

Lista para chequear cuando modelamos superficies

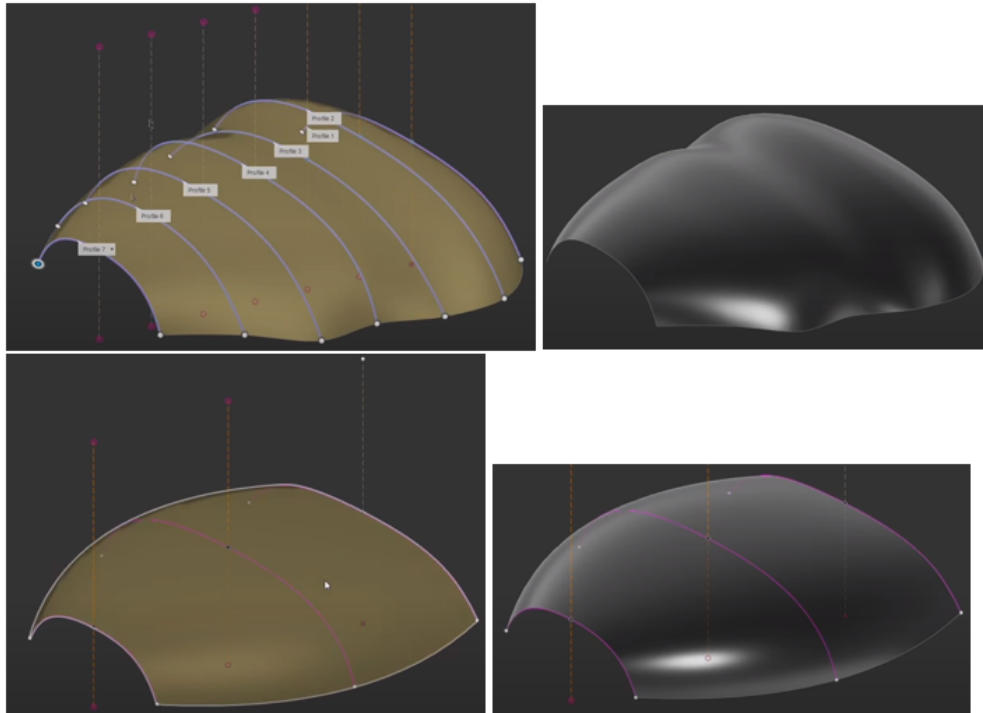
- ☐ Splines: Verificar restricción Inicial y final, para control de simetría
- ☐ Realizar la simetría de superficies antes de dar espesor
- ☐ A medida que se avanza en el modelado de superficies complejas, ir probando dar espesor y luego deshacer para evitar conflictos al final
- ☐ Grabar como diversas versiones intermedias de avance del archivo (guardando como) para poder volver a un estado anterior en caso de necesitarlo
- ☐ Recordar el uso del Select Manager para realizar selecciones parciales de curvas
- ☐ Redondear las superficies después de coser
- ☐ En caso de no poder dar espesor al modelo, ir yendo hacia atrás de a poco en la línea de tiempo y ver en qué punto más próximo sí se podía dar espesor. Esto indica que el punto siguiente es el que causa los problemas de “no se puede dar espesor a la superficie”
- ☐ Pensar las formas y croquis indicando generatrices y directrices. Es mejor pensar esto al principio y analizarlo bien ya que puede causar problemas con el modelo ya avanzado.
- ☐ Tener cuidado con los comandos como recubrir, que tienen la posibilidad de editar el inicio y el final del recubrimiento (normal al perfil por ejemplo). Si queremos unir dos superficies que poseen diferentes valores de normales puede causar problemas.

- Recordar que se pueden usar las aristas de otras superficies para los perfiles en lugar de dibujar un croquis nuevo.
- MENOS ES MAS....

Menos es Mas!

en la generación de superficies

- Menos perfiles en un recubrimiento puede dar lugar a superficies mas limpias y suaves



- Menos puntos en una curva puede ayudar a tener mejor control del resultado

