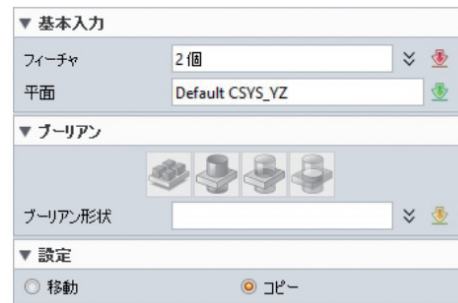
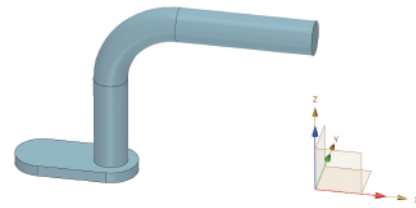
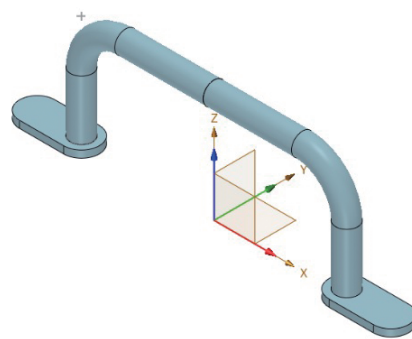




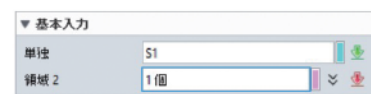
9. 片側ができました。



12. フィーチャミラーが作成されました。



14. マネージャを編集します。



単独: 左側のソリッド  
領域2: 右側のソリッド

OKでコマンドを終了します。

8. マネージャを編集します。  
プロフィールP1: 5で作成したスケッチ  
パスP2: 6で作成したスケッチ  
ブーリアン:和

OKでコマンドを終了します。

10. [シェープ]-[フィーチャミラー]をクリックします。



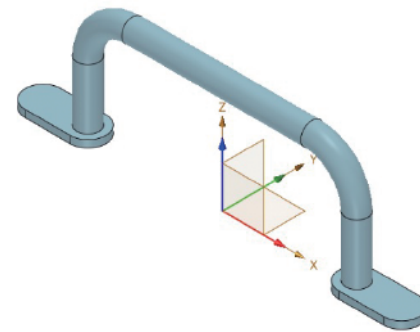
11. マネージャを編集します。  
フィーチャ: 押出しとスイープ  
平面: YZ平面

OKでコマンドを終了します。

13. [シェープ]-[シェープを追加]をクリックします。



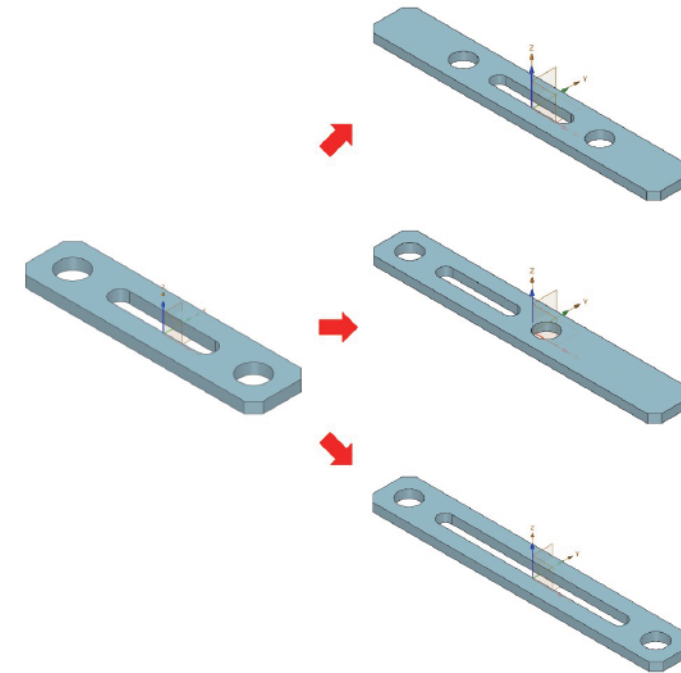
15. ソリッドモデルが完成しました。  
保存して閉じます。



15. 設計変更

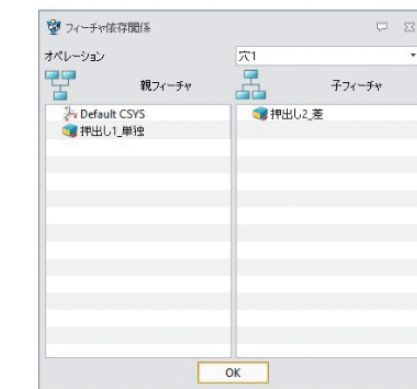
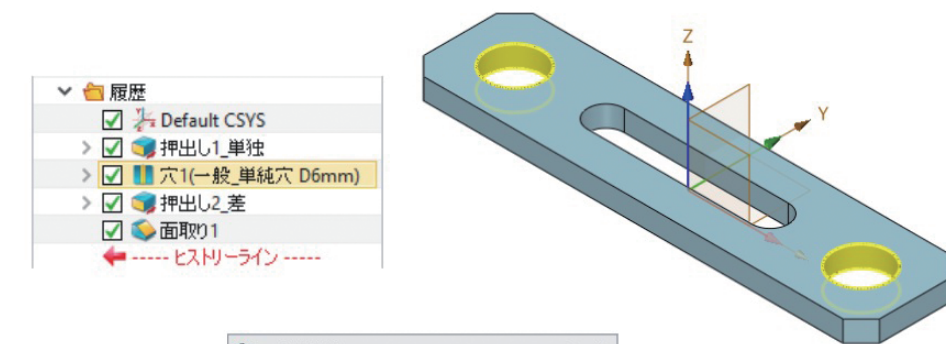
●設計意図とモデリング

設計意図に従い作成されたモデルは、設計変更時に少ない手間で修正が可能です。  
同じ形状のモデルでも、サイズや形状が変更された場合に参照や拘束次第で結果が変わってきます。



●依存関係

依存関係とはマネージャの履歴にあるフィーチャ同士のつながりです。  
修正やフィーチャの削除、順序の変更によって重要な役割を持っていて、親フィーチャに子フィーチャが依存しています。  
親フィーチャを削除、抑制してしまうと子フィーチャも削除、抑制されてしまいます。  
子フィーチャを親フィーチャの前に移動することは出来ません。  
履歴のフィーチャを右クリック[依存性]より確認することが可能です。



穴フィーチャの依存関係