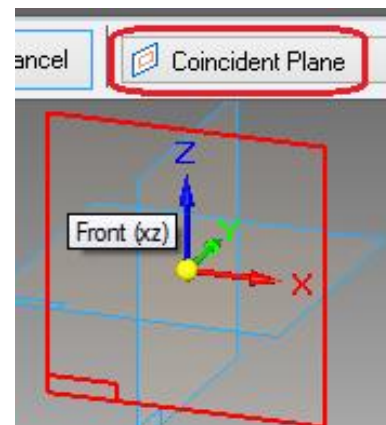


Используемые команды *Sketch*, *Coincident Plane*, *Line*, *Arc*, *Revolved*, *Cut*, *Circle by Center Point*, *Circular Pattern*, *Angled*, *Rib*

-----Создание тела вращения-----

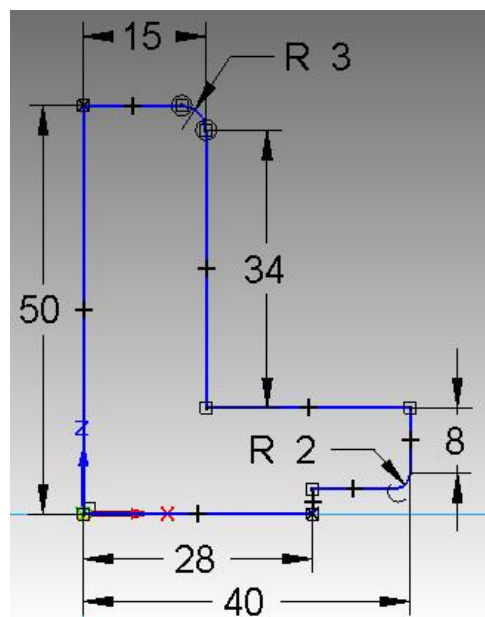
1. Строим эскиз детали. Для этого выбираем команду *Эскиз* .




2. Используем *режим Совпадающей Плоскости*. Выбираем плоскость XZ.



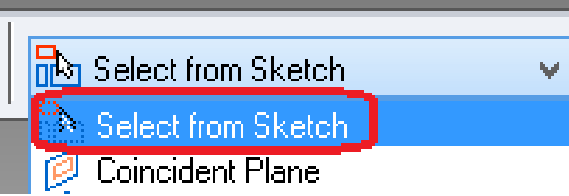
3. С помощью команд *Линия – Line*

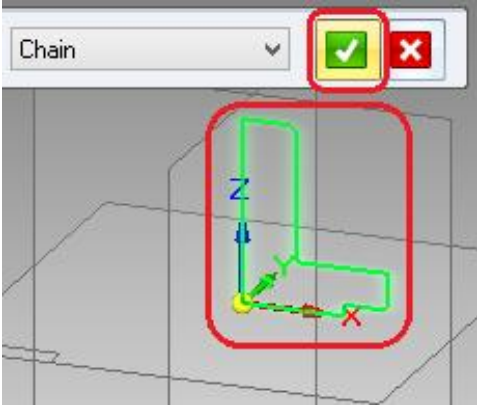
и *Дуга - Arc*  строим эскиз.

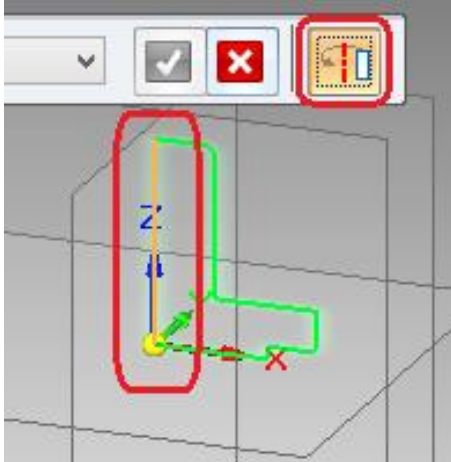


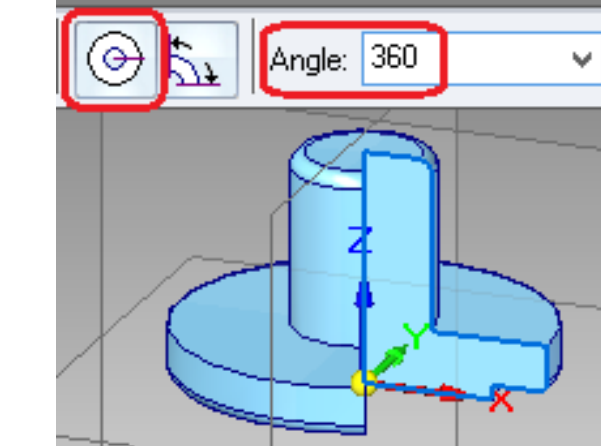
4. Нажимаем  или . Затем нажимаем .

5. Создаем **Круговой Выступ** для этого выбираем команду .

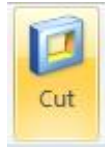
6. Используем режим 

7. Мышью выделяем эскиз , подтверждаем выбор нажав на **Accept**.

8. Указываем мышью ось вращения   
9. Вводим значение угла 360 градусов или выбираем команду **Повернуть на 360**.



-----Создание отверстия – удаление материала-----

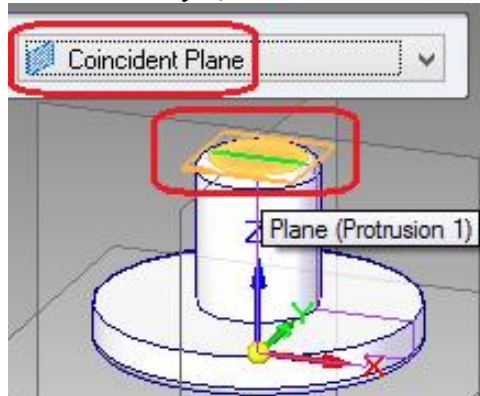


10. Выбираем

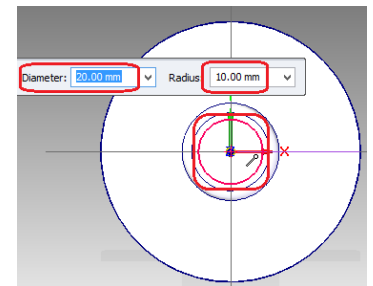
11. Используем режим *Совпадающей Плоскости*



12. Выбираем план



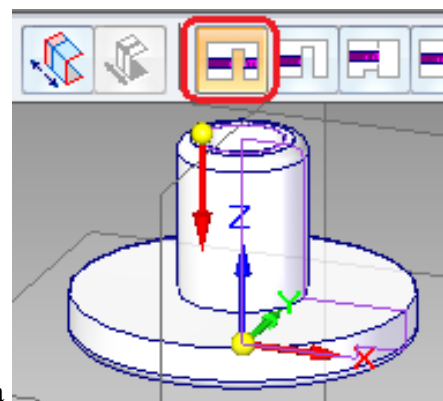
13. Строим окружность радиусом 10 мм – используем



14. Нажимаем



15. Выбираем режим создания сквозного выреза



указываем направление удаления материала. Затем нажимаем

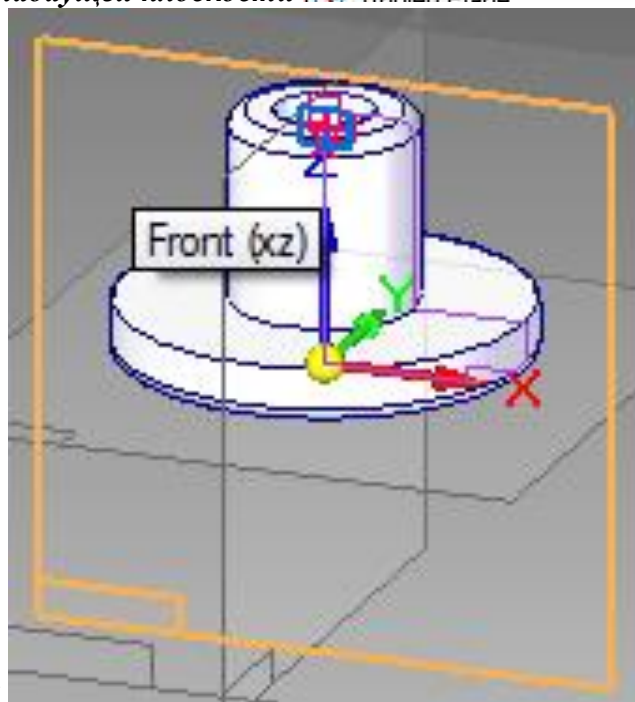
Finish

-----Создание отверстия – удаление материала-----

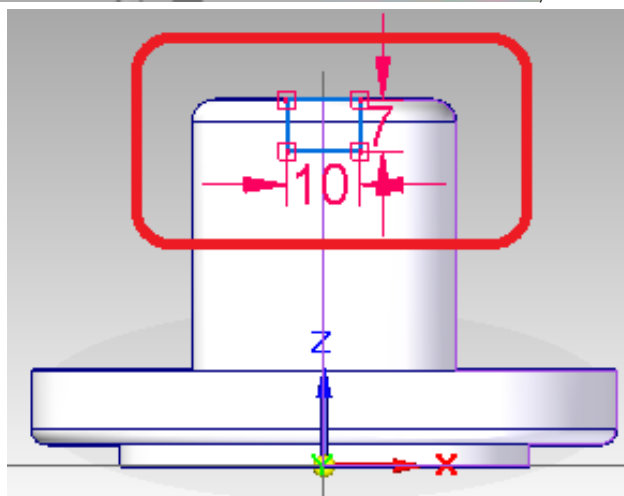


16. Выбираем

17. Используем *режим совпадающей плоскости*

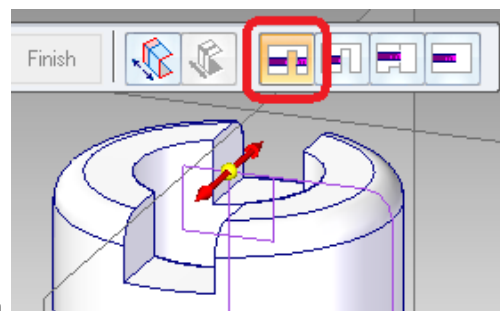


18. выбираем плоскость XZ



19. Строим прямоугольник 7\*10мм

20. Нажимаем  или .



21. Выбираем направление удаление материала

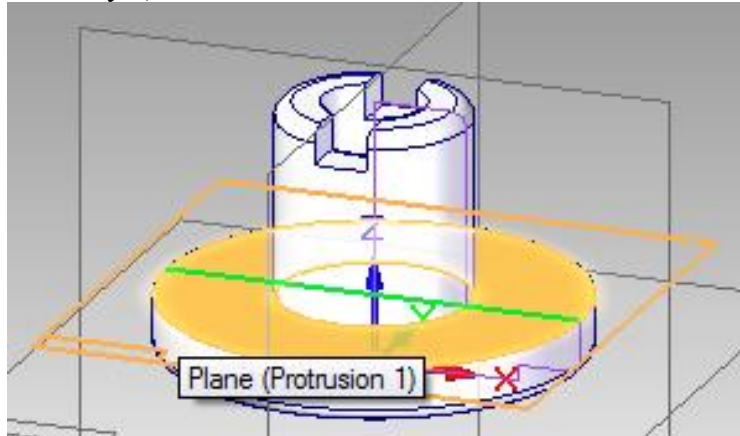
Затем нажимаем .

-----Создание отверстия – удаление материала-----



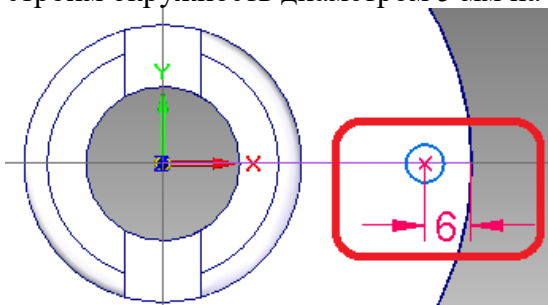
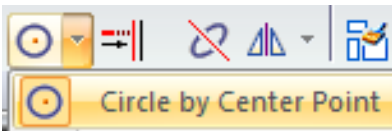
22. Выбираем

23. Используем режим *Совпадающей Плоскости*



Выбираем плоскость

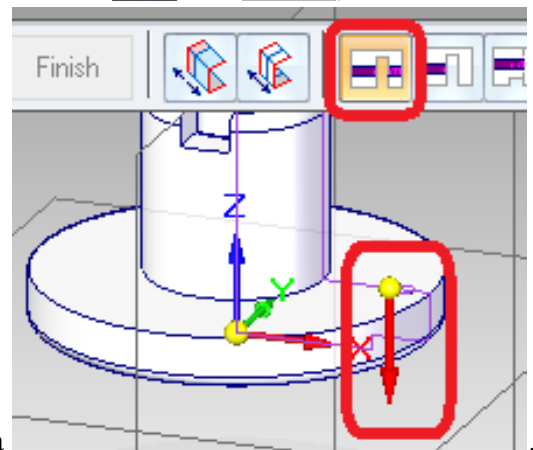
24. Выбираем команду *Окружность по Центру* и строим окружность диаметром 5 мм на расстоянии 6 мм от края детали




Нажимаем

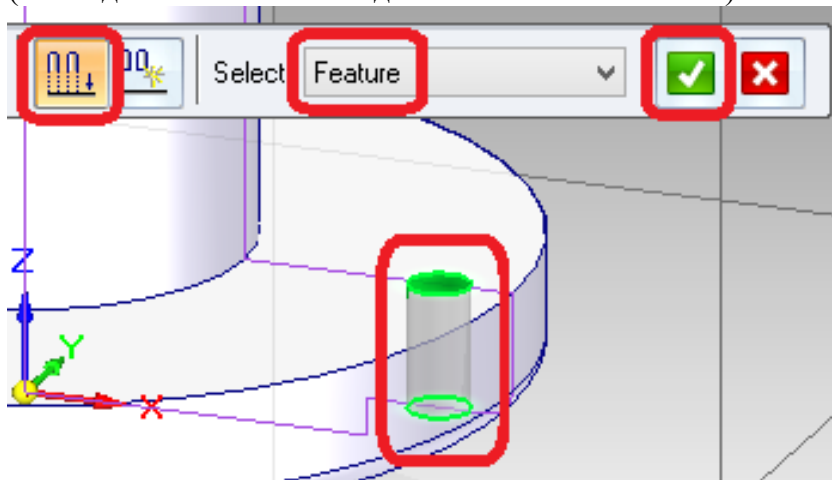


25. Выбираем *направление* удаления материала

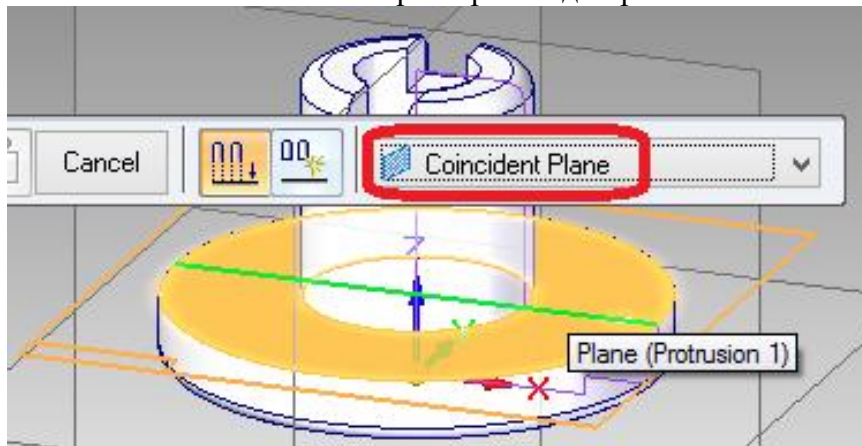


----- *Размножение отверстий* -----

27. Размножаем созданный ранее вырез. Выбираем  .  
28. Выбираем размножаемое отверстие, подтверждаем выбор нажатием на *Accept* (команды *Smart* и *Feature* должны быть активными).

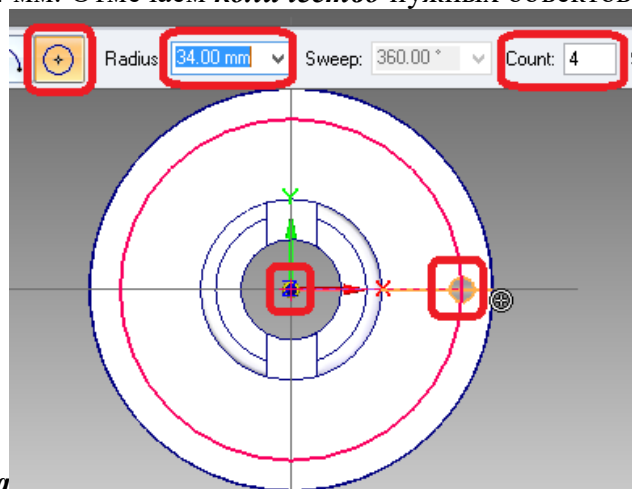


29. Указываем плоскость в которой произведем размножение



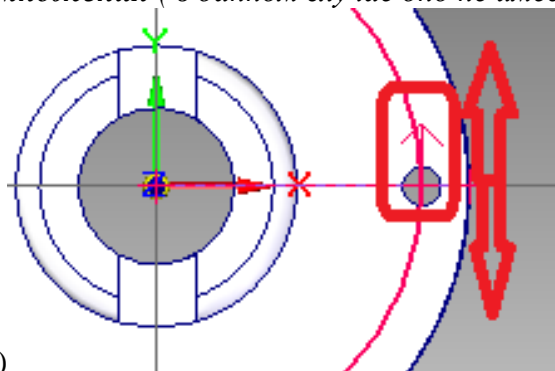
30. Выбираем нужный режим 

31. Строим окружность радиусом 34 мм. Отмечаем *количество* нужных объектов – 4,

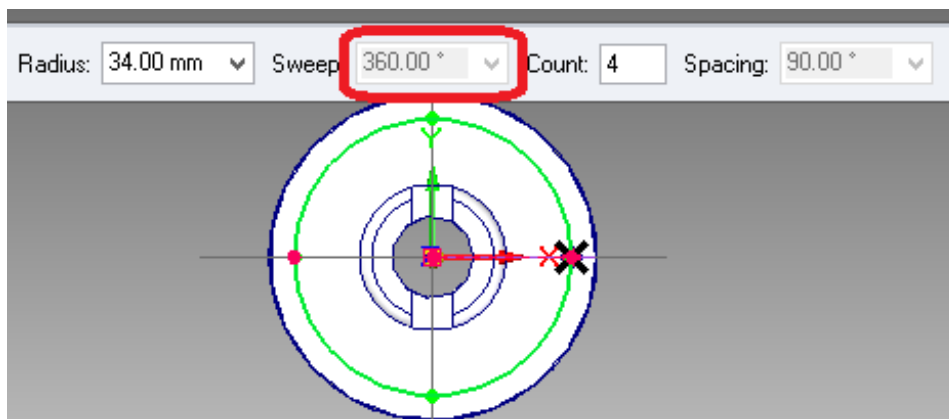


отмечаем точку *начала отсчета*

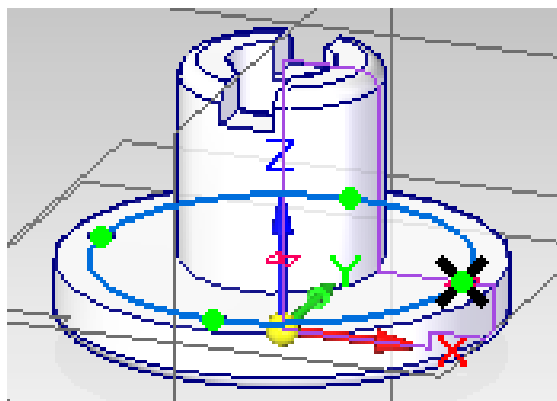
32. Указываем **направление размножения** ( в данном случае оно не имеет значение,




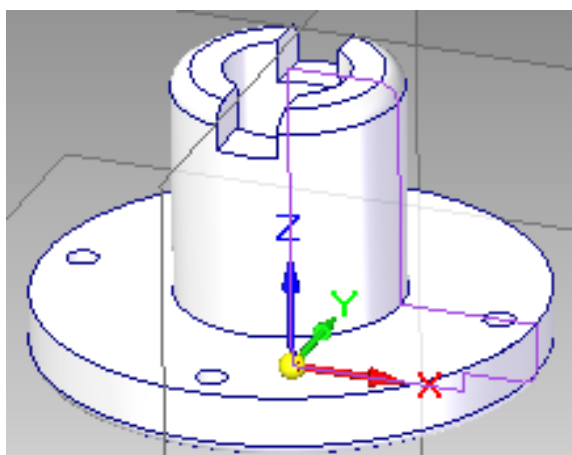
так как происходит на 360°)



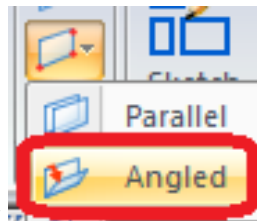
33. Нажимаем  или 



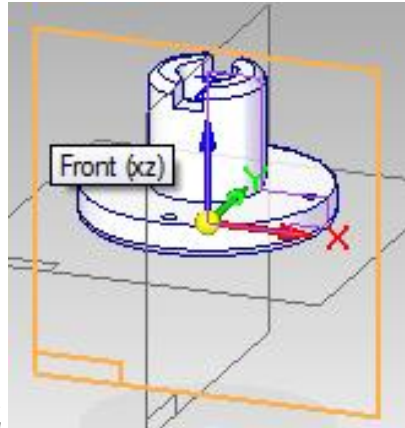
34. Затем нажимаем 



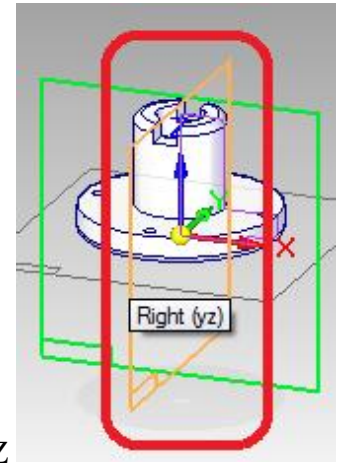




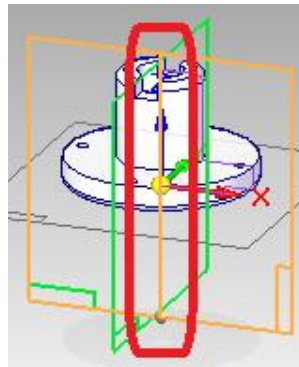
36. Создаем *Плоскость под Углом*, выбираем



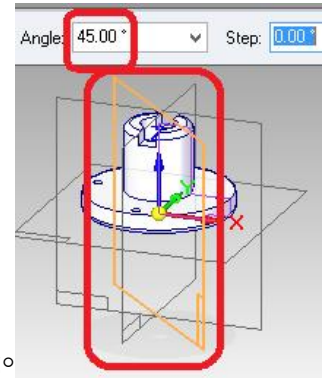
Выделяем плоскость XZ



, затем YZ

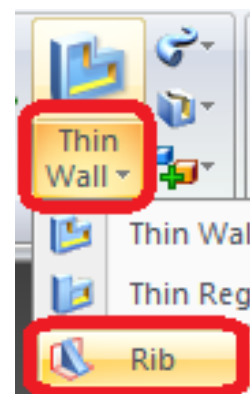


Указываем ось вращения



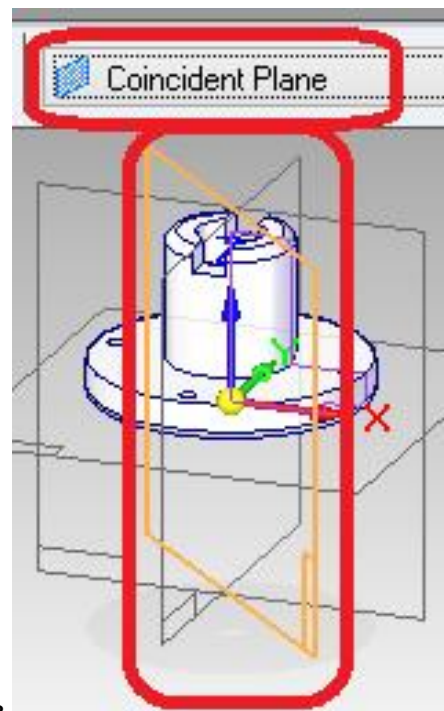
и величину угла 45°

-----Создание ребра жесткости-----

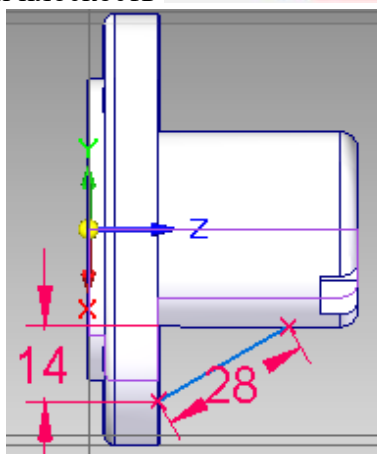


37. Выбираем команду для создания *ребра* жесткости





38. Выбираем созданную под углом плоскость



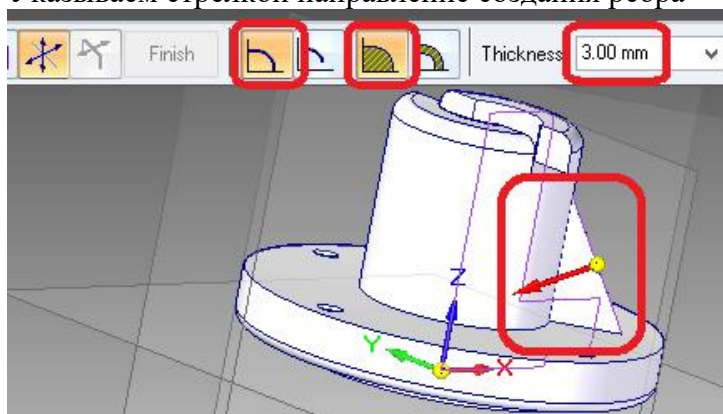
39. Строим отрезок длиной 28 мм



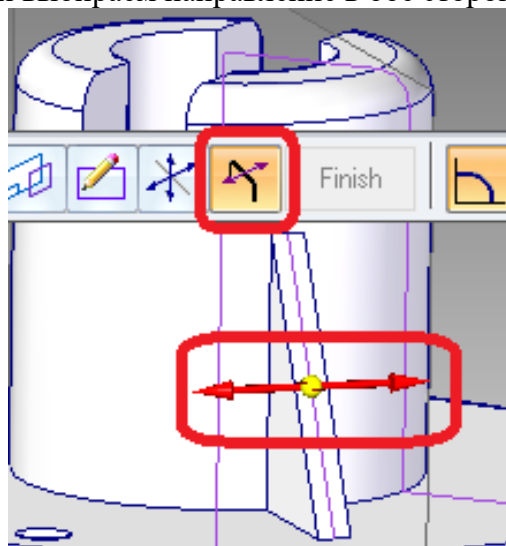
40. Нажимаем  или 

41. Выбираем нужный режимы и толщину – 3 мм.

42. Указываем стрелкой направление создания ребра



43. Используем режим *Side Step* и выбираем направление в обе стороны



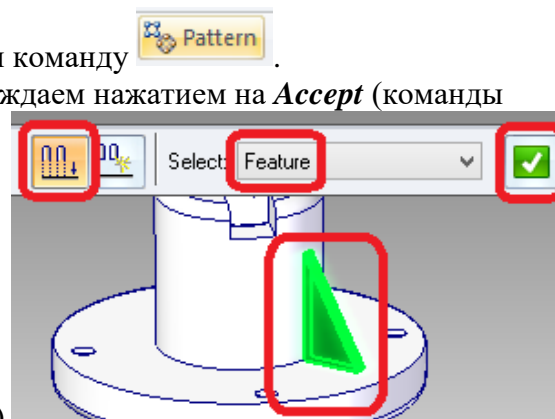
одновременно.

Затем нажимаем

Finish

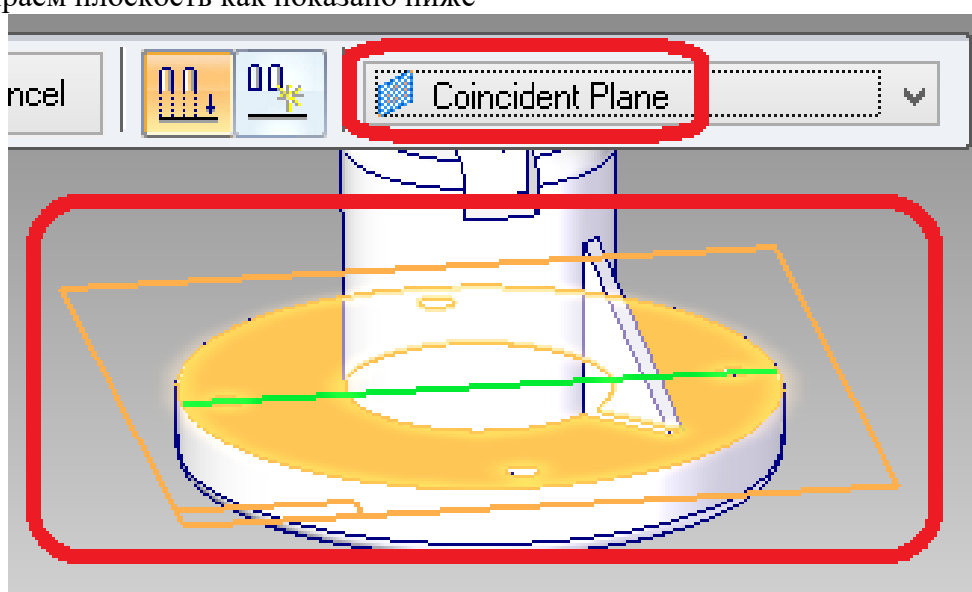
44. Размножаем созданное ребро. Используем команду

45. Указываем размножаемое ребро, подтверждаем нажатием на *Accept* (команды

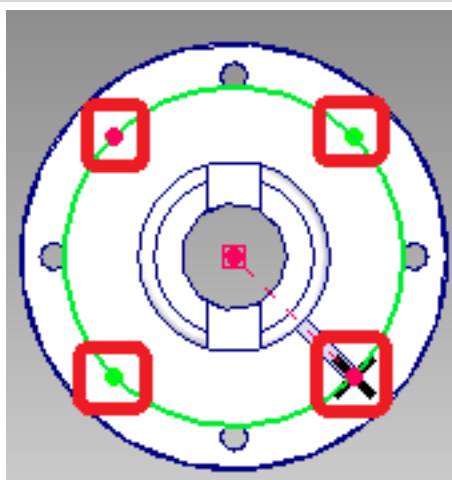
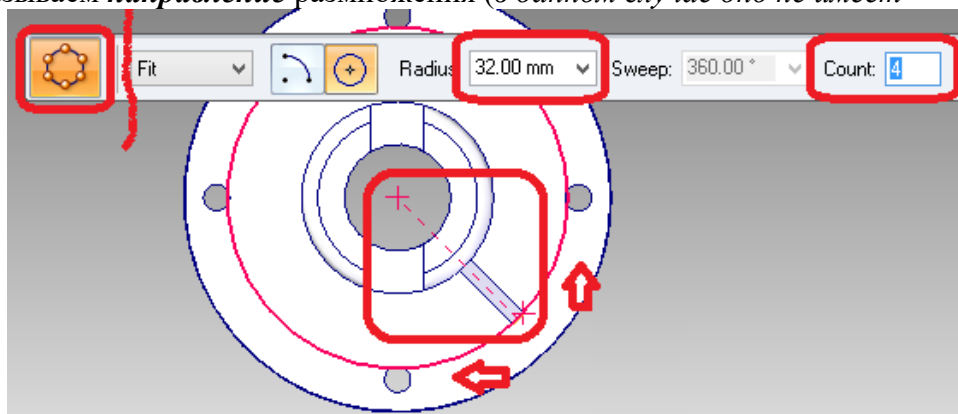





*Smart* и *Feature* должны быть активными)

46. Выбираем плоскость как показано ниже



47. Строим окружность радиусом 32 мм, указываем **количество** размножаемых ребер – «4», указываем **направление** размножения (в данном случае оно не имеет



48. Нажимаем  или . Затем нажимаем .

