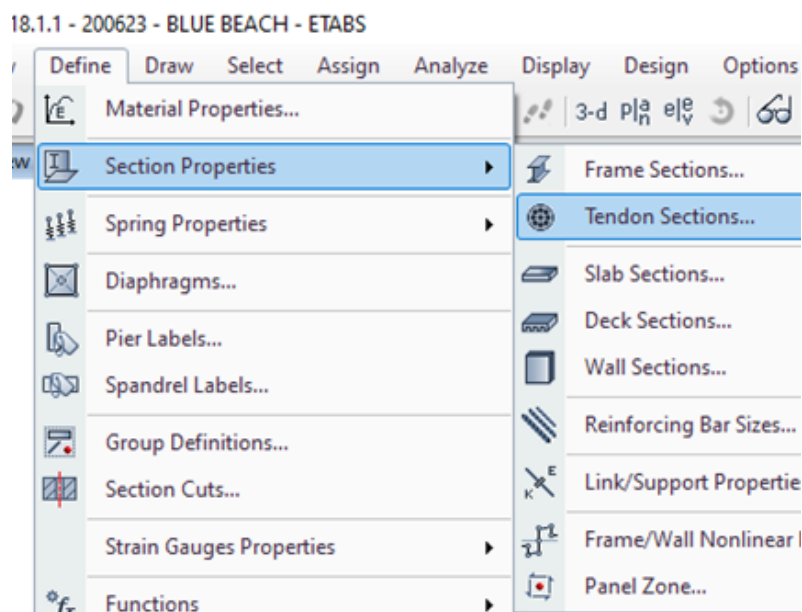
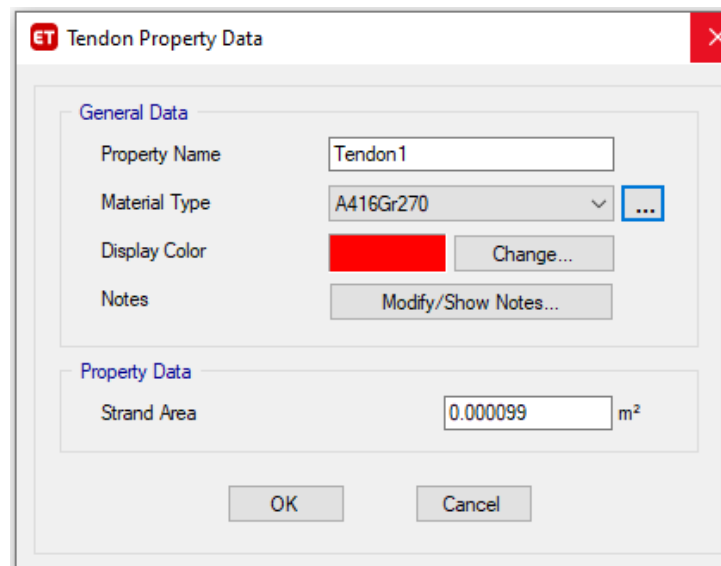


Los tendones son objetos de línea que pueden incrustarse dentro de otros objetos (elementos frames, cáscaras, sólidos, etc.) para simular los efectos de pretensado y postensado. Los tendones pueden modelarse como elementos estructurales independientes o como cargas equivalentes que actúan sobre la estructura.



Cuando los tendones se modelan como elementos es posible calcular las pérdidas debidas al acortamiento elástico y los efectos dependientes del tiempo (deformación por fluencia lenta, contracción y envejecimiento).

Los tendones se extienden entre dos puntos siguiendo una trayectoria curvilínea o segmentada dentro del espacio 3D, y no necesitan estar completamente contenidos dentro de otros objetos. Los tendones tienen propiedades de rigidez axial, de cortante, de flexión y de torsión, aunque el axial es de mayor interés.



General Data	
Property Name	Tendon1
Material Type	A416Gr270
Display Color	Change...
Notes	Modify/Show Notes...

Property Data	
Strand Area	0.000099 m ²

Se puede asignar una tensión máxima (positiva) y una compresión (negativa) a los tendones. El comportamiento sin compresión se establece al especificar el límite de compresión igual a cero. Estos límites solo se aplican durante el análisis no lineal. Las fuerzas objetivo también pueden ser aplicadas a los tendones.