

<b>第1章 概 説</b> .....	1
1.1 3次元領域の要素分割 .....	1
1.2 要素分割法に望まれる条件 .....	4
1.3 本書で述べる要素分割法 .....	6
<b>第2章 3次元領域の有限要素分割</b> .....	8
2.1 概 説 .....	8
2.2 形状入力 .....	8
2.3 要素分割 .....	13
2.4 要素形状改良 .....	17
<b>第3章 デローニー分割</b> .....	19
3.1 概 説 .....	19
3.2 3次元デローニー分割とは .....	20
3.3 デローニー分割の流れ .....	23
3.4 デローニー分割の高速化とロバスト化 .....	27
3.5 デローニー分割プログラムの説明 .....	32
3.6 適用例 .....	75
<b>第4章 3次元メッシュ生成技術</b> .....	83
4.1 概 説 .....	83
4.2 3次元領域の形状入力 .....	84
4.3 要素分割 .....	94

4.4	領域内への点配置と要素細分割	98
4.5	要素形状の改良	99
4.6	三角柱・六面体要素生成	115
4.7	複合領域の要素分割	122
<b>付録 A 領域の内外判定法プログラム</b>		
A.1	概説	127
A.2	プログラムの説明	130
A.3	適用例	137
<b>付録 B 八分木法による点配置プログラム</b>		
B.1	概説	138
B.2	プログラムの説明	139
B.3	適用例	147
<b>あとがき</b>		
		148
<b>参考文献</b>		
		151
<b>索引</b>		
		157