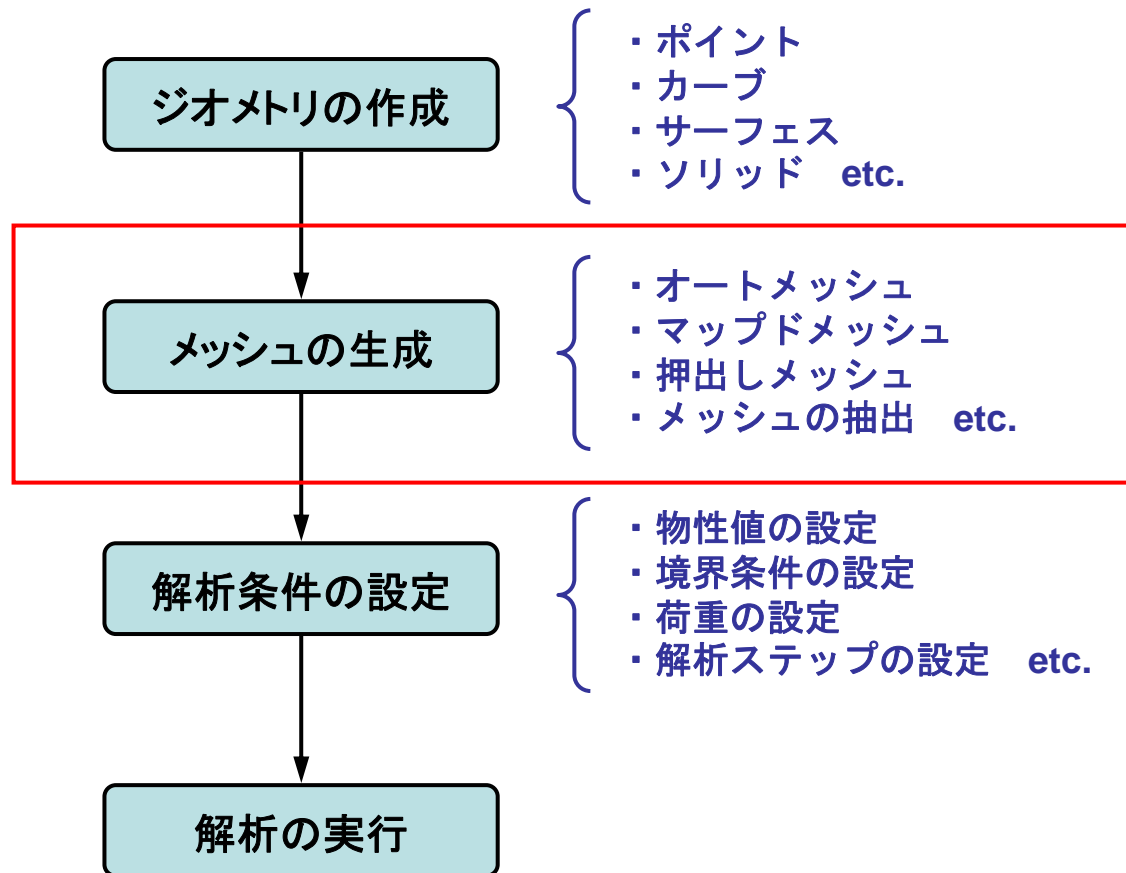


GTS基礎トレーニング2

- ・メッシュ作成

GTSでのモデリングフロー



オートメッシュとマップドメッシュ(1)

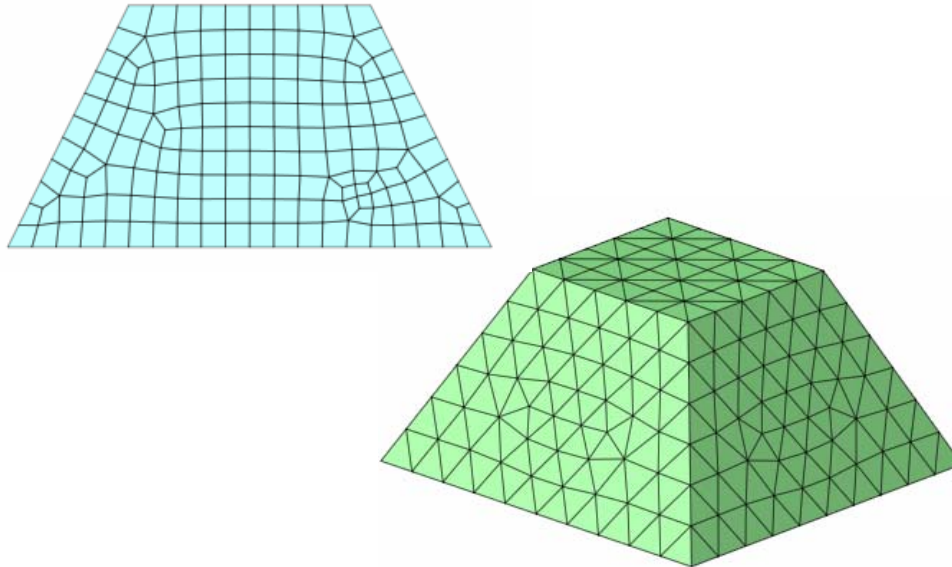


オートメッシュ マップドメッシュ

	エッジのオートメッシュ	エッジ(ワイヤー)を指定して1D要素を作成
	フェイスのオートメッシュ	フェイス(シェル)を指定して2D要素を作成
	ソリッドのオートメッシュ	ソリッドを指定して3D要素を作成
	平面領域のオートメッシュ	複数のエッジ(3個以上)を指定して2D要素を作成
	4個のエッジからオートメッシュ	4個のエッジを指定して2D要素を作成
	2Dから3Dオートメッシュ	2D要素(3三角形のみ)によって閉じられた空間に3D要素を作成
	フェイスのマップドメッシュ	フェイス(シェル)を指定して2D要素を作成
	ソリッドのマップドメッシュ	ソリッドを指定して3D要素を作成
	エッジから2Dマップドメッシュ	複数エッジを指定して2D要素を作成
	エッジから3Dマップドメッシュ	複数エッジを指定して3D要素を作成
	3エッジマップドメッシュ	3個のエッジを指定して2D要素を作成
	節点から2Dマップドメッシュ	4個の節点を指定して2D要素を作成

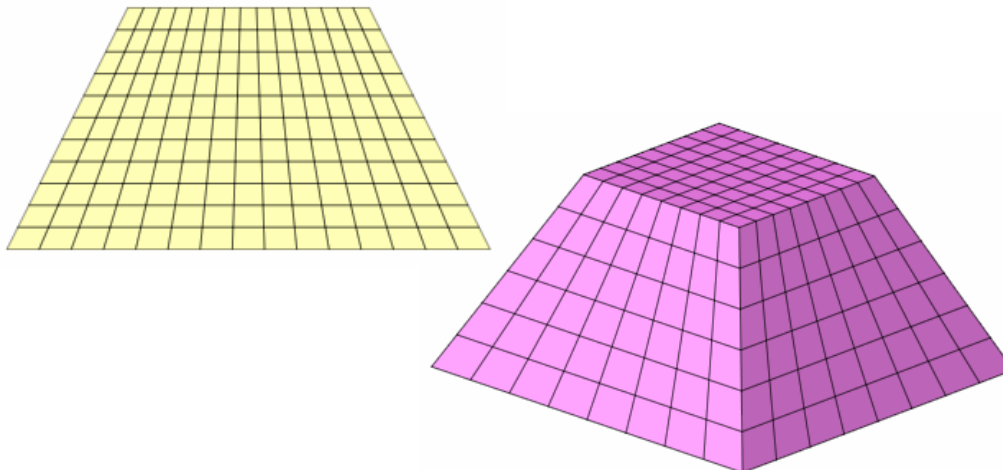
オートメッシュとマップドメッシュ(2)

オートメッシュ



- ・入力した分割間隔(分割数)で自動的にメッシュを作成
- ・2次元要素はアルゴリズムを変更することにより3角形や4角形で要素を作成することができる
- ・3次元要素はすべて4面体要素で作成される
- ・様々な不整形な形状に対応することができる

マップドメッシュ



- ・入力した分割間隔(分割数)で対辺の分割数が同じになるように要素を作成
- ・2次元要素はすべて4角形要素で作成, 3次元要素はすべて6面体要素で作成される
- ・対辺間を直線でつないで要素を生成するため不整形な形状では適用できないことがある