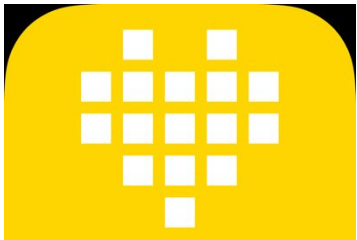


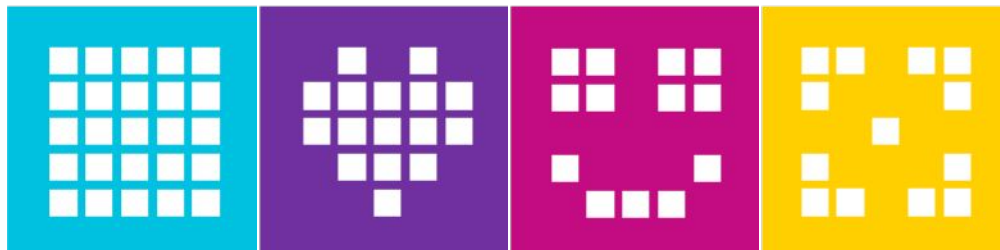
УРОКИ ПО SPIKE

By the Creators of **PRIME**



СОЗДАНИЕ SPIKE PRIME РОБОТОВ В САД-ПРОГРАММАХ

BY SANJAY AND ARVIND SESHAN



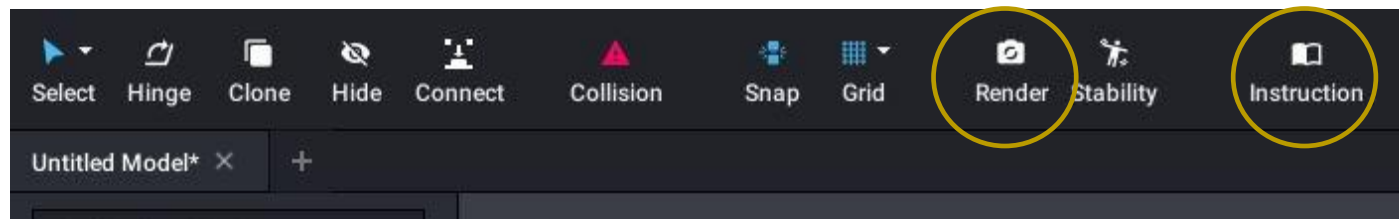
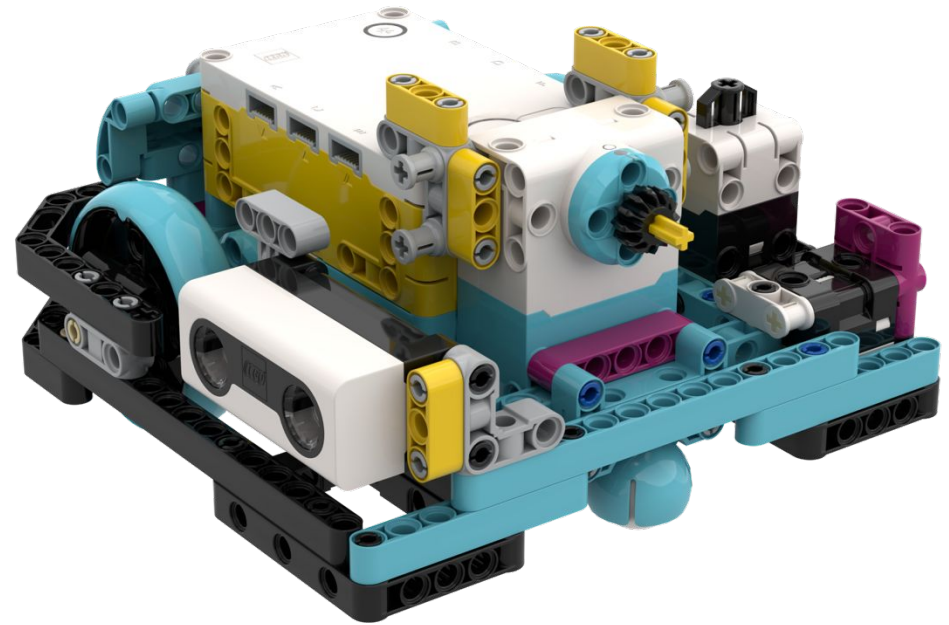
Адаптировано и переведено

 @vladik.bo

ДИЗАЙН РОБОТА


- Способность спроектировать Вашего робота заранее или способность задокументировать Ваш дизайн может быть полезной.
- Вы можете проектировать роботов SPIKE Prime используя Bricklink's Studio 2.0.
- Studio 2.0 позволяет Вам создать робота высокого качества.
- Вы можете также использовать программное обеспечение для создания инструкций.

Droid Bot IV созданный в Studio 2.0



ШАГ 1: ЗАГРУЗИТЕ И УСТАНОВИТЕ ПРОГРАММНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

- <https://www.bricklink.com/v3/studio/download.page>





FEEL THE DIFFERENCE

STUDIO 2.0

Download Studio 2.0 for Mac

requires OS X 10.9 or higher

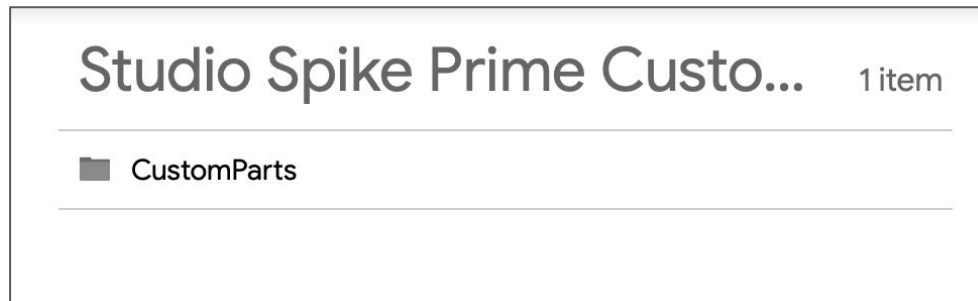
alternate versions:  [32bit](#)  [64bit](#)

Build, render, and create instructions.

Do it all in Studio 2.0

ШАГ 2: УСТАНОВИТЕ ПАКЕТ CUSTOM PARTS

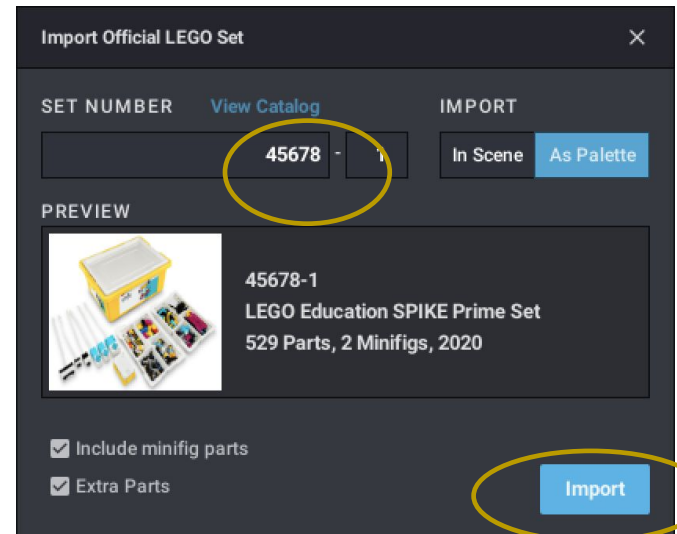
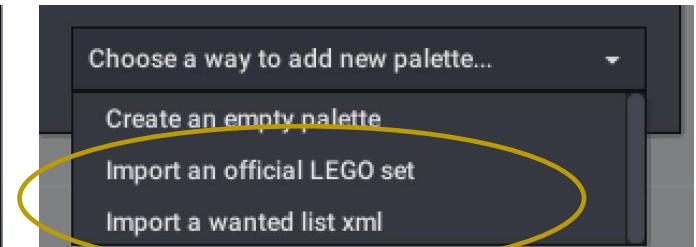
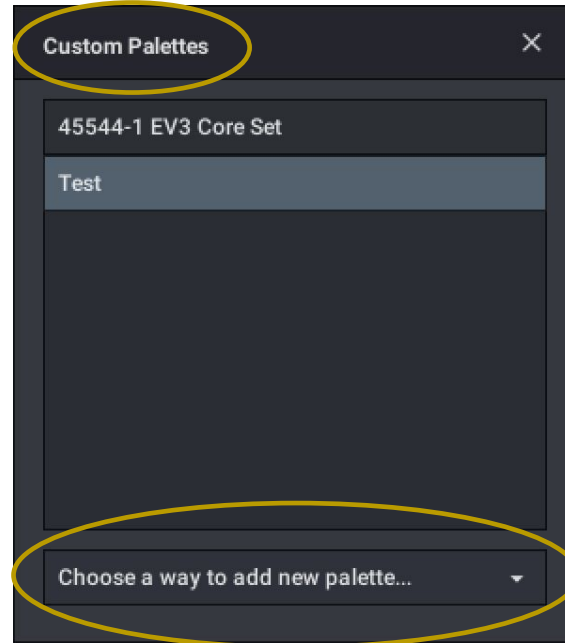
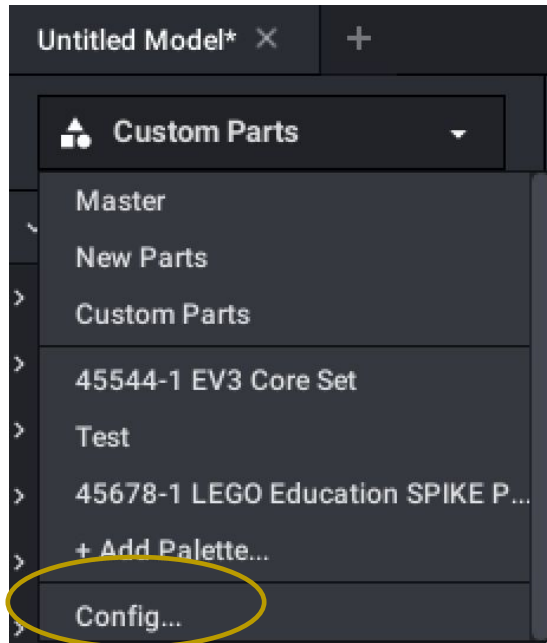
- Перейдите на следующий ресурс и загрузите всю папку CustomParts (создано Philo Hurbain).
- Она содержит всю электронику SPIKE Prime и новые элементы LEGO.
- <https://drive.google.com/open?id=17YU4BkiRdbmpHFgSegkDYvc2Iwq5MSji>
- Распакуйте архив по следующему пути **C:\Users {your username} \AppData \Local \Studio.io**
- Части Spike Prime будут доступны на панели Custom Parts в Studio.



- Для Mac установки, обратитесь к этой странице:

https://www.reddit.com/r/lego/comments/fmqp7z/instructions_for_importing_custom_parts_in_studio/

ШАГ 2: АЛЬТЕРНАТИВНЫЙ МЕТОД (ИМЕЕТ ОШИБКИ)



1. Выбираем Config в выпадающем меню.
2. Выбираем из меню Custom Palettes.
3. Добавляем новую панель.
4. Выбираем импорт официального набора LEGO.
5. Выбираем номера наборов (45678 и 45680).
6. Импортируем элементы.

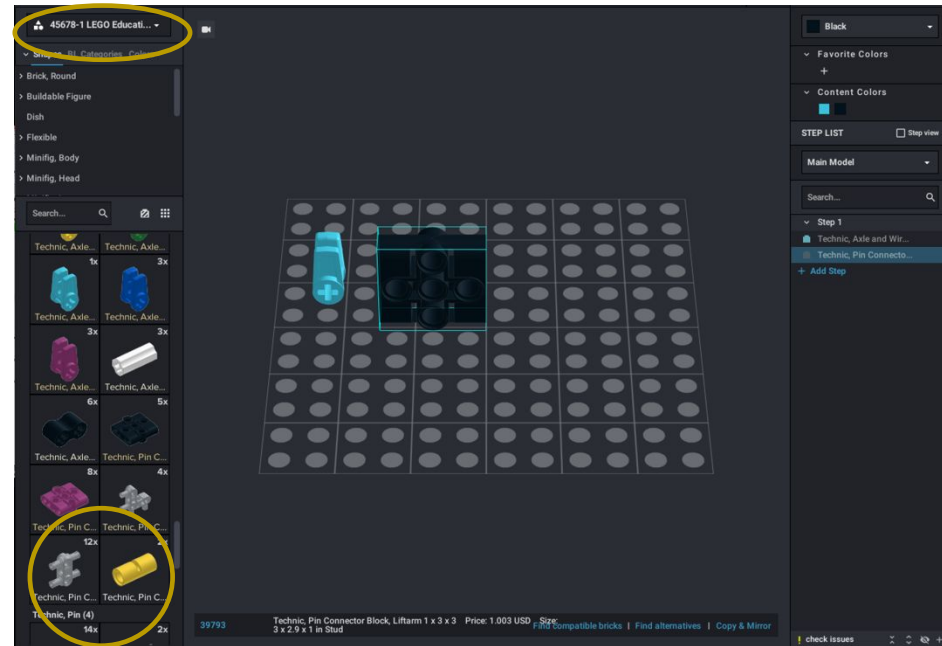
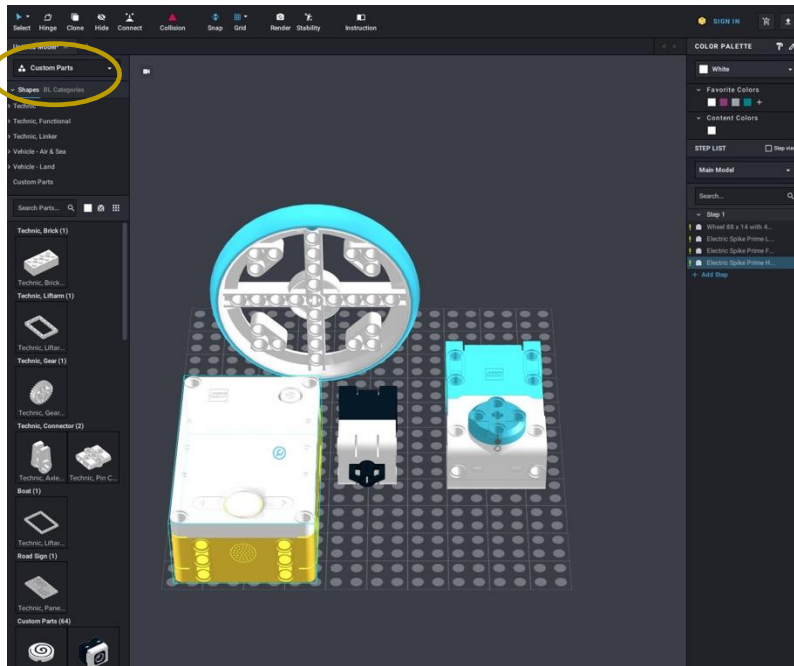
• *Примечание: С 7 июля это метод не импортирует электронику SPIKE Prime. Ждем исправления от Studio.*

ШАГ 3: ИСПОЛЬЗУЕМ НОВЫЕ ЭЛЕМЕНТЫ

- Выберите CUSTOM части или используйте НОМЕРА/ИМЕНА НАБОРОВ которые мы импортировали.
- Части появятся ниже.

Выбор
в Custom

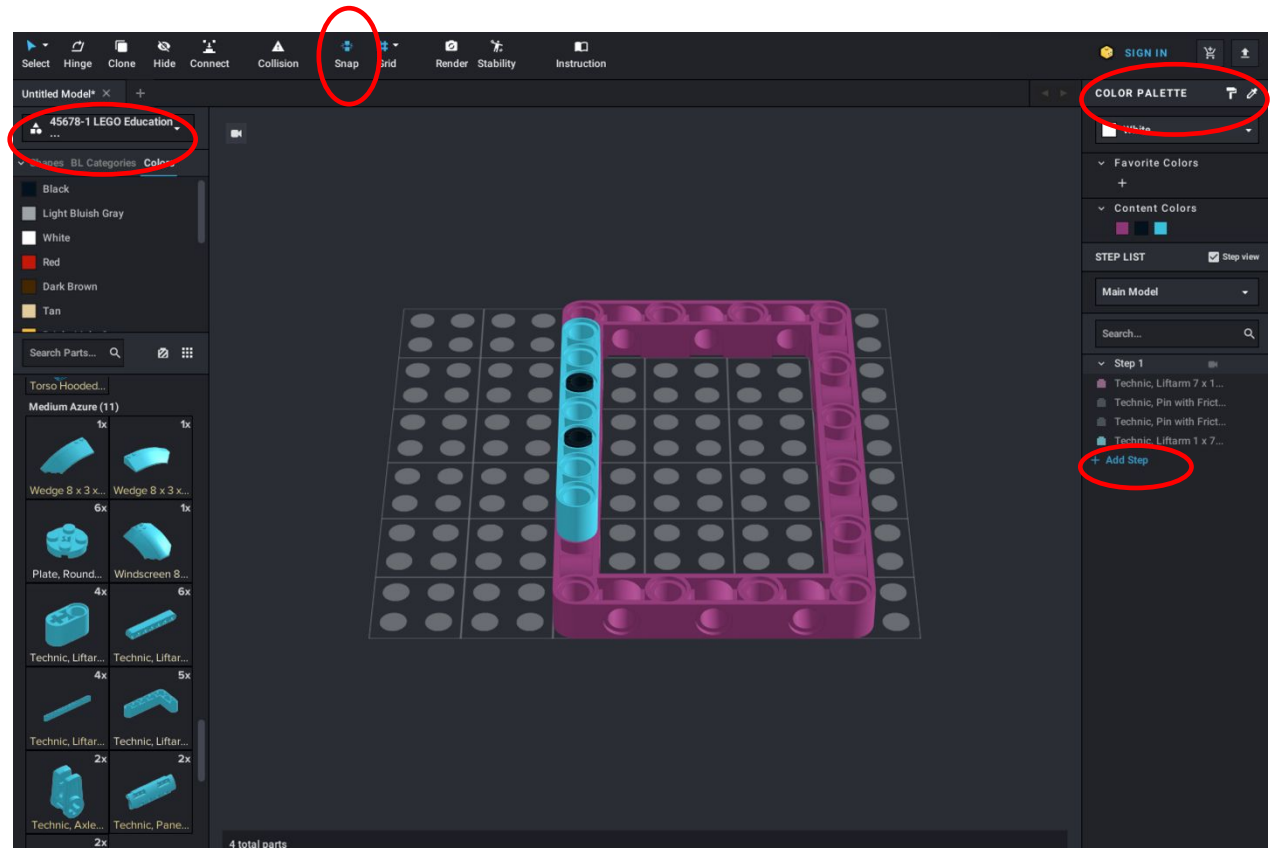
Выбор по
номеру



Вы можете перетащить компоненты SPIKE Prime на поле и строить используя любые другие части.

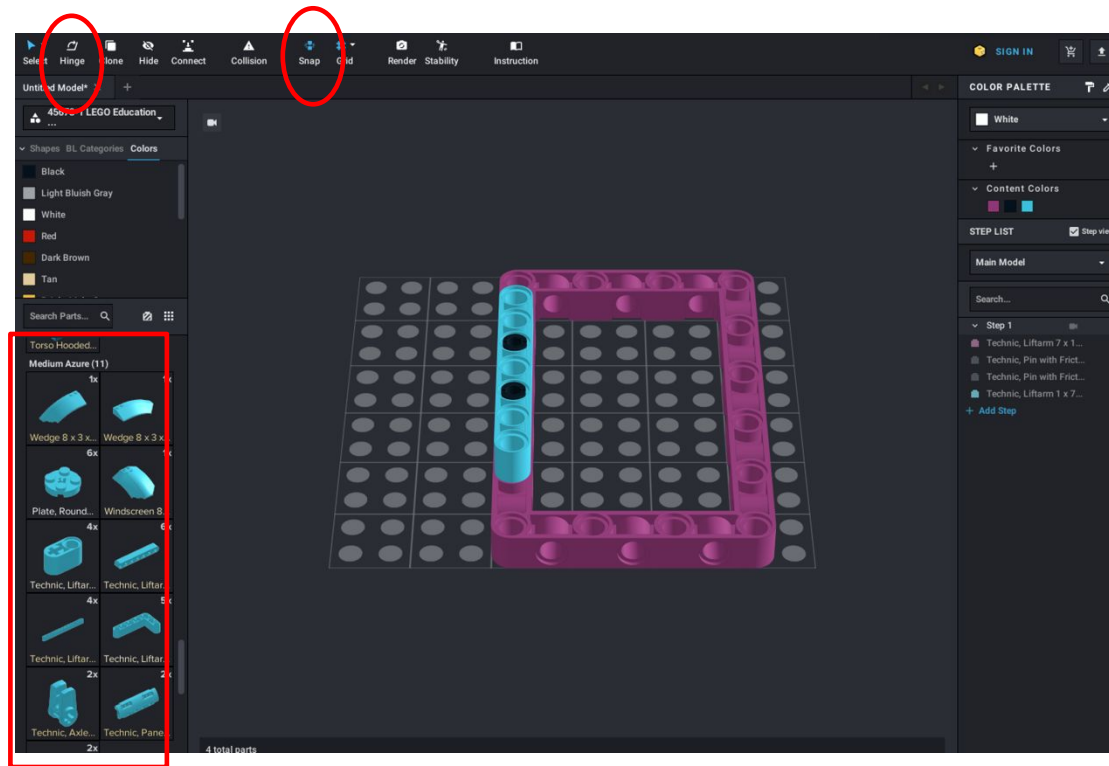
СОВЕТЫ ПО ИСПОЛЬЗОВАНИЮ STUDIO 2.0

- **Привязка деталей** - больше возможностей чем в LDD и проще в использовании.
- **Импорт часто используемых наборов** (например, EV3 45444 и SPIKE Prime 45678), у Вас будут все части под рукой без необходимости их поиска по имени и номеру.
- **Изменяйте цвета** используя цветовую палитру.
- **Добавляйте шаги в проект.** Добавляете части при сборке и шаги будут отражены в инструкции.



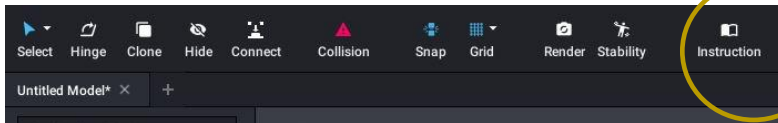
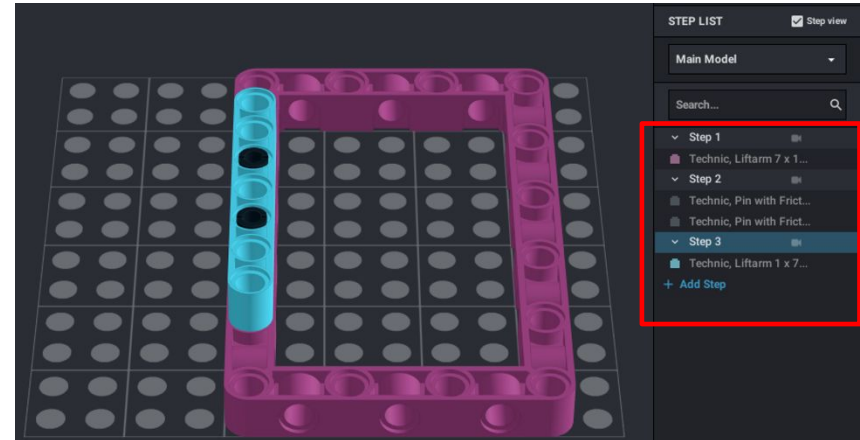
ОСНОВНЫЕ СОВЕТЫ ПО СОЗДАНИЮ

- Перетаскиваете детали из панелей на поле.
- Для вращения выберите деталь (будет подсвечено) и используя клавиши измените её ориентацию.
- Для изменения угла наклона используйте **Hinge tool**.
- Для автоматического соединения деталей активируйте **Snap tool**. Детали будут соединяться когда будут находиться близко друг к другу.

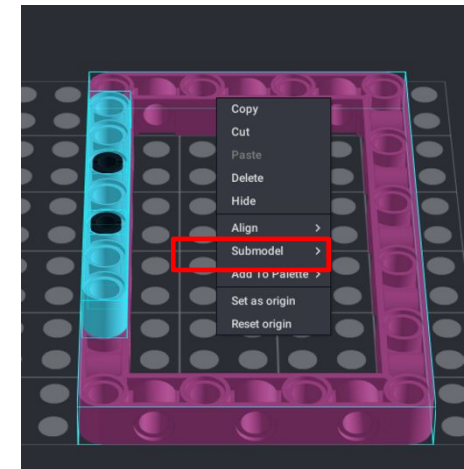


ОСНОВЫ ПО СОЗДАНИЮ ИНСТРУКЦИЙ

- Вы добавляете элементы и они отображаются в Шаге 1 на правой панели.
- Добавляйте новые Шаги и элементы используя мышью.
- Если Вы выбираете просмотр Шага, нажимая на него, то Вы видите все новые элементы в нем.



- Когда Вы закончили сборку, то можете нажать на **Instructions** на панели, чтобы откорректировать инструкцию и сохранить в PDF.
- Вы можете создать модель из нескольких подмоделей. Для создания подмоделей выберите необходимые части и нажав правую кнопку мыши выберите «submodel».



CREDITS

- This lesson was created by Sanjay Seshan and Arvind Seshan for SPIKE Prime Lessons
- More lessons are available at www.primelessons.org



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/).