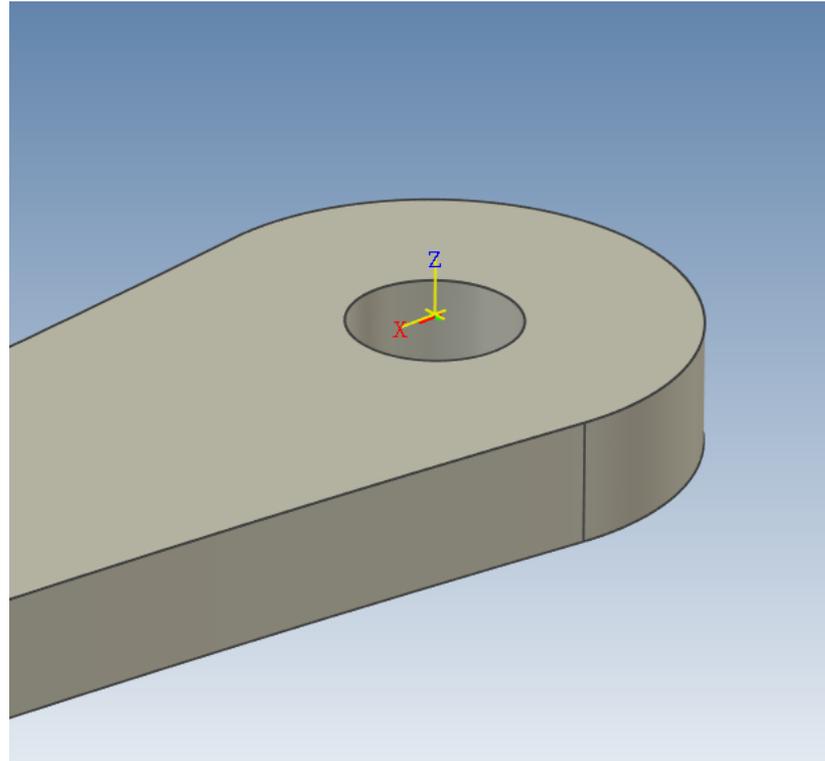
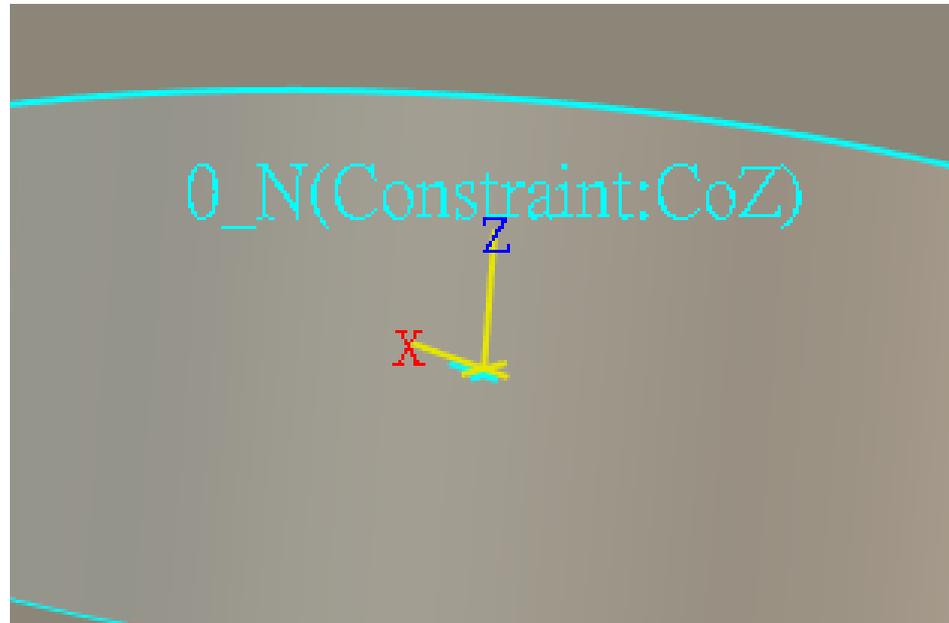


IRONCAD

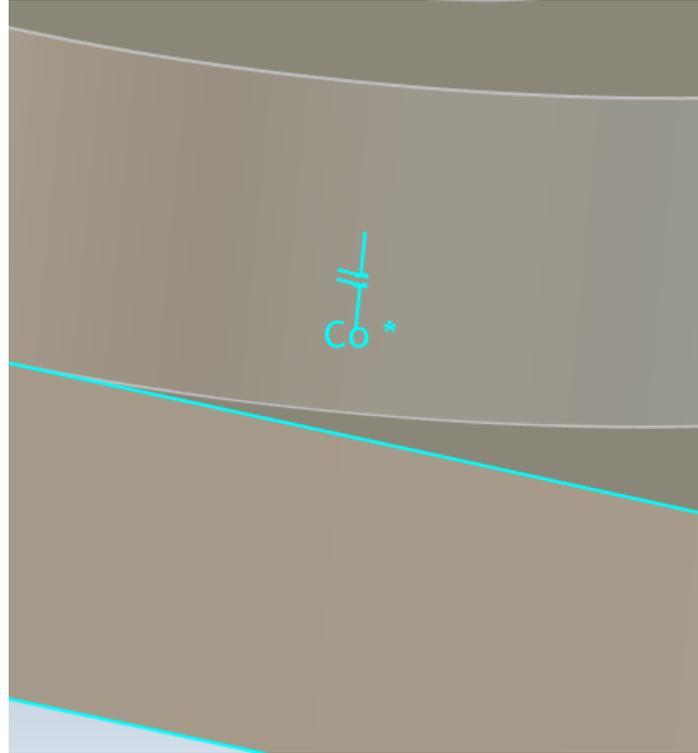
基礎教學



附著點可以讓零件快速到達定位，而且是非常精準的，只需要簡單的設定就可以達成



附著點是有軸向的有x , y , z軸 , 所以如果組合起來後方向不如預期 , 可以更改附著點方向



附著點的工作原理是跟磁鐵一樣的，z軸會互相吸引
x，y軸是用來控制方向

附件點名稱和行為

附件點名稱:

確定
 取消
 幫助

使用者名:

類型
 預設值 陽性(_M) 陰性(_F) 中性(_N) 無配對

附著點別名:

連結別名 (不打勾視為唯一別名)

參數:

變數	值或運算式	只有數值
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>
引用的變數: <input type="text"/>		
數值: <input type="text"/>		

作為參數運算式 (#)

增加 刪除 修改

約束:

共點 (CnP) 共軸 X (CoX) 共軸 Y (CoY) 共軸 Z (CoZ)
 平行 X (PLX) 平行 Y (PLY) 平行 Z (PLZ)

目錄 (catalog_item):
 catalog_ite

注意: 如果發現錯誤, 專案將以紅色突出顯示, 以表示問題。

同樣名稱的附著點會互相吸引, 也有陰, 陽, 中性的區分

參數：

變數：

引用的變數：

數值：

作為參數運算式 (#)

變數	值或運算式	只有數值

IronCAD有很強大的參數功能，能夠透過附著點讓零件之間的參數互相溝通，我只要改變1個零件參數，其他零件也會自動更新

約束：

共點 (CnP)

共軸 X (CoX)

共軸 Y (CoY)

共軸 Z (CoZ)

平行 X (PLX)

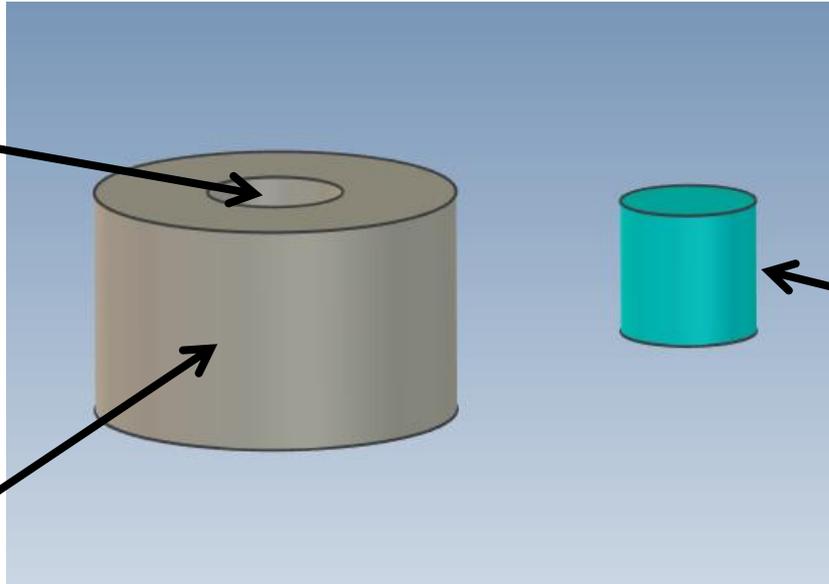
平行 Y (PLY)

平行 Z (PLZ)

附著點可以一起加上拘束，在使用上更加全面，
只要簡單的勾選就能夠達成

附著點練習

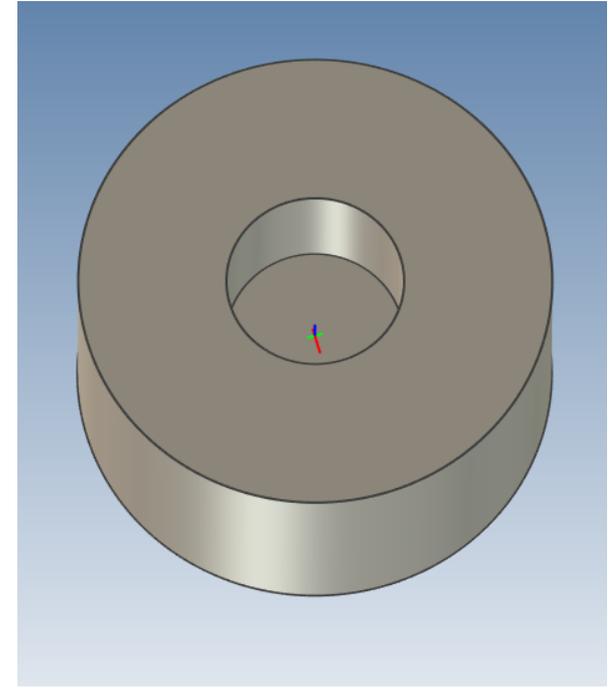
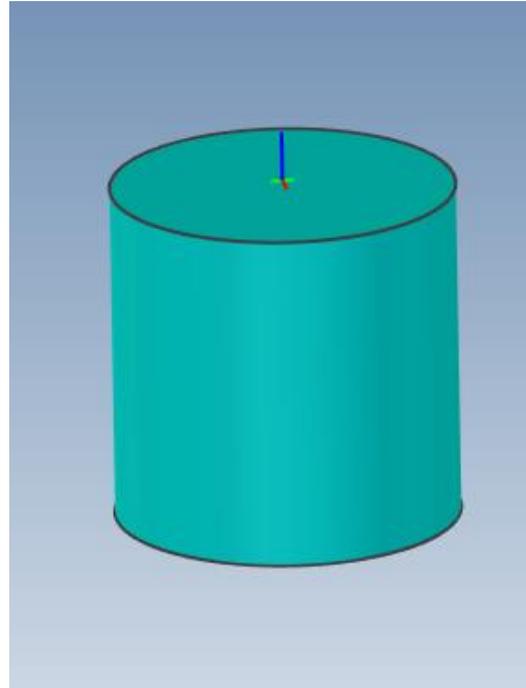
直徑:15
高:15



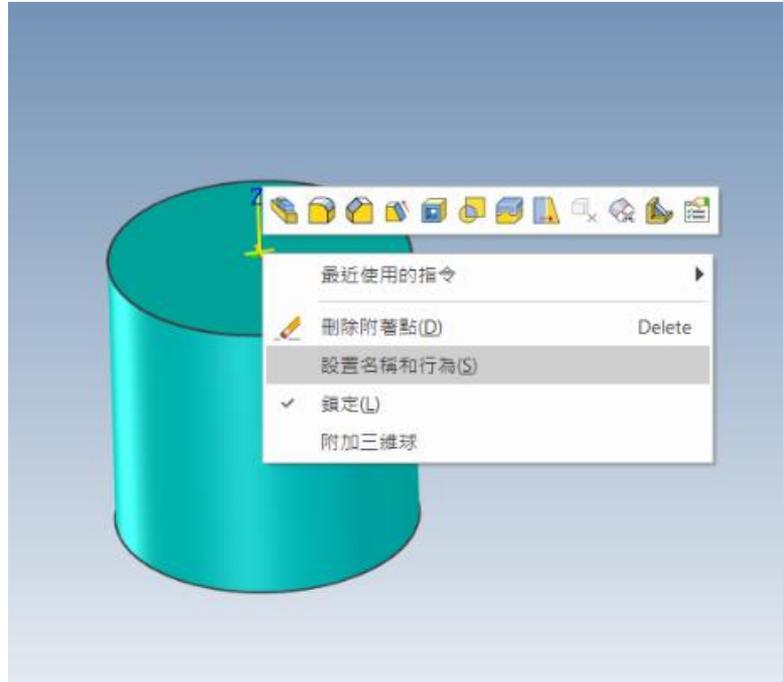
直徑:15
高:15

直徑:40
高:25

附著點練習



使用附著點工具將2個零件個別放上附著點



分別將2個附著點設置名稱

附著點練習

附件點名稱和行為 ×

附件點名稱：

使用者名：

類型
 預設值 陽性(_M) 陰性(_F) 中性(_N) 無配對

附著點別名：

連結別名 (不打勾視為唯一別名)

參數：
變數：
引用的變數：
數值：
 作為參數運算式 (#)

變數	值或運算式	只有數值

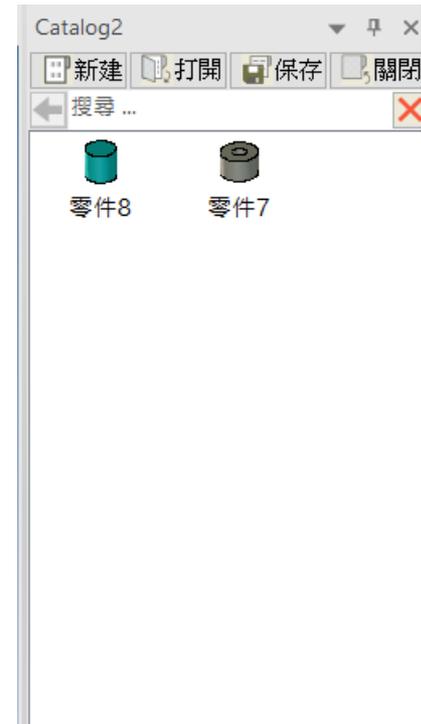
約束：
 共點 (CnP) 共軸 X (CoX) 共軸 Y (CoY) 共軸 Z (CoZ)
 平行 X (PLX) 平行 Y (PLY) 平行 Z (PLZ)

目錄 (catalog_item):
catalog_ite

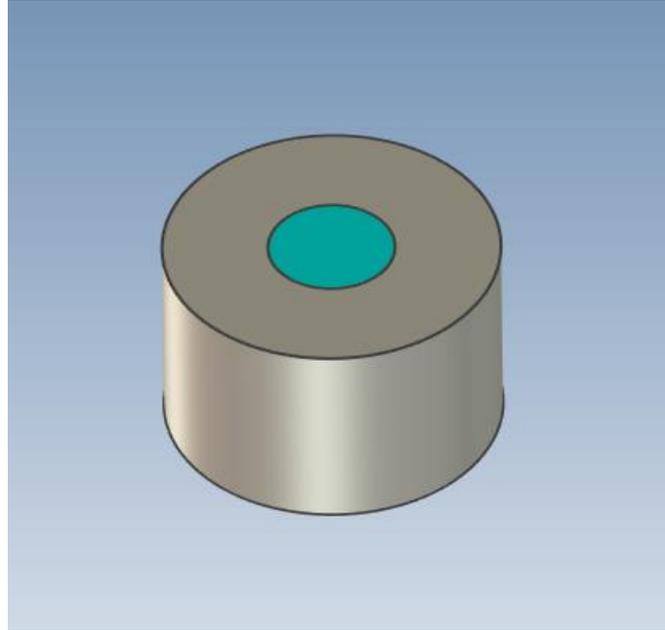
注意：如果發現錯誤，專案將以紅色突出顯示，以表示問題。

將附著點名稱都設為“A”，兩個都選中性

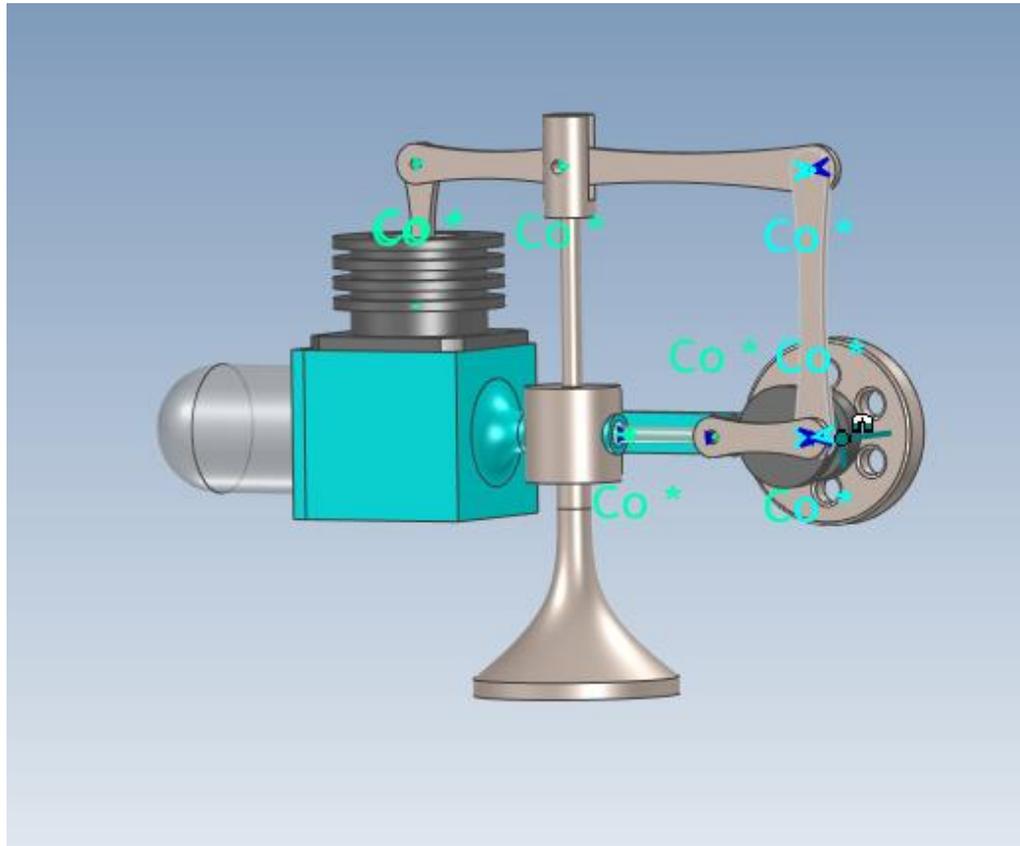
附著點練習



我們新建一個新的圖庫，將2個零件拖拉上去

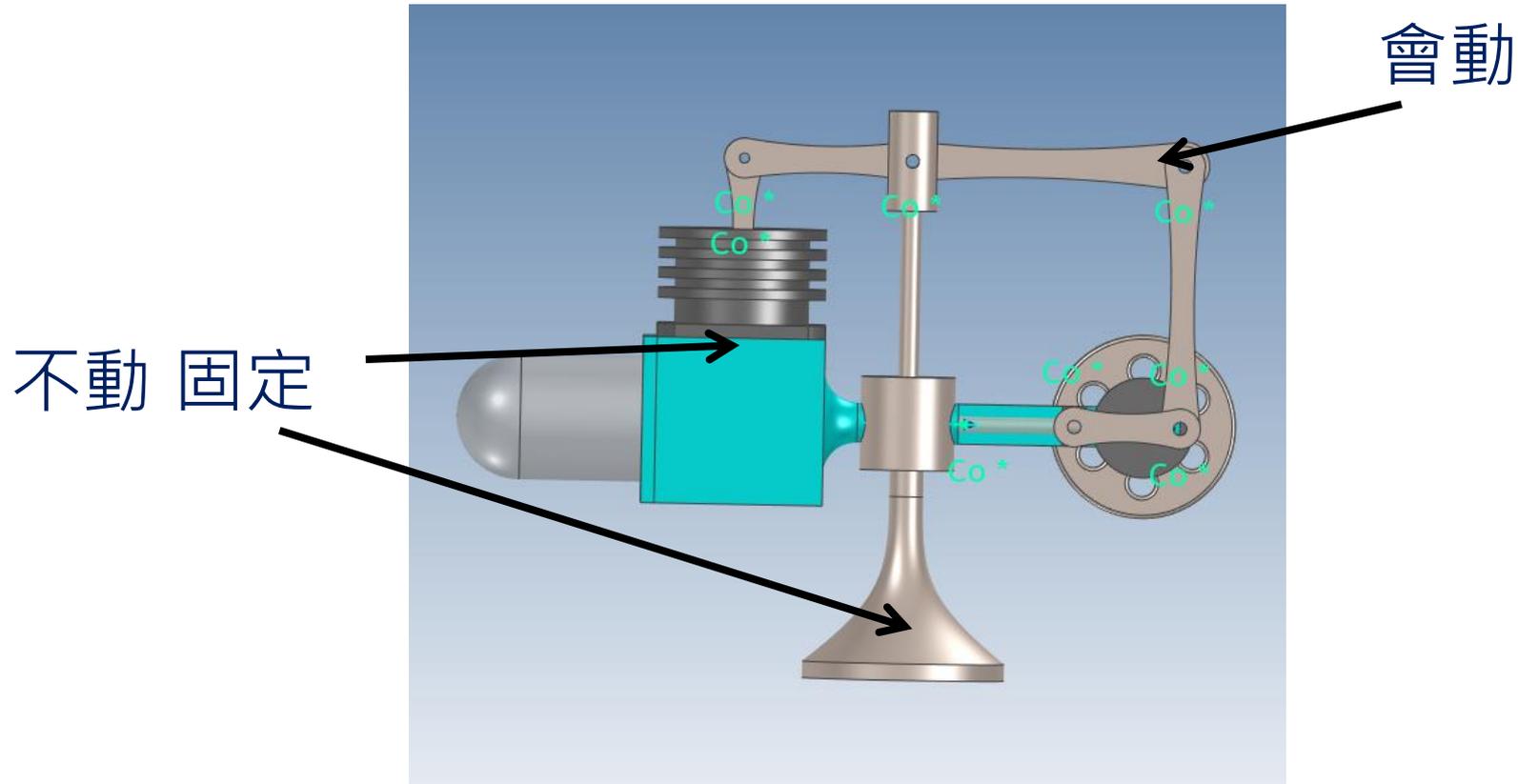


將他們拖拉出來並隨意擺放組合



我們將史達林引擎加上附著點和拘束

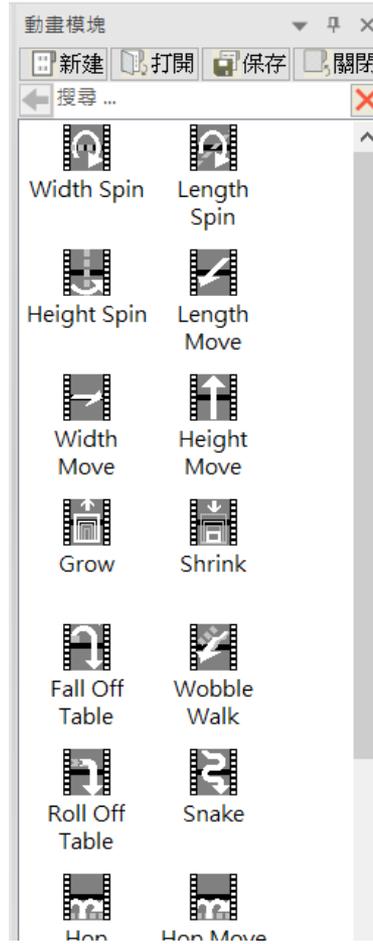
附著點練習



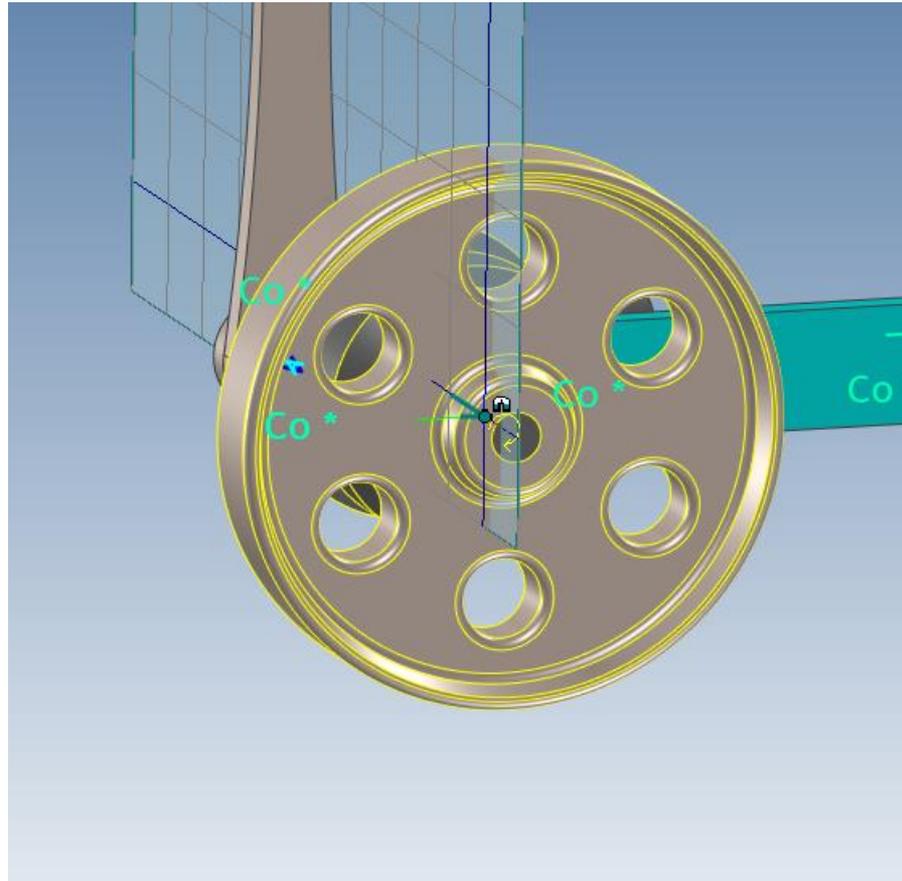
在做動畫時要區分會動的零件跟不動的零件，並且將不會動的零件固定住



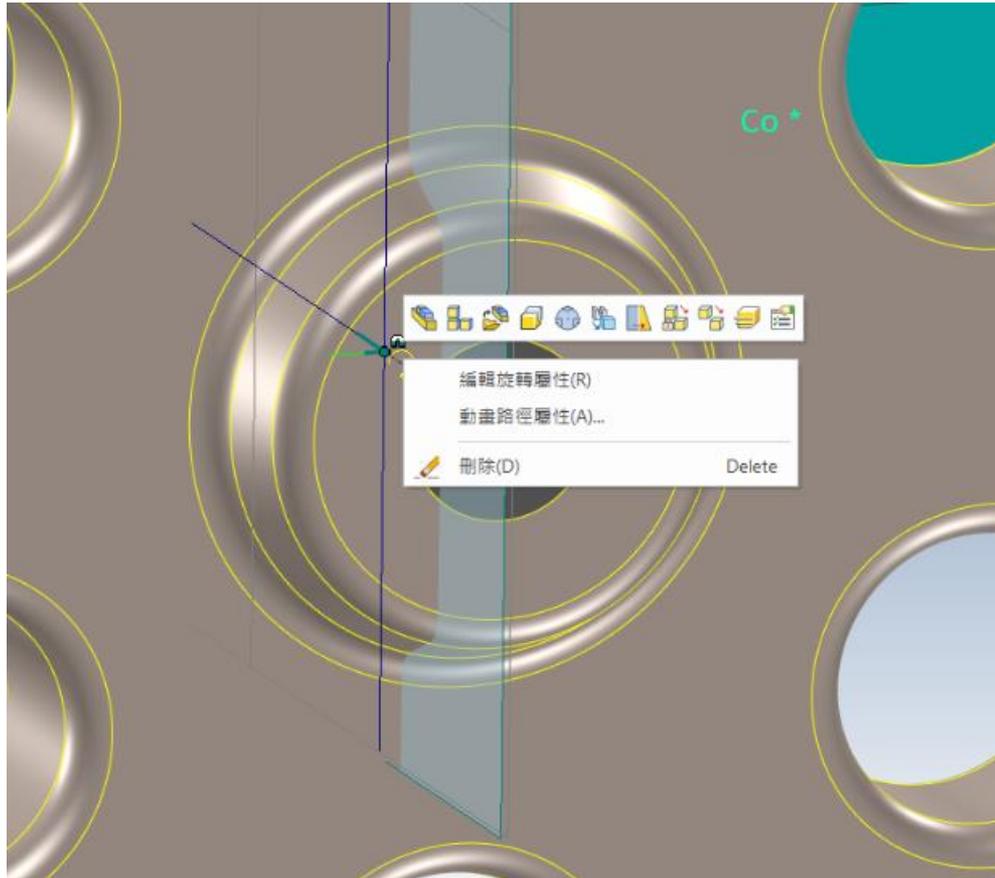
動畫編輯



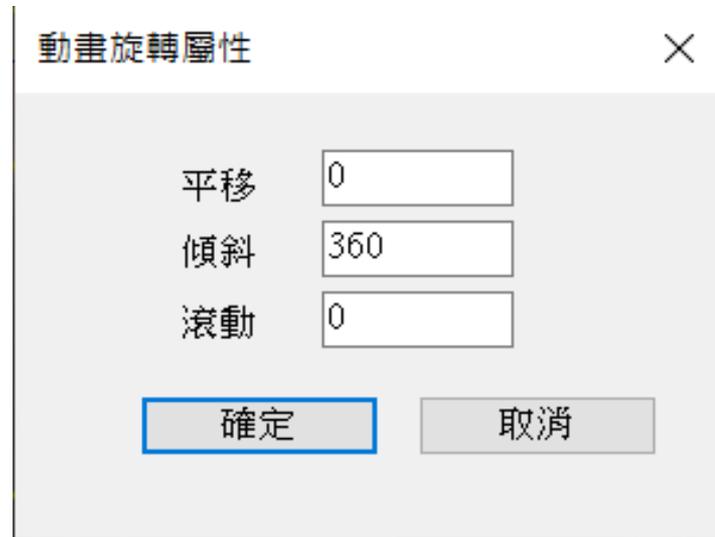
動畫圖庫



對這個圓盤加上旋轉動畫



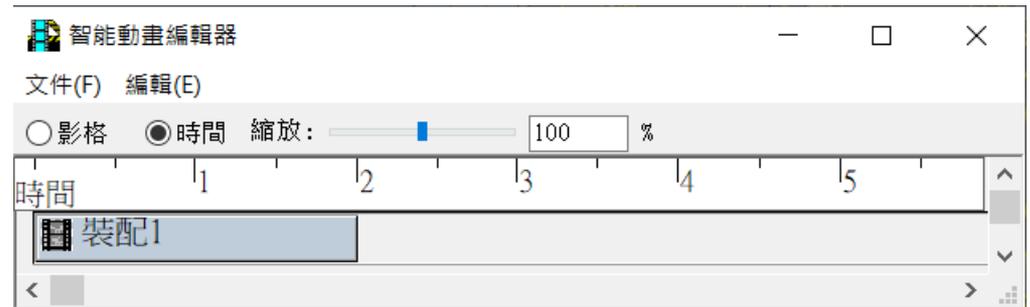
對動畫圖示按右鍵可以改變動畫屬性



可以變更旋轉的角度



可以設定動畫的效果



這裡可以控制動畫的時間