

TINKERCAD



İÇERİK

- ✓ Çiftlik Tasarımı
- ✓ Tavşan Tasarımı
- ✓ Ördek Tasarımı

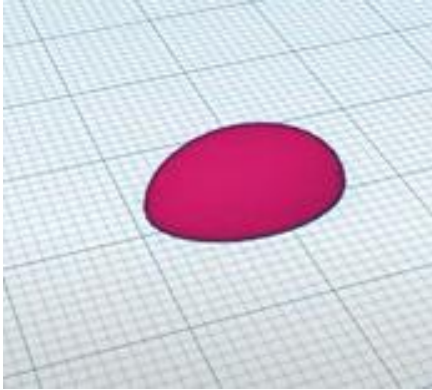


Çiftlik Tasarımı

Çiftlik tasarımı yapmak için öncelikle çiftliğe yerleştireceğimiz hayvanları tasarlayalım. Tasarımımızın son hali görseldeki gibi olacaktır.



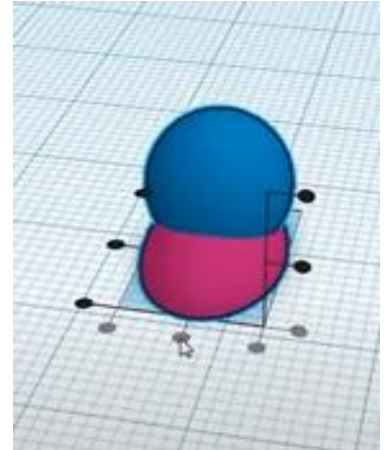
Nesnelerin renk değişikliklerini en sonunda veya en başında yapabilirsiniz



İlk önce tavşan çizimi ile başlayalım. Bunu için çalışma düzlemine temel şekiller menüsü içerisinde yarım küre nesnesi sürükleyip bırakılır boyutları 10x15x5 olacak şekilde ayarlanır. Ayak kısmı oluşturulduktan sonra temel şekiller menüsünden bacak kısmı için küre nesnesi sürüklenir çalışma düzlemine bırakılır. Kürenin

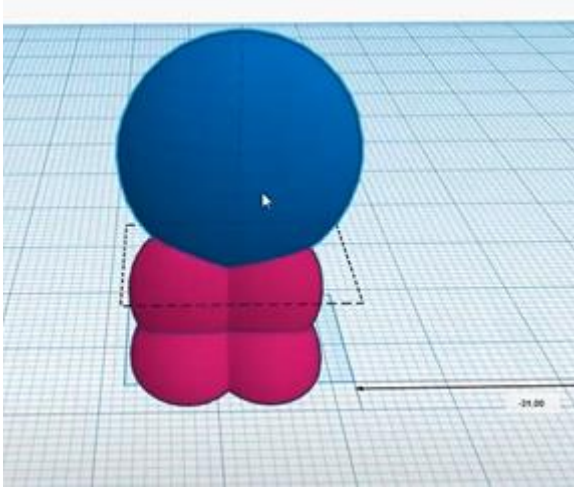
boyutları 10x10x12 olacak şekilde ayarlanır. Daha sonra bacak kısmı ilk nesnemiz olan ayağın üzerine yerleştirilir.

Oluşturulan şekil gruplanır ve kopyalanır. Bacak kısmı böylece tamamlanır.

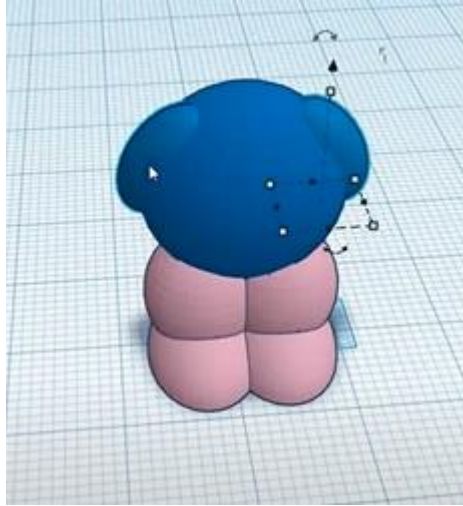




Gövde kısmı için Temel şekiller sekmesinden küre çalışma düzlemine eklenir. Boyutları 15x17 olacak şekilde ayarlanır. Ve nesne yerden 8 cm kaldırılarak bacakların üzerine yerleştirilir.



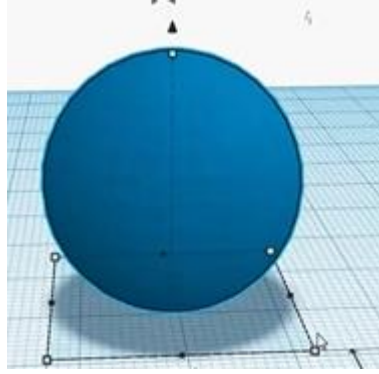
Gövde kısmını tamamladıktan kol kısmına geçilir. Kol kısmının yapımı için çalışma düzlemine yeni bir küre nesnesi sürüklenir bırakılır. Boyutları 6x6x12 olacak şekilde ayarlanır. Daha sonra boyutları ayarlanan küre nesnesi saat yönünde 15 derece döndürülür. Düzlemden 7 cm kaldırılarak gövdenin sol kısmına yerleştirilir. Kol kopyalanır ve ayna menüsü kullanarak gövdenin sağ kısmına yerleştirilir.



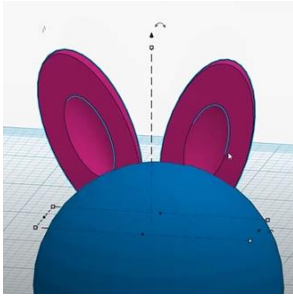
Kolların eklenmiş son hali



Gövde kısmı tamamlandıktan sonra Baş kısmına geçilir. Baş yapımı için çalışma düzlemine küre nesnesi sürüklenir bırakılır. Boyutları 25x25x25 olarak ayarlanır.



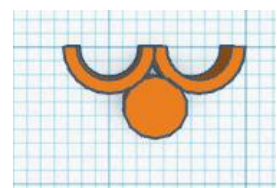
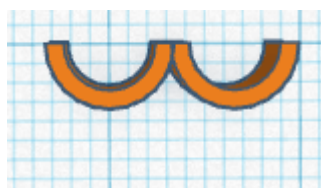
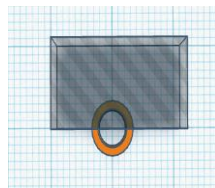
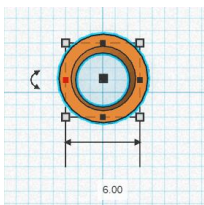
Baş kısmına kulaklar eklenir. Kulak yapımı için çalışma düzlemine yarım küre eklenir boyutları 10x5 olacak şekilde ayarlanır. Daha sonra nesne kopyalanır kopyalanan nesne hareket ettirilmeden boyutları 8x10x4 olacak şekilde ayarlanır. İç kısmın rengi değiştirilir ve nesnelerin her ikisi de gruplanır. Gruplanan nesne kopyalanır düzlemde 90 derece döndürülür ve baş kısmının üzerine yerleştirilir.



Yüz kısmını tamamlamak için öncelikle gözler için küre nesnesi çalışma düzlemine eklenir.

Boyutları 6x6x6 olacak şekilde ayarlanır, kopyalanır ve yüzün uygun kısmına yerleştirilir. Burun kısmı içinde küre kopyalanır ve iki gözün ortasından aşağı doğru yerleştirilir.

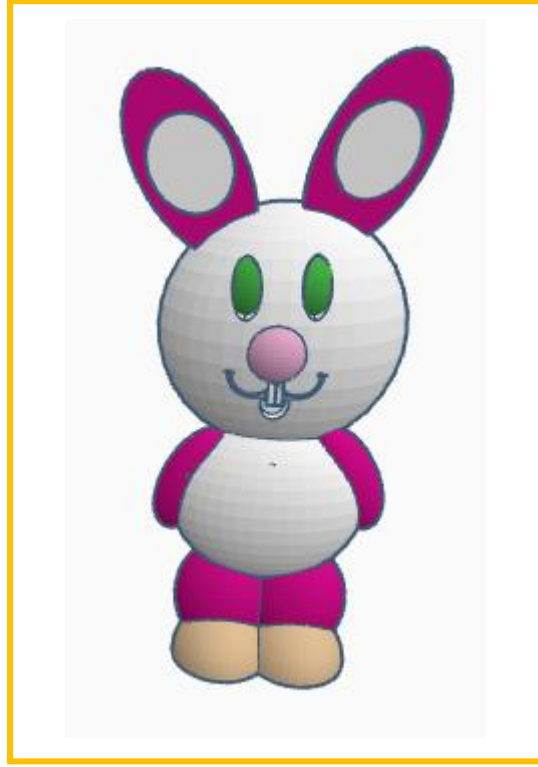
Ağız kısmı için çalışma düzlemine tüp nesnesi eklenir. Eklenen tüp nesnesinin boyutları 6x6 olacak şekilde ayarlanır ve delik kutu nesnesi ile ortadan ikiye bölünür. Bölünen kısım kopyalanır ve ağız yapımı için nesnenin ortasına silindir 4x4x6 boyutlarında eklenir.



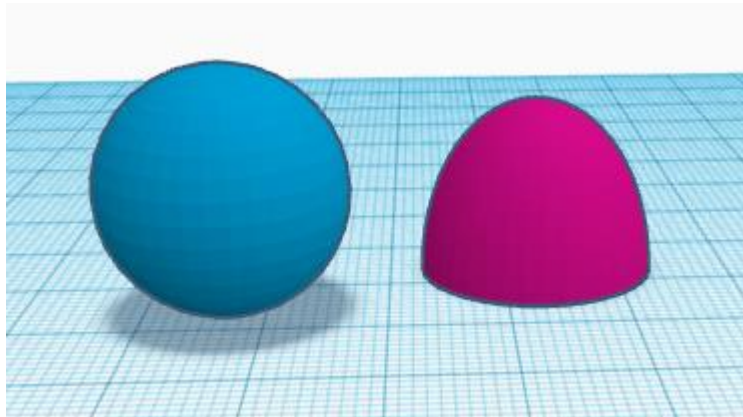


Ağız kısmı gruplanır ve delik olarak seçilir tavşanın yüzünde ağız kısmına yerleştirilir.

Tavşanın istenilen renge dönüştürülür ve aşağıdaki görsel elde edilir.

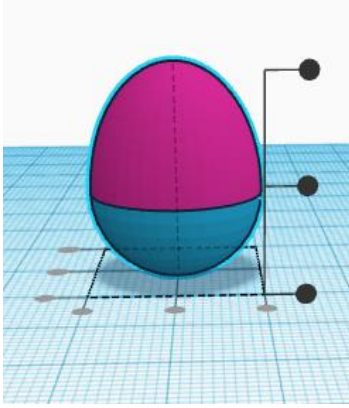


Tavşanımızın tasarımı bittikten sonra civciv tasarımına geçilir. Ördek tasarımı için çalışma düzlemine küre nesnesi sürükleyip bırakılır. Boyutlarında herhangi bir değişiklik yapılmaz. Sahneye yarım küre nesnesi sürüklenir bırakılır. Yarım kürenin boyutu 20x20x15 olacak şekilde ayarlanır.

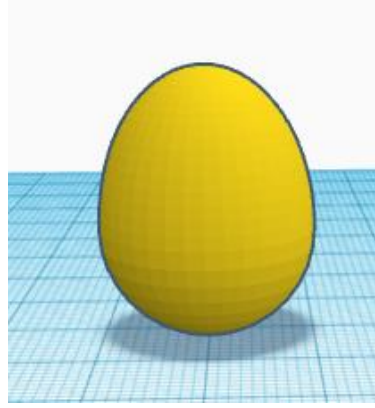




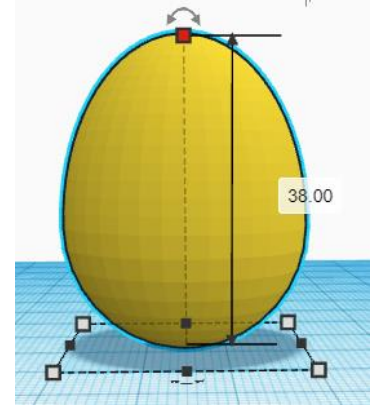
Yarım küre yerden 10 cm kaldırılarak kürenin üzerine hizalanır ve yerleştirilir(1). Daha sonra grüplama işlemi uygulanır ve rengi sarı olarak seçilir(2). Daha sonra nesnenin boyutu 30x30x38 olacak şekilde ayarlanır.



(1)

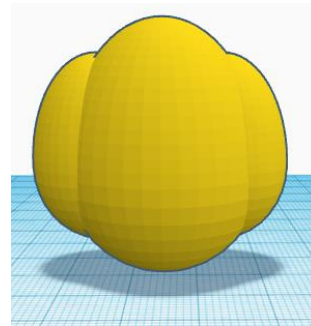
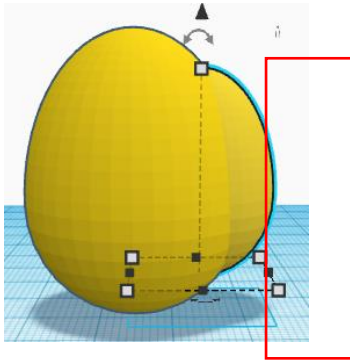


(2)

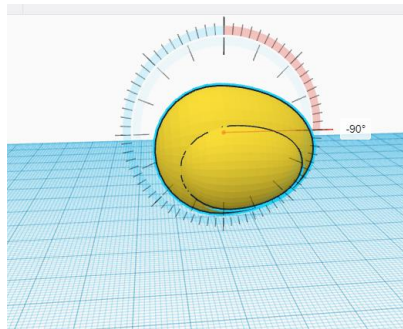


(3)

Şekil 3'te elde edilen nesne çoğaltılır. Çoğaltılan nesnenin boyutu 20x20x28 olarak ayarlanır ve gövdeye yerden 5 cm kaldırılarak şekildeki gibi yerleştirilir. Çoğaltılan nesne tekrardan çoğaltılır ve sol tarafa da eklenir.

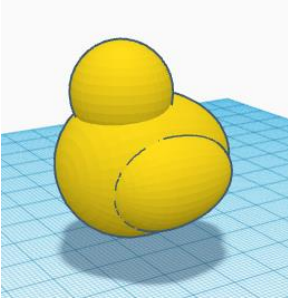


Nesnenin tamamı gruplanır ve yatayda -90 derece döndürülür.

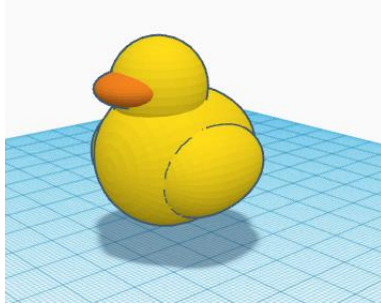




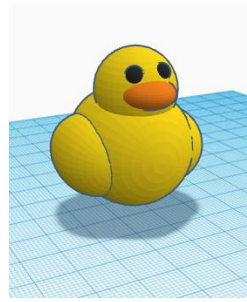
Baş kısmı için sahneye küre nesnesi eklenir. Kürenin boyutları değiştirilmez gövde üzerine yerleştirilir.



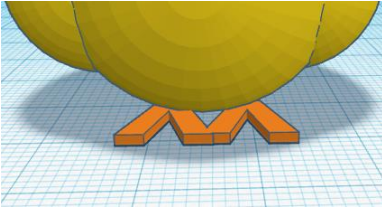
Baş kısmı kopyalanır ve boyutları 13x15x7 olacak şekilde ayarlanır. Elde edilen şeklin rengi turuncu olarak seçilir ve görseldeki (1) gibi yerleştirilir. Göz yapımı için çalışma düzlemine küre eklenir. Kürenin boyutları 4x4x4 olarak ayarlanır.



1

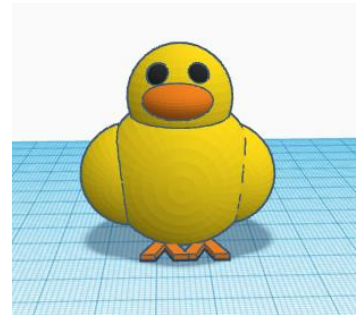


2



Ayak kısmının yapımı için metinler ve sayılar menüsü altından çalışma düzlemine v harfi eklenir. V harfinin boyutları 9x9x1 olarak ayarlanır. V harfi kopyalanır ve ayak kısmına yerleştirilir.

Ördeğimizin son hali görseldeki gibi olacaktır. Bütün nesneleri gruplamayı unutmayın. Ördek ve tavşan istenilen boyutlarda ve renkte çoğaltılabilir.





Sahne tasarımı yaparken zemin için arazi görseli seçilebilir. Çitler kutu nesnesi ile yapılabilir. Ağaçlar ise bir önceki derste yaptığımız ev tasarımında kullanılan ağaçlardan eklenebilir. Çitler ise kutu nesnesi ile yapılabilir. Sahne tasarımı dilediğiniz gibi yapabilirsiniz.

