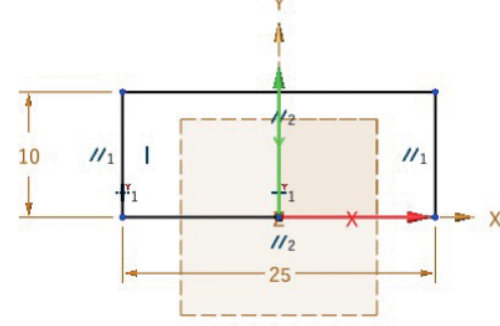
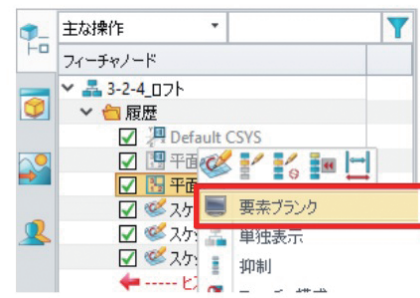


7. 「平面1」にスケッチを作成します。

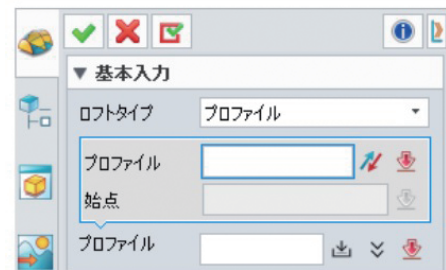


9. マネージャの履歴にあるフィーチャーを右クリック [要素ブランク]をクリックすると要素が非表示になります。 [Default CSYS]「平面1」「平面2」を非表示にします。

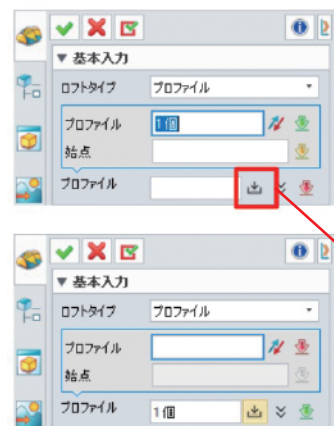


※ZW3Dは右クリックで多くの作業ができます。困ったときは右クリックと覚えましょう。

11. マネージャが表示されます。

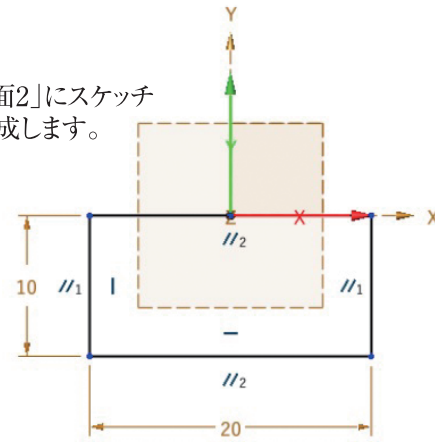


13. マネージャの[プロフィール]右の決定アイコンをクリックします。選択したスケッチが下側のリストに追加されました。



※ホイールボタン(中ボタン)クリックでも決定できます。

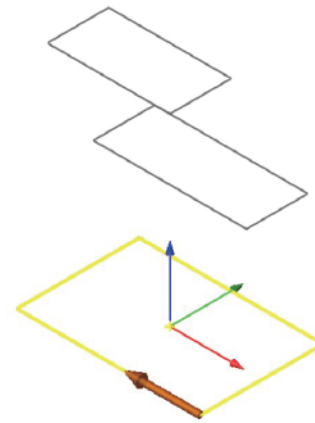
8. 「平面2」にスケッチを作成します。



10. [シェープ]-[ロフト]をクリックします。

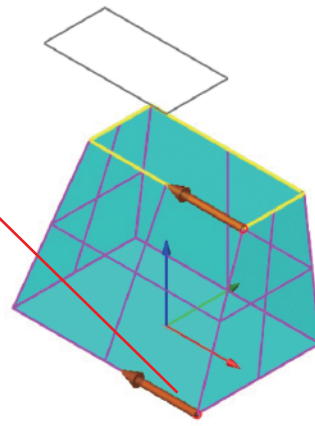


12. グラフィックウィンドウでXY平面に作成したスケッチを選択します。下図のような矢印の向きとなるように直線をクリックしてください。

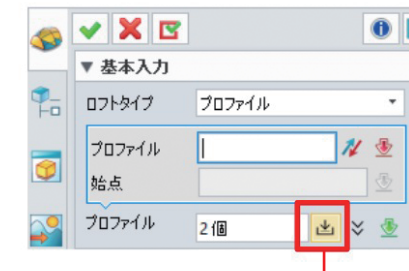


14. 「平面1」に作成したスケッチを選択します。下図のような矢印の向きとなるように直線をクリックしてください。

※矢印の始点合わせが重要です。間違えると形状がねじれます。

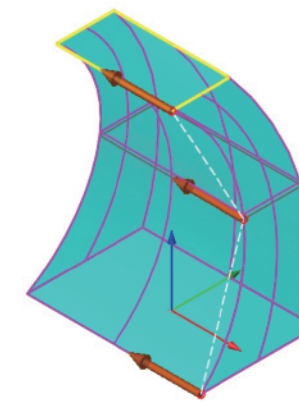


15. マネージャの[プロフィール]右の決定アイコンをクリックします。選択したスケッチが下側のリストに追加されました。

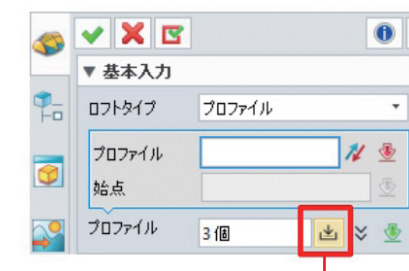


※操作に慣れるとホイールボタン(中ボタン)クリックの方が早く作れます。

16. 「平面2」に作成したスケッチを選択します。左図のような矢印の向きとなるように直線をクリックしてください。



17. マネージャの[プロフィール]右の決定アイコンをクリックします。選択したスケッチが下側のリストに追加されました。OKでコマンドを終了します。



※操作に慣れるとホイールボタン(中ボタン)クリックの方が早く作れます。

18. ソリッドモデルが完成しました。保存して閉じます。

