





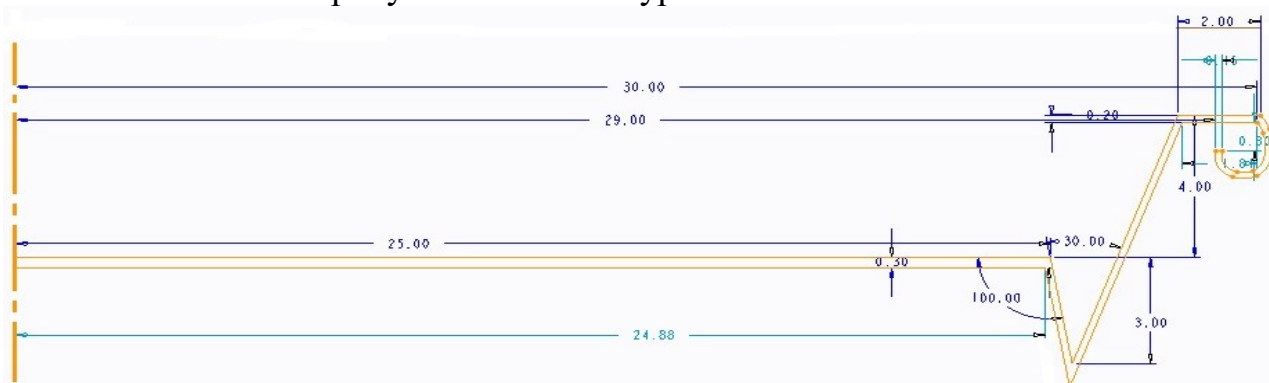
## Методическое пособие для педагогов и учащихся дополнительного образования «Технология изготовления поверхностной модели из тонкостенного металла на примере жестяной банки CocaCola»

**Цель:** Освоение основных операций и инструментов в эскизе для создания поверхностных деталей в САПР **Creo Parametric**, а также наложение текстур на поверхности детали. Пособие предназначено для педагогов и учащихся, начинающих свою деятельность в сфере 3D-моделирования.




### Создадим крышку жестяной банки:

1. Откройте **Creo Parametric**. На панели инструментов нажмите на кнопку **Создать**.
2. В графе **Наименование** напишите название нашей банки: **Coca-Cola**. Нажмите **ОК**.
3. В дереве модели выберите плоскость **FRONT** и в панели инструментов нажмите на кнопку **Эскиз**.
4. Нажмите на кнопку . Эскиз повернётся лицевой стороной.
5. В панели инструментов выберите **Ломаная линия**  и нажмите левой кнопкой мыши в любой точке на осевой линии. Вы задали начало линии.
6. Задайте конец линии, также нажав правее от этой точки.
7. Нажмите среднюю кнопку мыши в любой точке рабочего поля. Так вы завершили операцию.
8. Чтобы изменить размер нажмите на панели инструментов на **Выбрать** и нажмите 2 раза левой кнопкой мыши на размер (именно на цифры). Введите нужный размер и нажмите Enter.
9. В дереве модели выберите плоскость **Right** и нажмите на **Эскиз**.
10. По аналогии нарисуйте такой контур:



11. Рисуйте по одной линии, изменяйте каждый размер, как ранее говорилось. Если размеры выключить, то будет выглядеть так:



12. Чтобы нарисовать крюк выберите в панели инструментов **Сплайн** . Нажмите левой кнопкой мыши на рабочем поле и отводите в сторону, попутно создавая новые точки. Линия будет гнуться, создавая кривой контур. Далее продолжите, симметрично повторяя созданный ранее контур.

13. На панели инструментов выберите осевую линию и поставьте её на оси, на всю длину контура.

14. Нажмите на **ОК**, чтобы выйти из эскиза.

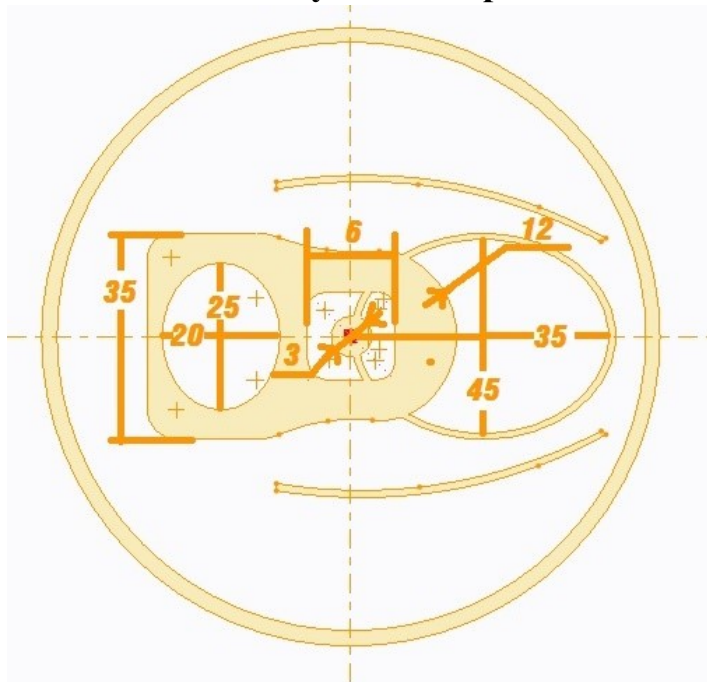
15. Нажмите в панели инструментов на **Вращать**, а затем на **Зелёную галку**. **Создадим дополнительную плоскость для создания ушка на крышке:**

16. На панели инструментов нажмите на **Плоскость** и определите привязки, нажав, левой кнопкой мыши на верхнюю поверхность крышки. Появилась дополнительная плоскость. Затем нажмите **ОК**.

17. В дереве модели выберите только что созданную плоскость и нажмите на **Эскиз**.

18. Повторите этот контур уже ранее описанным способом:

19. Чтобы создать окружность, эллипс или любой другой контур, выберите в панели инструментов нужный инструмент и поставьте курсор в нужном месте и отводите его наверх и вниз, создавая точки.




20. Аналогично сделайте эскиз банки, нарисовав такой контур:

21. Применяв операцию **Вращение** получите жестяную банку.

22. В верхней панели выберите вкладку **Вид**.

23. Нажмите на стрелочку **Галерея образов** и выберите любой цвет, затем нажмите на поверхность крышки и она поменяет цвет. Также примените любые другие цвета, чтобы раскрасить любые поверхности нашей банки.

24. На панели быстрого доступа

нажмите на кнопку  - откроется меню, в нём выберите **Выполнить переориентацию**. В типе выберите **Настройки**. Измените ориентацию **По умолчанию** на **Изометрическая** и нажмите **ОК**. Мы сделали удобное представление для нашей банки.

