

アセンブリ

コース概要

コース概要 このコースでは、アセンブリの配置拘束、アニメーション、干渉チェック機能などを学習します。

使用するファイル 配置拘束.e3
Animation_1.e3
Animation_2.e3
check_interferences.e3

目次

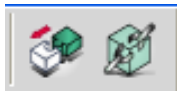
Step 1: アセンブリ.....	3
Step 2: アニメーションと干渉チェック	6

Step 1: アセンブリ

1. ツールバー



アセンブリツールバー



ソリッドツールバー(右側) 配置コマンド

2. コンポーネント

外部コンポーネント

アセンブリファイルと部品ファイルは、互いにリンクをしています

アセンブリファイル、部品ファイルどちらかを更新した場合、双方に変更が適用されます

ローカルコンポーネント

アセンブリファイル内のみに存在するコンポーネント

部品単体のファイルとしては、存在していません

3. 配置拘束

配置拘束.e3

主な部品間の配置の種類

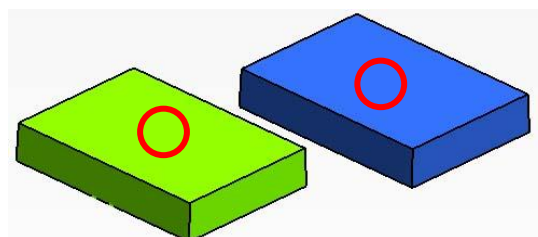
「一致(面)」

整列: 逆方向

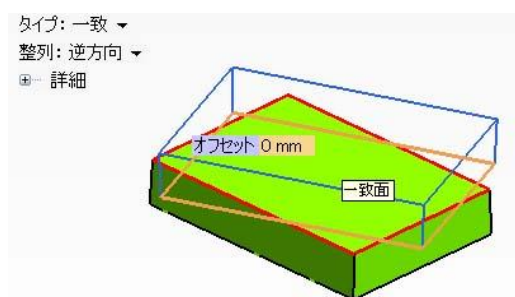
面同士が向き合いになります

先に選択した面のソリッドが移動側となります(ここでは青のソリッド)

オフセットの距離も入力可能です



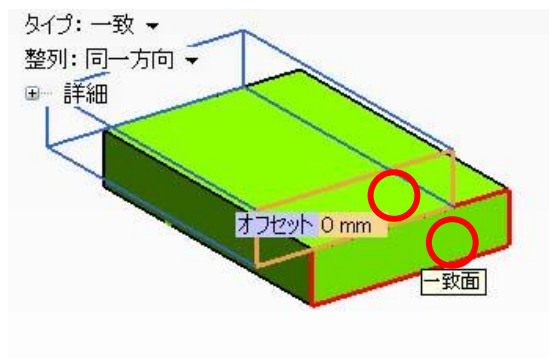
タイプ: 一致 ▾
整列: 逆方向 ▾
⊕ 詳細



整列: 同一方向

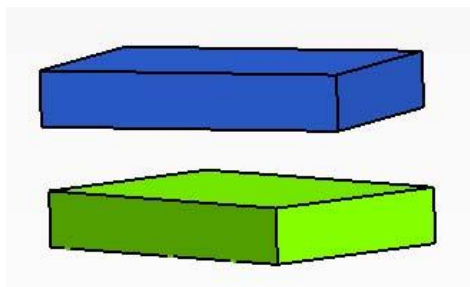
面同士が同一の方向を向きます

タイプ: 一致 ▾
整列: 同一方向 ▾
⊕ 詳細



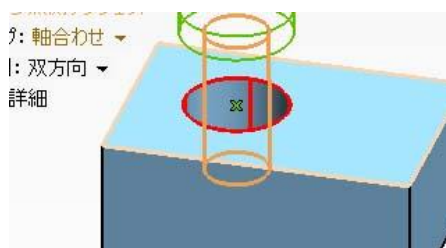
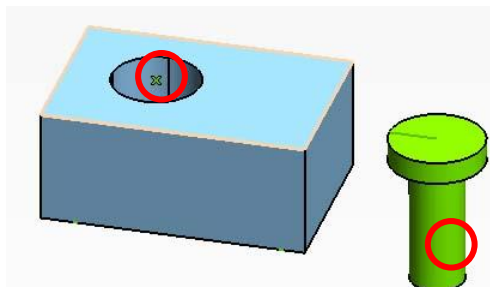
「平行」

面同士を平行(逆方向/同一方向)に
します



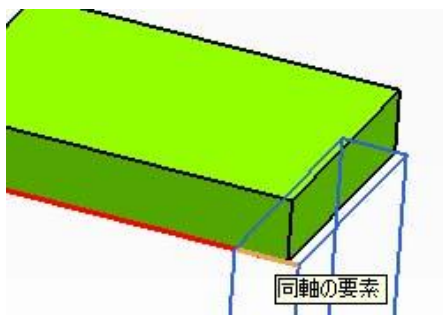
「軸合わせ(円柱面)」

円柱面と円柱面を選択し、
軸を同一にします



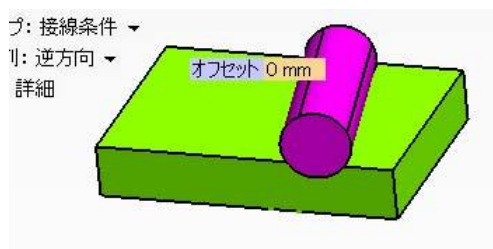
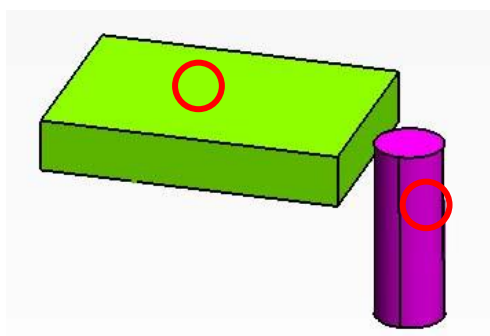
「軸合わせ(エッジ)」

2つの軸(エッジ)を一致させます



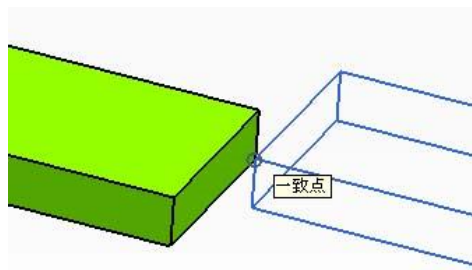
「接線条件」

円柱面が面上を接するように
拘束されます



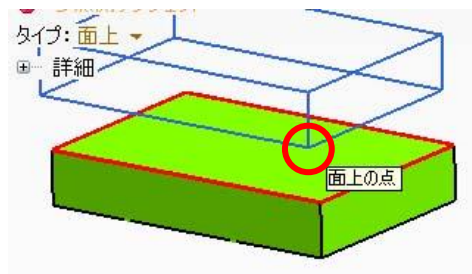
「一致(点)」

2 点を一致させます



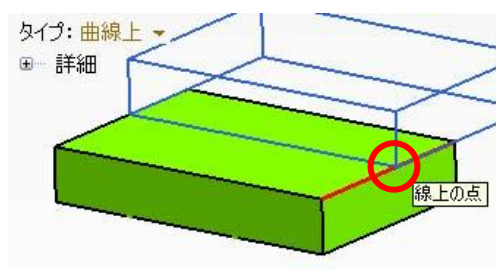
「一致(面上)」

面上と点を一致させます



「一致(曲線上)」

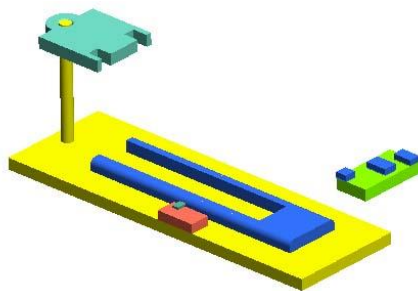
エッジと点を一致させます



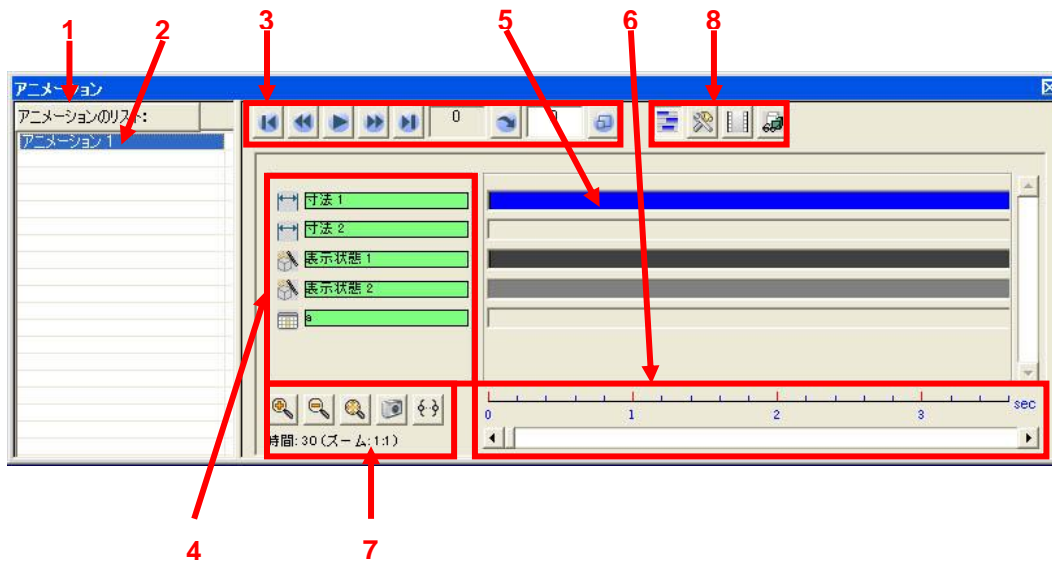
Step 2: アニメーションと干渉チェック

1. アニメーション

Animation_1.e3



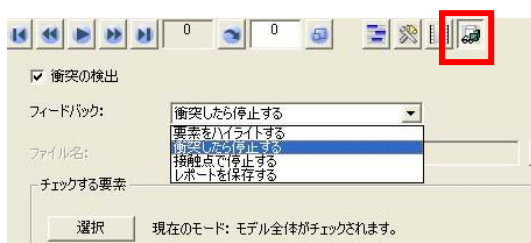
【ツール】-【アニメーション】



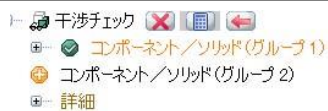
- | | |
|--------------------|---------------------|
| 1-アニメーションリスト領域 | 5-変化バー |
| 2-アニメーション名 | 6-グラフィック領域 |
| 3-アニメーションコントロールボタン | 7-グラフィック領域コントロールボタン |
| 4-動き表示領域 | 8-機能ボタン |

2. アニメーションの衝突検出

Animation_2.e3



衝突を検出した際のフィードバックを設定可能です

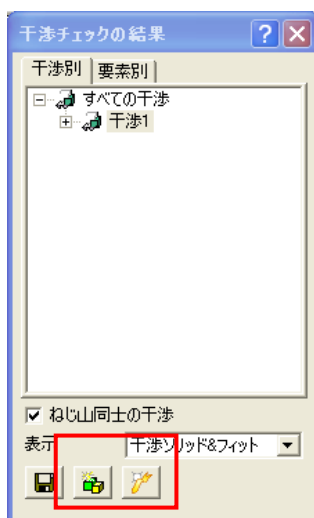


【ツール】-【情報-干渉チェック】

ソリッド(コンポーネント)を選択し、 ボタン

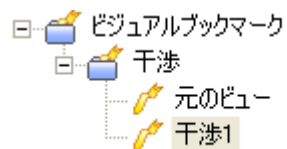


結果を「干渉別」「要素別」に表示



干渉ソリッド作成ボタン

干渉部分を静的ソリッドして作成



ビジュアルブックマーク作成ボタン

干渉ソリッドと元のビューをビジュアルブックマークに作成