Министерство науки и высшего образования Российской Федерации

**Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение**

**высшего образования**

«Владимирский государственный университет

имени Александра Григорьевича и Николая Григорьевича Столетовых»

(ВлГУ)

Кафедра информационных систем и программной инженерии

**Практическая работа**

**по дисциплине**

**«Интерактивные графические системы»**

**Выполнил**:

ст. гр. ПРИ-120

Д. А. Грачев

**Принял**:

Монахова Г. Е.

Владимир, 2022

ВЫПОЛНЕНИЕ РАБОТЫ

1. Создадим новый файл шаблона «Деталь»

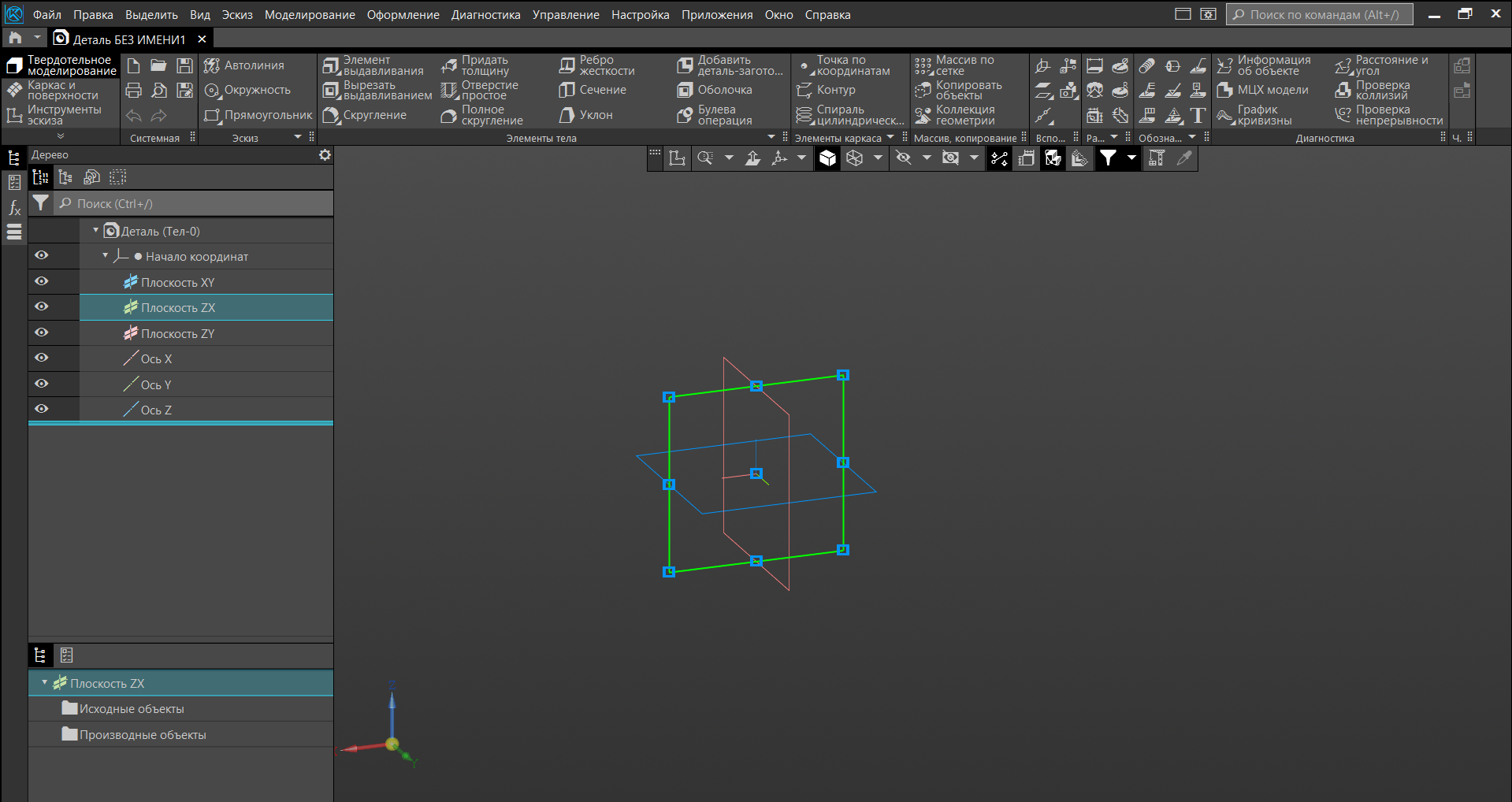


Рисунок . Новый файл

1. Создадим прямоугольник с помощью «Прямоугольника» и перенесем его вверх

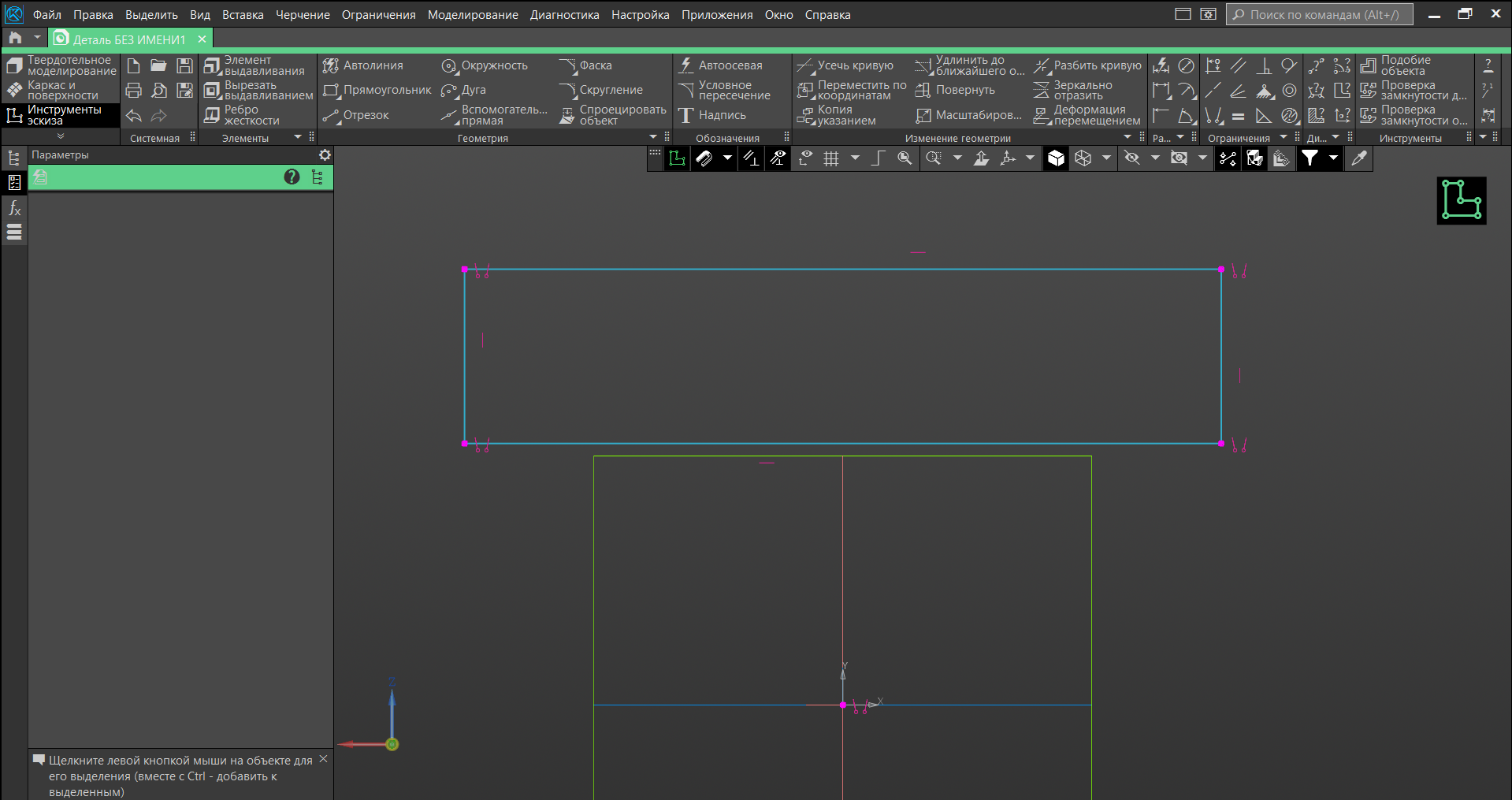


Рисунок . Прямоугольник

1. Создадим окружность радиусом 9 и так же поднимем вверх

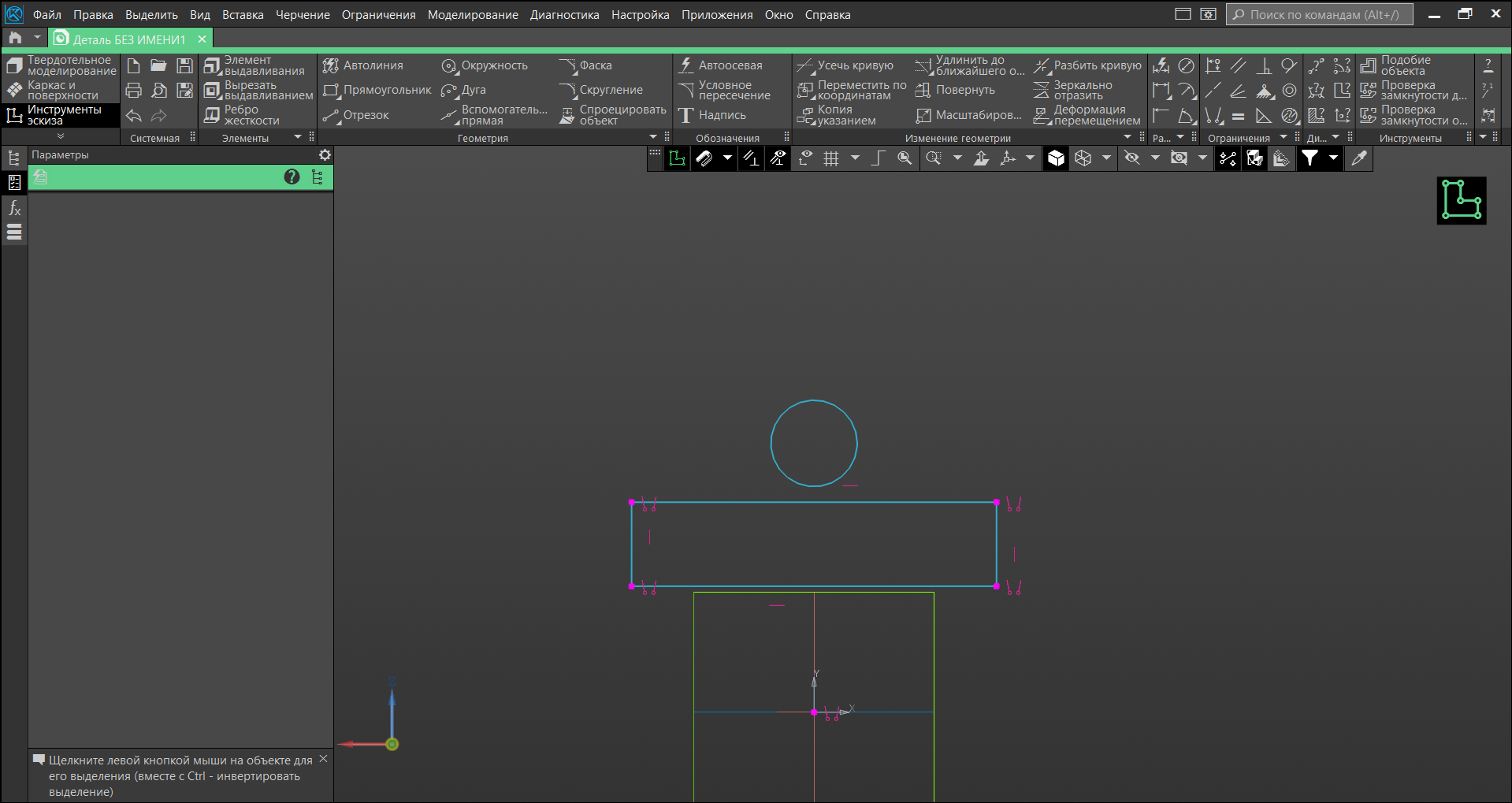


Рисунок . Окружность

1. Создадим еще один прямоугольник

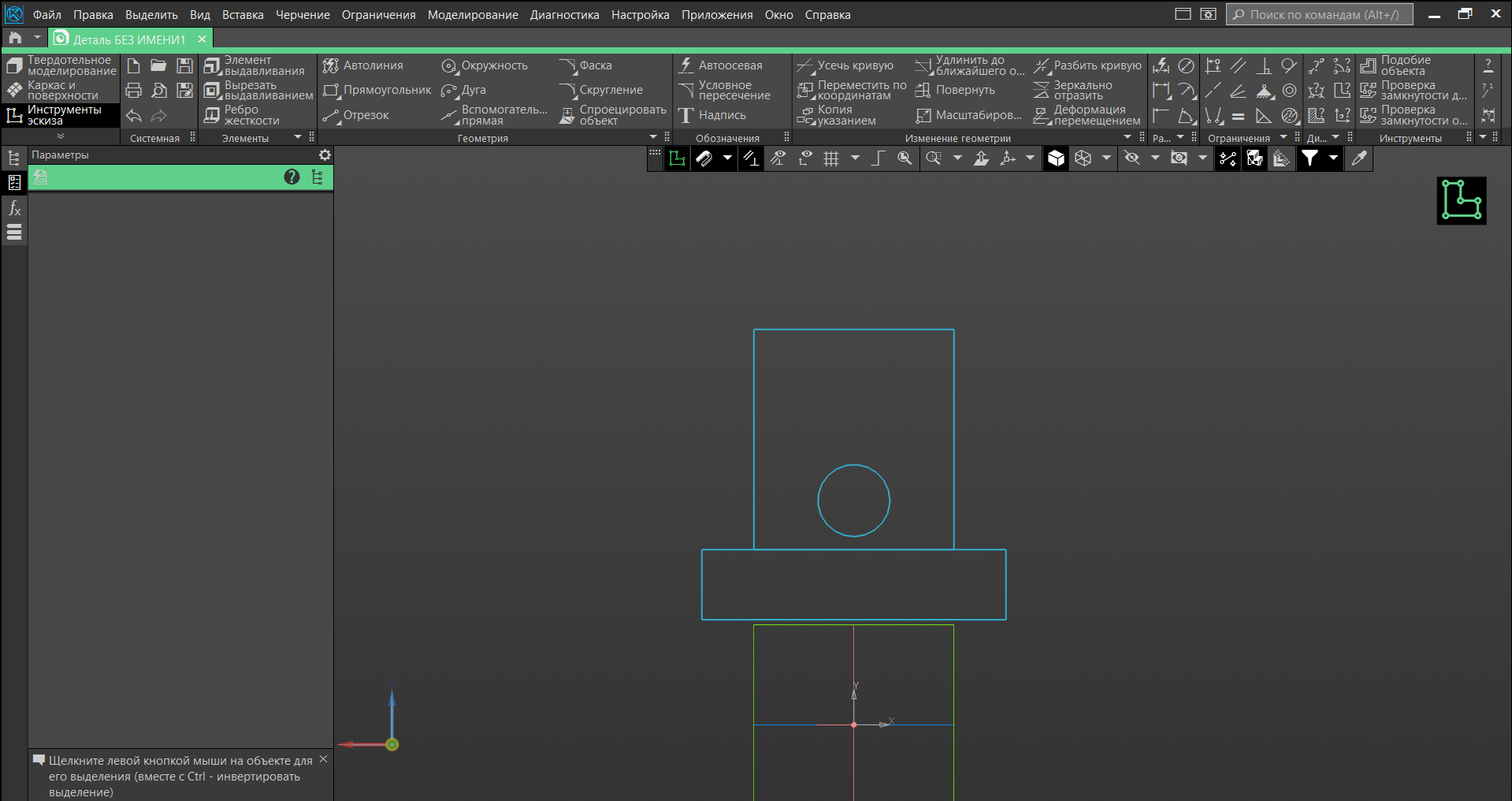


Рисунок . Прямоугольник

1. Добавив касательные от окружности к верхнему прямоугольнику и удалив ненужные линии, выдавим тело вращения

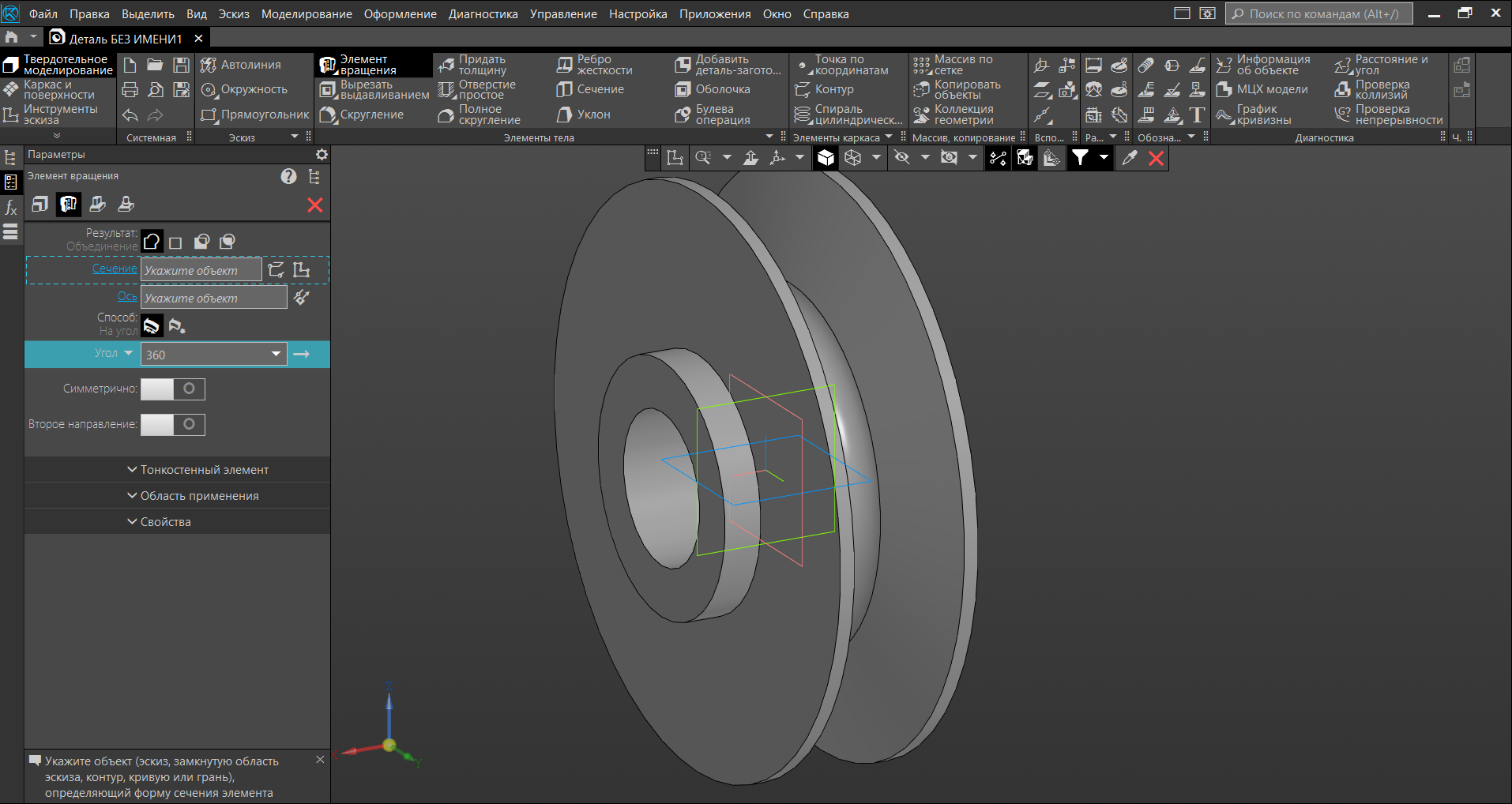


Рисунок . Тело вращения

1. Построим фаски и скругления

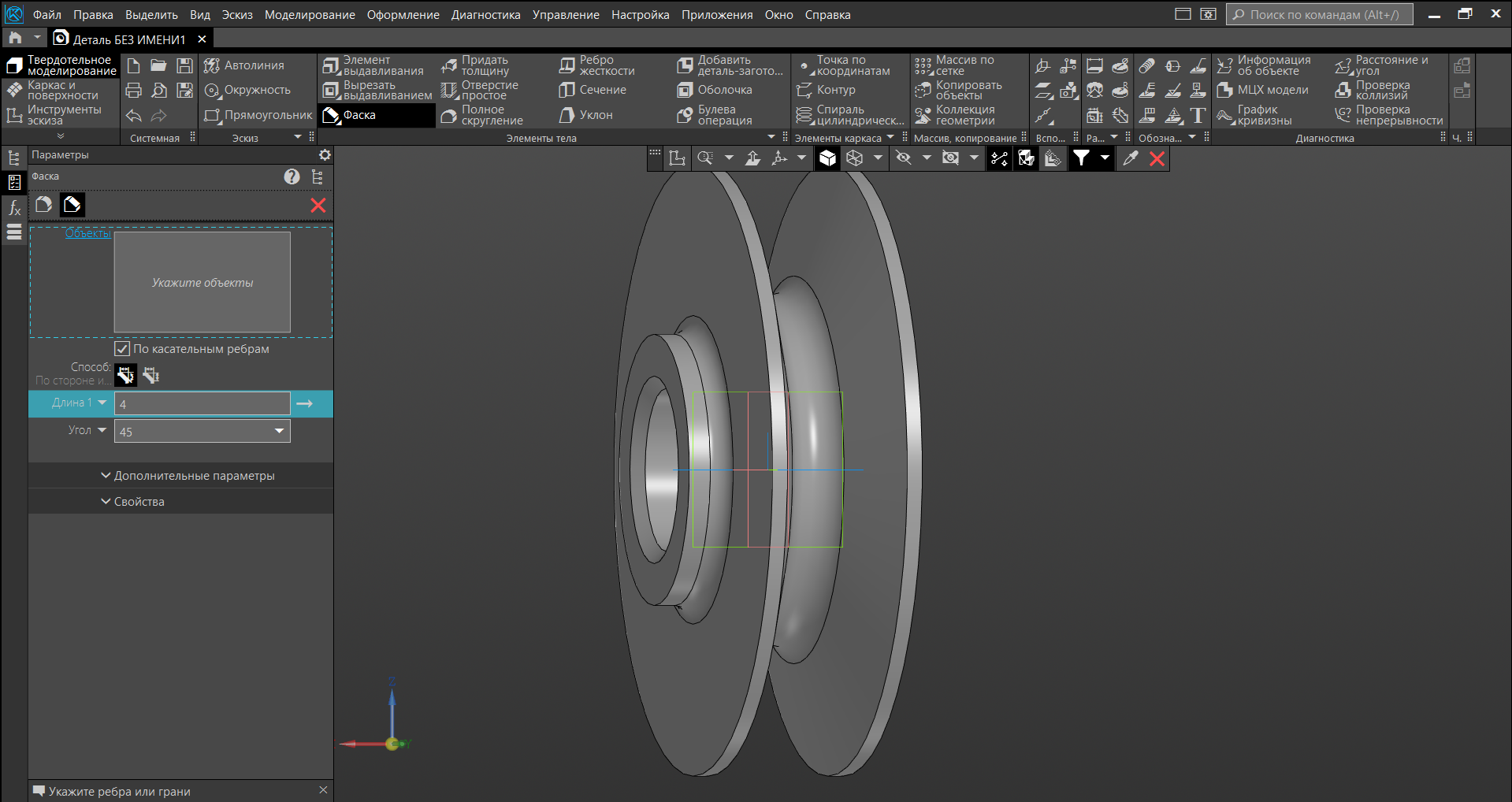


Рисунок . Фаски и скругления

1. С помощью последовательного выдавливания двух окружностей построим тело

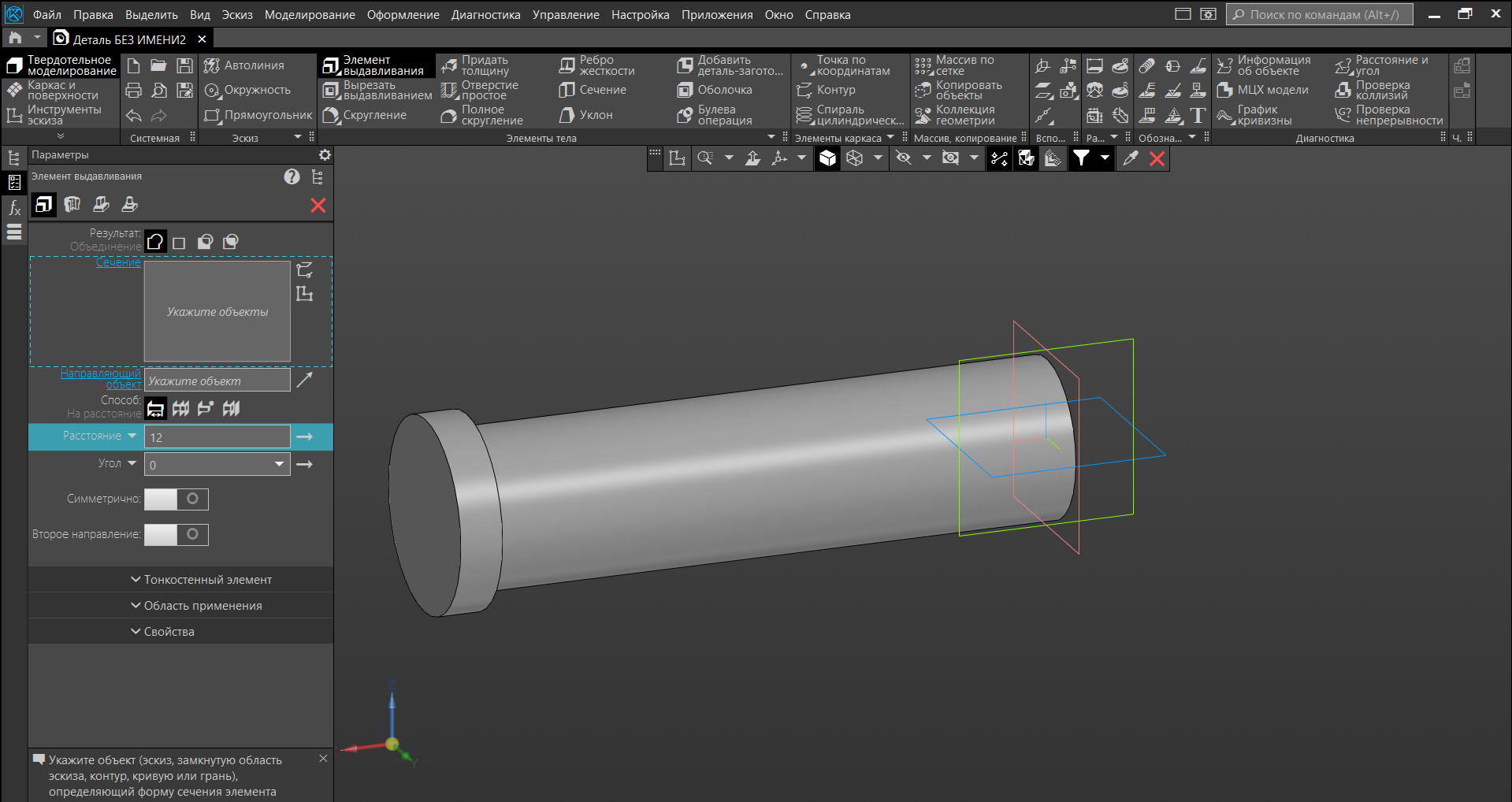


Рисунок . Болт

1. Построим фаски и с помощью смещенной плоскости вычтем паз

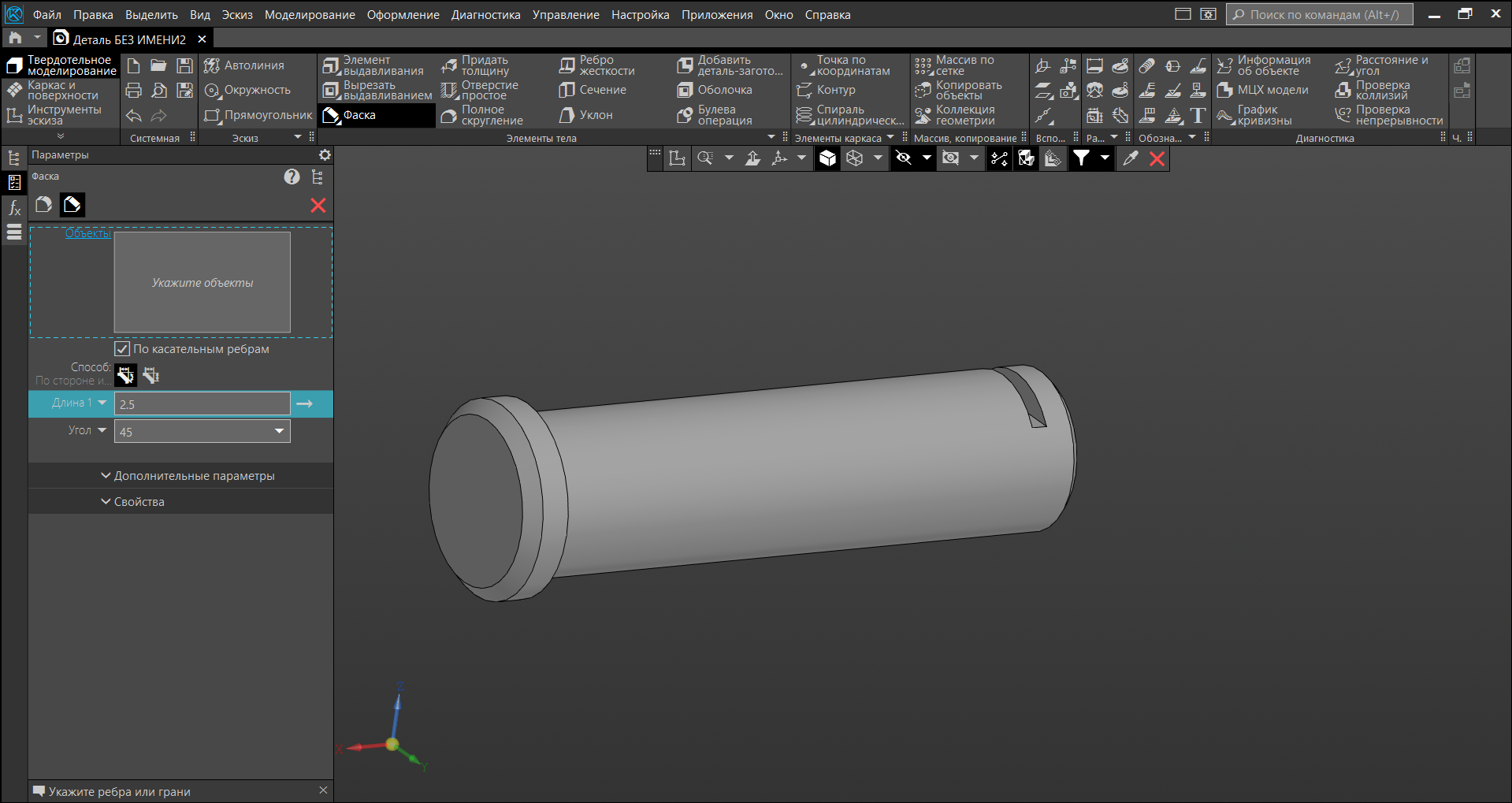


Рисунок . Фаски и паз