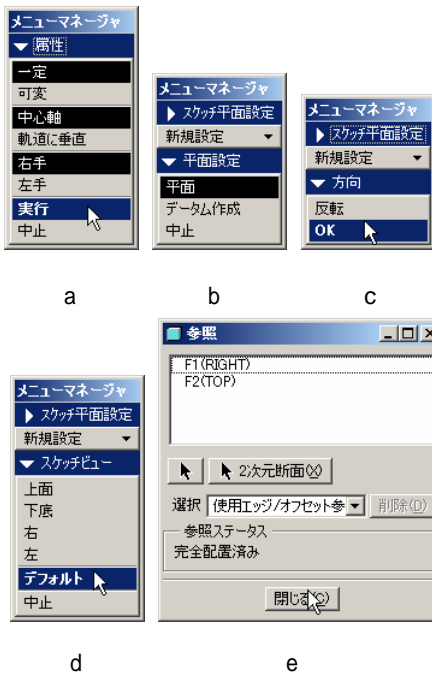


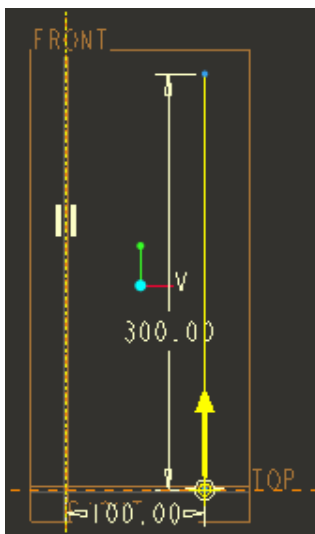
Pro/ENGINEER WILDFIRE 2.0 「らせん状スイープ」





「挿入」 「らせん状スイープ」 「突起」を選択すると画面右上に「メニューマネージャ」ダイアログが表示される。「属性」の「実行」をクリック（左図 a）。この設定は「らせん状スイープ」がピッチ「一定」で「中心軸」まわりに右回転でおこなわれることを意味している。

「スケッチ平面設定」では軌道のスケッチをする平面（左図 b）を指定するのでグラフィック・ウィンドウ上の TOP 面をクリックすると赤茶色の矢印が表示される。矢印の方向は変える必要がないので「OK」ボタンをクリック（左図 c）する。

「スケッチビュー」は「デフォルト」をクリック（左図 d）し、「参照」ダイアログの「閉じる」ボタンをクリック（左図 e）する。

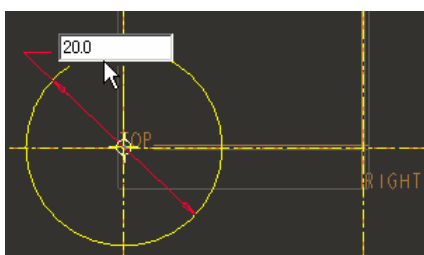


「スケッチツールバー」から  を選択し y 軸上の 2 点をクリックして「らせん」の中心線を指定する。

つづいて  を選択して TOP 面から y 軸に平行上方に直線を描き、各仮寸法をダブルクリックして左図のようにらせん半径：100 mm、長さ：300 mm とする。

でスケッチを終了。

ダッシュボードの「ピッチの値を入力します」欄に 30.0 を入力して をクリックする。

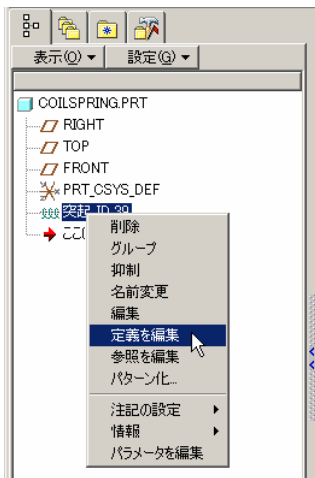


を選択してコイル断面の直径：20 mm の円をスケッチし、

でスケッチ終了する。



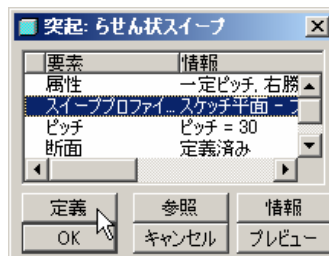
「突起・らせん状スweep」ダイアログの「OK」ボタンをクリックするとコイルスプリングが作成される。



作成したスプリングを設計変更するために、「ナビゲータ・ウィンドウ」の「突起」にカーソルを合わせ右クリックして「定義を編集」をクリックする。

「突起・らせん状スweep」ダイアログの「スweepプロファイル...」を選択して「定義」をクリック（下図 a）。

「メニューマネージャ」の終了をクリック（下図 b）して、「スケッチ」をクリック（下図 c）する。



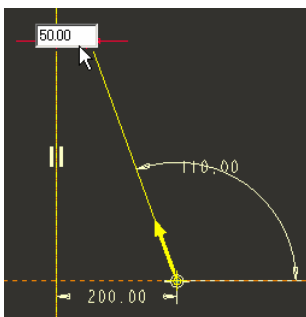
a



b

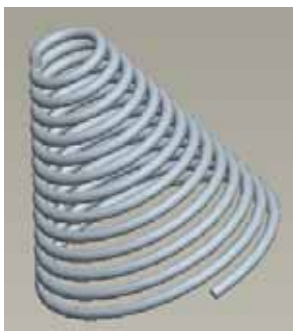


c



左図のようにスケッチを変更して でスケッチ終了する。

「突起・らせん状スweep」ダイアログの「OK」ボタンをクリックするとコニカルスプリングが作成される。



このように一度設定したフィーチャーも定義を編集して変更が可能なので、設計変更などに柔軟な対応することができる。