

Luiskakolmioiden kääntö

3D-win / Maastomalli / Editointi

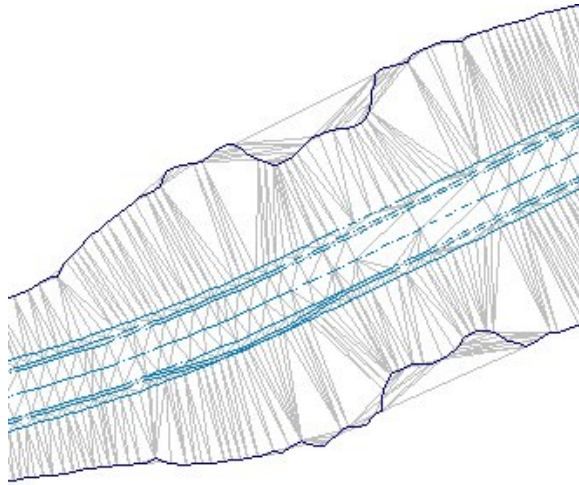
Avainsanat: Kolmiointi, Muotosuhde, Samalla viivalla, Käännä kolmiot kohtisuoraan, Minimikulma

Artikkelin toiminnot 3D-Win 6.3.2 alkaen

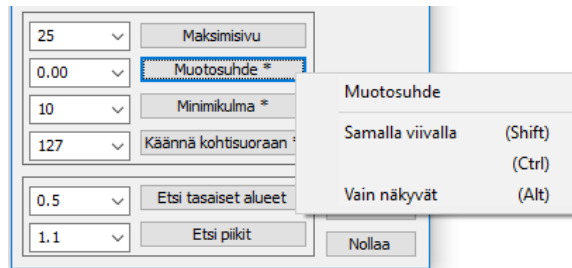
Julkaistu 17.11.2017, Markku Saloranta

Kolmiointi tekee normaalisti tasasivuisia kolmioita lyhimmän sivun mukaan käyttäen ns. Delaunay-algoritmia. Mallin editoinnista löytyy toiminto, jolla kolmiot voidaan kääntää kohtisuoraan tiettyyn viivaan nähden. Luiskan kolmioinnissa esiintyy myös muita "ongelmia": luiskan ulkopuolelle syntyy kolmioita ja osa kolmioista muodostaa kolmioita luiskan ylä- tai alareunan kanssa. Nämäkin saadaan korjattua.

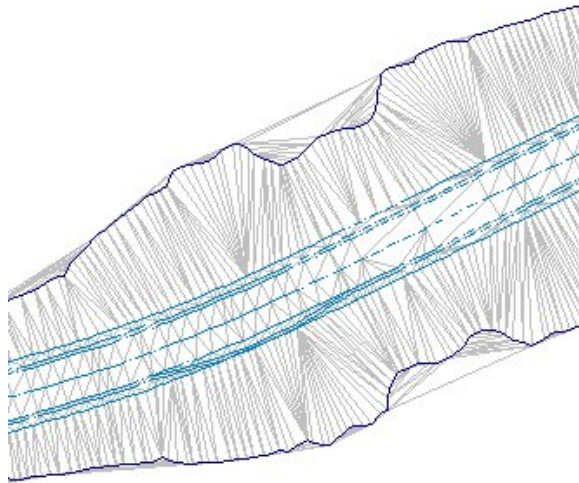
Al-ku-ti-lan-ne kol-mioin-nin jäl-keen.



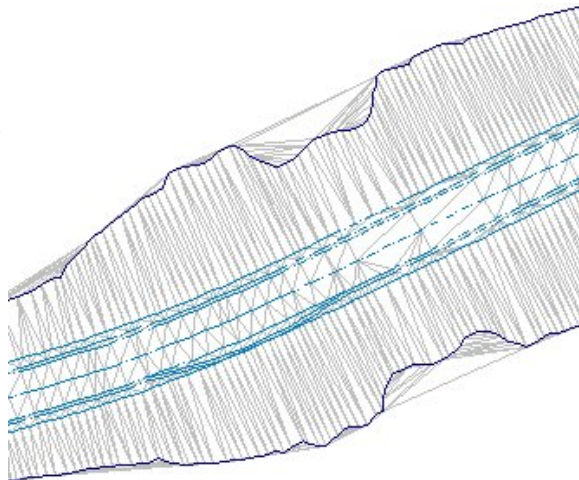
Käännetään samalla viivalla olevat kolmiot. Valitse Muotosuhde-painike hiiren oikealla korvalla ja ota listalta Samalla viivalla -toiminto.



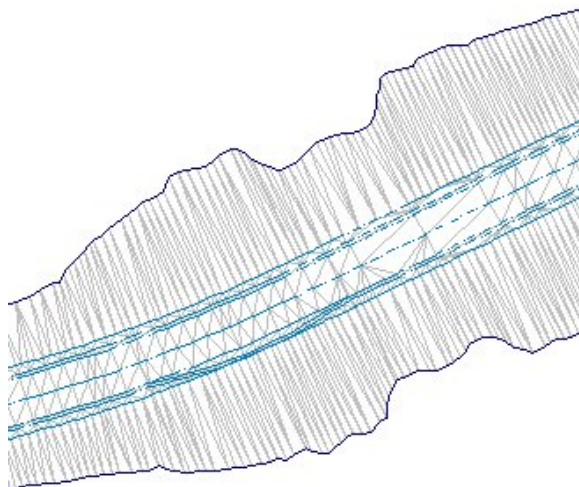
Kolmiot, joiden kaikki kolme kulmaa ovat samalla viivalla, käännetään pois viivalta.



Kään-ne-tään kol-miot koh-ti-suo-raan tien reu-naa vas-ten. Anna lis-tal-le arvo 127 (=tien reuna) ja va-lit-se Kään-nä koh-ti-suo-raan -toi-min-to. Lis-tal-le voi antaa usei-ta vii-va-koo-de-ja pil-kul-la ero-tet-tui-na. Voit myös käyt-tää Va-li-tut-vaih-toeh-toa (Ctrl).



Piilotetaan luiskan ulkopuoliset kolmiot. Valitse Minimikulma-painike hiiren oikealla korvalla ja ota listalta Piilota sisäkulmat -toiminto.



Toiminnon ohjesivu: [Editoi maastomallia](#)

Keskustelu aiheesta: [3D-Forum/luiskakolmioiden kääntö](#)

Esimerkkiaineisto:

File	Modified
File kolmiot_kohtisuoraan.xy.tdw	Mar 30, 2021 by Petri Kaihia

