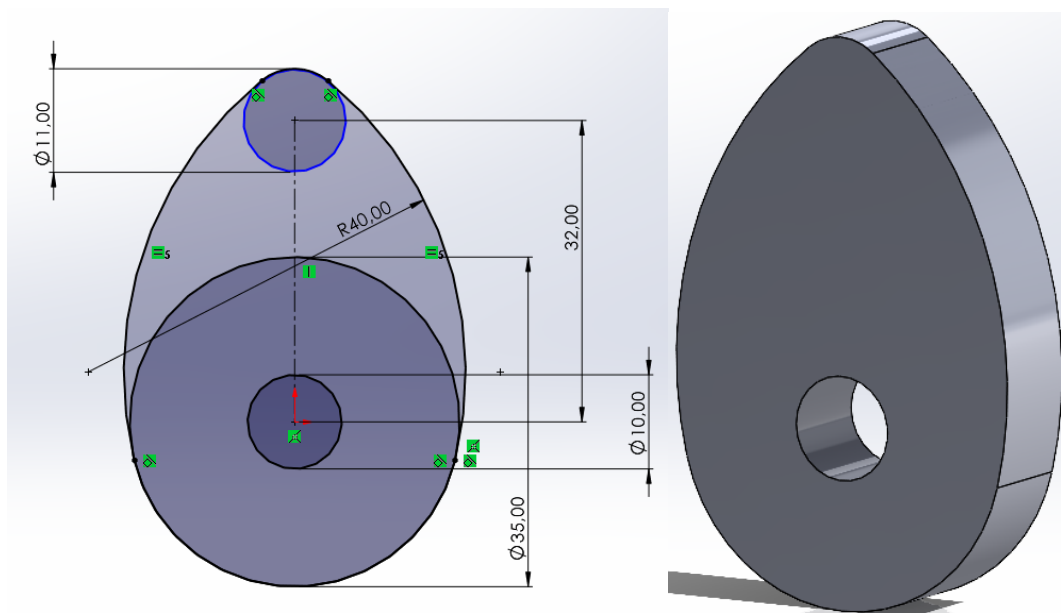
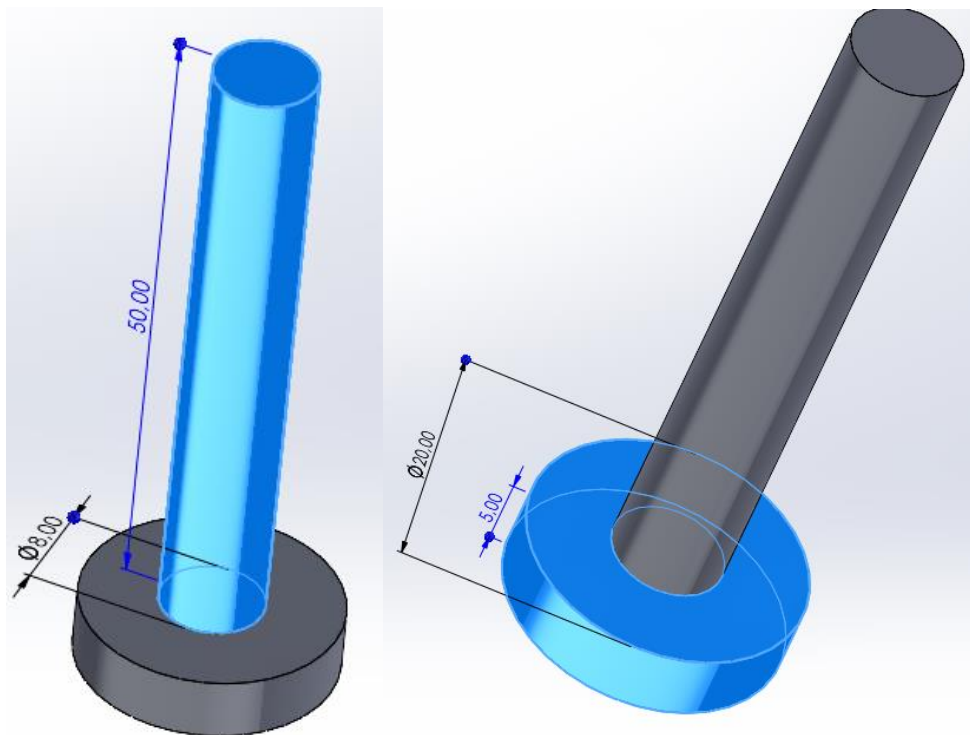


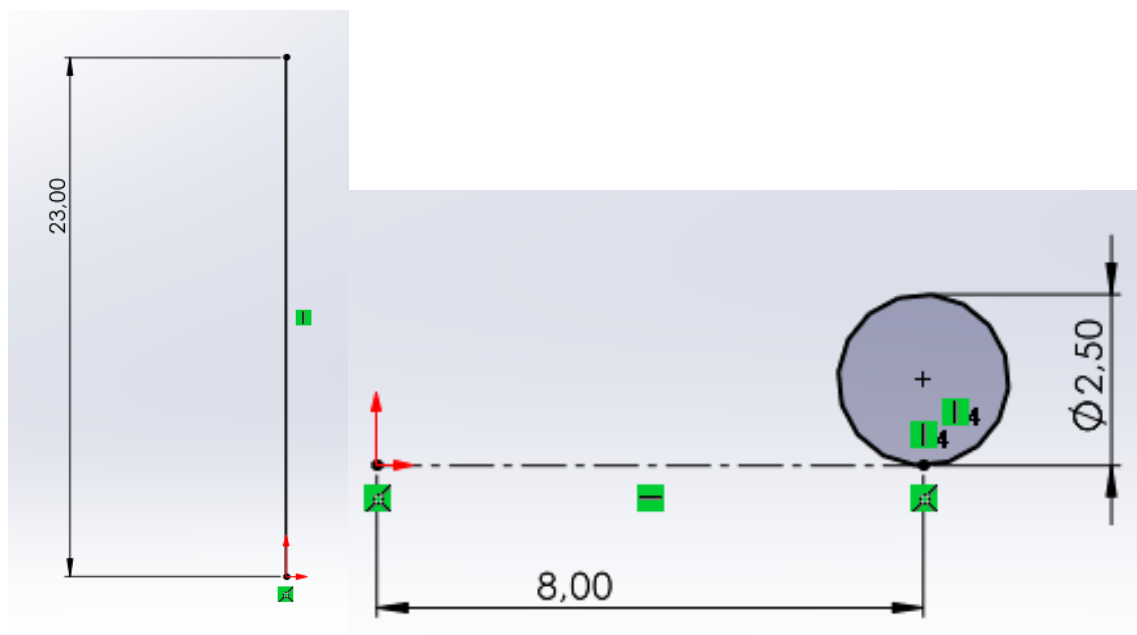
1. Vytvořte skicu 1 dle nákresu: Oblouky jsou s kužnicemi spojené Tečnými vazbami. Vnitřní části kružnic smažte pomocí nástroje Oříznout entity. Vysuňte symetricky o 10 mm.



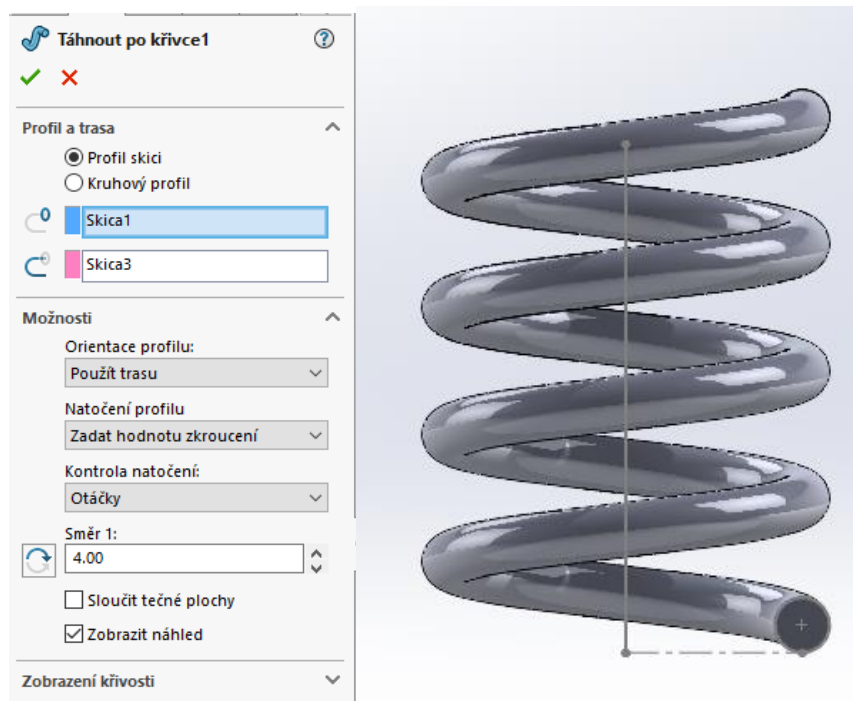
2. Vytvořte díl pístu dle nákresů:



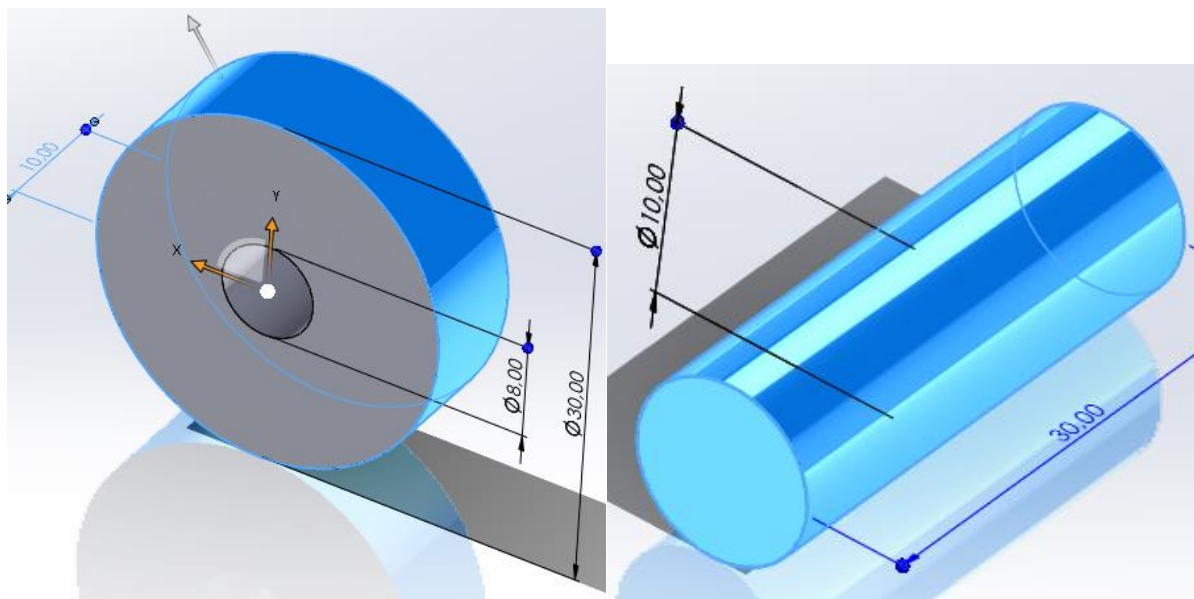
3. Vytvořte díl pružiny, nejprve vytvořte dvě samostatné skicy:



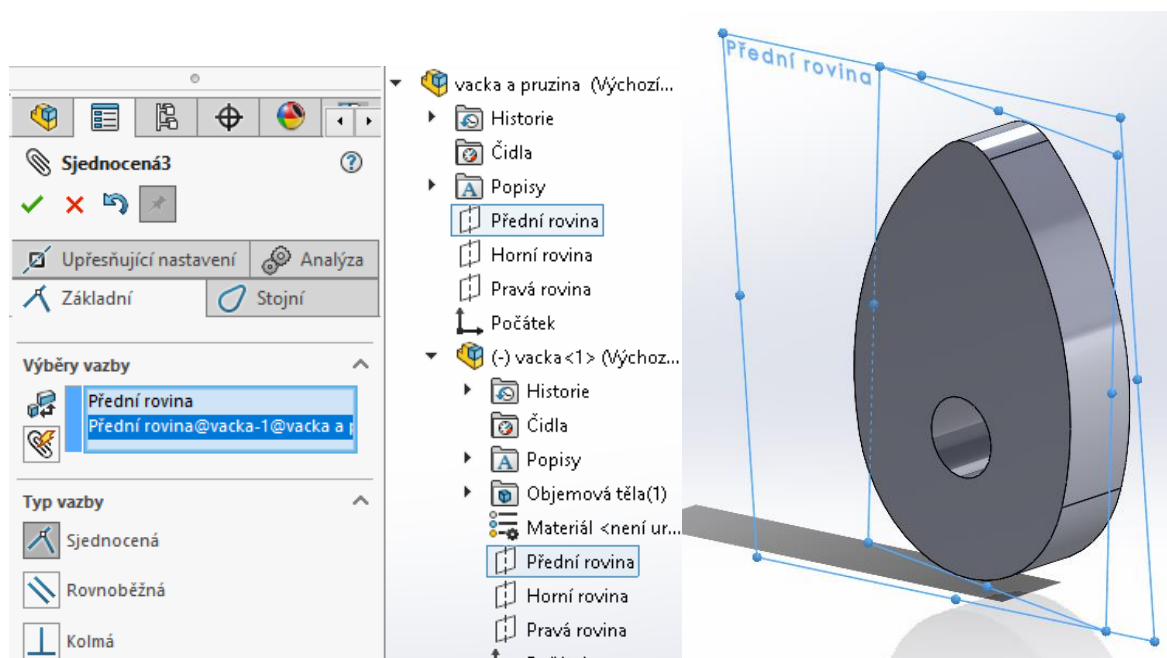
4. Pomocí nástroje tažení po křivce vytvořte pružinu.



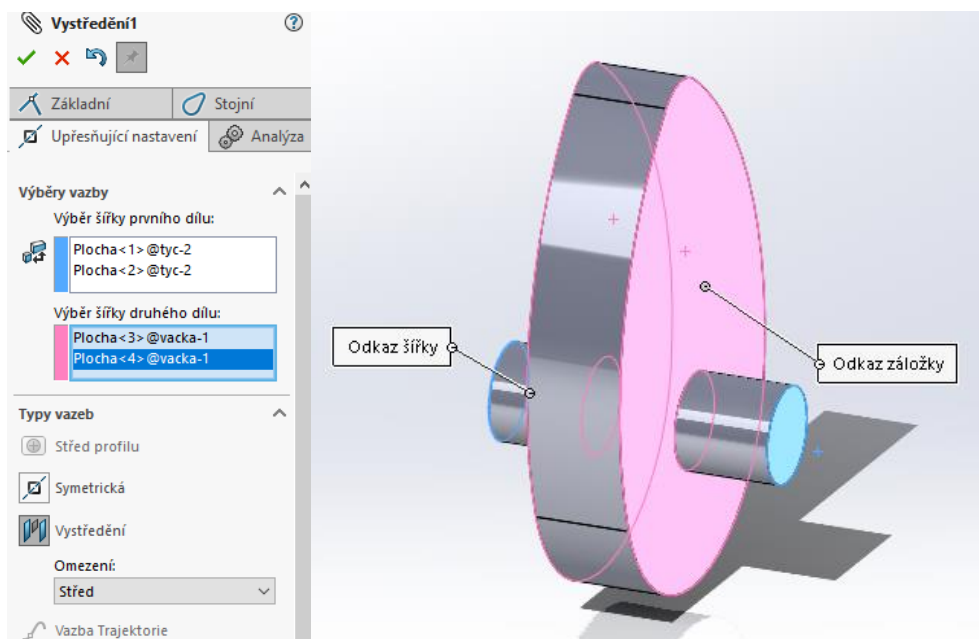
5. Vytvořte zbývající dva díly: střed vačky a základ pístu. Delší díl vysuňte symetricky.



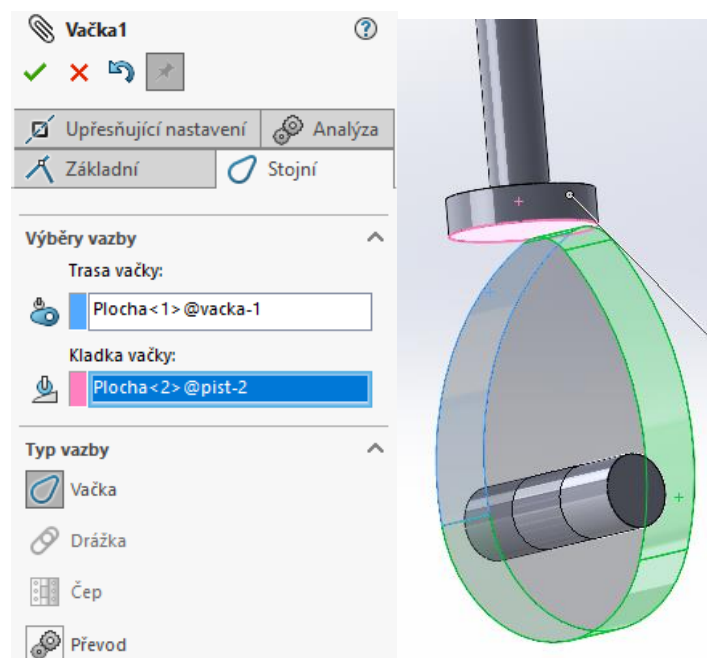
6. Vytvořte sestavu z vytvořených dílů. Nejprve bez pružiny.
- Vložte vačku. Vytvořte sjednocenou vazbu mezi přední rovinou vačky a přední rovinou sestavy.



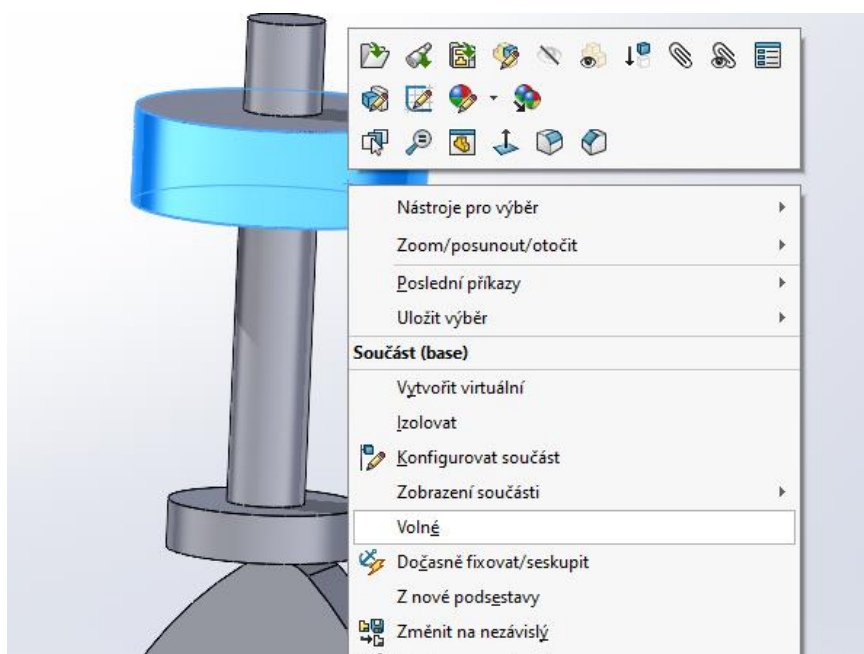
- Vložte díl středu vačky. Vytvořte soustřednou vazbu mezi pláštěm válce a vnitřním pláštěm díry vačky. Dále vytvořte vazbu "vystředění", vyberte koncové plochy na obou stranách obou dílů.



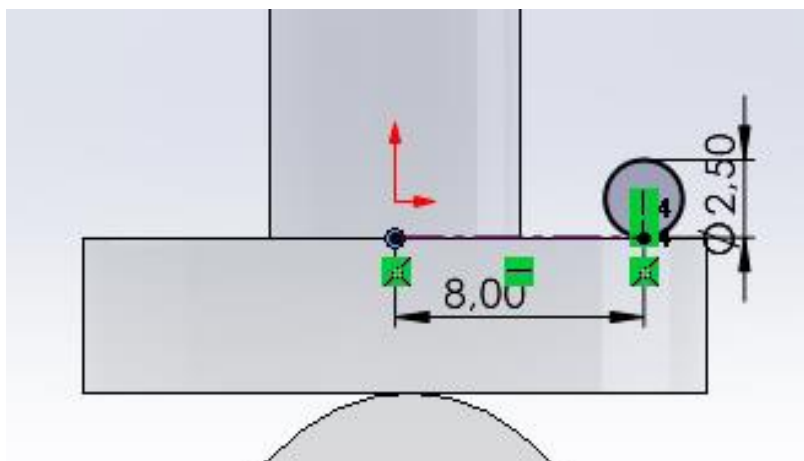
- c. Přidejte díl pístu a jeho přední rovinu opět srovnejte s přední rovinou sestavy. Přidejte strojní vazbu vačka. Jako trasu zvolte obvodový plášť dílu vačka a jako kladka zvolte koncovou plochu pístu.



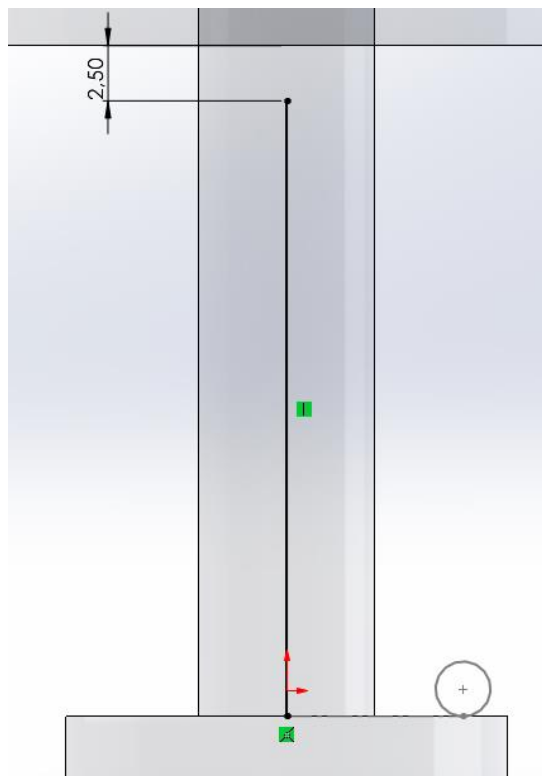
7. Vložte díl základu pístu. Tento díl bude v soustavě označen jako „pevný“. Ostatní musí být „volné“. Sjednoťte pravou rovinu základu s pravou rovinou středu vačky. Tuto vazbu následně smažte a díl středu vačky také označte jako „pevný“. (Pozor vždy je aktivní opačná věc než solidworks nabízí). Nyní by se měl pohybovat pouze píst a vačka.



8. Přidejte díl pružiny. Přidejte soustřednou vazbu osové skicy pružiny a válce pístu.
9. Upravte skici pružiny. Odeberte sjednocení s počátkem a tento konec pružiny sjednoťte se začátkem spodní části pístu.



10. Smažte kótu délky pružiny u sruhé skici pružiny, místo ní nastavte pevně vzdálenost mezi koncem pružiny a základnou pístu. Spodní koncový bod skicy opět sjednoťte se začátkem spodní části pístu.



11. Vytvořte pohybovou studii. Typ studie nechejte na animaci. Přidejte rotační motor na vačku o konstantních otáčkách 20. Počet snímků za vteřinu změňte na 100. Při animaci byste měli pozorovat rozšiřování a smršťování pružiny.

