

Wprowadzenie: 7 rodzajów części

Z zaledwie 7 rodzajów części “LaQ” możesz skonstruować dowolne modele! Poniżej znajduje się krótkie wyjaśnienie każdego rodzaju części.

• Just 7 types of block parts

BASE PARTS



NO.1



NO.2

JOINT PARTS



NO.3



NO.4



NO.5



NO.6

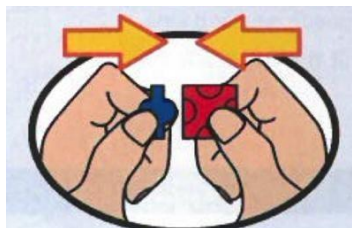


NO.7

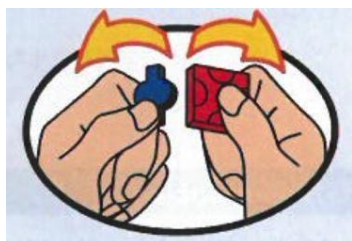
- Część Nr. 1 (kwadrat) i część Nr. 2 (trójkąt) - to są główne części, które można łączyć z pięcioma różnymi łącznikami.
- Części Nr. 3 i Nr. 4 są używane do tworzenia płaskich figur.
- Część Nr. 5 - to połączenie wygięte o 120°, używane do tworzenia figur wygiętych oraz kul.
- Część Nr. 6 - połączenie 90°, przeznaczone do łączenia części prostopadle.
- Część Nr. 7 - to połączenie trójstronne, używane do konstruowania figur przestrzennych.

Łączenie i rozdzielanie części

Poniżej wyjaśniamy prosty sposób łączenia i oddzielania części “LaQ”.



Połącz główną część (Nr. 1 albo Nr. 2) z łącznikiem (Nr. 3, 4, 5, 6, 7). Wciśnij jedną detale do drugiej aż usłyszysz kliknięcie. Powinieneś poczuć, że detale mocno się trzymają.



Wyginaj detale w przeciwną stronę aż usłyszysz kliknięcie.

Technika 1: konstruowanie modeli płaskich

Uwaga: zwróć uwagę na różnicę pomiędzy częściami Nr. 3 i Nr. 4.

Części:

#1



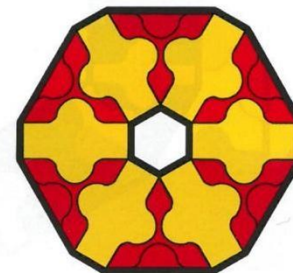
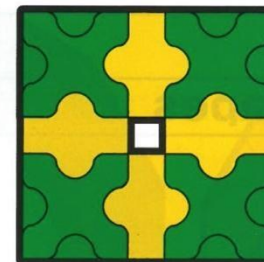
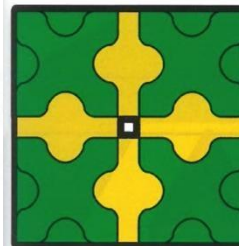
#2



#3



#4



Technika 1: konstruowanie modeli płaskich

Uwaga: zwróć uwagę na różnicę pomiędzy częściami Nr. 3 i Nr. 4.

Części:

#1



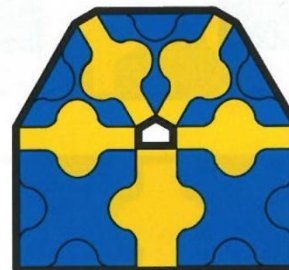
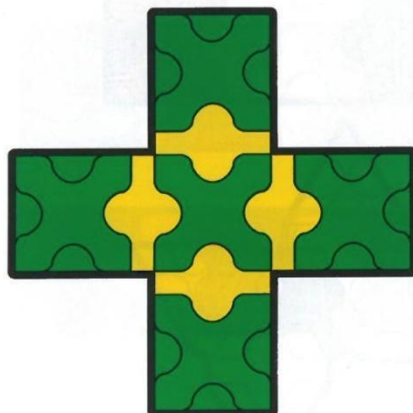
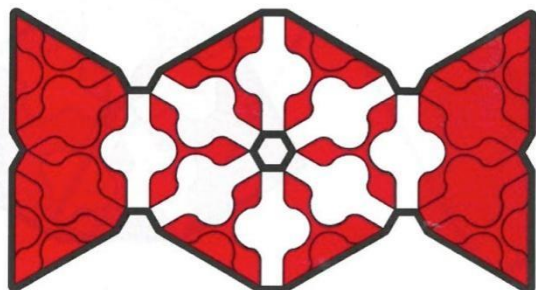
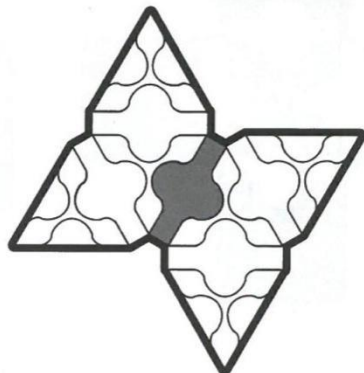
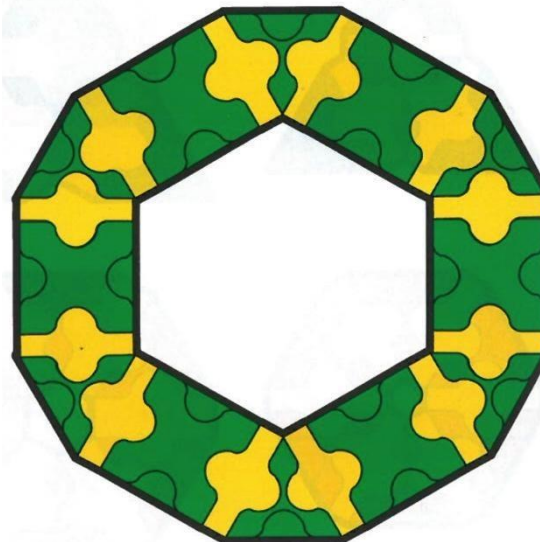
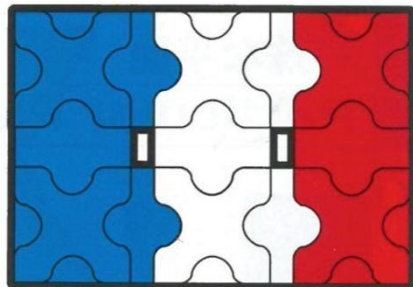
#2



#3

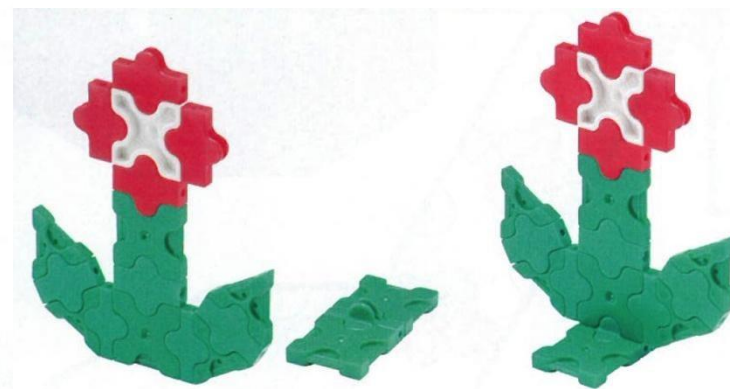
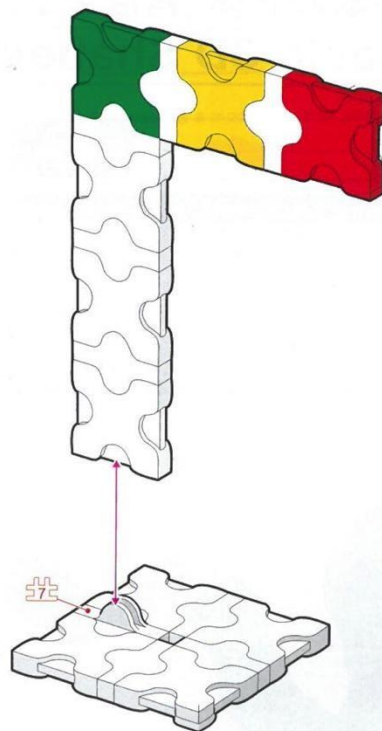
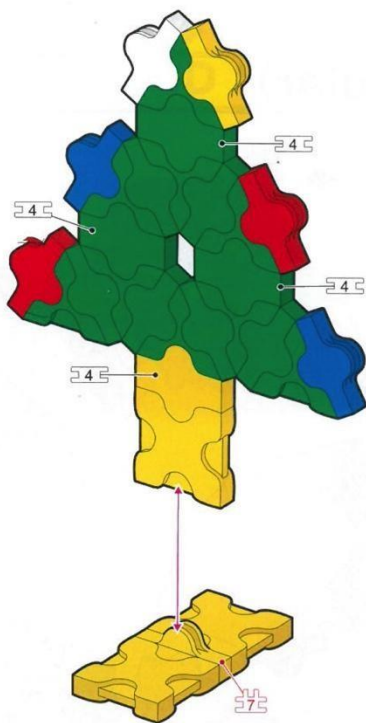


#4



Technika 2: ustawienie modeli płaskich

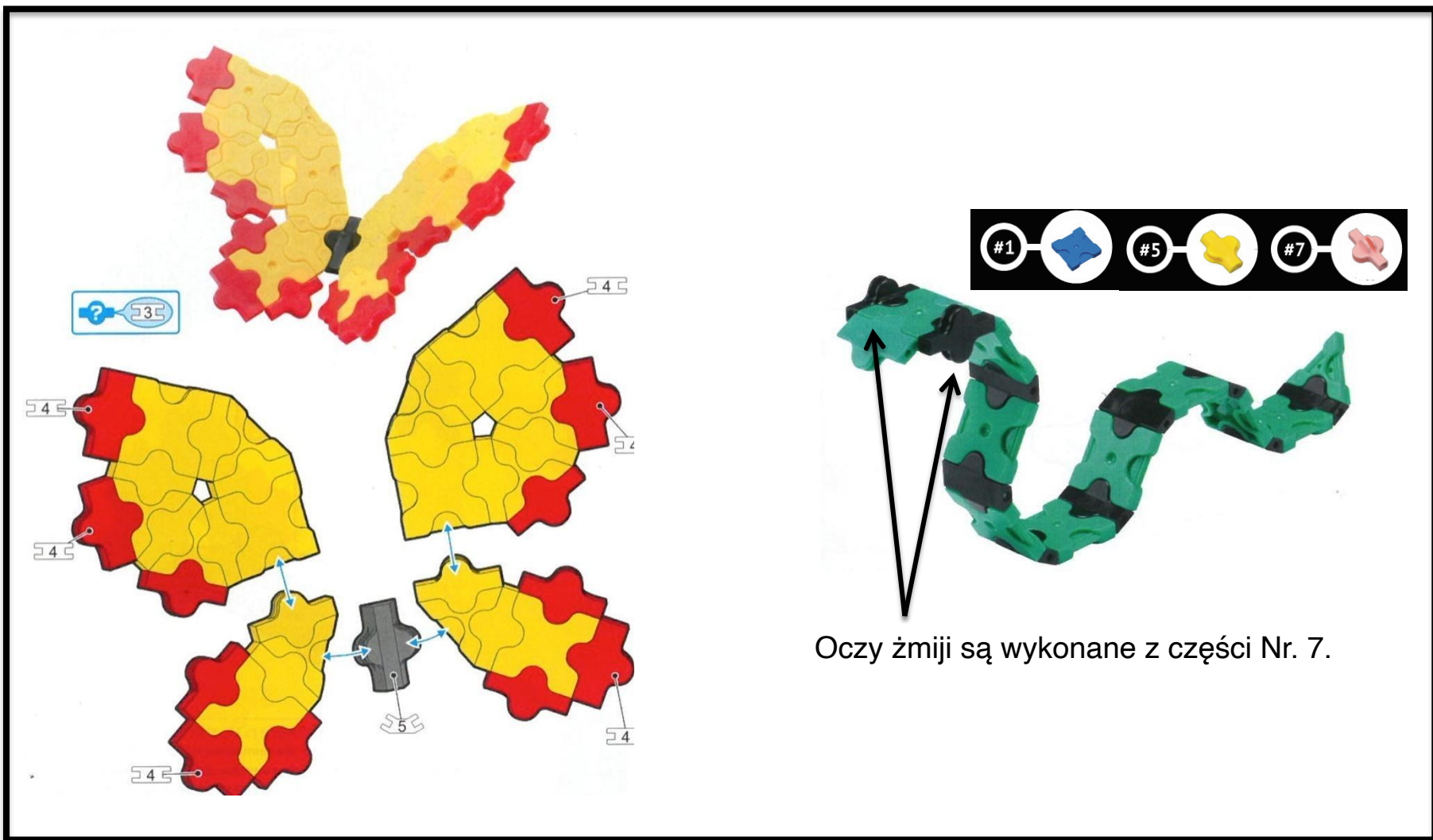
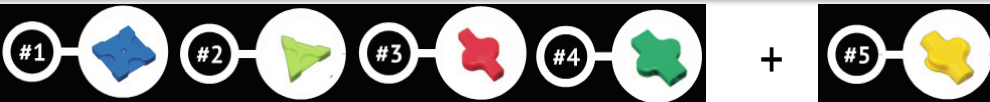
Uwaga: aby ustawić płaski model użyj części Nr. 7.



Technika 3: konstruowanie modeli 3D za pomocą części Nr. 5

Uwaga: używając części Nr. 5 możesz przekształcić modele w trójwymiarowe.

Części:



Oczy żmiji są wykonane z części Nr. 7.

Technika 4: przekształcenie modeli płaskich w trójwymiarowe.

Uwaga: skonstruuj płaski samochód, a następnie przekształć go w trójwymiarowy.

Części:

#1



#2



#3

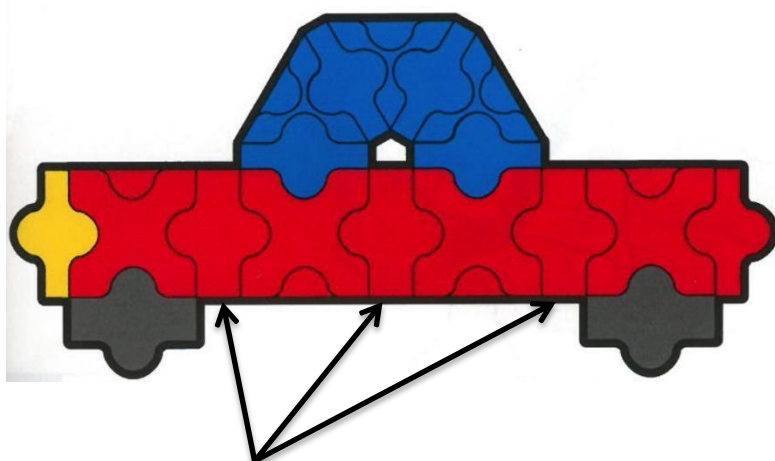


#4

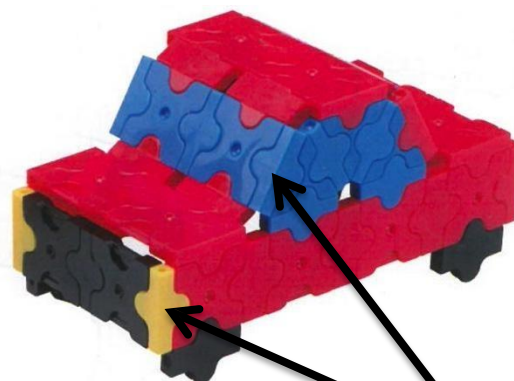


+

#6



Żeby detale się połączyły przy konstruowaniu 3D modeli powinieneś użyć części Nr 4.



Używając części Nr. 6 możesz płaski samochód przekształcić w trójwymiarowy.

Technika 5: konstruowanie okrągłych kształtów.

Uwaga: użyj ulubionych barw i spróbuj skonstruować jak największe koło.

Części:

#1



#3



#5



#6



Technika 6: konstruowanie ruchomych modeli.

Uwaga: Przed skończeniem konstruowania, zwróć uwagę na ruchomość modelu.

Części:

#1



#2



#3



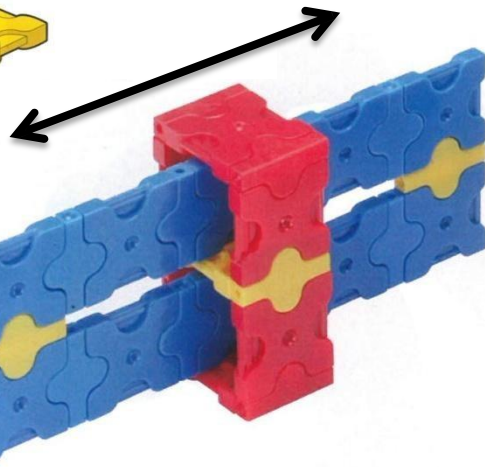
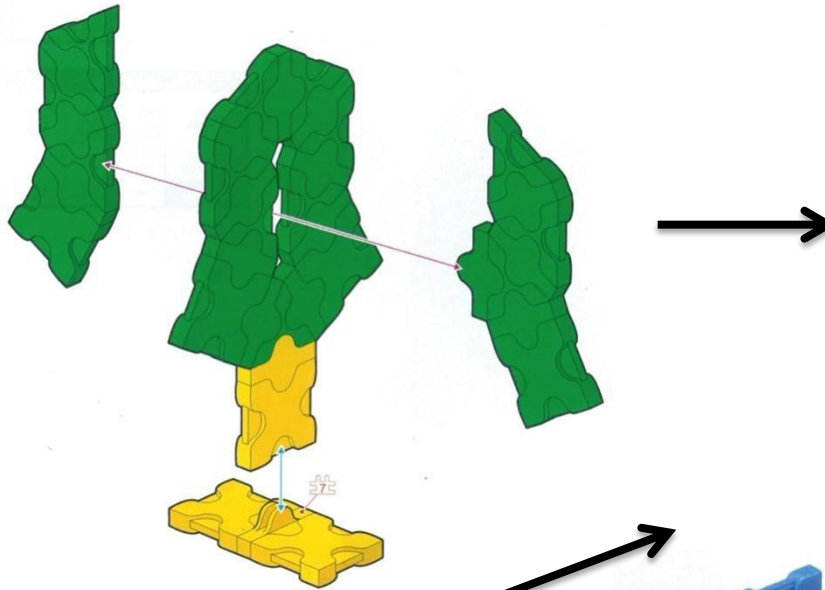
#4



#6

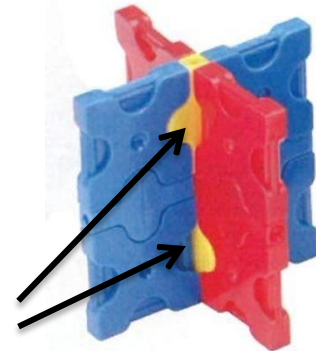


#7



Niebieska część modelu porusza się w prawo i lewo.

Nie zapomnij o zmianie pozycji żółtej części (Nr. 7)



Technika 7: konstruowanie kubów i pudełek 3D.

Uwaga: do konstruowania pokrywy użyj części Nr. 4, a pudełka części Nr. 3 (żeby było mniejsze).

Części:



Technika 8: konstruowanie piłki.

Uwaga: przy konstruowaniu piłki, najpierw złoż wszystkie 5 części, a później połącz je ze sobą (patrz poniżej).

Części:

#1



#2

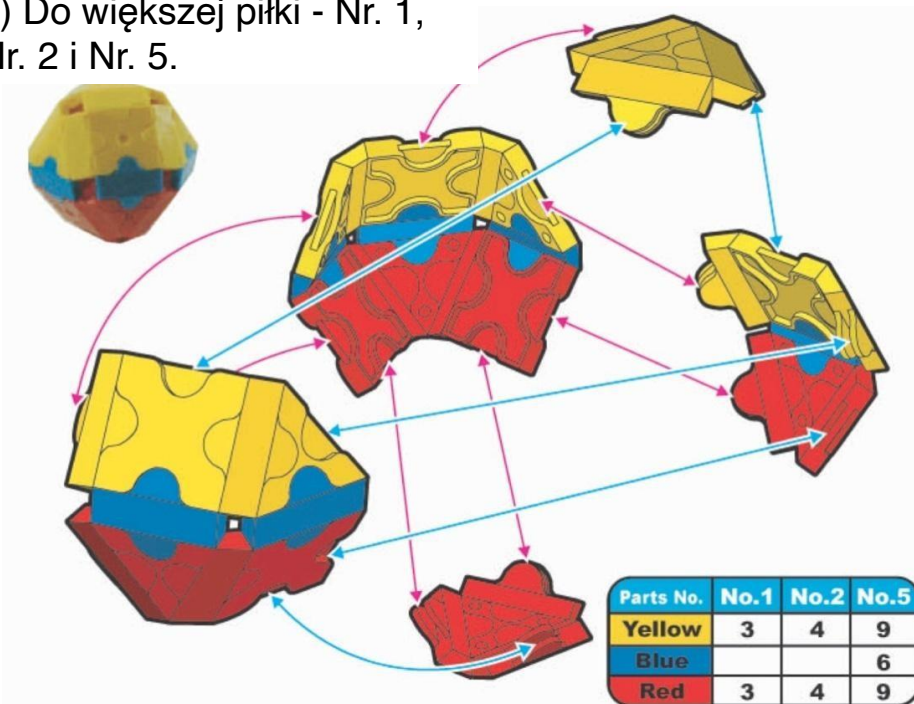


#5



1) Do małej piłki użyj części Nr. 2 i Nr. 5.

2) Do większej piłki - Nr. 1,
Nr. 2 i Nr. 5.

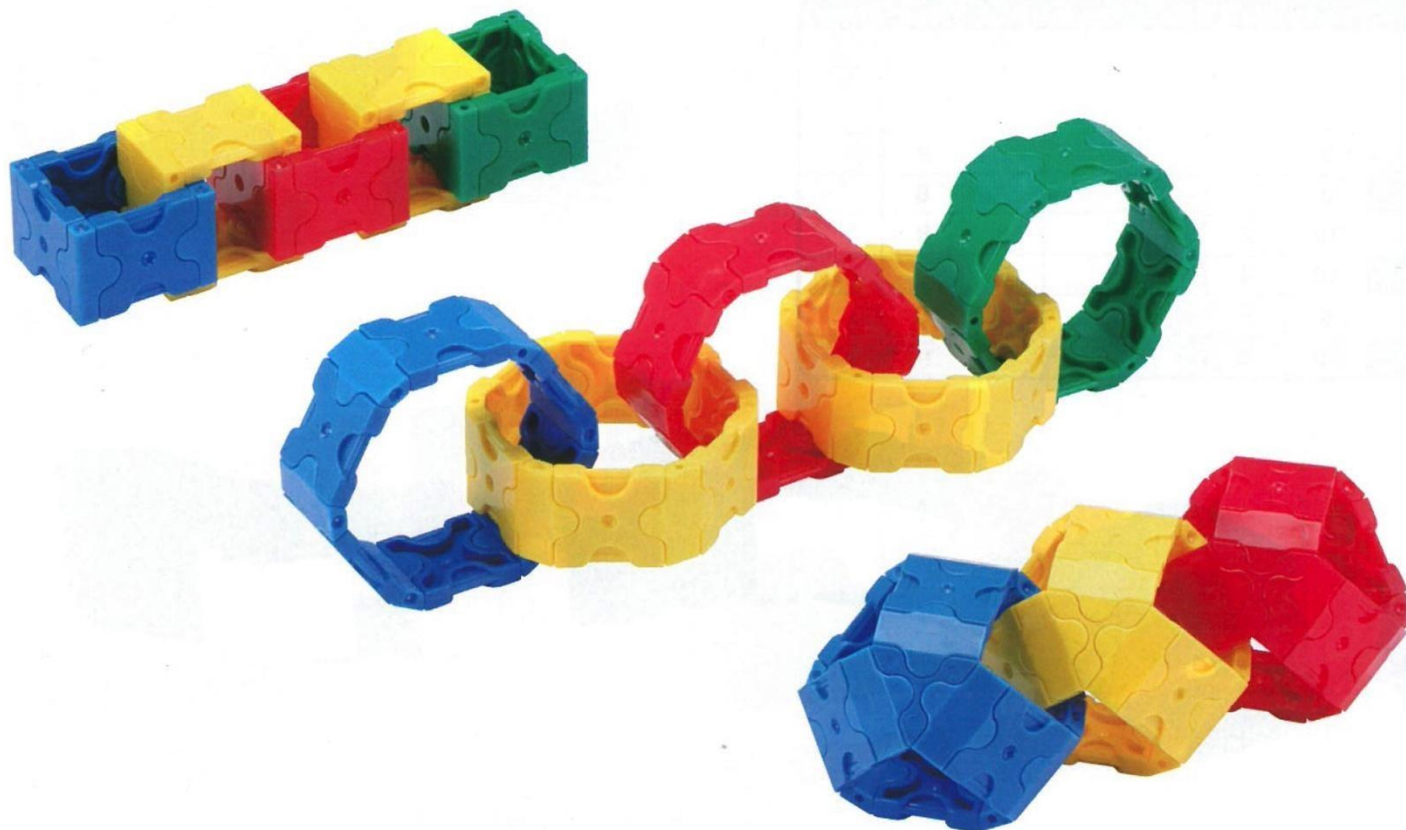
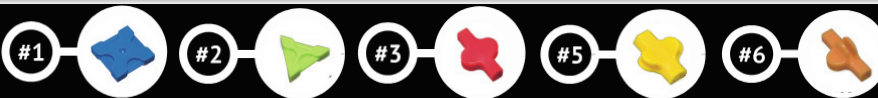


3) Spróbuj też skonstruować taką piłkę! Powodzenia!

Technika 9: konstruowanie łańcuzków "LaQ".

Uwaga: możesz użyć wszystkich kolorów, albo połączyć ulubione!

Części:



Technika 10: wypełnienie pudełek.

Uwaga: zacznij od kaktusa, a później przejdź do innych modeli.

Części:



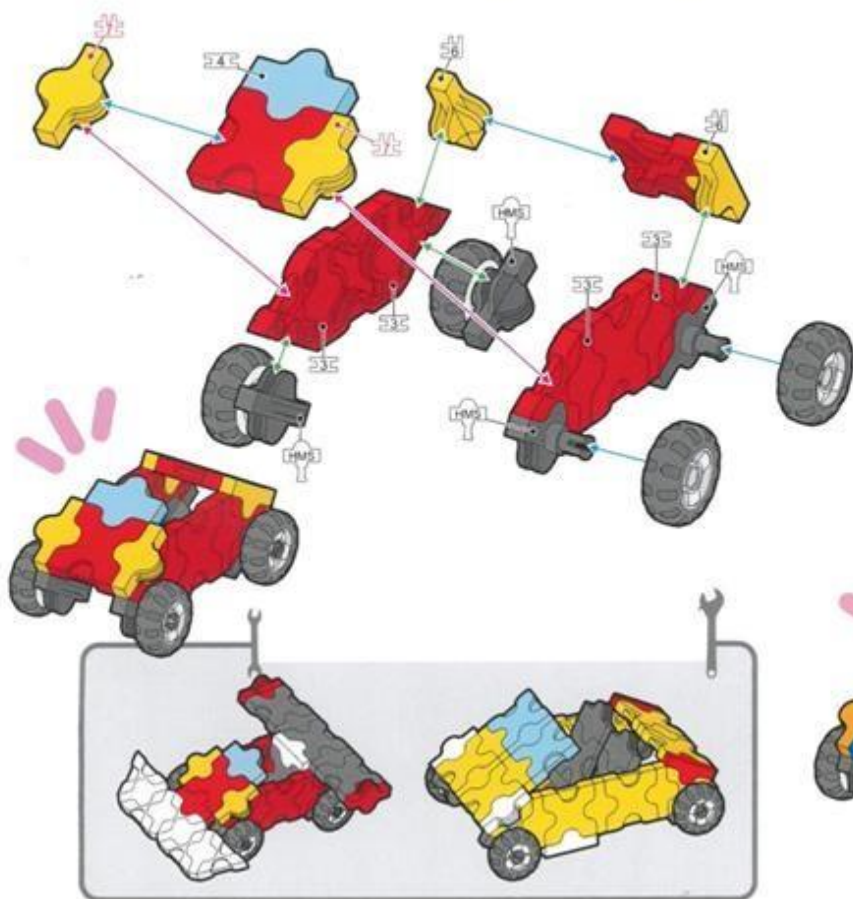
Technika 11: konstruowanie samochodów.

Uwaga: spójrz na wykres. Przed rozpoczęciem konstruowania przygotuj sobie wszystkie detale!

Nowe "Hamacron" części - osie i koła!

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

