



Design

Edit

Help

Undo

Redo

Adjust

Group

Ungroup



A 1



Sizzling Blorr-Bruticus



Star



Heart



Tinkercad Logo

Extras



Egg



Egg Hole



Bunny ear



Bunny ear



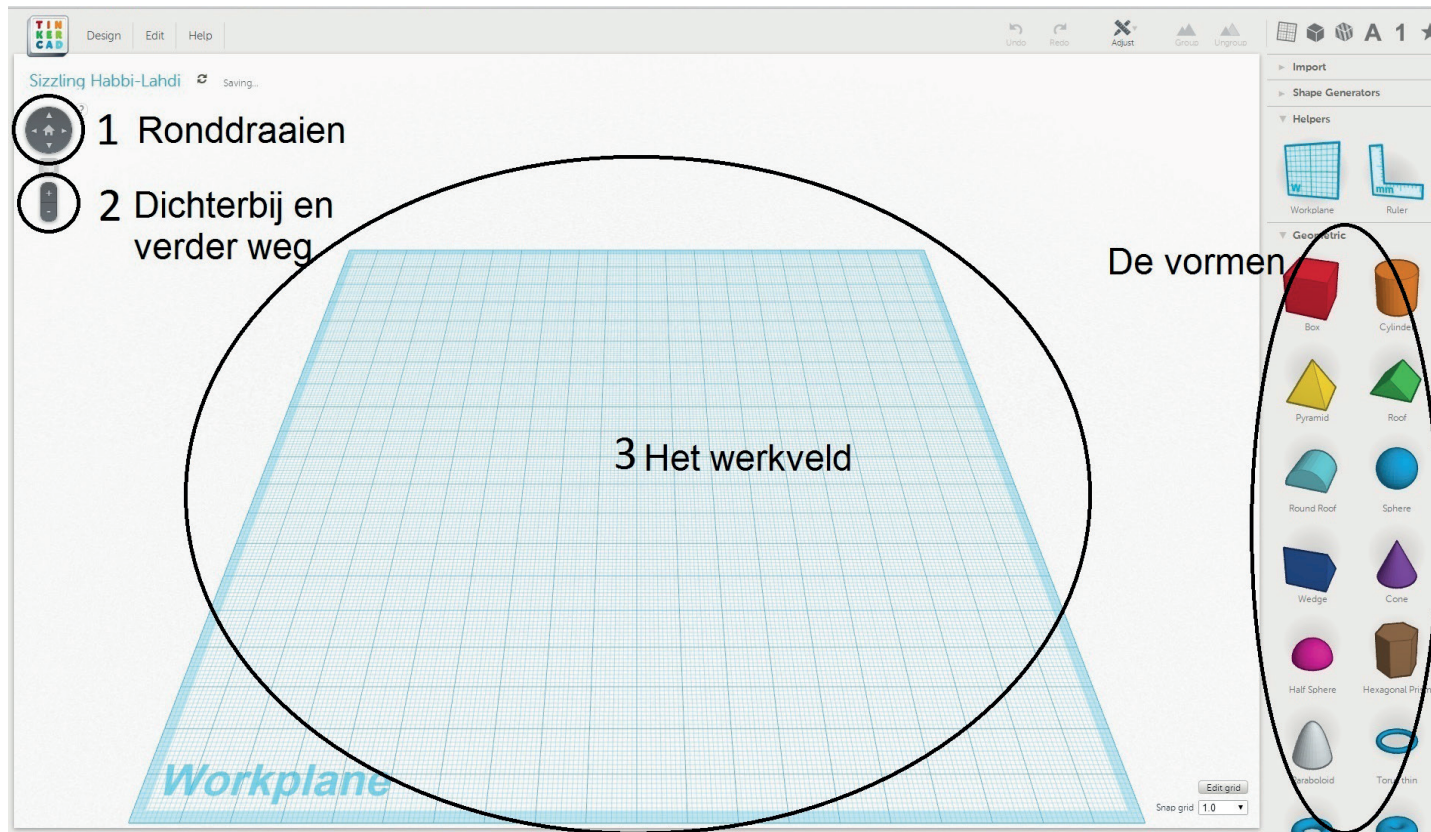
Chick foot

Edit grid

Snap grid 1.0

WERKEN MET TINKERCAD

Wat je als eerste ziet.



Ronddraaien:

Opdracht 1: Draai om het werkveld heen.

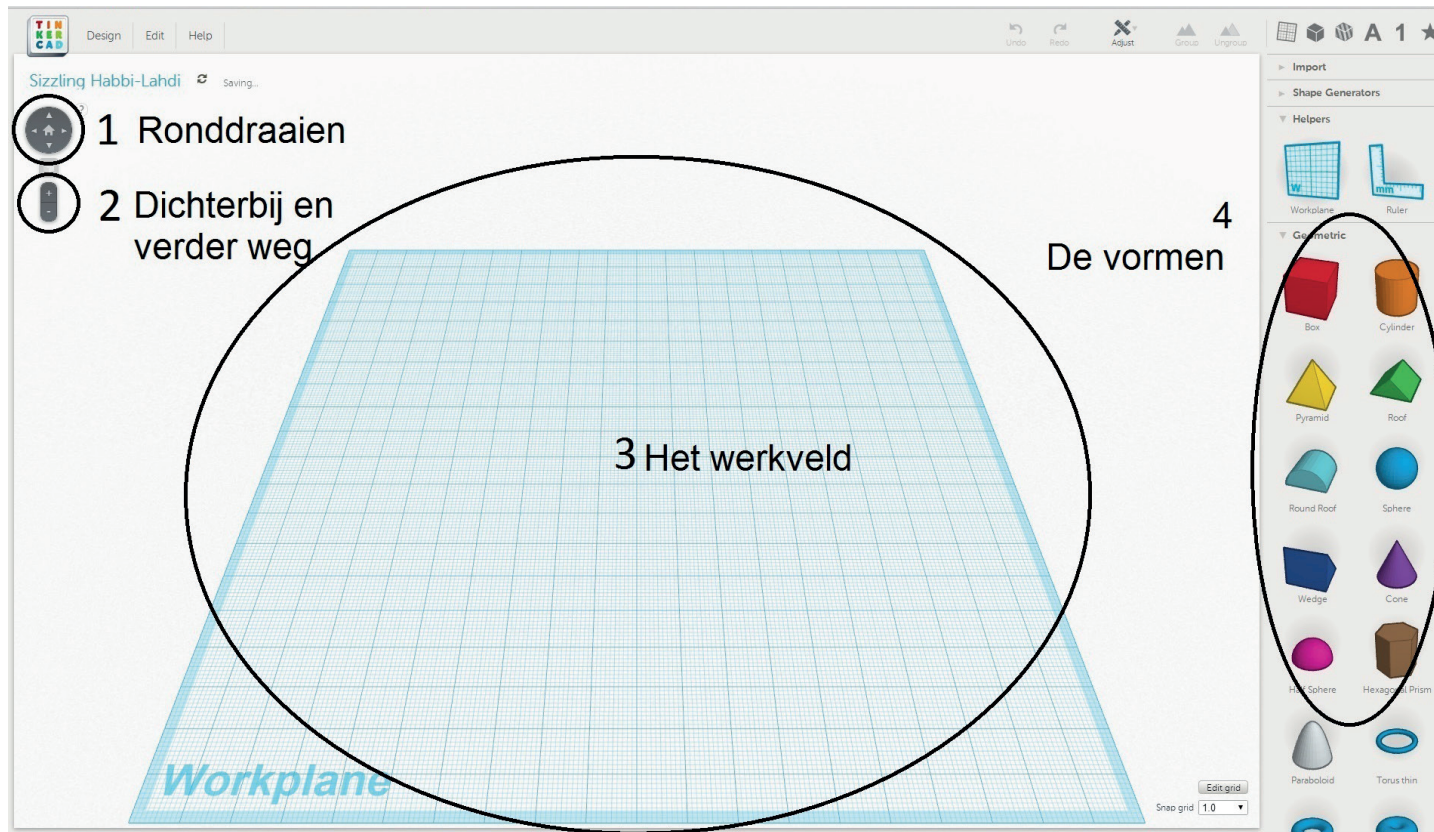
TIP: Ga met je muis naar de pijltjes bij 1 en druk er op.

☐ Het er omheen draaien is gelukt.

Als het gelukt is, ga je naar de volgende bladzijde.

WERKEN MET TINKERCAD

Vormen neerzetten



Vormen neerzetten:

Opdracht 1:

Probeer maar eens een vierkant (kubus) een bol en een cilinder neer te zetten.

TIP: klik op een vorm, klik daarna op het werkveld.

Is het gelukt? Kruis het dan aan:

- ☐ De kubus staat er
- ☐ De bol staat er
- ☐ De cilinder staat er

Opdracht 2:

Draai er dan omheen.

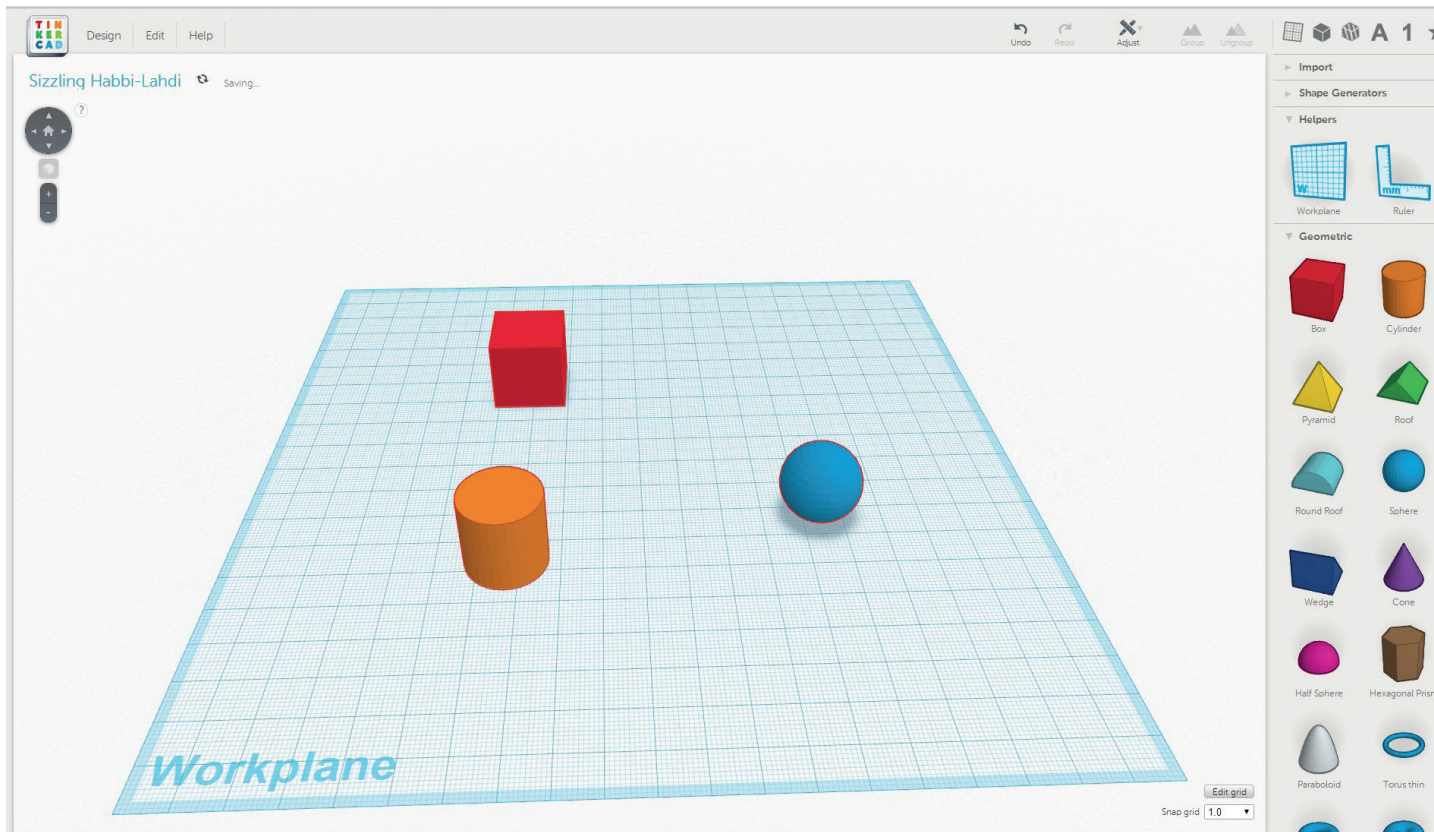
TIP: gebruik de pijltjes bij 1

- ☐ Het er omheen draaien is gelukt.

Als het gelukt is, ga je naar de volgende bladzijde.

WERKEN MET TINKERCAD

Vormen weghalen



Een vorm weghalen:

Stap 1: Klik op een vorm.

Stap 2: Klik op de knop delete op het toetsenbord.

Opdracht 3

Haal alle vormen op het werkveld weg.

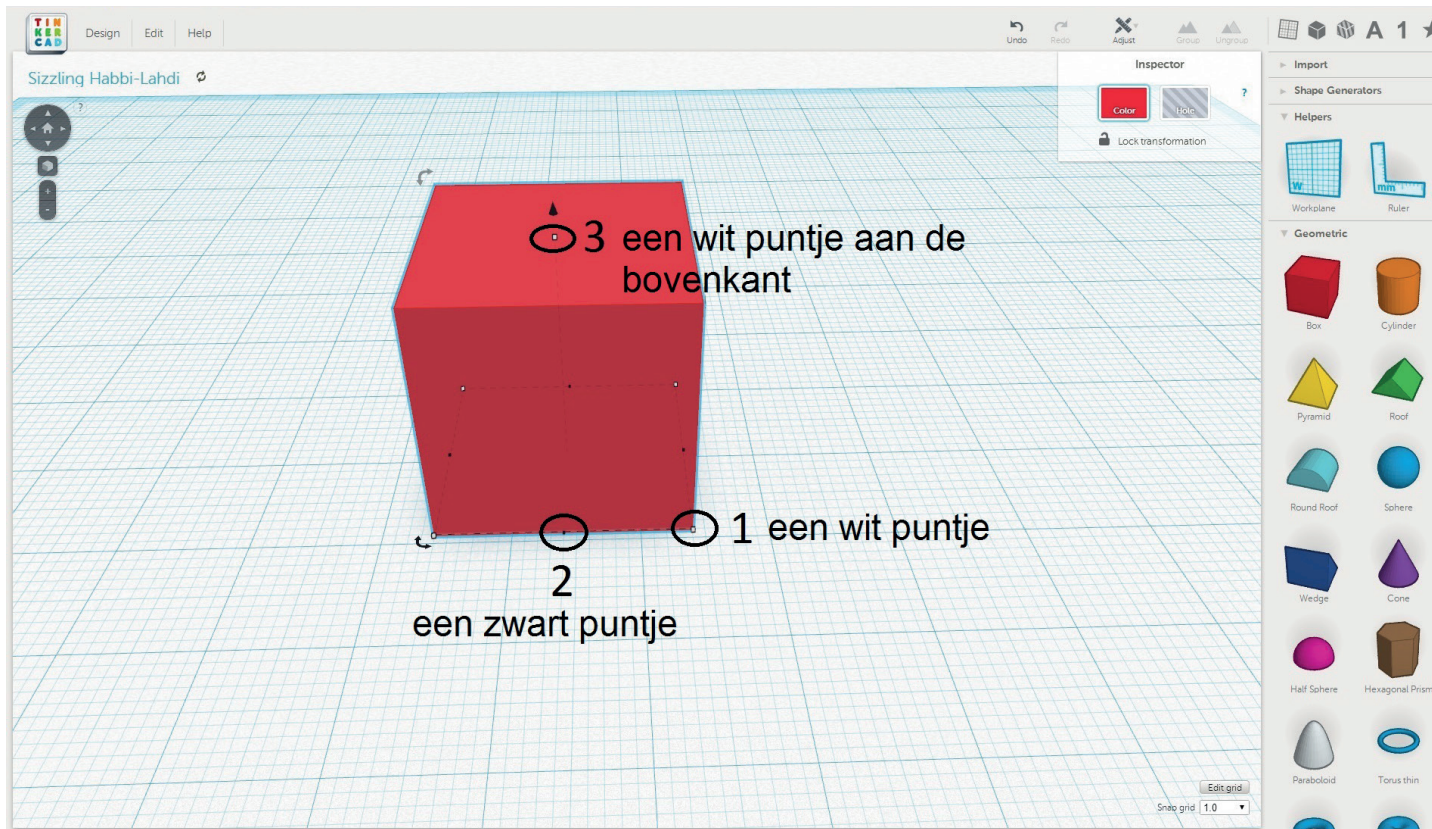
Is het gelukt? Kruis het dan aan:

- ☐ de kubus is weg
- ☐ bol is weg
- ☐ cilinder is weg

Als alles is gelukt, ga je naar de volgende bladzijde.

WERKEN MET TINKERCAD

Een vorm veranderen



Een vorm weghalen:

Stap 1: Zet een kubus neer op het werkveld.

Stap 2: Ga dichterbij zodat de kubus beter te zien is

Stap 3: Klik op de vorm. Je ziet dan allemaal puntjes om de kubus heen komen.

Stap 4: Klik op het witte puntje en beweeg je muis. De vorm verandert. Hou de muis wel ingedrukt.

Opdracht 4:

Verander de vorm van de kubus.

☐ Ik heb de vorm veranderd.

Opdracht 5:

Maak de kubus hoger.

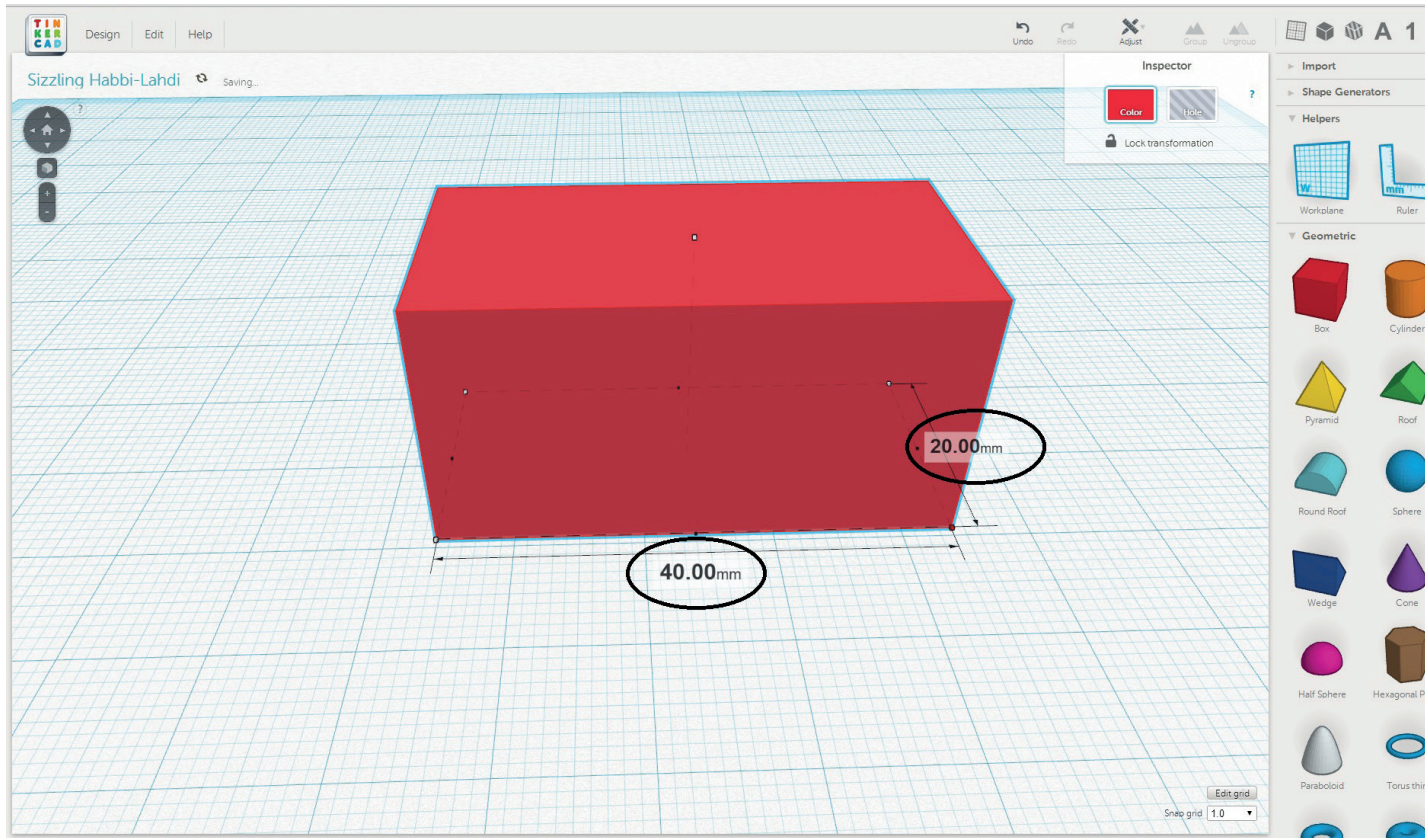
☐ Ik heb de kubus hoger gemaakt .

TIP: Gebruik het witte puntje aan de bovenkant van de kubus.

Als alles is gelukt, ga je naar de volgende bladzijde.

WERKEN MET TINKERCAD

Een vorm precies maken



Een vorm precies maken:

Als je de vorm verandert, zie je dat er getallen naast de kubus komen te staan. Deze getallen vertellen je hoe groot de vorm is. De vorm hiernaast is 40 mm lang en 20 mm breed.

Opdracht: Maak de kubus **40 mm** lang en **20 mm** breed.

☐ Het veranderen van de vorm is gelukt.

Tip: Klik eerst op de vorm, klik daarna op een wit vierkantje aan de onderkant en hou de muis ingedrukt.

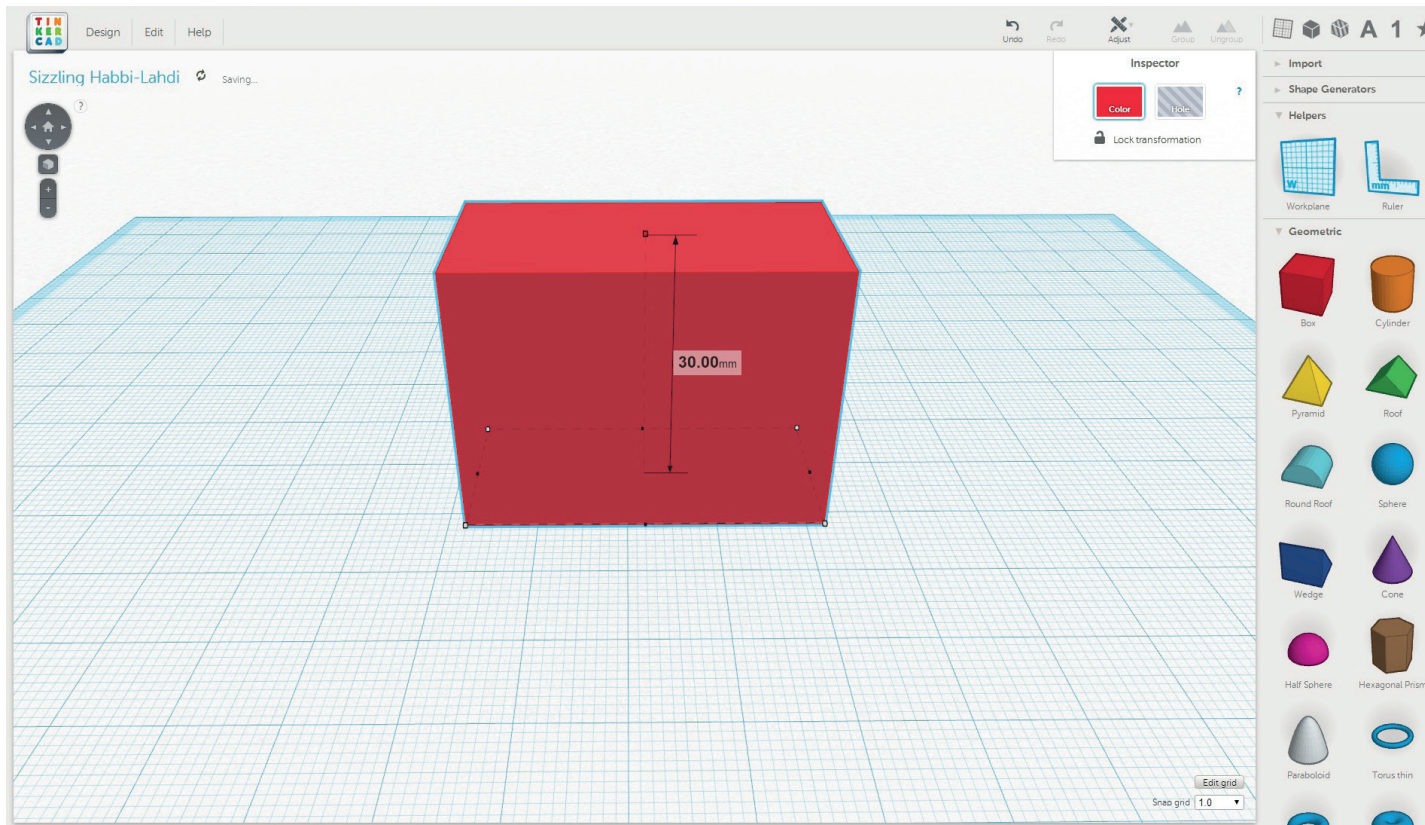
Beweeg je muis heen en weer. De getallen veranderen.

Kijk goed en maak de kubus **40 mm lang** en **20 mm** breed.

Als alles is gelukt, ga je naar de volgende bladzijde.

WERKEN MET TINKERCAD

Een vorm hoger maken



Een vorm hoger maken:

Opdracht: Maak de kubus **30 mm hoog**

☐ De kubus is 30 mm hoog.

Tip: Klik eerst op de vorm, klik daarna op het witte vierkantje aan de bovenkant en hou de muis ingedrukt. Beweeg je muis naar boven. Het getal verandert.

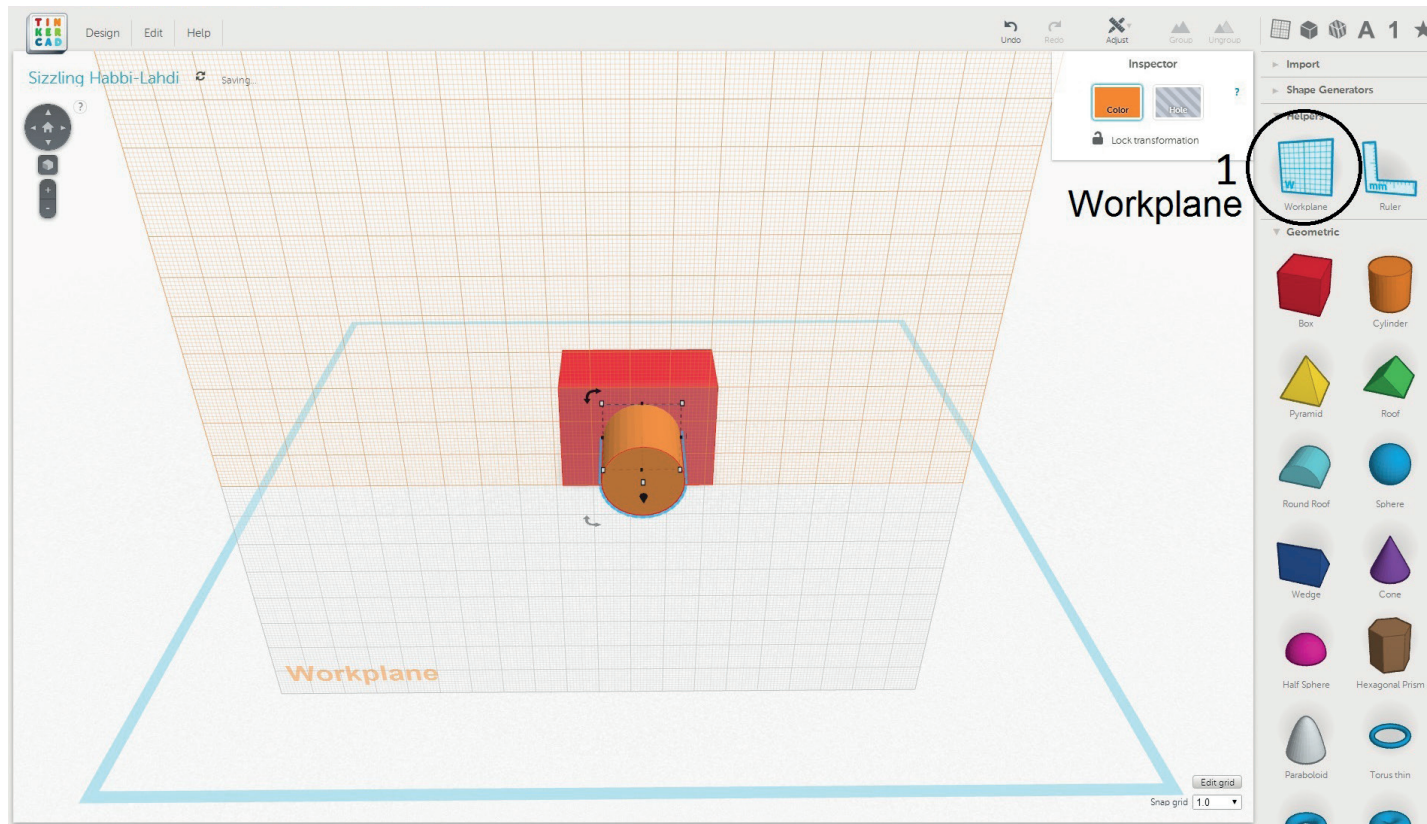
Kijk goed en maak de kubus **30 mm hoog**.

Supergoed dat het is gelukt om al deze opdrachten te maken! Knap hoor! Nu gaan we een vorm erbij zetten.

Als alles is gelukt, ga je naar de volgende bladzijde.

WERKEN MET TINKERCAD

Een vorm erbij zetten



Een vorm erbij zetten:

Stap 1: Ga iets naar achteren zodat je de kubus goed kunt zien.

Stap 2: Klik op “Workplane” (bij de 1).

Stap 3: Klik op de zijkant van de kubus.

Het werkveld is nu veranderd.

Je werkt nu op de zijkant van de kubus.

Opdracht:

Zet nu een cilinder neer op het werkveld. Als het goed is, kun je de cilinder nu aan de kubus vastplakken.

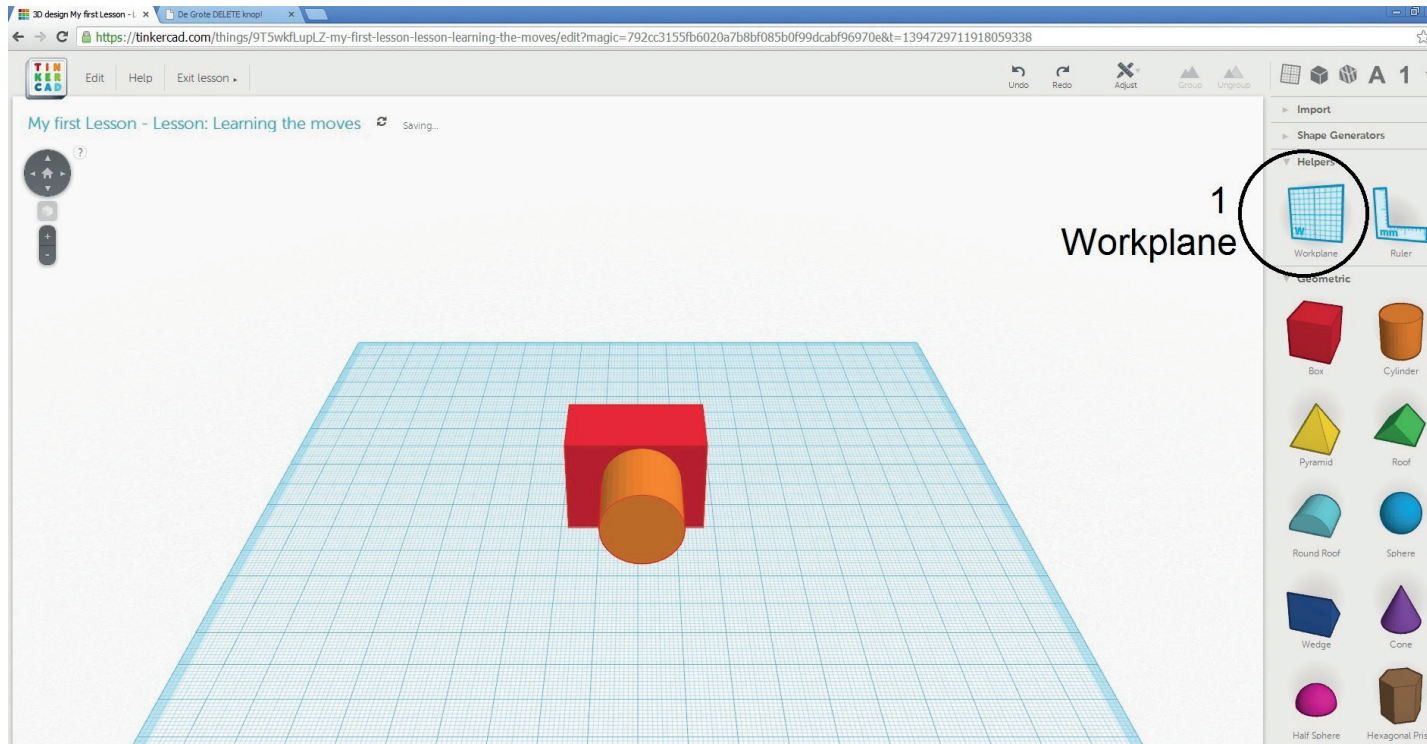
☐ De cilinder zit aan de kubus vast.

TIP: kijk goed naar het plaatje hiernaast. Zo komt het er bij jou ook uit te zien.

Als het is gelukt, ga je naar de volgende bladzijde.

WERKEN MET TINKERCAD

Het werkveld terugzetten



Het werkveld terugzetten:

Stap 1: Klik op “Workplane”

Stap 2: Klik ergens naast de vormen.

Het werkveld is weer zoals in het begin.

Opdracht:

Zet het werkveld terug

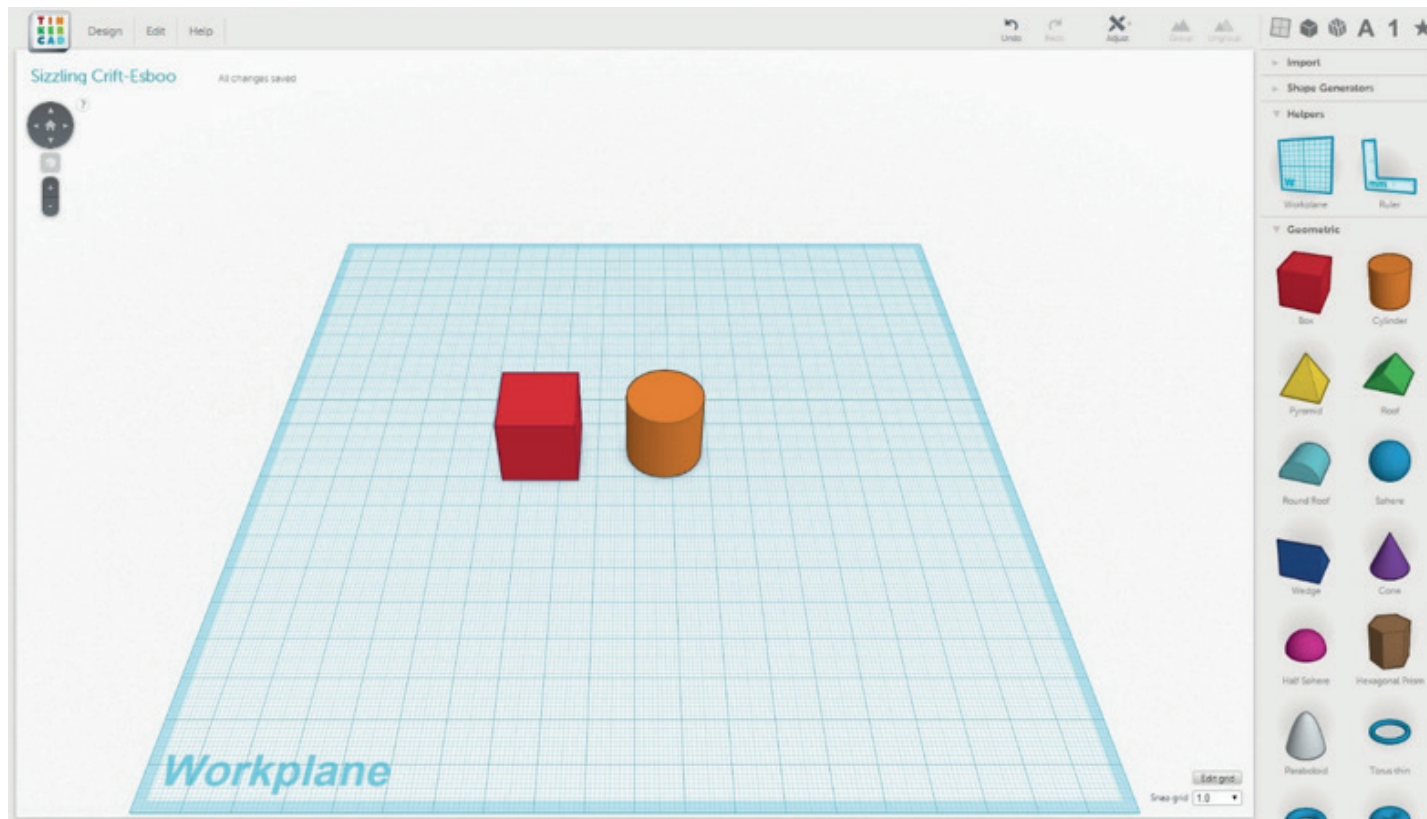
☐ Het werkveld is weer zoals in het begin.

TIP: kijk goed naar het plaatje hiernaast. Zo komt het er bij jou ook uit te zien.

Als het is gelukt, ga je naar de volgende bladzijde.

WERKEN MET TINKERCAD

Vormen neerzetten



Opdracht:

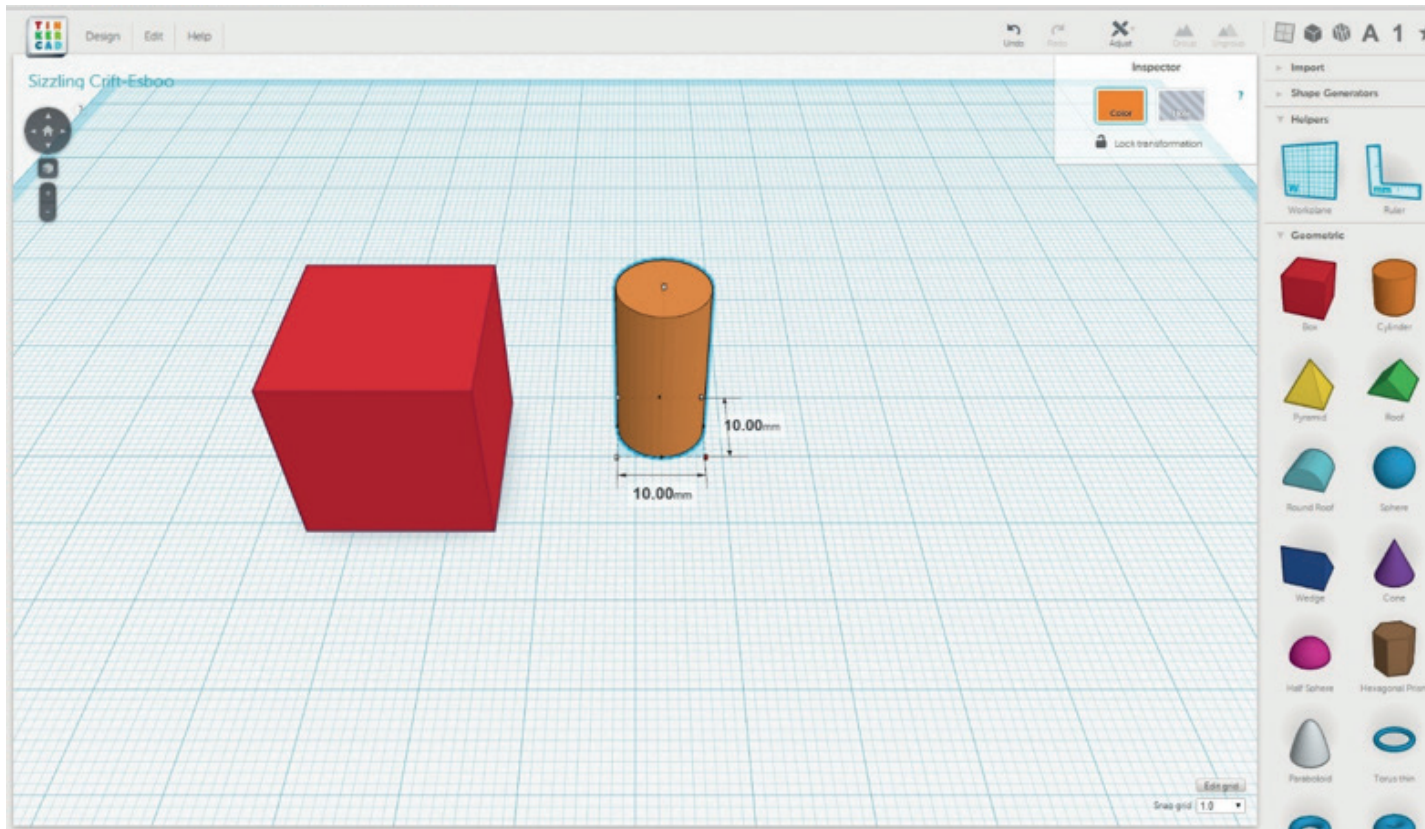
Zet een kubus en een cilinder op het werkveld.

- ☐ De kubus staat er
- ☐ De cilinder staat er

Als het gelukt is, ga je naar de volgende bladzijde.

WERKEN MET TINKERCAD

Verander de cilinder



Opdracht:

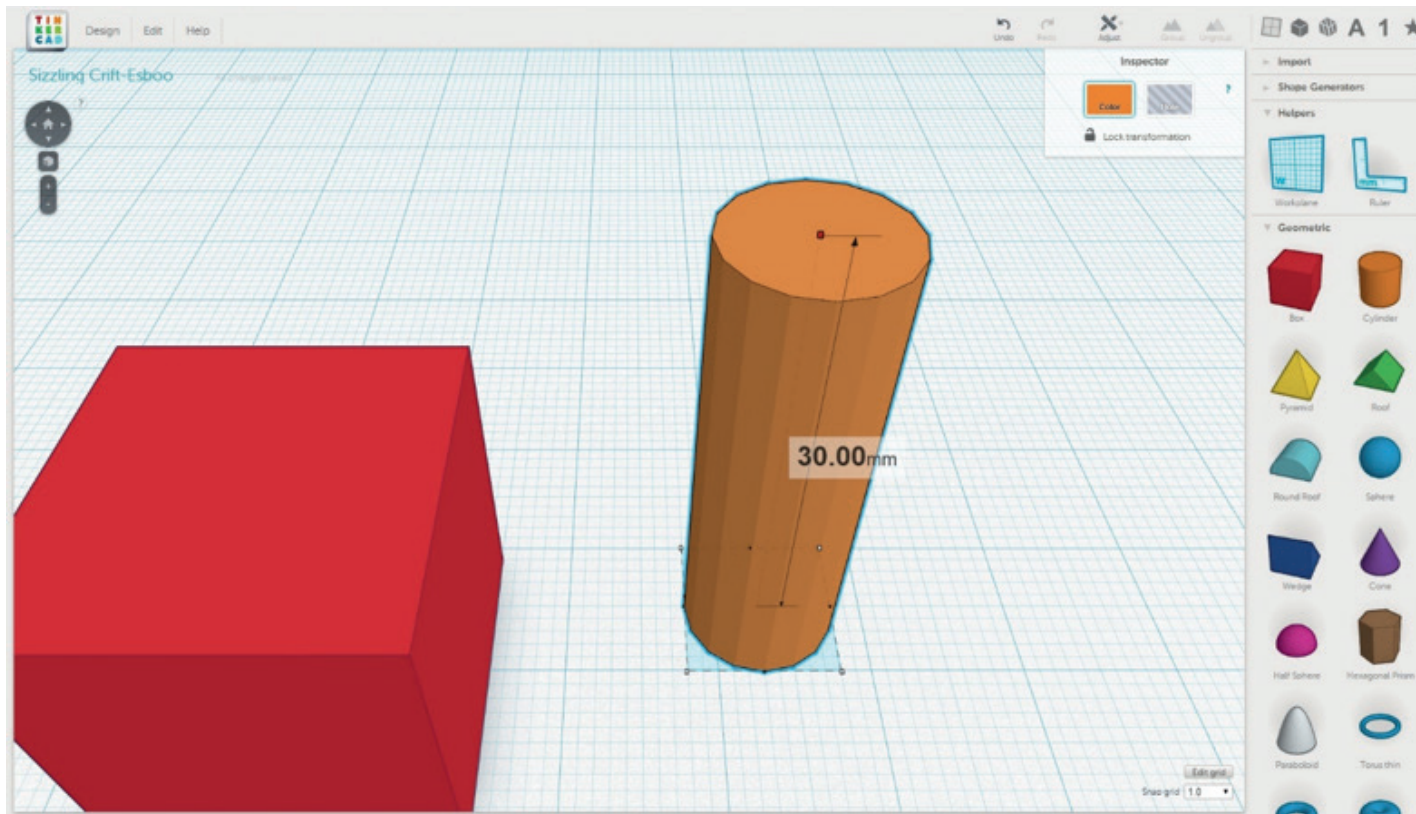
Maak de cilinder 10 bij 10 mm

☐ De cilinder is 10 bij 10 mm

Als het gelukt is, ga je naar de volgende bladzijde.

WERKEN MET TINKERCAD

Verander de cilinder



Opdracht:

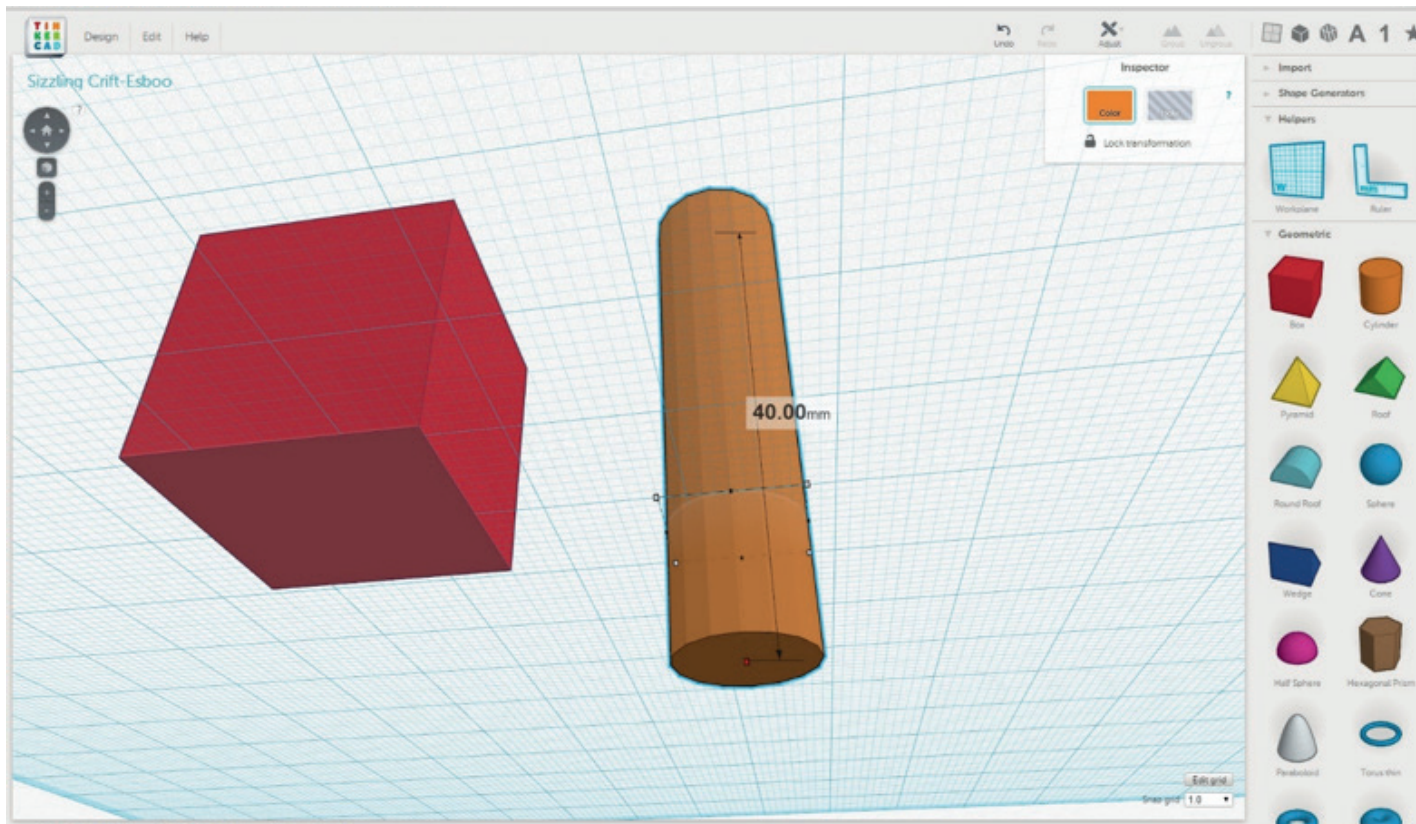
Maak de cilinder 30 mm hoog door de bovenkant 10 mm omhoog te trekken.

☐ De cilinder is 30 mm hoog

Als het gelukt is, ga je naar de volgende bladzijde.

WERKEN MET TINKERCAD

Verander de cilinder



Opdracht:

Maak de cilinder nu 40 mm hoog door de onderkant 10 mm omlaag te trekken.

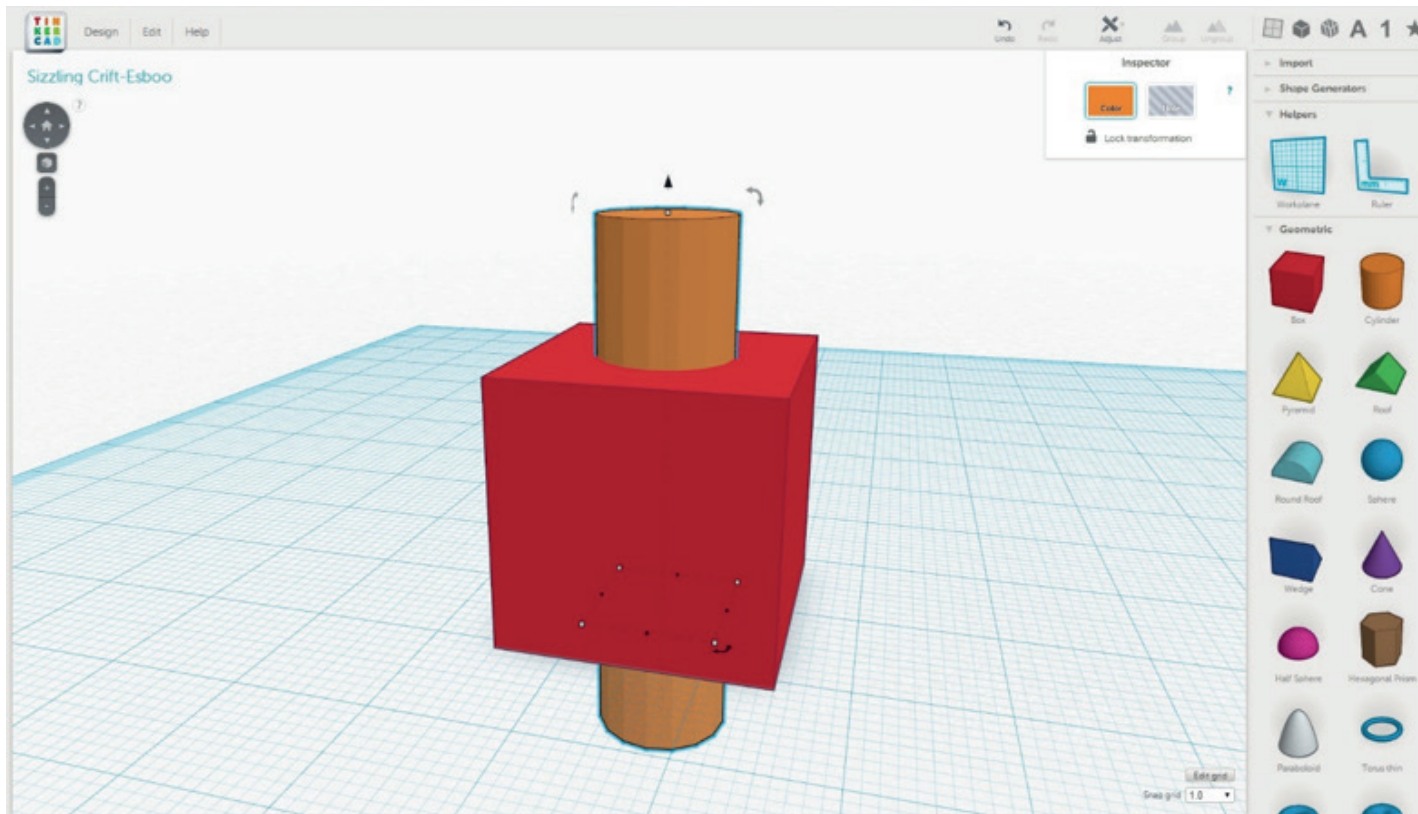
TIP: zorg ervoor dat je de onderkant van de cilinder ziet en maak dan de cilinder langer.

☐ De cilinder is 40 mm hoog

Als het gelukt is, ga je naar de volgende bladzijde.

WERKEN MET TINKERCAD

Verplaats de cilinder



Opdracht:

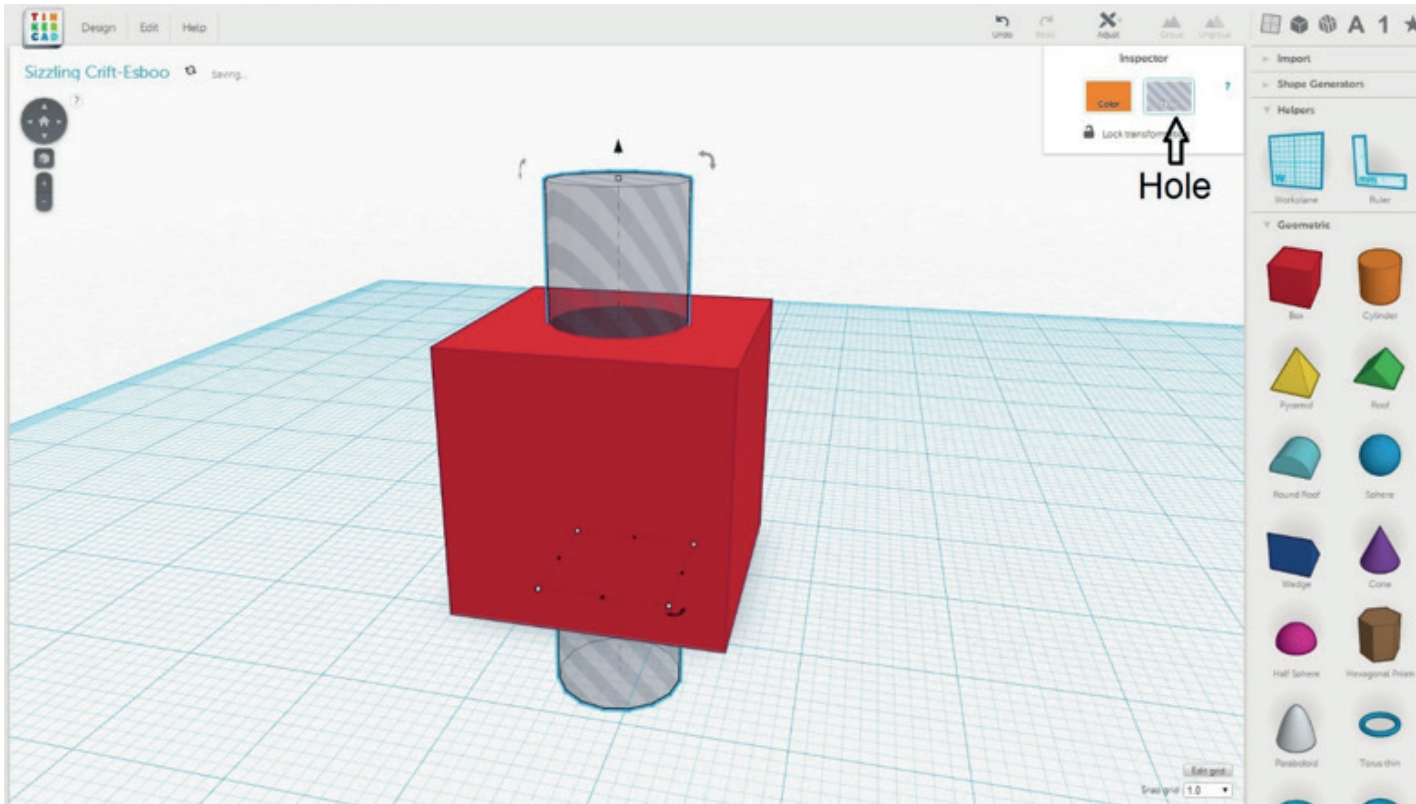
Zet de cilinder nu in de kubus

☐ De cilinder staat in de kubus.

Als het gelukt is, ga je naar de volgende bladzijde.

WERKEN MET TINKERCAD

Maak van de cilinder een gat



Opdracht:

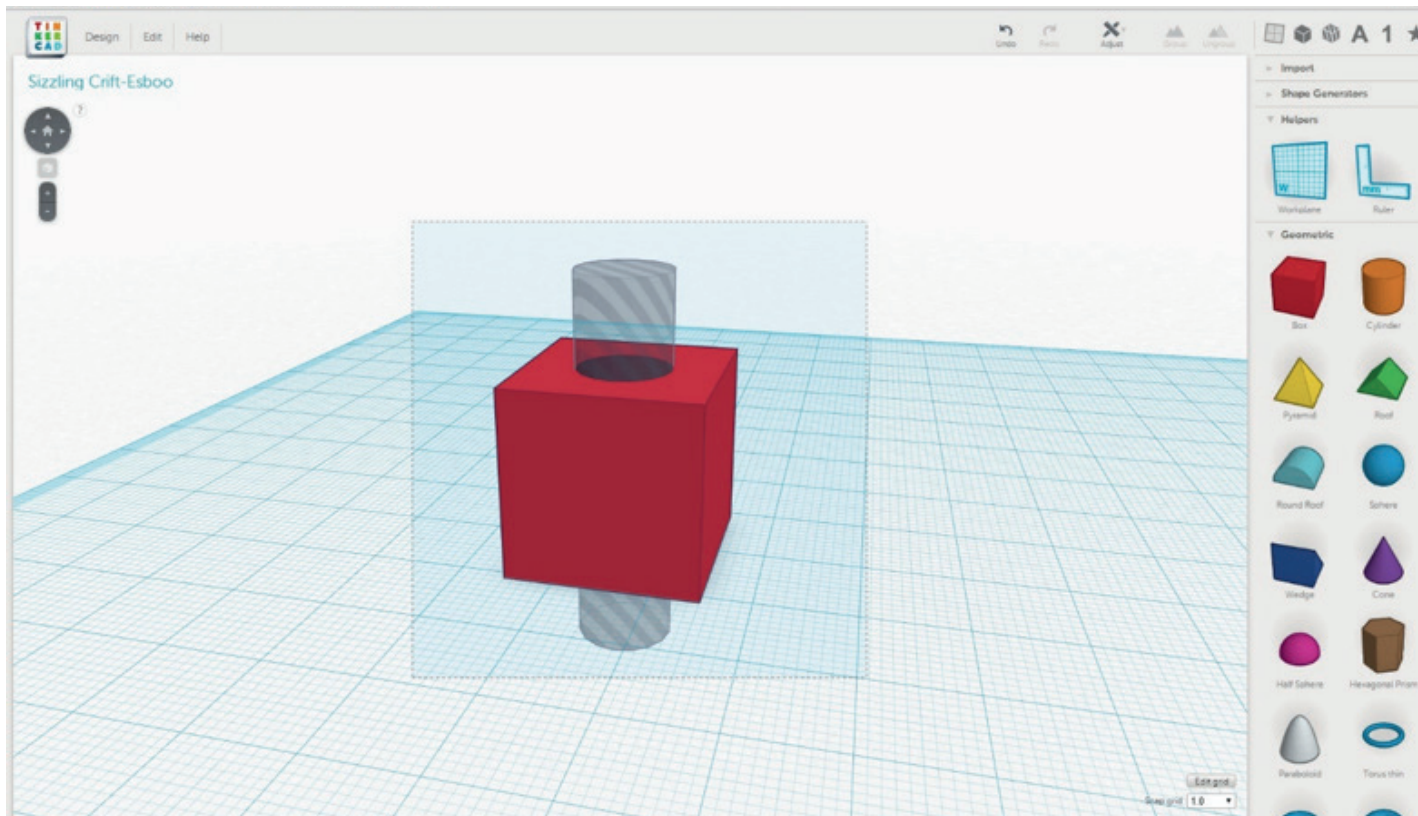
Klik nu op de cilinder en daarna op "Hole". Hole betekent gat. De cilinder verandert van kleur en wordt doorzichtig.

☐ De cilinder is doorzichtig geworden.

Als het gelukt is, ga je naar de volgende bladzijde.

WERKEN MET TINKERCAD

Kies alle vormen



Opdracht:

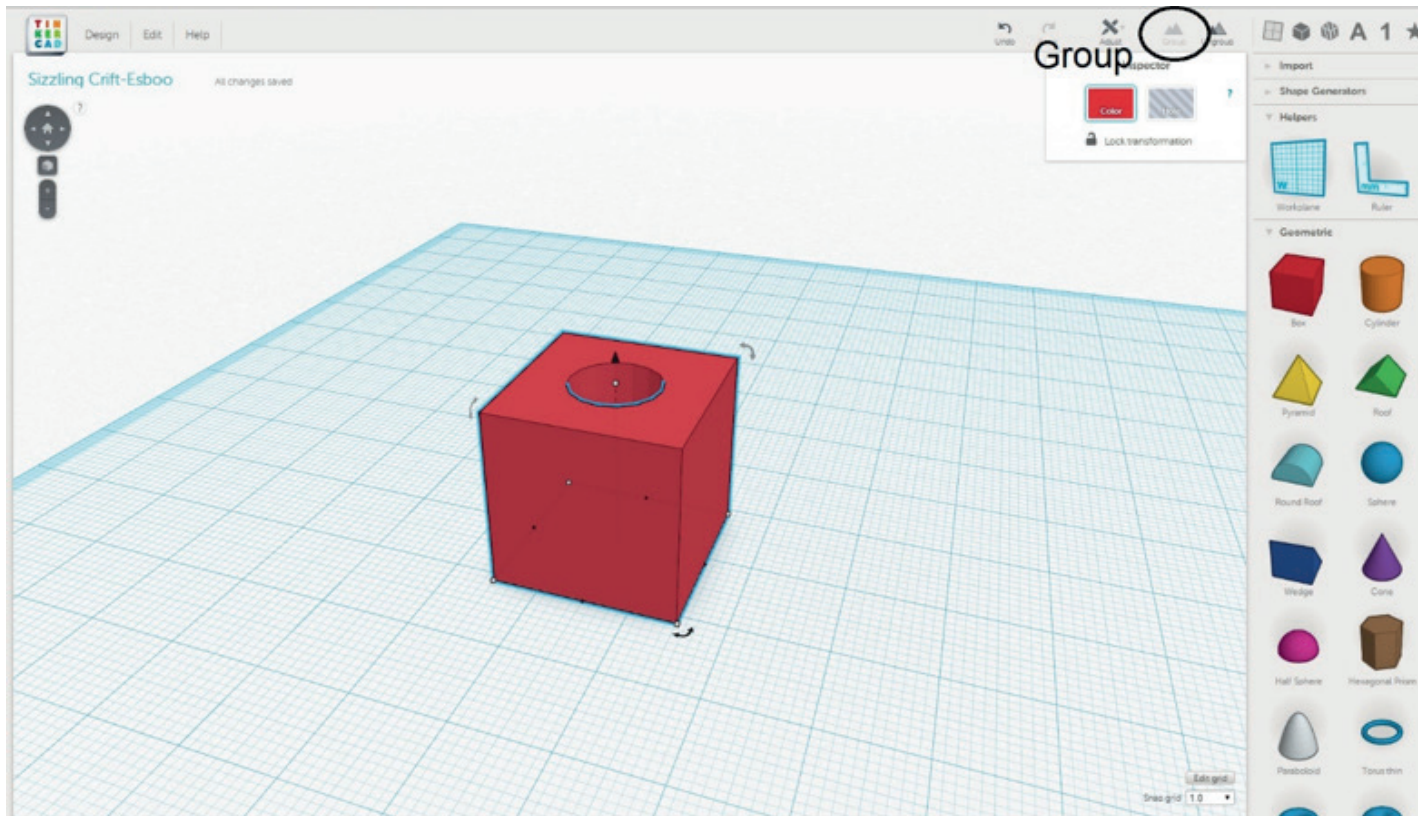
Hou je muis ingedrukt en ga daarna over allebei de vormen heen. Laat de muis dan los. Je hebt nu allebei de vormen gekozen.

☐ Allebei de vormen zijn gekozen.

Als het gelukt is, ga je naar de volgende bladzijde.

WERKEN MET TINKERCAD

Combineer de vormen



Opdracht:

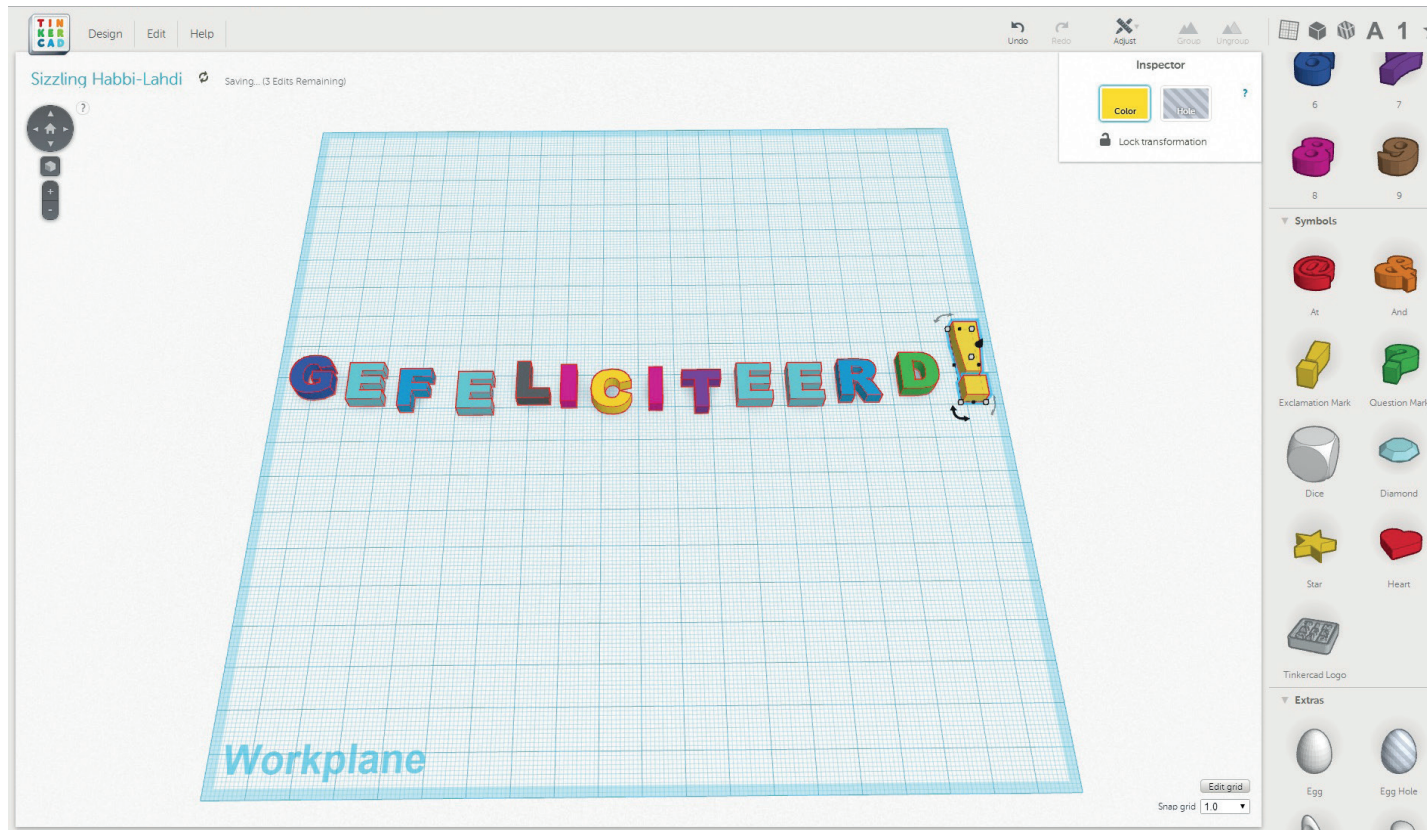
Klik nu op "Group".

Je hebt nu een gat gemaakt in de kubus.
Draai er omheen om het goed te bekijken.

☐ Het gat zit in de kubus.

Als het gelukt is, ga je naar de volgende bladzijde.

WERKEN MET TINKERCAD



Je bent nu klaar! Begin nu met Stap 2

Heel veel succes!

Als je de opdracht afmaakt wordt het geprint.

