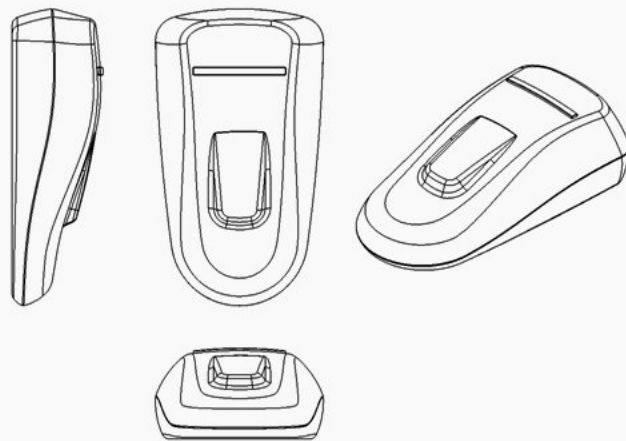


・Solid Worksで
曲面のあるケースを作る

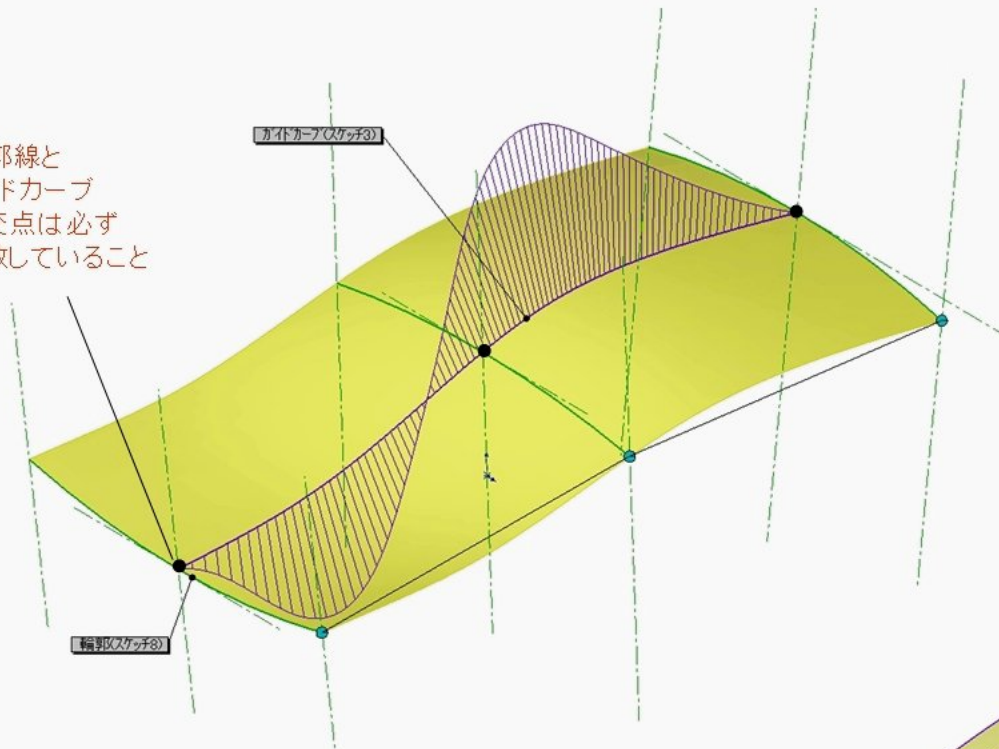




・Solid Worksで
曲面のあるケースを作る



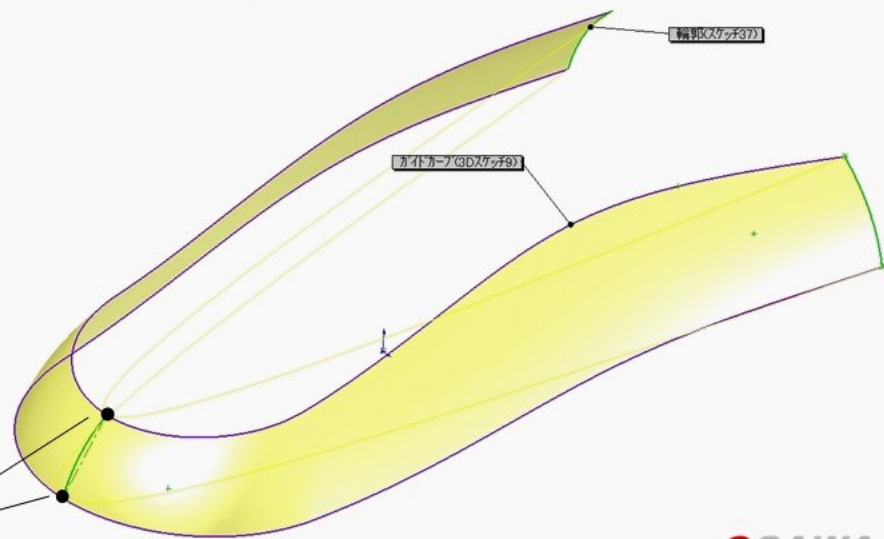
* 輪郭線と
ガイドカーブ
の交点は必ず
一致していること

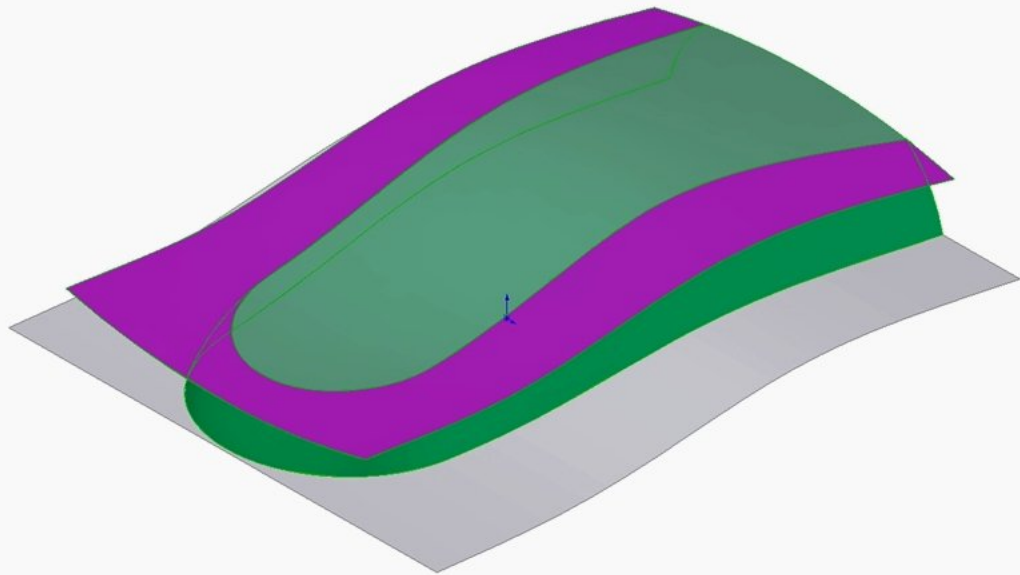


・上面
サーフェス・ロフト
輪郭 3ヶ
ガイドカーブ 1ヶ

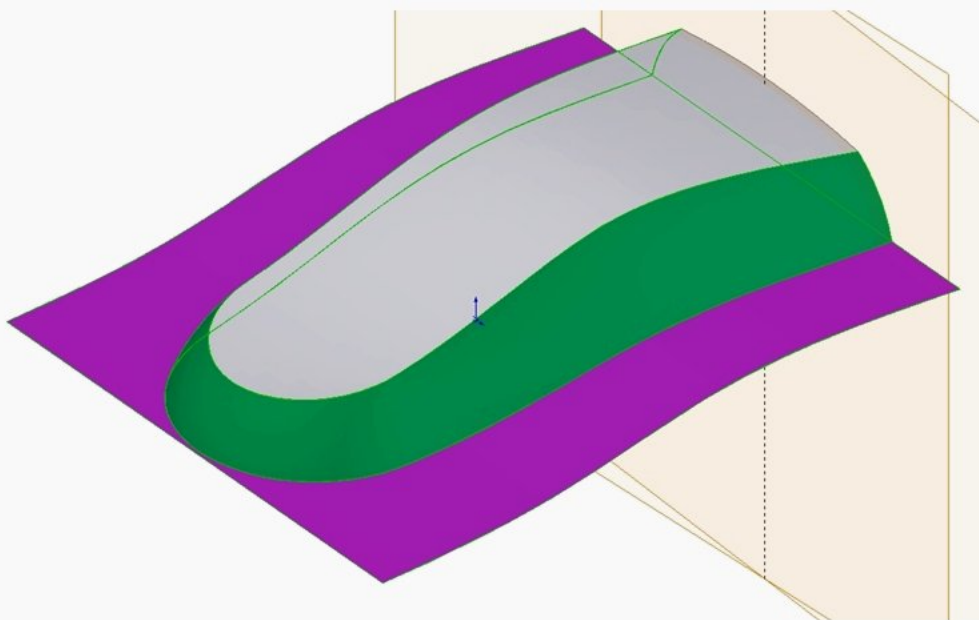
・側面
サーフェス・ロフト
輪郭 3ヶ
ガイドカーブ 2ヶ

貫通拘束





・サーフェス・トリムで
いらな部分のカット

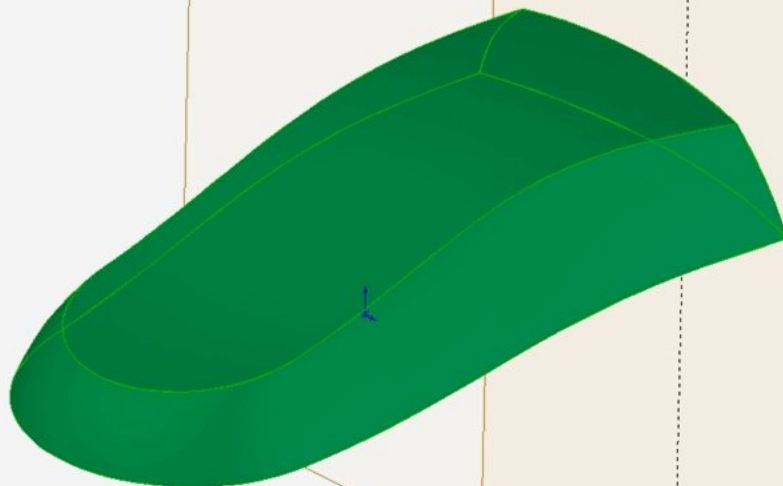




選択アイテム(S)

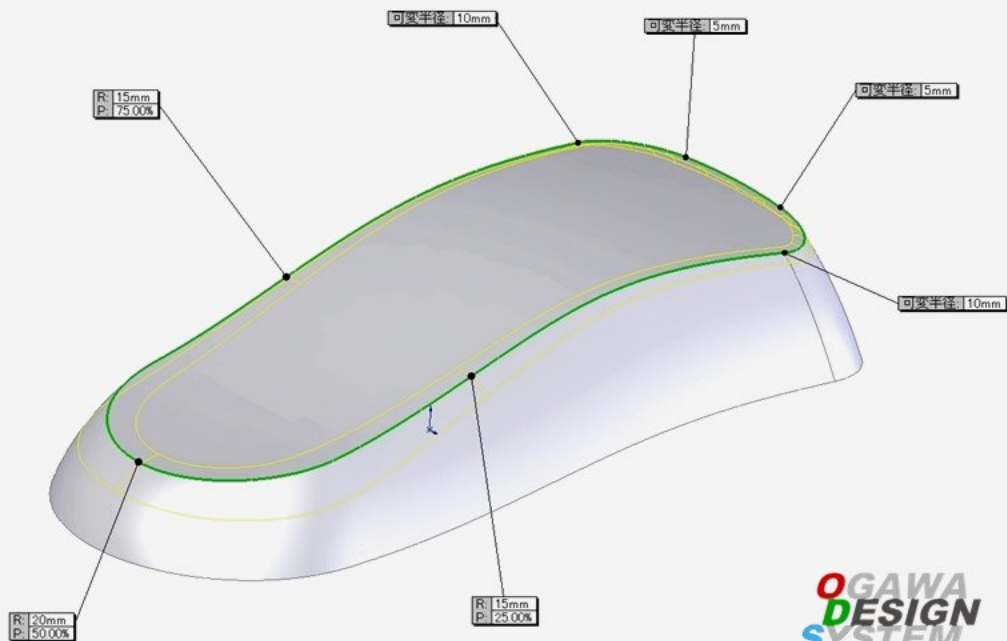
- サーフェス-編み合わせ12
- サーフェス-トリム31

ソリッド作成(I)



・サーフェス／編み合わせ
でソリッドにする

・可変フィレットをつける





ゼブラで面を検証

