

INSTANCIA GRÚA

Grúa
Tras(0,0.7,0)
Tras(0,1,0)
Tras(0,1,0)
Tras(0,1,0)
Tras(0,1,0)
Tras(0,1,0)
Tras(0,1,0)

INSTANCIA BASE

Rot(90°,1,0,0)
Esc(2,2,0.2)
Cubo

INSTANCIA ESTRUCTURA

Esc(0.5,0.5,0.5)
Cubo

INSTANCIA GANCHO

Tras(6.5,-0.6,0)
Esc(0.5,0.1,0.59)
Cubo
Rot(90°,0,0,1)
Esc(1,0.11,0.01)
Cilindro

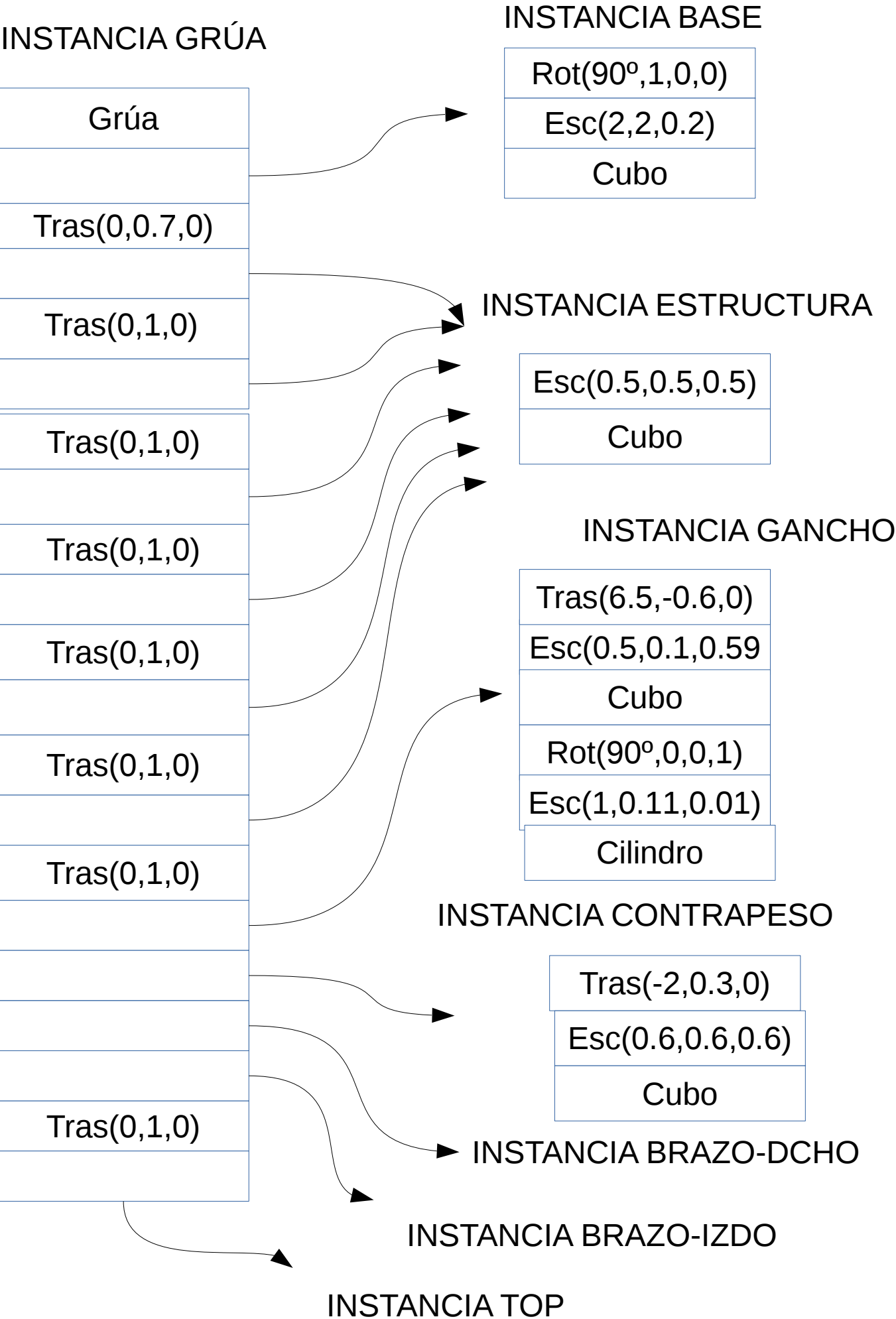
INSTANCIA CONTRAPESO

Tras(-2,0.3,0)
Esc(0.6,0.6,0.6)
Cubo

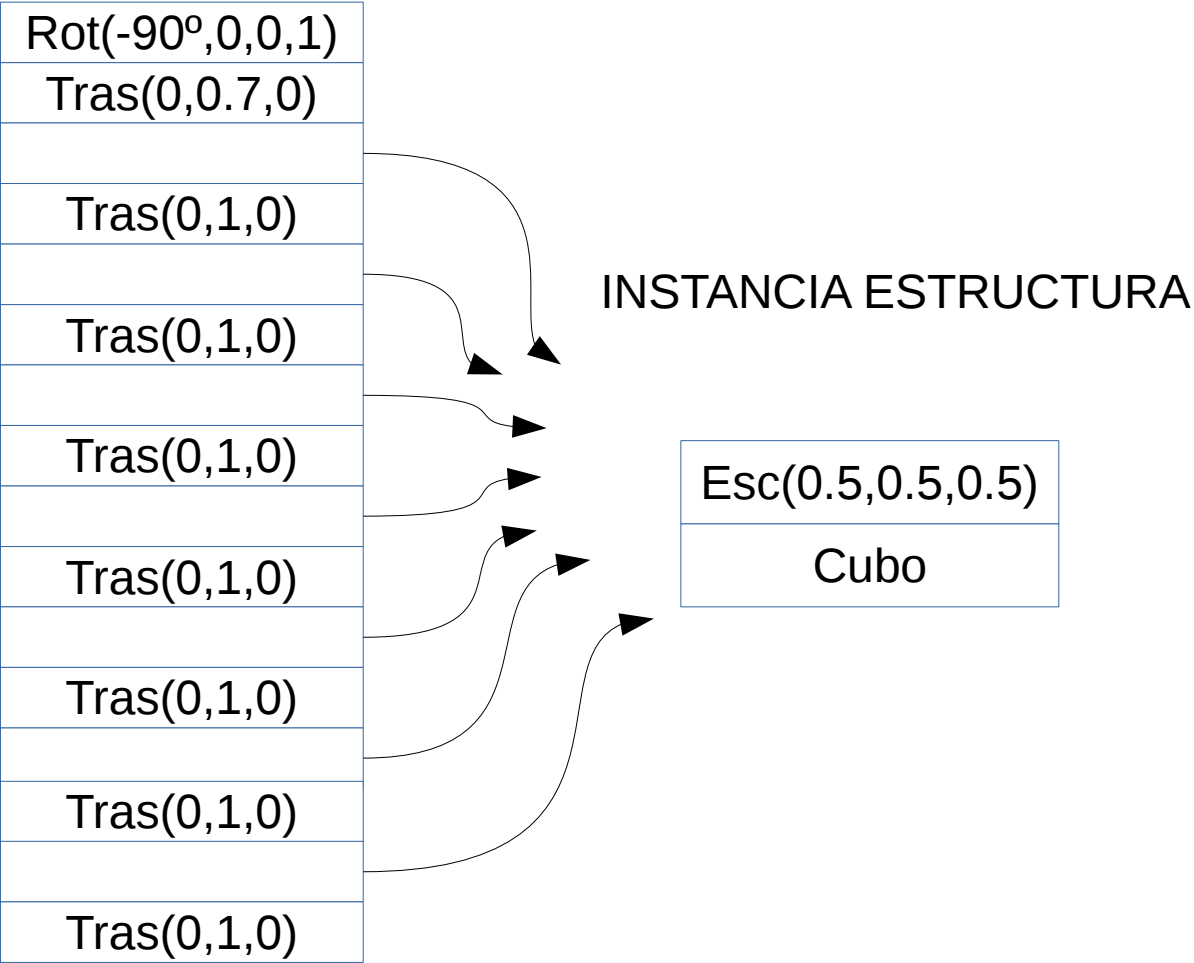
INSTANCIA BRAZO-DCHO

INSTANCIA BRAZO-IZDO

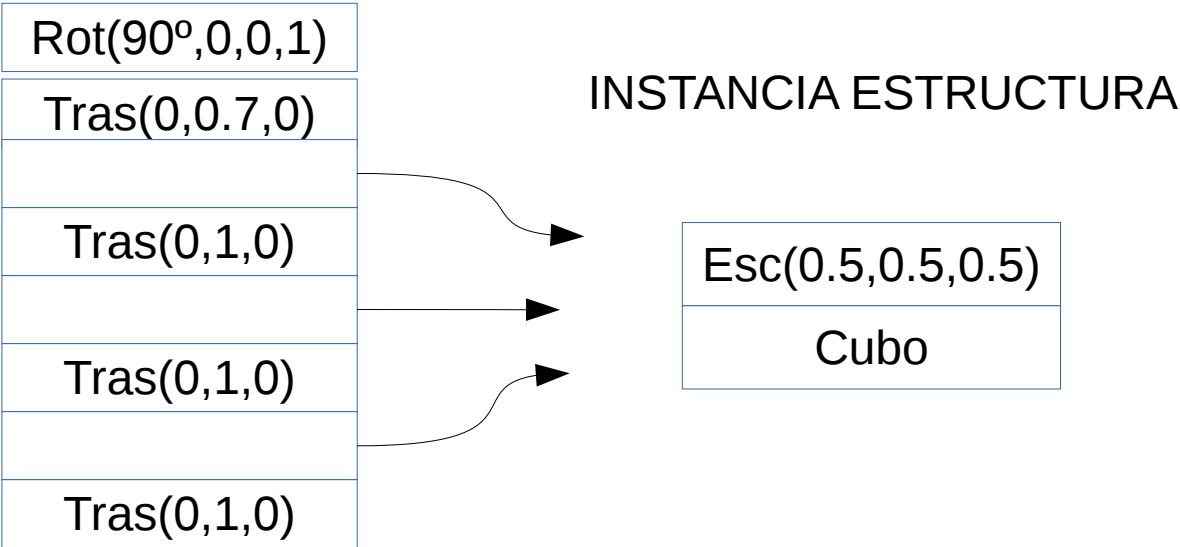
INSTANCIA TOP



INSTANCIA BRAZO-DCHO



INSTANCIA BRAZO-IZDO



INSTANCIA TOP

Rot(90°,0,0,1)
Esc(0.5,0.5,0.5)
Piramide

LISTA DE GRADOS DE LIBERTAD:

- GL0: Movimiento de la grúa al completo en el eje Z. Afecta a la clase Grúa, que hereda de NodoGrafoEscenaParam. Es un movimiento acotado. Se encuentra en el método Construccin(). $c=3$, $s=7$ y $f=0.004$.

- GL1: Rotación del brazo alrededor del eje Y. Afecta a las clases BrazoDer, Brazolzq y Top, que heredan de NodoGrafoEscena. El movimiento está acotado, $c=13$, $s=200$ y $f=0.0015$.

- GL2: Movimiento de la pletina. Se trata de una traslación sobre el eje X del soporte del gancho. Afecta a la clase Gancho, apareciendo en el método Construccin(). Es un movimiento acotado con $c=-3$, $s=3$ y $f=0.01$.

- GL3: Movimiento del gancho. Se trata de una composición de movimientos: un escalado y una traslación sobre el eje Y con la misma longitud (v). Afecta solamente al gancho. Es un movimiento acotado con $c=2$, $s=3.5$ y $f=0.01$.

Para todos ellos, la velocidad inicial es de 1, con un incremento de 1.96 y una aceleración de 0.8.