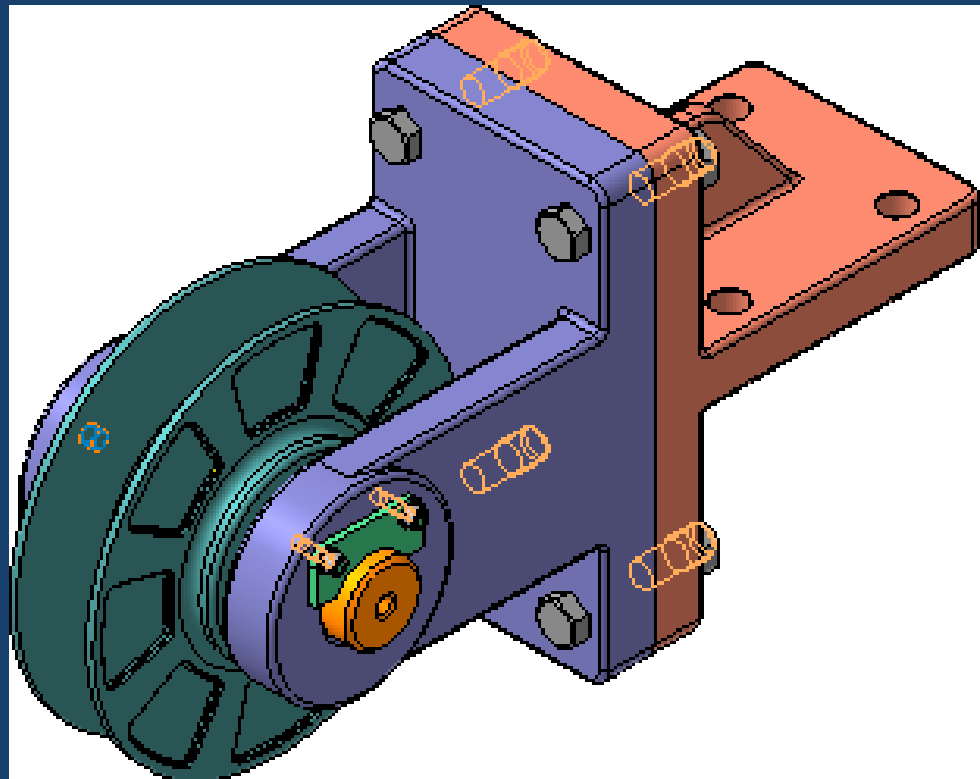


СОЗДАНИЕ СБОРКИ

ОПРЕДЕЛЕНИЕ

- Сборка в КОМПАС-3D — трехмерная модель, объединяющая модели деталей, подборок и стандартных изделий, а также информацию о взаимном положении компонентов.



ПРИНЦИП СОЗДАНИЯ СБОРКИ

- Принцип создания сборки заключается в том, что на каждую деталь в сборке накладываются сопряжения, лишаящие ее той или иной степени свободы. Ограничения накладываются таким образом, чтобы детали в компьютерной сборке двигались так же, как они могут двигаться в реальном механизме.
- Первая вставляемая в сборку деталь является фиксированной (неподвижной), поэтому разумно начинать сборку с корпусной детали, основания и т.п.

АЛГОРИТМ СОЗДАНИЯ СБОРКИ

1. Добавление компонентов сборки.

Редактирование сборки (на Компактной панели) – Добавить из файла

2. Выбор необходимого местоположения для детали

3. Поворачиваем и перемещаем деталь в нужное положение

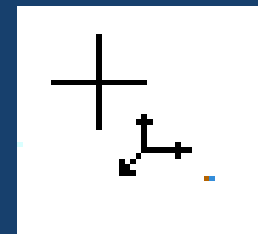
4. Накладываем сопряжение (не более 3-х)

ДОБАВЛЕНИЕ КОМПОНЕНТОВ ИЗ ФАЙЛОВ




- Чтобы добавить в сборку компонент, уже имеющийся на диске в виде файла, нажмите кнопку **Добавить из файла** на панели Редактирование сборки

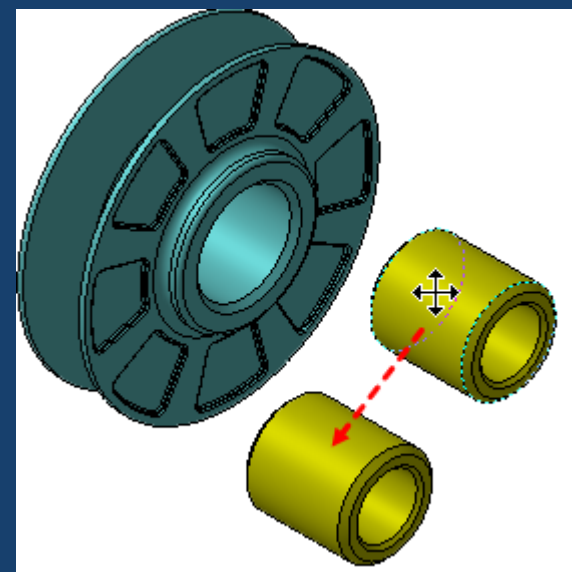


- На экране появится фантом указанного компонента, который можно перемещать в окне сборки
- Укажите точку начала координат сборки. Курсор должен находиться в режиме указания начала координат



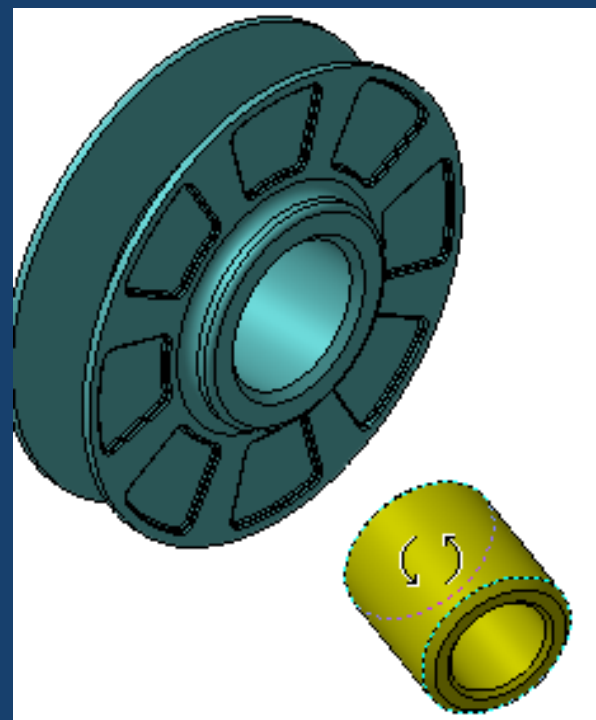
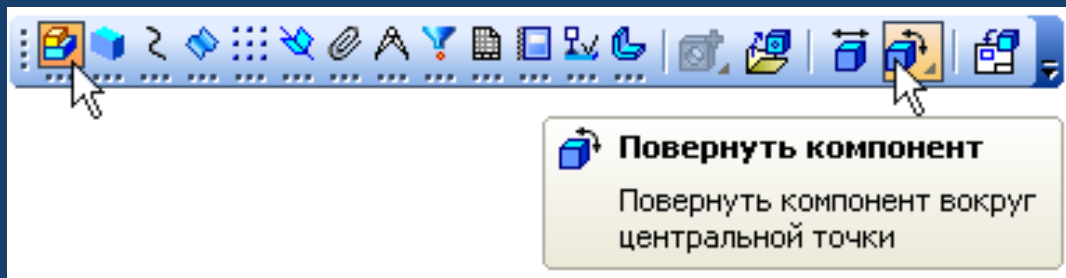
ПЕРЕМЕЩЕНИЕ КОМПОНЕНТОВ

- Для перемещения компонента нажмите кнопку Переместить компонент  на панели Редактирование сборки  — при этом курсор меняет свою форму 



ВРАЩЕНИЕ КОМПОНЕНТОВ








- Для поворота компонента нажмите кнопку Повернуть компонент — при этом курсор меняет свою форму 



СОПРЯЖЕНИЯ



- Сопряжение – это параметрическая связь между гранями, ребрами или вершинами разных компонентов сборки (например, совпадение граней двух деталей или соосность втулки и отверстия).

	Параллельность. Делает две плоские грани или плоскости объектов параллельными
	Перпендикулярность. Делает две плоские грани или плоскости объектов перпендикулярными
	На расстоянии. Устанавливает заданное расстояние между элементами геометрии
	Под углом. Устанавливает заданный угол между элементами геометрии
	Касание. Обеспечивает касание плоскости и круглой поверхности
	Соосность. Обеспечивает соосность круглых поверхностей
	Совпадение. Обеспечивает совмещение элементов геометрии в пространстве

ВЫПОЛНЕНИЕ ПРАКТИЧЕСКОЙ ЧАСТИ

Построение сборки, состоящей из двух деталей Вал и Гайка:

