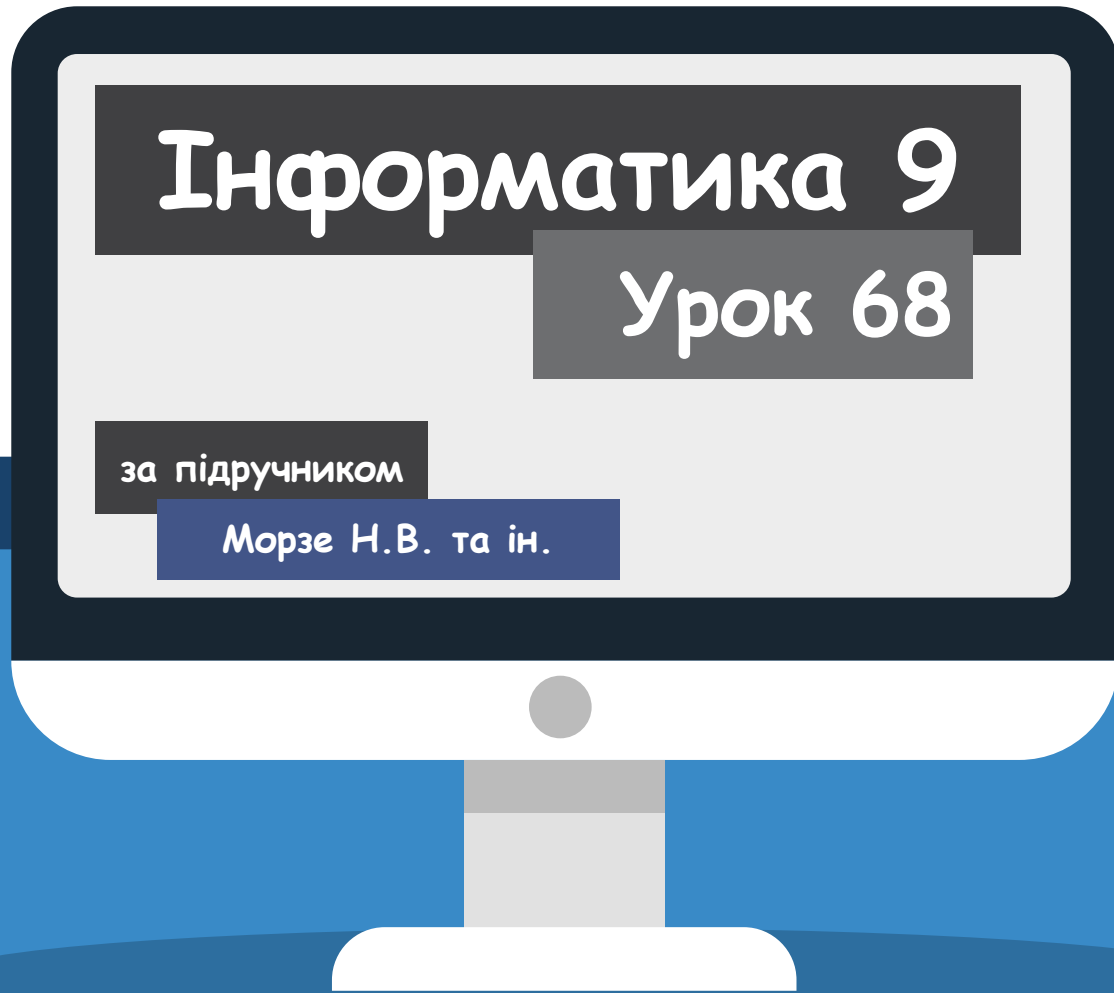


Створення 3D об'єктів

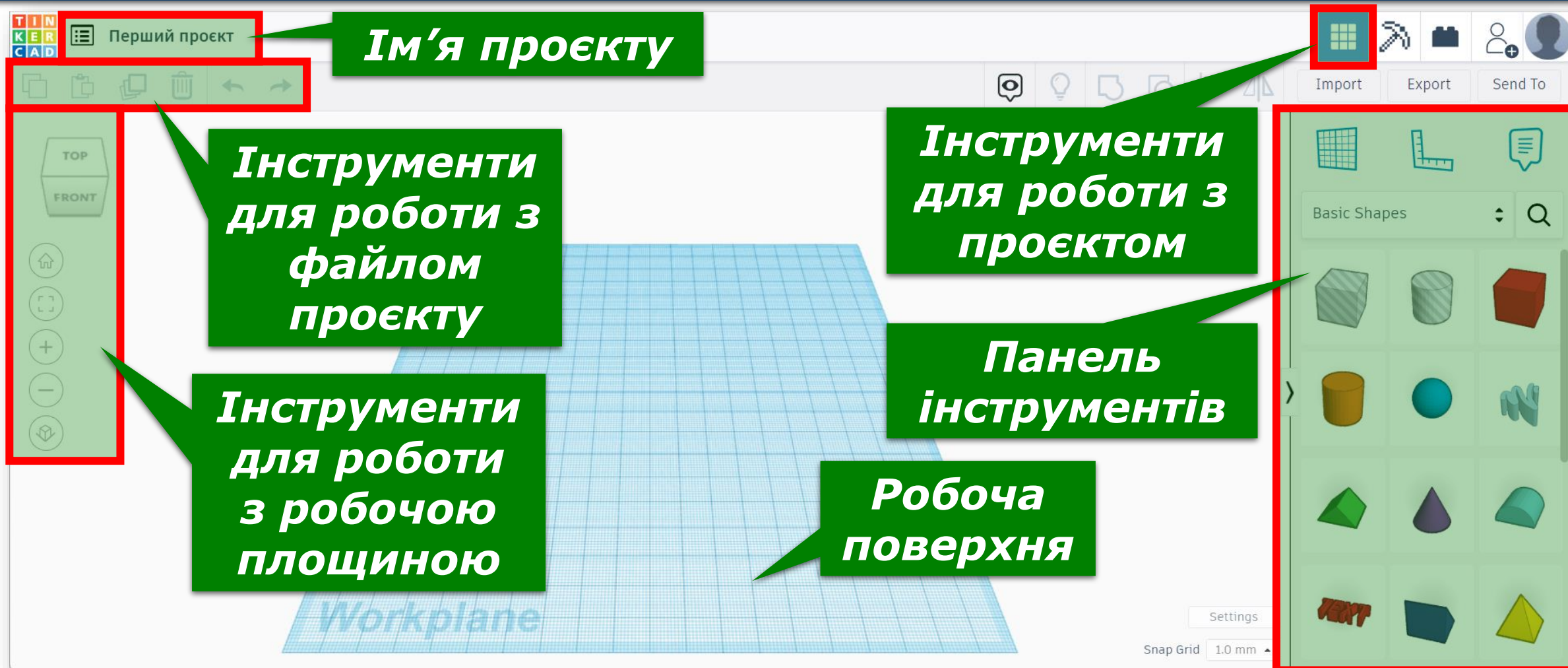
Практична робота 18



За навчальною програмою 2017 року

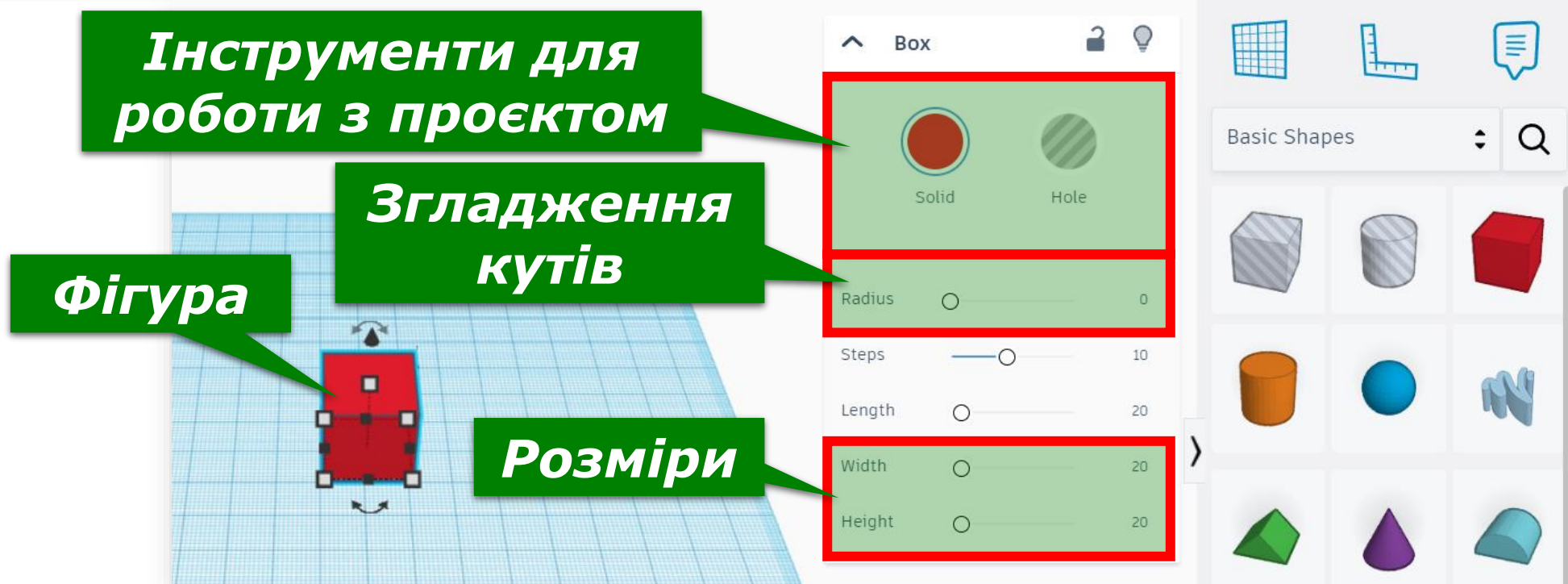


Середовище моделювання **Tinkercad**



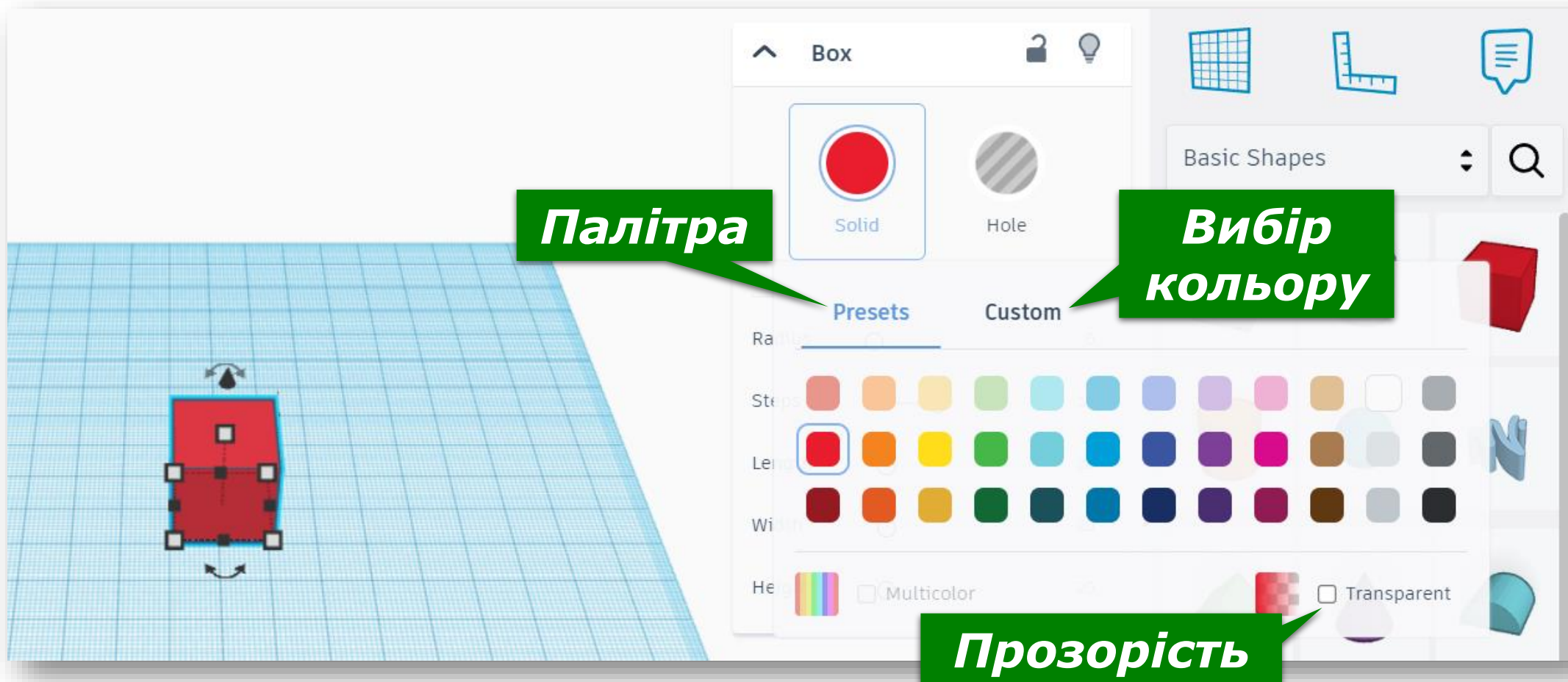
Які є режими роботи з середовищем Tinkercad?

Об'єкти побудови моделей згруповані у бібліотеці форм. За замовчуванням доступний список основних форм. Переміщення 3D-примітиву з бібліотеки на робочу площину здійснюють простим перетягуванням.



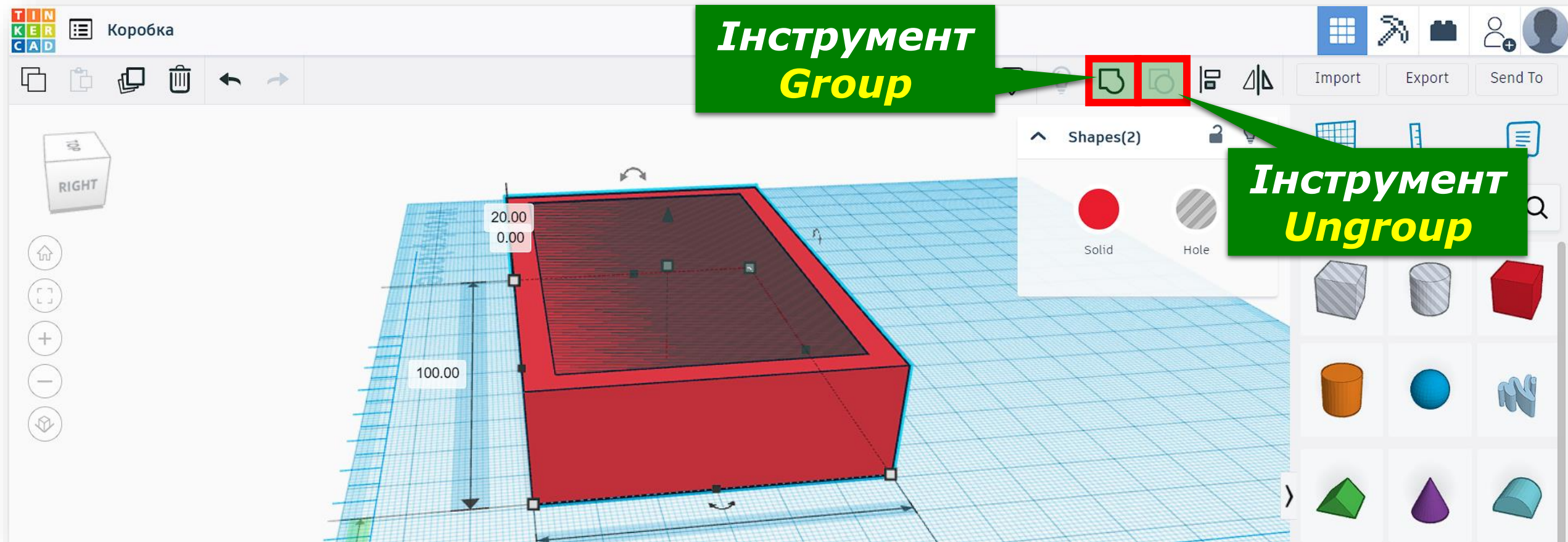
Які є режими роботи з середовищем Tinkercad?

Колір заповнення фігури обирають на палітрі кольорів після натиснення **Solid**



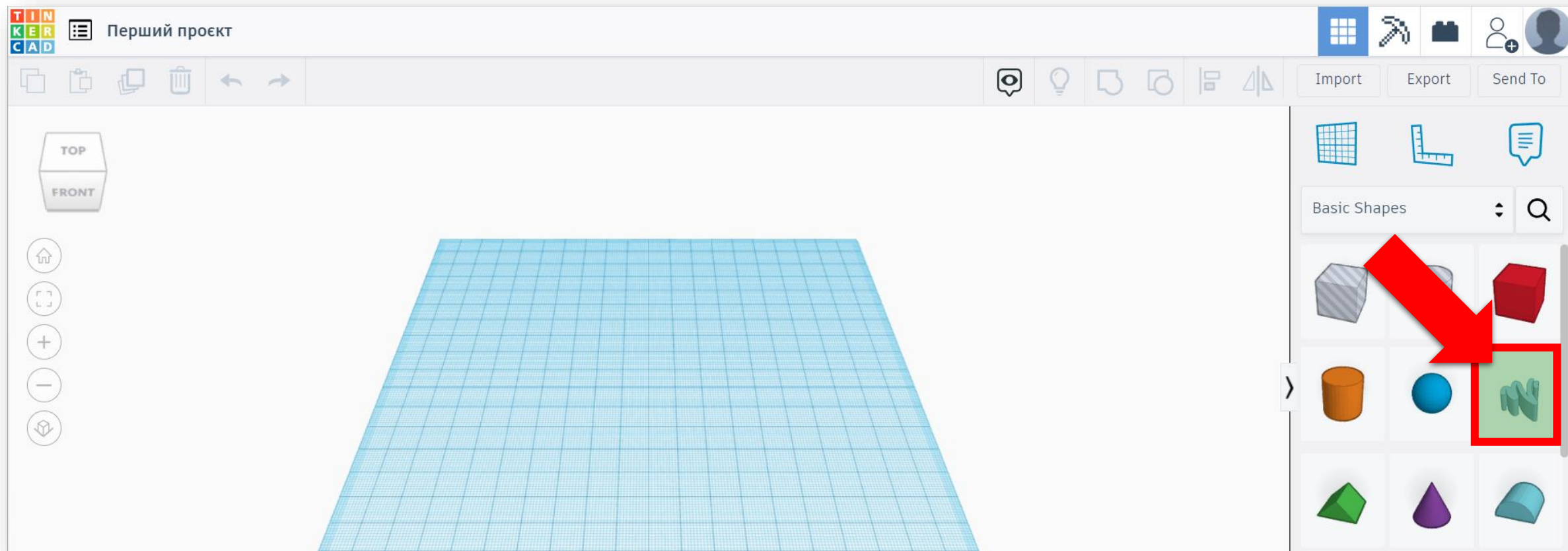
Як створити власну фігуру?

Щоб згрупувати декілька об'єктів, виділяють об'єкти та використовують інструмент **Group**.



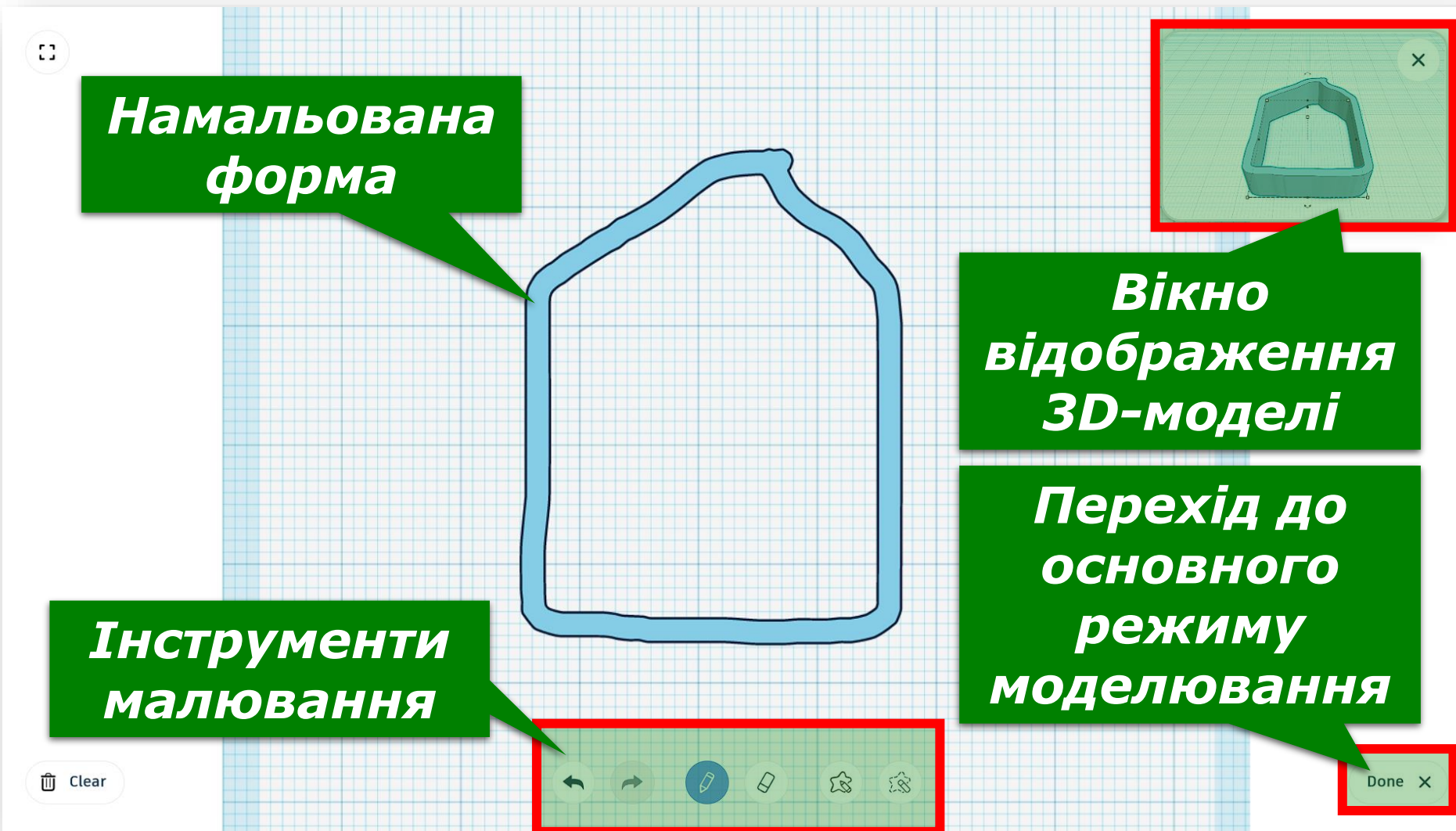
Як створити власну фігуру?

Для створення власної фігури можна використати інструмент вільного малювання **Scribble**

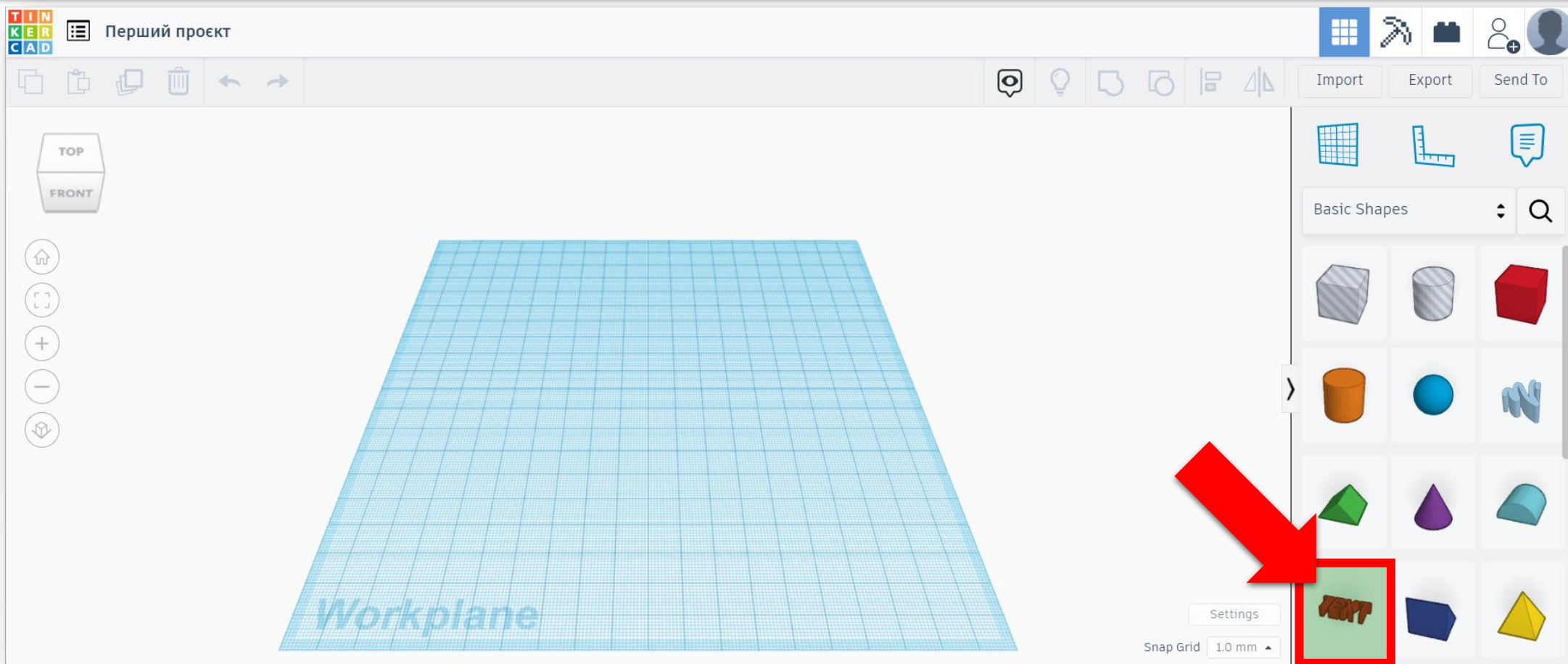


Як створити власну фігуру?

Коли
клацнути
інструментом
Scribble на
робочій
області, ми
переходимо
в режим
промальо-
вування
фігури.



*Для того, щоб додати текстові об'єкти до 3D-моделей, використовують інструмент **Text***



На робочій площині отримуємо напис

Поле для введення тексту

Вибір типу шрифту

Висота літер

Кількість фасок – скошеної частини гострого ребра чи окрайки

Кількість сегментів при побудові

TIN KERN CAD Surprising Tumelo-Jofo

TOP FRONT

Text

Solid Hole

TEXT

Multilanguage

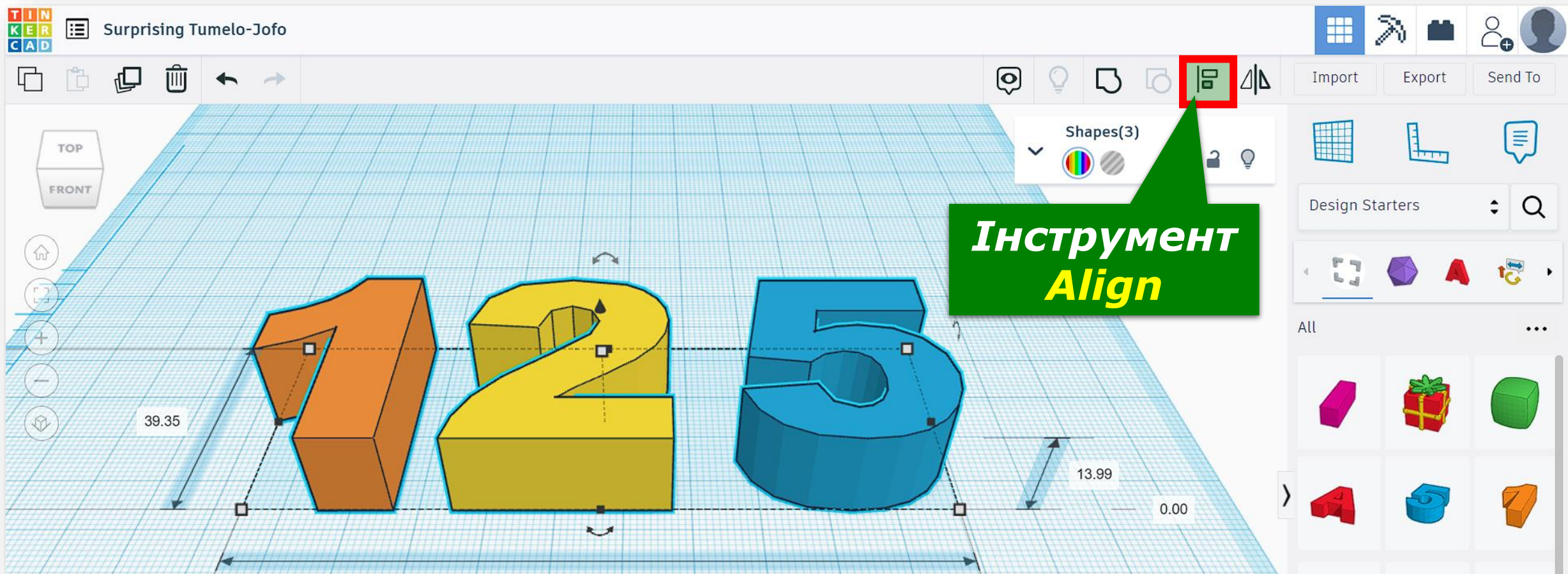
Height 10

Bevel 0

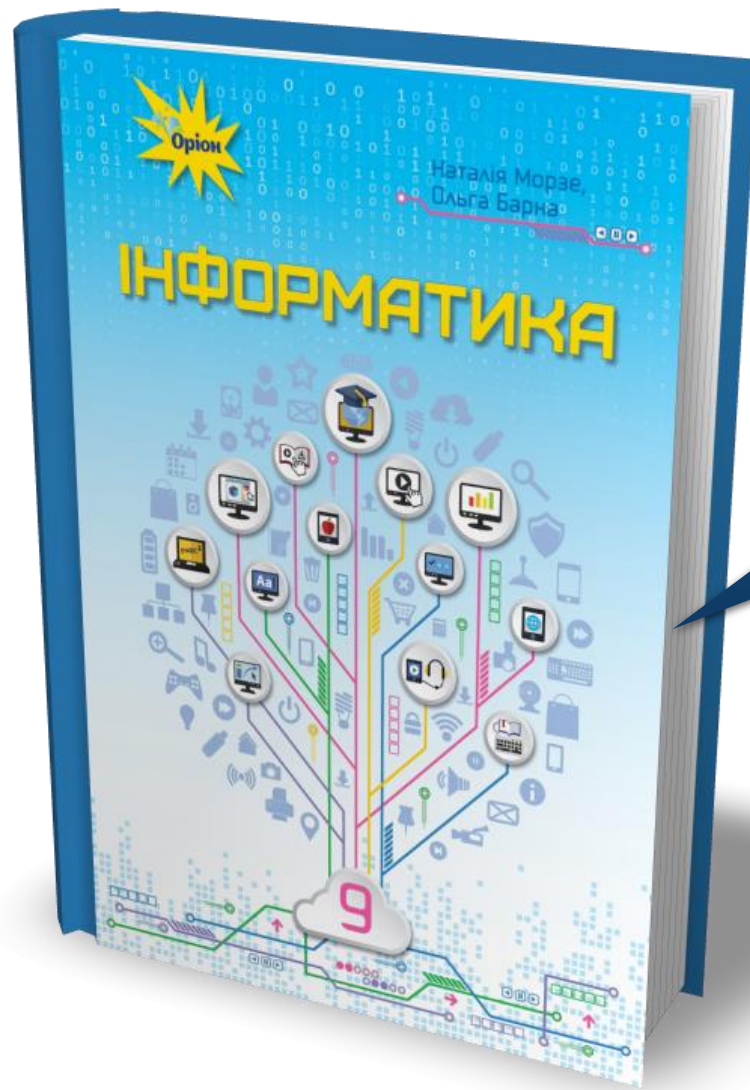
Segments 0

Basic Shapes

Щоб вирівняти (відцентрувати) один об'єкт відносно іншого, виділяють об'єкти та використовують інструмент.



Домашнє завдання

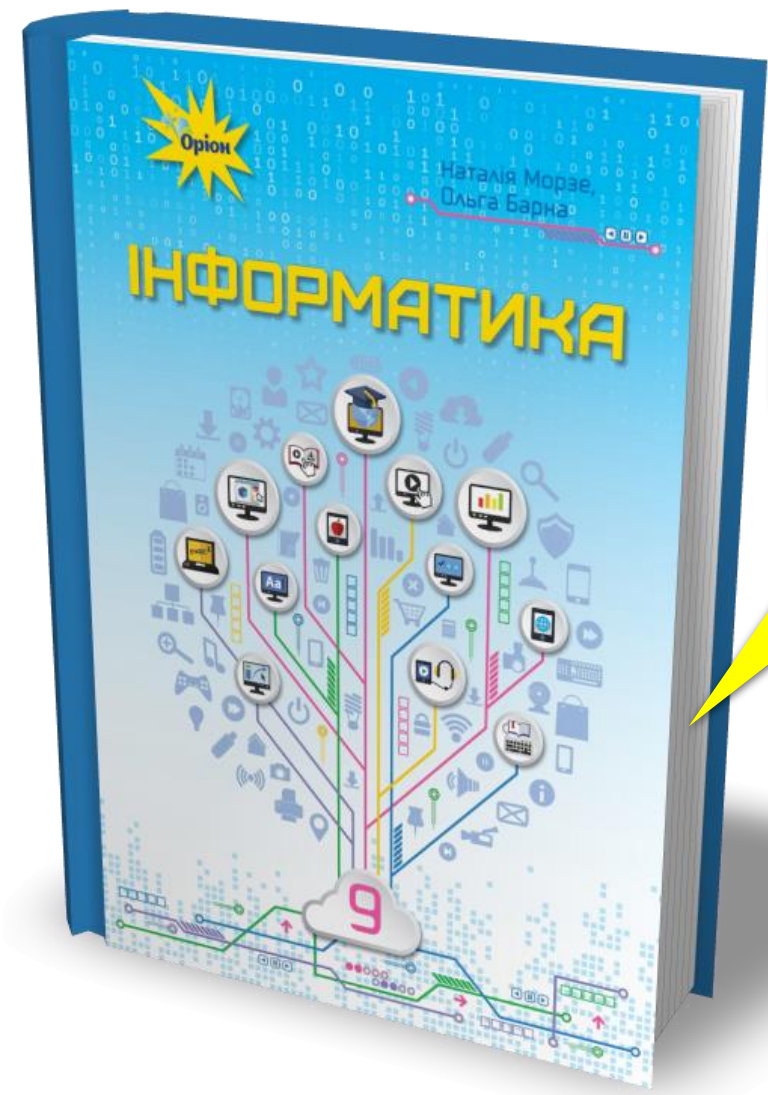


*Проаналізувати
§ 21, с. 223-224*

Практична робота 18

Створення 3D об'єктів





**Сторінка
223-224**



Інформатика 9

Урок 68

за підручником

Морзе Н.В. та ін.

Дякую за увагу!

За навчальною програмою 2017 року

