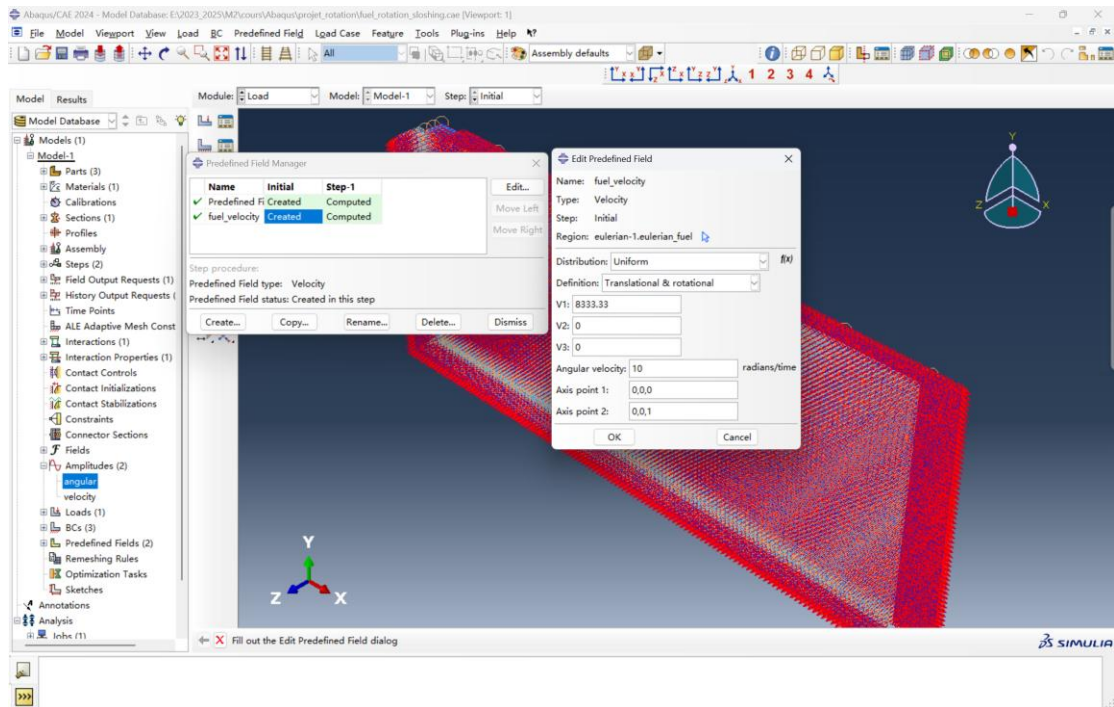
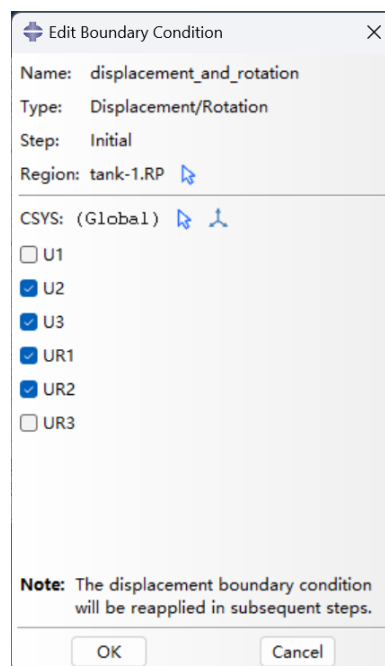


Pour ajouter une rotation autour de l'axe z, on modifie juste la partie load, toutes les autres étapes restent comme précédemment.

1. D'abord, dans load Predefined field Manager du type Velocity, on change la definition 'Translational' par 'Translational & rotational', comme suit

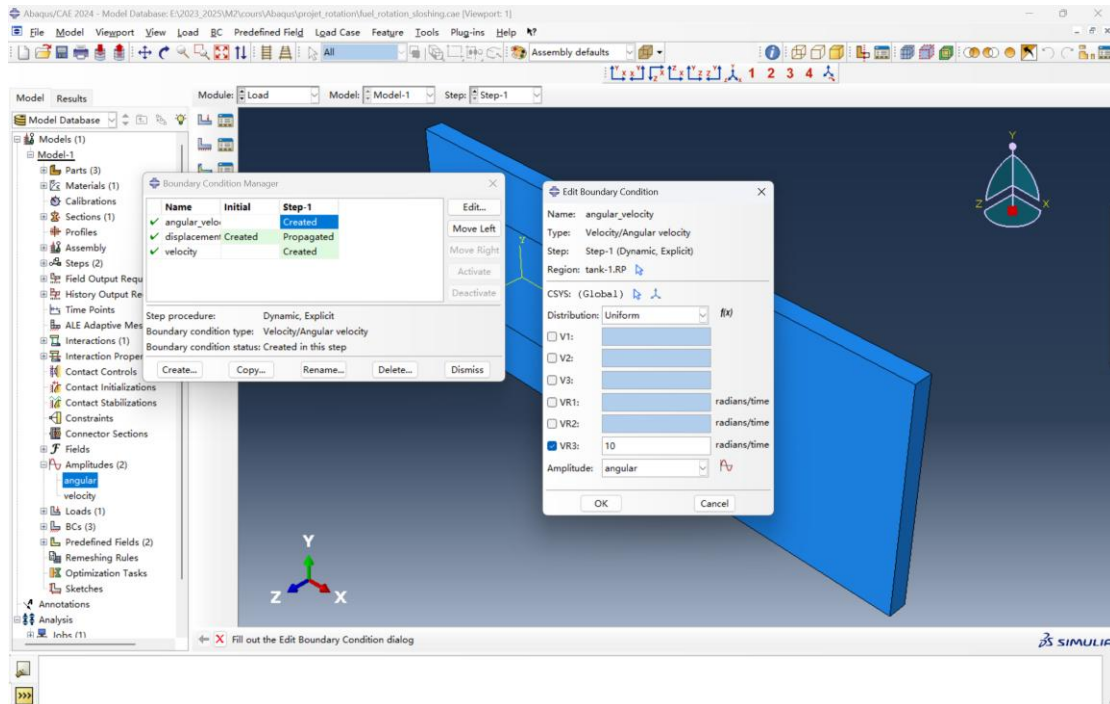


2. Dans BCs du type Displacement/Rotation, on admet une rotation autour de l'axe z



3. Dans BCs du type Velocity/Angular velocity, on ajoute une vitesse angulaire et en ajoutant

une amplitude pour définir le comportement de cette vitesse angulaire, comme suit,



On définit une amplitude pour la rotation comme suit, pour indiquer le Step time = 0, pas de vitesse angulaire, le Step time = 0.01 et 0.02, la vitesse angulaire égale à 10 rad/s

