

LES ACTIONNEURS

Un actionneur est un élément capable de produire un phénomène physique : déplacement, émission de lumière, dégagement de chaleur, émission de sons

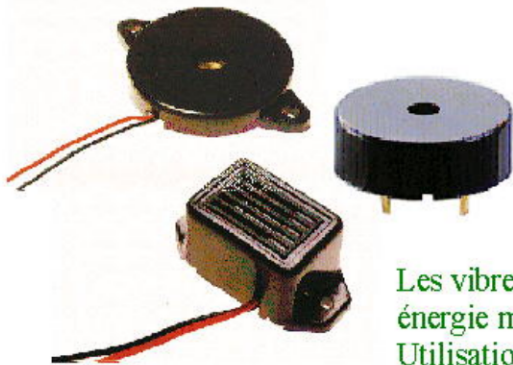


Les résistances chauffantes transforment l'énergie électrique en chaleur.
Utilisation : serre automatique, chauffage

Les moteurs transforment l'énergie électrique en énergie mécanique.
Utilisation : barrière automatisée, ascenseur



Les lampes et les DELS transforment l'énergie électrique en énergie lumineuse
Utilisation : feux de carrefour, affichage



Les vibreurs transforment l'énergie électrique en énergie mécanique. En vibrant ils émettent un son
Utilisation : alarme, appel

Connaissance : Actionneur

L'actionneur : Il se situe dans la chaîne d'énergie pour assurer la fonction conversion. Il transforme l'énergie d'entrée pour réaliser « l'action » commandée depuis la chaîne d'information.



Motoréducteur :

Le **moteur** (de la roue) va convertir le courant **électrique** des batteries en **énergie mécanique** (mouvement de rotation)

Le **réducteur** (les engrenages) vont ensuite modifier la vitesse de rotation de l'axe du moteur, en général pour la ralentir et donner plus de force à la roue du robot.



Le **moteur électrique** permet de faire tourner les pales du **drone**. Le moteur va convertir l'électricité en énergie mécanique correspondant à la rotation de l'axe du moteur. (...) et entrainer les engrenages des pales. L'action mécanique des pales (poussée) sur l'air permet au drone de s'élever.

La **LED** permet de convertir l'énergie électrique en lumière



Le **Servomoteur**, ici branché sur le boîtier Groomy, est un système motorisé qui converti l'énergie électrique en une rotation, dont l'angle est choisi précisément et qui peut le maintenir.

L'actionneur est l'organe de la chaîne d'énergie qui va réaliser la conversion de l'énergie pour réaliser une action. Par exemples, le moteur transforme l'énergie électrique en énergie mécanique pour assurer un mouvement, la LED transforme l'énergie électrique en lumière pour signaler un événement.