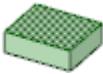
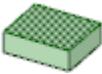
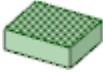
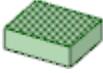
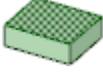
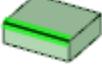
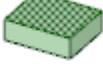
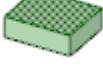
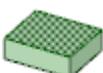
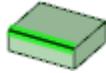
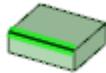
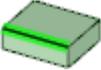
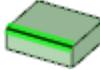
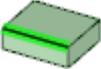
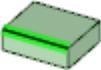
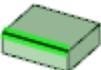
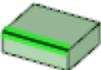
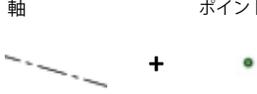
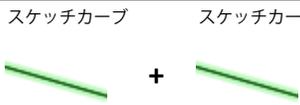
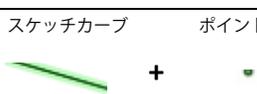


形状の組み合わせ		正接	整列	向き
平面	平面	平面は同じ面に整列します。	平面は同じ面に整列します。	平面は平行になるように同じ向きを向きます。
	+			
平面	円筒面	平面は円筒面に正接して整列します。	平面と円筒面の中心軸が整列します。	平面と円筒面の中心軸が同じ向きを向きます。
	+			
平面	円錐面	該当なし	該当なし	平面と円錐面の中心軸が同じ向きを向きます。
	+			
平面	球面	平面は球面の中心点に整列します。	平面と球面の中心は同じ面に整列します。	該当なし
	+			
平面	エッジ	平面はエッジに正接して整列します。	平面とエッジは同じ面に整列します。	エッジが面に垂直になるように平面とエッジが同じ向きを向きます。
	+			
平面	データムプレーン	平面はデータムプレーンに正接して整列します。	平面とデータムプレーンは同じ面に整列します。	平面とデータムプレーンが平行になるように同じ向きを向きます。
	+			
平面	軸	平面と軸と正接して整列します。	平面と軸と同じ面に整列します。	軸が面に垂直になるように平面と軸が同じ向きを向きます。
	+			
平面	スケッチカーブ	平面とスケッチカーブは正接して整列します。ただし、対象は直線と円弧のみです。	平面とスケッチカーブは同じ面に整列します。	直線のスケッチカーブが面と垂直になるように平面とスケッチカーブは同じ向きを向きます。非線形のスケッチカーブが面の平面上にあるように平面とスケッチカーブは同じ向きを向きます。
	+			
平面	ポイント	平面はポイントに整列します。	平面とポイントは同じ面に整列します。	該当なし
	+			
円筒面	円筒面	円筒面はお互いに正接して整列します。	円筒面はその中心軸に沿うように整列します。	円筒面はその中心軸が平行になるように同じ向きを向きます。
	+			

形状の組み合わせ		正接	整列	向き
円筒面	球面	円筒面は球面に正接して整列します。	円筒面の中心軸と球面の中心点が整列します。	該当なし
 + 				
円筒面	円錐面	該当なし	円筒面と円錐面の中心軸が整列します。	円筒面と円錐面の中心軸が平行になるように同じ向きを向きます。
 + 				
円筒面	エッジ	円筒面はエッジに正接して整列します。	円筒面の中心軸とエッジは整列します。ただし、対象は直線のエッジのみです。	円筒面の中心軸とエッジは平行になるように同じ向きを向きます。円筒面と非線形エッジ間で条件作成はできません。
 + 				
円筒面	データムプレーン	円筒面はデータムプレーンに正接して整列します。	円筒面の中心軸はデータムプレーンの面上に整列します。	円筒面の中心軸とデータムプレーンが平行になるように同じ向きを向きます。
 + 				
円筒面	軸	円筒面は軸に正接して整列します。	円筒面の中心軸と軸は同じ方向に整列します。	円筒面の中心軸と軸は平行になるように同じ向きを向きます。
 + 				
円筒面	スケッチカーブ	円筒面はスケッチカーブに正接して整列します。ただし、対象は直線と円弧のみです。	円筒面の中心軸とスケッチカーブのプレーンに平行になるように整列します。	円筒面の中心軸はスケッチカーブのプレーンに垂直になるように向きます。
 + 				
円筒面	ポイント	円筒面はポイントに正接して整列します。	円筒面の中心軸とポイントは整列します。	該当なし
 + 				
球面	球面	球面はお互いに正接して整列します。	球面の中心点で整列します。	該当なし
 + 				
球面	エッジ	球面はエッジに正接して整列します。	球面とエッジが整列します。ただし、対象は直線のエッジのみです。	該当なし
 + 				
球面	データムプレーン	球面はデータムプレーンに正接して整列します。	球面の中心点とデータムプレーンが整列します。	該当なし
 + 				

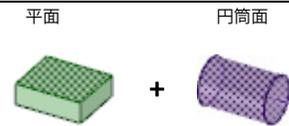
形状の組み合わせ		正接	整列	向き
球面	軸	球面は軸に正接して整列します。	球面の中心点と軸は一致して整列します。	該当なし
				
球面	スケッチカーブ	球面はスケッチカーブのプレーンに正接して整列します。ただし、対象は直線と円弧のみです。	球面とスケッチカーブは整列します。ただし、対象は直線と円弧のみです。	該当なし
				
球面	ポイント	球面はポイントに正接して整列します。	球面の中心はポイントに一致して整列します。	該当なし
				
エッジ	エッジ	エッジは整列します。ただし、対象は直線のエッジのみです。	エッジは整列します。ただし、対象は直線のエッジのみです。	エッジが平行になるようにエッジが同じ向きを向きます。2本の直線のエッジが選択されたときのみ機能します。
				
エッジ	データムプレーン	エッジはデータムプレーンに正接して整列します。ただし、対象は直線のエッジのみです。	エッジはデータムプレーンとしての同じ面に整列します。ただし、対象は直線のエッジのみです。	エッジがデータムプレーンに垂直になるように同じ向きを向きます。直線のエッジが選択されたときのみ機能します。
				
エッジ	軸	エッジは軸に正接して整列します。	エッジは軸に整列します。2本の直線のエッジが選択されたときのみ機能します。	エッジが軸に平行になるように同じ向きを向きます。直線のエッジが選択されたときのみ機能します。
				
エッジ	スケッチカーブ	エッジはスケッチカーブのプレーンに正接して整列します。ただし、対象は直線と円弧のみです。	エッジはスケッチカーブに整列します。ただし、対象は直線のみです。	エッジはスケッチカーブに平行になるように同じ向きを向きます。直線のエッジと直線のスケッチカーブが選択されたときのみ機能します。
				
エッジ	ポイント	エッジはポイントに正接して整列します。	エッジとポイントは整列します。2本の直線のエッジが選択されたときのみ機能します。	該当なし
				
データムプレーン	データムプレーン	データムプレーンは同一平面上にあるように整列します。	データムプレーンは同じ面に整列します。	データムプレーンは平行になるように同じ向きを向きます。
				
データムプレーン	軸	データムプレーンは軸に正接して整列します。	データムプレーンは軸として同じ面に整列します。	データムプレーンは軸が面に対して垂直になるように同じ向きを向きます。
				

形状の組み合わせ	正接	整列	向き
データムプレーン 	データムプレーンは スケッチカーブの面に 正接して整列します。 ただし、対象は直線と 円弧のみです。	データムプレーンは 面のポイントに整列します。	データムプレーンと 直線のスケッチカーブは スケッチカーブが面に 垂直になるように同じ 向きを向きます。 データムプレーンと非線形の スケッチカーブは面の 面上にスケッチカーブが あるように同じ向きを 向きます。
データムプレーン 	データムプレーンは 面のポイントに整列します。	データムプレーンは 面のポイントに整列します。	該当なし
軸 	軸は同じ軌跡に沿って 整列します。	軸は同じ軌跡に沿って 整列します。	軸は平行になるように 同じ向きを向きます。
軸 	軸はスケッチカーブの 面に正接して整列します。 ただし、対象は直線と 円弧のみです。	軸は直線のスケッチ カーブに整列します。 2本の直線のスケッチ カーブが選択された ときのみ機能します。	軸と直線のスケッチ カーブは平行になる ように同じ向きを向きます。 軸と非線形のスケッチ カーブの場合は軸が スケッチカーブの面に 垂直になるように 同じ向きを向きます。
軸 	軸はポイントが軸の 軌跡に沿うように 整列します。	軸はポイントに 整列します。	該当なし
スケッチカーブ 	スケッチカーブはそれらが 正接するように整列します。 ただし、対象は直線の スケッチカーブのみです。	スケッチカーブは カーブの面に整列します。	2本の直線のスケッチ カーブは平行になるように 同じ向きを向きます。 1本の直線と1本の非線形の スケッチカーブは直線の スケッチカーブが非線形 スケッチカーブの面に 垂直になるように 同じ向きを向きます。
スケッチカーブ 	スケッチカーブは ポイントがカーブの ライン上に整列します。	スケッチカーブは カーブの面に整列します。	該当なし
ポイント 	ポイントは同じ場所に あるように整列します。	ポイントは整列します。	該当なし

リジッド拘束は2つのオブジェクト間でどんな組み合わせ（ポイントを除いて）に対しても作成可能です。これはお互いの相対的な移動をなくすことで2つのオブジェクト間を拘束します。

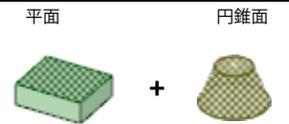
アンカー拘束は1つのオブジェクトに対して作成されます。このオブジェクトは空間で固定されるので、それ（もしくは親のオブジェクト）は移動、回転できなくなります。

### 形状の組み合わせ

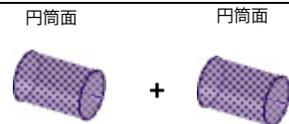


### ギア

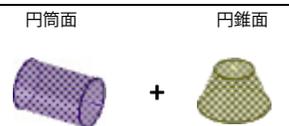
円筒面が固定されていようがいまいが、平面は円筒面が回転するときに直線方向へ移動します。平面が固定されている場合は、円筒面が面に沿って回転します。



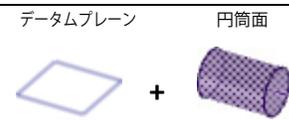
円錐面が固定されていようがいまいが、平面は円錐面が回転するときに直線方向へ移動します。平面が固定されている場合は、円錐面が面に沿って回転します。



円筒面はお互いの周りを回転します。ストラクチャーツリーでこの拘束をRMBして[回転を逆向き]を選択すると、2つのギアはベルトでつながったように同じ方向へ回転します



円筒面と円錐面はお互いの周りを回転します。



円筒面が固定されていようがいまいが、データムプレーンは円筒面が回転するときに直線方向へ移動します。データムプレーンが固定されている場合は、円筒面が面に沿って回転します。



円錐面が固定されていようがいまいが、データムプレーンは円錐面が回転するときに直線方向へ移動します。データムプレーンが固定されている場合は、円錐面が面に沿って回転します。