

Fusion 360 マスターズガイド

ベーシック編 改訂第2版

正誤表

初版(第1刷～第6刷) 正誤表(2023年7月10日現在の情報です)

赤い文字 = 間違った表記 / 青い文字 = 正しい表記

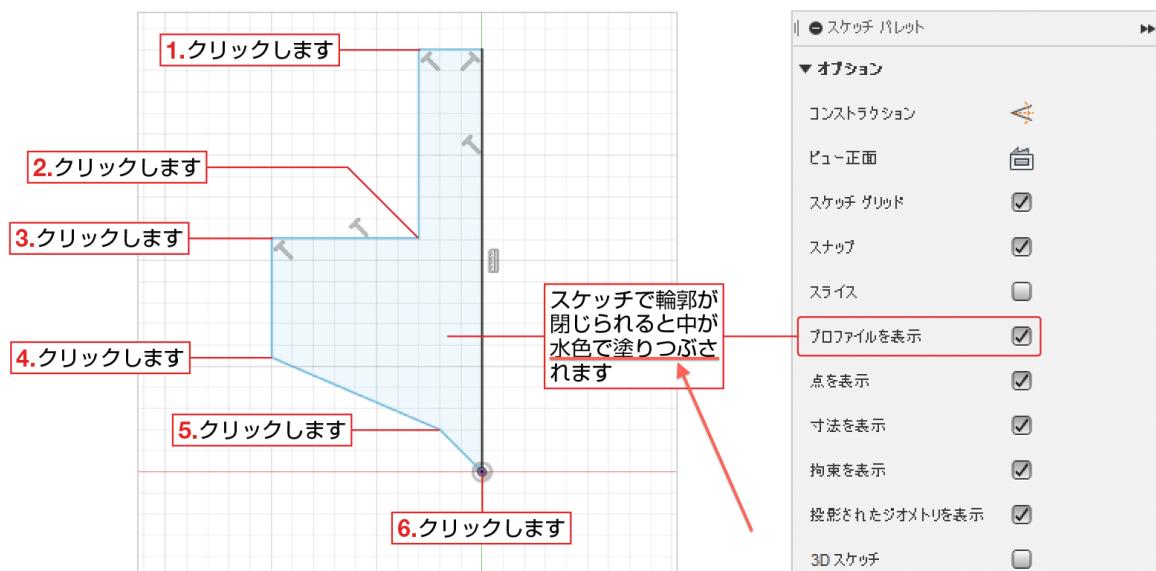
◎スケッチの色

2019年12月11日のアップデートで、スケッチが閉じられたときの色がオレンジから水色に変更されました。従って、次の2箇所を訂正します。

P.86 図 キャプション

誤：スケッチで輪郭が閉じられるとオレンジ色で塗りつぶされます

正：スケッチで輪郭が閉じられると水色で塗りつぶされます



P.87 TIPS 本文

誤：線が閉じられたときに内部がオレンジ色で塗りつぶされます

正：線が閉じられたときに内部が水色で塗りつぶされます

◎キャンバスコマンド

2019年12月11日のアップデートで、画像を読み込むためのコマンド「キャンバス」の操作手順が少し変わりました。

本書ではChapter5(P133)で、クマの画像を読み込むところが変更になります。

「挿入」→「キャンバス」を実行したとき、まず最初に画像を選択するダイアログが開きます。そのとき「Insert from my computer」というボタンをクリックし、画像を選択します。その後、平面を選択すると画像が配置されます。



※今後、「Insert from my computer」は「マイコンピュータから開く」に翻訳される可能性があります

※動画ではアップデート後の手順を公開しています

◎Chapter6 口ボットの組立と図面をつくろう

2020年9月のアップデートで、195ページの「表題欄を表示」の設定が画面左側のブラウザに移動しました。



◎Chapter8 リクライニングチェアをつくろう

P.284 図 キャプション

誤：2. 「0」と入力します

正：2. 「90」と入力します

◎Chapter11 3D プリントを楽しもう

P.399 下段

2020年2月29日を持ちまして、テックショップ東京さまは閉店となりました。

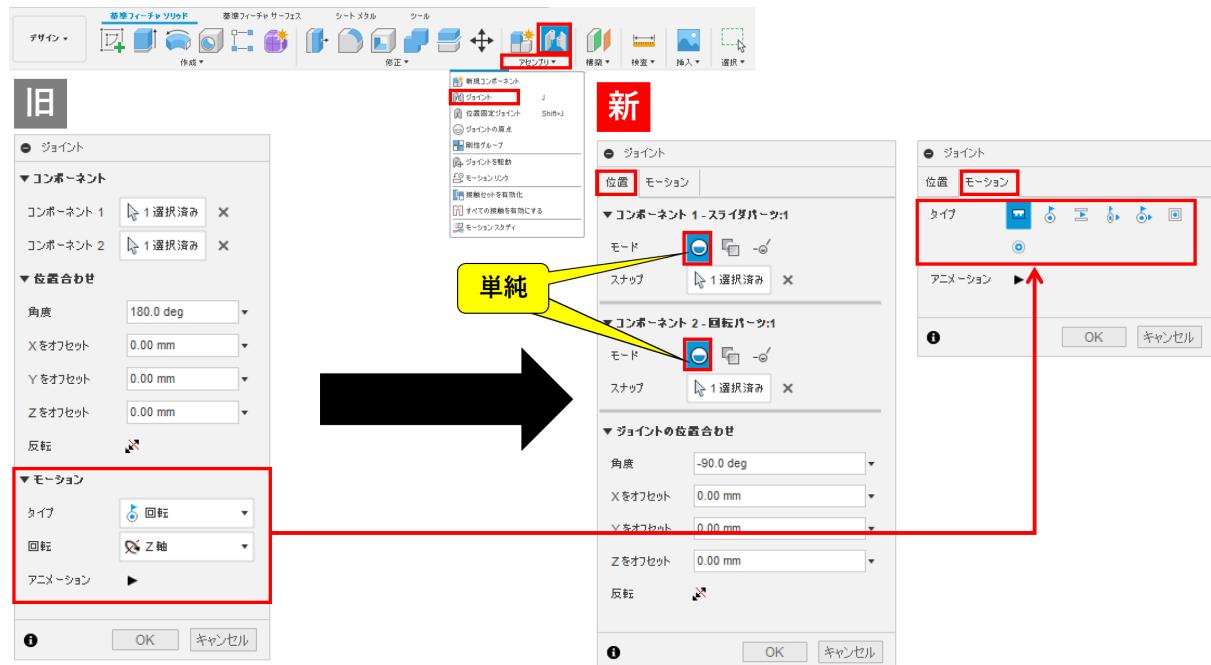
<https://www.techshop.jp/news/2323>

◎Chapter6 アセンブリの操作

2020年3月10日のアップデートにより、Chapter6のアセンブリのジョイントの操作に変更があります。

回転やスライドなどのモーションタイプの変更は、タブでメニューを切り替えて行うようになりました。

またモードが「単純」「2つの面の間」「2エッジ交差」の3種類になりましたが、「単純」を書籍では使用してください。



◎Chapter1 基本操作を覚えよう

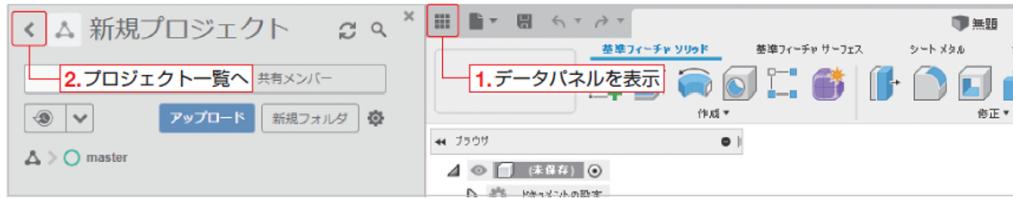
P.45 プロジェクト一覧を表示する方法の変更について

プロジェクトの一覧を表示させたい場合には、これまで画面左上の「<」の記号をクリックしていましたが、 のマークをクリックする方法に変更になりました。

旧

1 新規でプロジェクトを作成する方法

新しくプロジェクトを作成するには、1-2. データパネルのプロジェクト一覧画面の上部にある3. 「新規プロジェクト」ボタンをクリックします。新しくプロジェクトができ、名前を入力できるようになります。4. ここでは、「モデリング練習」という名称で説明します。



新



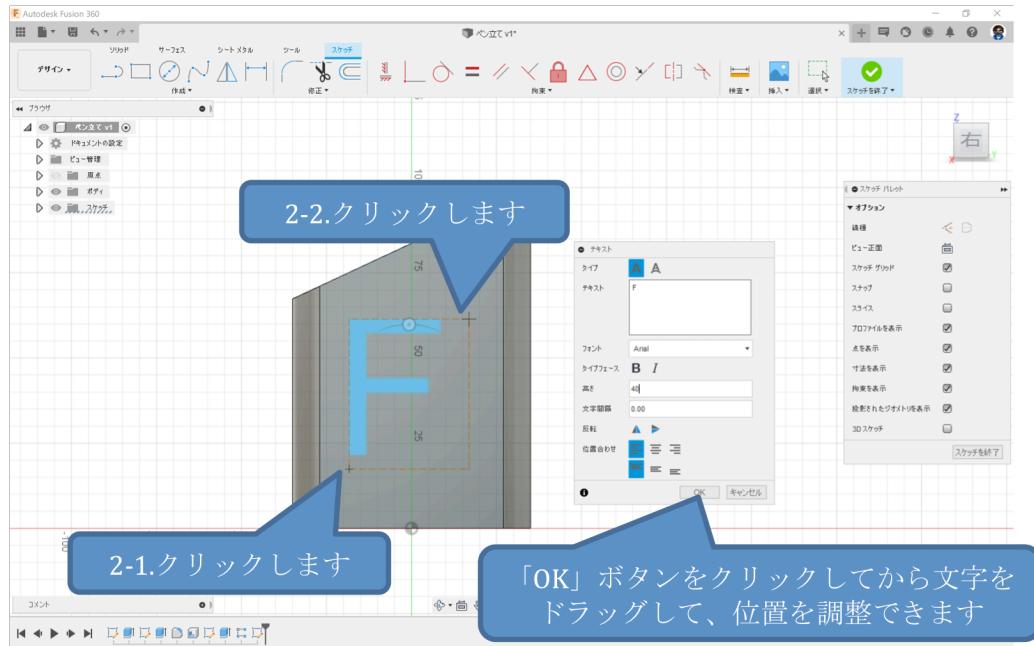
P.46 POINT 「プロジェクトのアイコン画像を変更したい場合」

プロジェクトのアイコンを変更したい場合に、Web サイトにアクセスする方法として、 のマークをクリックする方法に変更されました。



◎Chapter2 ペン立てをつくろう

P.72 上段の図の手順2と5について、「テキスト」の使い方が変更になっています。



◎Chapter4 マグカップをつくろう

P.119 「カップに模様をつけよう」の手順1の2行目

誤：青い線と赤い線の間の面

正：青い線と緑の線の間の面

◎Chapter11 3D プリントまでの流れ

P.385 「Fusion 360 で作成したモデルを 3D プリントするには？」の手順 2

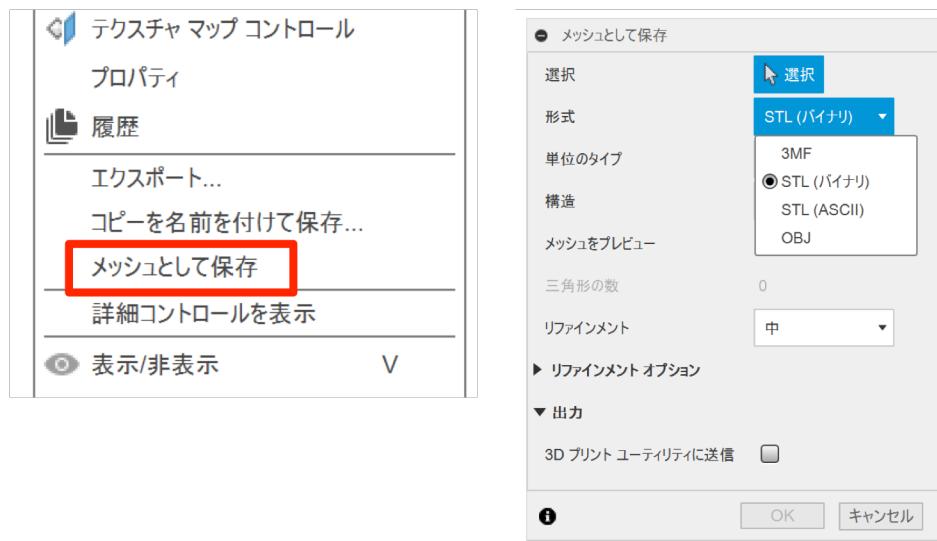
「3D プリント」で「形式」と「単位のタイプ」を選択できるようになりました。



P.386 「複数のボディ、コンポーネントを一度に STL 変換する場合」の手順 2、3

コマンド名が「STL 形式で保存」から「メッシュとして保存」に変更されています。

形式に「OBJ」「3MF」が追加されています。



◎Chapter2 ペン立てをつくろう

2022年3月10日のアップデートにより、P.63の「押し出し」のタイプには「薄い押し出し」機能も追加されていますが、本書では「押し出し」を使用していきます。



◎Chapter3 コマをつくろう

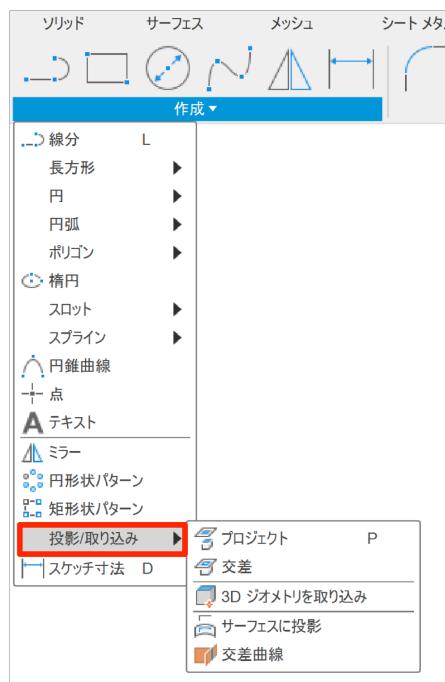
◎Chapter5 チョコレートの型をつくろう

P.93 「コマの持ち手をカッコよくしよう」手順2

P.143 「サーフェスモードでクマの顔の面を作成しよう」手順4

「プロジェクト/含める」から「投影/取り込み」に名前が変更されています。

機能内容に変更はありません。



◎Chapter 5 口ボットの組立と図面をつくろう

P.169 「環境の準備」手順 7

「元に戻す」から「位置を戻す」に名前が変更されています。

機能内容に変更はありません。



◎Chapter11 3D プリントを楽しもう

P.384 「Fusion 360 で作成したモデルを 3D プリントするには？」手順 1

「ツール」から「ユーティリティ」に名前が変更されています。

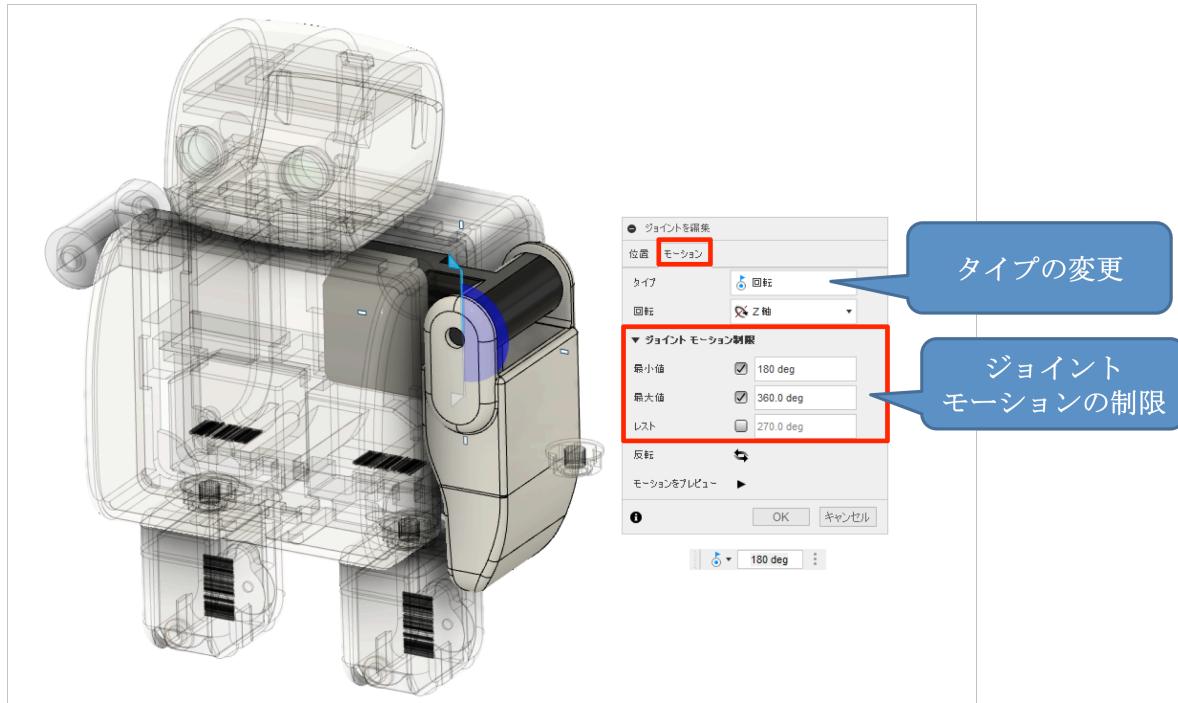
機能内容に変更はありません。



◎Chapter 6 口ボットの組立と図面をつくろう

P.168 「左手の挿入」 手順 3、4

2022年11月29日のアップデートで、ジョイントのモーションの設定画面が変更になりました。「ジョイントモーション制限」機能の項目が追加されています。



◎Chapter 2 ペン立てをつくろう

◎Chapter 3 コマをつくろう

P.70、P.95 「矩形状パターン」 ⇒ 「長方形パターン」

※2023年7月1日現在、コマンド名が「矩形状パターン」から「長方形パターン」に名前が変更されています。

●項目名の変更

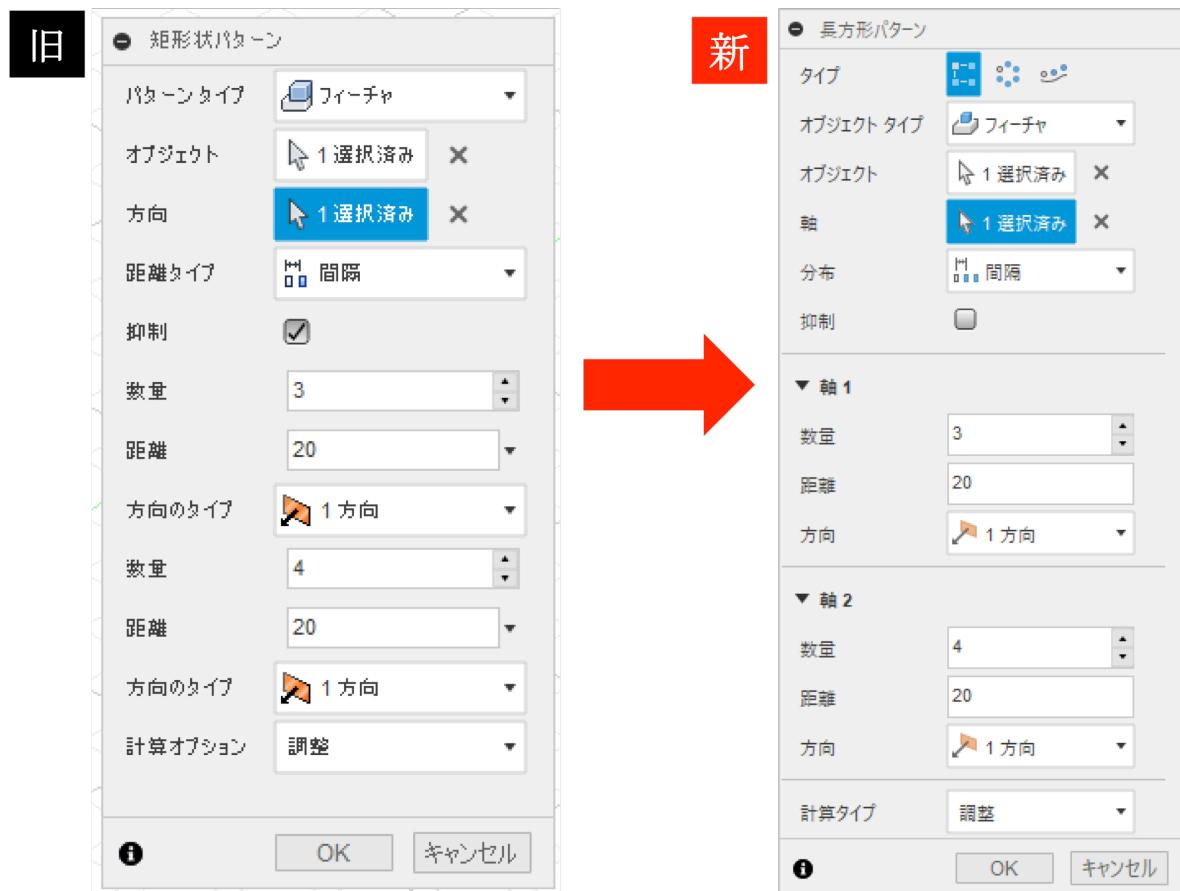
「パターンタイプ」 ⇒ 「オブジェクトタイプ」

「方向」 ⇒ 「軸」

「距離タイプ」 ⇒ 「分布」

「方向のタイプ」 ⇒ 「方向」

「計算オプション」 ⇒ 「計算タイプ」



◎Chapter 2 ペン立てをつくろう

◎Chapter 5 チョコレートの型をつくろう

P.73、P.145、P.150、P.151、P.338 「ミラー」

※2023年7月1日現在、項目名が以下のように変更されています。

●項目名の変更

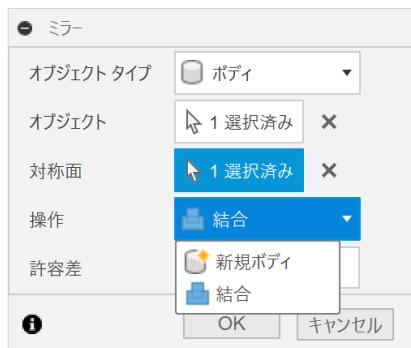
「パターンタイプ」 ⇒ 「オブジェクトタイプ」

「計算オプション」 ⇒ 「計算タイプ」



「オブジェクトタイプ」が「ボディ」の場合には、「操作」で「結合」と「新規ボディ」を選択できるようになりました。

P.145では、「新規ボディ」を選択した場合の操作手順となっています。



◎Chapter 3 コマをつくろう

P.99 「円形状パターン」

※2023年7月1日現在、項目名が以下のように変更されています。

●項目名の変更

「パターンタイプ」 ⇒ 「オブジェクトタイプ」

「タイプ」 ⇒ 「分布」

「計算オプション」 ⇒ 「計算タイプ」



◎Chapter 3 コマをつくろう

P.89 ※2023年7月1日現在

回転軸の線をスケッチパレットから「中心線」に変換することで、右クリックを行わずに直径寸法を入力することができます。また、回転コマンドを実行した際に、自動で回転軸として認識されます。

