Министерство образования и науки 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)

**РАЗРАБОТКА ПЛАГИНА «Диск для гантели» ДЛЯ «КОМПАС-3D V18»**

Проект системы по лабораторному проекту

по дисциплине «ОСНОВЫ РАЗРАБОТКИ САПР»

«Построение диска для гантели в системе КОМПАС 3D v18»

|  |
| --- |
| Выполнил:  студент гр. 586-2  \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ К.Е. Дьяченко  «\_\_\_» \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ 2020г. |
| Руководитель:  к.т.н., доцент каф. КСУП:  \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ А.А. Калентьев  «\_\_\_» \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ 2020г. |

Содержание

[1 Описание САПР 3](#_Toc527183267)

[1.1 Описание программы 3](#_Toc527183268)

[1.2 Описание API 3](#_Toc527183269)

[1.3 Обзор аналогов 8](#_Toc527183270)

[2 Описание предмета проектирования 9](#_Toc527183271)

[3 Проект программы 10](#_Toc527183272)

[3.1 Диаграмма вариантов использования (Use Cases) 11](#_Toc527183273)

[3.2 Диаграмма классов 12](#_Toc527183274)

[3.3 Макет пользовательского интерфейса 13](#_Toc527183275)

[Список литературы 14](#_Toc527183276)

# 1 Описание САПР

# 1.1 Описание программы

КОМПАС-3D — система трехмерного проектирования, ставшая стандартом для тысяч предприятий, благодаря сочетанию простоты освоения и легкости работы с мощными функциональными возможностями твердотельного и поверхностного моделирования. Ключевой особенностью продукта является использование собственного математического ядра С3D и параметрических технологий, разработанных специалистами АСКОН. КОМПАС-3D обеспечивает поддержку наиболее распространенных форматов 3D-моделей (STEP, ACIS, IGES, DWG, DXF), что позволяет организовывать эффективный обмен данными со смежными организациями и заказчиками, использующими любые CAD / CAM / CAE-системы в работе [1].

# 1.2 Описание API

В КОМПАС на данный момент существуют API двух версий: API 5 и API 7 [2]. Обе версии реализуют различные функции системы и взаимно дополняют друг друга. Отсюда очевидно, что обе версии программных интерфейсов в равной мере поддерживаются и развиваются с учетом самих изменений в системе. В основном, для создания полноценных подключаемых модулей достаточно методов и свойств интерфейсов API 5.

Главным интерфейсом API системы КОМПАС является KompasObject. Получить указатель на этот интерфейс (если быть точным, на интерфейс приложения API 5) можно при работе под управлением внешнего приложения (контроллера) – после вызова стандартной системной функции. Методы этого интерфейса 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).

Ниже в таблице 1.1 представлены основные свойства и методы интерфейса KompasObject.

Таблица 1.1 – Методы и свойства интерфейса KompasObject

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Название | Тип возвращаемых данных | Входные параметры | Описание |
| Document3D() | ksDocument |  | Метод для получения указателя на интерфейс трехмерного графического документа (детали или сборки) |
| GetDynamicArray(long type) | [StructType2D](mk:@MSITStore:C:\Program%20Files\ASCON\KOMPAS-3D%20V16\SDK\SDK.chm::/StructType2D.htm) | ext – расширение имени файла,  filter – фильтр поиска (0 – формируется автоматически), prewiew – признакпожключения окна предварительного просмотра: 1 – с подключеине окна, 0 – без подключения окна, typeDir – стартовая папка. | Метод для получения указателя на интерфейс графического документа (чертежа или фрагмента) |
| Visible | bool |  | Свойство видимости приложения |
| Quit() |  | активного окна приложения КОМПАС | Метод для закрытия |
| GetMathematic2D() | [ksMathematic2D](mk:@MSITStore:D:\INSTAL\KOMPAS-3D%20V17.1\KOMPAS\SDK\SDK.chm::/ksMathematic2D.htm) |  | Метод для получения указателя на интерфейс для работы с математическими функциями |

Продолжение таблицы 1.1

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| GetParamStruct  (short structType) | [StructType2D.](mk:@MSITStore:D:\INSTAL\KOMPAS-3D%20V17.1\KOMPAS\SDK\SDK.chm::/StructType2D.htm) | structType – тип интерфейса параметров | Метод для получения указателя на интерфейс графического документа (чертежа или фрагмента) |

В таблице 1.2 представлены методы интерфейса ksEntity, необходимые для разработки плагина.

Таблица 1.2 – Методы интерфейса ksEntity

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Название | Тип возвращаемых данных | Входные параметры | Описание |
| Create() | bool |  | Создать объект в модели |
| GetDefinition() | IUnkown |  | Получить указатель на интерфейс параметров объектов и элементов |
| Update() | bool |  | Изменить свойства объекта (используя ранее установленные свойства) |

В таблице 1.3 представлены свойства и методы интерфейса ksDocument3D, необходимые для разработки плагина.

Таблица 1.3 – Методы интерфейса ksDocument3D

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Название | Тип возвращаемых данных | Входные параметры | Описание |
| Create (bool invisible, bool \_typeDoc) | bool | invisible – признак режима редактирования документа (TRUE – невидимый режим, FALSE – видимый режим),  typeDoc – тип документа (TRUE – деталь, FALSE – сборка). | Создать документ-модель (деталь или сборку) |
| GetPart(int type) | ksPart | type – тип компонента из перечисления Типы компонентов. | Получить указатель на интерфейс компонента в соответствии с заданным типом |
| UpdateDocumentParam() |  |  | Активизировать измененные параметры документа |

В таблице 1.4 представлены методы интерфейса ksPart, необходимые для разработки плагина.

Таблица 1.4 – Свойства и методы интерфейса ksPart.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Название | Тип возвращаемых данных | Входные параметры | Описание |
| EntityCollection(short objType) | 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) | objType – тип объектов, содержащихся в массиве. | Формирует массив объектов и возвращает указатель на его интерфейс |
| GetDefaultEntity(short objType) | 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) | objType – тип объекта | Получить указатель на интерфейс объекта, создаваемого системой по умолчанию |
| GetPart(int type) | 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) | Type – тип компонента | Получить указатель на интерфейс компонента в соответствии с заданным типом |
| NewEntity(short objType) | 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). | objType – тип объекта | Создать новый интерфейс объекта и получить указатель на него |

В таблице 1.5 представлены типы объектов документа-модели, необходимые для разработки плагина.

Таблица 1.5 – Некоторые типы объектов документа-модели

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Идентификатор объекта | Название объекта | Интерфейс параметров |
| o3d\_unknown | Неизвестный (включает все объекты) |  |
| o3d\_planeXOZ | Плоскость XOZ | ksPlaneParam |
| o3d\_planeYOZ | Плоскость YOZ | ksPlaneParam |
| o3d\_planeXOY | Плоскость XOY | ksPlaneParam |
| o3d\_sketch | Эскиз | [ksSketchDefinition](mk:@MSITStore:C:\Program%20Files\ASCON\KOMPAS-3D%20V16\SDK\SDK.chm::/ksSketchDefinition.htm) |
| o3d\_face | Грань | [ksFaceDefinition](mk:@MSITStore:C:\Program%20Files\ASCON\KOMPAS-3D%20V16\SDK\SDK.chm::/ksEdgeDefinition.htm) |
| o3d\_baseExtrusion | Базовая операция выдавливания | [ksBaseExtrusionDefinition](mk:@MSITStore:C:\Program%20Files\ASCON\KOMPAS-3D%20V16\SDK\SDK.chm::/ksBaseExtrusionDefinition.htm) |
| o3d\_cutExtrusion | Вырезать выдавливанием | [ksCutExtrusionDefinition](mk:@MSITStore:C:\Program%20Files\ASCON\KOMPAS-3D%20V16\SDK\SDK.chm::/ksCutExtrusionDefinition.htm) |
| o3d\_baseLoft | Создание элемента по сечениям | [ksBaseLoftDefinition](mk:@MSITStore:C:\Program%20Files\ASCON\KOMPAS-3D%20V16\SDK\SDK.chm::/ksBaseExtrusionDefinition.htm) |
| o3d\_baseEvolution | Создание кинематического элемента | [ksBaseEvolutionDefinition](mk:@MSITStore:C:\Program%20Files\ASCON\KOMPAS-3D%20V16\SDK\SDK.chm::/ksBaseExtrusionDefinition.htm) |
| o3d\_cutEvolution | Вырезать кинематический элемент | [ksCutEvolutionDefinition](mk:@MSITStore:C:\Program%20Files\ASCON\KOMPAS-3D%20V16\SDK\SDK.chm::/ksCutExtrusionDefinition.htm) |

# 1.3 Обзор аналогов

**Плагин PDF**

Данный плагин позволяет производить экспорт моделей и сборок из КОМПАС-3D в формат PDF [3]. Основной особенностью является возможность интерактивного взаимодействия пользователя с сохраненной 3D сценой внутри PDF файла. Например, пользователь может вращать, масштабировать, передвигать детали и сборки внутри 3D PDF файла. Также доступно создание анимации сборки и разборки изделий. Это полезно для подготовки интерактивных сборочных инструкций, создания маркетинговых материалов, презентаций, а также для налаживания взаимодействия между проектировщиками и заказчиками. В подобных ситуациях традиционным подходом являлся экспорт сборки или детали КОМПАС-3D в промежуточный формат и дальнейшее сохранение в формат 3D PDF. Используемый подход в плагине исключает использование промежуточных файлов для осуществления 3D преобразования, что существенно повышает качество выходной 3D модели в формате PDF.

Ключевые возможности плагина:

* сохранение деталей и сборок в формате 3D PDF для интерактивного просмотра при помощи бесплатной программы Adobe Reader;
* создание анимаций, имитирующих естественный порядок сборки и разборки создание имитации анимации гибки листовых тел;
* вставка в существующие PDF документы, содержащие основной текст, фоновые картинки, таблицы спецификаций, эмблемы, логотипы;
* пакетный режим для поочередной конвертации всех файлов.

# 2 Описание предмета проектирования

Предметом проектирования является диск для гантели [4]. Диск для гантели – это съёмная часть гантели, которая позволяет менять вес снаряда для регулировки создаваемой нагрузки на использующего его спортсмена. В основном изготавливается из [стали](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%A1%D1%82%D0%B0%D0%BB%D1%8C).

Параметры диска гантели:

* Внешний диаметр D (от 137 до 251 мм);
* Внутренний диаметр B (26 или 31 мм);
* Центральный вырез C (от 80 до E мм);
* Глубина центрального выреза F (от 5 до 10 мм);
* Толщина H (от 26 до 69 мм);
* Скругление внешних рёбер кромки L (от 1 до 10 градусов);
* Скругление внутренних рёбер кромки M (от 1 до 10 градусов);
* Толщина кромки (E) должна быть как минимум меньше 30 мм от внешнего диаметра (D) включительно, (E <= D – 30).
* Глубина выреза внутреннего диаметра (A) равна толщине диска (H),

(A = H).

На рисунке 2.1 представлена 3D модель диска.

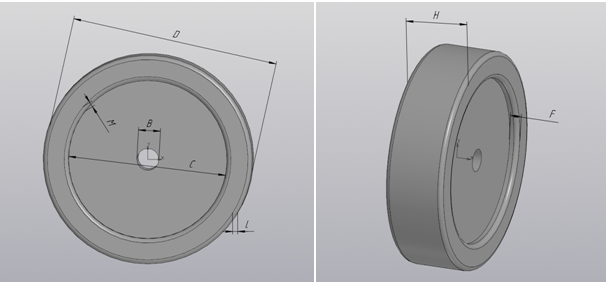


Рисунок 2.1 – 3D модель диска

# 3 Проект программы

Для графического описания абстрактной модели проекта, а также пользовательского взаимодействия (сценария действий) использован стандарт UML.

UML – это язык графического описания для объектного моделирования в области разработки программного обеспечения. UML является языком широкого профиля, это – открытый стандарт, использующий графические обозначения для создания абстрактной модели системы, называемой UML-моделью. UML был создан для определения, визуализации, проектирования и документирования, в основном, программных систем. UML не является языком программирования, но на основании UML-моделей возможна генерация кода [5].

При использовании UML были построены: диаграмма использования и диаграмма классов.

# 3.1 Диаграмма вариантов использования (Use Cases)

Вариант использования специфицирует это ожидаемое поведение субъекта (системы или её части), — он описывает последовательности действий, включая их варианты, которые субъект осуществляет для достижения действующим лицом определённого результата [5]. Диаграмма вариантов использования представлена на рисунке 3.1

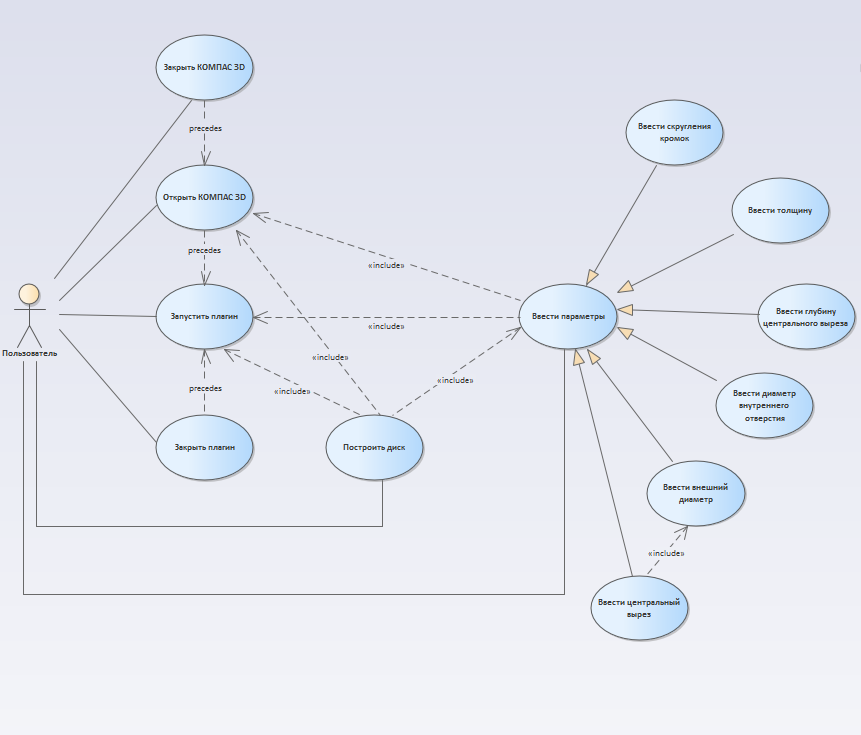


Рисунок 3.1 – Диаграмма вариантов использования

# 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 [5].

На рисунке 3.2. показана диаграмма классов

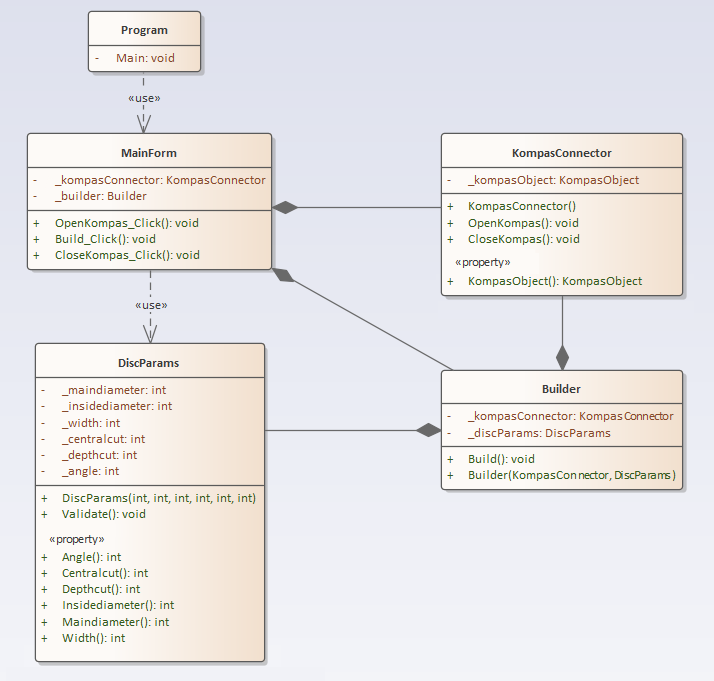


Рисунок 3.2 – Диаграмма классов

Для реализации подсистемы были спроектированы следующие классы:

* MainForm – класс диалогового окна, обеспечивающий взаимодействие между пользователем и программой через форму;
* DiscParams − класс, хранящий в себе все параметры модели диска, 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 Макет пользовательского интерфейса**

Плагин представляет собой пользовательскую форму с ячейками для ввода параметров. В поле “Компас 3D” (красная рамка) расположены кнопки открытия/закрытия Компаса3D. В блок “Ввод параметров” (зелёная рамка) пользователю необходимо ввести желаемые параметры для 3D-модели. Кнопка “Построить” (синяя рамка) при нажатии на которую произойдёт построение 3D-модели по параметрам, ведённым в поле блока ввода. На рисунке 3.3 представлен макет интерфейса плагина.

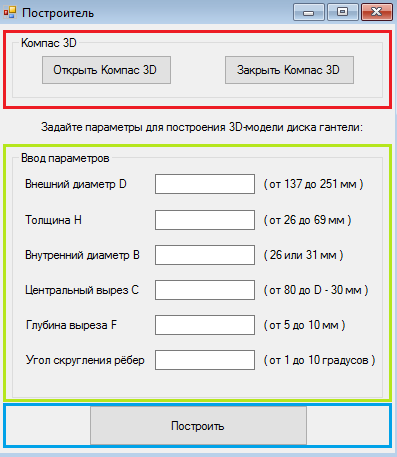


Рисунок 3.3 – Макет пользовательского интерфейса при запуске программы

# Список литературы

КОМПАС(САПР) [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <https://ru.wikipedia.org/wiki/Компас_(САПР)> (дата обращения 20.10.2020).

API – Википедия. [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <https://ru.wikipedia.org/wiki/API> (дата обращения 20.10.2020).

Плагин PDF [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <http://gkmsoft.ru/ru/#/pdf3d_kompas> (дата обращения 20.10.2020).

Гантель – Википедия. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: [https://ru.wikipedia.org/wiki/Гантель](https://ru.wikipedia.org/wiki/Гантель%20) (дата обращения 20.10.2020).

Новые технологии в программировании: учебное пособие / А.А. Калентьев, Д. В. Гарайс, А. Е. Горяинов. – Томск, 2014. − ­ 176 стр.