

## ナビゲーション モード (Meshmixer)

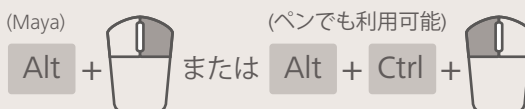
タンブル



画面移動

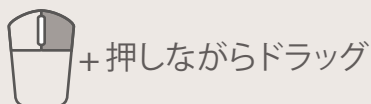


ズーム



## ナビゲーション モード (123D アプリ)

タンブル



画面移動

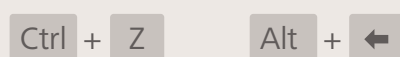


ズーム



## 元に戻す/やり直し

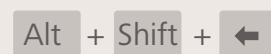
元に戻す



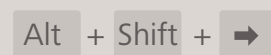
やり直し



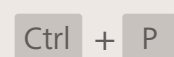
[元に戻す]内のツールの  
変更をスキップ



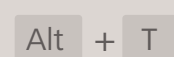
[やり直し]内のツールの  
変更をスキップ



3D プリント



基本設定



# ツールのホットキー

面を選択

S

キャンセル

Esc

トランスフォーム

T

適用

Enter/A

(オブジェクトまたは選択項目)

ソフト トランスフォーム

Shift + T

位置合わせ

N

サーフェス ブラシ

3

検証

I

ボリウム ブラシ

2

シェルの分離

Shift + Y

スタンプ

4

オーバーハング

O

ポスト/支柱をクリックして  
削除


支柱を自動的に追加



既存のサポートのジョイントをクリック

支柱を手動で追加



ジョイントから他のサポートまたはモデル上にドラッグ

注: ライブ支柱は[最大角度]の条件を満たすにつれて、その色が赤から黄色、そして緑へと変化します。また、支柱とモデルが交差する場合は、支柱を追加できません。

上記と同様ですが、モデルの交差のテストを無効にします(つまり、モデルと交差する支柱が許可されます)。



ドラッグ

## ブラシ プロパティ

1 番目



2 番目



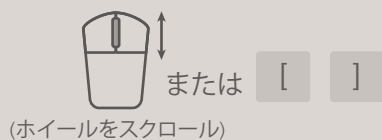
反転



強度



ブラシのサイズ



または

[

]

## ボリューム ブラシ

[シンメトリ]の切り替え

Shift + S

[リファイン]の切り替え

R

[アダプティブ リファイン]の  
切り替え

T

[境界を保持]の切り替え

B

[グループを保持]の切り替え

G

[引き付け]の切り替え

A

[グループに制限]の切り替え

E

## 選択ツール

すべて選択

Ctrl + A

リングを拡張/縮小

&lt; &gt;

接続

E

グループに展開

G

反転

I

反転(接続)

Shift + I

展開



境界の最適化

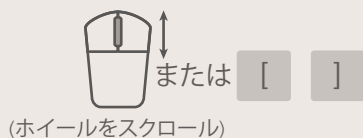
O

選択解除


フェース グループを  
作成

Ctrl + G  
⌘ (Mac)

ブラシのサイズ



フェース グループを  
クリア

Ctrl + Shift + G

## オブジェクトを選択してから実行するコマンド

破棄

選択して  
から X

再メッシュ

選択して  
から R

削除と充填

選択して  
から F

メッシュ密度を  
+10 ~ -10 で調整

選択して  
から D/F

スムーズ ループ

選択して  
から B

[アダプティブ]の  
切り替え

選択して  
から T

選択を反転

選択して  
から I

[グループを保持]の  
切り替え

選択して  
から G

押し出し

選択して  
から D

プリミティブをフィット

選択して  
から F

削減

選択して  
から Shift + R

選択境界の最適化

選択して  
から O

メッシュ密度を  
+10 ~ -10 で調整

選択して  
から D/F

抽出

選択して  
から Shift + D

[アダプティブ]の  
切り替え

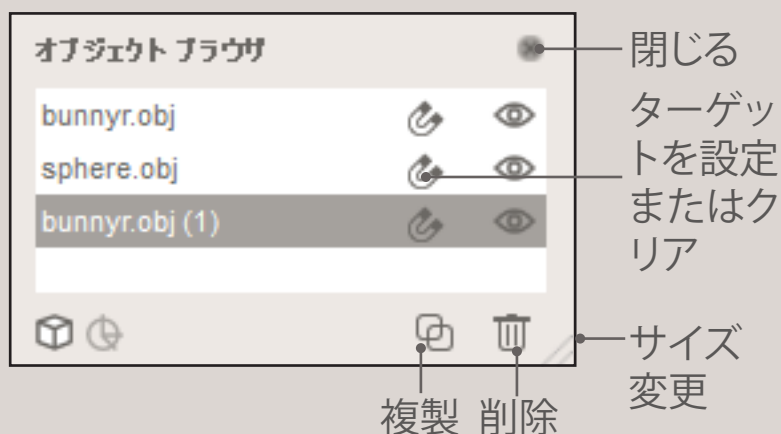
選択して  
から T

オフセット

選択して  
から Ctrl + D

## オブジェクト ブラウザ

Ctrl + Shift + O



# ホットボックス

Space bar



メッシュのシェーディングのスムーズさをコントロール

頂点またはフェースグループのカラーを選択

「Q」は万能です。このホットキーは、多くのツールで頻繁に使用されるユーザ インタフェースのアクションを実行します。たとえば、

- [検証]ツールでは、[すべて修復]を実行
- [ソリッド作成]と[パターンを作成]では、[更新]ボタンを実行
- [面でカット]では、カットのモードを循環

Q