

1. ZW3Dの基本とUI

●フィーチャーベース3D-CADについて

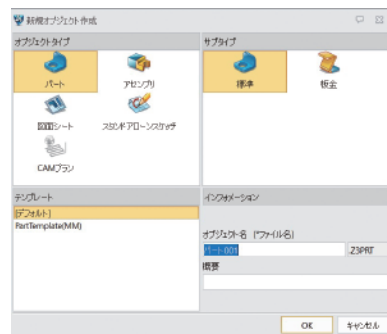
フィーチャーベースとは時系列でモデリングを進めるだけでなく、履歴と呼ばれるフィーチャー情報によって管理されているCADです。この履歴を使えば過去にさかのぼりスケッチの形状・寸法・拘束などを自由にコントロールして形状作成・変形が可能になります。

●ZW3Dオリジナルの保存形式と標準的な保存形式

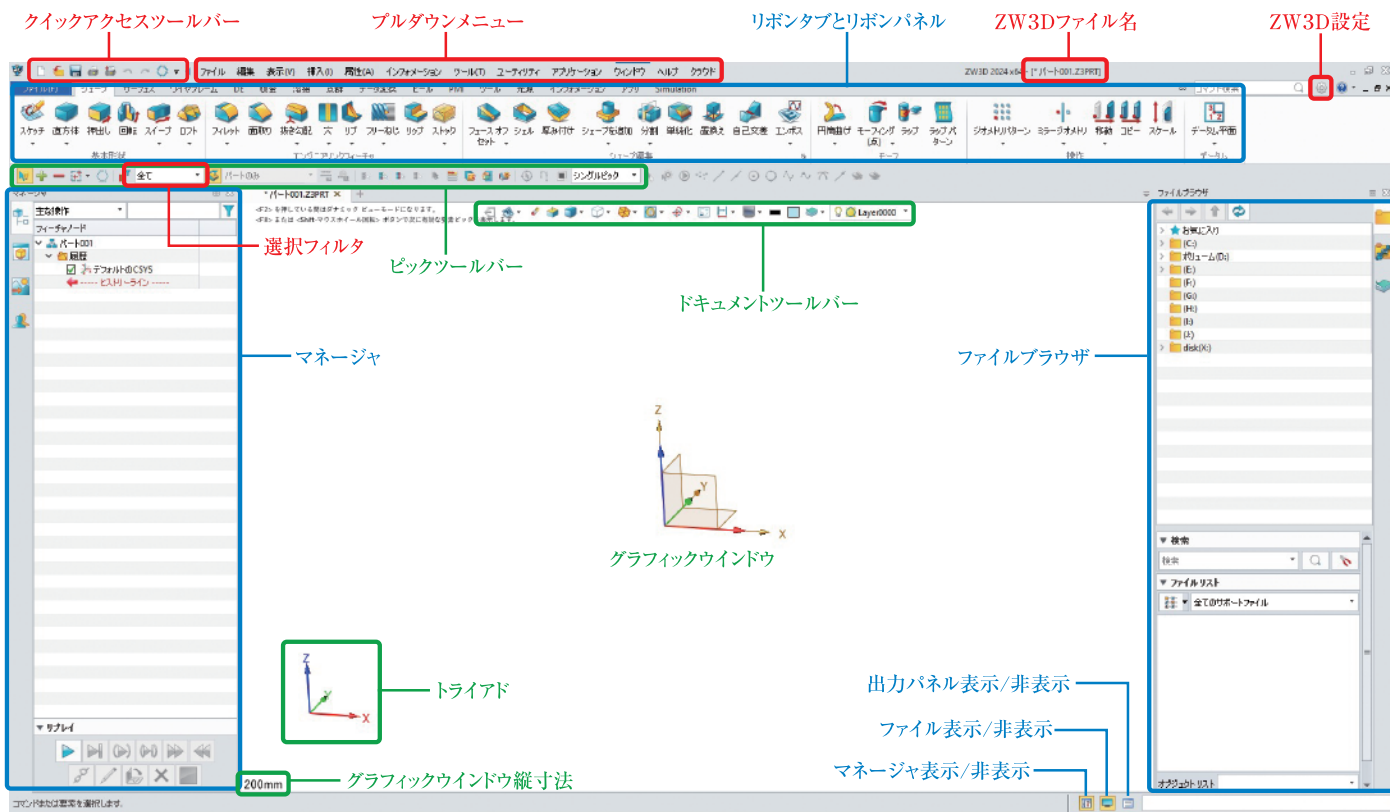
ZW3Dには部品・アセンブリ・図面を1ファイル化して保存できる拡張子.Z3形式があります。ただし、最初のうちはそれぞれ別ファイル化された拡張子.Z3PRT(部品) .Z3ASM(アセンブリ) .Z3DRW(図面)で管理した方が分かりやすいでしょう。

●ユーザーインターフェース

各オブジェクトタイプについて
パート………3D空間内に要素を構築し、3Dモデル(部品形状)を作成します
スケッチ………3Dモデルを作成するための基になる平面図形を作成します
アセンブリ………別々のパートで作成された形状を集合し、組立モデルを作成する3D空間です
図面………3次元形状とリンクした2次元図面を作成します
CAM………部品を刃工具で切削するためのツールパスを作成します(使用するにはライセンスが必要)



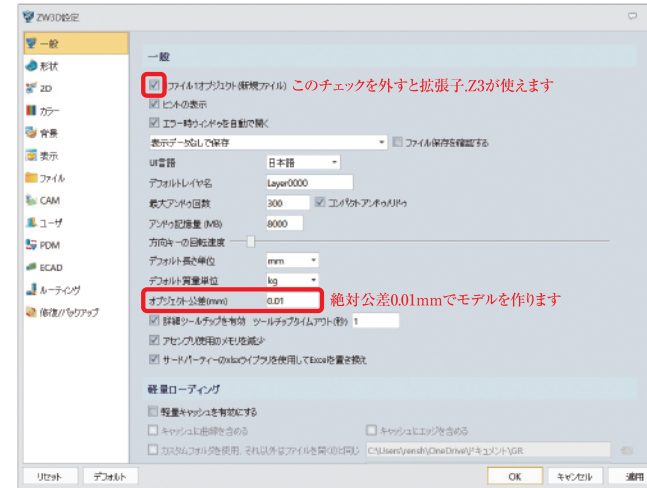
オブジェクトタイプ サブタイプ
新規→パート→標準で開いたパート作成画面



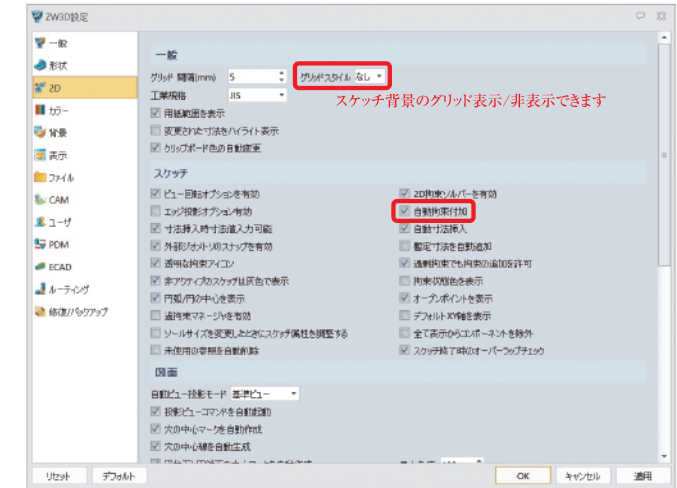
2. ZW3D設定

●使い易いように設定を変更することが出来ます。

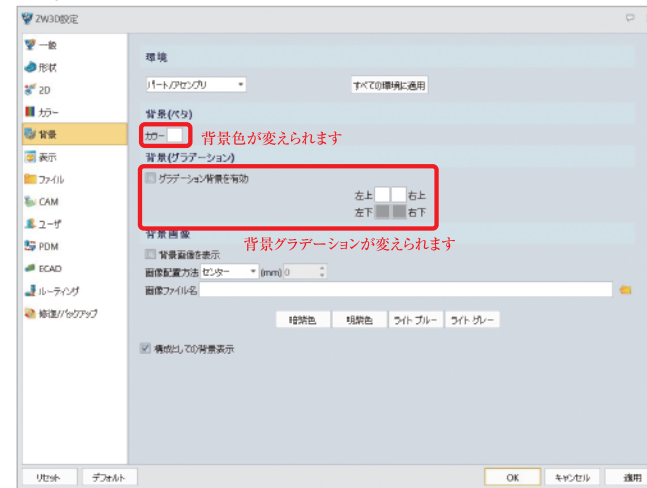
一般



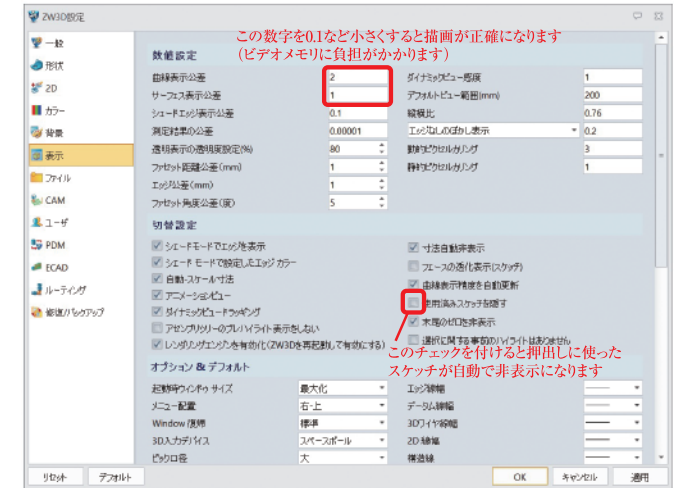
2D



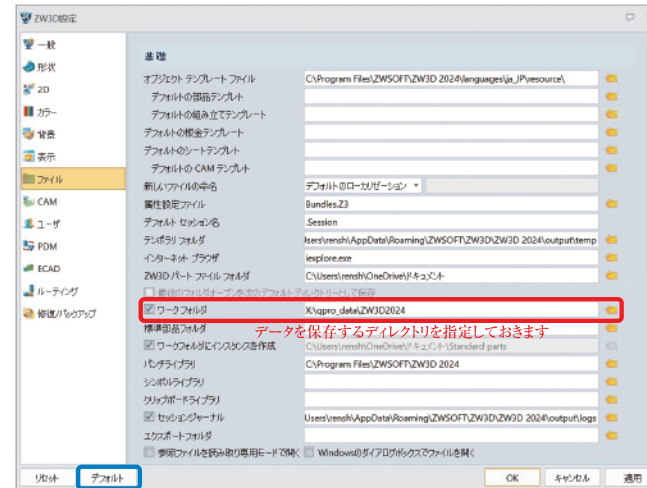
背景



表示



ファイル



カスタムされた状態はいつでもデフォルトに戻せます