

7.フィーチャー 作成 編集 軌跡 配置 修正 Face,Edge	1.作成			AddForSolidメソッド			ProfilePath オブジェクト				
	7-2-2 (A)円筒	7-2-2 (B)長方形	7-2-2 (C)中空管	7-2-3 (A)プロファイル: AddForSolidメソッド	7-2-3 (B)例: 直線	7-2-3 (C)例: プレート	7-2-3 (A)プロファイル: ProfilePath オブジェクト	7-2-3 (B)例: ProfilePath オブジェクト	7-2-3 (C)例: ProfilePath オブジェクト		
和、差、交差											
直方体の和、差、交差			和、差の例: 直線			和、差の例: プレート			角部R		
角部R			角部R			角部R			角部R		
Excelデータから押し出し、回転			Excelデータから押し出し、回転 + 角部R付き			Excelデータから押し出し、回転 + 角部R+穴付き			Excelデータから押し出し、回転 + 角部R+穴付き		
Excelデータから押し出し、回転			Excelデータから押し出し、回転 + 角部R付き			Excelデータから押し出し、回転 + 角部R+穴付き			Excelデータから押し出し、回転 + 角部R+穴付き		
2.編集											
A) フリッドラップ			B) 指定座標に移動			C) 作業軸に沿って移動			D) 作業軸周りの回転		
E) ミラー			F) 作業軸に沿って移動+回転			G) 原点への移動+作業軸周りの回転+元座標への移動			H) 複数オブジェクトの 原点への移動+作業軸周りの回転+元座標への移動		
3.軌跡											
A) 移動軌跡			B) 回転軌跡			C) 移動軌跡			D) 回転軌跡		
4.配置											
A) 配置品の配置			B) 役付物の配置			C) 複数オブジェクトを作成、配置 (移動、回転)			D) 例: モーター		
E) 例: モーター			F) 例: モーター			G) 例: モーター			H) 例: モーター		
5.修正											
A) 穴			B) フイレット			C) 溝取り			6.Face.Edgeの扱い方		
Face.Edgeの扱い方			Face.Edgeの扱い方			Face.Edgeの扱い方			Face.Edgeの扱い方		