Fusion360 で椅子を作成しよう



1. 脚をつくる

① 正方形を描く(スケッチ>2 点指定の長方形)

底面を選択し、①原点を選択→②「7(mm)」を入力、「tab」キーを押す→ ③「7(mm)」を入力、「tab」キーを押す→④「スケッチを停止」を選択



②四角柱をつくる(作成>押し出し)

①「押し出し」を選択→②先ほど描いた正方形のスケッチを選択→ ③「71(mm)」と入力→「enter」キーを押して柱を作成



③ ピボットを設定し、移動 (移動>ピボット設定)

移動を選択し、①「ピボット設定」を選択→②図の位置にマニピュレーターの原点を設定→ ③設定後に緑色のチェックマーク(完了)を選択して移動モードに戻る



④ 柱の移動

①図の方向の矢印を選択→②「56(mm)」と数値を入力→「(enter)」キーを押す



⑤ 柱をつくる (作成>押し出し)

- ①「押し出し」を選択→②先ほど描いた正方形のスケッチを選択→
- ③「92(mm)」と入力→「enter」キーを押して柱を作成



⑥ 柱の移動

先ほどの柱の移動と同様にピボットを設定し、右方向へ「56(mm)」移動したあと、 ①後ろ方向の矢印を選択→②「85(mm)」と数値を入力



⑦ 柱の移動



①上方向の矢印を選択→②「7(mm)」と数値を入力→「enter」キーを押す

⑧柱をつくる(作成>押し出し)

①「押し出し」を選択→②先ほど描いた正方形のスケッチを選択→

③「99(mm)」と入力→「enter」キーを押して柱を作成



9 柱の移動



ピボットを設定し、右方向へ「56(mm)」移動したあと、

⑩ 直方体をつくる (作成>直方体)

「作成」タブを開いて、「直方体」を選択→底面を選択→①原点を選択→②「21(mm)」を入力、 「tab」キーを押す→③「99(mm)」を入力、「tab」キーを押す、「enter」キーを押す



① 直方体の移動

カメラアングルを変える→

①上方向に「7(mm)」を入力、「enter」キーを押す



12 柱の移動

これまでと同様にピボットを設定し、右方向に「42(mm)」移動→上方向に「99(mm)」移動→ ①右からのアングルに変える→②前方向の矢印を選択→③「-42(mm)」と数値を入力→ 「enter」キーを押す



13 正方形を描く(スケッチ>2 点指定の長方形)



図のように長方形を描く平面を選択→原点を選択し、一辺「7(mm)」の正方形を描く

⑭ 柱をつくる

①「押し出し」を選択→②先ほど描いた正方形のスケッチを選択→③「-141(mm)」と入力→ 「enter」キーを押して柱を作成



⑮ 柱の移動

これまでと同様にピボットを設定し、右方向に「42(mm)」移動→上方向に「14(mm)」移動→ ①右からのアングルに変える→②前方向の矢印を選択→③「7(mm)」と数値を入力→



16 ミラーコピーする (作成>ミラー)

「作成」タブを開いて、「ミラー」を選択→



図のように右上から左下に向かって、ミラーするオブジェクトを選択

① ミラーコピーする (作成>ミラー)

①「対称面」を選択→②図のように平面を選択→



③「OK」を押して、選択したオブジェクトをミラーコピーする

18 正方形を描く(スケッチ>2 点指定の長方形)

①「2点指定の長方形」を選択→図のように長方形を描く平面を選択→

Daisuke Kakinoki * 🔞 • x 🗊 a_chair_demo2 v2 🗙 🗊 無題・
 Ø
 →
 ●
 ●
 ●
 ●
 ●
 ●
 ●
 ●
 ●
 ●
 ●
 ●
 ●
 ●
 ●
 ●
 ●
 ●
 ●
 ●
 ●
 ●
 ●
 ●
 ●
 ●
 ●
 ●
 ●
 ●
 ●
 ●
 ●
 ●
 ●
 ●
 ●
 ●
 ●
 ●
 ●
 ●
 ●
 ●
 ●
 ●
 ●
 ●
 ●
 ●
 ●
 ●
 ●
 ●
 ●
 ●
 ●
 ●
 ●
 ●
 ●
 ●
 ●
 ●
 ●
 ●
 ●
 ●
 ●
 ●
 ●
 ●
 ●
 ●
 ●
 ●
 ●
 ●
 ●
 ●
 ●
 ●
 ●
 ●
 ●
 ●
 ●
 ●
 ●
 ●
 ●
 ●
 ●
 ●
 ●
 ●
 ●
 ●
 ●
 ●
 ●
 ●
 ●
 ●
 ●
前右 (1) • 4 ブラウザ 4 💽 🗂 (#:9877) 💿 ビュー管理
 単位:mm ▲ ♀ ご ボディ ♀ □ ボディ1 ♀ □ ボディ2 0 T #7+3 ♀ □ ポディ4
 ♀ □ ポディ5 ₩ 1776
 ♀
 □
 ポティ7

 ♀
 □
 ポティ8
 · √ □ ポディ9 マ こ ボディ10
 ▲ マ こ スケッチ
 マ ご スケッチ
 マ ビ スケッチ1
 マ ビ スケッチ3 (2). コメント *· 🗇 ¢ Q • 🗐 • 🗐 • 🖽 • ਖ਼ ◀ ♦ ▶ ▶ ⊠ਗ਼क़ਗ਼क़ਗ਼क़@क़क़©ਗ਼क़ॵ

19 柱をつくる(対称の押し出し)

一辺が「7(mm)」の正方形を描く

「押し出し」を選択→先ほど描いた正方形のスケッチを選択→「方向」を「対称」にする→ ①「63(mm)」を入力→②「操作」を「新規ボディ」に変更→「enter」キーを押す



20 柱のコピー&移動

図のように柱をコピーして移動する



2. 座面&背もたれをつくる

①長方形を描く(スケッチ>2点指定の長方形)

- ①「2点指定の長方形」を選択→②そのままの平面上の図のような位置を選択→
- ③「3(mm)」を入力、「tab」キーを押す→④「100(mm)」を入力、「tab」キーを押す



② 板をつくる (対称の押し出し)

図のようにアングルを変え→「方向」を「対称」に→②「操作」を「新規ボディ」に変更→



③矢印を選択→④「42(mm)」を入力、「enter」キーを押す

③ ピボットを設定



①「移動」を選択→②図の位置にピボットを設定→③「ピボット変更」を完了する

④ 板の移動

板を「-12(°)」傾け、

①位置を変える四角い部分を選択→②図のような位置に移動



⑤ 長方形を描く (スケッチ>2 点指定の長方形)

- ①「2点指定の長方形」を選択→③そのままの平面上の図のような位置を選択→
- ③「3(mm)」を入力、「tab」キーを押す→④「190(mm)」を入力、「tab」キーを押す



⑥板をつくる(対称の押し出し)

図のようにアングルを変え→①「方向」を「対称」に→②「操作」を「新規ボディ」に変更→



③矢印を選択→④「35(mm)」を入力、「enter」キーを押す

⑦ 板の移動

先ほど同様にピボットを設定し→「-26(°)」傾け→



⑧ 完成

「修正」タブを開いて「外観」を変更したら、完成!



千葉大学大学院 工学研究科 デザイン科学専攻

柿木 大輔