

TINKERCAD



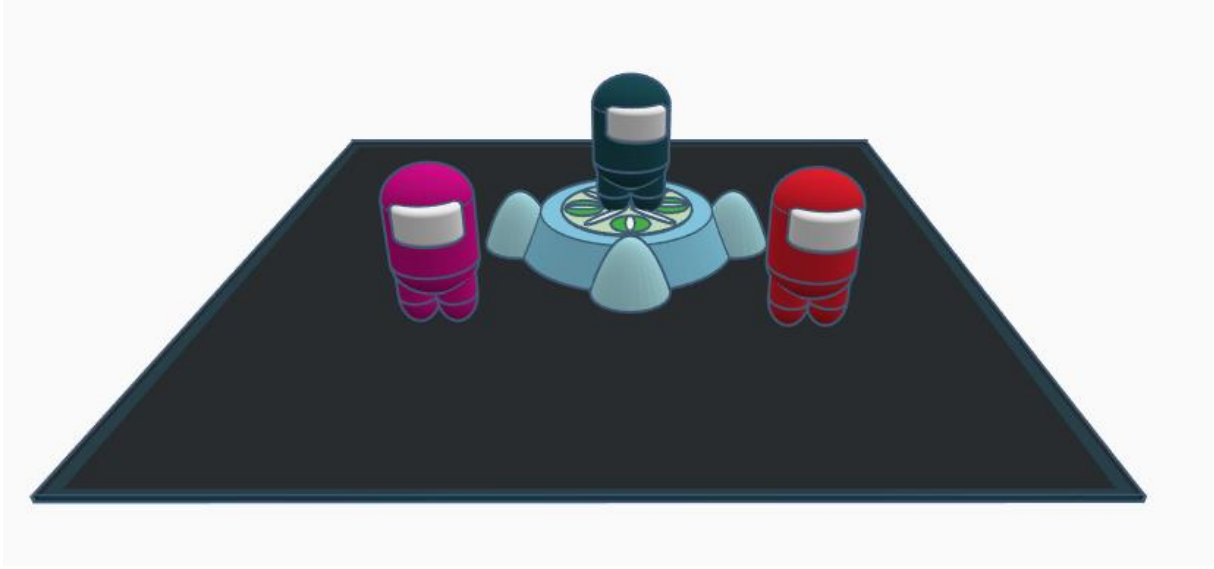
İÇERİK

- ✓ Among Us Tasarımı

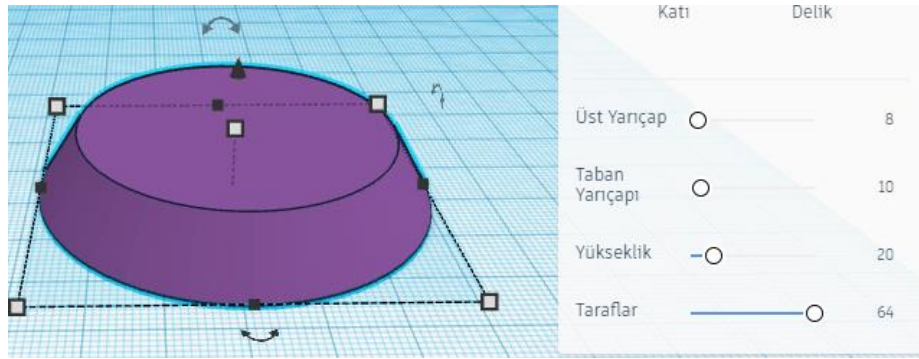


Among Us Tasarımı

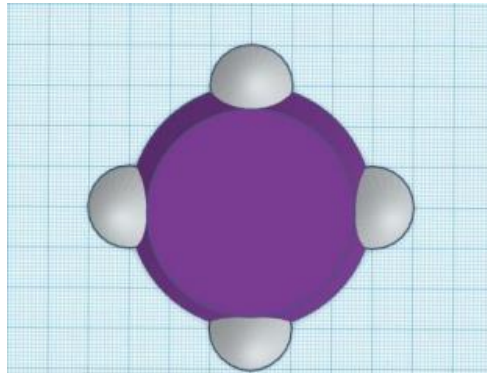
Among us tasarımı aşağıdaki gibi olacaktır.



Among us tasarımı mavi tabakanın yapımı ile başlar. Mavi tabakanın yapımı için çalışma düzlemine koni nesnesi eklenir ve boyutları 60x60x10 olarak ayarlanır. Daha sonra koninin özellikleri kısmından taraflar 64 ve üst yarıçap 8 olarak ayarlanır.



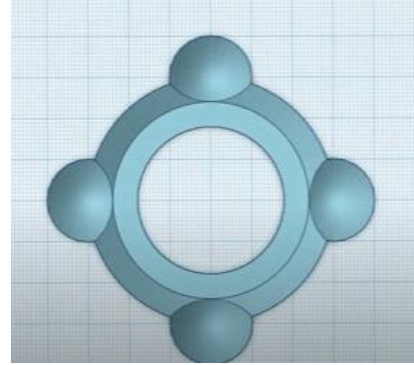
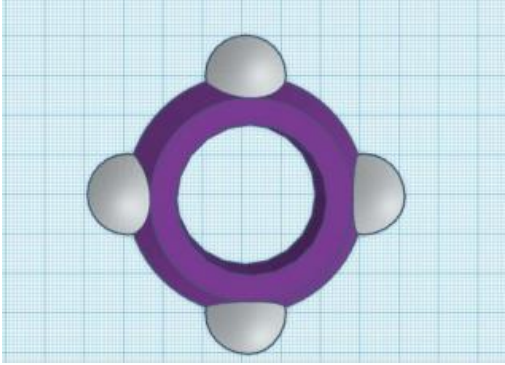
Çalışma düzlemine paraboloid nesnesi sürüklenir ve bırakılır. Boyutları 20x20x15 olarak ayarlanır. Paraboloid nesnesinden 4 tane kopyalanarak koninin etrafına yerleştirilir.



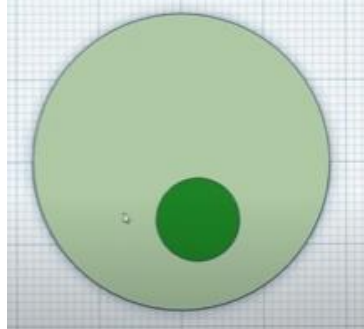


Nesnelerin tamamı seçilir ve grublama işlemi uygulanır. Çalışma düzlemine delik silindir eklenir ve silindir eklenir ve boyutları 36x36x20 olarak ayarlanır. Silindirin tarafları 64 olarak ayarlanır.

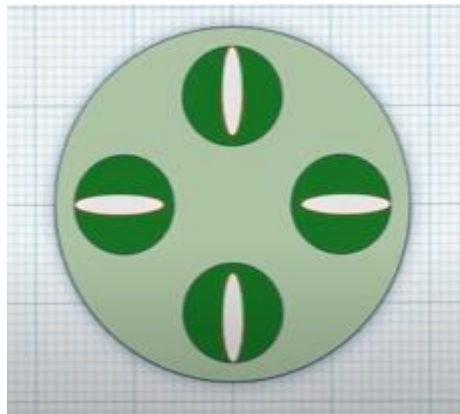
Bir önceki nesne ile hizalanır ve gruplanır. Gruplanan nesnenin rengi mavi olarak değiştirilir.



Çalışma düzlemine silindir nesnesi eklenir boyutları 36x36x10 olarak ayarlanır ve renk açık yeşil olarak seçilir. Çalışma düzlemine yeni bir silindir eklenir ve boyutları 10x10x11 olarak ayarlanır, renk açık yeşil olarak seçilir. bir önceki silindirin üzerine yerleştirilir. Yeşil silindir dört tane karşılıklı olacak şekilde yerleştirilir.

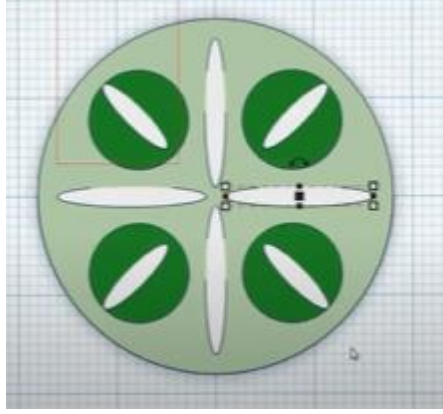


Yeni bir silindir eklenir ve boyutları 2x9x11 olarak ayarlanır. Rengi beyaz olarak seçilir. ve koyu yeşil silindirlerin üzerine yerleştirilir.

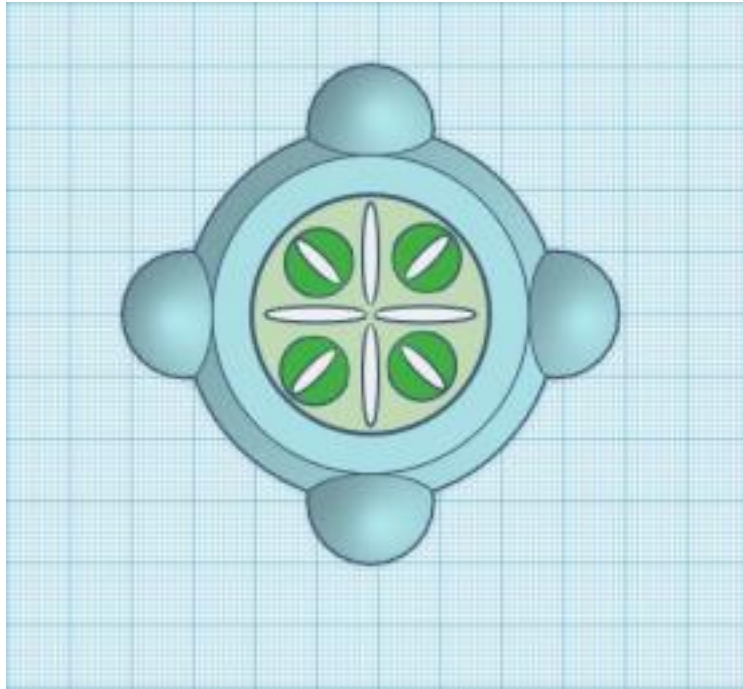




Beyaz silindir tekrardan kopyalanır ve 2x9x15 olacak şekilde boyutları ayarlanır. Dört tane kopyalanarak aşağıda bulunan görseldeki gibi yerleştirilir.



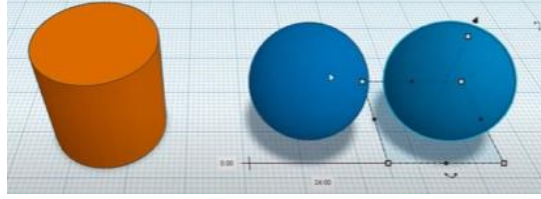
Oluşturulan tasarımın tamamı gruplanır ve gerekli döndürme işlemi yapıldıktan sonra ana tabakaya aşağıdaki gibi yerleştirilir.



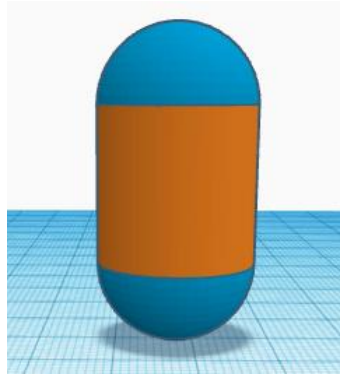
Tabaka oluşturulduktan sonra tamamı gruplanır ve Among us karakter tasarımına geçilir.

Karakter tasarımı için çalışma düzlemine silindir nesnesi eklenir ve boyutları 20x20x20 olacak şekilde ayarlanır ve silindirin özellikleri için açılan menüden silindirin taraflar özelliği 64 olarak ayarlanır.

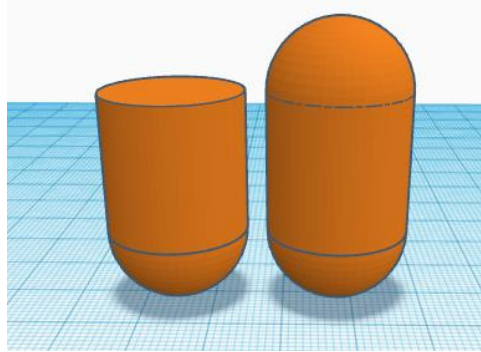
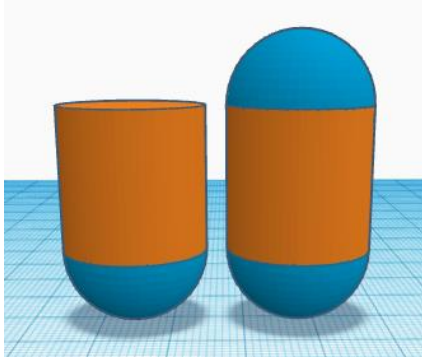
Silindir nesnesinin yanına bir tane küre nesnesi eklenir silindir yerden 10 mm kaldırılır. Kürenin sadece adımlar özelliği 24 olarak değiştirilir.



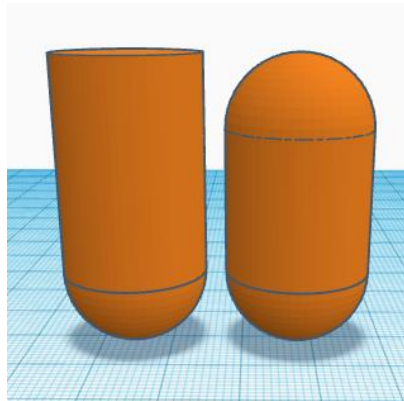
Küre nesnesi kopyalanır ve kürelerden bir tanesi yerden 20 mm kaldırılarak silindirin üst kısmına diğer küre ise silindirin alt kısmına yerleştirilir.



Alt küre ve gövde kısmı kopyalanır. Daha sonra ilk ve ikinci nesneler ayrı ayrı gruplanır.

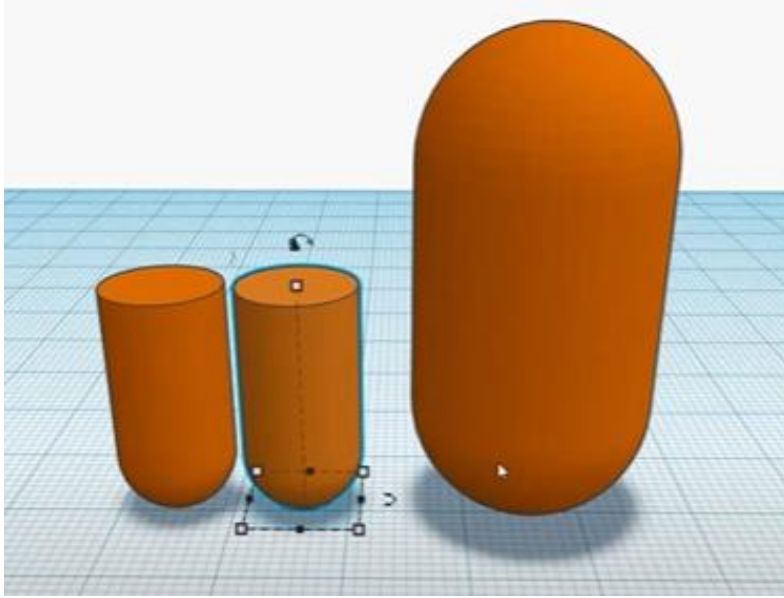


Sol tarafta bulunan kopya olan silindirin yüksekliği 30 olarak değiştirilir.

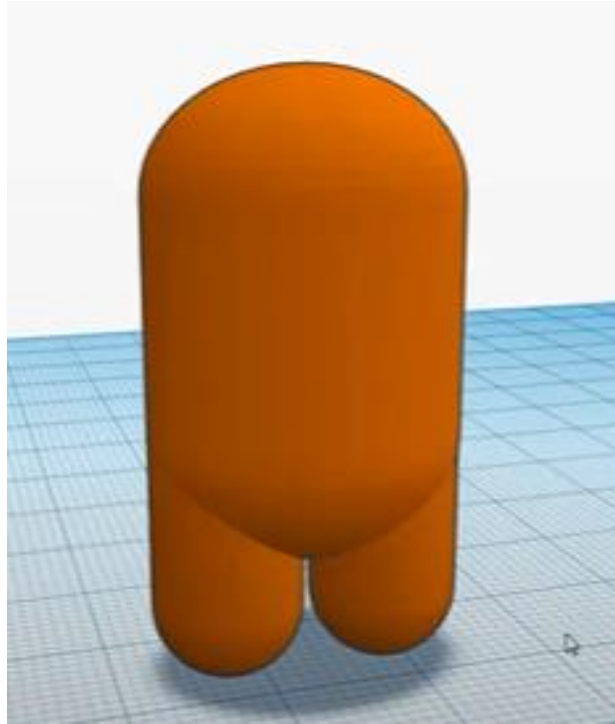




Sol tarafta bulunan nesnenin boyutları 10x10x20 olarak ayarlanır ve kopyalanır. Sağ tarafta bulunan tasarımın yüksekliği 30 olarak ayarlanır.

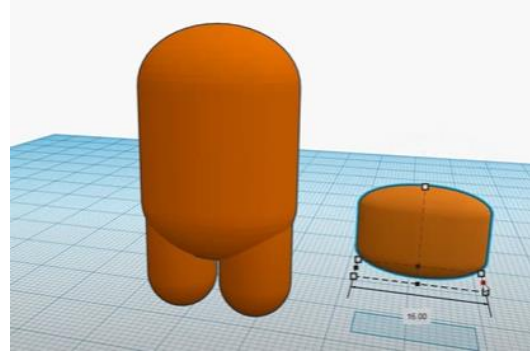
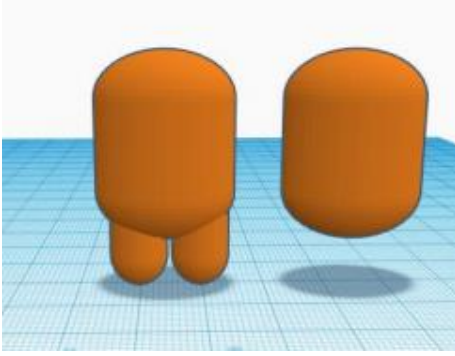


Kopyalanan iki nesne bacak olarak ana karakterin alt kısmına yerleştirilir. Ana nesne düzlemden 8 cm kaldırılır.

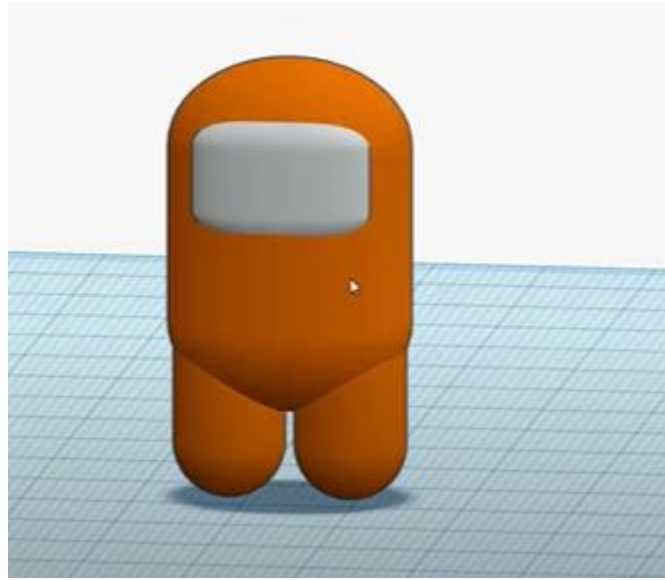




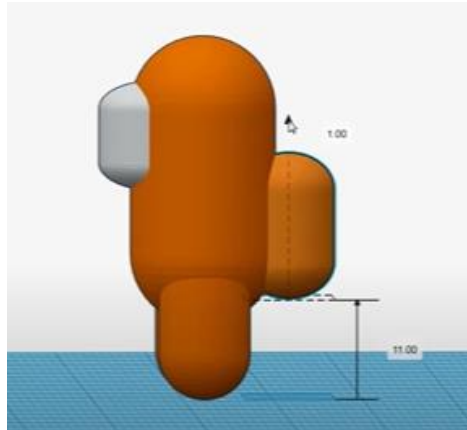
Gövde kısmı kopyalanır ve boyutları 16x6x12 olarak ayarlanır. Yerden 8 mm kaldırılır. Aşağıda bulunan görsel elde edilir.



Kopyalanan gövde kısmının rengi gri olarak değiştirilir. Elde edilen nesne şekildeki gibi karakterin yüz kısmına yerleştirilir.



Gövde kısmı tekrardan kopyalanır. Boyutları 10x12x16 olarak ayarlanır. Sırt kısmına çanta olarak yerleştirilir.





Among us karakter tasarımı bittikten sonra tasarımın tamamı gruplanır. Karakter istenilen sayıda ve renkte oluşturulabilir. Sahne tasarımı basit temel şekiller kullanılarak yapılabilir.