





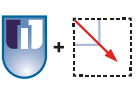
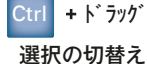
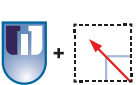
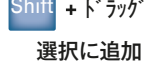










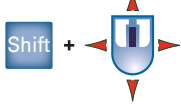

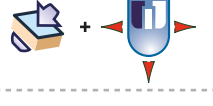

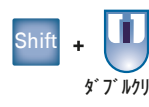








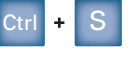
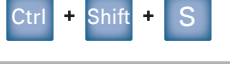



このクイックリファレンスカード(QRC)は、DesignSpark Mechanicalの主な操作方法を、手早く確認するためのもので、チュートリアルやその他ドキュメントの情報を補完するものです。ぜひこちらを印刷し、実際にモデリング作業を行う際に参照されることをお勧めいたします。

選択		
	オブジェクトの選択	
	面/エッジ/カーブのループを順次選択	
	ボディの全ての面を選択	
	選択の追加/削除	
	最初の選択と最後の選択の間全てを選択	
	多くのツールで進行方向や代替オブジェクトを選択(青く表示)	
	ラバートで完全に囲まれた全てのオブジェクトを選択	 選択の切替え
	ラバートで部分的にでも囲まれた全てのオブジェクトを選択	 選択に追加
	カールの下にある別のオブジェクトを順次選択	
	マウスエスチマーの実行	
	<ul style="list-style-type: none"> 現在の作業を中断 ドラッグすることで範囲指定 	
	選択を直前の選択に戻します	
	現在のツールから抜けて、選択に戻る	

向き	
	 スピン
	 スーム
	
	 パン
	 スナップビュー
	
	 ホームビュー
	 平面ビュー
	選択にフィット
	
	直前のビュー
	次のビュー

寸法	
	ドラッグ中の寸法編集
	編集可能な寸法の切替え
	スケッチ中に、ジオメトリからの距離を表示
	<ul style="list-style-type: none"> 寸法値の決定 多くのツールの完了
	一時的なオブジェクトの作成
	長さ/角度の定規寸法を作成
	グループを作成して、定規寸法を保存
	アクション寸法で定規寸法を駆動
	[ボディまで]を選択

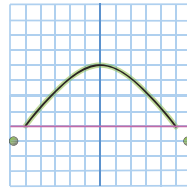
ファイル	
	上書き保存
	名前を付けて保存
	新バージョン保存

スケッチ & 断面

	<ul style="list-style-type: none"> ・スケッチカーブや利用するモデルのエッジの選択 ・断面でのラインやポイントによる面やエッジの選択
	スケッチや断面のカーブをドラッグ
	カーブの移動や回転

スプライン

スプライン全体を選択して移動



- ・通過点を追加
- ・通過点を削除
- ・曲率を計測
- ・正接する端点をドラッグ

スナップ



カーブ上



グリッドポイント



中点



端点



複合的なスナップタイプ

Ctrl

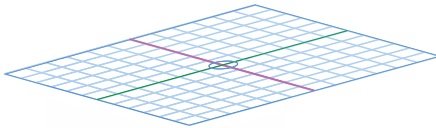
- ・押し下しながらドラッグでコピー
- ・延長線表示の切替え

Shift

- ・グリッドにスナップの切替え
- ・寸法基準の捕捉

Esc

- ・実行中のアクションをキャンセル



3Dに戻る



新規スケッチ面
選択
(選択し直し)

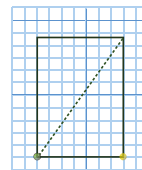
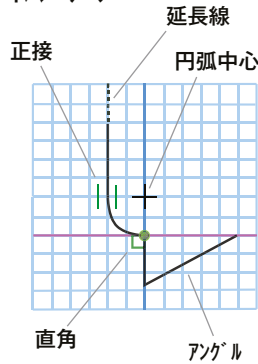


スケッチ面
移動

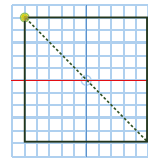


平面ビュー

インジケータ

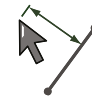


黄金比
矩形

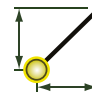


正方形

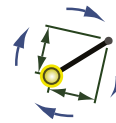
寸法アンカー



基準とするカーブやポイントを選択 [また Shift と]



寸法基準点の移動 [また、青い円 と]



寸法基準角の変更 [また、青い線 と]

関連ツール

	及びで作成
	<input type="checkbox"/> オセットの基準面を表示
	グループション: <input type="checkbox"/> オセットの維持
	面プロパティの変更: <input type="text" value="なし"/>
面オセットの変更	この面 その他の面 中心

	エッジをプル することで作成
	で切替え +
	で削除するか面プロパティで変更

	作成: + 同軸グループ作成
	削除: + 同軸グループからの削除
	変更: + シリンダの直径設定

	移動ツール + <input checked="" type="checkbox"/> パターン作成 で作成
	+ パターンメニューから除外 で削除
	対象: ・リット及びサーフェス ・出っ張り及び凹み ・コンボネント ・インポートしたフィーチャー