

曲面モデリング3

タイトル

コース概要

このコースでは、表紙のジョイスティックのモデルを作成しながら、曲線と曲面について学習します。また、要素を変更するための大変強力なツールであるGSMやキャッピングコマンドも学習します。コースの最後では、いくつかのソリッドモデリングコマンドも使用します。

使用するファイル

Surface_Modeling3.e3

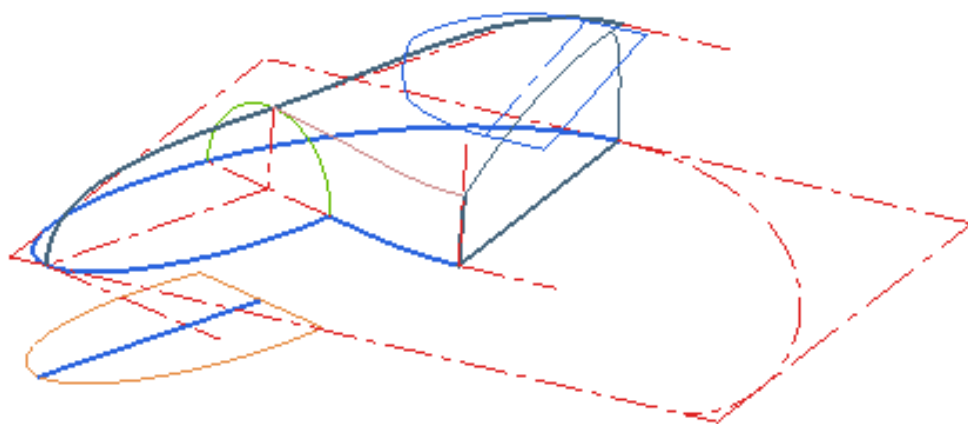
目次

Step 1: 本体の作成	3
Step 2: 仕上げ	17

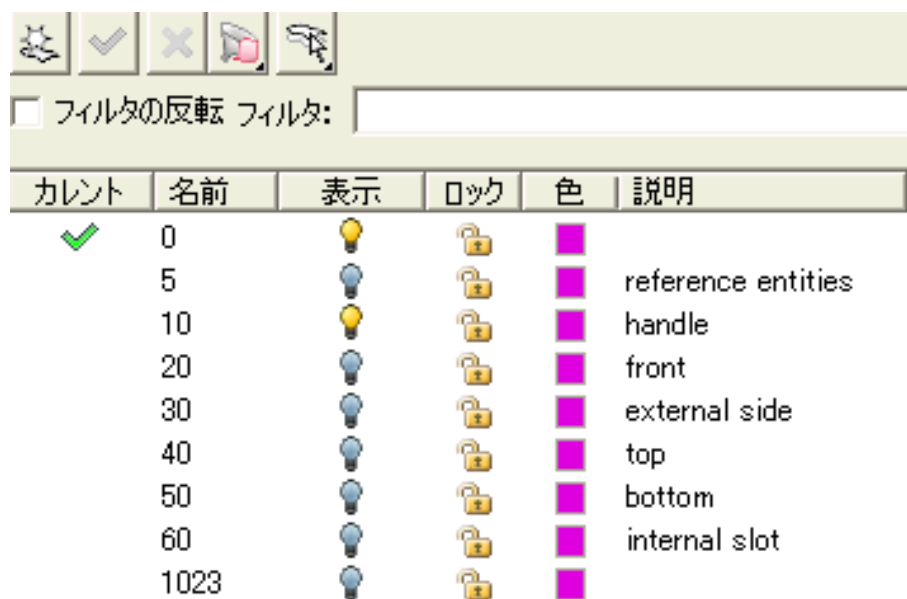
Step 1: 本体の作成

ダウンロードしたファイルから Surface_Modeling3.e3 を開きます。

このコースで使用するすべての要素を含んだファイルが開かれます。曲線はあらかじめレイヤー分けされています。



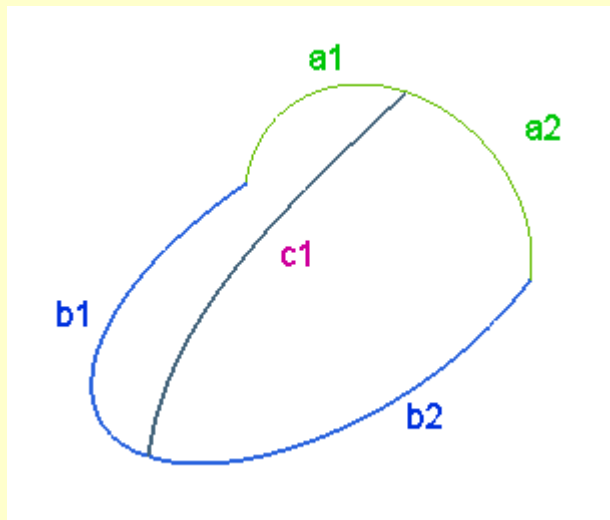
- レイヤータブを選択します。
- 0のレイヤーをカレントレイヤーにし、0と10のレイヤーを表示します。他のレイヤーは非表示にします。



表示されたのは、最初に作成する形状です。

ここはどのような形状でしょうか？


本ステップでこれから作成する方法とは別に、次のような作成方法もあります。



c1 - b2 と a2、b1 - c1 と a1 でプロポーショナル面を作成する。


曲線 a1 と a2 を一本化して、b1 - c1 - b2 と a1a2 で2レール面を作成する。

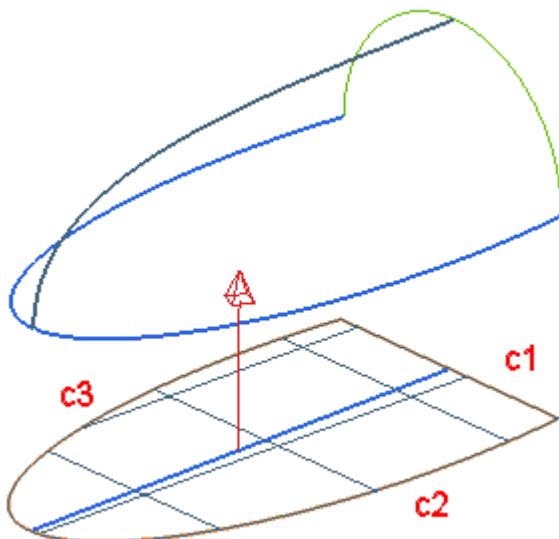
グローバルモデリングコマンドを使いましょう！








ここでは、 **アドバンスGSM** (グローバル・シェイプ・モデリング) コマンドを使用します。このコマンドは、既存の要素にいくつかの拘束条件を与えて形状を変更します。

グローバルモデリングコマンドを使用する際には、変形の前になる要素が必要です。それらは、点でも曲線でも曲面でも、ソリッドでも構いません。(簡単ないくつかの面だけでも、形状全体でも構いません。)

今回は平面を変更して欲しい形状を得ることにします。

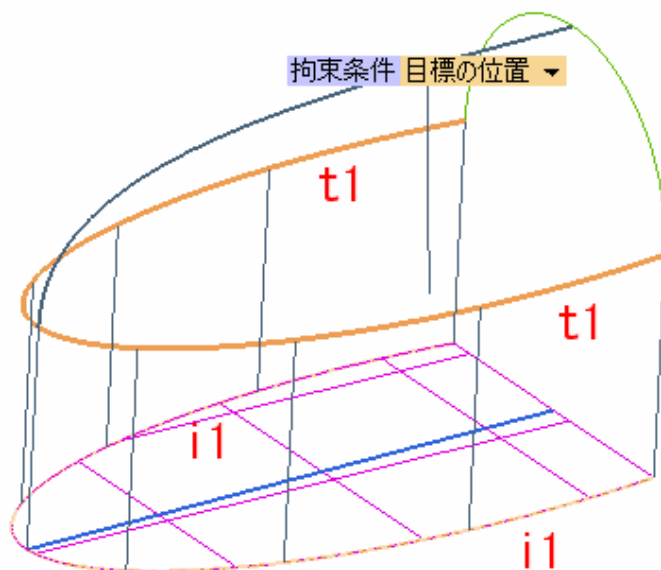
-  **平面** コマンドを選択します。
- 下図の曲線 (c1 - c2 - c3) を選択します。




-  アドバンスGSM コマンドを選択します。
- 選択リストの  一致、 一致 曲線、 グループ1 の下の  最初の曲線 を選択します。
- 接線連続な2曲線 i1 を最初の曲線として選択します。
-  グループ1 の下で、 目標の曲線 を選択します。
- 同様に2曲線 t1 を選択します。

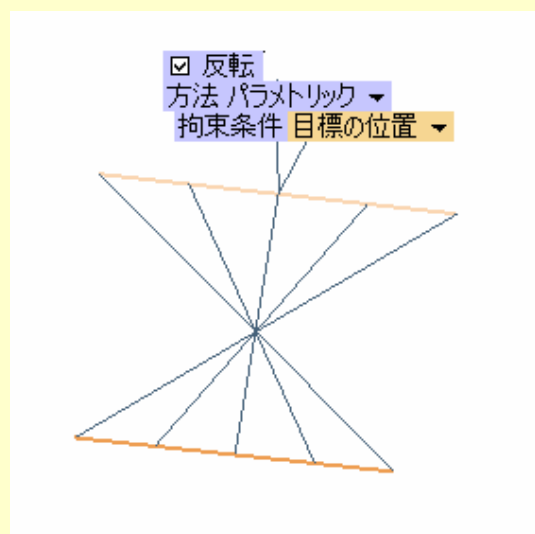
画面には一時的にプレビュー線が表示され、曲線の一致すべき位置を確認することができます。この線に沿って、選択した要素が変形されます。




- 拘束条件が 拘束条件 目標の位置 であることを確認します。

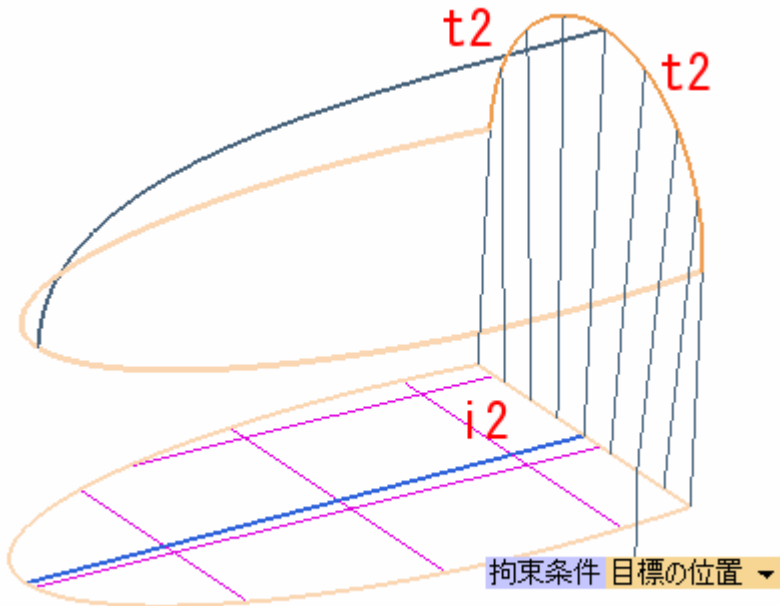


反転してしまった！

もし表示されたプレビュー線が反転してしまったら、 詳細 オプションを展開し、反転 ミニダイアログで方向を整えます。

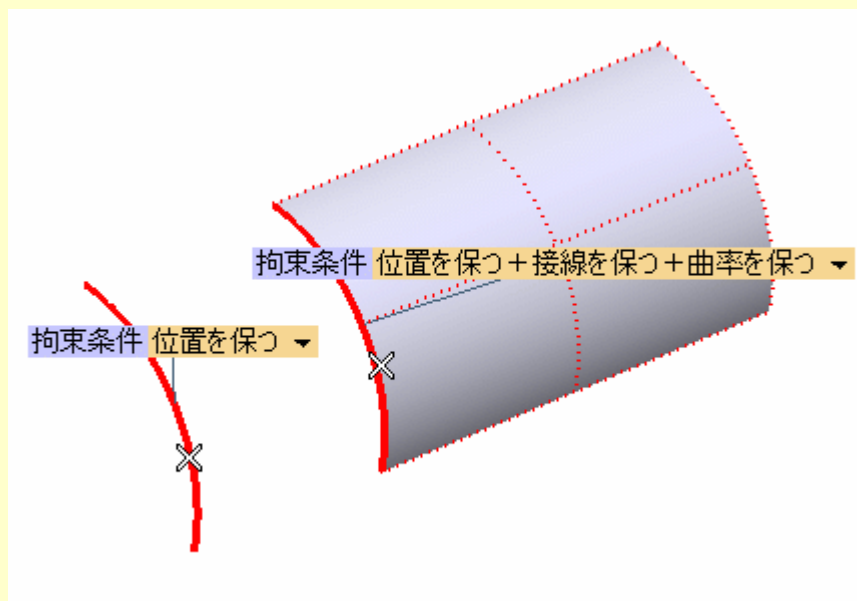


- 続けて、 グループ2 を設定します。
-  最初の曲線 として、曲線 i2 を選択します。
-  目標の曲線 として、曲線 t2 を選択します。
- 拘束条件が 拘束条件 目標の位置 であることを確認します。



曲線か曲面の境界線か

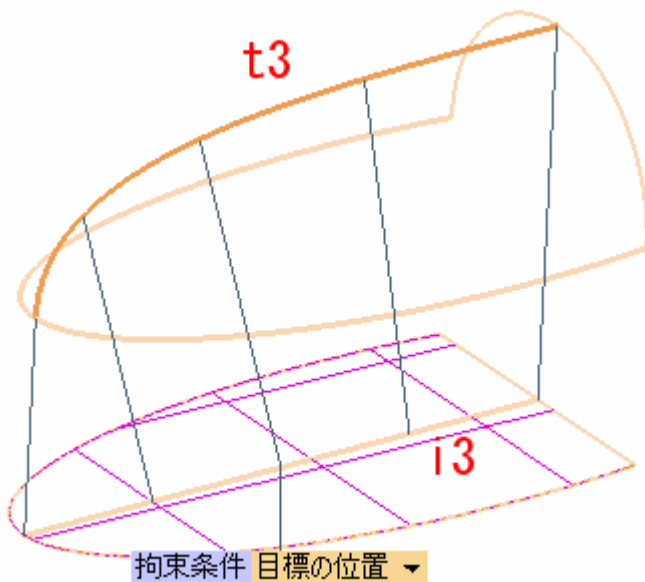
曲線を選択する場合と、曲面の境界線を選択する場合とでは少し違います。



維持する条件で選択した場合、前者は通常 **位置を保つ** 条件までですが、後者では、**位置 - 接線 - 曲率** まで保つ条件を選択することができます。

次に、形状の真ん中を通過する曲線を指定します。

- グループ3 を設定します。
- 最初の曲線 として、曲線 i3 を選択します。
- 目標の曲線 として、曲線 t3 を選択します。
- 拘束条件が **拘束条件 目標の位置** であることを確認します。



変形対象の面を選択します。

- 選択リストの 修正する要素 で、 要素 曲面 を選択します。
- 平面 を選択します。
- プレビュー ボタンを押して、形状を確認します。

少しパラメーターを調整した方が良いでしょう。

- 選択リストで、 詳細 オプションを展開します。
- 精度 と 形状コントロール を選択し、以下のように設定します。

精度
?
×

ループ数

点の数

トランス

位置

接線

曲率

☒ 全体

形状コントロ... ? x

スチフネス

×スチフネス: 4

Yスチフネス: 4

Zスチフネス: 4

ラウンドネス

丸み: 0.1 mm

☒ 全体

☐ 最適化

ふくらみ: 中

デフォルト

グローバルモデリングと NURBS 変換: 近似オプションとは？

このオプションについては、GSM E-LEARNING コースの中でより深く見ていきます。

- 次に 近似 オプションを展開し、☒ 有効にする にチェックして、以下のように設定します。

近似 ? x

☒ 有効にする

曲面 | 曲線 |

連続性: 曲率

次数U: 7

次数V: 7

最大セグメント数U: 150

最大セグメント数V: 150

トレランス

設定: 高

位置: 0.001 mm

接線: 0.1 deg

曲率: 0.05

内部比率: 10

☒ 元の領域を保持

デフォルト

☐ 最大セグメント数

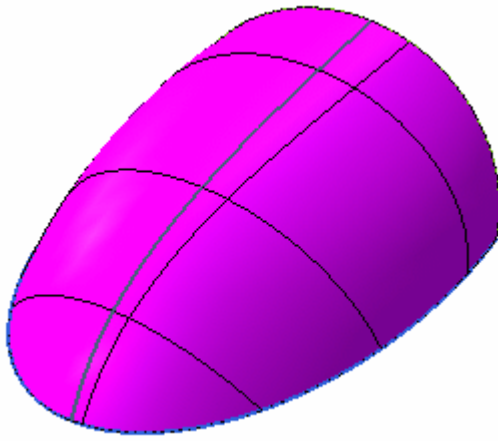
☐ 最大連続性

☐ 最初の次数を保つ

☐ 最初のセグメント数を使用する

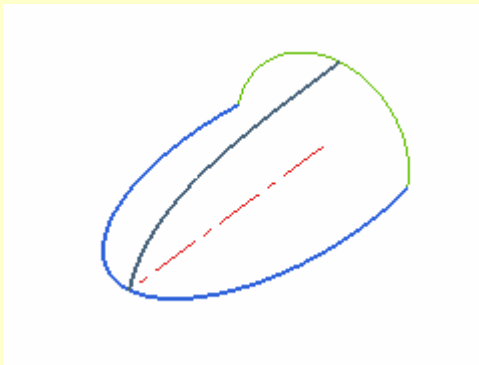
☐ 偏差を更新する

- プレビュー をクリックして、結果を確認します。
- OK してコマンドを終了します。

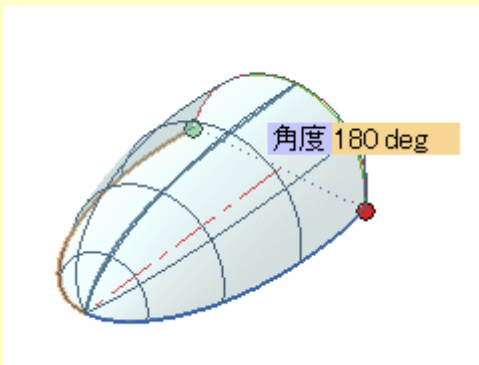


その他の作り方

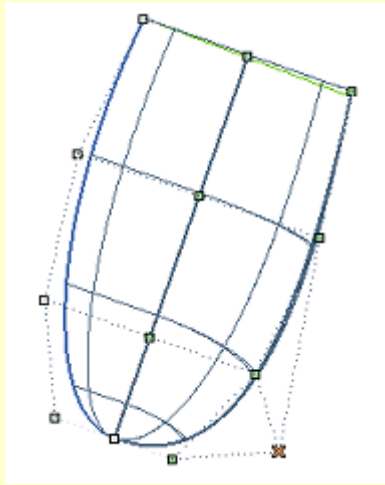
同様の形状を得る方法として、制御点を編集する方法があります。この場合先に参照曲面を作成します。



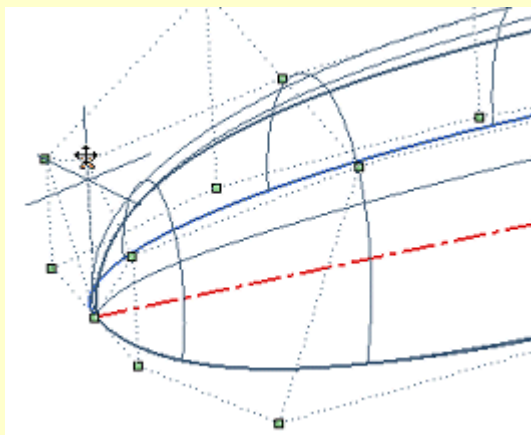
モデル中の曲線を利用して、回転面を作成します。



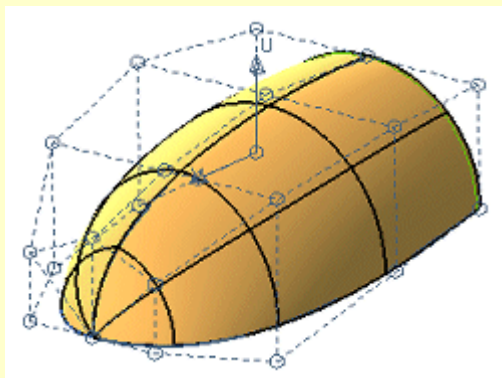
曲面の制御点のうちいくつかを編集します。下図のように現在のビューに対して水平／垂直方向を指定して編集することができます。






また、XYZ 方向のいずれかの方向にのみ移動させることもできます。

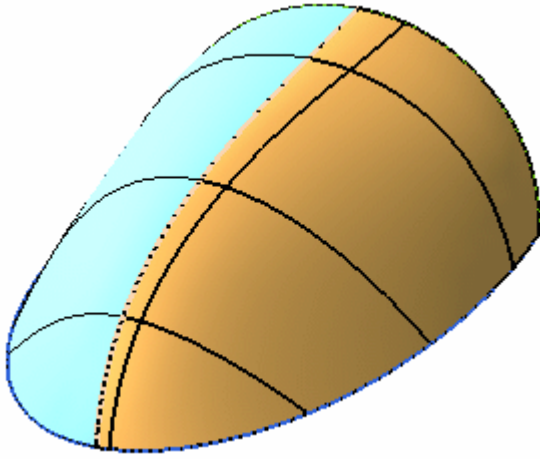


これで、求める形状が得られます。曲面はいくつかの制御点によって構成されており、さらに変更を加えることもできます。



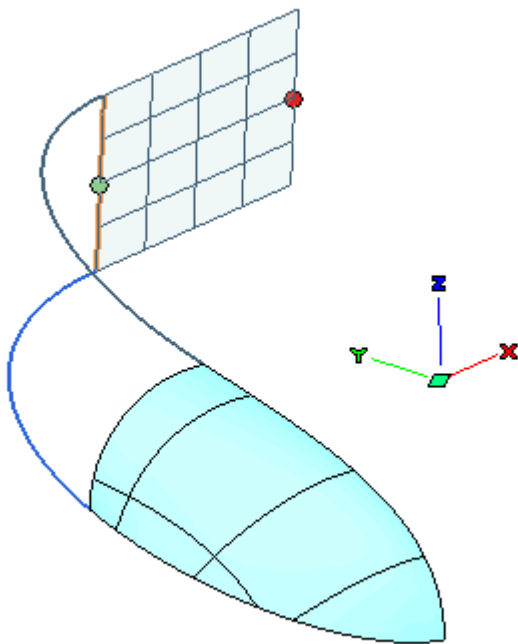
ここでは、 **曲面の制御点の修正** のうち一部のオプションのみを利用しました。

- **修正**  **曲面**  **境界要素** でトリム コマンドを選択します。
- 内側の曲線を **境界要素** として選択します。
- 曲面を選択し、曲線の両側を残します。

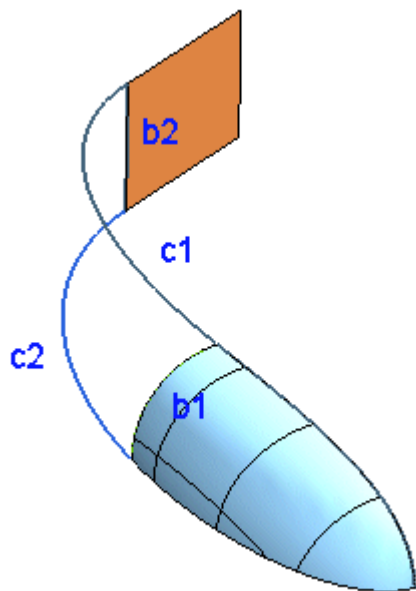


続けて他の形状を定義します。特に左右対称の形状を作成する場合、形状のつなぎ目で滑らかに形状が繋がるように、参照曲面を使用することがあります。ここでも参照曲面を作成します。

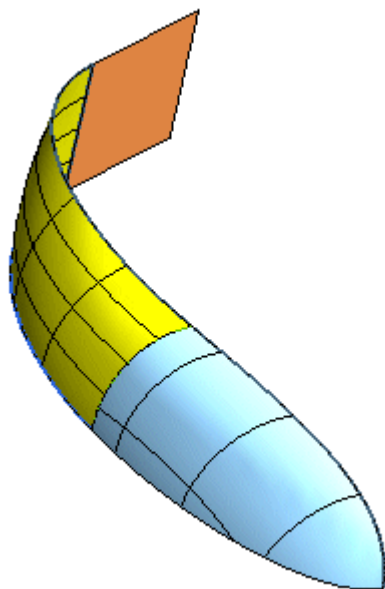
- 30 のレイヤー を表示します。
- 挿入 ➤ 曲面 ➤ 直線スイープ面 コマンドを選択します。
- 下図のように、YZ 平面に垂直になるよう、X 方向へ曲面を作成します。




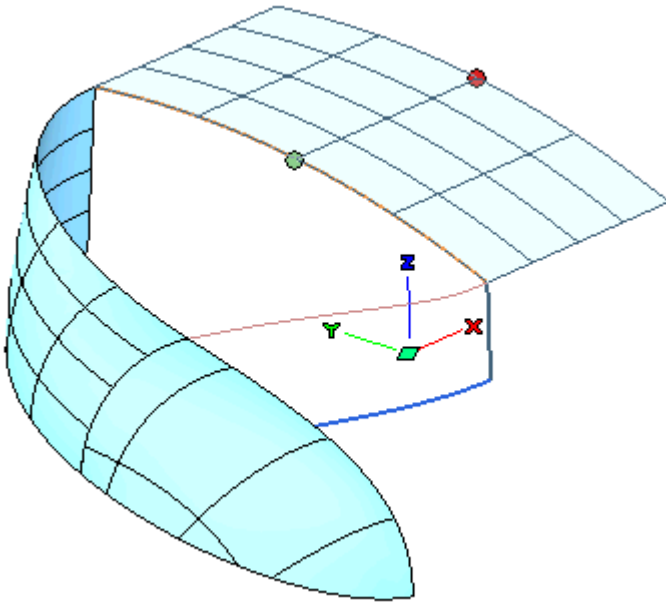
- ロフト面 コマンドを選択します。
- 境界線 セットA に曲線 c1 と c2 を選択します。
- 境界線 セットB に曲線 b1 と b2 を選択します。ここでは、面の境界線ではなく、曲線を選択します。
- OK をクリックしてコマンドを終了します。



次のような曲面が得られます。続いて、他の面も作成します。




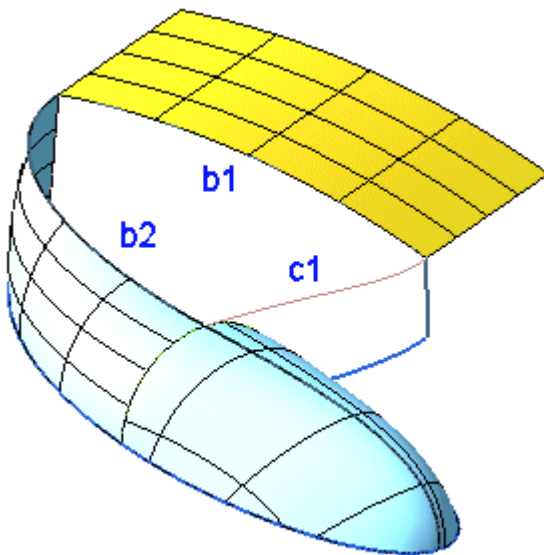
- 20 と 40 のレイヤーを表示します。
-  直線スイープ面 コマンドで YZ 平面上の曲線を YZ 平面に垂直にスイープさせます。




キャッピングコマンド

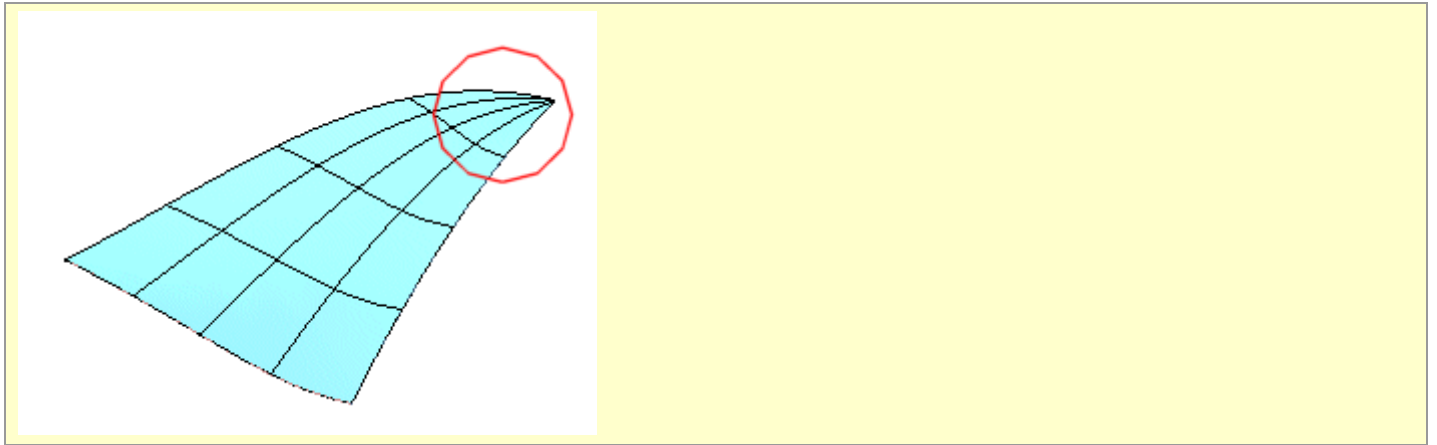
続いて、キャッピングコマンドを使用します。このコマンドの目的は、文字通りユーザーが指示した拘束条件に従って穴を塞ぐ面を作成することです。選択した拘束条件に対して、GSM のエンジンを使用して形状を作成します。関連付けモードで作成すると、あとから再定義を行うことも可能です。

-  **キャッピング** コマンドを選択します。
- 指示する要素は、それぞれ別個の **グループ** として指定します。
- 曲線 **c1** と面の境界線 **b2** には **拘束条件位置** を、面の境界線 **b1** には、**拘束条件位置+接線** を指定します。

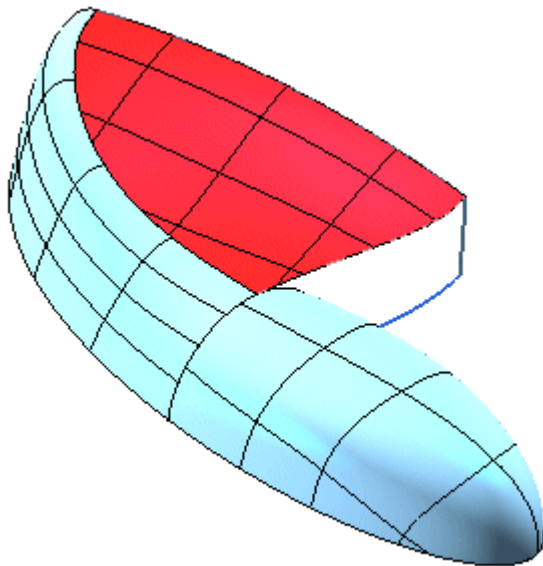


ここはどのような形状でしょうか？

 **ロフト面** コマンドを使用して、曲線 **b1** と **b2** の間に曲面を作成することができますが、このようにして作成した曲面はあまり均一ではありません。また、アイソパラメーター線が1点に収束しています。(境界線が縮退しています。)

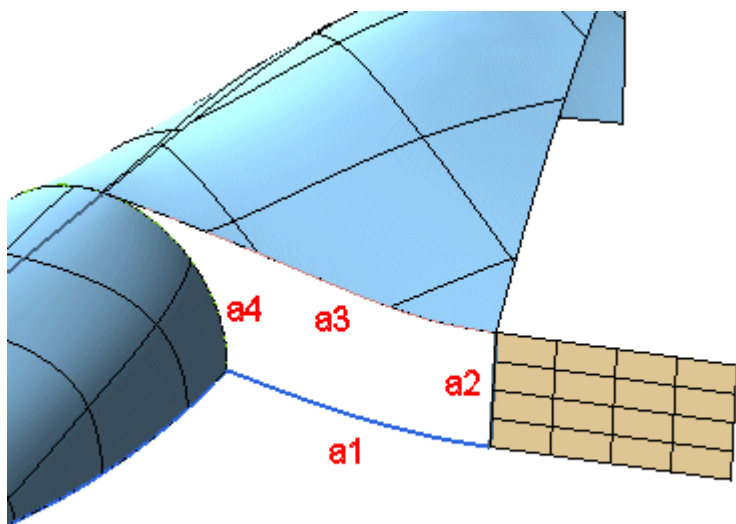


- 詳細 オプションを展開し、 近似 と 精度 に、先の GSM コマンドで適用したのと同じパラメーターを設定します。
- プレビュー ボタンを押して、形状を確認します。
- OK を選択して、曲面を作成します。

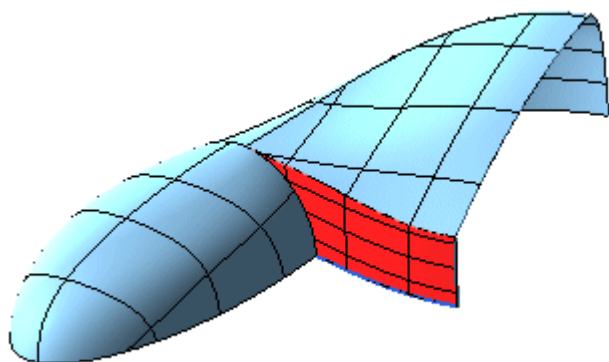


続いて、手前側に面を作成します。下図のように、始めに X 方向へ補助の面を作成しておきます。

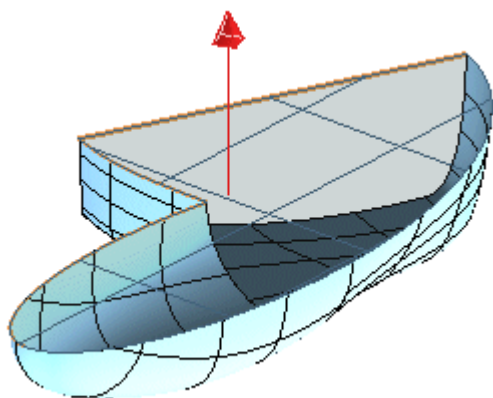
- 再度 キャッピング コマンドを選択します。
- 指示する要素は、それぞれ別個の **グループ** として指定します。
- 面の境界線 **a2** には、**拘束条件位置+接線** を指定します。
- 曲線 **a1**、面の境界線 **a3** と **a4** には、**拘束条件位置** を指定します。
- 詳細 オプションを展開し、 近似 と 精度 に、先の GSM コマンドで適用したのと同じパラメーターを設定します。
- OK を選択して、曲面を作成します。



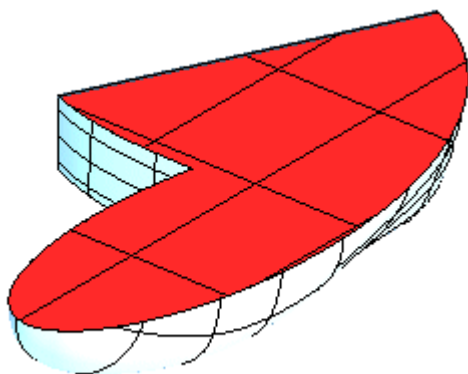
下図のような曲面が作成されます。さらにもう少し曲面を追加します。




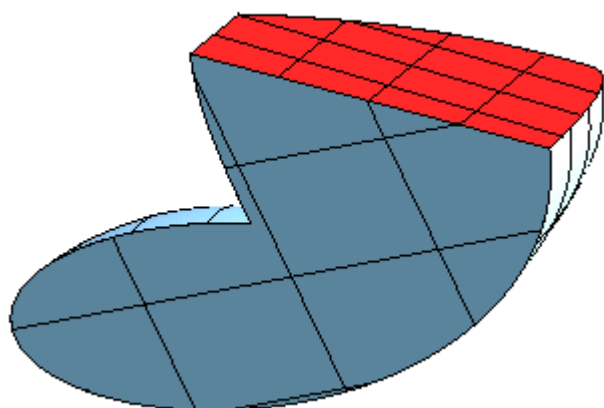
50 のレイヤー を表示します。平面 コマンドを選択し、形状の底面の曲線を選択します。



適用 して1つ目の平面を作成します。





続けて  **平面** コマンドで、形状の中心(合わせ目)の面を作成します。

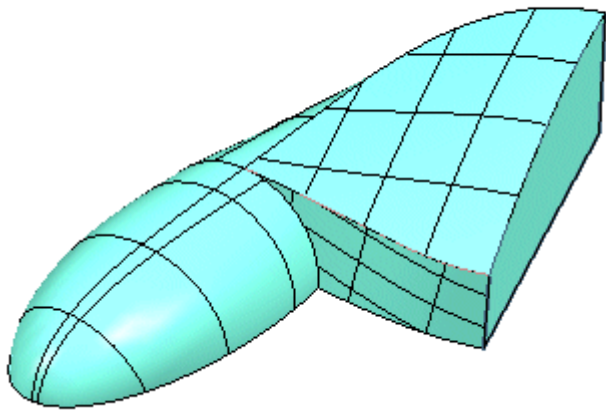




これでおよその形状ができあがりました。次に、この形状をソリッドに変換して、フィレットなどのフィーチャーをいくつか追加していきます。

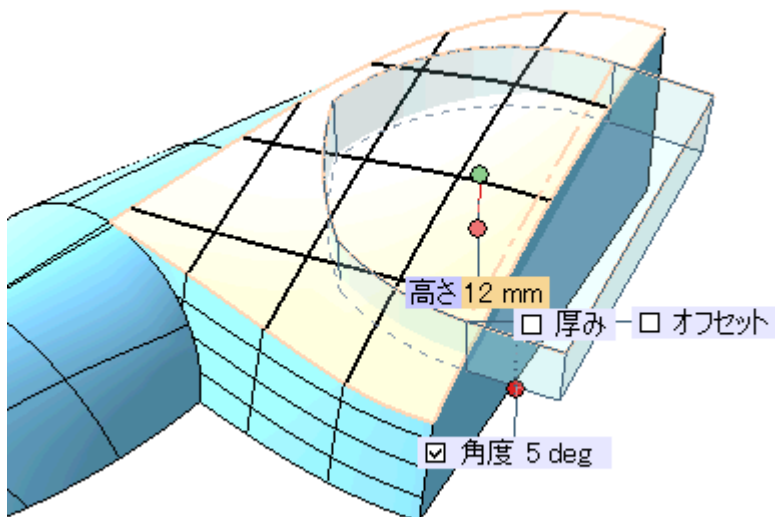
Step 2: 仕上げ


ハイブリッドモデリングで、残りの形状を仕上げていきます。

-  **ソリッド化** コマンドを選択し、すべての曲面を選択します。
-  **OK** をクリックします。ソリッドが作成され、モデル構造ツリーに静的ソリッドとして表示されます。




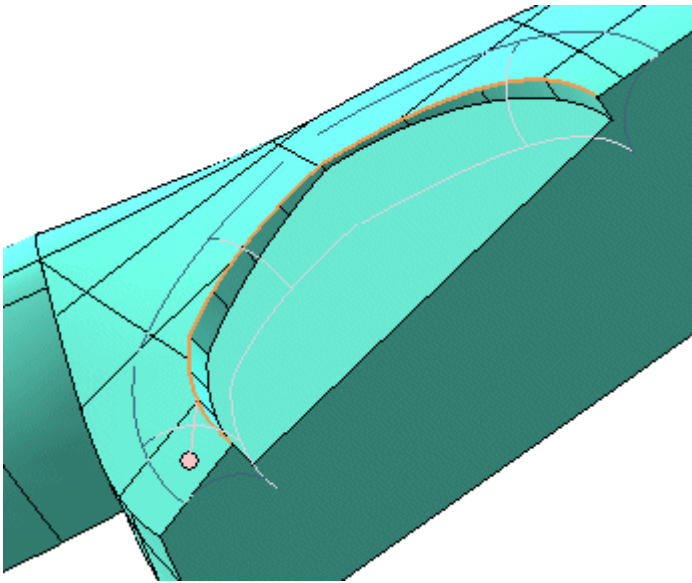
- **60 のレイヤー** を表示します。プロファイルが1つ表示されます。
-  **直線スロット** コマンドを選択します。
- プロファイルを選択します。また、ソリッドの上面を選択します。
-  **詳細** オプションを展開して、**高さ 12 mm**、**角度 5 deg** に設定します。




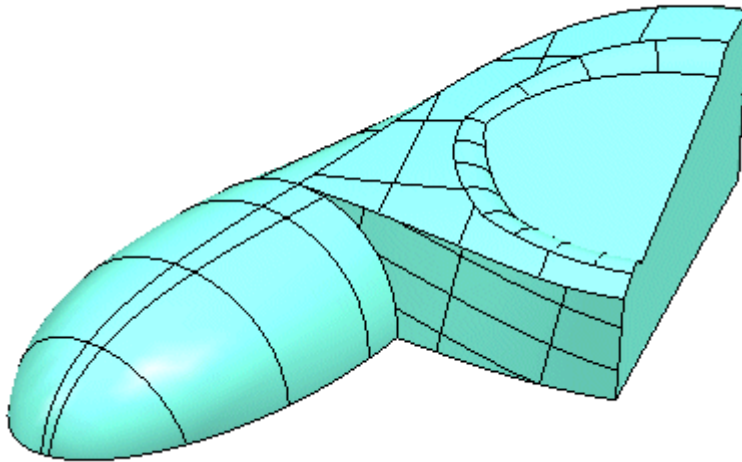
-  **OK** をクリックして、コマンドを終了します。

ソリッドの機能をもう少し使用します。


-  エッジフィレット コマンドを選択して、先ほど作成したスロットの上の辺を選択します。(3箇所)

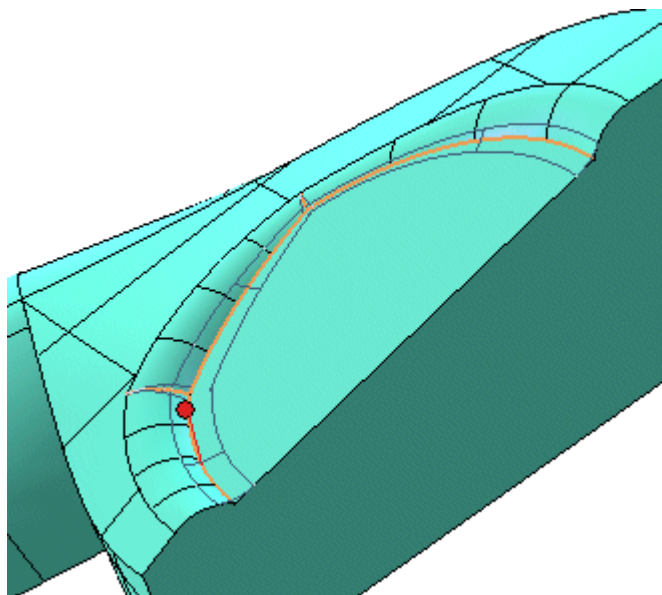


- 半径 を 8 mm に設定します。
- 半径は、一定 モードを選択します。
-  適用 をクリックします。コマンドはまだ終了しません。

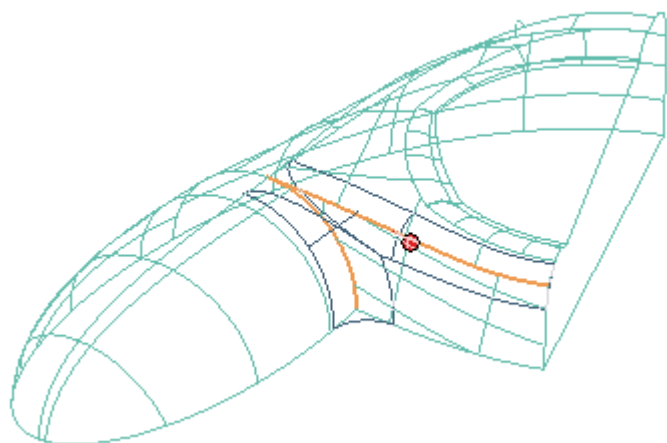



スロットの底部分も滑らかな形状にします。下図のようにエッジを選択します。(5箇所)

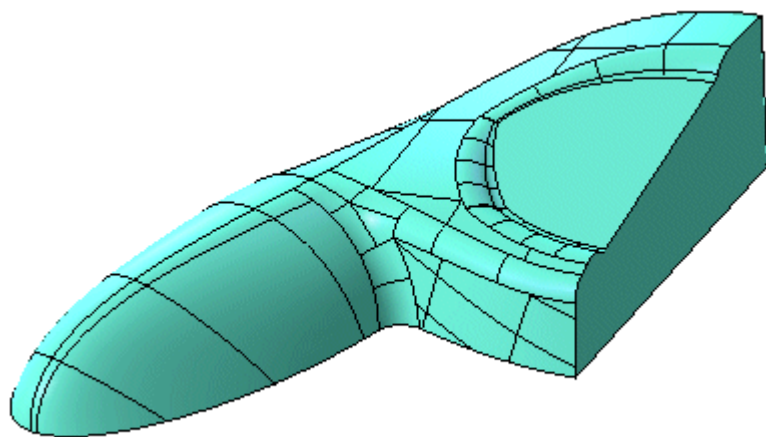
- 半径 を 3 mm に設定します。
- 半径は、一定 モードを選択します。
-  適用 をクリックします。コマンドはまだ終了しません。



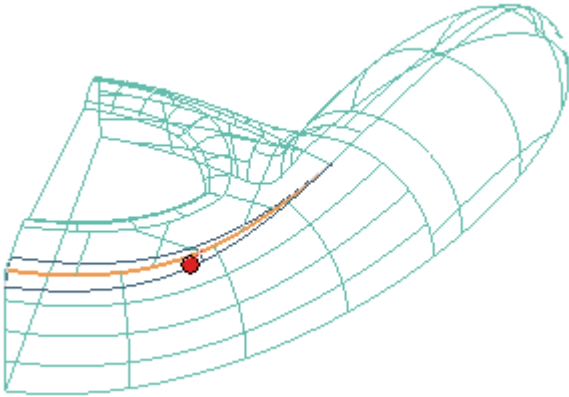
続いて、手前にもフィレットを追加します。下図の2つのエッジを選択します。




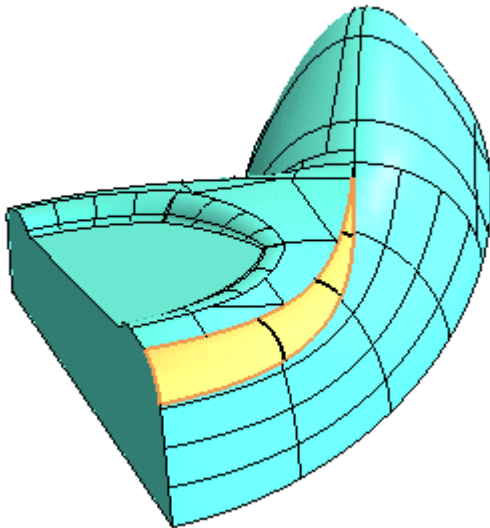
- 半径を 5 mm に設定します。
- 半径は、一定 モードを選択します。
-  適用 をクリックします。コマンドはまだ終了しません。




次に、後ろ側を丸めます。

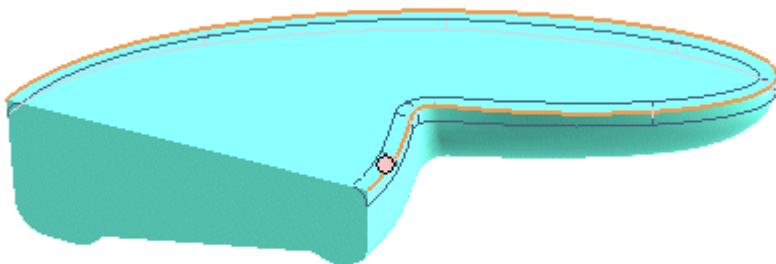



- 半径を 8 mm に設定します。
- 半径は、一定 モードを選択します。
-  適用 をクリックします。コマンドはまだ終了しません。

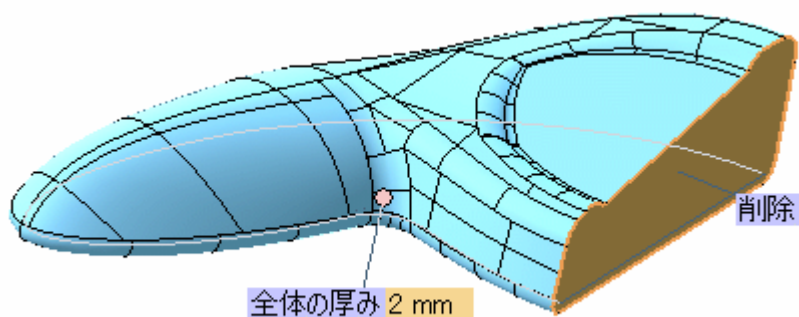



次に、底面の角を丸めます。

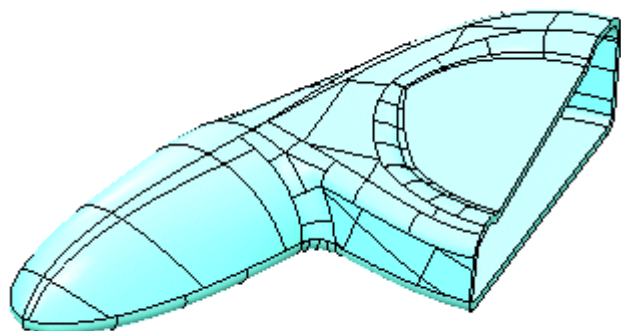
- 半径を 4 mm に設定します。
- 半径は、一定 モードを選択します。
-  OK を選択してコマンドを終了します。





-  シェル コマンドを選択します。

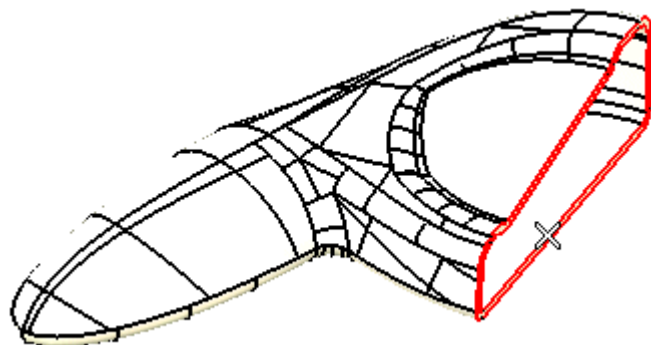





- 削除する面として、中心の合わせ面を選択します。
- **全体の厚み** に **2 mm** を指定します。
-  OK をクリックします。

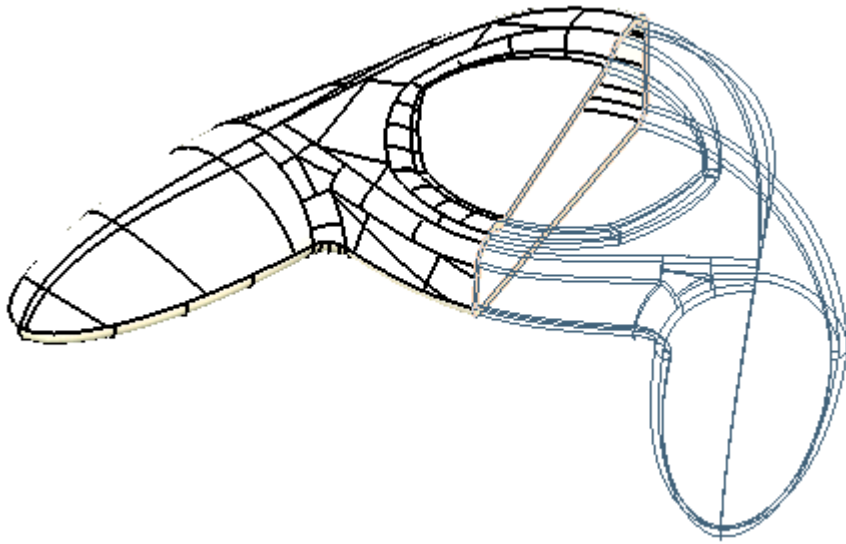



-  ソリッドのミラー コマンドで、ソリッドをミラーコピーします。

-  ソリッドのミラー コマンドを選択します。
- モデル構造ツリーでソリッドを選択します。これは、グラフィック領域内でソリッドの一部を選択すると、ソリッド全体ではなく特定のフィーチャーを選択する可能性があるためです。



-  基準平面(1番目)で **面上** を選択し、 **面** として中心の合わせ面を選択します。
-  OK をクリックします。



モデル構造ツリーに新しいソリッドが追加されます。このソリッドは元にしたソリッドとリンクしています。 和 コマンドで2つのソリッドを一体化します。(完成形状は中が空洞のソリッドのため、マルチシェルのメッセージが表示されますが、OKをクリックしてそのまま続行します。)

