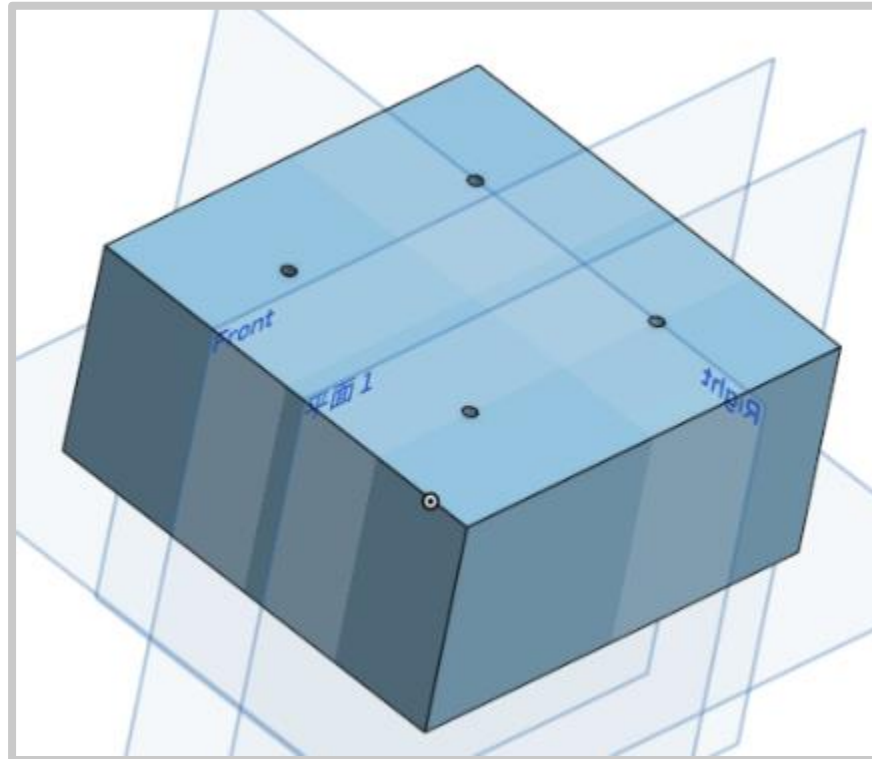


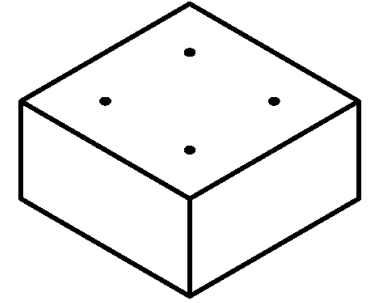
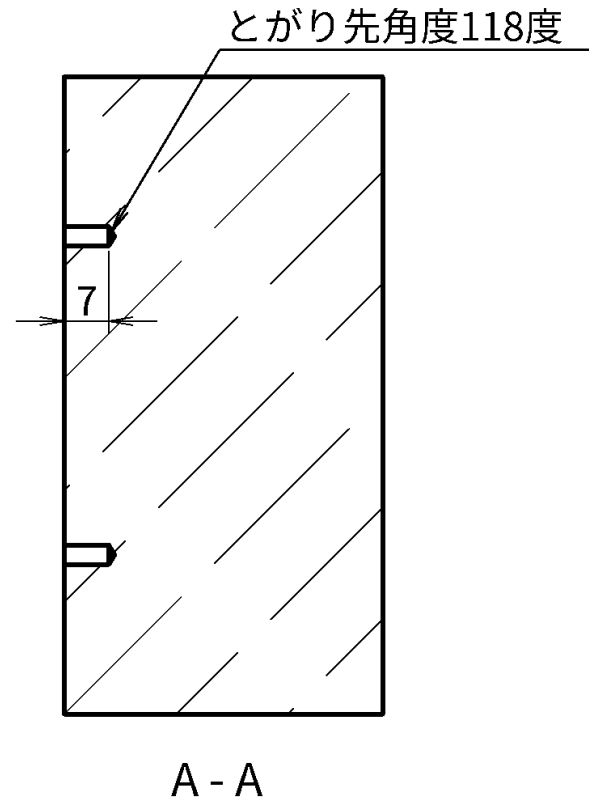
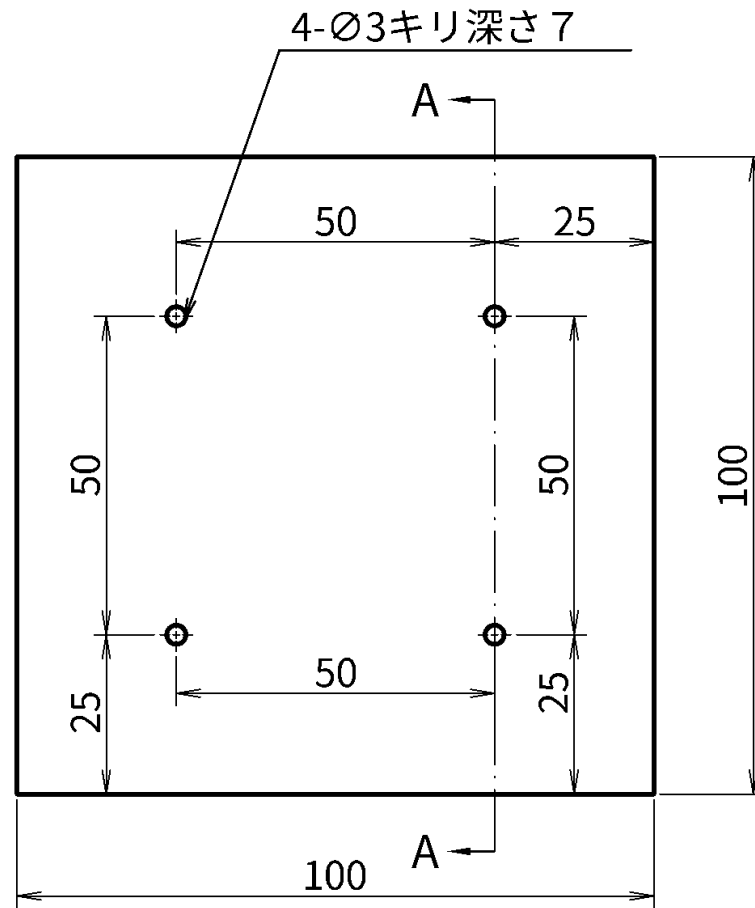
アセンブリのモデリング

パーツ3：ブロック作成



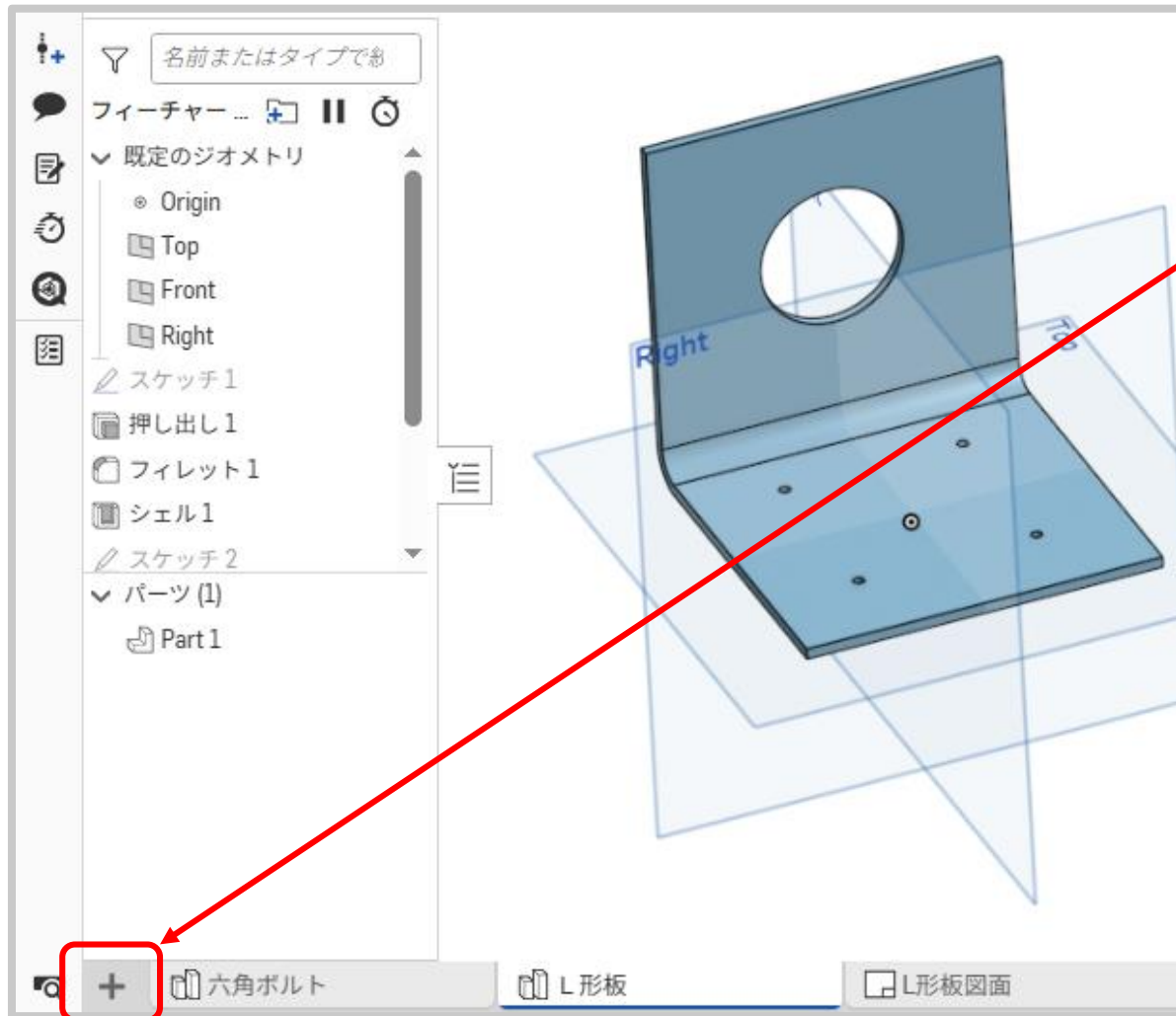
2026.3.24

右図のアセンブリ用パーツ3
「ブロック」を作成しよう

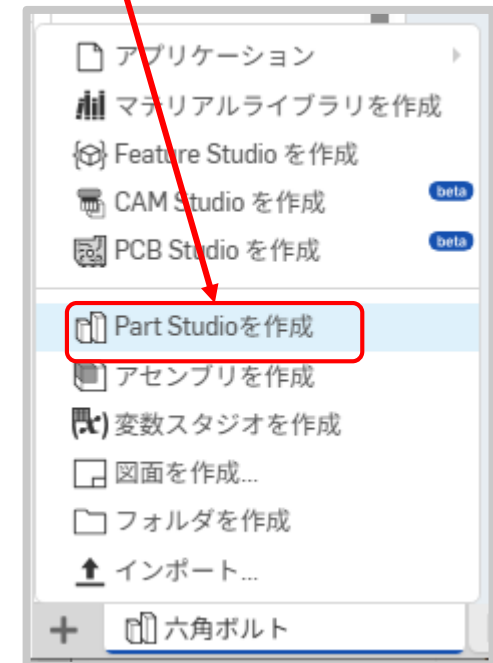


アセンブリのブロックを作成する

アセンブリのドキュメントに新たなPart Studioを作成します

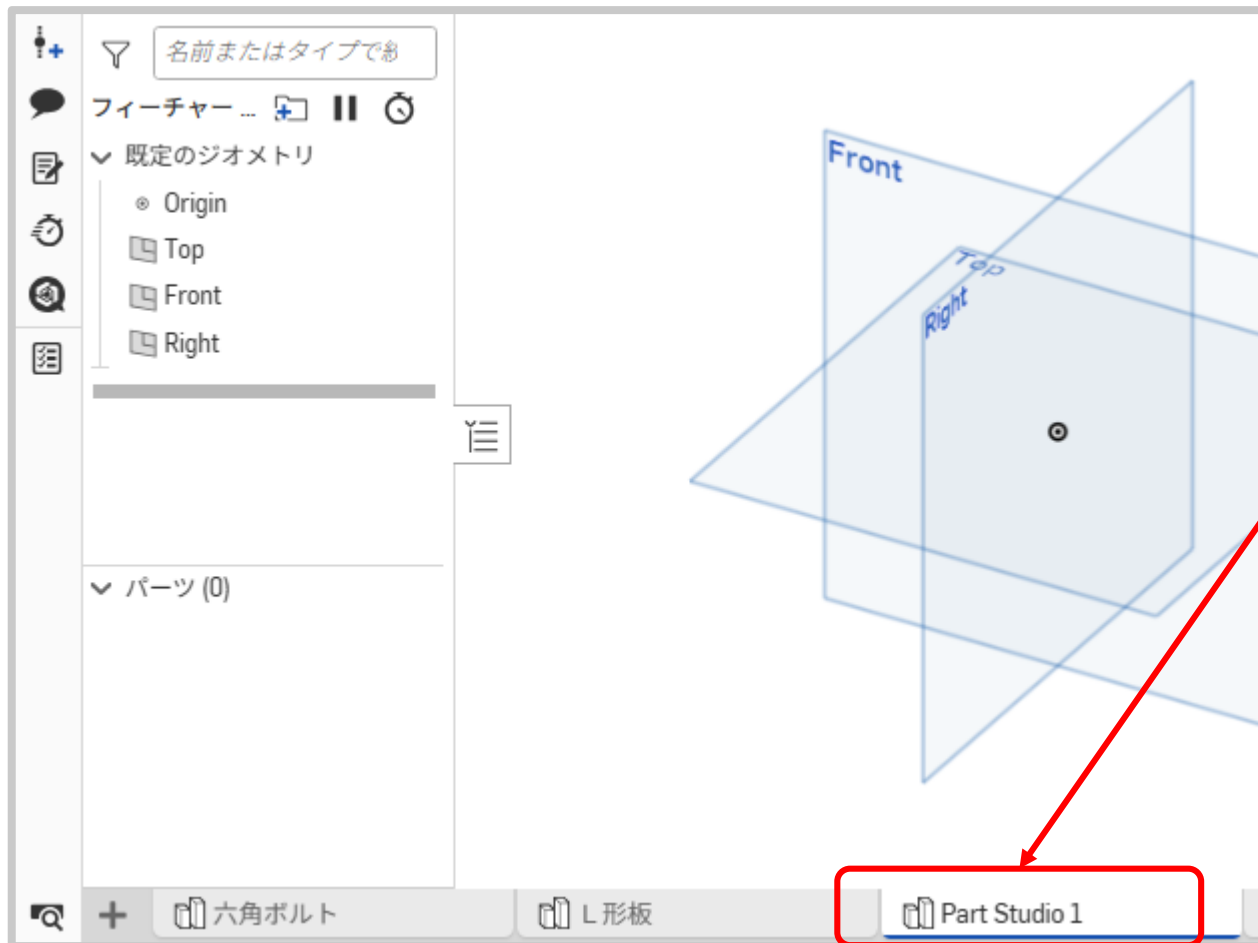


1. ボルトのワークスペース下のタブの一番左の「+」をクリックします
2. リストが現れるので「Part Studioを作成」をクリックします

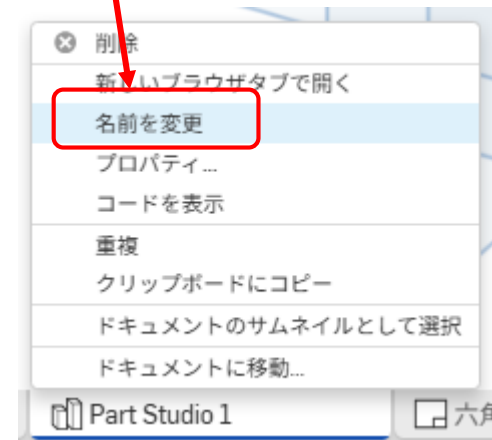


アセンブリのブロックを作成する

アセンブリのドキュメントに新たなPart Studioを作成します

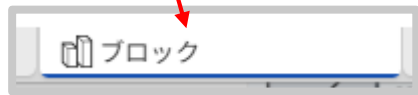


1. 新たなPart Studioとタブができます
2. 新たなタブの上で右クリックします
3. リストが現れるので「名前を変更」をクリックします

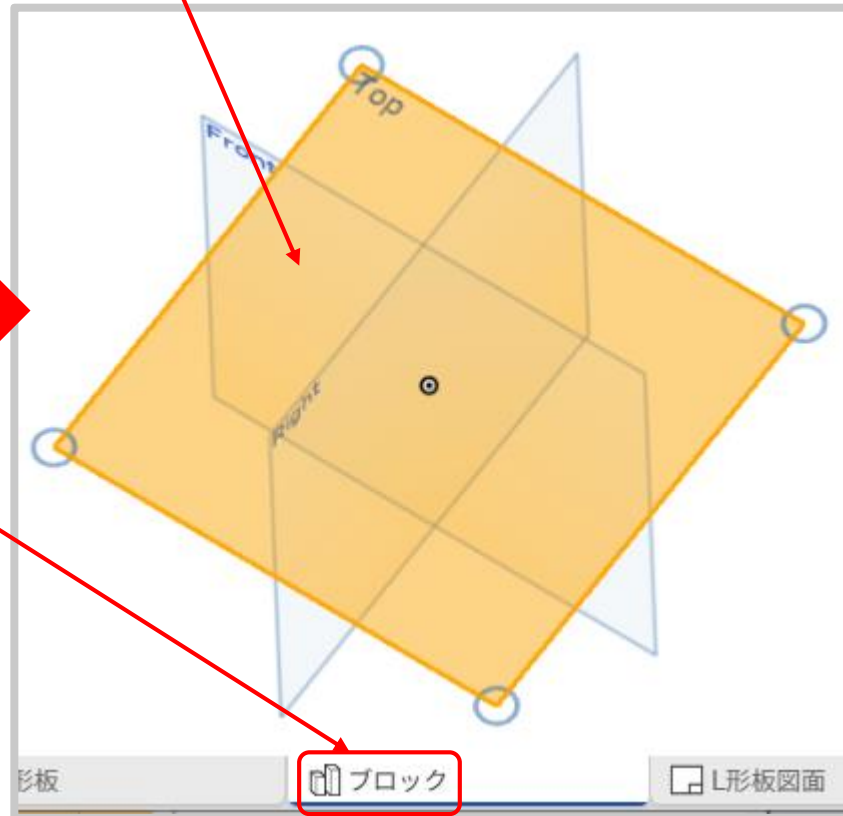


アセンブリのブロックを作成する

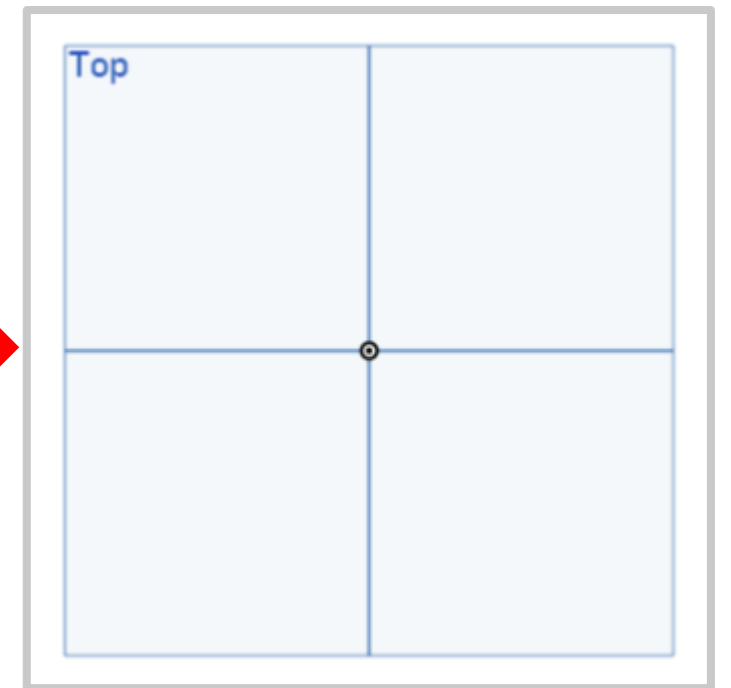
1. 「Part Studio 1」 タブが名称変更可能となります
2. 「ブロック」と入力してエンターキーを押すとタブ名が「ブロック」になります



Top面を選択し（オレンジ色にする）、
スケッチ面にします

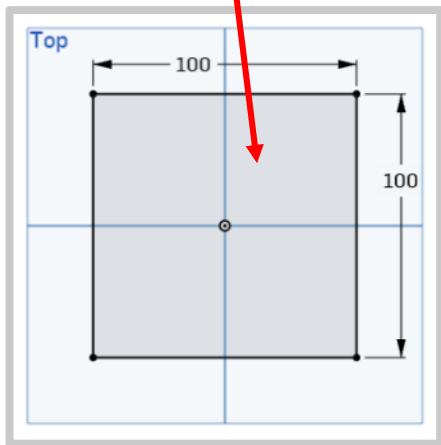


スケッチ平面を垂直に表示し
ます

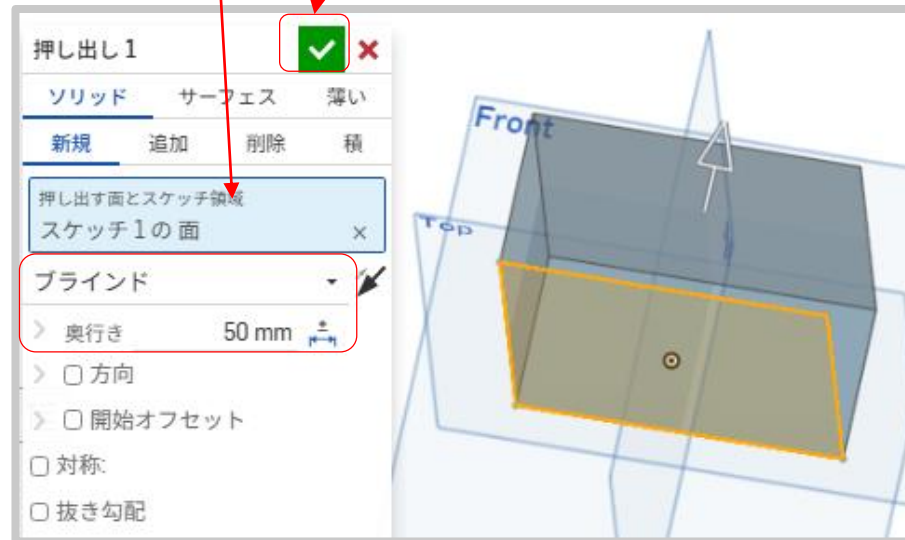


アセンブリのブロックを作成する

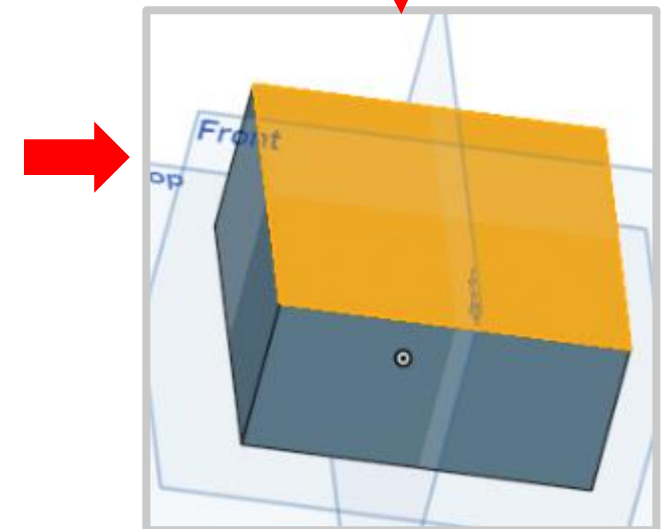
ツールバーの「中心
長方形」で原点から
長方形を描き「寸
法」で
100mmX100mmの正
方形にします



1. 「押し出し」の「ブラインド」
で「奥行き」を50mmにします
2. 緑チェックを押して確定します



1. 下図のように押し出しの上面を
クリックします（オレンジ色になり
ます）
2. スケッチ面にします

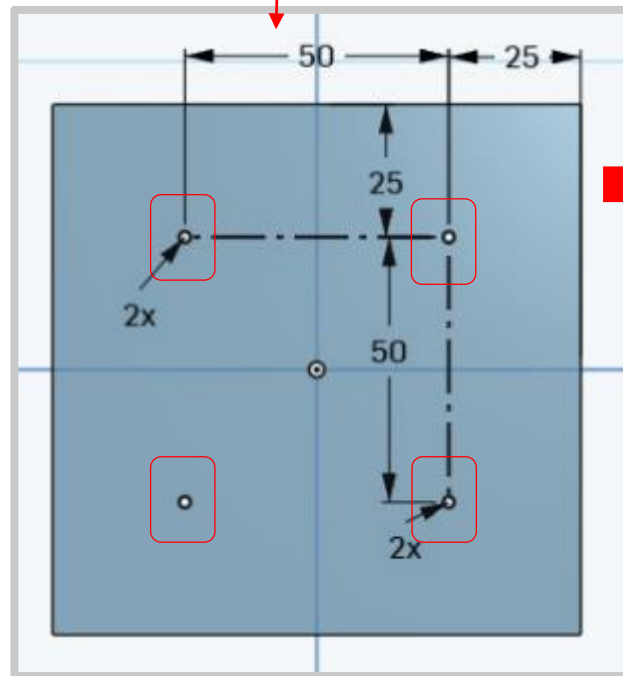


アセンブリのブロックを作成する

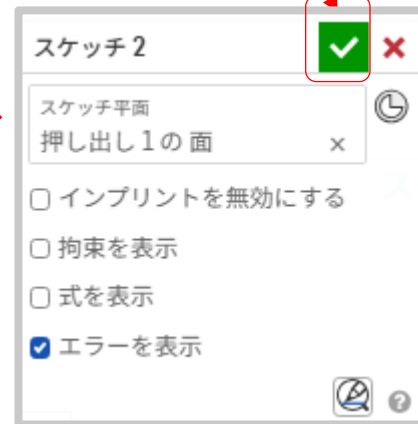
ツールバーの「○」
(点) をクリックし
ます



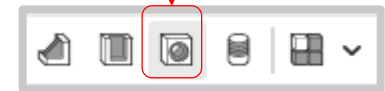
下図の位置に4点を描
きます (直線パター
ンを利用して良い
です)



ワークスペース上
にある「スケッチ」の
ダイアログの緑
チェックをクリック
してスケッチを終了
します



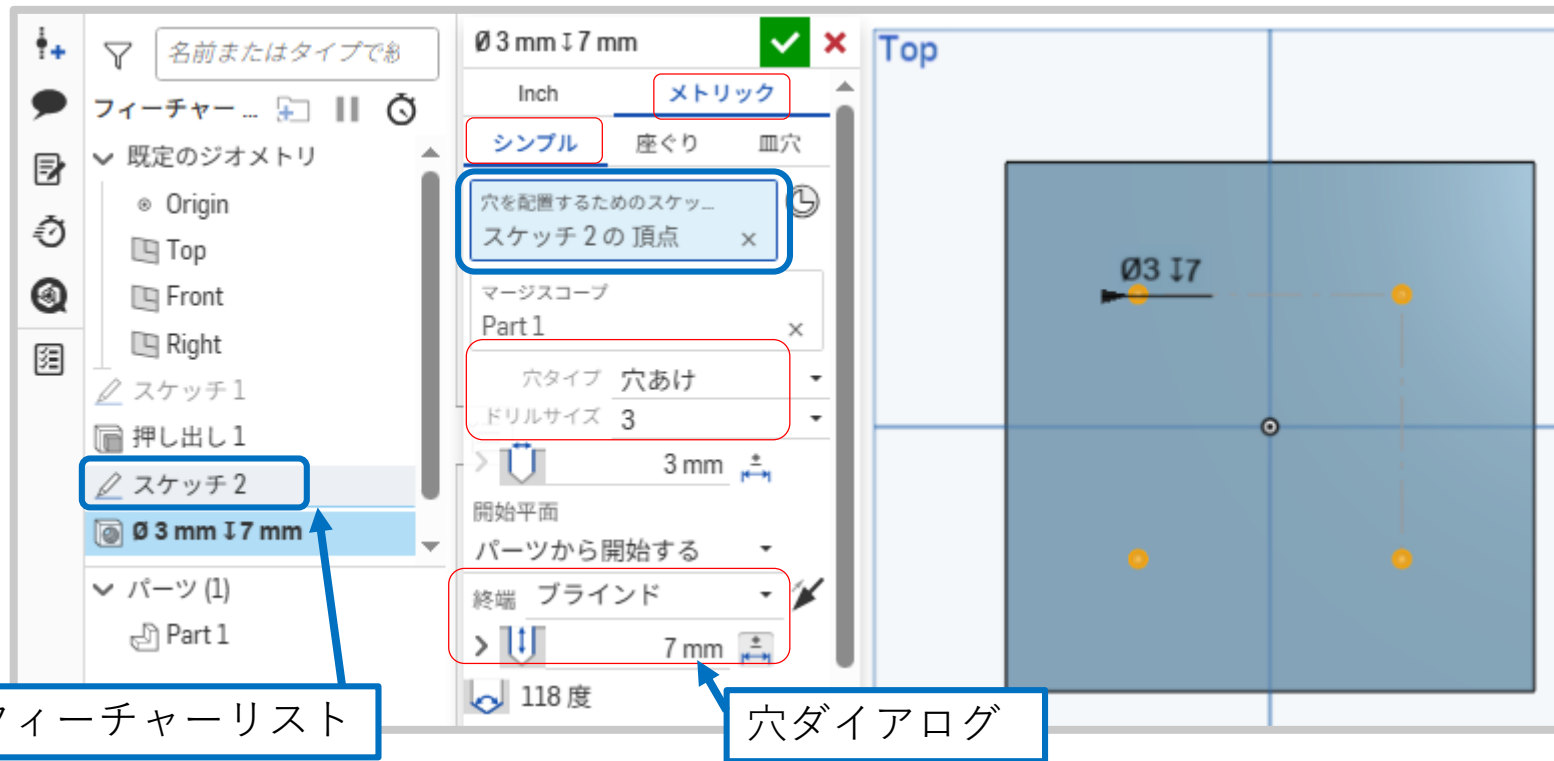
ツールバーの「穴」を
クリックします



アセンブリのブロックを作成する

1. 「穴」のダイアログで「メトリック (mm単位)」、「シンプル」、穴タイプは「穴あけ」、ドリルサイズ (ドリル直径) は「3」、終端は「ブラインド」、深さ (穴深さ) は「7」にします
2. 「穴を配置するためのスケッチ」はフィーチャーリストから「**スケッチ 2**」 (直前の点を描いたスケッチ) をクリックします
3. 穴ダイアログの緑チェックを押して確定します

「スケッチ 2」に描いた「点」の位置に穴があきました

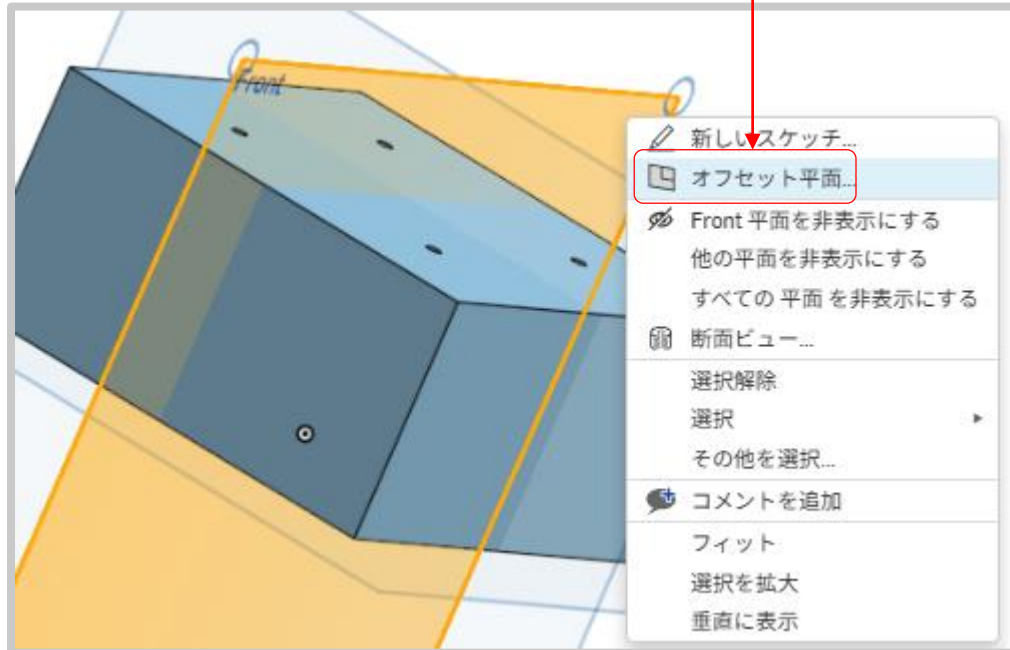


フィーチャーリスト

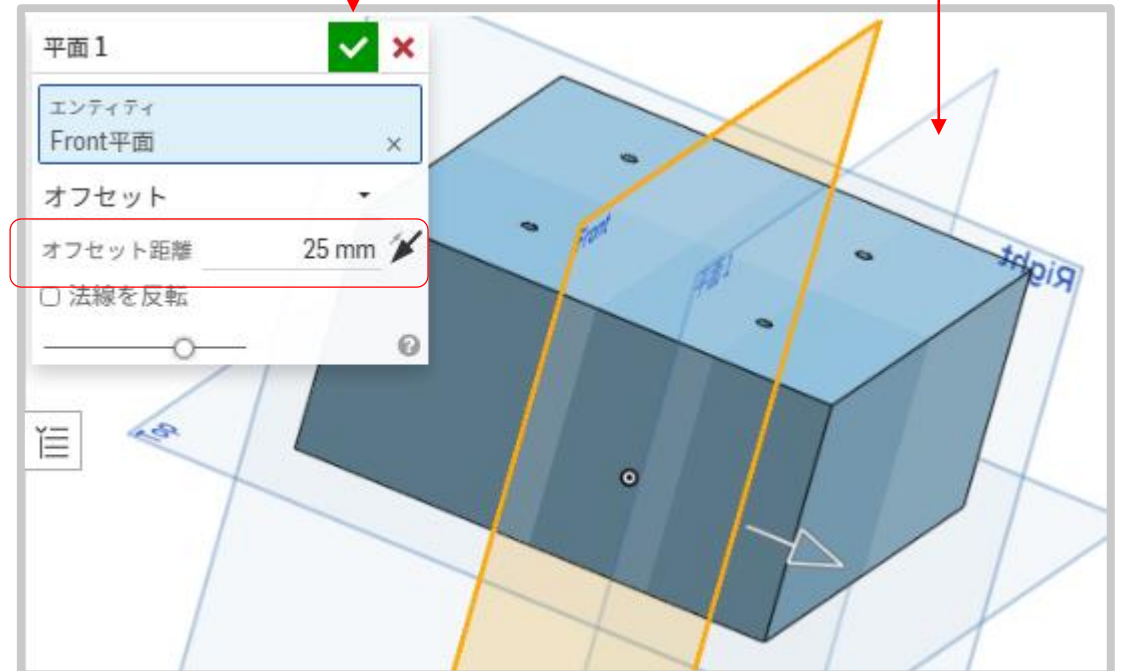
穴ダイアログ

アセンブリのブロックを作成する

1. フロント面を左クリックして選択します
(オレンジ色になります)
2. オレンジ色になったフロント面上で右クリックするとリストが現れるので「オフセット平面」をクリックします

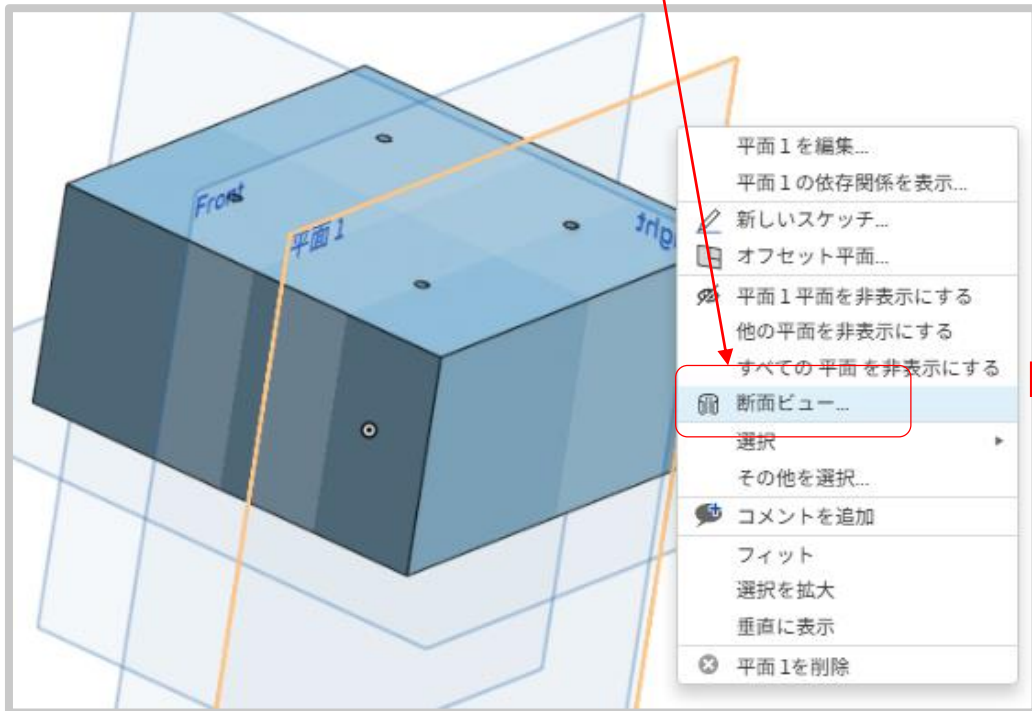


1. オフセット平面のダイアログが現れるので「オフセット距離」を25 mmにします
(ちょうど穴の位置の断面です)
2. 緑チェックを押して確定します

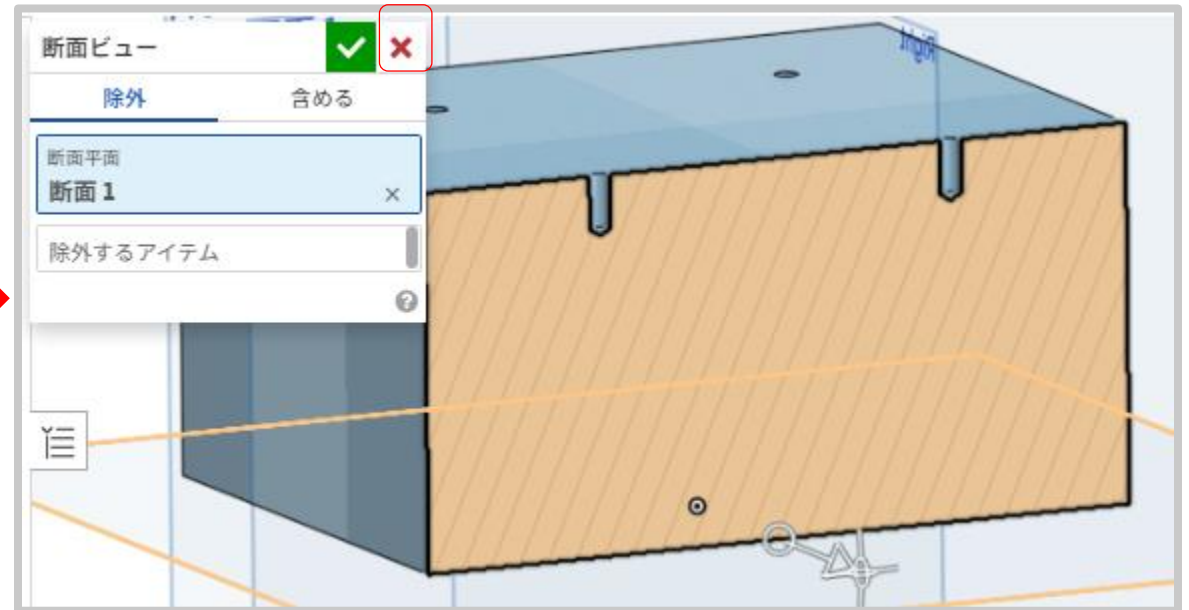


アセンブリのブロックを作成する

オフセット平面上で右クリックするとリストが現れるので「断面ビュー」をクリックします



1. 断面ビューでドリル穴ができていることを確認します
2. 「断面ビュー」ダイアログの「X」をクリックして断面を終了します



アセンブリのブロックを作成する

ブロックの完成です

