



**Μετεπεξεργασία (postprocessing)
με τα προγράμματα
WINGRAF, DBVIEW, URSULA
Μάιος 2005**

SOFiSTiK Hellas A.E.

3ης Σεπτεμβρίου 56, 104 33 Αθήνα

Τηλ: 2108220607, 2108251632

Fax: 2108251632

www.sofistik.gr, info@sofistik.gr

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

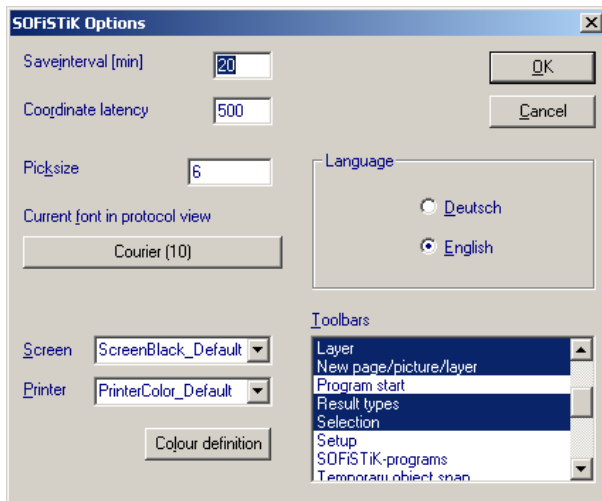
ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ WINGRAF	3
1. ΡΥΘΜΙΣΕΙΣ/ΕΠΙΛΟΓΕΣ.....	3
1.1 ΡΥΘΜΙΣΕΙΣ ΤΟΥ ΠΑΡΑΘΥΡΟΥ ΔΙΑΛΟΓΟΥ	3
1.2 ΡΥΘΜΙΣΕΙΣ ΤΟΥ ΣΧΕΔΙΟΥ ΣΧΕΤΙΚΕΣ ΜΕ ΤΟ ΧΡΗΣΤΗ (ΣΕ ΝΕΟ ΑΡΧΕΙΟ)	3
1.3 ΡΥΘΜΙΣΕΙΣ ΤΟΥ ΣΧΕΔΙΟΥ ΣΧΕΤΙΚΕΣ ΜΕ ΤΟ PROJECT (ΣΕ ΥΠΑΡΧΟΝ ΑΡΧΕΙΟ)	4
2. ΤΡΟΠΟΣ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ ΓΡΑΦΙΚΩΝ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΩΝ.....	4
2.1 ΕΚΚΙΝΗΣΗ ΤΟΥ WINGRAF ΜΕΣΑ ΑΠΟ ΤΟ SOFiPLUS	4
2.2 ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΙΚΟΣ ΤΡΟΠΟΣ ΕΡΓΑΣΙΑΣ ΜΕ ΤΟ WINGRAF: ΔΕΝΤΡΑ ΤΑΞΙΝΟΜΗΣΗΣ	4
2.2.1 Δέντρα αποτελεσμάτων	4
2.2.2 Δέντρο επιλογής φορτίσεων.....	6
2.2.3 Δέντρο καθορισμού μορφής εμφάνισης αποτελεσμάτων	7
2.2.4 Δέντρο διαχείρισης των layers	8
2.3 ΣΗΜΑΝΤΙΚΟΙ 'ΔΙΑΚΟΠΤΕΣ'	8
2.4 ΑΘΡΟΙΣΜΑΤΑ.....	9
2.4.1 Αθροίσματα δυνάμεων στήριξης	9
2.4.2 Αθροίσματα δυνάμεων σε παρειές και τομές	9
2.5 ΕΞΑΓΩΓΗ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΩΝ.....	9
2.5.1 Εισαγωγή αρχείου GRA μέσα στον Teddy.....	9
2.5.2 Εισαγωγή γραφικών μέσα στο πρόγραμμα WORD.....	10
2.5.3 Εξαγωγή γραφικών σε οποιαδήποτε άλλη μορφή	11
ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ DBVIEW	11
3. ΧΡΗΣΙΜΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ ΤΟΥ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ DBVIEW	11
3.1 ΠΑΡΑΓΩΓΗ ΓΡΑΦΙΚΩΝ.....	11
3.2 ΑΠΟΘΗΚΕΥΣΗ ΤΩΝ ΡΥΘΜΙΣΕΩΝ ΤΟΥ DBVIEW ΚΑΙ ΠΑΡΑΛΑΒΗ ΤΟΥΣ ΜΕΣΑ ΣΤΟΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΜΟ	12
ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ URSULA.....	13
4. ΝΕΕΣ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΕΣ ΤΟΥ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ URSULA	13
4.1 ΡΥΘΜΙΣΕΙΣ, ΕΝΤΟΛΗ 'PAGE LAYOUT'	13
4.2 ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ ΤΟΥ ΑΡΧΕΙΟΥ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΩΝ.....	14
4.3 ΑΝΑΖΗΤΗΣΗ ΦΡΑΣΕΩΝ – ΚΕΙΜΕΝΟΥ	14
4.4 ΕΠΙΠΡΟΣΘΕΤΑ ΚΕΙΜΕΝΑ	14

Πρόγραμμα WINGRAF

1. Ρυθμίσεις/Επιλογές

1.1 Ρυθμίσεις του παραθύρου διαλόγου

Οι ρυθμίσεις του παράθυρου διαλόγου του προγράμματος WinGRAF, αποθηκεύονται και ενεργοποιούνται μετά από κάθε κλείσιμο του.



Επιλέγοντας την εντολή 'Options' από το menu 'Options' του WinGRAF, μπορούμε να προσαρμόσουμε το παράθυρο διαλόγου ανάλογα με τις απαιτήσεις μας.

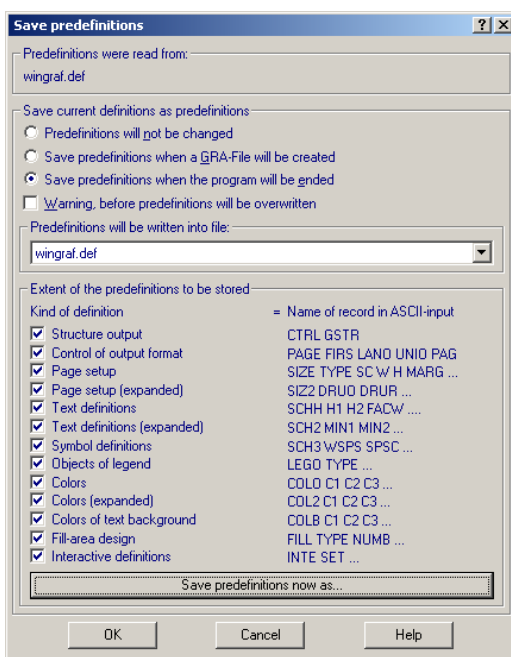
Τα ενεργοποιημένα Toolbars είναι μαρκαρισμένα με μπλε.

Δίνοντας Saveinterval = 0 απενεργοποιείται η αυτόματη αποθήκευση δεδομένων.

Εδώ μπορούμε να αλλάξουμε και τα χρώματα της οθόνης – εκτύπωσης.

1.2 Ρυθμίσεις του σχεδίου σχετικές με το χρήστη (σε νέο αρχείο)

Για να εμφανίζονται οι ρυθμίσεις του χρήστη κάθε φορά που ξεκινάει ένα νέο project, μπορούν να αποθηκευθούν μέσα σε ένα αρχείο με το όνομα WINGRAF.DEF. Αυτές αφορούν το μέγεθος των γραμμών, τα χρώματα, τα πλαίσια του σχεδίου κλπ.



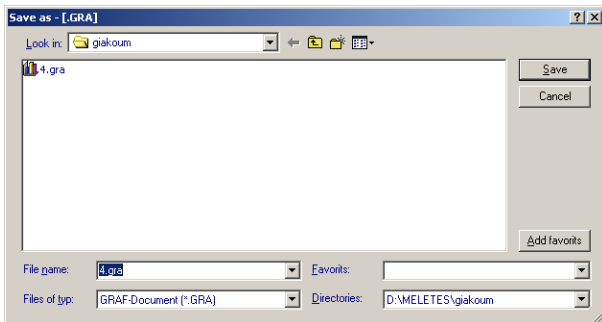
Επιλέγοντας την εντολή 'Predefinitions' από το menu 'Options' του WinGRAF μπορούμε να τροποποιήσουμε τις ρυθμίσεις του τρέχοντος αρχείου DEF.

Τα περιεχόμενα του αρχείου αυτού καθορίζονται από τη λίστα επιλογών που φαίνεται παρακάτω.


1.3 Ρυθμίσεις του σχεδίου σχετικές με το project (σε υπάρχον αρχείο)

Τελειώνοντας την εργασία με το WinGRAF, μπορούμε να αποθηκεύσουμε το αποτέλεσμα σε ένα GRA-αρχείο, το οποίο είναι γραμμένο στη γλώσσα CADINP σε ASCII-format. Δεν περιέχει τις εικόνες ως έχει, αλλά τις εντολές μέσω των οποίων θα προκύψουν οι αντίστοιχες εικόνες. Σε περίπτωση που υπάρξουν αλλαγές στο αρχικό μοντέλο (πχ. στις συνθήκες στήριξης, στα φορτία κλπ.) και είναι απαραίτητη η ενημέρωση των παραγόμενων γραφικών αποτελεσμάτων, δε χρειάζεται να κάνουμε από την αρχή την ίδια διαδικασία μέσα στο WINGRAF. Απλά, 'τρέχοντας' το αποθηκευμένο GRA-αρχείο θα προκύψουν οι ίδιες παραστάσεις ενημερωμένες.

Μιας και τα αρχεία αυτά δεν είναι απαραίτητο να ανήκουν σε μια και μόνο βάση δεδομένων, μπορούμε να τα χρησιμοποιήσουμε και σαν αρχικές μορφές γραφικών για άλλες εφαρμογές (projects).

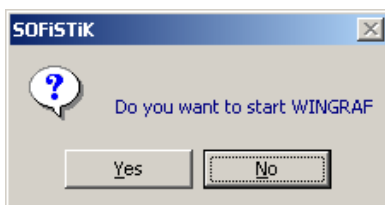



Αποθήκευση του αρχείου GRA.

Αυτόματα, μετά το πέρας της εργασίας με την εντολή Save, ή μετά από σχετική ερώτηση του προγράμματος ή με το κουμπί .

2. Τρόπος παραγωγής γραφικών αποτελεσμάτων

2.1 Εκκίνηση του WinGRAF μέσα από το SOFiPLUS



Μετά από πάτημα του κουμπιού  εμφανίζεται το πλαϊνό παράθυρο διαλόγου. Με το 'Yes' ξεκινάει αυτόματα το WinGRAF. Μιας και είναι διαθέσιμη βάση δεδομένων CDB, σχηματίζεται αυτόματα το σύστημα κόμβων και μελών του φορέα.

2.2 Αποτελεσματικός τρόπος εργασίας με το WinGRAF: Δέντρα ταξινόμησης

2.2.1 Δέντρα αποτελεσμάτων

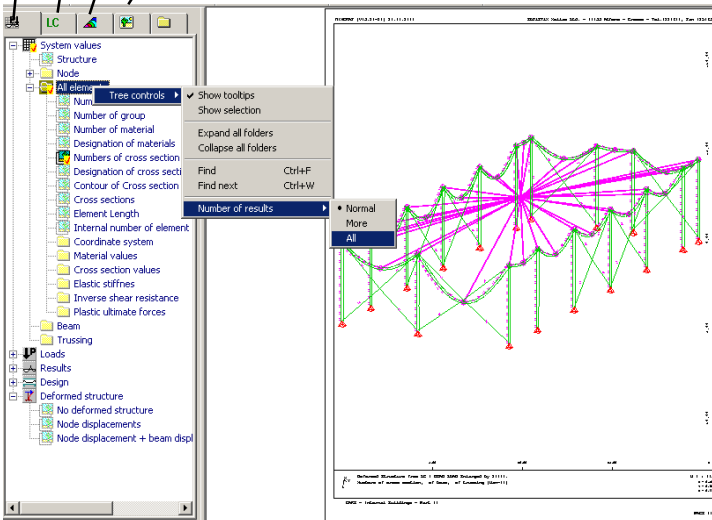
Όλες οι πληροφορίες ενός project που μπορούν να παρουσιαστούν γραφικά, δίνονται υπό τη μορφή ενός 'δέντρου'. Τα menu μέσω των οποίων θα προκύψουν τα γραφικά αποτελέσματα, είναι ταξινομημένα με μία λογική σειρά ως εξής: 'System Values', 'Loads', 'Results', 'Design Values', 'Deformed Structure' κτλ.

Δέντρο αποτελεσμάτων: Όλα τα πιθανά αποτελέσματα, φορτία, τιμές συστήματος

Δέντρο φορτίσεων: Όλες οι διαθέσιμες φορτίσεις για το αποτέλεσμα που έχει επιλεγεί

Δέντρο απεικονίσεων: Όλες οι διαθέσιμες μορφές απεικονίσεων για το αποτέλεσμα που έχει

Δέντρο των επιφανειών (Layers): Η ταξινόμηση των γραφικών επιφανειών

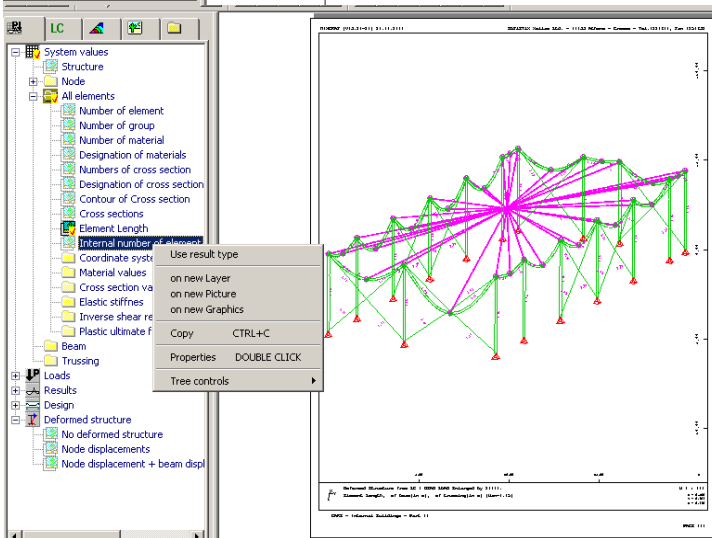


Οποιαδήποτε γραφική παράσταση επιλεγμένη από το δέντρο, σχεδιάζεται αυτόματα σε αντίστοιχο layer με απλό κλικ πάνω του.

Αν το αποτέλεσμα είναι ενεργό στην οθόνη, τότε μαρκάρεται με έντονο χρώμα.

Οδηγία:

Γενικά, προσφέρονται για απεικόνιση μόνο τα αποτελέσματα εκείνα που περιέχονται στη βάση δεδομένων και δεν ισούνται με μηδέν. Μερικές φορές όμως, κρίνεται σκόπιμο να παρουσιαστεί αυτή ακριβώς η μηδενική τιμή. Γι'αυτό το σκοπό επιλέγουμε με δεξί κλικ την εντολή Number of results → More.

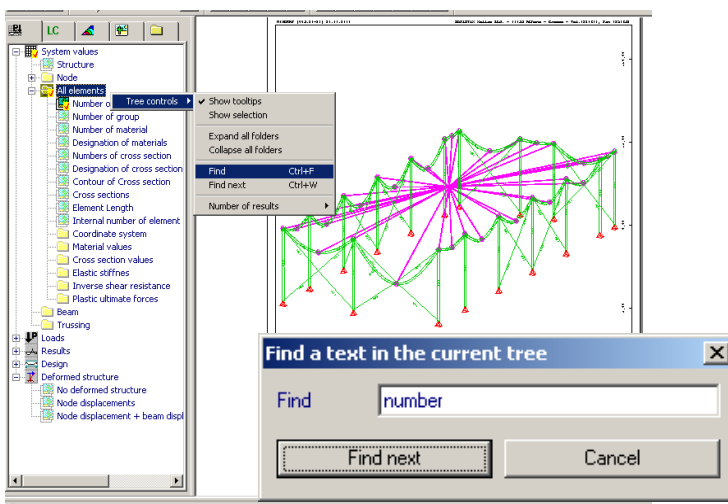


Οδηγία:

Μπορούν να επιλεγούν προς απεικόνιση ταυτόχρονα πολλές γραφικές παραστάσεις (η μία πάνω στην άλλη) με πάτημα του 'Ctrl' ή του 'Shift'.

Στη συνέχεια, με δεξί κλικ επιλέγουμε την εντολή 'on new graphics'.

Με την εντολή 'copy' εισάγονται τα επιλεγθέντα σε ένα Layer.



Οδηγία:

Για την εύρεση μιας επιλογής γραφικής παράστασης, της οποίας περίπου γνωρίζουμε το όνομα, αρκεί να την αναζητήσουμε με δεξί κλικ και χρησιμοποιώντας την εντολή 'Find'. Ανοίγει παράθυρο διαλόγου, όπου εισάγουμε το κείμενο προς αναζήτηση και πατώντας 'Find next' το πρόγραμμα μας μεταφέρει από τη μία εντολή στην άλλη με ταυτόχρονη σχεδίασή της.

Στο menu 'System Values' περιέχονται όλες οι τιμές που εξαρτώνται από το σύστημα (όχι από τις φορτίσεις), όπως για παράδειγμα οι αριθμοί των κόμβων, η κατανομή των υλικών, οι τιμές των διατομών, κλπ.

Μέσω του menu 'Loads' (φορτία) μπορούν να παρασταθούν οι τιμές των φορτίων. Ταξινομούνται σε τρεις μεγάλες ομάδες:

1^η Ομάδα: Φορτία ανεξάρτητα του δικτύου πεπερασμένων στοιχείων (ελεύθερα), δοσμένα μέσω καθολικών ή σχετικών συντεταγμένων. Με την επιλογή 'All loads' απεικονίζονται όλα τα φορτία για μια συγκεκριμένη περίπτωση φόρτισης. Οι υπόλοιποι φάκελοι περιέχουν τμήματα της φόρτισης, ταξινομημένα βάσει διαφόρων κριτηρίων.

ΠΡΟΣΟΧΗ: Τα ελεύθερα φορτία δεν αναγνωρίζουν τοπικά συστήματα συντεταγμένων.

2^η Ομάδα: Φορτία που εξαρτώνται από τα μέλη – στοιχεία. Οι παραστάσεις μας δείχνουν πού δρουν πραγματικά μετά την προβολή τους πάνω στο φορέα.

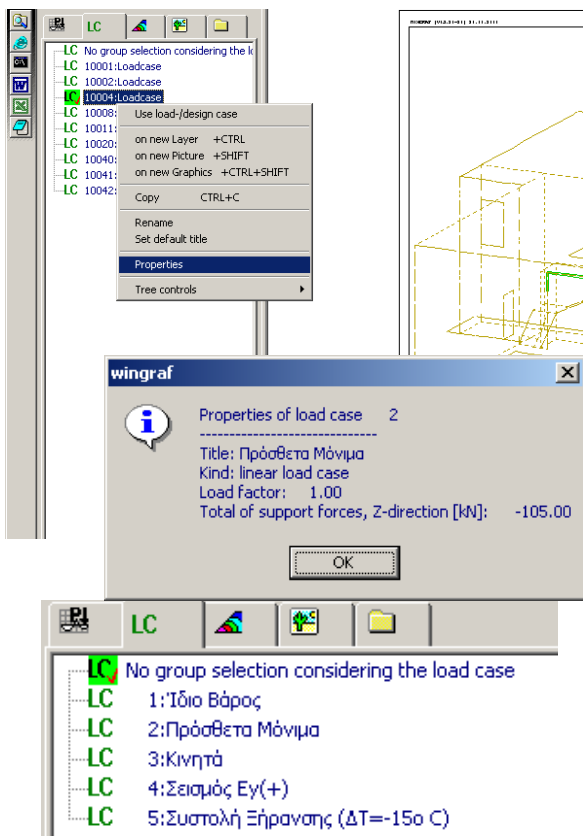
3^η Ομάδα: Ισοδύναμα επικόμβια φορτία, τα οποία χρησιμοποιούνται τελικά από το πρόγραμμα στον υπολογισμό.

Στο menu 'Results' περιέχονται επιλογές για τη γραφική παράσταση των αποτελεσμάτων που προκύπτουν μετά την ανάλυση του συστήματος.

Στο menu 'Design' περιέχονται επιλογές για τη γραφική παράσταση των υπολογισμένων απαιτούμενων οπλισμών και τις τάσεις χάλυβα, που κατανέμονται σε ειδικές περιπτώσεις διαστασιολόγησης (designcase), ανάλογες των περιπτώσεων φόρτισης.

2.2.2 Δέντρο επιλογής φορτίσεων

Για την παρουσίαση των γραφικών παραστάσεων που εξαρτώνται από τα φορτία, έχουμε στη διάθεσή μας, υπό μορφή δέντρου, όλες τις περιπτώσεις φόρτισης. Και εδώ μπορούμε να δουλέψουμε με το menu που προκύπτει με δεξί κλικ του ποντικιού. Το όνομα της περίπτωσης φόρτισης (που αναγράφεται και στην επικεφαλίδα του σχεδίου) μπορεί να αλλάξει προσωρινά (διπλό κλικ στην περιγραφή ή δεξί κλικ και 'Rename').



Οποιοδήποτε αποτέλεσμα του δέντρου σχεδιάζεται αυτόματα σε αντίστοιχο layer με απλό κλικ πάνω του. Αν το αποτέλεσμα είναι ενεργό στην οθόνη, τότε μαρκάρεται με έντονο χρώμα.

Οδηγία:

Μερικές ιδιότητες των περιπτώσεων φόρτισης, όπως οι συντελεστές φορτίων ή οι τύποι των δράσεων, εμφανίζονται με δεξί κλικ και 'Properties'. Αυτές οι ιδιότητες μπορούν να εμφανίζονται μόνιμα στο δέντρο μέσω των εντολών Tree controls → Loadcase view.

Οδηγία:

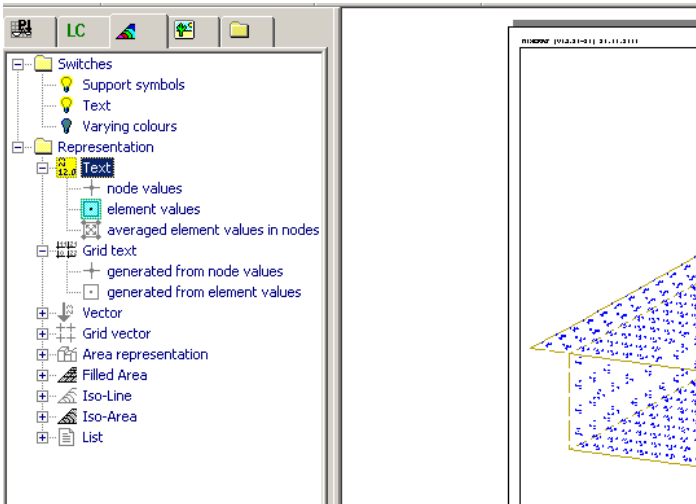
Κι εδώ μπορούμε να επιλέξουμε ταυτόχρονα περισσότερες φορτίσεις και να δημιουργήσουμε νέα σχέδια.

Σε περίπτωση που επιλέξουμε ένα αποτέλεσμα που δεν εξαρτάται από τη φόρτιση, τότε εμφανίζεται στο δέντρο των LC η φράση:

'No group selection considering the load case'

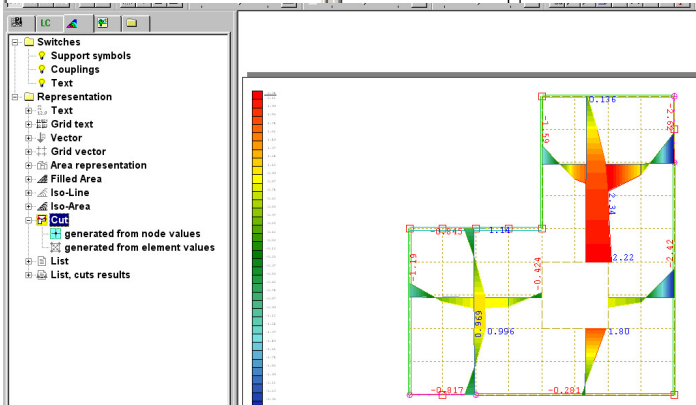
2.2.3 Δέντρο καθορισμού μορφής εμφάνισης αποτελεσμάτων

Κάθε παράσταση μπορεί να εμφανιστεί με ποικίλους τρόπους (σαν κείμενο, σαν δiάνυσμα, με ισοϋψείς κλπ.).




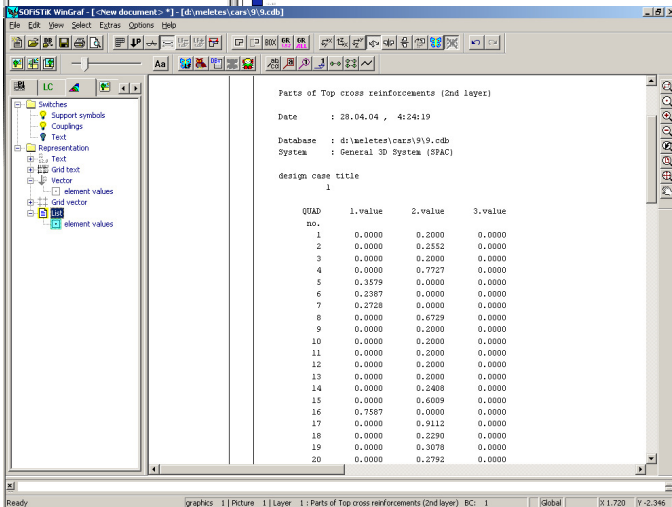
Τα αποτελέσματα σχεδιάζονται με διάφορους τρόπους παράστασης, που επιλέγονται από το αντίστοιχο δέντρο απεικονίσεων.

Σε ορισμένες γραφικές παραστάσεις που αναφέρονται σε QUAD ή BRIC στοιχεία, μπορούν να δοθούν αποτελέσματα είτε στο κέντρο βάρους του στοιχείου, είτε στους κόμβους του.



Μια ιδιόμορφη παρουσίαση αποτελεσμάτων δίνεται μέσω τομών σε επιφανειακούς φορείς. Πρώτα δημιουργούμε τη τομή μέσω της εντολής

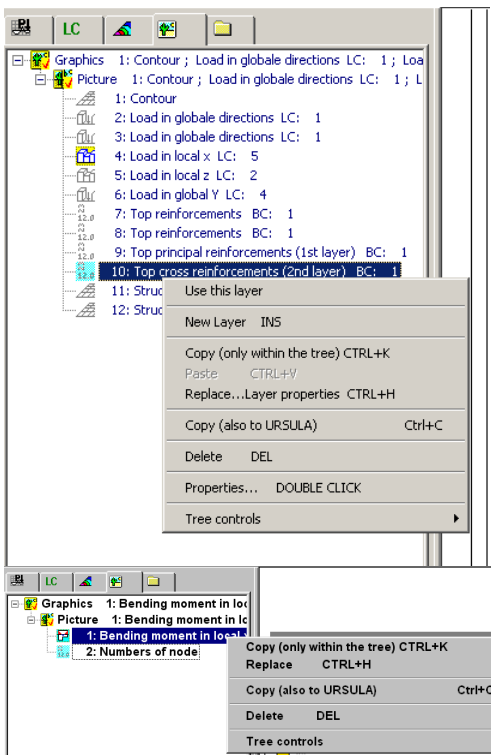
Edit → Cuts → Create Cut ή με το κουμπί .



Μια νέα παρουσίαση είναι αυτή που χαρακτηρίζεται ως 'List'. Εδώ τα αποτελέσματα παρουσιάζονται σε μορφή λίστας.

2.2.4 Δέντρο διαχείρισης των layers

Όλα τα σχέδια ταξινομούνται σε δέντρο. Μπορούμε να αντιγράψουμε, μετακινήσουμε ή διαγράψουμε ολόκληρες σελίδες ή ομάδες γραφικών (παρατηρήστε το menu με το δεξί κλικ του ποντικιού).



Κάτω από την ένδειξη 'Graphics' περιλαμβάνονται τα ήδη επιλεγμένα αποτελέσματα ταξινομημένα ανά layers. Το εικονίδιο διαμορφώνεται ανάλογα με το τρόπο παρουσίασης.

Με σκοπό τη ταυτόχρονη αλλαγή γενικών χαρακτηριστικών των σχεδίων (π.χ. μέγεθος γραμμάτων, επιλογή ομάδων μελών προς απεικόνιση κτλ.), ακολουθούμε την εξής διαδικασία:

- Εισάγουμε τιμές στο παράθυρο διαμόρφωσης του τρέχοντος σχεδίου από το menu EDIT.
- Επιλέγουμε τα προς διαμόρφωση σχέδια με Ctrl ή Shift.
- Εκτελούμε την εντολή 'Replace'.

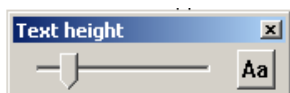
2.3 Σημαντικοί 'διακόπτες'



Νέο σχέδιο. Για να δημιουργήσουμε ένα νέο σχέδιο (και παράλληλα να αποθηκεύσουμε και να κλείσουμε το προηγούμενο), χρησιμοποιούμε την εντολή 'new graphics' (και από το menu με δεξί κλικ του ποντικιού).



Ενεργοποίηση/απενεργοποίηση του σύμβολου στηρίξεων.



Αλλαγή του μεγέθους της γραμματοσειράς.

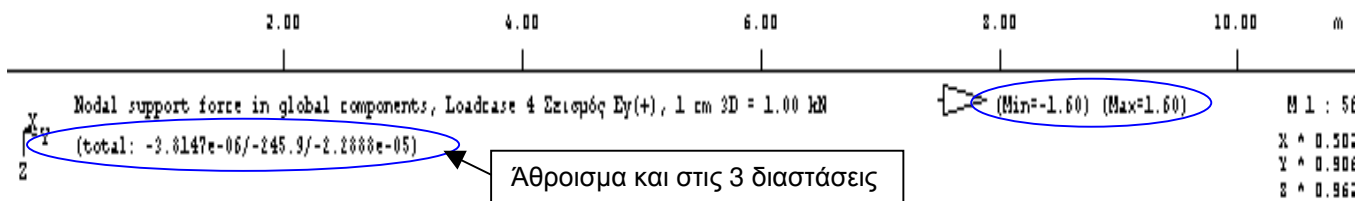


Επιπρόσθετα γραφικά στοιχεία.

2.4 Αθροίσματα

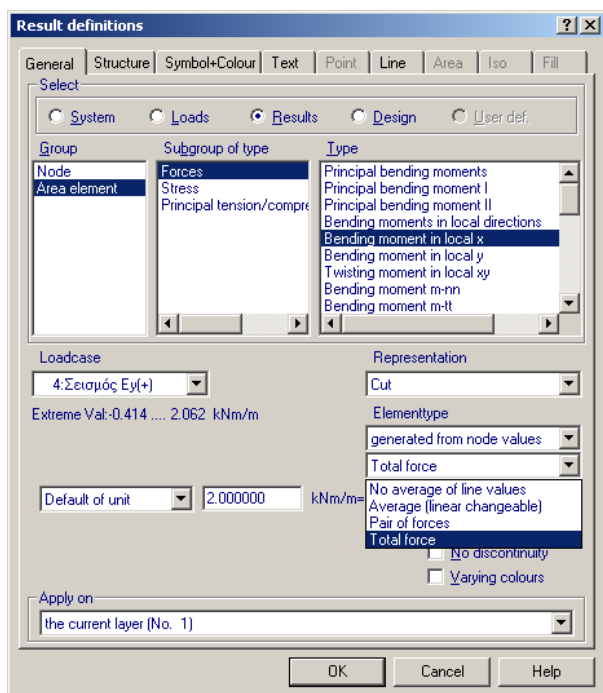
2.4.1 Αθροίσματα δυνάμεων στήριξης



Σε κάθε γραφική παράσταση που περιέχει μεμονωμένα διανύσματα, παράγεται αυτόματα το άθροισμα τους και αναγράφεται σε πλαίσιο δίπλα στις μέγιστες τιμές.



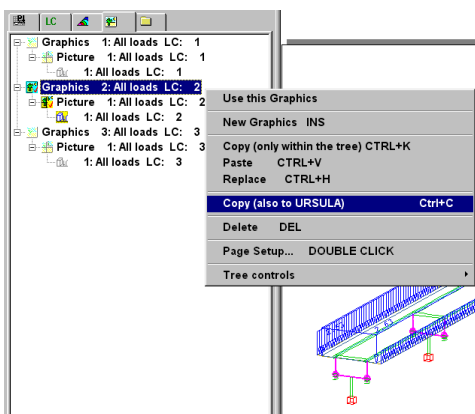
2.4.2 Αθροίσματα δυνάμεων σε παρειές και τομές

Σε QUAD – elements υπολογίζεται το συνολικό άθροισμα των δυνάμεων στις παρειές ή στις τομές τους.



1.  Καθορίζω μια τομή σε περιοχή του φορέα
2.  Ανοίγω το menu 'Results'.
3. Επιλέγω το είδος του αποτελέσματος.
4. Θέτω αριθμό φόρτισης.
5. Επιλέγω τον τύπο παρουσίασης 'Cut'.
6. Επιλέγω το είδος του επιθυμητού αποτελέσματος μέσω του 'Element type'.

2.5 Εξαγωγή αποτελεσμάτων



2.5.1 Εισαγωγή αρχείου GRA μέσα στον Teddy

Όπως έχει αναφερθεί παραπάνω, τελειώνοντας την εργασία μας στο WinGRAF, μέσω της εντολής Save, δημιουργείται αυτόματα ένα αρχείο δεδομένων όπου περιέχονται όλες οι εντολές για την εκ νέου παραγωγή των γραφικών παραστάσεων που έχουν ήδη παραχθεί.

Κατά τη διάρκεια της επεξεργασίας των παραστάσεων, μπορούμε να επιλέξουμε την ή τις εικόνες που θέλουμε να μετατραπούν σε αρχείο δεδομένων, χρησιμοποιώντας το δεξί κλικ menu και

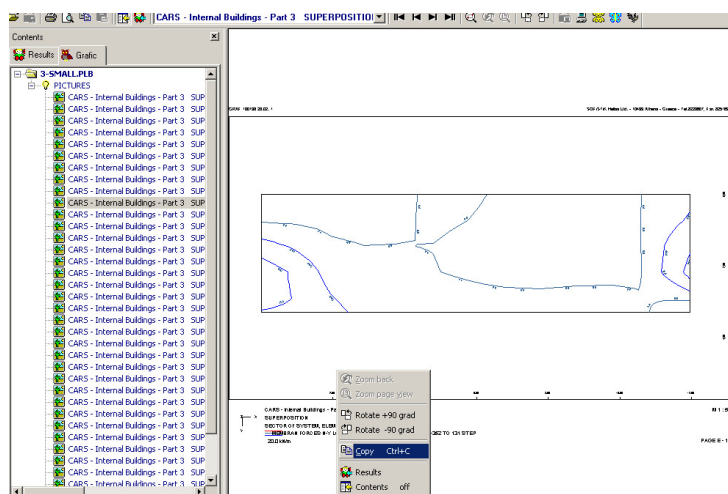
επιλέγοντας την εντολή 'Copy to Ursula' - Ctrl+C. Η εικόνα αποθηκεύεται στο Clipboard. Πηγαίνοντας στο αρχείο δεδομένων στο οποίο θέλουμε να εντάξουμε τις εντολές που θα παραχθούν, με Ctrl+V ή με 'Insert' εισάγεται αυτόματα. Στο επόμενο τρέξιμο, οι συγκεκριμένες εικόνες θα ενσωματωθούν με ενιαία σελιδοποίηση με τα υπόλοιπα αποτελέσματα. Η διαχείριση των αποτελεσμάτων αυτών μπορεί να γίνει με την Ursula.

```

SOFISTIK Teddy - [<New file>1 *]
File Edit View Block Extras SOFISTIK Window Help
Line 12 of 26 Col 21 Ins Win $() Edit Text Pic1 <> <> <>
PROG WING
$ WinGraf document (version 13.61-21) from 3.12.04 , 18:40:03
HEAD
CTRL OPT INP
CTRL OPT GSTR VAL DEFA
$ graphics 2 | Picture 1 | Layer 1 : All loads LC: 2
SIZE TYPE LP SC 0 MARG OFF FORM STAN
SI22
PAGE FIRS -2 LANO 1 UNIO 0 PAG ''
AND POSI 1 POSL 0 POSR 100 POSD 0 POSU 100
SCHH H6 0.3800000 REVI 10 TREV AMAX
SCH2 DIRE DEFA
SCH3 SPSC 0.1267000 HSPU 0.2450000 HSPM 0.4500000 HSPT 0.4500000 HCPC 0.0300000
GRID TYPE NO DIRE DEFA OFFP 0 OFFC 0 OFF3 0 TOLA 15 TOLZ -5
LEGO TYPE PLEG COLE 1101
LEGO TYPE SCAL COLE 1101
LEGO TYPE SC COLE 1101
LEGO TYPE COOR COLE 1101
LEGO TYPE TWIS COLE 1101
COLO C21 6001 6001
COL2 C25 3001 3001 3001 3001
LC NO 2 DESI 1
DEFO TYPE NO EXPO 0
LOAD TYPE ALL UNIT DEFA SCHH YES SING VECT FILL NO REPR DREP ETYP ALL GTYP INP
END

```

2.5.2 Εισαγωγή γραφικών μέσα στο πρόγραμμα WORD

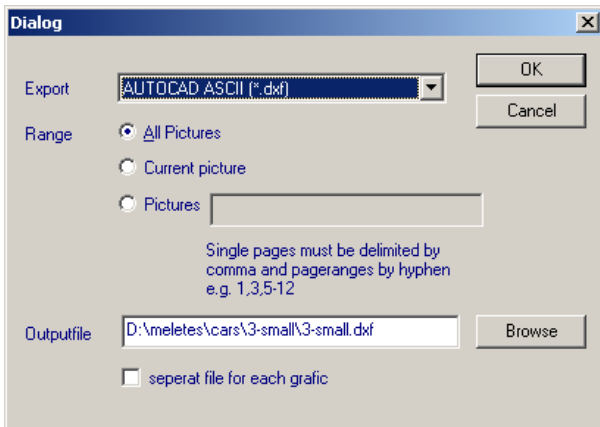


Ανοίγοντας το αρχείο αποτελεσμάτων με το πρόγραμμα URSULA, μεταφερόμαστε στην περιοχή 'Graphic' όπου εμφανίζεται η λίστα των εικόνων που περιέχονται στο συγκεκριμένο αρχείο.

Επιλέγοντας κάποια από αυτές, με δεξί κλικ εκτελούμε την εντολή 'Copy'. Ακολουθώντας, στο πρόγραμμα WORD αφού έχουμε ανοίξει το αρχείο στο οποίο θέλουμε να εισάγουμε τη συγκεκριμένη εικόνα, με την εντολή Paste επικολλάται στη θέση του κέρσορα.

Επίσης, στο πρόγραμμα URSULA, στην περιοχή των 'Results', με τις εντολές των ZOOM μπορούμε να εστιάσουμε σε μια περιοχή του σχεδίου και να την αντιγράψουμε. Με Ctrl+C αντιγράφουμε στο Clipboard και με Paste επικολλούμε στο πρόγραμμα WORD.

2.5.3 Εξαγωγή γραφικών σε οποιαδήποτε άλλη μορφή




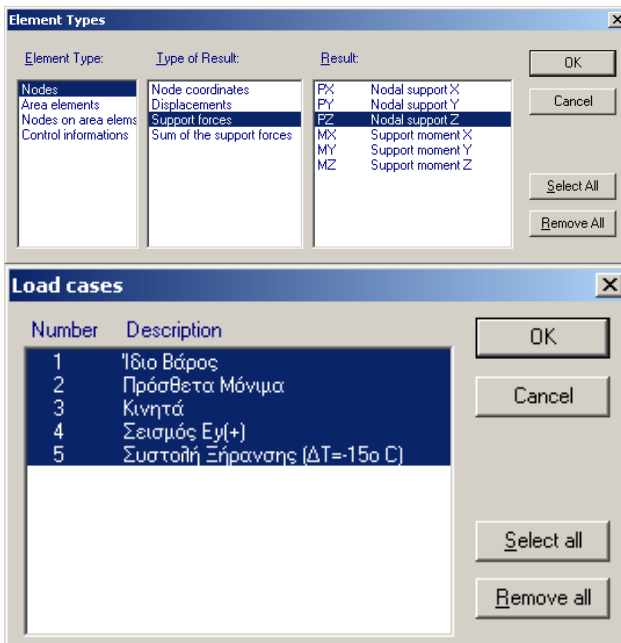
Για να μπορέσουμε να επεξεργαστούμε μία εικόνα με άλλα προγράμματα, θα πρέπει να τροποποιηθεί η μορφή της (format) μέσα από το πρόγραμμα URSULA. Αυτό γίνεται μέσω της εντολής File → Export. Μπορούν να επιλεγούν διάφορες μορφές μέσα από το σχετικό πλαίσιο διαλόγου (dxf, hrgl, wmf κλπ.).


Πρόγραμμα DBVIEW


3. Χρήσιμα χαρακτηριστικά του προγράμματος DBVIEW

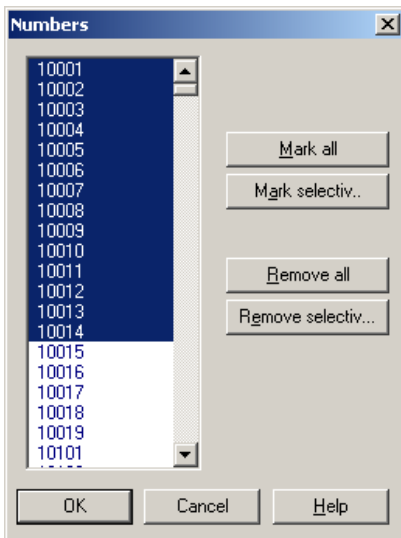
3.1 Παραγωγή γραφικών


Για ορισμένους υπολογισμούς (π.χ. δυνάμεις σε δοκούς), κρίνεται σκόπιμη η παραγωγή διαγραμμάτων εντατικών μεγεθών για τις διάφορες φορτίσεις. Για αυτό το σκοπό έχουμε στη διάθεσή μας το πρόγραμμα DBVIEW, το οποίο μπορεί να ξεκινήσει και μέσα από το WINGRAF .

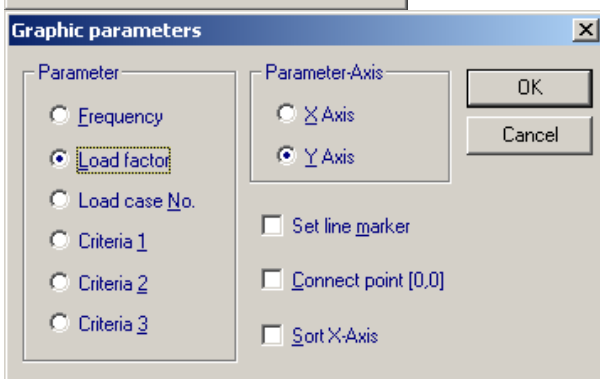


Επιλέγουμε, πατώντας το εικονίδιο  'Select Element Types', τα επιθυμητά μέλη – στοιχεία και μεγέθη τους για τα οποία θέλουμε να δημιουργηθεί το σχετικό αρχείο αποτελεσμάτων.

Με το εικονίδιο  'Select Load cases' επιλέγουμε τις φορτίσεις που θα συμπεριληφθούν στο αρχείο αποτελεσμάτων.



Με το εικονίδιο  'Select Numbers' επιλέγουμε τους προς απεικόνιση κόμβους ή στοιχεία.



- Με την εντολή View → Graphic Mode μεταβαίνουμε από την μορφή κειμένου στη μορφή γραφικών.
- Οι ρυθμίσεις των γραφικών αυτών καθορίζονται στη συνέχεια με δεξί κλικ πάνω στο γραφικό και 'Graphic Settings'.

3.2 Αποθήκευση των ρυθμίσεων του DBVIEW και παραλαβή τους μέσα στον υπολογισμό

Η επιλογή των αποτελεσμάτων μπορεί να αποθηκευθεί σαν αρχείο DBV με χρήση της εντολής File → Save' (το format αυτού του αρχείου δεν είναι αναγνώσιμο). Μπορούμε να εισάγουμε το αρχείο αυτό μέσα στο αρχείο υπολογισμού, ώστε σε ένα νέο τρέξιμο να συμπεριληφθεί και αυτό στον υπολογισμό. Για το σκοπό αυτό, χρησιμοποιούμε τον TEDDY, όπου μετά το τέλος κάποιου module (γραμμή END) γράφουμε:

```
+prog dbview $(name).dvn.
```

Αυτή η γραμμή καλεί το πρόγραμμα DBVIEW και συγκεκριμένα το αρχείο dvn. Η παράμετρος name συμπληρώνεται με το όνομα του project μας.

Πρόγραμμα URSULA

4. Νέες λειτουργίες του προγράμματος URSULA

4.1 Ρυθμίσεις, εντολή 'Page Layout'

Οι πληροφορίες για τη ορθή εκτύπωση μιας στατικής επίλυσης αποθηκεύονται στο αρχείο SOFISTIK.DEF σε όλα τα προγράμματα SOFiSTiK.

Οι διάφοροι εκτυπωτές που δύναται να χρησιμοποιηθούν (ασπρόμαυρης ή έγχρωμης εκτύπωσης, σε Portrait ή Landscape μορφή), έχουν πολλές φορές διαφορετικές ρυθμίσεις όσον αφορά τα περιθώρια και τα μεγέθη χαρτιού, άρα και στην εκτυπώσιμη περιοχή.

Για να μην χρειάζεται κάθε φορά να θέτουμε εκ νέου όλες τις απαιτούμενες ρυθμίσεις προς εκτύπωση, τις αποθηκεύουμε στα λεγόμενα Profiles.

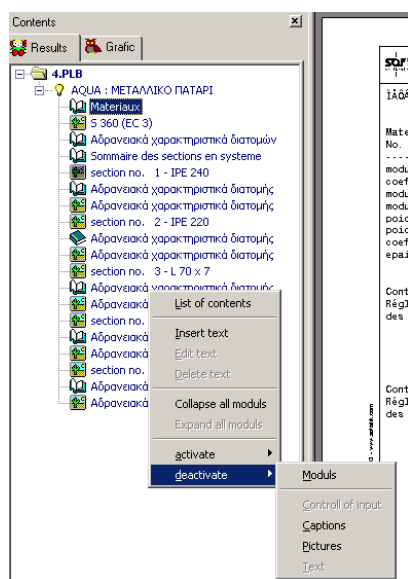
Λίστα των διαθέσιμων Profiles


Σε αυτό το Profile ο χρησιμοποιούμενος εκτυπωτής

Profiles	Last change	File location	Status
<input type="checkbox"/> D:\melete na\Sofistik.def		Project Directory	not exist
<input checked="" type="checkbox"/> D:\Program Files\SOFISTIK\sofistik.21\Sofistik.def		Local Computer	not exist

Λίστα των αρχείων δεδομένων

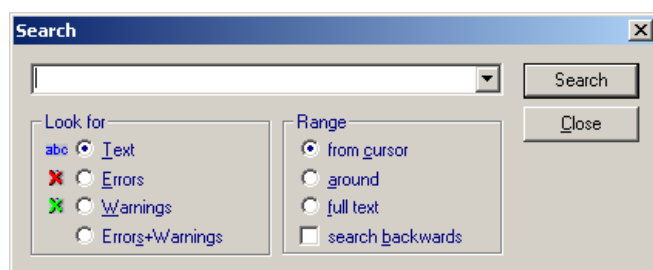
4.2 Διαχείριση του αρχείου αποτελεσμάτων



Κάνοντας απλό κλικ πάνω στα εικονίδια , μπορούμε να απενεργοποιήσουμε ή ενεργοποιήσουμε κεφάλαια και εικόνες αντιστοίχως. Για το σκοπό αυτό, έχουμε στη διάθεσή μας τις εντολές 'activate' και 'deactivate' από το menu με δεξί κλικ του ποντικιού. Μπορούμε επίσης να δημιουργήσουμε λίστα περιεχομένων του αρχείου αποτελεσμάτων με χρήση της εντολής 'List of contents' από το menu με δεξί κλικ του ποντικιού. Το αρχείο αυτό μπορεί να μετακινηθεί με Drag&Drop σε οποιαδήποτε άλλη θέση του συνολικού αρχείου αποτελεσμάτων της URSULA.

4.3 Αναζήτηση φράσεων – κειμένου

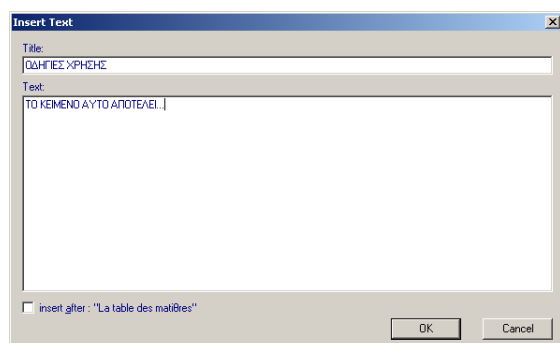
Η μηχανή αναζήτησης της URSULA ανανεώθηκε, με σκοπό την ευκολότερη και αποτελεσματικότερη εύρεση των επιθυμητών στοιχείων.



Πατώντας F3 ή χρησιμοποιώντας την εντολή Edit → Find συμπληρώνω τα κριτήρια ανεύρεσης (κείμενο, λάθη, σε ολόκληρο το κείμενο ή σε μέρος του, κτλ.) και επιλέγω 'Search'.

4.4 Επιπρόσθετα κείμενα

Μερικές φορές, είναι απαραίτητο να εισάγουμε στο αρχείο αποτελεσμάτων επιπλέον κείμενο, καθορισμένο από το χρήστη.



Με χρήση της εντολής Insert → Insert Text ανοίγει το πλαίσιο παράθυρο, όπου μπορούμε να εισάγουμε ένα δικό μας κείμενο με την αντίστοιχη επικεφαλίδα του.

Οδηγία:

Το κείμενο αυτό μπορεί να μετακινηθεί μέσα στο αρχείο αποτελεσμάτων οποιαδήποτε στιγμή θελήσουμε με απλό Drag&Drop.

SOFiSTiK Hellas A.E.

3ης Σεπτεμβρίου 56, 104 33 Αθήνα

Τηλ: 2108220607, 2108251632

Fax: 2108251632

www.sofistik.gr, info@sofistik.gr