

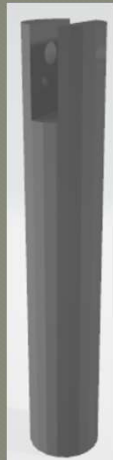
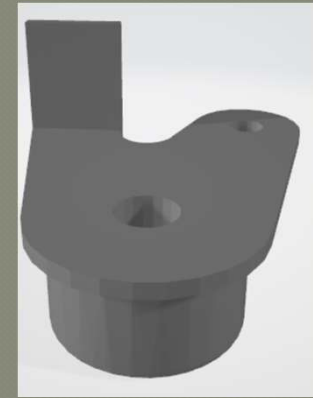
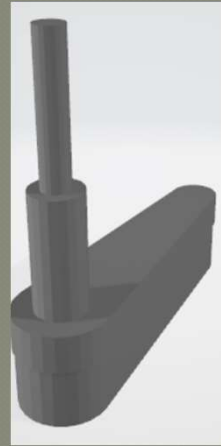
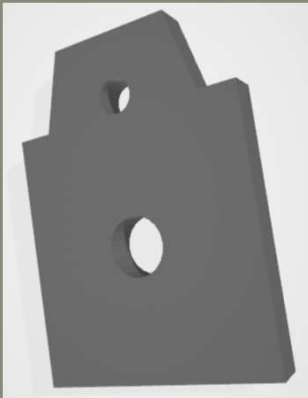
cad2024 電腦輔助設計與實習

41223110 丁尉倫

41223132 莊宏恩

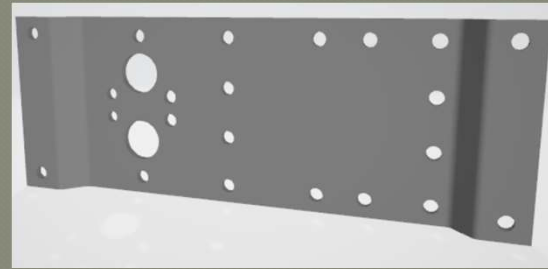
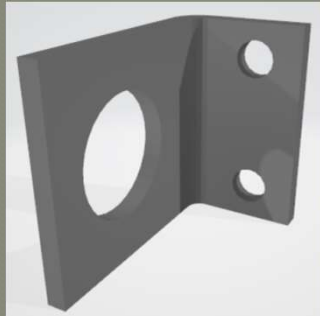
41223133 陳士弘

零件分工(莊宏恩)



我是用nx來繪製這些圖片，除了第三個特別難繪製之外其他都算比較簡單。第四個繪製時還不小心畫錯，在士弘的提醒下才修正回來。

零件分工(丁尉倫)



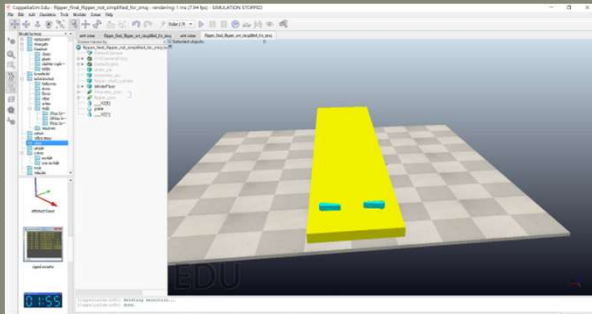
好難。

零件分工(陳士弘)



我們這一組在組立零件的過程之中發現 **solvespace** 的 **stl** 檔案與 **NX** 的 **prt** 檔案在組合的過程中無法完美的組立起來，如果想要組合就只能利用其中一種繪圖程式把全部的零件畫好再組合起來。最後利用 **CoppeliaSim** 置入程式讓彈珠台的 **fillper** 能夠動起來，這樣就可以利用虛擬環境來操控虛擬彈珠台，這樣也代表未來在客戶端與設計者兩邊要互相協同合作出產品的時候，一開始不用直接把產品實際做出來（在現實做出），而是可以利用虛擬的環境、建立網頁讓客戶可以用電腦就能直接看到產品的造型、功能一共有哪些，可以做什麼事情，這樣子可以大大的減少不必要的成本。

CoppeliaSim模擬



此畫面為莊宏恩將板子及剝桿導入並傾斜、組合、調色。但還沒將程式接上讓它動起來。