

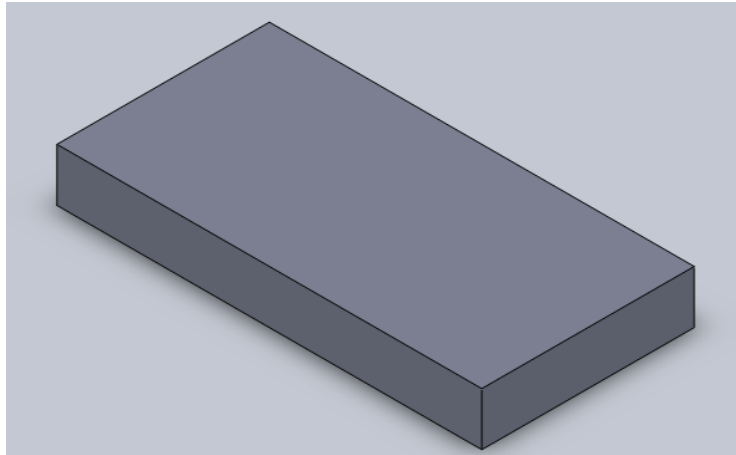
บทที่ 4

การสร้างระนาบแปลน

4.1 การสร้างระนาบแปลนใหม่

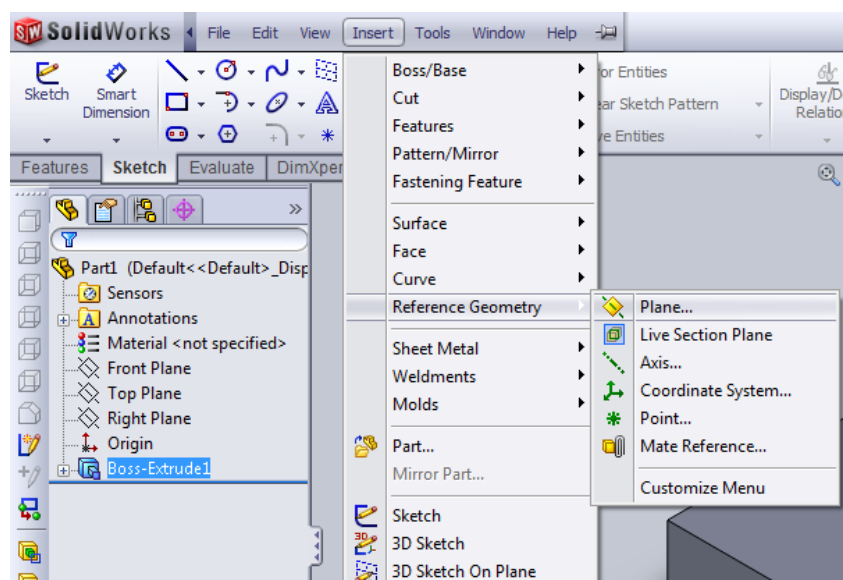
การสร้างระนาบแปลนจะใช้งานในกรณีที่ต้องการสร้างวัตถุที่อยู่ในระนาบที่ต่างจากระนาบพื้นฐาน ได้แก่ Front Plane, Top Plane และ Right Plane ซึ่งการใช้งานการสร้างระนาบแปลนนั้น มีขั้นตอนดังนี้

4.1.1 สร้างวัตถุสี่เหลี่ยมขนาด $20 \times 40 \times 5$ หน่วย



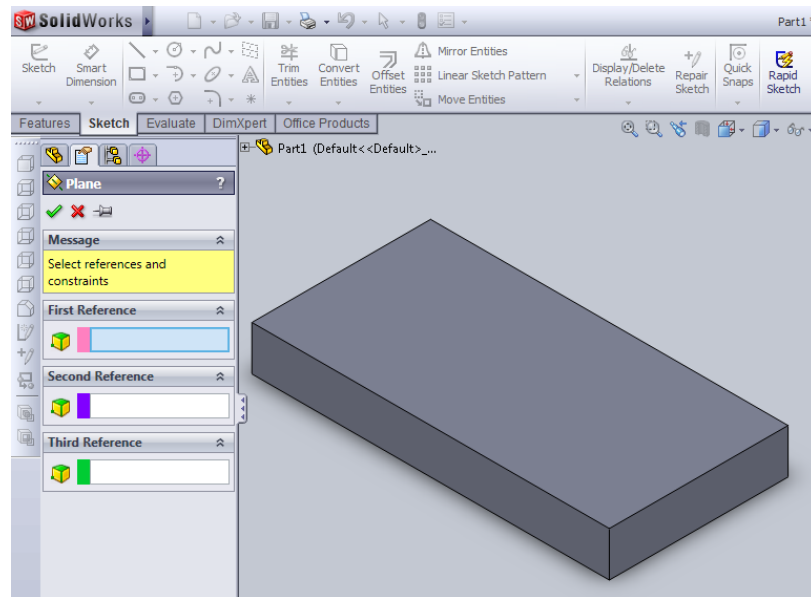
ภาพที่ 1 วัตถุสี่เหลี่ยม

4.1.2 เลือกคำสั่ง Plane โดยเข้าถึงคำสั่งได้ที่ Insert > Reference Geometry > Plane



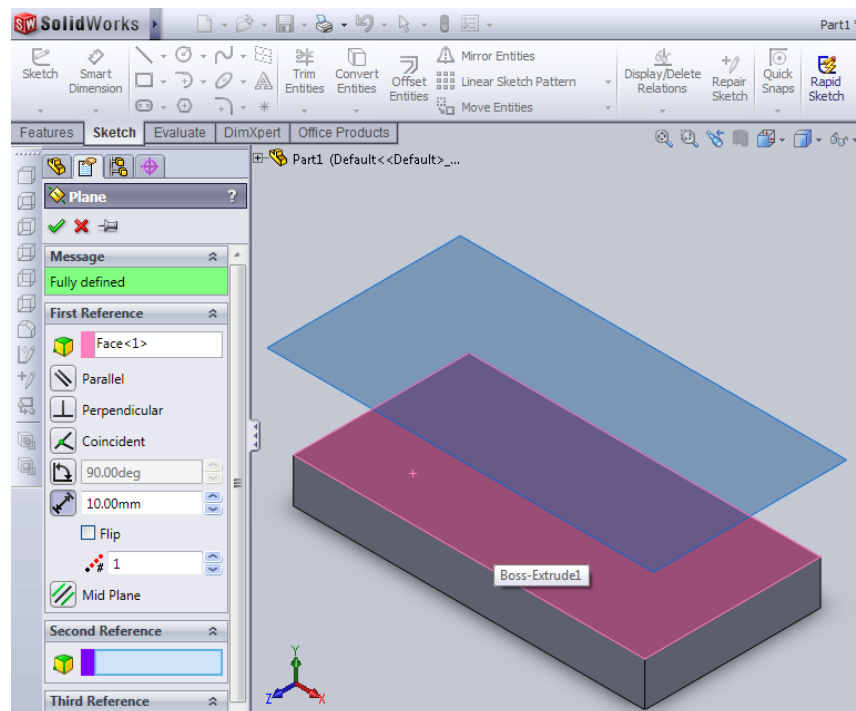
ภาพที่ 2 การเรียกใช้คำสั่ง Plane

4.1.3 เมื่อทำตามขั้นตอนที่ 4.1.2 เป็นที่เรียบร้อยแล้วจะได้ดังภาพที่ 3 โดยจะปรากฏในส่วนของ Property Manager ซึ่งจะใช้สำหรับการเลือกพื้นผิวของวัตถุที่จะใช้สำหรับสร้าง Plane





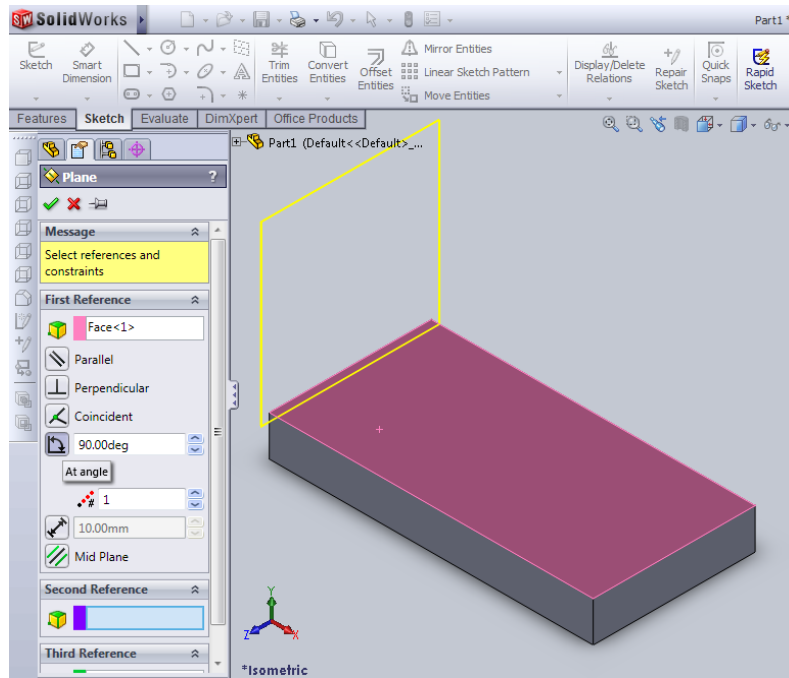
ภาพที่ 4 เครื่องมือในโหมด Sketch

4.1.5 คลิกซ้ายที่พื้นผิวของชิ้นงานเพื่อกำหนดพื้นผิวอ้างอิงในการอ้างอิงซึ่งกำหนดรูปแบบได้ 3 รูปแบบ คือ สร้างจากพื้นผิวของวัตถุ (Face), สร้างจากเส้นขอบวัตถุ (Edge) และสร้างจากจุดบนวัตถุ (Point)



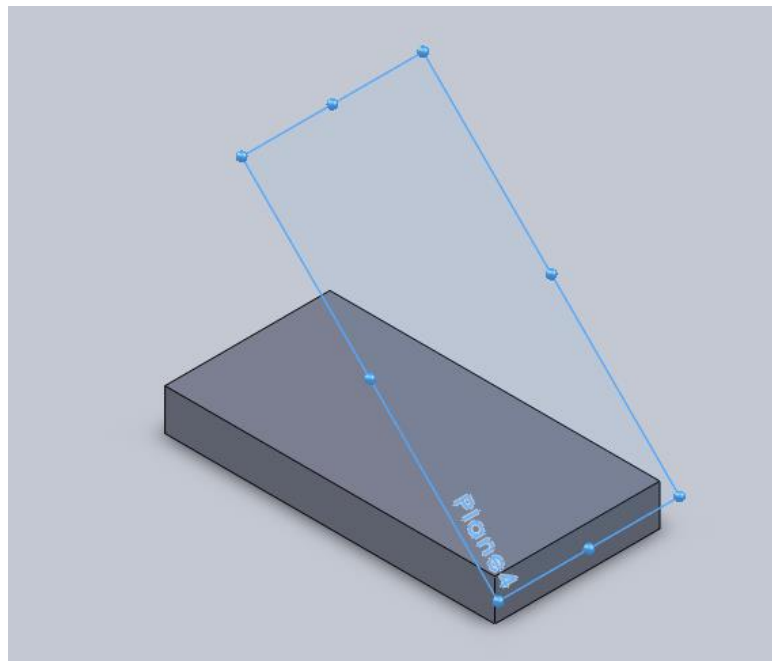
ภาพที่ 5 กำหนดจุดอ้างอิงในการสร้างระนาบ

4.1.6 คลิกซ้ายที่เส้นขอบที่ต้องการอ้างอิงกับสัณระนาบและคลิกซ้ายที่  เพื่อกำหนดดองศาของระนาบแปลนที่ทำงานกับระนาบอ้างอิง โดยให้กำหนดเป็น 45 องศา และคลิกซ้ายที่ปุ่ม 



ภาพที่ 6 กำหนดองศาของระนาบอ้างอิง

4.1.7 เมื่อทำตามขั้นตอนที่ 4.1.6 จะได้ผลตามภาพที่ 7

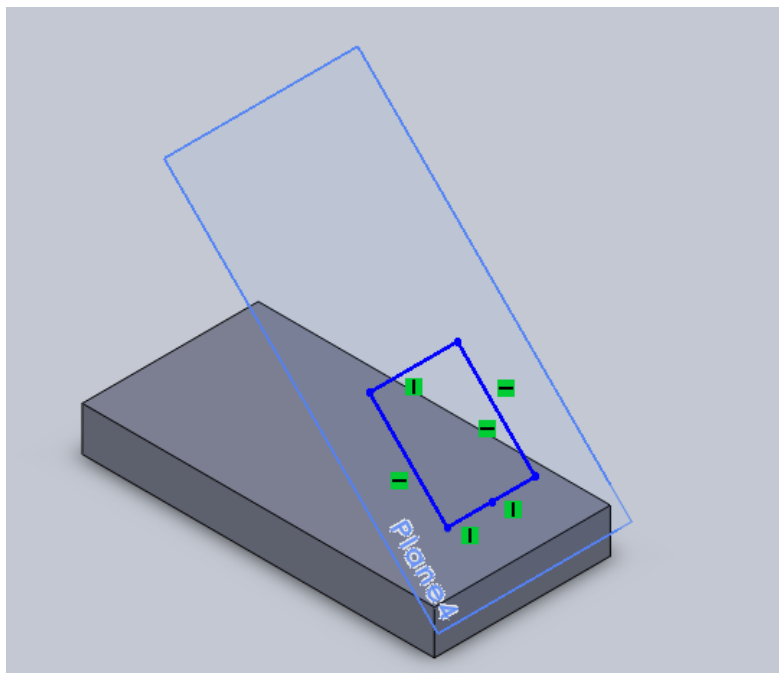


ภาพที่ 7 ระนาบมุม 45 องศา

4.2 การสร้างวัตถุบนระนาบแกนใหม่

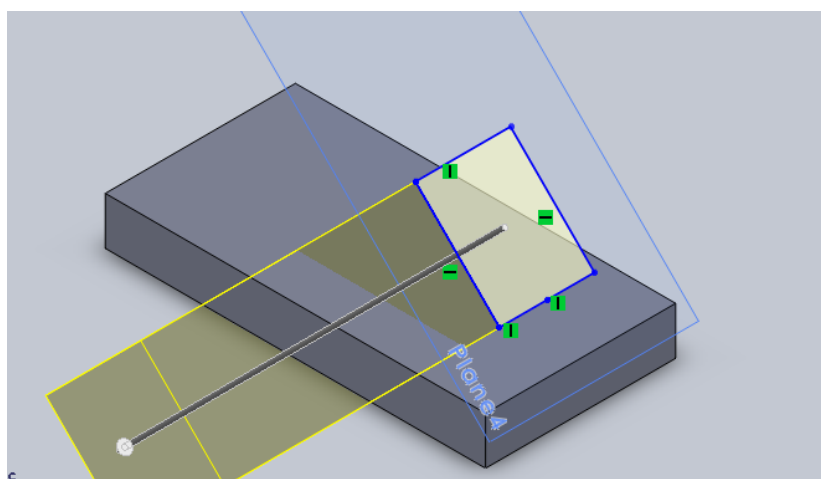
การสร้างวัตถุบนระนาบแกนใหม่นั้นสามารถใช้กระบวนการตามปกติผ่านเครื่องมือในเมนู sketch โดยแสดงขั้นตอนการปฏิบัติได้ดังนี้

4.2.1 คลิกเลือกระนาบที่ต้องการร่างแบบ พร้อมทำการร่างสี่เหลี่ยมขนาด 25×10 หน่วย โดยห่างจากระยะขอบ 10 หน่วย ด้วยคำสั่ง Line



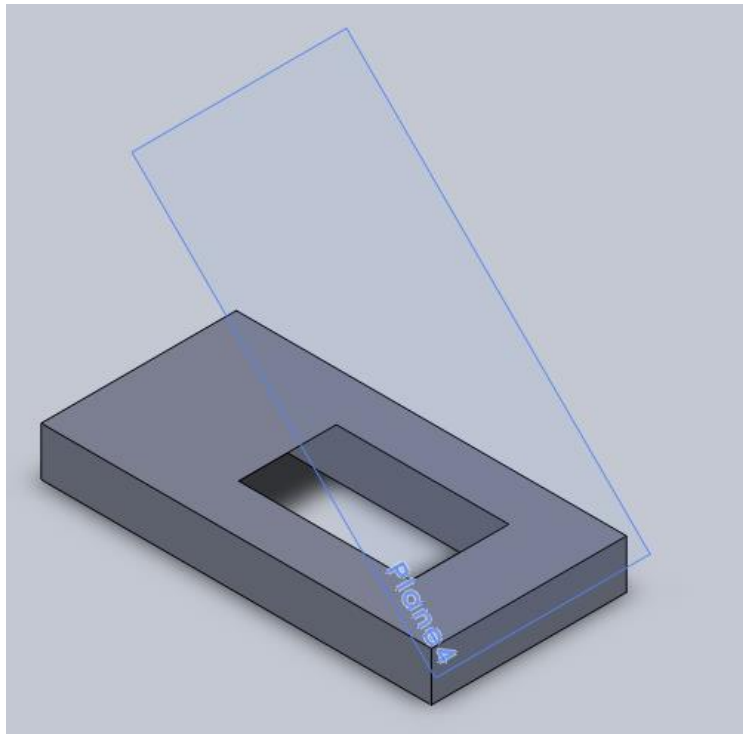
ภาพที่ 8 การเลือกระนาบแปลน

4.2.2 เจาะชิ้นงาน ด้วยคำสั่ง Extrude cut



ภาพที่ 9 การใช้คำสั่ง Extrude Cut

4.2.3 เมื่อเจาะชิ้นงานเป็นที่เรียบร้อยจะได้ชิ้นงานดังภาพที่ 10



ภาพที่ 10 วัตถุหลังการ Extrude cut

