

國立虎尾科技大學

機械設計工程系

電腦輔助設計實習 ag4 V-rep 基本操作

V-rep 基本操作

V-rep basic operation

學生：

設計二甲 40623130 陳鉅忠

指導教授：嚴家銘

2019.1.2

摘要

導入物件

拆解物件集合

外觀設定

加入 **Joint** 物件

編排樹狀圖

加入 **Dummy** 運動物件

運動方程設定

物件集合設定

破撞設定

目錄

| | |
|--------------------|-----|
| 摘要 | i |
| 目錄 | ii |
| 表目錄 | iii |
| 圖目錄 | iv |
| 第一章 前言 | 1 |
| 第二章 導入物件 | 2 |
| 第三章 參考文獻 | 3 |

表目錄

圖目錄

| | | |
|-------|----------------------------|---|
| 圖 x.1 | transform-to-stl | 2 |
| 圖 x.2 | import | 2 |

第一章 前言

V-rep 對於一個機械程式設計者而言是不錯的選擇，可編譯可模擬，檔案又不會太大，可以依照個人需求更改各式各樣的設定，而這份 PDF 主要就是要介紹 V-rep 的基本操作。

基本操作包含了

(1)導入物件

(2)外觀設定

(3)拆解物件集合

(4)加入Joint物件

(5)編排樹狀圖

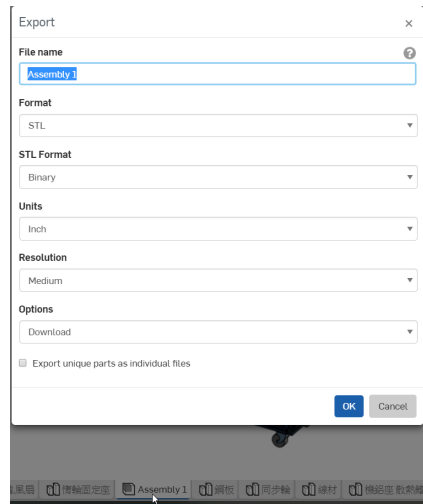
(6)加入Dummy運動物件

(7)運動方程設定

(8)物件集合設定

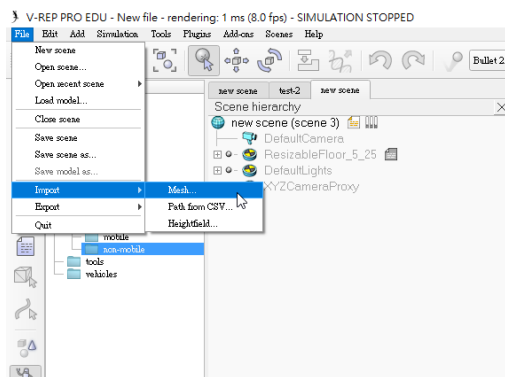
(9)破撞設定

第二章 導入物件



transform-to-stl

如下圖顯示先將要的圖檔轉.stl 檔案格式，圖中是利用 Onshape 繪製所以拿來當範例，先組合好後對下方組合圖的標籤按右鍵並點選 **Export**，選好格式改好檔名後按下 **OK** 就轉好了。



import

進入 V-rep 程式內並點選左上上的 **File→Import→Mesh...**後選擇要編譯的 stl 檔就能好了。

第三章 參考文獻