

DISEÑO Y FABRICACIÓN I

TP – 2 – DISEÑO LIBRE.

CONSIGNA:

Diseñar la morfología básica de un Mouse o sistema de input para computadora cumpliendo los siguientes puntos:

- Si el equipo incorpora algún tipo de mecanismo, desarrollarlo y dibujarlo.
- Debe incluir un switch o sistema de encendido
- Debe ser atónomo en términos energéticos.
- Realizar un render utilizando cámaras.
- Incluir al menos dos tipos de materiales

EJEMPLOS:



FAQs

- ¿Por donde arranco? Sencillo, lápiz y papel, se bocetan varias ideas, se elige una y se empieza profundizar en una idea.
- ¿Hace falta que dibuje tornillos? NO, los tornillos son piezas standard, no se dibujan Saquen del toolbox de SolidWorks a menos que sea algo especial.
- ¿Hace falta crear un ensamblaje? SI
- ¿Qué tan detallado debe ser el diseño? Lo importante es la morfología general del sistema, no la profundidad.
- ¿Vamos a tener que fabricarla? NO, pero SIEMPRE hay q diseñar pensando por adelantado como se puede fabricar lo que diseñamos, por lo menos en estos casos.
- ¿Puedo Inspirarme en otros diseños? SI, si se encuentran bloqueados busquen inspiración en Pinterest por ejemplo, pero que sea un ultimo recurso. Siempre es mejor arrancar fresco
- ¿Tengo que hacer el cableado? NO.
- ¿Que tengo que entregar? Un Archivo rar con todos lo componentes, si realizaron bocetos pueden incluirlos también.
- ¿Como lo entrego? Por mail a lucas.vassarotto@gmail.com incluyendo en el nombre de archivo: NOMBRE COMPLETO Y AÑO – TP 2