

【S1 Space-E V5 Standalone コース】トレーニング内容

対象者:Space-E V5 Standalone を利用される方

利用システム:Space-E V5 Standalone

Space-E V5 Standalone ユーザ向けの専用コースです。Space-E V5 の概念・基本操作とスケッチャー、ジェネレーティブ・シェープ・デザイン 1 を使用しての三次元モデリングを行います。

【S1 コース】

◆ 基本操作

- ✧ CATIA V5 の概要
- ✧ ユーザーインターフェース
- ✧ 仕様ツリーの操作
- ✧ マウスによるオブジェクトの選択/移動
- ✧ グラフィックプロパティ/レンダリングスタイル

◆ スケッチャー

- ✧ スケッチの概要
- ✧ 位置決めスケッチをする
- ✧ 形状の作成
 - 点/直線/スプライン/円と円弧/円錐曲線/放物線/双曲線/楕円/事前定義プロファイル/ユーザ定義プロファイル/補助形状
- ✧ スケッチの拘束
- ✧ ドキュメントの保存
- ✧ ドキュメントを閉じる

【C2 基本コース】

- ✧ **ワイヤーフレーム形状の作成**
3Dでの点・直線・平面・曲線の作成
- ✧ **シェイプ・デザイン共通ツール**
コマンドのスタック、形状セットの管理、時系列形状セットの管理
- ✧ **基本的なサーフェスの作成**
プロファイルからのサーフェスの作成(押し出しサーフェス/回転サーフェス)、スイープサーフェスの作成、オフセットサーフェスの作成、境界からのサーフェスの作成(フィルサーフェス/ブレンドサーフェス)、複数セクションサーフェス
- ✧ **形状に操作を実行**
エレメントの接合、エレメントの分割/トリム、フィレットの作成(シェイプフィレット/エッジフィレット/徐変フィレット/フェースフェースフィレット/3接フィレット)、エレメントの変換(平行移動/回転移動/対称移動/スケーリング/アフィン変換/座標変換)、エレメントの挿入、エレメントの分解、その他(修復/復元/サーフェスからのエレメントの作成/方向の反転)
- ✧ **パートデザインでの形状の完成**
分割/厚み付け/サーフェスを閉じる
- ✧ **形状の修正**
サーフェスおよびワイヤーフレーム定義の編集
- ✧ **ツールの使用**
エレメントの操作/データムフィーチャーの作成/サポート上での作業/パーツの更新、エレメント間の結合を検査