## **Tinkercad Uygulamaları 03** Konu: Anahtarlık Tasarımı Öğrenilen Kavramlar: 3 boyutlu obje dinamiği Modelleme temelleri • Obje oluşturma Obje birleştirme Yazı objesini kullanma Obje hizalama • Obje klonlama • Bilgisayar • Gerekli Mouse • Malzemeler: İnternet • Objeleri birleştirmek. • Amaçlar: Yaratıcılığı artırmak. • Tinkercad'e başlayan öğrencileri motive etmek. • Tinkercad arayüz objelerini öğrenmek. ٠ Objeleri birbirleriyle etkileşime sokmak. • Kazanımlar: Hizalama, boyutlandırma ve klonlama araçlarını öğrenmek. • Yönerge: Bilgisayar tarayıcısından <u>https://www.tinkercad.com/</u> adresine girilir. Yeni bir tasarım açıldıktan sonra, sahneye 1 adet kutu objesi alınır ve objenin x,y ve z düzlemindeki 35,2,25 olacak şekilde ayarlanır. KER 🔳 Anahtarlık Tasarımı Tüm değişiklikler kaydedildi Ö N Ĉ İçe Aktar Dışa / G ش D • . 2 0 Kutu ÜST Temel Şekiller Delik Yarıçap 0 0 + 25.00 Adımlar 10 Uzunluk 20 0 Genişlik 20 Ardından boyutlandırılan kutu bir defa "Çoğalt ve tekrarla" tuşuna basılarak klonlanır.







• Bir sonraki adımda obje istediğimiz gibi süslenir ve gruplandırılır.

