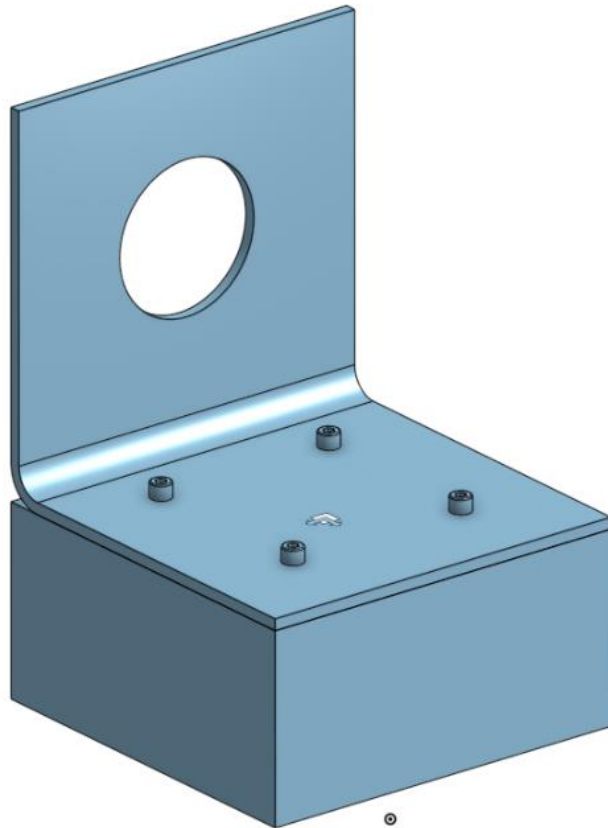


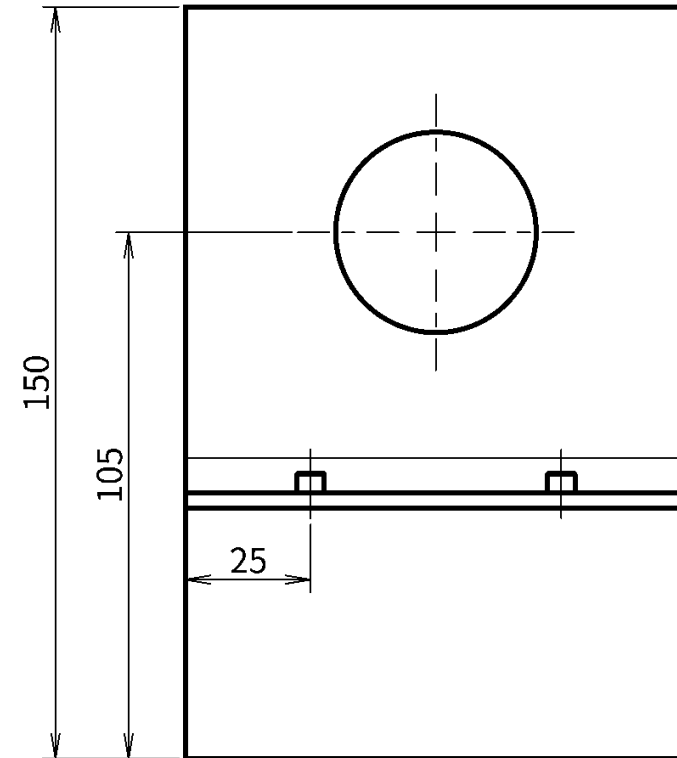
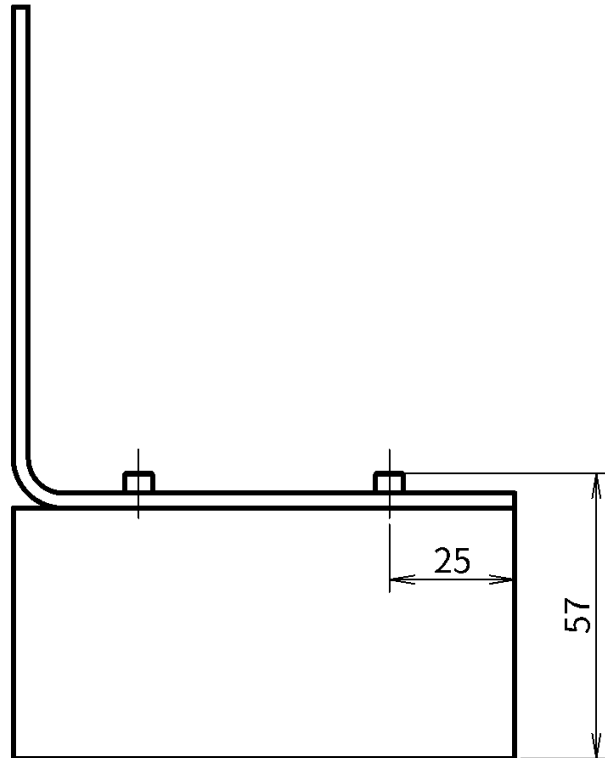
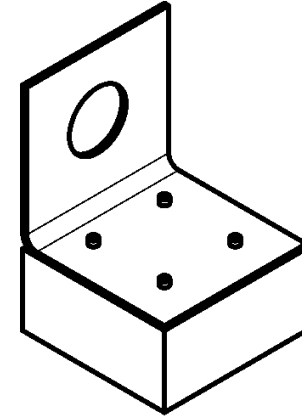
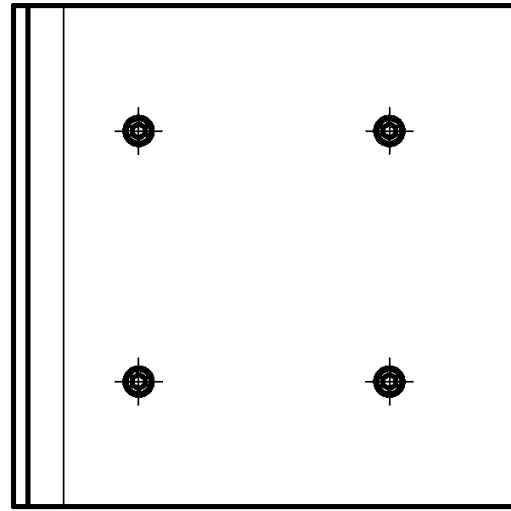
アセンブリ

3つのパーツの組み立て

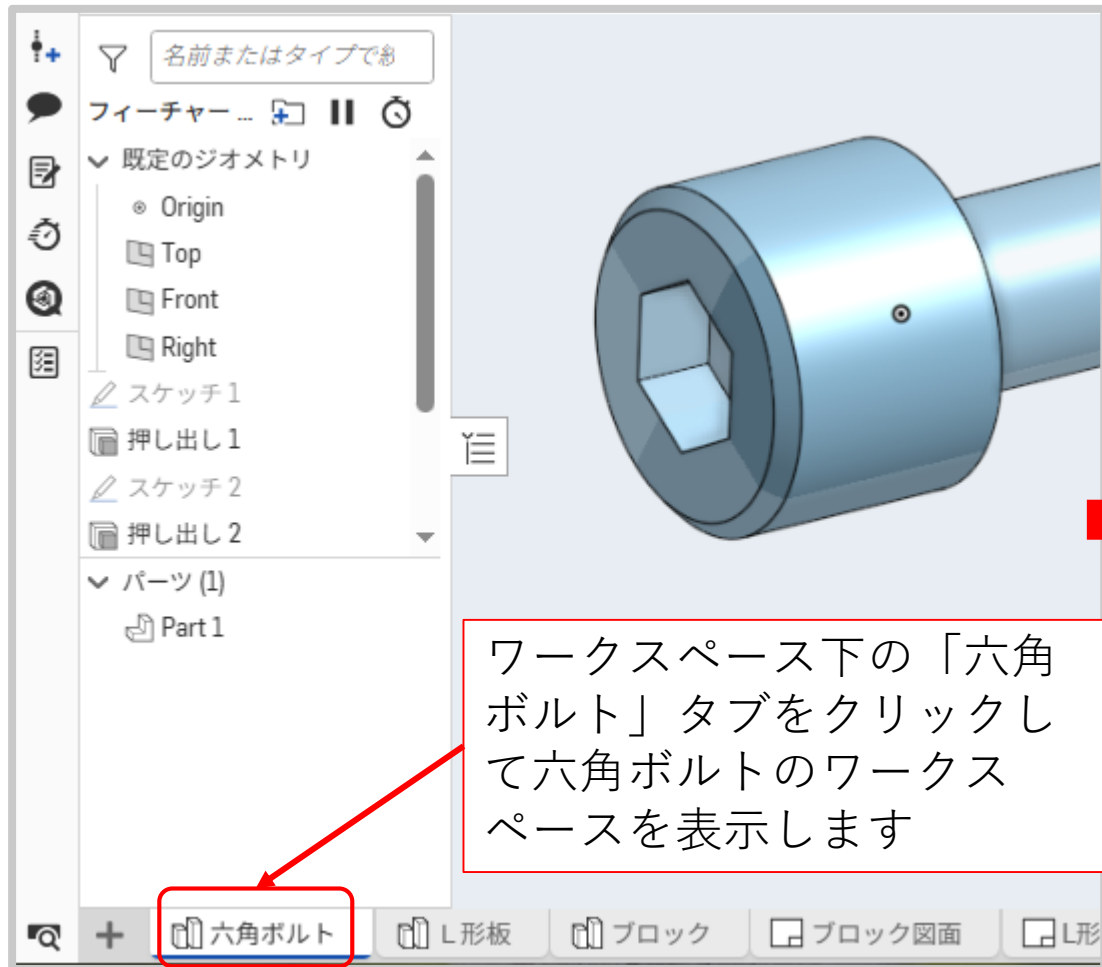


2026.3.25

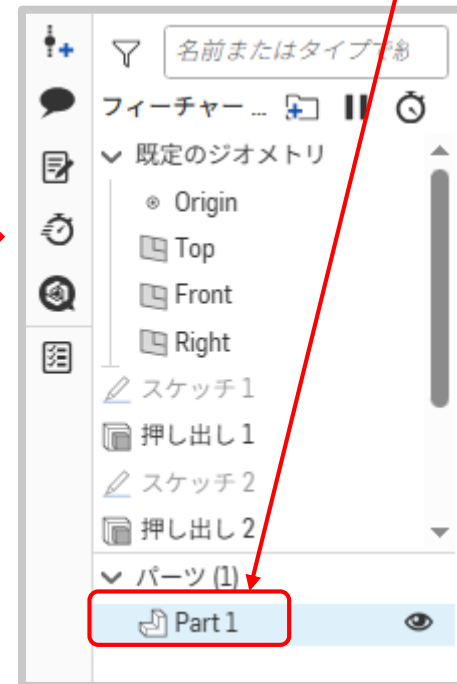
右図のアセンブリの
「組み立て図」
を作成しよう



アセンブリ 3つのパーツを組み立てる 各パーツに名前を付ける



ワークスペース左の
フィーチャーリストの
下にある「Part1」を
右クリックします



ダイアログが現れる
ので「名前を変更」
を左クリックします



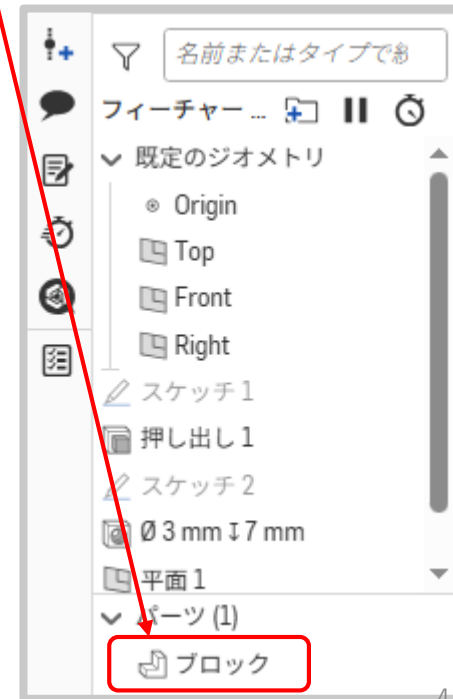
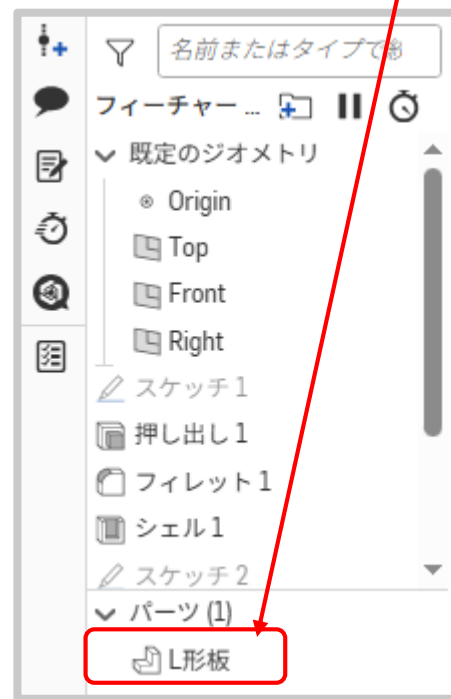
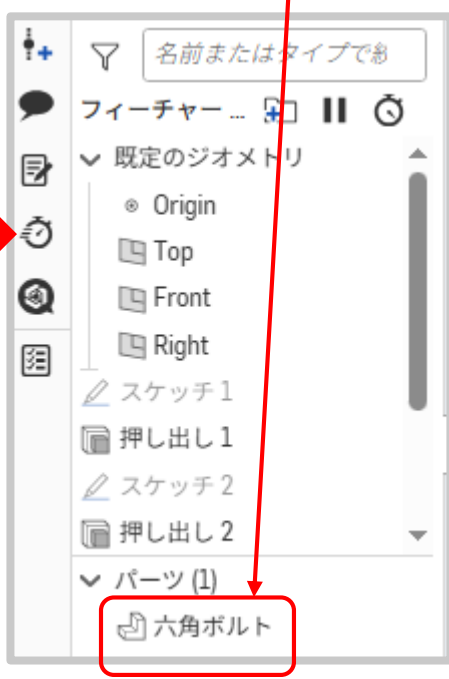
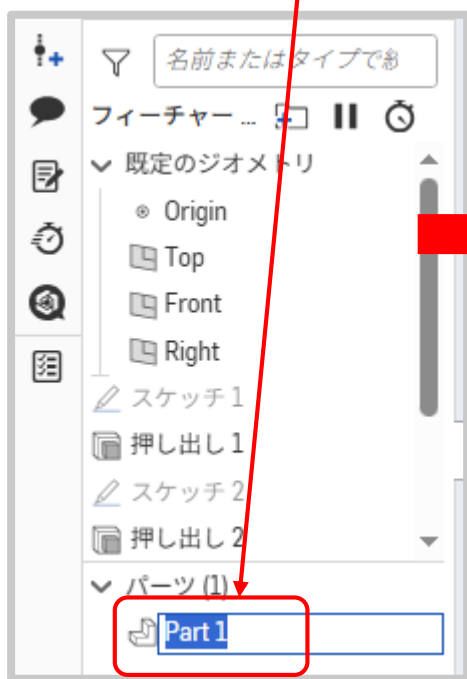
アセンブリ 3つのパーツを組み立てる

各パーツに名前を付ける

フィーチャーリストのパーツ名「Part1」を変更できるようになるので「六角ボルト」と入力します

パーツ名が「六角ボルト」になります

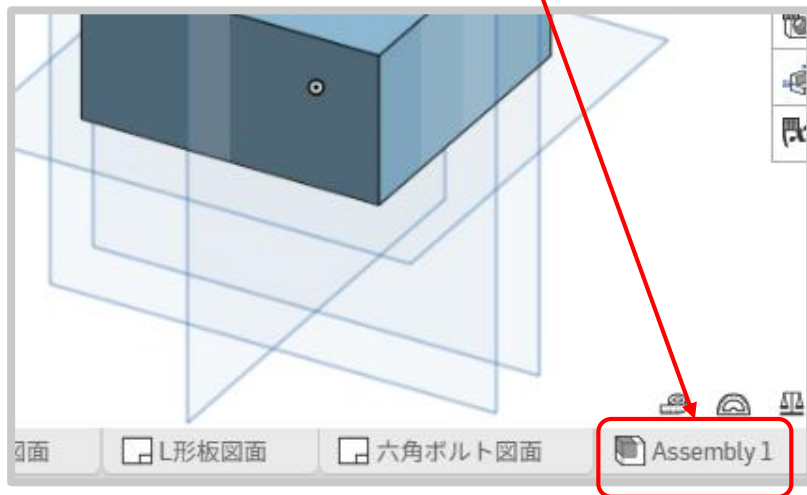
同様に「L形板」「ブロック」タブをクリックして、パーツの名前を「L形板」「ブロック」に変更します



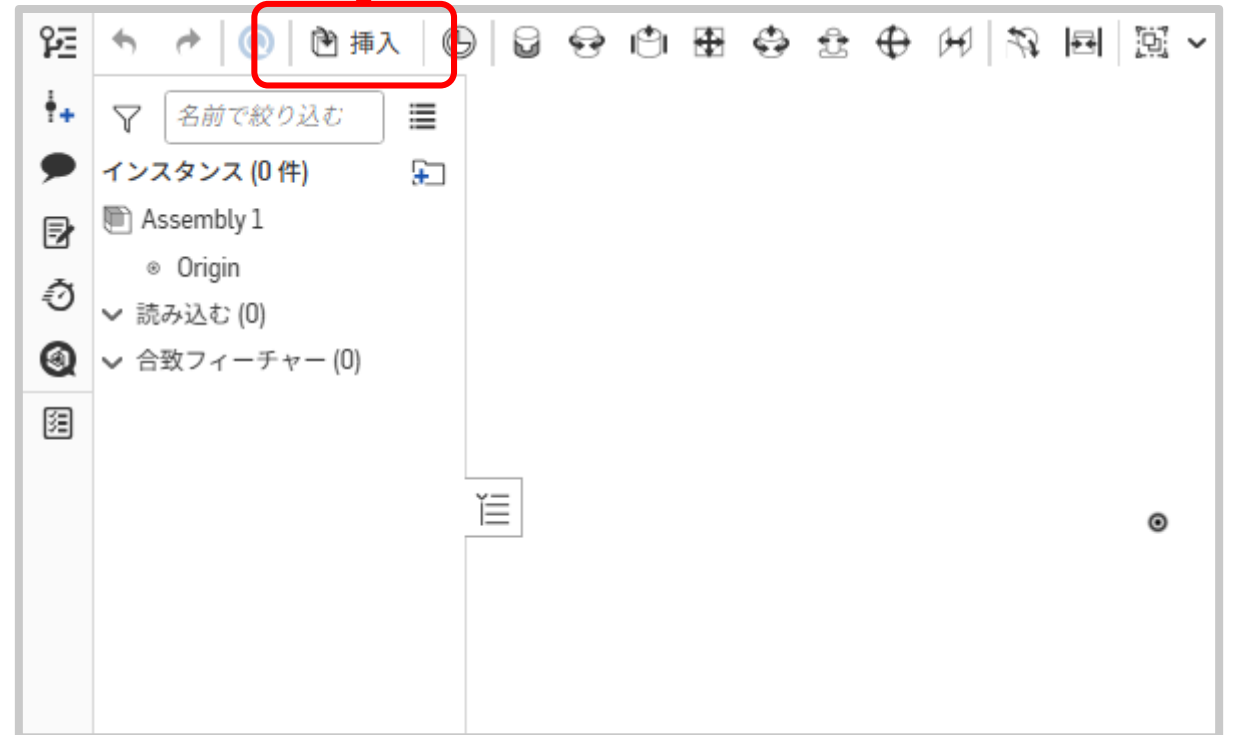
アセンブリ 3つのパーツを組み立てる

アセンブリを開始します

ワークスペース下部の
「**Assembly1**」タブをクリックします



1. 空白のアセンブリのワークスペースが開きます
2. ツールバーの「挿入」タブをクリックします

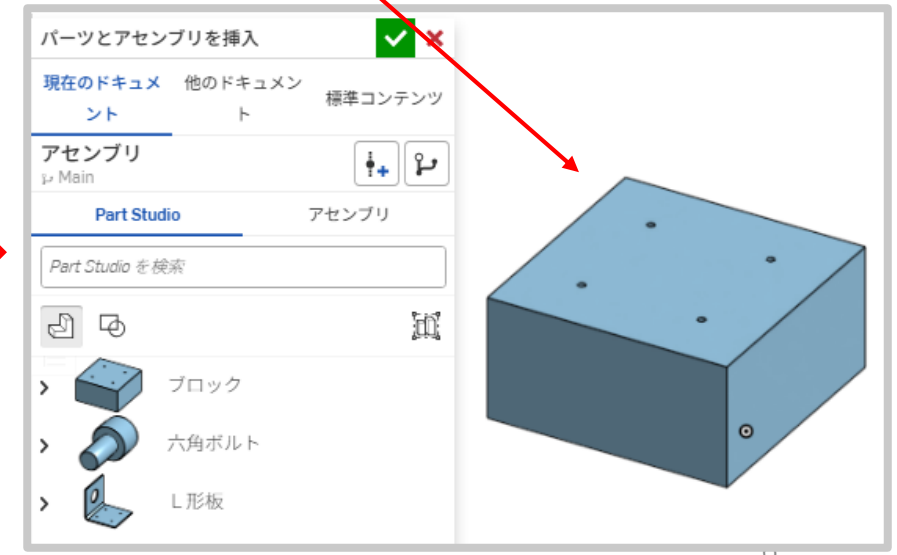
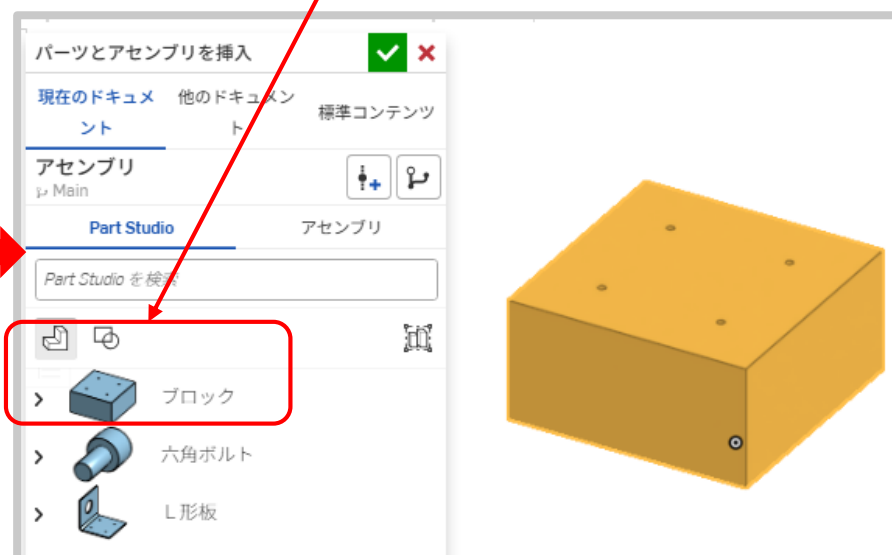


アセンブリ 3つのパーツを組み立てる

アセンブリを開始します

1. 「パーツとアセンブリを挿入」リストが現れます
2. 3つのパーツ「ブロック」「六角ボルト」「L形板」が表示されています

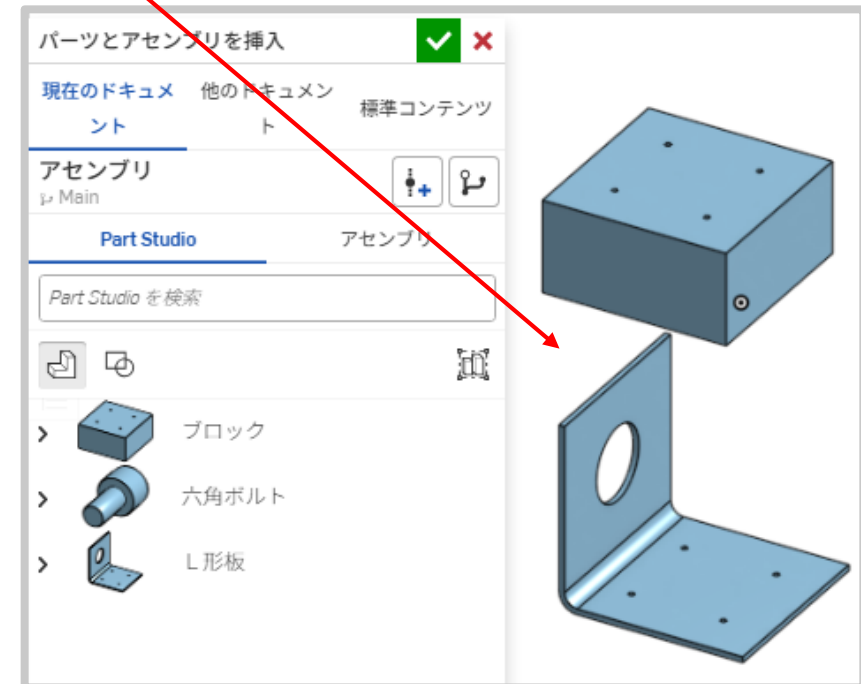
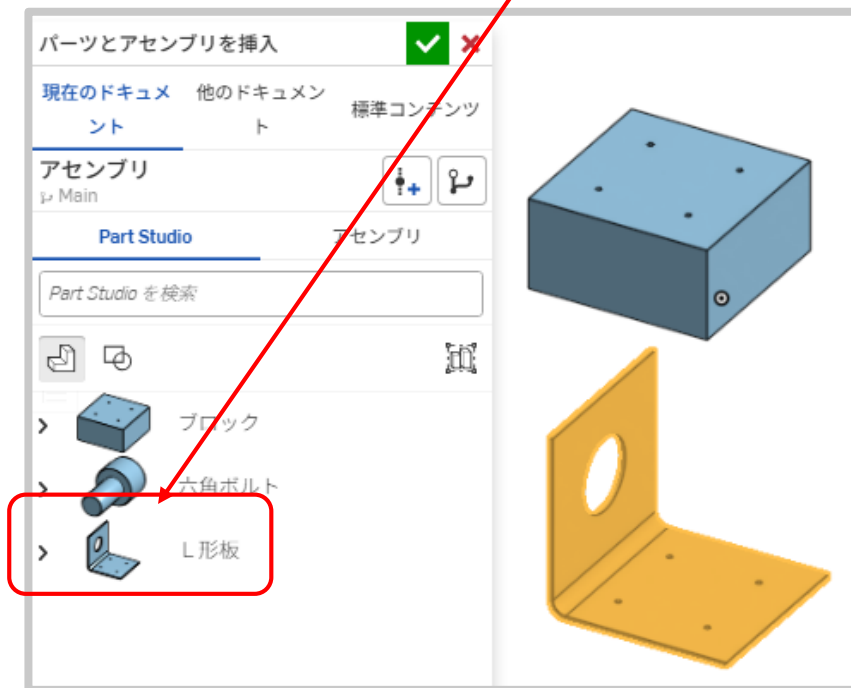
1. リストの「ブロック」を左クリックします
2. ワークスペースにオレンジ色のブロックが現れます
3. ワークスペース上で左クリックすると確定します



アセンブリ 3つのパーツを組み立てる

アセンブリを開始します

1. 同じようにリストの「L形板」をクリックします
2. ワークスペースにオレンジ色のL形板が現れます
3. ワークスペース上で左クリックすると確定します



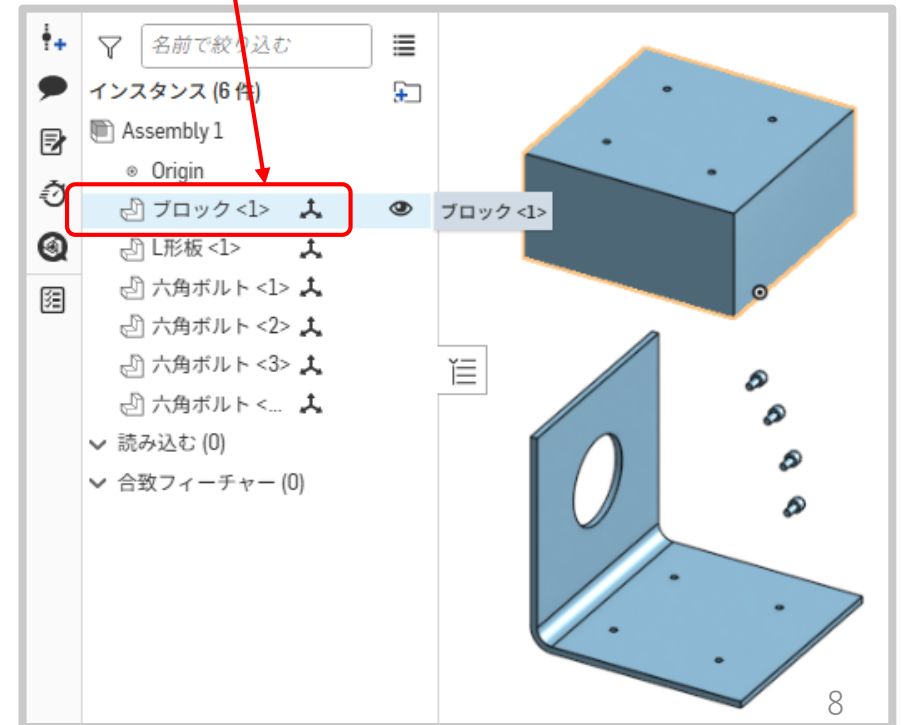
アセンブリ 3つのパーツを組み立てる

アセンブリを開始します

1. 同じようにリストの「六角ボルト」をクリックします
2. ワークスペースにオレンジ色のL形板が現れます
3. ワークスペース上で左クリックすると確定します
4. 1～3をさらに3回繰り返して全部で4個の六角ボルトをワークスペース上に追加して、緑チェックを押して確定します

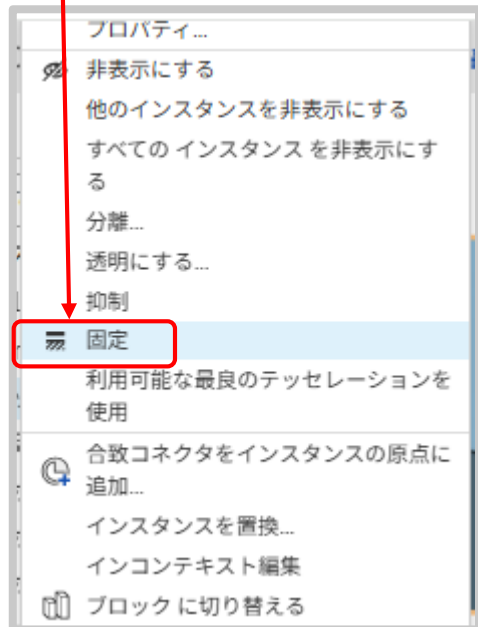


ワークスペース左のフィーチャーリストの「ブロック」を右クリックします

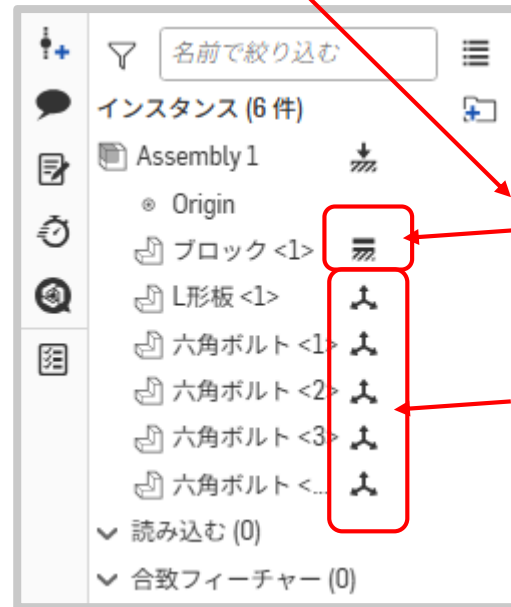


アセンブリ 3つのパーツを組み立てる アセンブリ作業

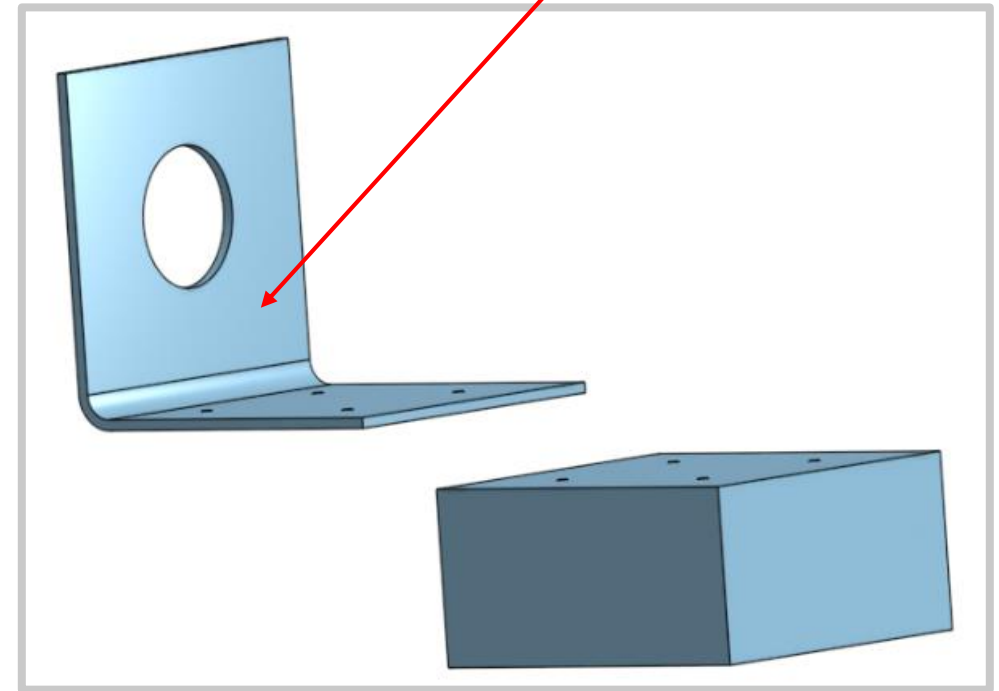
1. 「プロパティ」が現れるので固定をクリックします
2. ブロックが**固定**され移動も回転もできなくなります（アセンブリ作業の基準とするためです）



1. 下図のフィーチャリストの「A」はパーツが固定されていることを示します
2. 「B」は移動・回転できることを示します

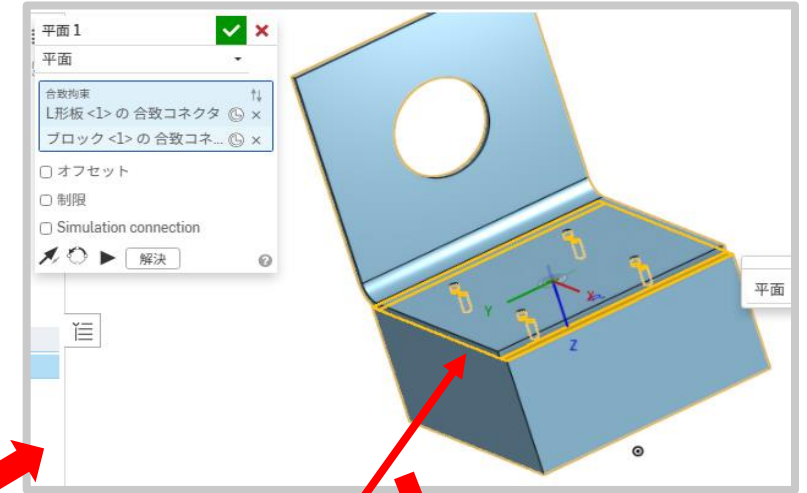
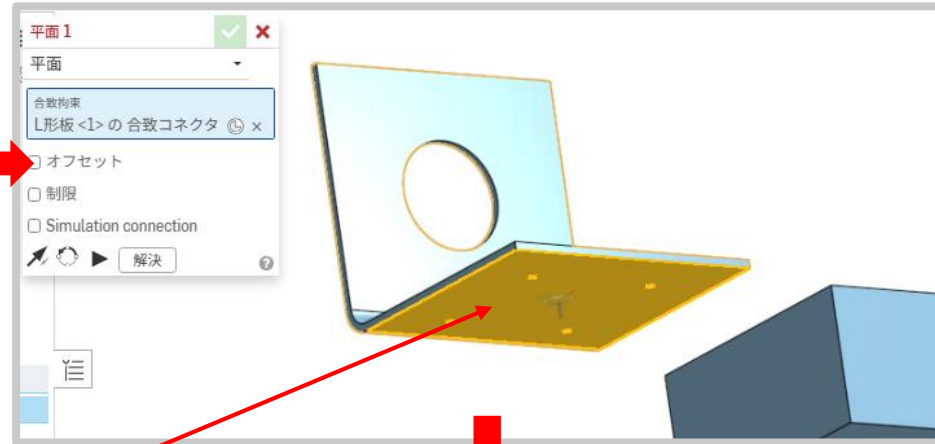


1. L形板上で左クリックしながらマウスを移動するとL形板を移動できるのでブロックの上の近くに移動します
2. ブロックは固定なので移動できません

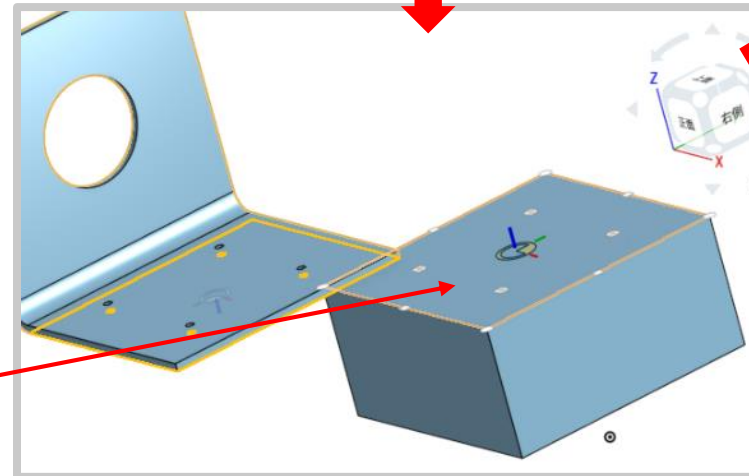


アセンブリ 3つのパーツを組み立てる アセンブリ作業

- ・ ツールバーの「**平面合致**」をクリックします
- ・ 「**平面合致**」は2つの平面の位置を一致させます

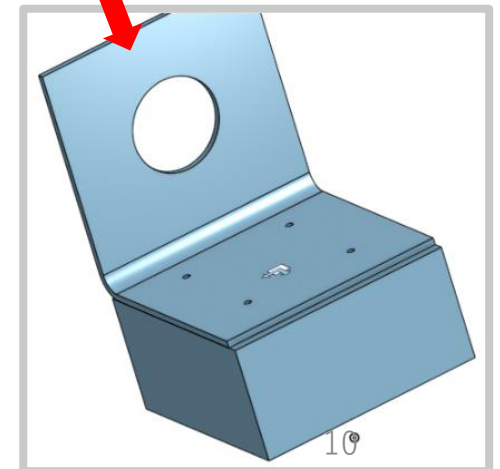


L形板の底面を左クリックしてオレンジ色にします



ブロックの上面を左クリックします

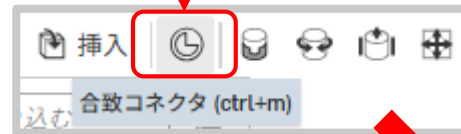
1. L形板の底面とブロックの上面が一致します
2. 緑チェックを押して確定します



アセンブリ 3つのパーツを組み立てる アセンブリ作業

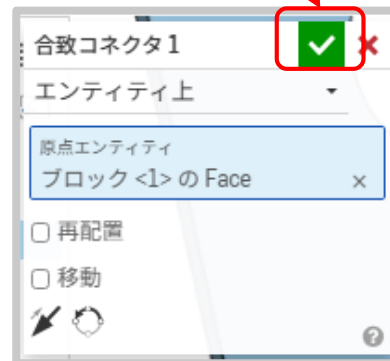
L形板上で左クリックしながらマウスを移動するとL形板が移動するので、下図の位置になるまで移動します → ブロックは固定なので移動しませんが、L形板は底面をブロック上面に接しながら移動できます

ツールバーの「合致コネクタ」をクリックします

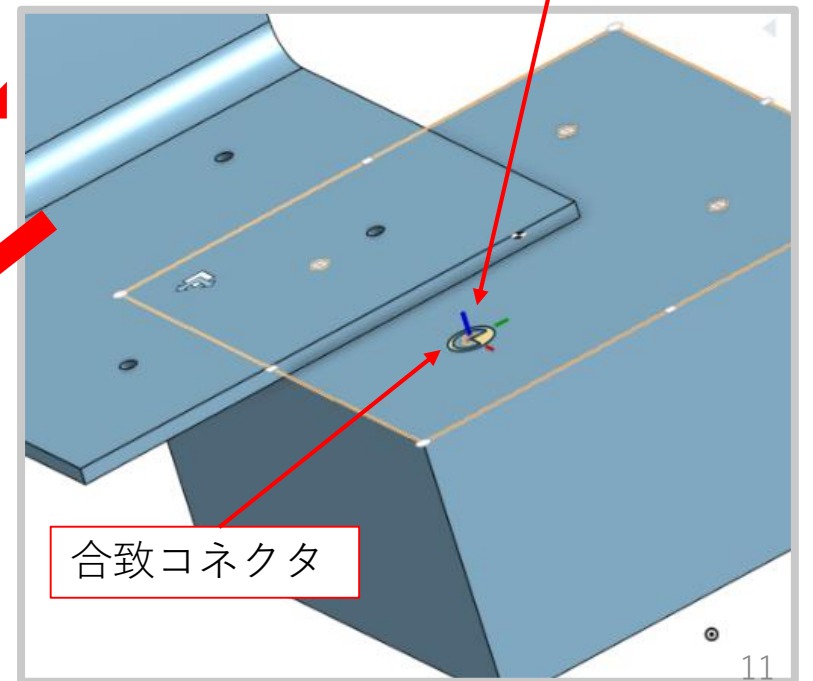
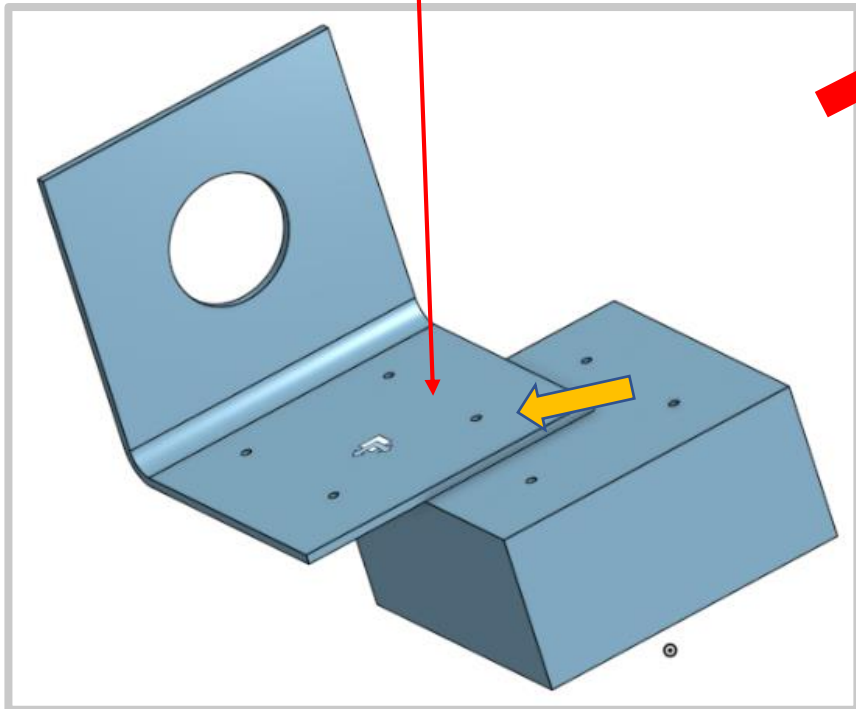


下図のブロック上面の穴の円周近くにマウスを移動すると「合致コネクタ」が穴の中心位置に現れます → ブロック上面の穴の中心位置です

緑チェックを押して確定します



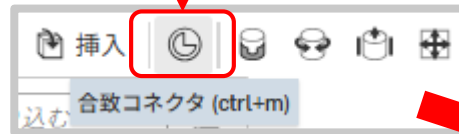
合致コネクタ



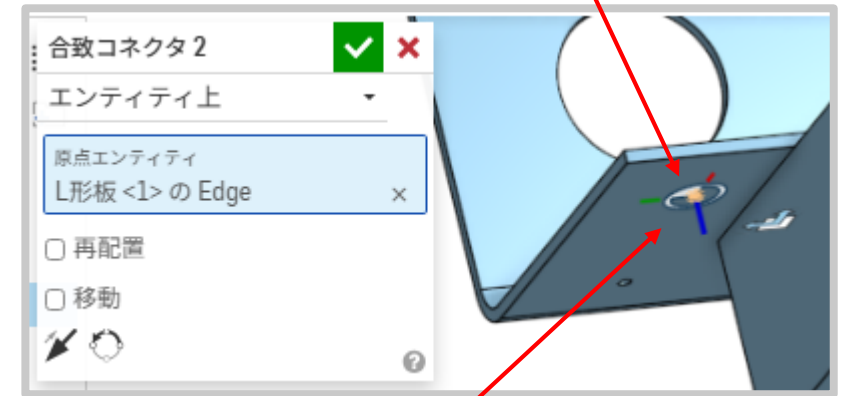
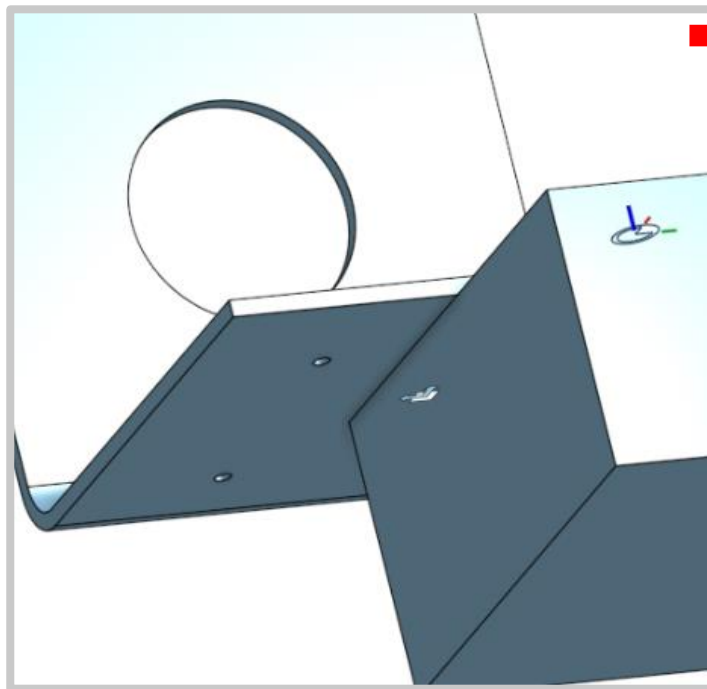
アセンブリ 3つのパーツを組み立てる アセンブリ作業

ワークスペース上で右クリックしながらマウスを移動するとL形板、ブロックが傾くので下図の状態まで傾けます
→**視点が移動しただけ**でL形板、ブロックは移動も回転もしていません

ツールバーの「**合致コネクタ**」をクリックします



1. L形板下部の下図の穴の円周にマウスを移動すると円の中心位置に合致コネクタが現れます
2. 左クリックして確定します
3. 緑チェックを押して確定します



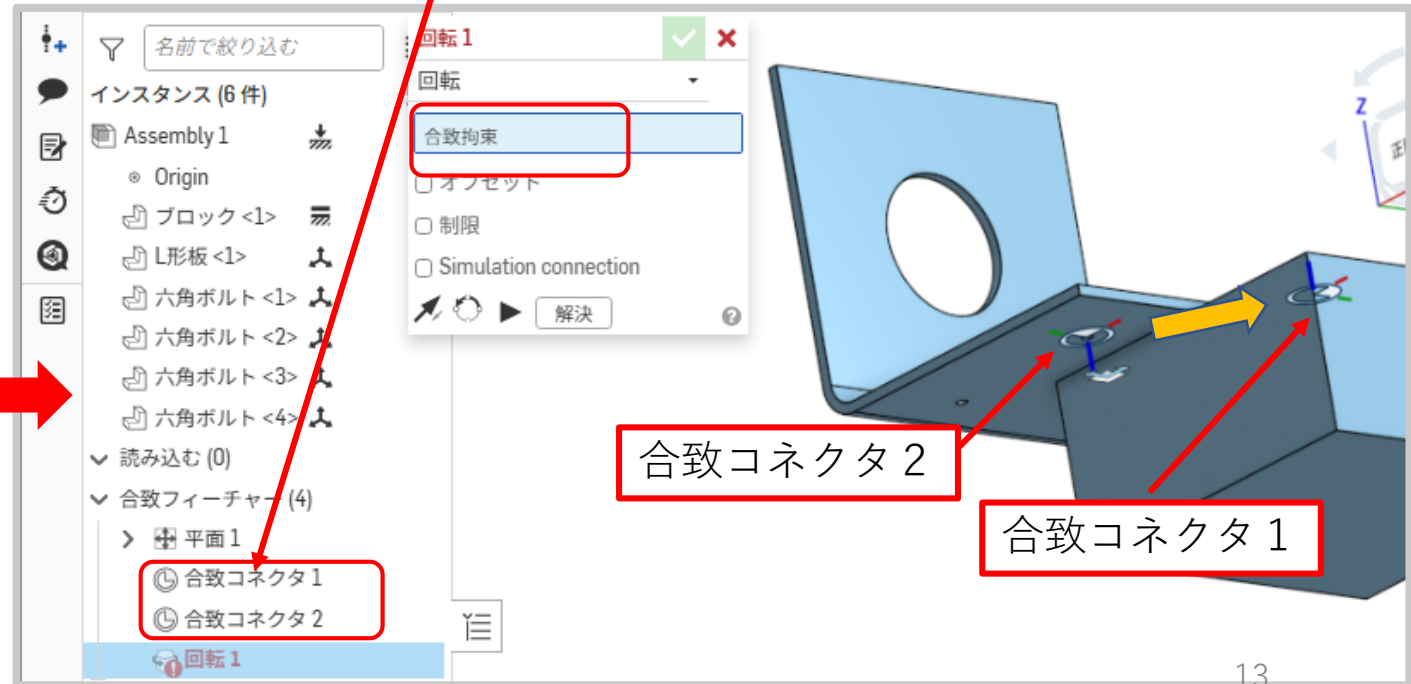
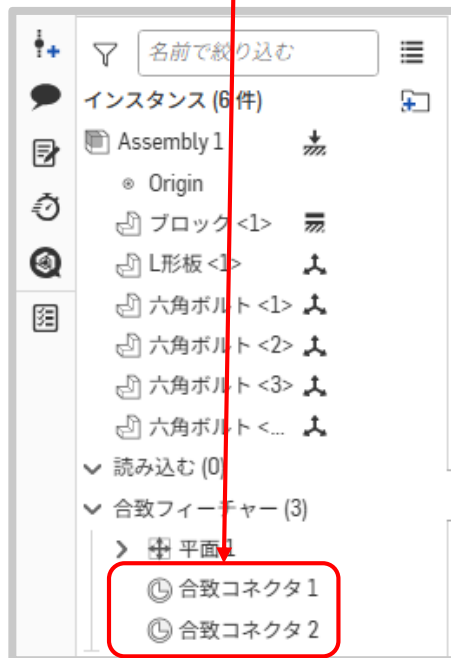
合致コネクタ

アセンブリ 3つのパーツを組み立てる アセンブリ作業

ワークスペース左のフィーチャリスト下部に「合致コネクタ1」「合致コネクタ2」が表示され合致コネクタが2つできたことが分かります

・ ツールバーの「回転合致」をクリックします
・ 「回転合致」は合致コネクタを付けた2つの穴の中心線の延長線を一致させるものです

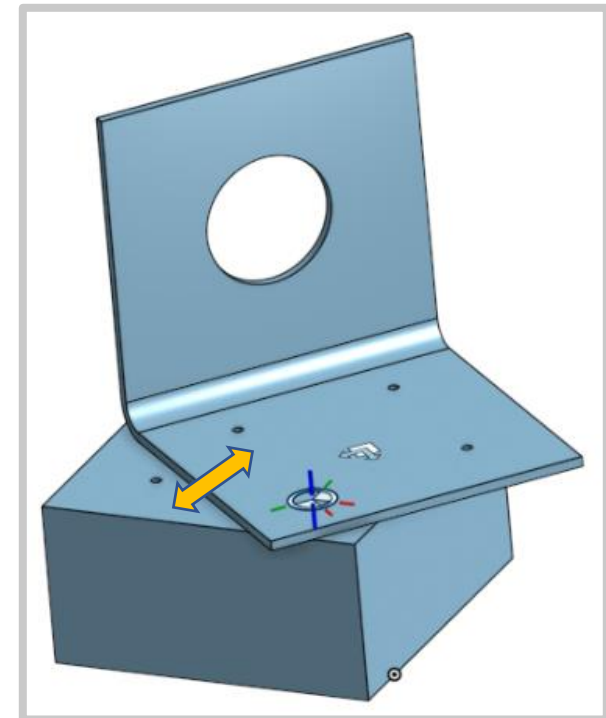
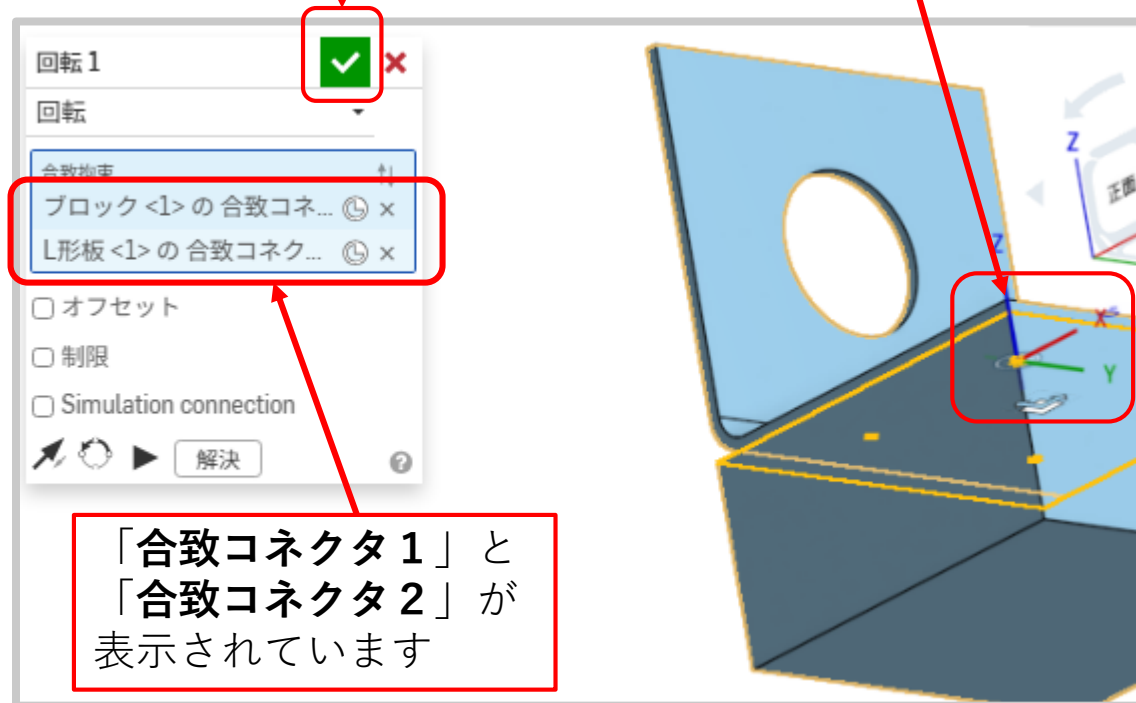
1. 「回転合致」のダイアログの「合致拘束」欄には、フィーチャリストの「合致コネクタ1」「合致コネクタ2」を左クリックして選択すると入力されます
2. 「合致コネクタ2」が付いているL形板が移動して「合致コネクタ1」と合致します（合致コネクタ1は固定されているブロック面上にあるので移動できません）



アセンブリ 3つのパーツを組み立てる アセンブリ作業

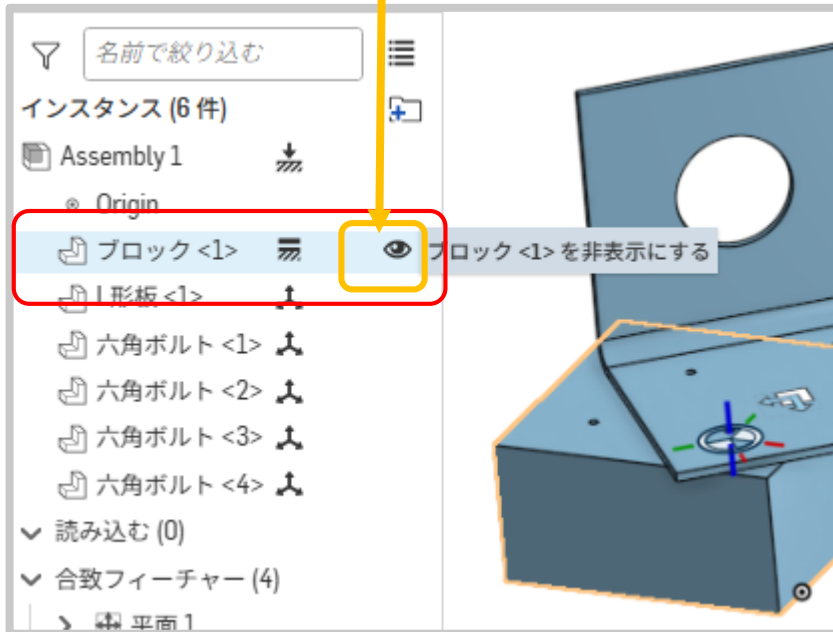
1. 「**回転合致**」により「**合致コネクタ 2**」とL形板が移動して「**合致コネクタ 1**」と一致しています
2. 緑チェックを押して確定します

「**回転合致**」を使うと、L形板上でマウスを左クリックしたまま移動すると**合致コネクタ 1**を中心にしてL形板は回転します
→ **回転自由**なんですね！

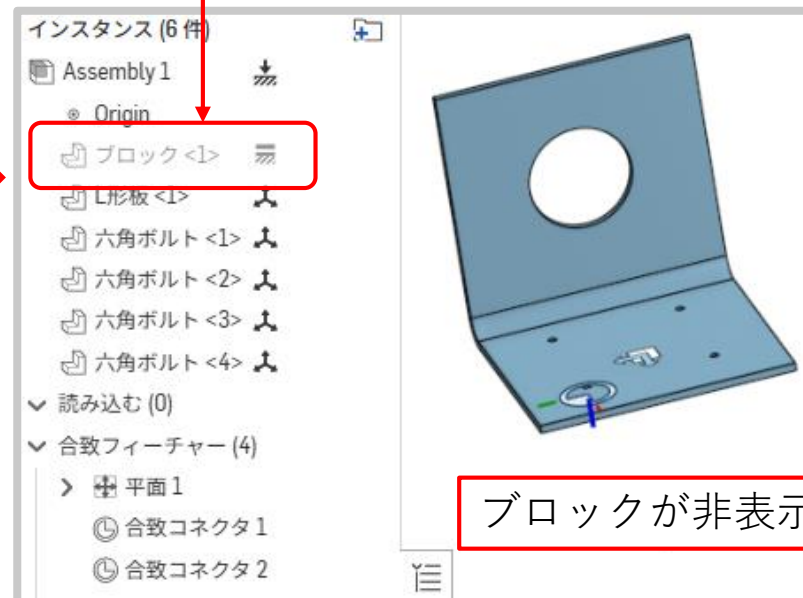


アセンブリ 3つのパーツを組み立てる アセンブリ作業

1. フィーチャーリストの「ブロック」上にマウスを移動すると「👁」のマークが現れます
2. 「👁」マークをクリックします



1. ブロックが**非表示**になります
2. フィーチャーリストの「ブロック」の表示が半透明になります
→ ブロックは**非表示になった**だけで削除されてはいません



ツールバーの「合致コネクタ」をクリックします

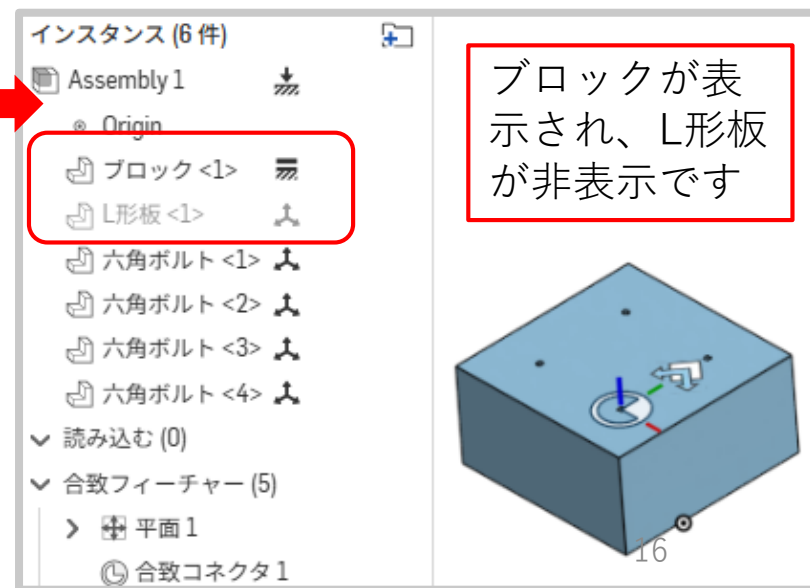


アセンブリ 3つのパーツを組み立てる アセンブリ作業

1. L形板上で右クリックしながらマウスを移動するとL形板が傾くので、下図のように底面が見えるまで傾けます
2. マウスを下図の位置の穴の中心位置に移動すると「合致コネクタ」が穴の中心位置に現れます

3. マウスを左クリックすると**合致コネクタが白色になり確定**します
4. フィーチャーリストの下部に「**合致コネクタ3**」と表示されます
5. 緑チェックを押して確定します

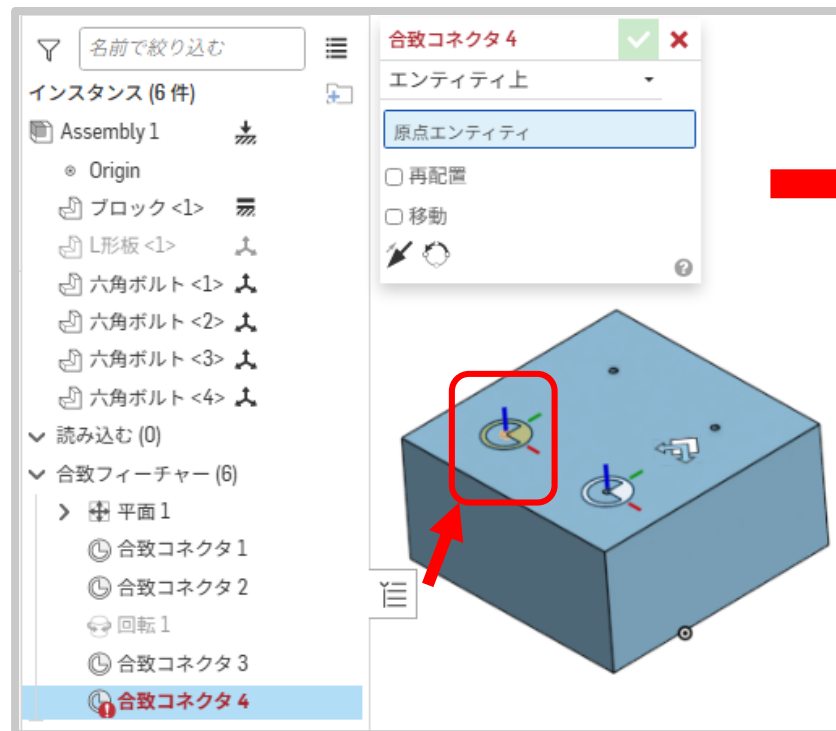
6. フィーチャーリストの「ブロック」にマウスを移動すると👁マークが現れるのでクリックするとブロックが現れます
7. フィーチャーリストの「L形板」にマウスを移動すると👁マークが現れるのでクリックするとL形板が非表示になります



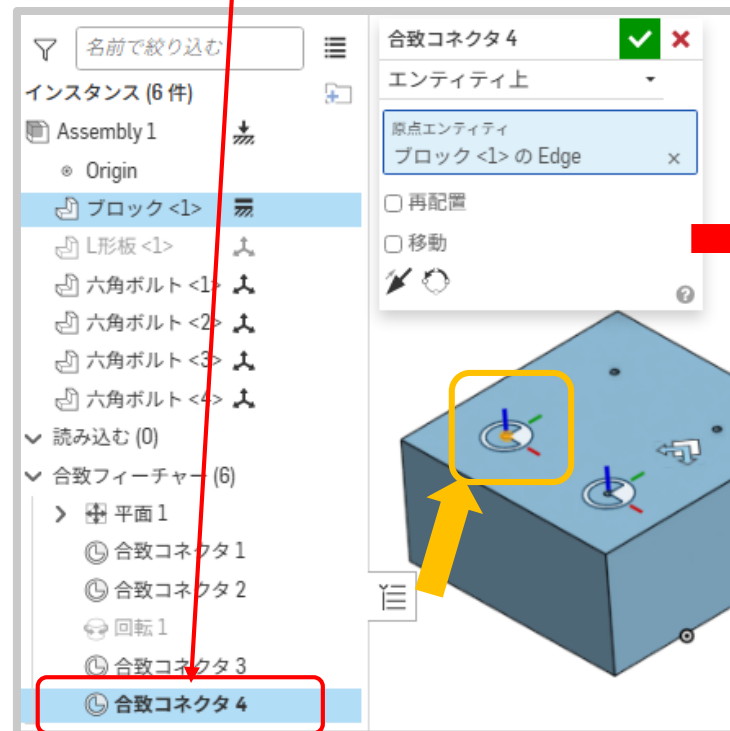
ブロックが表示され、L形板が非表示です

アセンブリ 3つのパーツを組み立てる アセンブリ作業

1. ツールバーの「合致コネクタ」をクリックします
2. 下図の穴の位置にマウスを移動すると穴の中心の位置に合致コネクタが現れます



3. マウスを左クリックすると合致コネクタが白色になり確定します
4. フィーチャーリストの下部に「合致コネクタ4」と表示されます
5. 緑チェックを押して確定します



6. ツールバーの「回転合致」をクリックします
 - ・「回転合致」は合致コネクタを付けた2つの穴の中心線の延長線を一致させるものです

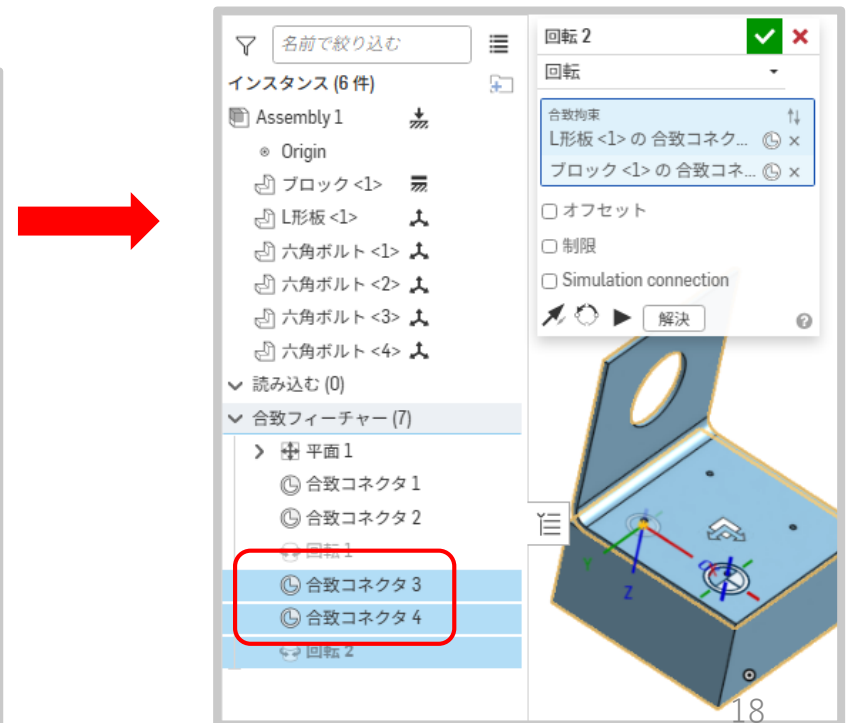
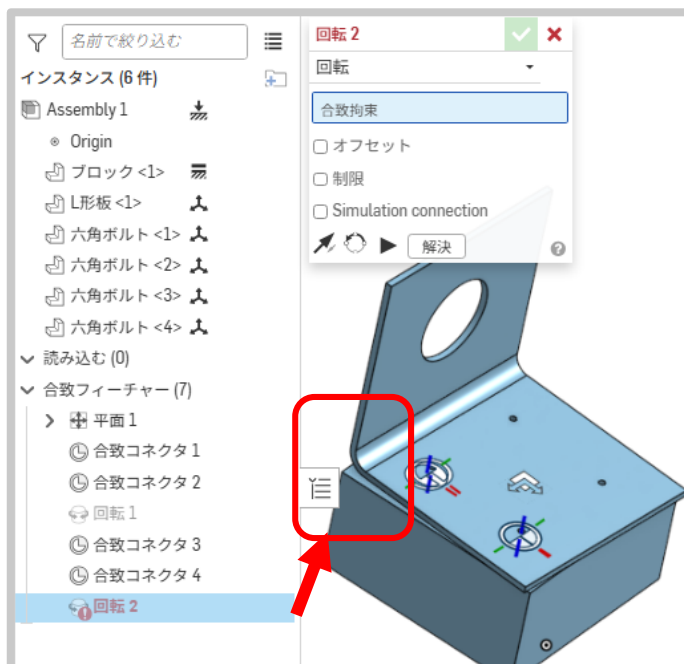
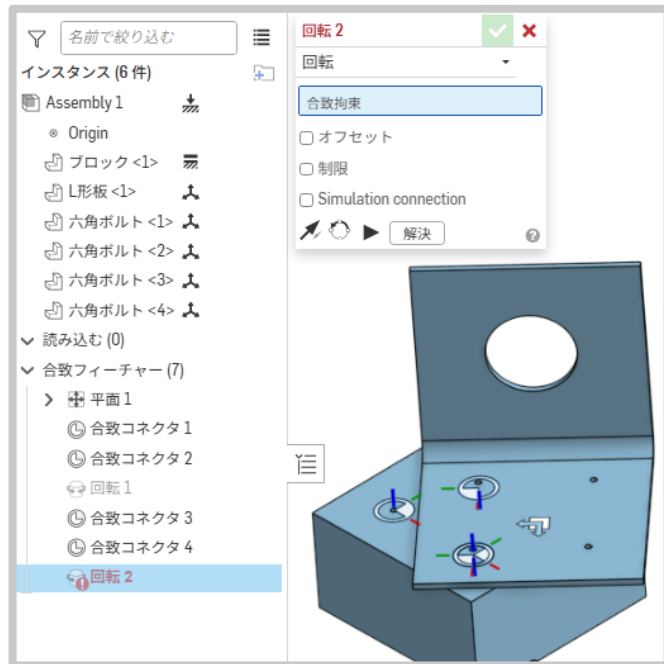


アセンブリ 3つのパーツを組み立てる アセンブリ作業

1. L形板も表示します
2. ツールバーの「**回転合致**」をクリックします → 「**回転合致**」は**合致コネクタ**を付けた2つの穴の中心線の延長線を一致させるものです

3. L形板上でマウスを左クリックしたまま移動させるとL形板上が回転するので、下図のように**合致コネクタ3**と**合致コネクタ4**の位置を接近させます

4. フィーチャーリストの「**合致コネクタ3**」と「**合致コネクタ4**」をクリックします
5. L形板が移動して**合致コネクタ3**と**合致コネクタ4**が一致します
6. 緑チェックを押して確定します

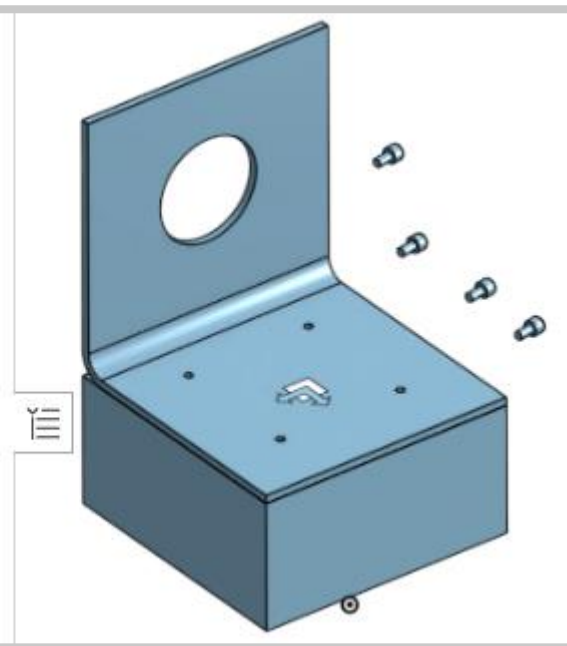
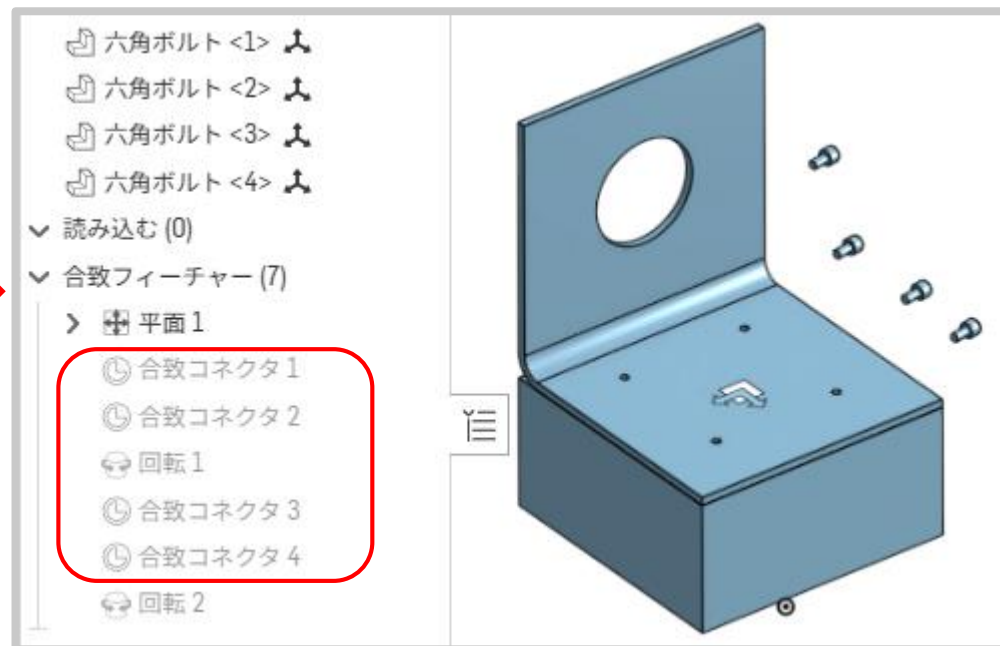
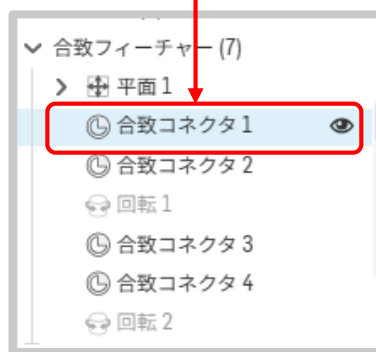
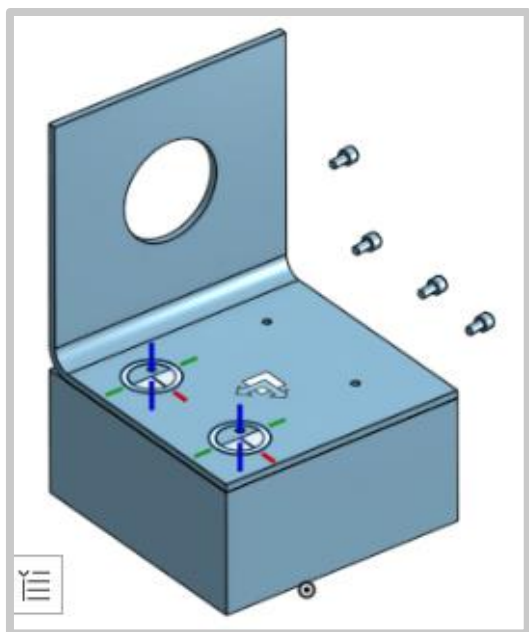


アセンブリ 3つのパーツを組み立てる アセンブリ作業

1. 続けて六角ボルトとL形板の合致を行うので、ボルト上で左クリックしながらL形板の近くに移動します→4本とも移動します
2. **合致コネクタ**も新たに付けますので、既にある**合致コネクタ**を非表示にします

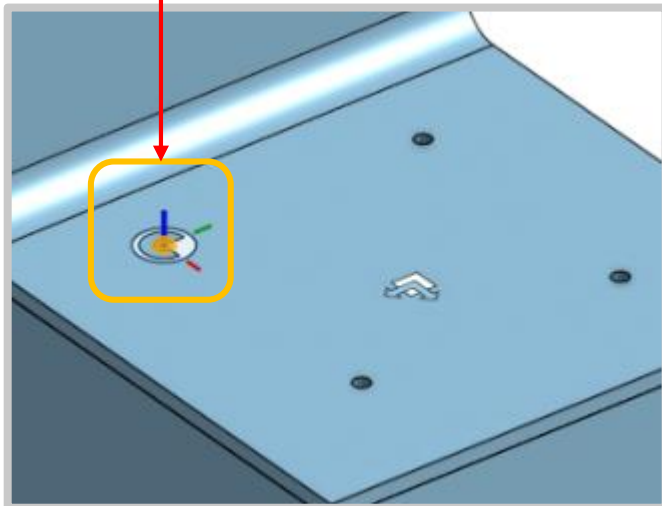
3. フィーチャーリスト下部の「**合致コネクタ1**」にマウスを移動すると👁️が現れるので👁️を左クリックすると**合致コネクタ1**は非表示になります
4. 残りの**合致コネクタ**も同様に非表示にします

5. L形板上の**合致コネクタ**が全て非表示になりました
6. フィーチャーリスト下の**合致コネクタ**の表示も全て半透明になります

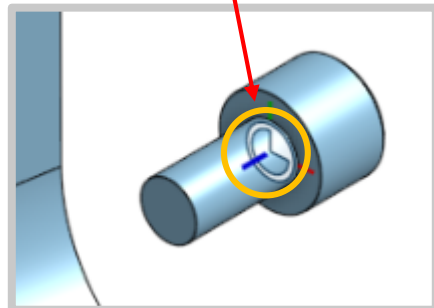


アセンブリ 3つのパーツを組み立てる アセンブリ作業

L形板上の下図の穴の中心に合致コネクタをつけます



六角ボルトの下図の円柱部分に合致コネクタをつけます



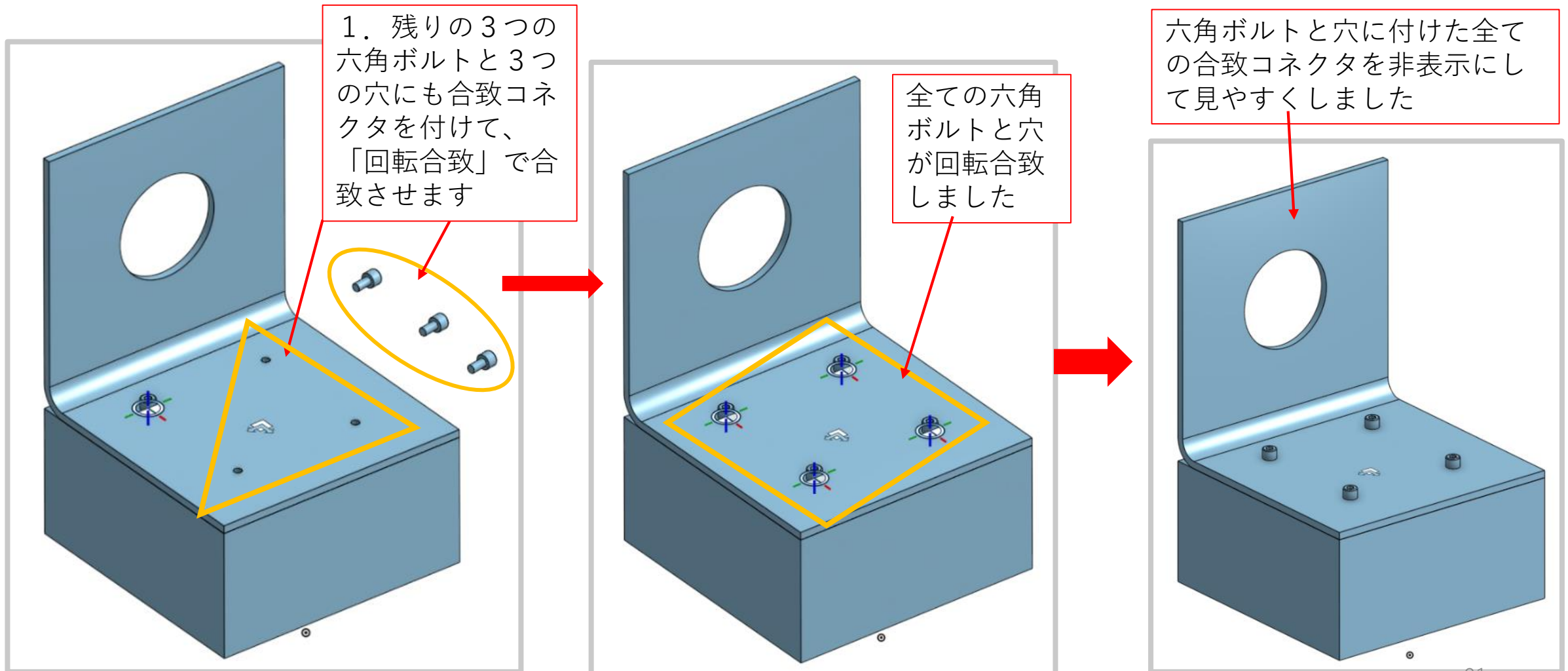
1. 「回転合致」でこの2つの合致コネクタ（フィーチャーリスト下部の合致コネクタ5、合致コネクタ6）をクリックして回転合致させます
2. 下図では六角ボルトがひっくり返っているためダイアログ下部の[➡]を左クリックします



2. 六角ボルトが反転して正しい姿勢になります
3. 緑チェックを押して確定します



アセンブリ 3つのパーツを組み立てる アセンブリ作業



アセンブリの完成

ブロック、L形板、六角ボルトのアセンブリの完成です

