

OQTON



Geomagic Design X

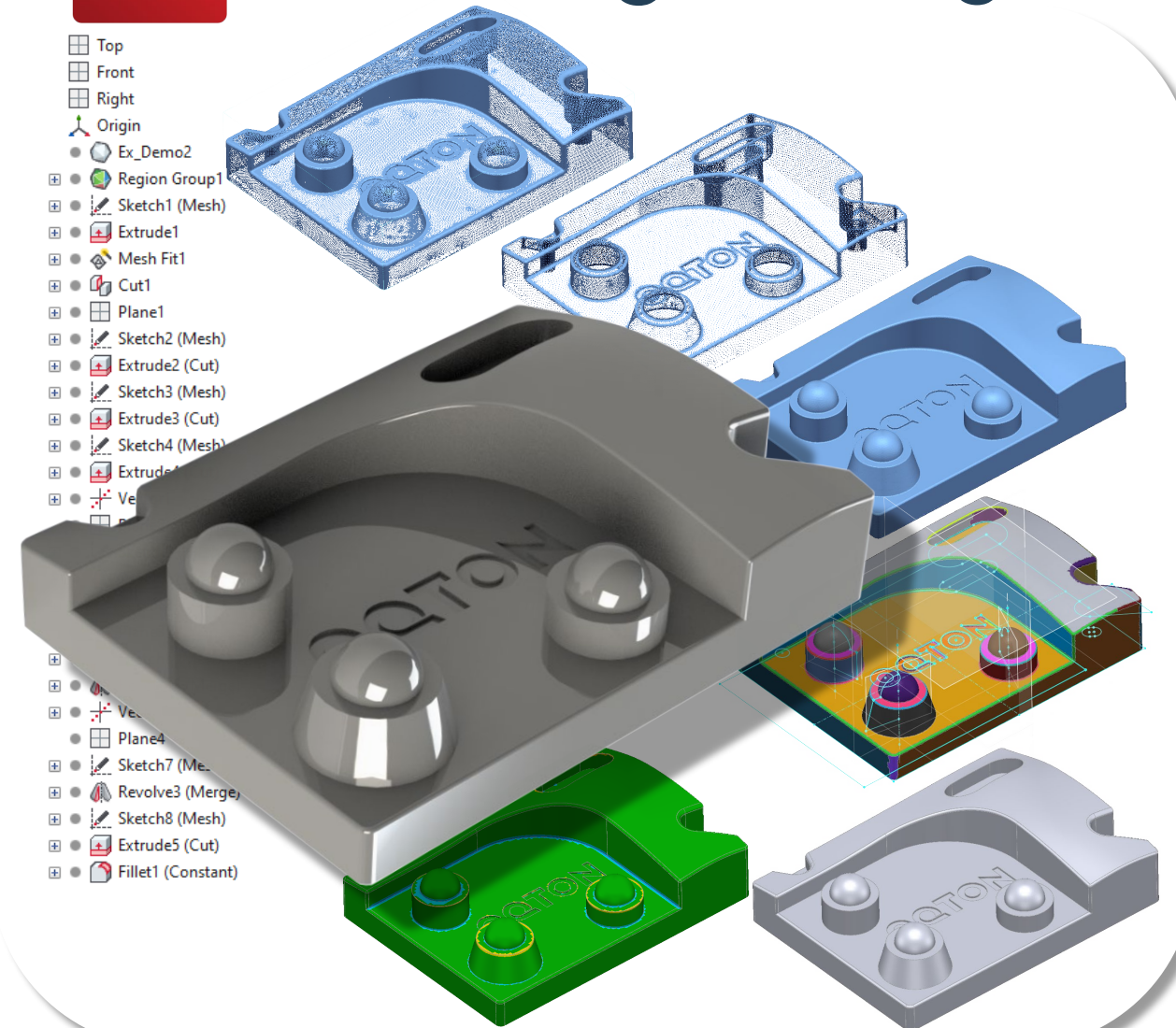
Conceptos y terminología

Qué es...

- Mejor herramienta para Ingeniería Inversa
- Un modelador CAD 3D parametrizado con historial de operaciones;
- Tiene un convertidor automático y asistido de malla a superficie o sólido
- Cree y edite mallas poligonales sin preocuparse por el tipo de escáner utilizado en el escaneo 3D
- Crear modelos 3D listos para impresión 3D o mecanizado CNC
- Tiene asistentes inteligentes para diversas operaciones
- Tiene herramientas de transferencia de operaciones totalmente editables para su CAD
- Dispone de comparador de precisión interactivo.



Geomagic Design X

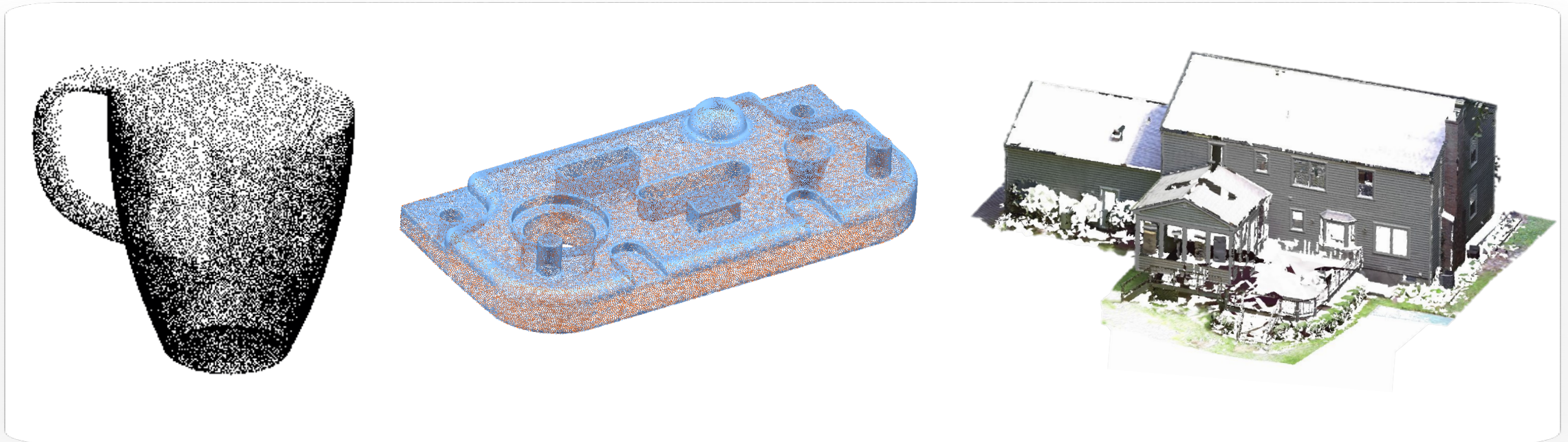


Nube de puntos



Geomagic Design X

La nube de puntos es una composición de varios puntos distribuidos que ingresan las coordenadas X, Y, Z. A veces tienen información de ubicación I, J, K. Otros incluso pueden tener referencias de color RGB e intensidad asociada con cada punto.

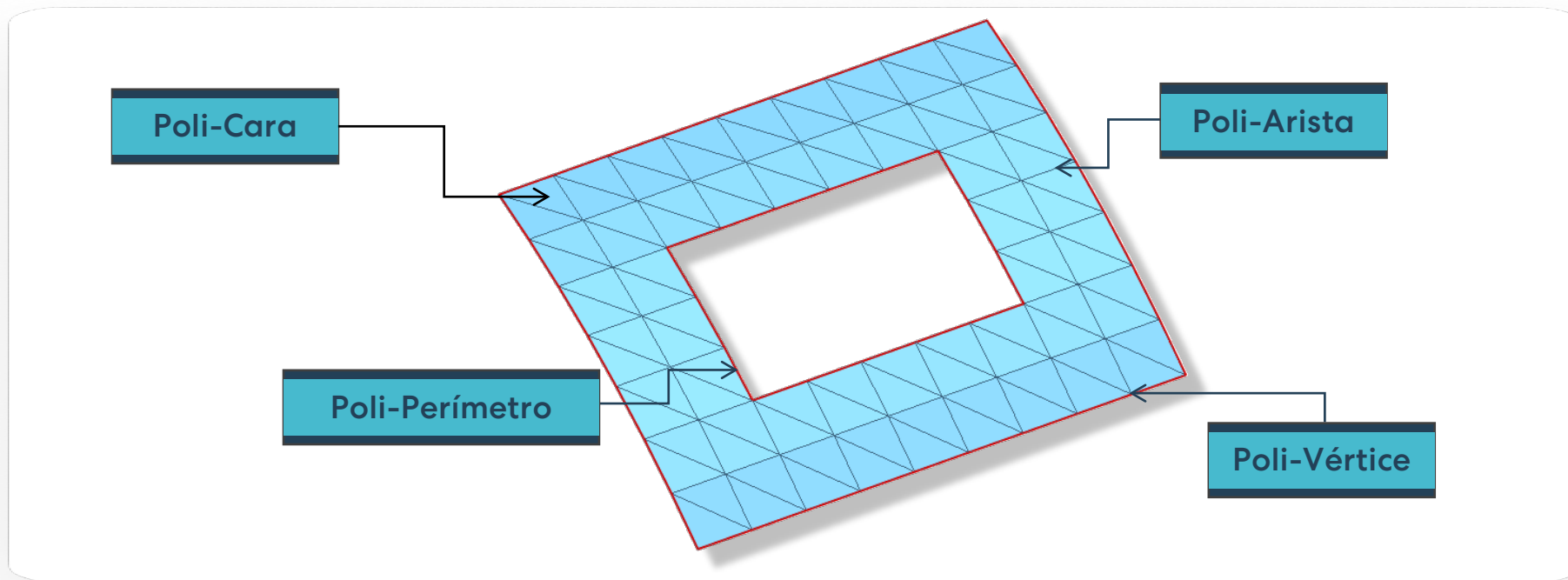


Mallas poligonales



Geomagic Design X

Las mallas se construyen sobre la base del procesamiento de nubes de puntos, lo que resulta en una red de puntos interconectados y, por lo tanto, forma una superficie sin espesor.

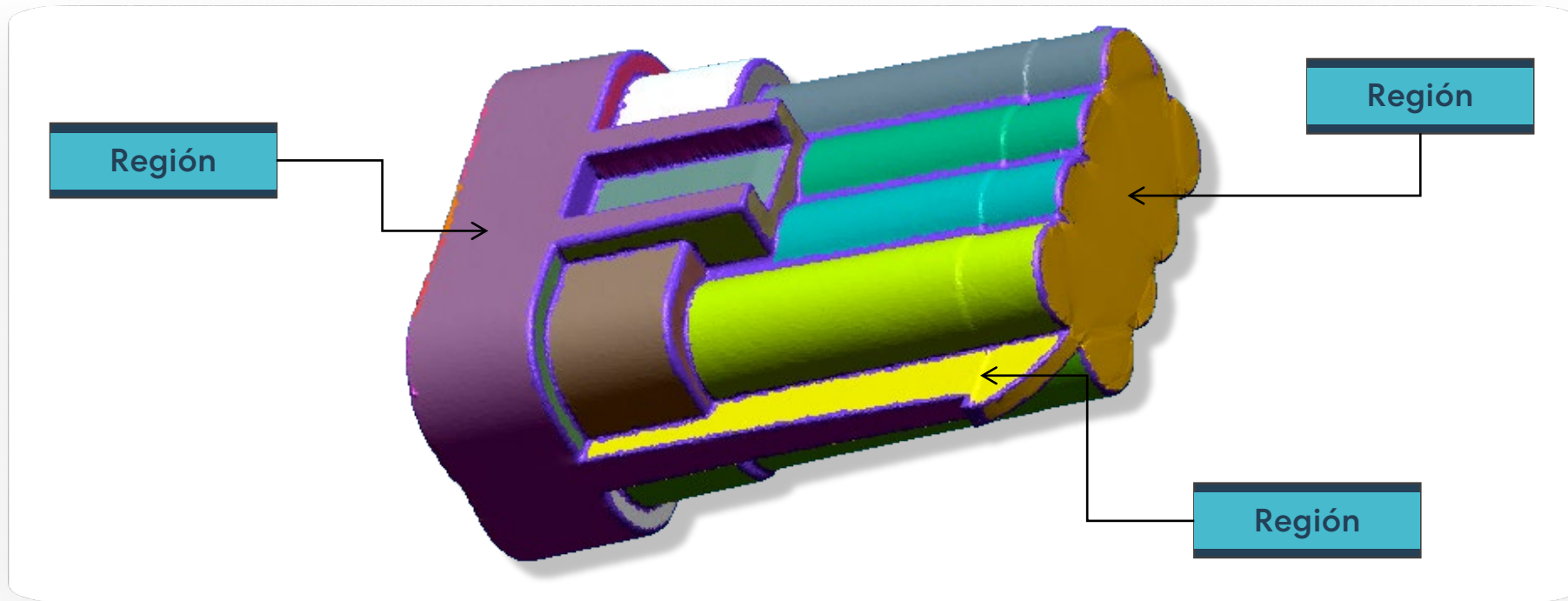


Regiones



Geomagic Design X

Las regiones son grupos de polícaras distintas y separadas por colores. Estos grupos ayudan en la selección para la alineación de la malla con el sistema de coordenadas global y en la selección de regiones de interés y pueden extraer geometrías y convertirlas en superficie o sólidas. Cada región se clasificará como un tipo de geometría. (Planos, cilindros, esferas, conos, extrusiones, revoluciones, toroides, formas libres).

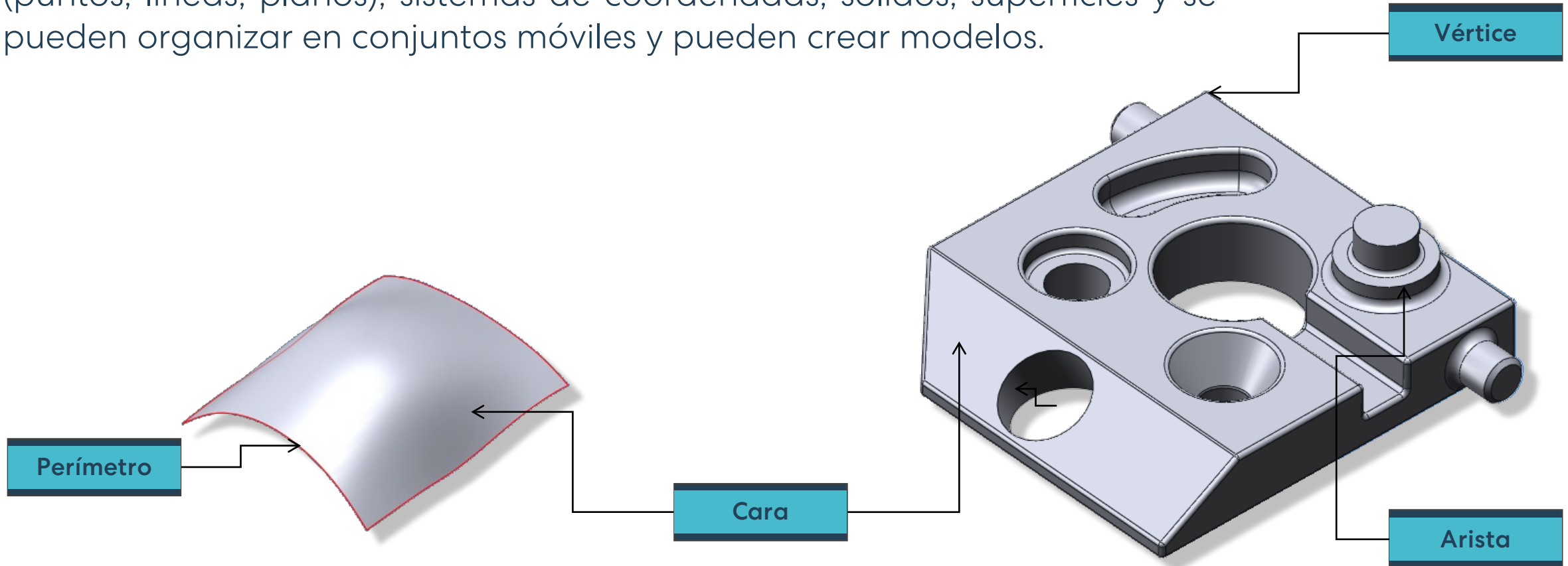


CAD



Geomagic Design X

Los modelos CAD se componen de bocetos, referencias geométricas (puntos, líneas, planos), sistemas de coordenadas, sólidos, superficies y se pueden organizar en conjuntos móviles y pueden crear modelos.

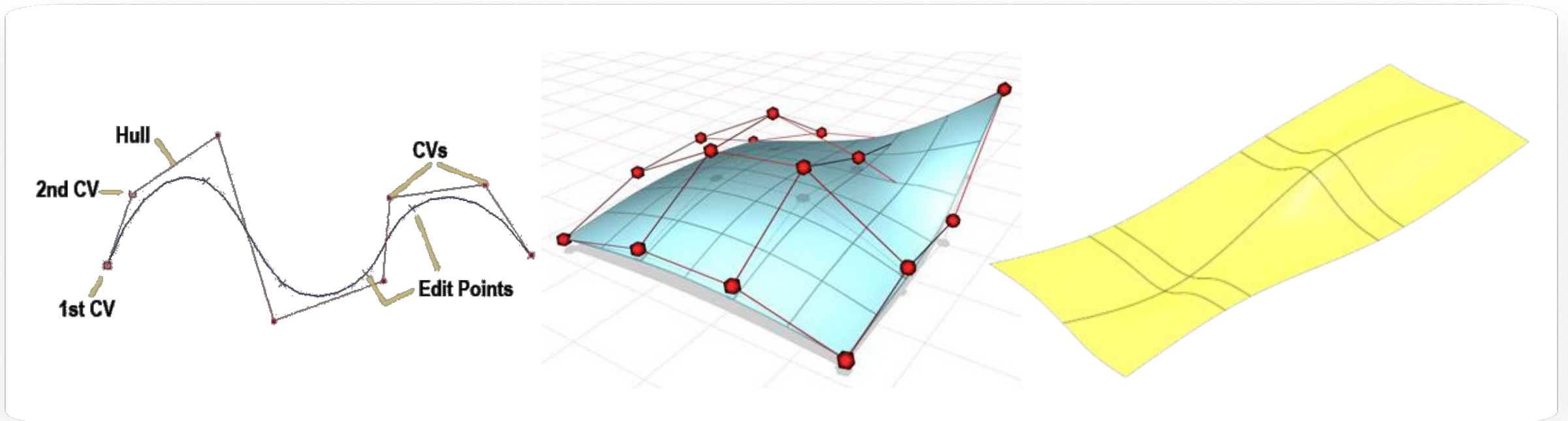


Superficies NURBS



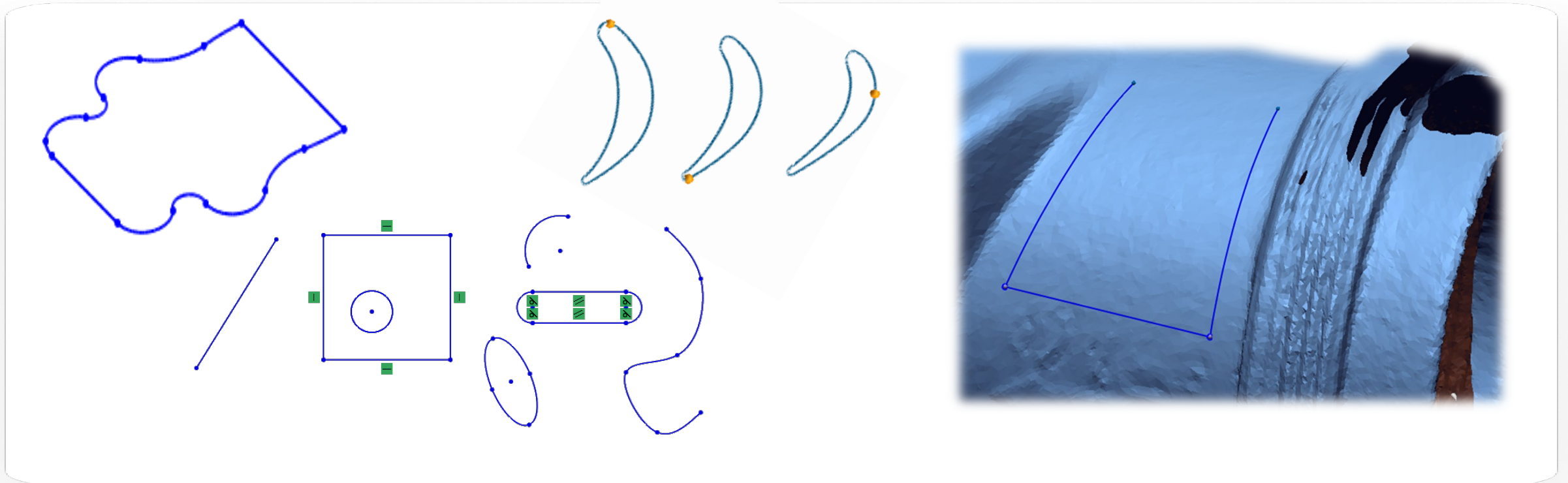
Geomagic Design X

Estas superficies se utilizan normalmente en tecnologías CAD para representar modelos. Los NURBS se construyen a partir de vértices, líneas y curvas de control para crear superficies que pueden representar formas más complejas.

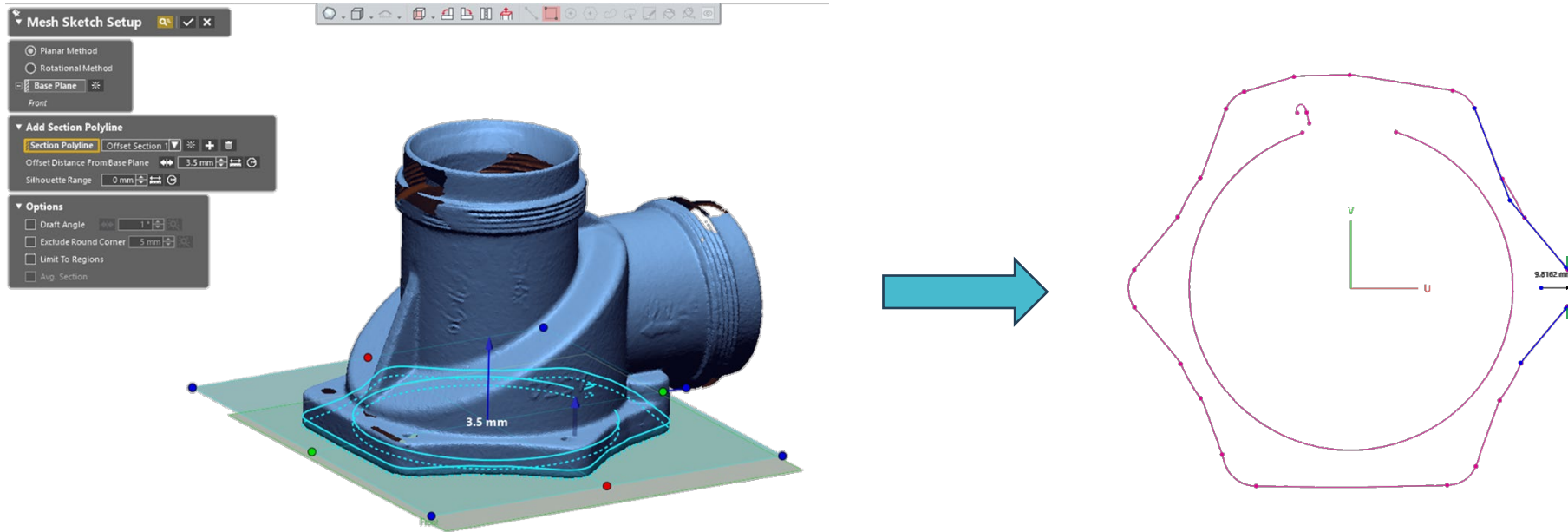




Son curvas, líneas, puntos, splines, rectángulos, arcos, elipses, ranuras, círculos, que se pueden crear en un plano 2D, en un entorno 3D o directamente en la malla.



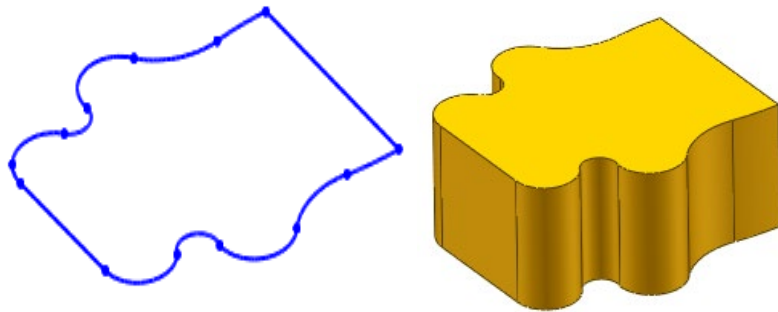
Estos son como los bocetos tradicionales, pero lo importante de este tipo de bocetos es que hacen referencia a la malla para recopilar información dimensional. El software CAD tradicional no puede extraer esta información.



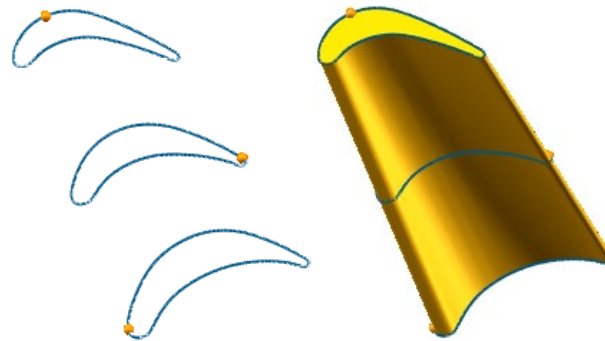


Estas son técnicas de construcción utilizadas en cualquier software CAD para modelar objetos 3D. Por lo general, imitan las técnicas de fabricación de la vida real.

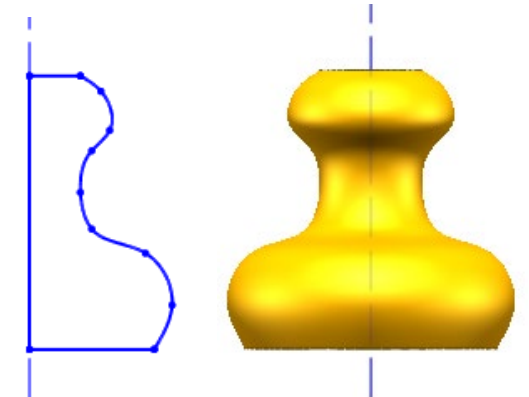
Extrusión



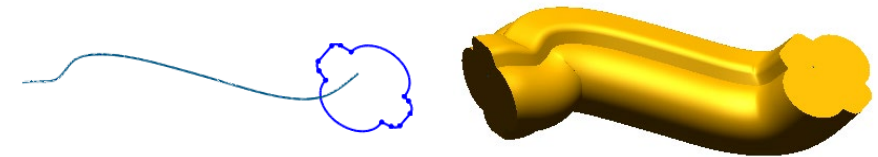
Loft

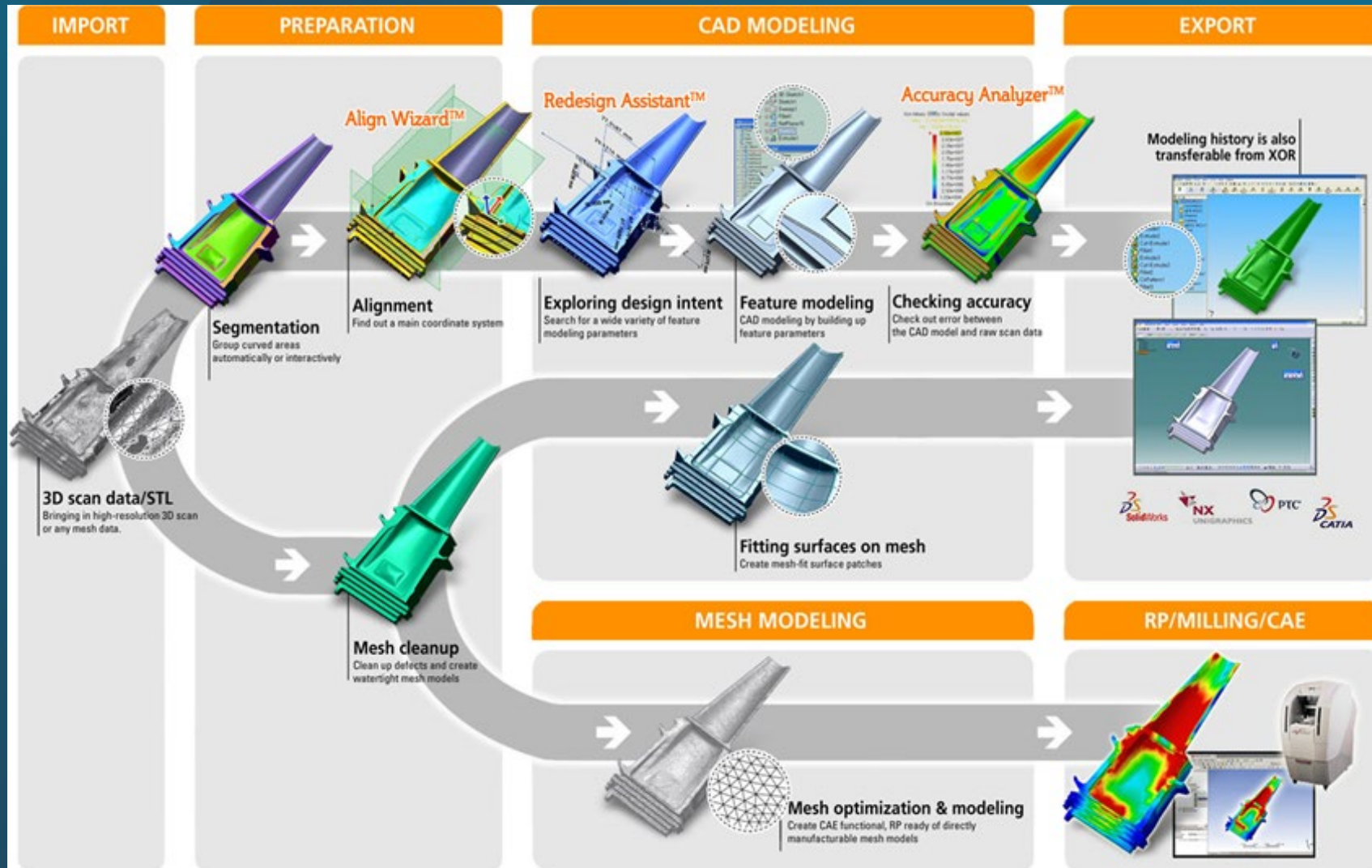


Revolución



Sweep







Geomagic Design X



Marcio Silva

Especialista de Produto

... ¿comenzamos?

