

— FX その他の機能 —

～デモマニュアル～

CADSUPER FX には、他に他形式から変換ユーティリティによってほぼ同じ形式で図面情報を読み込むことができます。



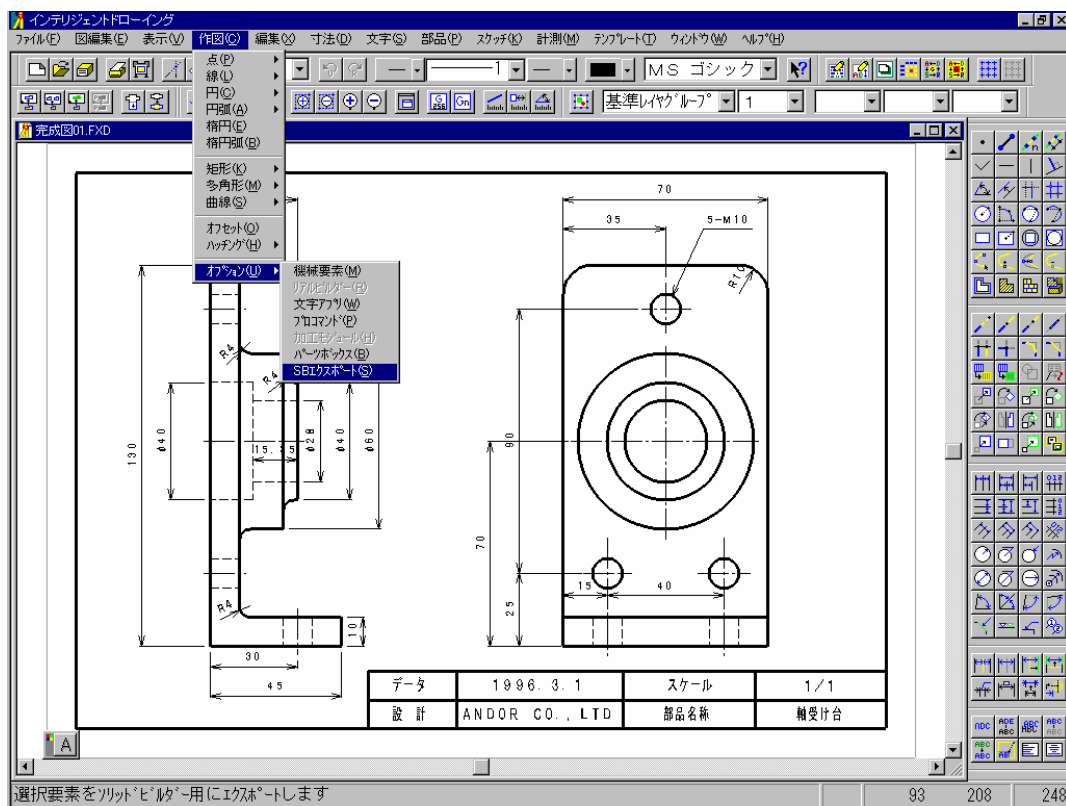
FX コンバータでは、他形式→FX に又、FX→他形式に他形式のフォーマットの違いを意識せず一括で変換が行えます。

DXF コンバータでは、DXF→FX 変換、又は、FX→DXF 変換ができ、変換時の変換規約をパラメータとして定義しているファイルをパラメータファイルと呼びます。そのパラメータファイルは、ユーザー任意のファイル名で作成することができます。

パラメータを予め目的別に作成しておくことで、変換毎に使い分けることができます。

SX・JX ユーティリティは、SX・JX データを現在設定されている FX データに変換できます。FX データとは、図面テンプレートファイルをいい、線幅、ペン色、書体、補助線の情報が設定してあります。

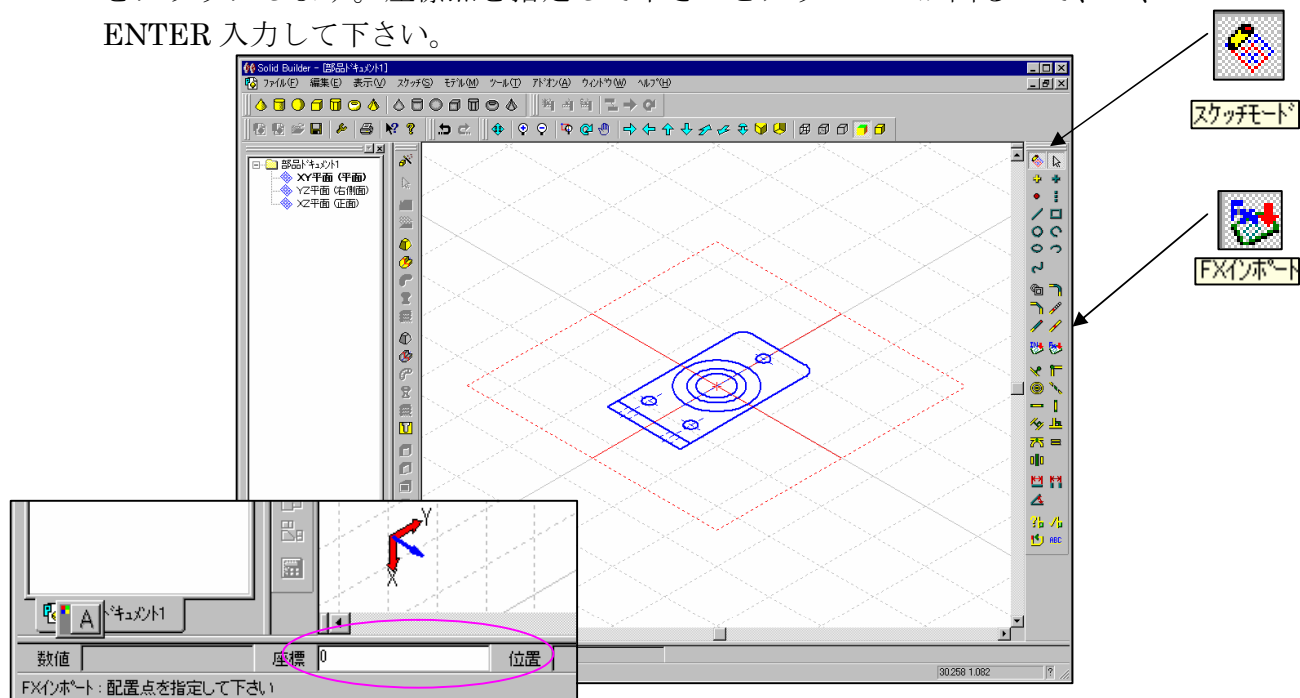
また、FX で作図した図面や、部品は Solid Builder へエクスポートし 3 次元に立体化することができます。



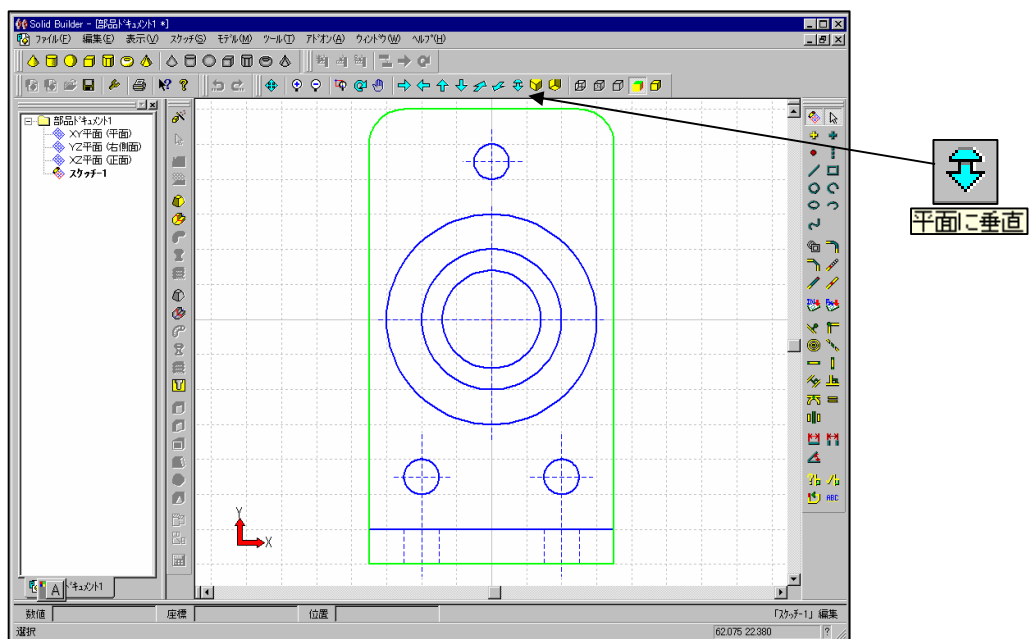
簡単に説明してみましょう。

(図面 (完成図 01) を開き、**作図**—**オプション**—**SB エクスポート**を選択)
 右側の図面を選択し、確定します。これで **SB エクスポート**は終了です。

次に Solid Builder を起動し、**スケッチモード**にし、**FX インポート**アイコンをクリックします。座標点を指定して下さいとメッセージが出るので、0、ENTER 入力して下さい。

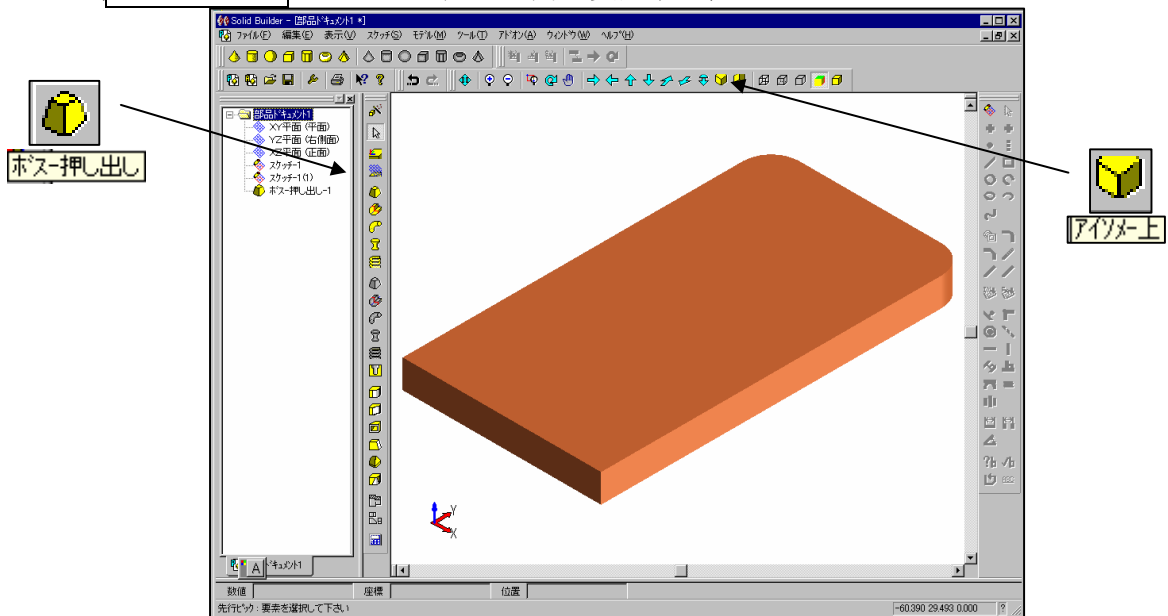


水平方向に垂直アイコンをクリックすると上から見た様な図になります。次にスケッチされた図面を部分立ち上げします。(緑色の部分を **SHIFT** を押しながらか選択し、**SHIFT** を押しながらか**ボスー立ち上げ**コマンドをクリック)



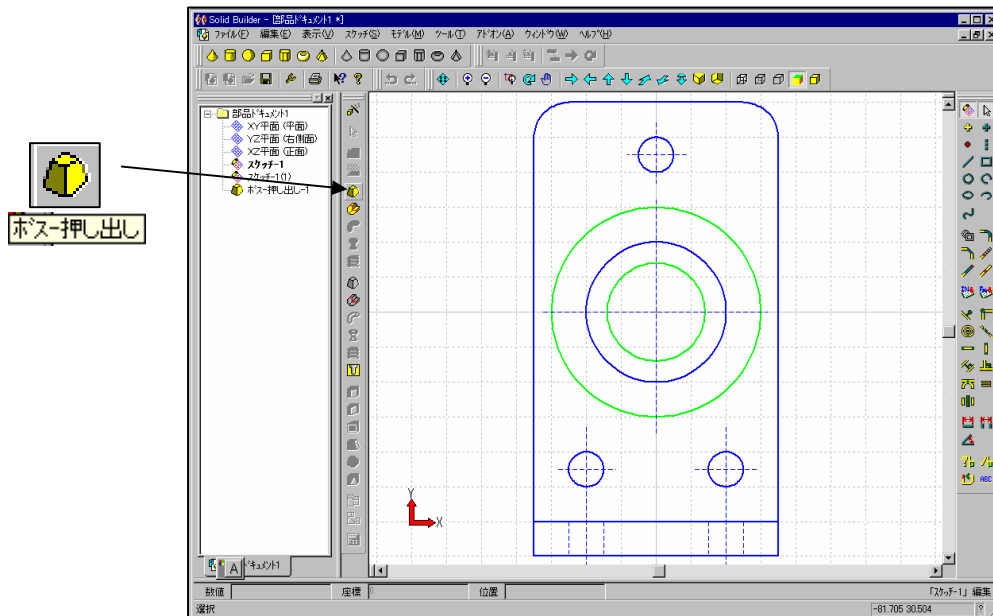
ボスー押し上げで立ち上げ高さ 10 と入力し ENTER。

(アイソメー上コマンドで表示方向を変更する)

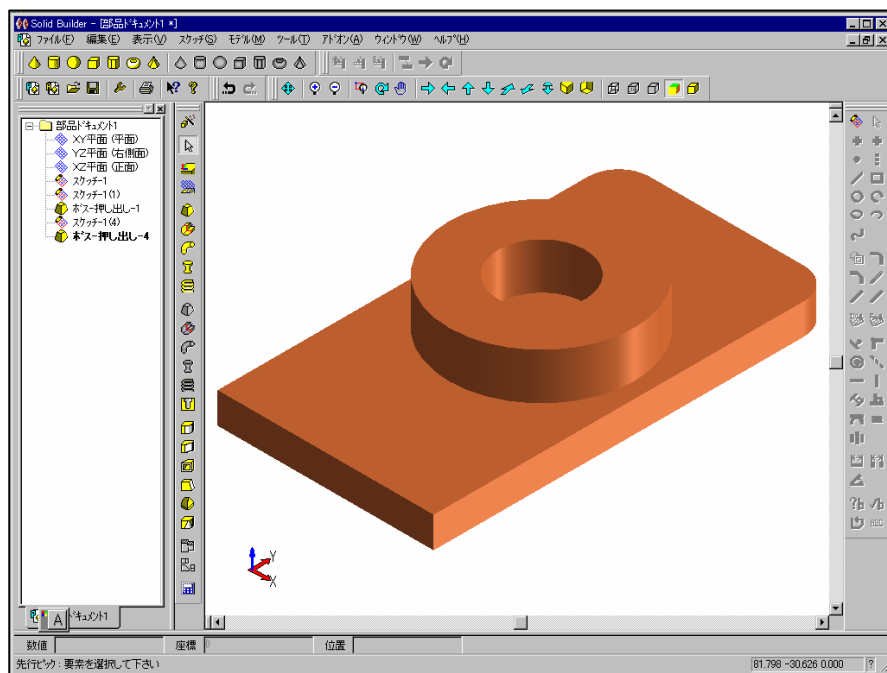


次にフィーチャーツリーバーのスケッチ1をダブルクリックするとスケッチモードに入ります。

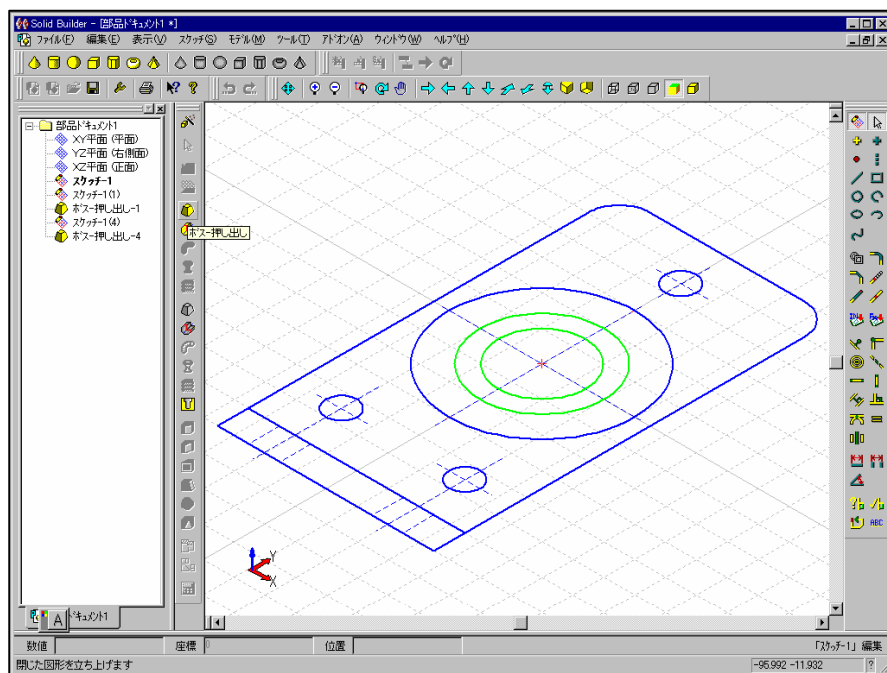
平面に垂直をクリックし、最外形と最内径を **SHIFT** を押しながら選択し、**SHIFT** を押しながらボスー押し出しをクリックする。(立ち上げ高さは **FX** を見ながら、25、ENTER と入力する)



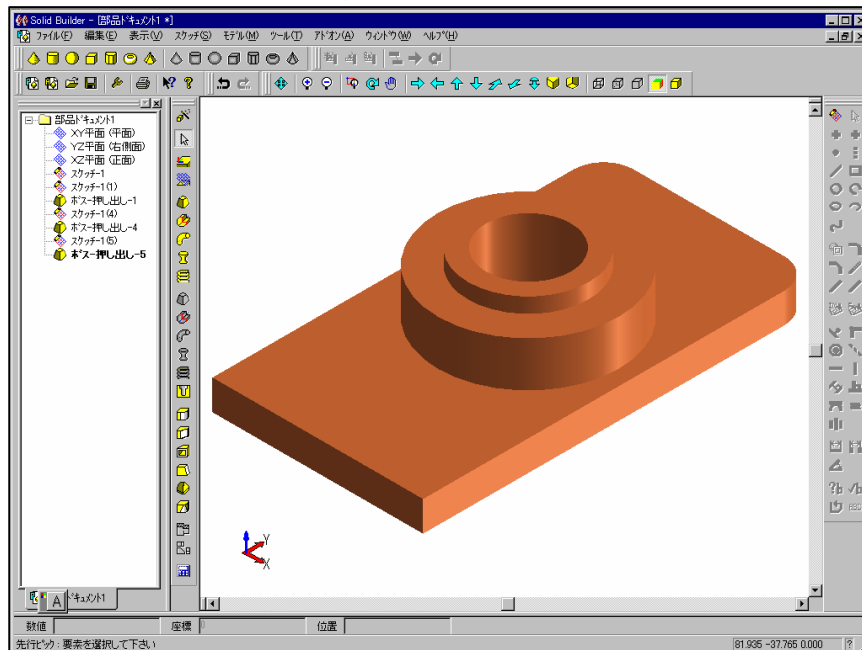
(また、アイソメー上や回転コマンドを使用して形状を確認する。)



次に、もう一度スケッチ 1 をダブルクリックし、スケッチモードに入ります。次は真ん中と最内径の円を選択し、**SHIFT** を押しながら、**ボス-押し出し** をクリックします。(FX を見ながら、30、ENTER と入力)

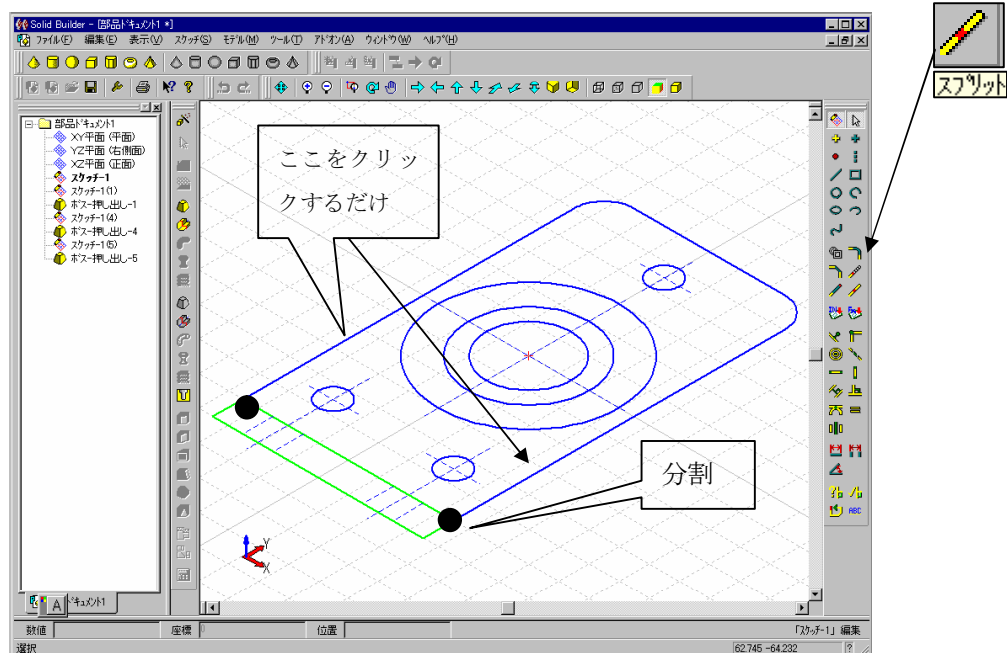


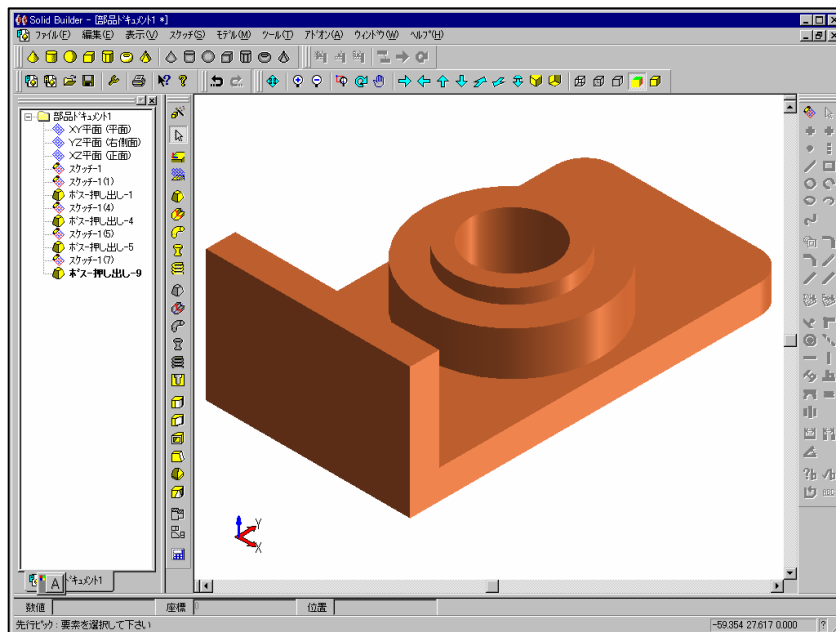
すると、この様に描画されます。



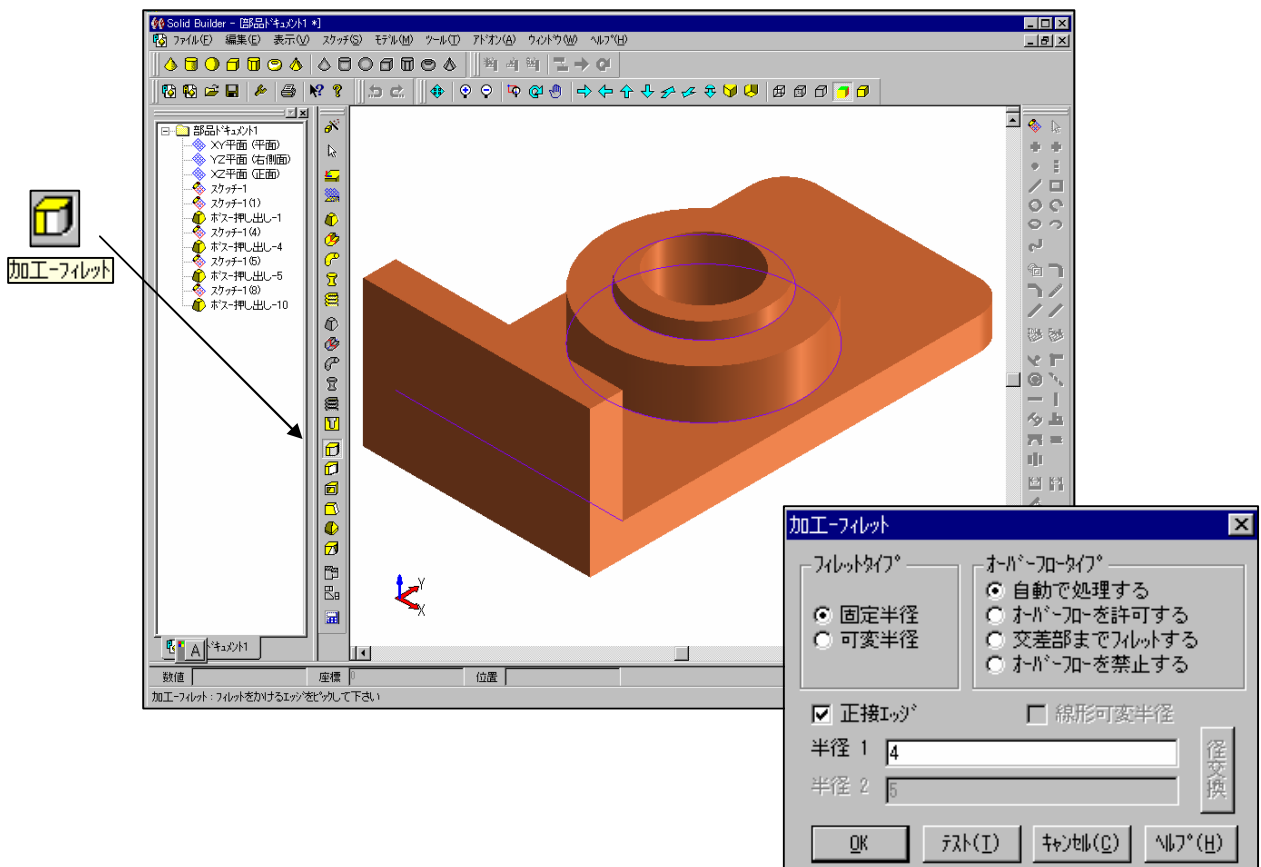
次は、長辺を「スプリット」で分割し、下の矩形を選択します。

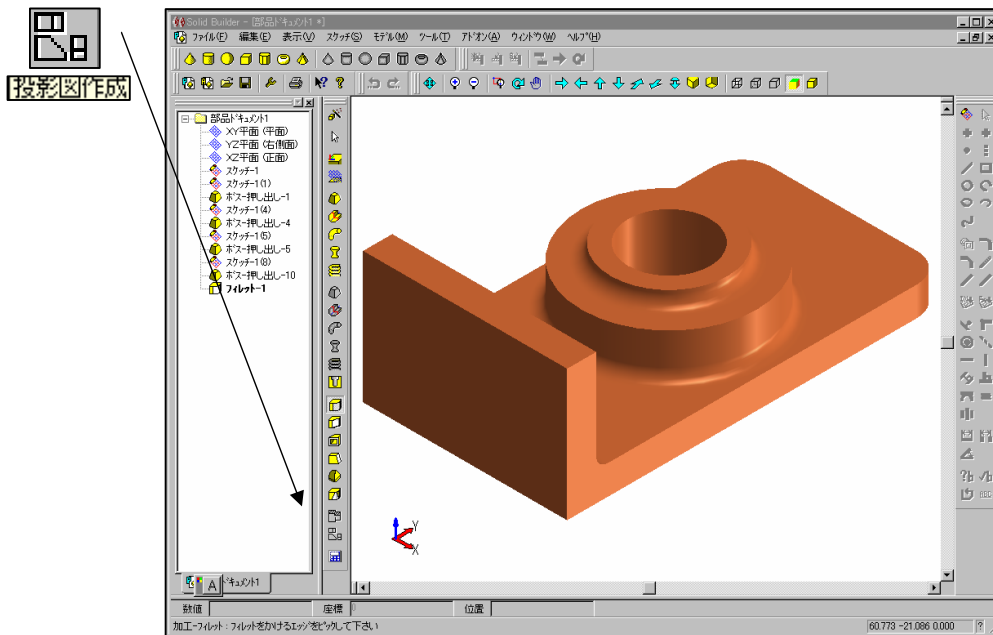
SHIFT 押したままボスー押し出しをクリックします。(FX を見ながら 45、ENTER を入力する)





この様に形状が描けますので、**加工-フィレット**で交差しているエッジを指定し半径 4mm のフィレットをかけます。(下図のエッジ 3 個所を指定する)





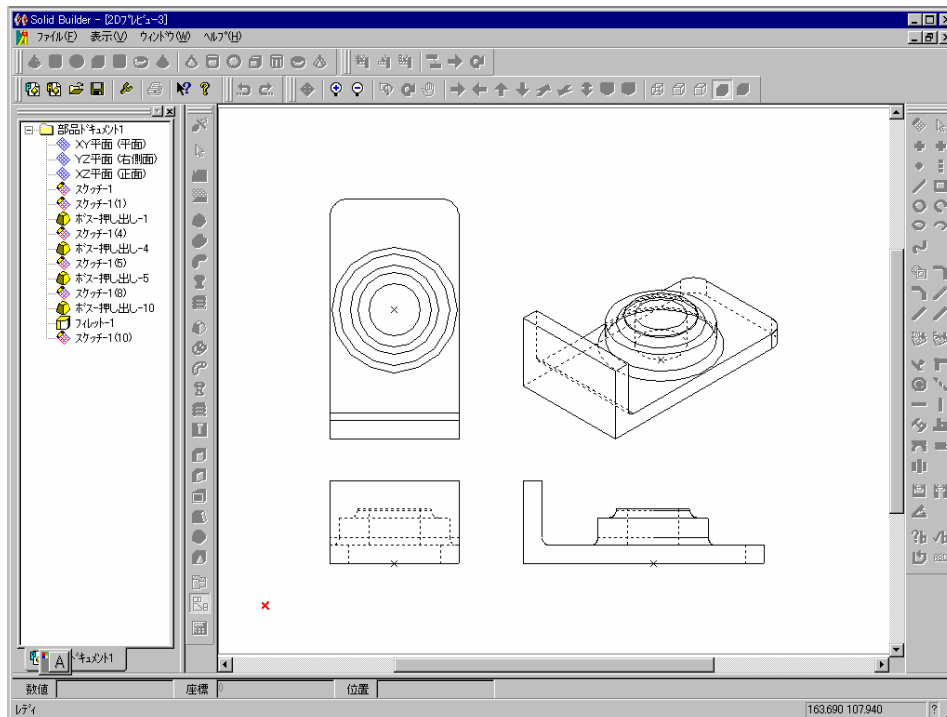
この様に FX から 3 次元が簡単図面に起こせます。

また、Solid Builder で描いた 3 次元データを FX ファイルとして 2 次元データへ簡単に変換できます。

投影図作成アイコンをクリックします。



レタリングをワイヤフレームから隠線点線+点に指定して、OK を押すだけです。



この様に簡単に投影図が描けることがご確認できたと思います。
(右上の閉じるアイコンをクリックして投影図を閉じる)
他にも便利な機能がございますので色々試してみてください。