

Тема исследовательской работы

«Создание геометрических
фигур в 3-Д Компасе»

Выполнил: ученик 9 класса

Билык Алексей

Руководитель:

Николаева В.А



Актуальность работы

Состоит в том что, освоив эту программу, можно создавать любые фигуры и изделия в трехмерном моделировании.

Я считаю, что использование данной программы в различных учебных дисциплинах нужно внедрять в творческих проектах. Чертежи, выполненные на компьютере, отличает высокая точность, быстрота, аккуратность.

Цель исследования

Цель: Освоение построения трехмерной модели в программе Компас 3Д. Создание изделия с помощью программы Компас 3Д. Проведение исследования в нашей школе

Задачи

- 1.Формирование и развитие навыков работы на Компас 3Д. Развитие пространственных мышлений и воображений;
- 2.Развитие дизайнерских и конструкторских навыков.
- 3.Выполнение построения фигур в программе Компас 3Д

Объект исследования: 3D-принтер, среда печати , моделирования в программе Компас

Предмет исследования: Возможности 3D – принтера..

Методы исследования:

- беседа с учителем математике;

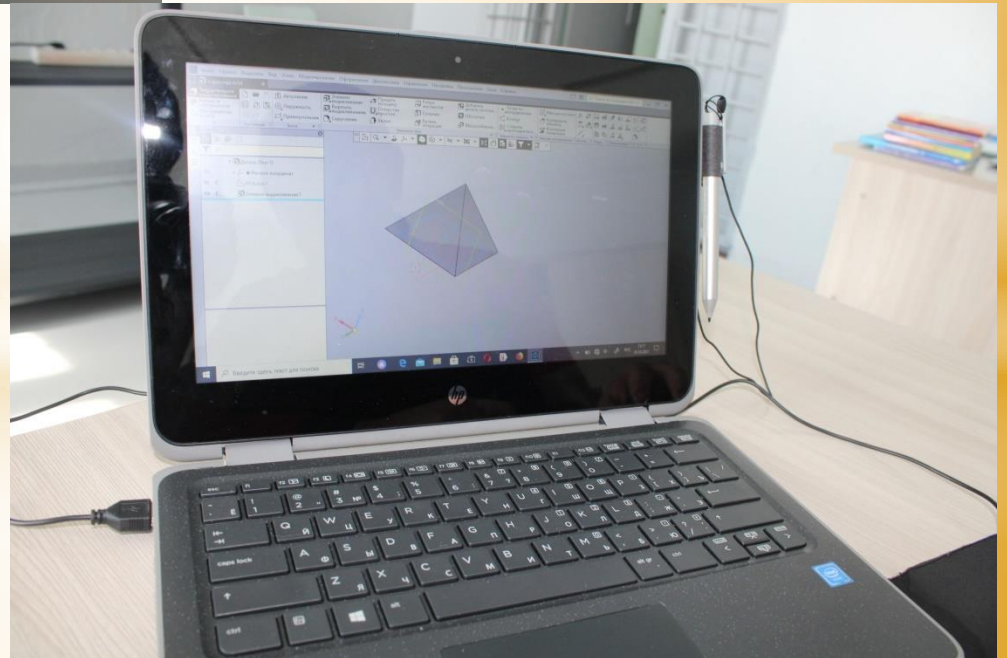
Изучение 3D моделирования в процессе создание фигур в программе Компас и печати на школьном 3D принтере, наблюдение, сравнение.

Гипотеза основана на том,
что владея основными знаниями
и умениями работы в Компас
3Д, можно создать собственную
модель

КОМПАС-3D — это система
трехмерного моделирования для домашнего
использования и учебных целей. Позволяет
создавать трехмерные модели деталей и
чертежи. Он поможет тем, кому необходимо
научиться чертить и моделировать.

Кто придумал 3D-принтер?

Концепция 3D-печати или быстрого прототипирования была придумана еще в далеких 1970-х годах, но первые эксперименты в этой области датируются 1981 годом в Японии



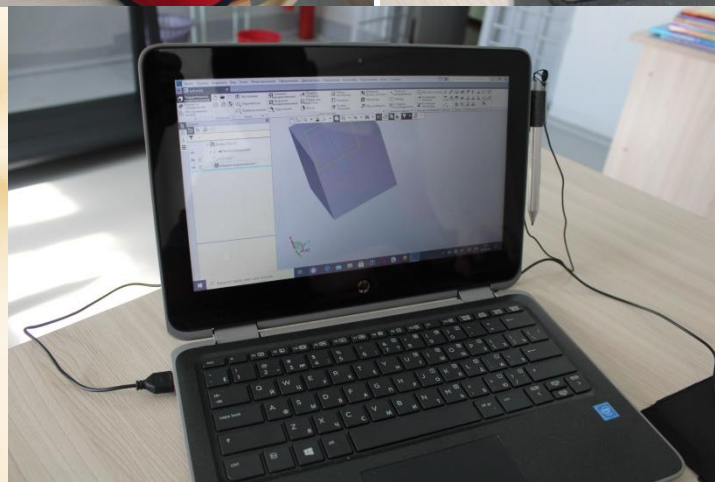
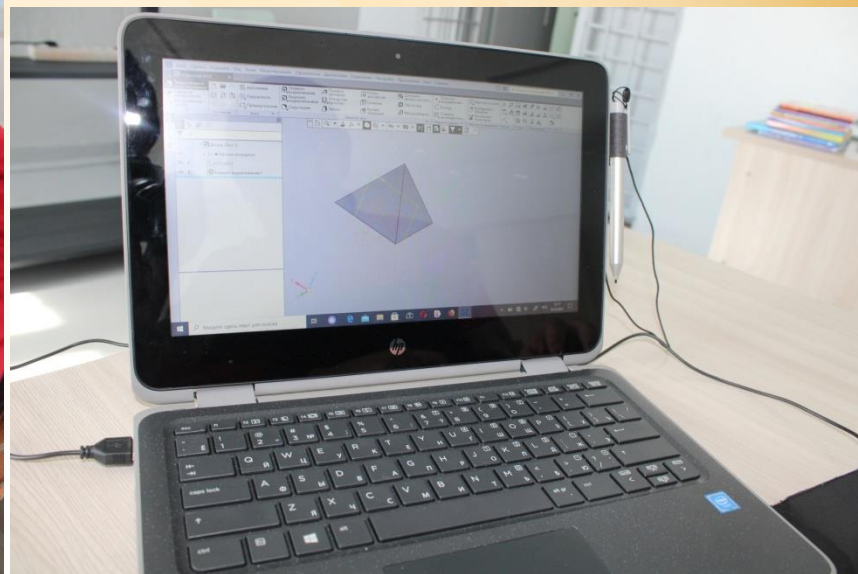


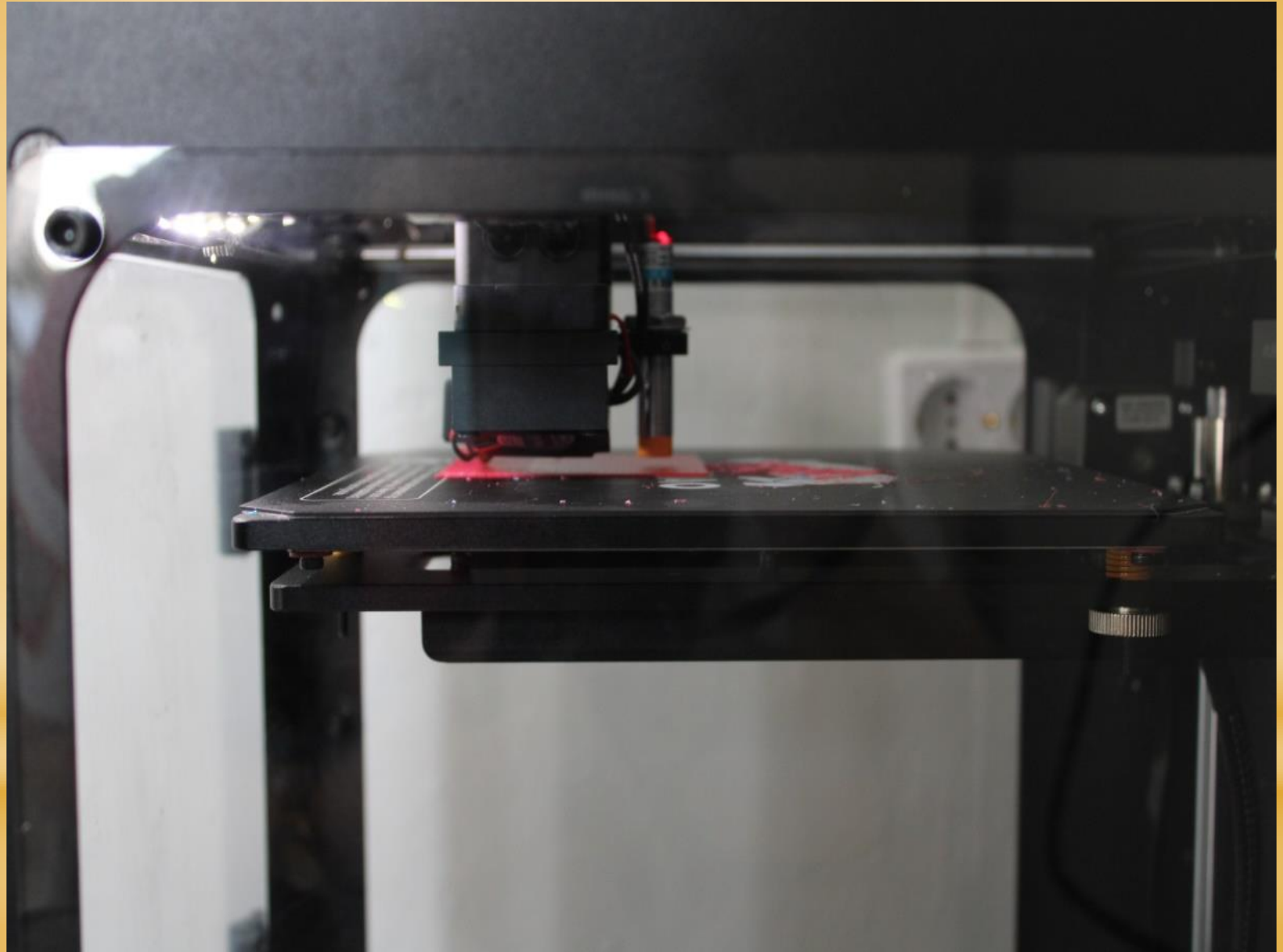




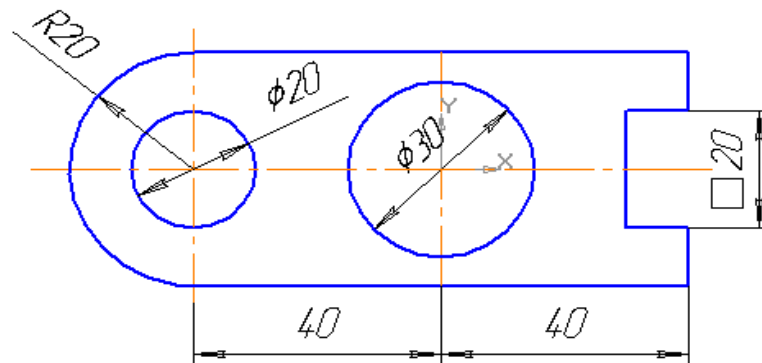
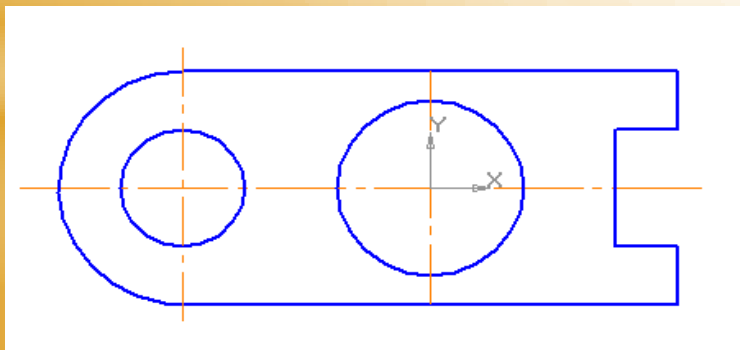
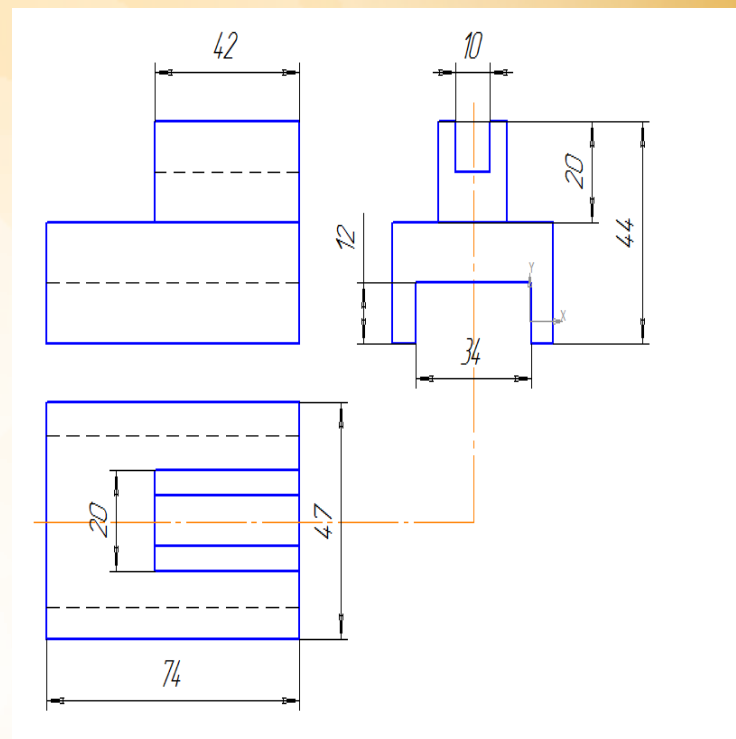
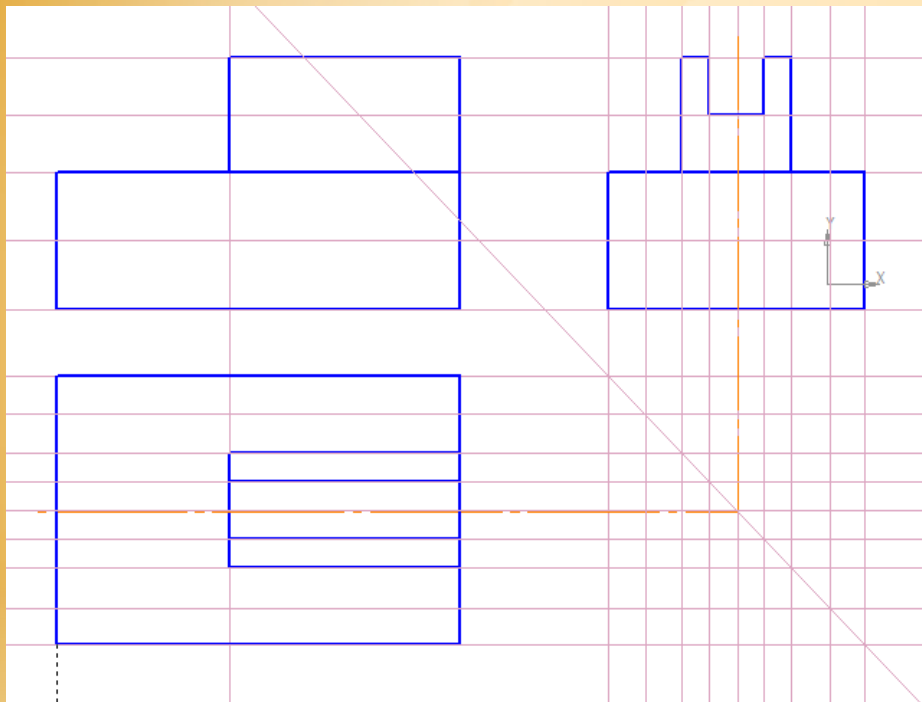


Работа в 3-Д Компасе





«Правильное использование линий чертежа» в программе Компас 3D–



Выводы

Работа над выбранной темой позволила мне узнать не только теоретически о различных понятиях, связанных с графикой, но и практически научиться и применить свои знания в изучаемой области. Даже если в Вашей школе не было черчения, при желании и усердии можно разобраться самостоятельно. Во всём мире уже редко чертят от руки. В процессе написания работы было изучено, что такое моделирование, классификация моделей, инструменты моделирования, а также основные этапы моделирования.

Работа может быть использована на уроках информатики и будет интересна не только для пользователей компьютера, но и для всех кто интересуется окружающим миром.

**Спасибо за
внимание!!!**