

TD Maillage d'un coude avec Ansys 24 R1

B. Dussoubs, février 2026

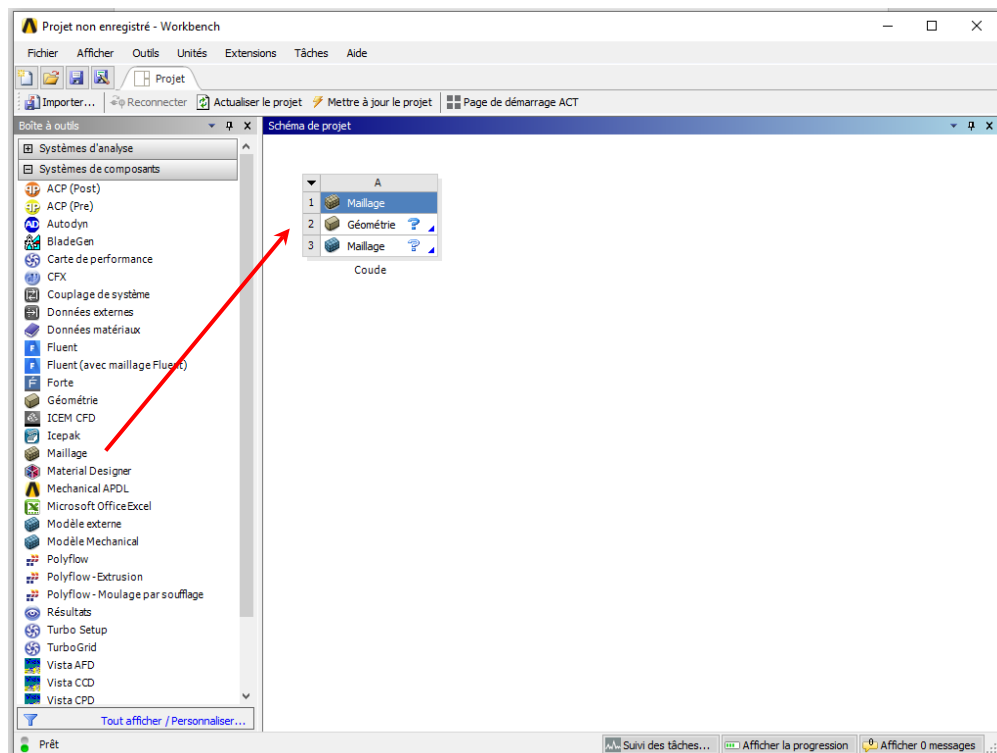
Ce TD va permettre d'effectuer le maillage d'un coude 2D, que vous utiliserez par la suite de ce cours sous Fluent.

Il est décomposé en 2 parties : dessin de la pièce puis maillage de celle-ci. Nous utiliserons 2 outils intégrés dans le Workbench Ansys : Design Modeler puis Ansys Mesher.

NB : à quelques occasions, les copies d'écran pourraient différer de ce que vous avez en face des yeux. Référez-vous au texte qui lui est normalement à jour.

1. Dessin du domaine

1. Lancez Ansys Workbench v 24
2. Choisissez dans le menu de gauche *Composants* → *Maillage*, cliquez bouton gauche de la souris puis faites glisser dans la fenêtre de droite avant de relâcher le bouton gauche de la souris. Nommez le projet : Coude



3. Après avoir sélectionné *Géométrie* dans la boîte du projet, affichez (si elles ne le sont pas) les Propriétés des éléments par le menu *Affichage* → *Propriétés*

4. Dans le tableau des propriétés de la *Géométrie*, modifiez les lignes suivantes :

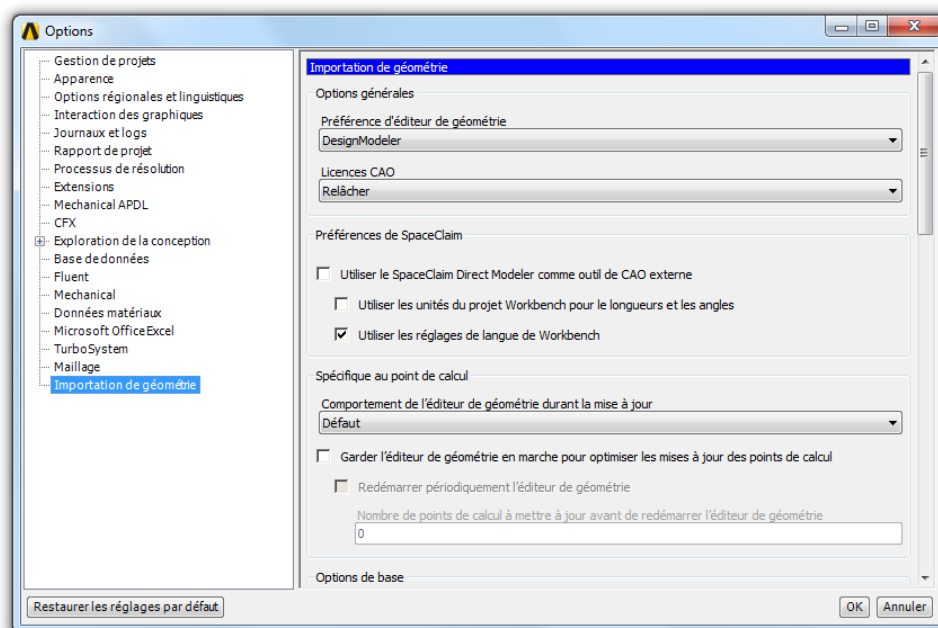
- ligne 21 : *Type d'analyse* : 2D

- ligne 17 : *Sélections nommées* : vérifiez que la case est cochée (pour donner des noms modifiables aux zones limites)
- ligne 18 : *Clé de selection nommée* : laissez vide
- ligne 14 : *Clé de paramètre* : tapez ANS.

Propriétés de Schéma A2: Géométrie		
	A	B
1	Propriété	Valeur
2	▢ Général	
3	ID du composant	Geometry
4	Nom du répertoire	SYS
5	▢ Source de la géométrie	
6	Nom du fichier de géométrie	
7	▢ Options de géométrie de base	
8	Corps solides	☒
9	Corps surfaciques	☒
10	Corps filaires	☐
11	Paramètres	☒
12	Clé paramètre	DS
13	Attributs	☐
14	Sélections nommées	☐
15	Propriétés des matériaux	☐
16	▢ Options de géométrie avancées	
17	Type d'analyse	3D
18	Utiliser l'associativité	☒
19	Importer des systèmes de coordonnées	☐
20	Importer des points de travail	☐
21	Enregistrer le fichier mis à jour par le Reader	☐
22	Importer sur la base des occurrences	☒
23	Mise à jour CAO intelligente	☐
24	Traitement de la symétrie et de la fonction Englobber	☒
25	Résolution d'import mixte	Aucun

NB : sur la figure, les numéros de lignes ne sont pas les bons

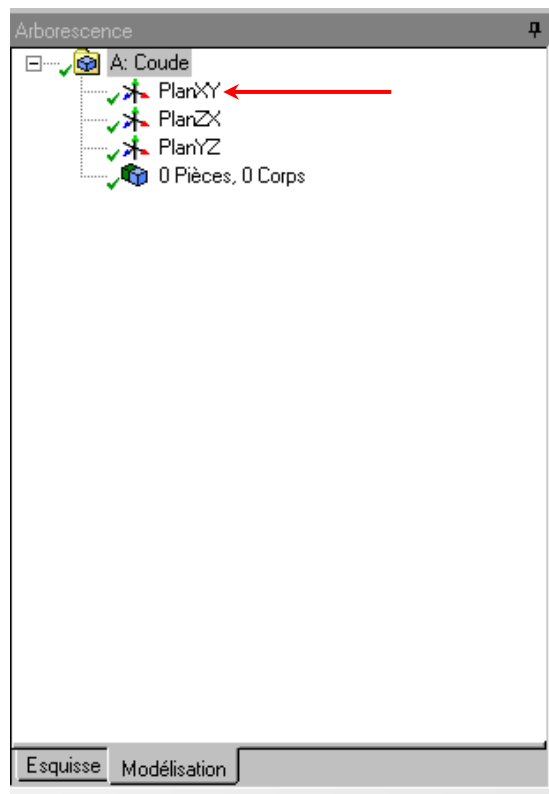
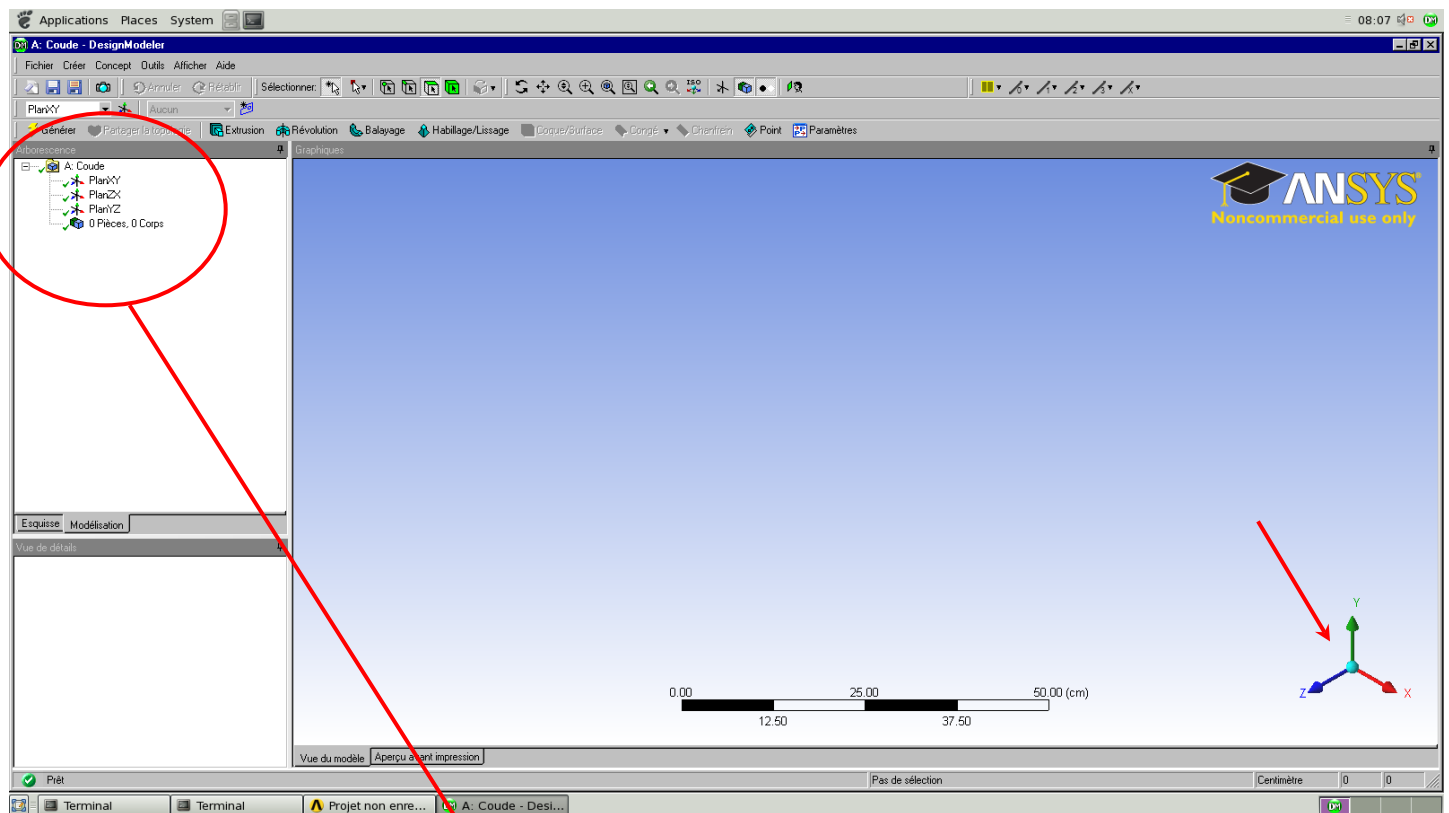
5. Dans le menu du Workbench : *Outils* ➔ *Options* ➔ *Importation de géométrie*, vérifiez qu'on a *Préférence d'éditeur de géométrie* ➔ *Design Modeler*.



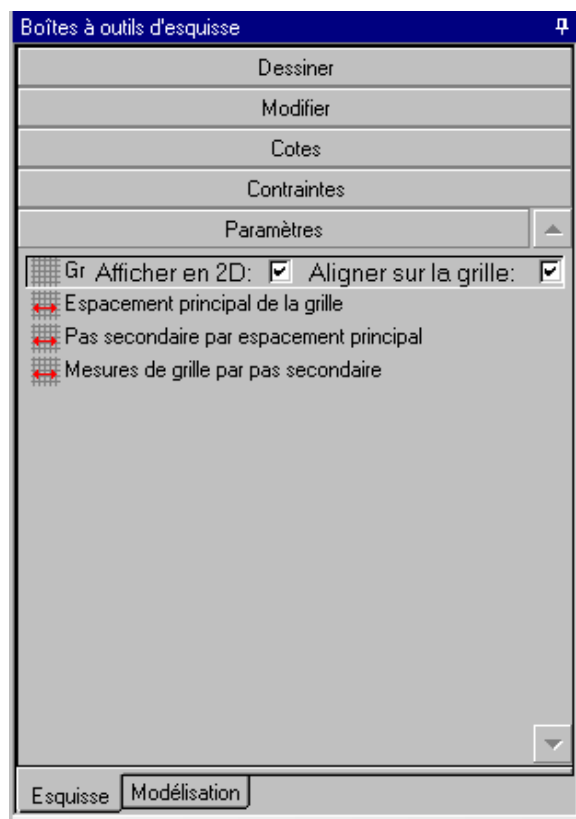
6. Double cliquez avec le bouton gauche de la souris sur *Géométrie* dans le projet pour lancer Design Modeler.

7. Dans le menu *Unités*, sélectionnez *Centimètre*.

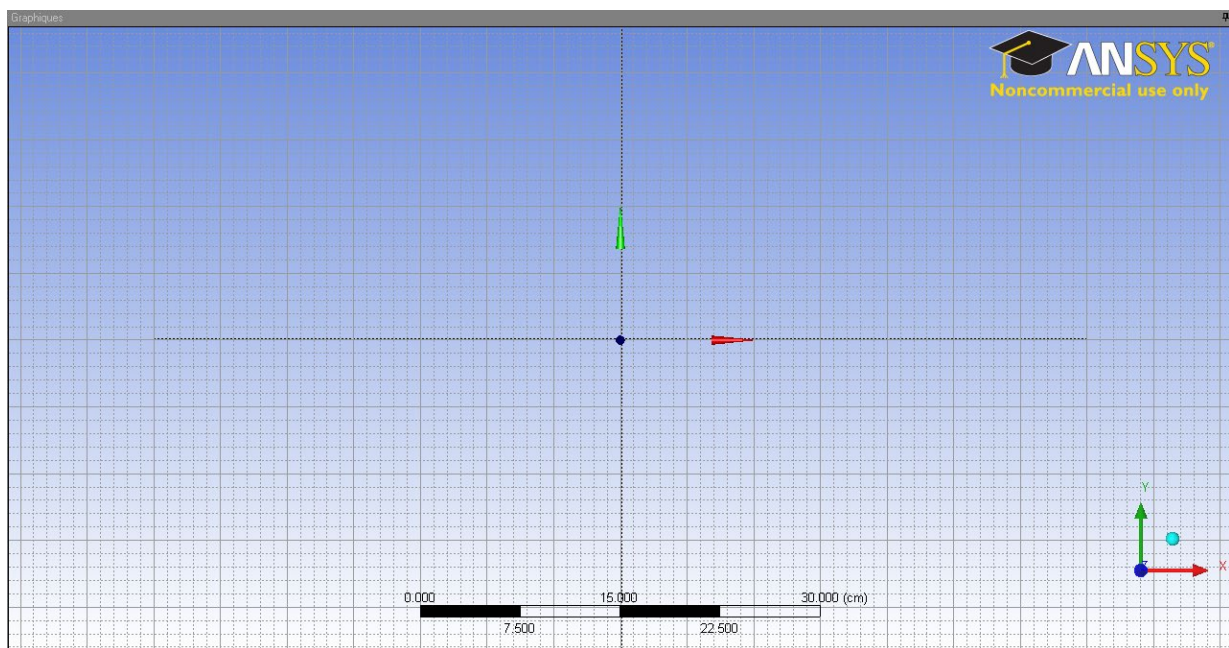
8. Passez dans le plan xy : dans l'Arborescence de gauche, cliquez sur PlanXY puis sur Z dans le trièdre en bas à droite de la fenêtre d'affichage (ou sur le bouton  du menu).



9. Dans l'onglet *Esquisse* de l'Arborescence, choisissez *Réglages* puis *Grille* et cochez les deux cases apparues (*Afficher en 2D* et *Aligner sur la grille*). Vérifiez que l'Espace principal de la grille est bien à 5 cm et Incréments secondaires par espace principal à 5.

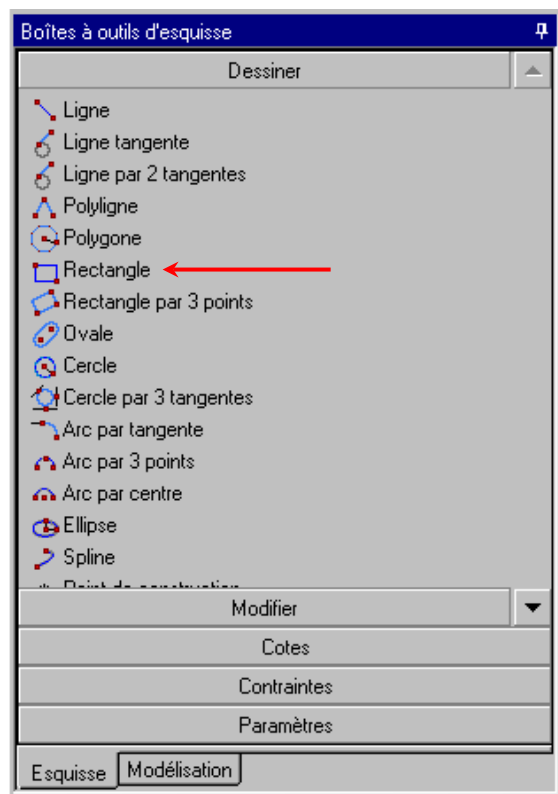


Vous devez obtenir :

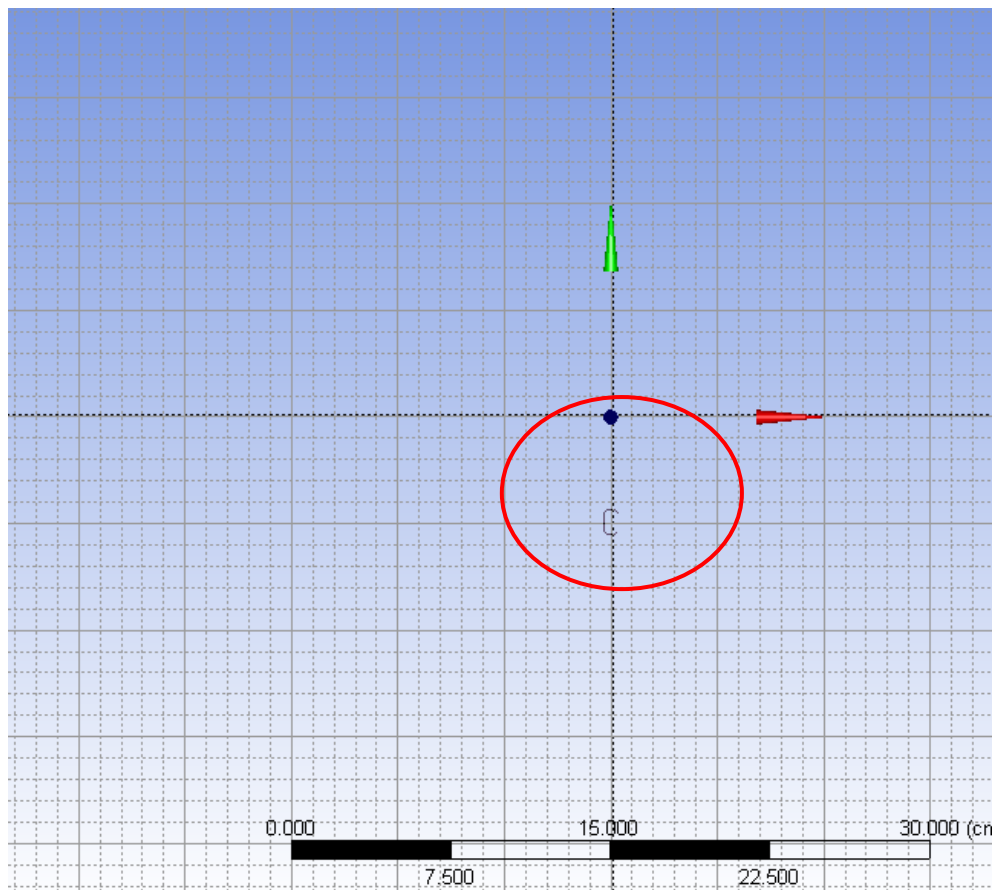


10. Dans l'onglet *Modélisation* de l'Arborescence, sélectionnez PlanXY et appuyez sur le bouton  du menu pour créer une nouvelle esquisse.

11. Sélectionnez cette esquisse dans l'Arborescence et dans l'onglet *Esquisse*, choisissez le menu *Dessiner*, outil *Rectangle*.



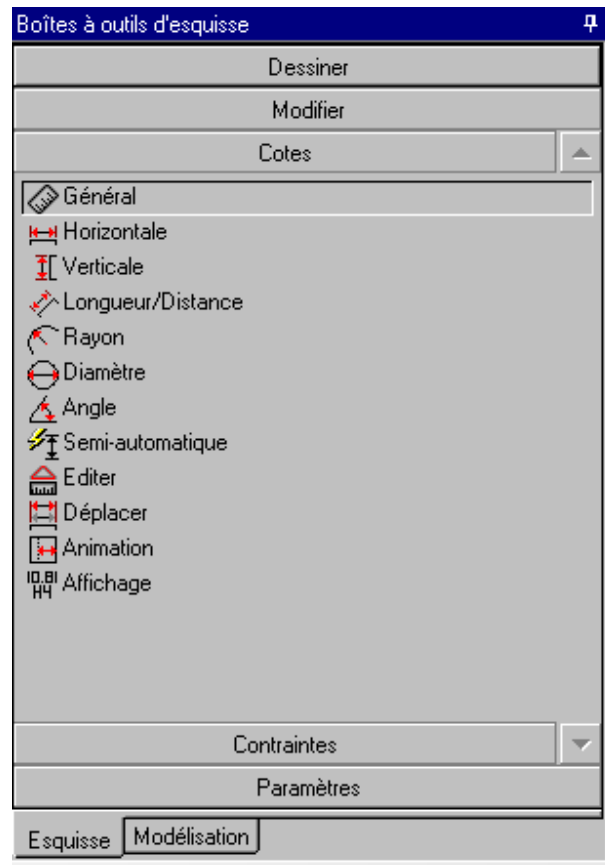
Dessinez un rectangle entre les points (0 ; -5) : C s'affiche et (-10 ; -10) : C s'affiche.



Les différentes lettres et symboles qui s'affichent lors d'un tracé correspondent à des contraintes automatiques. Vous pourrez observer les éléments suivants :

- C : Coïncident
- P : Point Coïncident
- H : Horizontal
- V : Vertical
- // : Parallèle
- T : • Tangent
- ⊥ : • Perpendiculaire

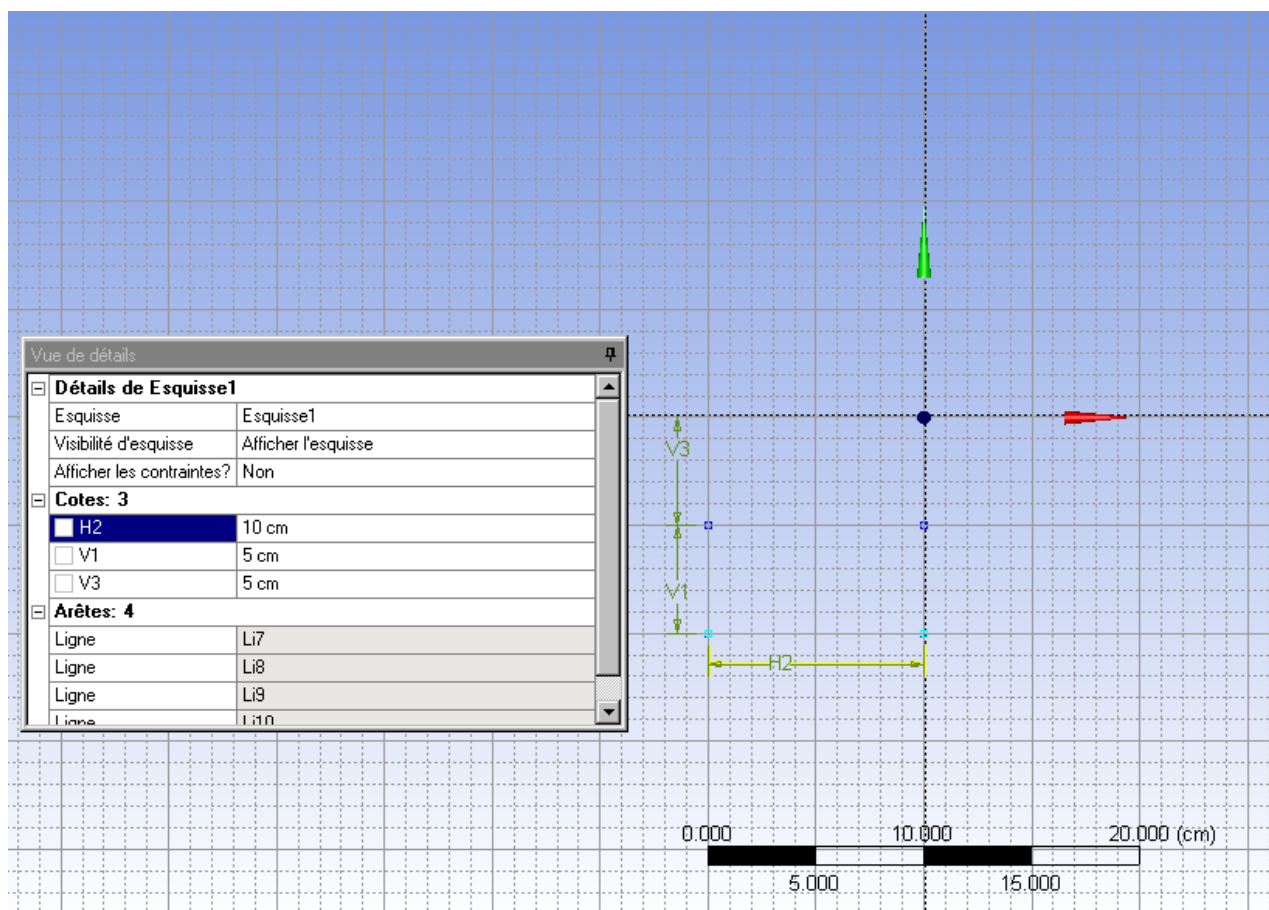
12. Dans le menu *Dimensions*, vérifiez dans la partie *Affichage* (en bas) que *Nom* est coché (et pas *Valeur*). Ensuite vérifiez que le menu *Général* est actif comme sur la figure ci-dessous. Cotez le rectangle :



- dans le menu *Dimensions*, sélectionnez *Verticale*. Cliquez sur le côté horizontal supérieur du rectangle, puis sur le côté inférieur de celui-ci, et glissez la souris vers la gauche : ceci crée la cote V1
- dans le menu *Dimensions*, sélectionnez *Horizontale*. Cliquez sur l'axe y puis sur le côté vertical gauche du rectangle, et glissez la souris vers le bas : ceci crée la cote H2
- dans le menu *Dimensions*, sélectionnez *Verticale*. Cliquez sur l'axe x puis sur le côté horizontal supérieur du rectangle, et glissez la souris vers la gauche : ceci crée la cote V3

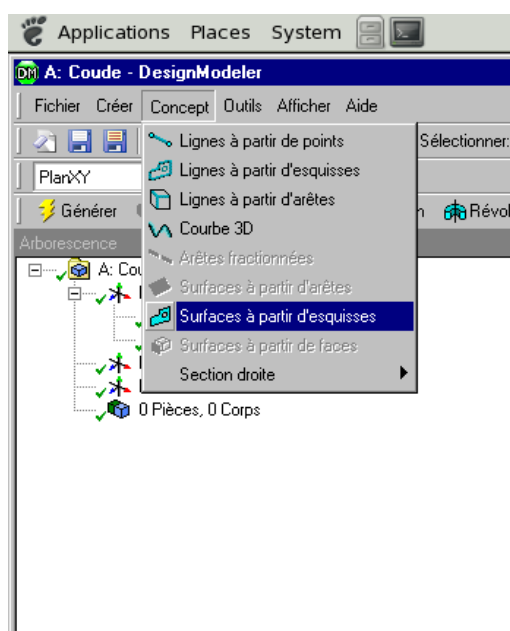
Ceci vous permet de manipuler le système de cotation qui sera utile par la suite, même si c'est un peu trivial dans le cas présenté ici.

13. Dans le menu *Vue de détails* en bas à gauche, vérifiez que les valeurs pour V1, H2, V3 sont respectivement 5, 10, 5. Les changer sinon.



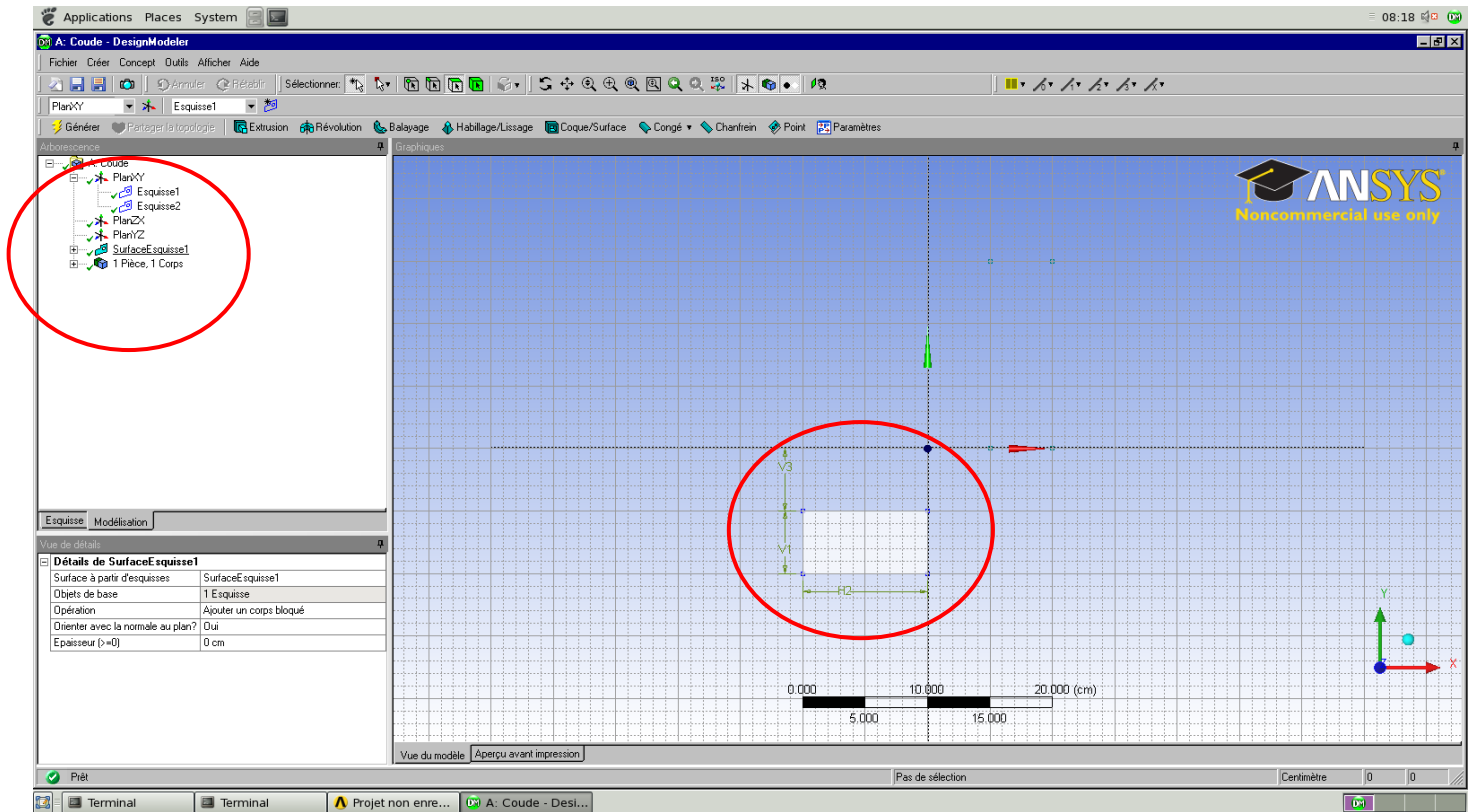
14. Si vous revenez dans le menu *Dessiner*, et que vous sélectionnez un des côtés du rectangle, vous devez noter dans la *Vue de détails* que l'état des contraintes est égal à *Bien défini*.

15. Revenez à l'onglet *Modélisation*, sélectionnez l'Esquisse 1 dans l'Arborescence, puis dans le menu, choisissez *Concept* → *Surface à partir d'esquisse*. Ceci crée dans l'Arborescence l'objet *SurfaceEsquisse1*.



16. Dans la fenêtre *Vue de détails*, ligne *Objets de base* : faites *Appliquer*, et dans *Opération* : *Ajouter un corps bloqué* (ce qui permet de garder des éléments non fusionnés, utile pour la construction d'un maillage tétraédrique).

17. Cliquez sur le bouton *Générer*  : un corps surfacique est créé dans l'Arborescence (à la gauche du nom dans le menu, une coche verte remplace le petit éclair jaune, vous apprécierez le niveau de détail du tuto...).

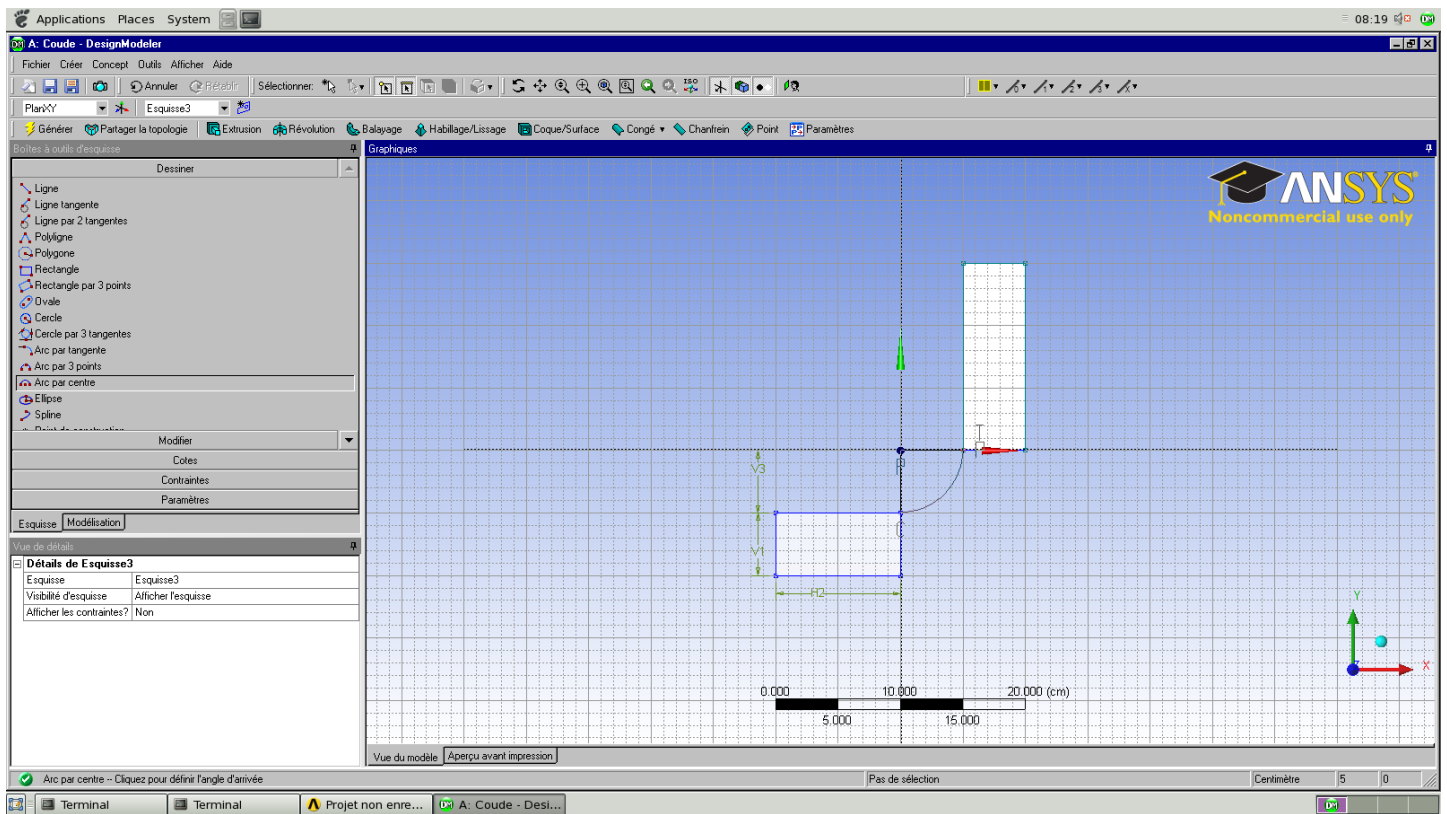


18. Créez une nouvelle esquisse dans le *PlanXY* de l'Arborescence, sélectionnez là puis dessinez un rectangle entre les points (5 ; 0) et (10 ; 15). Cotez-le si besoin (il doit être à 5 cm de la verticale $x=0$) puis définissez une surface à partir de cette esquisse (corps bloqué). Générez-la.

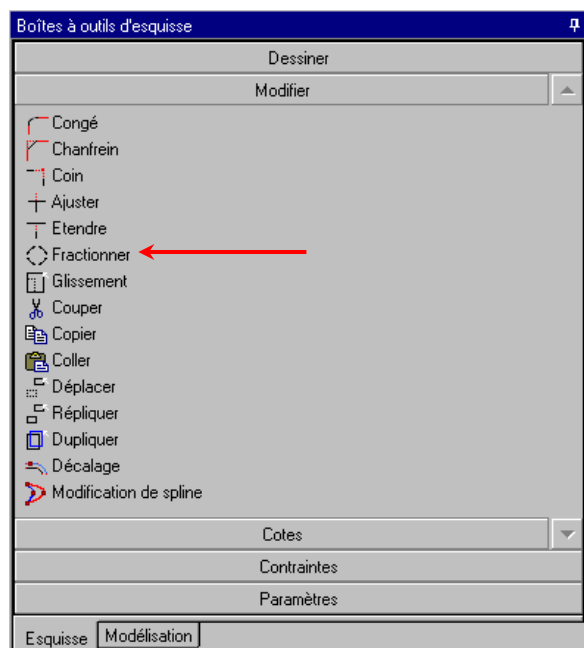
19. Créez une nouvelle esquisse dans le *PlanXY* de l'Arborescence, sélectionnez là puis dans le menu *Dessiner*, choisissez *Arc par centre*.

- sélectionnez le centre (0 ; 0) : C ou P s'affiche sous la souris. Cliquez bouton gauche
- sélectionnez le point (0 ; -5) : P s'affiche sous la souris. Cliquez bouton gauche
- sélectionnez le point (5 ; 0) : P s'affiche sous la souris. Cliquez bouton gauche

NB : allez bien du point (0 ; -5) au point (5 ; 0) dans le sens trigonométrique direct (sens inverse des aiguilles d'une montre).



20. Dans la même esquisse, procédez de même pour tracer le deuxième arc de rayon $R = 10 \text{ cm}$
21. Dans le menu *Dessiner*, choisissez *Ligne* et créez une ligne verticale entre les points (0 ; -5) : P s'affiche, et (0 ; -10) : P s'affiche, ainsi que V sur la ligne. Cliquez bouton gauche
22. Créez une ligne horizontale entre les points (5 ; 0) : P s'affiche, et (10 ; 0) : P s'affiche, ainsi que H sur la ligne. Cliquez bouton gauche. Les deux lignes n'ont pas besoin de contrainte supplémentaire car elles sont basées sur les extrémités des deux autres esquisses.
23. Dans le menu *Modifier*, choisissez *Fractionner* (au point de sélection apparaît).

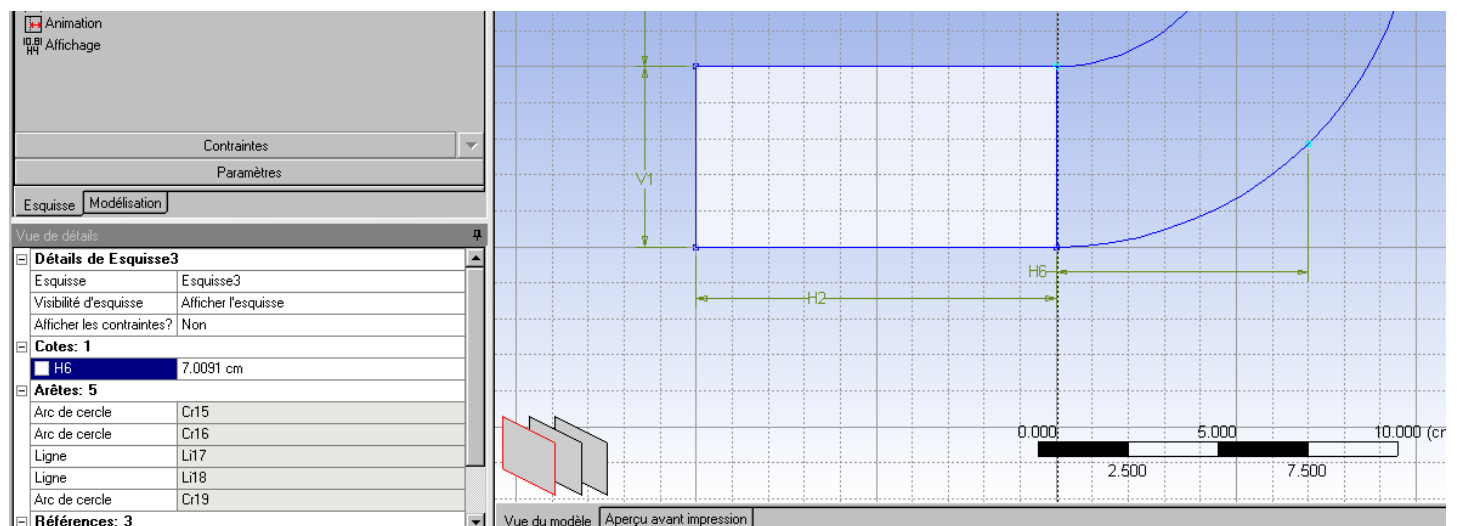


Ceci permettra de créer les points P_1 et P_2 intersection du tube d'injection de l'éthane avec la paroi extérieure de l'injecteur. Ces points correspondent respectivement à un angle $\theta_1 = 44,71^\circ$ et $\theta_2 = 45,29^\circ$ par rapport à la verticale.

24. Cliquez sur l'arc de rayon $R = 10$ cm, en dessous (assez largement) de la bissectrice. Un point est créé. Pour faire cela, vous aurez éventuellement besoin de zoomer sur la zone via le bouton . L'appui sur le bouton voisin  vous permet de revenir à la vue de l'ensemble de la pièce. Cliquez ensuite au-dessus (assez largement) de la bissectrice afin de créer le second point. Pour zoomer, la molette de la souris fonctionne également.

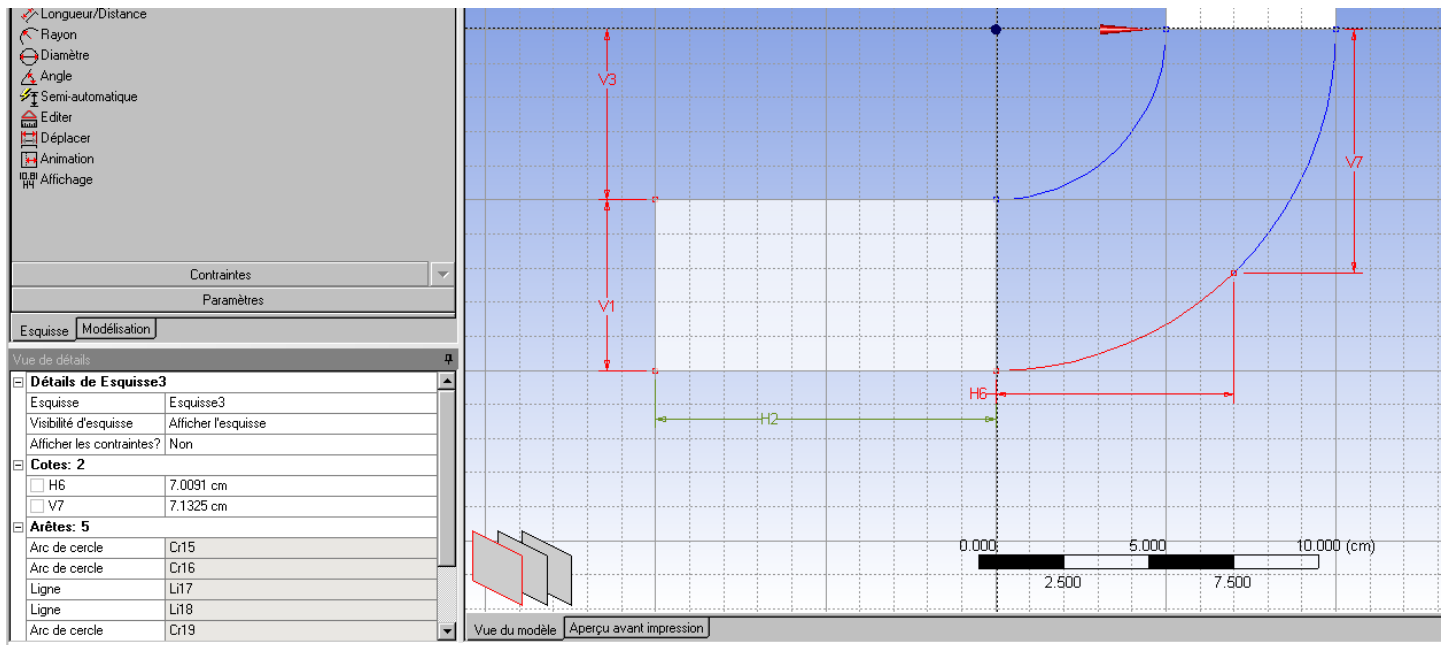
NB : pas la peine de placer précisément les points, nous allons les déplacer au bon endroit dans la foulée. C'est pourquoi il est important de placer les points assez loin de leur position finale, sinon Design Modeler risque d'imposer aux points des contraintes dont on ne veut pas.

25. Après être revenu dans le menu *Dessiner*, cochez, en plus de sélection des lignes, le bouton sélection de points à côté du bouton sélection unique  (il peut être nécessaire d'appuyer sur la touche ESC/Echap pour que le bouton soit actif) puis dans le Menu *Dimensions*, choisissez *Horizontale*, et cotez le premier point créé par rapport à l'axe y ($x = 0$). Changer dans la *Vue de détails* la valeur en $R \sin \theta_1 = 7,0352$ cm (ATTENTION : le séparateur décimal est la VIRGULE).

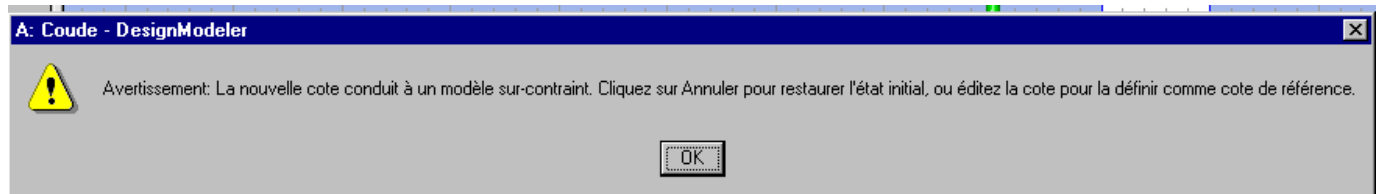


Si les arcs n'ont pas bougé dans l'opération, passez au point 26.

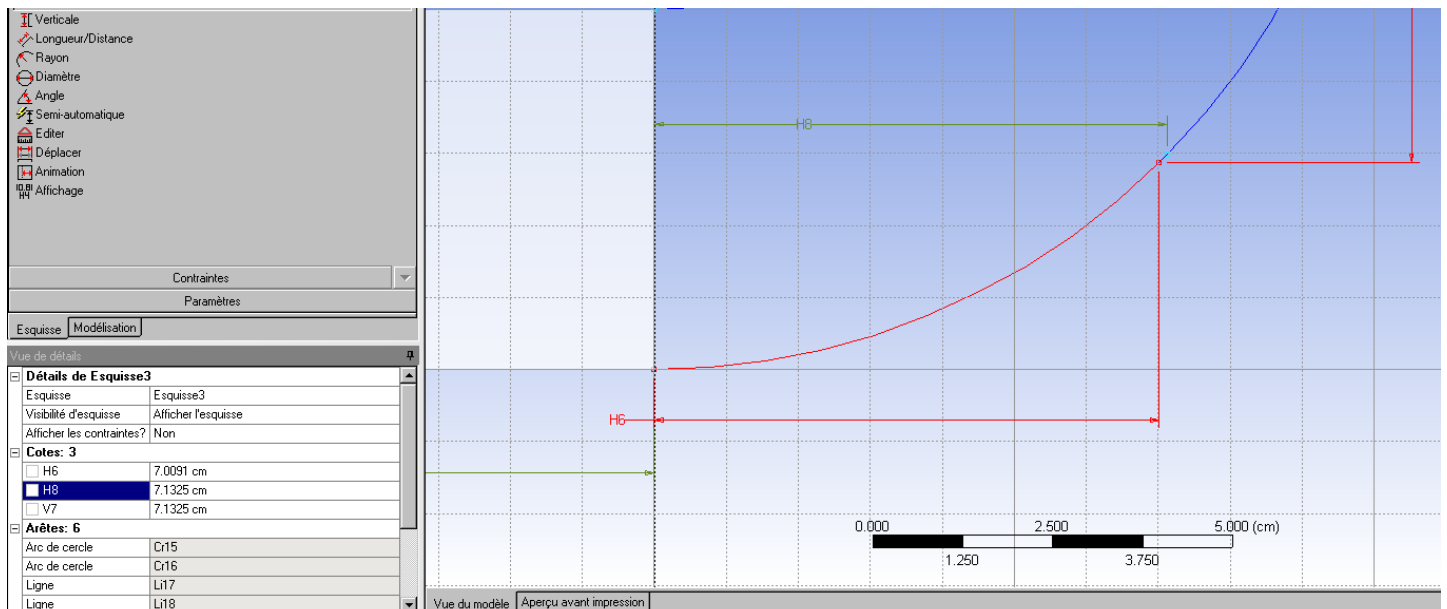
S'ils se sont déplacés, dans le Menu *Dimensions*, choisissez *Verticale*, et cotez ce point par rapport à l'axe x ($y = 0$). Changer dans *Vue de détails* la valeur en $R \cos \theta_1 = 7,1068$ cm.



Si les arcs ne sont pas déplacés, lorsque vous coterez le point verticalement, un message vous indiquera que le point est sur-contraint. Faites alors ESC.



26. Dans le Menu *Dimensions*, choisissez (si cela n'est plus fait) *Horizontale*, et cotez le second point créé par rapport à l'axe y ($x = 0$). Changez dans *Vue de détails* 1068 la valeur en $R \sin \theta_2 = R \cos \theta_1 = 7,1068$ cm. Une seule cotation suffit dans ce cas.

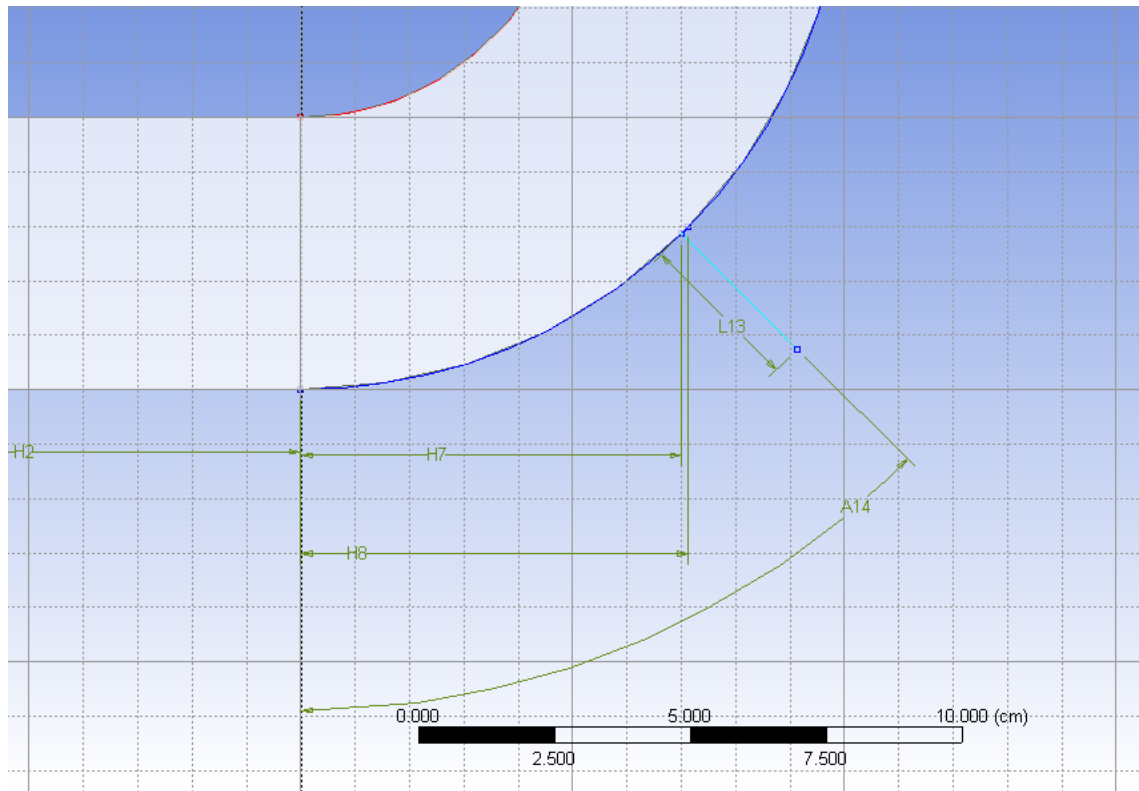


27. Revenez à l'onglet *Modélisation*, sélectionnez *Esquisse3* dans l'Arborescence, puis dans le menu, choisissez *Concept* → *Surface à partir d'esquisses*. Ceci crée dans l'Arborescence l'objet *SurfaceEsquisse3*. Générez-la (ne pas oublier le corps bloqué dans la définition). Il vous faudra sélectionner les lignes composant l'esquisse si elles ne sont plus sélectionnées (6 lignes).

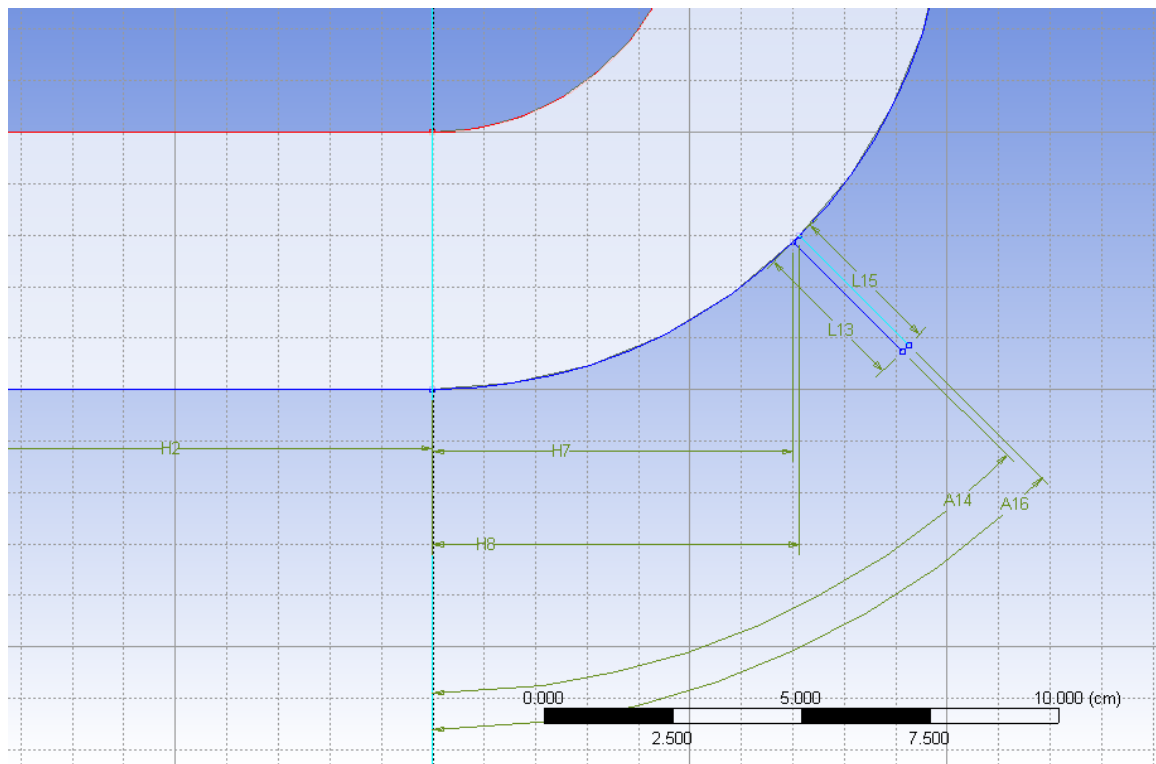
28. Créez une nouvelle esquisse dans le *PlanXY* de l'Arborescence, sélectionnez là. Dans le menu *Réglages*, choisissez *Grille* et décochez *Aligner sur la grille*.

29. Dans le menu *Dessiner*, choisissez *Ligne*. Dessinez une ligne basée sur P_1 (P s'affiche) et tracez-la grossièrement à 45° (plutôt moins, voire quasi verticale). Attention à vérifier qu'aucune autre contrainte ne s'applique automatiquement. Cotez-la à 3 cm (Général). Puis dans le même menu, choisissez *Angle* et cliquez successivement sur la ligne que vous avez créée puis sur l'axe $x = 0$. Cotez l'angle à 45° . Attention, il se peut que l'angle de cotation qui se dessine ne soit pas celui à 45° mais son complémentaire. Auquel cas vous pouvez le coter à 315° . Au final cette ligne est parallèle à la bissectrice.

Variante : quand vous tracez vos lignes, vérifiez que le signe $\perp$ apparaît à côté du point initial de tracé. Dans ce cas, la ligne est perpendiculaire à la tangente au point considéré, vous n'avez donc pas besoin de coter l'angle (sinon vous aurez le message indiquant un modèle sur-contraint).



30. Dans le menu *Dessiner*, choisissez *Ligne* et tracez de même une ligne de 3 cm basée sur P_2 , formant avec la verticale un angle de 45° . Les signes $\perp$ et $//$ apparaissent (indiquant que cette ligne est perpendiculaire localement à l'arc de cercle et parallèle à la ligne tracée précédemment).



31. Dans le menu *Dessiner*, choisissez *Ligne*. Dessinez une ligne basée sur les extrémités extérieures (pas du côté des points P1 et P2) des deux lignes précédentes (P s'affiche pour la première, puis $\perp$). Vous n'avez pas besoin de la coter.

32. Dans le menu *Dessiner*, choisissez *Arc par centre*.

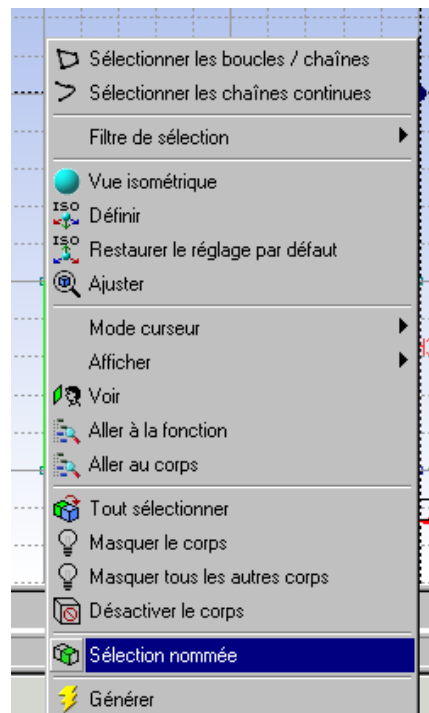
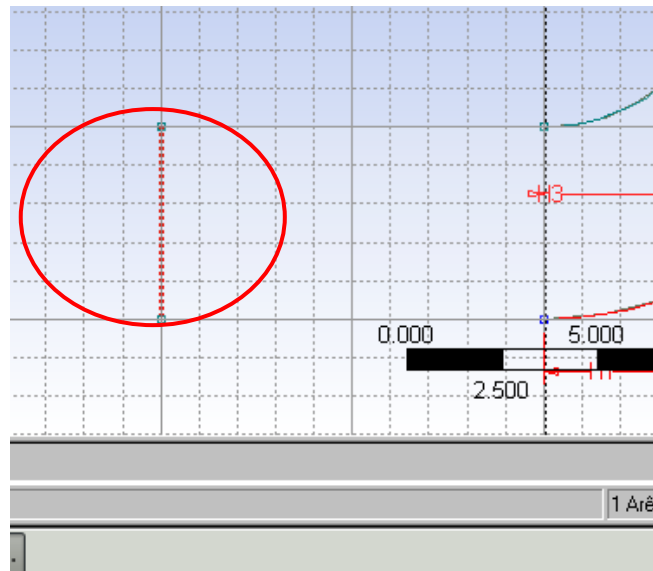
- sélectionnez le centre (0 ; 0) : P s'affiche sous la souris. Cliquez bouton gauche
- sélectionnez le point P_1 : P s'affiche sous la souris. Cliquez bouton gauche
- sélectionnez le point P_2 : P s'affiche sous la souris. Cliquez bouton gauche

33. Revenez à l'onglet *Modélisation*, sélectionnez *Esquisse4* dans l'Arborescence, puis dans le menu, choisissez *Concept* ➔ *Surface à partir d'esquisse*. Ceci crée dans l'Arborescence l'objet *SurfaceEsquisse4*. Changez-la en corps bloqué. Générez-la.

34. Nommez les zones limites pour Fluent : cliquez bouton gauche de la souris sur le bouton sélection des lignes

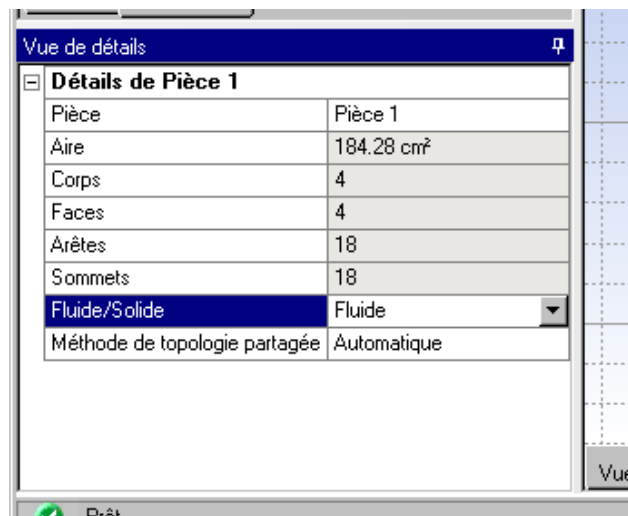
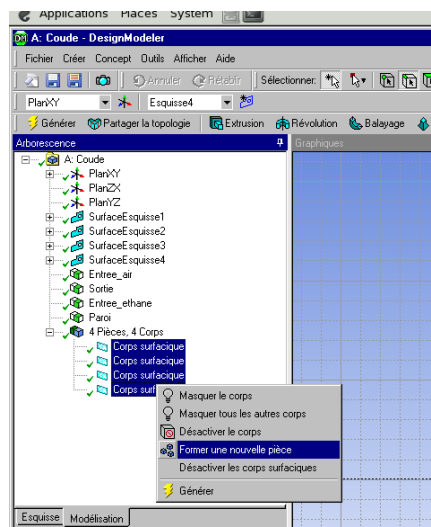


 . Sélectionnez l'entrée gauche de l'injecteur avec le bouton gauche de la souris, puis cliquez bouton droit et choisissez *Sélection nommée*. Dans le menu de gauche, *Vue de détails*, nommez la sélection Entree_air (sans accent), sur la ligne *Géométrie*, cliquez sur *Appliquer*, puis dans l'onglet *Modélisation*, arborescence, sélectionnez l'objet et générez-le.



35. Faites de même avec la sortie (Sortie), l'entrée d'éthane (Entree_ethane), les parois (Paroi). Dans ce dernier cas, utilisez la touche CTRL pour sélectionner l'ensemble des parois (9 arêtes : comptez les avant) avant de cliquer bouton droit pour choisir *Sélection nommée*.

36. Dans l'Arborescence, Sélectionnez les 4 Corps surfaciques définis dans l'objet 4 Pièces, 4 Corps. Cliquer sur le + à gauche pour développer les 4 surfaces (*Corps surfacique*) qui le composent. Dans les propriétés de chaque surface (Menu *Vue de détails*), choisissez *Fluide* au lieu de *Solide*.



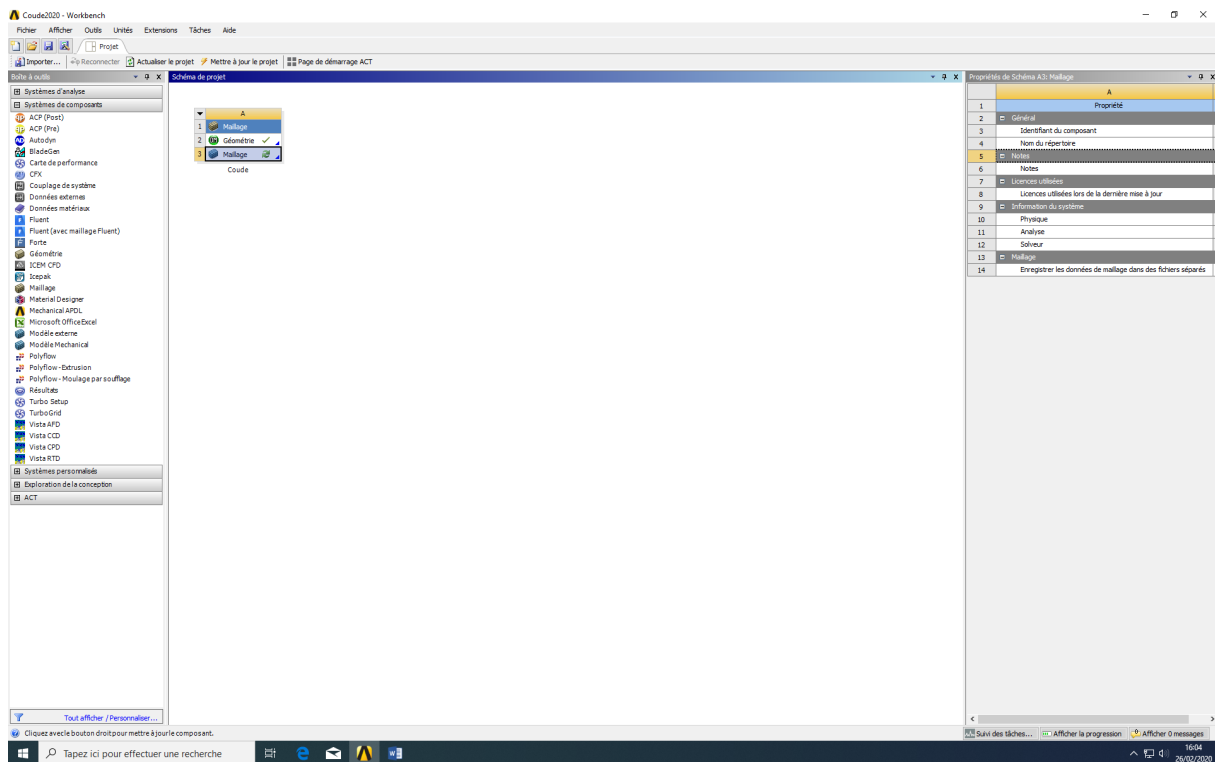
37. Enregistrez le projet dans un répertoire : un fichier <nom>.wdpj est généré, ainsi qu'un répertoire <nom>_files qui contient divers éléments.

38. Vous pouvez également enregistrer un script java permettant de reproduire automatiquement la création des esquisses, via le menu *Fichier* → *Ecrire le script...* (on l'exécute par *File* → *Exécuter le script...*

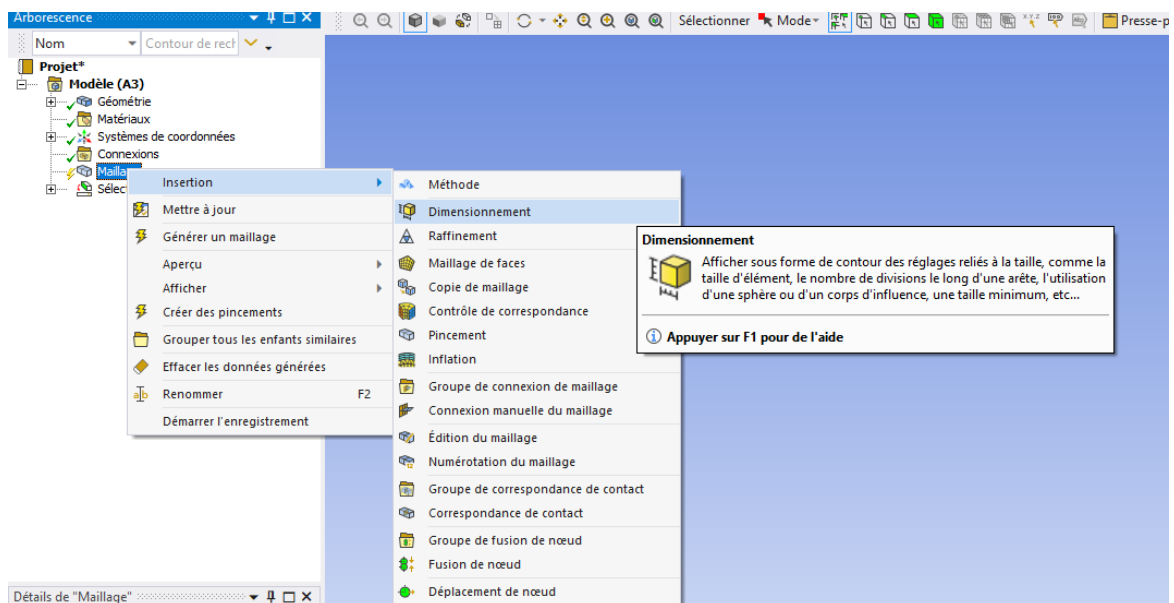
39. Fermez Design Modeler (plutôt par le Menu *Fichier* →).

2. Réalisation du Maillage

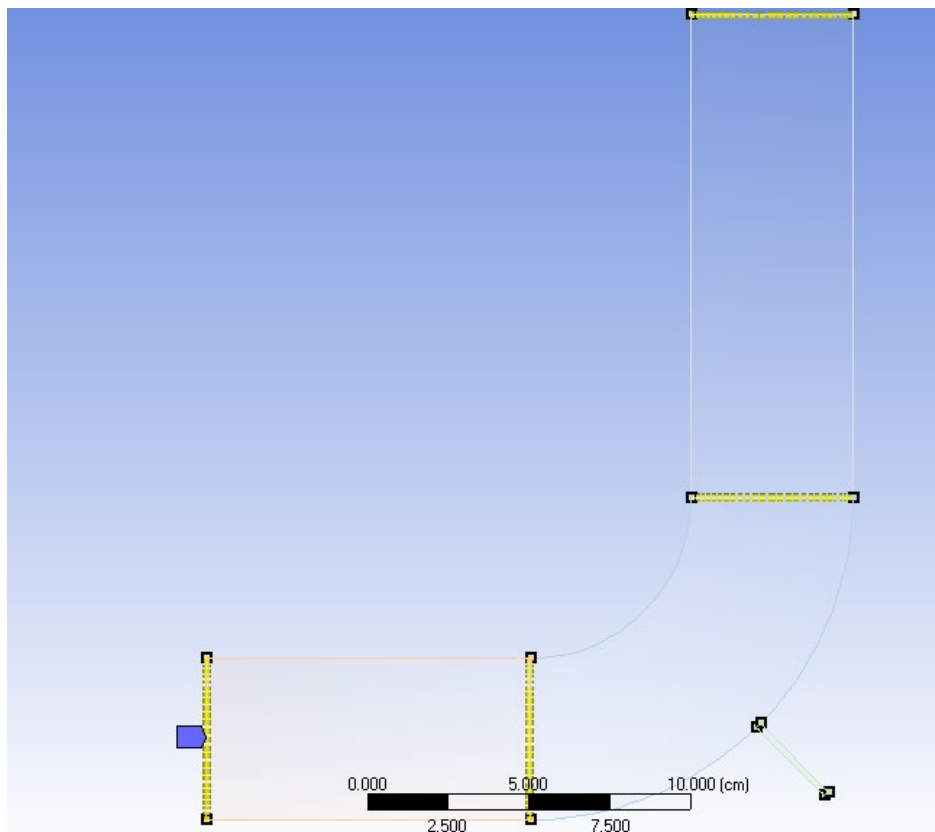
1. Dans le Workbench, double cliquez sur la partie maillage pour lancer Ansys Meshing



2. Vous allez réaliser un maillage conforme. Pour cela, dans la fenêtre Arborescence à gauche, cliquez bouton droit sur le maillage, puis choisissez *Insertion* → *Taille* : une ligne "Taille" apparaît dans l'arborescence quand on développe la partie Maillage. En version précédente, cela s'appelait « Dimensionnement », c'est ce que vous verrez sur les copies d'écran qui suivent...



3. Dans la barre d'outils cliquez si besoin sur le bouton sélection des lignes  puis choisir les sections d'entrée, de sortie, ainsi que les plans limitant la portion horizontale et la portion verticale (en jaune pointillé ci-dessous) en cliquant bouton gauche sur les lignes tout en appuyant sur la touche CTRL :



Vous devez avoir sélectionné au final 4 arêtes. Dans la fenêtre à gauche en bas "Détail de "Taille", ligne "Géométrie", cliquez sur Appliquer, puis dans la partie Définition, entrez les valeurs suivantes :

Détails de "Dimensionnement de l'arête" - Dimensionne...	
[-] Champ d'application	
Méthode de champ d'application	Sélection de géométrie
Géométrie	4 Arêtes
[-] Définition	
Désactivé	Non
Type	Nombre de divisions
☐ Nombre de divisions	25
[-] Avancés	
Comportement	Imposé
Capturer la courbure	Non
Capturer la proximité	Non
Division non uniforme	-----
Type de transition	Rapport de taille ▼
☐ Rapport de taille	1,886

Une variante pour la transition serait (cf. plus bas) :

Type de transition	Transition progressive
Taux de croissance de taille	1,05

Type : on veut définir un nombre de divisions sur l'arête et pas une taille d'éléments

Nombre de divisions : le nombre précédent

Comportement : Imposé (Ansys Meshing ne modifiera pas ce nombre en fonction de contraintes sur les mailles)

Division non uniforme : désactivé par défaut (les mailles auront une taille uniforme), mais peut être activé auquel cas on donne le schéma de progression : agrandissement, raccourcissement, symétrique par rapport au centre de l'arête, avec expansion puis raccourcissement, ou vice versa.

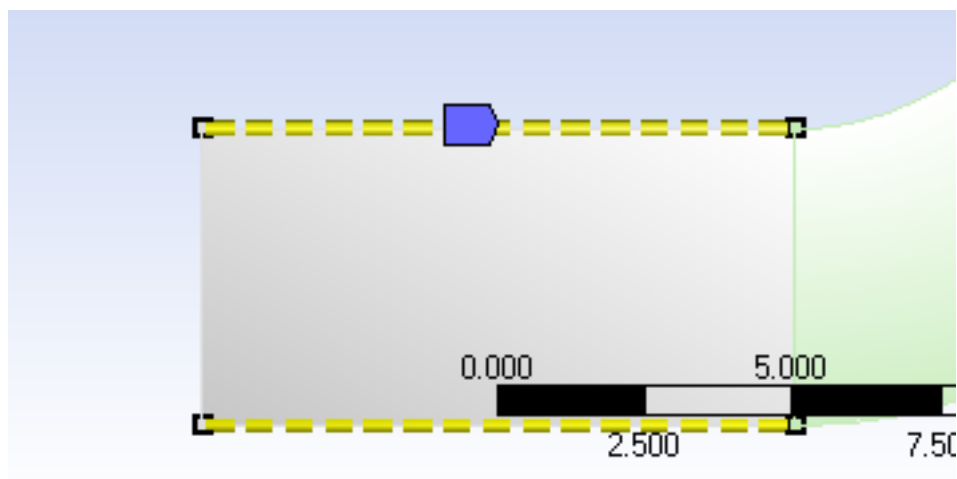
Type de transition : progression géométrique entre deux mailles consécutives. On peut choisir Transition progressive comme ici, ou rapport de taille.

Taux de croissance de taille : si on a choisi ci-dessus Transition progressive. On donne alors la raison géométrique (supérieure à 1).

Rapport de taille : si on a choisi Rapport de taille pour le Type de transition. On donne alors le rapport de la taille de la plus grande maille à la plus petite.

Exemple : on a choisi 25 mailles croissantes puis décroissantes, il y en a donc 13 de taille croissante. Le rapport de la plus grande à la plus petite est donc $1,05^{13} = 1,886$.

4. Dans la fenêtre Arborescence à gauche, répétez l'insertion d'une taille, puis choisissez les deux plans horizontaux limitant la portion horizontale de l'injecteur :

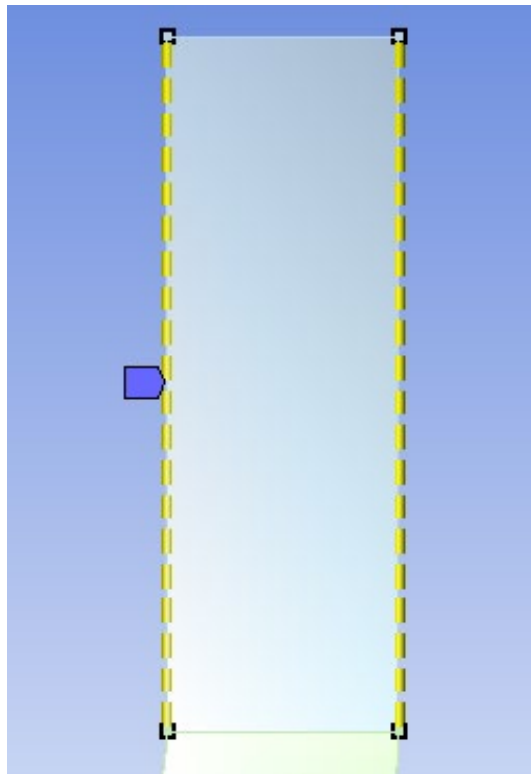


Dans les Détails de cette taille, entrez :

Détails de "Dimensionnement de l'arête 2" - Dimensionnement		
Champ d'application		
Méthode de champ d'application	Sélection de géométrie	
Géométrie	2 Arêtes	
Définition		
Désactivé	Non	
Type	Nombre de divisions	
☐ Nombre de divisions	15	
Comportement	Imposé	
Division non uniforme	Désactivé	

Ici, il n'y a pas d'écart pour définir un maillage régulier.

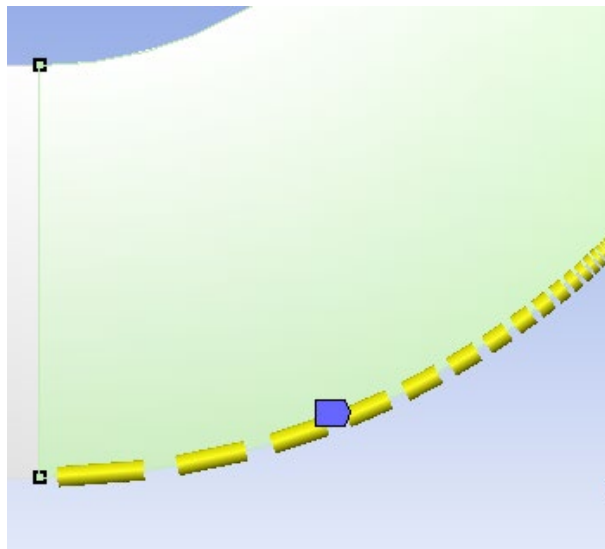
5. Dans la fenêtre Arborescence à gauche, répétez l'insertion d'une taille, puis choisissez les deux plans verticaux limitant la portion verticale de l'injecteur :



Dans les Détails de cette taille, entrez :

Détails de "Dimensionnement de l'arête 3" - Dimensionnement	
Champ d'application	
Méthode de champ d'application	Sélection de géométrie
Géométrie	2 Arêtes
Définition	
Désactivé	Non
Type	Nombre de divisions
☐ Nombre de divisions	20
Comportement	Imposé
Division non uniforme	Désactivé

6. Dans la fenêtre Arborescence à gauche, répétez l'insertion d'une taille, puis choisissez la partie inférieure de la face externe du coude :



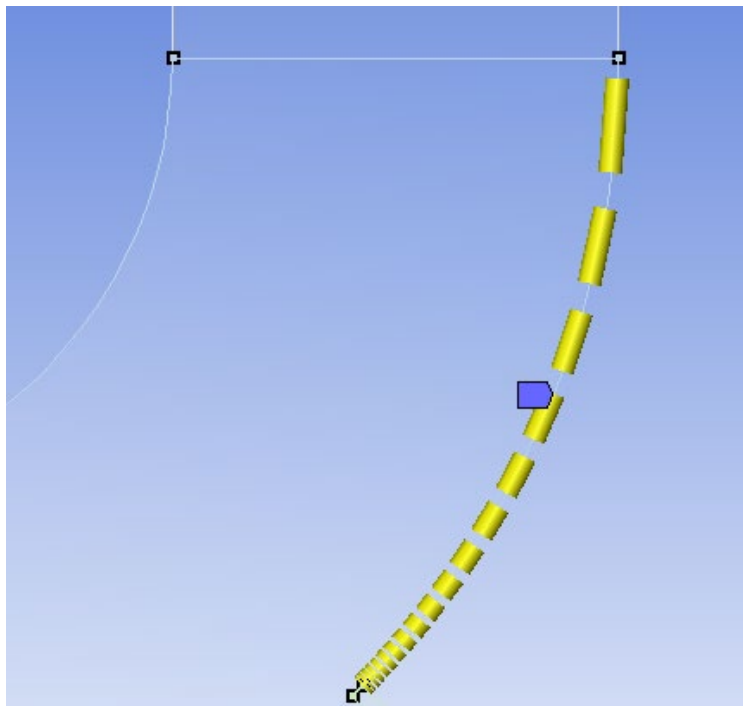
Dans les Détails de cette taille, entrez :

Détails de "Dimensionnement de l'arête 4" - Dimensionnement	
Champ d'application	
Méthode de champ d'application	Sélection de géométrie
Géométrie	1 Arête
Définition	
Désactivé	Non
Type	Nombre de divisions
☐ Nombre de divisions	18
Comportement	Imposé
Division non uniforme	-----
Type de transition	Rapport de taille
☒ Rapport de taille	35,6

Ici, le maillage se resserre quand on va vers l'entrée de l'injection d'éthane.

NB : si le type de division ----- n'est pas disponible, mais seulement son « opposé » - - - - -, sélectionnez ce dernier avec le même rapport de taille mais cochez la case Biais inversé.

7. Dans la fenêtre Arborescence à gauche, répétez l'insertion d'une taille, puis choisissez la partie supérieure de la face externe du coude :

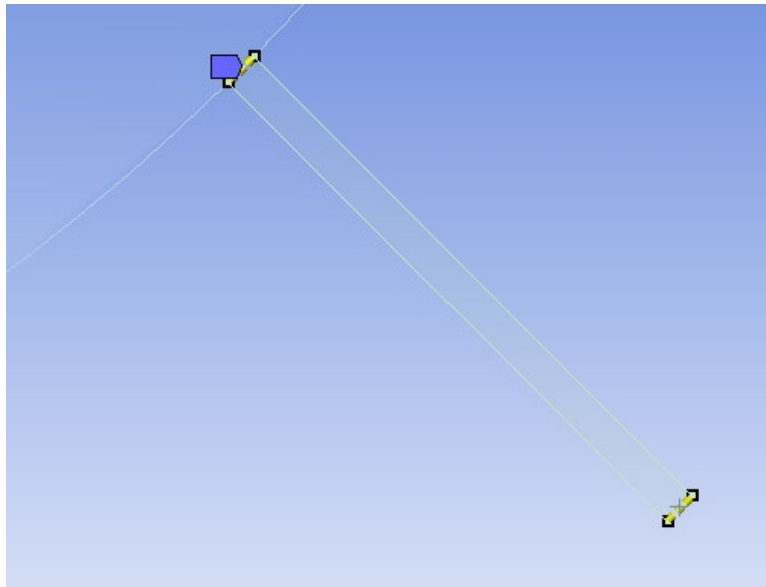


Dans les Détails de cette taille, entrez :

Détails de "Dimensionnement de l'arête 5" - Dimensionnement	
Champ d'application	
Méthode de champ d'application	Sélection de géométrie
Géométrie	1 Arête
Définition	
Désactivé	Non
Type	Nombre de divisions
☐ Nombre de divisions	18
Comportement	Imposé
Division non uniforme	- - - - -
Type de transition	Rapport de taille
☐ Rapport de taille	35,6

Le maillage choisi est symétrique du précédent par rapport à l'axe de l'injecteur d'éthane. Et le NB du point 7 s'applique le cas échéant.

8. Dans la fenêtre Arborescence à gauche, répétez l'insertion d'une taille, puis choisissez l'entrée d'éthane et l'arc marquant l'intersection entre l'injection d'éthane et le coude de l'injecteur.

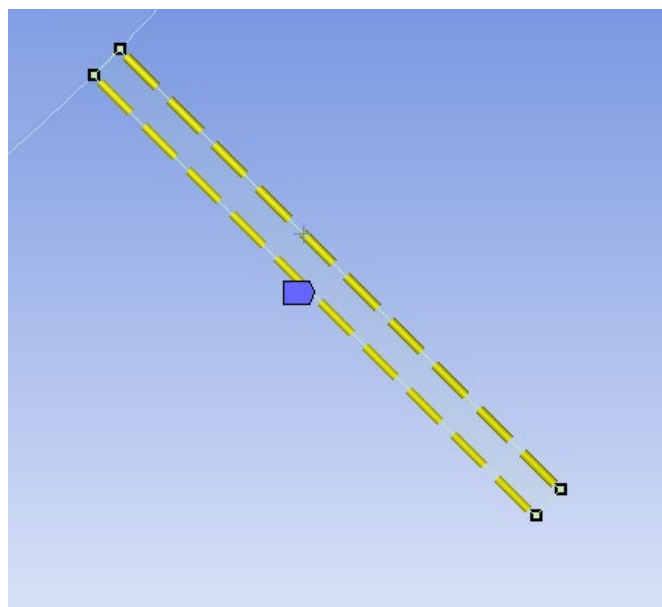


Vous aurez besoin de zoomer sur la zone via le bouton . L'appui sur le bouton voisin  vous permet de revenir à la vue de l'ensemble de la pièce.

Dans les Détails de cette taille, entrez :

Détails de "Dimensionnement de l'arête 7" - Dimensionnement		♀
[-] Champ d'application		
Méthode de champ d'application	Sélection de géométrie	
Géométrie	2 arêtes	
[-] Définition		
Désactivé	Non	
Type	Nombre de divisions	
☐ Nombre de divisions	3	
Comportement	Imposé ▼	
Division non uniforme	Désactivé	

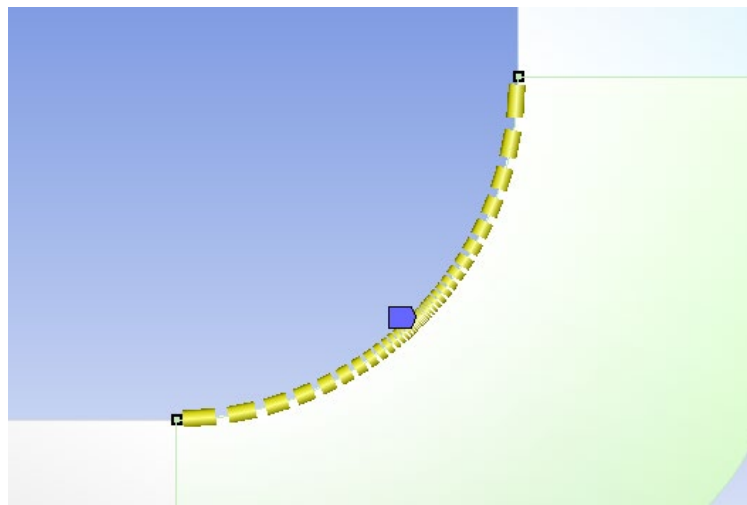
9. Dans la fenêtre Arborescence à gauche, répétez l'insertion d'une taille, puis choisissez les 2 arêtes les plus longues du tube d'injection d'éthane :



Dans les Détails de cette taille, entrez :

Détails de "Dimensionnement de l'arête 8" - Dimensionnement	
Champ d'application	
Méthode de champ d'application	Sélection de géométrie
Géométrie	2 Arêtes
Définition	
Désactivé	Non
Type	Nombre de divisions
☐ Nombre de divisions	10
Comportement	Imposé
Division non uniforme	Désactivé

10. Dans la fenêtre Arborescence à gauche, répétez l'insertion d'une taille, puis choisissez la face interne du coude :

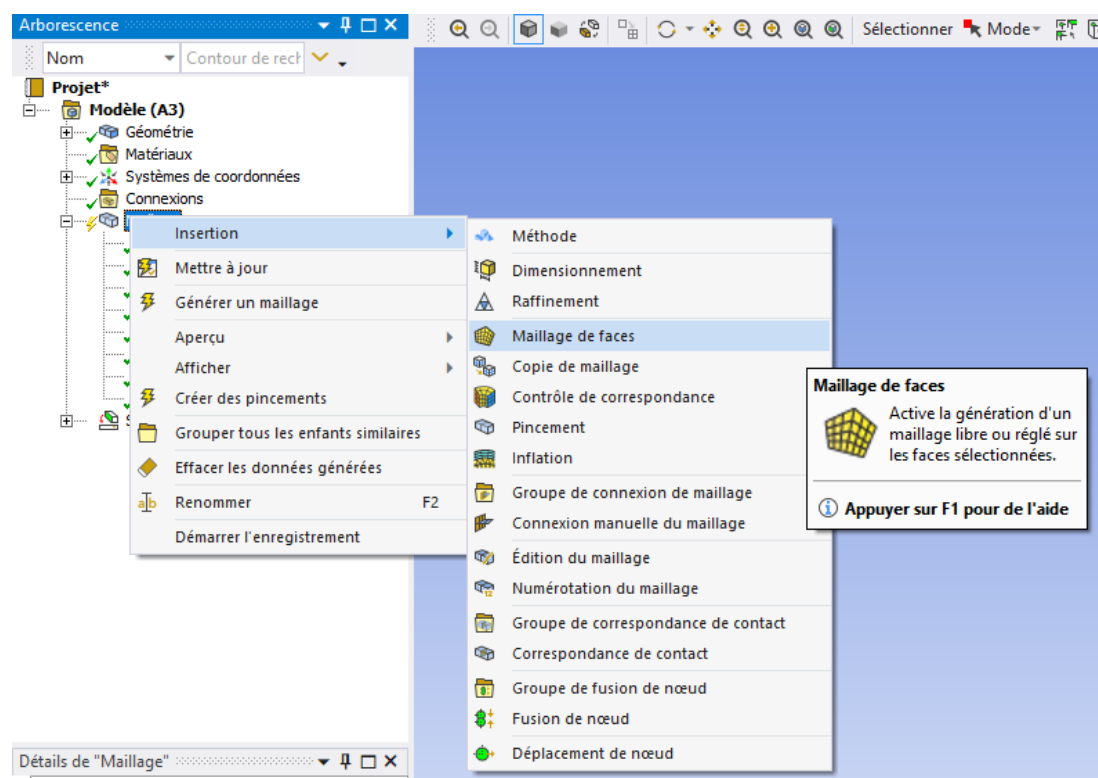


Dans les Détails de cette taille, entrez :

Détails de "Dimensionnement de l'arête 6" - Dimensionnement	
Champ d'application	
Méthode de champ d'application	Sélection de géométrie
Géométrie	1 Arête
Définition	
Désactivé	Non
Type	Nombre de divisions
☐ Nombre de divisions	39
Comportement	Imposé
Division non uniforme	-----
Type de transition	Rapport de taille
☒ Rapport de taille	35,6

Ici, on maille la partie interne avec le même nombre total de divisions que la face externe (18+3+18) et une progression géométrique identique (resserrement puis expansion).

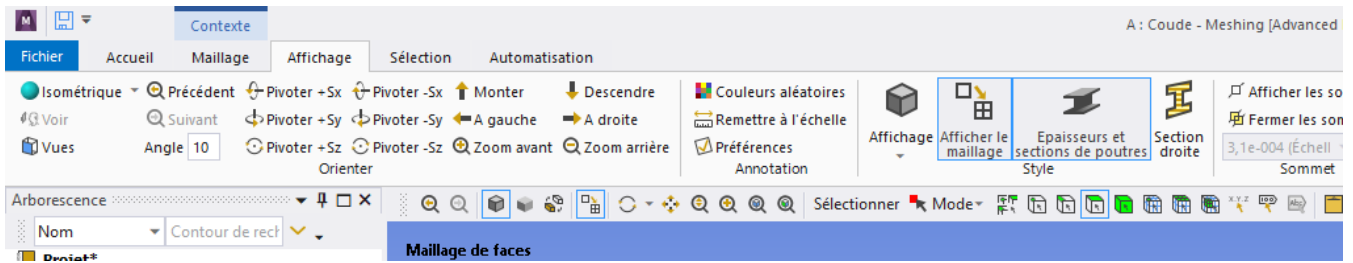
11. Dans la fenêtre Arborescence à gauche, cliquez bouton droit sur le maillage, puis choisissez *Insertion* → *Maillage de faces* : une ligne "Maillage de face" apparaît dans l'arborescence quand on développe la partie Maillage.



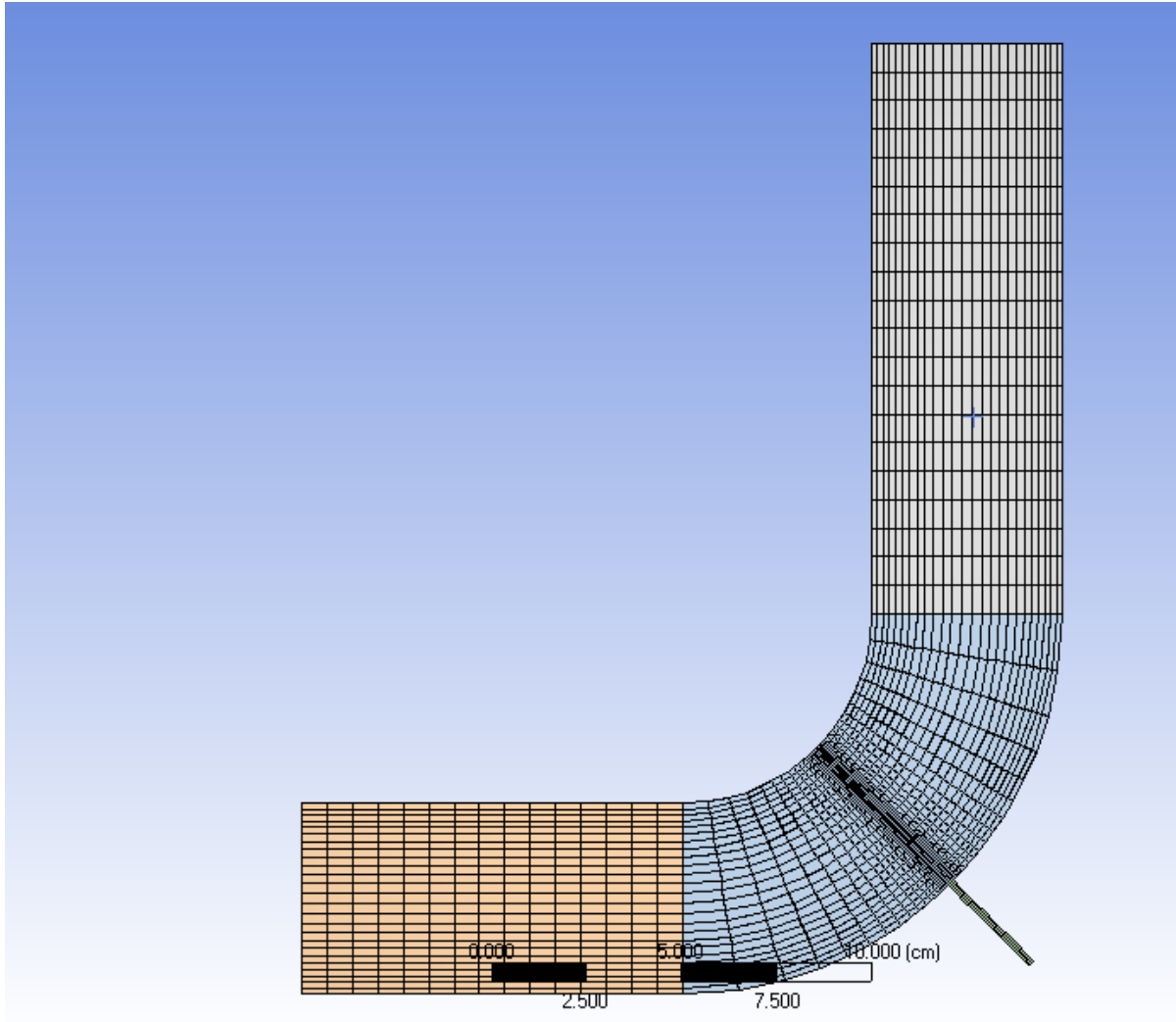
12. Dans la barre d'outils cliquez sur le bouton sélection des faces  puis choisir les 4 corps surfaciques qui représentent l'ensemble de la pièce. Dans le menu Détails de "Faces Régliées", Validez pour la géométrie, et vérifiez que vous avez bien les paramètres suivants :

Détails de "Maillage de faces" - Faces rég	
Champ d'application	
Méthode de champ d'application	Sélection de gé...
Géométrie	4 Faces
Définition	
Désactivé	Non
Maillage réglé	Oui
Méthode	Quadrilatères
Contraindre la limite	Non
Avancés	
Côtés spécifiés	Aucune sélection
Coins spécifiés	Aucune sélection
Extrémités spécifiées	Aucune sélection

Dans la barre d'outils, cliquez bouton gauche sur le bouton Générer un maillage  . Puis dans le menu Maillage, cochez le bouton Afficher le maillage.



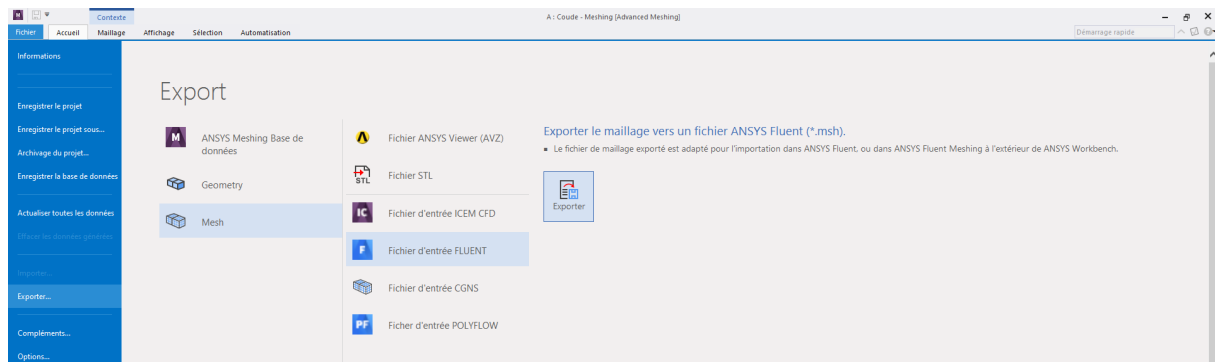
Vous devez obtenir ceci (pas gagné sur version 24...) :



13. Menu Fichier → Enregistrer le projet

14. Menu Fichier → Exporter : choisissez Mesh → Fichier d'entrée FLUENT → Bouton Exporter.

Nommez le fichier de sortie coude.msh.



15. Fermez Ansys Meshing (par le menu *Fichier* ➔)

16. Enregistrez le projet dans le Workbench, puis fermez Workbench.