

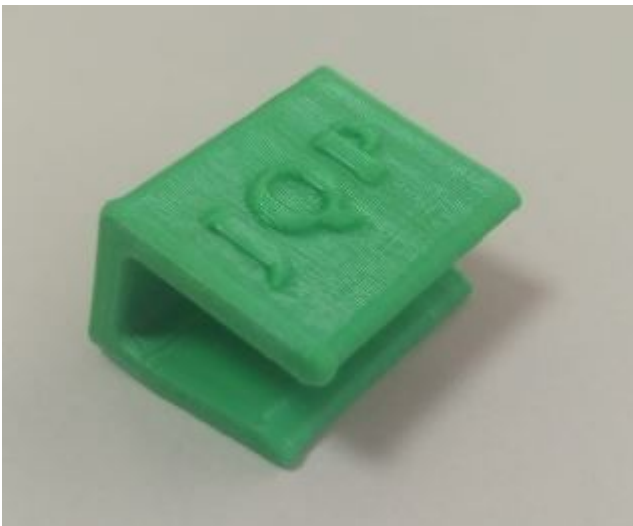
2.3 Tapacámara parte I.

Hacer la L

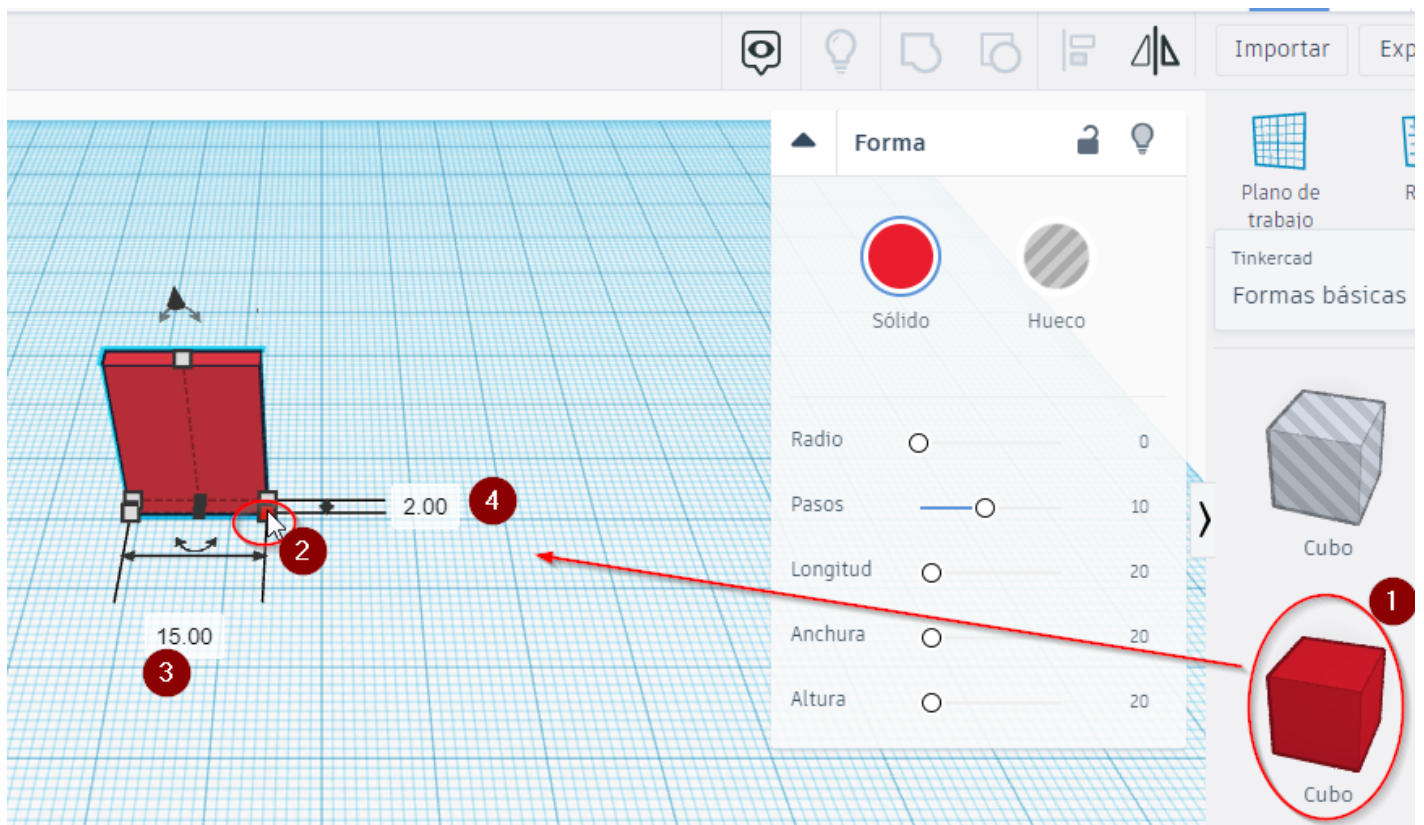
La pieza está dimensionada para un grosor de pantalla de 4-5mm y una anchura de borde de 10mm, si tu pantalla es más fina o más gruesa o tiene un borde más ancho o estrecho, cambia las dimensiones marcadas con el símbolo \square

Parte I : Hacer una L

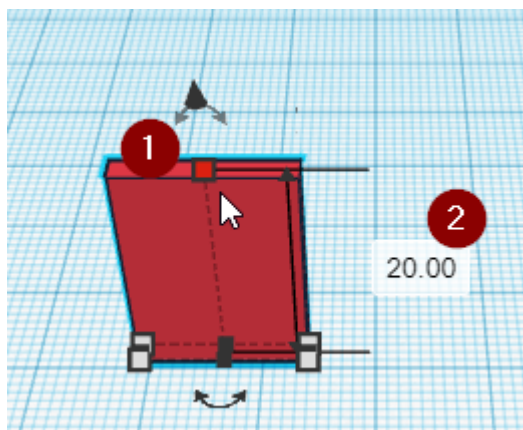
Vamos a empezar por la U de la pieza, pero primero una L:



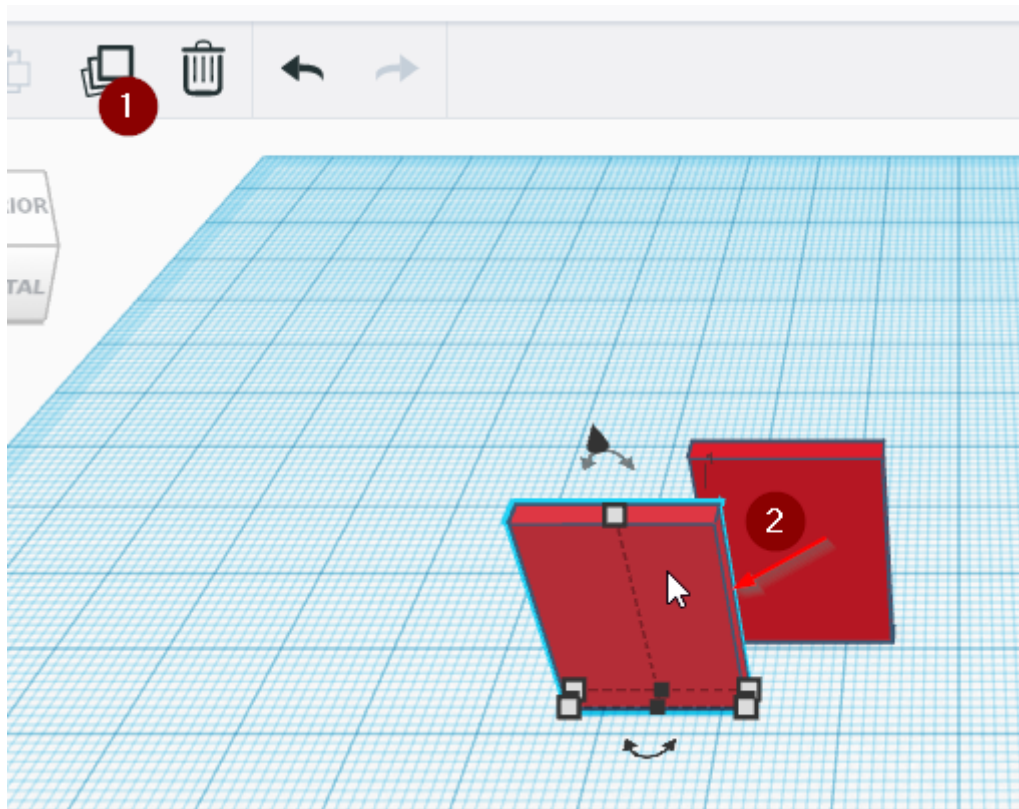
Arrastramos un cubo al plano de trabajo, y lo modificamos para que tenga aproximadamente 15x2 mm de base \square , pinchando en los puntos que dice la imagen :



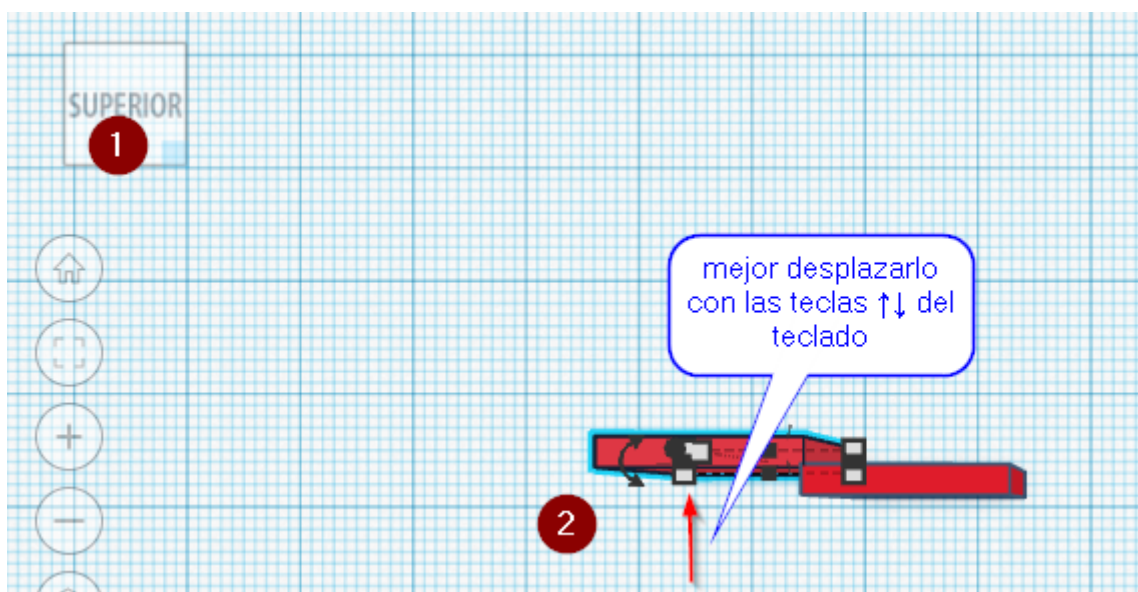
Y de altura 20 mm, para ello pulsamos en 1 y tecleamos en 2



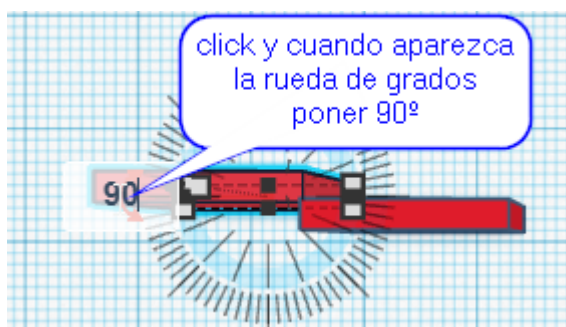
Copiamos la pieza




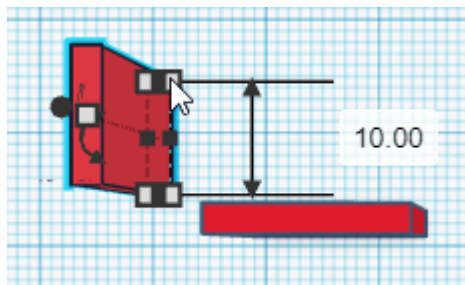
Y lo desplazamos para formar la L :



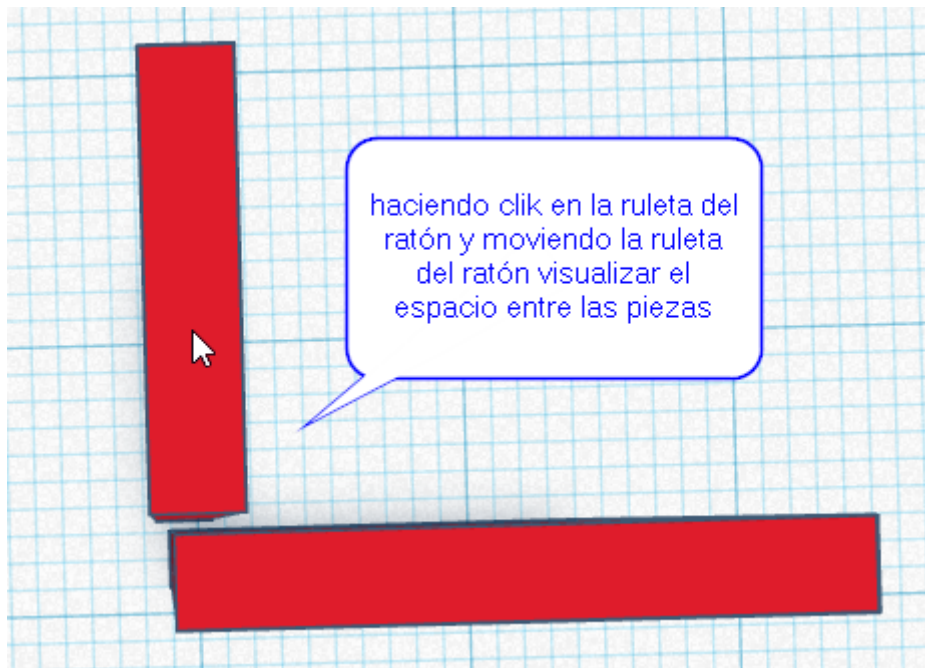
Lo rotamos



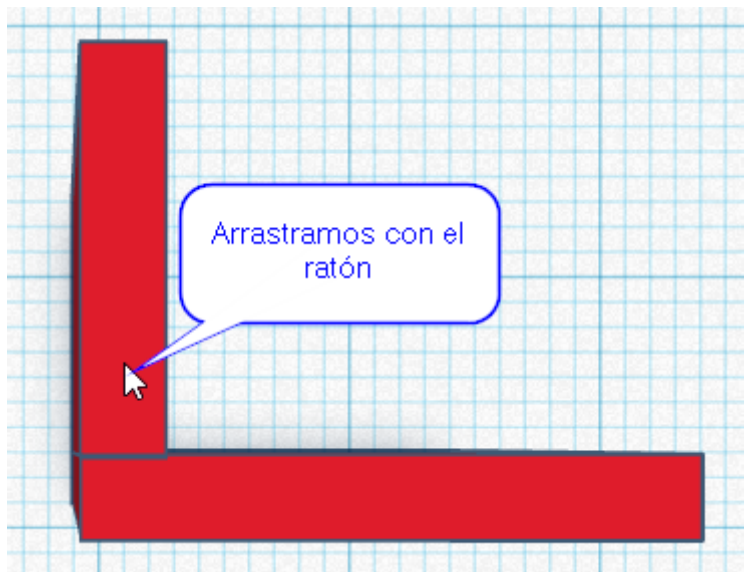
Lo dimensionamos a 10 mm  :



Lo acercamos , aquí recomendamos la visión ORTOGONAL visto en la anterior página:

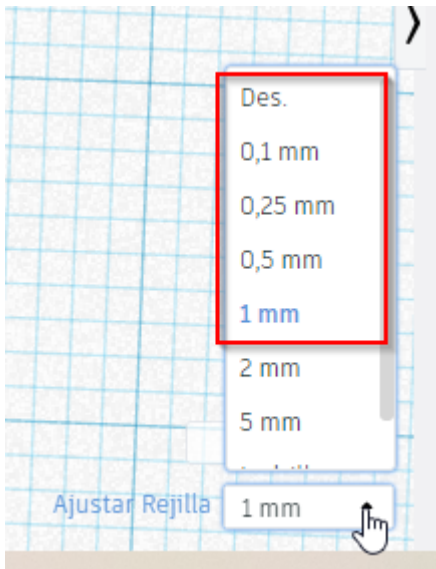


Y ya lo tenemos nuestra primera pieza en forma de L

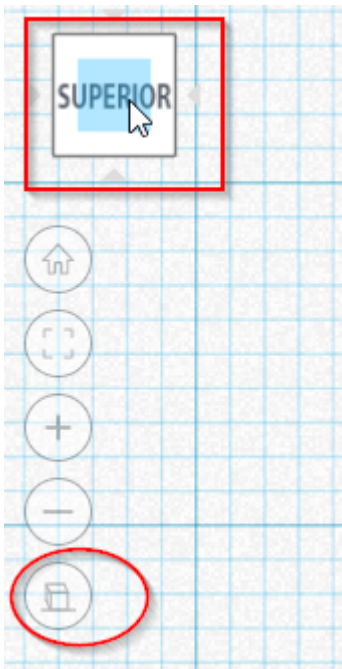


Truco

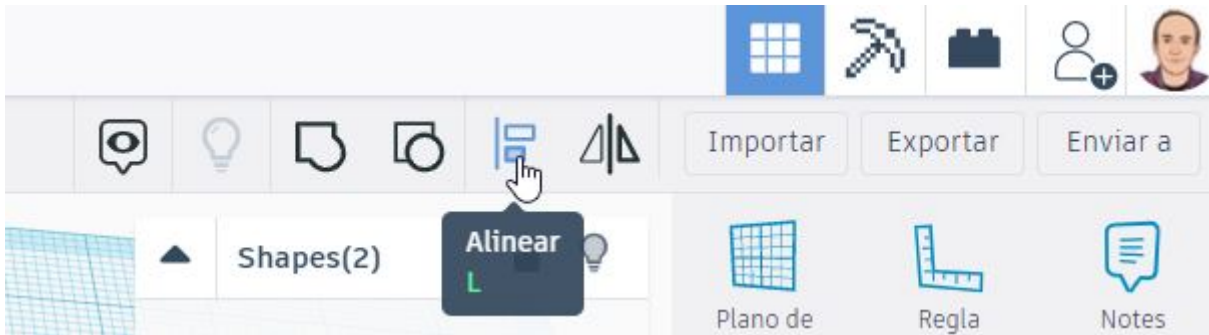
Para mover las piezas y que encajen perfectamente, un truco es bajar la precisión de la rejilla, abajo a la derecha:



Y utilizar la vista ortogonal superior



Luego es conveniente utilizar la herramienta de alinear. Para que se active tienes que seleccionar los dos objetos :



Para seleccionar dos objetos:

- Con el ratón selecciona los dos objetos simplemente tocándolos (no tiene que estar por completo el objeto dentro del recuadro de arrastre).
- Ten pulsado la tecla Shift y haz clicks sobre los objetos que quieres seleccionar.

Revision #2

Created 1 February 2022 12:14:44 by Equipo CATEDU

Updated 18 March 2022 11:43:06 by Equipo CATEDU