

物件鎖點

1)3D 鎖點功能

如同 CAD 一樣，我們要使物件移動到另一個物件的某個點上時，會使用鎖點功能，點擊常用工具列

上的 ，使其呈現  使用中狀態，先在按鈕上按右鍵，出現對話窗，勾選要使用的鎖點功能

Grid Points：鎖格線上的交點

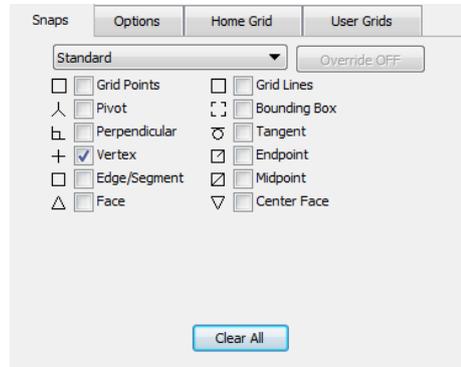
Pivot：鎖軸心

Perpendicular：鎖垂直點

Vertex：鎖頂點

Edge/Segment：鎖物件邊緣

Face：鎖物件的面



Grid Lines：鎖格線

Bounding Box：鎖物件邊界盒的角點

Tangent：鎖切點

Endpoint：鎖端點

Midpoint 鎖中點

Center Face 鎖面中心

勾選鎖點完畢，按  關閉視窗

2)2.5D 鎖點

切換 ：其鎖點功能與 3D 鎖點相通，差別在於，雖可鎖到 3D 立體面的點，但只能在 XY 平面(2D) 上編輯

3)2D 鎖點

切換到 ：其鎖點的方式就只能鎖到 XY 平面上的點，且只能在 XY 平面上編輯，3D 立體面的點完全鎖不到