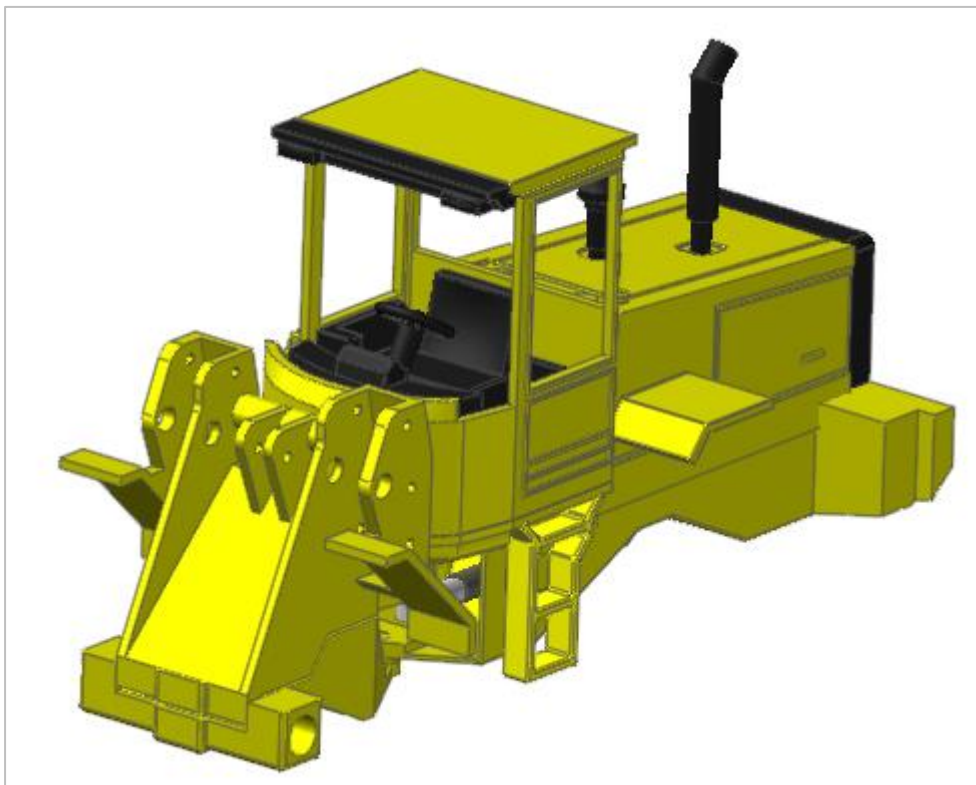




4WD Loader Tutorial (ProcessNet General)



Copyright © 2020 FunctionBay, Inc. All rights reserved.

User and training documentation from FunctionBay, Inc. is subjected to the copyright laws of the Republic of Korea and other countries and is provided under a license agreement that restricts copying, disclosure, and use of such documentation. FunctionBay, Inc. hereby grants to the licensed user the right to make copies in printed form of this documentation if provided on software media, but only for internal/personal use and in accordance with the license agreement under which the applicable software is licensed. Any copy made shall include the FunctionBay, Inc. copyright notice and any other proprietary notice provided by FunctionBay, Inc. This documentation may not be disclosed, transferred, modified, or reduced to any form, including electronic media, or transmitted or made publicly available by any means without the prior written consent of FunctionBay, Inc. and no authorization is granted to make copies for such purpose.

Information described herein is furnished for general information only, is subjected to change without notice, and should not be construed as a warranty or commitment by FunctionBay, Inc. FunctionBay, Inc. assumes no responsibility or liability for any errors or inaccuracies that may appear in this document.

The software described in this document is provided under written license agreement, contains valuable trade secrets and proprietary information, and is protected by the copyright laws of the Republic of Korea and other countries. UNAUTHORIZED USE OF SOFTWARE OR ITS DOCUMENTATION CAN RESULT IN CIVIL DAMAGES AND CRIMINAL PROSECUTION.

Registered Trademarks of FunctionBay, Inc. or Subsidiary

RecurDyn is a registered trademark of FunctionBay, Inc.

RecurDyn/Professional, RecurDyn/ProcessNet, RecurDyn/Acoustics, RecurDyn/AutoDesign, RecurDyn/Bearing, RecurDyn/Belt, RecurDyn/Chain, RecurDyn/CoLink, RecurDyn/Control, RecurDyn/Crank, RecurDyn/Durability, RecurDyn/EHD, RecurDyn/Engine, RecurDyn/eTemplate, RecurDyn/FFlex, RecurDyn/Gear, RecurDyn/DriveTrain, RecurDyn/HAT, RecurDyn/Linear, RecurDyn/Mesher, RecurDyn/MTT2D, RecurDyn/MTT3D, RecurDyn/Particleworks I/F, RecurDyn/Piston, RecurDyn/R2R2D, RecurDyn/RFlex, RecurDyn/RFlexGen, RecurDyn/SPI, RecurDyn/Spring, RecurDyn/TimingChain, RecurDyn/Tire, RecurDyn/Track_HM, RecurDyn/Track_LM, RecurDyn/TSG, RecurDyn/Valve are trademarks of FunctionBay, Inc.

Edition Note

This document describes the release information of **RecurDyn V9R4**.

목차

개요	5
목적	5
독자	5
필요 요건	5
과정	6
예상 소요 시간	6
모델 열기 및 ProcessNet 시작	7
목적	7
예상 소요 시간	7
RecurDyn 시작하기	8
ProcessNet 시작하기	10
자동 Contact 정의	13
목적	13
예상 소요 시간	13
생성해야 할 Contact 에 대한 이해	14
Base 어플리케이션의 생성	15
IntelliSense 를 이용한 코딩	17
매크로의 빌드와 실행	20
시뮬레이션의 실행	22
결과보기	22
추가적으로 필요한 Contact 설정	24
빌드, 시뮬레이션, 프로세스 보기의 반복 실행	24
다이얼로그와 출력 메시지의 추가	26
목적	26
예상 소요 시간	26
다이얼로그의 설계	27
다이얼로그의 초기 환경 정의하기	32
매크로를 실행했을 때 다이얼로그 윈도우 나타내기	33
다이얼로그 윈도우의 테스트	36
Plot 자동생성	37
목적	37
예상 소요 시간	37
다이얼로그의 생성	38
새로운 다이얼로그 윈도우 크기 조절하기:	39
Contact Force 의 Plot 생성	41

Contact Force Plot 의 개선.....	44
Plot 서식의 개선.....	48
모든 X, Y 와 Z Contact Force 에 대한 플로팅	49
VSTA 코드 변환.....	53
목적	53
예상 소요 시간	53
VSTA 코드 수정	54



개요

목적

ProcessNet 4WD Loader 튜토리얼은 ProcessNet 을 마이크로소프트의 사용소프트웨어인 Visual Studio 에서 사용할 수 있는 방법을 알려줄 것입니다. 이 튜토리얼에서는 VSTA 튜토리얼을 진행했다는 가정하에 진행하기 때문에 VSTA 에서 설명한 간단한 내용은 건너 뛴 것입니다. 마지막으로 튜토리얼에서는 아래의 과정을 배우게 될 것입니다.

- Visual Studio 에서 ProcessNet 사용
- ProcessNet 을 사용한 Contact 생성의 자동화
- Contact 의 사용자 제어가 가능한 사용자 정의 다이얼로그 박스 생성
- Contact 의 결과값을 자동으로 확인하여 제로 이외의 결과값을 가진 Contact 만을 Plotting

독자

이 튜토리얼은 RecurDyn 과 C#그리고 ProcessNet 을 배워 본 경험이 있고, Geometry, Joint, Force 를 생성할 수 있는 중급 수준의 사용자를 대상으로 하며, 모든 작업은 자세히 설명되어 있습니다.

필요 요건

- 3D Crank-Slider 와 Engine with Propeller 튜토리얼을 익혔거나 이에 상응하는 작업을 해 본 것을 전제로 하며, 물리학에 대한 기본 지식이 있어야 합니다.
- ProcessNet VSTA 튜토리얼을익혔거나 C#에 대한 지식이 있어야 합니다.
- RFlex Beam Group 을 사용하여 호스를 정의해야 하기 때문에 이 모델을 가지고 작업을 하기 위해서 RFlex 모듈의 라이선스가 필요합니다.

과정

이 튜토리얼은 다음의 과정으로 구성되며, 각 과정을 완성하기까지 걸리는 시간은 다음의 표와 같습니다.

과정	시간(분)
모델 열기 및 ProcessNet 시작	10
자동 Contact 정의	35
다이얼로그 박스와 출력 메시지 추가	20
자동 Plot 생성	20
총 합	85



예상 소요 시간

약 85 분

모델 열기 및 **ProcessNet** 시작

목적

ProcessNet General 을 사용하기 전에 RecurDyn 에 모델을 어떻게 Open 하는지와 Visual Studio 프로그램에서 ProcessNet 을 어떻게 사용하는지를 배워 봅시다.



예상 소요 시간

10 분

RecurDyn 시작하기

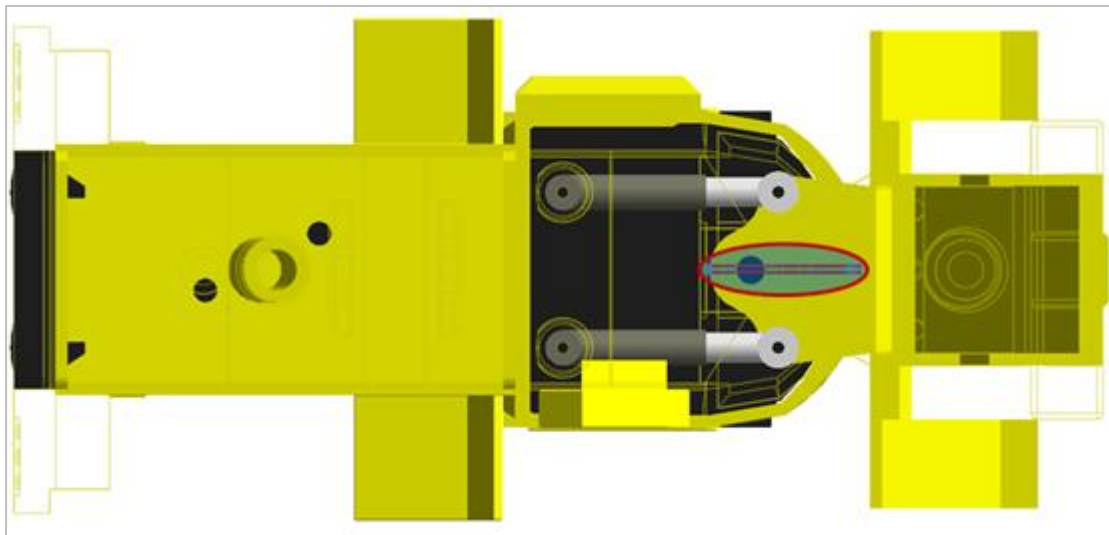
RecurDyn 을 시작한 후 초기 모델 열기:

1. 바탕 화면에서, **RecurDyn** 아이콘을 더블 클릭합니다.
2. **Start RecurDyn** 다이얼로그 박스가 나타나면, 새 모델이 아닌 기존 모델을 사용해야 하므로, 닫아 줍니다.




3. **Quick Access Toolbar** 에서, **Open** 을 클릭합니다.
4. **4WD_Loader_Start.rdyn** 파일을 선택합니다. (파일 경로: <InstallDir>/Help/Tutorial /ProcessNet/General/4WDLoader).
5. **Open** 을 클릭합니다.

그리하면, 모델은 다음과 같이 보일 것입니다.



빨간 선은 이 튜토리얼에서 다루게 될 유압 호스입니다.

Tip: 호스의 모습이 차량의 하단에 가리기 때  (Render Each Object) 보기 모드를 선택해야만 위의 그림과 같이 모습이 보여 집니다. (만약 호스의 모습을 보기가 어렵다면, 현재 Shaded 보기 모드인지 확인하여 Render Each Object 보기 모드로 모드를 변경해야 합니다.)

6. **RecurDyn** 모델을 **4WD_Loader.rdyn** 로 저장합니다.

ProcessNet 시작하기

ProcessNet 시작한 후 초기화 하기

- **ProcessNet General** 은 **RecurDyn** 에서 **IDE(Integrated development environment)**를 제공해 주지 않습니다. 따라서 **ProcessNet General** 을 사용하기 위해서 별도의 IDE 프로그램이 필요하며 별도의 IDE 를 가지고 있지 않는 경우에는 Microsoft 에서 제공하는 Visual Studio Express 버전을 설치하시고 이 튜토리얼을 진행합니다.

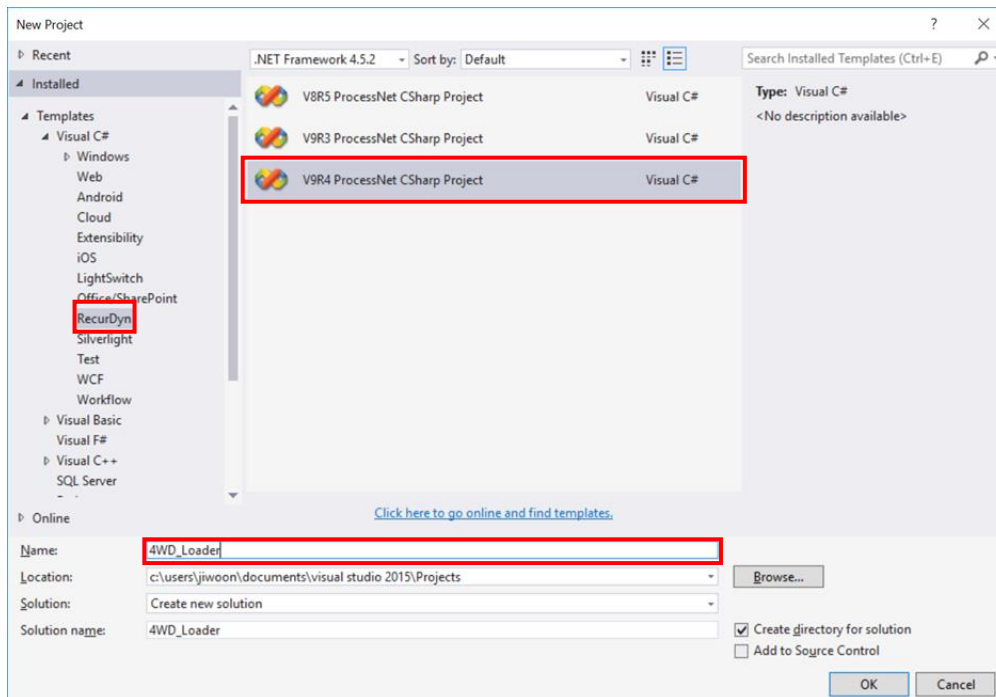
1. Visual Studio 를 실행합니다.

- 튜토리얼에서는 **Visual Studio 2015 Express** 버전을 사용하였습니다.
- **ProcessNet General** 의 경우 **ProcessNet VSTA** 와 달리 **RecurDyn** 을 설치 후 처음 실행할 때 발생하는 초기화창이 발생하지 않습니다.

2. Visual Studio 가 실행되면 File 메뉴에서 New 버튼을 클릭 후 Project 를 클릭합니다.

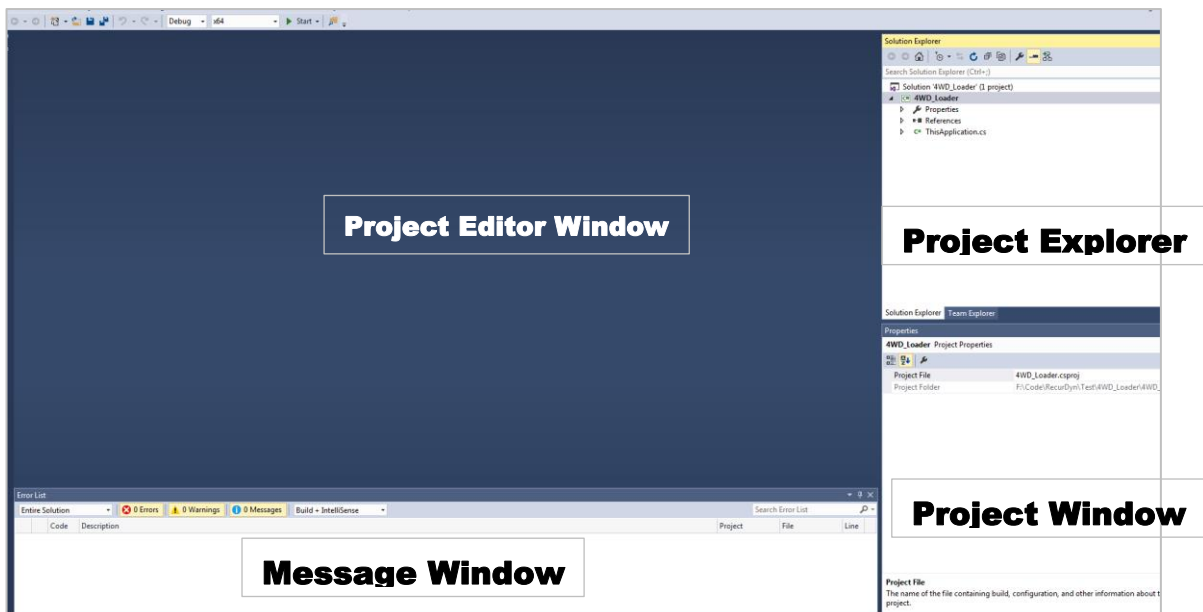
3. New Project 다이얼로그가 발생합니다 여기서 RecurDyn 의 버전과 맞는 Template 를 선택합니다.

Note: ProcessNet Project 는 항상 RecurDyn 의 버전과 맞춰서 사용해야 합니다. 만약 버전이 다른 경우 ProcessNet 애플리케이션이 실행이 안 되는 경우가 발생합니다.



- 위의 그림과 같이 **ProcessNet Template** 이 보이면 아래의 **Step4** 를 진행하시면 됩니다.

- **New Project** 창의 내용이 그림과 다르다면, 유저의 PC에 **ProcessNet Template**가 정상적으로 설치가 되지 않은 것입니다. 아래의 과정에 따라서 Template을 복사하신 후에 다시 한번 **Visual Studio**를 실행합니다.
 - a. "<InstallDir>/Bin/Addin/ProcessNetManager" 디렉토리 아래에 있는 <RecurDyn Version> ProcessNet Chap Project.zip 파일을 복사합니다.
 - b. "C:\Users<User Name>\Documents\Visual Studio 2015\Templates\ProjectTemplates" 위치에 복사한 파일을 붙여넣기를 합니다.
 - c. **Visual Studio**로 다시 돌아옵니다.
 - d. Step2의 과정을 반복합니다.
- 4. **Templates -> Visual C# -> RecurDyn**을 선택을 합니다. 그러면 **ProcessNet Template**인 **ProcessNet CSharp Project** 아이콘이 보이는데 이를 클릭하고 **Name, Solution name**에 **4D_Loader**를 입력하고 Location은 임의의 위치를 입력해준 다음 **OK**를 누릅니다.
- 5. 아래와 같이 **4D_Loader Project**가 생성이 됩니다.



- **Project Editor 창** - 코드와 Design Interface Object를 입력하여 편집할 수 있습니다.
- **Project Explorer 창** - 프로젝트의 구성요소 또는 그에 대한 파일들을 얻을 수 있습니다.
- **Properties 창** - Project Editor 창 또는 Project Explorer에서 선택된 object의 속성을 보거나 편집할 수 있습니다.

- **Message 창** - 코드에 있는 에러 등과 같은 생성한 코드 및 실행한 코드에 대한 정보를 볼 수 있습니다.

6. **File - Save 4DW_Loader** 를 클릭해서 **ProcessNet** 프로젝트를 저장합니다.

이제 ProcessNet 애플리케이션을 개발하기 위한 준비가 완료되었습니다.

자동 **Contact** 정의

목적

두 단계를 거쳐서, 호스의 세그먼트 사이에서 Contact 를 생성하는 ProcessNet 어플리케이션을 생성하게 될 것입니다.

- RecurDyn 의 엔티티를 생성하기 위한 정보 획득
- RecurDyn 에 있는 ProcessNet Help 이용
- 어플리케이션을 개발하기 위한 IDE 의 작업

시뮬레이션을 실행하여 결과를 본 후, 어플리케이션을 업데이트 할 것이며, 향상된 결과를 관찰하기 위해서 시뮬레이션을 다시 실행하게 될 것입니다.

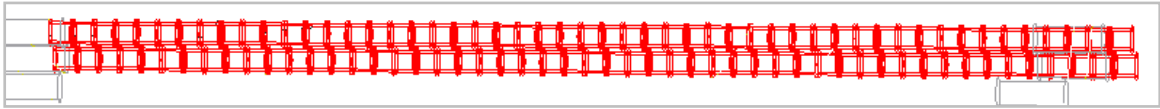


예상 소요 시간

35 분

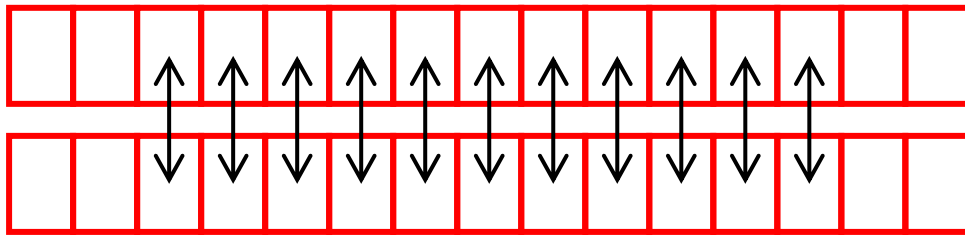
생성해야 할 **Contact** 에 대한 이해

3 장에서는 아래의 그림과 같이 50 개의 세그먼트를 가지고 있는 두 개의 호스에 대해서 **Contact** 을 생성하는 것을 배울 것입니다. 호스의 양 끝 지점은 로더와 프레임으로 연결이 되어있으며, 로더의 회전 중심축이 호스 양 끝 지점 사이에서 적용됩니다. 한 호스에서는 관절이 더 잘 굽혀지는 현상이 나타나고 다른 호스에서는 상대적으로 덜 굽혀지는 현상이 나타나게 되어 두 호스의 굽곡이 다르게



나타납니다. 따라서 **Contact** 현상이 호스 중간부분에서 발생하므로 호스의 중간 위치에서 **Contact** 을 생성합니다.

ProcessNet 어플리케이션을 생성하기 위해 아래의 그림처럼 호스의 중간 위치에서 11 개의 **contact** 을 생성하게 될 것입니다.



Base 어플리케이션의 생성

호스 Contact 을 생성하기 위한 어플리케이션을 개발해 보겠습니다.

Base 어플리케이션 생성하기:

1. **Project Explorer Window** 에서 '**ThisApplication.cs**'를 더블클릭해서 Project Editor Window 를 엽니다.
2. 아래의 그림과 같이 **HelloProcessNet()** 매크로 다음 위치에 아래의 코드를 복사하여

```
public void ProcessNetTutorialCreateSolidContact()
{
}
```

삽입합니다.

지금까지 매크로를 위해 **stub** 를 생성하였습니다. 지금 코드를 컴파일 하였다면, 어떤 기능을 실행하지 않았더라도 메소드는 **RecurDyn** 에서 실행 가능한 매크로 리스트를 보여 줄 것입니다.

3. 다음으로, 방금 생성한 매크로 **stub** 에 다음의 변수 선언들을 삽입합니다. (여는 중괄호 아래에 닫는 중괄호 위에 다음과 같이 코드를 삽입합니다.)

```
{
  int BodyNumStart = 20; // Start creating contacts with body 20
  int BodyNumEnd = 30; // Continue until body 30
  int BodyInterval = 51; // Interval between body number on hose 1
                        // and corresponding body's number on
                        // hose 2 is 51
}
```

// 뒤에는 각각의 변수에 대해 설명하고 있습니다. C#에서는 // 이후에 오는 어떠한 글자도 컴파일러에 의해서 무시되며, 코드에서는 설명을 위한 주석으로 사용될 수 있습니다.

Note: C#에서 // 이후에 오는 글자는 주석입니다.

4. 방금 추가한 변수 선언 다음에 loop 를 위해 다음의 코드를 추가합니다.

```
public void ProcessNetTutorialCreateSolidContact()
{
    int BodyNumStart = 20; // Start creating contacts with body 20
    int BodyNumEnd = 30; // Continue until body 30
    int BodyInterval = 51; // Interval between body number on hose 1
                          // and corresponding body's number on
                          // hose 2 is 51

    for (int i = BodyNumStart; i <= BodyNumEnd; i++)
    {
    }
}
```

- 이 코드는 for 문 안에서 반복될 것입니다. 처음에 index **i** 는 **BodyNumStart** 와 동일하며, **i** 는 1 씩 증가하면서 다음 loop 가 실행될 것입니다.
- 이것은 **i ≤ BodyNumEnd** 이 참이 될 때까지 반복될 것입니다.
- for 문안에서 선언된 **i** 는 for 문 안에서만 유효합니다. 또한, C#에서는 **i++**는 코드가 실행된 후 **i** 가 1 씩 증가한다는 것을 뜻합니다. **i = i + 1** 이나 **i += 1** 과 동일한 값을 얻을 수 있습니다.

5. 방금 추가한 **for** 문안에, 다음 코드를 삽입합니다.

```
public void ProcessNetTutorialCreateSolidContact()
{
    int BodyNumStart = 20; // Start creating contacts with body 20
    int BodyNumEnd = 30; // Continue until body 30
    int BodyInterval = 51; // Interval between body number on hose 1
                          // and corresponding body's number on
                          // hose 2 is 51

    for (int i = BodyNumStart; i <= BodyNumEnd; i++)
    {
        int j = i + BodyInterval; // j is the index for the
                                // corresponding bodies on hose #2
                                // Do the contact for corresponding bodies

        IBody baseBody = model.GetEntity("BeamBody" + i.ToString()) as IBody;
        IGeometry baseGeom = baseBody.GetEntity("HollowCircularBeam1") as IGeometry;
        IBody actionBody = model.GetEntity("BeamBody" + j.ToString()) as IBody;
        IGeometry actionGeom = actionBody.GetEntity("HollowCircularBeam1") as IGeometry;
        IContactSolidContact solidContact = model.CreateContactSolidContact("solidContact"
            + i.ToString(), baseGeom, actionGeom);
    }
}
```

이 코드 블록에 대한 설명은 다음과 같습니다.

```
int j = i + BodyInterval; // j is the index for the
                          // corresponding bodies on hose #2
```

위의 코드에서:

- **i** 는 호스 1 의 Body 에 대한 index 이며, **j** 는 호스 2 의 Body 에 대한 index 입니다. 위 조건에 부합하는 Body 를 생성하기 위해서는 **j** 의 값이 **i + bodyInterval** 이 되도록 합니다.

또한, **j** 는 **for** 문 안에서 선언되어야 하며, for 문 밖에서는 유효하지 않습니다.

```
IBody baseBody
    = model.GetEntity("BeamBody" + i.ToString()) as IBody;
```

위의 코드는 우리가 사용하기를 원하는 base body 를 body 의 이름을 사용해서 찾을 수 있게 해줍니다.

- +기호는 두 개의 string 을 함께 사용합니다.
- **ToString()** 메소드는 **i** 의 정수 값을 한 개의 string 으로 변환합니다.
- 그러므로, **GetEntity()** 메소드는 "BeamBody20", "BeamBody21" 등 이름을 사용해서 body 를 검색합니다.
- **GetEntity()** 메소드는 어떤 값이 반환될지 모르기 때문에 기본적으로 **IGeneric** 로 반환되며 여기서는 **IBody** 로 사용해야 하기 때문에 **as IBody** 를 사용해서 형변환을

```
IGeometry baseGeom
    = baseBody.GetEntity("HollowCircularBeam1") as IGeometry;
```

해줍니다.

위의 코드는 base body 의 geometry 를 "**HollowCircularBeam1**" 라는 이름으로 검색합니다. 이 geometry 는 solid contact 을 생성하기 위해 사용됩니다.

action body 에 대해서도 앞에서 실행한 두 단계를 다시 실행합니다.

```
IContactSolidContact solidContact
    = model.CreateContactSolidContact("solidContact"
    + i.ToString(), baseGeom, actionGeom);
```

마침내, 위의 커맨드가 "solidContact20" (또는 "solidContact21", "solidContact22", 기타) 라는 이름의 solid contact 을 생성하였습니다. 이 커맨드는 우리가 이전 단계에서 정의한 base body 와 action body 에 사용됩니다.

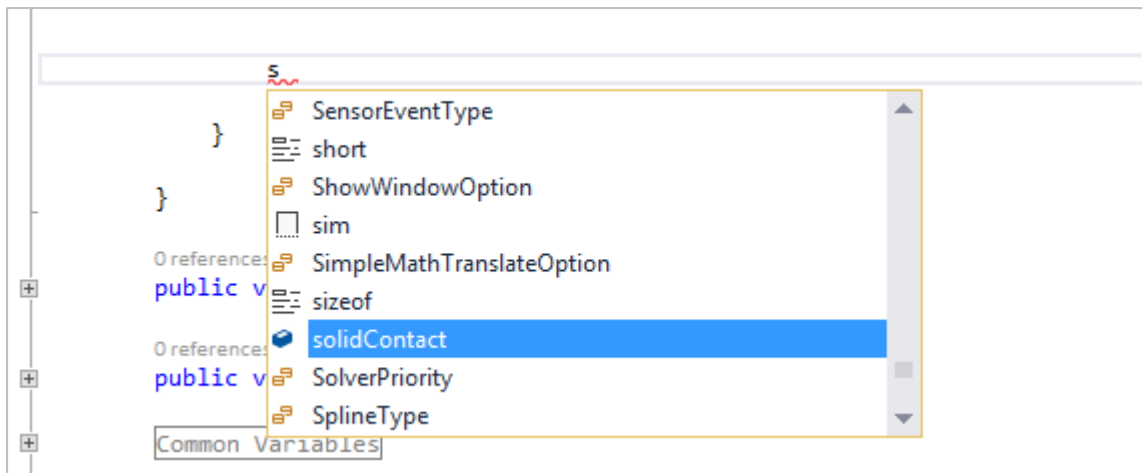
IntelliSense 를 이용한 코딩

지금까지는 튜토리얼에 있는 코드를 복사 붙여넣기를 사용해서 코딩을 하였습니다. 사용자가 자신의 매크로를 작성할 때 코드를 자동적으로 타이핑하는 방법이 있습니다. Visual Studio 의 특징 중에 하나는 사용자가 IntelliSense 를 이용해서 코드를 더 빠르게 작업하게 할 수 있습니다. 다음의 작업들을 수행하면서 이 특징들을 알게 될 것입니다.

컴파일 후에 매크로는 기본값을 가진 Contact 이 생성이 됩니다. 그러나, Solid Contact 의 기본적인 stiffness와 damping 값들이 너무 높기 때문에 Contact 의 parameter 값을 낮춰야 합니다.

IntelliSense 를 이용하여 **Contact** 파라미터 수정하기

1. 이전 단계에서 입력한 코드의 마지막 줄 다음에 's'를 입력하면 아래의 그림처럼 팝업 목록이 보입니다.



이 목록에서는 이 코드 및 호출할 수 있는 메소드 등 안에서 접근 가능한 변수의 이름을 포함하여 다음에 입력이 가능한 것을 보여줍니다.

2. IntelliSense 목록에서 **solidContact** 에 마우스를 위치 시킵니다.
3. solidContact 을 마우스 버튼을 더블 클릭하거나 키보드의 Enter 키를 눌러서 선택합니다.
4. 마침표를 입력합니다.
5. IntelliSense 목록에서 **ContactProperty** 를 선택합니다.
6. Value 값을 입력할 때까지 과정을 반복해서 실행합니다.

```
solidContact.ContactProperty.StiffnessCoefficient.Value =1000;
```

7. 이전 과정을 반복해서 다음코드를 입력합니다.

```
solidContact.ContactProperty.DampingCoefficient.Value = 0.1;
```

위 과정을 마치면, 아래와 같이 메소드가 나타납니다.

```
public void ProcessNetTutorialCreateSolidContact()
{
    int BodyNumStart = 20; // Start creating contacts with body 20
    int BodyNumEnd = 30; // Continue until body 30
    int BodyInterval = 51; // Interval between body number on hose 1
                          // and corresponding body's number on
                          // hose 2 is 51

    for (int i = BodyNumStart; i <= BodyNumEnd; i++)
    {
        int j = i + BodyInterval; // j is the index for the
                                // corresponding bodies on hose #2
                                //Do the contact for corresponding bodies

        IBody baseBody = model.GetEntity("BeamBody" + i.ToString()) as IBody;
        IGeometry baseGeom = baseBody.GetEntity("HollowCircularBeam1") as IGeometry;
        IBody actionBody = model.GetEntity("BeamBody" + j.ToString()) as IBody;
        IGeometry actionGeom = actionBody.GetEntity("HollowCircularBeam1") as IGeometry;
        IContactSolidContact solidContact = model.CreateContactSolidContact("solidContact"
        + i.ToString(), baseGeom, actionGeom);

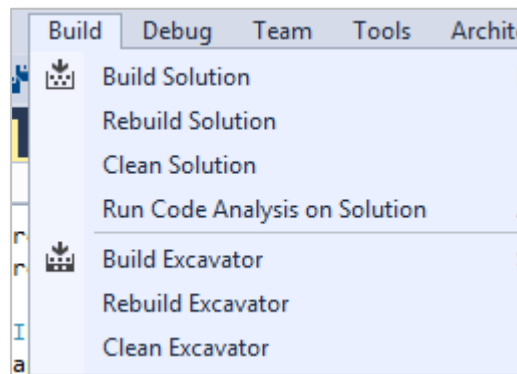
        solidContact.ContactProperty.StiffnessCoefficient.Value = 1000;
        solidContact.ContactProperty.DampingCoefficient.Value = 0.1;
    }
}
```

IDE 창 아래에 Error 목록 창에서 아래와 경고가 보이지 않아야 합니다.

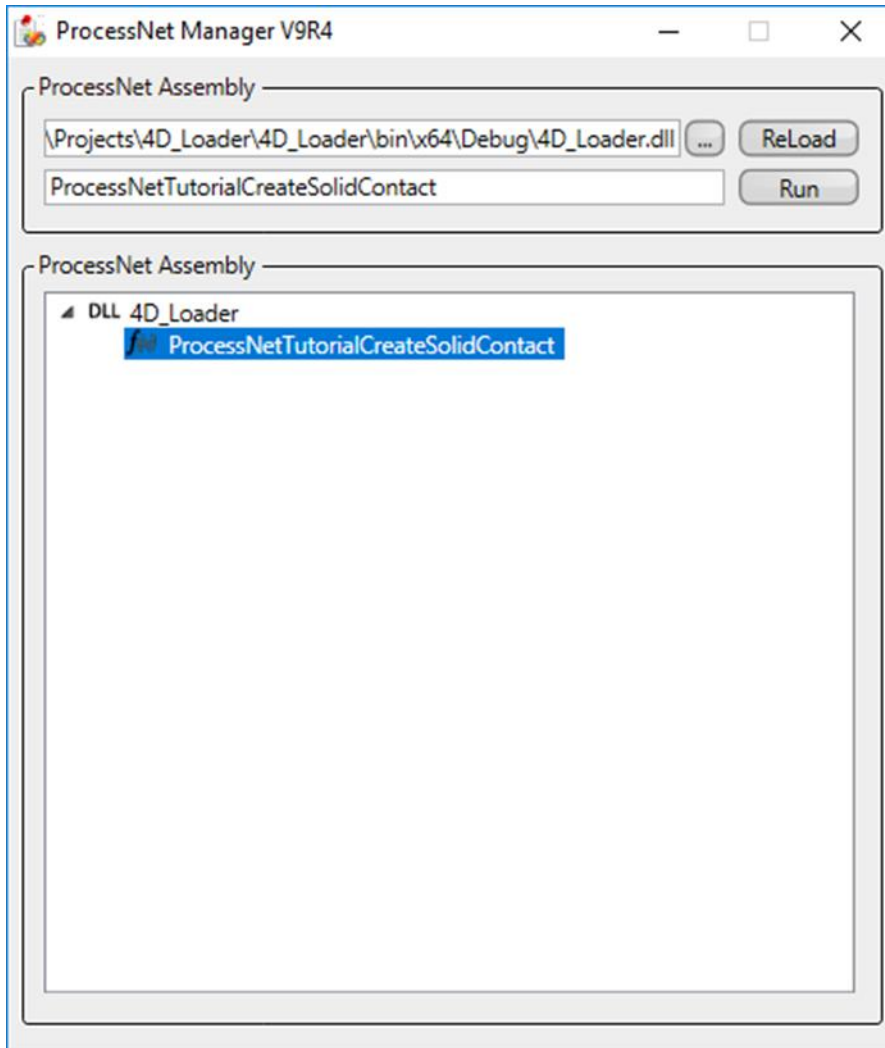
매크로의 빌드와 실행

매크로를 빌드하여 실행하기:

1. 만약 에러나 경고가 생겼다면 목록을 확인하여 수정합니다.
2. **Build** 메뉴에서 **Build Solution** 을 클릭합니다.



3. **RecurDyn** 으로 돌아와서 **Customize** 메뉴에서 **Processnet(General)** 그룹의 **Run** 을 선택합니다.
4. **ProcessNet Manager** 다이얼 로그창이 열리면 ... 버튼을 클릭해서 방금 전에 Build 한 DLL 파일을 선택합니다.



5. 매크로 목록에서 **ProcessNetTutorialCreateSolidContact** 을 선택합니다. **Run** 버튼 다음 필드에 그 이름이 보여집니다.

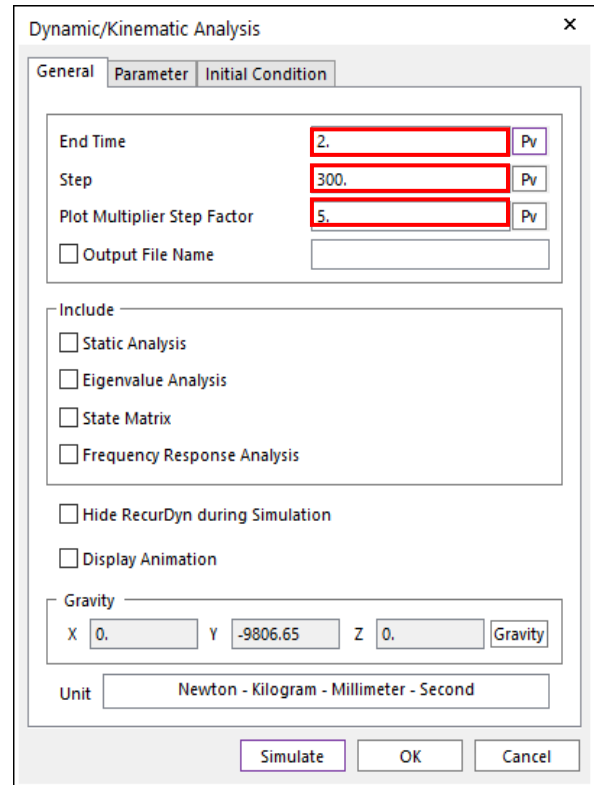
6. **Run** 을 클릭합니다.

이제, 모델에 11 개의 Contact 이 추가되었습니다.

시뮬레이션의 실행

시뮬레이션 실행하기:

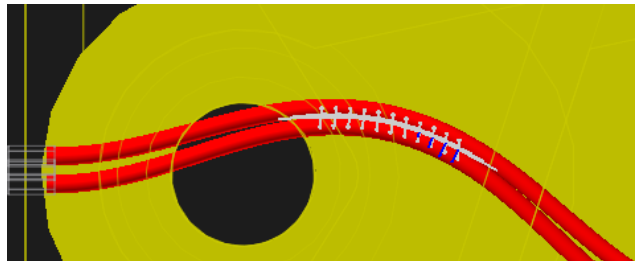
1. **Analysis** 탭에서 **Simulation Type** 그룹의, **Dynamic/Kinematic** 을 선택합니다.
2. 시뮬레이션을 실행하기 위해 **End Time** 을 **2.0**, **Step** 을 **300** 으로 설정하고, **Plot Multiplier Step Factor** 는 **5** 로 설정합니다.
3. **Simulate** 를 클릭합니다. 컴퓨터의 속도에 따라 시뮬레이션이 3 - 4 분간 실행될 수도 있습니다.



결과보기

결과보기:

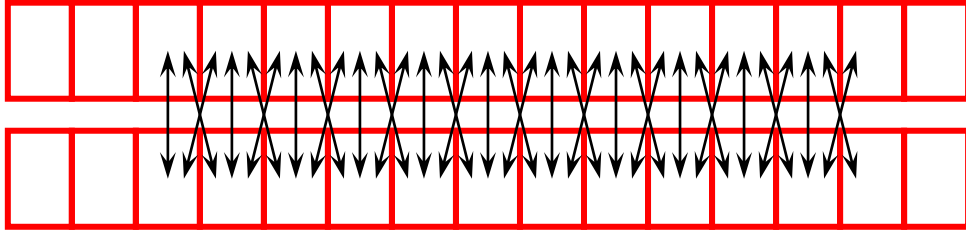
1. 차량의 아래쪽을 살펴보기 위해 **Render Each** 모드로 설정합니다.
2. **Simulation toolbar** 의 **Animation Control** 그룹에서 **Play** 버튼을 클릭합니다.



시뮬레이션의 끝부분에서 호스는 오른쪽 그림과 같이 변형됩니다.

3. 다음과 같이 모든 Contact 의 **action force display** 를 켭니다.
 - **Database** 창에서 첫 번째 **Solid contact** 을 선택합니다.
 - **Shift** 키를 누른 채로, Database 창에서 마지막 Solid contact 을 선택합니다.
 - 오른쪽 마우스 버튼을 클릭하여 **Property** 를 클릭합니다.
 - 다이얼로그박스가 나타나면, **Solid** 탭을 클릭합니다. 다이얼로그박스 하단의 풀다운 메뉴에서 **Force Display** 를 **Action** 으로 설정합니다.

- **OK** 를 클릭합니다.
4. 애니메이션을 다시 실행합니다. 그러면, Force 가 약간 불규칙적이라는 것을 알 수 있을 것입니다. 움직임을 관찰해보면, 호스가 서로 미끄러지고 있음을 알 수 있는데, 이것은 해당



세그먼트 사이에서 Contact 이 충분하지 않기 때문이다, 그렇기 때문에 이웃하는 세그먼트에 Contact 을 추가하는 작업이 필요합니다. 이것은 아래의 그림처럼 보여집니다.

추가적으로 필요한 **Contact** 설정

추가적으로 필요한 **Contact** 설정하기:

1. 다음과 같이 코드를 수정합니다.

```

IContactSolidContact solidContact = model.CreateContactSolidContact("solidContact"
+ i.ToString(), baseGeom, actionGeom);
solidContact.ContactProperty.StiffnessCoefficient.Value = 1000;
solidContact.ContactProperty.DampingCoefficient.Value = 0.1;

// Do the contact for body i+1 and body j
solidContact = model.CreateContactSolidContact("solidContact" + i.ToString() + "a",
(model.GetEntity("BeamBody" + Convert.ToString(i + 1)) as IBody).
GetEntity("HollowCircularBeam1") as IGeometry,
(model.GetEntity("BeamBody" + j.ToString()) as IBody).GetEntity("HollowCircularBeam1")
as IGeometry);
solidContact.ContactProperty.StiffnessCoefficient.Value = 1000;
solidContact.ContactProperty.DampingCoefficient.Value = 0.1;

// Do the contact for body i and body j+1
solidContact = model.CreateContactSolidContact("solidContact" + Convert.ToString(i) + "b",
(model.GetEntity("BeamBody" + i.ToString()) as IBody).GetEntity("HollowCircularBeam1")
as IGeometry, (model.GetEntity("BeamBody" + Convert.ToString(j + 1))
as IBody).GetEntity("HollowCircularBeam1") as IGeometry);
solidContact.ContactProperty.StiffnessCoefficient.Value = 1000;
solidContact.ContactProperty.DampingCoefficient.Value = 0.1;
}
}

```

여기서, 코드를 통해 각 loop 에 대해서 2 개 이상의 Contact 이 생성됩니다. 호스 1 의 i+1th segment 와 hose 2 의 jth segment 사이에 생성된 Contact 에 "a"를 붙여서 이름을 지정합니다. (예를 들어, "solidContact20a"). 이와 유사하게, 호스 1 의 ith segment 와 호스 2 의 j+1th segment 사이에서 생성된 Contact 에 "b"를 붙여서 이름을 지정합니다. (예를 들어, "solidContact20b")



Note: 이미 존재하는 이름과 같은 이름으로 Contact 을 지정하면 Contact 생성이 되지 않습니다.

새로 추가된 CONTACT 을 만들기 위한 코드는 더 효율적이고 컴팩트한 형태입니다. 예를 들어, 이전에는 Contact 을 생성하기 위한 Action Body 와 Geometry 의 값을 저장하기 위해 임시 변수를 선언하고 할당을 한 반면에 지금은 CreateContactSolidContact () 메서드 내에서 Action Body 와 Geometry 의 값을 을 바로 지정해 줍니다. 이러한 구문은 코드를 보다 효율적으로 만들어줍니다. 하지만 당신은 해당 매소드의 정확한 반환 값을 as 를 사용해서 Casting 해줘야 합니다. (i.e. as IBody or as IGeometry)

빌드, 시뮬레이션, 프로세스 보기의 반복 실행

방금 수정한 모델을 확정하기 위해 이전에 했던 단계를 반복하여 실행합니다.

프로세스를 반복실행하기:

1. IDE 창 하단의 Error 목록 창에서 에러나 경고가 없는지 확인합니다. 만약 에러나 경고가 있다면, 확인하여 수정합니다. **Build** 메뉴에서 **Build Solution** 을 선택합니다.
2. **RecurDyn** 으로 돌아와서 이전에 실행하여 정의한 모든 Contact 을 지웁니다.
3. **Customize** 탭에 있는 **ProcessNet(General)** 그룹의 **Run** 을 선택합니다.
Run 을 클릭합니다. 모델에 33 개의 Contact 이 추가되었습니다.
4. 이전에 실행했을 때와 동일한 파라미터 값으로 시뮬레이션을 다시 실행합니다.
5. 추가한 Contact 을 포함한 시뮬레이션은 4- 5 분간 진행됩니다.
6. 모든 Contact 에 대해서 이전에 했던 것과 동일한 방식으로 Action Force Display 를 켭니다
7. 차량의 아래쪽을 살펴보기 위해 **Render Each shading**  모드로 모델을 다시 설정하여, **Simulation toolbar** 의 **Animation Control** 에서 **Play**  버튼을 클릭합니다.
Contact Force 가 더욱 매끄러워진 것을 볼 수 있을 것입니다.

다이얼로그와 출력 메시지의 추가

이 장에서는, Contact 을 생성하기 위한 세그먼트를 조절하기 위한 다이얼로그 윈도우를 생성해 볼 것입니다. 이 작업은 다이얼로그의 레이아웃의 설계 및 새 다이얼로그 호출을 위해 존재하는 Subroutine 에 대한 코드를 추가하는 작업을 포함합니다.

목적

호스와 호스 사이에 생성되는 Contact 을 조절하기 위한 다이얼로그 윈도우를 생성하는 과정을 통해 어플리케이션의 활용도를 어떻게 증가시킬 수 있을지 배워 봅니다. 또한, RecurDyn 메시지 창에서 사용자에게 메시지가 어떻게 보여지는지 배워 봅니다.



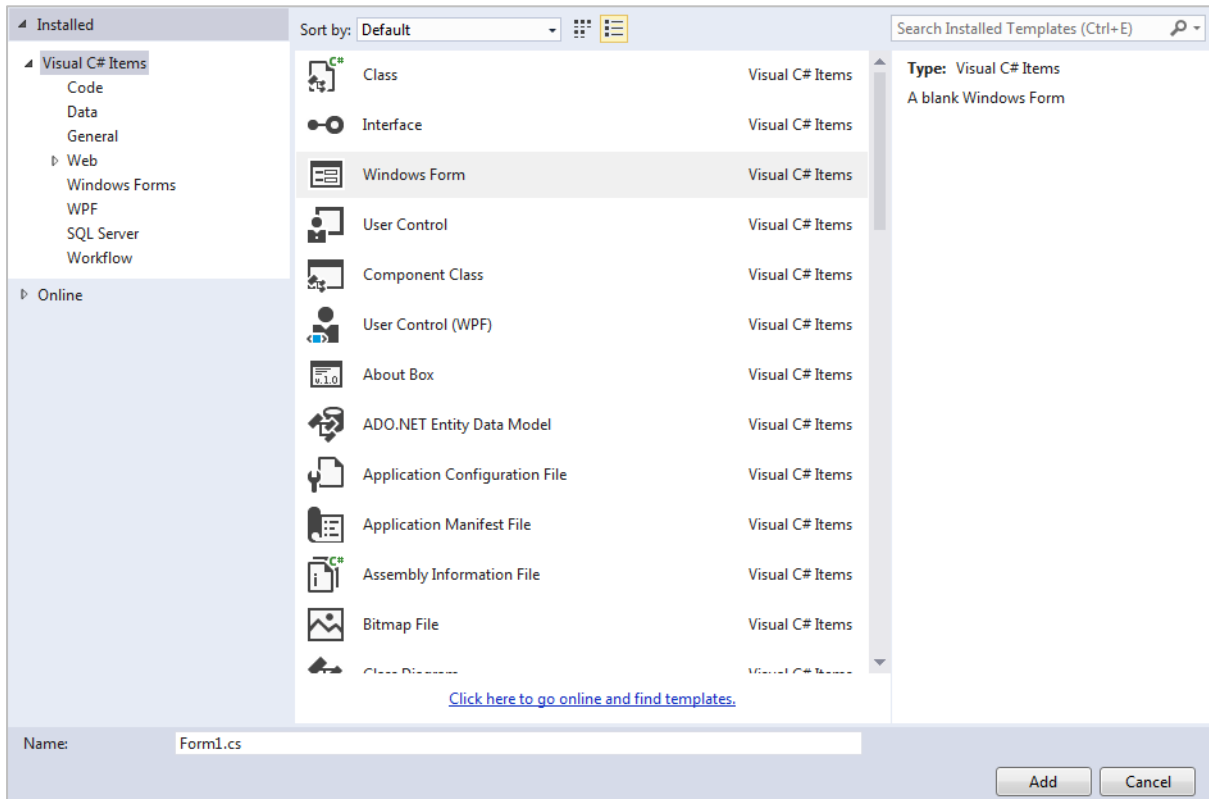
예상 소요 시간

20 분

다이얼로그의 설계

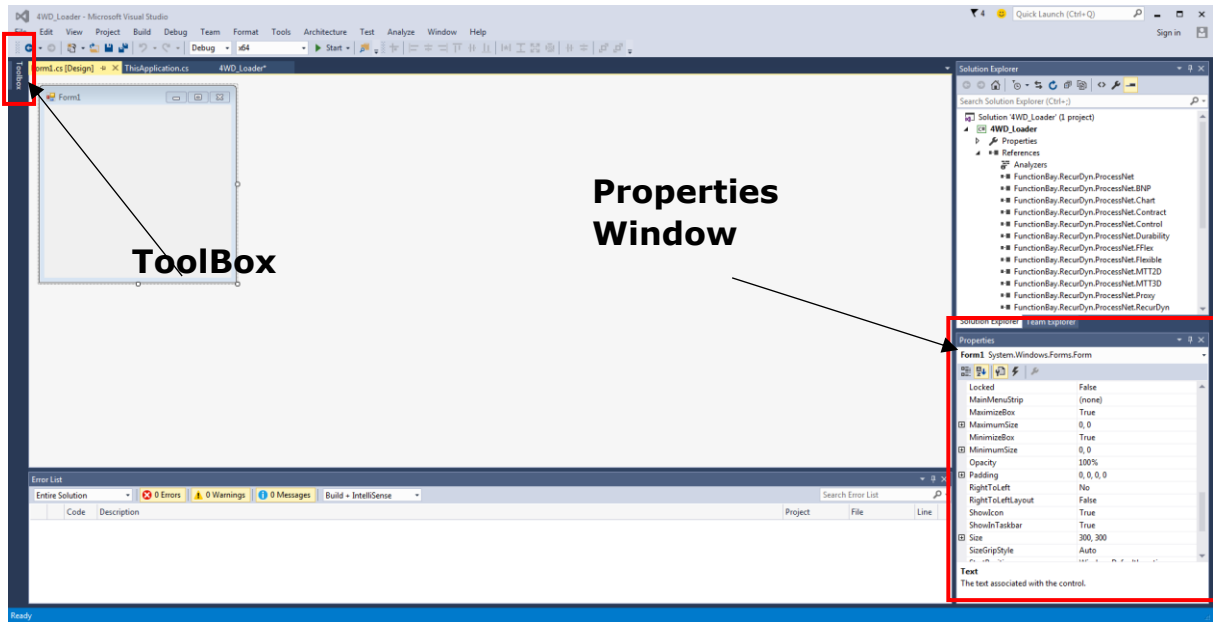
새 다이얼로그 윈도우 설계하기:

1. **Visual Studio** 로 돌아옵니다.
2. **Project** 메뉴에서, **Add Windows Form** 을 선택합니다.
3. **Add New Item** 다이얼로그박스에서, 아래의 그림처럼 **Windows Form** 을 선택합니다.

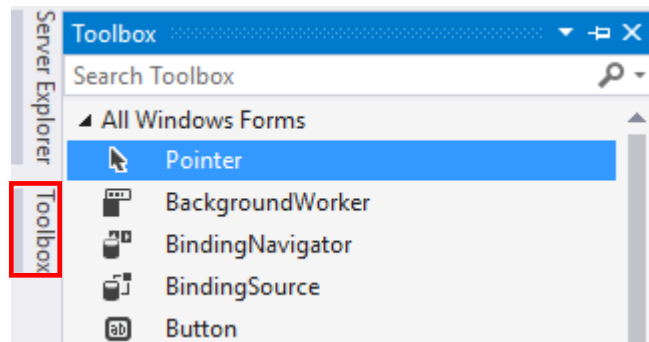


4. 기본 설정 이름으로 **Form1.cs** 을 수락합니다.
5. **Add** 를 클릭합니다.

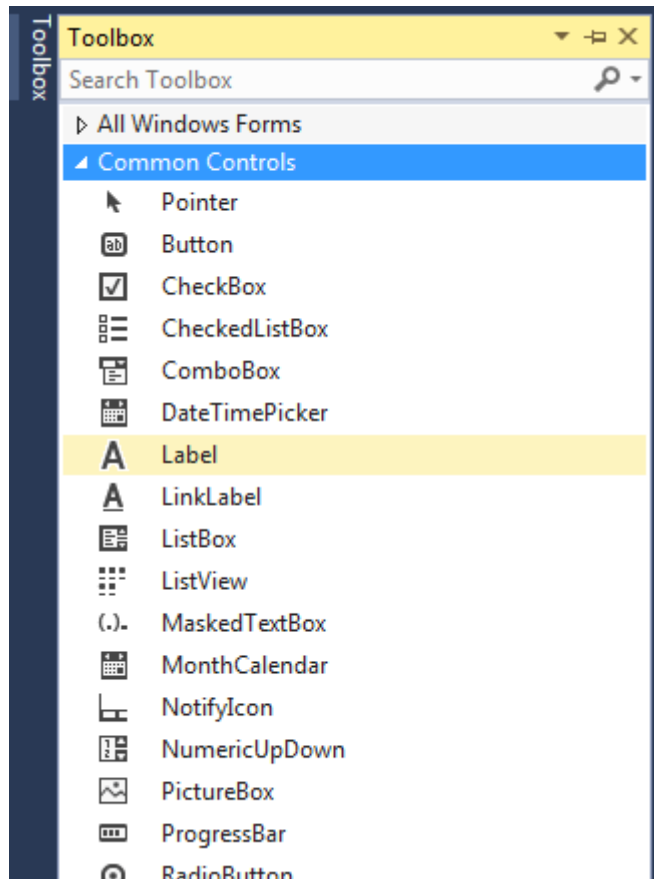
Form1 을 위한 설계 윈도우인 **Form1.cs [Design]**가 **IDE Project Editor** 윈도우가 나타납니다.



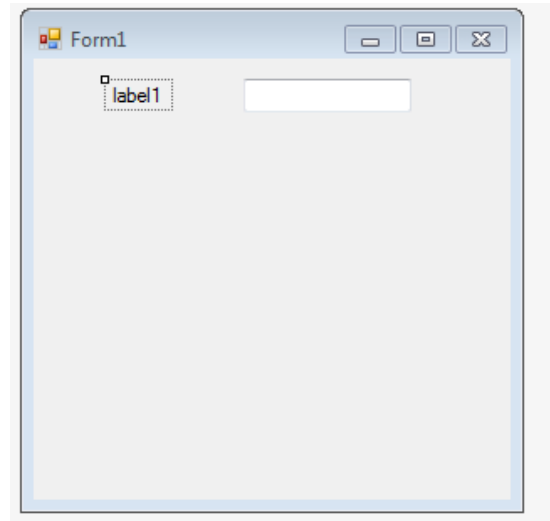
- 화면외쪽상단에서 Toolbox 위로 커서를 이동시킵니다. 그러면, 다이얼로그 윈도우 및 기타 비슷한 제어 기능을 추가할 수 있는 다른 요소가 있는 메뉴가 보여집니다.



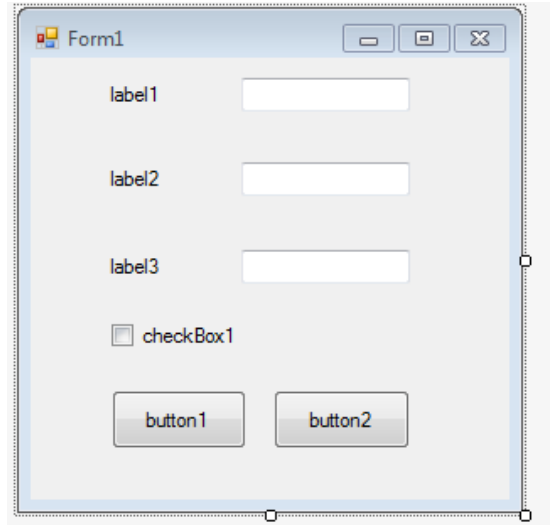
7. **Common Controls** 목록에서,
Label 을 클릭한 후 설계하고자 하는
다이얼로그의 왼쪽 상단
구역으로 **Label** 을 드래그합니다.



8. 위와 동일한 과정을 반복 실행하되, 오른쪽에
보여지는 것처럼 다이얼로그 안 Label 위치의
오른편으로 TextBox 를 드래그합니다.

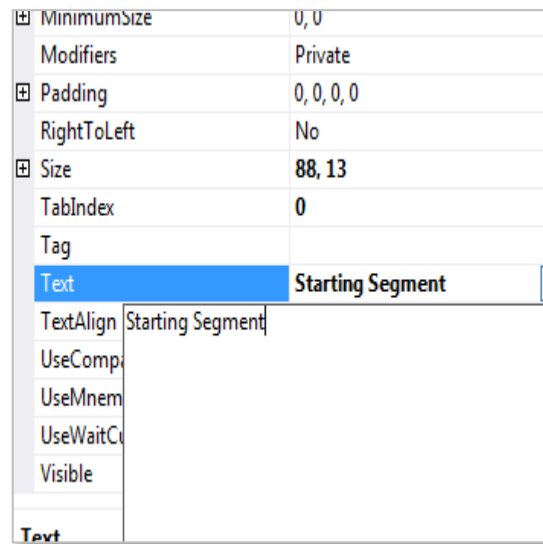


9. 앞에서 실행했던 과정을 반복하여 오른쪽 그림과 같이 3 줄의 라벨과 텍스트박스를 생성합니다.
10. **Toolbox** 에서 **Checkbox** 를 선택하여 추가합니다.
11. **Toolbox** 에서 **Button** 을 선택하여 두 개의 버튼을 다이얼로그에 추가하면, 오른쪽 그림과 같이 다이얼로그가 보여집니다.



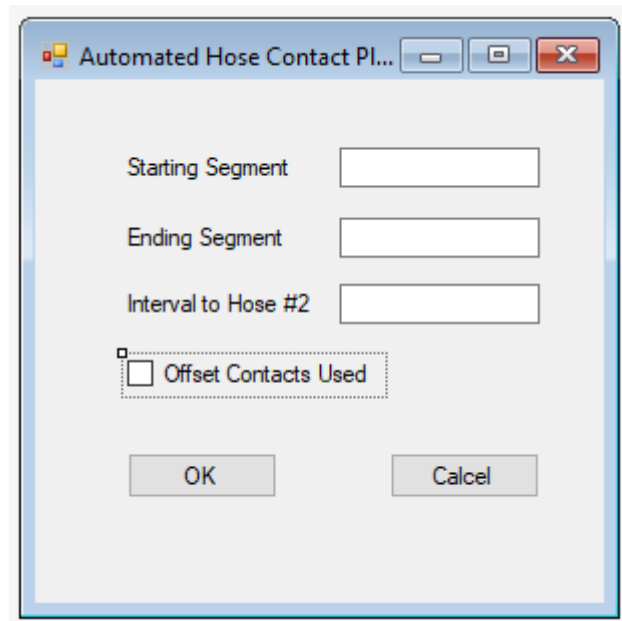
12. **label1** 을 클릭합니다.
13. 오른쪽 모서리 하단의 **Properties** 창에서 **Text** 의 값을 **Starting Segment** 로 수정합니다.

Tip: 라벨의 편집 필드는 작지만 오른쪽에 보이는 것처럼 드롭다운 화살표를 클릭하여 쉽게 이름을 수정할 수 있습니다.



14. Labels 2 와 3, **Checkbox**, **button1**, **button2**, **Dialog** 에 대해서도 앞의 과정과 동일한 방법으로 다음 표를 참고하여 Text 의 값을 수정합니다.

Dialog Element	Text
label1	Starting Segment
label2	Ending Segment



label3	Interval to Hose #2
checkBox1	Add Offset Contacts
button1	OK
button2	Cancel
Form1	Automated Hose Contact

Tip: 구성요소가 없는 위치 중 어느 한 곳을 클릭을 하면 다이얼로그가 선택됩니다.

15. 다이얼로그의 구성요소의 크기와 위치를 오른쪽 그림과 같이 재조정합니다.

Tip: Visual Studio 는 이 단계를 도와주기 위한 alignment 가이드를 제공합니다.

16. **File** 메뉴에 **Save All** 을 선택합니다. 이것은 프로젝트 구성뿐 만 아니라 **Form1.cs** 을 저장해줍니다.

다이얼로그의 초기 환경 정의하기

지금까지 다이얼로그의 외관이 구성해보았습니다. 이제, 체크박스, 텍스트박스에 대해 사용자가 값을 입력할 수 있도록 변수를 추가하여 다이얼로그의 초기환경을 정의할 것입니다. 모든 변수를 초기화하며, **OK** 버튼을 클릭했을 때의 기능을 정의해 줄 코드를 추가하는 작업을 해보겠습니다.

다이얼로그 윈도우의 초기환경 정의하기:

1. 설계된 다이얼로그 윈도우에서 구성요소가 없는 부분을 더블 클릭합니다. 그러면, **Form1.cs** 의 코드가 IDE Project 편집 창에 보이며, 호출된 **Form1_Load Subroutine** 에 대한 **stub** 가 생성됩니다. 이 subroutine 은 다이얼로그 박스의 새 복사본이 생성되고 로드 될 때마다 호출될 것이며, 변수를 초기화할 코드를 위한 이상적인 곳입니다. 다이얼로그 윈도우에

```
public partial class Form1 : Form
{
    public int BNumStart;
    public int BNumEnd;
    public int BodyInterval;
    public bool AddOffsetFlag;

    public Form1()
    {
        InitializeComponent();
    }
}
```

사용될 변수를 정의하기 위해 코드에 다음 부분을 삽입합니다.

2. 다이얼로그 윈도우에 보여지는 초기 변수를 구성하기 위한 다음 코드를 삽입합니다.
3. 설계된 다이얼로그 윈도우로 돌아와서 **OK** 버튼을 더블 클릭합니다.
4. 자동으로 생성된 새로운 메소드 안에 아래와 같이 코드를 삽입합니다.

```
private void button1_Click(object sender, EventArgs e)
{
    BNumStart = Convert.ToInt32(textBox1.Text);
    BNumEnd = Convert.ToInt32(textBox2.Text);
    BodyInterval = Convert.ToInt32(textBox3.Text);
    AddOffsetFlag = checkBox1.Checked;
    DialogResult = DialogResult.OK;
    Close();
}
```

```

BNumStart = 20;
textBox2.Text = "30";
BNumEnd = 30;
textBox3.Text = "51";
BodyInterval = 51;
checkBox1.Checked = false;
}
```

5. 설계된 다이얼로그 윈도우로 다시 돌아와서 **Cancel** 버튼을 더블 클릭합니다.
6. 자동으로 생성된 새로운 **Method** 안에 아래와 같이 코드를 삽입합니다.

```
private void button2_Click(object sender, EventArgs e)
{
    Close();
}
```

7. **File** 메뉴에서 Save Form1.cs 를 선택합니다.

매크로를 실행했을 때 다이얼로그 윈도우 나타내기

이제, 매크로의 Subroutine 안에 Subroutine 의 새로운 Instance 를 생성하여, 매크로를 실행했을 때 다이얼로그가 보이도록 정의할 것입니다.

매크로를 이용하여 다이얼로그 윈도우 나타내기:

1. 생성된 **ProcessNetTutorialCreateSolidContact subroutine** 의 모든 코드를 복사합니다.
2. **ThisApplication.cs** 에 복사한 코드를 붙여 넣은 후, **ProcessNetTutorialCreateSolidContact_WithDialog** 으로 subroutine 의 이름을 재정의 합니다.
3. 다음과 같이 줄이 그어진 코드는 지워서 **subroutine** 를 수정합니다. 각각에 대한 설명은 밑에 나와있습니다.

```

public void ProcessNetTutorialCreateSolidContact_WithDialog()
{
    int BodyNumStart = 20; // Start creating contacts with body 20
    int BodyNumEnd = 30; // Continue until body 30
    int BodyInterval = 51; // Interval between body number on hose 1
                          // and corresponding body's number on
                          // hose 2 is 51

    // Create a Form
    Form1 MyForm = new Form1();

    // Open the Dialog
    MyForm.ShowDialog();

    if (MyForm.DialogResult == System.Windows.Forms.DialogResult.OK)
    {
        int NumContacts = 0;
        int BodyNumStart = MyForm.BNumStart;
        int BodyNumEnd = MyForm.BNumEnd;
        int BodyInterval = MyForm.BodyInterval;

        for (int i = BodyNumStart; i <= BodyNumEnd; i++)
        {
            int j = i + BodyInterval; // j is the index for the
                                     // corresponding bodies on
                                     // hose #2
                                     // Do the contact for corresponding bodies
            .
            .
            .
            solidContact.ContactProperty.DampingCoefficient.Value = 0.1;

            // Increment the number of contacts
            NumContacts = NumContacts + 1;

            if (MyForm.AddOffsetFlag)
            {
                Do the contact for body i+1 and body j
                .
                .
                .
                Do the contact for body i and body j+1
                .
                .
                .
                solidContact.ContactProperty.DampingCoefficient.Value = 0.1;
                // Increment the number of contacts
                NumContacts = NumContacts + 2;
            }
        }
        application.PrintMessage(NumContacts.ToString() +
            " contacts were created between the two hoses.");
    }
}

```

```

int BodyNumStart = 20; // Start creating contacts with body 20
int BodyNumEnd = 30; // Continue until body 30
int BodyInterval = 51; // Interval between body number on hose 1
                      // and corresponding body's number on
                      // hose 2 is 51

```

- 수정 1:

여기서 이제 다이얼로그 윈도우 상자에서 사용자가 값을 입력하게 되므로 하드코딩 된 값을 삭제해줍니다.

- 수정 2:

```
// Create a Form
Form1 MyForm = new Form1();

// Open the Dialog
MyForm.ShowDialog();

if (MyForm.DialogResult == System.Windows.Forms.DialogResult.OK)
{
    int NumContacts = 0;
```

여기서는 Form1 의 새로운 인스턴스를 생성하고 그것을 보이도록 하였습니다. if 문은 사용자의 응답을 테스트할 것입니다. 사용자가 OK 를 클릭할 경우, if 문 은 실행될 것입니다. 또한, **NumContacts** 라 불리는 변수를 선언할 것입니다. 이 변수는 생성된 contact 의 개수를 유지하며, if 문은 수정 5 에서 닫힙니다.

- 수정 3:

```
int BodyNumStart = MyForm.BNumStart;
int BodyNumEnd = MyForm.BNumEnd;
int BodyInterval = MyForm.BodyInterval;
```

여기에서는 Segment 수에 대한 변수를 포함하는 코드를 교체하였습니다. 새로운 코드는 다이얼로그에 사용자가 입력한 값과 함께 변수들을 할당할 것입니다.

- 수정 4:

```
// Increment the number of contacts
NumContacts = NumContacts + 1;

if (MyForm.AddOffsetFlag)
{
    .
    .
    .
    // Increment the number of contacts
    NumContacts = NumContacts + 2;
```

NumContacts 이 업데이트 됩니다. 또한, if 선언문은 사용자가 Add Offset Contacts 체크박스를 체크하는 지 안 하는지 여부를 체크합니다. 사용자가 체크 박스를 체크했다면, if 선언문이 실행됩니다.

- 수정 5:

```
application.PrintMessage(NumContacts.ToString() +
    " contacts were created between the two hoses.");
}
```

몇 개의 Contact 이 생성되었는지를 확인하는 출력 메시지가 RecurDyn 메시지 창에서 사용자에게 보여집니다. 또한, 가장 바깥쪽의 if 문이 끝납니다. (수정 1 을 참고하세요.)

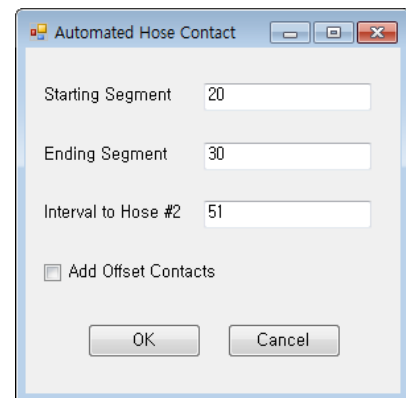
4. **File** 메뉴에서 **Save ThisApplication.cs** 를 클릭합니다.

다이얼로그 윈도우의 테스트

매크로를 빌드 하기 위해 앞에서 실행한 과정들을 반복하고 수정된 코드를 테스트합니다.

실행 과정 반복하기:

1. IDE 창 하단의 Error List 창에서 에러나 경고가 없는지 확인합니다. 에러나 경고가 있다면, 목록을 확인하여 수정합니다. **Build** 메뉴에서 **Build Solution** 을 선택합니다.
2. **Customize** 탭의 **ProcessNet(General)** 그룹에서 **Run** 을 선택합니다.
3. 리스트에서 ProcessNetDialogCreateSolidContact_WithDailog 라는 새로운 아이템이 보여지면 ProcessNetDialogCreateSolidContact_WithDailog 를 선택합니다. Run 버튼 옆에 ProcessNetDialogCreateSolidContact 이 로드 됩니다.
4. **Run** 을 클릭합니다. 그러면 오른쪽 그림과 같이 다이얼로그박스가 보여집니다.
5. 기본 값들을 사용하기 위해 **OK** 를 클릭합니다.



6. **Database** 창에서 생성된 11 개의 Contact 을 확인하고, 11 개의 Contact 이 생성되었다는 확인 메시지를 **RecurDyn** 메시지 출력 창에서 확인합니다.
7. **RecurDyn** 에서 **Undo** 화살표를 클릭하여 생성한 Contact 들을 지우고 매크로를 다시 실행시킵니다. 단, 이때 **Add Offset Contacts** 체크박스를 체크합니다.
8. **Database** 창에서 모델에 추가된 33 개의 Contact 을 확인하고, 33 개의 Contact 이 생성되었다는 확인 메시지를 **RecurDyn** 메시지 출력 창에서 확인합니다.
9. 이전에 실행한 시뮬레이션의 결과를 복원합니다. **File** 메뉴에서 **Import** 를 선택합니다. 풀다운 메뉴를 이용하여 파일 형식을 **RecurDyn Animation Data File (*.rad)**으로 변경합니다. **4WD_Loader.rad** 파일을 선택한 후 **Open** 을 클릭합니다.
9. **ProcessNet Manager** 창을 닫습니다.

Plot 자동생성

이 장에서는 여러 개의 Plot 창에서 두 개의 Plot 을 만들 것입니다.

- 첫 번째로 그리게 되는 Plot 은 호스의 개별적인 segment-to-segment contact 에 대한 결과를 보여줄 것입니다. Force 가 발생하지 않는 Contact 은 배제됨으로 Plot 은 오직 그리고자 하는 데이터만을 보여줍니다. 첫 번째 Plot 은 호스 Contact Force 에 대하여 X 축을 시간으로 두고 label 과 scaling 포맷을 개선하여 보일 것입니다.
- 두 번째로 그리게 되는 Plot 은 X, Y, Z 축의 구성요소를 분리하여 전체적인 hose-to-hose contact 에 대한 결과를 보여줄 것입니다.

목적

자동으로 Plot 을 그리기 위해서 ProcessNet 명령을 어떻게 사용해야 되는지 배웁니다. 이 과정에서는 다음과 같은 내용을 배웁니다.

- Plot Data 파일의 임포트
- 효과적으로 데이터를 보여주기 위한 기능
- 여러 Plot 창의 데이터를 그리기 위한 과정
- 데이터를 기초로 한 차트의 서식 설정



예상 소요 시간

20 분

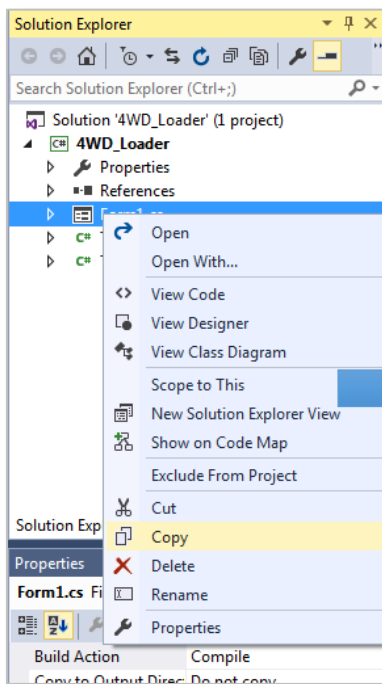
다이얼로그의 생성

Plot의 데이터를 설정하기 위해, 사용자 정의 값을 불러올 다른 다이얼로그 윈도우가 필요합니다. 이 다이얼로그는 생성된 첫 번째 다이얼로그와 매우 비슷하므로, 첫 번째 다이얼로그를 복사하여 생성할 것입니다.

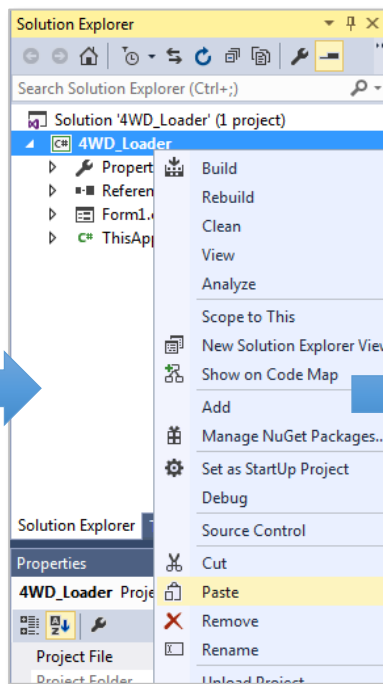
새로운 다이얼로그 윈도우 생성하기:

1. 아래 있는 **Project Explorer** 창의 **Form1.cs** 위에서 오른쪽 마우스 버튼을 클릭하여 **Copy** 를 선택합니다. (다음 단계들은 아래의 그림을 참고하세요.)
2. ProcessNet 위에서 오른쪽 마우스 버튼을 클릭한 후 Paste 를 선택합니다.
3. **Form1 - Copy.cs** 를 선택하고 이름을 edit 합니다.
4. **Form1 - Copy.cs** 의 이름을 **Form2.cs** 로 변경합니다.

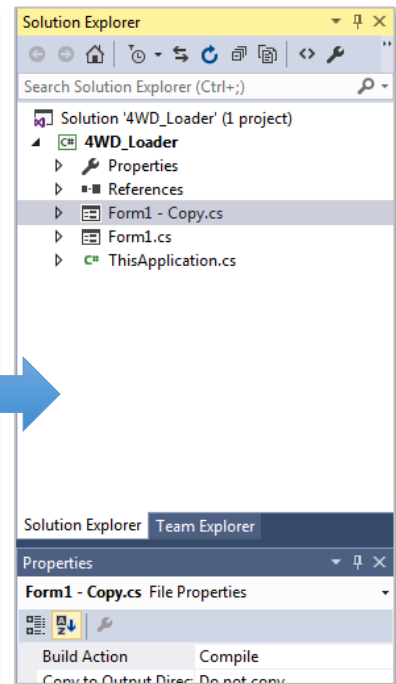
Step 1



Step 2



Step 3



새로운 다이얼로그 윈도우 크기 조절하기:

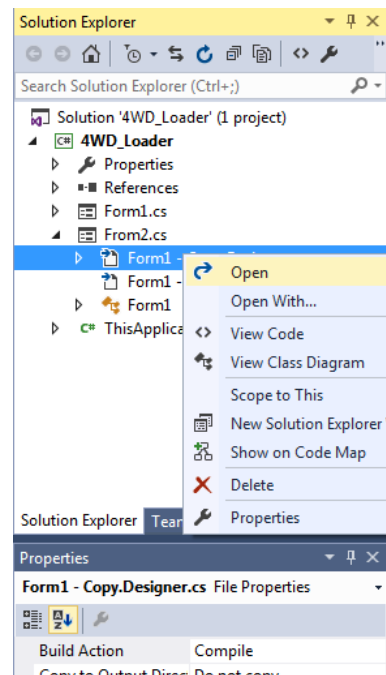
1. **Form2.cs** 를 클릭하여 파일을 엽니다.
다이얼로그 설계 윈도우가 나타납니다.
2. View 메뉴에서 코드 윈도우를 보기 위해 Code 를 선택합니다.
3. 코드에서 "**Form1**"을 찾아서 "**Form2**"로 모든 인스턴스를 교체합니다. 여기서는 아래에서 보이는 것처럼 3 개의 인스턴스를 수정합니다.

```
namespace ProcessNet.csproj
{
    public partial class Form1 Form2 : Form
    {
        public int BNumStart;
        public int BNumEnd;
        public int BodyInterval;
        public bool AddOffsetFlag;

        public Form1 Form2()
        {
            InitializeComponent();
        }

        private void Form1_Load Form2_Load(object sender, EventArgs e)
        {
            textBox1.Text = "20";
            BNumStart = 20;
        }
    }
}
```

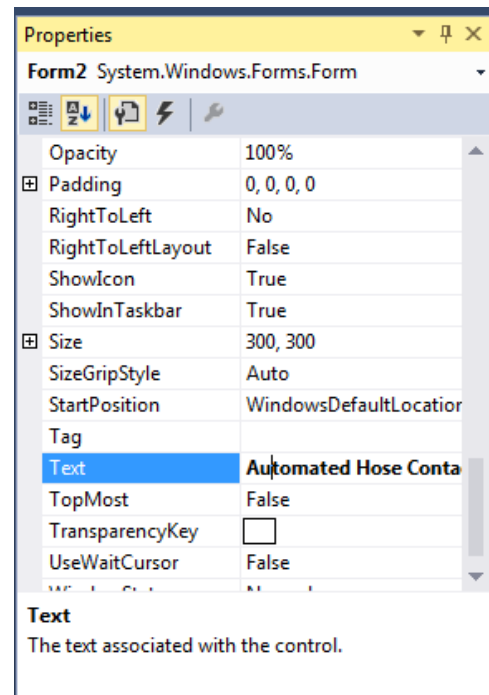
4. 오른쪽 그림에서 보이는 것처럼 **Project Explorer** 창의 **Form2.Designer.cs** 위에서 오른쪽 마우스 버튼을 클릭한 후 **Open** 을 선택합니다.



5. "Form1"을 다시 찾아서 "Form2"로 모든 인스턴스를 교체합니다. 여기서는 아래에 보이는 것처럼 2 개의 인스턴스를 수정해야 합니다.

```
partial class Form1 Form2
{
    .
    .
    private void InitializeComponent()
    {
        .
        .
        this.Load += new System.EventHandler(this.Form1_Load Form2_Load);
        this.ResumeLayout(false);
        this.PerformLayout();
    }
}
```

6. IDE Project Editor 창 위에서 Form2.cs [Design] 탭을 클릭합니다.
7. 구성요소가 없는 다이얼로그의 아무 곳이나 클릭하여 다이얼로그 윈도우를 선택합니다.
8. 화면의 오른쪽 하단의 Properties 윈도우에서 Text 를 Automated Hose Contact Plotting 로 수정합니다.
9. IDE Project Editor 윈도우에서 다이얼로그 윈도우의 오른쪽 편을 클릭한 후 드래그하여 다이얼로그의 새로운 이름이 모두 보이도록 다이얼로그 윈도우의 크기를 다시 조정합니다.
10. Add Offset Contacts 라벨을 클릭합니다.
11. Properties 윈도우에서 Offset Contacts Used 를 수정합니다.
12. File 메뉴에서 Save All 을 선택합니다.



Contact Force 의 Plot 생성

이제, ThisApplication class 에서 새로운 Subroutine 을 생성해보겠습니다.

새로운 **subroutine** 생성하기:

1. 다음 코드 부분을 복사한 후, **ThisApplication class** 에 복사한 코드를 삽입합니다. (**Tip:** 다른 subroutine 이 아닌 class 안에 이 코드를 삽입해야 합니다.)

```
public void ProcessNetTutorialPlotData()
{
    // Create an auto contact plotting dialog
    Form2 MyForm = new Form2();

    // Open the dialog
    MyForm.ShowDialog();

    // If the user clicked OK:
    if (MyForm.DialogResult == System.Windows.Forms.DialogResult.OK)
    {
        // Get the TIME data
        double[] TIME = plotDocument.GetPlotData("4WD_Loader/TIME");

        // ||||| Plot individual contact forces |||||

        // Active upper-left plot window
        plotDocument.ActivateView(0, 0);

        for (int bodyIndex = MyForm.BNumStart;
            bodyIndex <= MyForm.BNumEnd; bodyIndex++)
        {
            // Load up the contact name number array

            String[] contNum = {bodyIndex.ToString(), "", ""};

            if (MyForm.AddOffsetFlag)
            {
                contNum[1] = bodyIndex.ToString() + "a";
                contNum[2] = bodyIndex.ToString() + "b";
            }

            for (int contNumIndex = 0; contNumIndex < contNum.Length;
                contNumIndex++)
            {
                if (String.Compare(contNum[contNumIndex], "") != 0)
                {
                    // Get the contact data for this segment
                    double[] contact = plotDocument.GetPlotData(
                        "4WD_Loader/Contact/Solid Contact/solidContact"
                        + contNum[contNumIndex] +
                        "/FM_SolidContact");

                    // Plot vs. TIME
                    plotDocument.DrawPlot("Contact"
                        + contNum[contNumIndex], TIME, contact);
                }
            }
        }
    }
}
```

첫 부분의 두 개의 Command 는 사용자에게 새로운 Form2 윈도우를 생성하여 보여줍니다.

```
// Create an auto contact plotting dialog
Form2 MyForm = new Form2();

// Open the dialog
MyForm.ShowDialog();
```

If 선언문은 사용자가 OK 버튼을 클릭할 것인지 말 것인지에 따라서 코드를 실행할지 안 할지를 결정합니다.

```
// If the user clicked OK:
if (MyForm.DialogResult == System.Windows.Forms.DialogResult.OK
{
```

다음 코드는 임포트 된 파일에서 TIME 에 대한 Plot 데이터를 얻게 되며, 새로운 Array 에 그

```
// Get the TIME data
double[] TIME = plotDocument.GetPlotData("4WD_Loader/TIME");
```

데이터를 저장합니다.

다음 명령은 왼쪽 상단 Plotting 윈도우를 활성화시킵니다.

다음 코드는 Plot 에 대해서 데이터의 부분적인 이름을 가지고 있는 String 의 Array 를 로드

```
// Active upper-left plot window
plotDocument.ActivateView(0, 0);
```

합니다. 그 Array 는 다이얼로그에 입력한 값에 따라서 로드 되며, 예를 들어 사용자가

```
for (int bodyIndex = MyForm.BNumStart;
    bodyIndex <= MyForm.BNumEnd; bodyIndex++)
{
    // Load up the contact name number array
    String[] contNum = {bodyIndex.ToString(), "", ""};

    if (MyForm.AddOffsetFlag)
    {
        contNum[1] = bodyIndex.ToString() + "a";
        contNum[2] = bodyIndex.ToString() + "b";
    }

    for (int contNumIndex = 0; contNumIndex < contNum.Length; contNumIndex++)
    {
        if (String.Compare(contNum[contNumIndex], "") != 0)
        {
```

Starting Contact 을 20 으로 설정하고 Offset Contacts Used 체크박스를 선택했다면, 첫 번째 Loop 동안 그 Array 는 {"20", "20a", "20b"} 이라는 String 을 포함하게 될 것입니다.

다음의 이러한 명령은 데이터의 이름에 의해서 Plot 데이터를 검색합니다. 그 이름은 Plotting Database window 에 보여지는 것이며, separator 문자인 "/"을 사용하여 나타냅니다.

마지막으로, 다음 명령은 Plot 윈도우에서 데이터를 그리게 합니다.

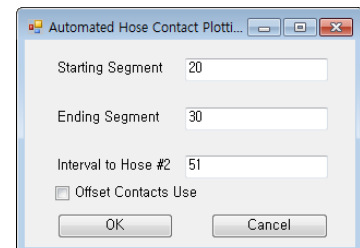
```
// Plot vs. TIME
plotDocument.DrawPlot("Force (N)", TIME, contact);
```

2. 파일을 저장합니다.
3. **Build** 메뉴에서 **Build Solution** 을 선택합니다.

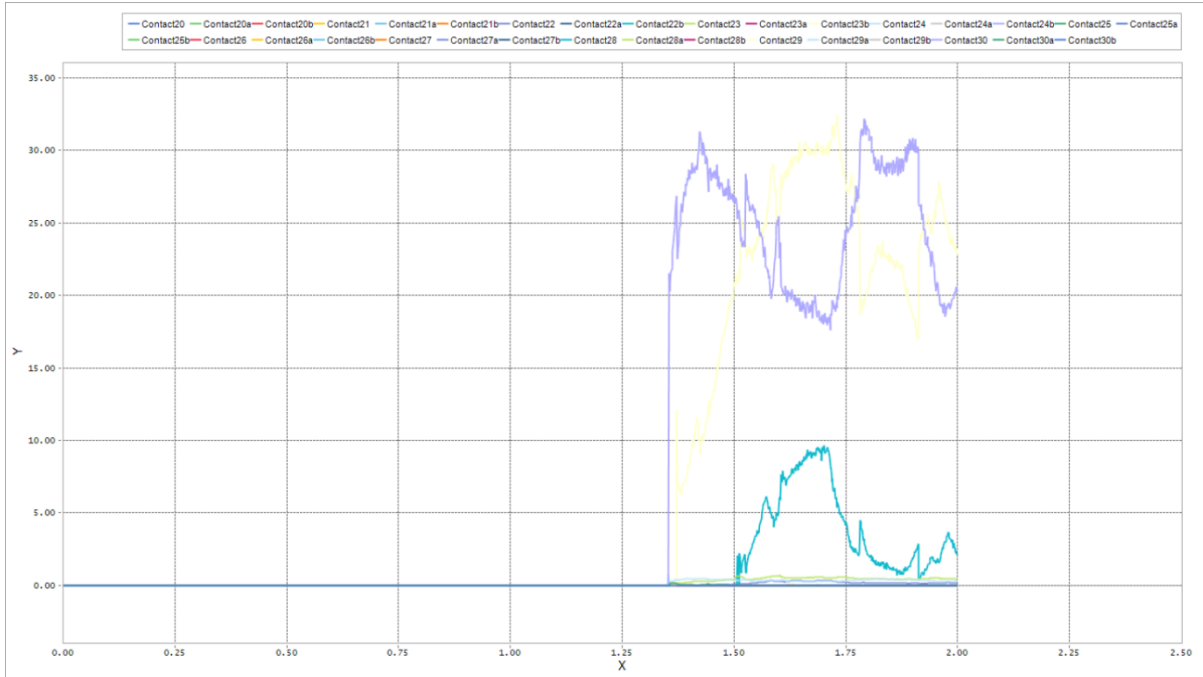
```
// Get the contact data for this segment
double[] contact = plotDocument.GetPlotData(
    "4WD_Loader/Contact/Solid Contact/solidContact"
    + contNum[contNumIndex] + "/FM_SolidContact");
```

플로팅 하면서 수정된 **Subroutine** 을 테스트하기:

1. 현재의 로더 모델을 로드하면서 RecurDyn 모델링 윈도우로 돌아옵니다. 그리고, Plotting 창을 엽니다.
2. **Customize** 탭의 **ProcessNet(General)** 그룹에서 **Run** 을 클릭합니다.
3. 해당 목록에서 **ProcessNetTutorialPlotData** 를 선택합니다.
4. **Run** 을 선택합니다.
5. **Dialog2** 다이얼로그 윈도우에서 기본적인 세그먼트 수들을 수락하고, **Offset Contacts Used** 를 체크합니다.



다음과 같은 Plot 이 보여야 합니다. (RecurDyn Plot 창의 사이즈를 조절하십시오.)



위에서 33 개의 모든 Contact 은 Plot 으로 그려지지만, 호스들 사이의 Contact 이 각 호스의 몇 개의 세그먼트들을 제한하기 때문에 곡선들의 일부는 0 이 아닌 값을 가지고 있습니다. 또한, 마지막 3 번째 시뮬레이션에서 모든 Contact 이 생기지만, 그 Plot 은 시뮬레이션의 전체 타임라인을 보여줍니다. (이것은 제거해야 합니다.)

Contact Force Plot 의 개선

0 이 아닌 값을 가진 Contact 의 Plot 에만 초점을 두어 Plot 을 개선해 보겠습니다. X 축 범위에 있는 타임라인을 줄이려면 0 이 아닌 값을 가진 Contact 만을 포함시켜야 합니다.

이제, 플로팅 된 Contact 중에 0 이 아닌 값으로 된 Contact 들만 가지고 작업을 시작할 것입니다. 타임라인을 줄이기 위한 몇 가지 로직을 먼저 소개를 하고서, X 축의 서식 설정에 대해서 설명하겠습니다.

0 이 아닌 값을 가진 **Contact Force** 들에 대해서만 **Plot** 으로 그리기:

1. 코드를 다음과 같이 변경합니다.

```
public void ProcessNetTutorialPlotData()
{
    // Create an auto contact plotting dialog
    Form2 MyForm = new Form2();

    // Open the dialog
    MyForm.ShowDialog();

    // If the user clicked OK:
    if (MyForm.DialogResult == System.Windows.Forms.DialogResult.OK)
    {
        // Get the TIME data
        double[] TIME = plotDocument.GetPlotData("4WD_Loader/TIME");

        // Initialize variables for X-axis limits
        double timeAtFirstContact = TIME[TIME.Length - 1];
        double timeAtLastContact = 0;

        // ||| ||| ||| Plot individual contact forces ||| ||| |||

        // Active upper-left plot window
        plotDocument.ActivateView(0, 0);

        for (int bodyIndex = MyForm.BNumStart;
            bodyIndex <= MyForm.BNumEnd; bodyIndex++)
        {
            // Load up the contact name number array
            String[] contNum = {bodyIndex.ToString(), "", ""};

            if (MyForm.AddOffsetFlag)
            {
                contNum[1] = bodyIndex.ToString() + "a";
                contNum[2] = bodyIndex.ToString() + "b";
            }

            for (int contNumIndex = 0; contNumIndex < contNum.Length;
                contNumIndex++)
```

```

    {
        if (String.Compare(contNum[contNumIndex], "") != 0)
        {
            // Get the contact data for this segment
            double[] contact = plotDocument.GetPlotData(
                "4WD_Loader/Contact/Solid Contact/solidContact"
                + contNum[contNumIndex] + "/FM_SolidContact");

            // Plot vs. TIME
            plotDocument.DrawPlot("Contact"
                + contNum[contNumIndex], TIME, contact);

            // Check for non-zero contact data, and determine
            // time at first contact
            int j;
            bool madeContact = false;
            for (j = 0; j < contact.Length; j++)
            {
                if (contact[j] > 0)
                {
                    madeContact = true;
                    if (TIME[j] < timeAtFirstContact)
                        timeAtFirstContact = TIME[j];
                    break;
                }
            }

            // Determine time at last contact
            j = contact.Length - 1;
            while (j > 0)
            {
                if (contact[j] > 0)
                {
                    if (TIME[j] > timeAtLastContact)
                        timeAtLastContact = TIME[j];
                    break;
                }
                j--;
            }

            // If non-zero contact data found, then plot vs. TIME
            if (madeContact)
                plotDocument.DrawPlot("Contact"
                    + contNum[contNumIndex], TIME, contact);
        }
    }
}
}

```

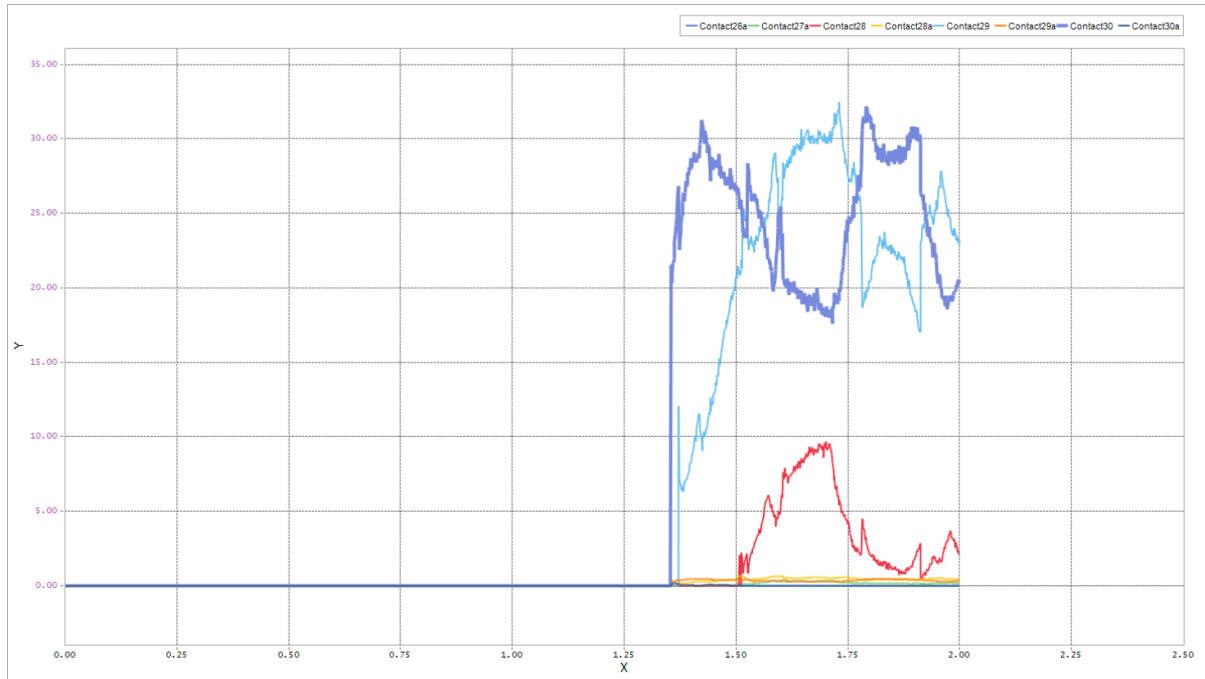
이제, 코드는 하나의 Array 의 형태로 된 데이터에 의한 로직을 포함하게 되어, 0 이 아닌 값을 찾게 됩니다. 또한, 이 코드는 0 이 아닌 값을 가진 Contact 에 대해 처음과 마지막 시간을 기록합니다.

2. 파일을 저장합니다.
3. **Build** 메뉴에서 **Build Solution** 을 선택합니다.

0 이 아닌 값을 가진 **Contact Force** 의 **Plot** 을 테스트하기:

새로운 Plot 윈도우에서 새로운 **ProcessNet** 매크로를 테스트하기 위해서 이전과 같은 실행 단계를 따릅니다. (새로운 Plot 윈도우가 나타날 것입니다.)

다음과 같은 Plot 이 보여야 합니다.



이제, 시뮬레이션을 실행하는 동안 0 이 아닌 값을 가진 Contact 을 볼 수 있습니다. 33 개의 Contact 중에 12 개만이 0 이 아닌 값을 가지고 있습니다.

Plot 서식의 개선

실행이 완료된 마지막 Plot 은 이전 버전보다 더욱 명확하게 보여집니다. 그러나, 여전히 개선해야 할 여지가 있습니다. Plot 의 타이틀과 축 라벨, 축 타이틀은 지정되지 않았으며, 시뮬레이션 시점은 여전히 알고 싶은 부분에 초점이 맞춰져 있지 않습니다. 이제, **ProcessNet** 기능들을 이용하여 몇 개의 Plot 에 대해서 그 서식을 수정해보겠습니다.

Plot 의 서식 개선하기:

```
#region namespace
using System;
using Microsoft.VisualBasic;
using System.Windows.Forms; //IWin32Window
using System.IO;

using FunctionBay.RecurDyn.ProcessNet;
//For C#
using FunctionBay.RecurDyn.ProcessNet.Chart;
//using FunctionBay.RecurDyn.ProcessNet.MTT2D;
//using FunctionBay.RecurDyn.ProcessNet.FFlex;
//using FunctionBay.RecurDyn.ProcessNet.RFlex;
//using FunctionBay.RecurDyn.ProcessNet.Tire;
```

```
        // If non-zero contact data found, then plot vs.
        // TIME
        if (madeContact) plotDocument.DrawPlot("Contact"
            + contNum[contNumIndex], TIME, contact);
    }
}

// Get Chart object and format

IChart Chart1 = plotDocument.ActiveChartControl;
Chart1.Title.Text = "Hose Contact Force";
Chart1.AxisX.Title.Text = "Time (sec)";
Chart1.AxisX.Min = 0.1 * Math.Truncate(timeAtFirstContact * 10);
Chart1.AxisX.Max = 0.1 * Math.Ceiling(timeAtLastContact * 10);
Chart1.AxisX.LabelsFormat.Decimals = 1;
Chart1.AxisY.LabelsFormat.Decimals = 1;
Chart1.AxisY.Title.Text = "Contact Force (N)";
Chart1.LegendBox.Alignment = LegendBoxAlignment.LegendBoxAlignment_Far;
}
}
```

1. 다음과 같이 코드를 변경합니다.

X 축 정의는 이전 섹션에서 계산된 **timeAtFirstContact** 과 **timeAtLastContact** 변수들을 이용하여 **Chart1.AxisX.Min** 과 **Chart1.AxisX.Max** 로 제한해야 한다는 것에 유의하십시오.

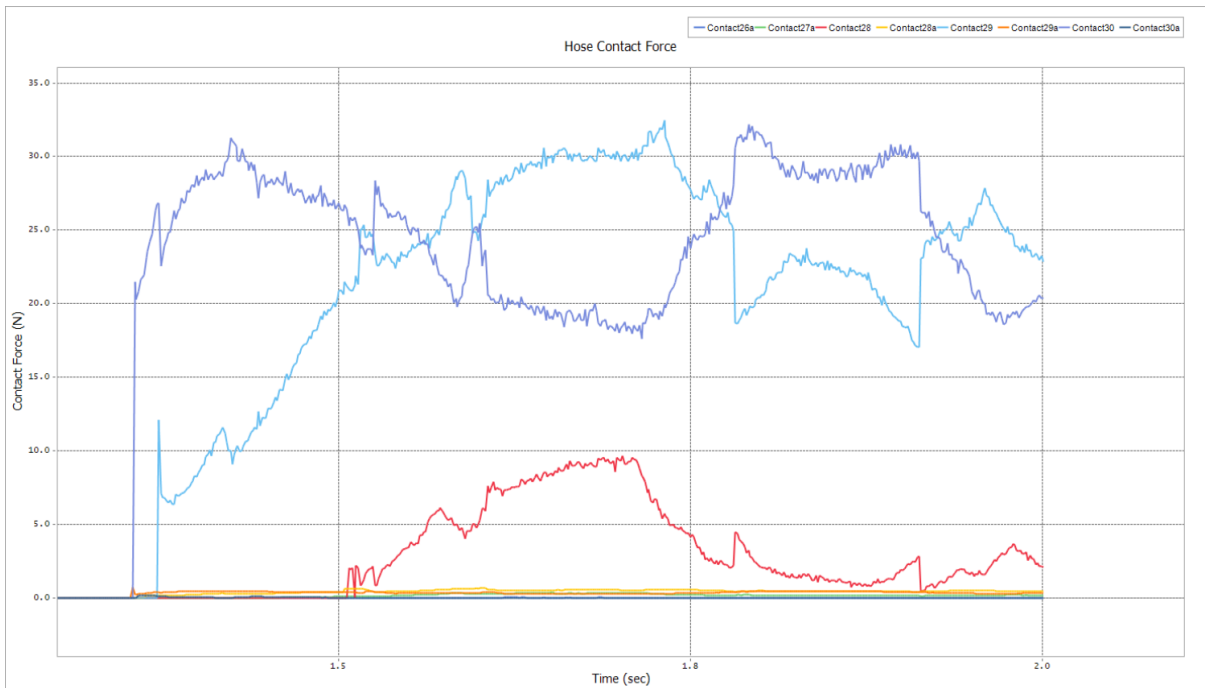
2. 파일을 저장합니다.

3. **Build** 메뉴에서 **Build Solution** 을 선택합니다.

Plot 서식 설정에 대해 테스트하기:

- 새로운 Plot 윈도우에서 새로운 ProcessNet 매크로를 테스트하기 위해서 이전과 같은 실행 단계를 따릅니다. (새로운 Plot 윈도우가 나타날 것입니다.)

다음과 같은 Plot 이 보여야 합니다.



이제, Plot 에 대한 서식 설정이 완료되어 X 축에 범위가 지정되었고 0 이 아닌 값을 가진 Contact 에 대한 세부 사항을 볼 수 있습니다.

모든 X, Y 와 Z Contact Force 에 대한 플로팅

X, Y 와 Z 구성요소로 나누어진 두 호스 사이에서 모든 Contact Force 를 보기 원한다고 가정해봅시다. 이 Plot 을 위한 데이터는 Plot 파일에 존재하는 데이터를 사용하여 계산되어야 할 것입니다. **ProcessNet** 에서 Plot Data Array 에 저장될 수 있으며, 그것에 대해 수리적인 연산들을 수행할 수 있습니다. 이러한 다음 Plot 에 대하여, 모든 Contact 들의 X, Y 와 Z 구성 요소의 합을 생성하기 위하여 Array 데이터를 같이 추가할 것입니다.

새로운 매크로를 생성하기 위한 대부분의 명령들은 이전 Plot 과정에서 이미 배웠기 때문에 코드의 하나의 큰 블록을 복사하고 튜토리얼의 이 부분에 해당되는 코드에 삽입할 것입니다. 그러나, 추가적인 데이터 처리 과정은 Array 와 함께 합해진다는 것에 유의하십시오.

두 번째 **Plot** 추가하기:

```
// Get Chart object and format
.
.
.
Chart1.AxisY.Title.Text = "Contact Force (N)";
Chart1.LegendBox.DockedPosition = DockedPositionType.DockedPositionType_Right;

// ||||| Plot sums of X, Y, and Z components |||||

// Activate the lower-left plot window
plotDocument.ActivateView(1, 0);

double[] xSum = new double[TIME.Length];
double[] ySum = new double[TIME.Length];
double[] zSum = new double[TIME.Length];

for (int bodyIndex = MyForm.BNumStart; bodyIndex <= MyForm.BNumEnd; bodyIndex++)
{
    // Load up the contact name number array

    String[] contNum = {bodyIndex.ToString(), "", ""};
    if (MyForm.AddOffsetFlag)
    {
        contNum[1] = bodyIndex.ToString() + "a";
        contNum[2] = bodyIndex.ToString() + "b";
    }
    for (int contNumIndex = 0; contNumIndex < contNum.Length; contNumIndex++)
    {
        if (String.Compare(contNum[contNumIndex], "") != 0)
        {
            // Get the contact data for this segment
            double[] contactX = plotDocument.GetPlotData(
                "4WD_Loader/Contact/Solid Contact/solidContact"
                + contNum[contNumIndex] + "/FX_SolidContact");
            double[] contactY = plotDocument.GetPlotData(
                "4WD_Loader/Contact/Solid Contact/solidContact"
                + contNum[contNumIndex] + "/FY_SolidContact");
            double[] contactZ = plotDocument.GetPlotData(
                "4WD_Loader/Contact/Solid Contact/solidContact"
                + contNum[contNumIndex] + "/FZ_SolidContact");

            if (contNumIndex == MyForm.BNumStart)
            {
                // If looping through the first contact,
                // initialize the sum arrays
                xSum = contactX;
                ySum = contactY;
                zSum = contactZ;
            }
        }
    }
}
```

1. 아래에 있는 코드를 Subroutine 의 끝 근처 If 선언문 안에 삽입합니다.

```

        else
        {
            // Else, add this contact's array data to the
            // running total
            for (int j = 0; j < TIME.Length; j++)
            {
                xSum[j] = xSum[j] + contactX[j];
                ySum[j] = ySum[j] + contactY[j];
                zSum[j] = zSum[j] + contactZ[j];
            }
        }
    }
}

// Plot vs. TIME
plotDocument.DrawPlot("X Sum", TIME, xSum);
plotDocument.DrawPlot("Y Sum", TIME, ySum);
plotDocument.DrawPlot("Z Sum", TIME, zSum);

// Get Chart object and format
IChart Chart2 = plotDocument.ActiveChartControl;
Chart2.Title.Text = "Total Hose-to-Hose Contact Force";
Chart2.AxisX.Title.Text = "Time (sec)";
Chart2.AxisX.Min = 0.1 * Math.Truncate(timeAtFirstContact * 10);
Chart2.AxisX.Max = 0.1 * Math.Ceiling(timeAtLastContact * 10);
Chart2.AxisX.LabelsFormat.Decimals = 1;
Chart2.AxisY.LabelsFormat.Decimals = 1;
Chart2.AxisY.Title.Text = "Contact Force (N)";
Chart2.LegendBox.Alignment = LegendBoxAlignment.LegendBoxAlignment_Far;

}
}

```

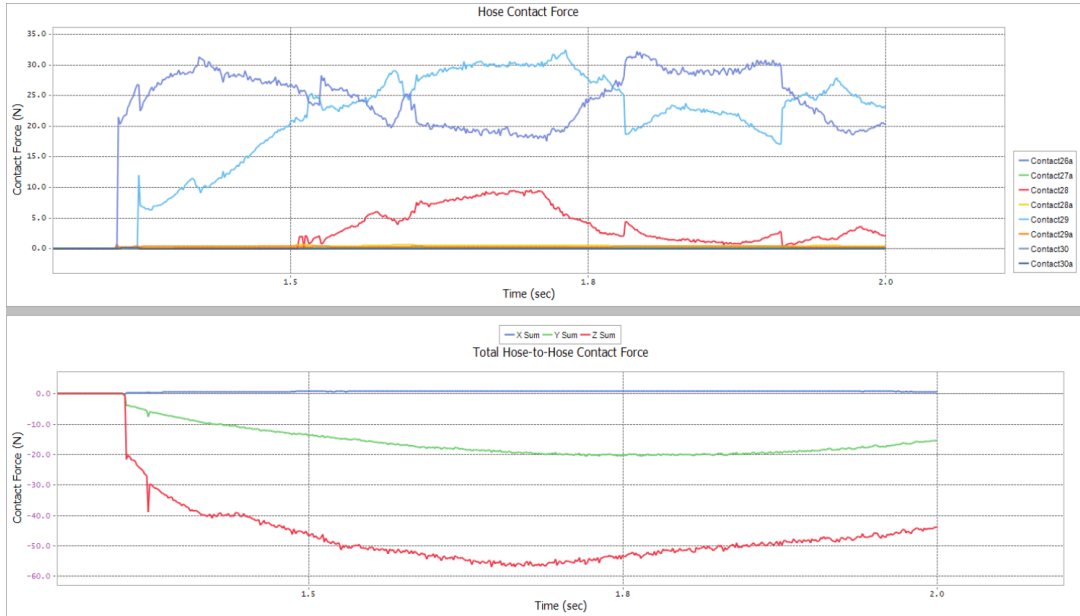
2. 파일을 저장합니다.
3. **Build** 메뉴에서, **Build Solution** 을 선택합니다.

두 번째 **Plot** 테스트하기:

두 번째 Plot 은 왼쪽 하단 윈도우에 보일 것입니다. (이와 반대로, 첫 번째 Plot 은 오른쪽 상단 윈도우에 보였습니다.) 그래서, 두 개의 윈도우 모두 애러가 없이 보여야 합니다.

- **Home** 탭의 **Windows** 메뉴에서 **Show Left Windows** 를 선택한 다음에 새로운 Plot 윈도우에서 새로운 **ProcessNet** 매크로를 테스트합니다.

다음과 같이 두 개의 Plot 이 보여야 합니다.



VSTA 코드 변환

이 장에서는 이전의 VSTA 에서 생성한 코드를 General 코드로 변환하는 과정을 배울 것입니다.

목적

VSTA 에서 생성한 코드를 General 에서도 사용할 수 있도록 코드를 변환하는 과정을 배웁니다.



예상 소요 시간

5 분

VSTA 코드 수정

Visual Studio 에서 프로젝트 열기:

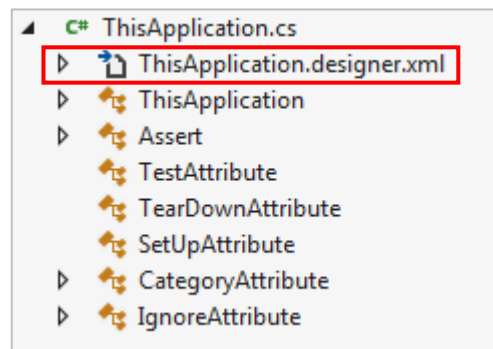
1. VSTA Project 가 존재하는 폴더경로로 이동합니다. (파일 경로: C:\Users\\Document\Visual Studio 2015\Project\4WD_Loader).
2. 하위 폴더경로로 이동 후 **4WD_Loader.csproj** 파일을 **Visual Studio** 프로그램이 아닌 다른 Text Edit program 으로 Open 합니다.
3. <PropertyGroup> 을 찾은 다음 하부의<ProjectTypeGuids> 의 노드값을 전부 삭제합니다.

```
<PropertyGroup>
<ProjectTypeGuids>{A860303F-1F3F-4691-B57E-529FC101A107};{FAE04EC0-301F-11D3-BF4B-00C04F79EFBC}</ProjectTypeGuids>
<Configuration Condition=" '$(Configuration)' == " ">Debug</Configuration>
<Platform Condition=" '$(Platform)' == " ">AnyCPU</Platform>
<OutputType>Library</OutputType>
<NoStandardLibraries>>false</NoStandardLibraries>
<RootNamespace>Loader</RootNamespace>
<AssemblyName>Loader</AssemblyName>
<ProjectGuid>{24C91D44-F891-47E7-B8A1-B422B35B5C7C}</ProjectGuid>
</PropertyGroup>
```

4. 수정된 내용을 저장합니다.
5. 상위 폴더로 올라가서 **4WD_Loader.sln** 프로젝트를 **Visual Studio** 프로그램으로 **Open** 합니다.
 - 만약 **ProcessNet IDE** 로 Open 한 경우 **Visual Studio** 프로그램으로 변환이 안될 수 있습니다.

VSTA 관련 코드 수정하기:

1. **Solution Explorer** 에서 **ThisApplication.cs** 의 하부에 있는 **ThisApplication.designer.xml** 파일을 삭제합니다.



2. **ThisApplication.cs** 내에 있는 **VSTA generated code** 이라는 이름의 **region** 를 전부 삭제합니다.

```
#region VSTA-generated code

private void ThisApplication_Startup(object sender, EventArgs e)
{
    System.Threading.Thread.CurrentThread.CurrentCulture =
System.Globalization.CultureInfo.InvariantCulture;
    MainWindow = new
    WinWrapper(System.Diagnostics.Process.GetCurrentProcess().MainWindowHandle);
}

private void ThisApplication_Shutdown(object sender, EventArgs e)
{
}

private void InternalStartup()
{
    this.Startup += new System.EventHandler(ThisApplication_Startup);
    this.Shutdown += new System.EventHandler(ThisApplication_Shutdown);
}
```

3. **VCommon Variables** 밑에 다음과 같은 코드를 입력합니다.

```
#region Common Variables

FunctionBay.RecurDyn.ProcessNet.RecurDyn.IRecurDynApp app = new
FunctionBay.RecurDyn.ProcessNet.RecurDyn.RDApplication();

static public IApplication application;
public IModelDocument modelDocument = null;
public IPlotDocument plotDocument = null;
public ISubSystem model = null;

public IReferenceFrame refFrame1 = null;
public IReferenceFrame refFrame2 = null;
#endregion
```

4. **Initialize()** 메서드를 다음 과 같이 수정합니다.

```
#region Common Variables

FunctionBay.RecurDyn.ProcessNet.RecurDyn.IRecurDynApp app = new
FunctionBay.RecurDyn.ProcessNet.RecurDyn.RDApplication();

public void Initialize() //Initialize() will be called automatically before ProcessNet function call.
{
    application = app.RecurDynApplication as IApplication;
application = RecurDynApplication as IApplication;
    modelDocument = application.ActiveModelDocument;
    plotDocument = application.ActivePlotDocument;

    if (modelDocument == null & plotDocument == null)
    {
        application.PrintMessage("No model file");
        modelDocument = application.NewModelDocument("Examples");
    }
    if (modelDocument != null)
    {
        model = modelDocument.Model;
    }
}
```

5. 프로젝트를 저장하고 **Build** 를 실행합니다.

Thank you for participating in this tutorial!