

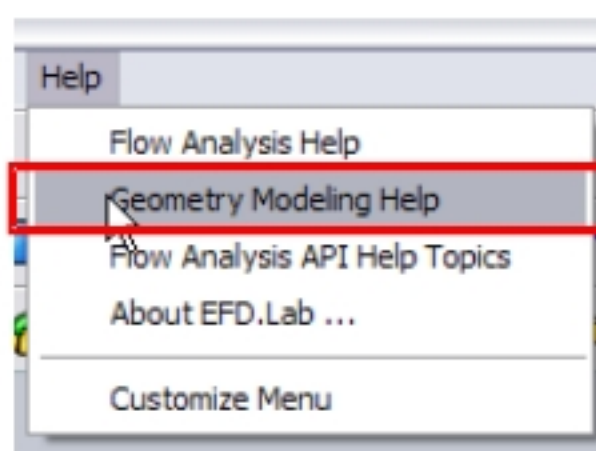
第十二讲

与 **Solidworks** 的协同介绍

创建一个零件或特征

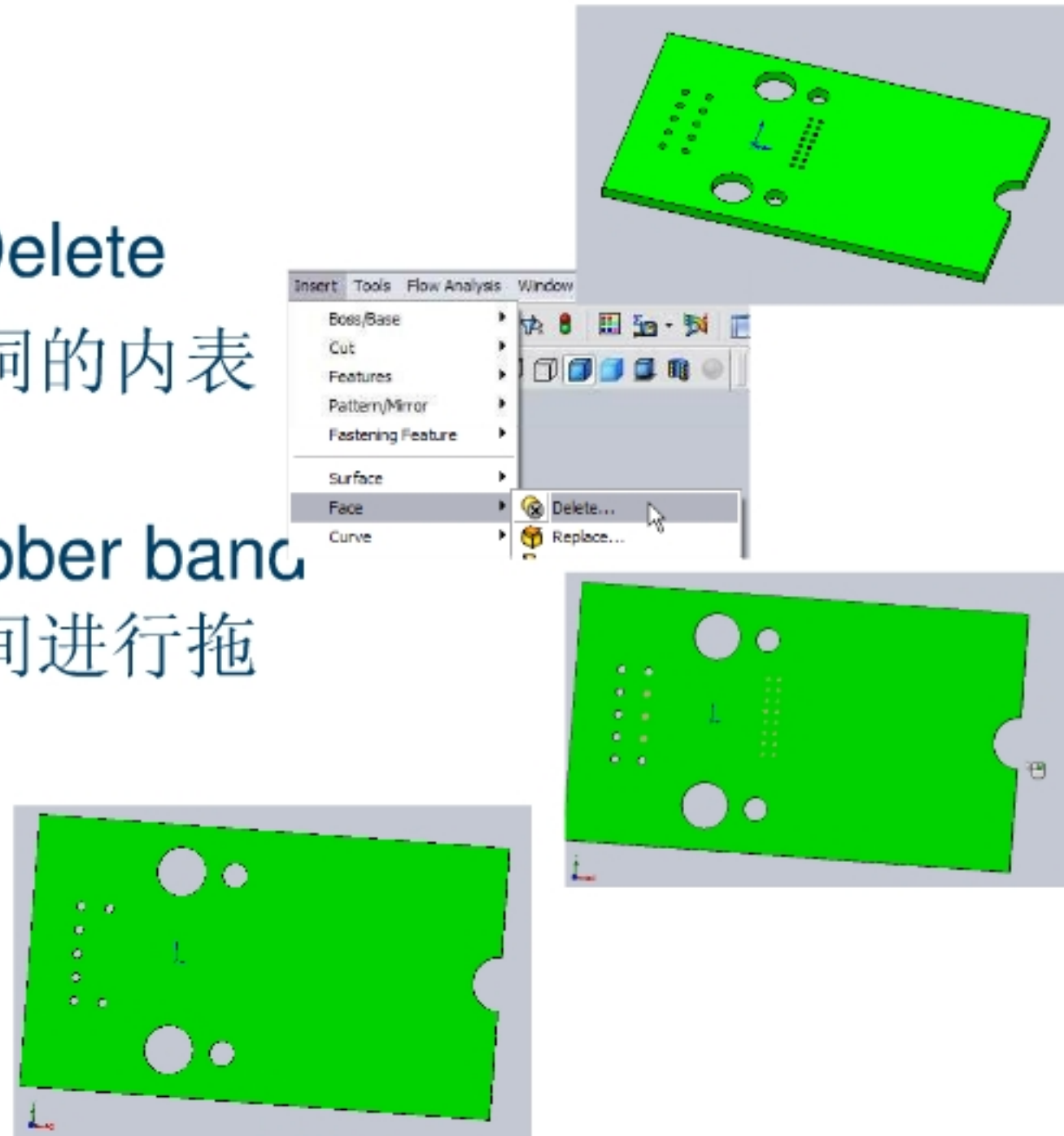
- 选择一个草图平面
- 定义一个 2D 轮廓
- 创建一个 3D 实体 (通过拉伸)

- 参考 Solid Works 手册或查看：



填充几何模型的孔洞

- 打开零件
- **Insert -> Face -> Delete**
- 选择一个或几个孔洞的内表面 ...
- ... 或者通过一个rubber band在零件孔内表面之间进行拖拉
- 完成

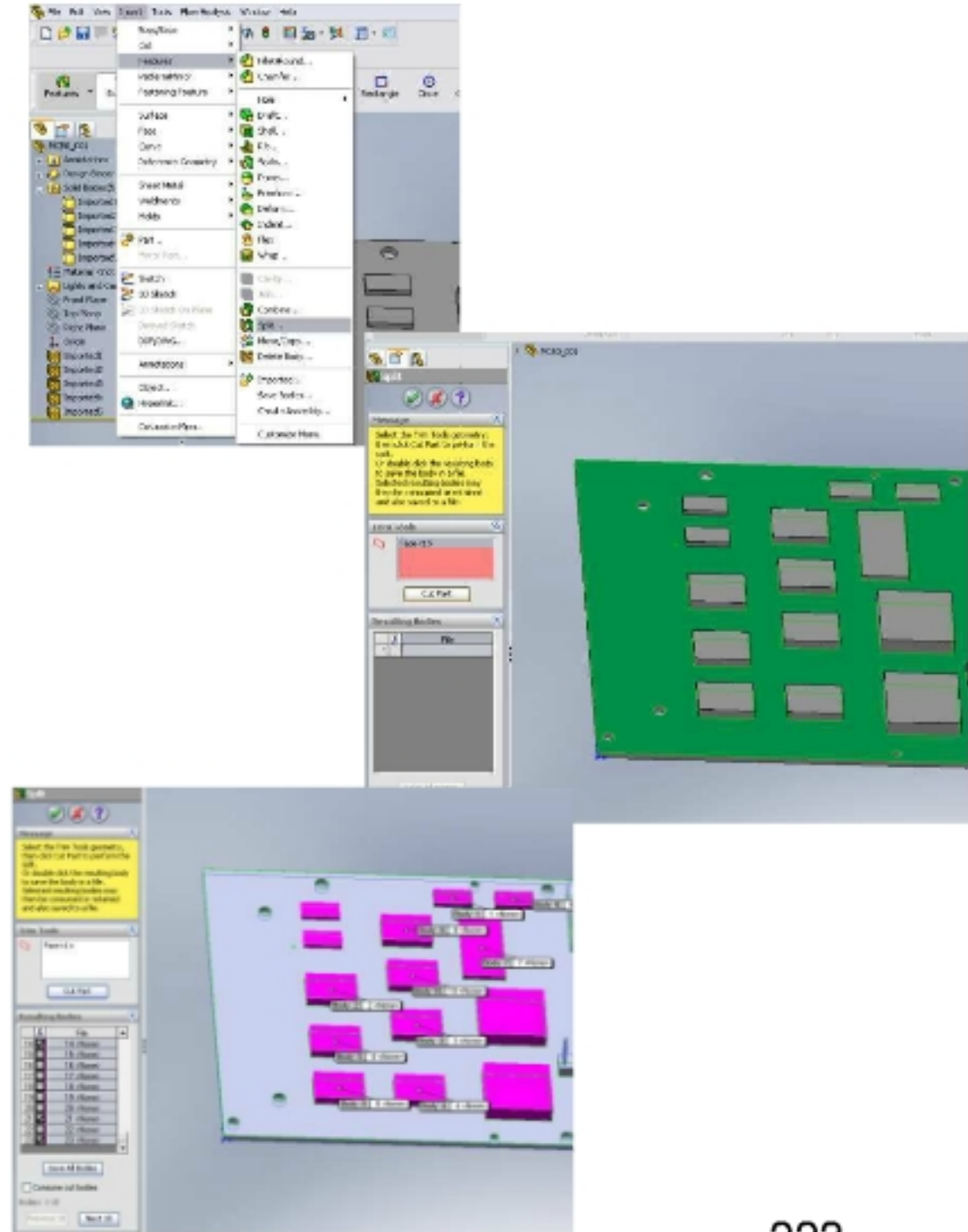


将一个零件划分为几个独立部分

- 在许多输入文件中，我们都可以看到若干个实体被组合成一个零件（例如，具有元件的 PCB）。在这些案例中，我们不得不对这些实体进行划分，从而可以对它们应用不同的材料特性和边界条件。

选择 Insert -> Features -> Split

- 在划分对话框选择被划分元件所在的面（绿色高亮）。
- 点击“cut part”并且选择所有你想从 PCB 上划分的元件。在选择之后，这些元件以紫红色高亮。
- 在 **solid bodies** 文件夹中，我们可以找到被划分的元件。



删除雕刻特征

- 雕刻特征会急剧的增加文件大小，载入时间，网格划分时间。因此在载入之前最好删除雕刻特征。
- 创建一个新的草图并且像选择草图平面一样选择特征的底面。
- 为了选择特征的轮廓，使用鼠标右键选择一条线并且点击“**select loop**”。现在这个特征的轮廓被选择，并且利用 **convert entities** 命令将轮廓延伸至草图平面。
- 现在这个草图将被拉伸（**extruded**）至表面。

