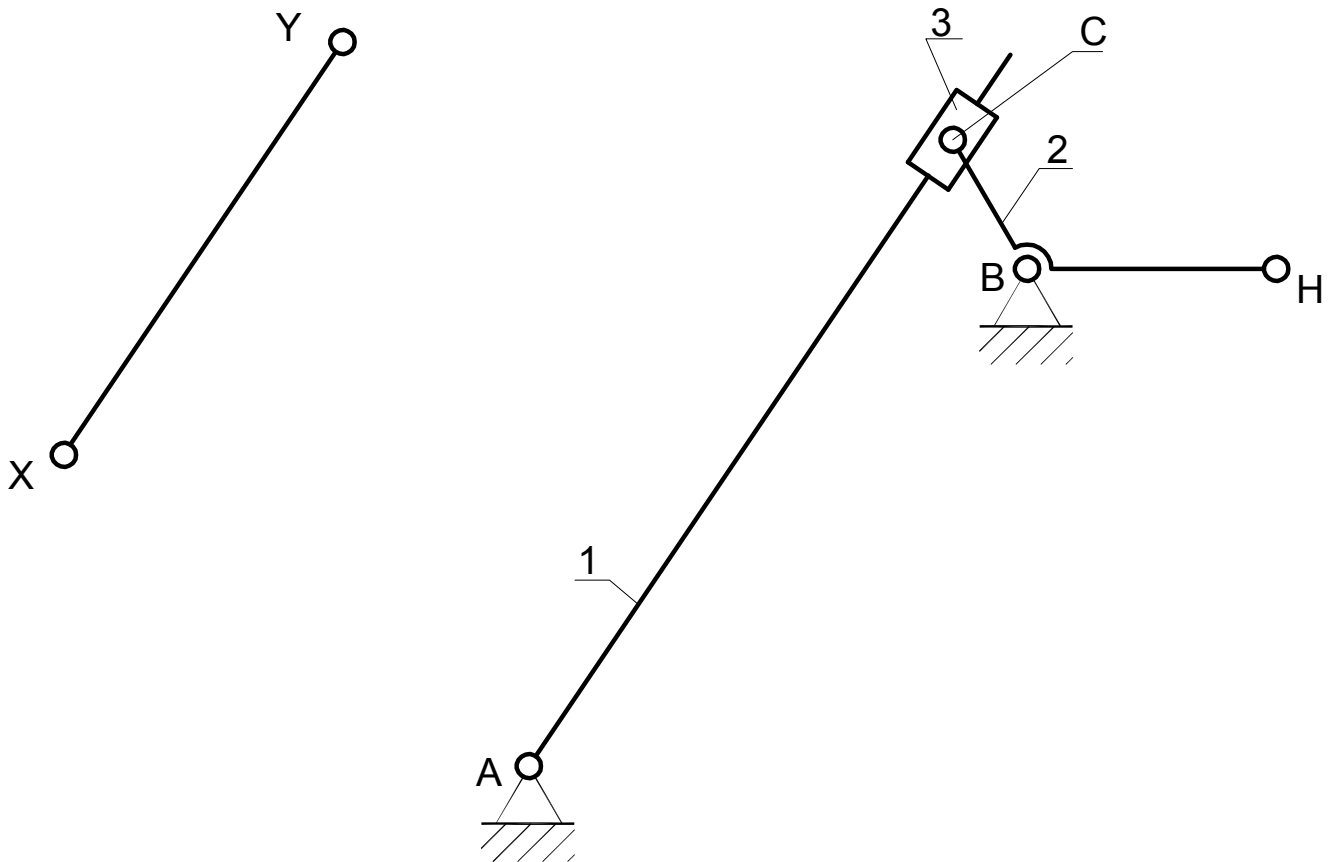
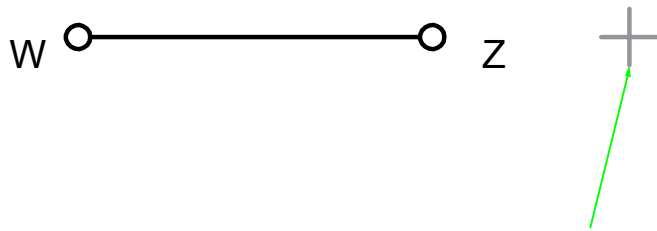
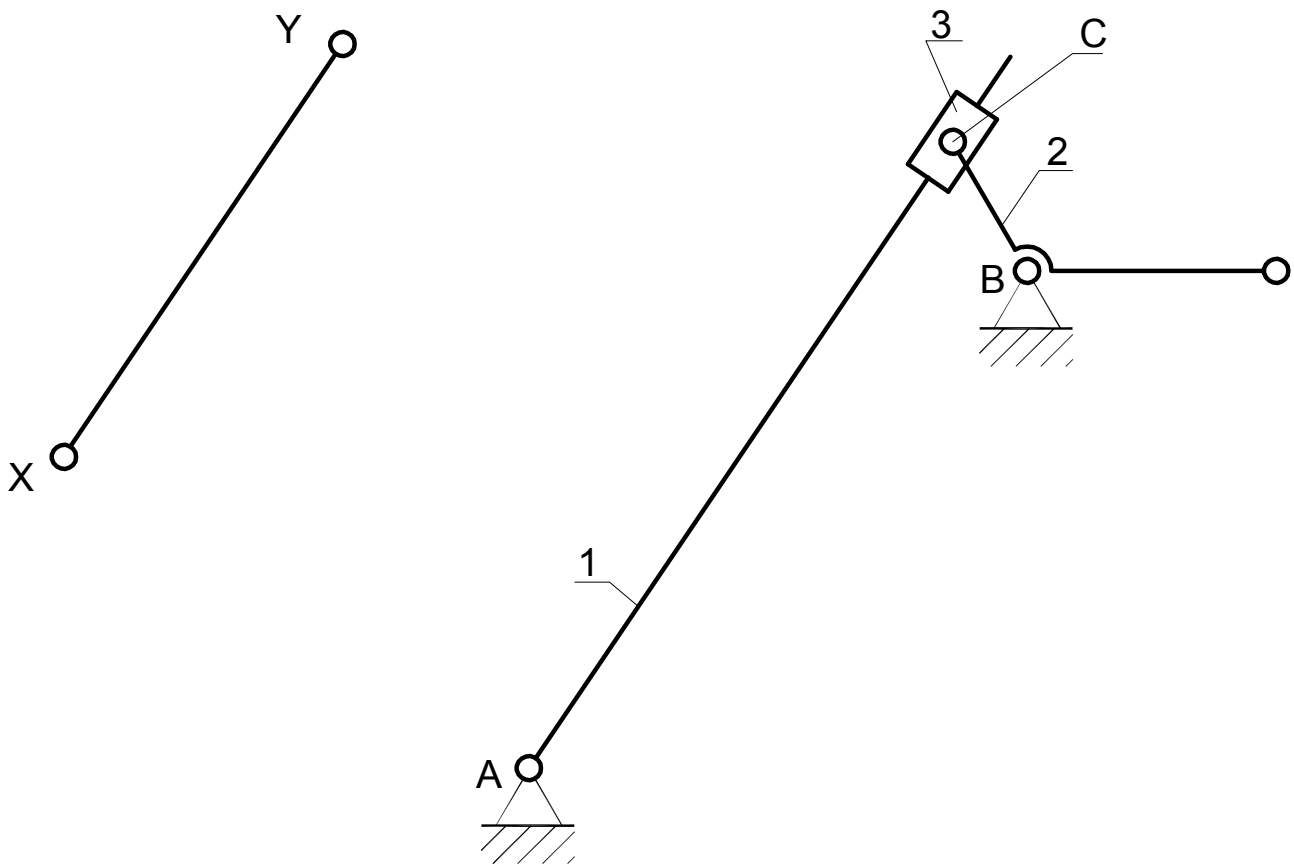


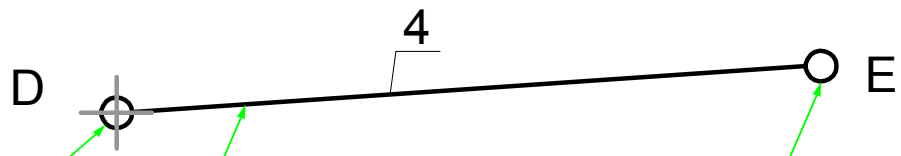
- (1) Utworzyć element Beam (tymczasowy),
- (2) p. W: Node properties - Cartesian absolute (użyć wsp. x (dowolne) i y_D)
- (3) p. Z: Node properties - Cartesian absolute (użyć wsp. x (dowolne) i y_D)





Wprowadzić punkt przecięcia: Graphics -> Intersection
(wybrać tymczasowe elementy Beam)
Następnie usunąć tymczasowe elementy Beam

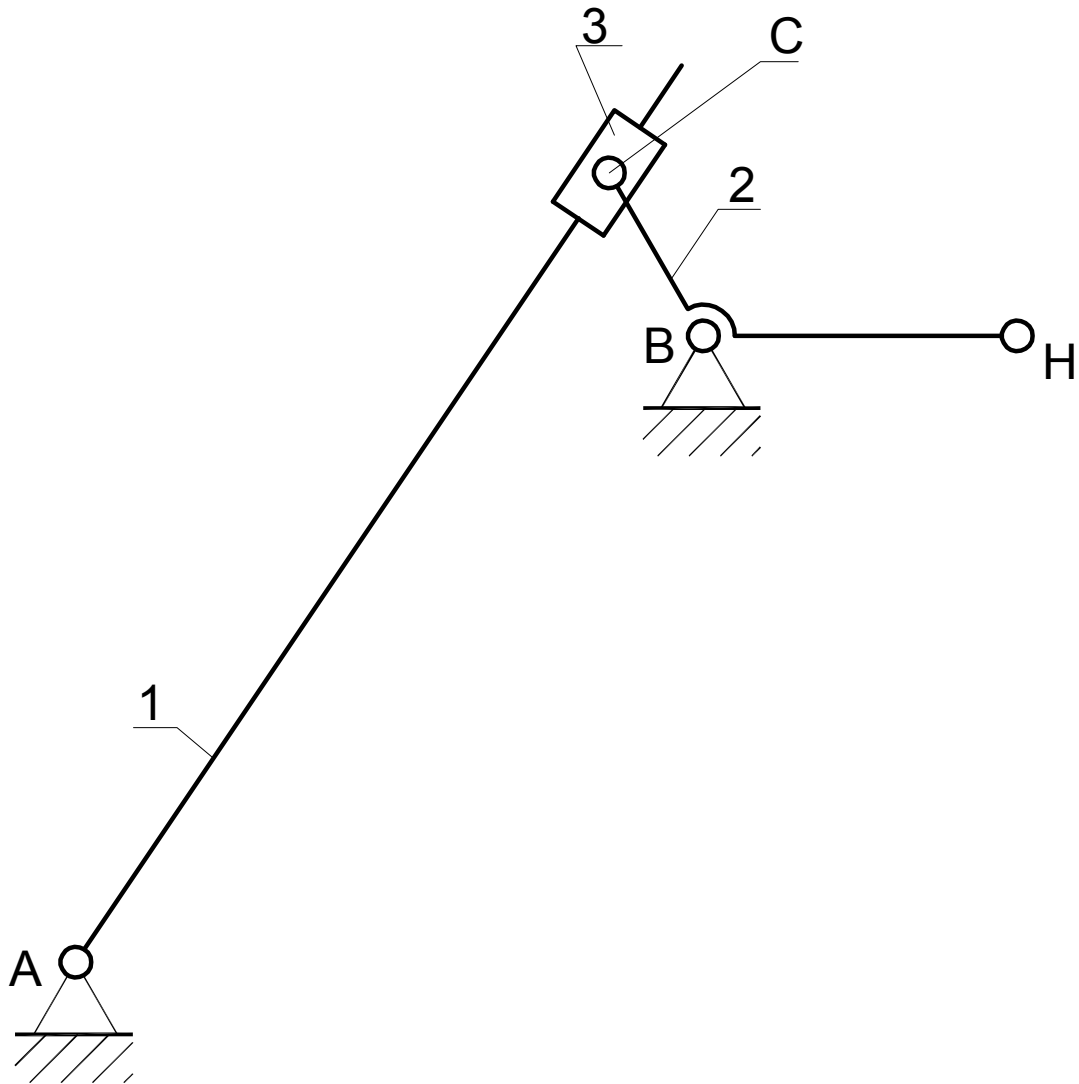


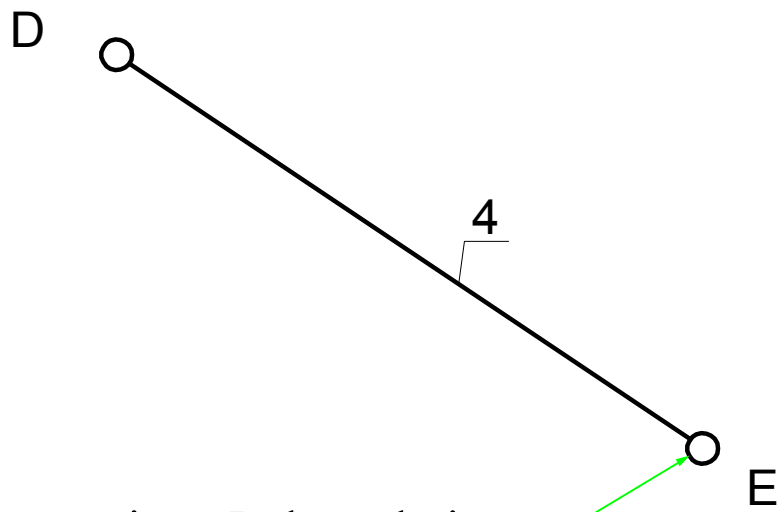


(3) Dowolne położenie p.E

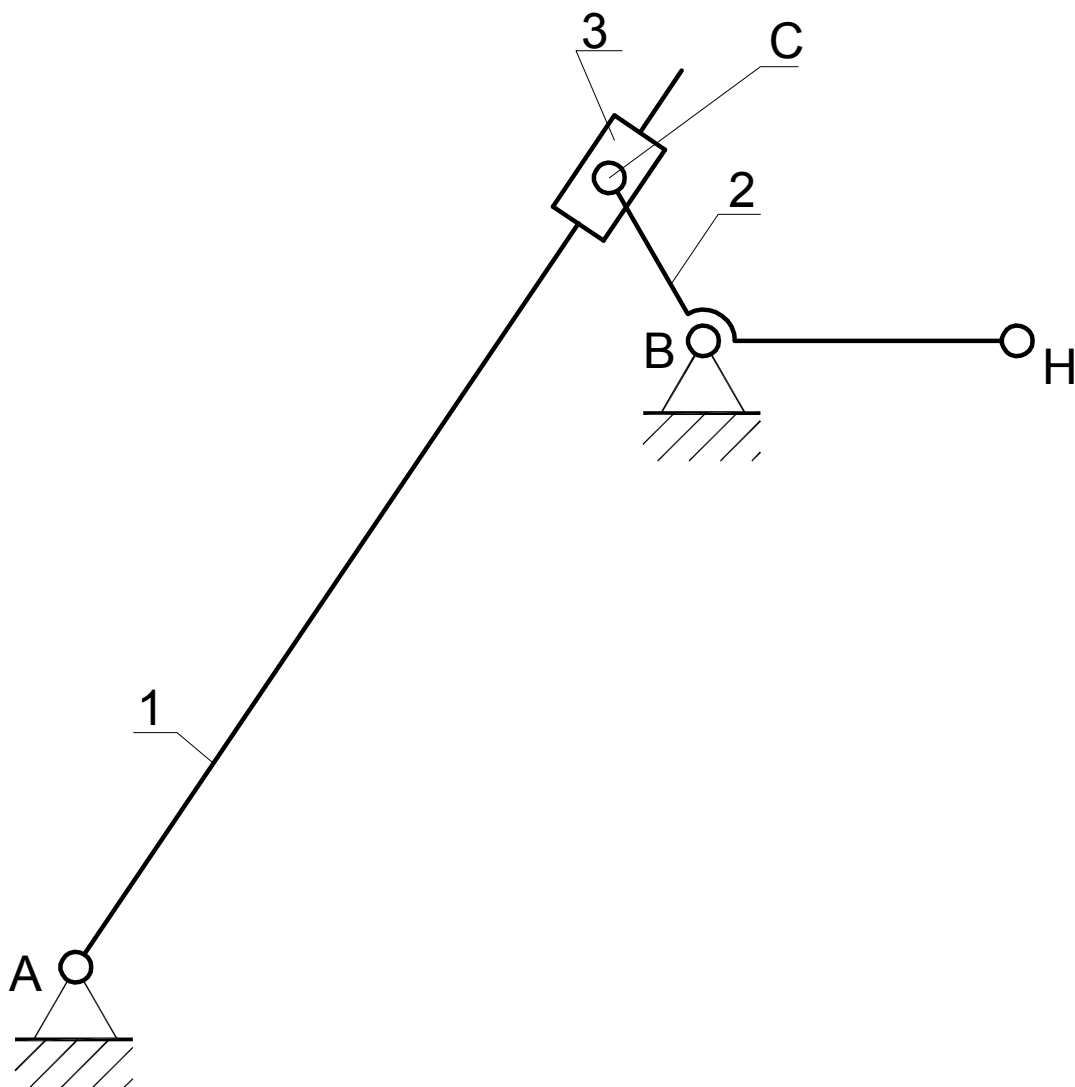
(1) Utworzyć element Beam,

(2) p. D: zahaczyć o punkt przecięcia z poprzedniego kroku (sprawdzić czy opcja DXF Points jest zaznaczona - F10)

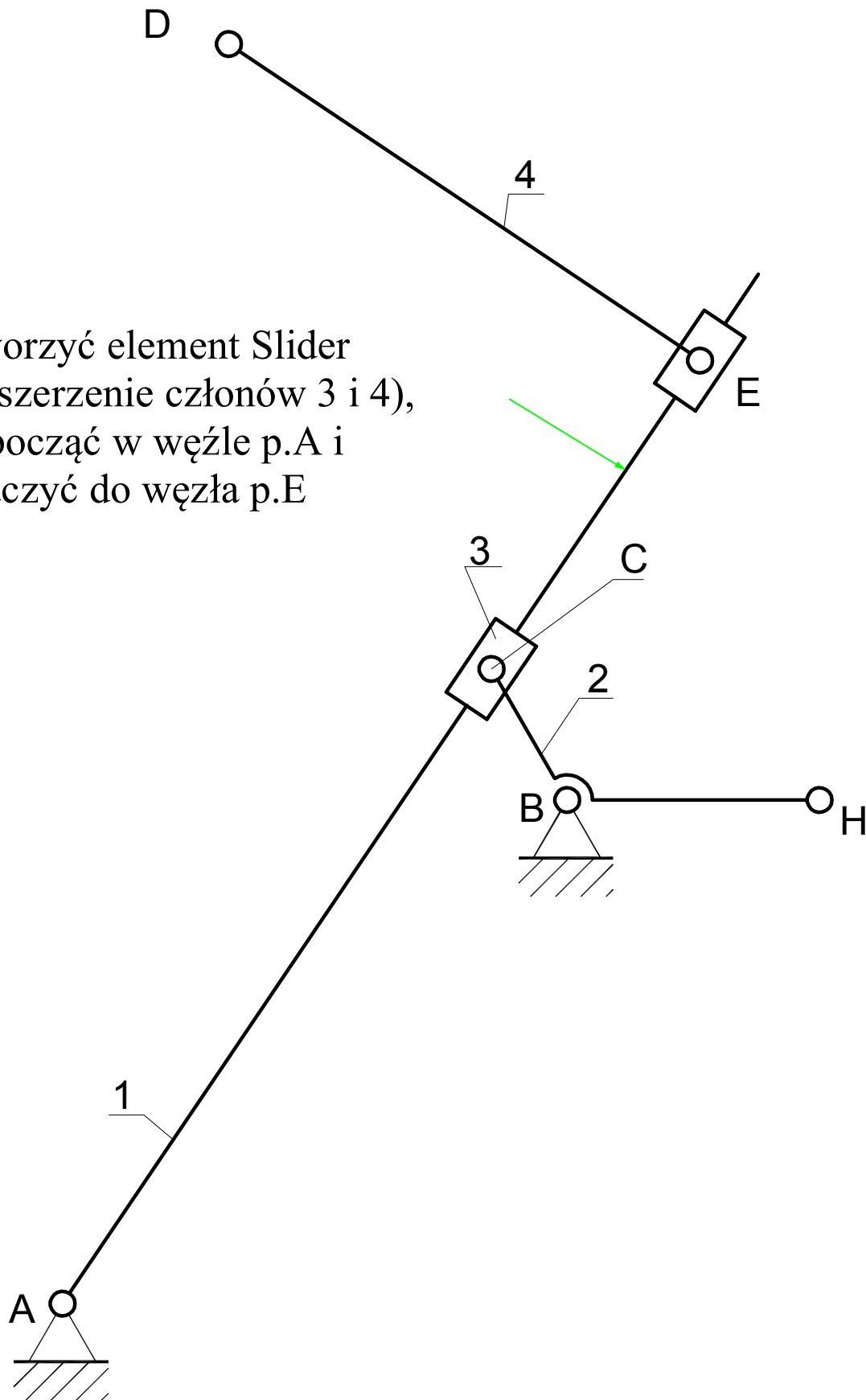


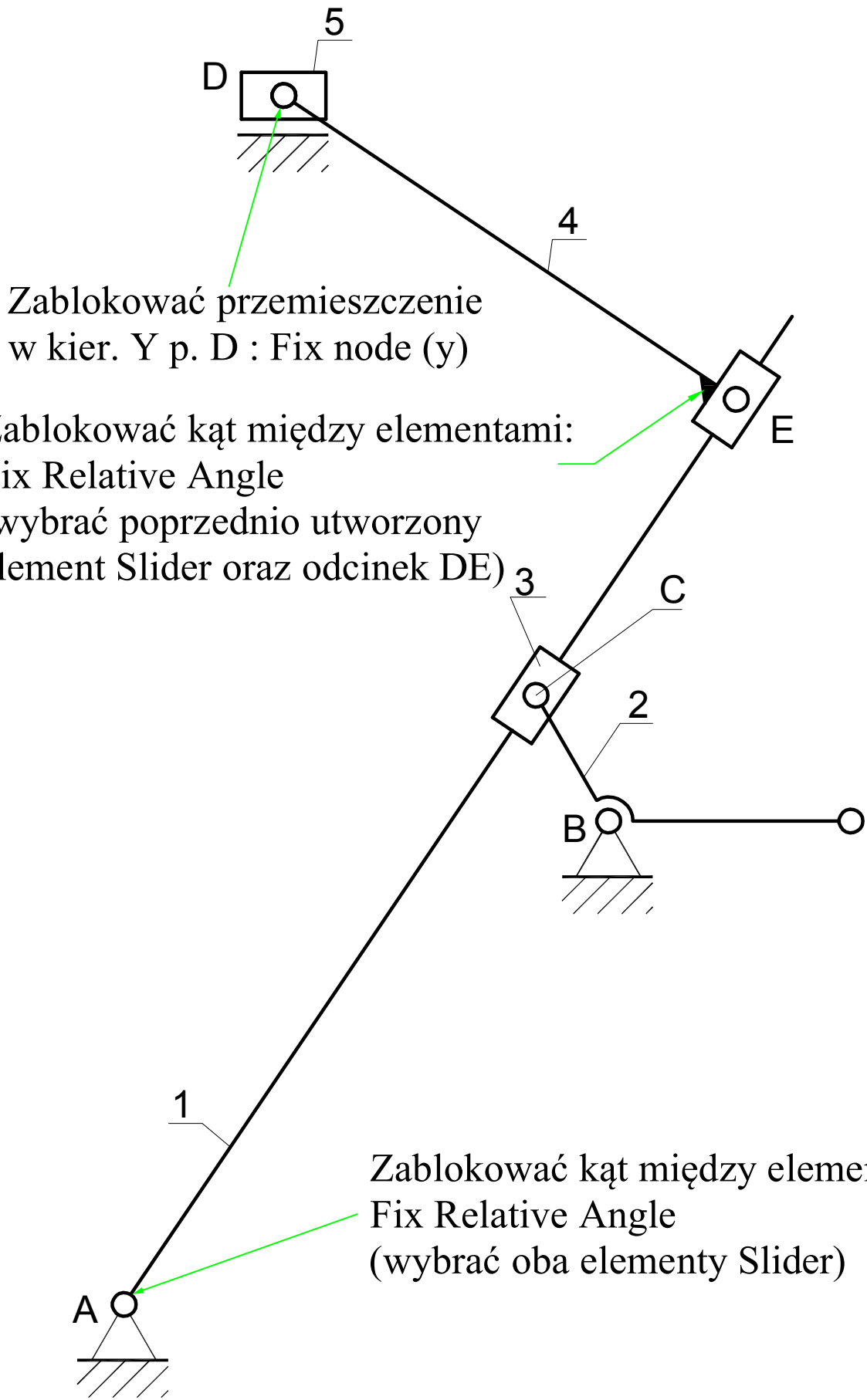


p.E: Node properties - Polar relative
 (użyć wym. h, kąt $\alpha+270^\circ$ wzg. p.D)



Utworzyć element Slider
(rozszerzenie członów 3 i 4),
rozpocząć w węźle p.A i
dołączyć do węzła p.E

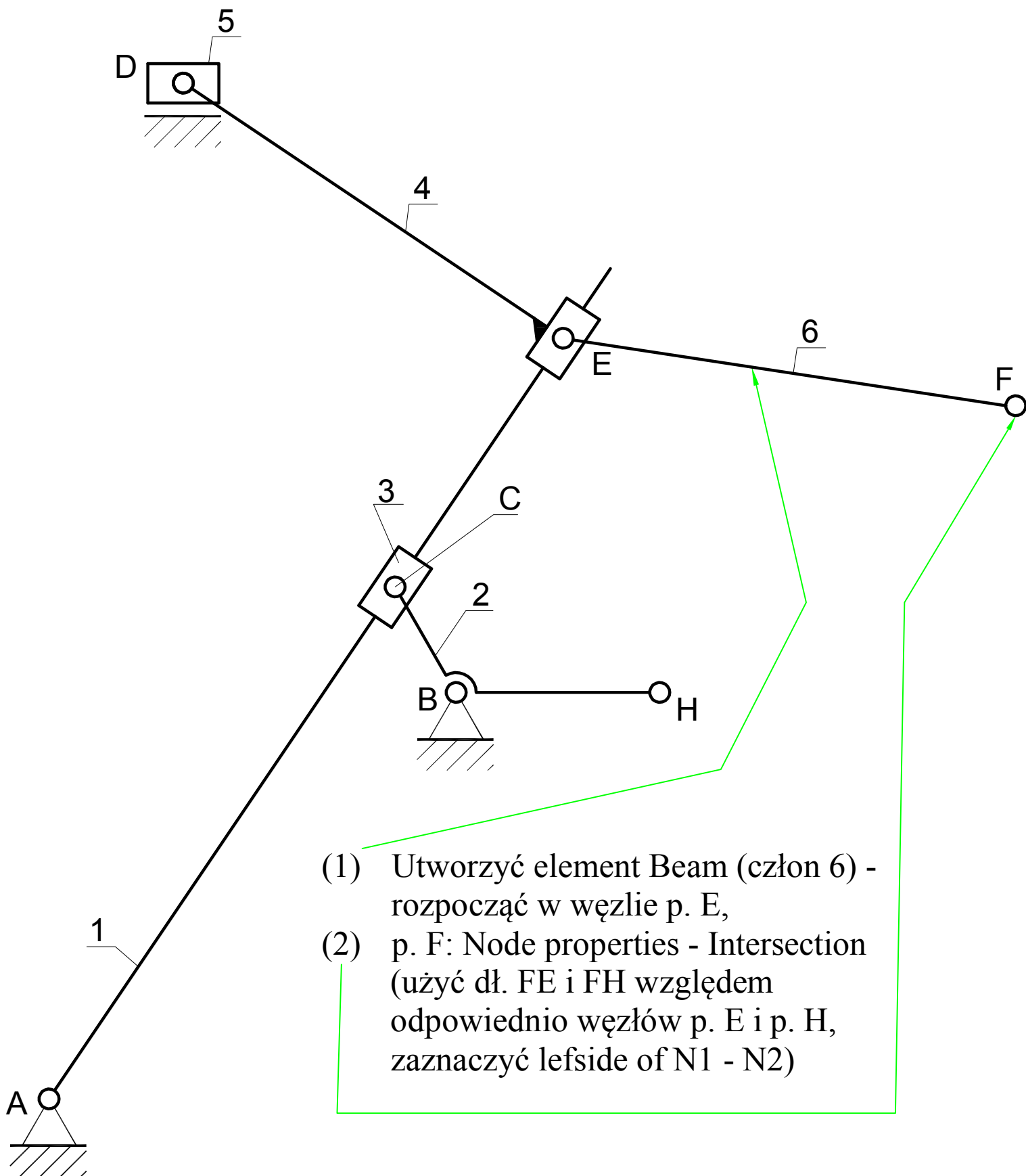


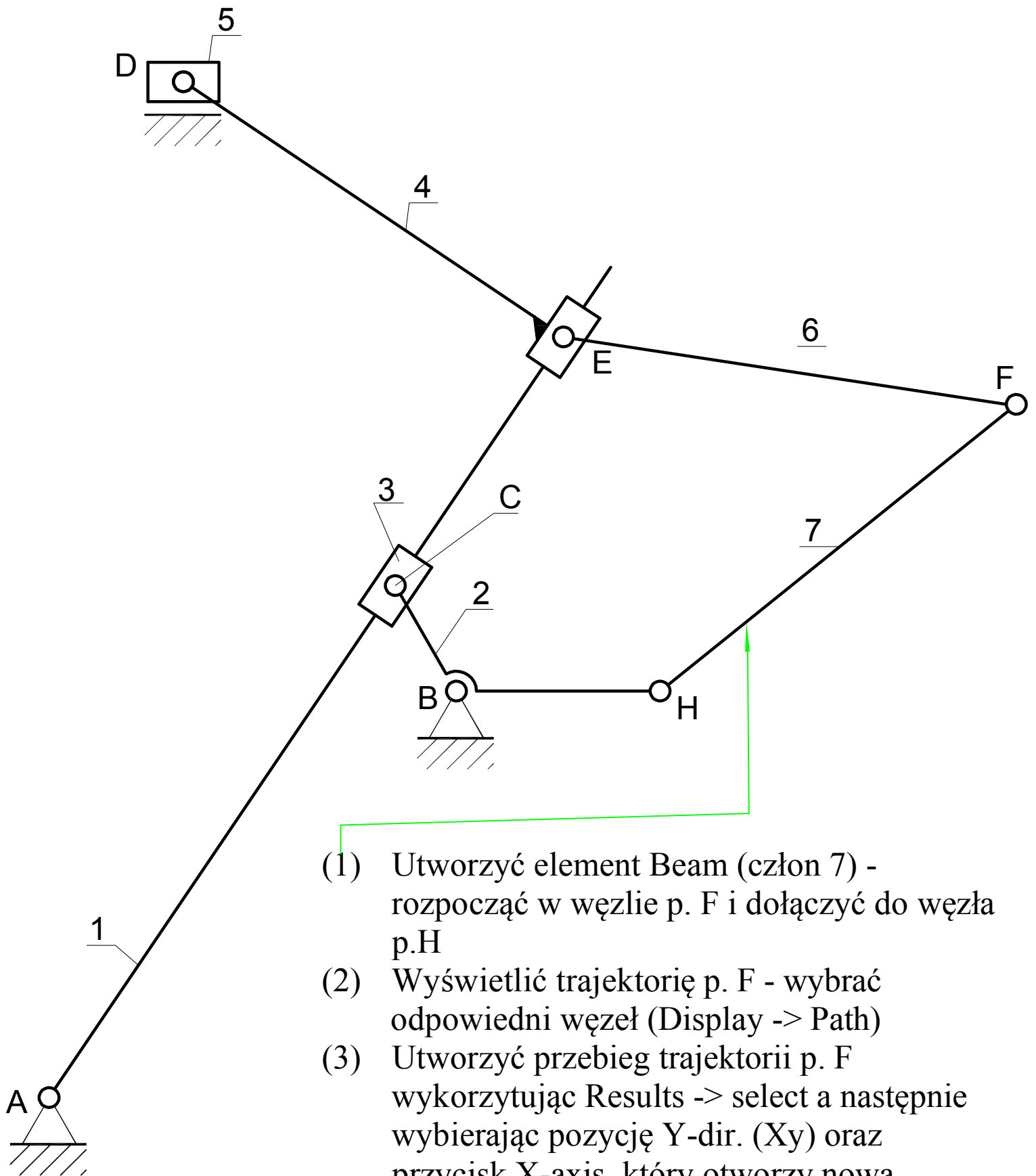


Zablokować przemieszczenie w kier. Y p. D : Fix node (y)

Zablokować kąt między elementami:
 Fix Relative Angle
 (wybrać poprzednio utworzony element Slider oraz odcinek DE)

Zablokować kąt między elementami:
 Fix Relative Angle
 (wybrać oba elementy Slider)





- (1) Utworzyć element Beam (człon 7) - rozpocząć w węźle p. F i dołączyć do węzła p.H
- (2) Wyświetlić trajektorię p. F - wybrać odpowiedni węzeł (Display -> Path)
- (3) Utworzyć przebieg trajektorii p. F wykorzystując Results -> select a następnie wybierając pozycję Y-dir. (Xy) oraz przycisk X-axis, który otworzy nową kolumnę, w niej wybrać pozycję X-dir. (Xx)