

boats v202008

**操
作
手
冊**

2020.11.30

編輯模式

應用程式的行為基於編輯模式。它們代表了不同的狀態，在這些狀態下滑鼠將扮演我們所需的角色。您可以從兩個位置查看您處於哪種模式：

- 視窗畫面底部的狀態欄中顯示文本，
- 並查看工具欄中的按下按鈕。

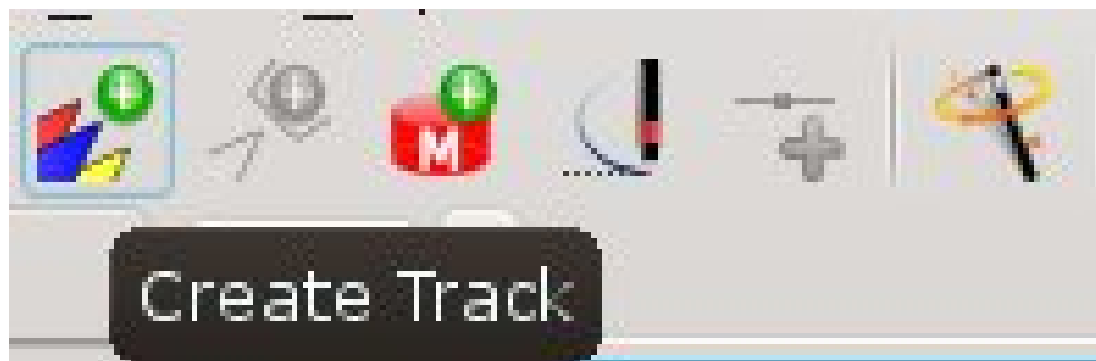
默認模式用於移動物件。當沒有按鈕被按下並且狀態行中沒有文本顯示時，就會發生這種情況。

要退出當前模式，只需選擇另一種模式，或再次選擇該模式即可返回默認模式。

在這裡，我們又是一個空白頁。是時候添加我們想要的專案，以說明我們的情況了。

工具欄和編輯目錄包含所有必要的條目，以設置繪製模式：

- 建立專案 將模式設置為“專案建立”。



在編輯區域中點擊滑鼠左鍵，將建立一條新軌跡，該軌跡代表一條小船經過時間的路徑。這條賽道保持特定的船色。記錄您的首個位置。

建立軌跡後，該模式將自動切換到“船隻建立”，以添加新的船隻位置。

- 建立船 將模式設置為“造船”。



在編輯區域中點擊滑鼠左鍵時，當前選定的軌道將在其路徑中添加新的位置。船已編號，以免您混亂。

在此模式下，您可以通過按住滑鼠右鍵並將滑鼠移到新名稱的方向來設置船的名稱。

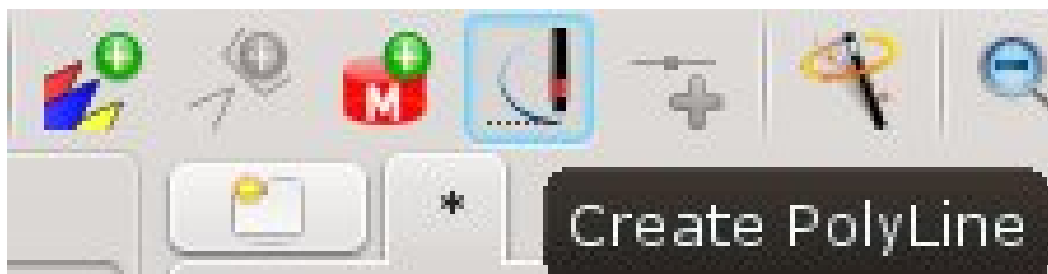
還要注意，船隻可以接收各種選項，例如標誌，重疊線等等。

- 建立標記 將模式設置為“標記建立”。



只需在編輯區域中點擊滑鼠左鍵以添加標記。
另請注意，標記可以接收區域，文本氣泡或劃線。

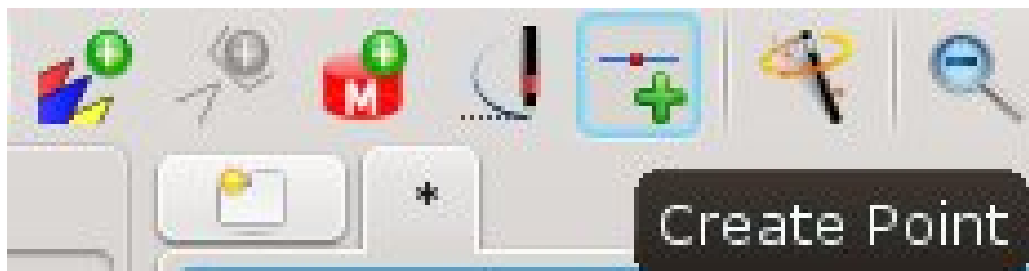
- 建立折線 將模式設置為“建立折線”。



在編輯區域中點擊滑鼠左鍵將建立一個多邊形，該多邊形代表您需要的任何內容。

建立第一個點後，該模式將自動切換到“點建立”，以便向多邊形添加新點。

- 建立點 將模式設置為“點建立”。



在編輯區域中點擊滑鼠左鍵將為當前多邊形添加更多點。

另請注意，每個點都可以接收文本泡泡或臨時線。

使用選擇

船，標記，點...的行為就像可以移動和定向的物件。我們將描述在選擇物件時可以執行的操作。

請注意，右鍵點擊物件可以執行許多取決於物件的操作。在“版本”目錄中也可以執行這些操作。

處理物品

- 要選擇項目，僅在默認模式下，在物件上點擊滑鼠左鍵。您可以使用 **Control +** 點擊來選擇多個物件。

- 要移動所選項目，請按住滑鼠左鍵並四處移動。您也可以使用箭頭鍵進行精確移動。

- 要刪除所選項目，請使用 刪除選擇 在編輯目錄中，或使用 Del 鍵。

- 要設置所選船的航向，請按住滑鼠右鍵，然後將滑鼠移至新航向。您也可以使用+和-鍵進行精確航向。

項目特定選項

有更多選項可以應用於項目。為此，您可以右鍵點擊項目，然後會出現一個帶有可用選項的目錄。

船選項

- 要修整所選船的帆，請使用<+>鍵。

- 要切換左舷和/或右舷的重疊線，請使用 Alt + <和 Alt +>鍵。您也可以使用“編輯目錄”條目。

標記選項

點選項

場景參數

您可以從左窗格調整許多選項，我們將在下面進行介紹。

- 系列選擇列表可讓您從一開始就定義要使用的船。這主要影響兩件事：網格間距的大小，以及當您進入時將建立哪種船型建立專案 模式。

- 顯示網格 複選框非常明確。

- 緯線角度框可讓您定義要使用的近航或順風的角度。這會在許多部分產生後果：

- 如果繪製了網格，將使用該角度；

- 如果在物件上顯示輔助線，則將相應地調整角度；

- “捕捉角度”，這是小船的首選角度，可讓您達到近航或順風的首選角度，

- 超過該角度的船隻將失去其帆的體積。

- 區域長度 由標記區域使用，也取決於 系列 以上選項，

風設置

您可以通過左窗格的複選框顯示風向箭頭風向。

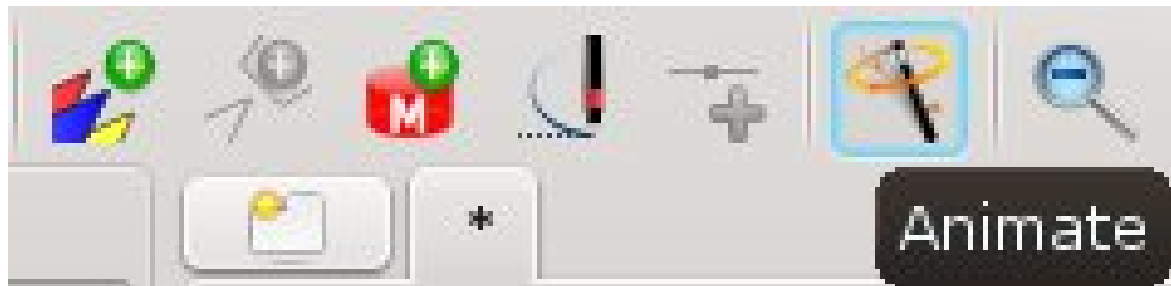
然後，您可以使用左窗格底部顯示的表格設置風向：雙擊方向單元格位於空行上，然後從此處設置方向。

最後一個實用的選項是您可以在動畫過程中改變風向。如果在表中添加更多行，則可以為圖表的每個步驟設置風向。將對 Sail 進行相應的修剪，從而可以利用風移來製作動畫！

動畫

在有一組描述場景的好軌蹟之後，是時候為這些場景設置動畫了，看看情況變得多么現實。

- 在“版本”目錄中，點擊 動畫化 切換到“動畫模式”。



動畫欄中的按鈕現在可用。您可以使用玩/暫停/停止 按鈕隨意。



您會注意到兩個船位相隔 2 秒。在某些情況下，船的位置彼此之間超過 90 度時，軌跡會“停滯”，並應用特定的航向動畫對此進行模擬。

- 循環 動作將在無限重播動畫或單次播放之間切換。
- 在不播放時，您也可以可以在滑塊中移動光標以自行設置時間。

文件管理

- 新文件 可能會建議您在空白情況之前保存以前的工作。
- 打開文件 使您可以打開.xbs 格式的方案文件。
- 另存為 編輯場景後即可使用。
- 保存存檔 如果已經保存一次，則處於活動狀態，以將新更改保存在同一文件中。
- 導出為圖像將在編輯區域中為當前視圖擷取圖片，然後將其保存在圖像文件中。您可以使用各種圖像格式來滿足您的需求。請注意，視窗的大小用於確定圖像的大小。
- 列印， 列印預覽和 導出到 PDF 將使用標題，規則，摘要和描述等各種信息以及“場景”的當前視圖生成格式化的場景，並以紙件形式呈現所有這些信息。
- 導出為動畫將建立場景的 gif 文件並對其進行動畫處理。請注意，視窗的大小用於確定圖像的大小。
- 每個編輯操作都可以還原並重新應用取消和重做歷史記錄目錄中的操作。