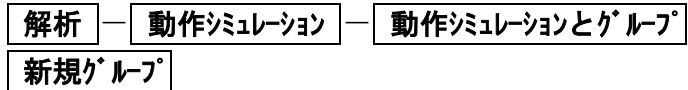


(2) 練習2 (Simple2)

1. グループの割付け

動作シミュレーションの設定画面を開き、動作シミュレーションのためのグループを設定します。



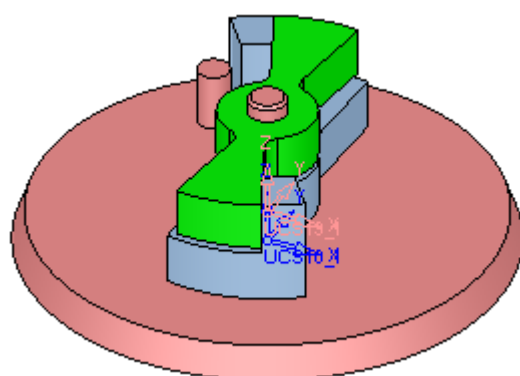
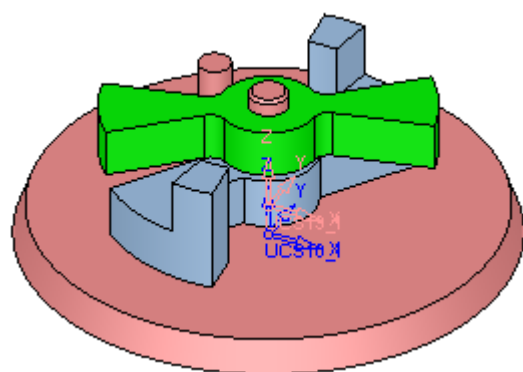
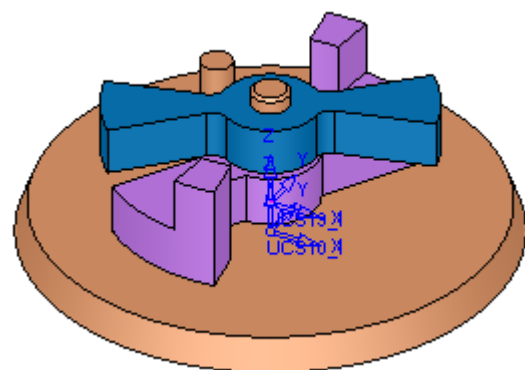
2. 動作設定

動作シミュレーションの設定画面にてグループの動作のタイプ（角度）、方向、時間、大きさなど設定します。

3. 動作計算

動作計算を行います。

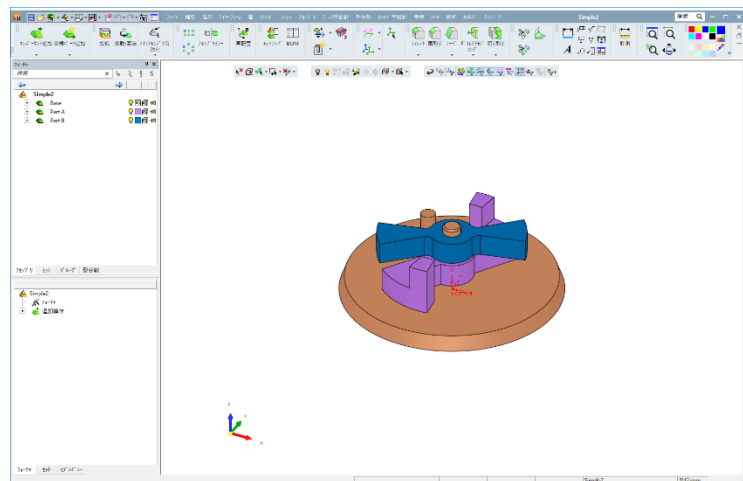




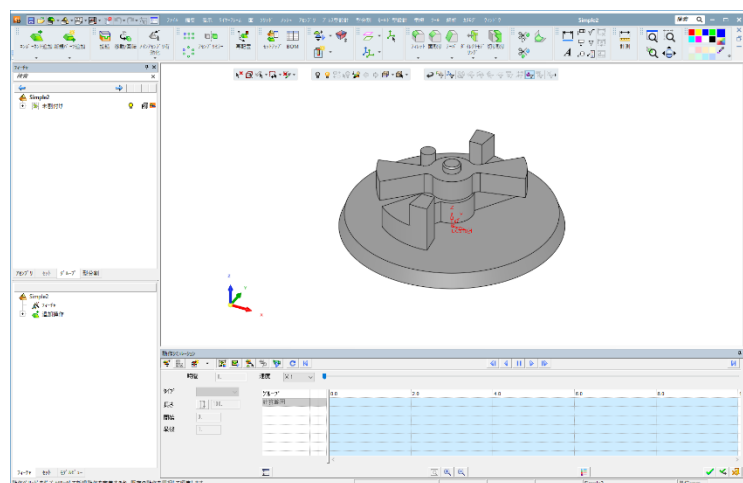
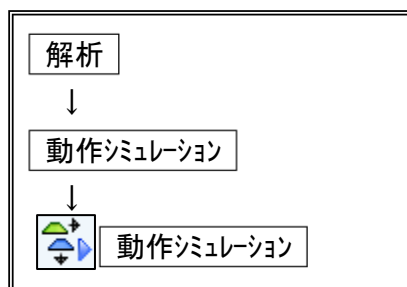
1. グループの割付け

この練習では、回転動作のシミュレーションを行います。

Simple2 を開きます。



動作シミュレーションを実行します。



動作シミュレーションするコンポーネントをグループに割付けていきます。

＜グラフィック領域＞

Base を選択

＜グループ 枠内で＞

③＜ポップアップ＞

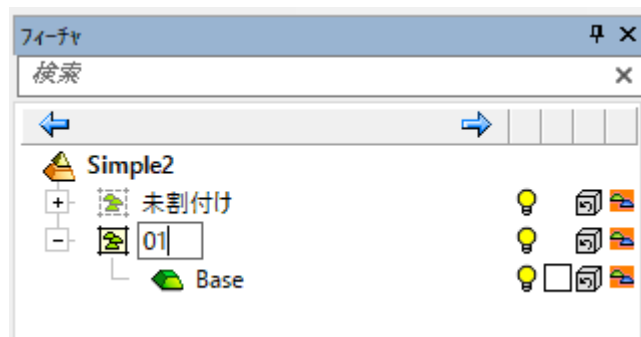
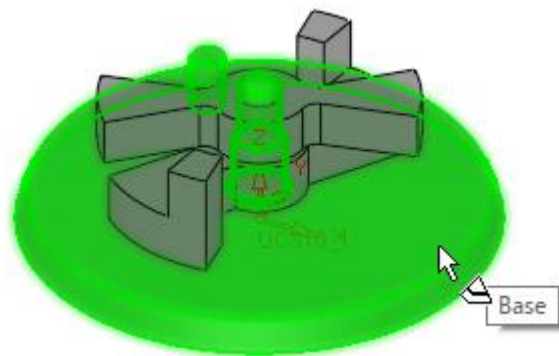
新規グループ

を選びます。

グループ名を

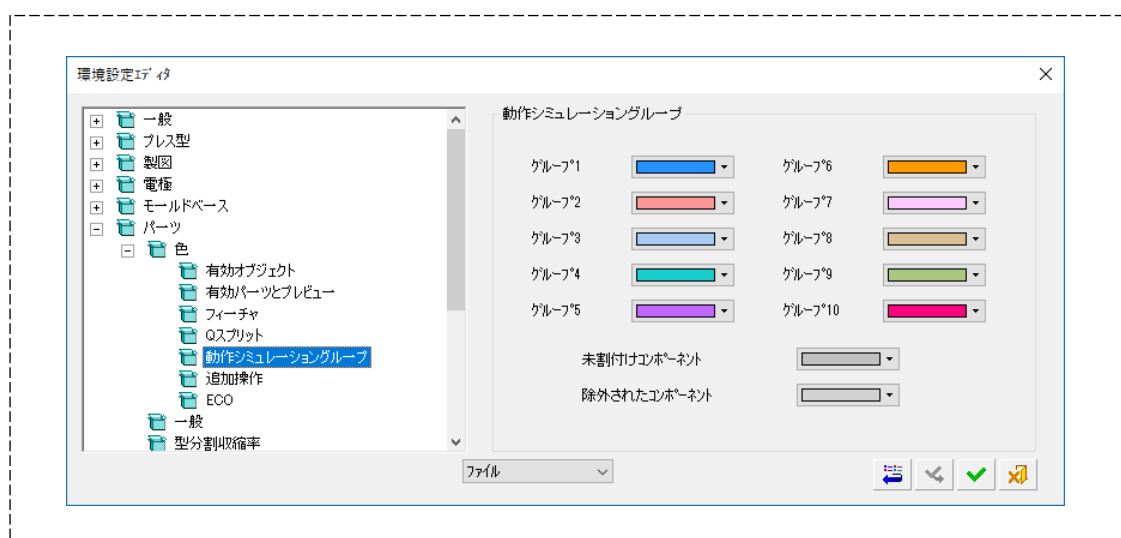
“01”

とします。



選択された **Base** の割付けが完了します。

動作シミュレーショングループの割付け色の初期値は、環境設定の中で変更できます。



同様に他のコンポーネントを別グループに割付けていきます。

〈グラフィック領域〉

Part B を選択

〈グループ 枠内〉

③〈ポップアップ〉

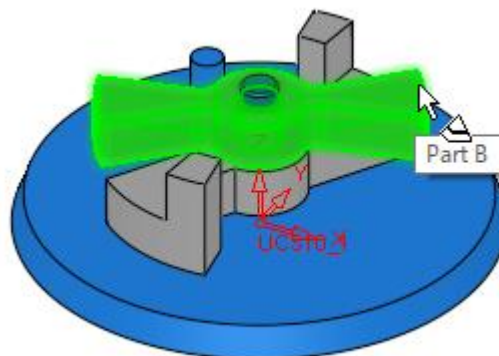
新規グループ

を選びます。

グループ名を

“02”

とします。



〈グラフィック領域〉

Part A を選択

〈グループ 枠内〉

③〈ポップアップ〉

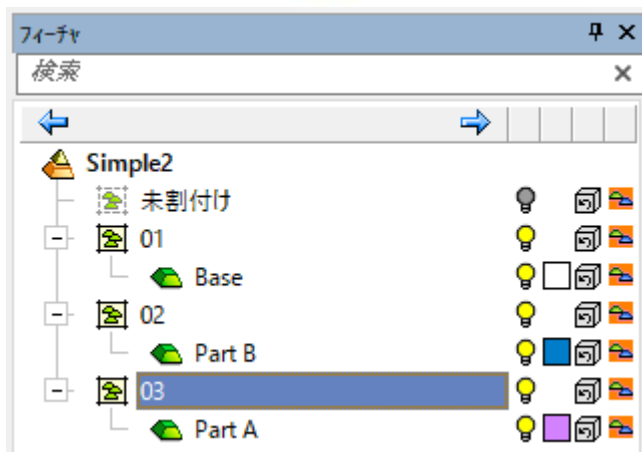
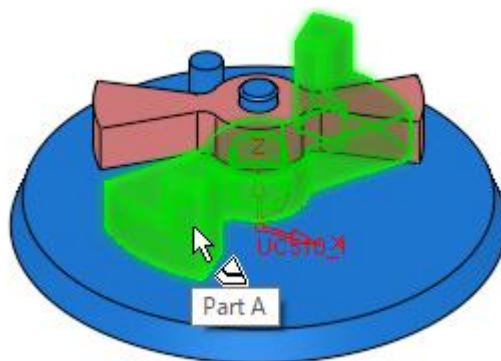
新規グループ

を選びます。

グループ名を

“03”

とします。




色を変更してみます。

グループ 01 の色をグループ 02 の色にしてみます。

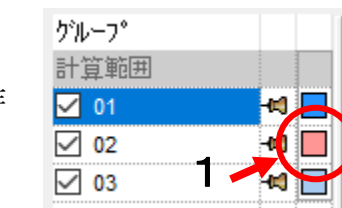
02 の色は標準色パレットに無いので、
ユーザー色に追加します。

グループ “02” の色を選択
(1)

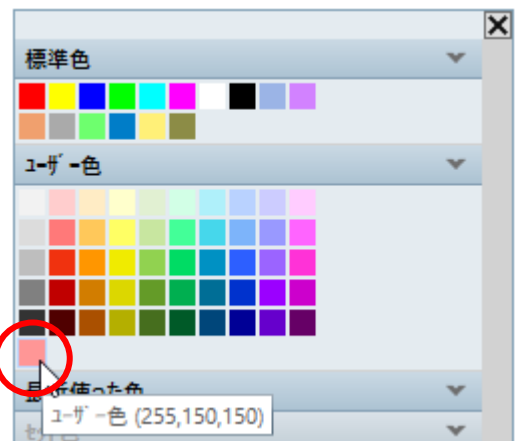
ツリーの色ではなく、動作
シミュレーション枠の色です。

 ユーザー色として追加

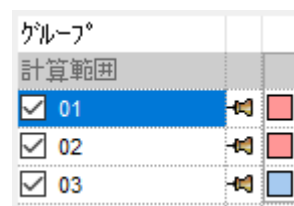
グループ “01” の色を選択
(2)

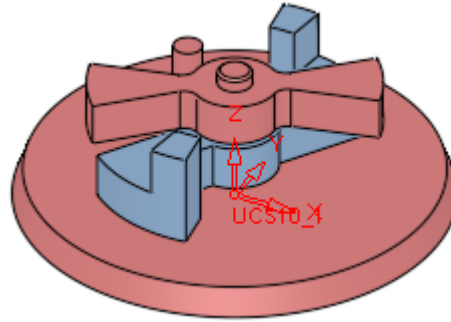


3



グループ “01” の色が “02” と同じになります。





グループ “02”の色も変更してください。

グループ “02”の色を選択
(1)

Lime (2)

グループ		
計算範囲		
<input checked="" type="checkbox"/>	01	
<input checked="" type="checkbox"/>	02	
<input checked="" type="checkbox"/>	03	

1

2

次に、グループ “01”だけを動作しないように固定しておきます。

“01”の を選択

グループ		
計算範囲		
<input checked="" type="checkbox"/>	01	
<input checked="" type="checkbox"/>	02	
<input checked="" type="checkbox"/>	03	

→

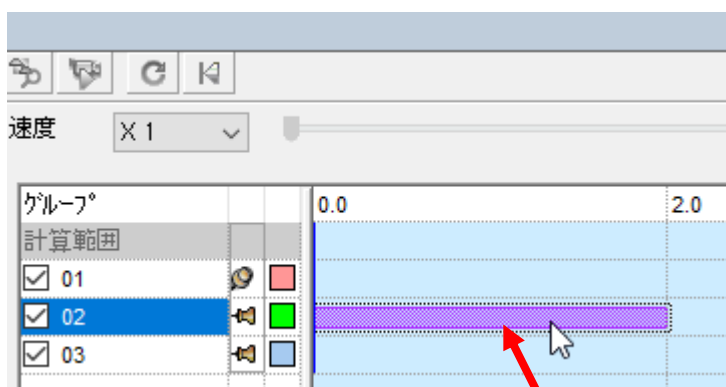
グループ		
計算範囲		
<input checked="" type="checkbox"/>	01	
<input checked="" type="checkbox"/>	02	
<input checked="" type="checkbox"/>	03	

2. 動作設定

今回の動作設定では、グループ ”01” が位置固定になっています。

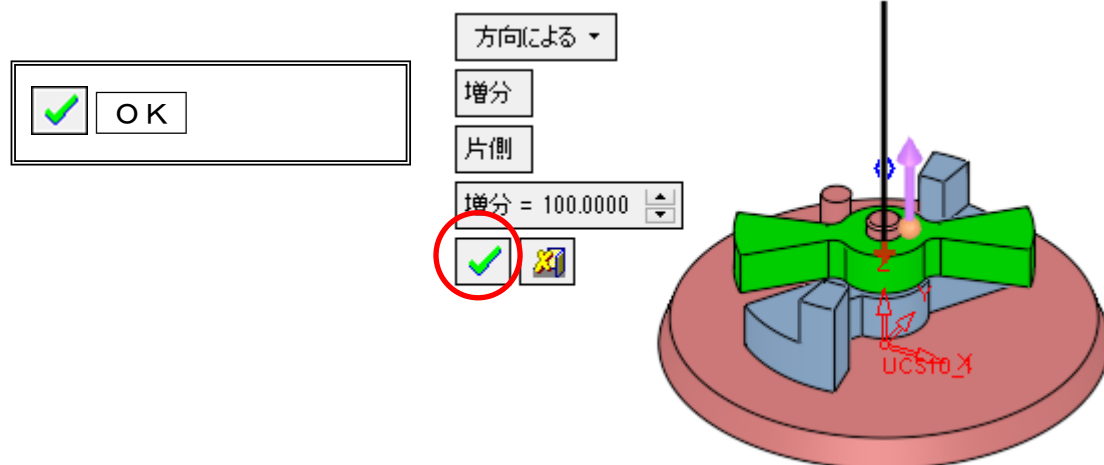
グループ ”02” を回転するように動作設定することで、グループ ”03” も動作させます。

グループ 02 の右のセルで
(1) ダブルクリック



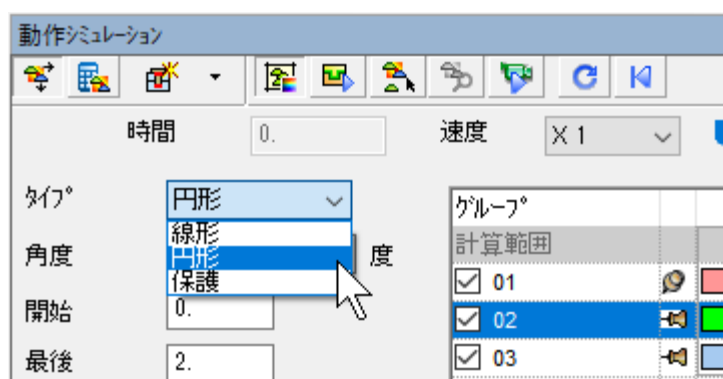
一旦、線形動作でそのまま確定し、後で回転動作に変更します。

1

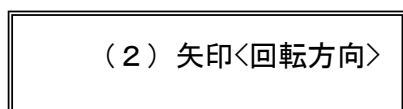
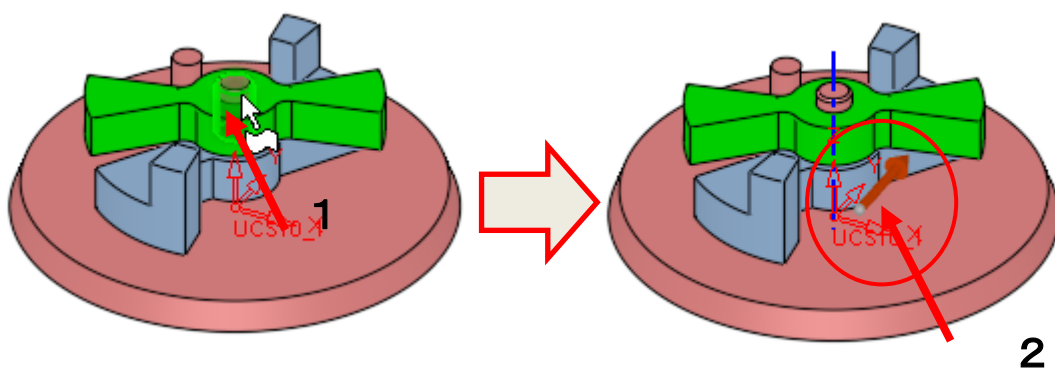
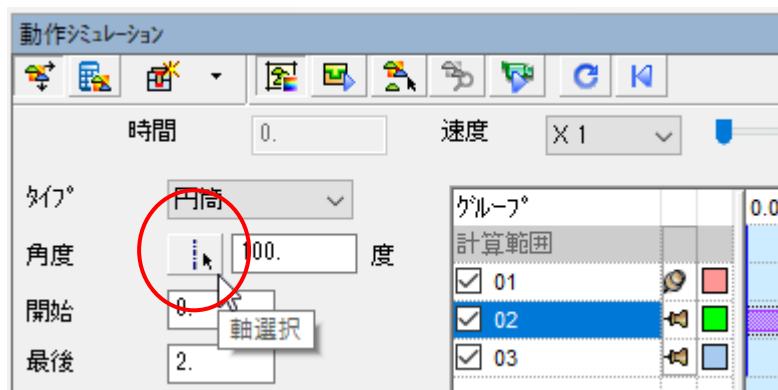
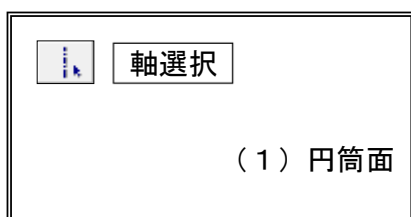


回転させたいので動作のタイプを円形に変更します。

線形から
円形 に変更



回転軸を設定にします。



動きを確認します。



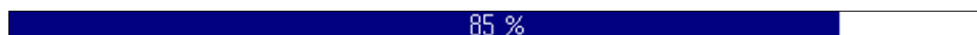
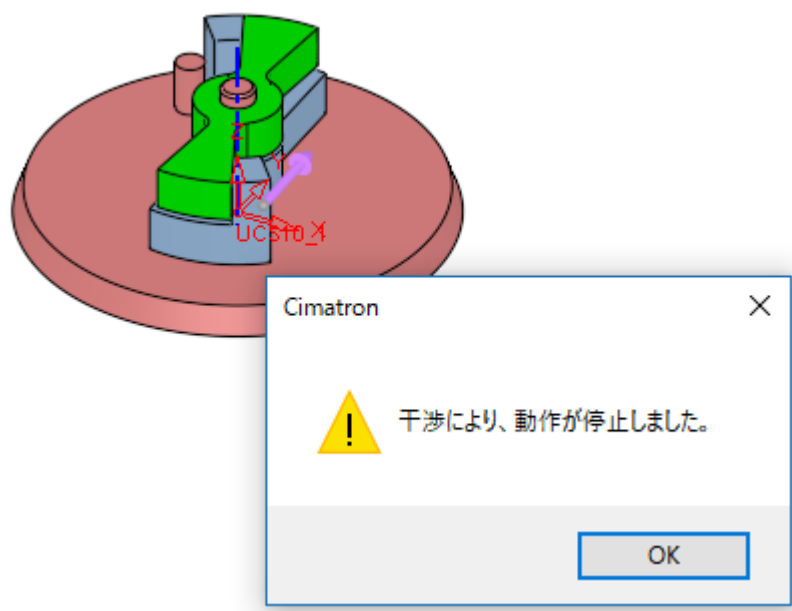
正しく回転するか、確認してください。

3. 動作計算

計算を実行します。



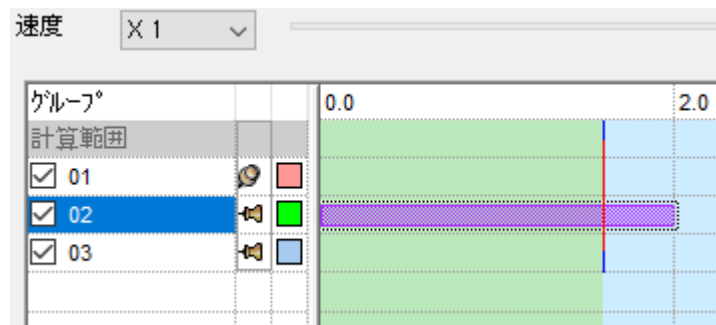
計算が実行され、回転動作による複数のオブジェクトの干渉が解析されます。



今回の場合、干渉が発生し、それ以上動作できなくなるので 100%の動作が完了する前に途中で解析が中断されます。

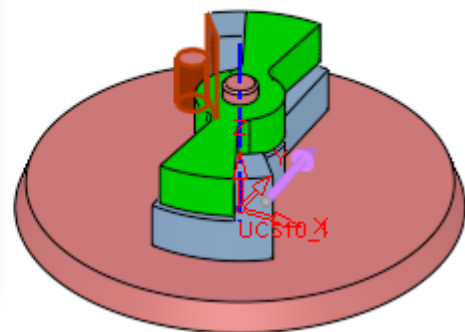
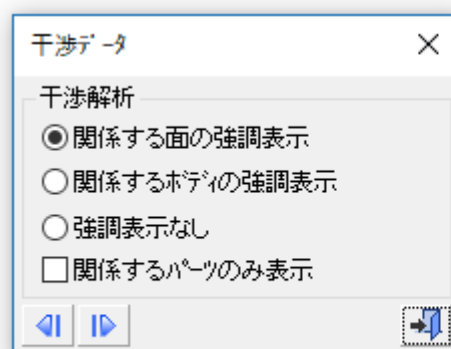


中断した時間がタイムライングリッド上に赤いラインで示されます。

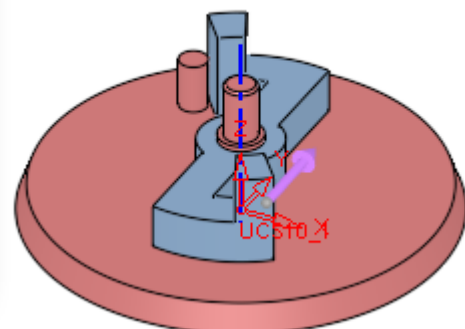
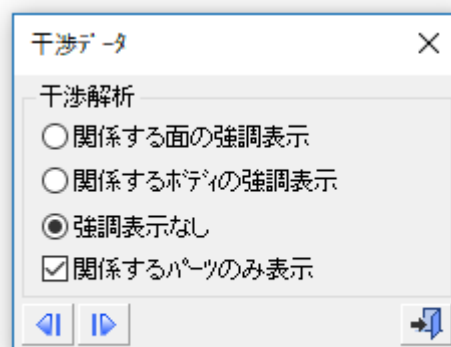


表示されているダイアログにて干渉箇所を確認します。

関係する面の強調表示

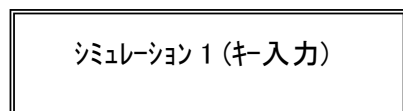
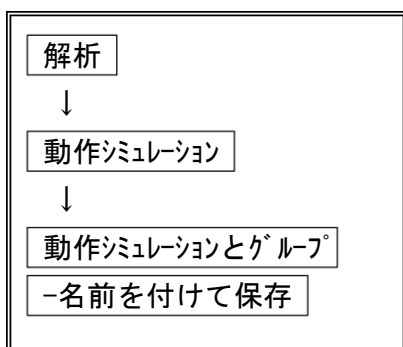
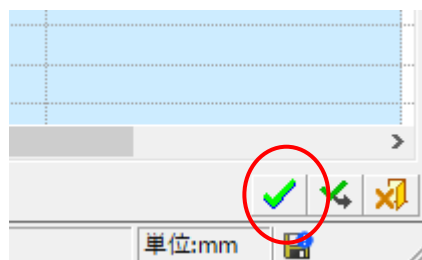


強調表示なし





シミュレーションを終了し、結果を保存します。



ファイルを保存し、終了します。

