

Slijedeće opisane naredbe se nalaze u menu-u TRUP1 i pokreću se ikonom

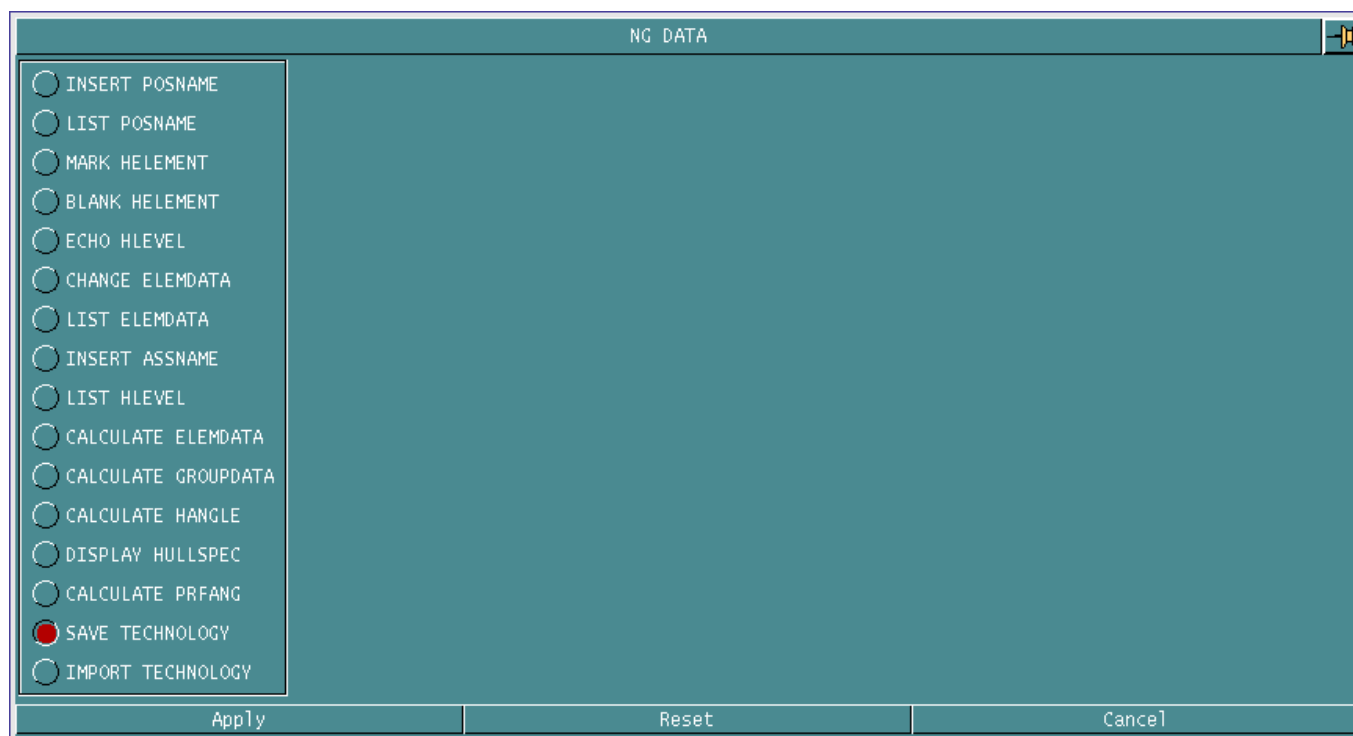


1. IMPORT TECHNOLOGY

Naredba učitava podatke o hijerarhiji elemenata iz datoteke “technology.csv” i pridružuje ih elementima u modelu. Naredba je namjenjena korištenju s naredbom SAVE TECHNOLOGY koja kreira tu istu datoteku a omogućava da drugi korisnik definira hijerarhiju te da se ona na jednostavan način putem ove datoteke učita u part. Poveznica za pridruživanje hijerarhije je GUID elementa tj. jedinstveni identifikacijski broj. To znači da elementi koji se obrišu i ponovno kreiraju gube takvu vrstu veze.

2 SAVE TECHNOLOGY

Naredba sprema podatke o hijerarhiji elemenata i GUID-u u datoteku “technology.csv” u direktorij parta.



Primjeri:

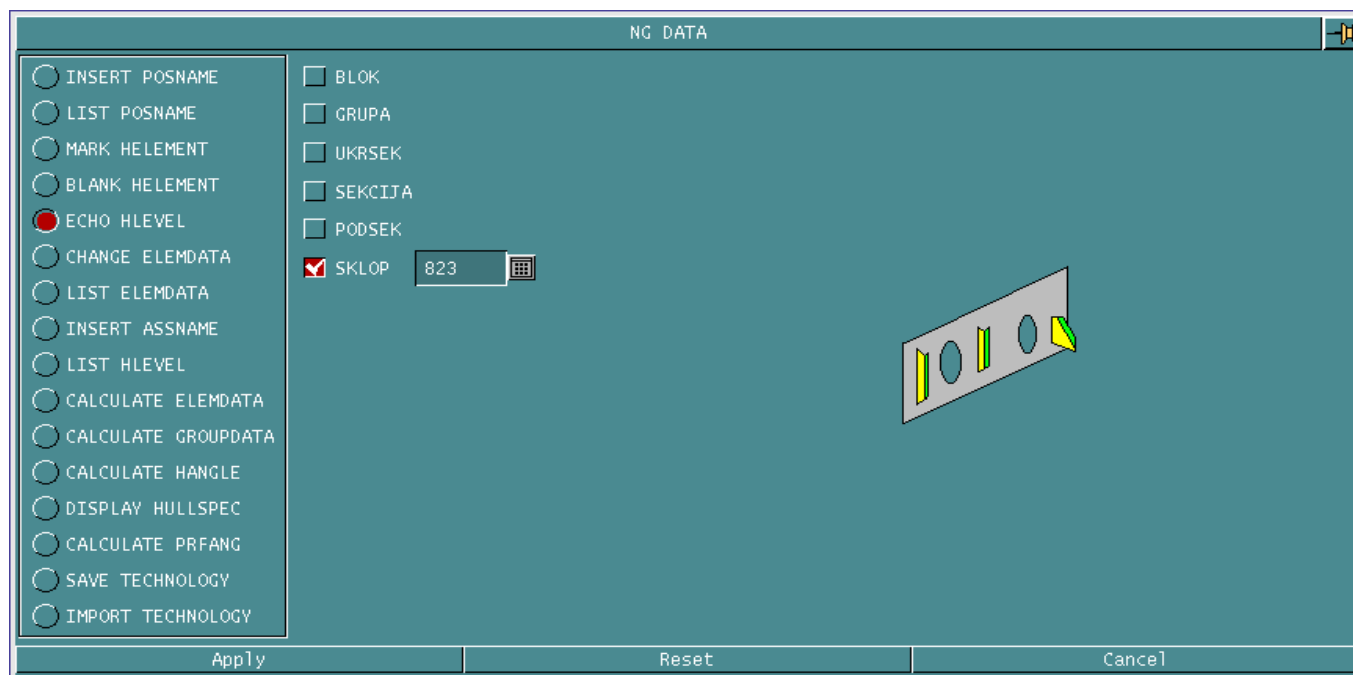
SAVE TECHNOLOGY ↵

- stvara datoteku “technology.csv”

IMPORT TECHNOLOGY ↵

- čita podatke iz datoteke i importira u part

3 ECHO HLEVEL



NAMJENA:

Naredba omogućava prikazivanje elemenata koji pripadaju određenom nivou. Ukoliko se naredba završi s <enter> za ostale elemente se izvrši BLANK ENTITY, a ako se naredba završi s <:>, traži se digitizacija view-a i vrši se ERASE ENTITY za ostale elemente. Za vraćanje vidljivosti potrebno je napraviti UNBLANK ENTITY u prvom slučaju, a REECHO ENTITY u drugom slučaju. Preporučuje se prvi način uporabe u svim slučajevima kad se privremeno želi sakriti ostale elemente.

MODIFIERI:

Modifieri hijerarhije:

BLOK	(int)	PODSEK	(string)
GRUPA	(int)	NADSKL	(string)
UKRSEK	(string)	SKLOP	(int)
SEKCIJA	(int)		

Primjeri:

ECHO HLEVEL SEKCIJA 1 SKLOP 782↓ - vide se samo elementi sekcije 1 sklopa 782

4. BLANK HELEMENT

NG DATA

INSERT POSNAME

LIST POSNAME

MARK HELEMENT

BLANK HELEMENT

ECHO HLEVEL

CHANGE ELEM DATA

LIST ELEM DATA

INSERT ASSNAME

LIST HLEVEL

CALCULATE ELEM DATA

CALCULATE GROUP DATA

CALCULATE HANGLE

DISPLAY HULLSPEC

CALCULATE PRFANG

SAVE TECHNOLOGY

IMPORT TECHNOLOGY

GENDATA

SHPLDATA

PROFDATA

BLOK

THICK

GRU PA

UKRSEK

SEKCIJA

FLOW

MATR

TYPE

PODSEK

SKLOP 728

AREA

NONAME

EQUAL

ROOTNAME

NAME

Apply Reset Cancel

NAMJENA:

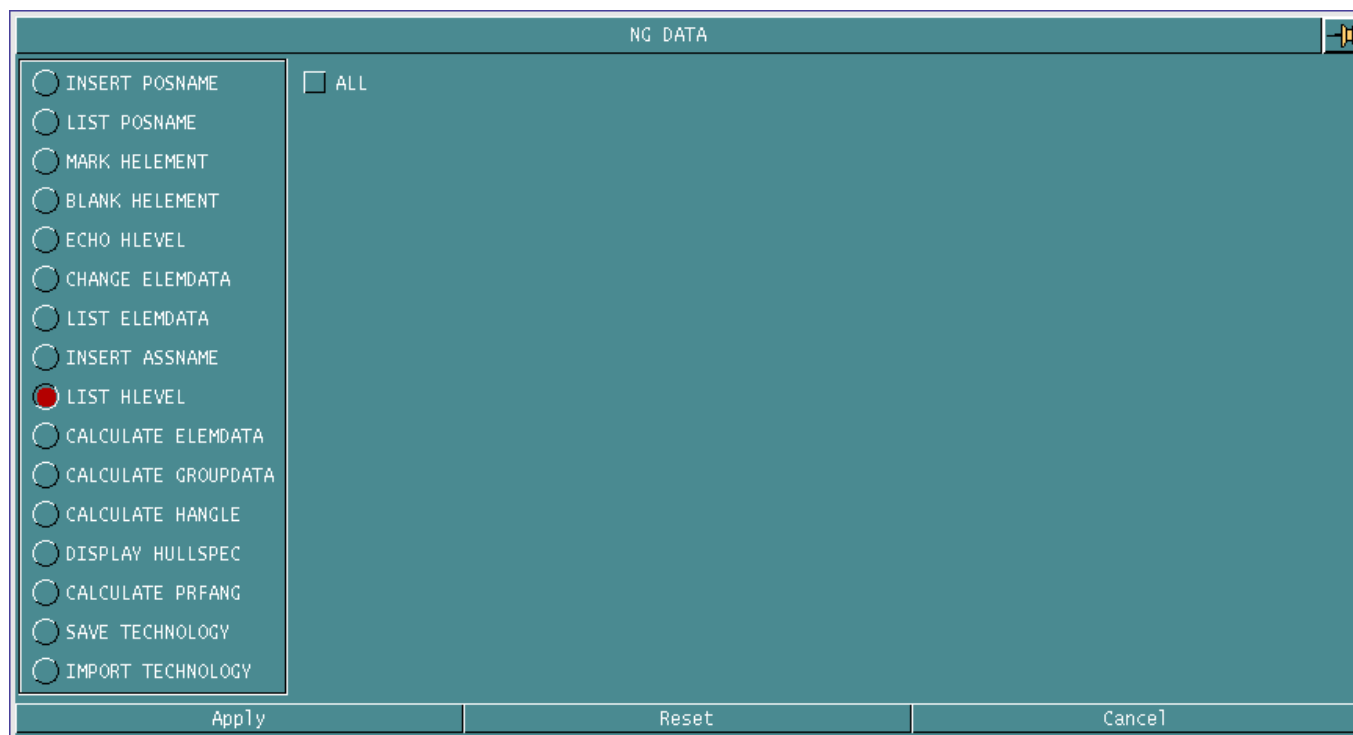
Naredba omogućava BLANK-anje elemenata koji zadovoljavaju određeni kriterij. Upotreba je identična upotrebi naredbe MARK HELEMENT pa neće biti objašnjeni modifiori.

Primjeri:

BLANK HELEMENT SKLOP '700x800'↵

- blank-a elemente koji imaju sklop između 700 i 800

5. LIST HLEVEL

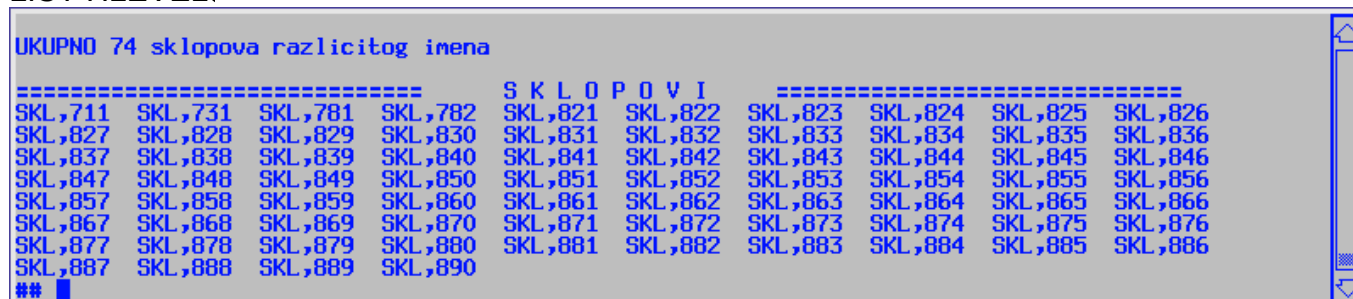


NAMJENA:

Naredba ispisuje u tekstualni prozor popis sklopova koje sadrži model. Prikazuju se samo imena različitih sklopova pa je lista pogodna samo za provjeru imena sklopova i određivanje zadnjeg upotrebljenog sklopa. Ukoliko se želi dobiti popis svih sklopova zajedno s hijerarhijom upotrebljava se modifier ALL.

Primjeri:

LIST HLEVEL↵

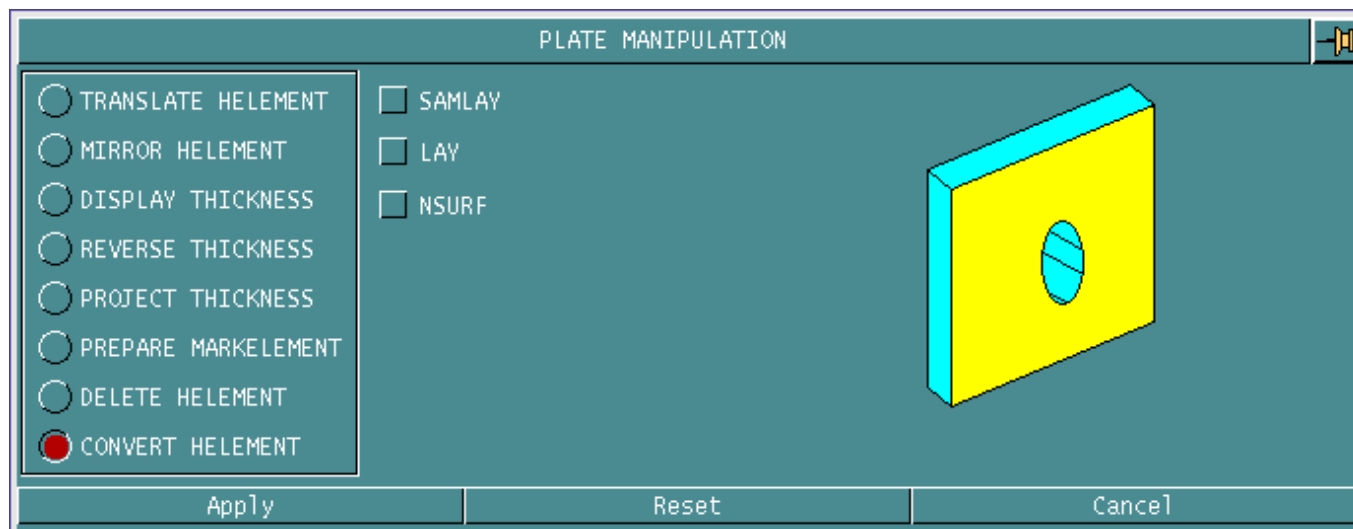


6. CONVERT HELEMENT

Limovi vanjske oplate prikazuju se plohom vezanom uz nfig lima vanjske oplate i ponašaju se kao i ostali elementi tj, markiraju se naredbom MARK HELEMENT, miroriraju se naredbom MIRROR HELEMENT i sl. Definicija lima vanjske oplate vrši se kao i do sada naredbom GENERATE SHPLATE gdje se uz dosadašnje podatke generira i ploha koja je vezana uz NFIG. Za postojeće limove vanjske oplate ploha se može dobiti naredbom CONVERT HELEMENT.

Limovi vanjske oplate desne strane broda koji nisu definirani u partu vojeva vanjske oplate, a simetrični su definiranim na lijevoj strani, stvaraju se miroriranjem naredbom MIRROR HELEMENT.

Naredba se nalazi u menu-u TRUP1 i pokreće se ikonom



Namjena:

Za odabrani element dobiva solid entity, za limove vanjske oplate uz modifier NSURF dobiva se NSURFACE entity.

NAPOMENA:

Solid entity-e u partu stvaranju puno više entity-a nego što je u žičanom modelu. Stoga nije preporučljivo konvertirati veći broj elemenata u solide i držati u partu.

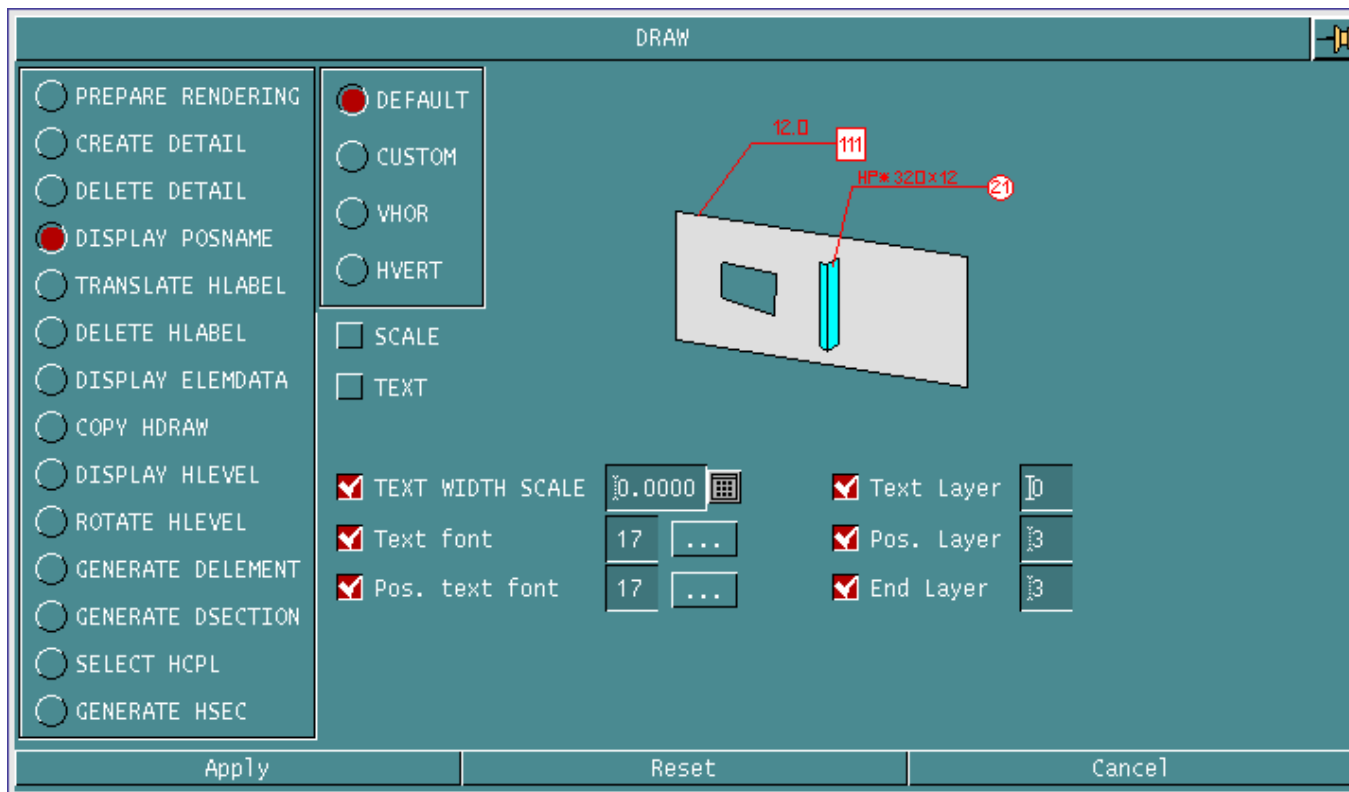
Primjer:

CONVERT HELEMENT SAMLAY: Model ent d1

Slijedeće opisane naredbe se nalaze u menu-u TRUP1 i pokreću se ikonom



7. DISPLAY POSNAME



Program koristi negrafičke podatke dodijeljene elementima strukture i u DRAW modu crta specifične oznake i hull labele (HLABEL) uobičajene za nacрте strukture trupa.

IZMJENE U ODNOSU NA PRETHODNU VERZIJU NAREDBE:

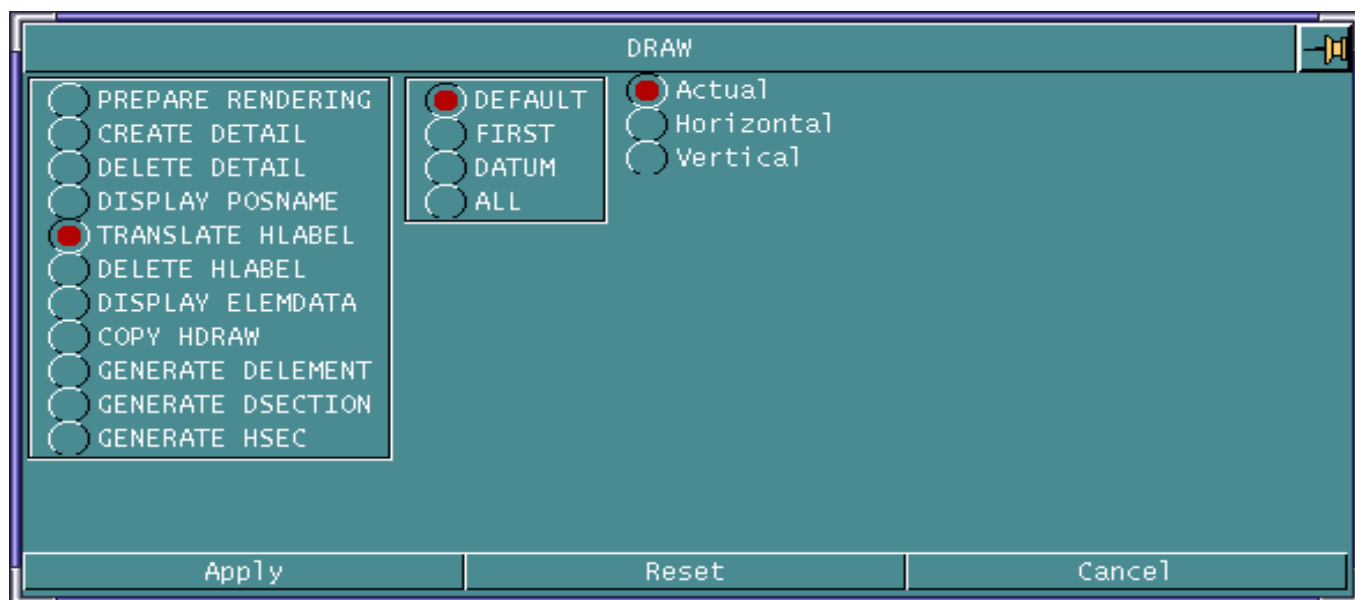
- oznake pozicije limova i profila nekreira pomoću entitija, već ubacuje nfig-ove
- kod kreiranja labele stvara međusobno vezane entitije koje je kasnije moguće lako odjednom pomicati po nacrtu u željenu poziciju (TRANSLATEHLABEL) ili pak brisati (DELETE HLABEL)
- izbačeni su modifikatori HOR i VERT – na osnovi zadnje dvije digitizacije, program sam 'zaključuje' da li će hull labelu postaviti horizontalno ili vertikalno
- modifier PPOINT zamijenjen modifierom CUSTOM – posljednji dio labele usmjeri se prema zadnje dvije digitizacije, zajedno s tekstom i pripadajućim okvirom
- dodan modifier SCALE kojim se zadaje faktor skaliranja hull labele
- dodan modifier WSCALE kojim se zadaje faktor skaliranja širine teksta (ujedno i širine hull labele)
- unutar modifera TEXT dodani podmodifikatori ALL i ANGLE: ALL – ispisuje sve tekstove odjednom

raspoređujući ih kao na hull labeli, inače traži lokaciju za svaki pojedini tekst; ANGLE – kut teksta u stupnjevima.

● NAREDBA RADI NA SLIJEDECINACIN:

- trazi digitizaciju hull elementa (bilo u MODEL mod-u, bilo reprezentaciju simbolom u DRAW mod-u)
- trazi do tri digitizacije pri čemu:
 - ➔ Ukoliko je zadana jedna digitizacija i nakon nje stisnuta tipka Return, ubacuje odgovarajući nfig oznake pozicije elementa.
 - ➔ Ukoliko je zadana jedna digitizacija i nakon nje stisnuta tipka ';', na digitiziranu lokaciju ubacuje nfig oznake pozicije elementa, i u svaku narednu digitizaciju translata taj nfig sve dok se umjesto digitizacije ne stisne tipka Return.
 - ➔ Ukoliko su zadane dvije digitizacije i nakon njih stisnuta tipka Return, a selektirani element nije profil, na mjestu prve digitizacije ubacuje nfig pozicije elementa, a na mjestu druge digitizacije ubacuje nfig oznake debljine elementa.
 - ➔ Ukoliko su zadane dvije digitizacije i nakon njih stisnuta tipka ';', a selektirani element nije profil, na mjestu prve digitizacije ubacuje nfig pozicije elementa i u svaku narednu digitizaciju translata taj nfig sve dok se umjesto digitizacije ne stisne tipka ';' ili Return. Na mjestu druge digitizacije ubacuje nfig oznake debljine elementa, i u svaku narednu digitizaciju translata taj nfig sve dok se umjesto digitizacije ne stisne tipka Return.
 - ➔ Ukoliko su zadane dvije digitizacije i nakon njih stisnuta tipka Return, a selektirani element je profil, ovisno o položaju tih digitizacija kreira vertikalnu ili horizontalnu hull labelu bez hvatista.
 - ➔ Ukoliko su zadane dvije digitizacije i nakon njih stisnuta tipka ';', a selektirani element je profil, ovisno o položaju tih digitizacija kreira horizontalnu ili vertikalnu hull labelu bez hvatista, i u svaku narednu digitizaciju translata tu labelu sve dok se umjesto digitizacije ne stisne tipka 'Return'.
 - ➔ Ukoliko su zadane tri digitizacije, kreira hull labelu tako da se u prvoj digitizaciji nalazi hvatiste hull labele, a ovisno o položaju zadnje dvije digitizacije kreira horizontalnu ili vertikalnu hull labelu, i u svaku narednu digitizaciju translata tu hull labelu sve dok se umjesto digitizacije ne stisne tipka Return.

8. TRANSLATE HLABEL



NAMJENA:

Translatira hull labelu u zeljenu lokaciju. Osim translacije može se i rotirati pritskom tipke <BACKSPACE>.

MODIFIERI:

DEFAULT (bez modifier-a):

Translatira hull labelu u zeljenu lokaciju, pri čemu osnovica za koju se lovi labela ostaje nepromijenjena. Hvatiste translacije labele je zadnja točka na hull labeli.

FIRST (flag):

Translatira hull labelu u zeljenu lokaciju, pri čemu osnovica za koju se lovi labela ostaje nepromijenjena. Hvatiste translacije labele je predzadnja točkana hull labeli.

DATUM (flag):

Translatira osnovicu za koju se lovi hull labela.

ALL (flag):

Translatira hull labelu zajedno sa osnovicom za koju se lovi.

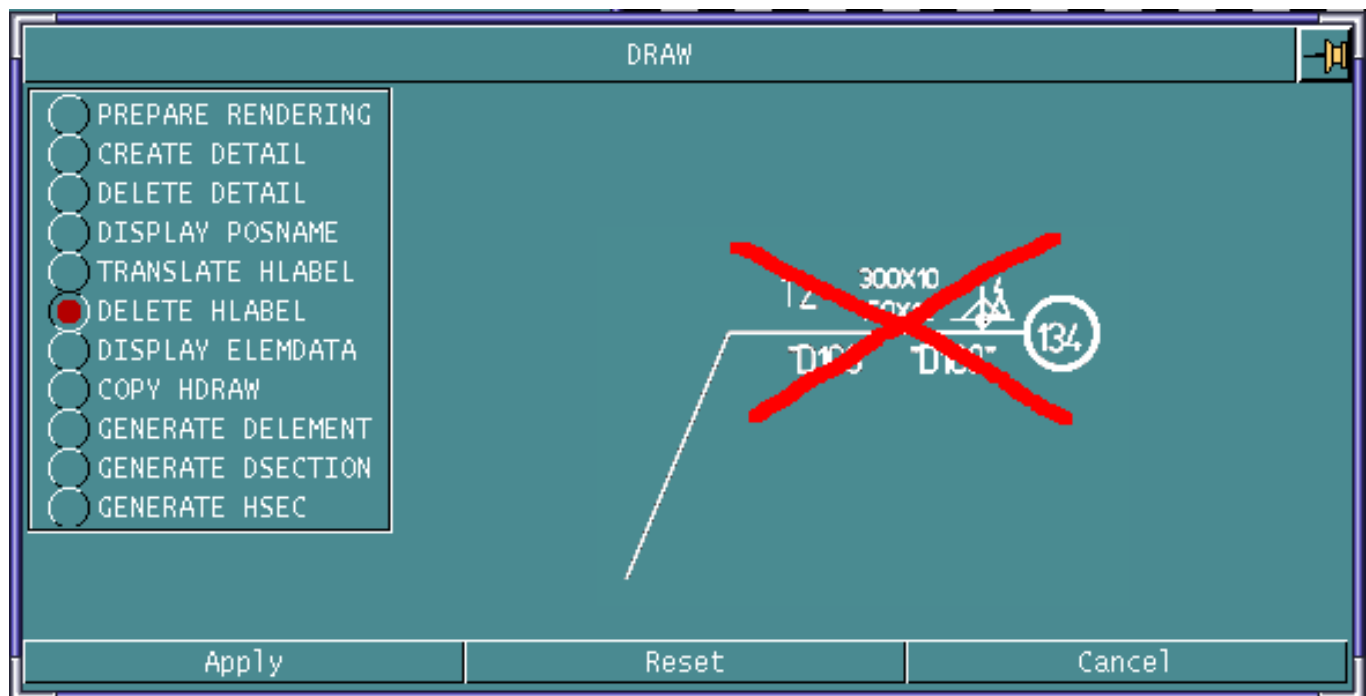
HORIZ (flag):

Translacija se vrši horizontalno.

VERT (flag):

Translacija se vrši vertikalno.

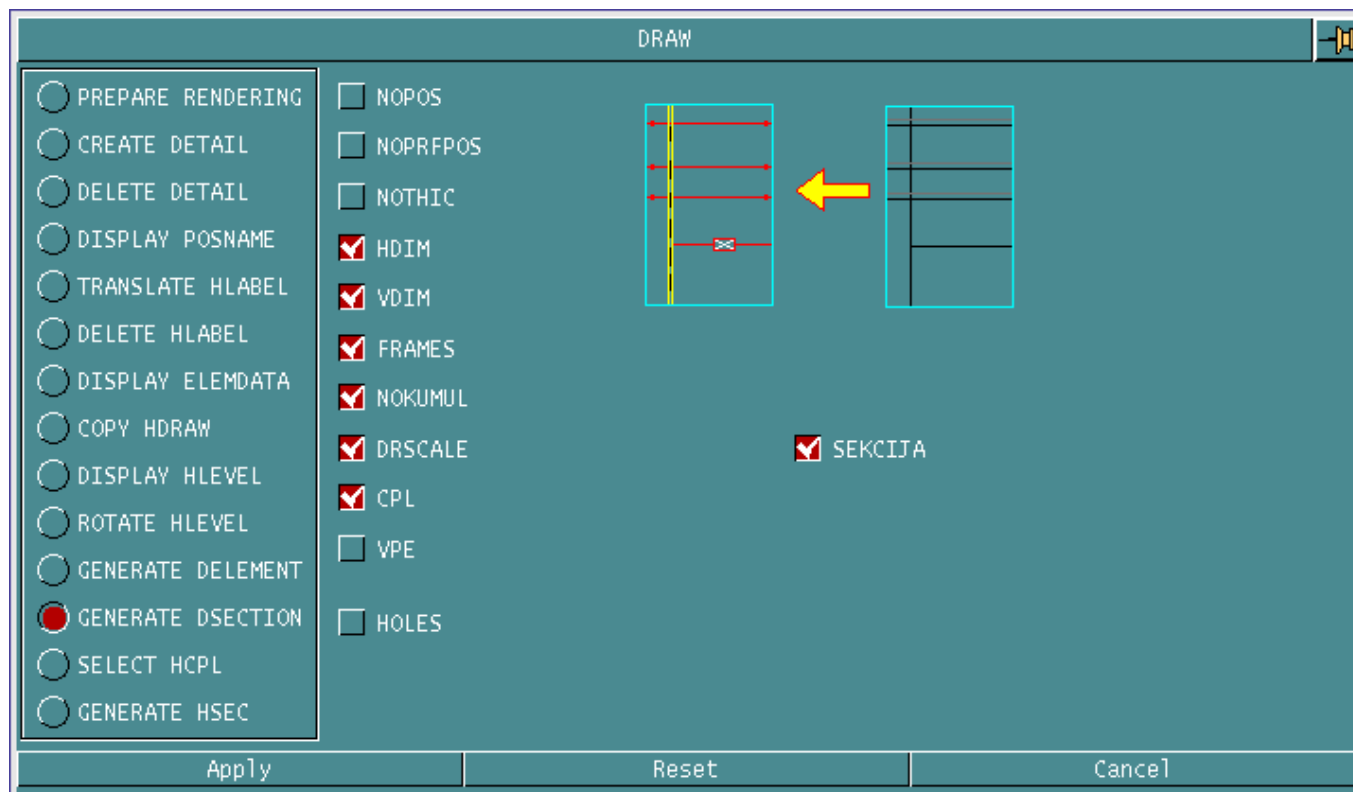
9. DELETE HLABEL



NAMJENA:

Brise selektirane hull labele.

10. GENERATE DSECTION



NAMJENA:

Za definirani view i lokaciju, generira se nacrt u draw modu elemenata brodske strukture koji predstavlja presjek u ravni paralelnoj s view-om koja prolazi kroz zadanu lokaciju. Naredba uzima sve elemente unutar ± 50 mm od definirane ravnine i stvara konture u draw modu (SMASH) stvarajući veze prema modelu za DISPLAY POSNAME. Elementima koje naredba presječe s obje ravnine (+50 mm i -50 mm od zadane ravnine) stvara se string presjeka u draw modu. Elementima koje naredba presječe jednom od spomenutih ravnina, stvara se simbol s fontom ovisno o tipu elementa i da li je presjecen gornjom ili donjom ravninom.

MODIFIERI:

NOPOS (flag):

Isključivanje iscrtavanja radioničkih oznaka

NOPRFPOS (flag):

Isključivanje iscrtavanja radioničkih oznaka za profile

NOTHIC (flag):

Isključivanje iscrtavanja debljina za limove

FRAMES (flag):
Iscrtavanje oznaka rebara

HDIM (flag):
Iscrtavanje horizontalnih kota širina limova i razmaka ukrepa

VDIM (flag):
Iscrtavanje vertikalnih kota širina limova i razmaka ukrepa

NOKUMUL (flag):
Ne iscrtava kumulativne kote ukrepa

VPE (flag):
Digitizacija entity-a iz view parta

CPLVIEW (flag):
Siječenje ravninom view-a

HOLES (flag):
Iscrtavanje otvora na profilima

WIDTH (real):
Širina simbola otvora (def. 2 mm)

DRSCALE (flag):
Iscrtavanje teksta mjerila iznad viewa

Naredba osim grafike iscrtava i oznake elemenata koji leže u tom presjeku i profila koji imaju simbole u tom presjeku. Mogu se upotrijebiti i modifiori hijerarhije koji definiraju da će se prikazati samo oznake elemenata pojedinačne montaže za taj nivo kao i oznake sklopova elemenata koji se ukupnjavaju u tom nivou.

Modifiori hijerarhije:

GRUPA (flag)
UKRSEK (flag)
SEKCIJA (flag)
PODSEK (flag)
NADSKL (flag)
SKLOP (flag) - default

UPOTREBA:

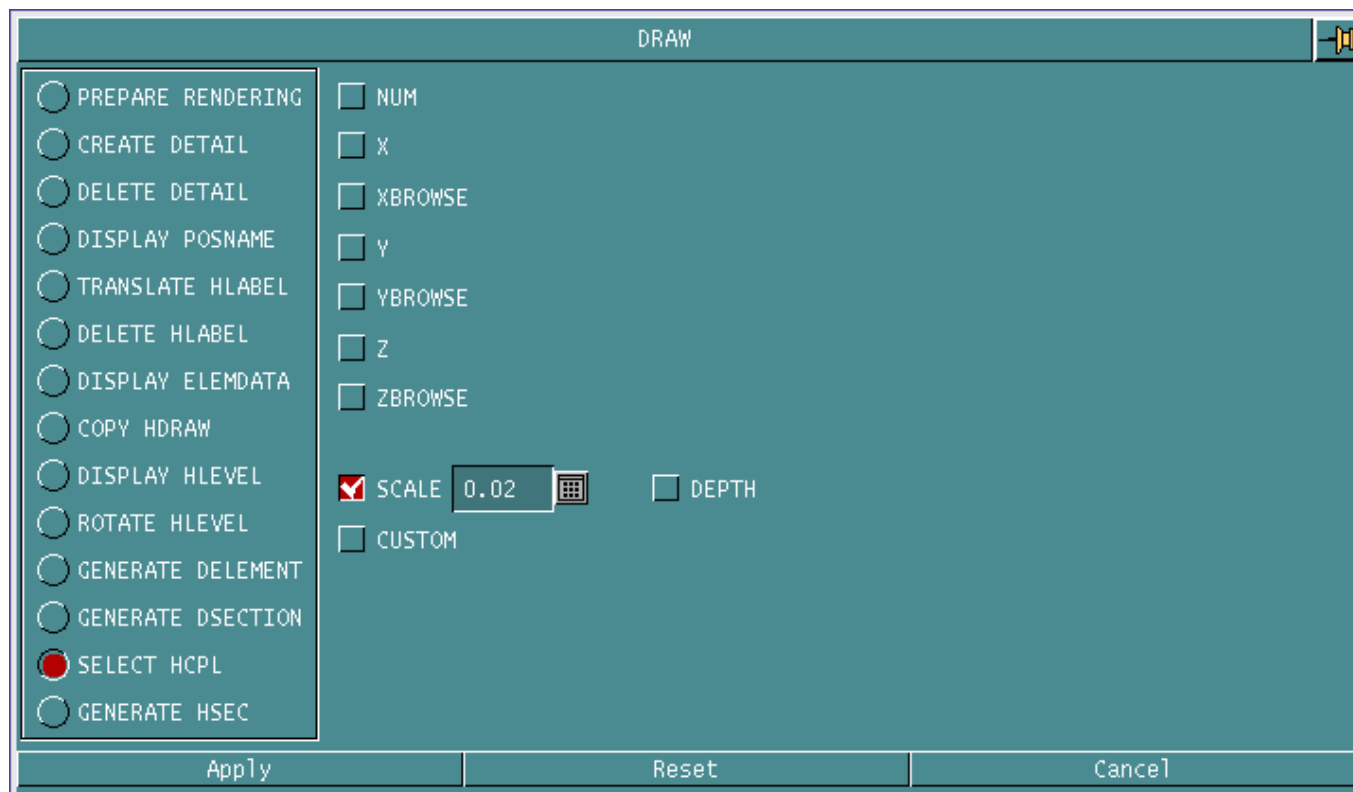
Digitiziraju se elementi od kojih se želi generirati presjek, a zatim lokacija kroz koju će proći ravnina presjeka paralelna s ravninom view-a. Modifier CPLVIEW nam omogućava sječenje ravninom view-a.

Primjeri:

GENERATE DSECTION: *Model ent* NF VW view d1; *Model loc* VERT d2

GENERATE DSECTION CPL: *Model ent* NF VW view d1; view d2

11. SELECT HCPL



NAMJENA:

Naredba omogućava brzo postavljanje pogleda u ravninu elemenata brodske strukture s određenom dubinom u određenom mjerilu. Podržane su samo ravnine elemenata okomite na osi apsolutnog koordinatnog sustava. Ovom naredbom na brzi se način može odabrati pogled u ravnini određenog rebra, određene X, Y ili Z koordinate, a može se u naredbi i setati po ravninama i odabrati odgovarajuću.

MODIFIERI:

NUM (int):

broj rebra kojeg selektiramo – definira se pogled left s Zmin i Zmax na tom rebu (s određenom dubinom)

X (real):

X koordinata koju želimo selektirati - definira se pogled left s Zmin i Zmax na tom X-u (s određenom dubinom)

XBROWSE (flag):

Indicira da treba setati po svim X ravninama

Y (real):

Y koordinata koju želimo selektirati - definira se pogled left s Zmin i Zmax na tom Y-u (s određenom dubinom)

YBROWSE(flag):

Indicira da treba setati po svim Y ravninama

Z (real):

Z koordinata koju želimo selektirati - definira se pogled left s Zmin i Zmax na tom Z-u (s određenom dubinom)

ZBROWSE(flag):

Indicira da treba setati po svim Z ravninama

SCALE (real):

Mijenja se mjerilo pogleda (inaceostaje ono koje je namjesteno)

DEPTH (real):

Setira se dubina pogleda (DEFAULT =300 mm)

CONTINUE (flag):

Ako je XBROWSE, YBROWSE ili ZBROWSE nastavljamo od zadnjeg presjeka

CUSTOM (flag):

Ovaj modifier omogućava odabir elemenata koje se želi uzeti u obzir. Inače se uzimaju svi neblankani elementi parta.

UPOTREBA:

Digitizira se pogled kojem se želi mijenjati cpl.

Primjeri:

SELECT HCPL X 10.5 SCALE 0.02 DEPTH 0.5: view d1

SELECT HCPL NUM 87 SCALE 0.02 DEPTH 0.5: view d1

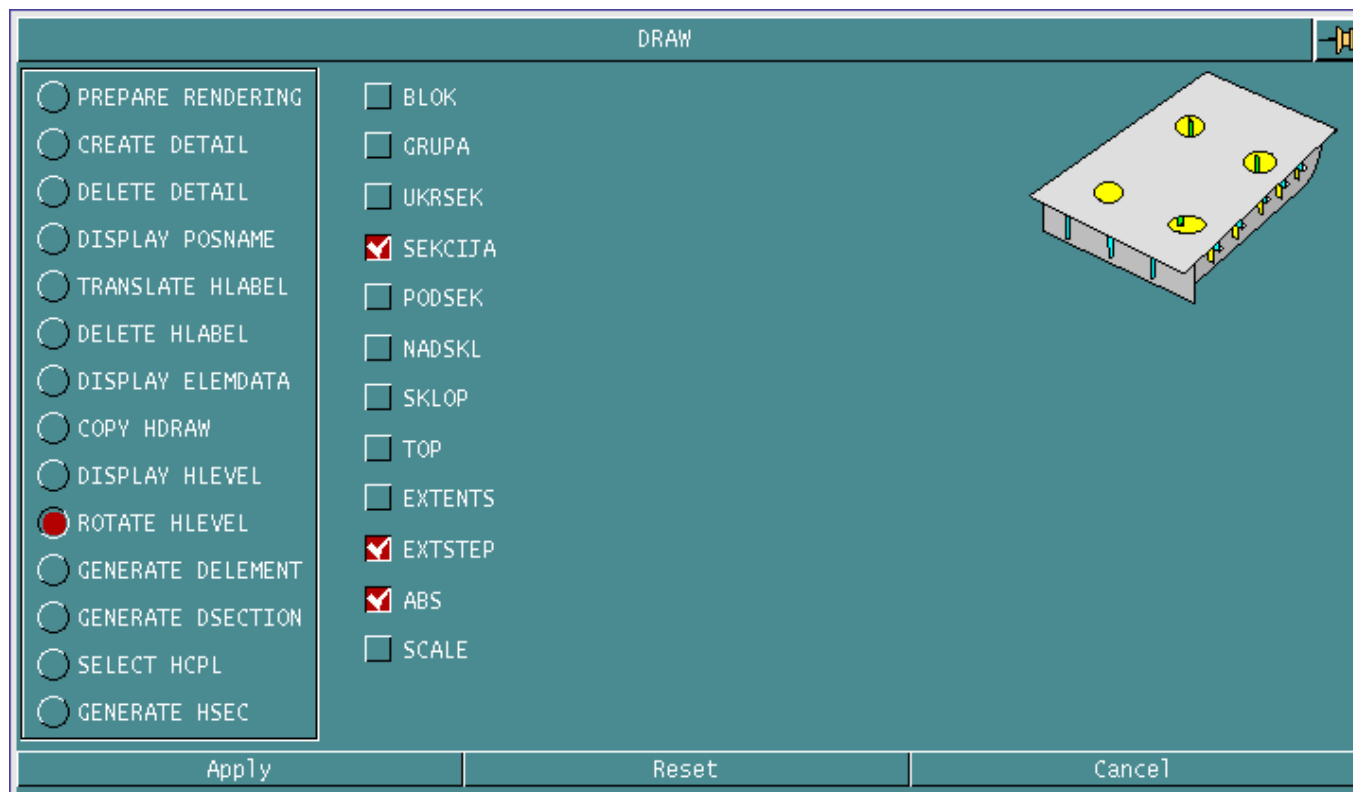
SELECT HCPL XBROWSE: view d1

Prikazano rebro 110 na koordinati 113.7

Pritisni enter za slijedeći, b+enter za prethodni ili s za odabir!

s

12. ROTATE HLEVEL



NAMJENA:

Naredba omogućava postavljanje pogleda tako da prikazuje odabrane elemente u najpovoljnijem pogledu za prikaz. Postavlja se tako da se određuje CPL najvećeg elementa (ili elementa koji ima property TECHBASE) te se s obzirom na taj CPL postavlja izometrijski ili TOP prikaz.

MODIFIERI:

ABS (flag):

umjesto izometrijskog prikaza na bazni element postavlja

TOP (flag):

umjesto izometrijskog prikaza postavlja TLOCRT baznog elementa

EXTENTS (flag):

mjenja mjerilo view-au optimalno

EXTSTEP (flag):

mjenja mjerilo view-au standardno optimalno (... ,1:50, 1:75, 1:100 ...)

SCALE (real):

mjenja mjerilo u zadano

Za definiciju baznog elementa potrebno je tom elementu dodijeliti property TECHBASE s vrijednošću hijerarhijskog nivoa kojeg prikazuje pogled. Npr. za sekciju: TECHBASE 'SEKCIJA'. Kod upotrebe naredbe ROTATE HLEVEL mora se upotrijebiti modifier hijerarhije da bi se mogao odabrati bazni element s property-em za određeni nivo.

Modifieri hijerarhije koji definiraju vrijednost TECHBASE property-a:

BLOK	(flag)
GRUPA	(flag)
UKRSEK	(flag)
SEKCIJA	(flag)
PODSEK	(flag)
NADSKL	(flag)
SKLOP	(flag) - default

UPOTREBA:

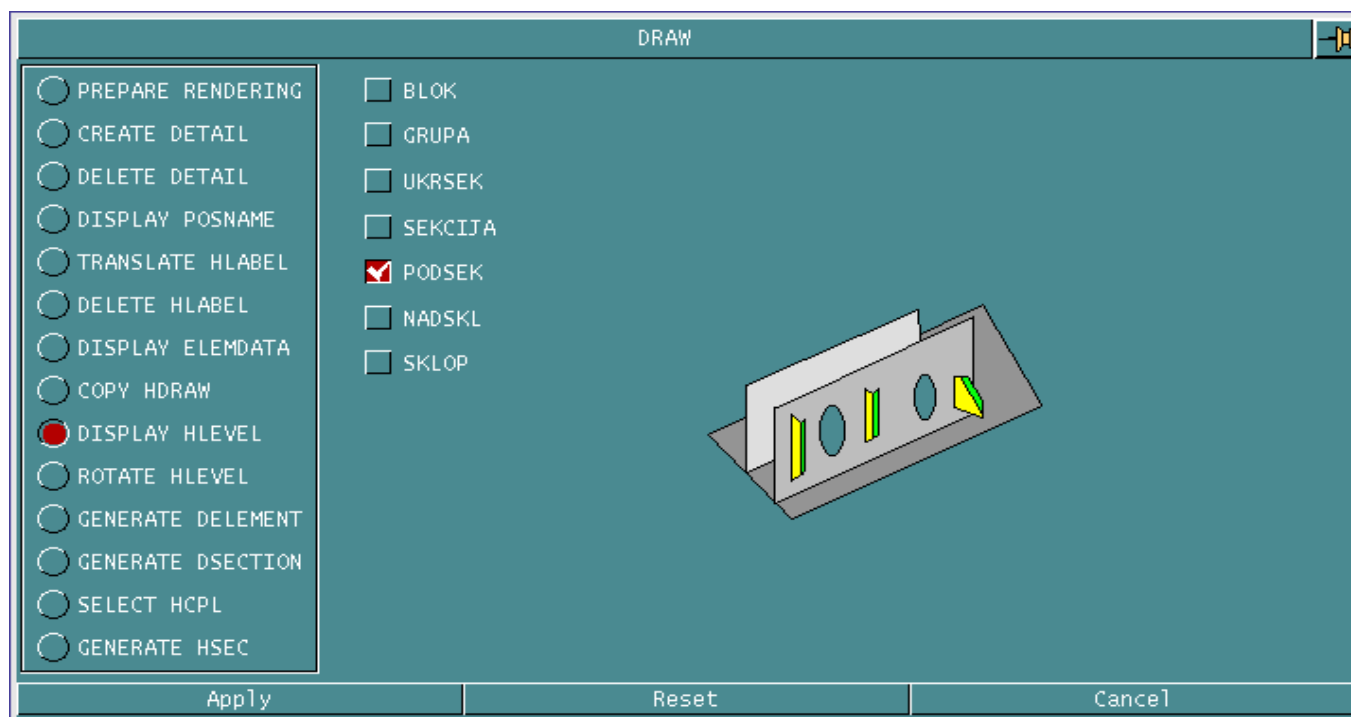
Digitiziraju se elementi, zatim view kojem se ze le mijenjati parametri.

Primjeri:

ROTATE HLEVEL EXTSTEP TOP SEKCIJA: Model ent VW view d1; view d2

ROTATE HLEVEL EXTENTS: Model ent VW view d1; view d2

13. DISPLAY HLEVEL



NAMJENA:

Naredba omogućava iscrtavanje specifikacije sklopova i elemenata za određeni hijerarhijski nivo i to tako da lijevo ispisuje popis sklopova (svih nivoa) koji pripadaju tom nivou, a desno popis pojedinačnih elemenata tog nivoa.

MODIFIERI:

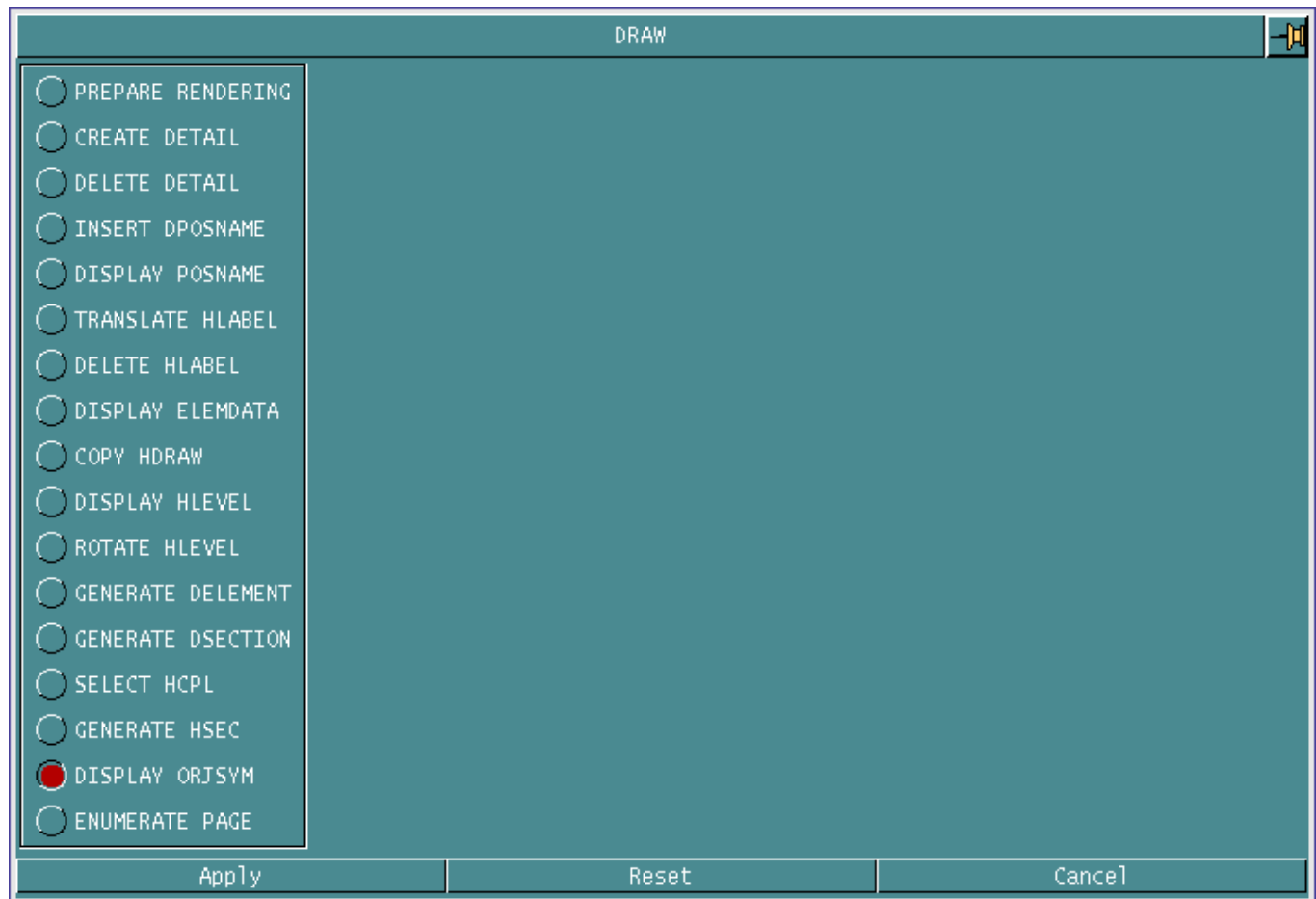
Modifieri hijerarhije:

BLOK	(flag)
GRUPA	(flag)
UKRSEK	(flag)
SEKCIJA	(flag)
PODSEK	(flag)
NADSKL	(flag)
SKLOP	(flag)

Primjer:

DISPLAY HLEVEL SEKCIJA: Model ent VW d1; Draw loc d2

14. DISPLAY ORJSYM



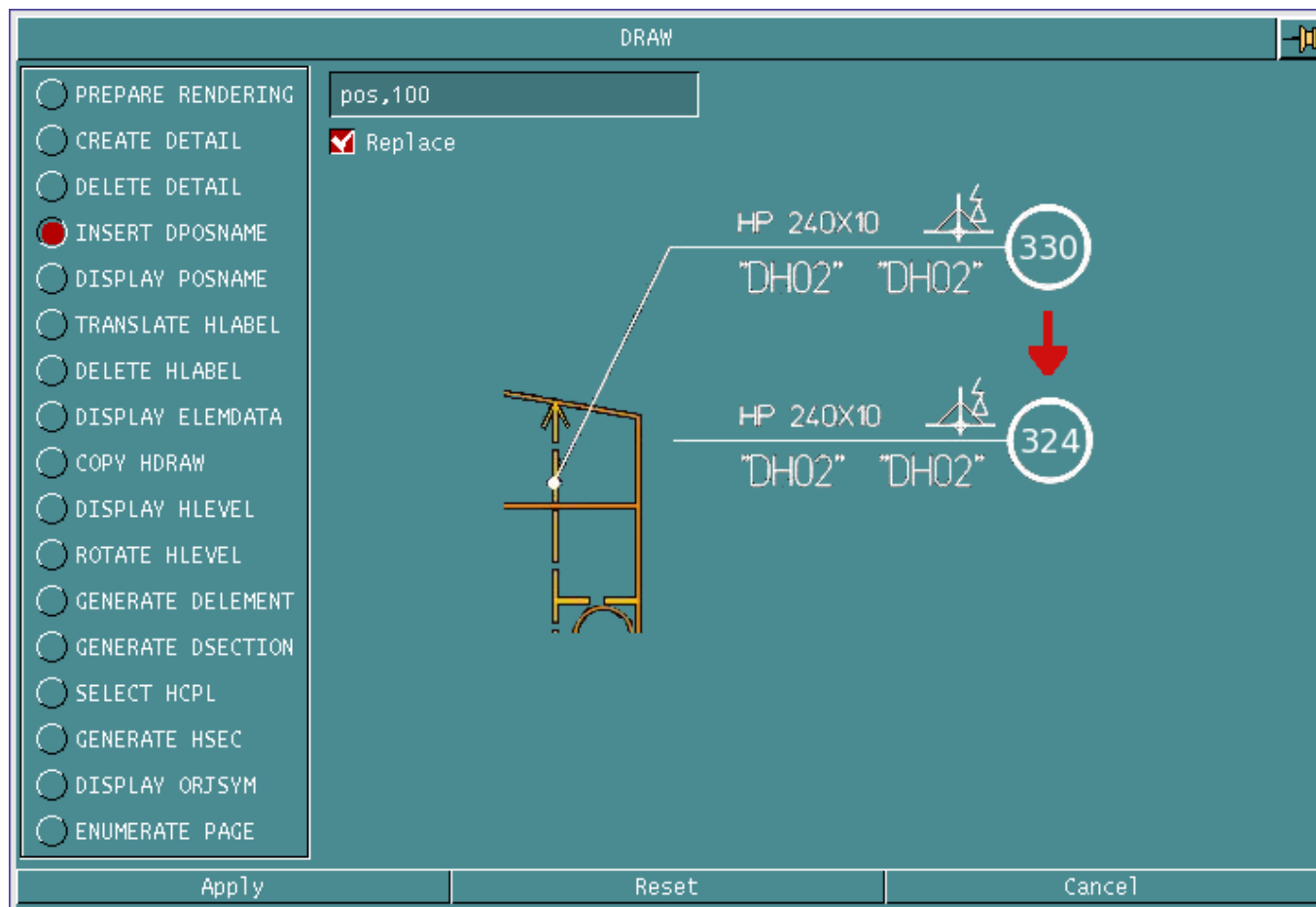
NAMJENA:

Naredba omogućava iscrtavanje simbola orijentacije view-a prema koordinatnom sustavu broda.

Primjer:

DISPLAY ORJSYM: view d1; Draw loc d2

15. INSERT DPOSNAME



NAMJENA:

Naredba omogućava zadavanje i promjenu oznake elementa digitizacijom entity-a u DRAW modu. Oznaka mora biti dobivena s GENERATE DSECTION, GENERATE DELEMENT ili DISPLAY POSNAME naredbama.

MODIFIER:

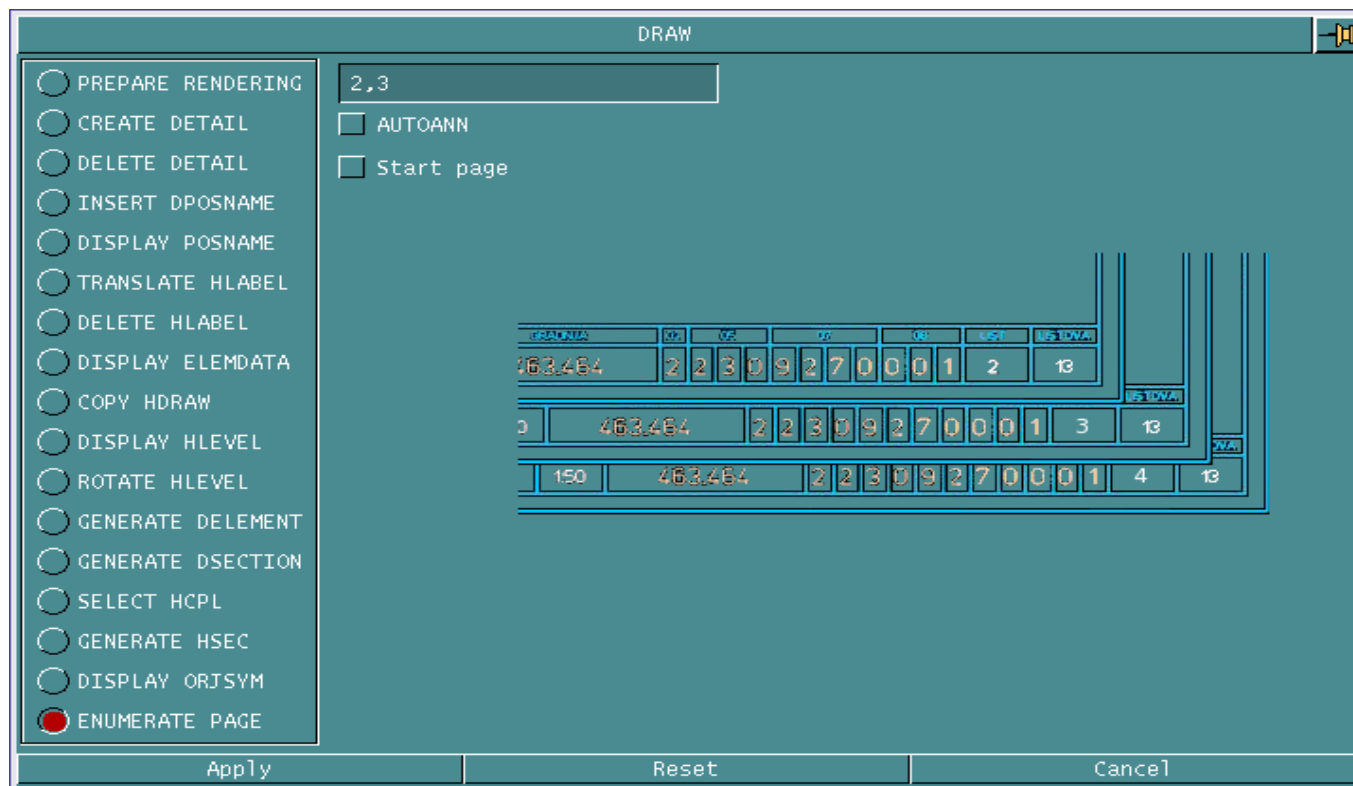
REPLACE (flag):

Mjenja postojeću oznaku

Primjer:

INSERT DPOSNAME 'POS,111' RPL: -select elements Draw ent d1

16. ENUMERATE PAGE



NAMJENA:

Naredba omogućava upisivanje broja lista u sastavnicu nacрта uz ažuriranje ostalih listova, te ukupnog broja listova. Digitizira se NFIG okvira koji sadrži TNODE s property-em AUTOANN LIST pri čemu se ažuriraju svi ostali TNODOVI i TEXT koji imaju property AUTOANN LIST.

MODIFIERI:

AUTOANN (string):

Može se zadati neka druga vrijednost property-a AUTOANN koje će se ažurirati

STARTPAGE (int):

Postavlja se početni broj stranice za prenumeriranje

Primjer:

ENUMERATE PAGE '2,3':

- selektiraj NFIG sastavnice Draw ent d1 d2

Sadržaj:

1. IMPORT TECHNOLOGY.....	1
2 SAVE TECHNOLOGY.....	1
3 ECHO HLEVEL.....	2
4. BLANK HELEMENT.....	3
5. LIST HLEVEL.....	4
6. CONVERT HELEMENT.....	5
7. DISPLAY POSNAME.....	6
8. TRANSLATE HLABEL.....	8
9. DELETE HLABEL.....	9
10. GENERATE DSECTION.....	10
11. SELECT HCPL.....	12
12. ROTATE HLEVEL.....	14
13. DISPLAY HLEVEL.....	16
14. DISPLAY ORJSYM.....	17
15. INSERT DPOSNAME.....	18
16. ENUMERATE PAGE.....	19