




























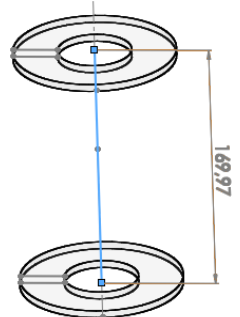
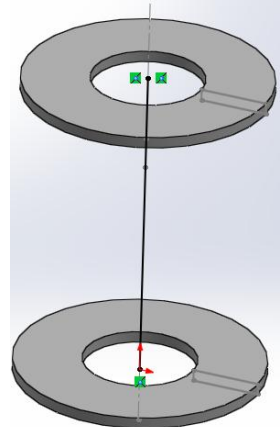
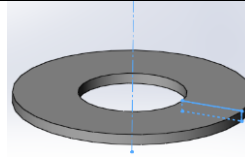
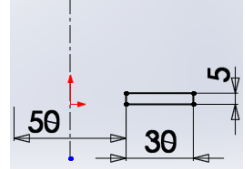


SolidWorks - ķermeņa izmēru maiņa animācijā

Atsperes animācija

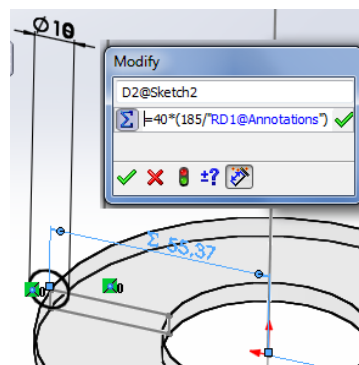
	File>New>Part	Sāk jaunu dokumentu Part .
	Revolved Boss/Base	Izvēlas Front Plane , uzsāk skices zīmēšanu.
	Centreline	Uzzīmē simetrijas asi Y ass virzienā.
	Corner Rectangle	Uzzīmē un nedefinē skici ar Smart Dimensions 
	Exit Sketch	Iziet no skices un apstiprina  Revolve 
	File>Save	Saglabā ar nosaukumu Part1 .
	File>New>Assembly	Izveido jaunu salikuma dokumentu Assembly .
	Begin Assembly	Atzīmē detaļu Part1  un apstiprina 
	Insert Components	Atzīmē detaļu Part1  , pārbīda kursoru uz darba virsmu un novieto brīvajā vietā.
	Part1>Sketch>Shove	Parāda abu detaļu skices.
	Mate	Norāda abu detaļu simetrijas asi un atzīmē Coincident  un apstiprina 
		Norāda abu detaļu taisnstūra skices apakšējo malu un atzīmē Parallel  un apstiprina  . Tagad augšējais disks brīvi kustās pa Y asi un nerotē.
	Insert Components >New Part	Tagad sākas atsperes veidošana. Atzīmē Front Plane . Skicēšanas režīmā paņem line  , kuru zīmē pa Y asi, sākot no koordinātu sākumpunkta. Līnas augšu salāgo ar augšējā diska riņķa līniju Coincident  un apstiprina  . Iziet no skices 
	Smart Dimensions >Reference dimensions	Edit Part . Nospiež Smart Dimensions  un izvēlas Reference dimensions  izveido anotācijas izmēru starp abiem diskiem esošajai līnijai.





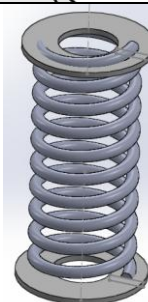
Front Plane>Sketch

Atzīmē **Front Plane** un Izveido jaunu skici. Paņem **Circle** un apļa centru novieto uz apakšējā diska skices augšējās malas. Nodēfinē skici ar **Smart Dimensions** . Definē apļa attālumu no centra līnijas ar vienādojumu $=40*(185/"RD1@Annotations")$



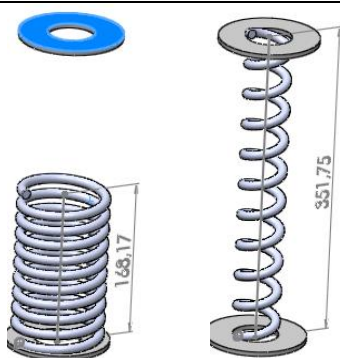
Swept Boss/Base

Pie **Profile** atzīmē mazo apli, pie **Path** atzīmē iepriekš zīmēto līniju. Pie **Options** izvēlas **Orientation/twist type > Twist Along Path** un **Defined by: > Turns > 10**. Atzīmē **Show preview** un apstiprina .



Rebuild

Pārvieto augšējo disku un nospiež „luksoforu” , un pārbauda, vai atspere izmaina garumu.



Extruded Cut

Izveido jaunu skici **Front plane**. Iezīmē diska riņķa līniju un nokopē ar **Convert Entities** . Tad izvēlas **Features > Extruded Cut** un nogriež lieko atsperes daļu. To pašu atkārtoti atspere galam.



Motions Study 1

Pavirza laika skalu uz **5 sec**, tad pārvieto augšējo disku, tad pavirza laika skalu uz **10 sec** un atkal pārvieto augšējo disku. Nospiež **Calculate**. Vajadzētu iegūt kustīgas atsperes animāciju.

Paraugs: <http://www.youtube.com/watch?v=jhumbNia7Wo>