

Quick tips 集 19 - モーションスタディのレンダリング

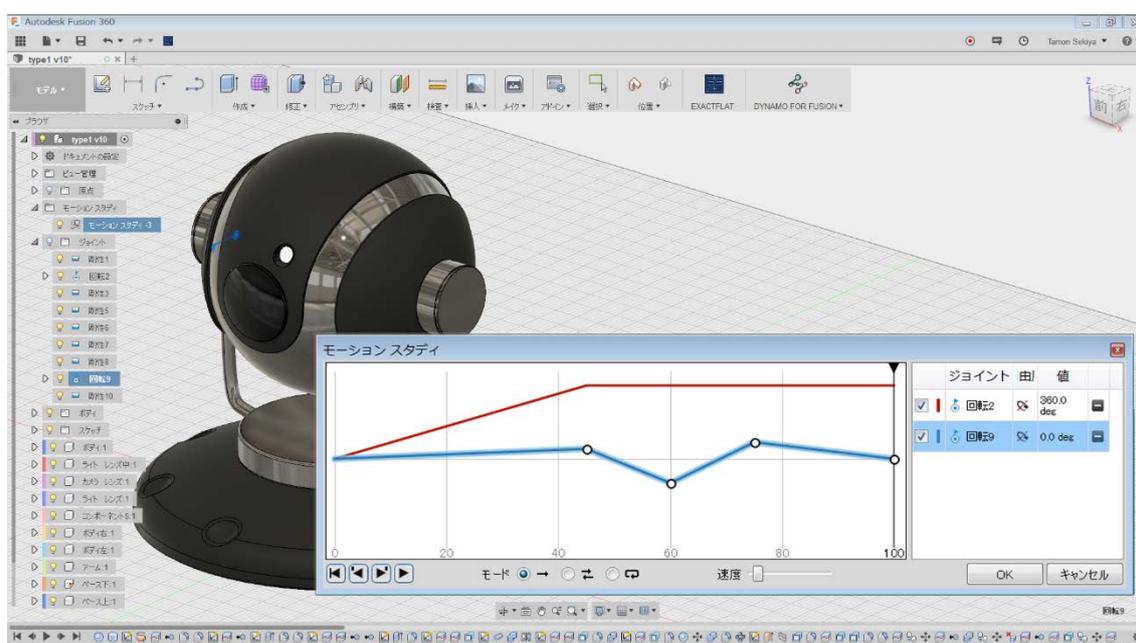
複数の稼動部品の確認はどうしていますか？

干渉の問題はホントにないですか？

アセンブリを行なう上で稼動部品の干渉は基本的な確認事項になります。Fusion 360 では、すべての部品を組み付けた後に衝突がないか“ジョイント”機能で動きの確認ができます。では、2つの動きを同時に確認したい場合はどうでしょうか？今回は、この疑問に対する答えとして“モーションスタディ”機能をご紹介します。異なる“ジョイント”を“モーションスタディ”で距離や角度の設定をし、簡単に複数ジョイントを稼動させて異なる動きを同時に確認できます。

また、モーションスタディをレンダリングすることも可能です。レンダリングに関しては、ローカルコンピュータを使って行うことも可能ですが、クラウドレンダリングの利用もできます。レンダリングをクラウド処理することでローカルコンピュータは自由に使える状態になるので、次の作業を進めることが可能になります。

こちらにモーションスタディのレンダリング作業の流れをまとめています：



モーションスタディのレンダリング