

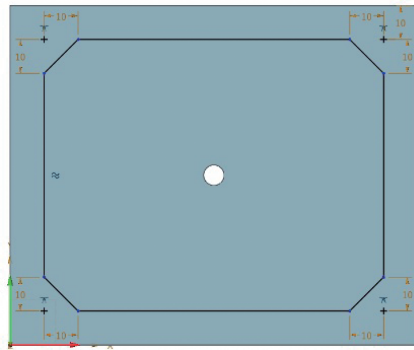
9. マネージャを編集します。  
配置のリストより[Point<0>]をクリックして数値を入力します。

X: 60  
Y: 50  
Z: 1.6

- ・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。

10. 直方体の上面にスケッチを作成します。  
1. オフセット10mmします。  
2. 4つの角に面取り10mmします。



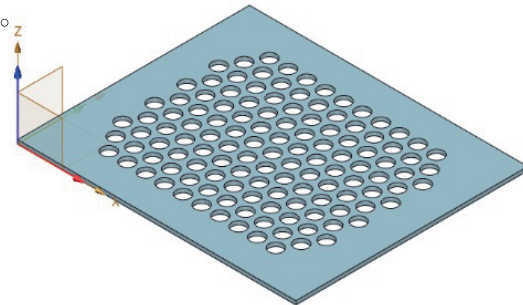
11. [シェープ]-[フィーチャパターン]をクリックします。



12 マネージャを編集します。  
フィルパターン  
タイプ: 六角形  
基準パート: 穴フィーチャ  
スケッチ領域: 10で作成したスケッチ  
ピッチ: 8  
回転: 0  
境界: -2.1

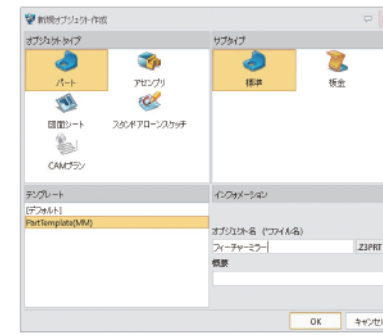
OKでコマンドを終了します。

13. ソリッドモデルが完成しました。  
保存して閉じます。



●フィーチャーミラー

ファイルを新規作成します。  
ファイル名は「フィーチャーミラー」でOK。



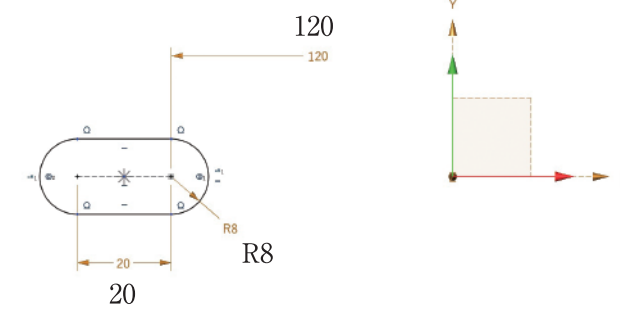
2. [シェープ]-[押し出し]をクリックします。



3. XY平面をクリックします。  
スケッチモードに入ります。

スロット、シンメトリー寸法を使います。

スケッチモードを終了します。



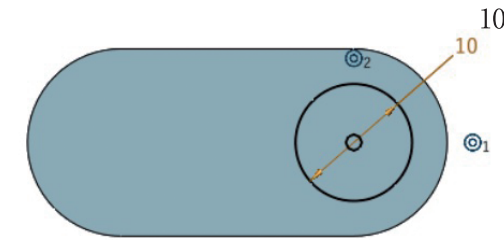
4. マネージャを編集します。  
押し出しタイプ: 片面  
終了E: 3.2

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。  
・スロット右側の円弧と同心  
・円の中心に点を配置

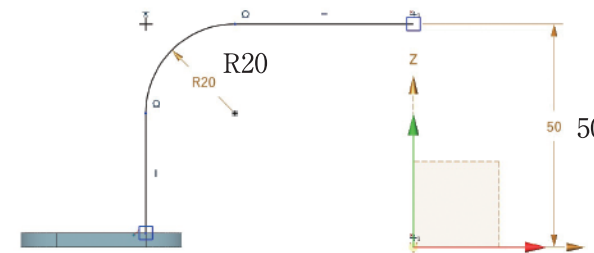
スケッチモードを終了します。



6. XZ平面にスケッチを作成します。

- ・直線
- ・フレット
- ・垂直方向の点拘束(X方向に整列)
- ・左下の点と5で作成した点を[点を他の点上に拘束]

スケッチモードを終了します。



7. [シェープ]-[スイープ]をクリックします。

