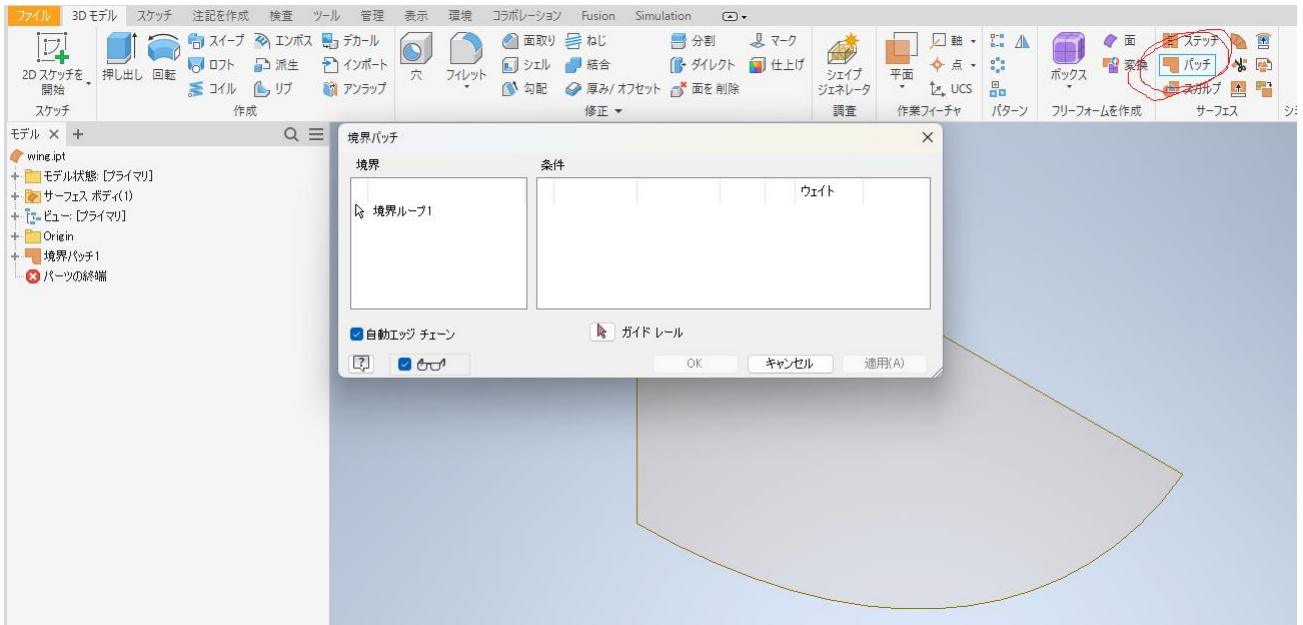


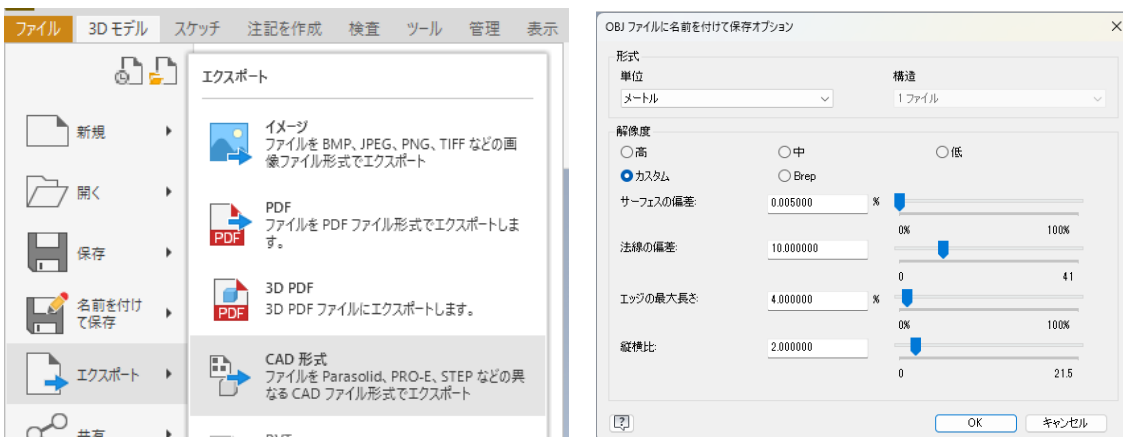
# Inventor による 2D モデルの作り方

布のような肉厚0のモデルを作りたい場合がある。Genesis の Cloth とか。

スケッチを終了した後、サーフェスタグのパッチで適用する。



obj 形式などで保存するときには、ファイルのエクスポートの CAD 形式で obj などを選択する。



オプションのエッジの最大長さや縦横比他のパラメータでいろいろ変更できる。genesis はメッシュのサイズで衝突判定をしているルーチンもあり、分割方法を変更したくなっていく場面がたくさんある。

