

Tinkercad Uygulamaları 05

Konu:

Kar Küresi Tasarımı

Öğrenilen Kavramlar:

- 3 boyutlu obje dinamiği
- Modelleme temelleri
- Obje oluşturma
- Obje birleştirme
- Obje hizalama
- Obje klonlama

Gerekli

Malzemeler:

- Bilgisayar
- Mouse
- İnternet

Amaçlar:

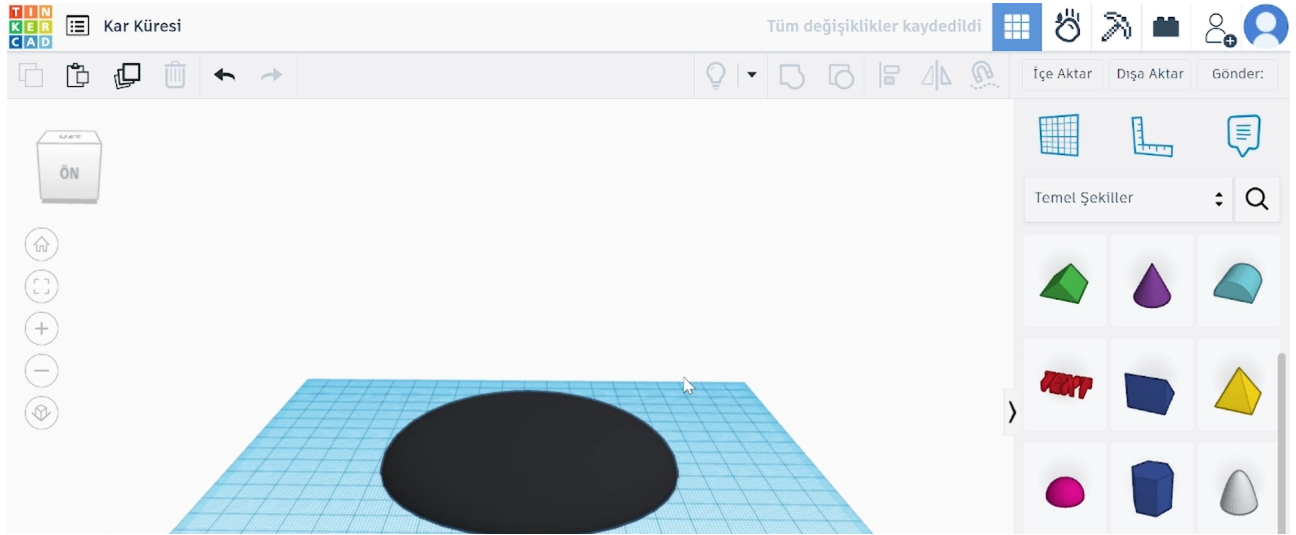
- Objeleri birleştirmek.
- Yaratıcılığı artırmak.
- Tinkercad'e başlayan öğrencileri motive etmek.

Kazanımlar:

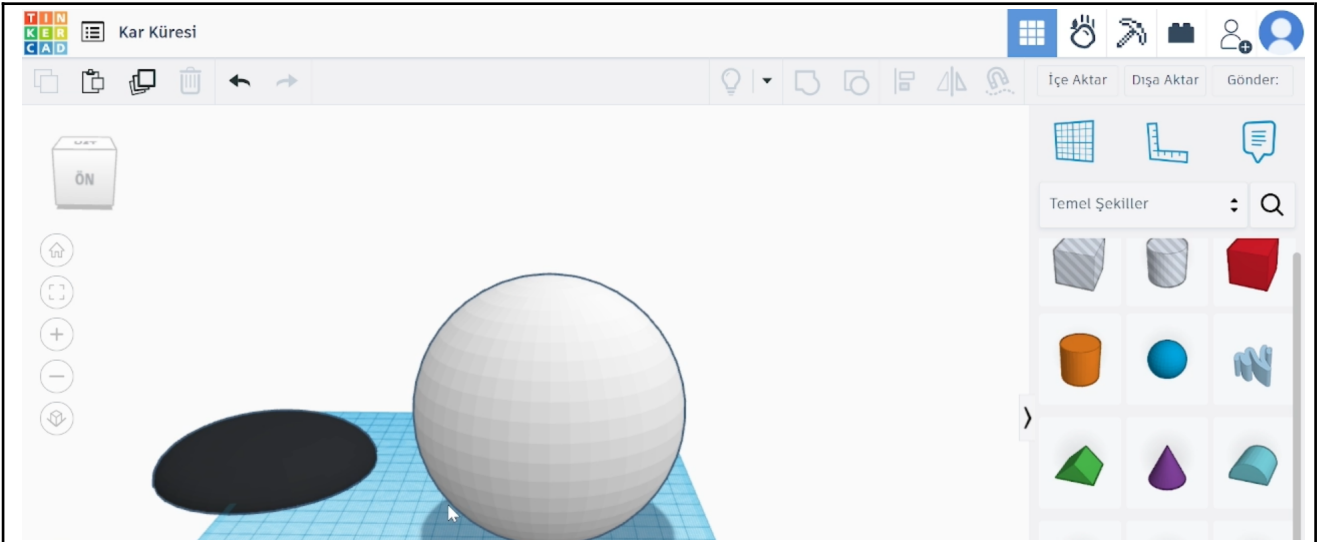
- Tinkercad arayüz objelerini öğrenmek.
- Objeleri birbirleriyle etkileşime sokmak.
- Hizalama ve klonlama araçlarını öğrenmek.

Yönerge:

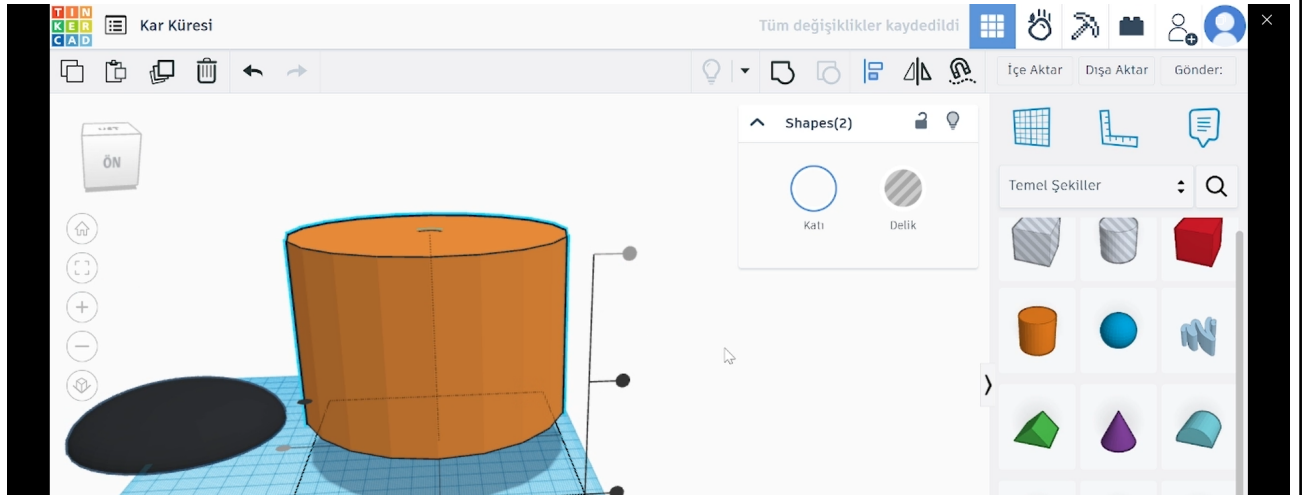
- Bilgisayar tarayıcısından <https://www.tinkercad.com/> adresine girilir ve bir hesap açılması istenir. Yeni bir tasarım açıldıktan sonra, sahneye 1 adet yarım küre objesi alınır ve 100x100x20 olacak şekilde boyutlandırılır.



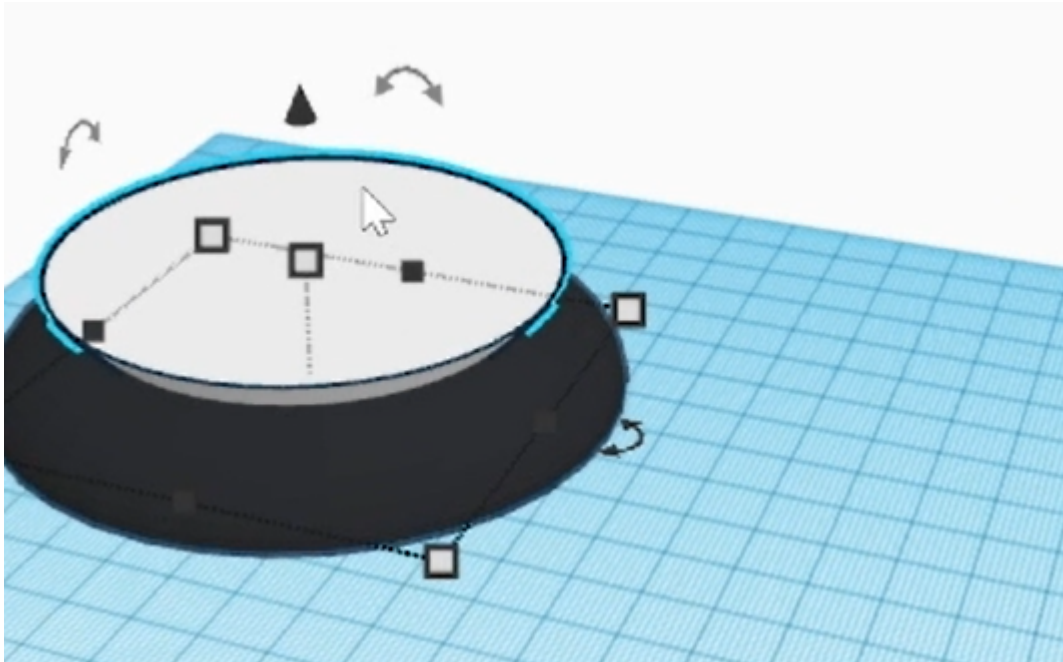
- Ardından sahneye bir küre objesi alınır ve 100x100x100 olacak şekilde boyutlandırılır ve çoğaltılır. Çoğaltılan obje bir kenara koyulur.



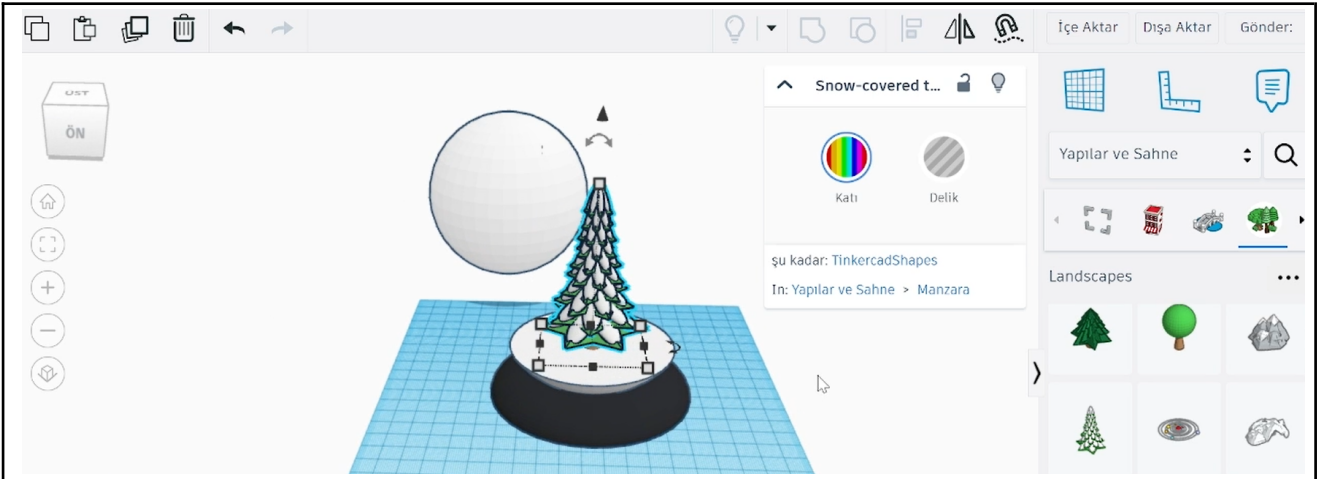
- Sahneye bir silindir alınır. 120x120x80 olacak şekilde boyutlandırılır ve kürenin üstüne ortalanarak hizalanır. Ardından delik objesi haline getirilir ve küre ile gruplandırılır.



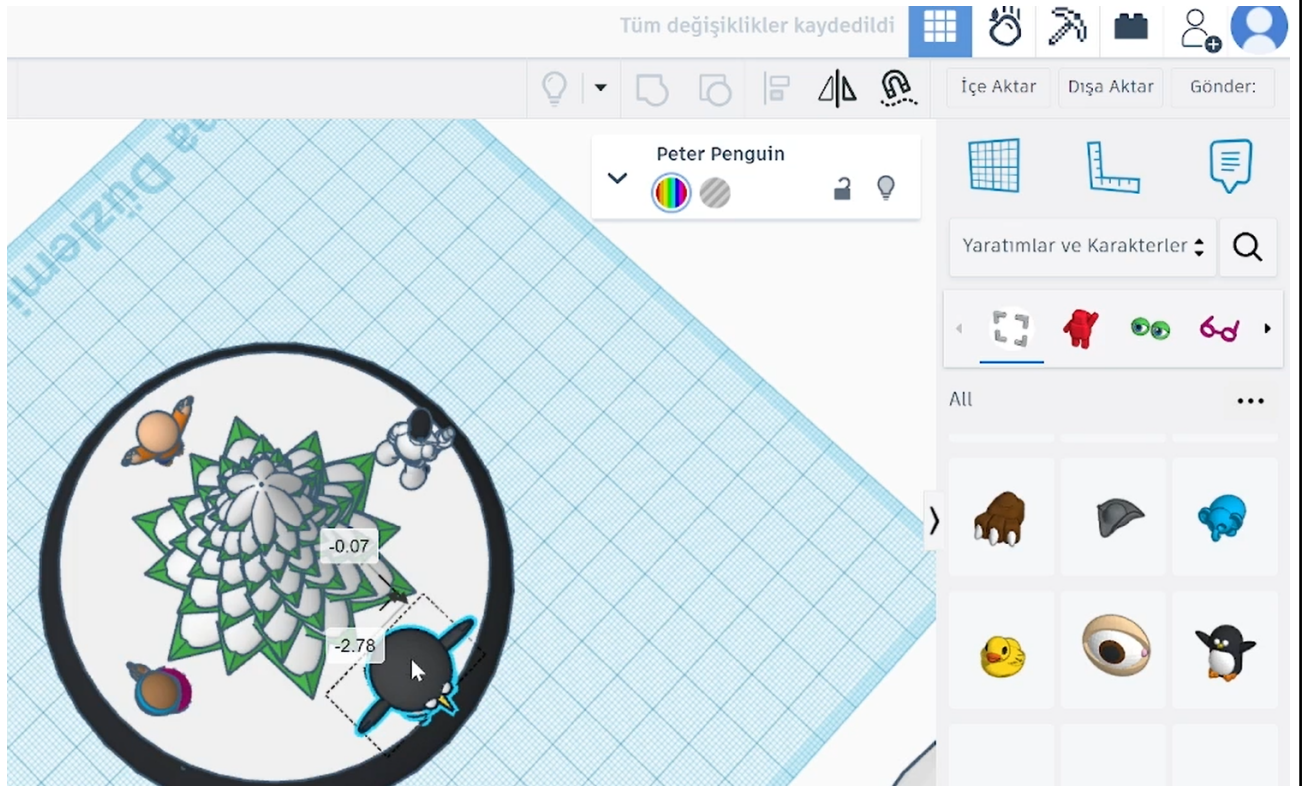
- Kesme işleminin ardından objeler ortalanır ve üstteki kesilen küre objesi 6mm yukarı kaldırılır.



- Ardından temel şekiller kısmından yapılar ve sahne kısmına geliriz. Oradan karlı bir ağaç modeli seçilip, orantılı olarak küçültülür ve diğer iki objenin üzerine hizalanır.



- Bu adımda yaratımlar ve karakterler bölümünden istenilen karakterler seçilir ve ağacın etrafında orantılı olarak küçültülerek konumlandırılır.



- Süsleme işlemi bittikten sonra önceden hazırlanan küre objesi 6mm yukarı kaldırılır, saydamlaştırılır ve hizalanır.

