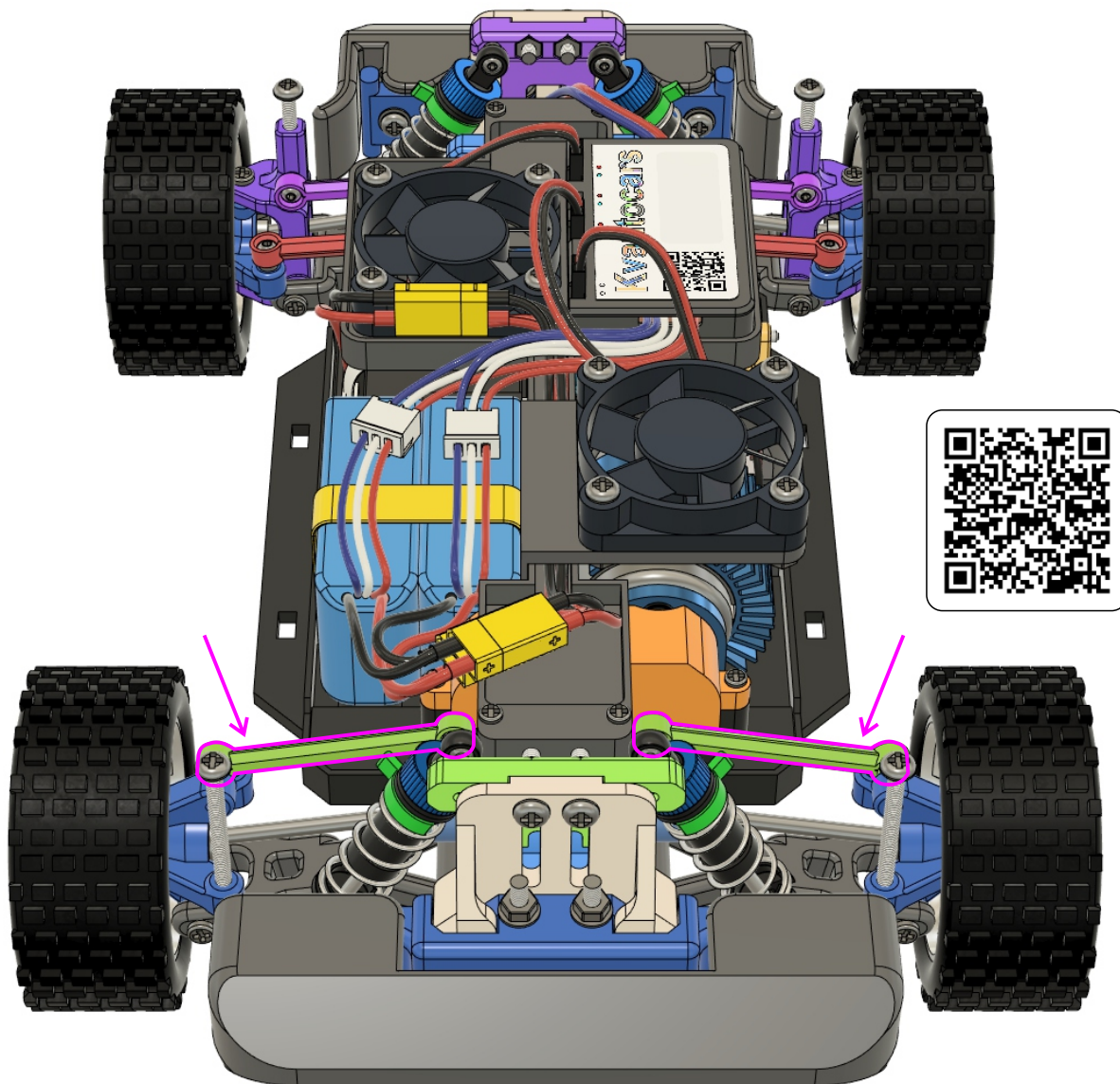


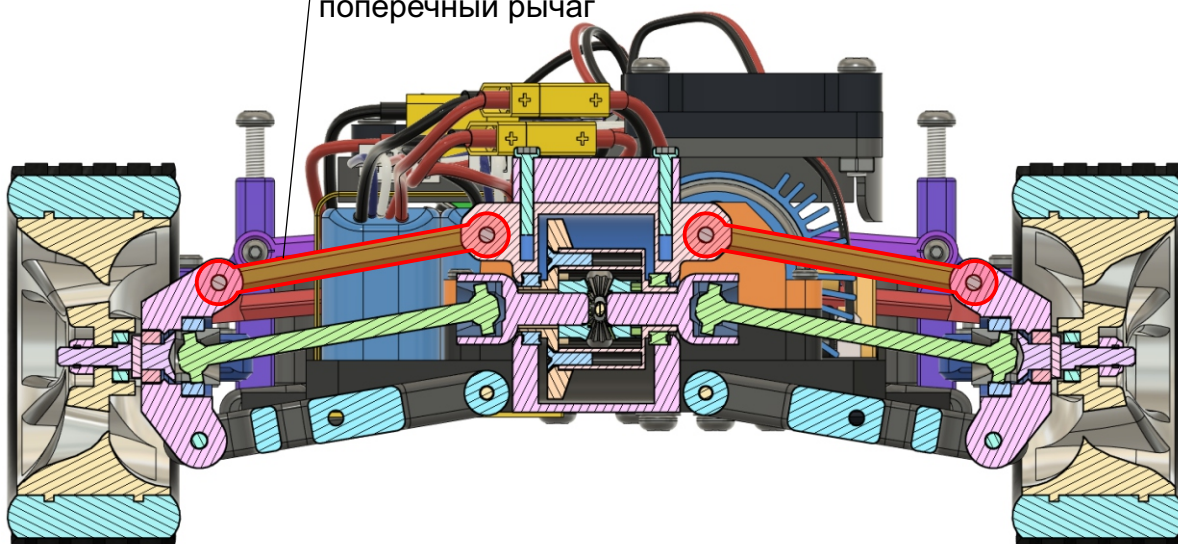
Задний поперечный рычаг

Rear rod

Данная деталь предназначена для установки угла развал задних колес.



Задний поперечный рычаг



Задний поперечный рычаг

Solid Create Create Sketch

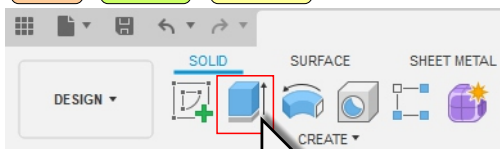


Create Sketch (создать эскиз)

1 Создать эскиз на плоскости Origin, по чертежу.

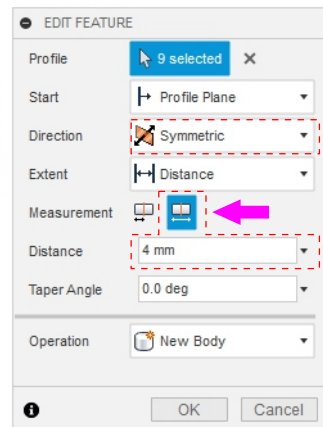
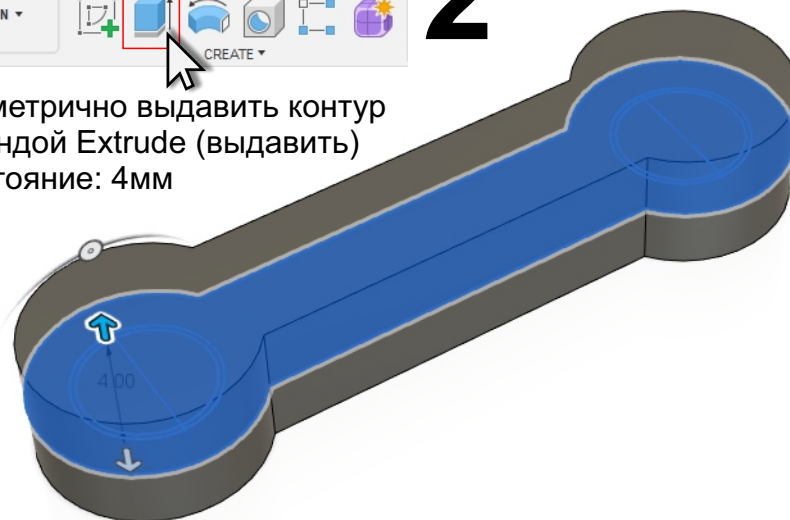


Solid Create Extrude



Симметрично выдавить контур командой Extrude (выдавить) расстояние: 4мм

2



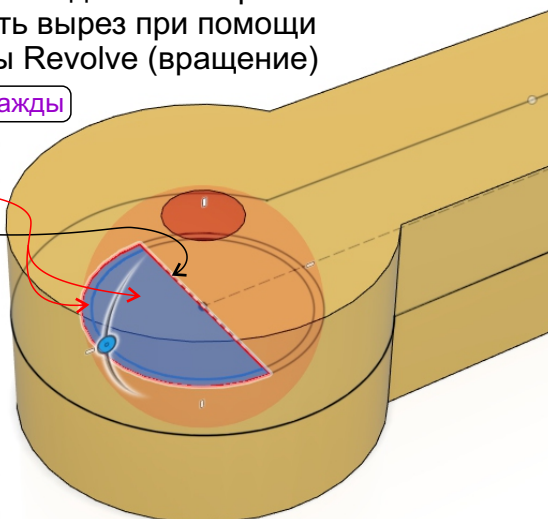
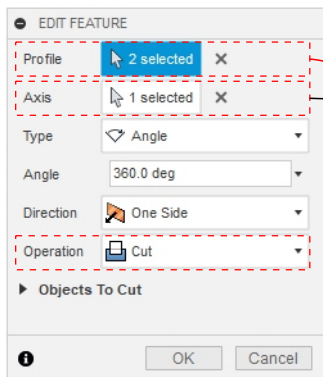
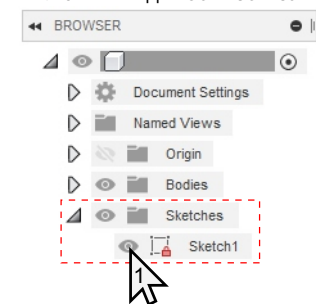
Solid Create Revolve



3 Включить видимость первого эскиза и сделать вырез при помощи команды Revolve (вращение)

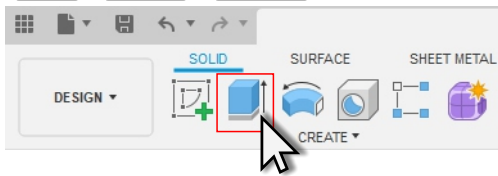
Повторить дважды

ВКЛЮЧИТЬ ВИДИМОСТЬ ЭСКИЗА

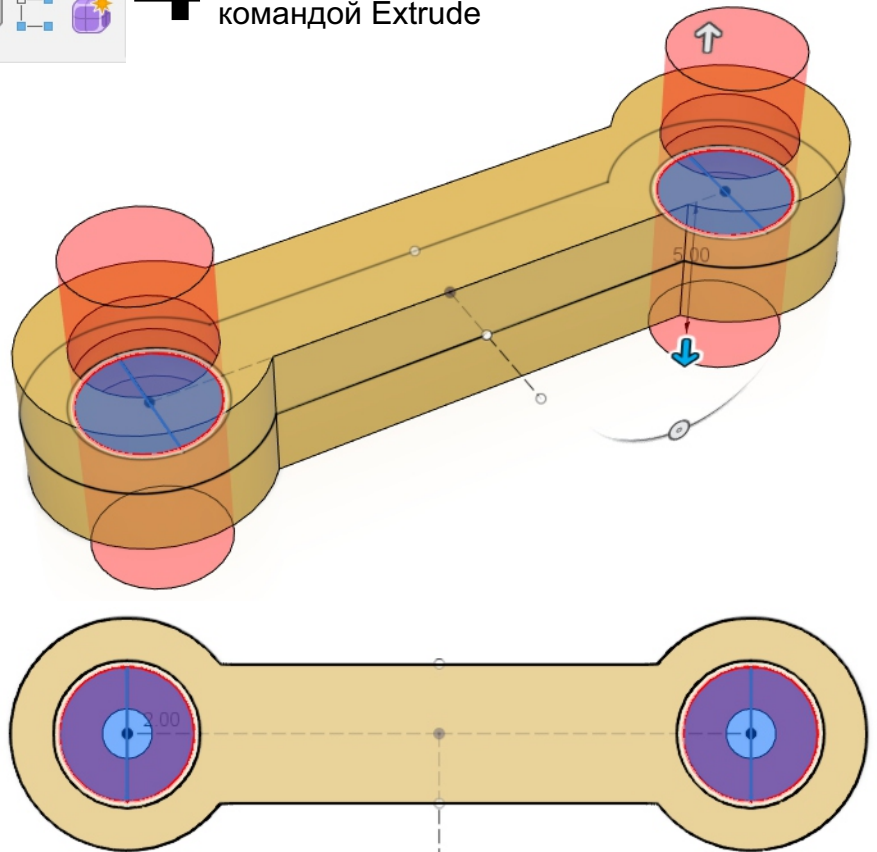
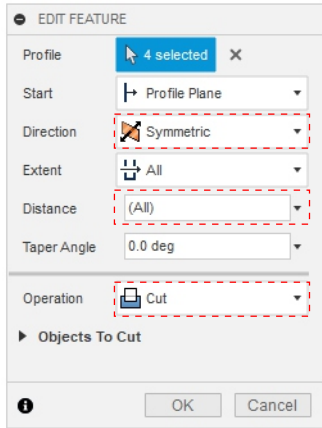


! Отверстие нужно проделать с двух концов данной детали

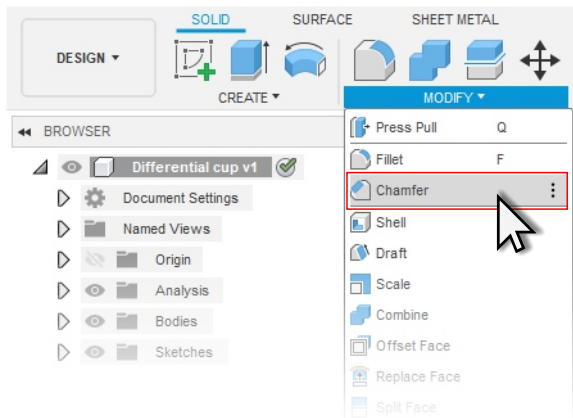
Solid Create Extrude



4 Вычесть центральные окружности первого эскиза из построенного тела командой Extrude

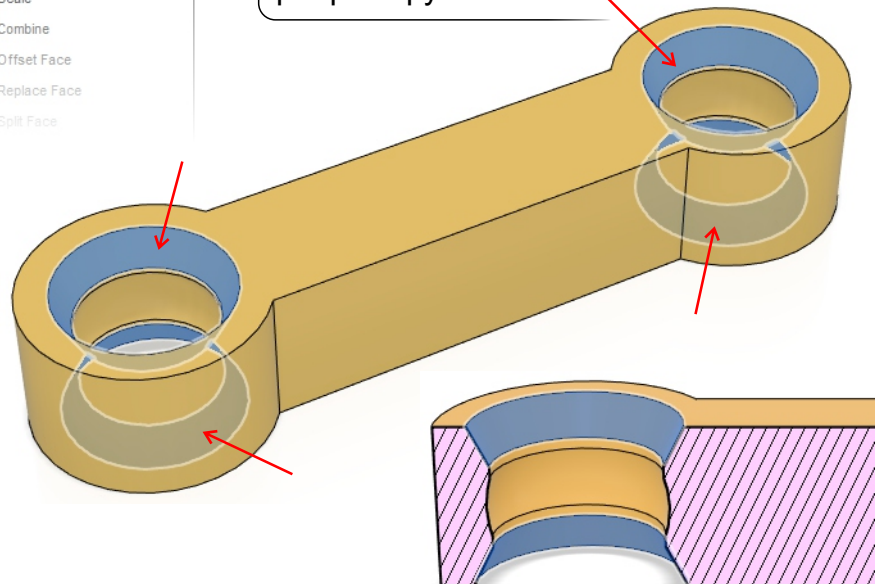
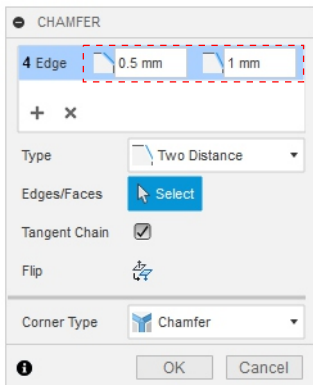


Solid Modify Chamfer



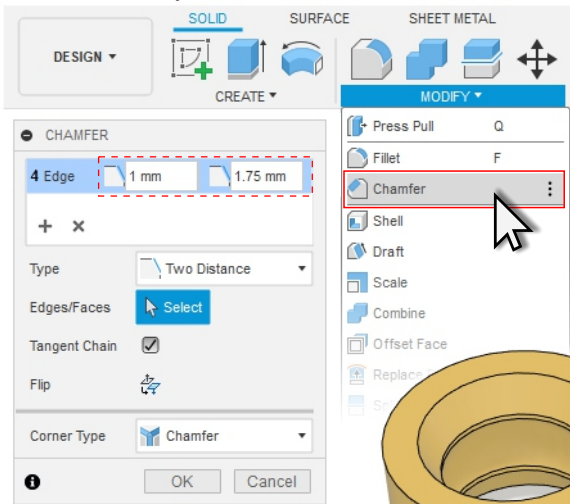
5 Создать сопряжения при помощи фаски - команда: Chamfer

для правильного результата выбирайте верхние и нижние ребра окружностей

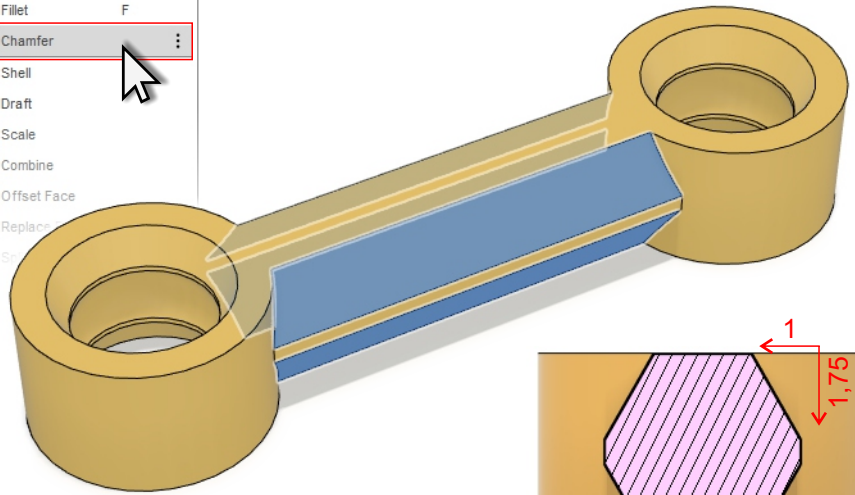


вид в разрезе

Solid **Modify** Chamfer

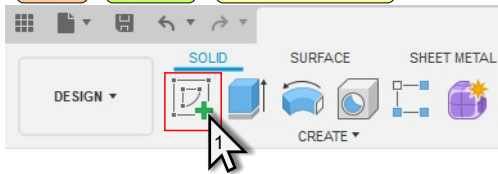


6 Создать сопряжения при помощи фаски - команда: Chamfer

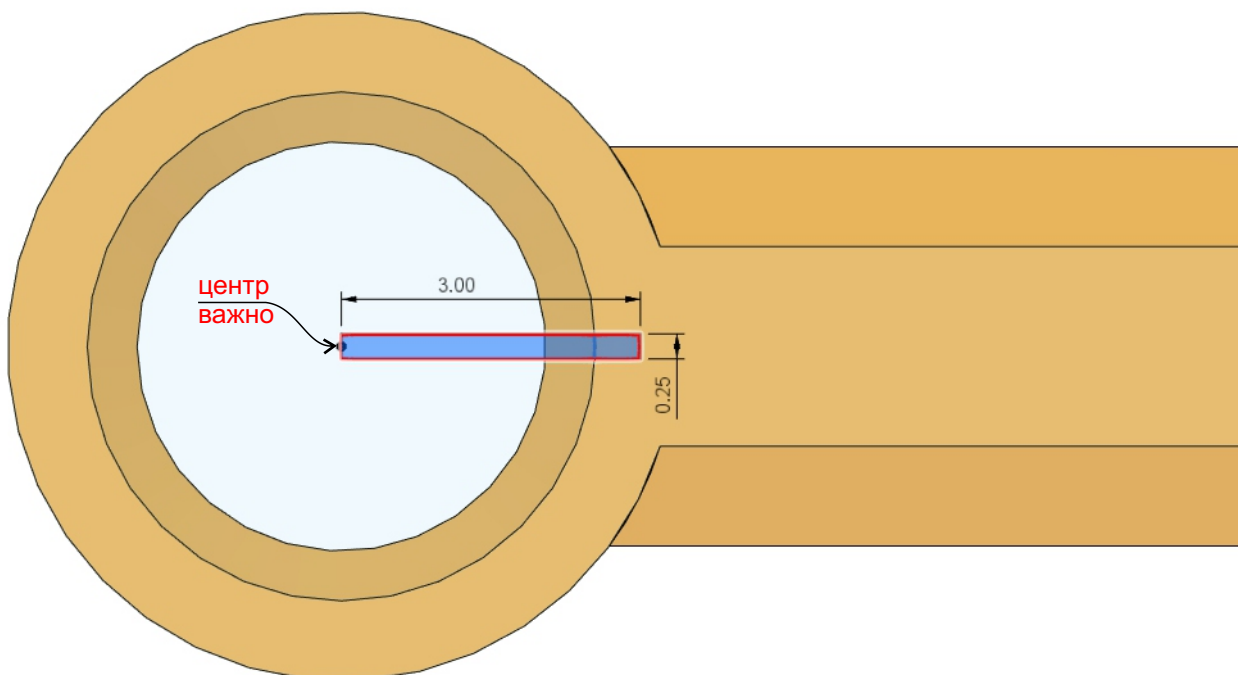
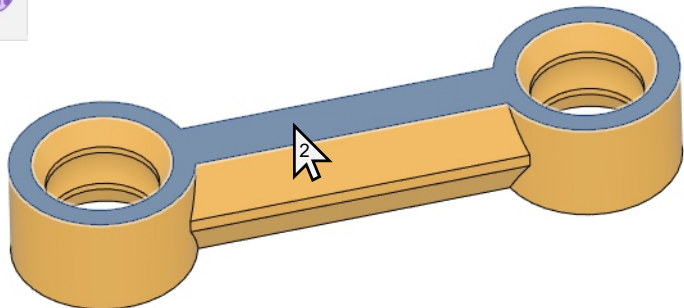


В разрезе

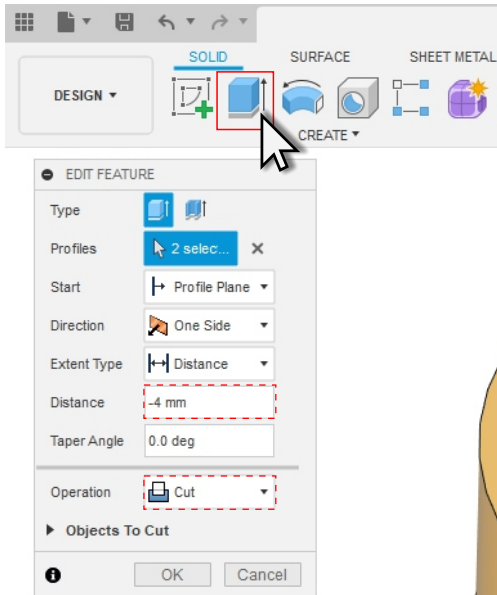
Solid **Create** Create Sketch



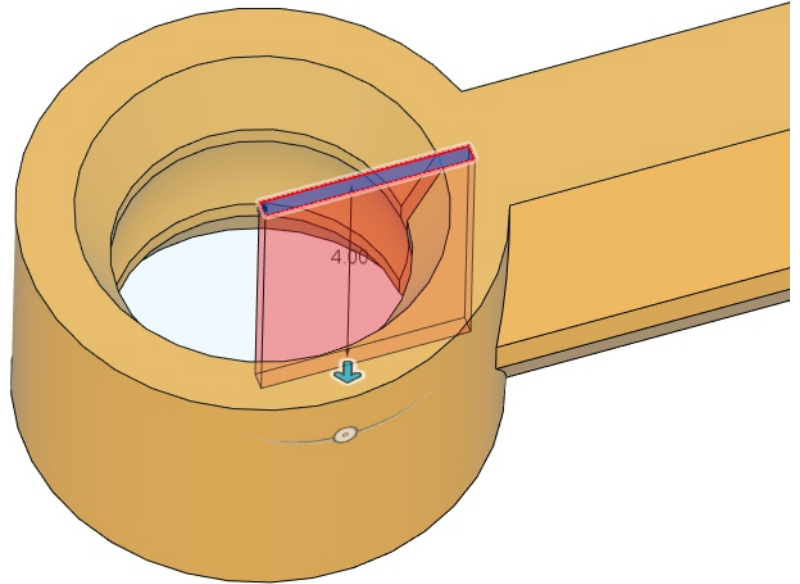
7 Создайте новый эскиз на грани объекта



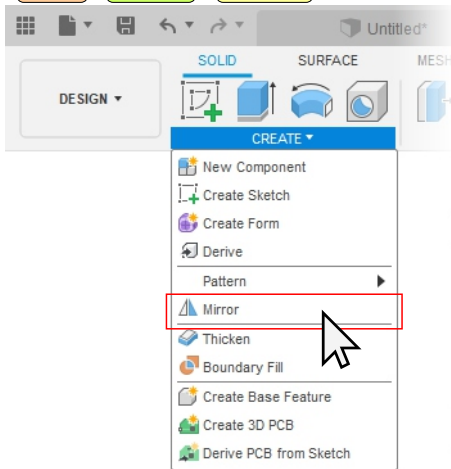
Solid Create Extrude



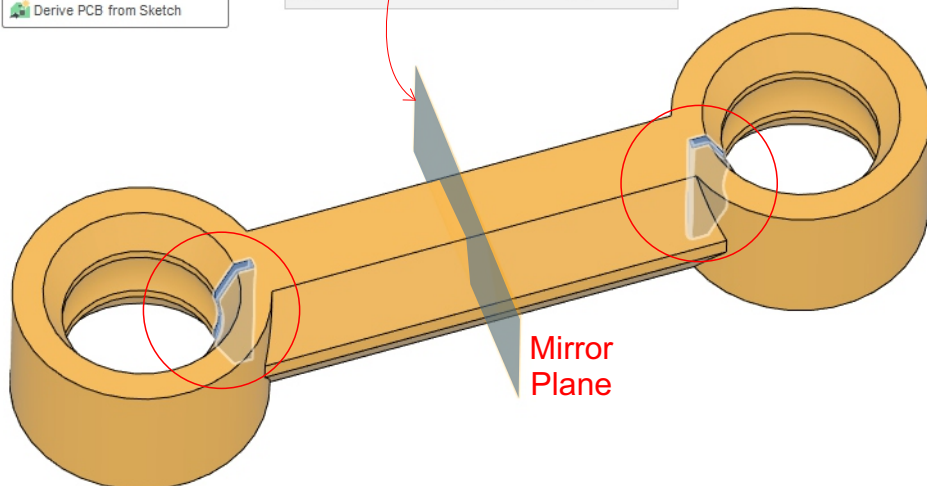
8 Вычесть построенные контуры эскиза из объекта при помощи команды Extrude. Расстояние выдавливания - 4мм.



Solid Create Mirror



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



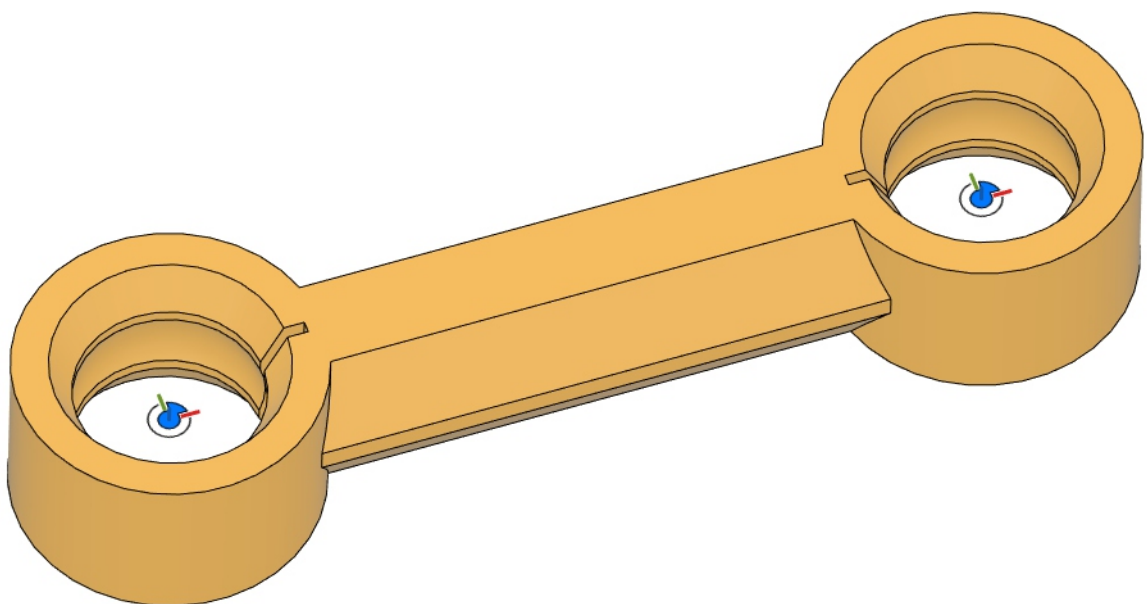
10 Создать точки совмещения (Joint Origin)

Точку нужно создать в центре сферического углубления детали

EDIT JOINT ORIGIN
Mode: [Icons]
Snap: 1 selected
Alignment:
Angle: 0.0 deg
Offset X: 0.00 mm
Offset Y: 0.00 mm
Offset Z: 0.00 mm
Flip: [Icon]
Reorient:
ZAxis: 1 selected
XAxis: Select
OK Cancel

При помощи Reorient нужно повернуть точку совмещения в соответствии с изображением

Точки Join Origin нужно создать с двух концов детали, симметрично.



Точки совмещения (Joint Origin) будут полезны в дальнейшем при создании сборок между деталями