



SOLIDWORKS Tips

Ecuaciones de SOLIDWORKS y redondeos

Documento N°90

Dpto. Soporte al Cliente de SOLIDBI

Las ecuaciones en SOLIDWORKS pueden ser una herramienta muy poderosa para calcular automáticamente las dimensiones y otros parámetros en los modelos de SOLIDWORKS. Sin embargo, ¿qué haces cuando necesitas números redondos en las ecuaciones de SOLIDWORKS?

Similar a otros programas como Excel, SOLIDWORKS tiene funciones disponibles para redondear números. Sin embargo, cierto flujo de trabajo puede requerir que siempre redondees hacia abajo o hacia arriba sin importar el valor decimal.

Hay dos funciones que se pueden elegir según sus necesidades, la función **int()** y la función **round()**.

La función **int()** puede ser usada para redondear un valor decimal hacia abajo al número entero más cercano.

Name	Value / Equation	Evaluates to	Comments
Global Variables			
"IntegerEx1"	= INT (3.75)	3	Integer values are rounded down to the closest integer
"IntegerEx2"	= INT (5.125)	5	
"IntegerEx3"	= INT (99.9999)	99	
<i>Add global vari...</i>			



Dpto. Soporte al Cliente de SOLIDBI

Documento N°90

La función **round()** puede utilizarse en ecuaciones para redondear los resultados al número entero más cercano, ya sea hacia arriba o hacia abajo.

Name	Value / Equation	Evaluates to	Comments
Global Variables			
"RoundEx1"	= round (3.75)	4	Round values are rounded to the closest whole number, up or down
"RoundEx2"	= round (5.125)	5	
<i>Add global variable</i>			

En SOLIDWORKS, a diferencia de otros programas como Microsoft Excel, no hay ninguna función que redondee siempre un valor hasta el número entero más cercano. Sin embargo, esto se puede lograr a través de un poco de creatividad. Podemos usar la función **int()** para redondear hacia abajo al valor más cercano, luego fuera de los corchetes de la función **int()** agregar una operación "+1" para completar el redondeo hacia arriba al siguiente valor.

Name	Value / Equation	Evaluates to
Global Variables		
"down"	= round (4.45)	4
"downint"	= int (4.45)	4
"roundup"	= int (4.45) + 1	5
<i>Add global variable</i>		