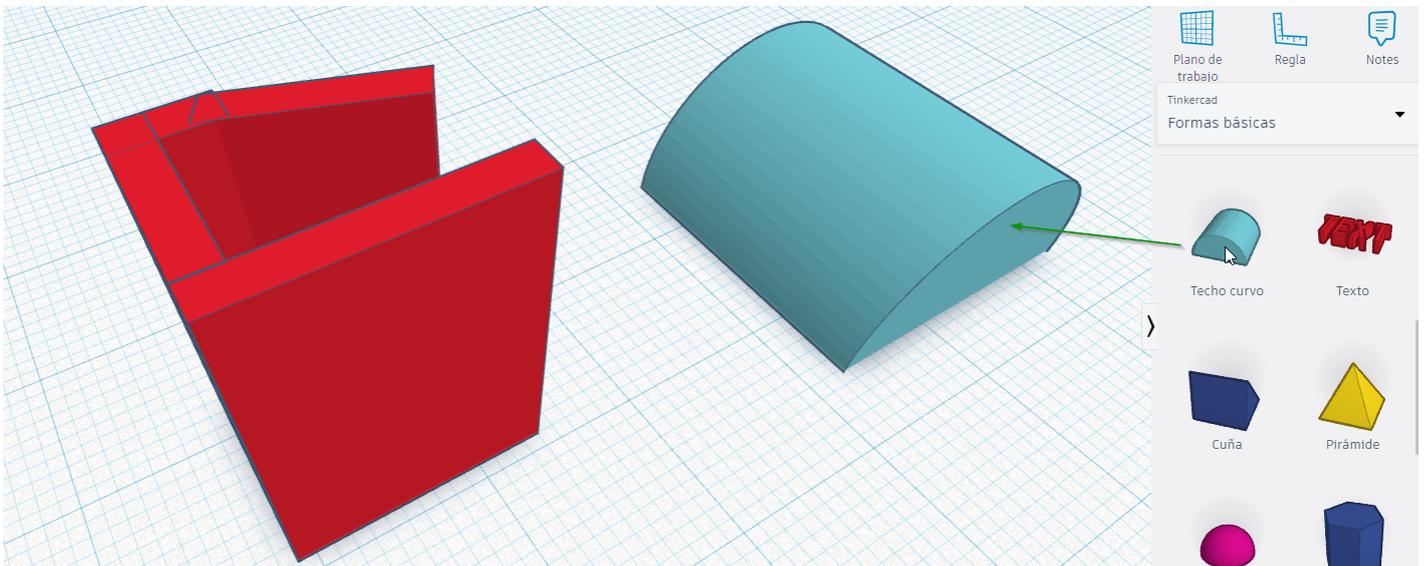


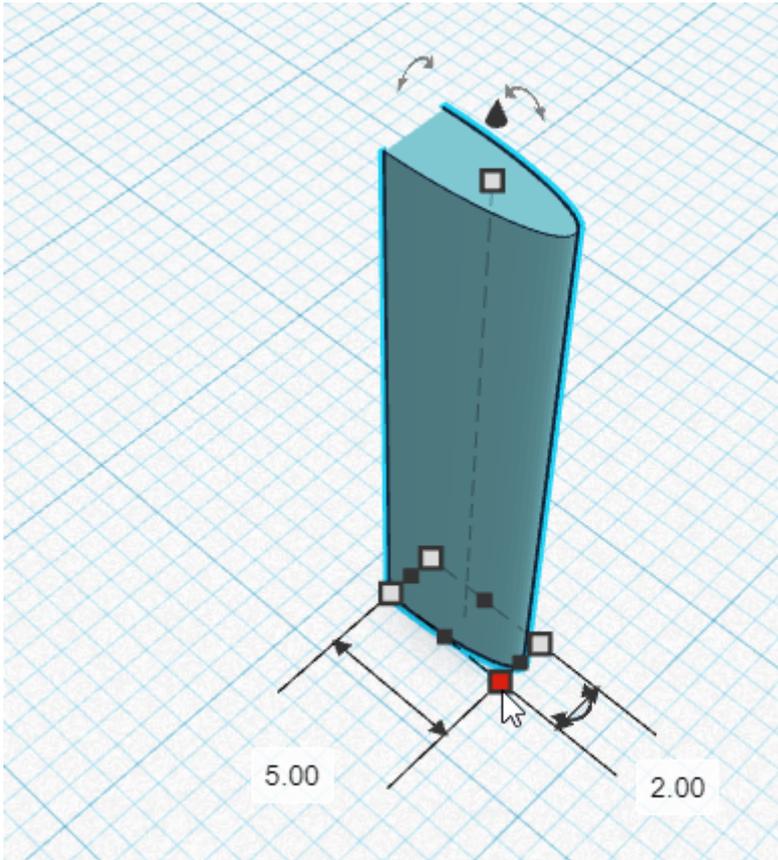
2.5 Tapacámara parte III. Redondear las puntas

Parte III : Redondear puntas agrupando objetos sólidos curvos

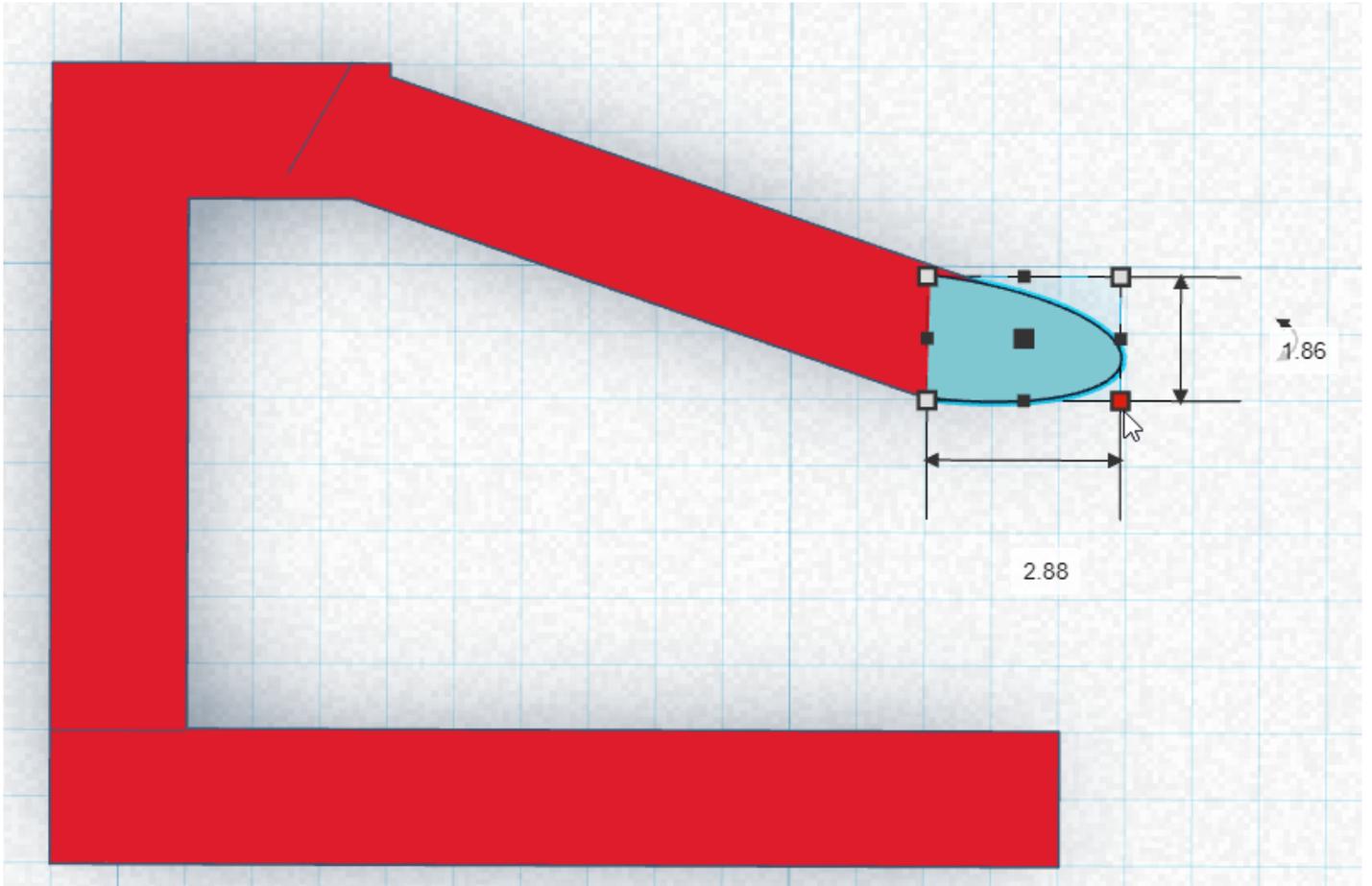
Ahora vamos a redondear esta pinza pues ha quedado algo "soviética". Primero las entradas para que no nos ralle nuestra pantalla, le pondremos una punta redondeada. Para ello arrastramos un medio cilindro:



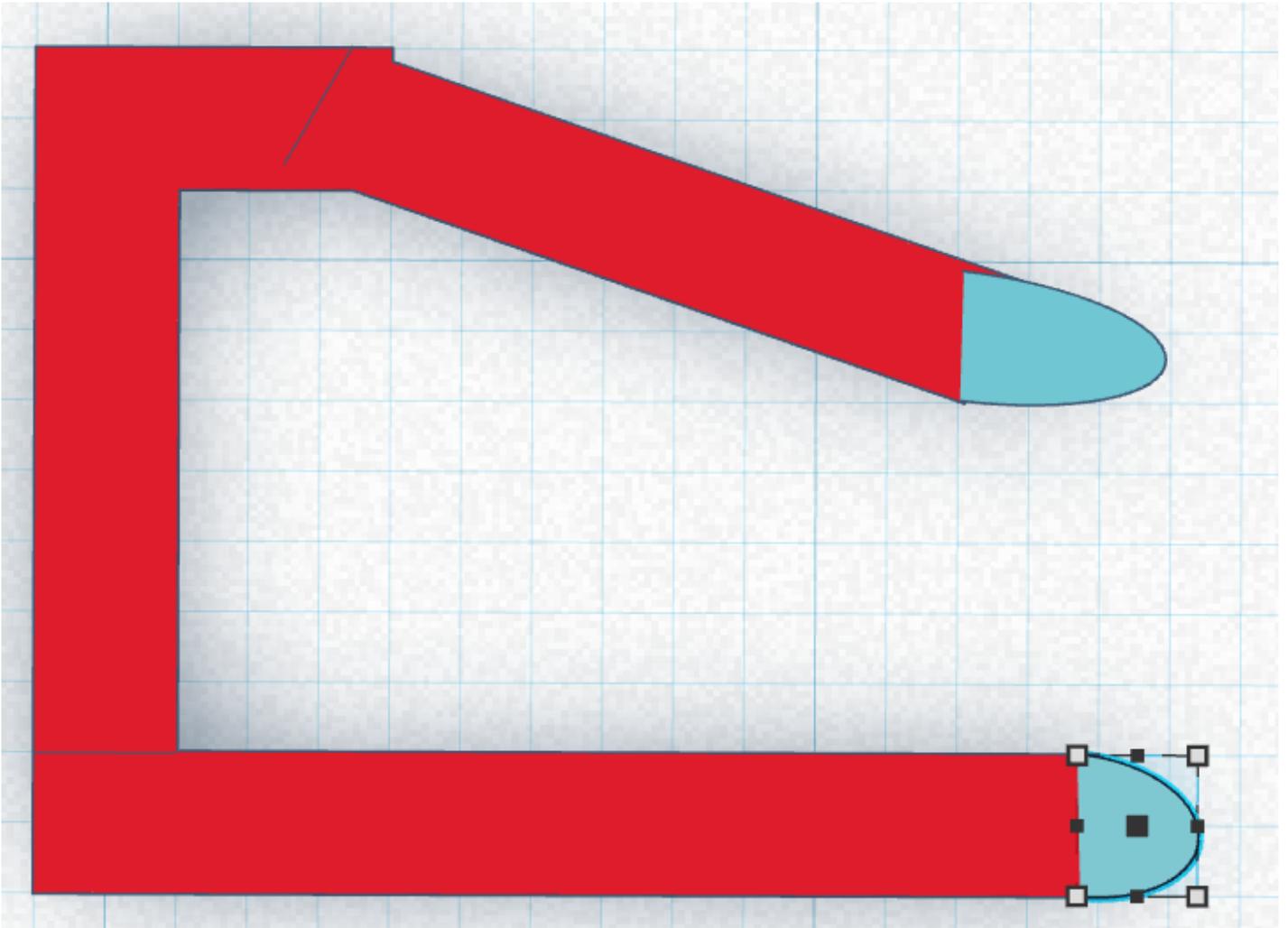
Lo ponemos vertical, de altura 20mm, grosor 2mm y anchura más o menos 2-5 mm



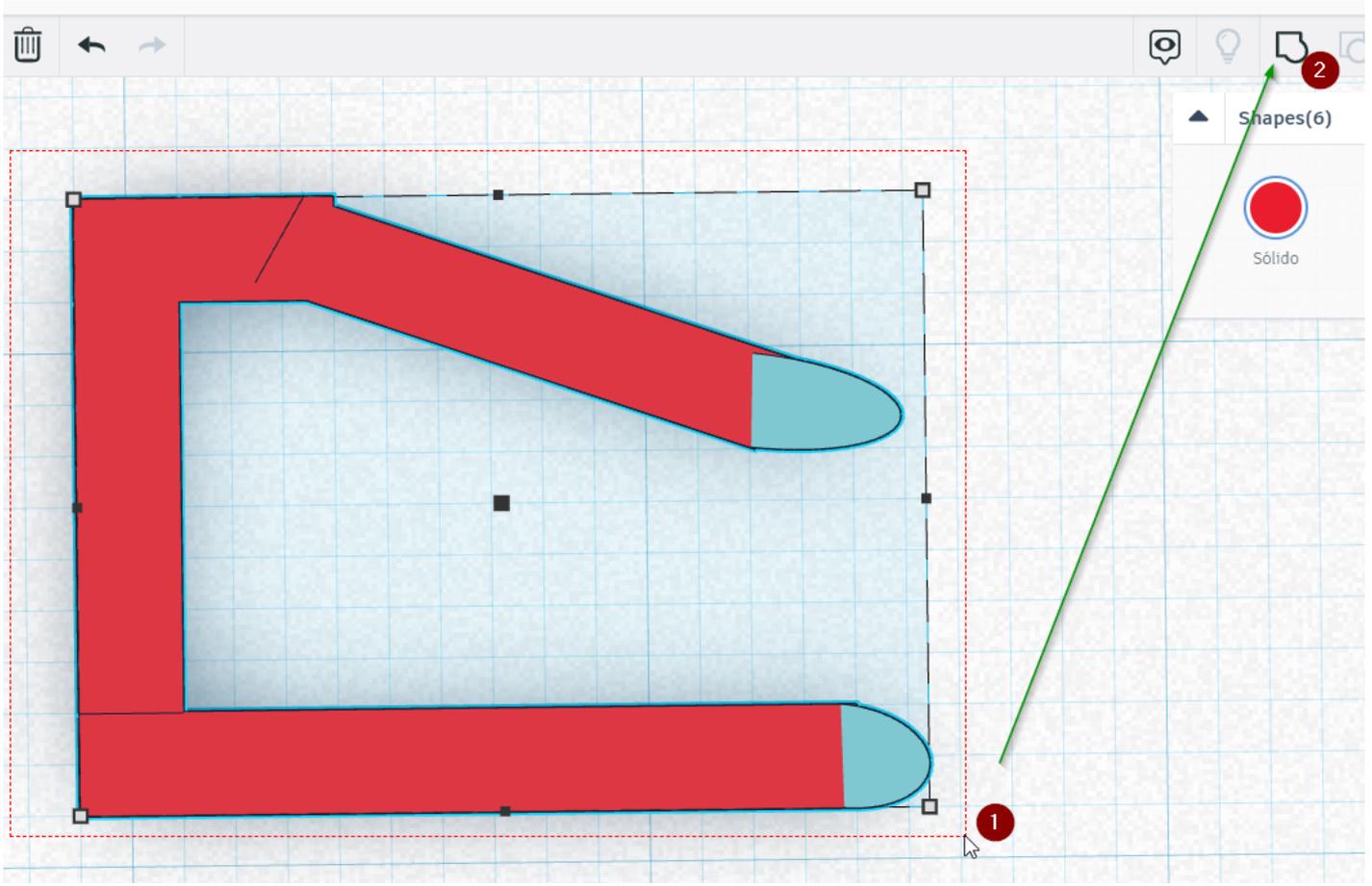
Ponemos la vista ortogonal superior y lo acercamos a una de las puntas, ajustamos las dimensiones para que nos quede redondeado pero algo en punta pues tiene que entrar suave en nuestra pantalla:



Hacemos lo mismo con la otra punta, aquí podemos hacer que el ancho sea más pequeño, pues no necesitamos que sea puntiagudo:



Una vez que tenemos ya la U con las puntas redondeadas, seleccionamos todo y damos al botón de **Agrupar**:



Revision #2

Created 1 February 2022 12:14:47 by Equipo CATEDU

Updated 30 March 2023 18:17:06 by Paola G