

Tinkercad Uygulamaları 06

Konu:

Mangala Oyunu Tasarımı

Öğrenilen Kavramlar:

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

Gerekli

Malzemeler:

- Bilgisayar
- Mouse
- İnternet

Amaçlar:

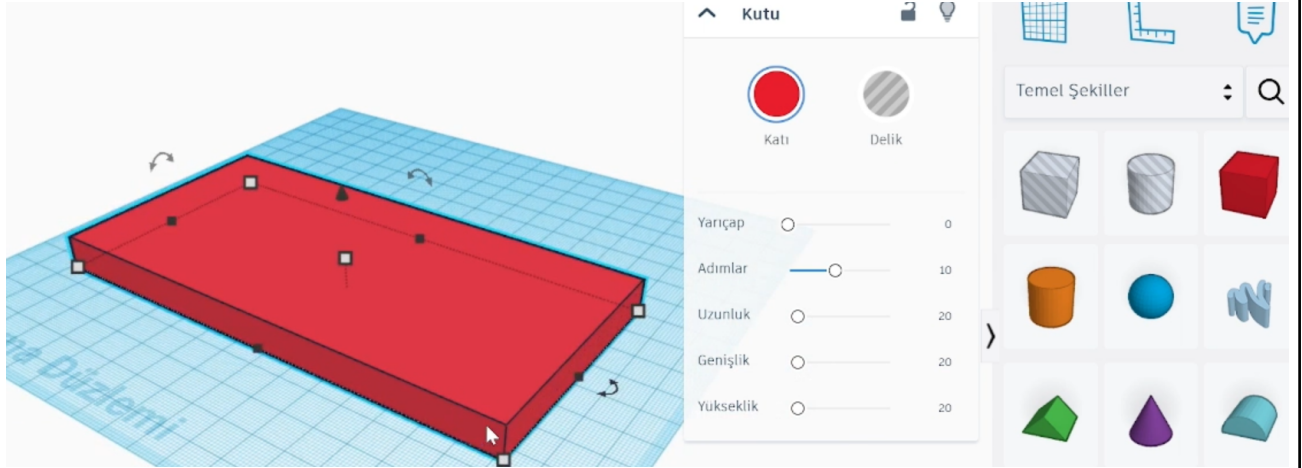
- Objeleri birleştirmek.
- Yaratıcılığı artırmak.
- Tinkercad'e başlayan öğrencileri motive etmek.

Kazanımlar:

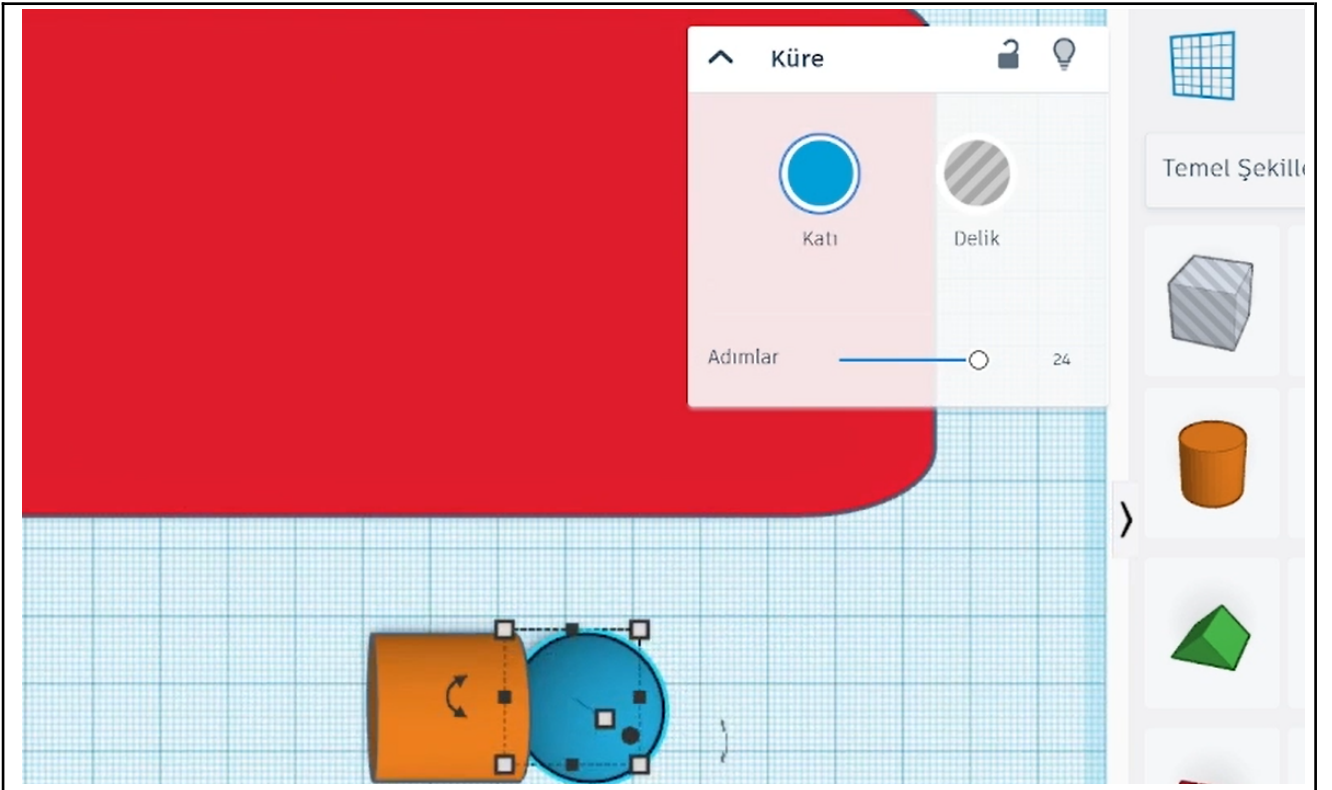
- Tinkercad arayüz objelerini öğrenmek.
- Objeleri birbirleriyle etkileşime sokmak.
- Delik oluşturma ve şekillendirme yapmak.

Yönerge:

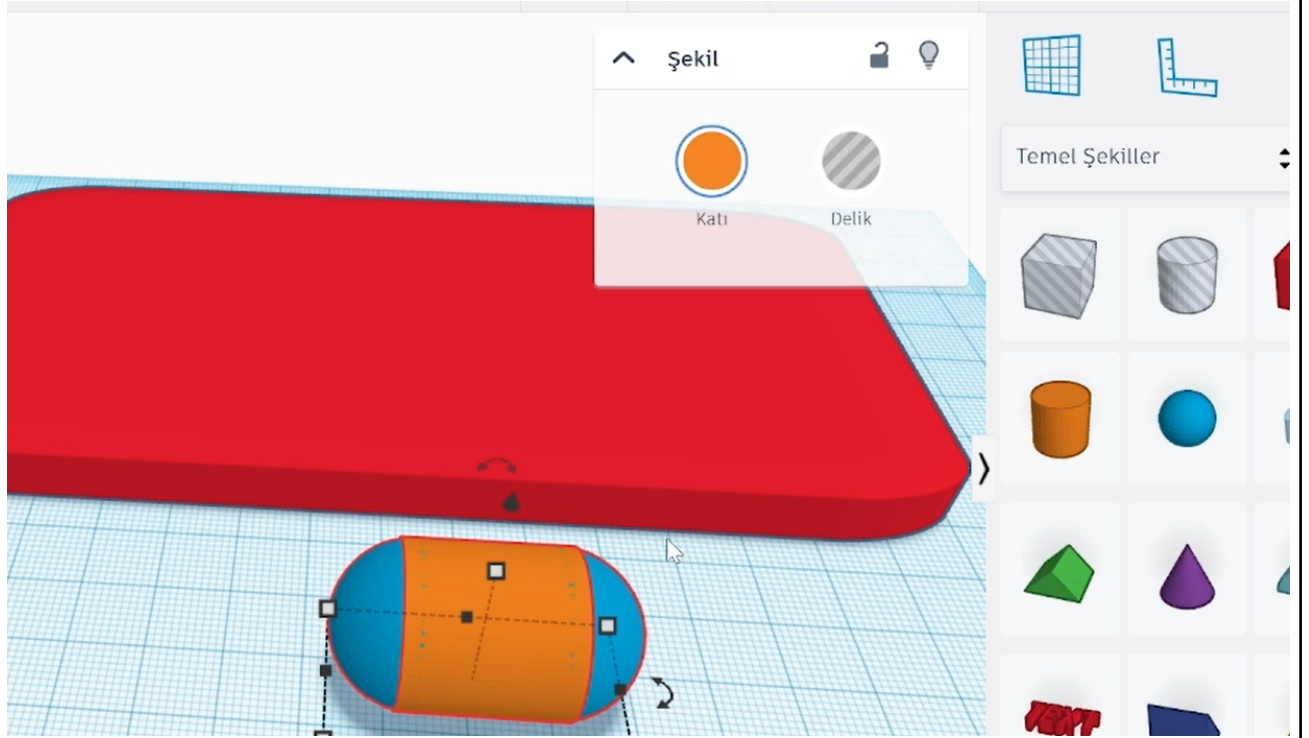
- Bilgisayar tarayıcısından <https://www.tinkercad.com/> adresine girilir ve bir hesap açılması istenir. Yeni bir tasarım açıldıktan sonra, sahneye 1 adet kutu objesi alınır ve obje 150x75 olacak şekilde boyutlandırılır. Ardından yarıçap kısmından kenarları yumuşatılır ve adımlar kısmı sona çekilir.



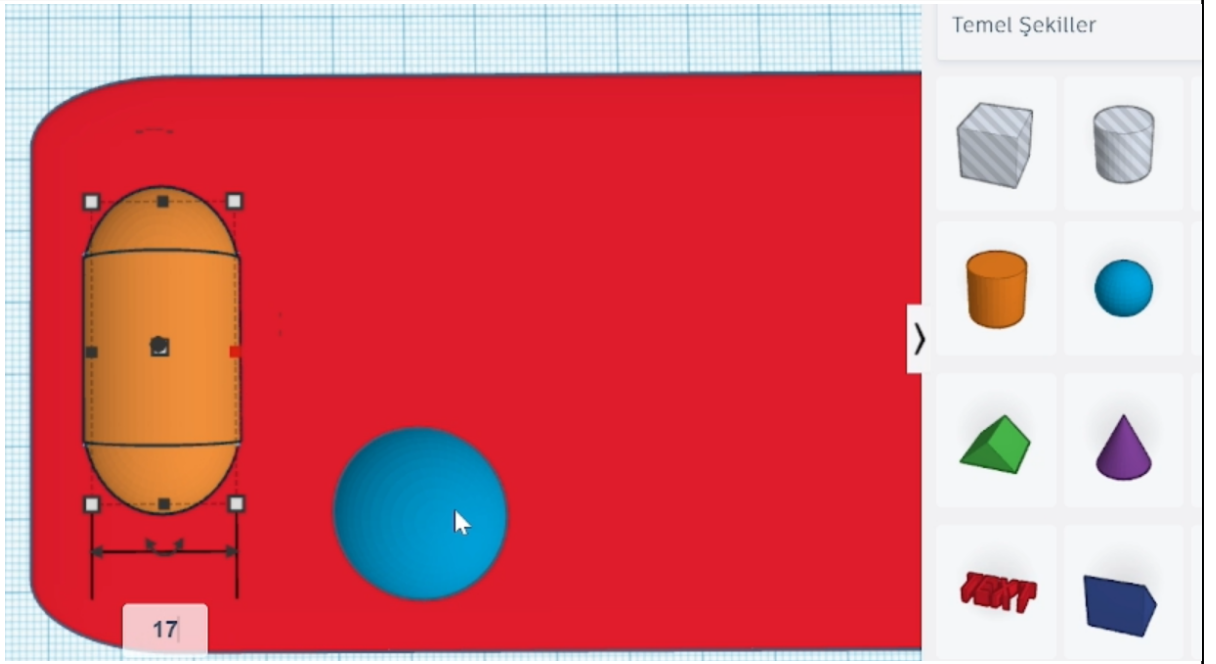
- Sahneye bir küre ve bir silindir alınır, adımları artırılır ve iç içe yerleştirilir.



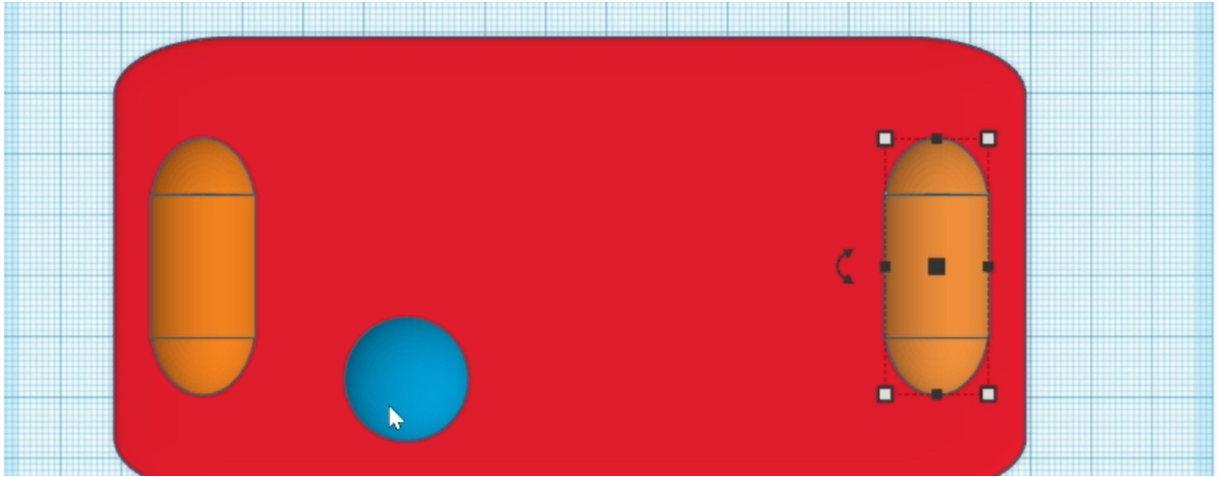
- Birleştirme işlemi sonrasında, objeden çoğaltılır ve 180 derece çevrilir.



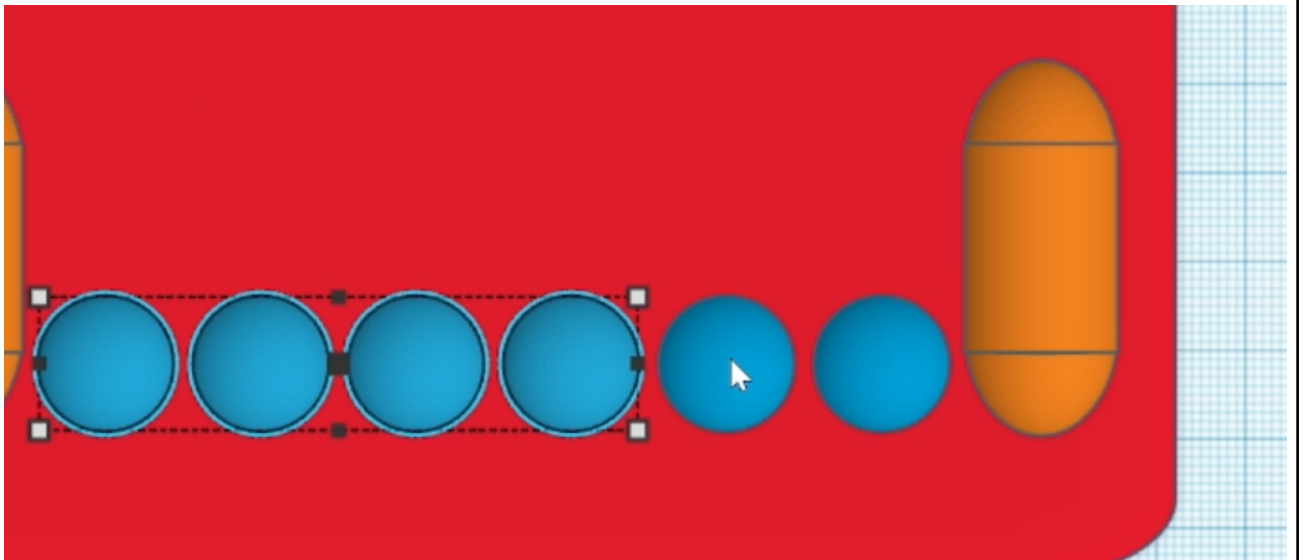
- Ardından obje öncesinde hazırladığımız dikdörtgen objenin üzerine konumlandırılıp, boyutu 42x17 olacak şekilde düzenlenir.



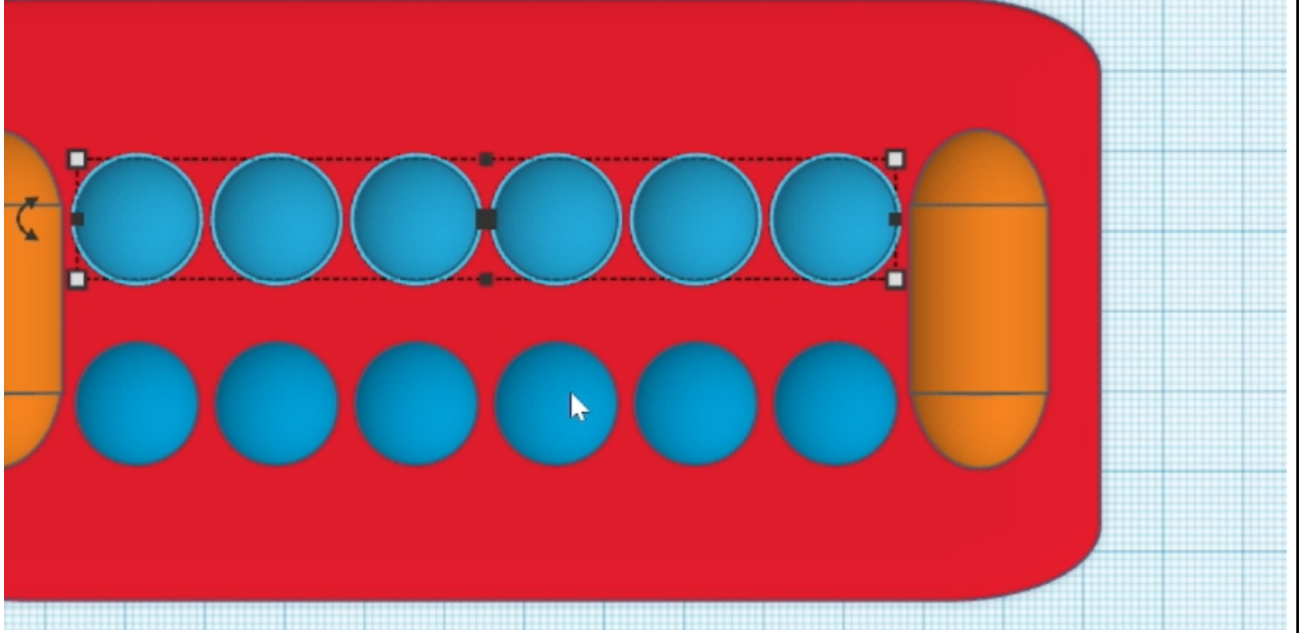
- Sonrasında aynı obje çoğaltılıp karşıya da yerleştirilir ve sahneye bir küre alınır. Küre 15x15x15 olacak şekilde boyutlandırılır.



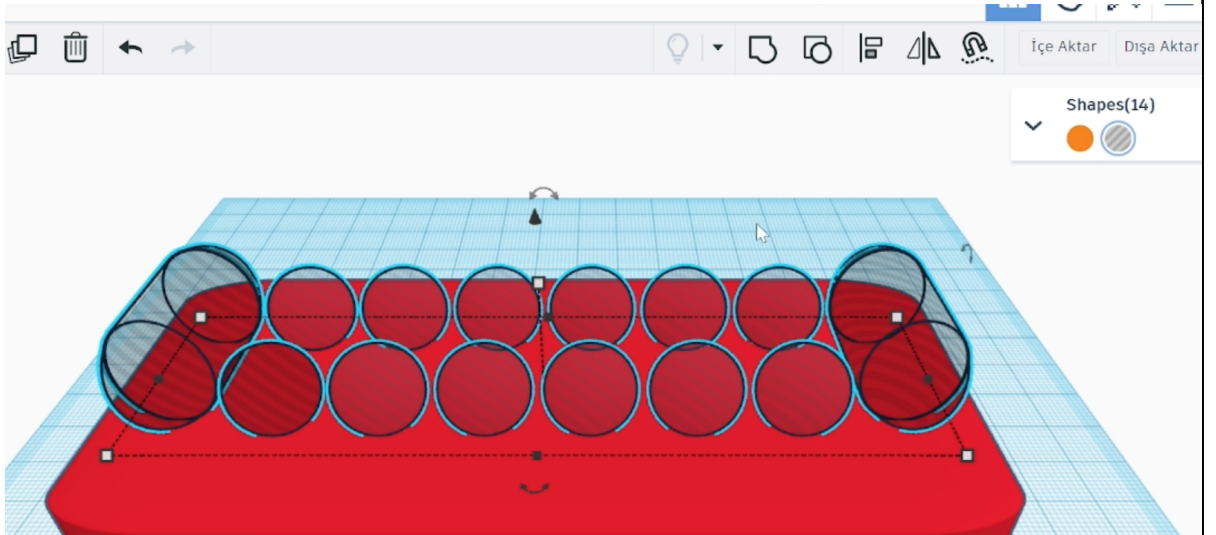
- Küre boyutlandırıldıktan ve orantılı bir şekilde yerleştirildikten sonra, çoğalt ve tekrarla yöntemiyle toplamda 6 tane olacak şekilde çoğaltılır. (Eğer taşma yaşırsa dikdörtgende genişletme yapılabilir.)



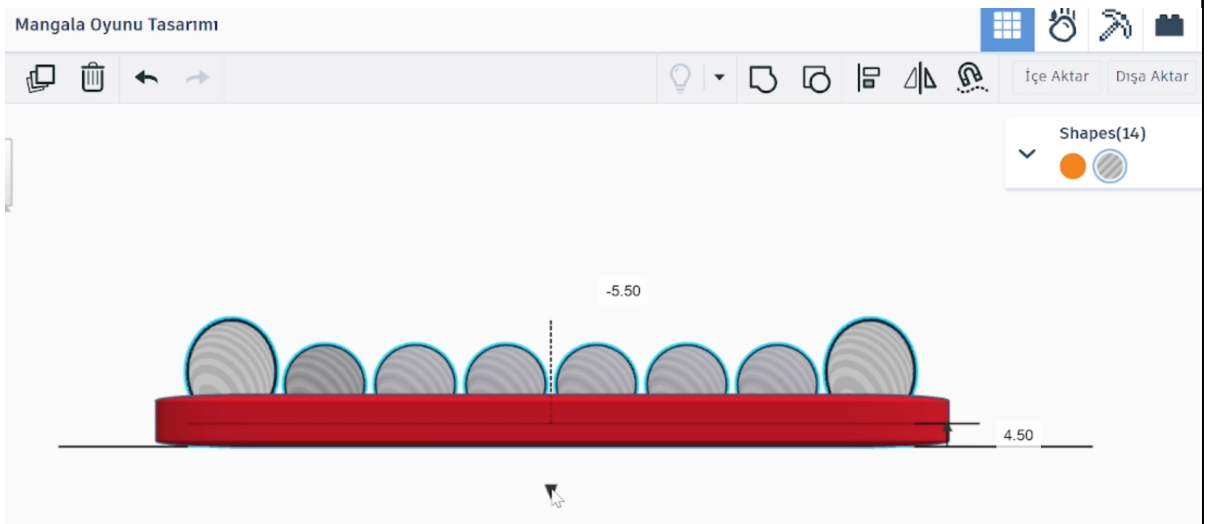
- Kürelerin tamamı seçilir ve çoğaltılıp karşıya yerleştirilir.



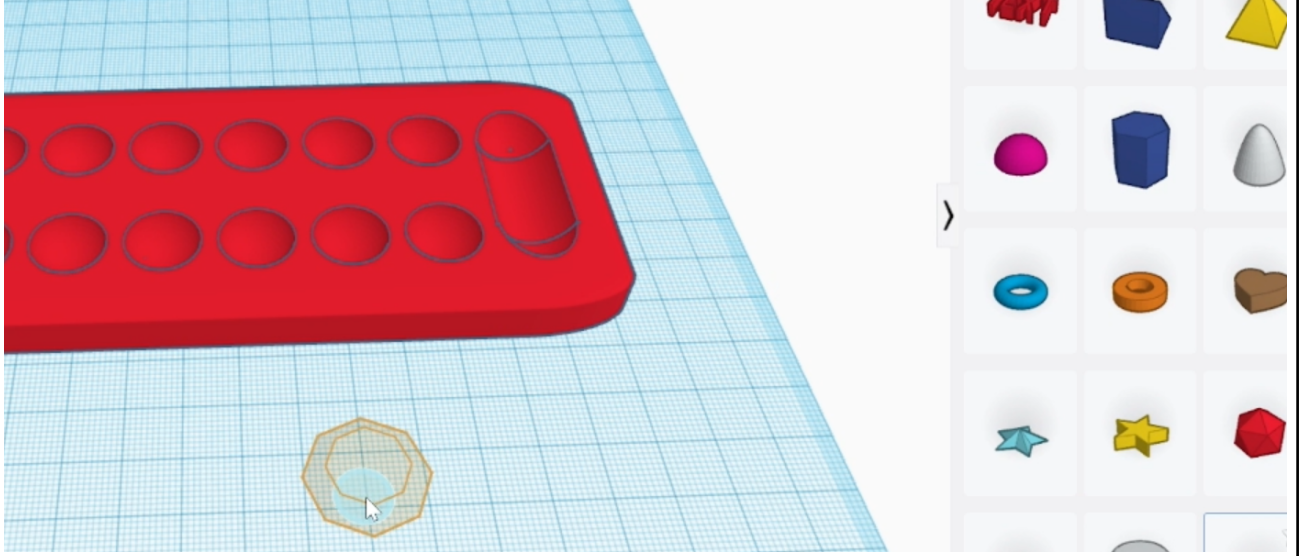
- Sonrasında tüm objeler seçilir ve gruplandırılıp delik haline getirilir.



- Delik haline getirilen objeler dikdörtgenin içerisine doğru indirilir ve sahnedeki tüm objeler seçilip, gruplandırılır.



- Delik oluřturma iřlemi tamamlandıktan sonra sahneye bir elmas objesi ekilir ve boyutlandırılır.



- Obje boyutlandırıldıktan sonra kullanıcı istedięi kadar oęaltıp kullanabilir.

