

Luo avaimenperäsi Tinkercadilla!



Luo oma avaimenperä

Käytä kortteja tässä järjestyksessä:

1. Valitse kirjaimet
2. Tasata
3. Muuta kokoa
4. Luo sormus
5. Mukauta sitä!
6. Valmis tulostettavaksi

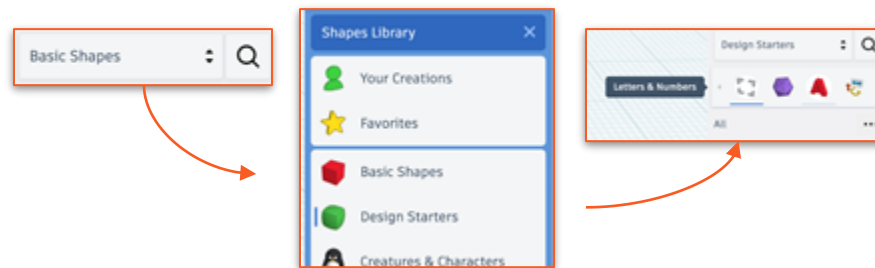
1. Valitse kirjaimet

Noudata sivulla olevia ohjeita saadaksesi sen, mitä esitetään kuvassa.
Voit muokata projektia vapaasti mieleiseksesi!

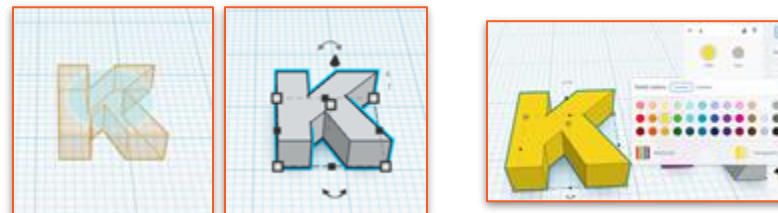


Valitse kirjaimet


Yhdistä tinkercad.com ja luo uusi 3D-projekti.
Löydät kirjaimet ja numerot valitsemalla oikealla olevasta avattavasta valikosta "Design Starters".



Valitse kirjaimet ja vedä ne työtilaan.
Jos haluat kopioida kirjeen, valitse se ja paina ctrl+C, ctrl+V.
Kokeile myös värin vaihtamista!



Kuinka liikkua työtilassa?

- Lähennä tai loitonna projektia painamalla + ja - kosketuslevyllä tai hiiren rullalla.
Käytä  view kulma. Tarkan navigoinnin saamiseksi paina hiiren oikeaa painiketta tai pidä Ctrl-näppäintä painettuna ja napsauta muuttaaksesi katselukulmaa.




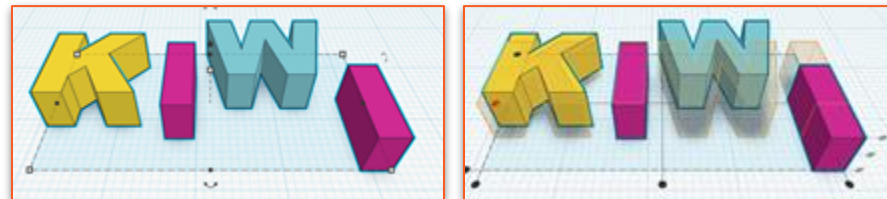
2. Tasata


Noudata sivulla olevia ohjeita saadaksesi sen, mitä esitetään kuvassa.
Voit muokata projektia vapaasti mieleiseksesi!



Tasata

Valitse kaikki kirjaimet ja kohdista ne napsauttamalla kuvaketta . Selvitä eri kohdistustyytit käyttämällä erilaiset mustat pisteet.



Aseta kirjaimet lähekkäin: voit myös siirtää niitä nuolilla.
Valitse ne kaikki ja ryhmittele  ne yhteen.



Vinkki: Kohdista ruudukon asetuksen Muuttaminen työskennellä tarkemmin.





3. Muuta kokoa

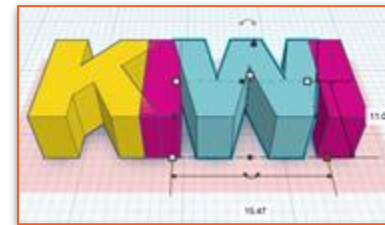
Noudata sivulla olevia ohjeita
saadaksesi sen, mitä esitetään
kuvassa.
Voit muokata projektia vapaasti
mieleisesksei!



Muuta kokoa

Jos haluat muuttaa yksittäisen kirjaimen kokoa,
kaksoisnapsauta ryhmää ja valitse elementti ja käytä sitten
näkyviin tulevia pieniä neliöitä.

Säilytä kuvasuhde pitämällä vaihtonäppäintä painettuna
samalla kun muutat kokoa.



Jos haluat muuttaa korkeutta,
Käytä neliötä keskiasennossa.



Kokeile itse!

Mitä tapahtuu, jos toimit nuolien mukaan ➡ ?





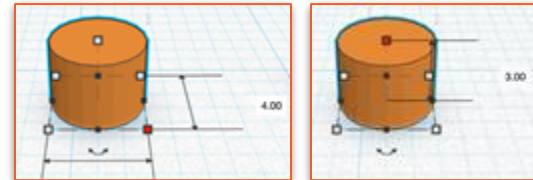
4. Luo sormus

Noudata sivulla olevia ohjeita
saadaksesi sen, mitä esitetään
kuvassa.
Voit muokata projektia vapaasti
mieleiseskesi!

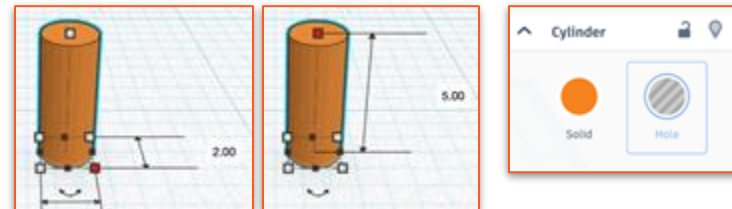


Luo sormus

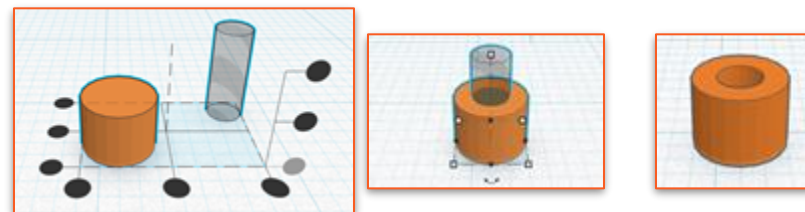
Aseta sylinteri (halkaisija 4 mm ja korkeus 3 mm)
työtasolla.



Aseta toinen sylinteri (halkaisija 2 mm ja korkeus 5 mm)
ja valitse "tyhjä".



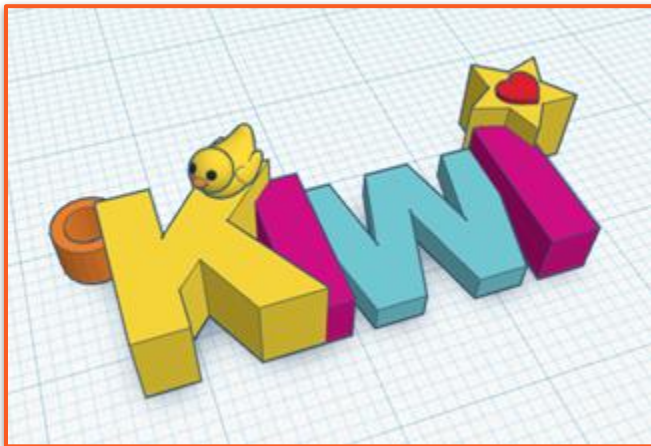
Kohdista kaksi sylinteriä keskele ja ryhmittele ne yhteen reiän
luomiseksi. Aseta sitten rengas avaimenperän yhteen kulmaan
ja ryhmittele kaikki esineet yhteen.





5. Mukauta sitä!

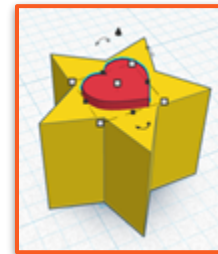
Noudata sivulla olevia ohjeita saadaksesi sen, mitä esitetään kuvassa.
Voit muokata projektia vapaasti mieleiseskiesi!



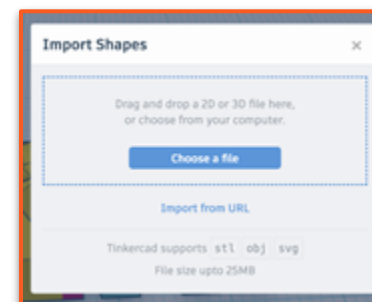
Mukauta sitä!

Voit muokata avainnippua seuraavasti:

1. **Lisää** uusia objekteja valikoimasta hakemalla luokkien kautta. Voit käyttää  kartiota elementtien siirtämiseen pystysuunnassa.



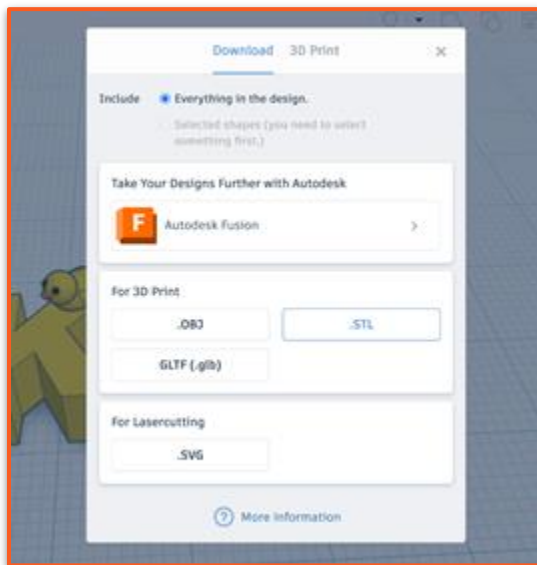
2. **Luo** ja keksi uusia muotoja yhdistämällä eri elementtejä ja ryhmittelemällä niitä.
3. **Tuo** kohteita tiedostoista. Löydät verkosta hyödyllisiä sivustoja, joissa on valmiiden ja käyttövalmiiden esineiden kirjastoja. Esimerkiksi thingiverse.com





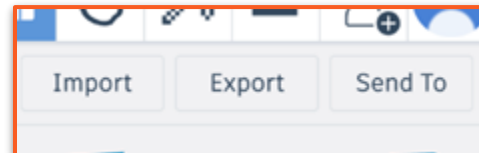
6. Valmis tulostettavaksi

Noudata sivulla olevia ohjeita
Avainnippun tulostaminen!

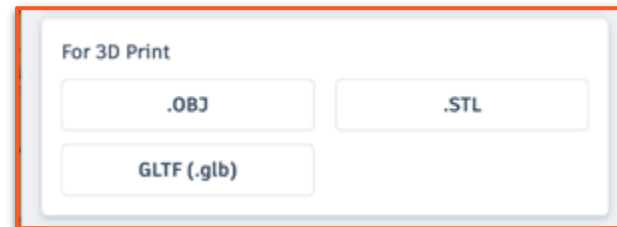


Valmis tulostettavaksi

Valitse "Vie" valmistellaksesi projektin tulostusta varten



Valitse .stl-muoto



Tuo .stl-tiedosto Ultimaker Cura -ohjelmistoon muuttaaksesi avaimenperän kokoa, tarkistaaksesi mahdolliset virheet, ja ota tarvittaessa käyttöön tulostustuet. Vie tiedosto .gcode-muodossa ja lataa se SD-kortille.



Aseta SD-kortti tulostimen korttipaikkaan
ja aloita PT-tulostusprosessi!