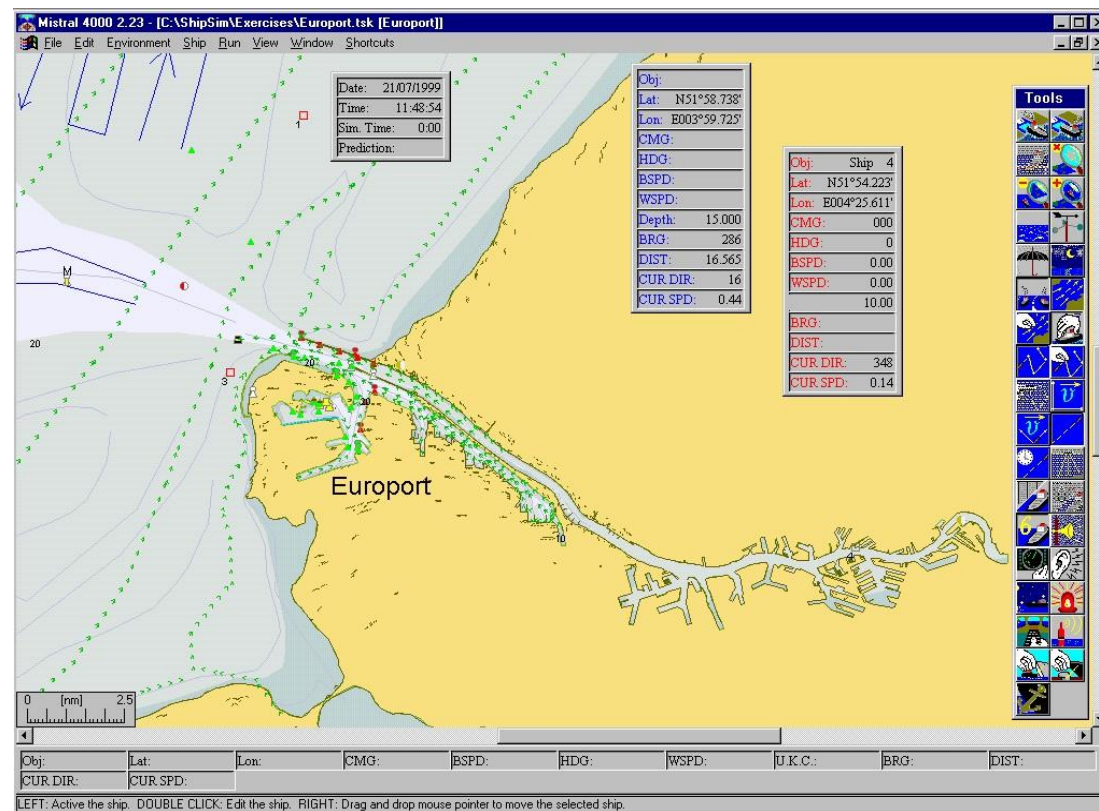


Mistral 4000

Gestione degli oggetti



Mistral 4000

Gestione degli oggetti

Piattaforme

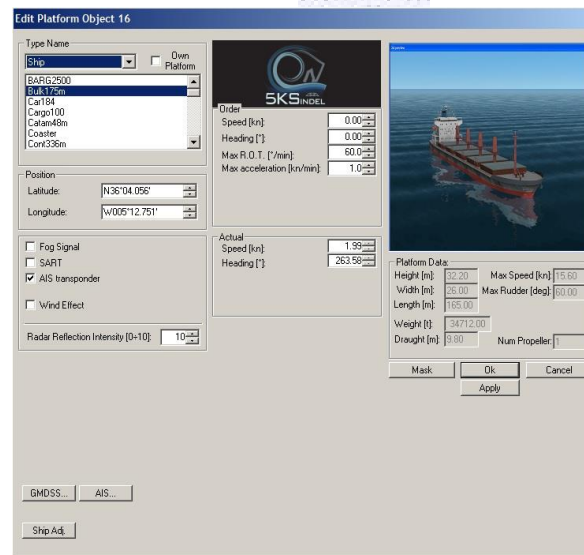
Modifica Elimina o Maschera

Selezionare **Edit | Edit Platform**

Quando l'opzione modifica nave è attivata, il cursore cambia la sua forma mostrata in figura:

Spostare il cursore sulla piattaforma da modificare e fare doppio clic con il tasto sinistro per aprire la finestra di dialogo.

È possibile modificare le impostazioni (a meno che non siano disattivate). È possibile applicare le modifiche senza chiudere la finestra in modo da poter affinare le impostazioni o premere OK per confermarle. Mentre l'esercizio non è in esecuzione è possibile eliminare le piattaforme altrimenti è possibile solo mascherarlo.



Per **selezionare una piattaforma** l'operatore deve solo posizionare il cursore del mouse sul simbolo della piattaforma da selezionare.

L'oggetto cambierà colore per indicare che è selezionato.

Quando viene selezionata una piattaforma la barra di stato del cursore del mouse mostra i dati per la piattaforma selezionata.

Attivazione di una piattaforma L'attivazione di una piattaforma è necessaria per consentire alcune operazioni su di essa.

Seleziona la piattaforma da attivare. Fare clic con il pulsante sinistro del mouse. Ora la piattaforma è attiva e qualsiasi piattaforma precedentemente attiva è disattivata.

Per **spostare una piattaforma** selezionare la piattaforma tenendo premuto il pulsante destro del mouse, trascina la piattaforma nella nuova posizione. Rilascia il pulsante destro del mouse. La piattaforma verrà spostata nella posizione del cursore del mouse

Mistral 4000

Gestione degli oggetti

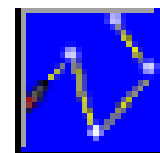
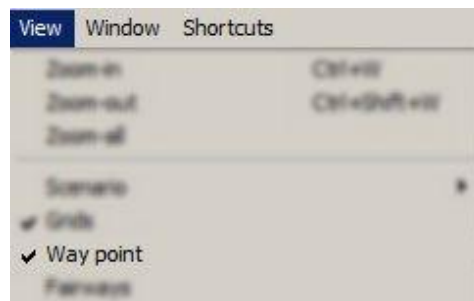
Way point

Ogni nave target può avere un elenco di punti di accostata che l'operatore può creare o modificare sia durante la creazione dell'esercizio che durante l'esecuzione. Se la nave viene assegnata ad un cubicolo, i punti di accostata vengono cancellati.

Le operazioni possibili sono:

- Mostra i punti di rotta di una nave.
- Inserisci un punto intermedio.
- Seleziona un punto intermedio.
- Spostare un punto intermedio.
- Modifica ed elimina un punto intermedio.
- Imposta il punto di passaggio che una nave deve raggiungere.

Per attivare la funzione selezionare **View | Waypoint** oppure selezionare l'icona:



Se la funzione è disabilitata, tutti i punti di rotta di tutte le navi vengono nascosti. Se la funzione è abilitata, l'utente può mostrare o nascondere la rotta pianificata "cliccando" sulla nave attiva.

Mistral 4000

Gestione degli oggetti

Selezionare Edit | Edit way point:

Quando l'opzione modifica nave è attivata, il cursore cambia la sua forma mostrata in figura:

Seleziona la nave per applicare i punti di passaggio. Otterrà un colore rosso.

Fare clic con il pulsante destro del mouse sulla posizione desiderata per posizionare il primo punto di passaggio della piattaforma.

Nei campi posizione della finestra sono presenti le coordinate del punto cliccato sulla mappa.

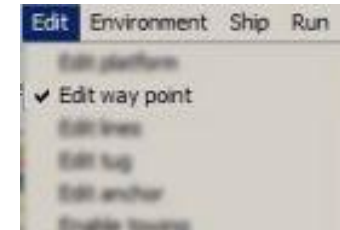
Imposta il tempo o la velocità per raggiungere il punto (se si modifica l'ora, la velocità cambia di conseguenza e viceversa). Se il percorso non è il primo punto, la velocità proposta è quella inserita nel punto precedente.

Segnalando Stop in way point la nave si fermerà per il numero di minuti definiti nel campo orario e ripartirà a meno che non sia l'ultimo. In questo caso la nave si fermerà definitivamente.

Contrassegnando Way Points Loop è possibile creare una rotta continua perché quando la nave raggiunge l'ultimo way point passa al primo ricominciando la rotta. Questa funzione consente anche la possibilità di selezionare l'ordine inverso.

Per inserire un punto di passaggio intermedio selezionare quello precedente cliccando con il tasto sinistro del mouse ed inserire il nuovo punto di passaggio. I seguenti punti di passaggio si rinumerano in modo coerente.

Way point



Create Way Point 1 of ship 6

Position:
Latitude: N35°59.020'
Longitude: W005°31.157'

Time [min]: 9.76
Speed [kn]: 10.66
Total time [min]: 9.76

☐ Stop in way point

☐ Way Points Loop
☐ Reverse Order

Fairways width [nm]: 0.00

Ok Cancel

Mistral 4000

Gestione degli oggetti

Way point

Per **selezionare un waypoint** l'operatore deve attivare l'apposita funzione, selezionare la nave associata e spostare il cursore del mouse sul simbolo del waypoint da selezionare. L'oggetto cambierà colore per indicare che è selezionato. Quando viene selezionata una piattaforma la barra di stato del cursore del mouse mostra i dati per la piattaforma selezionata.

L'attivazione di un waypoint è necessaria per specificare l'ordine di inserimento dello stesso. Per abilitare un punto di passaggio è necessario: Selezionare il waypoint da attivare (come spiegato nel paragrafo precedente). Fare clic con il pulsante sinistro del mouse. Ora il punto di passaggio è attivo e qualsiasi punto di passaggio precedentemente attivo è disattivato.

Per **spostare un way point** è necessario selezionare il way point da spostare e tenendo premuto il pulsante destro del mouse, trascinare il way point nella nuova posizione. Rilasciando il pulsante destro del mouse, il way point si sposta nella nuova posizione.

Le linee che uniscono i way point vengono aggiornate e i tempi di passaggio vengono regolati automaticamente. Se il way point da spostare è il primo, la prua della nave viene modificata per puntare alla nuova posizione.

Per **modificare i dati in un waypoint, o cancellarlo**, è necessario selezionare il waypoint e fare doppio clic. Si apre la finestra di dialogo per la modifica ed è possibile modificare posizione, ora e altri parametri e premere OK o premere Elimina per cancellare il waypoint selezionato

Mistral 4000

Gestione degli oggetti

Ormeggio

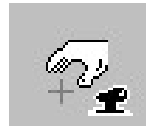
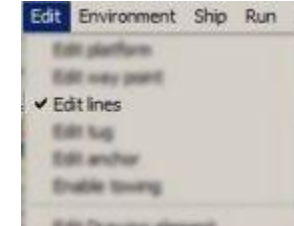
Puoi utilizzare questa funzionalità solo su una nave propria. È possibile effettuare due tipologie di attracco

Attracco al molo

Ormeggio alla boa

Una volta selezionata la nave su cui operare, seleziona **Edit | Edit lines**

Dopo aver abilitato la funzionalità che abilita le cime il cursore assumerà la seguente forma:

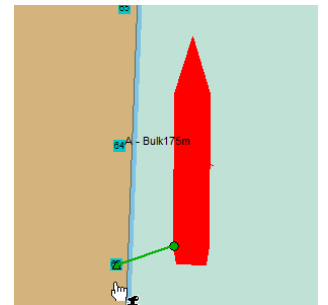
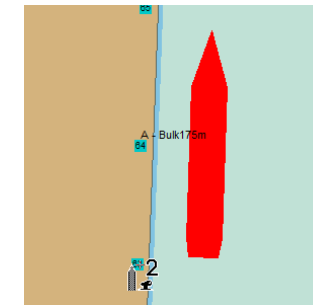
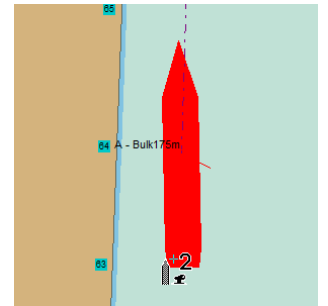
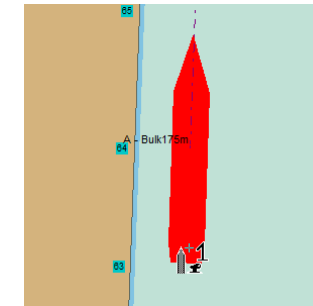


Quando il cursore si trova sopra la forma dell'imbarcazione, cambierà forma, indicando che il primo punto di ormeggio deve ancora essere stabilito:

Dopo aver cliccato con il tasto destro del mouse sul primo punto di ormeggio il cursore cambierà nuovamente forma, mostrando il punto di ormeggio sottostante, il numero 2.

Selezionare quindi la bitta desiderata, il cursore cambierà nuovamente forma

Una volta selezionato la bitta con il tasto destro del mouse apparirà la linea di ormeggio. La tensione del cavo si allenterà automaticamente.



Mistral 4000

Gestione degli oggetti

Ormeggio

Per modificare la tensione del filo fare doppio click sinistro su di esso, apparirà la seguente finestra:

Selezionare la modalità desiderata e premere OK, la linea cambierà colore a seconda della modalità operativa.

Red: Haul.

Yellow: Hold.

Green: slack.

Modalità operative:

Slack: la cima è libera di scorrere e di allungarsi favorendo il movimento della nave.

Hold: la linea è fissata alla lunghezza effettiva bloccando il movimento della nave.

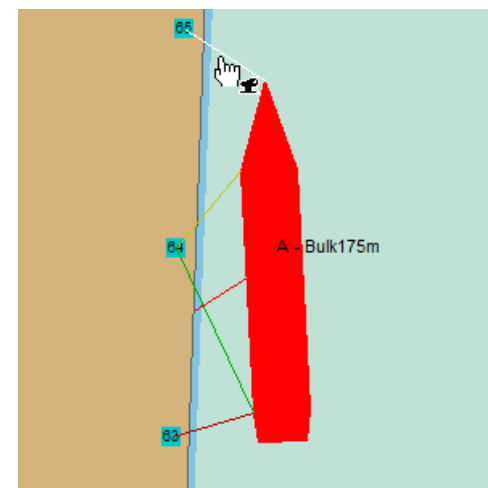
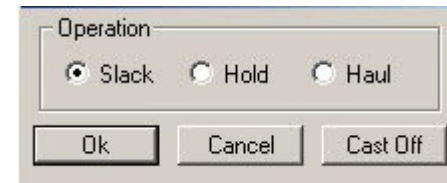
Haul: il cavo viene tirato applicando una forza alla nave.

Ok: conferma la modalità selezionata.

Annulla: annulla l'operazione senza applicare alcuna modifica.

Cast off: comando visualizzato solo quando si seleziona un cavo esistente, permettendone così l'eliminazione.

Per selezionare una cima, l'operatore seleziona la nave che sta effettuando le operazioni di attracco e posiziona il cursore del mouse sul simbolo della linea da selezionare. L'oggetto cambierà colore per indicare che è selezionato



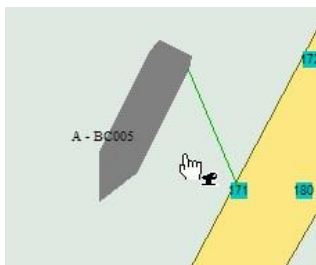
Mistral 4000

Gestione degli oggetti

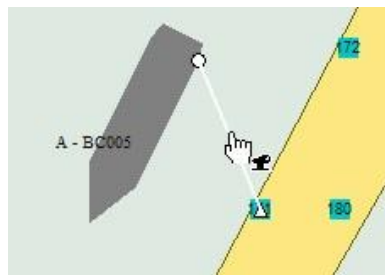
Ormeggio

Spostamento grafico di un cavo di ormeggio

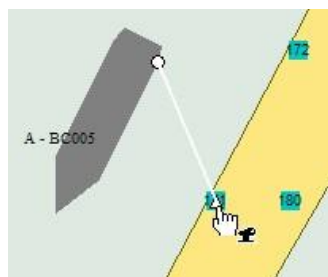
Per spostare una linea da un dissuasore all'altro (errato posizionamento, esigenze di funzionamento, ecc.). Posiziona il cursore sulla riga:



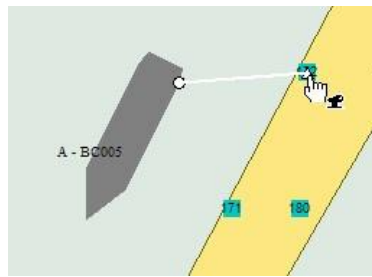
Posizione iniziale



La cima cambierà colore. Clic con il tasto destro e tenere premuto



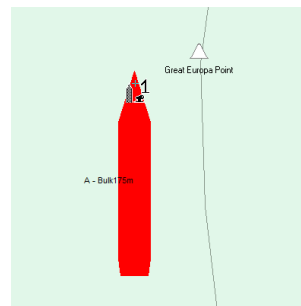
Spostare il posto barca sulla bitta desiderata e rilasciare il pulsante



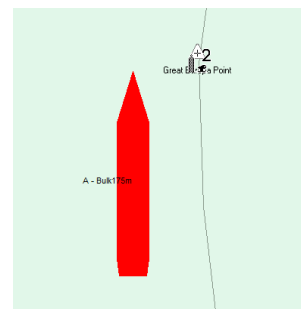
La cima va nella nuova posizione

Attracco alla boa

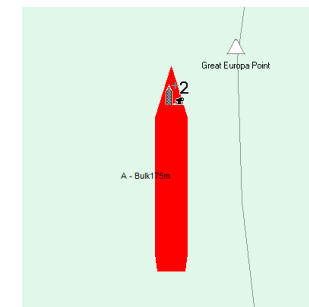
E' possibile la manovra delle cime di ormeggio di una nave propria selezionata che si trova a breve distanza dalla boa



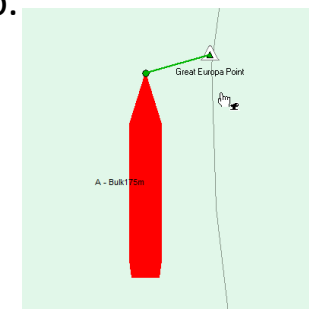
Posizionare il cursore sulla forma della nave, cambierà forma indicando che punto di ormeggio deve essere stabilito



Tasto destro, il cursore cambierà nuovamente forma, mostrando il punto di ormeggio sottostante (2)



Selezionare la bitta, il cursore cambierà forma. Selezionata la boa con il tasto destro apparirà la linea di ormeggio.



La tensione del cavo si allenterà automaticamente

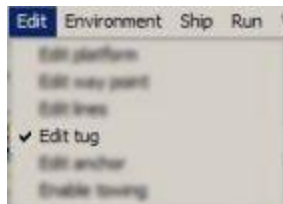
Mistral 4000

Gestione degli oggetti

Rimorchio

Puoi utilizzare questa funzionalità solo su una nave propria.

Per inserire un rimorchiatore è necessario prima selezionare la nave cliccandoci sopra con il mouse, la nave cambierà colore per indicare che è stata selezionata. Seleziona **Edit | Edit tug** e il cursore assumerà la forma sottostante



Posizionare il cursore vicino al punto di traino desiderato sulla nave, cliccare una volta con il tasto destro del mouse, apparirà la finestra della modalità operativa: Immettere i dati desiderati e la modalità operativa, quindi premere "Ok".

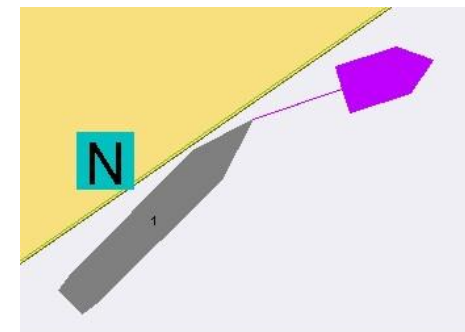
Dopo qualche istante apparirà il rimorchiatore.

In alternativa è possibile agire direttamente sul rimorchiatore per modificare alcuni parametri senza dover ricorrere alla finestra.

Fai clic con il pulsante sinistro del mouse sul rimorchiatore quando cambia colore e diventa arancione; Con il tasto destro del mouse trascina in modo circolare per cambiare direzione e contemporaneamente avvicinarti o allontanarti dal rimorchiatore per diminuire o aumentare la potenza. Muovi il mouse avanti e indietro per modificare in percentuale la potenza attribuita al rimorchiatore.

Create tug 1 of ship 7

Angle ☒ Relative ☐ True Value [°]: 135.00	Action ☐ Push ☒ Pull
Power request 50.00 [%]	Line Length 60.00 [m]
Tug Type ☒ Conventional ☐ Tractor	
Ok Cancel	



Mistral 4000

Gestione degli oggetti

Rimorchio

Modalità operative dei rimorchiatori

Relative angle: Il valore in gradi inserito nel campo "Valore" è relativo alla nave (direzione polare circolare), quindi il rimorchiatore eserciterà la forza richiesta mantenendo lo stesso angolo rispetto alla nave.

True angle: Il valore in gradi inserito nel campo "Valore" rappresenta la rotta reale del rimorchiatore (verso il Nord reale) e verrà mantenuto anche se la nave cambia rotta.

Value [°]: Valore in gradi indicante la rotta del rimorchiatore.

Push: Il rimorchiatore esercita una spinta nel punto indicato.

Pull: Il rimorchiatore tira la nave esercitando una forza nel punto indicato.

Power request [%]: Valore come percentuale della forza applicata alla nave. Il rimorchiatore è un modello matematico della nave selezionata, pertanto la potenza assoluta può cambiare in base al tipo di nave.

Line Length [m]: Attiva in caso di Rimorchio a Trazione, è espressa in metri.

Tug Type – Convenzionale o Trattore: si tratta di due diversi modelli di rimorchiatori disponibili.

Ok: Conferma la modalità selezionata.

Cancel: annulla l'operazione senza applicare le modifiche.

Per eliminare il rimorchiatore posizionate il cursore sopra l'immagine, in modo che cambi colore ad indicare la selezione. "Click" due volte sul rimorchiatore, appare la finestra della modalità operativa: selezionare Delete per rimuovere il rimorchiatore

Create tug 1 of ship 7

Angle ☒ Relative ☐ True Value [°]: 135.00	Action ☐ Push ☒ Pull
Power request 50.00 [%]	Line Length 60.00 [m]
Tug Type ☒ Conventional ☐ Tractor	
Ok Cancel	

Create tug 1 of cubicle A

Angle: ☒ Relative ☐ True Value [°]: 147.47	Action ☐ Push ☒ Pull
Power request [%]: 50.00	
Ok Cancel Delete	

Mistral 4000

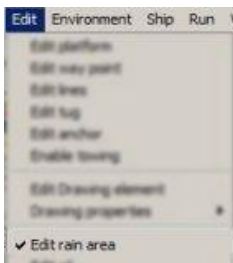
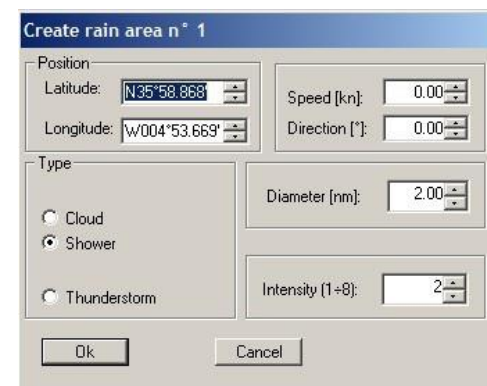
Gestione degli oggetti

Area di Pioggia

Le aree Pioggia sono molto importanti nella simulazione radar.

Per una corretta gestione l'operatore deve essere in grado di inserire, modificare, spostare un'area di pioggia.

Per Inserire un'area selezionare Edit | Edit rain area. Quando la funzione è abilitata, il cursore si trasforma nel simbolo della mano come mostrato. Fare clic con il tasto destro del mouse sulla posizione desiderata per inserire una nuova area Pioggia.

Latitude and Longitude. I valori predefiniti che leggiamo sono le coordinate del clic sulla mappa. Se lo si desidera, affinare la posizione dell'area Pioggia modificando manualmente i dati nei campi.

Speed and Direction. L'area della pioggia può spostarsi all'interno della finestra dello scenario in base ai valori inseriti in questi campi.

Type Scegli se l'area della pioggia è Nuvolosa, Pioggia o Temporale. La forma della pioggia sarà diversa per ognuno.

Diameter Inserire nel campo l'estensione dell'area Pioggia. Questo è sufficiente per specificare la dimensione, perché le aree Pioggia sul radar hanno quasi sempre una forma circolare

Intensity Esiste una scala di intensità da uno a otto, che aumenta da pioggia leggera a pioggia forte. L'effetto dell'intensità dell'area di pioggia è visibile proporzionalmente sul radar.

Premere il pulsante OK per confermare l'inserimento della zona Pioggia.

Mistral 4000

Gestione degli oggetti

Area di Pioggia

la nuova area Pioggia aggiunta viene mostrata con il simbolo di un triangolino, un numero identificativo, un cerchio ed un vettore. Questo cerchio è la vera estensione della pioggia. Il vettore rappresenta la sua velocità e direzione, in accordo con la velocità e la direzione impostate nei campi, come spiegato in precedenza.



Con un doppio clic con il pulsante sinistro del mouse sul simbolo della pioggia selezionato si apre la finestra dedicata. È possibile modificare tutti i dati cinematici e premere OK per confermare le modifiche oppure premere il pulsante Delete per rimuovere l'area Pioggia.

Rimuovendo l'area Pioggia, i numeri delle altre aree Pioggia verranno riorganizzati di conseguenza.

Position		Speed [kn]: 0.00	
Latitude:	N35°58.868	Direction [°]:	0.00
Longitude:	W004°53.669		
Type		Diameter [nm]: 2.00	
☐ Cloud ☒ Shower ☐ Thunderstorm		Intensity (1÷8): 2	
Ok		Delete Cancel	