
Opérateur PROJ_VECT_BASE

1 But

Projeter un vecteur assemblé sur une base de modes propres mécaniques ou une base de RITZ. Le vecteur projeté pourra être utilisé par les algorithmes de calcul en composantes généralisées (DYNA_TRAN_MODAL par exemple [U4.53.21]).

On peut utiliser MACRO_PROJ_BASE [U4.63.11] pour ces projections.

Produit un concept de type `vect_asse_gene`.

Table des matières

1But.....	1
2Syntaxe.....	2
3Opérandes.....	3
3.1Opérande BASE.....	3
3.2Opérande NUME_DDL_GENE.....	3
3.3Opérandes VECT_ASSE / VECT_ASSE_GENE.....	3
3.4Opérande TYPE_VECT.....	3

2 Syntaxe

```
vecgene [vect_asse_gene] = PROJ_VECT_BASE  
  
    ( ♦ BASE =      ba,                                / [mode_meca]  
                                              / [base_modale]  
                                              / [mode_gene]  
                                              / [mode_stat]  
  
    ♦ NUME_DDL_GENE = nu_gene,                        [nume_ddl_gene]  
  
    ♦ / VECT_ASSE =      va,                            [cham_no_DEPL_R]  
      / VECT_ASSE_GENE = va,                            [vect_asse_gene]  
  
    ◇ TYPE_VECT =      / 'FORC',                        [DEFAULT]  
                      / 'DEPL',  
                      / 'VITE',  
                      / 'ACCE'  
  
    )
```

3 Opérandes

3.1 Opérande BASE

- ◆ BASE = ba

Concept du type `mode_meca`, `base_modale`, `mode_stat` ou `mode_gene` pour la sous-structuration qui contient les vecteurs définissant le sous-espace de projection.

3.2 Opérande NUME_DDL_GENE

- ◆ NUME_DDL_GENE = nu_gene

Numérotation associée au modèle généralisé.

3.3 Opérandes VECT_ASSE / VECT_ASSE_GENE

- ◆ / VECT_ASSE = va

Concept du type `cham_no_DEPL_R`, vecteur assemblé que l'on souhaite projeter.

- / VECT_ASSE_GENE = va

Concept du type `vect_asse_gene`, vecteur assemblé issu de la sous-structuration, que l'on souhaite projeter.

3.4 Opérande TYPE_VECT

- ◇ TYPE_VECT = typ

Chaîne de caractères décrivant le type du champ représenté par le vecteur assemblé, par défaut on attend un champ de type force 'FORC' les autres possibilités sont 'DEPL', 'VITE', et 'ACCE'.