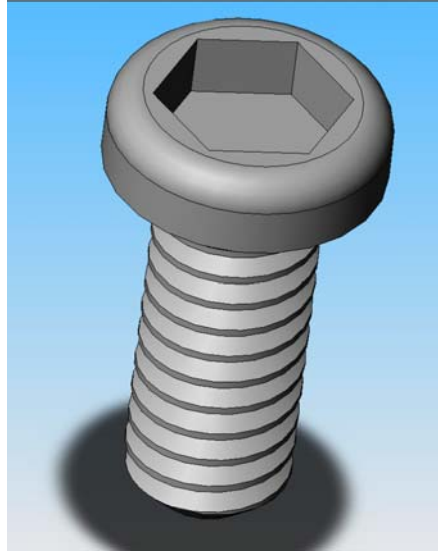


Tutorial SolidWorks: Membuat screw



Agus Fikri Rosjadi
Agus.fikri@gmail.com
<http://agus-fikri.blogspot.com>

Lisensi Dokumen:

Copyright © 2003-2007 IlmuKomputer.Com

Seluruh dokumen di IlmuKomputer.Com dapat digunakan, dimodifikasi dan disebarkan secara bebas untuk tujuan bukan komersial (nonprofit), dengan syarat tidak menghapus atau merubah atribut penulis dan pernyataan copyright yang disertakan dalam setiap dokumen. Tidak diperbolehkan melakukan penulisan ulang, kecuali mendapatkan ijin terlebih dahulu dari IlmuKomputer.Com.

Pendahuluan

SolidWorks adalah sebuah program computer-aided design (CAD) 3D yang menggunakan platform Microsoft Windows. Dikembangkan oleh SolidWorks Corporation, yang merupakan anak perusahaan dari Dassault Systèmes, S. A.

Pola pembuatan komponen (part) di dalam SolidWorks

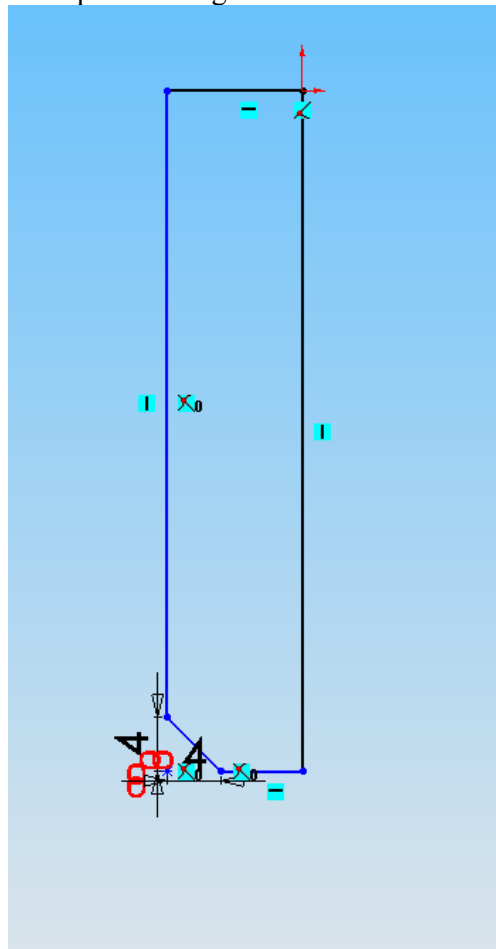
Secara umum, pembuatan part/komponen di dalam SolidWorks dimulai dari **Plane** > membuat **Sketch** > menentukan **Dimensions** > **exit sketch** > pilih **Feature** > menentukan nilai parameter di dalam Feature Property.

1

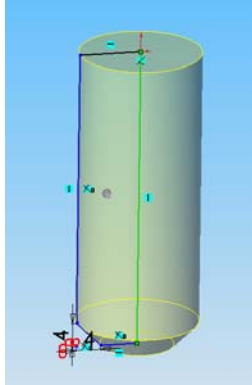
Membuat Screw 3D di SolidWorks

Semua ukuran bagian screw pada tutorial ini hanya menggambarkan bentuk, dan tidak mengikuti salah satu standard international yang ada.

1. buka **SolidWorks** > klik **New** > pilih **Part** > klik **OK**
2. **membuat badan screw.**
 - Pilih **plane front**, klik **sketch**, Buat **rectangle**, klik **Smart Dimension**, tentukan ukuran (50x 10 mm), klik **OK** untuk keluar, perhatikan letak titik origin di kanan atas, klik **Tools** > **Sketch tools** > pilih **chamfer** 4mm. perhatikan gambar

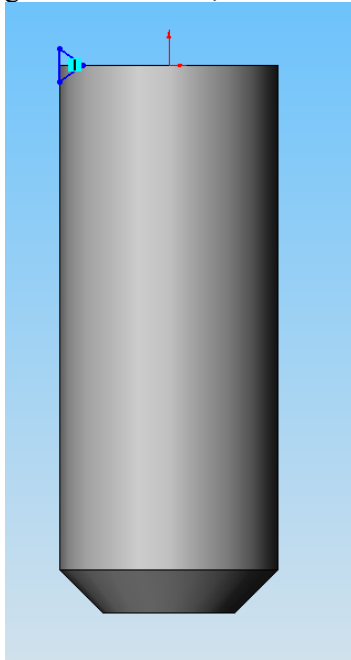


- **Exit sketch**, klik **feature**, pilih **revolve 360 derajat**.

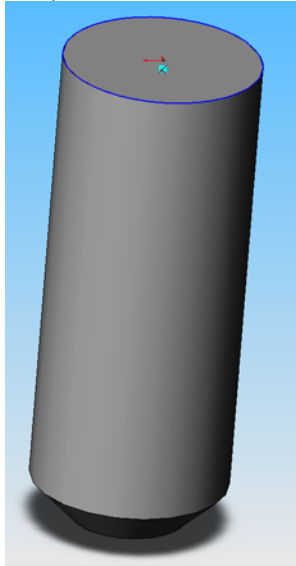


3. **membuat sweep cut untuk ulir.**

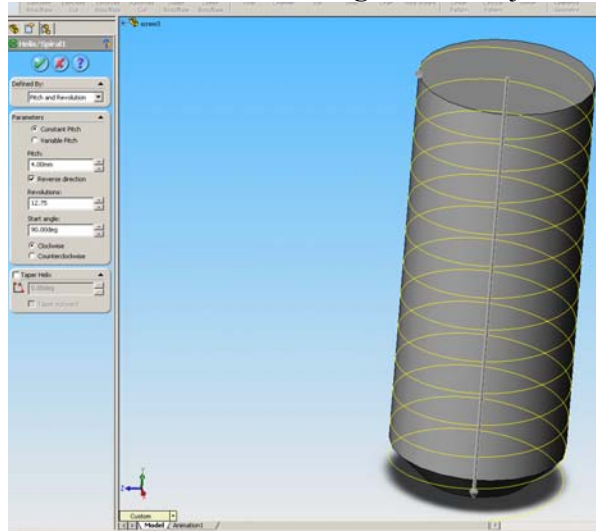
- Pilih **Right plane**, klik **sketch**, buat segitiga dengan posisi seperti pada gambar di bawah, **exit sketch**



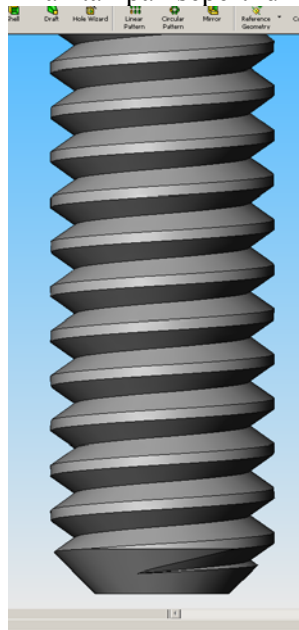
- Klik feature **helix and spiral**, pilih plane seperti pada gambar, kemudian buat lingkaran sama persis dengan diameter badan ulir (diameter 20 mm),



- **Exit skeeth**, akan keluar "feature manager", pilih **pitch = 4 mm**, **revolution = 12,75**, **start angle = 90 derajat**.

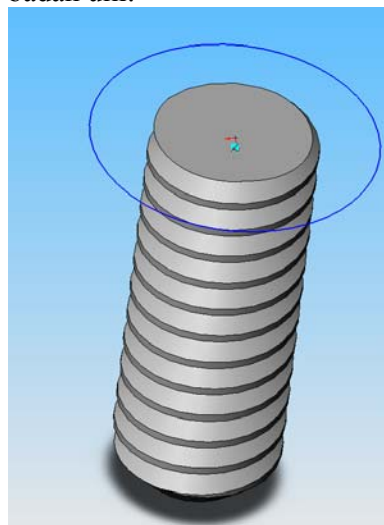


- Akan tampak seperti di bawah ini

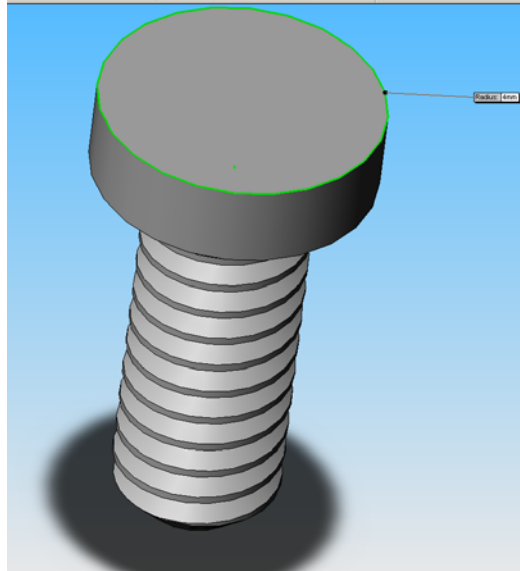


4. membuat kepala screw.

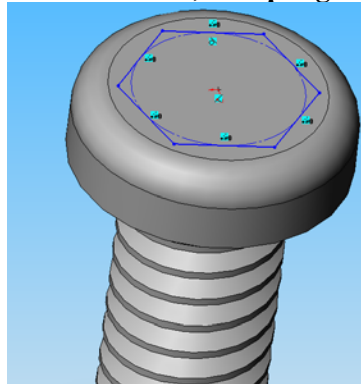
- Buat lingkaran kemudian extrude 10 mm, plane di letakkan pada ujung badan ulir.



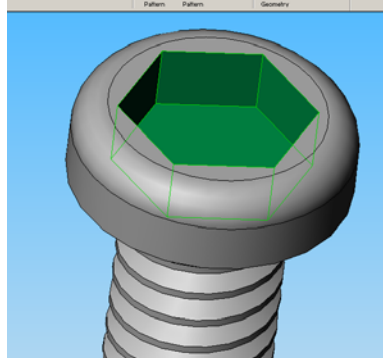
- Setelah di extrude, kemudian di **fillet** 4 mm.



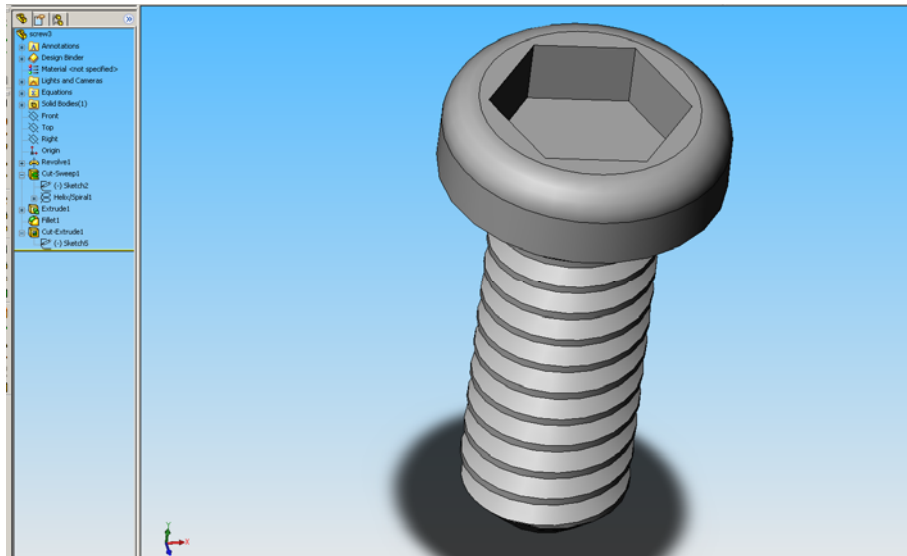
- Setelah di **fillet**, buat **poligon** sisi 6,



- Kemudian **extrude cut** sedalam 8 mm,



5. hasil akhir



Biografi Penulis



Agus Fikri Rosjadi, saat ini penulis bekerja sebagai seorang Mechanical Drafter di sebuah perusahaan di Semarang.