



Presentación del banco de trabajo de SKETCHER

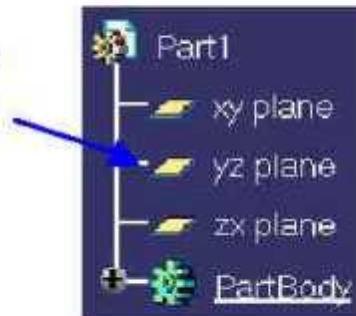
• Ejercicio

Abra una nueva pieza: Start + Mechanical Design + Part Design

1 Seleccione un plano, una cara sólida o una superficie plana para iniciar el boceto

2 Vaya al área de trabajo de Sketcher

3 Seleccione el icono Polygon y esboce un diseño como aquí se indica

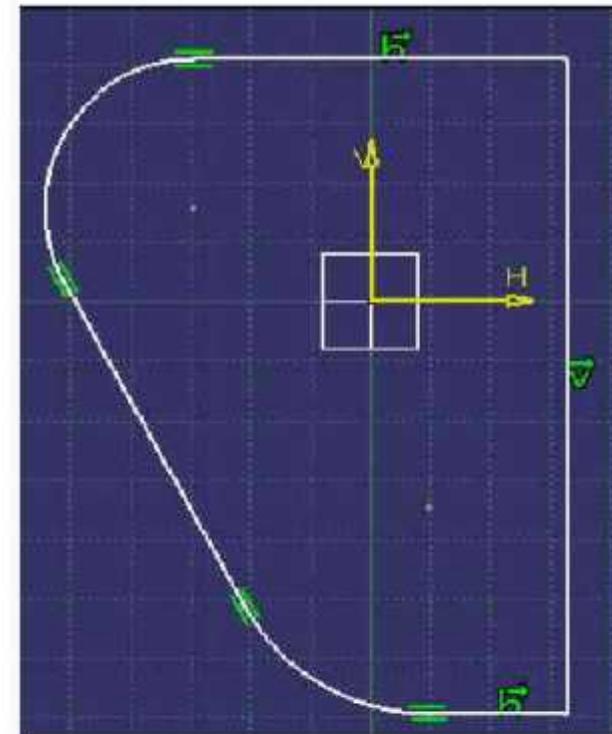


Haga clic con BR1 y suéltelo donde desee que empiece una línea

Haga clic con BR1 donde desee que finalice la línea

Mantenga pulsado BR1, mueva el ratón y suelte BR1 para dibujar un arco

Haga doble clic cuando desee finalizar el perfil



Si desea salir de esta función, haga clic en el icono **Select**



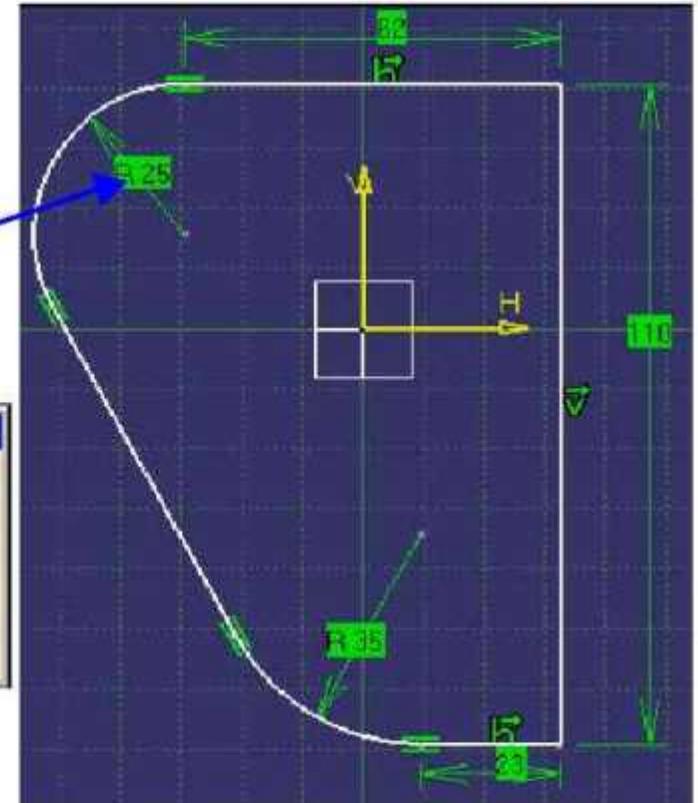
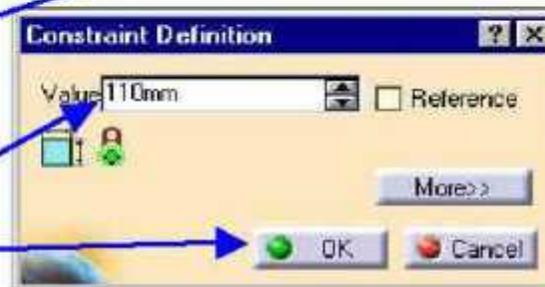
• Ejercicio

- 4** Seleccione el icono Constraints y especifique las cotas 

- ☞ Para especificar una cota seleccione una línea y arrastre la cota hasta la posición que desee
- ☞ Haga clic para crearla

- 5** Modifique las cotas del modo siguiente

- ☞ Para modificar una cota haga doble clic en el cuadro verde que contiene el valor de la cota
- ☞ Cambie el valor y haga clic en OK para validarlo



- 6** Salga de Sketcher 

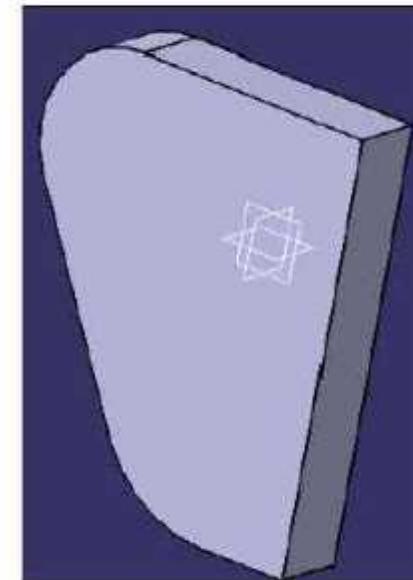
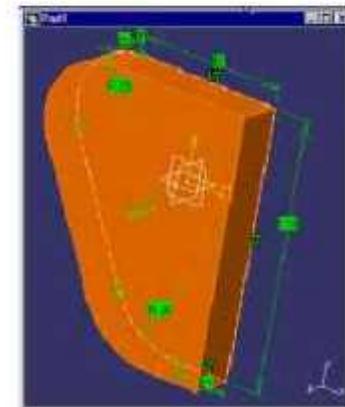
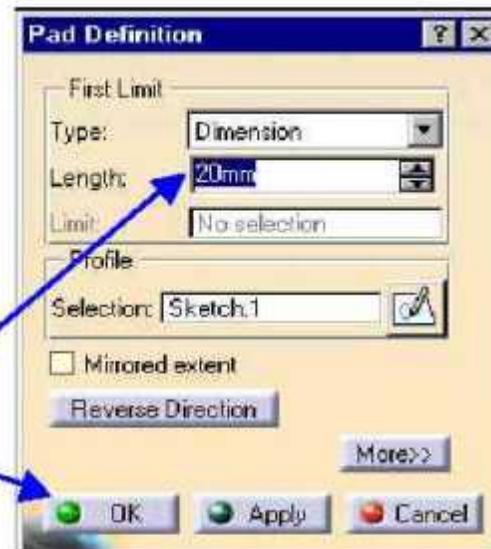
• Ejercicio

7 Haga clic en el icono Pad 

Seleccione el boceto si es necesario

8 Haga clic en OK para validar los valores

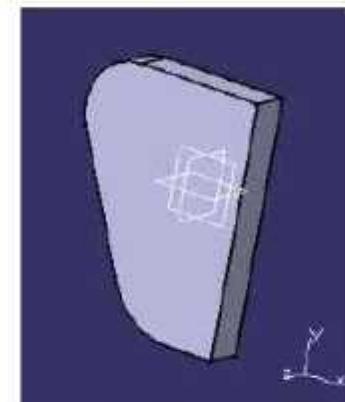
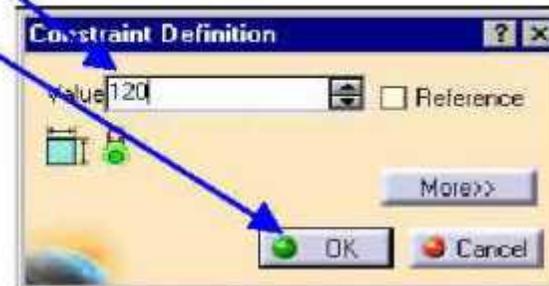
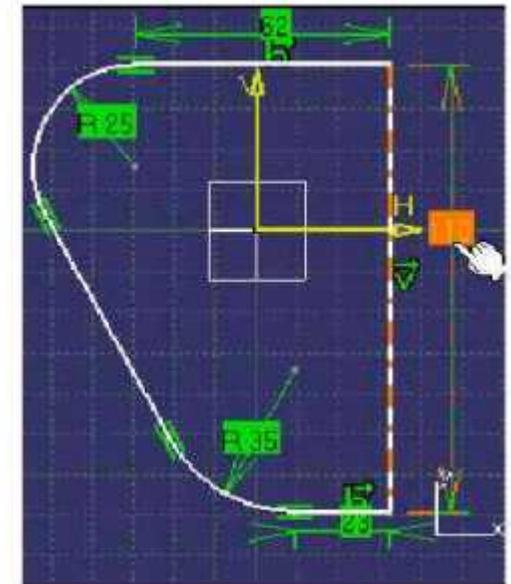
Puede cambiar el valor de la longitud antes de la validación



• Ejercicio

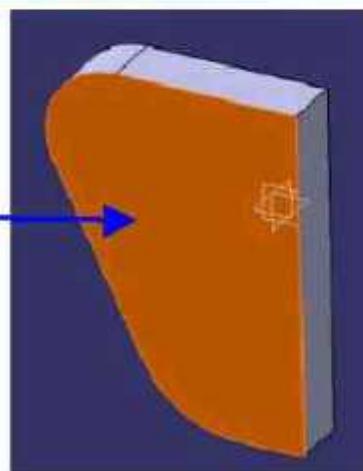
9 Haga doble clic en Sketch.1 del árbol para abrir Sketcher

- ☞ Haga doble clic en las dimensiones 110
- ☞ Cambie el valor a 120
- ☞ Haga clic en OK para validarlo
- ☞ Salga del Sketcher



• Ejercicio

10 Seleccione la cara como se muestra aquí y abra Sketcher



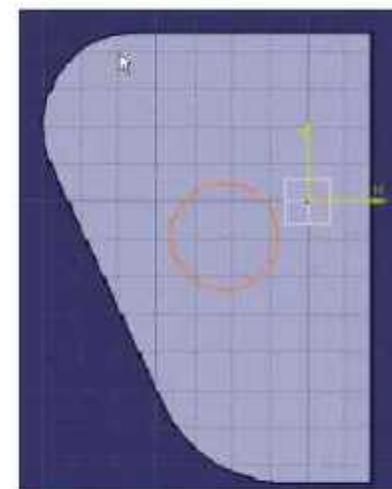
11 Seleccione el icono Circle



Haga clic para definir el centro del círculo

Arrastre el ratón para definir el radio

Haga clic para crear el círculo



12 Salga de Sketcher



13 Seleccione el icono Pocket

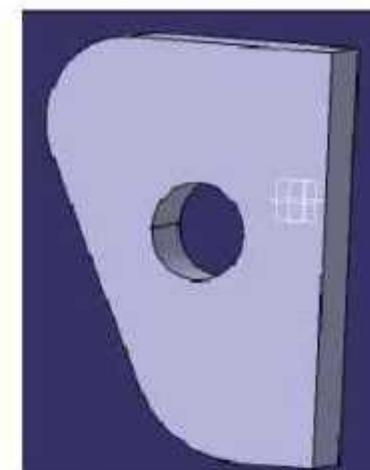


14 Haga clic en OK para validarlo

Puede cambiar el valor de la profundidad antes de la validación



15 Cierre todas las ventanas excepto la de CATIA. Ha finalizado la introducción a Sketcher.

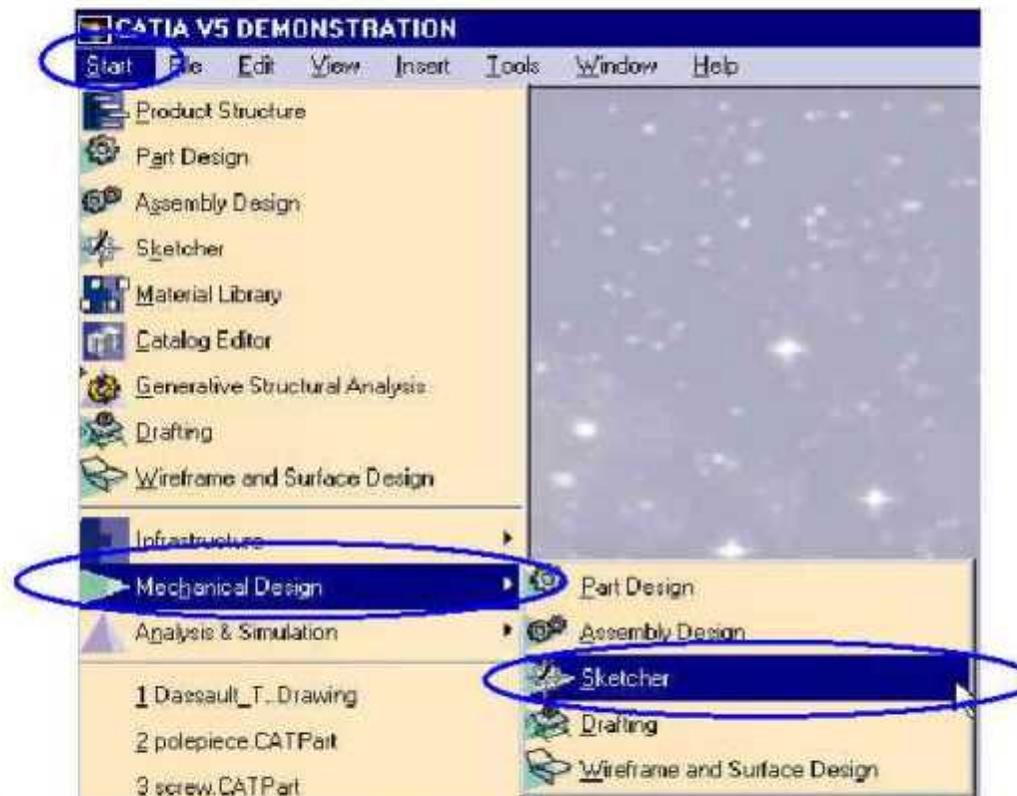


- **Un breve resumen:**

- ☞ *Sketcher es un conjunto de herramientas que permiten al usuario generar rápidamente geometría 2D*
- ☞ *El boceto terminado puede utilizarse para generar elementos sólidos y superficies*
- ☞ *La capacidad de definir relaciones entre elementos en Sketcher permite realizar rápidas modificaciones del boceto en los correspondientes elementos sólidos y superficies*
- ☞ *Otras herramientas como Animate Constraints permiten al usuario experimentar con alternativas de diseño*

• Acceso al banco de trabajo

- ↳ Seleccione Start + Mechanical Design + Sketcher
- ↳ Seleccione un plano o una cara de un objeto

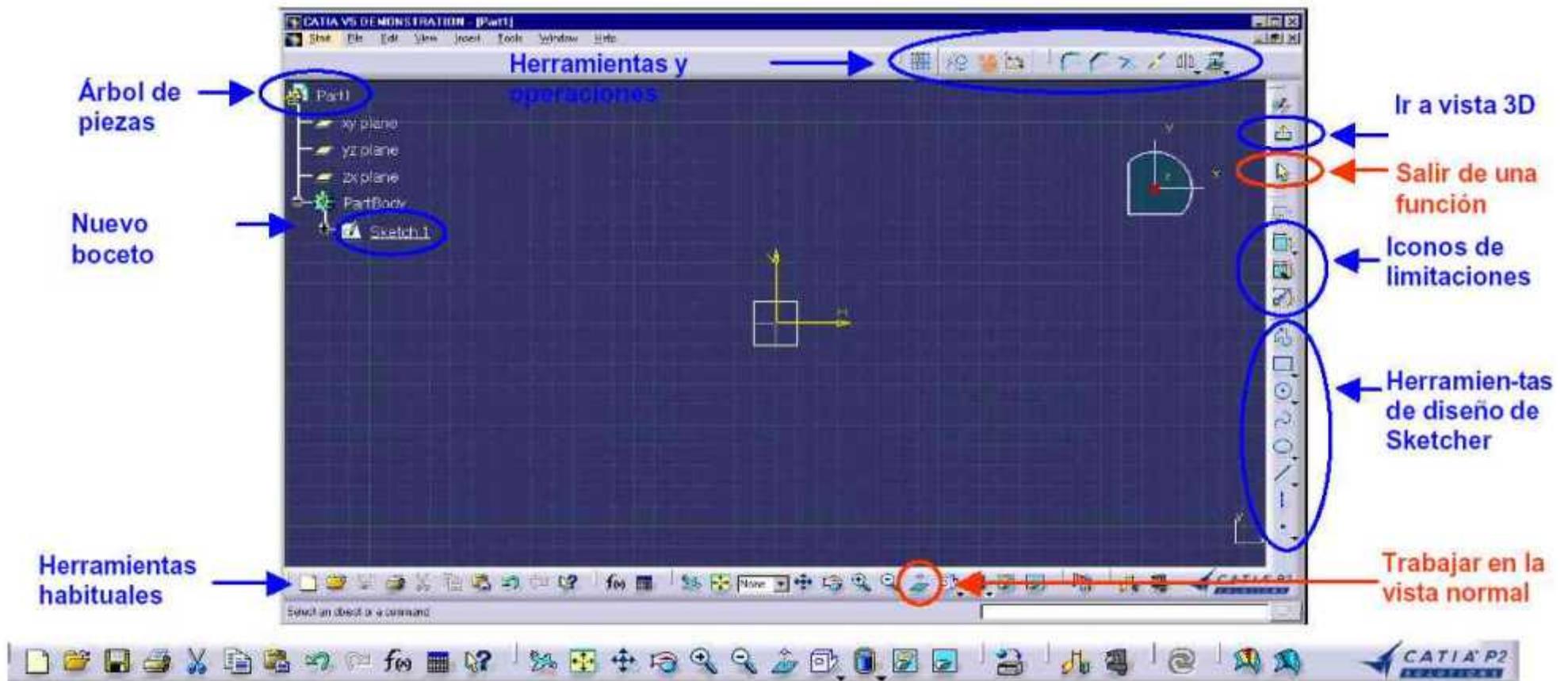


También puede acceder a Sketcher seleccionando el icono Sketcher desde todas las áreas de trabajo



• Visión general del banco de trabajo de Sketcher

↪ Aparecerá un nuevo boceto en el árbol de piezas al abrir el banco de trabajo de Sketcher



Herramientas de Sketcher



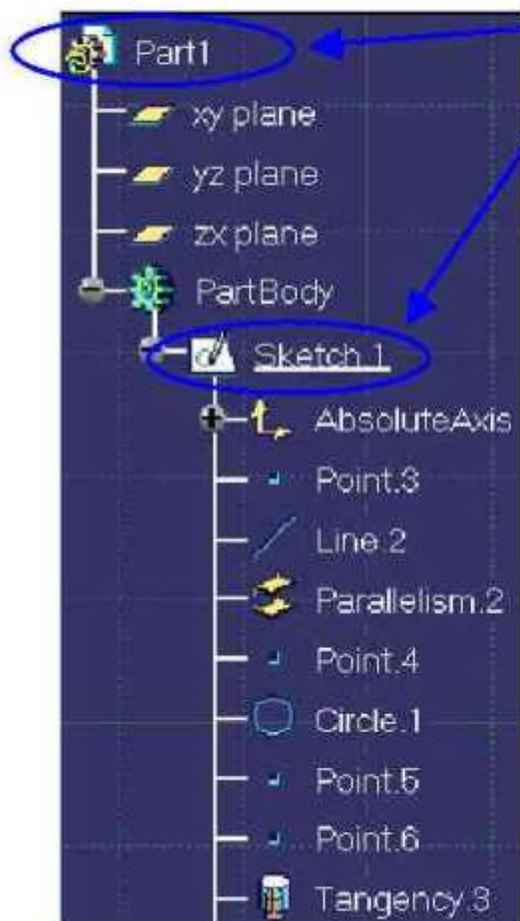
- Salir de Sketcher

- Perfil
- Rectángulos, bocallaves, polígonos...
- Círculos, elipses, arcos...
- Curva polinomial
- Elipse
- Línea
- Eje
- Puntos...

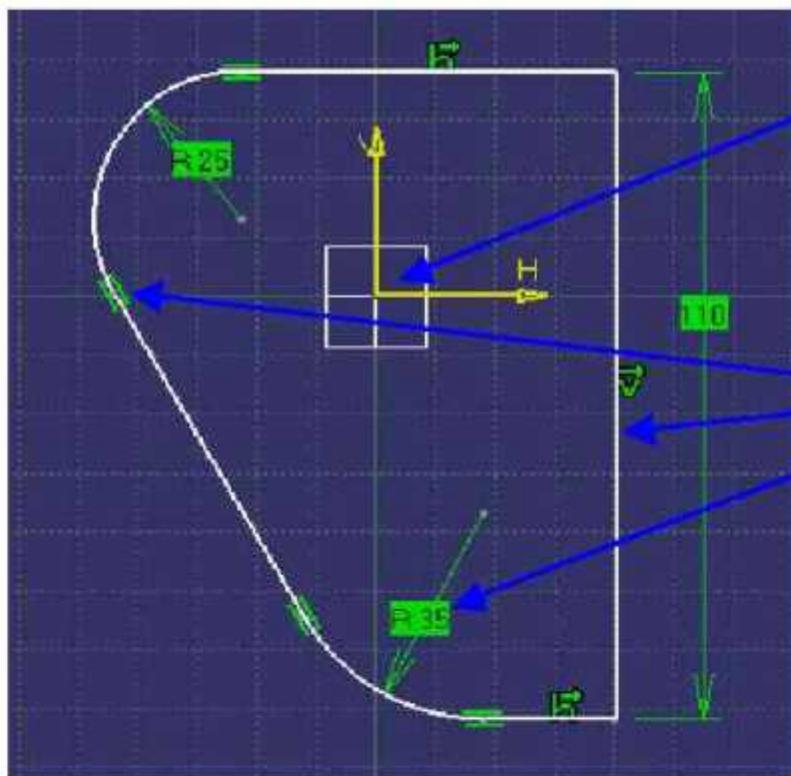
- Esquina
- Chaflán
- Opciones de recorte...
- Separación
- Simetría
- Proyección

- Cuadro de diálogo de restricciones
- Restricciones
- Restricciones automáticas
- Restricciones animadas

• Terminología



El boceto constituye el lugar donde se guarda un grupo de elementos 2D en un plano específico. Puede haber más de un boceto que utilice el mismo plano como soporte.



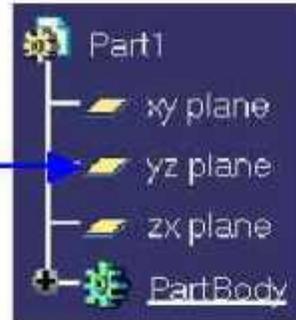
El eje V-H es el origen del boceto.

Generalmente, los bocetos constan de un perfil, restricciones y cotas (un tipo de restricciones).

• Procedimiento general

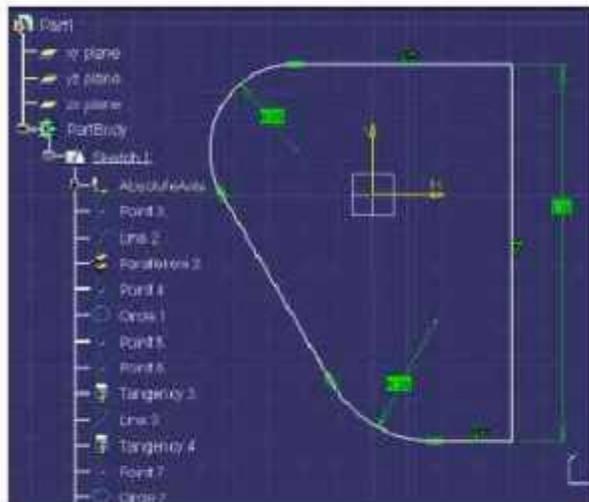
1 Seleccione un plano, una cara sólida o una superficie plana para iniciar el boceto

2 Acceda al banco de trabajo de Sketcher



3

Se añade un boceto de trabajo en curso al árbol de especificaciones



4

Cree elementos geométricos y limitaciones

5

Salga de Sketcher

Utilice el boceto para crear un elemento sólido o una superficie

