
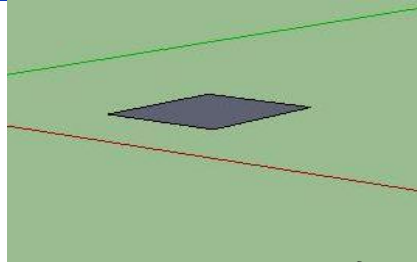



## ТЕХНОЛОГИЧЕСКАЯ КАРТА ЗАДАНИЯ «СОЗДАНИЕ ТРЕХМЕРНОЙ МОДЕЛИ ТАБУРЕТА».

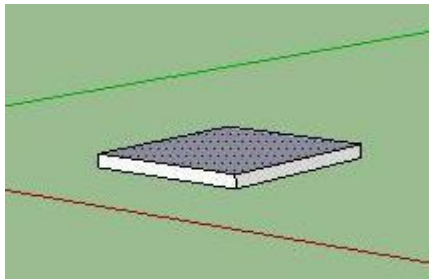
1. Используя инструмент "Прямоугольник" () , нарисуйте квадрат размером 35x35 см. Для этого наберите данные значения через точку с запятой в окне «указатели размеров» и нажмите клавишу Enter.



Указатели размеров 35cm;35cm

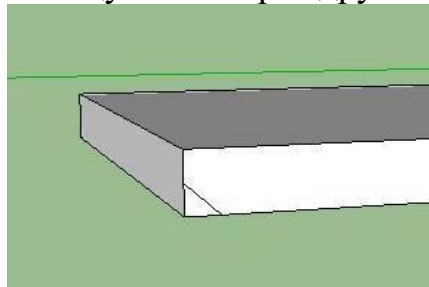





2. Используя инструмент "Тяни/Толкай" () , создайте верхнюю деталь табурета. Для этого направьте этот инструмент на плоскость прямоугольника и потяните вверх, а в окне «расстояние» наберите значение 3 см и нажмите клавишу Enter.

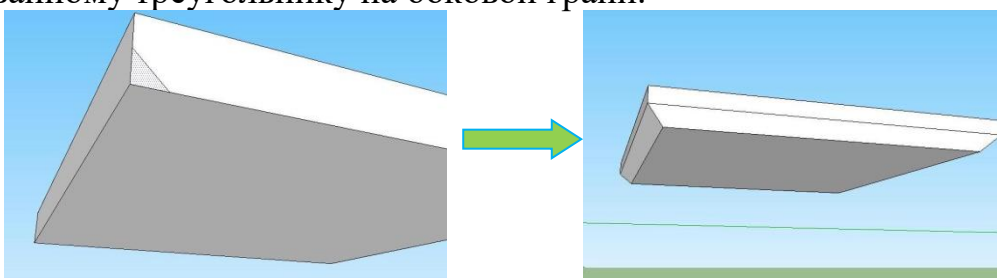
Расстояние 3cm




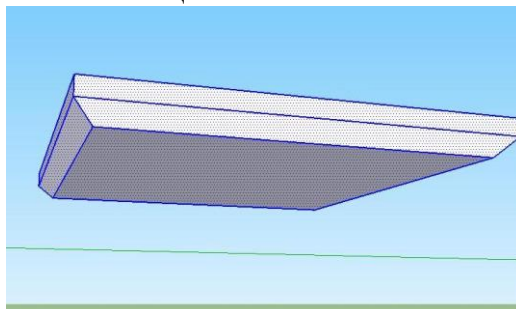
3. Используя ролик мыши, приблизьте созданную фигуру. Поверните ее до нужного ракурса с помощью инструмента "Орбита" () . С помощью инструмента "Линия" () нарисуйте линию, начинающуюся из точки середины ребра и заканчивающуюся на крае другого ребра фигуры.



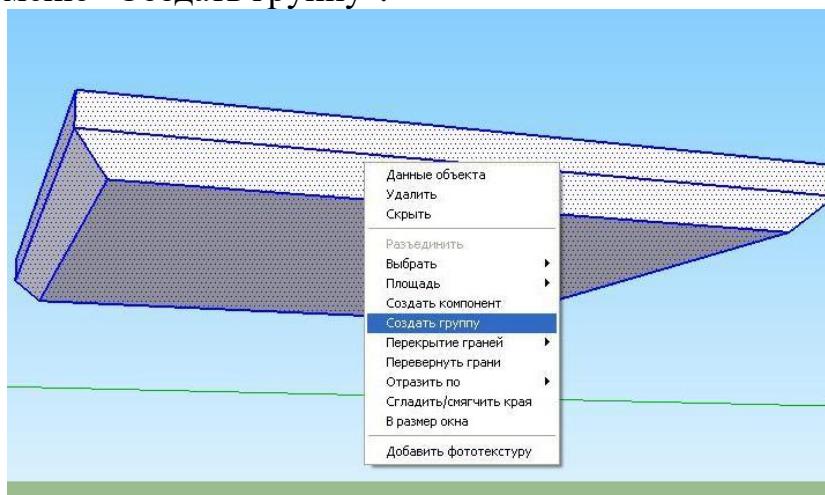
4. Облетите фигуру снизу с помощью инструмента "Орбита" () . С помощью инструмента "Выбрать" () выделите нижнюю грань фигуры. После этого выберите инструмент "Ведение" () и щелкните по нарисованному треугольнику на боковой грани.




5. Выберите инструмент "Выбрать" (  ) и трижды щелкните левой кнопкой мыши по фигуре, чтобы выделить всю фигуру. При этом контуры фигуры станут выделены синим цветом.

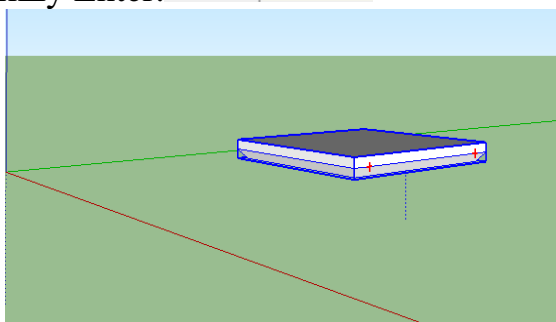




6. Щелкните правой кнопкой мыши по выделенной фигуре и выберите контекстное меню "Создать группу".

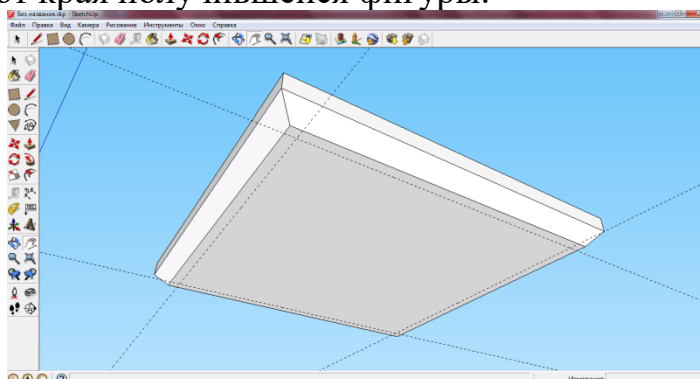



После этого появится синий контур вокруг фигуры.

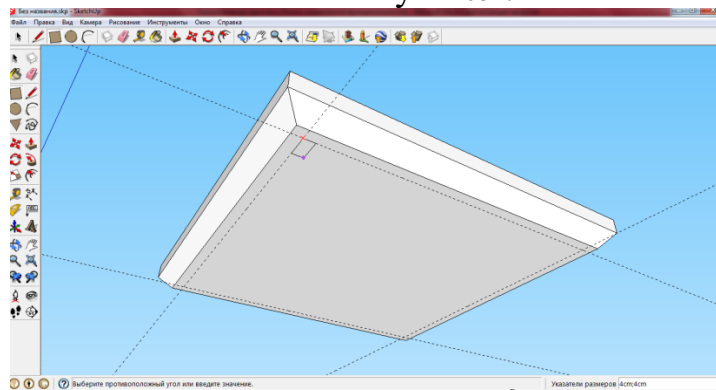
7. С помощью инструмента "Переместить" (  ) начните поднимать получившуюся группу с нижнего ребра, а в окне «длина» укажите значение 45см и нажмите клавишу Enter. Длина 45см




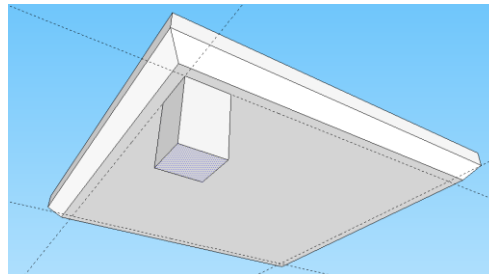
8. Облетите фигуру снизу с помощью инструмента "Орбита" (  ). С помощью инструмента "Рулетка" (  ) создайте 4 направляющих линии на расстоянии 1см от края получившейся фигуры.




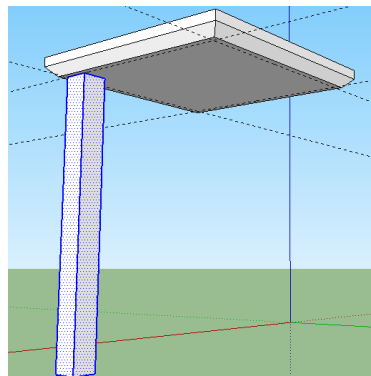
9. Используя инструмент "Прямоугольник" () , нарисуйте квадрат размером 4x4см от точки пересечения направляющих. Для этого начните рисовать квадрат и введите в окне «указатели размеров» данные значения через точку с запятой и нажмите клавишу Enter. Указатели размеров 4см;4см



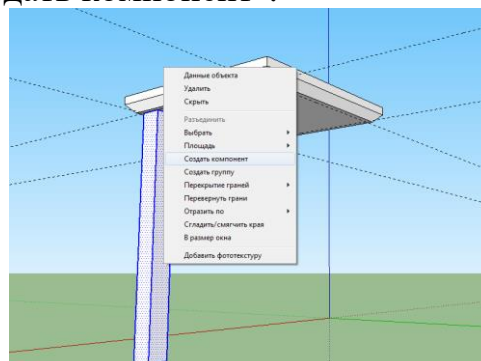
10. Используя инструмент "Тяни/Толкай" () , создайте ножку табурета. Для этого направьте этот инструмент на плоскость прямоугольника и потяните вниз, а в окне «расстояние» наберите значение 45 см и нажмите клавишу Enter. Расстояние 45см



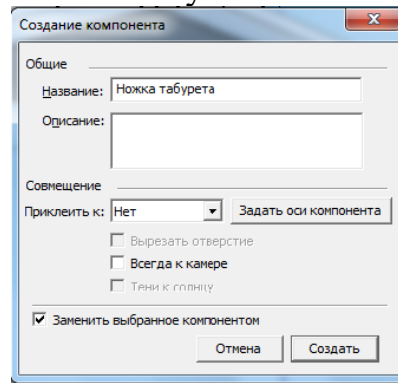
11. Теперь сделаем ножку табуретки компонентом. Для этого используя инструмент "Выбрать" () , трижды щелкните левой кнопкой мыши по ножке, чтобы выделить всю фигуру. При этом контуры фигуры станут выделены синим цветом.



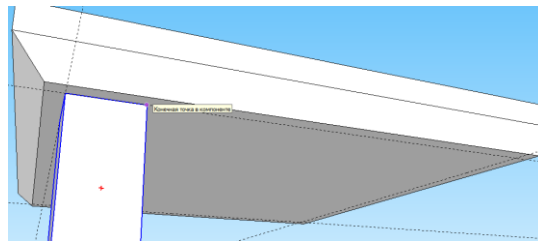
12. Щелкните правой кнопкой мыши по выделенной фигуре и выберите контекстное меню "Создать компонент".



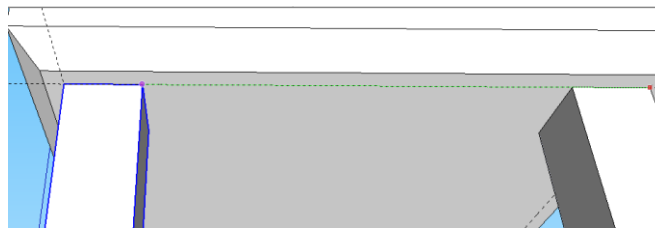
В появившемся окне «создание компонента» введите название компонента «Ножка табурета» и нажмите клавишу Enter.



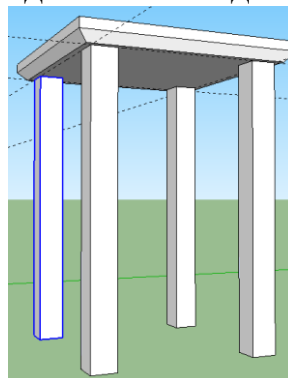
13. Облетите фигуру снизу с помощью инструмента "Орбита" (🌀) и используя ролик мыши, приблизьте стык ножки с сидением табурета. С помощью инструмента "Переместить" (📏) найдите на ножке «Конечная точка» в компоненте.



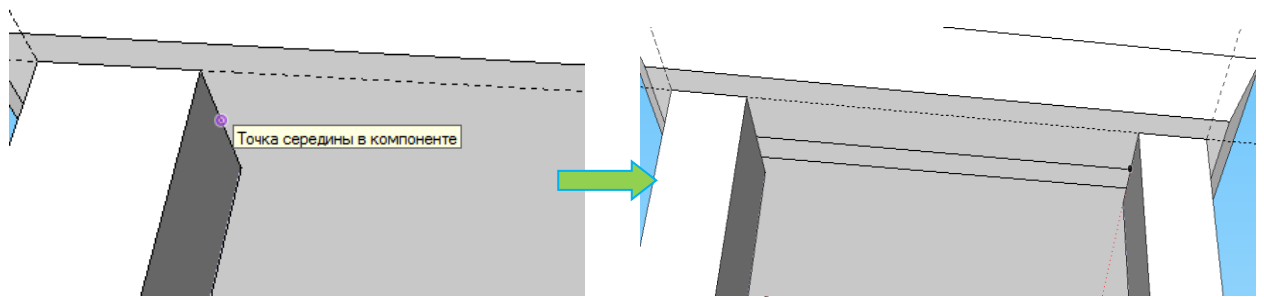
Зажмите клавишу CTRL при этом появится (+) и, зажав левую кнопку мыши, перетащите ножку к пересечению двух направляющих. При этом должна появиться копия ножки.




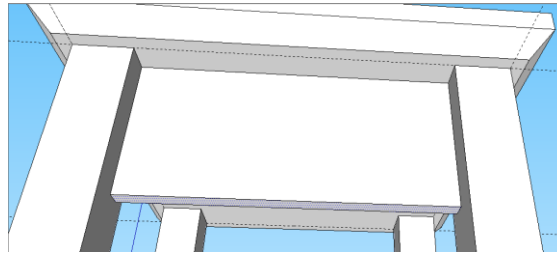
Проделайте данную операцию для копии недостающих ножек.



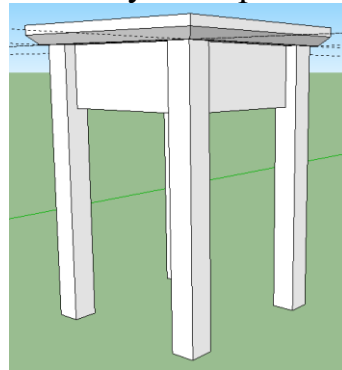
14. Сделайте перегородки (царги) между ножками табурета. Для этого облетите фигуру снизу с помощью инструмента "Орбита" (🌀). Используя инструмент "Прямоугольник" (📏), нарисуйте прямоугольник от точки середины верхнего ребра ножки к противоположной ножке толщиной 1см.




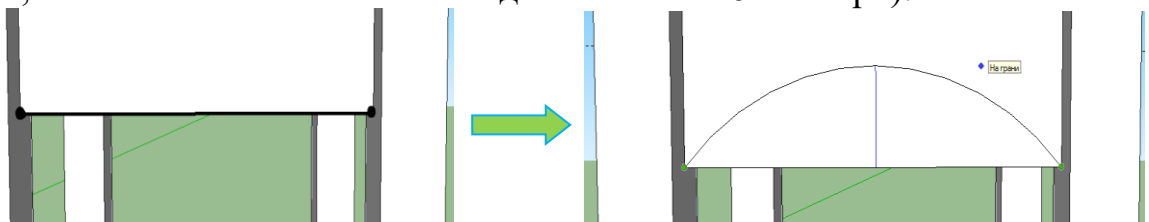
15. Используя инструмент "Тяни/Толкай" () , создайте перегородку. Для этого направьте этот инструмент на плоскость прямоугольника и потяните вниз, а в окне «расстояние» наберите значение 10 см и нажмите клавишу Enter.




Проделайте данную операцию данную операцию для оставшихся ножек.

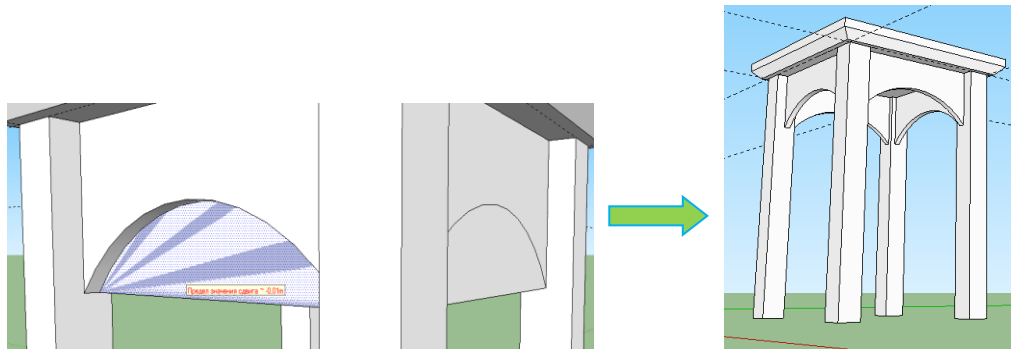



16. Сделайте декоративный вырез на перегородке табурета. Для этого используя инструмент "Дуга" () , проведите линию по нижнему ребру перегородки (для этого нажмите левой кнопкой мыши в одной конечной точке и проведите к противоположной, затем щелкните левой кнопкой мыши, чтобы закончить линию и поднимите ее на 5см вверх).

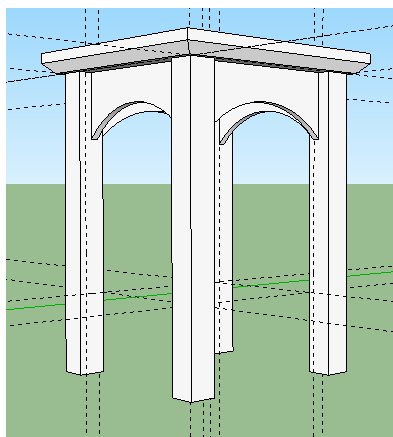



Проделайте данную операцию данную операцию для оставшихся перегородок.

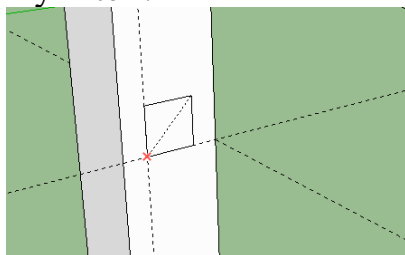
17. Используя инструмент "Тяни/Толкай" () , вдавите получившиеся полукруги внутрь до противоположной грани, так чтобы они исчезли.




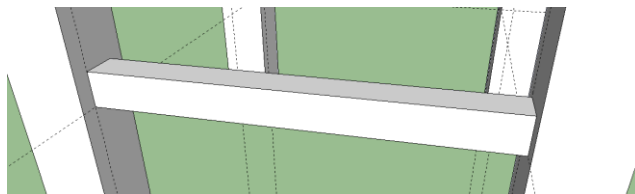
18. Теперь нужно сделать укрепляющие планки между ножками табурета (проножки). С помощью инструмента "Рулетка" () создайте направляющие линии на расстоянии 12см от нижнего ребра ножки табурета с внутренней стороны и от бокового ребра на расстоянии 1см также с внутренней стороны.



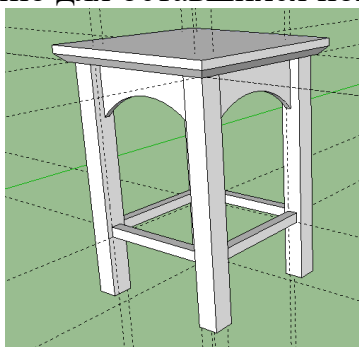
19. Используя инструмент "Прямоугольник" () , нарисуйте квадрат размером 2х2 см начиная от точки пересечения двух направляющих. Для этого начните рисовать квадрат и укажите в окне «указатели размера» данные значения и нажмите клавишу Enter .



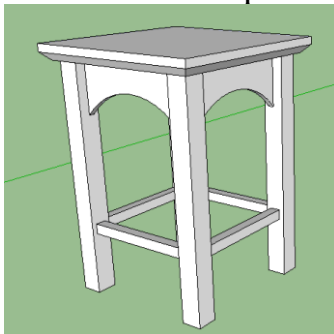
20. Используя инструмент "Тяни/Толкай" () , потяните получившийся квадрат до противоположной ножки.





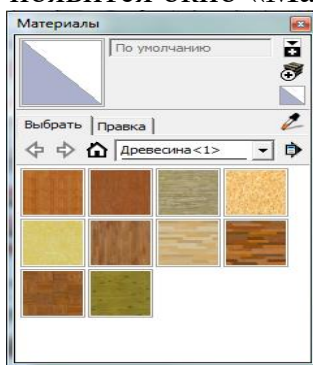
Проделайте данную операцию для оставшихся ножек.



21. Левой кнопкой мыши щелкните вкладку «Правка» и выберите пункт «Удалить направляющие». После этого направляющие линии исчезнут.




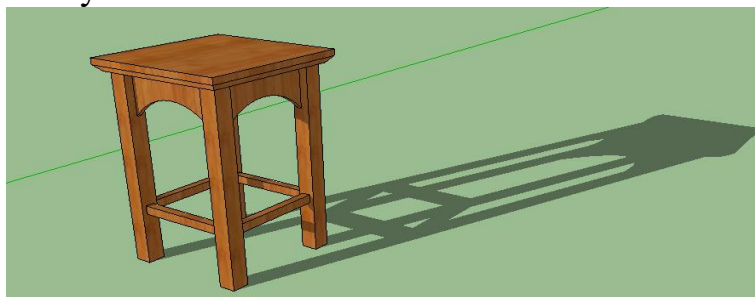
22. Модель табурета почти готово осталось покрасить в нужный цвет. Для этого переключитесь на инструмент "Выбрать" (  ), левой кнопкой мыши щелкните вкладку «Правка» и выберите пункт «Выделить всё». При этом контуры модели станут выделены синим цветом. Выберите инструмент "Заливка" (  ) и перед вами появится окно «Материалы».



Выберите пункт «Древесина» и появится палитра с различными текстурами. Выберите нужный цвет и левой кнопкой мыши щелкните по модели. При этом все грани модели окрасятся в выбранный цвет.



23. Используя инструмент "Выбрать" (  ), снимите выделение с модели, щелкнув левой кнопкой мыши по пустому пространству. Вызовите вкладку «Вид» и выберите пункт «Тени».



Все, модель готова!

**Спасибо за внимание!**