

<WF1-3-1-2> パーツについて

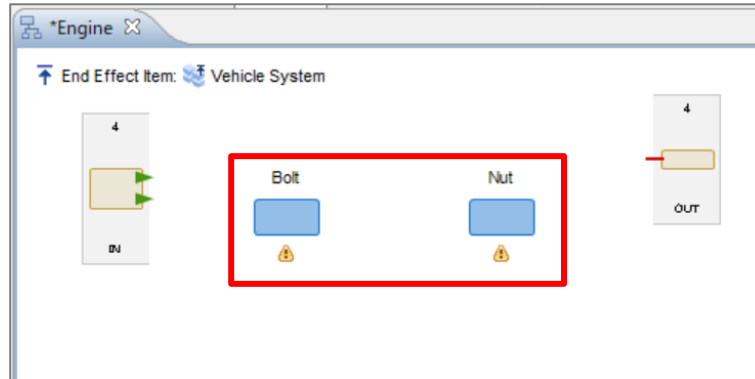
パーツとは、機能を持たない部品を表すアイテムのことです。

パーツの特徴は以下の通りになります。

- ・コンポーネントの子部品となる
- ・コンポーネントとのエネルギーの受け渡しが無い

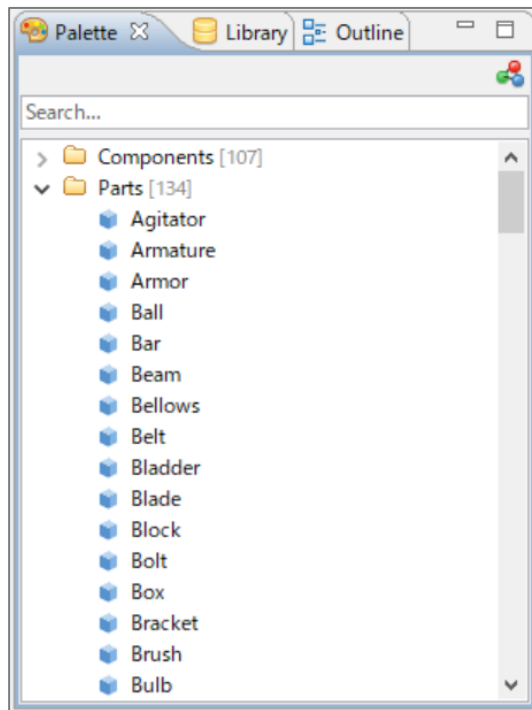
(例：エンジンのシリンダーを止めるボルト・ナット)

ただし、ボルト・ナットはエンジンとのエネルギーのやり取りはない)



<WF1-3-1-2> パーツについて

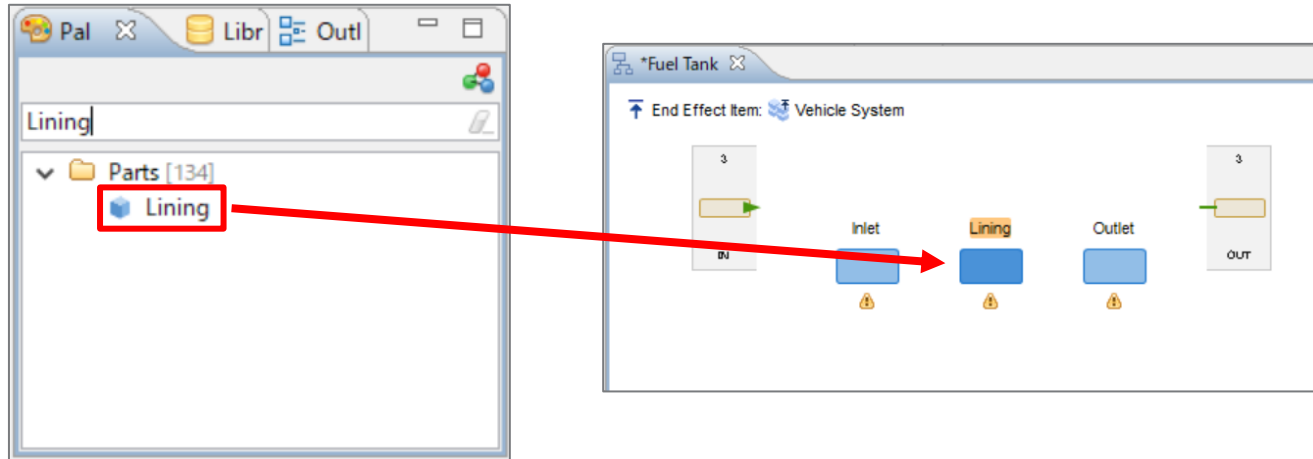
MADeでは、一般的な部品について対応するパーツがあらかじめ用意されており、これらは「Palette」ビューアに格納されています。



<WF1-3-1-2> パーツについて

「Palette」ビューアのパーツは、以下の手順で利用することができます。

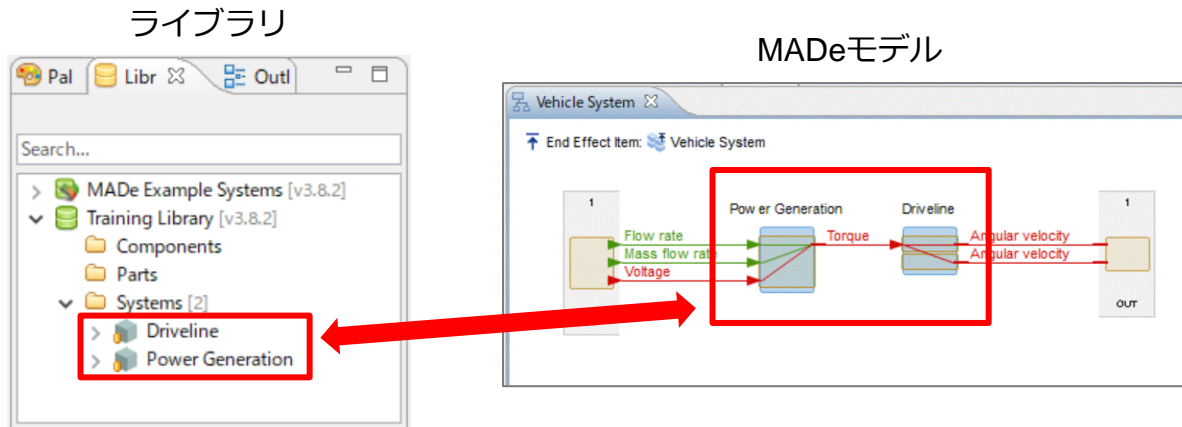
- ①コンポーネントのシステムモデルエディタを開きます。
- ②「Library」ビューアのパーツをコンポーネントのシステムモデルエディタへ、ドラッグアンドドロップでインポートします。
 - 検索テキストにキーワードを入力して、該当するパーツを検索することができます。



<WF1-3-1-2> パーツについて

MADeでは、ユーザが作成したパーツをライブラリに保存し、それらを他のモデルで再利用することができます。ライブラリの設定や操作方法については、以下のワークフローを参照してください。

- ・ <WF0-6-1> ライブラリでアイテムを再利用する



<WF1-3-1-5> ペアについて

ペアとは、パーツの組み合わせによって生み出される機能を表すアイテムのことです。

機能のため、フローとフロープロパティの設定が必要です。

パーツで故障が発生すると、ペアの機能に影響し、それがコンポーネントの機能に影響します。

(例：エンジンのシリンダーを止めるボルト・ナット)

- ・ボルト・ナットによって「締め付け」が生み出される
- ・ボルト・ナットが破損すると、シリンダーの「締め付け」が低下し、エンジンの回転が低下する)

