Министерство науки и высшего образования Российской Федерации

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение  
высшего образования

ТОМСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ  
СИСТЕМ УПРАВЛЕНИЯ И РАДИОЭЛЕКТРОНИКИ (ТУСУР)

Кафедра компьютерных систем в управлении и проектировании (КСУП)

ПРОЕКТ СИСТЕМЫ

на тему: Проектирование 3D модели улья используя Kompas3D API.

Подготовил:

студент гр.586-2

Яловский В. В.\_\_\_\_\_\_\_

Проверил:

К.т.н., доцент каф. КСУП

Калентьев А.А\_\_\_\_\_\_

Томск 2020

**Содержание**

1 Описание САПР 3

1.1 Описание программы 4

[1.2 Описание API 6](file:///D:\Proekt_sistemy_-_polny.docx#_Toc527183269)

[1.3 Обзор аналогов 9](file:///D:\Proekt_sistemy_-_polny.docx#_Toc527183270)

[2 Описание предмета проектирования 11](file:///D:\Proekt_sistemy_-_polny.docx#_Toc527183271)

[3 Проект программы 12](file:///D:\Proekt_sistemy_-_polny.docx#_Toc527183272)

[3.1 Диаграмма вариантов использования (Use Cases) 12](file:///D:\Proekt_sistemy_-_polny.docx#_Toc527183273)

[3.2 Диаграмма классов 13](file:///D:\Proekt_sistemy_-_polny.docx#_Toc527183274)

[3.3 Макет пользовательского интерфейса 15](file:///D:\Proekt_sistemy_-_polny.docx#_Toc527183275)

[Список литературы 16](file:///D:\Proekt_sistemy_-_polny.docx#_Toc527183276)

1. **Описание САПР**

Система автоматизированного проектирования — автоматизированная

система, реализующая информационную технологию выполнения функций проектирования. Представляет собой организационно-техническую систему, предназначенную для автоматизации процесса проектирования, состоящую из персонала и комплекса технических, программных и других средств автоматизации его деятельности.[1]

Цели создания САПР:

• сокращение трудоёмкости проектирования и планирования;

• сокращение сроков проектирования;

• сокращение себестоимости проектирования и изготовления, уменьшение затрат на эксплуатацию;

• повышение качества и технико-экономического уровня результатов проектирования;

• сокращение затрат на натурное моделирование и испытания.

Задачи САПР:

• автоматизация оформления документации;

• информационная поддержка и автоматизация процесса принятия решений;

• использование технологий параллельного проектирования;

• унификация проектных решений и процессов проектирования;

• повторное использование проектных решений, данных и наработок;

• стратегическое проектирование;

• замена натурных испытаний и макетирования математическим моделированием;

• повышение качества управления проектированием;

• применение методов вариантного проектирования и оптимизации.

**1.1 Описание программы**

КОМПАС-3D - система автоматизированного проектирования.

КОМПАС является системой автоматизированного проектирования проектной документации, а также ее оформления согласно стандартам единой системы конструкторской документации (ЕСКД). Разработан российской компанией «АСКОН».

Поставляющаяся в одном из двух вариантов КОМПАС-График и КОМПАС-3D, данная система предназначена соответственно для двухмерного черчения и пространственного проектирования.

КОМПАС-График может входить в состав КОМПАС-3D в качестве модуля для работы с эскизами и чертежами, а может использоваться самостоятельно, полностью выполняя задачи двухмерного проектирования и создания соответствующей документации.

Система полностью поддерживает стандарты ЕСКД, при этом все ассоциативные виды пространственных моделей (включая разрезы и сечения, а также различные виды – местные, с разрывом, по стрелке, и пр.) автоматически генерируются КОМПАС-График, а все изменения в модели автоматически изменяются на чертеже.

Шаблонные виды создаются в проекционной связи программой автоматически. Все данные чертежа (такие как геометрические размеры, наименование, масса и пр.) полностью синхронизированы с данными трехмерной модели.

Входящее в систему огромное количество библиотек объектов, автоматизирует выполнение всевозможных специализированных задач.

Базирующаяся на разработанном АСКОН оригинальном ядре, система КОМПАС-3D дает возможность:

- импортировать геометрию изделия во внешние расчетные пакеты,

- передавать геометрию в пакеты управляющих программ различного оборудования с ЧПУ,

- импортировать либо экспортировать созданные модели благодаря поддержке форматов SAT, IGES, XT, VRML, STEP.

Моделировать изделия в КОМПАС-3D можно используя уже готовые компоненты («снизу вверх») либо создавая компоненты в контексте конструкций («сверху вниз»), либо комбинируя эти два способа. Такой подход обеспечивает легкую модификацию получаемых моделей.[2]

Плюсы и минусы Компас 3D:

+ Система очень легка в освоении, причем даже для конструкторов, не имеющих опыт общения с 3D редакторами;

+ Система имеет большое количество библиотек элементов, стандартизированных по ГОСТ;

+ Данная система является продуктом отечественных разработчиков, а потому не существует никаких проблем с ее локализацией;

+ Хоть система и платная - она имеет вполне разумную стоимость;

+ Удобство оформления практически любых чертежей согласно нормам, установленных ЕСКД;

+ Программа имеет широкое распространение, кроме того, имеется бесплатная учебная версия;

+ Имеются встроенные средства для трассировки трубопроводов, электрических кабелей, жгутов;

+ Имеется встроенный модуль для создания электрических цепей;

+ Система обладает широкими возможностями для параметризации объектов;

+ Наличие превосходно продуманного 2D модуля для черчения;

+ Наличие широких возможностей для проектирования деталей, гнутых из листового металла;

+ Поддержка расчета упругих деталей;

+ Наличие встроенной системы обучения;

+ Несложный для обучения и довольно удобный интерфейс;

- Затрудненное переобучение на другие, особенно «тяжелые» аналогичные системы;

- Несмотря на то, что чертить довольно легко, проектировать значительно сложней;

- Отсутствие кинематического, прочностного, температурного и частотного анализа;

- Система спецификации до конца не продумана;

- Крайне медленное развитие системы;

- Нет возможности выполнять эргономические расчеты;

- Весьма скромные возможности для создания фотореалистичных изображений;

- Сложность и дороговизна модифицирования системы под собственные нужды;

- Слабая система поверхностного моделирования;

- Отсутствие инструментов для резервирования объемов;

- Некоторые проблемы при импортировании моделей из других CAD.[2]

**1.2 Описание API**

Главным интерфейсом API системы КОМПАС является KompasObject. Получить указатель на этот интерфейс (если быть точным, на интерфейс приложения API 5) можно с помощью экспортной функции CreateKompasObject(). Методы этого интерфейса, главные из которых представлены в табл. 1, реализуют наиболее общие функции работы с документами системы, системными настройками, файлами, а также дают возможность получить указатели на другие интерфейсы (интерфейсы динамического массива, работы с математическими функциями, библиотек моделей или фрагментов и различных структур параметров определенного типа).[3]

Ниже в таблице 1.1 представлены свойства и методы интерфейса KompasObject, которые были использованы при разработке плагина.

Таблица 1.1. Методы интерфейса KompasObject.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Метод | Входные параметры | Возращаемое значение | Описание |
| Document3D() |  | Указатель на интерфейс документа трёхмерной модели ksDocument3D | Даёт возможность получить указатель на интерфейс трёхмерного документа (детали или сборки) |
| Visible |  |  | Свойство видимости приложения |
| GetMathematic2D() |  | Указатель на интерфейс ksMathematic2D | Метод для получения указателя на интерфейс для работы с математическими функциями |
| GetParamStruct(short structType) | structType – тип интерфейса параметров | Указатель на интерфейс указаного типа из StructType2D | Метод для получения указателя на интерфейс графического документа (чертежа или фрагмента) |
| GetDynamicArray(long type) | ext – расширение имени файла,  filter – фильтр поиска (0 – фильтр формируется автоматически),  preview – признак подключения окна предварительного просмотра:  с полключением окна,  без подключения окна  typeDir – стартовая папка. | Строка с именем файла | Возвращает указательна на интерфейс динамического массива. |

Таблица 1.2 – Методы интерфейса IPart.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Название | Входные параметры | Возвращаемое значение | Описание |
| EntityCollection  (short objType) | |  |  | | --- | --- | | objType | - тип объектов, содержащихся в массиве. | | указатель на интерфейс [ksEntityCollection](mk:@MSITStore:D:\INSTAL\KOMPAS-3D%20V17.1\KOMPAS\SDK\SDK.chm::/ksEntityCollection.htm) или [IEntityCollection](mk:@MSITStore:D:\INSTAL\KOMPAS-3D%20V17.1\KOMPAS\SDK\SDK.chm::/ksEntityCollection.htm) | Формирует массив объектов и возвращает указатель на его интерфейс |
| GetDefaultEntity  (short objType) | |  |  | | --- | --- | | objType | - тип объекта. | | |  | | --- | | указатель на интерфейс [ksEntity](mk:@MSITStore:D:\INSTAL\KOMPAS-3D%20V17.1\KOMPAS\SDK\SDK.chm::/ksEntity.htm) или [IEntity](mk:@MSITStore:D:\INSTAL\KOMPAS-3D%20V17.1\KOMPAS\SDK\SDK.chm::/ksEntity.htm). |   Типы объектов (objType):   |  |  |  | | --- | --- | --- | | o3d\_planeXOY | 1 | - плоскость XOY | | o3d\_planeXOZ | 2 | - плоскость XOZ | | o3d\_planeYOZ | 3 | - плоскость YOZ | | o3d\_pointCS | 4 | - точка начала системы координат | | o3d\_axisOX | 71 | - ось OX | | o3d\_axisOY | 72 | - ось OY | | o3d\_axisOZ | 73 | - ось OZ | | Получить указатель на интерфейс объекта, создаваемого системой по умолчанию |
| GetPart(int type) | |  |  | | --- | --- | | type | - тип компонента. | | указатель на интерфейс компонента [ksPart](mk:@MSITStore:D:\INSTAL\KOMPAS-3D%20V17.1\KOMPAS\SDK\SDK.chm::/ksPart.htm) или [IPart](mk:@MSITStore:D:\INSTAL\KOMPAS-3D%20V17.1\KOMPAS\SDK\SDK.chm::/ksPart.htm). | Получить указатель на интерфейс компонента в соответствии с заданным типом |
| NewEntity(short objType) | |  |  | | --- | --- | | objType | - [тип объекта](mk:@MSITStore:D:\INSTAL\KOMPAS-3D%20V17.1\KOMPAS\SDK\SDK.chm::/Obj3dType_NewEntil_Part.htm). | | указатель на интерфейс [ksEntity](mk:@MSITStore:D:\INSTAL\KOMPAS-3D%20V17.1\KOMPAS\SDK\SDK.chm::/ksEntity.htm) или [IEntity](mk:@MSITStore:D:\INSTAL\KOMPAS-3D%20V17.1\KOMPAS\SDK\SDK.chm::/ksEntity.htm). | Создать новый интерфейс объекта и получить указатель на него |

Таблица 1.3. Методы интерфейса ksDocument3D.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Метод | Входные параметры | Возвращаемое значение | Описание |
| Create (bool invisible, bool \_typeDoc) | invisible – признак режима редактирования документа  (TRUE – невидимый режим,  FALSE – видимый режим),  typeDoc – тип документа  (TRUE – деталь,  FALSE – сборка). | TRUE – в случае успешного завершения. | Дает возможность создать пустой документ (деталь или сборку) |
| UpdateDocumentParam() |  | TRUE – в случае успешного завершения. | Активизировать измененные параметры документа |
| GetPart(int type) | type – тип компонента из перечисления Типы компонентов. |  | Получить указатель на интерфейс компонента в соответствии с заданным типом |

**1.3 Обзор аналогов**

В результате поиска не удалось найти прямого аналога для разрабатываемого плагина. Близлежащим аналогом является программа «Packer3D».

Программа позволяет проводить расчёты оптимальной укладки ящиков разного типа в набор транспортных средств типа контейнер, грузовик или вагон.

Внешний вид программы представлен на рисунке 1.1



Рисунок 1.1 – Внешний вид программы «Packer3D».

Стоимость программы составляет 85000 рублей. [4]

**2 Описание предмета проектирования**

Предметом проектирования является улей для пчёл. Улей — искусственное жилище, изготовленное человеком для содержания медоносных пчёл. На рисунке 2.1 изображена 3D модель улья.



Рисунок 2.1 – 3D модель улья.

Параметры проектируемой 3D модели:

•высота улья (не включая ножки) H (от 200 до 1800 мм);

•длина улья L (от 300 до 1800 мм);

•ширина улья W (от 300 до 1800 мм);

•диаметры входных отверстий для пчёл (от 10 до 100 мм);

•толщина(высота) крыши Rh (от 5 до 100 мм);

•длина ножек Ll (от 50 до 600 мм);

•ширина ножек Lw (от 50 до 600 мм);

•высота ножек Lh (от 50 до 1000 мм).

Зависимые параметры 3D модели:

•Расположение и размер ножек зависят от длины и ширины улья:

при увеличении длины (L) и ширины (W) на n мм происходит смещение и увеличение размера ножек на n мм, так же нельзя сделать размер ножек превышающий размер улья (Ll<= H/4), (Lw<=W/4), (Lh<=H/4);

•Количество этажей зависит от высоты улья. N = H/300,

N – количество этажей;

300 – высота одного этажа.

**3 Проект программы**

Унифицированный язык моделирования (UML) – это семейство графических нотаций, в основе которого лежит единая метамодель. Он помогает в описании и проектировании программных систем, в особенности систем, построенных с использованием объектно-ориентированных (ОО) технологий.[5]

**3.1 Диаграмма USE CASE**

Диаграммы взаимодействия (interaction diagrams) описывают взаимодействие групп объектов в различных условиях их поведения. UML определяет диаграммы взаимодействия нескольких типов, из которых наиболее употребительными являются диаграммы последовательности.

Обычно диаграмма последовательности описывает один сценарий. На диаграмме показаны экземпляры объектов и сообщения, которыми обмениваются объекты в рамках одного прецедента (use case). [6]

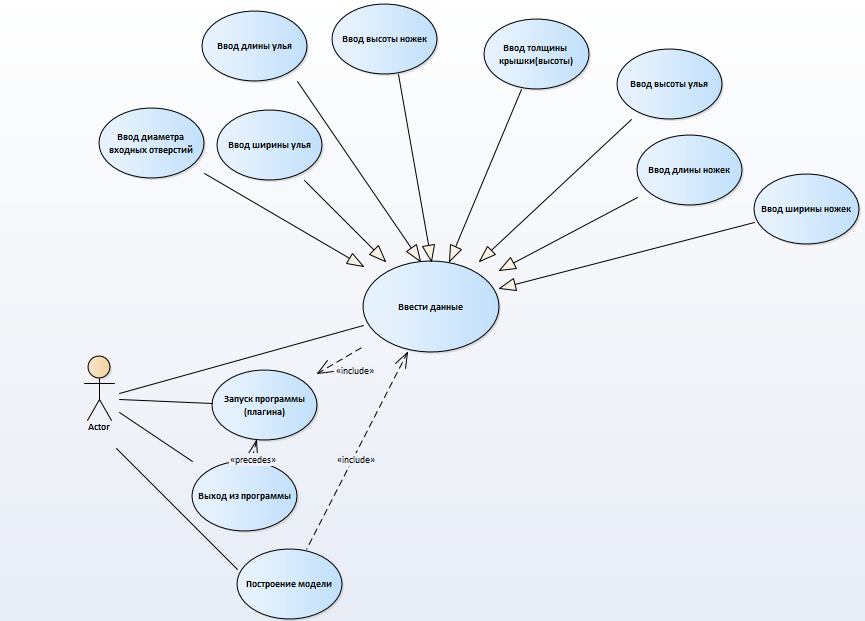


Рисунок 3.1 – Use Case диаграмма проекта.

**3.2 Диаграмма классов**

Диаграмма классов описывает типы объектов системы и различного

рода статические отношения, которые существуют между ними. На диаграммах классов отображаются также свойства классов, операции классов и ограничения, которые накладываются на связи между объектами [6]. Диаграмма связей проекта показана ниже на рисунке 3.2

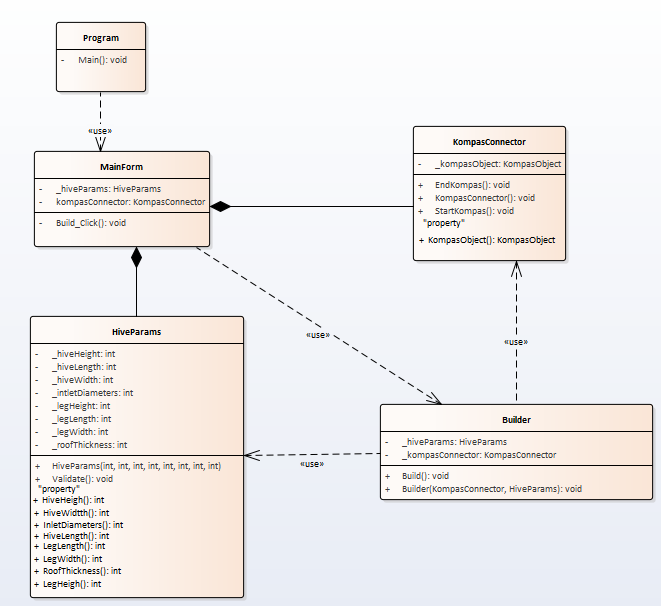


Рисунок 3.2 – Диаграмма классов.

Для реализации подсистемы были спроектированы следующие классы:

* MainForm – класс диалогового окна, обеспечивающий взаимодействие между пользователем и программой через форму;
* HiveParams − класс, хранящий в себе все параметры улья, осуществляет проверку зависимых параметров;
* KompasConnector – класс, отвечающий за работу с API КОМПАС 3D.
* Builder – класс, отвечающий за вызов методов API КОМПАС 3D, необходимых для постройки объекта проектирования.

**3.3 Макеты пользовательского интерфейса**

Пользовательский интерфейс, или UI (User Interface) — это внешний вид продукта, способ общения между пользователем и программой. [6]

Большую часть макета интерфейса составляет блок ввода (обведен рамкой под номером 1). В блок ввода (отмечен рамкой под номером 1) пользователю необходимо ввести желаемые параметры для 3D модели улья.

Кнопка «Построить» (обведена рамкой под номером 3) при нажатии на которую произойдет построение 3D модели по параметрам, введённым в поля блока ввода.

Если данные в поля будут неправильно введены, эти поля будут подсвечивается красным цветом (отмечены знаком «–» в поле). Если же данные в поле введены верно, то оно будет подсвечиваться зелёным цветом (отмечены знаком «+» в поле).

При хотя бы одном неправильно заполненном поле, появится сообщение с просьбой проверки введенных данных (отмечено рамкой под номером 2).

Внешний вид пользовательского интерфейса изображен на рисунке 3.1.

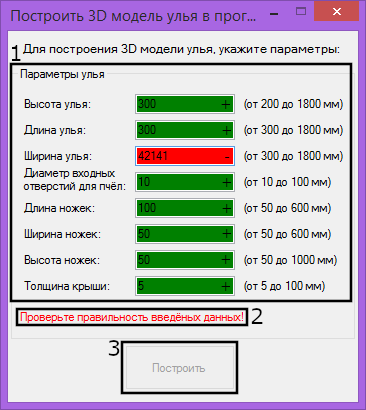


Рисунок 3.3 – Макет пользовательского интерфейса.

**Список литературы**

1. САПР – System Enginering Thinking Wiki [Электронный ресурс]. – URL: <http://sewiki.ru/%D0%A1%D0%90%D0%9F%D0%A0> (дата обращения 25.01.2020)
2. Система трёхмерного моделирования компании Компас-3D [Электронный ресурс]. – URL: <https://ascon.ru/products/7/review/> (дата обращения 25.01.2020)
3. API – Википедия. [Электронный ресурс]. — URL: <https://ru.wikipedia.org/wiki/API> (дата обращения 25.01.2020)
4. Packer3d.ru – Программы и сервисы для оптимальной укладки грузов. [Электронный ресурс]. — URL: <http://www.packer3d.ru/catalog/20> (дата обращения 25.01.2020)
5. Этапы разработки пользовательского интерфейса [Электронный ресурс]. – URL: <https://vc.ru/design/58502-etapy-razrabotki-polzovatelskogo-interfeysa-kak-sdelat-tak-chtoby-ui-ne-lishil-vas-pribyli> (дата обращения 28.01.2020)
6. Мартин Фаулер «UML. Основы. Третье издание» / СПб: Питер, 2005. – 184 стр.