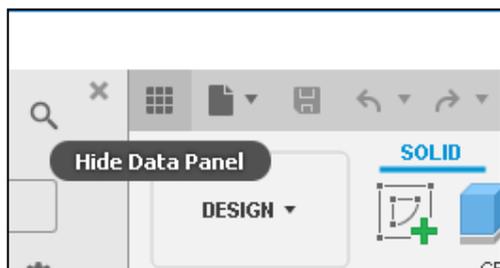


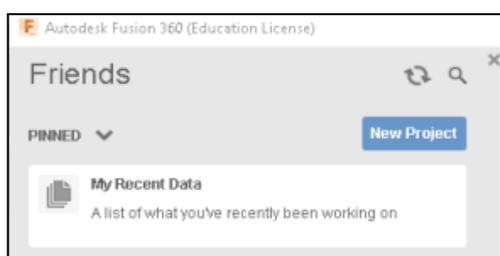
РАЗДЕЛ 4. ОСНОВЫ ВИЗУАЛИЗАЦИИ В ПРОГРАММЕ FUSION 360

4.1. Внешний вид (Appearance) объектов



Appearance позволяет придать телу любой цвет, для этого надо выбрать из раскрывающегося списка понравившийся цвет и перетащить на объект.

Нажмите меню MODIFY - Appearance. Из окна Appearance найти пункт библиотека (library) и выбрать из папок понравившийся цвет. ЛКМ перетащить на тело.



4.2. Анимация (Design) объектов

Создадим анимацию для космической станции. Необходимо создать еще три новых тела.

Нажмите ЛКМ на Hide data panel

Нажмите ЛКМ дважды на My Recent Data

Нажмите ПКМ на тело и сохраняем (COPY):

Сохранить как telo_1

Сохранить как telo_2

Сохранить как telo_3

Сохранить как telo_4

Раскрасим каждое тело в другой цвет. Нажмите меню MODIFY Appearance (Рис. 46).

Перетащить ЛКМ telo_2 в свою рабочую область. Отделить ЛКМ от первоначальной фигуры. Нажать ОК

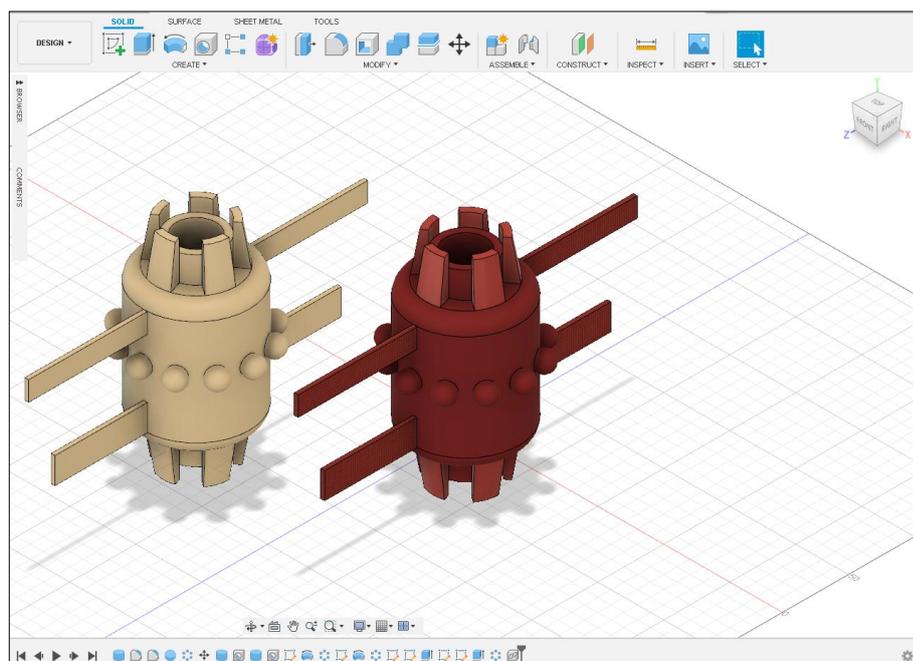


Рис. 46. Изменение цвета тела

Выполним стыковку двух модулей космической станции. Теперь поставим два тела друг на друга. Для этого ЛКМ нажимаем в центр верхних цилиндров, используя клавишу Ctrl (Рис. 47).

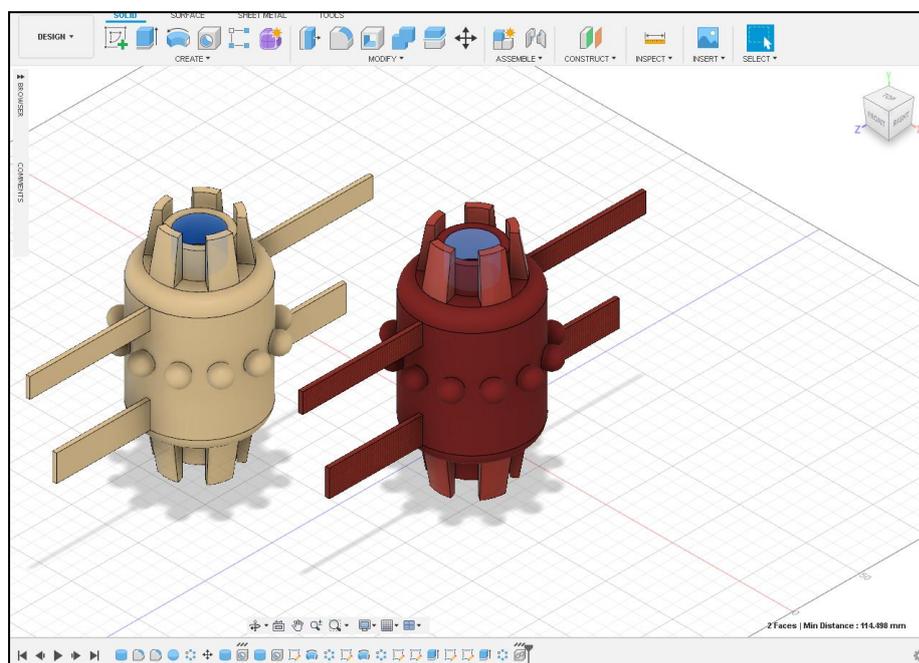


Рис. 47. Выделение верхней части двух модулей космической станции

Инструмент ASSAMBLE - Joint и поставить друг на друга тела, используя направления стрелок (Рис. 48)

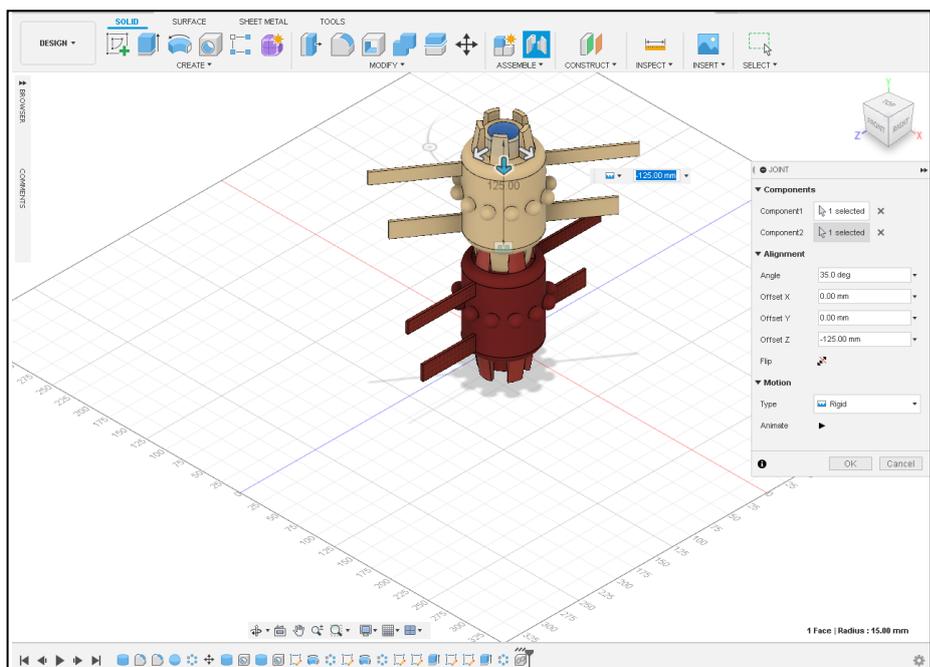


Рис. 48. Стыковка двух модулей космической станции

Аналогично выполните алгоритм действий с третьим модулем космической станции с `telo_3` (Рис. 49)

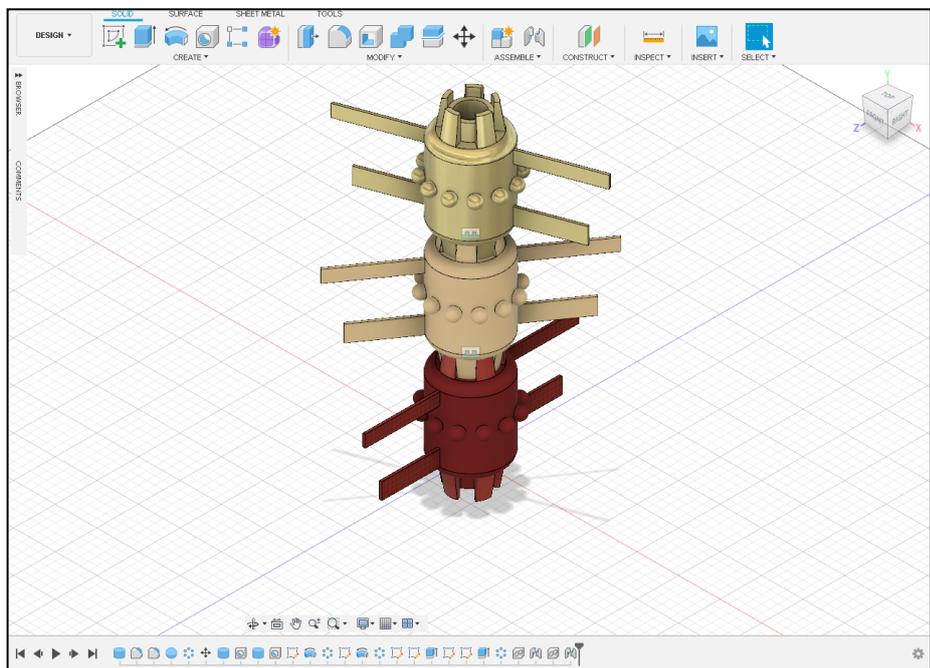


Рис. 49. Стыковка трех модулей космической станции

Создадим анимацию для модулей космической станции. В окне программы на рабочую область перетащите только `telo_4` (Рис. 50).

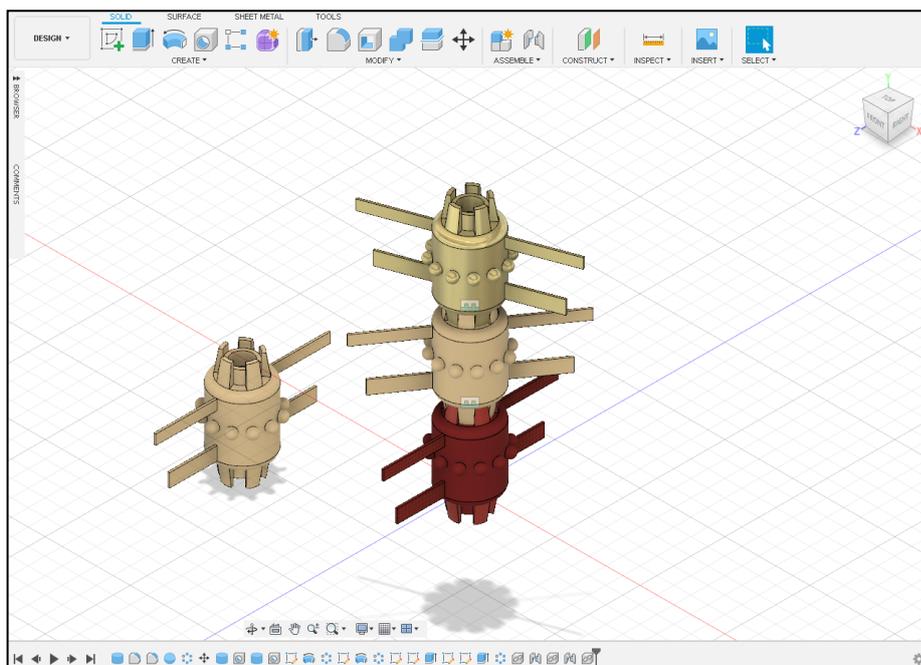


Рис. 50. Четыре модуля космической станции

Создадим анимацию модулей космической станции. Нажмите ЛКМ на вкладку DESIGN – ANIMATION. Вы уже познакомились с этой вкладкой самостоятельно в Разделе 1. Подготовка к созданию 3D-модели «Космическая станция» (Рис. 51).

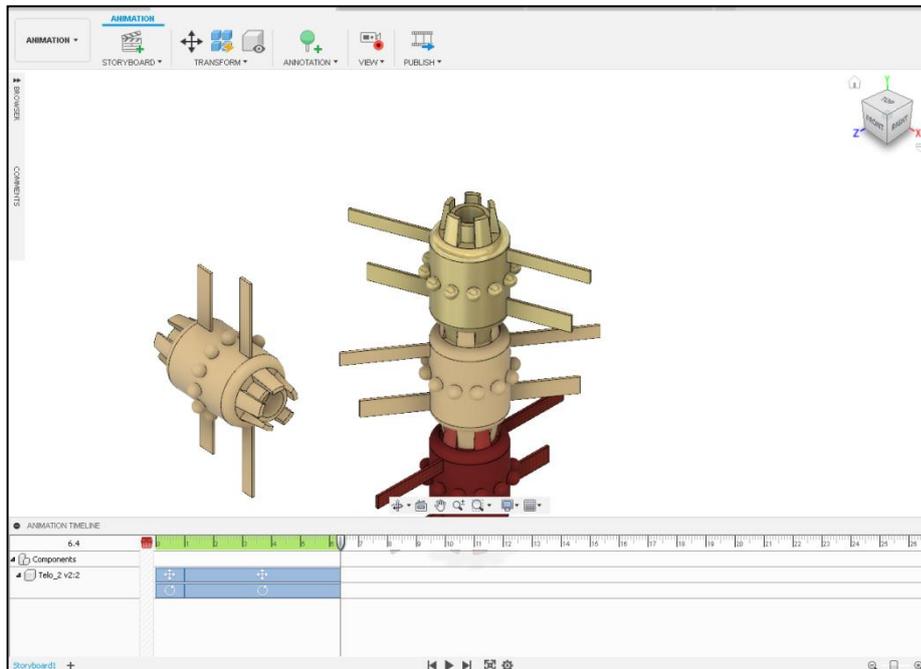
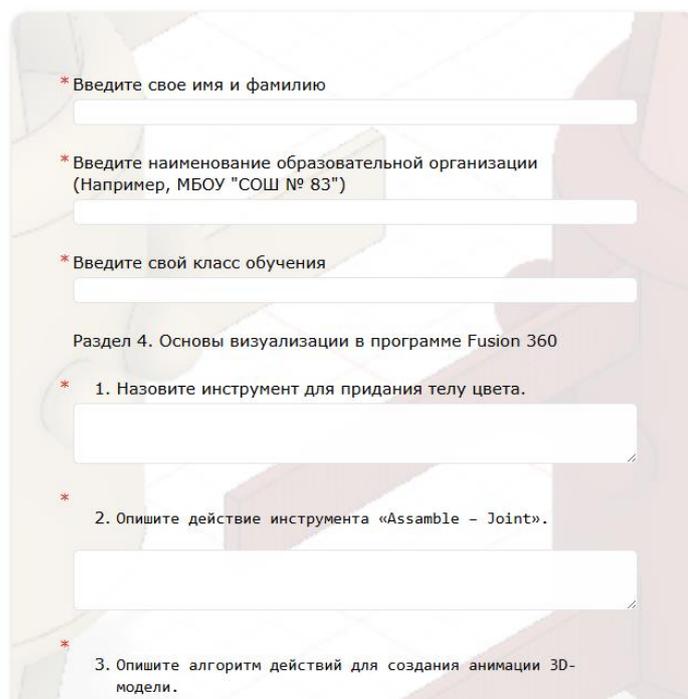


Рис. 51. Анимация модулей космической станции

ВОПРОСЫ ОНЛАЙН:

<https://forms.yandex.ru/u/67384ee4d0468848498693fb/>

РАЗДЕЛ 4. Основы визуализации в программе Fusion 360



* Введите свое имя и фамилию

* Введите наименование образовательной организации
(Например, МБОУ "СОШ № 83")

* Введите свой класс обучения

Раздел 4. Основы визуализации в программе Fusion 360

* 1. Назовите инструмент для придания телу цвета.

* 2. Опишите действие инструмента «Assamble – Joint».

* 3. Опишите алгоритм действий для создания анимации 3D-модели.

Задание для самостоятельной работы

Найти в Интернете изображение для текстуры поверхности 3D- модели и применить для разработанной модели.