

Autodesk Inventor

Quality Formación

Telf: 951.211.423 - 682.662.200

info@qualityformacion.es - www.qualityformacion.es

UTILIZACIÓN DE COMPONENTES DE TRABAJO

Utilización de componentes Auxiliares de trabajo (Work Features).

Los Work Features son geometrías de construcción abstracta (auxiliar) que se puede utilizar cuando la demás geometría existente en un modelo es insuficiente para crear y posicionar nuevos features. Para fijar la posición de los work features, se pueden restringir a los features.

Los Work Features incluyen: Work Planes, Work Axis y Work Points. Su orientación y restricción dependen de la geometría y del orden en que éstas sean seleccionadas.

Cuando se trabaja con Work Features, la herramienta hace preguntas en pantalla que ayudan a posicionar el elemento.

Con los Work Features Usted puede:

- Crear work features en ambiente partes, ensambles, sheet metal, y en 3D Sketch.
- En ambiente de dibujo se pueden utilizar como referencias.
- Proyectar work features en 2D Sketch
- Crear work features para ayudar a definir un 3D Sketch.
- Hacer work features adaptables.
- Prender o apagar la visibilidad.
- Arrastrar para reubicar y estirar para cambiar el tamaño de work planes y work axis.

■ WORK PLANES (Planos Auxiliares de Trabajo):

Un Work Plane es un plano extendido infinitamente en todas las direcciones del plano. Un work plane es similar a los planos del Origen (YZ, XZ Y XY), Los work planes pueden crearse cuando se requieran, usando features existentes, planos, ejes, caras, aristas, puntos y/o vértices para localizar el Work Plane.

Se pueden utilizar Work Planes para:

- Crear un Sketch donde no haya caras disponibles para crear la geometría 2D.
- Crear Work Axis y Work Points.
- Para proveer una referencia
- Proveer una referencia para restringir un ensamble.

Algunos ejemplos de Work Planes:



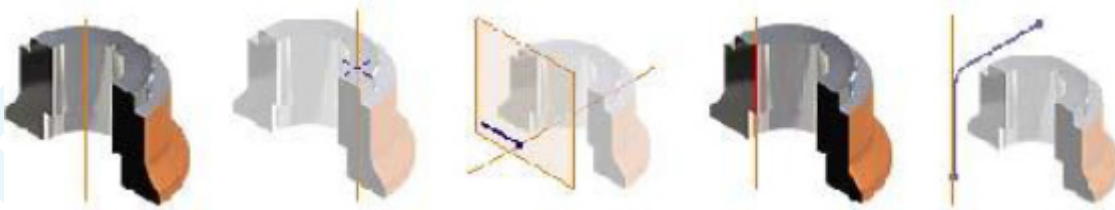
■ WORK AXIS (Ejes Auxiliares de Trabajo):

Un work axis es un vector extendido infinitamente en dos direcciones. Un work axis es similar a los ejes default del Origen (X, Y y Z), de cualquier manera se pueden crear ejes donde sean requeridos, utilizando features existentes, planos, caras, arista, vértices o puntos para localizar el eje.

Utilice Work Axis para:

- Crear Work Planes y Work Points.
- Proyectarse en un 2D Sketch para crear segmentos para un perfil o referencias.
- Proveer una línea de rotación para revolved features.
- Proveer referencia para restringir ensambles.
- Proveer referencia para dibujar dimensiones.
- Proveer referencias para un 3D Sketch.
- Proveer referencia para un patrón o arreglo circular.
- Crear líneas de simetrías.

Los siguientes son ejemplos de ejes:



■ WORK POINT (Puntos Auxiliares de Trabajo):

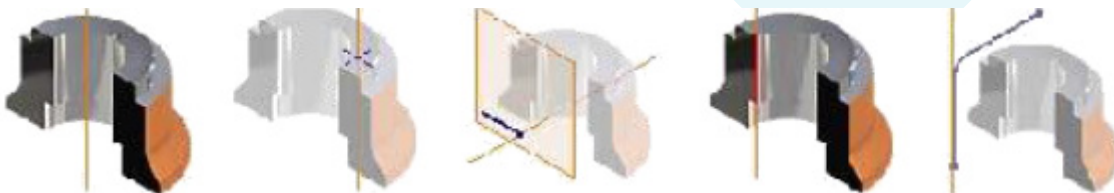
Un Work Point es un punto que existe relativo y dependiente a features o work features. Un work point es similar al punto del Origen Center Point, se pueden crear work point relativos a features, planos, ejes o vértices.

Utilice work points para:

Proyectar dentro de un 2D Sketch y crear un punto de referencia.

- Proveer referencia para restricciones de ensambles.
- Proveer referencias para dimensiones de de dibujo.
- Proveer referencias para 3D Sketch.
- Definir un sistema de coordenadas.

Los siguientes son ejemplos de work points:

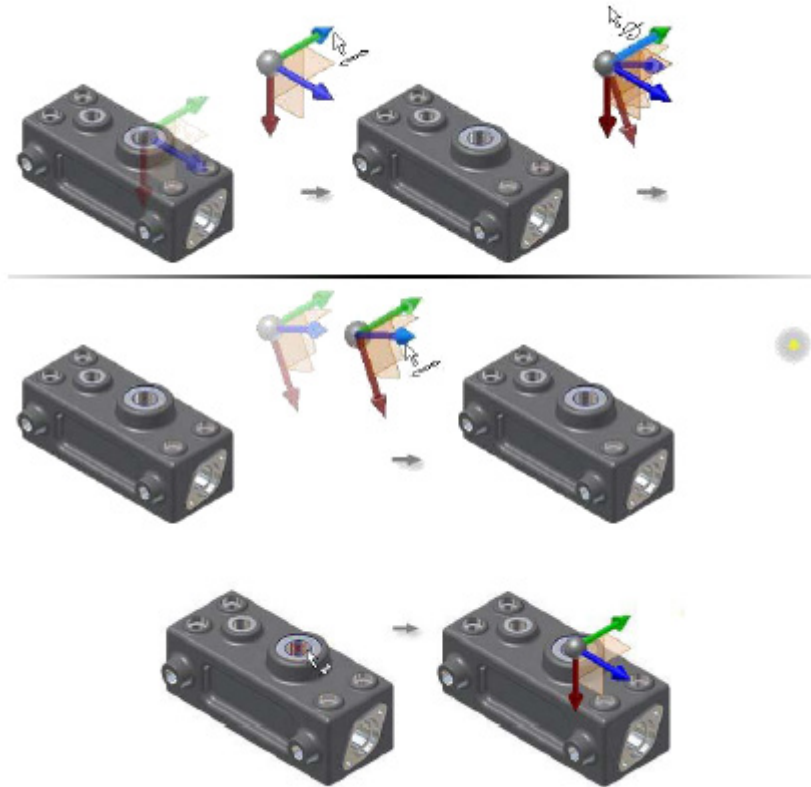


Existen otros tipos de Work Points, Los Grounded Work Points.

■ GROUNDED WORK POINTS (Puntos de trabajo fijos):

Los Grounded Work Points son como todos los Work Point, depende o está asociada a un feature para determinar su localización.

Utilizan features o work features para iniciar el Work Point Tool, el cual permite desplazar, rotar o mover el punto en 3D a través de coordenadas. Estos puntos se pueden posicionar con precisión en el espacio y utilizar como referencia para 2D y 3D Sketch.





AutoDesk Inventor



Quality Formación

Telf: 951.211.423 - 682.662.200

info@qualityformacion.es - www.qualityformacion.es