

Сердечко

В Компасе



Создать деталь.

Файл Настройка Приложения Справка

Поиск по командам (Alt+/)

Открыть...

Деталь 1 вариант 13.m3d
09.02.21 18:05
C:\Users\User345\Desktop\Деталь 1 вариант 13.m3d

Занятия 2021.02.09\Дета...
09.02.21 18:01
C:\Users\User345\Desktop\Занятия 2021.02.09\Деталь с резьбой.m3d

Пробная деталь.m3d
09.02.21 18:01
C:\Users\User345\Desktop\Пробная деталь.m3d

Деталь 1 вариант 12.m3d
09.02.21 18:01
C:\Users\User345\Desktop\Деталь 1 вариант 12.m3d

Desktop\Деталь с резьбо...
C:\Users\User345\Desktop\Деталь с резьбой.m3d

Heat gun.a3d
03.06.20 10:17
C:\Program Files\ASCON\KOMPAS-3D v19\Samples\Heat_gun\Heat gun.a3d

Создать

Документ Документ по шаблону

Деталь Сборка Чертеж Текстовый документ Спецификация

Фрагмент

Специальный документ

Металло конструкции Трубопровод Листовая деталь СПДС. Чертеж Технологическая сборка

Знаете ли вы, что:

Двойной щелчок на надписи размера или обозначения запускает процесс ее редактирования, а двойной щелчок на любом другом элементе — процесс редактирования всего размера или обозначения.

Полировать

Справка

Новые возможности

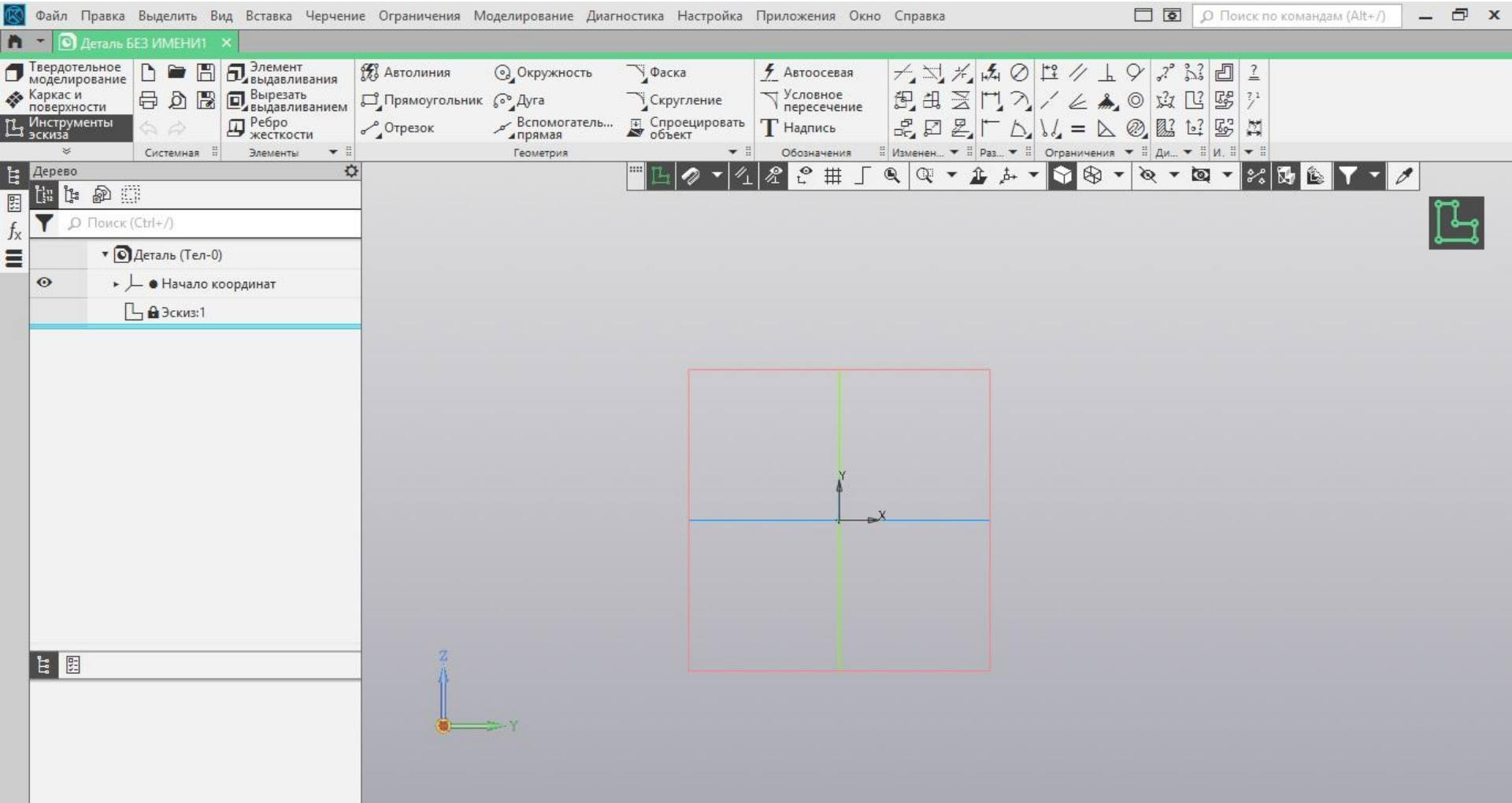
Азбука КОМПАС-График
Азбука КОМПАС-3D
Приемы работы в КОМПАС-График
Приемы работы в КОМПАС-3D
Спецификация: вопросы и ответы

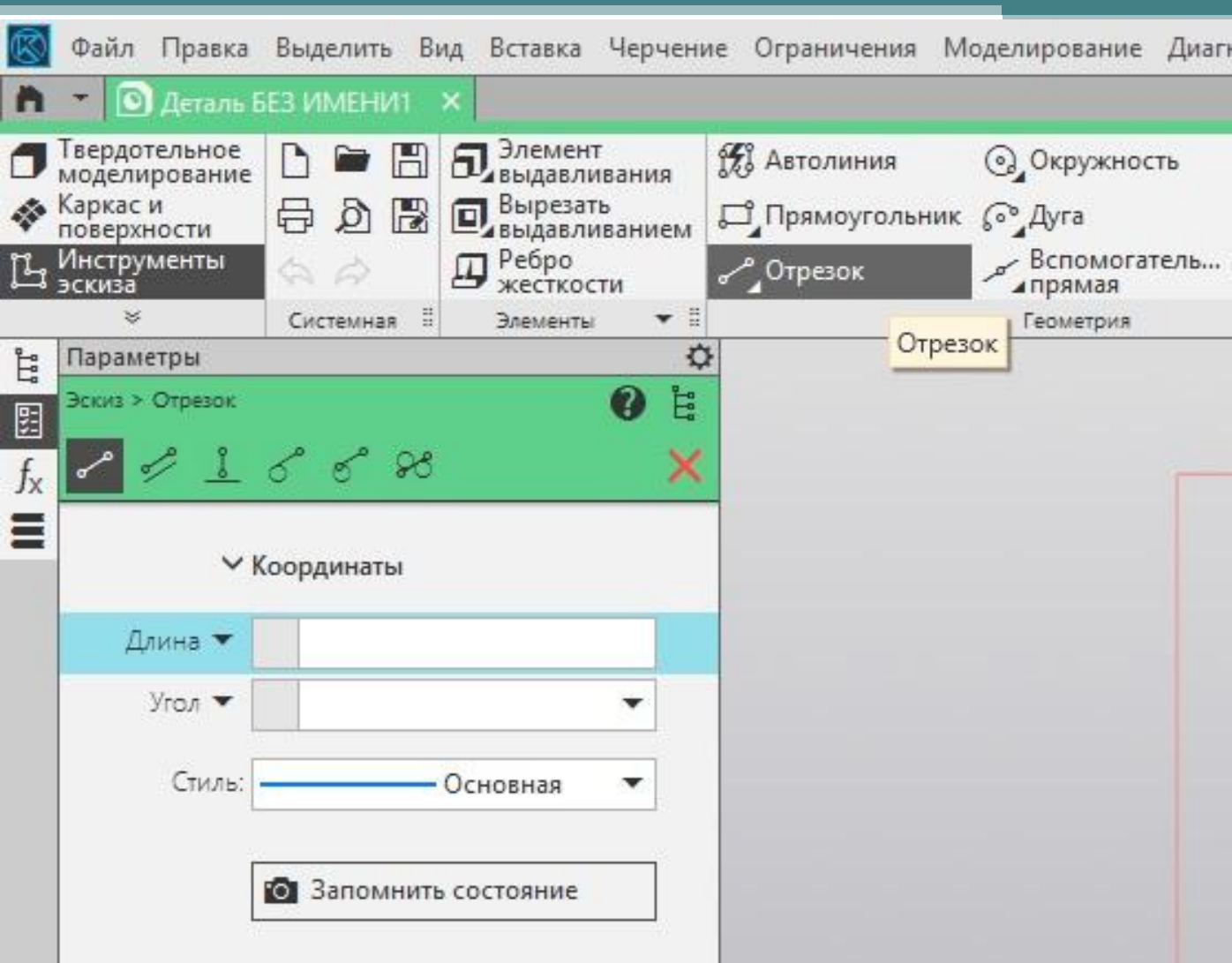
Форум пользователей КОМПАС
Служба поддержки

Сайт КОМПАС-3D
Сайт КОМПАС-Строитель
Сайт АСКОН
Сайт дистанционного обучения АСКОН
Интернет-магазин АСКОН

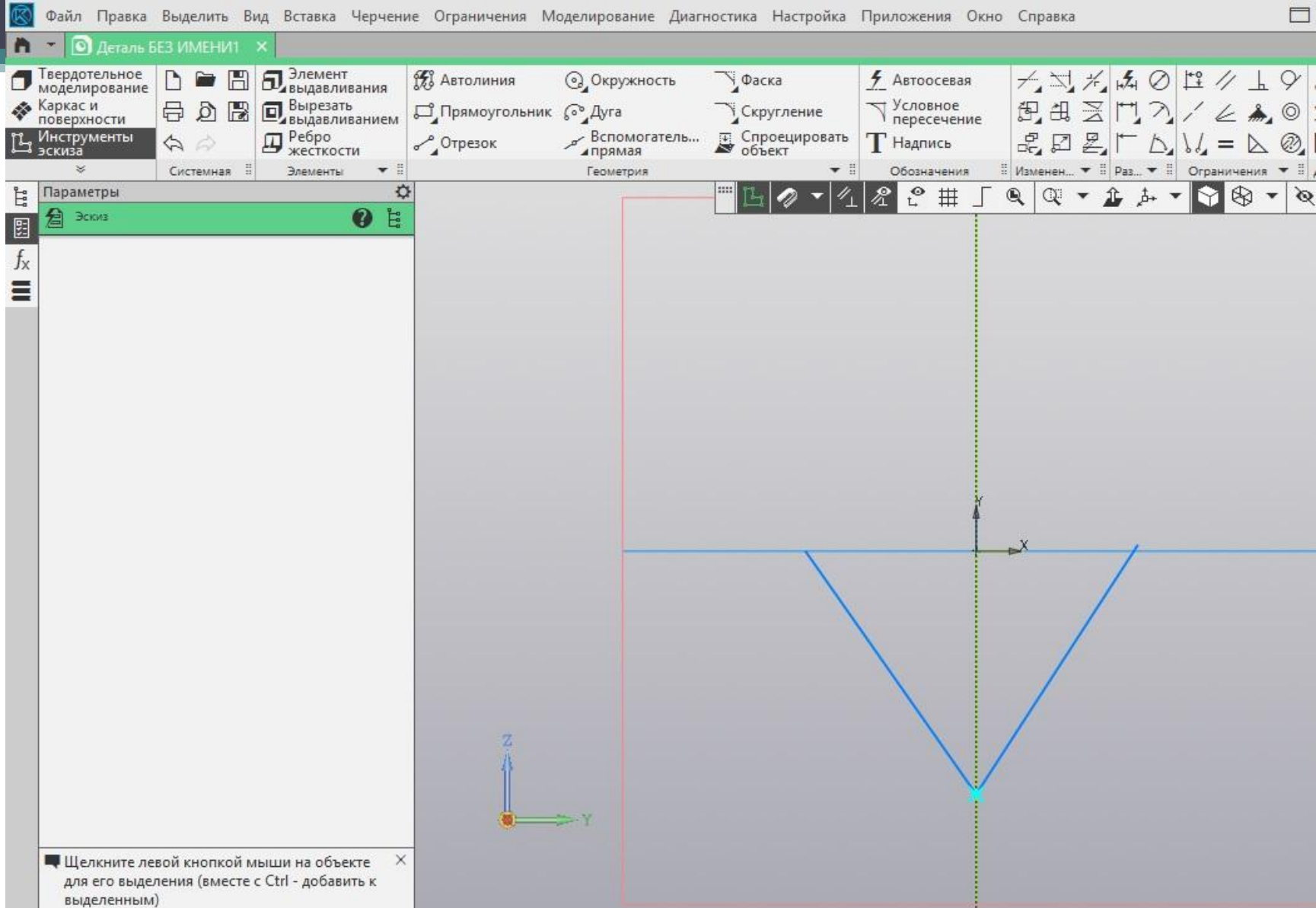
Twitter VKontakte Odnoklassniki Instagram Facebook YouTube

Заходим в Эскиз.



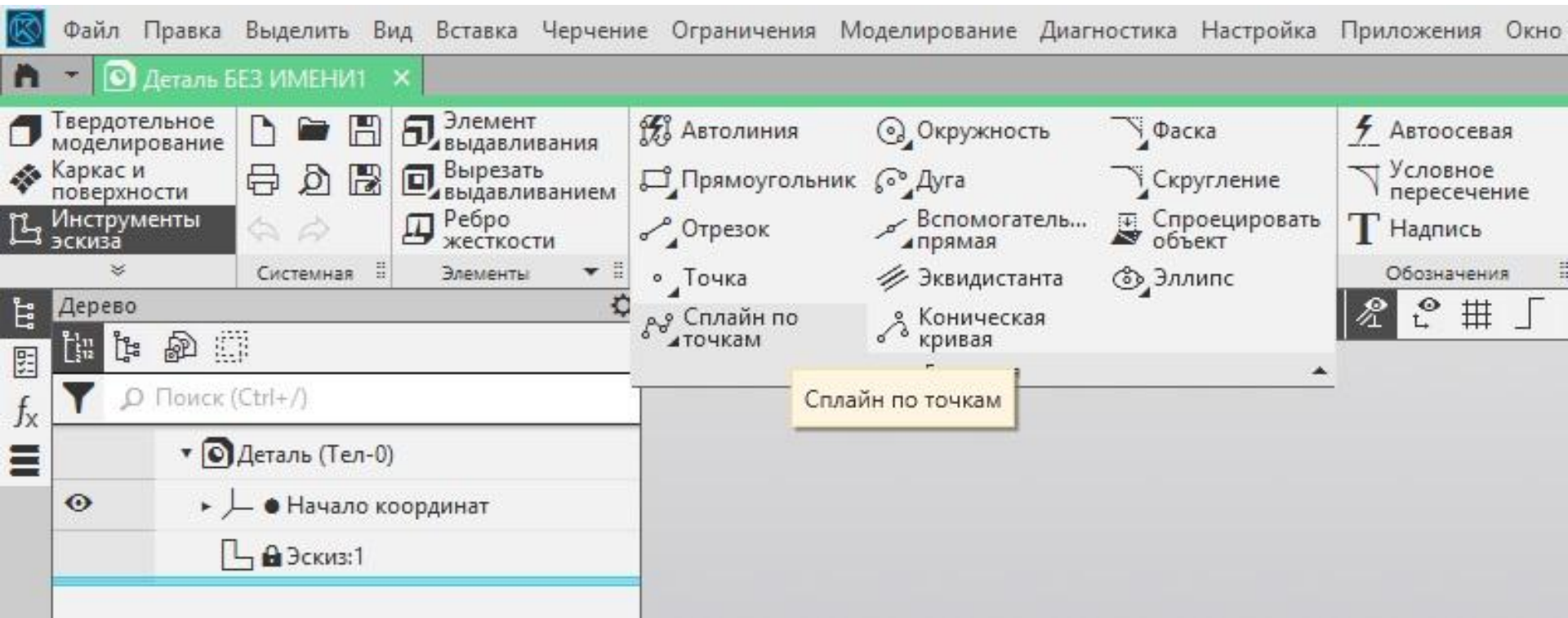


Выбираем
отрезок.



Делаем низ сердечка.

Выбираем сплайн по точкам в геометрии.



Твердотельное моделирование Каркас и поверхности Инструменты эскиза

Элемент выдавливания Вырезать выдавливанием Ребро жесткости

Автолиния Прямоугольник Отрезок

Окружность Дуга Вспомогательная прямая

Фаска Скругление Спроецировать объект

Автоосевая Условное пересечение Надпись

Системная Элементы Геометрия Обозначения Изменен... Раз... Огр

Параметры

Эскиз > Слайн по точкам

Создание Редактирование

Способ: По длине хорды

Замкнуть кривую

Стиль: Основная

Вершины

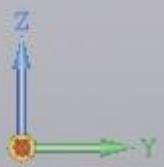
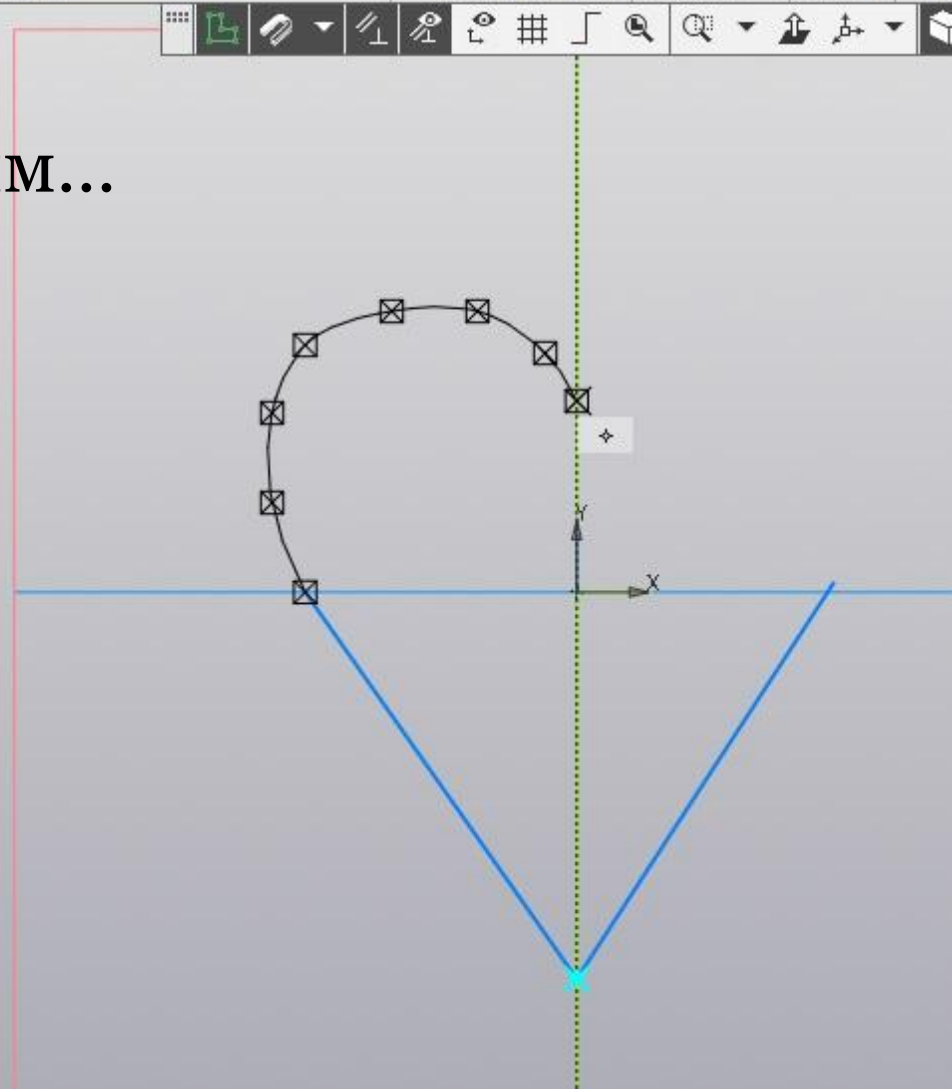
N	X	Y	Длин...	Угол...	Велич...
4	-12.07...	10.979...	---	---	---
5	-8.224...	12.485...	---	---	---
6	-4.414...	12.485...	---	---	---
7	-1.401...	10.624...	---	---	---
8	0	8.4980...	---	---	---

Координаты

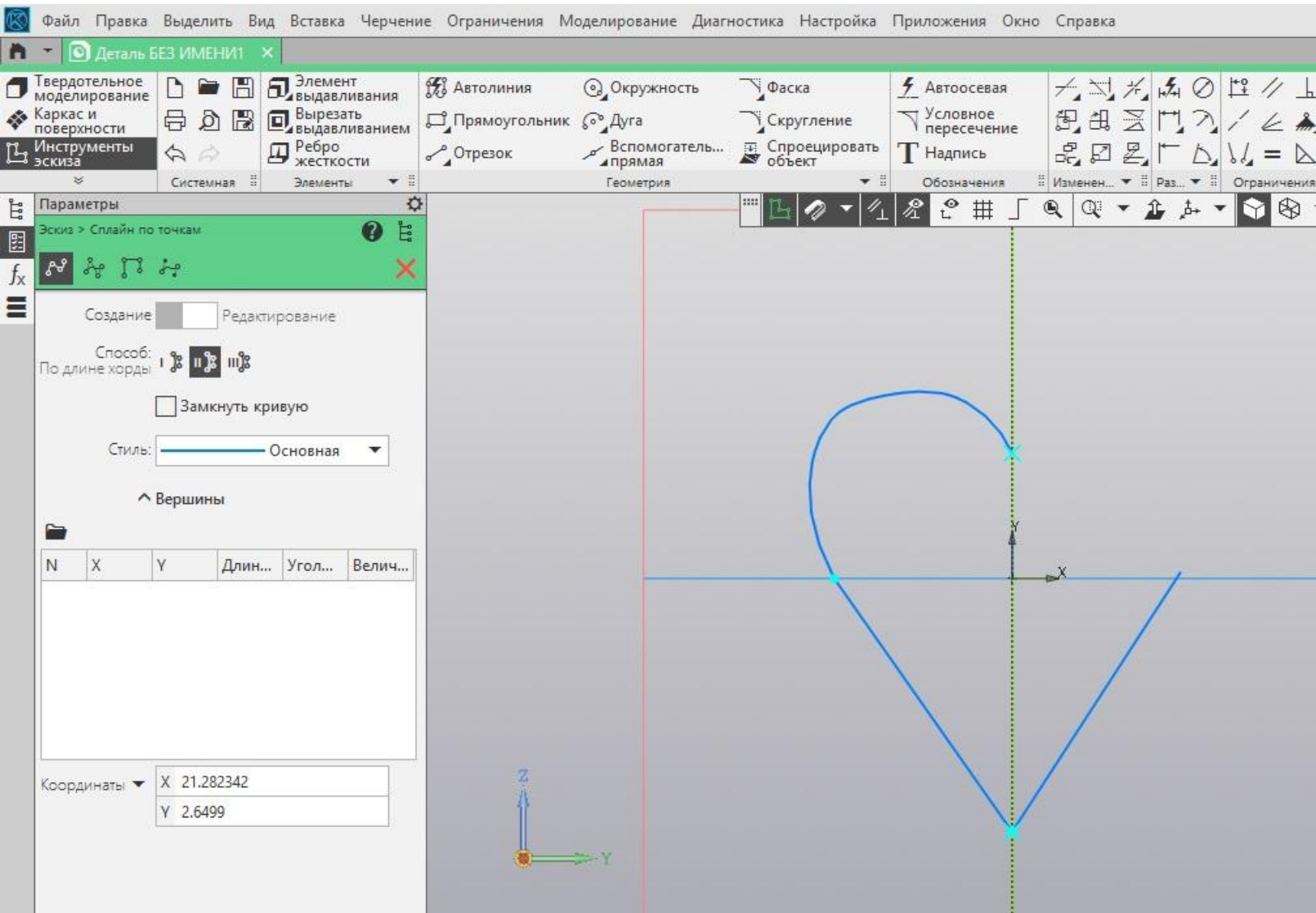
X 0

Y 8.498056

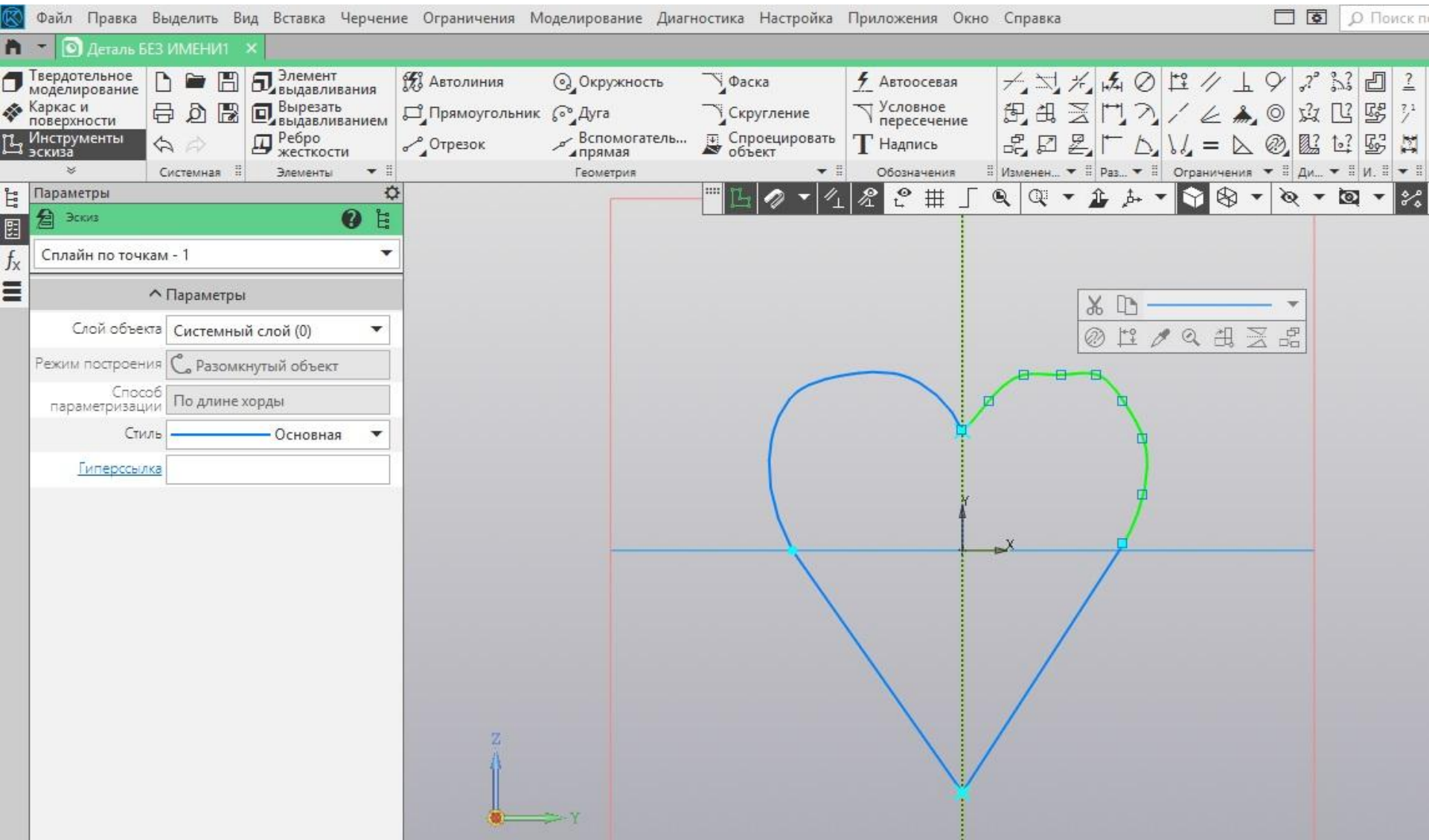
Строим...



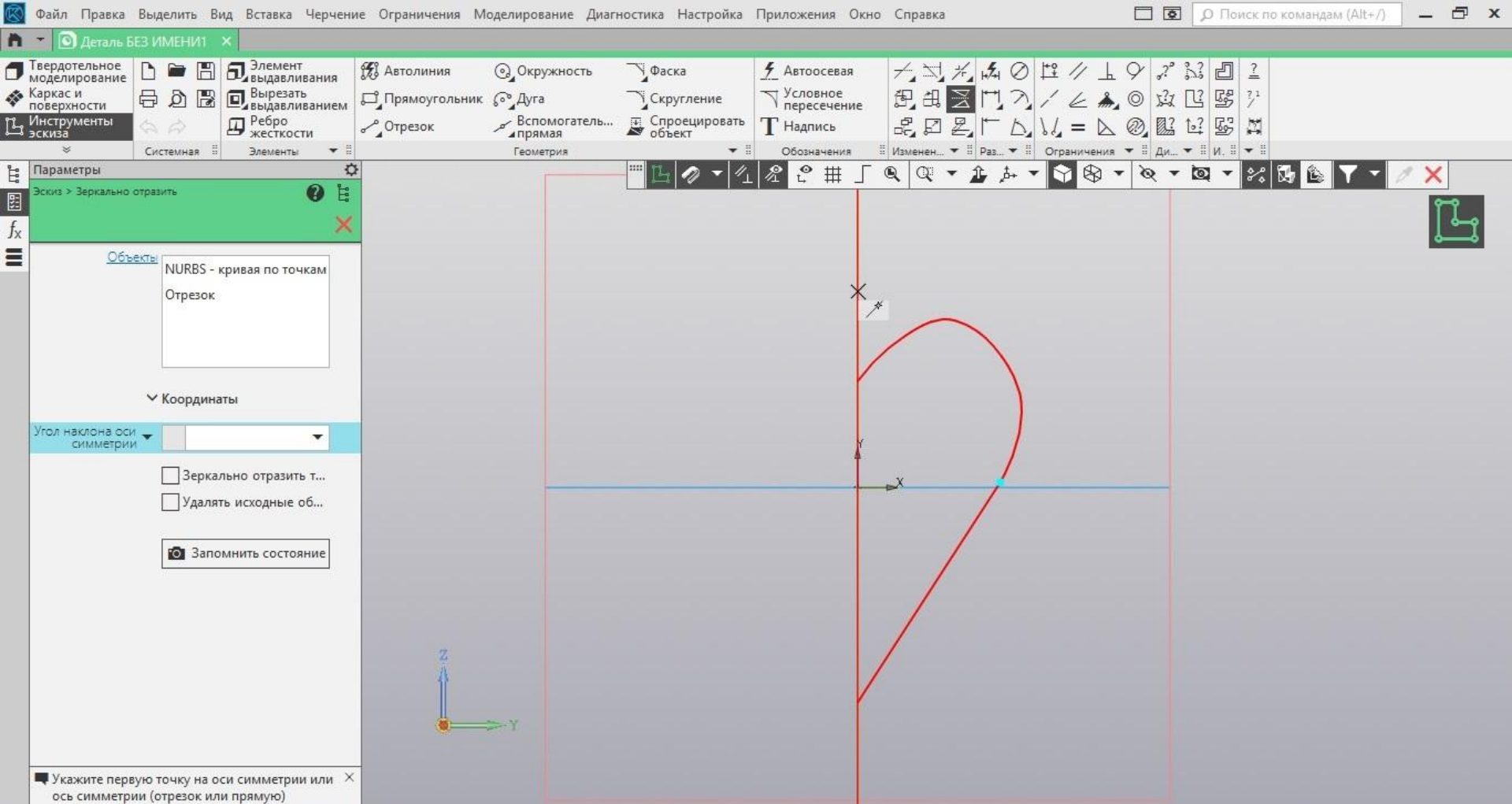
До середины доходим,
нажимаем зелёную галочку

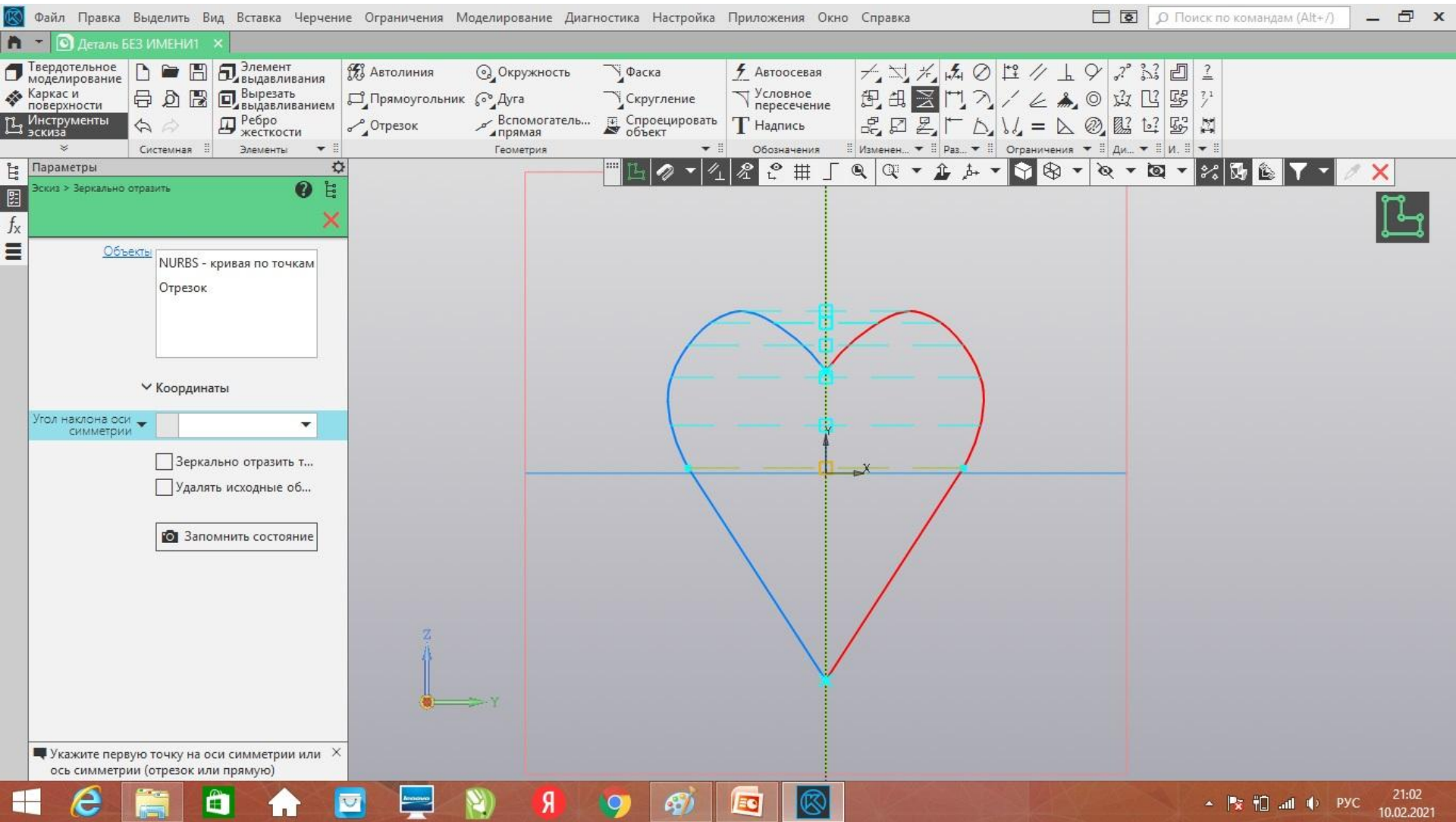


Если линия получилась кривой -
можно отредактировать... ..либо можно сделать проще

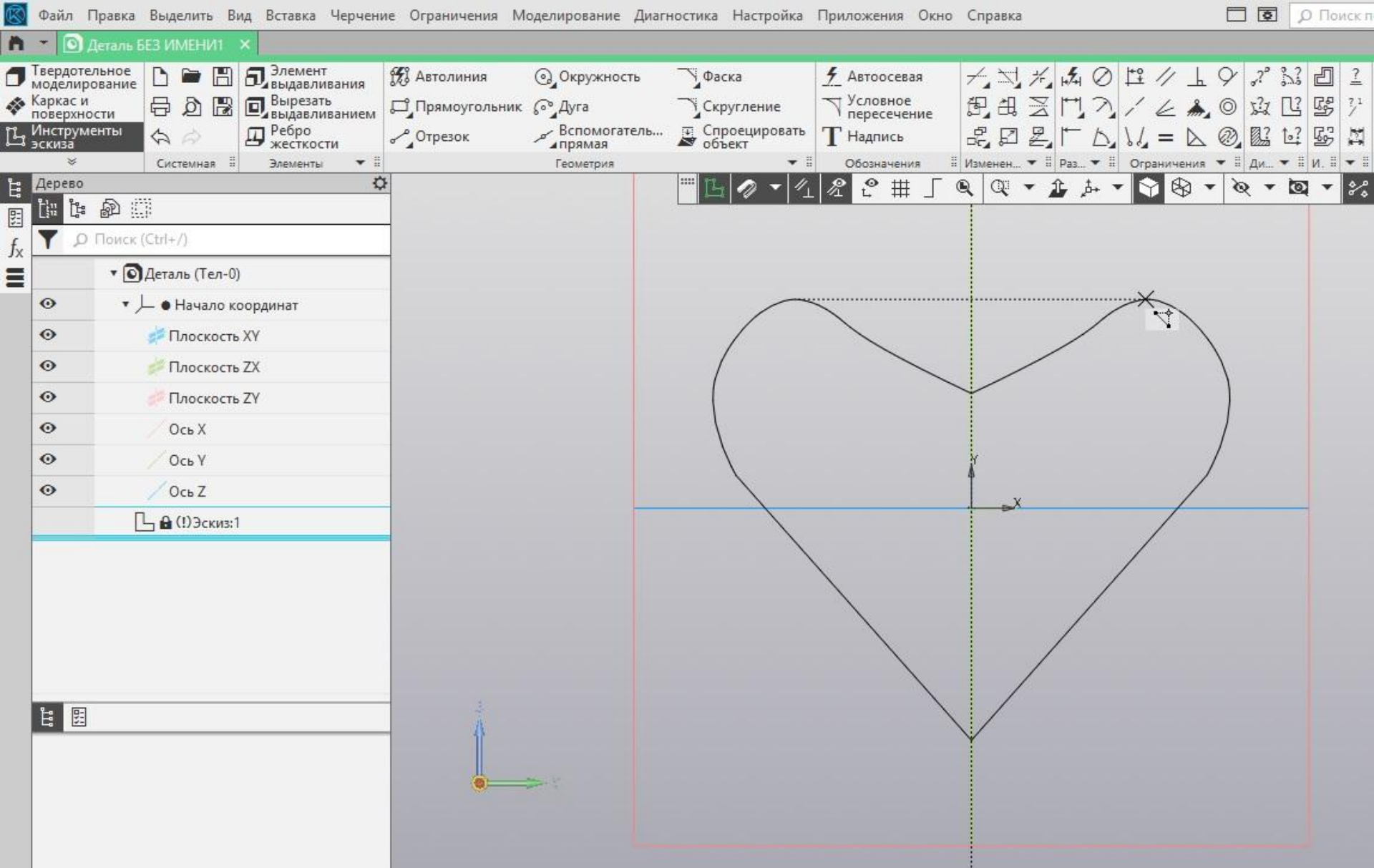


Линии можно будет отзеркалить.



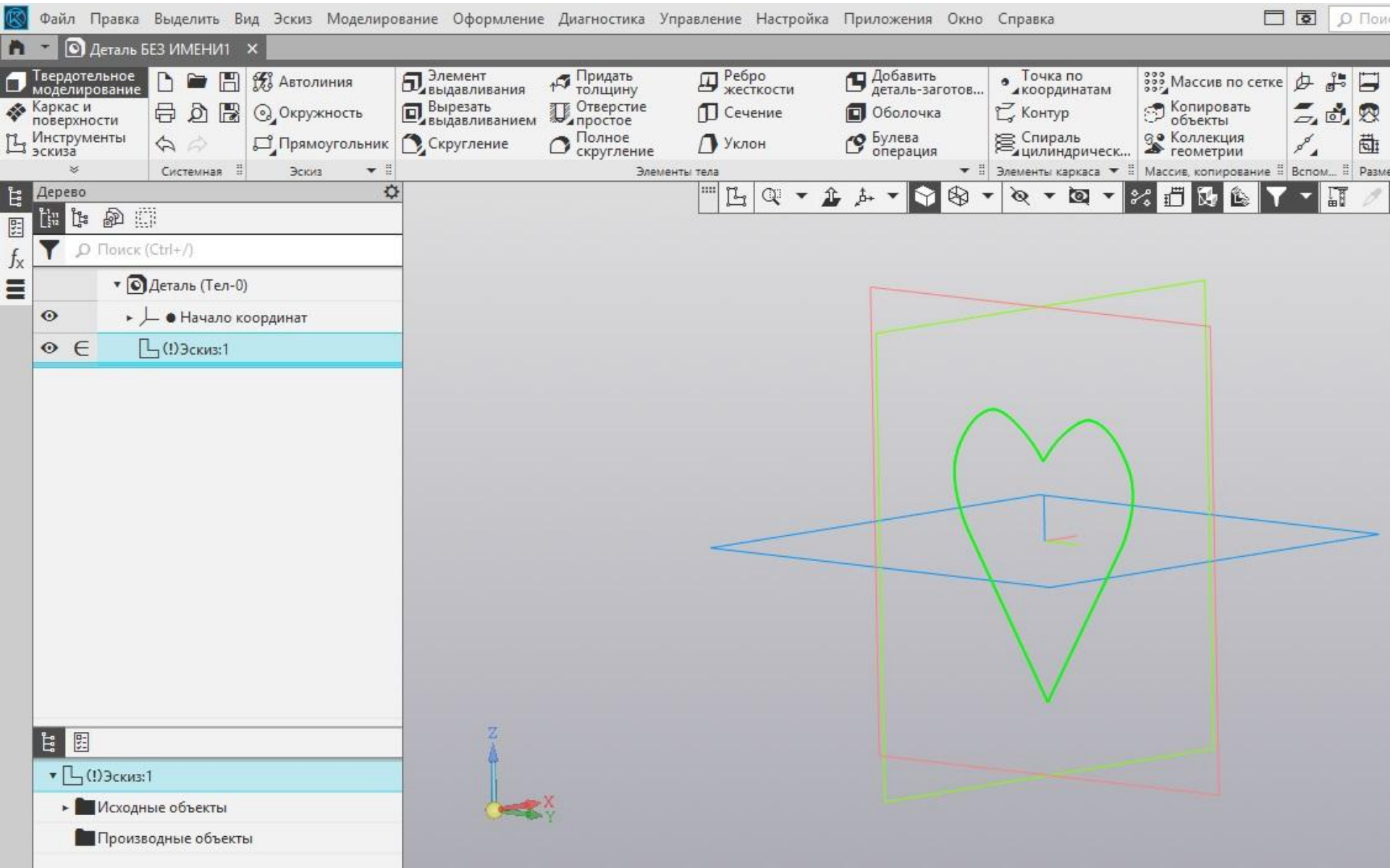


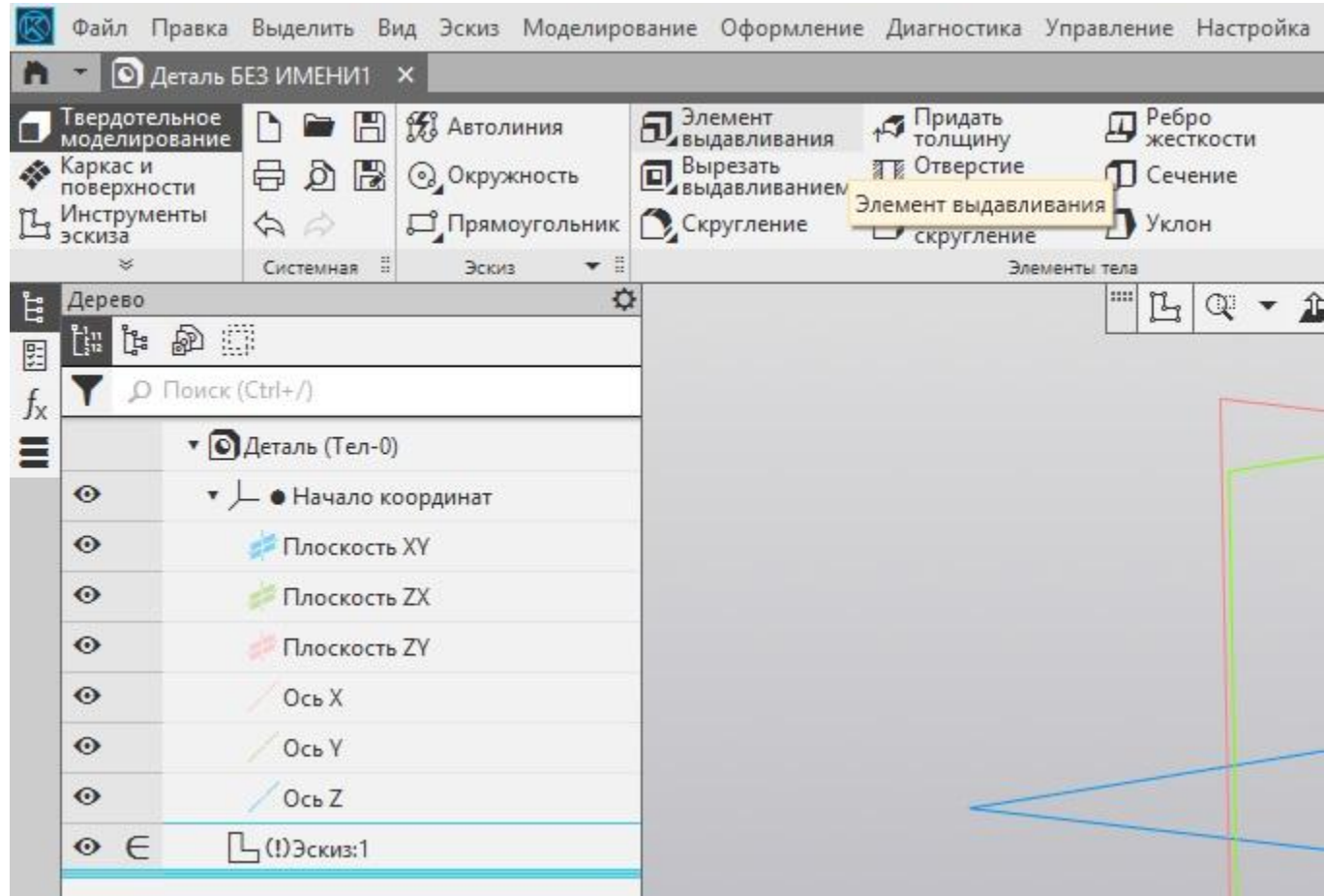
Готово! Отзеркалили вдоль оси Z.



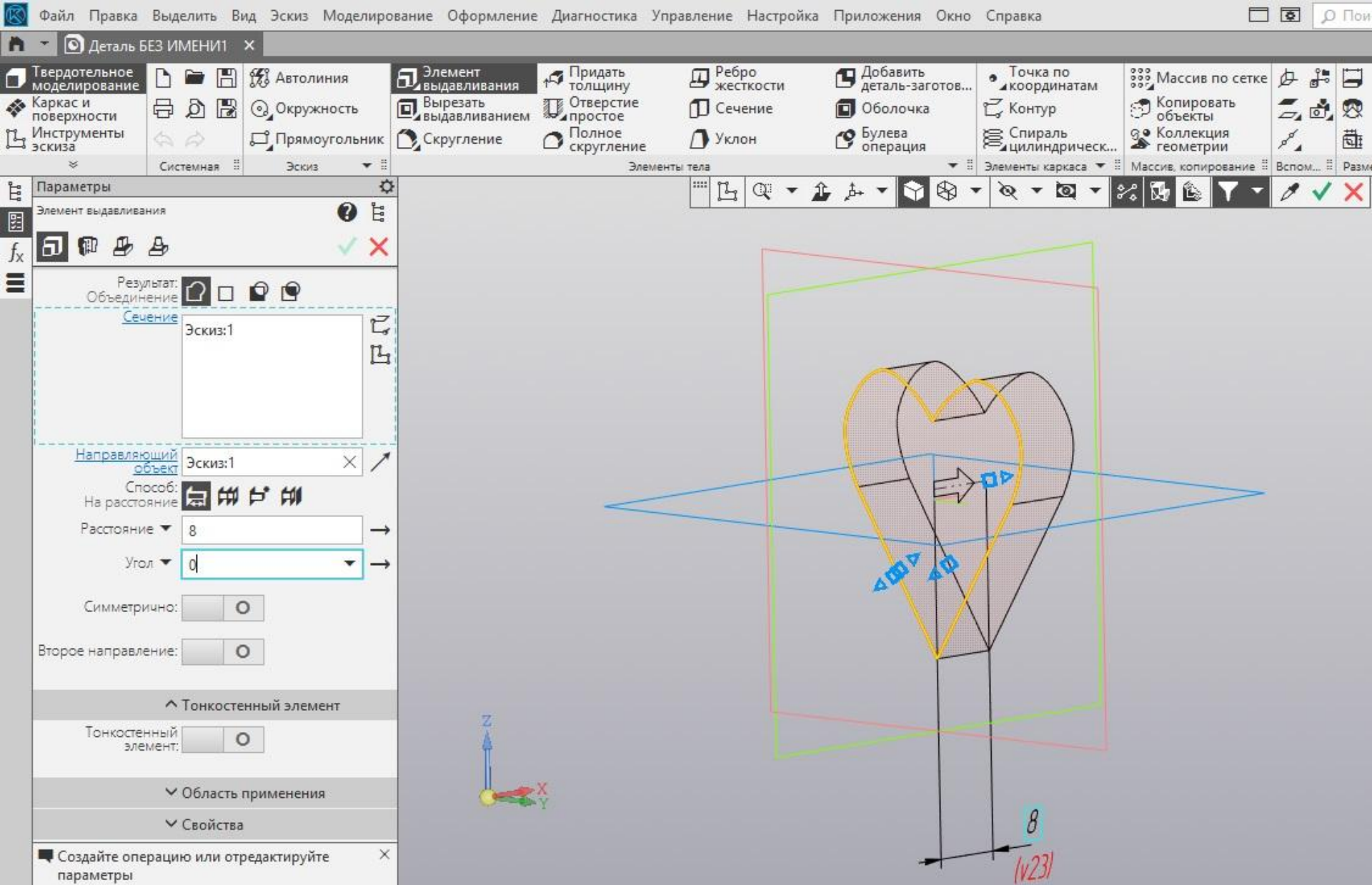
В таком случае точки привязываются, и сердечко можно симметрично модифицировать.

Выходим из эскиза.

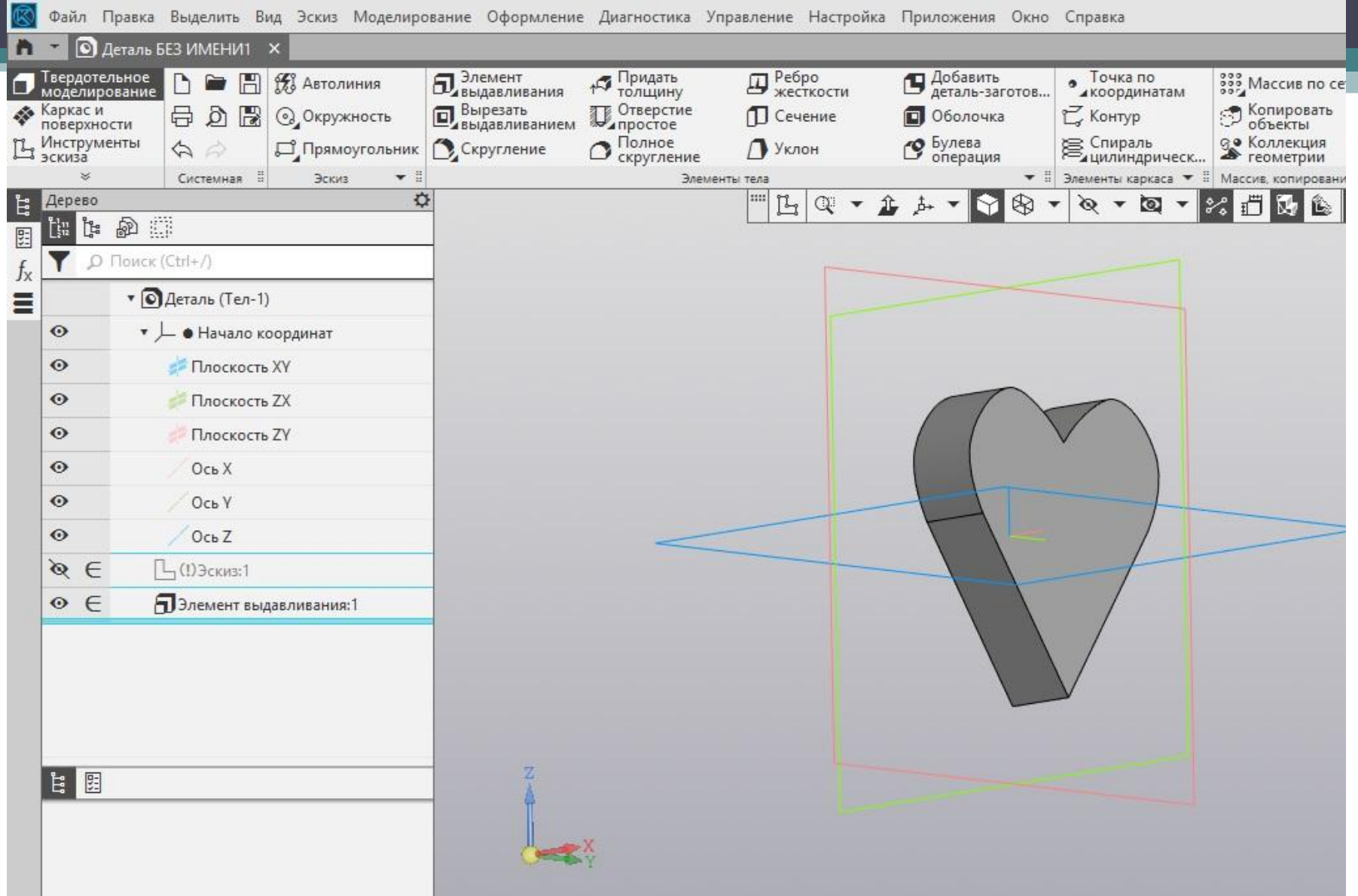




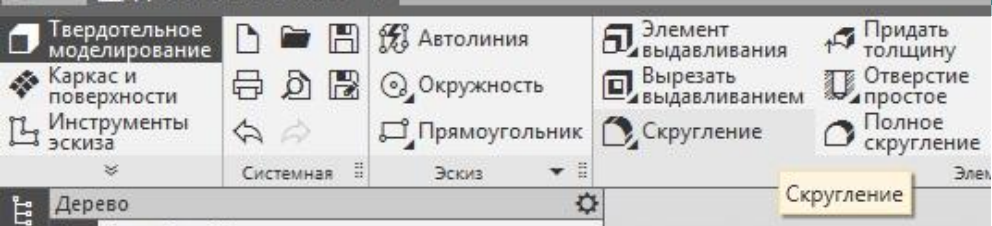
Выбираем
элемент
выдавливания.



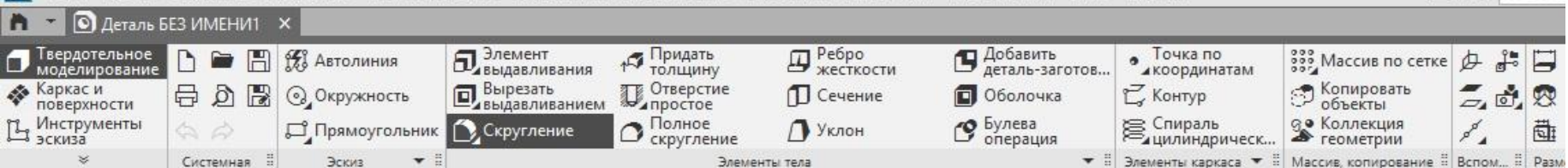
Пусть будет расстояние 8.



Готово! Теперь чтобы сердечко вышло гладкое и блестящее, выбираем скругление.



Выбираем грани.



Параметры

Скругление

Объекты

- Ребро.Элемент выдавли...
- Ребро.Элемент выдавли...

По касательным реб...

Способ:
Дугой окружности

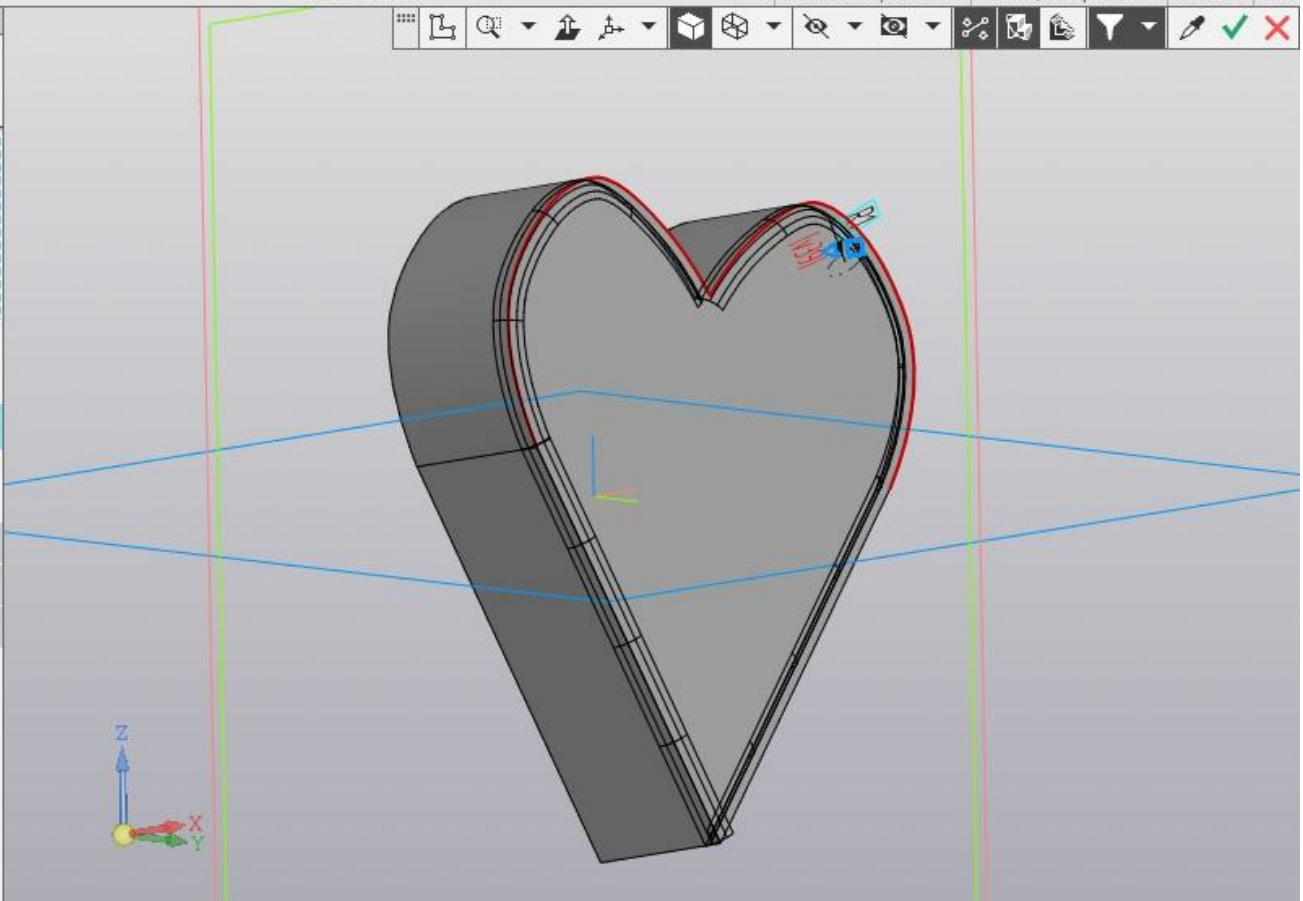
Радиус

Переменный радиус:

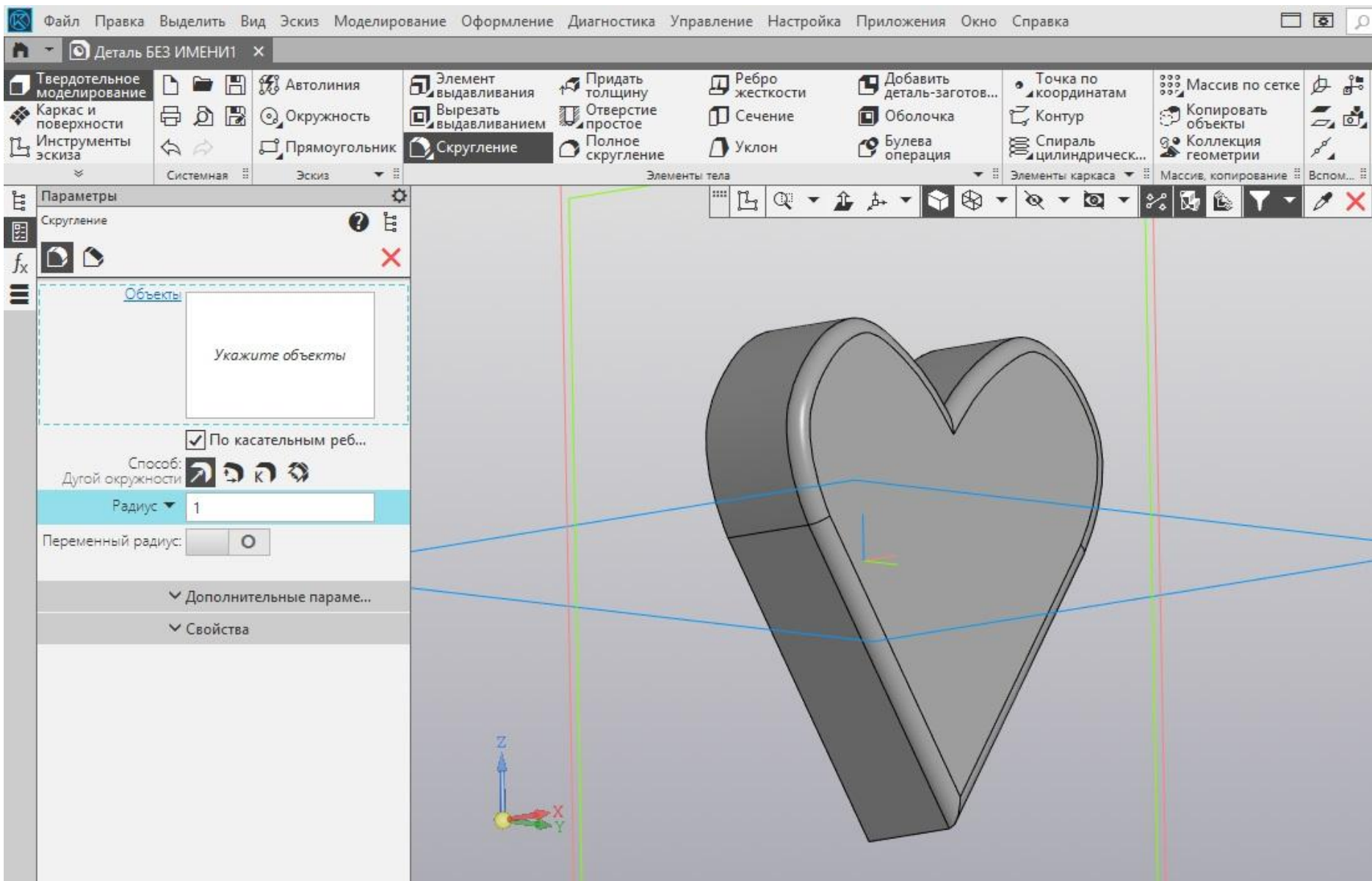
Дополнительные пара...

Остановка скругления

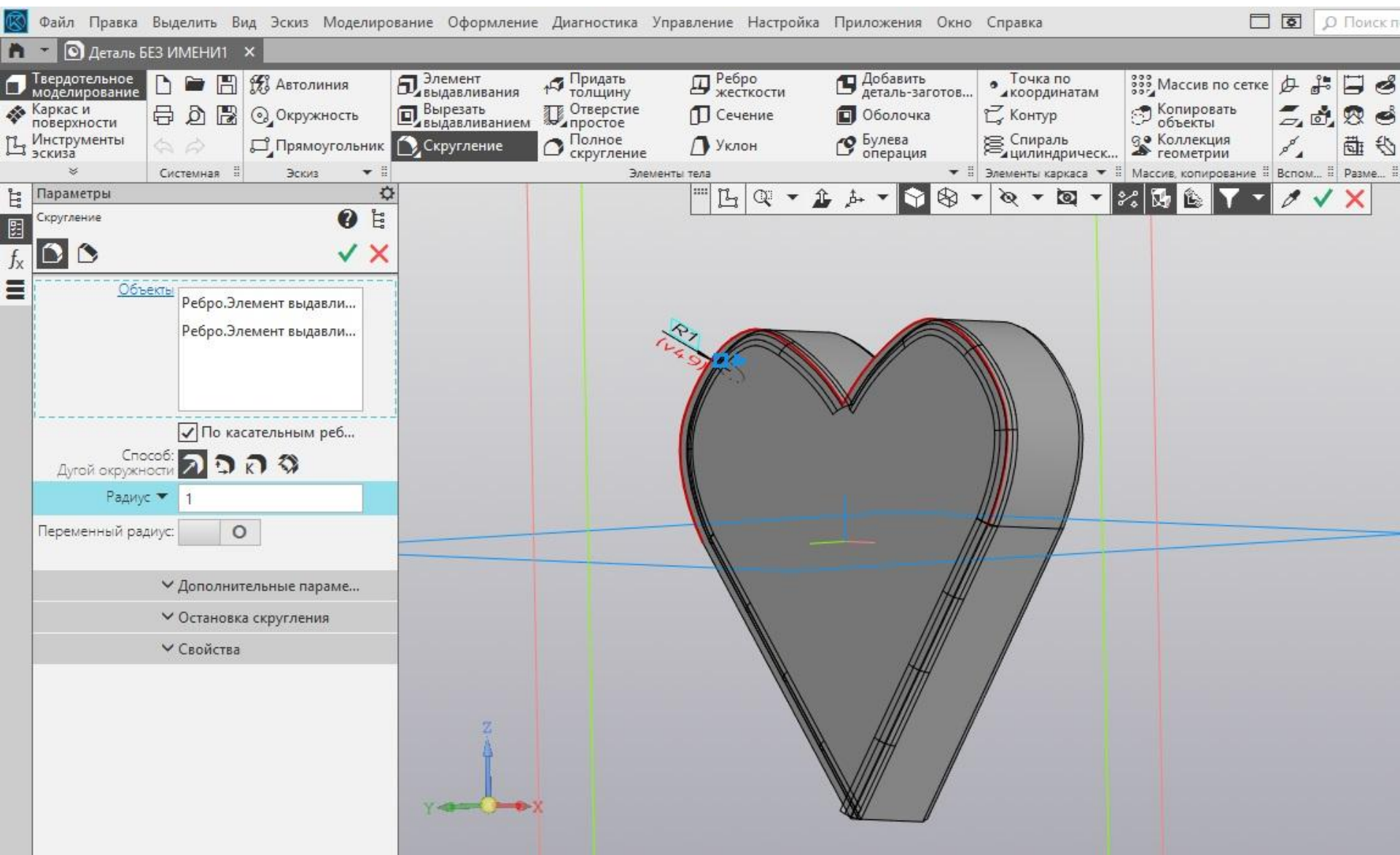
Свойства



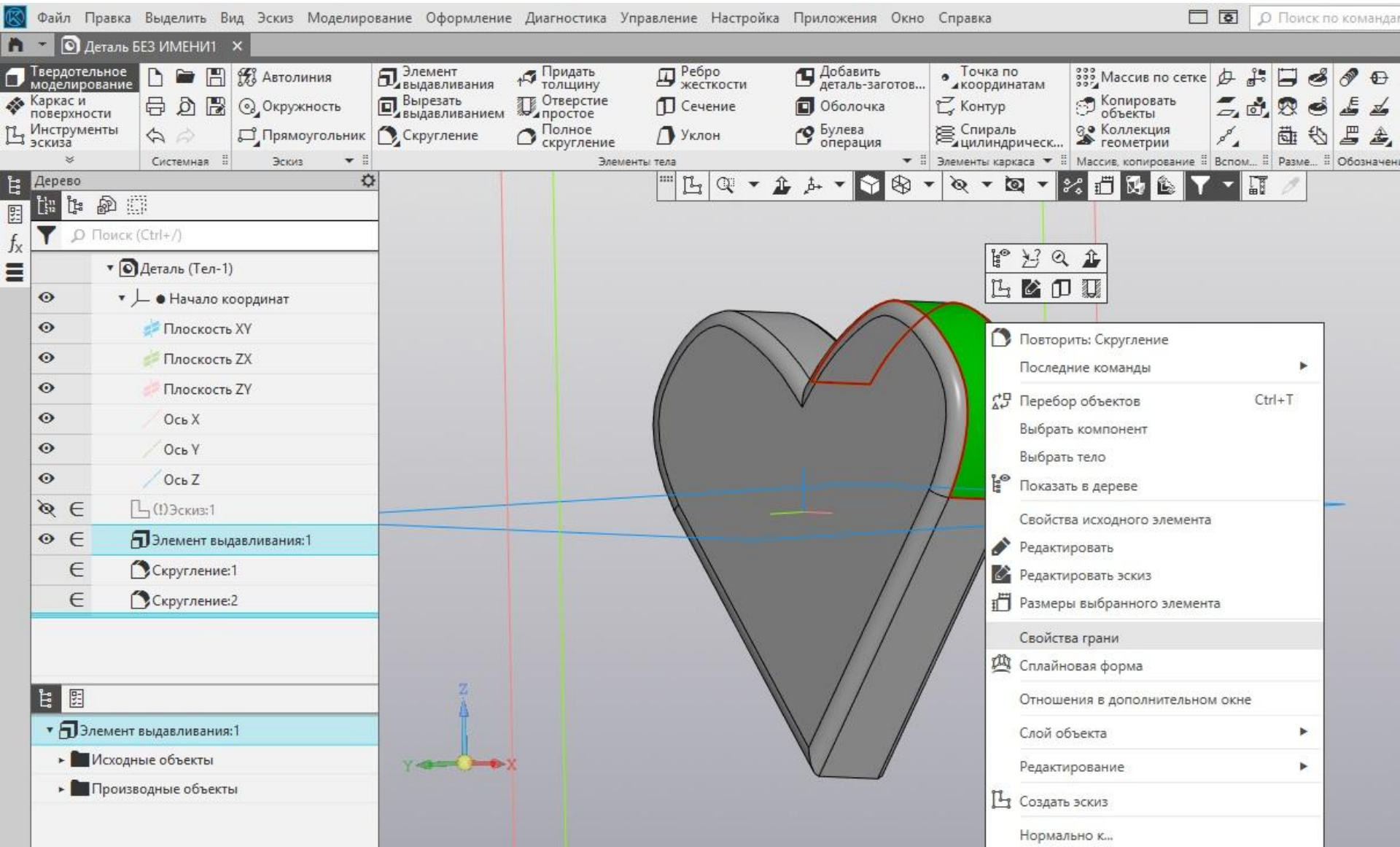
Готово - скруглились грани.

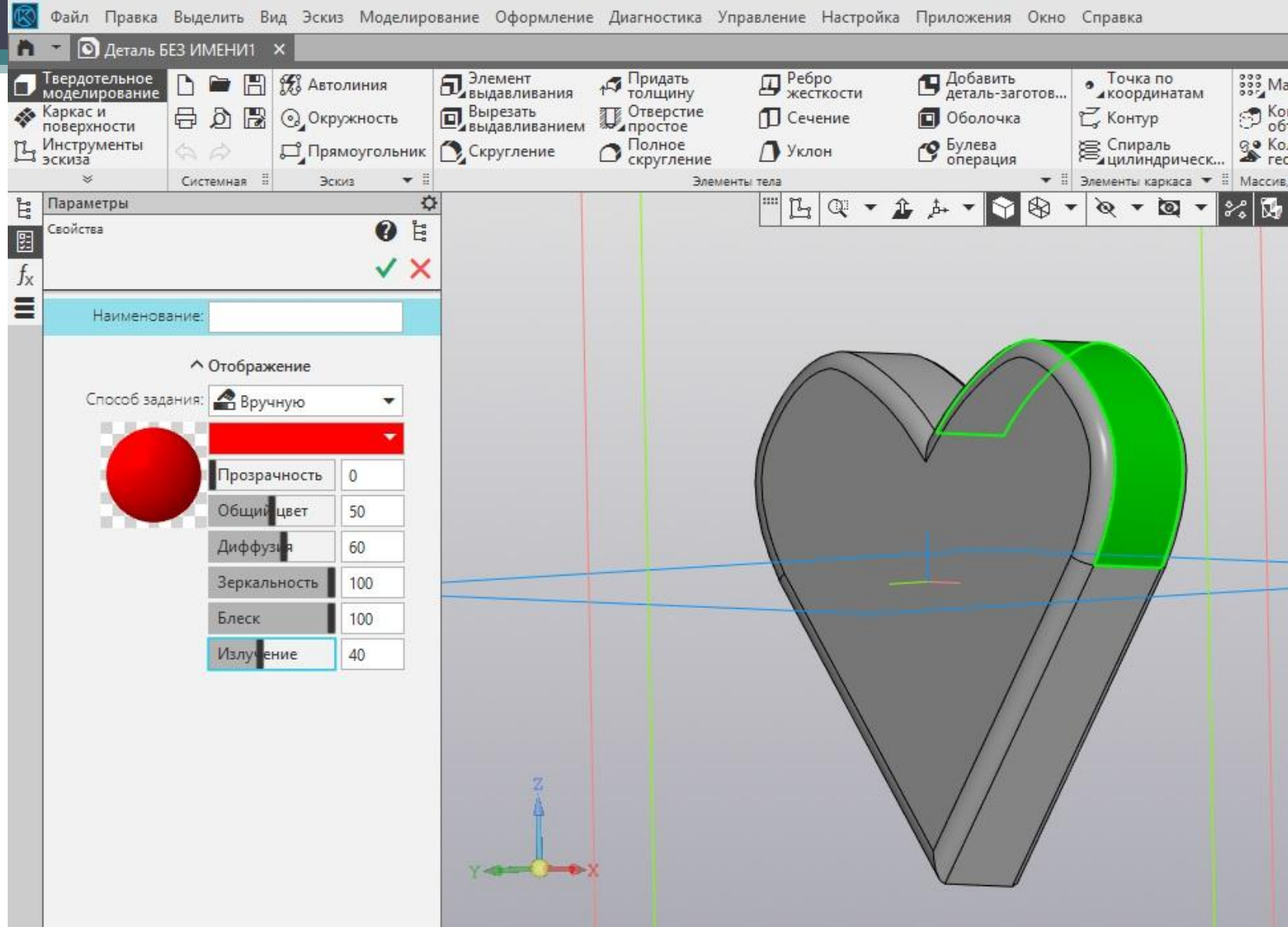


Выбираем грани с другой стороны.

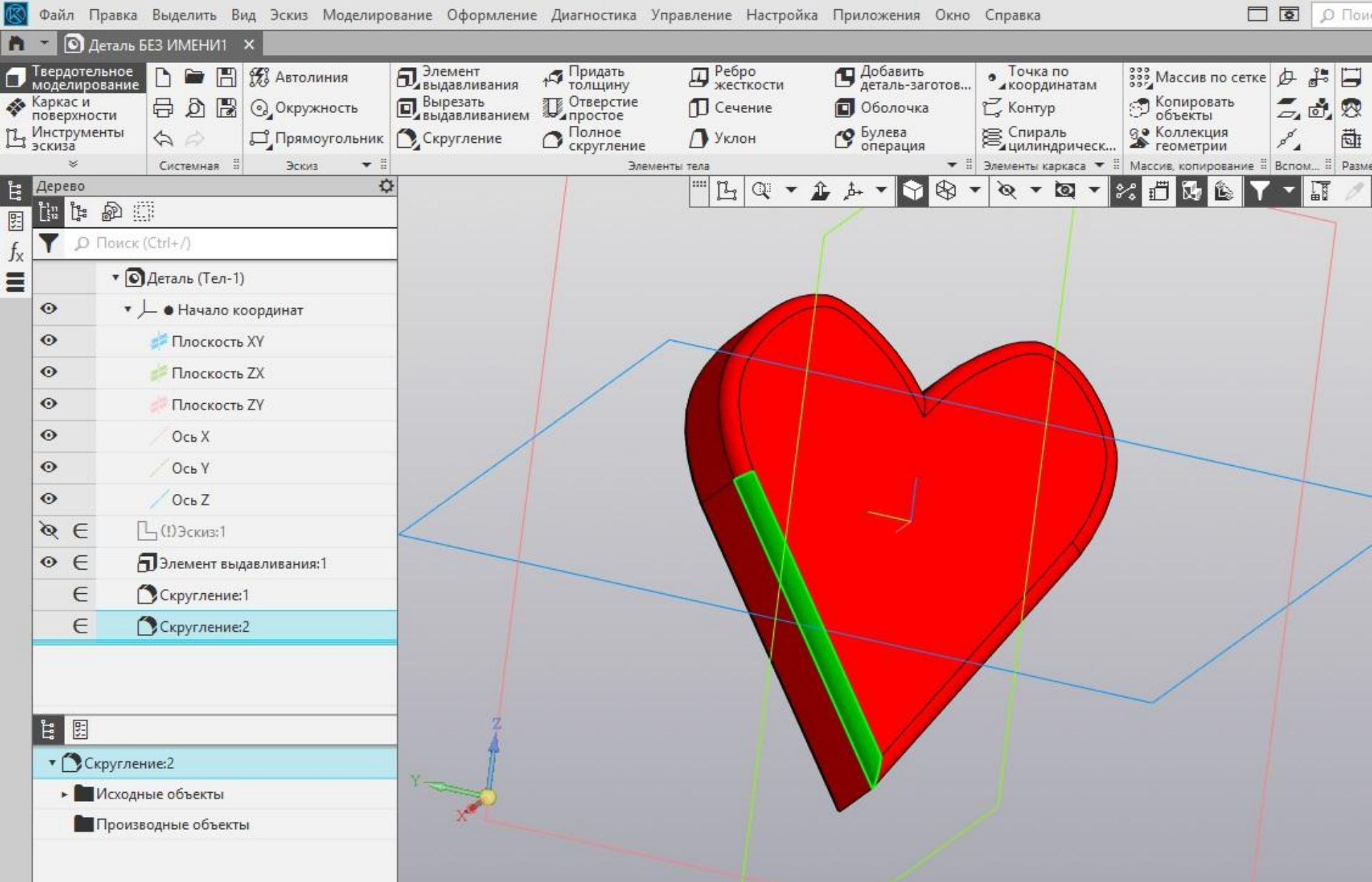


Правая кнопка мыши - свойства грани.

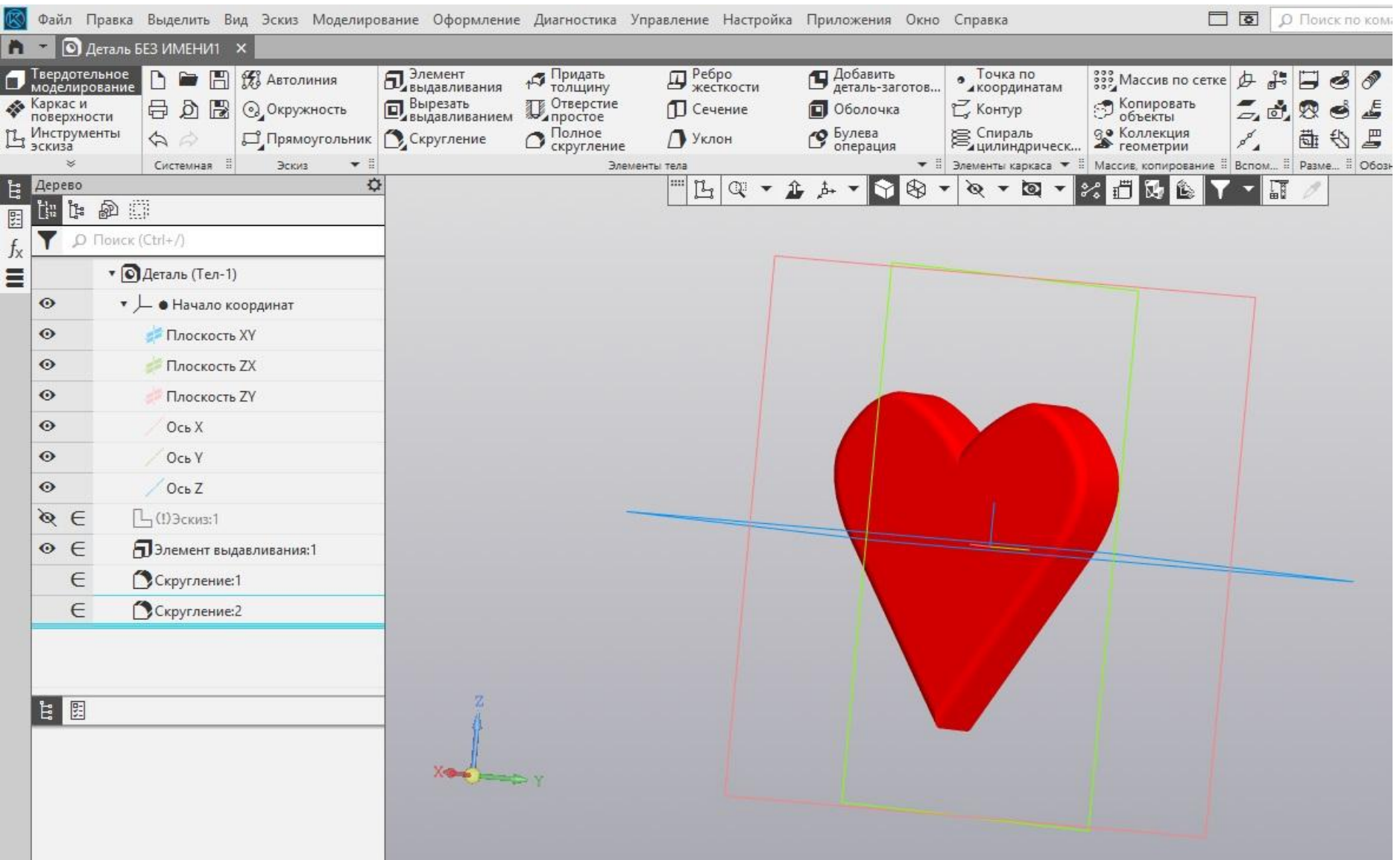




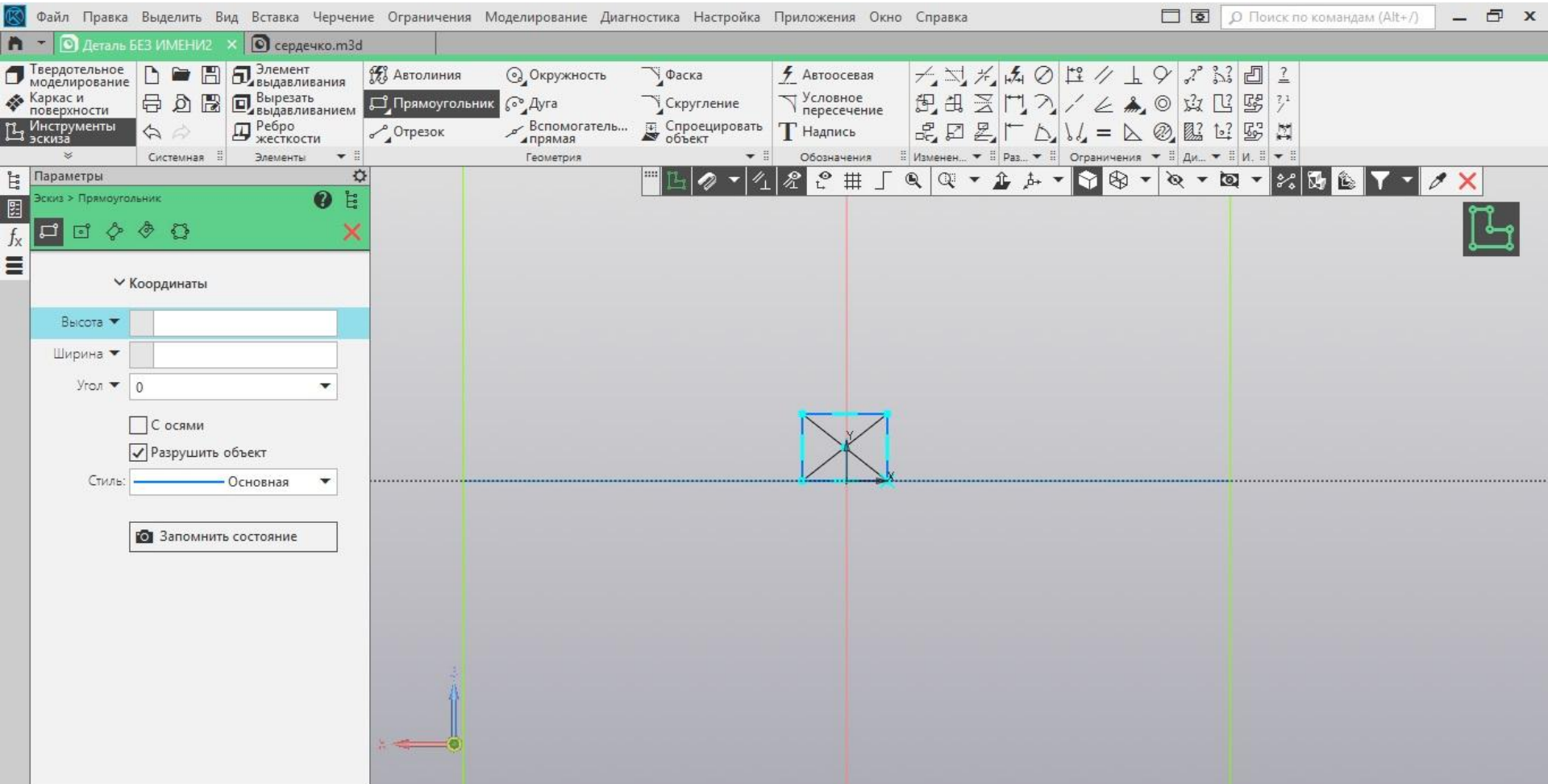
Способ задания вручную, выбираем красный цвет, зеркальность и блеск задаём 100 процентов, излучение – 40.

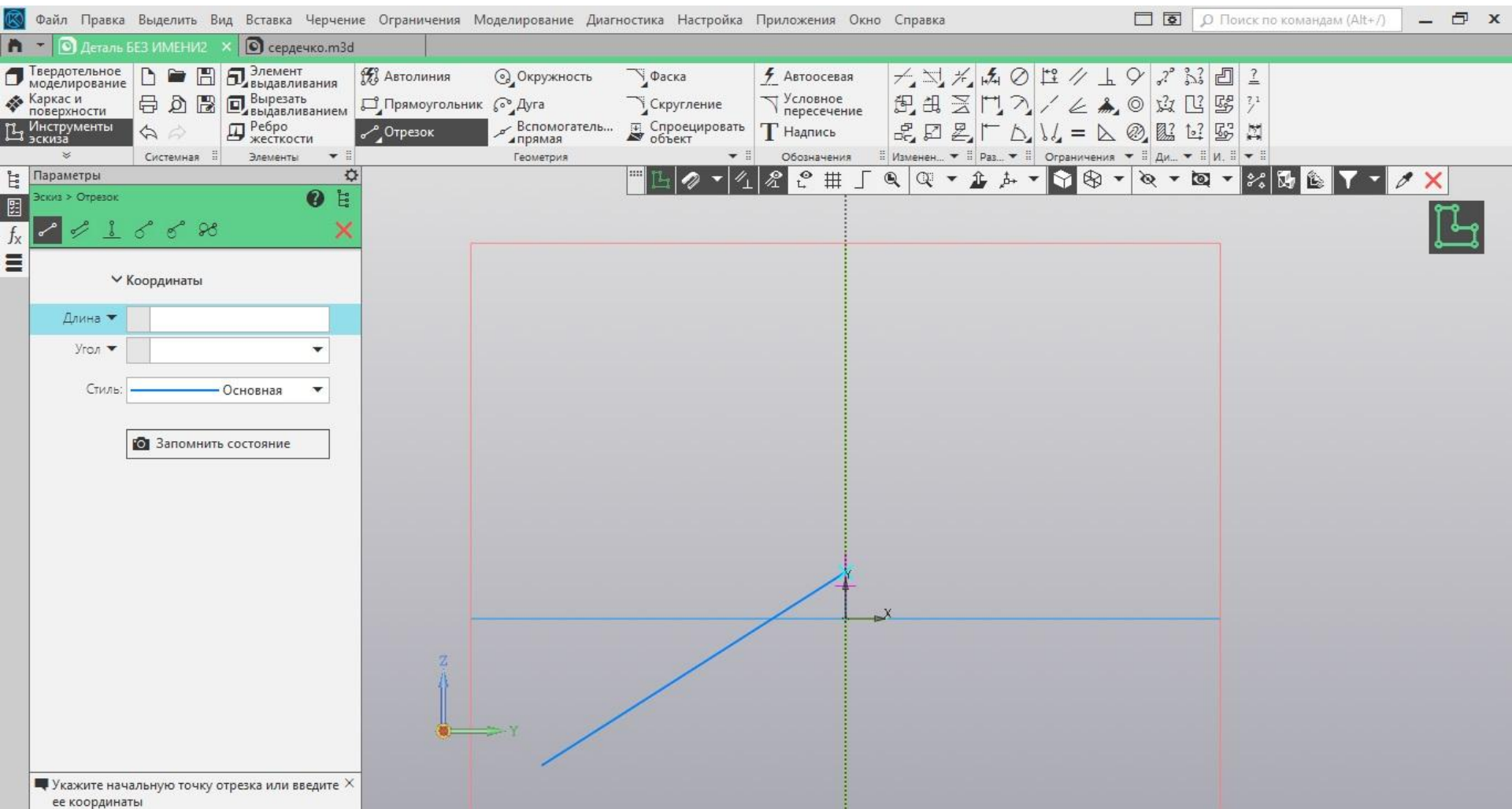


Сердце готово! Сохраняем, теперь создаём стрелу в отдельной детали.



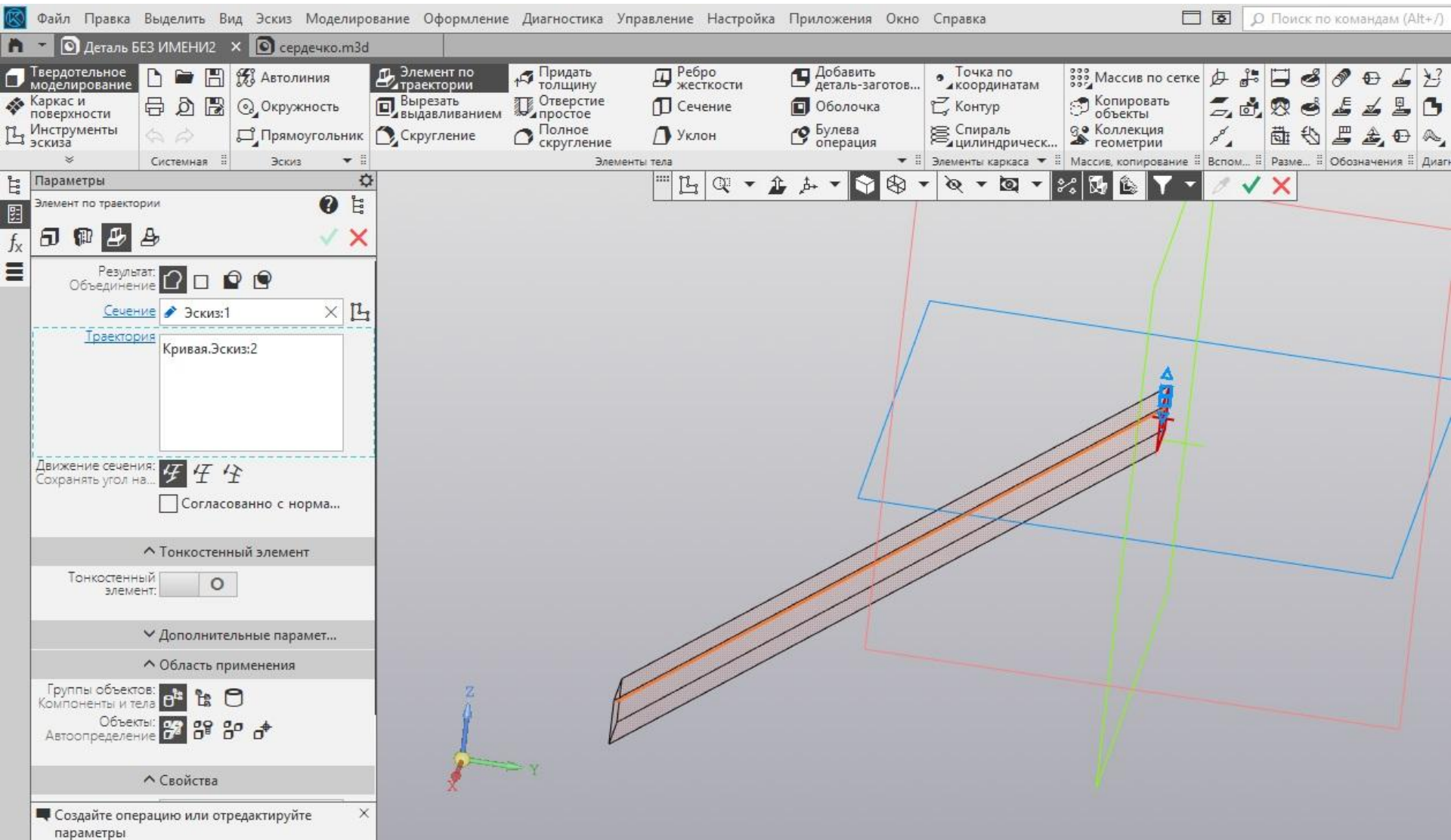
Чертим прямоугольник в эскизе.
Это будет толщина стрелы.

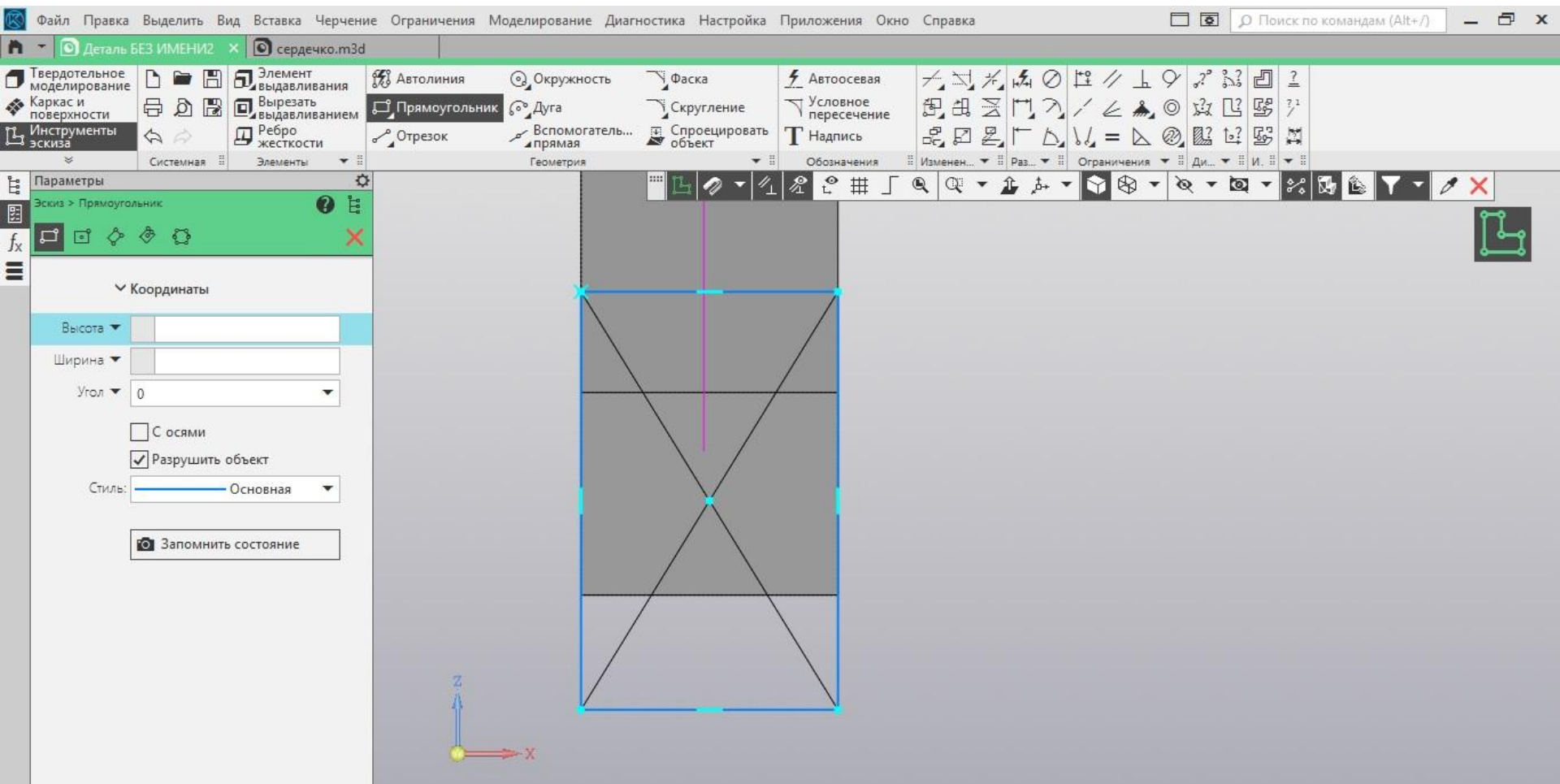




Строим направление стрелы в эскизе, строго перпендикулярно эскизу прямоугольника.

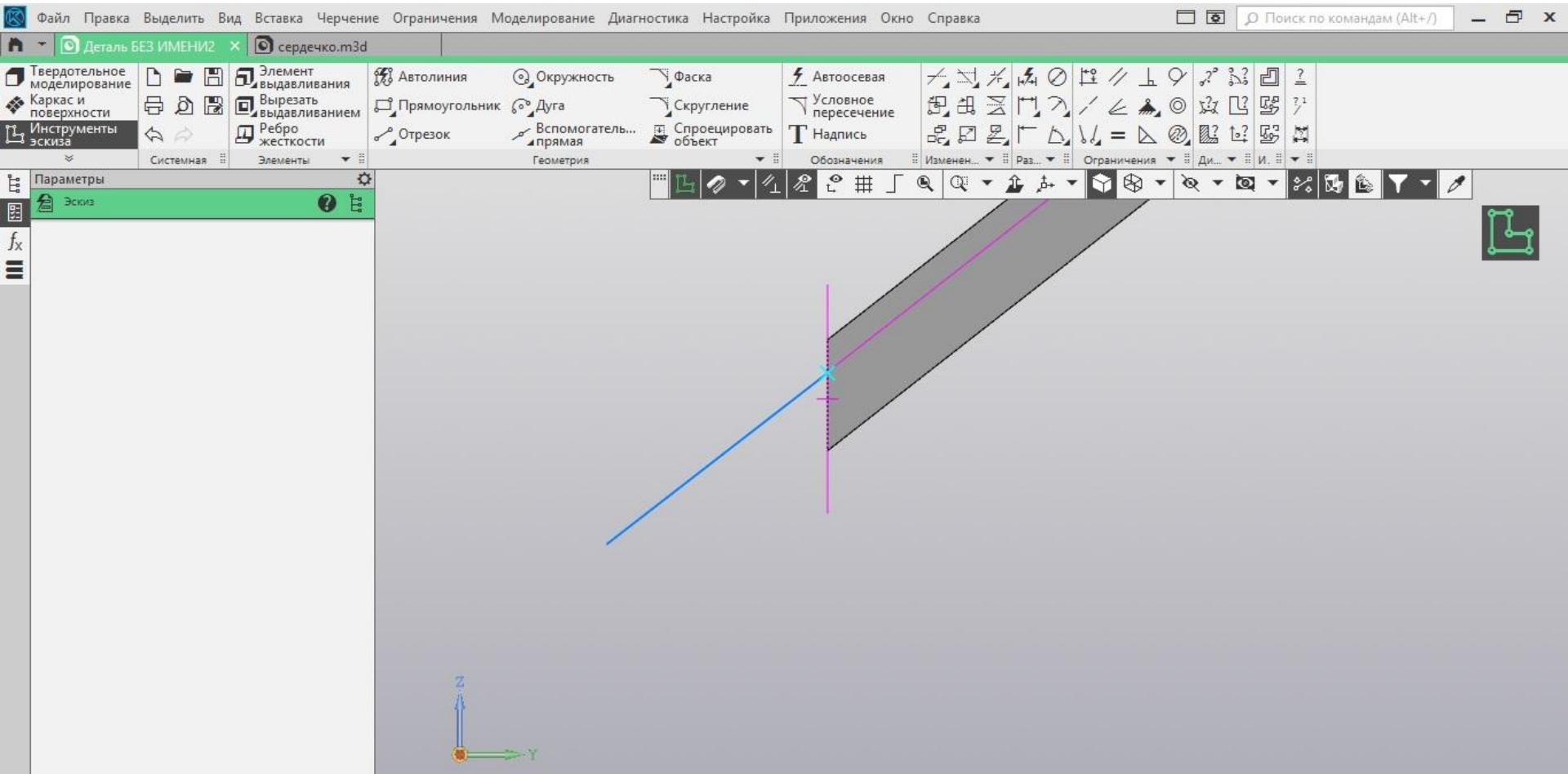
Строим стержень по направлению траектории.

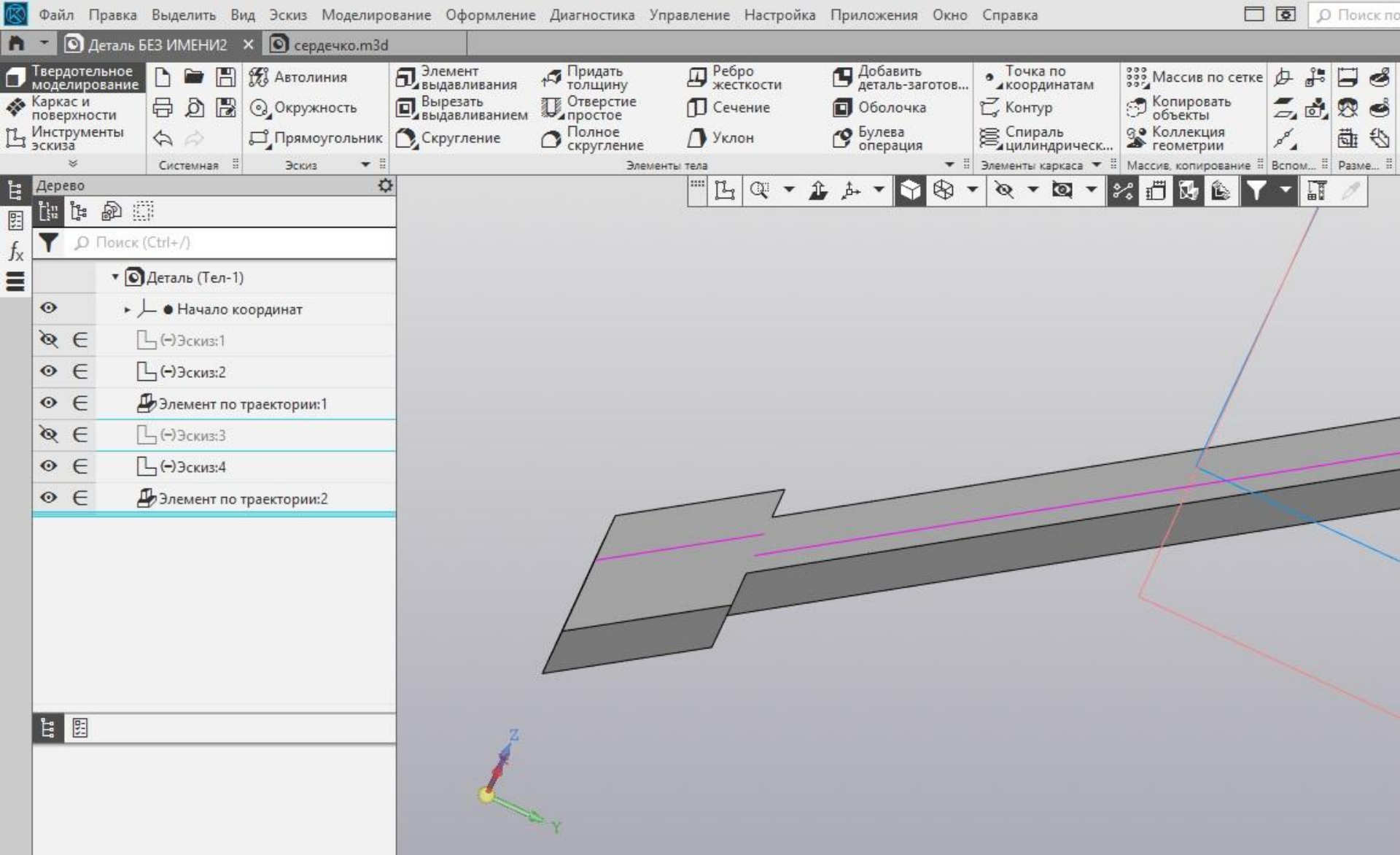




На одном конце балки чертим прямоугольник больше. Это будет острие стрелы.

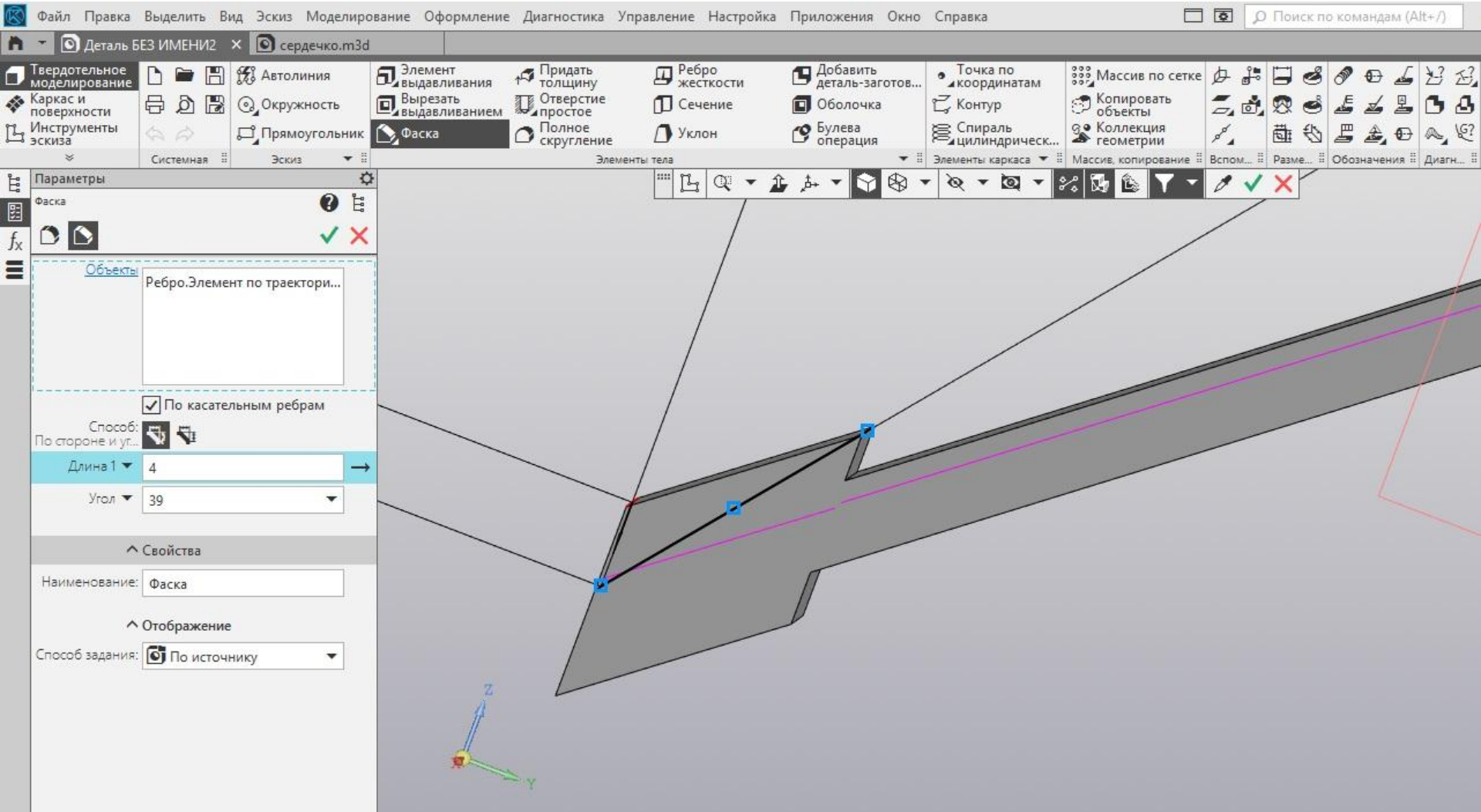
Дальше продолжаем стрелу.



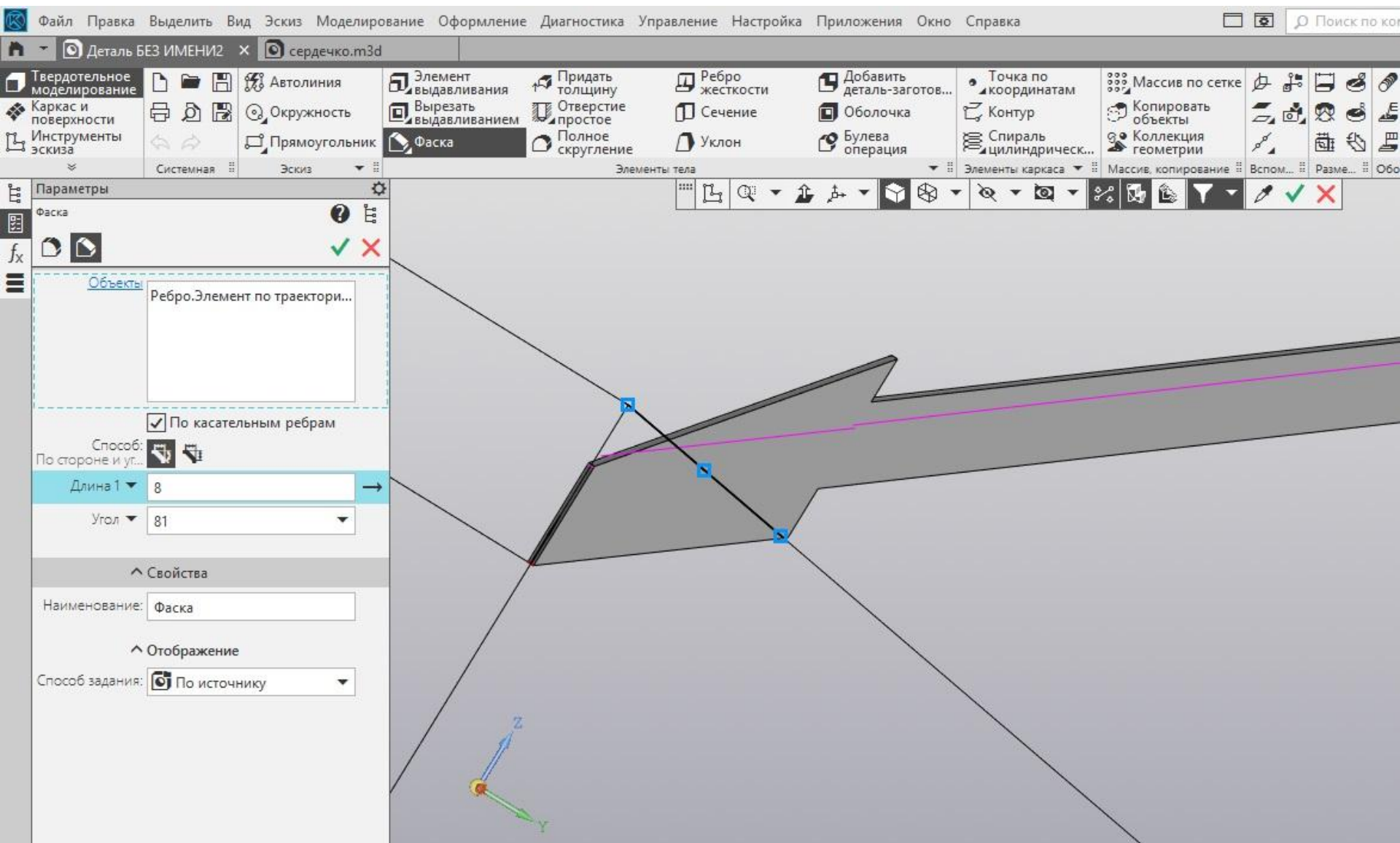


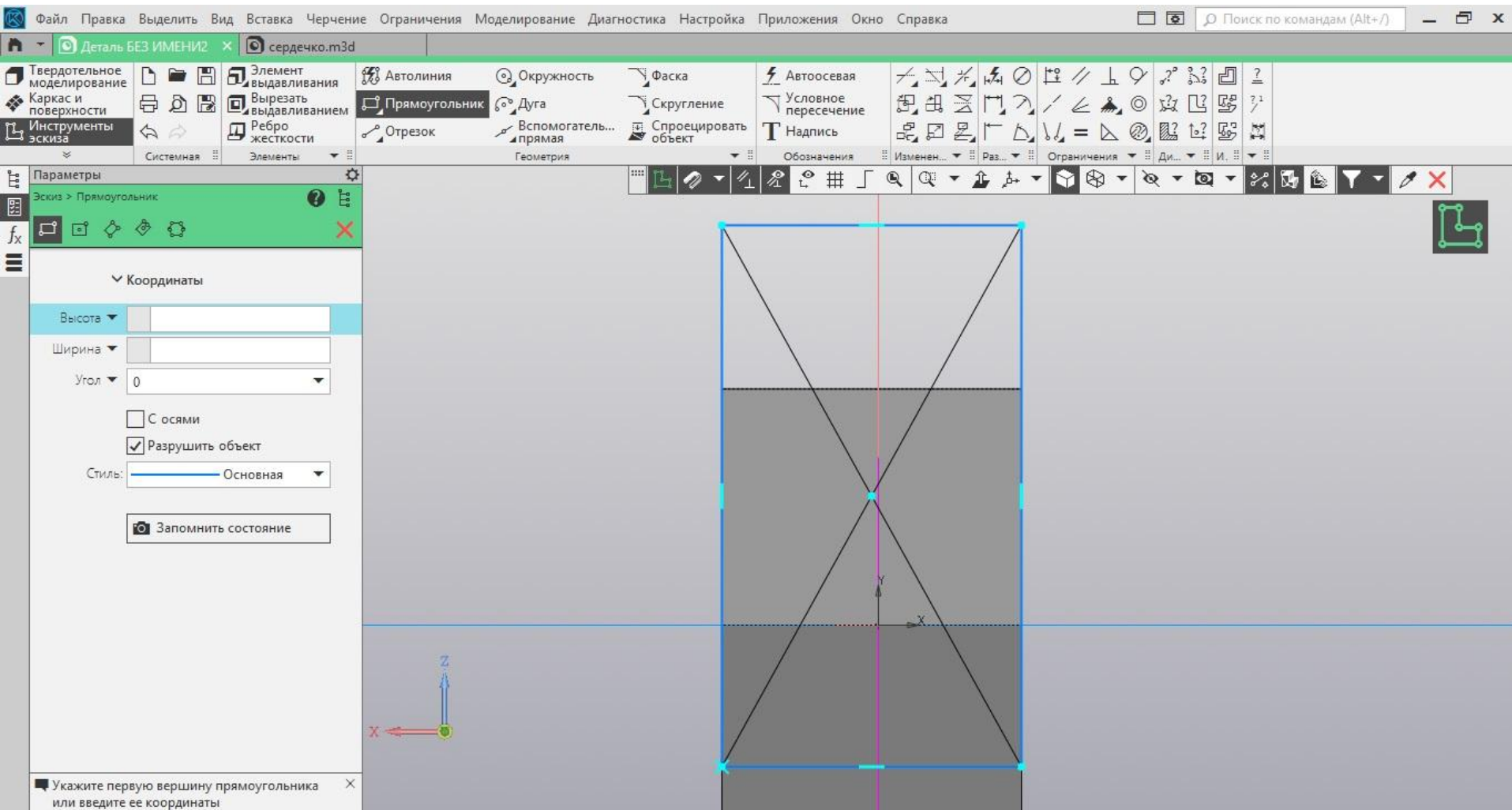
Опять же через выдавливание по траектории создаём, и теперь нам нужно будет её сточить.

Срезаем через фаску.

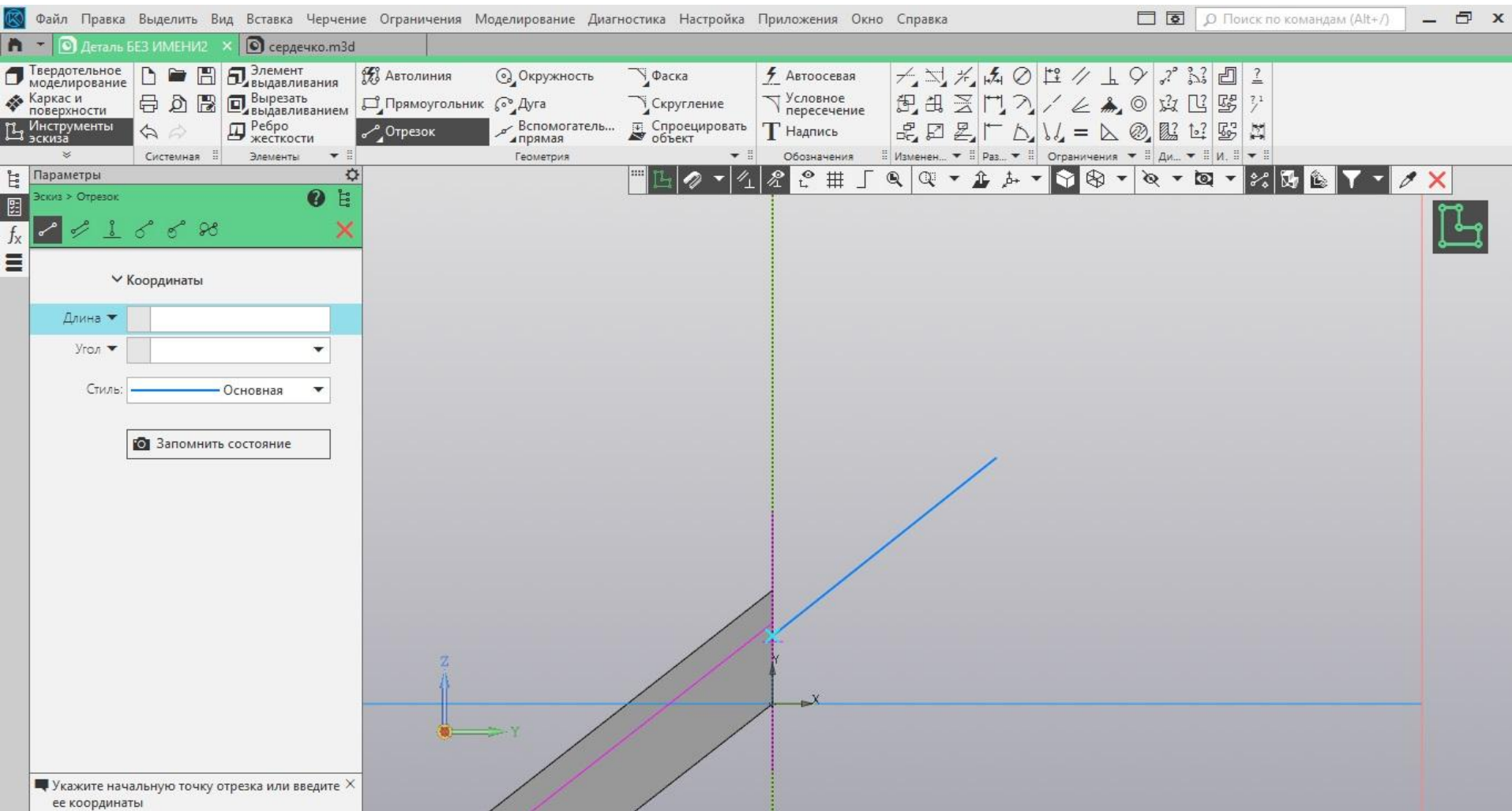


Срезаем через фаску вторую грань.

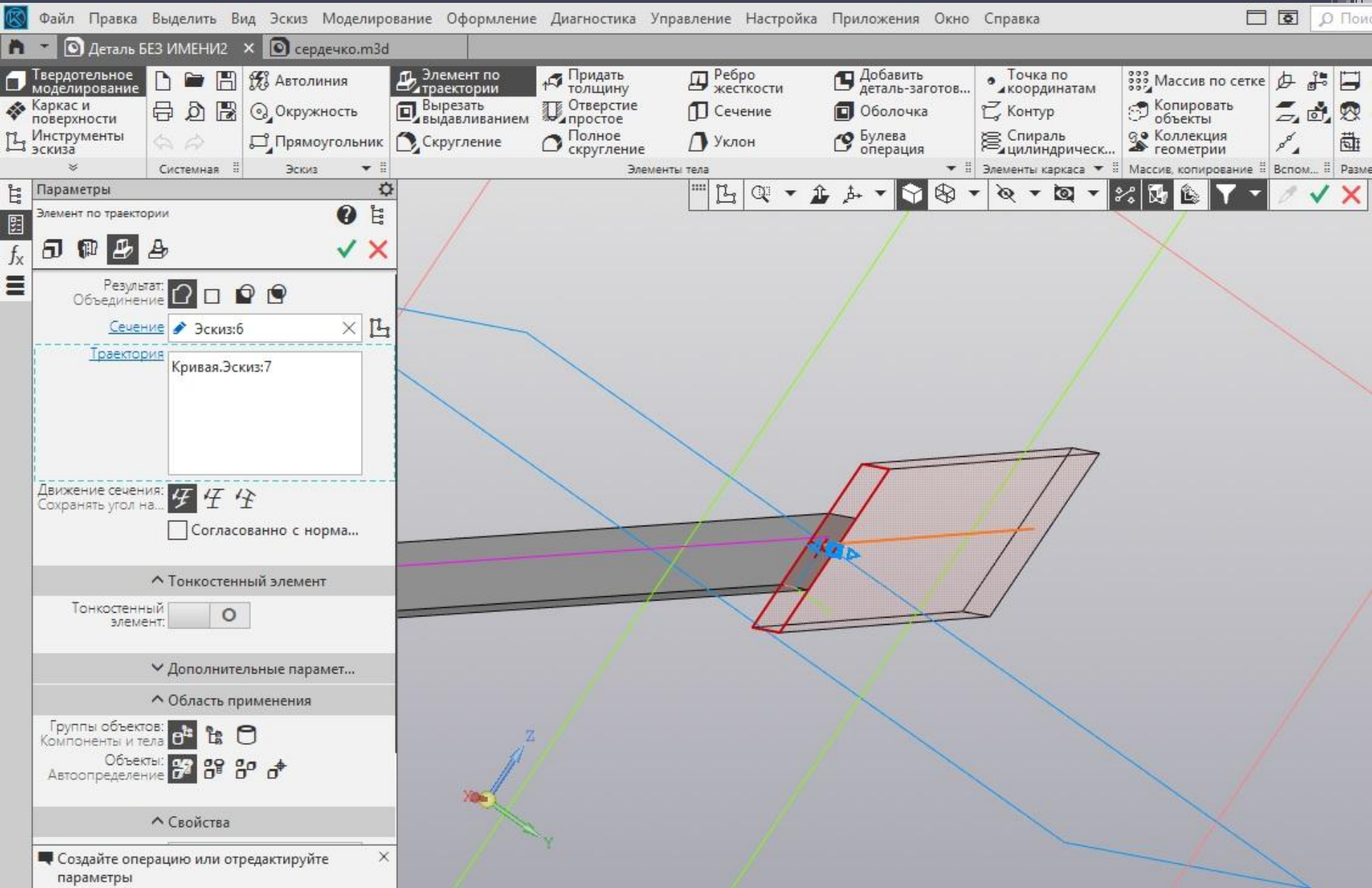




Строим хвост стрелы.

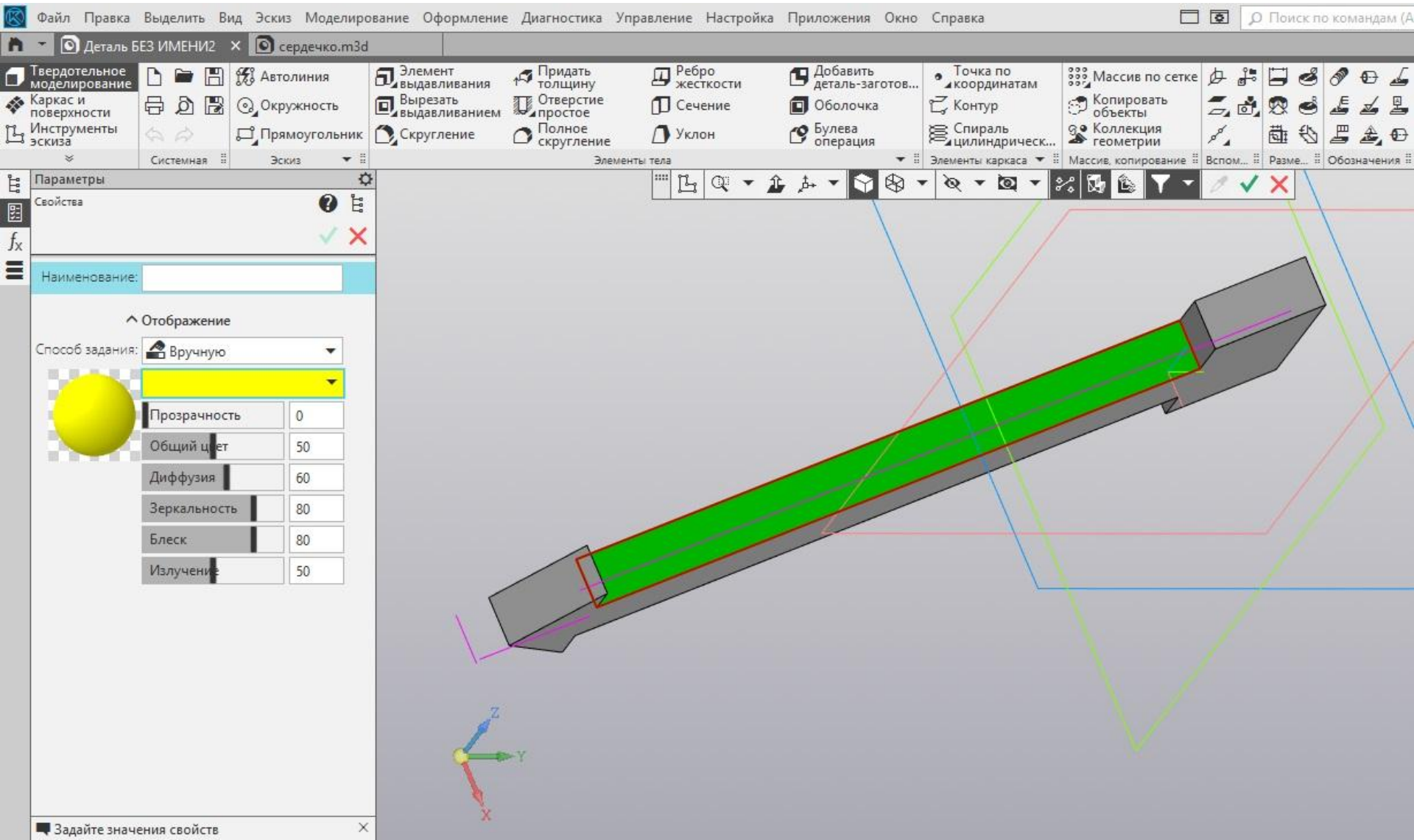


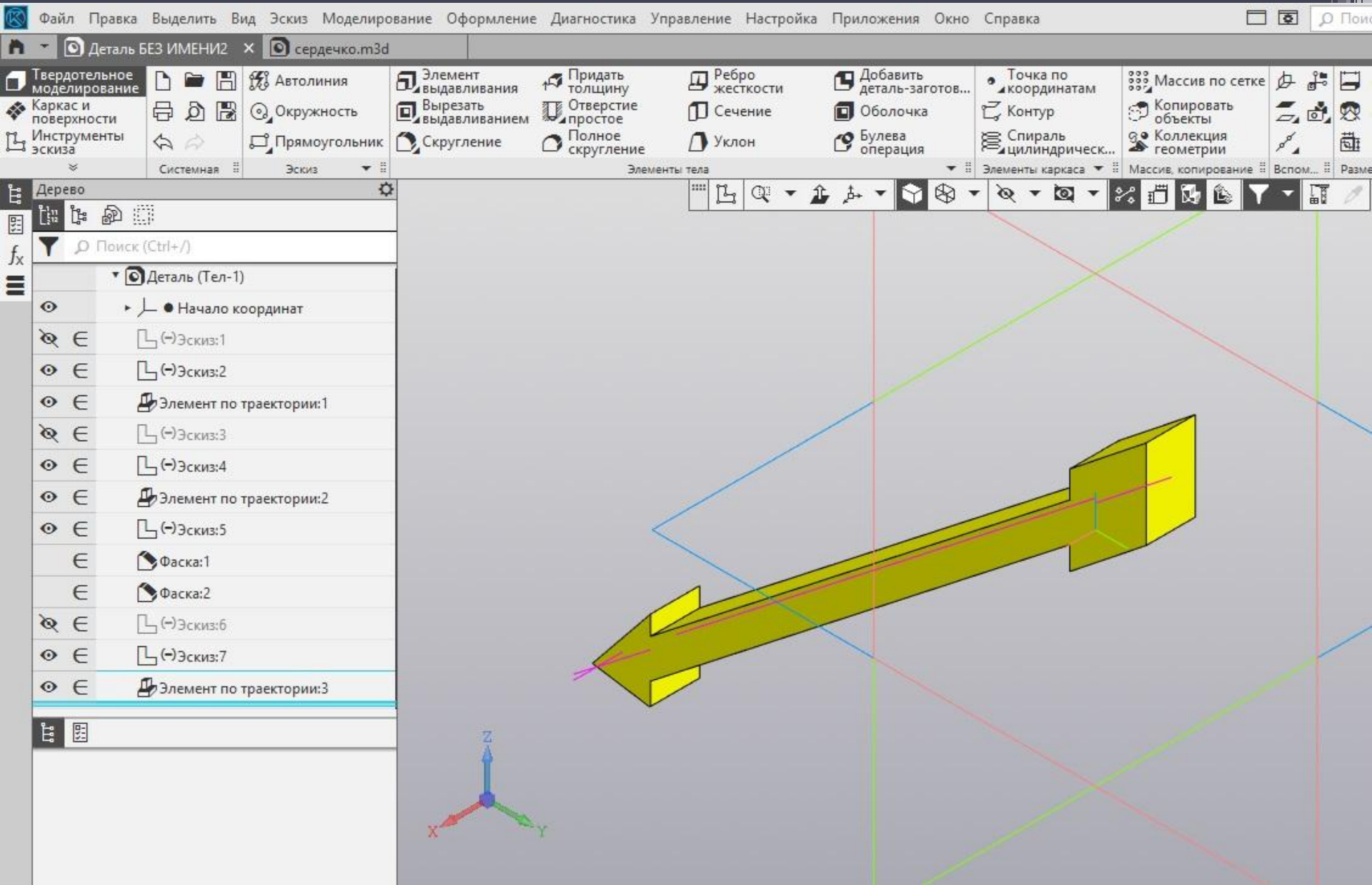
Чертим траекторию хвоста.



Формируем через элемент по траектории.

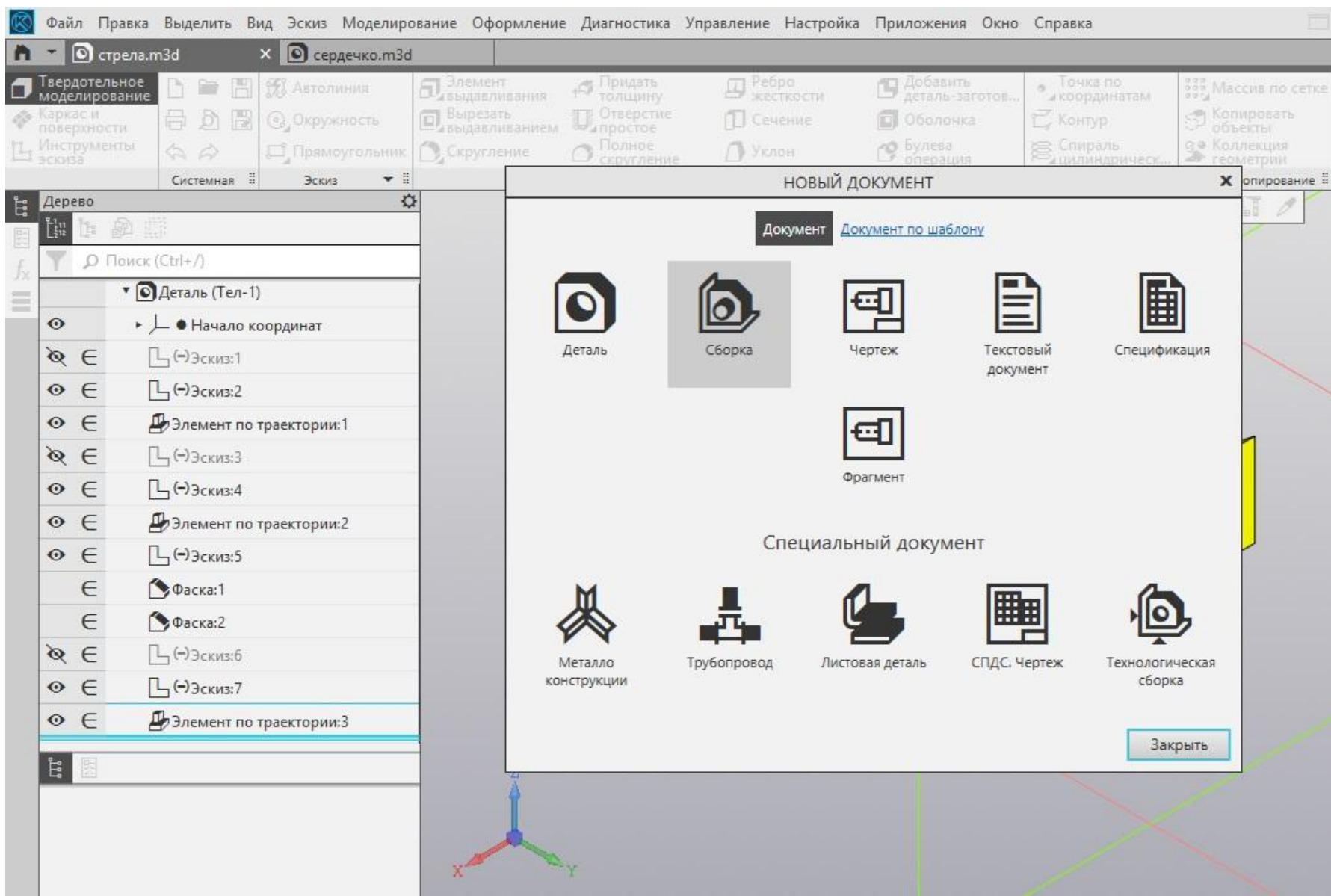
Окрашиваем нашу стрелу в желтый цвет.



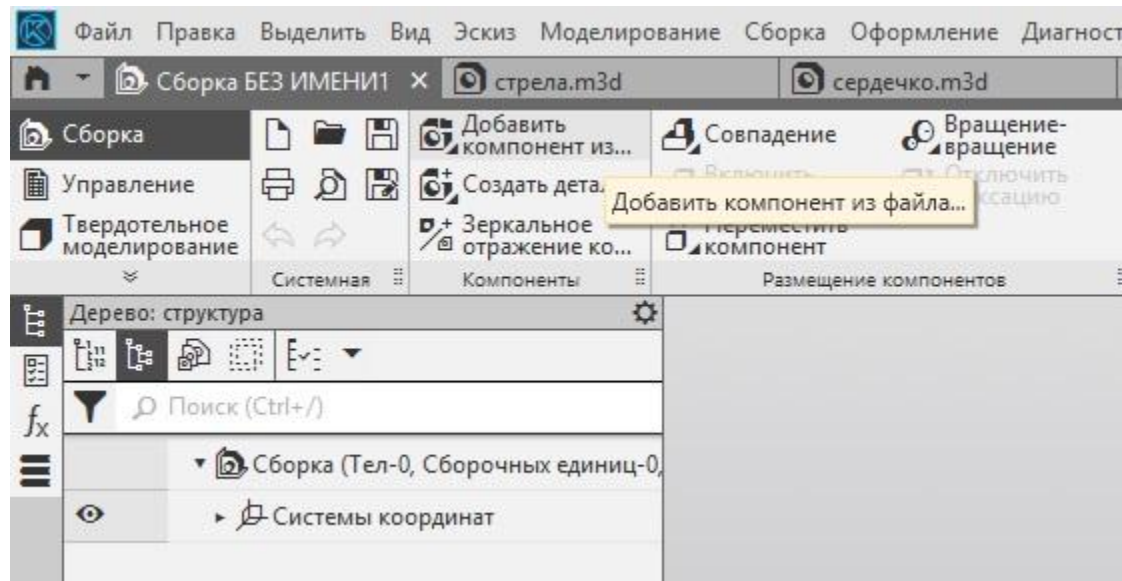


Стрела готова!

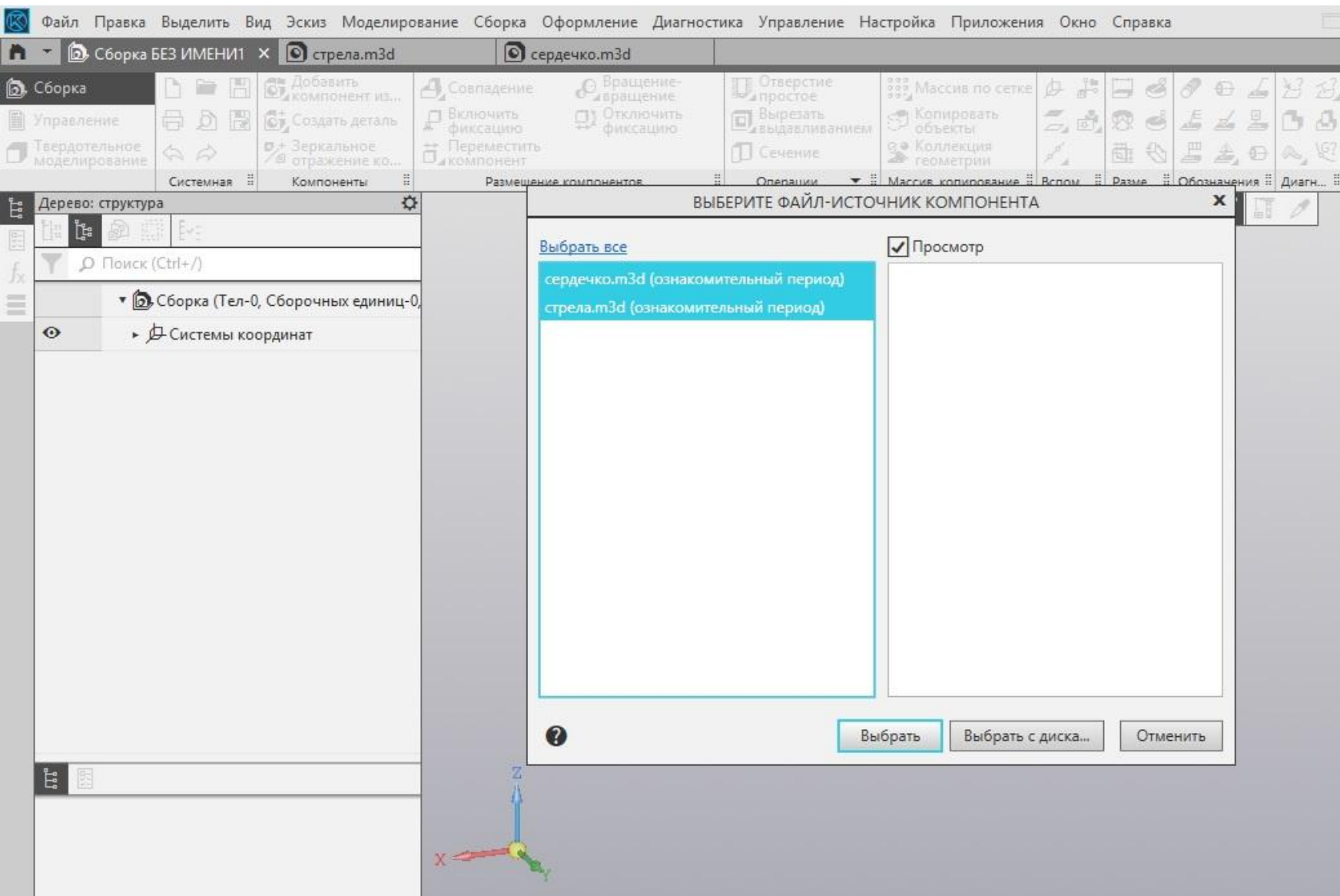
Создаем сборку.



Добавить компонент
из файла.



Выбираем две наши детали.



Сборка

Управление

Твердотельное моделирование

Добавить компонент из...

Создать деталь

Зеркальное отражение ко...

Совпадение

Включить фиксацию

Переместить компонент

Вращение-вращение

Отключить фиксацию

Отверстие простое

Вырезать выдавливанием

Сечение

Массив по сетке

Копировать объекты

Коллекция геометрии

Массив, копирование

Вспом...

Разме

Параметры

Компонент из файла

Файл-источник компонента

C:\Users\User345\Deskto...

C:\Users\User345\Deskto...

Способ размещения: По координатам

Фиксировать:

Позиция

Координаты:

X	0
Y	0
Z	0

Ориентация

Способ ориентации:

Направление осей

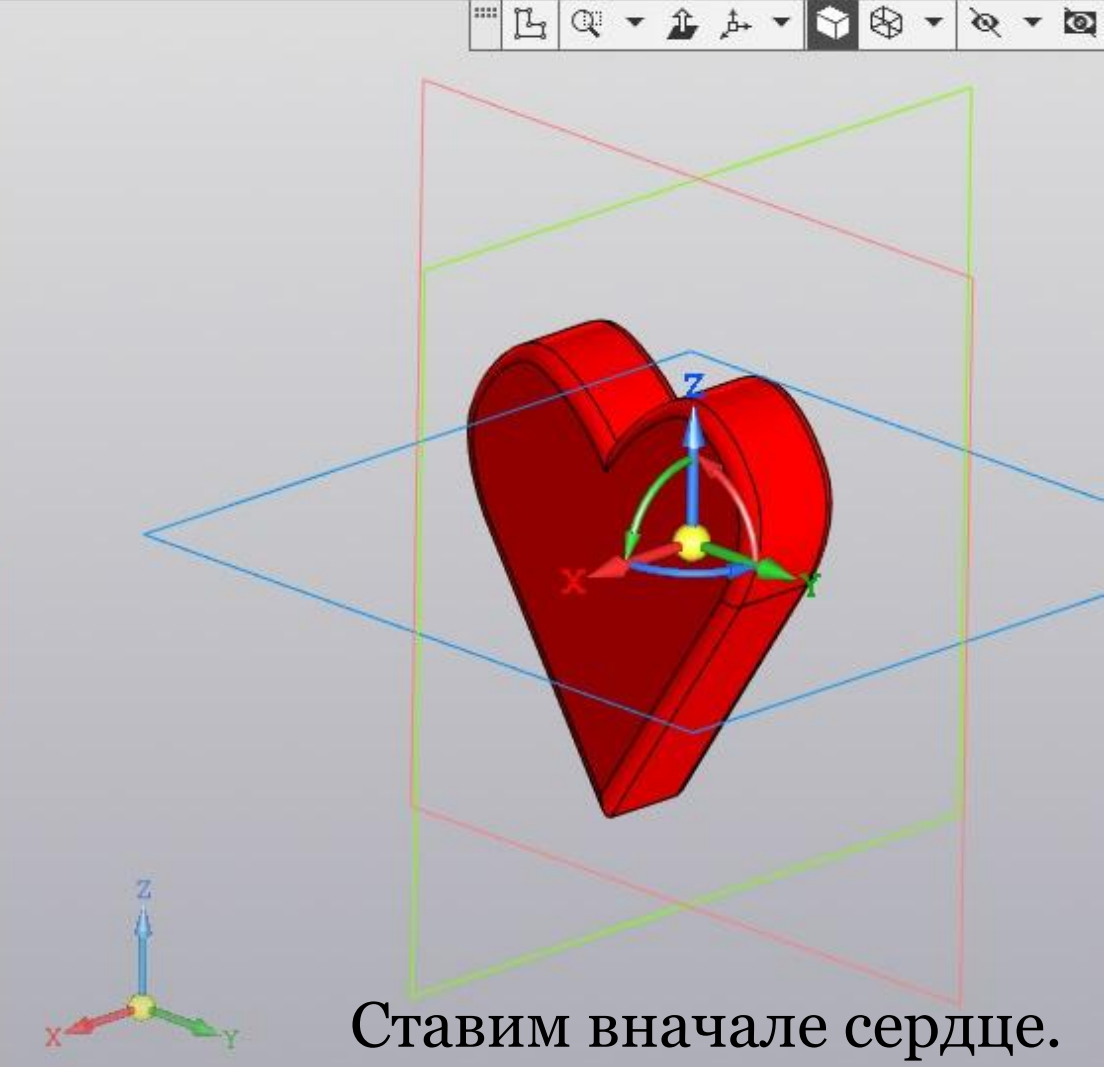
Ось X Укажите объект

Ось Y Укажите объект

Ось Z Укажите объект

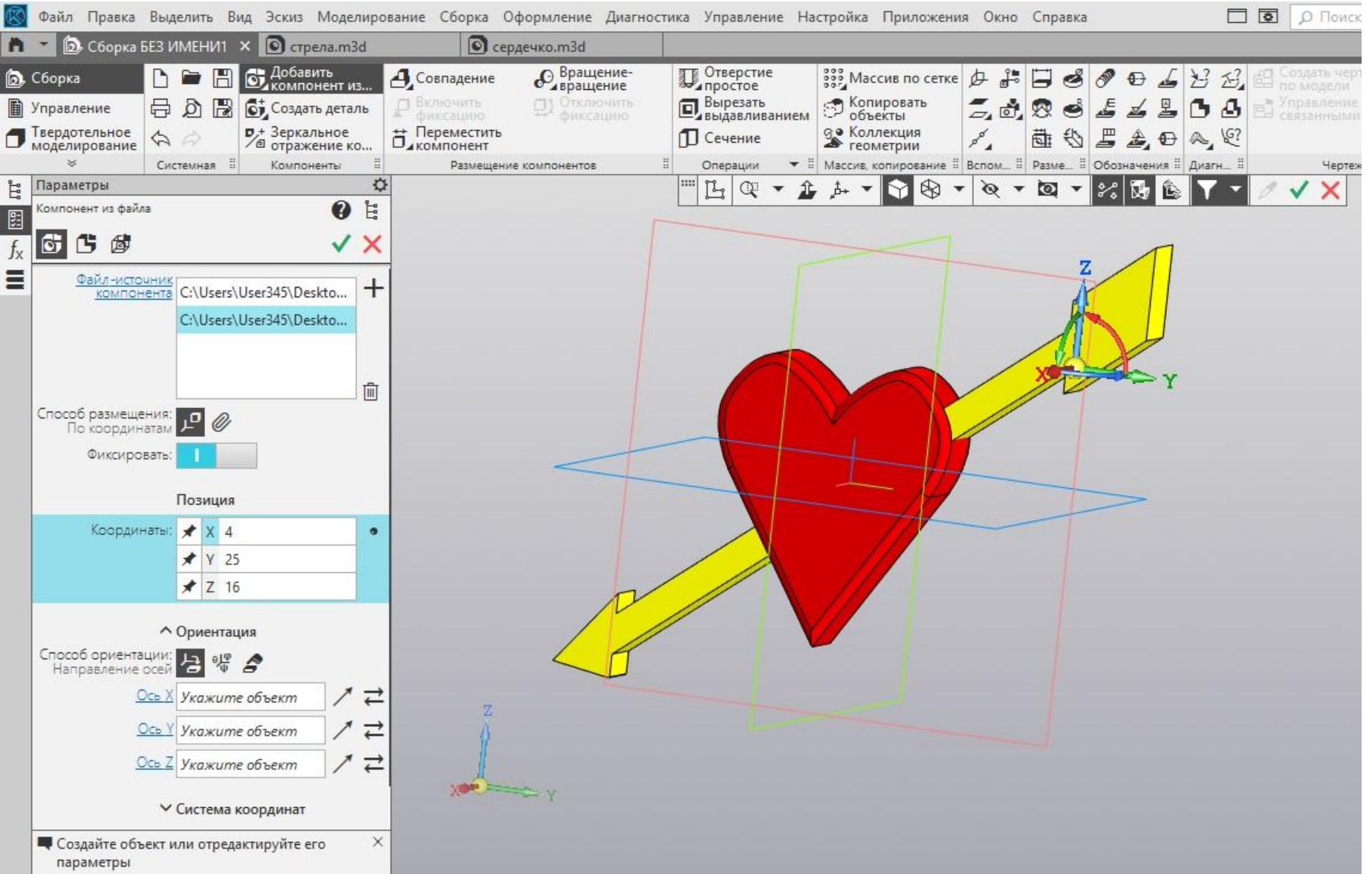
Система координат

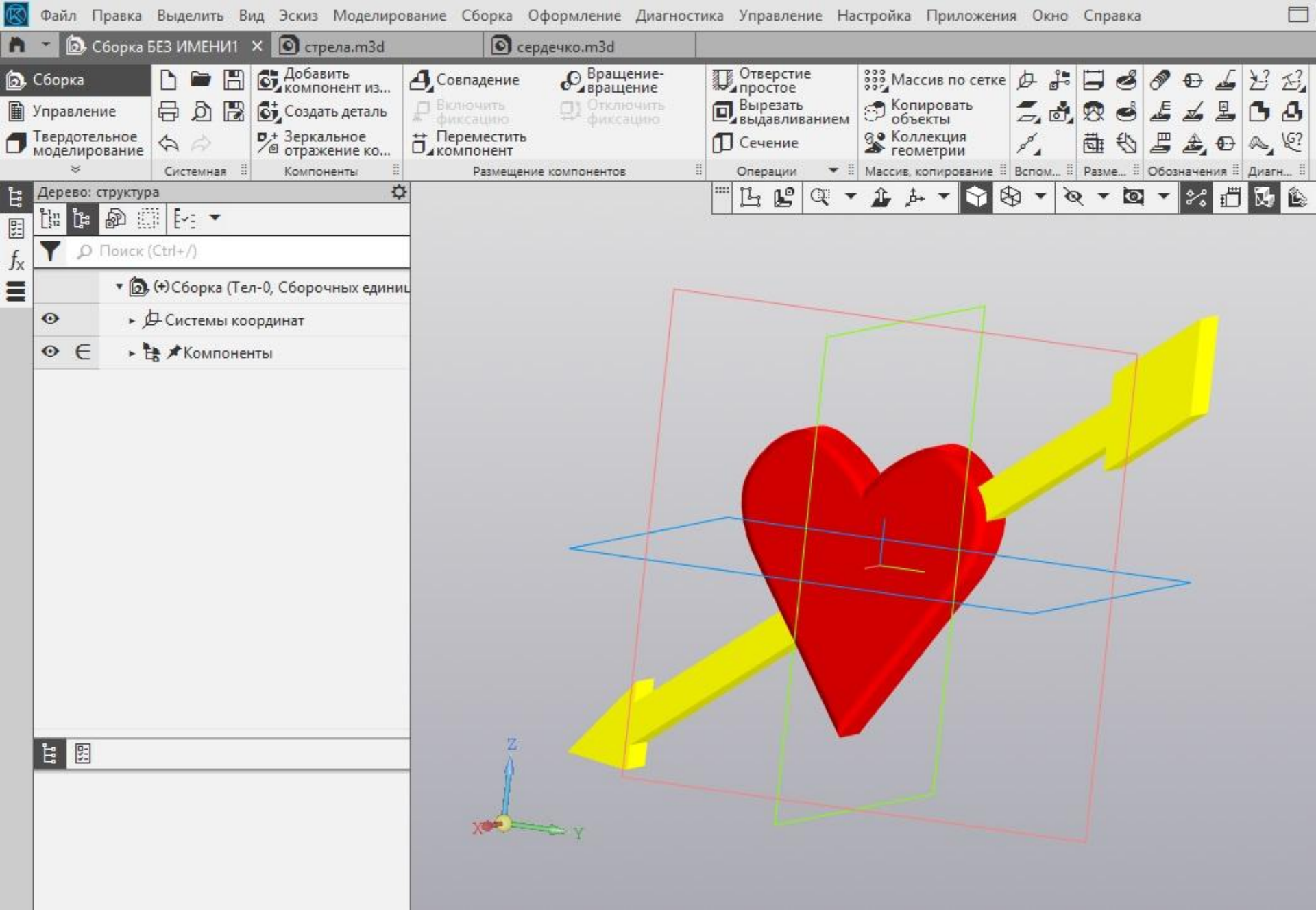
Укажите положение опорной точки вставки компонента или введите ее координаты



Ставим вначале сердце.

Вставляем стрелу.





Сборка Пронзенное сердце готово!