


Как использовать Корабль бесплатно!

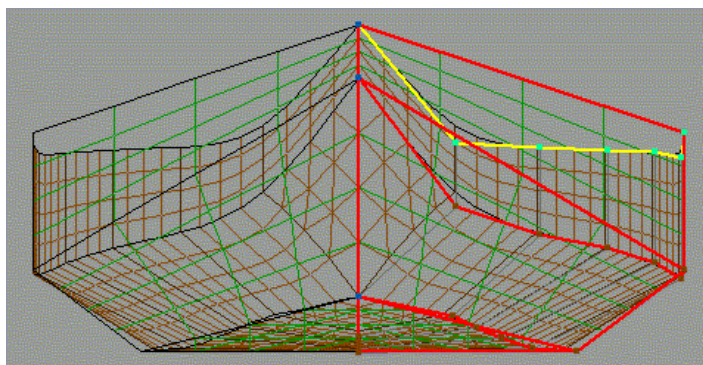
- Неофициальный учебник -

Часть 4: Формирование корпуса - Ось Z

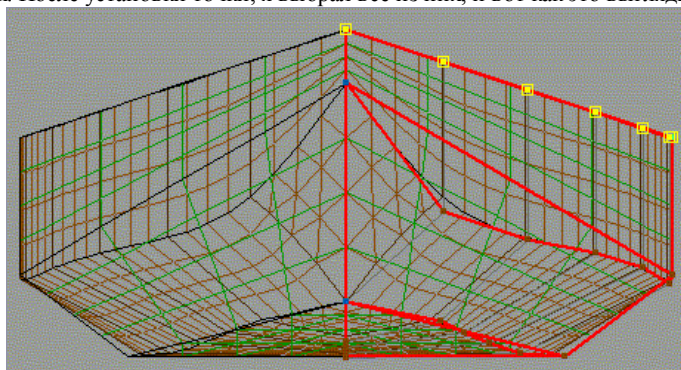
Сначала мы сделаем вперед половину лодки. Так как только кормовая часть тревожит нас, мы спрячем эти слои: Стороны корме, Бильге AFT, нижнее AFT, Вид на корме. Мы делаем это, сняв флажок перед их именами в диалоге слоев. Мы получаем его с  кнопки.

Что мы знаем с точки зрения Bow координаты на $X = 9$ и в стебле. Так мы выбираем точку $X = 9$ в чистой и установить $Z = 0-24$ (т.е. точка в настоящее время 9,3,2). Мы выбираем точку, в $X = 9$ в нижней части боковой панели и установите $Z = 0-9$. Точки на $X = 9$ на обеих сторонах нижней панели будет на $Z = 0$. Из лука просмотра мы знаем также ширину дна на $X = 9$: Мы устанавливаем внешнюю точку нижней панели, чтобы $Y = 0-24$. Эй, мы теперь полностью определяется сечение при макс. луч! Теперь давайте посмотрим на стебле. Мы выберите верхнюю переднее точки, при $x = 20$, и установите его на $Z = 0-36$. Точка ниже мы установили, чтобы $Z = 0-30$, и переднее точки нижней панели (в точке $x = 18$) до $Z = 0-6$.

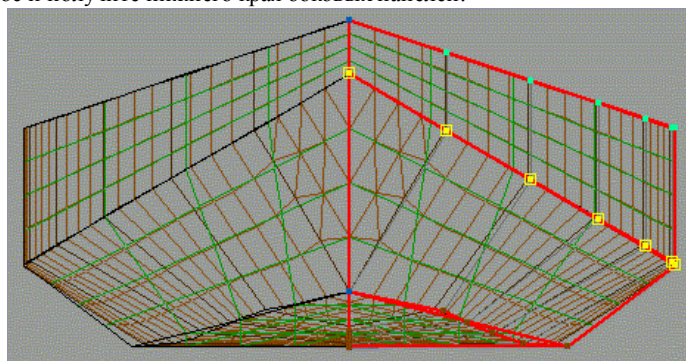
Теперь давайте посмотрим на вид Bodyplan. Я выбрал линии борта, так что выглядит как желтый:



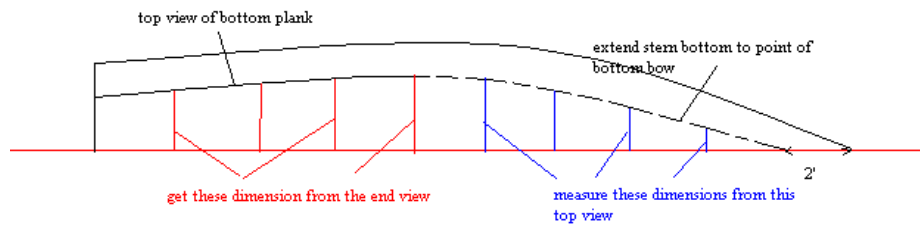
Сам странно изогнутые, в то время как на самом деле она должна быть прямой в Bodyplan зрения. Точки на макс. пучка и стволовых верны уже, но точки между слишком низкой. Так мы выберем сейчас одну точку линии борта за другим и установить координаты Z. методом проб и ошибок, пока не лежит на верхней части прямой. Чтобы было легче, и точнее, мы будем увеличивать мнению Bodyplan. После установки точки, я выбрал все из них, и вот как это выглядит сейчас:



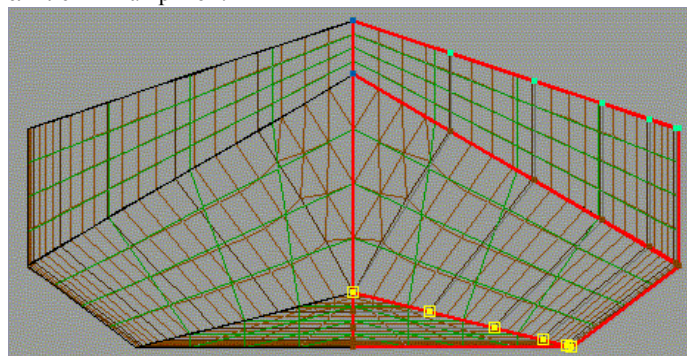
Мы можем сделать то же самое и получите нижнего края боковых панелей:



Тем не менее, мы не можем использовать ту же процедуру для нижней панели, так как Z координаты него еще не определены. Для передней половине корпуса, где панель Бильге крутится, Джим принимает измерения по рисунку.



Я думаю, что эти ценности близки: $X = 10 / Y = 1,96$; $X = 12 / Y = 1,75$; $X = 14 / Y = 1,30$; $X = 16 / Y = 0,70$. Мы ставим эти ценности легко выбрав пункты в плане. Теперь мы можем вернуться к Bodyplan зрения. Мы устанавливаем все эти четыре передних профилей нижней панели, выбрав внутреннюю и внешнюю точку друг и установка Z координата них так, что за пределами точки нижней панели лежит на прямой:



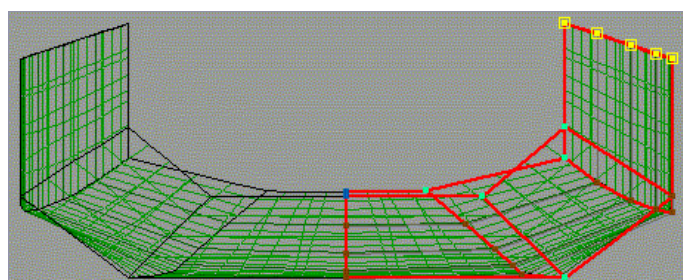
Мы закончили с передней части! Если вы еще не сохранили работу еще, это было бы хорошее время, чтобы сделать это.

. Давайте работать на кормовой половине

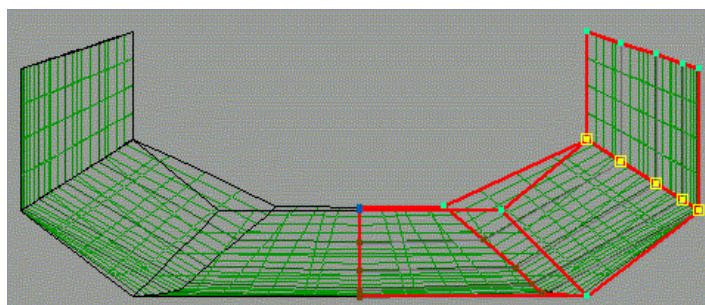
. Откройте диалог слоев, отобразить кормовой слой, и скрыть передние слои


Теперь вы знаете игру: кормовая точка линии борта ($X = 0$, на переборке) идет на $Z = 0 - 28$ (взято из Стерн чертежный вид).

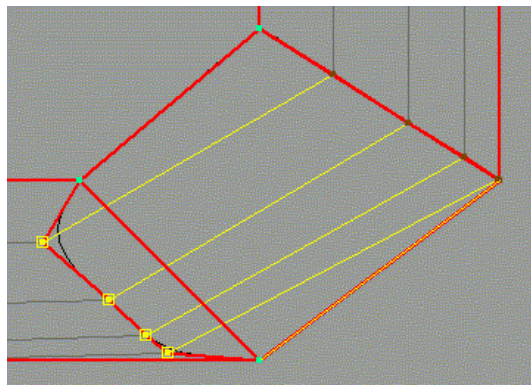
Точка, в $X = 9$ уже правильно. Теперь, в Bodyplan зрения, перемещать Z координаты других точек зрения большой линию, так что проекция представляет собой прямую линию.



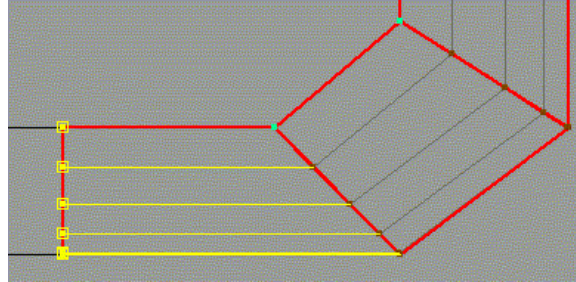
То же самое с нижней кромкой боковых панелей. Кормовая точка, в $X = 0$ переходит в $Z = 0 - 16.6$ - и других точек в прямую линию в Bodyplan зрения.




С нижней панели у нас есть такая же проблема, как в передней половине: Джим не дает размеры ширины. Мы постараемся тот же графический подход, как и он. Для этого мы скрыть внутренние ребра . С точки зрения рисунка Stem мы знаем ширину нижней панели на транце. Мы установили, что точка в $Y = 0 - 15$, а затем установить Z значение обоих кормовой точках (при $x = 0$) до $Y = 0 - 9$. При перемещении четыре точки на прямой линии, на этот раз мы не только изменить вертикальные координаты Z, но также и Y координат таким образом, что линии, которые соединяют их с верхним краем панели Бильге (см. желтые линии ниже) все параллельно с красной линии, которая определяет макс. Пучок панели Бильге.

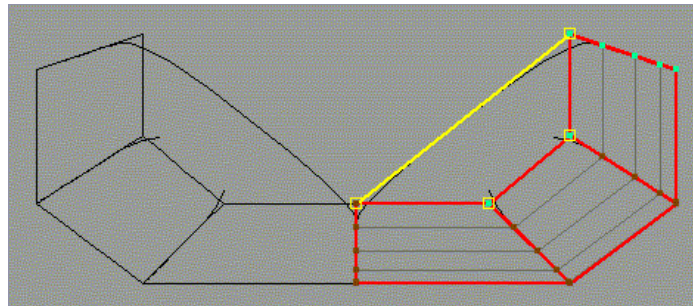


Это хорошее время для перемещения точек с помощью курсора, затем сделать тонкую настройку с помощью диалогового окна. Наконец, мы должны сделать нижняя панель плоская, перемещая точки в центре, к тому же Z координат, как в соответствующих точках на Chine. Линии в нижней панели должны быть затем по горизонтали:

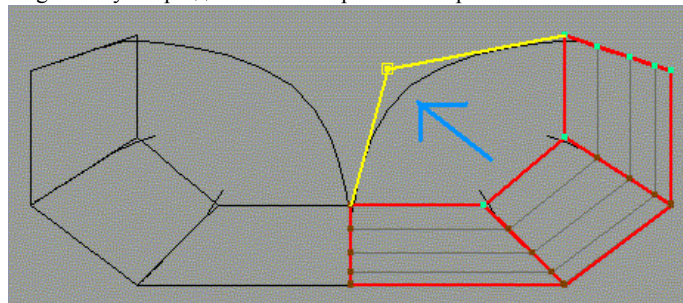



Мы закончили - почти. Наша лодка не имеет транец еще.


Вы уже знаете, некоторые способы, как это сделать: Мы могли бы выбрать точки в конце панелей и сделать новое лицо, чтобы соединить их с . Это то, что мы хотели бы получить:



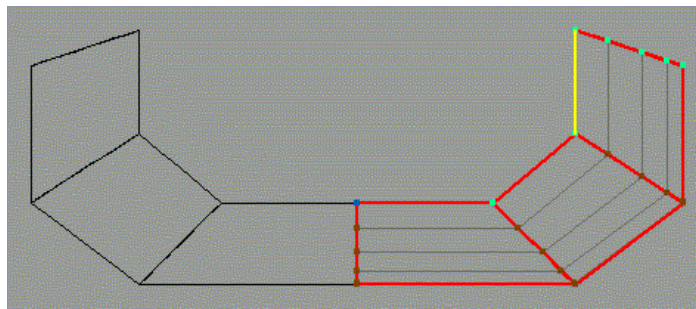
Просто вставьте одну точку в Diagonale путем разделения этот край  и переместить его в конечной точке на 0,0,0-28.




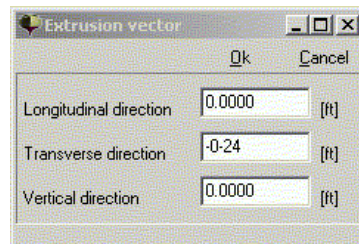
Затем установите очков, как угловые точки, а по краям вокруг транце как сгиба краев .

Кроме того, можно создать новую точку, установите его в 0,0,0-28 а затем создать новый  лицо всех точек по всему транце.

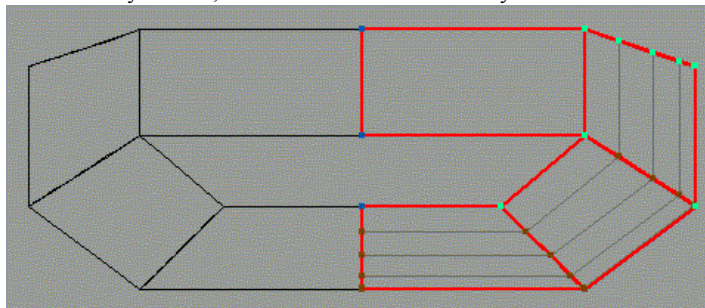
Но я хочу показать вам еще один способ, с помощью еще одну особенность. В случае, если вы следовали инструкциям выше и, следовательно, имеют уже транец, я предлагаю, чтобы вы повторили "Правка -> Отменить", пока на корме не опять пошел. Подбираем вертикальный задний край боковых панелей.





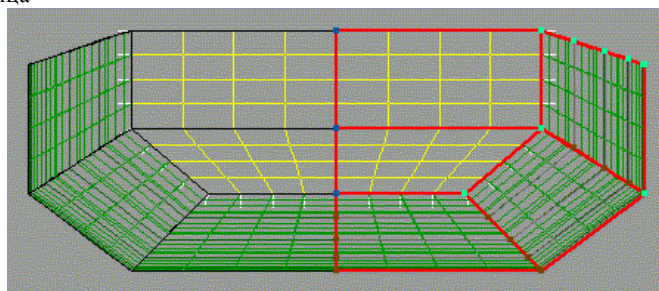
!. В Perspective зрения убедитесь, что вы выбрали край боковой панели, а не что один проекции
Затем выберем от края меню -> Extrude или - более легко - просто нажмите на соответствующую кнопку . Мы получаем диалог



где мы задать направление экструзии. Мы хотим, чтобы новое лицо идти внутрь от выбранного ребра, то есть от $Y = 2$ футов (24 дюймов), чтобы $y = 0$ ног. Так мы вступаем -2, или -0.24 и нажмите кнопку ОК.






У нас есть верхнюю часть транца. Теперь выберите четыре угловые точки в нижней части и создать новое лицо . Мы знаем, остальное: установить края, чтобы Смажьте края, и сделать точки, чтобы угловые точки. Наконец сделать внутренние края видны , выберите новые лица



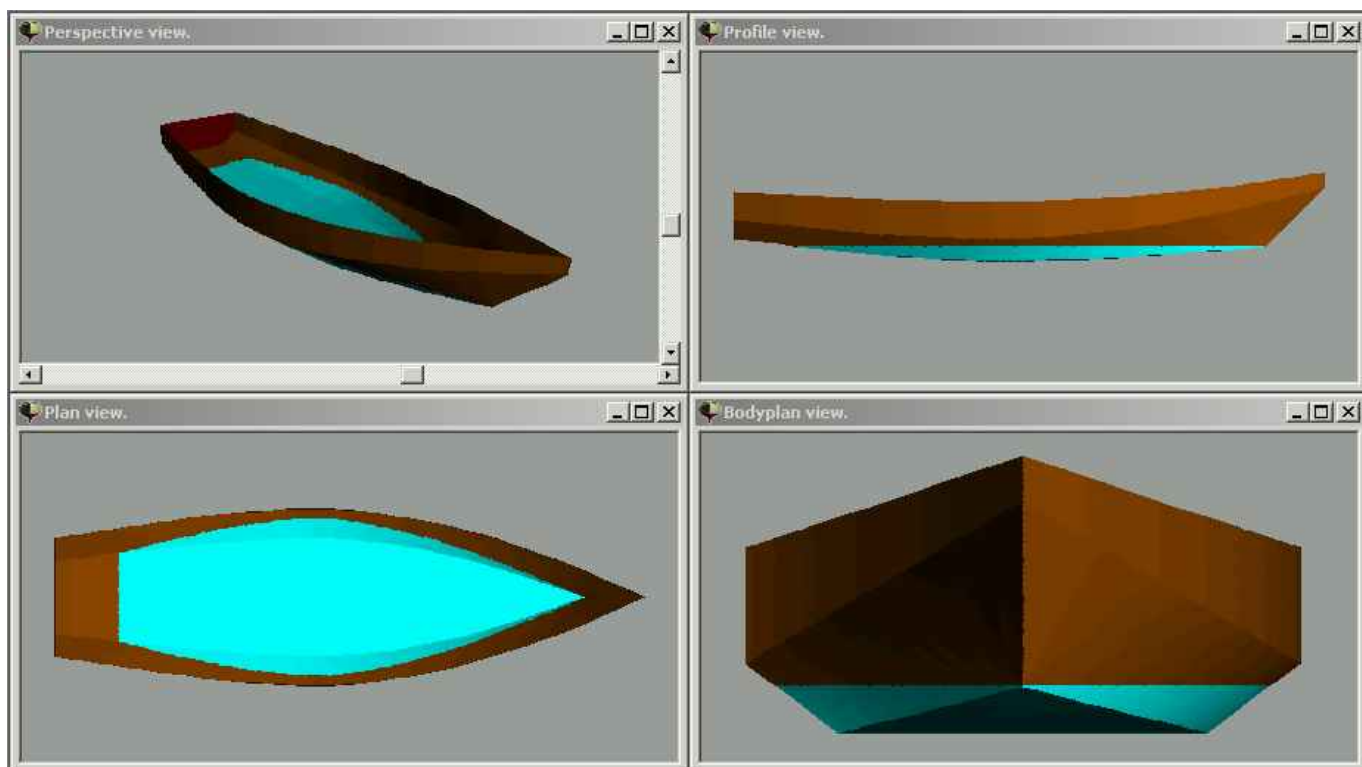
и назначить их на слой "Кормовой" 

Готово! Вы уже знаете, в значительной степени все возможности, необходимые для редактирования корпус. Подождите - я забыл упомянуть одну проблему: Каждое ребро может принадлежать только один или два лица, не более. Если ваш дизайн потребует третий лицо, подключенный к одному краю, то вы должны будете найти обходные пути, например, путем запуска лицо в тесном расстоянии параллельно существующей лицо. Я покажу вам, что в части 6.

Остальная часть нашей конструкции является работа по очистке: Сделайте все слои видимыми. Выберите все точки или края проекций перед носовой и кормовой части транца и удалять их с помощью меню Обработать -> Удалить или - более легко - просто нажмите на соответствующую кнопку . Затем выберите кормовой половинки из панелей и назначить их обратно к первоначальному слоя. Наконец удалить все пустые слои. Либо через Layer меню -> Удалить пустые, или - более легко - просто нажмите на соответствующую кнопку . Эта кнопка также доступна в диалоговом окне Свойства слоя.

Наконец мы хотим видеть нашу Bobsboat немного более приятно. В любой или все четыре видом мы делаем правой кнопкой мыши и выберите "Режим -> Тень". Выглядит хорошо, только контроль за вычетом все еще беспокоит нас. Так что давайте избавиться от него. Меню Видимость -> Управление чистая, или - более легко - просто нажмите на соответствующую кнопку .

Как это выглядит?



Похоже Bobsboat Джима MICHALAK ко мне.

В части 5 мы будем смотреть на всех удивительных результатов, что обеспечивает корабль бесплатно!.

К сожалению, похоже, что автор этого учебника не закончил свою работу ;)

Это пятая часть планировалось, но никогда не написано.

На самом деле, я думаю, не стоит. Вы должны иметь к настоящему времени основы использовать корабль бесплатно! И играть с ним. Кроме того, поскольку корабль бесплатно! Все еще находится в активной разработке, ему потребуется постоянный редактирование этого учебника, чтобы держать его до современных. Трюк с фиктивных слоев например не нужны в текущей версии. Просто загрузите рисунок в качестве фонового изображения.

Если кто-то хочет продолжить, где редактор остановился, Pls. не стесняйтесь связаться со мной по stefan.probst (в) opticom.v-pam.net. Я думаю, я могу убедить автора (он разделяет имя и адрес электронной почты со мной, в конце концов), чтобы связать к продолжению или включить, что продолжение в этом учебнике. Так как он занят, играя с корабля бесплатно! (Его последняя модель имеет более 1700 лица, близкие к 3900 краям, и почти 2200 очков), я не ожидаю, что он будет продолжать в одиночку.