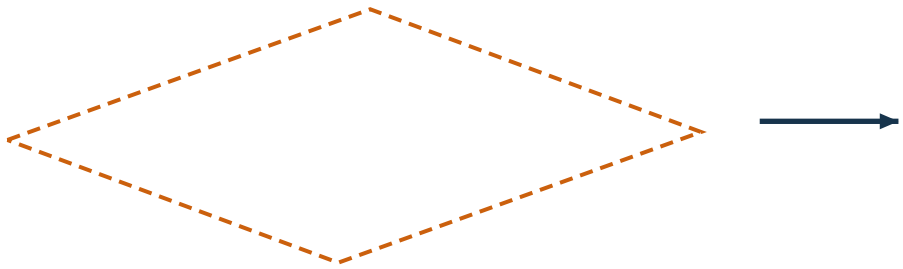
閉じた輪郭に板厚を付け、基本板を作る

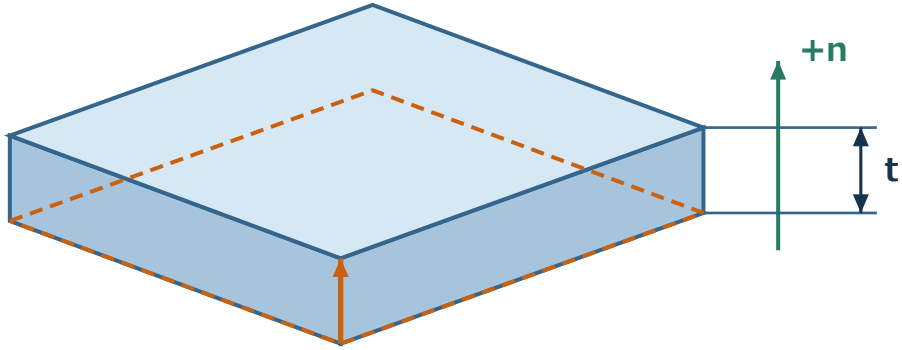
新しい板金ソリッドができます。モデル空間で作成し、元の輪郭線はその位置に残ります。

① 閉じた輪郭を選ぶ



線だけの輪郭（厚みはまだありません）

② 板厚 t を付けて板金ソリッドに



正方向の例：橙の輪郭面から ＋n 側に作る

元の輪郭はその位置に残ります。

① 円・閉じたポリライン・パスなど、同一平面上の閉じた輪郭を1つ用意します。

②［基本板］→［閉じた輪郭］の［CADで選択］で、その輪郭を選びます。

③［板厚 t］に板全体の厚さを入力し、［厚みの方向］を選びます。

④［適用］で作成し、確認後に［閉じる］→図面を保存します。

板厚の単位は入力欄の表示に従います。数値の入力だけでは作成されません。

作成した基本板はすでに板金部品です。「板金として認識」は不要です。

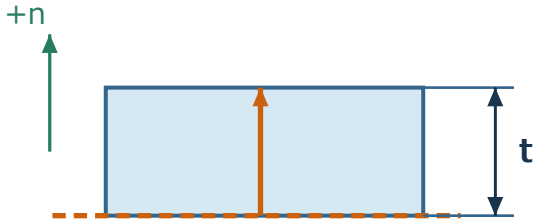
コの字型・L字型も使えます。ポリラインは「閉じる」がオフでも、始点と終点が同じ位置なら選択できます。

輪郭面を基準に、どちら側へ厚みを付けるか

橙破線は元の輪郭面。青は作る板、橙矢印は厚みを付ける向き、tは板厚です。

正方向

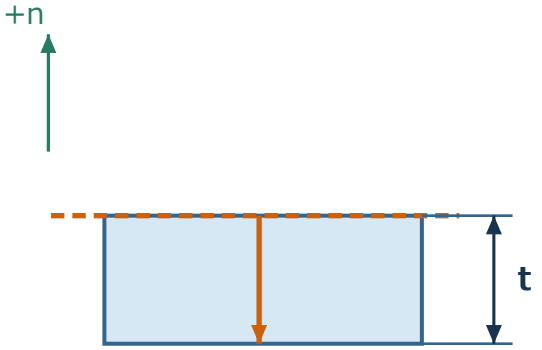
＋n側へ t



橙破線：元の輪郭面

負方向

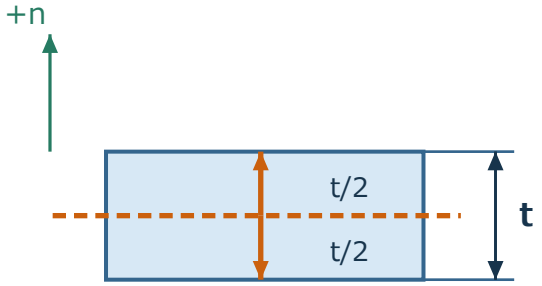
－n側へ t



橙破線：元の輪郭面

両側均等

両側へ t/2、合計 t



橙破線：元の輪郭面

横から見た断面。どの設定でも、出来上がる板の全体の厚さは t です。

通常のXY作業平面では、上（＋Z）が正方向、下（－Z）が負方向です。

輪郭の描き順や途中の画面回転で逆転しません。＋nは開始時の作業平面を基準にそろえた法線です。傾いた作業平面はその座標に従い、垂直な輪郭は＋Y側、次に＋X側で正負を決めます。

反対側にできたとき：同じダイアログで正方向／負方向を切り替えて再び［適用］すると、直前に作成した板を置き換えます。閉じてから［基本板］を開始した場合は新規作成になります。

現在は1つの閉じた輪郭が対象です。別々の線は閉じたパスなどにまとめ、穴は基本板を作ってから加工します。