

株式会社システムクリエイト

Mastercam 定期講習会

通 知 表

受講者名：

様

Mastercam定期講習会 通知表

実施日：

担当講師：

■ 1日目

	内容	評価	判定	
基本操作	1	メニューバー、マネージャ、ステータスバーについて理解している。	◎	A
	2	基本的なビュー操作を行うことができる。	◎	
	3	ワイヤーフレームの作図機能（直線、円弧）を理解し適切に使用できる。	○	
	4	ワイヤーフレームの修正機能（トリム、フィレット、面取り）を理解し適切に使用できる。	◎	
	5	変形移動の機能（移動、回転、ミラー、オフセット）を理解し適切に使用できる。	○	
	6	2Dワイヤーフレーム（平面図）の作図ができる。	○	
ワイヤーフレーム	7	2D/3Dモードの作図の違いについて理解し適切に使用できる。	◎	A
	8	3Dワイヤーフレーム（立体図）の作図ができる。	◎	
	9	図面の表記通りに作図ができる。	○	
	10	作業平面（トップ、フロント、右サイドなど）の違いを理解している。	○	

■ 2日目

サーフェスモデリング	1	サーフェス、ソリッドモデリングの違いについて理解している。	◎	A
	2	サーフェスの作成機能（ロフト、スイープ、回転など）を理解し適切に使用できる。	◎	
	3	サーフェスの修正機能（トリム、フィレット）を理解し適切に使用できる。	○	
ソリッドモデリング	4	ソリッドの作成機能（突き出し、回転、ブーリアンなど）を理解し適切に使用できる。	○	B
	5	ソリッドの修正機能（フィレット、面取り、シェル）を理解し適切に使用できる。	△	
	6	ソリッドマネージャから操作履歴を確認することができる。	○	
	7	ソリッドマネージャの操作履歴からモデル編集を行うことができる。	○	
	8	ソリッド編集の機能を用いてモデルの直接編集、修正を行うことができる。	△	
平面図の立体化	9	平面図から3Dサーフェスモデルを作成できる。	◎	A
	10	平面図から3Dソリッドモデルを作成できる。	◎	

■ 3日目

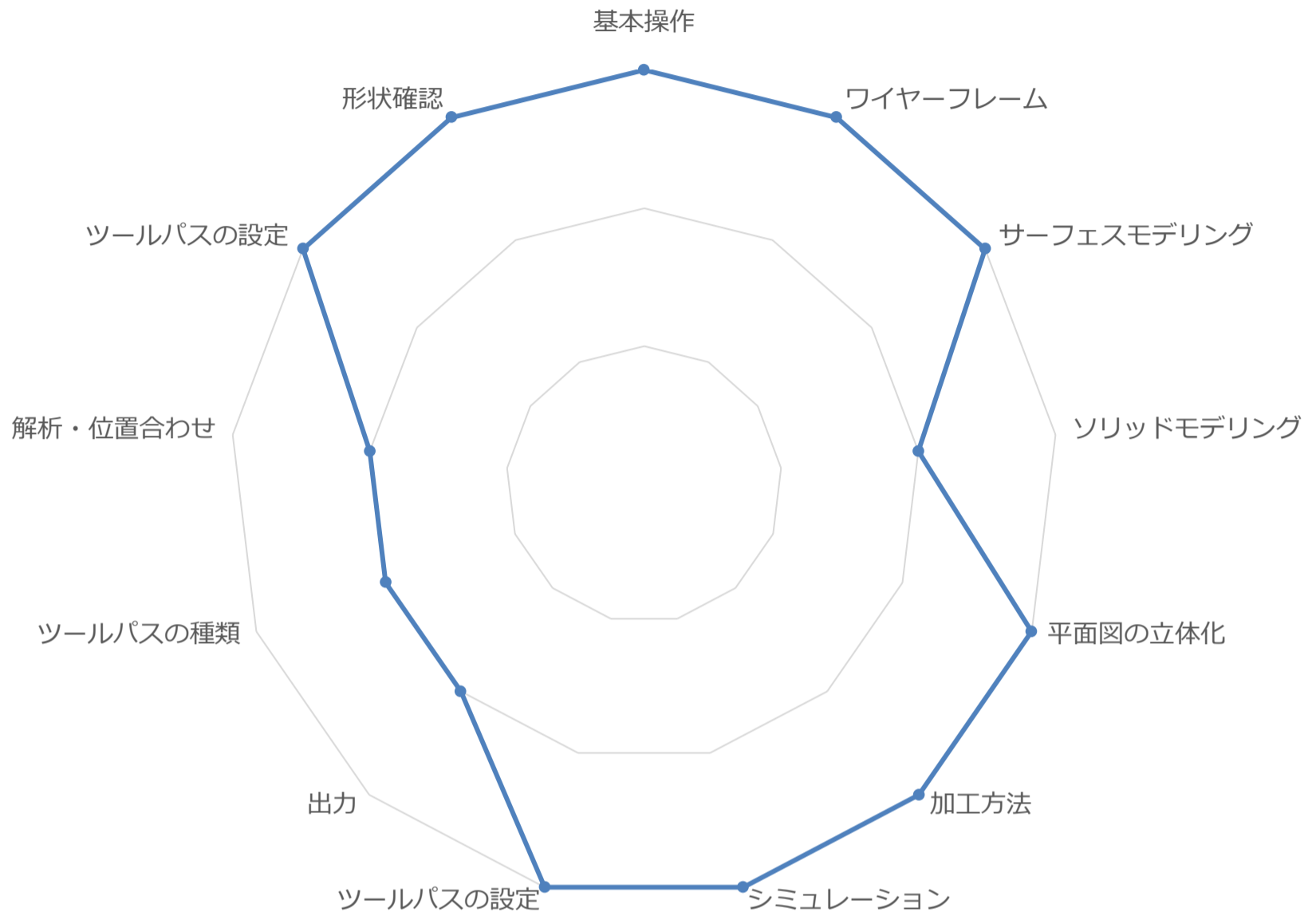
加工方法	1	輪郭加工について理解し適切に使用できる。	◎	A
	2	ポケット加工について理解し適切に使用できる。	○	
	3	ドリル加工について理解し適切に使用できる。	○	
シミュレーション	4	シミュレーションを用いて加工の動きを確認できる。	◎	A
	5	ツールバスマネージャからプログラムのパラメータを編集することができる。	◎	
ツールパスの設定	6	ツールパスパラメータから新規工具を作成できる。	◎	A
	7	接続パラメータの絶対値、相対値の違いを理解している。	○	
	8	シミュレーションを用いて加工時間を確認することができる。	○	
	9	作成したツールパスをNCコードとして出力できる。	○	
出力	10	ツールパスの表示ON/OFFの切替ができる。	○	B

■ 4日目

ツールパスの種類	1	荒取り、仕上げのツールパスの違いについて理解している。	◎	B
	2	2Dツールパスと3Dツールパスの違いを理解している。	◎	
	3	荒取りツールパス（ポケット、平行、追い込み）を理解し適切に使用できる。	○	
	4	仕上げツールパス 平行、平行スティーブを理解し適切に使用できる。	△	
	5	仕上げツールパス 等高線、シャローを理解し適切に使用できる。	△	
解析・位置合わせ	6	解析の機能を用いてモデルの寸法を計測できる。	◎	B
	7	変形移動の原点へ移動コマンドを使用しモデルを正確な原点位置に合わせることができる。	△	
ツールパスの設定	8	モデルに適したツールパス、工具を選択できる。	◎	A
	9	指示通りの設定でツールパスを作成できる。	○	
形状確認	10	シミュレーション（Verify）を用いて加工後の形状と3Dモデルとの比較ができる。	◎	A

☆評価の基準について…◎指定された時間内に完了できている/○講師の補助が5回までに完了した/△5回以上の補助が必要だった

評価グラフ



担当講師より

2D/3Dともに作図から加工までの一連の操作を学んでいただくことができました。全体としては、各機能の操作方法について概ねご理解いただいています。作図では、サーフェスモデリングについてはよく理解されていましたが、ソリッドモデリングでは機能の選択に悩んでおられる姿が見受けられました。また、ツールパスの作成についても、一部の機能では苦手な箇所があるようです。しかしこれらの内容は、復習と実践を繰り返して習得できるものですので、日々の業務で実際に使用しながら操作に慣れていただければと思います。

