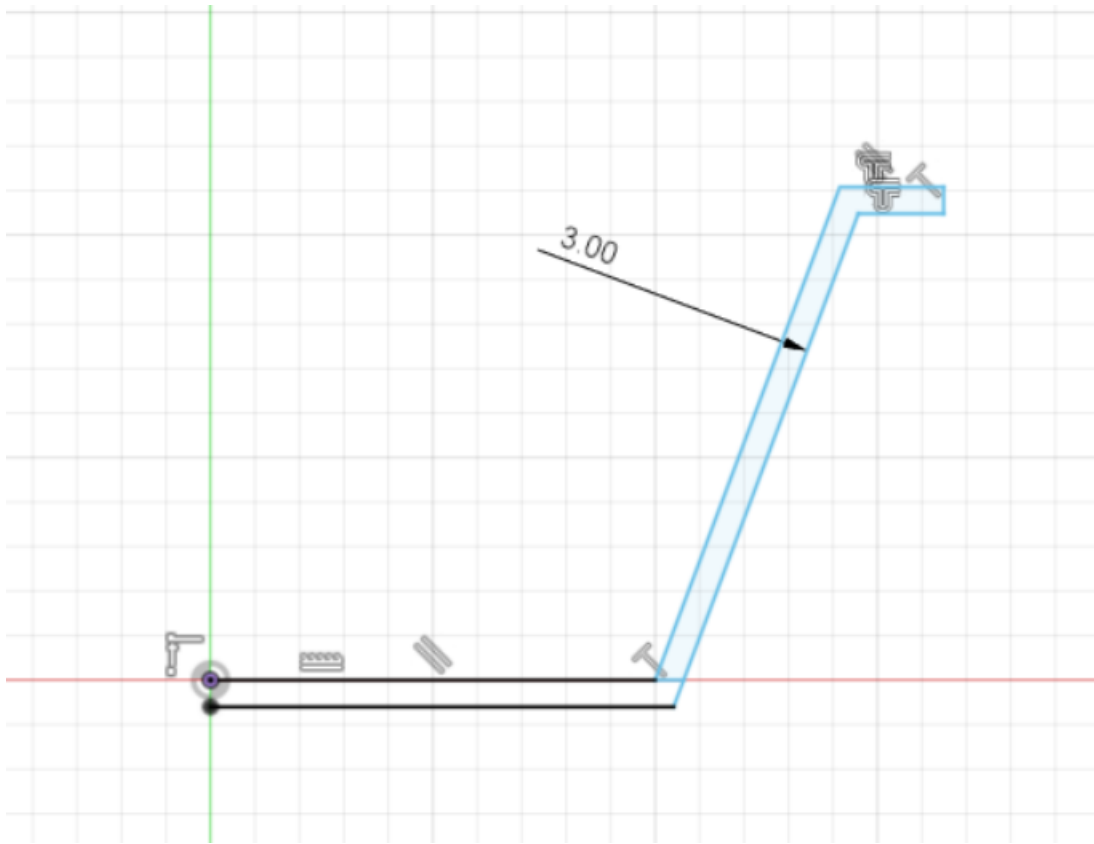
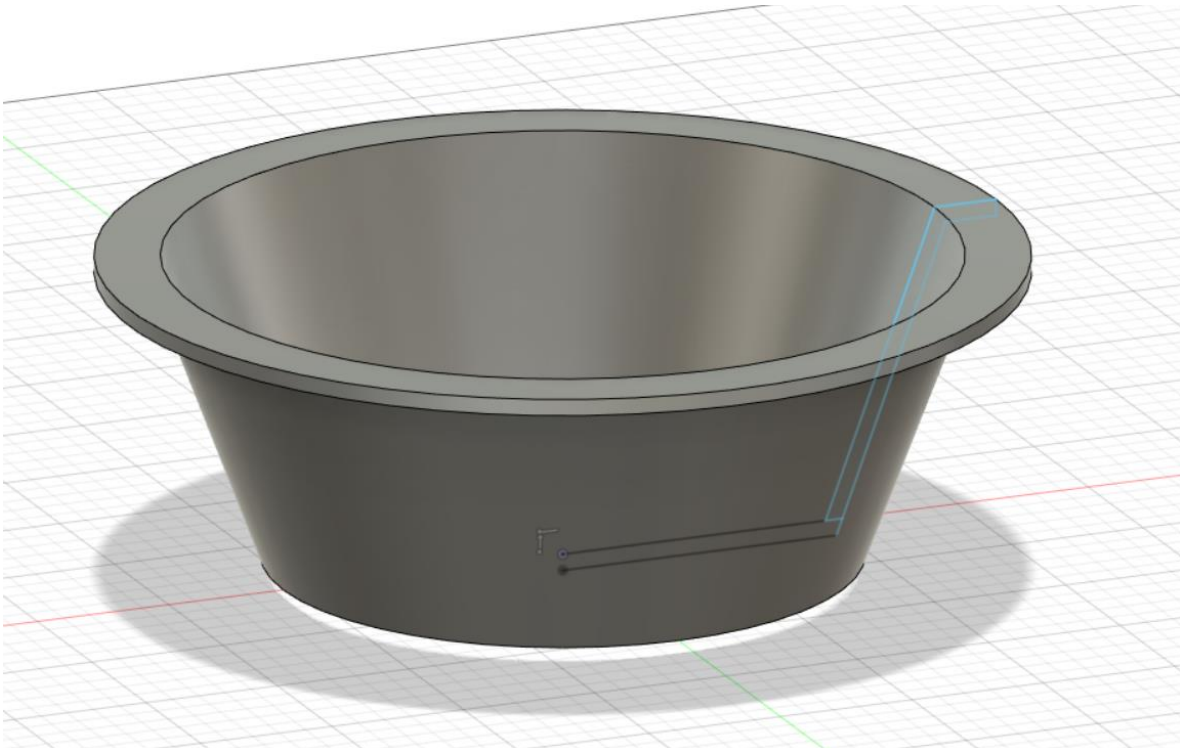


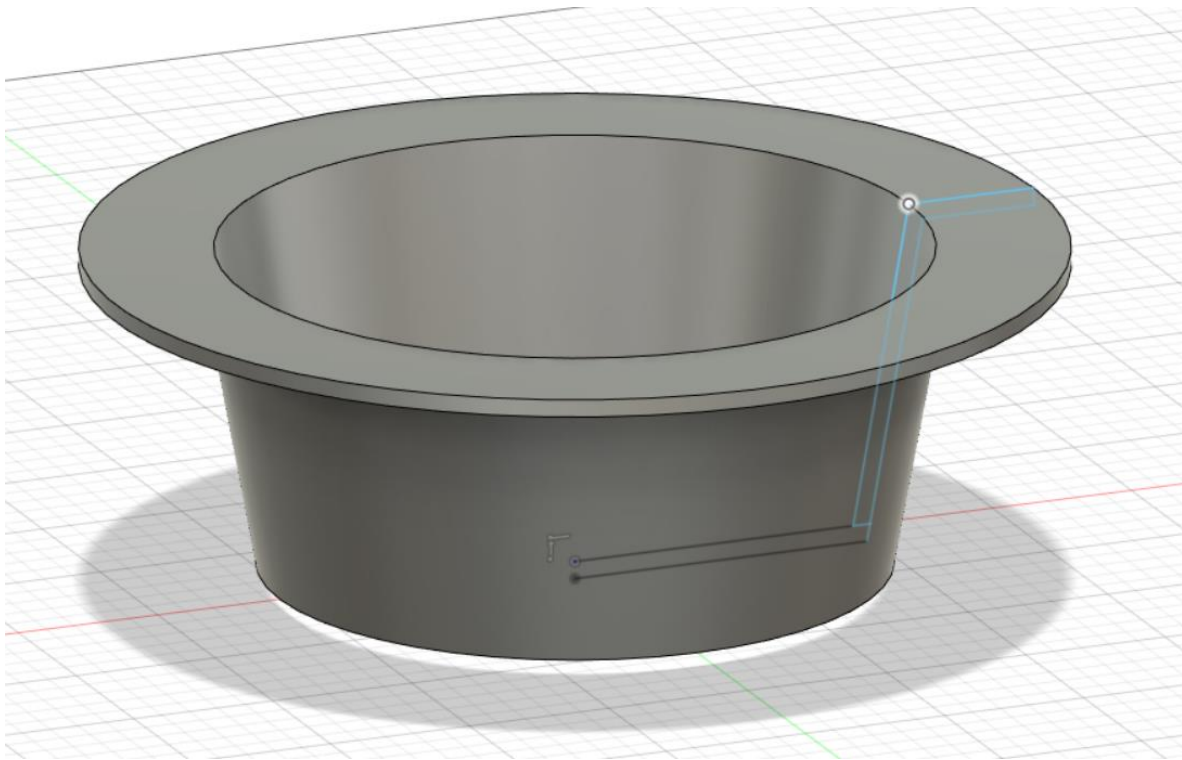
Primer Tutorial: Sketch y Revolve



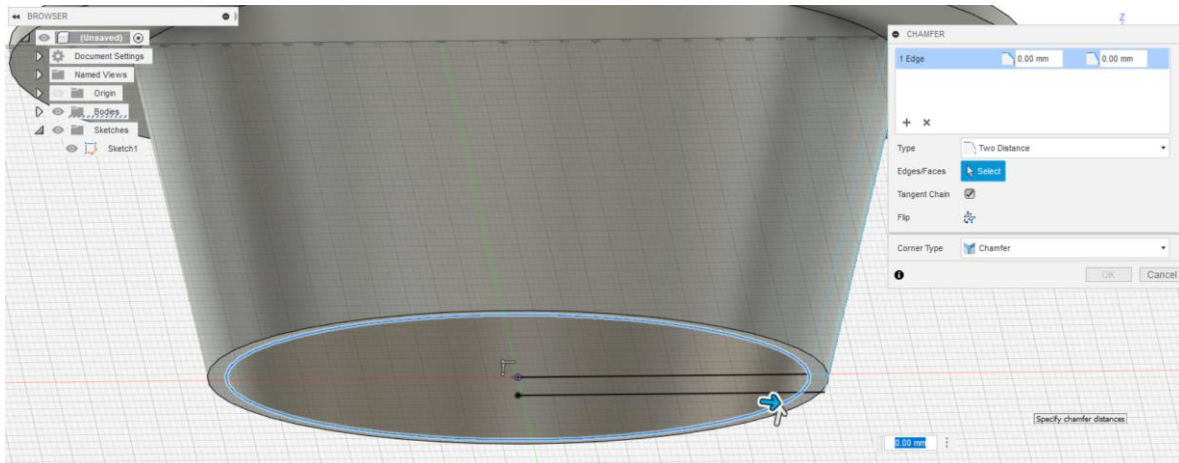
Este primer sketch será utilizado para crear posteriormente una revolución (o revolve).



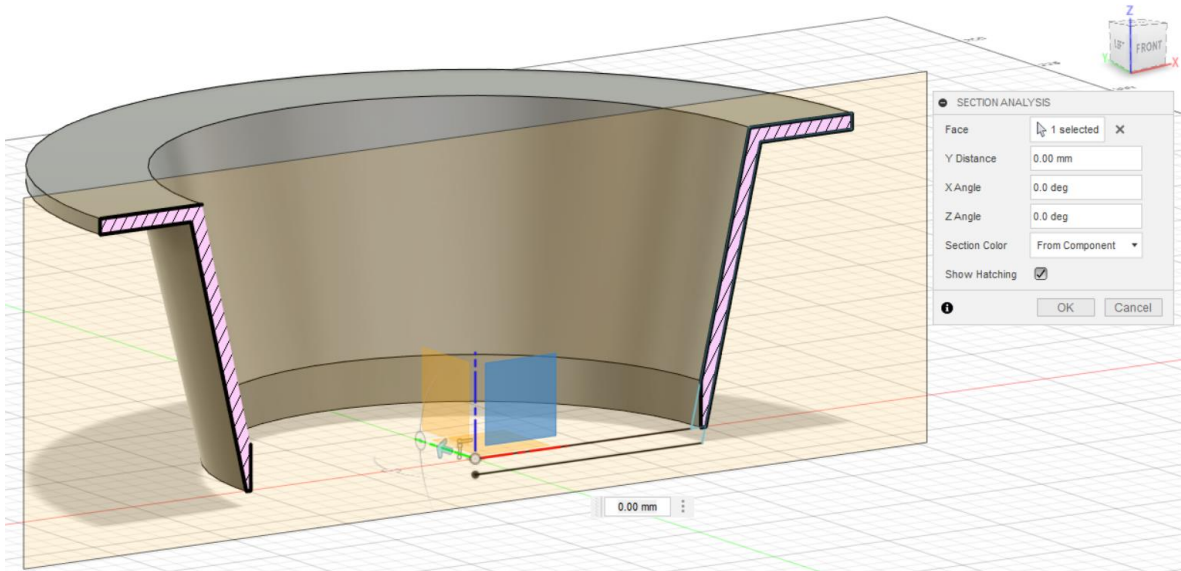
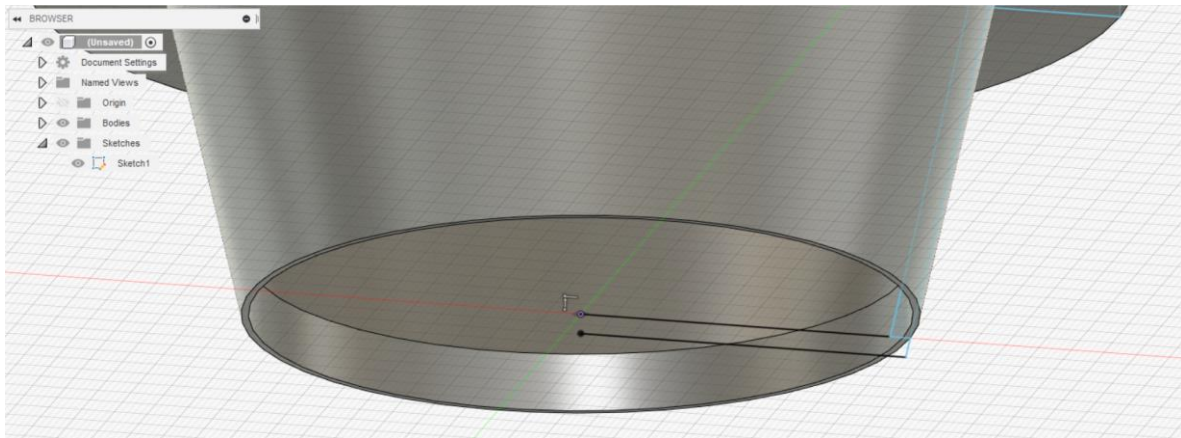
Como se puede apreciar, el cuerpo generado en base al sketch respeta las medidas de este. Pero Fusión tiene una particularidad, y es que es posible modificar el sketch al mismo tiempo que se modifica el cuerpo sólido.



Desde cualquier vértice es posible modificar las dimensiones a tiempo real.

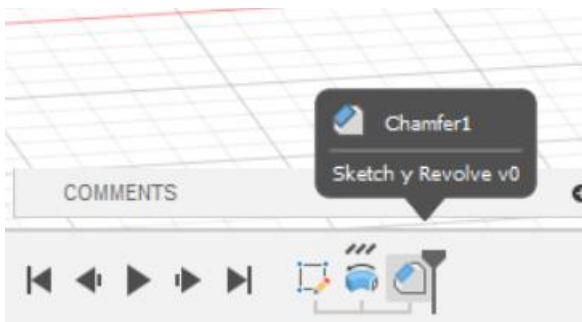


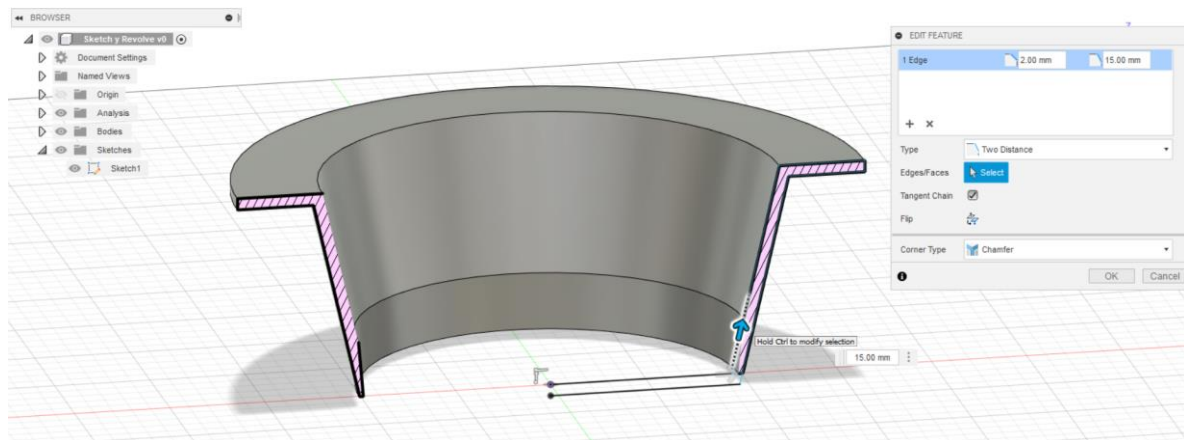
Ahora, realizamos un Chamfer en el canto interno de la parte inferior del cuerpo sólido.



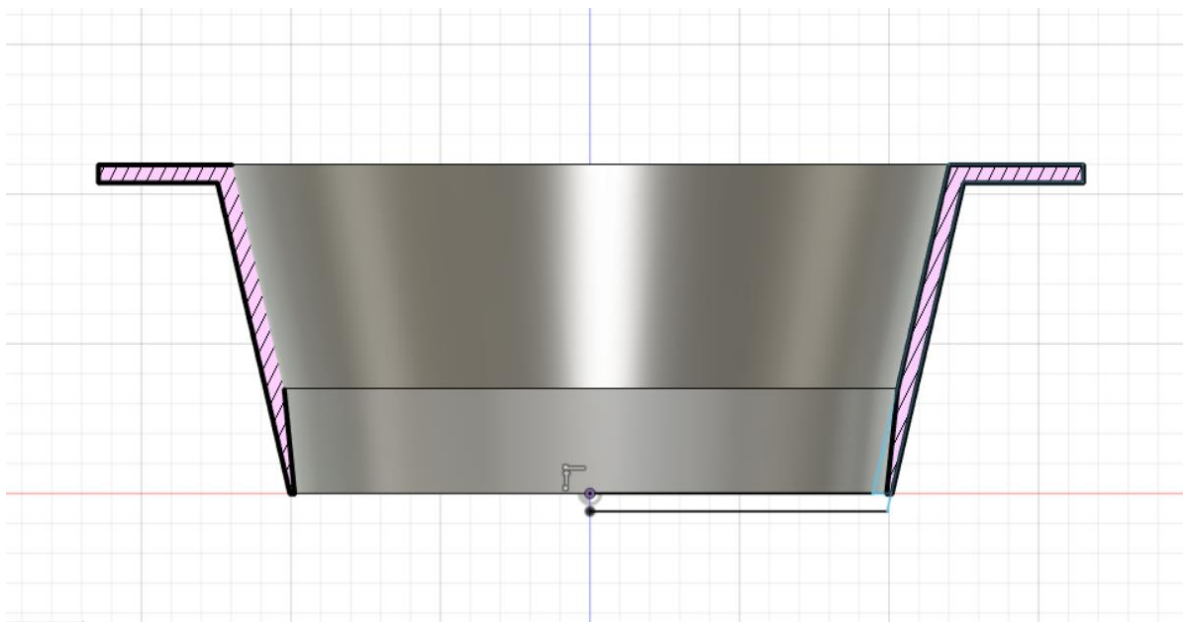
En el menú Inspect, utilizamos la herramienta Section Analysis y seleccionamos la cara que aparece en azul.

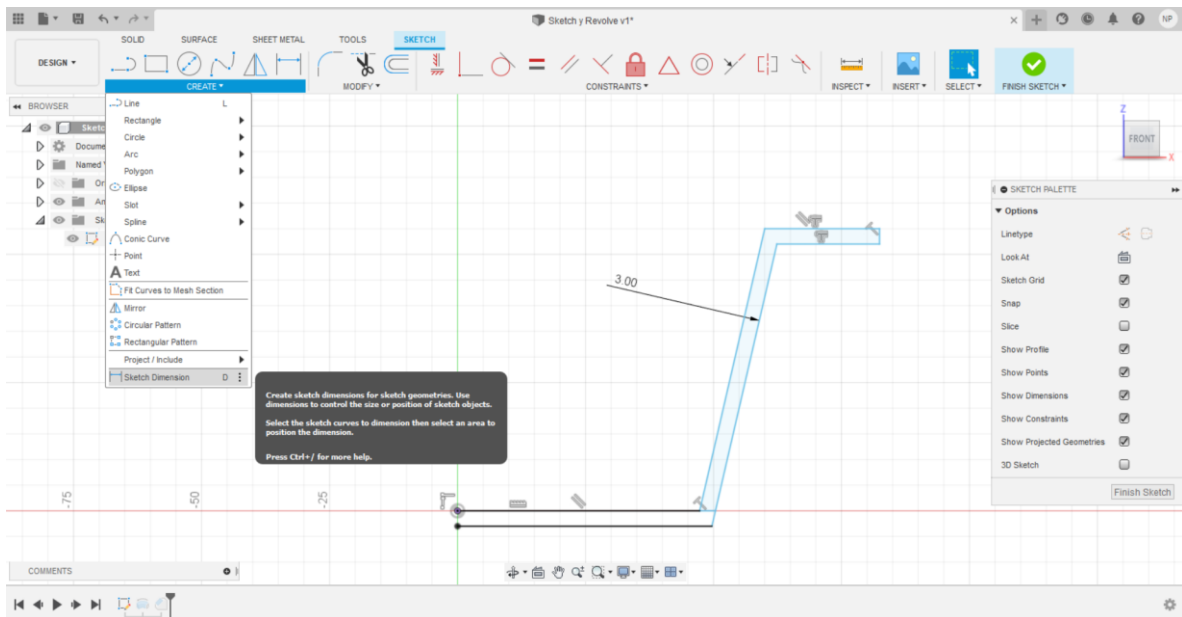
Esta vista nos permite visualizar el corte que le hicimos en el paso anterior con el comando Chamfer. Además, podemos modificar esa acción llenando a las historias y haciendo doble click sobre el comando que queremos modificar.



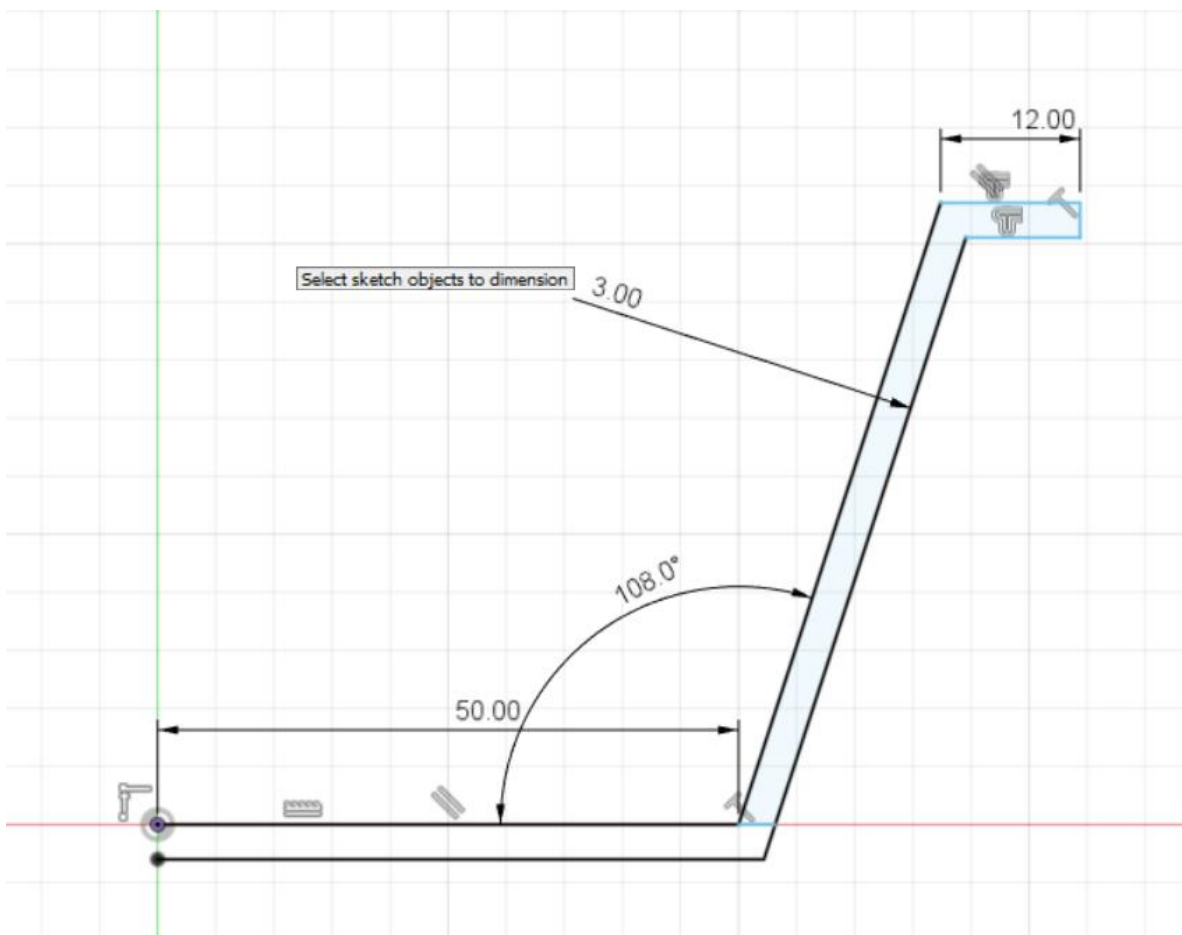


Se nos abrirá nuevamente la pestaña del Chamfer y podemos modificarlo.

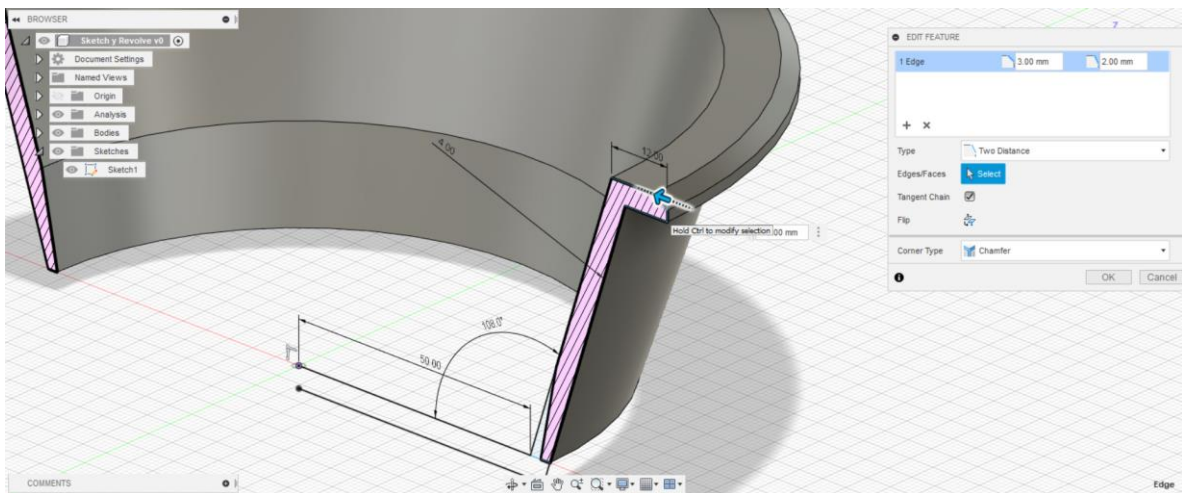
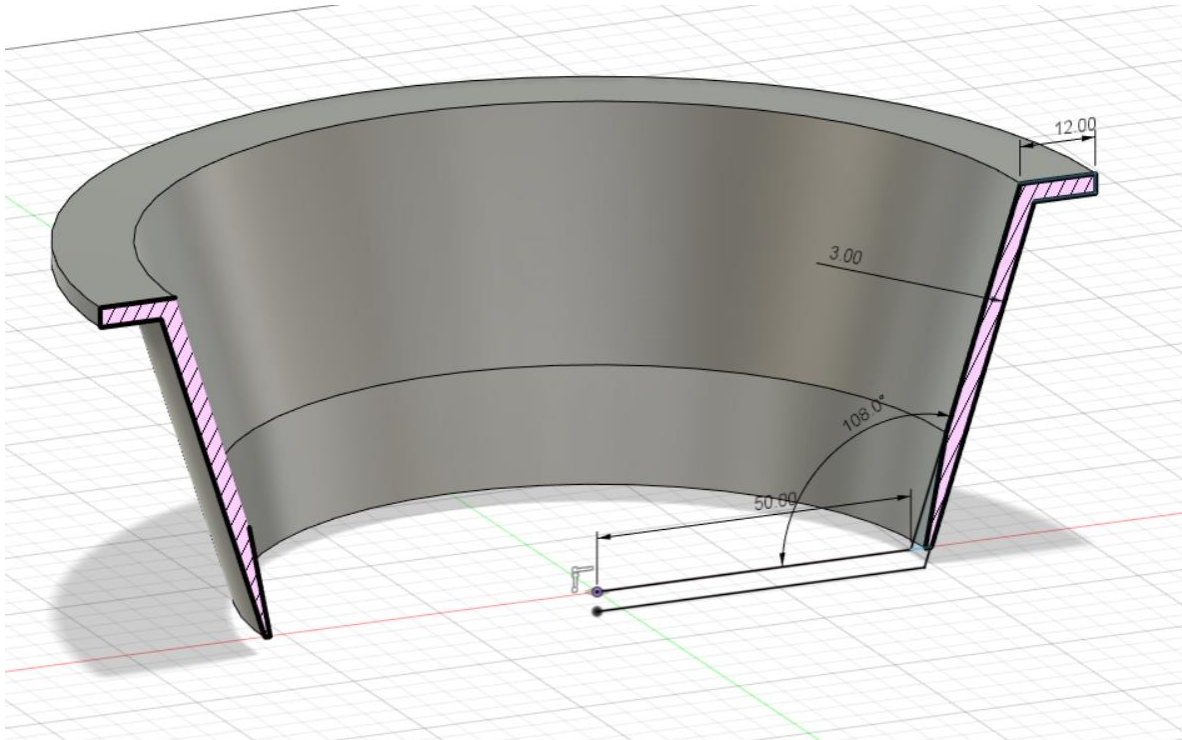




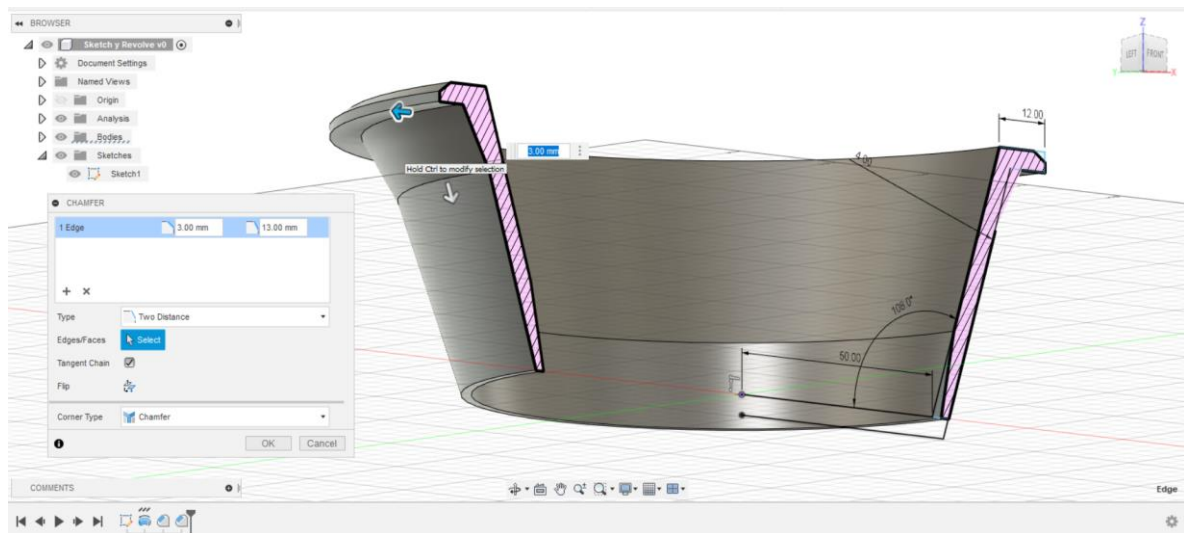
Ahora le daremos dimensiones al sketch. Vamos a Modify > Sketch Dimension.



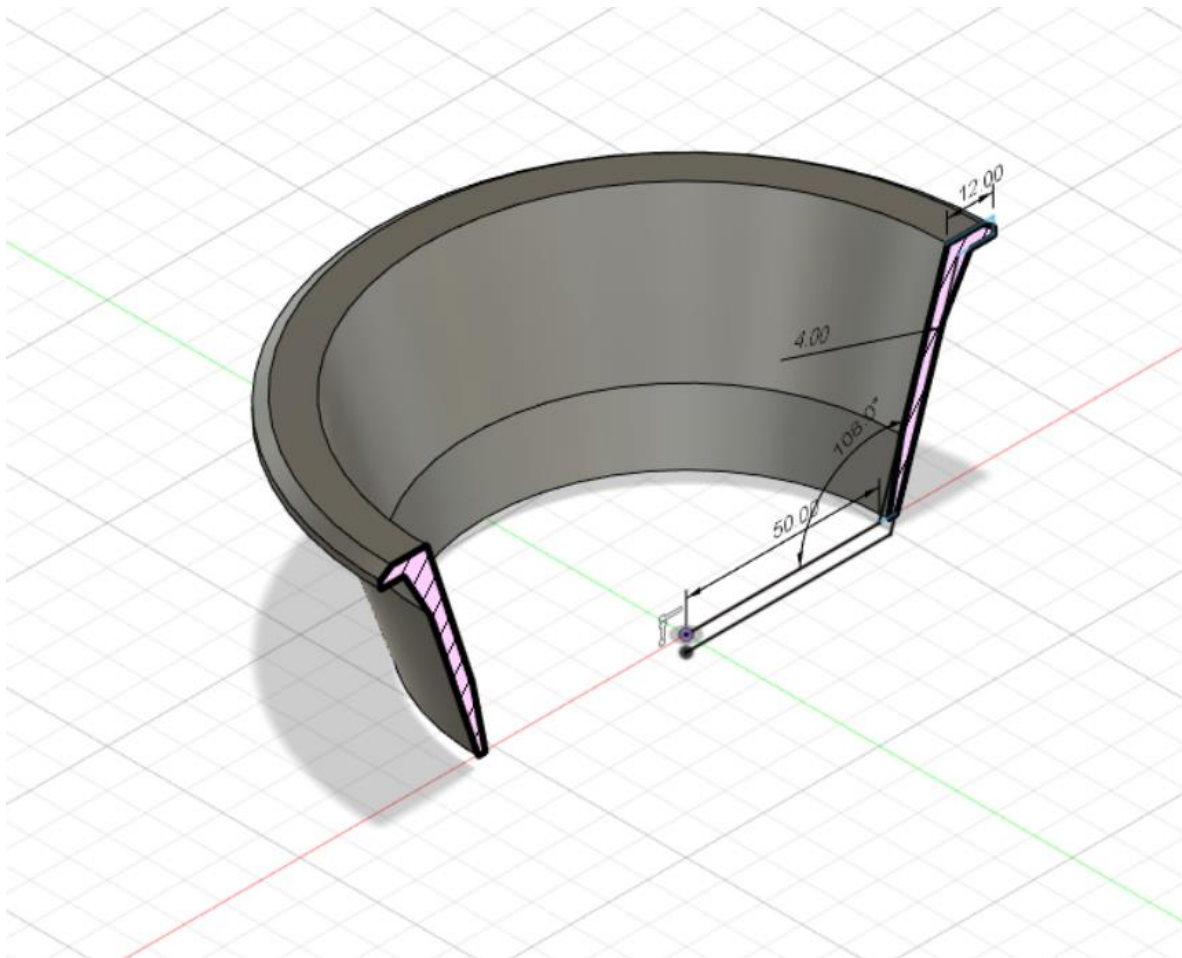
Y así nuestro sketch queda restringido a las medidas que queramos ponerle.



Y finalmente le podemos hacer otro Chamfer para que tenga mayor estructura.



Y aquí también.



Fin.