

# TINKERCAD



## İÇERİK

- ✓ Şirinler Köyü Tasarımı

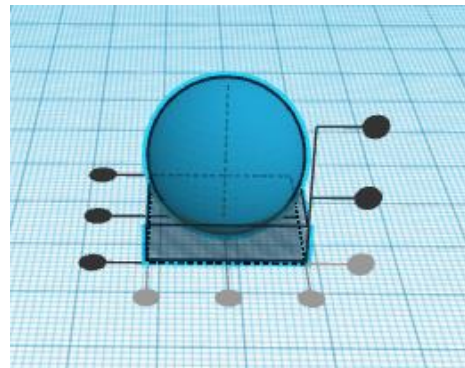
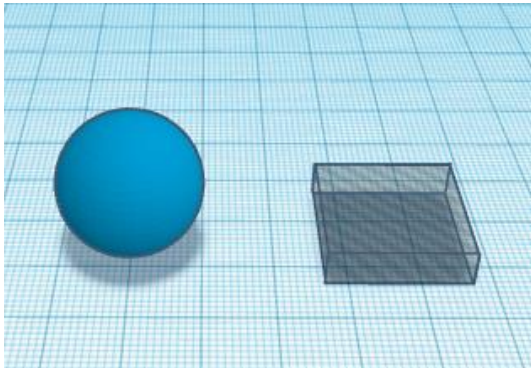


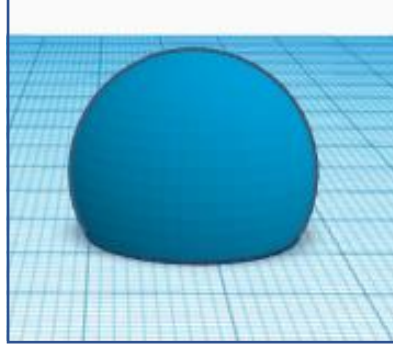
## Şirinler Köyü Tasarımı



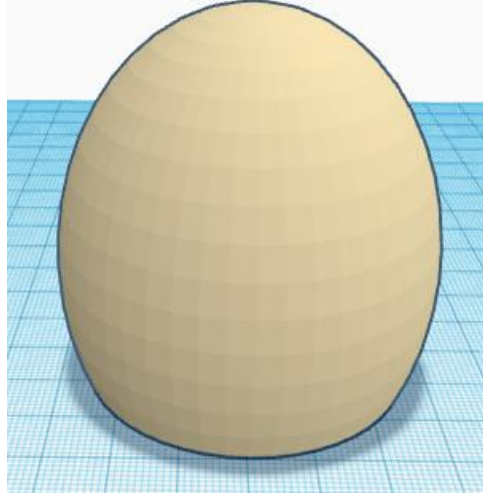
Bu ders içerisinde mushroom house tasarımı ve gökkuşağı tasarımı yapacağız. Tasarıma mushroom house tasarımı ile başlanır.

Çalışma düzlemine küre nesnesi sürüklenir ve bırakılır. Küre nesnesinin özelliklerinden adımlar seçeneği 24 olarak ayarlanır. Çalışma düzlemine bir adet delik kutu nesnesi eklenir. Boyutları 20x20x5 olarak ayarlanır. Küre ile silindir hizalanır. Gruplama işlemi uygulanarak kürenin alt kısmı delinir.

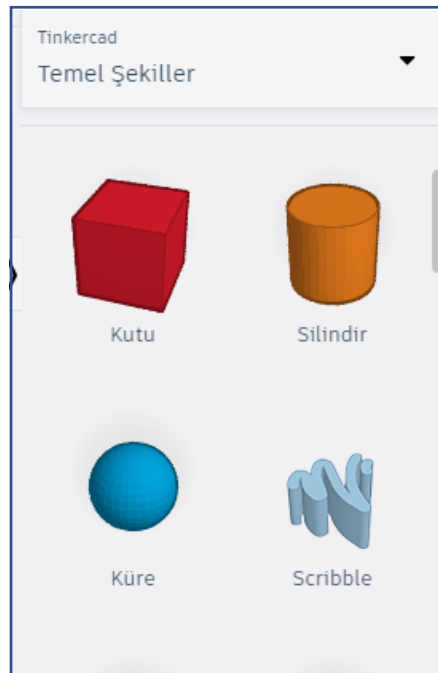


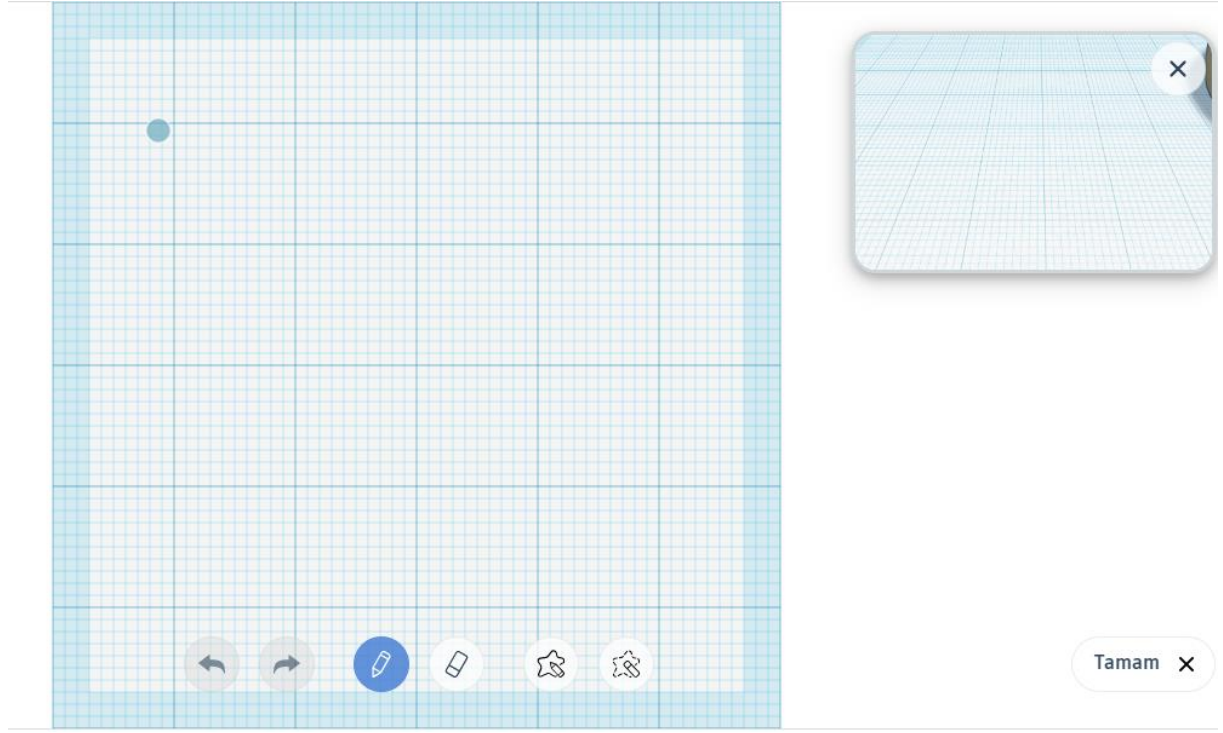


Elde edilen nesnenin boyutları 60x60x60 olarak ayarlanır. Nesnenin rengi değiştirilir.

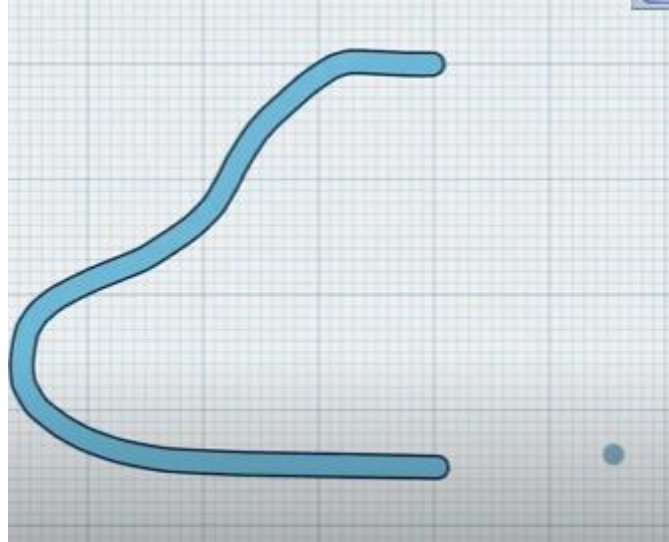


Mushroom home tasarımın çatı kısmı için temel şekiller menüsü altında bulunan Scribble nesnesi çalışma düzlemine sürüklenir ve bırakılır.



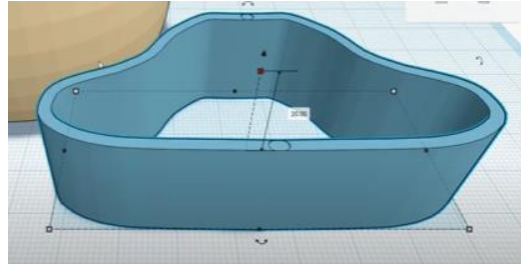
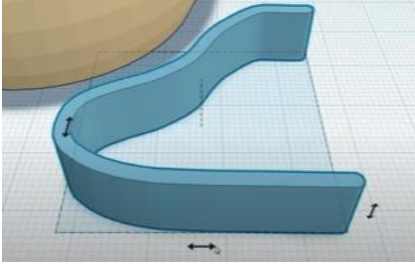


Açılan çalışma alanına aşağıdaki gibi şekil çizilir.

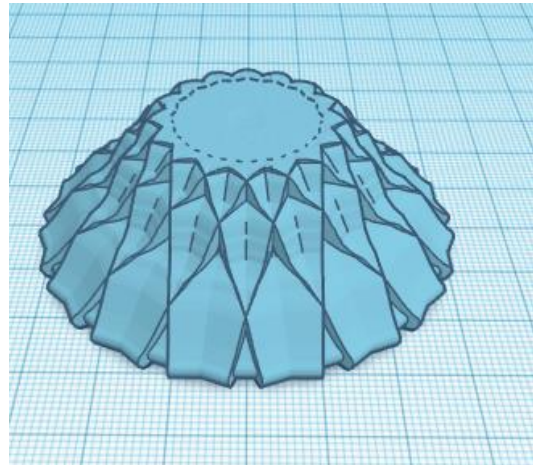
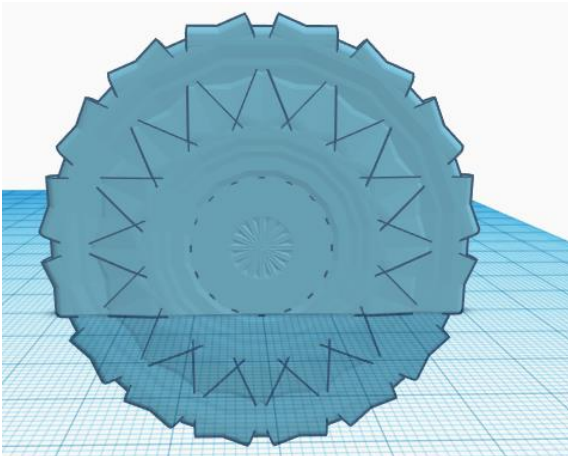
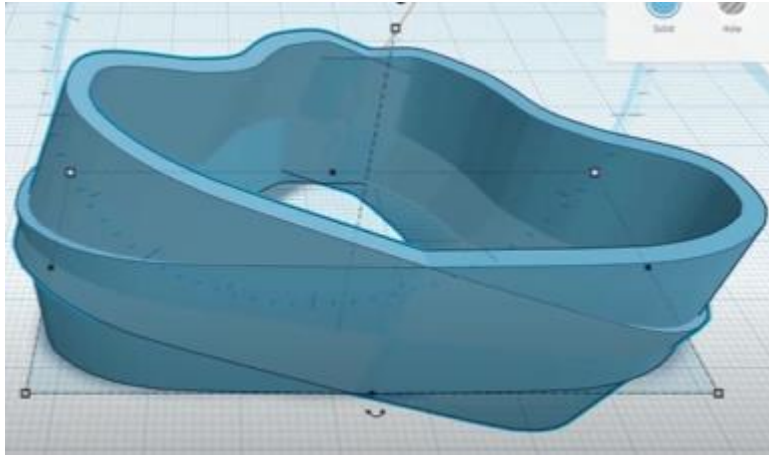


Şekil çizildikten sonra tamam seçeneğine basılır ve çalışma düzlemine geri dönülür. Çizmiş olduğumuz şekil çalışma düzlemine 3 boyutlu olarak aktarılır. Çalışma düzlemine bulunan nesne duplicate edilir ve ayna menüsü ile yansıması elde edilir.

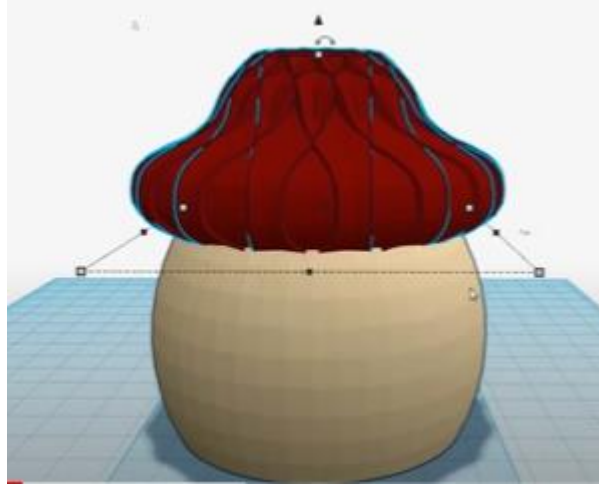




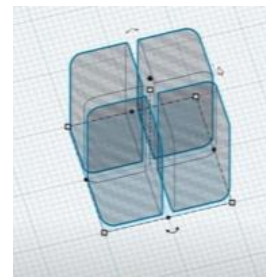
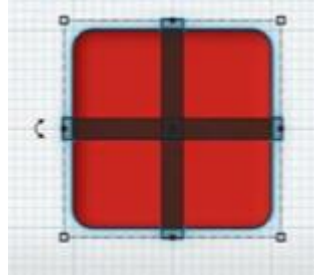
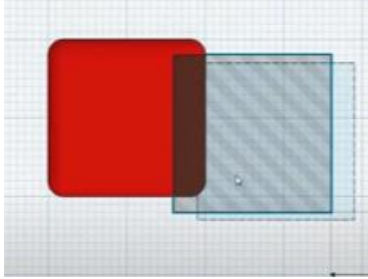
Elde edilen şekil gruplanır gruplama işlemi yapıldıktan sonra tasarımın boyutunda yalnızca yükseklik değiştirilerek yükseklik 20 olarak ayarlanır. Elde edilen şekil ctrl+D tuşları yardımı ile kopyalanır ve yaklaşık 15 derece döndürülür. Daha sonra herhangi bir yere tıklamadan ctrl +D tuşları ile aynı işlem yapılmaya devam eder.



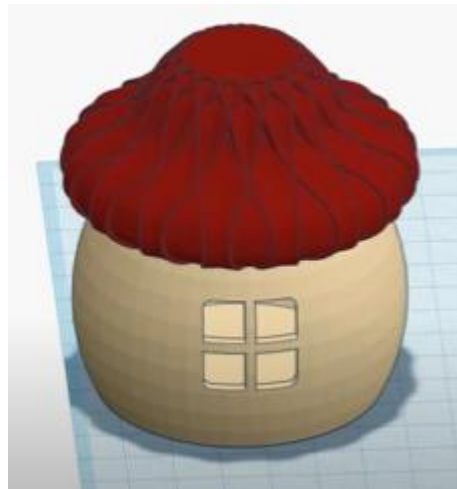
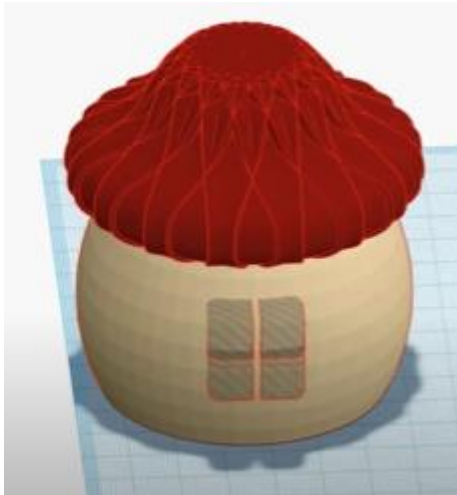
Hazırlanan çatı nesnesinin son hali yukarıda bulunan görseldeki gibi olmalıdır. Çatı nesnesinin rengi değiştirilerek gövde kısmının üzerine yerleştirilir.



Pencere yapımı için çalışma düzlemine kutu nesnesi sürüklenir bırakılır. Kutu nesnesinin özelliklerinden yarıçap 3 olarak ayarlanır. Çalışma düzlemine delik kutu nesnesi eklenir ve boyutları 2x28x20 olarak ayarlanır ve kutu nesnesi ortadan ikiye delinir. Şeklin tamamı gruplanır ve delik olarak seçilir.

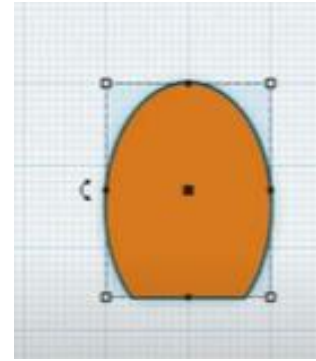
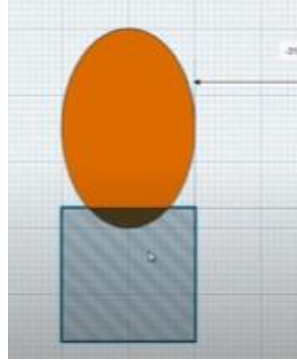
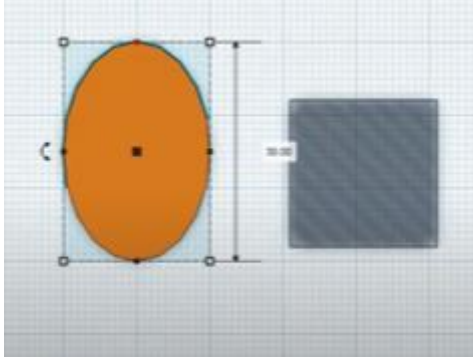


Pencereler evin gövdesine yerleştirilir. Şeklin tamamı gruplanır.

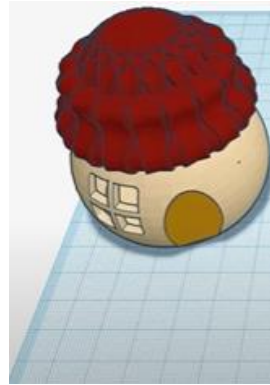




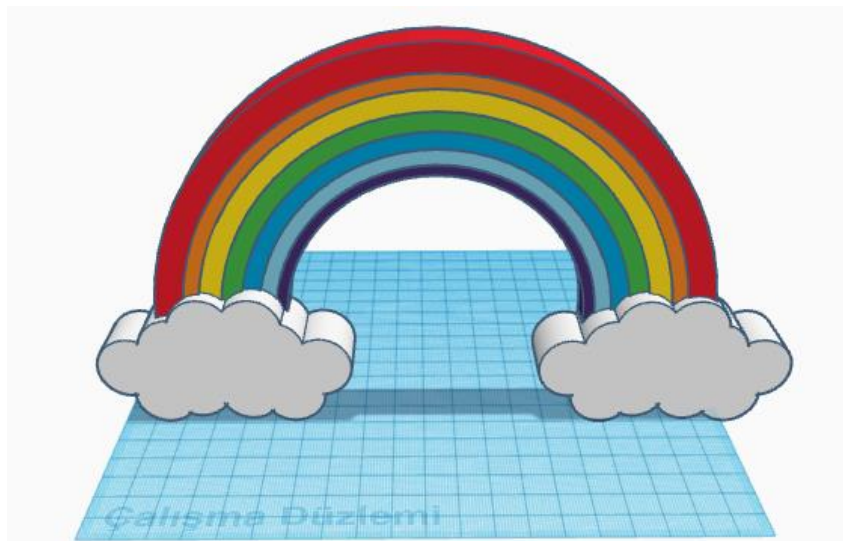
Kapı yapımı için çalışma düzlemine silindir nesnesi sürüklenir ve bırakılır. Silindirin taraflar seçeneği 64 olarak ayarlanır. Boyutları 20x30x20 olarak ayarlanır Çalışma düzlemine delik kutu nesnesi eklenir ve silindirin alt kısmı kesilir.



Kapı kısmı gövdeye yerleştirilir. Delik olarak da yapılabilir. Kapının rengi değiştirilerek eklenir.



Mushroom house tasarımı bittikten sonra gökkuşağı tasarımına geçilir.



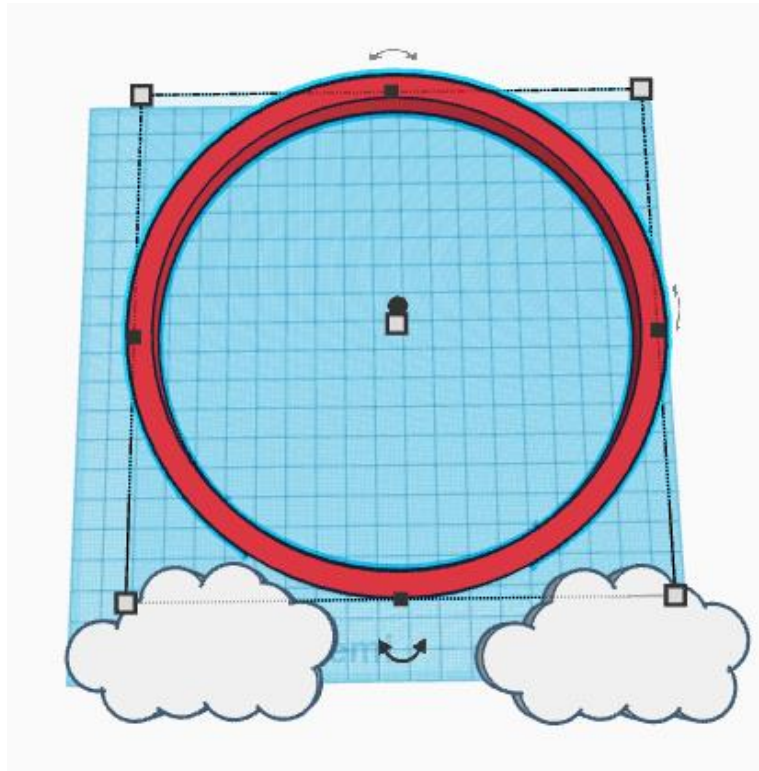


Tasarım için öncelikle çalışma düzlemine silindir nesnesi sürüklenir bırakılır. Silindirin boyutları değiştirilmeden görseldeki gibi art arda kopyalanır. Silindirin rengi beyaz olarak değiştirilir.



Silindirlerin tamamı gruplanır. Bulut tasarımı elde edilir. Elde edilen tasarım kopyalanır.

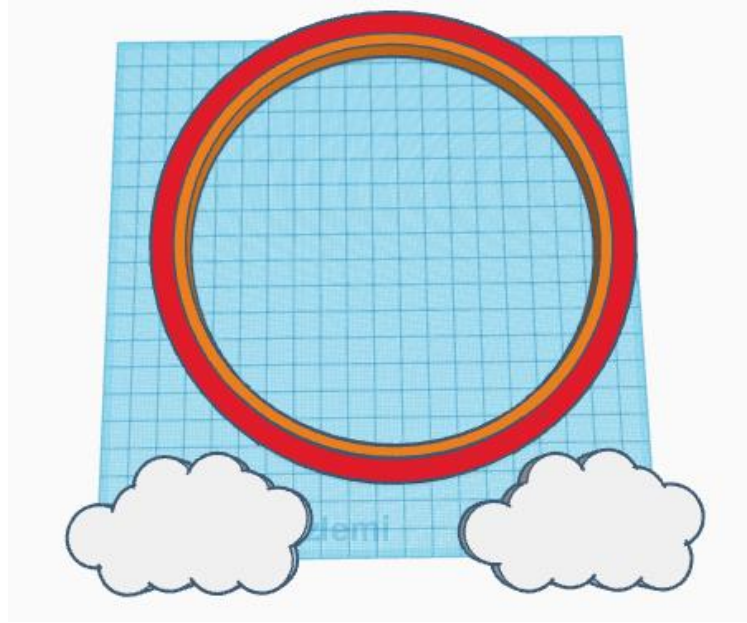
Gökkuşağı yapımı için çalışma düzlemine tüp nesnesi eklenir. Eklenen tüp nesnesinin özellikleri menüsünden taraflar 64, yarıçap 11 ve duvar kalınlığı 1 olarak ayarlanır. Tüpün boyutu 179x179x13 olarak ayarlanır. Rengi kırmızı olarak değiştirilir.



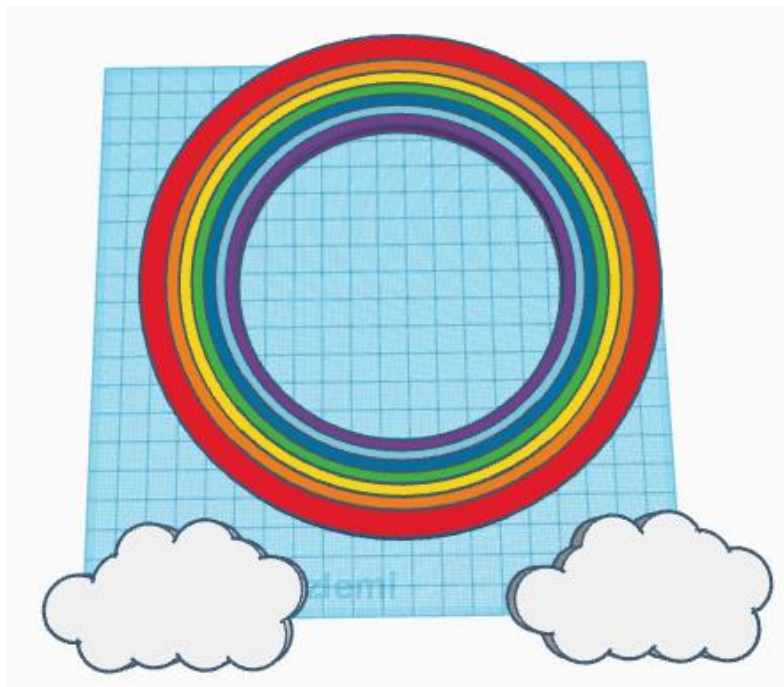




Tüp nesnesi ctr+D tuşları kullanılarak kopyalanır ve kopyalanan nesnenin boyutu 169x169 olarak ayarlanır.

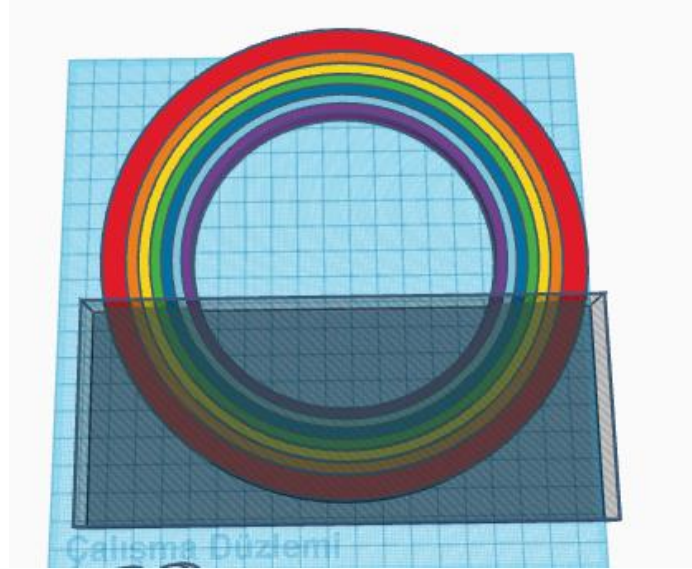


Tüp nesnesi her seferinde duplicate(ctr+D) edilerek her bir tüpün rengi değiştirilir. Elde edilen çalışma aşağıdaki gibi olmalıdır.





Tüplerin tamamı gruplanır çalışma düzlemine delik kutu nesnesi sürüklenir bırakılır. Kutunun boyutları 187x80x20 olarak ayarlanır ve tüp nesnesi üzerine görseldeki gibi hizalanır.



Tüp nesnesi ve kutu nesnesi gruplanır bulutlar yerleştirilir ve istenilen tasarım tamamlanmış olarak gruplama işlemi yapılır.

Sahne içerisine gökkuşağı ve mushroom house yerleştirilir. Öğrencilerden roketi kendilerinin tasarlamaları istenir.

