







Gyakorlati modul 3D nyomtatás

Sakkfigura







Tartalom

Célcsoport	3
Célok	3
3D szerkesztés TinkerCAD programban	3
Útmutató	3





Célcsoport

Pályaorientáción részt vevő fiatalok.

Célok

- sakkfigura szerkesztése
- a megszerzett alapismeretek alkalmazása TinkerCAD programban

3D szerkesztés TinkerCAD programban

<u>Útmutató</u>

1. lépés: Húzzunk egy hengert a munkasíkra.







2. lépés: A henger magasságát módosítsuk 3 mm-re.







szimbólum

3. lépés: Húzzuk a munkasíkot a (W billentyű vagy a Arbeitsebene segítségével) a henger felső részére.







4. lépés: Húzzunk egy kúpot a munkafelületre, és helyezzük a hengerre. Mivel a munkafelületet is a hengerre tettük, így a kúp automatikusan a megfelelő magasságba kerül.



Ha a pontos elhelyezés nem sikerülne, akkor a figurát a nyíl billentyűk segítségével milliméter pontossággal lehet a megfelelő helyre mozgatni.





5. lépés: Módosítsuk a kúp magasságát 11 mm-re.







6. lépés: Húzzunk egy golyót a munkasíkra, és helyezzük rá a többi test tetejére.







7. lépés: Csökkentsük a golyó átmérőjét 18mm-re.







8. lépés: Módosítsuk a golyó magasságát 5mm-re.







9. lépés: Húzzunk a munkasíkra egy kúpot.







EUROPEAN UNION 10. lépés: Növeljük a kúp magasságát 28mm-re.















12. lépés: Húzzuk rá a kúpot a többi testre, és emeljük meg 3 mm-rel.







13. lépés3: Húzzunk egy további kúpot a munkafelszínre.







14. lépés: Módosítsuk a kúp átmérőjét 12 mm-re, magasságát 19 mm-re.







15. lépés: Fordítsuk el a kúpot 180 fokkal és emeljük meg 6 mm-rel.







16. lépés: Ültessük rá a kúpot a többi testre, és helyezzük a munkasíkot a megfordított kúp felső részére.







17. lépés: Helyezzün a munkafelületre egy gömböt.







18. lépés: Módosítsuk a gömb átmérőjét 8 mm-re.







19. lépés: A munkafelületet helyezzük az eredeti állapotába (egyszerűen le a földre) és jelöljük ki az összes testet (húzzuk át az egeret egyszerűen minden).





Így az összes test pontosan egymás fölé kerül.



Így lesz a sok testből egyetlen figura.

A figura színe a "Volumenkörper" pont segítségével módosítható.

