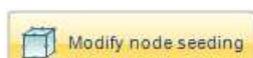


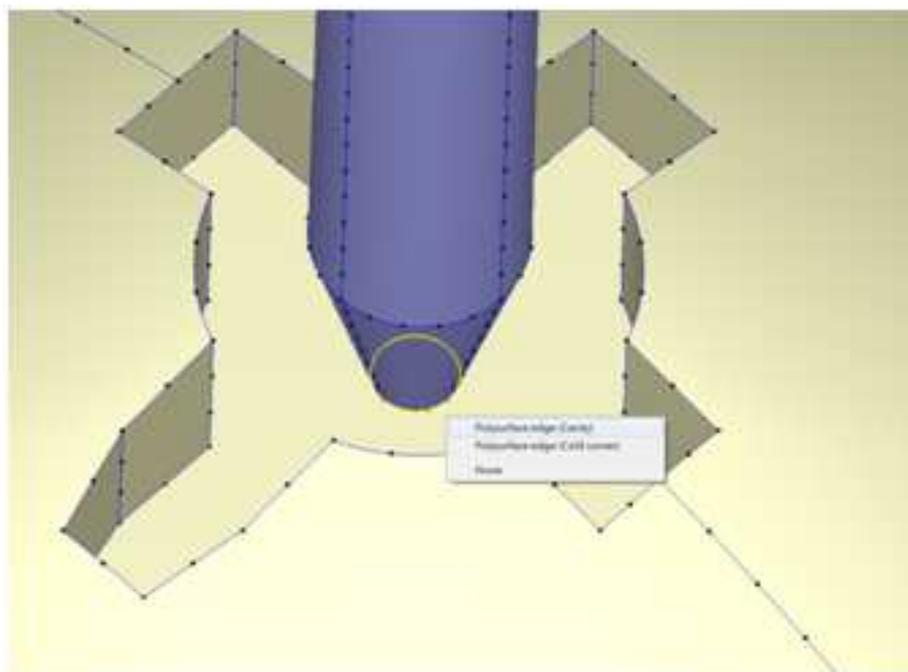
## La nuova funzionalità “Modify Node Seeding” inserita in Moldex3D Designer migliora ulteriormente la qualità della mesh.

La possibilità di agire in modo dettagliato e ridefinire la fittatura degli elementi della mesh nella zona di ingresso nella cavità (Gate Zone) è fondamentale al fine non solo della qualità della mesh, ma ,ovviamente, dell'affidabilità del risultato dell'analisi e della simulazione.

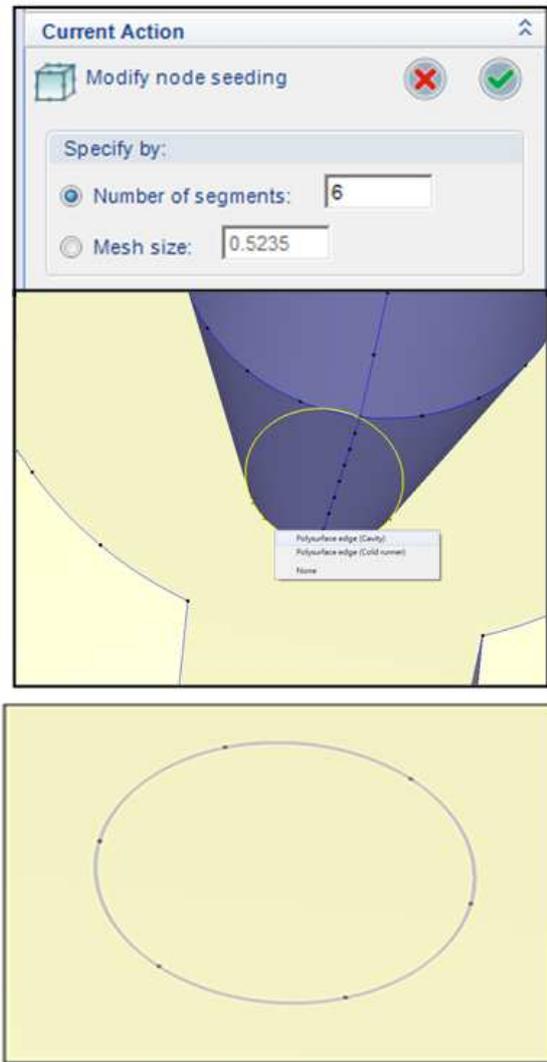
**Moldex3D R13.0** Designer supporta la funzione di auto- ridefinizione della curvatura (contorno) in prossimità del gate permettendo di ottenere, in modo molto semplice, un risultato qualitativamente elevato. L'operatore ha disponibile la funzione “**Modify node seeding**” e può agire manualmente ridefinendo a suo piacere la quantità di nodi necessaria in tutta la zona di descrizione (gate ed intorno), per una più robusta simulazione.



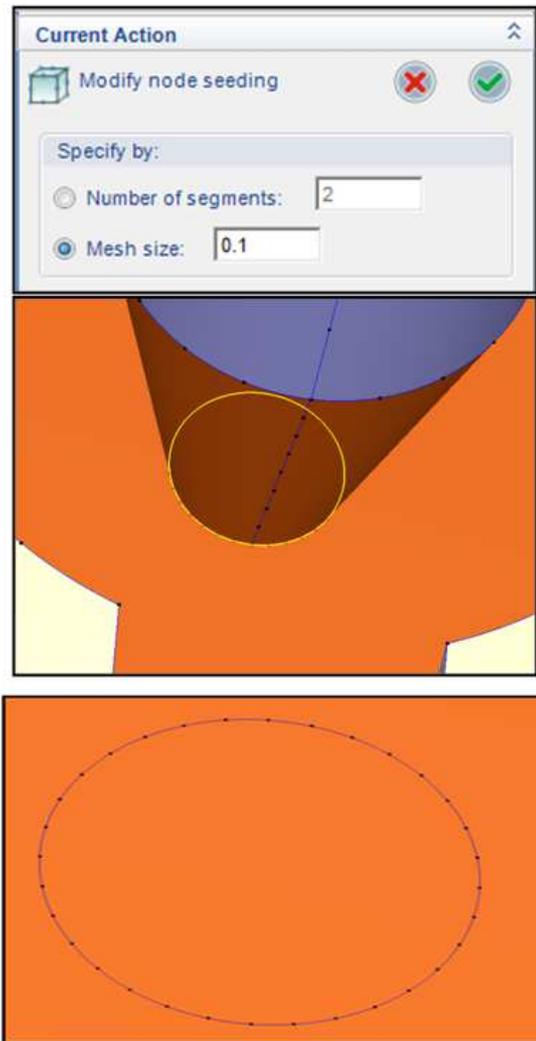
**Passo 1:** Click  e conferma nella finestra di dialogo applicando il livello di default presente. Come possiamo vedere di seguito la qualità della distribuzione e della dimensione dei nodi è buona . Tuttavia l'operatore può agire ridefinendo la fittatura dei nodi lungo il contorno scelto, aumentando, come risultato il numero di elementi costituenti la mesh.



**Passo 2:** Per aumentare il numero di nodi nell'intorno del gate, si apre una seconda finestra di dialogo, che permette appunto di aumentare il numero dei nodi a piacimento. In questa finestra, si attiva il contorno che collega la cavità con la punta del gate, definendo il nuovo numero di nodi e stabilendo il corretto contatto. Fatto questo clicca “**Enter**” per confermare i nuovi valori. Il risultato della nuova distribuzione dei nodi è quello che vediamo nelle prossime figure.



**Situazione iniziale**



**Situazione finale**

**Passo 3:** Rifare lo stesso sulla curva di contatto del gate (parte runner) assicurandosi della corretta corrispondenza tra le due curve (Gate e Cavità) e cliccare  per applicare la modifica. Automaticamente viene ridefinita tutta la zona intorno al gate come mostrato nell'ultima figura.

