Fusion360を使ってコップをモデリングしてみよう!



Fusion 360 のモデリングは、スケッチで図形を描いて→作成で 3D にし→修正で形状を整えるという流れが ベースとなっています。今回は基本的な操作でコップを作成します。慣れたら応用して作ってみましょう。

目次

| 1. | スケッチをしよう – スケッチ、オフセット平面 エラー! ブックマークが定義されていません | , |
|----|---|----------|
| 2. | スケッチをつなごう – ロフト、パッチエラー! ブックマークが定義されていません。 | ,6 |
| 3. | 面に厚みをつけよう – ステッチ、厚みエラー! ブックマークが定義されていません | , |
| 4. | 取手をつけよう – スケッチ、パイプ | 7 |
| 5. | 角を丸くしよう – フィレット | 8 |
| 6. | リアルな画像にしてみよう – レンダリング | 9 |

1. スケッチをしよう - スケッチ、オフセット平面

① 底面のスケッチを描く(モデル>スケッチ>中心と直径で指定した円)

任意の場所にモデル>スケッチ>中心と直径で指定した円で円を描きます サイズはお好みで(ここで指定したサイズが底面の大きさとなります)



② スケッチする面を作る(モデル>構築>オフセット平面)

先ほど書いたスケッチを選択し、

モデル>構築>オフセット平面でスケッチする面を作ります。



③くびれの部分のスケッチを書く(モデル>スケッチ>中心と直径で指定した円)

先ほど作った面をクリックし、モデル>スケッチ>中心と直径で指定した円で円をスケッチします 同じくサイズはお好みで(ここで指定したサイズがコップのくびれの部分となります)



④2を繰り返す

次は一番上を作るための面を設定します。手順は②と同じです。



⑤ 口の部分のスケッチを書く(モデル>スケッチ>中心と直径で指定した円)

4 で作った面をクリックし、 モデル>スケッチ>中心と直径で指定した円で円をスケッチします 同じくサイズはお好みで(ここで指定したサイズがコップの口となります)



2. スケッチをつなごう - ロフト、パッチ

① 横の部分をつなぐ(パッチ>作成>ロフト)

パッチ>作成>ロフトで、先ほど書いた3つのスケッチ線をクリックします。





パッチ>作成>パッチで一番下を選択します。



3. 面に厚みをつけよう! - ステッチ、厚み

① 面どうしをつなぐ(パッチ>修正>ステッチ)

パッチ>修正>ステッチで2つの面を選択し、結合します。



② 厚みをつける(パッチ>作成>厚み)

パッチ>作成>厚みで厚みをつけていきましょう





Face

ø

4. 取手をつけよう(スケッチ、パイプ)

線を引く

モデル>スケッチ>スケッチを作成でスケッチを開き、 モデル>スケッチ>プロジェクト/含める>交差でコップの線にあったスケッチを描きます。 その後、モデル>スケッチ>三点指定の円弧で曲線を描きます 曲線を書いたらモデル>作成>パイプで持ち手を作っていきます。 厚さを 1mm に設定したら 7~8mm の厚さがベストのようです。



5. 角を丸くしよう - フィレット

モデル>修正>フィレットで口の部分の角を選択します。

その後、任意の角度を入力して角を丸くします。



6. リアルな画像にしてみよう - レンダリング

レンダリング>外観で外観を変更できます

上は側面をガラス(クリア)にして、底面をガラス(グレー)にした例です。

そのほかにもいろいろ機能がありますが、今回は省略します。

レンダリング設定が終わったら

レンダリング>キャンパス内レンダリングをしてみましょう、十数分待てばリアルな画像の完成です。



作成:宝仙学園 鈴木康平(すずみや)