

ขั้นตอนการนำชิ้นงานที่สร้างโดยใช้โปรแกรม Inventor ไปประยุกต์ใช้ในโปรแกรม

Adobe Flash

หลักการ และเหตุผล

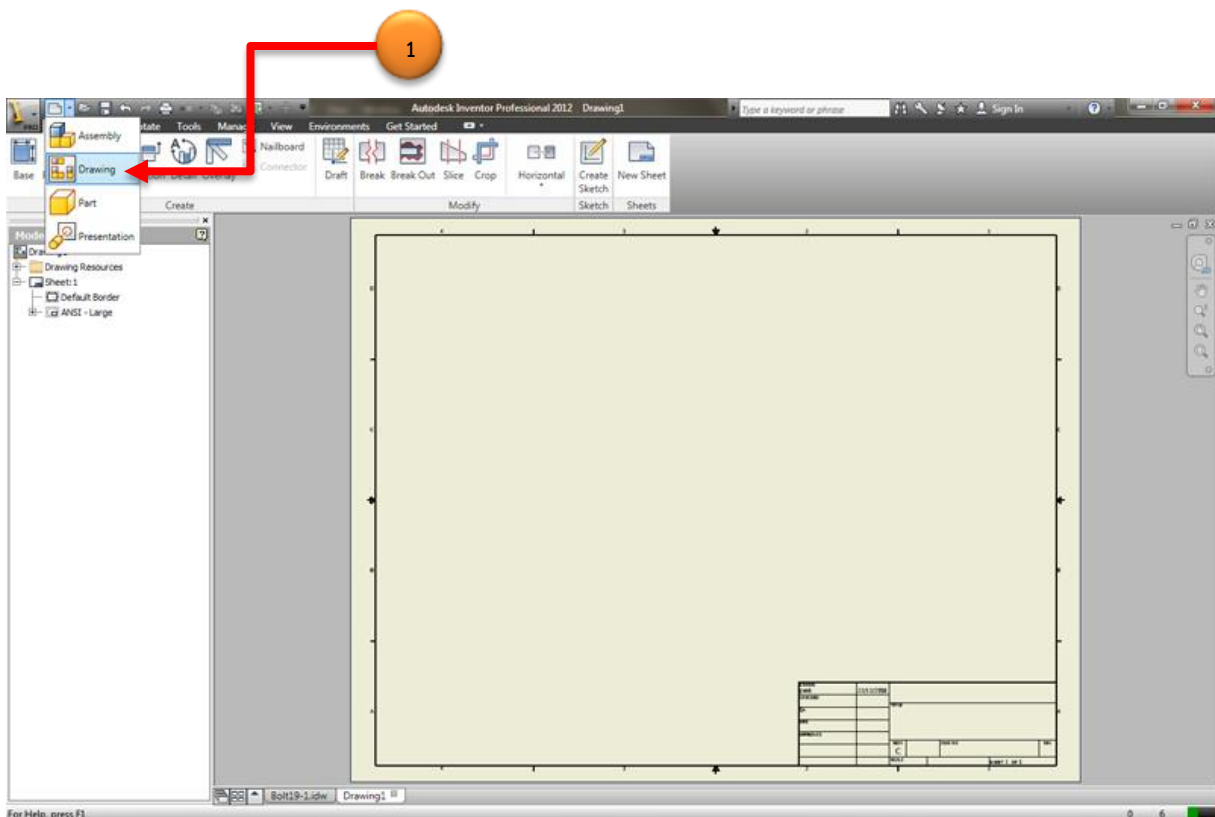
การสร้างชิ้นงานด้วยโปรแกรม Inventor เพื่อนำมาใช้ประกอบการสร้างสื่อสไลด์อิเล็กทรอนิกส์ในโปรแกรม Adobe Flash เพื่อให้ได้ภาพที่ถูกต้องสัดส่วน และถูกต้องตามมาตรฐานของงานเขียนแบบ


วัตถุประสงค์

สามารถนำชิ้นงานที่สร้างจากโปรแกรม Inventor ไปประยุกต์ใช้กับโปรแกรม Adobe Flash ได้

ขั้นตอนและวิธีการสร้าง

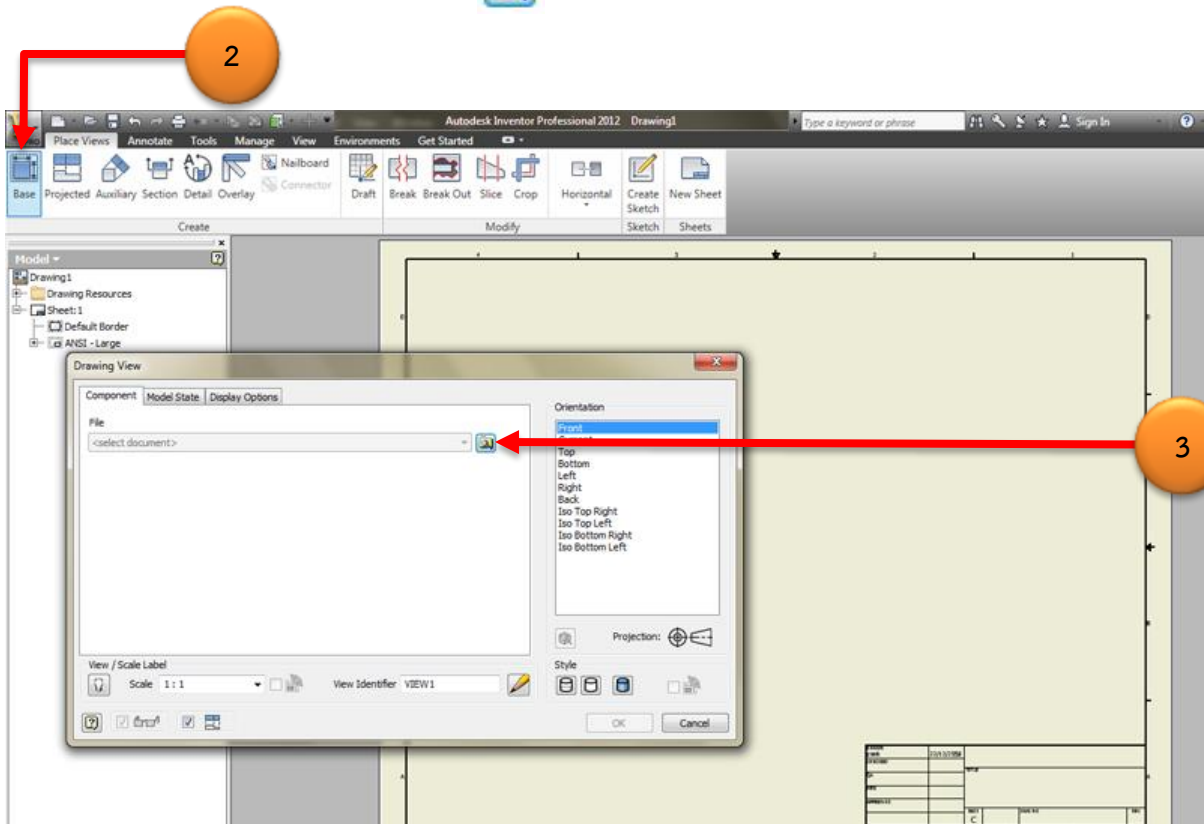
- 1.คลิกสร้างหน้ากระดาษเขียนแบบ  Drawing ขึ้นมาใหม่



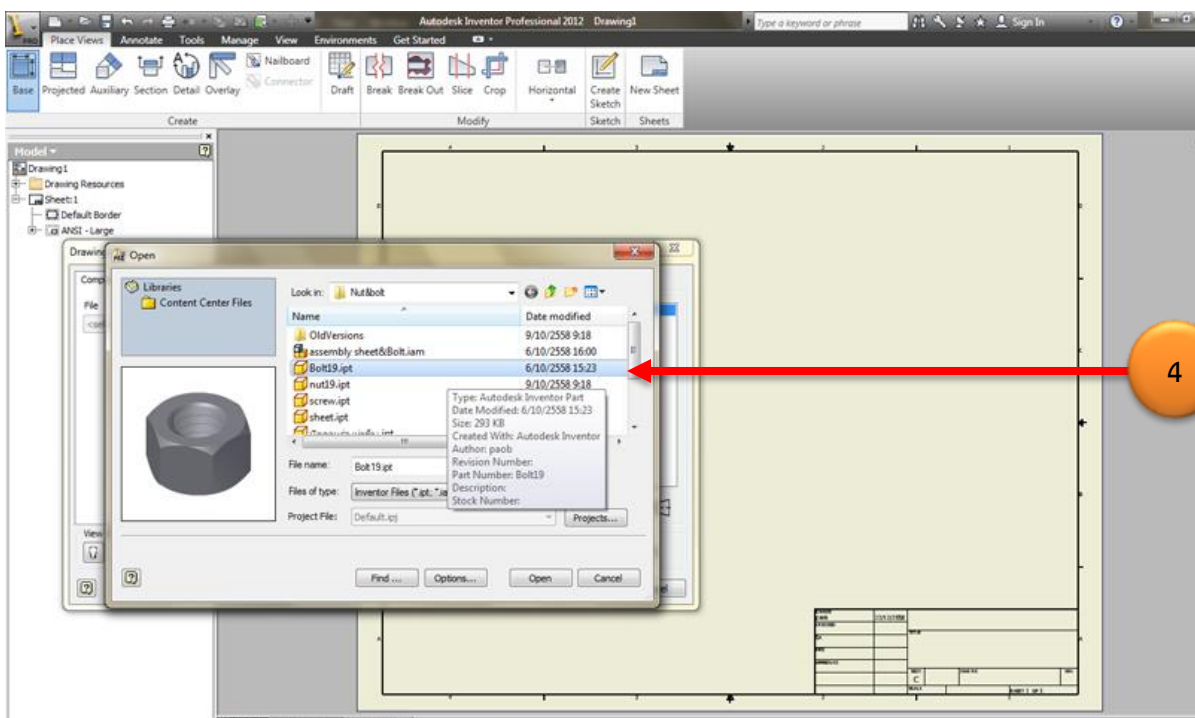
2.คลิกเลือกที่เครื่องมือ Base 

Base

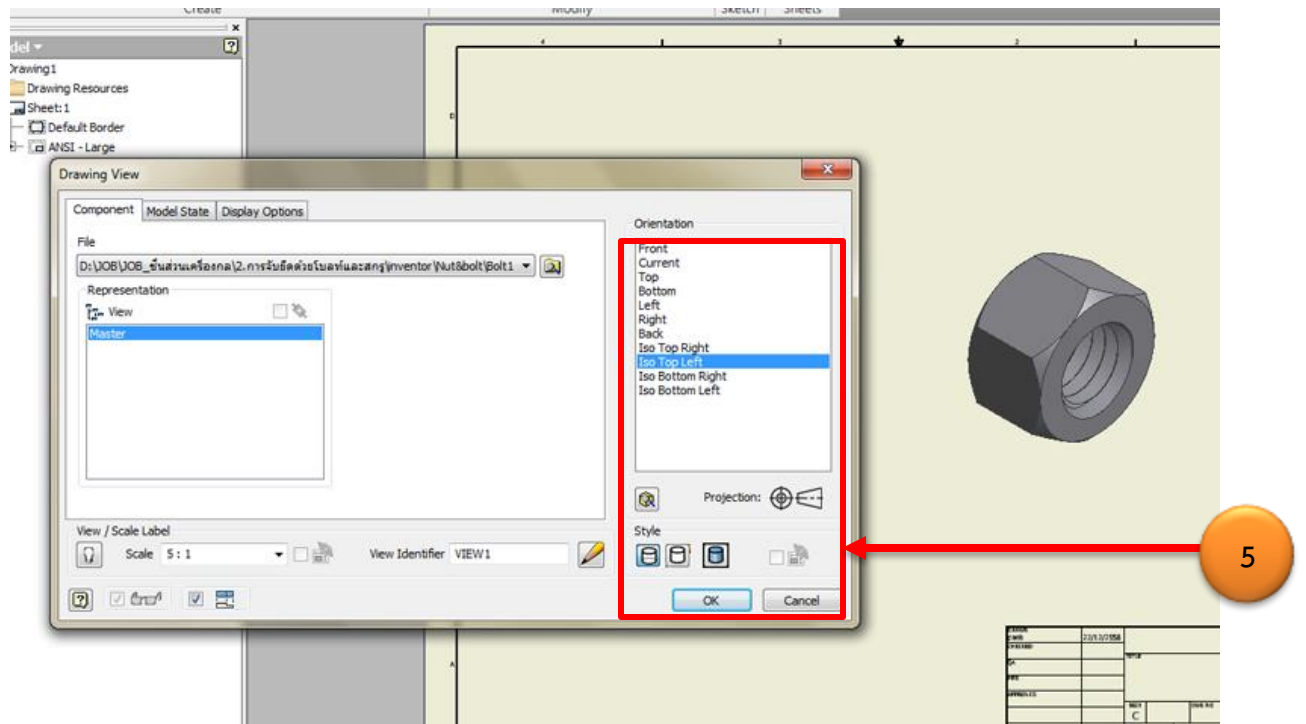
3.คลิกเลือกที่เครื่องมือ Browse  เพื่อเลือกไฟล์ชิ้นงาน



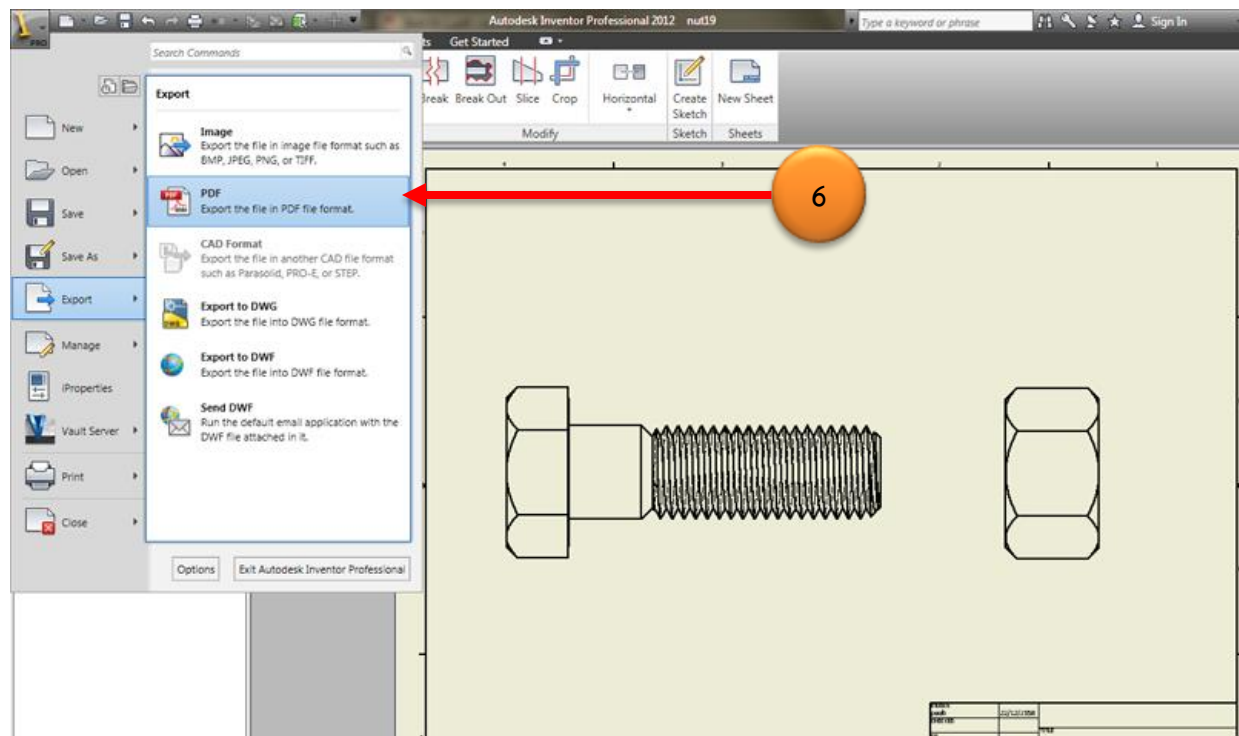
4.เลือกไฟล์ชิ้นงาน



5. เลือกด้านที่ต้องการวาง โดยสามารถเลือกรูปแบบของชิ้นงาน 3 มิติให้ปรากฏเป็นเส้นร่าง หรือ ภาพสี ได้ตามต้องการ โดยเลือกจาก เครื่องมือ Style



6. ทำการ Export ไฟล์เป็น PDF File เพื่อนำไปใช้งานต่อในโปรแกรม Adobe Flash



ประโยชน์ที่ได้รับ

การสร้างชิ้นงานด้วยโปรแกรม Inventor 1 ขึ้น สามารถแสดงผลได้หลายมุมมอง จึงสามารถ Export ชิ้นงานได้ในมุมมองที่ต้องการ ด้วยการสร้างชิ้นงานเพียงครั้งเดียว ซึ่งเป็นการประหยัดเวลาในการทำงาน และผลงานที่ได้ถูกต้องตามสัดส่วนและถูกต้องตามมาตรฐานงานเขียนแบบอีกด้วย