

Įvadas: 7 detalių rūšys

Iš vos 7 „LaQ“ detalių rūšių galima sukonstruoti bet ką! Toliau pateiktas trumpas kiekvienos detalių rūšies paaiškinimas.

• Just 7 types of block parts

BASE PARTS



NO.1



NO.2

JOINT PARTS



NO.3



NO.4



NO.5



NO.6

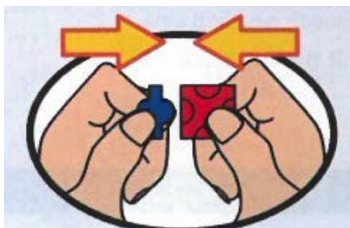


NO.7

- Detalės Nr. 1 (kvadratas) ir Nr. 2 (trikampis) – tai pagrindinės detalės, kurias galima jungti su penkiomis jungiamosiomis detalėmis.
- Detalės Nr. 3 ir Nr. 4 naudojamos plokštiems paviršiams kurti;
- Detalė Nr. 5 – tai 120° kampu išlenktas sujungimas, naudojamas lenktoms formoms ir sferoms kurti;
- Detalė Nr. 6 – 90° kampo sujungimas, skirtas detales sujungti statmenai;
- Detalė Nr. 7 – tai trišakis sujungimas, naudojamas erdviniam konstravimui.

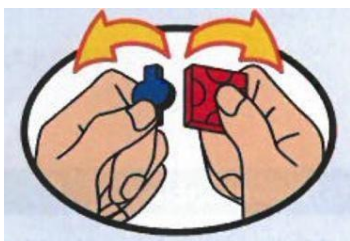
Detalių jungimas ir atskyrimas

Čia parodyta, kaip paprastai sujungti ir atskirti „LaQ“ detales. Tai – paprasčiausias SPRAGT! ir KLIKT!



Sujunk pagrindinę detalę (Nr. 1 arba Nr. 2) su jungiamąja detalę (Nr. 3, 4, 5, 6, 7). Tiesiog spustelk vieną detalę į kitą, kol pasigirs SPRAGT!

Turėtum pajusti, kad detalės tvirtai sukibo.

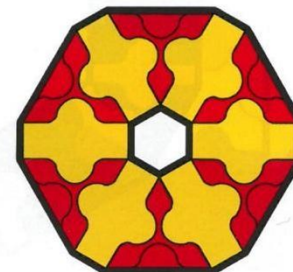
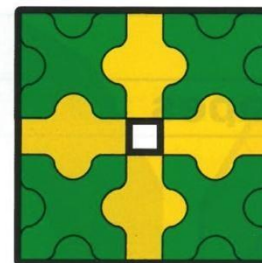
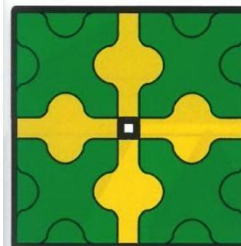


Lenk detales į skirtingas puses, ir jos turėtų lengvai atsiskirti su garsu KLIKT!

1 technika: plokščių modelių konstravimas

Patarimas: atkreipk dėmesį į skirtumą tarp detalių Nr. 3 ir Nr. 4.

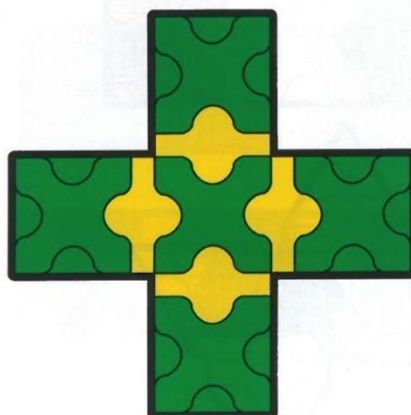
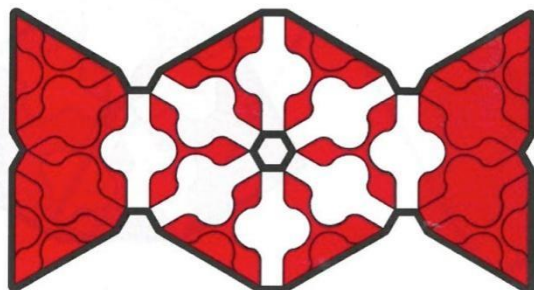
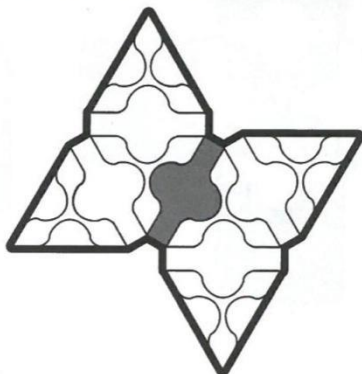
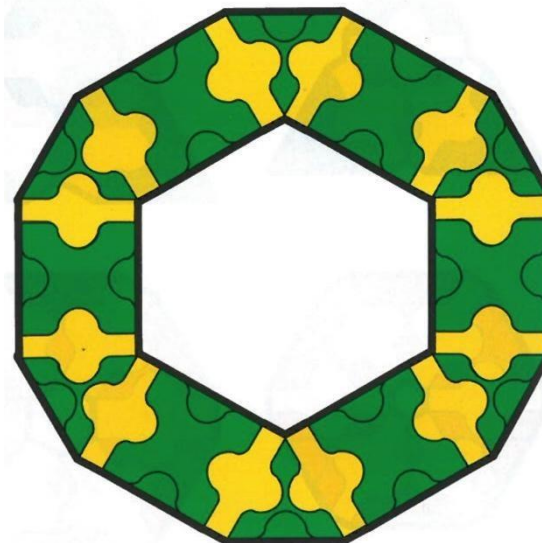
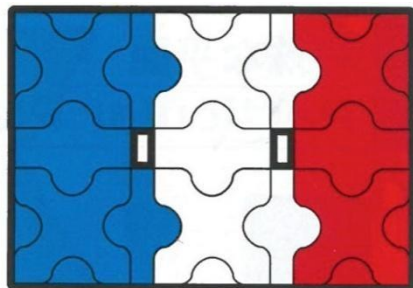
Detalės:



1 technika: plokščių modelių konstravimas

Patarimas: atkreipk dėmesį į skirtumą tarp detalių Nr. 3 ir Nr. 4.

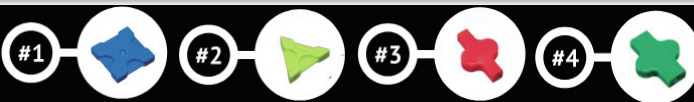
Detalės:



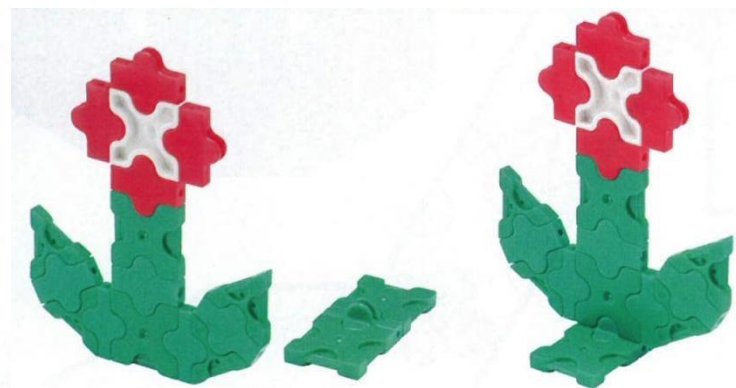
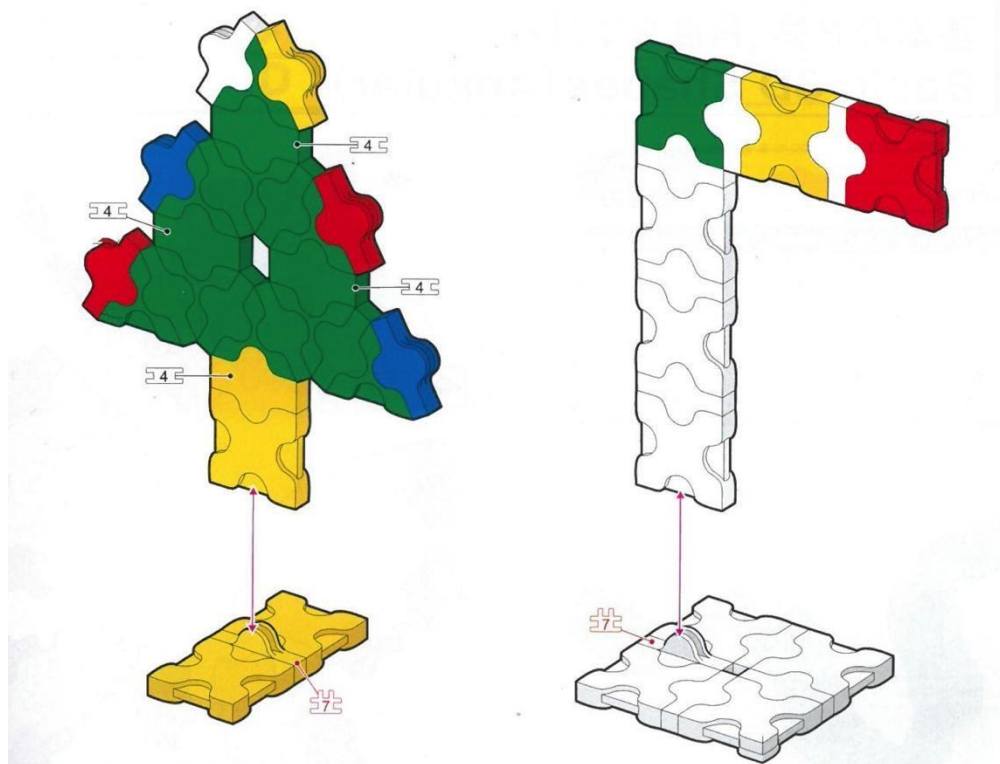
2 technika: plokščių modelių pastatymas

Patarimas: naudok detalę nr. 7, kad plokščias formas įtvirtintum stačiai.

Detalės:



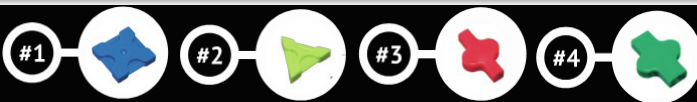
+



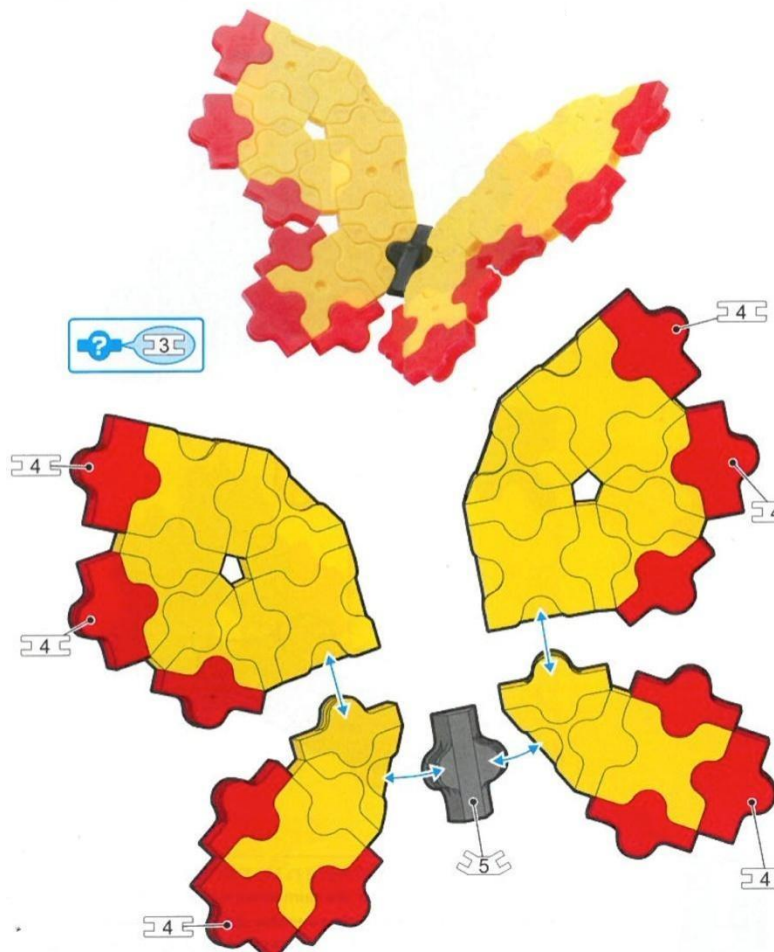
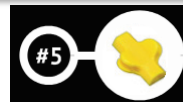
3 technika: 3D formų konstravimas su detale Nr. 5

Patarimas: naudojant detalę Nr. 5, plokščius modelius galima paversti trimačiais.

Detalės:



+

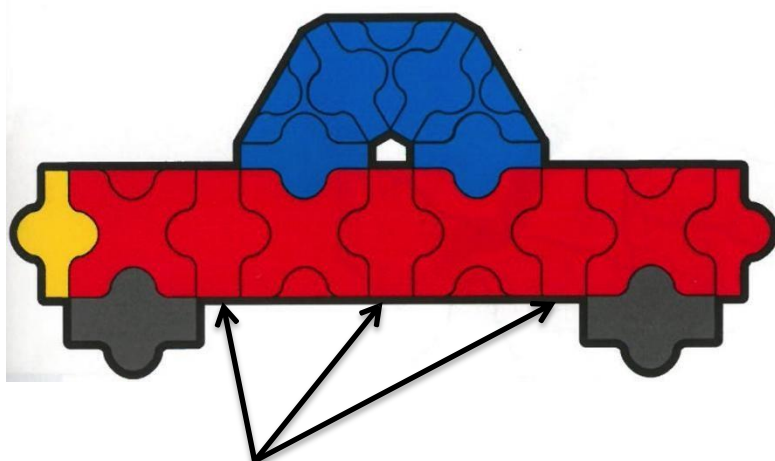
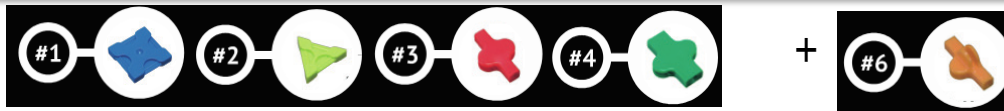


Naudok detalę Nr. 7 gyvatės akims.

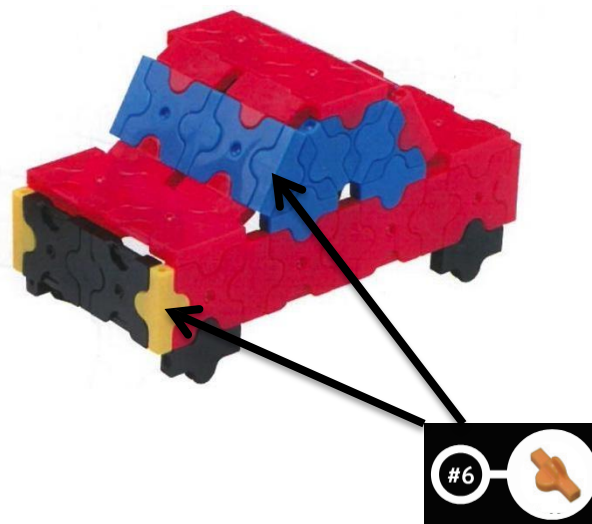
4 technika: plokščių modelių pavertimas trimačiais

Patarimas: sukonstruok plokščią policijos automobilį, o tada paversk jį erdviniu.

Detalės:



Būtinai naudok detalę Nr. 4, nes kitaip detalės nesusijungs konstruojant 3D modelį.

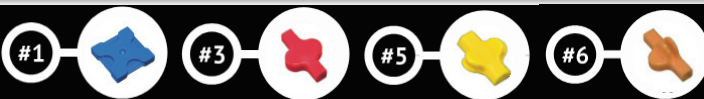


Naudojant detalę Nr. 6, galima plokščią automobilį paversti erdviniu.

5 technika: įvairių žiedų konstravimas

Patarimas: naudok savo mėgstamas spalvas. Pabandyk sukonstruoti kuo didesnį žiedą.

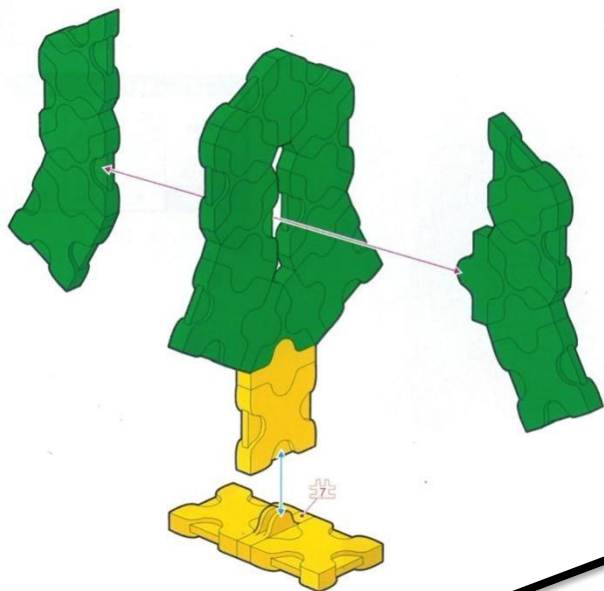
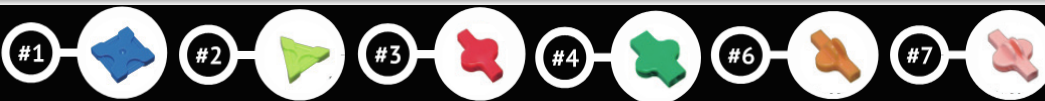
Detalės:



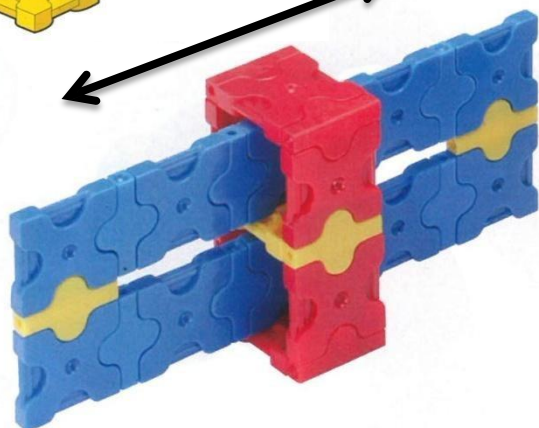
6 technika: dalių sunėrimas

Patarimas: prieš pabaigdamas(-a) konstruoti dalis, atkreipk dėmesį į jų judėjimą.

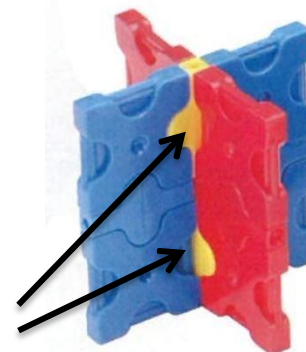
Detalės:



Mėlyną dalį
galima judinti
pirmyn ir atgal



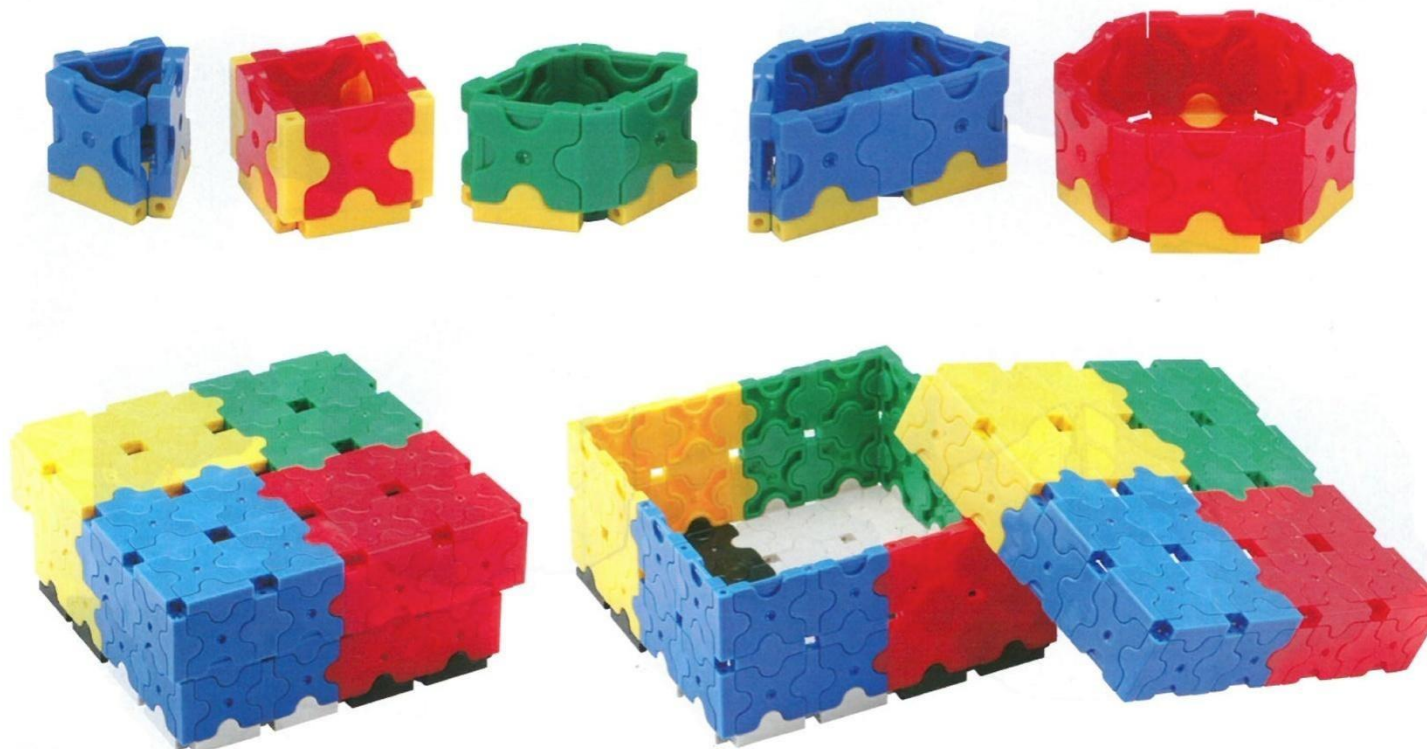
Būtinai kaitaliok
geltonų detalių
(Nr. 7) kryptį.



7 tehnika: 3D kubų ir dėžučių kūrimas

Patarimas: dangčiui naudok detales Nr. 4, dėžutei – Nr. 3, kad ji būtų mažesnė.

Detalės:



8 technika: kamuolio konstravimas

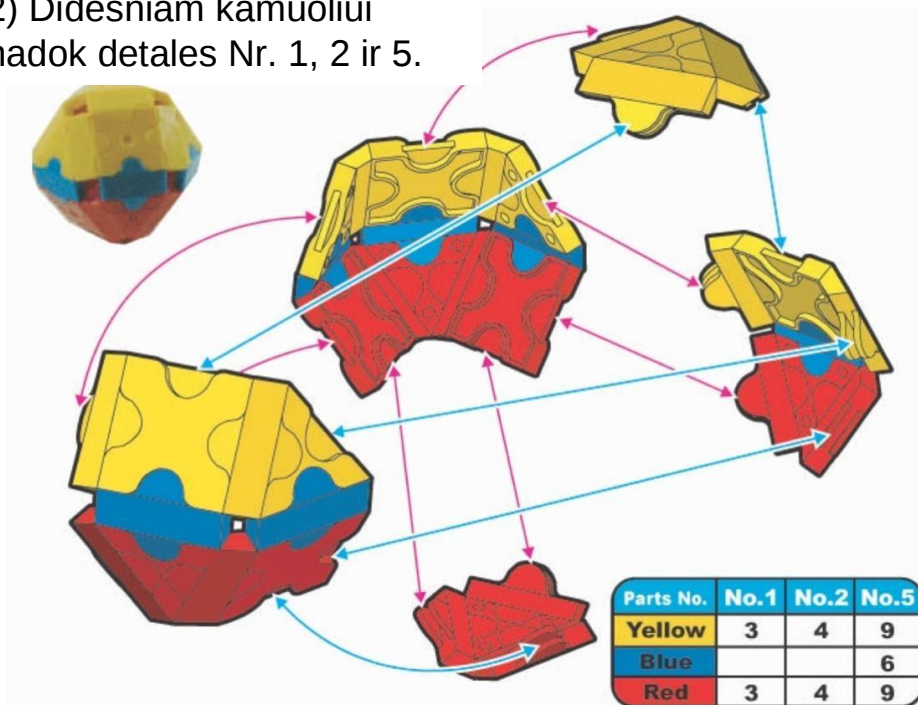
Patarimas: konstruodamas(-a) 2-ąjį kamuolį, pirmiausia surink visus 5 dalis atskirai ir tuomet jas sujunk.

Detalės:



1) Mažam kamuoliukui naudok tik detales Nr. 2 ir Nr. 5.

2) Didesniam kamuoliui
naudok detales Nr. 1, 2 ir 5.

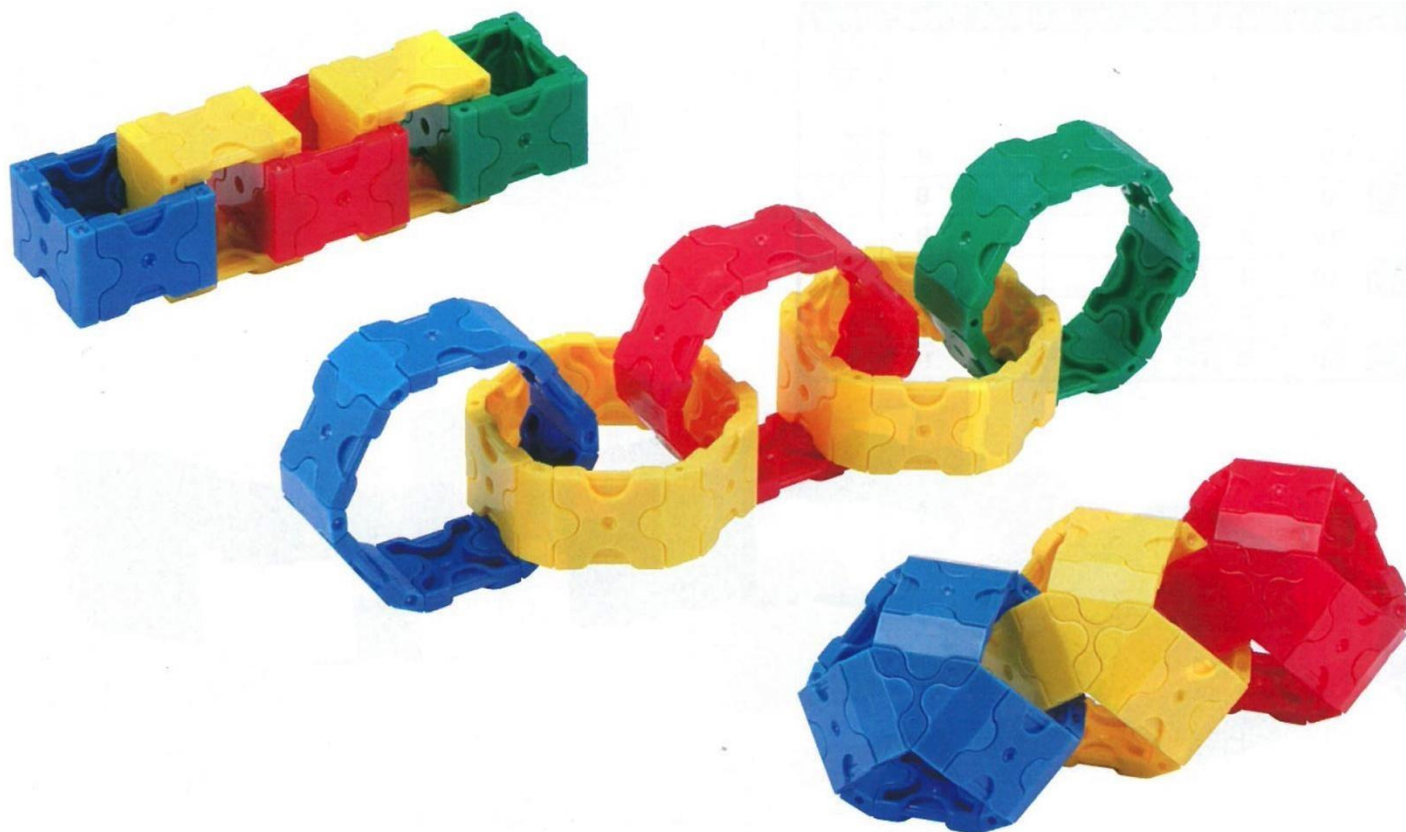
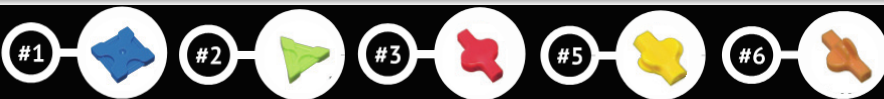


3) Pabandyk sukonstruoti ir
tokį variantą. Sėkmės!

9 technika: „LaQ“ grandinėlių konstravimas

Patarimas: derink mėgstamas spalvas. Gali naudoti visas vaivorykštės spalvas.

Detalės:



10 technika: dėžučių užpildymas

Patarimas: pradėk nuo kaktuso, o tada pabandyk sukonstruoti likusius modelius.

Detalės:



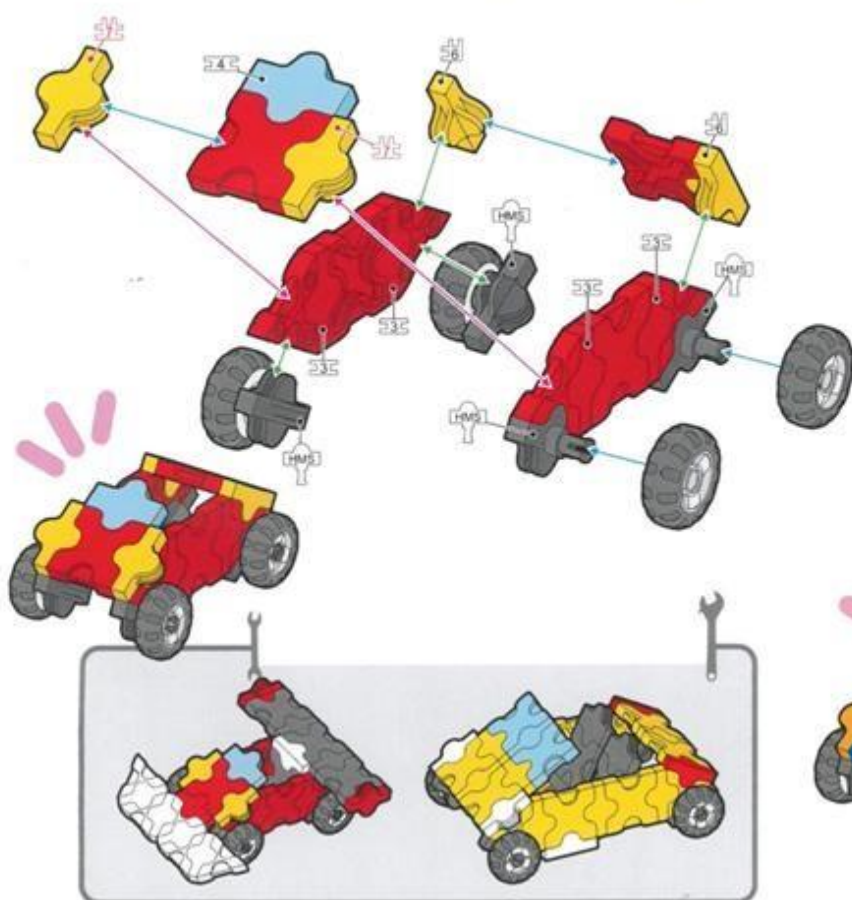
11 technika: automobilių konstravimas

Patarimas: pažiūrėk į brėžinį. Prieš konstruodamas(-a), pasiruošk visas detales!

Naujos detalės: „Hamacron“ ratai ir velenai!

Strandjeep

Parts	No.1	No.2	No.3	No.4	No.5	No.6	No.7	HMFV	HMS
	4	4	4	1		2	2	4	4



Cabrio

Parts	No.1	No.2	No.3	No.4	No.5	No.6	No.7	HMFV	HMS
	14	4	11	2	2	2	2	4	4

