

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 ▼

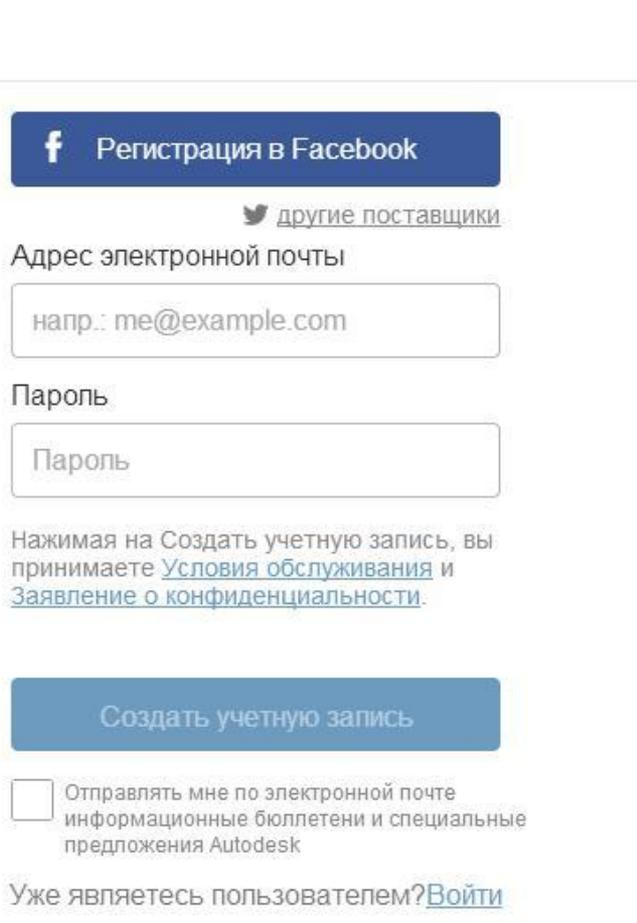
Дата рождения
Месяц ▼ День ▼ Год ▼

Далее

Уже являетесь пользователем? [Войти](#)

- Заходим на сайт www.tinkercad.com
- Выбираем «Create free account»
- Указываем свою страну и дату рождения. Нажимаем далее.

Регистрация на сайте



f Регистрация в Facebook

[другие поставщики](#)

Адрес электронной почты

напр.: me@example.com

Пароль

Пароль

Нажимая на Создать учетную запись, вы принимаете [Условия обслуживания](#) и [Заявление о конфиденциальности](#).

Создать учетную запись

Отправлять мне по электронной почте информационные бюллетени и специальные предложения Autodesk

Уже являетесь пользователем? [Войти](#)

- 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



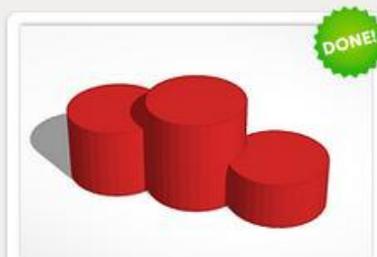
Lesson: Camera controls

Begin Lesson



Lesson: Creating holes

Begin Lesson



Lesson: Scale, Copy & Paste

Begin Lesson



Lesson: Key ring, letters!

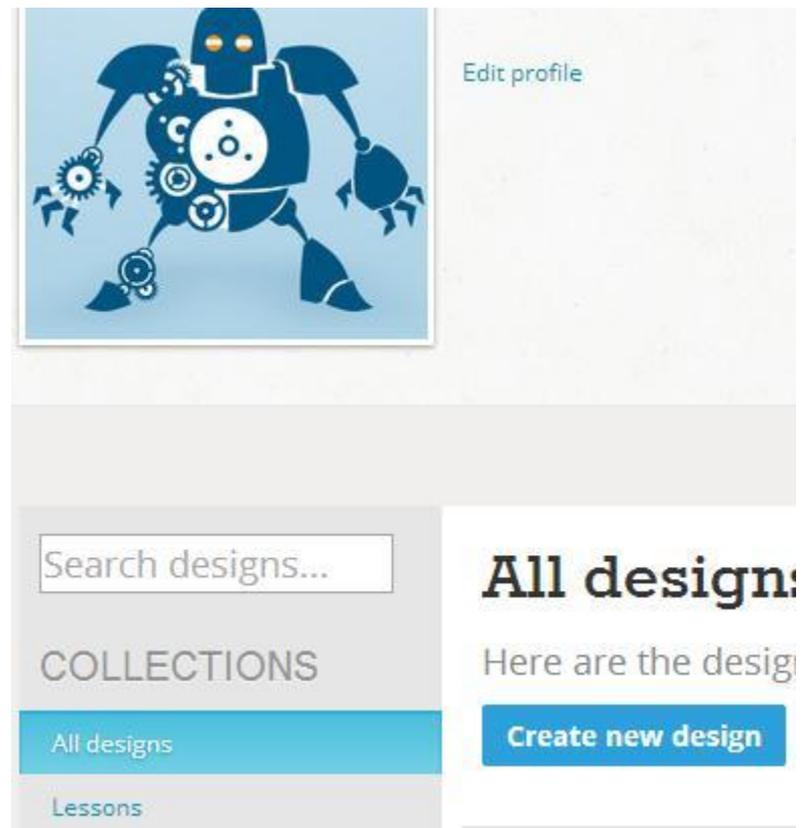


Lesson: Die on the

- 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.

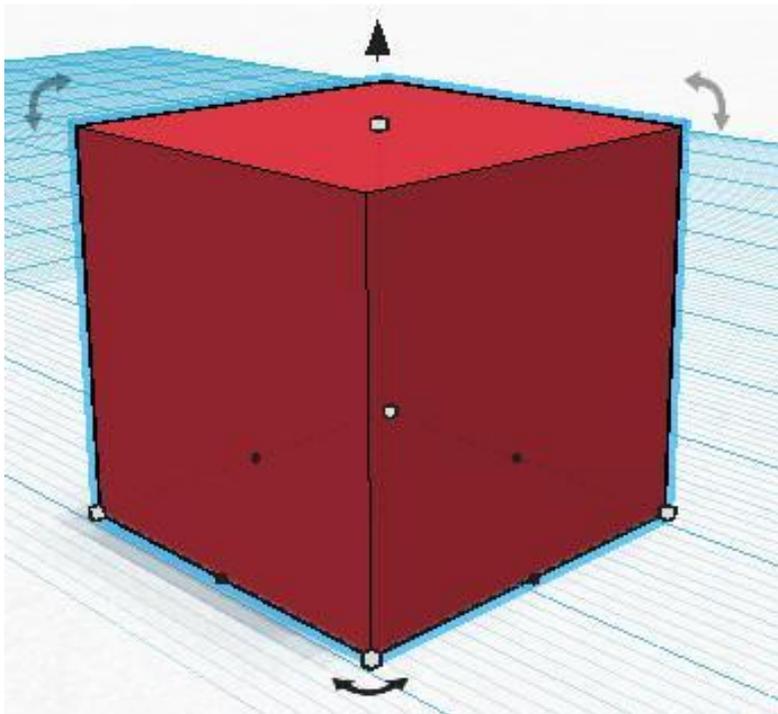


Group объединяет несколько объектов в единое. **Ungroup** разъединяет.



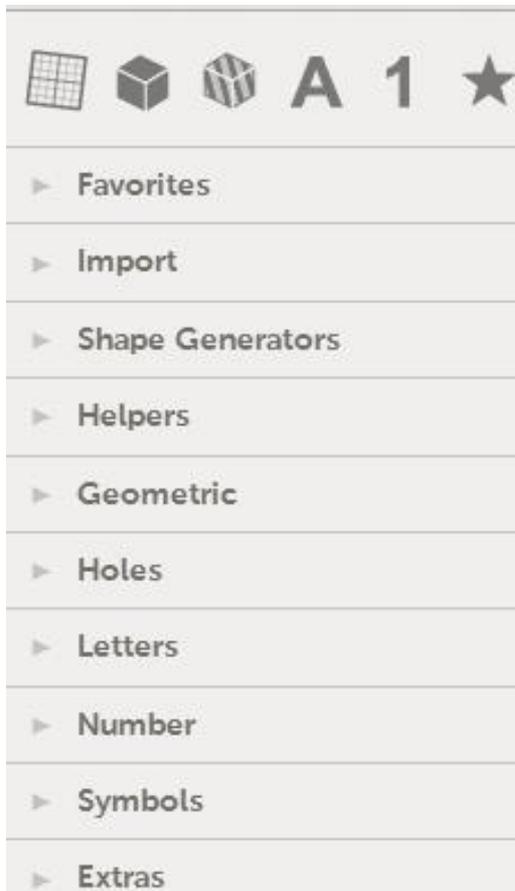
Align позволяет передвигать один объект относительно другого, а **Mirror** переворачивать, как в зеркале.

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

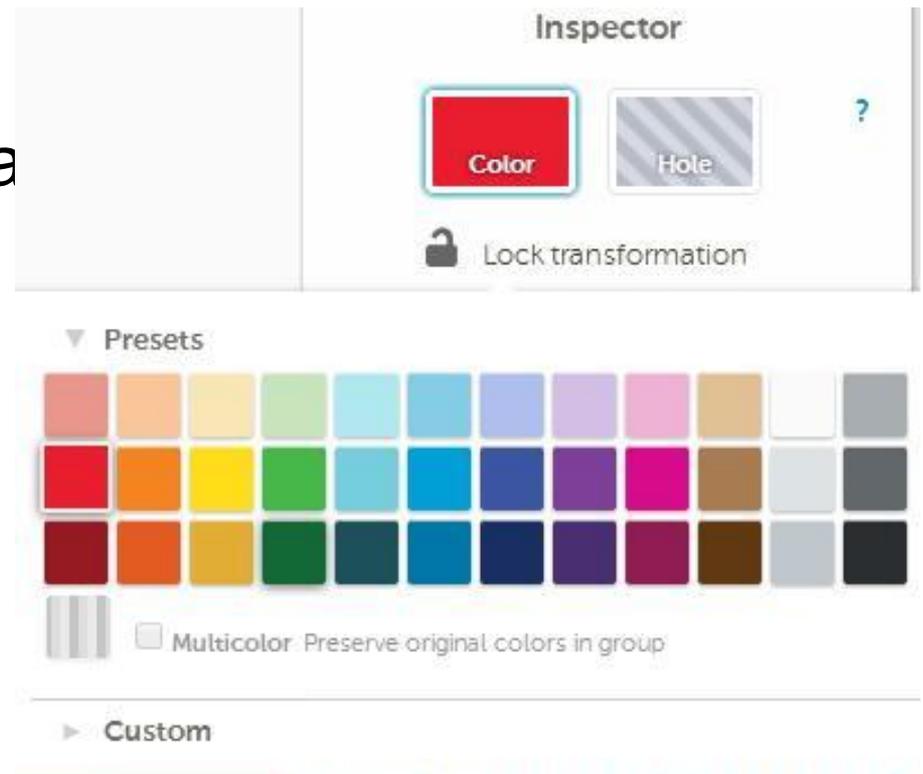
Number - цифры

Symbols – различные символы

Extras – дополнительные символы

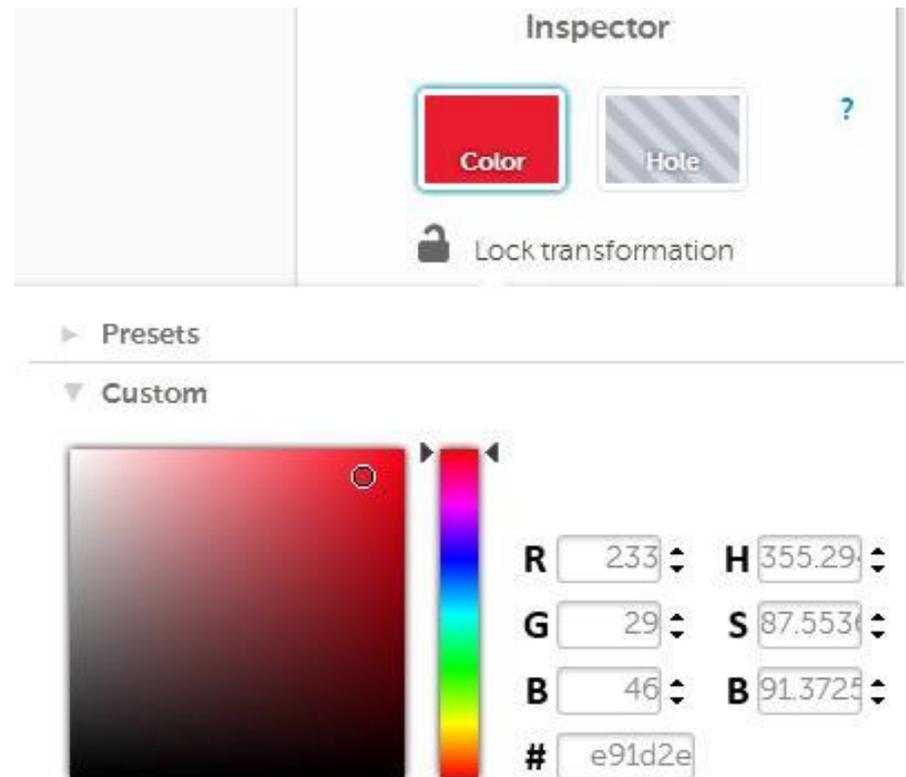
Меняем цвет фигур

- 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.

