

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。

配置拘束.e3

使用するファイル

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

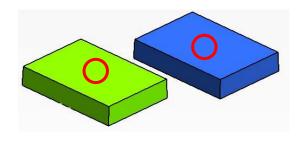
主な部品間の配置の種類

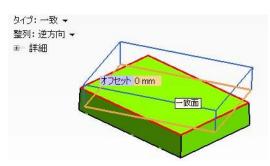
「一致(面)」

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)

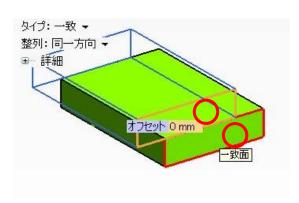
オフセットの距離も入力可能です





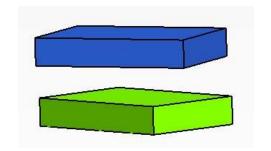
整列: 同一方向

面同士が同一の方向を向きます



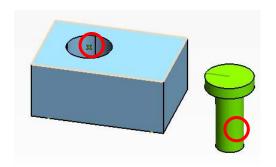
「平行」

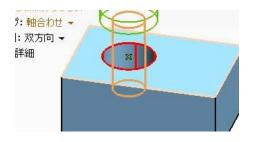
面同士を平行(逆方向/同一方向)に します



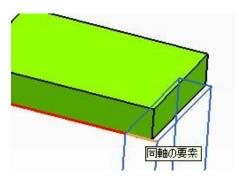
「軸合わせ(円柱面)」

円柱面と円柱面を選択し、 軸を同一にします



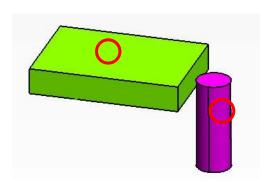


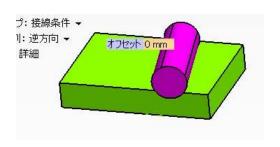
「軸合わせ(エッジ)」 2 つの軸(エッジ)を一致させます



「接線条件」

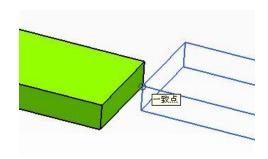
円柱面が面上を接するように 拘束されます





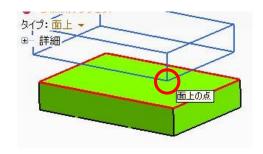
「一致(点)」

2点を一致させます



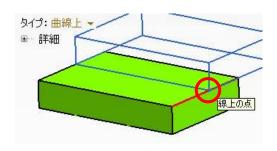
「一致(面上)」

面上と点を一致させます



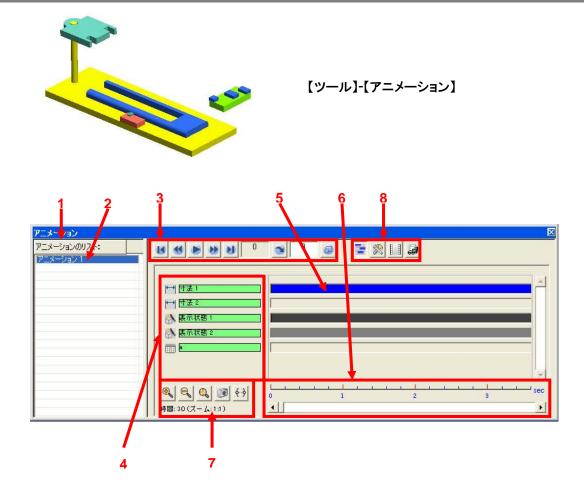
「一致(曲線上)」

エッジと点を一致させます



1. アニメーション

Animation_1.e3



1ーアニメーションリスト領域 5ー変化パー

2ーアニメーション名 6ーグラフィック領域

3-アニメーションコントロールボタン 7ーグラフィック領域コントロールボタン

4一動き表示領域 8一機能ポタン

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