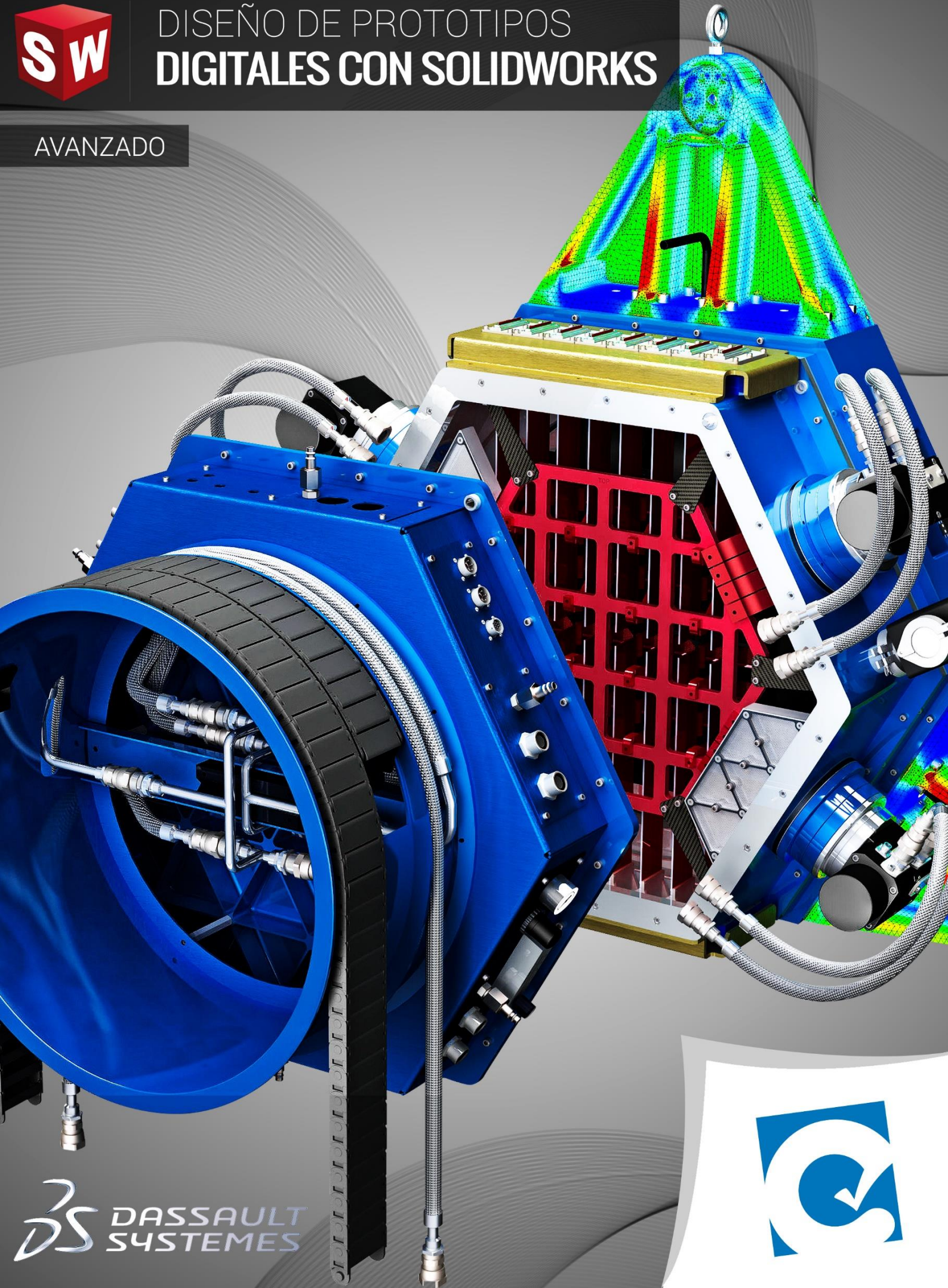




# DISEÑO DE PROTOTIPOS DIGITALES CON SOLIDWORKS

AVANZADO





## EJEMPLO 03: ROTACIÓN DE UN MECANISMO BAJO UNA FUERZA APLICADA

### OBJETIVO

---



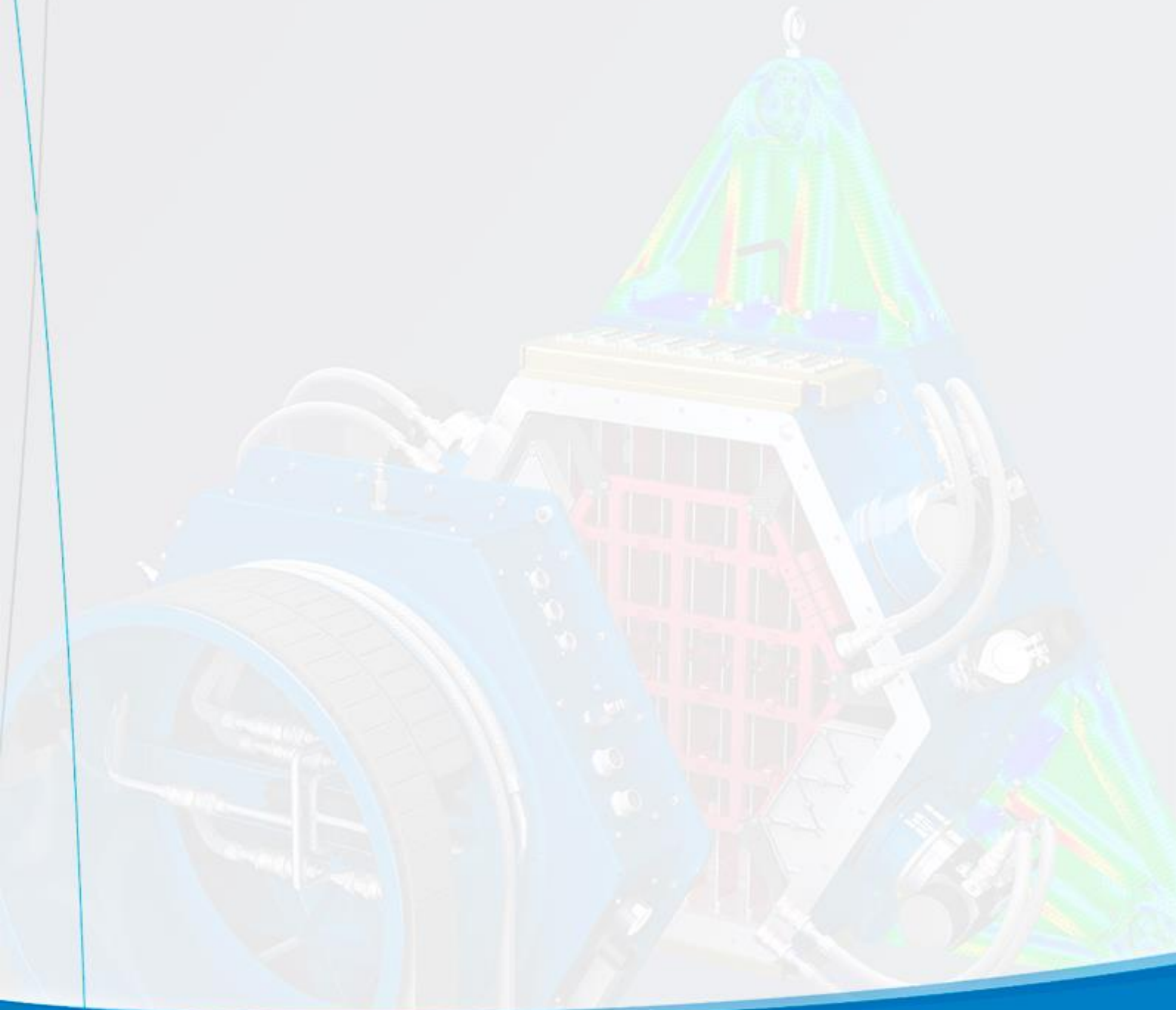
El objetivo principal del ejemplo es aprender a rotar en un mismo eje un mecanismo cualquiera, al cual se le aplicará una **fuerza**.

## PLANTEAMIENTO

---

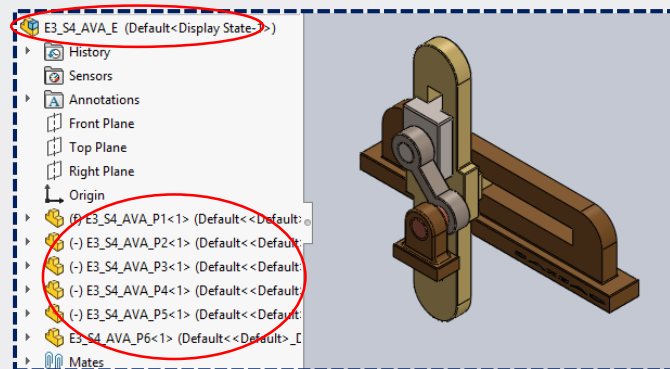


En este ejemplo se creará una **animación de un mecanismo**, el cual rotará en su eje y al que se le aplicará una fuerza definida.

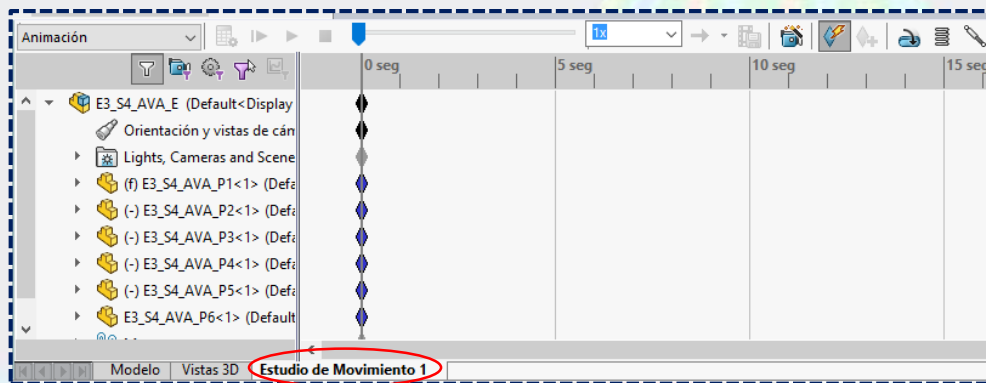


## DESARROLLO

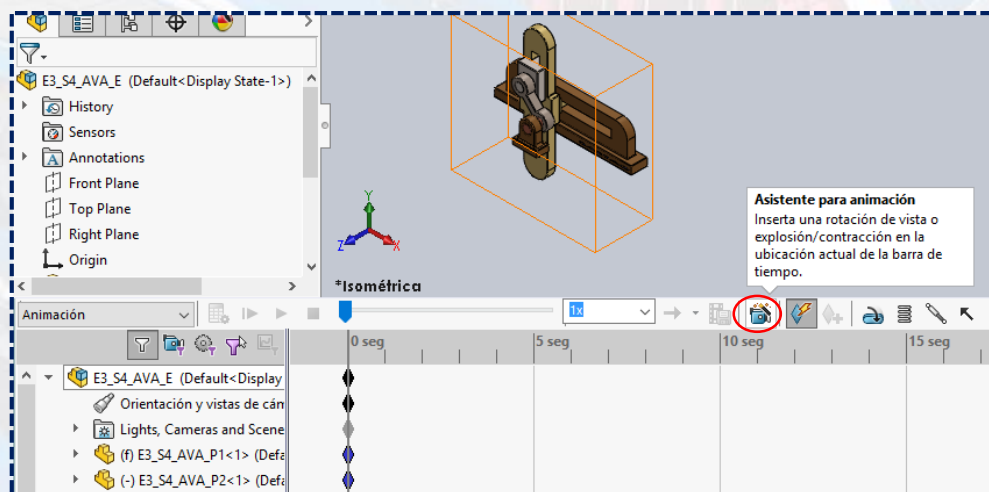
Empezar abriendo el ensamblaje llamado **E3\_S4\_AVA\_E** que está en la **data**.



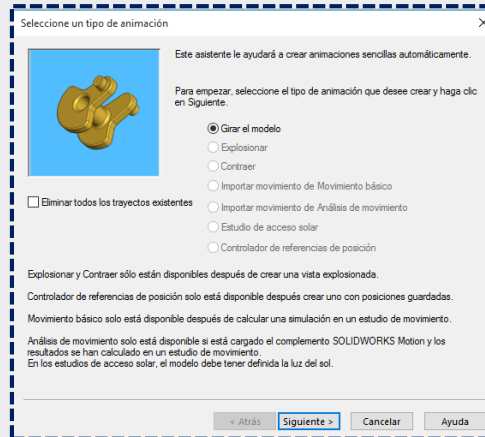
Seguidamente, seleccionar **Estudio de movimiento 1**.



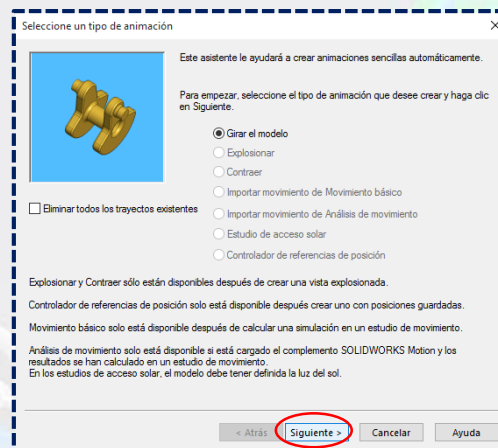
Y luego dar clic en **Asistente para animación**.



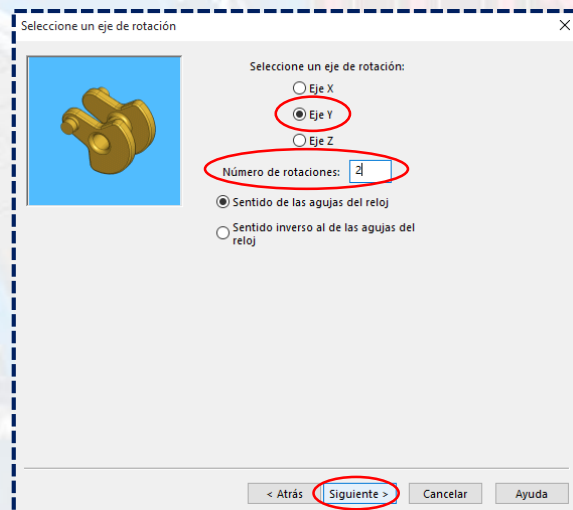
A lo que aparecerá una nueva ventana:



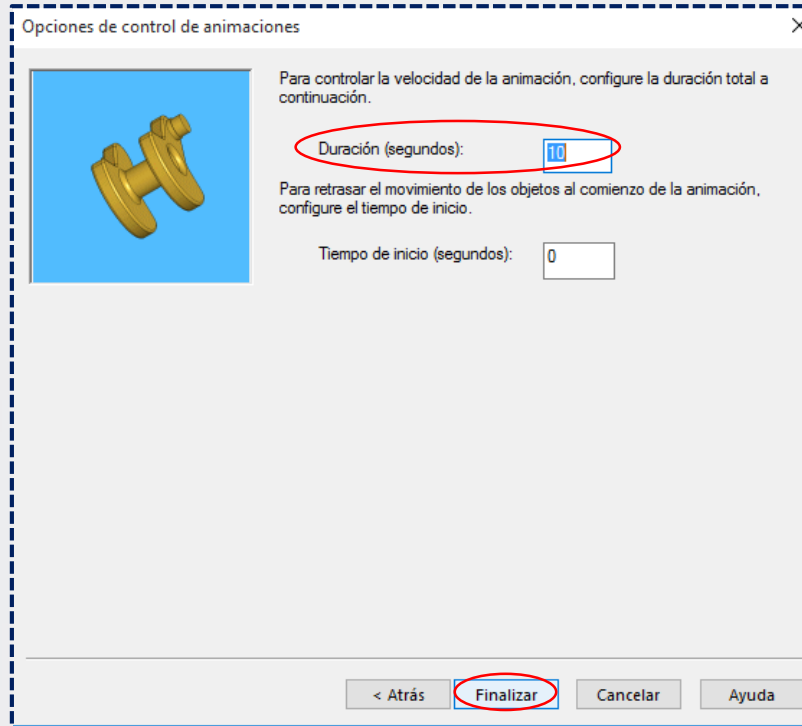
Dejar por defecto todo y dar clic en **Siguiente**.



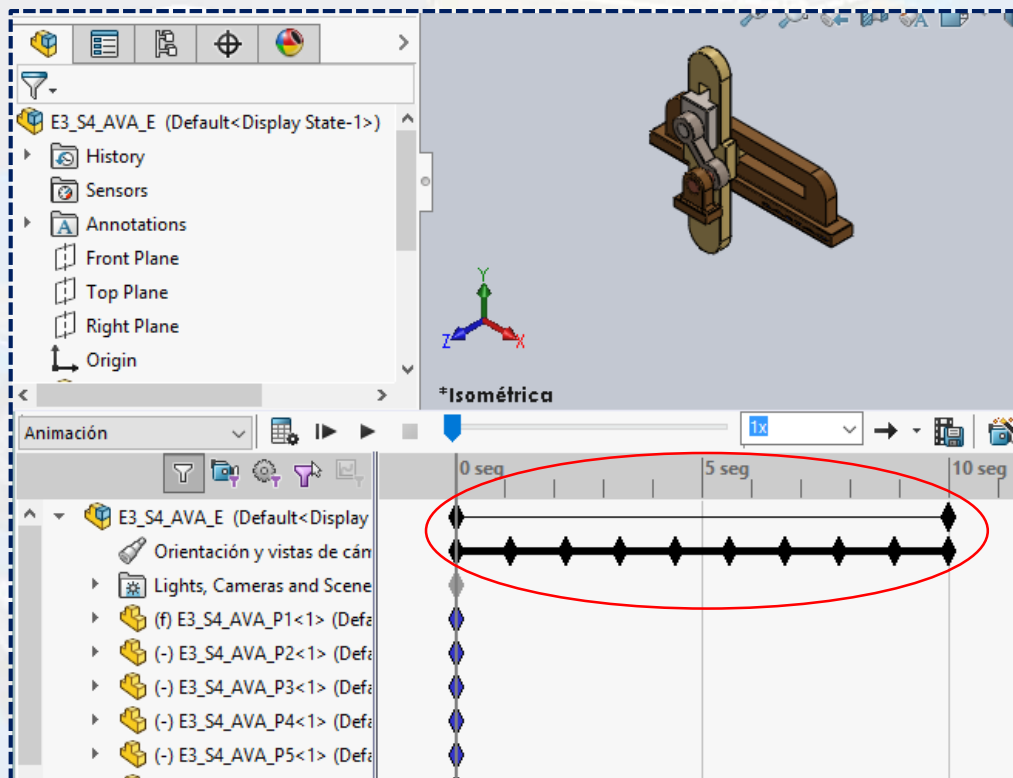
Seleccionar el **eje Y**, colocar **2** en **número de rotaciones** y dar **Siguiente**.



Poner el valor de **10** en **duración** y luego **finalizar**.

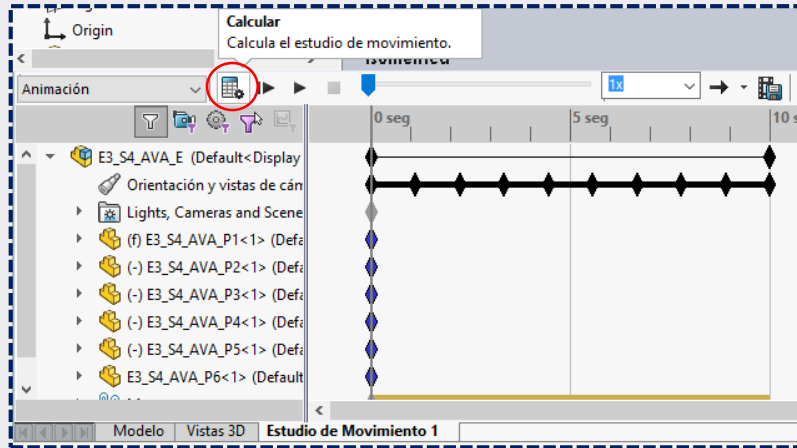


Por lo que se cargará en el panel de animación.

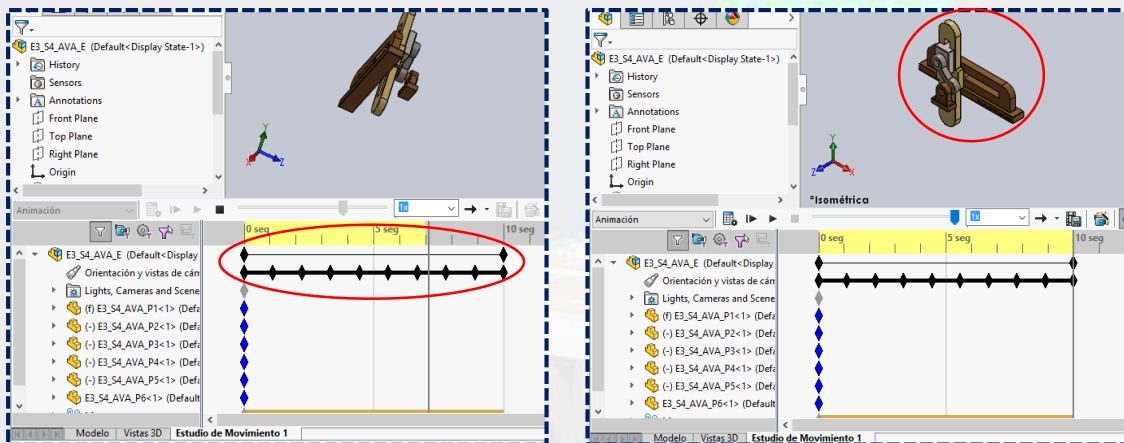




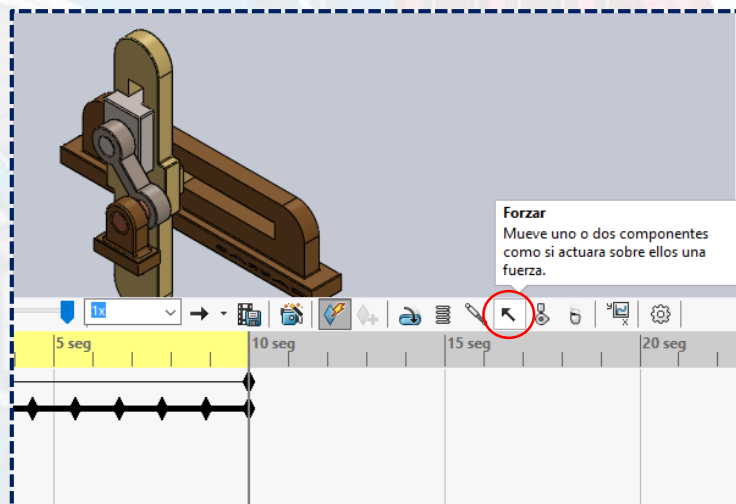
Una vez todo listo, hacer clic en **Calcular**.



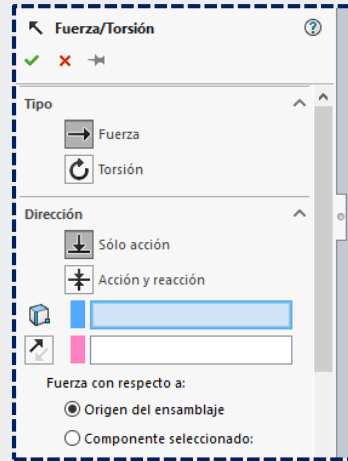
Y empezará a reproducirse poco a poco.



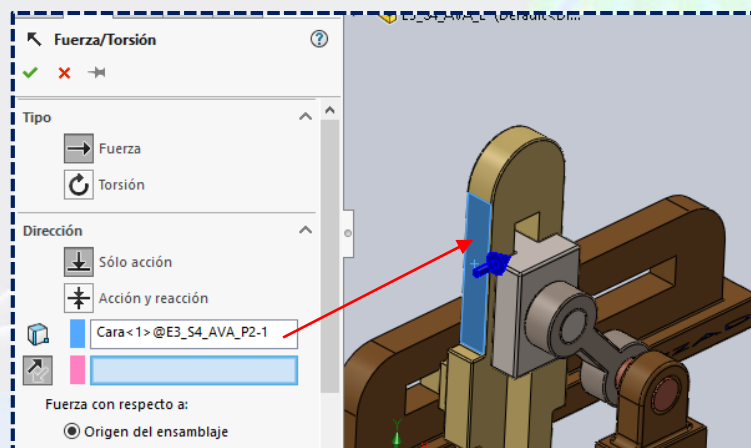
Una vez terminado, seleccionar **Forzar**.



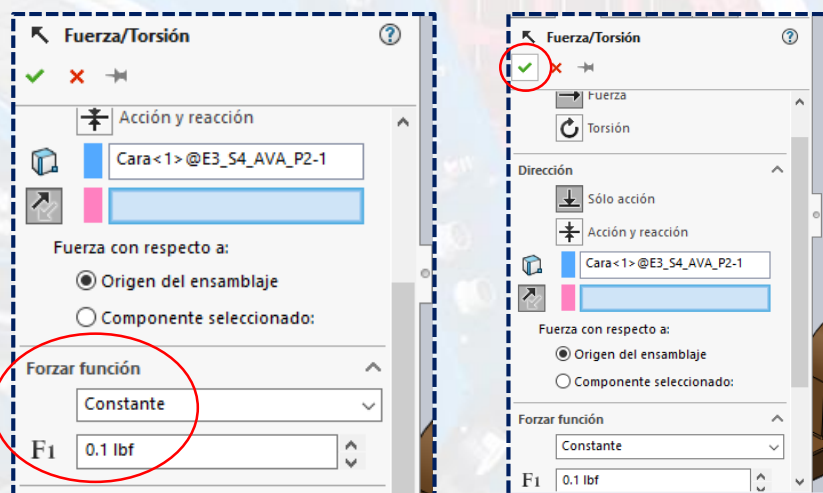
A lo que abrirá un nuevo panel:



Luego, seleccionar la cara que se muestra en **Dirección**.

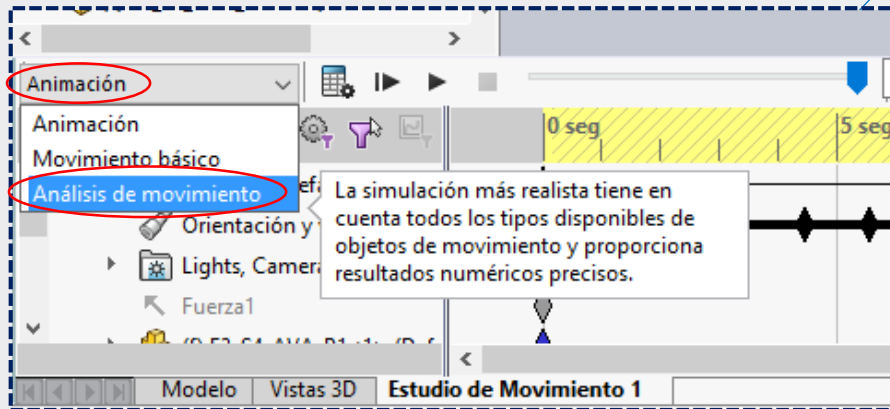


Colocar el valor de **0.1 lbf** en **Forzar función** y dar **Aceptar**.

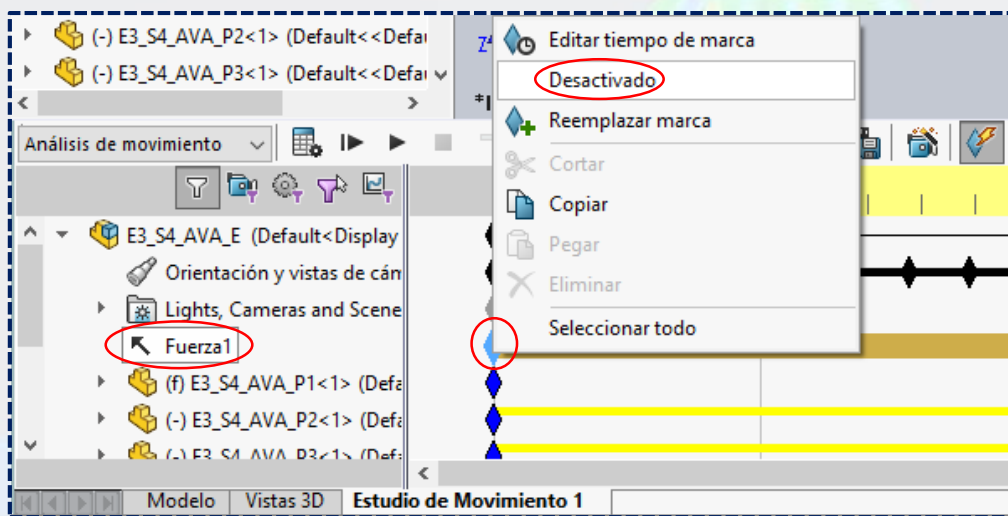




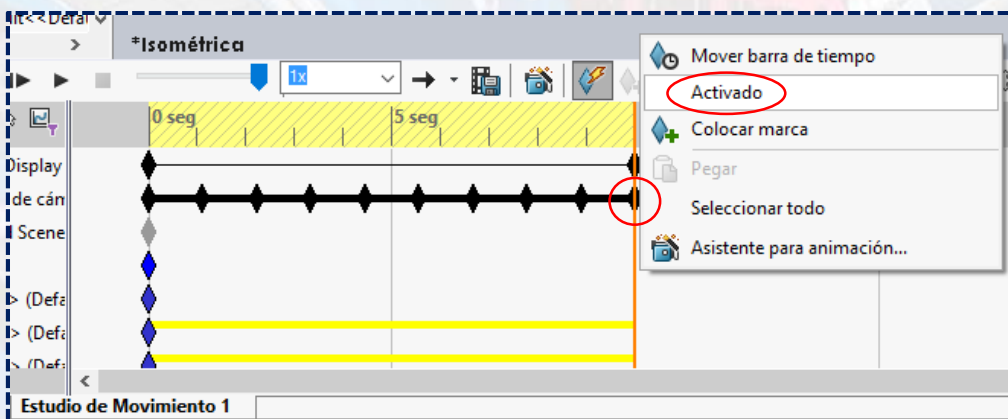
Ahora desplegar **Animación** y seleccionar **Análisis de movimiento**.



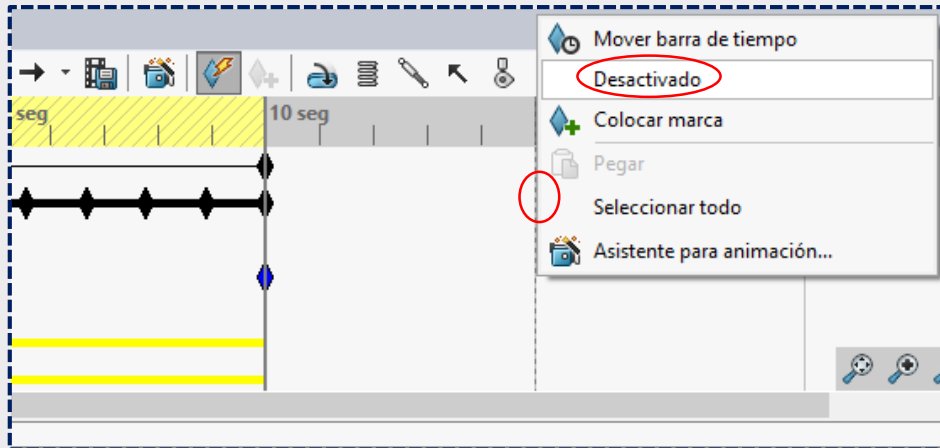
Dar clic derecho en la **marca** de **Fuerza1** en **0 seg** y seleccionar **Desactivado**.



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



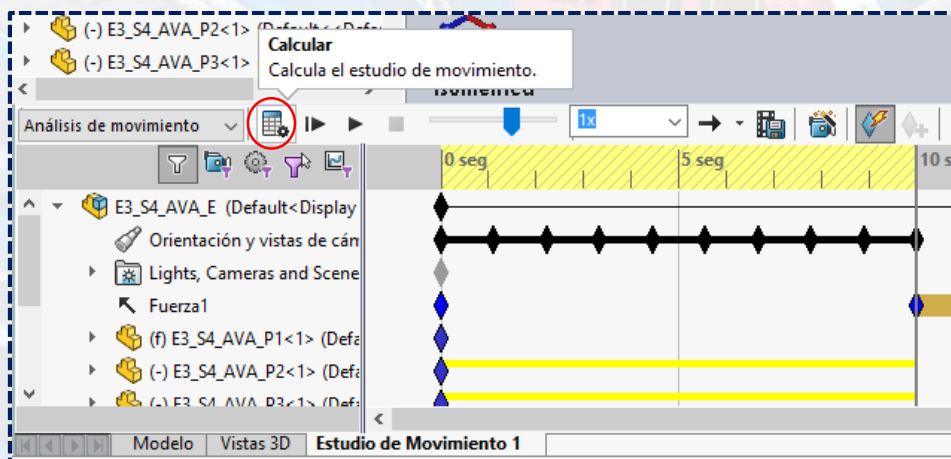
Después, ubicarse en **15 seg** en la **marca** de **Fuerza1** y seleccionar **Desactivado**.



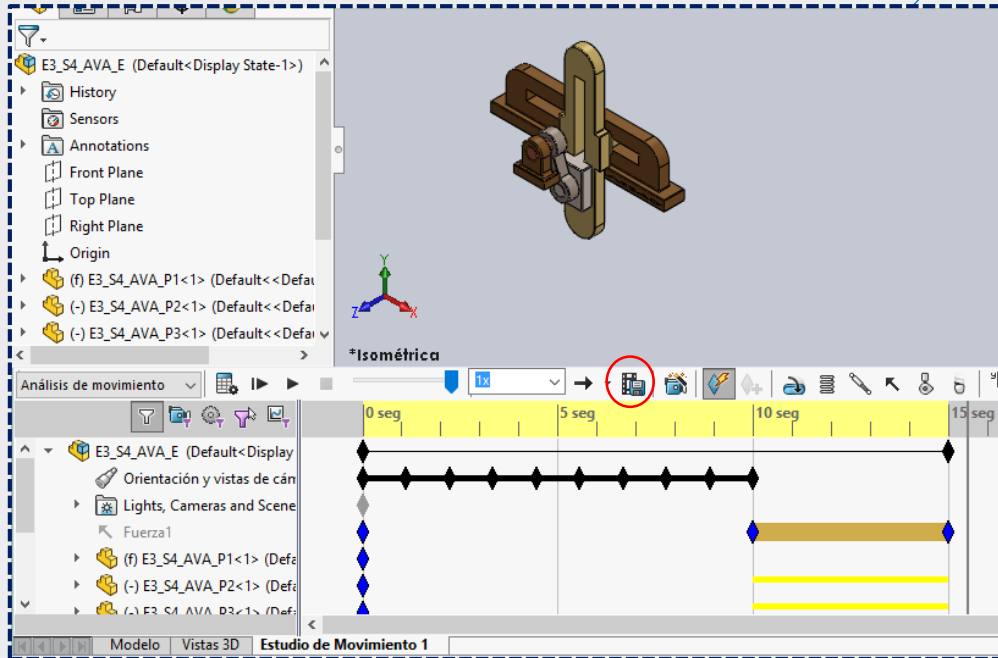
Por lo que su marca se verá de la siguiente manera. Con esto, la **Fuerza1** solo se activará a partir de los **10 seg**.



Finalmente, dar clic en **Calcular**.



Una vez finalizado, se guardará la animación.



Y así se podrá visualizar en cualquier reproductor de Windows.

