

Una cáscara es un objeto de área de tres o cuatro nodos utilizado para modelar el comportamiento de membrana y flexión de placas. Los objetos de cáscara son útiles para simular sistemas de pisos, muros y puentes; superficies curvas en 3D; y componentes de miembros estructurales, como las alas y el alma de una sección W.

Las cáscaras pueden ser homogéneas o pueden poseer capas a través de su espesor. Las propiedades no lineales, ortotrópicas y dependientes de la temperatura de los materiales pueden asignarse a los Layered Shells.

Los Layered Shells pueden exhibir comportamiento no lineal localizado. A los elementos cáscara se les puede asignar restricciones de borde y pueden cargarse en cualquier dirección a lo largo de cualquier lado.

