

電腦輔助設計與 實習

- Final report
- 組員
- 吳承睿41223215
- 陳脩升41223235
- 林堃燁41223226

倉儲

- 41223215 吳承睿
- [Github](#) [作業倉儲](#)
- 41223235 陳脩升
- [Github](#) [作業倉儲](#)
- 41223226 林堃燁
- [Github](#) [作業倉儲](#)

工作分配

41223215

nx繪製 報告製作
CoppeliaSim 發球器製
作 撥桿製作

41223235

nx繪製 報告製作
CoppeliaSim 場地設置
撥桿製作

41223226

sovlespace繪製組立
CoppeliaSim 發球器製
作 場地設置 記分板製作

41223215 製作部分

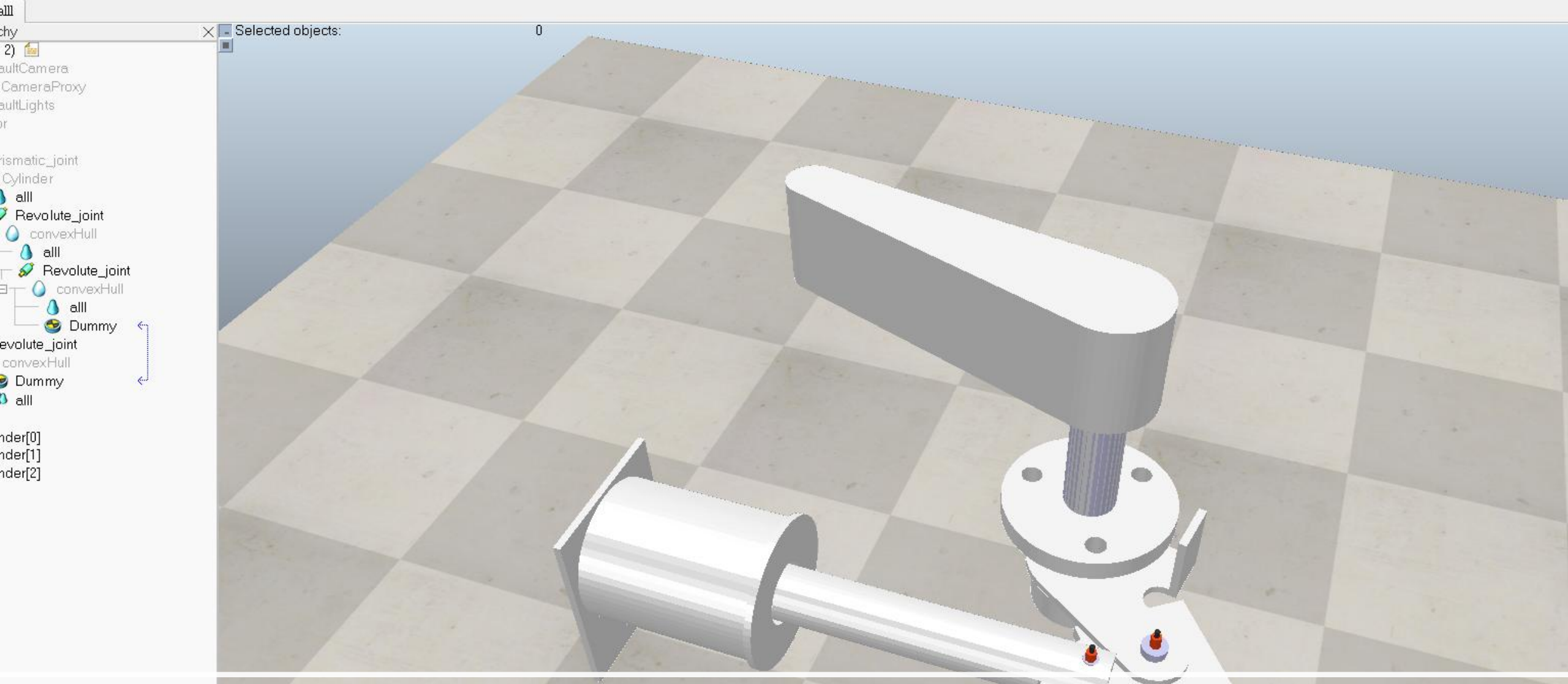
- [Platine Batteur_sldprt.prt](#)
- [Support Bobine.prt](#)
- [Piece métallique gauche_sldprt.prt](#)
- 以上是零件
- [發球器](#)
- [撥桿](#)

41223235 製作部分

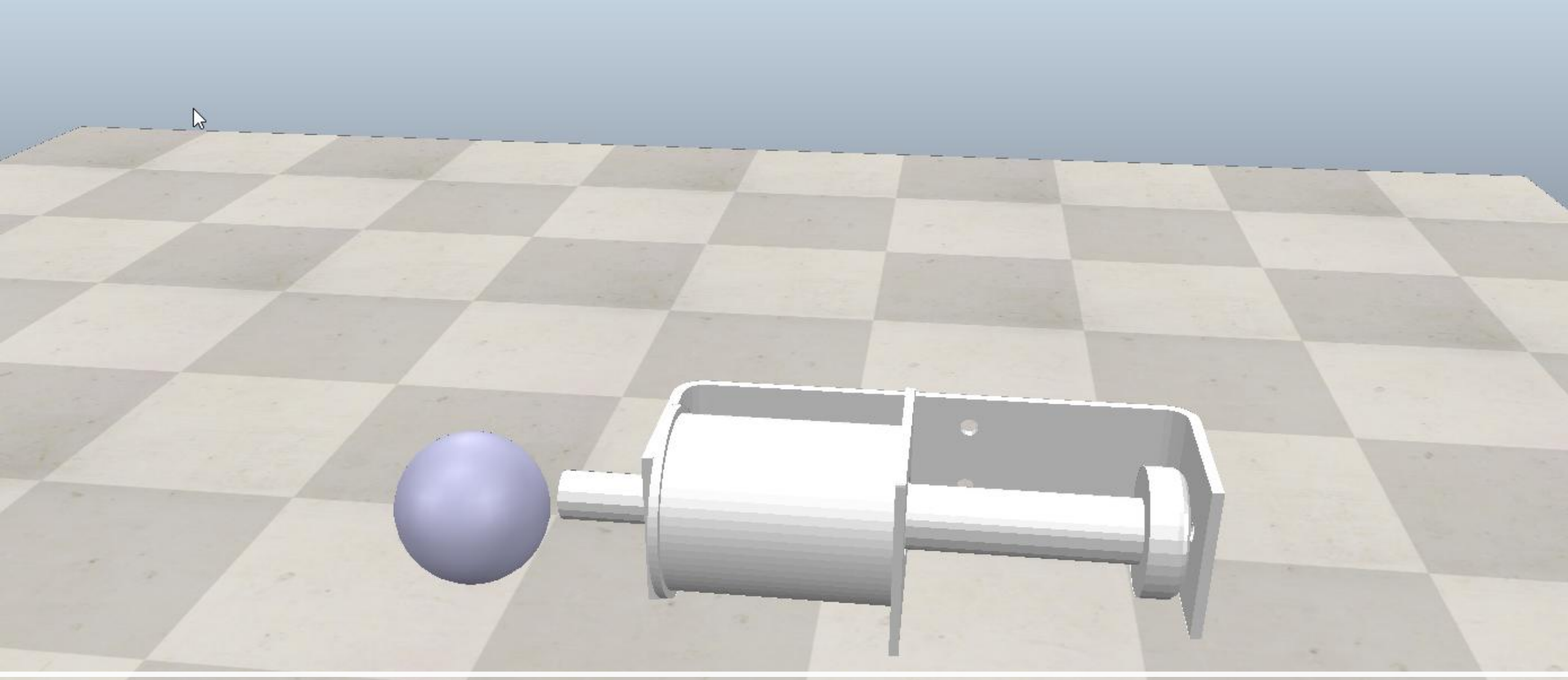
- [Plongeur Batteur_sldprt.prt](#)
- [Piece composite_sldprt.prt](#)
- [Plastique Flipper_sldprt.prt](#)
- [Flipper_sldprt.prt](#)
- 以上是零件
- [撥桿](#)
- 場地設置

41223226製作部分

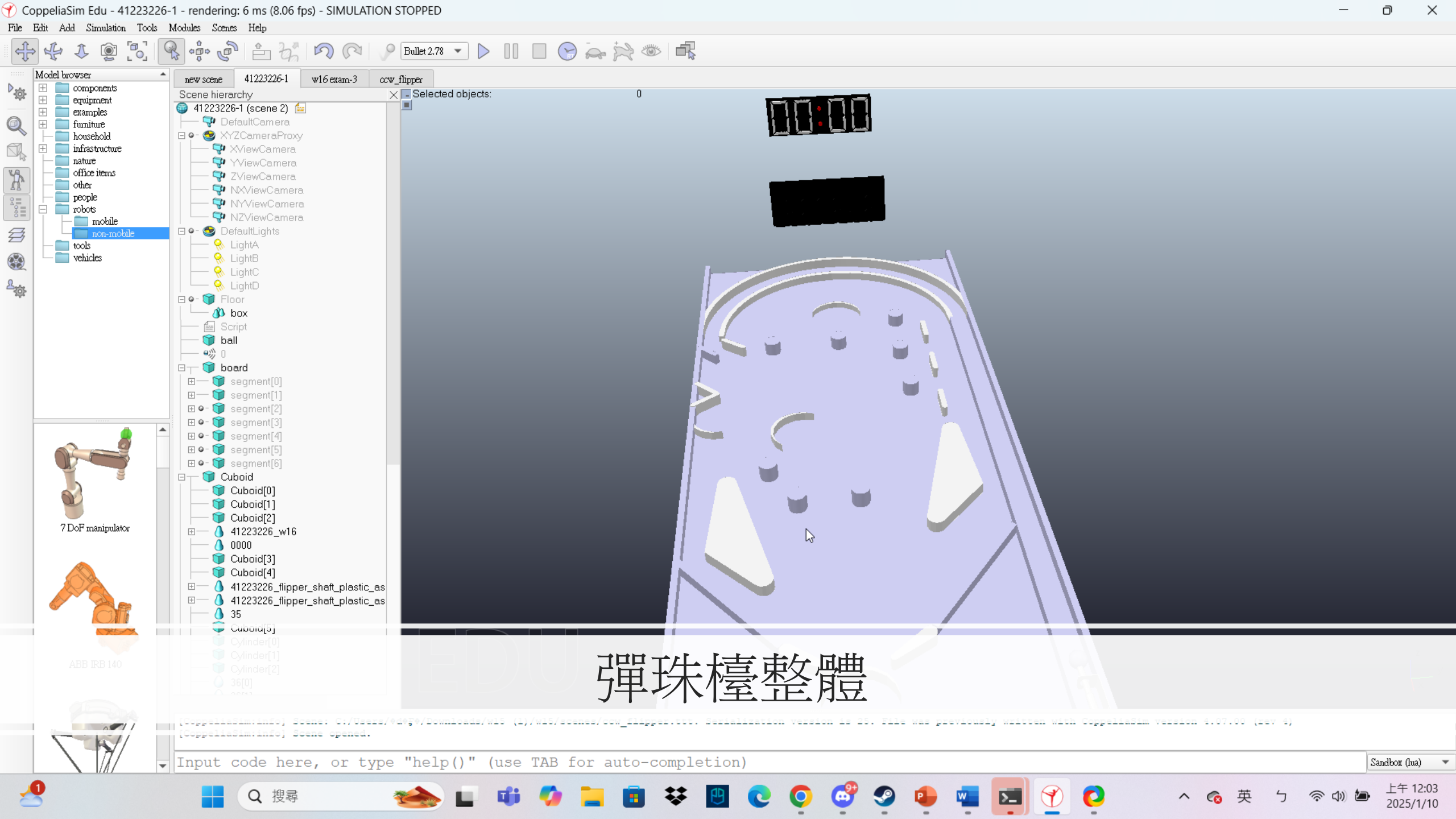
- Flipper
- solvespace零件的組立
- solvespace組立檔案
- 發球器
- 撥桿
- 全部零件檔案位置



撥桿設定圖片



發球器圖片



彈珠檯整體

基礎場景功能建設

- 先從地板開始設定，再添加**kicker**和軌道讓球能順利擊出，把球放到**kicker**擊球桿前面，要注意的是地板的傾斜角可以不用一開始就設定，可以把後來的零件都附屬到地板的模型上，這樣最後在傾斜地板就可以一次把所有零件傾斜，最後在放上兩個**flipper**就完成場景的基礎建設了，再來是功能要使**flipper**能順利擊球需要使用**w15.7z**裡面的控制程式，因為壓縮黨裡面除了控制程式以外還有一些關於鍵盤調用之類的副程式，所以解壓縮完要全部丟到**data**底下的**tmp**裡面才可以使用，關於兩個**flipper**的作動程式中調用的銷是**cw**和**ccw**，所以兩個**flipper**裡面的銷要分別改成**cw**和**ccw**，方可以進行控制，**kicker**就直接設定開始時擊球，基礎功能就建設完成了。

影片 部分

- 彈珠檯製作影片