

TINKERCAD

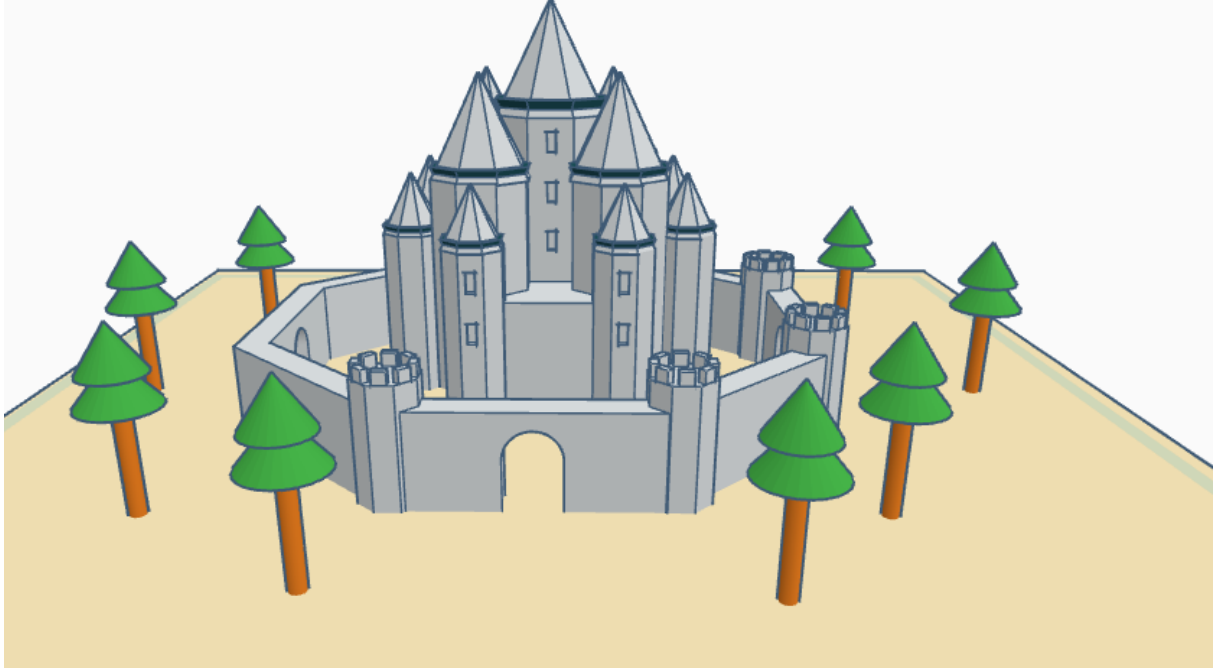


İÇERİK

- ✓ Kale Tasarımı



Kale Tasarımı

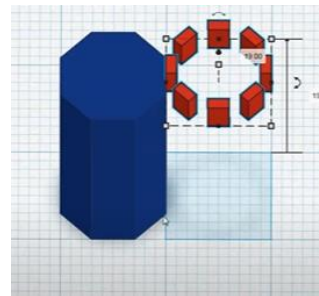
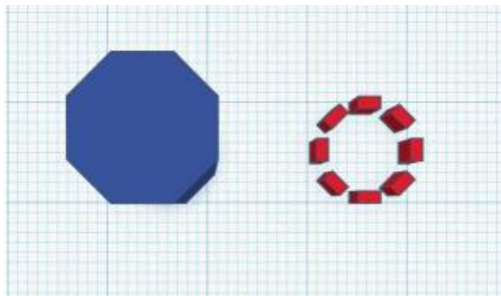


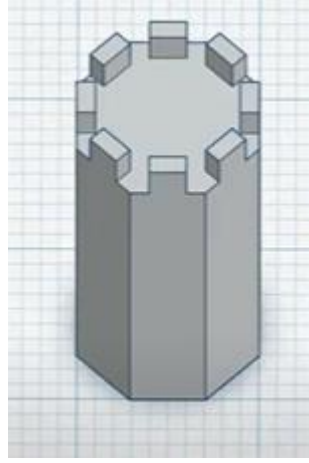
Sihirli bir kale tasarımı yapmak için öncelikle tasarıma kalenin siperlerinin dizaynı ile başlanır.



Çalışma düzlemine poligon nesnesi sürüklenir ve bırakılır. Poligon nesnesinin özellikleri sekmesinden tarafalar seçeneği 64 olarak ayarlanır. Boyutları 10x10x20 olarak ayarlanır. Nense 22.5 derece döndürülür.

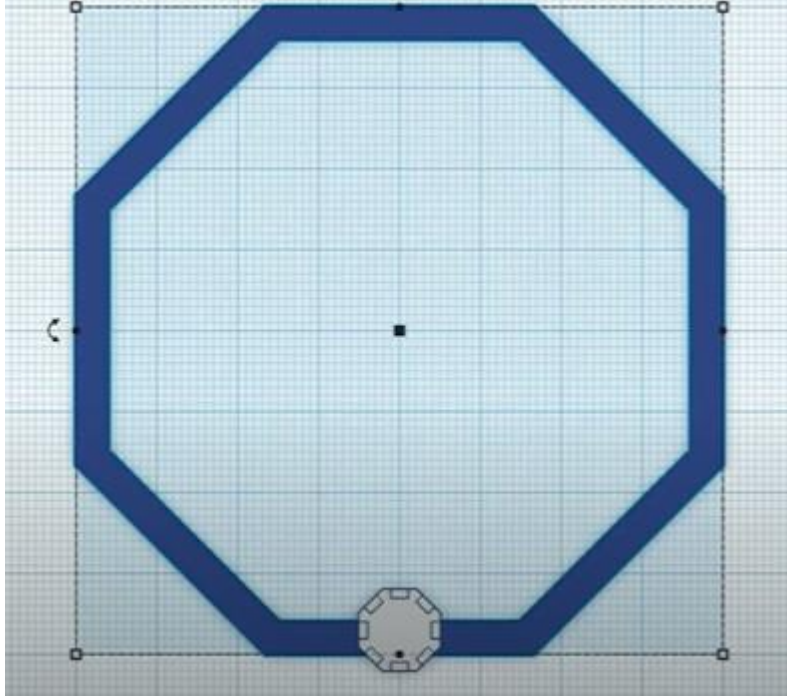
Çalışma düzlemine kutu nesnesi eklenir boyutları 2x1x3 olarak ayarlanır. Kutu nesnesi kopyalanarak şekildeki görsel elde edilir. Kutuların tamamı gruplanır ve poligonun üzerine eklenir.





Nesnenin tamamı gruplanır rengi gri olarak değiştirilir. Kalenin surlarını tasarlamak için çalışma düzlemine poligon nesnesi eklenir. Boyutları 80x80x16 özelliklerden tarafalar seçeneği 8 olarak değiştirilir.

Poligon nesnesi tekrardan kopyalanır. Kopyalanan nesnenin boyutları 72x72 olarak ayarlanır ve delik olarak seçilir her iki poligon gruplanır.

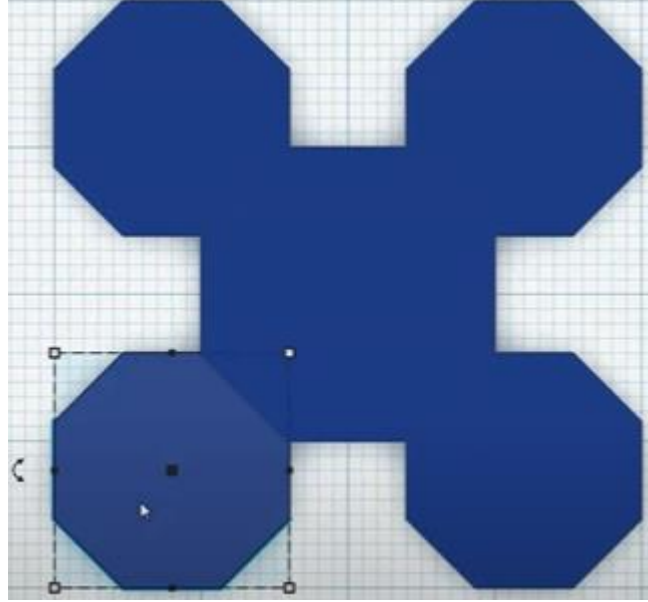


Hazırlanan siperler kopyalanarak surların etrafına yerleştirilir. Surların rengi gri olarak değiştirilir.

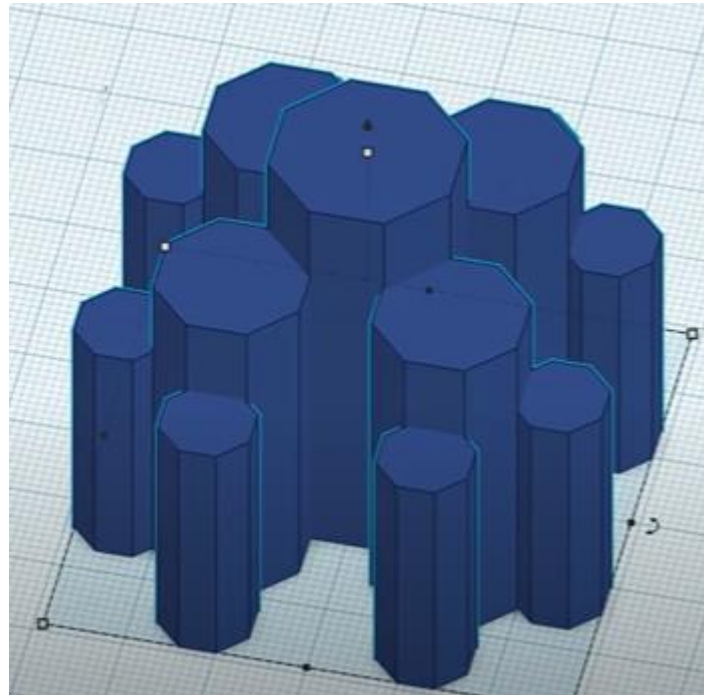
Surlar tasarlandıktan sonra kale tasarımı için çalışma düzlemine poligon nesnesi eklenir. Boyutları 20x20x40 olarak ayarlanır ve seçeneklerden taraflar 8 olarak uygulanır.



Poligon nesnesi kopyalanır orantılı olarak küçültülerek boyutları 17x17 olacak şekilde 4 defa kopyalanır. Görseldeki gibi yerleştirilir



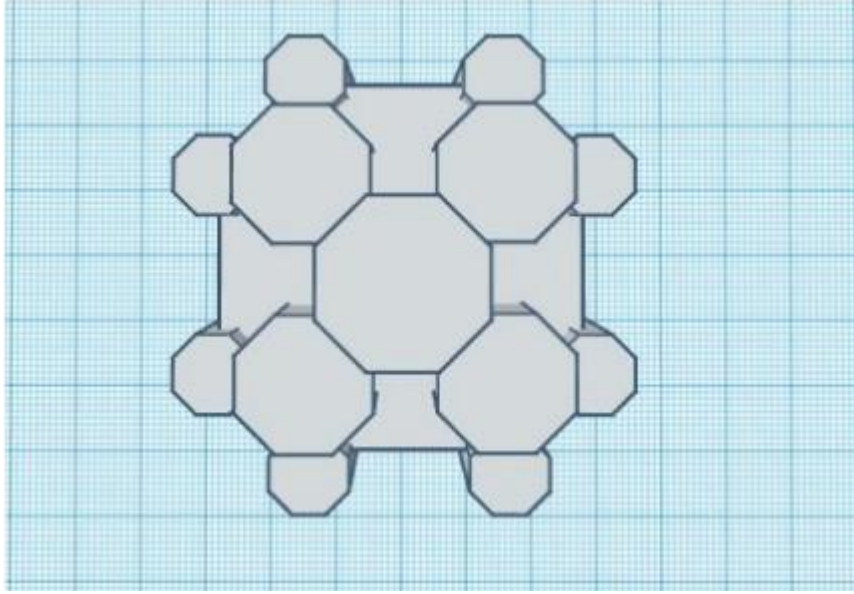
Tekrardan poligon nesnesi kopyalanır ve orantılı küçültülerek boyutları 10x10 olacak şekilde ayarlanır.ve köşelere eklenir. Büyük olan poligonun yüksekliği 50, orta olanların 40 ve küçük olanların 30 olarak ayarlanır.



Nesnelerin tamamı gruplanır ve gri renk seçeneği seçilir.

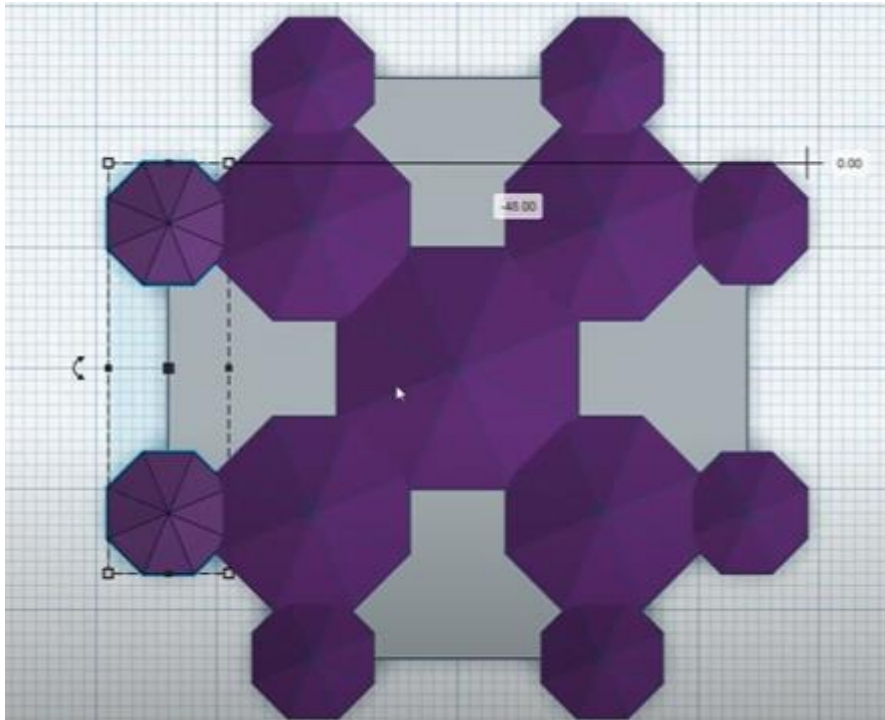


Yeni poligon nesnesi eklenir ve boyutları 50x50x20 olarak ayarlanır. Ve görseldeki gibi poligonların etrafını çevrelemek için eklenir.



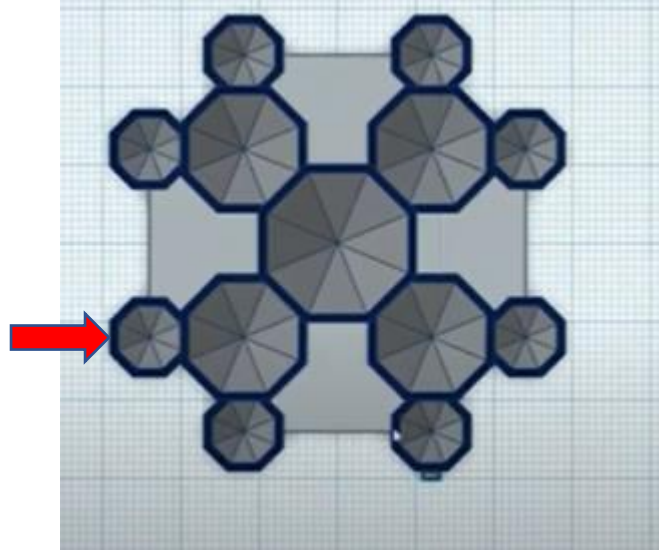
Çatı kısımların yapımı için çalışma düzlemine koni nesnesi eklenir. Poligonun boyutları 20x20x20 olarak ayarlanır. Koninin seçenekleri bölümünden koninin tarafları 8 olarak ayarlanır.

Ve en büyük poligonun tepesine yerleştirilir. Koni nesnesi kopyalanır ve orta poligonlar için boyutları 17x17x17 olarak ayarlanır. Küçük poligonlar için ise koni nesneleri kopyalanır ve boyutları 10x10x10 olarak ayarlanır ve yerleştirilir.

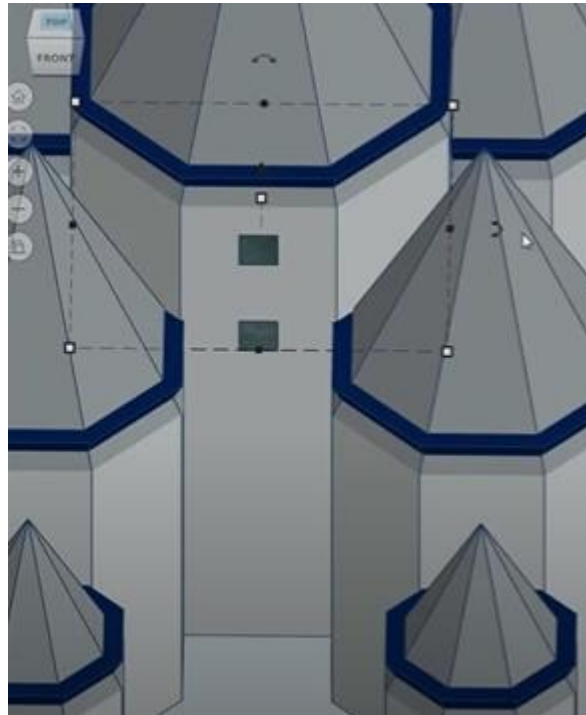




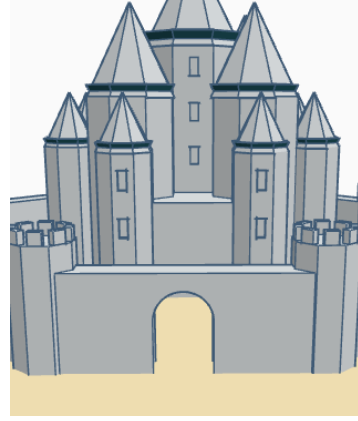
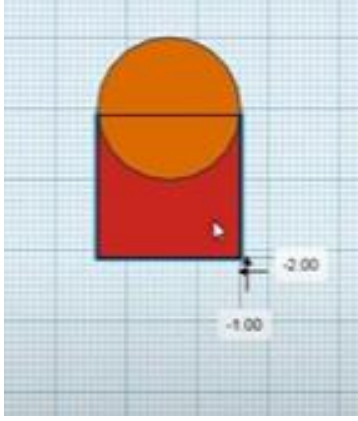
Küçük olan kubbeler kopyalanır aynalama ile tersi yönde çevrilerek rengi değiştirilir. Kubbelere çember olarak yerleştirilir. Büyük ve orta kubbeler içinde aynı işlem gerçekleştirilir.



Çalışma düzlemine delik kutu nesnesi eklenir ve boyutları 2x2x4 olarak ayarlanır. Cam yapımı için uygun kısımlara görseldeki gibi yerleştirilir.



Tasarımın tamamı gruplanır. Gruplanan çalışma surların iç kısmına yerleştirilir. Surlara kapı oluşturmak için çalışma düzlemine silindir nesnesi eklenir. Çalışma düzlemine delik kutu nesnesi eklenir. Silindi delinir grüplama işlemi yapılır elde edilen nesne delik olarak seçilir ve kapılar yapılır.



Tasarımın tamamı gruplanır çevre düzenlemesi için geçen haftalarda yapılmış olan ağaçlar eklenebilir.