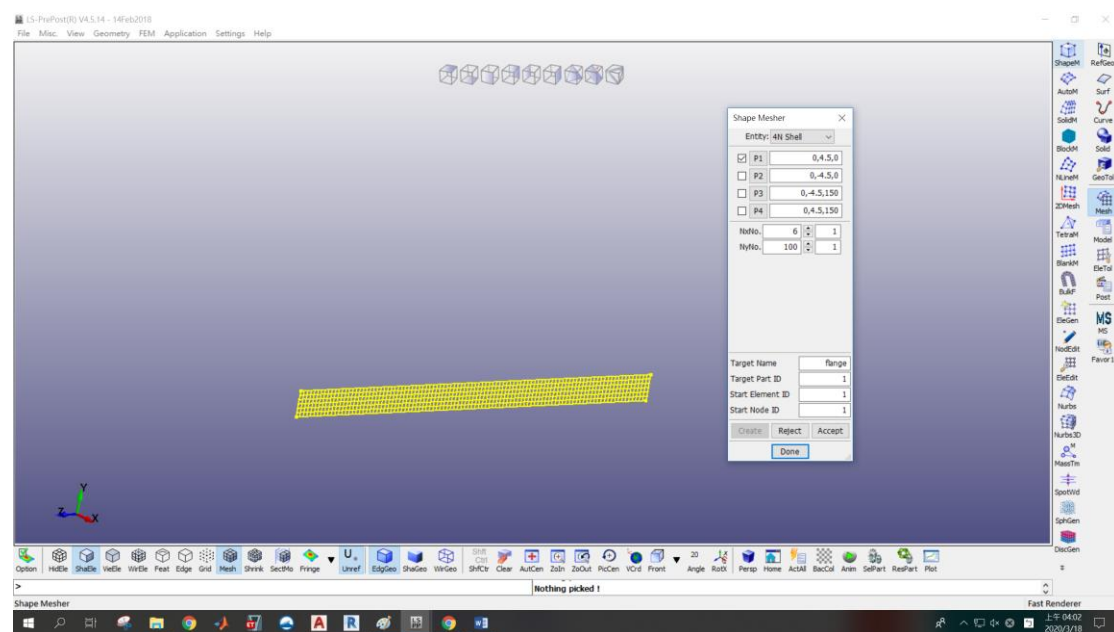


LS-DYNA 模型建立流程

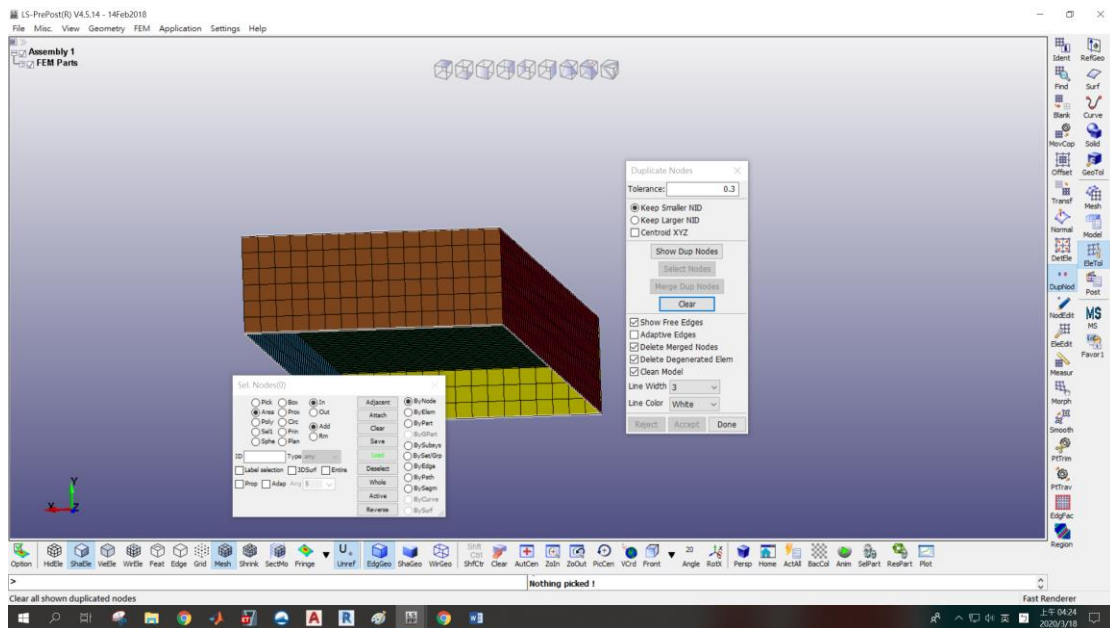
一、建立幾何形狀：

1.Element and Mesh → Shape Mesher (4N Shell) 輸入座標或點選 4 個點形成平面，並依需求決定網格的尺寸，同時輸入物件名稱：

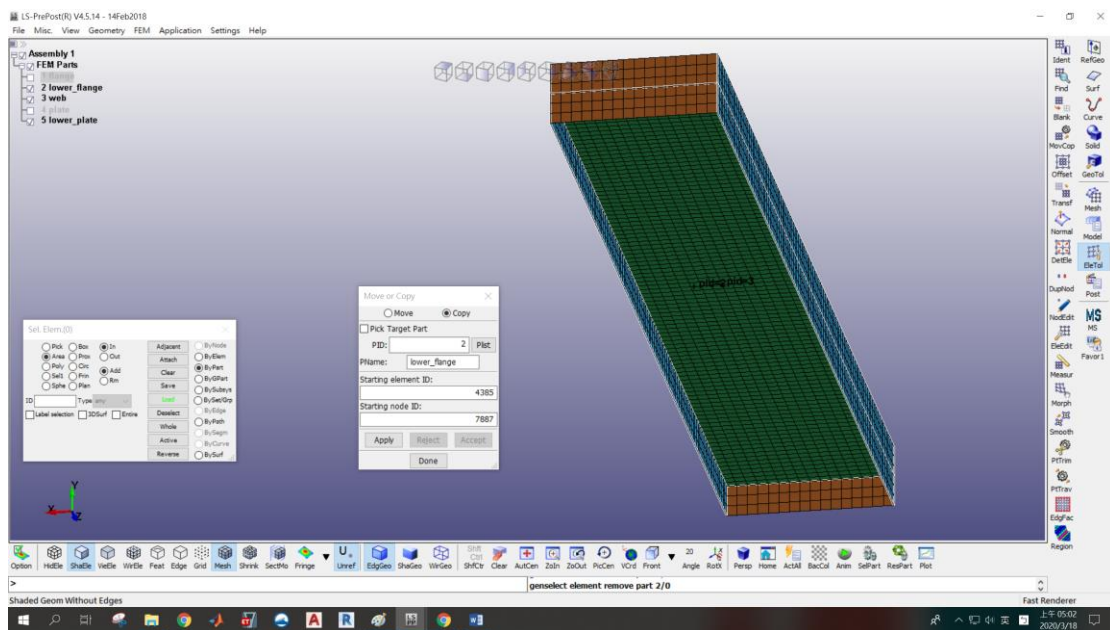


2.建立好初步的外型後，Element Tools → Duplicate Node (Tolerance → Show

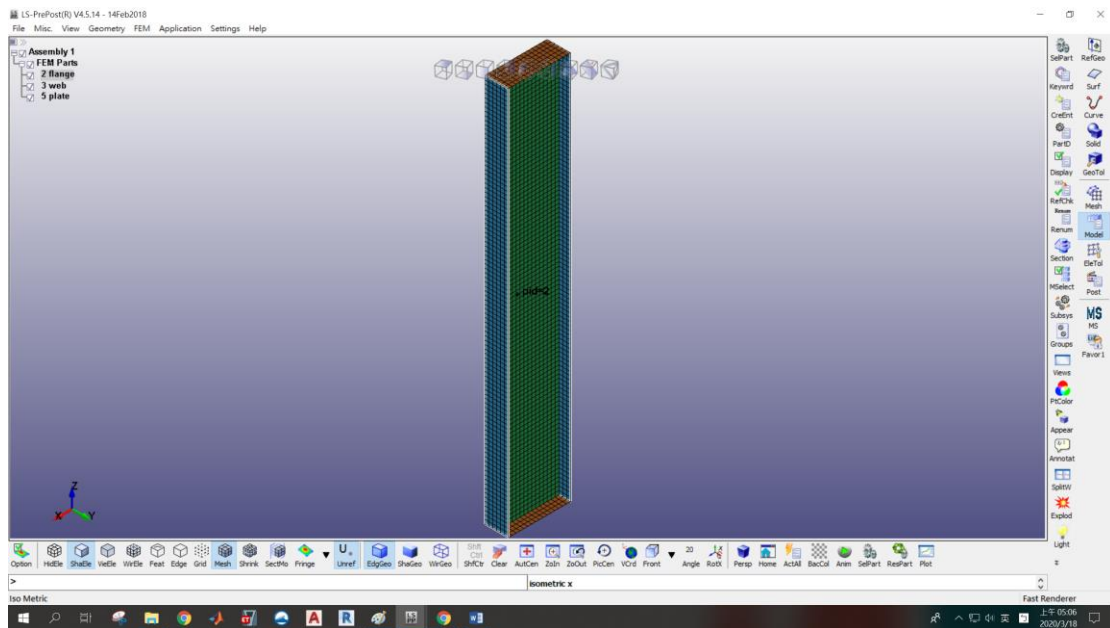
Dup Nodes → Merge Dup Nodes 依據需求(受力點)合併節點：



3.以複製方式將同樣的部位合併，Element Tools → Move or Copy (Copy) 以
by part 方式點選兩個相同部位 → 點選 Plist 存入現有的物件中：

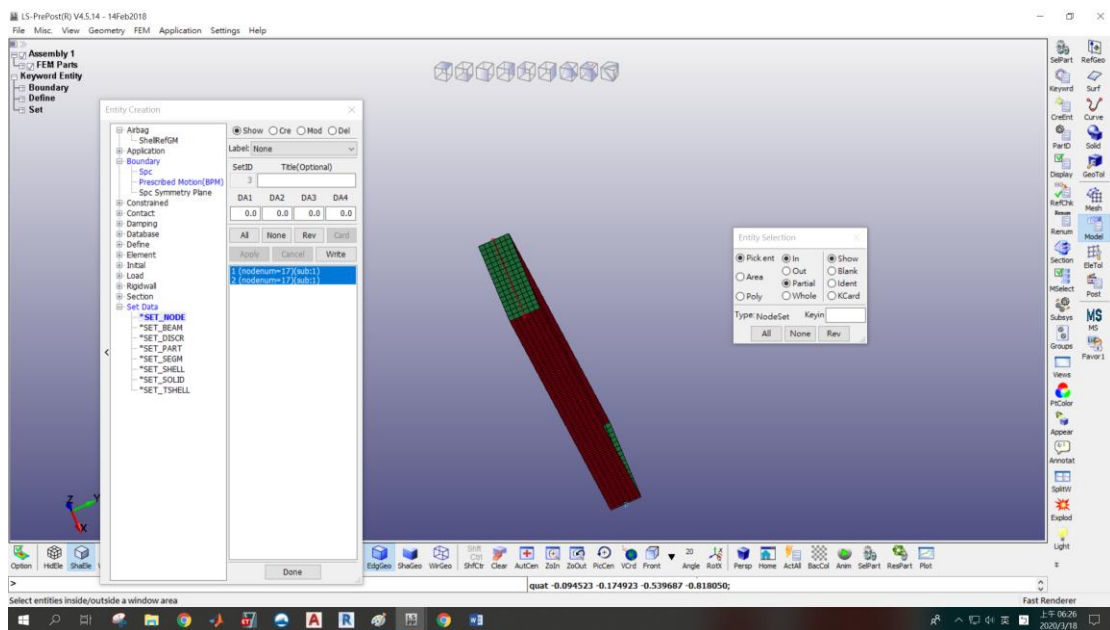


4.左上方取消選取未合併之單一部位，確認後刪除，並更改名稱，外型初步建立完成：



一、增設模型受力節點：

Model and Part → Creat Entity → Cre 點選受力節點

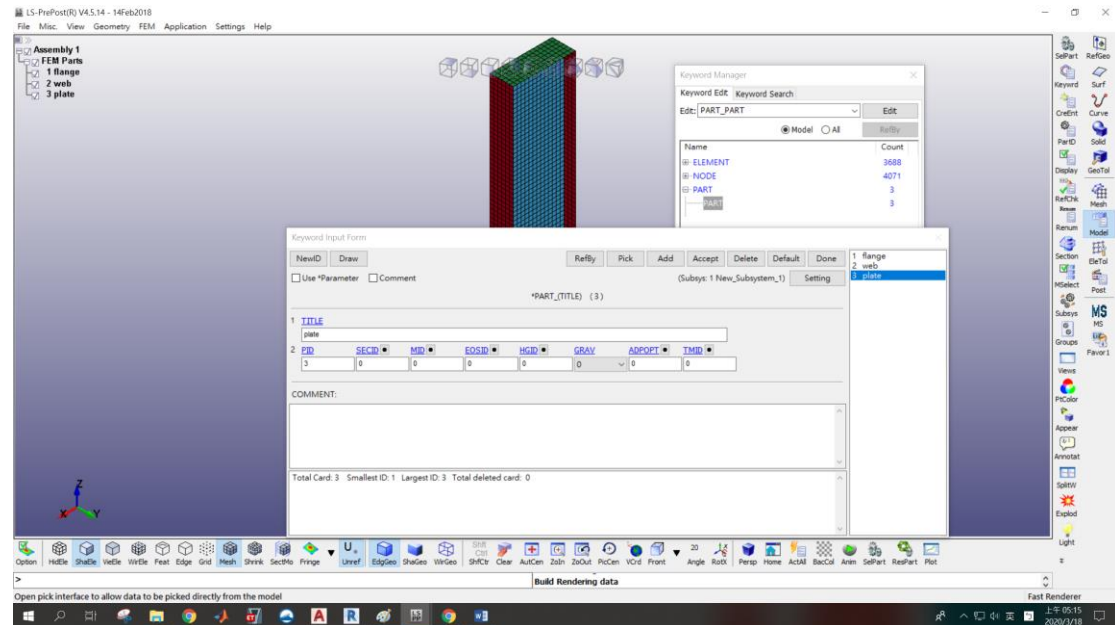


三、設定 KEY 卡：

Model and Part → Keyword Manager

1.PART :

→ PART → PART(PID) 將模型各個部位更改序號 :

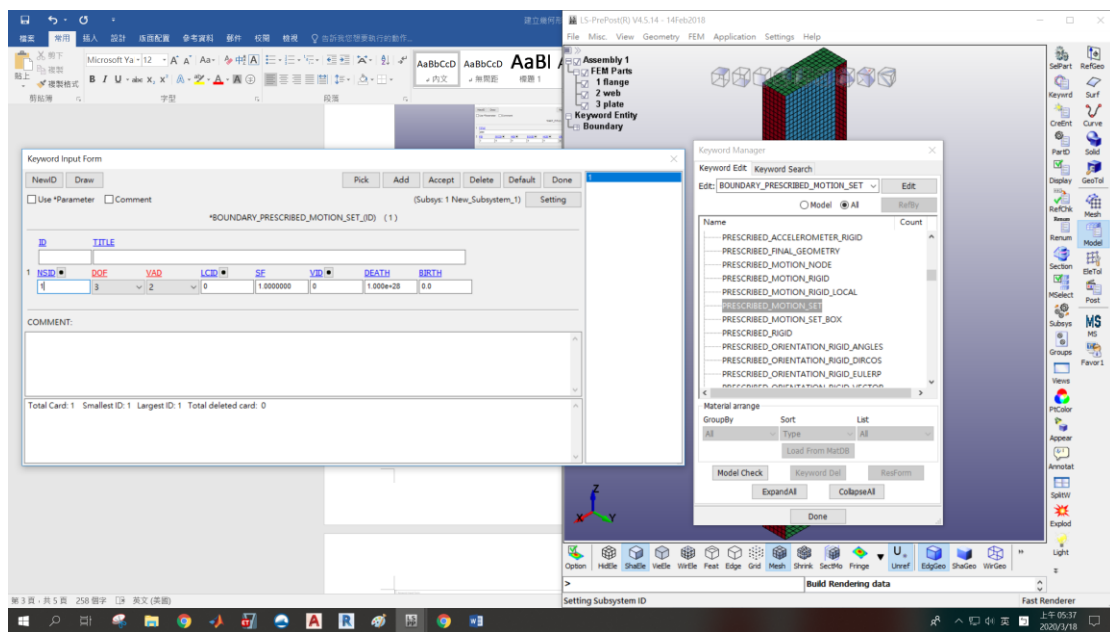
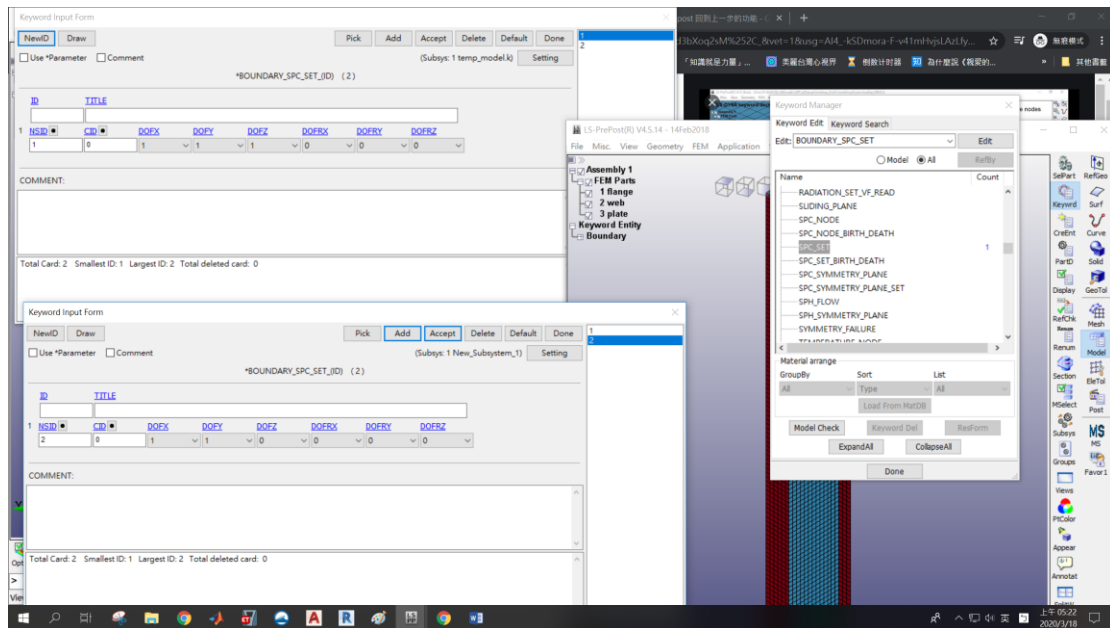


2.BOUNDARY :

→ BOUNDARY → SPC_SET

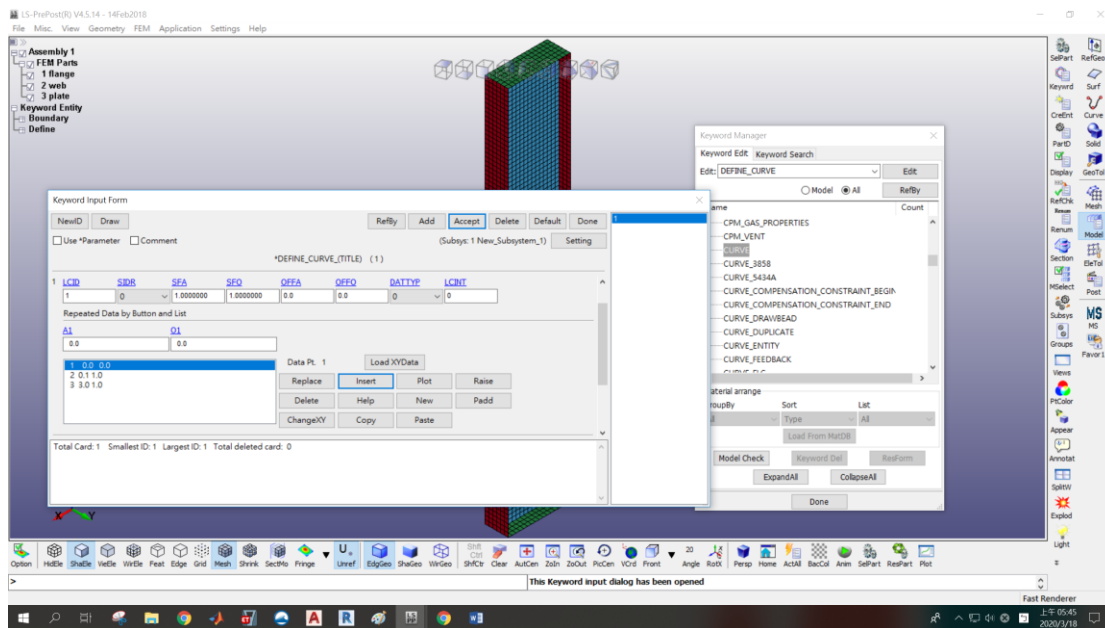
→ BOUNDARY → PRESCRIBED_MOTION_SET

依需求設定邊界條件以及運動控制模式



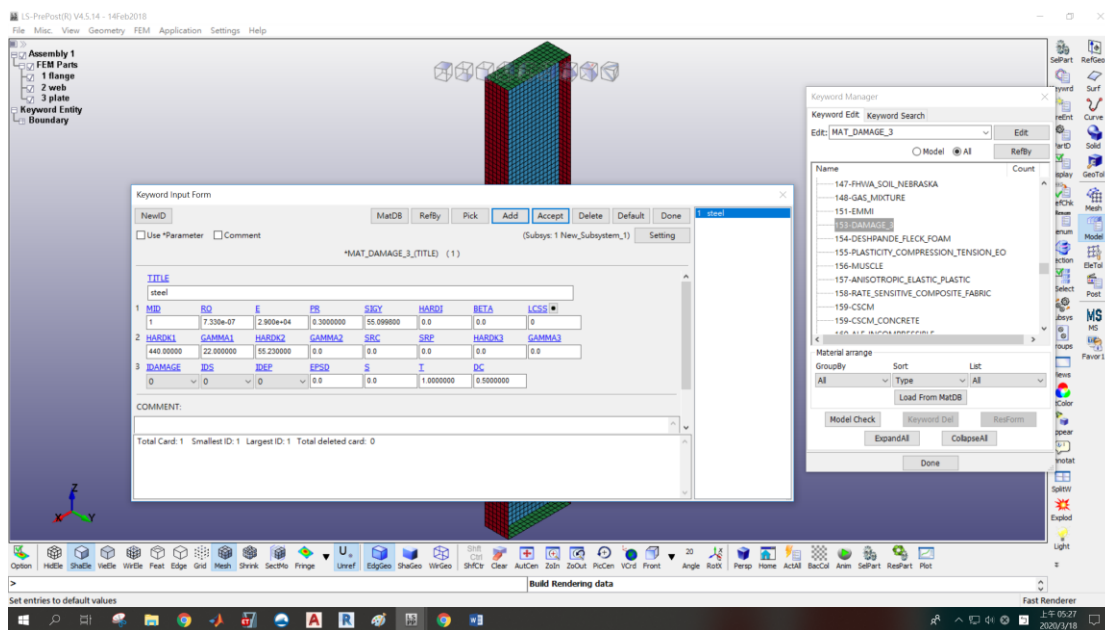
3.DEFINE

→ DEFINE → CURVE 輸入運動函數



4.MAT :

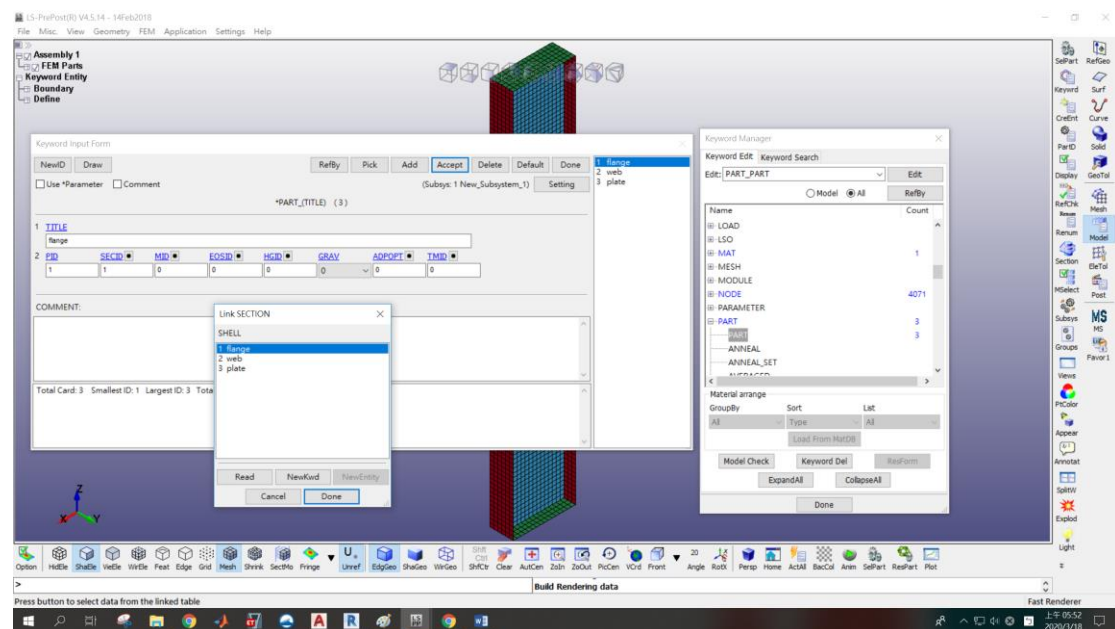
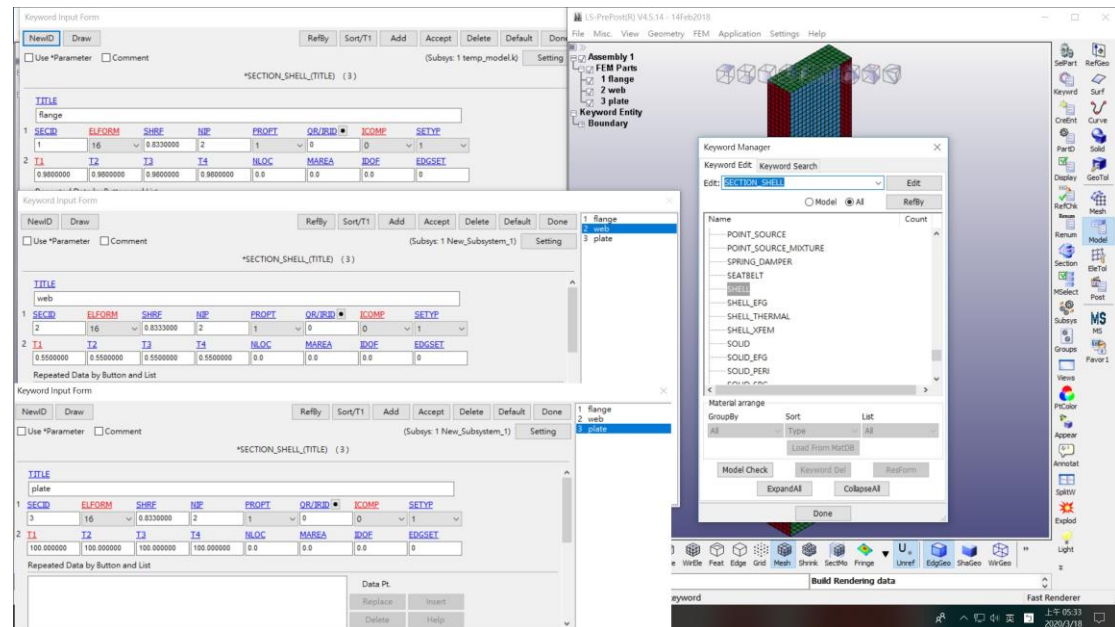
→ MAT →153-DAMAGE_3 依需求設置材料參數



5. SECTION :

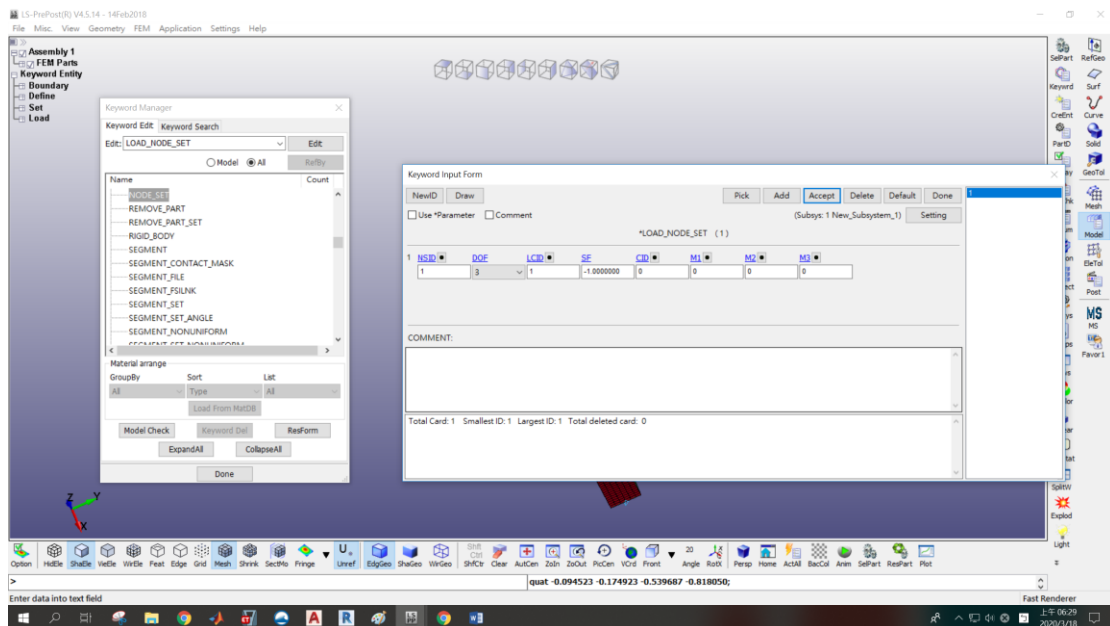
→ SECTION → SHELL 代入各個部位的參數

→ PART → PART(SECID) 將模型各個部位代入設置好之 SECTION 卡



6. Load

→ LOAD → NODE_SET 代入施力之節點以及曲線

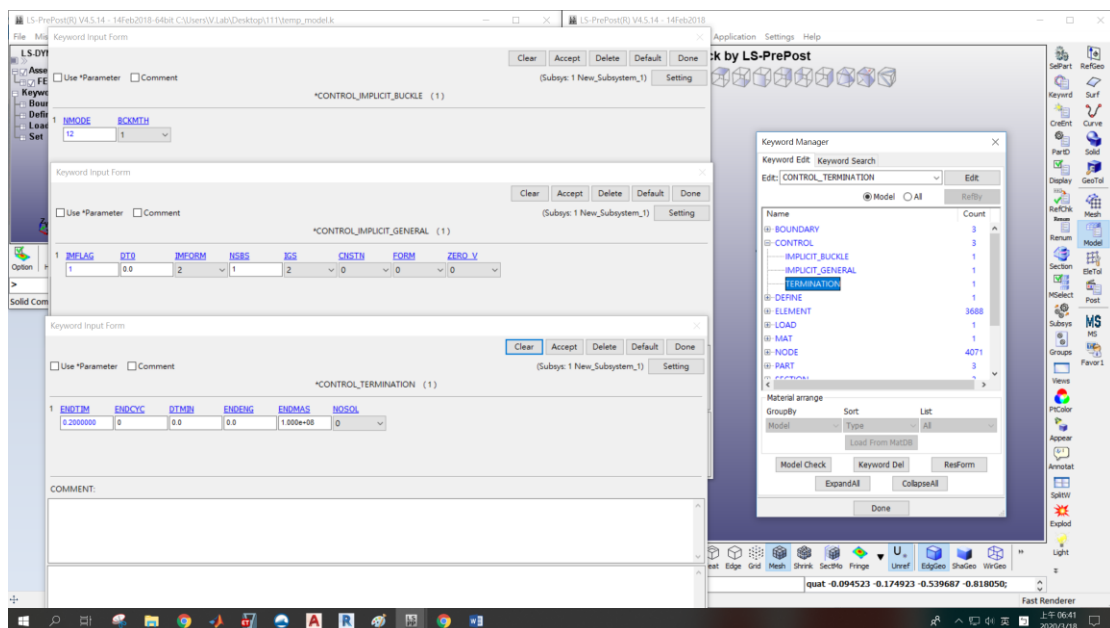


7.CONTROL

→ CONTROL → IMPLICIT_BUCKLE 設置挫屈模式的數量

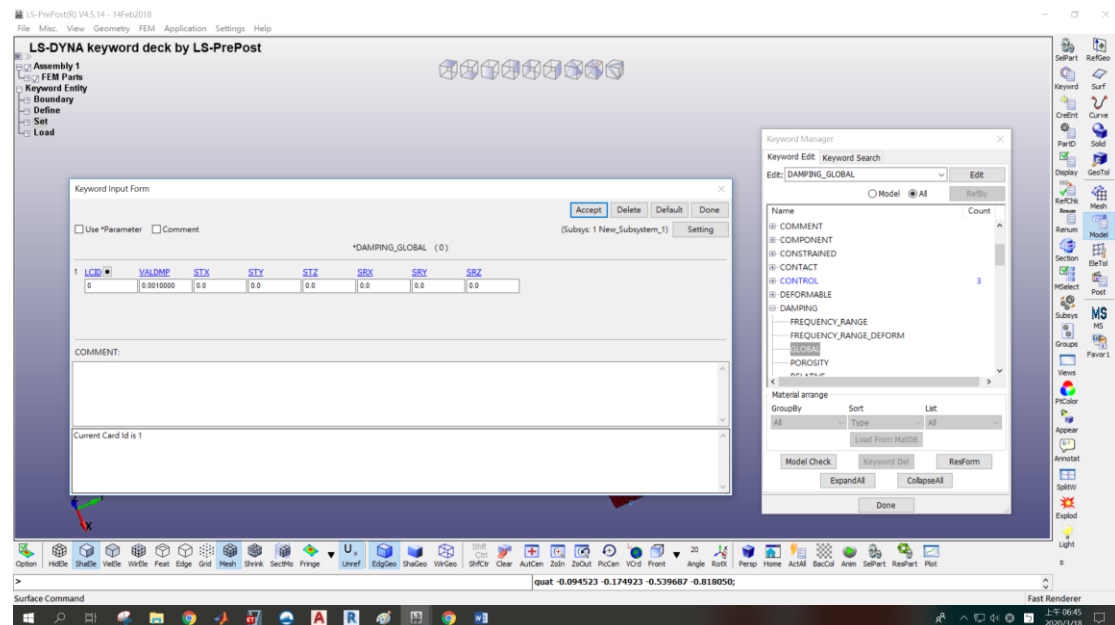
→ CONTROL → IMPLICIT_GENERAL 顯隱性設置

→ CONTROL → TERMINATION 終止時間設置



8.DAMPING

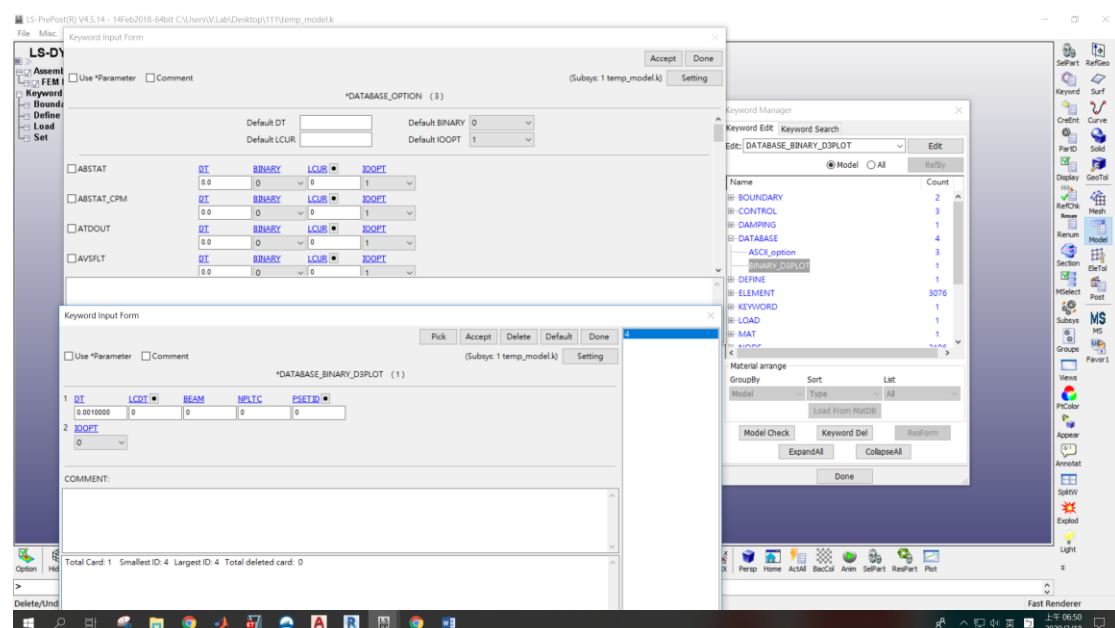
→ DAMPING → GLOBAL 設置阻尼常數



9.DATABASE

→ DATABASE → ASCII_option 我不知道這做甚麼

→ DATABASE → BINARY_D3PLOT 反正照著輸入



10.其他

→ KEYWORD → KEYWORD → NCPU (0)

→ TITLE → TITLE → TITLE (up to you)