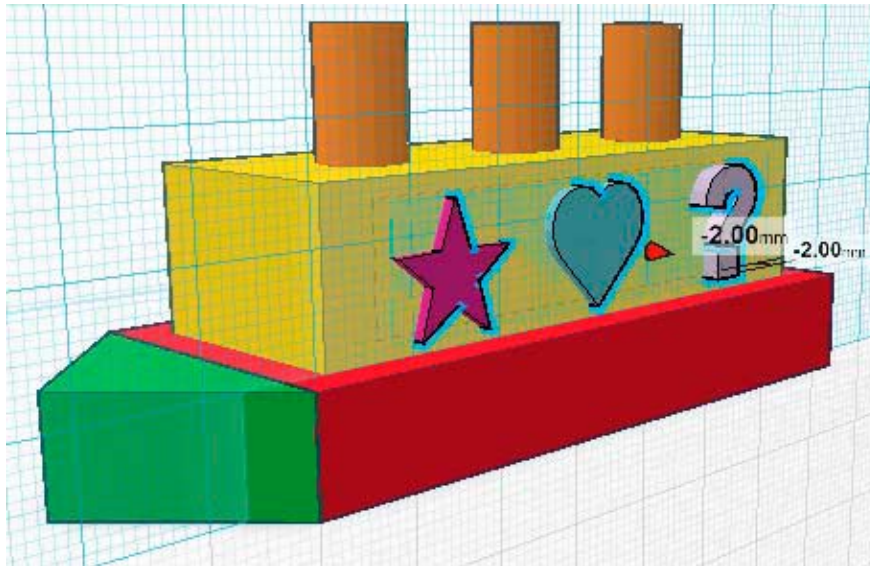


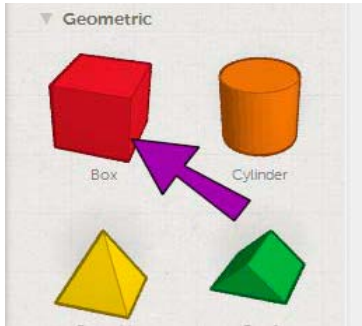
# Voorbeeld 1 - Bootje



## STAP 1 - Onderkant boot

Gebruikte tools:

- Box tool (geometric tools)



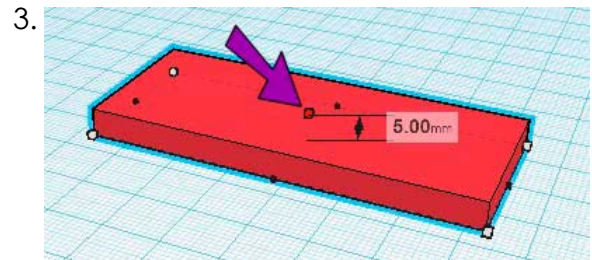
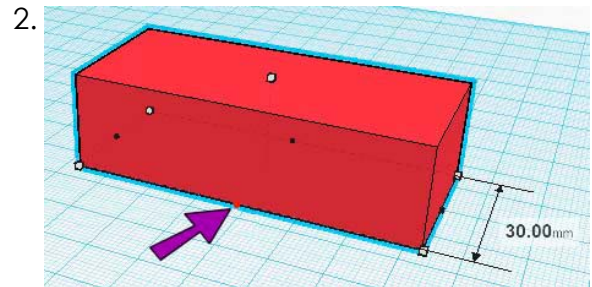
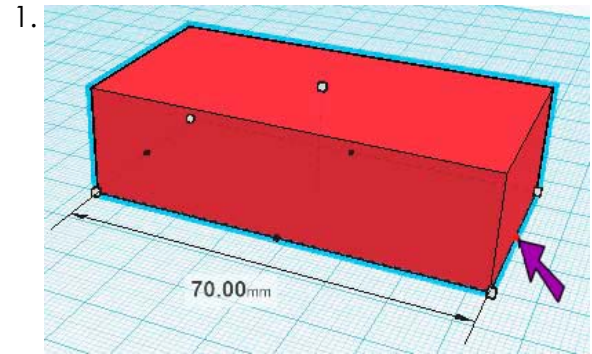
Maak een rechthoek met volgende afmetingen:

Lengte 70 mm

Breedte 30 mm

Dikte 10 mm

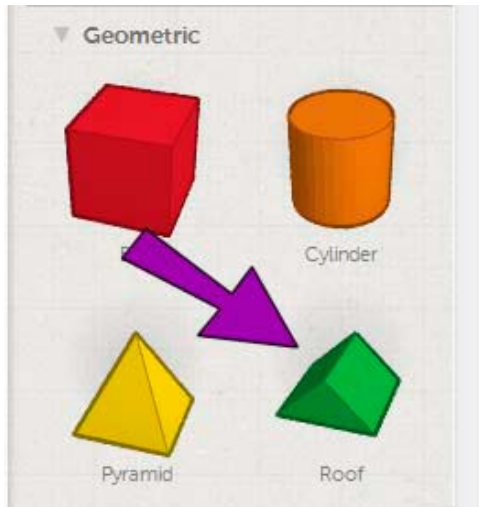
Dit vormt de basis van de boot.



## STAP 2 - Boeg van de boot

Gebruikte tools:

- Roof tool (geometric tools)



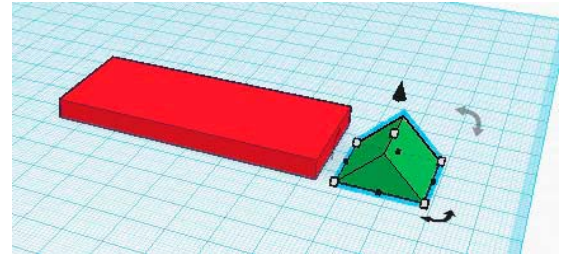
Maak een prisma met volgende afmetingen:

Hoogte 9 mm

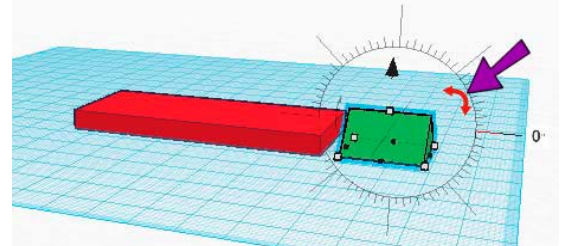
Breedte 30 mm

Dikte 10 mm

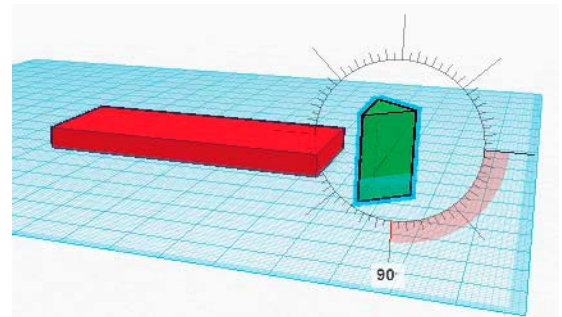
1. Plaats de vorm voor de box.



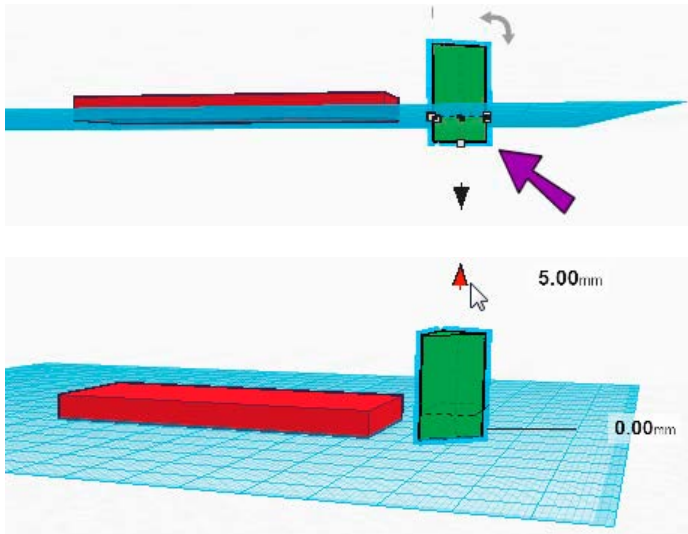
2. Roteer de vorm 90° horizontaal.



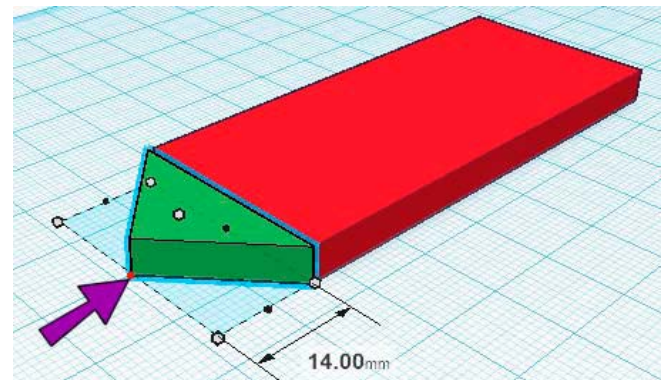
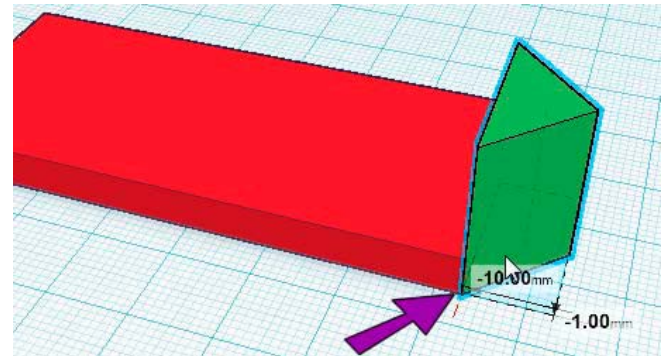
3. Roteer de vorm 90° vertikaal.



4. De boeg zit nu onder het werkvlak. Dit mag niet. Sleep de boeg omhoog met de rode pijl tot de afstand tot het werkvlak 0 is.



5. Sleep de boeg op de juiste plaats en pas hem aan tot de gewenste vorm en afmetingen bekomen zijn.

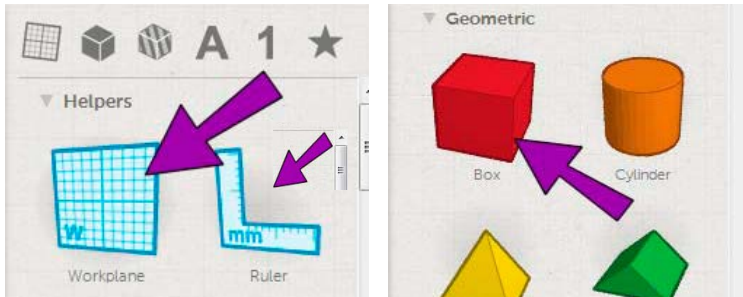




## STAP 3 - De cabine bouwen

Gebruikte tools:

- Workplane
- Box tool
- Ruler



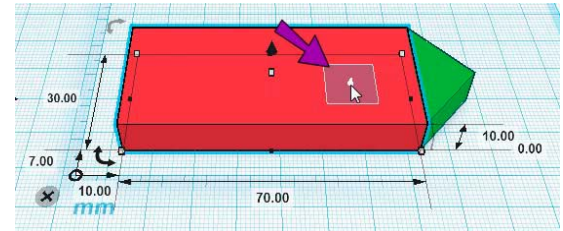
De cabine moet op de basis van de boot komen. Gebruik hiervoor een rechthoek die 4 mm kleiner is dan de basis aan elke rand.

Lengte 62 mm

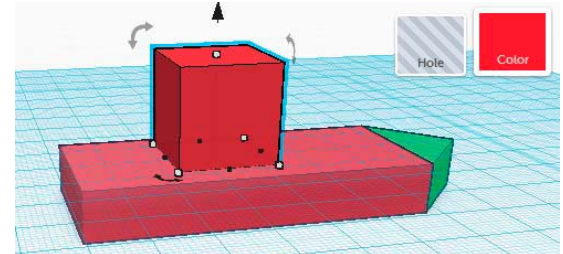
Breedte 22 mm

Hoogte 15 mm

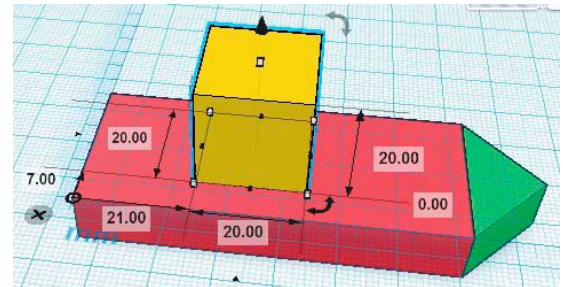
1. Plaats een nieuw werkvlak op de basis met de workplane tool.



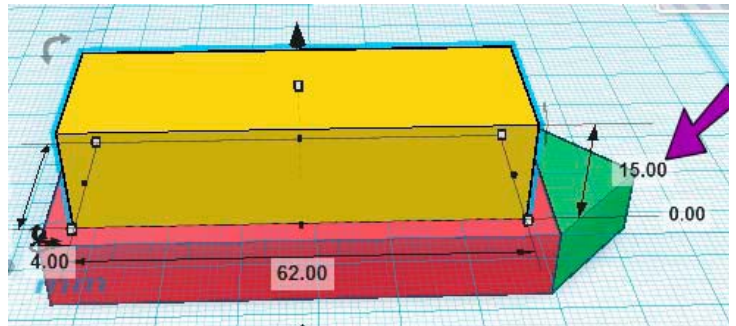
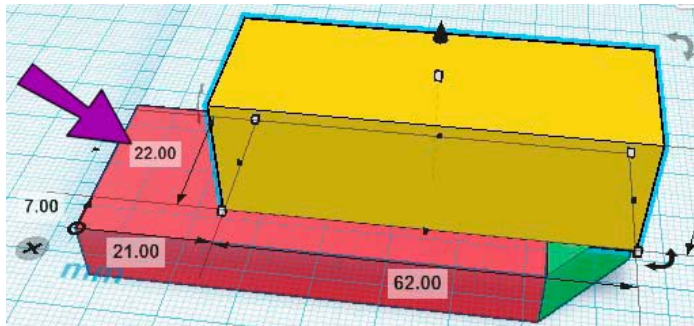
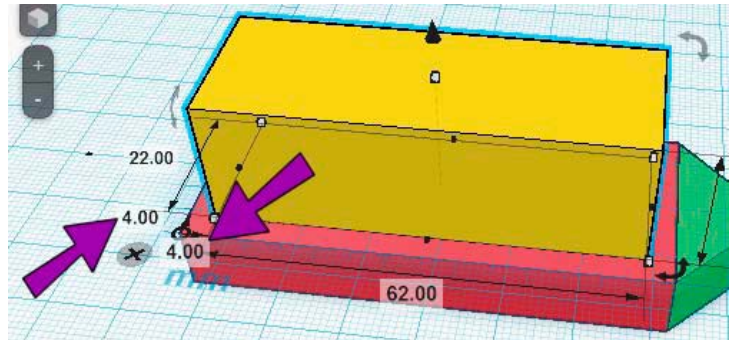
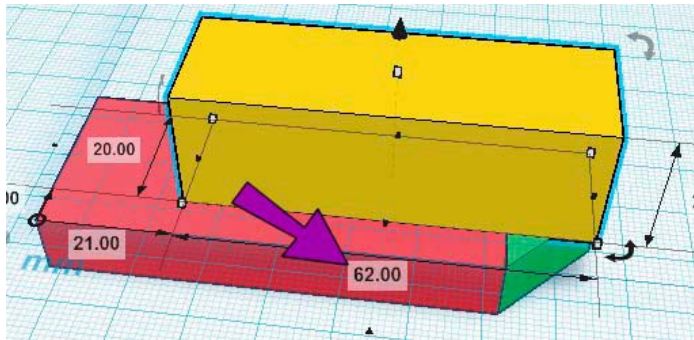
2. Plaats een nieuwe box op de basis. Verander eventueel het kleur.



3. Gebruik de Ruler tool om makkelijk de afmetingen en plaats van de box te veranderen.



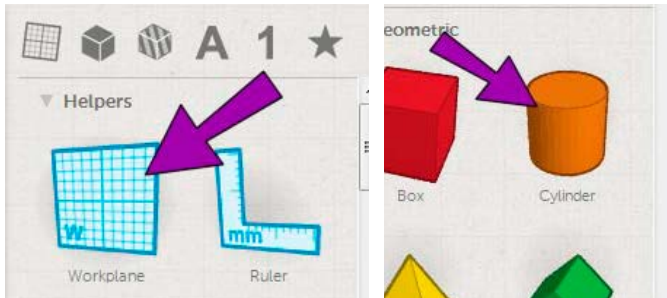
4. Verander de afmetingen tot de gewenste dimensies bereikt zijn.



## STAP 4 - Schoorstenen toevoegen

Gebruikte tools:

- Workplane
- Cylinder tool (geometric tools)

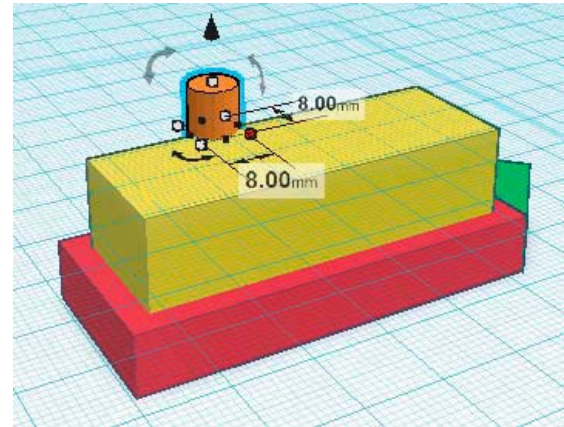


De schoorstenen komen op de cabine te staan. Plaats een nieuw workplane op de cabine.

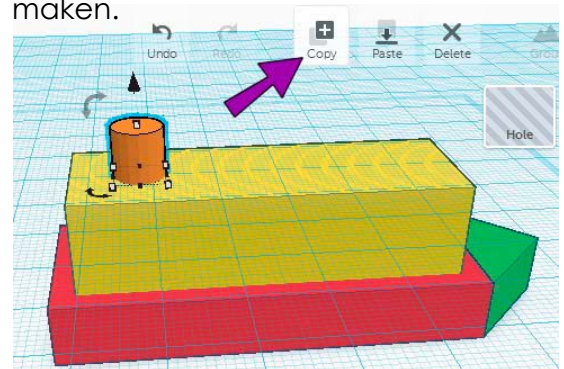
Diameter 8 mm

Hoogte 12 mm

1. Plaats een cilinder met de juiste afmetingen op het nieuw vlak.

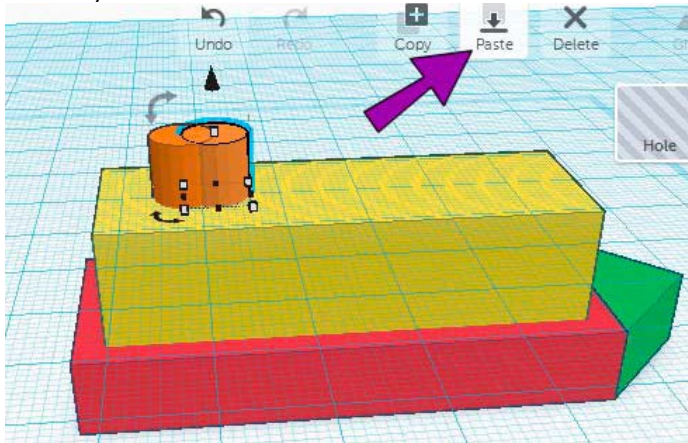


2. Plaats de cilinder juist. Kopieer de cilinder om rap 3 schoorstenen te maken.

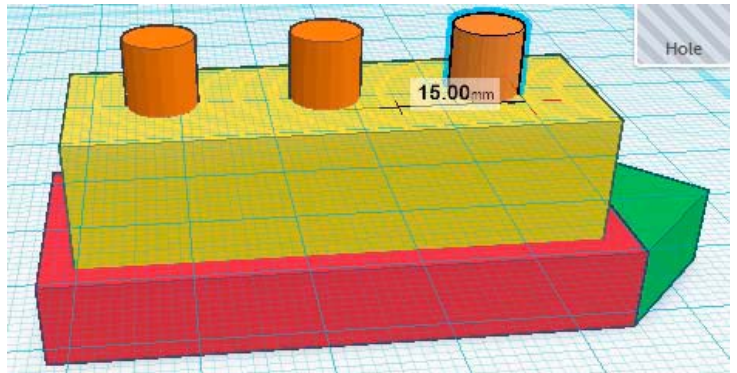
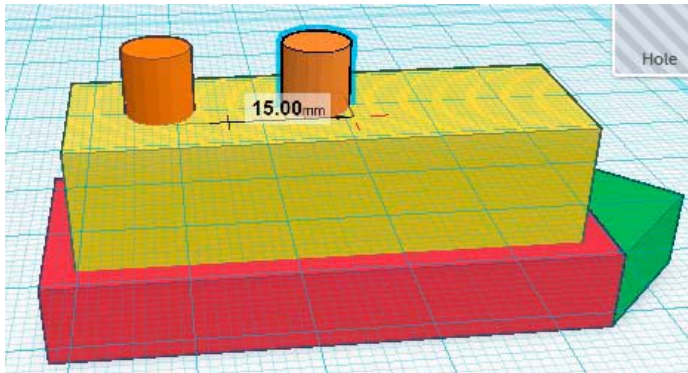
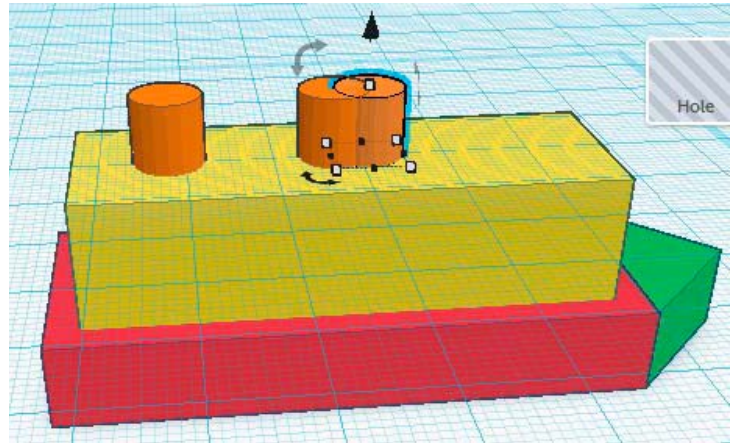




3. Plak de gekopieerde vorm en zet hem op de juiste positie (15 mm van elkaar)



4. Herhaal stappen 2 en 3.

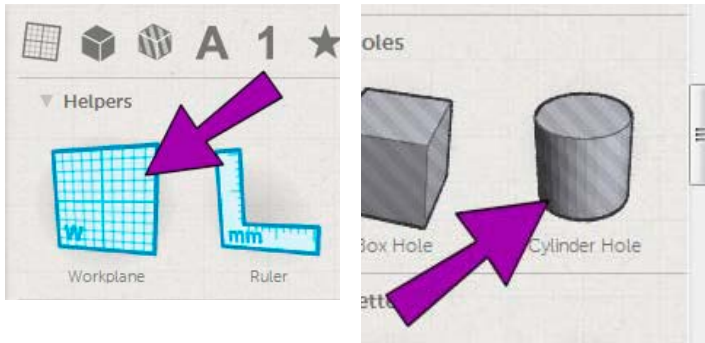




## STAP 5 - Ruitjes maken

Gebruikte tools:

- Workplane
- Cylinder Hole (holes tools)

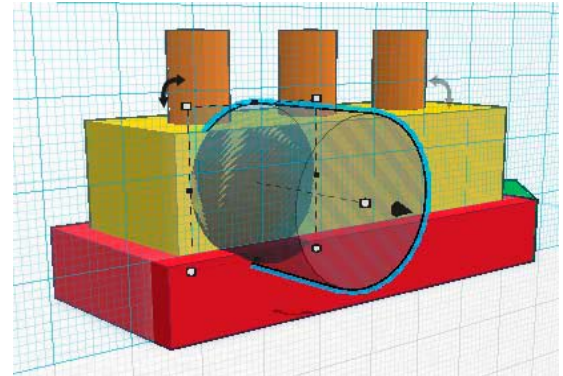


De ruitjes worden geplaatst op de zijkant van de cabine. Zorg dus voor een nieuw werkvlak op een zijkant.

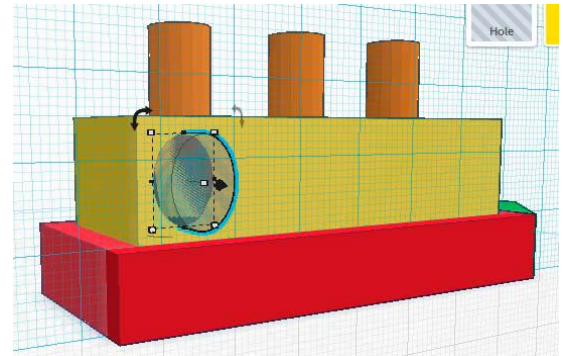
Maak een ruit met volgende afmetingen:

- Breedte basis 8 mm
- Lengte basis 11 mm
- Hoogte niet van belang

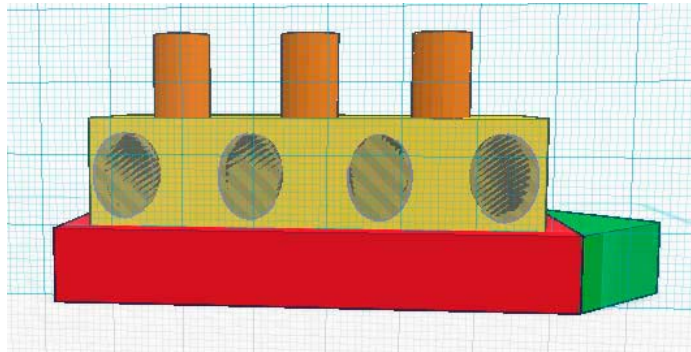
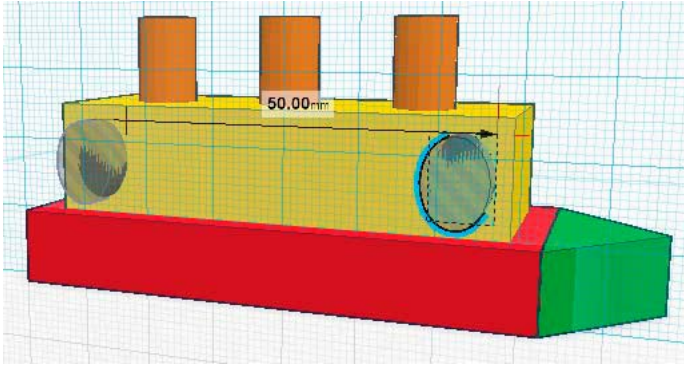
1. Plaats een cylinder hole op het nieuwe werkvlak.



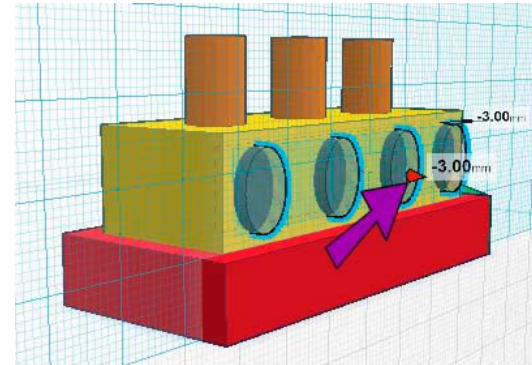
2. Geef de juiste dimensies in. Het ruitje staat op 2 mm van boven en onder rand van de cabine.



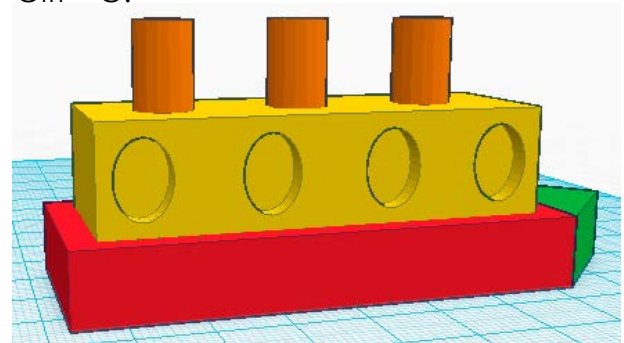
3. Kopieer en plak het aantal gewenste vormen en zet ze op de gewenste plaats.



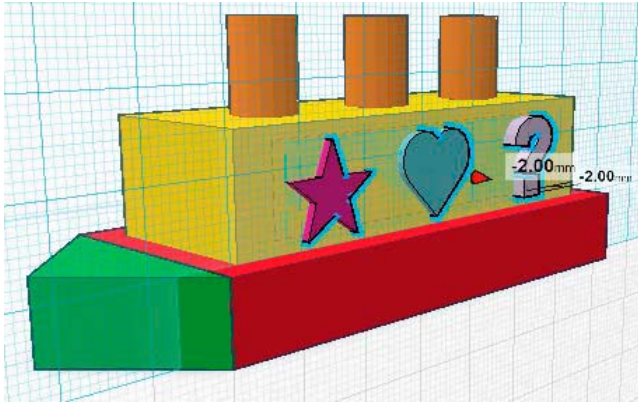
4. Om gaten te verkrijgen moeten de cilinders in het object snijden. Plaats ze allemaal 3 mm achteruit.



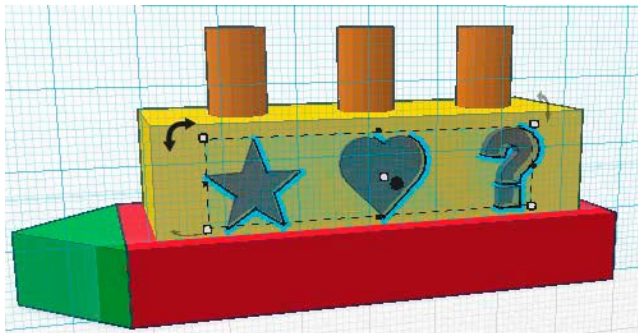
5. Selecteer de gaten en de cabine en groepeer ze met de 'Group' tool of druk Ctrl + G.



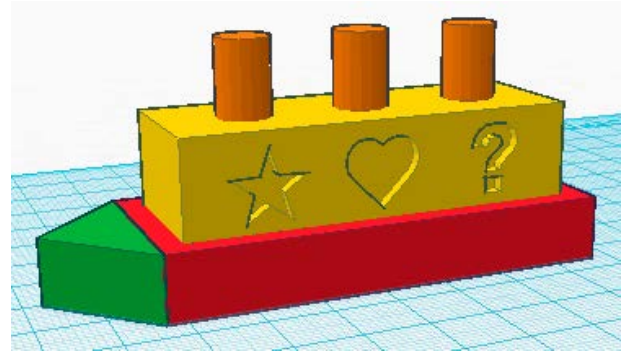
6. Maak een nieuw werkvlak aan de andere zijde van de cabine. Gebruik hiervoor symbolen, letters of andere leuke vormen.



7. Geef ze de juiste plaats en grootte en druk ze in de cabine wand. Om er nu gaten van de maken klik je de 'Hole' tool aan.



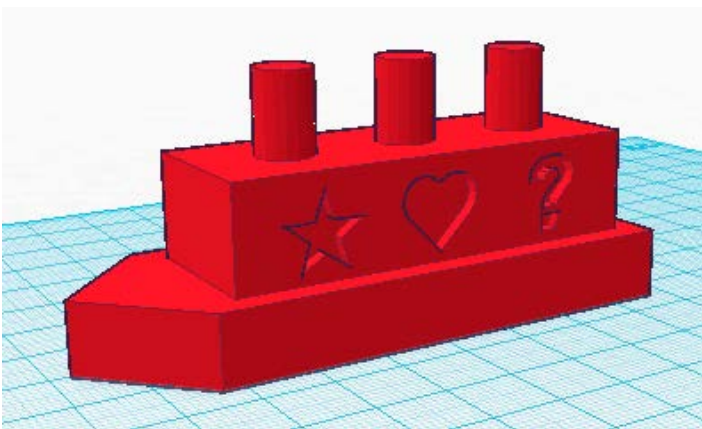
8. Groepeer ook deze vormen door de cabine en de vormen aan te klikken en de 'group' tool te gebruiken.





## STAP 5 - Afwerken

Maak van je model 1 geheel. Dit is nodig om je model te kunnen verzenden naar een 3D printer.



Selecteer alles en maak een groep.

Bewaar alles door bovenaan op 'Save en Close' te klikken.

Om te kunnen printen moet het bestand geëxporteerd worden naar een formaat dat ondersteund wordt door de gebruikte 3D printer.

Volgende formaten zijn beschikbaar:

- STL
- VRML
- ...