

Tinkercad Tipps & Tricks

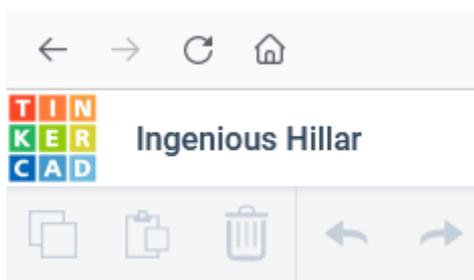
Allgemeines

Tinkercad von Autodesk ist ein kostenloses Online-Tool, mit dem sich nicht nur 3D-Modelle, sondern auch elektronische Schaltungen entwerfen lassen. Durch den integrierten Simulationsmodus ist es besonders für Einsteiger geeignet. Des Weiteren stellt Tinkercad Einstiegsprojekte zur Verfügung, die u.a. auch die Benutzung von Tinkercad erklären. Dieses Dokument enthält daher nur zusätzliche Anwendungshinweise.

Für die Anmeldung bei Tinkercad stehen verschiedene Möglichkeiten zur Verfügung. Hierbei wird zunächst zwischen schulischen und persönlichen Konten unterschieden. Bei Nutzung eines persönlichen Kontos kann dann wiederum zwischen verschiedenen Social Media Accounts und einem nur bei Tinkercad registriertem Benutzer gewählt werden. Wird ein eigener Tinkercad-Account angelegt, dann kann der Benutzername frei gewählt werden.

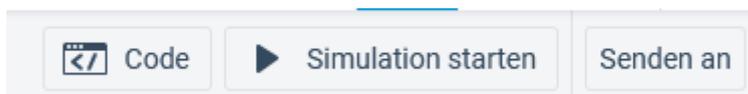
Tipps & Tricks

- Unter dem Menüpunkt „Ressourcen“ findet man das „Learning Center“. Von dort aus kann man eine Vielzahl an Tutorials abrufen.
- Beim Anlegen eines neuen Entwurfs vergibt Tinkercad einen Projektnamen (z.B. „Ingenious Hillar“):



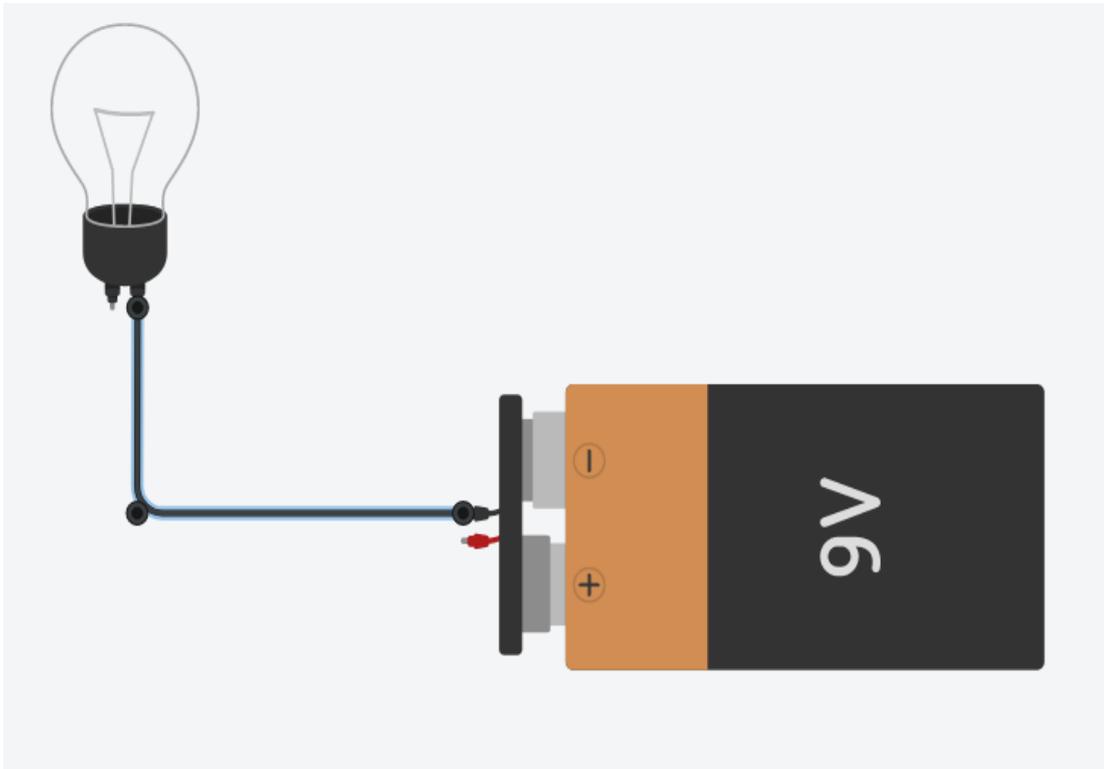
Durch Klicken auf den Namen kann dieser geändert werden.

- Über das „Tinkercad“-Symbol vor dem Projektnamen kommt man zurück zum Dashboard.
- Eine fertige Schaltung kann als Bild gespeichert werden. Ein Klick auf die Schaltfläche „Senden an“ öffnet ein Dialogfenster mit einer entsprechenden Option.



- Beim Verbinden von Bauteilen zeichnet Tinkercad standardmäßig eine gerade Linie. Das kann jedoch zu unschönen Kreuzungen führen, wodurch die Schaltung ziemlich unübersichtlich wird. Kreuzungen lassen sich aber fast immer durch Biegungen in den Verbindungen vermeiden. Solche Abbiegungen erzeugt man, indem man beim

Verbinden mit Zwischenklicks arbeitet. Die Stelle, an der ein solcher Zwischenklick ausgeführt wurde, ist stets durch einen Kontaktpunkt (siehe unten) markiert, der jedoch nur sichtbar ist, solange die Verbindung ausgewählt ist:



Durch Ziehen des Kontaktpunktes mit der Maus lässt sich die Linienführung zudem nachträglich anpassen:

