

命令模式

VCG ["item"] vcg

设置固体重量的垂向重心高度。

VCG ["item"] MAX [/NOTOL] [/HMAX:h] [/FSM | /TRUEFSM | /EXTRAFSM] [/NOFSA]

设定 VCG 为最大 VCG（要求前面已调用 MAXVCG 命令），不可在 BHS 中使用。

参数说明

vcg

固体重量重心在垂向方向上的数值。如果数值前加*号，表示根据当前的 VCG 增加或减少某数值。

item

重物的名称（必须要以双引号引起）。

/NOTOL

不允许推断最大许用 VCG

/HMAX: h

考虑当前未冻结舱室的装载，并设定最大允许的横倾角。（默认为 5°）

/FSM | /TRUEFSM | /EXTRAFSM

根据指定的自由液面修正方法临时增加重心高度。（参看 RA 命令，这些参数在其命令中作用的方式相同）

/NOFSA

当设定 VCG 为最大 VCG 时，忽略自由液面的影响。

注释：固体重量为整个船舶重量不包含舱室内装载的重量。（舱室指在模型中明确定义的舱室。）

VCG 可以和命令 WEIGHT, SOLVE, GMTMMT 连用

操作

如果已经有增加的重量（参看 ADD 命令），则空船重量的重心会调整以匹配整个船舶固体重量的重心位置。

在 VCG 命令中指定重量项目时，则被指定重量项目的 VCG 将被调整以匹配总固体重量的重心位置，而不是改变空船重量的 VCG。

可以通过 ADD 命令直接改变增加重量项目的 VCG，用星号*代表保持不变的数据，例如：

```
ADD "Weight X" * * * 2.34
```

最大 VCG

设定空船重量或任何物体重量的 VCG 为最大 vcg，使得总的 VCG 为最大许用 VCG。

```
VCG "item" = MAX
```

Item 指重量项目的名称（如缺省，默认为空船重量）。参数 /FSM, /TRUEFSM, 或 /EXTRAFSM 可以用来模拟当前真实的自由液面影响。

命令 VCG = MAX 和 SOLVE MAXVCG 的区别是：1) 前者不能计算舱室内液体的移动力矩，只能借助于自由液面的修正。2) 前者比后者运行得快很多（不考虑系统之前准备最大许用 VCG 数据所用的时间）

输出：

无

样例

调整空船重量 VCG 使得总固体重量的 VCG 为 25.5

VCG 25.5

调整甲板货物的 VCG 使得总固体重量的 VCG 为 15

VCG "Deck Cargo" 15