

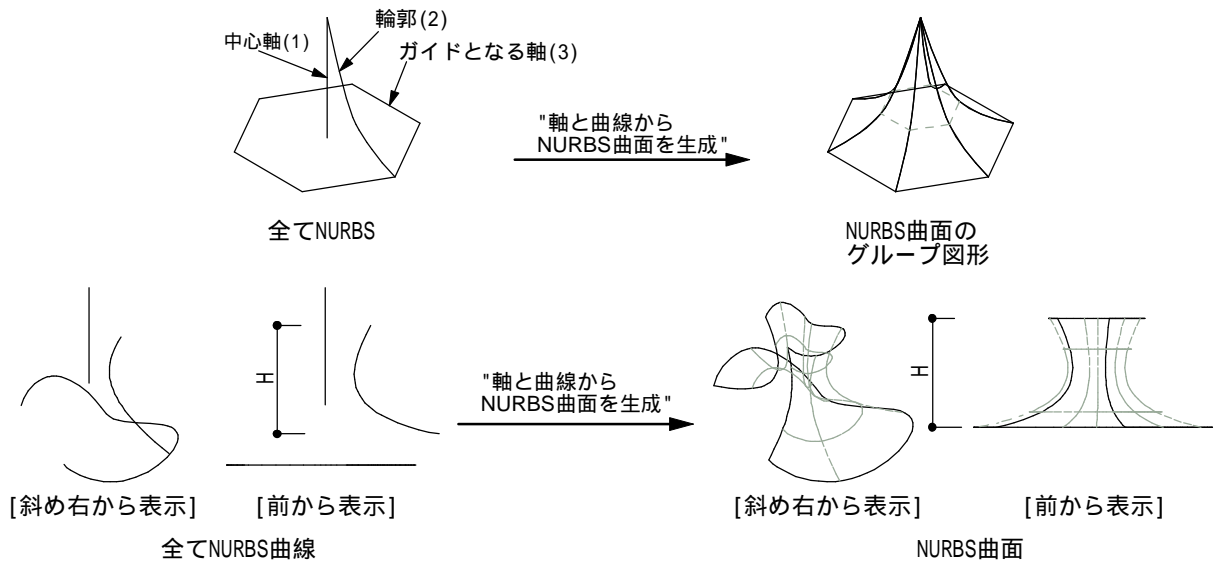


## ツール・コマンド\_06 モデル / 3D Power Pack\_03

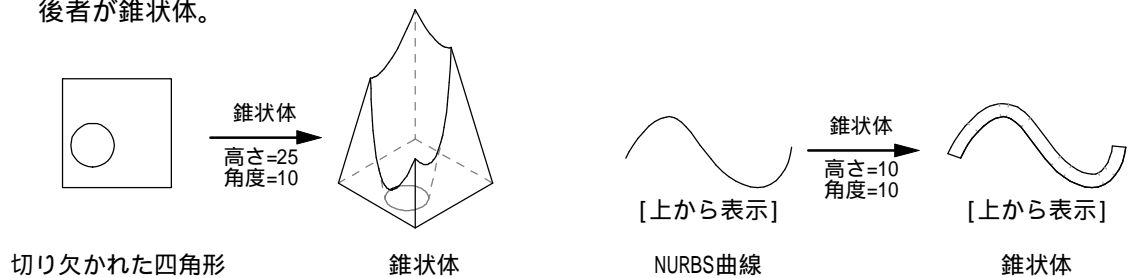
"軸と曲線からNURBS曲面を生成" ; "多段柱状体"の代替手段。生成される立体はNURBS曲面のグループ図形。

3D Power Packの中では、本コマンドと"補間点によるNURBS曲面を作成"のみ、オブジェクトが選択されていないでも実行可能となっている。

- (作成条件) 1. 中心軸は、直線のNURBSであること。輪郭と同一平面にあること。垂直でなくても生成可能であるが生成された立体の上下面が水平でなくなるので好ましくない。平面上の位置はガイドとなる軸外でも可能であるが、その位置によって生成される立体は異なる。
2. 輪郭は、中心軸と同一平面にあること。生成される立体の高さは輪郭のZ方向長さに同じ。
3. ガイドとなる軸を含む平面と、中心軸と輪郭を含む平面の交差角度は直角でなければならない。



"関連コマンド" "モデル / 多段柱状体、錐状体" ; 前者が上下の2D図形と生成立体の高さしか選択出来ない(中間の断面は等間隔に配置される)のに対し、後者は2D図形の外、3D多角形、NURBS曲線(NURBS曲面は不可)、円、円弧から高さを選択出来る。生成される立体は前者が多段柱体、後者が錐状体。



"関連ツール" "ツールセット / 3D多段曲面"

"補間点によるNURBS曲面を作成" 通常のNURBS曲面の制御点は曲面上に存在しないが、補間点は曲面上に存在する。従って、ツール又はデータパレットで簡単にこれらの補間点を編集できる。補間曲面を生成、またはトリミングされていないNURBS曲面を変換する。

