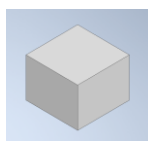
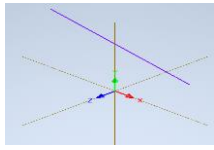
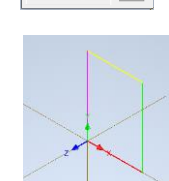
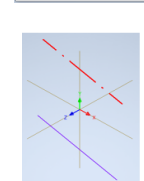
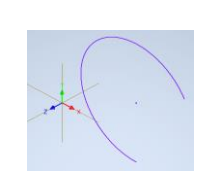
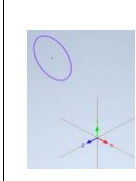
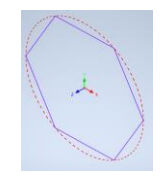
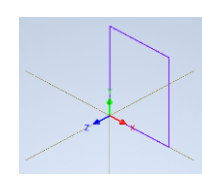
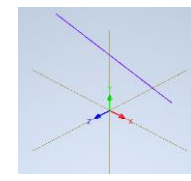
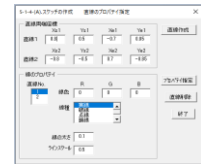
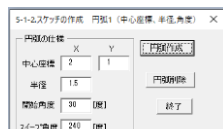
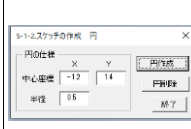
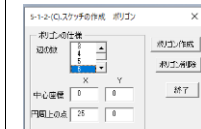
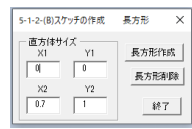
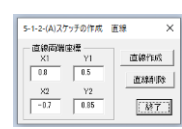


4.Inventor オブジェクトモデル	オブジェクトの流れ	
	直線の作成 (標準モジュール)	直方体の作成 (標準モジュール)
	[ 4-2 M2DLineAddByTwoPoints.bas ]	[ 4-4 MFeatureProfileRectangle.bas ]



5. 2Dスケッチ 1.作成 色・アイテム 2.編集 3.ブロック配置	1.作成					色・アイテム (プロパティ指定)	
	(A)直線	(B)長方形	(C) ポリゴン	(D) 円	(E) 円弧	(A) 線に色指定	(B) 線のアイテム
	5-1-2-(A).スケッチの作成直線.frm	5-1-2-(B).スケッチの作成長方形.frm	5-1-2-(C).スケッチの作成ポリゴン.frm	5-1-2.スケッチの作成 円.frm	5-1-2.スケッチの作成 円弧1.frm	[5-1-4-(A).スケッチの作成プロパティ指定 線色]	[5-1-4-(B).スケッチの作成プロパティ指定 アイテム]



6. 3Dスケッチ	2.編集					5-2-3. 2Dスケッチの編集 配置 2Dスケッチの編集 配置	3.ブロック配置 5-3-2. ブロック作成、配置プログラム ブロック作成、配置	3Dスケッチ 6-1-2. 3DLineの作成プログラム 3DLine
	(A) 移動	(B) 回転	(C) オフセット	(D) 指定回転中心周りに回転+指定座標に移動	(E) 原点への移動+回転+元座標への移動			
	5-2-2-(A).スケッチの編集 移動.frm	5-2-2-(B).スケッチの編集 回転.frm	5-2-2-(C).スケッチの編集 オフセット.frm	5-2-2-(D).スケッチの編集 回転+移動.frm	5-2-2-(E).スケッチの編集 移動+回転+移動.frm			

