

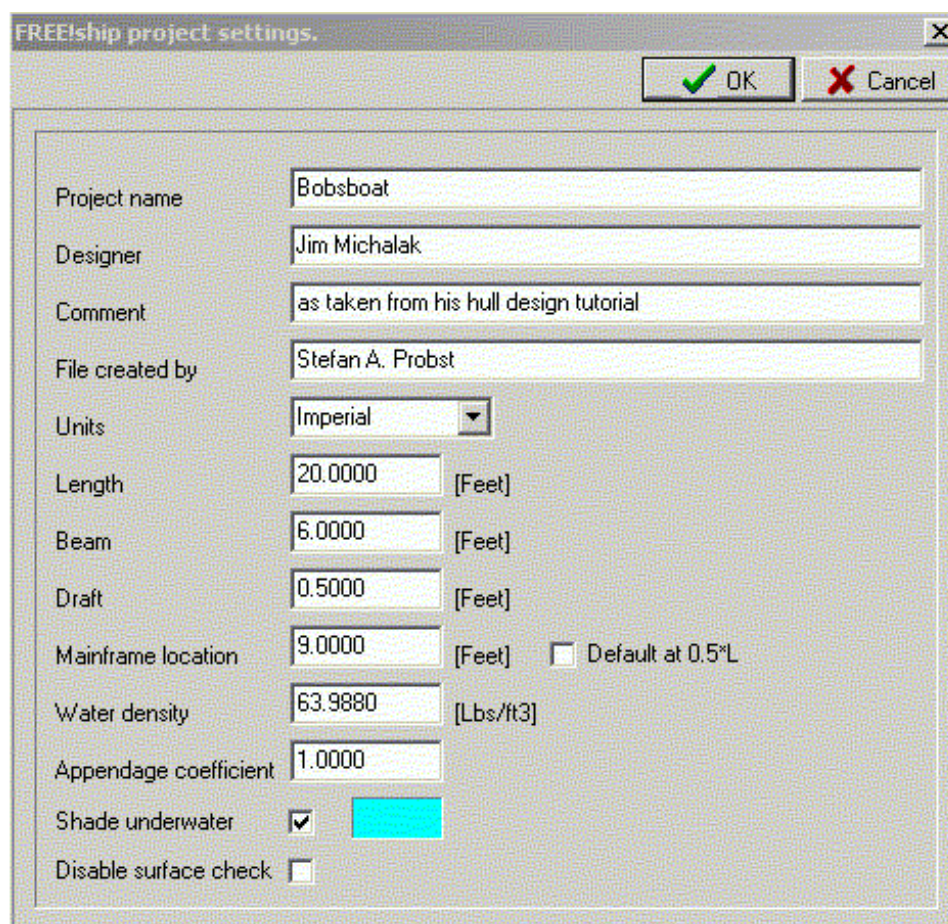
Как использовать Корабль бесплатно!

- Неофициальный учебник -

Часть 2: Формирование корпуса - Ось X

Прежде чем мы начнем в результате чего корпус в нужные размеры сделаем некоторые параметры проекта в проект меню -> Настройки проекта

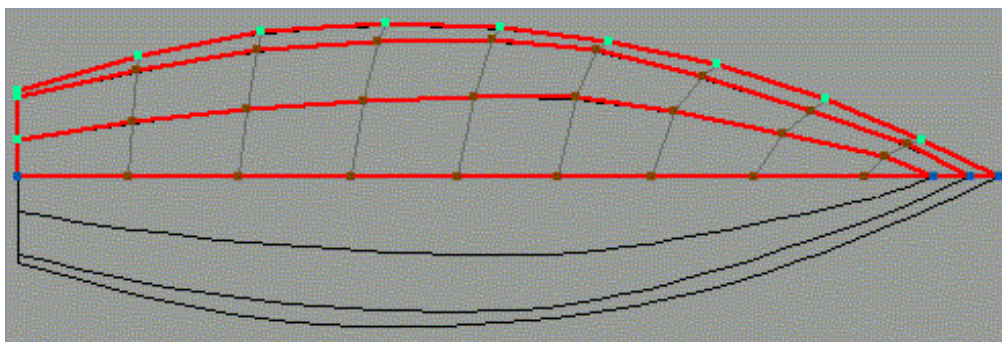
Название проекта является Bobsboat. Дизайнер Джим Michalak. Вы можете ввести комментарий и поставить себя в качестве одного, создавшего файл. Следующие четыре записи взяты из начальных установок и, следовательно, в порядке. Наше местоположение мейнфреймов находится в 11 футов. Проблема в том, что Джим измеряет от стебля, а корабль бесплатно! Любит измерить с кормы. С 20 футов баркасе, 11 футов от ствола означает 9 футов от кормы. Таким образом, мы снимите "По умолчанию в 0,5 * L" и введите 9. Наконец, я хотел другой цвет для подводного тени. Я нажимаю на цветном поле, выберите новый цвет и закройте выбора цвета с ОК.



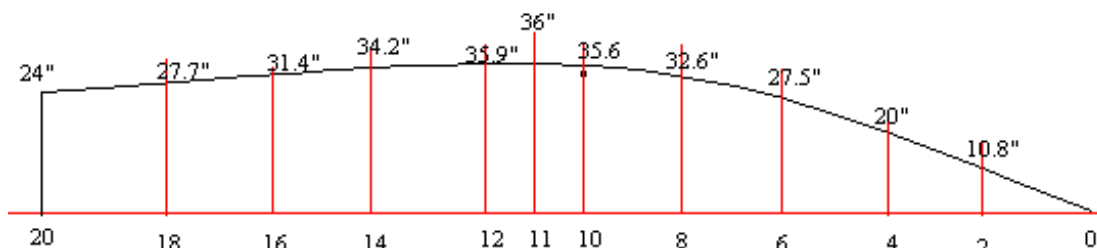
The image shows a screenshot of the 'FREEship project settings' dialog box. The dialog has a title bar with a close button (X). Below the title bar are 'OK' and 'Cancel' buttons. The main area contains several input fields and checkboxes:

- Project name: Bobsboat
- Designer: Jim Michalak
- Comment: as taken from his hull design tutorial
- File created by: Stefan A. Probst
- Units: Imperial (dropdown menu)
- Length: 20.0000 [Feet]
- Beam: 6.0000 [Feet]
- Draft: 0.5000 [Feet]
- Mainframe location: 9.0000 [Feet] ☐ Default at 0.5*L
- Water density: 63.9880 [Lbs/ft3]
- Appendage coefficient: 1.0000
- Shade underwater: ☒ [Color selection field]
- Disable surface check: ☐

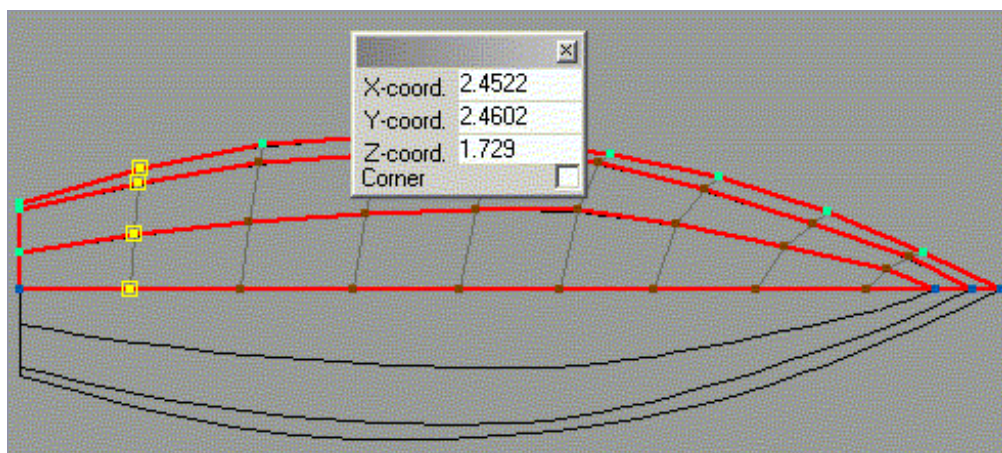
Это, как наша лодка выглядит сейчас в плане:



Мы должны получить его в что-то вроде этого:

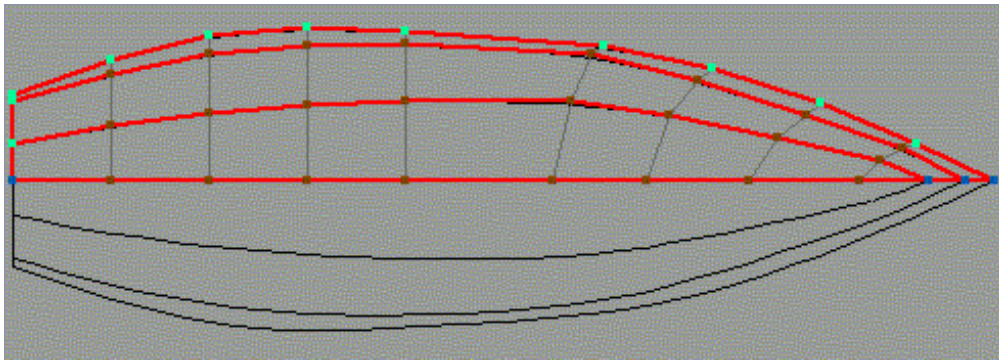


Впервые мы поместим все раздел очков в прямых при правильных продольных позиций. Начнем с первого, рядом с транце. Мы выбираем все четыре точки от управления кнопкой мыши на них. Мы можем сделать это в любом режиме, но я считаю, что Proportional просмотреть наиболее удобным. Вот как это будет выглядеть сейчас:

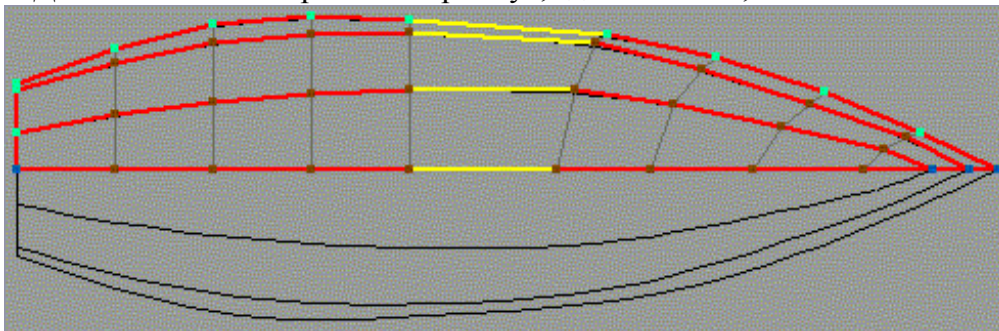



Координаты, представленные в небольшом окне будет зависеть от чего вы нажали последним.


Все четыре точки должны быть на 18 футов от шпанги, это 2 футов от кормы, поэтому мы вводим 2 как координаты X и ударил возвращение. Все четыре точки теперь будет установлен в $X = 2$. Чтобы отменить выбор те точки, мы щелкните правой кнопкой мыши в любом месте в любом режиме и выберите "Удалить все". На самом деле, это действие не является необходимым для очков. При нажатии на следующий автоматически отменить выбор предыдущие. Мы повторяем эти шаги в течение следующих 3-х секций, пока мы не получим это:



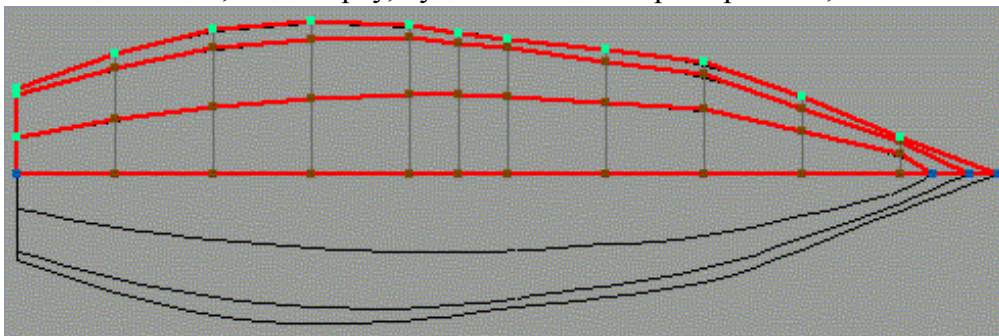
Если бы мы изначально выбрали 12 очков в продольном направлении, то мы просто не могли продолжать. Но мы взяли только 10, так что мы можем попробовать функцию: вставить очков. Мы хотим, чтобы вставить раздел на 11 футов от ствола, то есть 9 футов от кормы. Для этого мы выбираем четыре скул, где мы хотим, чтобы вставить пункты:



Затем выберем от края меню -> Split, или - более легко - просто нажмите на соответствующую кнопку .

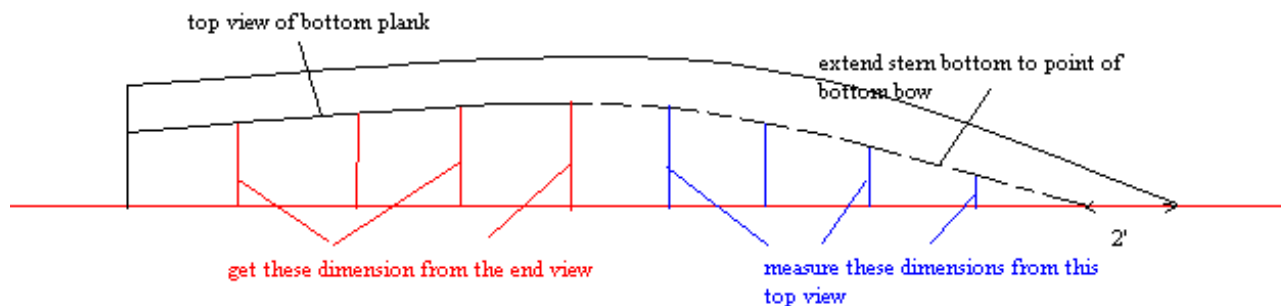
появится четыре новых точек, все выбранные, с диалогом, чтобы установить координаты. Мы вводим 9 как координаты X и ударил возвращение. Все четыре точки будут теперь в одной строке. Это было бы на самом деле достаточно, но сейчас мы хотим также соответствующие лица должны быть разделены. Для этого, в то время как все четыре точки по-прежнему выбран, мы выбираем от края меню -> Вставить, или - более легко - просто нажмите на соответствующую кнопку .

Мы установим соответственно другие разделы, и придется добавить еще один раздел, как что. В конце концов, вид сверху, будет выглядеть примерно так, что:

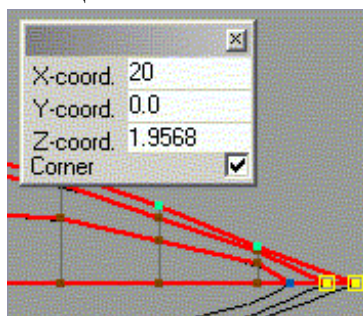


Мы теперь все X координаты набор, для стебля исключением. Как она должна выглядеть?

Джим говорит, что верхняя планка (назовем его "стороны") должны быть все вертикальные и дает еще один рисунок:



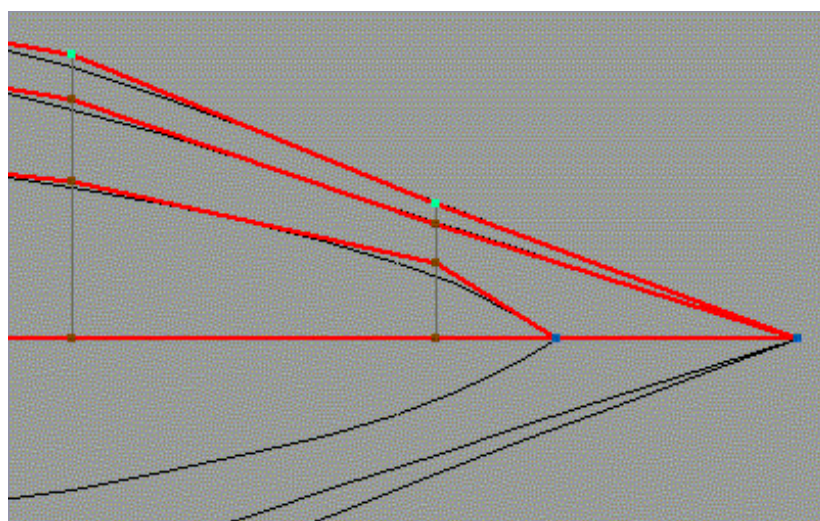
Мы выберем две точки, определяющие стембель по бокам и установим их в $X = 20$.



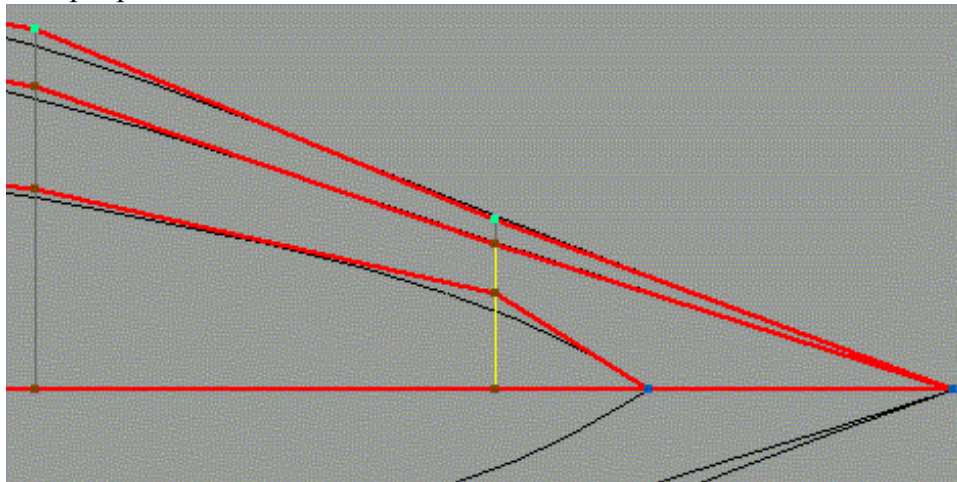
Хит "возвращение" и вуаля - Стебель прямой. Из рисунка Джима мы видим, что нижняя панель должны начать 2 фута за кормой, так мы выбираем эту точку и установим его на $X = 18$. Но что происходит?


На $X = 18$ уже есть точка последнем разделе. Как выясняется, нижняя панель нуждается на самом деле только 11 очков в продольном направлении. Средства: мы должны избавиться от чего-то. Сначала мы переместить точку туда, где это было, так что мы имеем свободного доступа к другим пунктам. Легко: вообще Правка -> Отменить и мы, где мы были раньше.

Для того, чтобы сделать его проще, мы сначала масштаба на виде сверху. Либо мы сделаем правой кнопкой мыши в окне просмотра план, а затем выберите Zoom -> Увеличить или - быстрее - мы использовать мышь, чтобы перетящить вверх. Средства: поместите курсор где-то внизу внутри окна, нажмите левую кнопку мыши и, удерживая ее нажатой, переместите мышь вверх. Это должно увеличить дюйма К сожалению, мы видим сейчас середина лодке, но область, которая нас интересует находится справа. Так ж делать то же самое, но с помощью правой кнопки. Вы можете перемещать теперь рисунок, пока не увидите область около стебля.

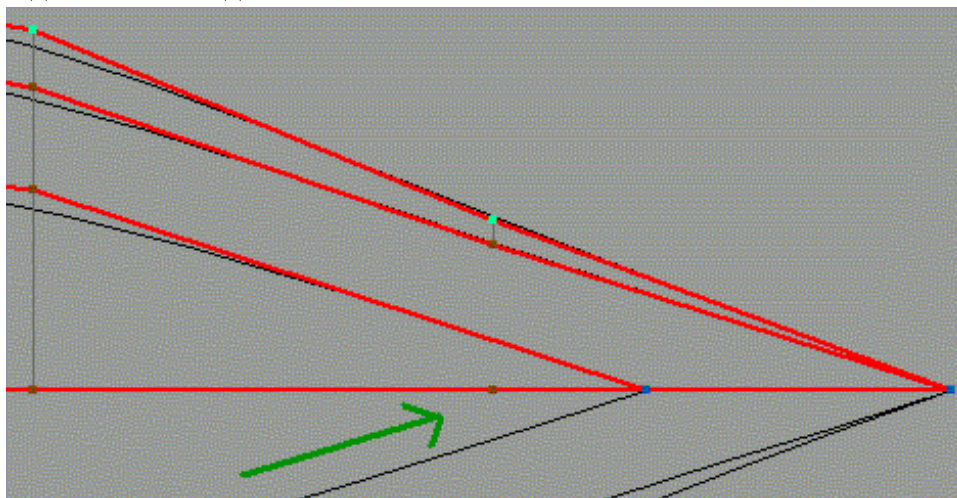



Теперь мы будем избавляться от одной секции в нижней и осушительной панели. Мы выбираем два ребра



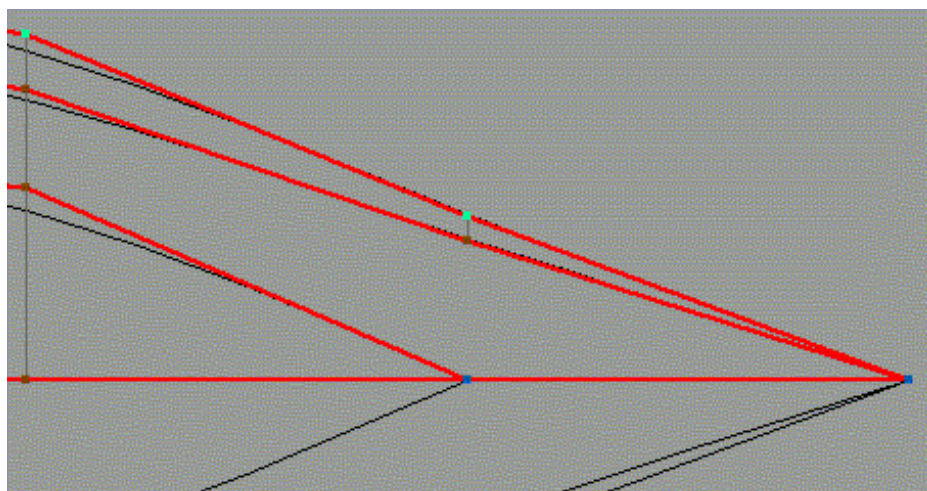
и выбрать из Краю меню -> Collapse, или - более легко - просто нажмите на соответствующую кнопку .

Это, как он должен выглядеть сейчас:

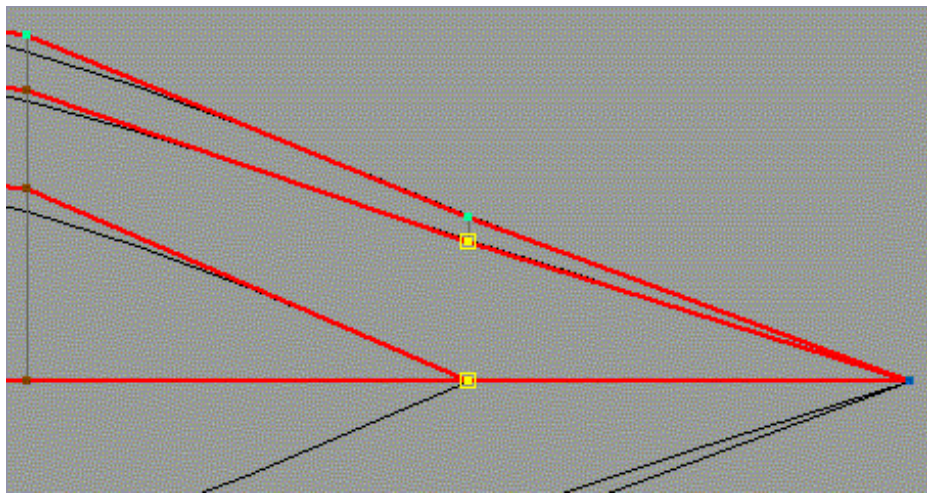



Единая точка в линии киля мы больше не нужны, поэтому мы будем удалять его: Мы будем выбрать его, щелкнув по нему, а затем выбрать из меню пункт -> Collapse или - более легко - просто нажмите соответствующий Кнопка , и он ушел.

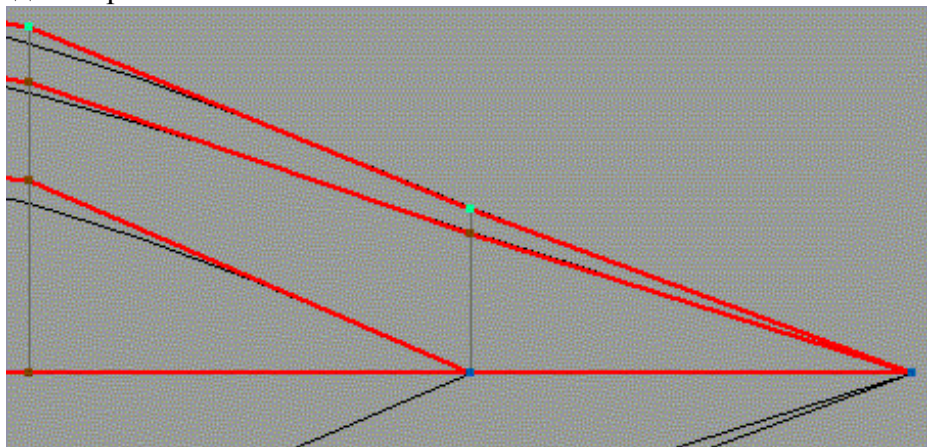
Теперь мы можем перейти самое верхнее точку нижней панели туда, где она должна быть, чтобы $X = 18$:



Для того чтобы получить более гладкий результат, мы будем разделить льяльных панель на $X = 18$. Для этого мы выбираем две точки



и вставить край с  кнопку
Voila, выглядит нормально:



и мы рассмотрели уже многие функции редактирования корпуса. Таким образом, мы можем пойти немного быстрее, когда мы устанавливаем athwartship Y размеры в [части 3](#)