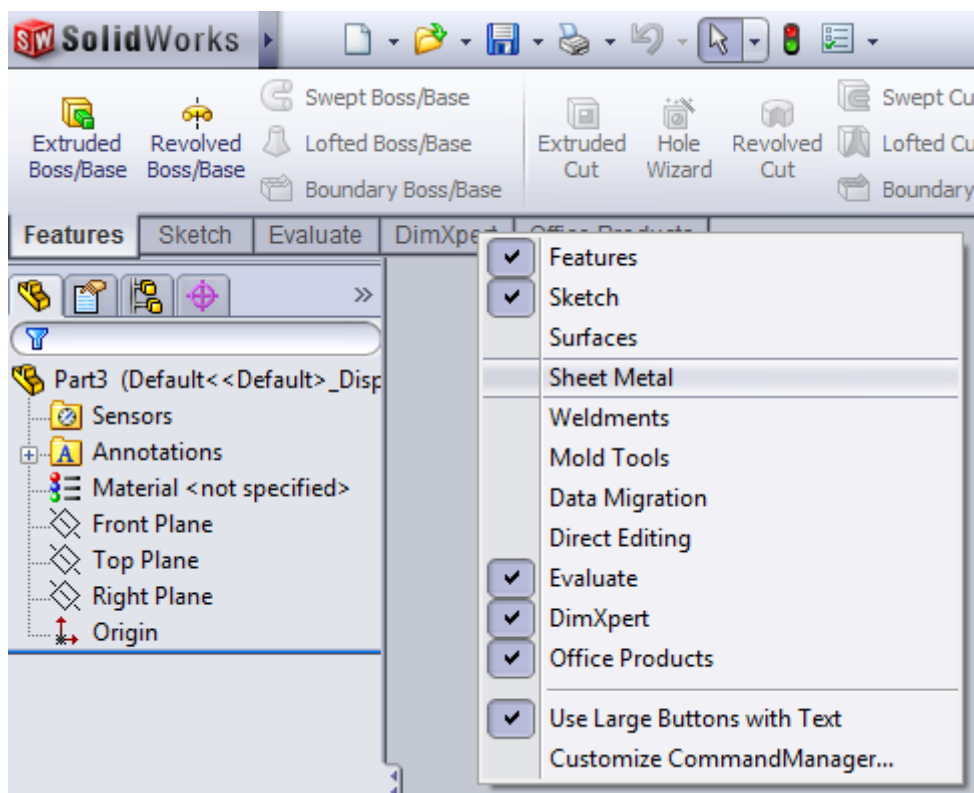


آموزش مدلسازی با sheetmetal assembly-solidworks به زبان فارسی

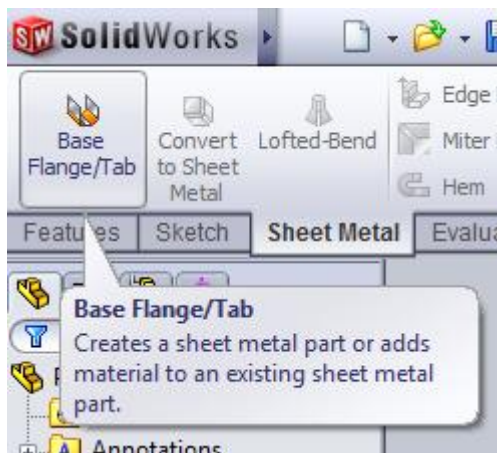
در خلال این تمرین فرض من بر اینست که شما دوستان گرامی مقدمات کار با سالیپورک را میدانید لذا موارد پایه ای مثل چگونگی باز کردن یک اسکچ جدید در این صفحه توضیح داده نشده است. اگر در سالیپورک کاملا مبتدی هستید پیشنهاد من اینست که ابتدا قسمت تمرینات مقدماتی را مطالعه کنید و پس از تسلط نسبی سراغ تمرینات پیشرفته بروید.

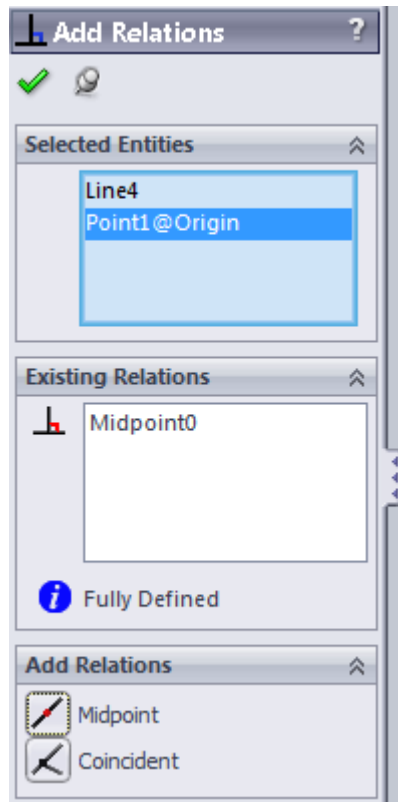
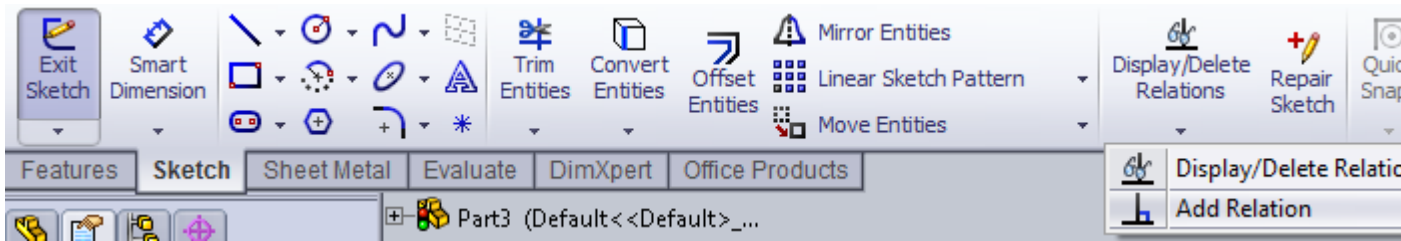
اما خلاصه این تمرین:

اینبار میخواهیم یک مدل آشنا را با استفاده از شیت متال در سالیپورک طراحی کنیم. ما ابتدا قطعات را ایجاد خواهیم کرد سپس آنها در اسمبلی مونتاژ خواهیم کرد. با اولین قطعه در سالیپورک شروع میکنیم...

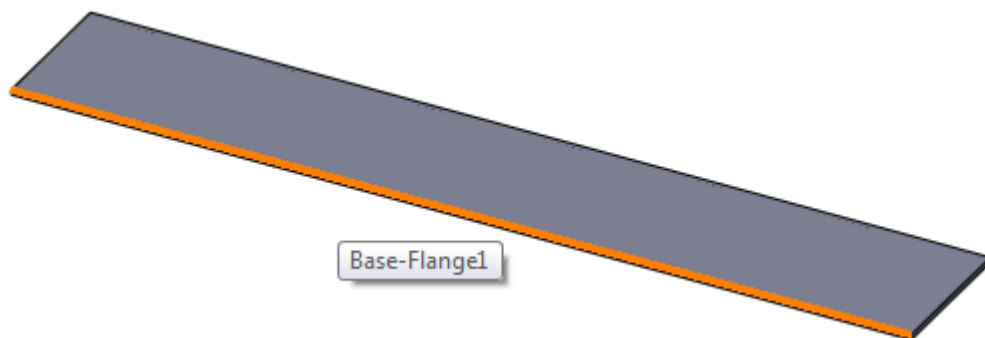


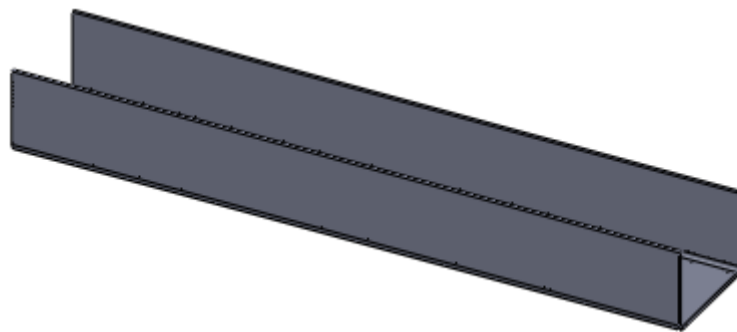
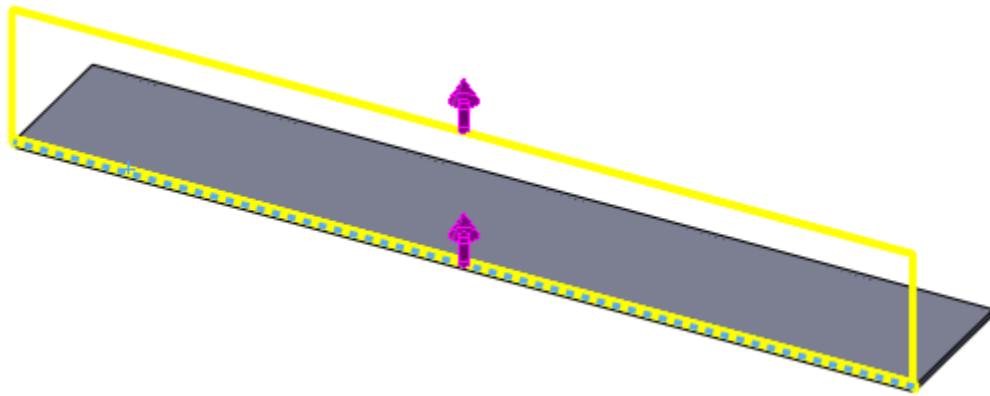
اولین بیس فلنج را ایجاد میکنیم.



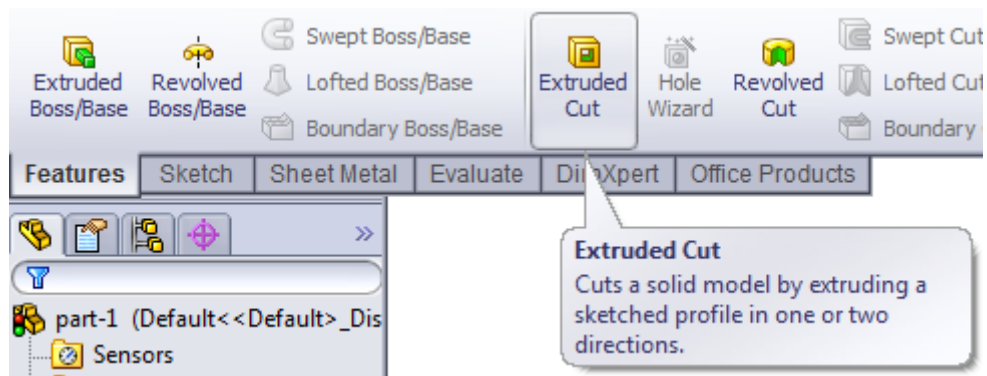
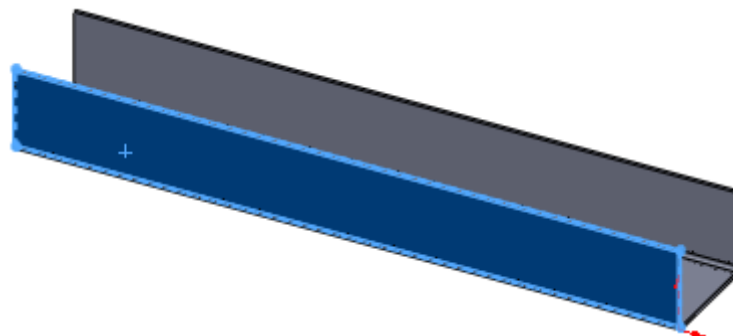


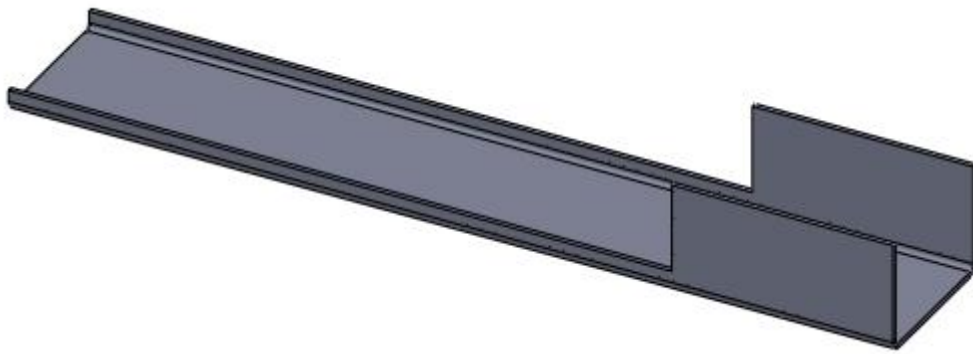
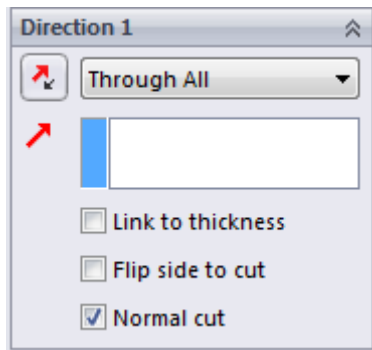
پس از آن فلنج لبه اول و دوم را به قطعه اضافه میکنیم.



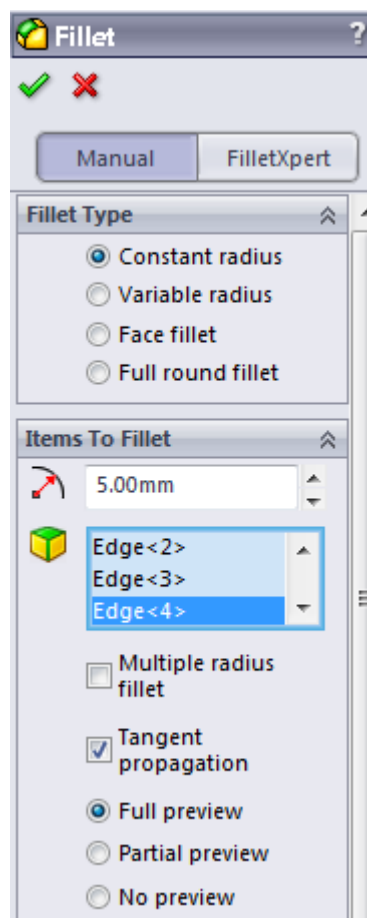


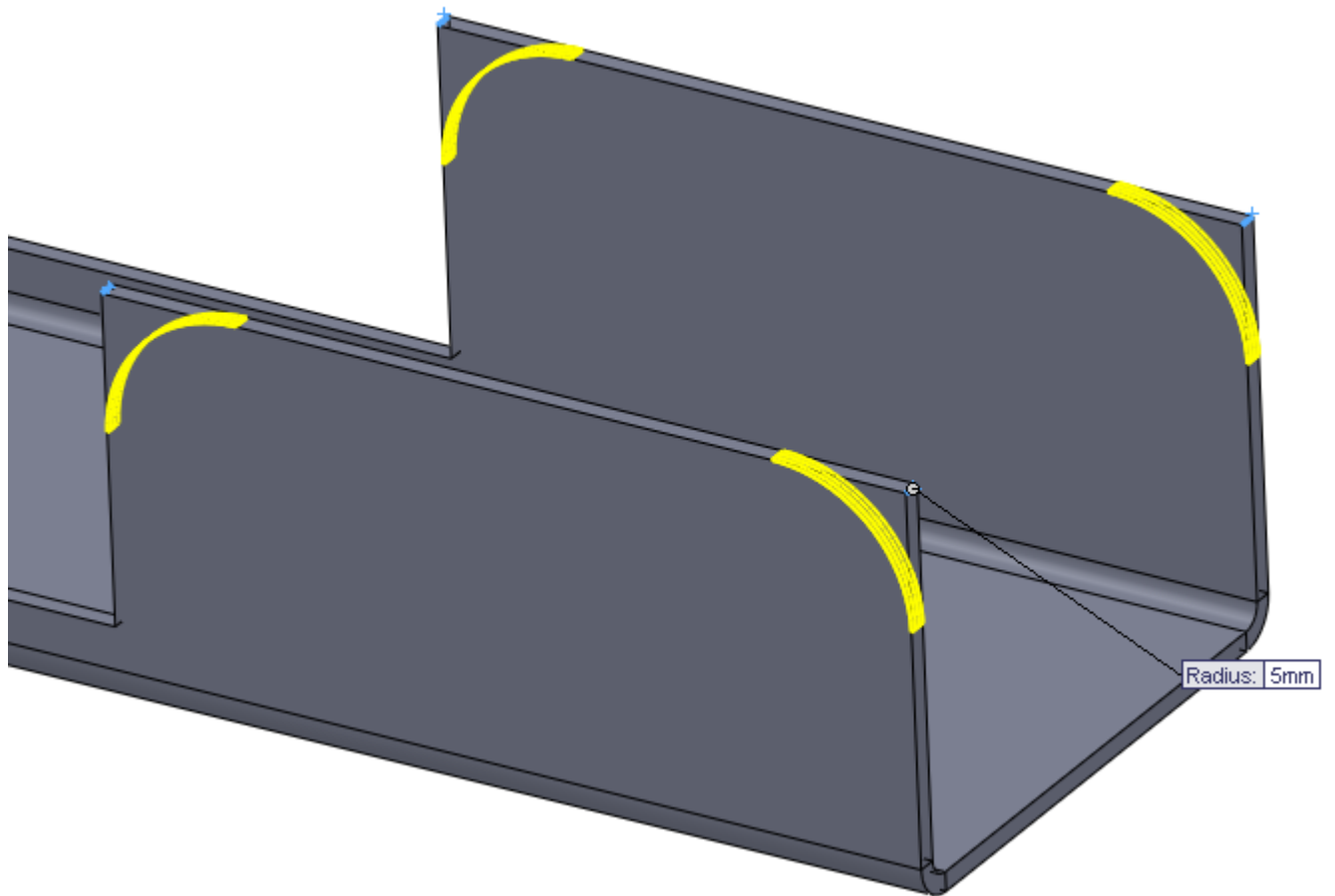
برش را در شیت متال سالیپورک تمرین میکنیم.



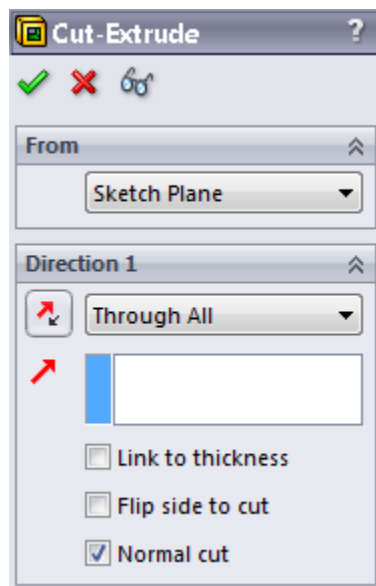


گوشه های تیز را فیلت میکنیم.

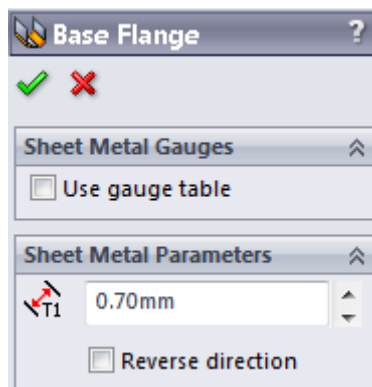
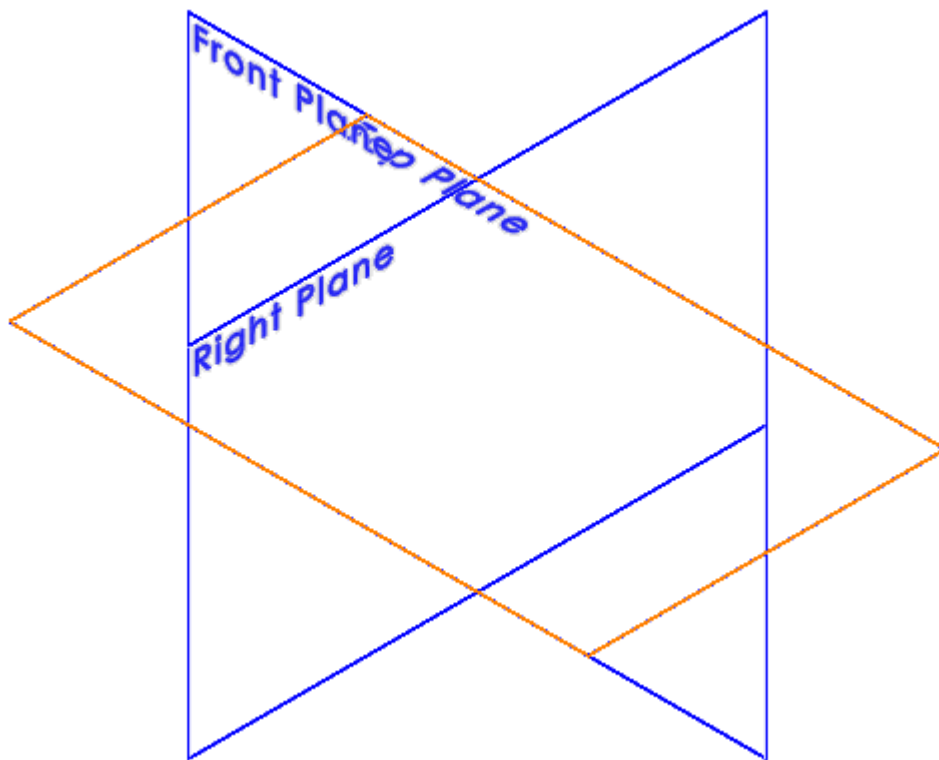
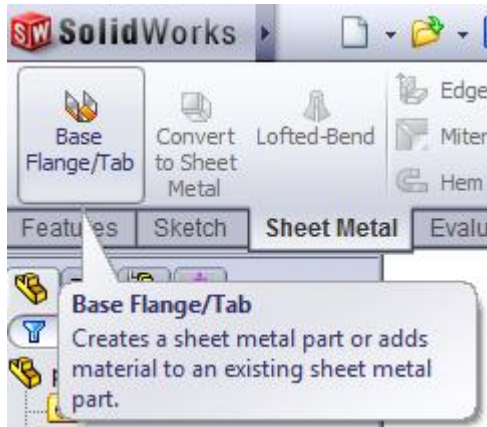


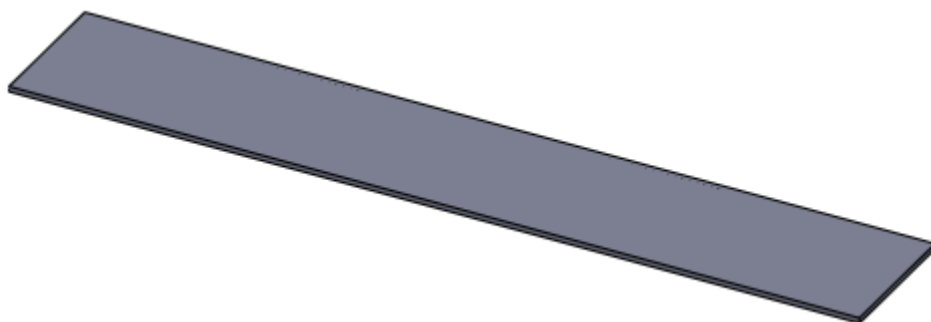


و نهایتاً سوراخ مونتاژ در قطعه را ایجاد میکنیم.

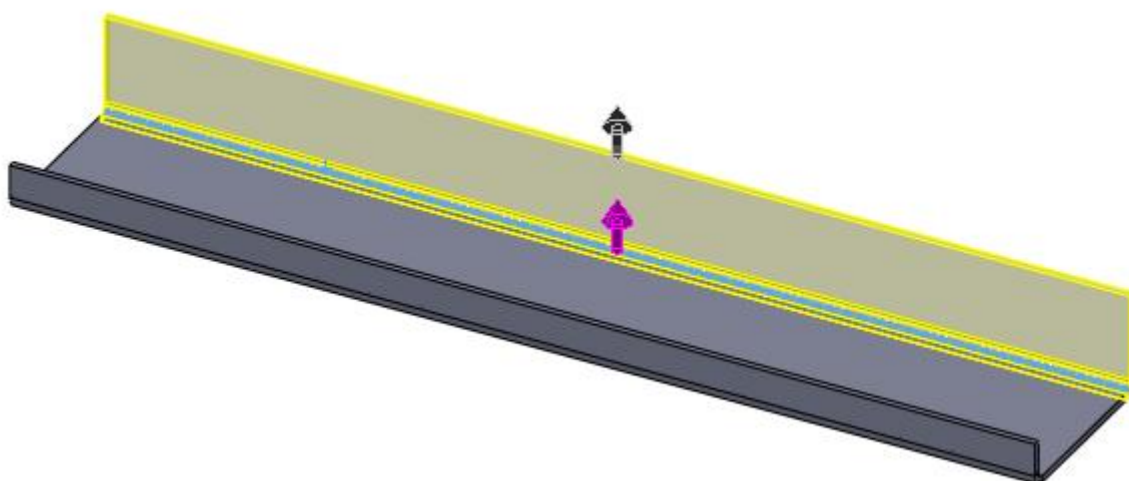
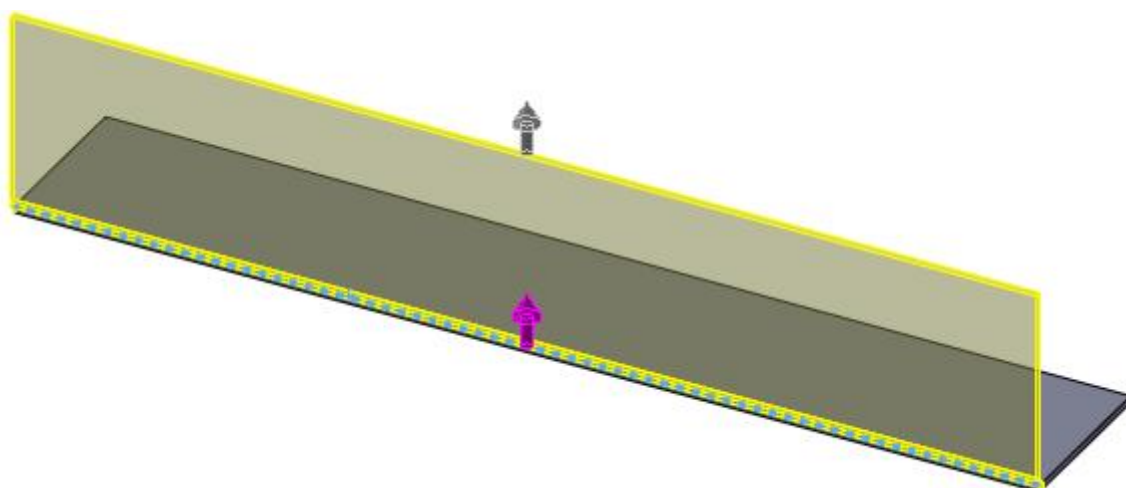


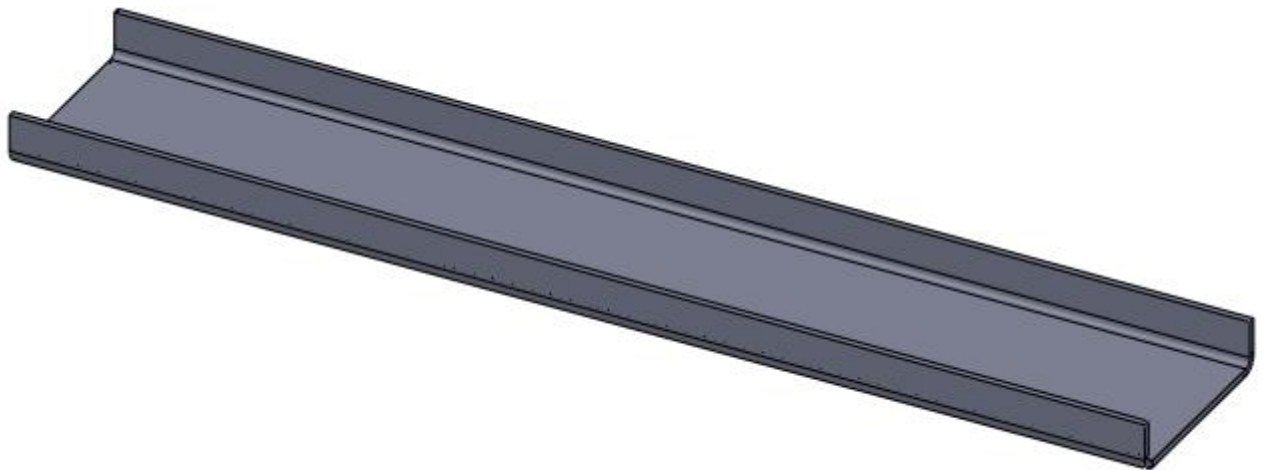
حال نوبت قطعه دوم است و در اینجا هم با بیس فلنج شروع میکنیم.



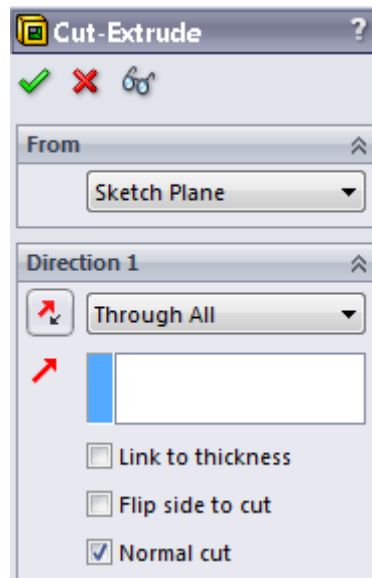


و دوباره با فلنج لبه ادامه می‌دهیم.

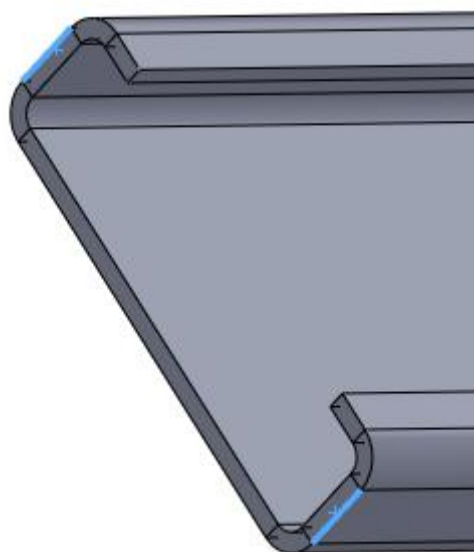
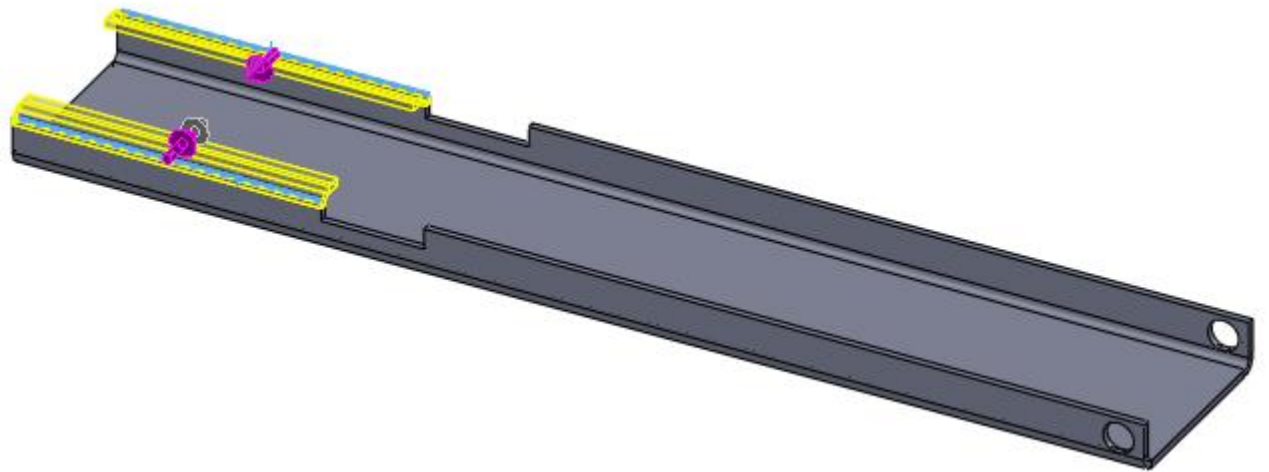
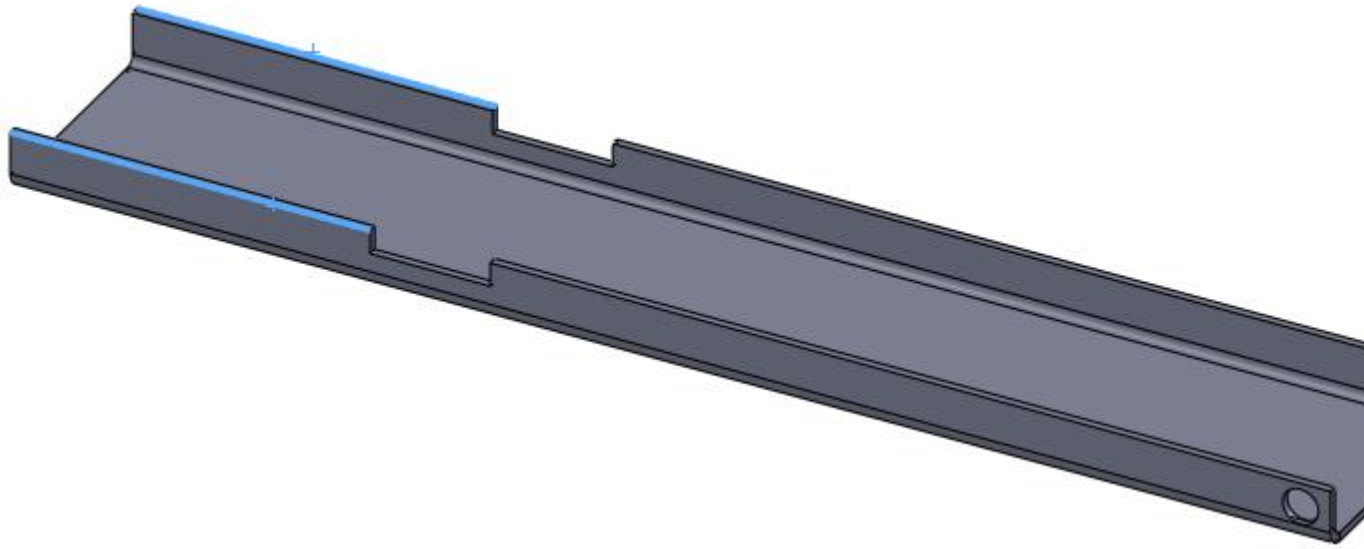


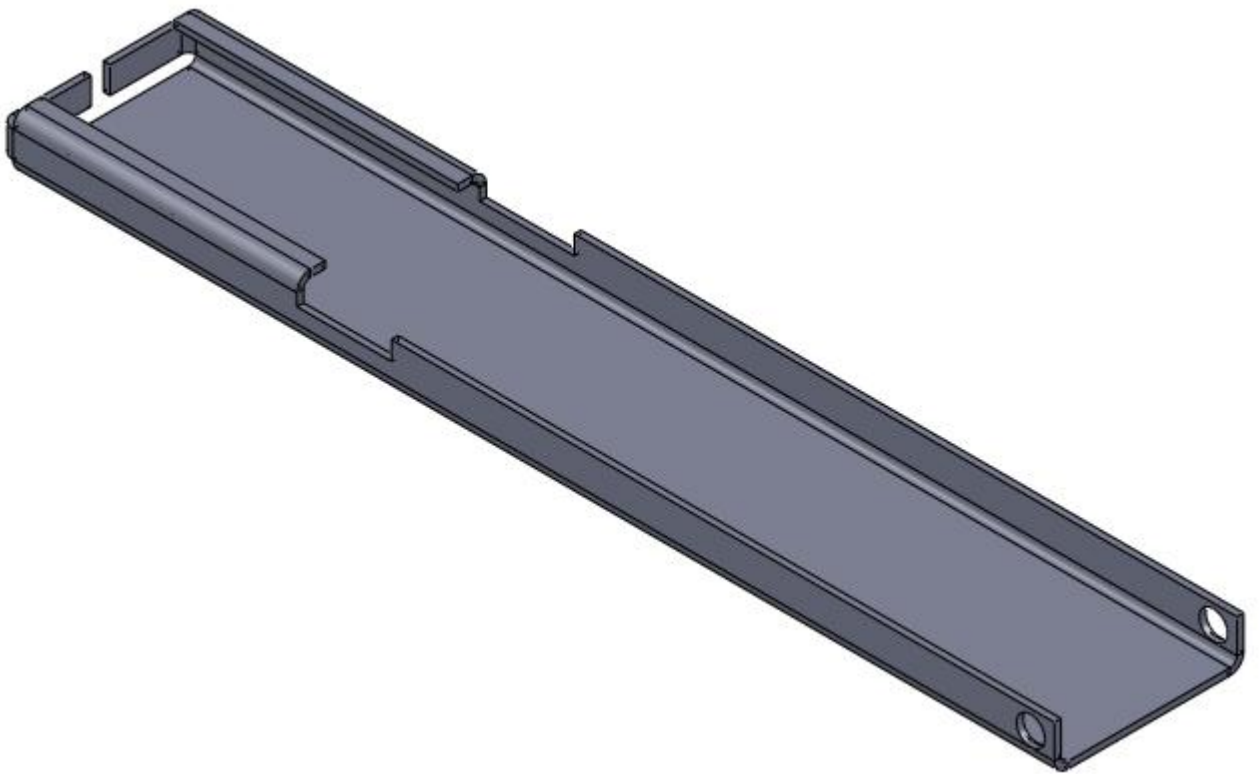
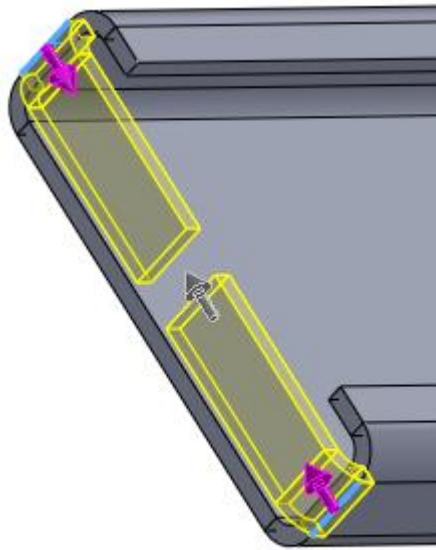


برشها لازم را روی قطعه اعمال میکنیم.

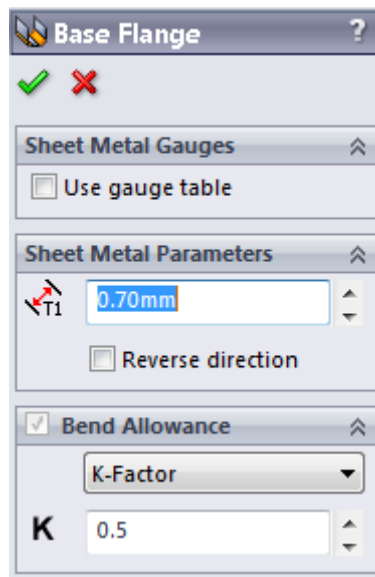


و باز هم فلنج لبه خواهیم داشت.

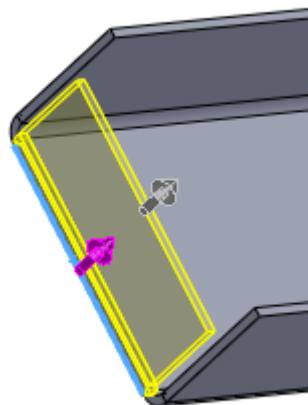
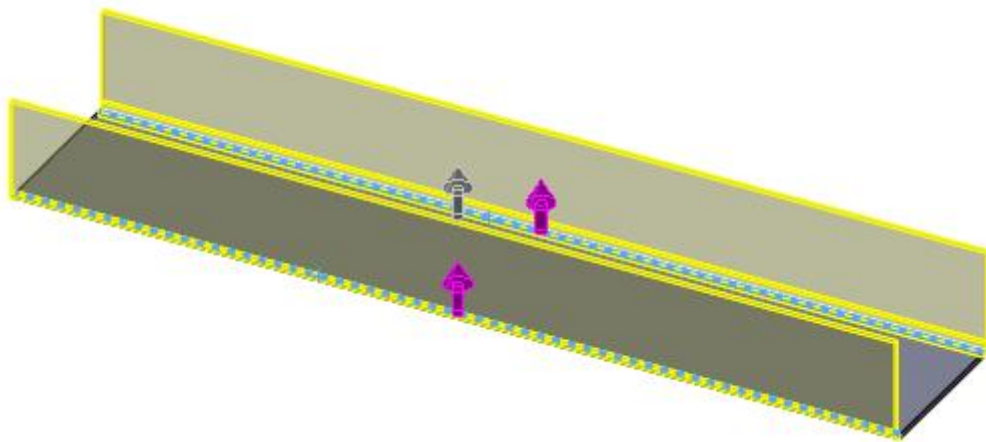




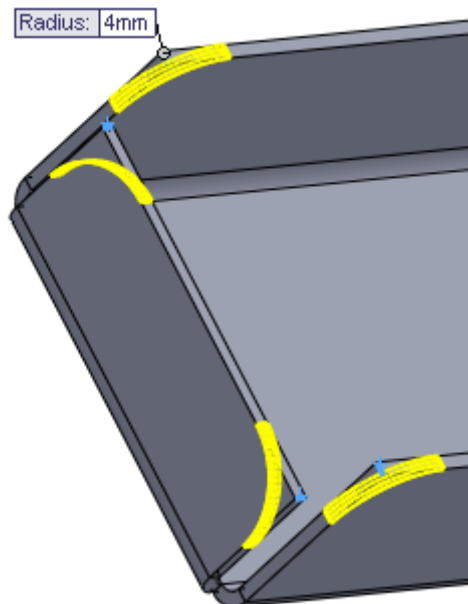
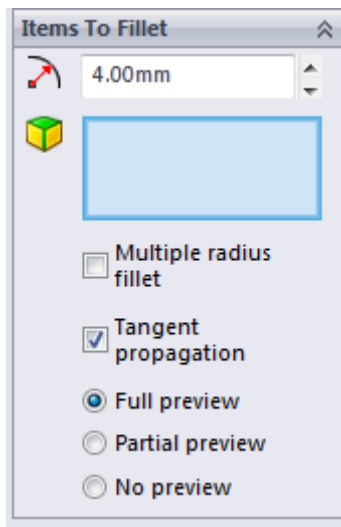
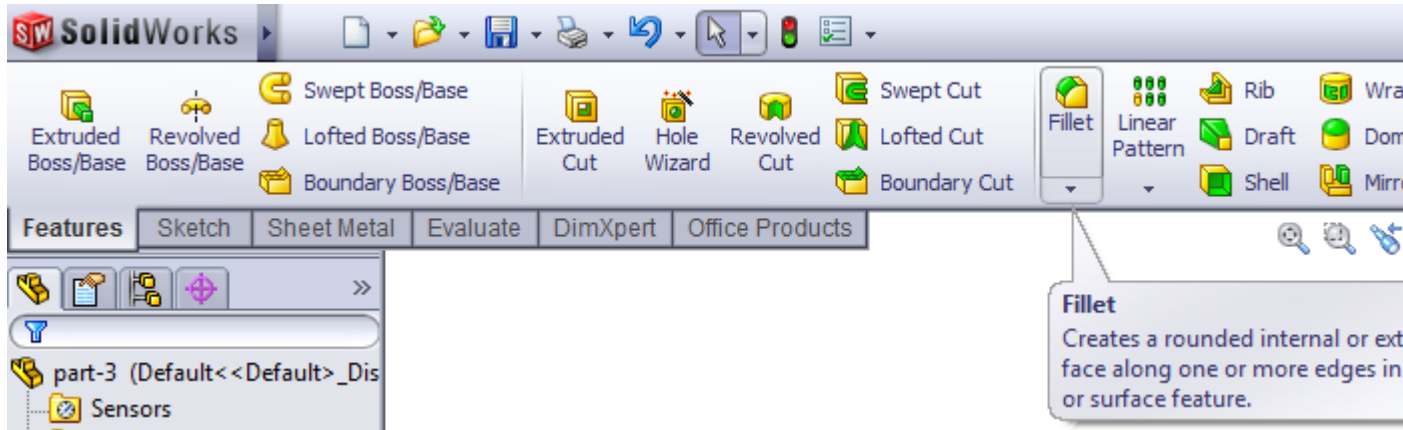
قطعه سوم را هم به همین شروع میکنیم.

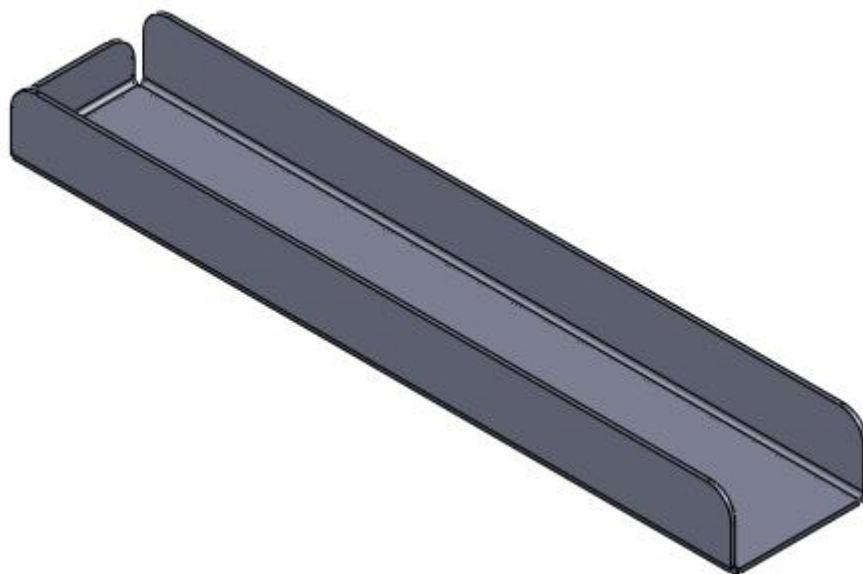


و فلنجهای لبه

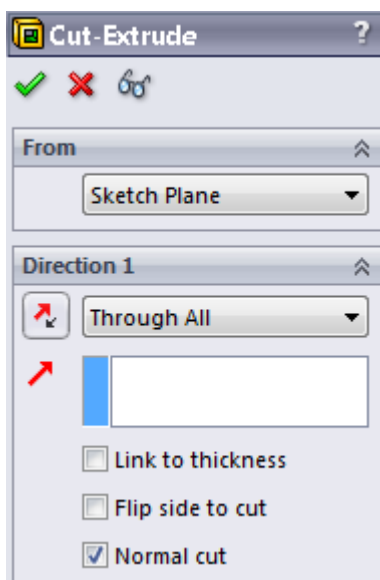


البته هیچ گوشه تیزی را باقی نخواهیم گذاشت.



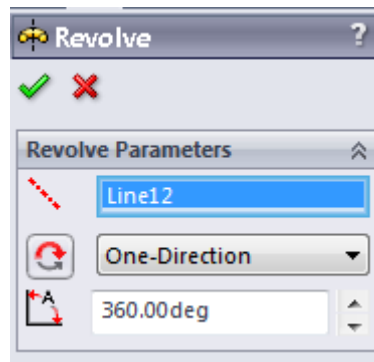
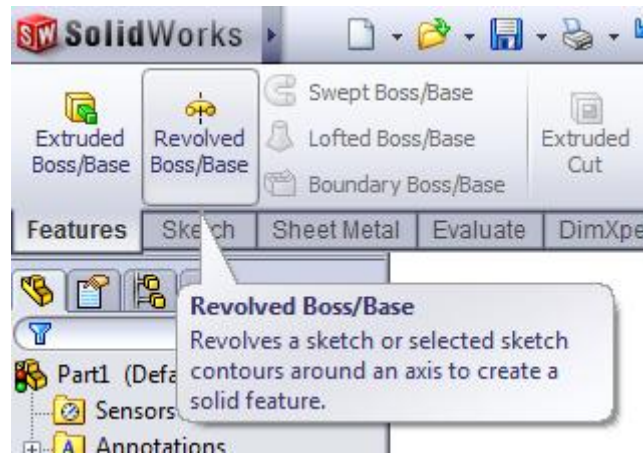


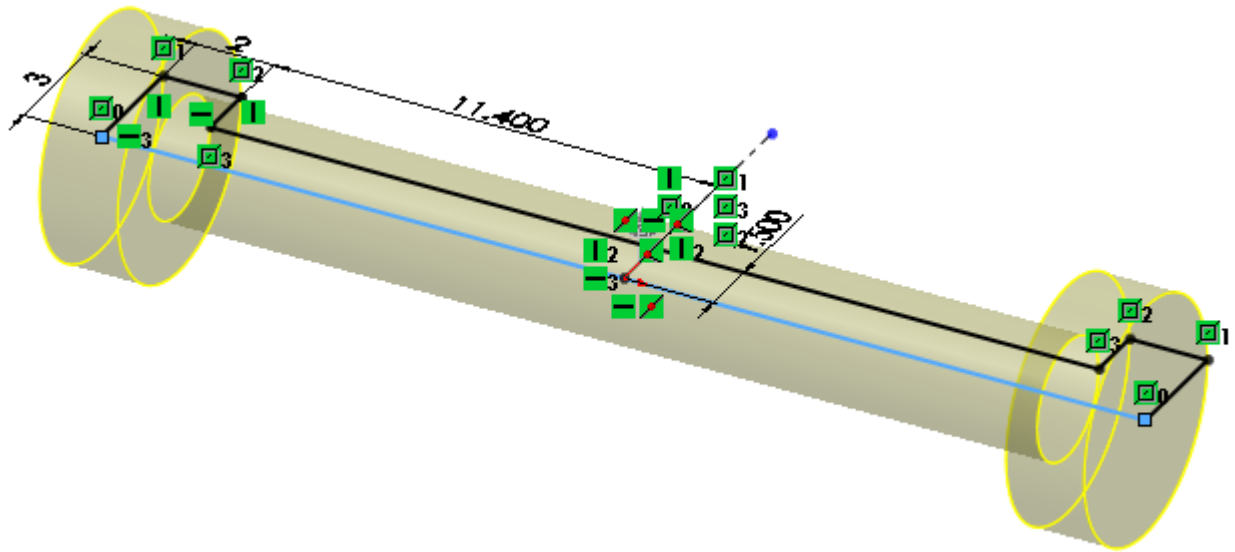
و سوراخهای مربوط به اسمبلی را ایجاد می کنیم.



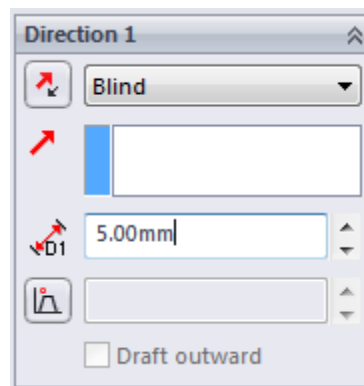


پین مربوط به اسمبلی را در سالیپورک ایجاد میکنیم.

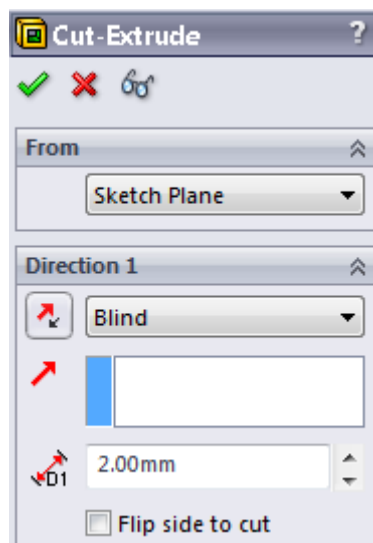




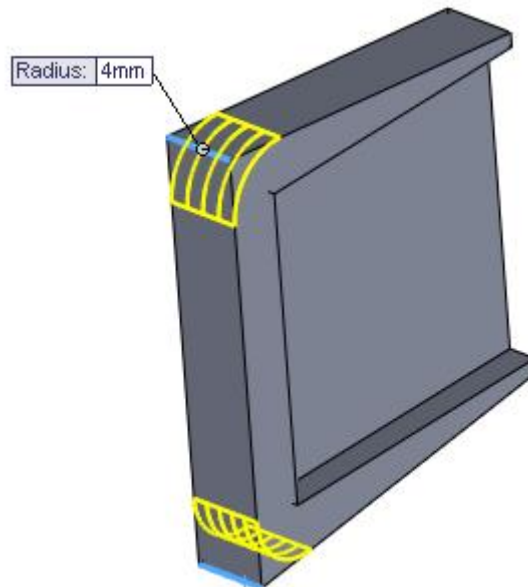
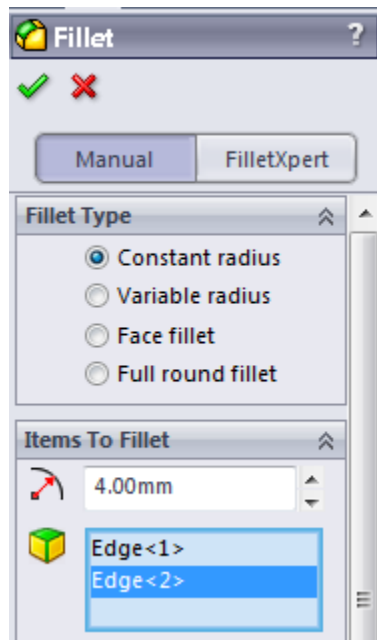
حال میخواهیم قطعاتی که در واقع جای انگشت روی بدنه منگنه هستند را ایجاد کنیم.



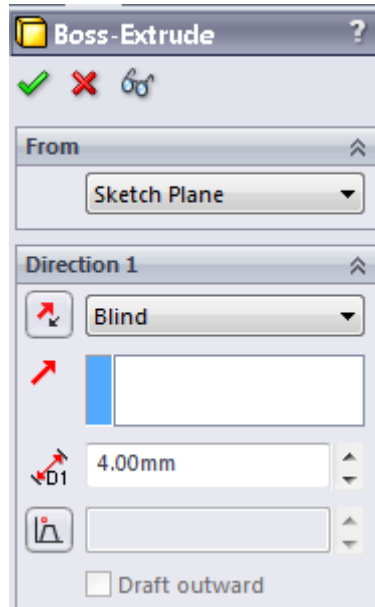
اسکچ زیر را روی سطح بالایی قطعه ترسیم کنید سپس آن با کات اکستروود از قطعه برش دهید:



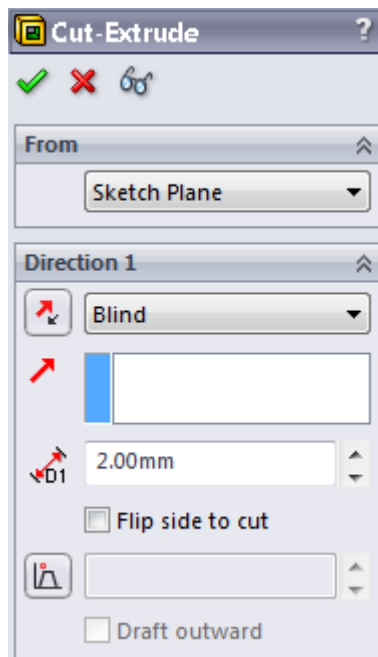
گوشه ها را فیلت کنید و قطعه را پس از ذخیره کردن میبندیم.

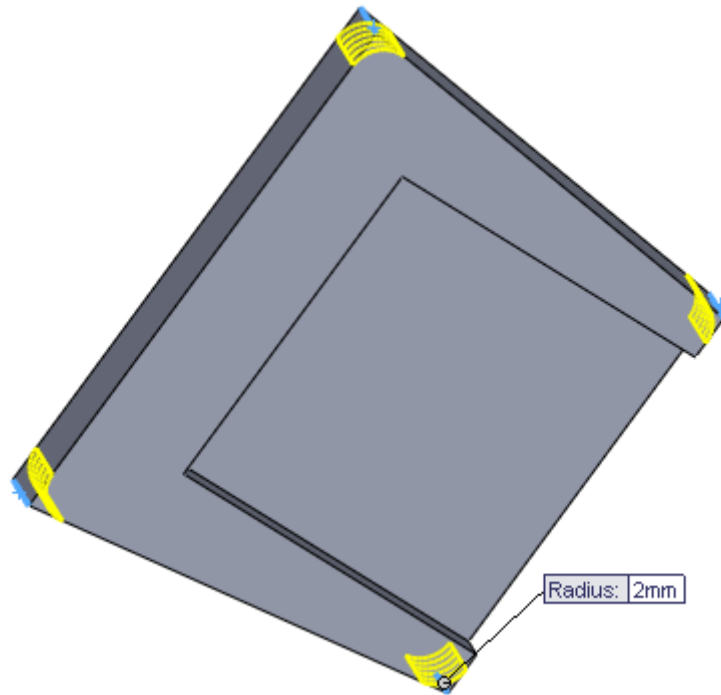
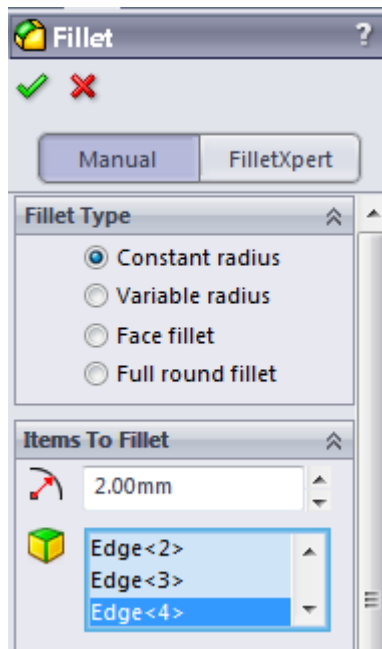


حال نوبت دستگیره بالای ماشین منگنه ماست.



دو مرحله آتی را انجام دهید و این قطعه نیز به پایان خواهد رسید. ابتدا طرح زیر را روی سطح بالایی قطعه اسکیچ کنید سپس با کات اکسترود آن را از قطعه برش دهید. بعد از آن تمامی گوشه ها را طبق شکل فیلت کنید تا طراحی قطعه به پایان برسد:





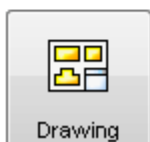
اکنون ما تمام قطعات مورد نیاز را طراحی کرده ایم و میتوانیم اسمبلی را شروع کنیم و یک فایل اسمبلی جدید ایجاد میکنیم و قطعه اول را در آن وارد میکنیم.



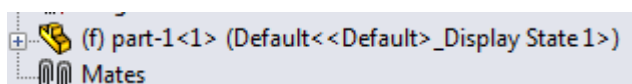
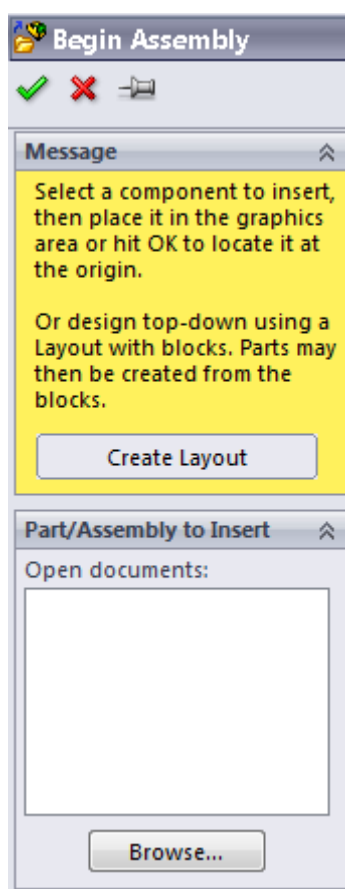
a 3D representation of a single design component



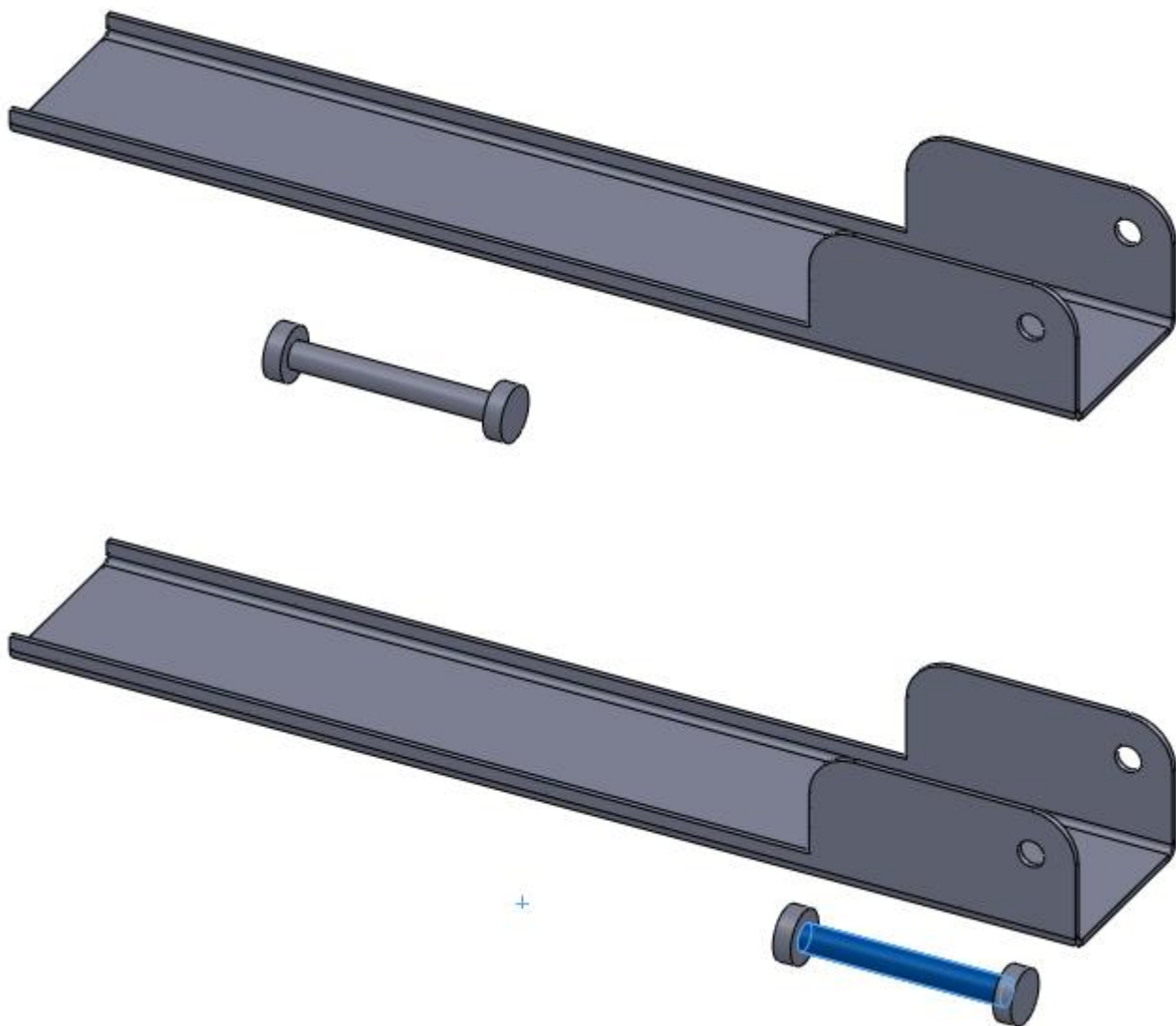
a 3D arrangement of parts and/or other assemblies



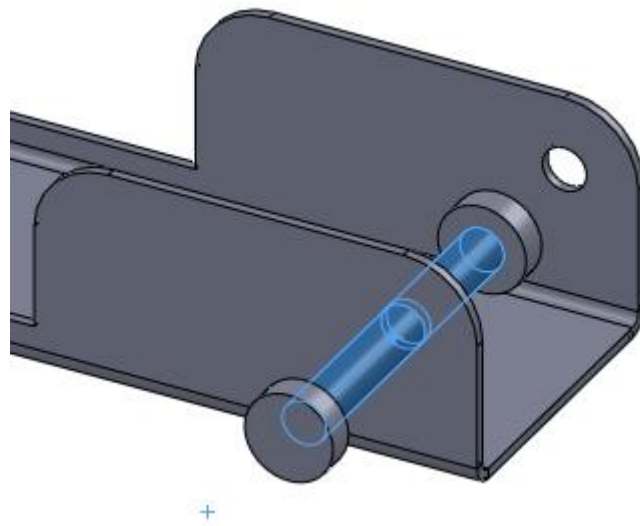
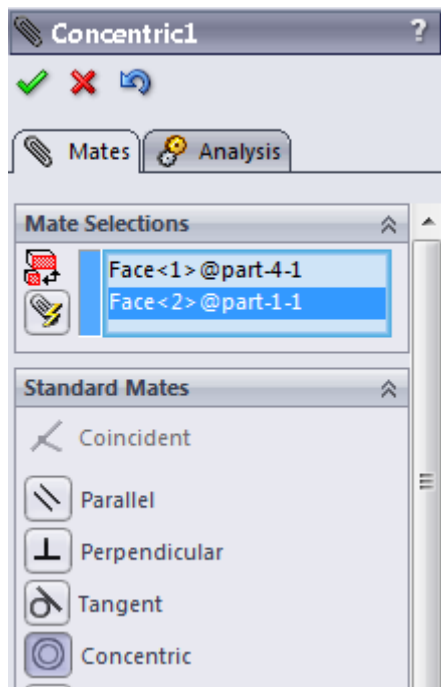
a 2D engineering drawing, typically of a part or assembly

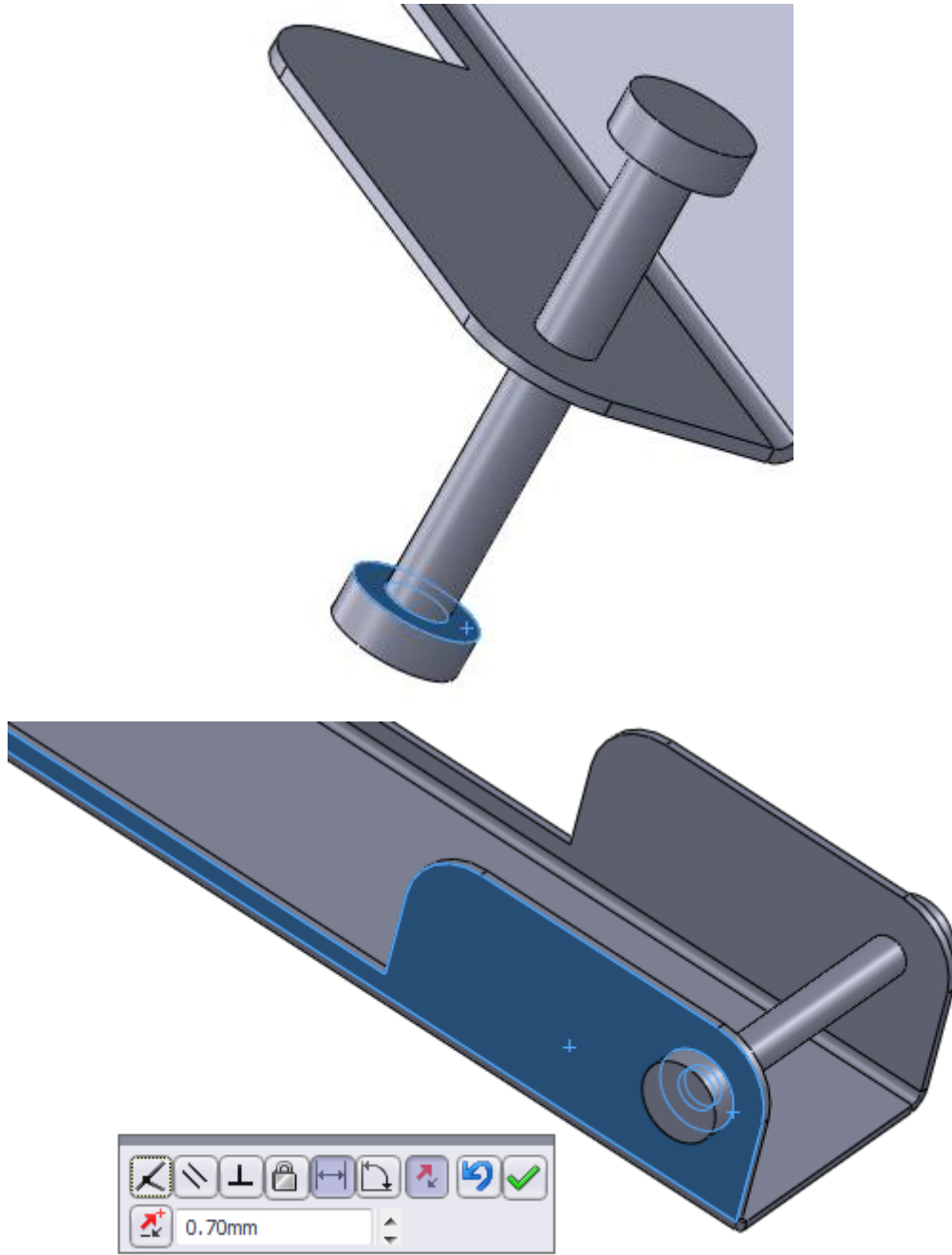


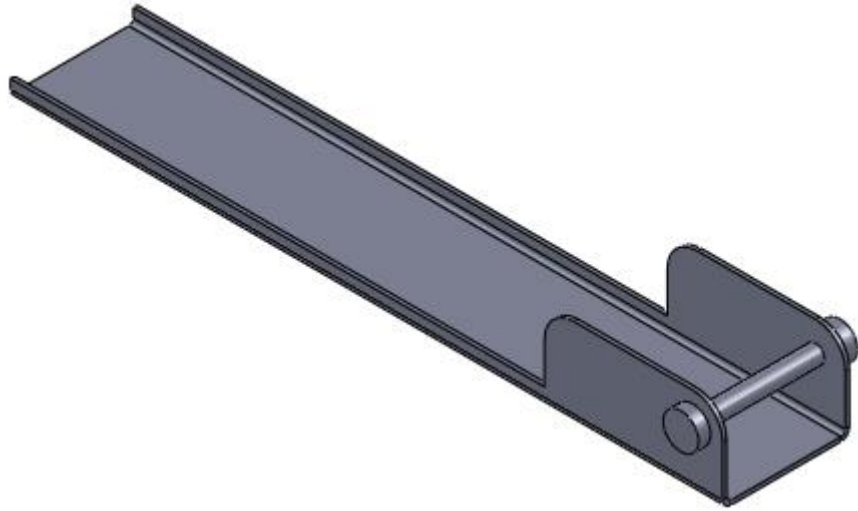
پس از آن بین را وارد میکنیم و تا حد ممکن به محل مونتاژ نزدیک میکنیم.



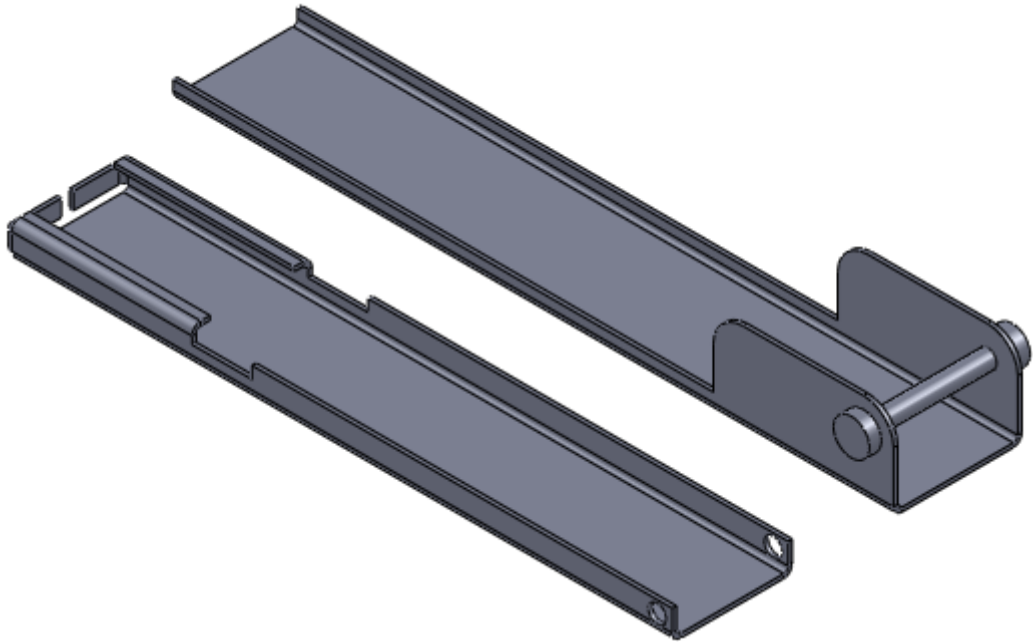
و با چند قید بین را در محل مناسب قرار می‌دهیم.



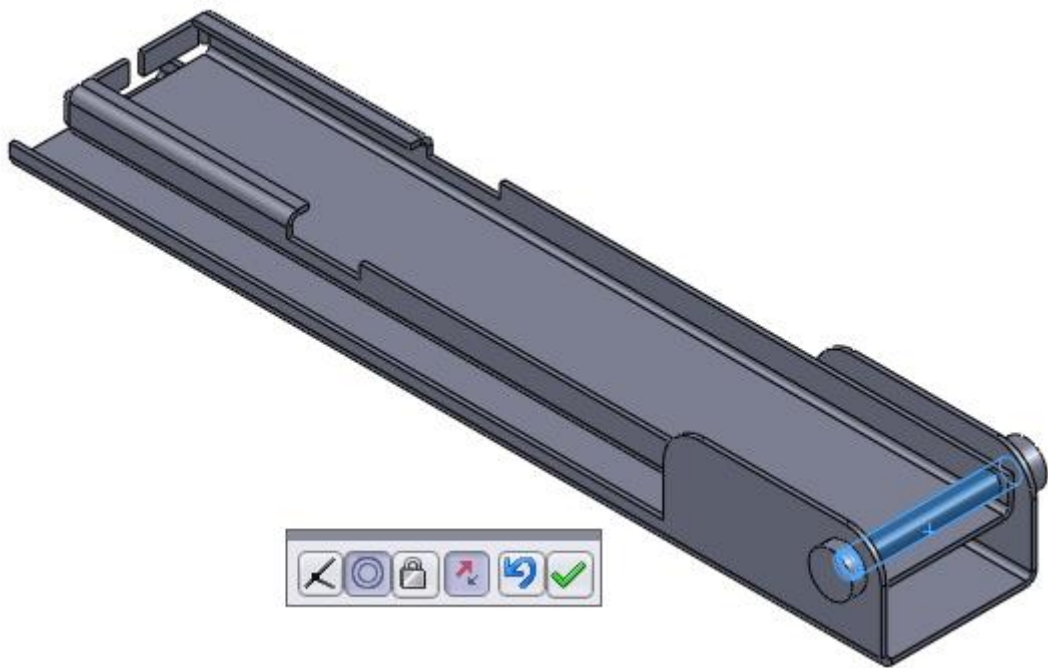
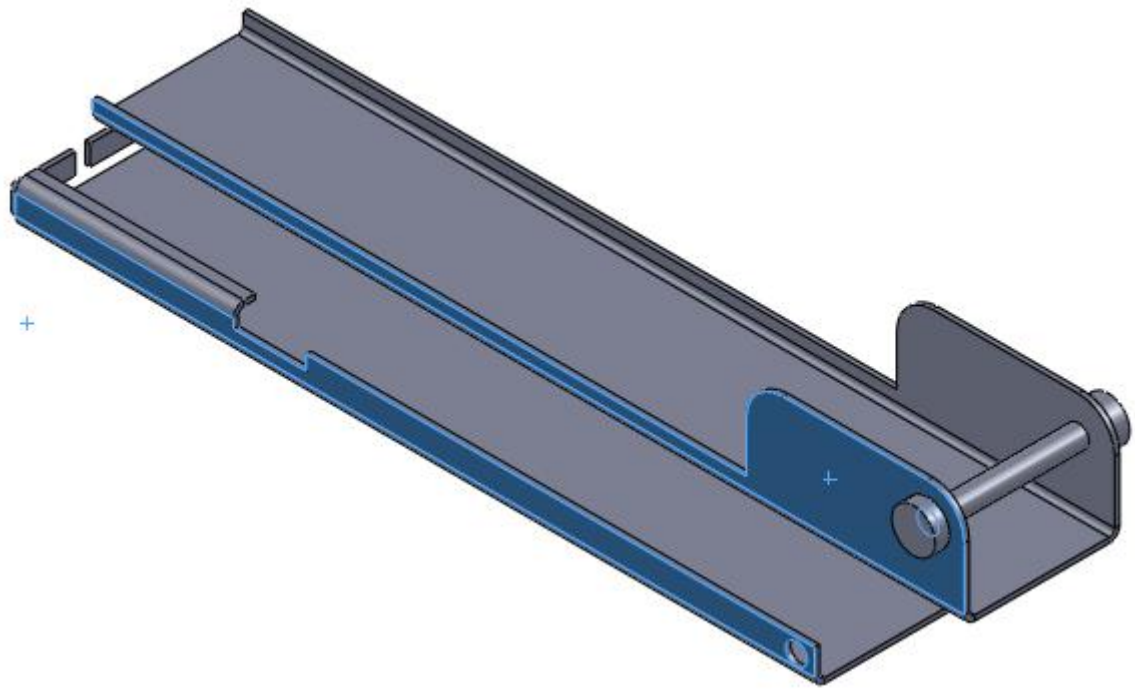


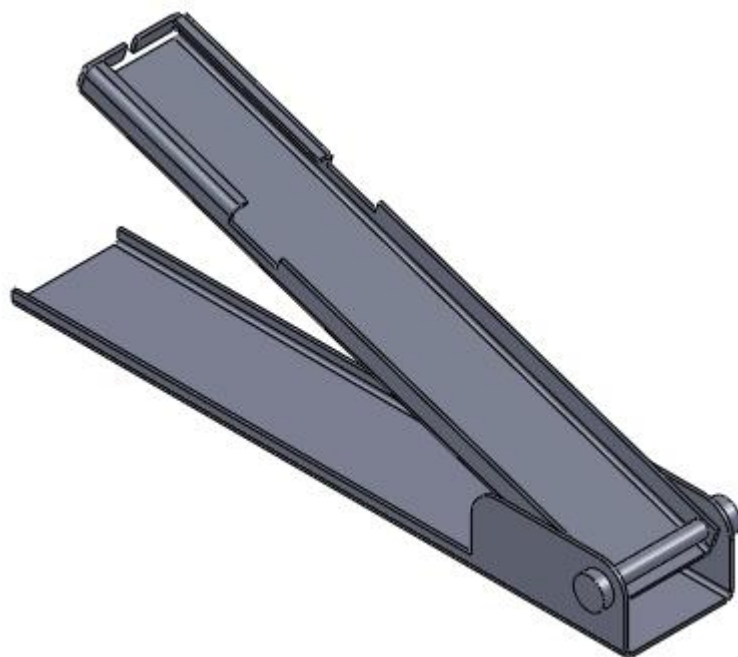


سپس قطعه سوم را وارد پروژه سالیپورک میکنیم.

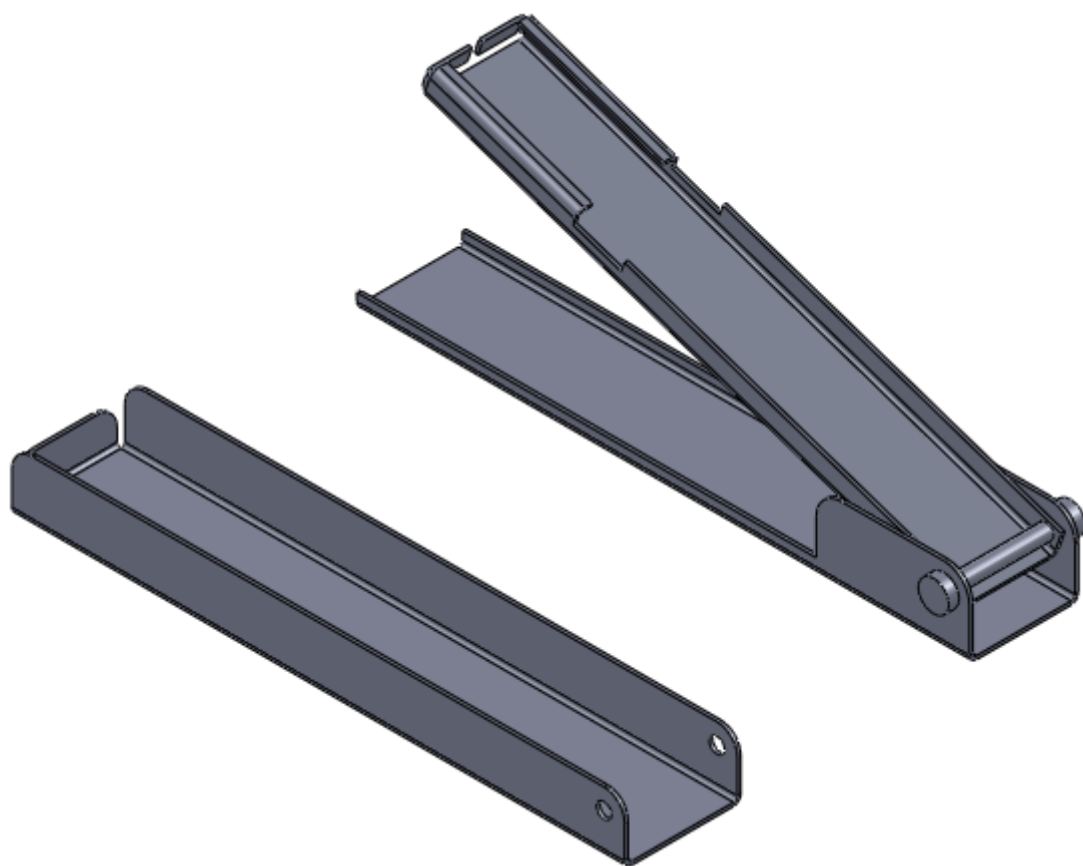


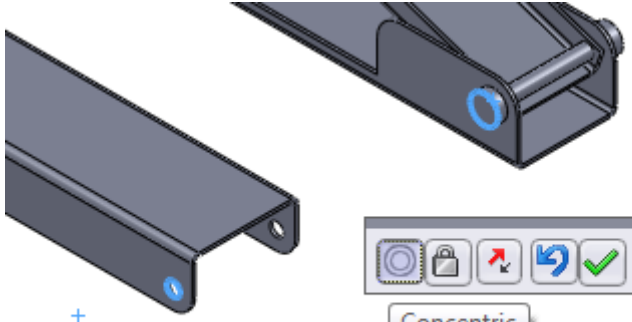
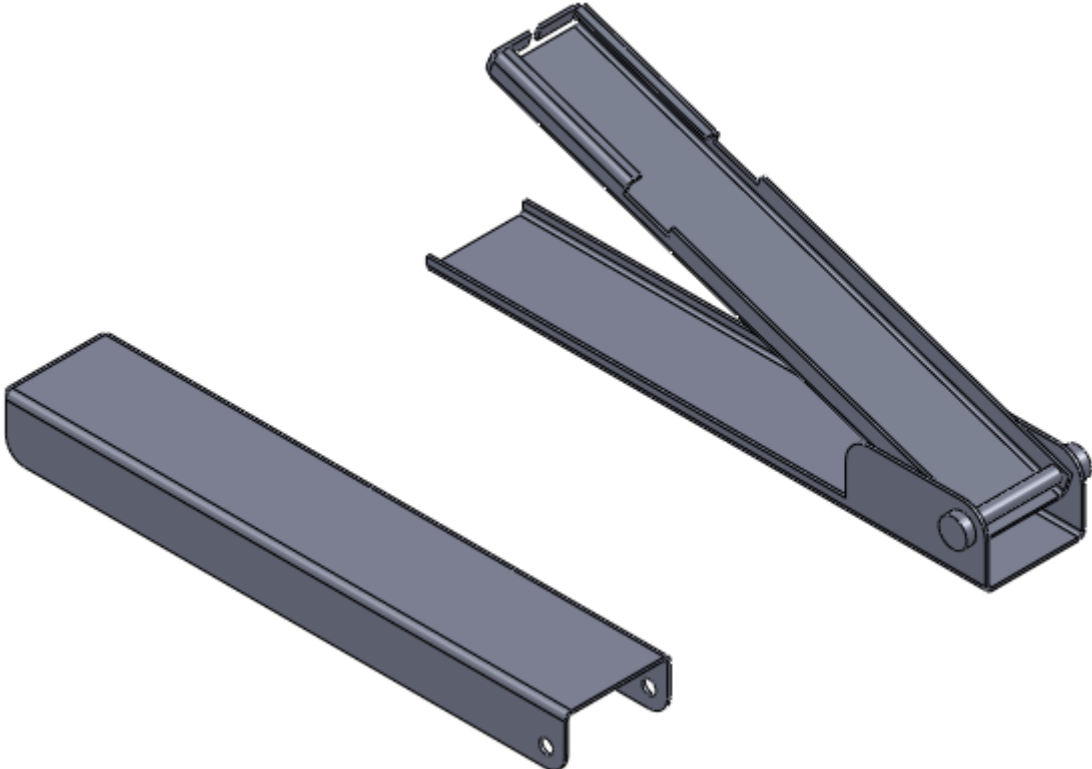
باز هم با قیود مناسب مونتاژ را انجام میدهیم.





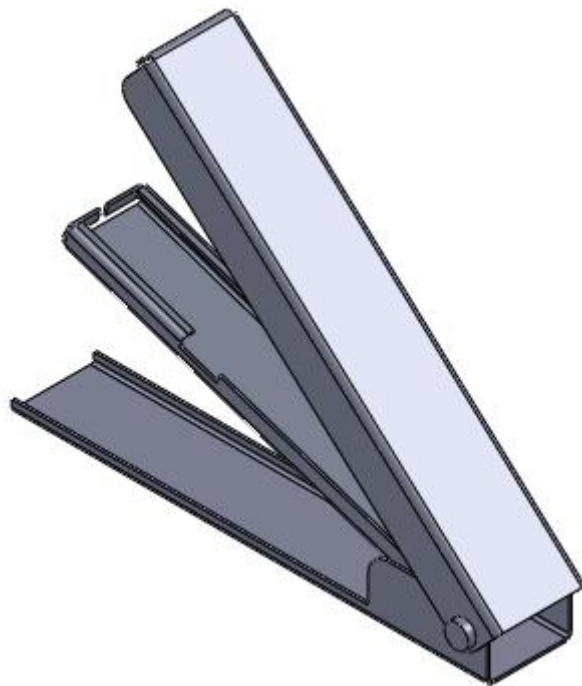
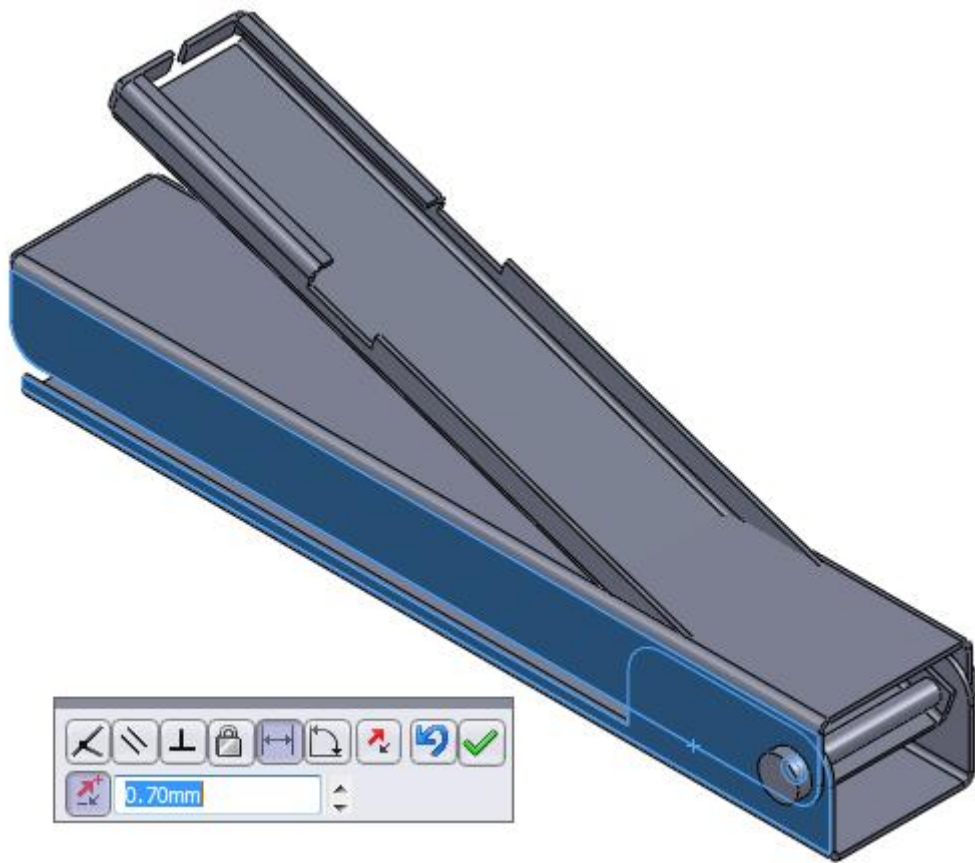
شیت متال آخر را نیز وارد اسمبلی کرده و مونتاژ میکنیم.

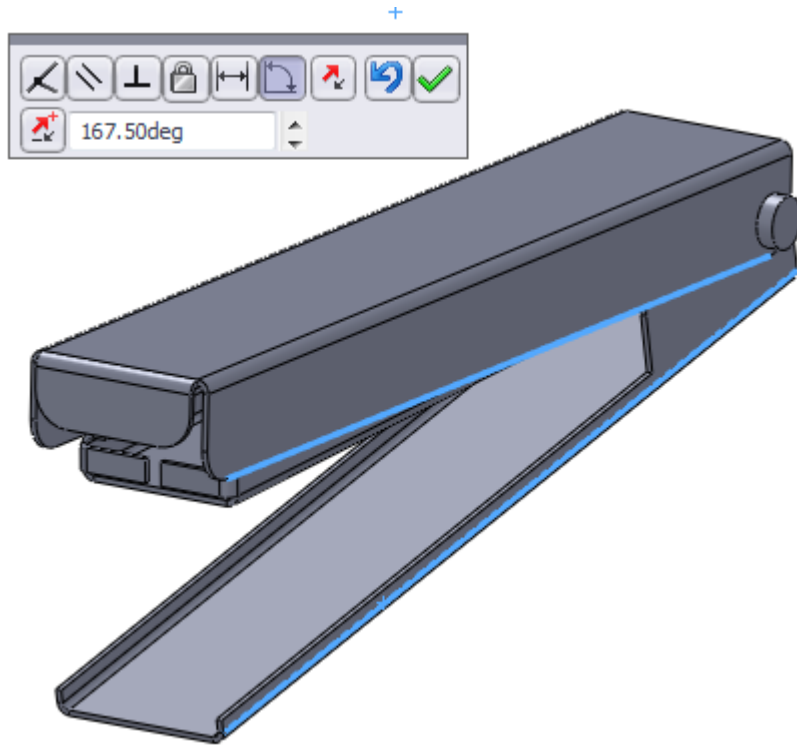




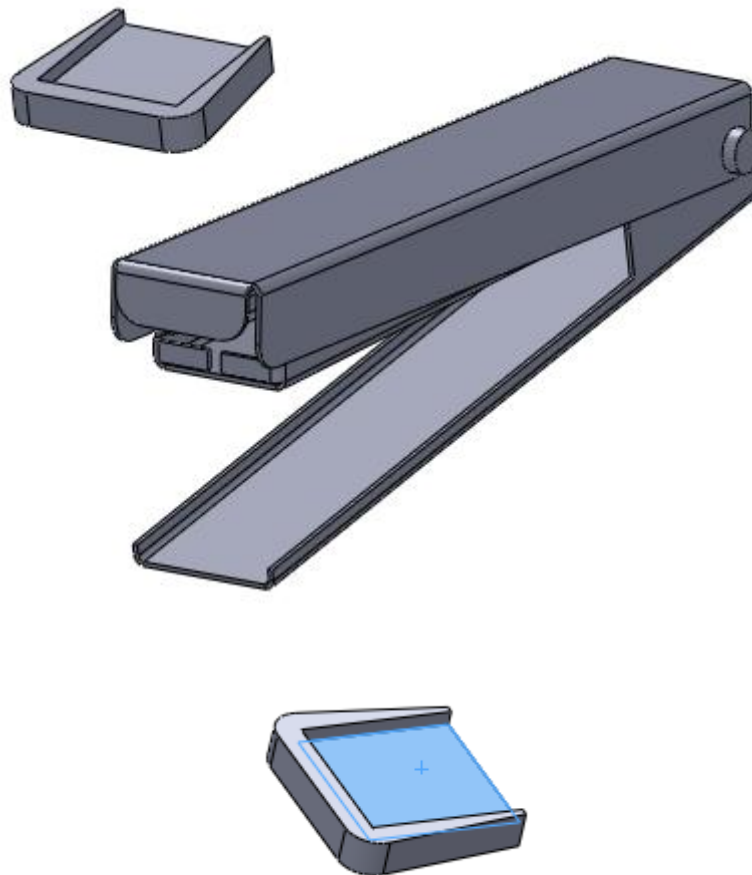
+

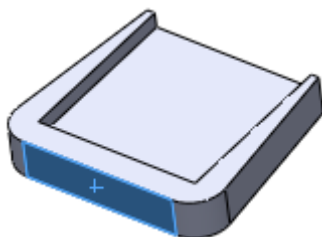
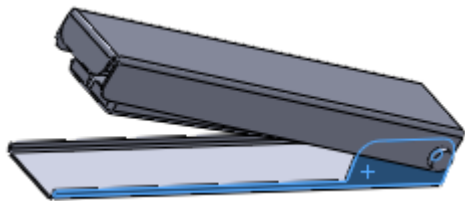
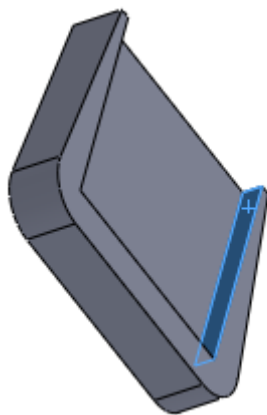
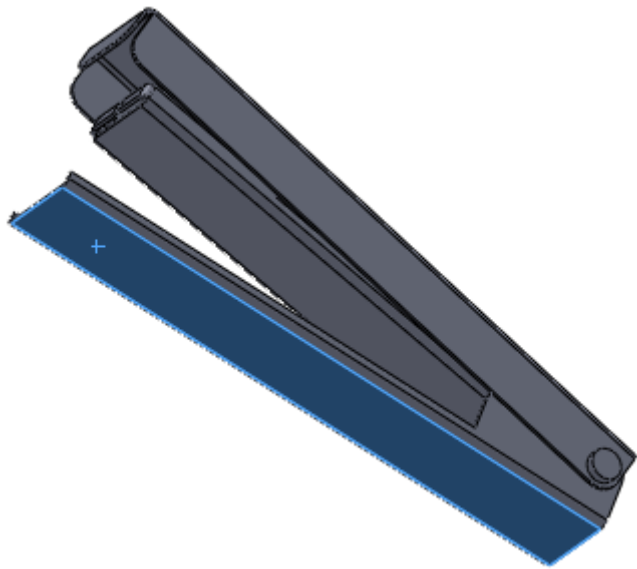
Concentric

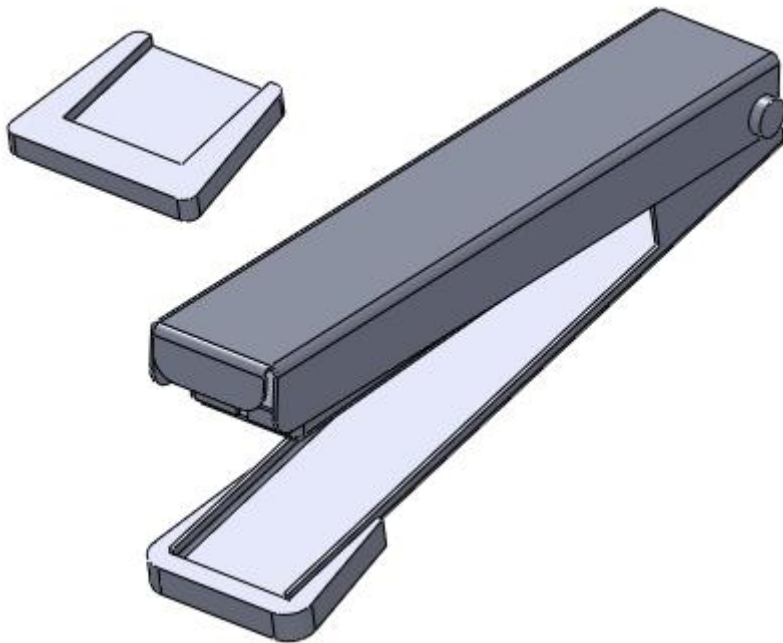
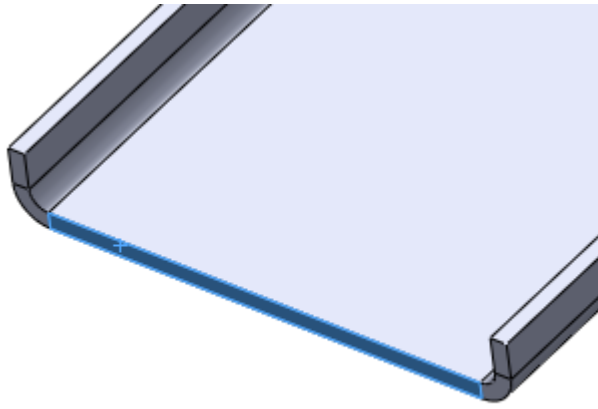


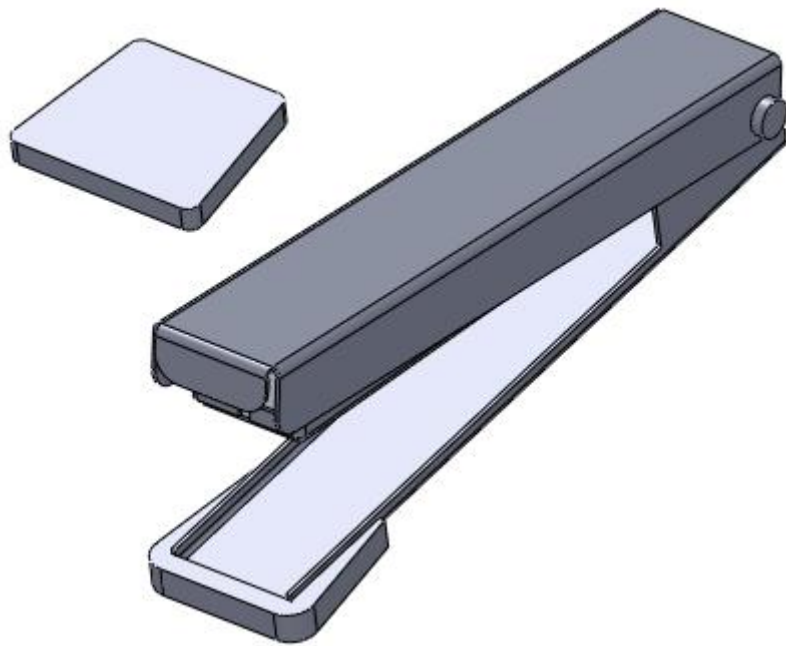


نهایتاً نوبت دستگیره هاست که وارد و مونتاژ شوند.

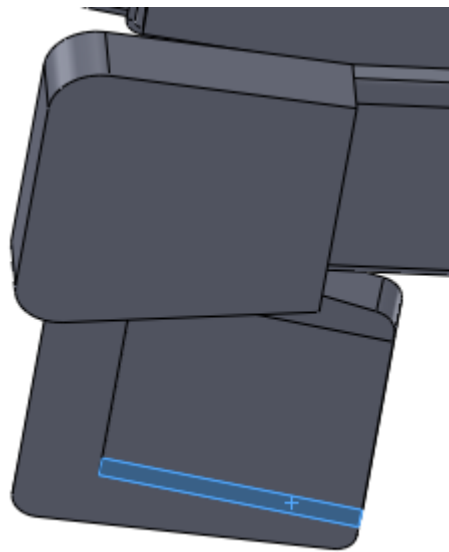


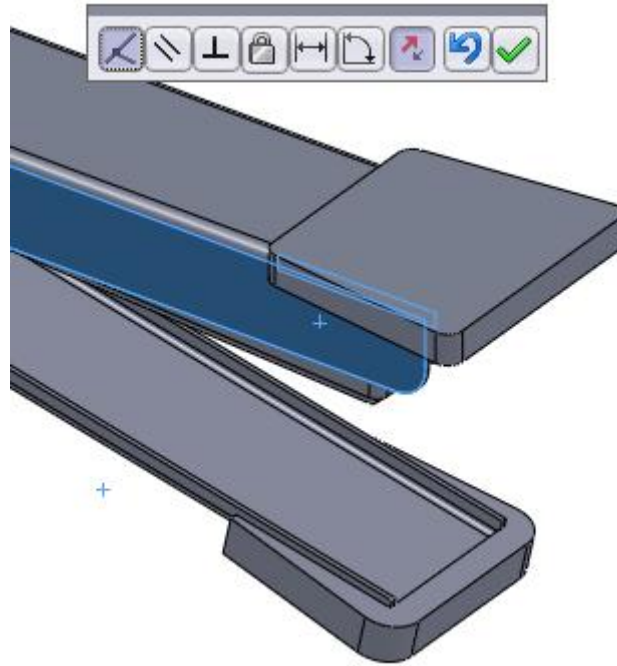




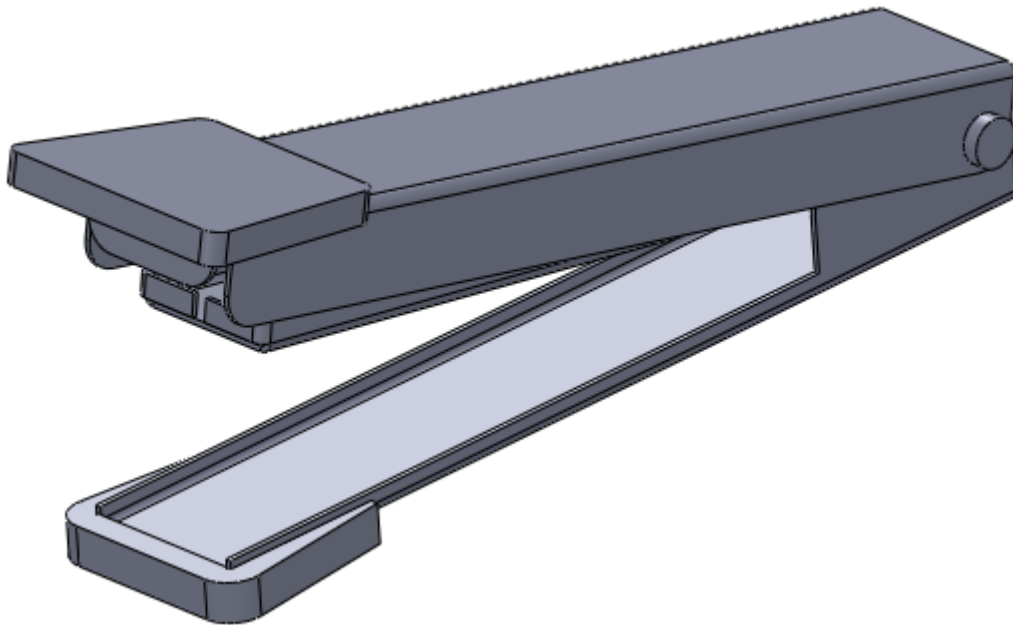


ما این قطعه را با سه قید دقیقاً در محل لازم قرار میدیم. دو قید اولی از نوع distance هستند و قید پایانی از نوع coincident حال با توجه به تصاویر براحتی این قیدها را اعمال کنید تا در قطعه در محل خود قرا بگیرد:





اسمبلی قطعات ما در اینجا به پایان رسیده است:



در پایان رنگ قطعات را عوض میکنیم تا مدل واقعی تر گردد.

