

# 1

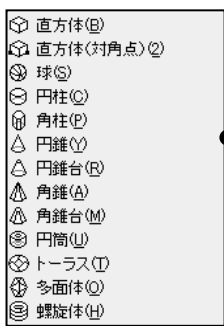
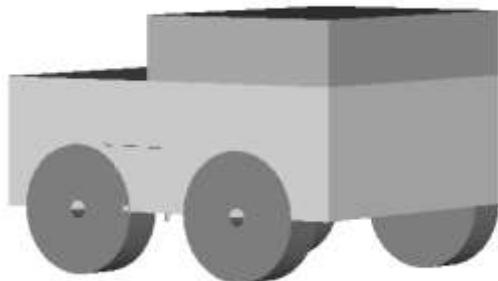
## 3Dモデルを作成してみよう

3Dモデルを作成する方法として、「基本形状」(プリミティブ)を利用する方法があります。

図脳 RAPID 3D には、12種類のプリミティブがあります。

プリミティブをいくつか組み合わせて、おもちゃの車を作ってみましょう。

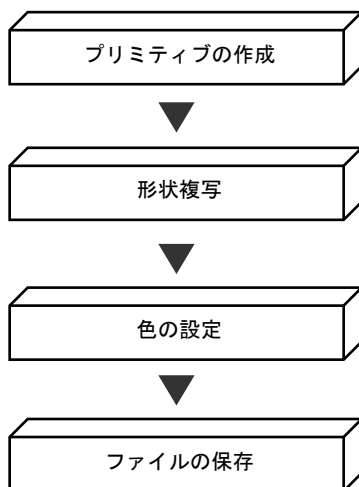
作成しやすいように適宜、画面表示を変更しながら作成します。



12種類のプリミティブ



### 作図の流れ

まず、これから行う図面作成の流れをおさえておきましょう。



## サーチ設定

### ■新規図面を開く

『ファイル』メニューから『新規作成』の『3Dモデル』を   (F11) 新規3Dモデル

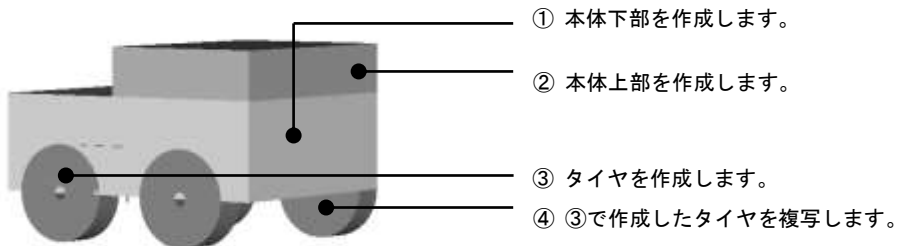
### ■サーチ設定



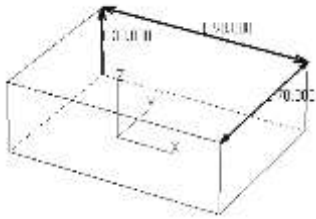
- ① 「右ボタンメニュー」から「割り込みコマンド」の「サーチ設定」を選択します。
- ② 「3次元サーチ」タブをクリックして「グリッド」をONにします。
- ③ 「了解」ボタンをクリックします。

## プリミティブの作成

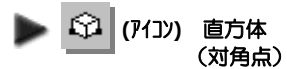
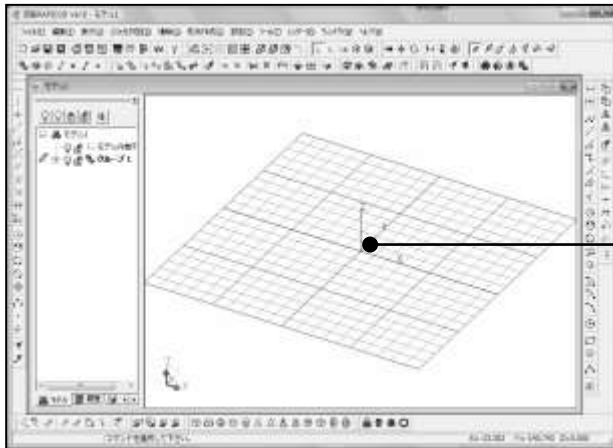
作業平面の学習のときに、任意の点をマウスで指定して作成する方法を使いました。ここでは、座標を入力して作成する方法を学習しましょう。手順は、下図のとおりです。



## ■ 本体下部の作成 ①



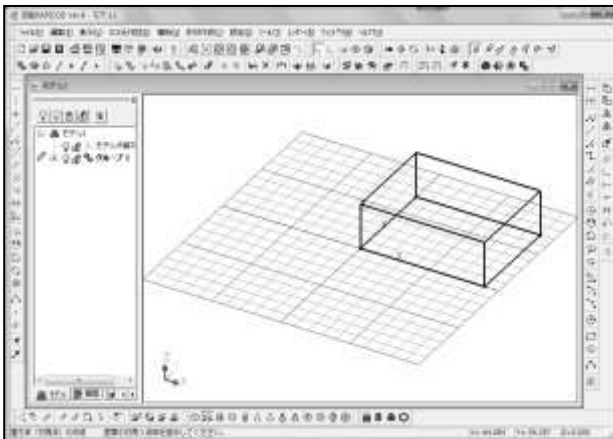
縦・横・高さが70・90・30の  
直方体を作成します。



- ① 『形状作成』メニューから『基本形状』の『直方体(対角点)』を選択します。
- ② 底面の対角1点目で座標原点を指示します。
- ③ 「右ボタンメニュー」から「パラメータ・ボックス」を選択します。



- ④ 左図のように数値を入力します。
- ⑤ 「了解」ボタンをクリックします。

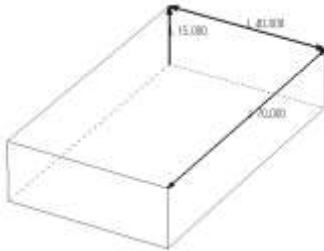


### ONE POINT

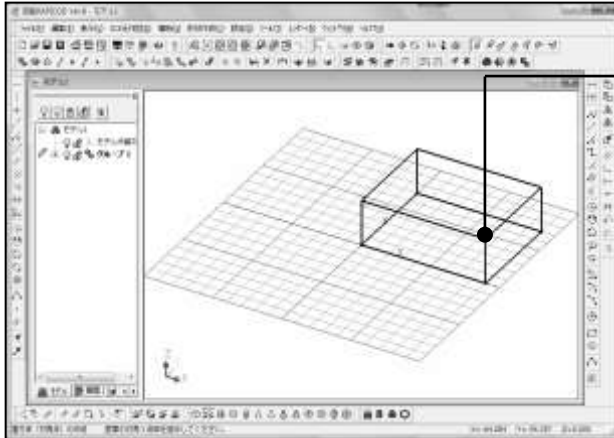
キーボードの「数字」キー(+、-含む)を押すだけでも「パラメータ・ボックス」は開きます。

車のボディ（下部）ができました。

## ■ 本体上部の作成 ②



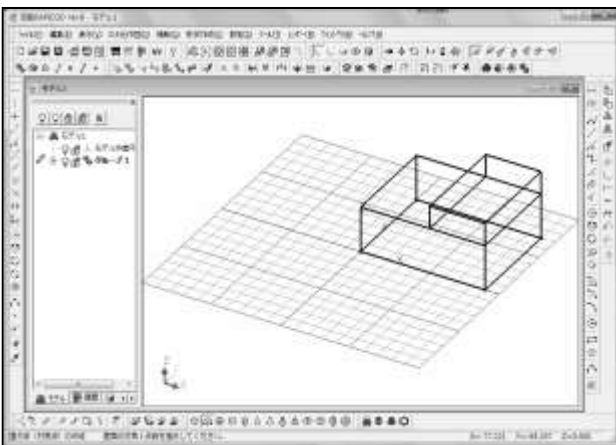
縦・横・高さが70・40・15の  
直方体を作成します。



- ① 底面の対角1点目でこの角を指示します。
- ② 「右ボタンメニュー」から「パラメータ・ボックス」を選択します。



- ④ 左図のように数値を入力します。
- ⑤ 「了解」ボタンをクリックします。
- ⑥ 「右ボタンメニュー」から「終了」を選択します



車のボディ（上部）ができました。



### ONE POINT

今回は、座標で指示しています。距離の指示ではないので混同ないようにしましょう。