

Ejercicio 1.1.1

Portaestante de plástico con tirafondo

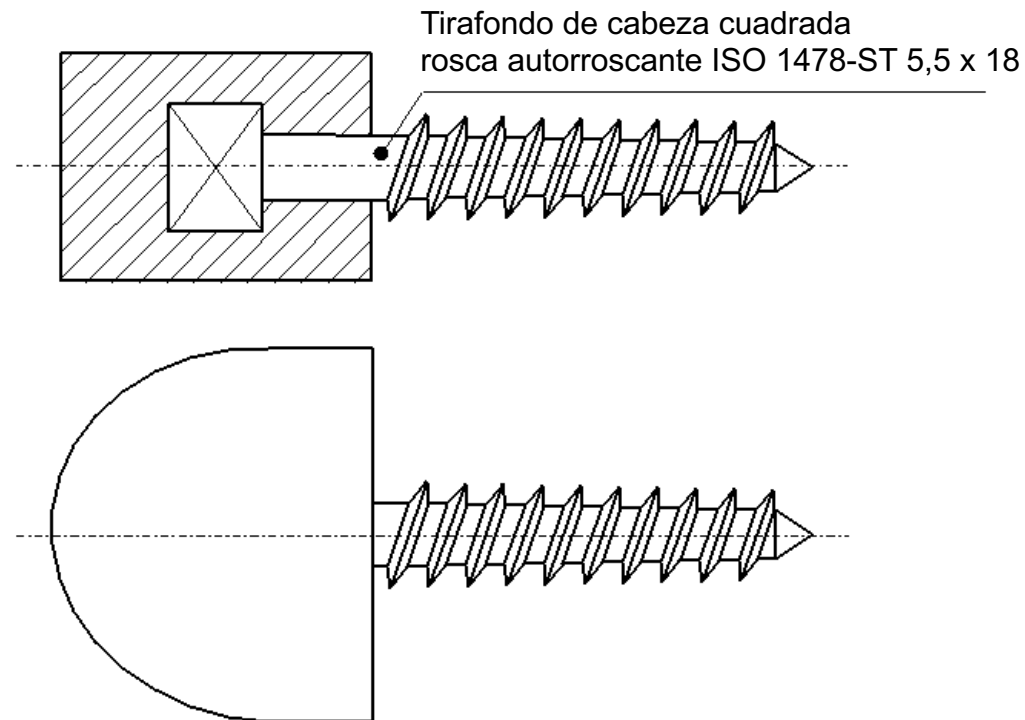
Tarea

Estrategia

Ejecución

Conclusiones

La figura muestra el plano de diseño de un portaestante de plástico con tirafondo



Tareas:

- A** Obtenga el modelo sólido del tirafondo
- B** Obtenga el modelo sólido de la cabeza de plástico
- C** Obtenga el sólido multicuerpo

Tarea

Estrategia

Ejecución

Conclusiones

1 Obtenga el tirafondo editando el modelo de la hembrilla del ejercicio 07.03

- 1 Elimine la parte del gancho de la trayectoria
- 2 Modifique las medidas
- 3 Añada el núcleo de la cabeza

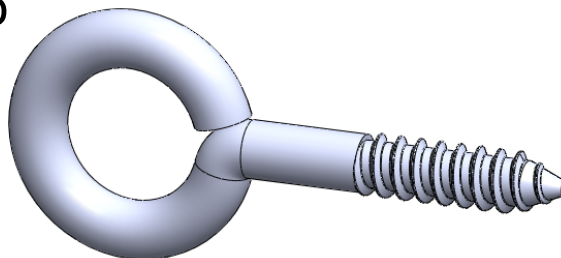
2 Modele la cabeza de plástico como sólido sin fusionar

- 1 Dibuje el perfil
- 2 Extruya sin fusionar

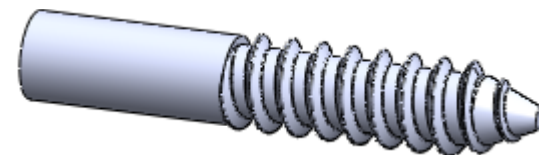
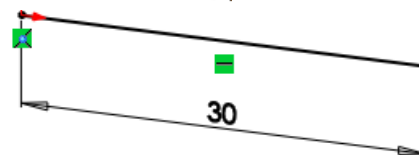
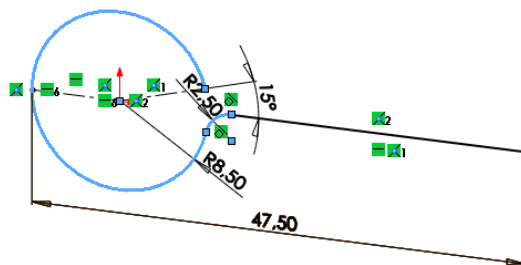
3 Aplique las operaciones booleanas necesarias para dejar en la cabeza el hueco correspondiente al núcleo de la cabeza

1 Obtenga el tirafondo

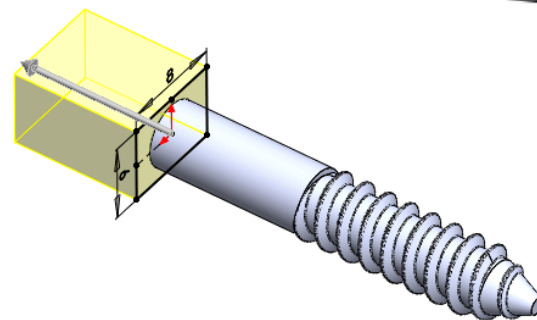
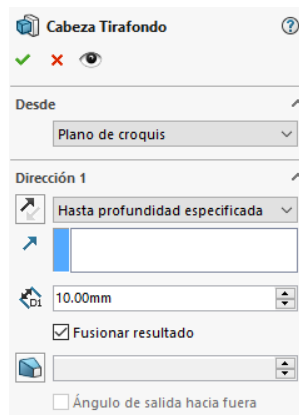
✓ Obtenga una copia de la hembra del ejercicio 07.03



✓ Edite la trayectoria del perfil para eliminar la parte del ojal y cambiar la longitud de la caña



✓ Añada el núcleo de la cabeza



Tarea

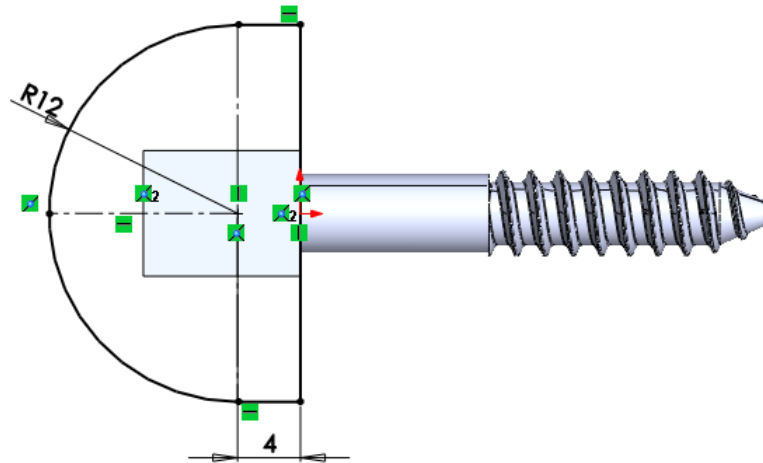
Estrategia

Ejecución

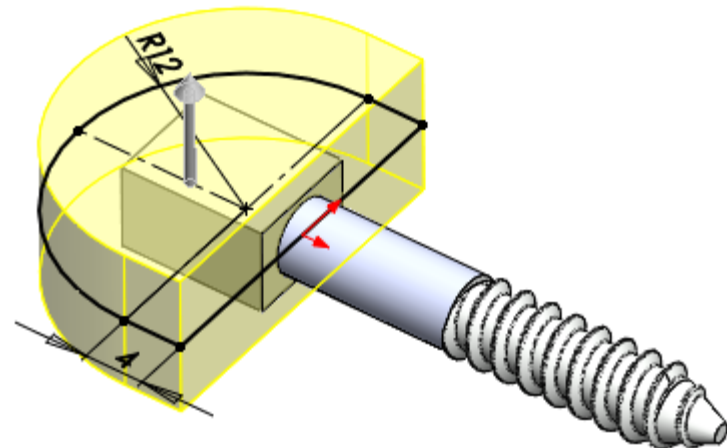
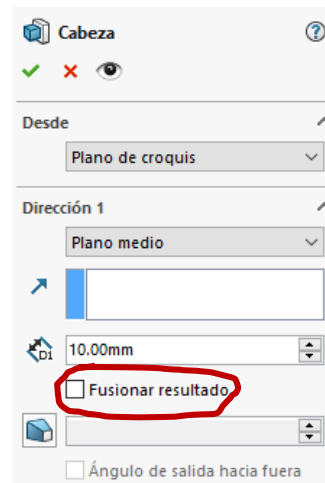
Conclusiones

2 Modele la cabeza de plástico como sólido sin fusionar

✓ Dibuje el perfil



✓ Extruya sin fusionar

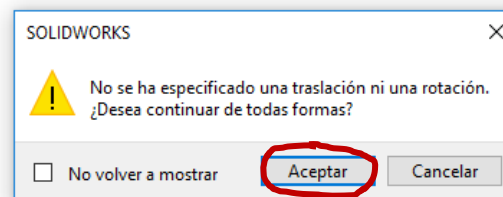
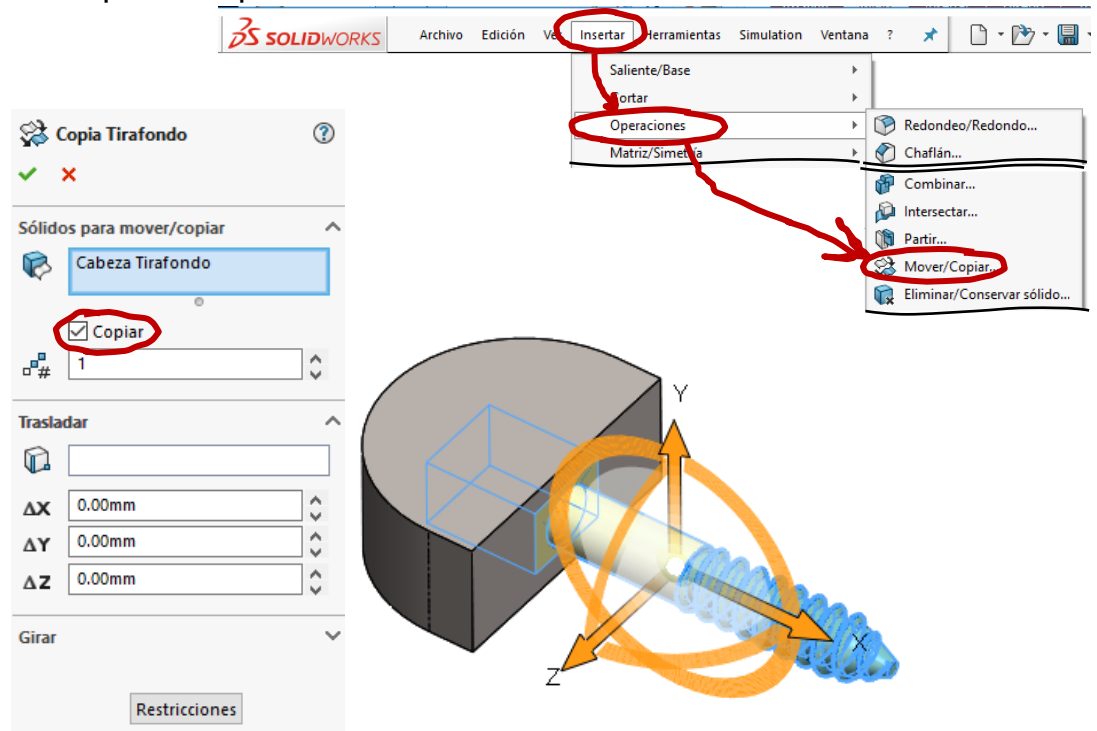


3 Obtenga el hueco de la cabeza

- ✓ Obtenga una copia del cuerpo del tirafondo
 - ✓ Seleccione mover/copiar cuerpos

- ✓ Seleccione copiar
- ✓ Seleccione una copia
- ✓ Seleccione movimiento nulo

- ✓ Confirme movimiento nulo



Tarea

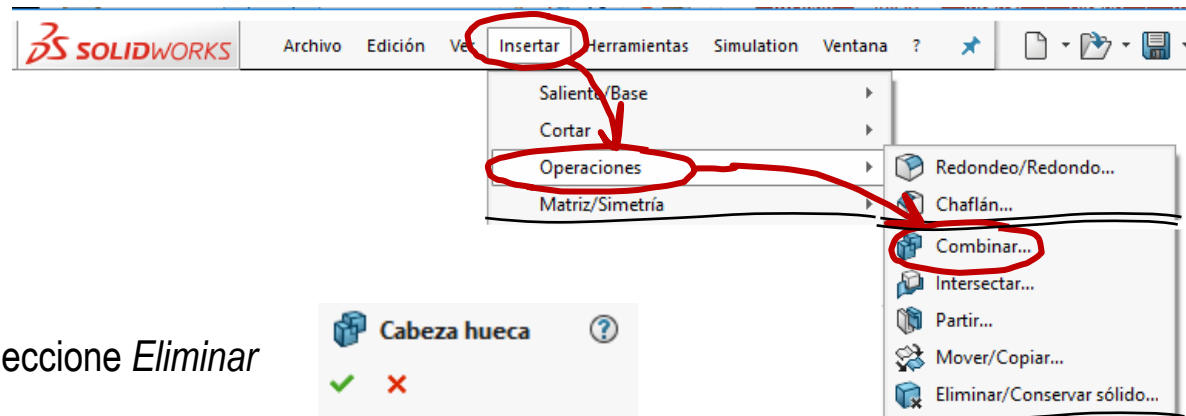
Estrategia

Ejecución

Conclusiones

✓ Combine sustrayendo la copia del tirafondo de la cabeza

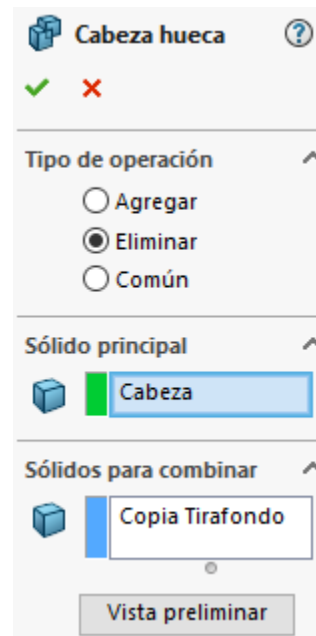
✓ Seleccione combinar cuerpos



✓ Seleccione *Eliminar*

✓ Seleccione la cabeza como cuerpo principal

✓ Seleccione la copia del tirafondo como cuerpo a sustraer



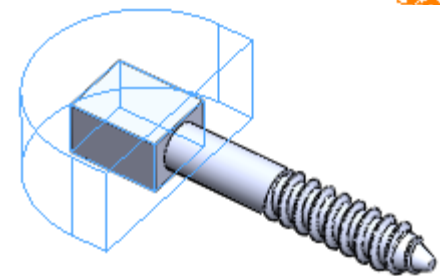
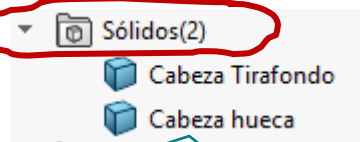
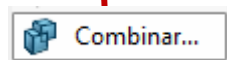
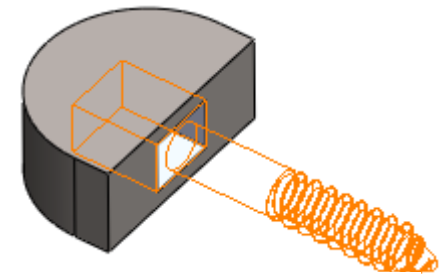
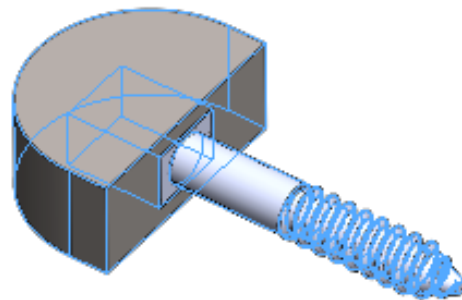
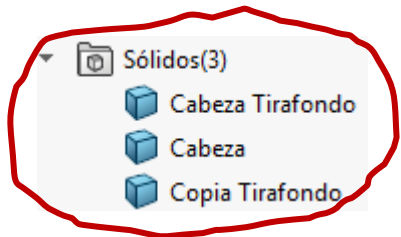
Tarea

Estrategia

Ejecución

Conclusiones

El resultado final es:



Observe que en el árbol del modelo aparecen dos cuerpos

Tarea

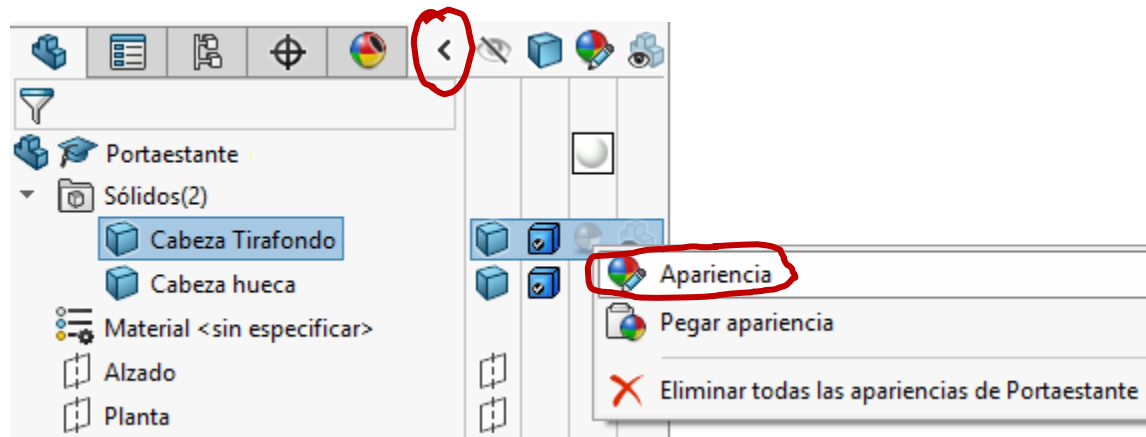
Estrategia

Ejecución

Conclusiones



Puede modificar la apariencia de cada cuerpo por separado:



- 1 Las piezas de un multi-cuerpo se modelan igual que las piezas normales, pero sin fusionar los sólidos resultantes
- 2 Las uniones e intersecciones se resuelven con operaciones booleanas explícitas
- 3 El modelo resultante puede distinguir diferentes apariencias para cada cuerpo

Se pueden visualizar los diferentes materiales