

1) ブレンド1

「挿入」 「ブレンド」 「突起」を選択する。右上に表示される「メニューマネージャ」のブレンドオプションが「平行」、「通常断面」、「断面スケッチ」が選択されていることを確認し、「実行」をクリック。

つづいて、属性オプションに「直線補間」を選択し「実行」をクリック。

「スケッチ平面設定」、「新規設定」、「平面設定」の「平面」をクリックする。

グラフィックス画面中で「FRONT」をクリックし選択する。画面上に赤色の矢印が表示され、「方向」の「OK」をクリックする。

「スケッチビュー」の「デフォルト」をクリックすると、スケッチ画面が表示され「参照」ダイアログは閉じる。

第1断面を直径100の円としてスケッチする。

メインメニューから「スケッチ」 「フィーチャーツール」 「断面切り替え」を選択。(で描いた円が灰色に変化することを確認する) 第2断面として直径30の円をスケッチする。

「スケッチ」 「フィーチャーツール」 「断面切り替え」を選択し、第3断面として直径80の円をスケッチ(図1)する。 を選択してスケッチを終了。

画面最下部に断面2の奥行きに100を入力し「Enter」キーを押し、つづいて断面3の奥行きに50を入力し「Enter」キーを押し。

をクリックして「ブレンド」ダイアログの「OK」をクリックする。「ブレンド」が完成。(図2)

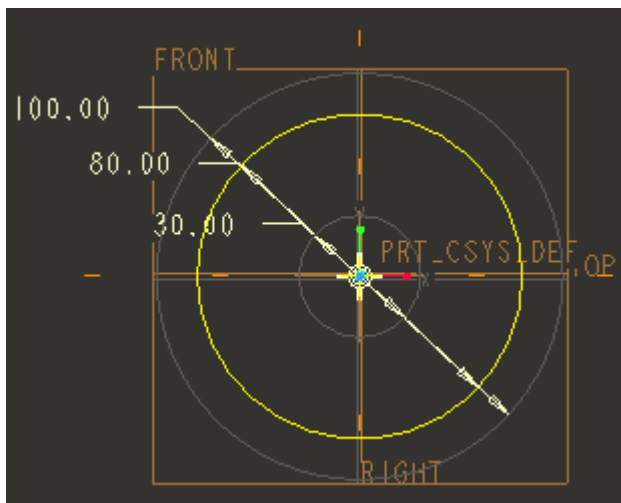


図1

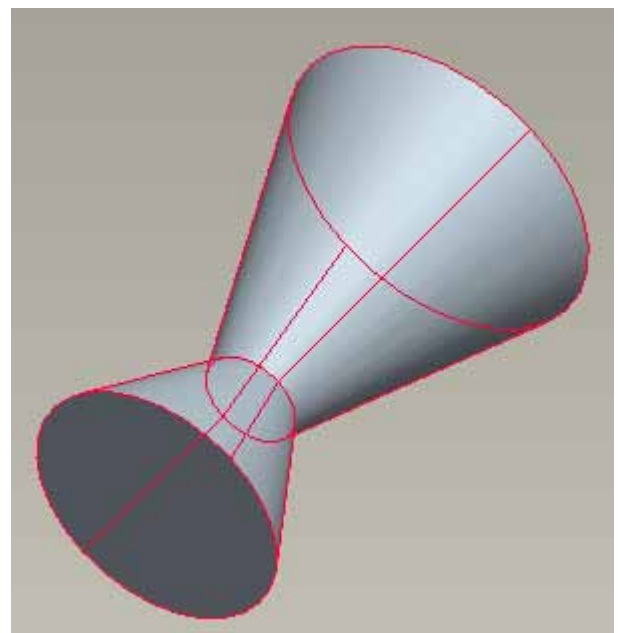


図2

ナビゲーターウィンドウの突起にカーソルを合わせ、右ボタンをクリックして表示される「定義を編集」を選択する。(図3)

表示されるダイアログの「属性」を選択し、「定義」ボタンをクリックする。「属性」オプションを「直線補間」から「スムーズ」に変更して「実行」をクリックしてダイアログの「OK」ボタンを押す。

この定義の変更により図2は図4のようになる。

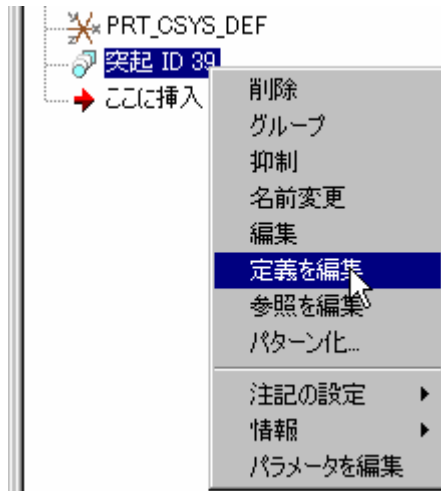


図 3

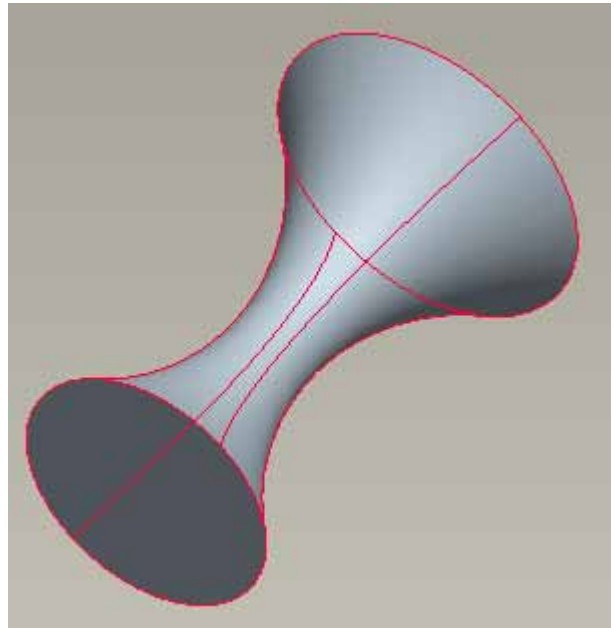


図 4

2) ブレンド2 (円から4角形断面へ)

「挿入」「ブレンド」「薄板突起」を選択する。右上に表示される「メニューマネージャ」のブレンドオプションが「平行」「通常断面」が選択されていることを確認し、「実行」をクリック。

つづいて、属性オプションに「スムーズ」を選択し「実行」をクリック。

「スケッチ平面設定」「新規設定」「平面設定」の「平面」をクリックする。


グラフィックス画面中で「FRONT」をクリックし選択する。画面上に赤色の矢印が表示され、「方向」の「OK」をクリックする。

「スケッチビュー」の「デフォルト」をクリックすると、スケッチ画面が表示され「参照」ダイアログを閉じる。


「RIGHT」面と「TOP」面の交線に  で中心線を定義する。


第1断面として直径100の円をスケッチする。

メインメニューから「編集」「トリム」「分割」を選択し、図5に示すように円の左上部分でクリックし、つづいて右上、右下、左下の順で分割点を指定する。このとき、中心線によって拘束されていることを確認する。(灰色の矢印や短い太い線)

「スケッチ」「フィーチャーツール」「断面切り替え」を選択し、第2断面として図6のように、50×30の長方形をスケッチする。  を選択してスケッチを終了。

「厚み」オプションは断面内側を赤色矢印のままでよいので「OK」をクリック。

画面最下部の「薄板フィーチャアの幅を入力します」の欄に1.5を入力し  をクリックする。

つづいて「断面2の奥行き」には100を入力し  をクリックする。

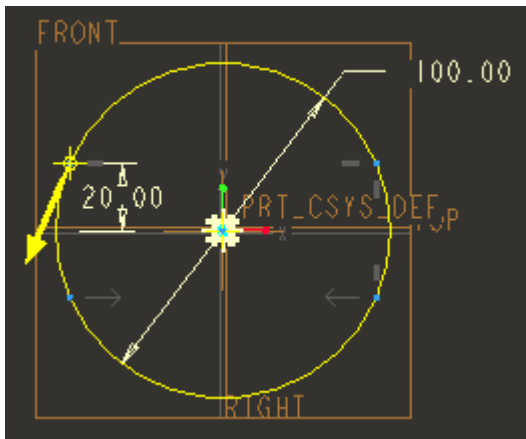


図 5

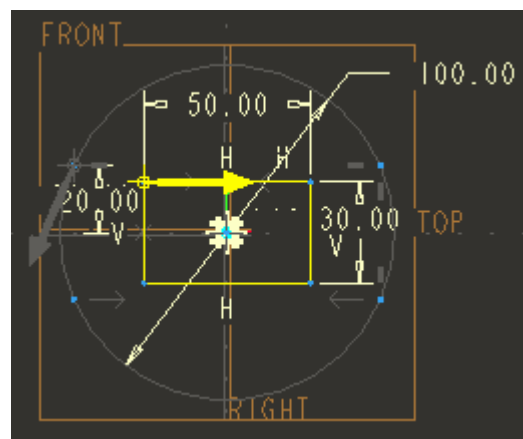


図 6

ダイアログの「OK」ボタンを押しブレンドを終了する。(図 7)

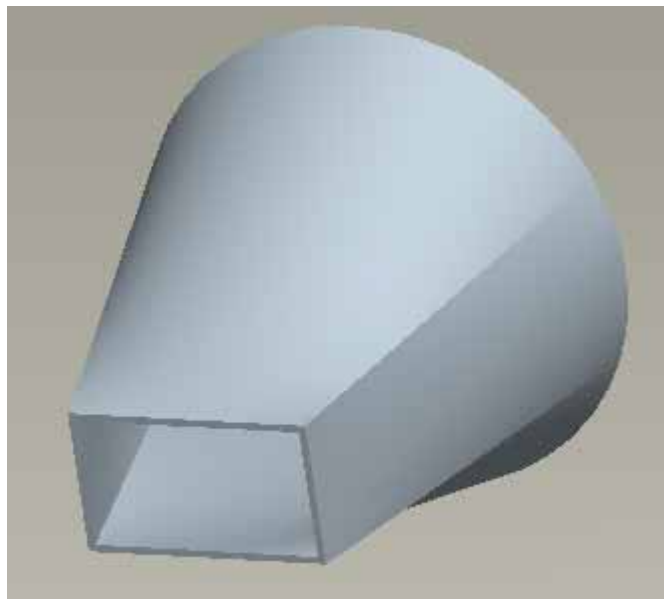


図 7

この例のように、「円」から「4角形」にブレンドする場合には、各断面に対応するエンティティ（頂点）の数が一致していなければならないので、上記のように「分割」によりエンティティ数を合わせる必要がある。「三角形」「四角形」であれば、三角形の一辺上にエンティティを一点追加しなければならない。