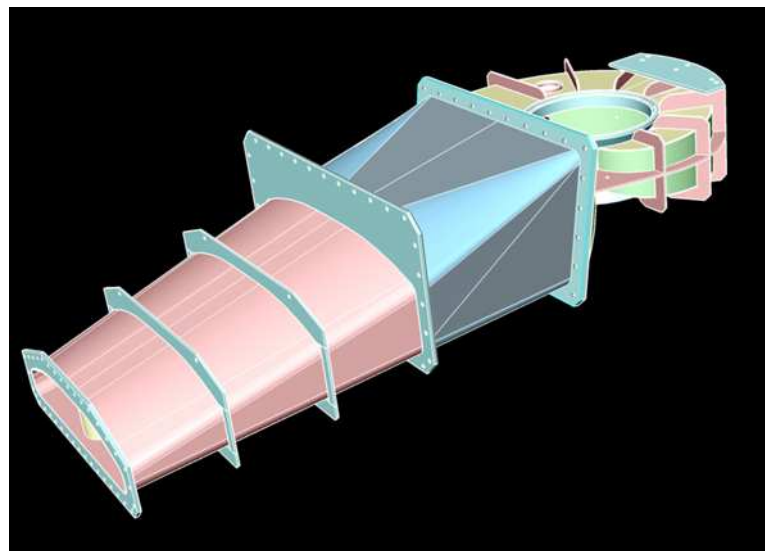
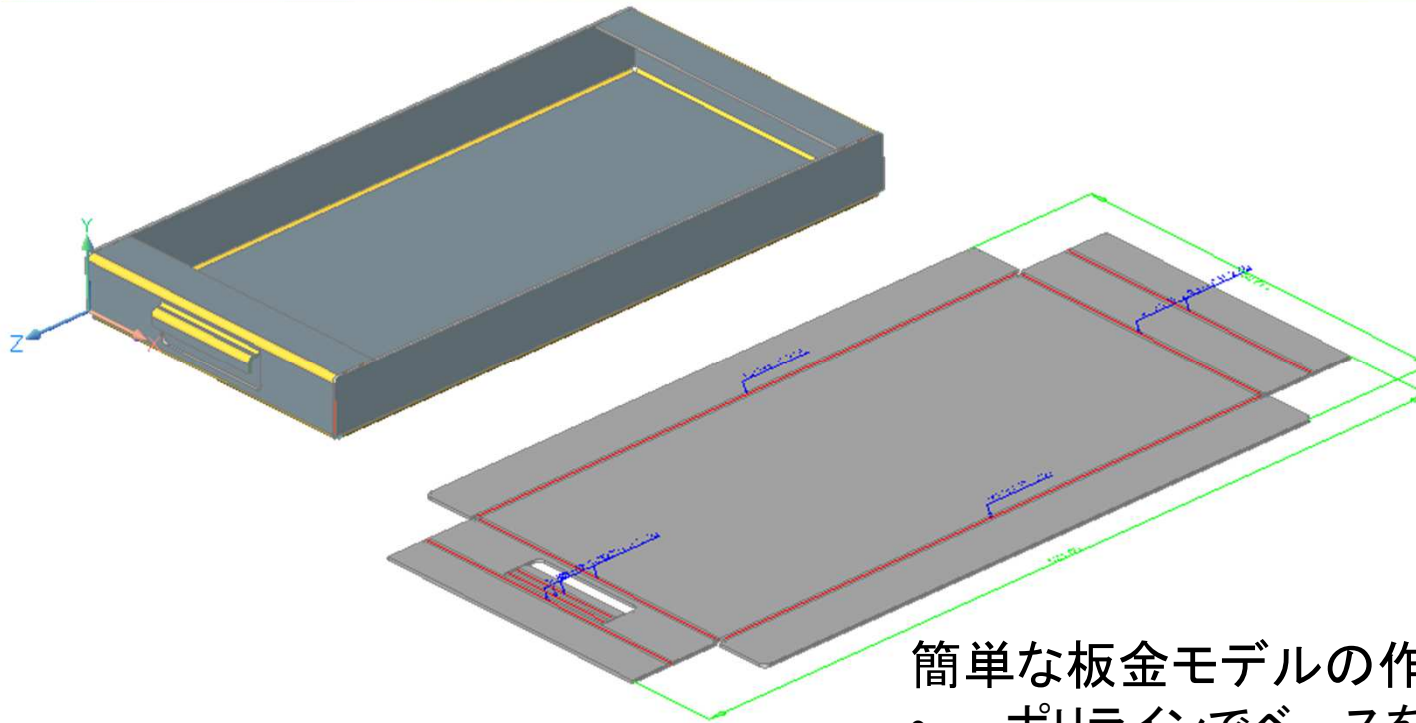




BricsCAD V16 Sheetmetal(板金) モデリング チュートリアル



簡単な板金モデルの作成

- ポリラインでベースを作成
- ベースフランジを作成
- エッジフランジで高さ、蓋を作成
- コーナーのジャンクションタイプを変更
- フィレットの作成
- 引手を「押し出し」「エッジフランジ」で作成
- 作成したモデルを「ボディーを展開」で展開

BricsCADを起動する

操作1 : BricsCAD V16を起動します。(アイコンをダブルクリック)



操作2 : BricsCADが起動し上記のウィザードが現れますので、
単位を”ミリ系”にして“板金”を選択します。



BricsCAD V16 SheetMetalライセンスの確認

BricsCAD Sheet Metal(板金)はオプションソフトBricsCAD本体とは別に
アクティベーションキーが必要です。

下記のような状態で使用可能な状態です。ご確認ください。「ヘルプ→ライセンス管理」



板金機能のプルダウンメニュー

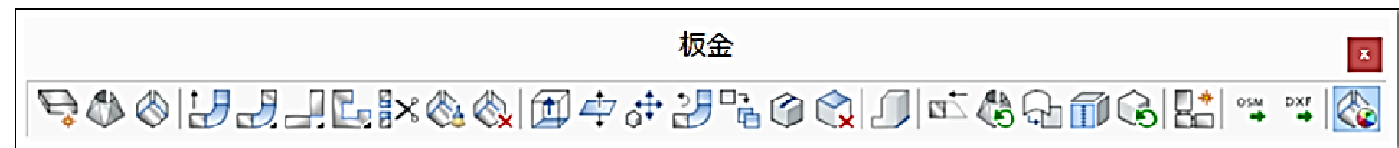
メニューバー



リボンメニュー

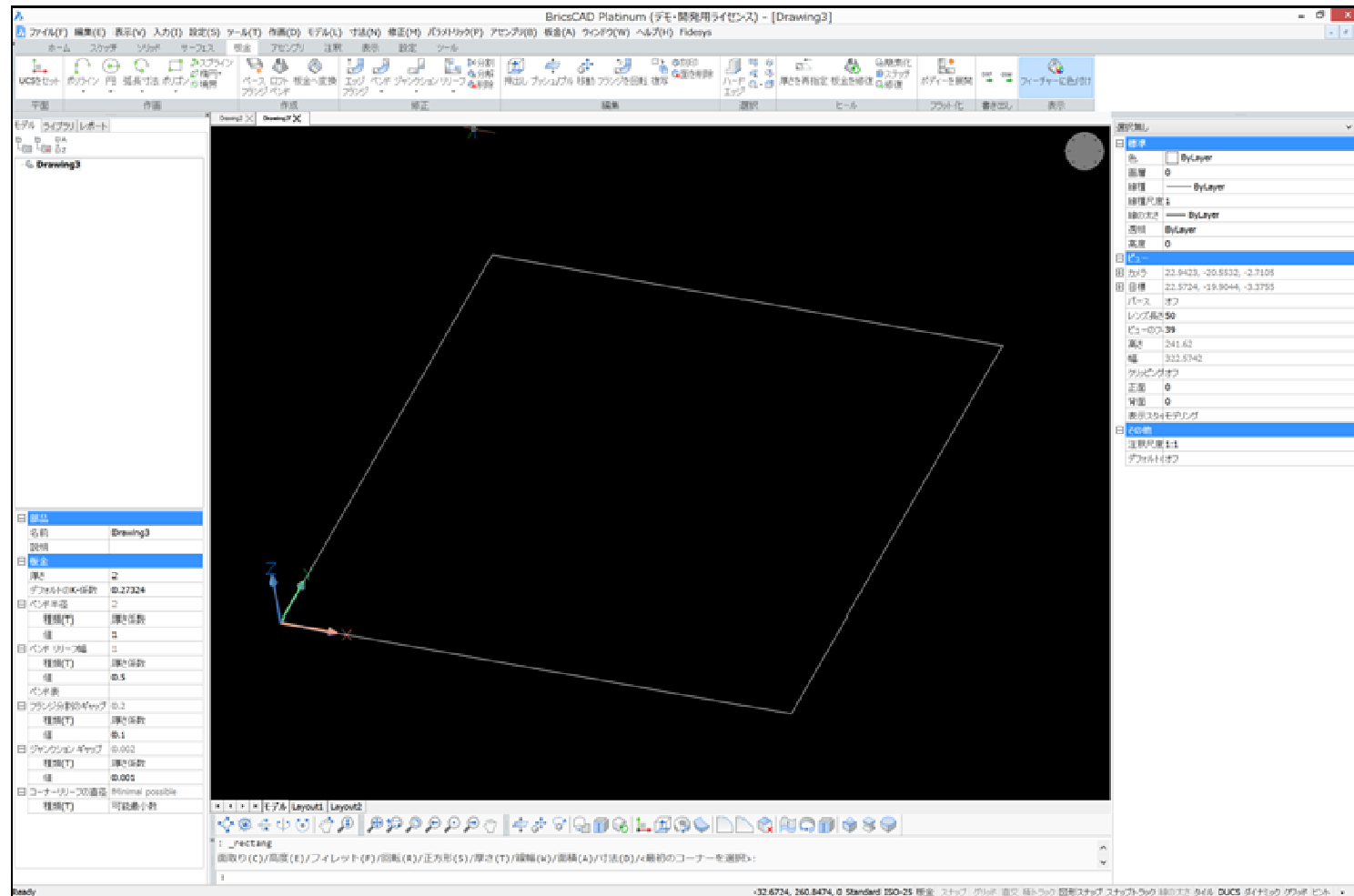


ツールバー



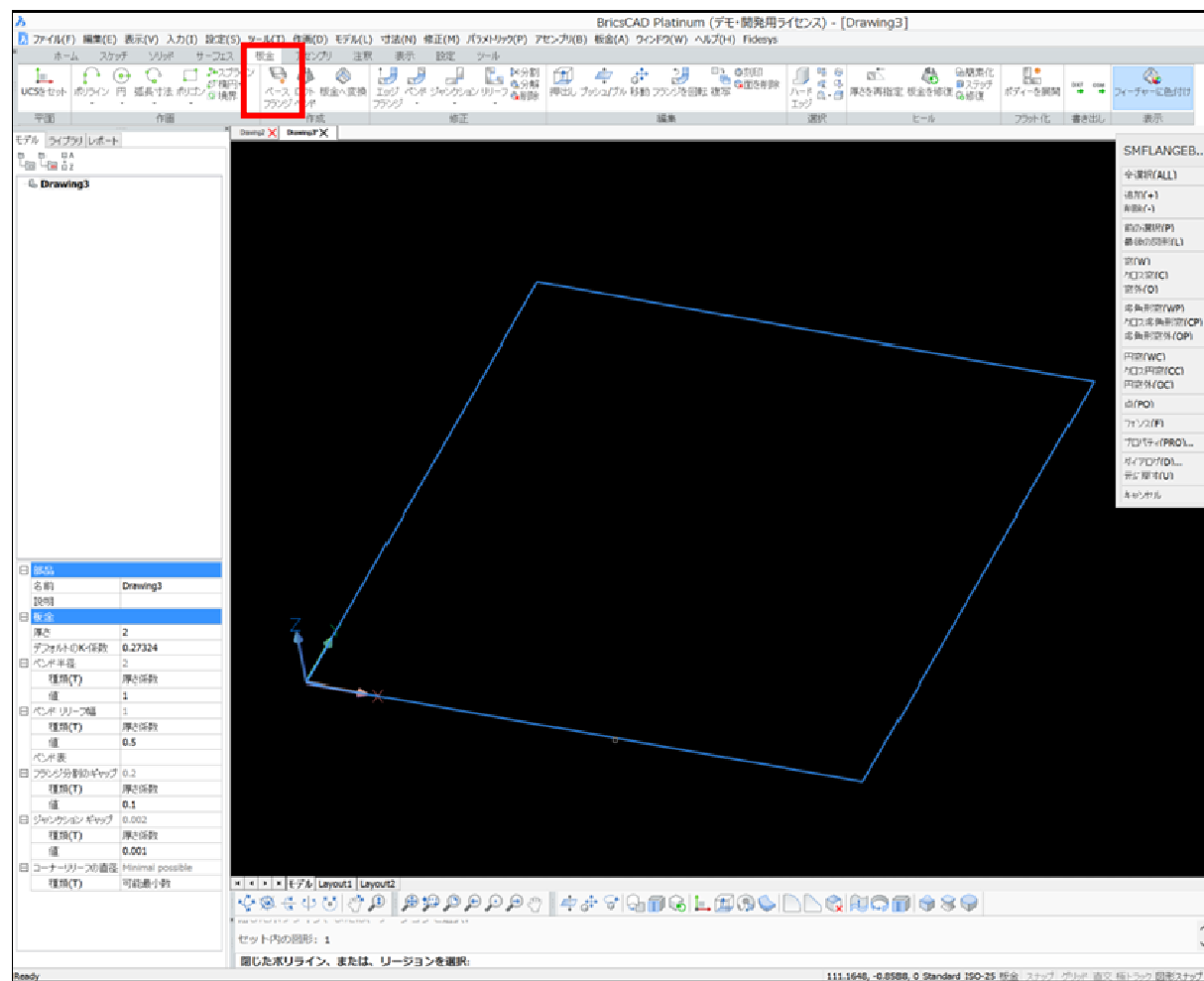
簡単な板金モデルの作成

1. ここではまず、簡単な板金の箱を作成してみましょう。ポリゴン「長方形」で400×200の長方形を描きます。



簡単な板金モデルの作成

2. ベースフランジを作成します。



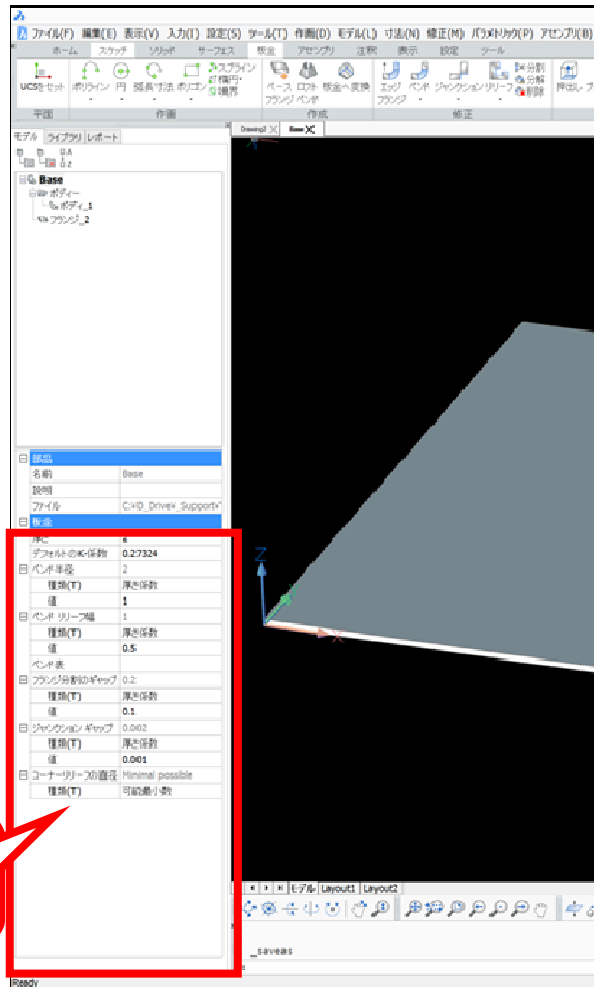
BJ-SOFT
<http://www.bj-soft.jp/>

**板金
フィーチャ**



簡単な板金モデルの作成

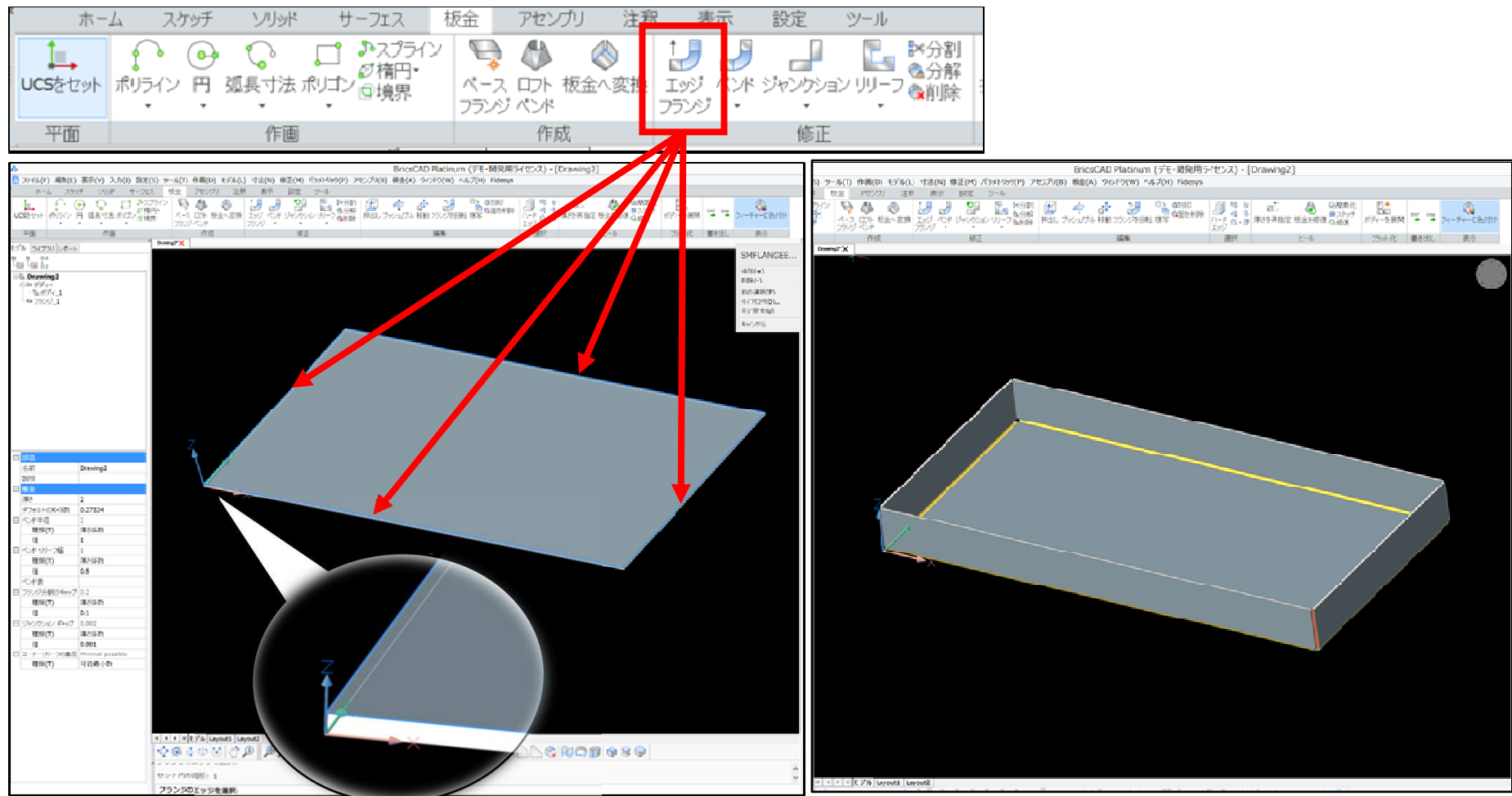
板金パラメータについて説明します。



1. 厚さ: 板金材料の厚さです。
デフォルトのK-係数: 板金材料を展開した時に伸量の係数です。
(絶対値も入力OK)
2. ベンド半径: 曲げRです。
種類: 厚さ係数と絶対値の両方で設定できます。
値: その値です。
3. ベンドリリーフ幅: リリーフを作成するときのその幅を言います。
種類: 厚さ係数と絶対値
値: その値です。
4. フランジ分割のギャップ: フランジを分割するときの隙間の値です。
種類: 厚さ係数と絶対値
値: その値です。
5. ジャンクションギャップ: ジャンクションの隙間の距離です。
種類: 厚さ係数と絶対値
値: その値です。
6. コーナーリリーフの直径
可能最小値: 作成可能な最小値です。

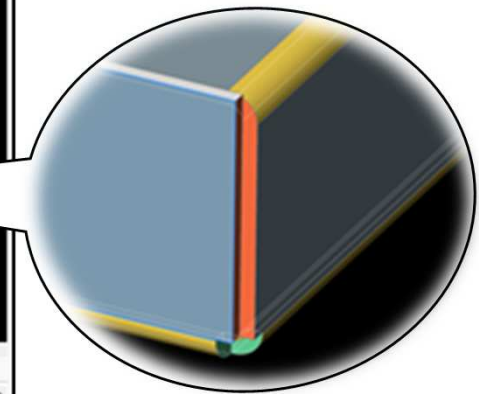
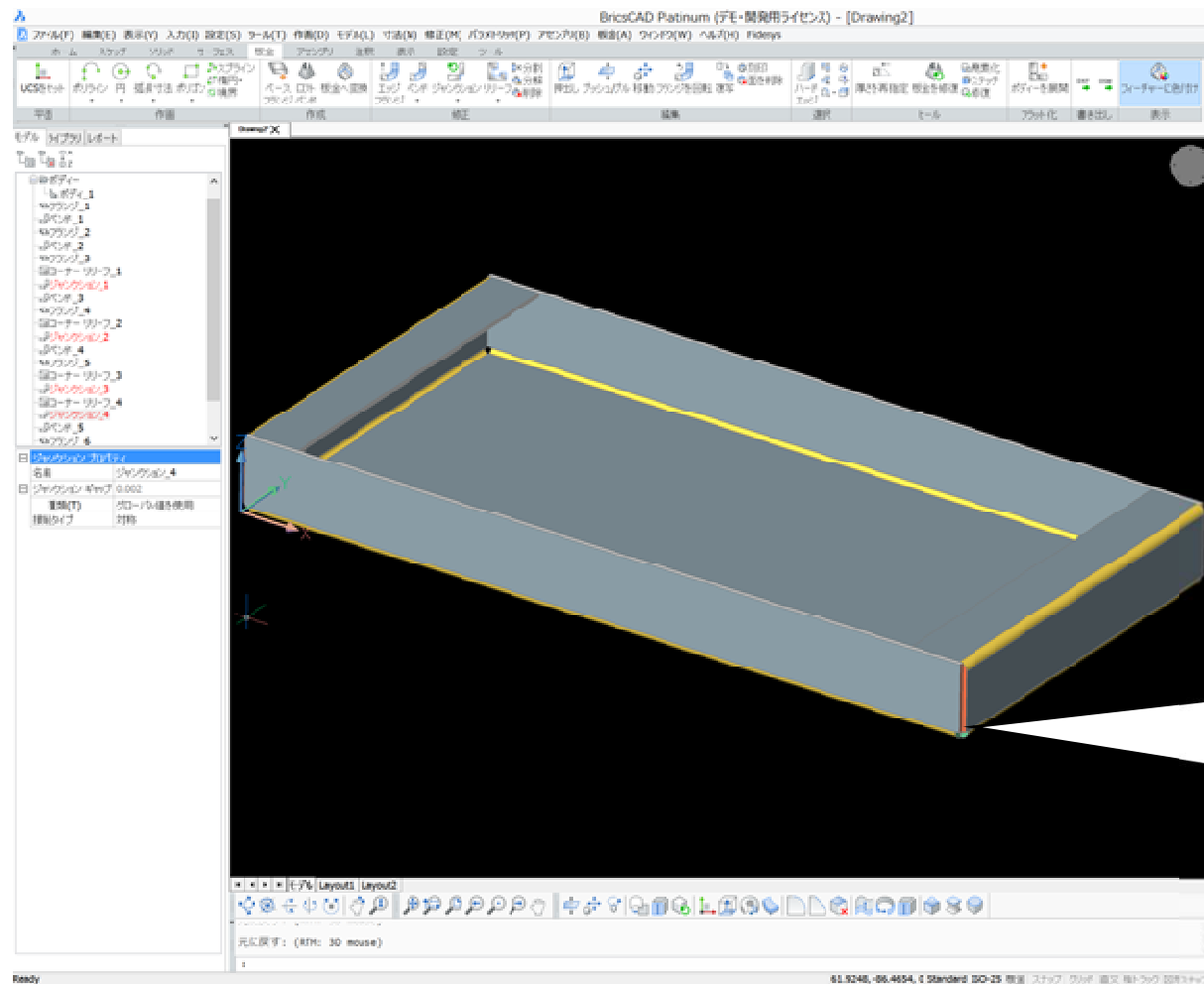
簡単な板金モデルの作成

4. 4辺のエッジに高さ40mmのフランジを作成します。角度:90度
エッジフランジコマンドを使用してベース板の上側の4か所のエッジを選択します。



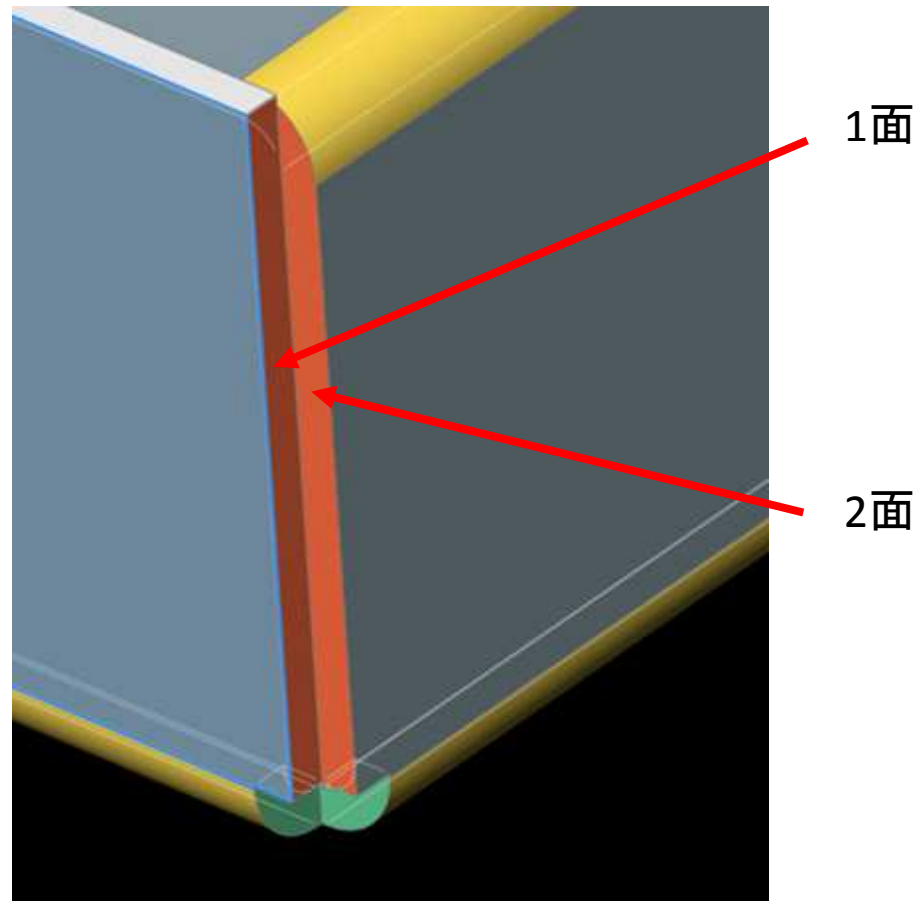
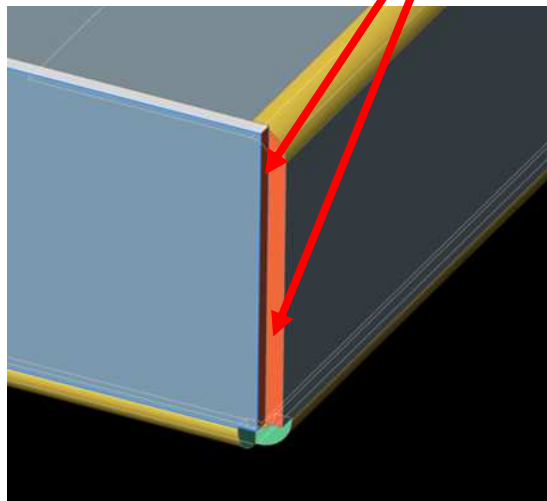
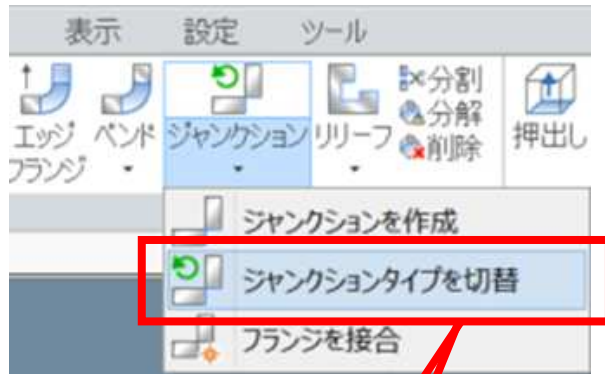
簡単な板金モデルの作成

5. 再度エッジフランジコマンドを使用して両側上面に30mmの蓋を作成します。
内側のエッジを2か所選択します。高さ:30mm 角度:90度



簡単な板金モデルの作成

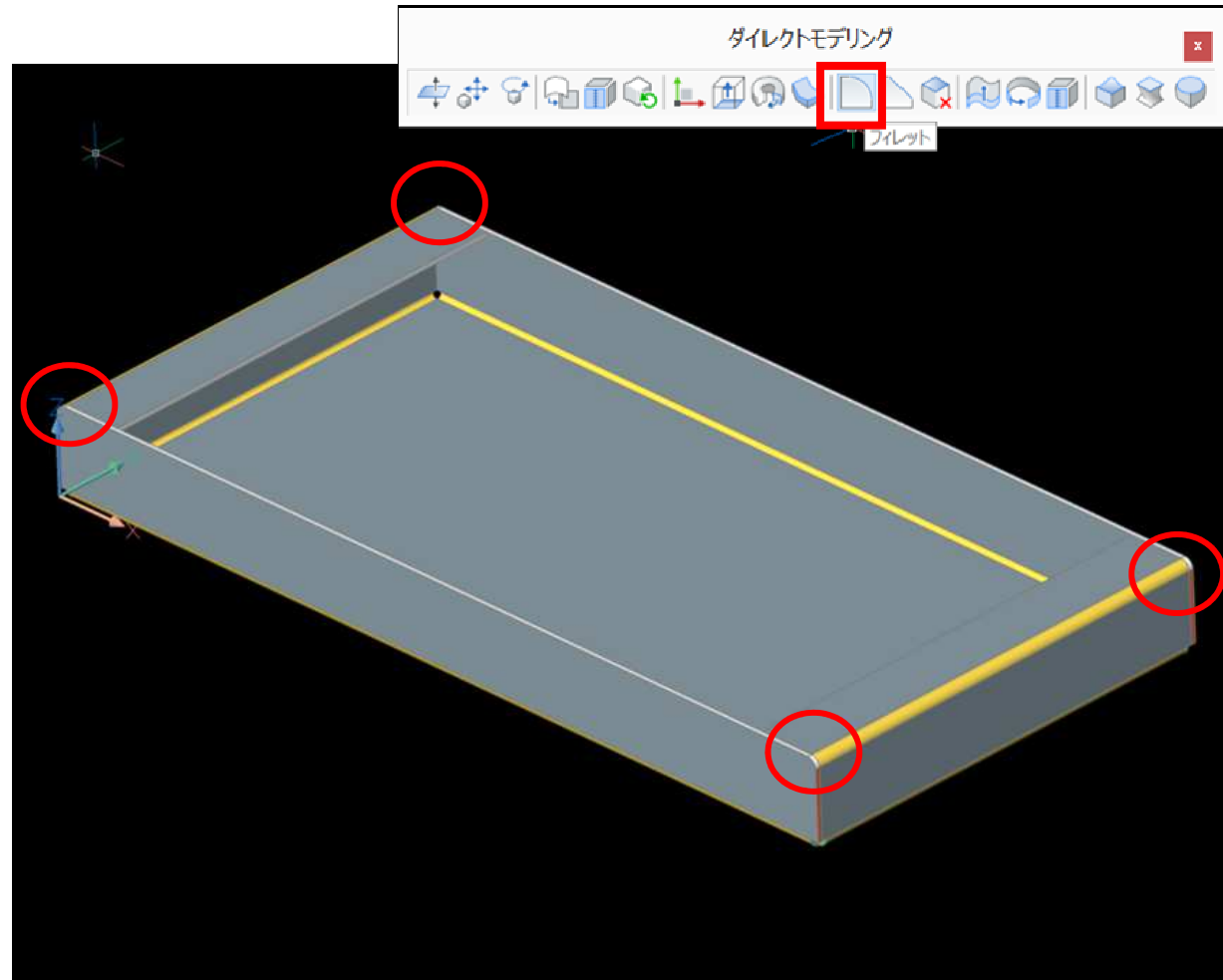
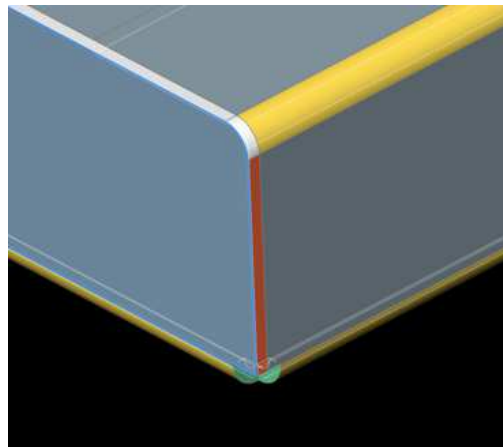
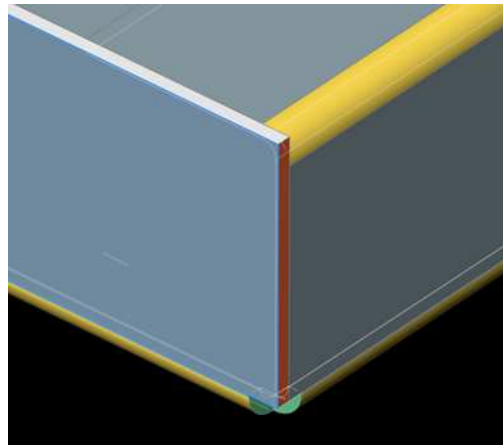
コーナーがシャープエッジの状態で製品として危険なので面合わせをします。
「ジャンクションタイプの切替」で二面を選択します。最初を選択する面が伸ばす端面です。



簡単な板金モデルの作成

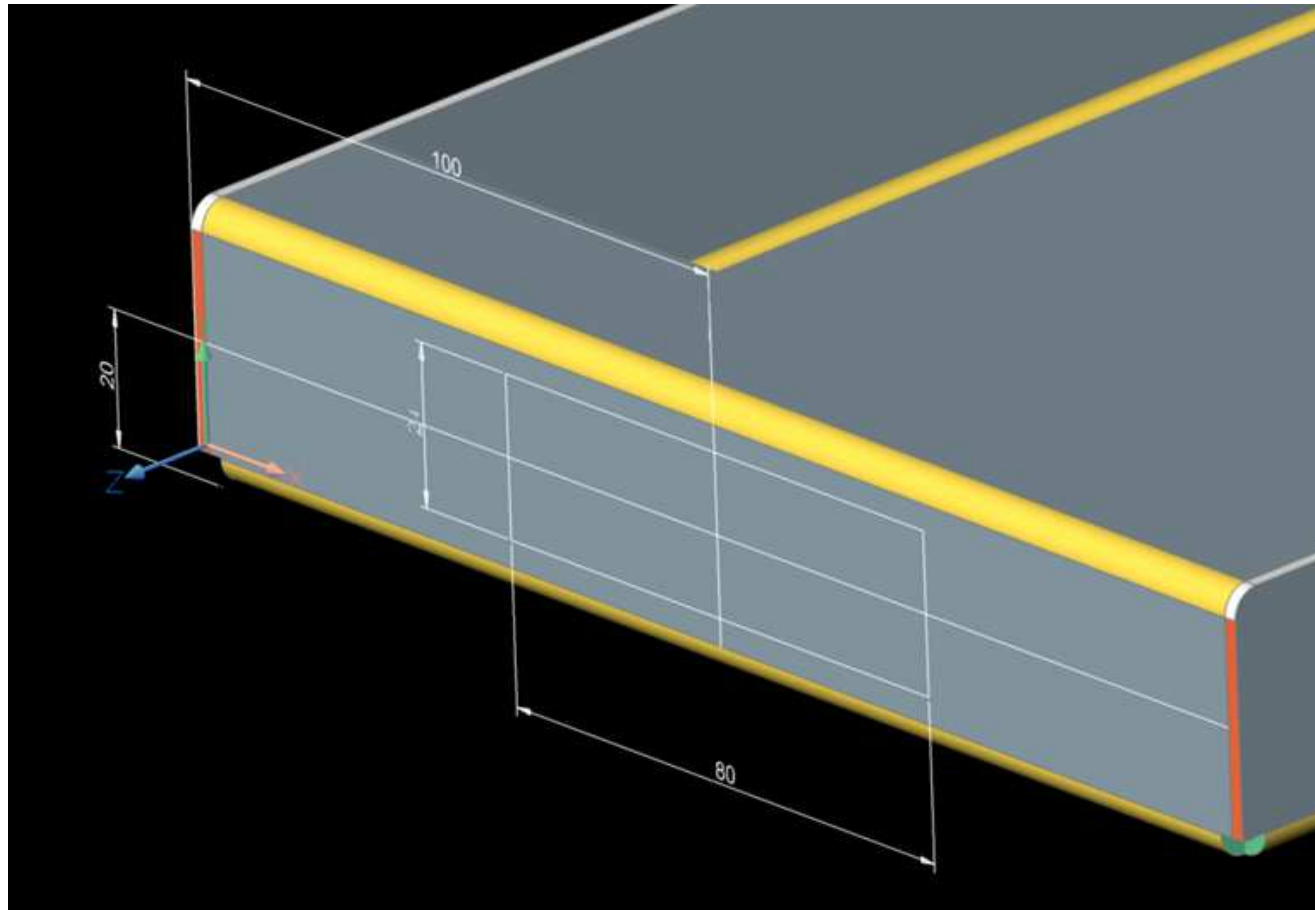
端面を箱のたて面に合わせます。またエッジにフィレットを付けます(合計4箇所)

フィレット: R=4



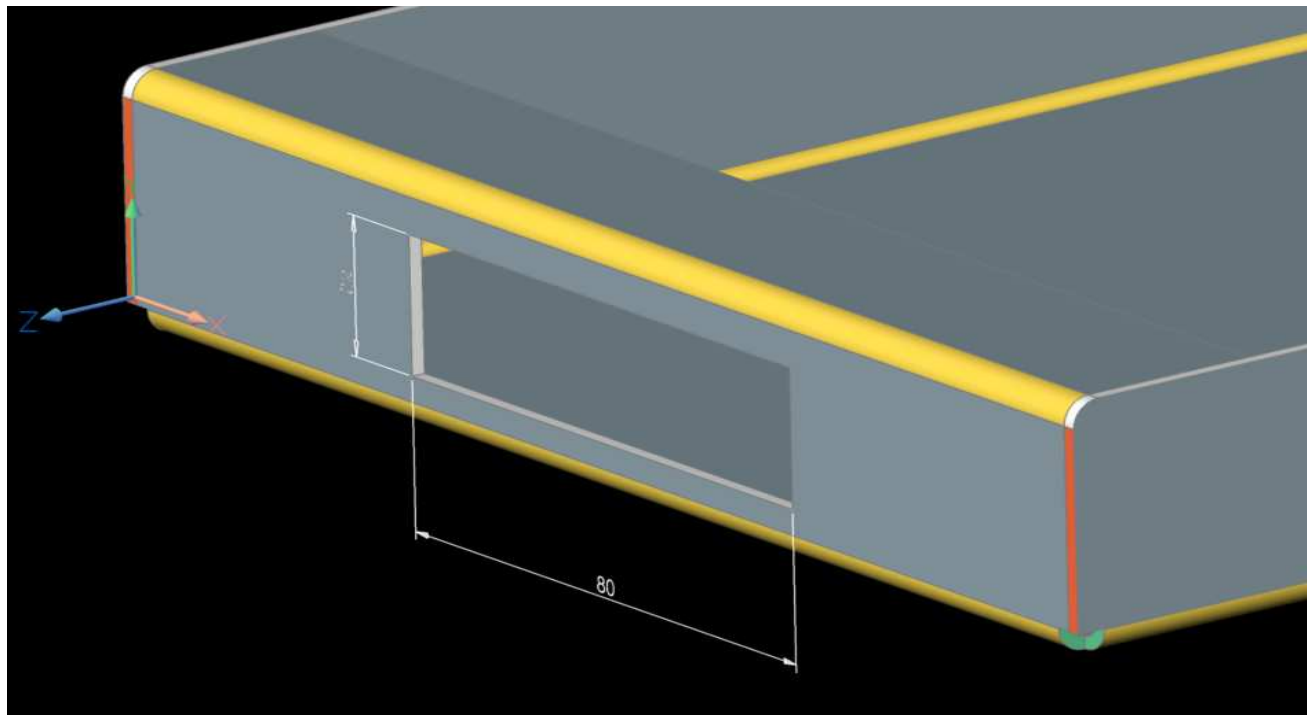
簡単な板金モデルの作成

6. 手前X0の面に引手を作成します。横80mm縦22mmの各穴を明けます。
WCSを図の面に先に設定して80x22を描きます。



簡単な板金モデルの作成

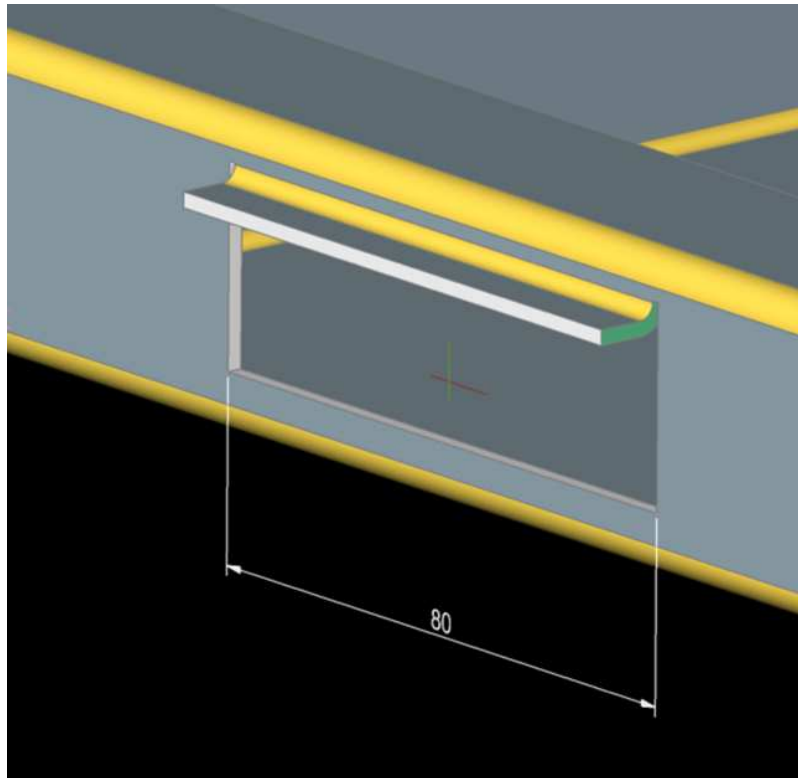
7. 押出しで穴をあけます。



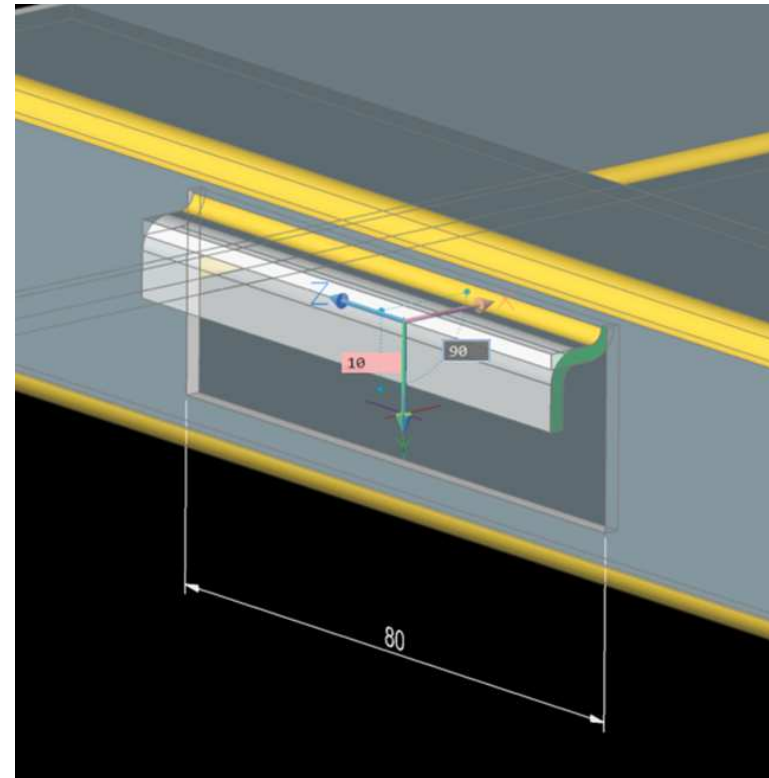
簡単な板金モデルの作成

8. 引手を作成します。「エッジフランジ」コマンドを2回使います。
フランジ長さ:10mm 角度:90度

エッジフランジ1回目

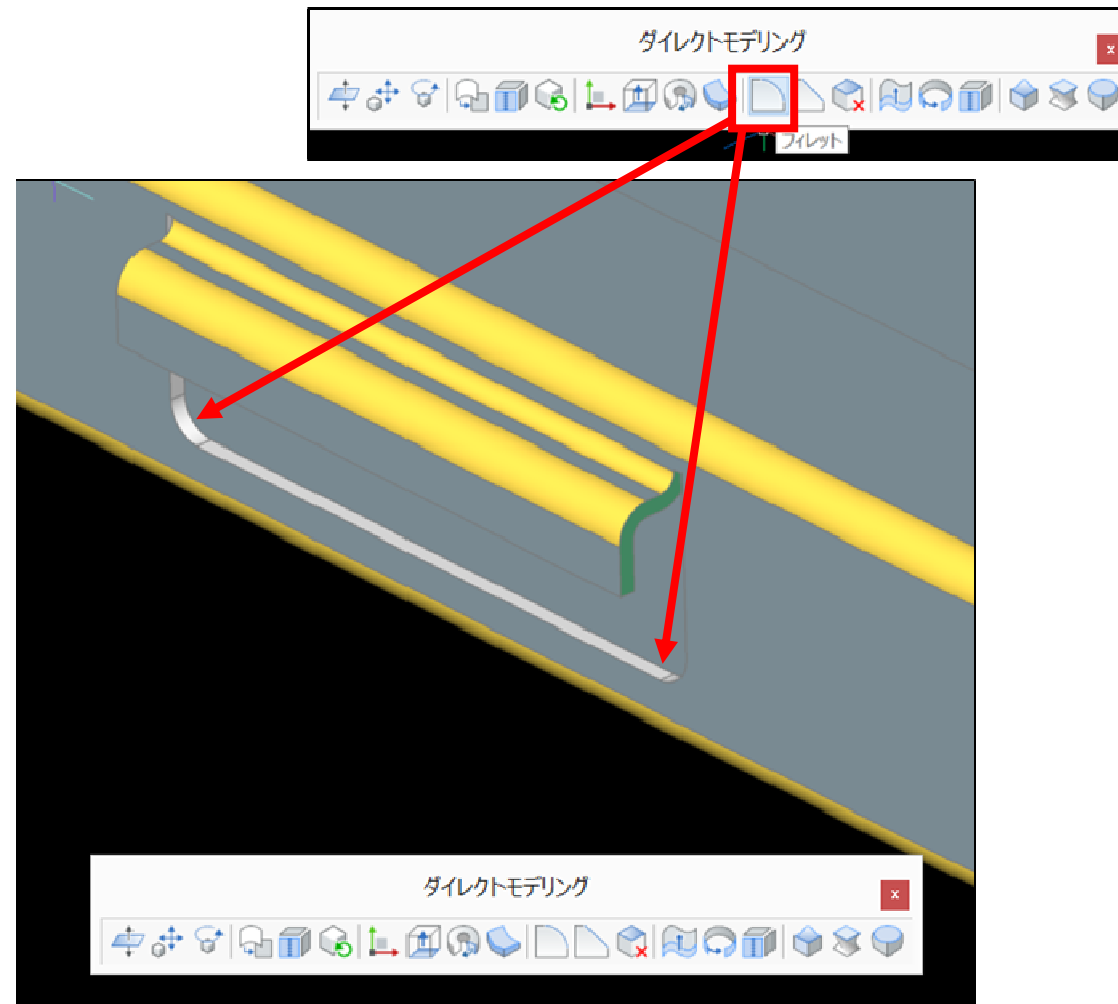


エッジフランジ2回目



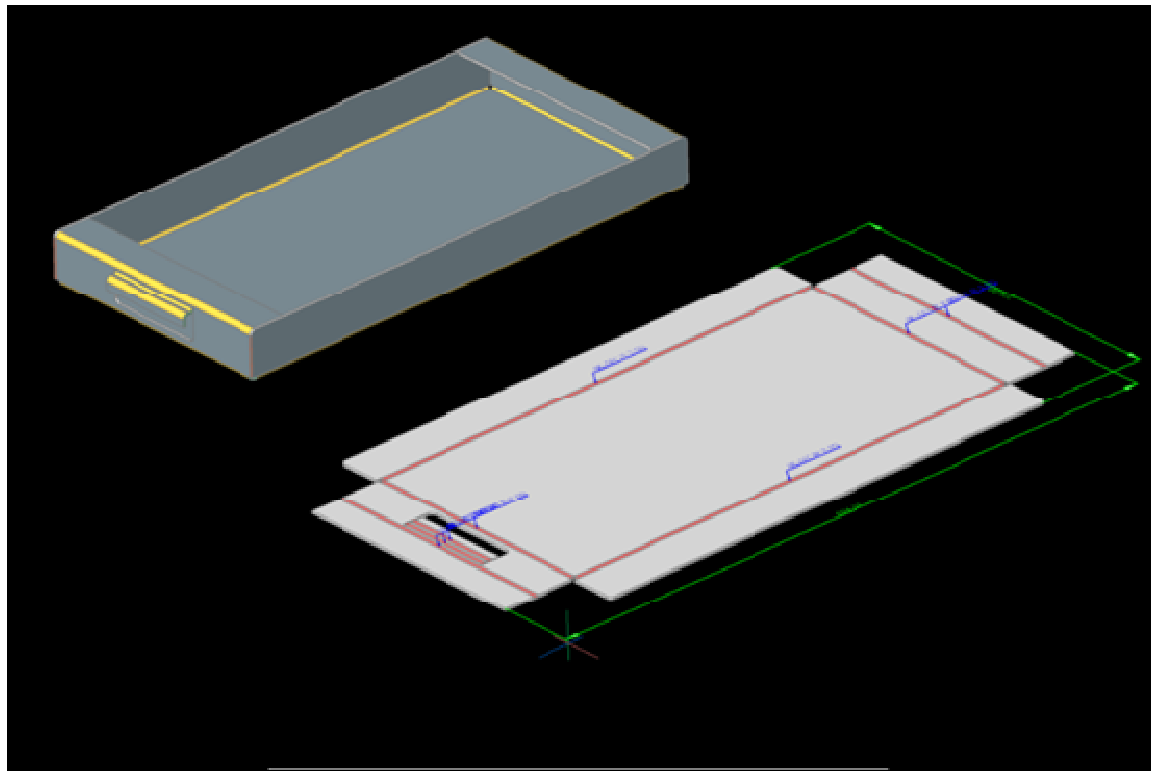
簡単な板金モデルの作成

9. コーナー部分をフィレットを付けます。
フィレット R=4



簡単な板金モデルの作成

10. 「ボディを展開」コマンドでトレーの底面を選択します。
展開されたソリッドが作成されます。



簡単な板金モデルの作成

11. 板金フィーチャーツリー内に赤文字の「ジャンクション」が存在しています。
これは既に板金フィーチャーとして存在していないので「板金を修復」コマンドで
取り除きます。



選択面は底面で

失われた詳細をスキャンしますか (時間がかかるかもしれません)? [はい(Y)/いいえ(N)/
設定(S)] <いいえ>:Y で実行します。

スキャン許容値を入力 <0.01>: そのまま実行します。

