

## M1 Space-E/Modeler モデリングコース (3日間)

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。

<対象者:Space-E を利用される方>

## ● M1 コース

## ◇ 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 断面をガイド線に這わせて作成する曲面

境界辺、境界点で作成する曲面/スキニング曲面/勾配面

フィレット面/平坦な面/パーティング面

曲面の修正 トリム/延長/フェイス間を補う修正/オフセット面

曲線の作成 パラメータ曲線/面内曲線/交線/投影曲線/曲線近似

☆Training9 サーフェイスとソリッドの混在モデリング