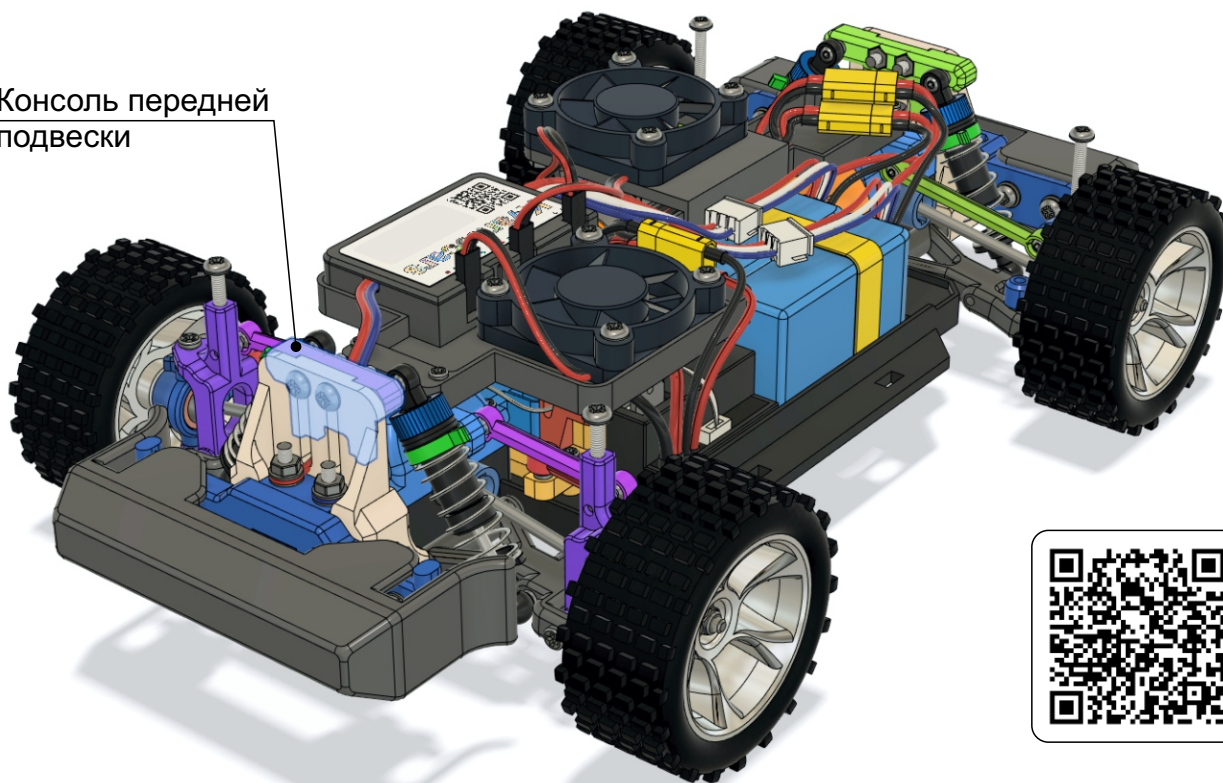


Консоль передней подвески

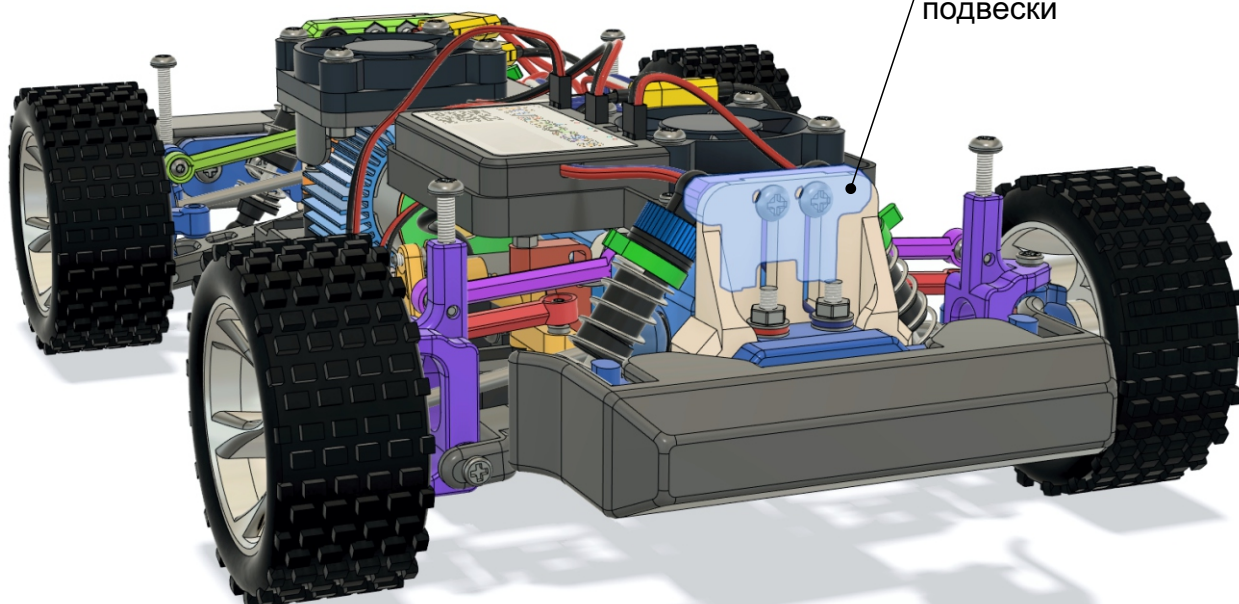
Front bracket

Данная деталь является верхним креплением для пружинных амортизаторов подвески. При помощи изменения положения данной детали можно регулировать клиренс модели. Консоль передней подвески крепится к кронштейну подвески при помощи двух винтов M3x12 и двух гаек M3, которые вставляются в посадочные углубления.

Консоль передней подвески

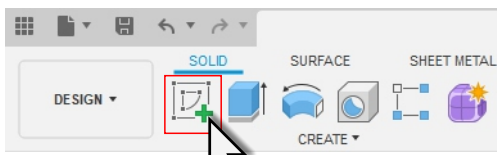


Консоль передней подвески



Консоль передней подвески

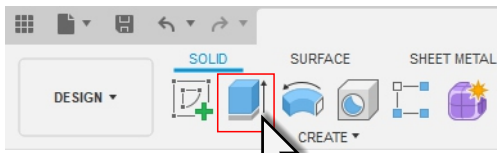
Solid Create Create Sketch



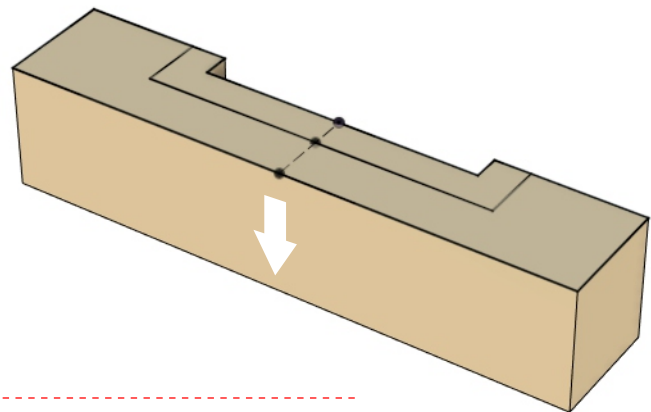
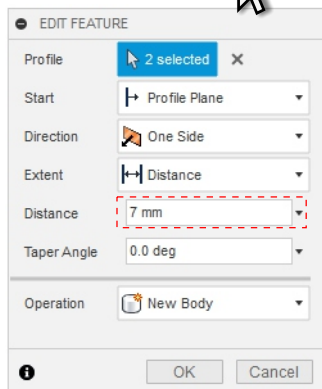
1 Создать эскиз на плоскости Origin, по чертежу, Create Sketch (Создать эскиз)



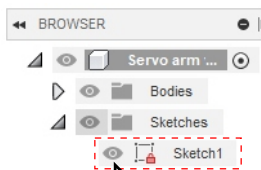
Solid Create Extrude



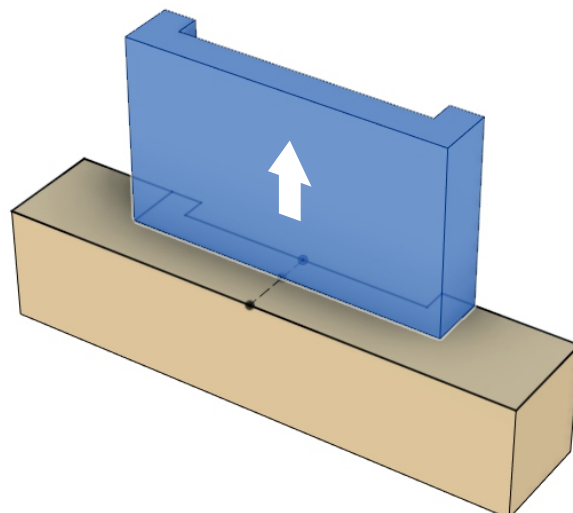
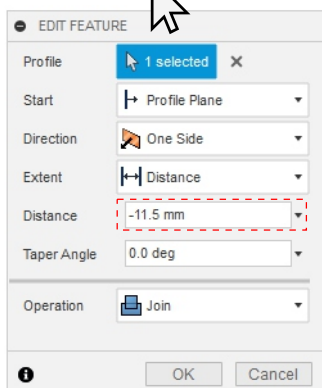
2 Выдавить построенный контур на 7мм вниз. Extrude (Выдавить)

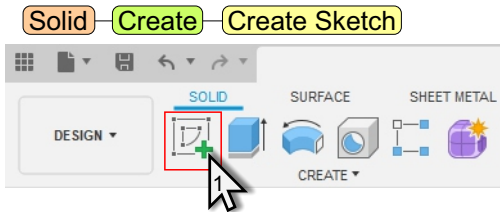


Solid Create Extrude



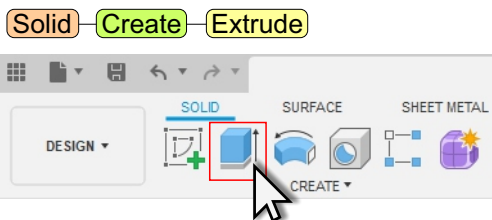
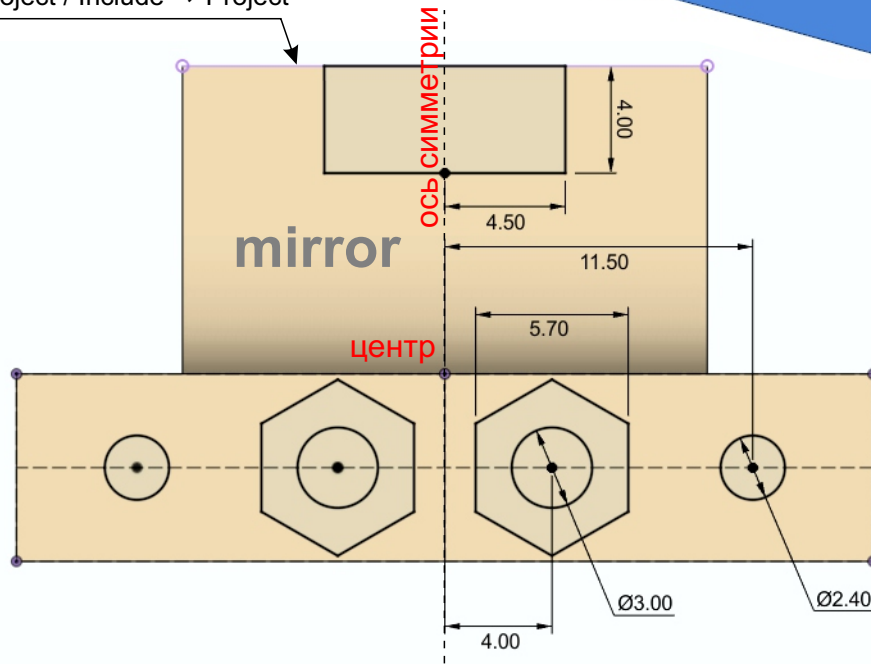
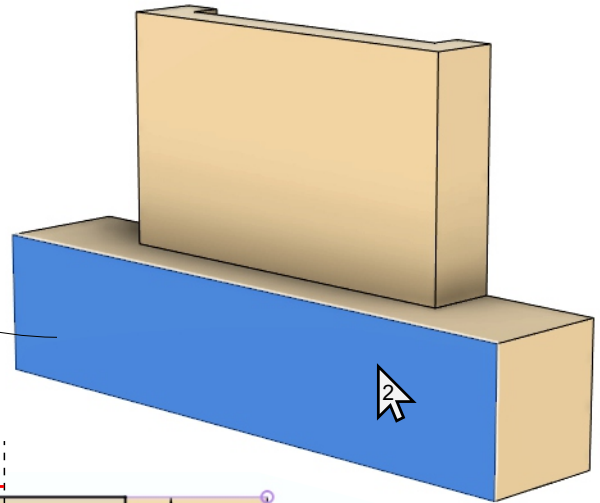
3 Включить видимость эскиза и выдавить внутренний контур на 11,5 мм вверх. Extrude (Выдавить)



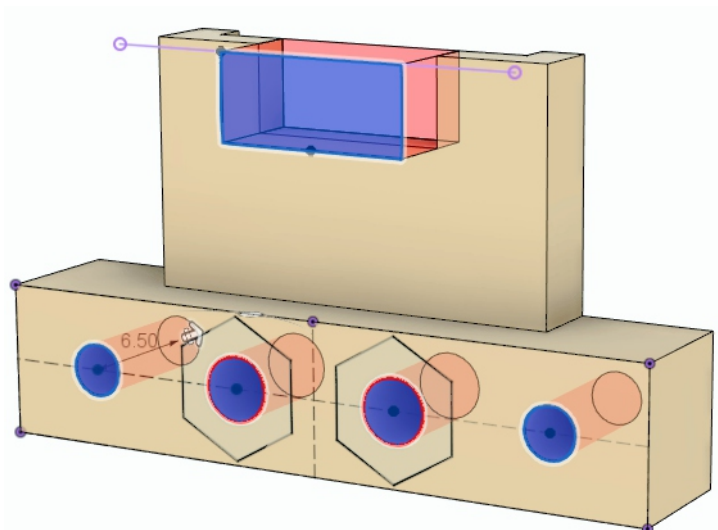
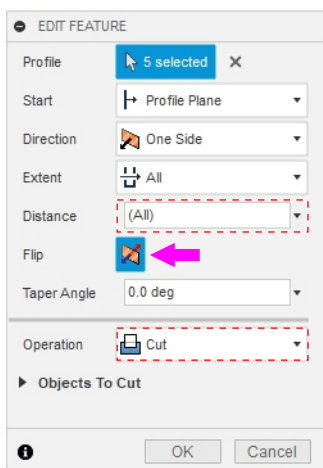


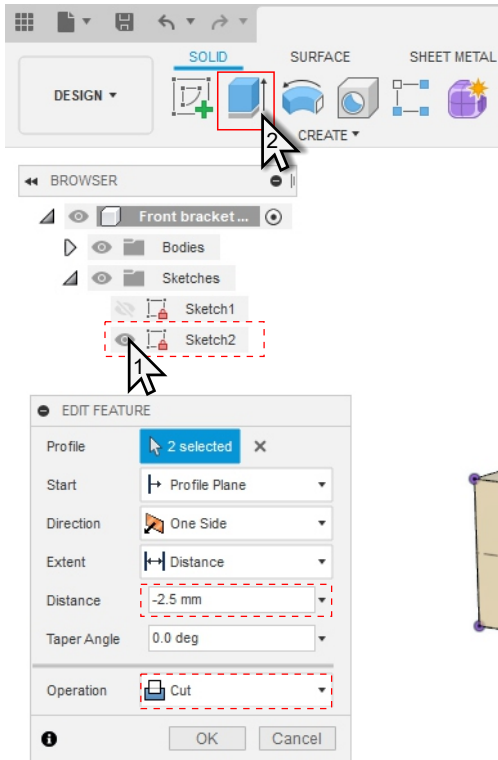
4 Создать новый эскиз на указанной грани

Спроецируйте данную линию из готового 3D объекта
 CREATE ⇒ Project / Include ⇒ Project



5 Выдавить контур насквозь детали, применив операцию Extrude (выдавить) > Cut (вырез)

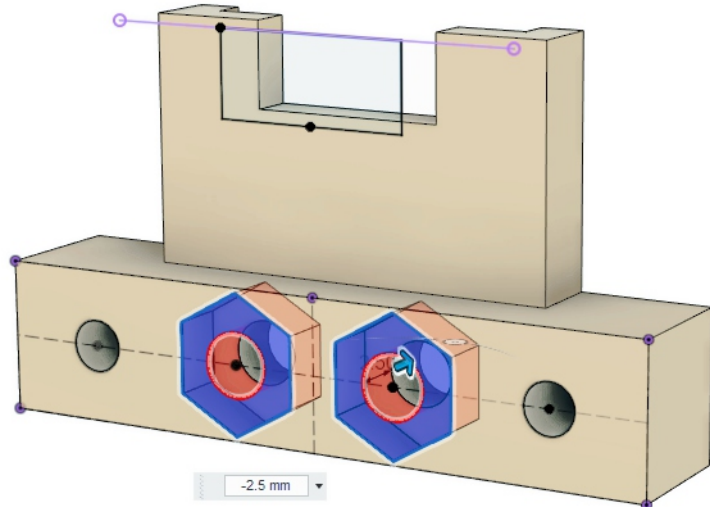




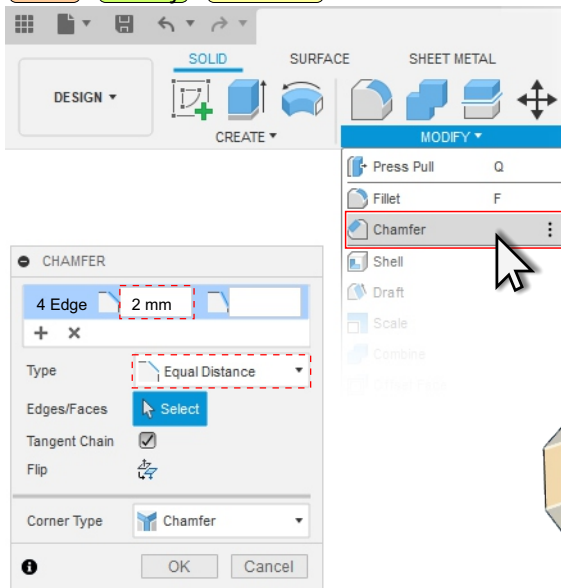
6

Включить видимость эскиза и выдавить шестигранные углубления на 2,5мм. Extrude (выдавить) > Cut(вырез)

Solid Create Extrude

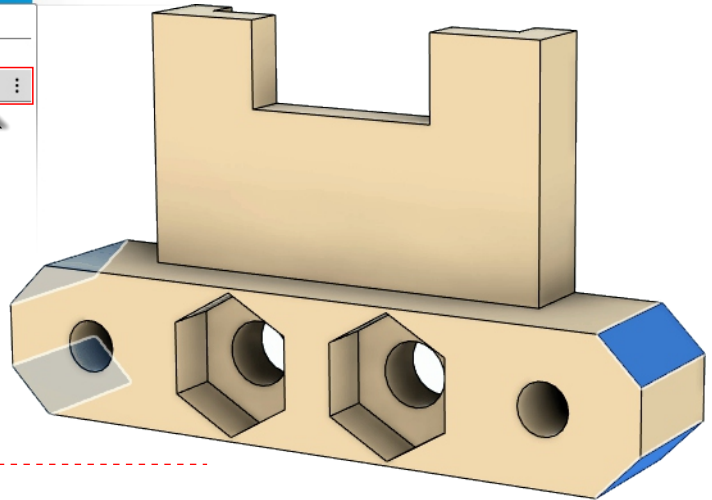


Solid Modify Chamfer

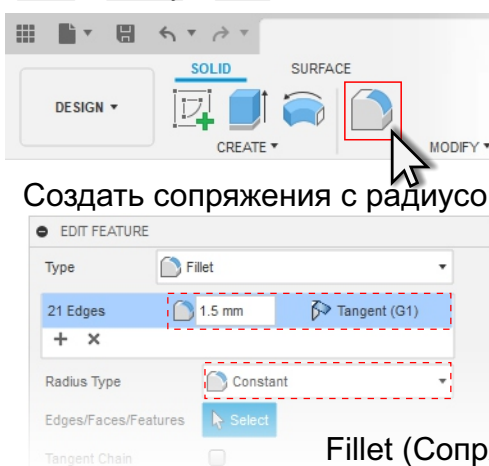


7

Создать фаски с размером 2 мм Equal distance (Равное расстояние)



Solid Modify Fillet



8

Создать сопряжения с радиусом 1,5 мм

Fillet (Сопряжение)
Constant (Постоянный радиус)

