

# *Интерфейс* **Tinkercad**





В этом уроке мы поговорим о том, как делать 3D-модели с помощью бесплатного *online-редактора Tinkercad.*

Пользоваться 3D-редактором элементарно. Интерфейс программы интуитивно понятен и дает возможность новичку, не владеющему особыми знаниями в моделировании, освоить редактор и создавать прекрасные модели. Для работы вам понадобится начальный уровень знания английского, но если Вы им не владеете, Вам поможет встроенный переводчик. Приступим к уроку.

# Регистрация на сайте

SIGN IN CREATE FREE ACCOUNT

**TINKERCAD** AUTODESK® TINKERCAD®

Добро пожаловать в Tinkercad!

Страна  
Соединенные Штаты Америки ▼

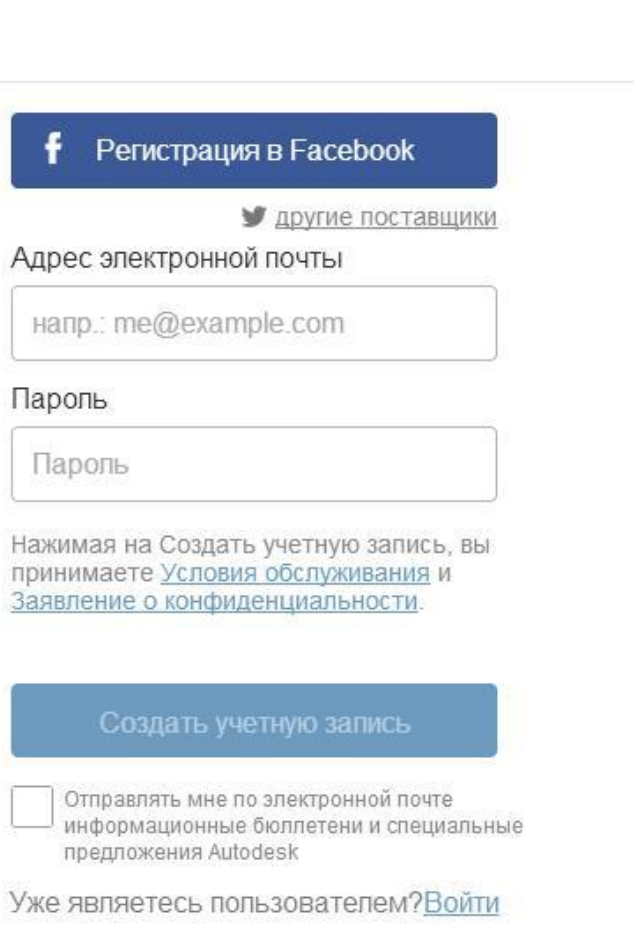
Дата рождения  
Месяц ▼ День ▼ Год ▼

Далее

Уже являетесь пользователем? [Войти](#)

- Заходим на сайт [www.tinkercad.com](http://www.tinkercad.com)
- Выбираем «Create free account»
- Указываем свою страну и дату рождения. Нажимаем далее.

# Регистрация на сайте



The screenshot shows a registration form with the following elements:

- A blue button with the Facebook logo and the text "Регистрация в Facebook".
- A link for "другие поставщики" (other providers) with a Twitter icon.
- A label "Адрес электронной почты" (Email address) above a text input field containing "напр.: me@example.com".
- A label "Пароль" (Password) above a text input field containing "Пароль".
- A paragraph of text: "Нажимая на Создать учетную запись, вы принимаете [Условия обслуживания](#) и [Заявление о конфиденциальности](#)." (By clicking on Create account, you accept the [Terms of Service](#) and [Privacy Policy](#).)
- A blue button with the text "Создать учетную запись" (Create account).
- A checkbox with the text: "Отправлять мне по электронной почте информационные бюллетени и специальные предложения Autodesk" (Send me newsletters and special offers from Autodesk by email).
- A link: "Уже являетесь пользователем? [Войти](#)" (Already a user? [Log in](#)).

- Указываем адрес своей электронной почты и пароль.
- Нажимаем «Создать учетную запись».

# Уроки на сайте **Tinkercad**

---

- **Познакомимся с панелью управления**



- **Features** – особенности сайта
- **Learn** – уроки по интерфейсу сайта
- **Gallery** – галерея с созданными работами других пользователей
- **Blog** – блог с новостями по сайту
  
- Зайдем в раздел «**Уроки**»

# Основные уроки

## Basics



Lesson: Learning the moves

Begin Lesson



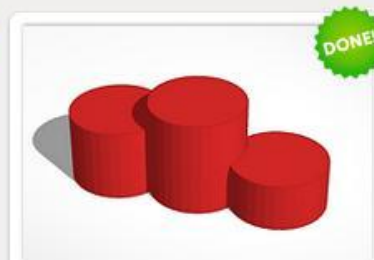
Lesson: Camera controls

Begin Lesson



Lesson: Creating holes

Begin Lesson



Lesson: Scale, Copy & Paste

Begin Lesson



Lesson: Key ring, letters!

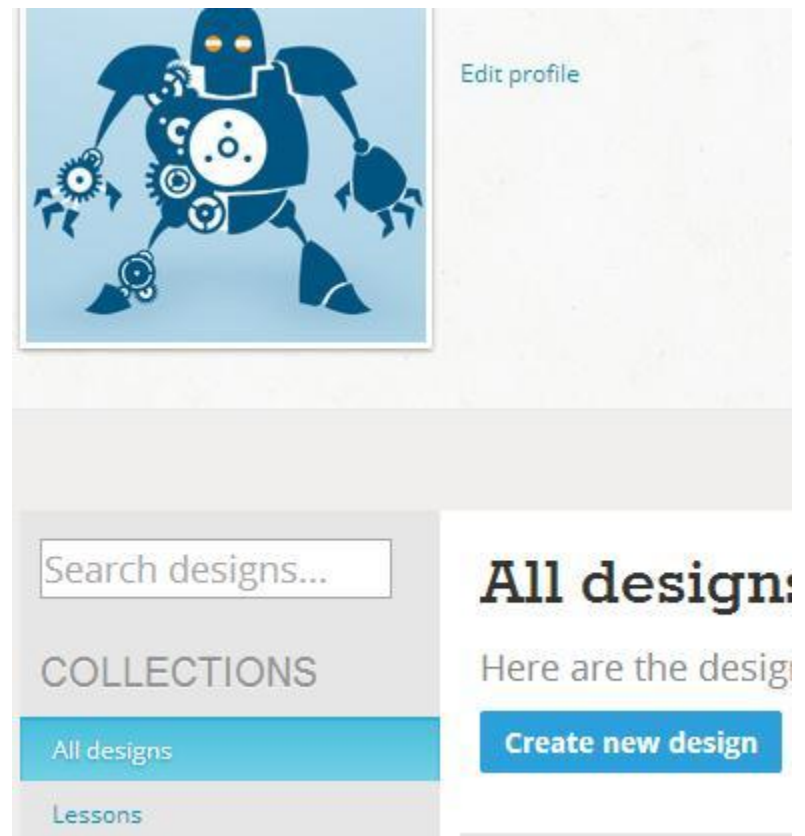


Lesson: Die on the

- Здесь вы можете пройти основные уроки по использованию сайта. Для удобства, можно использовать встроенный переводчик.

# Свой проект

- При входе на свой аккаунт, у нас появляется данная рабочая область →
- Для создания своей 3D-модели, нажимаем Create new design



## Управление объектами 3D-модели

---



- с помощью стрелок мы можем вращаться вокруг рабочего поля. Кнопка «Дом» позволяет вернуть наше поле в стандартный вид.



- позволяет приблизиться к выбранной фигуре на поле.



- эти кнопки позволяют нам приблизиться и отдалиться от объекта



## Управление объектами **3D**-модели

---



**Undo** отменяет совершенное нами действие над объектом. **Redo** возвращает действие, если его отменили.



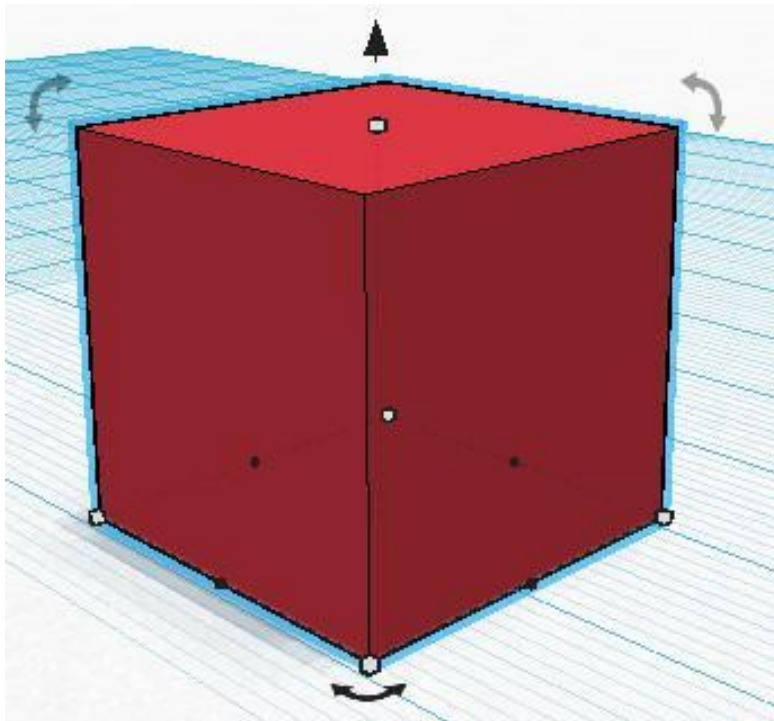
**Group** объединяет несколько объектов в единое. **Ungroup** разъединяет.



**Align** позволяет передвигать один объект относительно другого, а **Mirror** переворачивать, как в зеркале.

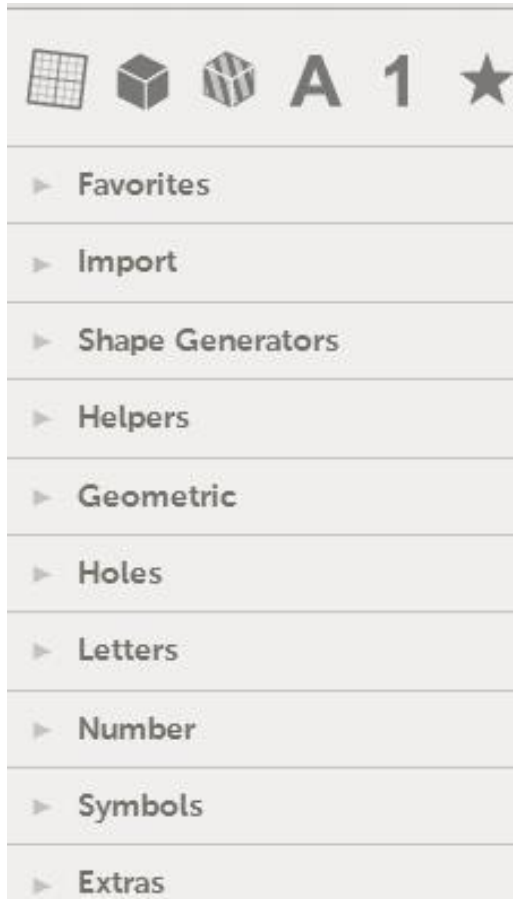
## Вращение и размеры фигуры

---



- Изогнутая двунаправленная стрелка позволяет повернуть объект в указанной ею плоскости. Стрелка «вверх» поднимает объект на выбранную вами высоту. Белые точки на углах объекта изменяют его размер.

# Панель инструментов



**Favorites** – здесь находятся ваши любимые фигуры, которые отмечаются звездочкой в углу фигуры

**Import** – загружайте 2D и 3D-модели с ПК

**Shape Generators** – модели, созданные другими людьми, которыми вы можете пользоваться

**Helpers** – ваш помощники в создании модели: линейка и рабочее поле

**Geometric** – различные геометрические фигуры

**Holes** – прозрачные цилиндр и куб

**Letters** – буквы английского алфавита

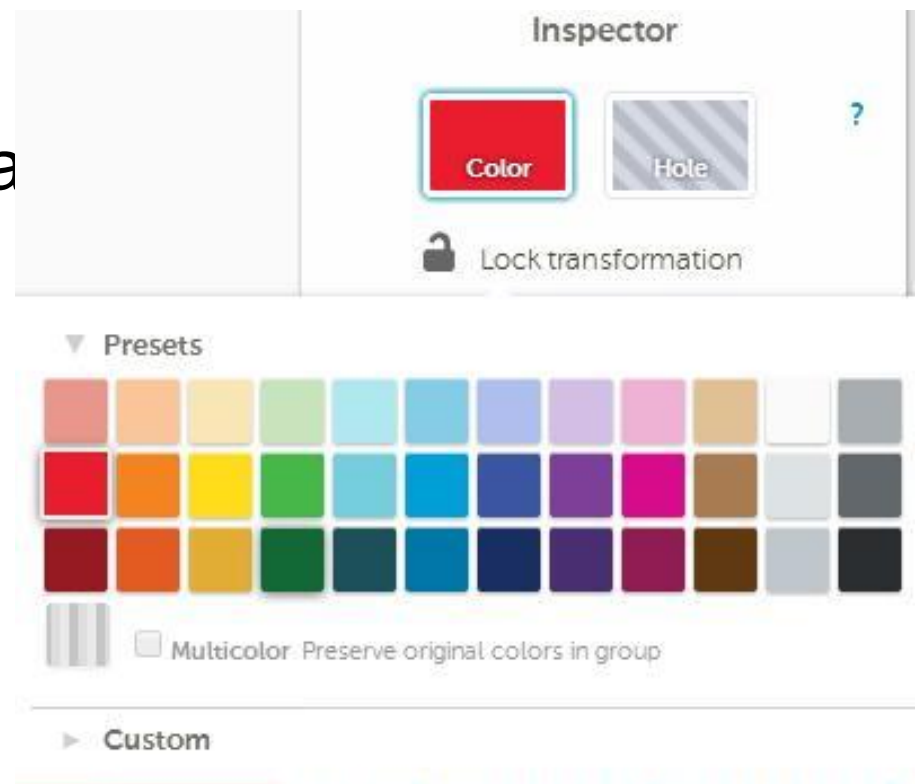
**Number** - цифры

**Symbols** – различные символы

**Extras** – дополнительные символы

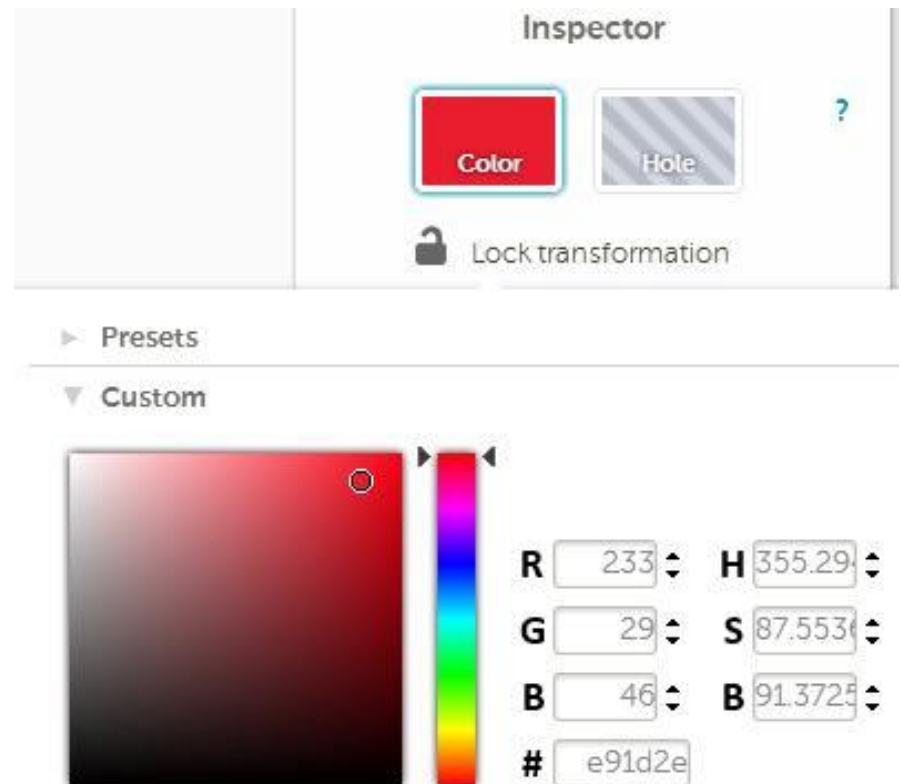
# Меняем цвет фигур

- Нажимая на **Color**, у нас появляется палитра цветов. Мы можем выбрать любой цвет из предложенных или же создать свой собственный, нажав на **Custom**.



# Меняем цвет фигур

- При работе с **Custom** передвигаем кружок на квадратном поле, добиваясь определенной светлости в цвете, а для выбора цвета передвигаем стрелки в полосе цветов.



# Меняем цвет у объединенных фигур

- При объединении нескольких фигур в одну, они обретают единый цвет. Если же это не нужно, то в палитре цветов нажимаем **Multicolor** и наши фигуры стали того цвета, что и были до объединения.

