

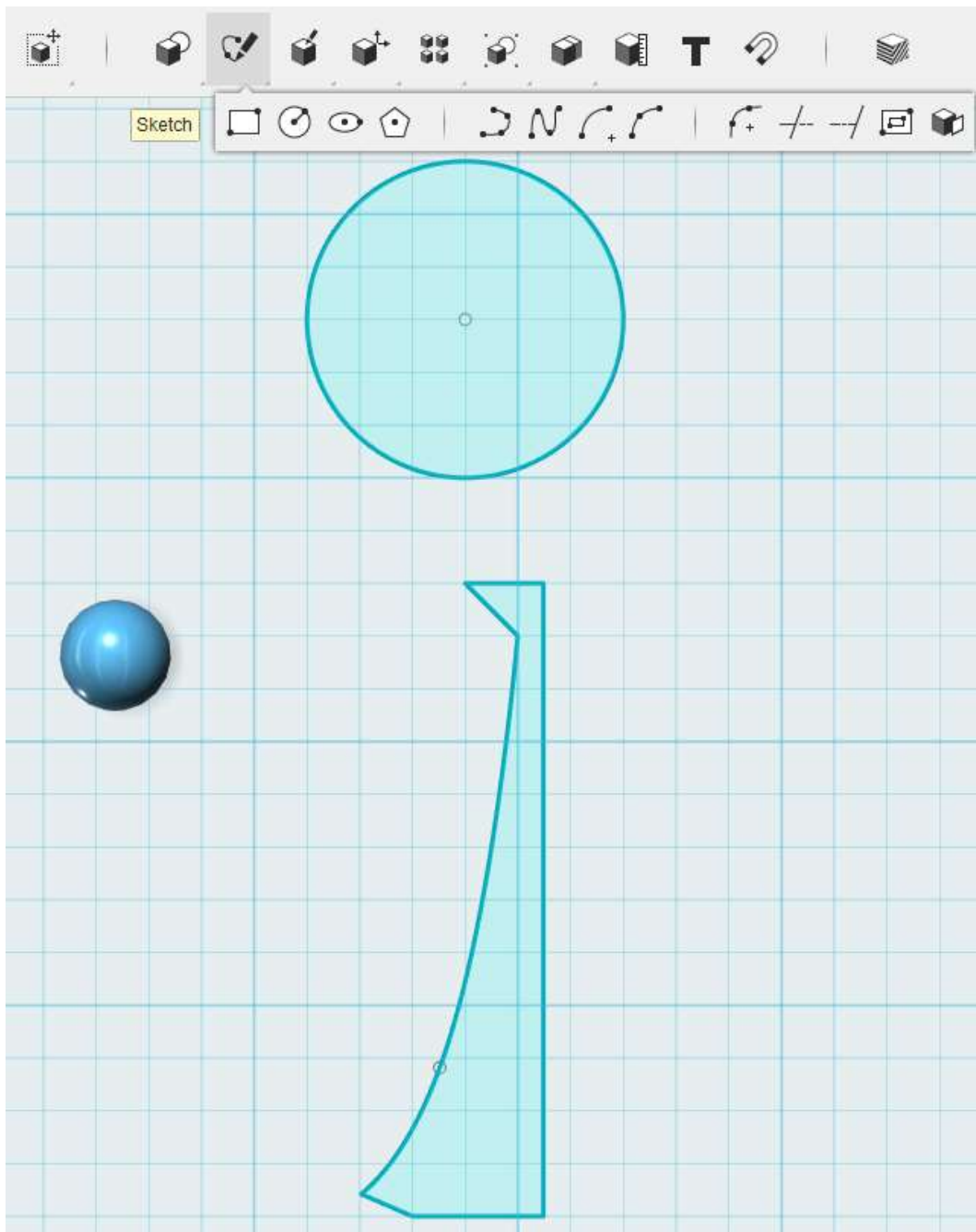
Первые шаги в 3D моделировании

(Создаем шахматные фигуры в приложении 123D Design)

Подготовил:

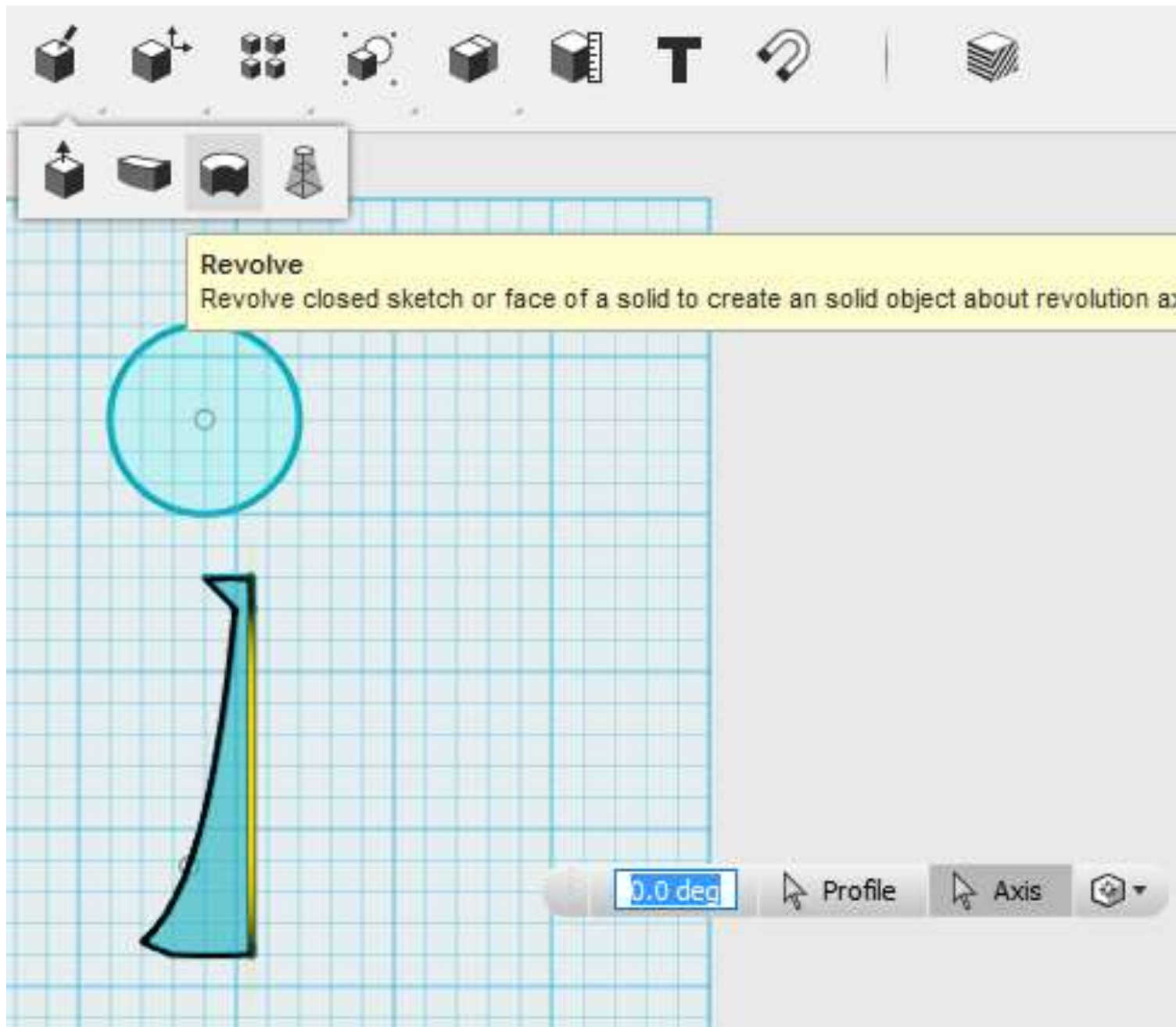
учитель информатики

Нестеров А.И.

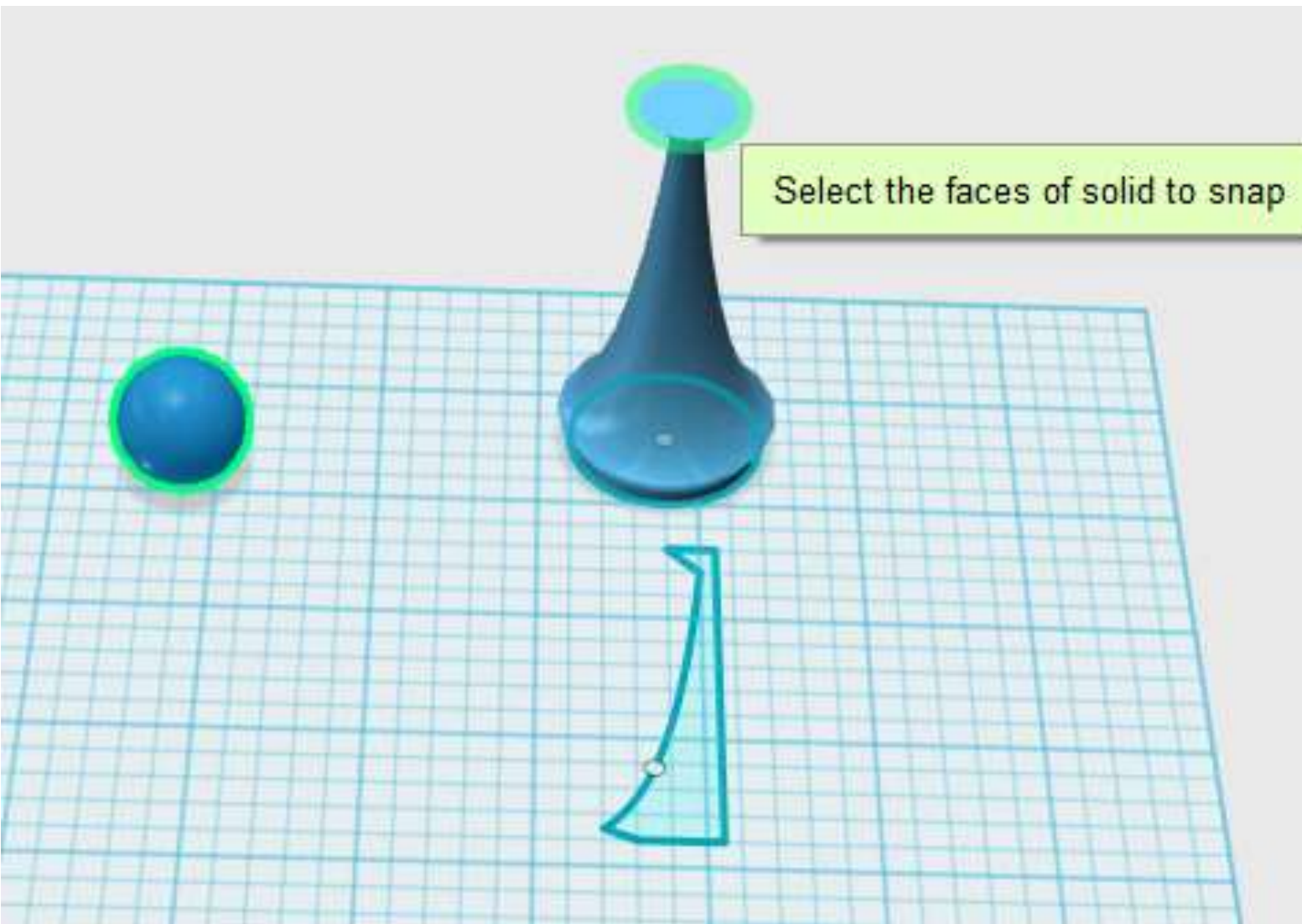


Пешка

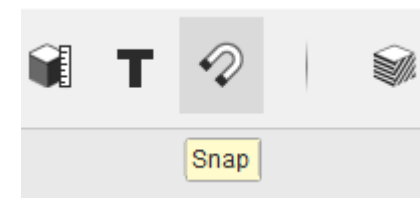
При изготовлении
заготовки тела фигуры
использовались
инструменты:
Circle, Polyline, Splin.

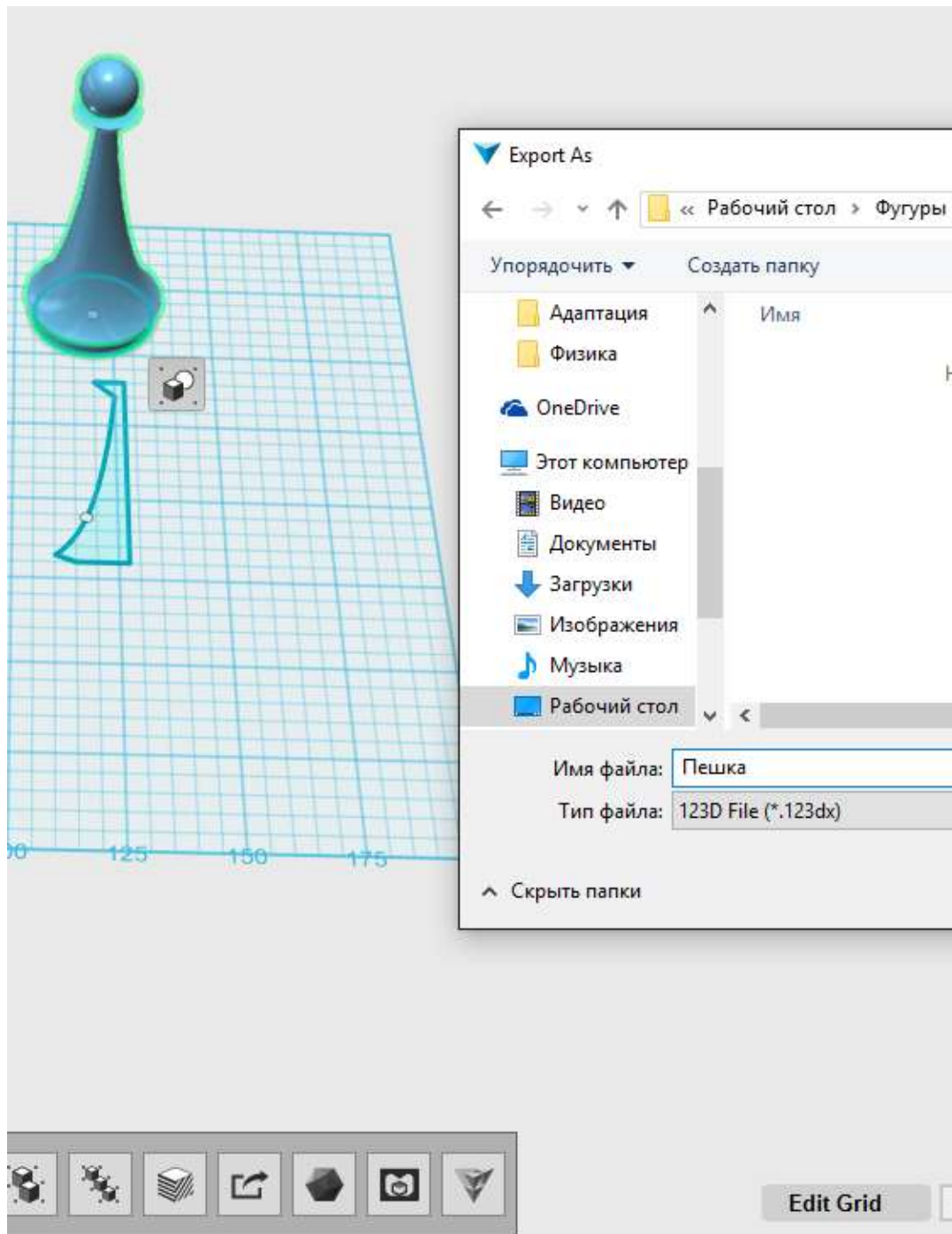


Придаем объем телу фигуры с помощью инструмента **Revolve**(угол поворота устанавливаем в 360 градусов).

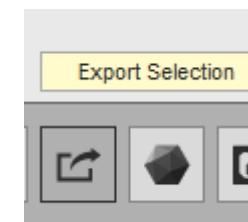


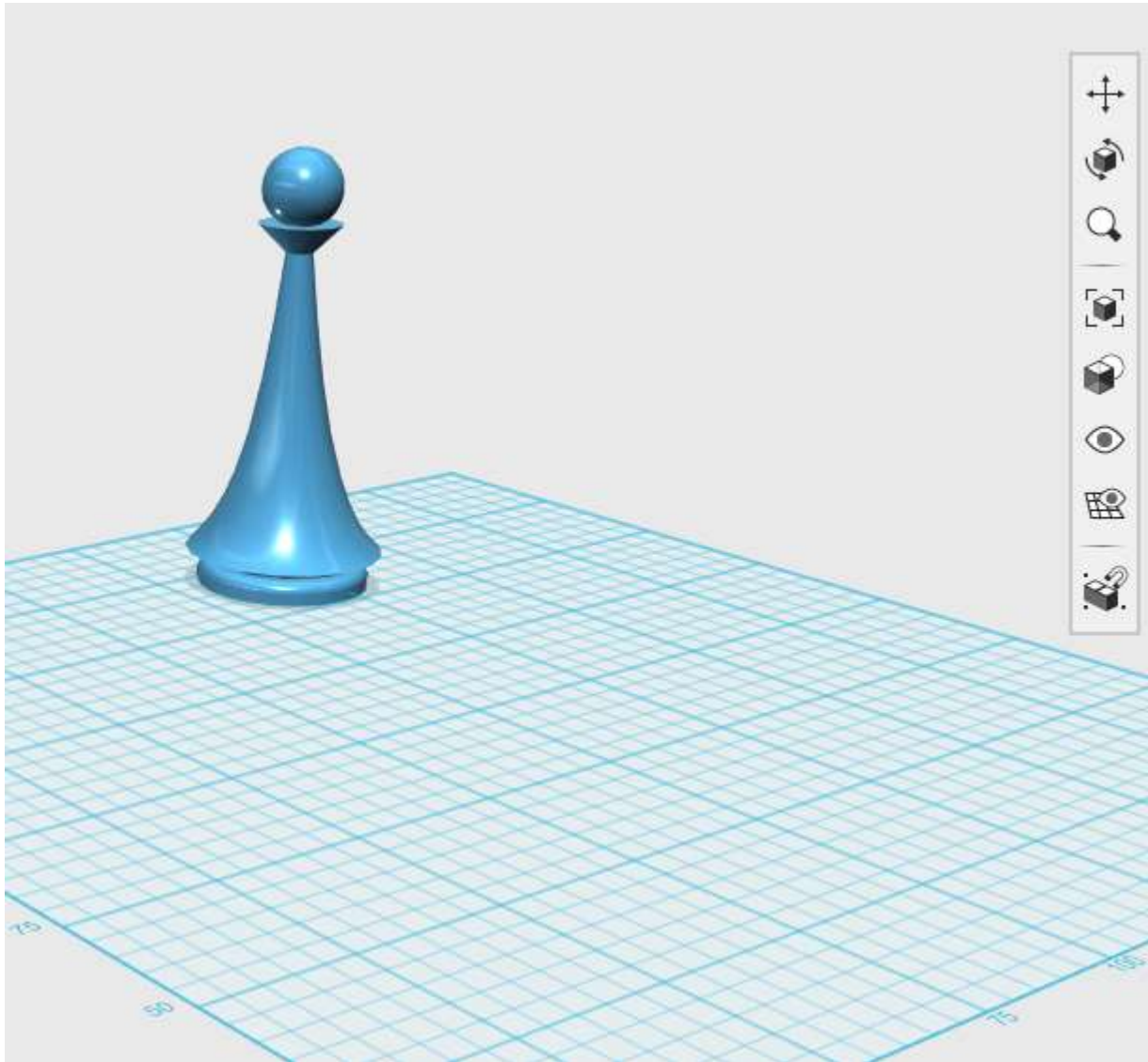
Помещаем шар на
вершину фигуры с
помощью инструмента
Snap.





Выполняем выборочный экспорт выделенной фигуры с помощью инструмента **Export Selection**.



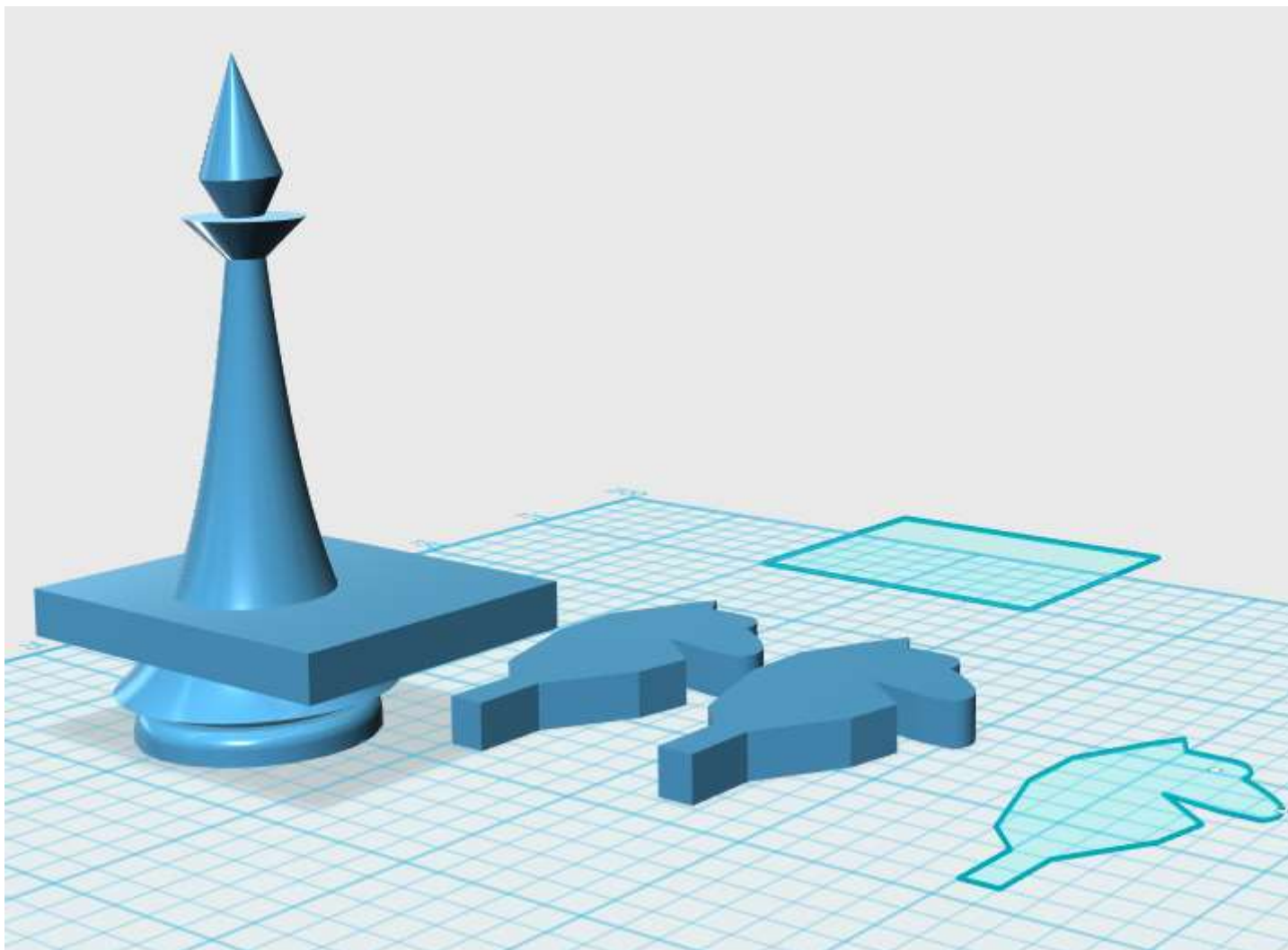


Результат выборочного
экспорта.



**Задание для
самостоятельного
выполнения.**

Используя фигуру
«пешка», создайте
следующую фигуру.

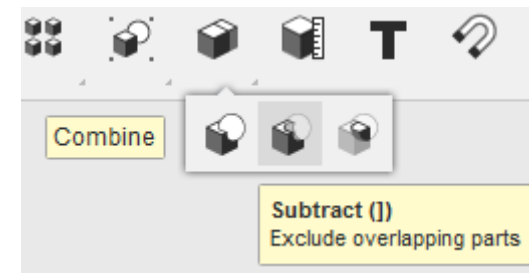


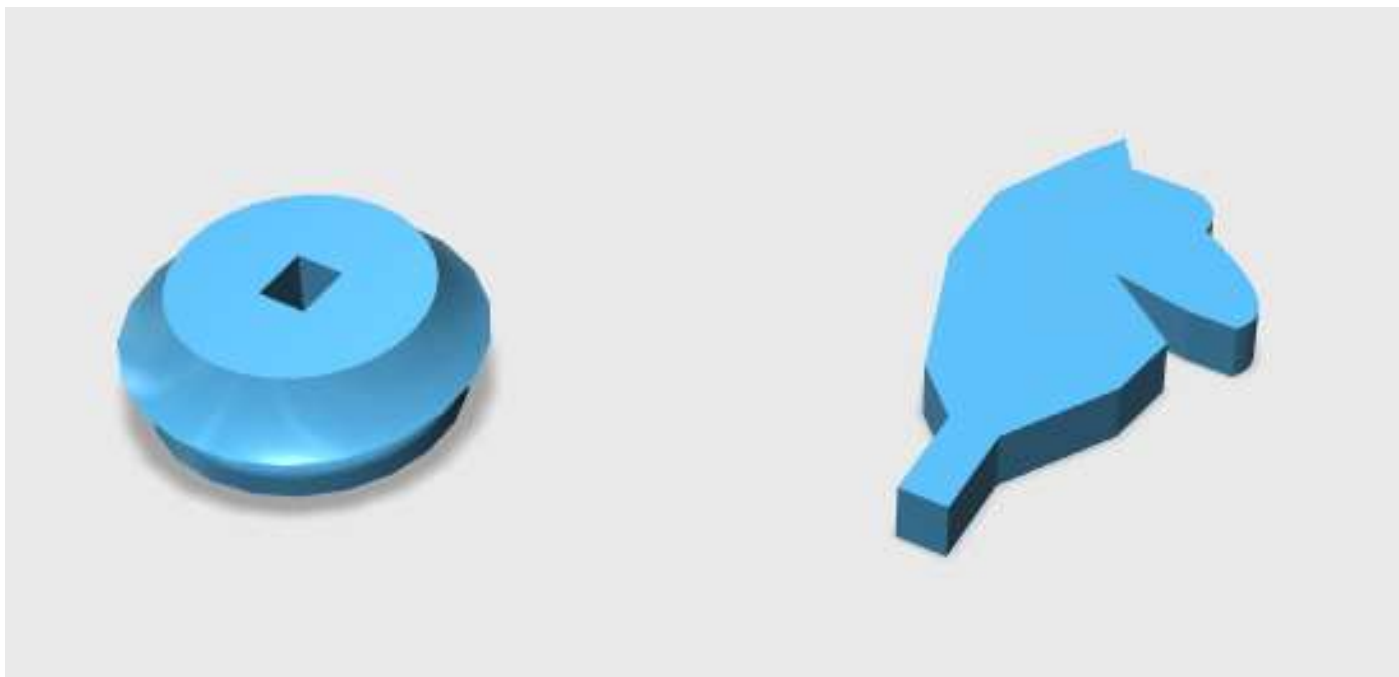
Создаем фигуру коня на основании предыдущей фигуры.

Создаем голову коня, ее копию и фигуру для отрезания основания исходной фигуры.

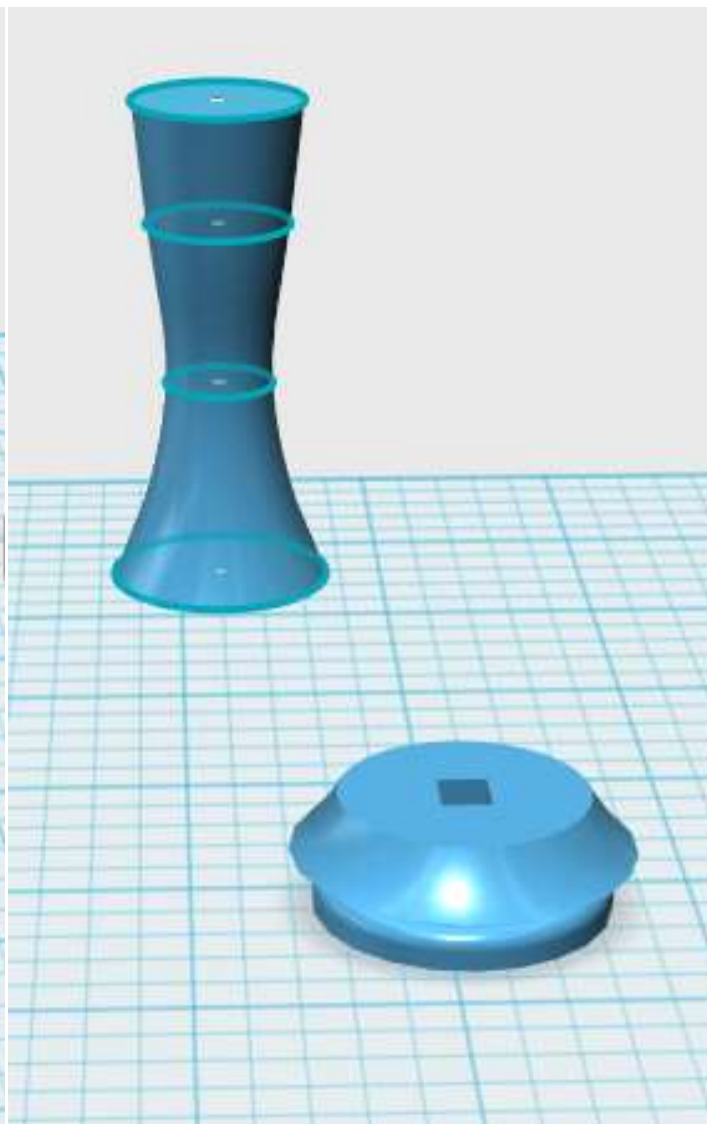
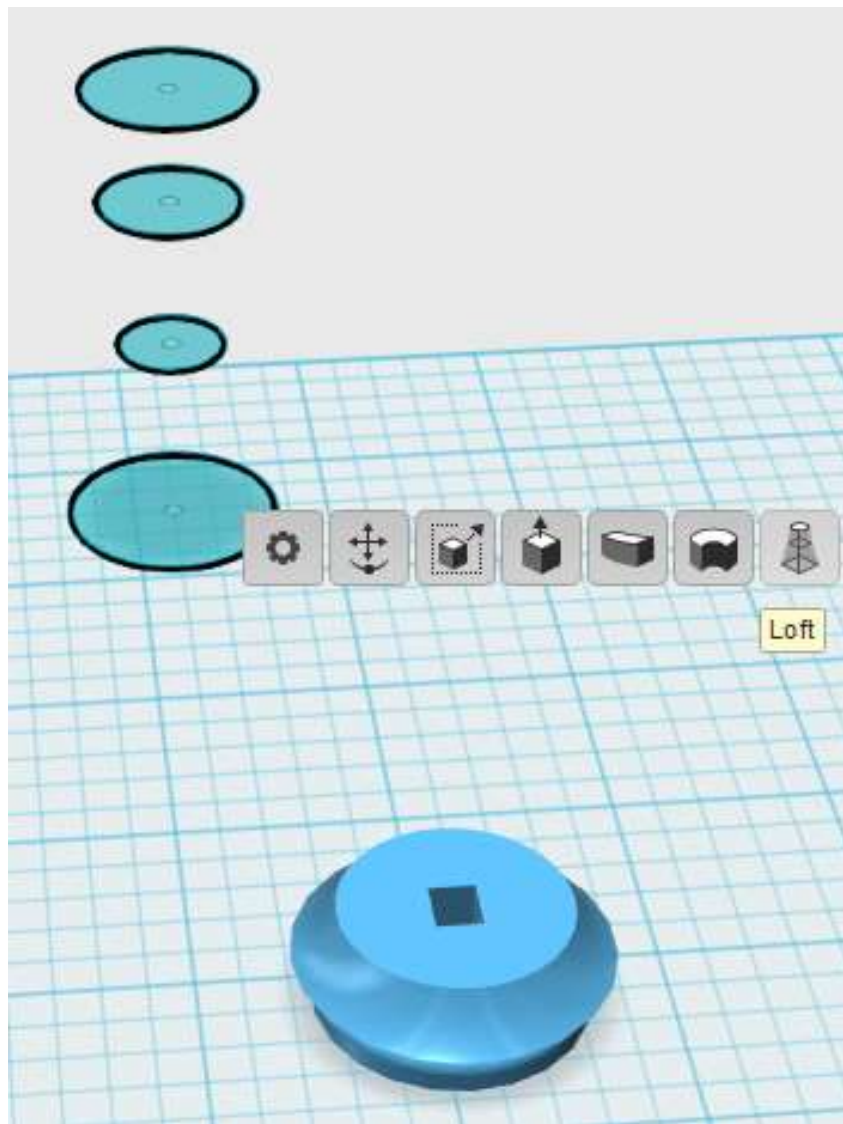
Отрезаем основание с помощью инструмента

Subtract.





Устанавливаем голову коня на место и вырезаем отверстие с помощью инструмента **Subtract**.



Создаем ладью на основании коня. Для этого разместим четыре окружности соответствующего диаметра на одной оси, друг над другом. Выделим последовательно все окружности и применим инструмент **Loft**.



В результате получим вот
такую фигуру.