
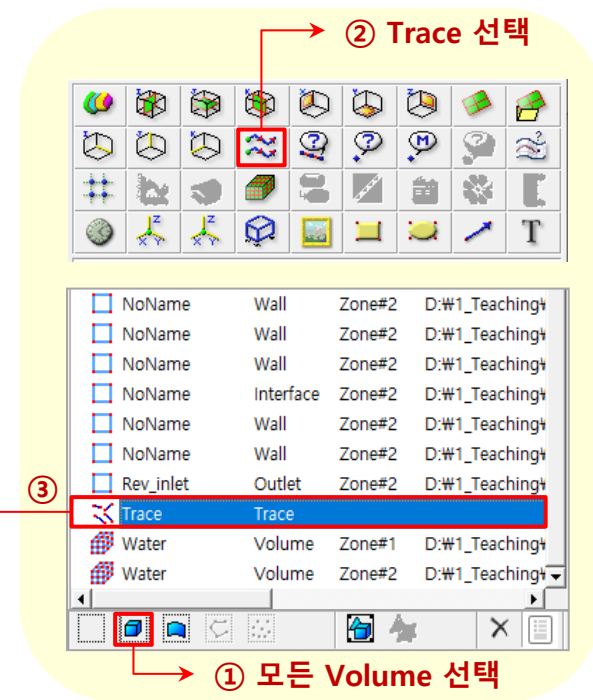
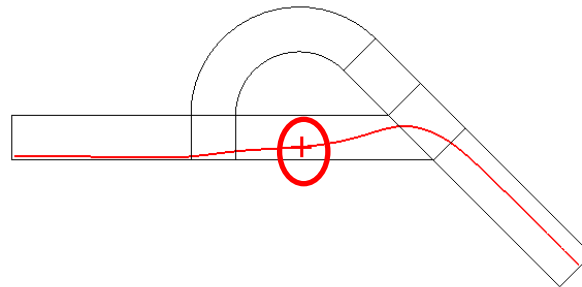


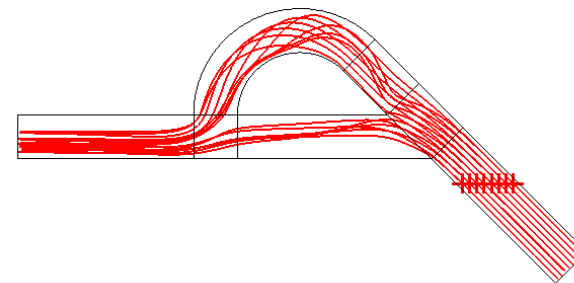
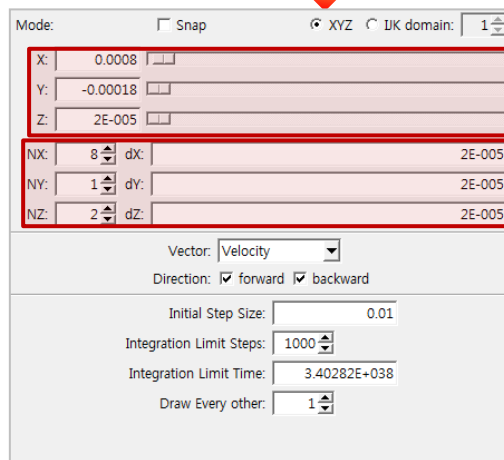
# 정상상태 유동해석 결과에서 Streamline을 사용한 .gif 파일 생성

(주) 경원이앤씨

- Object explorer에서 Volume Group Object를 선택 한 후,  
➤ operator palette에서 Trace object  를 선택
- Trace object가 object explorer상에 나타남을 확인 할 수 있음



- Control panel의 Trace parameter를 통해 세부사항 조절 가능

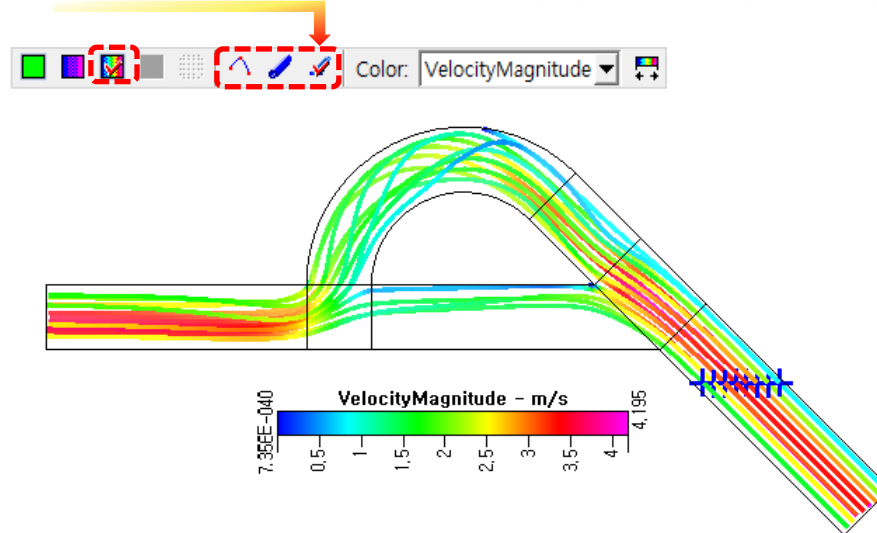


➔ Slider를 좌 우로 움직이거나 직접 입력하여, 원하는 위치에 release point를 위치 시킬 수 있음  
➔ Streamline의 수와 간격 조절

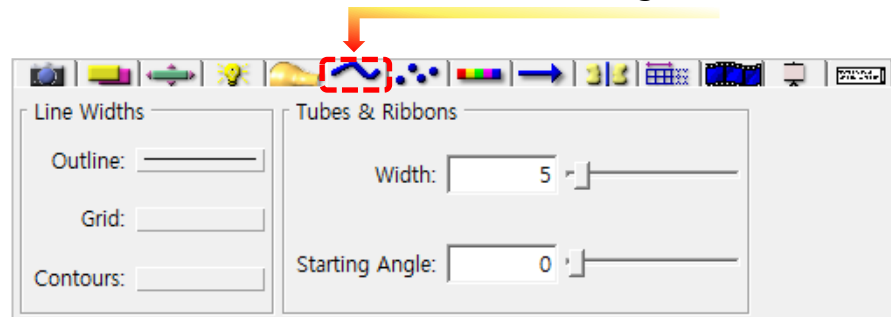
Streamline의 길이를 조절하려면 Initial Step Size 및 Integration Limit Steps로 조절

4. Streamline의 color는 color variable에서 선택 할 수 있으며 이때 surface color를 활성화

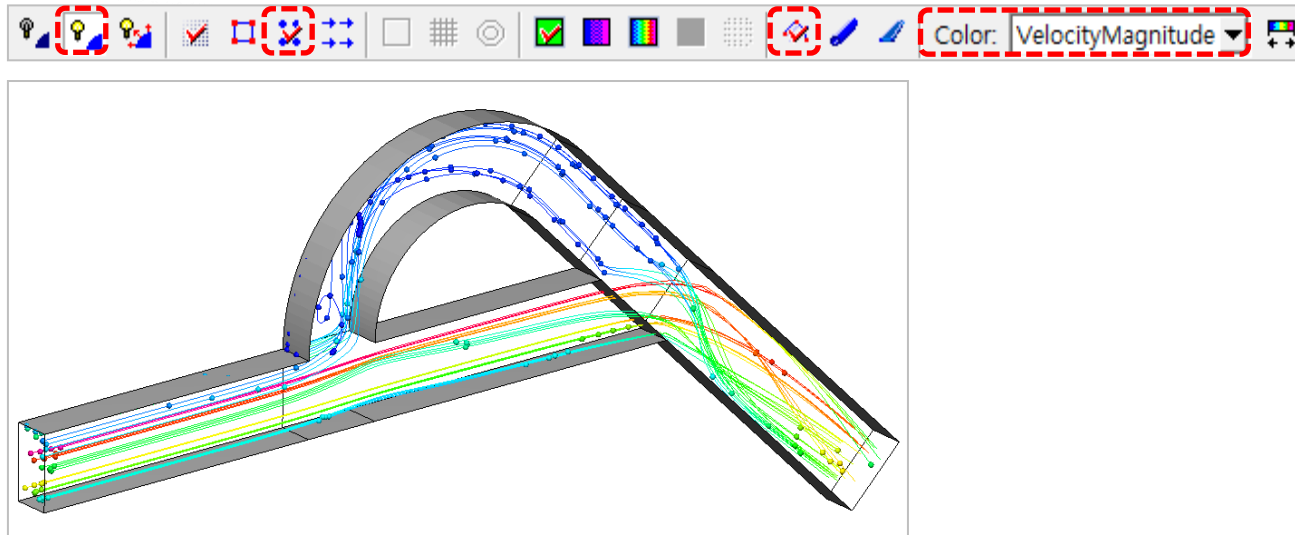
➤ Stream line은 line, tube, ribbon 세가지 선택 가능



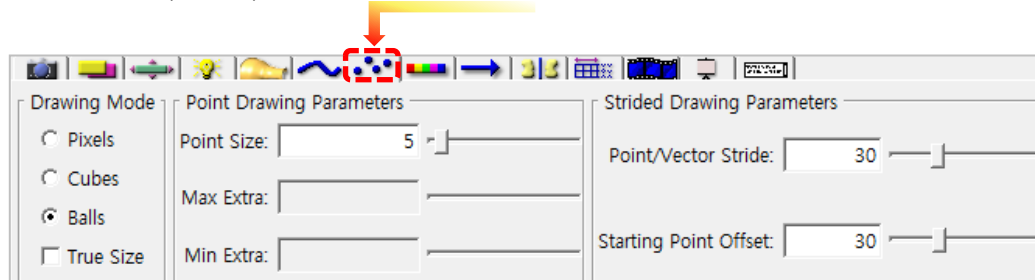
➤ stream line의 두께는 Line & curves setting tab에서 설정 할 수 있음



4. Streamline을 선택한 상태에서 Point, Surface on, Flat shading을 선택

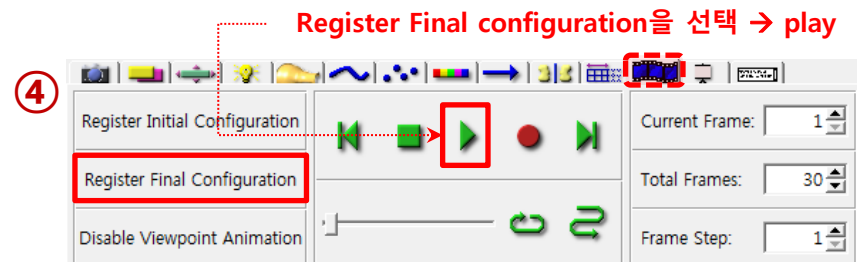
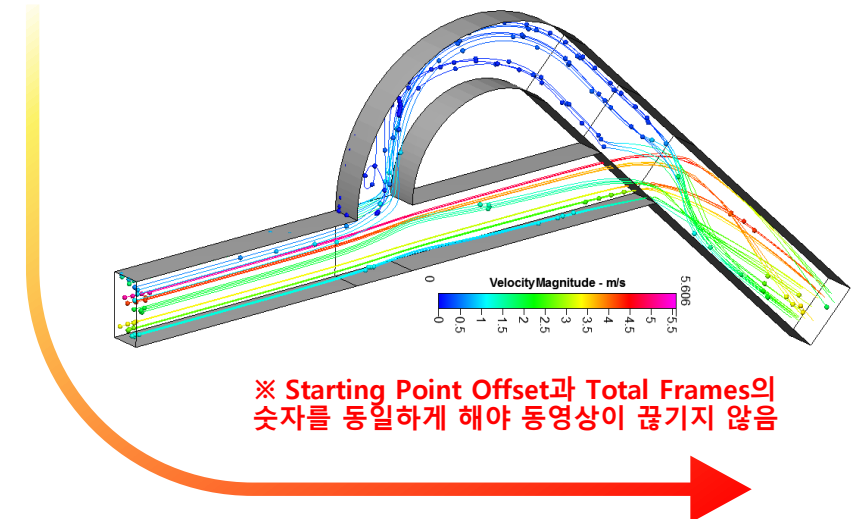
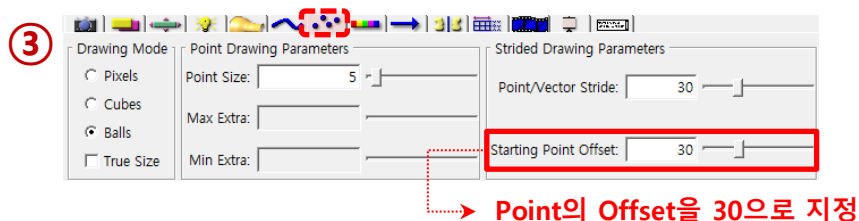
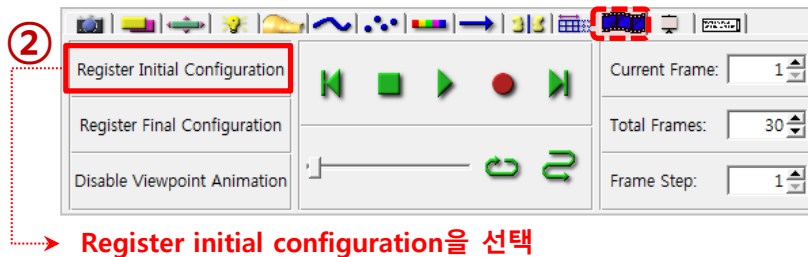
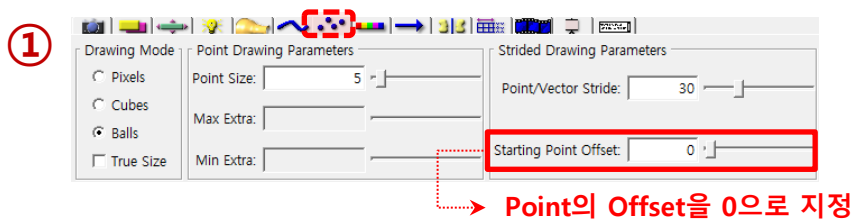


- Point의 모양, 크기, 간격은 Point Tab에서 조절 가능



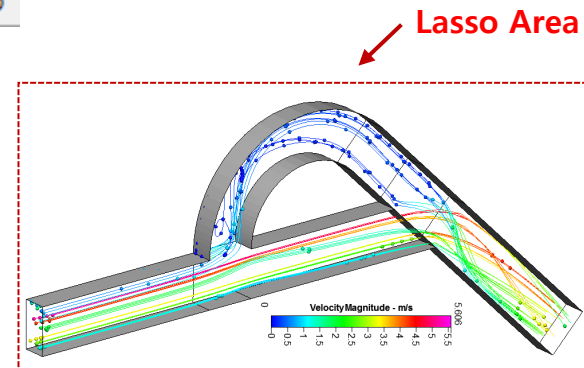
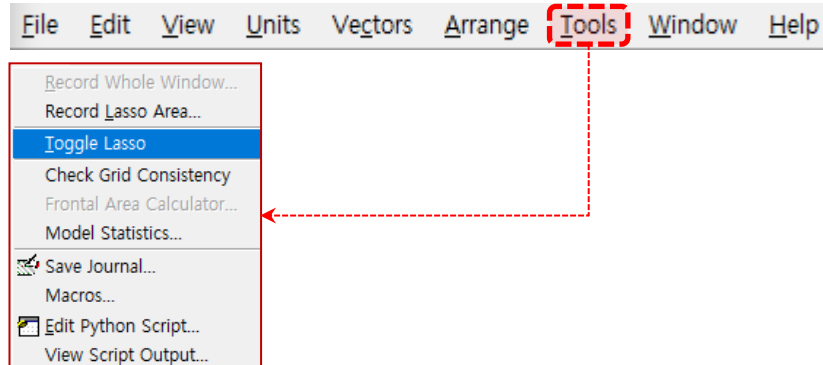
## 5. Attributes Panel에서 Point tab을 선택

- Point의 Offset을 0으로 지정한 다음 Animation Tab에서 Register **Initial** Configuration 버튼을 클릭
- Point의 Offset을 30으로 지정한 다음 Animation Tab에서 Register **Final** Configuration 버튼을 클릭
- Animation Tab에서 Play 버튼 클릭 → Velocity Magnitude에 대한 Point의 animation 확인



6. Tools Tab에서 Toggle Lasso 버튼을 클릭하면 graphic window상에 Lasso area 생성

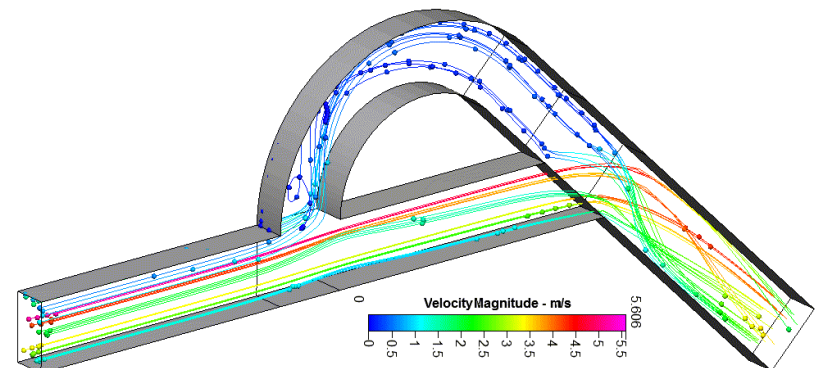
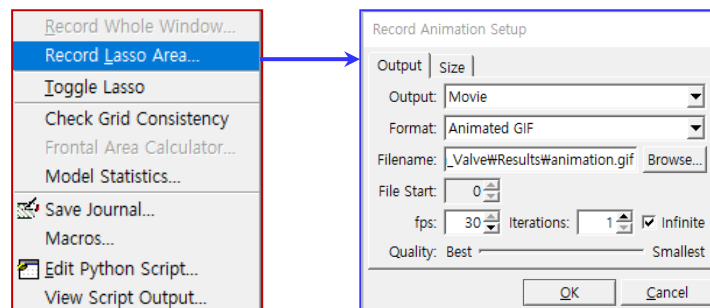
- Lasso Area의 코너를 왼쪽 마우스로 클릭하여 드래그하여 Lasso area의 크기 조절



7. Tools → Record Lasso Area 메뉴를 선택

8. 저장 경로 및 이름, 형식 및 frame 등을 결정한 후 OK 버튼 클릭

9. 저장 경로에 animation.gif 파일 생성



animation.gif