

2. Body TransFormation 菜单

Move: 基于坐标系移动或复制。

Translate: 基于距离的移动或复制。

Rotate: 选择。

Mirror: 镜像。

Scale: 缩放。

3. Boolean 菜单

Unite: 布尔运算加。

Subtract: 布尔运算减。

Intersect: 布尔运算交叉。

Imprint Faces: 映射面。

4. Slice 菜单

主要用于模型的切分, 使得模型划分网格时可以用 Sweep 模式。

5. Delete 菜单

Body Delete: 删除实体, 常用于删除建模过程中产生的辅助实体模型。

Face Delete: 删除面, 辅助模型修复操作。

Edge Delete: 删除线, 辅助模型修复操作。

3.4 工具功能

工具功能主要为 DM 的模型修复功能, 在 tools 菜单下。

Freeze: 冻结, 切分模型时需要。

Unfreeze: 取消冻结。

Named Selection: 命名选择, 可以传递到分析模块。

Attribute: 属性, 可以依据命名或数值定义选择集。

Mid-Surface: 抽中面。

Joint: 接头, 用于创建相交几何体的接缝, 必须至少有一个面体。

Enclosure: 包围, 主要用于模型外实体的建立。

Face Split: 面切分。

Symmetry: 对称, 可传递到分析模块。

Fill: 填充, 在空腔内填充实体。

Surface Extension: 面扩展, 主要用于模型抽壳后的面修补。

Surface Patch: 面修补, 类似于 Face Delete。

Surface Flip: 面体法向方向变换。