

Как использовать Корабль бесплатно!

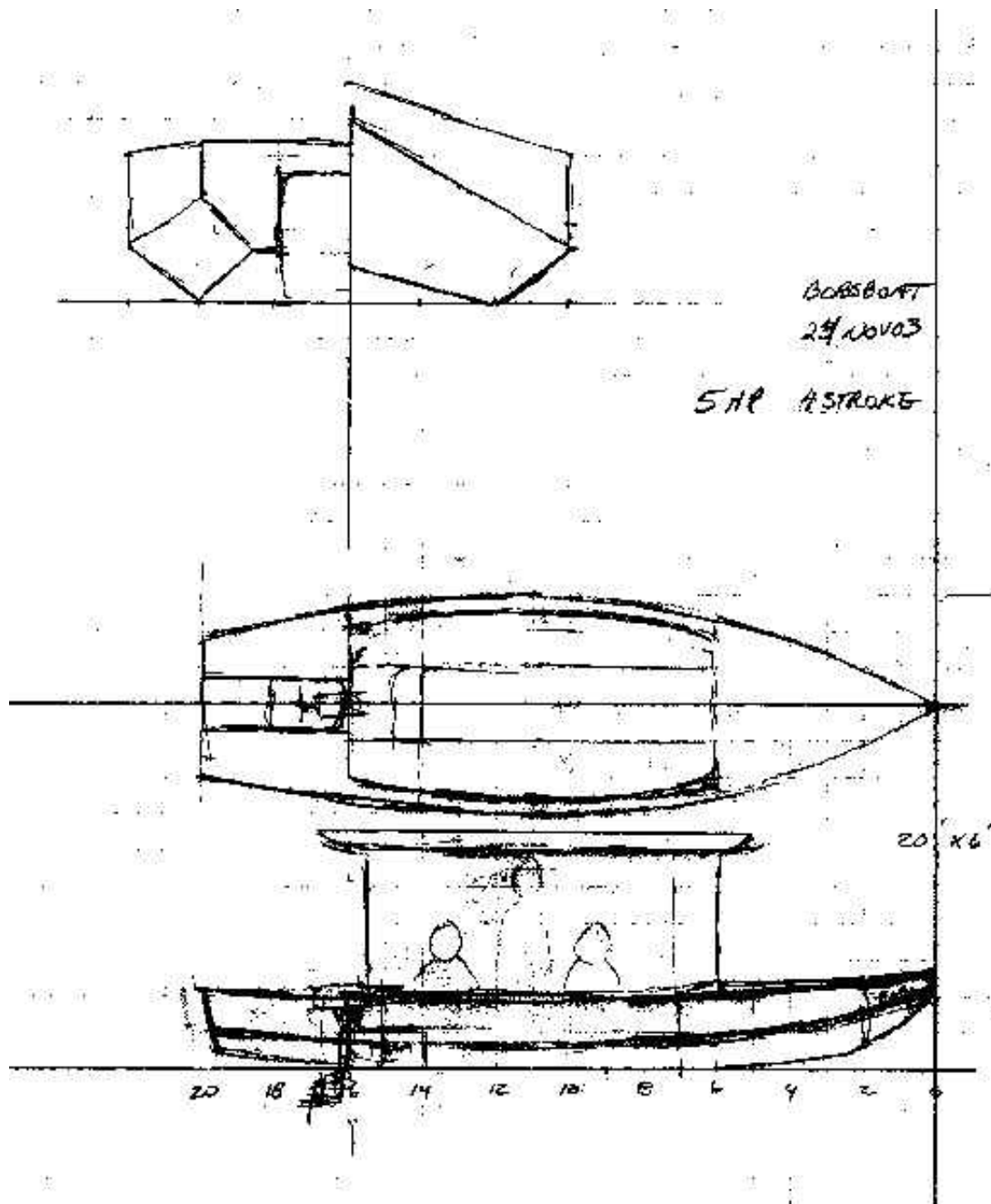
- Неофициальный учебник -

Часть 1: Начало работы

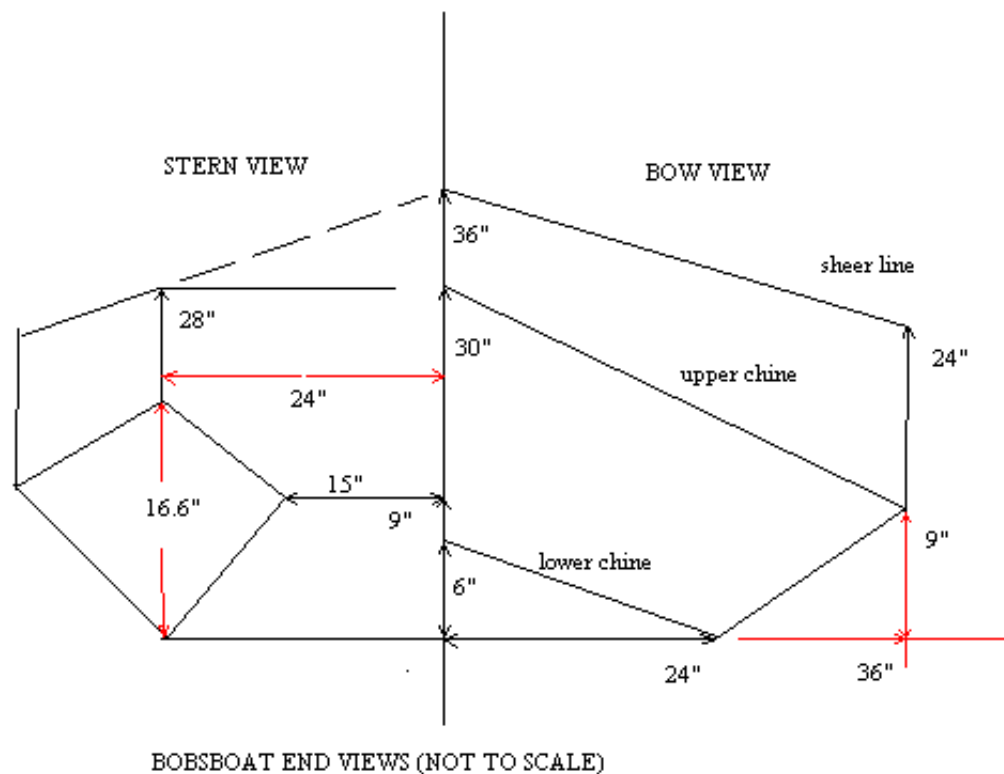
Многие говорят, что корабль бесплатно! Со всеми ее многочисленными функциями немного трудно учиться. Мой собственный опыт в том, что, как только вы понимаете основы, это на самом деле довольно легко. Этот учебник покажет вам, как использовать многие из его функций, работая на реальном корпусе. Вам понадобится версии Корабль бесплатно! 1,90 или более поздней версии.

С разрешения Джим Михалак, я буду использовать его "Bobsboat", то есть то же корпуса, что он использует для его корпуса дизайна обучающей программы. Джим говорит, что это незаконченная дизайн, но я думаю, что это хороший пример для учебника (это не случайно, что он выбрал его для его lessons). Я взял чертежи с [его веб-сайте](#).

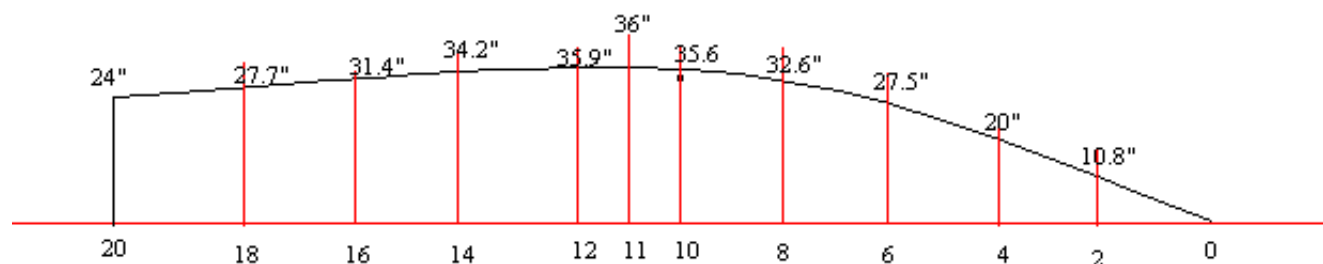
Это эскиз Bobsboat:




Теперь давайте посмотрим, как мы туда доберемся.
Джим предоставляет следующие чертежи:
"bodyplan вид"



и "вид сверху"



WITH THE TOP VIEW OF THE SHEER ESTABLISHED,
MEASURE OFFSETS ALONG ITS LENGTH

Мы начинаем новый дизайн: File -> New (или просто нажмите на  кнопку)
С точки зрения плана мы видим, что нам потребуется 12 очков в продольном направлении. Первый будет транце, последний стебель. Тем не менее, мы выбираем сейчас только 10, так что мы можем попробовать некоторые дополнительные функции позже. С точки зрения bodyplan мы видим, что нам нужно 4 очка в вертикальном направлении: первый для линии кила, последний для линии борта. Длина будет 20 футов. По мнению bodyplan мы видим макс. половина пучка как 36 дюймов, так что луч будет 6 футов. Проект мы ставим сейчас до 0,5 и подразделения будут футов.

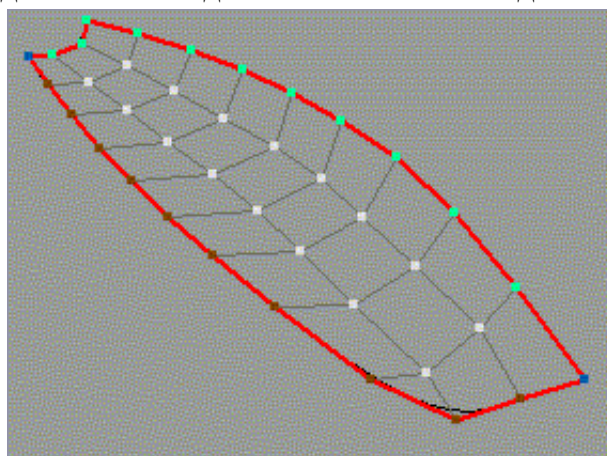
Dialog

No. points in longitudinal direction	10	OK
No. points in vertical direction	4	Cancel
Length	20	
Beam	6	
Draft	0.500	
Units	Feet	

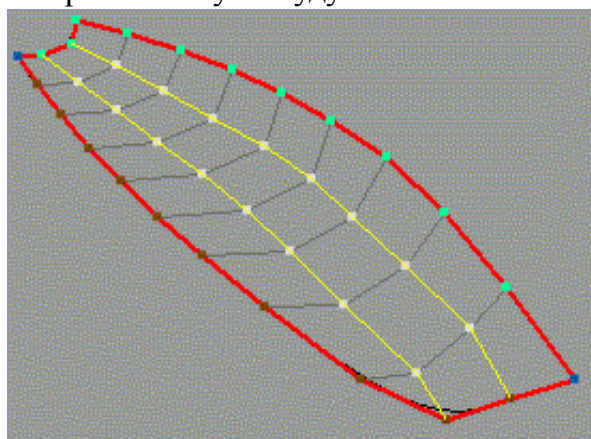
Перед началом процесса редактирования, я выключаю все строки, мне не нужно сейчас, и что только нарушить изображения: сетки, станций, ягодицы, линии водопровода. Просто нажмите один раз на всех этих кнопок:



Перспективный вид должен выглядеть сейчас что-то подобное:




Первое, с чем мы должны изменить это скулы. Мы не хотим, гладкую оболочку, но жесткие скулы. Так мы выбираем скулы, нажав на них в любом из четырех "видовых". Я считаю, это проще всего сделать большую часть выбора с точки зрения перспективы. Выбранные скулы будут отмечены желтым.



Чтобы сделать их "жесткие скулы" мы выбираем от края меню -> складок или - более легко - просто не нажмете кнопку  рядом с правой стороны панели кнопок.

Но это все еще немного трудно представить себе корпус.

Без проблем. Просто показать также другую половину корпуса, выбирая из Видимость меню -> Показать обе стороны, или - более легко - просто нажмите кнопку 

Теперь у нас есть уже в корпус, который выглядит довольно близко к Bobsboat. Мы "просто" должны получить его в нужные размеры. Это мы сделаем в [части 2](#)

