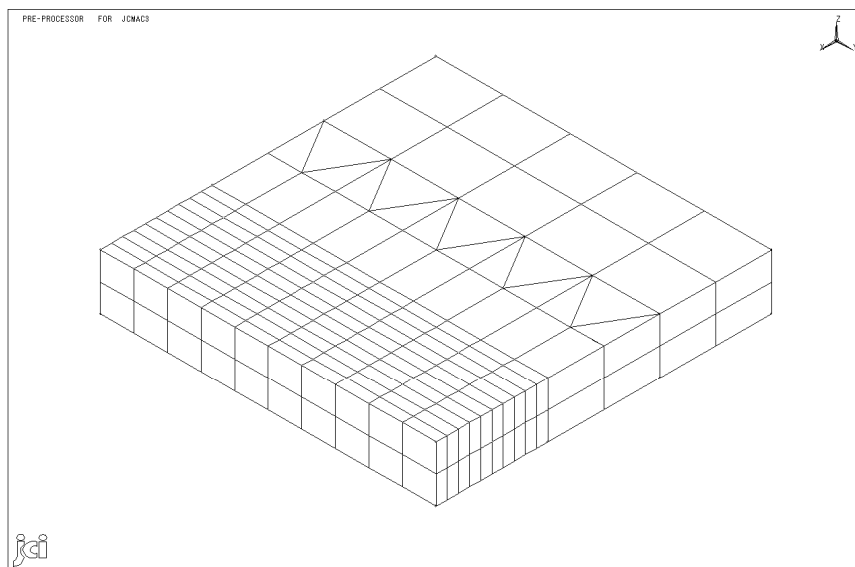
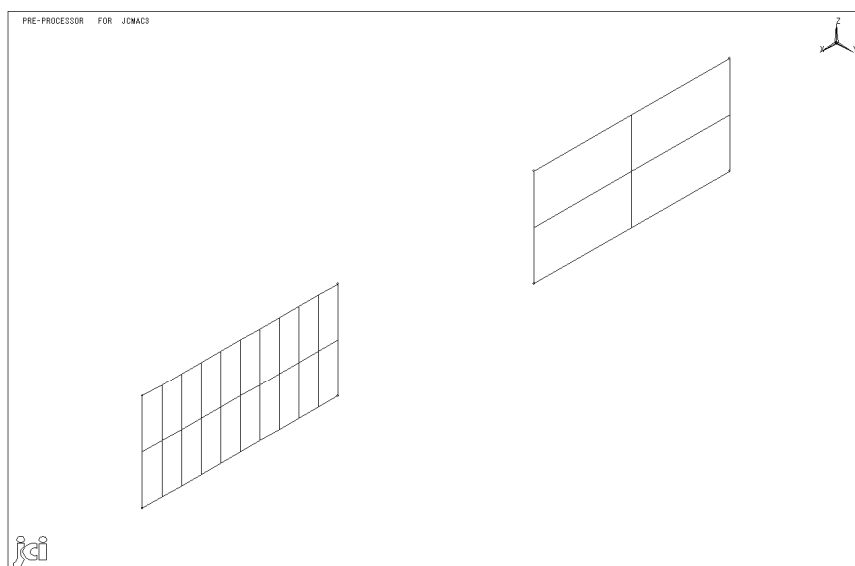


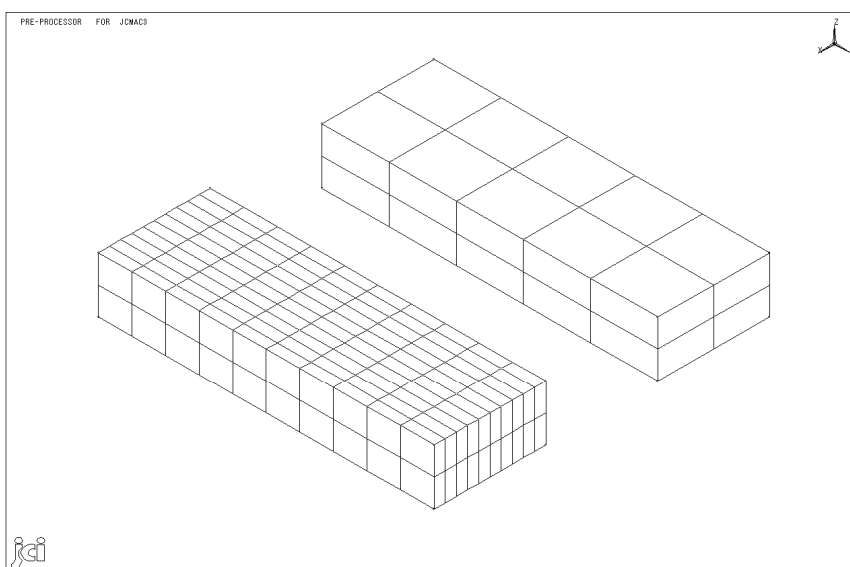
## 徐々に間隔が粗くなるメッシュの作成例



1. [生成]-[ブロック]-[4角形]で2次元4角形ブロックを作成します。



2. [生成]-[移動]で2次元4角形ブロックを平行移動させて3次元ブロックを作成します。  
※ 注意点—移動元形状の指定を**ブロック面**で指定します。



3. [生成]-[ブロック]-[4角形]で、2つの3次元ブロックをつなぐ2次元4角形ブロックを作成します。このとき、3次元ブロックのサイド情報を参照する2次元4角形ブロックのサイドの節点数は0を指定します。

4角形ブロック(BLOC-QUAD)

ブロック番号(L):  MAX

グループ名(G):

対象

節点(N)  要素(E)

FEMIS要素

要素タイプ(Y):  2次元4角形

要素名(M):  QUAD

コーナー点指定

スクリーン(S)  シート(T)

節点数

全て同一(A)

2サイト指定(J)

サイト1(I):  3

サイト2(Q):  3

サイト3(Q):  0

サイト4(Q):  0

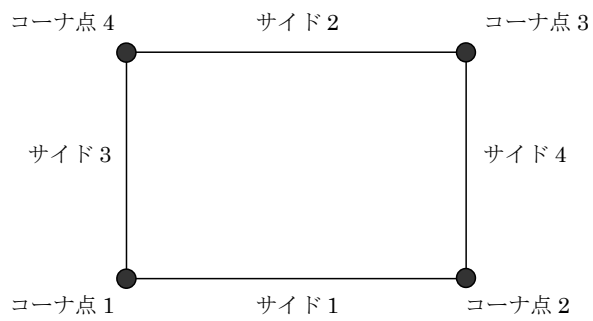
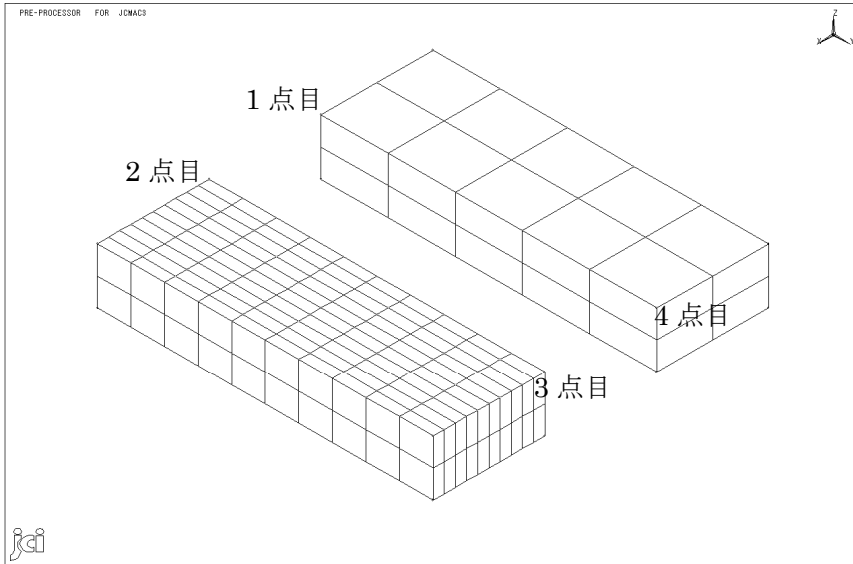
OK

キャンセル

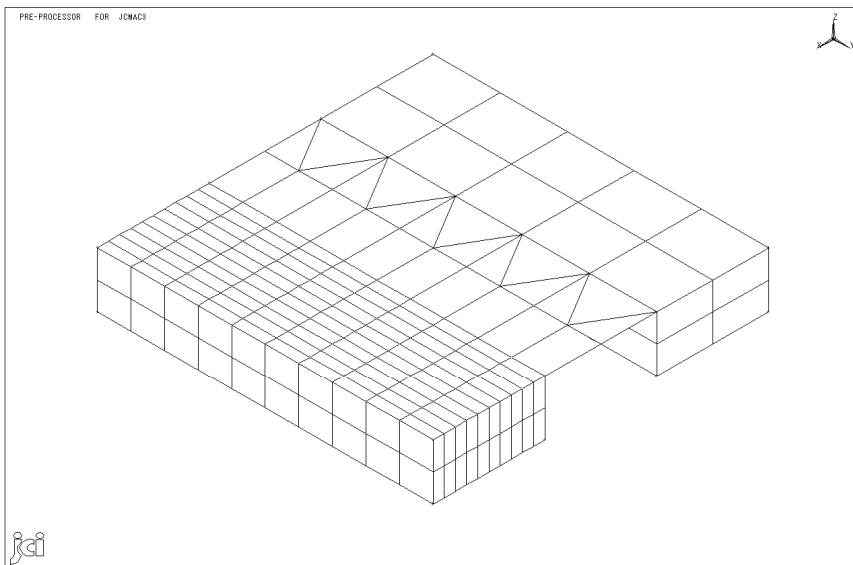
リセット(R)

オプション(O)...

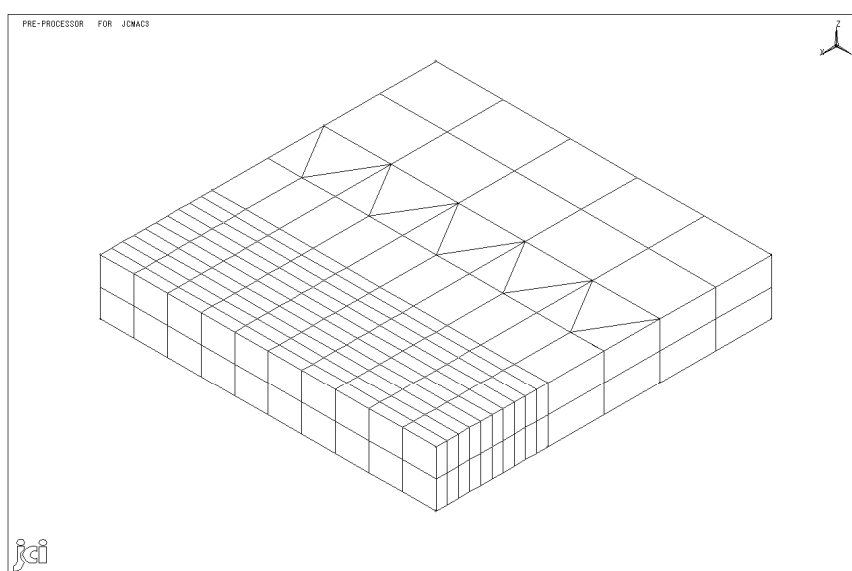
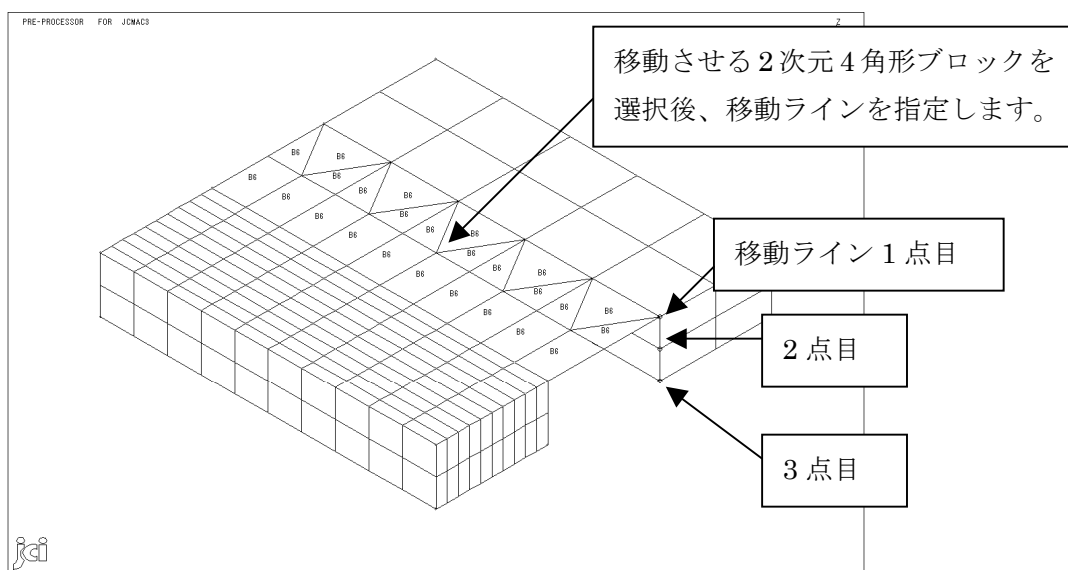
ヘルプ(H)



コーナ点とサイドの関係



4. [生成]-[移動]で2次元4角形ブロックを線に沿って移動させて3次元ブロックを作成します。移動元形状はブロックで指定します。



5. [変更]-[削除]で、不要になった2次元4角形ブロックを削除、[変更]-[節点併合]を実行して、節点のマージを行います。