

# TINKERCAD

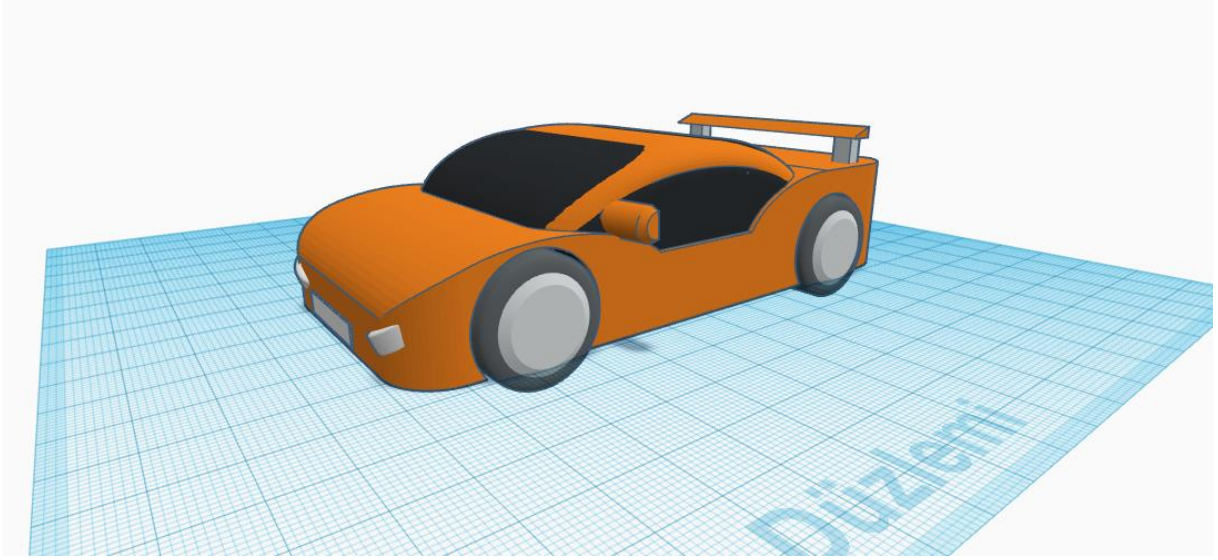


## İÇERİK

- ✓ Spor Araba Tasarımı

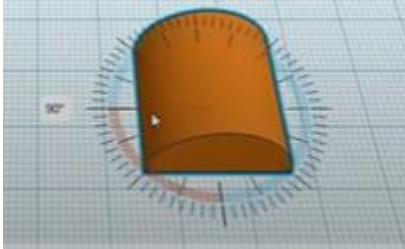


## Spor Araba Tasarımı

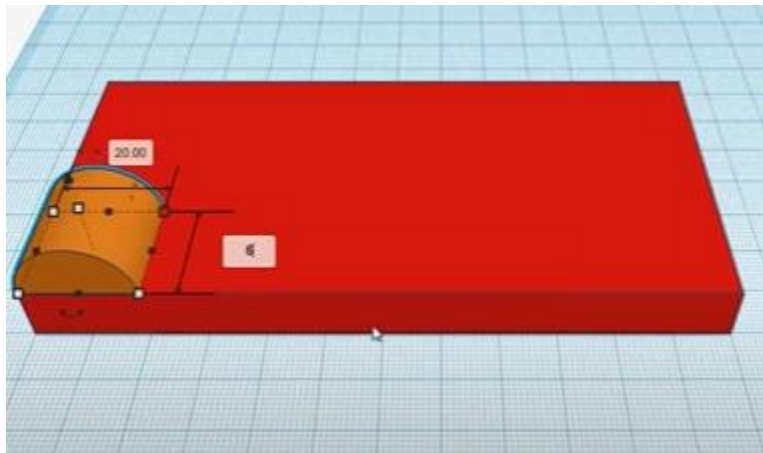


Araba tasarımına başlamak için öncelikle çalışma düzlemine kutu nesnesi sürüklenir ve bırakılır. Boyutları 120x60x10 olacak şekilde ayarlanır.

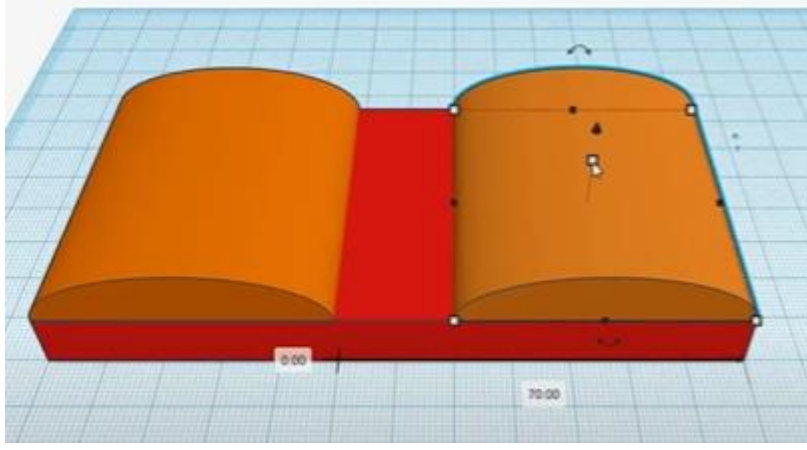
Çalışma düzlemine silindir nesnesi eklenir boyutlarında herhangi bir değişiklik yapılmaz.



Silindir delik kutu nesnesi ile ortadan ikiye bölünür yatayda - 90 derece döndürülür ve aşağıda bulunan görsel elde edilir. Nesnenin yerden 10 cm kaldırılır ve kutu nesnesinin baş kısmına yerleştirilir. Boyutları 50x60 olarak ayarlanır.

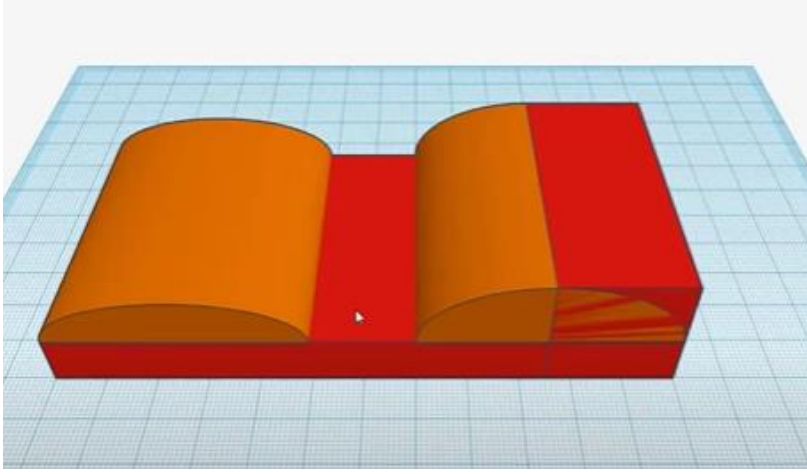


Yarım silindir boyutları ayarlandıktan sonra tekrar kopyalanır ve kutu nesnesinin arka kısmına yerleştirilir.

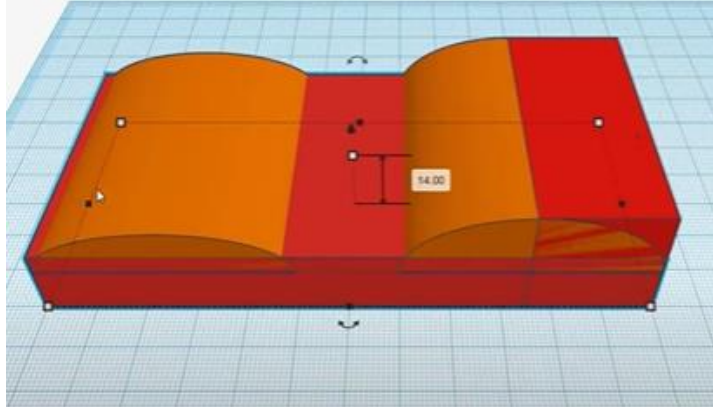


Arka tarafa yerleştirilen yarı silindirin yüksekliği 14 olarak ayarlanır.

Çalışma düzlemine yeni bir kutu nesnesi eklenir. Boyutları 25x120x24 olarak ayarlanır ve arka kısma yerleştirilir.

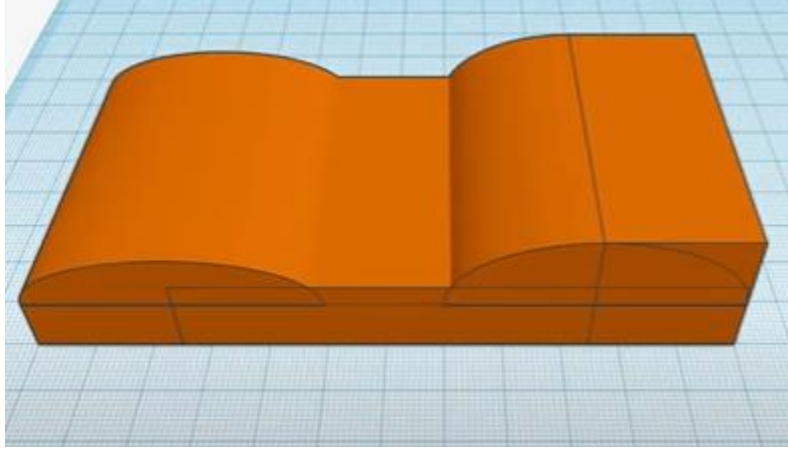


Tabanda bulunan kutu kopyalanır. Boyutları 96x60x14 olarak ayarlanır ve orta kısma yerleştirilir.

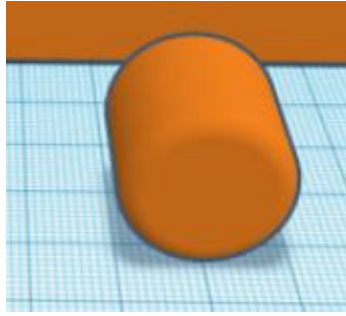




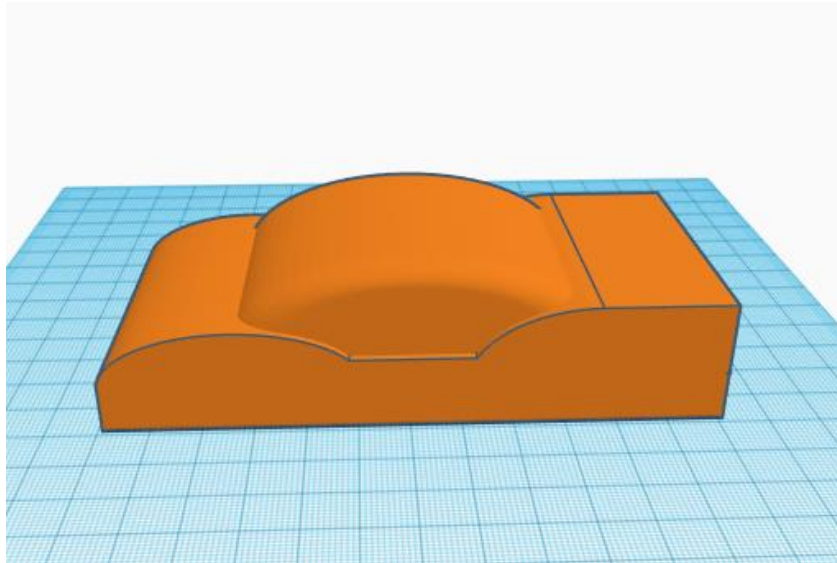
Tüm şekiller gruplanır.



Çalışma düzlemine silindir nesnesi eklenir. Silindir nesnesinin özellikleri bölümünden taraflar 64, bevel 2.5 ve segmentler 10 olarak ayarlanır. Silindir 90 derece döndürülür ve boyut olarak sadece yükseklik 32 olarak ayarlanır.



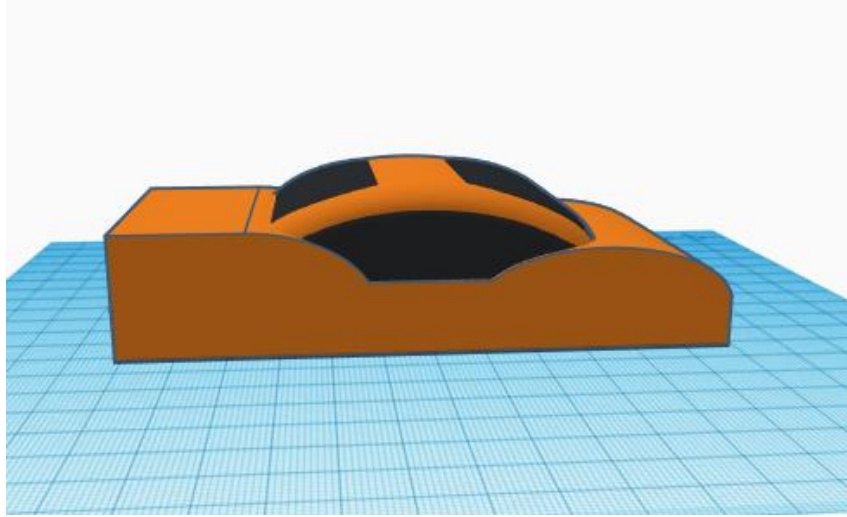
Silindir arabanın orta boş kısmına eklenir. Boyutlar 70x56x32 olarak ayarlanır.



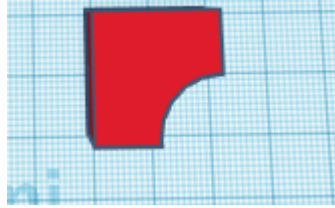


Orta kısımda bulunan silindir tekrardan kopyalanır rengi siyah olarak değiştirilir ve boyutları 54x31x51 olarak ayarlanır ön ve arka kısımda sadece görünecek şekilde yerleştirilir.

Orta kısımda bulunan silindir tekrardan kopyalanır ve boyutları 57xax30 olarak değiştirilir.



Şeklin tamamı gruplanır. Çalışma düzlemine kutu nesnesi eklenir kutu nesnesi silindir şeklindeki gibi kesilir



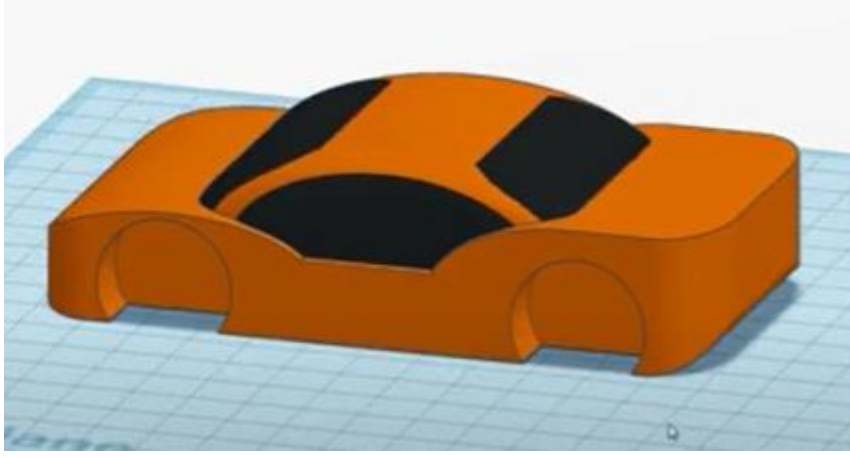
Kesilen şekil delik olarak seçilir. ön ve arka bölmeler delinir.





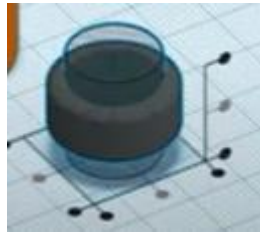


Çalışma düzlemine delik silindir nesnesi eklenir. Boyutları 24x24x20 olarak ayarlanır. Özellikler penceresinden taraflar seçeneği 64 olarak ayarlanır. Silindire döndürme işlemi uygulandıktan sonra yükseklik 11 olarak ayarlanır yerden yüksekliği -5 cm olarak ayarlanır. Aşağıdaki gibi Tekerlek kısımları açılır.

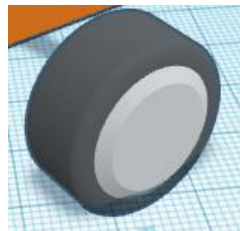


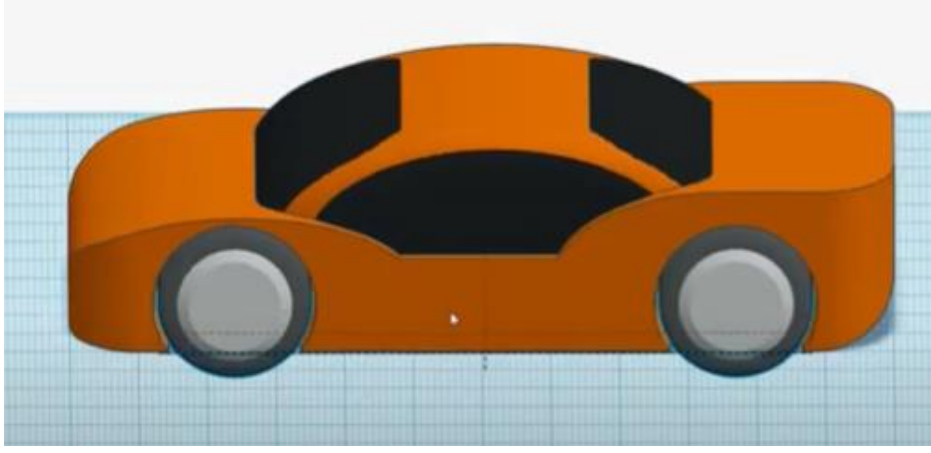
Tekerlek yapmak için çalışma düzlemine silindir nesnesi eklenir. Boyutları 22x22x10 olarak ayarlanır. Renk koyu gri olarak seçilir. Silindirin özellikleri kısmından taraflar 64, bevel 2.5 ve segmentler 10 olarak ayarlanır.

Sahneye delik silindir nesnesi eklenir. Boyutları 16x16 ve taraflar 64 olarak ayarlanır ve lastik yapımı için delinir. İki nesne ye gruptama işlemi uygulanır.



Çalışma düzlemine silindir nesnesi eklenir. Boyutları 18x18x11 taraflar 64, bevel 25 renk açık gri tekerlek ürünlerinin tamamı gruplanır. Tekerlekler yerleştirilir.

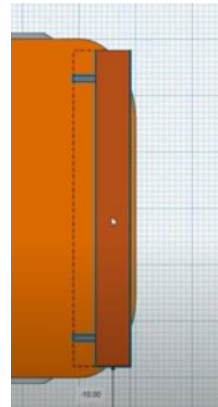
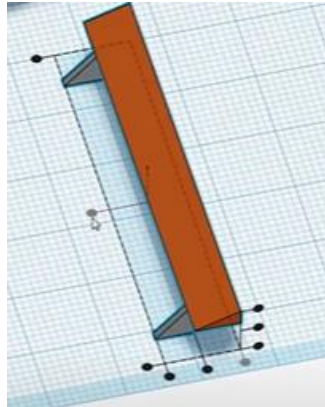
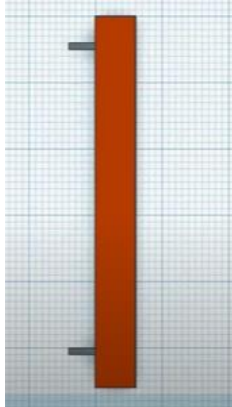




Aynalar için çalışma düzlemine silindir eklenir. Özellikler menüsünden taraflar 64 ve bevel 25 olarak ayarlanır. Çalışma düzlemine delik kutu nesnesi eklenir ayna için olan silindir tam ortadan ikiye bölünür. Döndürme işlemi uygulanır. Boyutları 4x10x6 olarak ayarlanır kapı kısmına yerleştirilir

Arabanın farları için Çalışma düzlemine silindir nesnesi eklenir ve yükseklik 3 olarak ayarlanır. Yerden 10 cm yukarı kaldırılır renk beyaz olarak seçilir. Ön kısımlara döndürülerek yerleştirilir.

Arabanın arka tarafına rüzgarlık yapımı için çalışma düzlemine dilim nesnesi eklenir. Yatayda 90 derece döndürülür ve boyutları 5x56x2 olarak ayarlanır. Dilim nesnesinin alt kısmına iki adet kutu nesnesi yerleştirilir. Boyutları 3x4x6 olarak ayarlanır.





Rüzgarlığın da yerleştirilmesi ile araba tasarımı tamamlanmış olup bütün nesnelere gruplanır.