

REVOCAP_PrePost TIPS (1/2)

(1) メッシュファイル foo.msh を読み込む際の注意

- ▶ 拡張子 .msh のファイルには、次の2種類のデータ形式がある
 - HECMW形式 FrontISTRで用いているメッシュ
 - ADVENTURE_TetMesh形式 ADVENTUREで用いているメッシュ
- ▶ foo.msh を読み込む際、そのデータ形式を正しく指定しないとメッシュ読込に失敗する

(2) 移動してしまった面を元の表示に戻す

- ▶ 「View」→「Init Pos」

(3) 材料物性値の指定

- ▶ 「計算格子」で領域を選択し、「材料の選択」メニューで指定

REVOCAP_PrePost TIPS (2/2)

(4) モデル名の設定

- ▶ デフォルト(FistrModel)以外のモデル名 「ソルバー」を選択
- ▶ 保存ディレクトリの path に日本語を含んではいけない
推奨例) C: ¥work や C:¥Users¥Guest¥Desktop¥workなど

(5) ポスト処理時 “Rendering” のon/off

- ▶ 物体表面のcontour表示の色合いに影響するので注意

(6)