

AVANZADO

DASSAULT



0





EJEMPLO 03: ROTACIÓN DE UN MECANISMO BAJO UNA FUERZA APLICADA

OBJETIVO



El objetivo principal del ejemplo es aprender a rotar en un mismo eje un mecanismo cualquiera, al cual se le aplicará una **fuerza**.





PLANTEAMIENTO



En este ejemplo se creará una **animación de un mecanismo**, el cual rotará en su eje y al que se le aplicará una fuerza definida.





DESARROLLO

INSTITUTO CIENTÍFICO DEL PACÍFICO Empezar abriendo el ensamblaje llamado E3_S4_AVA_E que está en la data.



Seguidamente, seleccionar Estudio de movimiento 1.

Animac	ión 🗸 📑 🕨				- <u>1x</u>		$\sim \rightarrow \cdot$	lin 📸	(*	- a	a 🔨
	T 🗣 🤤 🖓 🖳	0 seg			5 seg	1		10 seg		I	15 seg
<u>^</u> +	E3_S4_AVA_E (Default <display)< p=""></display)<>	•									
1	🔗 Orientación y vistas de cán	•									i
i	Lights, Cameras and Scene	•									
1	▶ 🌯 (f) E3_S4_AVA_P1<1> (Defa	•									
1	▶ 4 (-) E3_S4_AVA_P2<1> (Defa	•									1
1	Government () E3_S4_AVA_P3<1> (Defa	•									
1	▶ 4 (-) E3_S4_AVA_P4<1> (Defa	•									- i
1	General Content of the second seco	•									
1	E3_S4_AVA_P6<1> (Default)										i
Ť.		I									
	Modelo Vistas 3D Estudio de Movimiento 1										

Y luego dar clic en Asistente para animación.







A lo que aparecerá una nueva ventana:



Dejar por defecto todo y dar clic en Siguiente.

	Este asistente le ayudará a crear animaciones sencillas automáticamente					
1 Acar	Para empezar, seleccione el tipo de animación que desee crear y haga o en Siguiente.					
	Girar el modelo					
	 Explosionar 					
	 Contraer 					
,	 Importar movimiento de Movimiento básico 					
Eliminar todos los trayectos existe	ntes O Importar movimiento de Análisis de movimiento					
	 Estudio de acceso solar 					
	O Controlador de referencias de posición					
Explosionar y Contraer sólo están dis	ponibles después de crear una vista explosionada.					
Controlador de referencias de posición solo está disponible después crear uno con posiciones guardadas. Movimiento básico solo está disponible después de calcular una simulación en un estudio de movimiento.						

Seleccionar el eje Y, colocar 2 en número de rotaciones y dar Siguiente.







Poner el valor de 10 en duración y luego finalizar.



Por lo que se cargará en el panel de animación.







Una vez todo listo, hacer clic en **Calcular.**



Y empezará a reproducirse poco a poco.





Una vez terminado, seleccionar Forzar.







A lo que abrirá un nuevo panel:



Luego, seleccionar la cara que se muestra en Dirección.



Colocar el valor de 0.1 lbf en Forzar función y dar Aceptar.

		_		
l	K Fuerza/Torsión		Fuerza/Torsión	()
	✓ X →	_	Fuerza	^
	Cara<1>@E3_54_AVA_P2-1		Dirección	^
	Fuerza con respecto a:	0	Acción y reacción	IVA_P2-1
(Forzar funcion		Componente selecci Forzar función Constante F1 0.1 lbf	onado:
		_		





Ahora desplegar Animación y seleccionar Análisis de movimiento,



Dar clic derecho en la marca de Fuerza1 en 0 seg y seleccionar

Desactivado.

		_						
×	식 (-) E3_S4_AVA_P2<1> (Default< <defa< th=""><th>Z</th><th>🍖 Editar tiempo de marca</th><th>1</th><th></th></defa<>	Z	🍖 Editar tiempo de marca	1				
×	崎 (-) E3_S4_AVA_P3<1> (Default< <defa≀ th="" 🗸<=""><th></th><th>Desactivado</th><th></th><th></th></defa≀>		Desactivado					
<	2	±1						
	· · · · · · ·		🗛 Reemplazar marca		× 1 📈 .			
A	hálisis de movimiento 🗸 🌐 h		S Cortar		D 🖉			
9			0.4					
			🛅 Copiar					
$^{\sim}$		- (Pegar	<u> </u>				
	A Diset if a side of a			L	A			
	Orientación y vistas de can	۱.	X Eliminar		-			
1	Lights, Cameras and Scene	- 4			i			
9			Seleccionar todo					
	Fuerza1							
	(f) E3 S4 AVA P1<1> (Defa	7						
		X						
	• • • (-) E3_S4_AVA_P2<1> (Defa	- (
×		/						
1	<				i i			
1141	Modelo Virtas 3D Estudio de Movimiento 1							

Ir a 10 seg en la marca de Fuerza1 y seleccionar Activado.







Después, ubicarse en 15 seg en la marca de Fuerza1 y seleccionar Desactivado.



Por lo que su marca se verá de la siguiente manera. Con esto, la **Fuerza1** solo se activará a partir de los **10 seg.**



Finalmente, dar clic en Calcular.







Una vez finalizado, se guardará la animación.



Y así se podrá visualizar en cualquier reproductor de Windows.

