

Bli kjent med Tinkercad

LØSNINGSFORSL
AG

5.-10. trinn · 30 min · SkapLab – 3D-printing

Hva du skal lære

Navigere i Tinkercad sitt 3D-grensesnitt, legge ut former på arbeidsplanet og lære de grunnleggende verktøyene: flytte, rotere, skalere og zoome.

Slik fungerer Tinkercad

- Tinkercad kjøres i nettleseren – gå til tinkercad.com og logg inn
- Arbeidsplanet er det blå rutenettet – her bygger du modellen din
- Alt er bygget av enkle former kalt primitiver (boks, kule, sylinder osv.)
- Du drar former ut fra høyre side og slipper dem på arbeidsplanet

Navigasjon i 3D

- Roter visningen: hold HØYRE museknapp og dra (eller piltastene)
- Zoom: mushjulet
- Panorér (flytt kamera sideveis): hold midtre museknapp og dra
- Hjem-knappen (hus-ikon) sentrerer visningen rundt modellen
- F-tasten fyller hele vinduet med det du har valgt

Arbeide med former

- Klikk på en form for å velge den – håndtakene dukker opp
- Hvite håndtak: endre størrelse (dra i hjørnene for proporsjonal endring)
- Svarte håndtak: endre størrelse kun i én retning
- Pil opp/ned på siden: hev eller senk formen over arbeidsplanet
- R-tasten: roter formen i 45-graders steg (hold Shift for 1 grad)

Oppgaver

1. Gå til tinkercad.com og logg inn. Klikk 'Lag nytt design'.
2. Dra en boks ut på arbeidsplanet. Klikk på den og les av målene.
3. Endre boksen til 30 mm bred, 20 mm dyp og 10 mm høy.

4. Roter boksen 45 grader med R-tasten. Roter den tilbake.

5. Legg til en kule. Zoom inn og ut. Roter kameraet rundt objektene.

6. Velg begge formene (Ctrl+A) og trykk F - hva skjer?

Lærerveiledning - oppstart og kontoer

- Se eget lærerdokument (3dp_laererveil.pdf) for fullstendig veiledning
- Læreren oppretter klasse på tinkercad.com/teach FØR timen
- Elever under 13 år MÅ bruke lærerkontoen - kan ikke opprette egne
- Elever over 13 kan opprette egne kontoer med skolens e-post

Anbefalt nettleser: Chrome eller Edge. Tinkercad krever WebGL - sjekk at skolens PC-er støtter dette (get.webgl.org).