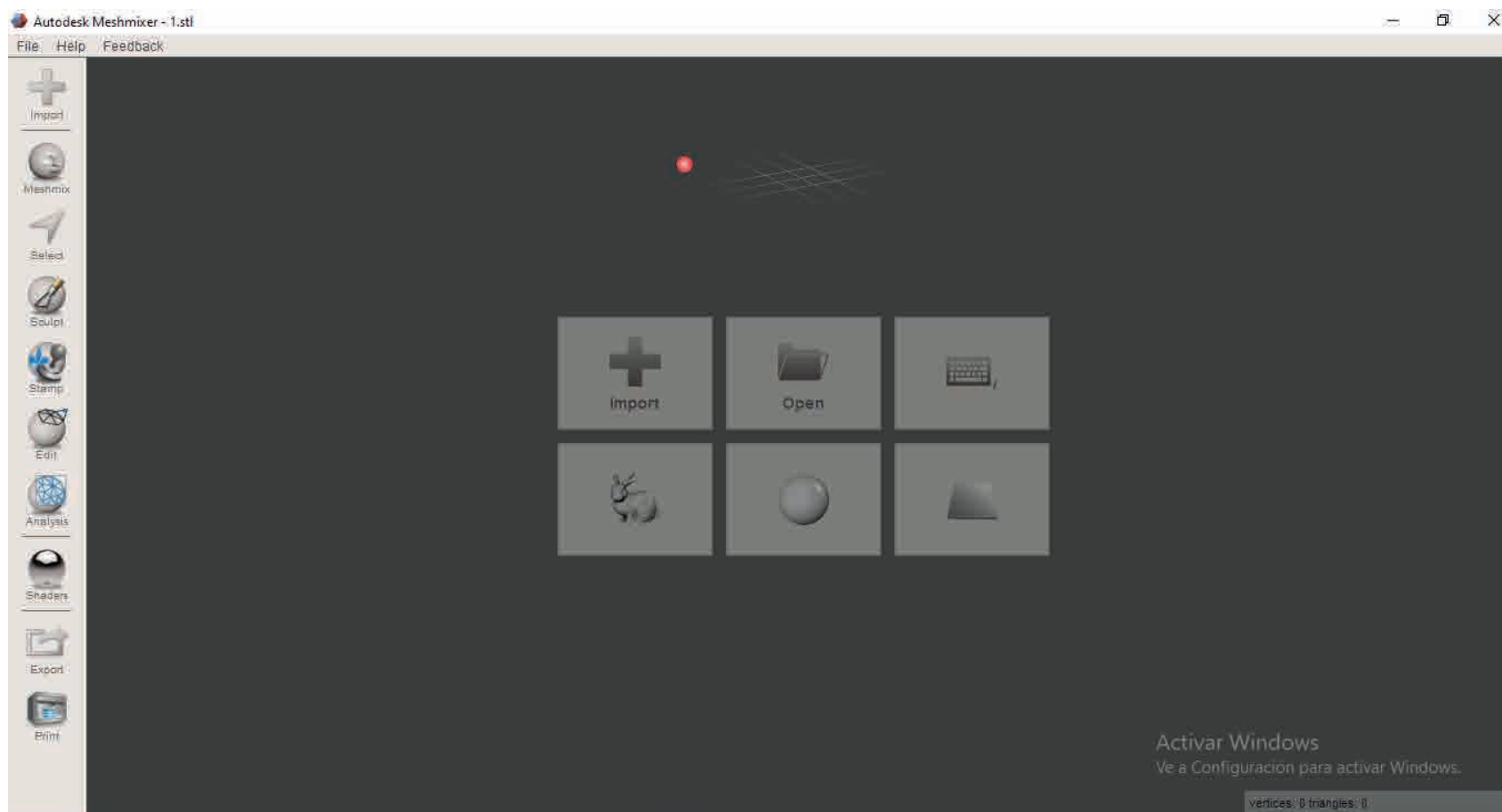




CENTRO DE FORMACIÓN LABORAL 413

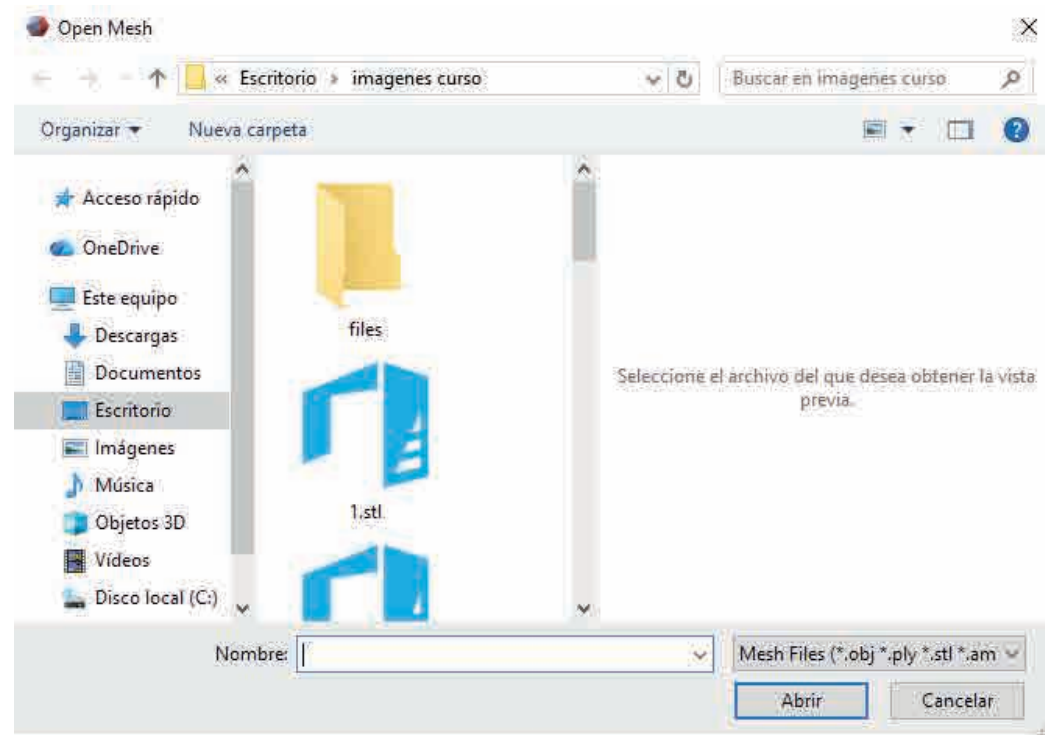
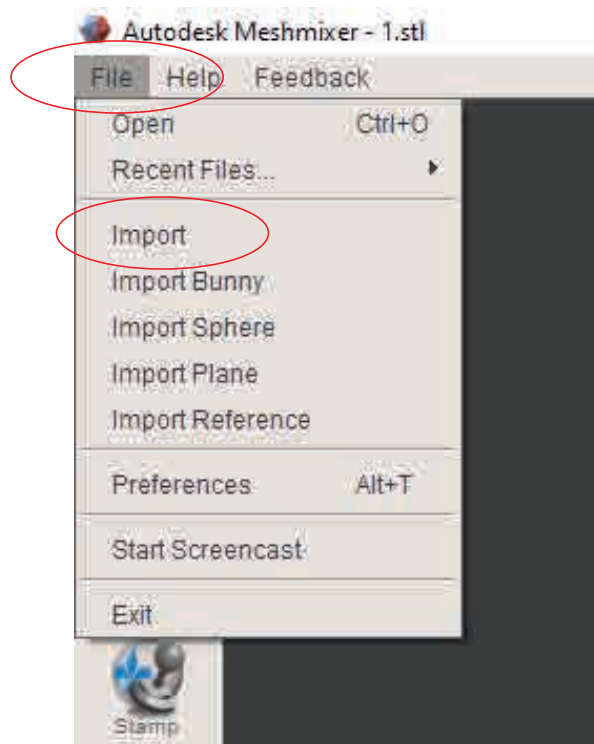
PROGRAMA AutoDesk Meshmixer





CENTRO DE FORMACIÓN LABORAL 413

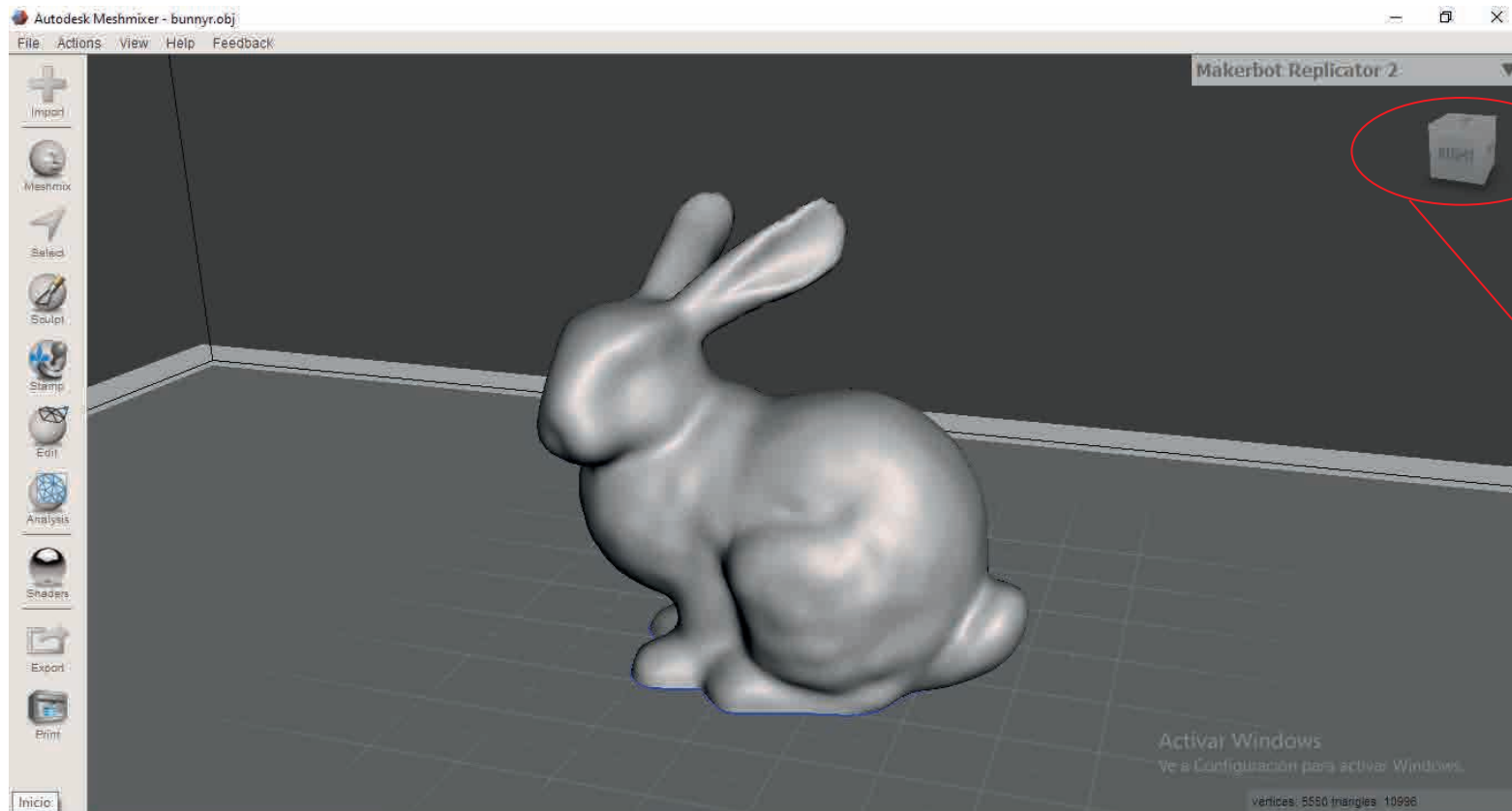
PROGRAMA Autodesk Meshmixer Importar pieza moldeada





CENTRO DE FORMACIÓN LABORAL 413

PROGRAMA AutoDesk Meshmixer



Mover vista

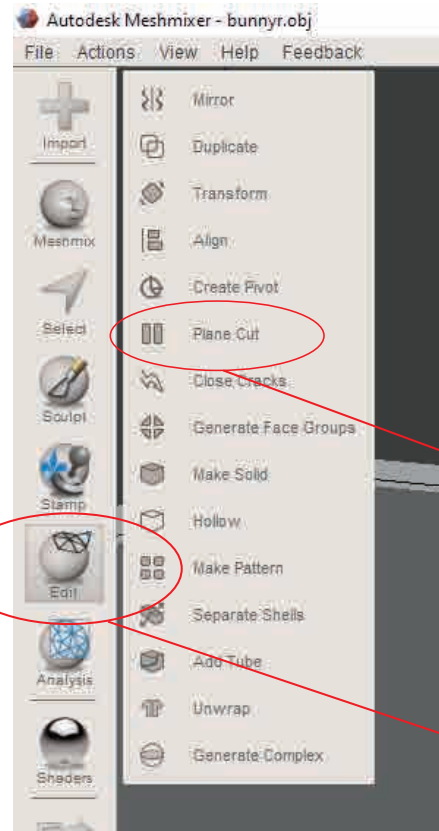
Apretando boton del mouse sin soltar



**CENTRO DE
FORMACIÓN LABORAL 413**

PROGRAMA AutoDesk Meshmixer

Cortar pieza



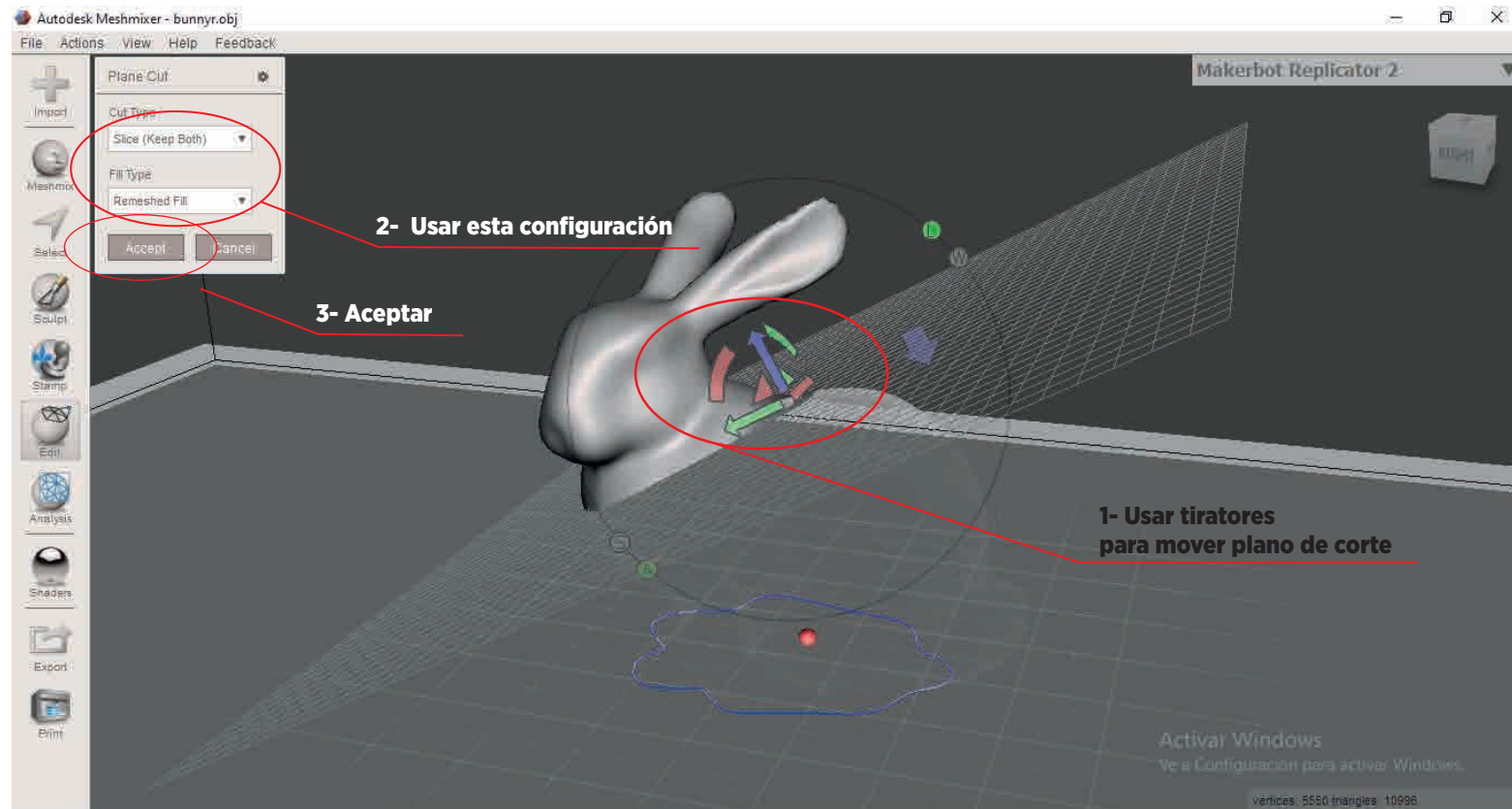
2- Seleccionar Plane cut

1- Seleccionar Edit



CENTRO DE FORMACIÓN LABORAL 413

PROGRAMA AutoDesk Meshmixer Cortar pieza





CENTRO DE FORMACIÓN LABORAL 413

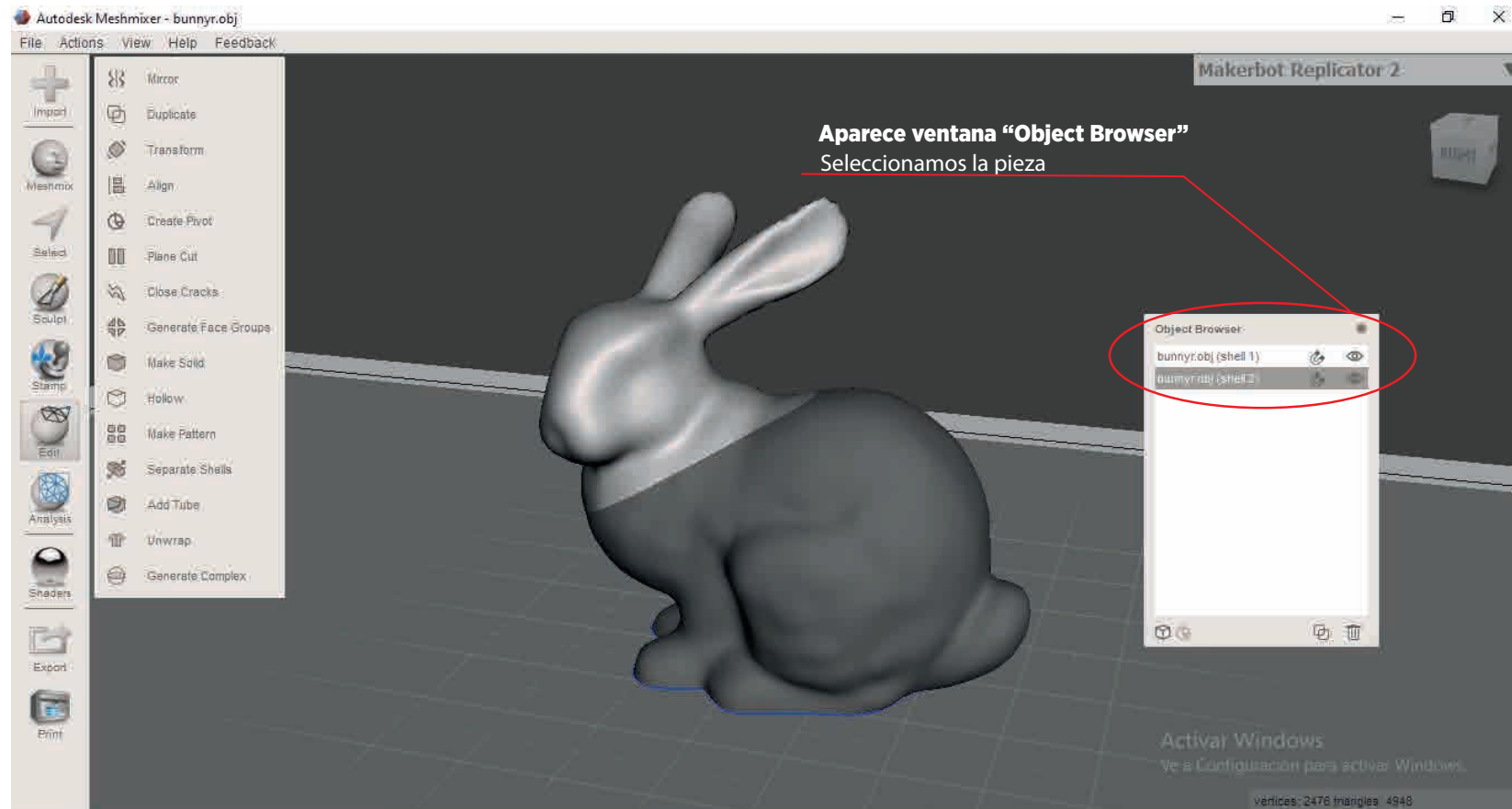
PROGRAMA AutoDesk Meshmixer Cortar pieza





CENTRO DE FORMACIÓN LABORAL 413

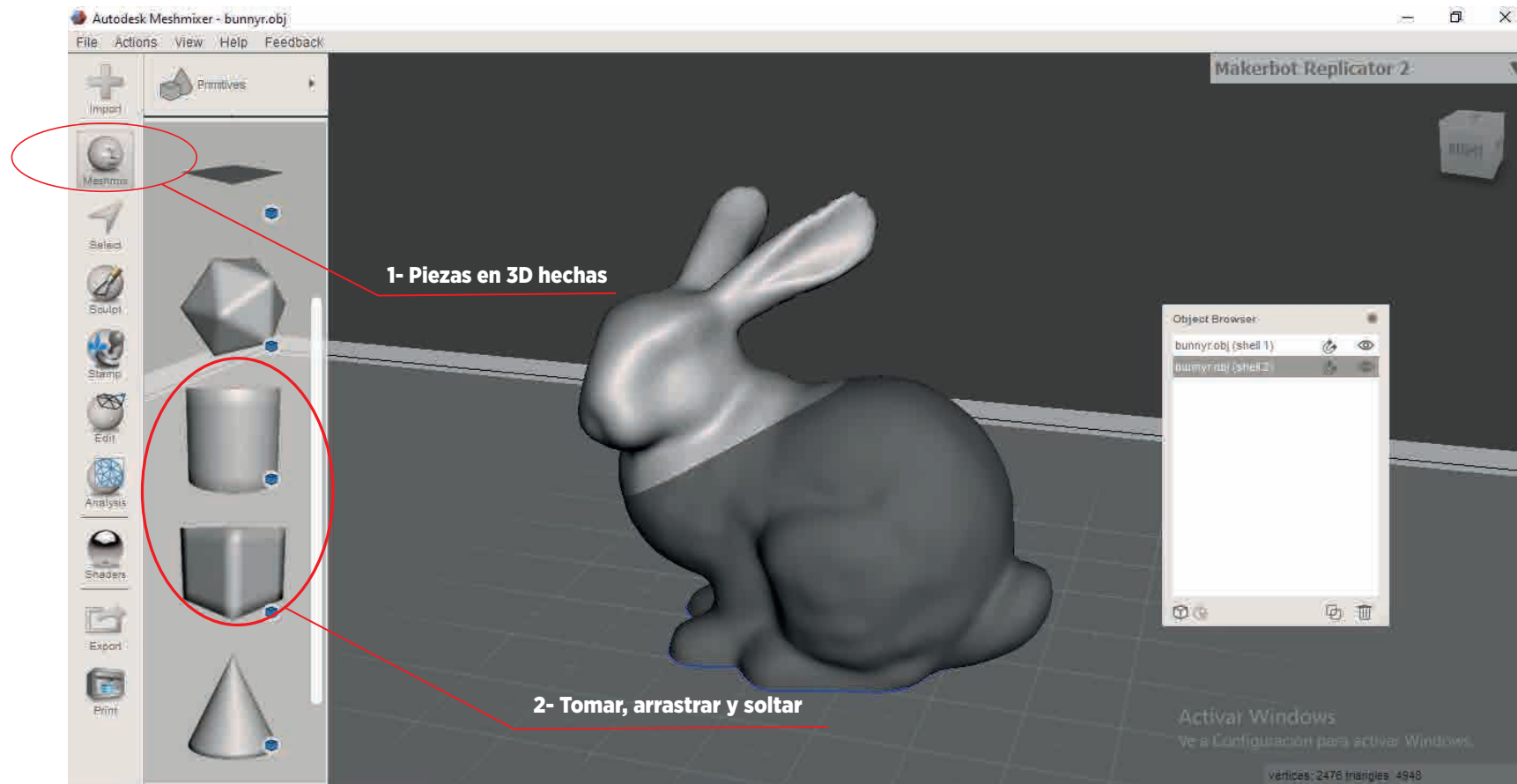
PROGRAMA AutoDesk Meshmixer Cortar pieza





CENTRO DE FORMACIÓN LABORAL 413

PROGRAMA AutoDesk Meshmixer Crear encastre para las 2 piezas





CENTRO DE FORMACIÓN LABORAL 413

PROGRAMA AutoDesk Meshmixer Crear encastre para las 2 piezas

2- aparecen los tiradores del cilindro
Movemos, achicamos y rotamos para colocarlo en el centro de la unión de las 2 piezas

3- aceptamos las modificaciones

1- Aparece la nueva pieza en la ventana Object

Makerbot Replicator 2

Activar Windows
Vértices: 472 triángulos: 940



CENTRO DE FORMACIÓN LABORAL 413

PROGRAMA AutoDesk Meshmixer Crear encastre para las 2 piezas

Autodesk Meshmixer - bunny.obj
File Actions View Help Feedback

1- Se recomienda ir moviendo la vista para la correcta colocación del cilindro

2- Se recomienda hacer el click en el "ojito" dejaremos de ver ese objeto, ayudandonos a ver mejor el cilindro

3- seleccionar el cilindro para duplicar

Makerbot Replicator 2

Subject Browser

bunny.obj (shell 1)	☞	☞
bunny.obj (shell 2)	☞	☞
MeshSO12	☞	☞

Activar Windows
Ve a Configuración para activar Windows.

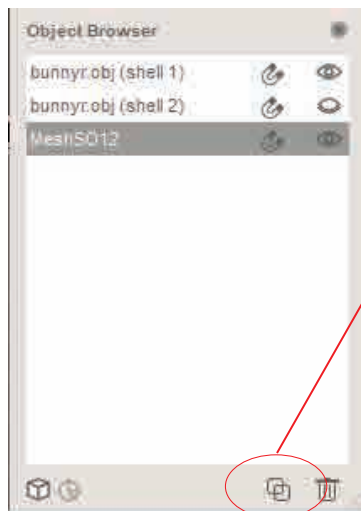
vértices: 0 triángulos: 0



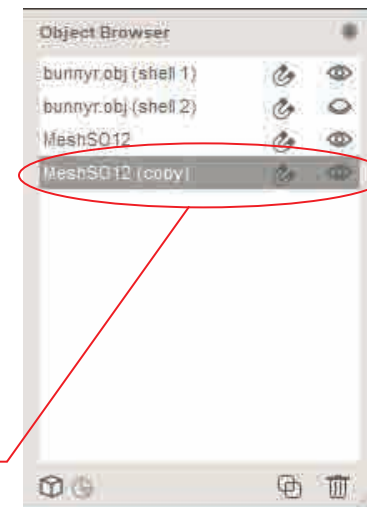
CENTRO DE FORMACIÓN LABORAL 413

PROGRAMA AutoDesk Meshmixer Crear encastre para las 2 piezas

Necesitamos tener 2 cilindros en ese tamaño y en esa ubicación,
uno lo vamos a usar para unir a una de las piezas
y el otro va a calar la otra pieza



1- con el cilindro seleccionado
hacer click para duplicar



2- vemos el nuevo cilindro

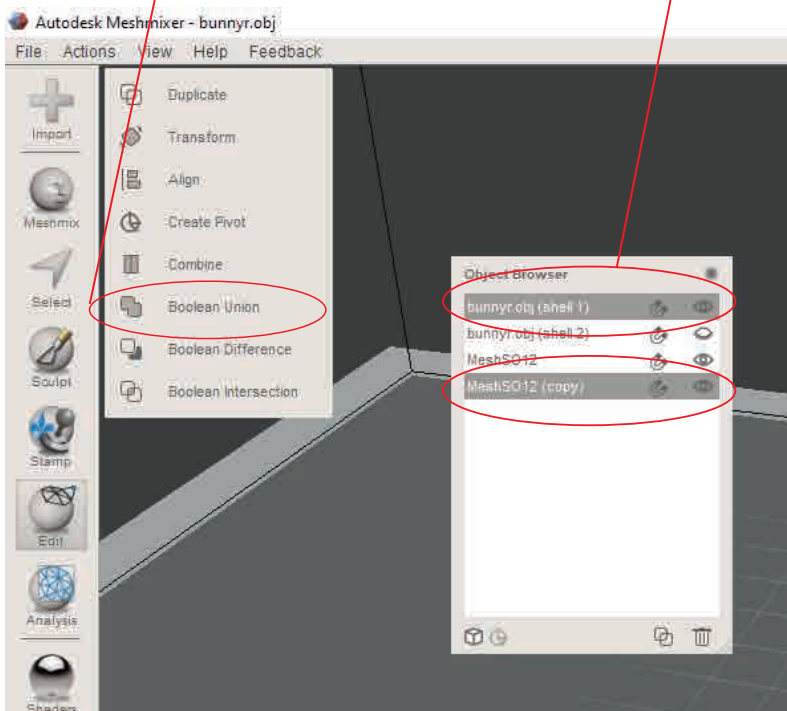


CENTRO DE FORMACIÓN LABORAL 413

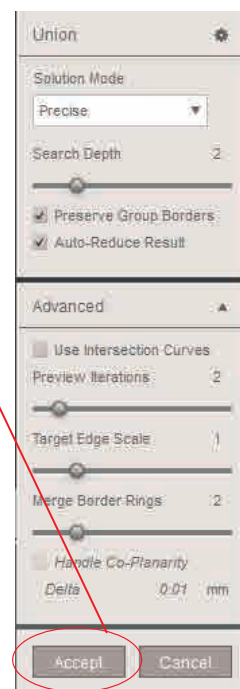
PROGRAMA AutoDesk Meshmixer Crear encastre para las 2 piezas

1- seleccionamos una de las partes de la pieza y con la tecla control apretada (ctrl) seleccionamos uno de los cilindro.

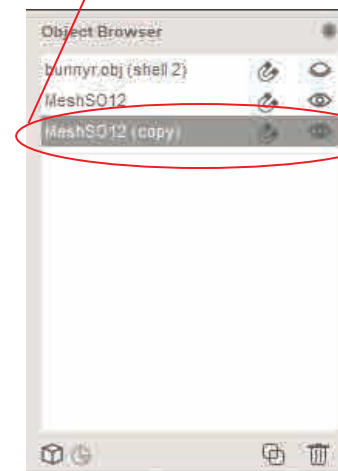
2- Hacemos click en "Boolean Union"



3- Aparece esta ventana
Hacer click en aceptar
SE UNIRAN LAS PIEZAS



4- El objeto unido queda de esta manera





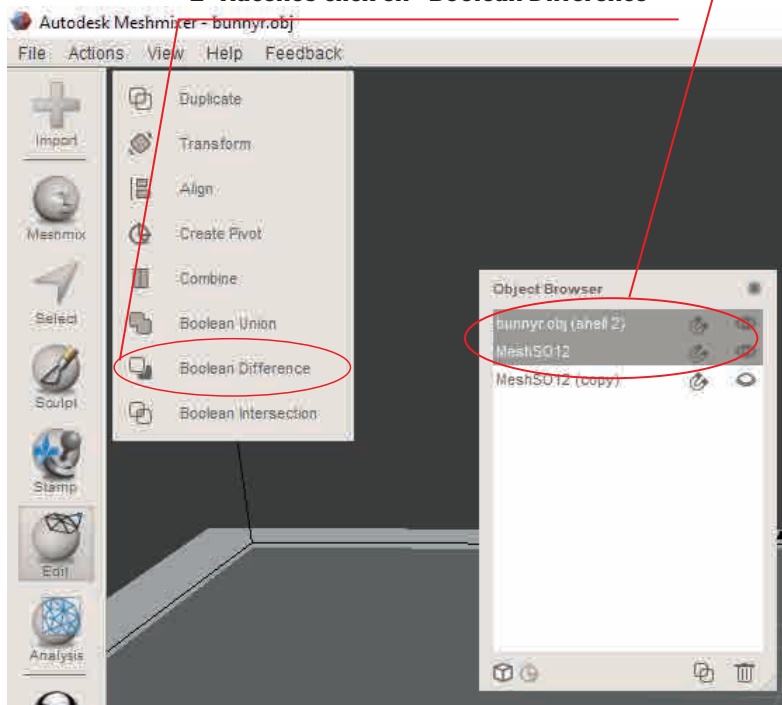
CENTRO DE FORMACIÓN LABORAL 413

PROGRAMA AutoDesk Meshmixer Crear encastre para las 2 piezas

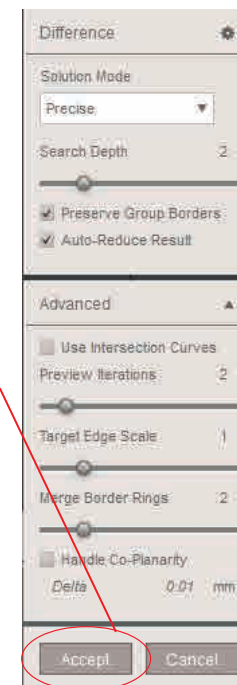
Necesitamos hacer la operación similar de “union” (pero calando).
en la parte que queda de la pieza y el cilindro pero esta vez va a calar.

1- seleccionamos una de las partes de la pieza
y con la tecla control apretada (ctrl)
seleccionamos uno de los cilindro.

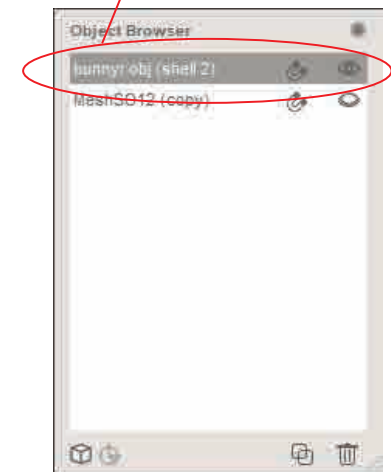
2- Hacenos click en “Boolean Difference”



3- Aparece esta ventana
Hacer click en aceptar
SE CALARÁ EL CILINDRO
EN LA PARTE DE LA PIEZA



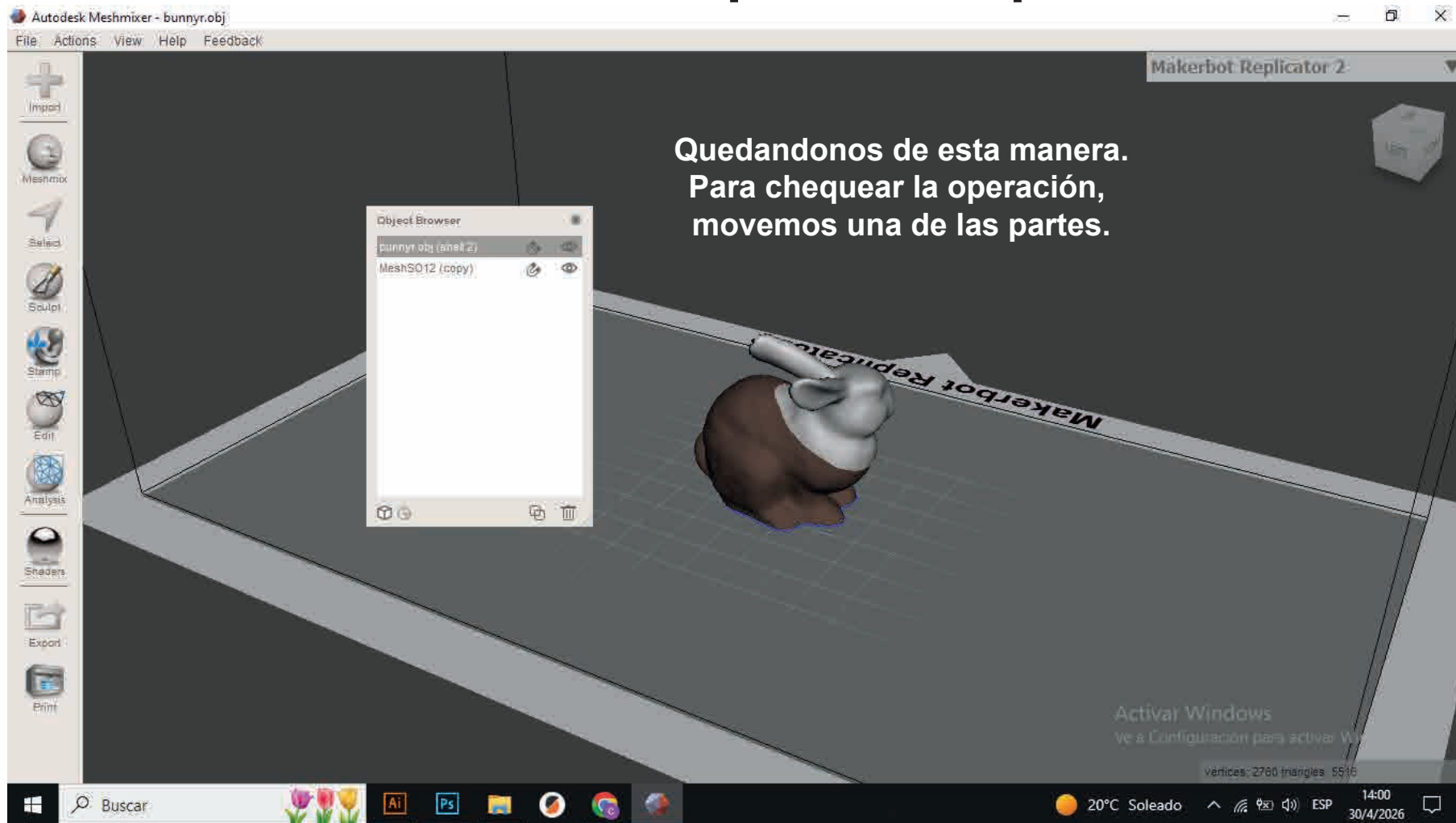
4- Objeto calado





CENTRO DE FORMACIÓN LABORAL 413

PROGRAMA Autodesk Meshmixer Crear encastre para las 2 piezas





CENTRO DE FORMACIÓN LABORAL 413

PROGRAMA AutoDesk Meshmixer Crear encastre para las 2 piezas

Autodesk Meshmixer - bunny.obj

File Actions View Help Feedback

Makerbot Replicator 2

1- seleccionamos una de las partes

2- Seleccionamos Edit

3- Aparecen los tiradores, movemos la pieza

4- Aceptamos

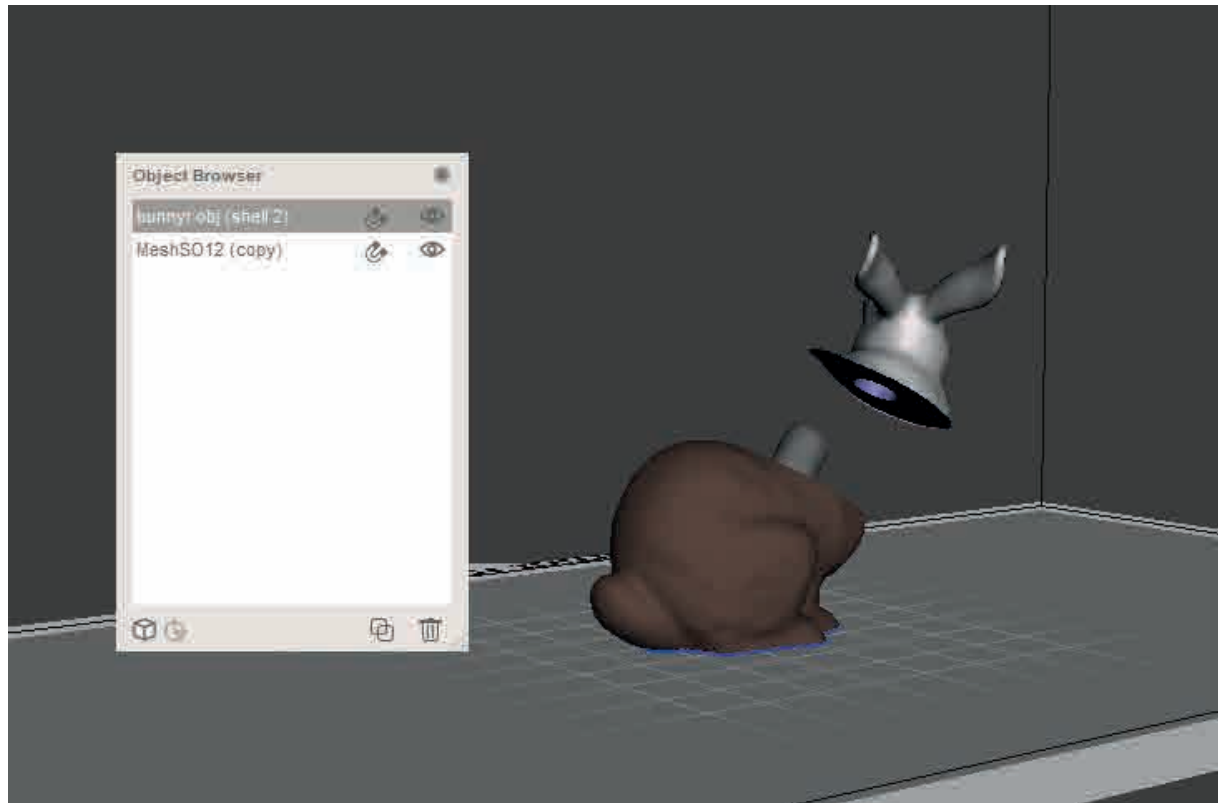
Activar Windows
Ve a Configuración para activar W

Verices: 2760 triángulos 55/6



**CENTRO DE
FORMACIÓN LABORAL 413**

PROGRAMA AutoDesk Meshmixer Crear encastre para las 2 piezas



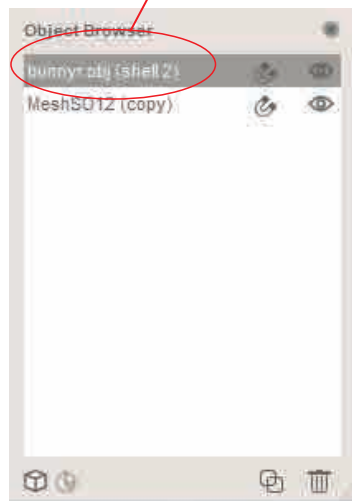
De esta manera queda chequeado que se realizó.



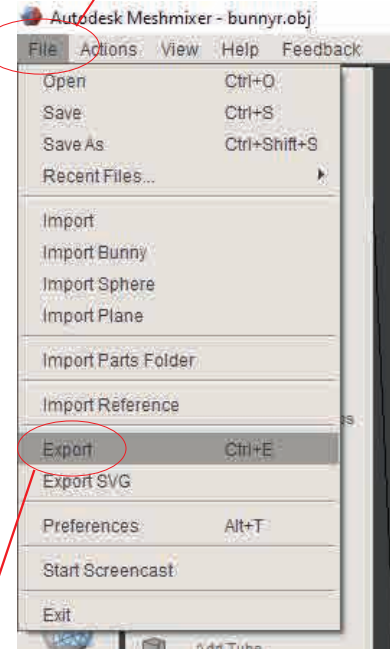
CENTRO DE FORMACIÓN LABORAL 413

PROGRAMA AutoDesk Meshmixer Crear encastre para las 2 piezas Para exportar, el programa exporta por parte.

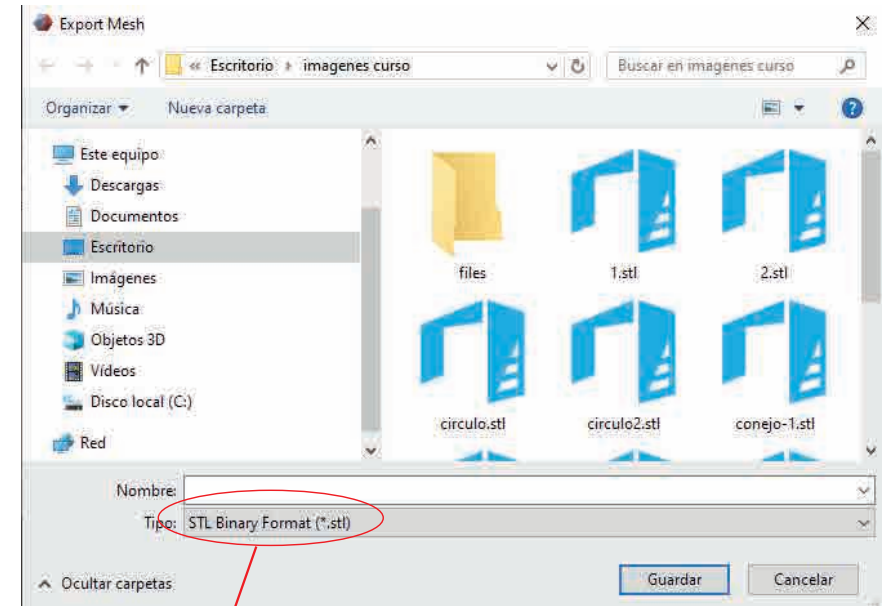
1- Seleccionamos el objeto a exportar



2- Seleccionamos File



3- Seleccionamos exportar



4- Formato sugerido (STL binary)