

【M1 モデリングコース】トレーニング内容

対象者:Space-E を利用される方
利用システム:Space-E/Modeler

Space-E/Modeler の操作方法、2D ワイヤフレーム、ソリッド、サーフェイスの基本的な作成方法について学びます。

◇第1章 基本操作

マウスの使い方／スクリーンメニューの名称と役割／コマンドメニュー／履歴操作

☆Training1 基準線の使い方・修正方法

<中心線／平行線／基準角度線／コーナー／削除／実習>

☆Training2 2次元断面図の作成方法

<円／区間トリム／オフセット／フィレット／面取り／実習>

☆Training3 3次元化するための基本 2次元断面図の作成

<リミット／円／切断／参照切断／2 通過点／実習>

その他の編集<移動／回転／ミラー／スケール／デュープ>

◇第2章 3次元への展開

作業領域の設定

☆Training4 2次元断面から 3次元立体形状を作成

<データム 3 点指示／実習>

☆Training5 2次元断面から 3次元立体形状を作成

<ワークプレーンモード／実習>

サーフェイスとソリッド／Space-E のサーフェイスとソリッドについて

◇第3章 ソリッド編

はじめに ソリッドモデリングの特徴／アイテムの指示と確定

☆Training6 2次元断面を作成して 3次元形状を作成

<平行スイープ体／領域で切断／R 掛け／実習>

☆Training7 2次元断面を基に 3次元形状を作成

<勾配付け／結合(和)／切削(差)／実習>

☆Training8 ブーリアンや R 掛けを使用しモデルを作成

<コンバイン体／面丸め／実習>

◇第4章 サーフェイス編

サーフェイスの特徴

曲面の作成 <曲面作成機能>

曲面の修正 <曲面修正機能>

曲線の作成 <曲線作成機能>

☆Training9 サーフェイスとソリッドの混在モデリング