

# 押し出しメッシュ (埋め)

# 押し出しメッシュ (埋め)

## 目次

1. 2Dから3Dの押し出しメッシュ (埋め)

# 01. 2Dから3Dの押し出しメッシュ (埋め)

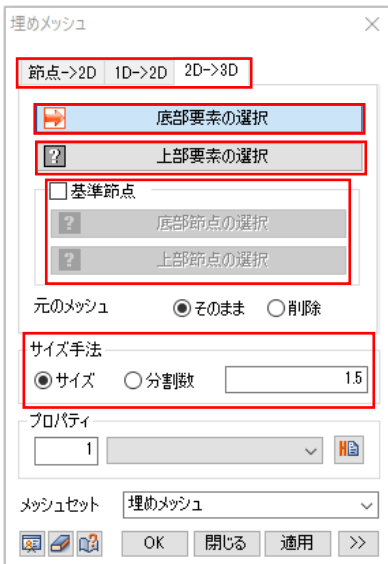


押し出し機能の中で[埋め]機能について説明します。

[埋め]は同様な次元の要素や節点を利用して押し出しする機能です。

2Dと2Dの要素を繋げて3Dにする場合よく使われています。

断面の形状が異なっても繋げることができるので、複雑なモデリングをする際に非常に便利です。

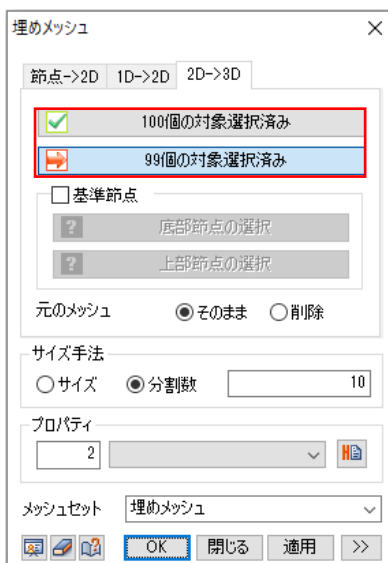


[2D->3D]タブを選択します。

[下部要素の選択]と[上部要素の選択]で、各2D要素を選択します。

基本的自動で作成されますが、節点がピッチングされない場合は[基準節点]を指定します。

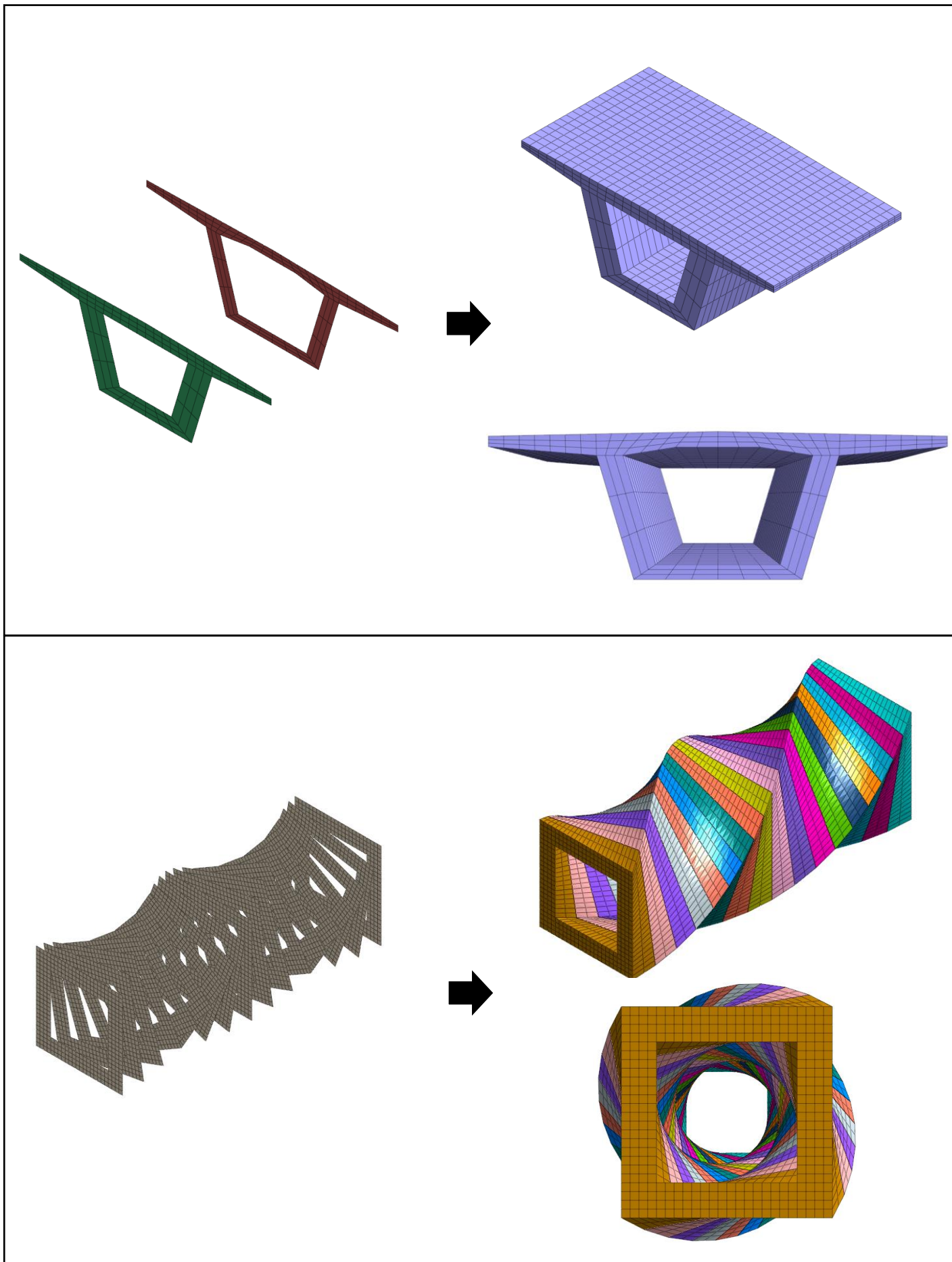
サイズや分割数を入力して3D要素を作成します。



底部要素と上部要素の要素数を統一させる必要があります。

> [エラー] メッシュ間埋めに失敗; 上部要素と底部要素の数が異なります。

## 02. メッシュ作成



# FEA NX

株式会社マイダスアイティジャパン

〒101-0021 東京都千代田区外神田5-3-1 秋葉原OSビル7F

TEL 03-5817-0787 | e-Mail [g.support@midasit.com](mailto:g.support@midasit.com) | URL <https://www.midasuser.com/jp/>