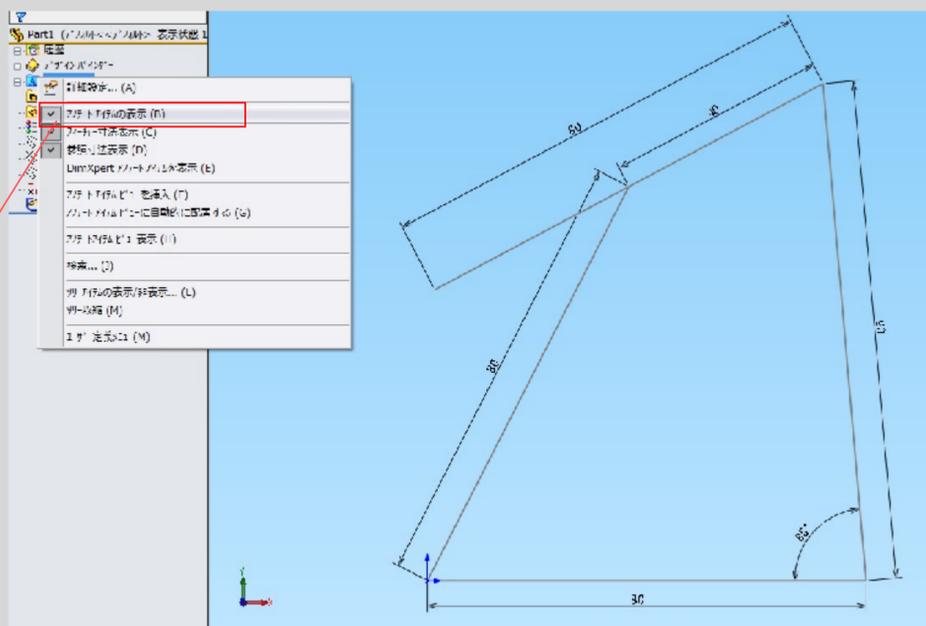


このような2Dスケッチのリンクが作動したときの1点の軌跡をトレースする場合、まずスケッチを寸法付けて完全拘束します。作動範囲を定義する寸法は初期値にしておきます。

スケッチを閉じた状態で、アノテートアイテムを表示しておきます。



点の軌跡を作成するスケッチが、2Dか3Dかを選択。

点の軌跡を作成するスケッチを、新規作成するか、既存のものを編集するかを選択。

新規の場合はスケッチ平面を、編集の場合は既存のスケッチを選択。

軌跡をトレースするスケッチ点を選択。

作動範囲を定義して、変化させる寸法を選択。

作動範囲となるゴール寸法の指定方法を選択。

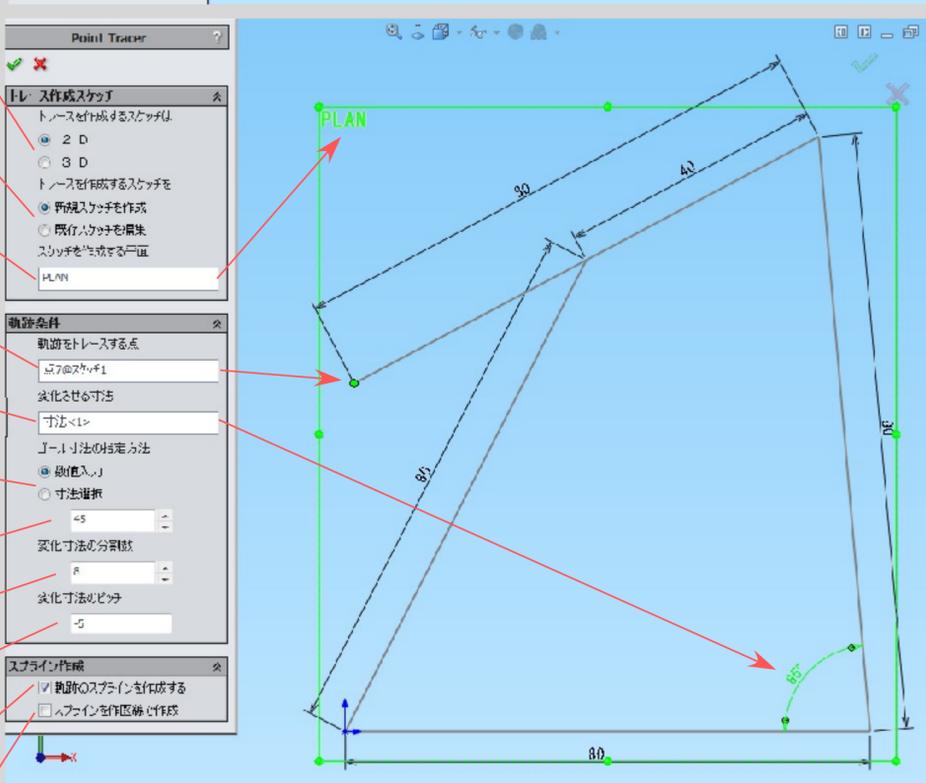
ゴール寸法が数値入力の場合、寸法値を入力。

作動範囲を何分割するかを入力

選択と入力に従って分割ピッチを計算して表示します。

トレースした点を結ぶスプラインを自動で作成する場合は選択。

作成するスプラインを作図線にする場合は選択。



OKボタンをクリックすると、分割寸法ごとに点を作成し、固定拘束をつけます。スプライン作成にチェックが入っている場合は、自動で点を結びます。

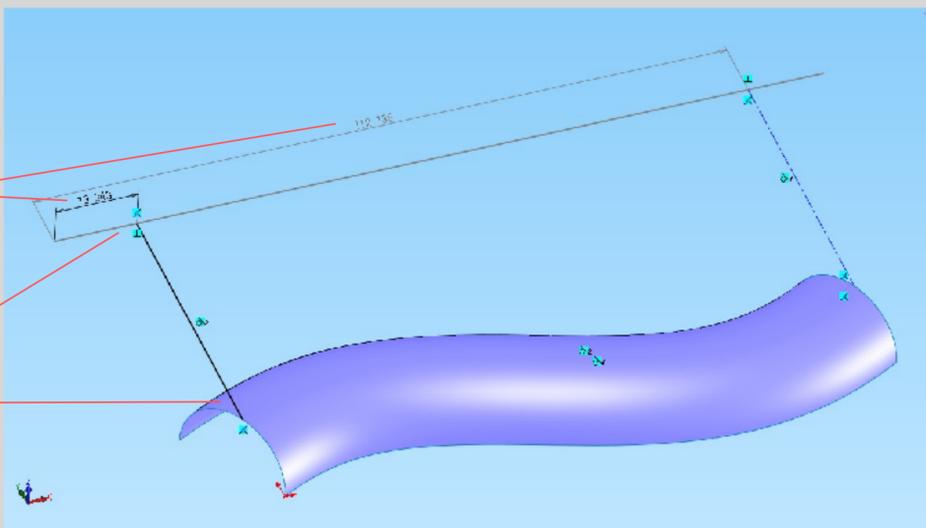


変化させるスケッチが3Dの場合

作動範囲を拘束を使って寸法付けておく。ゴール寸法は従動寸法でも可。

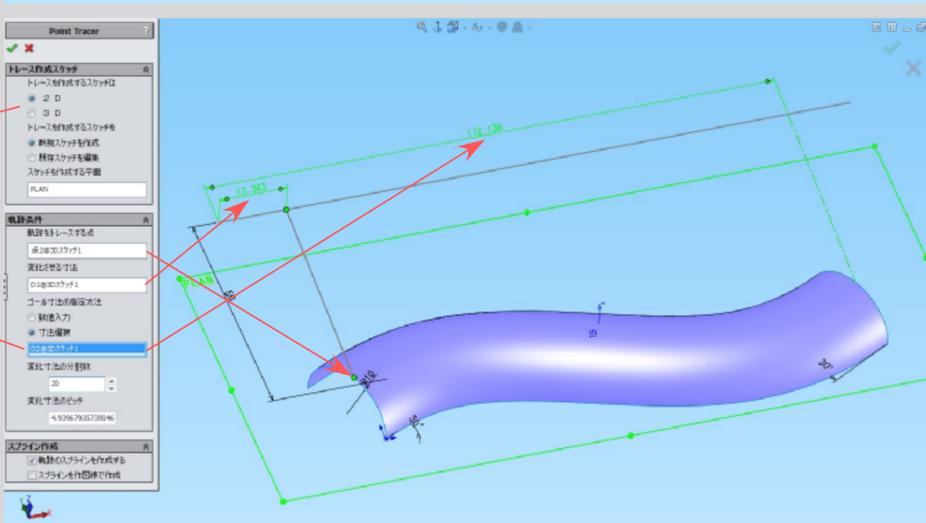
直線に垂直
端点は直線に一致

サーフェスに正接
端点はサーフェス上

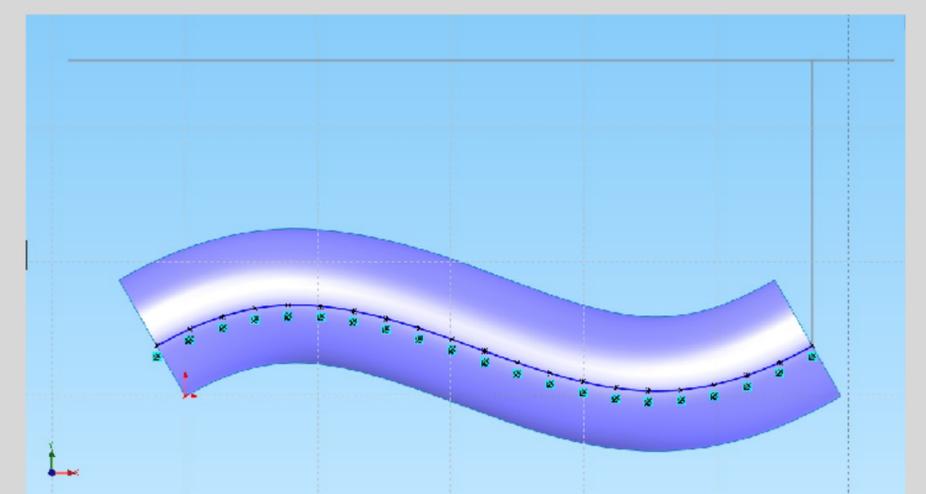


2Dを選択した場合は、トレース点をスケッチ平面に投影。

ゴール寸法の指定に寸法を選択。



OKボタンをクリックして軌跡を作成。



サーフェス上の軌跡を得るのに、3Dスケッチにトレース点を作成して、サーフェス上スプラインで結んでも良いですが、一旦2Dに投影した軌跡を作成してから、分割ラインでエッジを得る方が簡単だと思います。

得られたエッジを使ってスイープサーフェスを作成し、編みあわせを行うと、ちゃんと正接しているのがわかります。

