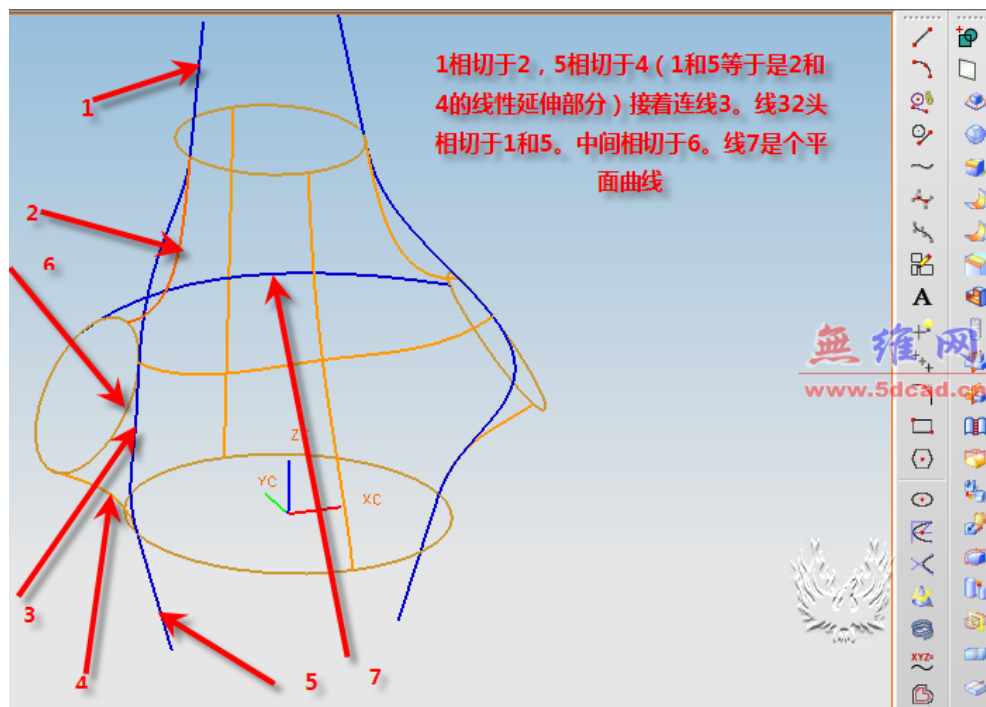


## UG NX 曲面造型教程之变异四通拆面

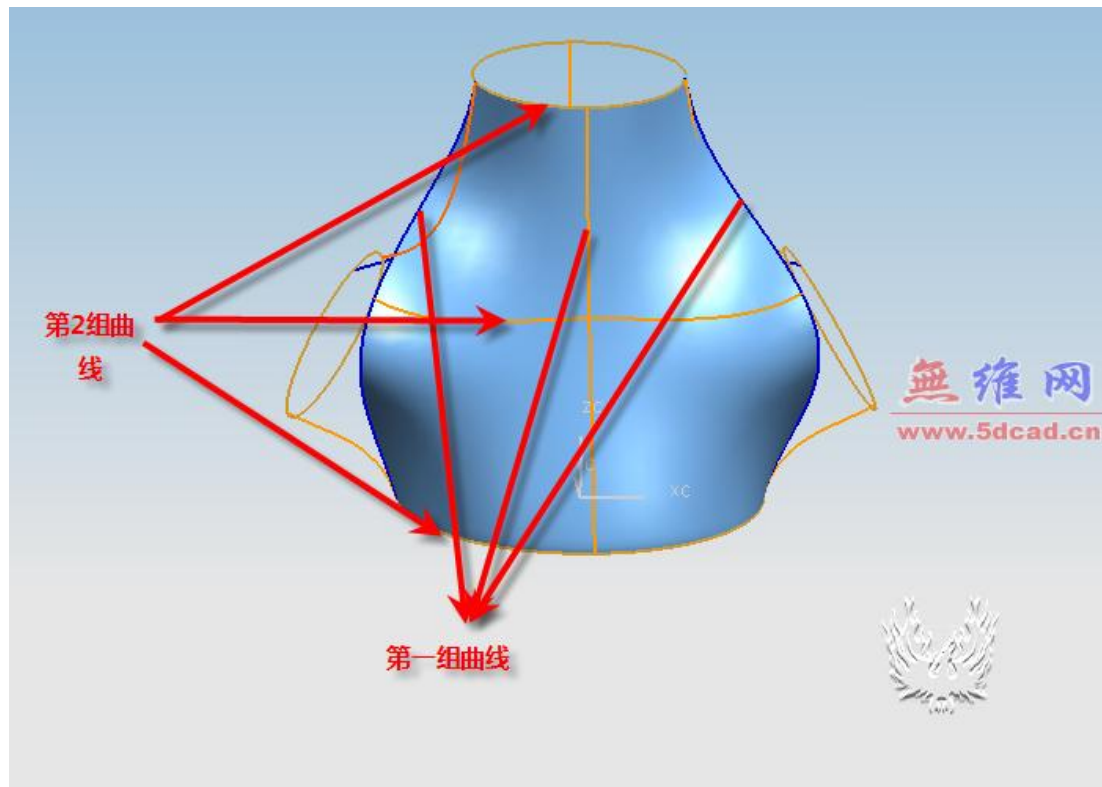
作者: WUSHENMARS

这个也是新手区的题目，不知道有无和我一样的做法，PRO 迷们请你们不要以为 UG 的你们 PRO 就不好用了，道理是一样的。利用我的教程你们可以用 PRO 做个一模一样的出来呵呵。原体来自论坛，很多朋友看见下面的连接就误解了其他的教程的意思，其实要举一反三，灵活用教程的思路。

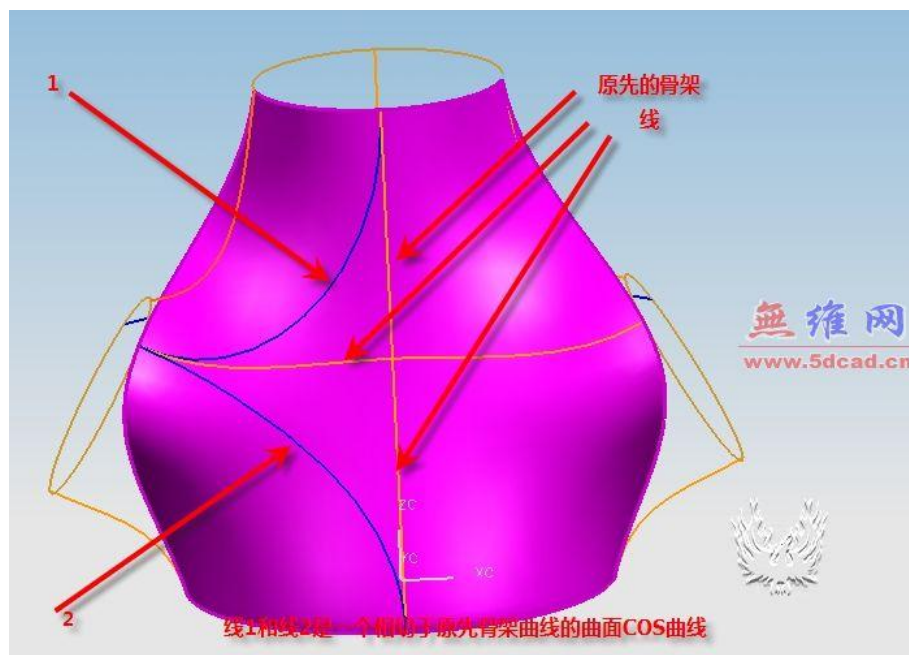
第一步作线，利用下图中的线 2 和线 4，也就是已知条件的线，我们来个线性延伸得到线 1 和线 5。接着利用线 1 和线 5 我们做一个 3D 曲线，当然要相切于线 1 和线 5，而且最好中点能和线 6 相切，这样外型上比较贴近。这条线可以分 2 段做，也可以一段做完，接着是背面的线 7。线 7 和原图 IGS 中线的交点是和前面的交线交点在一个直线上，线 7 自由无约束状态。



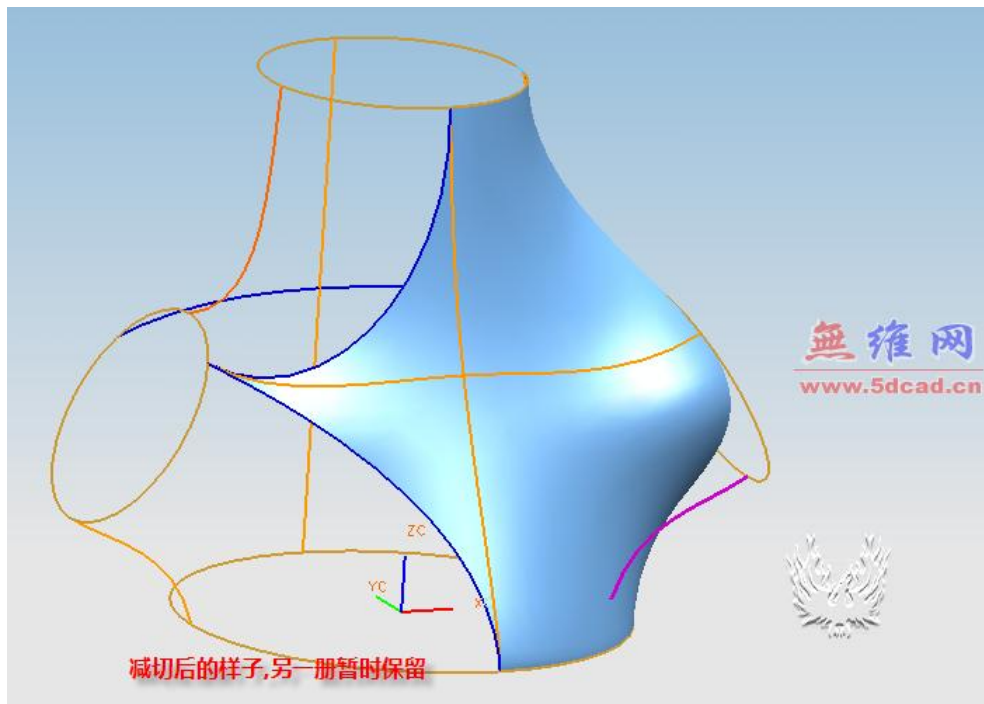
接着利用刚才做的线 5 镜相后做下面的这个面



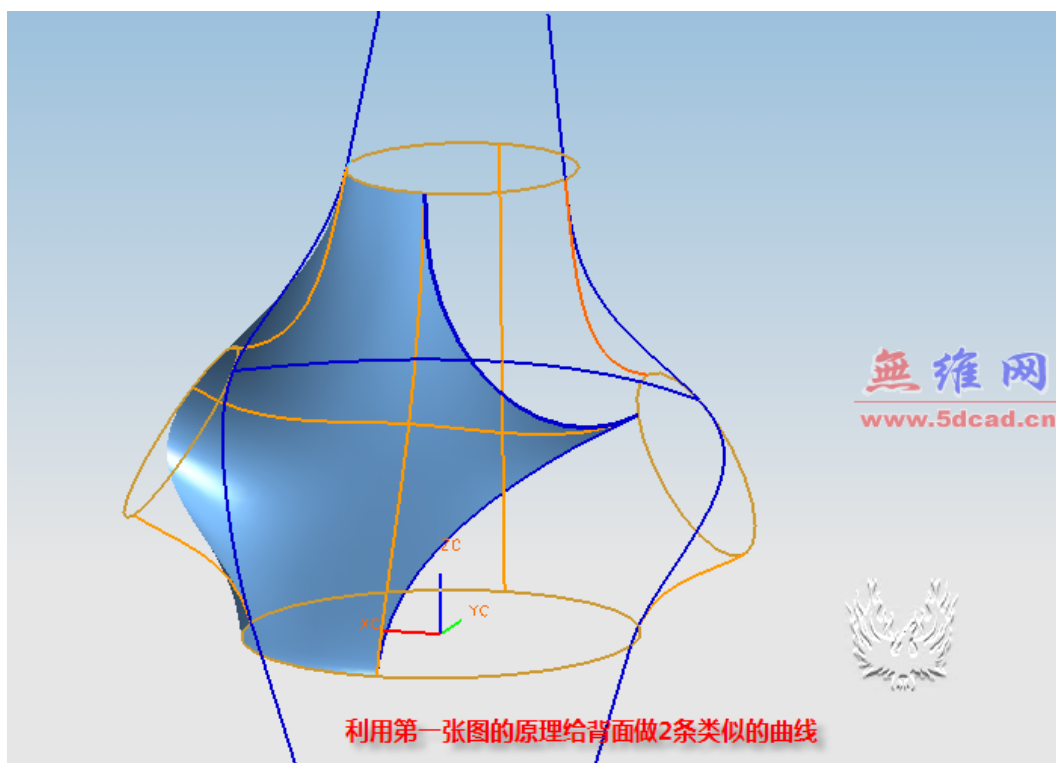
在这个基础曲面上我们需要做 2 个曲线是 COS 曲线, 并和原先的题目提供的 IGS 曲线反向相切



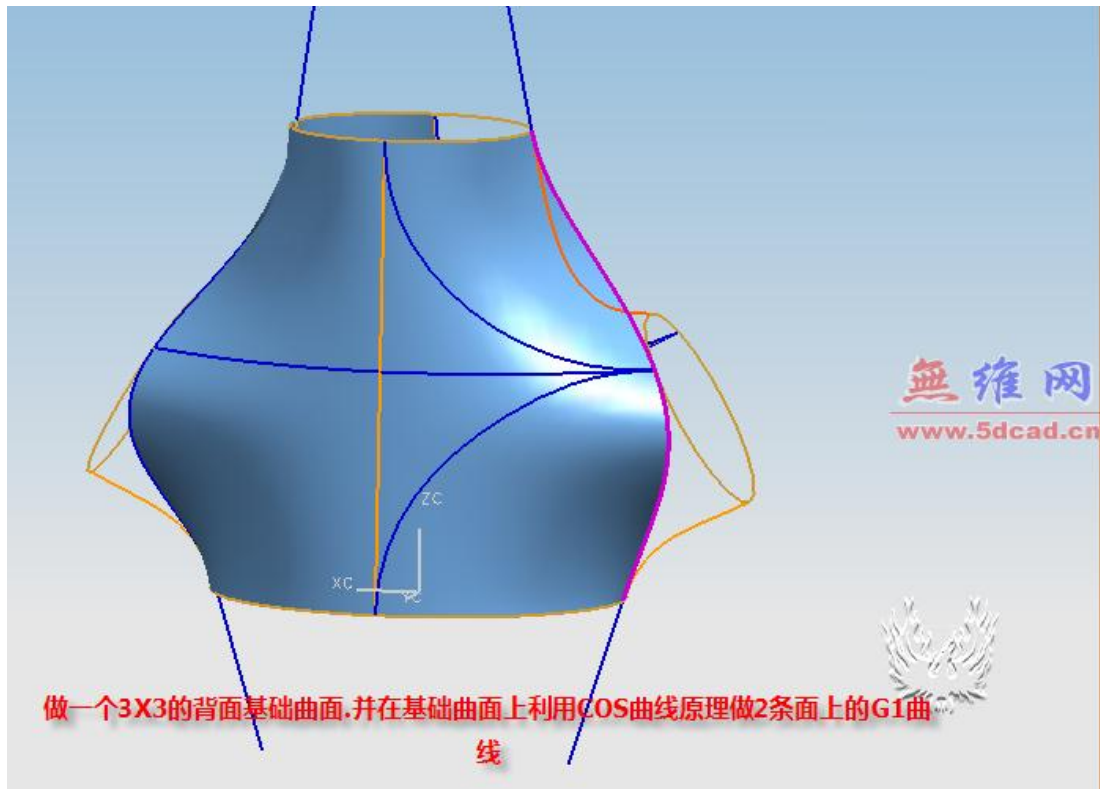
利用这 2 条 COS 曲线裁减



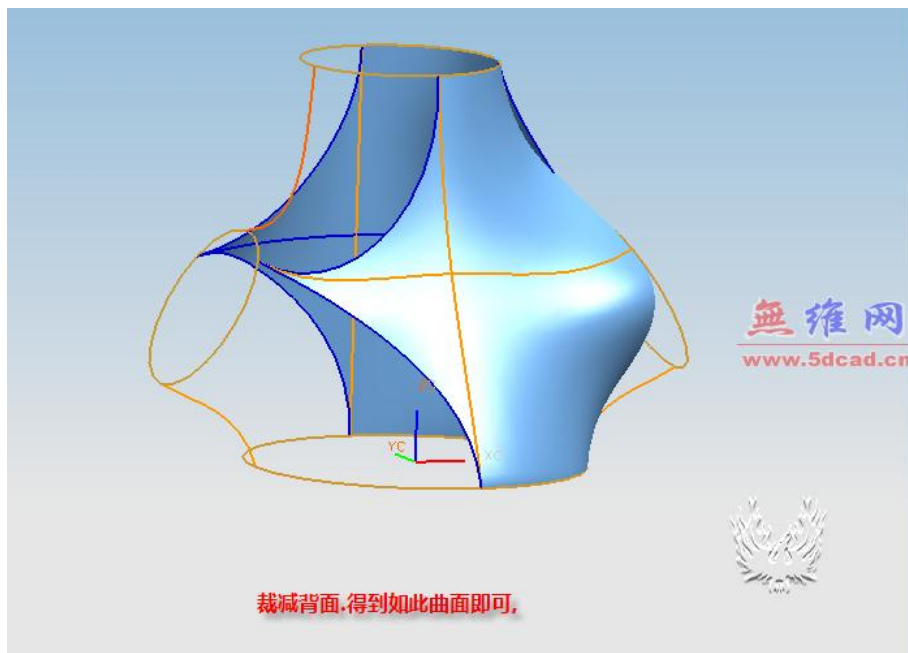
接着我们开始处理背面，依旧如此先做 2 个 3D 曲线



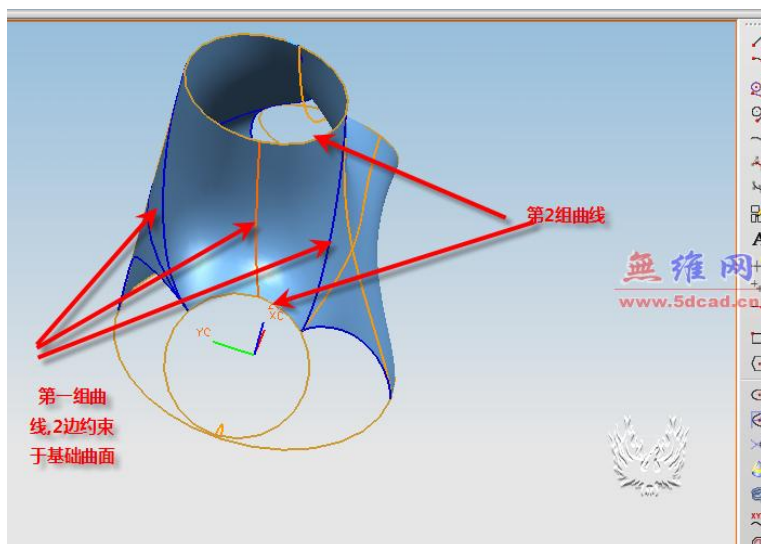
接着做个未约束的基础曲面



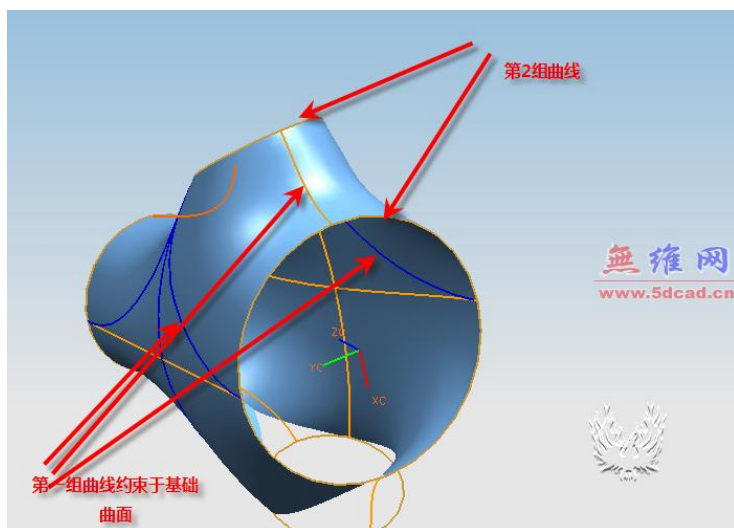
接着做个裁减和简单



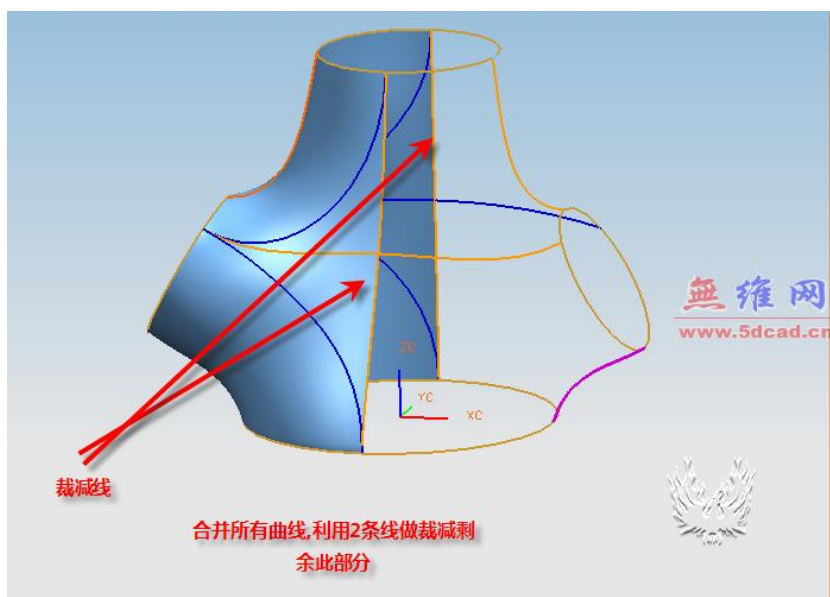
边界混合（网格曲面）



底下哪个也这么处理

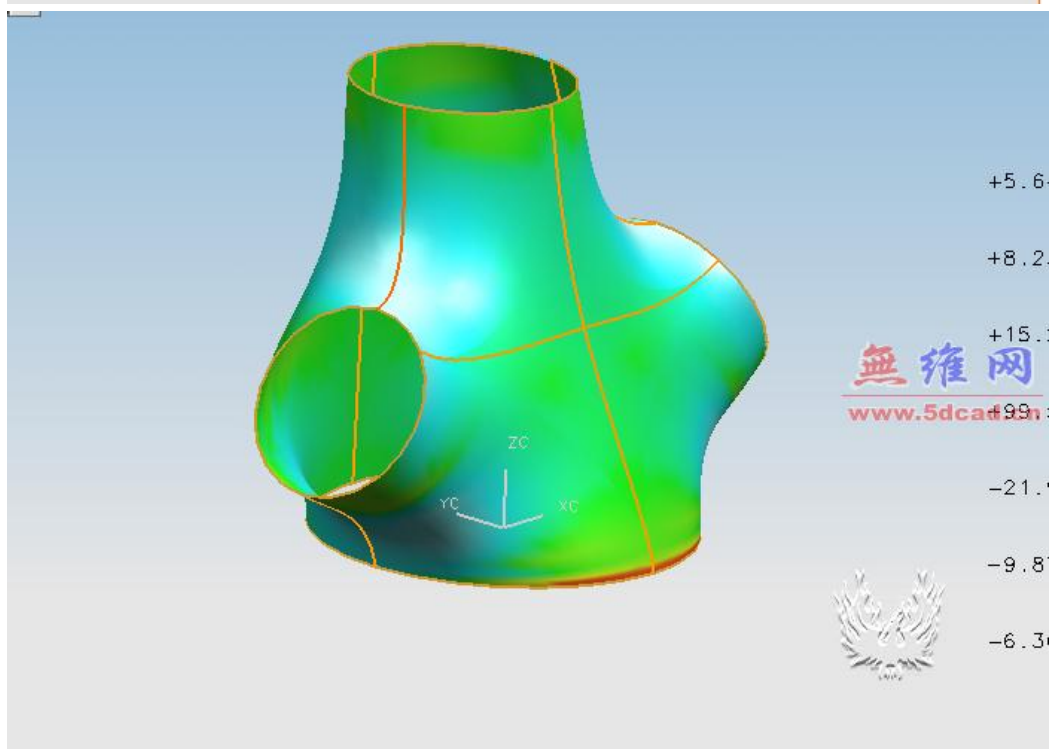
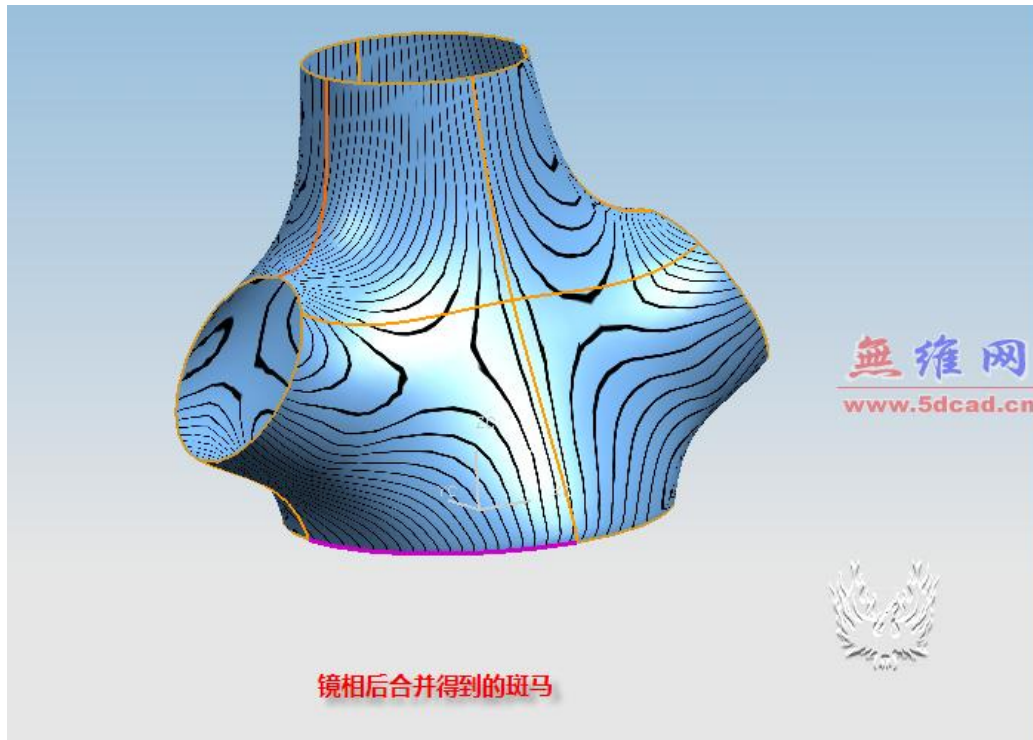


合并所有曲面，完了再次裁减

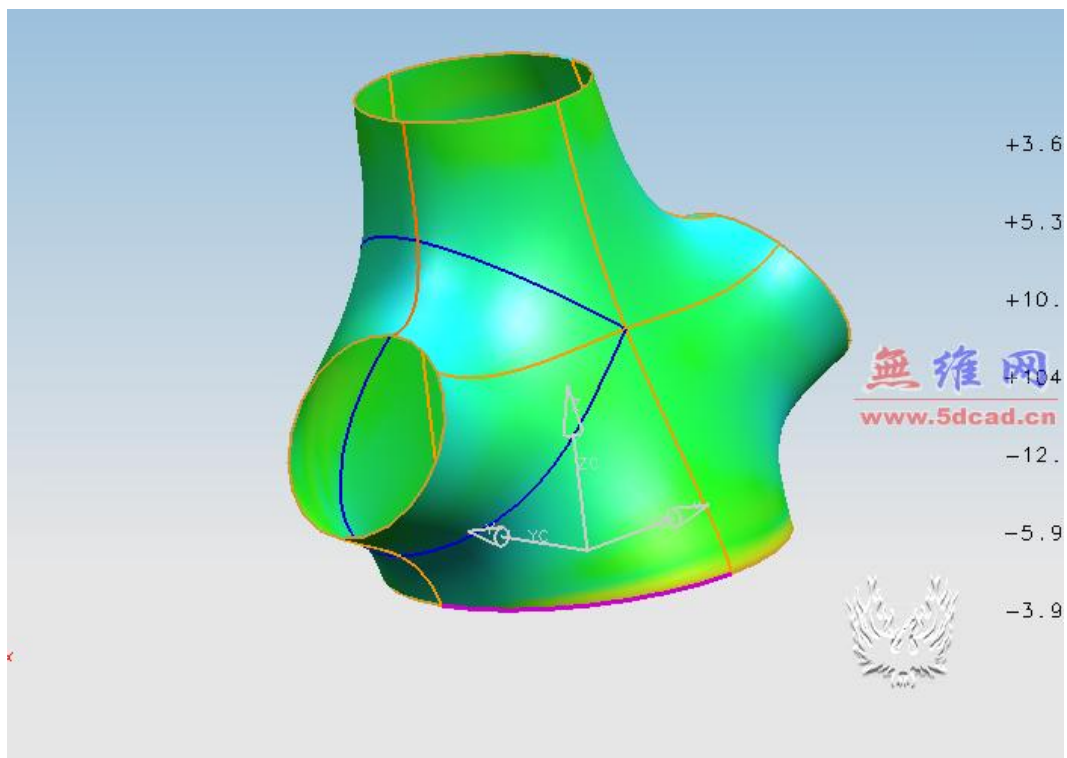




镜向合并后的斑马和高丝



后来我又加了 2 条曲线你们看看是为什么要加,曲面起了什么变化需要仔看看



NX5.0PRT