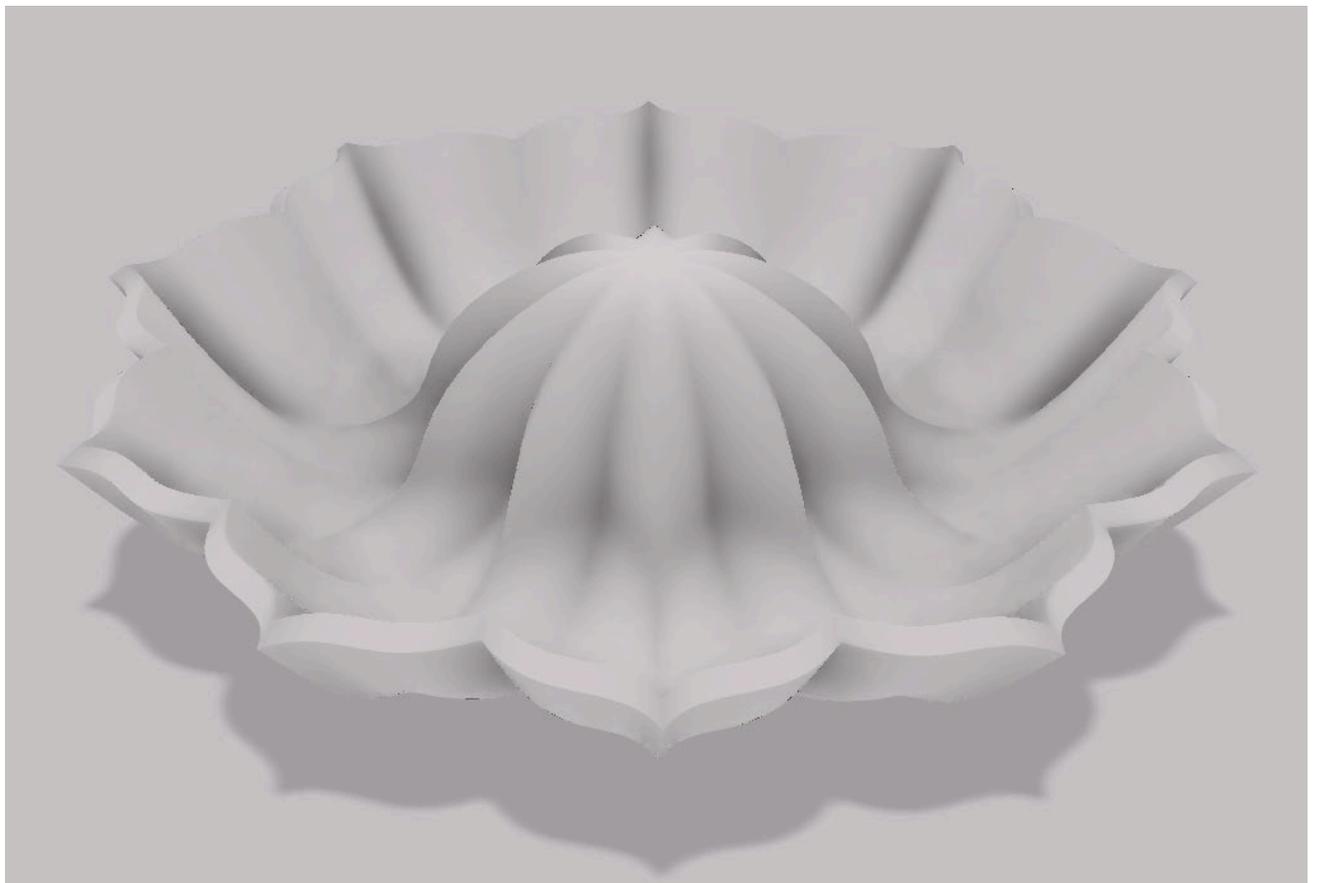


Fusion 360 でレモン絞り器を作成しよう



スケッチで元となる図形を描きスカルプト機能の押し出しを使って作るので、整った形状が作りやすい方法となっています。決められた寸法はないのでいろんな形状にチャレンジしてみましょう。

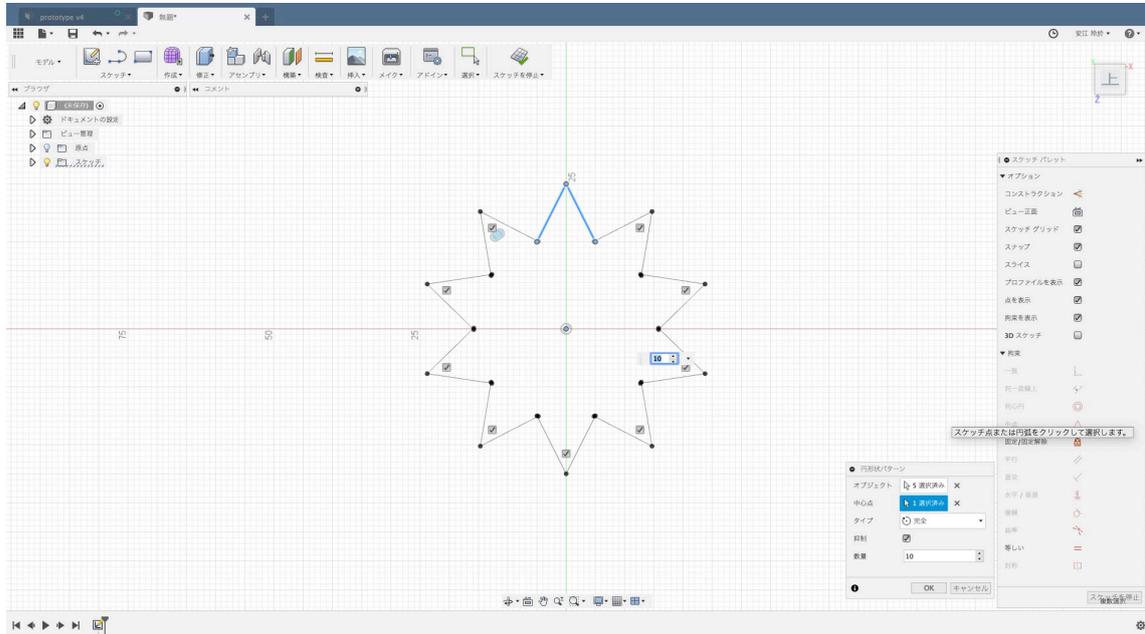
目次

1. レモン絞り器の作り方 3

1. レモン絞り器の作り方

① 絞り部分の断面をスケッチする(モデル>スケッチ>線分)

絞り部分の断面部分を任意の場所にスケッチします。
※「円形状パターン」を使うと簡単に複製できます。

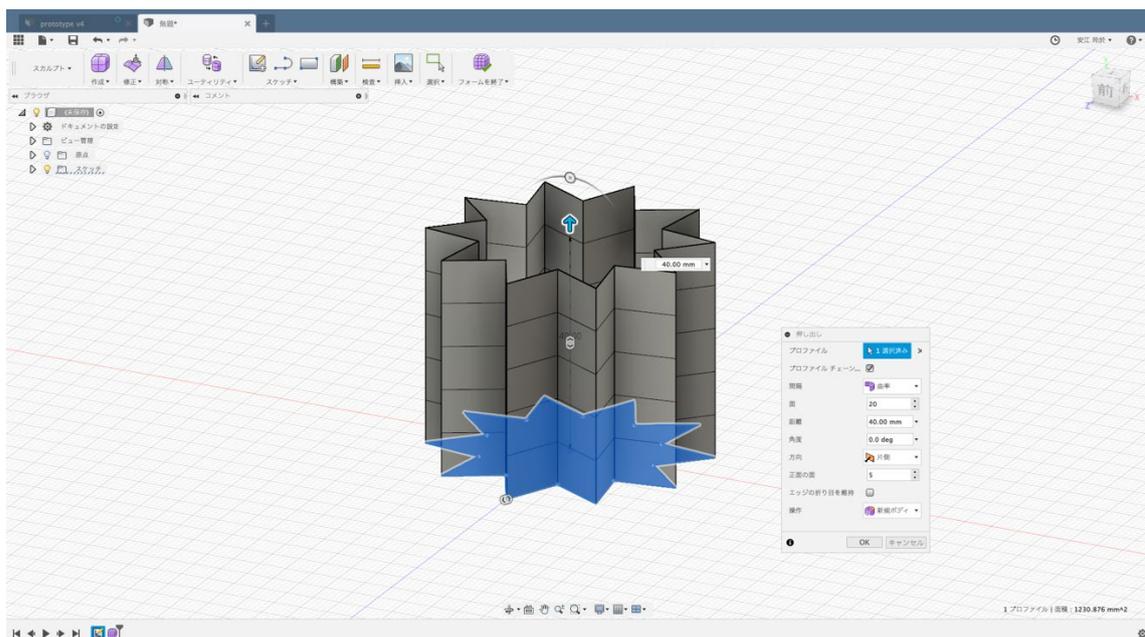


② スカルプトモードで押し出す (スカルプト>作成>押し出し)

スケッチを終了してスカルプトモードに移行します。

スケッチした面を選択して、適度な量で「押し出し」コマンドで押し出します。

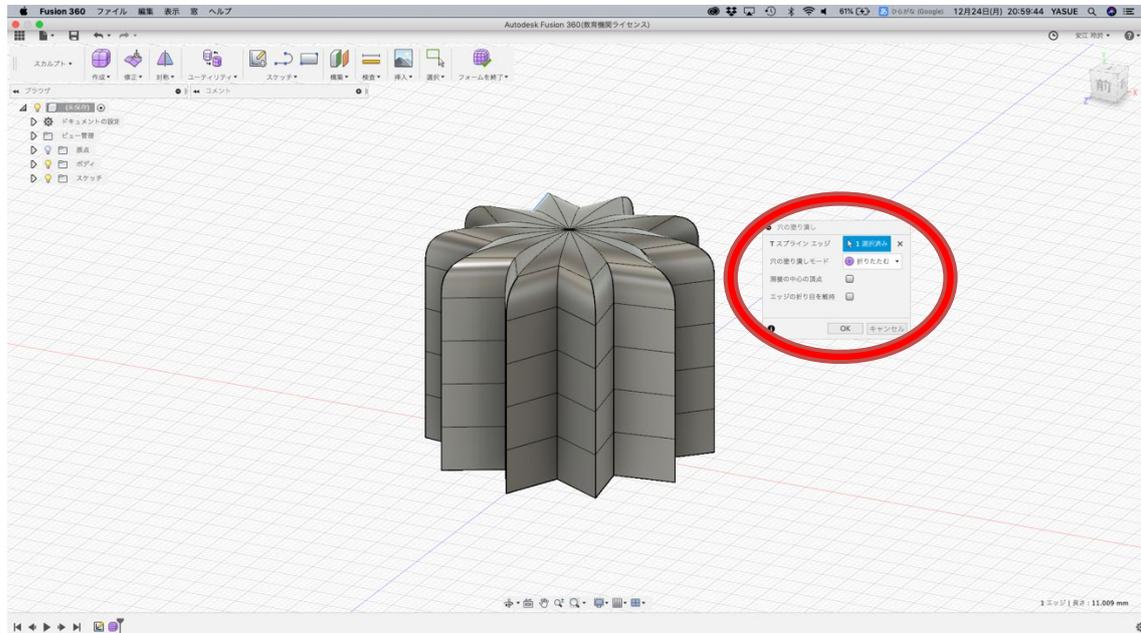
後に編集して形を整えるので、正面の面を5で押し出します。



③ 穴を閉じる (スカルプト>修正>穴の塗り潰し)

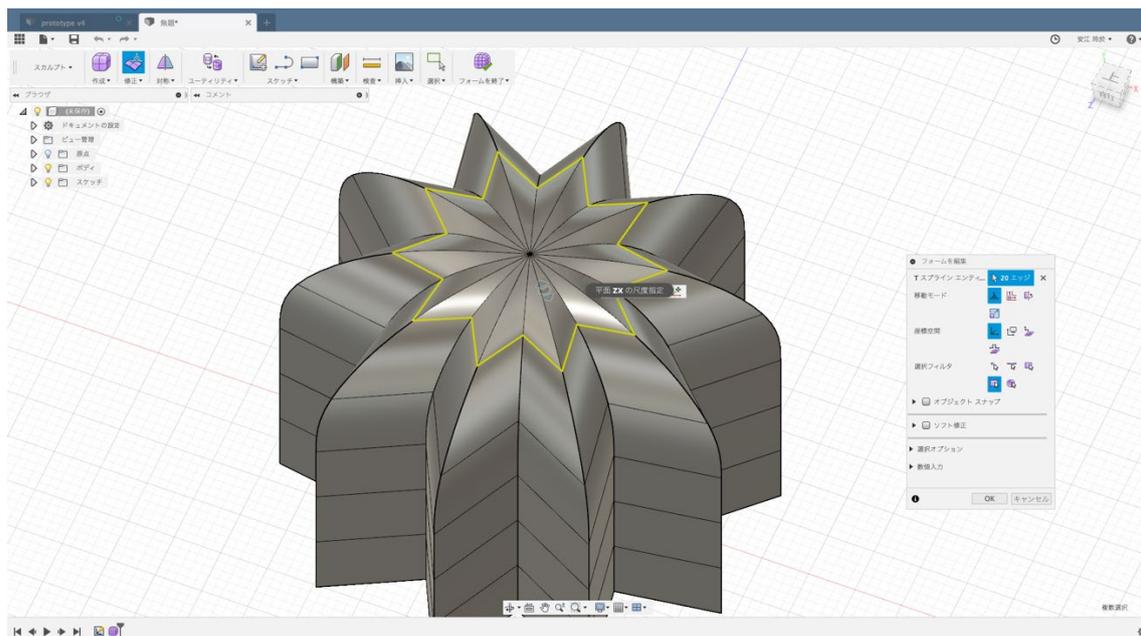
「穴の塗り潰し」コマンドで押し出した上面を選択して穴を閉じます。

このとき「穴の塗り潰しモード」は「折りたたむ」を選択します。
するとレモン絞り器に近い形状が完成します。



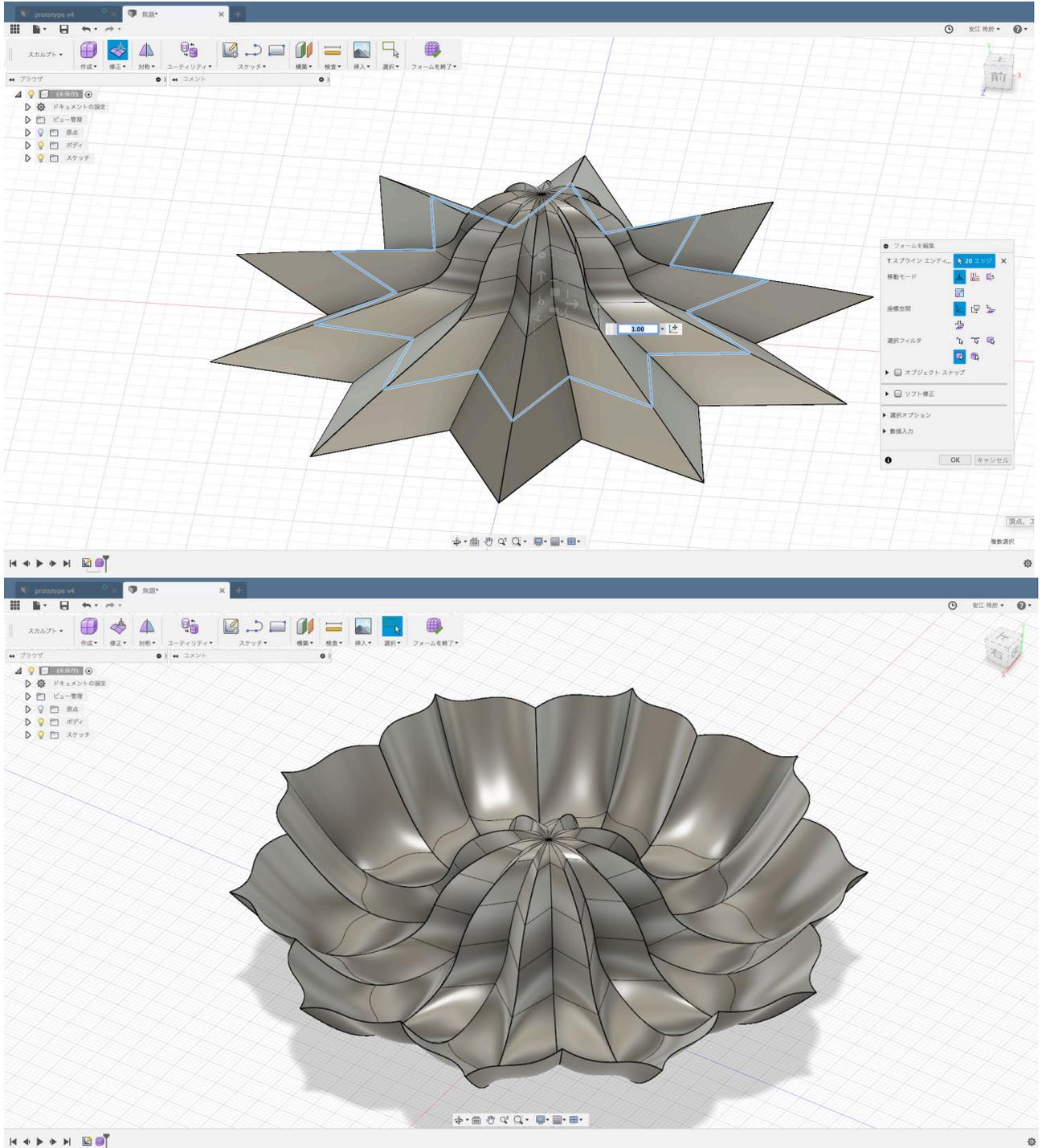
④ 形状を整える (スカルプト>修正>フォームを編集)

レモン絞り器らしくなるように、曲面を意識しながら「フォームを編集」で調整します。
球形なので図のように一回りを同時に選択して調整すると、綺麗に編集できます。



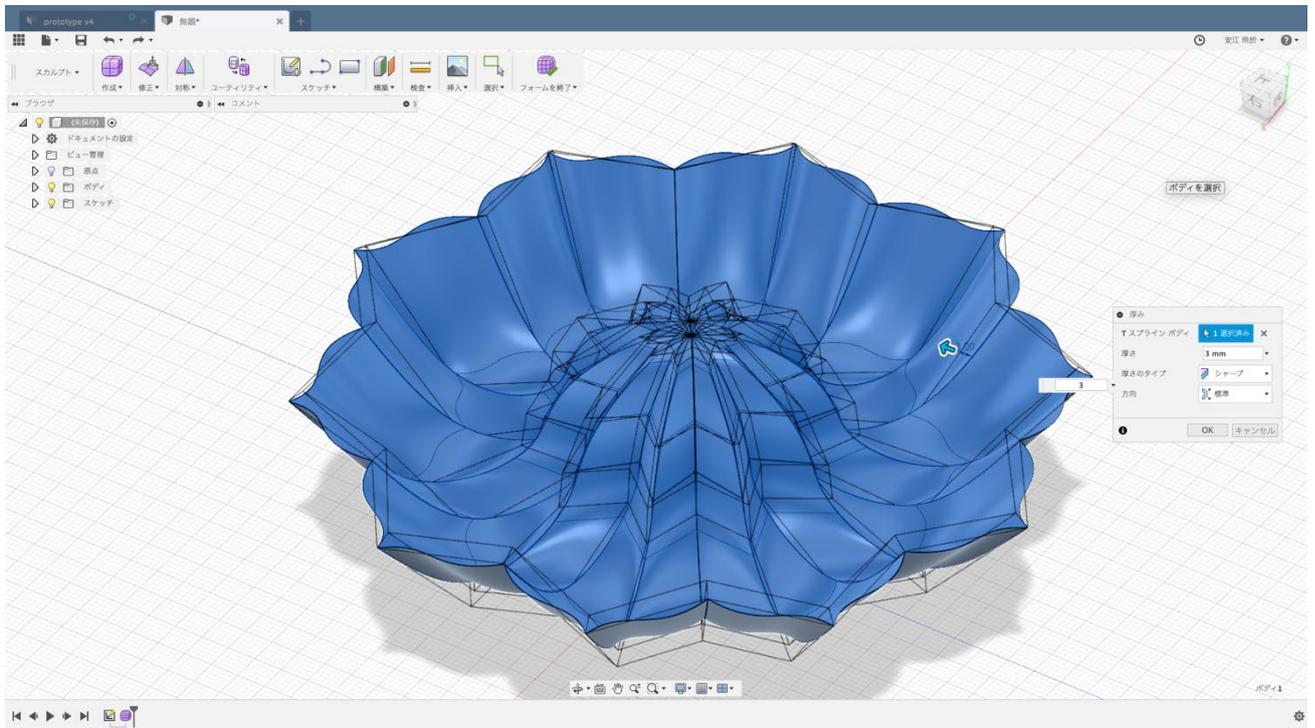
⑤ 皿部分を作る(スカルプト>修正>フォームを編集)

「フォームを編集」で一番下段を外側へ伸ばして皿の形状を作ります。
器になるように大きく上方向へ引き伸ばします。
若干の修正を加えます。



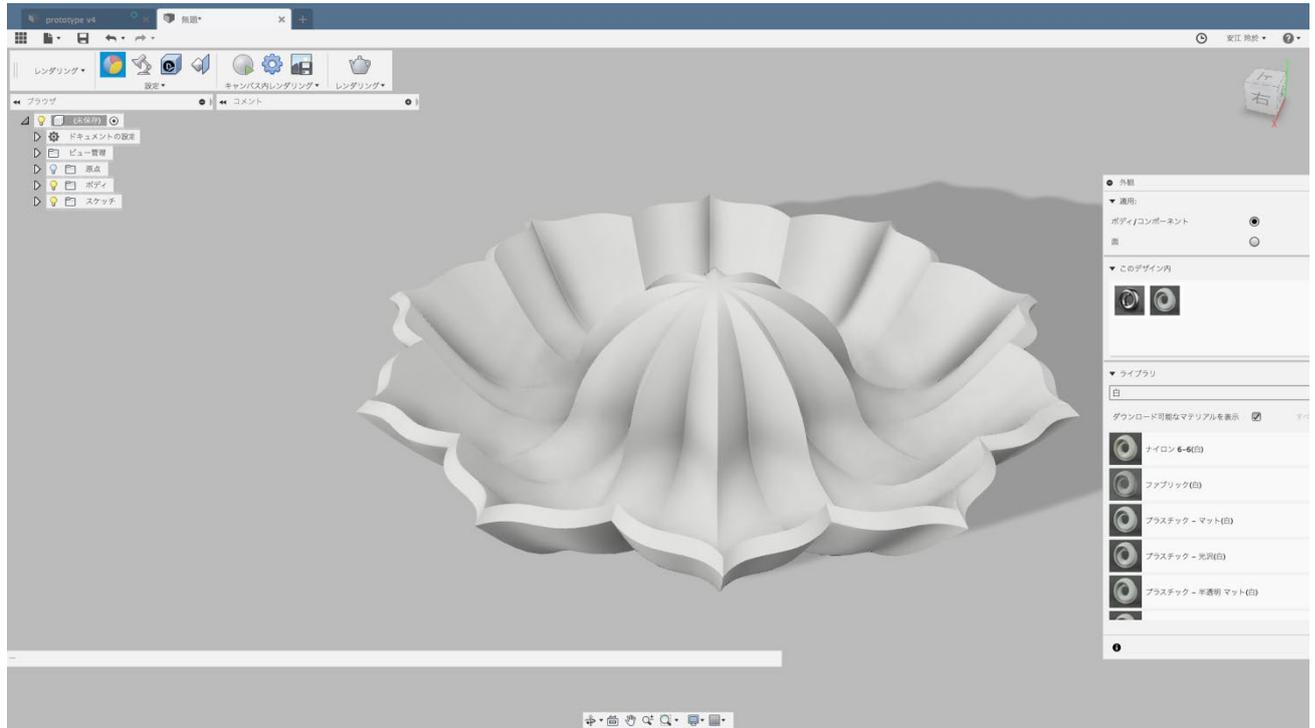
⑥ 厚みを加える(スカルプト>修正>厚み)

「厚み」コマンドで厚みを加えてソリッドモデルにします。
※厚みをつけすぎるとモデルが自己交差するので注意



⑥ 外観を指定(レンダリング>外観)

「レモン絞り器」といえば、プラスチック製 金属製 陶器製などいろいろあるので好きな材質で指定してレンダリングしましょう。(今回は[プラスチック マット白])



京都工芸繊維大学 工芸科学部 デザイン経営工学課程
安江 玲於