

หลักสูตรฝึกอบรมการใช้งานโปรแกรม

ZW3D

Advanced Assembly Design

ระยะเวลาในการอบรม 2 วัน

รายละเอียดหลักสูตร

หลักสูตร ZW3D Advanced Assembly Design ถูกออกแบบมาสำหรับผู้ที่ต้องการเพิ่มความเชี่ยวชาญด้านการออกแบบงานประกอบชิ้นส่วนที่มีความซับซ้อนมากขึ้น หลักสูตรนี้มุ่งเน้นการพัฒนาทักษะการออกแบบด้วยวิธี Top-Down Design การจัดการ Component อย่างมีประสิทธิภาพ การใช้ Mechanical Constraint เพื่อประกอบชิ้นส่วนที่แม่นยำ การสร้างชุด Gears และการจัดการรายการวัสดุ (BOM) นอกจากนี้ หลักสูตรยังครอบคลุมการสร้าง Exploded View การทำแอนิเมชัน และการส่งออกไฟล์หรือแลกเปลี่ยนข้อมูล CAD เพื่อการทำงานร่วมกันอย่างไร้รอยต่อ

- การออกแบบด้วยวิธี Top-Down Design
- การจัดการ Component ในงานประกอบและแนวทางการจัดการงานประกอบขนาดใหญ่
- เทคนิคการประกอบด้วย Mechanical Constraint
- การสร้างโมเดลชุด Gears
- การจัดการ BOM
- การทำแอนิเมชัน
- การสร้าง Exploded View



คุณสมบัติของผู้เข้าเรียน

ผู้ที่ผ่านการอบรม ZW3D Essentials to Solid Modeling หรือผู้ที่เข้าใจหลักการสร้างชิ้นงานและงานประกอบ (Part และ Assembly) ด้วยโปรแกรม ZW3D เป็นอย่างดี

สถานที่อบรม



Able Success Co., Ltd.

188/1108 Soi Romkiao 52/1, Airlink Park 3rd Fl., Romkiao Rd., Khlong Sam Prawet, Lat Krabang BKK. 10520

02-101-9244 02-101-9245 www.ablesuccess.co.th, www.ablesacademy.com



วันที่ 1

บทที่ 1 การออกแบบด้วยวิธี Top-Down Design

- แนวคิดพื้นฐานของ Top-Down Design
- การสร้างโครงร่าง (Skeleton) เพื่อควบคุม Assembly
- การออกแบบและปรับแต่งชิ้นส่วนจาก Assembly

บทที่ 2 การจัดการ Component ในงานประกอบ

- เทคนิคการเพิ่ม ลด และจัดกลุ่ม Component
- การตั้งชื่อและจัดการโครงสร้าง Assembly Tree
- การแก้ไขชิ้นส่วนและจัดการไฟล์ที่เชื่อมโยง
- แนวทางการจัดการงานประกอบขนาดใหญ่

วันที่ 2

บทที่ 3 เทคนิคการประกอบด้วย Mechanical Constraint

- ประเภทของ Mechanical Constraint ใน ZW3D
- การประกอบชิ้นส่วนโดยใช้ Constraint ขั้นสูง
- การตรวจสอบและแก้ไข Constraint ที่ขัดแย้ง

บทที่ 5 การจัดการ BOM (Bill of Materials)

- การสร้างและปรับแต่ง BOM
- การเพิ่มข้อมูล Metadata ใน BOM
- การส่งออก BOM เป็นไฟล์ Excel

บทที่ 4 การสร้างโมเดลชุด Gears

- การสร้างโมเดล Spur Gear
- การสร้างโมเดล Bevel Gear
- การสร้างโมเดล Worm Gear

บทที่ 6 การทำ Exploded View และแอนิเมชัน

- การสร้างมุมมอง Exploded View
- การสร้าง Keyframe สำหรับชิ้นส่วนใน Assembly
- การเคลื่อนที่ของชิ้นส่วนด้วย Constraint
- การ Export แอนิเมชันในรูปแบบวิดีโอ