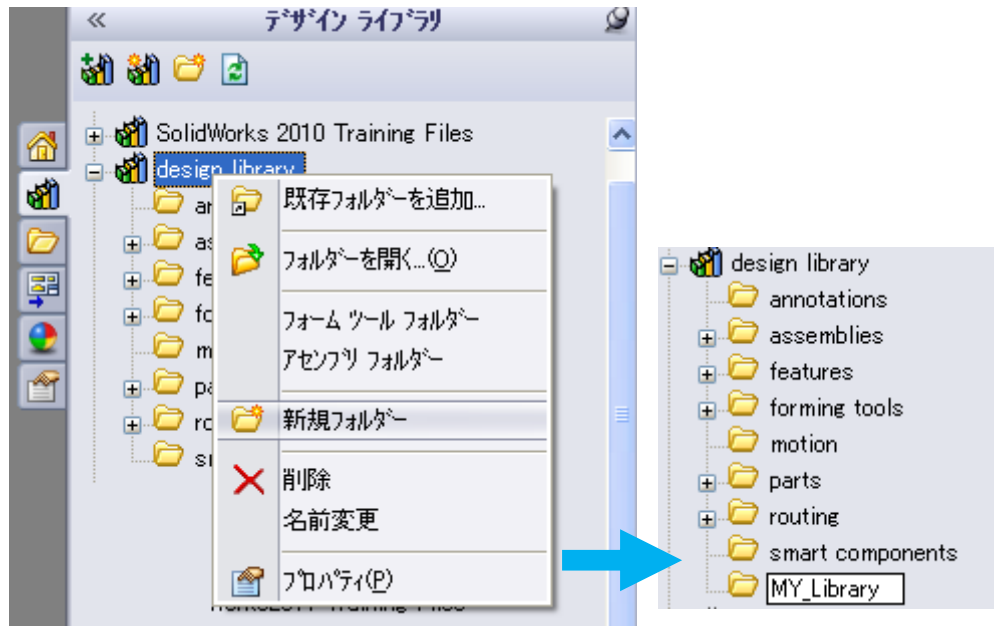


SolidWorks ライブラリフィーチャーの作り方

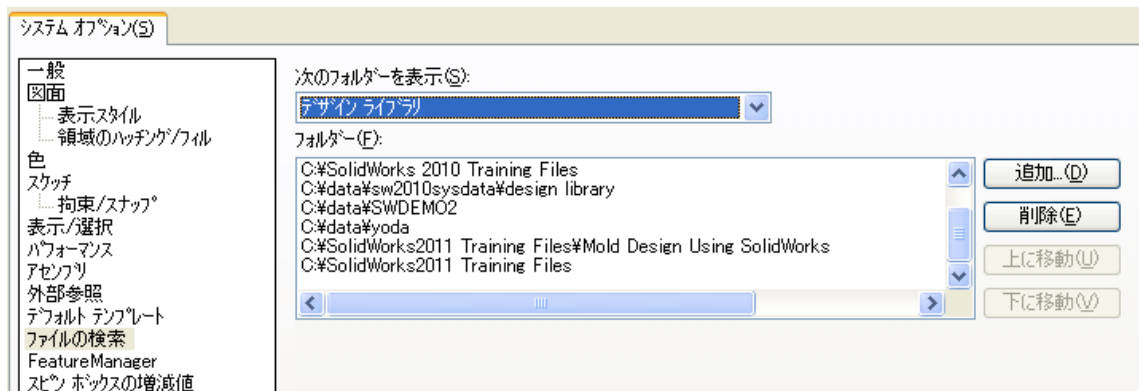
ヨシカワメイプル株式会社営業技術部

よく使う形状をデザインライブラリに登録しておくことで作業の効率化がはかれます

1. デザインライブラリに自分用のフォルダを作成しておきます



実際のデータの保存される場所は、「ツール>オプション>ファイルの検索>デザインライブラリ」で確認することができます。バックアップをとる場合参照します

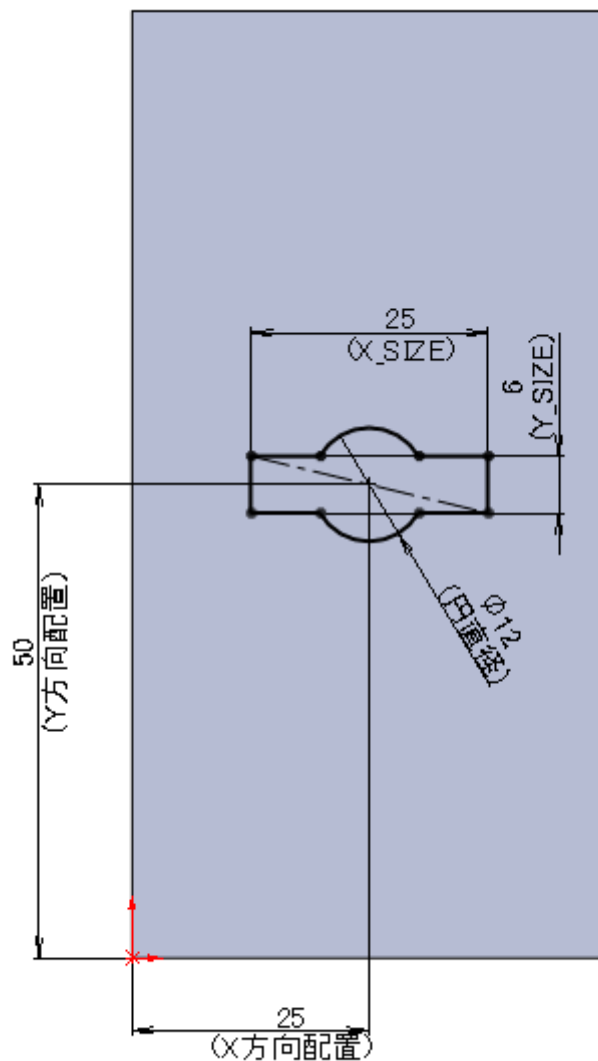


2. 部品モードで作成

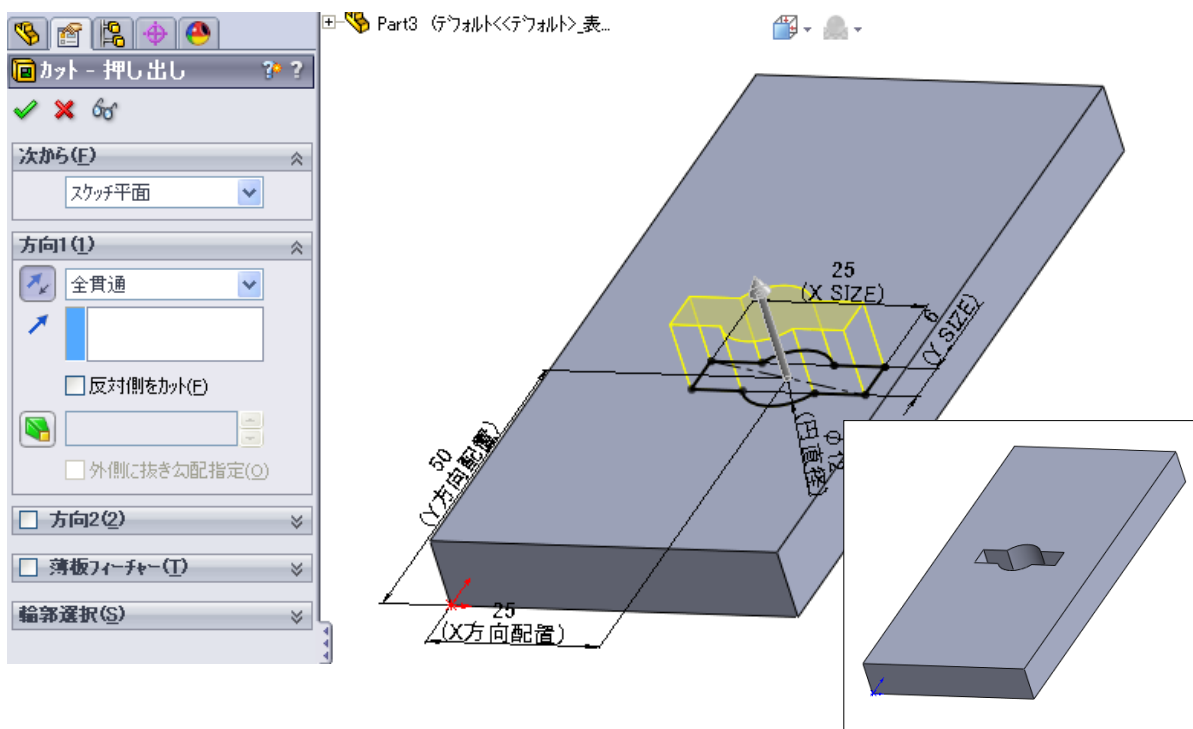
ベースになる形状と、下記のようなスケッチを作成します

寸法には名前をつけ、わかりやすくしておきます

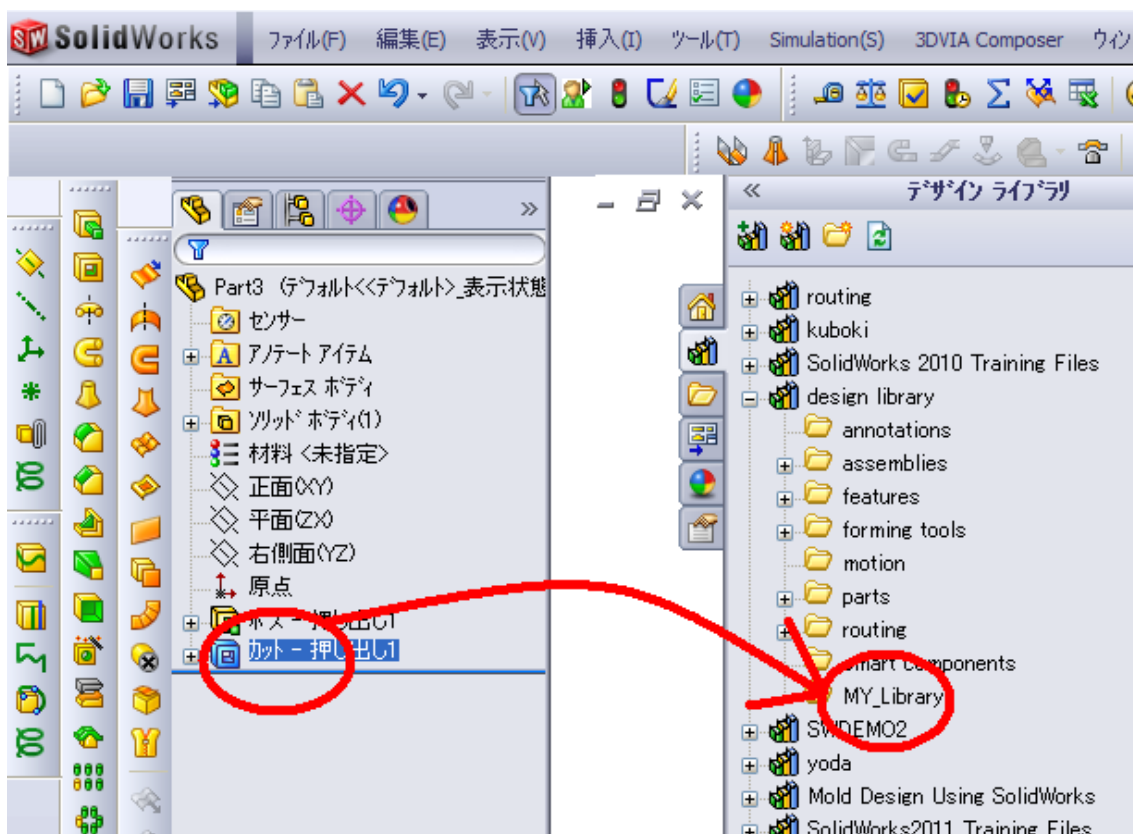
スケッチ原点が配置基準となりますので、原点からの寸法を設定しておくことあとで配置する際便利です。(スケッチは正面に作成しています)

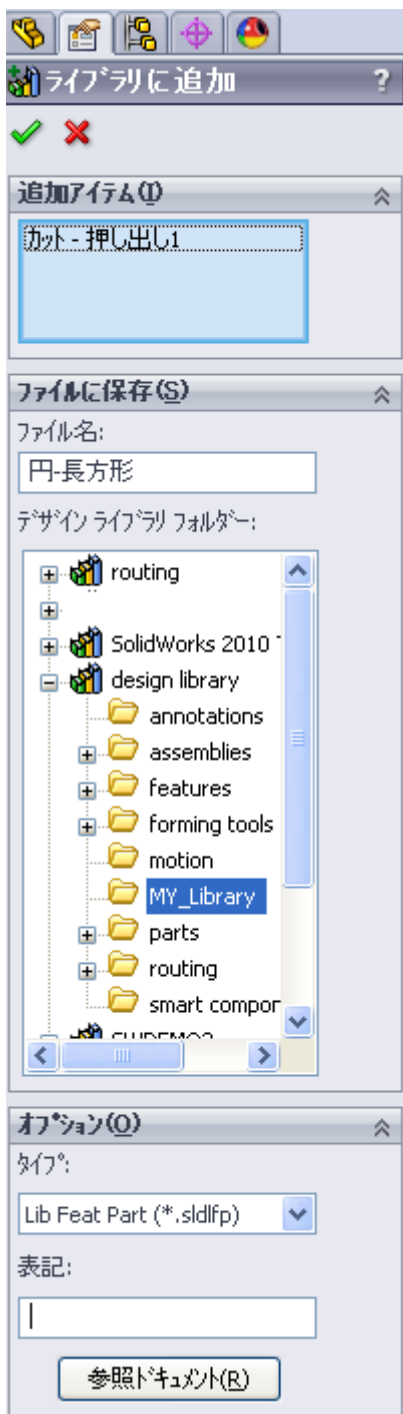


カット押し出し（全貫通）して、フィーチャーを完成させます



3. フィーチャーをデザインライブラリのフォルダへドラッグ&ドロップします

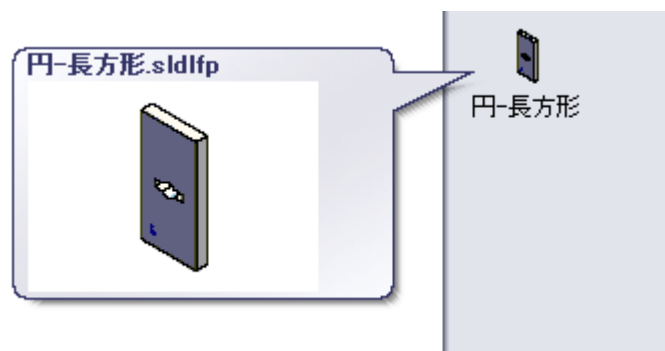




「ライブラリに追加」のプロパティが表示されます

ファイル名を入力し OK します

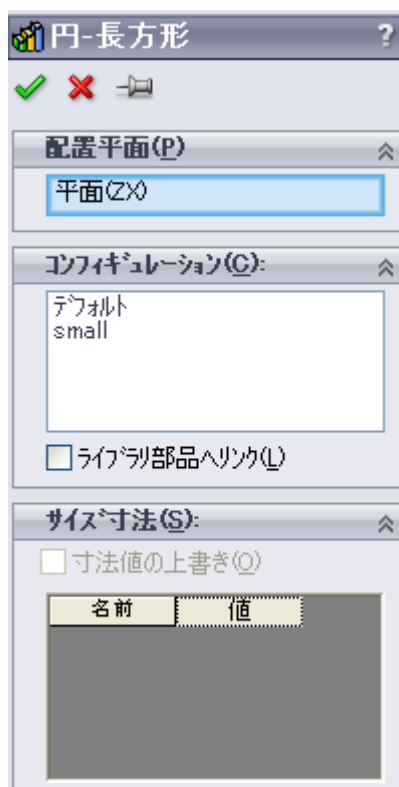
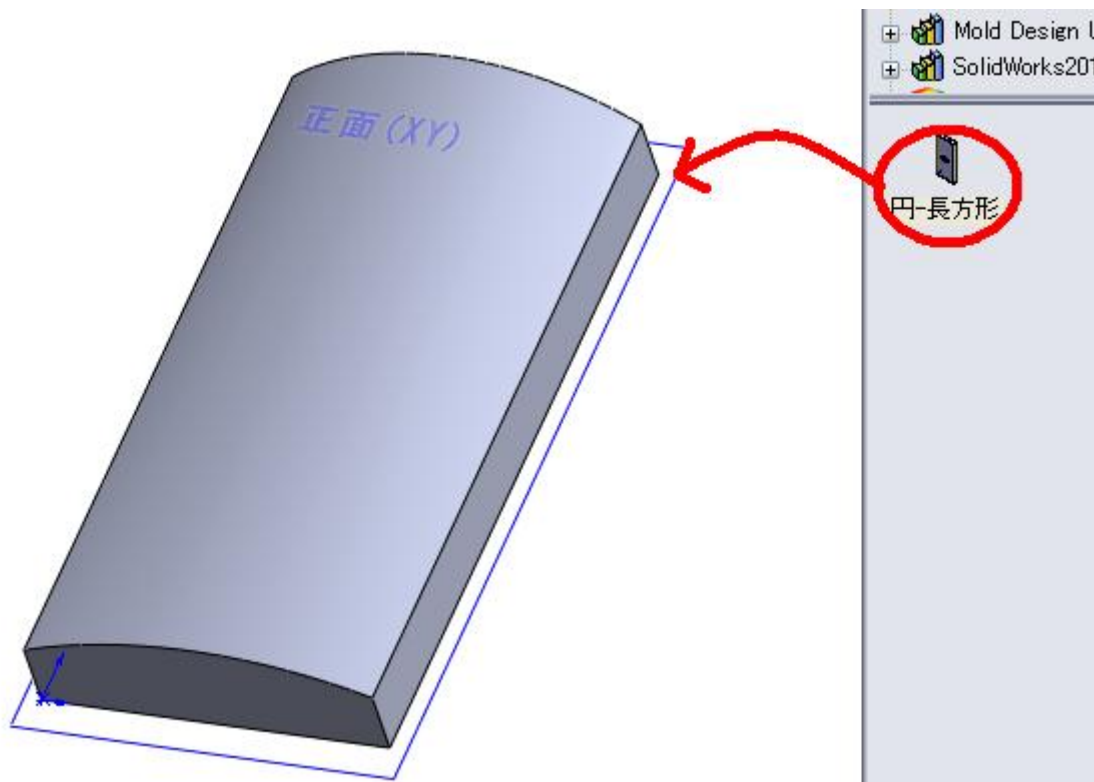
ライブラリに追加されます



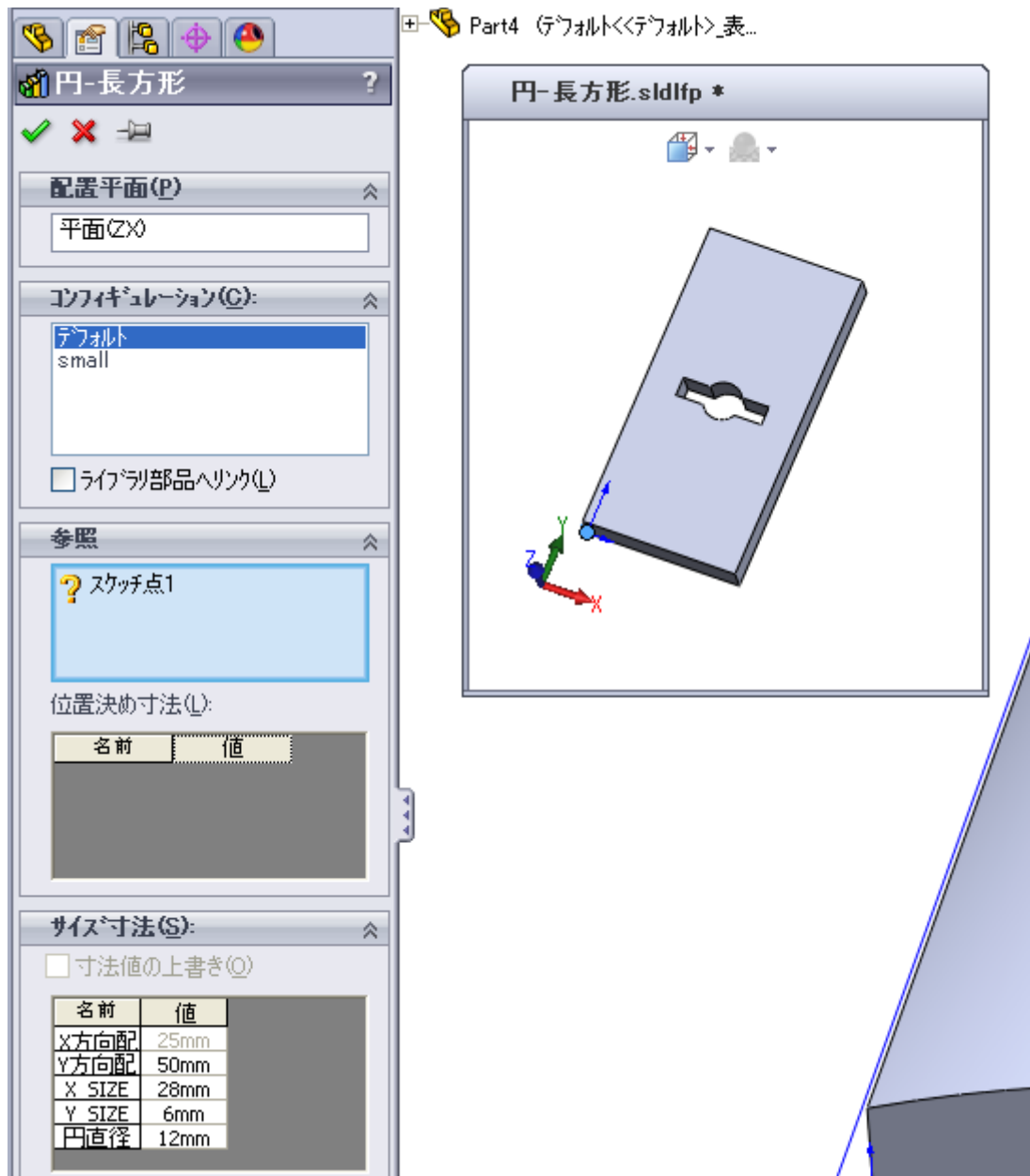
ライブラリフィーチャーは元の部品からは独立します。
また、SolidWorks でオープンし、編集することができます

4. ライブラリを使用する

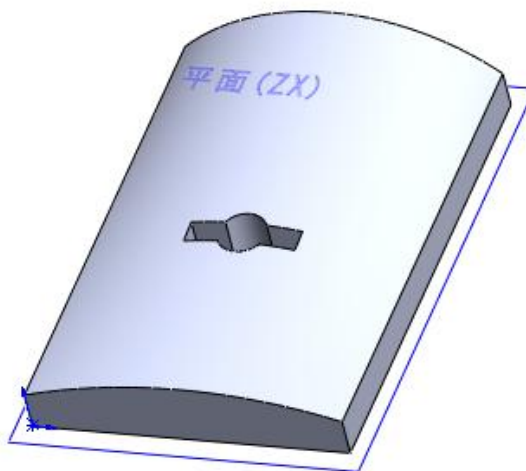
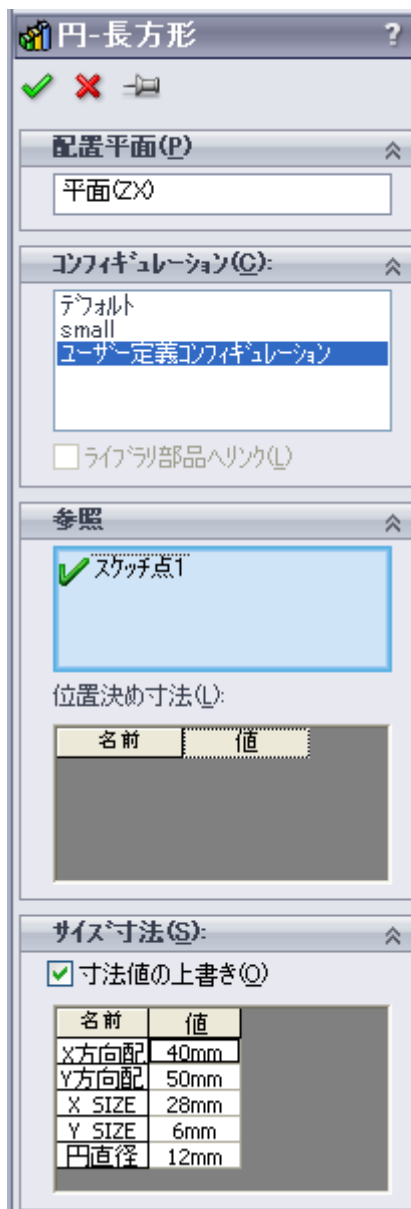
ライブラリフィーチャーをドラッグし、モデル上の配置したい平面にドロップします



ライブラリフィーチャーにコンフィギュレーションがある場合、必要なものを選択します



ライブラリ部品にリンクするかどうかを選択
参照として、配置基準位置を選択します



(挿入完了後、上図では平面に配置しています)

配置寸法など変更可能です
OK します

5. ライブラリフィーチャーの解体

必要に応じライブラリフィーチャーを解体すると、通常のフィーチャーと同様の扱いとなります

