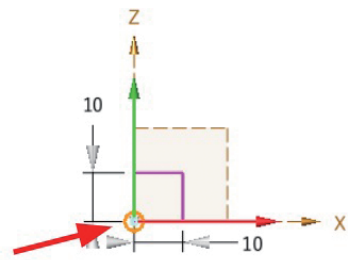
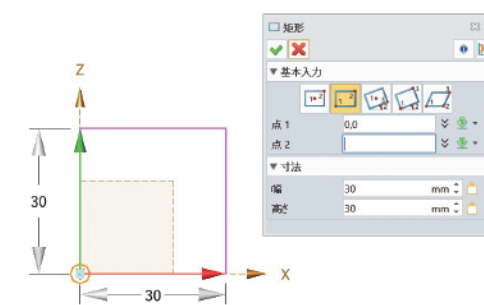


6. [スケッチ]-[矩形]をクリック、またはメニュー[挿入]-[ジオメトリ]-[矩形]をクリックします。

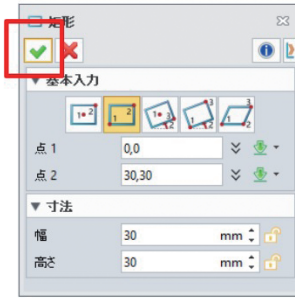
7. 原点をクリックします。



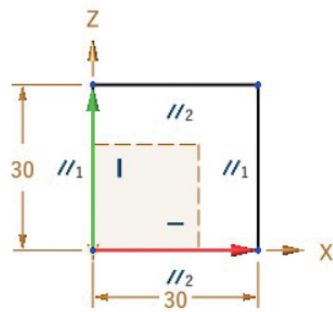
8. 右上をクリックします。矩形ウィンドウに幅30mm、高さ30mmを入力。



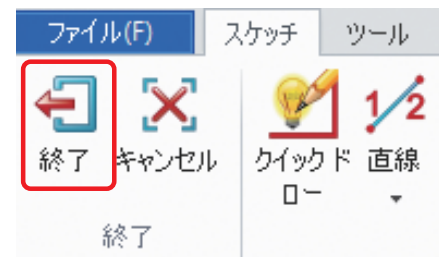
9. 矩形ウィンドウのOKをクリックします。



10. 矩形のスケッチが出来ました。



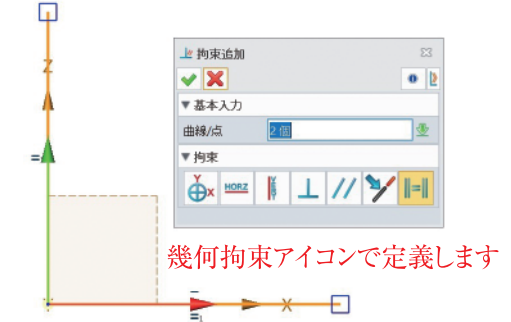
11. スケッチモードを終了するには[スケッチ]-[終了]をクリックします。



### 5. スケッチの幾何拘束と寸法拘束

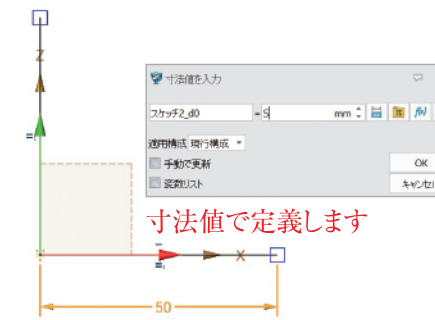
#### ● スケッチの幾何拘束

スケッチの幾何拘束はスケッチ要素の姿勢・位置を幾何的に定義付け、固定化します。  
例:AとBの直線を平行に幾何拘束する  
AとBの直線を直角に幾何拘束する

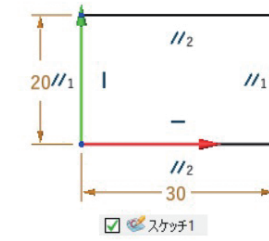


#### ● スケッチの寸法拘束

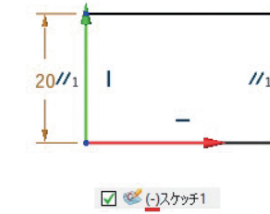
スケッチの寸法拘束はスケッチ要素の姿勢・位置を寸法による定義付け、固定化します。  
例:AとBの直線を平行に20mm間隔で拘束する  
AとBの直線を角度30度で拘束する



形状や姿勢、寸法が未完全のスケッチを使用した場合には変更などにより思わぬエラーが発生する可能性があります。マネージャの履歴にあるスケッチ名で確認が可能です。



完全に定義されている場合



完全に定義されていない場合(-)がスケッチ名の前に付く