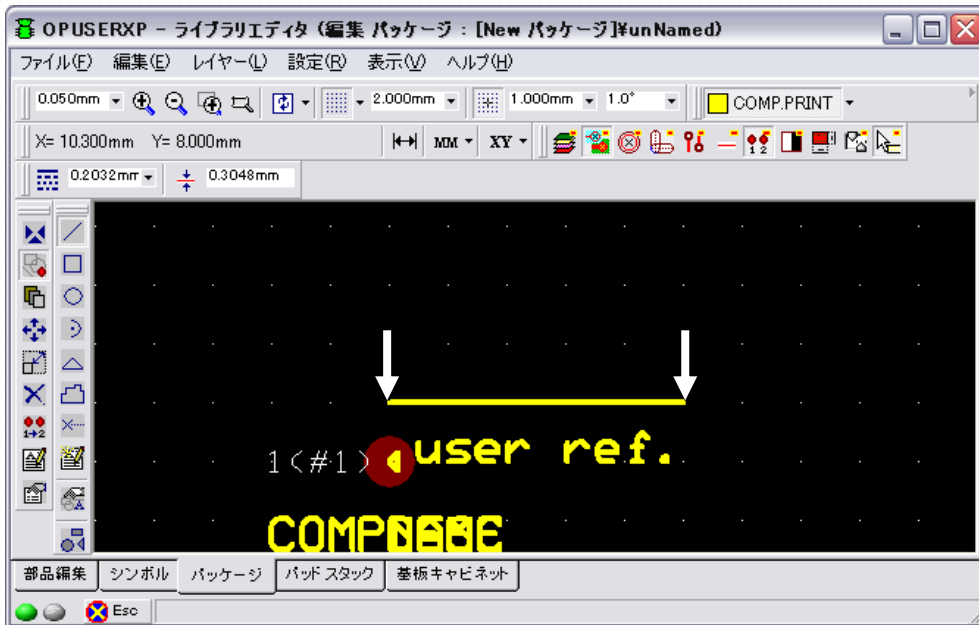


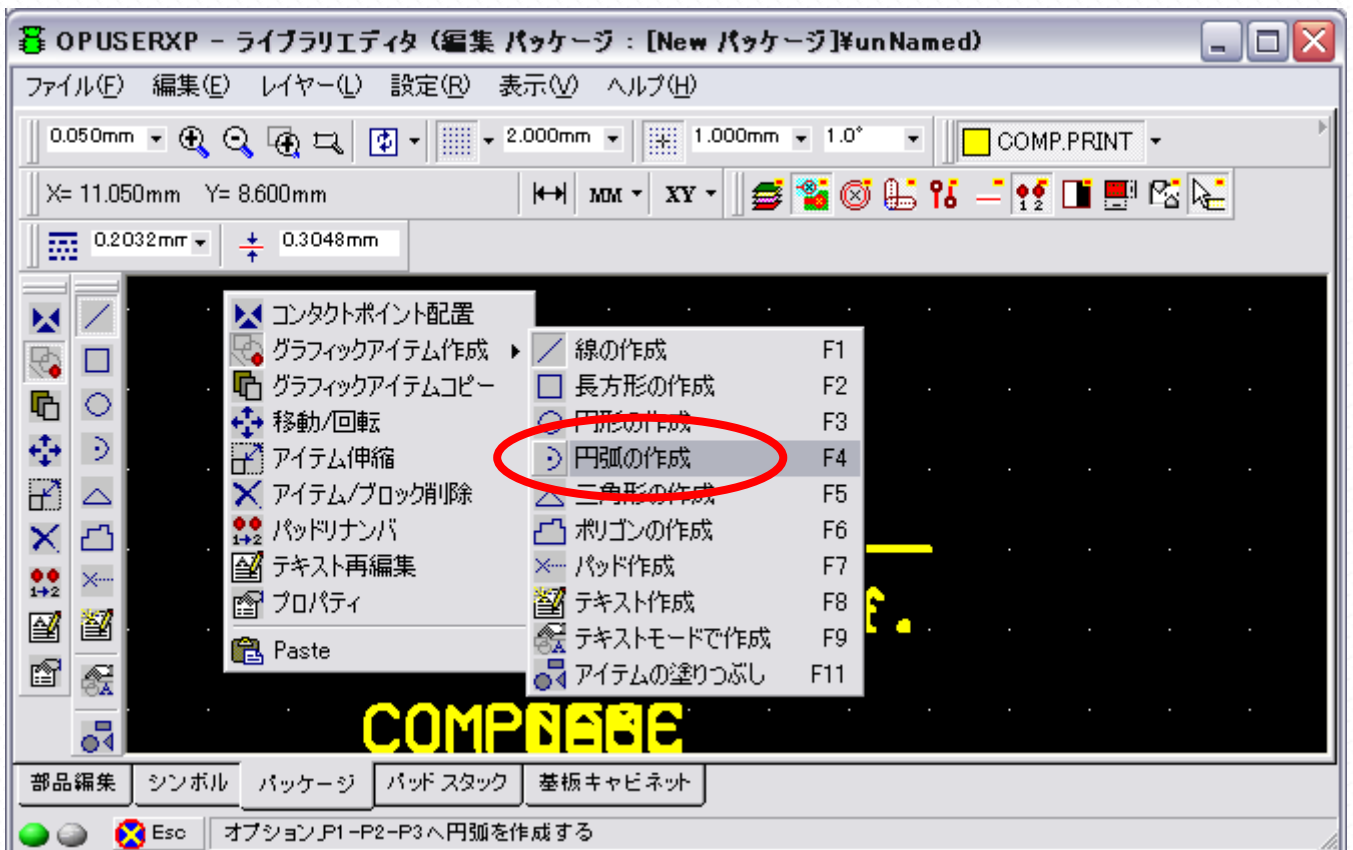
1. コンタクトポイントを使用する

OPUSER でオブジェクトを描画する際、コンタクトポイントを使用すると操作の手助けとなります。また、コンタクトポイントは描画オブジェクトだけでなく、部品の移動も共通の手順で行う事ができます。ここではライブラリエディタにおいての、部品パッケージを例にとり操作の手順を説明します。

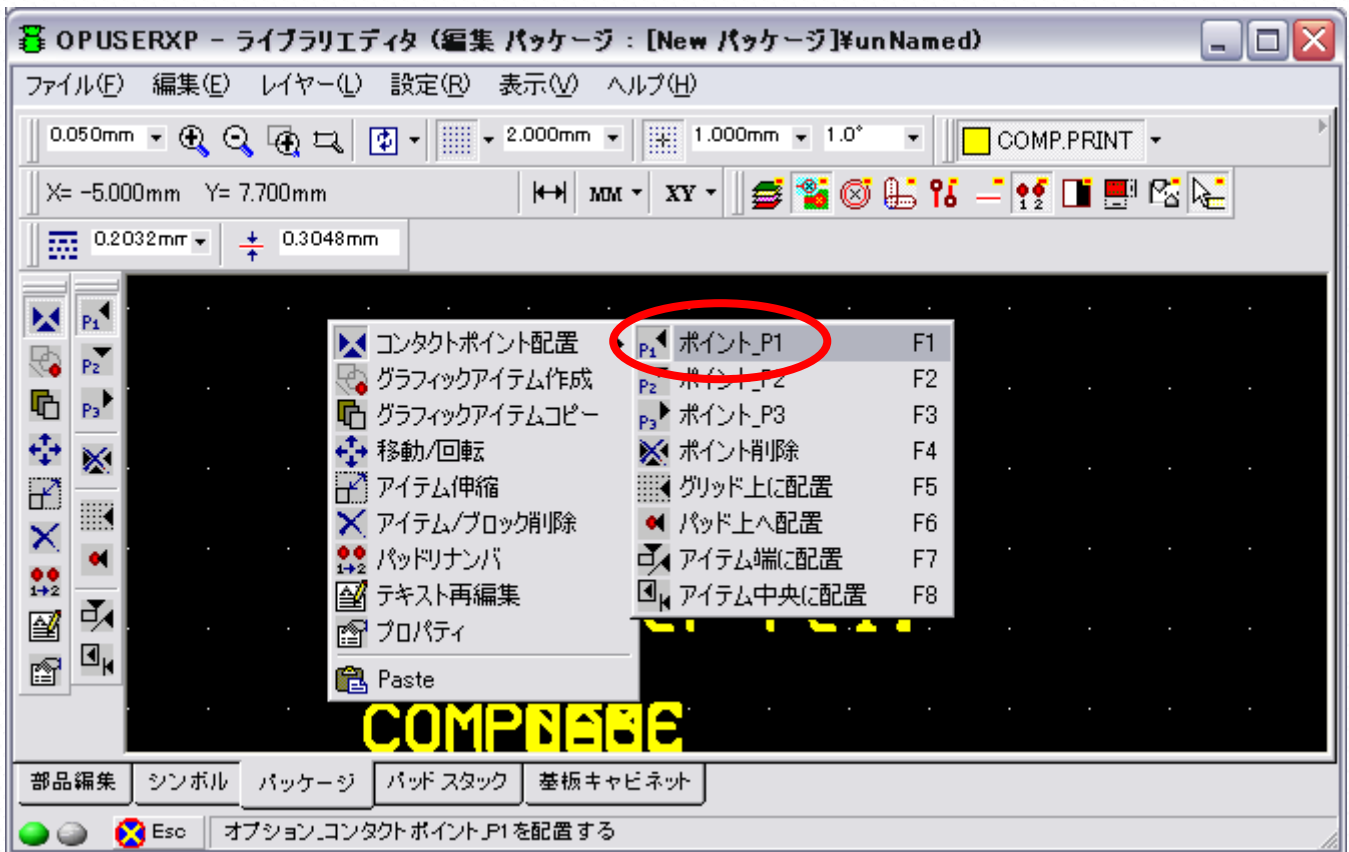
下図の直線の端点から始まる円弧を作成します。



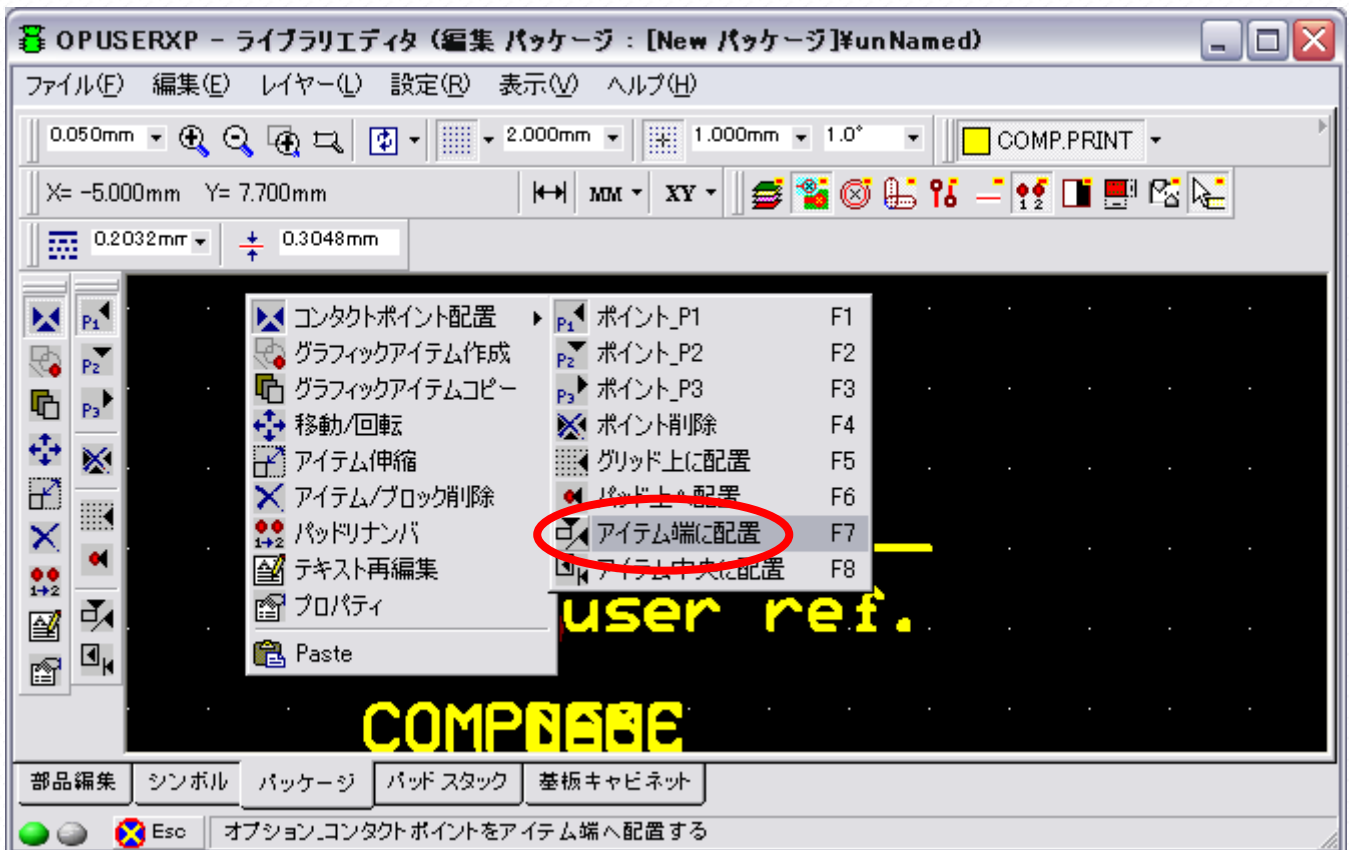
円弧の描画ツールにカーソルを合わせると、“P1-P2-P3 へ円弧を作成する”との説明が確認できます。この P1~がコンタクトポイントを意味しています。



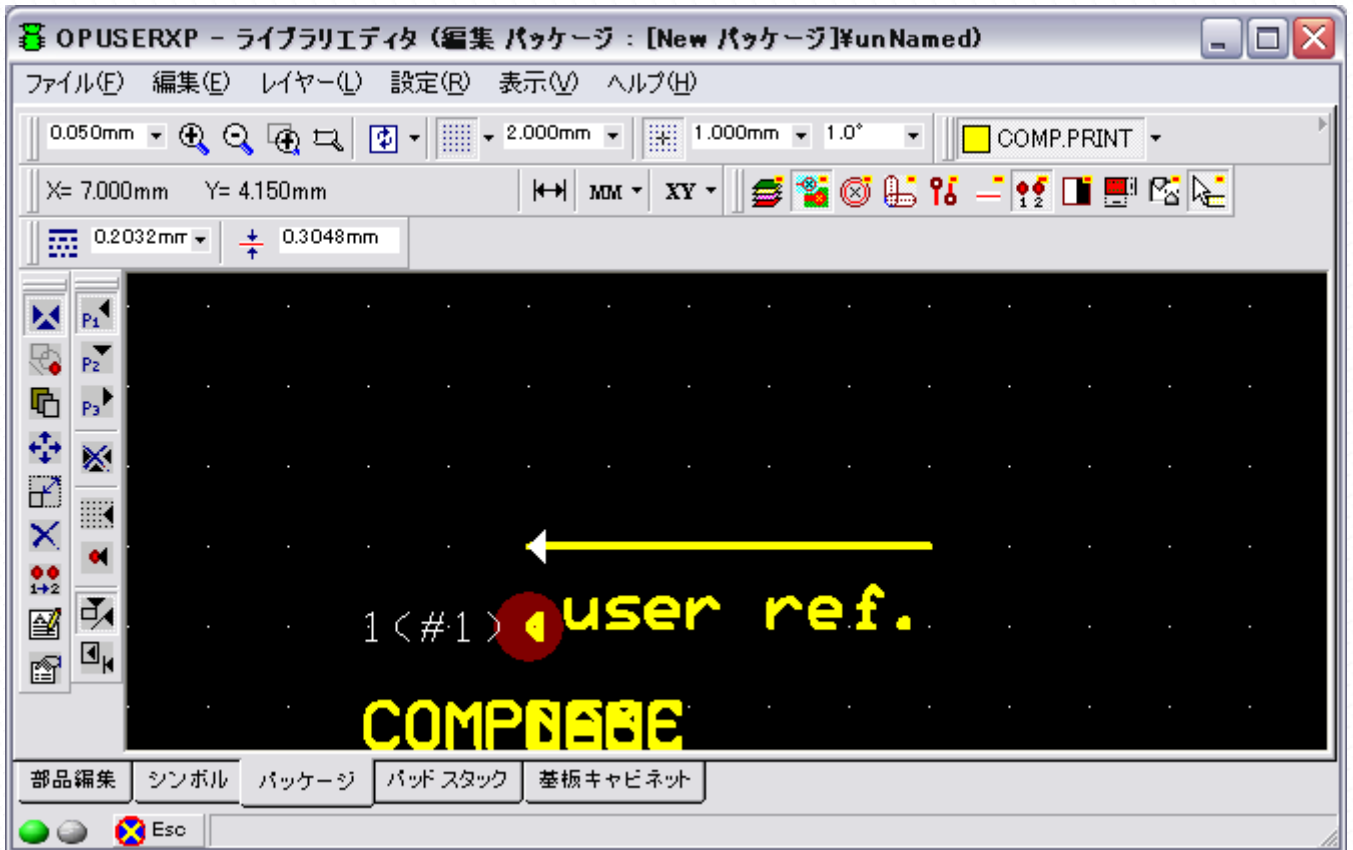
“コンタクトポイント P1” を選択します。



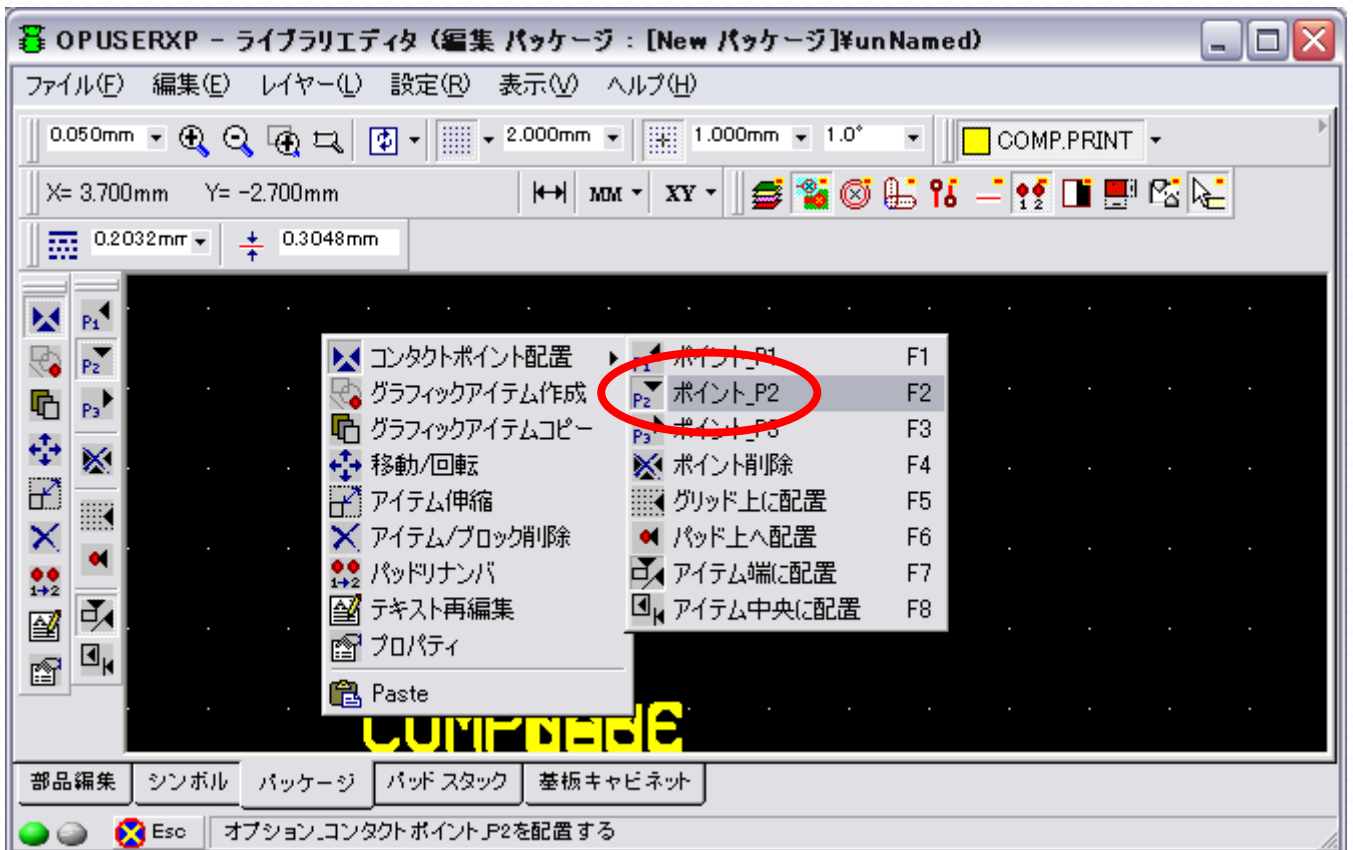
“アイテム端へ配置” を選択します。



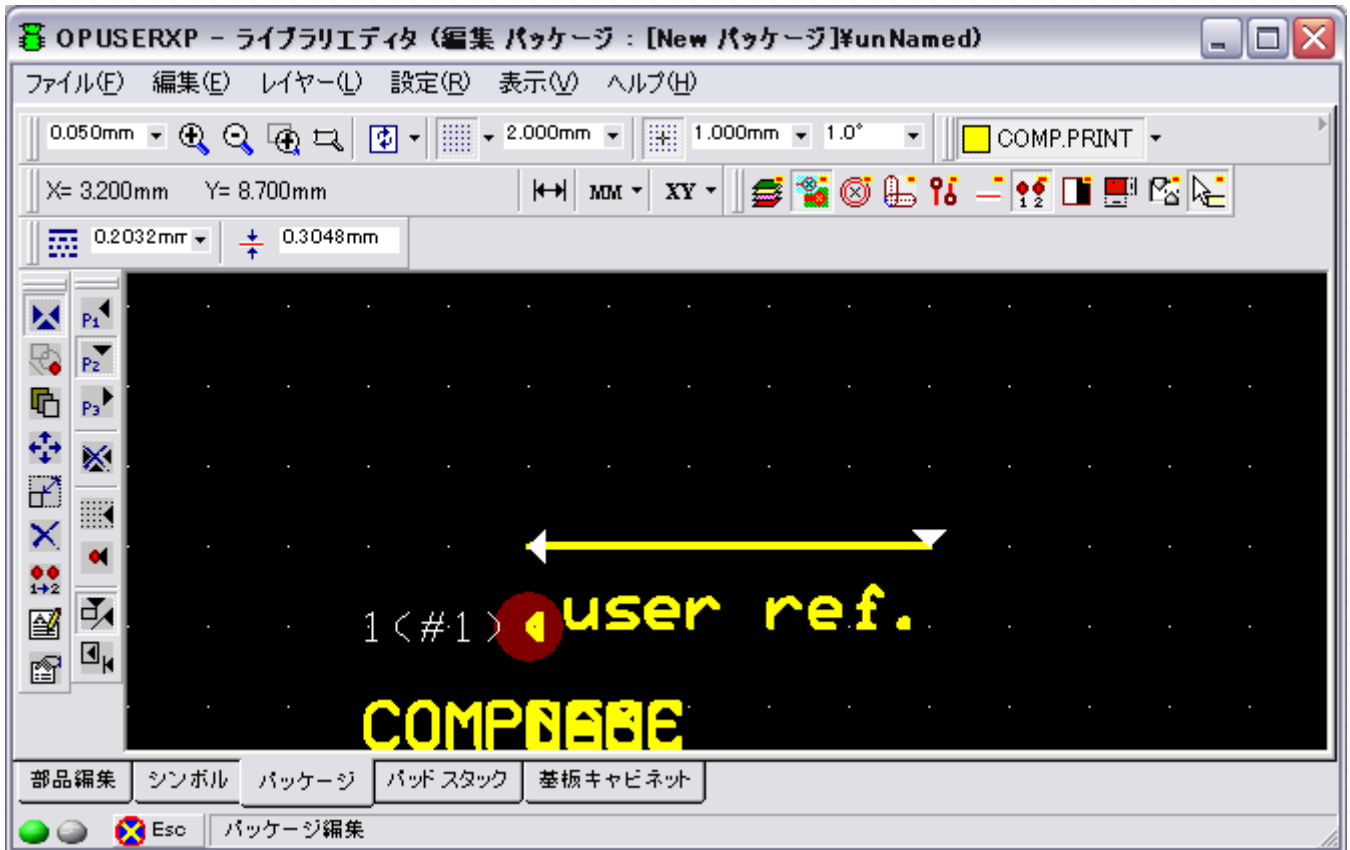
実線上のどこでも構いませんが、左側をクリックすると線分の端点へコンタクトポイントが配置されます。



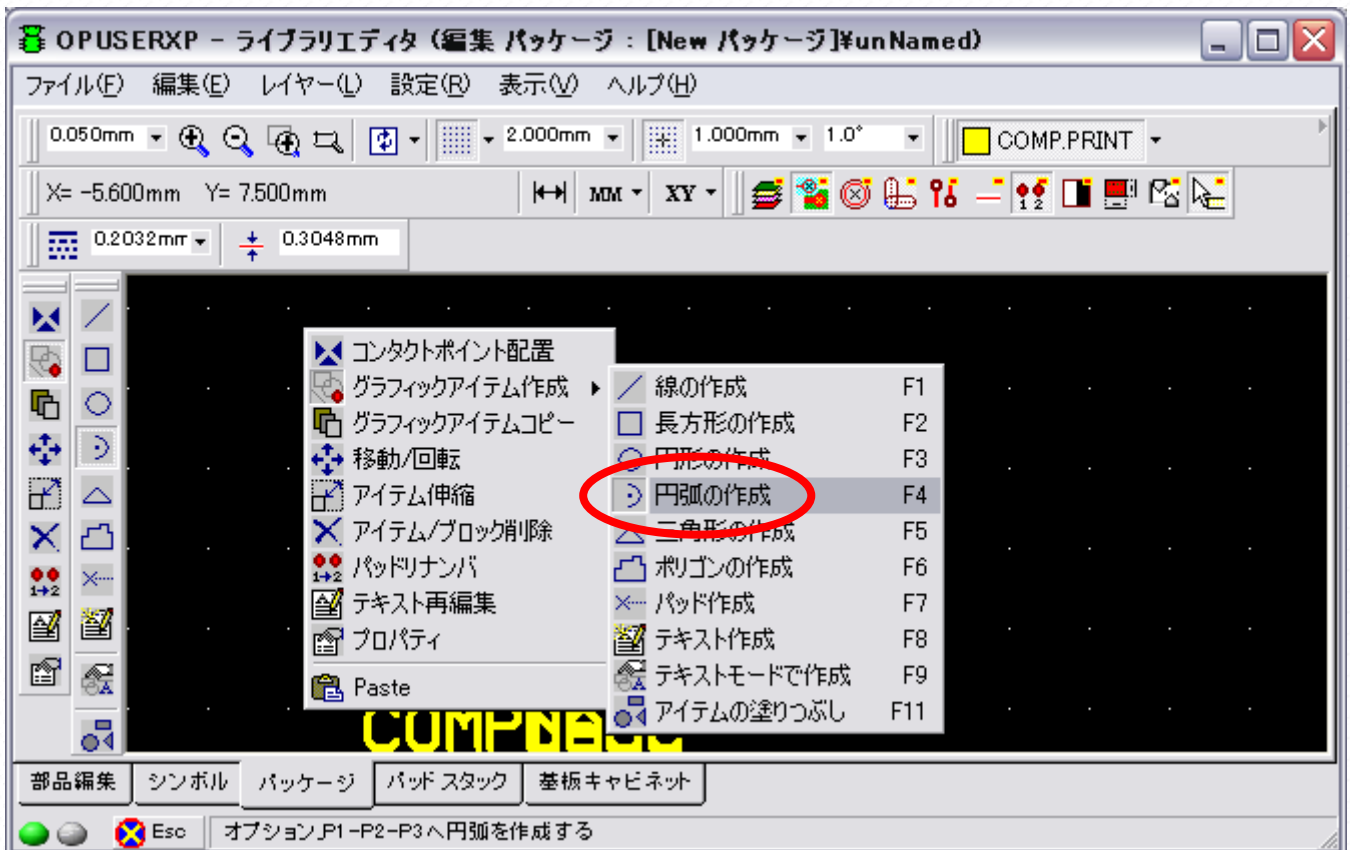
次に P2 を選択します。



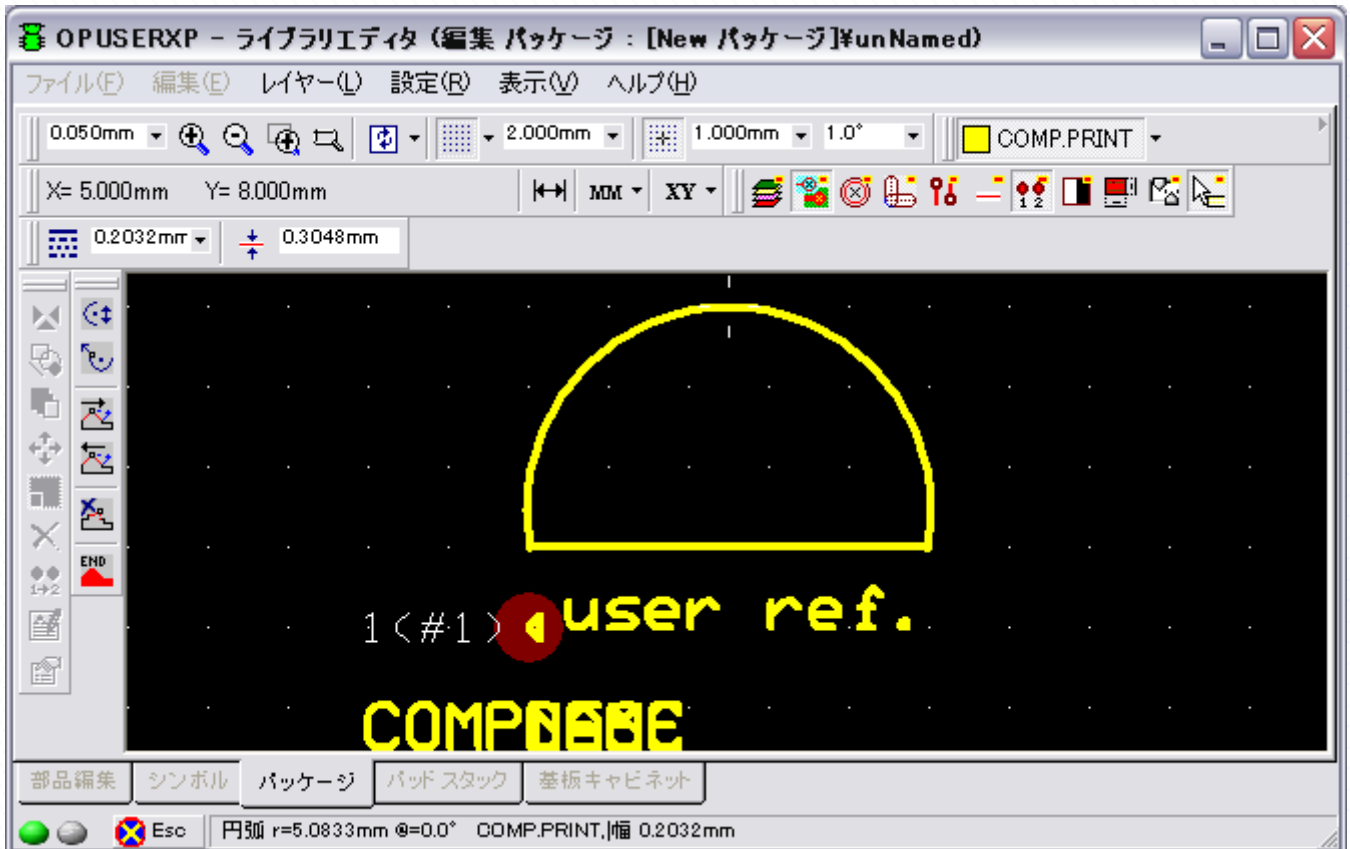
線分上の右側をクリックすると、同じく端点へ P2 が配置されます。



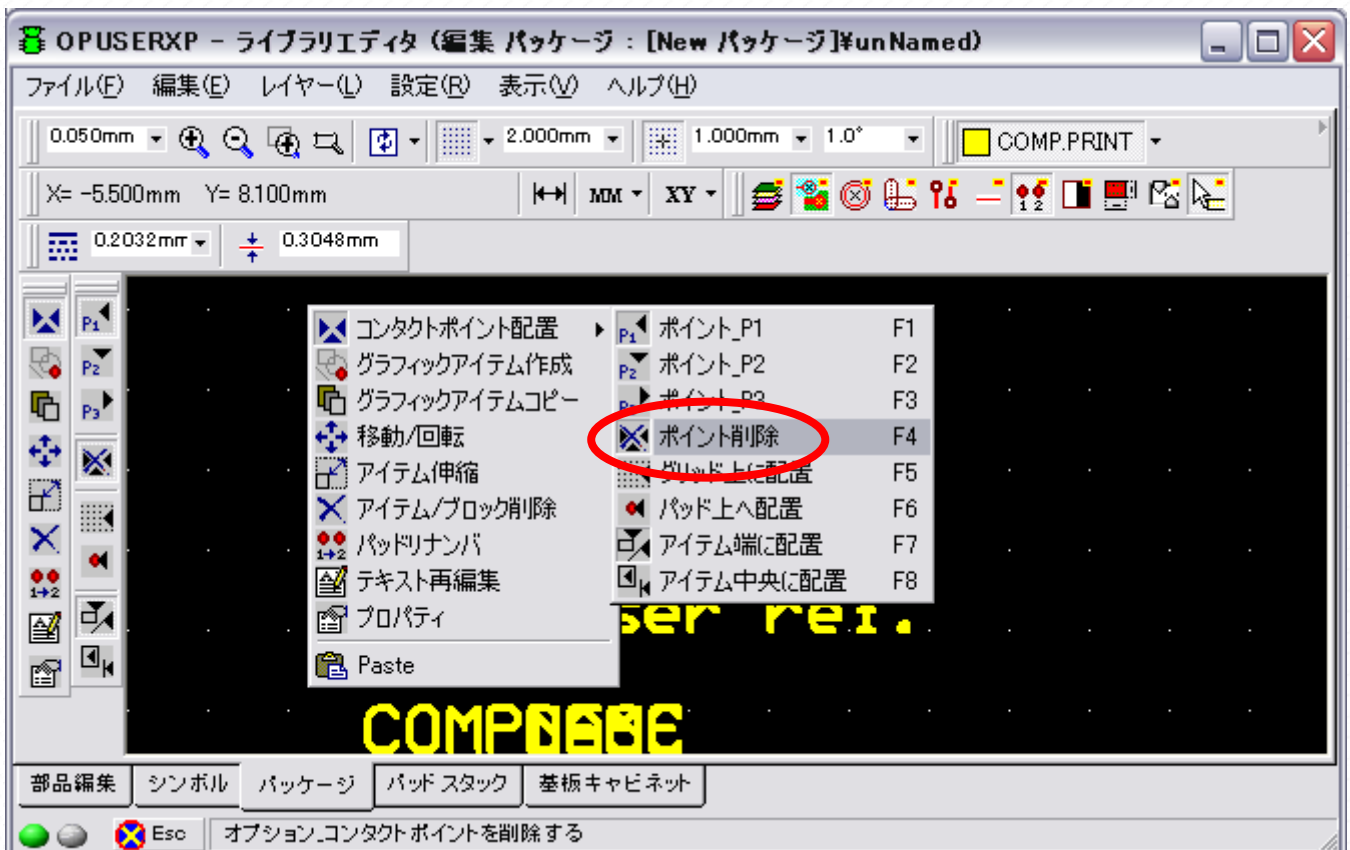
“円弧の作成” を選択します。



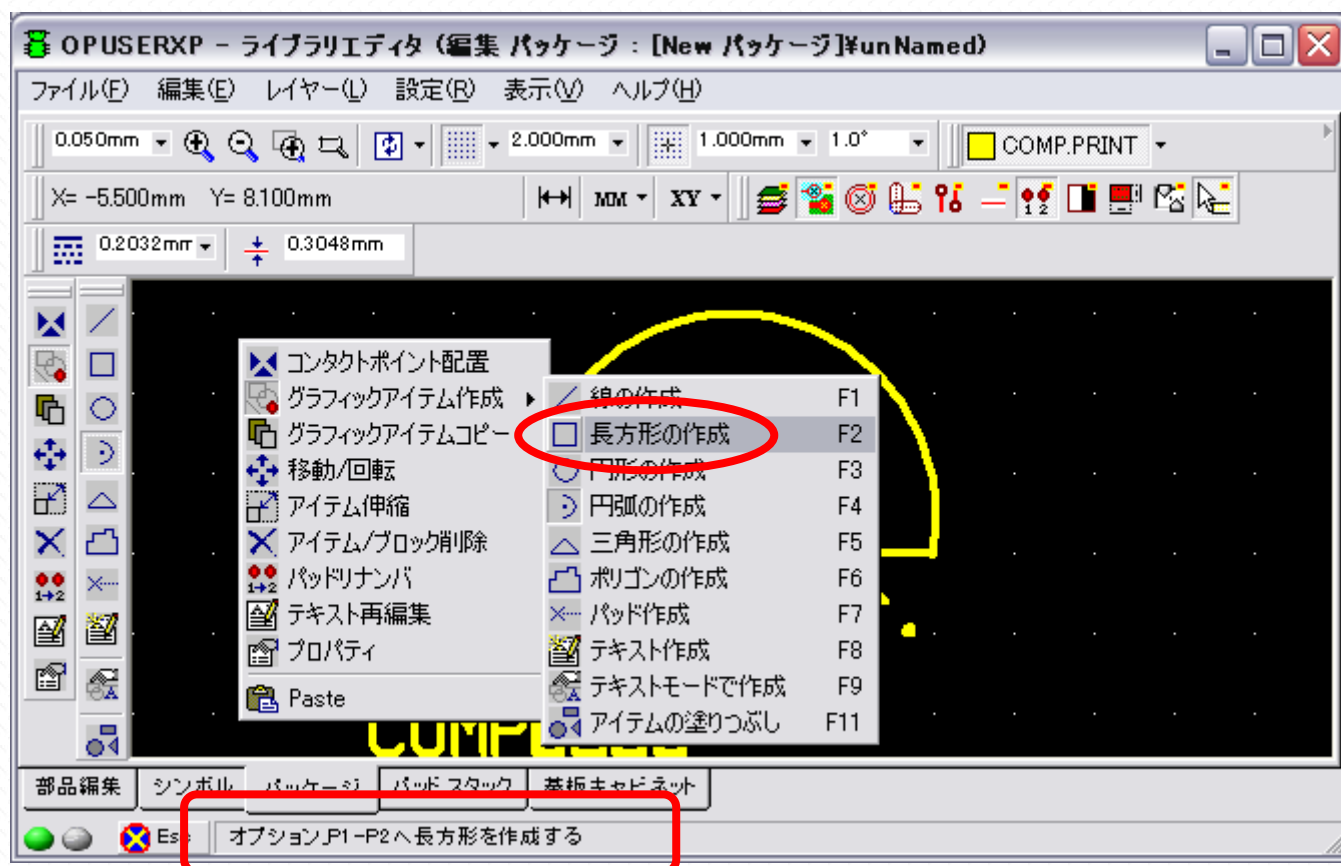
操作画面上のどこでも構わないので左クリックすると、コンタクトポイントを基点に円弧が表示されます。今回は2点しか設定されていない為、円弧はカーソルにセットされた状態で表示され、半径はクリックして設定します。



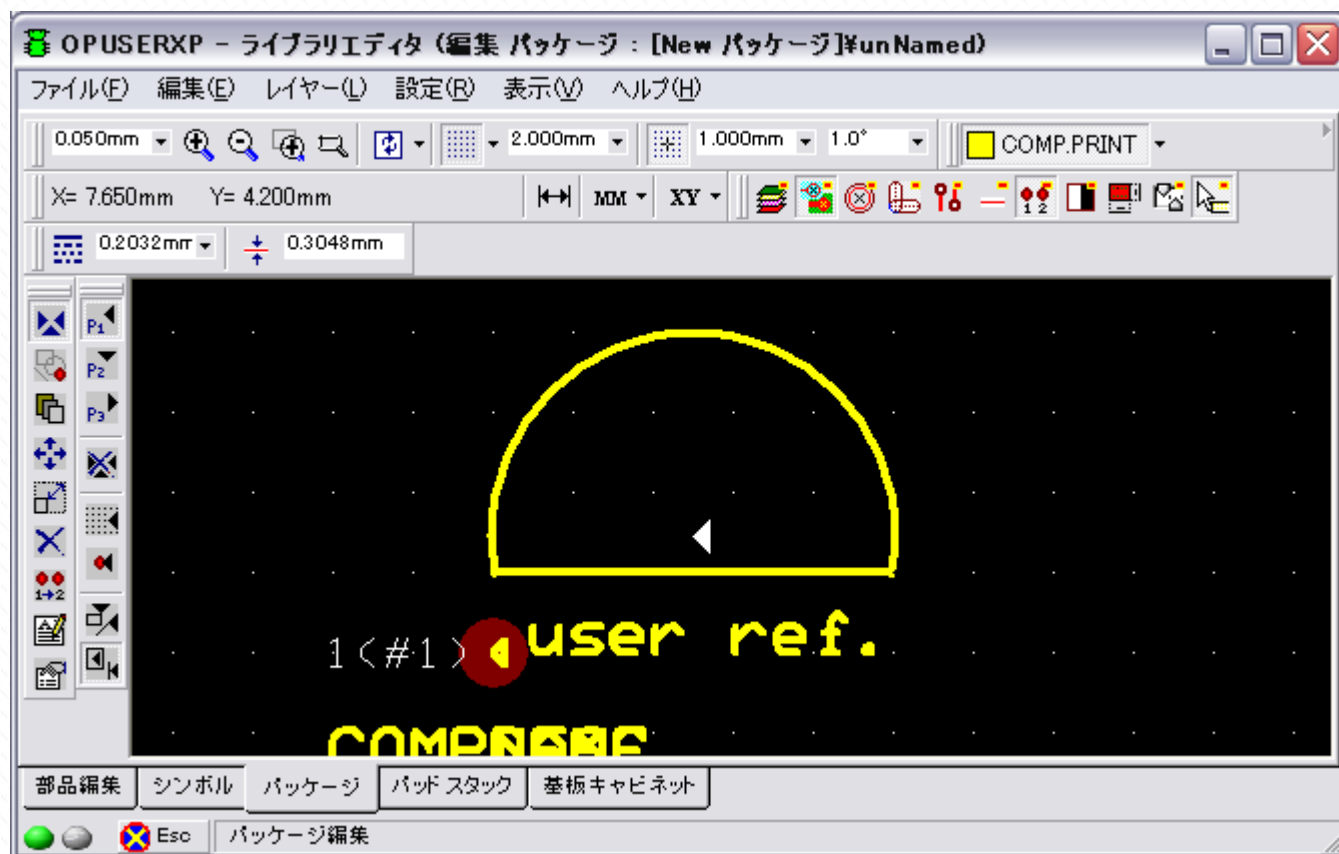
一度配置したポイントを削除するには、削除したいポイントを選択、“ポイント削除”を選択して、操作画面上でクリックします。



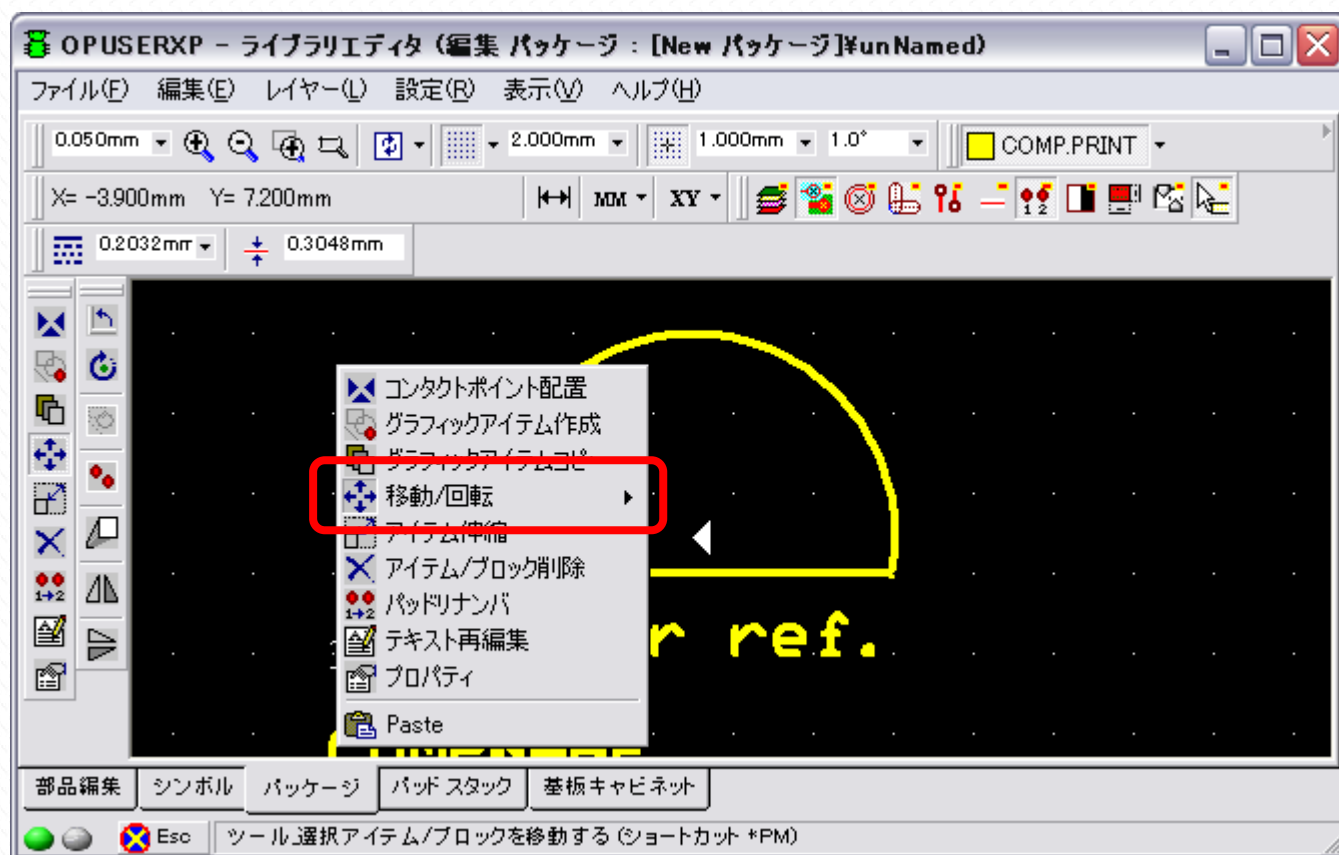
その他の描画オブジェクトにも、コンタクトポイントの使用方が記載されています。



オブジェクトの移動にコンタクトポイントを使用するには、目的の場所へコンタクトポイント（通常 P1）を配置します。



次に“移動”を選択し、移動させたいものを選択します。



元図左下のパッドをクリックすると、P1の箇所まで移動します。User refの記述がずれていますが、続けて文字をクリックするとパッド上 (P1) と同じ場所へ移動されます。

