

ビューのナビゲーション

この章では、Inventor® グラフィックス ウィンドウでの移動操作が大幅に簡単になる表示のナビゲーションの改良点について説明します。ViewCube および SteeringWheels ナビゲーション ツールは、他の Autodesk 製品と同等の機能を提供します。それぞれのツールは、直感的なワークフローと最先端の方式を利用して、デザインや視覚化の作業における生産性と効率性を高めます。

目的

この章の学習内容

- ViewCube を使用して 3D と 2D 両方の環境をナビゲートし、拘束オービットを使用してモデルを表示する
- モデル環境および図面環境で SteeringWheels にアクセスして使用する

レッスン： ViewCube

概要

このレッスンでは、オービット ツールと ViewCube を使用して 3D 環境でモデルを表示する方法について説明します。

3D 空間でナビゲートすることにより、3D ジオメトリのすべての側面を表示します。ViewCube を使用すると、直感的かつ効率的な方法でこれらのタスクを簡単に実行できます。

次の図では、アセンブリを回転したりビューの方向を変更するために、拘束オービットを使用します。右上コーナーの ViewCube は、羅針盤も表示されていて、モデルとともに回転し、モデルの方向がわかるようになっています。



目的

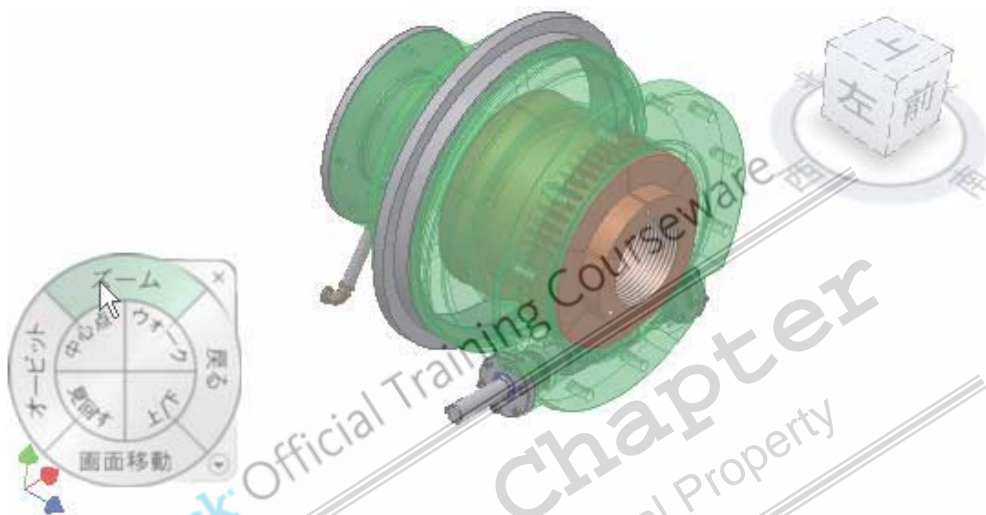
このレッスンの学習内容

- ビューの操作ツールを識別する
- 自由および拘束オービット ツールの動作について
- ViewCube の使用と目的について
- ViewCube オプションとアクセス方法について
- ViewCube を使用してパーツおよびアセンブリ モデルを表示する方法について
- ホーム ビューを定義したり復元する手順について

ビューの操作ツール

表示内容を変更したり倍率を変更する方法に応じて、さまざまなビューの操作ツールを利用できます。目的の内容を正確に表示するよう効率よくビューを変更するには、利用できるビューの操作ツールとその使用方法について理解しておく必要があります。

次の図では、SteeringWheel を使用してアセンブリを拡大ズームします。



ビューの操作ツール

次のオプションに対応するビューのナビゲーション コマンドとともに使用します。

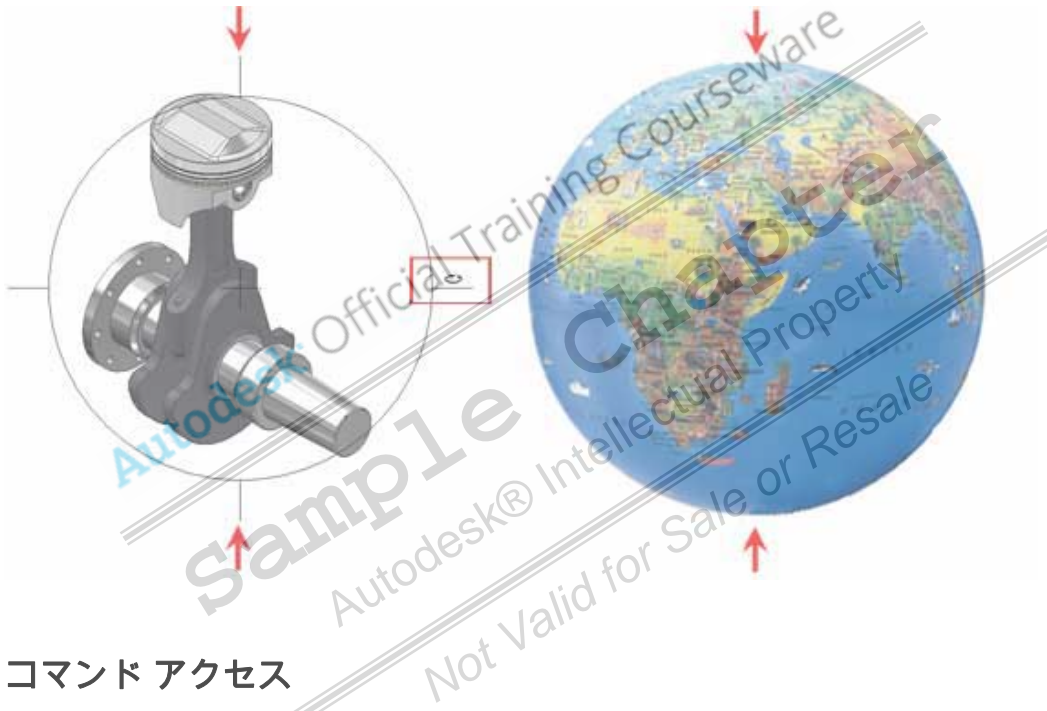
アイコン	ビューツール	説明
	自由オービット	従来のオービット ツールは自由オービットという名前になりました。自由オービットの動作は、以前のリリースのオービットと同じです。
	拘束オービット	拘束オービットでは、ターンテーブルのように、モデルを垂直軸のまわりで回転させることができます。
	ViewCube	3D 環境では、ViewCube ツールがガラス ボックス ツールに代わってグラフィックス ウィンドウの既定として表示されるようになりました。2D 環境では、ViewCube で図面ビューのビューの方向を定義できます。
	SteeringWheels	SteeringWheel ツールは、複数の Autodesk 製品の共通のツールとしてデザインされています。モデルや図面のナビゲーションに対してさまざまなレベルやタイプのコントロールを可能にするため、SteeringWheel ツールが実装されました。

オービット

オービット ツール

モデルやアセンブリの表示を回転するオプションは 2 つになりました。従来のオービットツールは自由オービットという名前になり、今までと同様にモデルを画面空間で回転するときに使用します。新登場の拘束オービット ツールは、モデル空間でモデルを軸のまわりで回転するときに使用します。

次の図では、拘束オービット ツールの機能を地球と比較します。地球儀を南北軸で回転しても、地球を見るときの角度は変化しません。拘束オービット ツールは同様の動作です。



コマンド アクセス



自由オービット



メニュー : [表示] > [オービット]

注 : [表示] メニューから [オービット] にアクセスすると、Inventor の標準ツールバーで現在オンのオービット機能がアクティブになります。

ツールバー : Inventor 標準

コマンド アクセス



拘束オービット



メニュー : [表示] > [オービット]

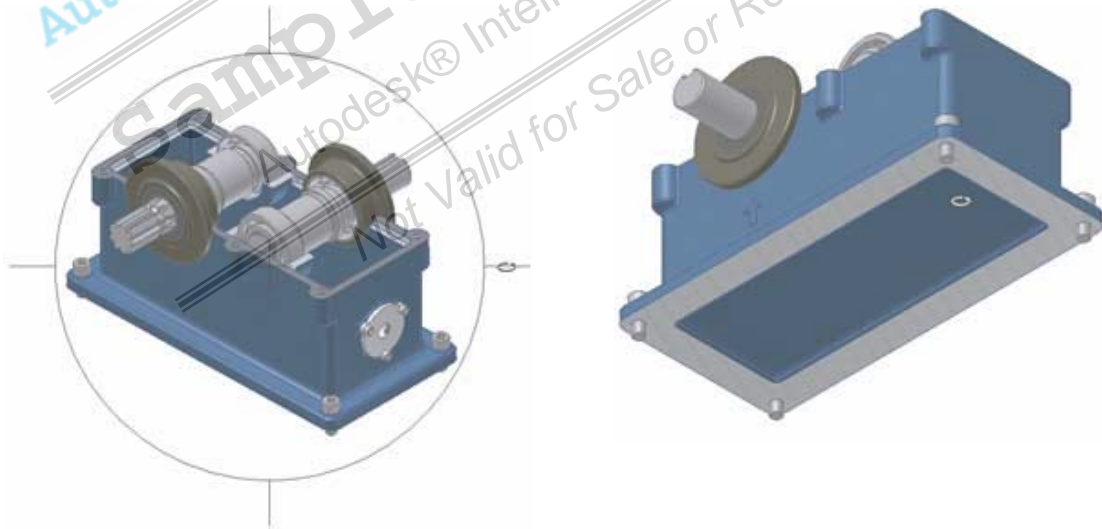
注 : [表示]メニューから [オービット] にアクセスすると、Inventor の標準ツールバーで現在オンのオービット機能がアクティブになります。

ツールバー : Inventor 標準

自由オービット

次の図に、自由オービットツールの動作を示します。水平の十字線を使用してモデルビューをオービットすると、モデルはビューに基づく仮想的な垂直軸のまわりで回転します。モデルのビューは同じ方向に固定されません。十字線を使用せずにビューをオービットすると、グラフィックス領域の中心のまわりで回転するが、SteeringWheels によって中心が割り当てられます。

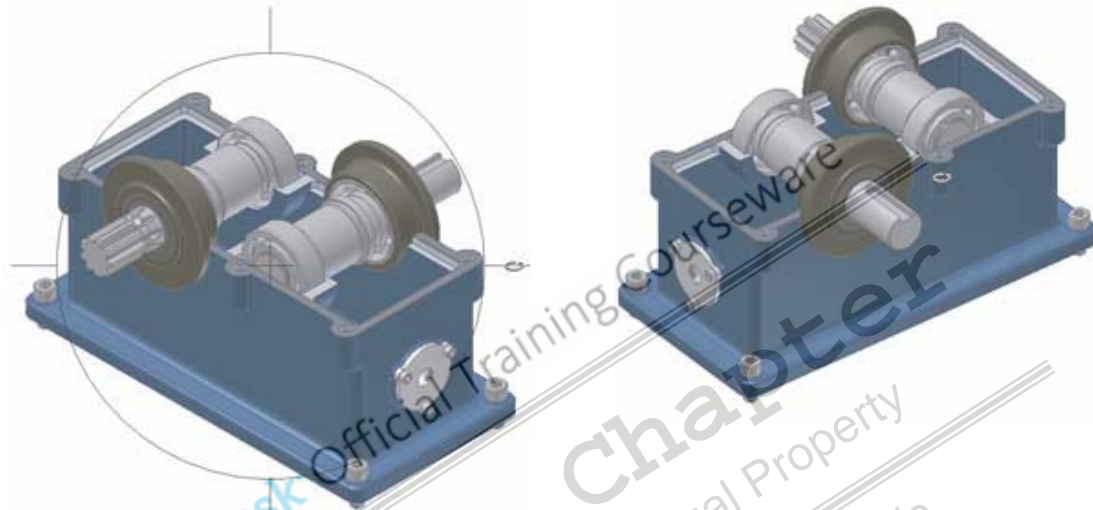
次の例では、自由オービットを使用することにより、アセンブリの上部と下部を表示できます。



拘束オービット

拘束オービットでは、回転の軸をパーツまたはアセンブリの垂直軸に置きます。この機能を使用すると、ターンテーブルのように、モデルの垂直軸のまわりを周回できます。

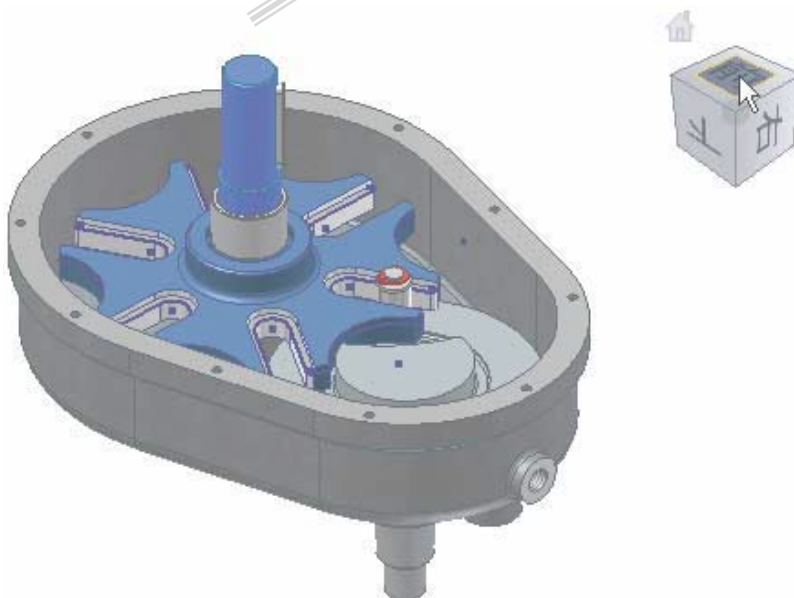
次の図では、拘束オービット ツールが開始します。オービットは、右側の水平の十字線から開始します。アセンブリがオービットすると、アセンブリの側面が表示されますが、ビューの方向は同じままです。



ViewCube について

ViewCube ツールは、グラフィックス ウィンドウに既定で表示されます。ViewCube はいいつでも使用でき、複数のビューの方向に直感的にアクセスできるため、作業の効率性が高まります。

次の図では、ViewCube を使用してアセンブリの前面図を復元しようとしています。



ViewCube の定義

ViewCube は、パーツやアセンブリの表示角度を効率的かつ直感的に変更できるビューの操作ツールです。ViewCube は、表示角度を定義するための選択オプションとして面、エッジ、およびコーナーを使用します。

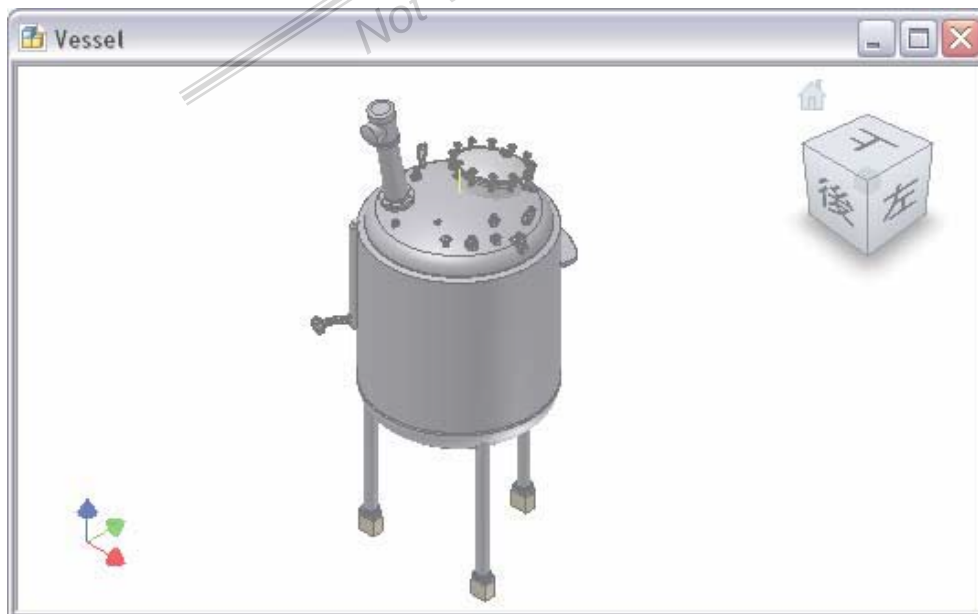
次の図では、水門アセンブリのビューが現在の等角図 (1) から平面図と前面図の間の角度表示 (2) に変更されます。新しいビューの方向は、ViewCube の [上] パネルと [前] パネルの間の ViewCube エッジ (3) を選択して取得されました。



ViewCube のオプション

ViewCube は、既定で、新しいウィンドウのグラフィックス領域の右上コーナーに表示されます。ただし、ViewCube の外観と動作の両方を制御できる多くのオプションがあります。

次の図では、アセンブリとともに、ViewCube が既定の位置であるグラフィックス領域の右上コーナーに表示されています。



コマンド アクセス



ViewCube のオプション

メニュー : ViewCube を右クリックして [オプション] をクリックする

メニュー : [ツール] > [アプリケーション オプション] > [表示] タブ > [ViewCube]

ViewCube の表示オプション

次のオプションは、ViewCube の表示および外観を制御します。



- ① ViewCube の表示を切り替えます。
- ② ViewCube をグラフィックス領域のコーナーに配置します。次のオプションがあります。[右上]、[右下]、[左上]、[左下]。既定の位置は [右上] です。
- ③ ViewCube のサイズを設定します。次のオプションがあります。[小]、[中]、[大]。既定の設定は [中] です。
- ④ ViewCube の不透明度を制御します。カーソルが ViewCube に近づくと、ViewCube は完全に不透明になります。カーソルが ViewCube から離れると、ViewCube の不透明度が低下します。次のオプションがあります。[0 %]、[25 %]、[50 %]、[75 %]、[100 %]。既定の設定は [50 %] です。

ViewCube 動作オプション

次のオプションは、ViewCube の動作を制御します。



- 1 ViewCube をさまざまなビューの方向でドラッグしたときに、ViewCube を共通表示にスナップします。
- 2 ViewCube を使用して新しいビューの方向を選択するときに、新しいビューを画面にフィットします。
- 3 このオプションをオンにすると、現在のビューから選択したビューへスムーズに遷移します。
- 4 ビューの方向で追加の計算を適用します。
- 5 ViewCube の既定の方向を設定します。
- 6 ViewCube とともに羅針盤を表示します。

ViewCube を使用する

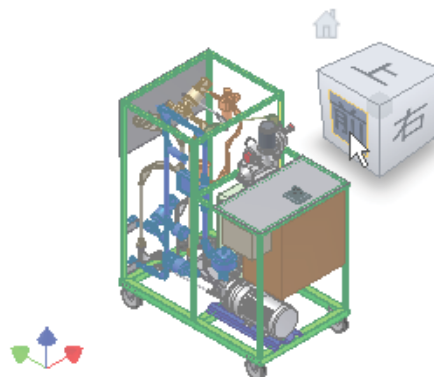
ViewCube ツールにアクセスするには、ViewCube の面、エッジ、または角を選択します。ViewCube のそれぞれの面、エッジ、角は、モデルに対応した異なるビューの方向を表します。ViewCube をクリックすると、選択したビューの方向になるようにモデルが回転します。次の図では、ViewCube を使用してアセンブリのビューの方向を変更します。



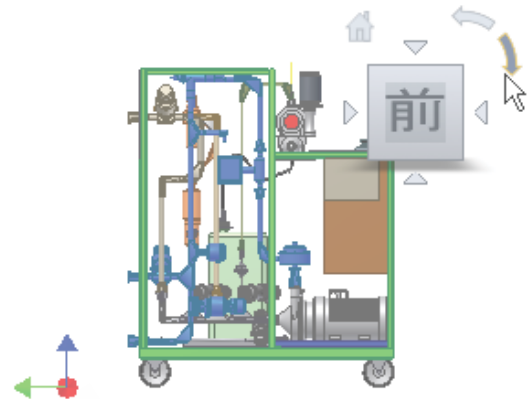
操作方法 :ViewCube を使用してモデルのビューを設定する

次の手順では、ViewCube を使用してモデルおよびアセンブリのビューの方向を変更する方法について説明します。

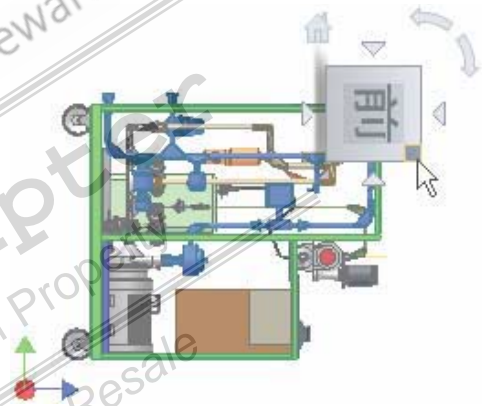
1. ViewCube のパネルを選択し、ビューの方向を変更します。



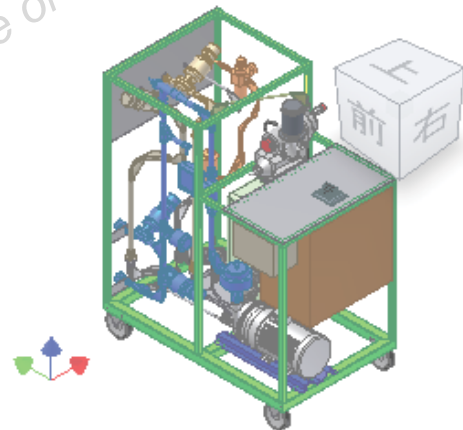
2. 矢印を選択してビューの方向を選択して回転します。



3. 角を選択してビューの方向をパネルビューの等角図に変更します。この例では、前面図が表示されます。



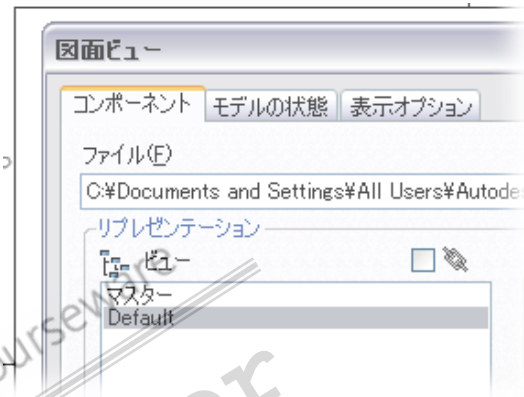
4. 前面図に基づく等角図が表示されます。



操作方法 :ViewCube を使用して図面ビューの方向を設定する

次の手順では、ViewCube を使用して図面ビューのモデルおよびアセンブリのビューの方向を設定する方法について説明します。

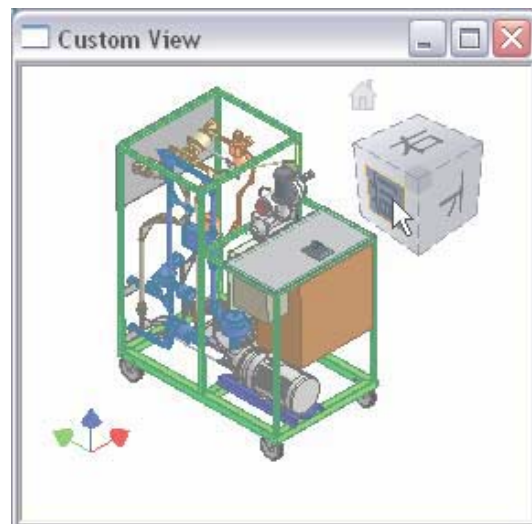
1. [図面ビュー] ツールを開始します。



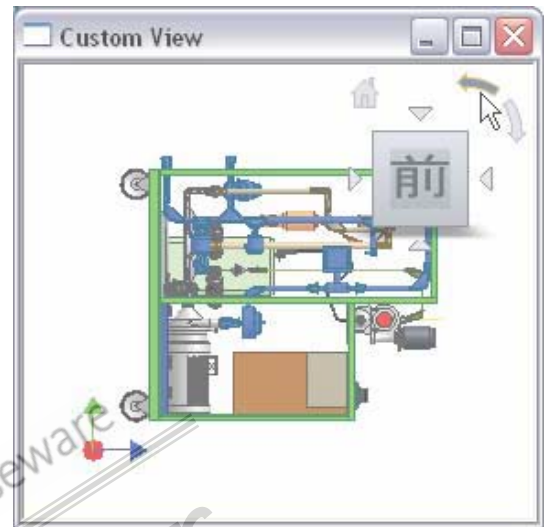
2. ビューの方向を選択して変更します。



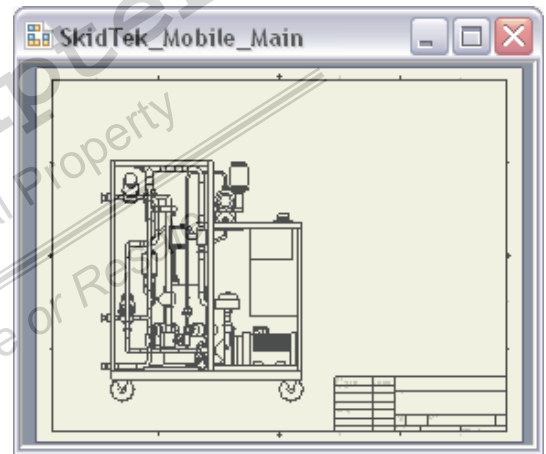
3. 目的の ViewCube の面を選択します。



- 必要に応じて、モデルの方向を回転します。



- 変更を受け入れて、ビューを設定します。



操作方法：現在のビューを前面ビューにリセットする

次の手順では、現在のビューの方向を前面ビューにリセットする方法について説明します。

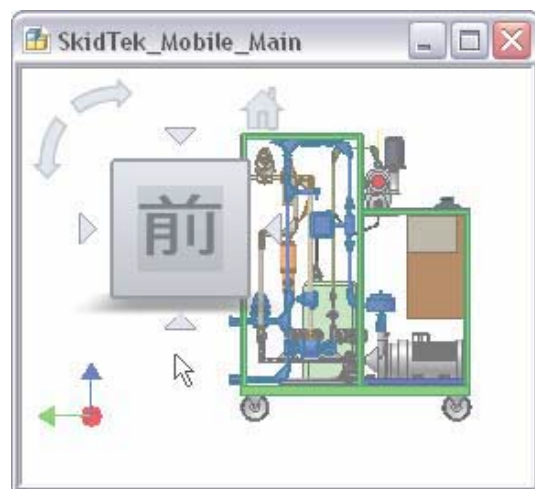
1. ViewCube のパネルを選択し、ビューの方向を変更します。



2. ViewCube を右クリックし、[現在のビューを前面ビューに設定]をクリックします。



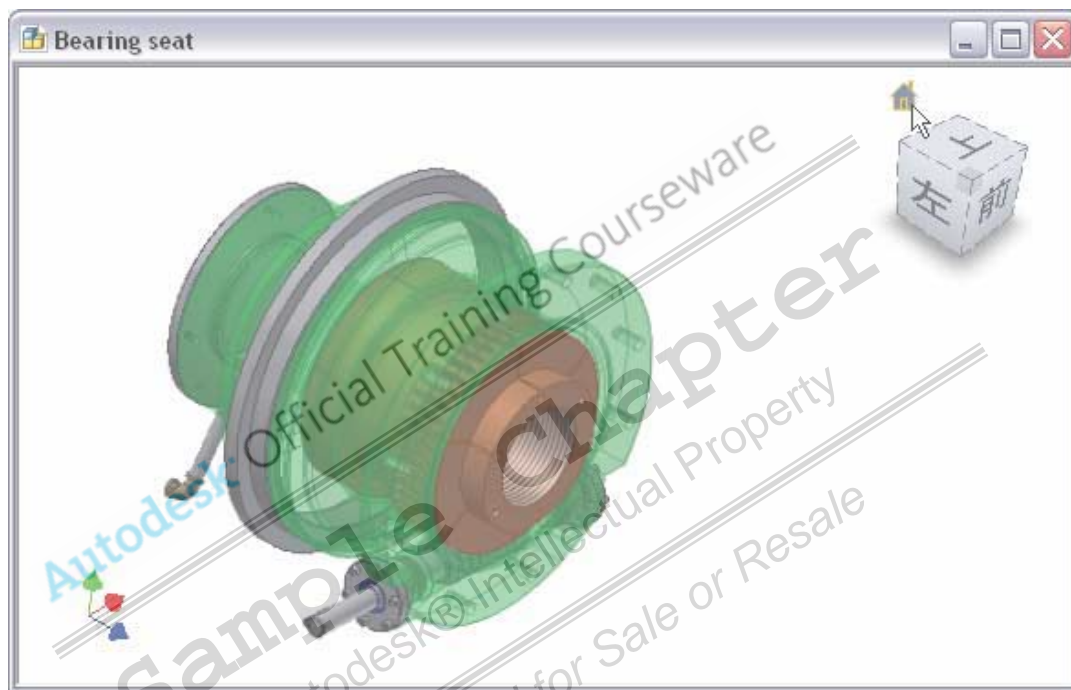
3. 現在のビューの方向が前面ビューに更新されます。



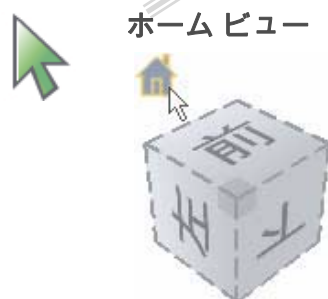
ホーム ビューを使用する

等角図は、ホーム ビューという名称に変わりました。新しいホーム ビュー ツールを使用することによって、モデルを任意の方向に操作し、そのビューをホーム ビューとして指定できます。この変更により、モデルの既定のビューを詳細に制御できるようになりました。

次の図は、ViewCube の横にあるホーム ビュー記号をクリックして、アセンブリのビューの方向をホーム ビューに保存するところです。



アクセス



ホーム ビューの記号は、カーソルを ViewCube に移動すると表示されます。

ホーム ビューのオプション

次のオプションは、ホーム ビュー ツールを使用したときのモデルの表示を制御します。

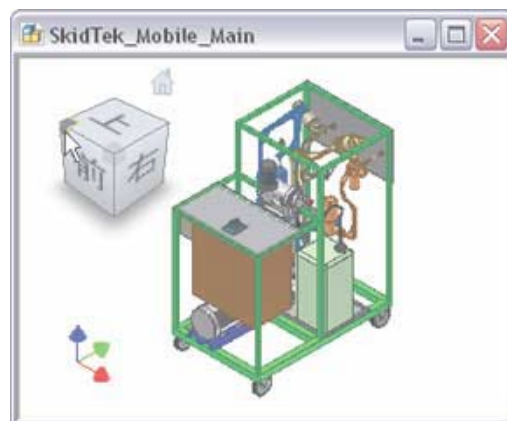


- ① ビューの方向とズーム倍率を定義します。
- ② ビューの方向を定義し、すべて表示されるようにズーム倍率を自動的に割り当てます。

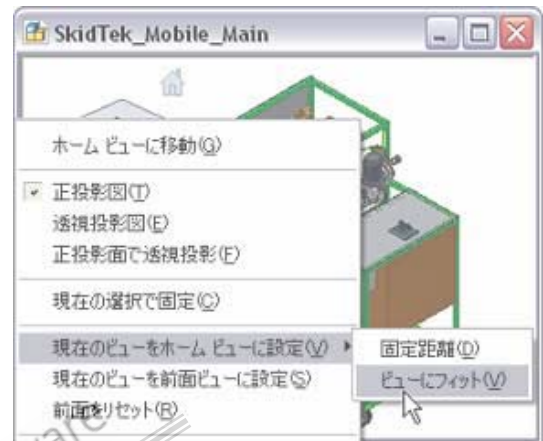
操作方法：ホーム ビューを設定する

次の手順では、どのようなビューの方向でもホーム ビューに設定する方法について説明します。

1. ビューの操作ツールを使用してモデルの方向を設定します。



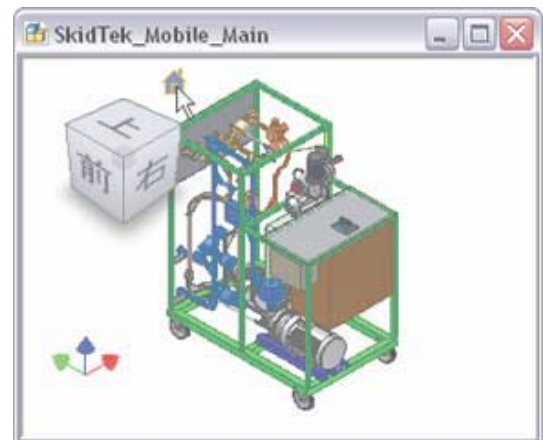
2. モデルが目的の方向になったら、ViewCubeの任意の場所を右クリックします。[現在のビューをホームビューに設定]をクリックし、[固定距離]または[ビューにフィット]を選択します。



3. モデルが別の方向になった状態で、ホームビュー記号をクリックします。



4. ビューの方向が指定したホームビューに戻ります。



実習：ViewCube を使用する


この実習では、ViewCube とホーム ビューを使用して、各種のビューの方向の移動と復元を行います。

3. 次のようにビューが表示されます。



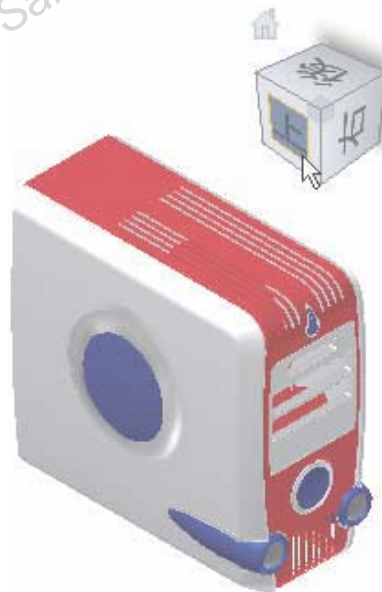
完了した実習



 **実習を完了する**
実習を完了するには、本書または画面に表示される実習の手順に従います。画面に表示される章および実習の一覧で、[第1章：ビューのナビゲーション]をクリックします。[実習：ViewCube の使用]をクリックします。

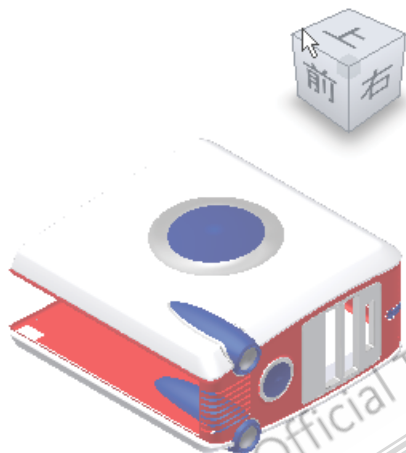
4. 現在の平面図を表示するには、ViewCube で[上]をクリックします。

1. *3D Navigation.ipt* を開きます。
2. 等角図に切り替えるには、ViewCube の左上コーナーをクリックします。



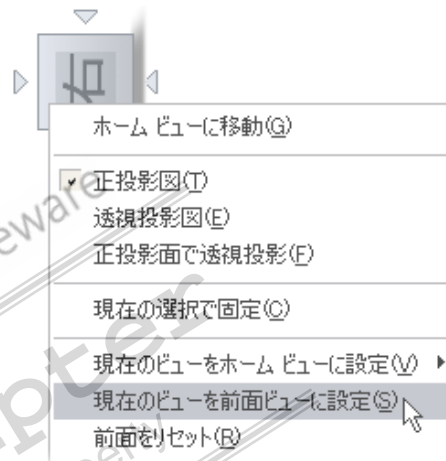
5. ビューを回転するには、次の手順を実行します。

- ViewCube で、[上] をクリックしたままにします。
- モデルの方向が図に示すようになるまで、カーソルを ViewCube の左上コーナーに向かってドラッグします。



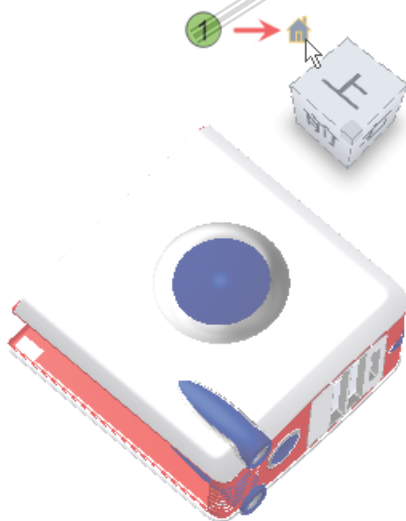
7. 現在のビューを前面ビューとして再定義するには、次の手順を実行します。

- ViewCube にカーソルを移動します。
- キューブを右クリックします。[現在のビューを前面ビューに設定] をクリックします。



6. ビューの方向を元のホームビューに戻すには、次の手順を実行します。

- ViewCube にカーソルを移動します。
- 家のイメージ (1) が表示されたら、イメージをクリックします。



8. モデルを等角図で表示するには、ViewCube の左上コーナーをクリックします。



9. ホームビューを現在のビューに再定義するには、次の手順を実行します。

- ViewCube を右クリックします。
- [現在のビューをホームビューに設定] > [固定距離] をクリックします。



10. ViewCube のオプションを編集するには、次の手順を実行します。

- ViewCube を右クリックします。[オプション] をクリックします。
- [ViewCube オプション] ダイアログボックスの [羅針盤] で、[ViewCube の下に羅針盤を表示] (1) をクリックします。
- [OK] ボタンをクリックします。



11. モデルをオービットするには、次の手順を実行します。

- Inventor の標準ツールバーで [オービット] をクリックします。
- 四半円の右側の線分をクリックし、コンピュータハウジングの下面図が表示されるまでカーソルを左にドラッグします。
- 右クリックして [完了] をクリックします。

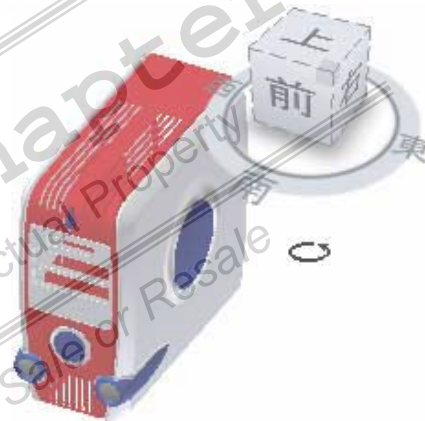


12. ViewCube で家のイメージをクリックします。

13. モデルを拘束オービットするには、次の手順を実行します。

- Inventor の標準ツールバーで [オービット] ドロップダウンリストの [拘束] をクリックします。
- 四半円の右側の線分をクリックし、カーソルを左にドラッグします。
- 右クリックして [完了] をクリックします。

軸の周囲にオービットピボットが表示されます。



14. ViewCube の表示をオフにするには、次の手順を実行します。

- Inventor の標準ツールバーで [ViewCube] をクリックし、表示をオフにします。
- オプションをもう一度クリックすると、ViewCube がオンになります。



15. すべてのファイルを保存して閉じます。

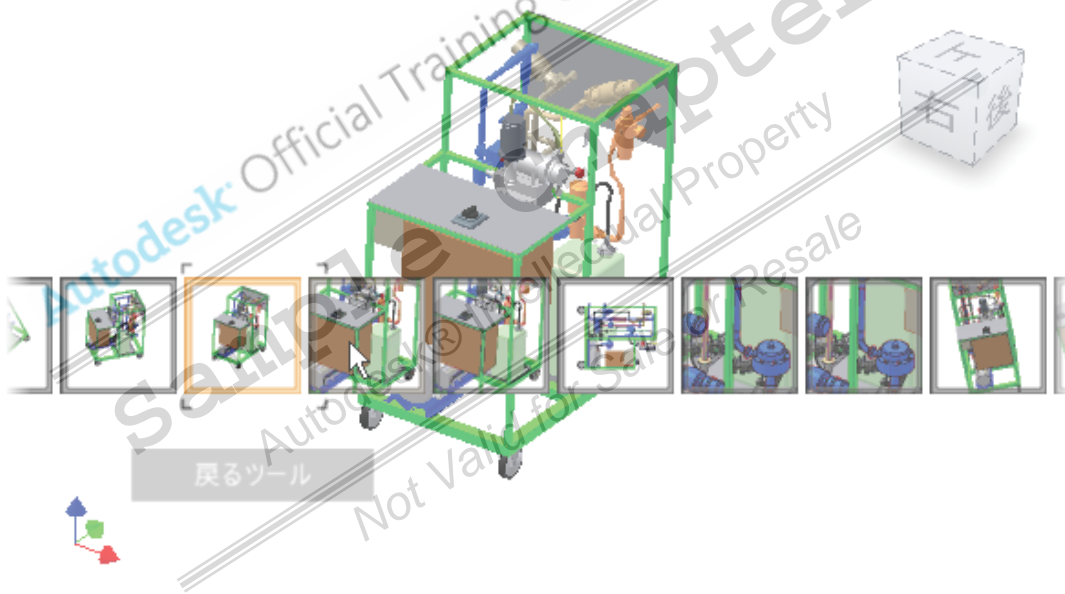
レッスン：SteeringWheels

概要

このレッスンでは、SteeringWheel ビュー コントロール、および 2D と 3D のデザイン環境をナビゲートする際のオプションを学習します。

デザイン環境をナビゲートするときは、この環境特有の課題があります。どのように複雑なデザインでも効率的にナビゲートするには、利用できるすべてのツールの操作を習得する必要があります。それにより、要件に最適なツールを選択したり、最も効率的な方法でデザインをナビゲーションすることができるようになります。

次の図では、SteeringWheels の [戻る] ツールを使用して、前の表示をスクロールしています。



目的

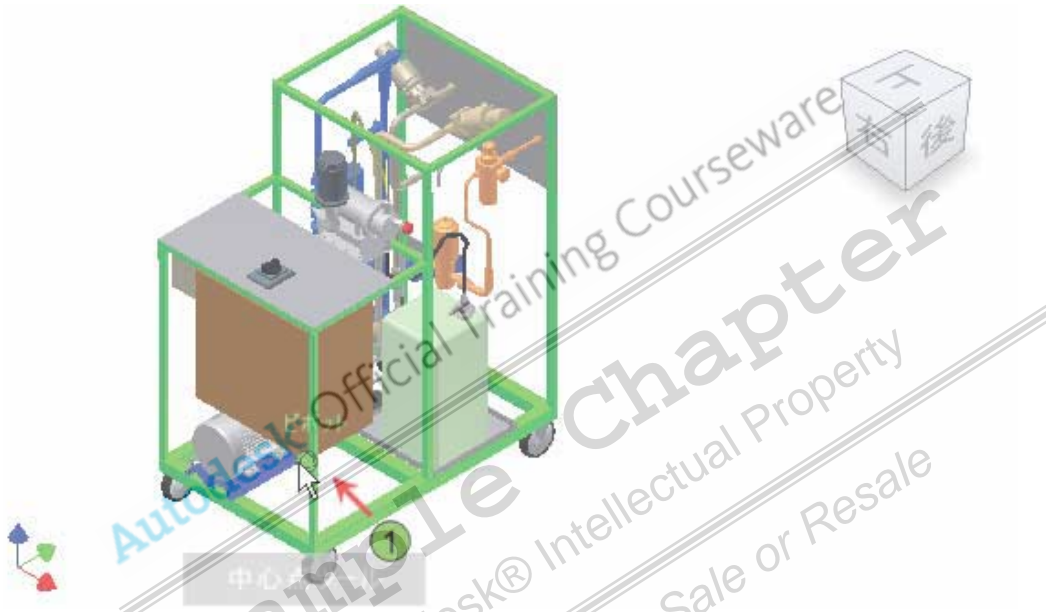
このレッスンの学習内容

- SteeringWheels のコントロールにおけるさまざまなレベルについて
- SteeringWheels のオプションと SteeringWheels へのアクセス方法について
- SteeringWheels を使用してパーツ、アセンブリ、および図面ファイルを表示する方法について

SteeringWheels について

SteeringWheels ツールは、モデルや図面のナビゲーションに対してさまざまなレベルやタイプのコントロールを可能にします。複数のサイズや構成が可能な SteeringWheels では、グラフィックス領域から離れなくてもビューの方向を変更できます。

次の図では、グラフィックス ウィンドウで選択された点 (1) を中心にするために SteeringWheels の中心点ツールが使用されています。この点は、ビューを中心に合わせる他に、オービット ツールでも使用されます。

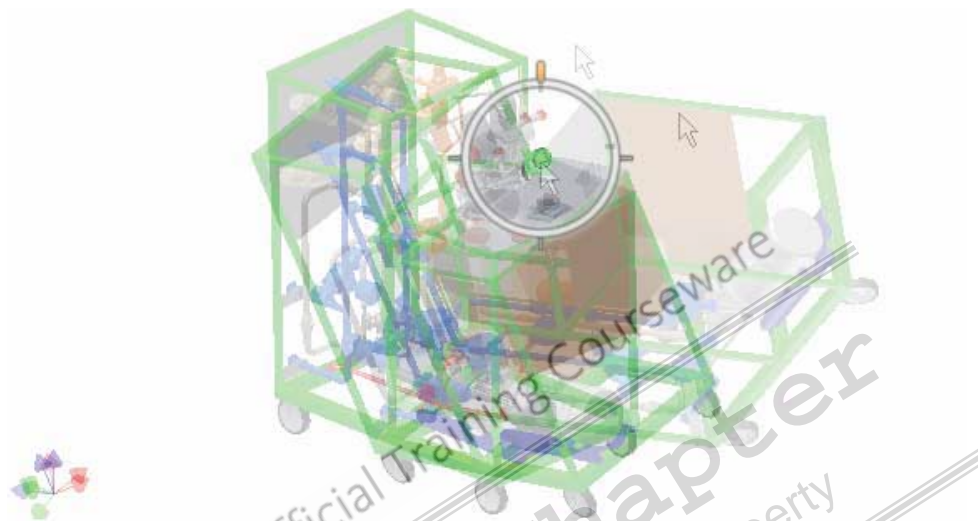


SteeringWheels の定義

SteeringWheels は、3D と 2D 両方の環境で使用される構成可能なナビゲーション ツールで、いつでもカーソルですぐにアクセスできます。

SteeringWheels の例

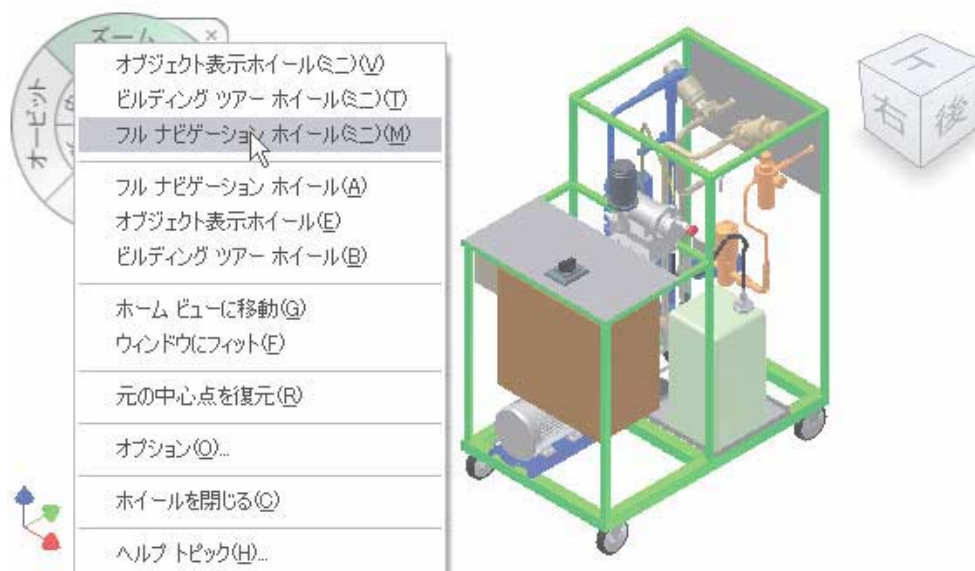
次の例では、オービット操作中に [Shift] を押すことで、SteeringWheels オービットの回転オプションが呼び出されています。回転オプションを使用すると、軸の長さを確認しているかのようにモデルをその中心点でピボットできます。



SteeringWheels のオプション

SteeringWheels には、モデルや図面を表示するための複数のツールがあります。これらのツールは、さまざまな表示用に設定することもできます。SteeringWheels は、3 つのフルサイズ表示と 3 つのミニ表示で表示できます。

次の図では、フル ナビゲーション ホイールを優先した状態でミニ フル ナビゲーション ホイールが選択されています。ミニ フル ナビゲーション ホイールを選択すると、ホイールのサイズが大幅に小さくなりますが、すべてのオプションを使用できます。



SteeringWheels の表示モードについて

ショートカットメニューから [オプション] にアクセスすると、[SteeringWheels オプション] ダイアログボックスが表示されます。[表示] 領域のオプションでは、SteeringWheels のサイズや不透明度を制御できます。

[ナビゲーション オプション] 領域のオプションでは、[見回す]、[ズーム]、[オービット]、[ウォーク] 操作を実行するときの感度を制御できます。また、[ウォーク] ツールの速度を調整できます。



SteeringWheels 表示オプション

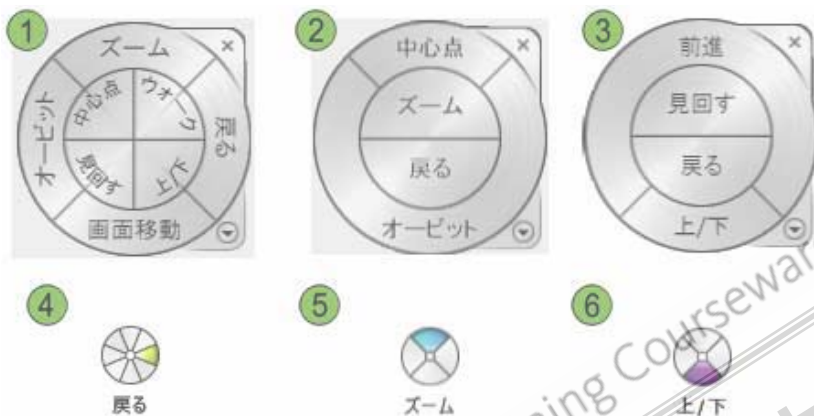
SteeringWheel は、複数の Autodesk 製品の共通のツールとしてデザインされています。このツールは他の製品でも使用されているため、すべてのツールをすべてのタイプのモデルに適用できるわけではありません。



オプション	説明
[ズーム]	カーソルを押して上に移動すると縮小ズームし、カーソルを押して下に移動すると拡大ズームします。
[戻る]	カーソルを押してイメージに沿って移動すると、以前のモデルが表示されます。
[画面移動]	カーソルを押して移動すると、ビューの画面移動を行います。
[オービット]	カーソルを押して移動すると、点のまわりでビューが回転します。同時に [Shift] を押すと、ビューが回転します。
[中心点]	カーソルを押してモデル フィーチャに移動します。対象のフィーチャがハイライト表示されたら、マウス ボタンを放します。これにより、この点がビューの中心になります。以降のオービットでは、この点が回転の中心として使用されます。
[ウォーク]	中を歩いているかのように、モデルをナビゲートできます。カーソルを移動の方向にドラッグします。[ウォーク] を選択すると透視図が自動的にオンになります。
[上/下]	モデルの表示角度を変更できます。[上/下] を選択すると透視図が自動的にオンになります。
[見回す]	現在のビューを垂直または水平に回転できます。[見回す] を選択すると透視図が自動的にオンになります。

SteeringWheel ナビゲーション モード

SteeringWheels のそれぞれのミニバージョンには、フルバージョンと同じ表示ツールがあります。ミニホイールの各セクションにカーソルを動かすと、表示ツール オプションがホイールの下に表示されます。



- 1 フル ナビゲーション ホイール
- 2 オブジェクト表示ホイール
- 3 ビルディングツアー ホイール
- 4 ミニフルナビゲーションホイール
- 5 ミニオブジェクト表示ホイール
- 6 ミニビルディングツアーホイール

図面における SteeringWheels

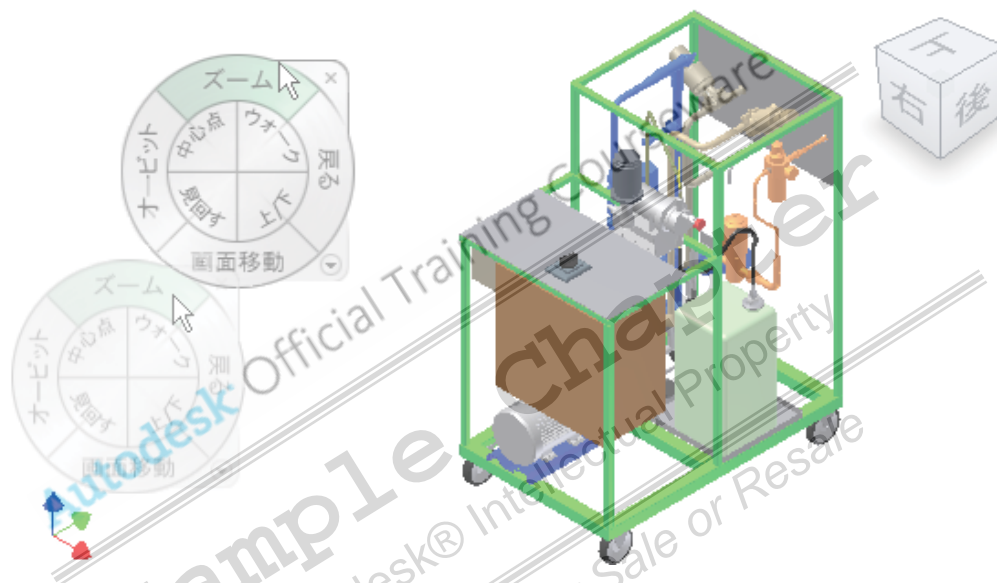
図面における SteeringWheels の使用方法や動作は、モデルにおける場合と同様です。ただし、利用できるオプションには制限があります。図面では [画面移動]、[ズーム]、[戻る] を実行できます。SteeringWheel のミニバージョンは図面で利用できません。



SteeringWheels を使用する

SteeringWheels にアクセスすると、コントロール パネルがカーソルにリンクされ、カーソルに合わせてグラフィックス領域を移動します。カーソルがコントロール パネル内部に移動すると、パネルは固定されたままになり、ビューのオプションを選択できるようになります。SteeringWheels は、その他の表示ツールとともに使用できます。

次の図で、カーソルはグラフィックス領域を移動します。カーソルが移動すると、SteeringWheels がカーソルとともに移動するため、表示オプションに簡単にアクセスできます。



アクセス



SteeringWheels



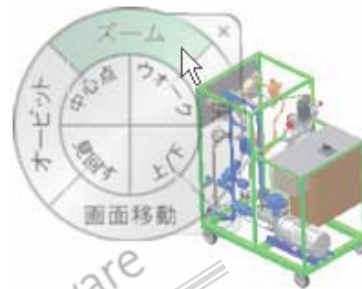
ツールバー : Inventor 標準

ショートカット : CTRL+W

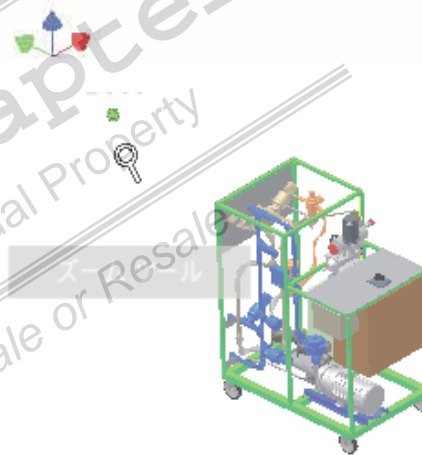
操作方法 :SteeringWheels を使用する

次の手順では、SteeringWheels を使用してビューの方向を変更したり、別の SteeringWheels の表示モードに変更する方法について説明します。

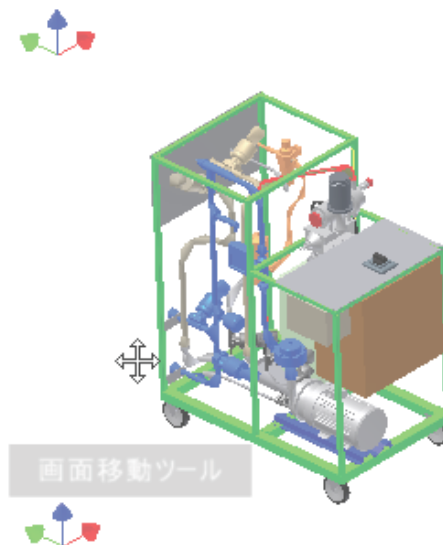
1. ビューの倍率を変更するには、SteeringWheels コントロール パネルのズーム ツールにカーソルを移動します。



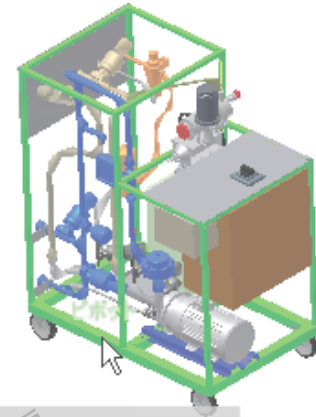
2. カーソルを押して移動すると、ビューの倍率が変化します。カーソルを奥の方へ動かすと、倍率が小さくなります。



3. ビューを画面移動するには、画面移動ツールにカーソルを移動します。カーソルを押したまま画面移動の方向にドラッグします。

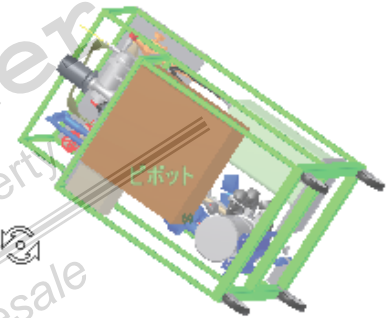


4. グラフィックス領域でモデルを中心に表示するには、[中心点]を押したままにします。モデル上の位置にカーソルを移動します。マウスボタンを離します。この操作により、オービットの新しい中心にもなります。



中心点ツール

5. ビューを回転するには、[オービット]を押してカーソルをドラッグします。[Shift]を押すとビューが回転します。

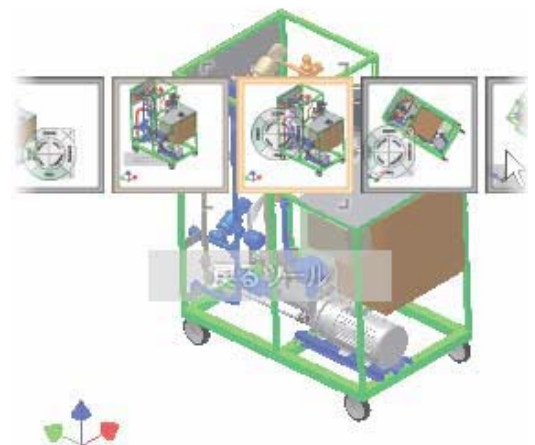


ピボット

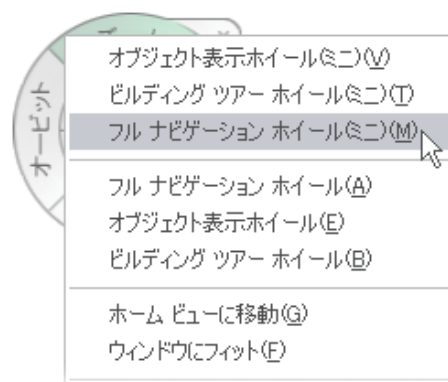
オービットツール

ビューを回転させるには Shift キーを押しながら操作

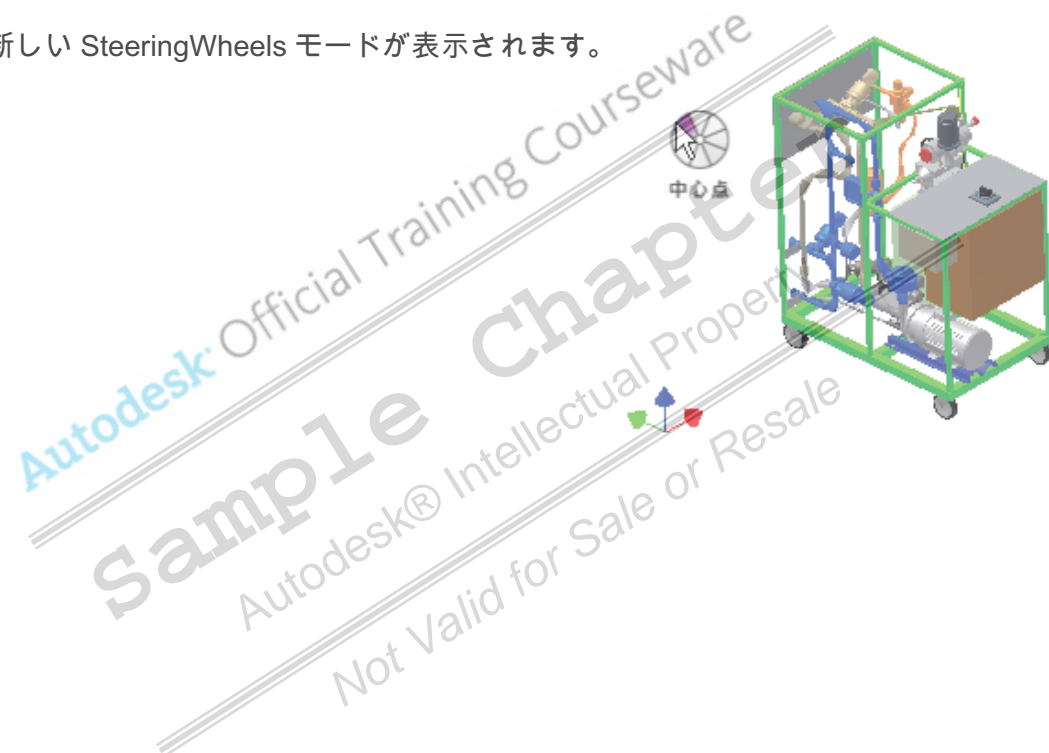
6. 前のビューの方向を確認するには、[戻る]を押します。表示されたスライドショーリボンに沿ってカーソルをドラッグします。目的のビューに到達したら、マウスボタンを離します。



7. SteeringWheels のナビゲーション モードを変更するには、SteeringWheels パネルを右クリックします。目的のモードを選択します。

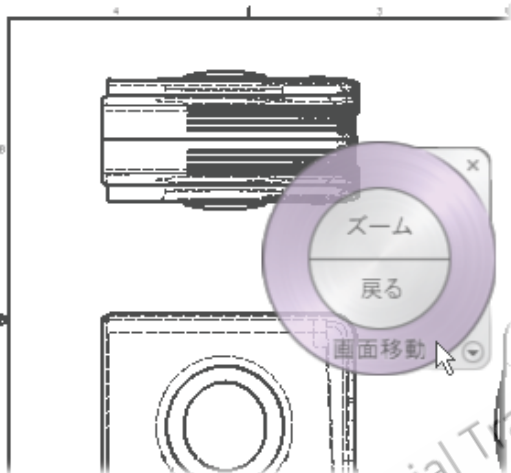


8. 新しい SteeringWheels モードが表示されます。



実習：SteeringWheels を使用する

この実習では、SteeringWheels ツールを使用して、モデル環境および図面環境のさまざまなビューにナビゲートします。



完了した実習



実習を完了する

実習を完了するには、本書またはオンライン実習の手順に従います。章および実習のオンライン一覧で、[第1章：タイトル]をクリックします。[実習：SteeringWheels の使用]をクリックします。

1. *SteeringWheels.ipt* を開きます。



2. SteeringWheels を表示するには、Inventor の標準ツールバーで [SteeringWheels] をクリックします。



3. グラフィックス領域でカーソルを移動します。SteeringWheel がカーソルの位置に関連付けられていることを確認します。
4. 縮小ズームするには、次の手順を実行します。
 - SteeringWheels をモデルの右側に移動します。
 - SteeringWheels で、[ズーム] をクリックしたままにします。
 - カーソルを上を移動します。



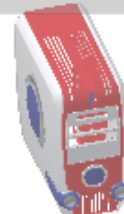
5. ビューをオービットするには、次の手順を実行します。
 - SteeringWheels で [オービット] を押したままにします。
 - カーソルを左にドラッグします。
 - ピボット点を確認します。
 - マウス ボタンを放します。



ピボット



オービットツール



6. モデルのピボット点を変更するには、次の手順を実行します。
- SteeringWheels で[中心点]をクリックしたままにします。
 - カーソルを正面の中心の青い円に移動します。
 - ピボット インジケータが円と重なったら、マウス ボタンを放します。



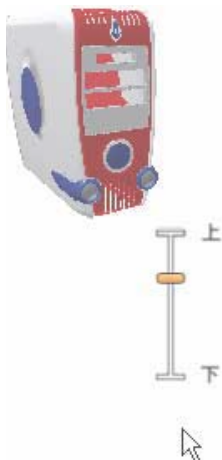
中心点ツール

7. SteeringWheel で、[オービット]を使用してモデルを回転します。新しいピボット点を確認します。



オービットツール

8. モデルの垂直方向の表示角度を変更するには、次の手順を実行します。
- SteeringWheel で、[上/下]をクリックしたままにします。
 - カーソルを上または下に移動します。

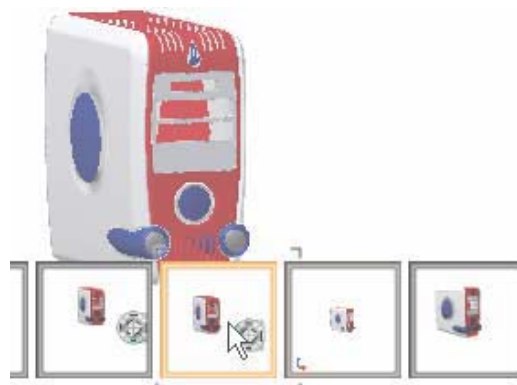


9. モデルのビューの画面移動を行うには、次の手順を実行します。
- SteeringWheel で、[画面移動]をクリックしたままにします。
 - カーソルを任意の方向に移動します。



画面移動ツール

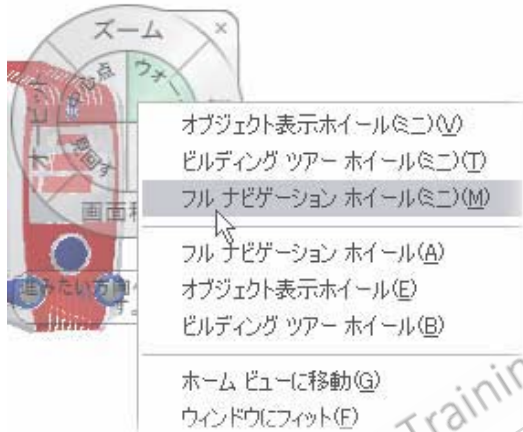
10. モデルの以前のビューを確認するには、次の手順を実行します。
- SteeringWheel を表示させたまま、カーソルをグラフィックス領域の右側に移動します。
 - SteeringWheel で、[戻る]をクリックします。
 - スライドに沿ってカーソルを移動します。各フレームがハイライト表示されるたびに、モデルの表示が変更されます。



戻るツール

11. ミニフルナビゲーションホイールを使用するには、次の手順を実行します。

- SteeringWheel を右クリックします。
- [フルナビゲーションホイール(ミニ)] をクリックします。



12. ミニフルナビゲーションホイールの周囲にカーソルを移動します。フルのSteeringWheelと同じオプションが使用できます。



13. ミニオブジェクト表示ホイールを使用するには、次の手順を実行します。

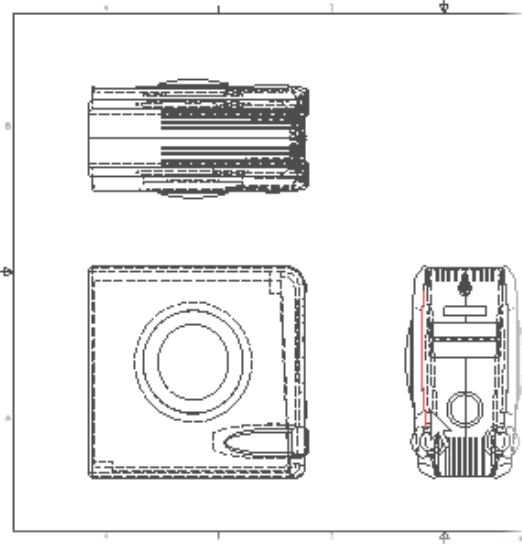
- ミニフルナビゲーションホイールを右クリックします。
- [オブジェクト表示ホイール(ミニ)] をクリックします。



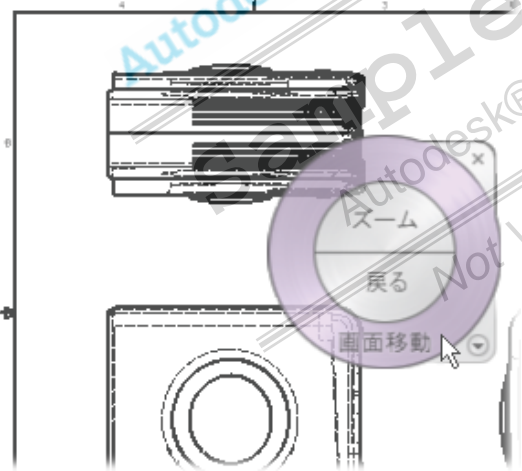
14. ミニオブジェクト表示ホイールの周囲にカーソルを移動します。



15. *SteeringWheels.idw* を開きます。

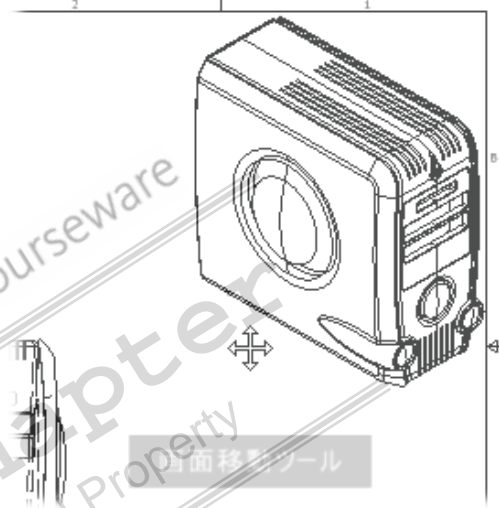


16. 2D モードで *SteeringWheel* を表示するには、Inventor の標準ツールバーで [SteeringWheel] をクリックします (まだ表示されていない場合)。



17. 等角図を表示するには、次の手順を実行します。

- *SteeringWheel* で、[画面移動] をクリックしたままにします。
- 等角図が中心に表示されるまで、カーソルをドラッグします。



18. *SteeringWheel* を閉じるには、右クリックして [ホイールを閉じる] をクリックするか、または *SteeringWheel* の右上コーナーの × をクリックします。

19. すべてのファイルを保存して閉じます。

章のまとめ

この章では、Inventor グラフィックス ウィンドウでの移動操作が大幅に簡単になるナビゲーションの改良点の表示について説明しました。ViewCube および SteeringWheels ナビゲーション ツールは、他の Autodesk 製品と同等の機能を提供します。それぞれのツールは、直感的なワークフローと最先端の方式を利用して、デザインや視覚化の作業における生産性と効率性を高めます。

この章で学習した内容

- ViewCube を使用して 3D と 2D 両方の環境をナビゲートし、拘束オービットを使用してモデルを表示する
- モデル環境および図面環境で SteeringWheels にアクセスして使用する

Autodesk Official Training Courseware

Sample Chapter

Autodesk® Intellectual Property

Not Valid for Sale or Resale

Autodesk Official Training Courseware

Sample Chapter

Autodesk® Intellectual Property

Not Valid for Sale or Resale