

### 第三章 三維網格生成系統

#### 3.1 三維結構性網格點生成步驟

對一個三度空間中的實體模型而言，欲完成其物理域內部的網格分割時，不論其為何種形狀，都必須將其定義成一個或數個六面體型區域與其對應。

在以 A、B、C、D 曲線圍成的邊界曲面(Boundary Surface)而言，此表面上的 AB 和 DC、AD 和 BC 曲線互為對邊，兩組對邊互相以曲線相連，其交點形成物理域邊界面上的網格點，如圖 3-1。完成六個邊界面的格點分佈後，再以數值方法對內產生網格點，格點間互相以曲線相連接，即完成整個物理域內部的網格分佈。

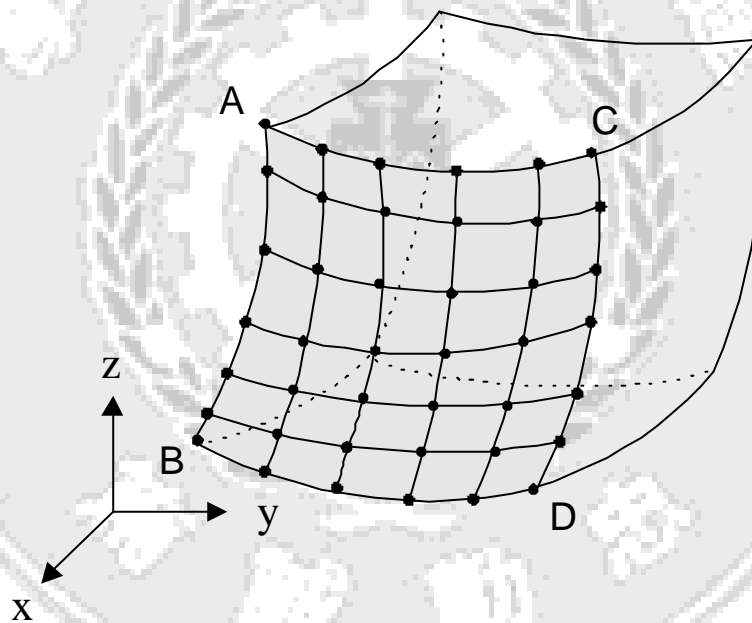


圖 3-1 邊界曲面上格點的分佈