

Aspire for Alphacam. Примеры комбинирования элементов, создания текста и окрашивания

В этой статье будут рассмотрены примеры комбинирования элементов, создания текста и окрашивания в Aspire for Alphacam.



Рис.1

Для начала создадим новый документ командой Create a new File.



Рис. 2

Вводим параметры, показанные скриншотом ниже

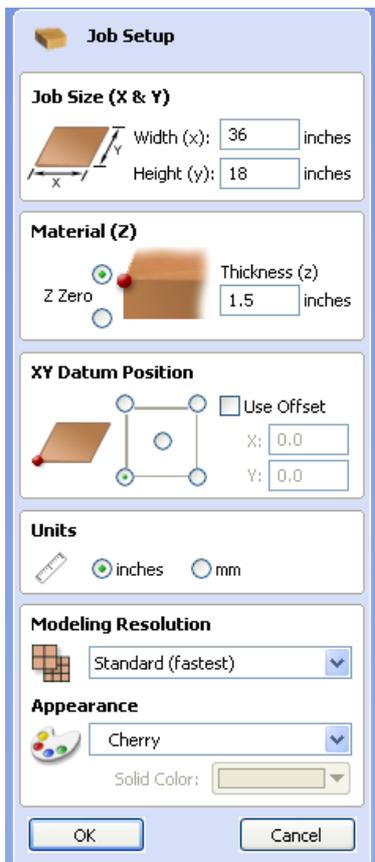


Рис. 3

Далее, для нашего удобства, включим на нашем экране второе окно с 3D видом с помощью кнопки Page Down

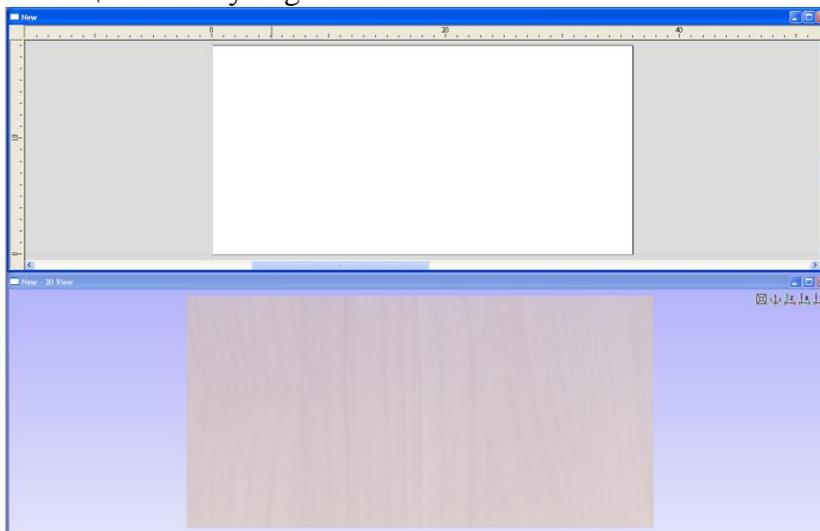


Рис. 4

Нажмите на **Import a component or 3D model**  из **File Operations**

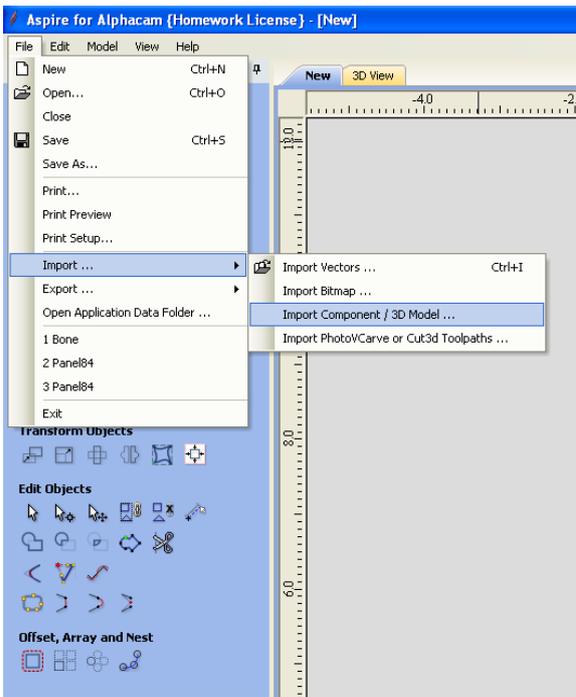


Рис. 5

Переходим в папку - (DVD Drive- Aspire):\Tutorials\4 Heron Sigh\Files
 Выбираем файл **—Rope—Oval-A.crv3d** И нажимаем кнопку **Open**

Выбираем нашу деталь и нажимаем **Align Selected objects**  и выбираем для центрирования следующую кнопку :

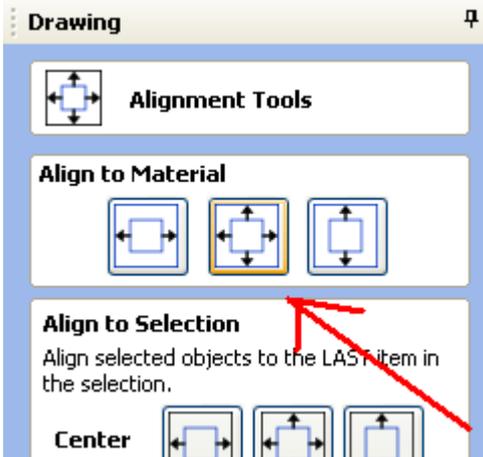


Рис. 6

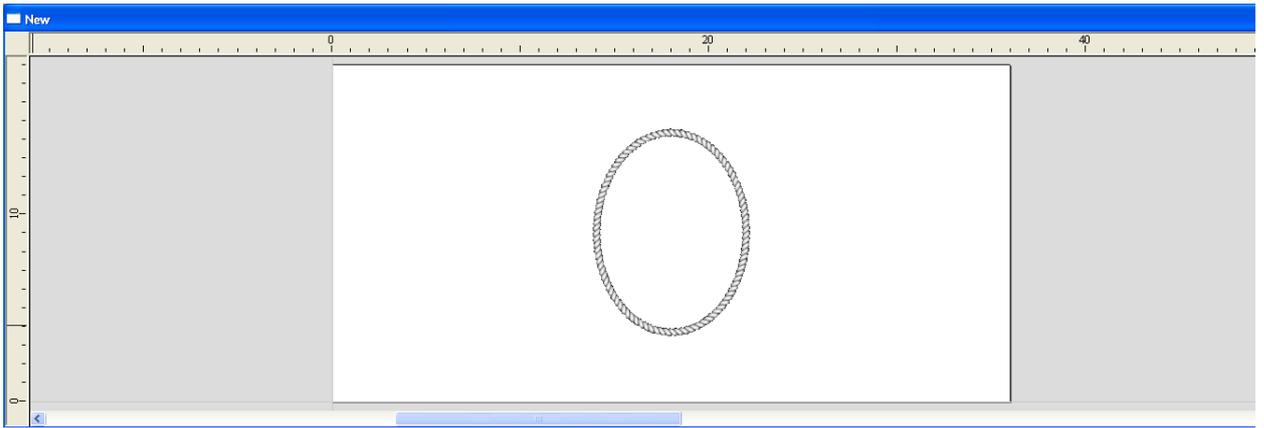


Рис. 7

Выбираем нашу деталь с помощью ЛКМ, находим команду Rotate  и вводим параметры, как меняем угол на 90

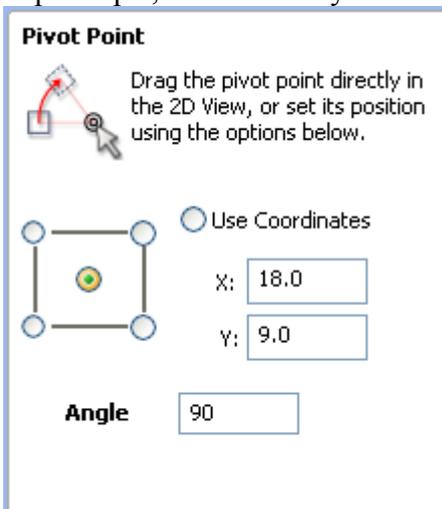


Рис. 8

Далее выбираем Set selected objects Size  и ставим параметры, как на следующем скриншоте

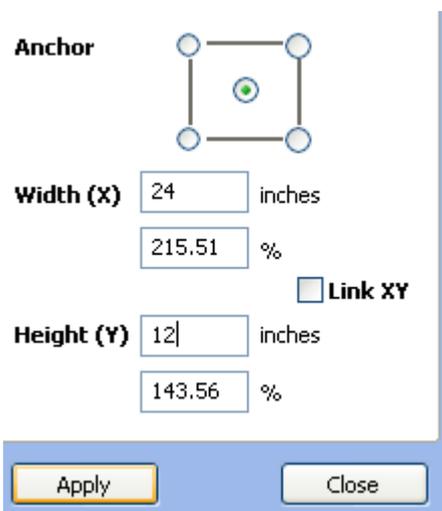


Рис. 9

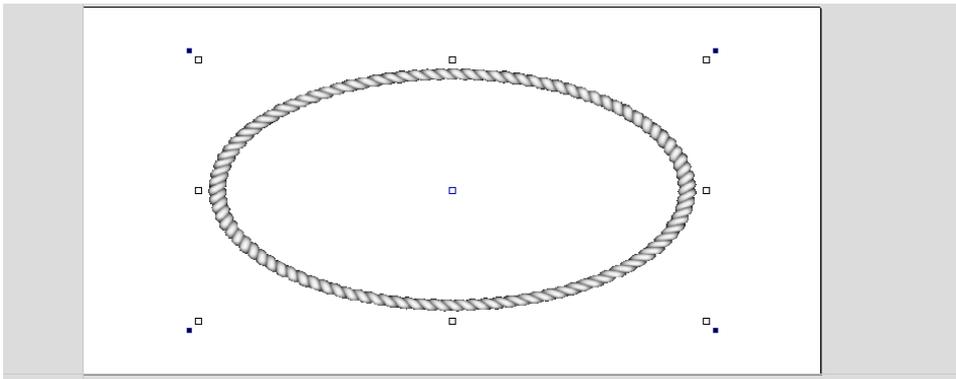


Рис. 10

Нажмите на **Import a component or 3D model**  из **File Operations**
Переходим в папку - (DVD Drive- Aspire):\Tutorials\4 Heron Sigh\Files
Выбираем файл **Banner-9-A.crv3d** И нажимаем кнопку **Open**
С помощью зажатого Shift перемещаем и изменяем импортированную деталь за ползунки(зажимаем на них ЛКМ) примерно в эту позицию и в этот размер:

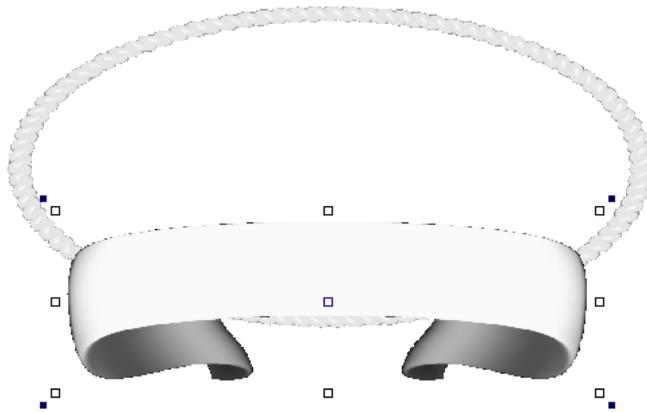


Рис. 11

Проверяем, чтобы **Combine Mod** импортированной детали был выставлен на **Merge**

Нажмите на **Import a component or 3D model**  из **File Operations**
Переходим в папку - (DVD Drive- Aspire):\Tutorials\4 Heron Sigh\Files
Выбираем файл **Scallop Shell-A.crv3d** И нажимаем кнопку **Open**

С помощью зажатого Shift перемещаем и изменяем импортированную деталь за ползунки(зажимаем на них ЛКМ) примерно так:

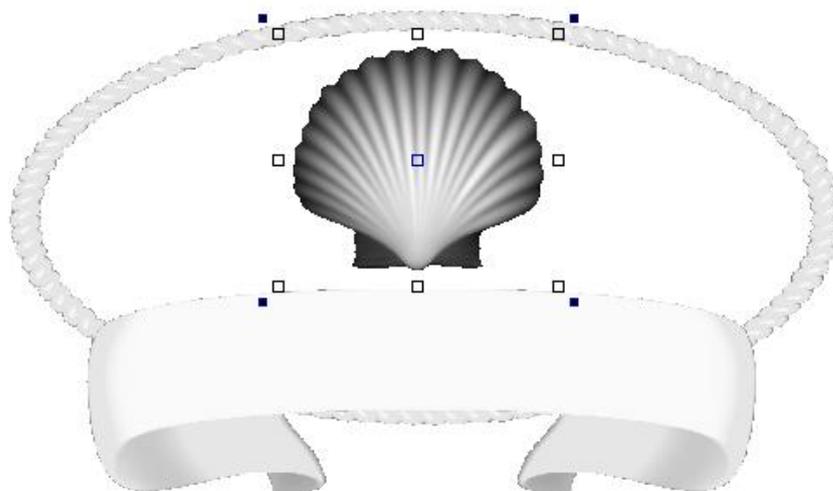


Рис. 12

Нажмите на **Import a component or 3D model**  из **File Operations**
Переходим в папку - **(DVD Drive- Aspire):\Tutorials\4 Heron Sigh\Files**
Выбираем файл **Blue Heron 2-A.crv3d** И нажимаем кнопку **Open**

С помощью зажатого Shift перемещаем и изменяем импортированную деталь за ползунки(зажимаем на них ЛКМ) примерно так:

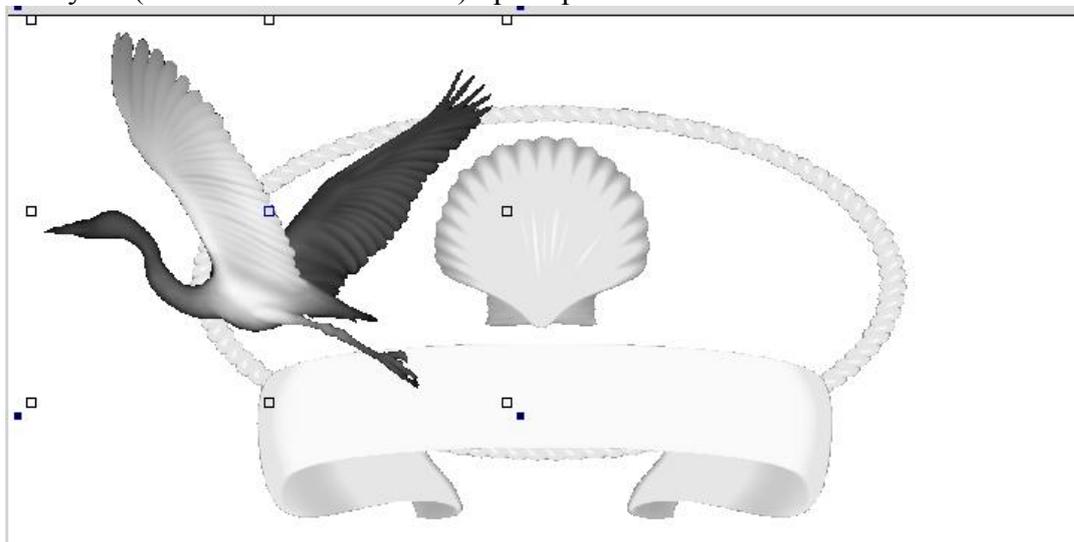


Рис. 13

Проверяем, чтобы **Combine Mod** импортированной детали был выставлен на **Merge**
Как мы видим на 3D Модели, крыло нашей птицы заходит за веревку.

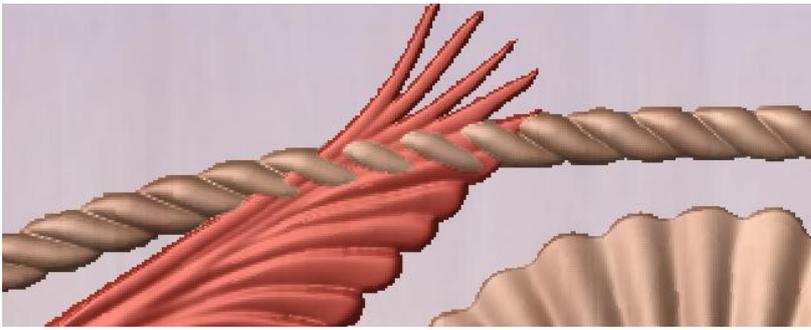


Рис. 14

Чтобы это исправить, находим в **Component Tree** компонент Blue Heron 2-A, нажимаем на него ПКМ и выбираем Properties

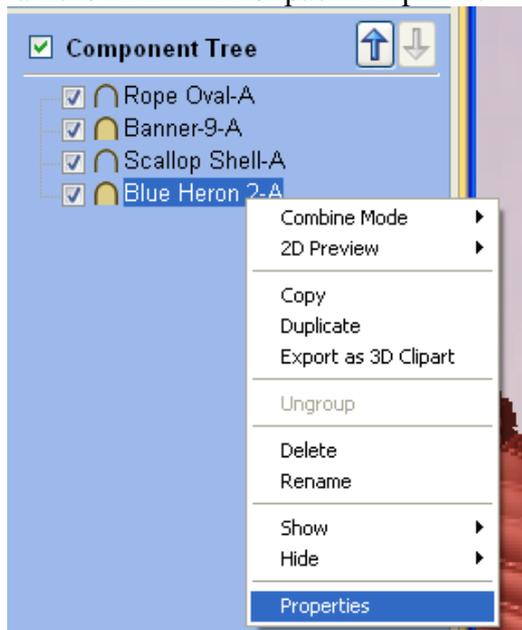


Рис. 15

Включаем функцию Tilt и нажимаем Set Anchor

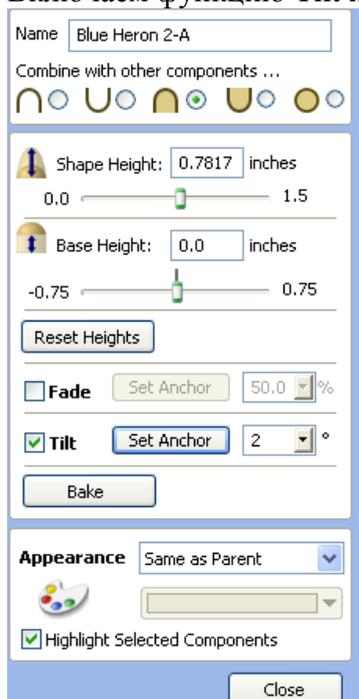


Рис. 16

Первый клик должен быть нажат приблизительно в зоне красного круга, а второй – синего.

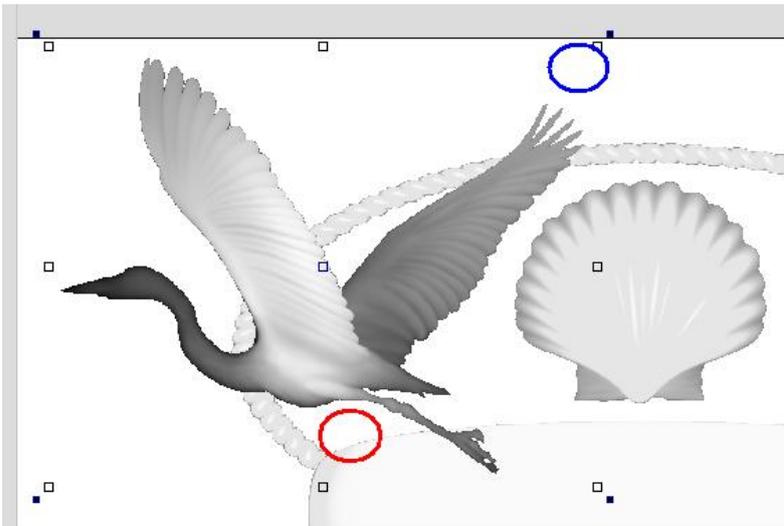


Рис. 17

Параметр Tilt назначаем примерно в 2 градуса.

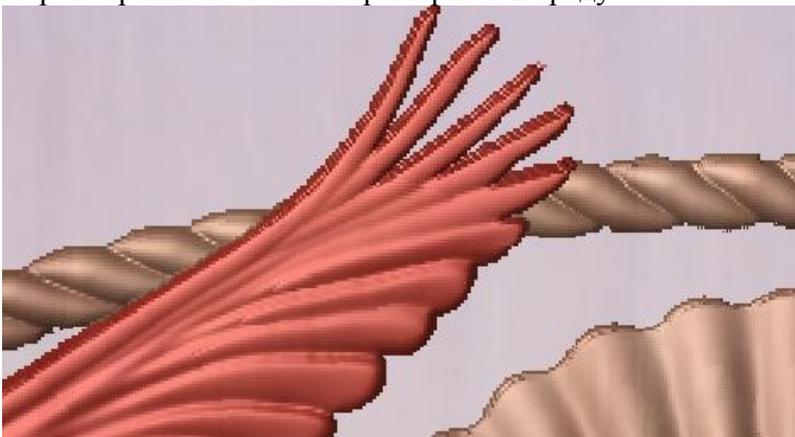


Рис. 18

Далее, выбираем нашу деталь с помощью ЛКМ

В меню находим Mirror Selected Objects 

Ставим галочку на Create a mirrored copy и нажимаем Right

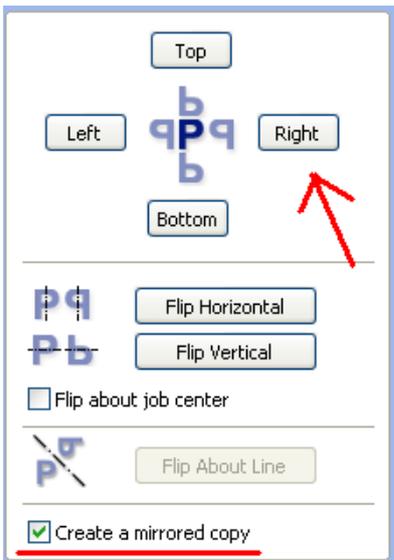


Рис. 19

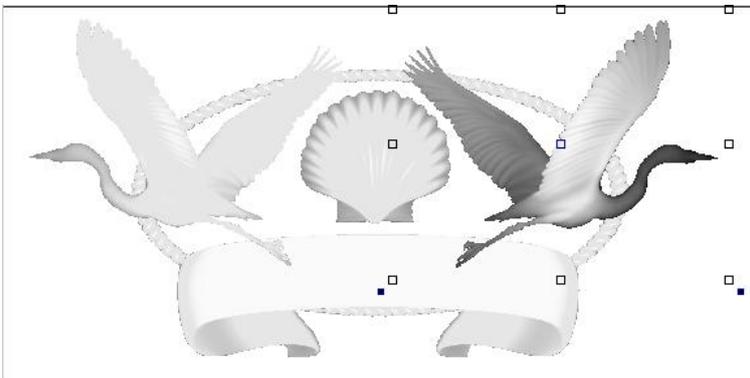


Рис. 20

Далее нажимаем Draw Text 
И вводим как показано на скриншоте

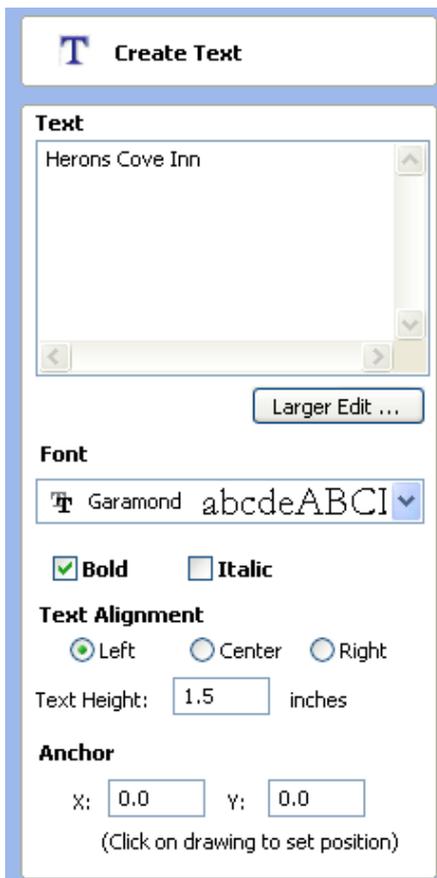


Рис. 21

Переносим наш созданный текст на баннер



Рис. 22

Затем нажимаем на Edit Text Spacing and Curve , и, удерживая на верхний ползунок, делаем нашу надпись выпуклой



Рис. 23



Из секции меню **Modelling Tools** выбираем **Create Shape**

Выбираем созданную нами окружность и следующие параметры:

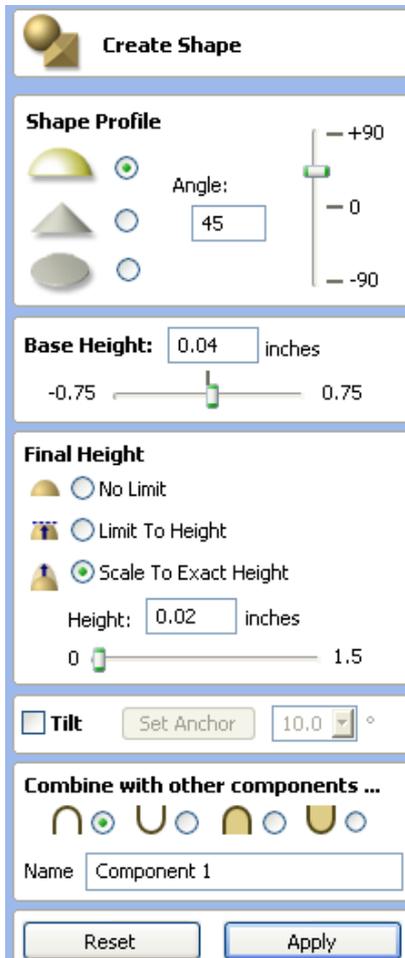


Рис. 23



Рис. 24

После этого, в окне **Component Tree** выбираем все наши компоненты и группируем их



Рис. 25

Выбираем нашу созданную группу с помощью ЛКМ и нажимаем Fit Vectors

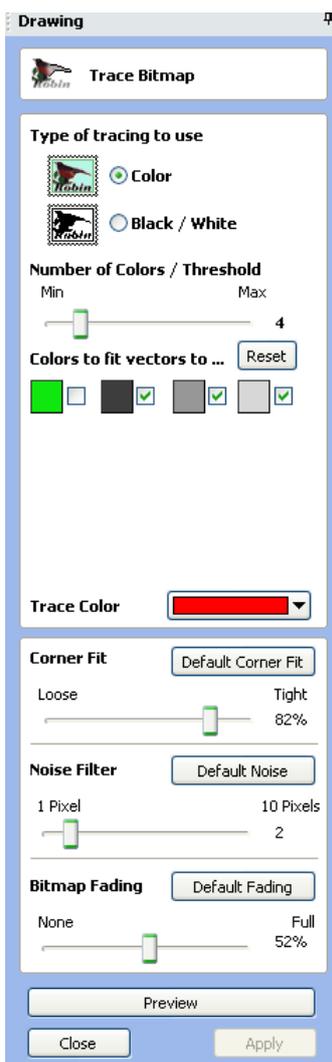


Рис. 26

Выбираем, как указано на скриншоте, нажимаем Preview и Apply и Close

Далее выбираем наружную часть нашей детали



Рис. 27

И нажимаем Offset Selected Vectors 

И выбираем

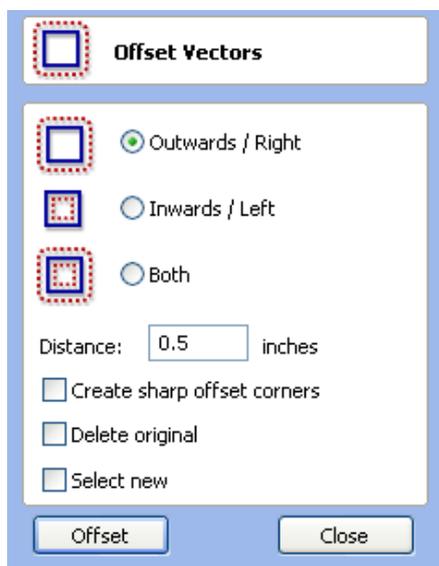


Рис. 28



Рис. 29

Выбираем только что созданную вынесенное очертание нашей группы компонентов

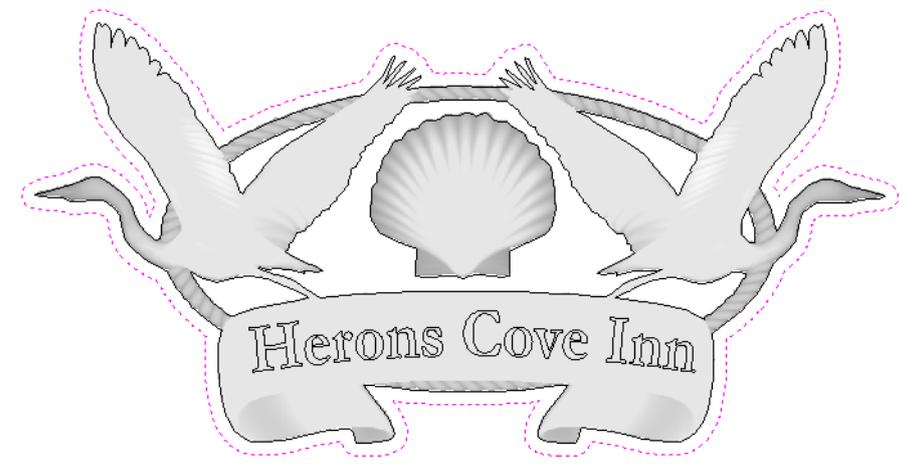


Рис. 30

и выбираем Create Shape from Vectors  Со следующими данными:

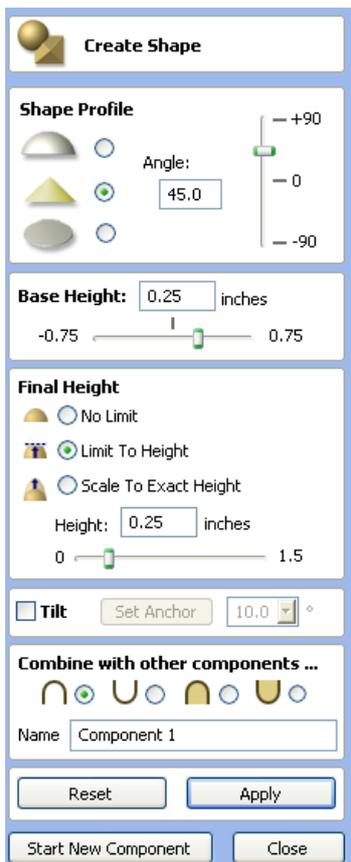


Рис. 31

Наша деталь готова

Для индивидуализации вашей детали, в Aspire имеется возможность окрашивать элементы общей детали. Для этого выбираем необходимую деталь для окрашивания, нажимаем на неё правой кнопкой (обязательно нужно начинать с компонента, который находится выше в списке) и выбираем **Properties**. И в меню Appearance можно менять цвет компонентов.

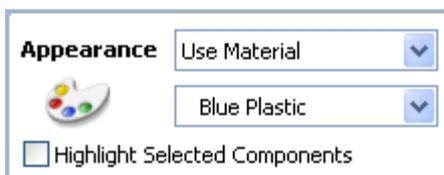


Рис. 32



Рис. 33