

## 質問

接触面境界で固着した挙動になるのはなぜか？

## 回答

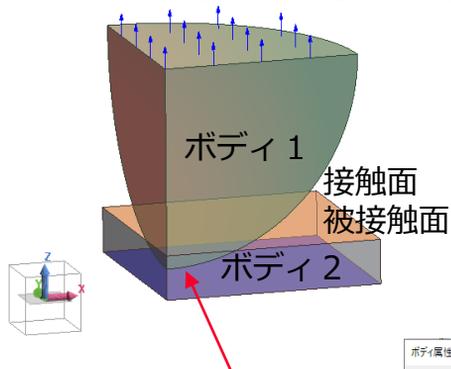
接触面境界を付与したボディ同士が干渉している場合に、自動ブーリアンが作動して接触面境界の挙動が不自然になることがあり、その一例として固着したような挙動が発生します。

対策としては2つのボディのボディ属性→解析領域のメッシュ空間を異なる数値設定にすることで、自動ブーリアンを避けることができ、接触面境界の挙動が自然になります。

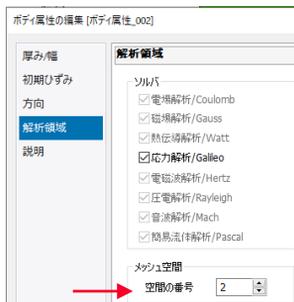
# 質問 44

## モデル例 (1/4対称モデル)

2つのボディが離れる方向の強制変位

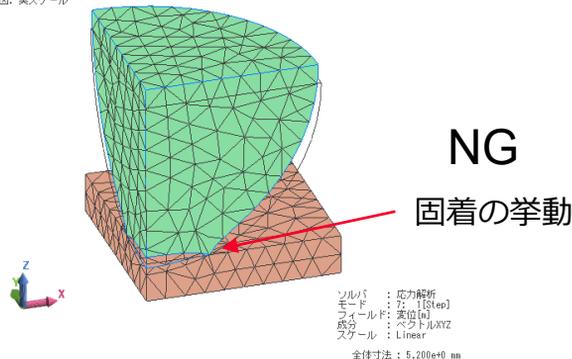


ボディの干渉部位



ボディ 1 と 2 で異なるメッシュ空間番号を設定

実位図: 実スケール



実位図: 実スケール

