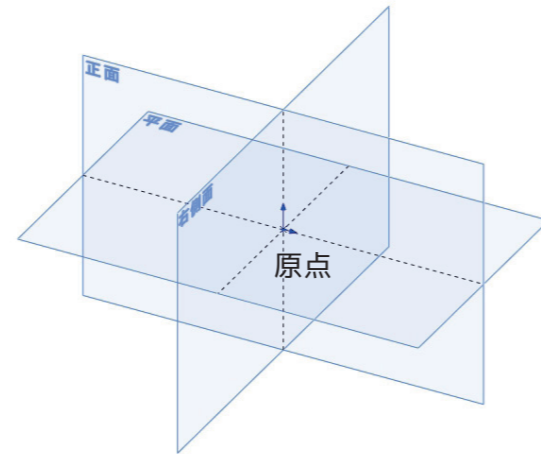


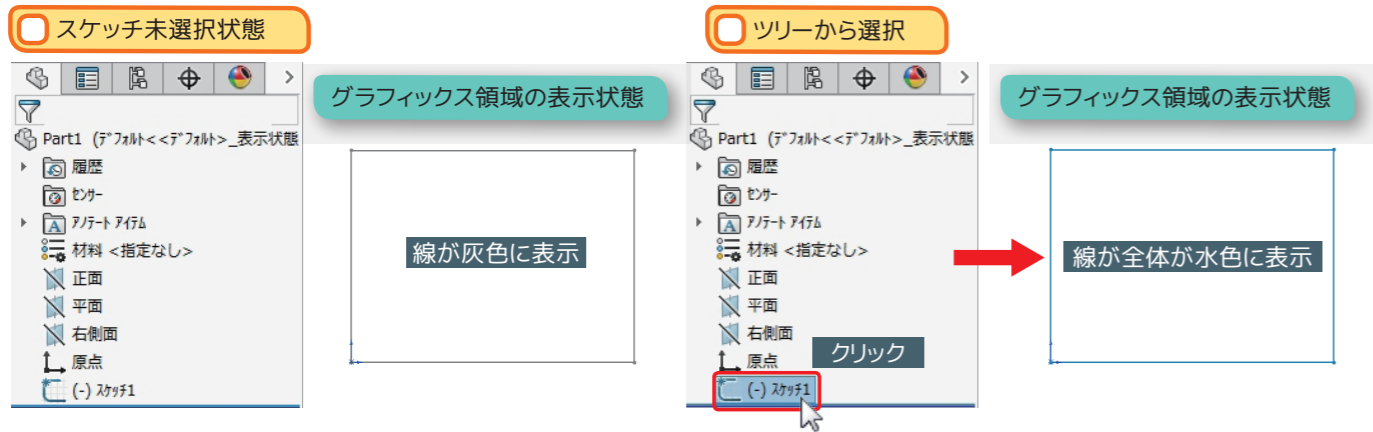
モデリング空間

基本3面の「正面」「平面」「右側面」は、モデルを構築していくための“基準”となる。

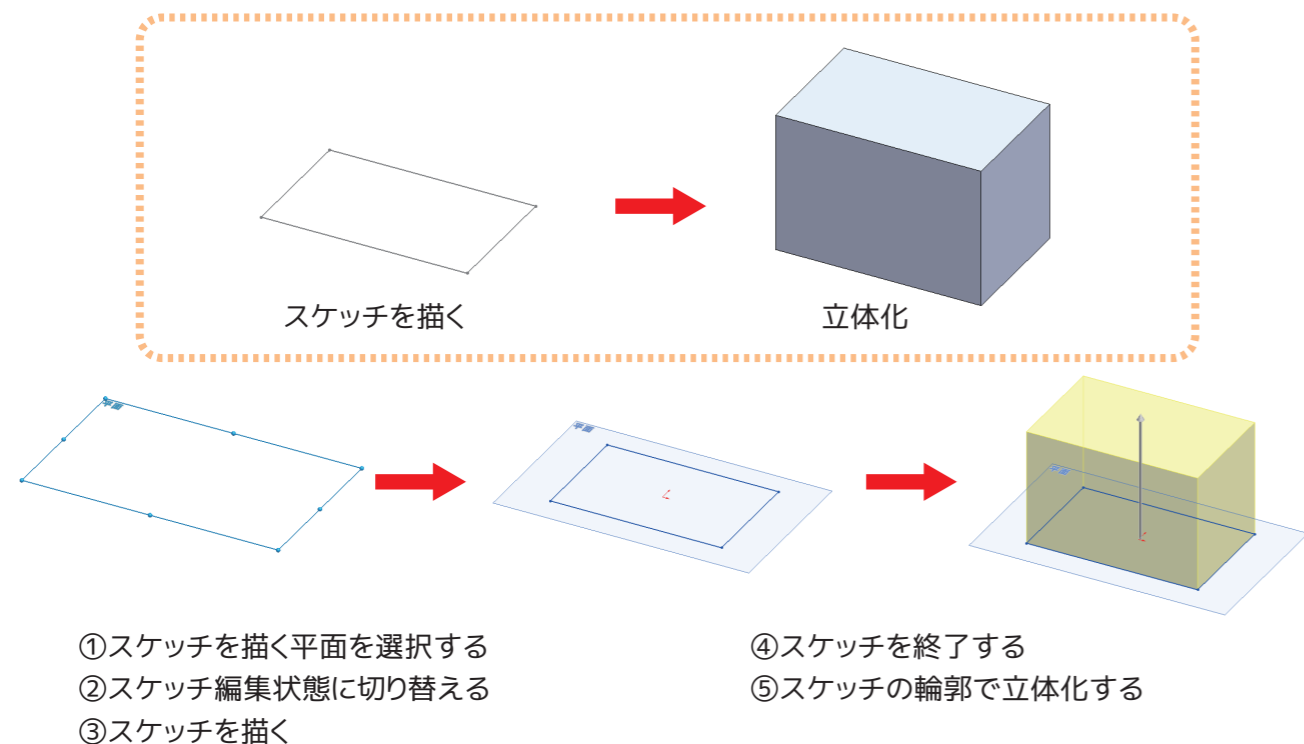
基本3面の交わる点が「原点」であり、スケッチを描くときなどの“基準”となる。



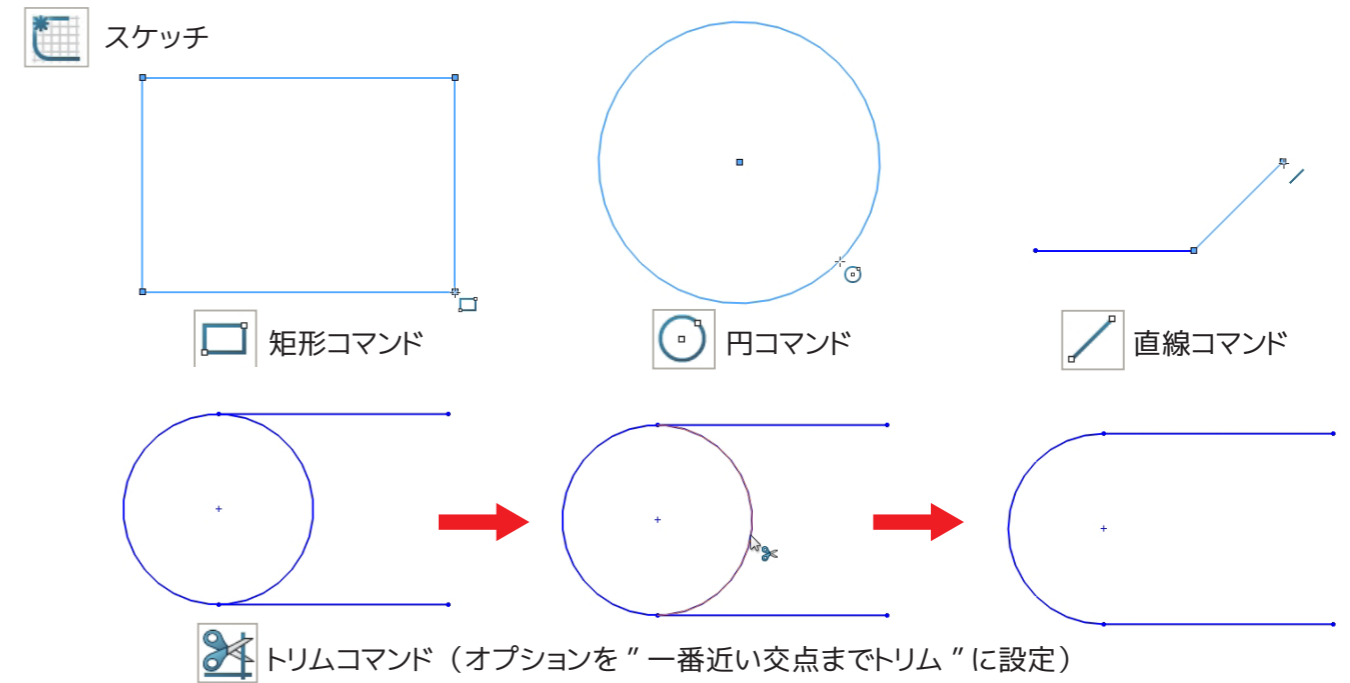
選択



モデリングの流れ



スケッチの基本



● 確認コーナー (スケッチに入っているときに右上になるアイコン)

☑ スケッチの終了 (スケッチが確定される)

✗ スケッチのキャンセル (スケッチが破棄される)

寸法の入力

