

# Workshop "Tinkercad"

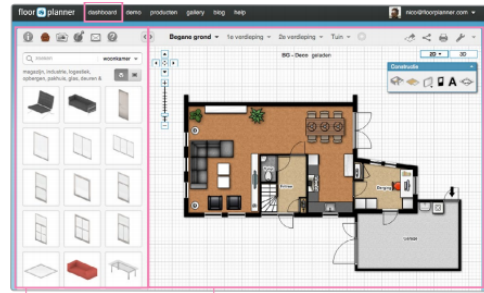
## 1 Aanvang workshop

### 1.1 Wat kan ik voor de workshop doen?

- Computers opstarten

### 1.2 inleiding

Tijdens deze handleiding wordt er niet één specifieke opdracht op zich beschreven. In deze handleiding worden de knoppen en functies van floorplanner beschreven. De opdrachten die kunnen worden gegeven verschillen van groep tot groep. Sommigen werken het thema kamers en moeten ook alle kamers inrichten. Anderen zijn dan meer geïnteresseerd in meten.



## 2 Floorplanner

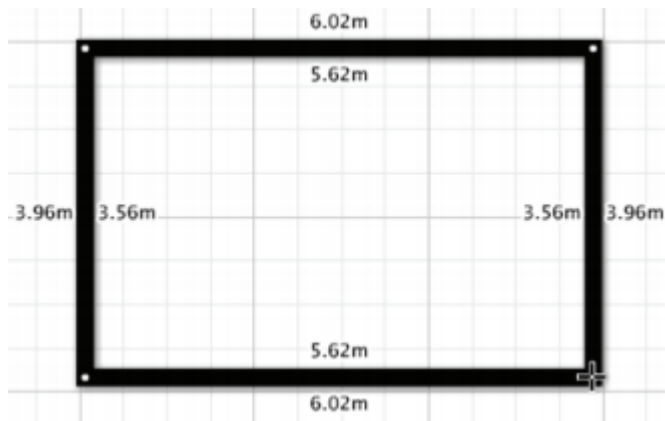
### 2.1 Account aanmaken

- Ga naar de website van floorplanner(<http://floorplanner.com/>) en maak een account aan.

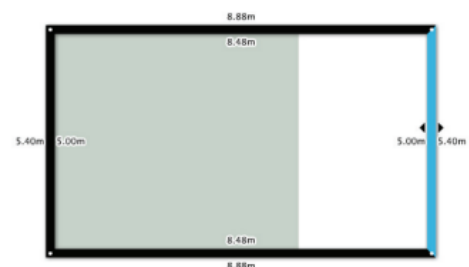
### 2.2 Ruimtes tekenen



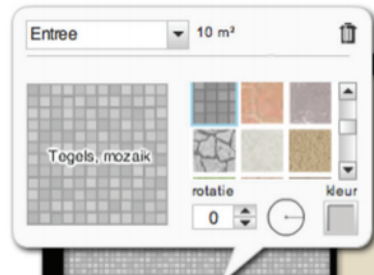
- Klik op de knop "teken ruimte" in het constructiemenu.
- Klik in het tekenveld en trek de ruimte tot (ongeveer) de gewenste maat.



- Je kan de muren aanpassen in dikte.
- Je kan de muren verschuiven en zo je ruimte aanpassen. Dit kan je doen door de muur te verslepen.



- De hoekpunten kunnen ook verplaatst worden door de punten te slepen, zo krijg je een andere vorm.
- Door deze stappen te herhalen kan je ruimtes maken in je ruimte (kamers).
- Je plattegrond is nu klaar. Nu kan je de kleuren nog aanpassen.
- Door op de vloer te klikken krijg je een menubalk waar je verschillende aanpassingen kan doen de kleur veranderen.



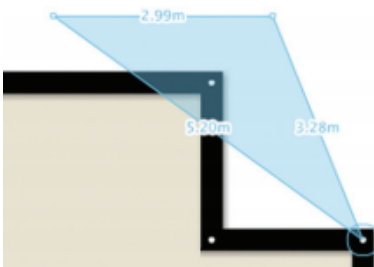
### 2.3 Losse oppervlakken

Soms moet je een oppervlak tekenen dat geen ruimte is, bijvoorbeeld een tuin. Dan moet je geen ruimte maken maar een los oppervlak.

- Klik op de knop losse oppervlakken.



- Teken nu de gewenste vorm.



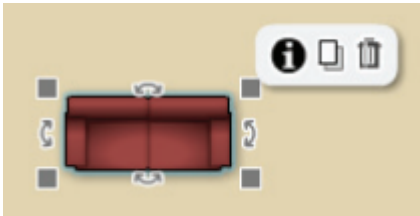
### 2.4 Ramen en deuren tekenen

- Klik op de knop 'Ramen en deuren' in het constructiemenu.
- Kies uit de bibliotheek de gewenste deur of raam.
- Sleep deze naar de gewenste plaats in het tekenvlak.
- De afmetingen en de draairichting kunnen worden aangepast door op het raam klikken



## 2.5 Vaste objecten en meubels plaatsen.

- Links in de zoekbalk kan je verschillende objecten vinden.
- De objecten sleepje naar de tekening op de juiste plaats.
- Soms moet je de maten nog aanpassen.
- Je kan ook je voorwerpen draaien door de rotatieknop in te drukken en het voorwerp te draaien.



## 2.6 Verdiepen maken

- Sla het eerste ontwerp van de plattegrond op.
- Klik op de tab van de verdieping. Klik achter de naam van de opgeslagen tekening op de 'kopieer knop'.
- Bewaar deze onder een nieuwe naam op gewenste verdieping.
- Klik op de tab van de volgende verdieping om het ontwerp aan te passen. Pas het nieuwe ontwerp aan en sla op.
- De instellingen kunnen ook worden aangepast.



## 4. Organisatie

- Tijdens de workshop werken de kinderen alleen.
- Na de basisuitleg mogen de kinderen zelf aan de slag.
- De kinderen kunnen hun kamer namaken, of bij meer tijd kan het hele huis nagemaakt worden.

