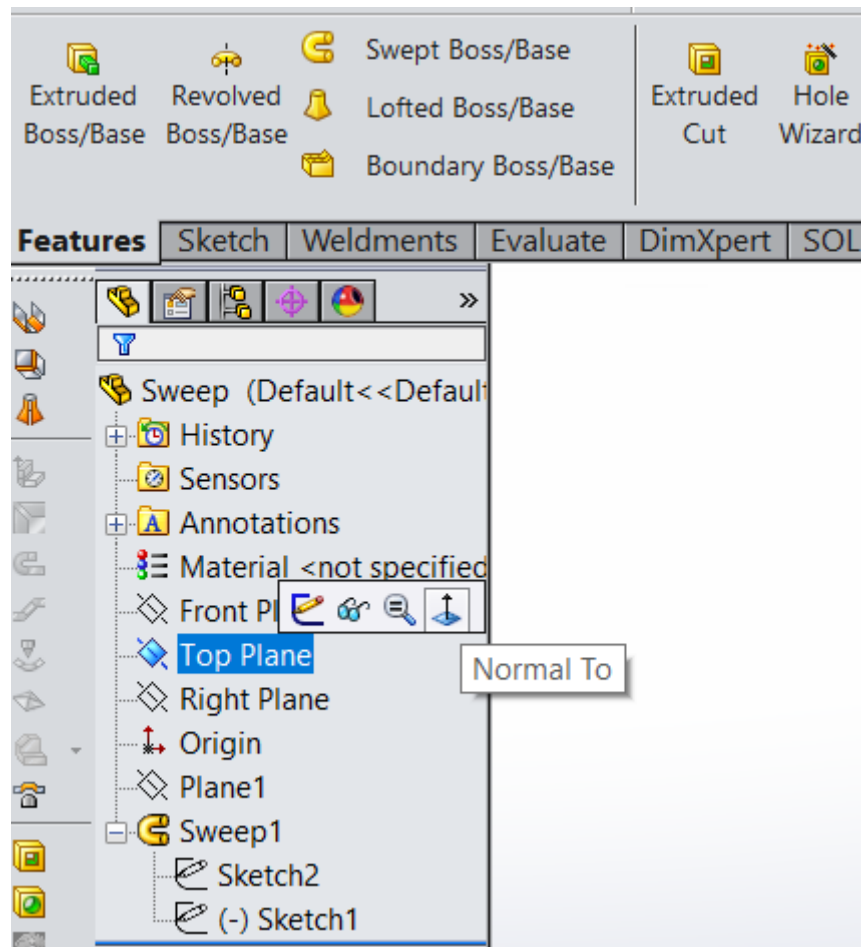
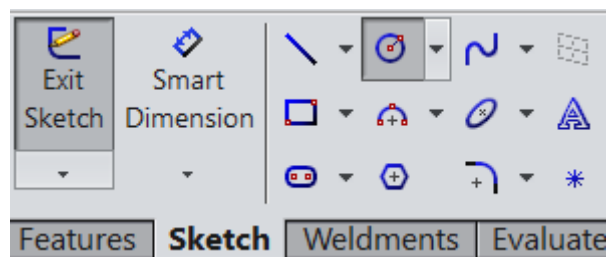


2) คลิกขวาที่ Top Plane แล้วเลือก Normal To เพื่อปรับมุมมองให้เป็นระนาบ Top Plane



ภาพที่ 5 ขั้นตอนการเตรียมเส้นร่างและเส้นหน้าตัดวัตถุ

3) ไปโหมด Sketch เลือกคำสั่ง Circle เพื่อวาดเป็นหน้าตัดของวัตถุไปตามเส้นโครงร่าง



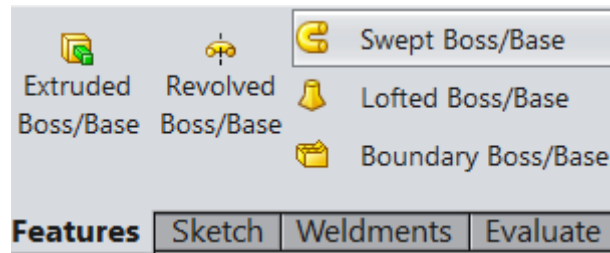
ภาพที่ 5 ขั้นตอนการเตรียมเส้นร่างและเส้นหน้าตัดวัตถุ

4) คลิกที่จุดเริ่มต้นของเส้นโครงร่างแล้ววาดวงกลมขนาด 5 mm



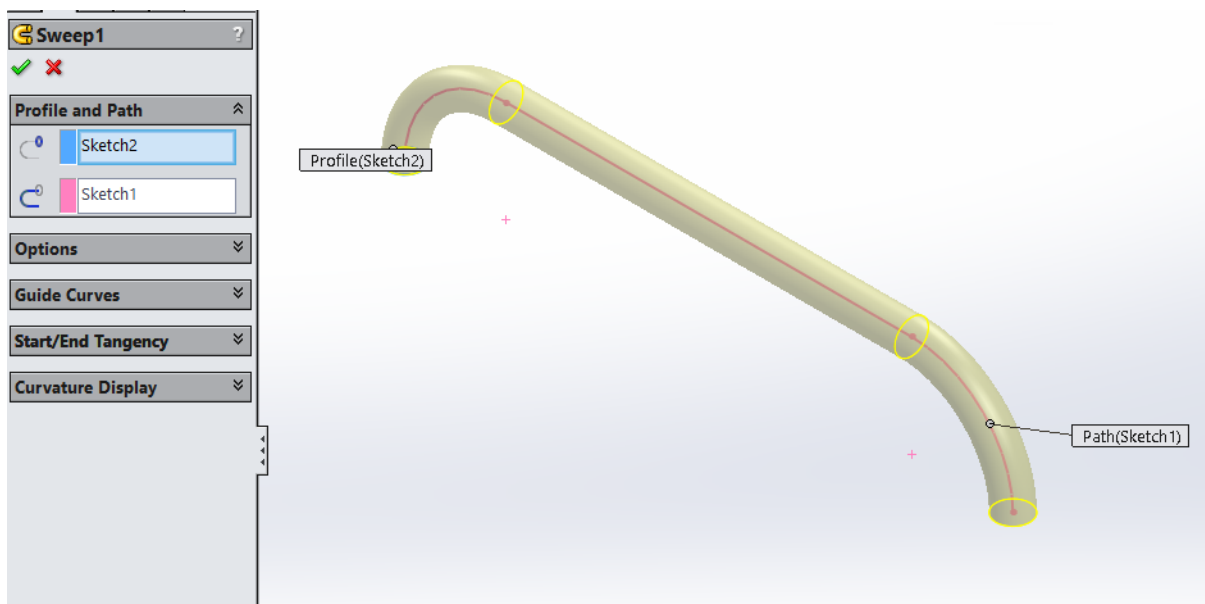
ภาพที่ 5 ขั้นตอนการเตรียมเส้นร่างและเส้นหน้าตัดวัตถุ

5) เข้าสู่โหมด Feature เลือกคำสั่ง Swept Boss/Base



ภาพที่ 6 สร้างวัตถุด้วย Swept Boss/Base

6) ในการเลือกสร้าง ช่องบนใช้ไว้สำหรับการเลือกหน้าตัดของโครงสร้าง ช่องล่างใช้ไว้สำหรับการเลือกเส้นโครงร่าง

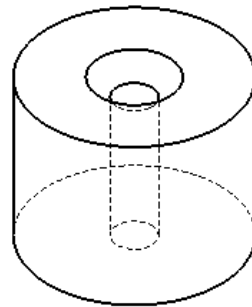
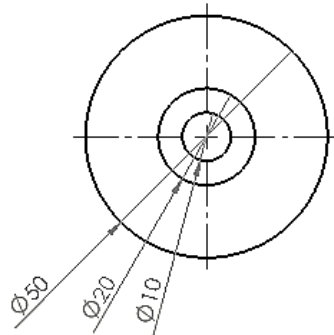
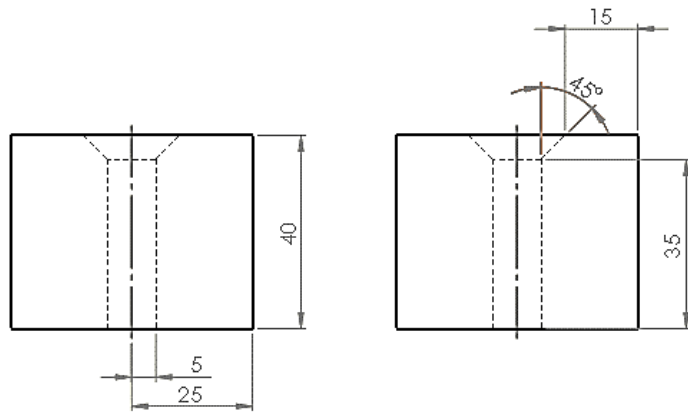
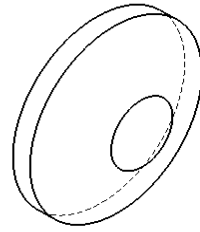
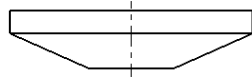
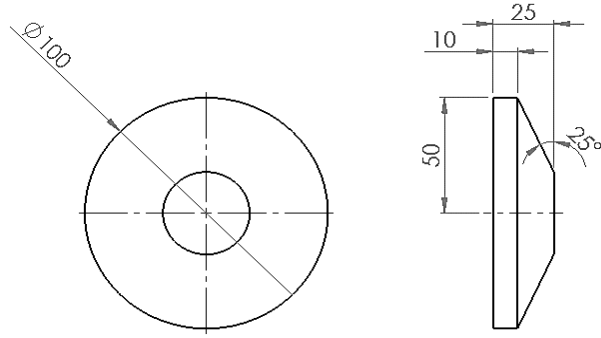


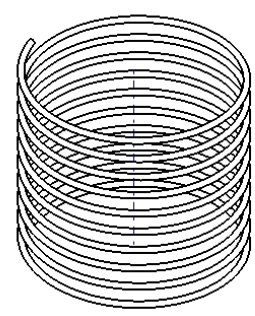
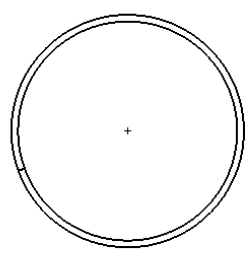
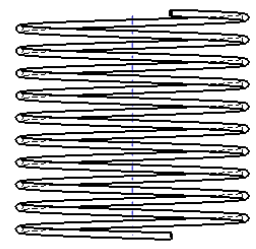
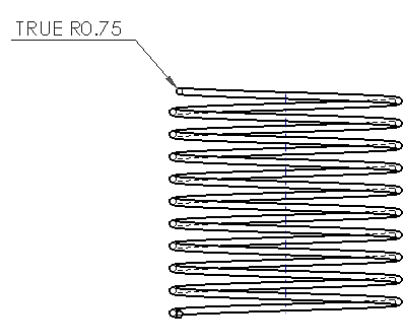
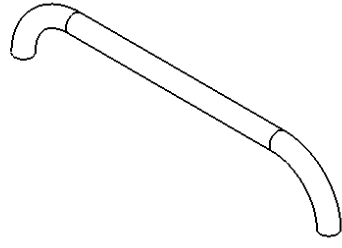
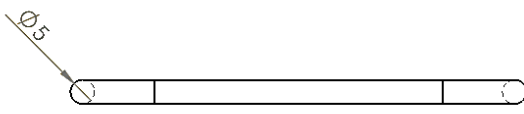
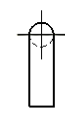
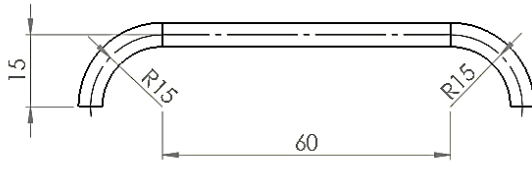
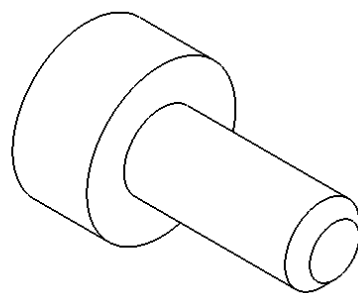
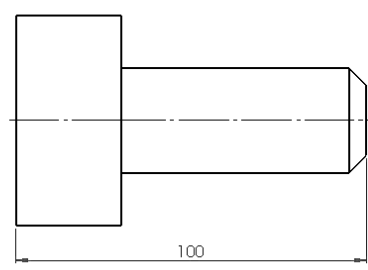
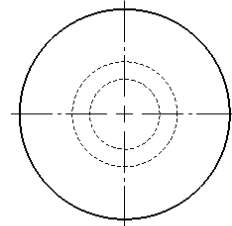
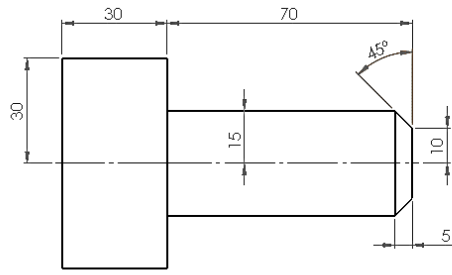
ภาพที่ 6 สร้างวัตถุด้วย Swept Boss/Base

7) กด Ok แล้วชิ้นงานจะมีผลลัพธ์ดังรูป



ภาพที่ 6 สร้างวัตถุด้วย Swept Boss/Base



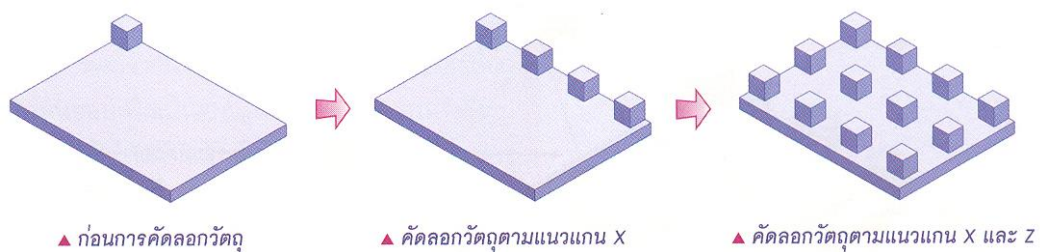


บทที่ 9

การคัดลอกวัตถุ

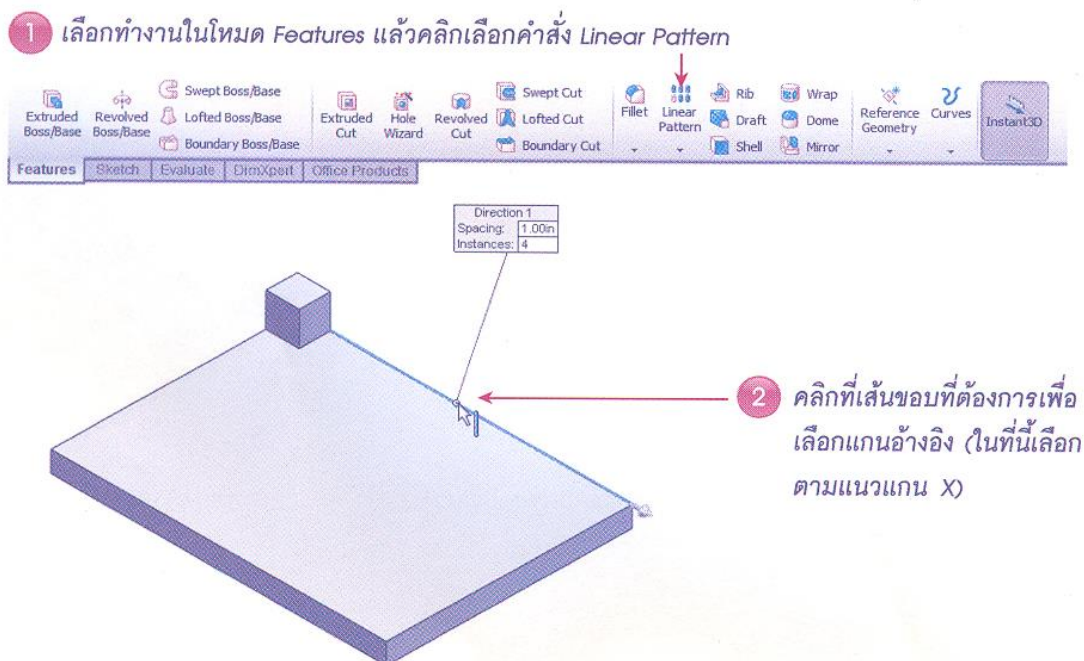
9.1 การคัดลอกวัตถุด้วยคำสั่ง Linear Pattern

คำสั่งนี้ใช้สำหรับการคัดลอกวัตถุไปตามแนวแกน X, Y และ Z โดยการคลิกเลือกคำสั่งแล้วคลิกเลือกเส้นขอบเพื่อใช้เป็นเส้นแนวอ้างอิงไปตามแนวแกน แล้วจึงกำหนดจำนวนของวัตถุที่ต้องการคัดลอก

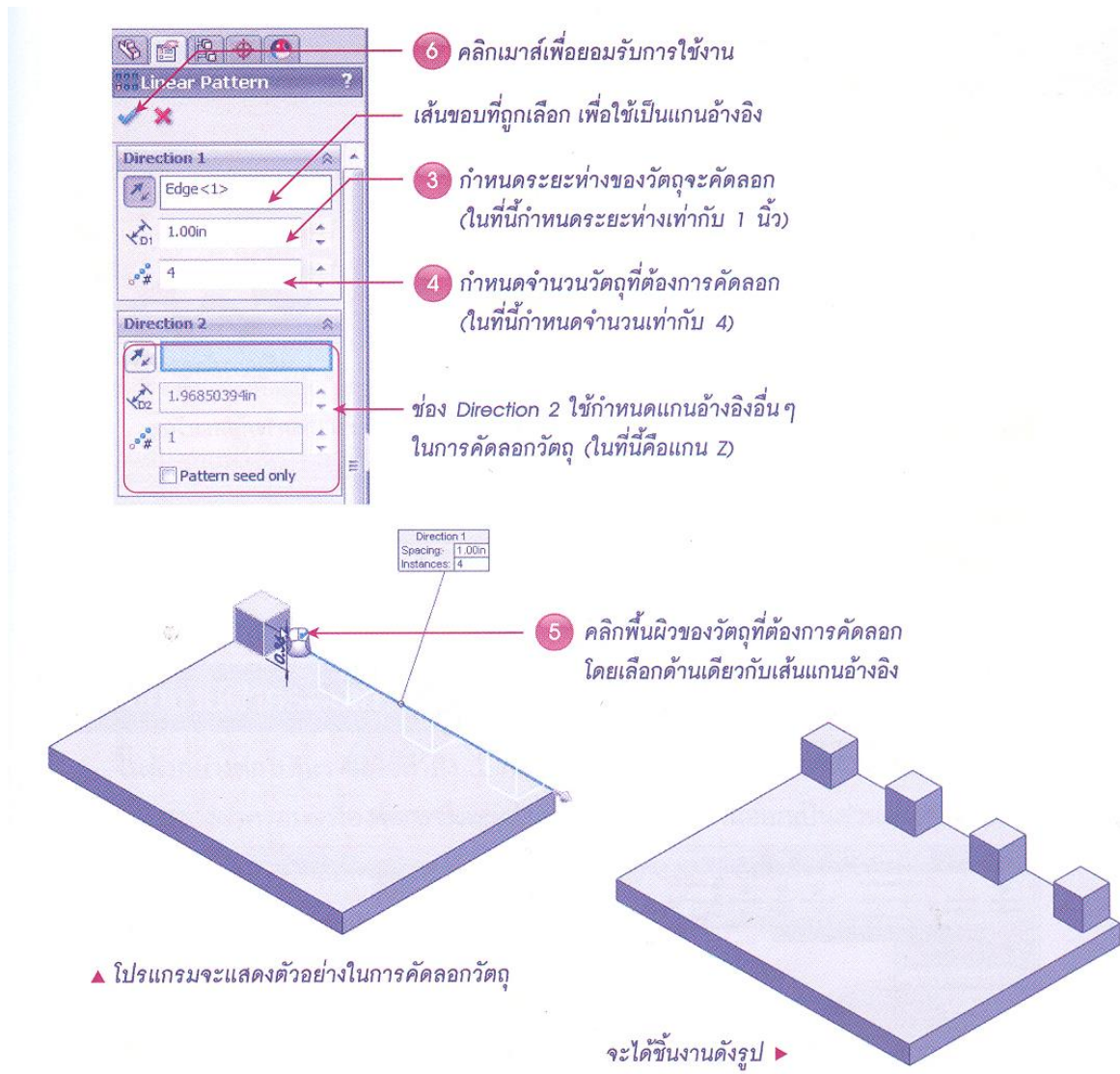


ภาพที่ 1 วัตถุที่ผ่านการคัดลอกด้วย Linear Pattern

การคัดลอกวัตถุด้วยคำสั่ง Linear Pattern มีรายละเอียดดังนี้



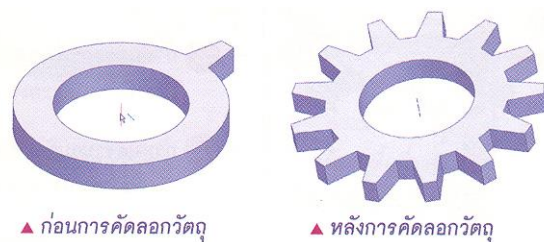
ภาพที่ 2 การเลือกคำสั่ง Linear Pattern



ภาพที่ 3 การใช้งานคำสั่ง Linear Pattern

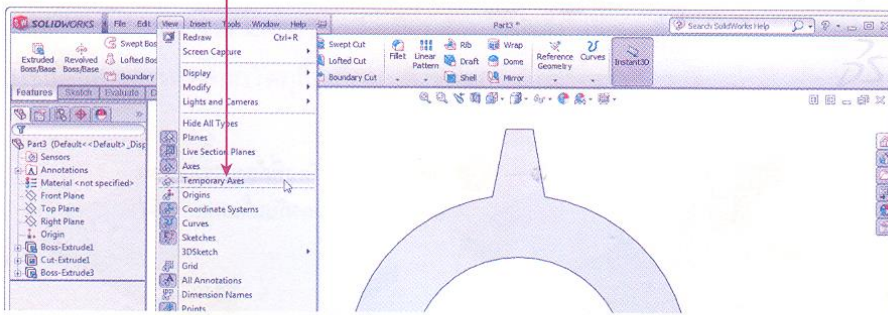
9.2 การคัดลอกวัตถุด้วยคำสั่ง Circular Pattern

คำสั่งนี้ใช้สำหรับการคัดลอกวัตถุไปตามแนวเส้นโค้งหรือเส้นวงกลม โดยสามารถกำหนดจำนวนของสำเนาได้อัตโนมัติโดยคำนวณจากความยาวของส่วนโค้งทั้งหมด โดยในขั้นตอนนี้จะดำเนินการสร้างวัตถุในภาพที่ 4 และได้แสดงขั้นตอนการดำเนินการตามภาพที่ 5

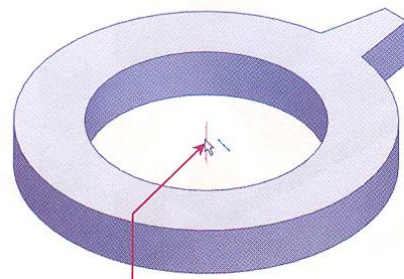
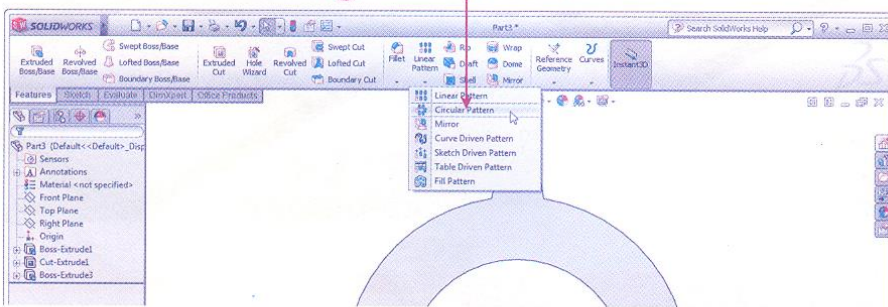


ภาพที่ 4 วัตถุที่ใช้ในการ Fillet

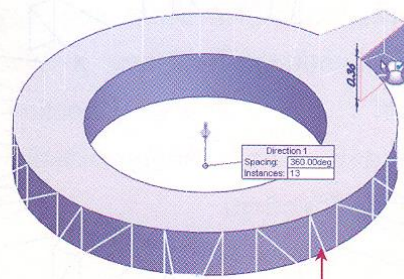
1 คลิกที่เมนู View>Temporary Axes เพื่อแสดงเส้นกึ่งกลาง สำหรับใช้เป็นเส้นแกนการคัดลอกวัตถุ



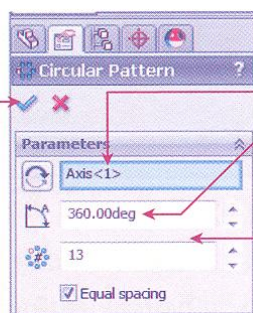
2 คลิกเลือกคำสั่ง Circular Pattern



3 คลิกเลือกเส้นแกนอ้างอิง



4 คลิกเลือกวัตถุที่จะคัดลอกในแถบแสดงรายการ ตัวอย่างการคัดลอกจะปรากฏขึ้น



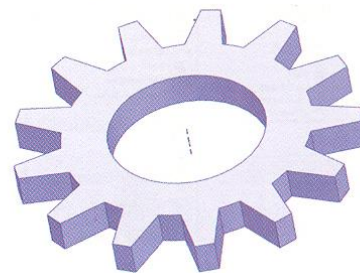
เส้นแกนชั่วคราวที่เลือก

โปรแกรมจะหมุนวัตถุแต่ละชิ้นให้ห่างกันตามจำนวนองศาที่เราเลือก (ในตัวอย่างกำหนดจำนวนเท่ากับ 360 องศา)

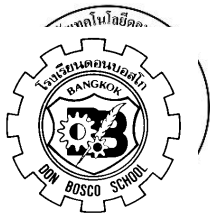
5 กำหนดจำนวนวัตถุที่จะคัดลอกตามต้องการ (ในตัวอย่างกำหนดจำนวนเท่ากับ 13)

6 คลิกเมาส์เพื่อยอมรับการใช้งาน

ในขั้นตอนนี้ให้เราคลิกที่เมนู View> Temporary เพื่อยกเลิกการแสดงผลเส้นแกนชั่วคราวจะได้วัตถุ ดังรูป



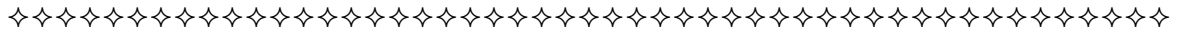
ภาพที่ 5 การใช้งานคำสั่ง Circular Pattern



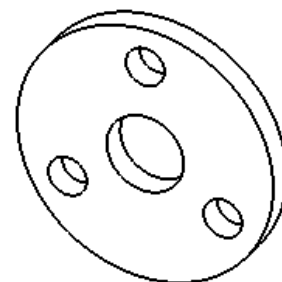
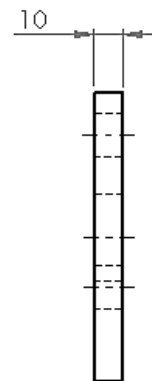
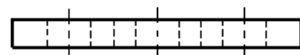
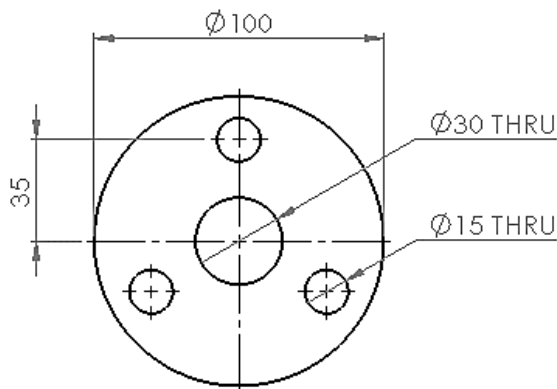
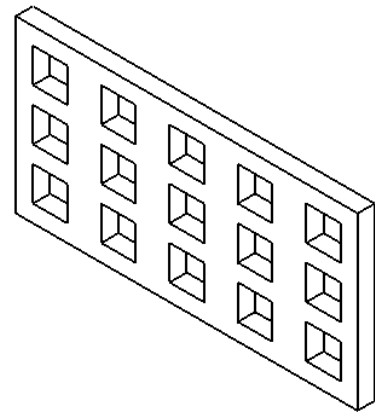
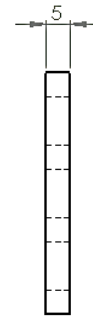
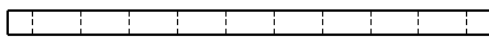
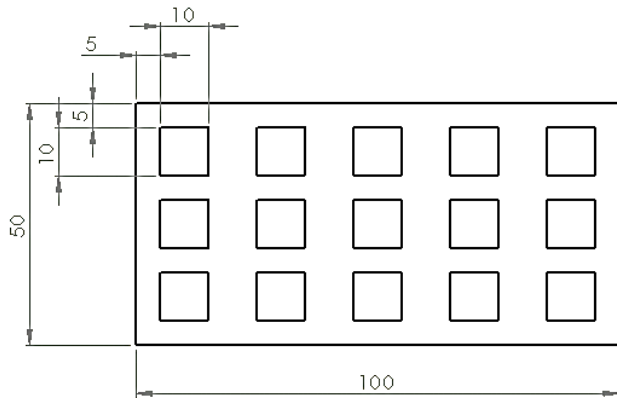
ใบมอบหมายงาน / แบบฝึกหัดครั้งที่ 9

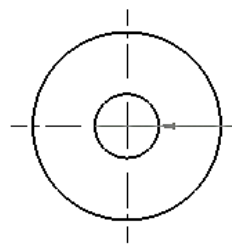
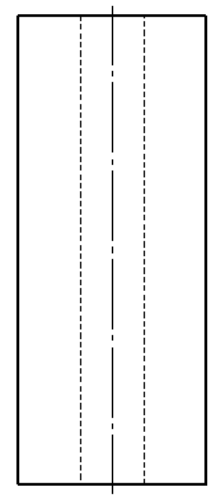
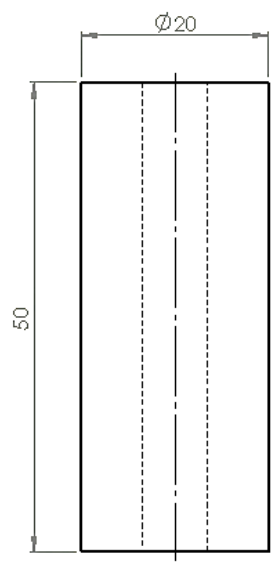
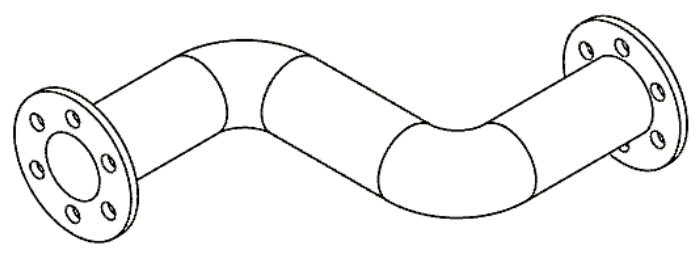
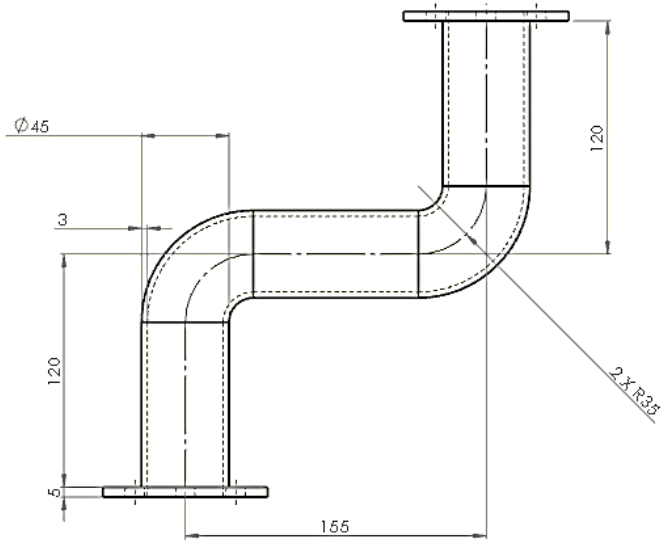
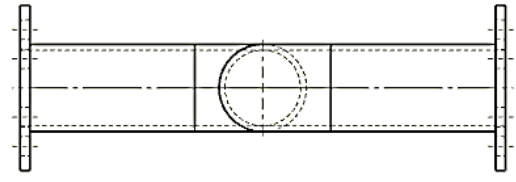
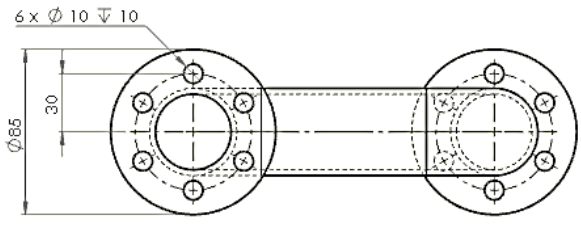
วิชา 1000 - 2005 คอมพิวเตอร์ 5 ระดับ ปวช.3

เรื่อง การตัดลอกวัตถุ เวลา 3 ชั่วโมง / สัปดาห์



จงสร้างวัตถุ 3 มิติดังภาพ





TAP DRILL M8X1.25 ∇ THUL ALL

