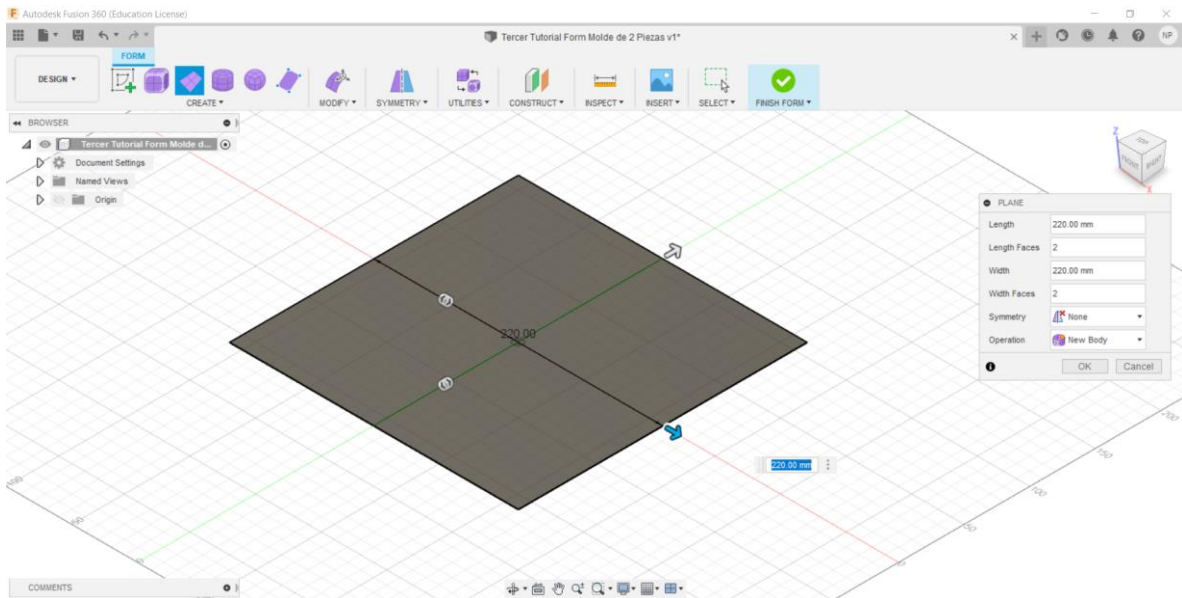
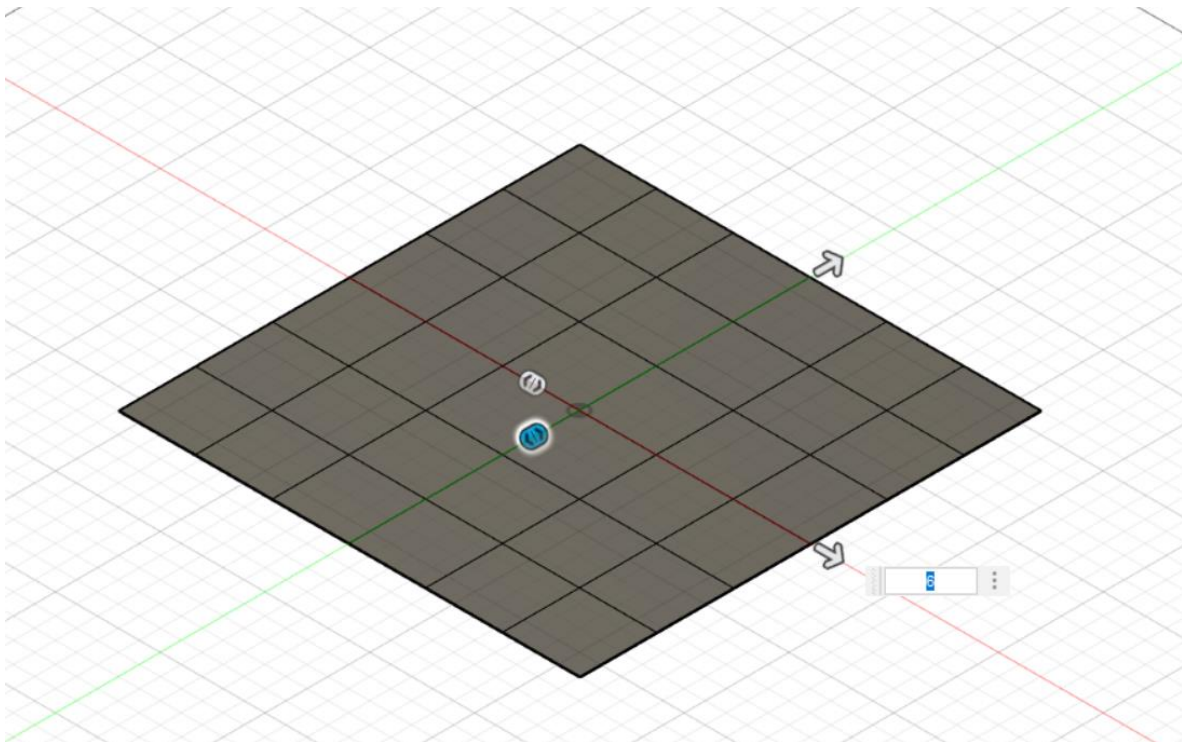


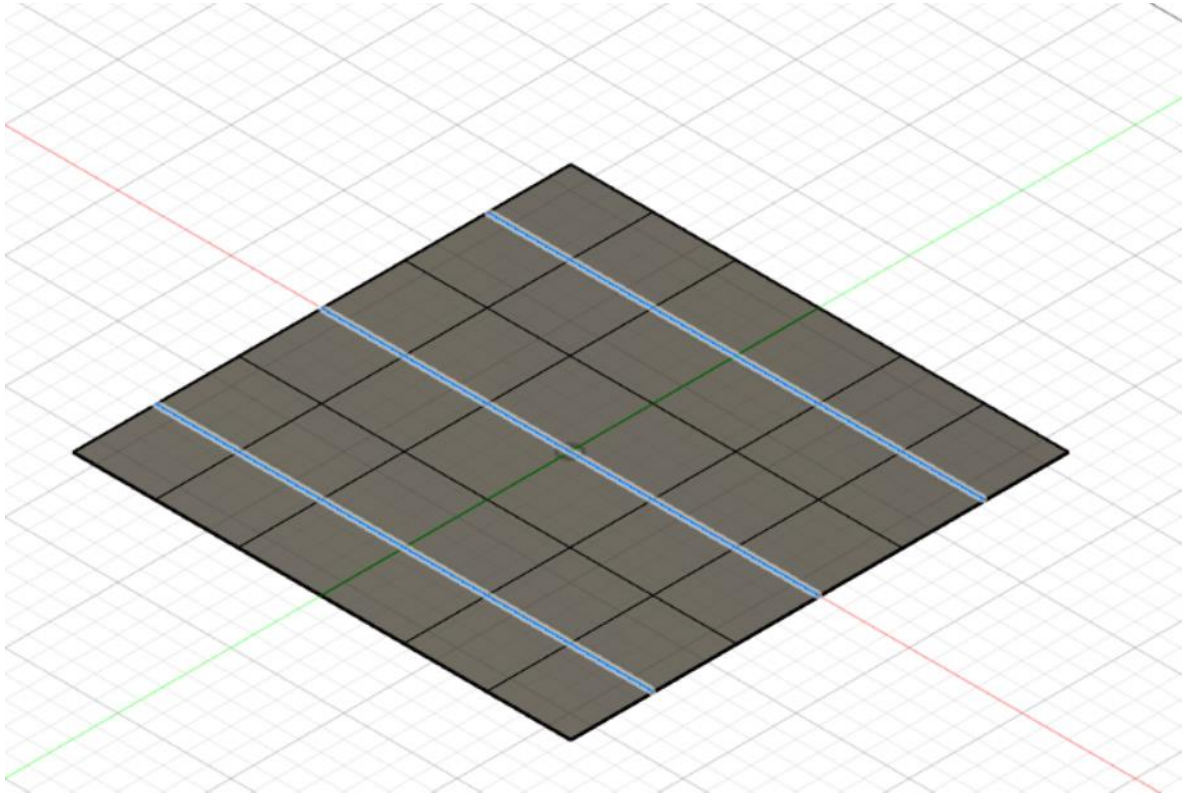
Tercer Tutorial: Form Molde de 2 Piezas



Vamos a Create > Plane y lo hacemos de 220mm x 220mm.

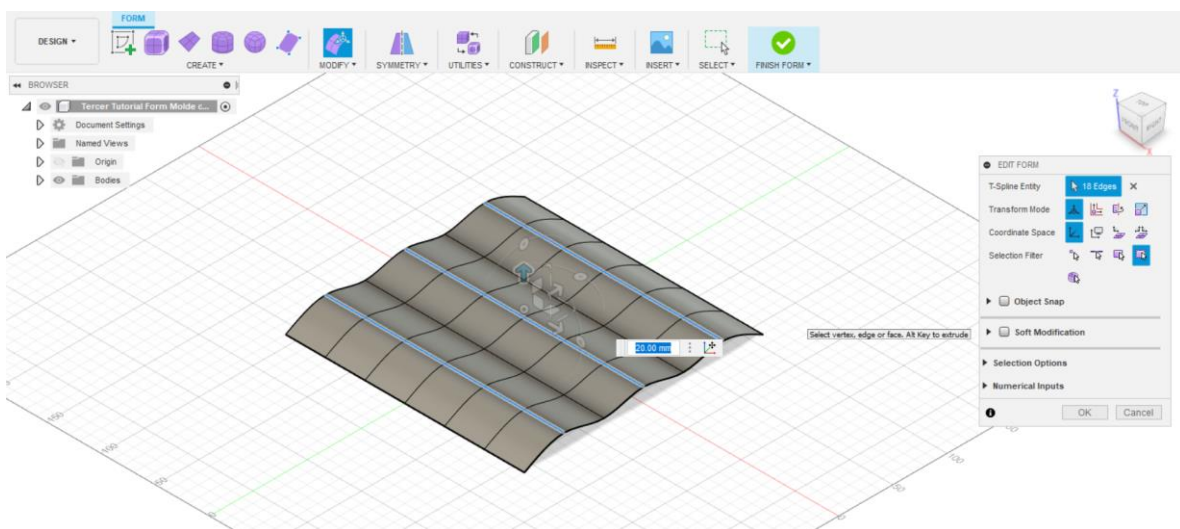


Luego utilizamos esos controladores que están en azul para crear una cuadrilla de 6x6 cuadrados.

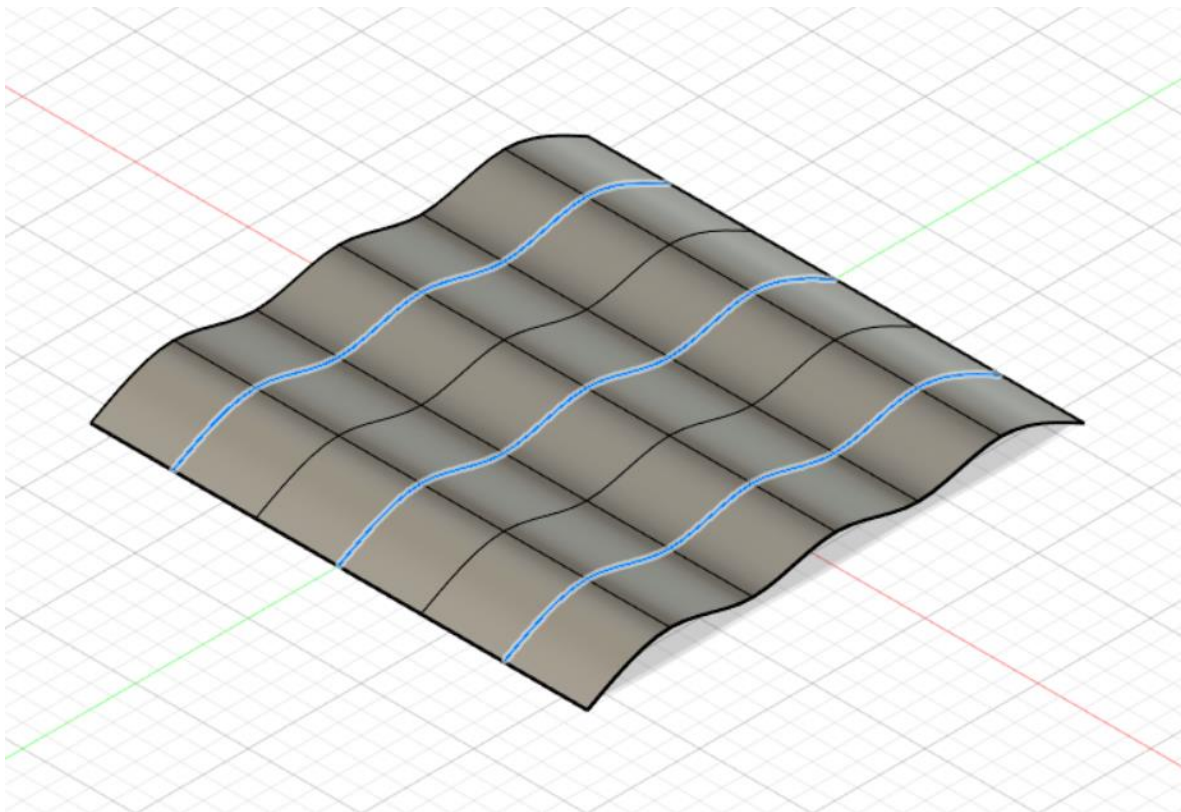


Damos Enter y seleccionamos estas líneas.

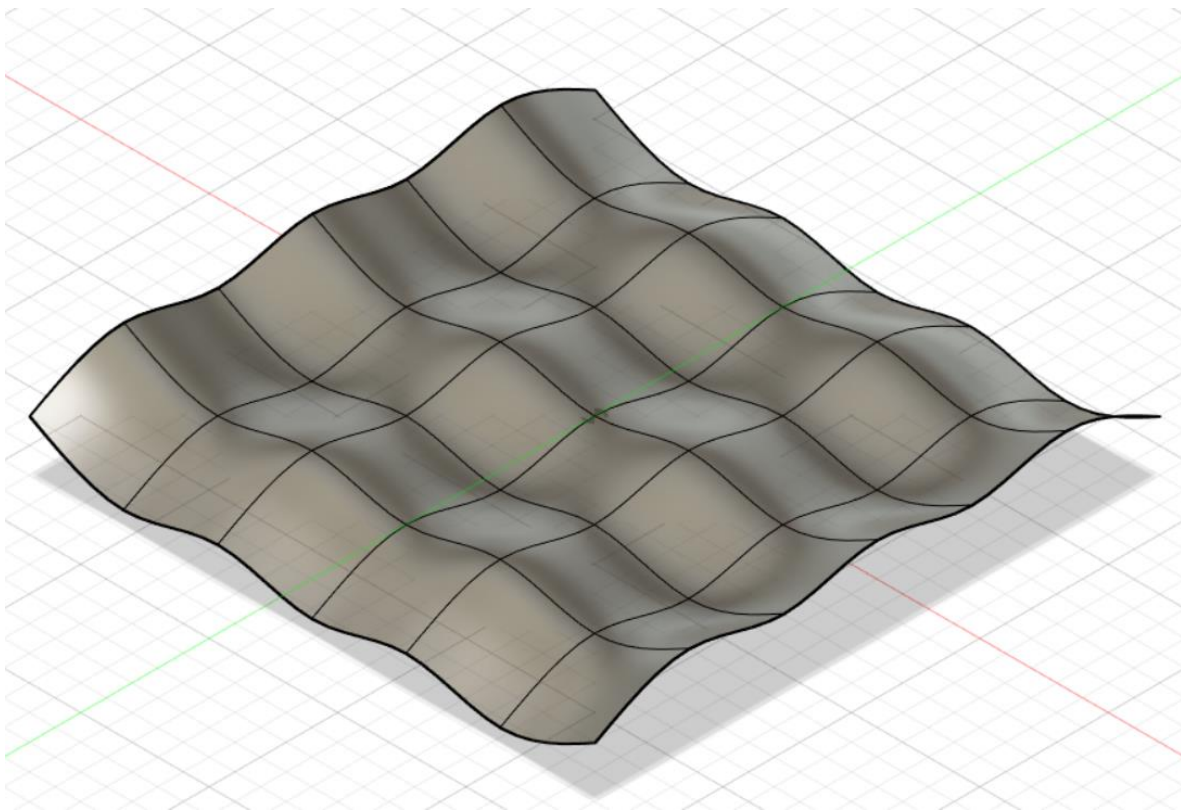
Luego vamos a Modify y subimos las líneas para formar una figura ondulada.



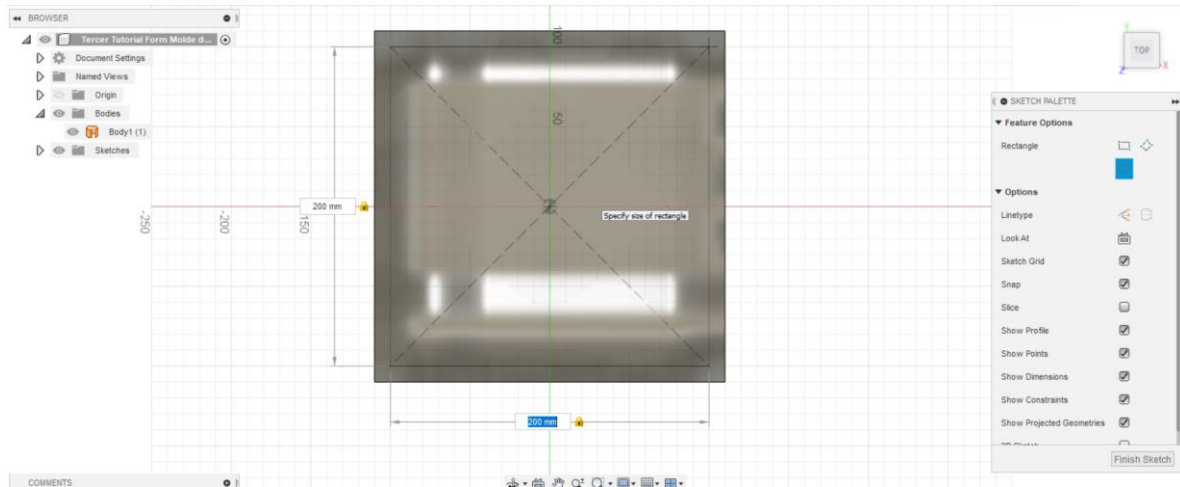
Luego seleccionamos estas líneas y repetimos el proceso pero ahora bajamos las líneas.



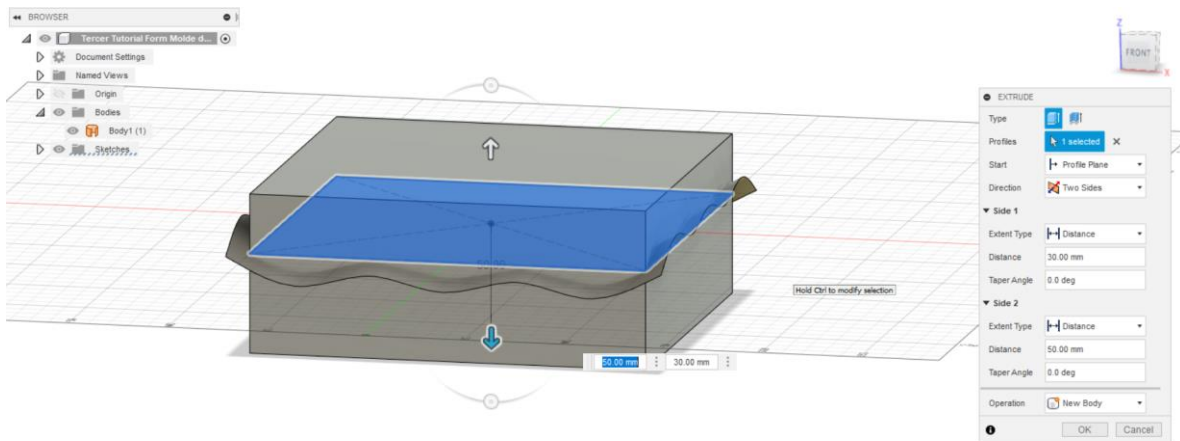
Debiese quedar así.



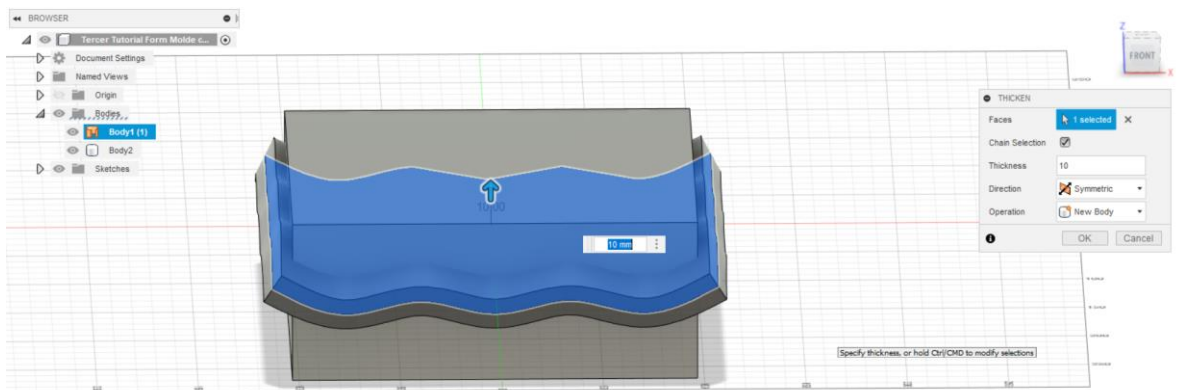
Luego, vamos a la vista Top, creamos un nuevo Sketch y hacemos un rectángulo desde el centro de 200mm x 200mm.



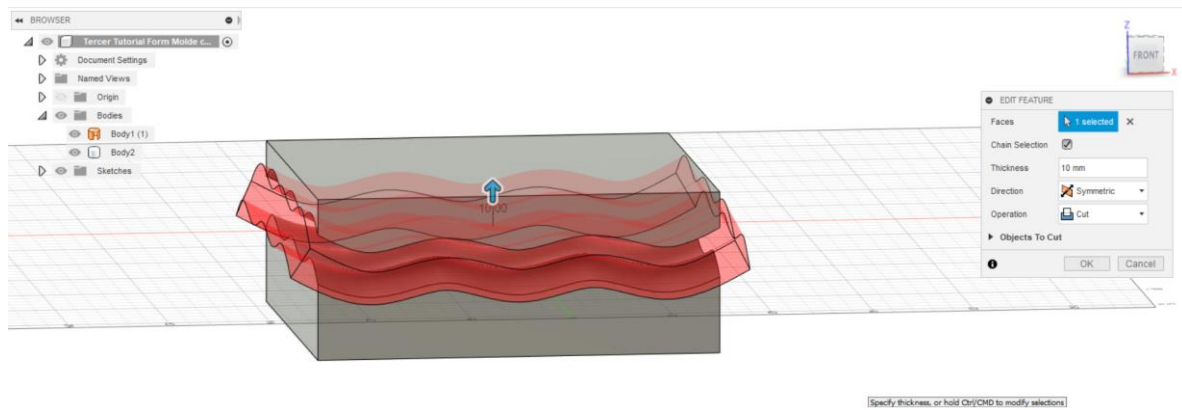
Luego, realizamos un Extrude en dos direcciones.



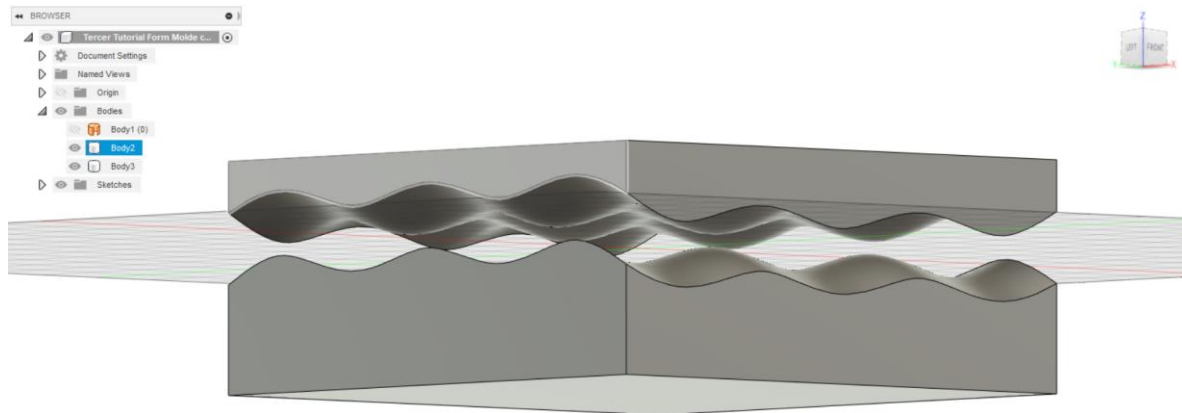
Luego, vamos a Create > Thicken y le damos grosor al plano que habíamos modificado anteriormente.



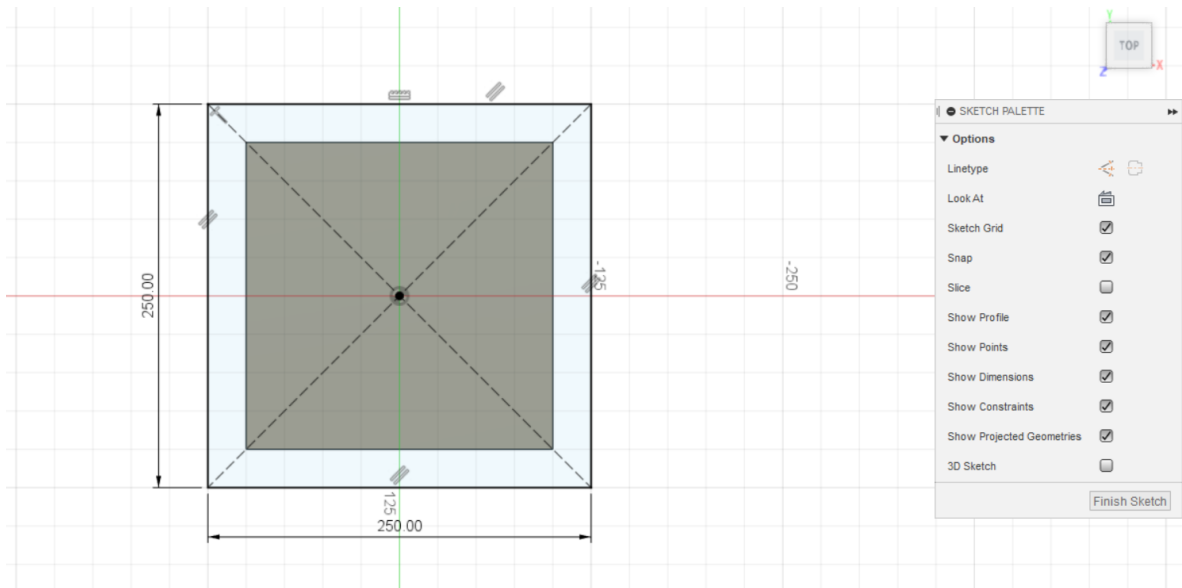
Le damos a la opción Operations y le ponemos Cut, para cortar el sólido.



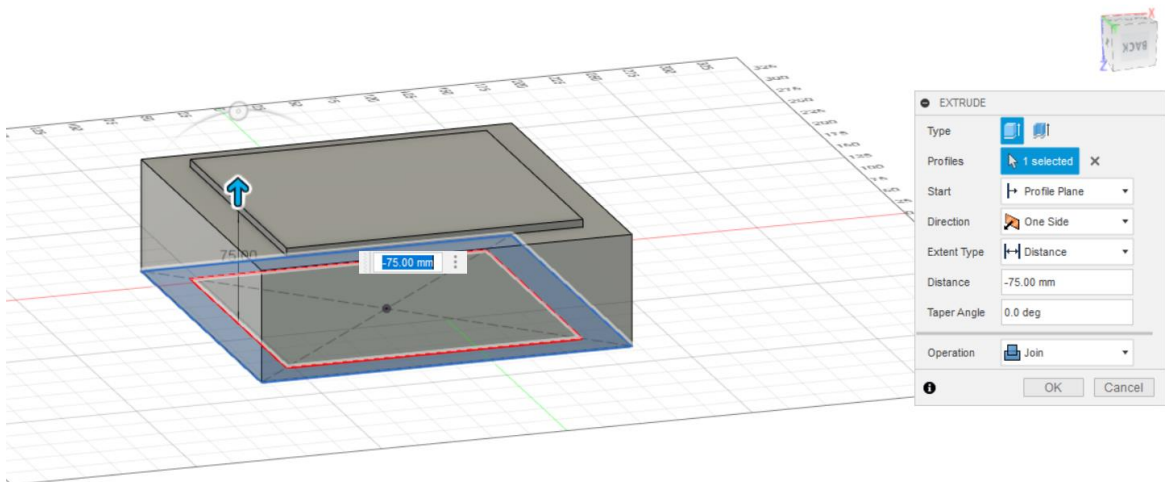
Y nos debería quedar así.



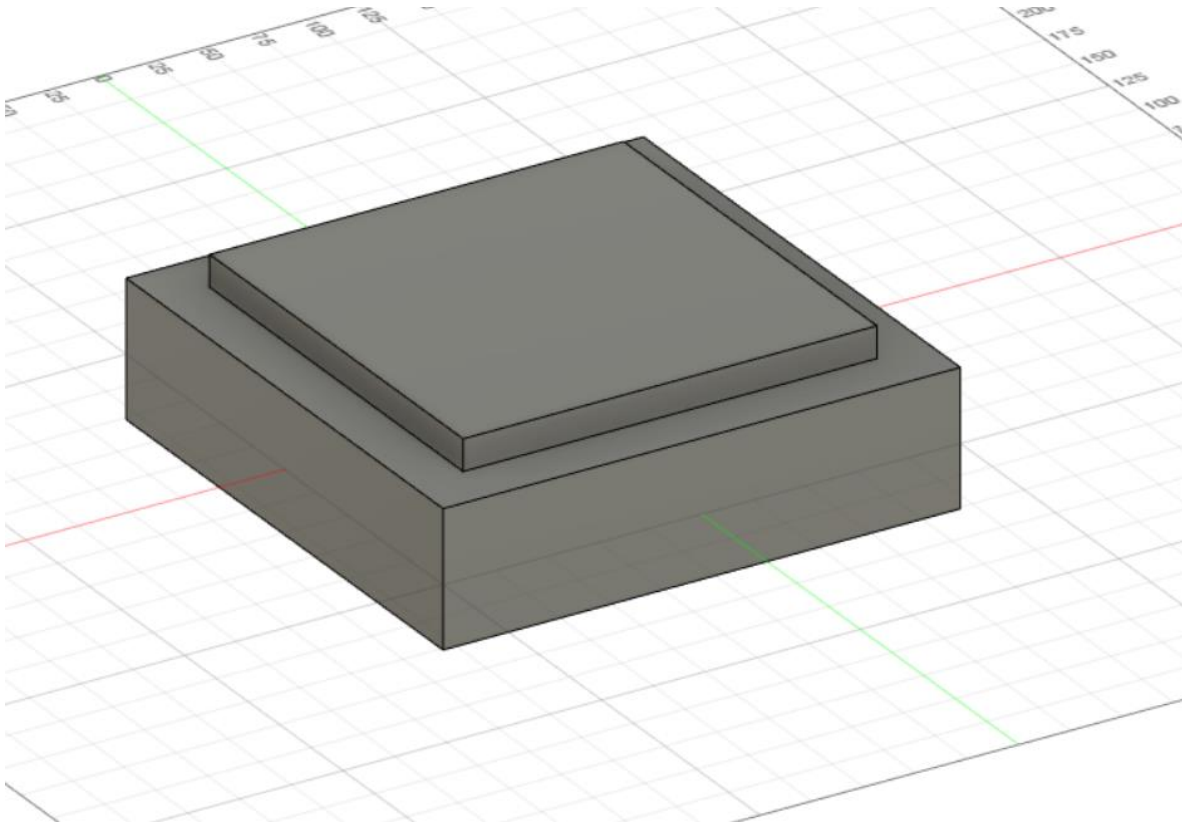
A continuación realizaremos un nuevo Sketch en la misma dirección que el pasado y crearemos un cuadrado de 250mm x 250mm.



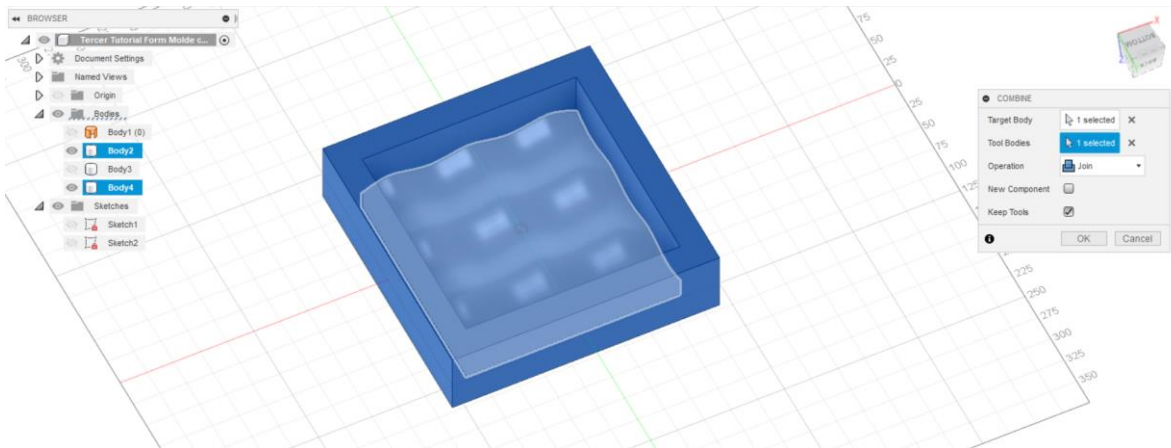
Luego extruimos ese cuadrado para generar un sólido, para que las piezas puedan viajar entre ambos moldes.

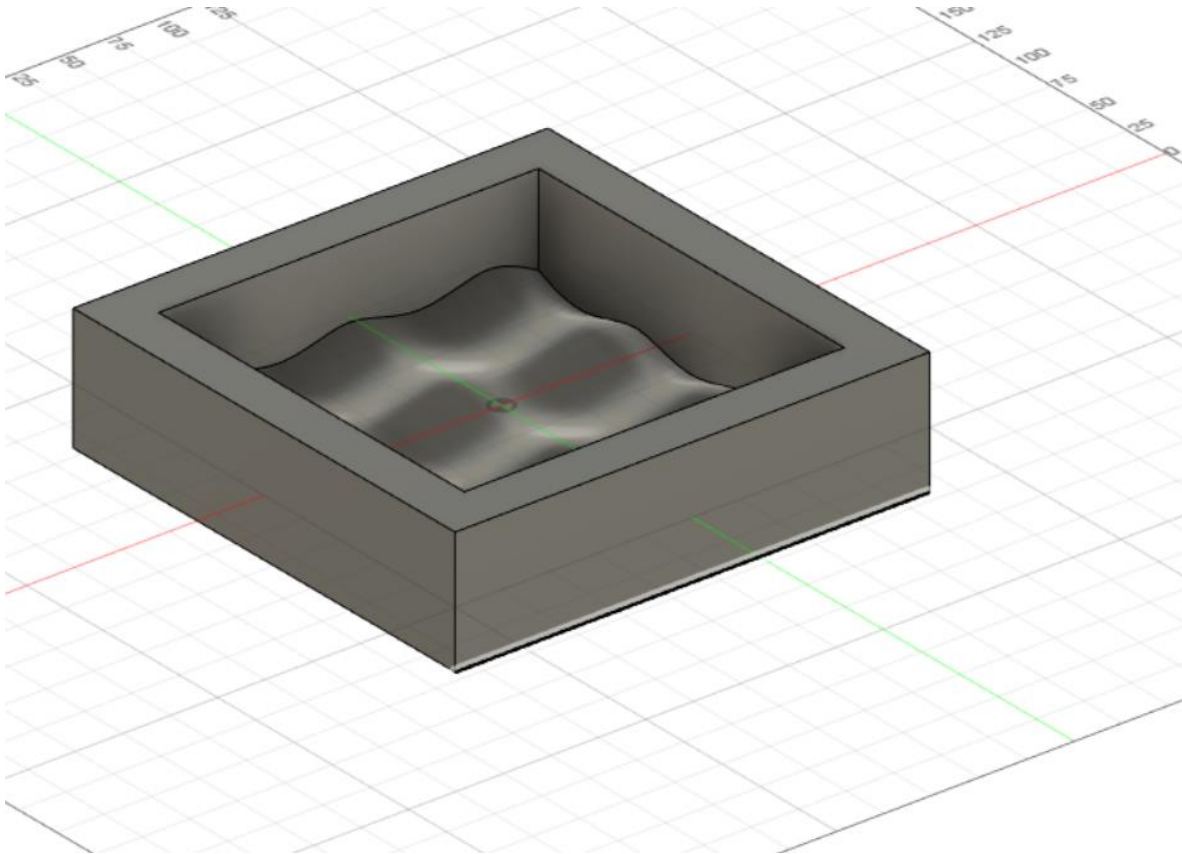


Así debiese quedar.



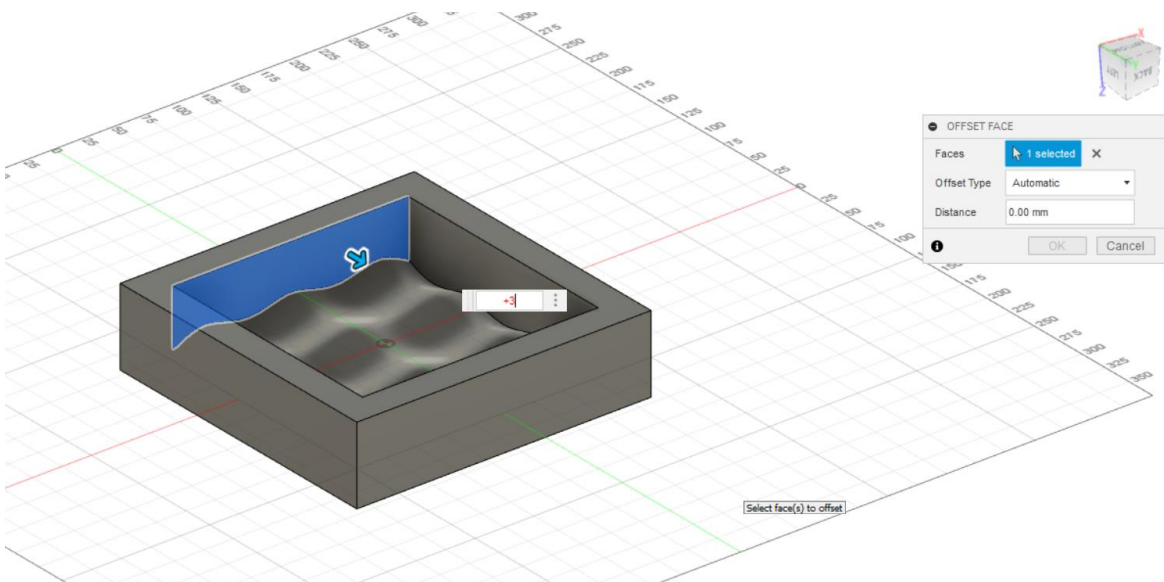
Ahora uniremos los dos cuerpos inferiores.



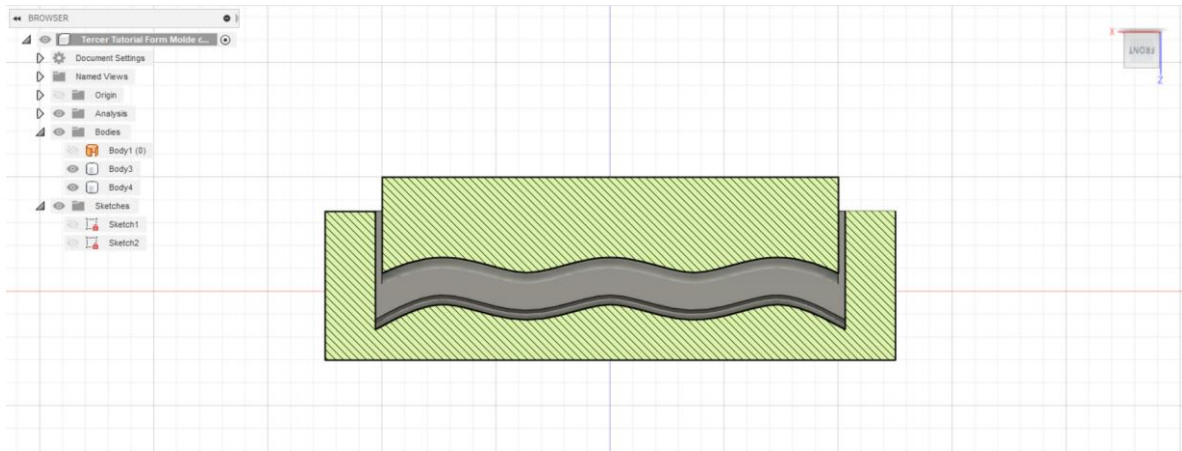


Así queda.

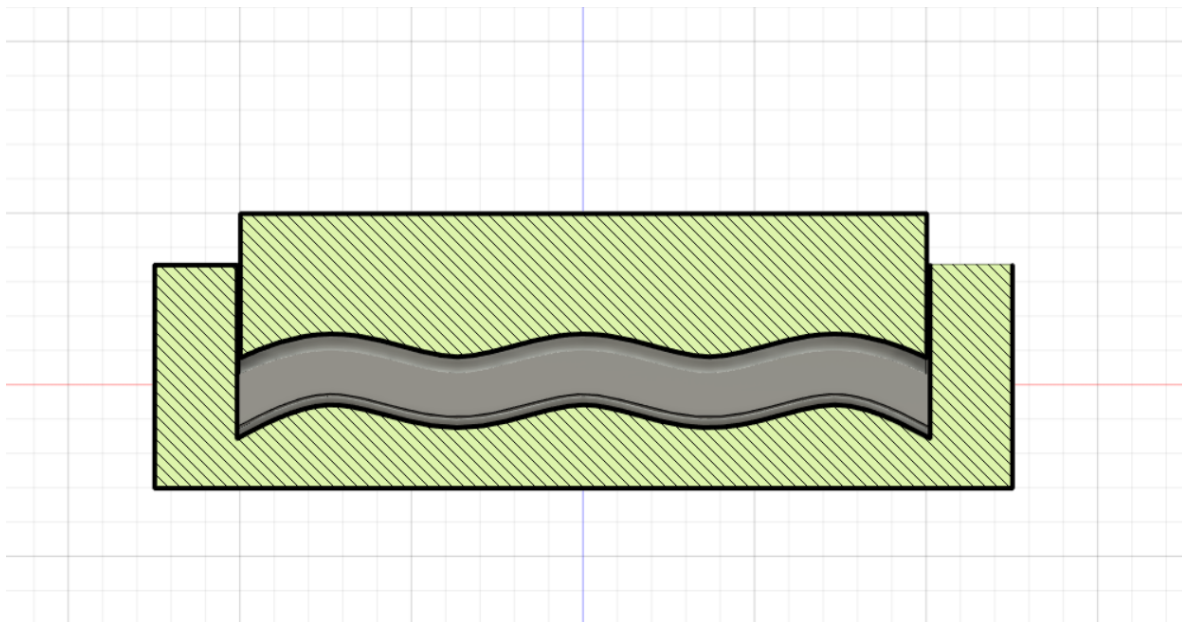
Luego usamos el comando Press Pull, para darle una tolerancia de 3mm a las caras internas del molde.

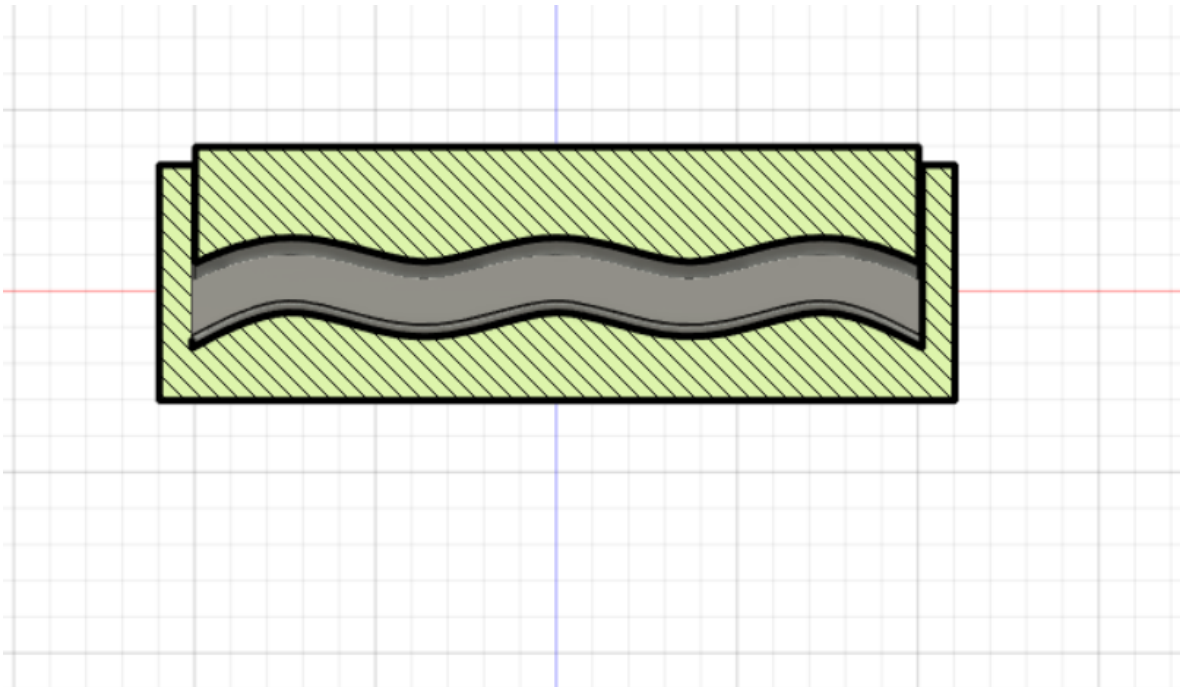


Así debiese verse.



Fueron mucho los 3mm, así que modificamos los Pull a 1mm.

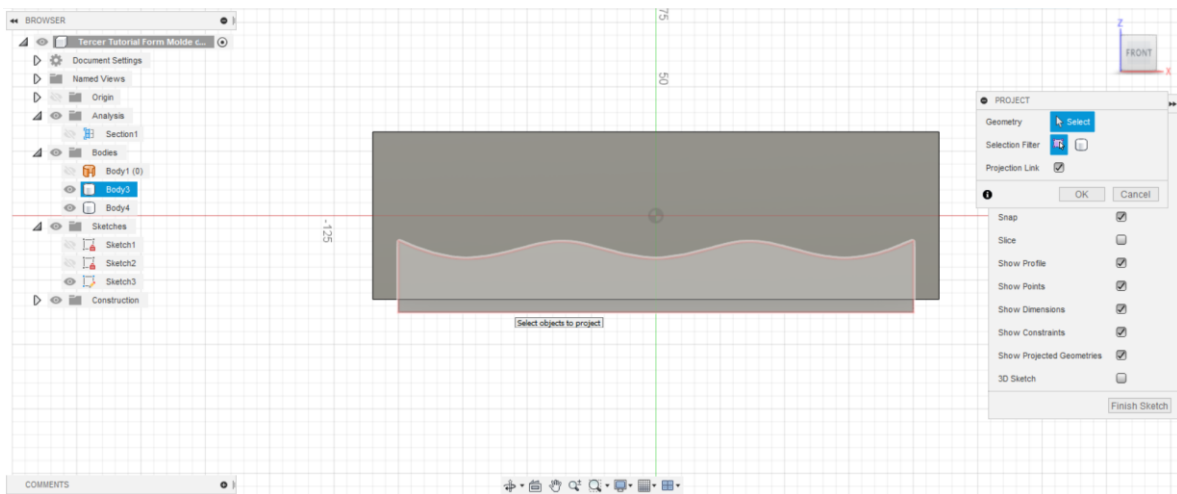




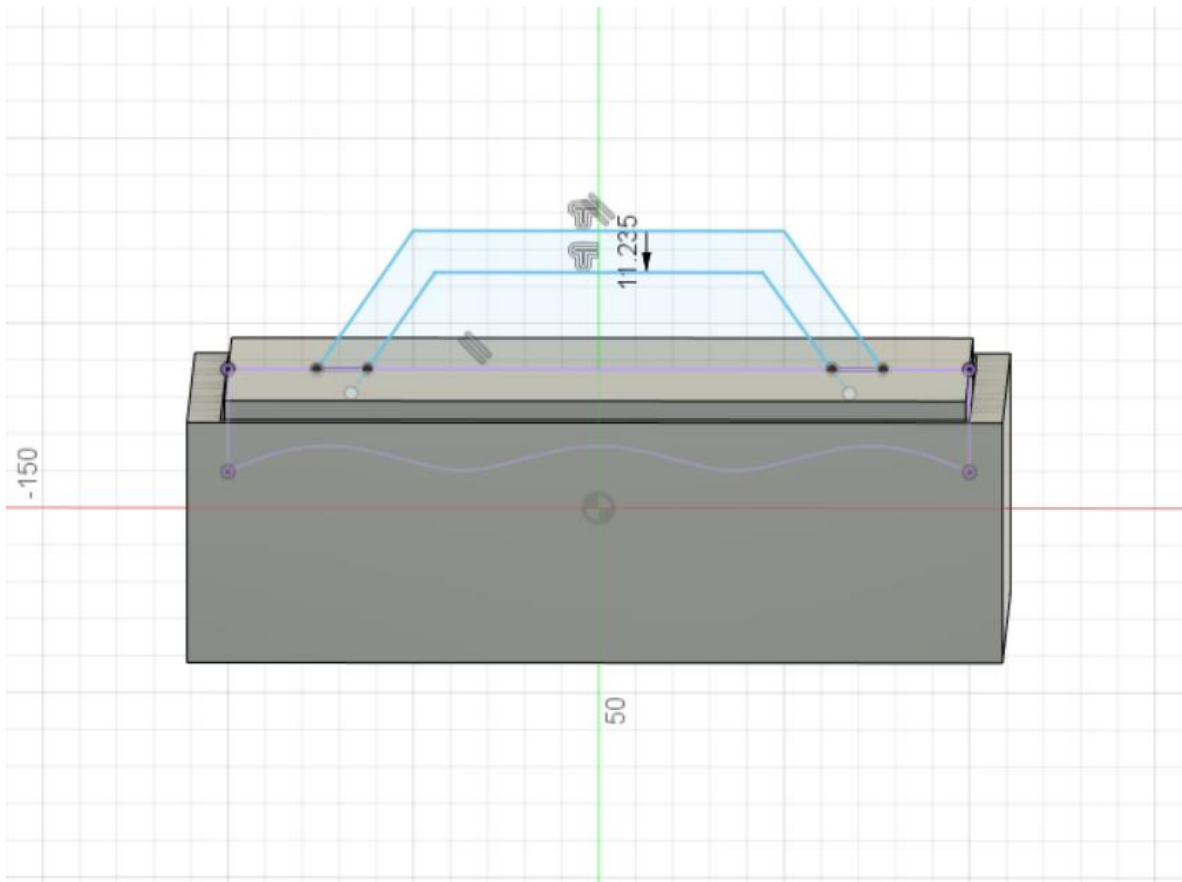
Y así debiese quedar el molde antes de hacer la manilla.

Ahora, debemos crear un Mid Plane entre dos caras del molde externo, y crear un Sketch en ese plano.

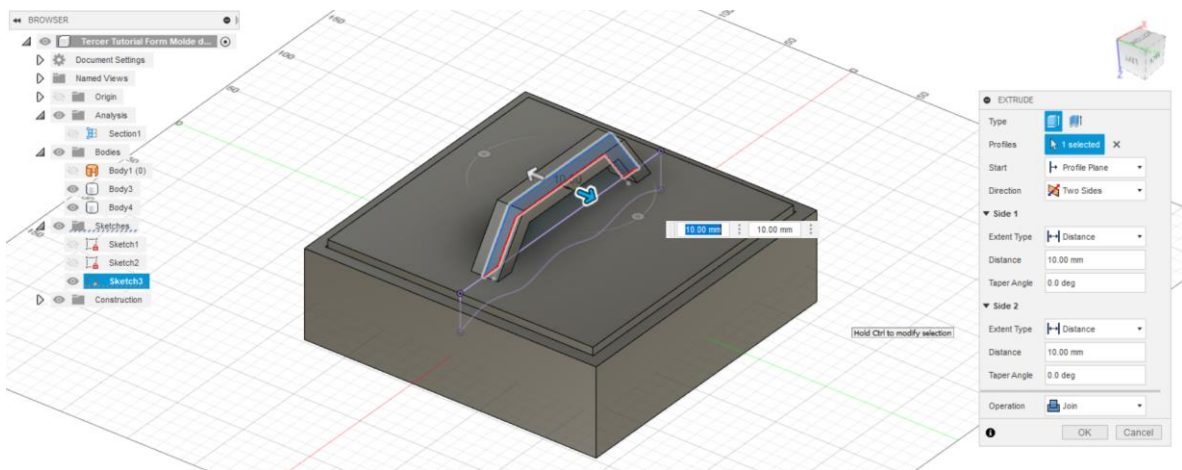
Luego, usar el comando Project para proyectar esta figura en el plano nuevo.



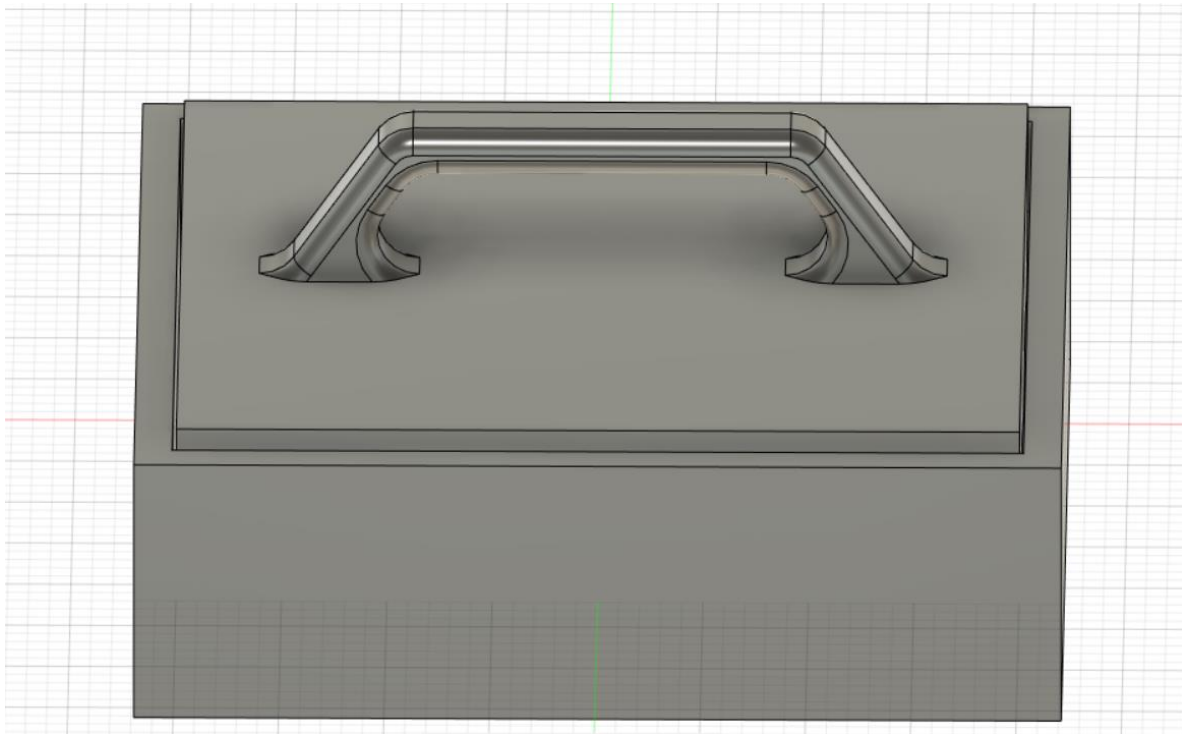
Dibujar la manilla en el plano y cerrarla con una línea.



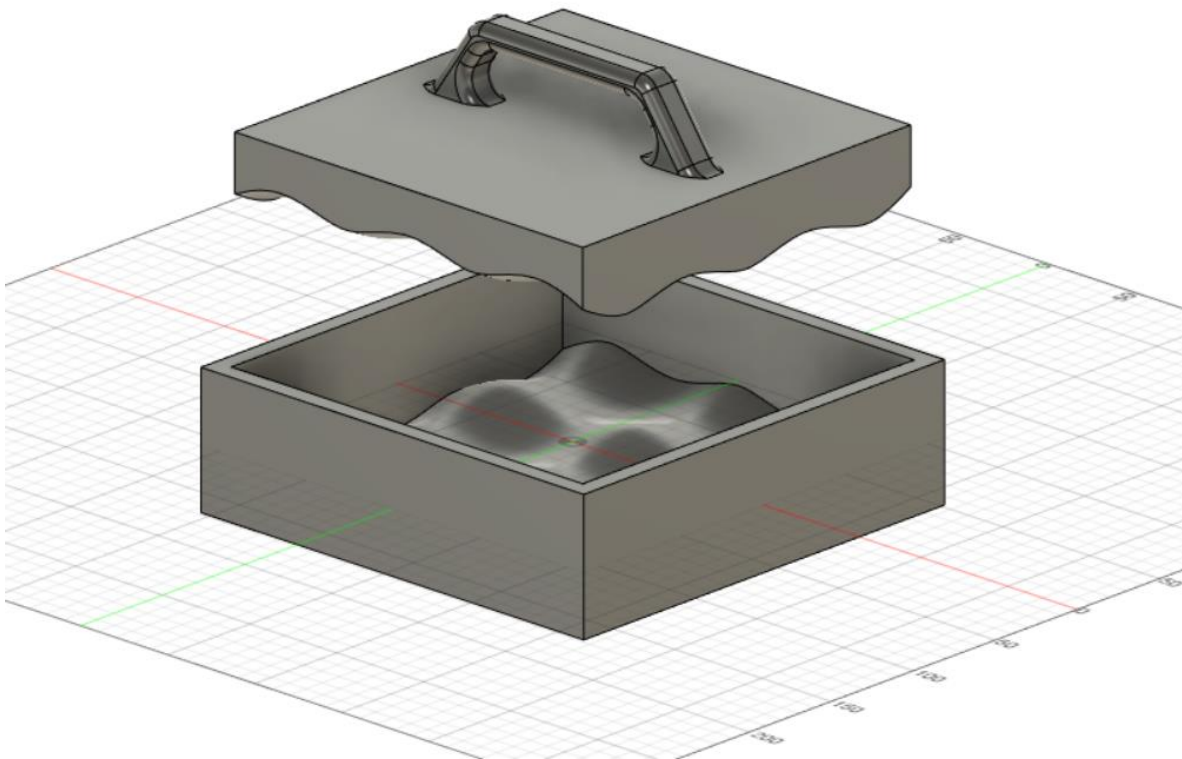
Luego extruir hacia ambos lados.



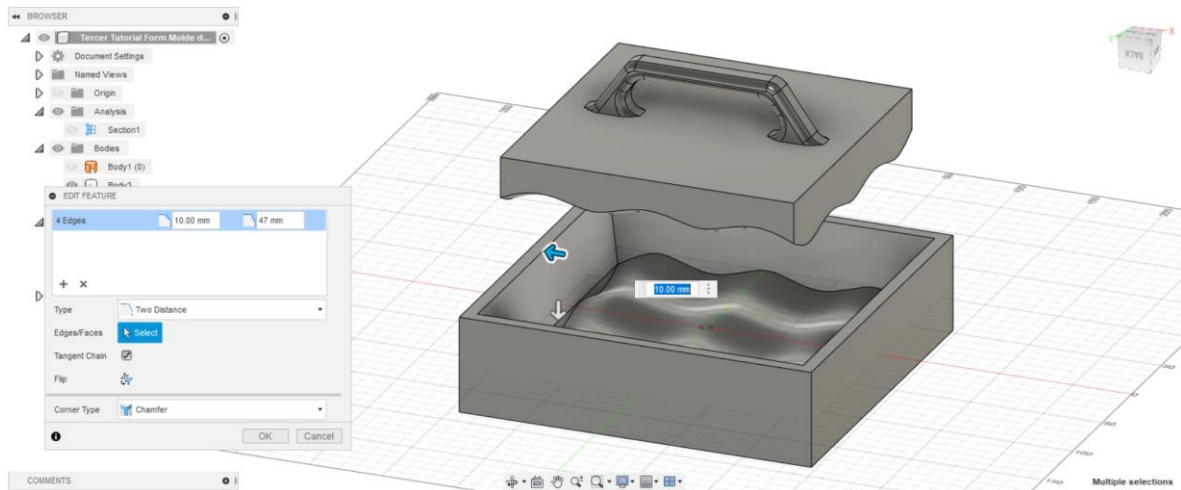
Luego le realizamos fillets a los aristas para quitarle lo tosco al modelo.



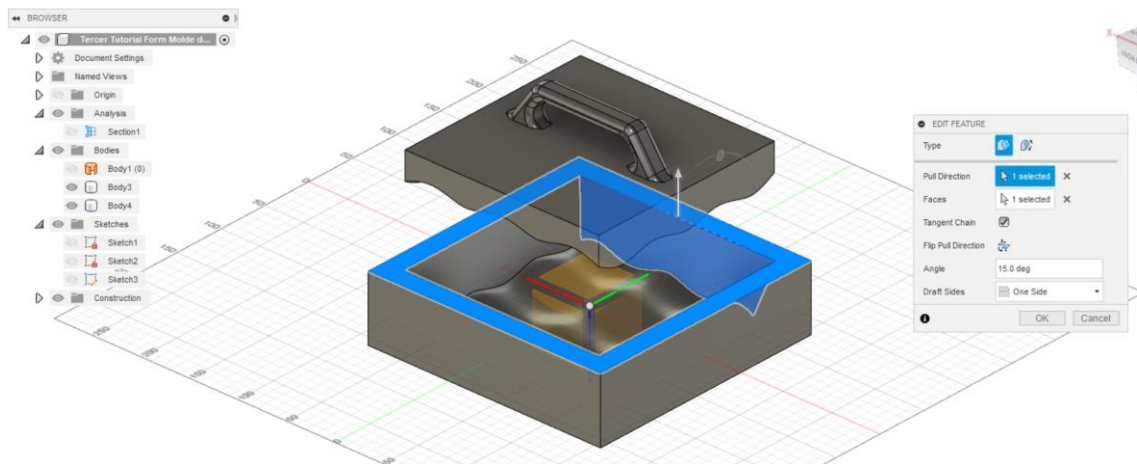
Con la herramienta Move, lo movemos para visualizarlo mejor.



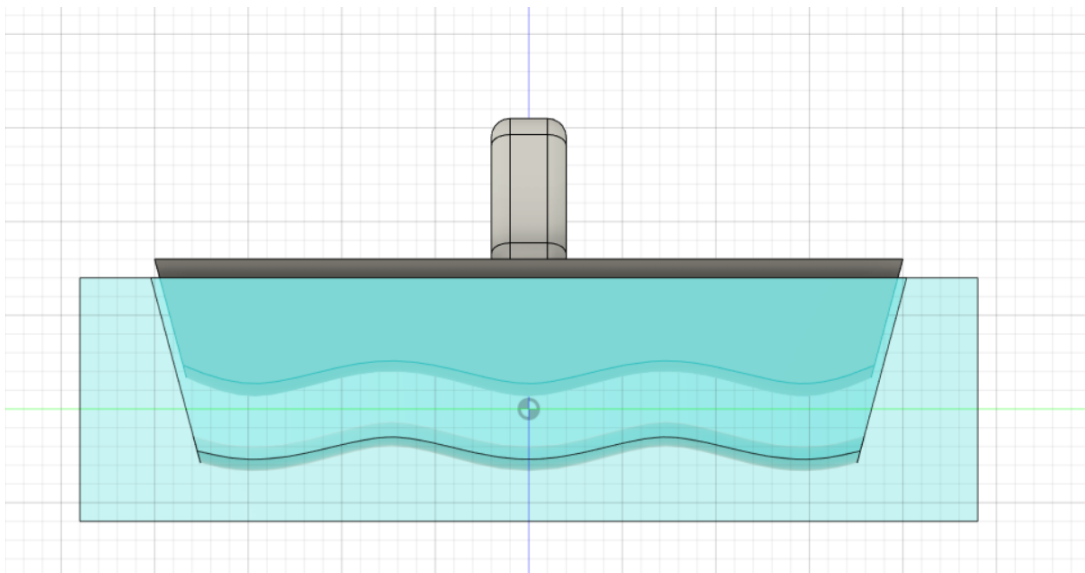
Y le hacemos un Chamfer en la parte interna para tener mayor ángulo de desmolde.



Finalmente, es más fácil usar el comando Draft, asique eliminamos el Chamfer y usamos Draft.



Finalmente, debiese quedar así.



Fin.