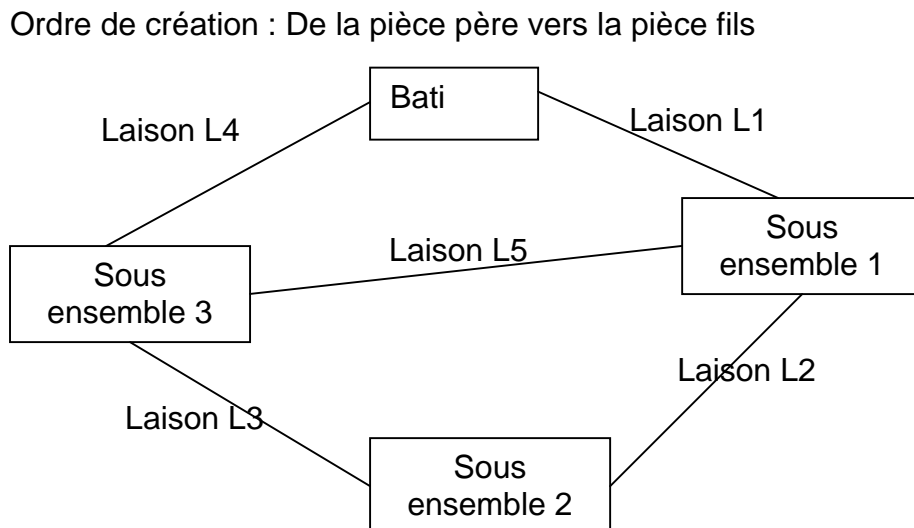


DEBUTER AVEC MOTIONWORKS

1. Construire le modèle Solidworks avec que des sous assemblages (même si une seule pièce) – Idée des groupes solidifiants, sous ensemble de pièces cinématiquement liés.
2. Ne pas mettre de contrainte d'assemblage entre les sous assemblages
3. Préparer dans chacune des pièces des esquisses contenant les centres des liaisons.
4. Réaliser une copie de de l'assemblage solidworks et travailler dedans de sorte à mettre le mécanisme en position initiale par rapport à la simulation envisagée.
5. Dans cette assemblage solidworks éditer les sous assemblages et tracer les directions des liaisons dans des esquisses pour orienter les repères des liaisons.
6. Revenir à l'assemblage solidworks sans contraintes (pour faire du motion) et créer le liaisons sous motion.
7. Créer toutes les liaisons sous Motionworks.



Exemple :

L1 puis L2 puis L4 puis L3 puis L5

Ou

L1 puis L2 puis L3 puis L4 puis L5

...

Utiliser les centres de liaisons et les esquisses pour définir les repères.

DEBUTER AVEC ANIMATOR

Réaliser un assemblage sans sous assemblage

Le plus : préparer les positions mini et maxi en tant que configuration

DEBUTER AVEC COSMOSWORKS

Diviser les surfaces avec les outils de moulage : convertir les entités

DEBUTER AVEC PHOTOWORKS

Mettre systématiquement un fond de scène blanc (+rapide pour les calculs)
Déterminer la texture pour chacune des pièces ce qui permet de ne pas avoir à le faire pour un assemblage.

Le plus : la texture est importante car pour animator ou motionworks le calcul des animations pour générer un avi peut faire appel au rendu photoworks (+long mais +beau)