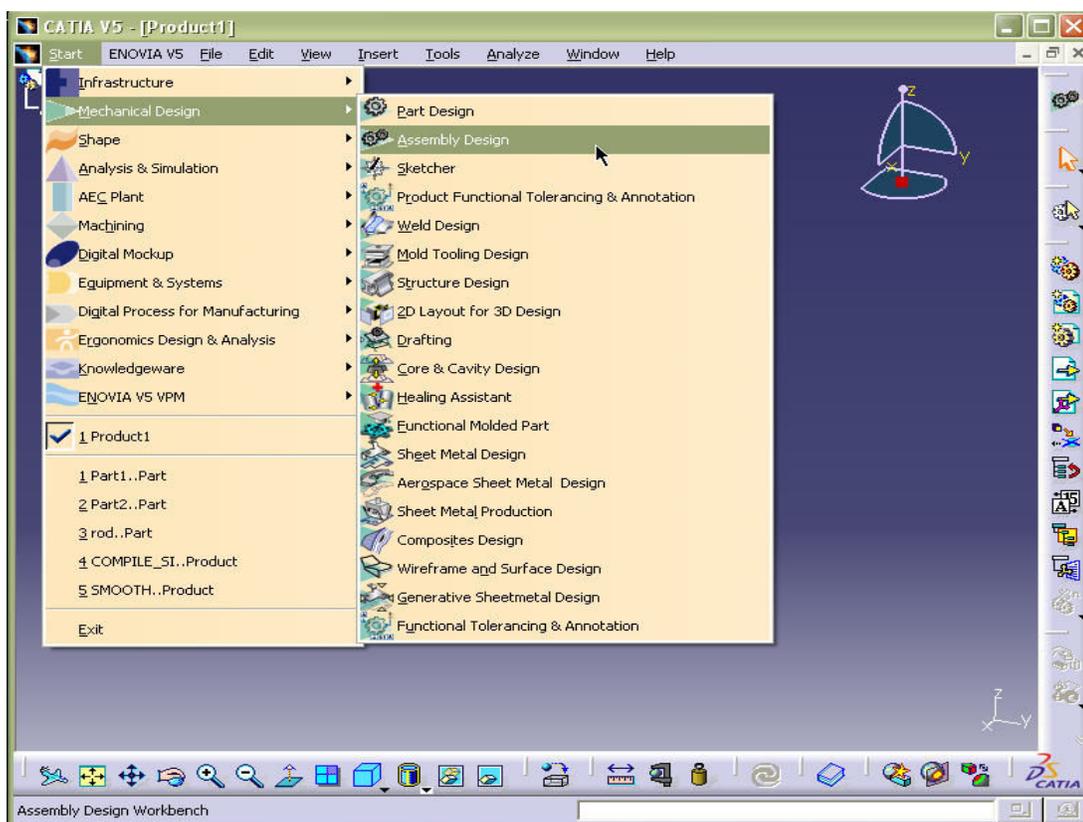


در این وبلاگ در مورد محیط

Assembly Design

بحث می شود .

ابتدا وارد محیط مورد نظر می شویم.

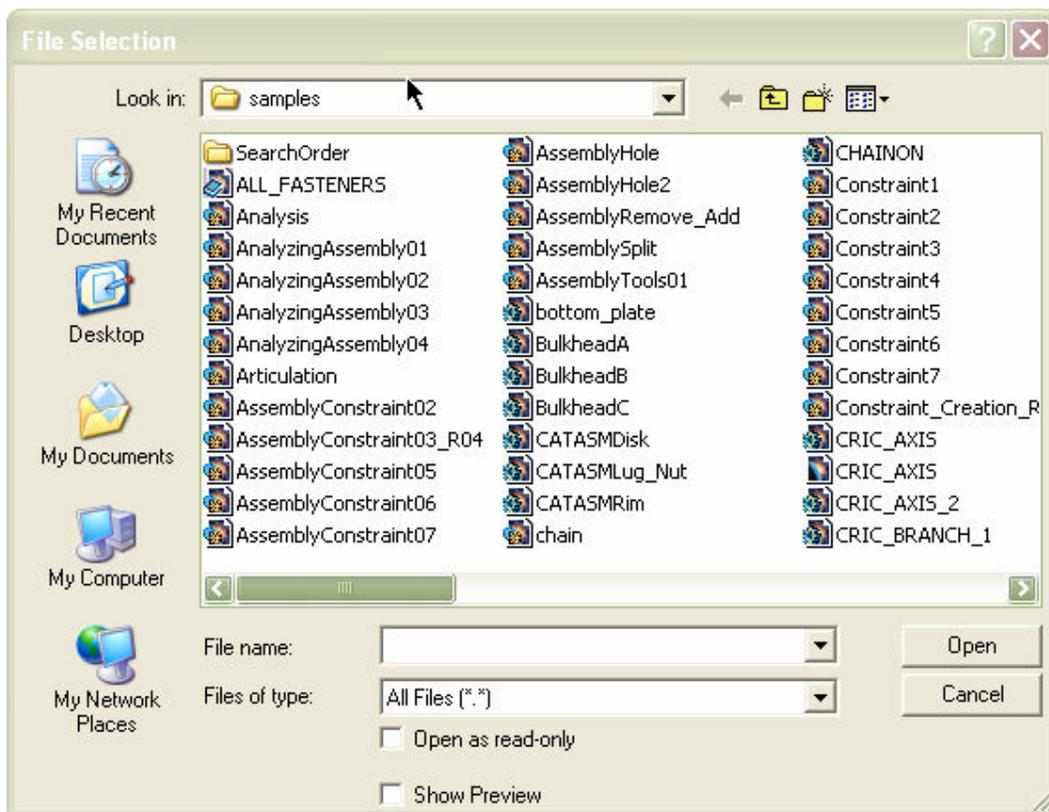


دستور فراخوانی مدل ذخیره شده

Existing components



با زدن این دکمه و کلیک بر نمودار مربوطه پنجره ای محاوره ای باز می شود.



و از ما می خواهد که فایل مورد نظر را باز کنیم و به این محیط وارد کنیم.

دستور

Components



برای دسته بندی بهتر نمودار درختی به کار می رود .

دستور

New product



منظور از این گزینه یعنی قطعه ای که از چند کامپوننت تشکیل شده باشد و به بیان دیگر این دستور هم برای دسته بندی و دسترسی آسانتر در نمودار درختی به کار برده می شود .

دستور

Replace components



به کمک این دستور می توانید ، جسمی را جایگزین جسم دیگر کنید . به این صورت که ابتدا دکمه مربوطه به آن را فشار می دهید و سپس جسم را در صفحه گرافیکی و یا از طریق نمودار درختی انتخاب کنید تا پنجره ای جدید باز شود و قطعه مورد نظر را از شما بخواهد .

دستور

Generate numbering



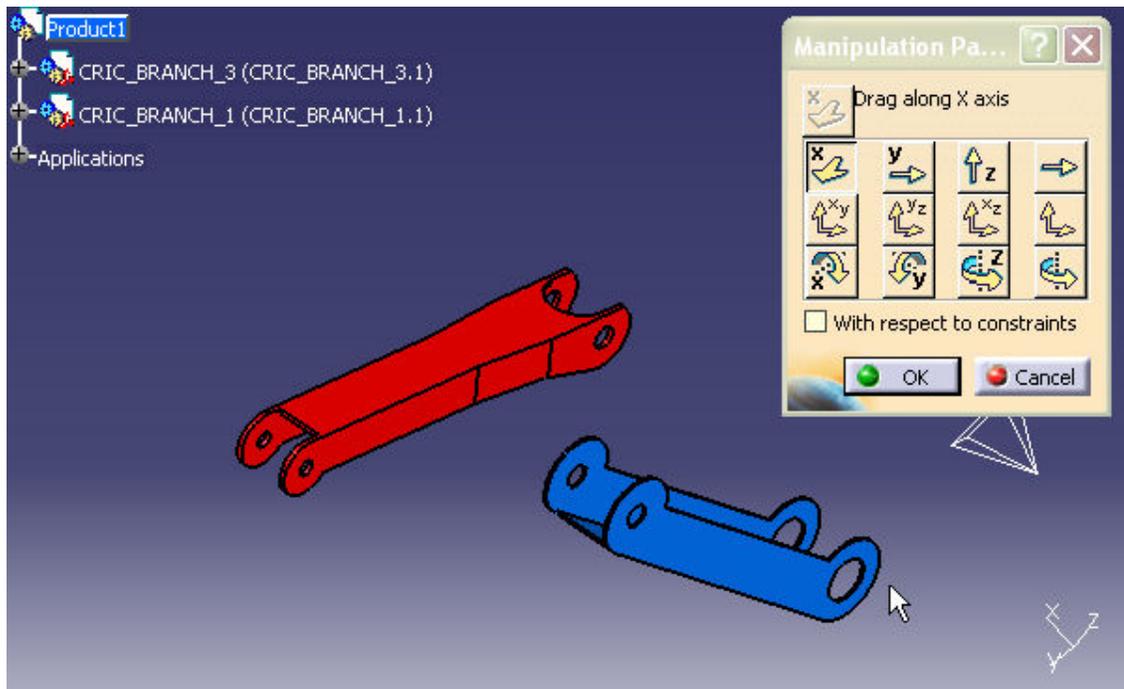
با استفاده از این دستور می توانید ، اجزا مورد نظر را شماره گذاری کنید تا دسترسی به آن ها راحتتر انجام شود .

دستور

Manipulation



این دستور برای جابجایی و چرخش اجزا مورد نظر به کار می رود. ابتدا دکمه مورد نظر را می زنیم و سپس جسم مورد نظر را انتخاب می کنیم، با این کار پنجره ای محاوره ای مطابق شکل باز می شود.



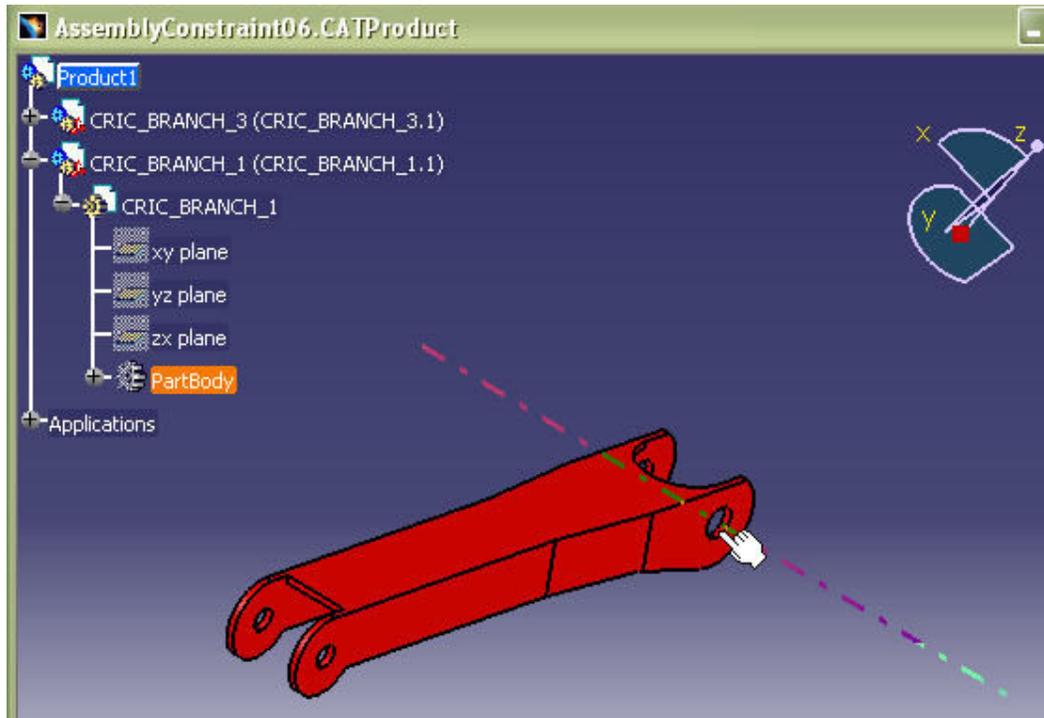
و با مشخص کردن جهت حرکت و یا جهت چرخش در جعبه محاوره ای و با درگ کردن و کشیدن، جسم به طرف مورد نظر هدایت می شود.

دستور

Coincidence constraint



با این دستور می توانید قید گذاری محوری را انجام دهید، به این صورت که با زدن دکمه مورد نظر و انتخاب محورهای مورد نظر مطابق شکل داریم.

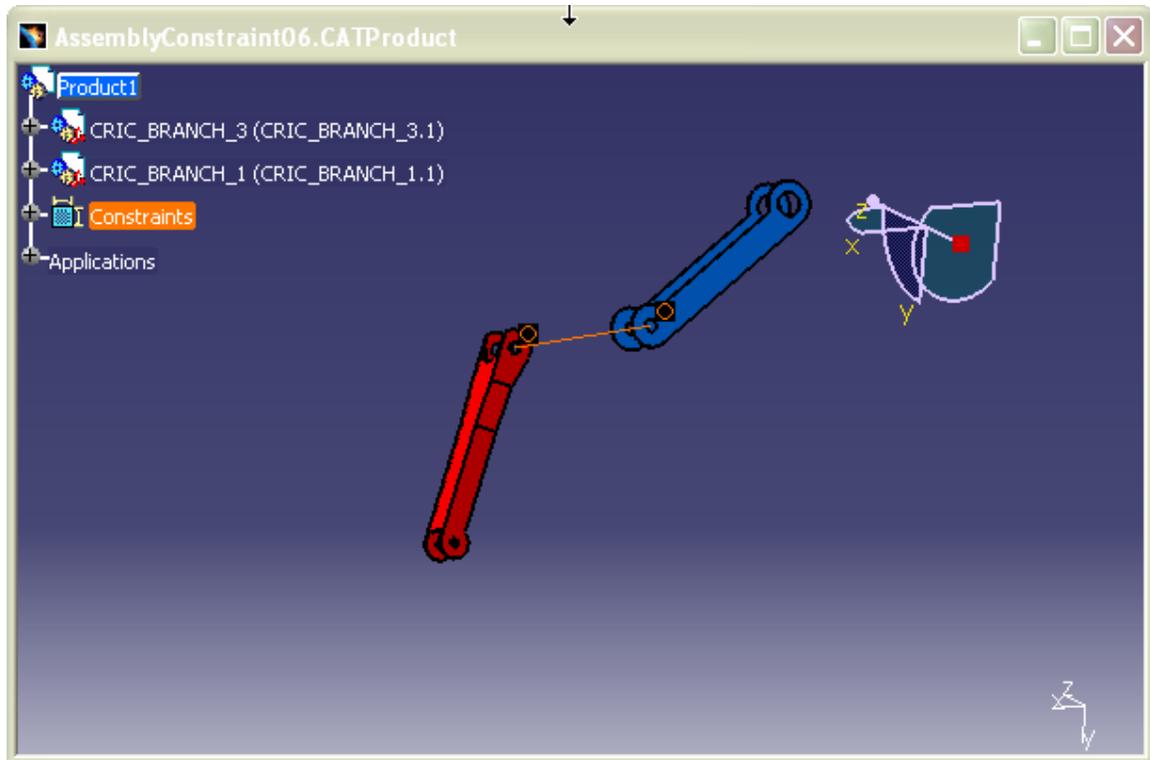


پس از انتخاب دو محور مورد نظر و زدن دکمه

Update



داریم.



یعنی توانستیم یک قید محوری بین این دو تعریف کنیم.

دستور

Contact constraint

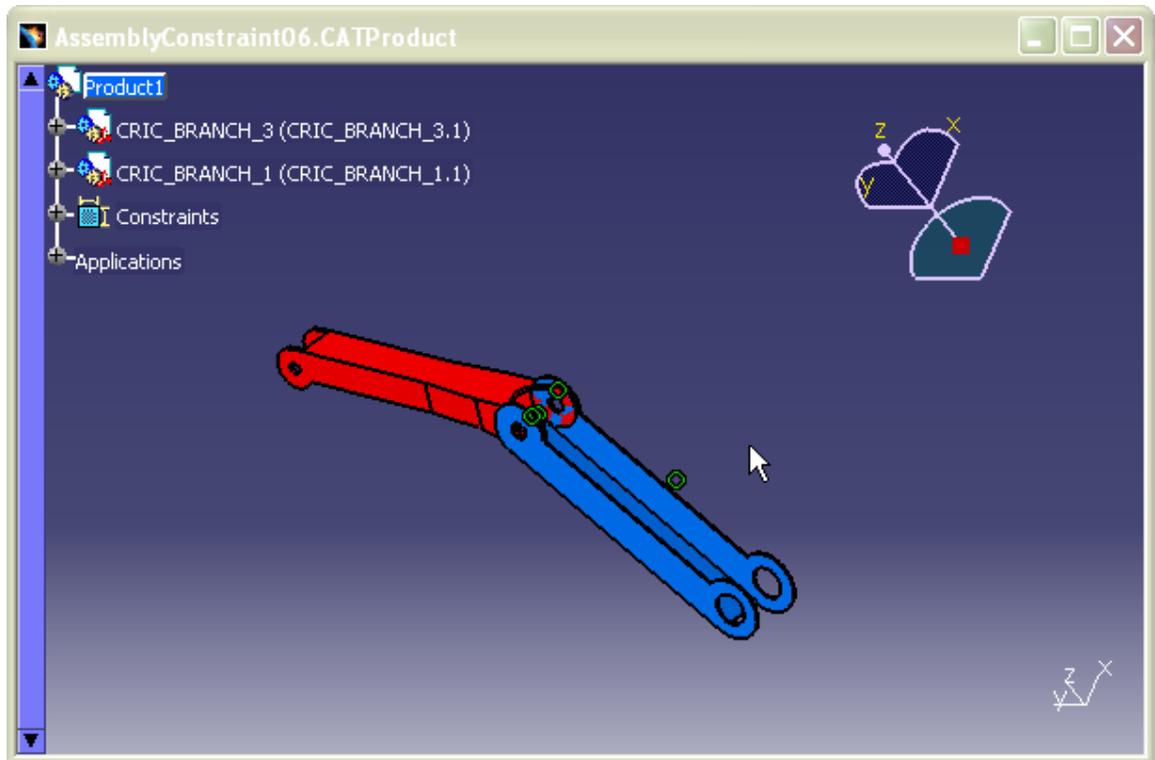


برای چسباندن دو سطح مزبور به کار می رود، به این صورت که با زدن دکمه و انتخاب دو جسمی

که می خواهیم به هم بچسبند و سپس زدن دکمه

Update

داریم.



که توانستیم دو سطح مزبور را به هم بچسبانیم .

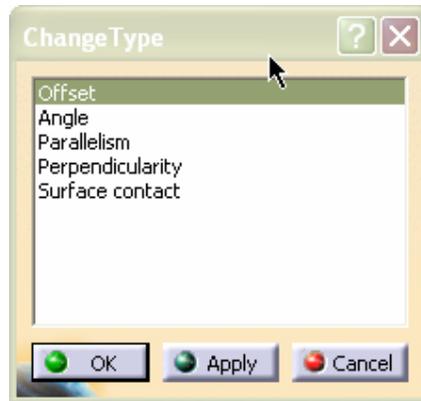
دستور

Change constraint



برای تغییر نوع قیدها می توان از این دستور استفاده کرد .

با زدن این دکمه و انتخاب قید مزبور پنجره ای مطابق شکل باز می شود ؛



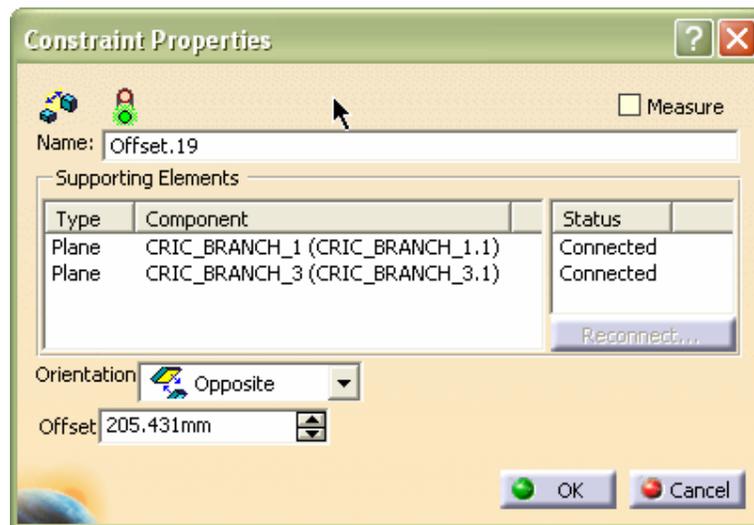
و ما می توانیم انواع قید های دیگر را جایگزین این قید گردانیم.

دستور

Offset constraint



این قید وقتی به کار می رود که دو سطح فاصله ای از هم داشته باشند . با زدن این دکمه و انتخاب دو سطح مزبور پنجره ای مطابق شکل زیر باز می شود و از ما سوال می پرسد که :



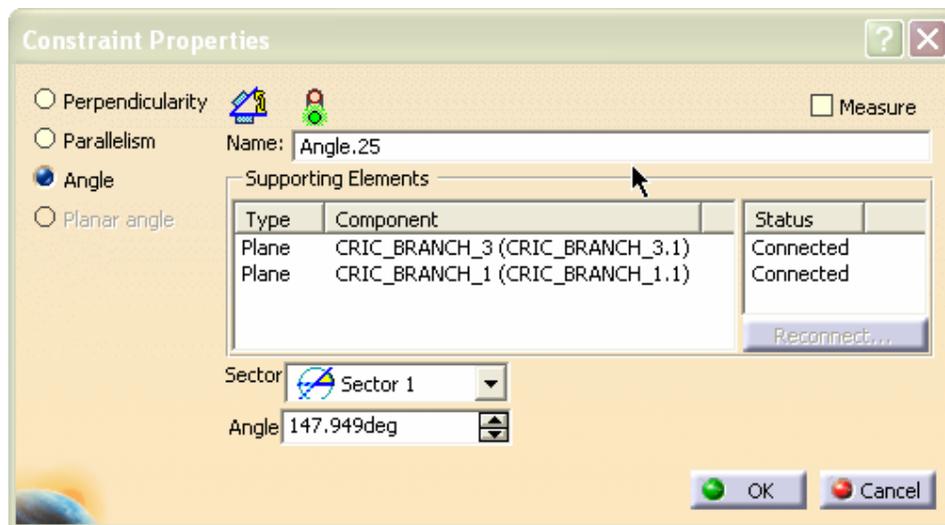
فاصله بین دو سطح چقدر باشد؟ و ما فاصله را می دهیم ، تا قید مورد نظر گذاشته شود .

دستور

Angle constraint



از این دستور برای قید زاویه ای بین دو سطح استفاده می شود. ابتدا دکمه مربوطه را می زنیم و سپس دو سطح مورد نظر را استفاده می کنیم، تا پنجره ای مانند شکل زیر باز شود.



که سه حالت برای آن پیش بینی شده است که با زدن هر کدام می توان شیوه مربوطه را به نمایش گذاشت.

دستور

Fix components



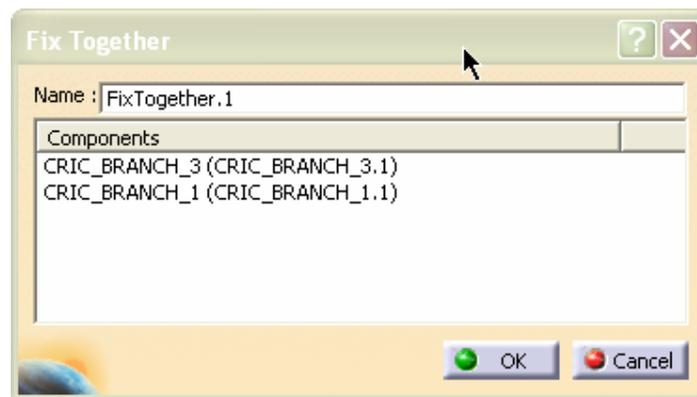
برای اینکه فقط یک کامپوننت (جسم) را سر جای خود فیکس و یا ثابت کنیم می توانیم از این دستور استفاده کنیم. (با زدن و انتخاب کردن جسم مورد نظر)

دستور

Fix together



برای این که وضعیت چند جسم را نسبت به هم ثابت کنیم، از این دستور استفاده می شود. با زدن این دکمه، پنجره ای محاوره ای مطابق شکل باز می شود و از ما می خواهد اجسام مختلف را در لیست مورد نظر وارد کنیم.



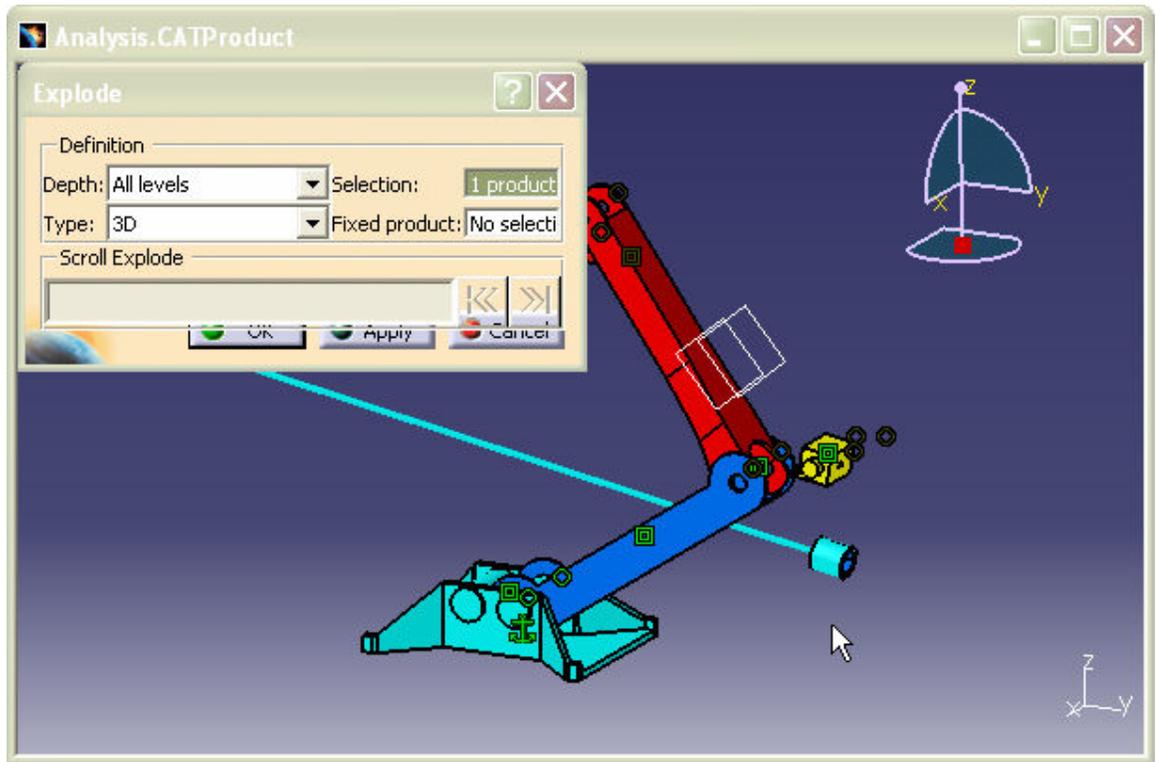
دستور

Explode



این دستور نمای انفجاری شکل را نشان می دهد.

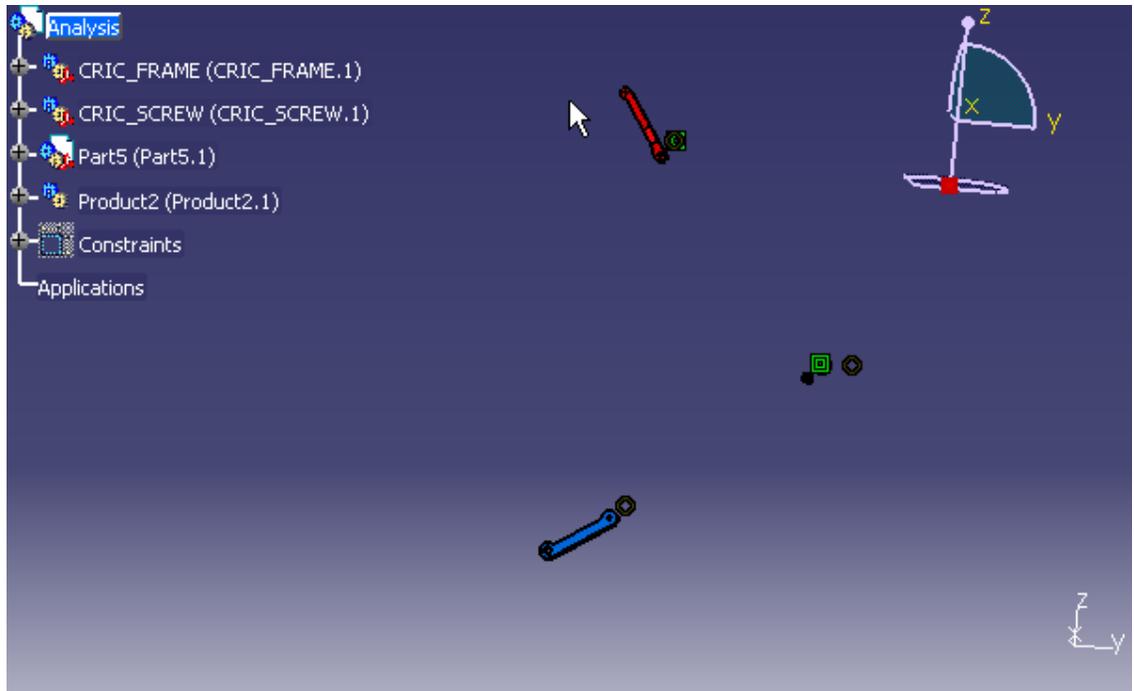
با زدن این دکمه پنجره ای مطابق شکل باز می شود.



با

Ok

کردن نما انفجاری شکل نمایان می شود.



این کار برای درک بهتر جسم مورد نظر انجام می شود .

نویسنده و ناشر : مصطفی عسکری

تمام حقوق مادی و معنوی این اثر محفوظ است .

جهت کسب اطلاعات بیشتر به آدرس اینترنتی زیر مراجعه کنید .

وبلاگ مهندسی هوافضا و مکانیک

<http://designer-2006.blogfa.com/>

یا با آدرس ایمیل زیر مراجعه کنید .

Kappa_221@yahoo.com

پایان