

Tips & Tricks

Starten met Tinkercad



Tinkercad is een online tekenprogramma. In Tinkercad kun je vormen uit de bibliotheek of zelf getekende vormen gebruiken om een 3D-ontwerp te maken. Deze 3D-ontwerpen kun je als afbeelding en als speciaal bestand voor de 3D-printer downloaden. In Tinkercad kun je een 3D-ontwerp ook programmeren.

Voordat je begint

Start Tinkercad op: open het internet en ga naar de klaslink die je van je leraar hebt gekregen.

Meld je aan: vul je gebruikersnaam (je 'alias') in en klik op 'Dit ben ik!'. Nu ben je ingelogd en kun je beginnen met ontwerpen!

Dashboard: in het dashboard van Tinkercad kun je in het linkermenu kiezen wat je wilt doen. Onder 'Ontwerpen' vind je al je 3D-ontwerpen en onder 'Codeblokken' je codeblokken. Je kunt vanuit de ontwerp- of codeblokkenomgeving naar het dashboard teruggaan door linksbovenin op het logo van Tinkercad te klikken.

Maak een nieuw 3D-ontwerp: klik in het linkermenu op 'Ontwerpen' en daarna op 'Een nieuw ontwerp maken'.

De ontwerpomgeving van Tinkercad bestaat uit:

1. **Ontwerpveld:** hier ontwerp je in 3D.
2. **Bibliotheek:** hier vind je o.a. basisvormen, tekst en cijfers, en tekens in 3D.
3. **Oriëntatie:** met de home-, plus- en min knoppen, en ViewCube kun je je ontwerp van alle kanten bekijken.
4. **Menu:** met dit menu kun je vormen kopiëren, plakken, dupliceren, verwijderen, groeperen, uitlijnen en spiegelen.
5. **Werkvenster:** klik op Werkvenster en sleep het naar de zijde van een object waar je op wilt bouwen. Als je nu een nieuw object het veld in sleept, verschijnt deze op de juiste zijde op het andere object. Sleep het Werkvenster daarna naar de lege ruimte om naar het originele ontwerpveld terug te gaan.
6. **Exporteren en delen:** download hier je ontwerp in 3D en als afbeelding.

