

*Praticando suas habilidades com
projetos*

*Praticando suas habilidades com
projetos*

Notificação de Direitos Limitados e de Propriedade

Este software e a documentação relacionada são propriedade da Siemens Product Lifecycle Management Software Inc.

© 2010 Siemens Product Lifecycle Management Software Inc. Todos os direitos reservados.

Todas as marcas comerciais pertencem aos seus respectivos proprietários.

SOLID EDGE
VELOCITY SERIES

...with Synchronous Technology

Conteúdo

Introdução	1-1
Projetos de modelagem adicionais	2-1
Introdução	2-1
Placa Base	2-1
Bloco de rolamento A	2-3
Bloco de rolamento B	2-5
Base de coluna	2-7
Suporte tipo cauda de andorinha	2-9
Batente tipo cauda de andorinha	2-11
Vazio de bucim	2-13
Bucim	2-15
Placa de guia	2-17
Acessório frontal	2-19
Jugo frontal	2-21
Suporte de barra	2-23
Lâmina de serra	2-25
S-bracket	2-27
Suporte de fecho lateral	2-29
Batente de deslize	2-31
Link fendido	2-33
Placa giratória	2-35
Placa do munhão	2-37
Construir uma ferramenta de bicicleta	3-1
Dimensões principais	3-2
Dimensões da chave e do soquete	3-3
Construa uma cobertura para alto-falante de interfone	4-1
Principais cotas	4-2
Construir um selim de bicicleta	5-1

Capítulo

1 *Introdução*

Bem-vindo ao treinamento individualizado do Solid Edge. Este curso foi projetado para ensiná-lo a usar o Solid Edge. O curso é individualizado e contém instruções seguidas de atividades.

Cursos individualizados do Solid Edge

- **spse01510**— Rascunho
- **spse01515**— Construindo recursos base
- **spse01520**— Movendo e girando faces
- **spse01525**—Trabalhando com relações de face
- **spse01530**— Construindo recursos de tratamento
- **spse01535**— Construindo recursos de procedimento
- **spse01536**—Modelando recursos síncronos e ordenados
- **spse01540**— Modelando montagens
- **spse01541**— Explodir - Renderizar - Animar
- **spse01545**— Criando desenhos detalhados
- **spse01546**— Desenho de peças em chapa
- **spse01550**— Praticando suas habilidades com projetos
- **spse01560**—Modelando uma Peça Usando Superfícies
- **spse01610**—Desenho de estrutura do Solid Edge
- **spse01640**—Padronização de montagem
- **spse01645**—Bibliotecas de sistemas de montagem
- **spse01650**—Trabalhando com grandes montagens
- **spse01655**—Revisando montagens
- **spse01660**—Relatórios de montagem
- **spse01665**—Substituindo peças em uma montagem

- **spse01670**—Desenhando no contexto de uma montagem
- **spse01675**—Recursos de montagem
- **spse01680**—Inspeccionando montagens
- **spse01685**—Montagens alternadas
- **spse01690**—Componentes virtuais em montagens
- **spse01695**—XpresRoute (tubulação)
- **spse01696**—Criando um Chicote de Fios com o Desenho de Chicote
- **spse01424**— Trabalhando com o Cliente Incorporado do Solid Edge

Comece com os tutoriais

O treinamento individualizado começa onde terminam os tutoriais. Os tutoriais são a maneira mais rápida de se familiarizar com as noções básicas do uso do Solid Edge. Se você não tem nenhuma experiência com o Solid Edge , comece a trabalhar com os tutoriais para modelagem e edição básica de peças antes de começar esse treinamento individualizado.

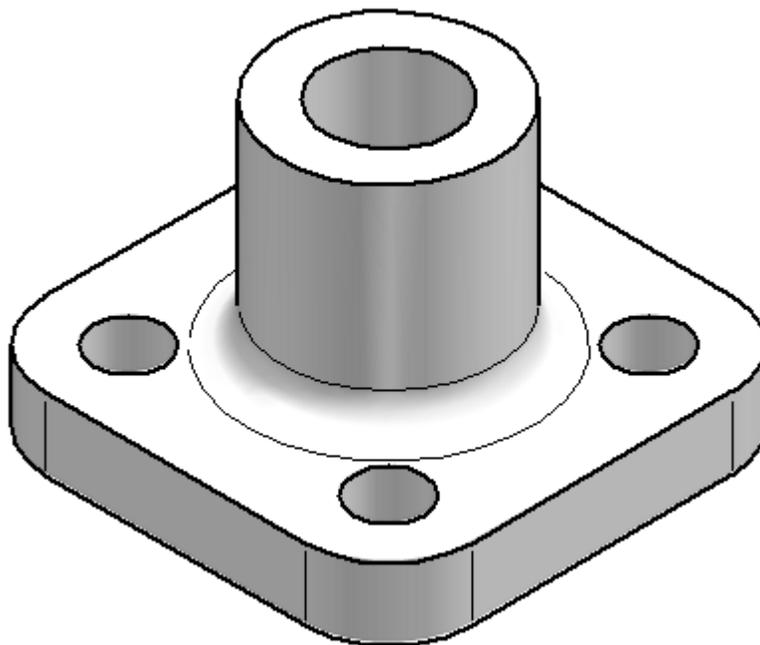
Capítulo

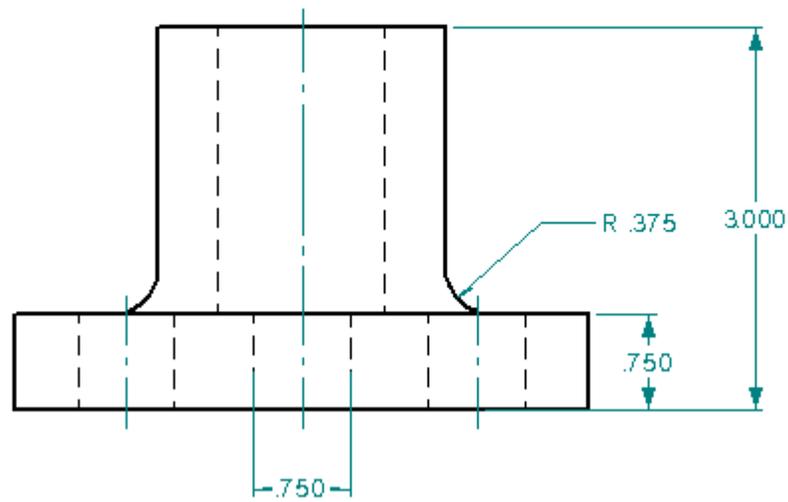
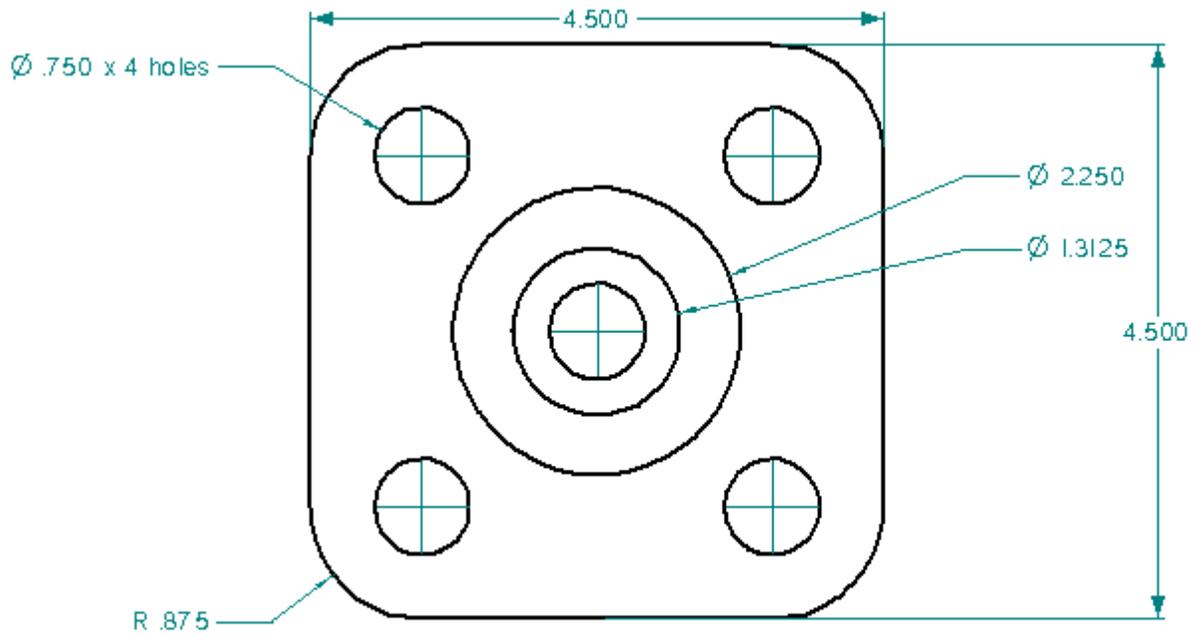
2 *Projetos de modelagem adicionais*

Introdução

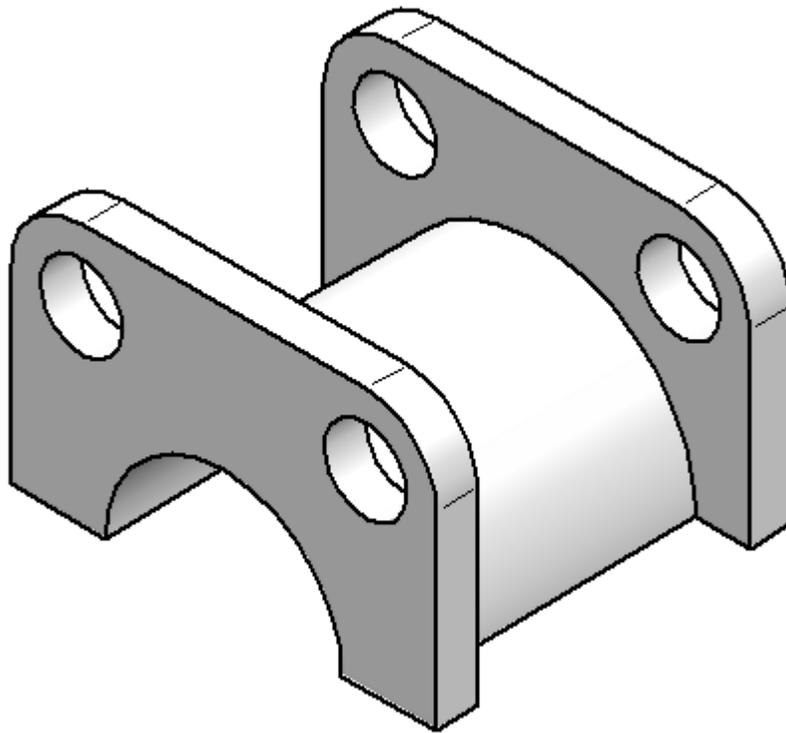
Esta seção contém peças adicionais para a prática de modelagem. Cada parte nesta seção pode ser criada com vários métodos diferentes usando uma variedade de comandos no Solid Edge. Não há um método correto ou incorreto para criar estas peças. Experimente com diferentes comandos e opções e tente aprender o máximo possível sobre cada comando. Há uma vista isométrica de cada peça que lhe oferece uma idéia melhor de como se parece a peça finalizada. Também há vistas principais que contém a cota necessária para criar a peça. Pode haver mais cotas do que é necessário nos desenhos.

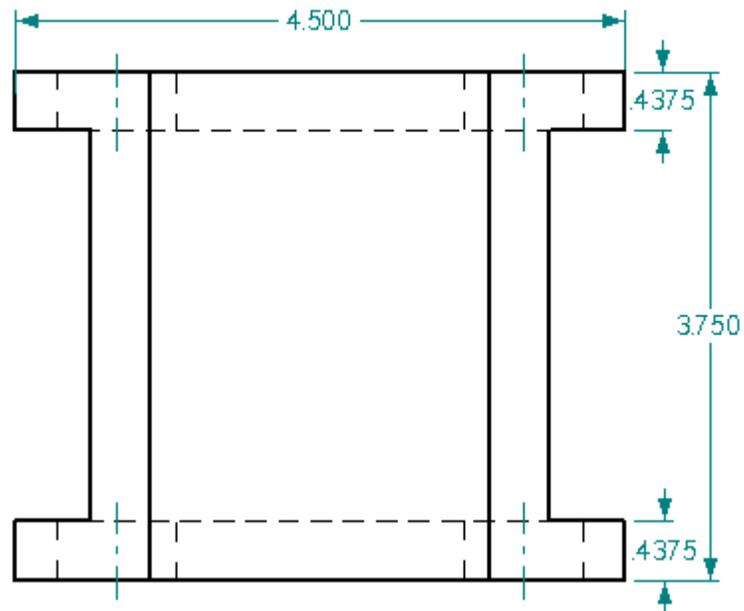
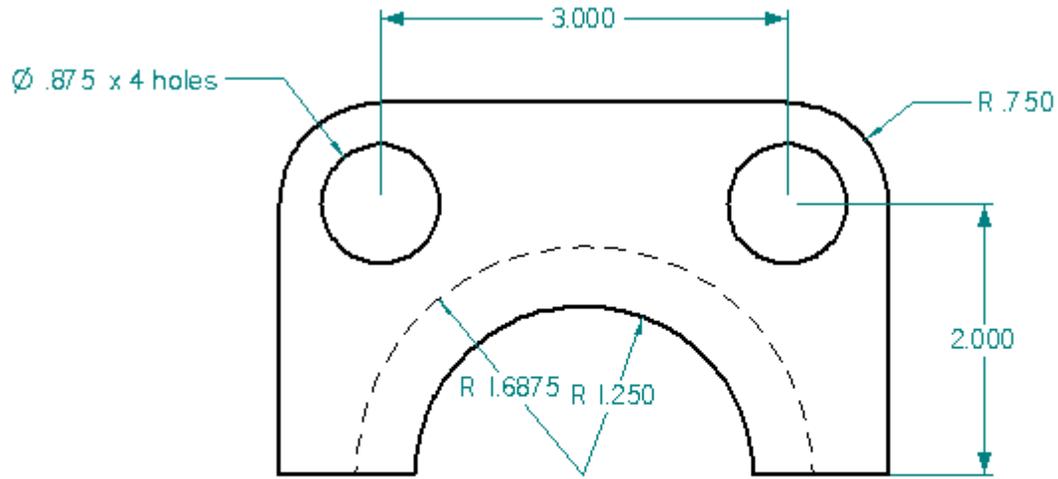
Placa Base



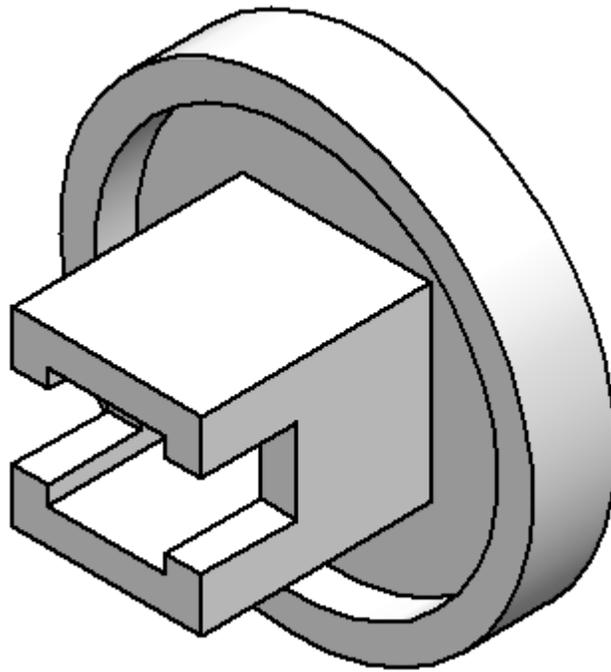


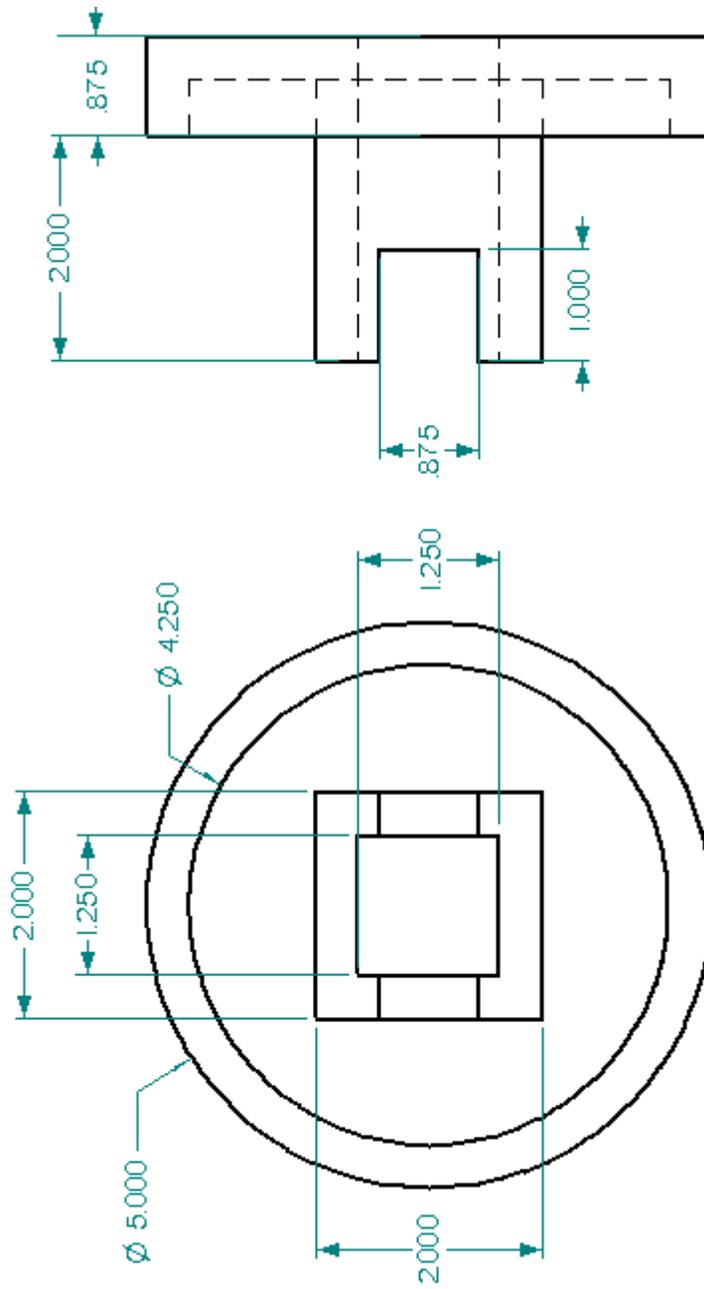
Bloco de rolamento A



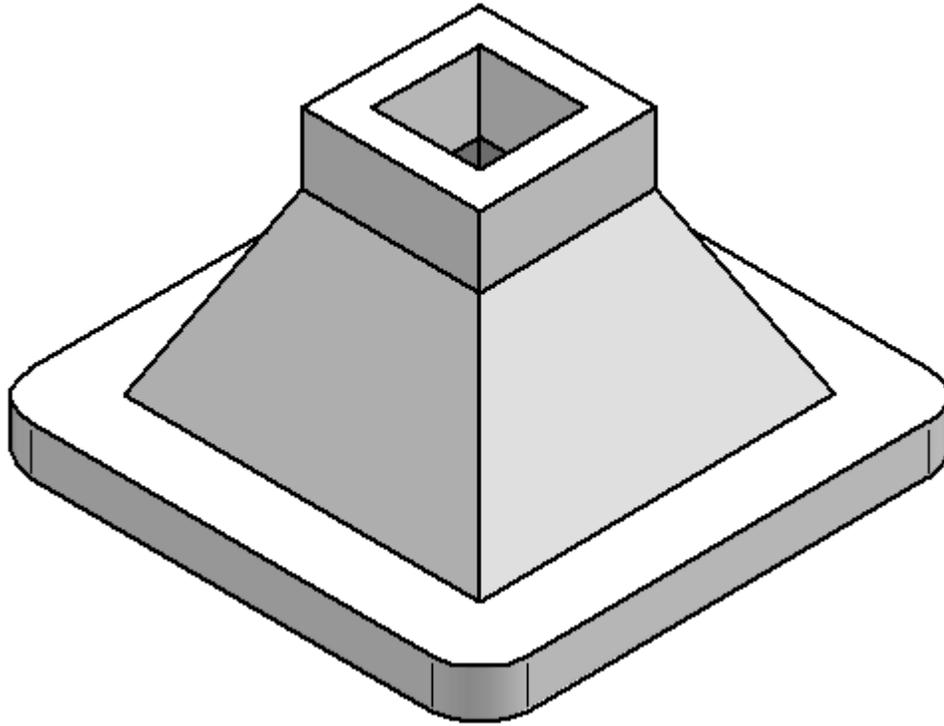


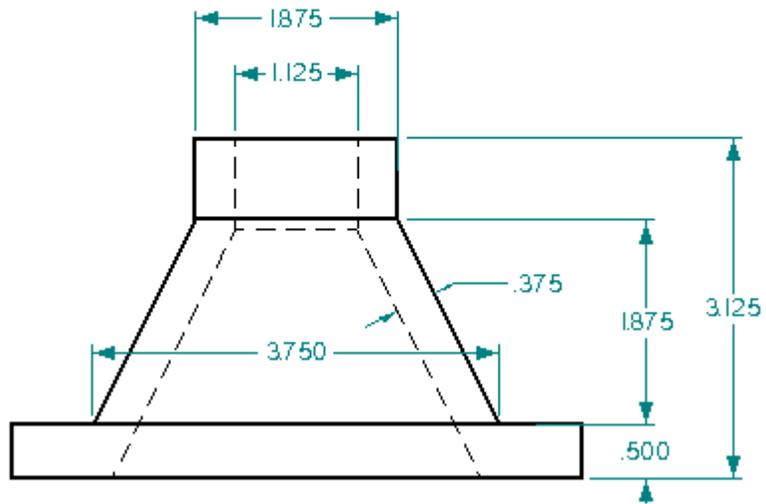
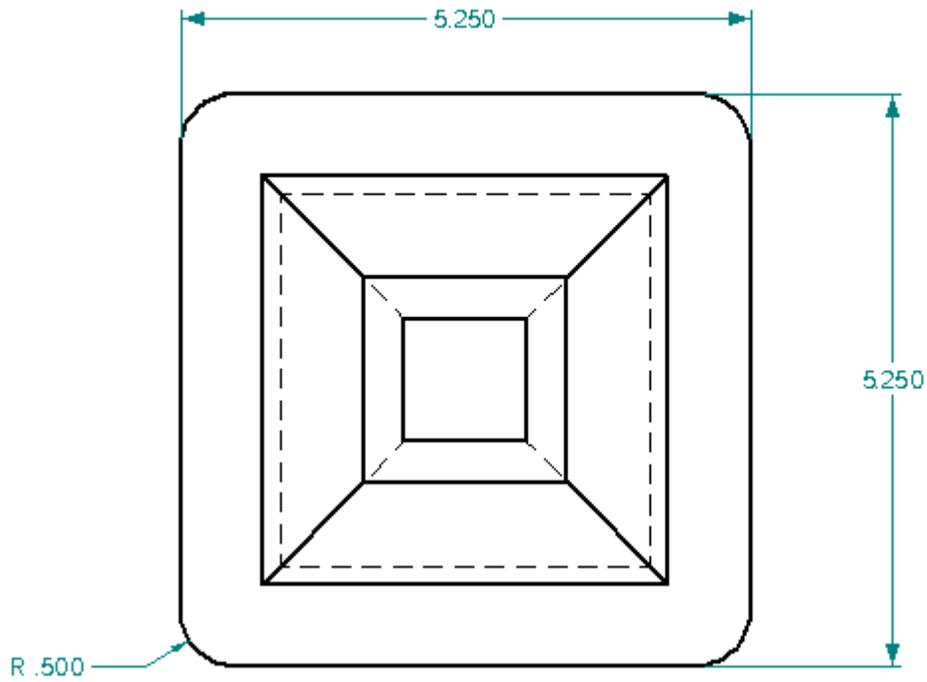
Bloco de rolamento B



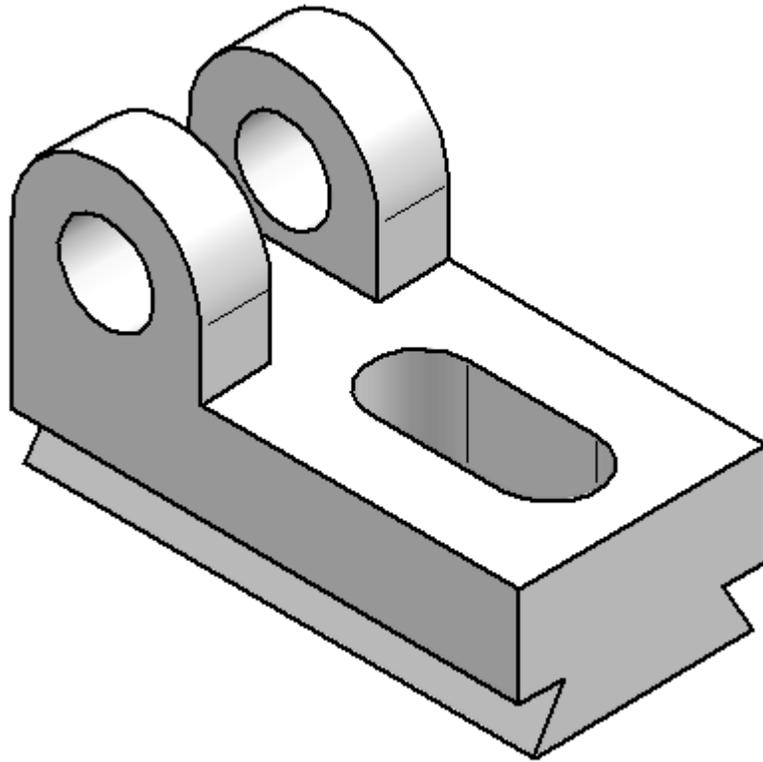


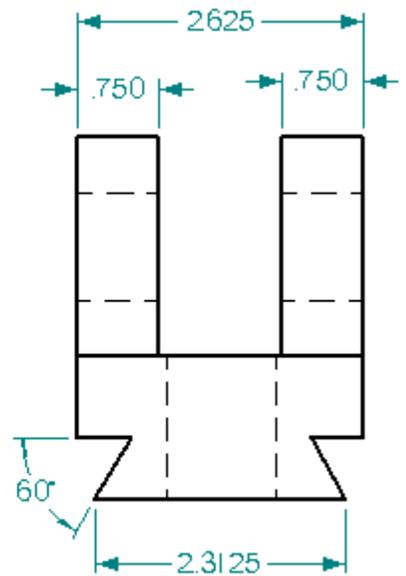
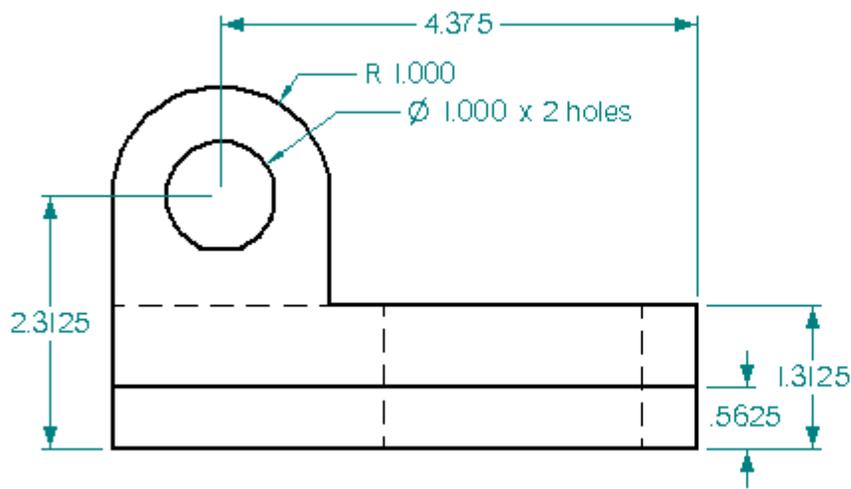
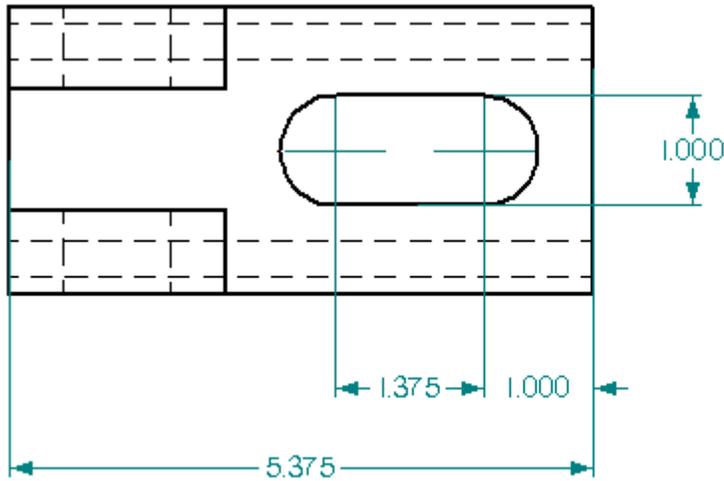
Base de coluna



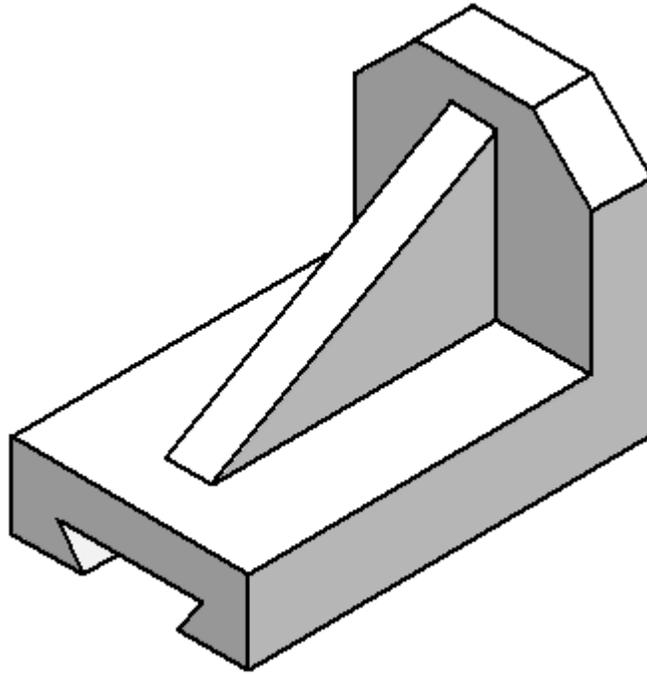


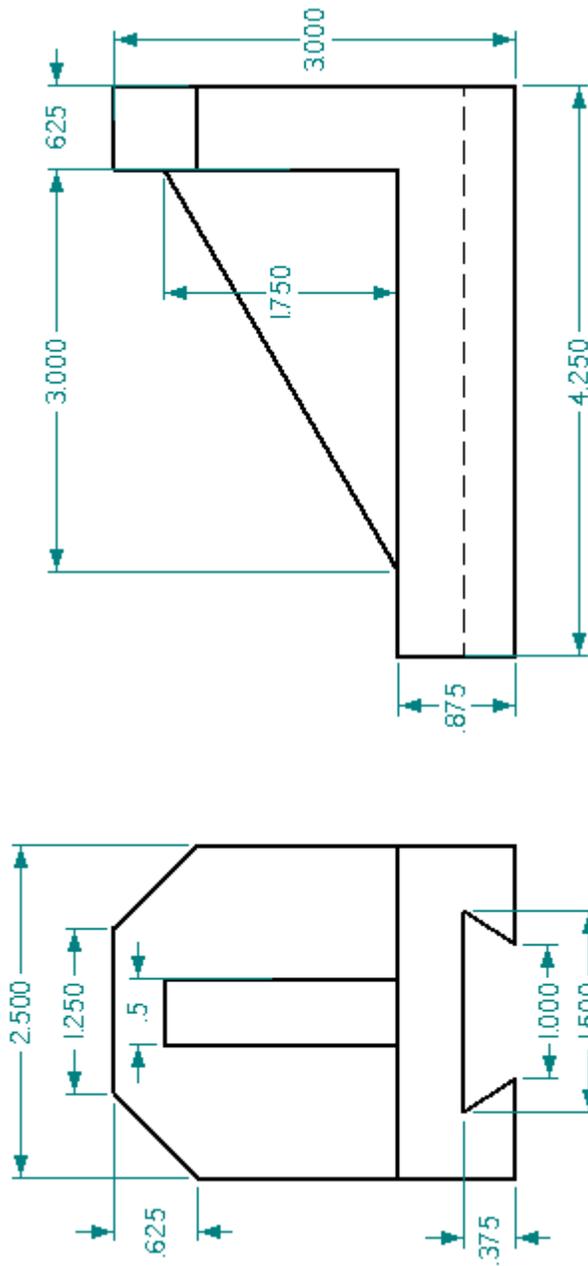
Suporte tipo cauda de andorinha



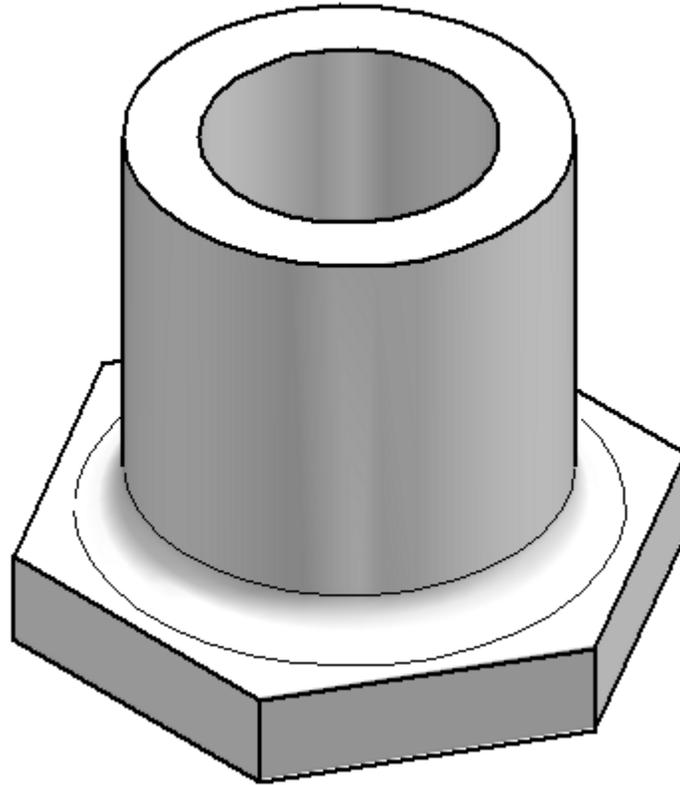


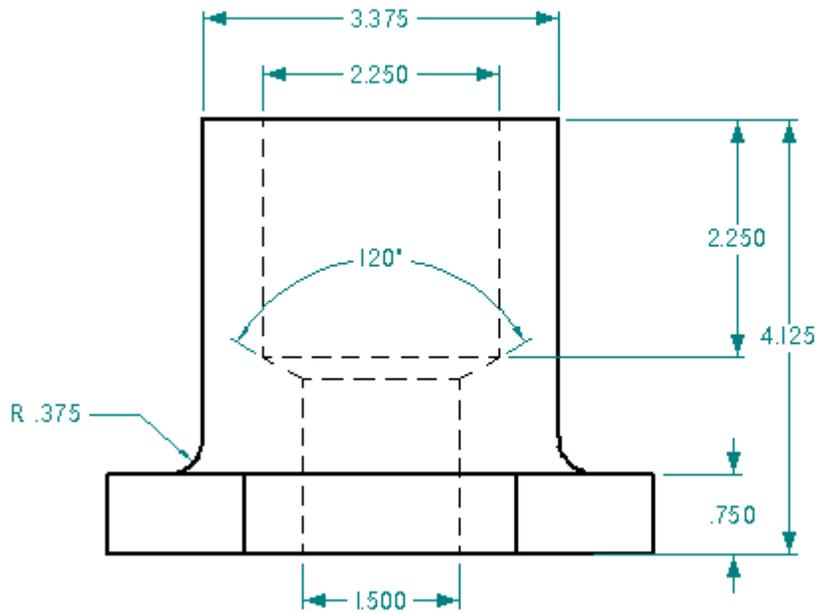
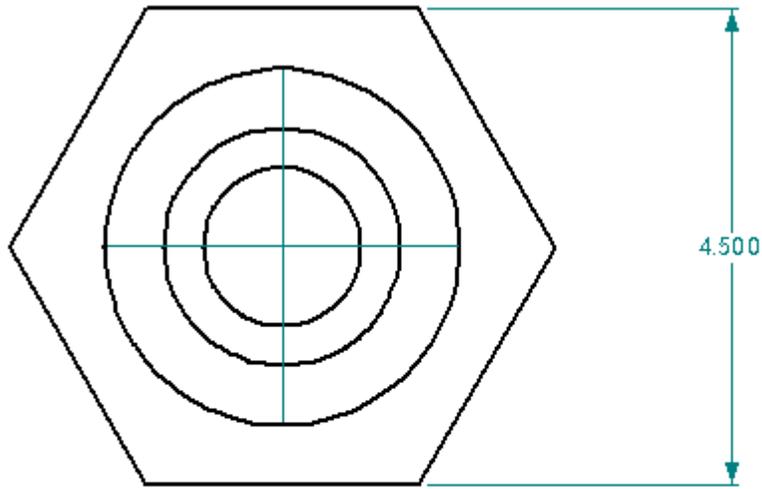
Batente tipo cauda de andorinha



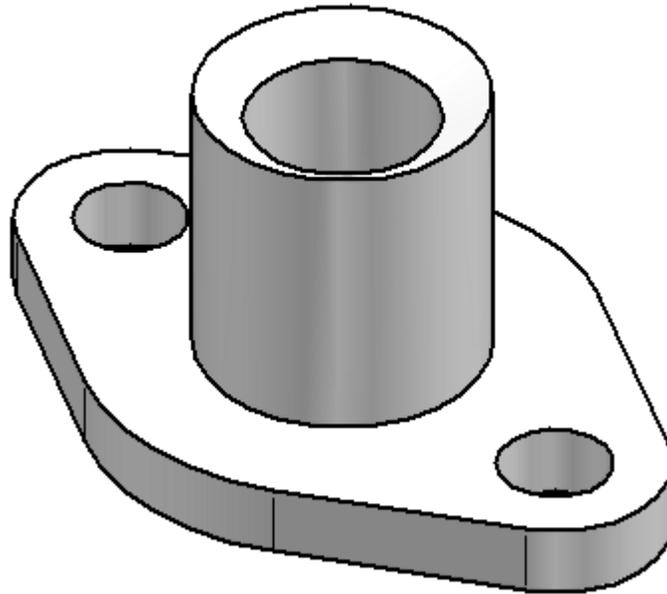


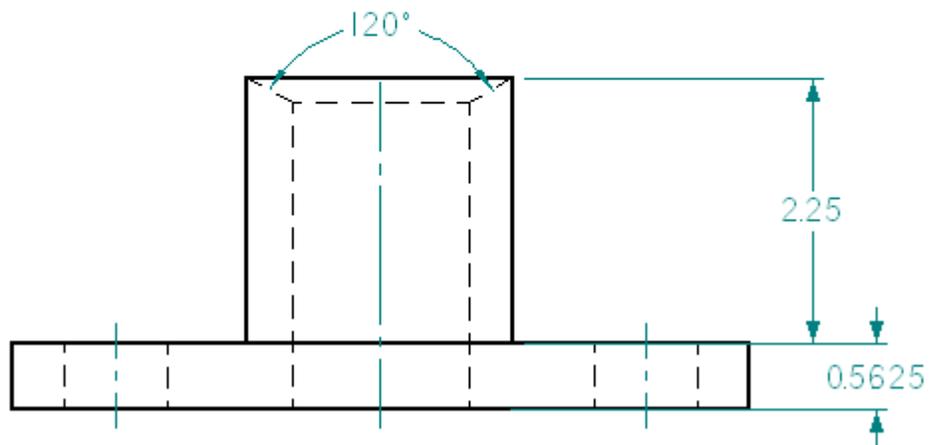
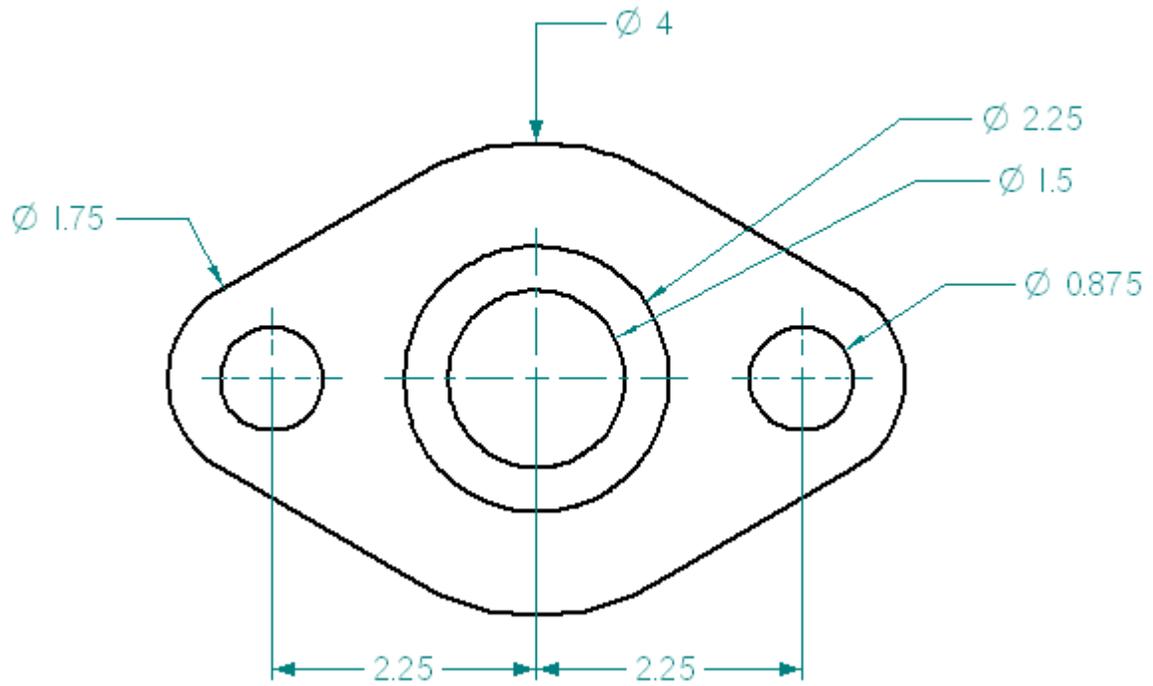
Vazio de bucim



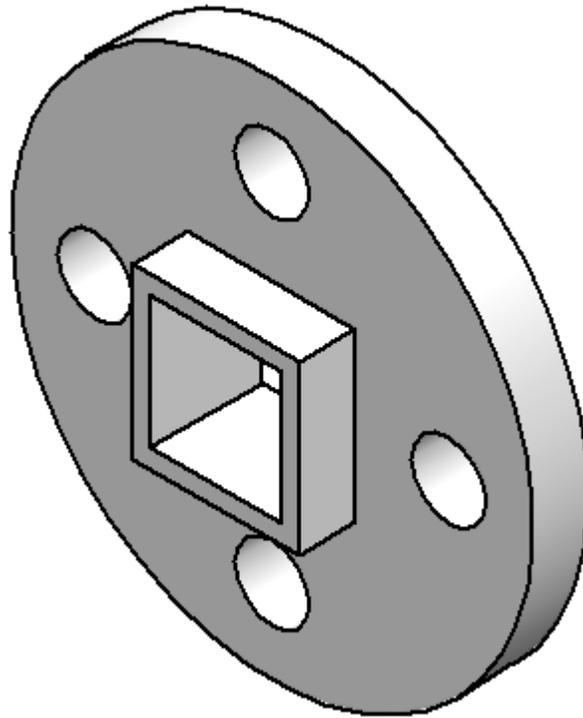


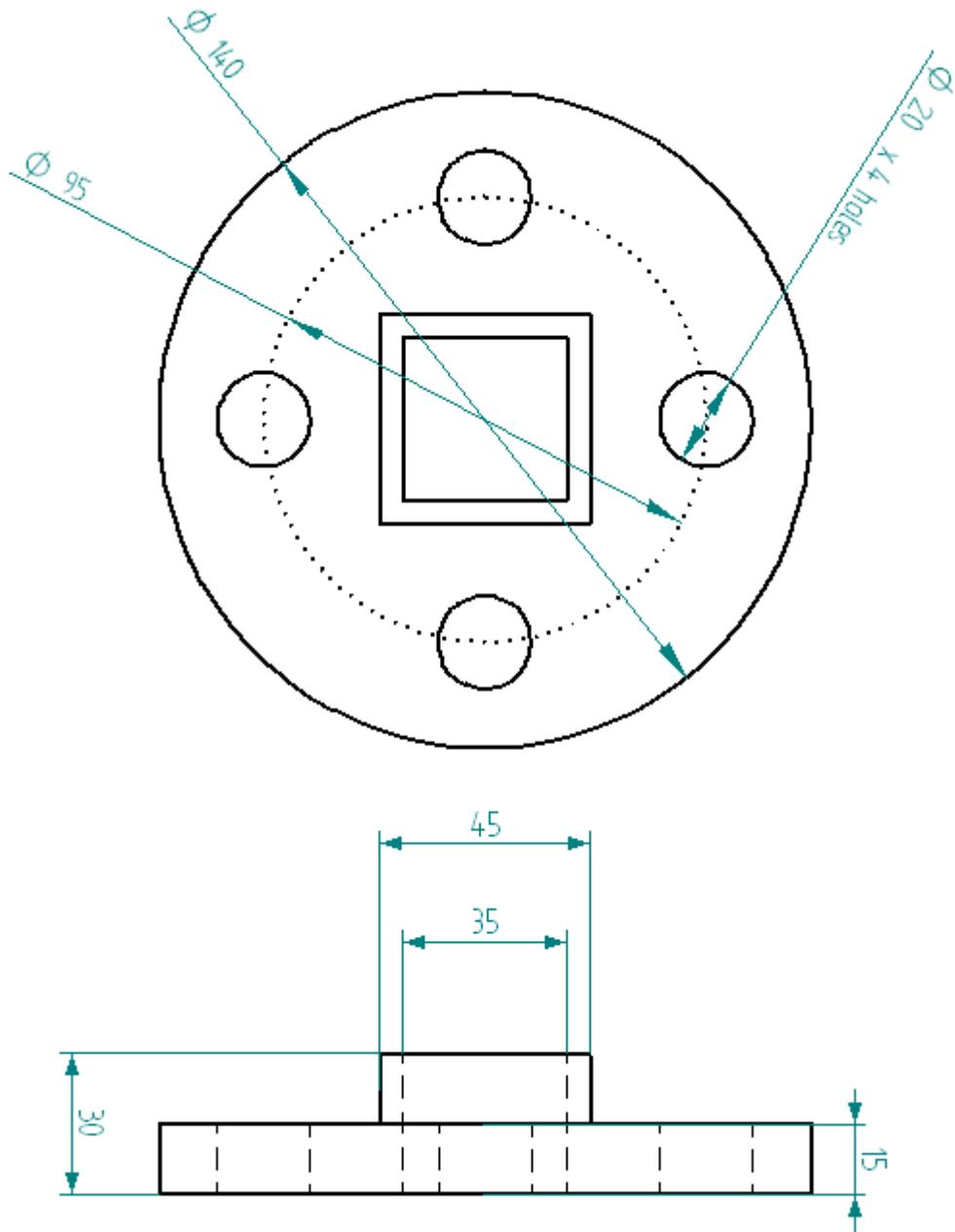
Bucim



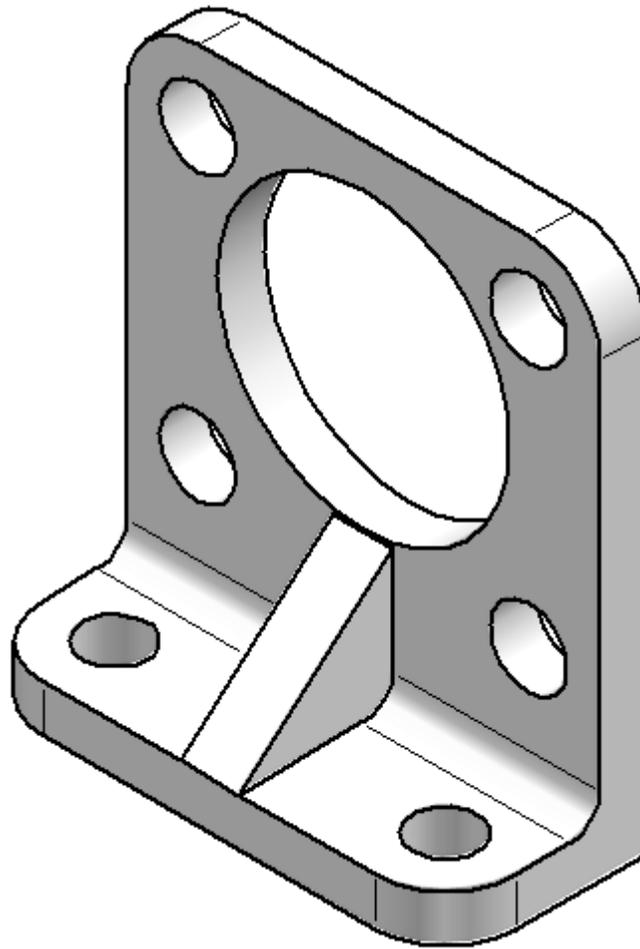


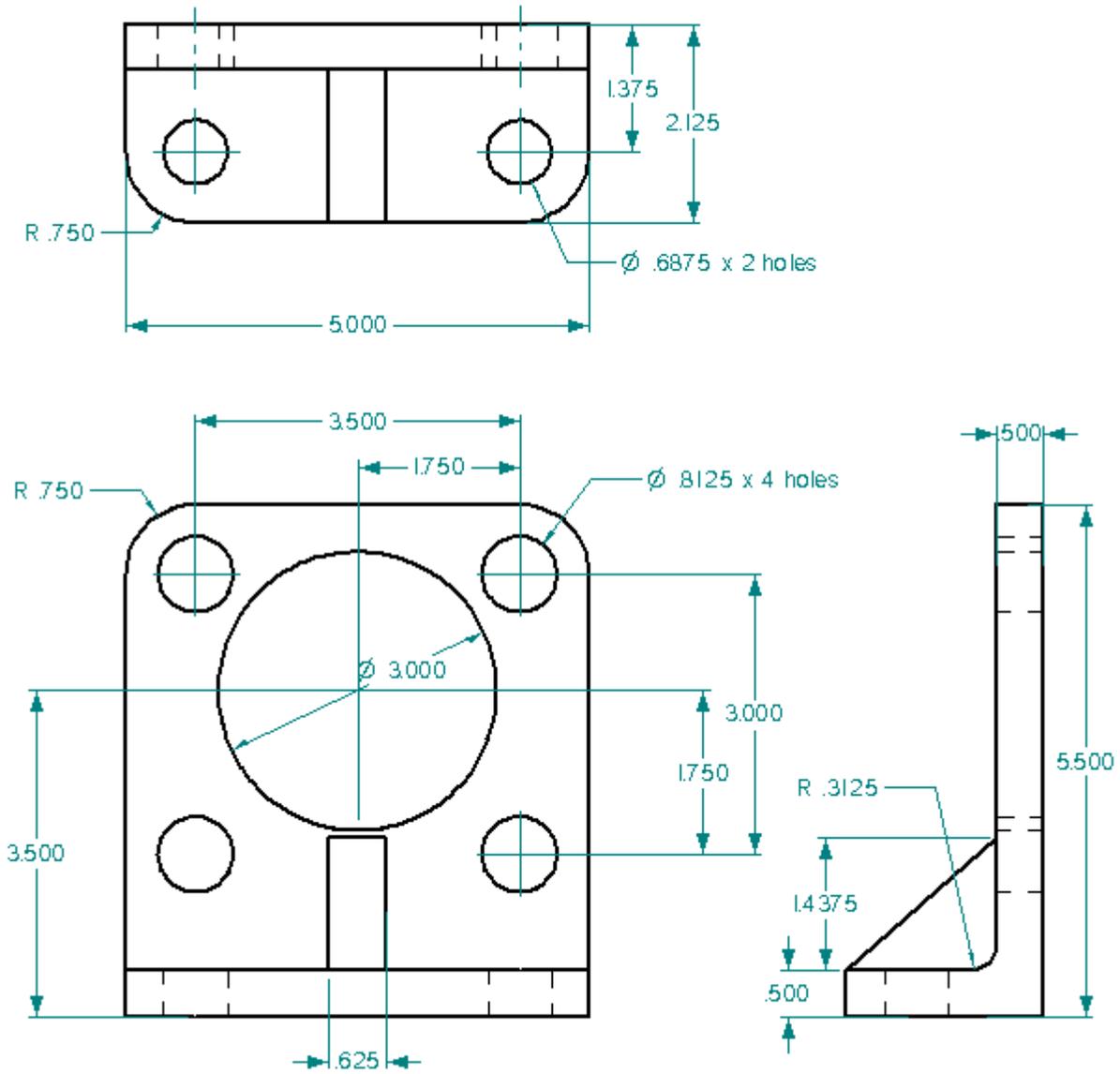
Placa de guia



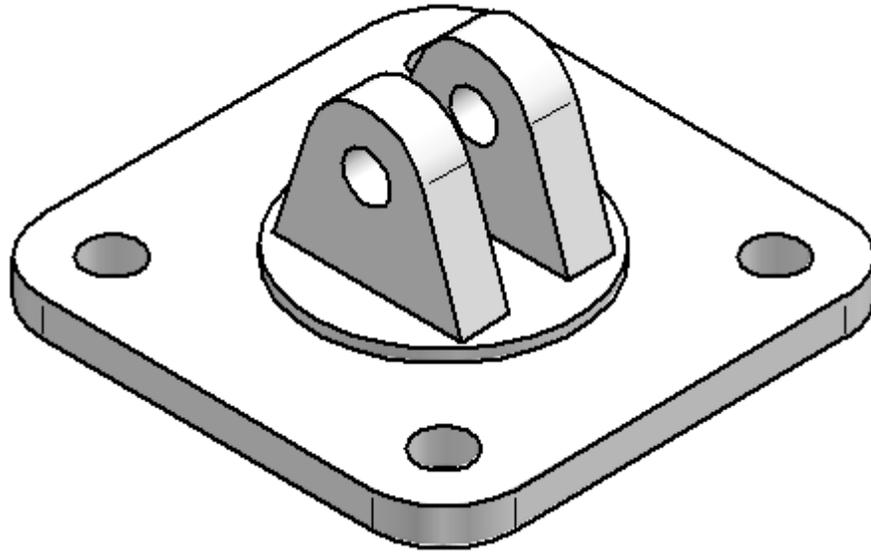


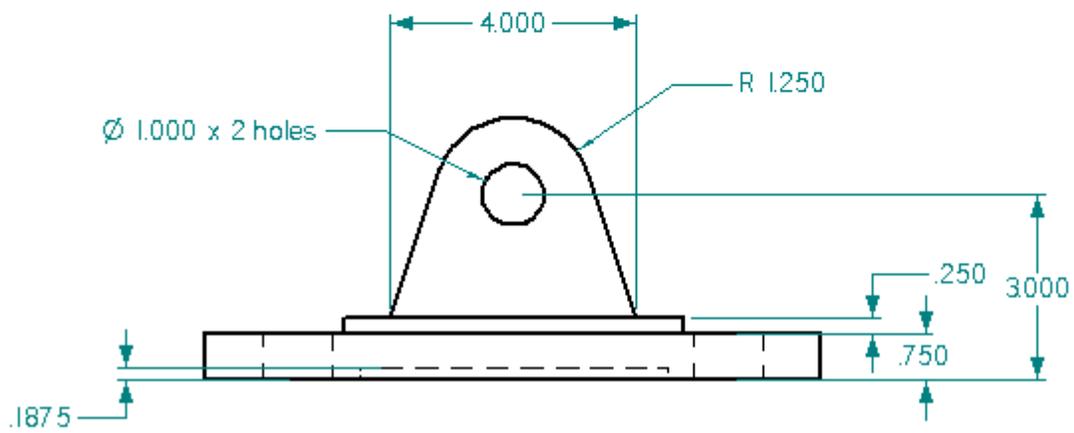
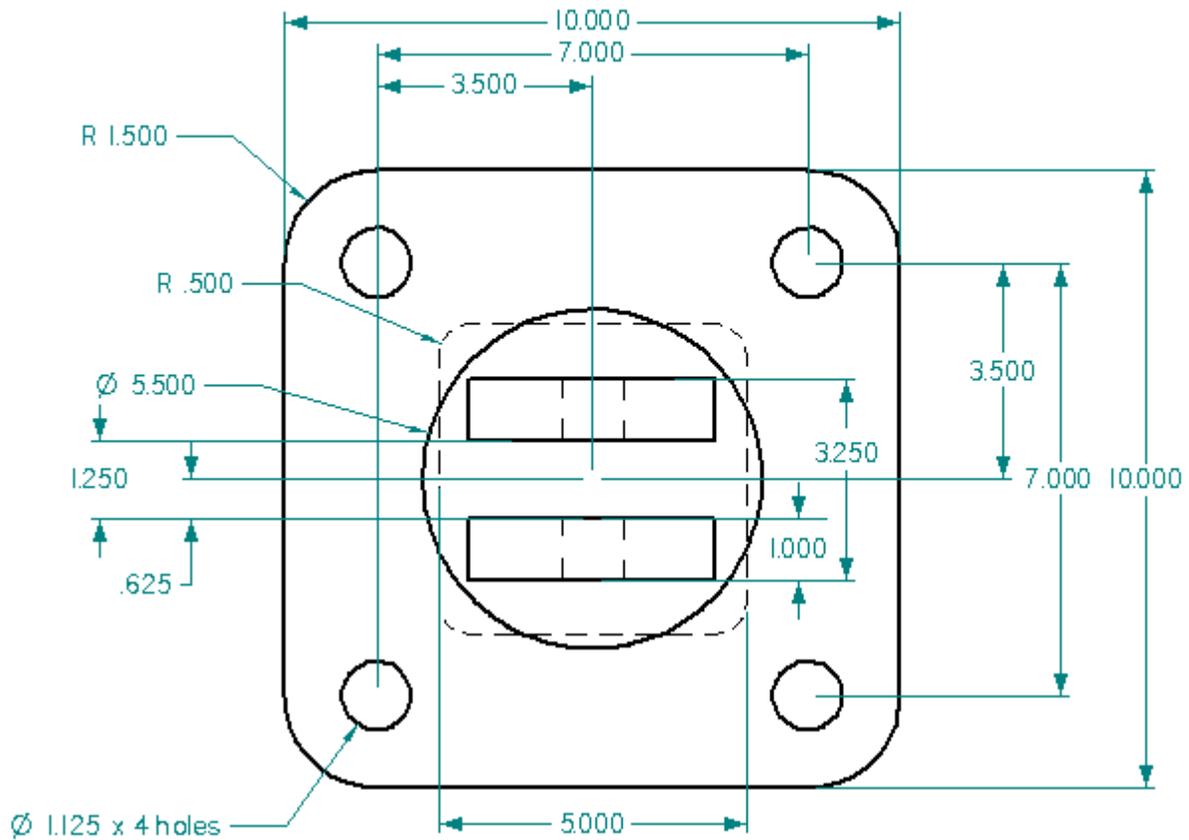
Acessório frontal



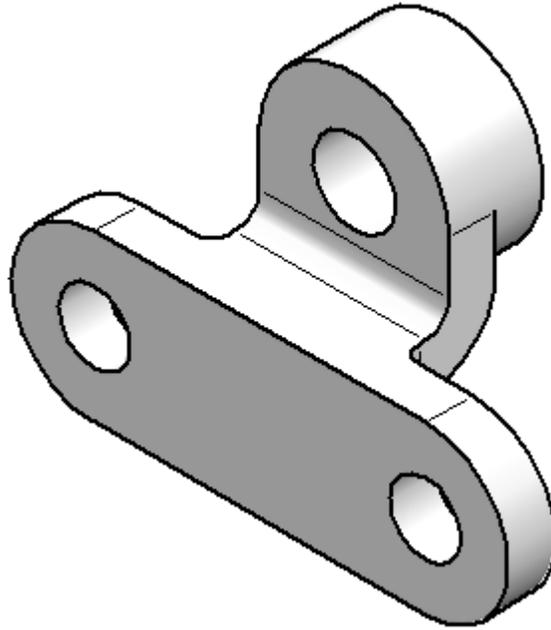


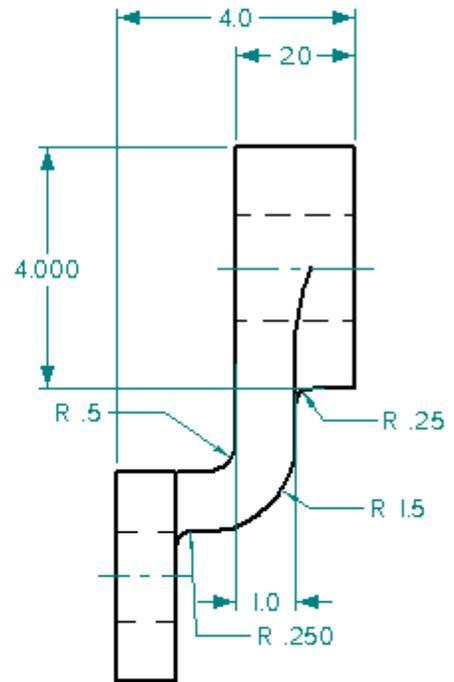
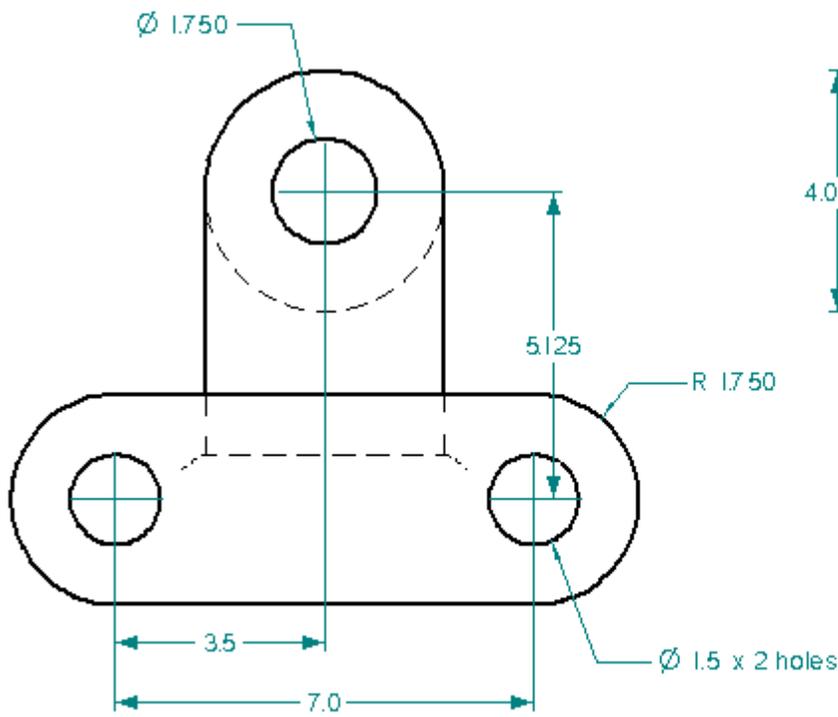
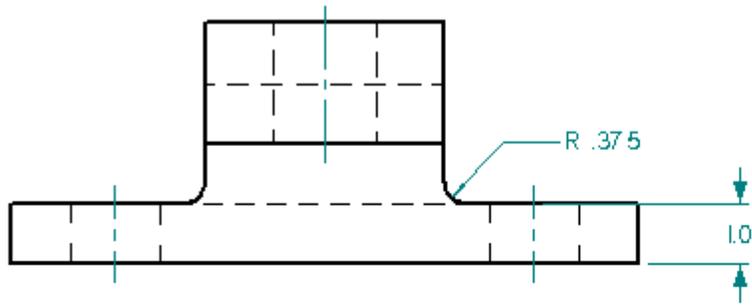
Jugo frontal



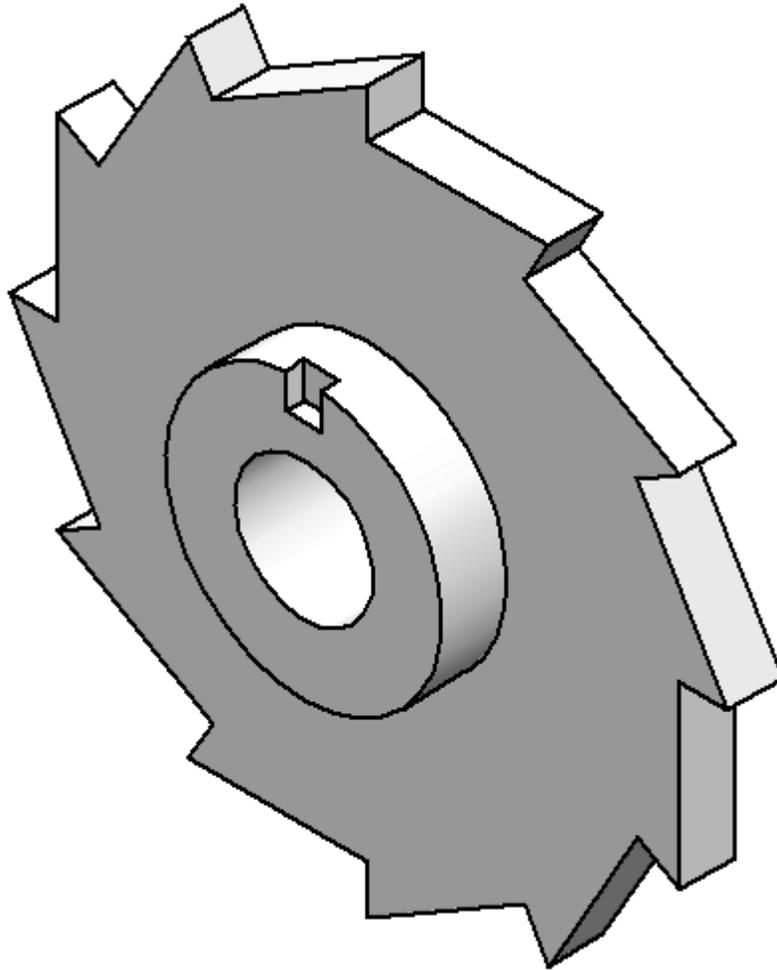


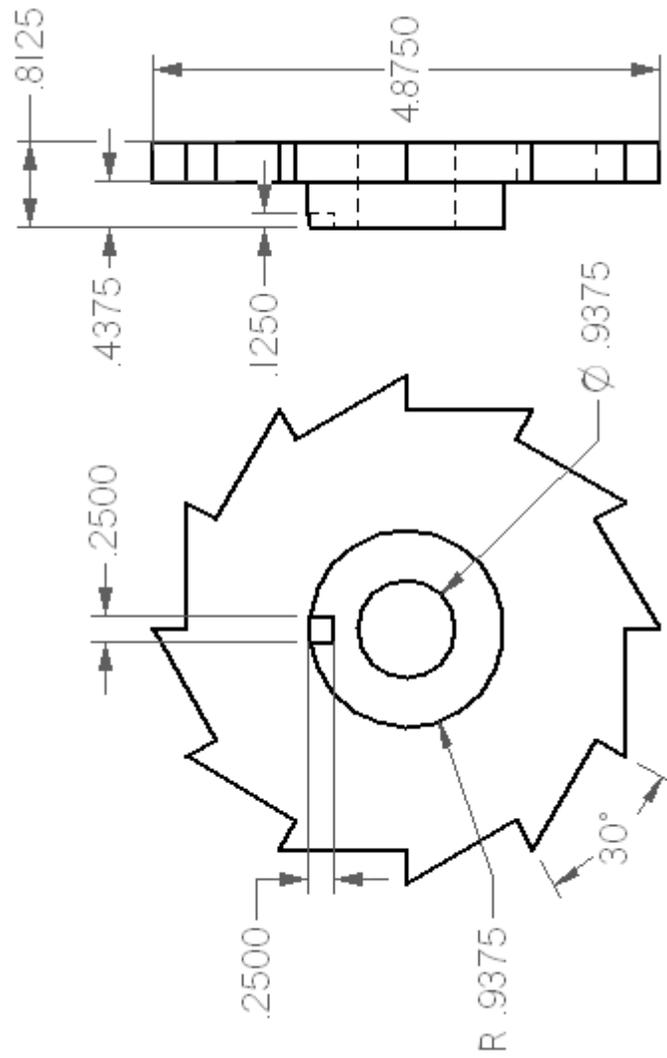
Suporte de barra



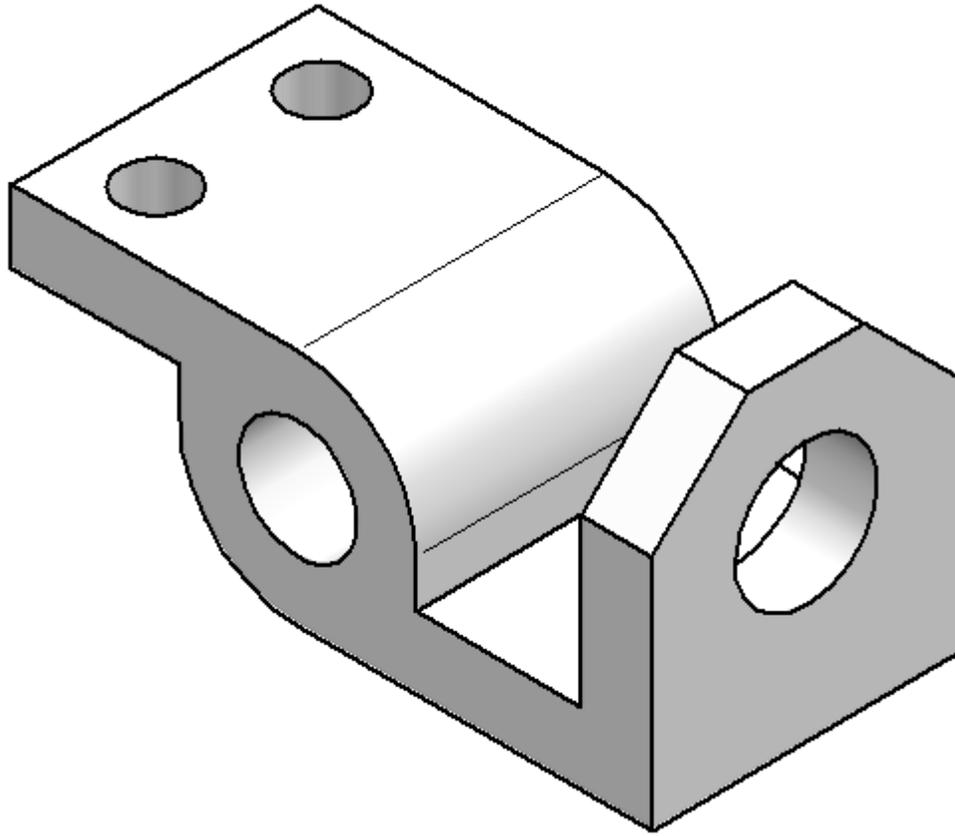


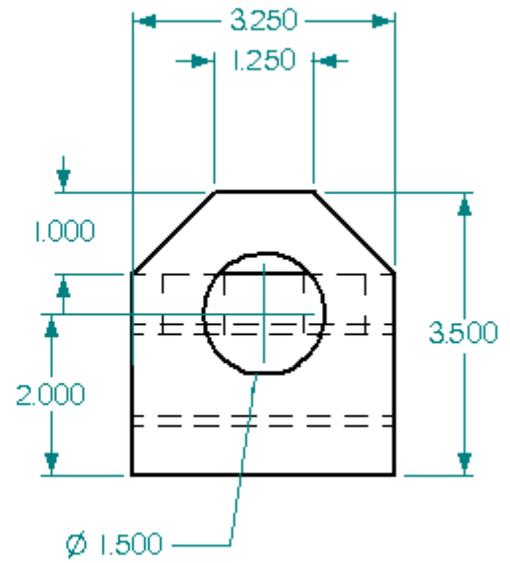
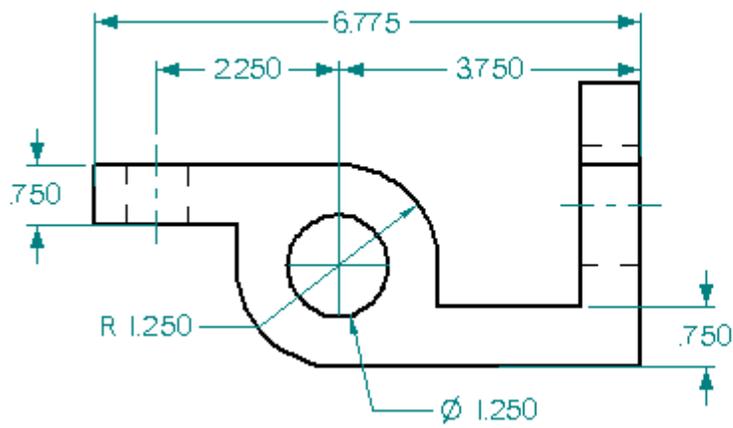
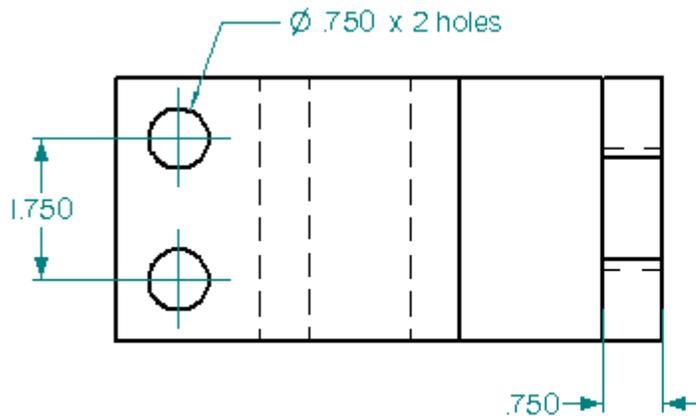
Lâmina de serra



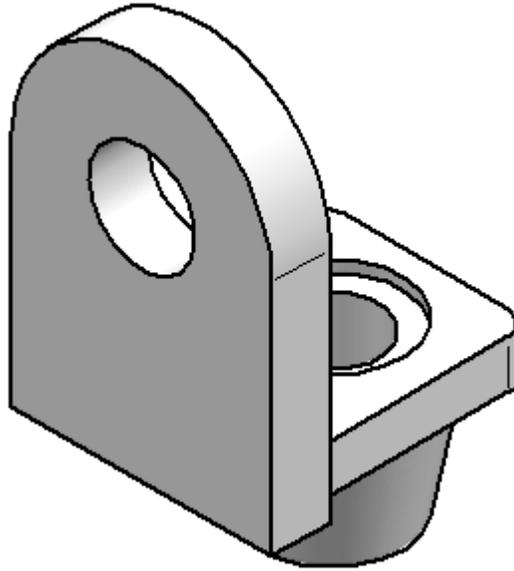


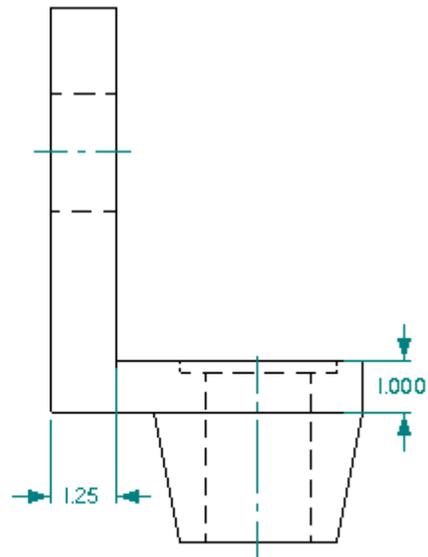
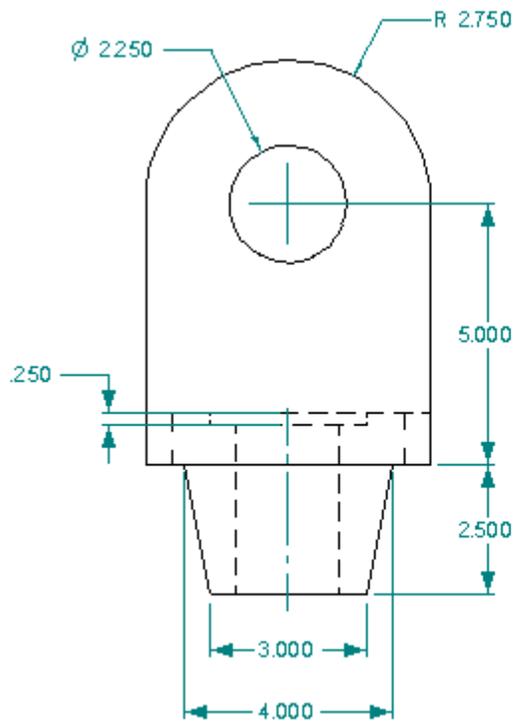
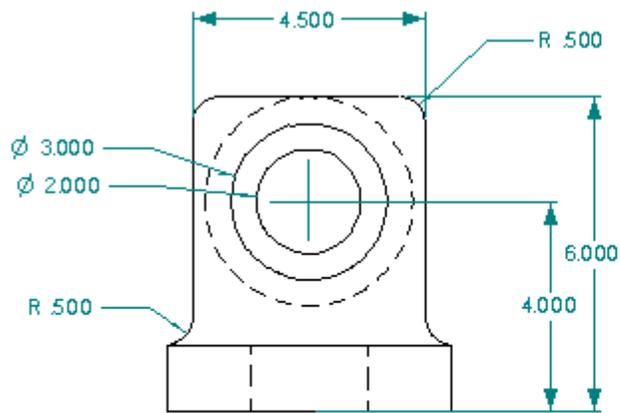
S-bracket



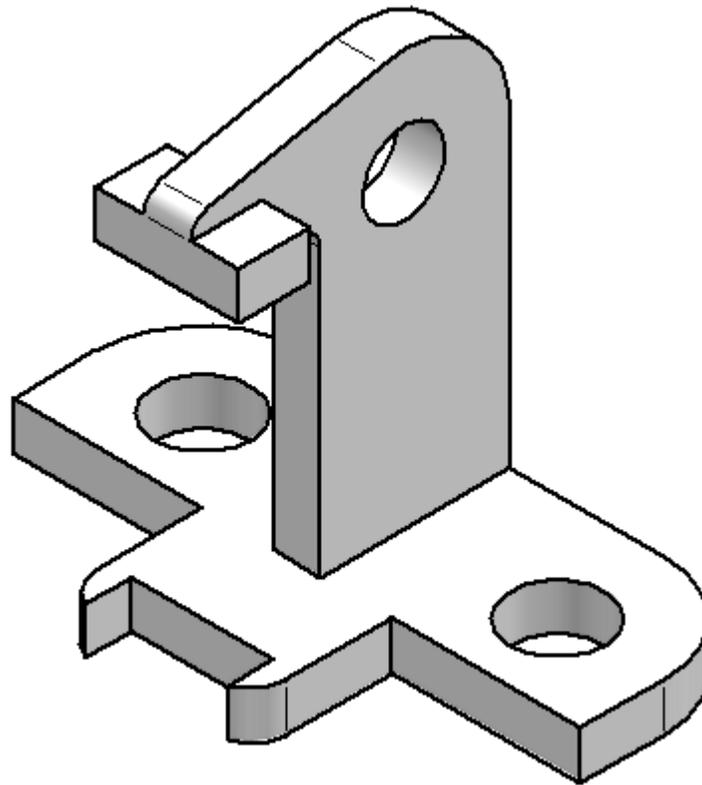


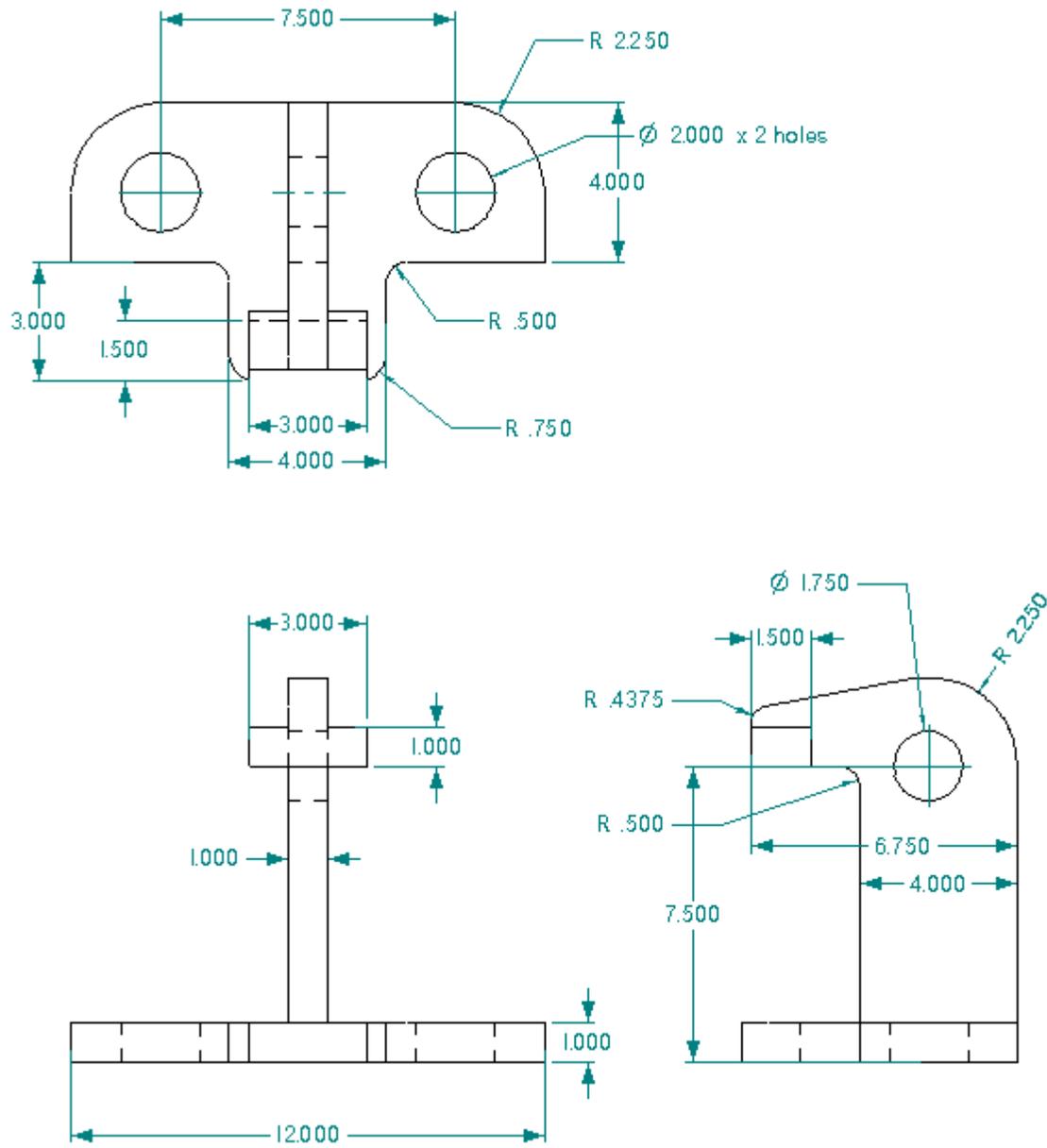
Suporte de fecho lateral



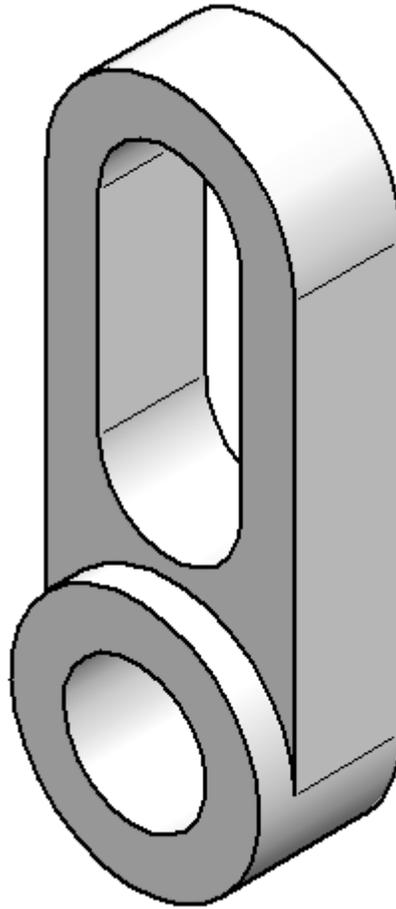


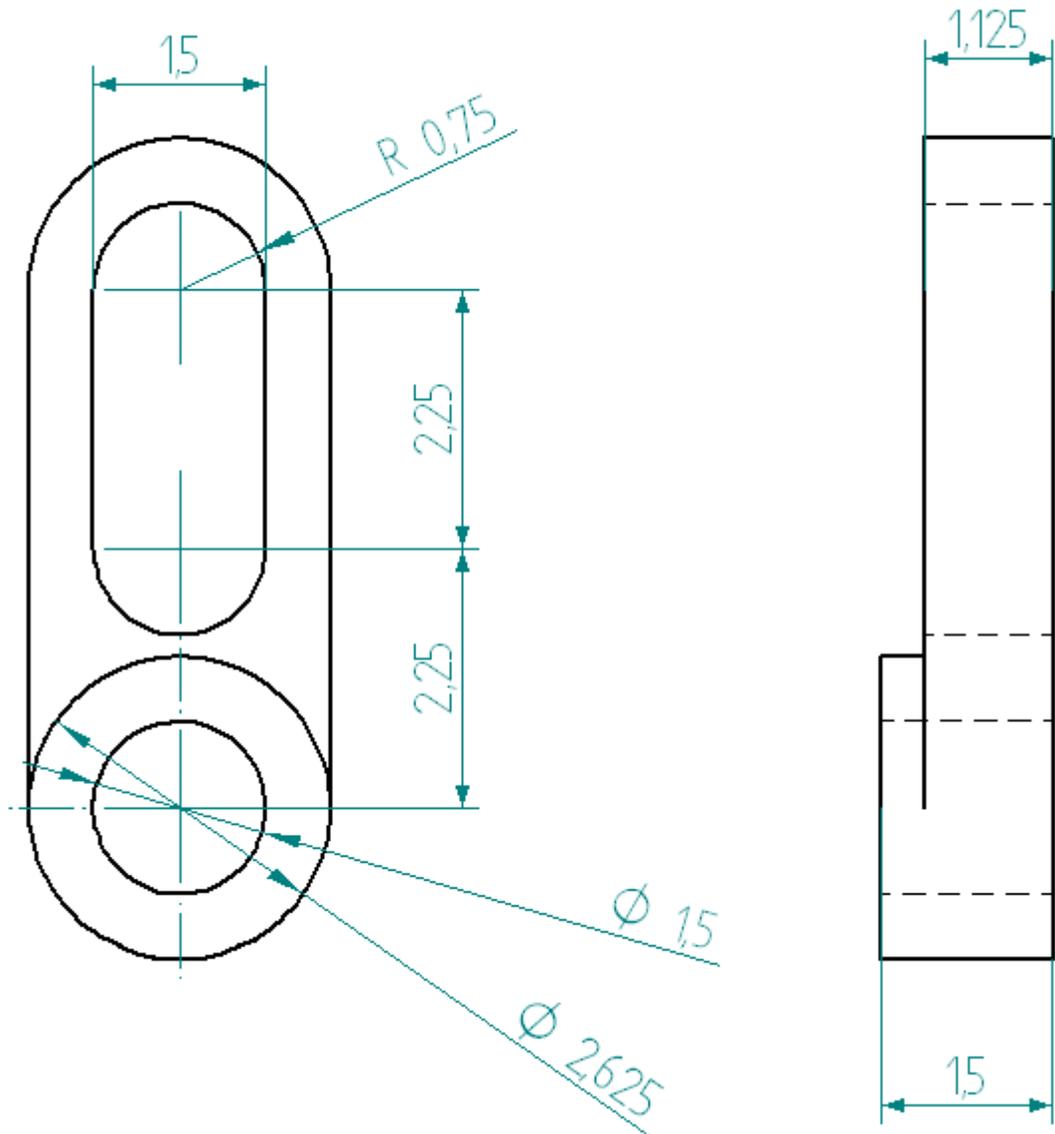
Batente de deslize



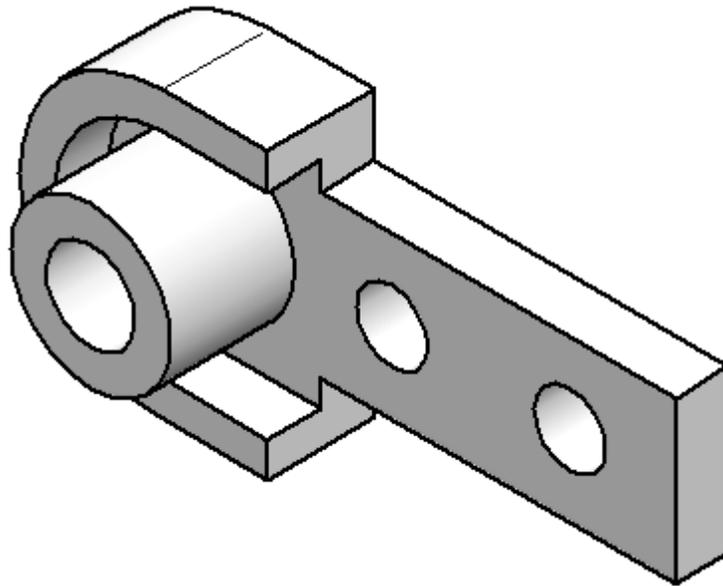


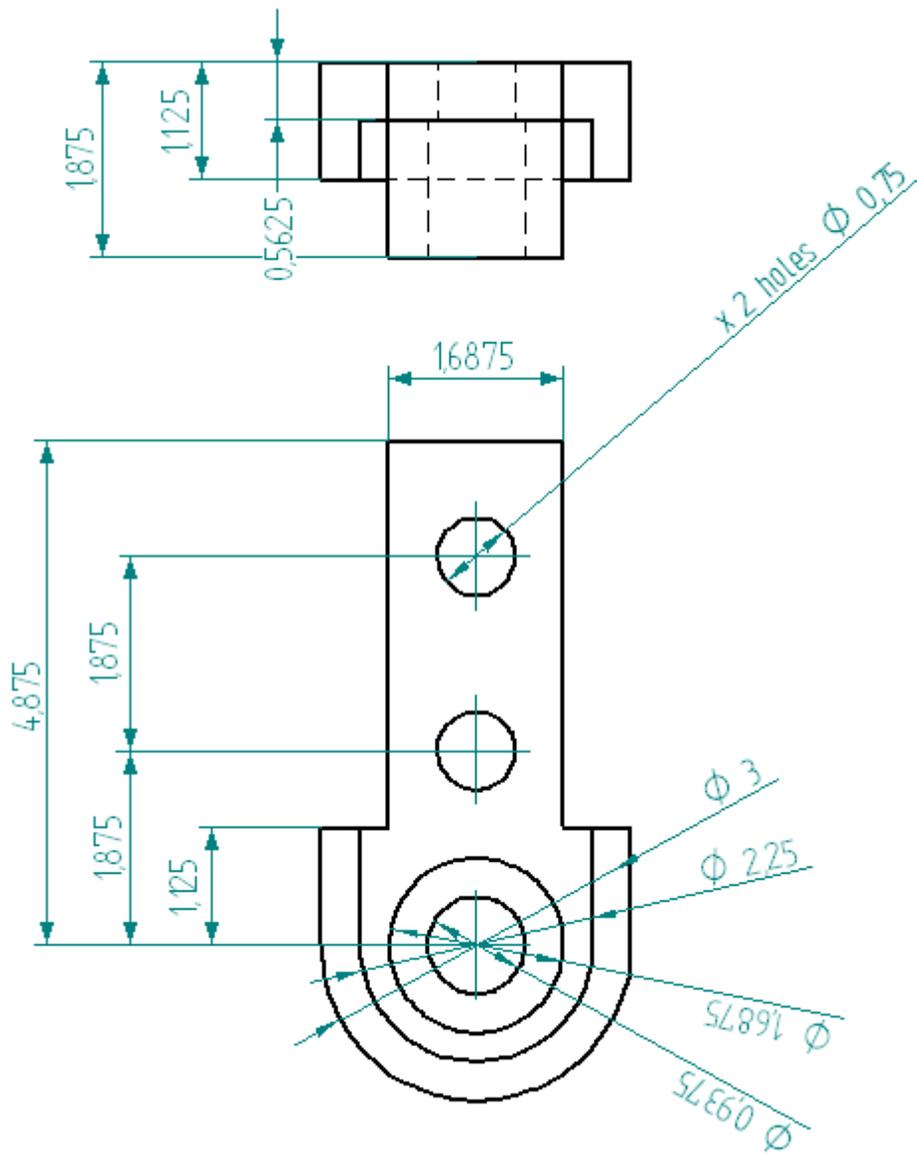
Link fendido



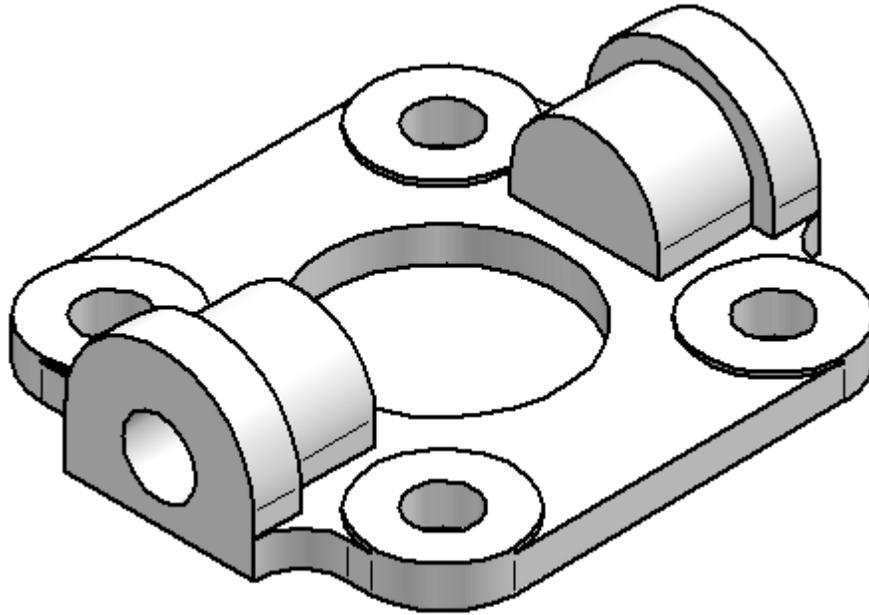


Placa giratória





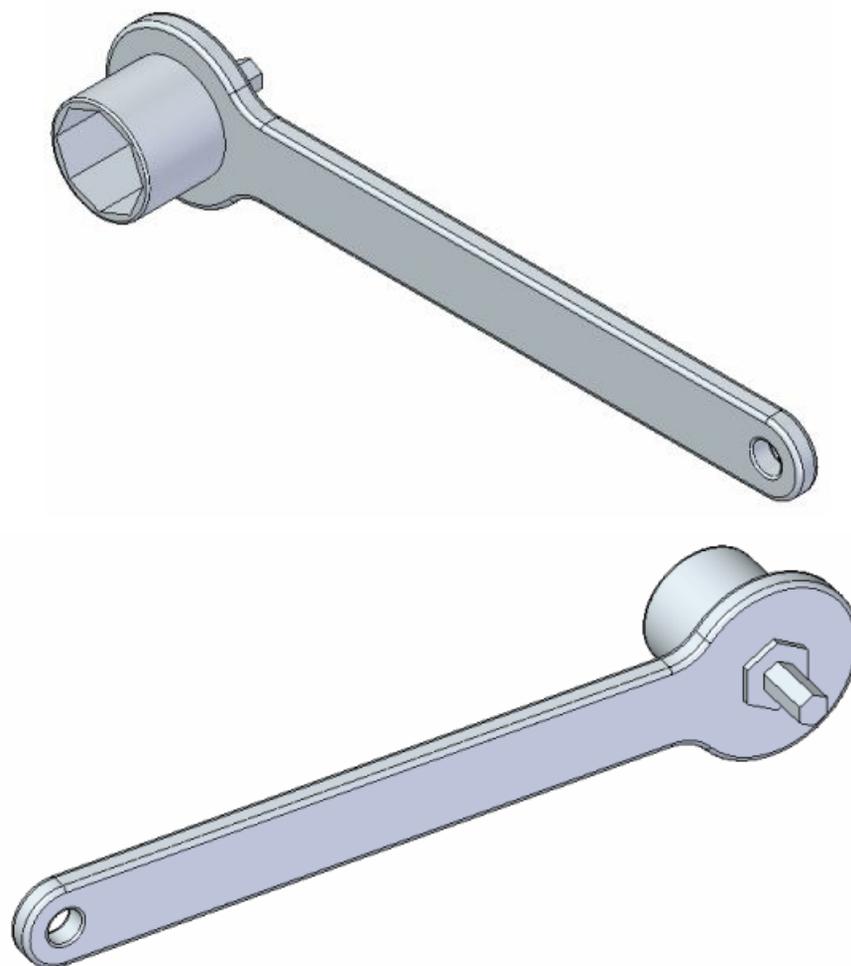
Placa do munhão



Capítulo

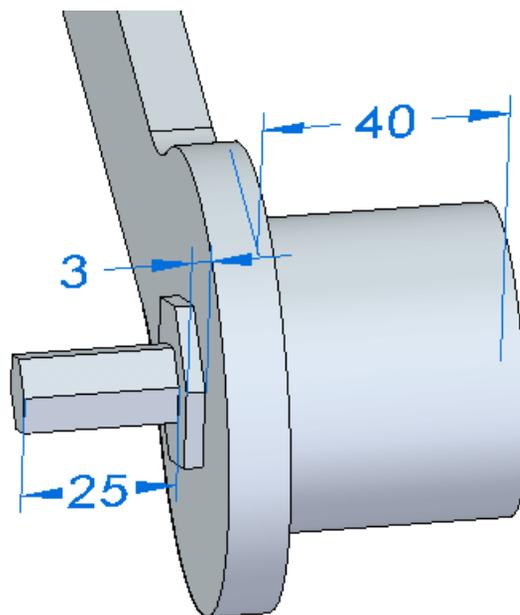
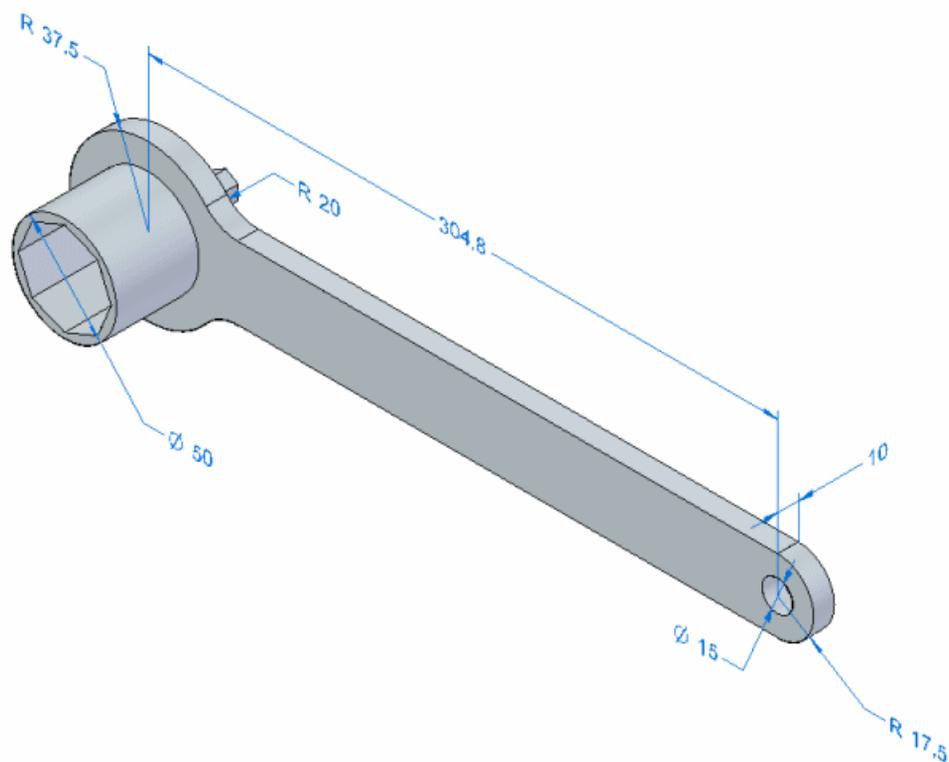
3 *Construir uma ferramenta de bicicleta*

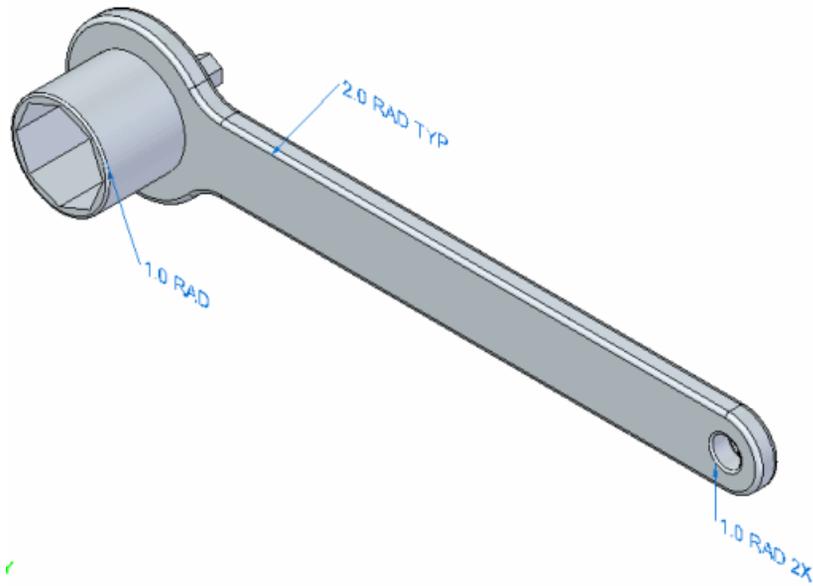
Modelar uma chave usada especificamente para remover os pedais de uma bicicleta.



Dimensões principais

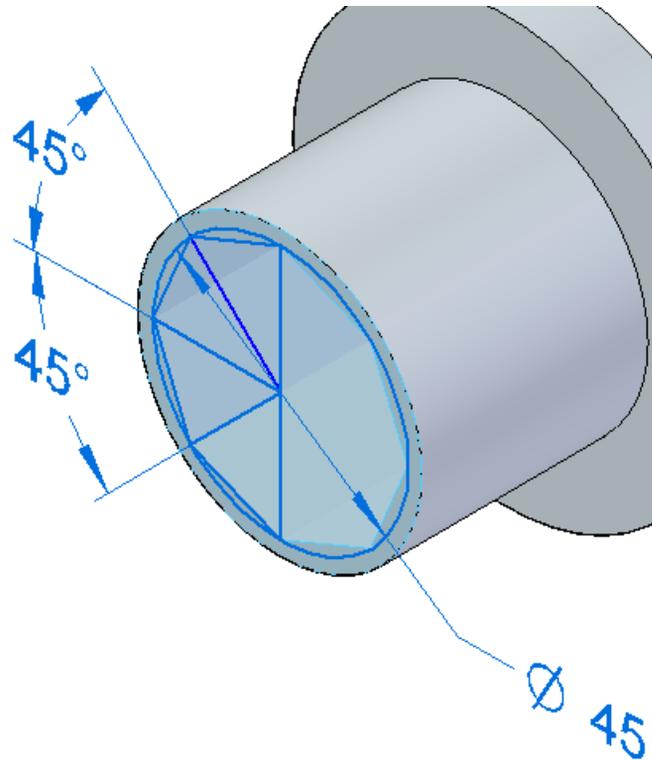
- Use as seguintes dimensões ao construir a forma geral da ferramenta.

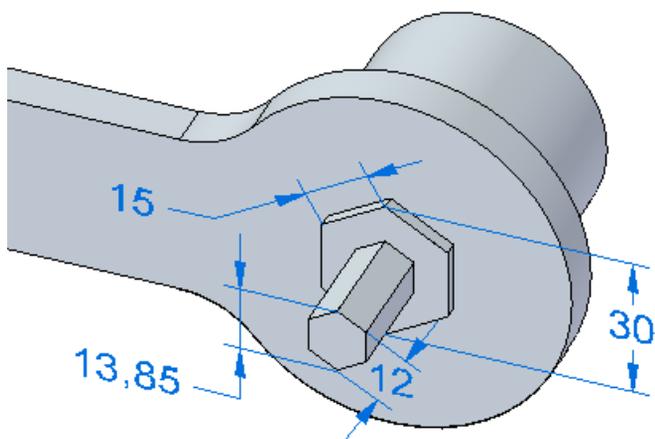
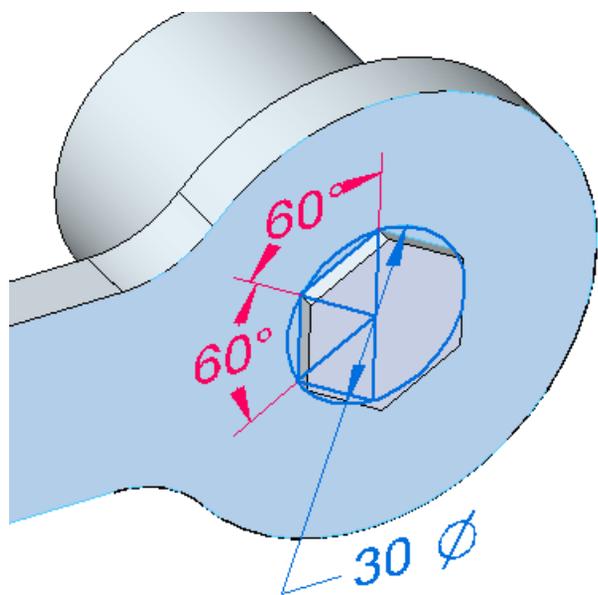




Dimensões da chave e do soquete

- Use as seguintes dimensões ao construir o soquete e a chave Allen.





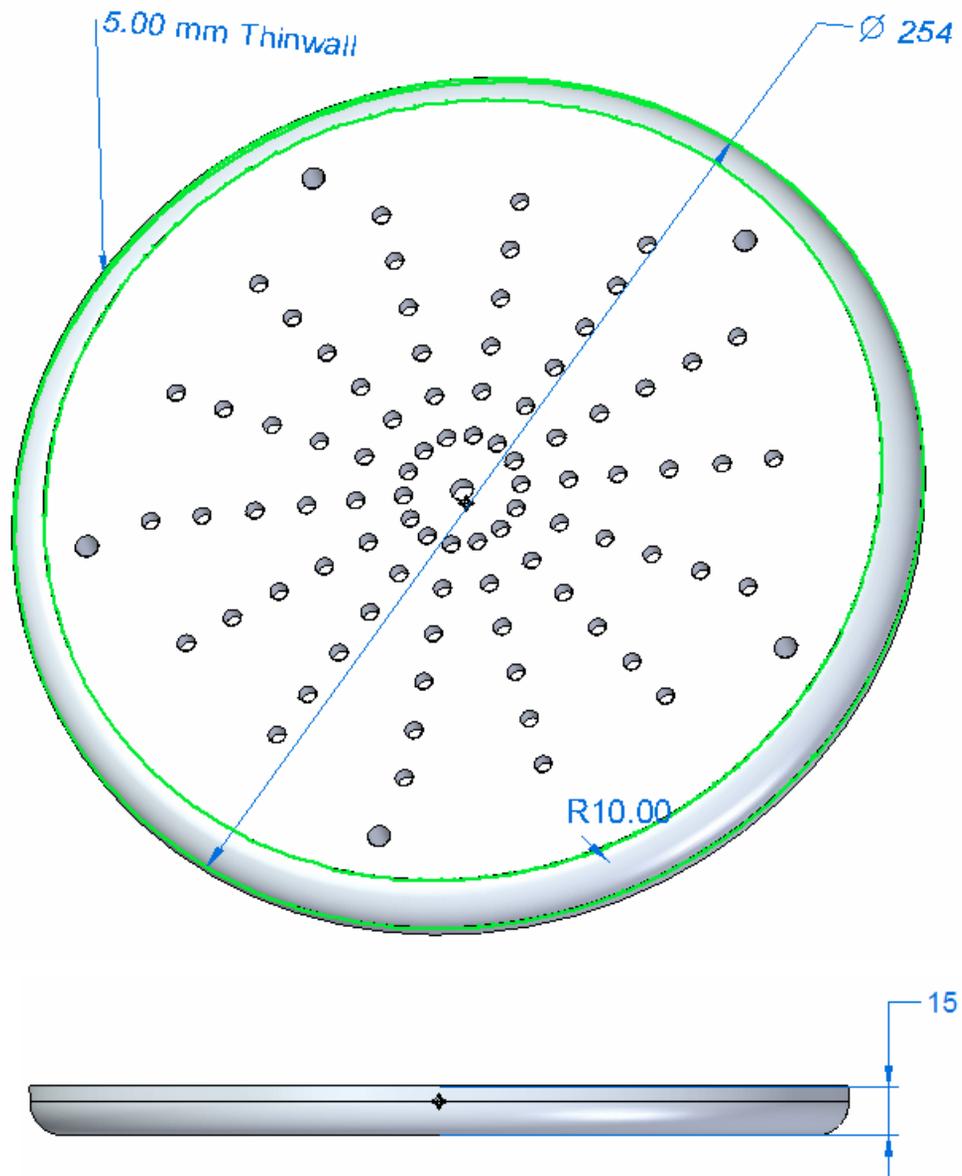
Capítulo

4 *Construa uma cobertura para alto-falante de interfone*

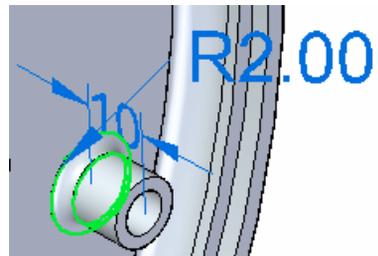
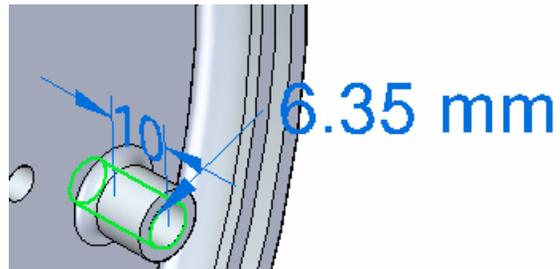
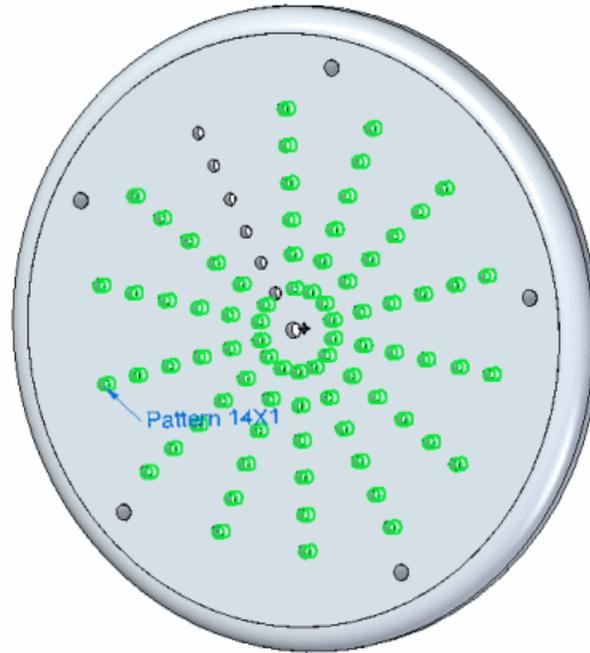
Crie uma placa de cobertura para um alto-falante de interfone montado no teto.



Principais cotas



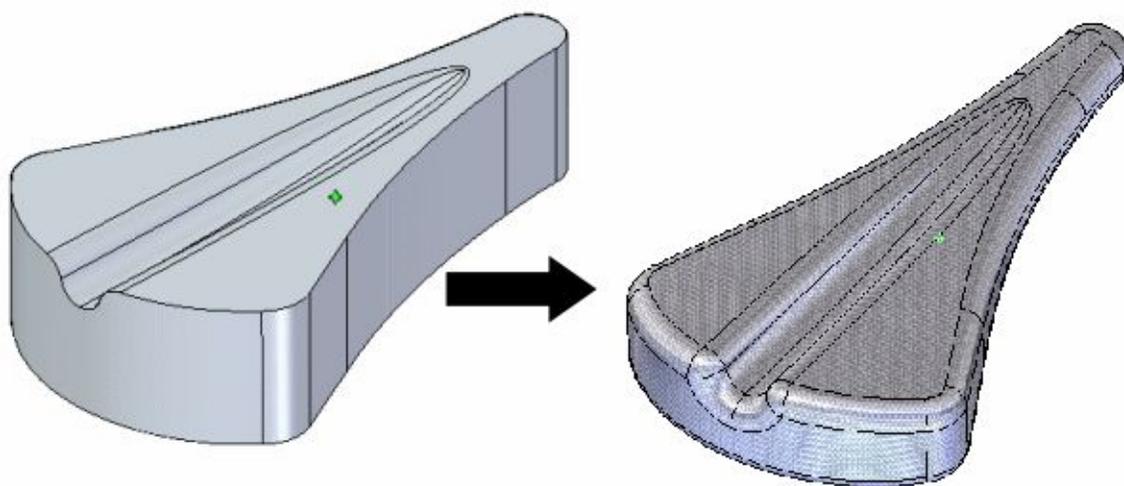
Construa uma cobertura para alto-falante de interfone



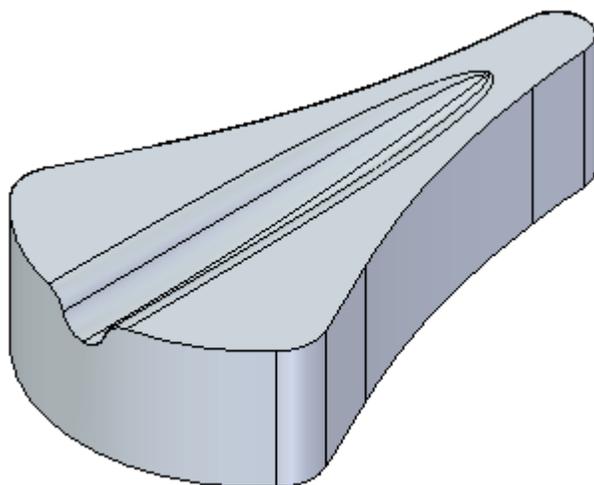
Capítulo

5 *Construir um selim de bicicleta*

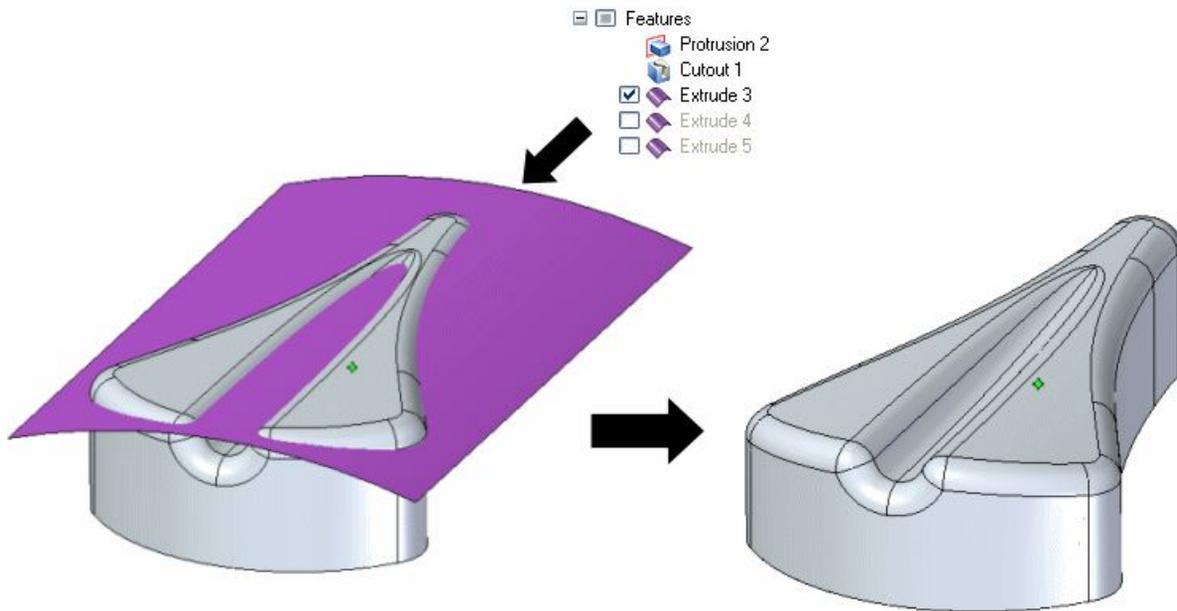
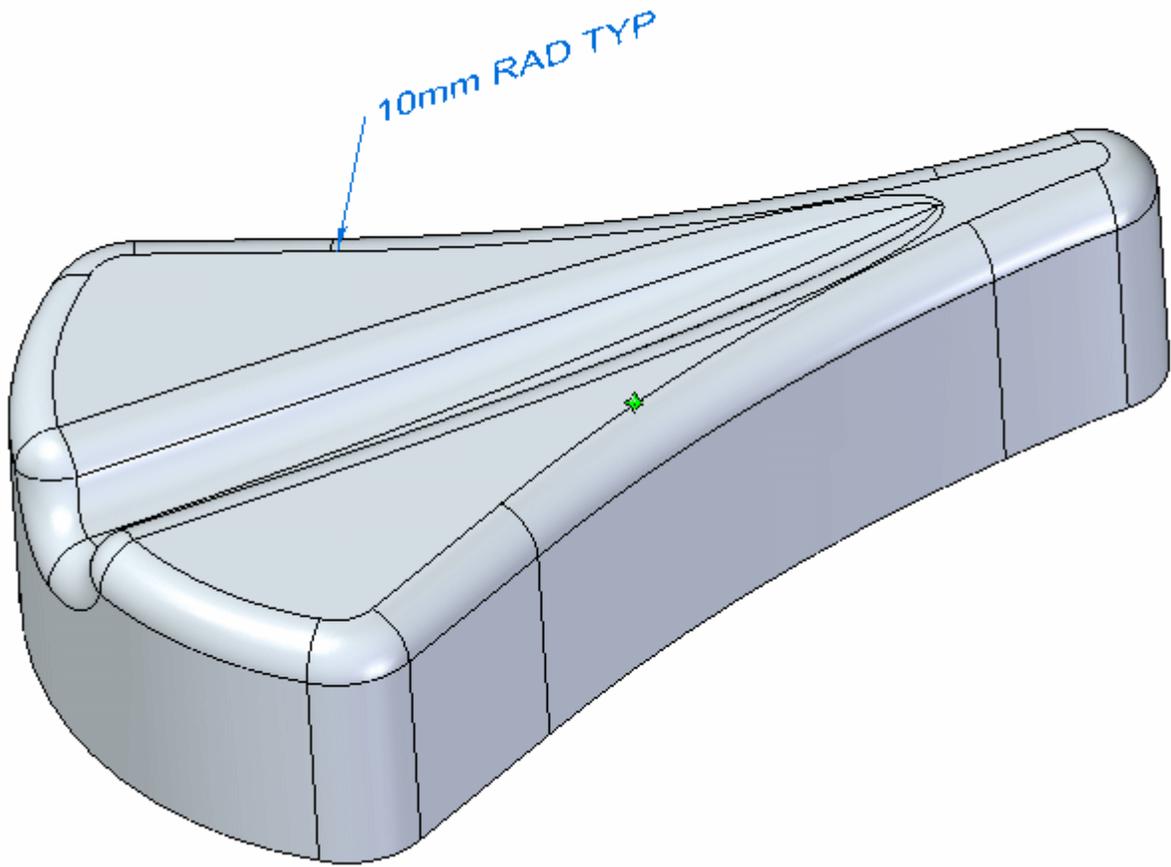
Transformar um modelo básico em um assento anatomicamente correto para um selim de bicicleta.

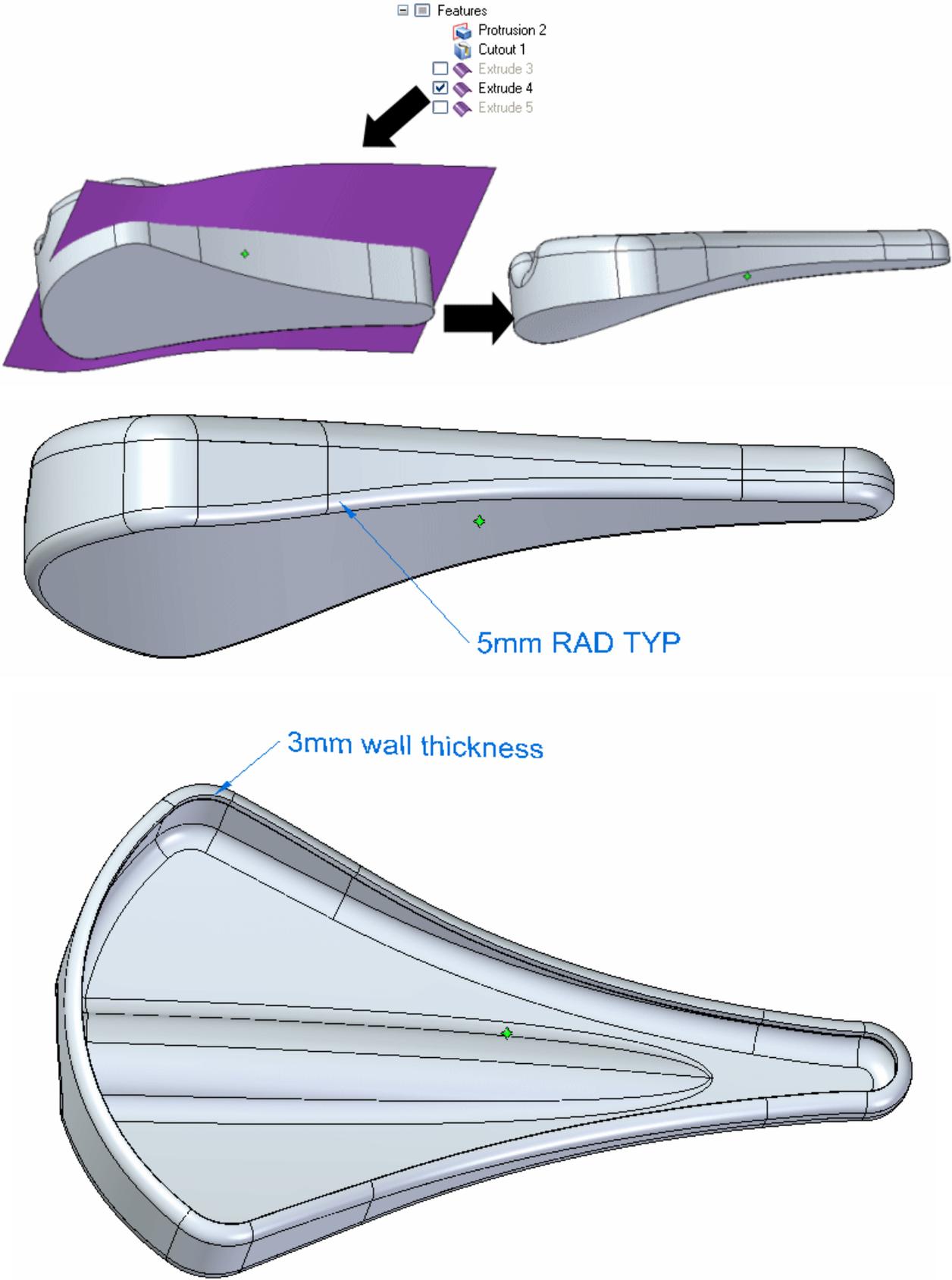


- Abra *saddle_ex.par* a partir do arquivo zip *spse01550.zip* que você baixou anteriormente.



- Algumas dicas:





- Selim acabado:

Nota

A aplicação de textura é opcional. Consulte o tópico Ajuda sobre o “Comando Estilo” para saber mais.

