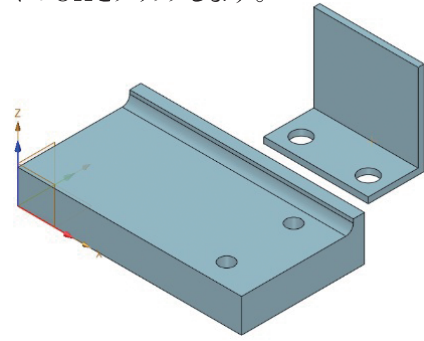
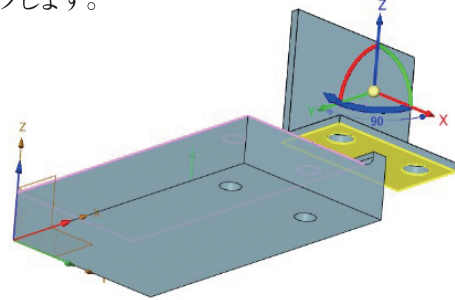


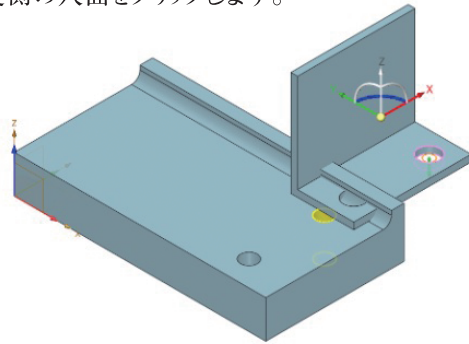
15. グラフィックウィンドウでベースの右あたりをクリックしてパーツを配置します。マネージャのOKをクリックします。



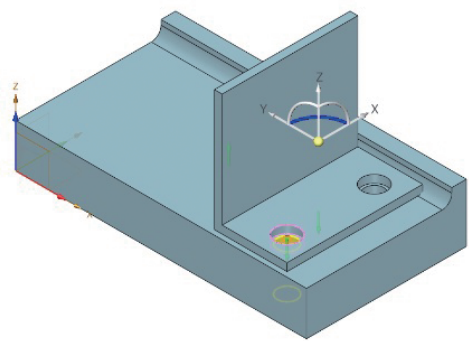
17. ブラケットの底面とベースの上面をクリックします。



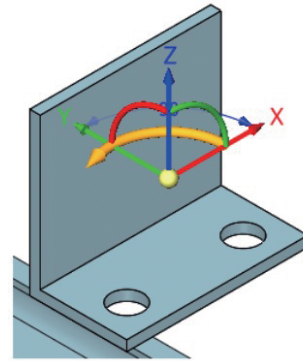
19. ブラケットの奥側の穴面とベースの奥側の穴面をクリックします。



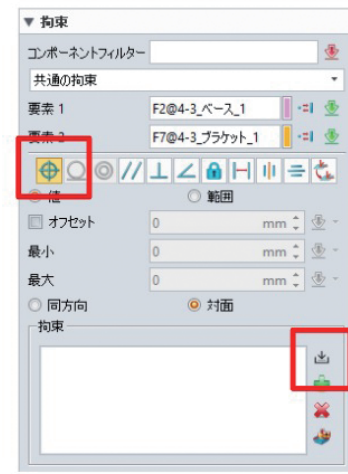
21. ブラケットの手前側の穴面とベースの手前側の穴面をクリックします。



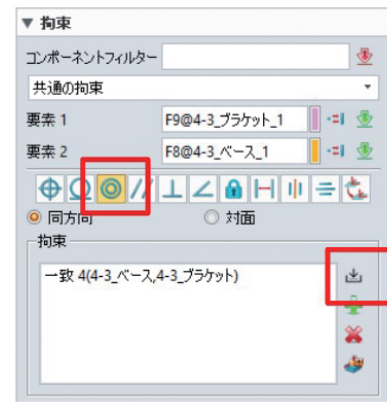
16. 必要に応じてグラフィックウィンドウでトライアドをドラッグしてパーツの向きを左図に合わせます。



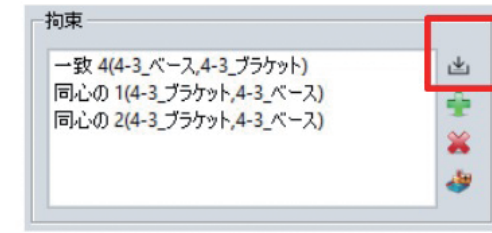
18. 一致が選択されているのを確認し、拘束欄右側の[現在の位置合わせを追加または修正]をクリックします。



20. 同心が選択されているのを確認し、拘束欄右側の[現在の位置合わせを追加または修正]をクリックします。拘束が追加されます。



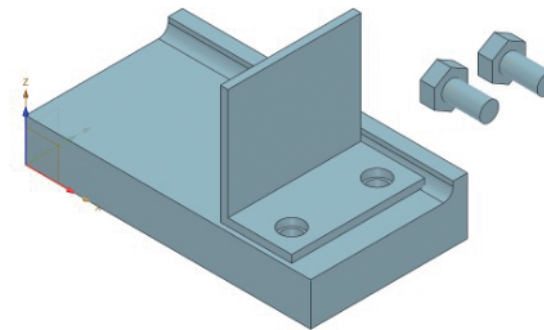
22. 同心が選択されているのを確認し、拘束欄右側の[現在の位置合わせを追加または修正]をクリックします。拘束が追加されます。



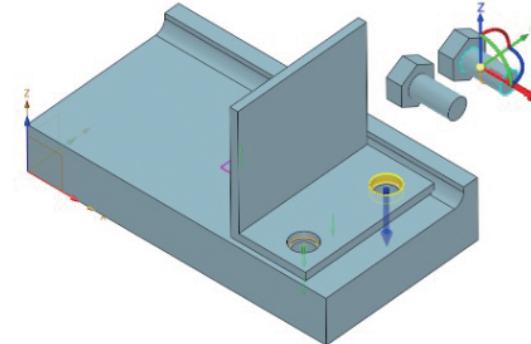
24. [アセンブリ]-[挿入]をクリックします。



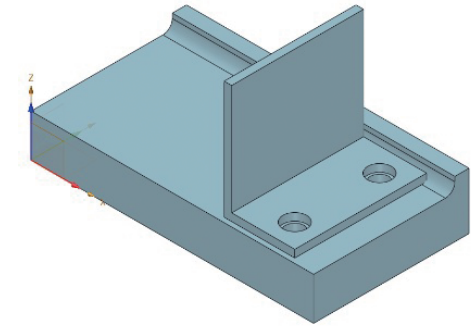
26. グラフィックウィンドウでベースの右あたりを2回クリックしてパーツを配置します。マネージャのOKをクリックします。



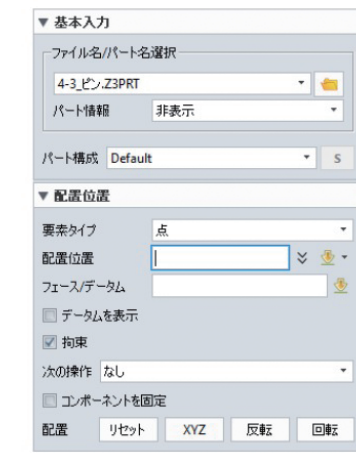
28. ピンの円筒面とブラケットの奥側の穴面をクリックします。



23. ベースが完全拘束されました。マネージャのOKをクリックします。



25. マネージャを編集します。
ファイル名: 4-3_ピン.Z3PRT
要素タイプ: 点
次の操作: 挿入後拘束を追加



27. [アセンブリ]-[拘束]をクリックします。



29. 同心の向きが逆の場合は[拘束]ウィンドウの[反転]をクリックします。

