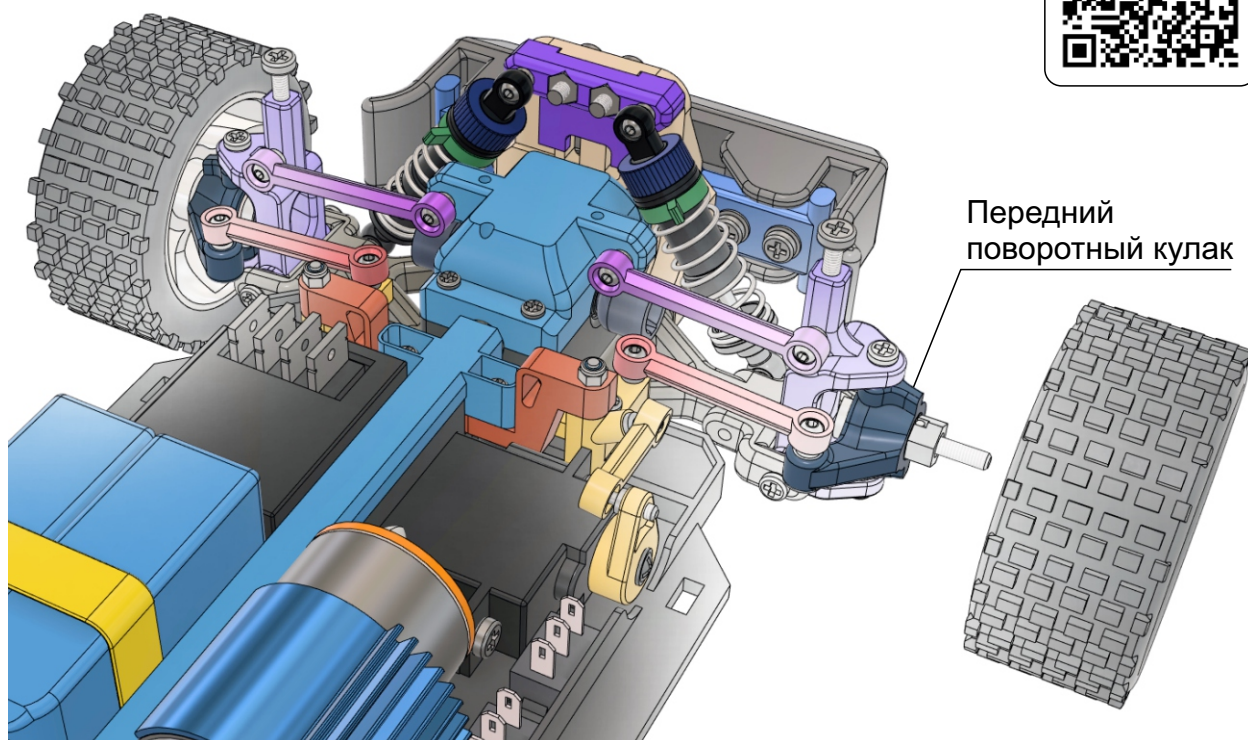
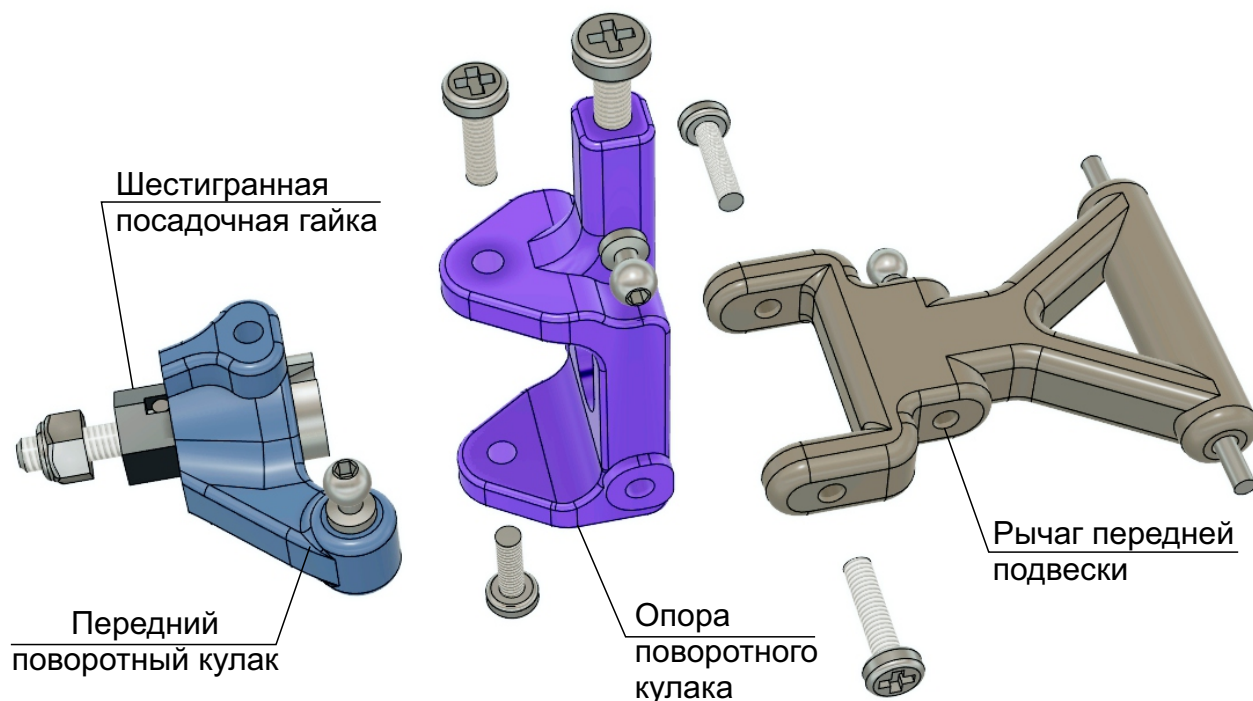


Передний поворотный кулак

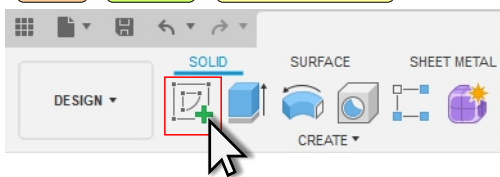
Front hub

Данная деталь является составной частью подвески и обеспечивает поворот колес. Поворотный кулак имеет одну собственную степень свободы внутри детали опоры. Центральная часть поворотного кулака является нишей для установки подшипников и оси колеса – наружной частью ШРУСа.



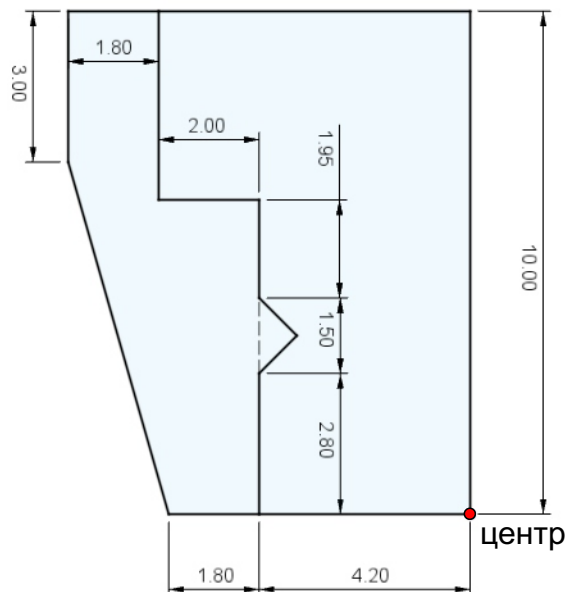
Передний поворотный кулак

Solid Create Create Sketch



1

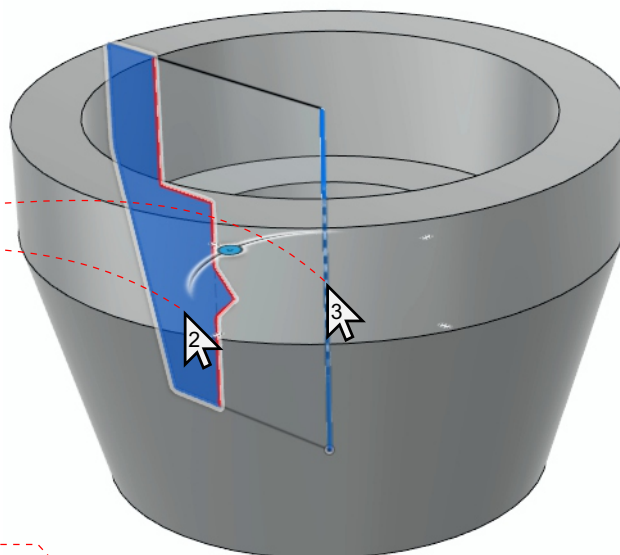
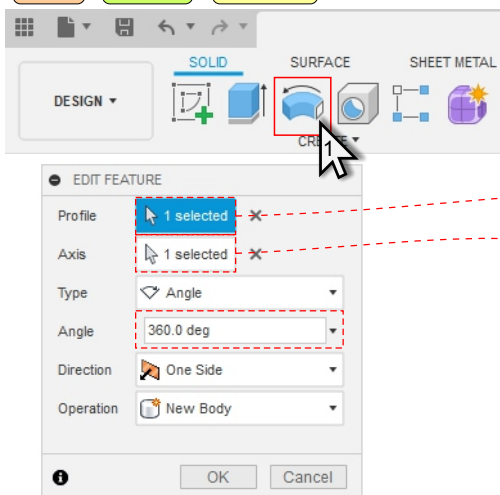
Создать эскиз на плоскости Origin, по чертежу, Create Sketch (Создать эскиз)



2

Придать объем при помощи команды Revolve (вращение)

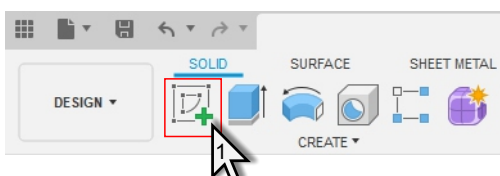
Solid Create Revolve



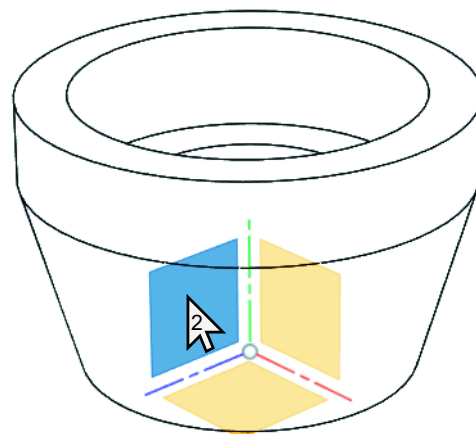
3

Создать второй эскиз на указанной плоскости Origin.

Solid Create Create Sketch

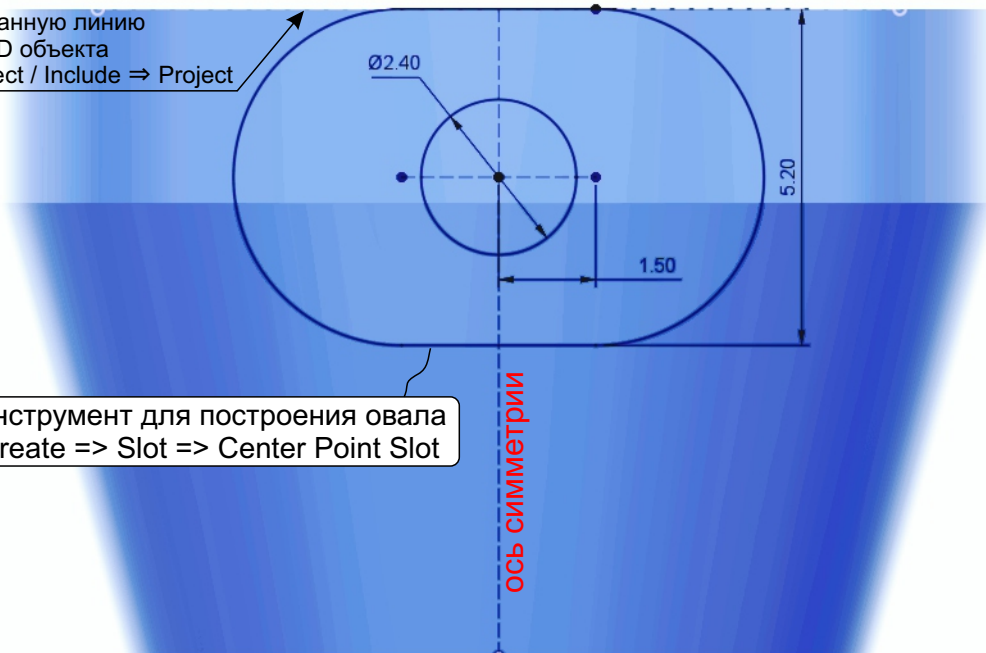


Эскиз для построения находится на следующей странице

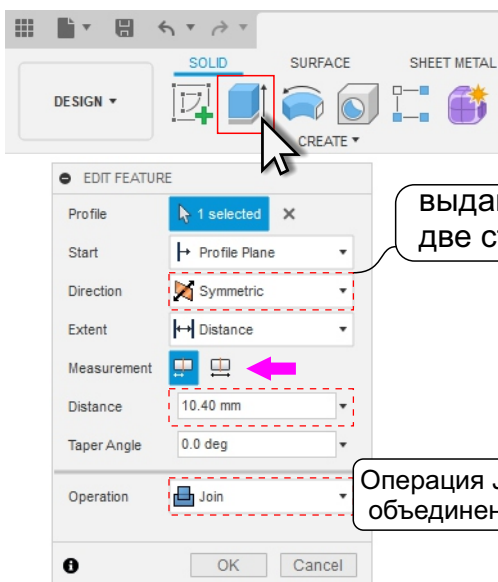


Спроецируйте данную линию
верхней грани 3D объекта
CREATE ⇒ Project / Include ⇒ Project

Инструмент для построения овала
Create => Slot => Center Point Slot



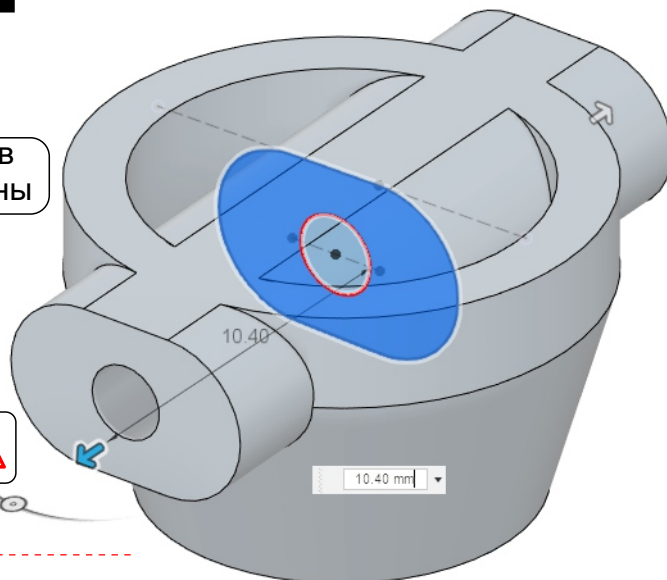
Solid Create Extrude



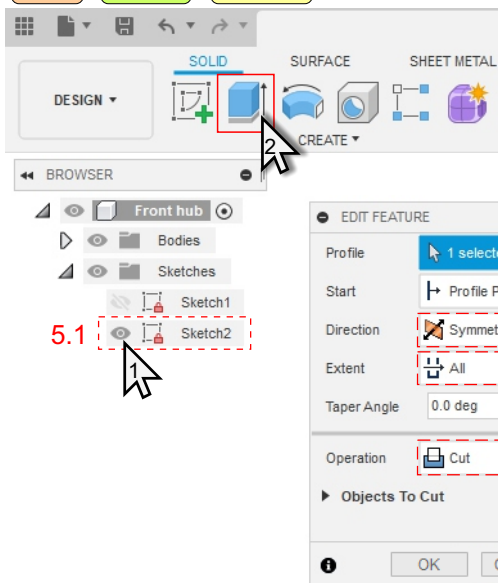
4 Выдавить контур в две стороны
на 10,4мм командой Extrude (выдавить)

Выдавить в
две стороны

Операция Join
объединение



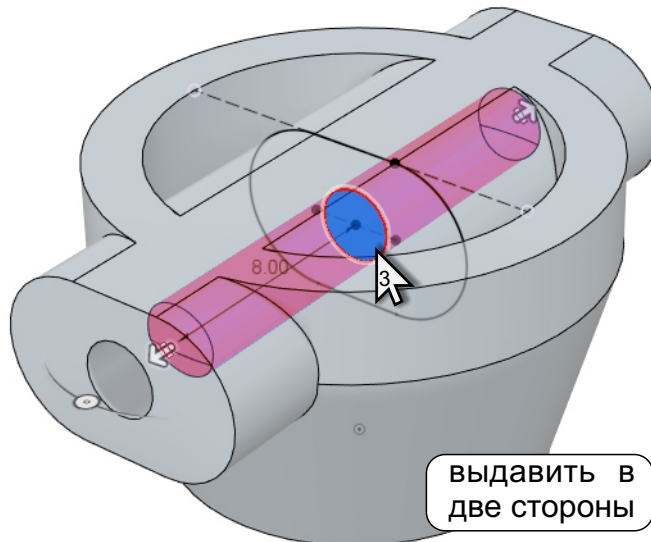
Solid Create Extrude

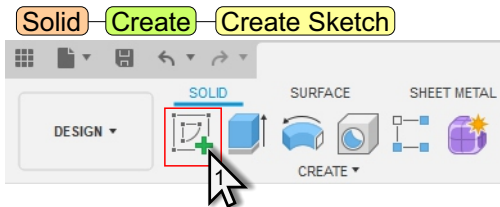


5 Включить видимость 2-го эскиза, вызвать
Extrude, выдавить насквозь отверстие

5.1

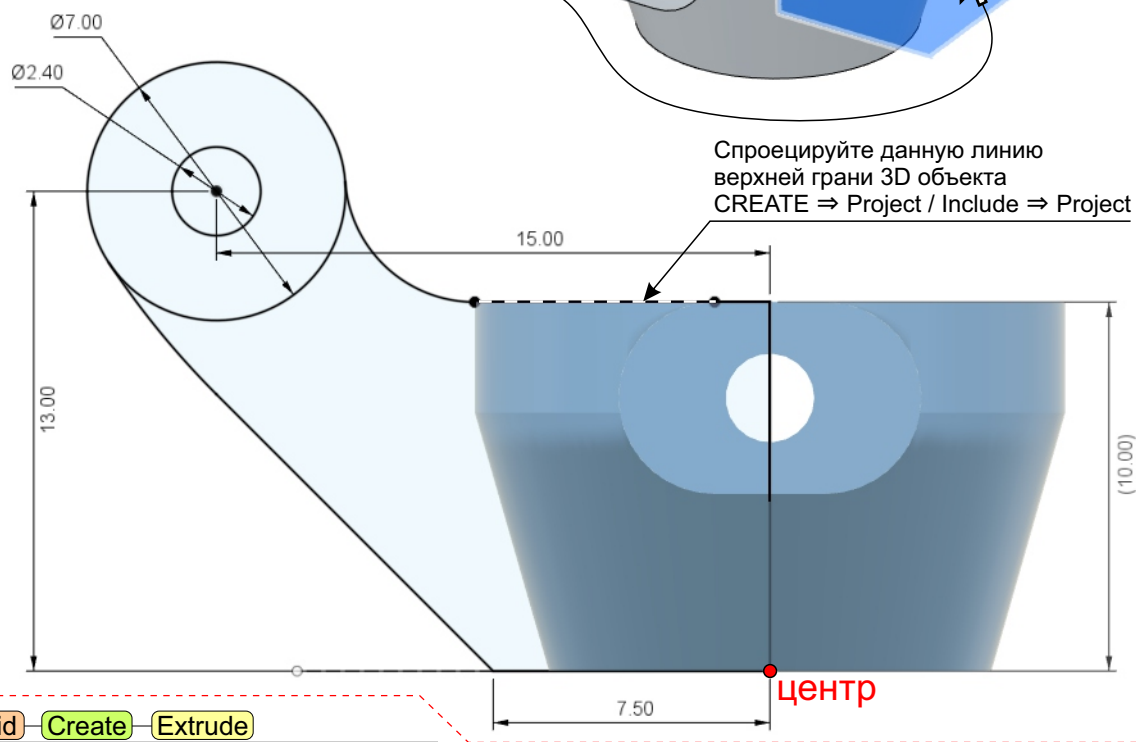
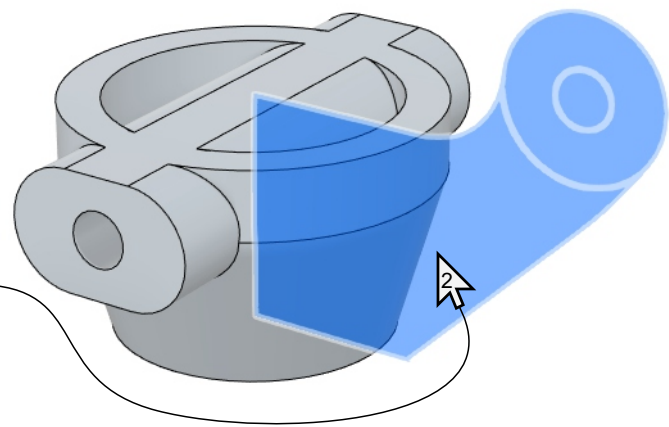
Выдавить в
две стороны



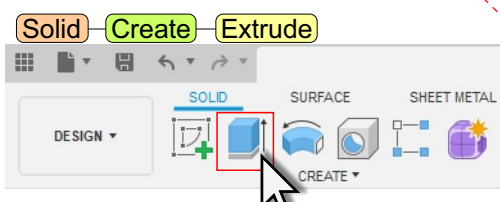


6

Для построения данного эскиза необходимо выбрать плоскость Origin, которая разделяет данное тело на две симметричные части в соответствии с эскизом

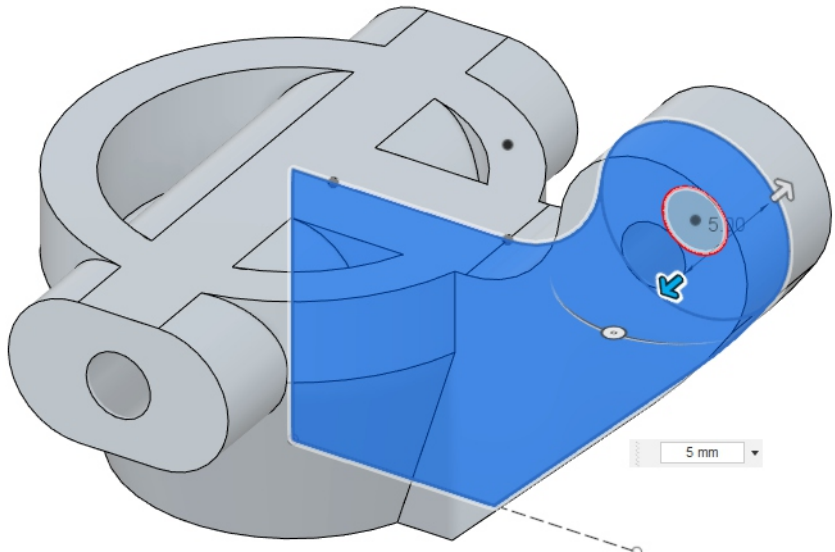
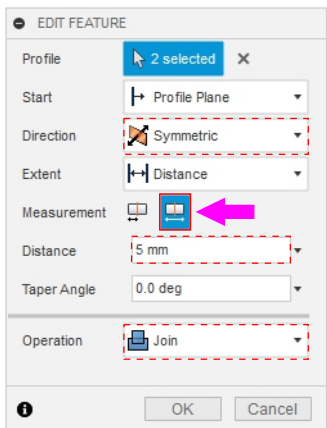


Спроецируйте данную линию верхней грани 3D объекта
CREATE ⇒ Project / Include ⇒ Project



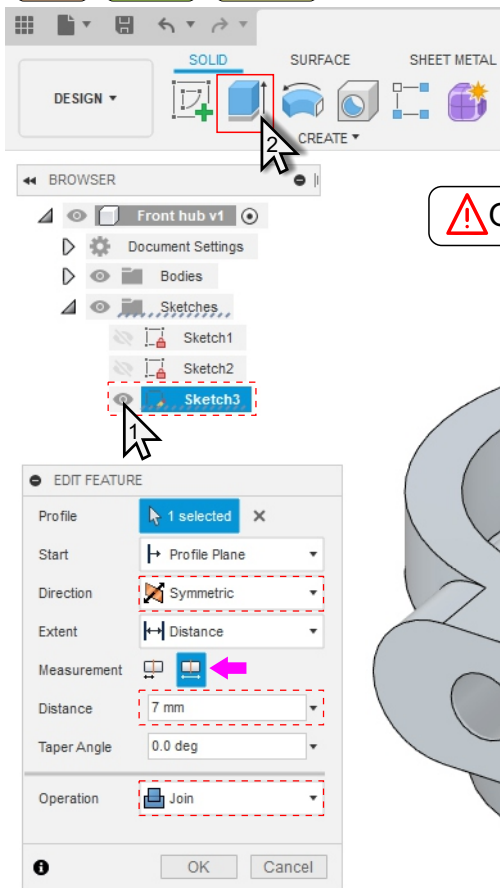
7

Выдавить контур симметрично на 5мм Extrude (выдавить)



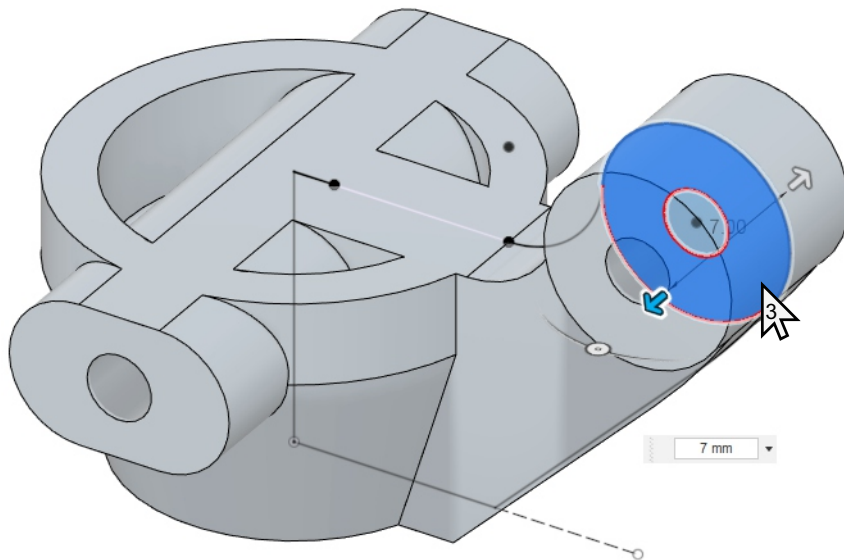
⚠️ Операция Join - объединение

Solid Create Extrude

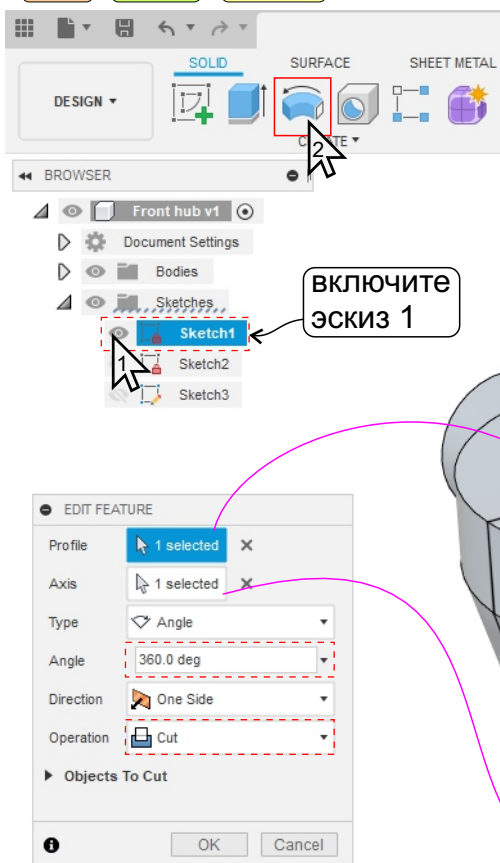


8 Включите видимость эскиза 3. Вызвать Extrude (выдавить), выдавить часть контура в соответствии с представленной схемой.

⚠ Операция Join - объединение

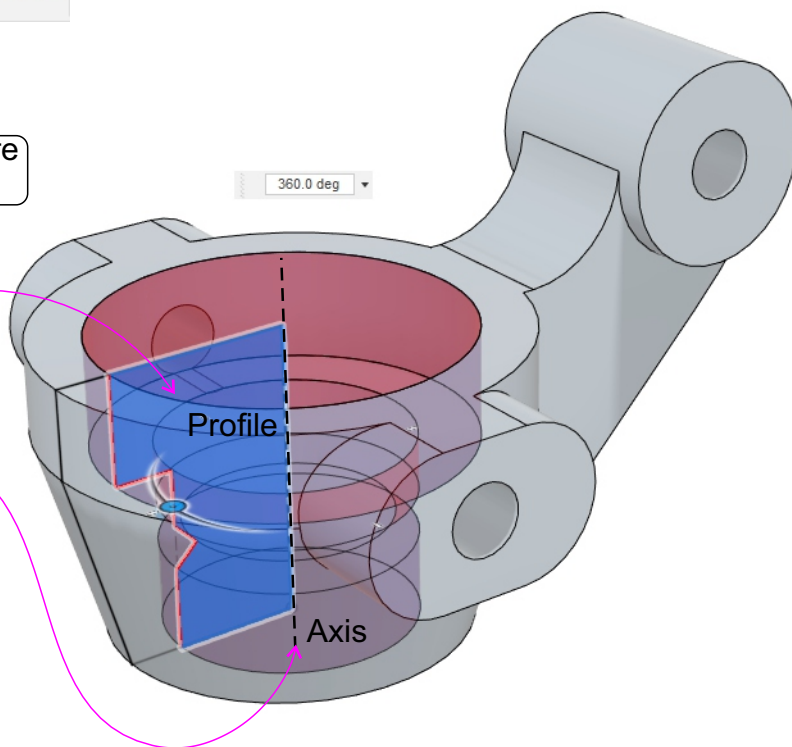


Solid Create Revolve

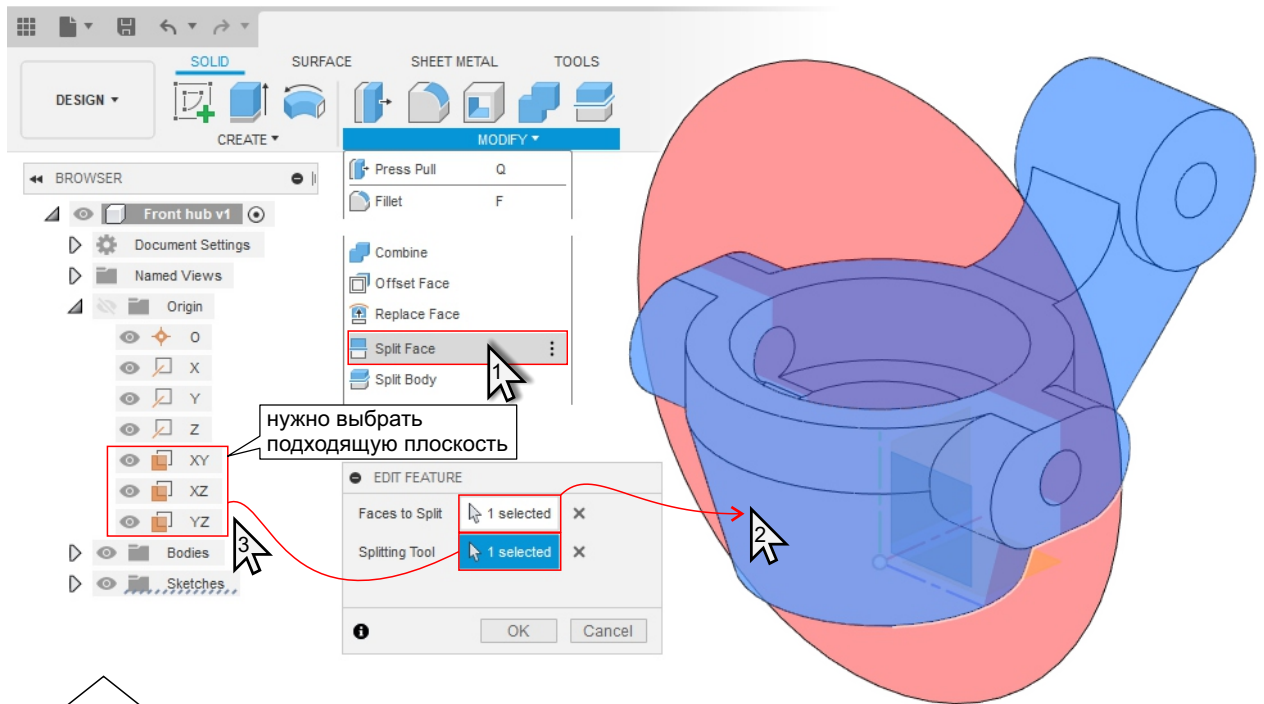


9 Включите видимость первого эскиза. При помощи команды Revolve (вращение) сделайте вырез внутреннего контура первого эскиза из построенной модели

ВКЛЮЧИТЕ ЭСКИЗ 1



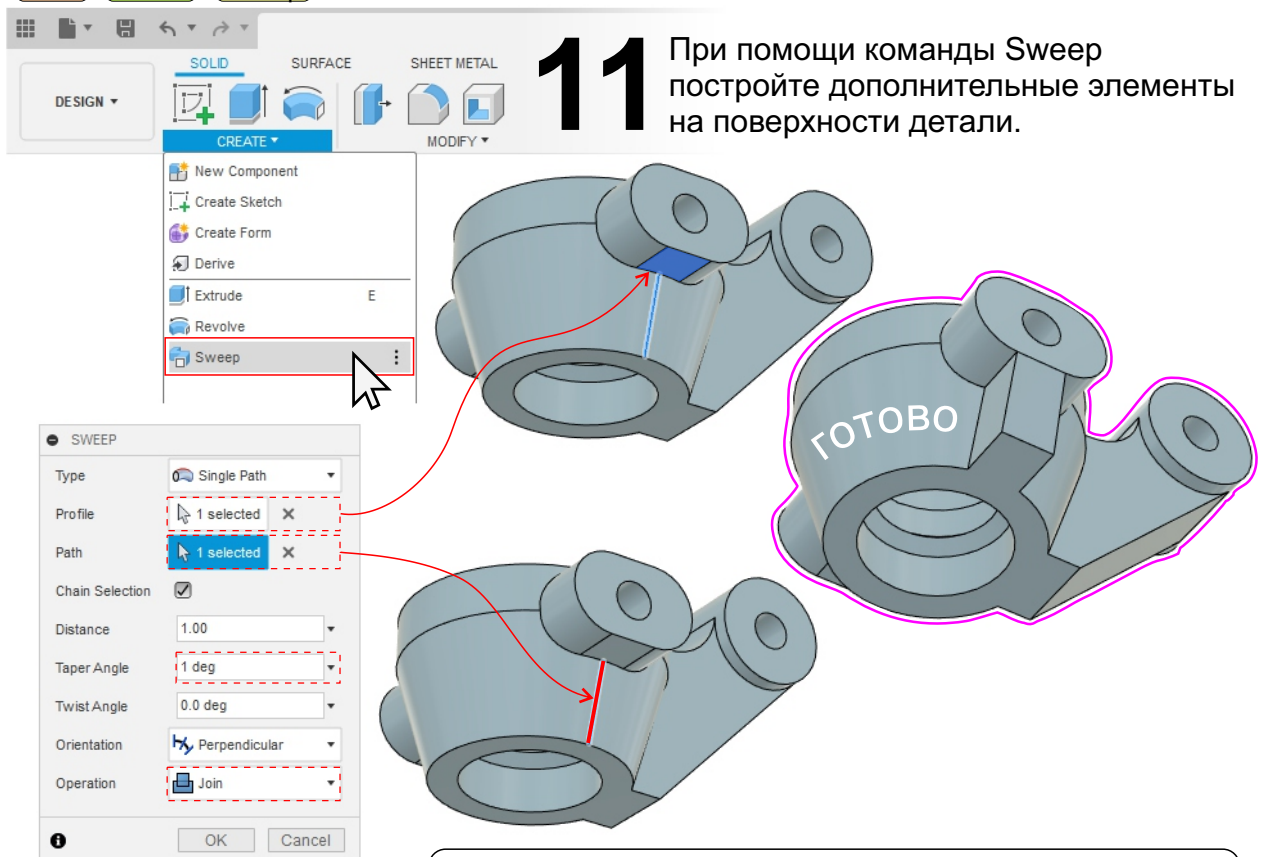
Solid - Modify - Split Face



10

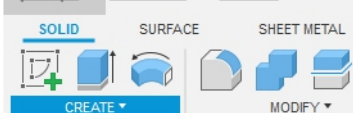
1. Вызовите команду MODIFU > Split Face (разделить грань)
2. Выберите пункт команды Faces to Split (грань для разделения), выберите указанную на схеме грань.
3. Выберите пункт команды Splitting Tools (разделяющий инструмент), выберите плоскость разделяющую тело на две несимметричные части.

Solid - Create - Sweep



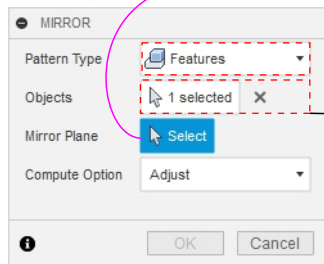
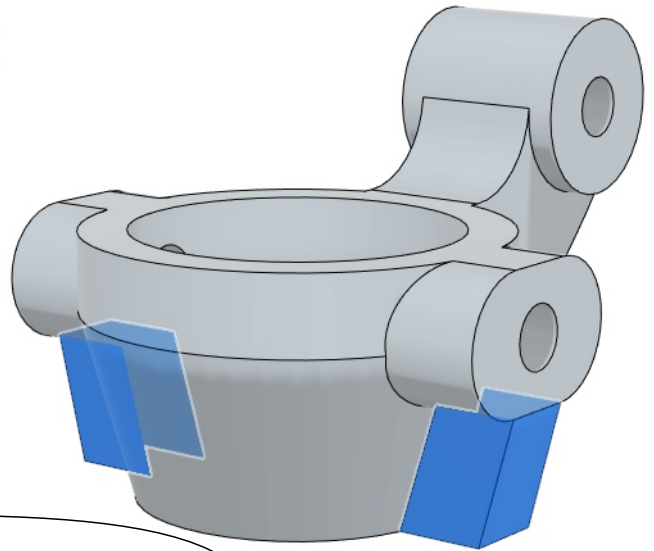
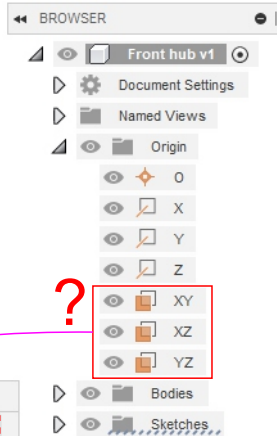
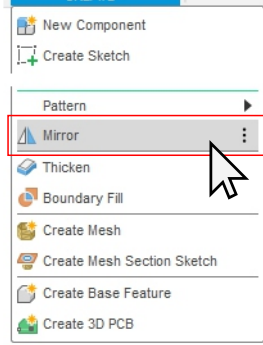
Sweep - создание объекта по профилю и траектории

Solid Create Mirror



12

Сделать зеркальное отображение на противоположную сторону детали, относительно центральной плоскости.

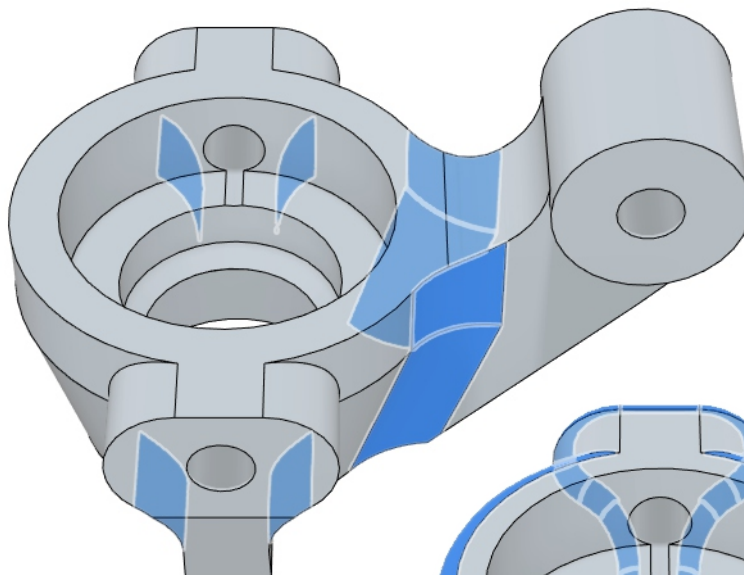


Solid Modify Fillet

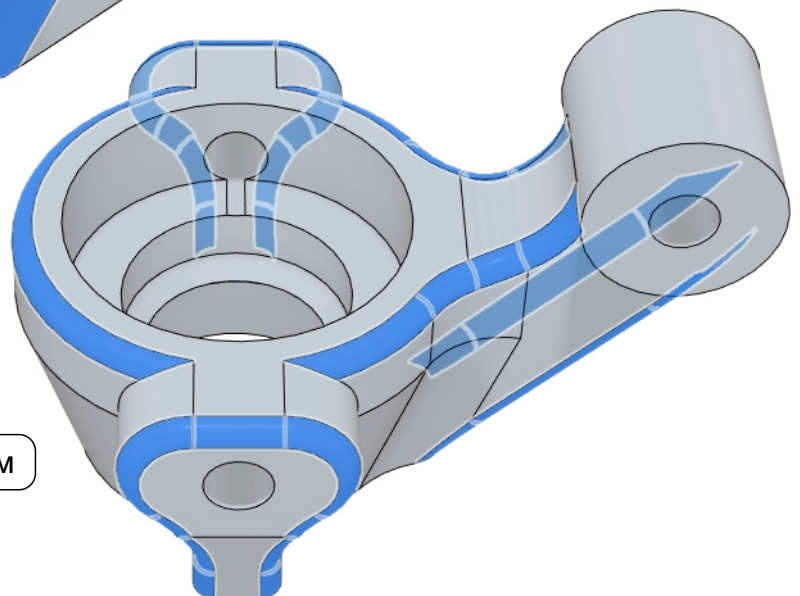


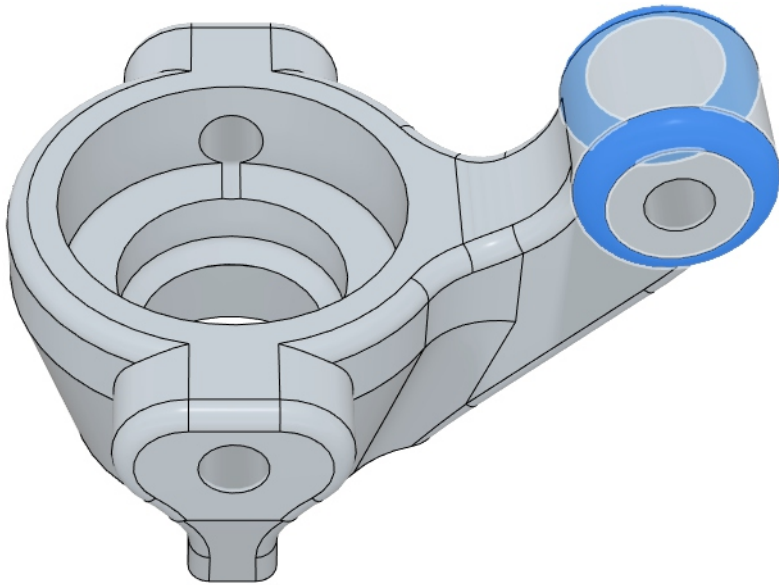
13

При помощи команды Fillet создать отдельные сопряжения следуя схемам ниже.

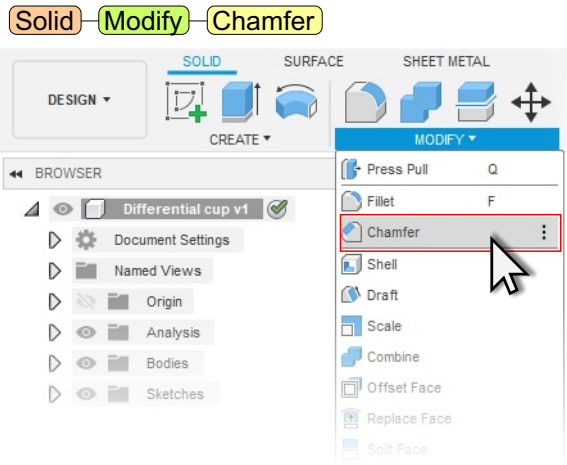


Fillet = 0,75мм



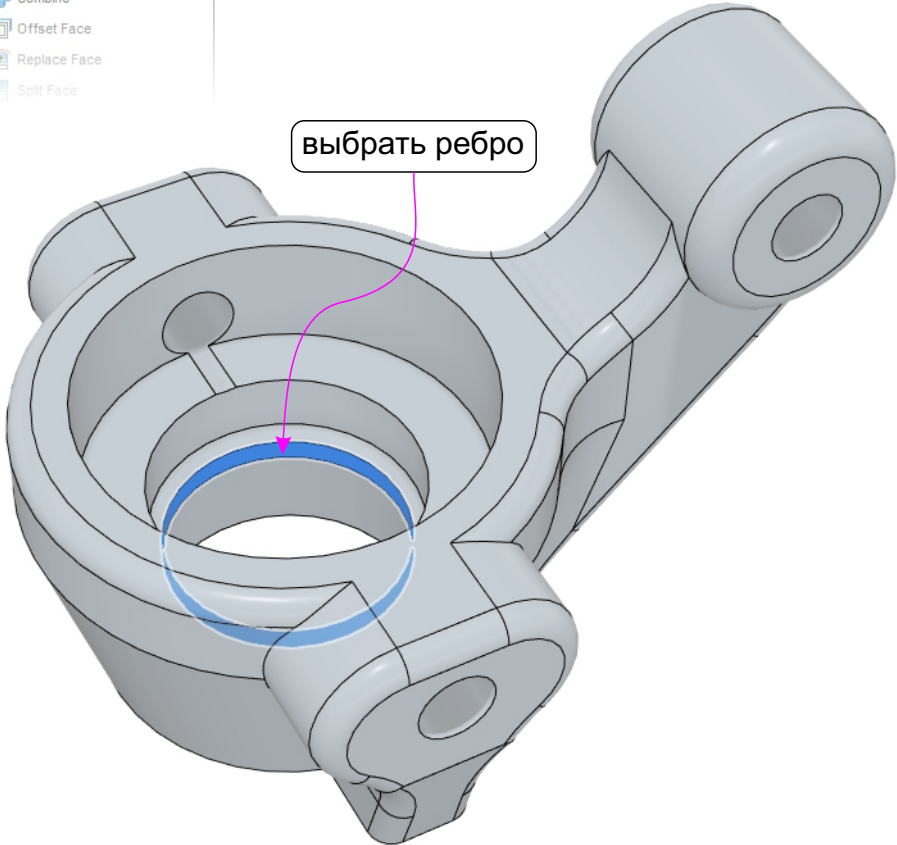
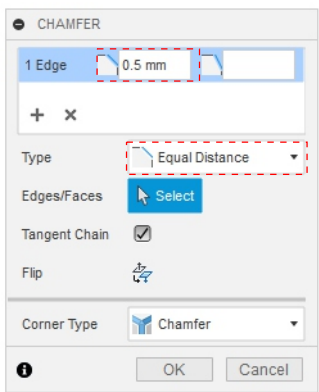


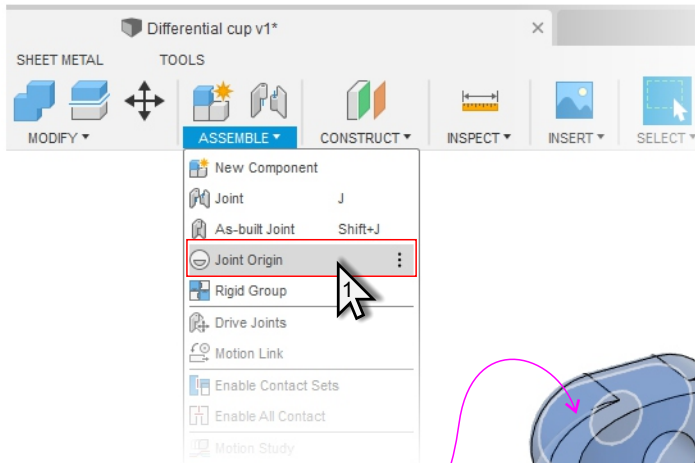
Fillet = 1мм



14

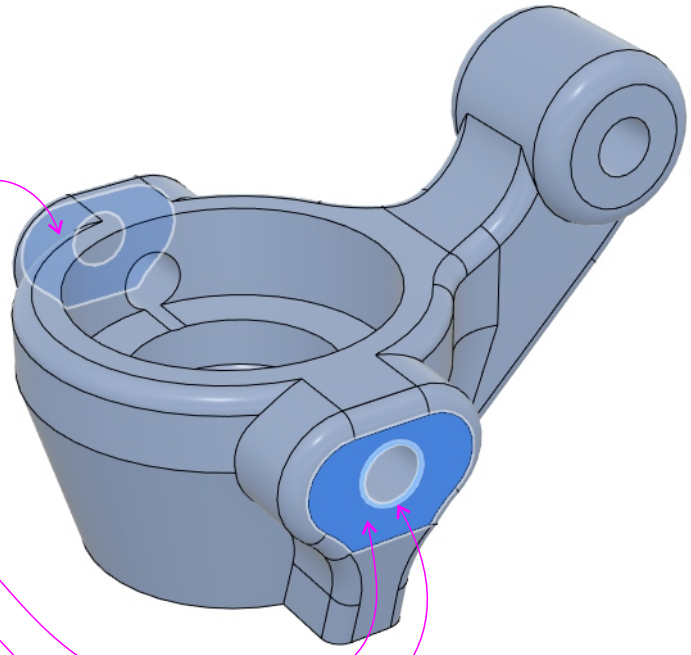
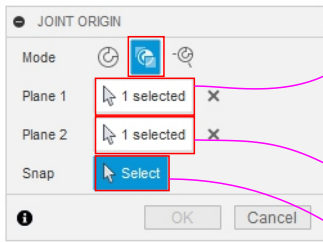
Создать сопряжение при помощи фаски
Команда: Chamfer





15

Создать точку совмещения (Joint Origin)
между двумя гранями



16

Самостоятельно создайте эскиз и выдавите две тонкостенных подпорки консольного рычага детали поворотного кулака. Такие подпорки обеспечат наиболее качественную 3D печать.

