# Тема: «Создание 3d модели»



# Создаём объект Box из меню CREATE с размерами: 60х80х10

# На поверхности стола создаём эскиз основания ножки с размерами 8х8.

# Применяем к этому эскизу инструмент CREATE / Patterne / Rectangular Patterne. Для этого сначала выделяем все 4 стороны эскиза, задаём параметры и копируем:

# https://fu.ngcdn.ru/uploads/tinymce_image/image/62412/a10d5bc38b32cfaf.png

# Нажимаем на кнопки OK, а затем на Finish Scatch.

# Применяем ко всем ножкам инструмент Extrude из меню CREATE:

# https://fu.ngcdn.ru/uploads/tinymce_image/image/62413/f59d1d376b83c41d.png

# Выделим весь стол и перевернём его с помощью инструмента Move из меню CREATE.

# Создадим эскиз прямоугольника посередине стола размером 40х60.

# Применим к созданному прямоугольнику инструмент Extrude из меню CREATE с параметрами:

# https://fu.ngcdn.ru/uploads/tinymce_image/image/62414/e42e0b96fa75e87f.png

# Объединим ножки и сиденье стола в один объект через меню MODIFY / Combine

# Задать материал стола можно в меню MODIFY / Physical material. В открывшемся окне взять понравившийся материал и перетащить на стол.

# Стол готов!

#  На подобие столешницы создадим сиденье для табурета, в которое включим эскиз оснований ножек:

# https://fu.ngcdn.ru/uploads/tinymce_image/image/62415/b63504ad59caa4d1.png

# Создадим опорную плоскость параллельную сиденью табурета, через меню CUNSTRUCT /OffsetPlane

# https://fu.ngcdn.ru/uploads/tinymce_image/image/62416/b5d09a9d60b5dfc8.png

# На этой опорной плоскости создадим эскиз прямоугольника чуть больше, чем сиденье табурета с эскизами основания ножек

# https://fu.ngcdn.ru/uploads/tinymce_image/image/62417/2cc3adb2da3c7f77.png

# Осталось создать ножки. Для этого применим к каждой инструмент Loft из меню CREATE:

# https://fu.ngcdn.ru/uploads/tinymce_image/image/62418/4efd2b1296673fe2.png

# Табурет готов:

# https://fu.ngcdn.ru/uploads/tinymce_image/image/62419/313ff5bfb6c131f5.png

# Объединим ножки и сиденье табурета в один объект через меню MODIFY / Combine.

# Задать материал табуретки можно в меню MODIFY / Physical material. В открывшемся окне взять понравившийся материал и перетащить на табуретку.

# Табурет готов!

# Внизу окна проекта содержится история всех действий с объектом. При желании можно передвинуть ползунок назад и отредактировать какой-то объект, не создавая его заново.

# https://fu.ngcdn.ru/uploads/tinymce_image/image/62421/b633af6571507e16.png

# Запись проекта на свой компьютер можно сделать в меню File / Export.

# Для дальнейшей печати необходимо экспортировать созданный файл, например, в формат STL. Это также можно сделать в меню File / Export.

# Задание: Сделать любой проект в Fusion 360 в честь 12 апреля. Ограничение по высоте/ширине/глубина (в/ш/г). Все измерения в программе в миллиметрах (мм). Принтер может напечатать 200/200/200.