

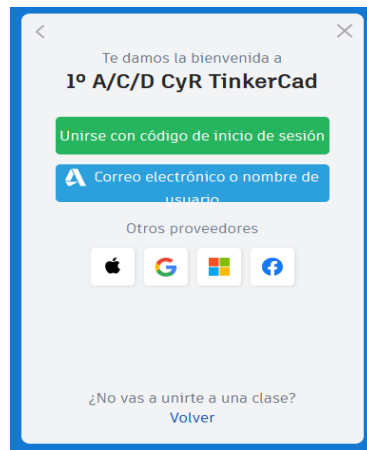
Ejercicio 1 TinkerCad 3D

Ejercicio 1: “Lo básico, Intersecciones y uniones”

Para acceder a “TinkerCad” hay que acceder a la siguiente dirección:

<https://www.tinkercad.com/joinclass/FKWB4WJK8>

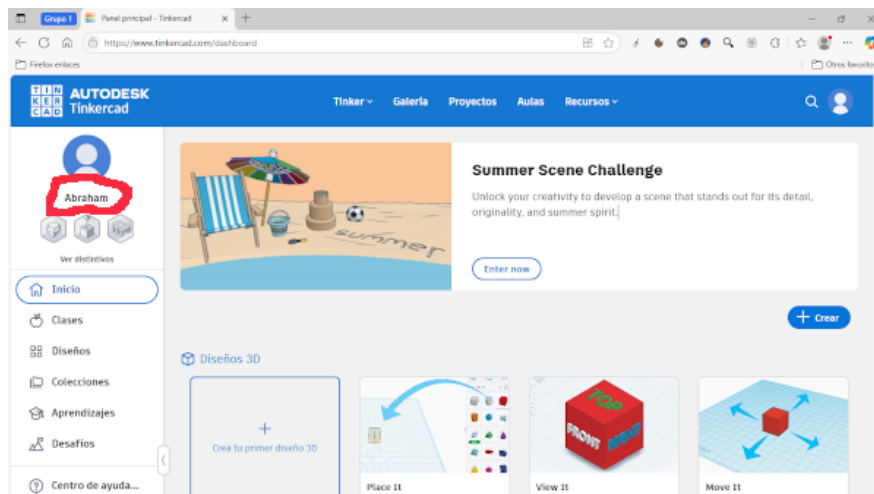
Nos saldrá la siguiente pantalla.



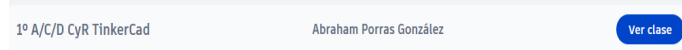
Pinchamos en y ponemos el código que te habré dado en el classroom en este ejercicio.

Unirse con código de inicio de sesión

Ahora ya puedes trabajar. Saldrá tu nombre en la parte superior izquierda.



Ahora pinchamos en  Clases y luego en

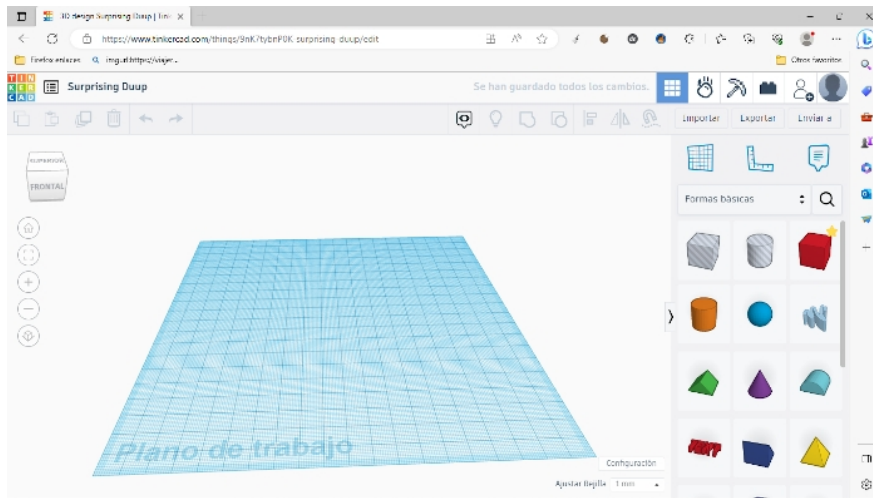


Te queda pinchar en **Ejercicio 1**. Por último pincha en

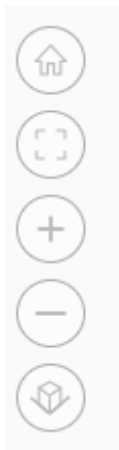


Ejercicio 1 TinkerCad 3D

Ahora ya podemos trabajar con el **TinkerCad 3D**



Manejo:



Al pinchar aquí se ven todas las imágenes que hemos dibujado.

Este icono enfoca la figura que tienes marcada con el cursor.

Acerca la pantalla a la zona que queremos ampliar.

Aleja la pantalla de la cuadrícula.

Vista plana o en perspectiva (3D).



En la parte superior izquierda aparece el icono

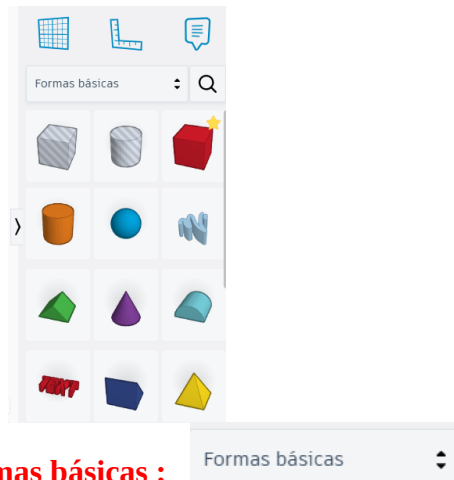
Al poner el cursor, pinchando el botón izquierdo de portátil podemos rotar las figuras.

Podemos hacer lo mismo si pinchamos el plano de trabajo con el cursor y botón derecho del ratón.



Ejercicio 1 TinkerCad 3D

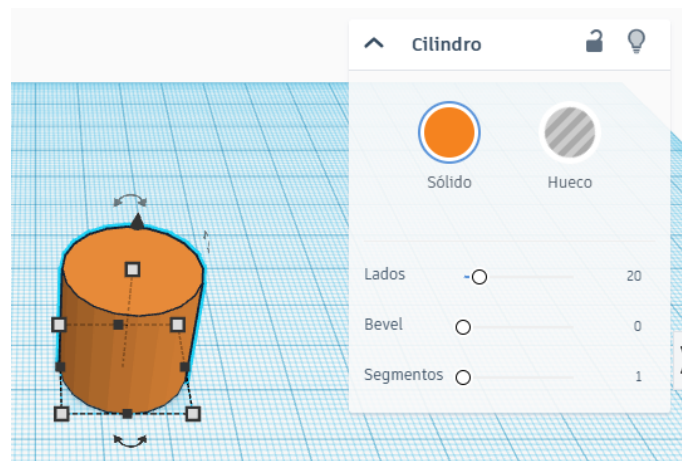
En el lado derecho tenemos las formas con las que podemos trabajar:



Nosotros vamos a trabajar con las formas básicas :

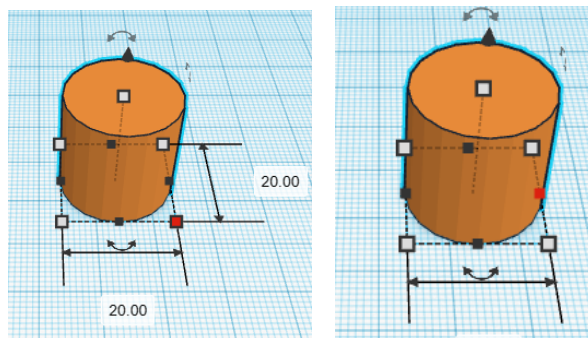
Son cubos, cilindros, conos, pirámides, textos, cuñas, esferas, etc.

Para coger una figura, pinchas sobre ella con el lado izquierdo del cursor y tiras de ella con el botón pulsado hacia la superficie de trabajo.



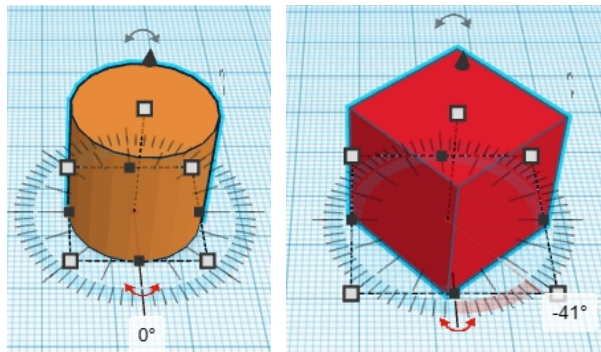
Si te fijas puede ser “**Sólido**”, donde puedes seleccionar un color y “**Hueco**” que se define como un cilindro en este caso que resta.

Si pinchas sobre los cuadrados blanco y negro puedes cambiar las medidas de la figura:

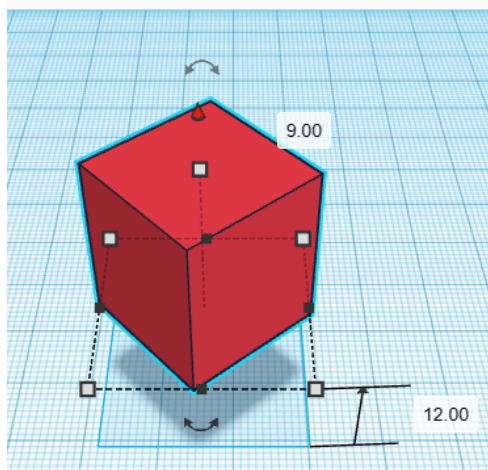


También se puede rotar las figuras tocando la flecha doble:

Ejercicio 1 TinkerCad 3D



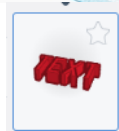
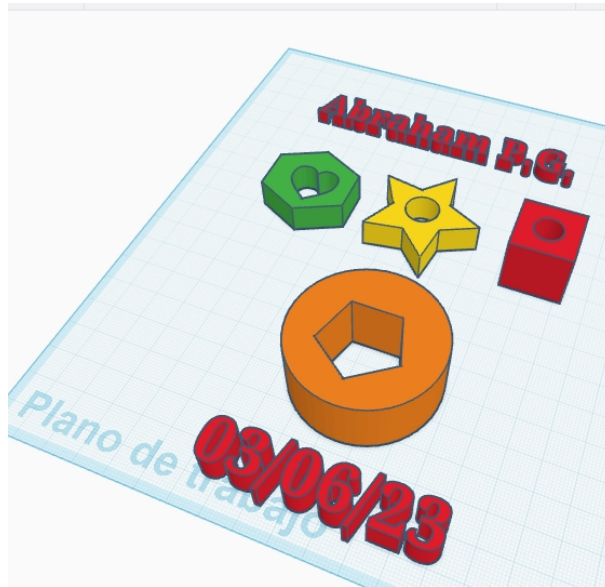
También puedes subir y bajar la figura respecto al **plano de trabajo** pinchando en la **flecha negra** que hay en la parte superior:



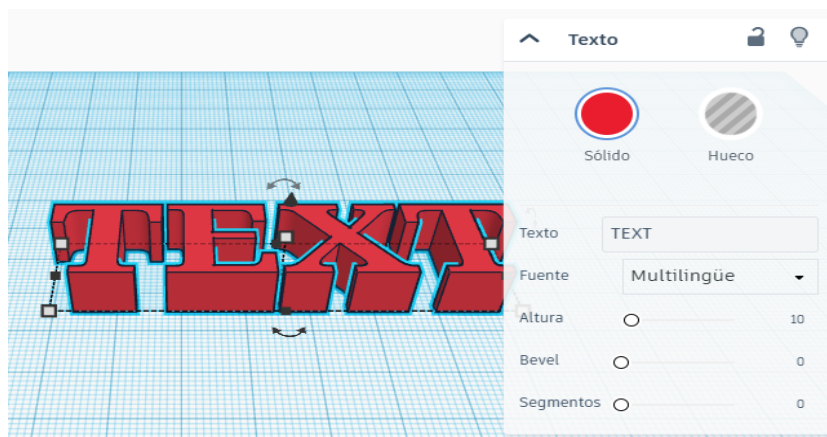
Ejercicio 1 TinkerCad 3D

Ejercicio 1A

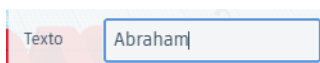
- 1.- Vuestro nombre. 100 de largo 12 de ancho y 5 de alto.
- 2.- Hexágono con un taladro de un corazón. El hexágono de 30x30x10 (largo, ancho, alto)
- 3.- Estrella con taladro de un círculo (cilindro).
- 4.- Cubo con taladro de un círculo (cilindro).
- 5.- Círculo (cilindro) con taladro de un pentágono (5 lados).
- 6.- La fecha de cuando habéis hecho la tarea.



- 1.- Para vuestro nombre seleccionáis el icono y lo lleváis a la plataforma de trabajo.

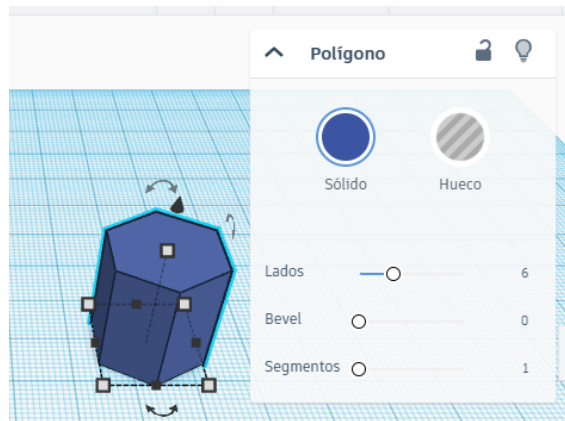


Cambiáis “TEXT” por vuestro nombre



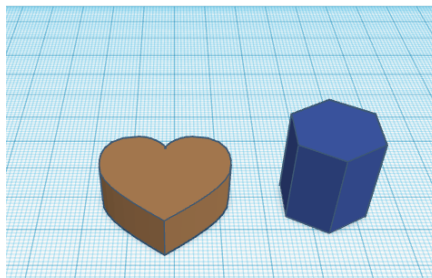
Ejercicio 1 TinkerCad 3D

2.- El hexágono con taladro de corazón. Sacamos el hexágono:

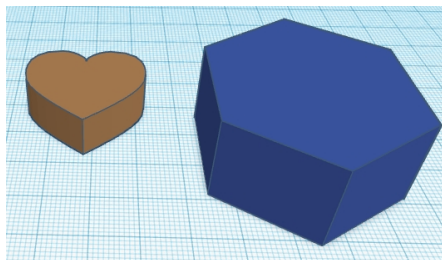


Nos damos cuenta que podemos modificar “**Lados**” y podemos construir otras figuras geométricas, tales como prismas con pentágonos, heptágonos, octógonos, triángulos, etc.

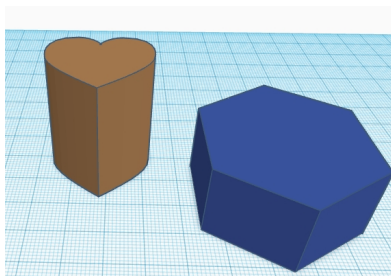
Sacamos el corazón y lo ponemos al lado:



Nos damos cuenta que el corazón es más grande que el hexágono. Tenemos 2 opciones: hacer el prisma hexagonal más grande o el corazón más pequeño.

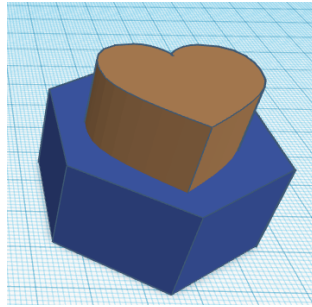


Ahora hago el corazón más alto para traspasar al hexágono:

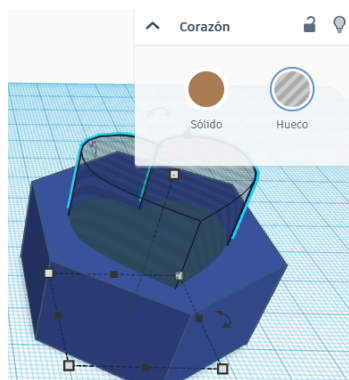


Ejercicio 1 TinkerCad 3D

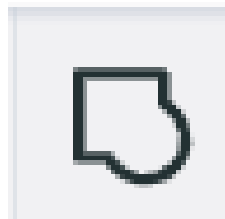
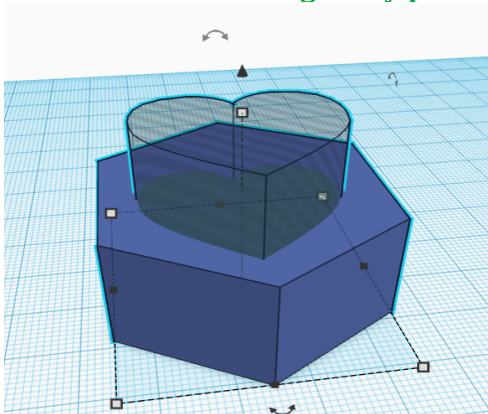
Muevo el corazón y lo pongo encima del hexágono:



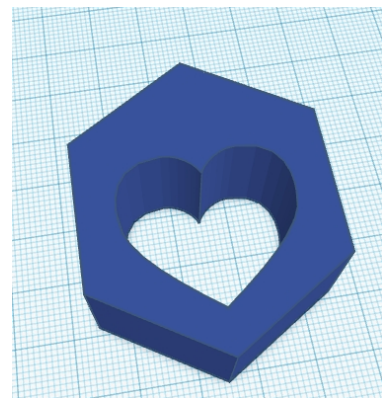
Ahora tengo que convertir el corazón en “Hueco” para que la unión sea un corte.



Con el cursor marco las 2 figuras y pincho en unir:



Unir



Todos las demás figuras se hacen de la misma manera mirando las “Formas básicos”

Ejercicio 1 TinkerCad 3D

Ejercicio 1B

- 1.- Dado con un agujero de triángulo.
- 2.- Corazón con agujero de estrella.
- 3.- Pirámide de 50x50x50 (largo, ancho y alto) con un corte de un cilindro en su zona central.
- 4.- Un cubo de 40x40x40 (largo, ancho y alto) con un corte de una esfera de 30x30x30.
- 5.- Un cilindro agujereado con un tubo.
- 6.- Vuestro nombre. 100 de largo 12 de ancho y 5 de alto.

Usa colores diferentes.

