

We have written an add-in that allows you to specify position and non-uniform scaling while creating a derived part.

尺度と位置の指定をして派生パーツを作成することができるアドインツール

Some potential uses of this add-in include:

想定している使い方

1. To simulate an iFeature where you add or remove material – use Sculpt to add and Split to remove material. Unlike iFeature you could edit the source and make the changes be reflected in the derived part.

素材を足したり引いたりするiFeatureのように使うことができます。素材を足すにはスカルプ、引くには分割を使います。iFeatureと違って、基準パーツの編集を派生パーツに反映させることができます。

2. To simulate an iFeature that places a sketch – useful for designing frames.

スケッチの配置、フレームの設計に便利です

3. To design a progressive die – you might want to place, with relative displacements, multiple parts representing different stages of a formed sheet metal part.

順送金型の設計、シートメタルパーツを各ステージに決められた間隔でいくつも配置することができます。

4. To copy a part with rotation – sometimes skeletally driven parts (e.g., four-bar linkage members) are not aligned with their “natural” coordinate system. This allows you to create desirable drawing views.

パーツを回転させてコピーできる。スケルトンで作ったパーツは基準軸に必ずしもあっていない場合があるが、これを使って望む方向の図面ビューを作成することができます

5. To derive a part with different scaling factors in X, Y and Z directions; this is useful for molds.

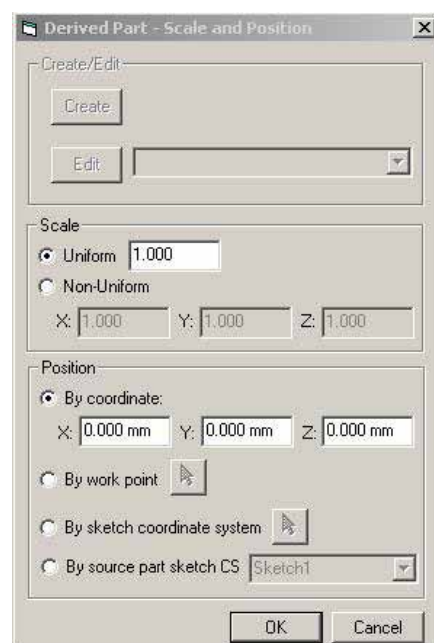
XYZの異尺度で派生することができます。モールドに便利です。

6. To integrate two skeleton systems that do not share the same coordinate system

座標系が一致しない二つのスケルトンを統合することができます。

7. To create scaled sketches.

拡大縮小したスケッチの作成ができます。



オリジナル



日本語版