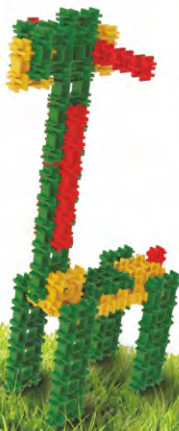
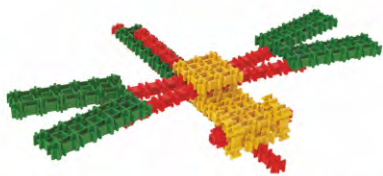


ФАНКЛАСТИК
КОНСТРУКТОР ФАНКЛАСТИК



10 МОДЕЛЕЙ В НАБОРЕ
ИНСТРУКЦИИ ПО СБОРКЕ

СОЗДАЙ СВОЙ МИР!



ПРЕЖДЕ ЧЕМ НАЧИНАТЬ СБОРКУ МОДЕЛЕЙ, ВНИМАТЕЛЬНО ОЗНАКОМЬСЯ С ЭТИМ ОПИСАНИЕМ ИЛИ ПОСМОТРИ ВИДЕО НА НАШЕМ САЙТЕ WWW.FANCLASTIC.RU.

ЕСЛИ У ТЕБЯ ВСЁ ЖЕ ВОЗНИКНУТ ЗАТРУДНЕНИЯ, ОБРАТИСЬ ЗА ПОМОЩЬЮ К РОДИТЕЛЯМ! ПРОБУЙ, И У ТЕБЯ ОБЯЗАТЕЛЬНО ПОЛУЧИТСЯ!

Каждая деталь конструктора включает в себя три обязательных элемента, которые обеспечивают соединение деталей друг с другом. Это крест, уголок и скобка. Уголки и скобки имеют лепестки, которые удерживают детали вместе.

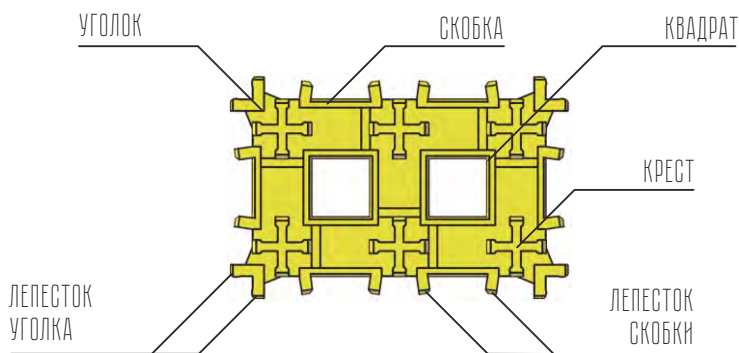


РИС. 1 ПЛОСКАЯ ДЕТАЛЬ 3x2

На рис. 1 изображена **плоская деталь 3x2**. Она, как и другие похожие на неё детали, обозначается двумя цифрами. Первая цифра – это число крестов по длинной, а вторая – по короткой стороне.

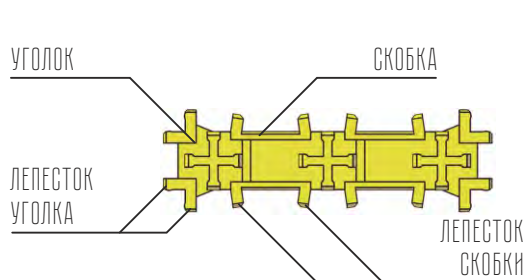


РИС. 2 БРУСОК 3x1

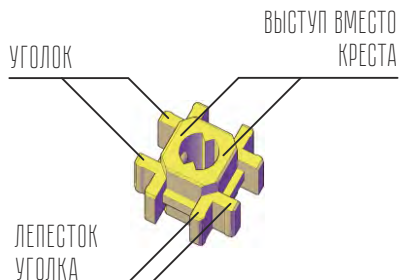


РИС. 3 ЕДИНИЧКА

На рис. 2 показан **брусок 3х1** – он сплошной и не имеет квадратных отверстий, как плоская деталь. Брусок также обозначается двумя цифрами, первая из которых всегда больше, так как показывает число крестов на длинной стороне детали.

На рис. 3 показана деталь, которая называется **единичкой**. Вместо креста на ней имеется выступ с круглым или фигурным отверстием.

Эти названия деталей и их частей будут использоваться при описании соединений деталей. Основные детали соединяются тремя способами. Все три способа могут использоваться в произвольном порядке, при этом детали образуют в пространстве устойчивую регулярную структуру, что дает почти безграничные возможности при конструировании своих собственных моделей.

СОЕДИНЕНИЯ ДЕТАЛЕЙ

Первый способ соединений называется **«плоскость-плоскость»**. При этом детали соединяются параллельно друг другу так, чтобы кресты одной детали входили в квадраты другой детали. Одна из деталей обязательно должна быть **плоской деталью**, так как только она имеет отверстия - квадраты.

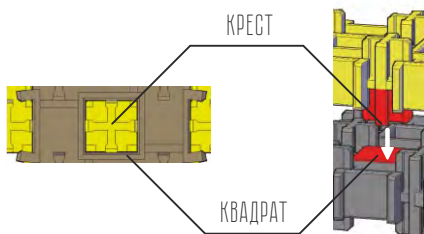


РИС. 4 ЭЛЕМЕНТЫ ДЕТАЛЕЙ
СОЕДИНЕНИЯ «ПЛОСКОСТЬ-ПЛОСКОСТЬ»

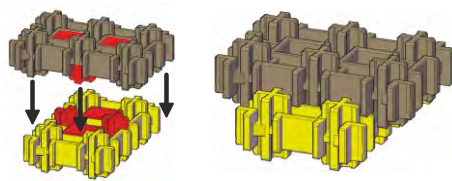


РИС. 5 СОЕДИНЕНИЕ ДВУХ ПЛОСКИХ
ДЕТАЛЕЙ 3Х2

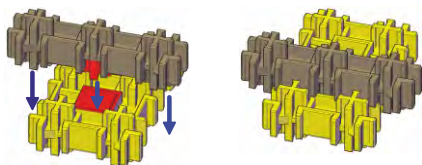


РИС. 6 СОЕДИНЕНИЕ ПЛОСКОЙ
ДЕТАЛИ 3Х2 И БРУСКА 3Х1

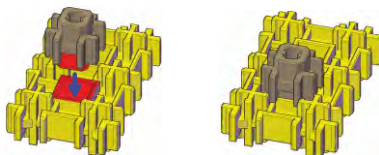


РИС. 7 СОЕДИНЕНИЕ ПЛОСКОЙ
ДЕТАЛИ 3Х2 И ЕДИНИЧКИ

ДЕТАЛИ И СОЕДИНЕНИЯ

Второй способ называется «**торец-плоскость**»: здесь детали соединяются перпендикулярно друг другу, при этом одна деталь располагается своей узкой стороной напротив широкой стороны другой детали. Лепесток уголка и соседний лепесток скобки одной детали входят в один квадрат другой детали. При этом ближайшие друг к другу лепестки соседних скобок первой детали входят в один квадрат второй детали. Вторая деталь всегда должна быть **плоской деталью**, так как только она имеет квадраты!

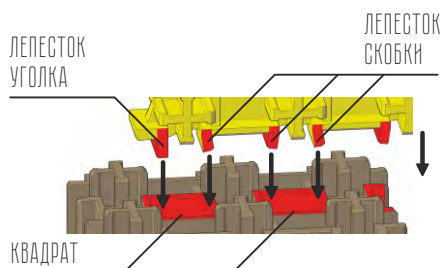


РИС. 8 ЭЛЕМЕНТЫ ДЕТАЛЕЙ
СОЕДИНЕНИЯ «ТОРЕЦ-ПЛОСКОСТЬ»

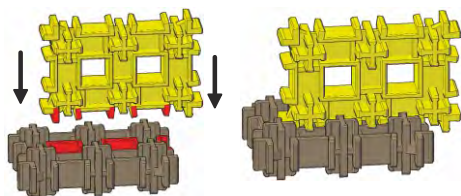


РИС. 9 СОЕДИНЕНИЕ ДВУХ
ПЛОСКИХ ДЕТАЛЕЙ 3x2

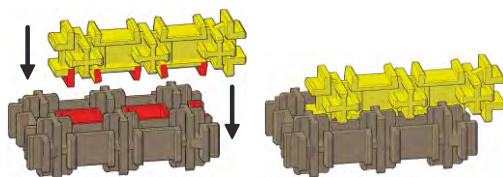


РИС. 10 СОЕДИНЕНИЕ ПЛОСКОЙ
ДЕТАЛИ 3x2 И БРУСКА 3x1

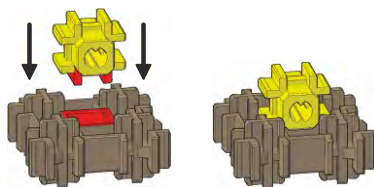


РИС. 11 СОЕДИНЕНИЕ ПЛОСКОЙ
ДЕТАЛИ 3x2 И ЕДИНИЧКИ

Это соединение самое сложное. Детали туго соединяются, зато очень крепко держатся.

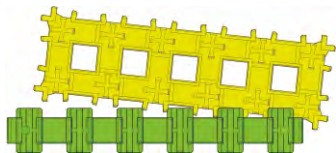


РИС. 12 ВЗАИМНОЕ РАСПОЛОЖЕНИЕ ДВУХ
ПЛОСКИХ ДЕТАЛЕЙ 6x2 ДЛЯ ВЫПОЛНЕНИЯ
СОЕДИНЕНИЯ «ТОРЕЦ-ПЛОСКОСТЬ»

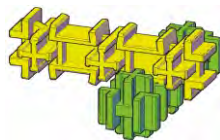


РИС. 13 ВЗАИМНОЕ РАСПОЛОЖЕНИЕ ДВУХ
БРУСКОВ 3x1 ДЛЯ ВЫПОЛНЕНИЯ
СОЕДИНЕНИЯ «ТОРЕЦ-ПЛОСКОСТЬ»

Важно: Перед тем как приложить силу для вдвигания лепестков в квадраты нужно точно приставить детали друг к другу. Если для соединения необходимо вставить лепестки сразу в несколько квадратов, то удобнее это сделать так: сначала вставить лепестки в один квадрат, наклонив деталь, как показано на рис. 12, а потом, выравнивая деталь, вставлять лепестки в квадраты последовательно, как показано стрелкой на рисунке. Этот приём сборки прекрасно показан на видео с нашего сайта.

Третий способ соединений называется «**торец-торец**». Здесь, как и во втором способе, детали расположены перпендикулярно друг другу, но соединяются друг с другом только своими узкими сторонами. Скобка одной детали соединяется со скобкой другой детали. Таким способом могут соединяться между собой плоские детали и бруски. У единички нет скобки, поэтому она не подходит для этого соединения.

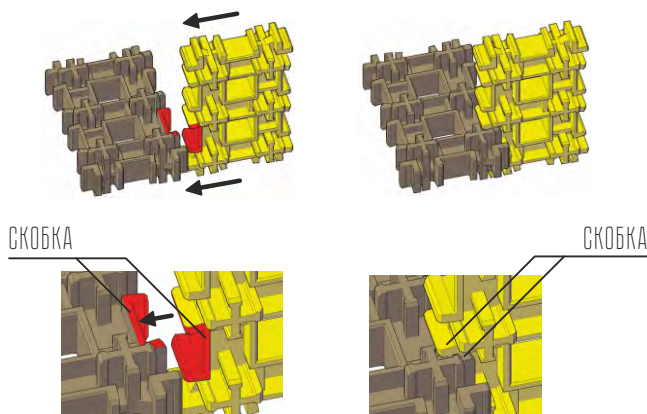


РИС. 14 СОЕДИНЕНИЕ «ТОРЕЦ-ТОРЕЦ» ДВУХ ПЛОСКИХ ДЕТАЛЕЙ 3Х2

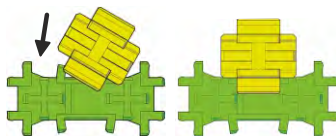


РИС. 15 СОЕДИНЕНИЕ «ТОРЕЦ-ТОРЕЦ» ДВУХ БРУСКОВ

Важно: Для того чтобы облегчить сборку этого соединения, одну деталь сначала нужно вставить в другую под наклоном, как показано на рис. 15, а потом выровнять, прижав край в направлении стрелки.

СОЕДИНЕНИЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНЫХ ДЕТАЛЕЙ

К **дополнительным деталям**, которые изготовлены из прозрачного пластика, относятся:

- защелки для очень крепкого соединения обычных деталей,
- цилиндрики для подвижного соединения, позволяющие делать модели с подвижными частями,
- переходники к обычным блочным конструкторам, позволяющие использовать фигурки человечков и другие детали совместно с деталями Фанкластик.

Защелки бывают на две или три скобки, поэтому их называют двойной защелкой и тройной защёлкой соответственно. Обычные защелки не имеют отверстий и представляют собой боковые скобки с обычных деталей. Защелки соединяются с деталями аналогично третьему виду соединения основных деталей "торец-торец". Защелки позволяют очень крепко скреплять детали между собой так, что даже при падении модель не ломается.

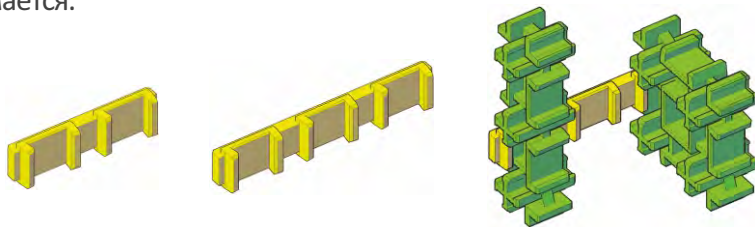


РИС. 16 ДВОЙНАЯ И ТРОЙНАЯ ЗАЩЁЛКИ И ПРИМЕР ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ТРОЙНОЙ ЗАЩЁЛКИ ДЛЯ СОЕДИНЕНИЯ БРУСКА ЗХ1 И ПЛОСКОЙ ДЕТАЛИ ЗХ2

Боковая защелка — это плоский элемент с квадратными отверстиями. Эту защелку используют, если нужно соединить детали, расположенные в ряд друг за другом.

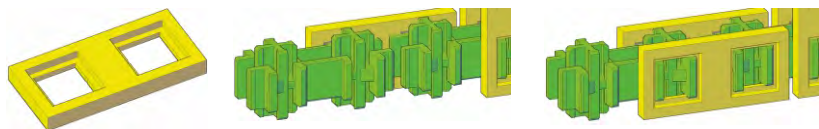


РИС. 17 БОКОВАЯ ЗАЩЁЛКА И ПРИМЕР ЕЁ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ДЛЯ СОЕДИНЕНИЯ БРУСКОВ ЗХ1

Каждый из квадратов боковой защёлки надевается или на крест или на две боковые пластинки основной детали. Квадраты надеваются на

разные детали, и таким образом скрепляют их друг с другом. На рис. 17 показано, как на боковые пластины зеленых брусков одевается желтая боковая защелка, а на рис. 18 – соединение брусков 3x1 с бруском 2x1 при помощи четырех боковых защелок.

РИС. 18 ПРИМЕР
ИСПОЛЬЗОВАНИЯ
БОКОВЫХ ЗАЩЕЛОК ДЛЯ
СОЕДИНЕНИЯ БРУСКОВ



ЦИЛИНДРИК ДЛЯ ПОДВИЖНОГО СОЕДИНЕНИЯ

Это самая маленькая деталь, предназначенная для того, чтобы остальные детали или целые части моделей могли вращаться или поворачиваться относительно друг друга. С одной стороны цилиндрика есть квадратный шип, который неподвижно вставляется в квадрат обычной плоской детали, а с другой стороны – круглый шип, который так же вставляется в квадрат другой плоской детали, но при этом вторая деталь может на нем поворачиваться. На рис. 19 показано, как можно собрать пример подвижного соединения.

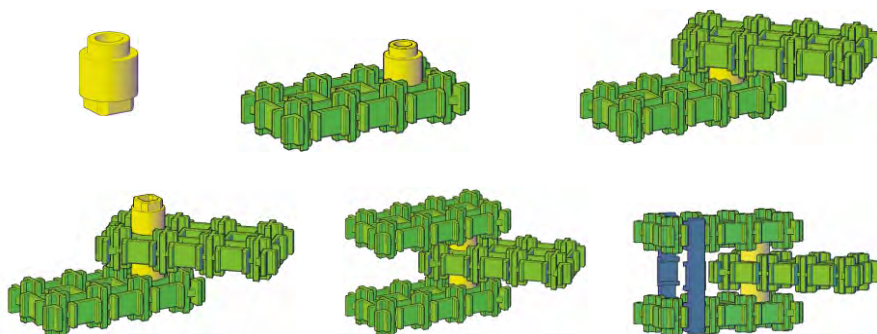


РИС. 19 ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ СБОРКИ ПОДВИЖНОГО СОЕДИНЕНИЯ
ПРИ ПОМОЩИ ЦИЛИНДРИКА

Вторая плоская деталь одевается на круглый шип цилиндрика. Затем в неё вставляется еще один цилиндрик для подвижного соединения, причём круглым шипом вниз. Далее одевается третья плоская деталь. Первую и третью плоскую деталь можно зафиксировать двумя защелками с тремя скобками. Получилось соединение, где средняя плоская деталь вращается относительно первой и третьей.

СОЕДИНЕНИЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНЫХ ДЕТАЛЕЙ

ПЕРЕХОДНИКИ К ОБЫЧНОМУ БЛОЧНОМУ КОНСТРУКТОРУ

Эти детали служат для того, чтобы можно было соединять модели, собранные из деталей ФАНКЛАСТИК, с деталями других пластиковых конструкторов.

Большой переходник имеет два квадрата, которые можно одевать на кресты или на боковые пластинки обычной плоской детали. К большому переходнику можно присоединять детали классического блочного конструктора или готовые фигурки, например, человечков.

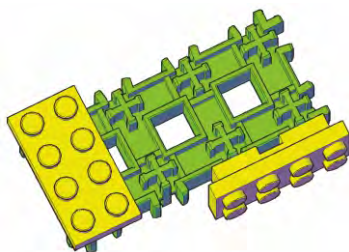
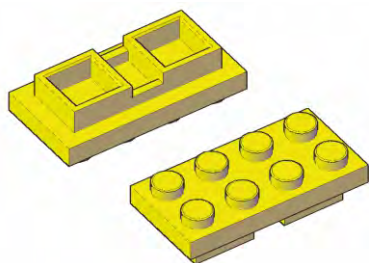


РИС. 20 ИСПОЛЬЗОВАНИЕ БОЛЬШОГО ПЕРЕХОДНИКА С ПЛОСКОЙ ДЕТАЛЬЮ 3x8

Маленький переходник имеет квадратный шип с одной стороны, который вставляется в квадрат плоской детали конструктора ФАНКЛАСТИК.

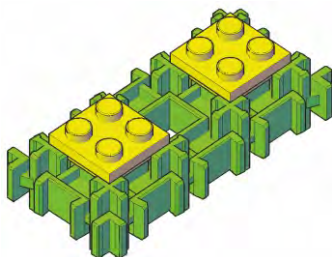
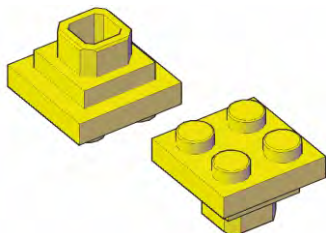


РИС. 21 ИСПОЛЬЗОВАНИЕ МАЛЕНЬКИХ ПЕРЕХОДНИКОВ С ПЛОСКОЙ ДЕТАЛЬЮ 4x4

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ЕДИНИЧЕК СОВМЕСТНО С КОНСТРУКТОРОМ ДРУГОГО ТИПА

Единичка — это деталь, которая не имеет креста. Она бывает двух видов: с круглым сквозным отверстием и с отверстием с уголками внутри. В отверстие первой детали можно вставить крестообразную палочку из другого конструктора, и она будет свободно в ней вращаться. Во вторую деталь такая же палочка входит туго и крепко в ней держится. Таким образом, при помощи единиц можно собирать как подвижные, так и неподвижные соединения с элементами других конструкторов.



РИС. 22 ВИДЫ ЕДИНИЧЕК И ПРИМЕР ИХ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ

Важно: Соединение дополнительных деталей при сборке моделей будет показано в отдельном видеоуроке на нашем сайте. Вы можете сами придумать применение этим полезным элементам при сборке моделей собственной разработки.



КОЛИЧЕСТВО ДЕТАЛЕЙ В НАБОРЕ

ОСНОВНЫЕ ДЕТАЛИ



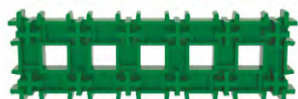
10x



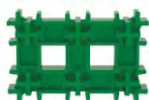
6x



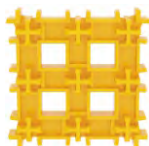
2x



8x



6x



8x



6x

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ДЕТАЛИ

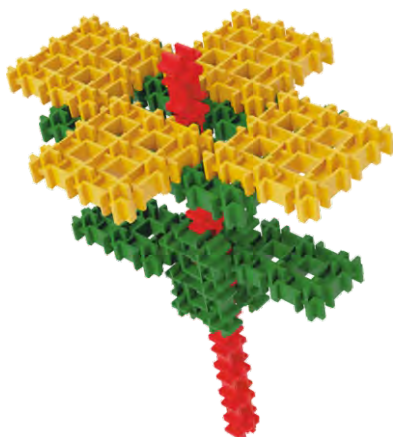
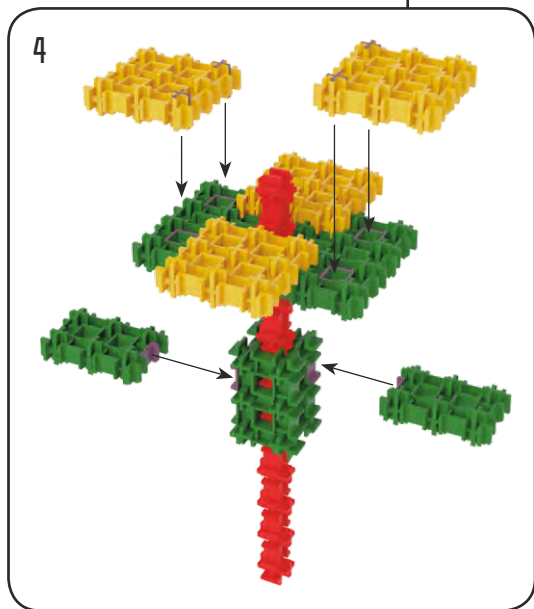
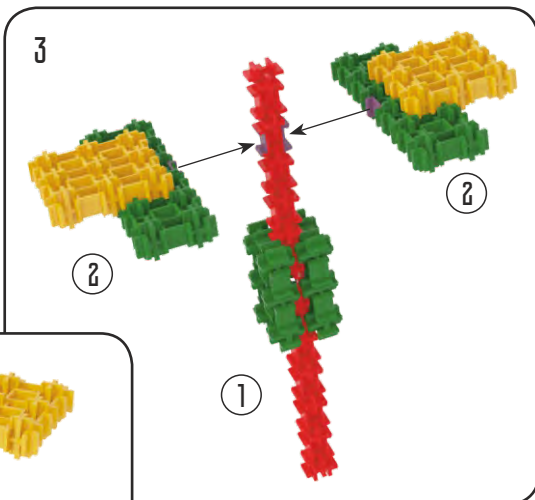
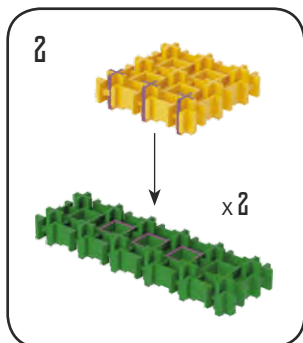
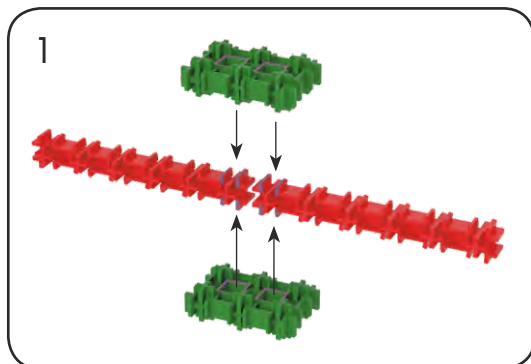
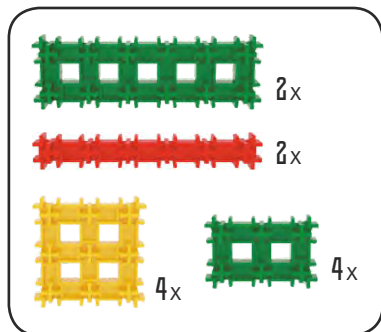


1x

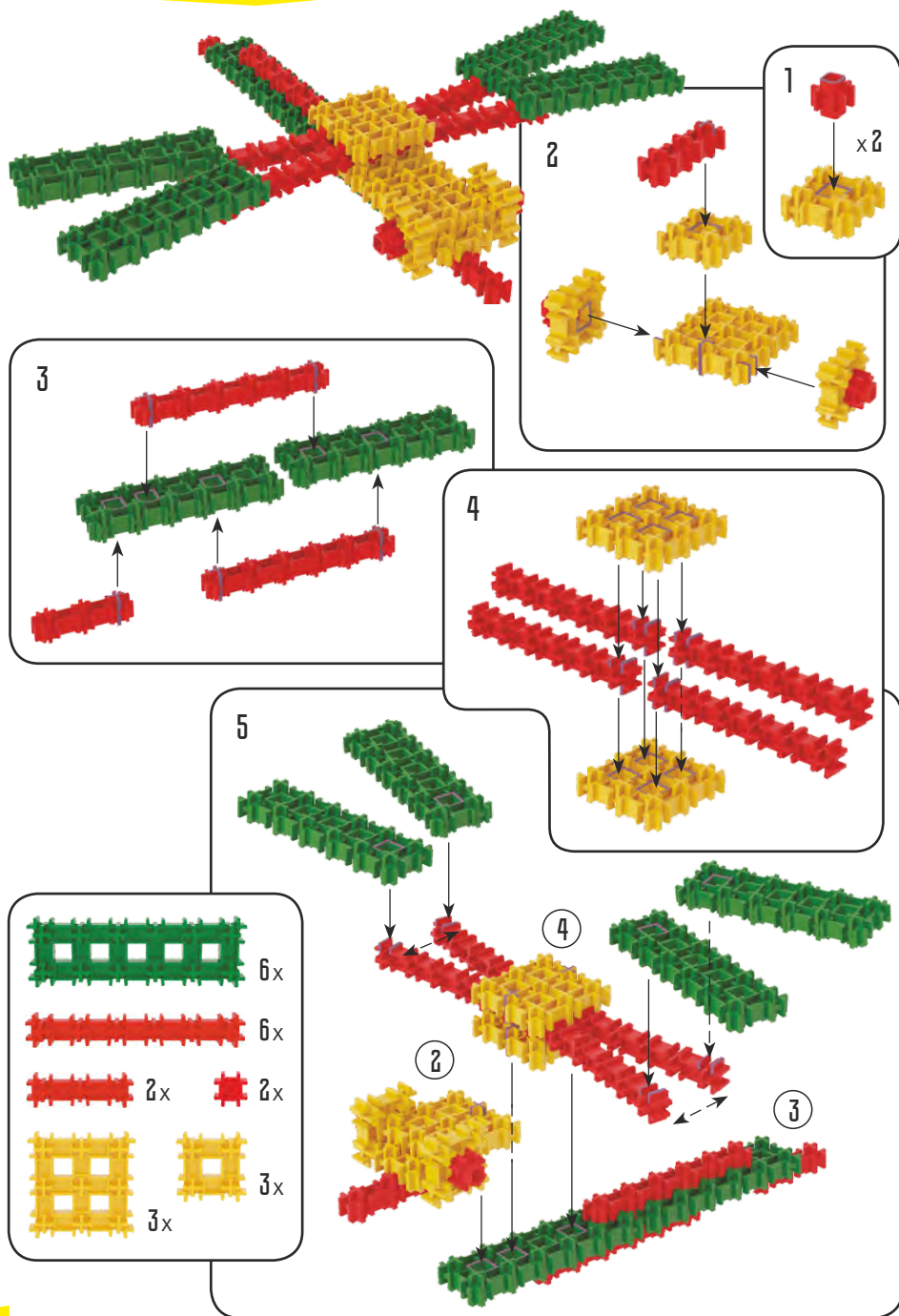


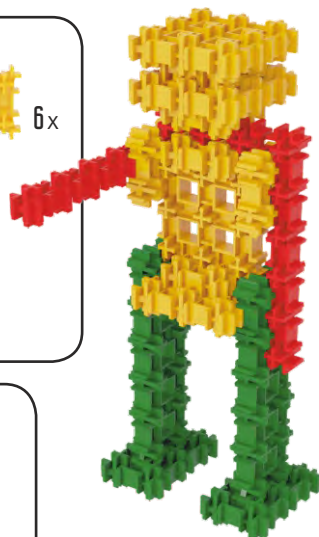
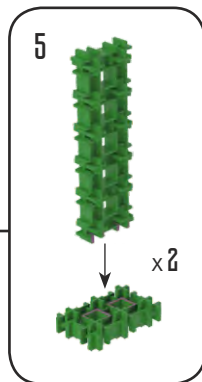
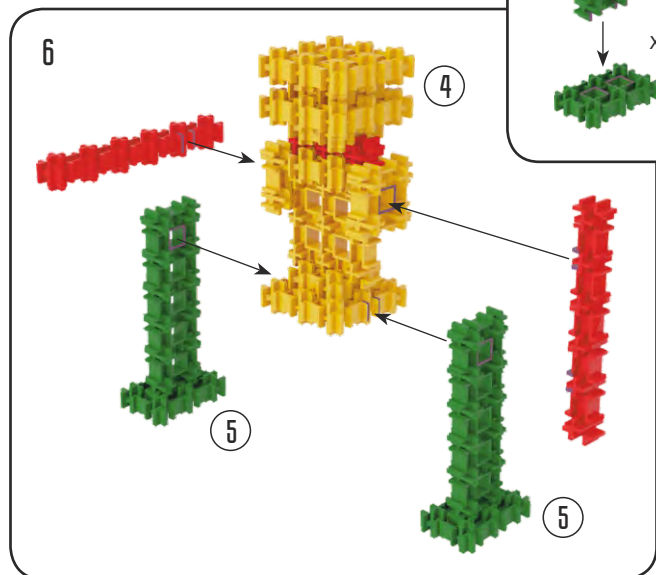
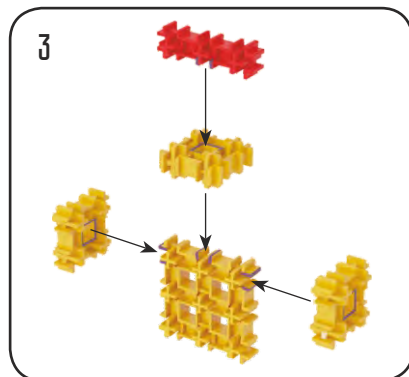
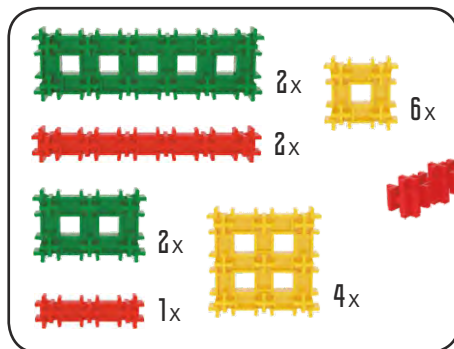
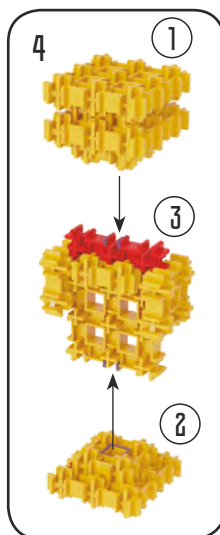
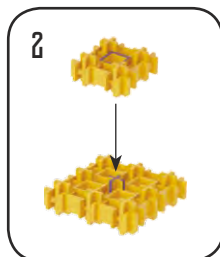
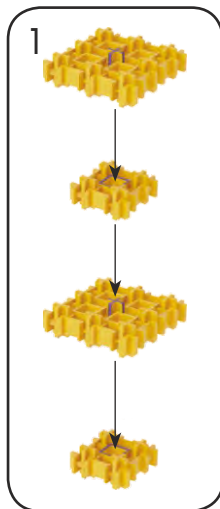
1x

ЗОНТОЦВЕТИК



СТРЕКОЛЁТ





САМОЛЁТ



8x



7x



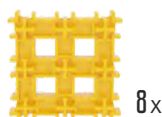
6x



2x



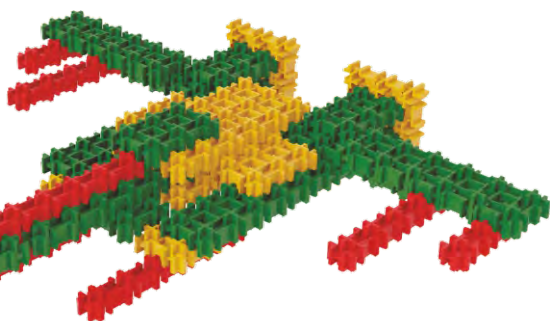
2x



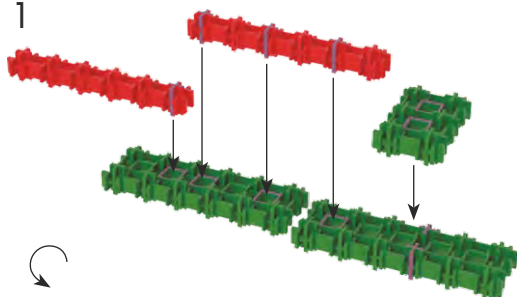
8x



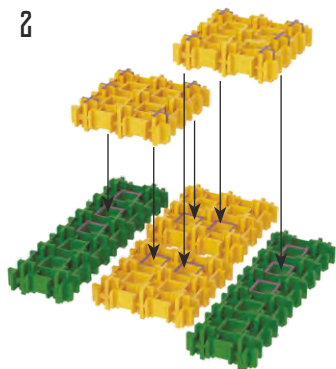
4x



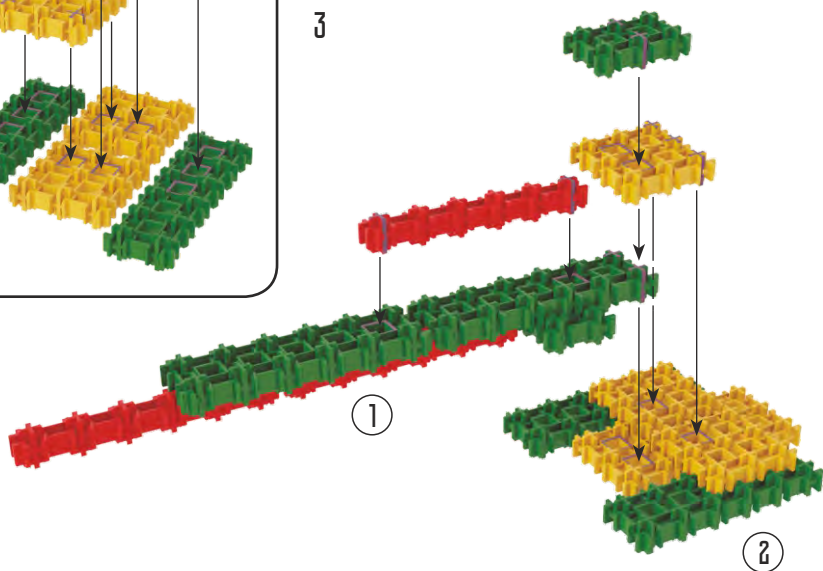
1

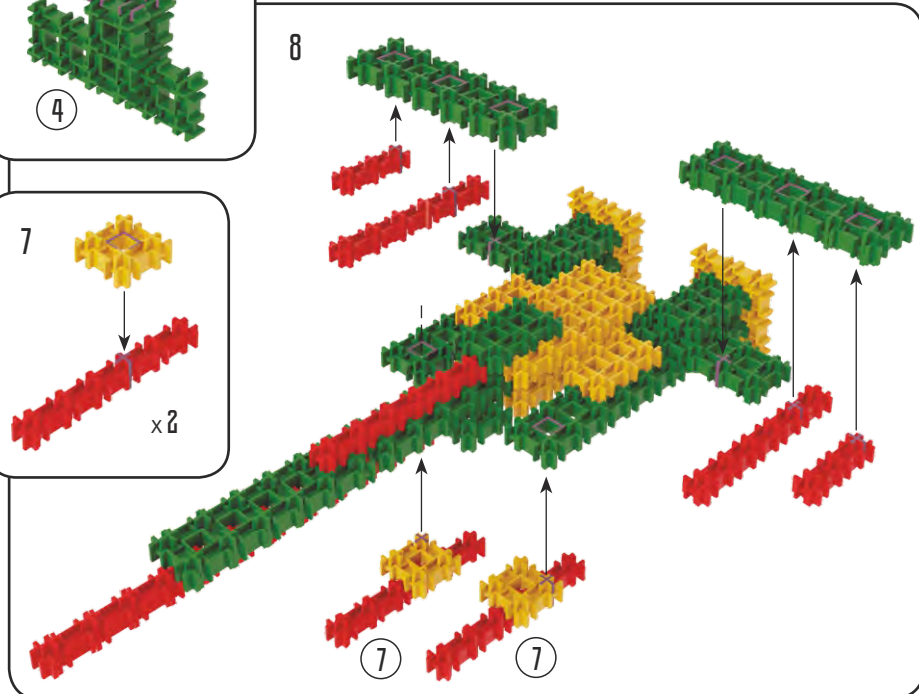
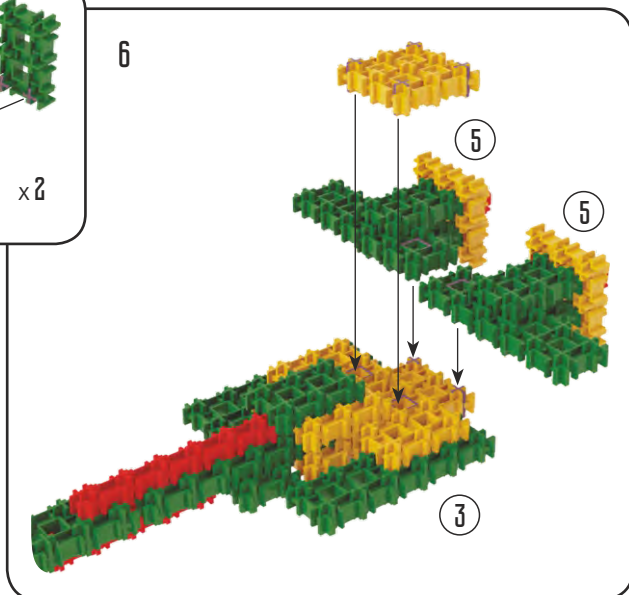
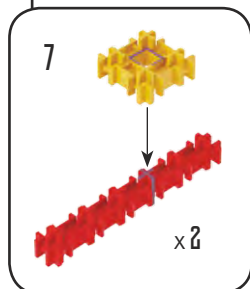
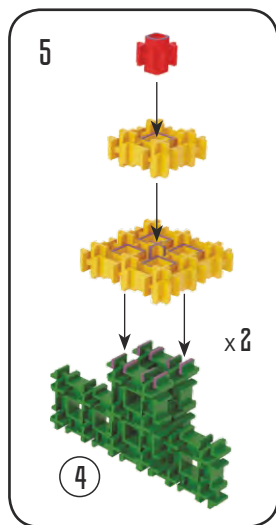
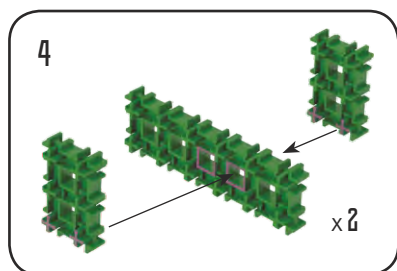


2

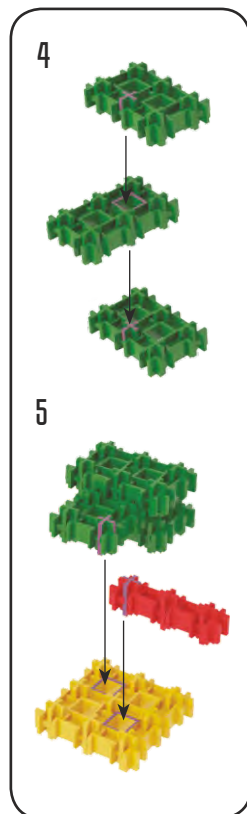
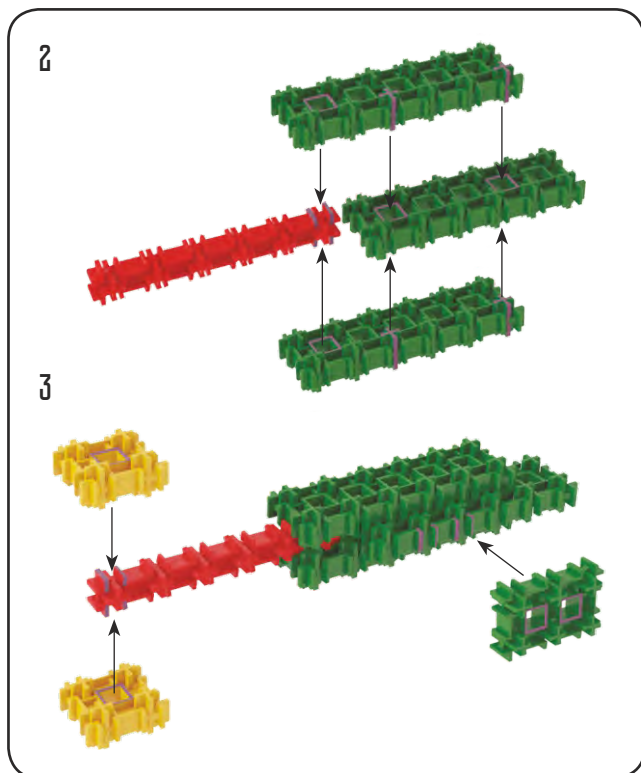
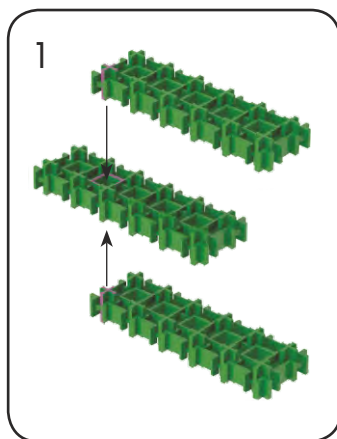
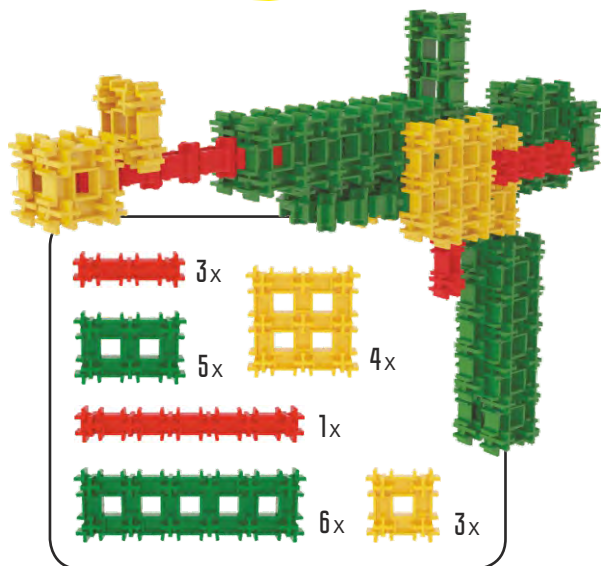


3

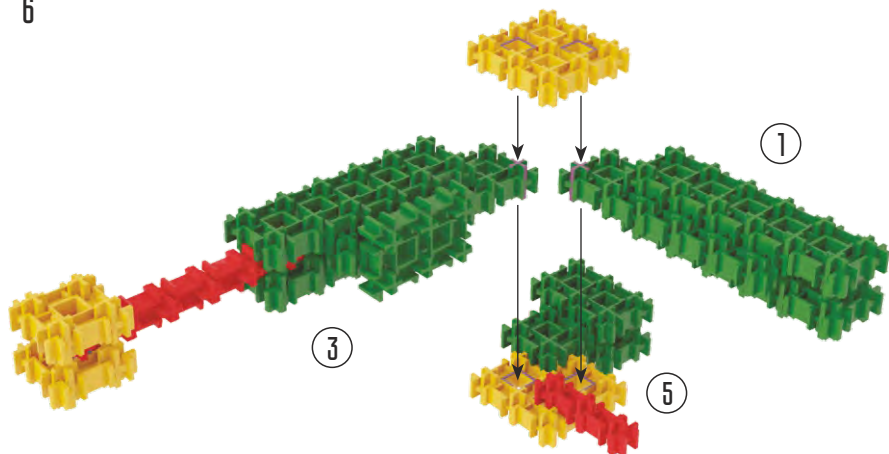




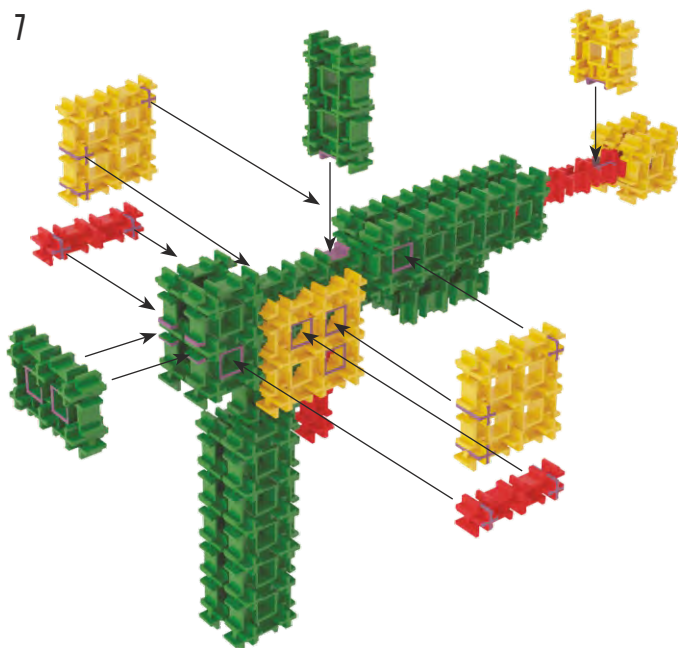
ПИСТОЛЕТ



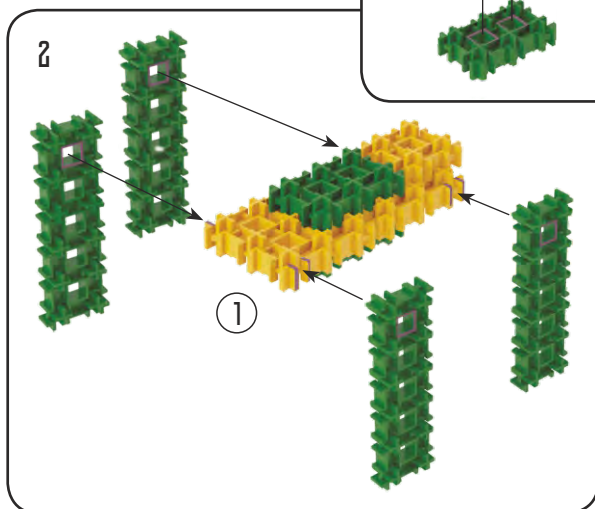
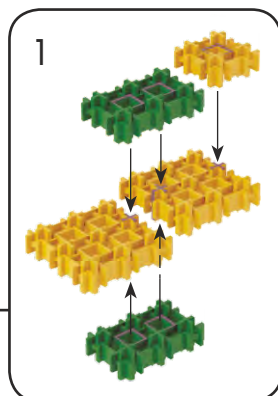
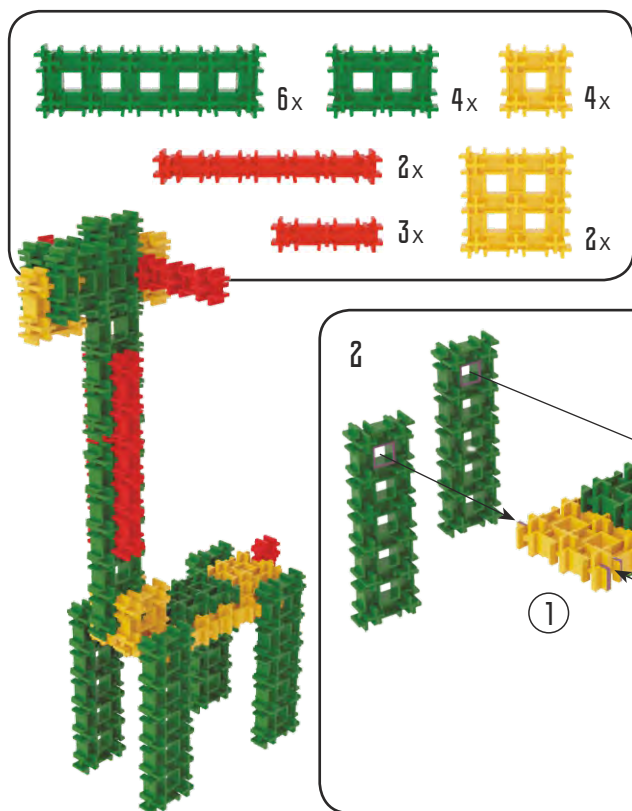
6



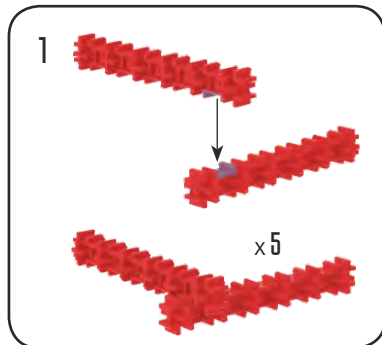
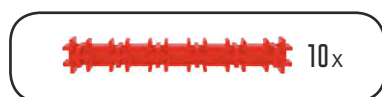
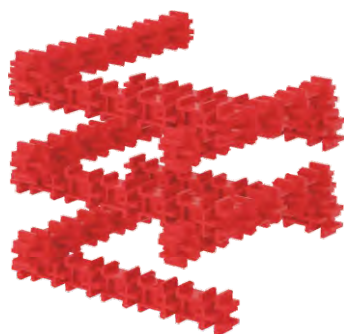
7

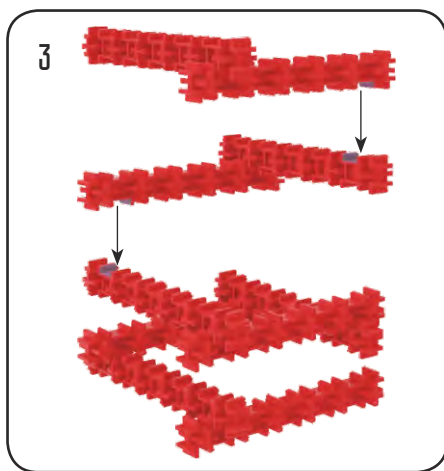
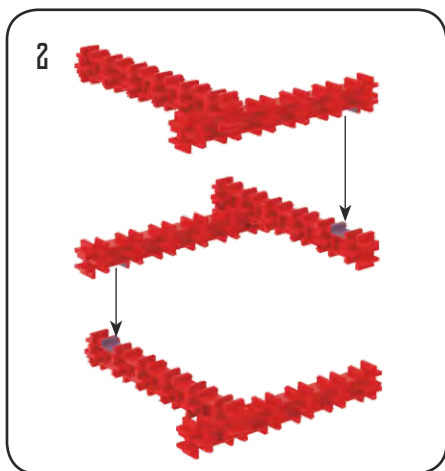
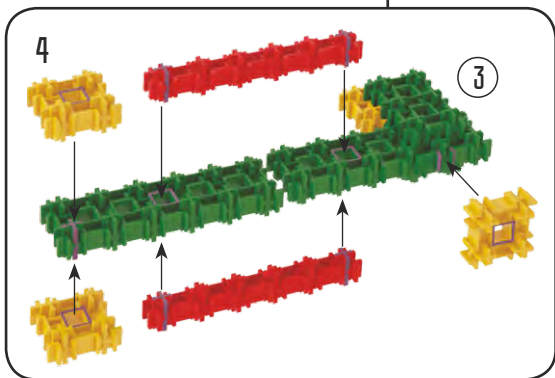
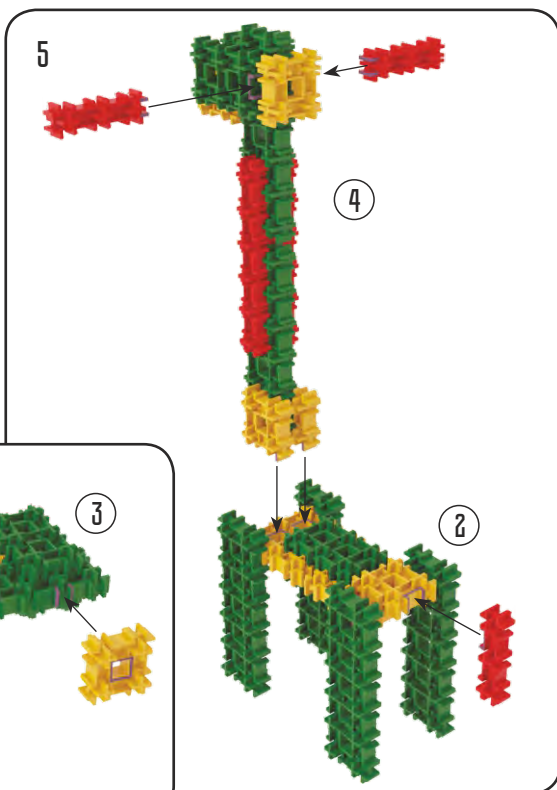
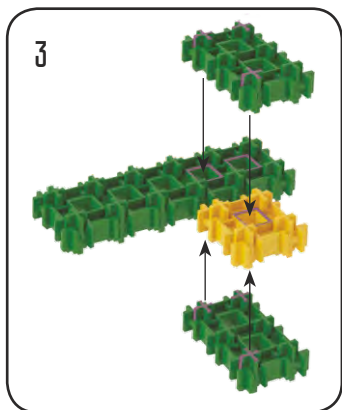


ЖИРАФ

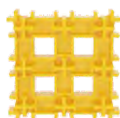
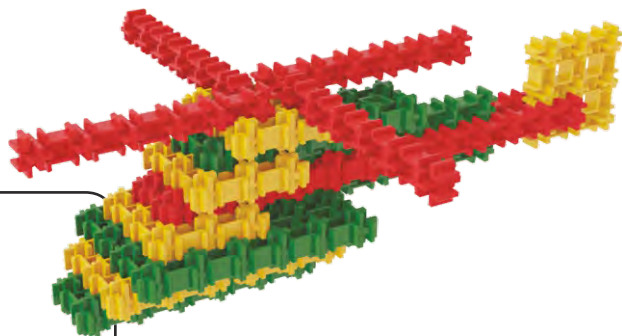


КВАДРАКЛ





ГЕЛИКОПТИК



6x

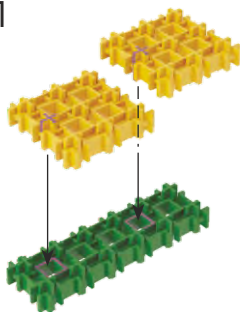


5x

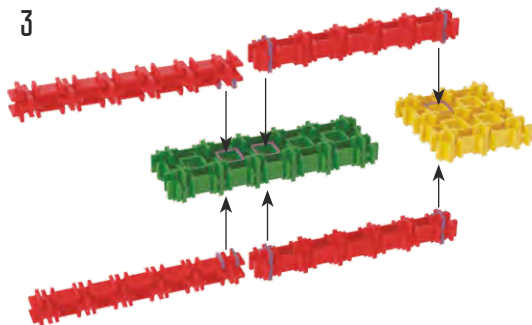


8x

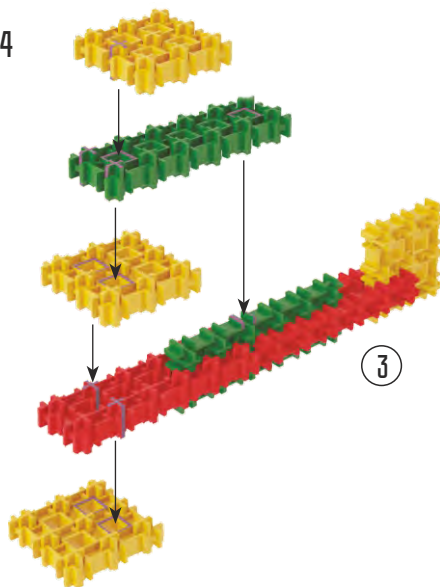
1



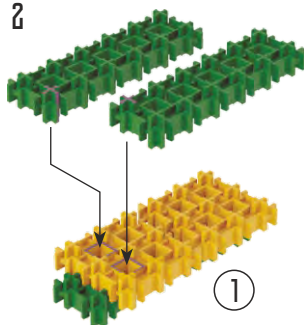
3

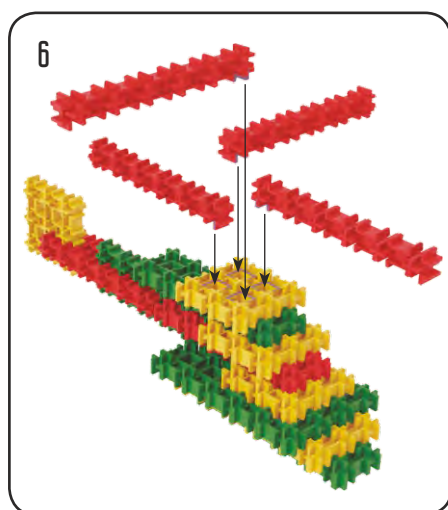
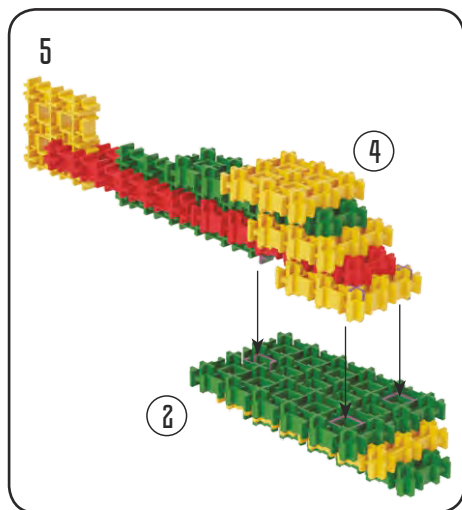


4

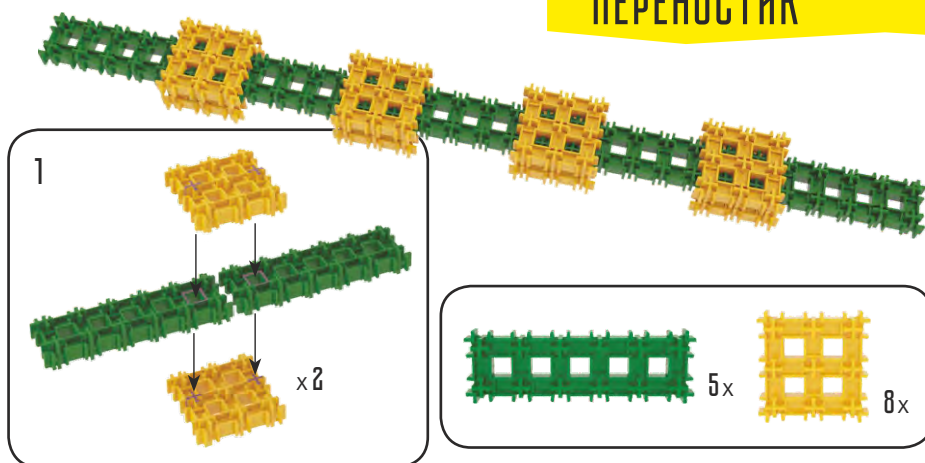


2





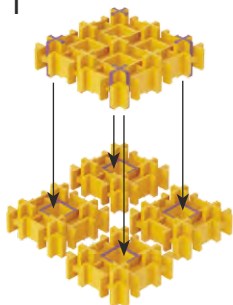
ПЕРЕНОСТИК



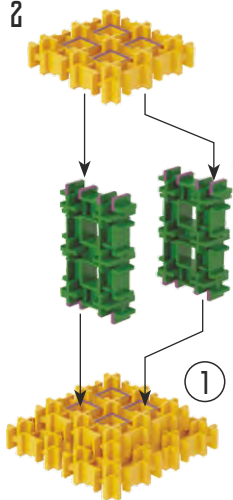
БАШНЯ



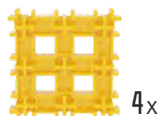
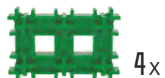
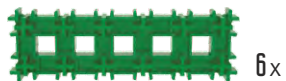
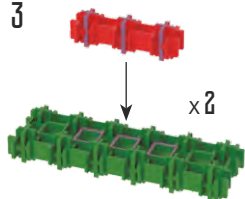
1



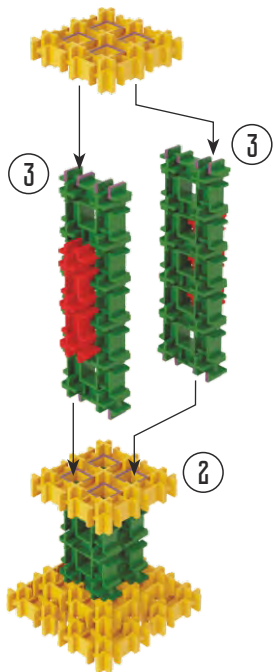
2



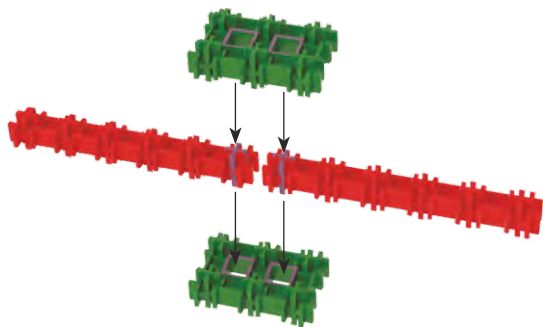
3



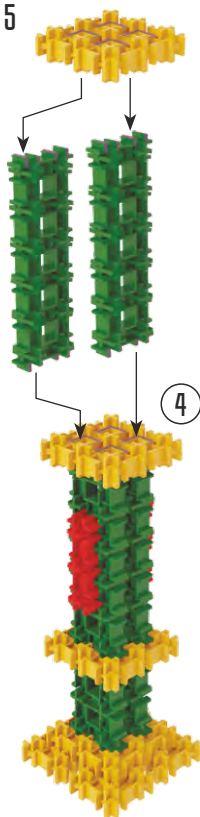
4



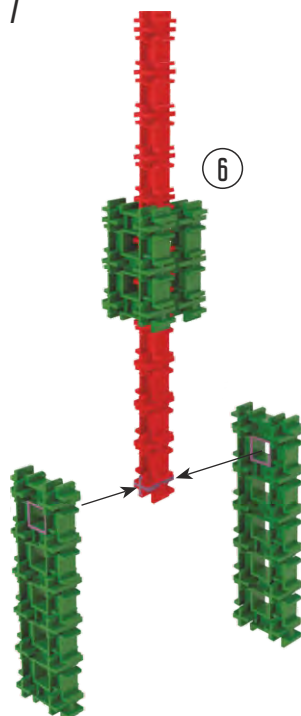
6



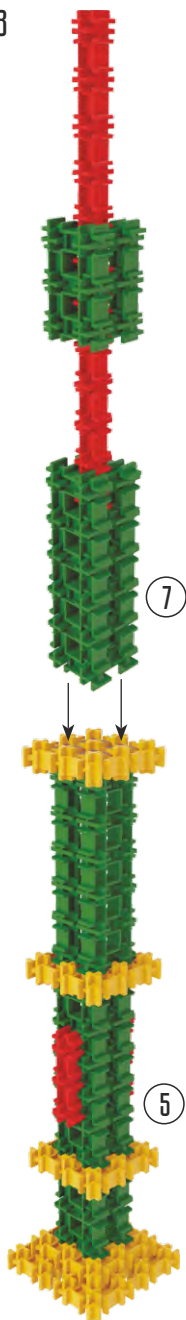
5



7



8



ЕЩЕ БОЛЬШЕ МОДЕЛЕЙ ЖДУТ
ТЕБЯ НА НАШЕМ САЙТЕ!



КОЛЛЕКЦИЯ ПОПОЛНЯЕТСЯ
КАЖДУЮ НЕДЕЛЮ!

АО «ХРАПУНОВСКИЙ ИНСТРУМЕНТАЛЬНЫЙ ЗАВОД»
142460, МОСКОВСКАЯ ОБЛАСТЬ,
НОГИНСКИЙ РАЙОН,
ПОС. ИМ. ВОРОВСКОГО, УЛ. РАБОЧАЯ
ТЕЛ./ФАКС +7(495)510-28-11

WWW.FANCLASTIC.RU