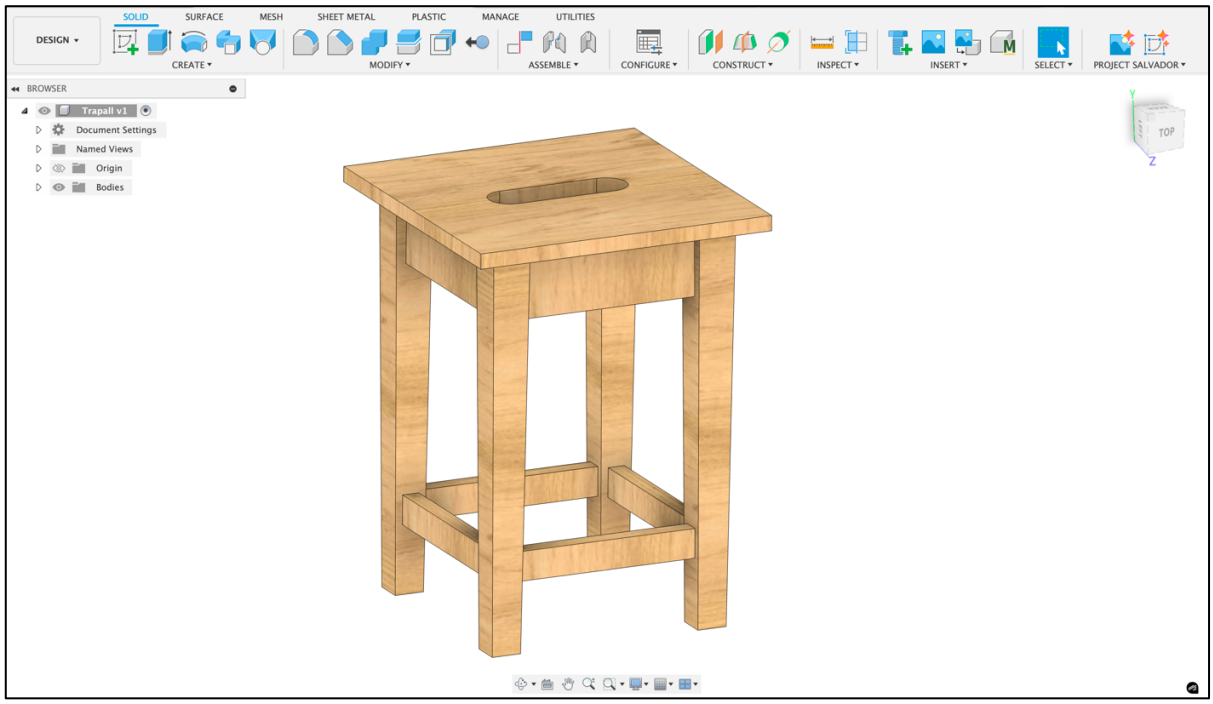
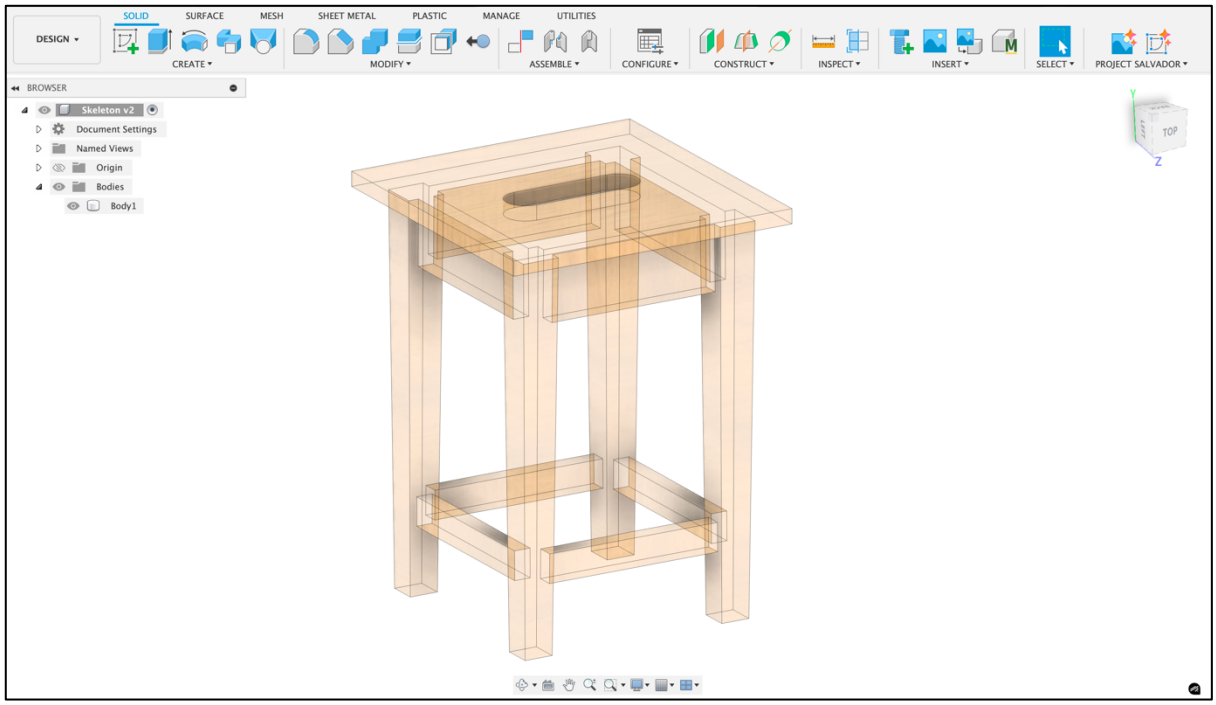
Att skapa delkomponenter från solidmodell med Master-metodik (skeleton) i Fusion

Nedan en kort beskrivning baserat på ett exempel med en enkel träpall.

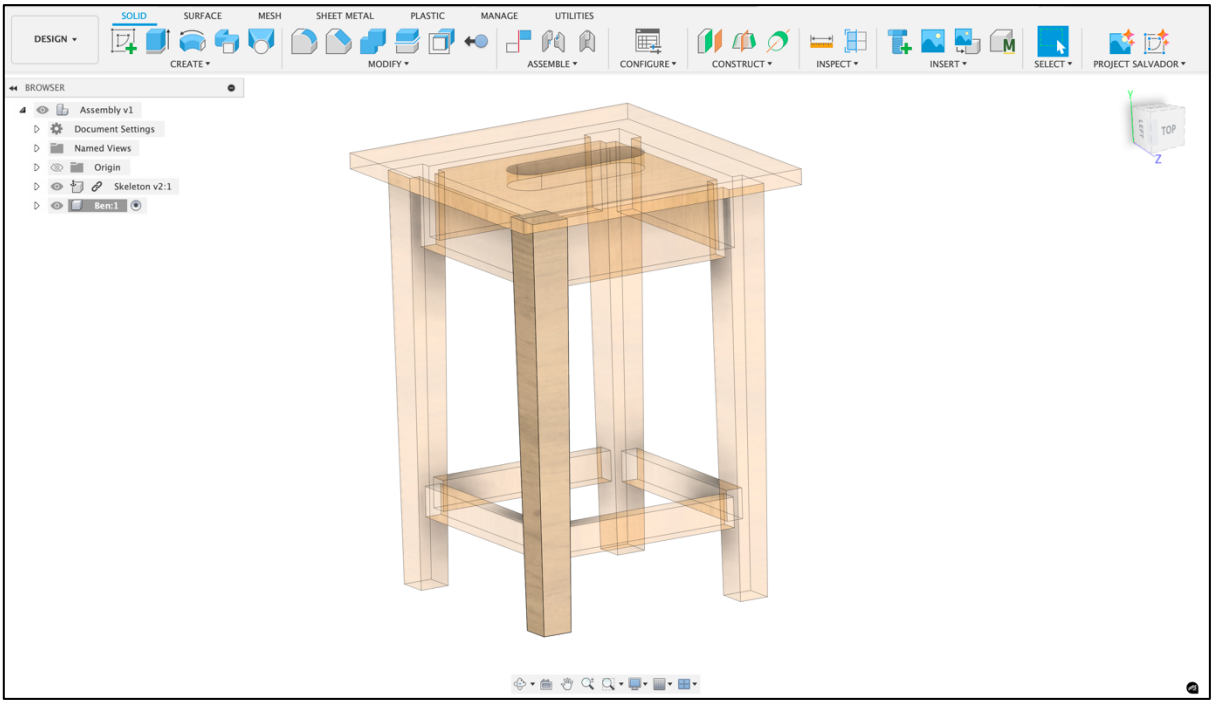
1. Utgå ifrån din solidmodell



2. Kopiera solidmodellen, döp om den till Skeleton och gör den delvis transparant med funktionen ”Opacity Control”.



3. Skapa en tom assembly och montera in din skeleton-modell som första komponent. Skapa sedan en ny komponent inne i assemblyn och modellera upp denna med skeleton-modellen som bas. Bilden nedan visar ett av pallens ben skapad ovanpå skeleton-komponenten.



<u>Ett par saker att tänka på:</u>

A. Skeleton-komponentens massa kommer att inkluderas i assemblyns totala vikt. Om man vill ta bort det kan man antingen ge skeleton-modellen ett material med noll densitet eller göra om skeleton-modellen till en skalmodell. En skalmodell skapas enklast genom att helt enkelt klicka på meyfliken Surface och ta bort en yta på soliden med funktionen ”Delete”.
B. Man kan spegla komponenter med funktionen ”Mirror”, men då kommer komponenterna att få varsin position på ritningen. I fallet med pallen ovan är till exempel de fyra benen identiska och bör således ha en gemensam position. Funktionerna ”Copy” och ”Paste” fungerar dock alltid och ger gemensam