

Tinkercad

Ontwerpopdracht: Sleutelhanger

www.tinkercad.com



Starten

Start een computer op.
Ga naar www.tinkercad.com
Klik rechtsboven op je scherm op **JOIN NOW**

Vul je land en geboortedatum in.

Sign in

JOIN NOW

Ben je jonger dan 13 jaar:

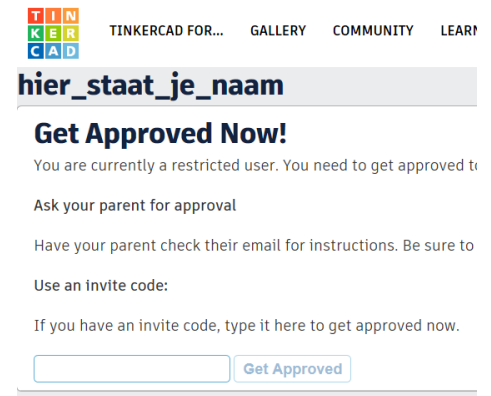
Vul een zelf gekozen gebruikersnaam en wachtwoord in.

Zorg dat je docent aan je gebruikersnaam kan zien wie je bent!

Vul bij parents email het email adres van je docent in.

Klik op **Create Account**

In het volgende scherm vul je de code in (invite code) die je van je docent hebt gekregen.



Ben je 13 jaar of ouder:

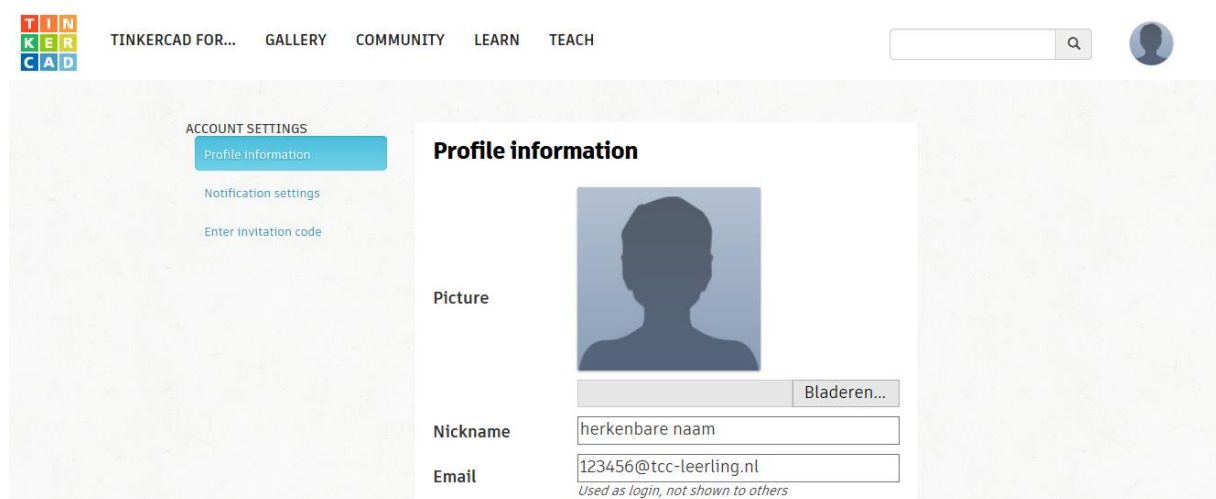
Vul je email adres en zelf gekozen wachtwoord in

Klik op **Create Account**

In het volgende scherm klik je op het poppetje rechtsboven om naar je **profile** te gaan.

Vul eerst bij Nickname een gebruikersnaam in, zorg dat je docent aan je gebruikersnaam kan zien wie je bent! Klik op **save changes**.

Ga vervolgens naar **Enter invitation code** om de code in te vullen die je van je docent hebt gekregen. Klik na het invullen van de code weer op **save changes**.



Wat je maakt in Tinkercad wordt nu dit schooljaar automatisch met je docent gedeeld! Klik op het Tinkercad logo linksboven om verder te gaan.

Instructie

Bekijk op je iPad, met oortjes in, het volgende [instructiefilmpje](#)

Ontwerpen

Klik op het Tinkercad logo om te beginnen en kies daarna 'create new design'

Maak nu zelf een sleutelhanger met je eigen naam, favoriete club of sport.

Let op de volgende eisen:

- maximaal 8 letters gebruiken
- de letters en tekens zijn 4 mm hoog (dikte)
- maximaal 2 tekens, zoals een @ of ? of !
- 2 letters of 1 letter en 1 teken mogen 5 mm hoog (dikte) zijn
- gebruik het instructiefilmpje als leidraad
- **Let op:** als ring aan de sleutelhanger gebruik je de 'torus' of de letter O of het cijfer 0. Het gebruik van de vorm 'tube' of 'ring' is niet toegestaan, deze vorm is niet mogelijk met de printer op school.

Printen

- Controleer of alle letters en/of tekens elkaar een klein stukje **overlappen**
- Controleer of alle letters en/of tekens **vlak** op de bouwplaat liggen
- **Voldoet je sleutelhanger niet aan bovenstaande eisen, dan wordt hij niet geprint**
- Sluit het programma af
- Meld je af op de computer
- Je docent zorgt ervoor dat het ontwerp van je sleutelhanger naar de 3D printer wordt gestuurd.