

表 4.1.3-2 コマンド実例

| 番号 | コマンド内容 (%はプロンプトです。タイプ不要です) | 解説 |
|----|--|--|
| 1 | %ADVENTURE_TriPatch obiitaLower lower | IGES ファイルが先で節点密度ファイルが後です |
| 2 | %vrmlview lower_c_mcp.wrl | 図 4.1.3-2 |
| 3 | %ADVENTURE_TriPatch obiitaUpper upper | IGES ファイルが先で節点密度ファイルが後です |
| 4 | %vrmlview upper_c_mcp.wrl | 図 4.1.3-3 |
| 5 | %mrpach lower.pcm lower.pcg upper.pcm upper.pcg -o combined.pcm -g combined.pcg -v combined.wrl | |
| 6 | %vrmlview combined.wrl | 図 4.1.3-4 |
| 7 | %advtmesh9p combined -d -p | |
| 8 | %vrmlview combined_c.wrl | 図 4.1.3-5 |
| 9 | %advtmesh9m combinedc -p | |
| 10 | %vrmlview combinedc_e.wrl | |
| 11 | %vrmlview combinedc_n.wrl | 図 4.1.3-6 |
| 12 | %advtmesh9s combinedc | |
| 13 | %msh2pch combinedcs.msh 4(4 は一例。) | メッシュデータを読み込み、表面の三角形の法線ベクトルの方向で三角形をグループ化します。曲面や鈍角で交わる平面を識別するために、何度以上で交わると 2 つの面として識別するかという判定基準を与える必要があります。整数 i を引数として入力すると、 $180/i^\circ$ を判定基準の角度としてくれます。例えば $i = 4$ なら 45° です。 |
| 14 | %bcGUI combinedcs_4.pch combinedcs_4.pcg&(前のコマンドで 4 としたとき) | bcGUI 操作の解説は表 4.1.3-3 参照。 起動直後は図 4.1.3-7。 |
| 15 | %msh2pcm combinedcs.msh | 複数材料の場合 material.dat を編集して作成するとき、どの材料データをどのボリュームに適用するかを決める必要がありますが、bcGUI を先ほどとは違うモードで起動して、ボリュームの位置を目視確認する必要があります。その準備としてボリューム境界を抽出する必要があります。msh2pcm はそのためのコマンドです。 |
| 16 | %bcGUI combinedcs_V.pcm combinedcs_V.pcg | bcGUI を起動したときの図を図 4.1.3-13 に示します。 各ボリュームには番号が振ってあります。マウスポインタを bcGUI 画面に当ててから n をタイプすると各ボリュームをハイライトするとともに、左上にハイライトしたボリュームのボリューム番号を表示します。(図 4.1.3-14,15) n を更に押すとどんどん順方向に番号がローテーショ |

| | | |
|--|--|---|
| | | ンします。p で逆方向にローテーションします。 next と previous ですね。 |
|--|--|---|

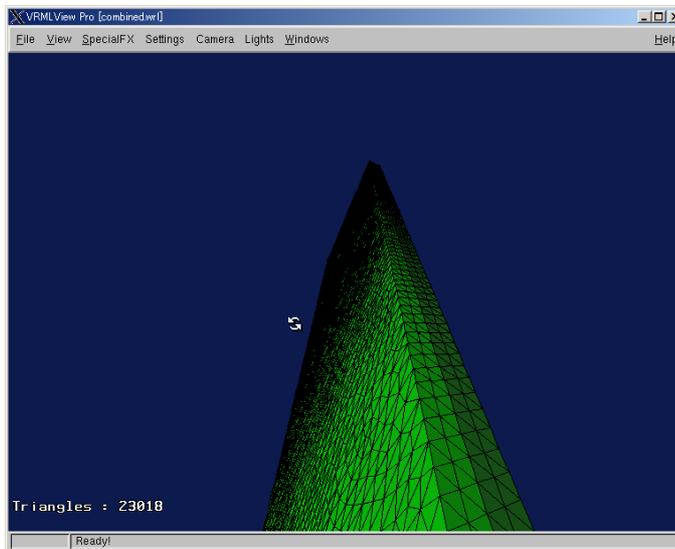


図 4.1.3-4 結合した表面パッチ

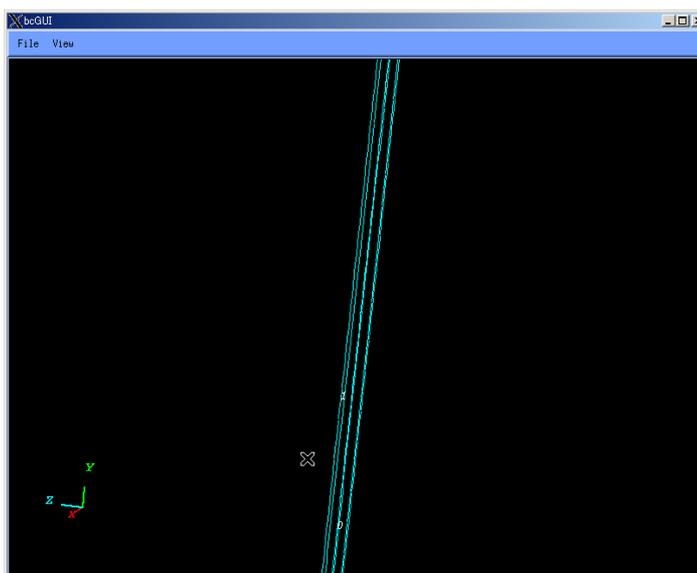


図 4.1.3-13 ボリューム番号の表示

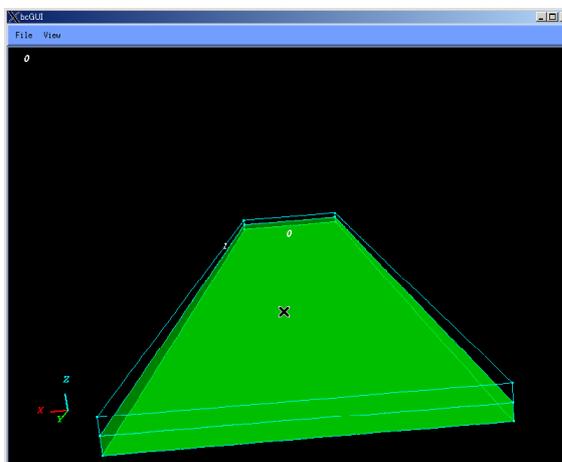


図 4.1.3-14 ボリューム 0 のハイライト表示