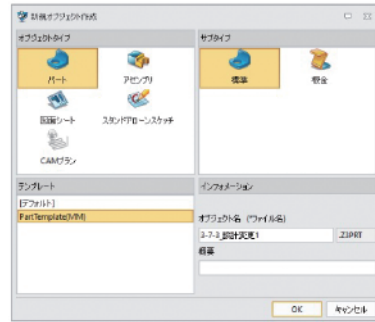


16. 設計変更モデリング演習

●設計変更モデリング1

ファイルを新規作成します。  
ファイル名は「設計変更1」でOK。



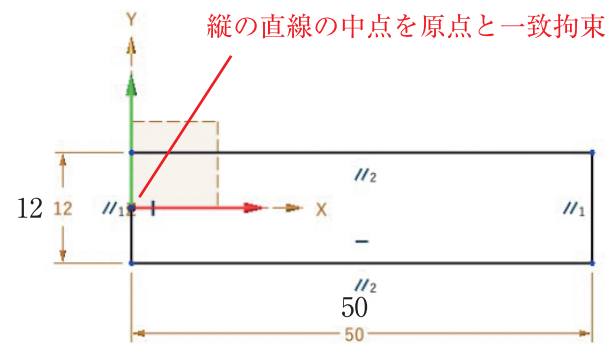
2. [シェープ]-[押し出し]をクリックします。



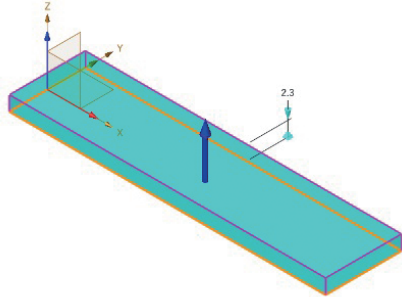
3. XY平面をクリックします。  
スケッチモードに入ります。

スケッチを作成します。  
・矩形  
・点を他の点上に拘束

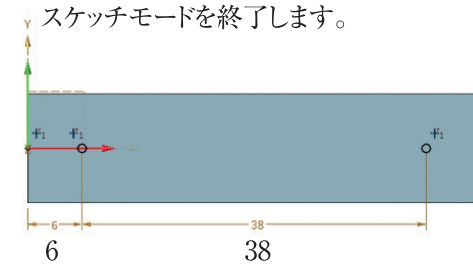
スケッチモードを終了します。



4. マネージャを編集します。  
押し出しタイプ: 片面  
終了E: 2.3  
OKでコマンドを終了します。



5. 作成した押し出しの上面にスケッチを作成します。  
・点  
・水平に点の拘束(Y方向に整列)  
スケッチモードを終了します。



6. [シェープ]-[穴]をクリックします。

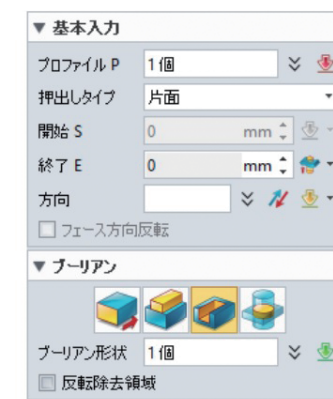


7. マネージャを編集します。  
配置: 右矢印より[スケッチ点]を選択、  
5で作成したスケッチをクリック  
フェース: 押し出しの上面  
穴形状: 単純穴  
直径(D1): 6  
先端: 全貫通  
OKでコマンドを終了します。

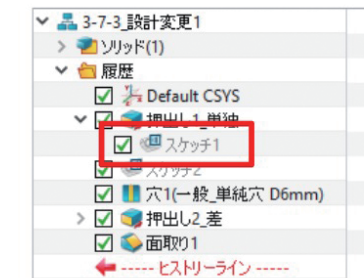
8. [シェープ]-[押し出し]をクリックします。



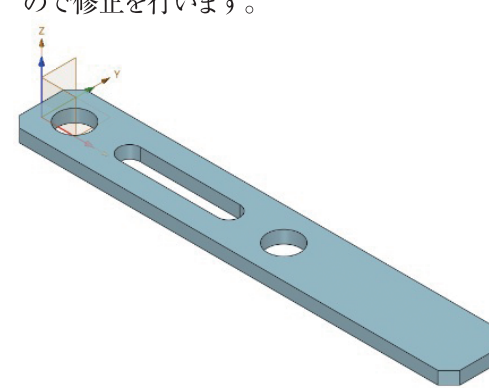
10. マネージャを編集します。  
押し出しタイプ: 片面  
終了E: 全部通し  
ブーリアン: 差  
OKでコマンドを終了します。



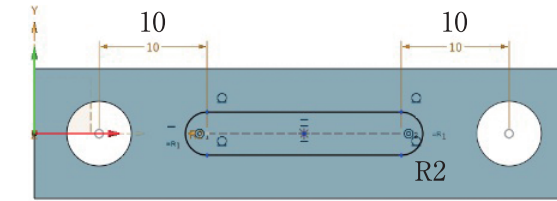
12. マネージャの履歴から[スケッチ1]を右クリック、  
[スケッチ編集]を選択します。  
スケッチモードに入ります。



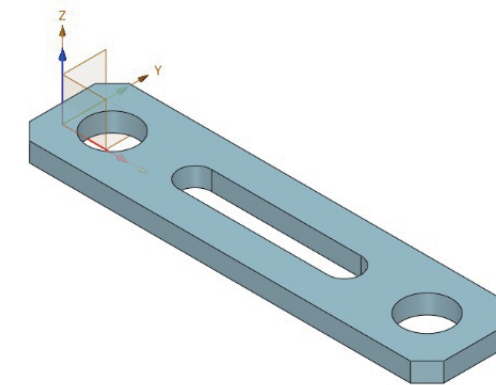
14. モデルが修正されました。  
両端の穴位置が変更に対応していません  
ので修正を行います。



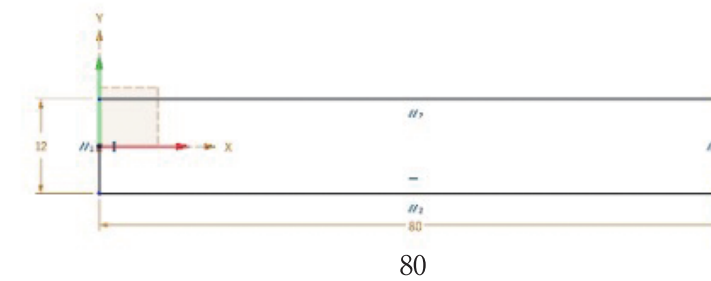
9. 作成した押し出しの上面にスケッチを作成します。  
・スロット(半径: 2)  
・水平に点の拘束(Y方向に整列)  
スケッチモードを終了します。



11. 4辺に[面取り]を追加します。  
セットバックS:2



13. 矩形の長手寸法を50から80へ変更します。  
スケッチモードを終了します。



15. マネージャの履歴から[スケッチ2]を右クリック、  
[スケッチ編集]を選択します。  
スケッチモードに入ります。

