



Práctica 2: Bocetos 3D en Fusion 360

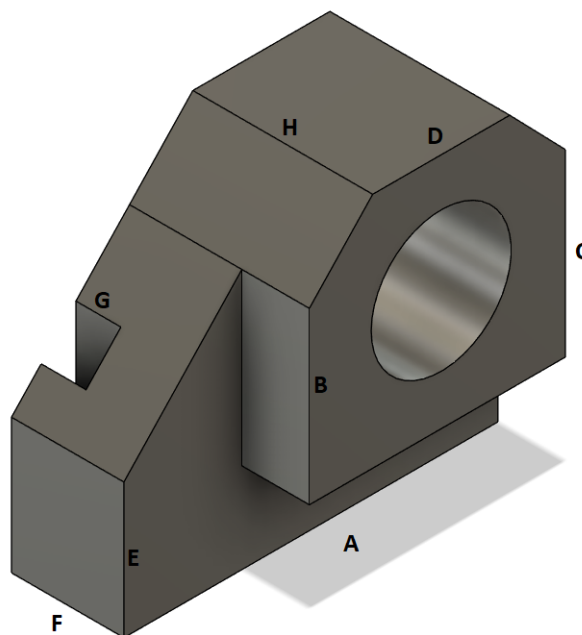
Ya que hemos aprendido y manejado el mundo 2D es la hora de profundizar un poco mas en el mundo de los cuerpos, donde las geometrías y las visión de trabajo son un poco mas complejas, porque la imaginación y la orientación espacial desarrollada, son claves para el diseño de cualquier pieza

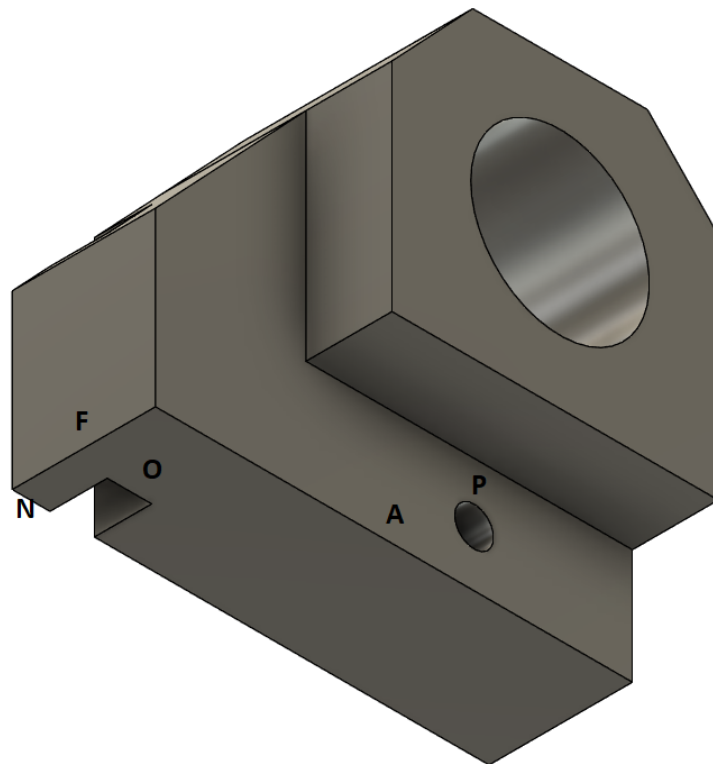
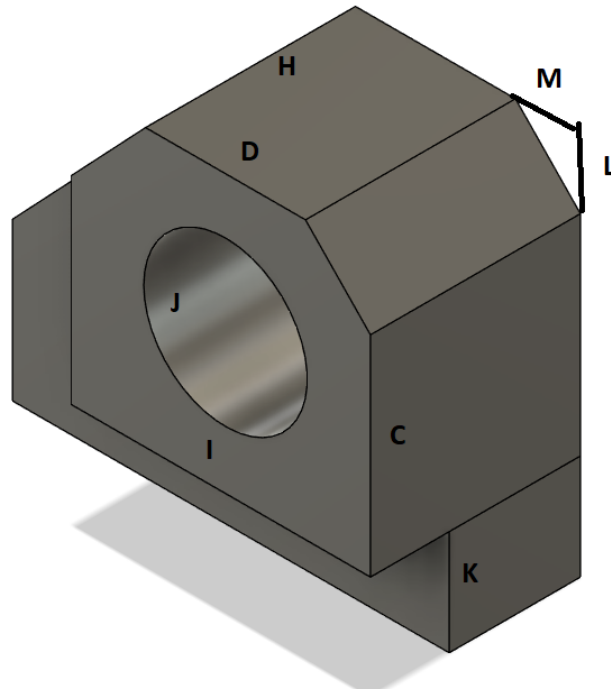
A continuación se presentan ejercicios que trabajan estas habilidades

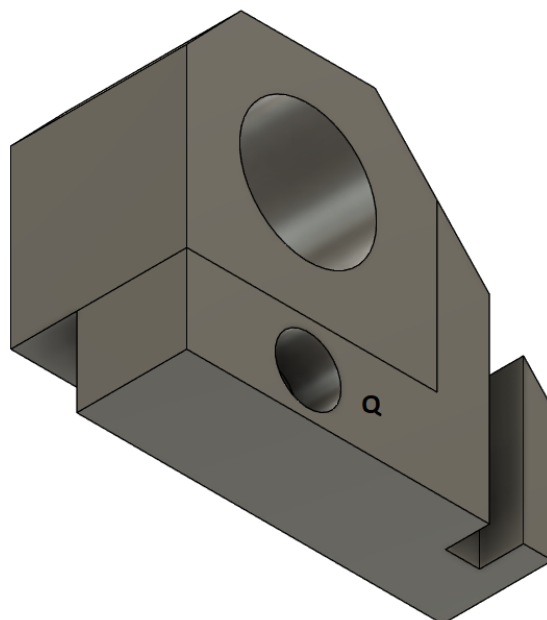
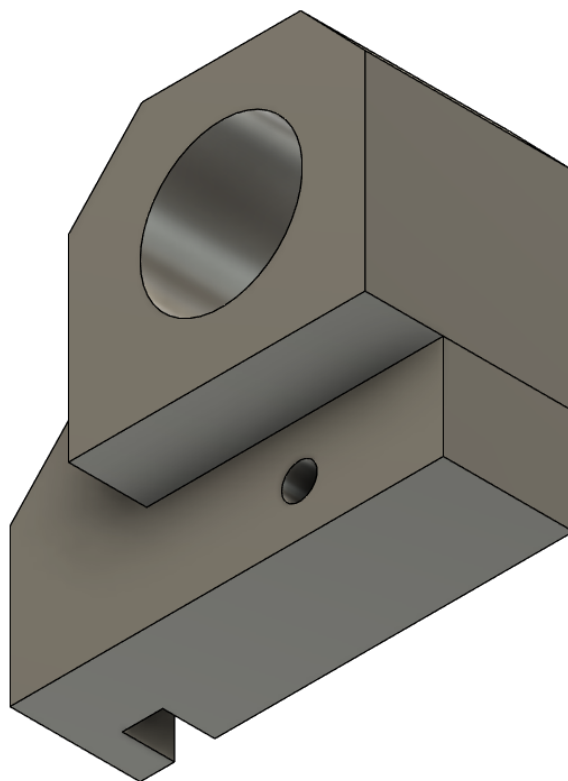
1. Ejercicios

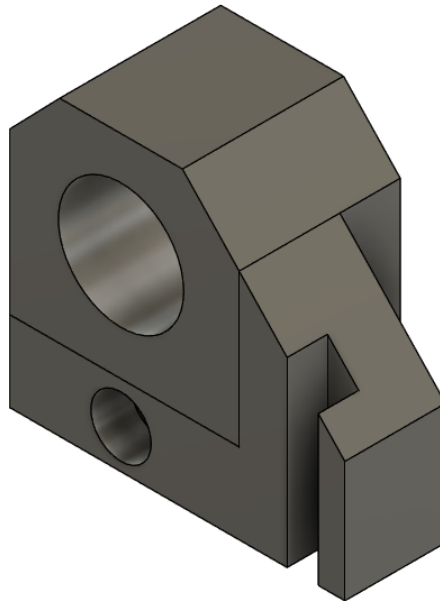
Utilizando **Fusion 360** elabore el cuerpo asociado a la figura presentada

- **Ejercicio 1:** Pieza solución a un problema de soporte de cables





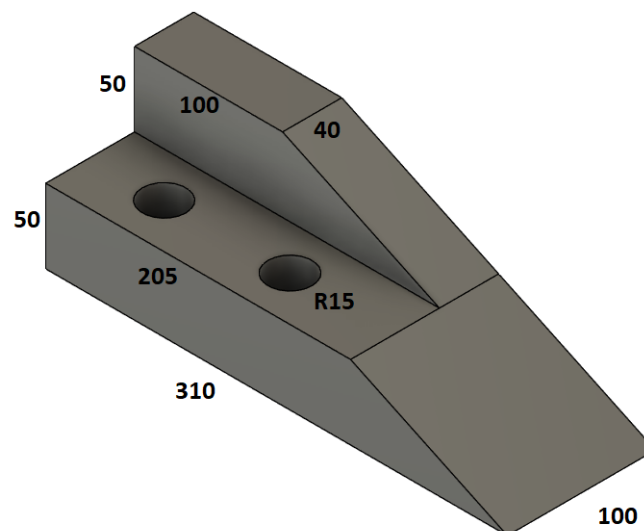


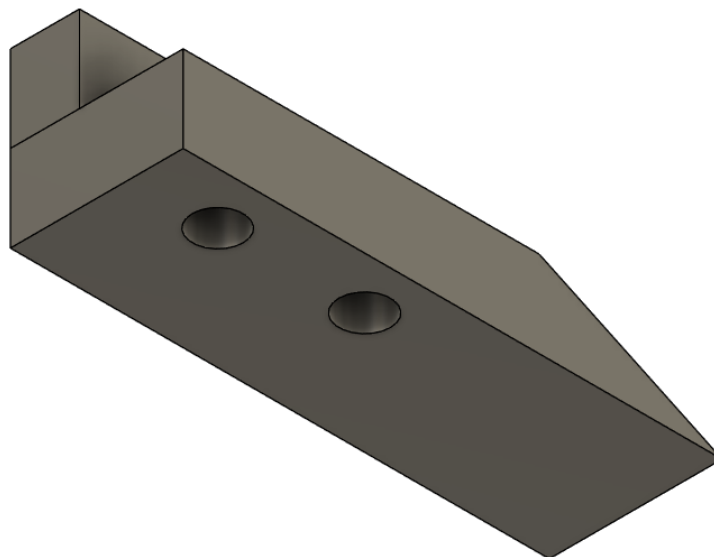
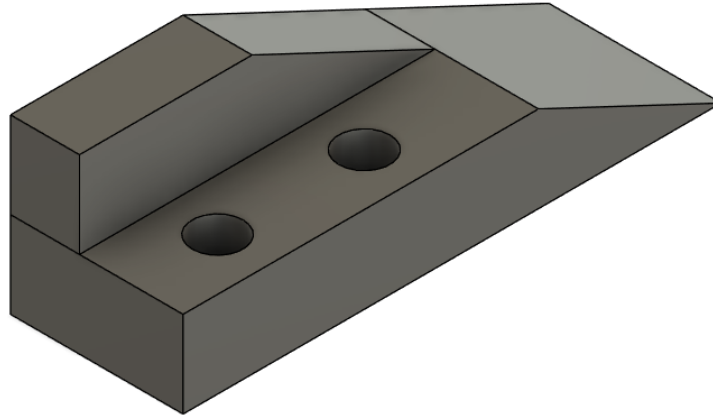


Letra	A	B	C	D	E	F	G	H
mm	415	190	200	150	150	125	50	200

Letra	I	J	K	L	M	N	O	P Y Q
mm	285	R80	100	64	62	33	40	R17 y R34

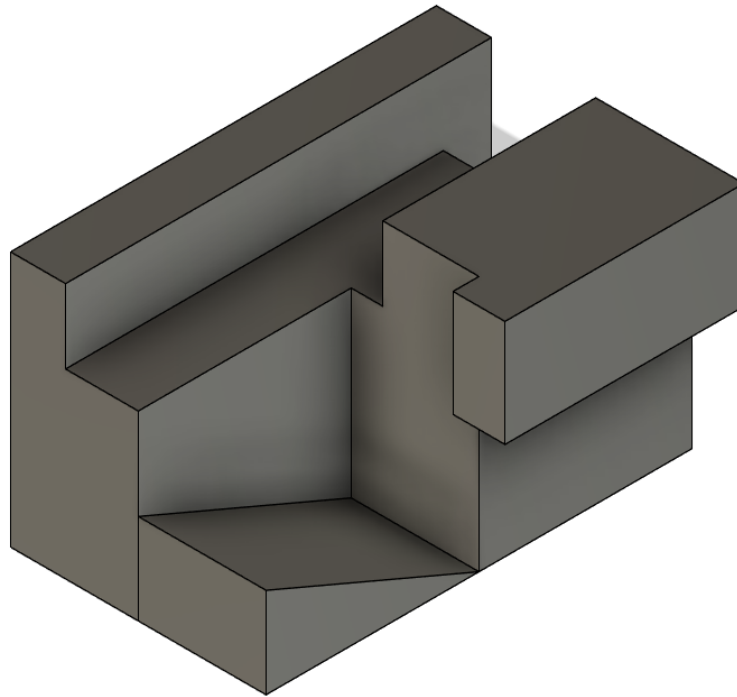
■ **Ejercicio 2:** Uñeta de soporte de puerta





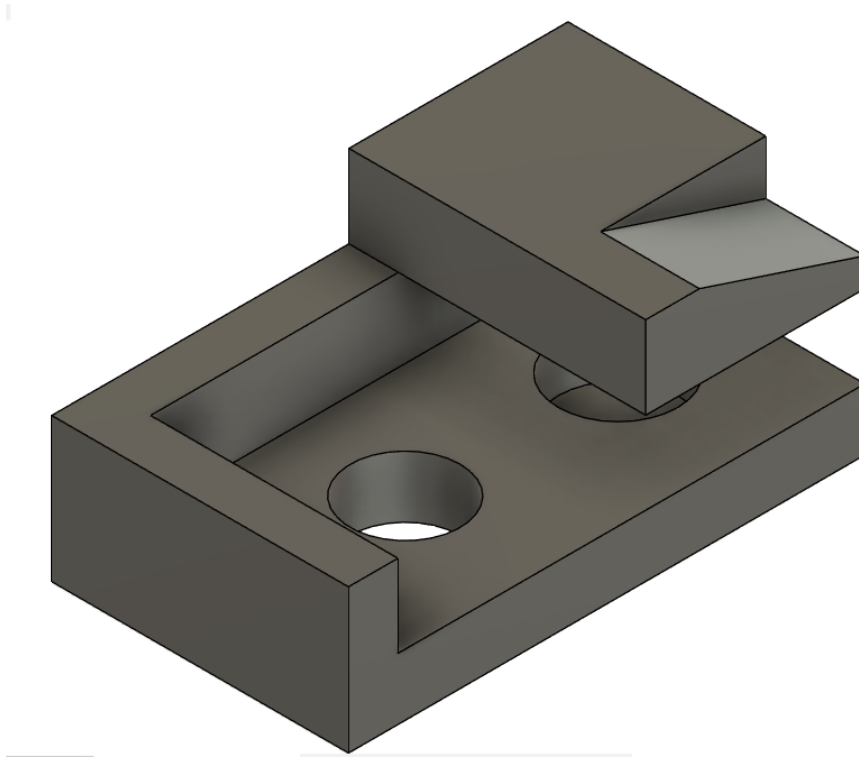


- **Ejercicio 3:** El siguiente ejercicio solamente se ilustra la vista isométrica, no existe ninguna medida. la única regla es que el boceto se parezca lo mas posible al presentado en la figura. (La pieza en la parte no visible tiene solamente el corte que se puede visualizar, y es tajante y no varía)





- **Ejercicio 4:** Siguiendo las mismas reglas del ejercicio anterior, como desafío el siguiente cuerpo



Aprovecha, pregunta y equivócate, es a oportunidad para aprender,
y cuando llegue el momento, hacerlo bien