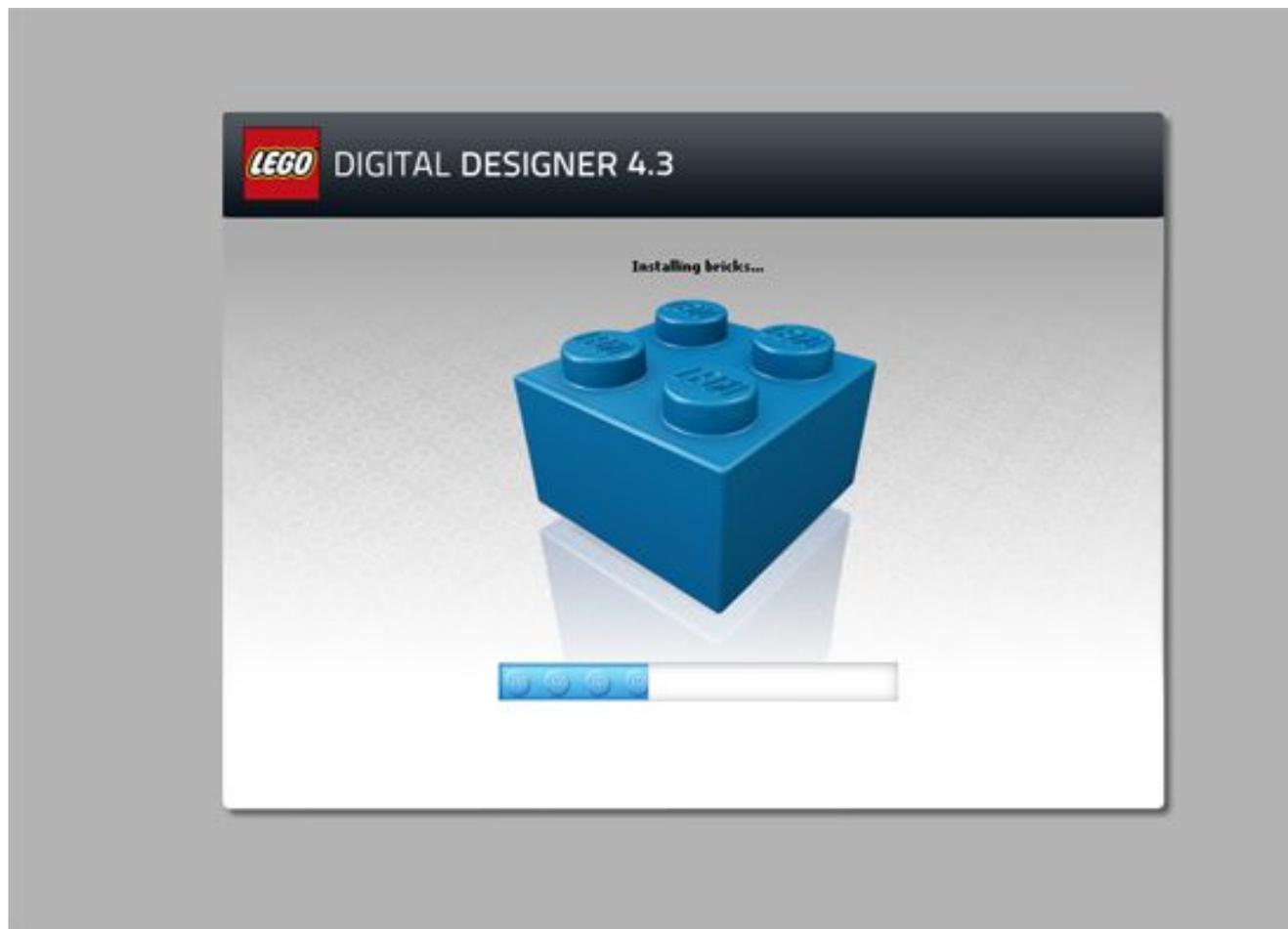


3D моделирование робототехнических систем

при помощи
Lego Digital Designer



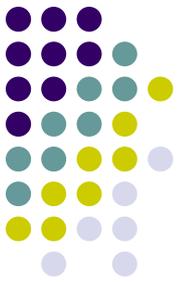
Загрузка приложения



Стартовое окно

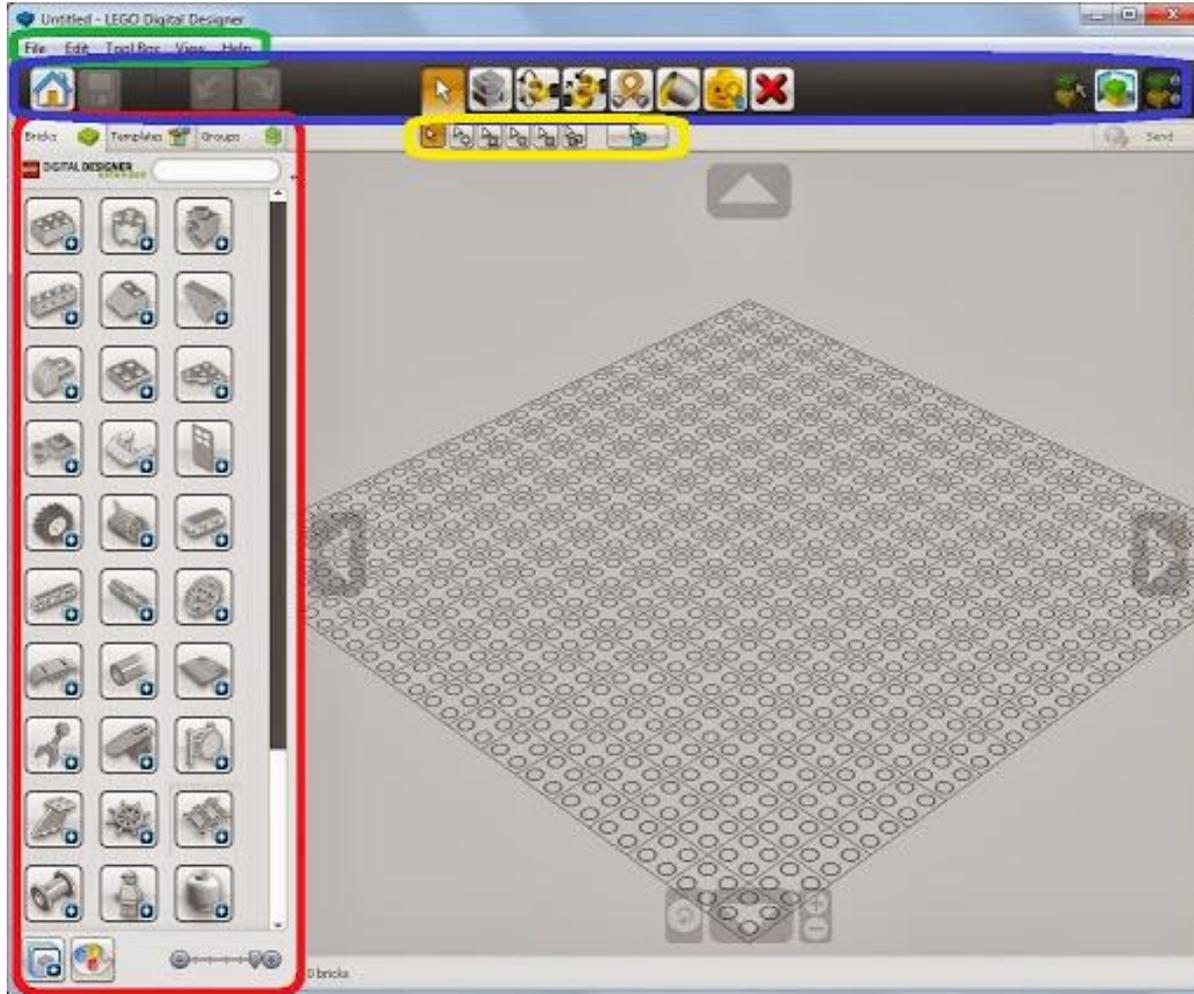
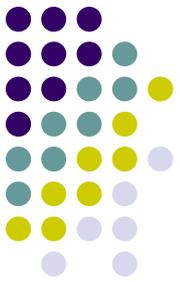


Режимы работы



- ***Lego Digital Designer*** – предоставляет для строительства большинство видов деталей с теми цветами и принтами, которые встречались в наборах LEGO.
- ***LEGO Mindstorms*** – предоставляет для строительства детали набора LEGO Mindstorms. В этом окне можно открыть готового робота Mindstorms, нельзя использовать расширенную заливку.
- ***Lego Digital Designer Extended*** – это режим свободного строительства.

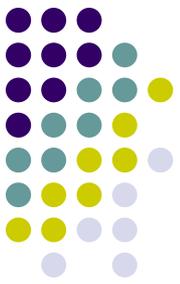
Интерфейс





Вкладки панели деталей

- **Bricks** – здесь можно выбрать деталь из тематических разделов, найти деталь по названию в строке поиска (сверху).
- **Templates** – здесь можно сохранить группу деталей, которую можно будет использовать в других моделях (в других файлах).
- **Groups** – здесь можно сохранить группу деталей, разбить на подгруппы, копировать в этой же модели.



Инструментальная панель

1. Перейти на главную/сохранить модель.



2. Шаг вперед /назад.



3. Инструменты и расширения (о них и о приемах с ними в следующих уроках).



4. Режим просмотра модели:





Режимы просмотра модели

- Рабочий режим
- Режим скриншота. В этом режиме появляется такая панель:



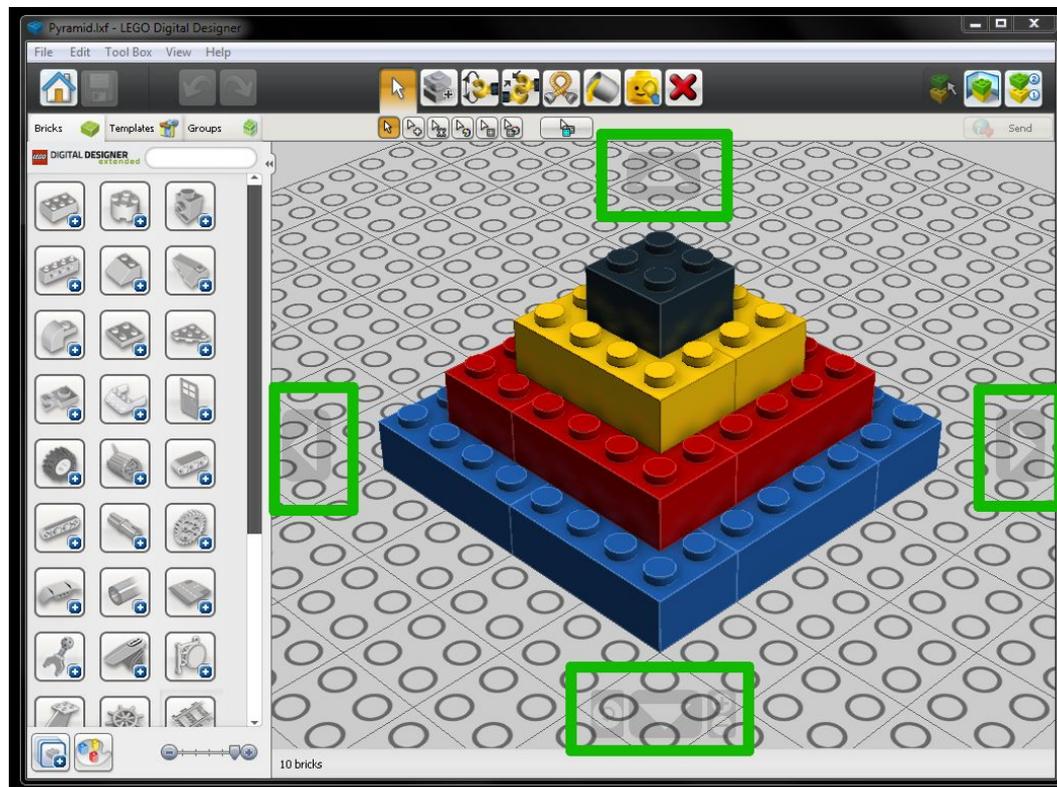
Скриншот/Взорвать модель/Поменять фон

- Автоматическая генерация инструкции.

Камера



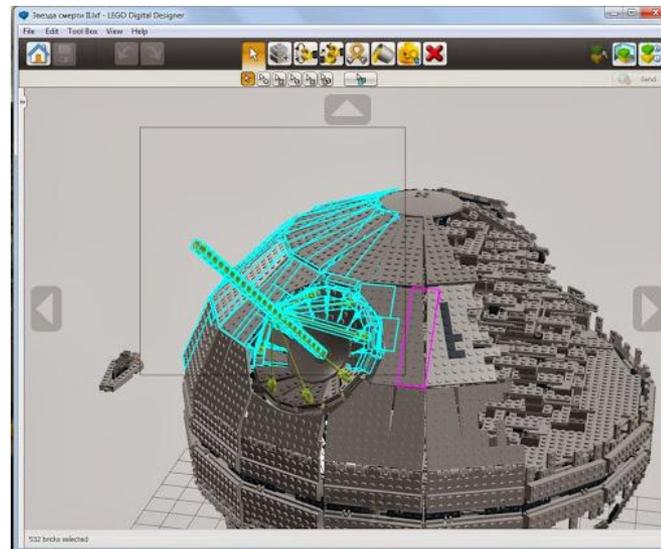
Поворот камеры осуществляется кнопками в виде стрелок по бокам экрана



Инструмент Выделитель



- С его помощью можно выделять детали для того чтобы переместить или покрасить.
- В программе есть расширения Выделителя.





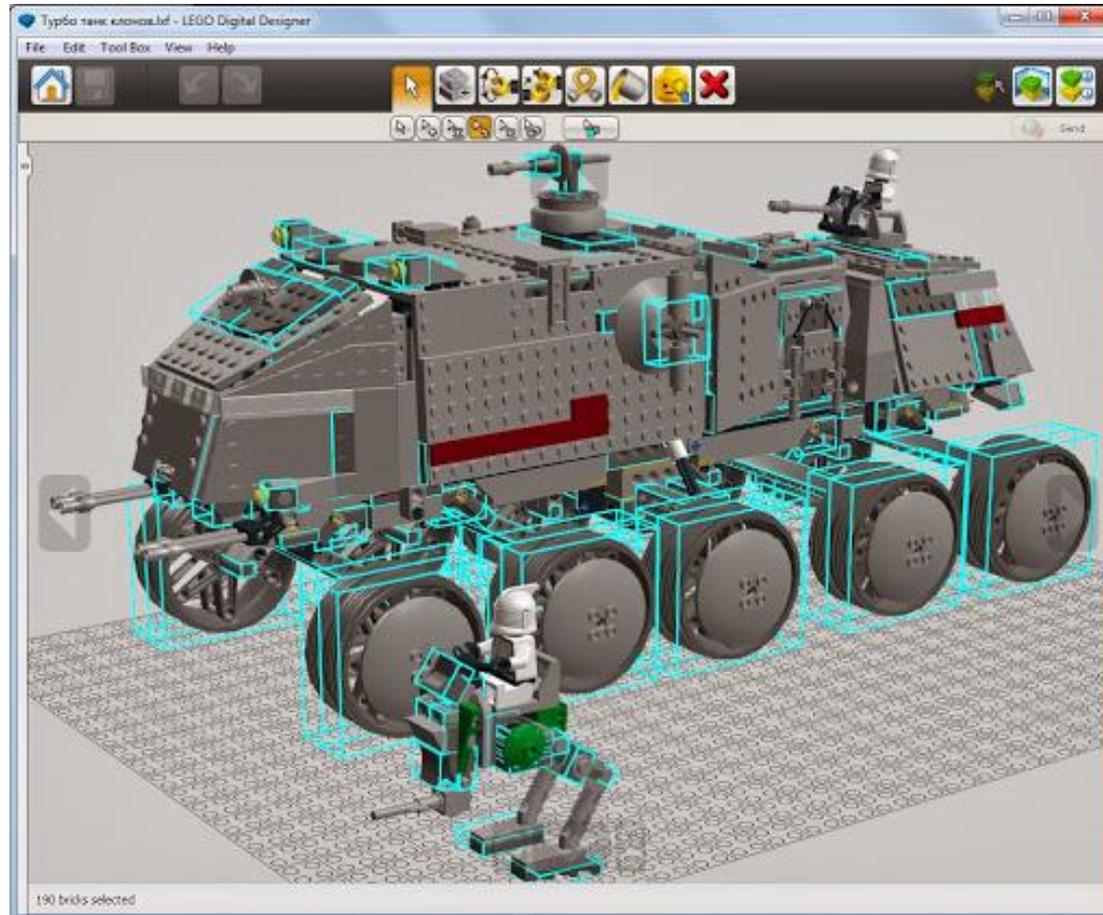
Расширения Выделителя

 - выделение детали по одной каждым щелчком мыши.

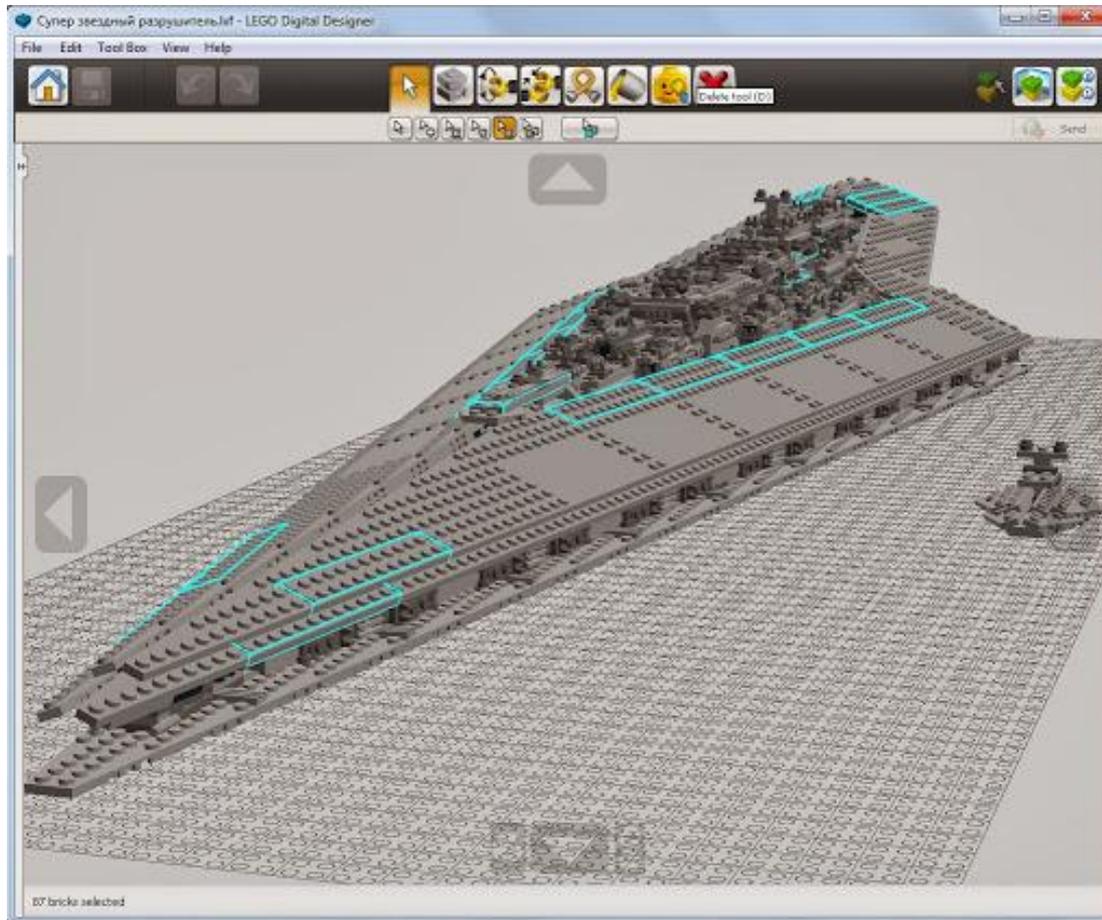
 - выделение деталей скрепленных друг с другом. Если щелкнуть на одной выделится вся связанная с ней конструкция.

 - выделение деталей одного цвета.

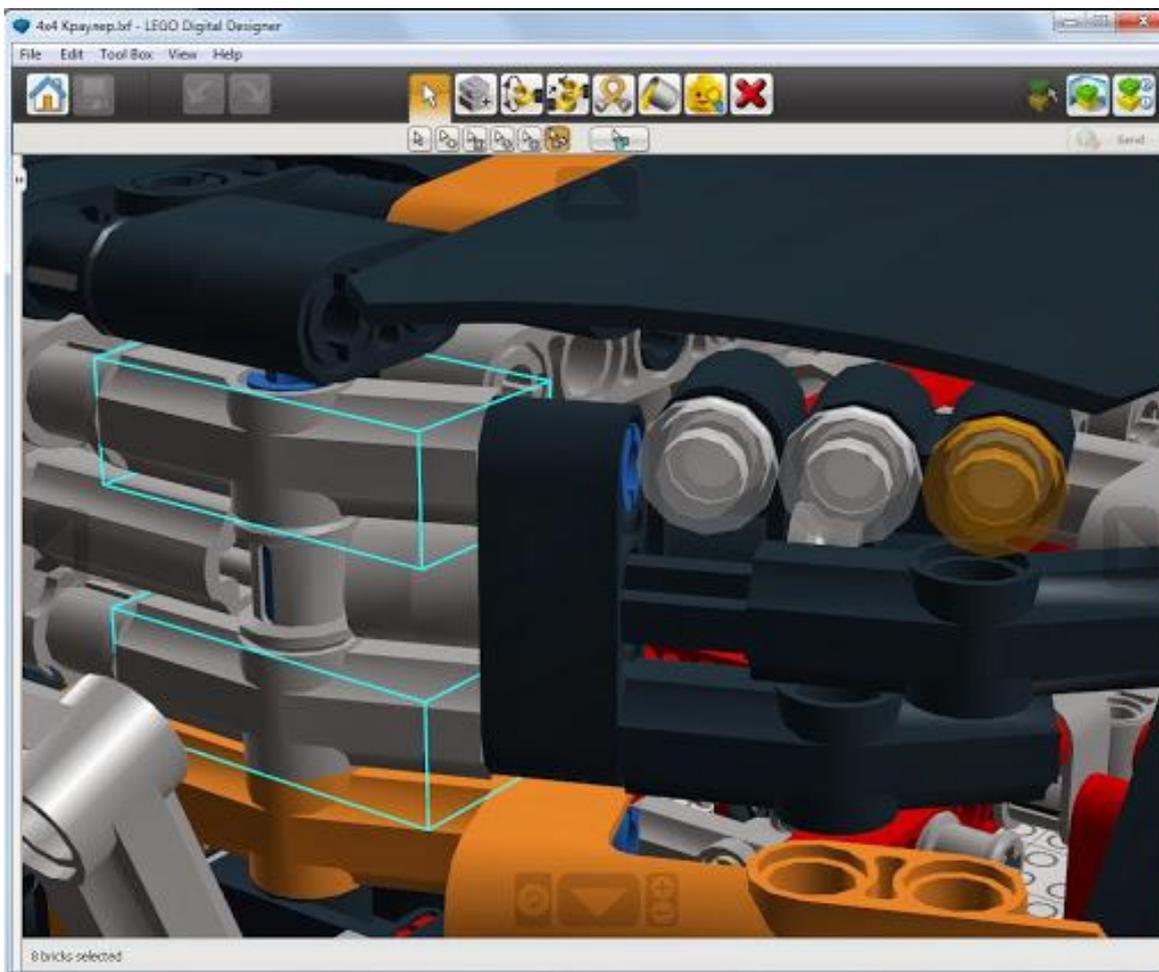
Выделение деталей одного цвета

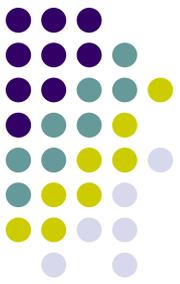


Выделение одинаковых деталей



выделение одинаковых деталей одинакового цвета





Инвертировать выделение

- Все, что не было выделено, выделяется, а что было – не выделяется

