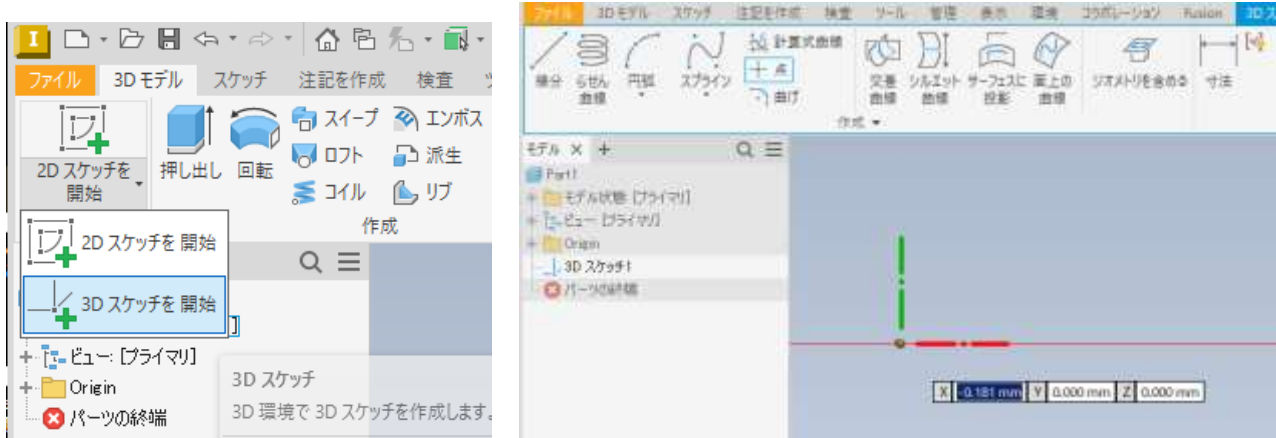


曲面のモデル化

- (1) 4 点を設定して、その 4 点を通る曲面をモデル化する。
・ 3D モデルタブから「3D スケッチを開始」し、作成の「点」を選択し、作図する。Tab を打つと X,Y,Z の選択が切り替えられる。直接数値を入力してエンターで確定。



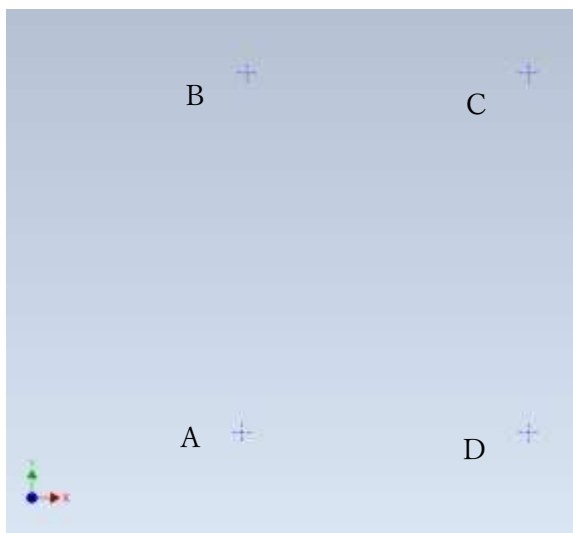
4 点作図する。ここでは、蝶の前翅の曲げ（フリング）をイメージしている。

A(0,0,0)

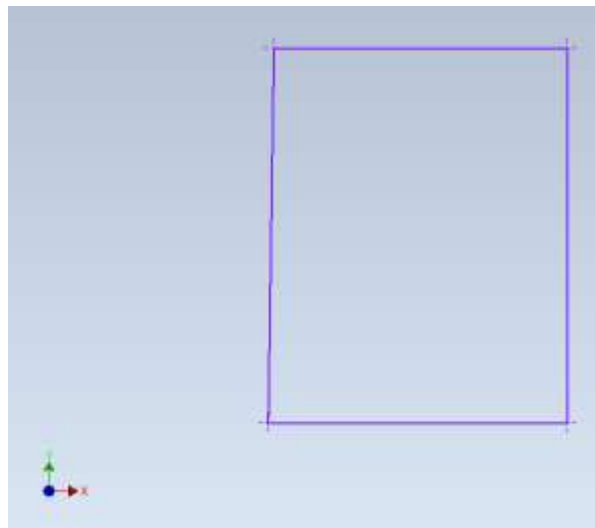
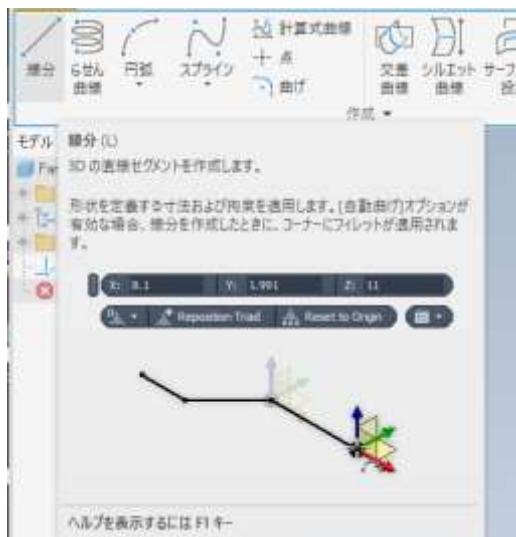
B(0,0.05,0.02)

C(0.04,0.05,0)

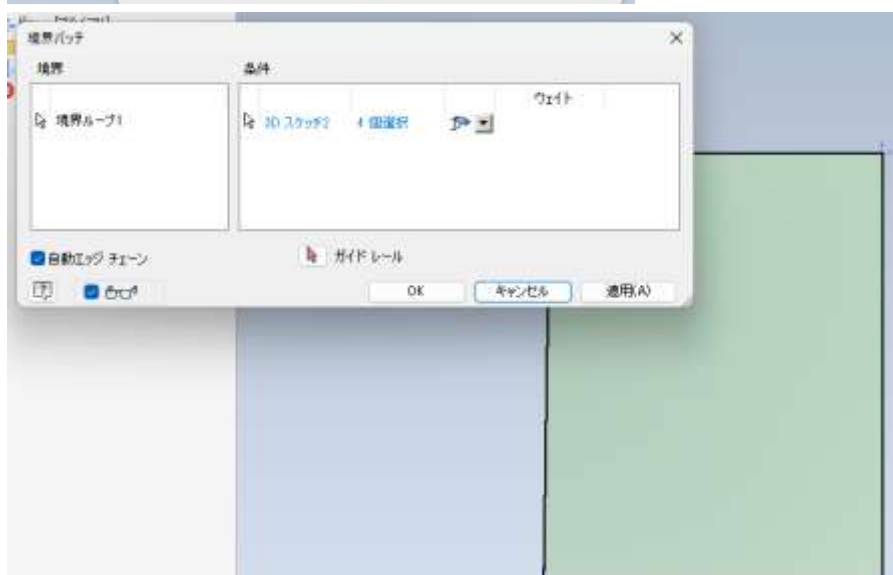
D(0.04,0,0)



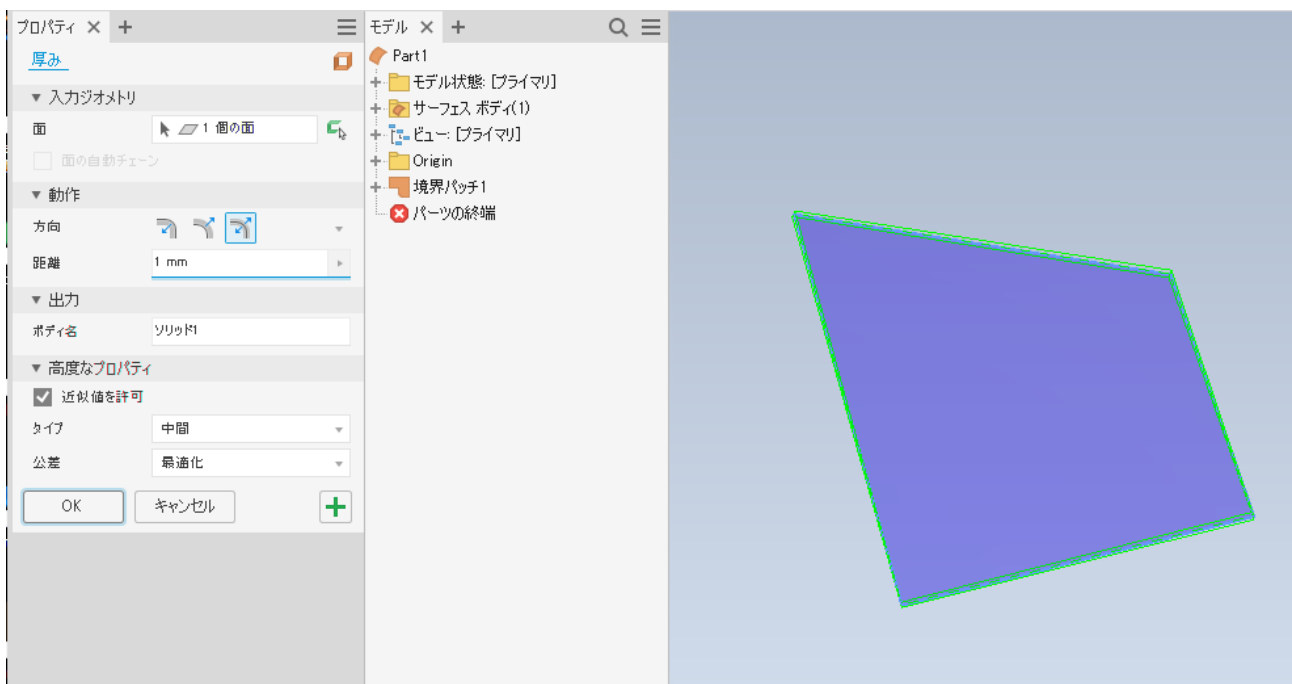
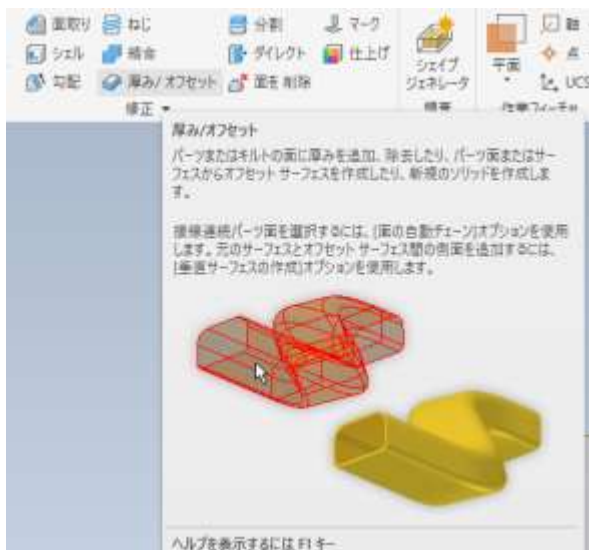
次に線分で 4 点をつないで、スケッチを終了する。



次に、「パッチ」を選択し、境界線を選択して OK する。



3D モデルの修正の「厚み／オフセット」を選択し、厚みなどを入力して OK すると 3D モデルが作られる。



前後翅をアセンブリするとこんな感じ。アセンブリはいろいろトラップがあるので注意。

