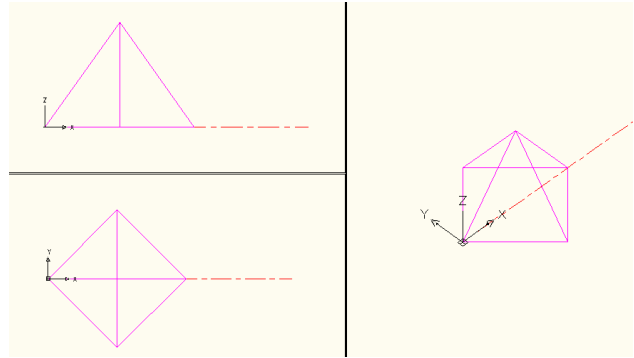
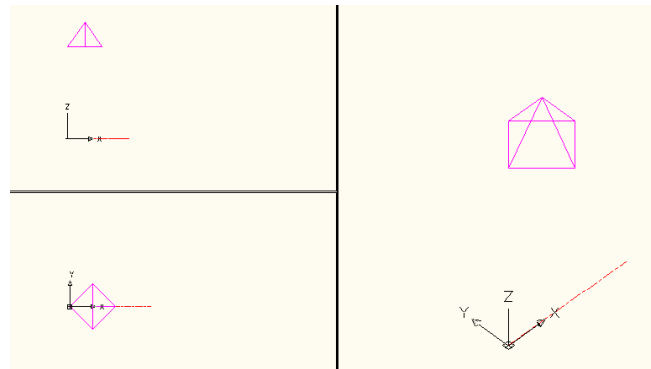


Proceso para realizar el moleteado, grafilado.

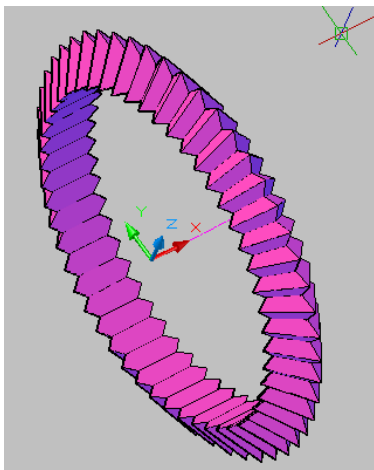
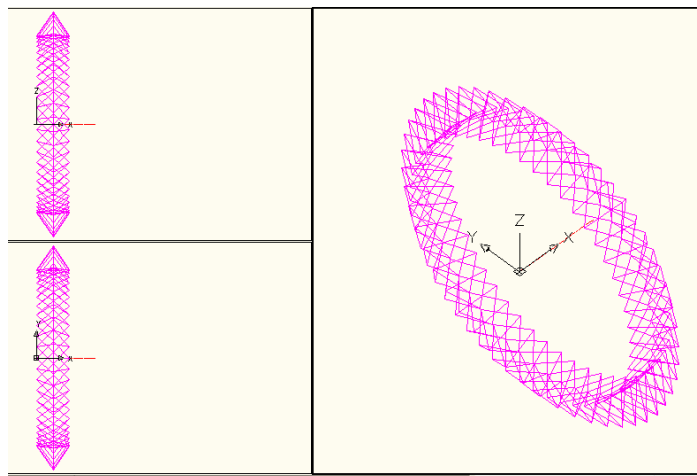
1.- Dibujar el eje y una pirámide, orientar ésta de forma que una de las diagonales de la base esté alineada con el eje.



2.- Desplazar la pirámide según Z, dependiendo del radio que deseemos.

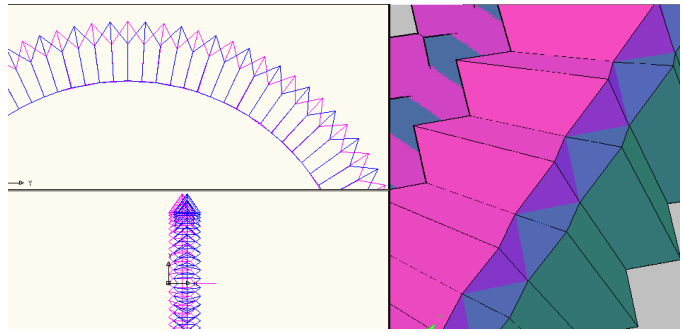


3.- Realizar una matriz (yo uso `_3DARRAY`, me ha dado menos problemas), polar con la opción de girar (S) y centro el eje (dos puntos de él). Probar el número de elementos hasta que nos de el resultado que deseamos (en mi caso he tomado 50).

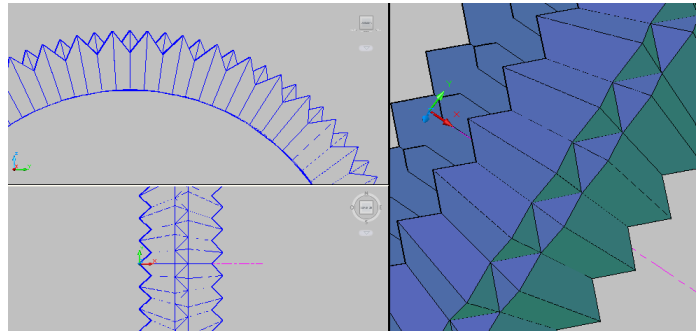


4.- Realizamos la UNION de todos los elementos. Cambio a Visualización Conceptual para que se vea mejor el elemento, una vez unido.

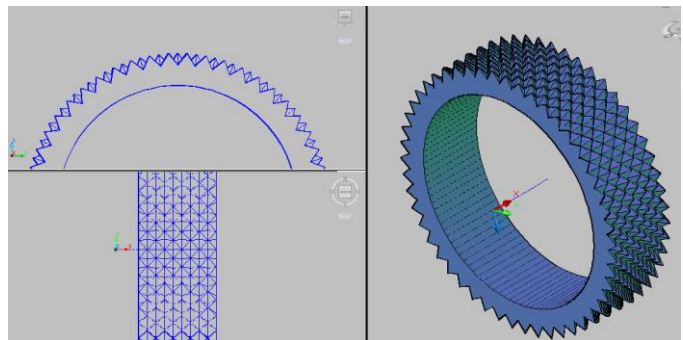
5.- Copiamos el anillo, previamente hay que obtener la distancia según el eje X y giramos un ángulo igual a $360/(\text{numero de pirámides} \times 2)$, en mi caso 3.6 grados ($360/(50 \times 2)$). He cambiado color y visualización en cada ventana para que se vean todos los detalles de lo realizado.



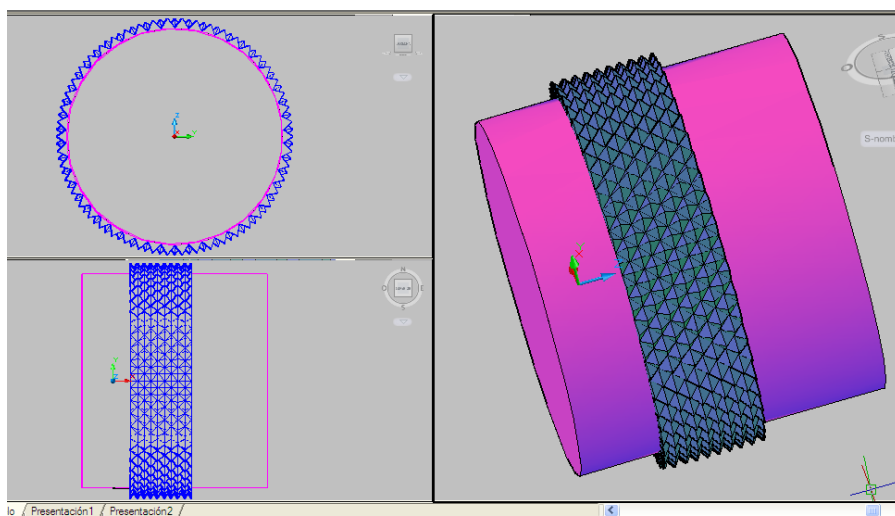
6.- Volvemos a unir todos los elementos. Cambio la visualización, después de la UNION.



7.- Copiamos el elemento todas las veces necesarias hasta completar una anchura ligeramente superior a la deseada. Una vez copiadas las unimos, para poder realizar el CORTE y dejarlo a esa medida.



8.- Colocamos la parte cilíndrica, posicionamos el moleteado y unimos.



Tutorial realizado por J. A. Marín.

<http://jamgpa.com>