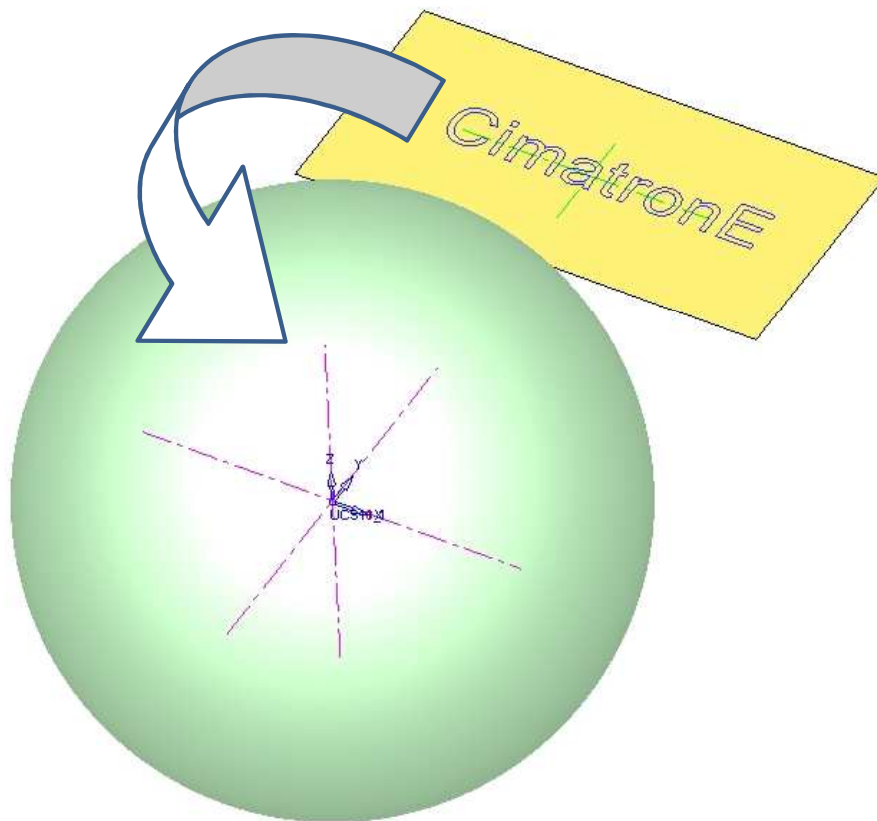


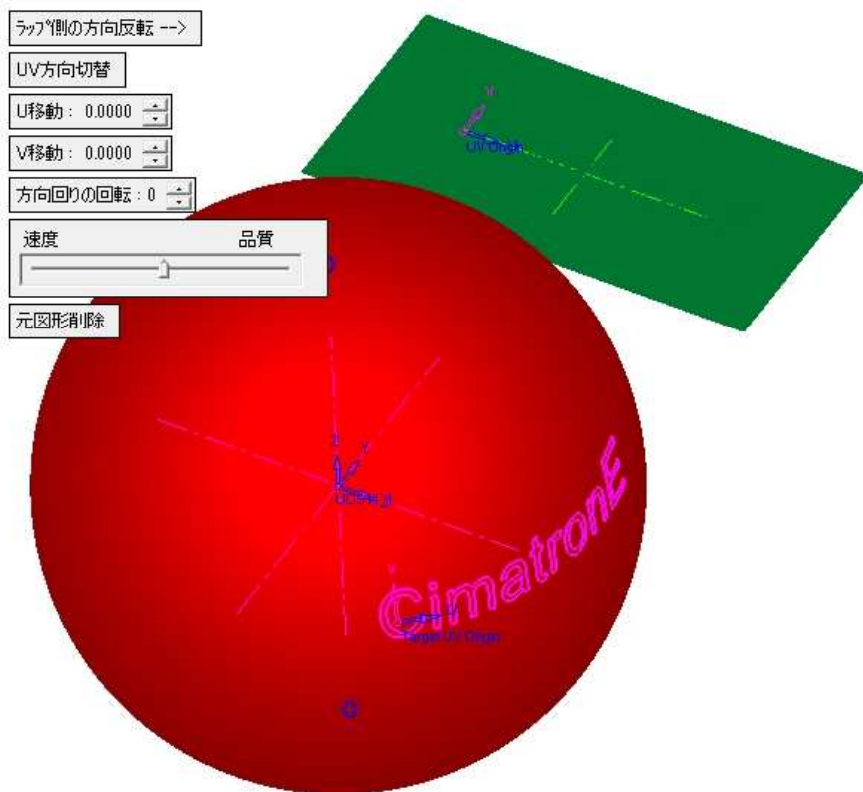
ラップのエラー回避方法



平面上に配置されている「CimatronE」のラインを、球体に巻きつける操作をします。

使用するのは、『面／修正／ラップ』です。

ラップのエラー回避方法

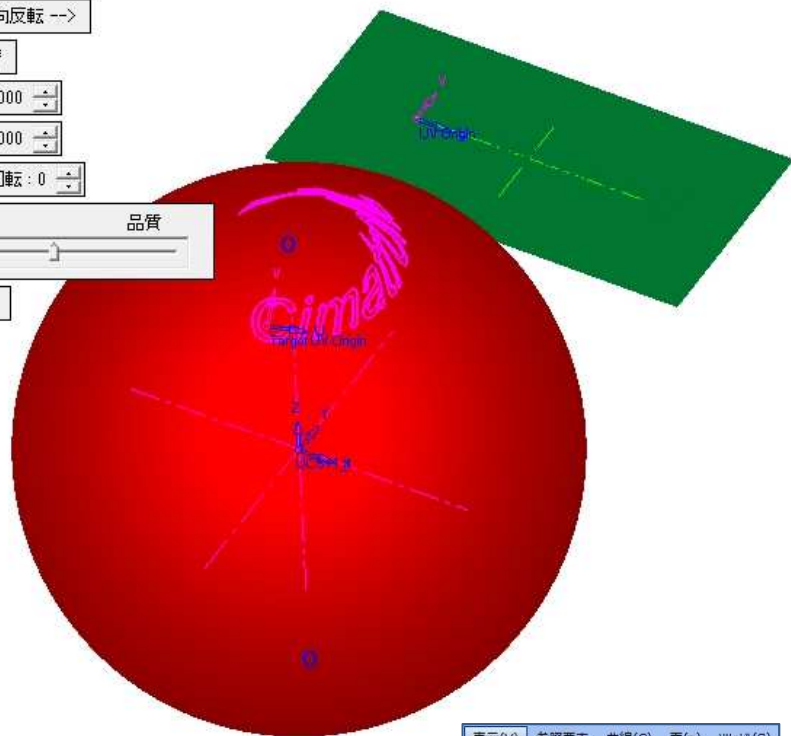


※これは上手くいくシチュエーションです。
この手順を踏んでもエラーになる場合には、
次ページの情報を参考にしてください。

【操作手順】

1. ラップを選択します
2. 巻きつけたい文字・ラインを選択します
3. マウス中ボタンを押します
4. 文字のUV方向を定義する為の基準面の選択
5. 配置基準のポイント選択
6. マウスの中ボタンを押します
7. 巻きつけ先の面を指定します
8. 配置位置の基準ポイントを選択
(この時点で左の画像のような状態になります)
9. 実行

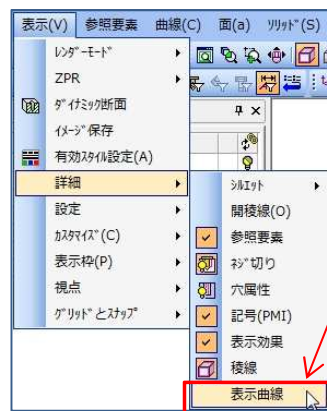
ラップのエラー回避方法



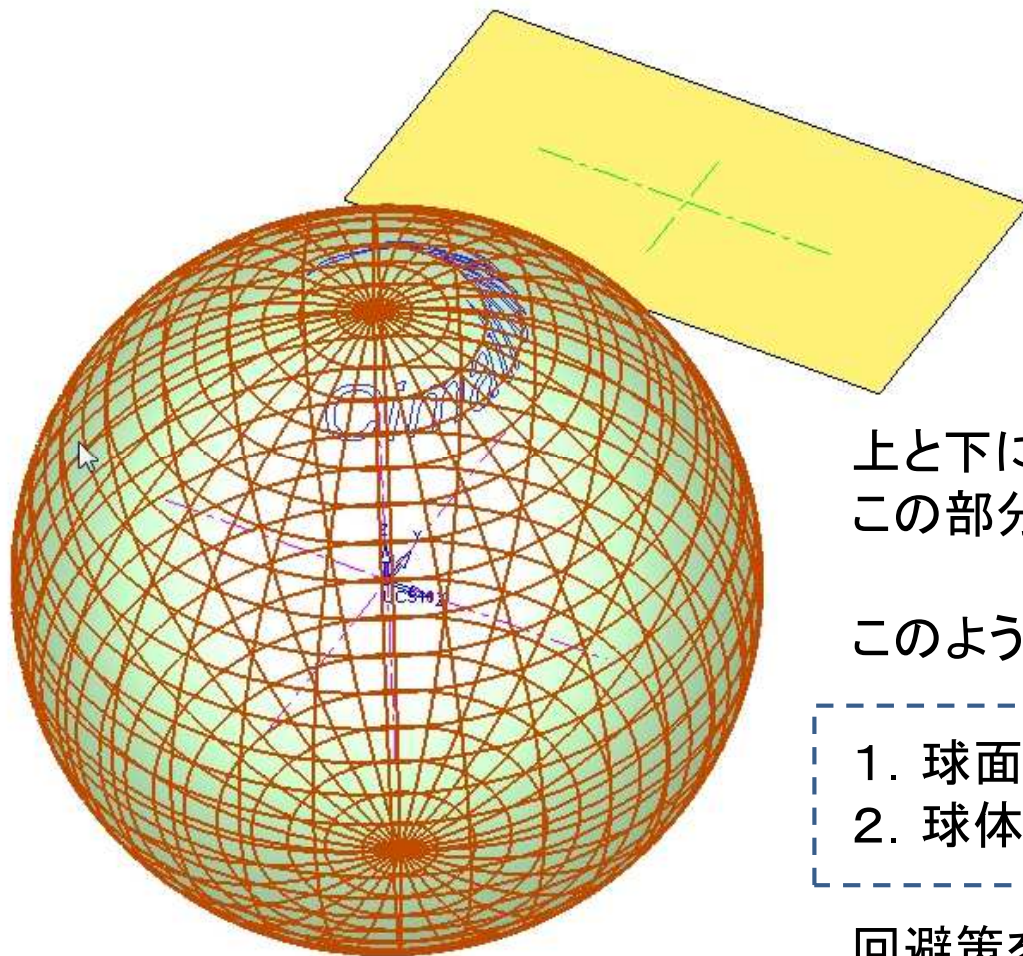
左の画像のようなシチュエーションでは
ご覧の結果になってしまい、巻きつけるラインの形が
崩れるほどエラーになる可能性も高くなります。

このように形が崩れてしまうのは、UVの方向定義が
結果に大きく関わっています。

巻きつける先の面の表示曲線を確認してみます。
表示曲線の方角がどうなっているのかを確認ください。



ラップのエラー回避方法



上と下に近づくほど、表示曲線が密集しております。
この部分にラップさせようとしても乱れてしまいます。

このような場合には、2つの回避策があります。

1. 球面を再作成する
2. 球体を回転させる

回避策を用いて再度ラップさせると、
次頁のような結果になります。

ラップのエラー回避方法

正しい結果

