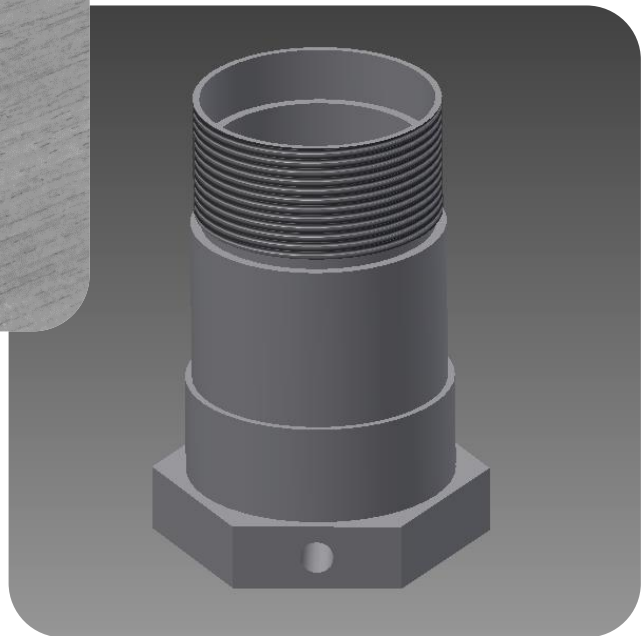
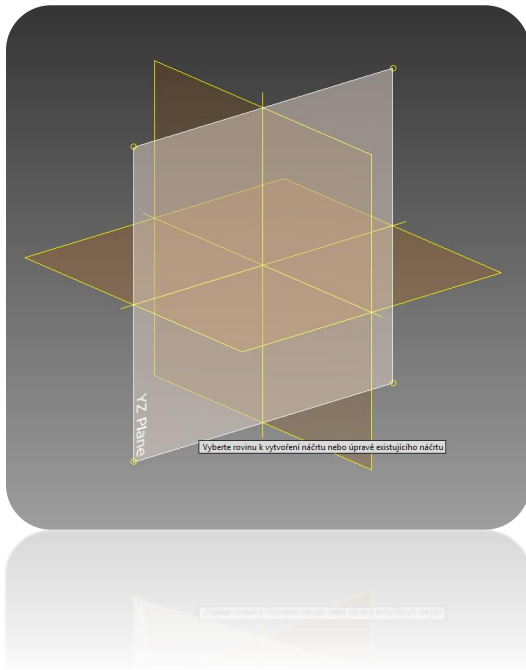


Čep

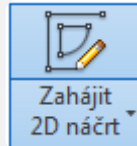
Parametrické modelování



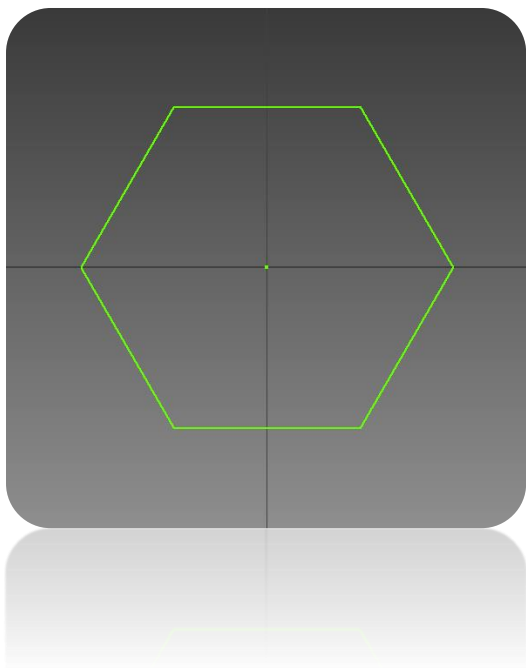
1. krok



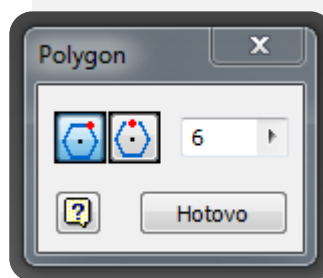
Prvním krokem k vytvoření požadované součástky je nutné vybrat z menu nástroj **2D náčrt** a **vybrat** požadovanou **rovinu**.



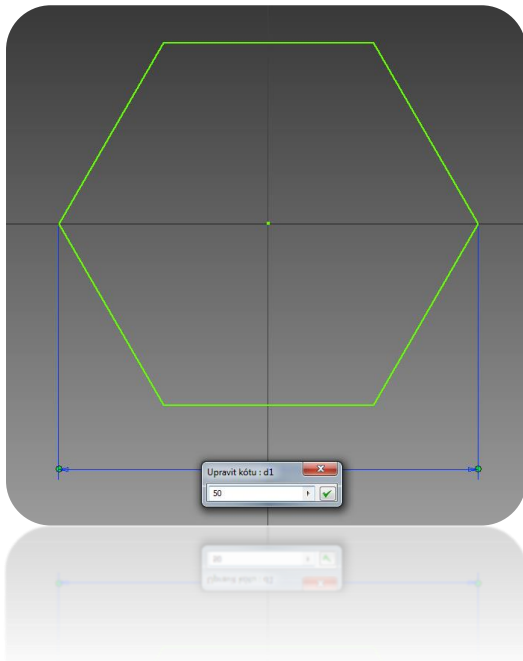
2. krok



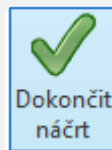
Nyní vybereme nástroj **Polygon** a nakreslíme libovolně velký polygon se 6 stranami.



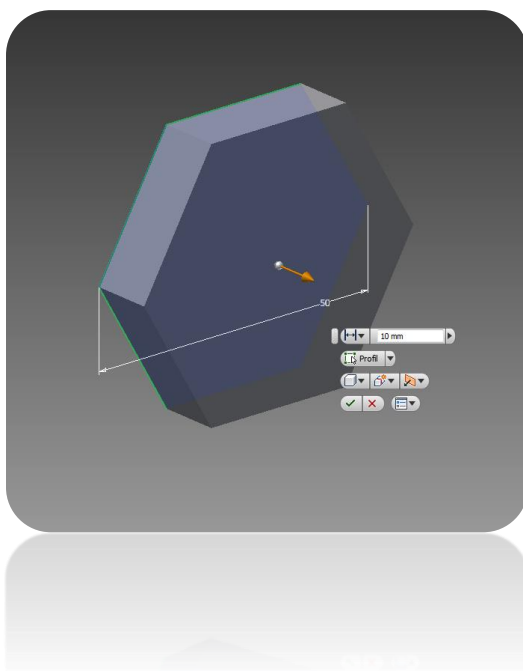
3. krok



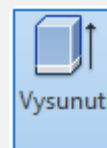
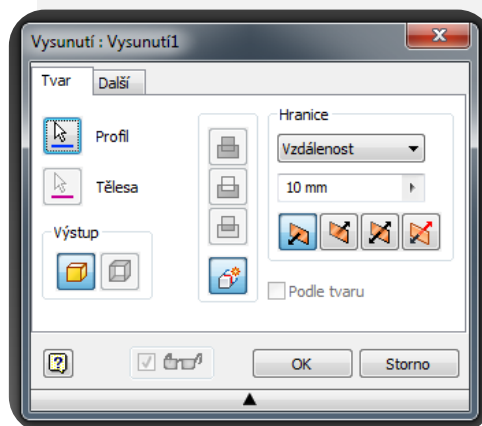
Jakmile máme libovolně veliký polygon, vybereme nástroj **Kóta**. Tímto nástrojem vybereme nejdelší strany polygonu a nastavíme vzdálenost na **50 mm**. Poté co má polygon požadovanou velikost, dokončíme úpravy kliknutím na **Dokončit náčrt**.



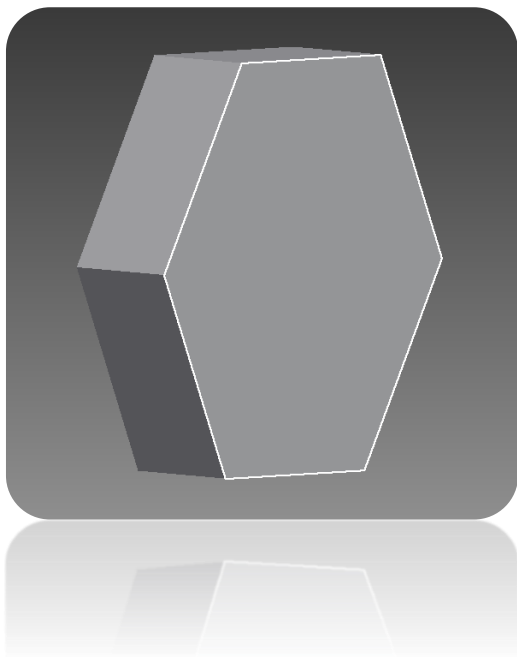
4. krok



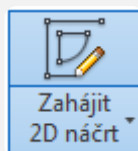
Tímto jsme s naším polygon ještě neskončili. Nyní vybereme nástroj **Vysunutí** a vysuneme polygon ve **Směru 1** o **10 mm**. A potvrdíme kliknutím na OK.



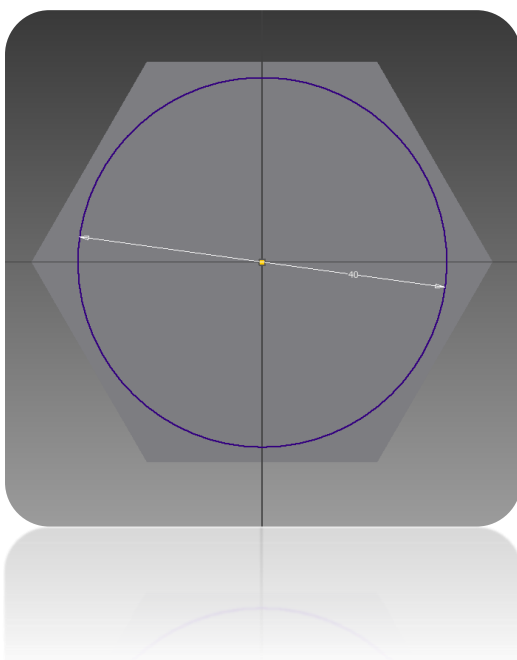
5. krok



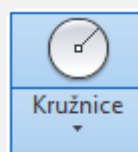
Dalším krokem je vytvoření válcové části nad polygonem. Vybereme opět nástroj **2D náčrt** a vybereme rovinu na našem polygonu.



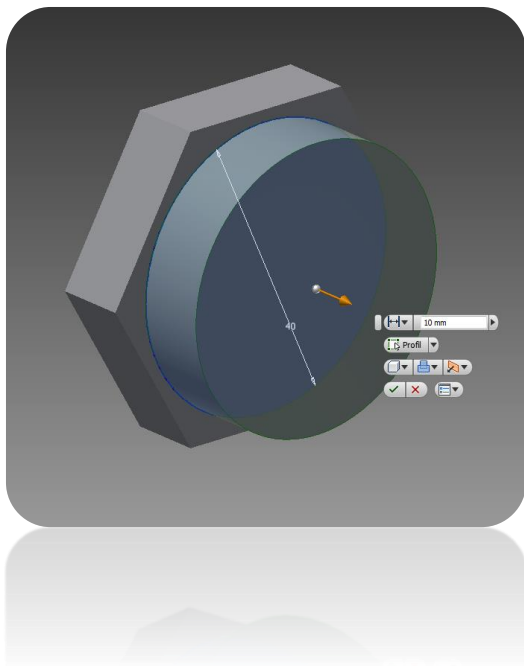
6. krok



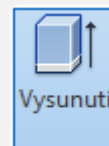
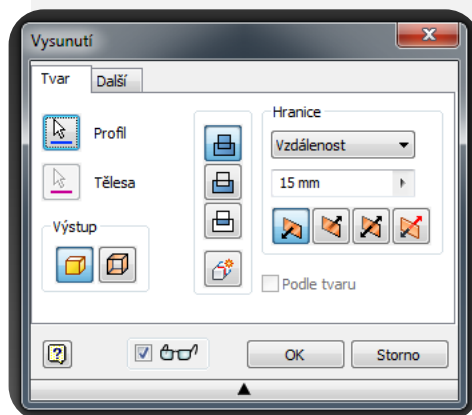
Jakmile máme vybranou rovinu na našem polygonu, vybereme nástroj **Kružnice** a umístíme ji **do středu** polygonu s průměrem **40 mm** a dáme **Dokončit náčrt**.



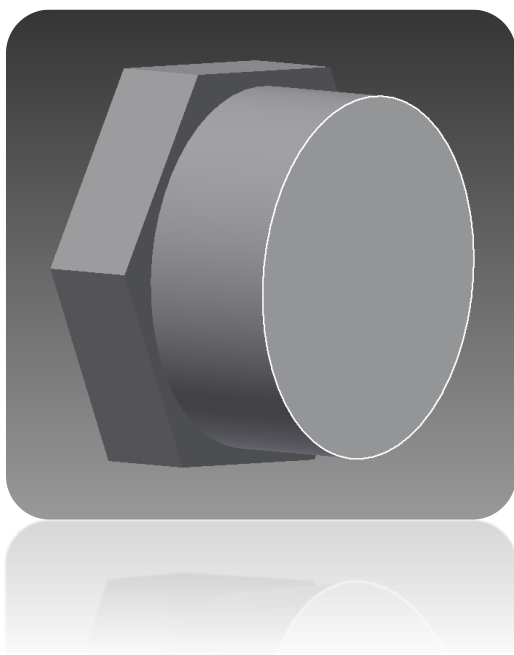
7. krok



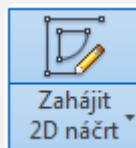
Na nově vytvořenou kružnici aplikujeme nástroj **Vysunutí** ve **Směru 1** a vzdálenosti **15 mm**.



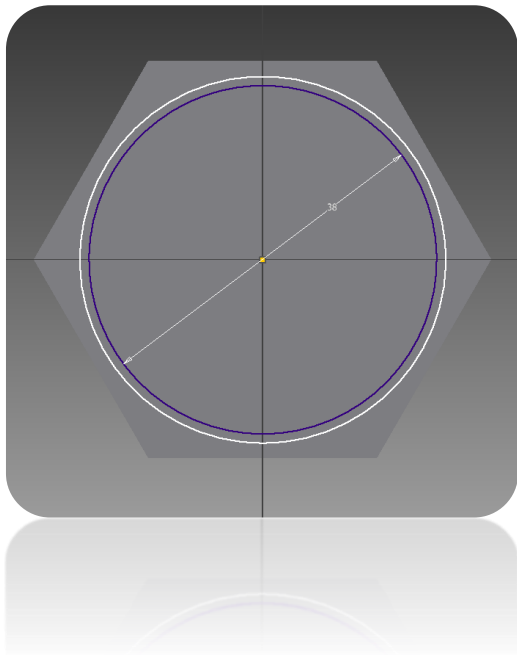
8. krok



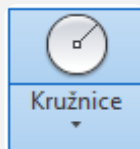
Pro vytvoření další válcové části opět vybereme nástroj **2D náčrt** a vybereme rovinu na vytvořené kružnici.



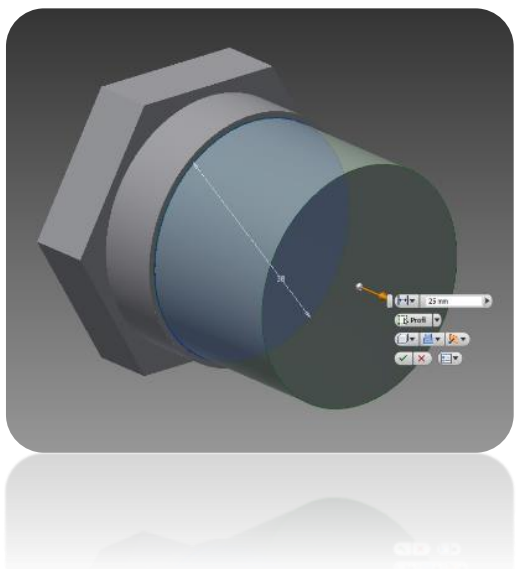
9. krok



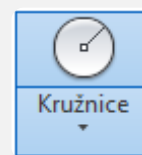
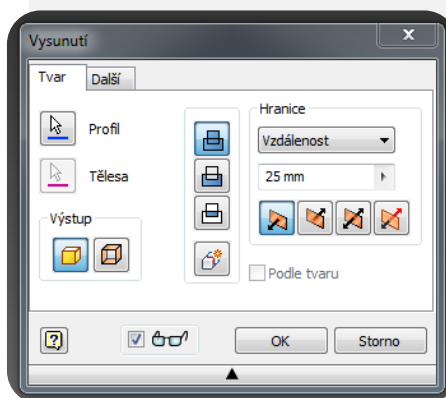
Znovu vybereme nástroj **Kružnice** a umístíme ji opět do středu s průměrem **38 mm**.



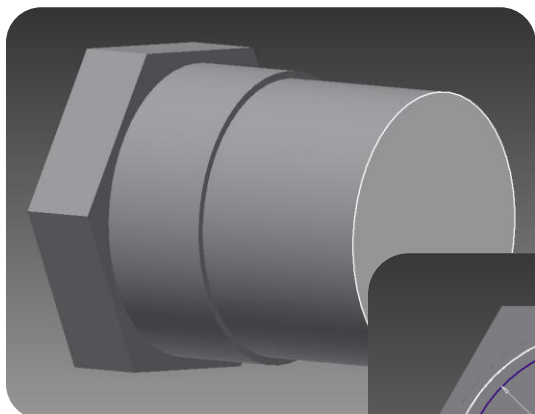
10. krok



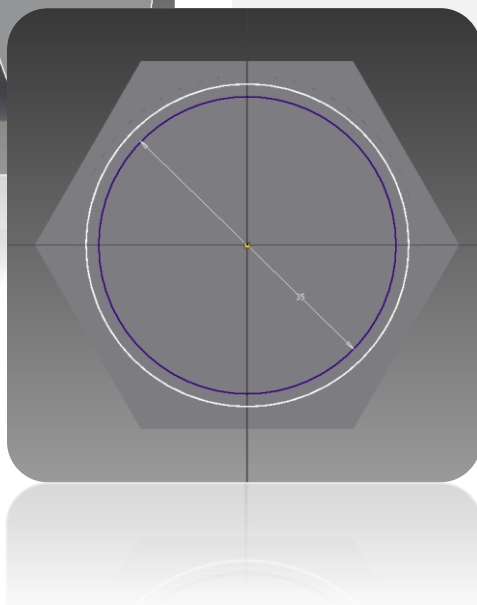
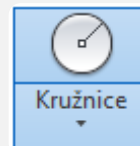
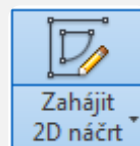
Poté použijeme nástroj **Vysunutí** a opět vysuneme nově vytvořenou kružnici ve **Směru 1** ve vzdálenosti **25 mm**.



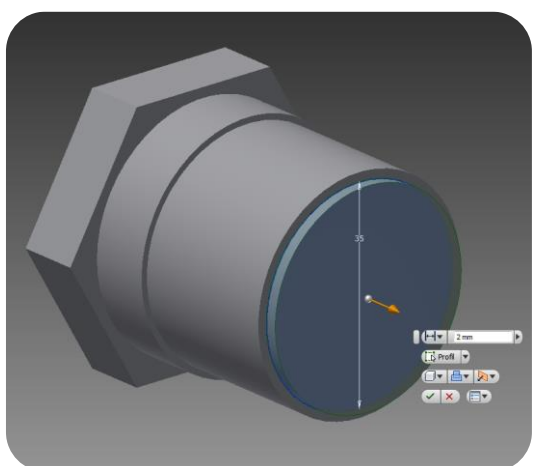
11. krok



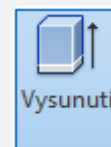
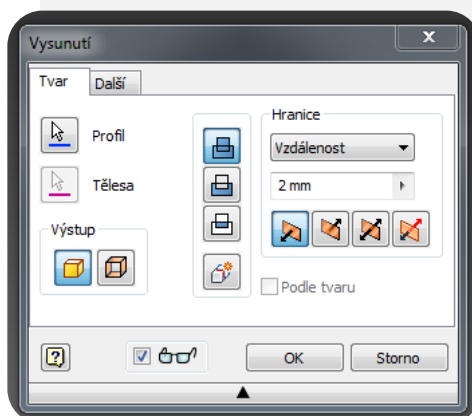
Opět potřebujeme vytvořit další válcovou část, takže zvolíme nástroj **2D náčrt** a vybereme rovinu na kružnici. Následně pomocí nástroje **Kružnice** vytvoříme další kružnici s průměrem **35 mm**.



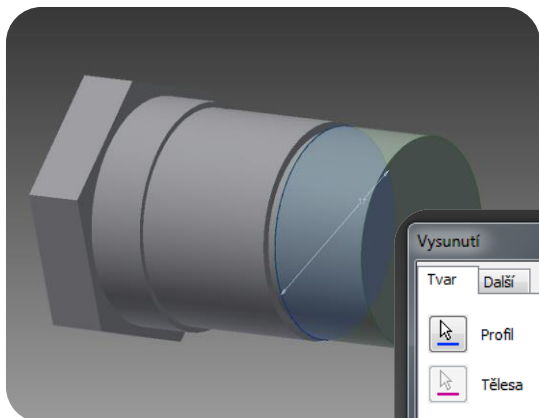
12. krok



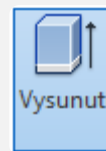
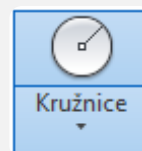
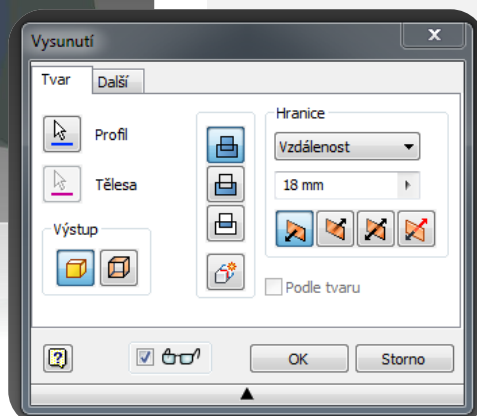
Na kružnici provedeme vysunutí ve **Směru 1** ve vzdálenosti **2 mm**.



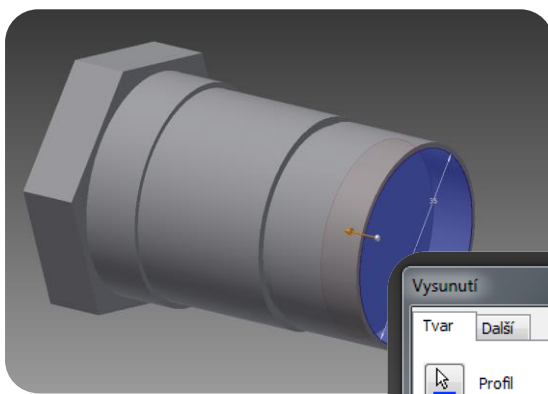
13. krok



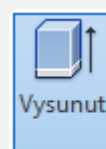
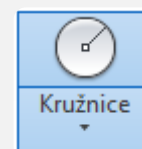
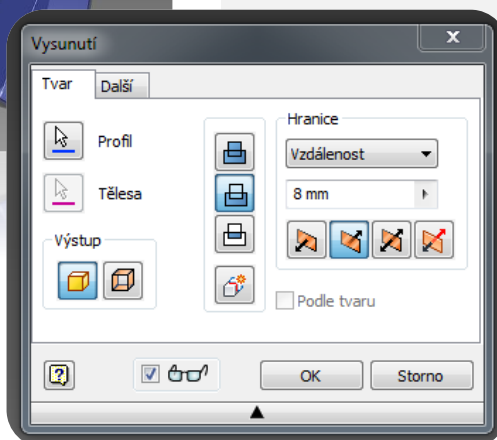
Jelikož potřebujeme ještě další válec, vytvoříme další **kružnici** s průměrem **37 mm**. Kružnici opět vysuneme ve **Směru 1** a ve vzdálenosti **18 mm**.



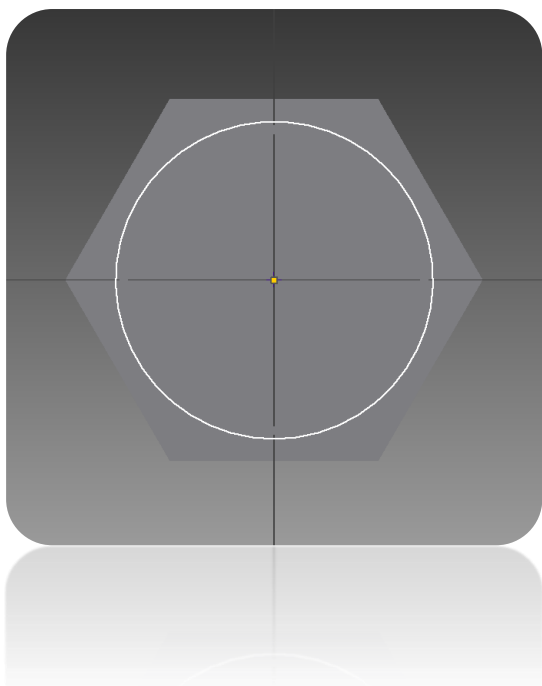
14. krok



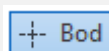
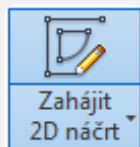
Aby kružnic nebylo málo, opět vybereme nástroj 2D náčrt a vytvoříme další **kružnici** tentokrát s průměrem **35 mm**. Kružnici jako vždy **vysuneme**, ale tentokrát ve **Směru 2** a ve vzdálenosti **8 mm**.



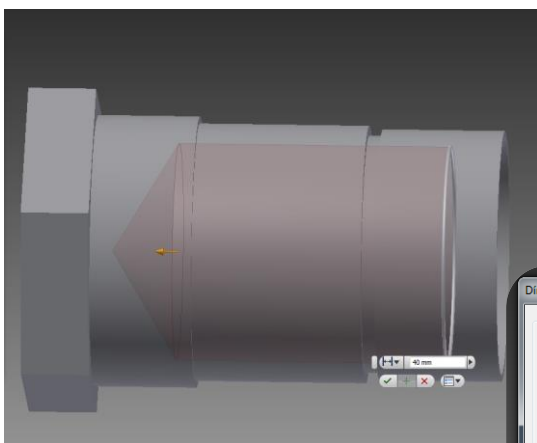
15. krok



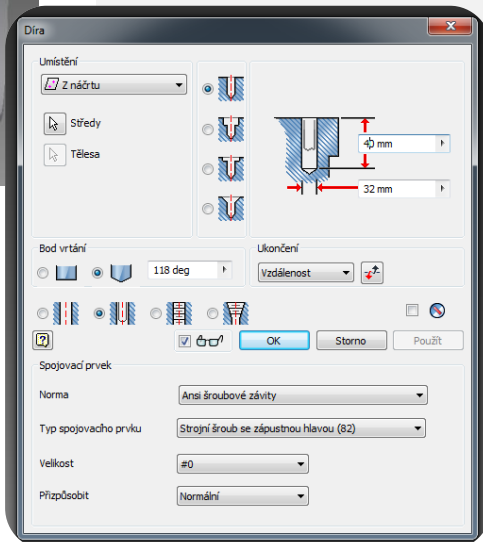
Dalším krokem je vytvoření **Bodu** na nejvyšší kružnici. To provedeme tak, že na nejvyšší kružnici dáme vytvořit **2D náčrt** a z menu zvolíme nástroj **Bod**, který umístíme **do středu** kružnice. Potvrdíme kliknutím na dokončit náčrt.



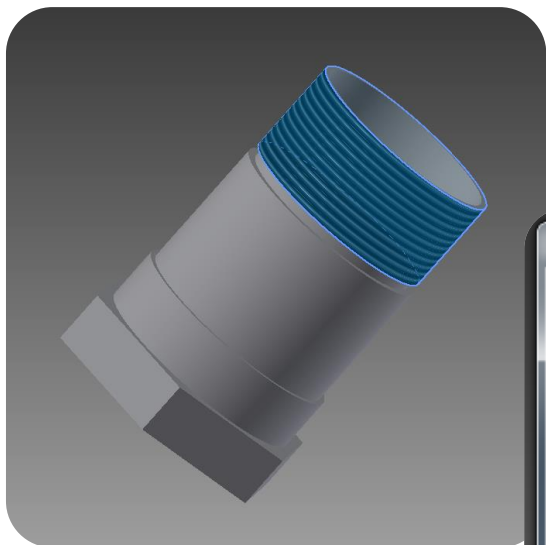
16. krok



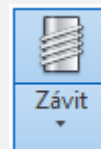
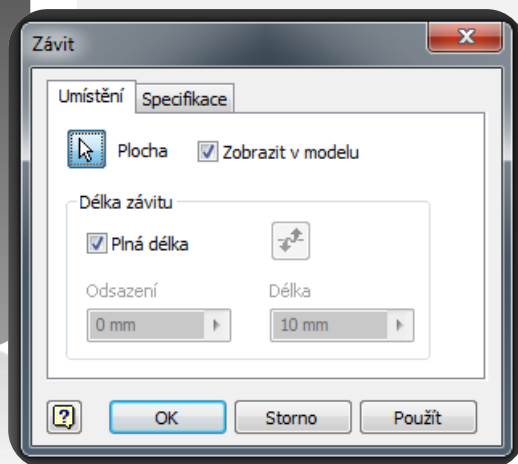
Jakmile máme vytvořený bod, zvolíme nástroj **Díra**. Díru umístíme na vytvořený bod a nastavíme ji jako **Otvor pro šroub** s průměrem **32 mm**. Typ **Ukončení** díry zvolíme **Vzdálenost** a nastavíme ji na **40 mm**.



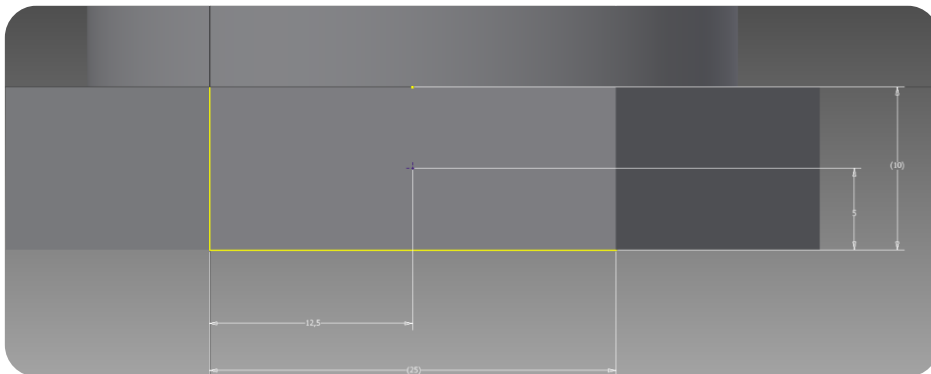
17. krok



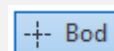
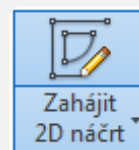
Dalším krokem je vytvoření vnějšího závitu. To provedeme tak, že z menu zvolíme nástroj **Závit**. Vybereme nejvyšší válcovou část a **Délku závitu** zvolíme **Plná délka**.



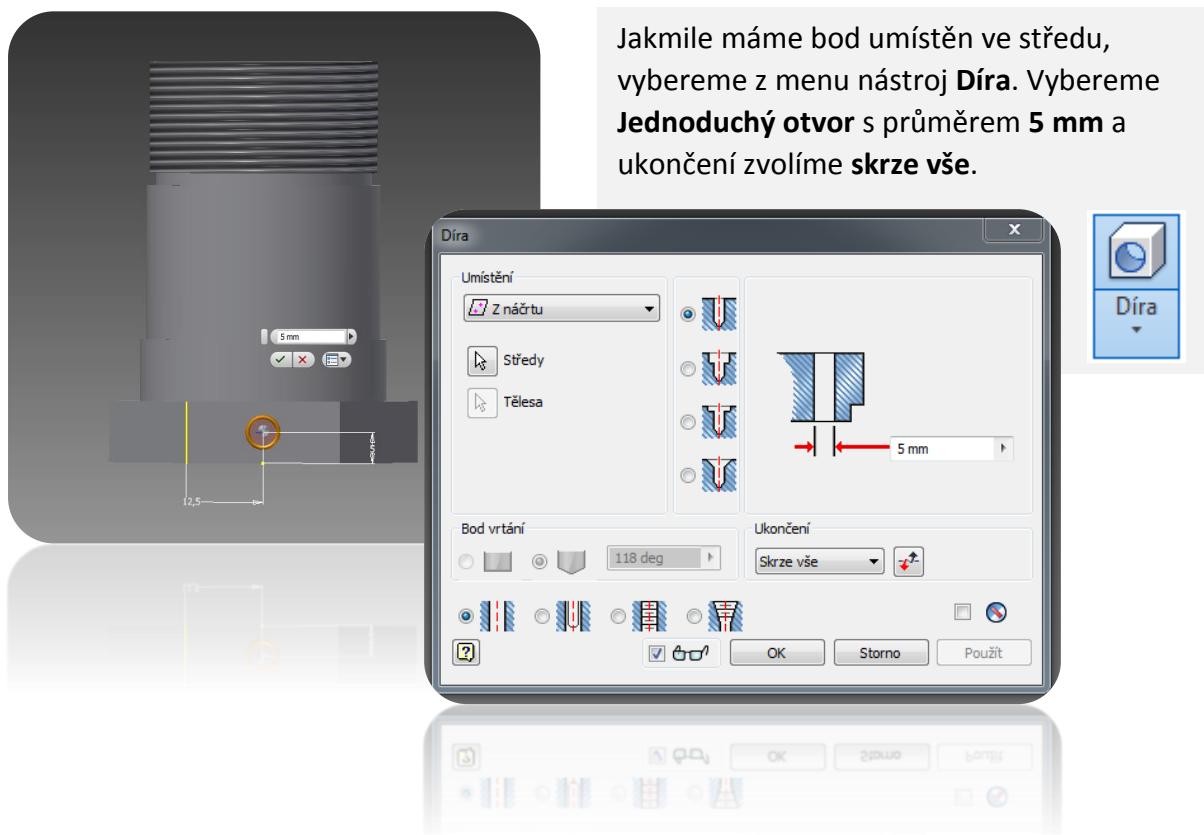
18. krok



Posledním úkolem je vytvoření díry ve středu skrz spodní polygon. To provedeme tak, že vytvoříme rovinu pomocí **2D náčrtu** na jedné ze stran polygonu. Abychom vytvořili přesně díru ve středu, umístíme **Bod pomocí kót**. Nejprve si odměříme jak je široká a vysoká část polygonu. Poté umístíme na libovolné místo **Bod**. Jelikož víme šířku a výšku naší roviny (polygonu), okótujeme bod tak, aby byl ve středu naší roviny.



19. krok



20. hotovo

