

Tinkercad Basics

Um das Modellieren mit Tinkercad zu üben, erstelle ein Haus mit einem Schornstein und einem Garten. Die Lösung sollte möglichst genau dem Bild im Abb. 1. entsprechen.

Schritt 1: Als erstes muss du die Wiese anfertigen. Ziehe dafür einen Quader auf die Zeichenfläche und ändere seine Größen auf: Länge = 100mm, Breite = 100mm, Höhe = 1mm. Ändere die Farbe des Quaders in Grün um.

Schritt 2: Nun platziere das Haus genau in der Mitte des Gartens (auf dem grünen Quader). Das Haus sollte ein Quader in Rot sein. Um das Haus genau in der Mitte platzieren zu können, verwende die *Ausrichten* Funktion.

Schritt 3: Platziere nun eine Pyramide auf dem Haus. Diese dient als Dach. Verwende dazu wieder die *Ausrichten* Funktion. Um die vorher erstellen Objekte nicht zu verschieben, gruppieren sie mit der Funktion *Gruppieren*.

Schritt 4: Erstelle nun für das Haus einen Schornstein (Quader: Länge = 5mm, Breite = 3mm, Höhe = 10mm).

Schritt 5: Nachdem du alles fertiggemacht hast, hebe die Gruppierung auf, um die einzelnen Farben der Objekte zu sehen.

Hier siehst du das fertige Haus mit Schornstein und Garten:

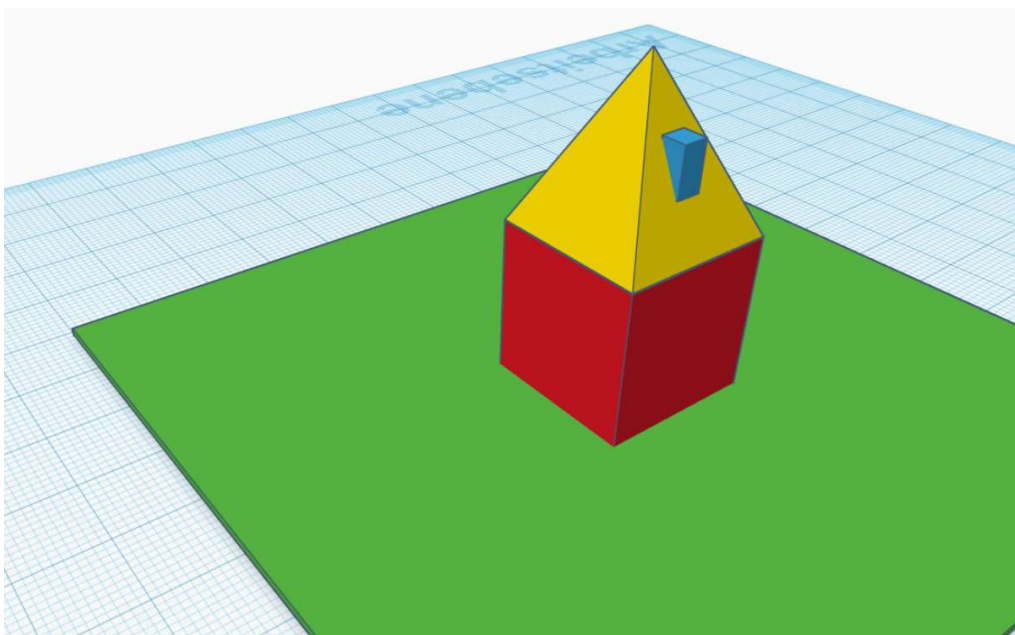


Abbildung 1: Fertiges Haus