

Tarea 4.

Parámetros Denavit-

Hartenberg.

Alumna:

Hernández Castillo Ana Yuritzi.

Grado y grupo:

8°A

Materia:

Cinemática de Robots.

Carrera:

Ingeniería Mecatrónica.

DH1 Numerar los eslabones comenzando con uno (primer eslabón móvil de la cadena) y acabando con “n” (último eslabón móvil).

Se numerará como eslabón 0 a la base fija del robot.

DH2 Numerar cada articulación comenzando por 1 (la correspondiente al primer grado de libertad) y acabando en “n”.

DH3 Localizar el eje de cada articulación. Si éste es rotativo, el eje será su propio eje de giro. Si es prismática, será el eje a lo largo del cual se produce el desplazamiento.

DH4 Para “i” de 0 a n-1 situar el eje Z_i sobre el eje de la articulación i+1.

DH5 Situar el origen del sistema de la base $\{S_0\}$ en cualquier punto del eje Z_0 . Los ejes X_0 y Y_0 se situarán de modo que formen un sistema dextrógiro con Z_0 .

DH6 Para “i” de 1 a n-1, situar el sistema $\{S_i\}$ (solidario al eslabón “i”). En la intersección del eje Z_i con línea normal común a Z_{i-1} y Z_i . Si ambos ejes se contaran, se situaría $\{S_i\}$ en el punto de corte. Si fueran paralelos $\{S_i\}$ se situaría en la articulación i+1.

DH7 Situar X_i en la línea normal común a Z_{i-1} y Z_i .

DH8 Situar Y_i de modo que formen un sistema dextrógiro con X_i y Z_i .

DH9 Situar el sistema entre $\{S_n\}$ en el extremo del robot, de modo que Z_n coincida con la dirección de Z_{n-1} y X_n sean normal a Z_{n-1} y Z_n .

DH10 Obtener θ_i como el ángulo que hay que girar en torno a Z_{i-1} , para que X_{i-1} y X_i queden paralelos.

Denavit - Hartenberg.

Ana Moritz Hdz. Castillo

23 Enero 19

DH1 Numerar los eslabones comenzando con 1 (primer eslabon móvil de la cadena). y acabando con n (ultimo eslabon móvil). Se enumerará como eslabon 0 a la base fija del robot.

DH2 Numerar cada articulación comenzando por 1 (la correspondiente al primer grado de libertad). y acabando en n.

DH3 Localizar el eje de cada articulación. Si está es rotativa, el eje será su propio eje de giro. Si es prismática, será el eje a lo largo del cual se produce el desplazamiento.

DH4 Para i de 0 a $n-1$ situar el eje Z_i sobre el eje de la articulación $i+1$.

DH5 Situar el origen del sistema de la base $\{00\}$ en cualquier punto del eje Z_0 . Los ejes X_0 y Y_0 se situarán de modo que formen un sistema dextrógiro con Z_0 .

DH6. Para i de 1 a $n-1$, situar el sistema $\{S_i\}$ (solidario al eslabón) en la intersección del eje Z_i con la línea normal común a Z_{i-1} y Z_i . Si ambos ejes se cortaran se situaría $\{S_i\}$ en el punto de corte. Si fueran paralelos $\{S_i\}$ se situaría en la articulación $i+1$.

DH7 Situar X_i en la línea normal común a Z_{i-1} y Z_i

DH8 Situar Y_i de modo que formen un sistema dextrógiro con X_i y Z_i

Primeros 7, 11

DH9

Situar el sistema $\{S_n\}$ en el extremo del robot, de modo que Z_n coincida con la dirección de Z_{n-1} y X_n sean normal a Z_{n-1} y Z_n .

DH10

Obtener θ_i como el ángulo que hay que girar en torno a Z_{i-1} , para que X_{i-1} y X_i queden paralelos.

rotación

$\begin{Bmatrix} 1 & 0 & 0 \\ 0 & 1 & 0 \\ 0 & 0 & 1 \end{Bmatrix}$	$\begin{Bmatrix} 1 & 0 & 0 \\ 0 & 1 & 0 \\ 0 & 0 & 1 \end{Bmatrix}$	$\begin{Bmatrix} 1 & 0 & 0 \\ 0 & 1 & 0 \\ 0 & 0 & 1 \end{Bmatrix}$	$\begin{Bmatrix} 1 & 0 & 0 \\ 0 & 1 & 0 \\ 0 & 0 & 1 \end{Bmatrix}$	rotación
$\begin{Bmatrix} 1 & 0 & 0 \\ 0 & 1 & 0 \\ 0 & 0 & 1 \end{Bmatrix}$	$\begin{Bmatrix} 1 & 0 & 0 \\ 0 & 1 & 0 \\ 0 & 0 & 1 \end{Bmatrix}$	$\begin{Bmatrix} 1 & 0 & 0 \\ 0 & 1 & 0 \\ 0 & 0 & 1 \end{Bmatrix}$	$\begin{Bmatrix} 1 & 0 & 0 \\ 0 & 1 & 0 \\ 0 & 0 & 1 \end{Bmatrix}$	1
$\begin{Bmatrix} 1 & 0 & 0 \\ 0 & 1 & 0 \\ 0 & 0 & 1 \end{Bmatrix}$	$\begin{Bmatrix} 1 & 0 & 0 \\ 0 & 1 & 0 \\ 0 & 0 & 1 \end{Bmatrix}$	$\begin{Bmatrix} 1 & 0 & 0 \\ 0 & 1 & 0 \\ 0 & 0 & 1 \end{Bmatrix}$	$\begin{Bmatrix} 1 & 0 & 0 \\ 0 & 1 & 0 \\ 0 & 0 & 1 \end{Bmatrix}$	2
$\begin{Bmatrix} 1 & 0 & 0 \\ 0 & 1 & 0 \\ 0 & 0 & 1 \end{Bmatrix}$	$\begin{Bmatrix} 1 & 0 & 0 \\ 0 & 1 & 0 \\ 0 & 0 & 1 \end{Bmatrix}$	$\begin{Bmatrix} 1 & 0 & 0 \\ 0 & 1 & 0 \\ 0 & 0 & 1 \end{Bmatrix}$	$\begin{Bmatrix} 1 & 0 & 0 \\ 0 & 1 & 0 \\ 0 & 0 & 1 \end{Bmatrix}$	3

