



# DIDACTITIEL COSMOS MOTION

NOM:  
Prénom:  
Classe:  
Date:

## Calcul de vitesse

### 1° MENU COSMOS MOTION

# Basculez vers l'onglet CosmosMotion.

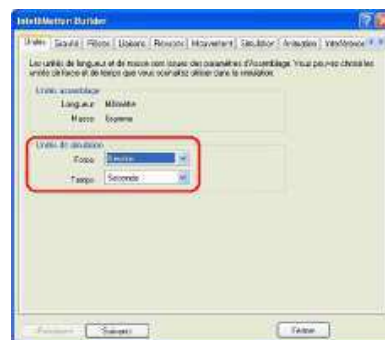


### 2° PARAMETRAGE DE COSMOSMOTION

# Cliquez sur le bouton « **IntelliMotion Builder** » dans la barre d'outils CosmosMotion.



# Dans l'onglet « **Unités** », sélectionnez les unités du système international (**Newton, seconde**).

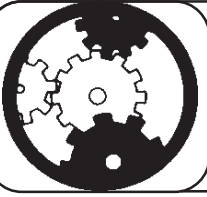


Cliquez sur « **suivant** ».

# Dans l'onglet « **Gravité** », désactiver la prise en compte de la pesanteur.

Cliquez sur « **Suivant** ».





# DIDACTITIEL COSMOS MOTION

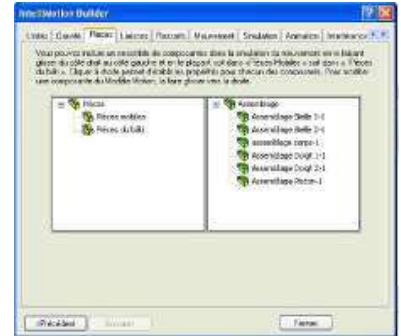
## Calcul de vitesse

NOM:  
Prénom:  
Classe:  
Date:

### 3° PARAMETRAGE DU SYSTEME

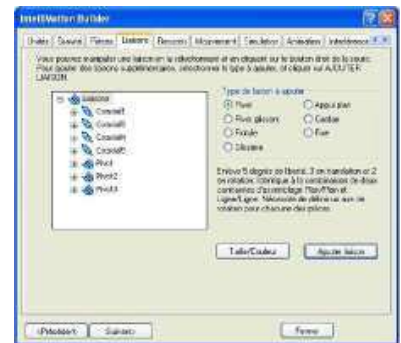
# Dans l'onglet « **Pièces** », faites glissez le sous-ensemble fixe dans « **Pièces du bâti** », et les sous-ensembles mobiles dans « **Pièces Mobiles** ».

Cliquez sur « **Suivant** »



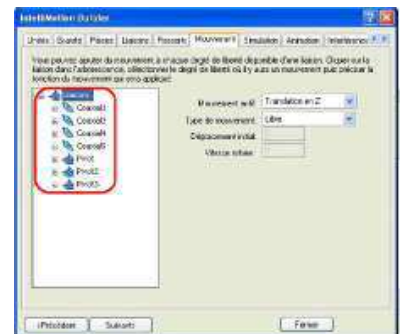
# Dans l'onglet « **Liaisons** », vérifiez que vous avez bien le bon nombre de liaisons correspondant à votre étude..  
Vous pouvez éventuellement ajouter une liaison si besoin.

(Appelez la professeur pour plus d'explications).

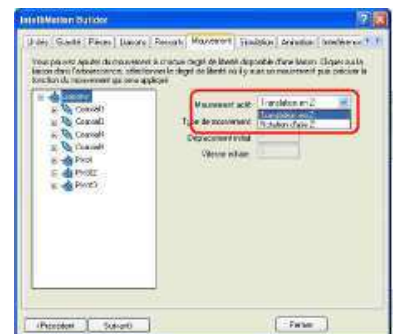


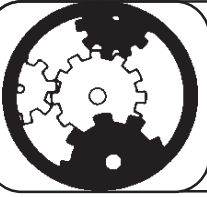
Cliquez ensuite **deux fois** sur « **Suivant** » pour passer la section ressort.

# Dans l'onglet « **Mouvement** », sélectionnez dans la liste des liaisons celle qui correspond à la **liaison entre les pièces voulues** (cliquez sur le « + » en face de la liaison pour faire apparaître les sous-ensembles mis en jeu).



# Sélectionnez dans « **Mouvement actif** » le degré de liberté de la liaison choisie à motoriser.





# DIDACTITIEL COSMOS MOTION

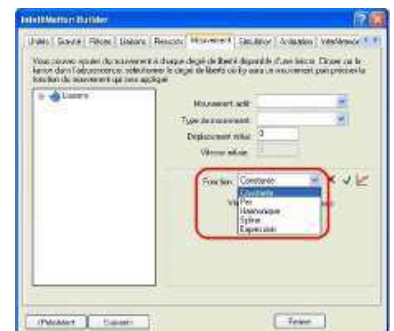
## Calcul de vitesse

NOM:  
Prénom:  
Classe:  
Date:

# Sélectionnez dans « **Type de mouvement** » le paramètre à imposer pour le degré de liberté choisi.



# Dans la rubrique « **Fonction** », sélectionnez « **Constante** ».



# Saisissez enfin la vitesse et validez .



Cliquez sur « Suivant ».

## 4° SIMULATION

# Dans l'onglet « **Simulation** », paramétrez **durée** du mouvement, pour **100 positions** (frames). Cliquez sur « **Simuler** » pour lancer la simulation.

