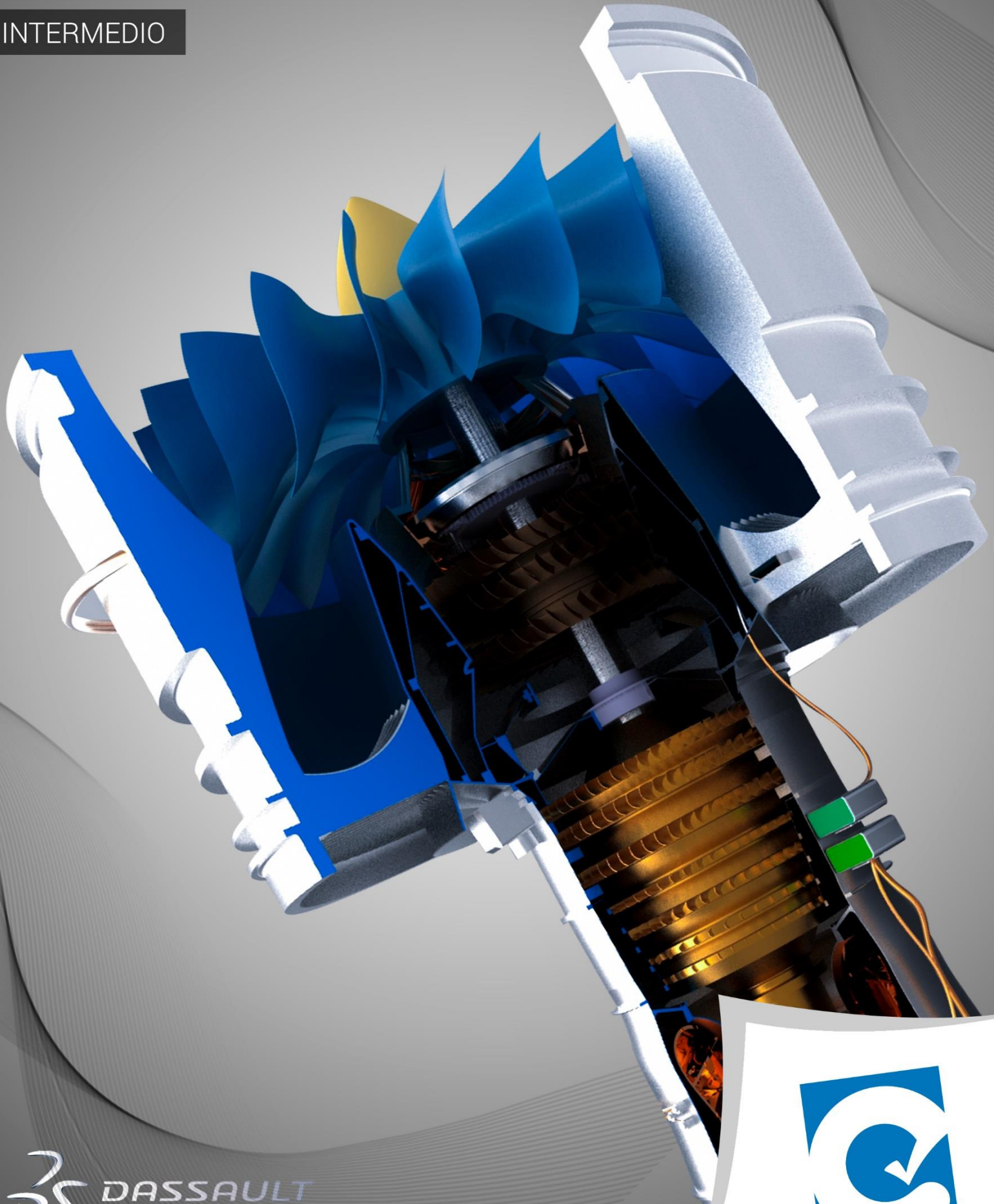




# DISEÑO DE PROTOTIPOS DIGITALES CON SOLIDWORKS

INTERMEDIO



## EJEMPLO 01: CREACIÓN DE UNA PIEZA DE APARIENCIA CON 2 MATERIALES

### OBJETIVO

---



El objetivo principal del ejemplo es aprender a asignar distintos **tipos de materiales** a las caras de un componente.

## PLANTEAMIENTO

---

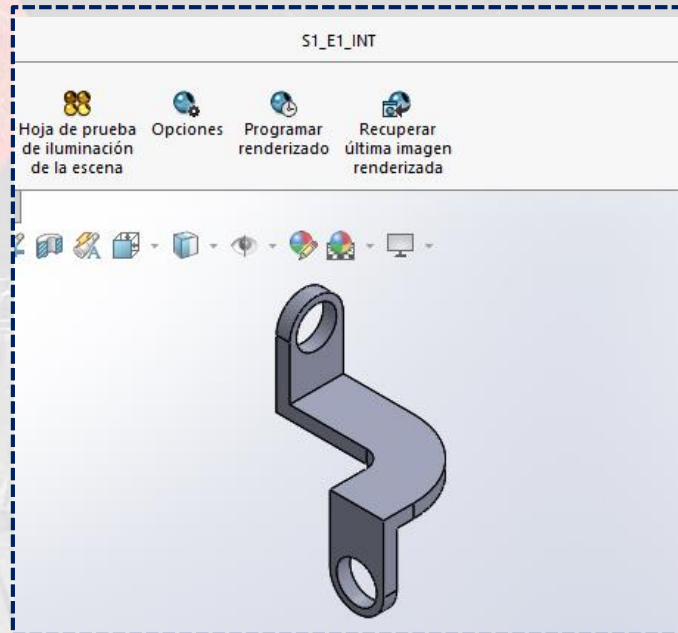


En este ejemplo se le colocarán dos materiales diferentes a un mismo componente.

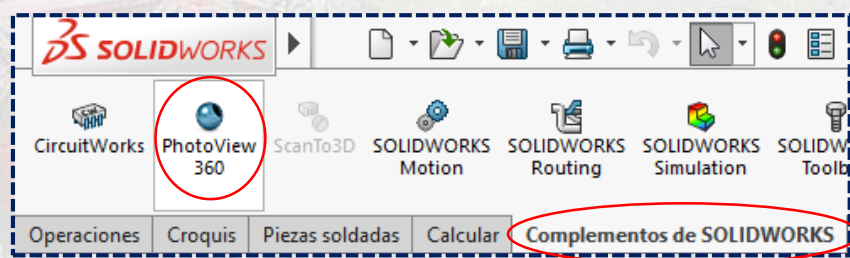


## DESARROLLO

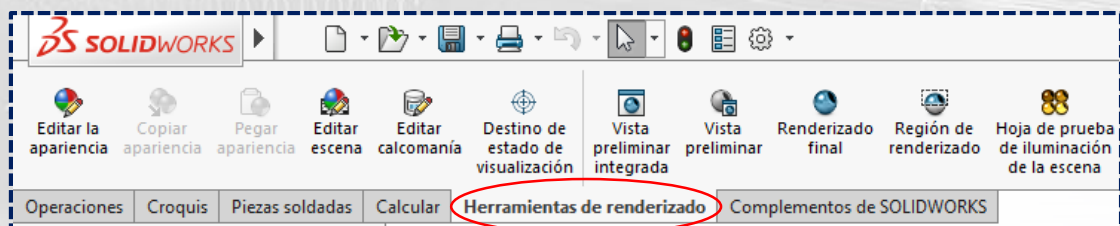
Empezar abriendo la **pieza S1\_E1\_INT** que está en los archivos.



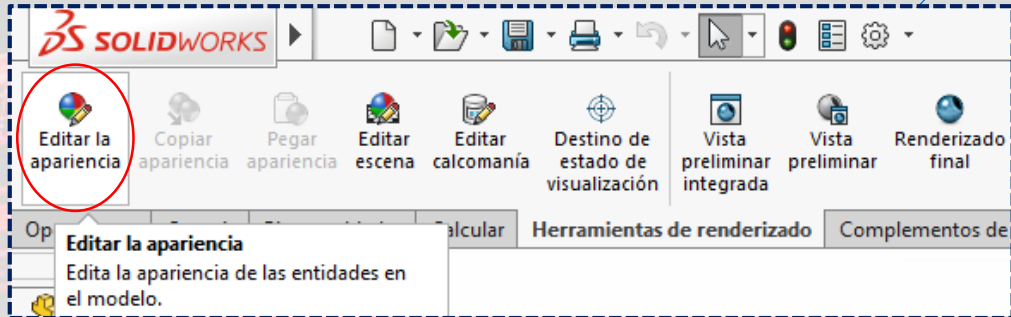
Acto seguido, ir a la pestaña **Complementos de SolidWorks** y dar clic en **Photoview 360**.



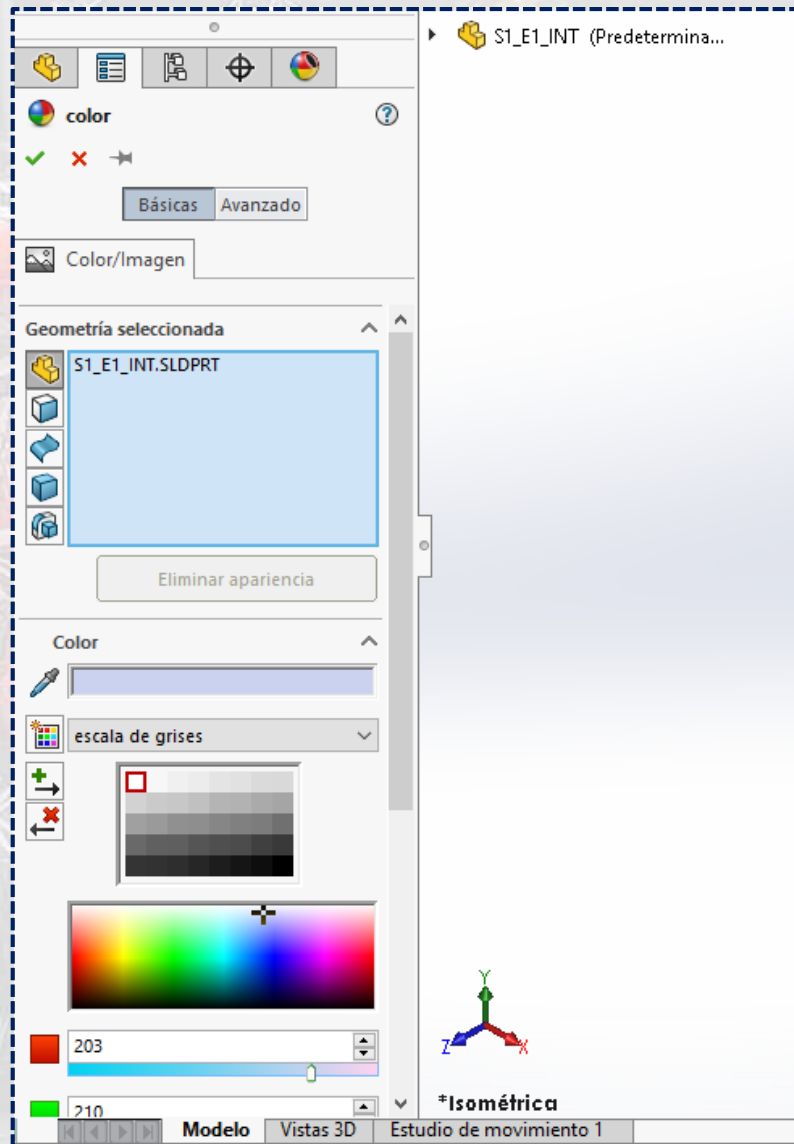
Aparecerá una nueva pestaña llamada **Herramientas de renderizado**.



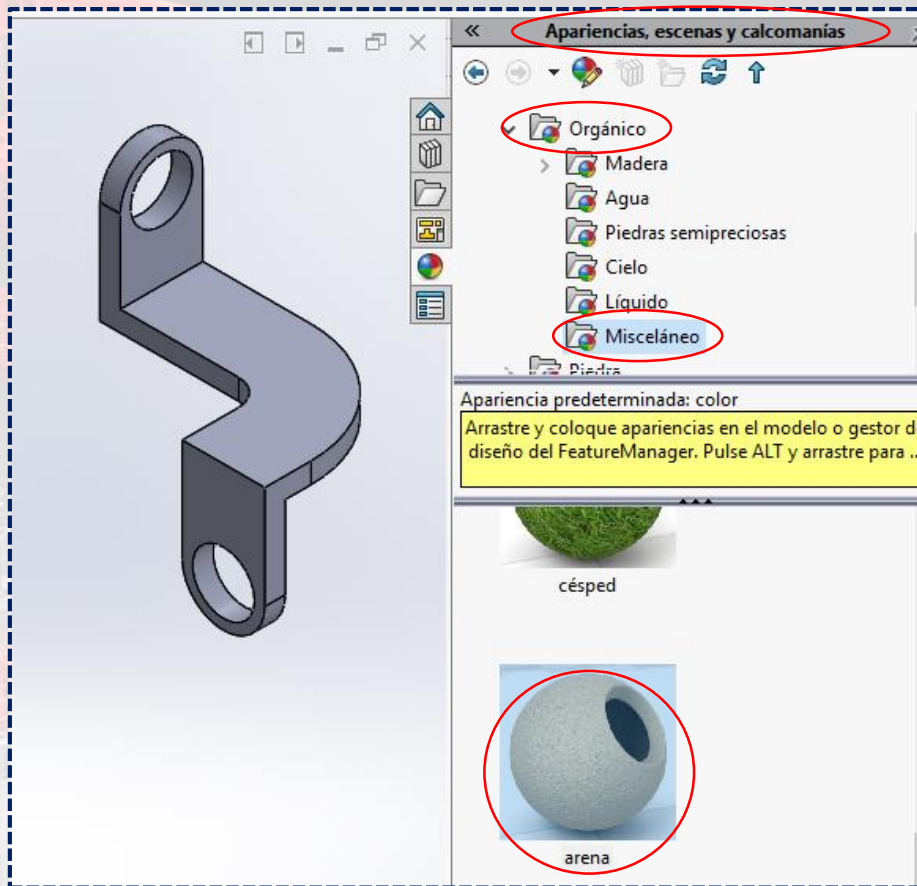
En esa pestaña, dar clic en **Editar la apariencia**.



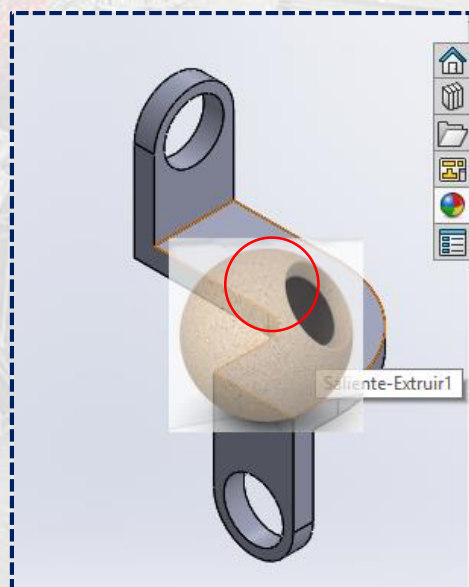
Y así mostrará un nuevo panel.



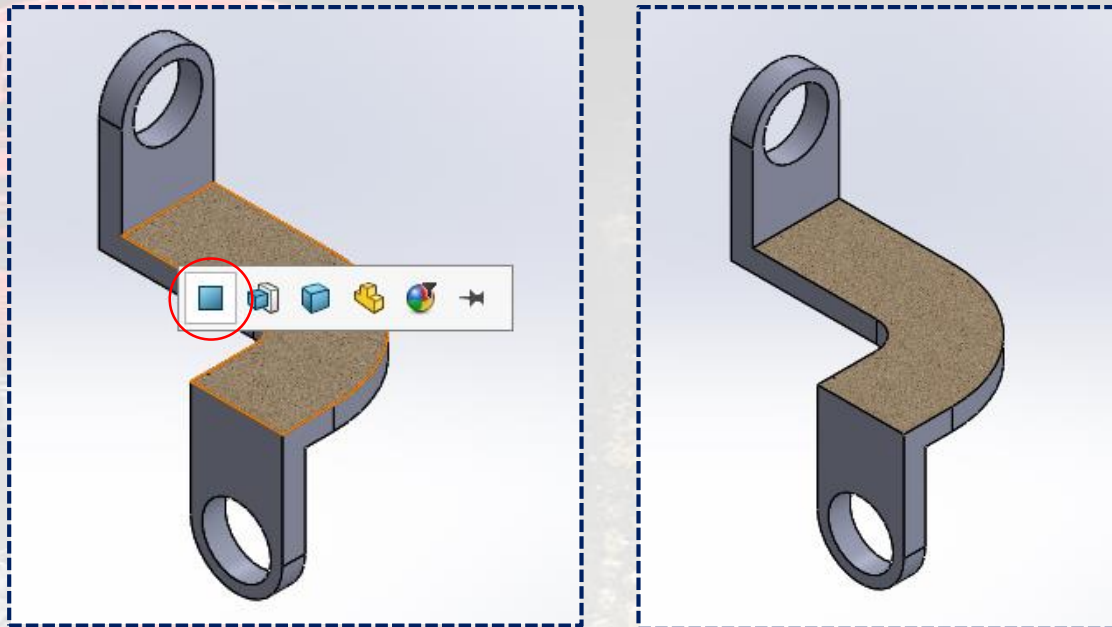
Ir hacia la derecha de la pantalla, desplegar **Apariencias** y **Orgánico** para luego dar clic sobre **Misceláneo** y seleccionar **Arena**.



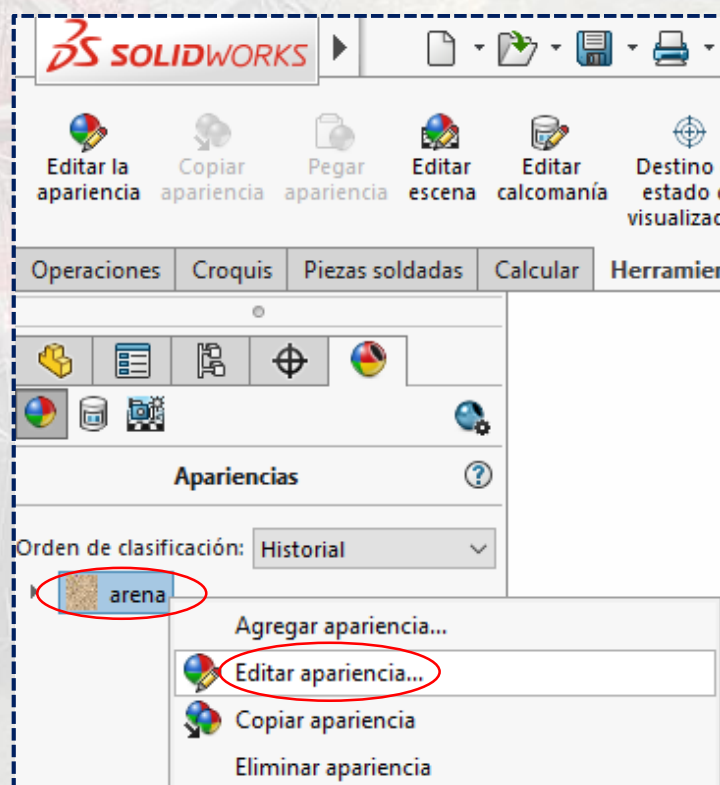
Arrastrar el **material** hacia la **pieza**.



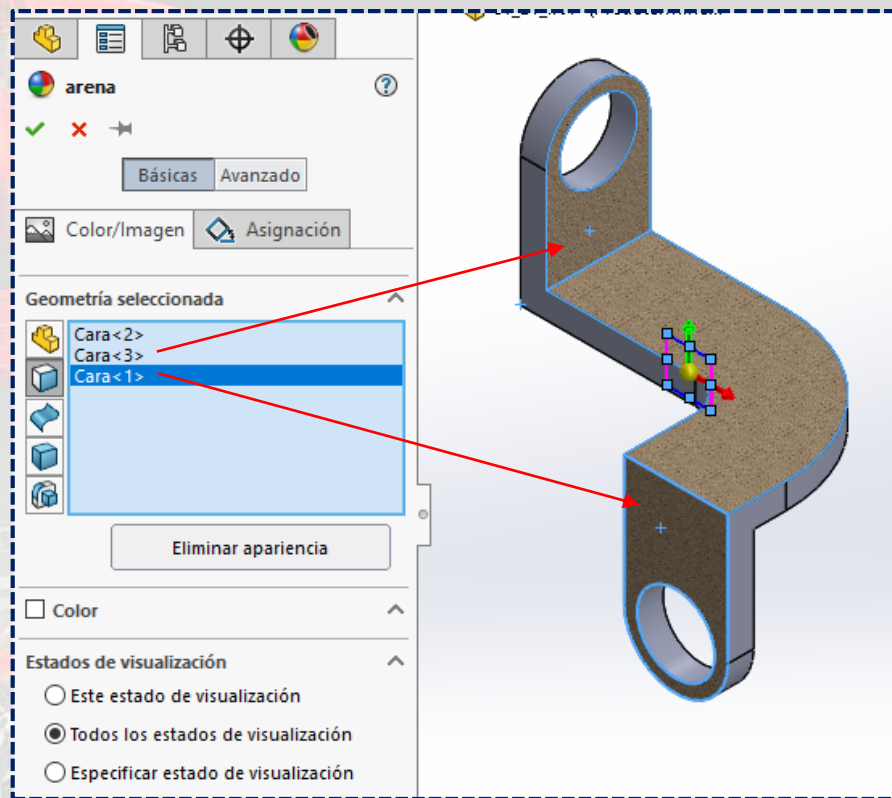
Procurando ubicarlo en la cara plana superior del componente e inmediatamente dar clic a **cara**.



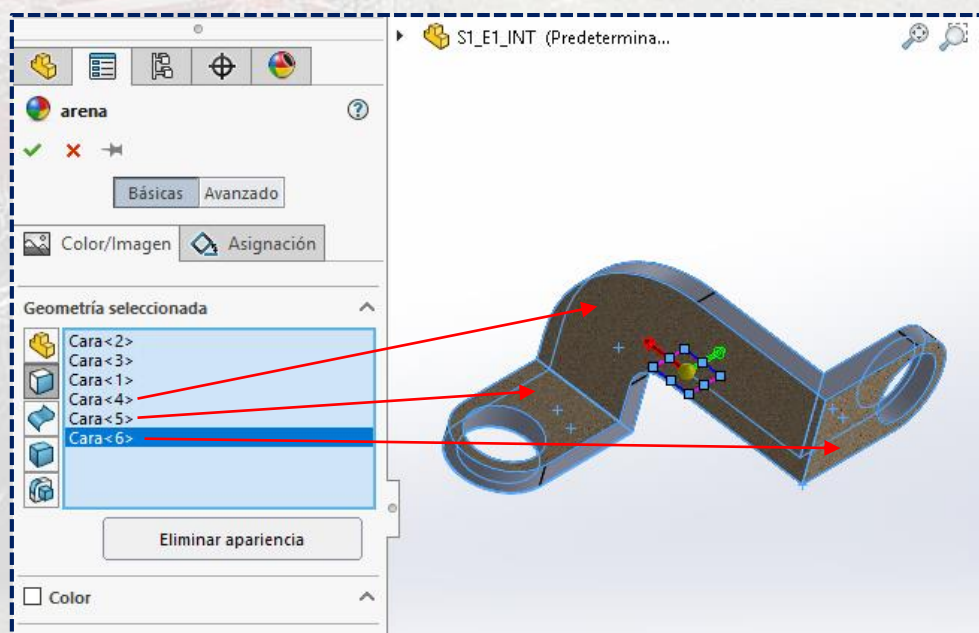
Ir al panel de la izquierda, seleccionar **Apariencia**, dar clic derecho sobre **arena** y escoger **Editar apariencia**.



Luego, ir seleccionando las demás caras planas, tanto en la parte superior:

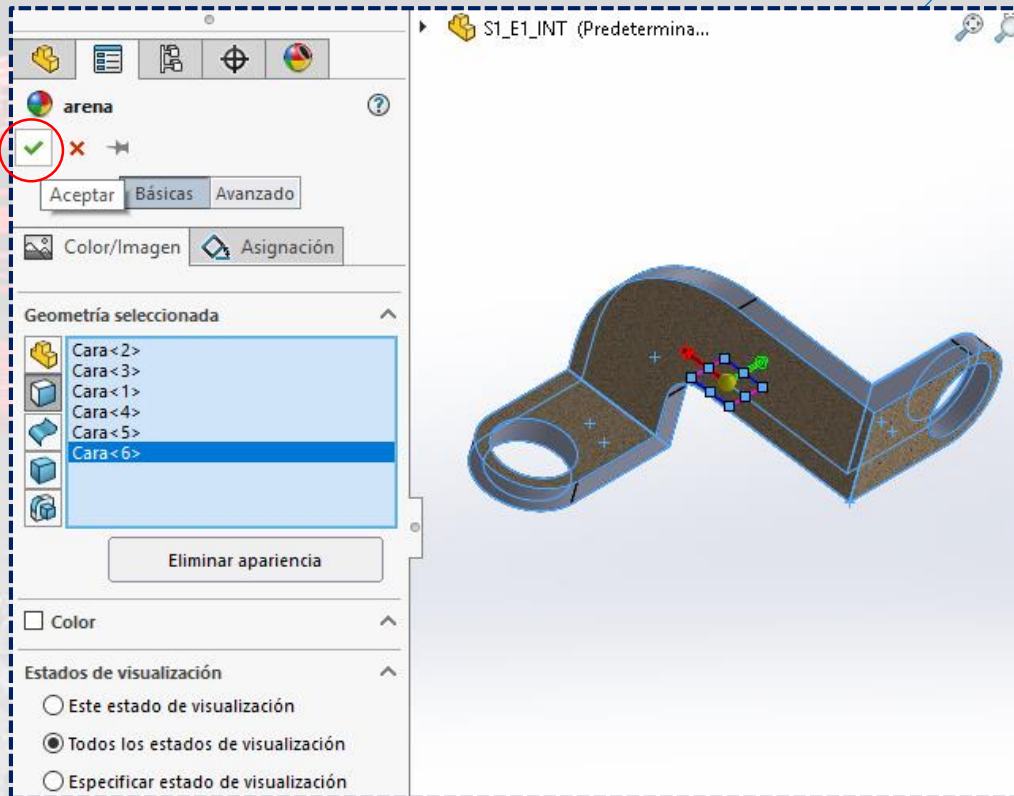


Como en la inferior del componente.

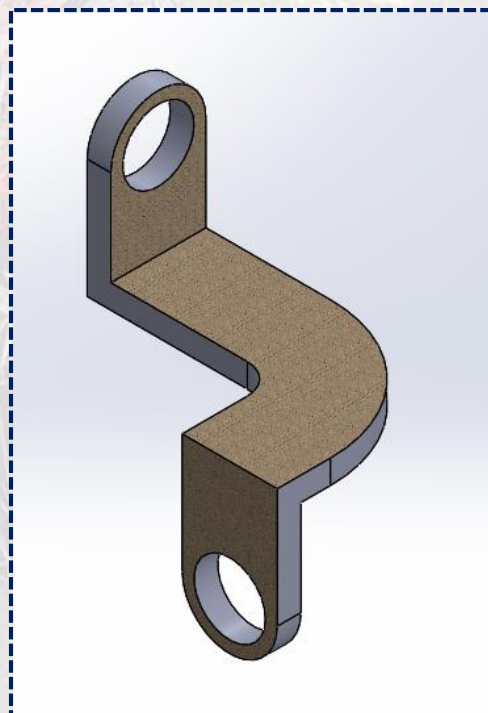




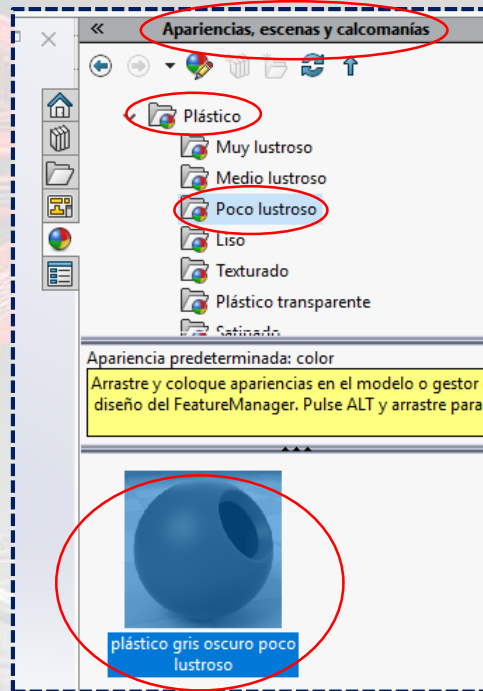
A lo que una vez definido todo, dar **Aceptar**.



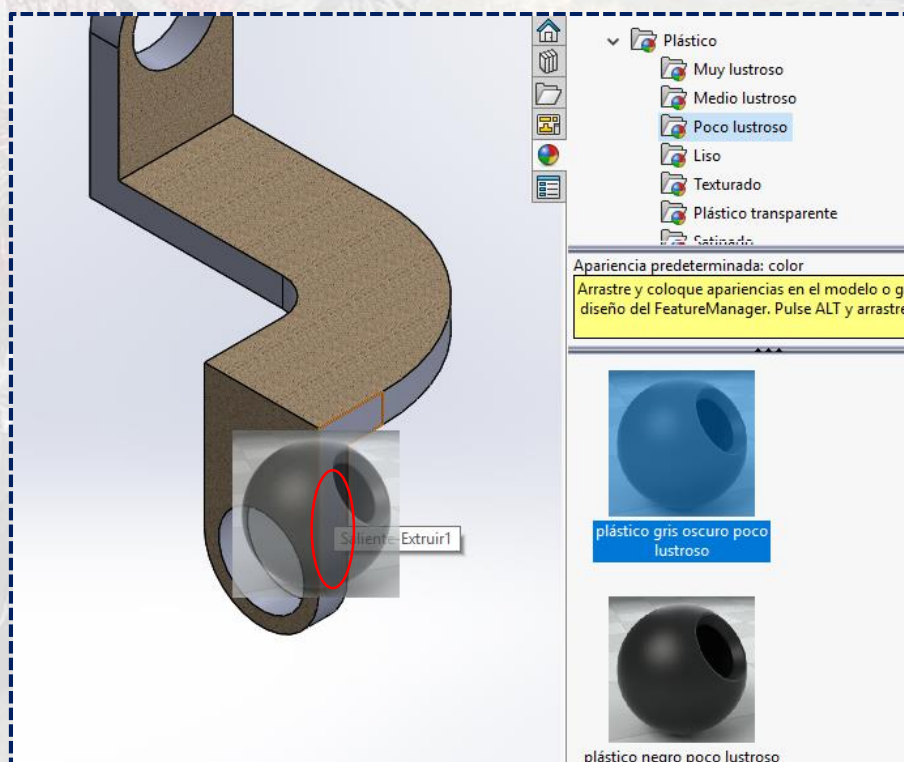
Por lo que la **pieza** se visualizará de la siguiente forma:



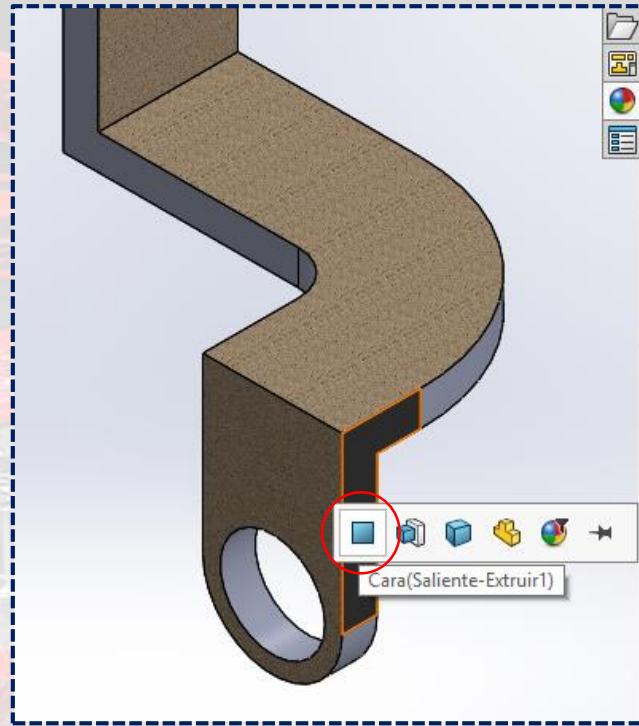
Ahora, ubicarse en la derecha: **Apariencias**, desplegar **Plástico**, seleccionar **Poco lustroso** y escoger **plástico gris oscuro poco lustroso**.



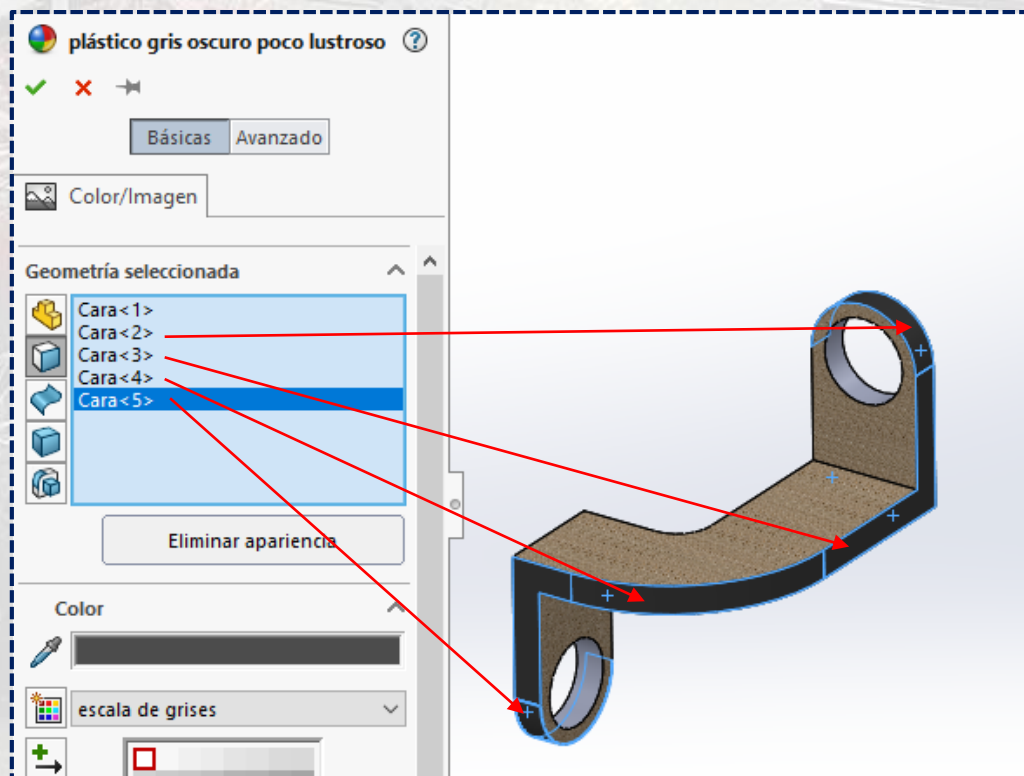
Arrastrar hacia la **pieza** y colocarlo en la cara frontal.



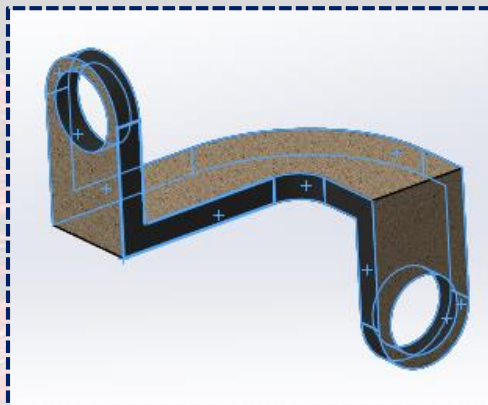
Seleccionando **cara** nuevamente.



Editar **apariencia** y seleccionar todas las caras restantes.



Hasta completarlo.



Y así, la **pieza** quedará completamente lista:

