

Lesson09 【乾坤大挪移】

本章節將解說如何在 Fusion 360 內進行物件移動，是非常重要的基礎操作。

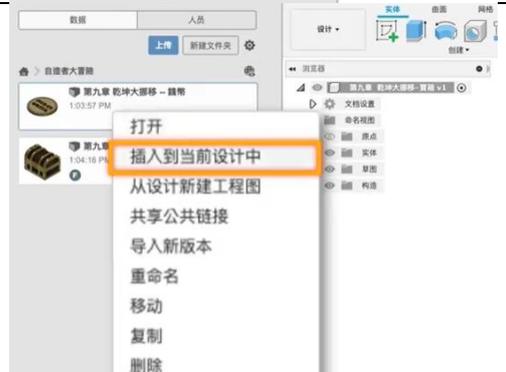
學習目標

- 了解外部檔案匯入及零部件的插入方式。
- 熟悉移動工具的各项操作，加速建模與修改效率。

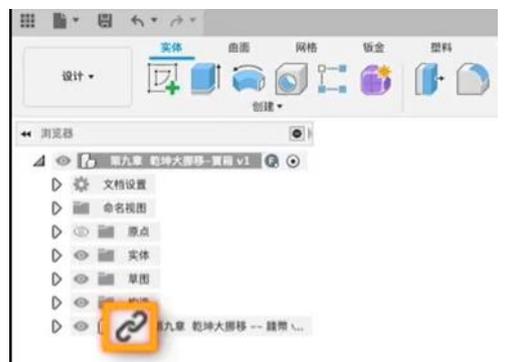
1. 關於零部件：點選九宮格圖示，可上傳現有設計。



2. 上傳完成後，可將現有物件以插入的方式加入當前設計中。該物件的類型會變成**零部件**。

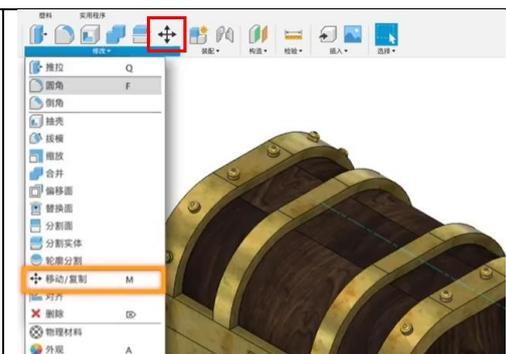


3. 匯入後建議至樹狀圖，右鍵選取零部件「斷開鏈結」，才不會受到原始檔案影響。



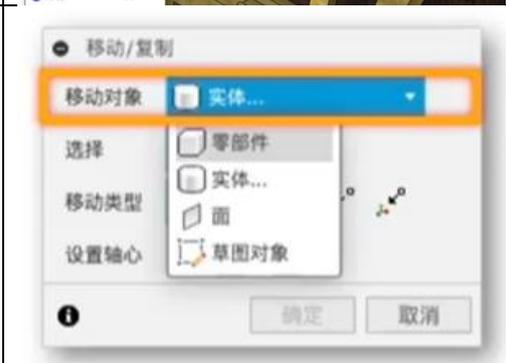
4. 選擇移動工具

移動工具快捷鍵：M

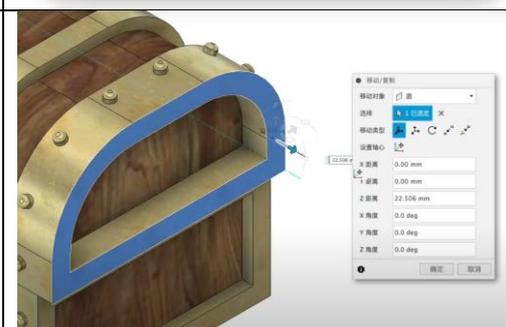


5. 移動對象選項共有四種類型，依需求選擇即可。

小提示：選取時的定位點將變成移動的中心。

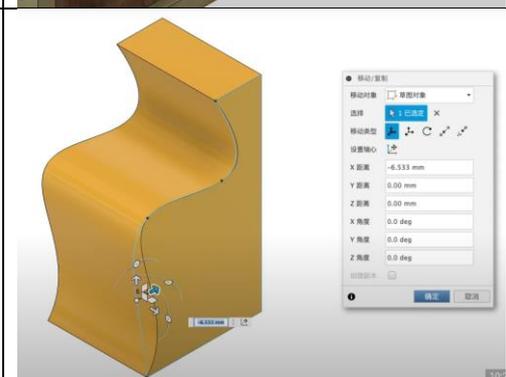


6. 移動對象為「面」時，預設為進行推拉移動，可用於修改物件尺寸。



7. 移動對象為「草圖」時，可選取草圖上的點或線。只要修改草圖，實體物件也會一起變更，可以快速進行造型調整。

小提示：草圖創建過程亦可利用移動工具來修改設計。



8. 選項「移動類型」標示說明

箭頭：單一軸向移動

圓弧：單一軸向旋轉

方塊：單一平面自由拖移

圓點：任意拖移

小提示：也可透過面板輸入數值調整。



9. 移動類型「點到點」需選則原點與目標點，進行移動定位。

小提示：如移動物件為零部件時，記得勾選捕獲位置紀錄位置



10. 移動類型「點到位置」需直接輸入座標位置進行移動。

小提示：座標空間分為「零部件」與「設計空間」兩種計算方式。

