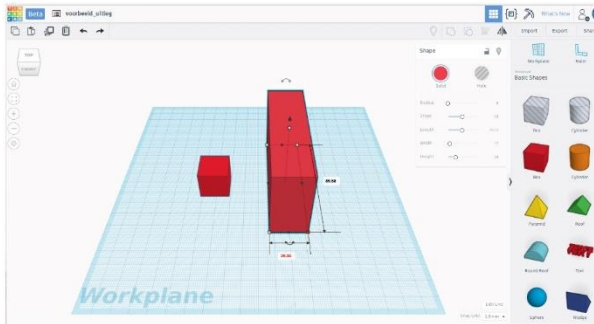


4 AFMETINGEN

Kies een Basic Shape uit de rechter kolom en sleep die naar het tekenvlak.

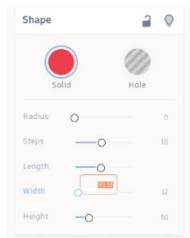
Afmeting aanpassen:

- Door aan de witte punten rond de vorm te slepen.
- Proportioneel schalen door SHIFT in te drukken, terwijl je de witte punten versleept.
- ALT+SHIFT in drukken om vanuit midden proportioneel te schalen
- Door een afmeting aan te klikken en dan de waarde in te typen.



Afmeting aanpassen:

- Door in het dialoogvenster de sliders te schuiven.
- Door het slotje dicht te zetten kun je die vorm niet meer veranderen
- Door een afmeting aan te klikken en dan de waarde in te typen.

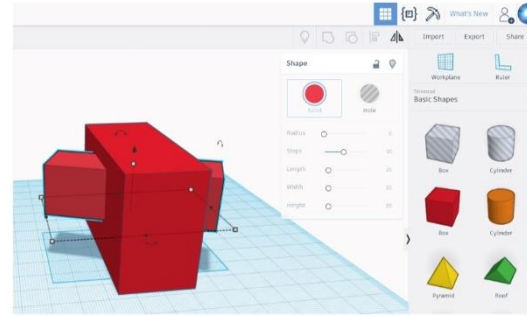


5 SOLID en HOLE

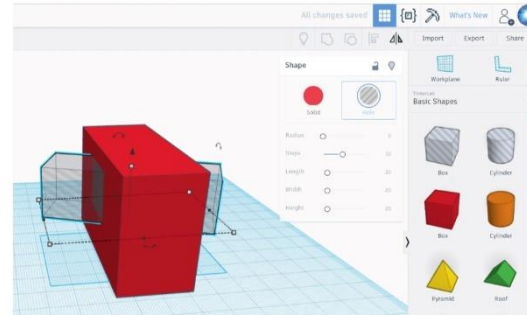
Solid is om voorwerpen te maken, Hole is om gaten in een voorwerp te maken.

Solid en Hole:

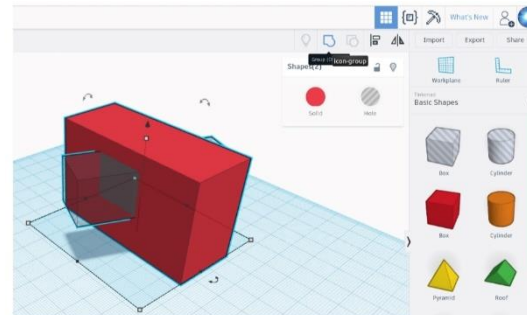
- Plaats de vorm daar waar je het van het object wil aftrekken.



- Maak van de Solid vorm een Hole.
- Je kan ook direkt een rechthoek of cylinder tekenen als een Hole.



- Selecteer beide objecten door SHIFT ingedrukt te houden als je ze aanklikt.
- Dan licht het GROUP icoontje op.



- Klik hierop en de Hole word van de Solid afgetrokken.

Korte handleiding Basisvaardigheden Tinkercad



- 1 Oriëntatie
- 2 Verplaatsen en Roteren
- 3 Workplane - Tekenvlak
- 4 Afmetingen
- 5 Solid en Hole

Bron en meer info:

wiki.zb45.nl

1 OPRIENTATIE

Met de verschillende muisknoppen kun je rondkijken in Tinkercad.



* Rechter muis klik:

Houd de rechter muis knop ingeklikt en beweeg de muis, zodat het tekenvlak rond draait. Zo kun je aan de andere kant van een object kijken.



* Linker muis klik:

Hiermee kun je objecten selecteren. Met CTRL ingedrukt kun je dan om het object heen draaien als je de muis beweegt. Met CTRL en SHIFT tegelijk ingedrukt kun je het tekenvlak verplaatsen.



* Scroll wiel klik:

Met het scroll wielje ingedrukt terwijl je de muis beweegt, kun je het tekenvlak verplaatsen.



* Scroll wiel draaien:

Door het scroll wielje te draaien, kun je in- en uitzoomen.



* Menu links:

Door een hoek aan te klikken en te verslepen, draait ook het tekenvlak.

Klik op het huisje om weer een voor aanzicht te krijgen.

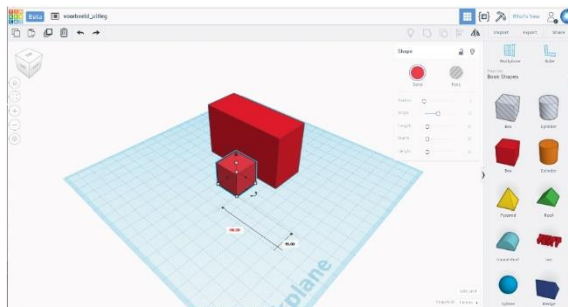
+ en - om te zoomen.

2 VERPLAATSEN

Klik een object aan om te verplaatsen.

Verplaatsen:

- Door de vorm aan te klikken en te verslepen.
- Door SHIFT in te drukken terwijl je de vorm verslept, verplaats je de vorm in één rechte lijn.
- Door de waarde van de afmeting aan te klikken en de juiste waarde in te typen.

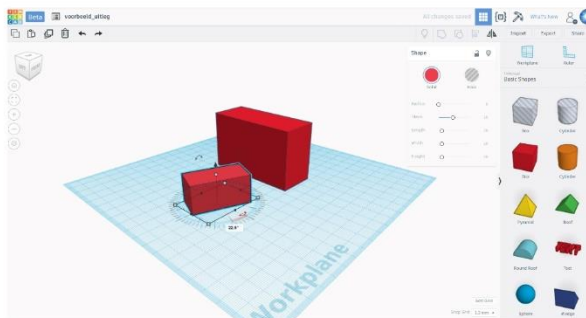


- Verplaats omhoog of omlaag door het pijtje boven het object te verslepen.
- Of gebruik de pijltoets op je computer links en rechts of met CTRL + pijltjes omhoog en omlaag.

ROTAREN

Roteren:

- Klik de vorm aan en er verschijnen kromme pijltjes.
- Klik een kromme pijl aan en er verschijnt een gradenboog in het vlak waarin je het object wil draaien.
- Door de pijltjes te verslepen draait het object met stappen van 22,5* of met de muis verder weg met stapjes van 1*.
- Door de waarde van de afmeting aan te klikken en het aantal graden in te typen.

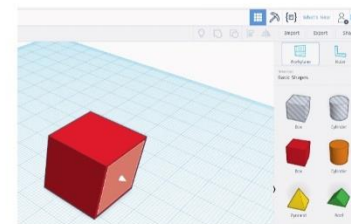


3 WORKPLANE - TEKENVLAK

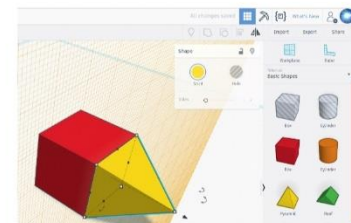
Het tekenvlak is in principe het grondvlak waarop we tekenen. We kunnen de WORKPLANE ook tijdelijk verplaatsen om bijvoorbeeld op de zijkant van een object te tekenen.

Workplane:

- Klik op het icoon van WORKPLANE en klik dan op het vlak waarop je wil tekenen.



- Kies het de basic shape of tekst die je wil 'plakken' aan dat vlak.
- Je kan dan ook direkt dat object verplaatsen of roteren en het vergroten of verkleinen.



- Klik nog eens op het Workplane icoon, en dan in de tekening voor de normale weergave.
- Om een object in dat vlak weer te bewerken, verplaats dan eerst het Workplane.

