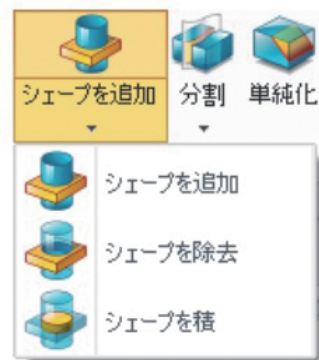
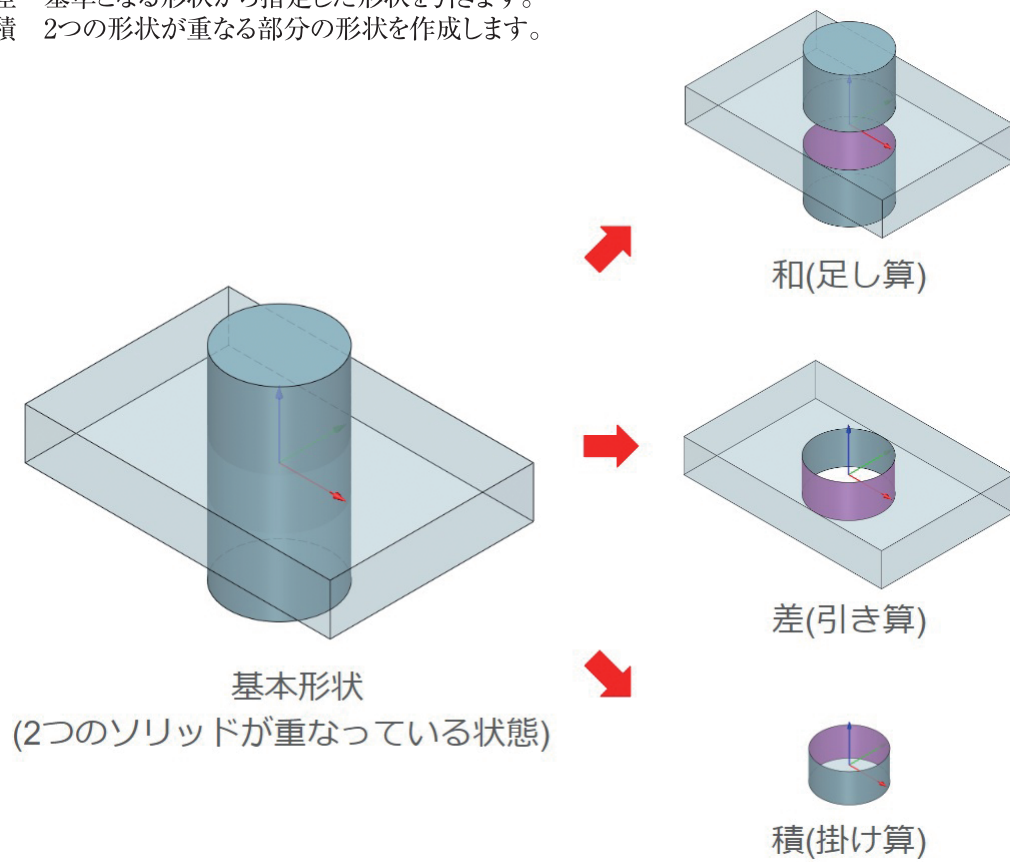


11. シェープ編集フィーチャー ・ブーリアン

●ブーリアン演算

- 立体形状同士の和、差、積の集合を行い形状を作成します。
- ・和 2つ以上の形状を足して1つの形状を作成します。
- ・差 基準となる形状から指定した形状を引きます。
- ・積 2つの形状が重なる部分の形状を作成します。

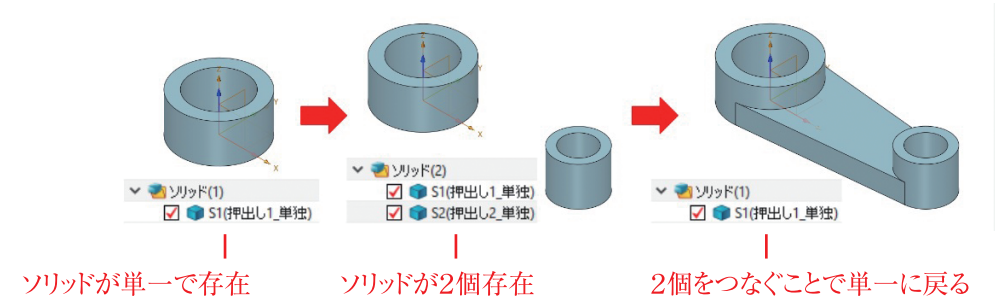


ZW3Dではソリッド形状同士を和・差・積できるコマンド
・シェープを追加
・シェープを除去
・シェープを積
を持っています。

12. マルチボディ

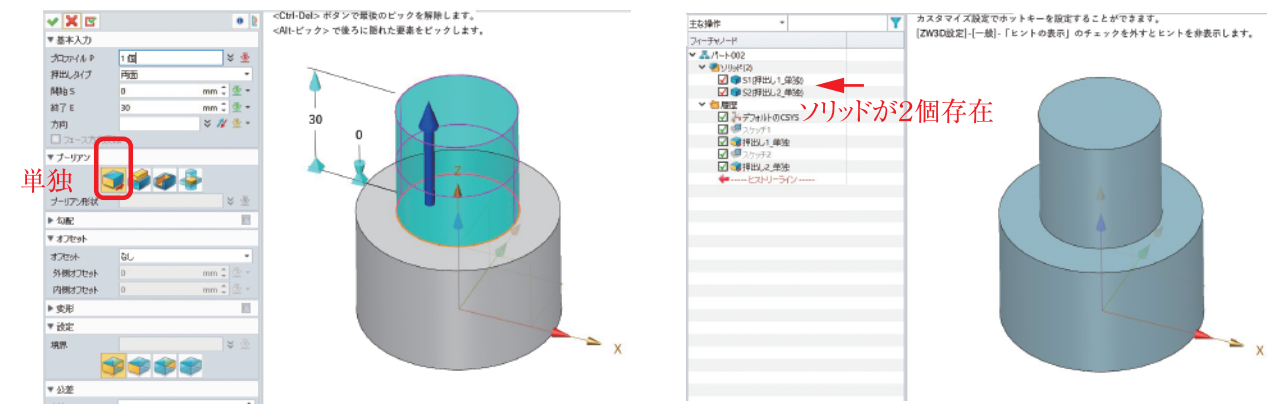
●マルチボディソリッド

1つのパートファイル内に複数のソリッドボディがある場合「マルチボディソリッド」といいます。基本形状を作成してから補助形状を作成する場合などソリッドボディ間が離れている場合「マルチボディソリッド」となります。マネージャの履歴にある[ソリッド]フォルダより確認出来ます。



パートモデリング演習で使用した基本フィーチャ(押出し/回転/スイープ/ロフト)では最初に作成したソリッドモデルは自動的に[単独]のソリッドモデルとなります。ソリッドモデルが存在している状態でのフィーチャ作成時にはオプションでブーリアンが使用できます。

1. ブーリアンが[単独]ならソリッドが2個存在する。



2. ブーリアンが[和]ならソリッドが1個存在する。

