



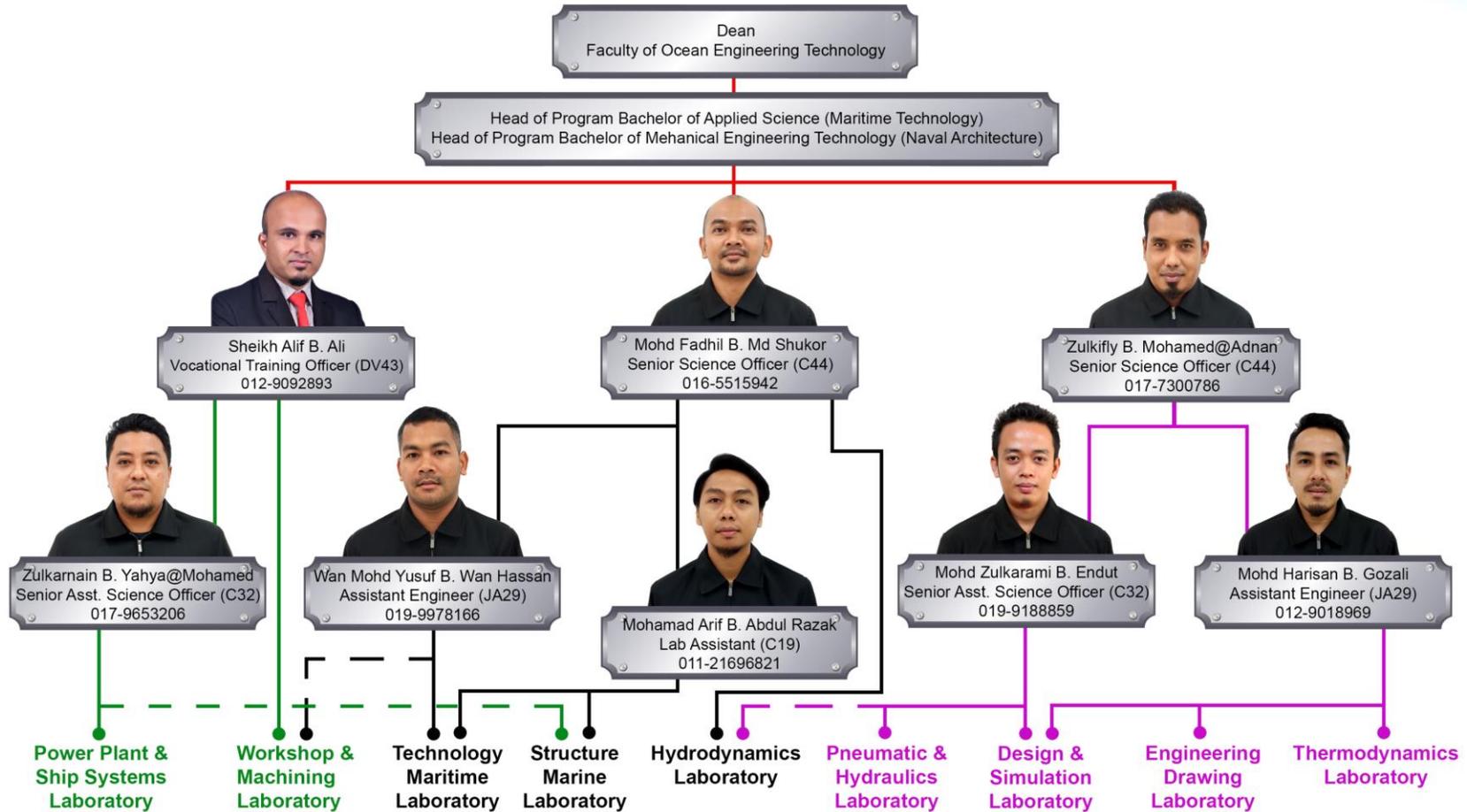
FAKULTI TEKNOLOGI KEJURUTERAAN KELAUTAN



# *Makmal Teknologi Maritim & Senibina Kapal*



## Laboratory Management Organization Chart





# Bangunan Makmal Sains Nautika

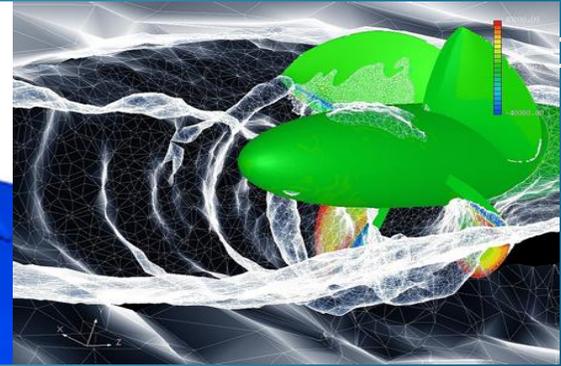
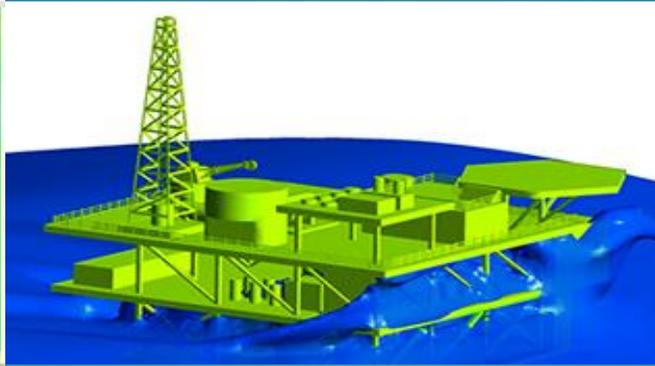
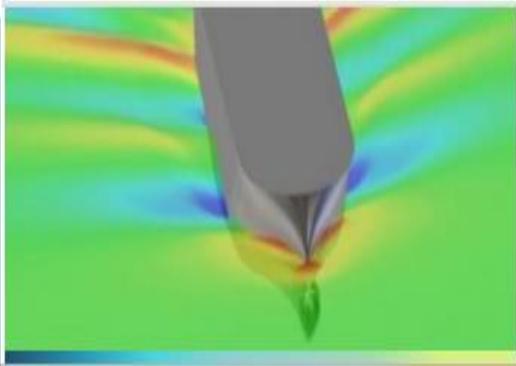




## ***Makmal Rekabentuk & Simulasi***

Fungsi:

- Makmal persediaan ini adalah untuk memberi pelajar sedikit idea tentang apa mereka akan hadapi dalam eksperimen sebenar dan membantu pelajar untuk membiasakan diri dengan eksperimen, meningkatkan kemahiran dan dapat meramalkan keputusan sebelum Melaksanakan eksperimen dalam makmal sebenar.
- Untuk memahami pengetahuan teori dengan mudah semasa melaksanakan eksperimen di makmal sebenar.



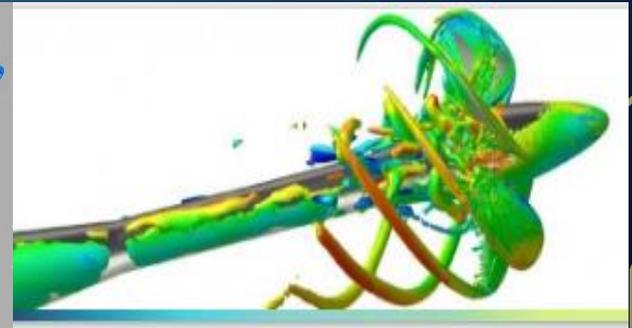
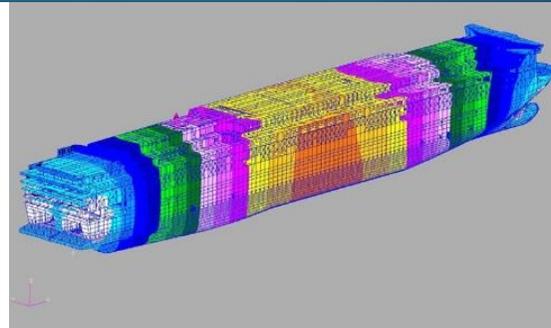
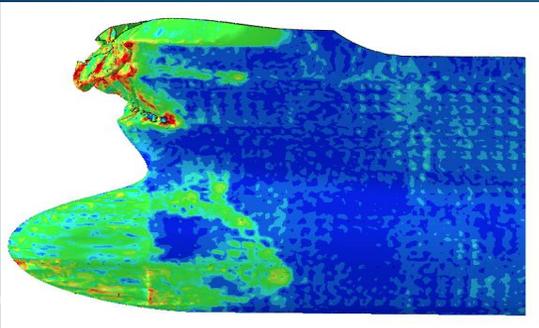
## **Makmal Rekabentuk & Simulasi**

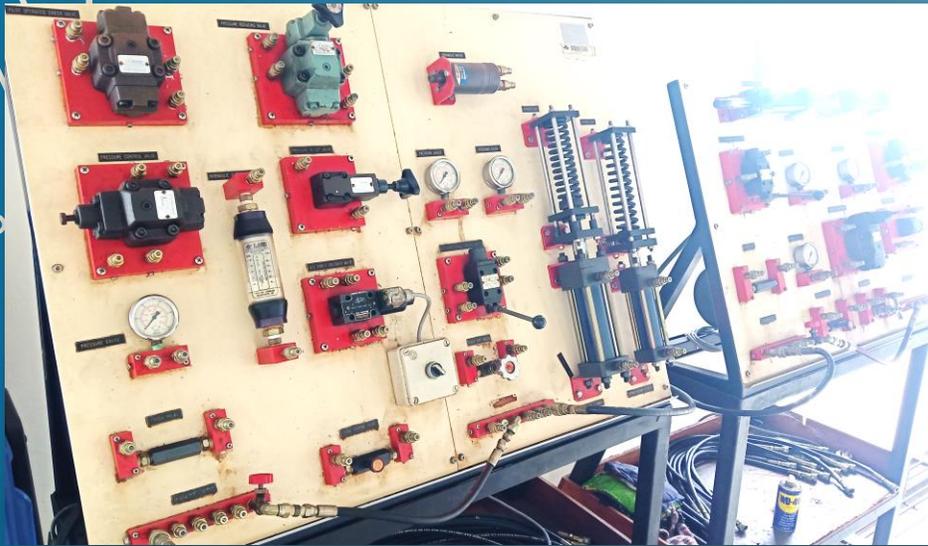
### Perisian

- Autocad
- Flow 3d
- Fine Marine
- Bentley
- Orcaflex
- Abaqus
- Shipconstructor
- Ariane
- Hydrostar
- Hyperworks
- Matlab

### Aktiviti dan Penyelidikan

- Perlanggaran dan pendaratan kapal
- Kekuatan sisa badan kerosakan
- Kekuatan maksimum badan kapal
- Struktur komposit
- Kesan struktur
- Rintangan kapal
- Manuver kapal
- Rekabentuk & pengeluaran kapal
- Peronggaan
- Struktur pesisir pantai
- Analisis letupan

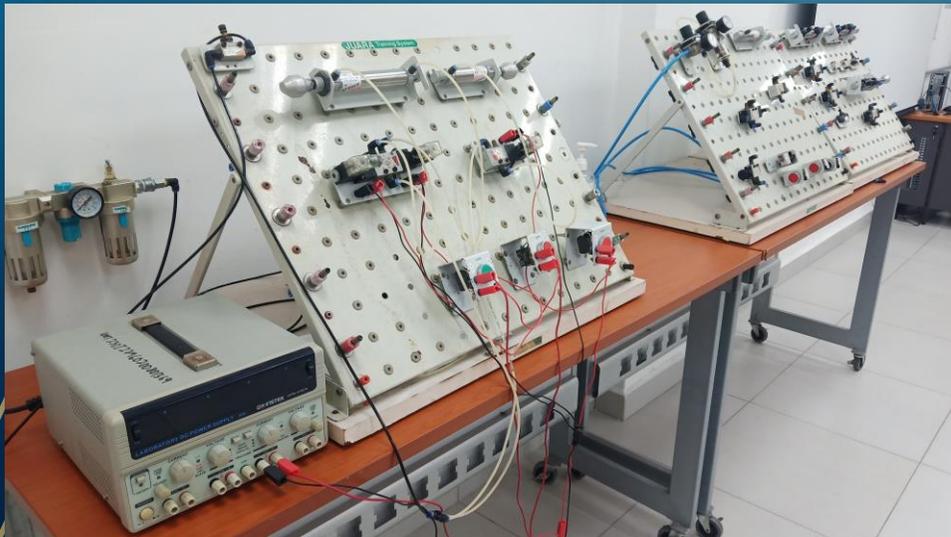




## *Makmal Hidraulik*

- Set Latihan Hidraulik, Tahap Asas
- Set Latihan Hidraulik, Tahap Lanjutan





## Makmal Pneumatik

- Set Latihan Pneumatik, Tahap Asas
- Set Latihan Pneumatik, Tahap Lanjutan
- Kursus Multimedia COM3LAB

- Unit Latihan Penyaman Udara
- Unit Latihan Penukar Haba
  - Dandang

## *Makmal Hidrodinamik*





# Bangunan Bengkel





## Makmal Teknologi Maritim

- Fabrikasi model dan prototaip
- Mesin Pengilangan CNC
- Pencetak 3D



## Makmal Teknologi Maritim

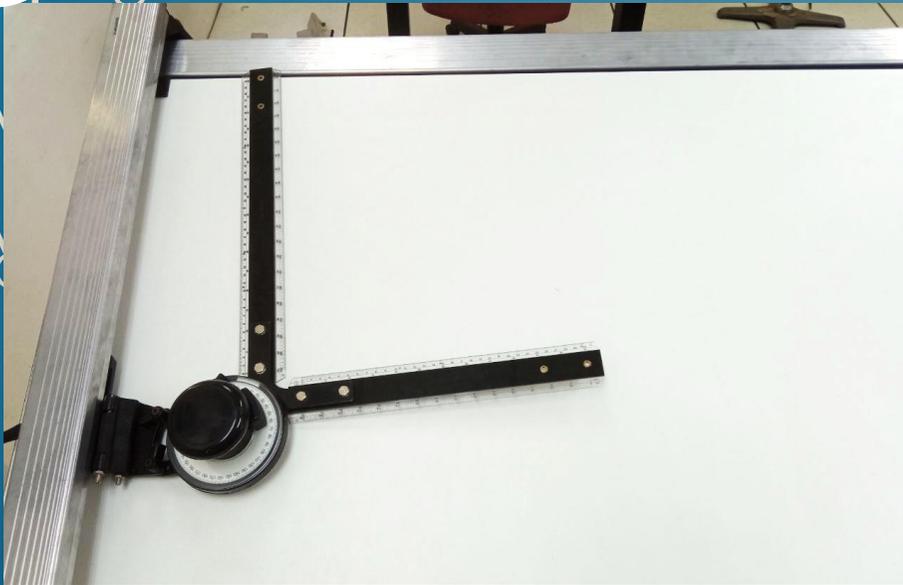
- Mesin Larik
- Mesin Kisar



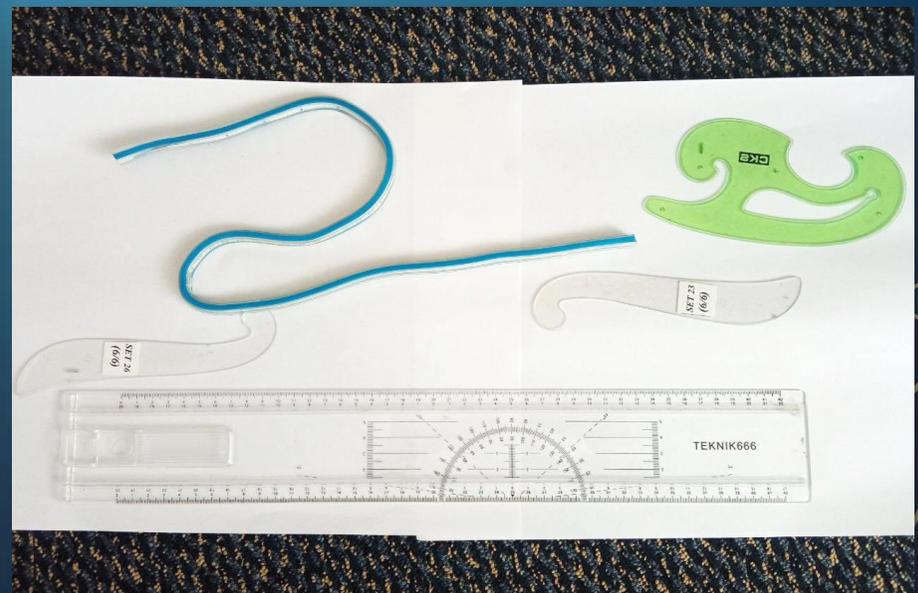
- Small Engine Test Beds Gasoline
- Small Engine Test Beds Diesel
  - Enjin Stim
  - Penganalisis Gas Ekzos

## *Makmal Loji Kuasa & Sistem Kapal*





## Makmal Lukisan Kejuruteraan





FAKULTI TEKNOLOGI KEJURUTERAAN KELAUTAN



PENERAJU TEKNOLOGI