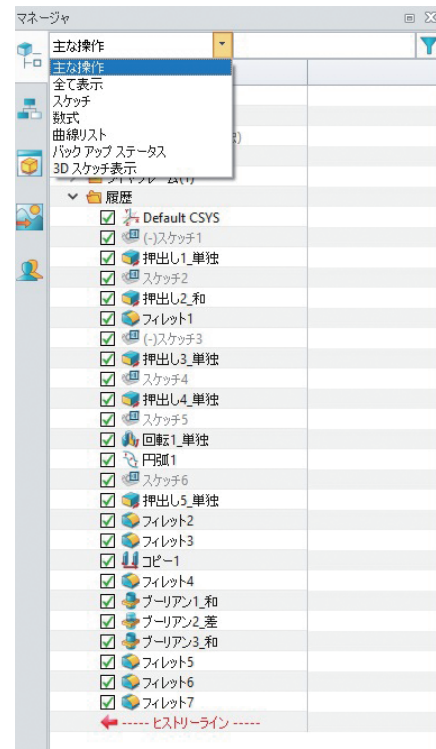


3. マネージャの機能

●履歴管理

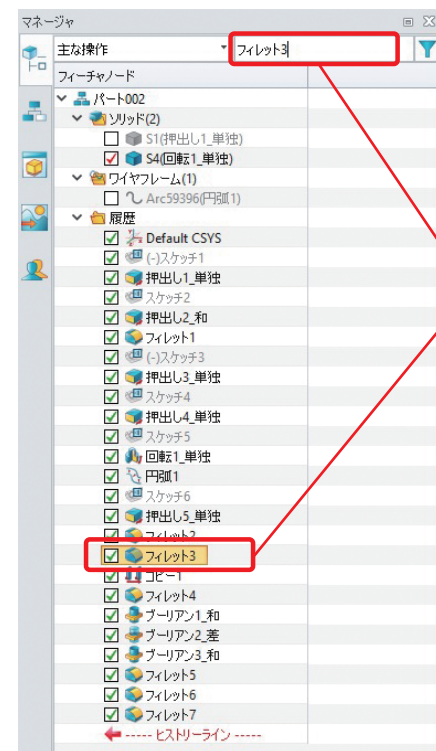
マネージャの左に4個並ぶアイコンの内、最上段が履歴管理です。
部品作成に使ったスケッチやカーブ、フィーチャが順番に表示されます。



主な操作と表示されるエリアをプルダウンすると
 ・主な操作 ・全て表示 ・スケッチ ・数式
 ・曲線リスト ・バックアップステータス
 ・3Dスケッチ表示
 と出ますが、よく使うのは
 ・主な操作
 ・スケッチ
 の2つです。
 スケッチにすると長い履歴ツリーからスケッチのみを表示させるフィルターをかけます。
 目的のスケッチを素早く見つけられます。
 使用後は主な操作に戻します。

●名前による検索

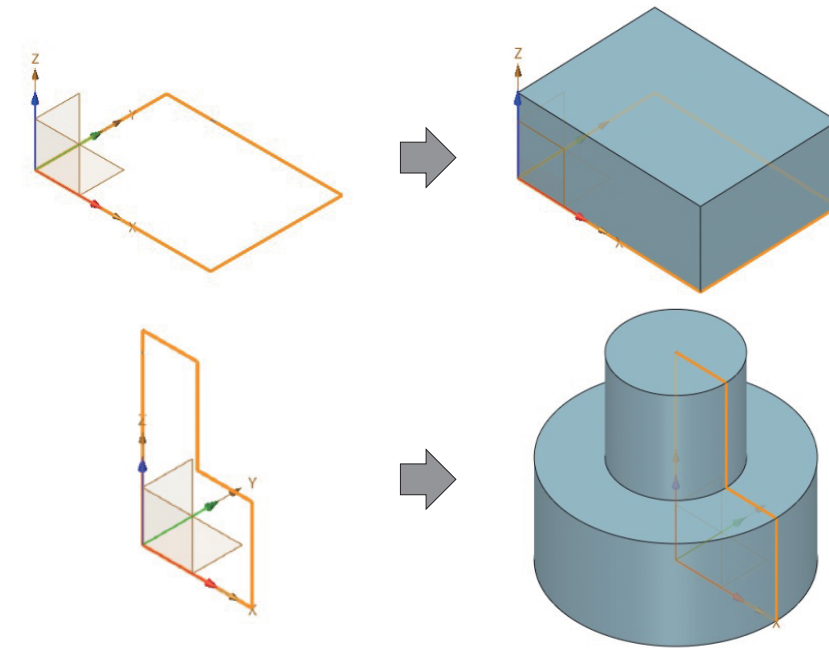
主な操作の右側の空欄に名前を入れEnterを押すと、その名前の履歴を黄色色の帯で強調見つけやすくなります。



4. スケッチの概要

●スケッチ

スケッチとはソリッドモデルの作成や参照として使える、2次元もしくは3次元の輪郭となります。
正面/平面/右側面などの任意の平面に対してスケッチコマンドで作図していきます。



●スケッチモードとスケッチ平面

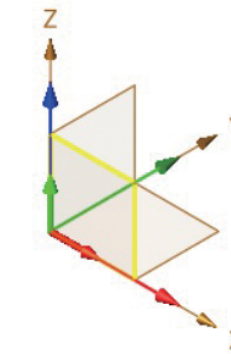
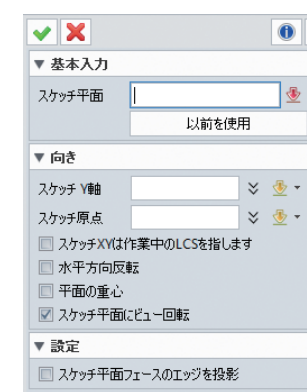
新規でスケッチを作成する際にはスケッチを作成する平面が必要です。
ソリッドモデル上の平面やデータ面が使用出来ます。

スケッチの新規作成

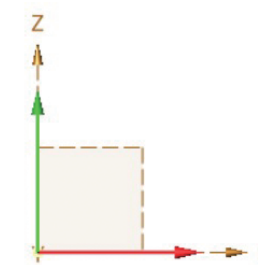
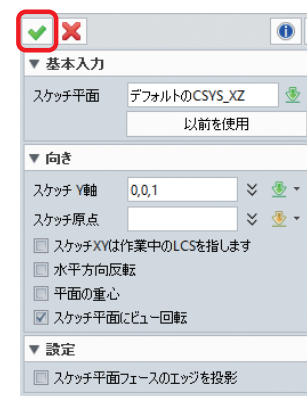
[シェーブ]-[スケッチ]をクリック、またはメニュー-[挿入]-[スケッチ]をクリックします。

2. マネージャが表示されます。

3. グラフィックウィンドウでスケッチを作成するXZ平面を選択します。



4. マネージャのOKをクリックします。



5. スケッチモードに切り替わりました。
 ※デフォルトではグリッド点が表示されますが
 ZW3D設定の「2D」でグリッド非表示にできます。