
CUPRINS

INTRODUCERE	iii
CUPRINS	vii
1 Reper parametric	1
1.1. Stabilire strategie	1
1.2. Creare feature primar de extrudare	3
1.2.1. Elemente de referință	3
1.2.2. Definirea schiței	3
1.2.3. Restricții geometrice	4
1.2.4. Restricții dimensionale	4
1.2.5. Constrângerea completă a schiței	5
1.2.6. Generarea solidului de extrudare	5
1.3. Generarea solidului de extrudare cu intersecție	6
1.4. Generare solid de extrudare cu reuniune	7
1.5. Generarea solidului de extrudare cu scădere de material	9
1.6. Generarea urechii circulare	10
1.7. Degajare ureche	12
1.8. Realizarea tălpiei	12
1.9. Alezaje	14
1.10. Text în relief	14
1.11. Proprietăți fizice	16
2 Model generalizat bazat pe reguli de evaluare	17
2.1. Generarea elementelor iFeature pentru canale	17
2.1.1. Piesa suport	17
2.1.2. Canal T	18
2.1.3. Canal de pană	20
2.2. Placa de bază, definirea parametrilor	21
2.3. Definirea geometriei generalizate	23
2.4. Definire regulă de evaluare	33
2.5. Depanarea secvenței de program și adăugarea unei interfețe	36
3 Janta ambutisată	40
3.1. Setări generale modelare cu suprafețe	40
3.2. Generare Sector	41
3.2.1. Suprafețe de revoluție	41
3.2.2. Generare suprafețe buzunar	46
3.3. Definire sector	53
3.3.1. Racordare muchii	55
3.4. Finalizare geometrie	55
3.5. Suprafețe montaj prezoane	56
3.6. Realizarea cavității matriței de ambutisare	58
4 Carcasă de mouse	62
4.1. Generare formă primitivă	62
4.1.1. Realizare schițe pentru proiecții	62
4.1.2. Modelare cu forme libere	64
4.2. Apreciere calitate suprafețe	66
4.3. Corecții model	70
4.3.1. Planare suprafață inferioară	70
4.3.2. Ajustare zonă butoane	70
4.4. Definirea punctelor de sprijin pentru corp butoane	87
4.5. Definire elemente îmbinare	91
4.5.1. Definire margini	91
4.5.2. Definire bosaje șuruburi autofiletante	93
4.6. Decupaje montaj componente	95

5 Suport hard disc	100
5.1. Realizarea fețelor primare	100
5.1.1. Generarea fețelor	100
5.1.2. Finisarea fețelor	104
5.1.3. Generarea decupajelor	105
5.2. Generalizarea cu obiecte i-feature	109
5.2.1. Decupaj ovalizat trecere șuruburi	109
5.2.2. Ambutisare de rigidizare	111
5.2.3. Decupaj agățare	116
5.3. Inserare elemente iFeature	121
5.3.1. Inserare iFeature Ambutisare de rigidizare	121
5.3.1. Inserare iFeature de agățare	122
5.3.2. Inserare iFeature decupaj ovalizat	123
5.4. Multiplicare elemente iFeature	125
6 Ansamblu suporturi calculator desktop	127
6.1. Generare capac suport	127
6.1.1. Poziționare în ansamblu	127
6.1.2. Atașarea parametrilor globali ai ansamblului	129
6.2. Decupaje pentru asamblarea prin îndoire	131
6.3. Realizarea urechilor de fixare pentru suportul de CD	134
6.4. Îndoirea urechilor de asamblare	138
6.5. Completarea capacului pentru suport HDD	142
6.6. Corectarea suportului pentru CD	146
6.7. Inserare HDD	149
6.8. Tratare interferențe	150
6.8.1. Generare vederi	151
6.8.2. Corectare interferență	153
6.9. Introducere elemente standardizate	154
7 Ansamblu virtual la un motor Wankel	157
7.1. Fundamentul teoretic pentru curba de lucru	157
7.2. Curba de lucru din stator	159
7.3. Definiere subansamble	163
7.3.1. Subansamblul Rotor	163
7.3.2. Subansamblul capac față	167
7.4. Ansamblul motor	169
7.4.1. Plasarea capacului spate și a statorului	169
7.4.2. Plasarea arborelui	171
7.4.3. Plasarea rotorului	173
7.4.4. Plasarea capacului față	175
7.5. Inserare elemente standardizate	176
7.6. Animația funcționării motorului	182
7.7. Reprezentarea explodată a ansamblului	184
8 Animarea unui ansamblu în mediul Studio	191
8.1. Pregătirea animației	191
8.2. Definierea camerelor și a condițiilor de ambient	195
8.3. Animație pe baza reprezentărilor poziționale	197
8.4. Animație pe baza pozițiilor camerei	200
8.5. Animație pe baza unui parametru din model	203
8.6. Animație cu traiectorie impusă a camerei	206
8.7. Producție video	207
9 Formate grafice vectoriale pentru pagini web	210
9.1. Formatul SVG	210
9.2. Formatul 3D PDF	217
9.3. Formatul DWF	220
9.4. Partajare directă pe web	222
10 Bibliografie	225