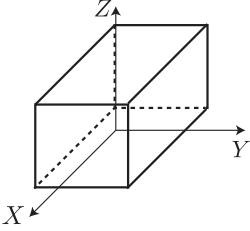
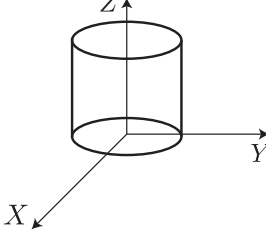
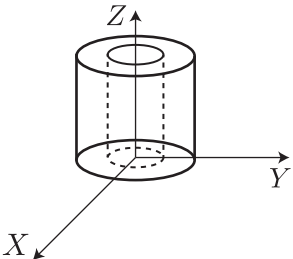
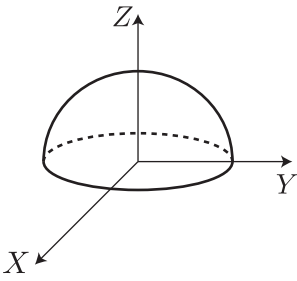
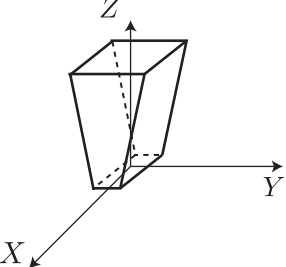
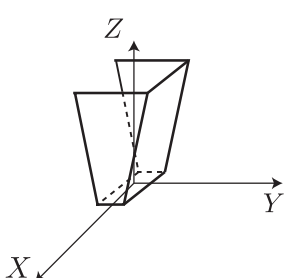


座標, index 生成関数

| | |
|---|--|
|  <p>Point4box(length[3], split[3]) Face4box(split[3],Ca[6],Cd[6],Cs[6],Ct[6])</p> <p>直方体作成関数. 面数 6 length[3]={x 長さ, y 長さ, z 長さ} split[3]={x 軸方向分割数, y 分割数, z 分割数} 慣性系原点と直方体重心が一致するように座標生成. x+,x-,y+,y-,z+,z-の順に面を作成.</p> |  <p>Point4Cylinder(length[3], split[3]) Face4Cylinder(split[3],Ca[3],Cd[3],Cs[3],Ct[3])</p> <p>円柱作成関数. 面数 3 length[3]={下面 r, 上面 r, 高さ} split[3]={半径方向分割数, 周方向分割数, 高さ方向分割数} 慣性系原点と下面中心が一致. 下面, 上面, 側面の順に面を作成.</p> |
|  <p>Point4CylinderC(length[5], split[3]) Face4CylinderC(split[3], Ca[4],Cd[4],Cs[4],Ct[4])</p> <p>円筒作成関数, 面数 4 length[5]={下面外径, 下面内径, 上面外径, 上面内径, 高さ} split[3]={半径方向分割数, 周方向分割数, 高さ方向分割数} 慣性系原点と下面中心が一致. 下面, 上面, 外側面, 内側面の順に面を作成.</p> |  <p>Point4Para(length[2], split[2]) Face4Para(split[2],Ca,Cd,Cs,Ct)</p> <p>放物面作成関数. 面数 2 length[2]={半径, 高さ} split[2]={周方向分割数, 高さ方向分割数} 慣性系原点と円中心が一致. 外側放物面, 内側放物面の順に作成. 内側放物面は外側放物面を offset させ, 法線方向を外側放物面と逆にした放物面. したがって厚さはゼロ.</p> |
|  <p>Point4Trap(length[5], split[2]) Face4Trap(split[2],Ca[8],Cd[8],Cs[8],Ct[8])</p> <p>台形の筒? 作成関数 length[5]={下面 x 方向長さ, 下面 y, 上面 x, 上面 y, 高さ} split[2]={面水平方向分割数, 高さ方向分割数} はやぶさ 2 の MGA 描画用. (側面 4 つ×内外)の合計 8 面. 放物面作成関数と同様に offset させた面を内側に用いている.</p> |  <p>Point4Cover(length[5], split[2]) Face4Cover(split[2],Ca,Cd,Cs,Ct)</p> <p>スラスタースヒートシールド用. Point4Trap の y-面が無い ver.</p> |