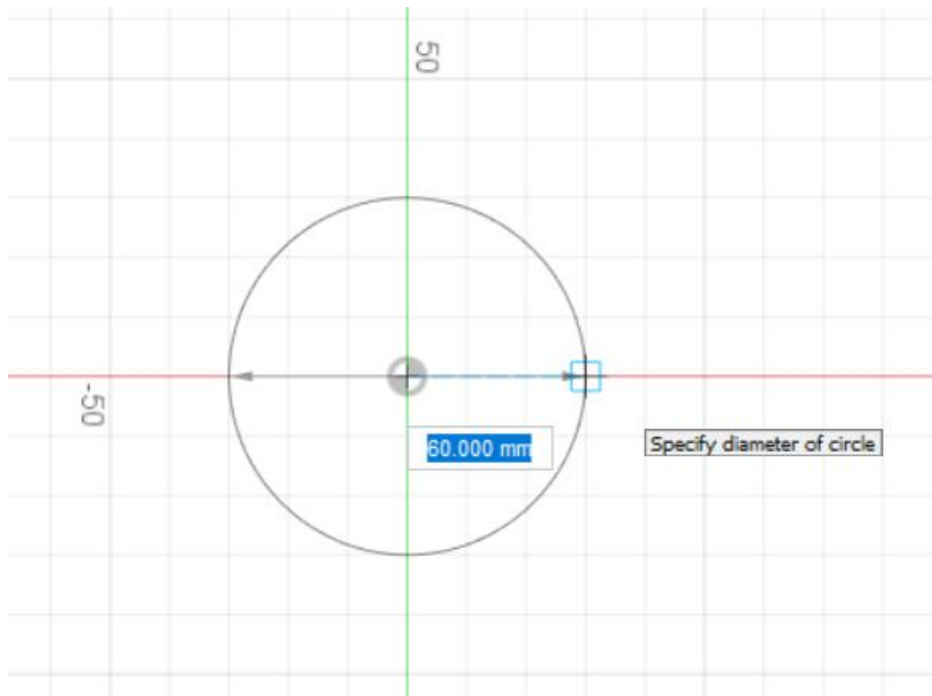
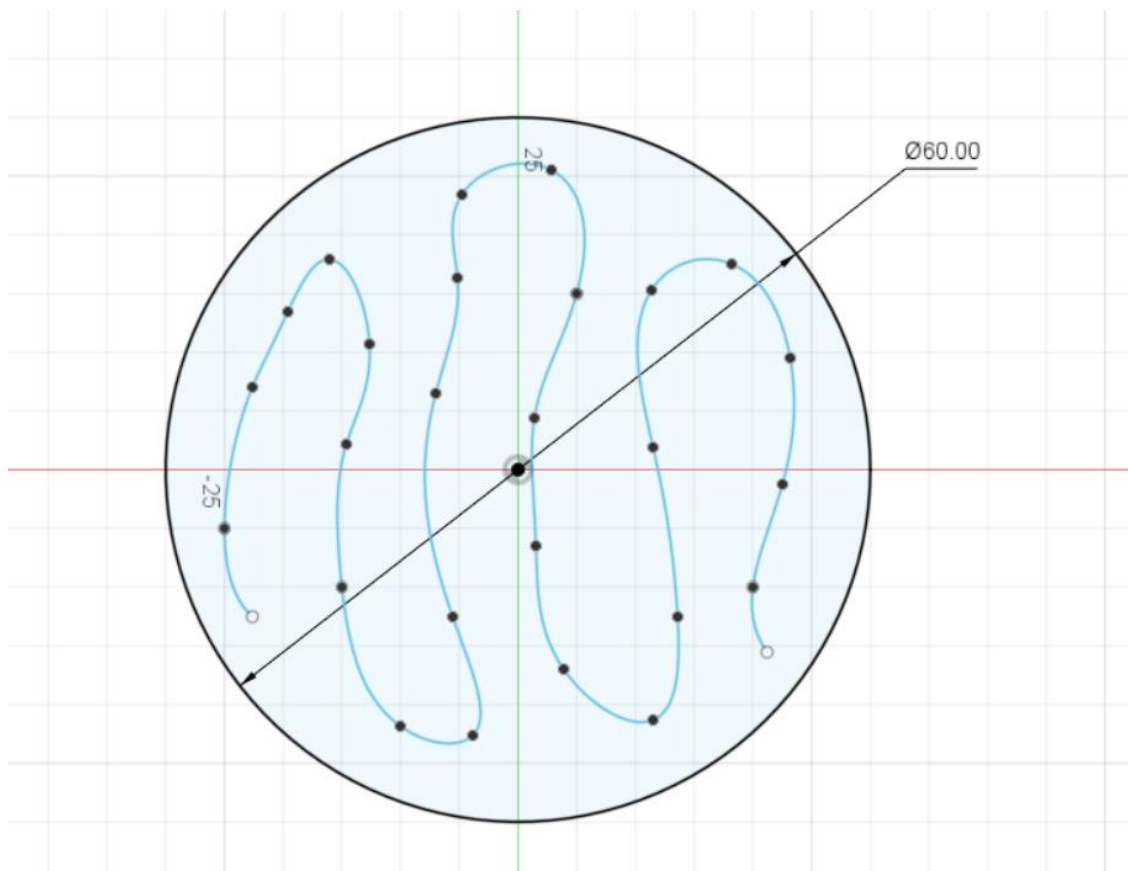


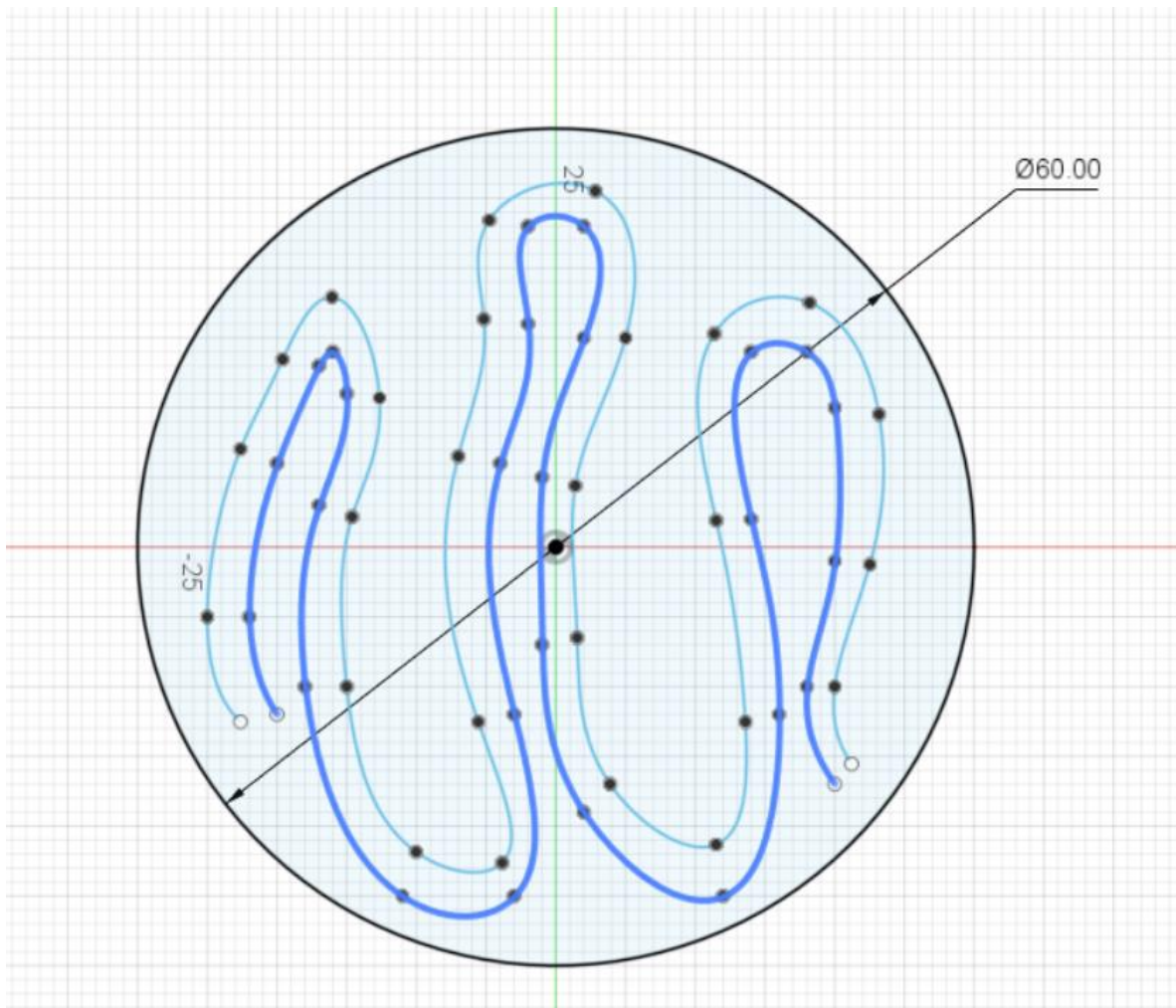
Segundo Tutorial: Superficie Loft



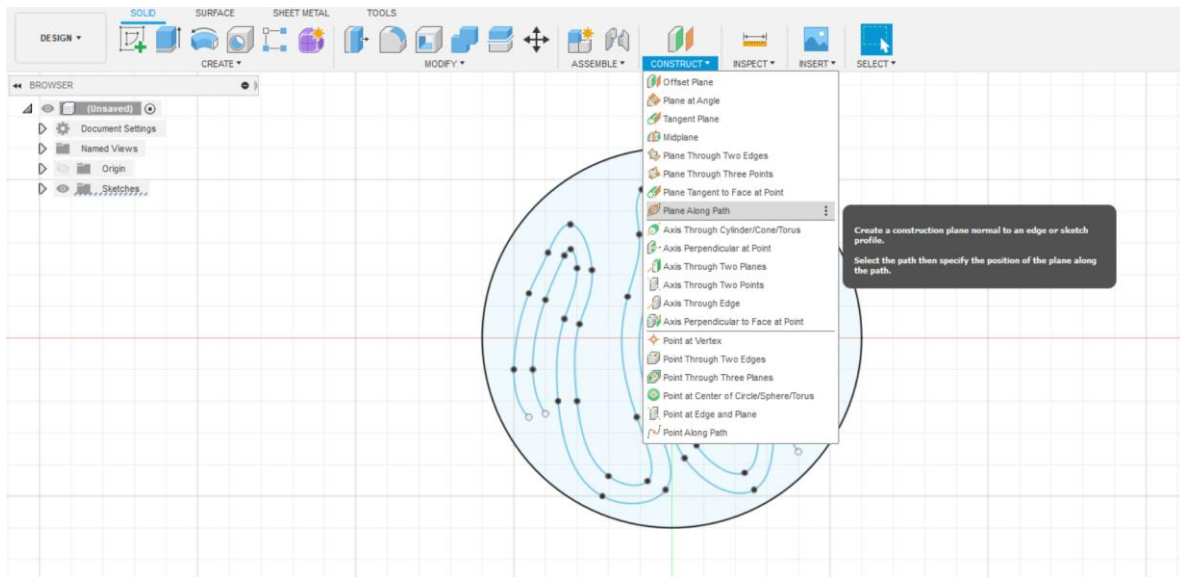
El primer paso es realizar un círculo en la vista Top de 60mm.



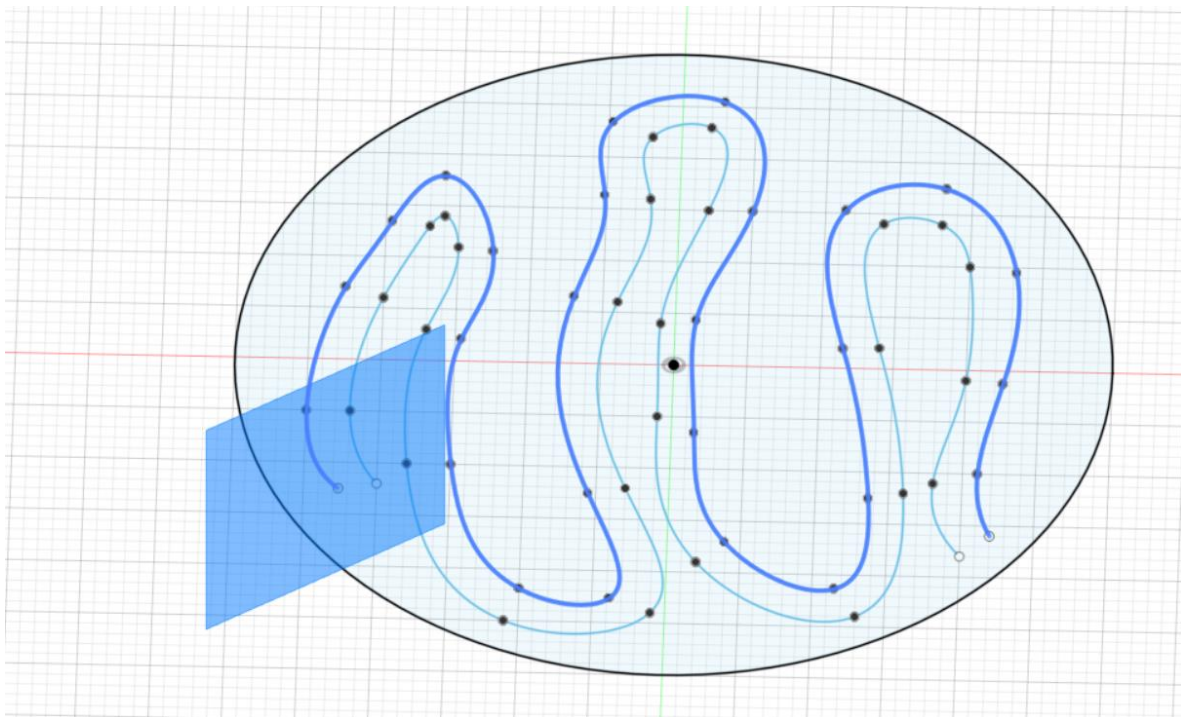
Luego, con la herramienta Fit Point Spline, realizamos un trazado parecido al de la foto.



Luego, trazamos una línea interna (la más gruesa en la foto) intentando copiar los puntos de control del trazo anterior.

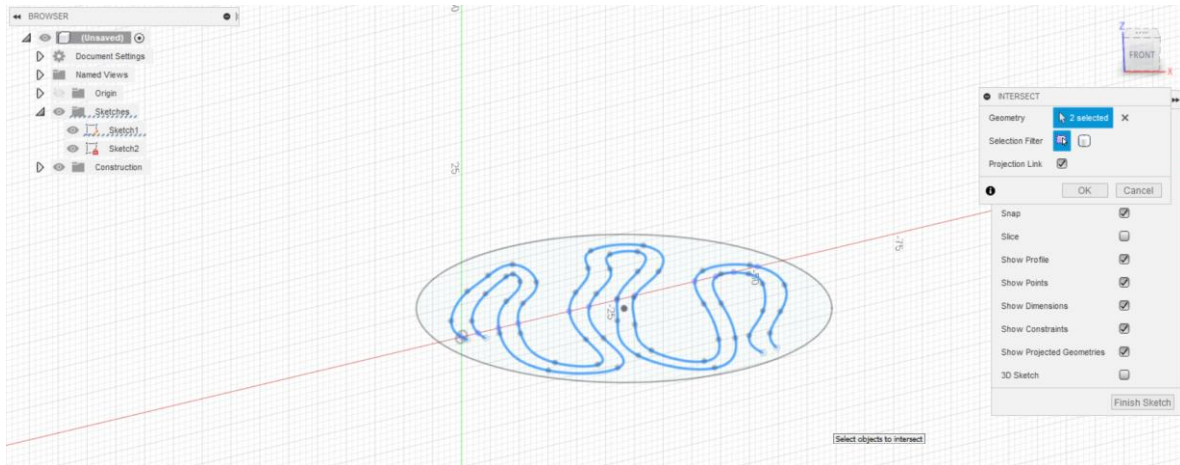


Vamos a crear un nuevo plano, vamos a Construct > Plan Along Path.



Seleccionamos la línea externa, y le damos a OK.

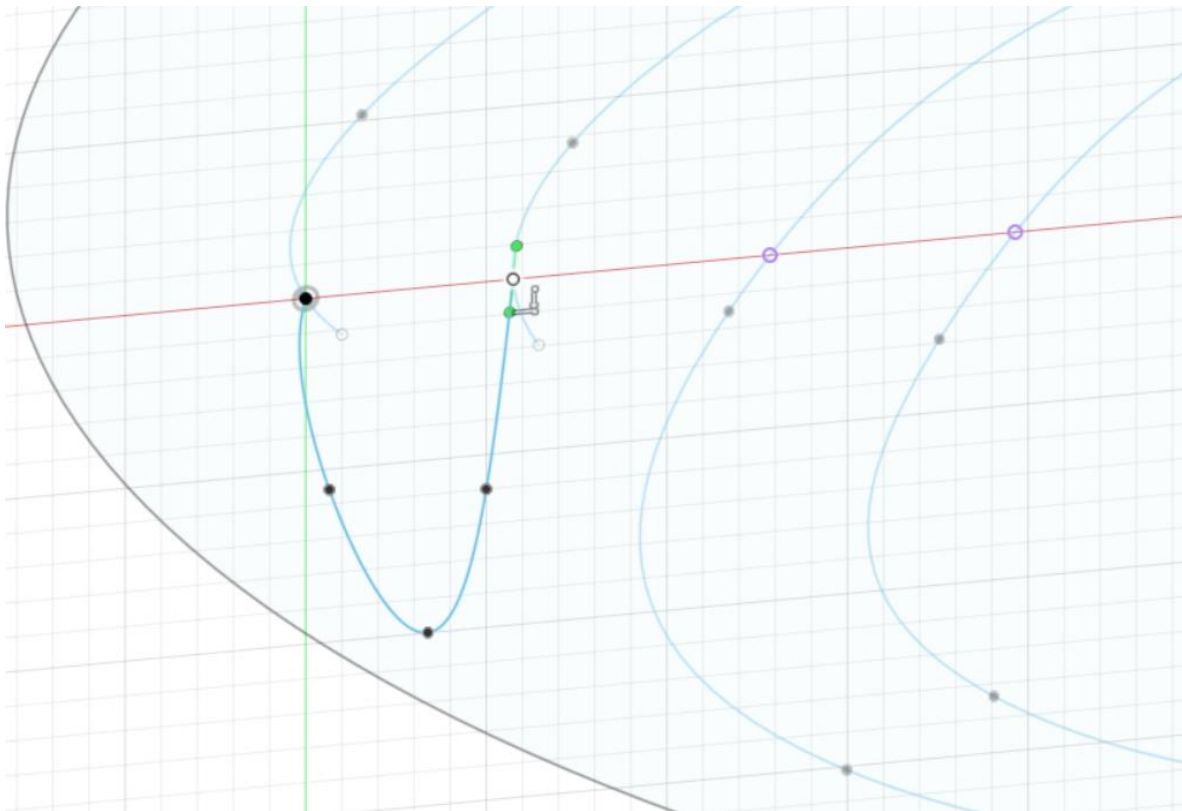
Luego, creamos un nuevo Sketch y seleccionamos el plano que creamos para trabajar en el.



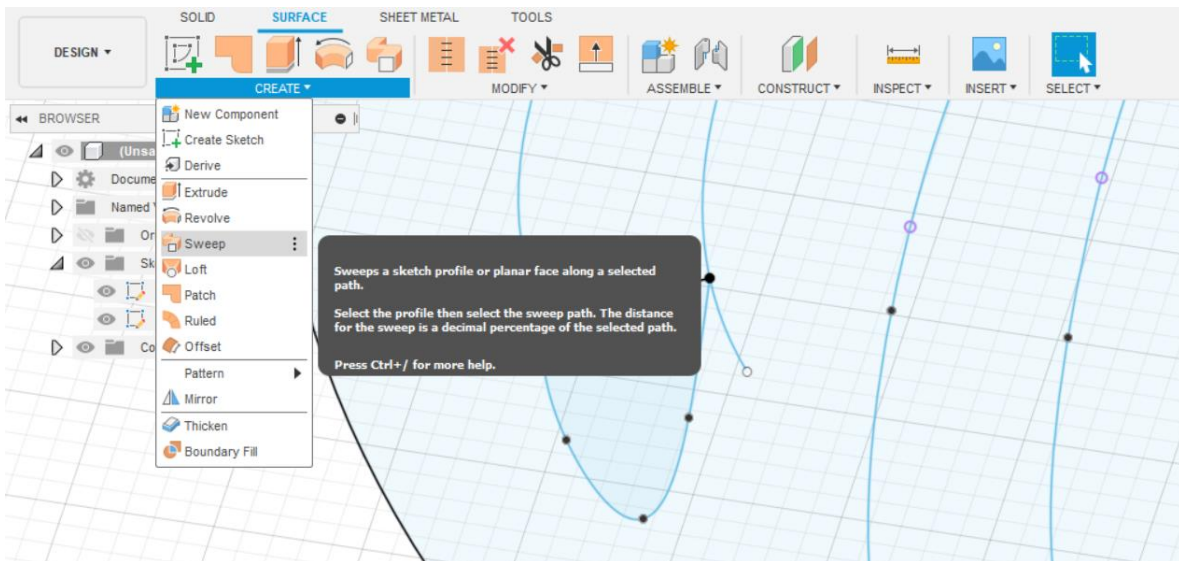
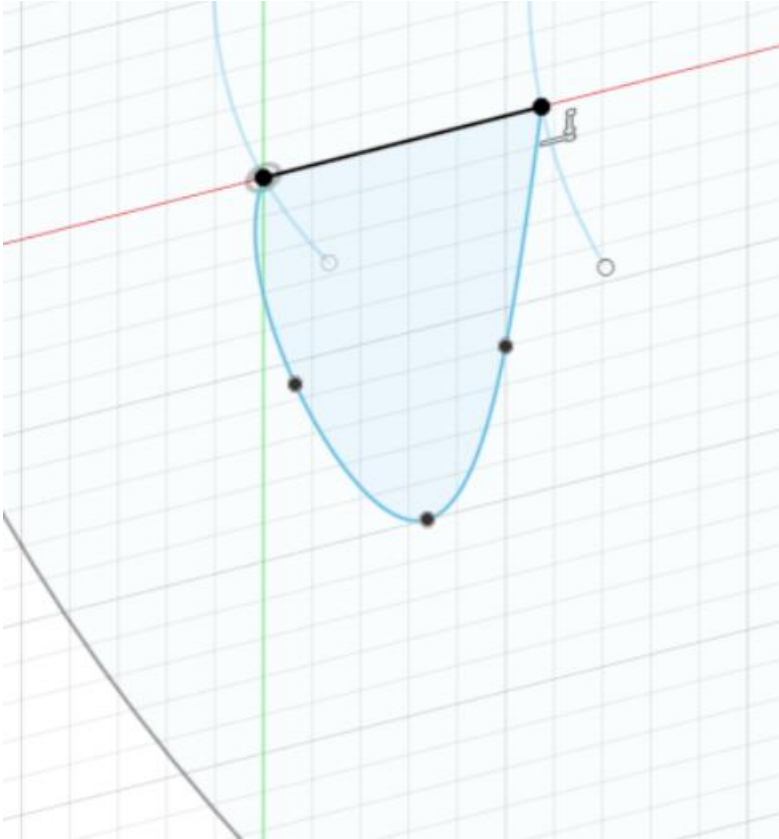
Posteriormente, iremos al menú Create > Project / Include > Intersect, y seleccionamos ambas curvas.

Esto funciona para saber exactamente en que punto se intersectan las curvas con respecto al plano.

Luego, creamos un Spline entre el primer punto de intersección y el segundo.

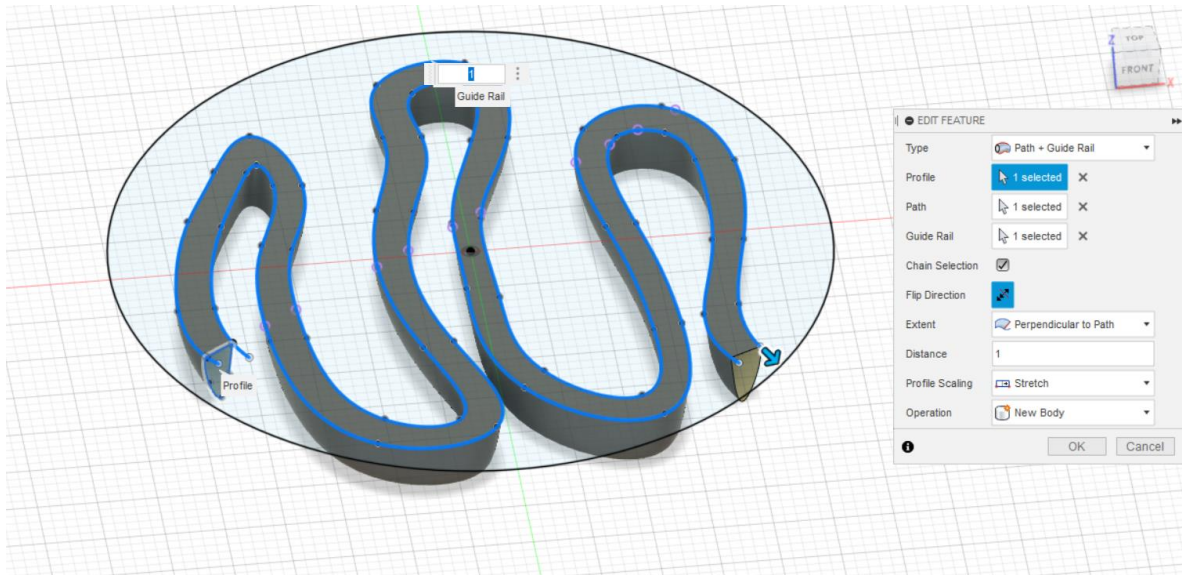


Posteriormente, hacemos una línea entre los dos puntos finales de ese Spline para cerrar la figura y que quede un área.

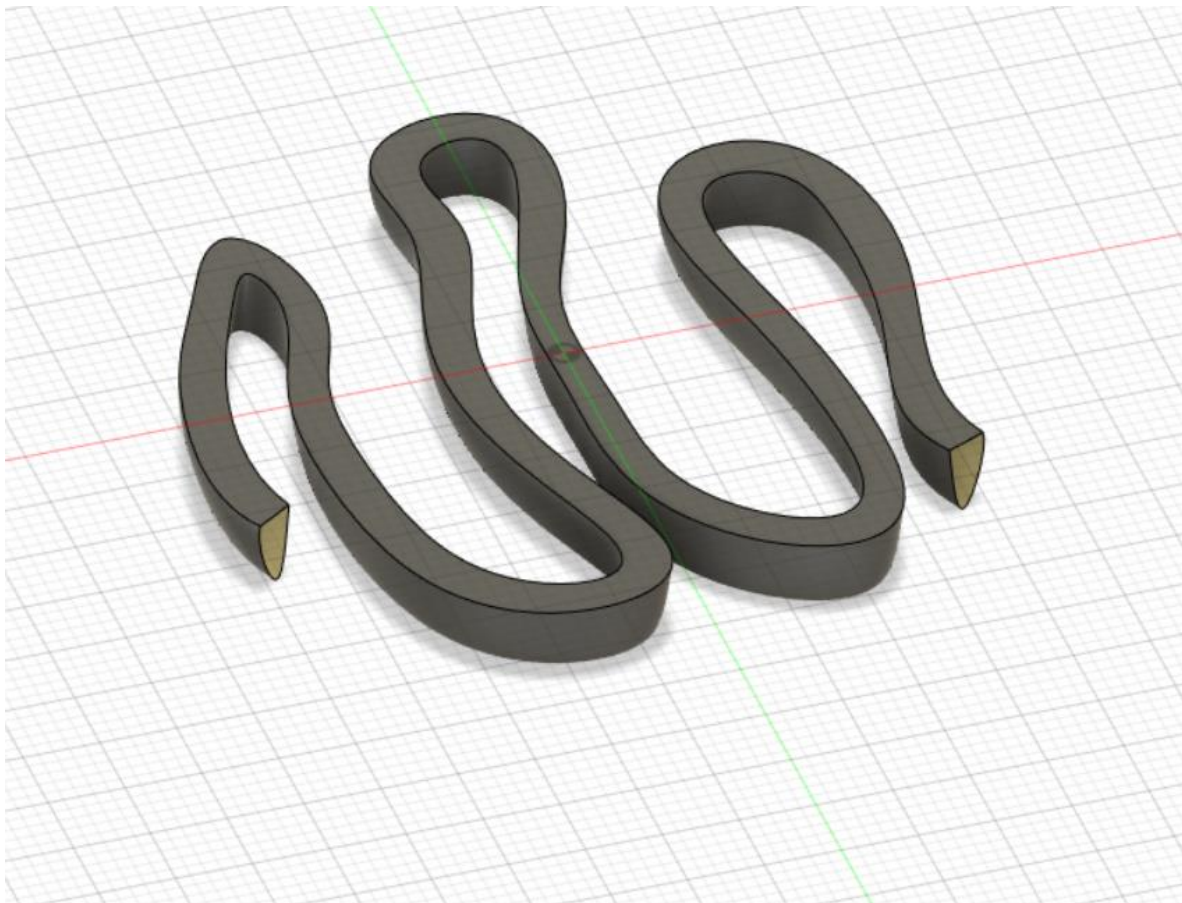


Luego vamos al menú Surface > Create > Sweep.

Se nos abrirá la pestaña, y debemos seleccionar los siguientes datos.

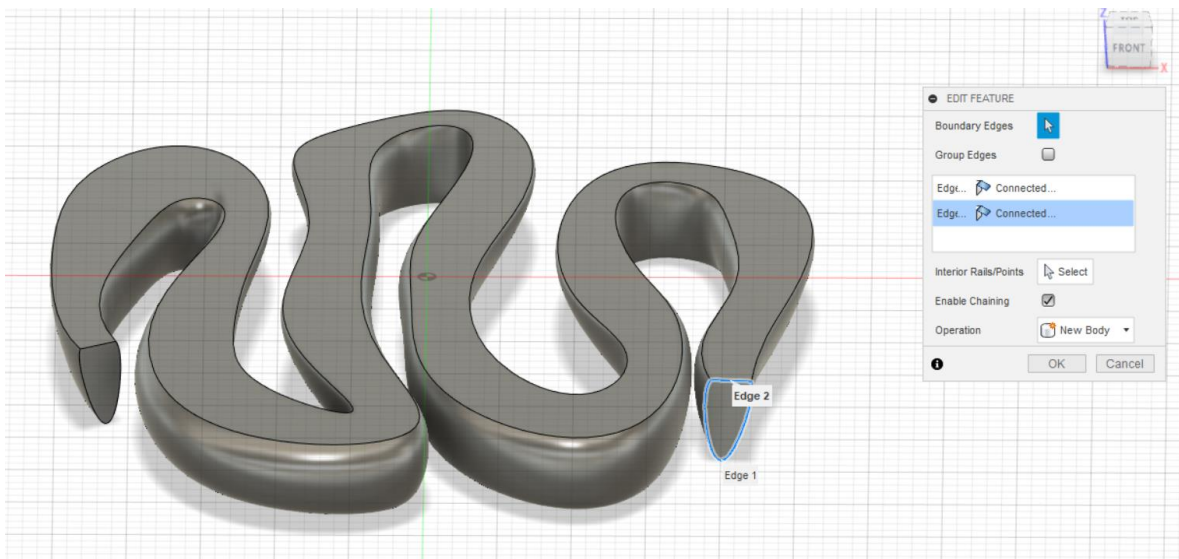
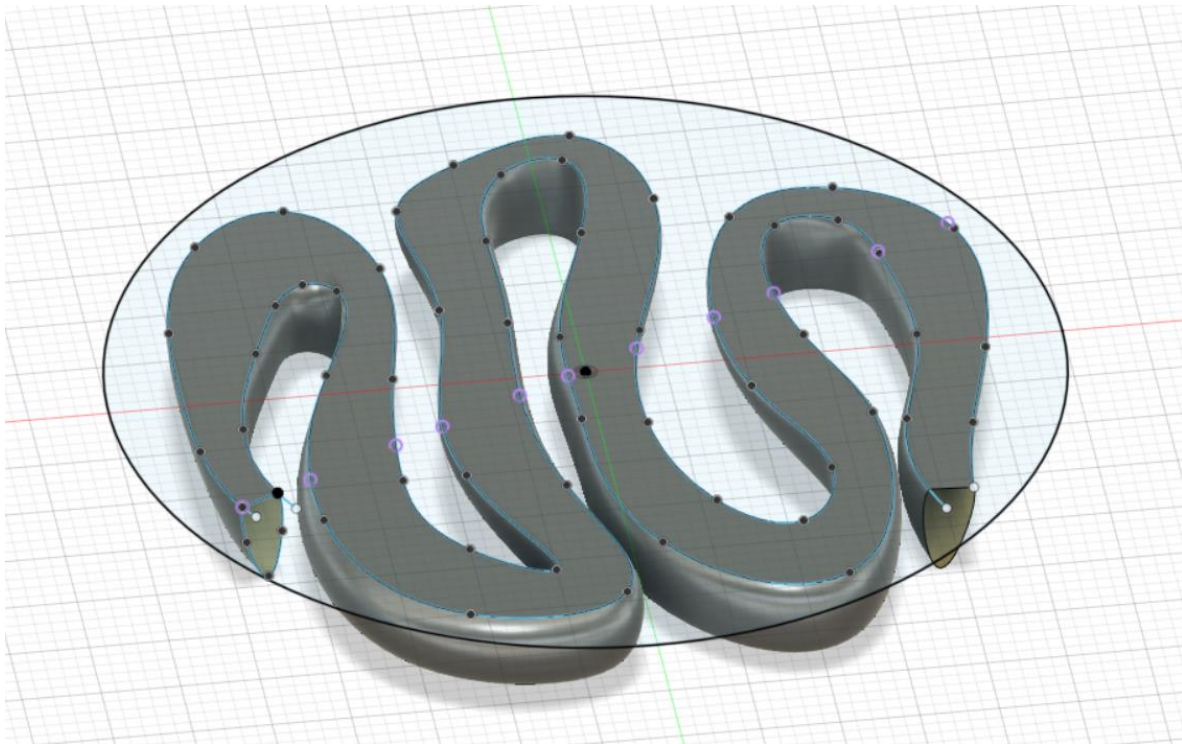


El Profile es el área pequeña creada anteriormente, el Path es la curva externa, el Guide Rail es la curva interna, debemos cambiar la dirección el Flip Direction para que siga ese sentido de la curva y en Profile Scaling poner Stretch y poner OK.

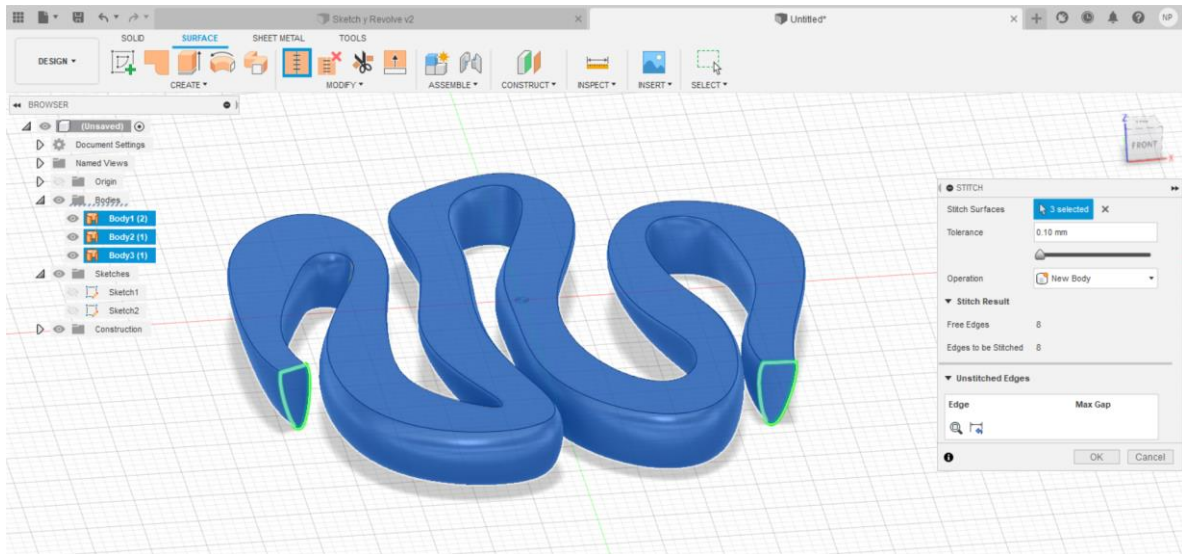


Debería quedar algo así.

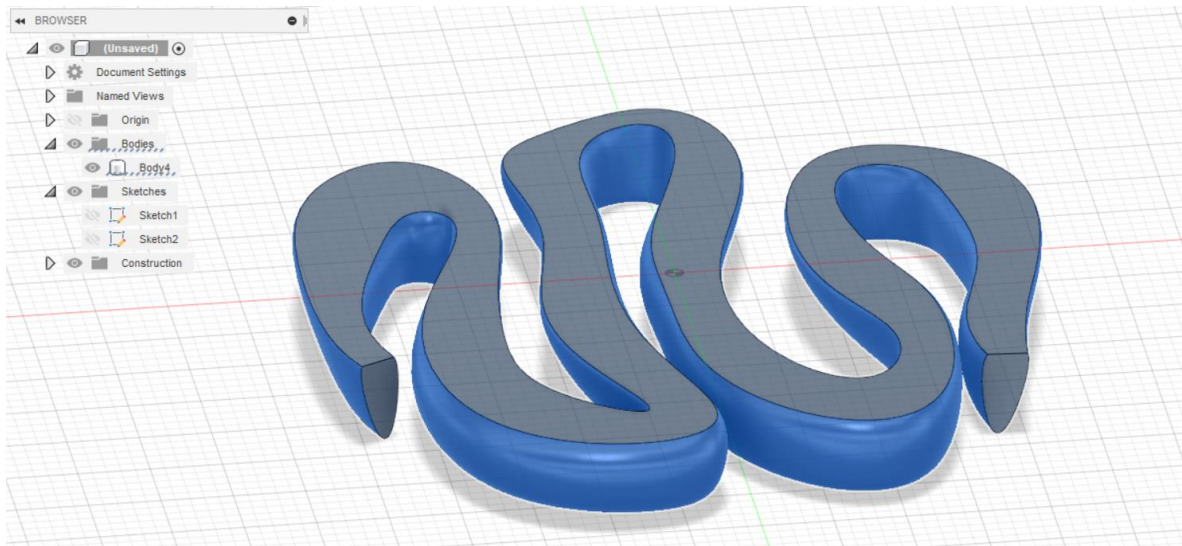
Luego, encendemos ambos sketches y podemos modificarlos hasta llegar a la forma deseada.



Utilizamos el comando Patch para tapar ambos extremos del “cordón” creado.

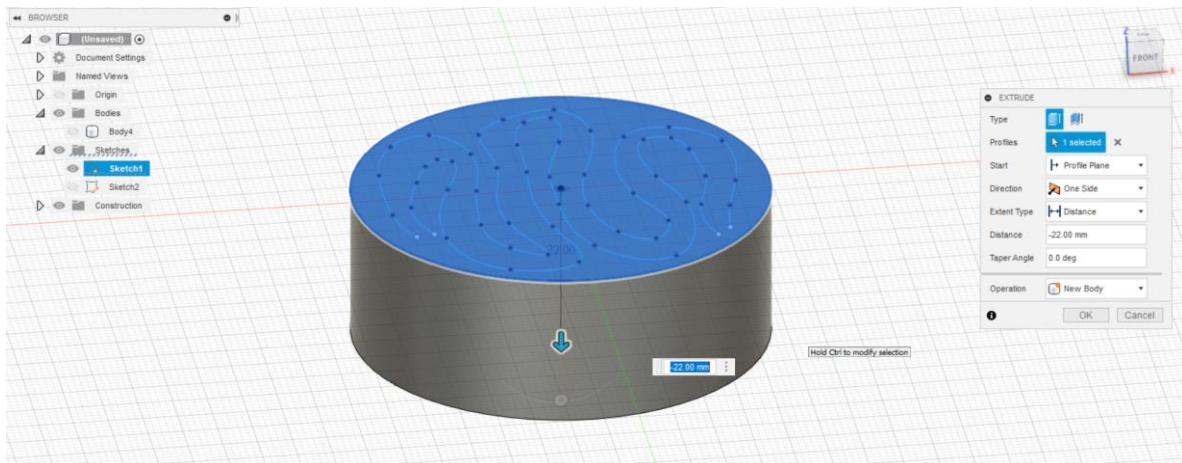


Ahora usamos el comando Stitch, y seleccionamos los 3 cuerpos que habíamos creado.

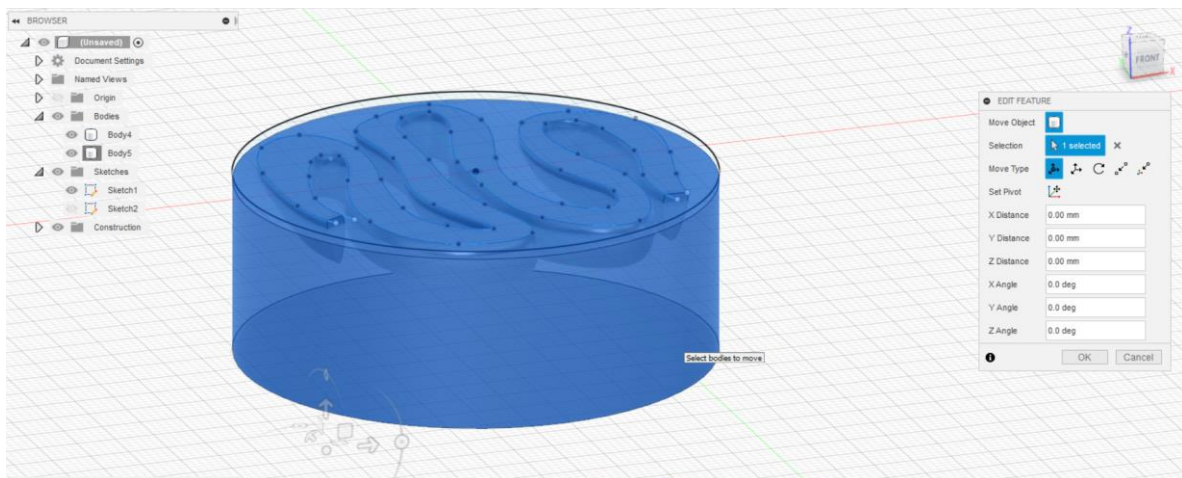


Ahora tenemos un puro sólido en vez de 3 superficies.

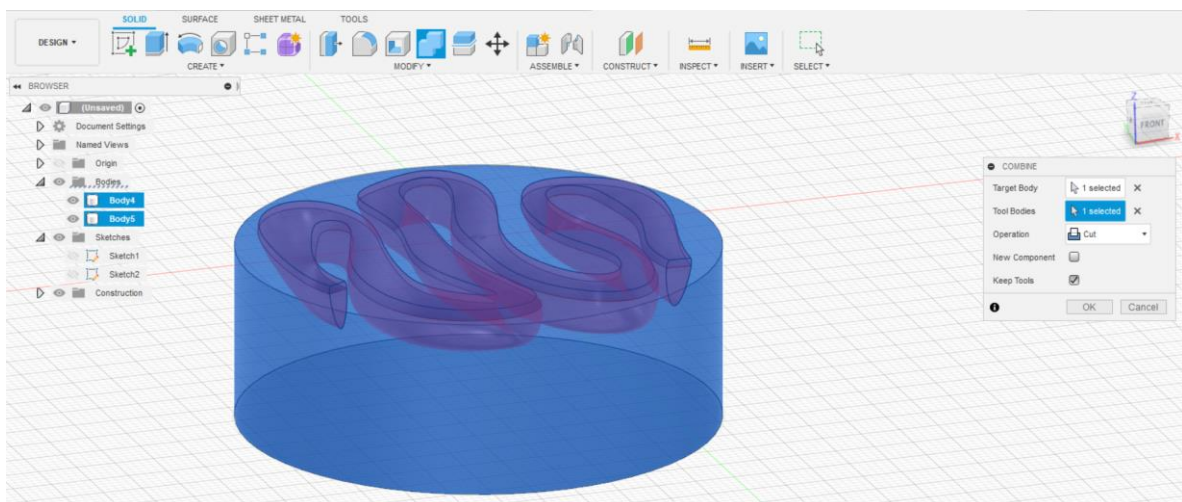
Luego en el Sketch 1, realizaremos un Extrude hacia abajo de la circunferencia creada anteriormente.



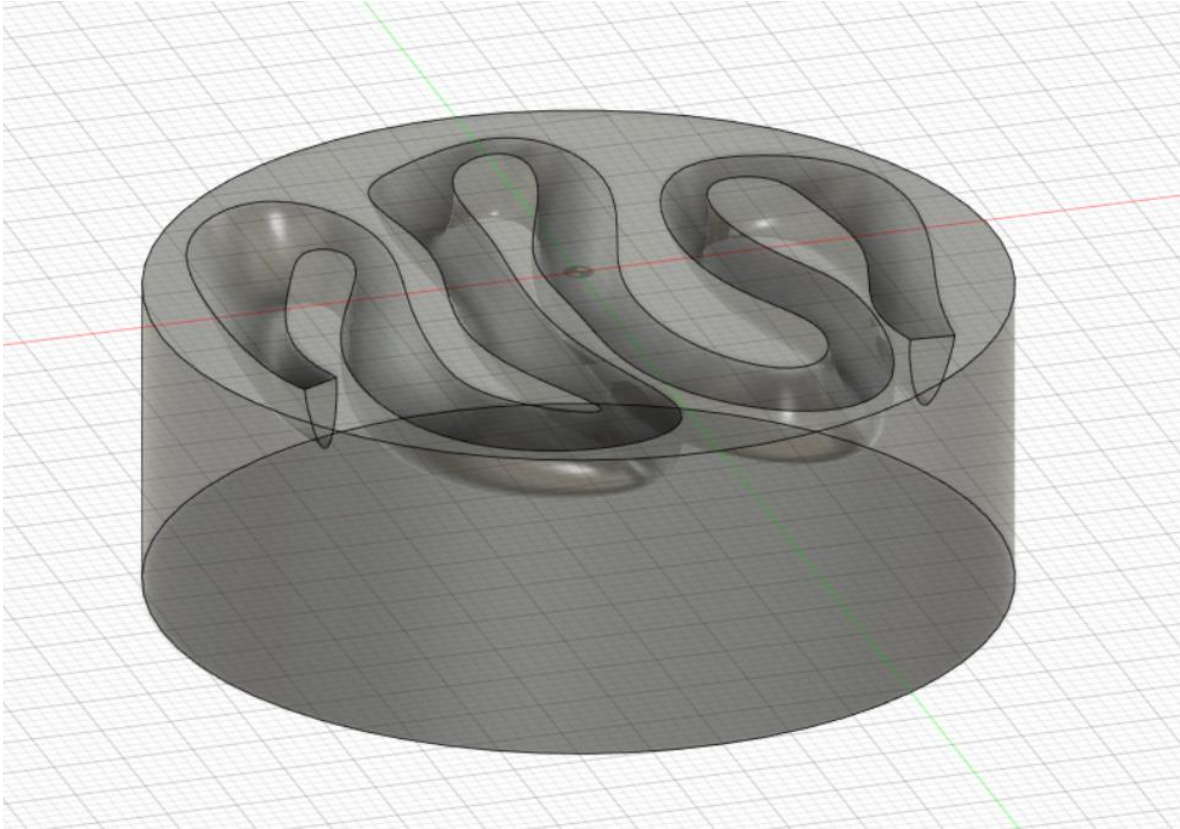
Luego movemos el cuerpo externo hacia abajo un poco para posteriormente cortar ambos sólidos.



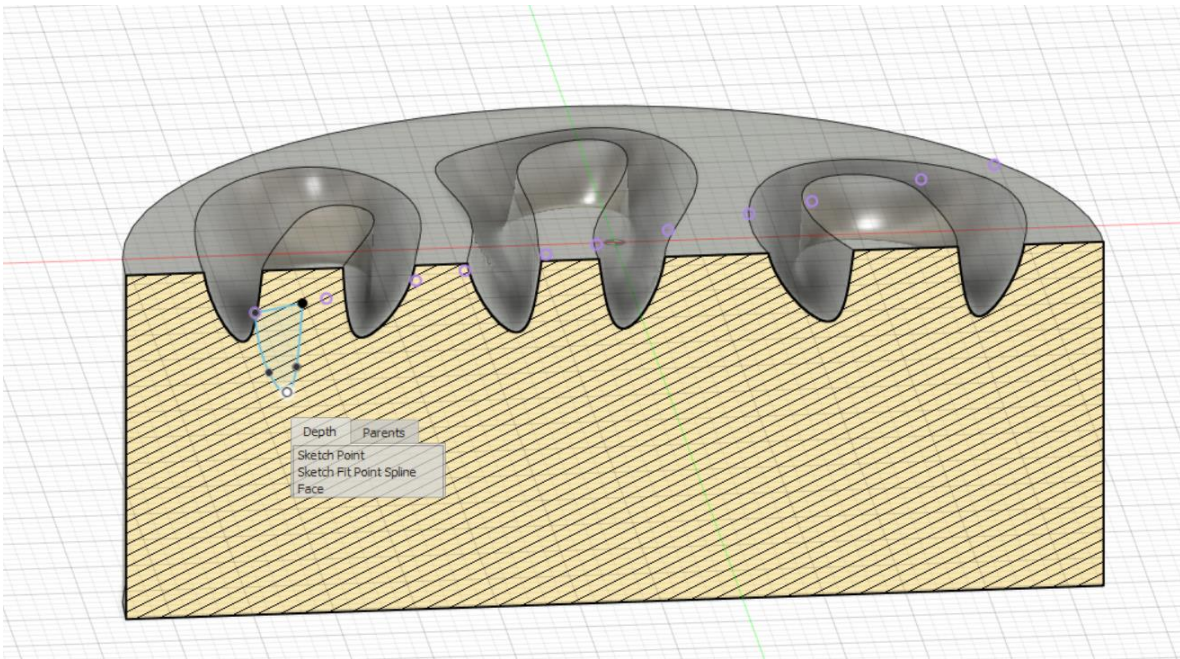
Ahora, usamos el comando Combine.



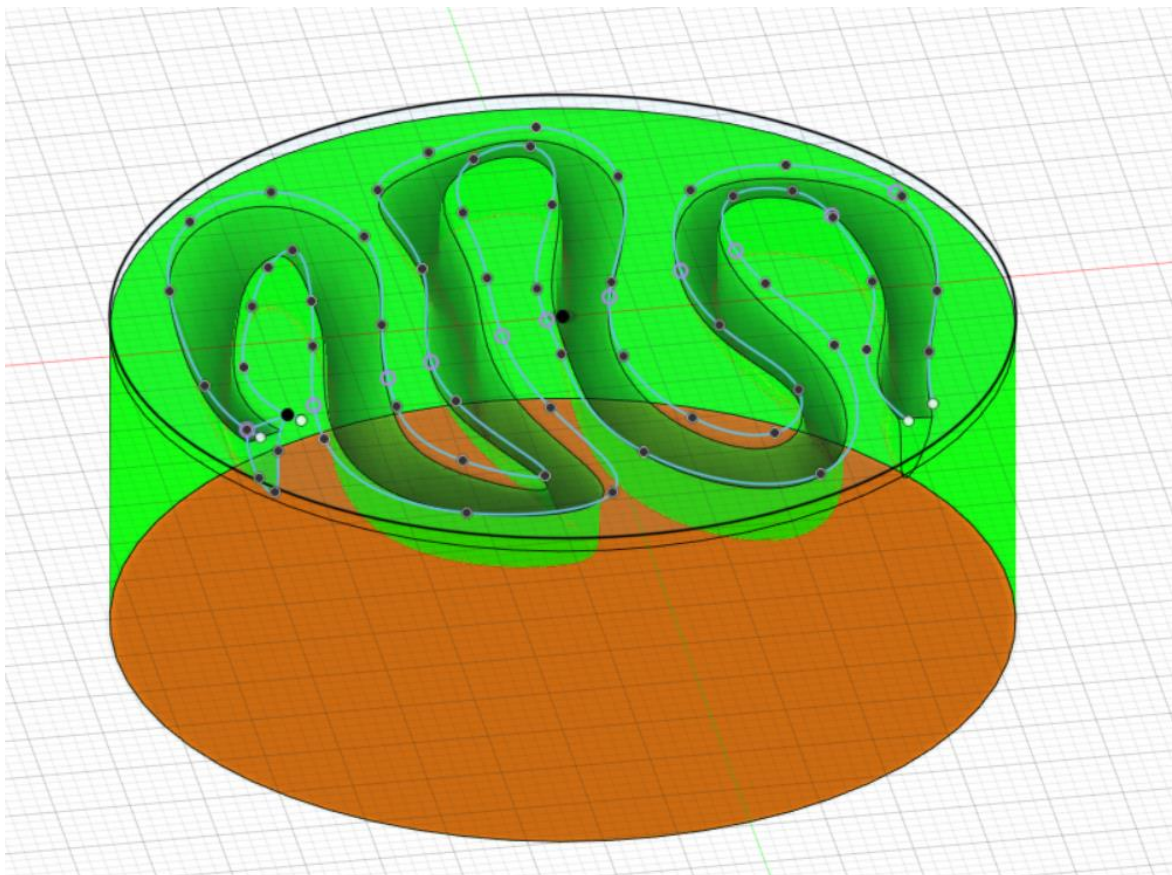
Y debiese quedar un sacado.



Ahora, podemos hacer un Section Analysis para visualizar el interior del molde y modificarlo.



Luego en Inspect > Accessibility Análisis podemos ver si es desmoldable nuestro modelo.



Cuando esta en verde es que sí es desmoldable, las partes que estén rojas no lo son, entonces siempre antes de finalizar un paso, debemos ver si es desmoldable en la dirección deseada.

Luego usamos la herramienta Fillet y finalizamos.

