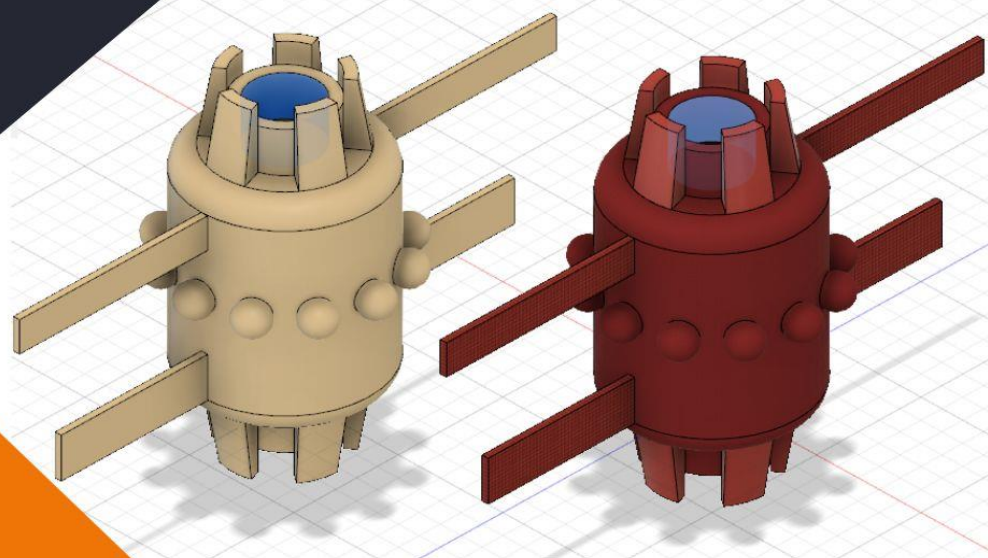


СОЗДАНИЕ ТРЕХМЕРНОЙ МОДЕЛИ «КОСМИЧЕСКАЯ СТАНЦИЯ» В ПРОГРАММЕ AUTODESK FUSION 360

УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ ПОСОБИЕ



АВТОРЫ: Е.В. ДЕМИНА
В.Н. КУДРЯШОВА
Т.С. ТРОЕГУБОВА
В.М. ЧЕРЕПЕННИКОВ

ПОД РЕДАКЦИЕЙ: Е.В. ДЕМИНА

СОДЕРЖАНИЕ

Введение	4
Раздел 1. Подготовка к созданию 3D-модели «Космическая станция»	8
1.1. Знакомство с программой Fusion 360: вход и регистрация, создание аккаунта	8
1.2. Знакомство с интерфейсом программы Fusion 360: видовой куб; создание (Create), модификация (Modify) и соединение (Assemble) объектов	10
Раздел 2. Трехмерное моделирование объемно пространственных тел	12
2.1. Создание цилиндрического тела с модификацией «скругление» (Fillet)	12
2.2. Создание сферического тела с «круговым шаблоном» (Circular pattern)	15
2.3. Основные операции (Operation) с объемно-пространственными телами: перемещение (Move), вырезание (Cut), объединение (Join), новое тело (New body)	17
2.4. Создание отверстия (Hole) в объемно-пространственном теле	20
Раздел 3. Создание скетчей объемных фигур для 3D-модели «Космическая станция»	24
3.1. Построение скетча «элементы стыковки» - четырехугольник по линии (Line)	24
3.2. Вращение (Revolve) объемных фигур: ось (Axis), типы (Type), направления (Direction), операции (Operation)	26
3.3. Редактирование функций (Edit Feature)	27
3.4. Создание скетчей с «круговым шаблоном» (Circular pattern)	29
3.5. Построение скетча «энергетический модуль» - четырехугольник по двум точкам (2-Point Rectangle)	31
Раздел 4. Основы визуализации в программе Fusion 360	35
4.1. Внешний вид (Appearance) объектов	35
4.2. Анимация (Design) объектов	35
Заключение	40
Литература	41
Приложение. Примеры 3D-моделей, созданные обучающимися	42