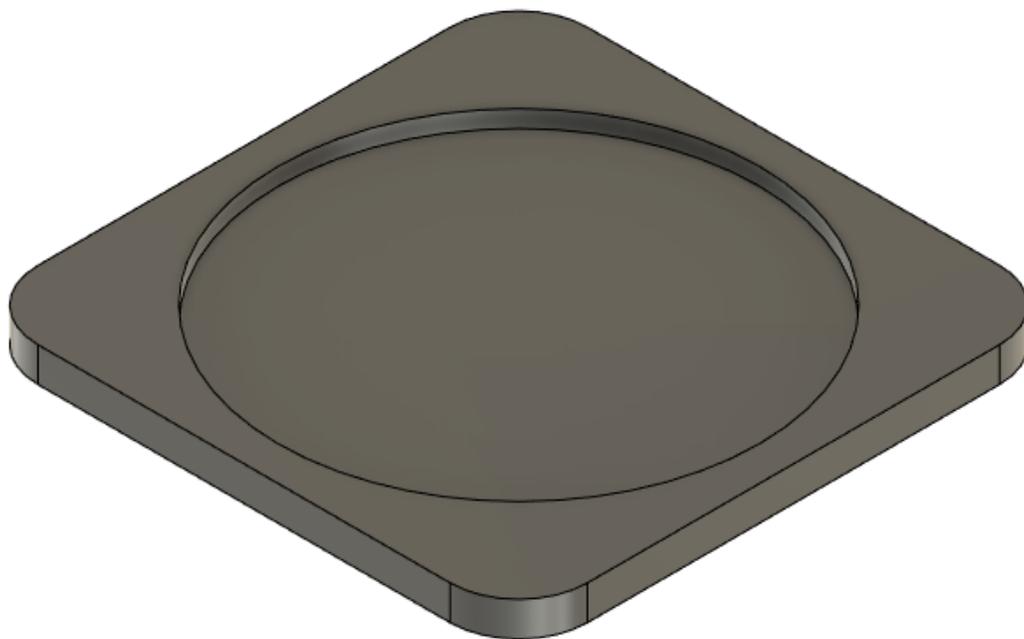


練習課題**スケッチ プロファイルを押し出す**

この練習では、押し出しツールを使用して、スケッチから 3D オブジェクトを作成します。

学習の目的:

- 2D スケッチからフィーチャとソリッド ボディを作成する
- プロファイルを押し出す
- [フィレット]ツールを使用して丸みのあるエッジを作成する



完成図

1. データパネルを展開して、前の演習で作成した Tumbler_Coaster スケッチを、ダブルクリックして開きます。

注: 前の演習を省略した場合は、データセットフォルダに演習用の **Tumbler_Coaster_Sketch.f3d** ファイルがありますので、それを使用してください。

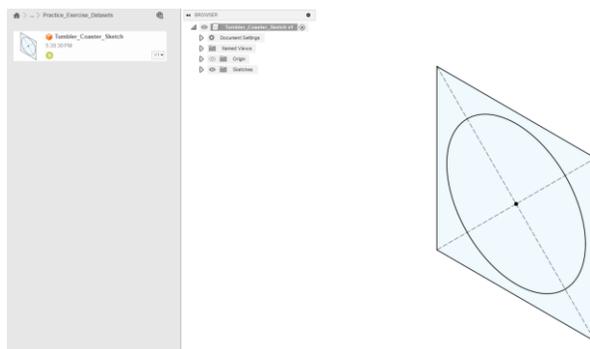


図 1. タンブラー コースターのスケッチを開く

2. [押し出し]ツールを使用して、正方形と円の両方をクリックします。矢印を 6.5 mm ドラッグします。矢印のドラッグを開始したら、6.5 と寸法を入力することもできます。終了したら、[OK]をクリックします。

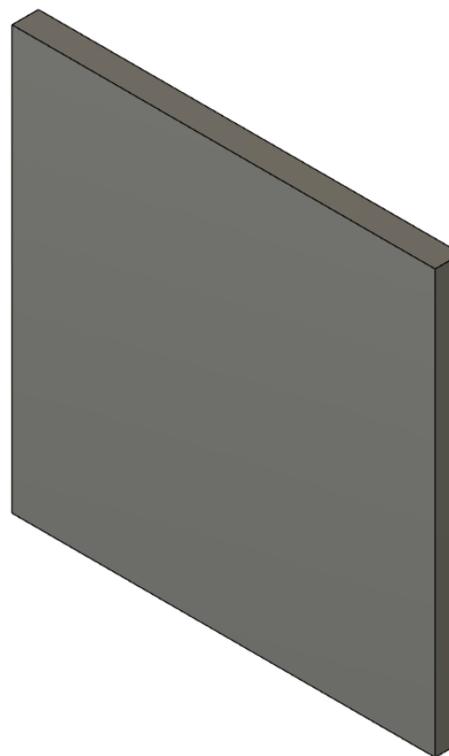


図 2. 120 mm x 120 mm 正方形

3. ブラウザで、[スケッチ]フォルダを展開します。スケッチ 1 の表示設定をオンにします。長方形と円が再度表示されます。

[押し出し]ツールを再度使用します。円を選択し、矢印を最初の押し出し内に 3.175 mm ドラッグします。[OK]をクリックします。スケッチ 1 の表示をオフにします。

注: 円を表示するには、コースターの反対側に視点を回転する必要があります。

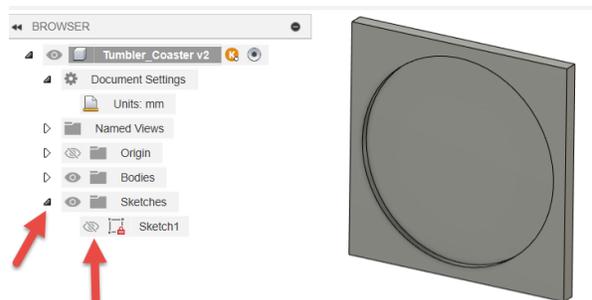


図 3. 前のスケッチを再利用する

4. [フィレット]ツールを使用して、コースターのコーナーにフィレットを追加します。正方形の押し出しの 4 つの垂直エッジをクリックします(ビューの方向を変更する必要がある場合があります)。値を 13 に設定し、[OK]をクリックします。ファイルを保存します。

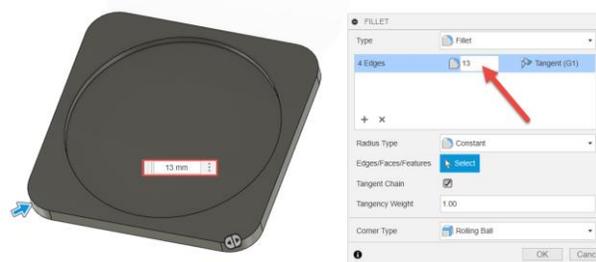


図 4. [フィレット]ツールを使用して、コースターのコーナーを丸める