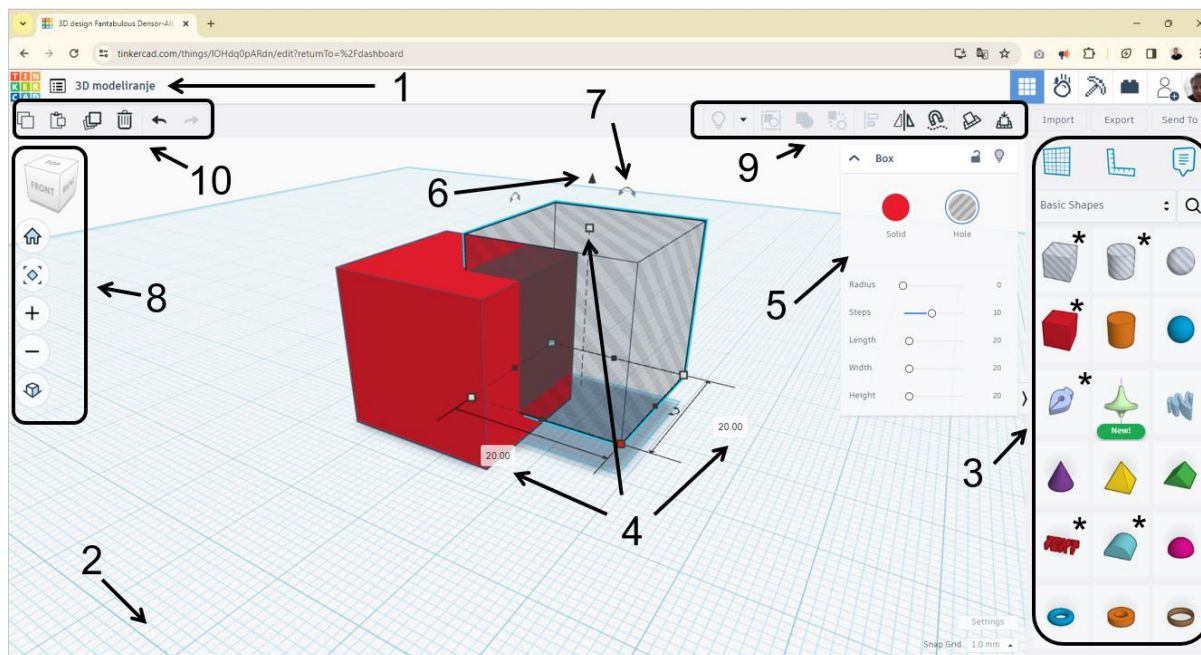


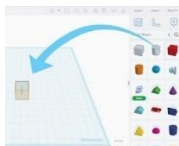
Začnimo s programom TINKERCAD

Spodnja slika prikazuje osnovno delovno stran v programu Tinkercad, na kateri je označenih **10 orodnih vrstic oziroma menijev**, ki jih bomo uporabili pri nadaljnjem delu. Ta orodja ti bodo pomagala **premikati, obračati, spreminjati velikost in barvo oblik**, da bo tvoje ustvarjanje tekoče in zabavno.

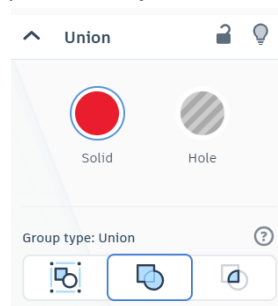


Legenda:

1. **Prostor kamor vtipkamo ime našega modela.**
2. **Delovna površina (Workplane)**, na kateri bomo modelirali.
3. **Desni stolpec v meniju z oblikami (Shapes panel)**: knjižnica različnih oblik, npr. **kocka, valj, polkrog**, in orodij, npr. **skiciranje v mreži (Extrude sketch), vnos besedila**.

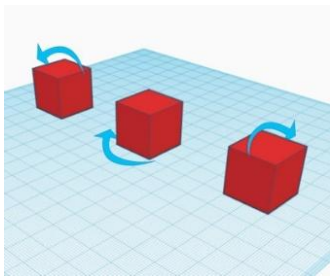


4. Ko kliknemo, npr. na kocko, ki smo jo postavili na delovno površino, ji lahko **določimo dolžino, širino in višino (x, y in z)**.
5. Spreminjamo posamezne **lastnosti modela**, npr. ali je poln ali prazen. Objekt lahko zaklenemo s klikom na

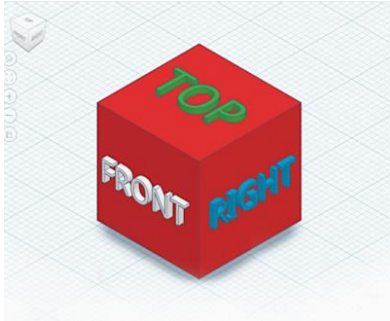


ikono ključavnica ali začasno skrijemo s klikom na ikono žarnica.

6. **Dvigovanje modelov** nad delovno površino omogoča črna puščica nad izbranim modelom.
7. Ko kliknemo na model in ga s tem označimo, se okoli njega pojavijo **puščice za obračanje v treh smereh, x, y in z**. Kliknemo na puščico in uporabimo orodje za vrtenje.



8. **Kocka pogledov (View Cube)** je orodje za ogled, približevanje in obračanje modela. To nam omogočata tudi miška in tipkovnica: npr. z vrtenjem kolesčka na miški model povečamo ali pomanjšamo. Za ogled modela iz različnih kotov hkrati pritisnemo tipko **CTRL** na tipkovnici in levo tipko na miški. Za premik delovne površine hkrati pritisnemo tipki **CTRL in SHIFT** na tipkovnici ter levo tipko na miški.



Vrti kolesček: Povečaj / pomanjšaj

Tipka CTRL + Leva tipka na miški: Obrni pogled

Tipka CTRL + tipka SHIFT + Leva tipka miške: Premakni površino

Tipke na tipkovnici s puščicami premikajo označeno po korakih 1 mm.

Shutt: 2425330713

Slika x.x: Uporaba miške in tipkovnice za delo z narisanim modelom.

9. V tem meniju je nekaj zelo uporabnih orodij, ki so nam na voljo, ko označimo dva ali več modelov. Modela lahko **združimo (group)** v nov model **(a)**, **poravnamo** na določeno točko **(b)**, **zrcalimo (c)** ali pa model, ki je dvignjen, **postavimo nazaj na delovno površino (č)**.



10. V tem meniju so orodja za **kopiranje (a)**, **lepljenje (b)**, **kloniranje** določenega dela modela za poljubno število kopij **(c)**, **izbris** izbranega modela **(č)** in **korak nazaj ali naprej** pri našem delu **(d)**.

