## Две базовые операции



## поворота вокруг своей оси

- 1. Создаем эскиз (Половина сечения фигуры)
- 2. Применяем команду



## Создание элемента путем перемещения его сечения по траектории

- 1. Создаем траекторию объекта
- 2. Создаем сечение объекта в другой плоскости
- 3. Применяем команду
- 4. Выбираем сечение и траекторию

- 1. Определить количество сечений для полноценной
- передачи информации об объекте.
- 2. При помощи команды «Смещенная плоскость»
- создать плоскости по количеству сечений. 3. Применяем команду, по порядку соединяя плоскости







Детали для выполнения:

1. Построить модель одной из фигур при помощи операции выдавливание вращением.



- 2. Построить модель кружки, при помощи операции выдавливание вращением, элемент по траектории
- 3. Построить модель графина при помощи операций элемент по сечениям, элемент по траектории





