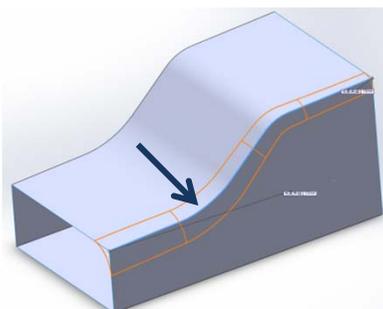
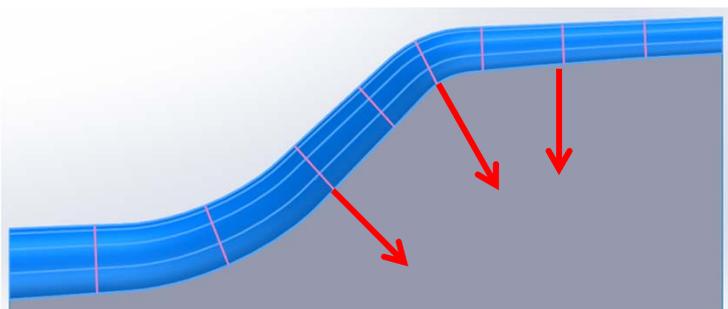
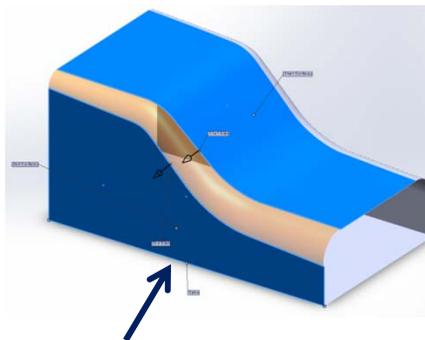
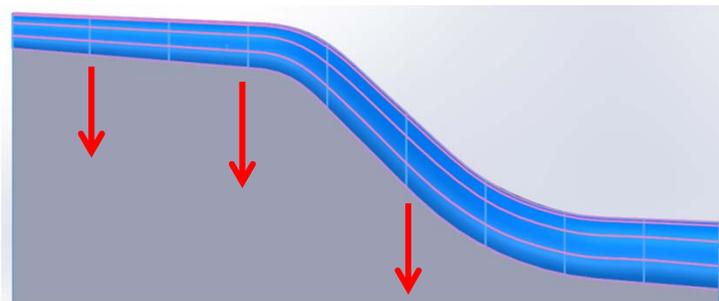


左モデルの角の部分は、左側はGW3Dfeatures「Blend Surface」でモデリング
右側がSolidWorks「可変フィレット」でモデリングしています。

面カーブを作成（プレビュー）して違いを見てみましょう。



SolidWorks「可変フィレット」では、方向を表すカーブは
フィレットをかけたエッジのカーブの個々の位置に対して
垂直に向いています。



GW3Dfeatures「Blend Surface」には、さまざまな
パラメータが設定出来ます。
底面のエッジを「Spine」として設定しています。

方向は「Spine」に設定したエッジに対して、垂直方向に
向いています。

「Spine」は、背骨や脊柱と翻訳されます。

「Blend Surface」は、二次の連続性を維持し既存のサーフェス間に作成するサーフェスコマンドです。上記の例では、エッジを中心に「Tube Surface」を作成しサーフェストリムを行い、あえて隙間を作成してから「Blend Surface」でギャップを埋めていますので、ひと手間がかかります。

SolidWorks「可変フィレット」、GW3Dfeatures「Blend Surface」用途に合わせて使い分けて下さい。