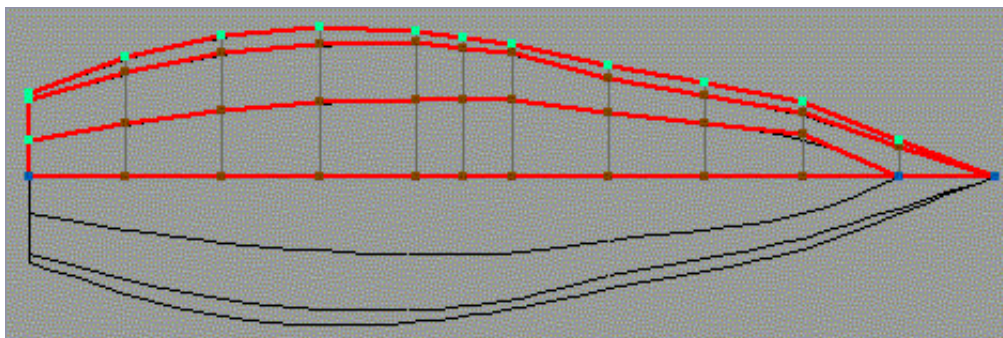


# Как использовать Корабль бесплатно!

- Неофициальный учебник -

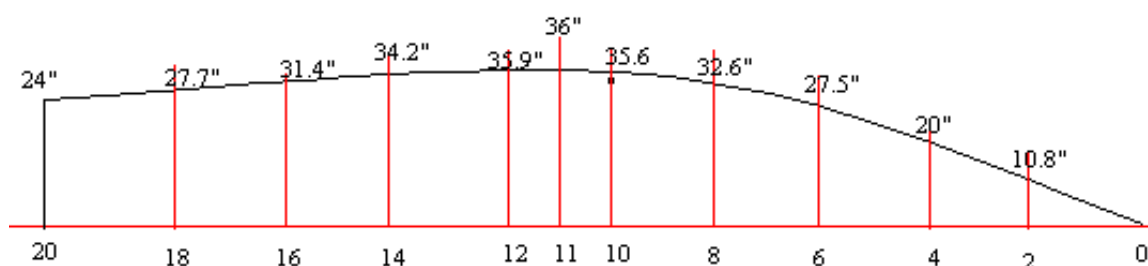
## Часть 3: Формирование корпуса - Ось Y

Это то, что у нас нет до сих пор:

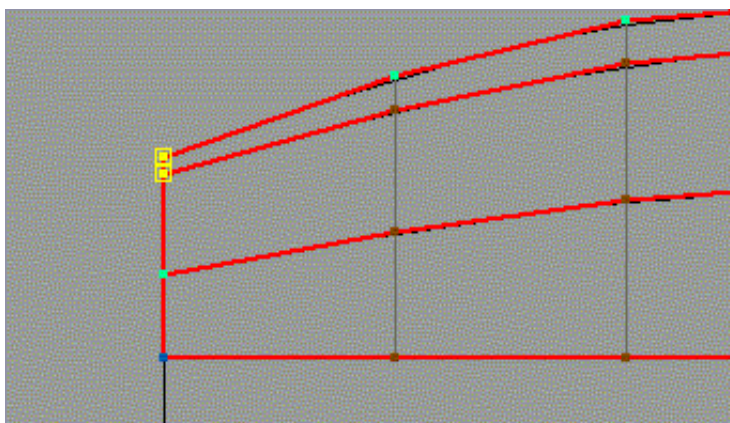


(Если вы видите только часть его, а затем просто сделать правой кнопкой мыши в окне просмотра план, и выберите Zoom -> Все)

И это то, что мы хотим:

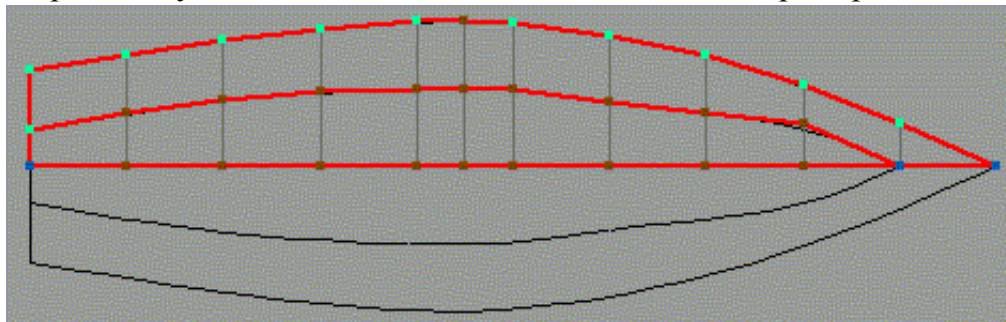


Легко. Мы начинаем в транце и выберите две точки, которые принадлежат к боковой панели:



Если выбор слишком сложно в плане (так как две точки близко друг к другу), просто выберите их в перспективе или в целях Профиль где это намного проще. Сейчас мы хотим установить обе точки в пучке 24 дюймов, а приведены в чертеже Джима. Но меры корабль бесплатно! В ногах, так что делать? Просто введите


значение Y как 0-24, а это означает: 0 футов - 24 дюймов. Нажмите кнопку возврата и - транец луча задается. Снимите две точки и продолжайте в следующем разделе. Выберите две точки и введите 0-27.7 как значение Y. ! В случае, если вы должны иметь измерения с 8 дюйма вместо дробных дюймах, корабль бесплатно может обрабатывать их тоже: 0-27-5 будет означать 0 футов + 27 дюймов + 5/8 дюйма. После все разделы устанавливаются, наша лодка выглядит примерно так




Луч установлен, но нижняя панель выглядит еще странно. Если Джим даст смещения стол на нижней панели, мы могли бы просто переместить эти пункты соответственно и будет сделано со значениями Y. Но Джим развивается координаты для нижней панели графически с точки зрения Bodyplan, и это становится буквально сложно, если мы делаем это в Корабль бесплатно!. Но это может быть сделано.

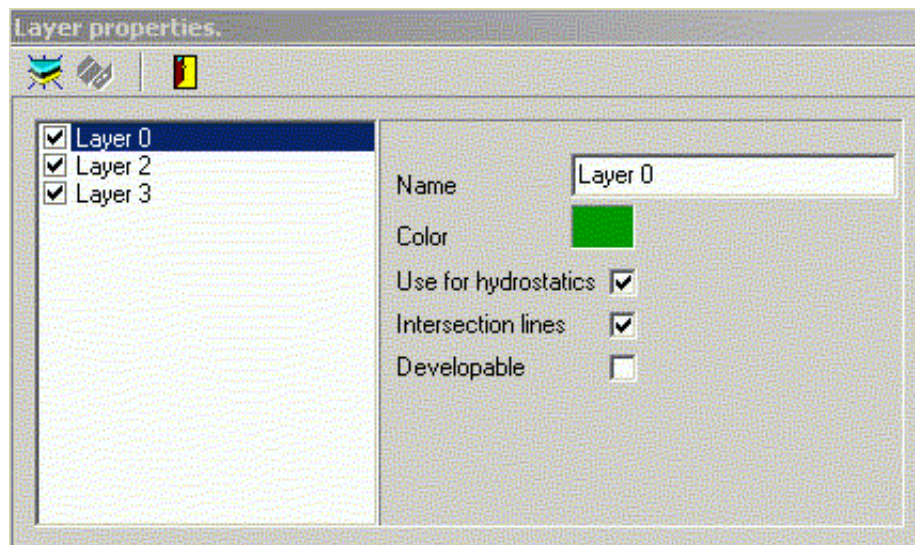
Для этого мы позже захотят увидеть только вперед или назад часть лодки. Скрытие части конструкции может быть достигнуто со слоями, т.е., скрывая слои. Поэтому нам придется работать со слоями сейчас. Слои представляют собой группы лиц, поэтому мы должны сделать лица видны. Подбираем с Видимость меню ->

Интерьер края, или - более легко - просто нажмите на соответствующую кнопку .

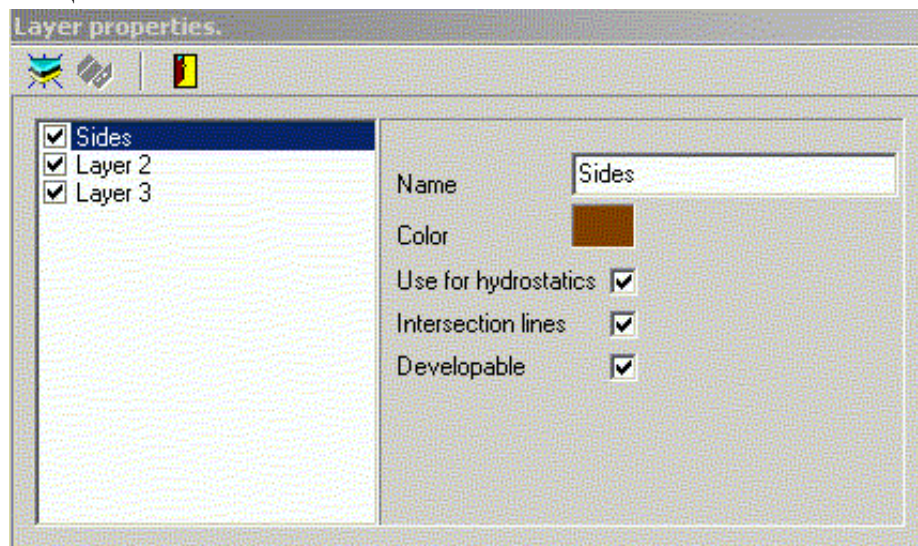
Поскольку мы ленивы, мы позволяем корабль бесплатно делать работу, чтобы назначить лица для слоев: Мы выбираем из слоя меню -> Авто группу или - более легко - просто нажмите на соответствующую кнопку .


Вы думаете, ничего не изменилось. Но у него есть. Давайте посмотрим. В меню мы выбираем Layer -> Диалог или - более легко - просто нажмите на соответствующую кнопку . Да, я знаю, вы знаете, что "более легко - просто нажмите" приговор уже. бесплатно корабль создал два новых слоя, так что есть три сейчас:!



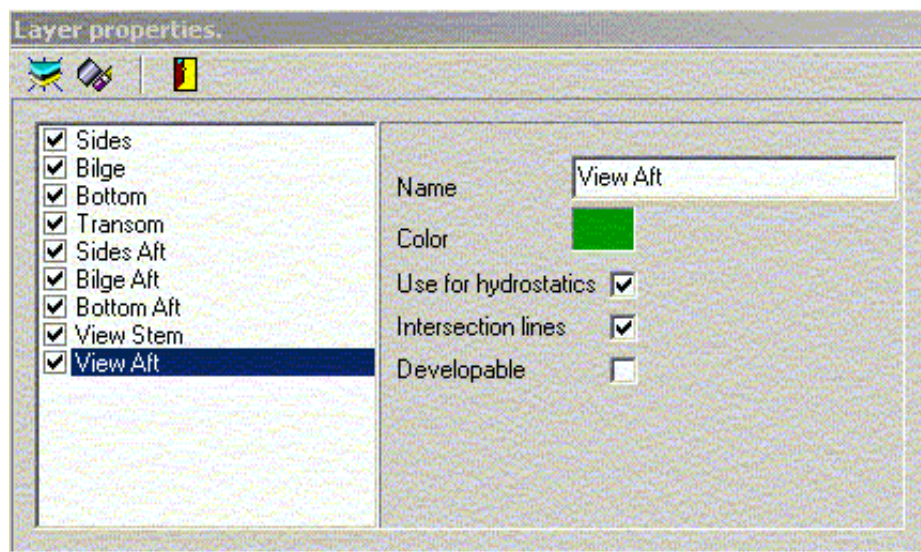



Но что это такое? Мы установите флажок рядом с Layer 0 и посмотрите, что происходит: Боковые панели исчезают. Так как мы знаем теперь, что слой 0, мы можем дать ему лучшее название и выбрать более подходящий цвет. Мы также хотим, чтобы корабль бесплатно! Показывает нам позже, как панели должны быть вырезаны из прямой лист фанеры. Мы нажмем поэтому коробку для развертывающейся.

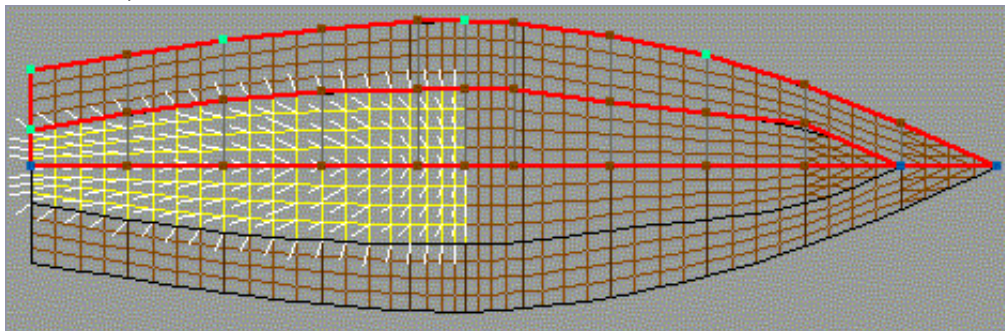


То же самое мы можем сделать сейчас для двух других слоев. Скажем, у нас называют их "Бильге" и "Нижний". Все они образуют корпус и будут необходимы для расчетов гидростатики, поэтому мы устанавливаем, что все они «Использовать для гидростатики». . До сих пор так хорошо  
Мы помним, что мы позже понадобится один слой для транца: мы просто нажмем кнопку , чтобы создать новый слой. Мы называем его "Кормовой" и установить другие свойства аналогично, как и для других слоев.

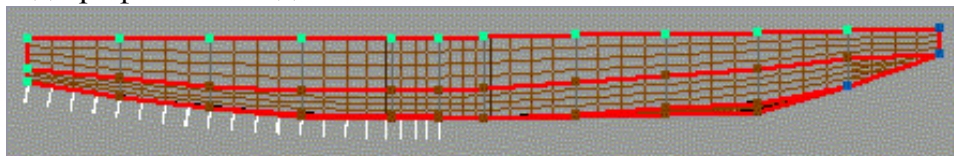
Но теперь, трюки начать. Мы добавим еще три слоя и называем их "Стороны Кормовая", "Бильге Кормовая" и "Нижняя кормовая". Цвет т.д. не важно, так как мы удалим их позже в любом случае. Мы добавим еще два слоя: "Посмотреть стволых" и "Просмотр Stern".



Мы закончили на данный момент и закрыть этот диалог с боты . Далее мы Assign кормовой части наших панелей к кормовому слое. Начнем с нижней панели. Это проще всего сделать в виде сверху. Мы нажмем в области нижней панели, пока она не выглядит так:

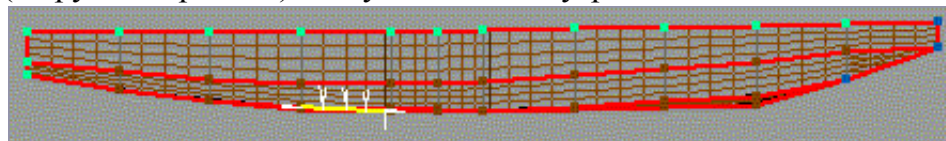



Это, как вид профиля выглядит сейчас:




Мы видим, желтые линии направлены наружу из корпуса, в данном случае вниз. Эти линии называются "нормали" и должен отметить наружу, иначе гидростатические расчеты производят чушь.

В случае (в другом варианте) они указывают внутрь так:



то мы должны выбрать из Face меню -> Invert, .... (Вы знаете, что приходит) ... или - более легко - просто нажмем на соответствующую кнопку .

Вернуться к нашей лодке. Мы выбрали кормовой лица нижней панели. Мы назначить их теперь к слою "Bottom кормовая", выбрав этот слой в списке выбора . Важно сейчас - особенно, если мы работаем с скрытых слоях - сделать "Удалить все"!

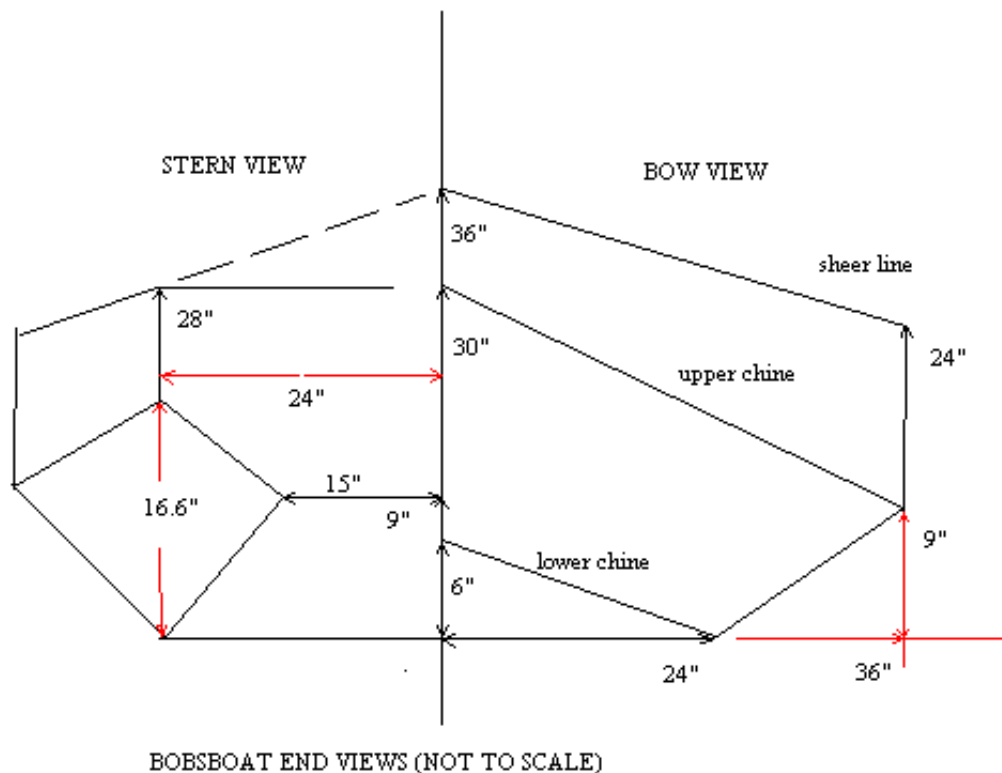
Следующая повторяем эти шаги с кормовой льяльных панелей (назначить к слою



"Бильге АПЧ") и кормовой боковых панелей. Боковые панели являются самыми легкими выбран с учетом профиля.

Причина, почему мы сделали это, было то, что мы теперь в состоянии «выключить» переднюю или кормовой части лодки, так же, как нам нужно. И нам нужно будет сделать это, чтобы мы могли редактировать Y и Z значения в Bodyplan зрения.


Как видите, Джим есть еще один план, о котором мы не пользовался до сих пор:

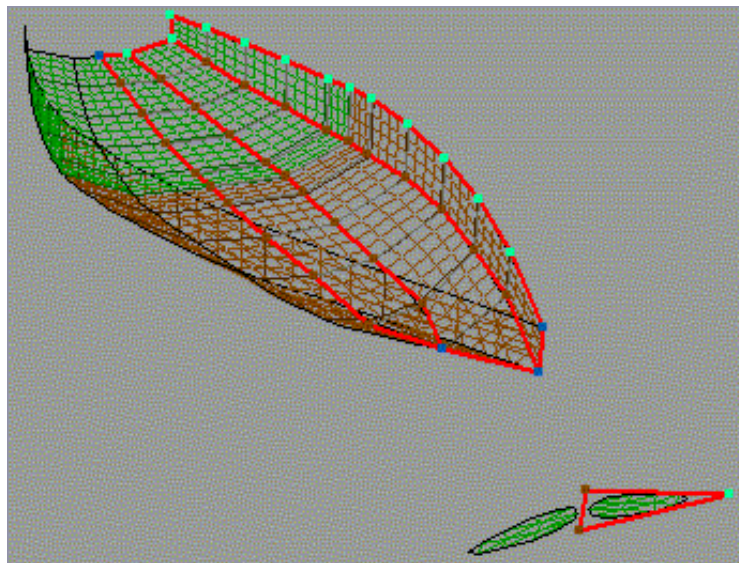


Мы будем это нужно сейчас, чтобы определить, Y и Z значения. Для этого мы будем рисовать этот план как проекция в нашем проекте. ! Корабль бесплатно могут делать то, для которого он не был запрограммирован

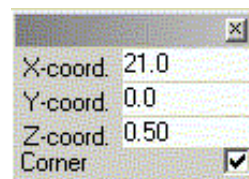
Мы начнем с точки зрения Bow и нарисовать его на X = 21, т.е. 1 фут перед поклоном.

Выберем с точки меню -> Добавить, или - более легко - нет, Там нет "легче". Чтобы добавить точку в пустом пространстве не часто требуется, так что нет короткого кнопку.

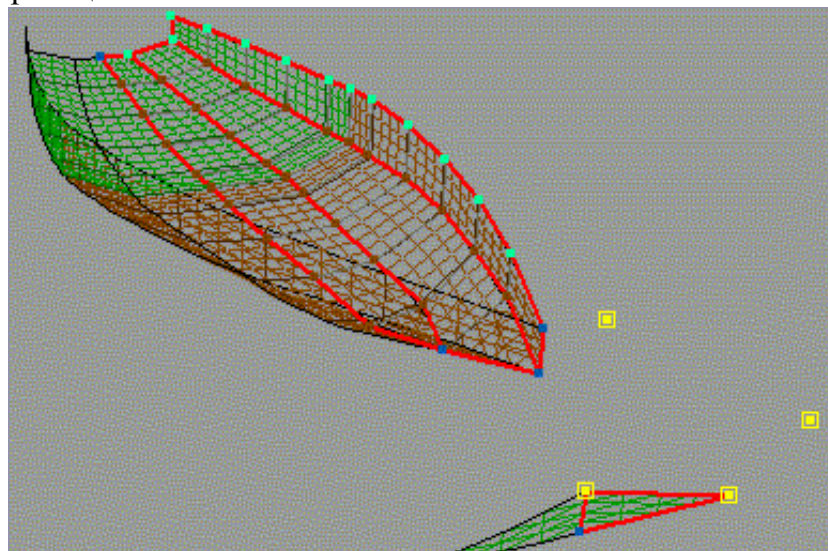
Новая точка будет создана в точке с координатами 0,0,0. Ввиду Профиль легко см. ниже транце. У нас есть, чтобы выбрать его, а затем переместить его, где мы хотим, чтобы он. Мы выбираем X = 21 и держать Y и Z на 0. Добавим еще один пункт и переместите его в 21,0-24,0 и еще одного в 21,0,0-6. Сравните это с целью Bow выше. Эти три точки образуют проекцию нижней панели. Но как мы можем получить прямые, соединяющие эти три очка? Мы выбираем все три из них (самый простой в перспективе) и выбрать из Face меню -> New, или - более легко - просто нажмите на соответствующую кнопку .



Выглядит забавно. Корабль бесплатно! Пытается сгладить созданный лицо по углам. Мы не хотим, что странный взгляд, так мы выбираем пункт за пунктом и сделать их угловых точек.

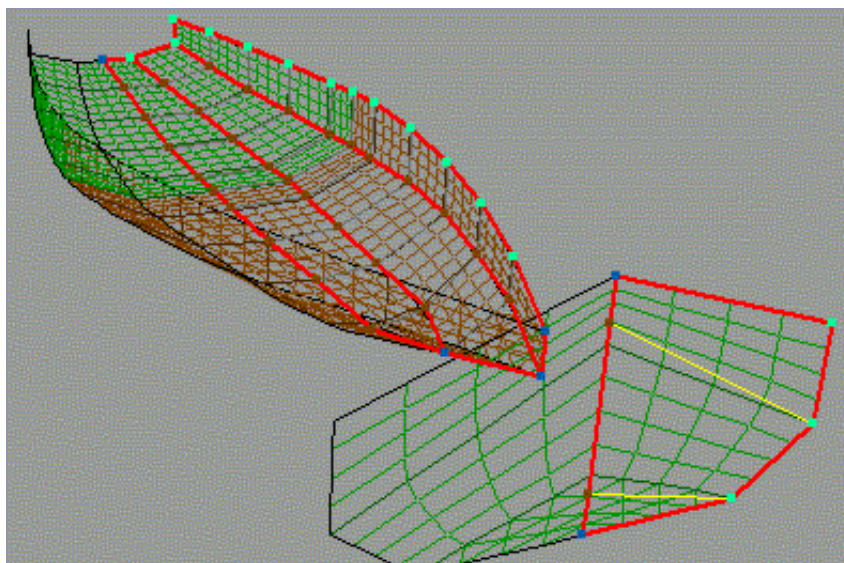



Тогда мы идем дальше и создать два недостающих точек для панели Бильге на 21,0-36,0-9 и в 21,0,0-30. Та же самая история. Мы выберите четыре точки, которые определяют проекцию панели Бильге



и нажмите кнопку, чтобы создать новое лицо. Тогда мы можем сделать указывает на угловых точек, как в примере выше. Наконец точки, которые определяют Chine на 21,0-36,0-24 и в 21,0,0-36. Выберите четыре очка, создать лицо для боковых панелей. Изменение точки чтобы угловые точки. Краями, которые определяют скулы осушительной панели получили немного тонкие, и трудно видеть, поэтому мы выбираем их

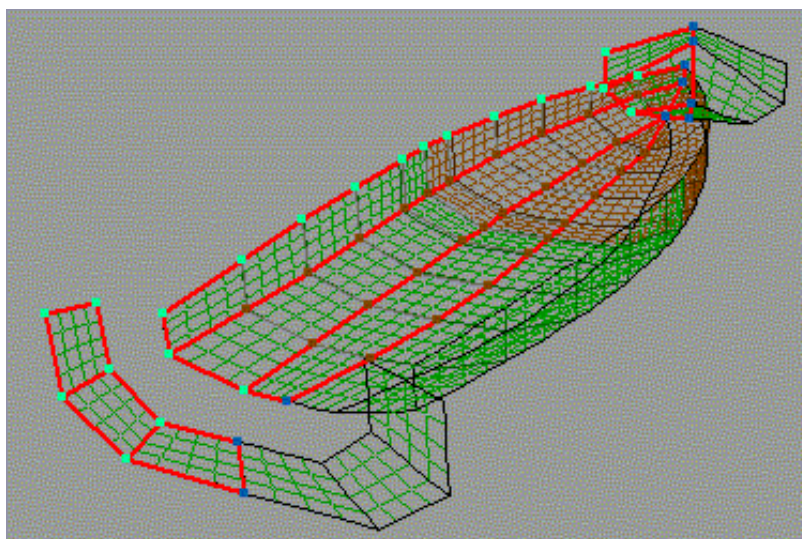




и сделать их мните края с помощью кнопки .

Теперь вы сделать то же самое с Stern зрения, но в  $X = -1$ , так что у нас есть проекция 1 фут кормовой транце.

Для того, чтобы увидеть это лучше, мы двигаемся полосу прокрутки в нижней части Перспективный вид на право. Вот как это должно выглядеть:



В случае, если у вас есть трудности, это координаты точек, взятых из Stern чертежный вид Джима:

Нижняя панель:  $-1,0,0 / -1,0-24,0$  (как вид лука) /  $-1,0 - 15,0-9 / -1,0,0-9$

панель Бильге:  $-1,0-36,0-9$  (как вид лука) /  $-1,0-24,0-16.6$

Боковая панель:  $-1,0 -36,0-24$  (как вид лука) /  $-1,0-24,0-28$

Наконец мы переходим проекцию зрения лук на слой "Посмотреть стволовых" и проекции кормовой целью слоя "Посмотреть кормовая", как мы сделали это выше с хвостовой частях панелей.

В то время как мы уже на это: Вы можете использовать тот же трюк, то есть создания некоторых лиц, которые должны быть отсоединены от корпуса как проекция на виде сверху. Если вы хотите создавать их на  $Z = -1$ , то есть ниже корпуса, то они будут мешать расчетов гидростатики. Так что я полагаю, что вы бы

создать их в какой-то разумном расстоянии над корпусом.

Мы будем нужны эти прогнозы в [части 4](#).