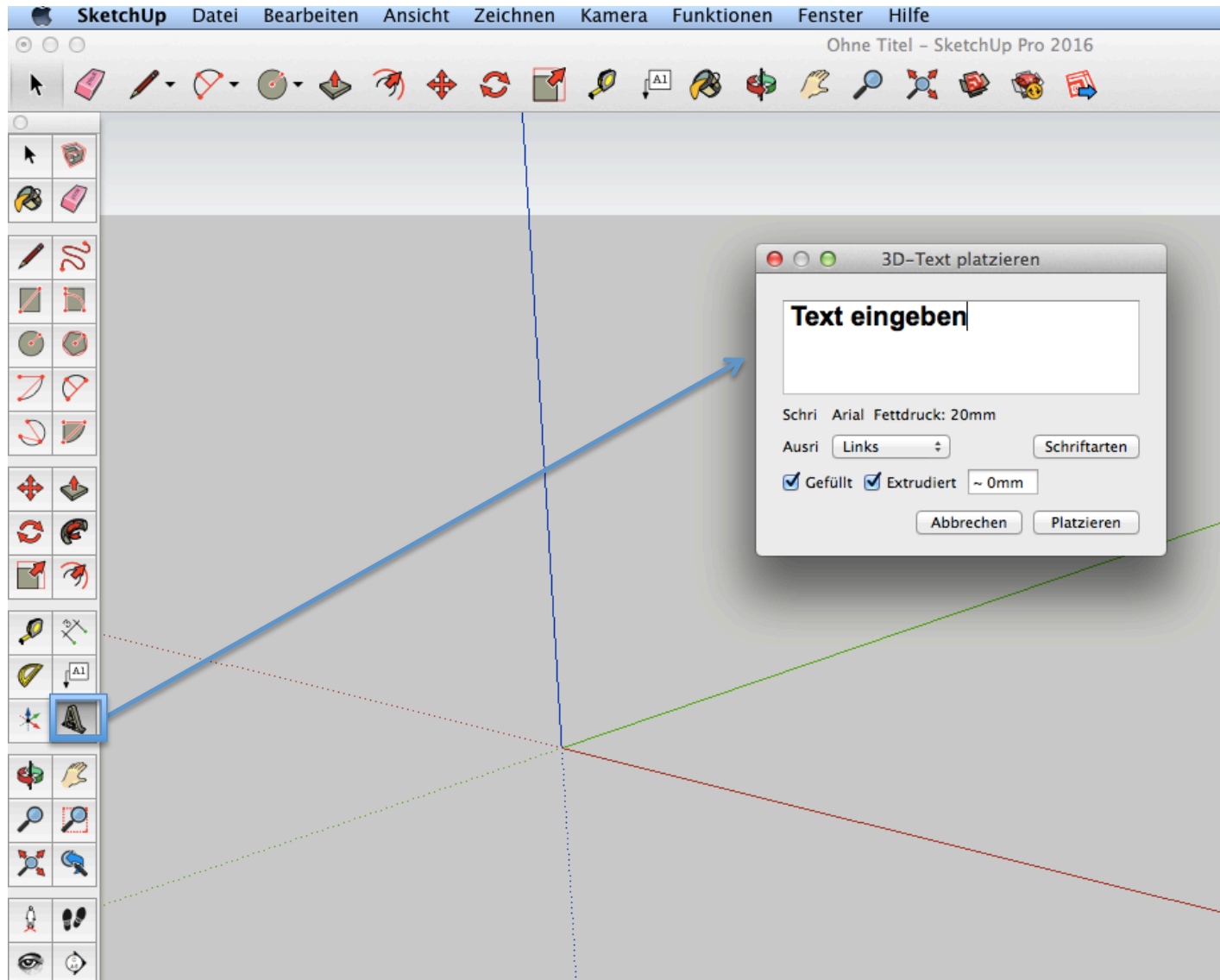
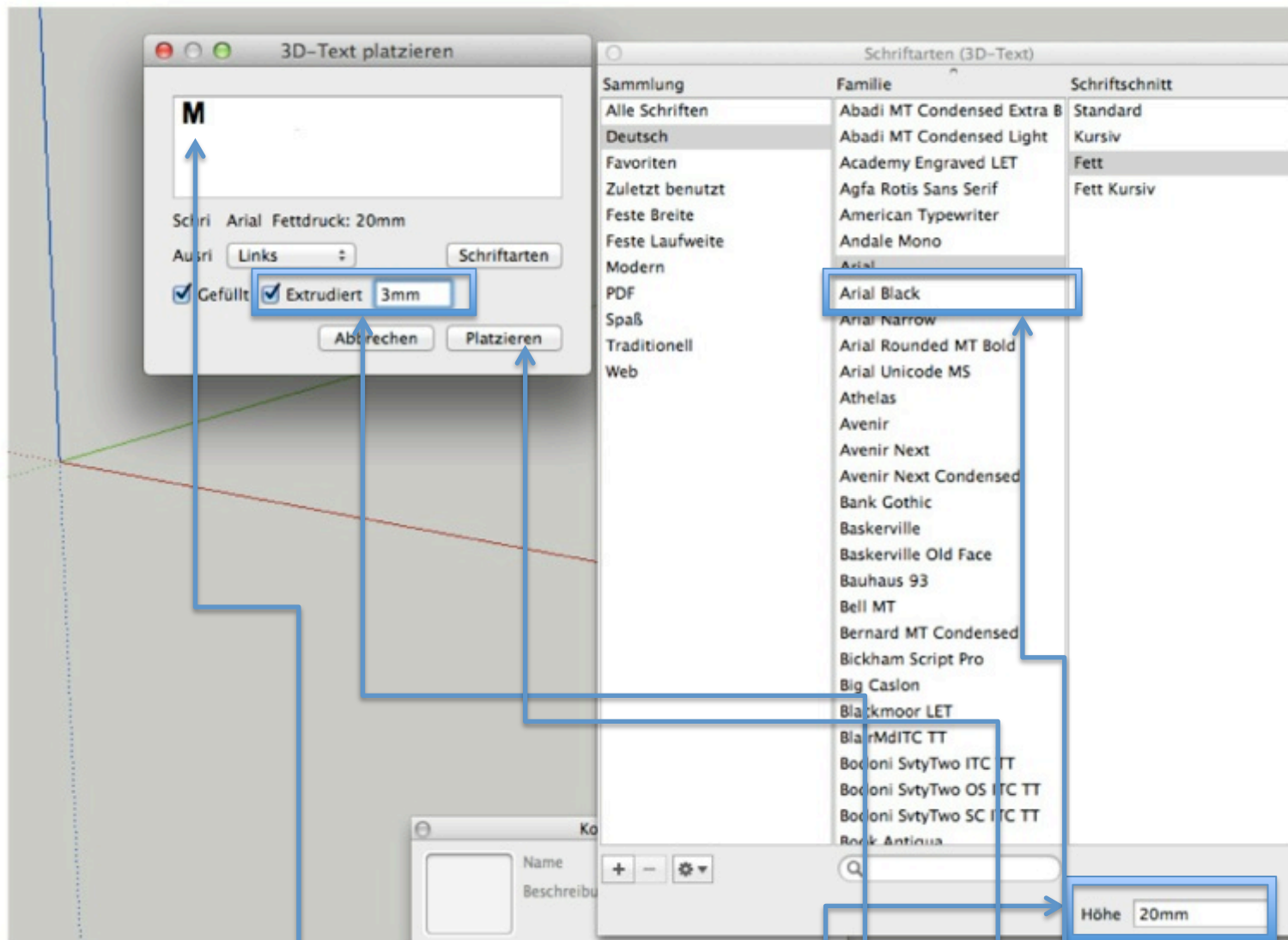


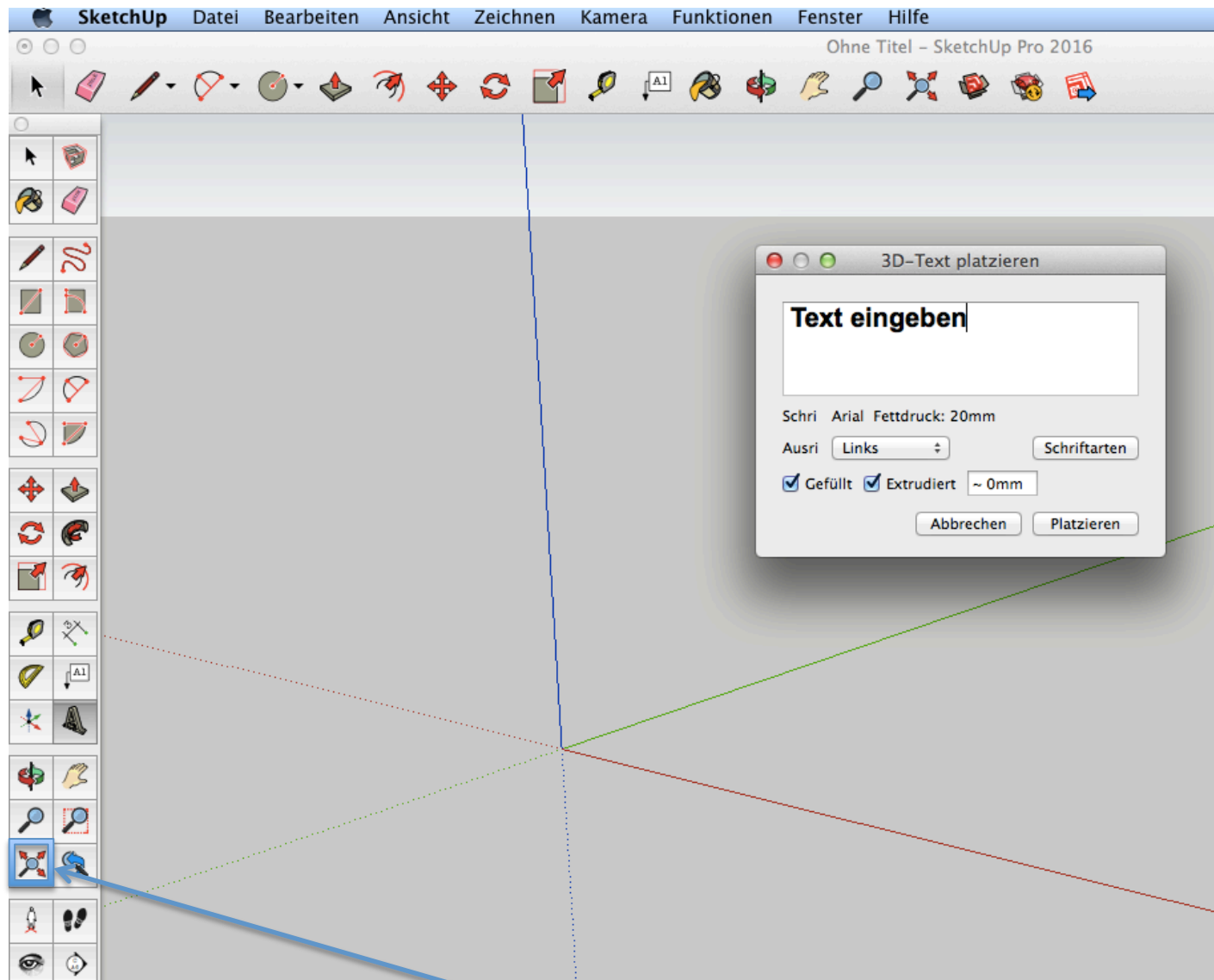
# BUCHSTABE ALS SCHLÜSSELANHÄNGER



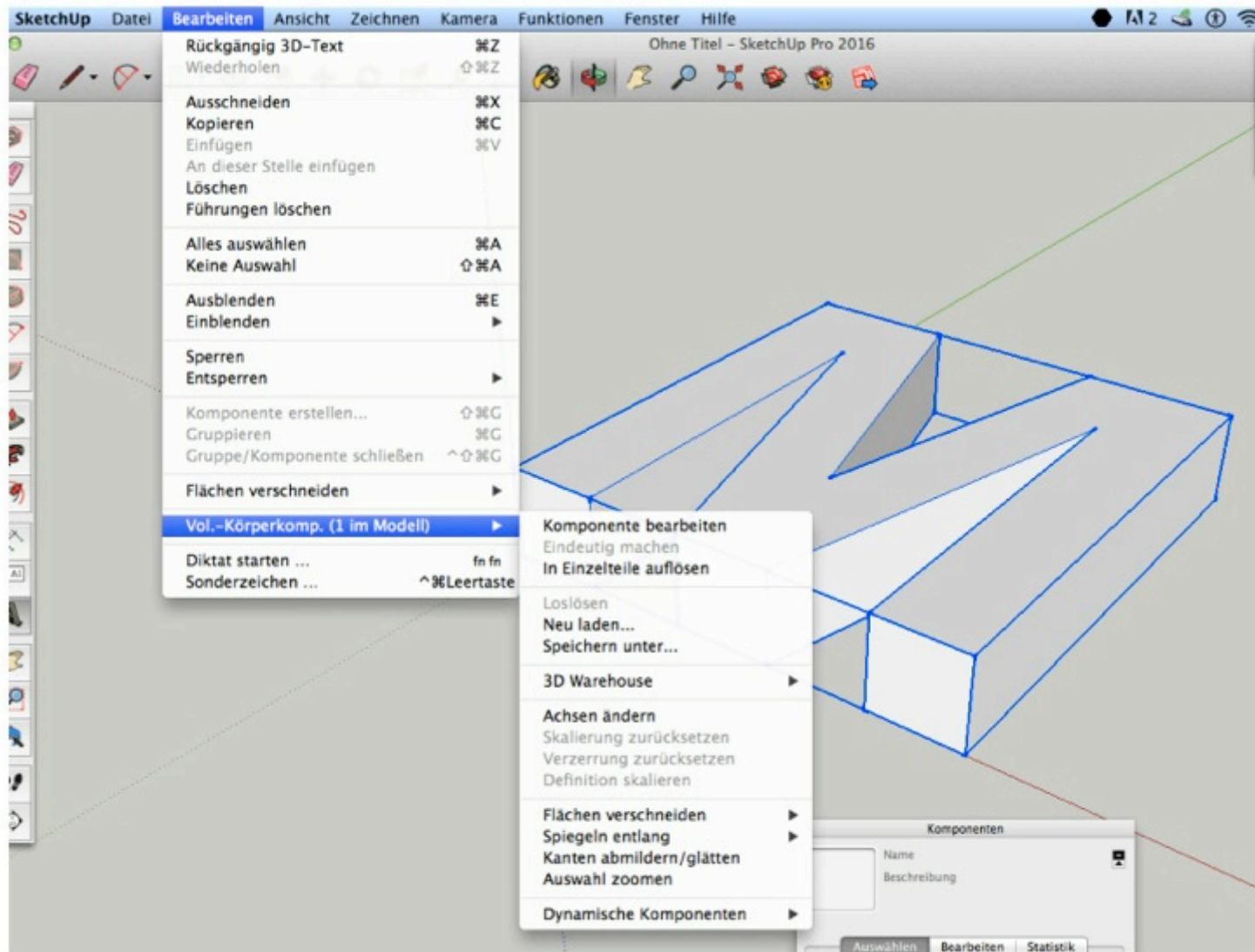
Textwerkzeug anklicken, dann geht das Dialogfenster „3D-Textplatzieren“ auf.



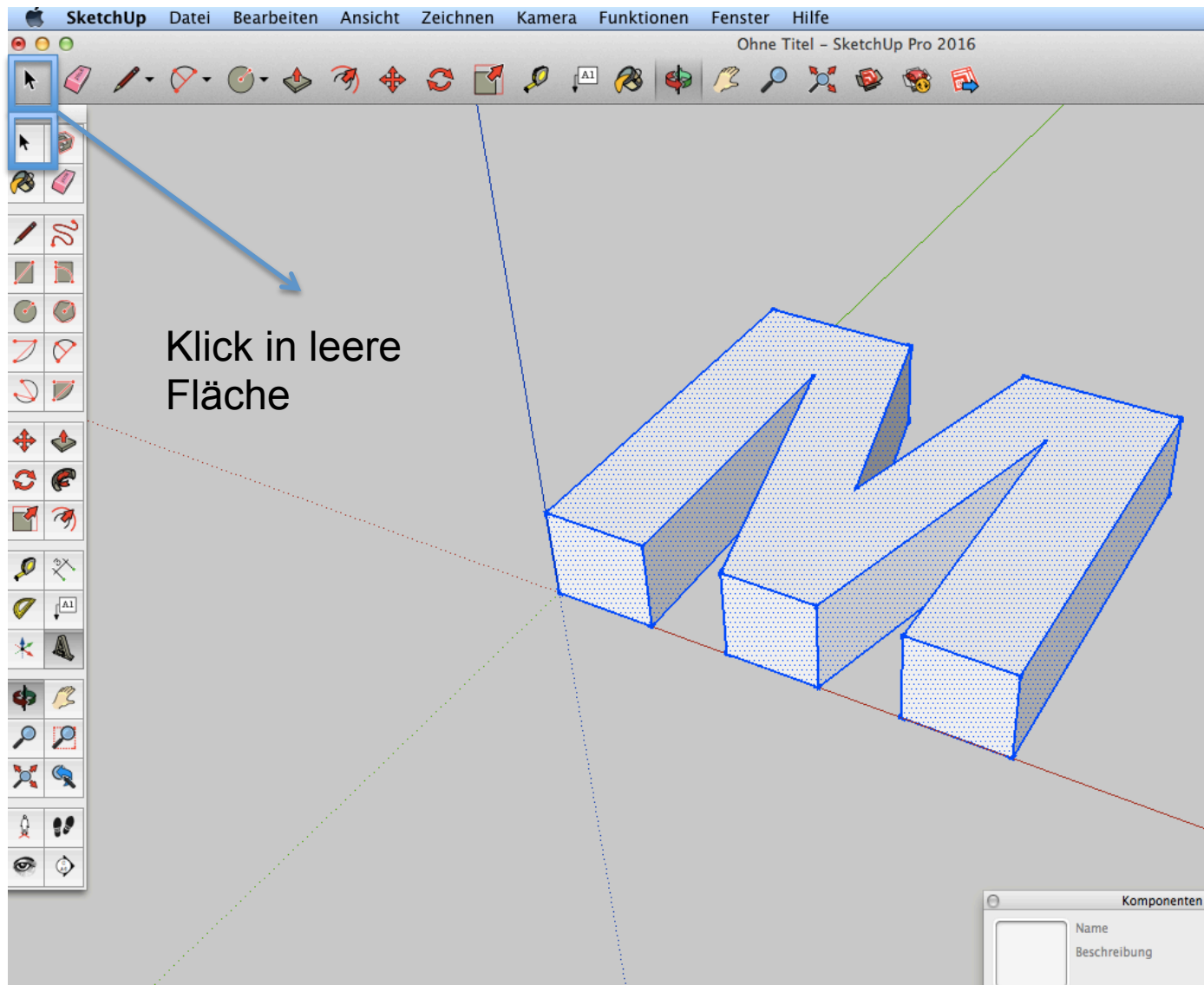
Schriftarten klicken, dann geht ein Dialogfenster auf. Arial Black auswählen und die Größe auf 20mm setzen, extrudiert anhaken und 3mm einstellen, Textblock durch Buchstaben ersetzen. Dann Platzieren klicken.



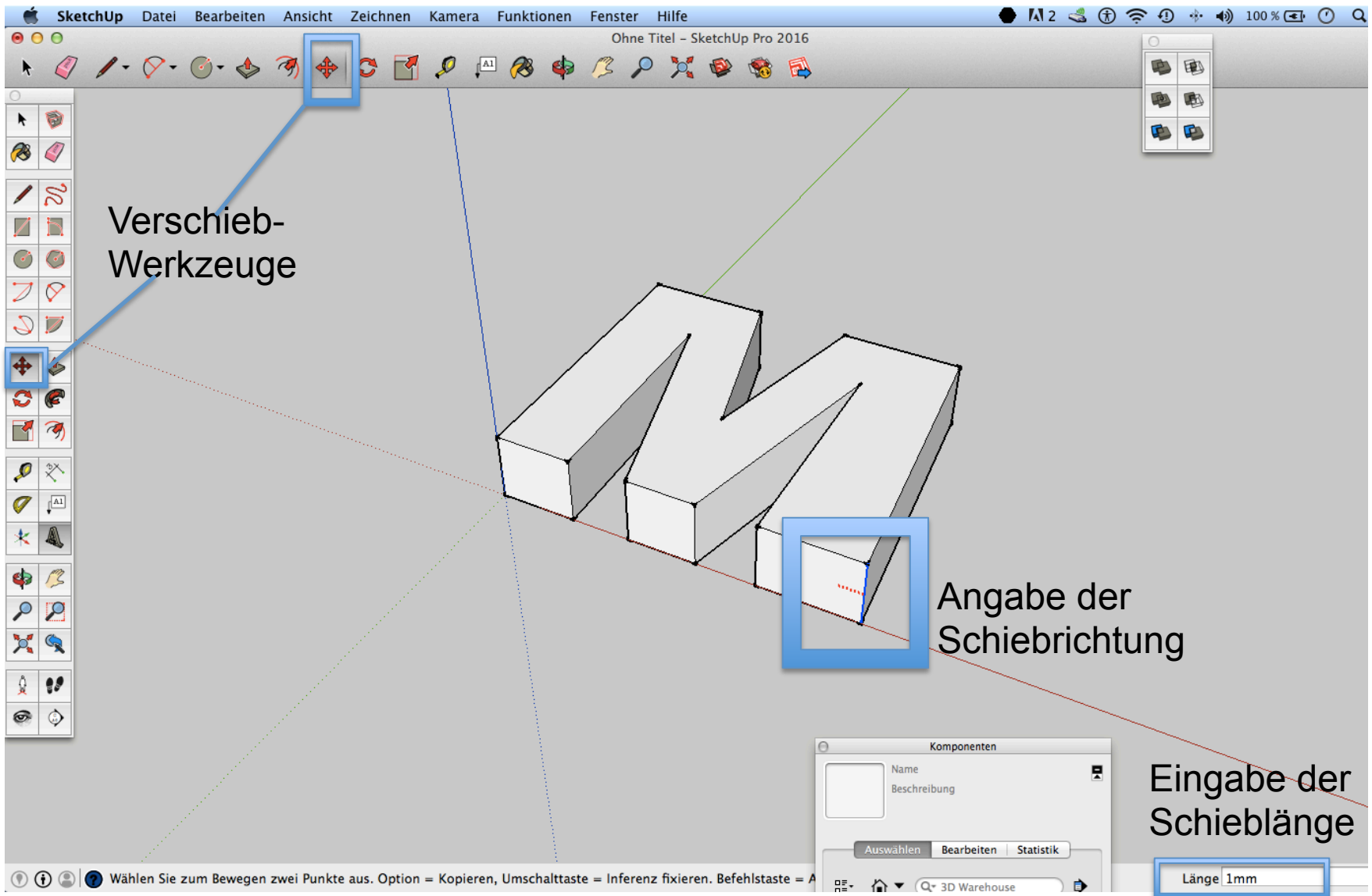
Am Ursprung einsetzen: der Buchstabe ist kaum sichtbar, da er sehr klein ist. Mit der Zoomfunktion „Alles Zeigen“ werden alle aktiven Teile in voller Größe angezeigt.



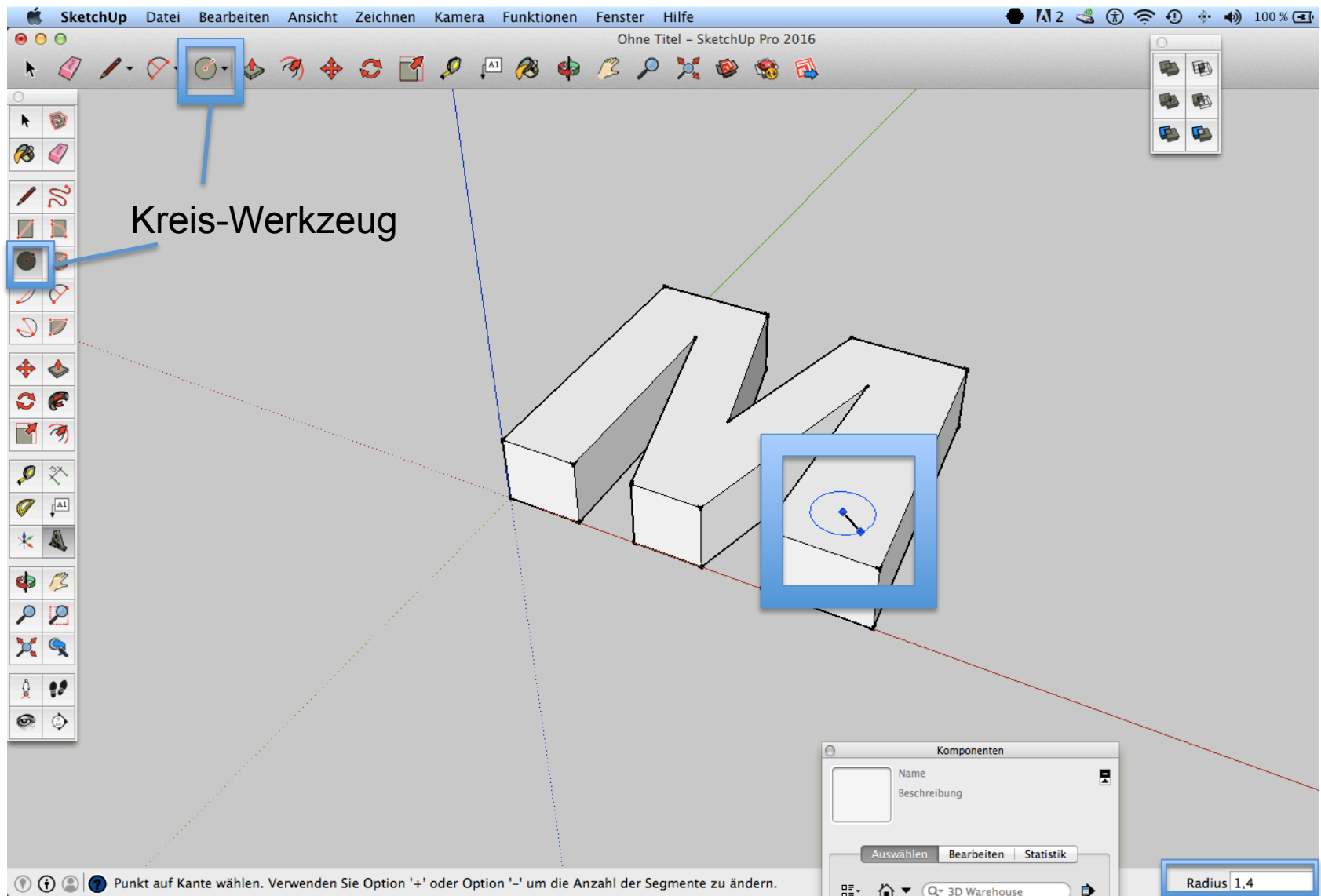
Der Textblock ist eine Komponente, die wir auflösen. Befehlsreihe:  
Bearbeiten – Vol.-Körperkomp. (1 im Modell) – in Einzelteile auflösen



Der Buchstabe ist aktiv (blau eingefärbt). Wir deaktivieren mit der Pfeiltaste und klicken in eine leere Fläche.

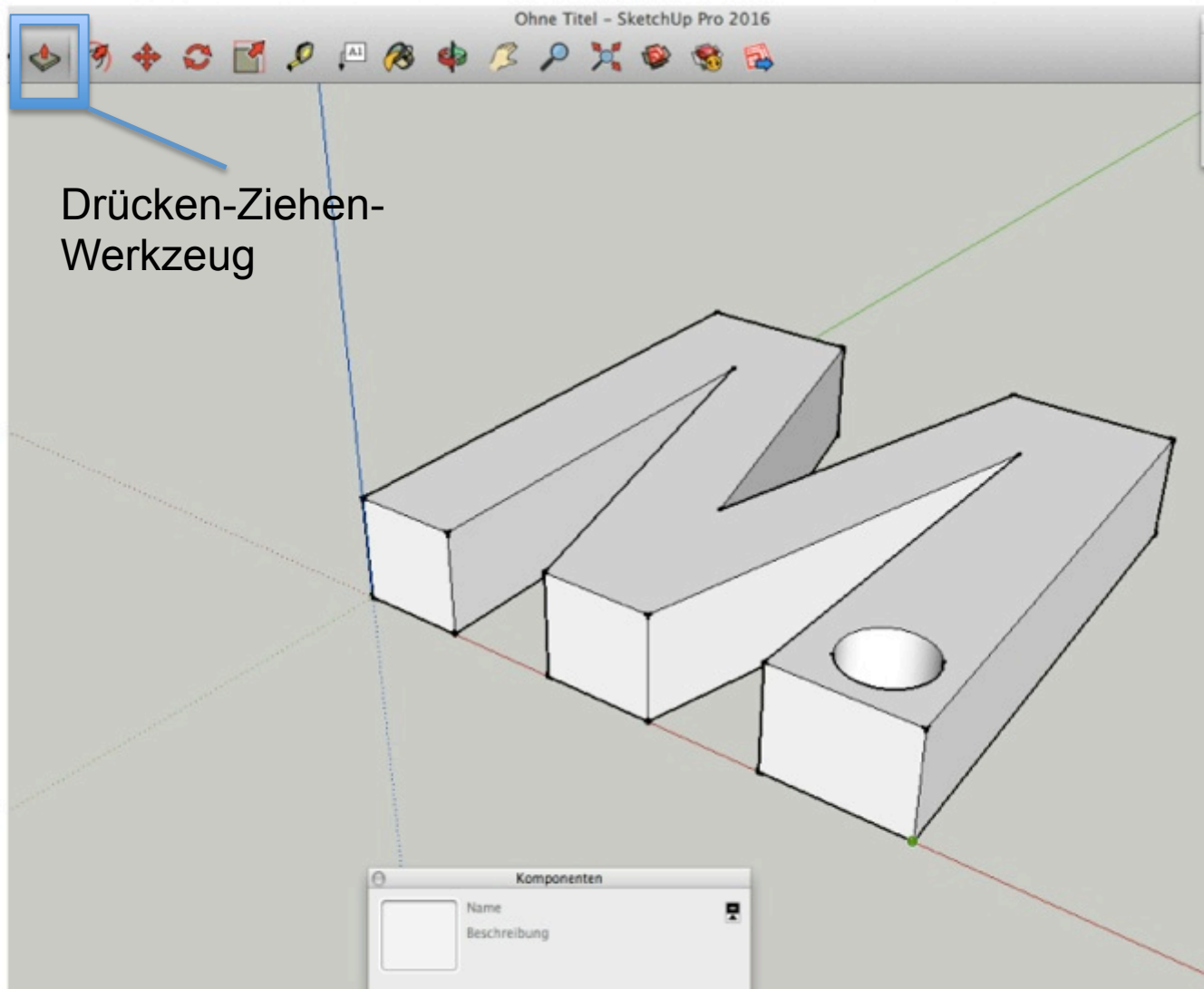


Wir wollen wegen des Loches den Buchstaben rechts unter breiter machen. Dazu verschieben wir die blau gefärbte Linie in Richtung der roten Achse (rot punktierte Hilfslinie) um 1,2mm (Im Dialogfeld rechts unten eingeben, indem man einfach nur 1,2 auf der Tastatur schreibt und dann „Enter“ klickt, damit der Befehl abgeschlossen wird).



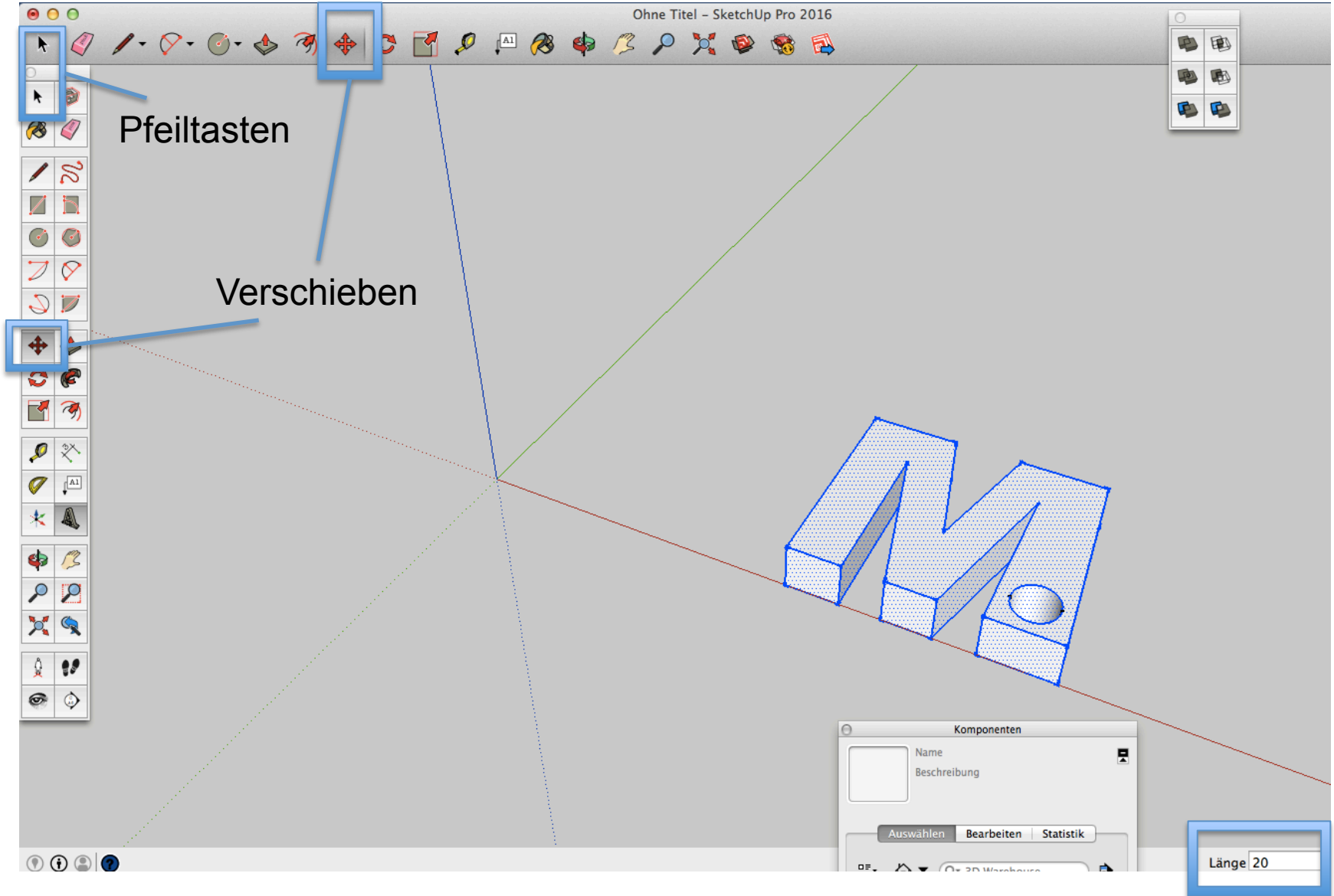
Für das Loch zeichnen wir einen Kreis auf die Oberfläche des Buchstabens:  
Kreis-Werkzeug – Eingabe des Radius numerisch und Klick.





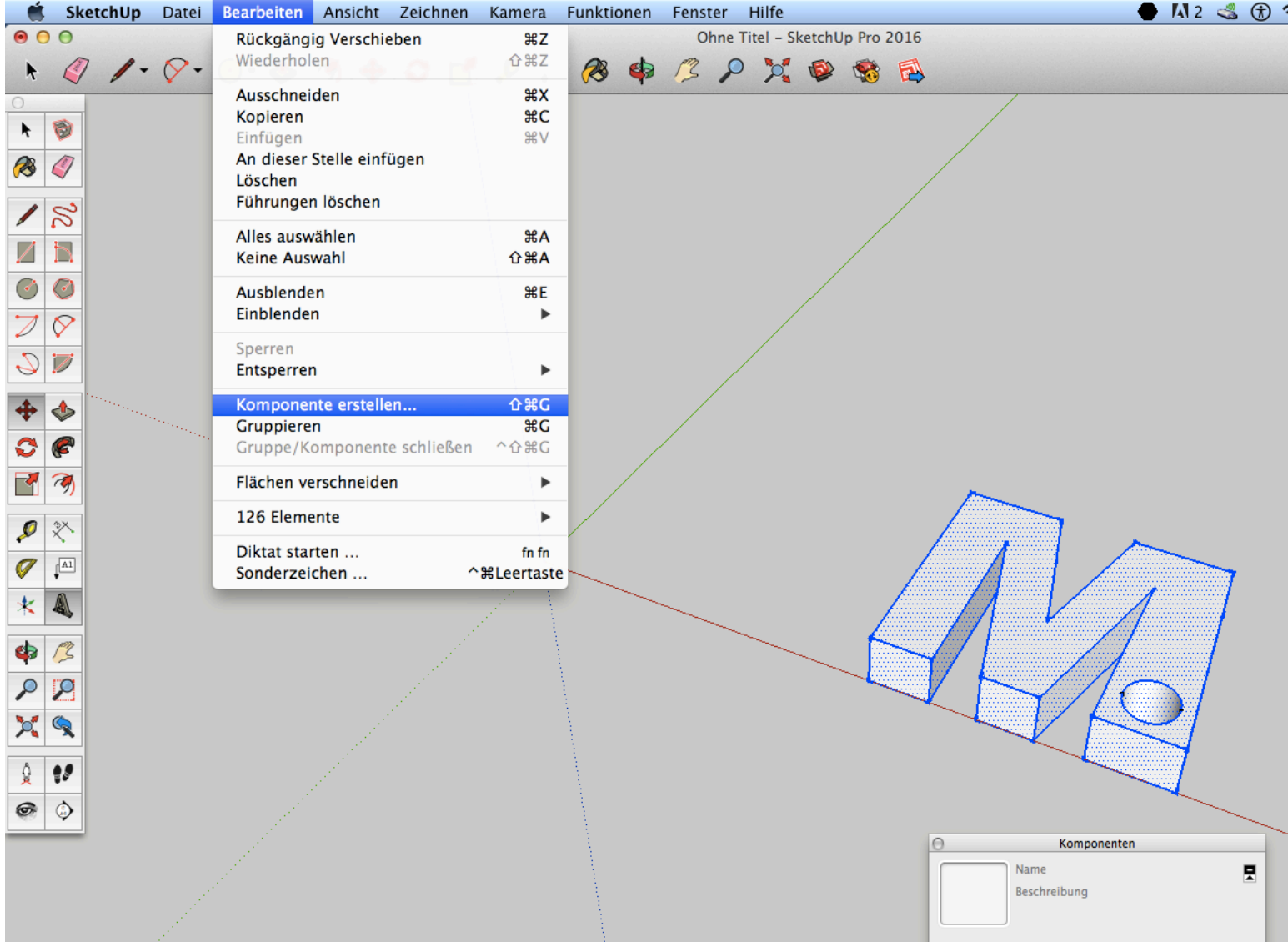
Mit dem „Drücken-Ziehen“-Werkzeug verwandeln wird den Kreis zum Loch: wenn wir auf den Kreis fahren, färbt sich dieser blau. Wir drücken hinunter und fahren mit dem Cursor an die untere Buchstäbenecke, sodass diese als grüner Punkt erscheint und lassen dann die Maustaste los.



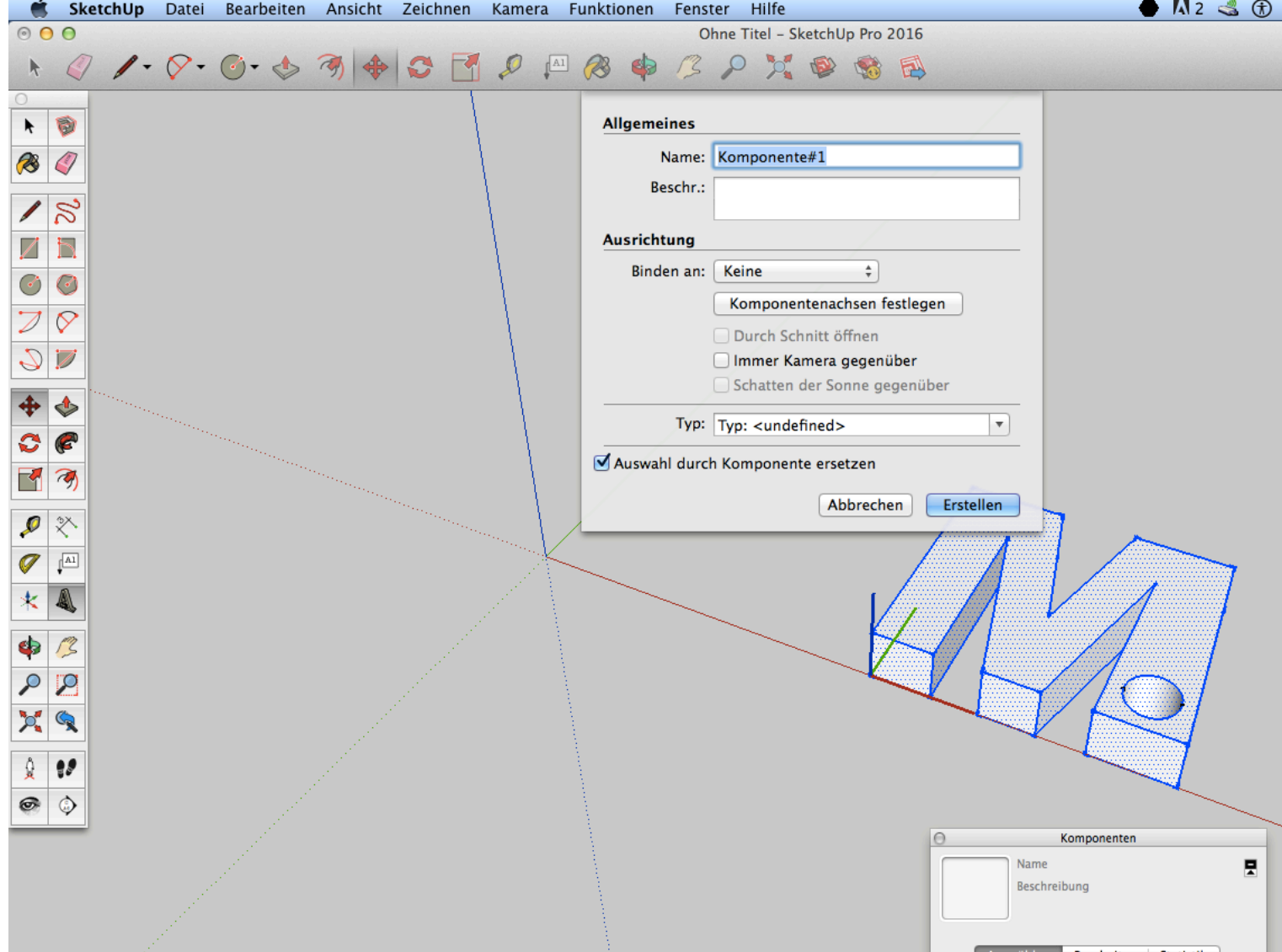


Wir verschieben nun den Buchstaben um 20mm entlang der roten Achse:

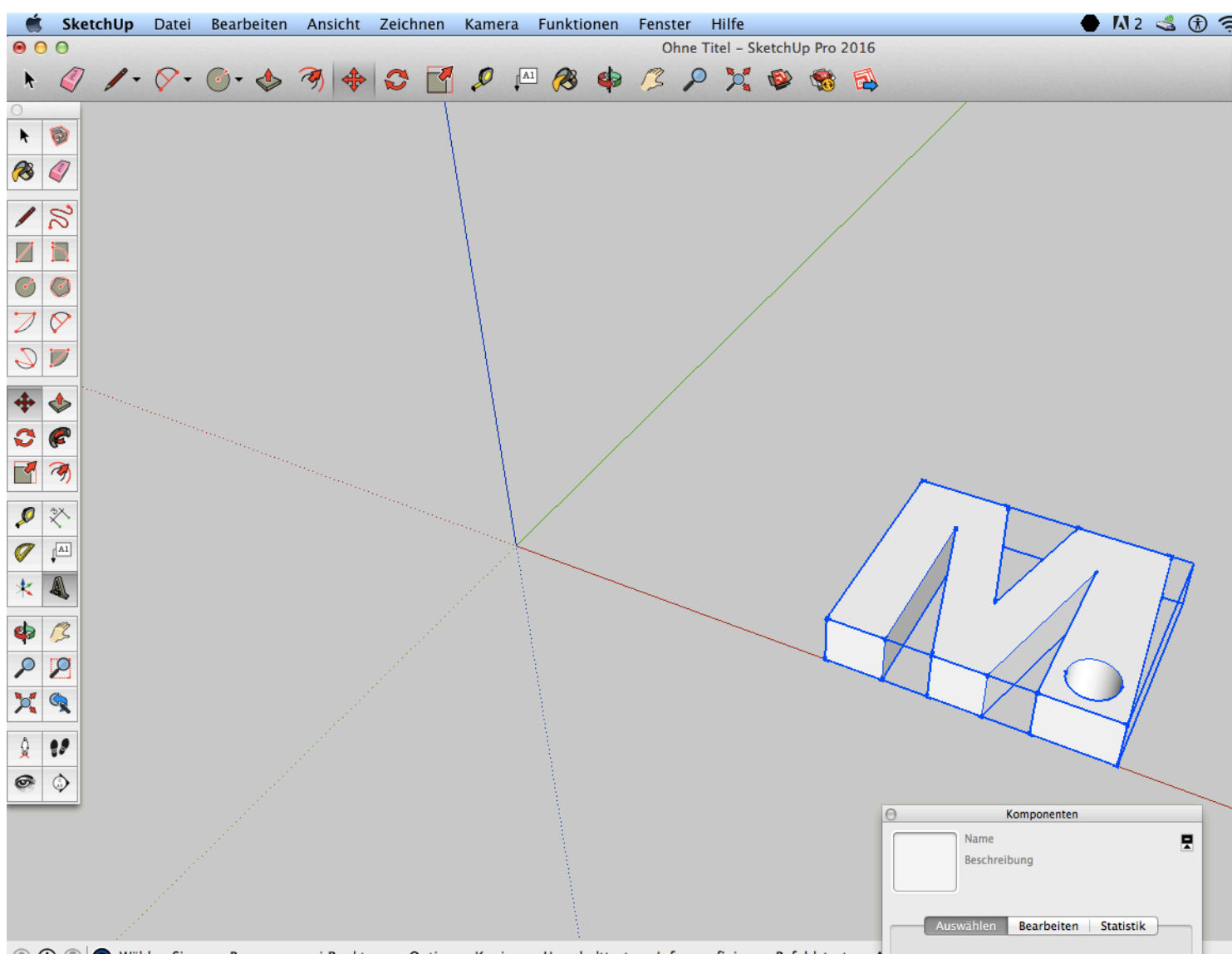
1. Pfeiltaste – umfahren des Buchstabens mit gedrückter Maustaste – loslassen – blau (aktiv)
2. Verschiebe-Werkzeug – entlang der roten Achse – numerische Eingabe „20“ – Klick



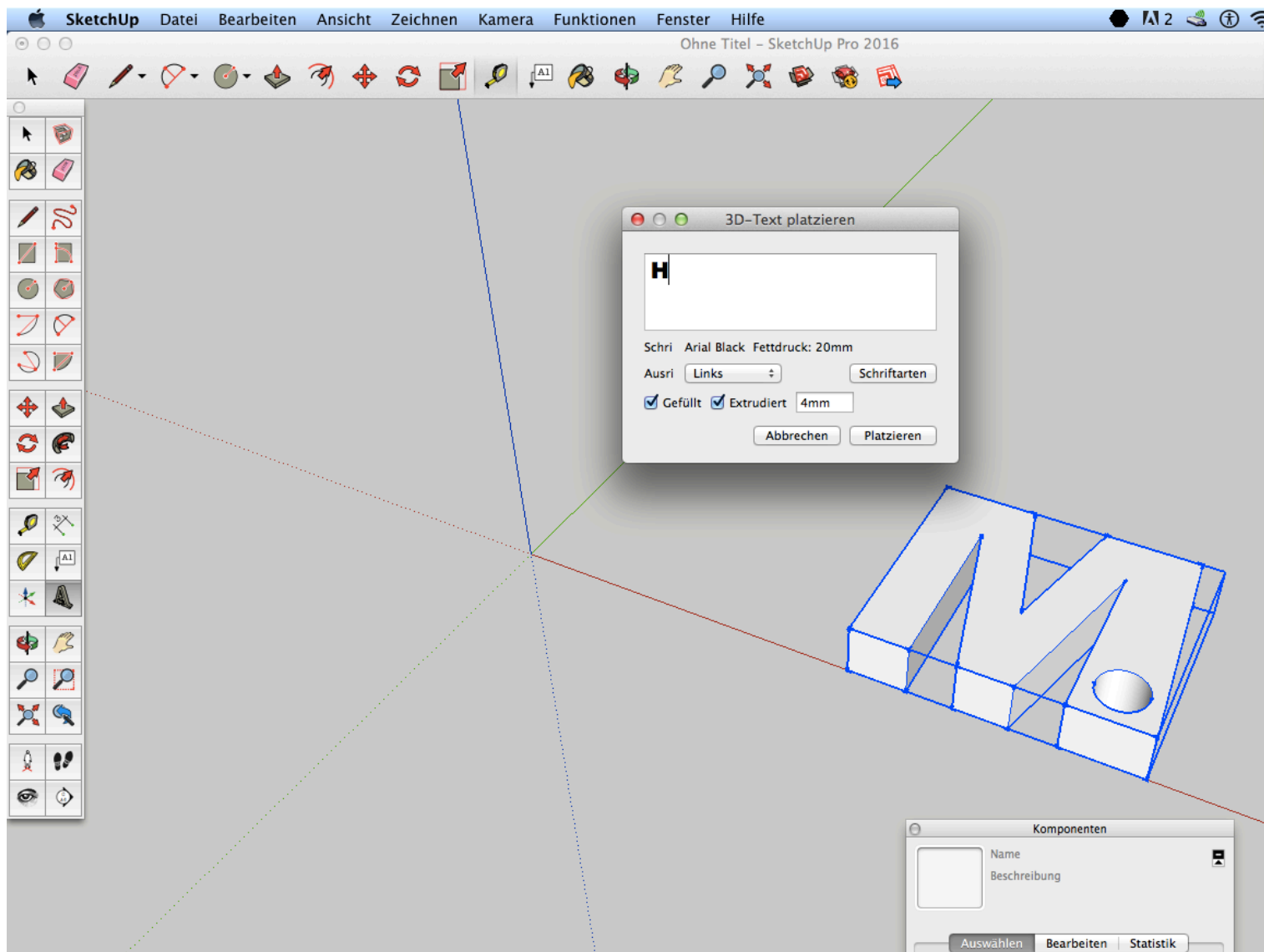
Wir machen nun aus dem gelochten Buchstaben eine Komponente:  
Bearbeiten – Komponente erstellen .....



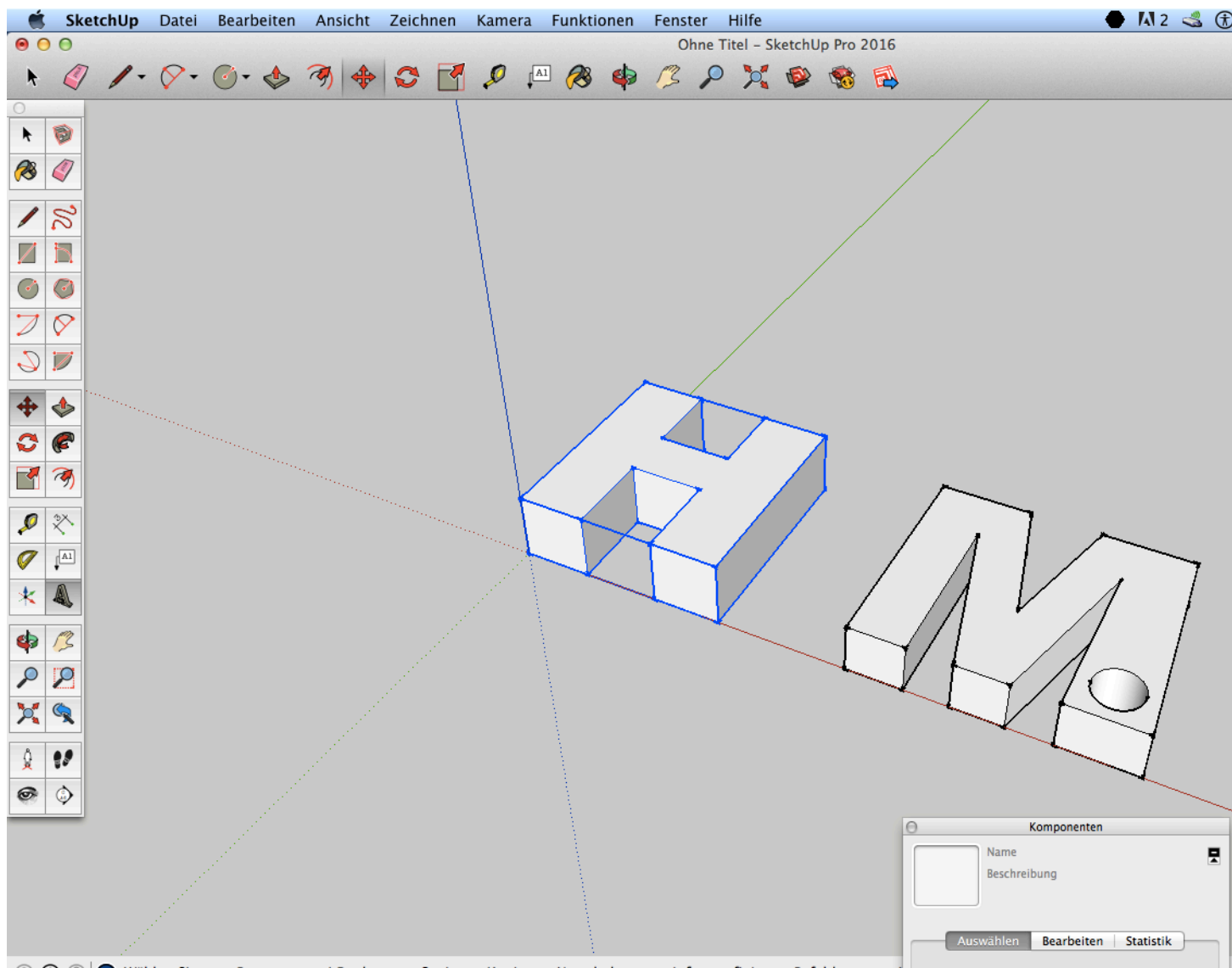
Dialogfenster mit „Enter“ bestätigen (man könnte die Komponente auch benennen, muss aber nicht sein).....



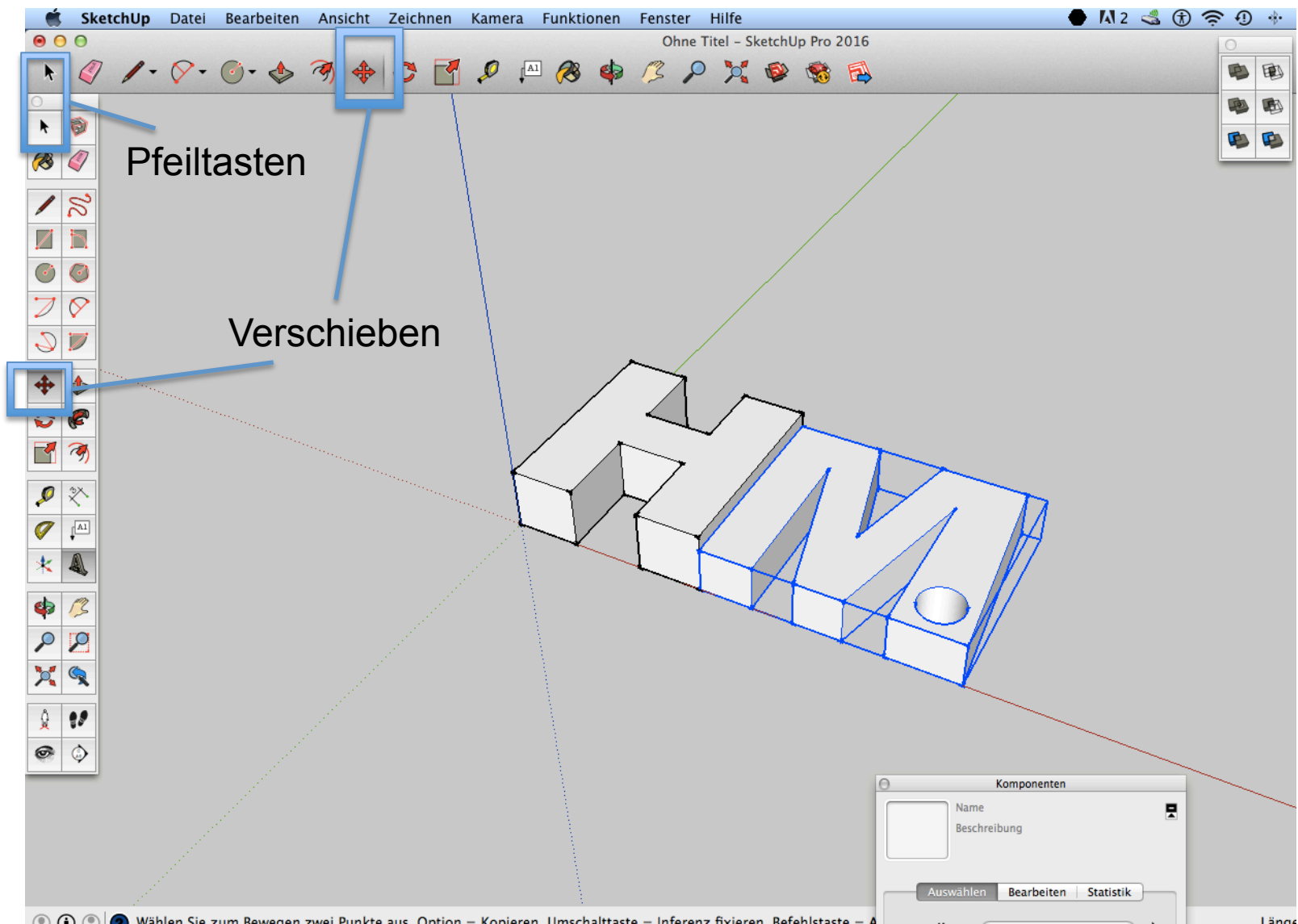
Die Komponente ist erstellt.



Nun den zweiten Buchstaben: Die Extrusion wird auf 4mm gestellt, damit die Buchstaben nicht ineinander fließen – Platzieren drücken und am Ursprung einsetzen.

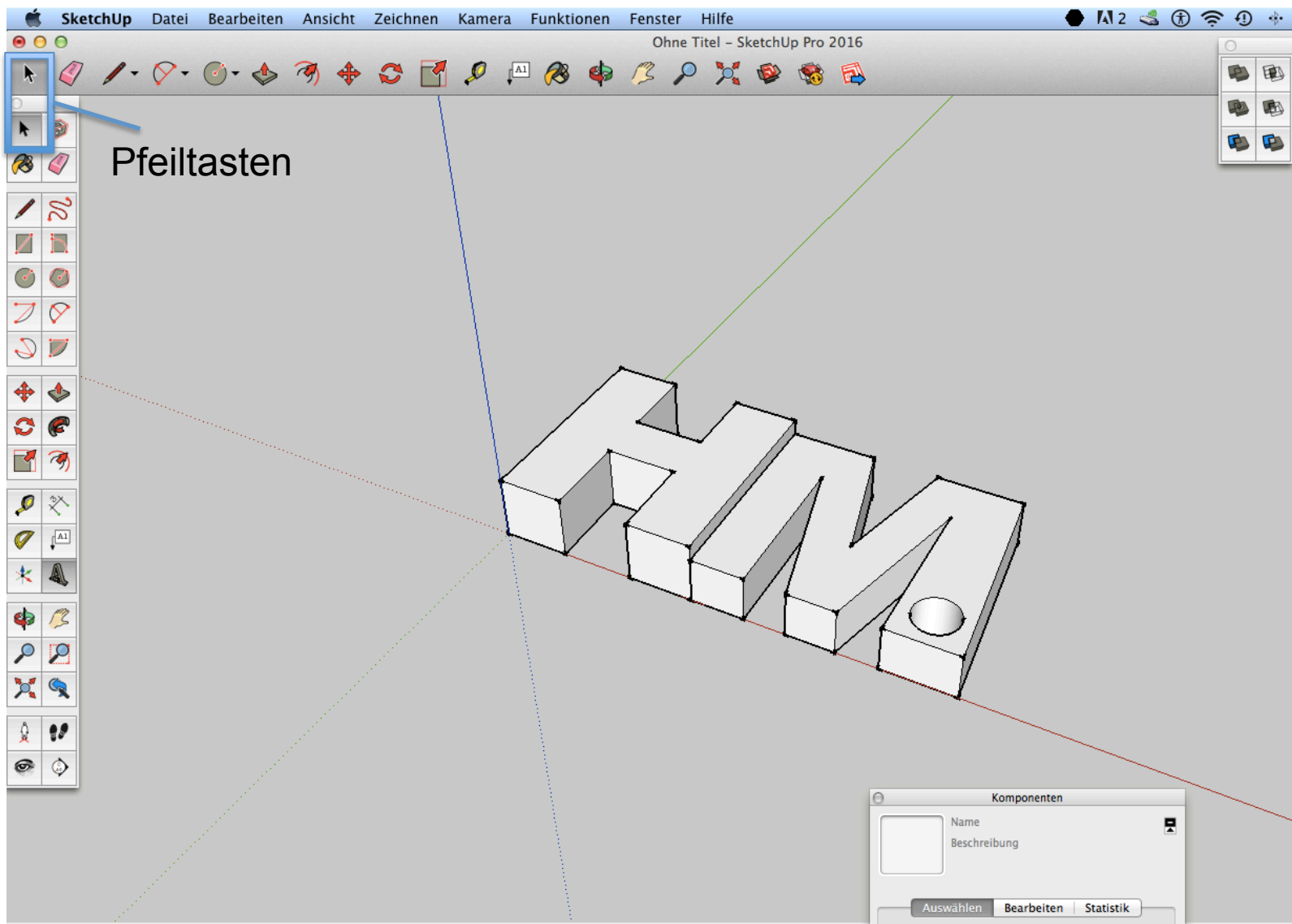


Der zweite Buchstaben ist bereits eine Komponente.

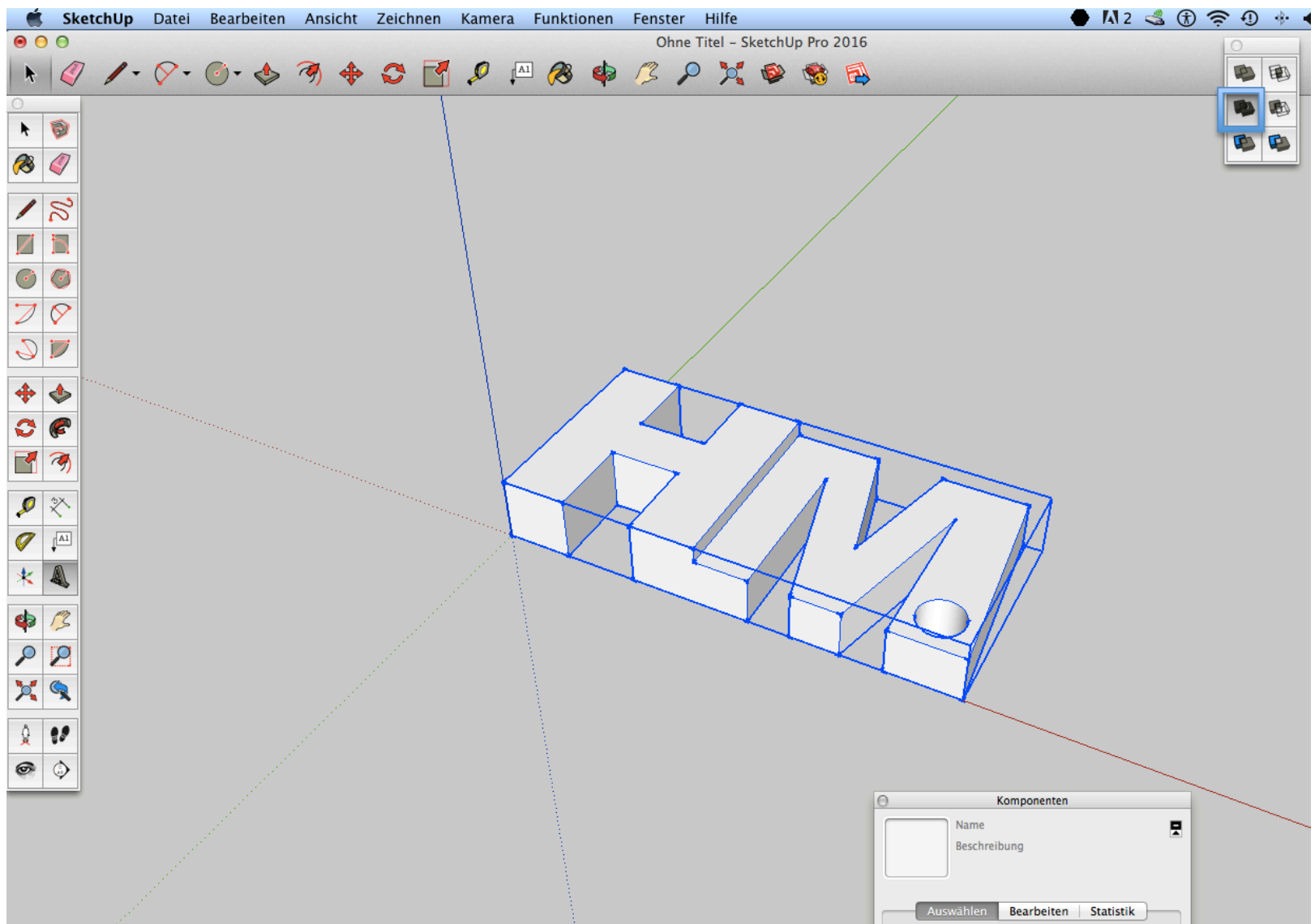


Die Buchstaben werden nun aneinander geschoben (M nach H):  
Pfeiltaste – M aktivieren – Verschiebe-Werkzeug – an das H schieben – loslassen.

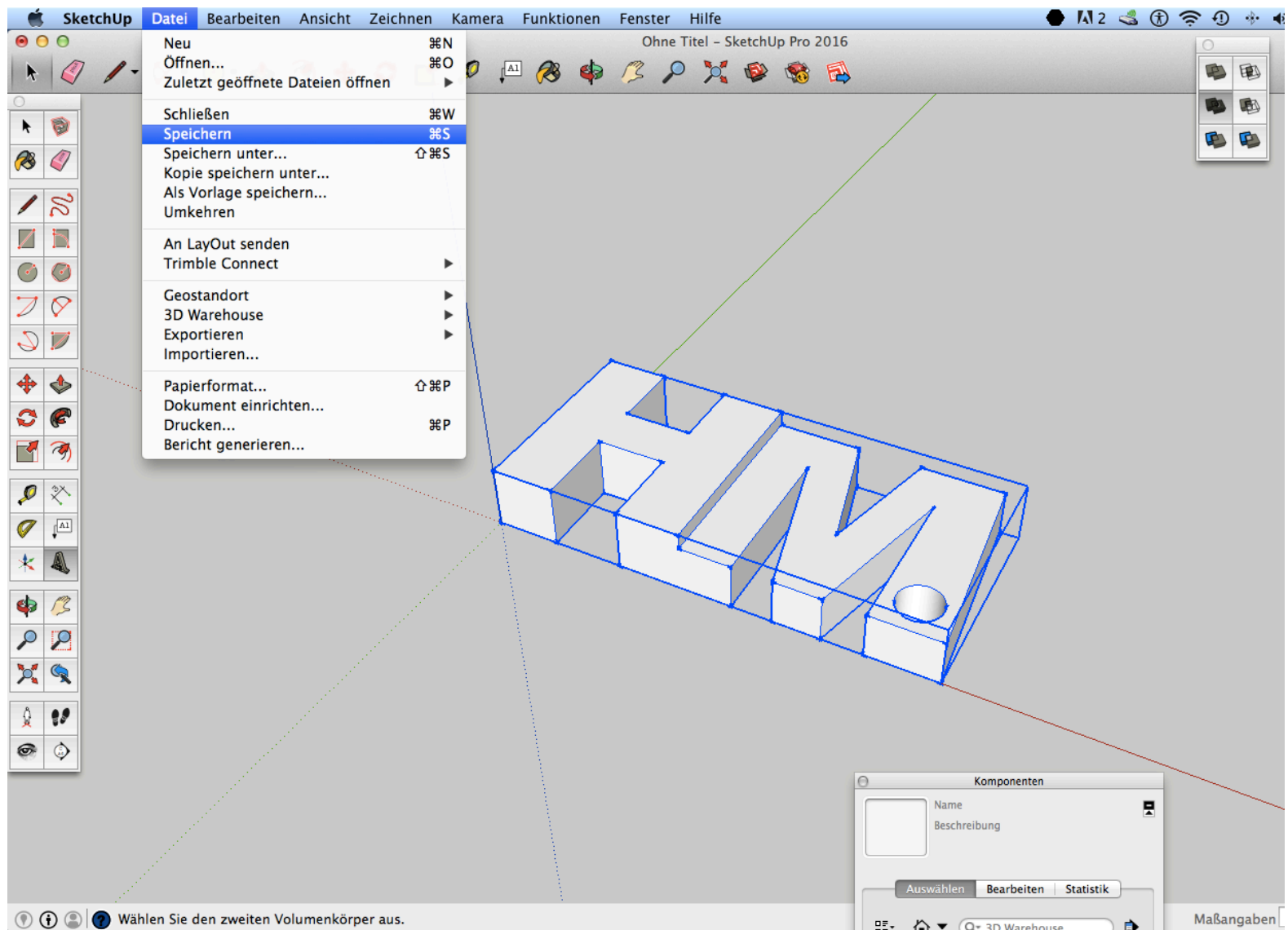




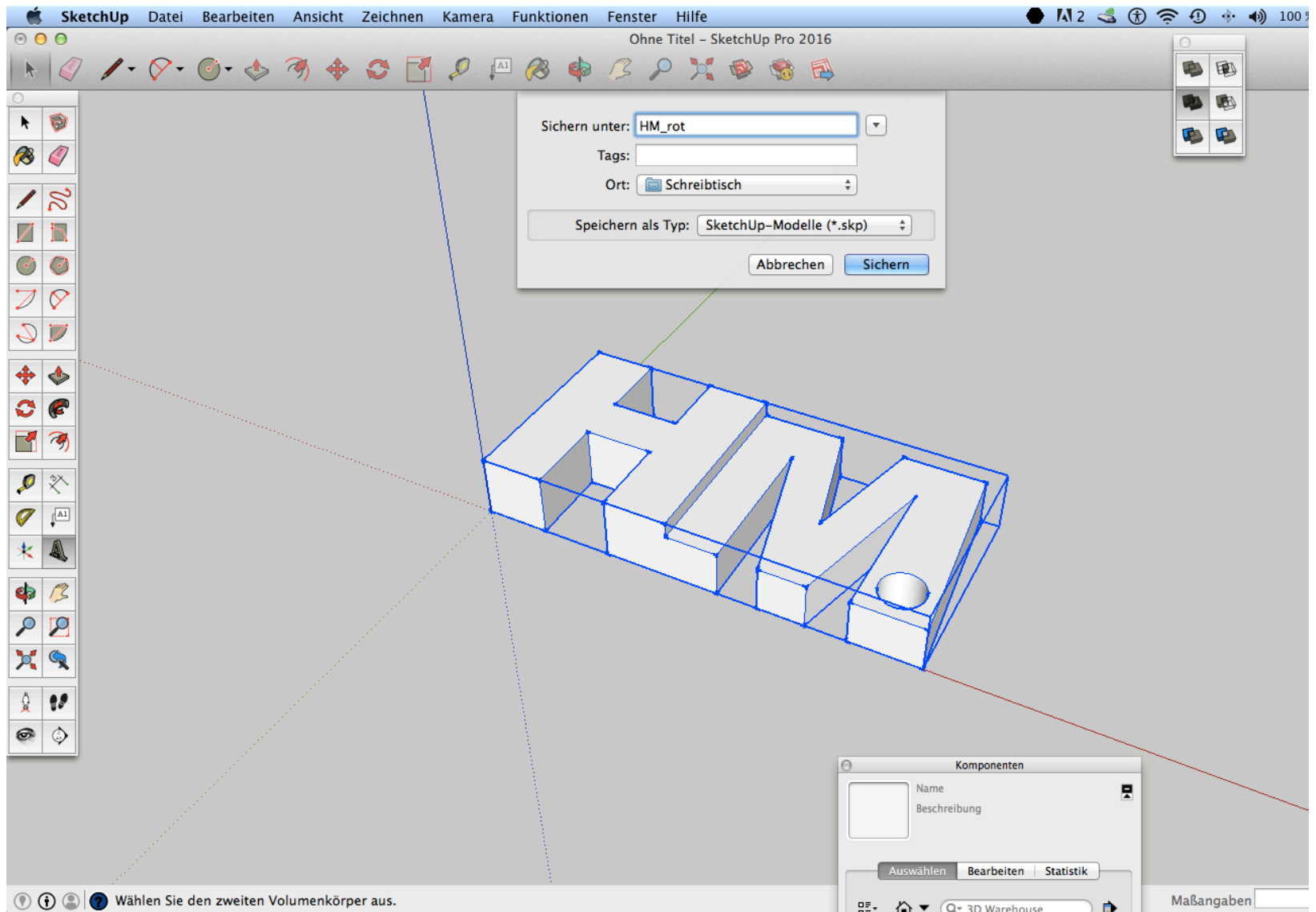
Vereinigung mit boolscher Operation (Volumenkörperfunktionen):  
Pfeiltaste – zum Deaktivieren des Ms ins leere Feld klicken – ...



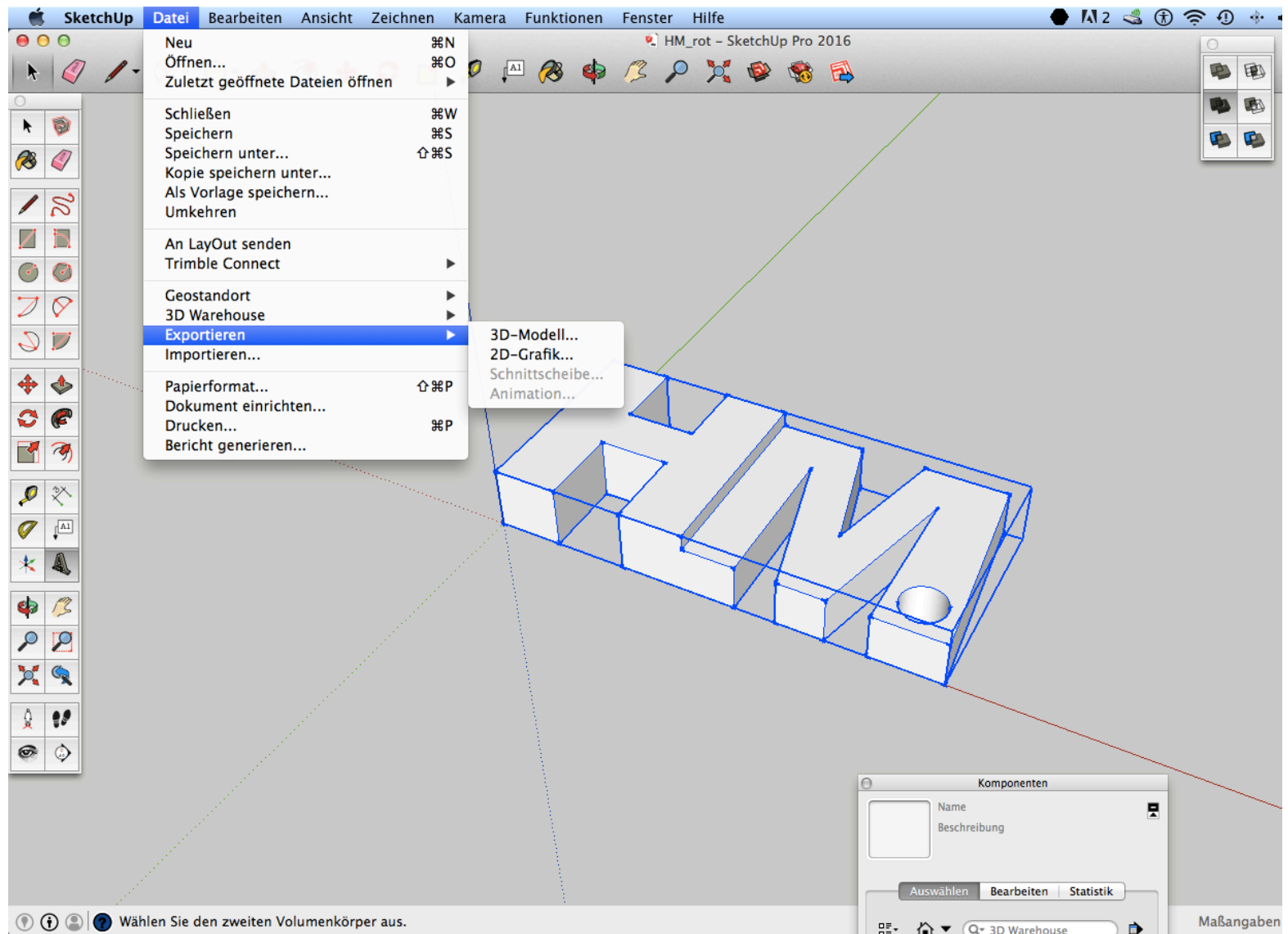
Vereinigung mit der boolschen Operation:  
Boolsche Operation Vereinigen klicken – dann hintereinander beide Komponenten.



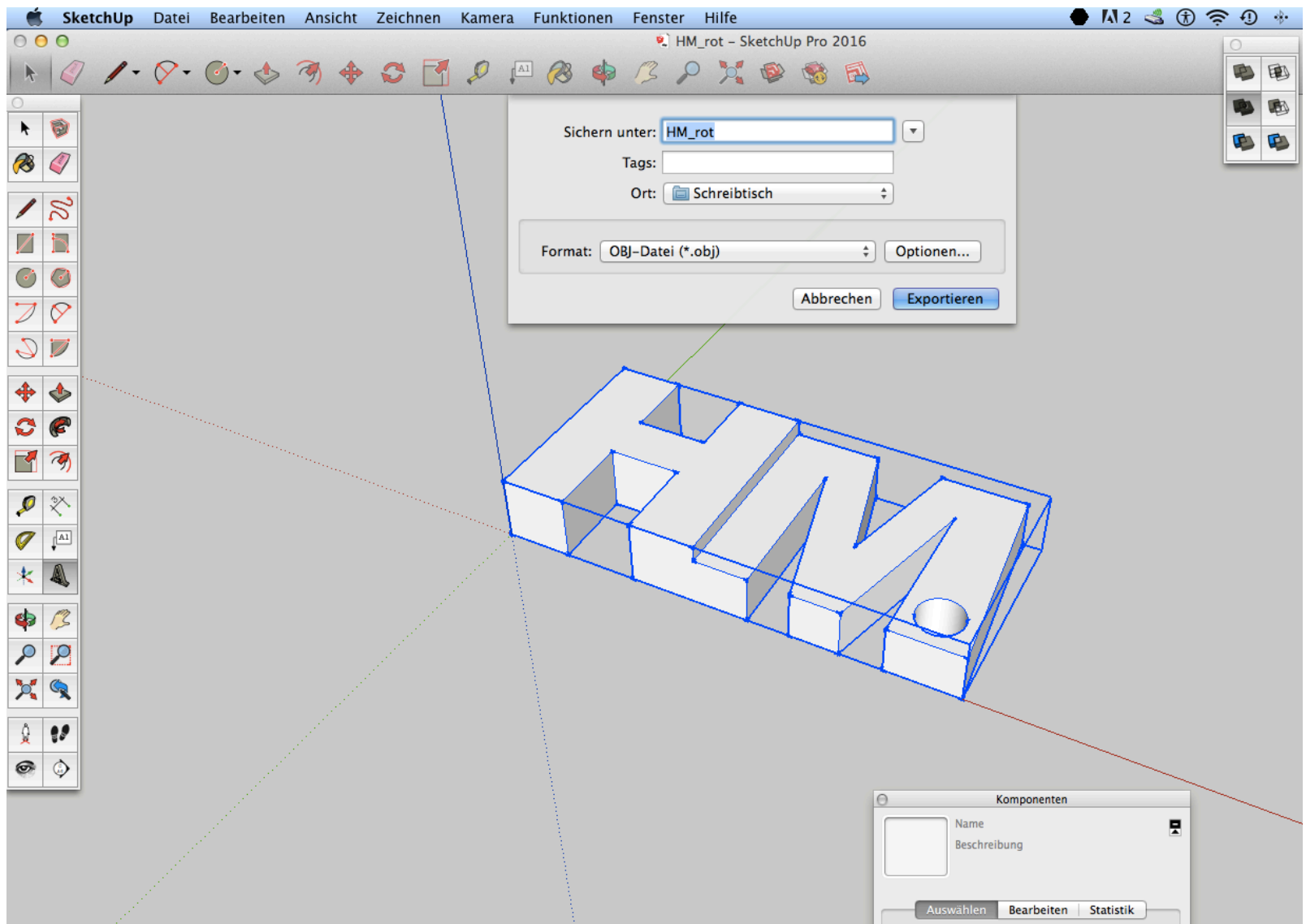
Speichern: Datei – Speichern - Klick



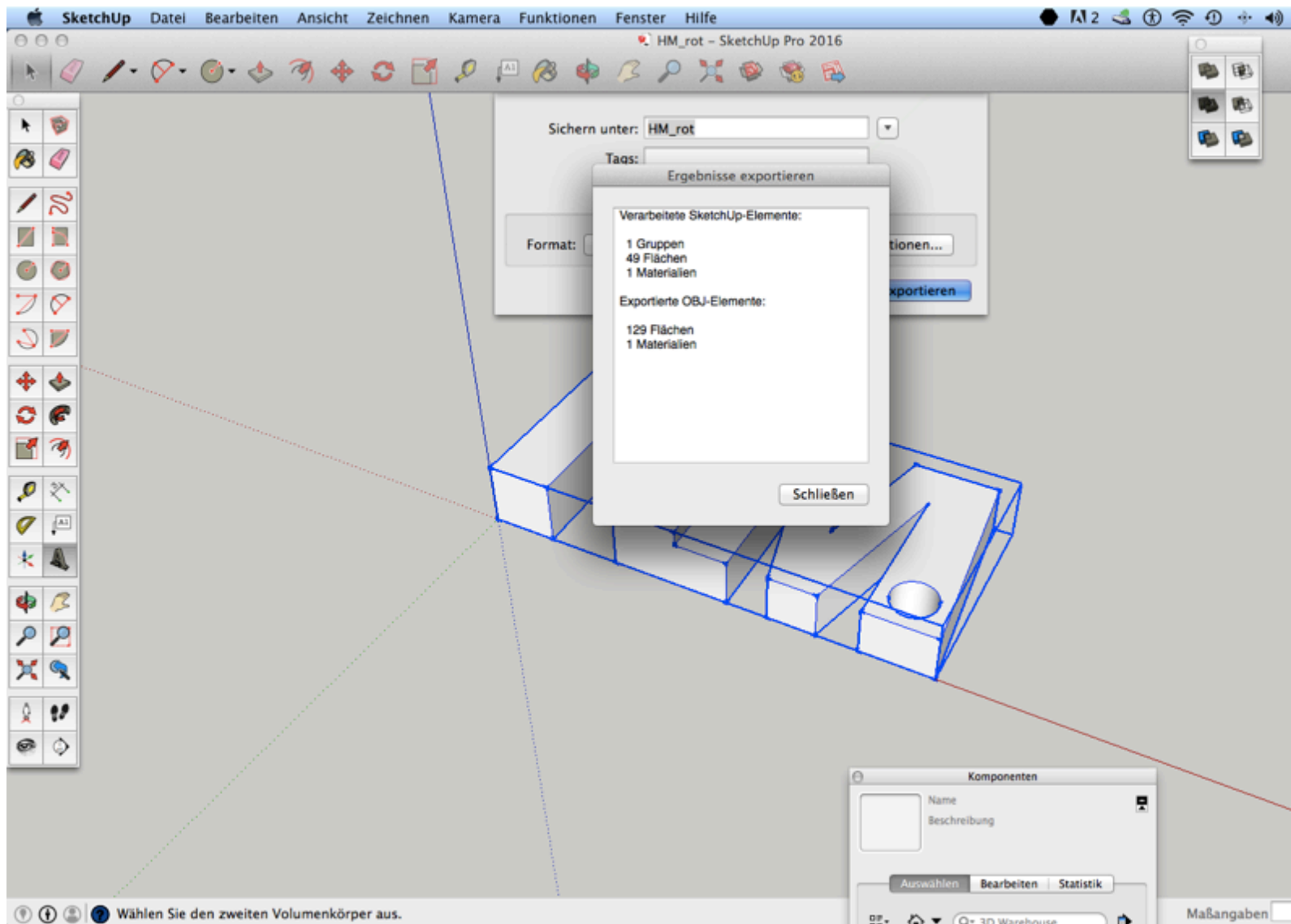
Dateiname eingeben – „Sichern“ Klicken



Exportieren: Datei – Exportieren – 3D-Modell Klicken - ....

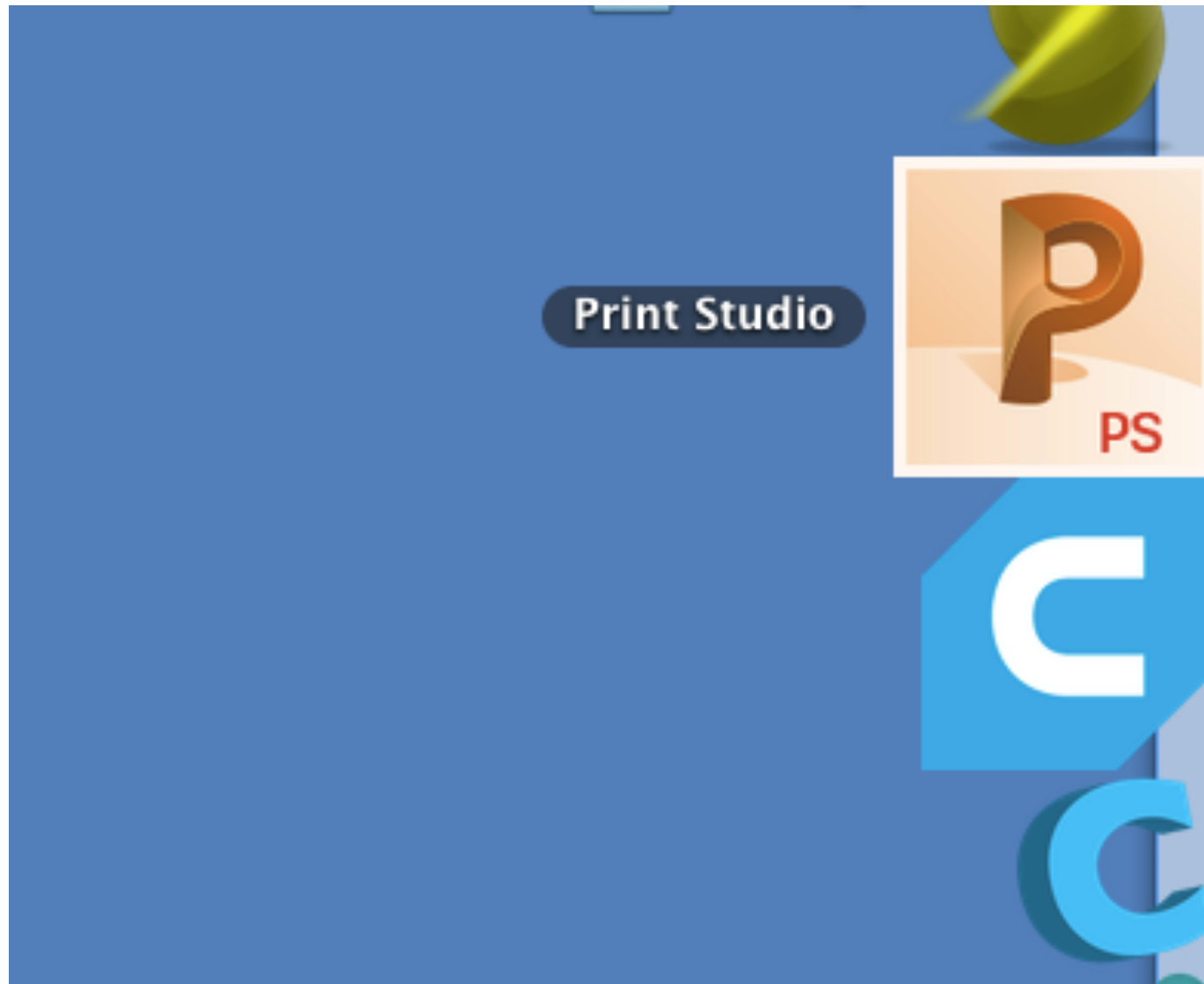


Format auf OBJ-Datei (\*.obj) umstellen - „Exportieren“ Klicken - ....

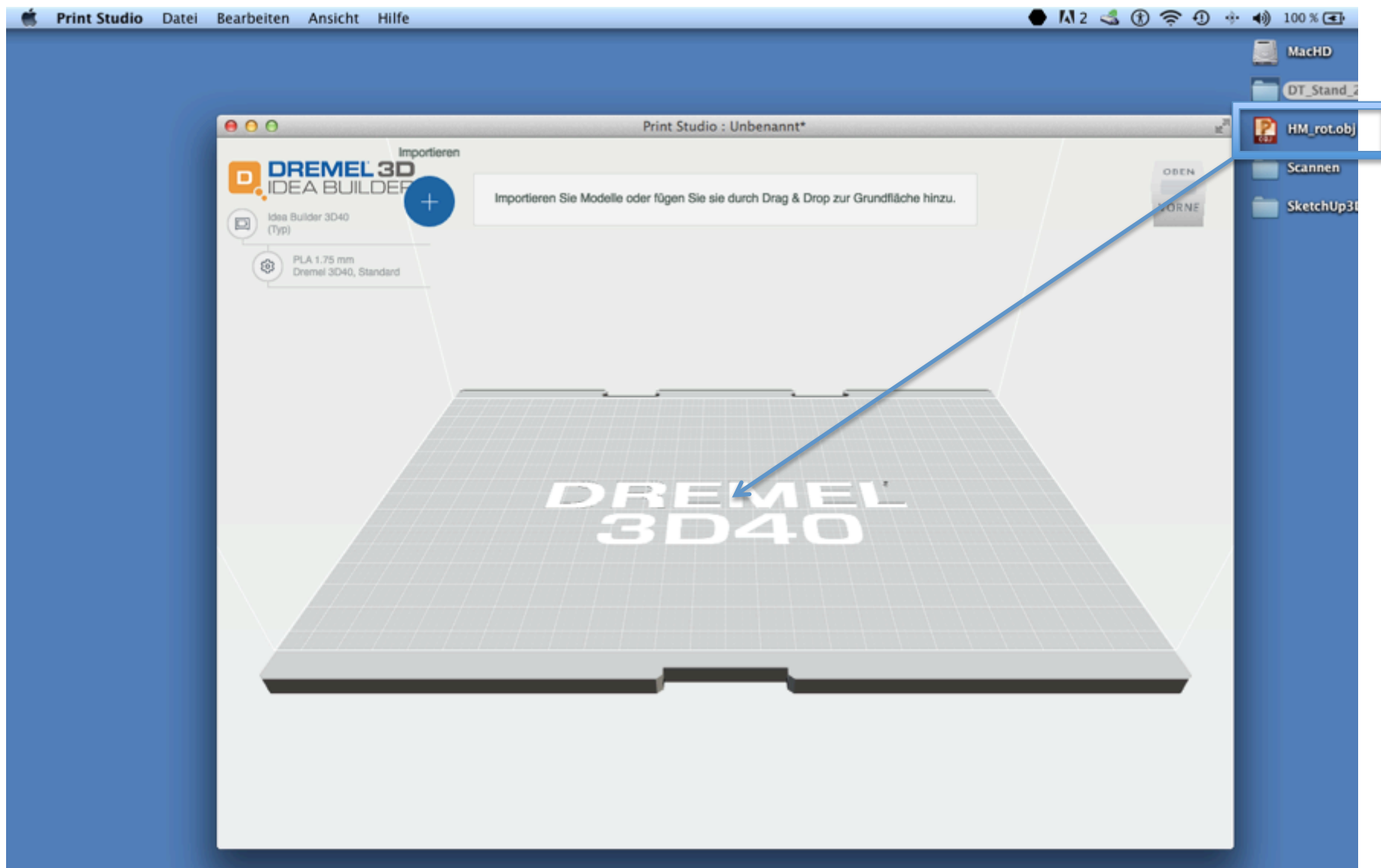


„Schließen“ Klicken – dann ist die OBJ-Darei erstellt, mit der ich im Programm „Printstudio“ den Druck-File erstellen kann.

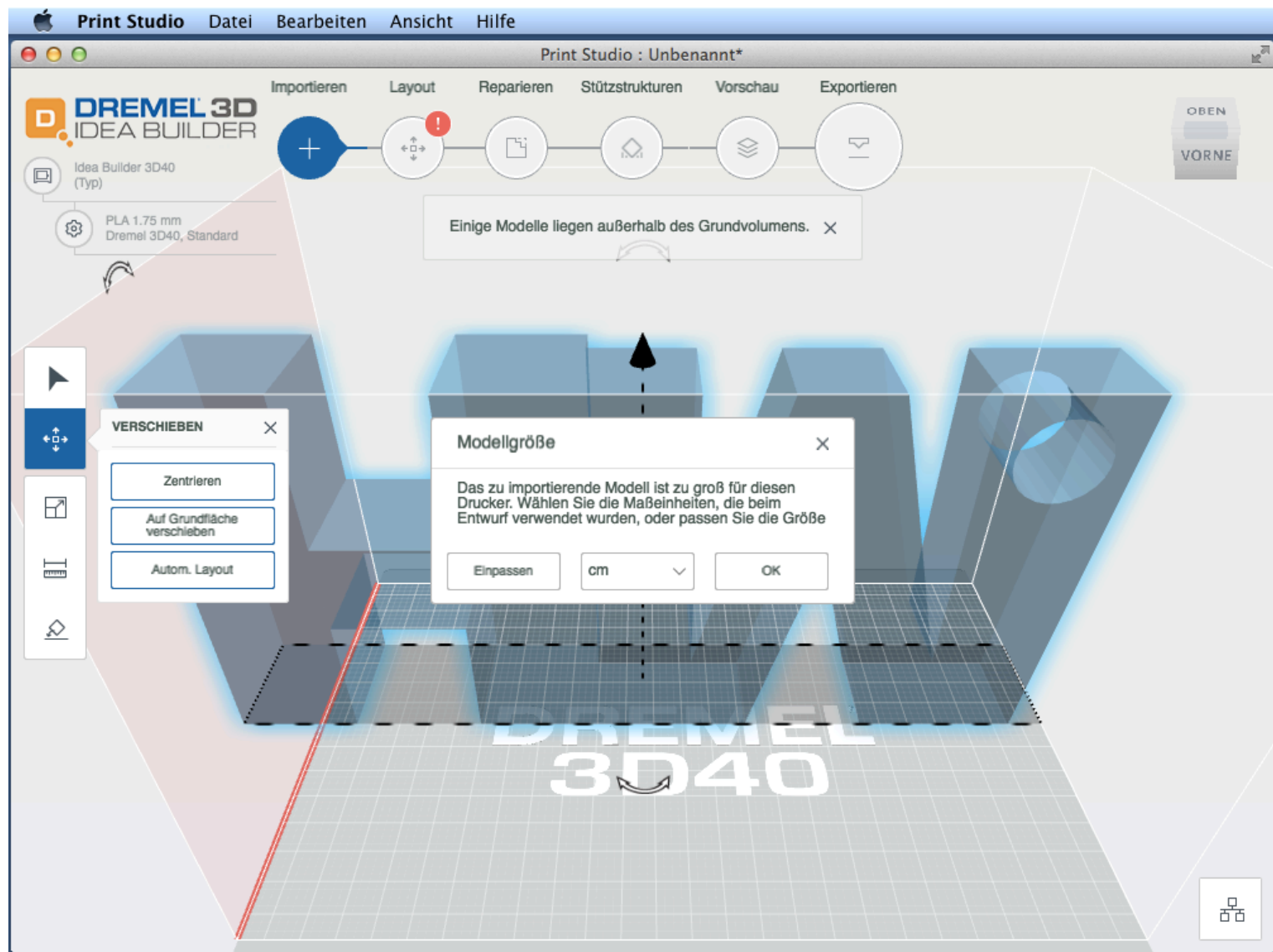




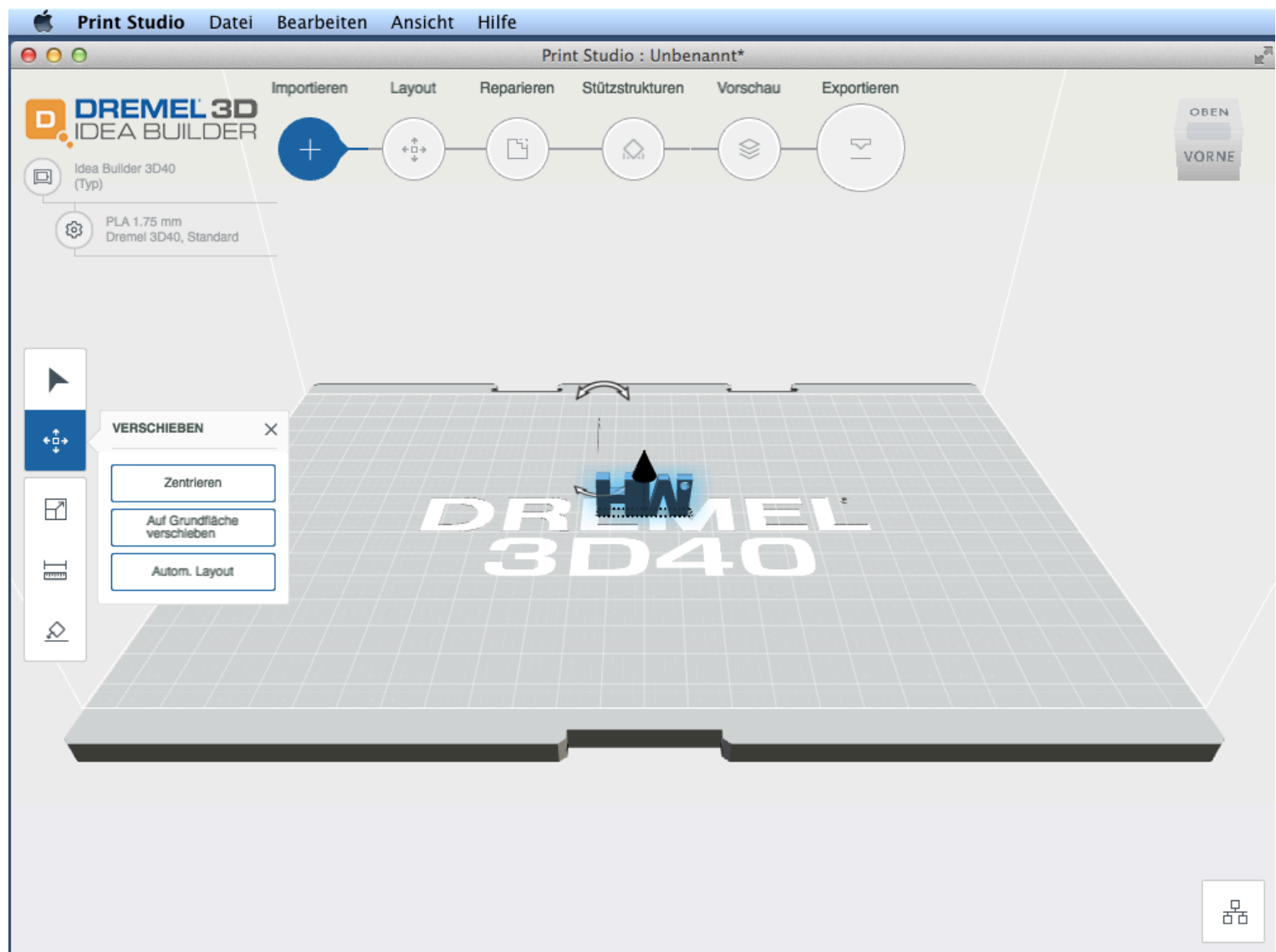
Programm „Printstudio“ öffnen.



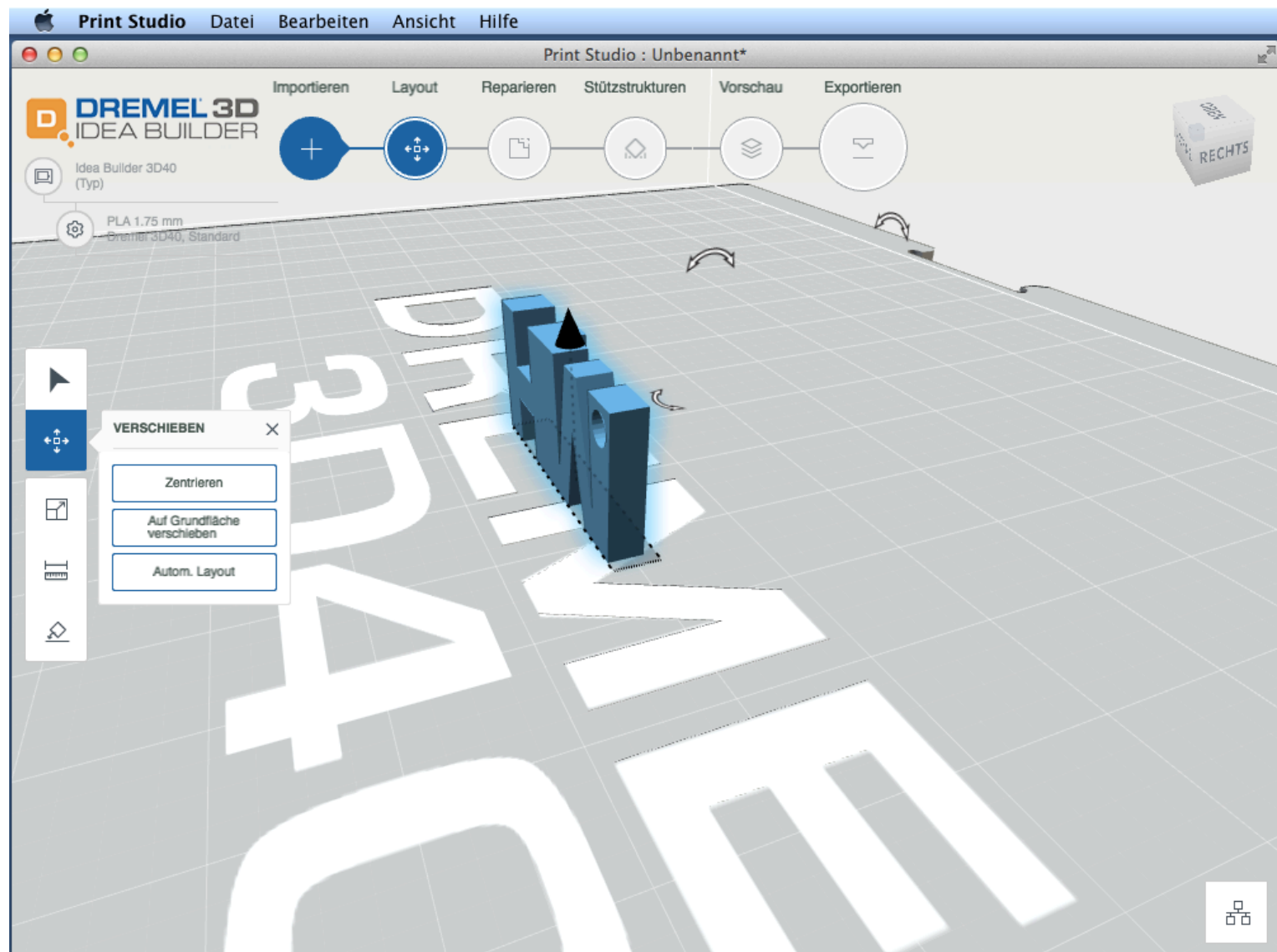
OBJ-File vom Desktop auf das virtuelle Druckbett ziehen und loslassen.



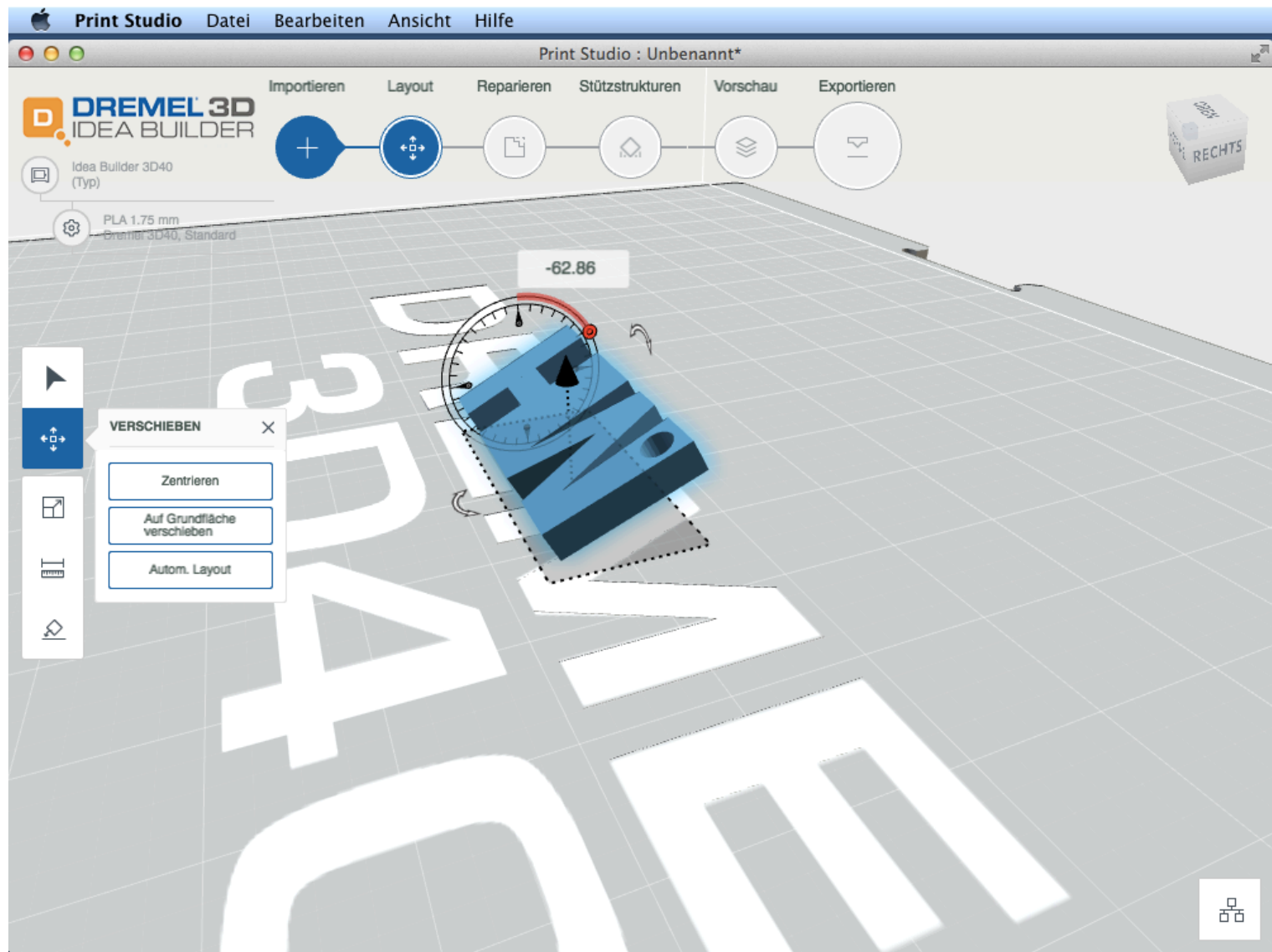
Das Objekt ist viel zu groß, weil es auf Zentimeter eingestellt ist.  
Deswegen auf mm umschalten und OK Klicken



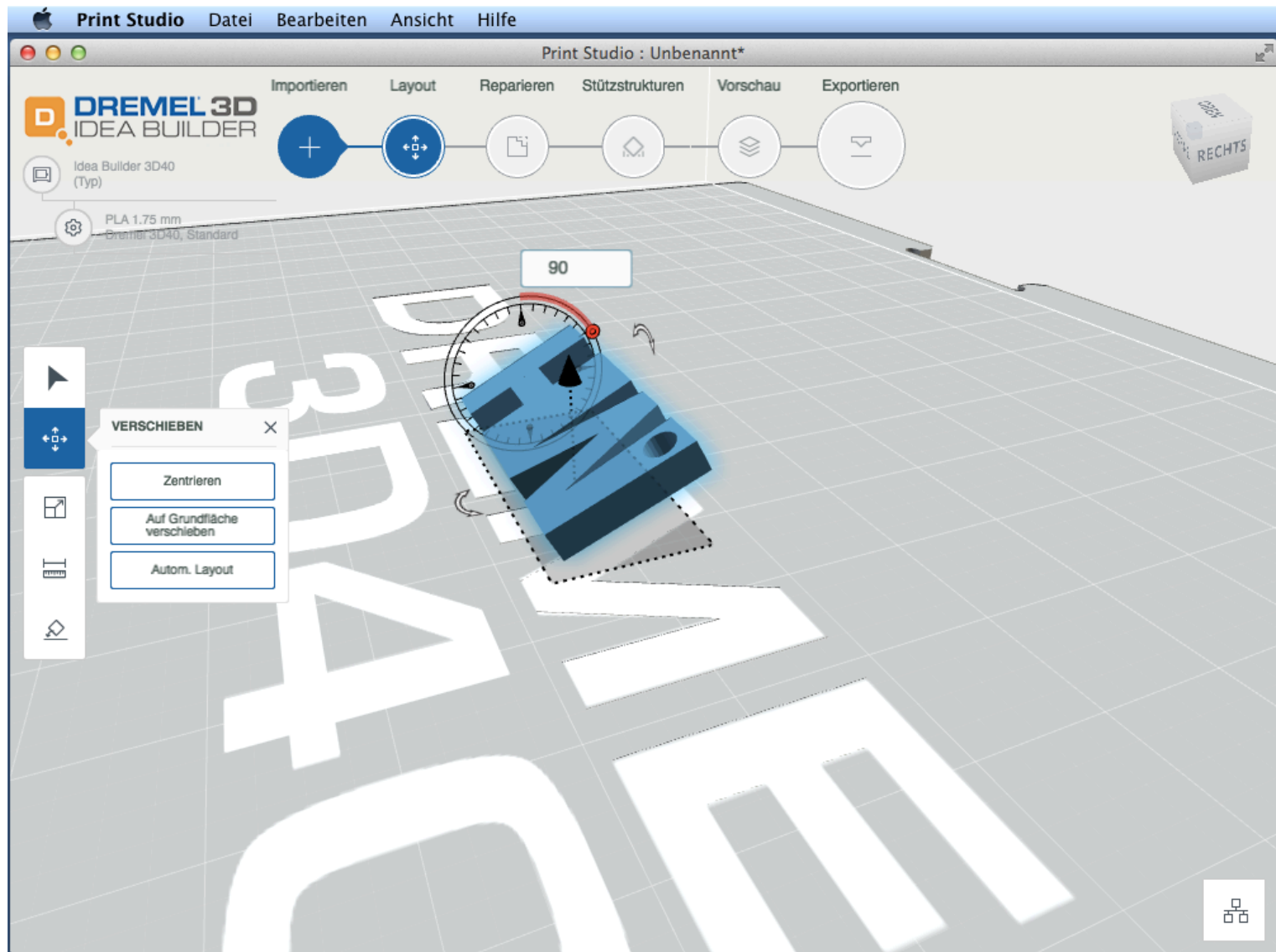
Das Objekt steht ungünstig zum Drucken, muss deshalb flach auf die Grundplatte gedreht werden. Dazu zoomen und drehen wir das Bild in eine Lage in der wir das Objekt gut drehen können.



Mit dem Mausrad Zoomen und mit der rechten Maustaste drehen.  
Den richtigen Drehpfeil anwählen .....

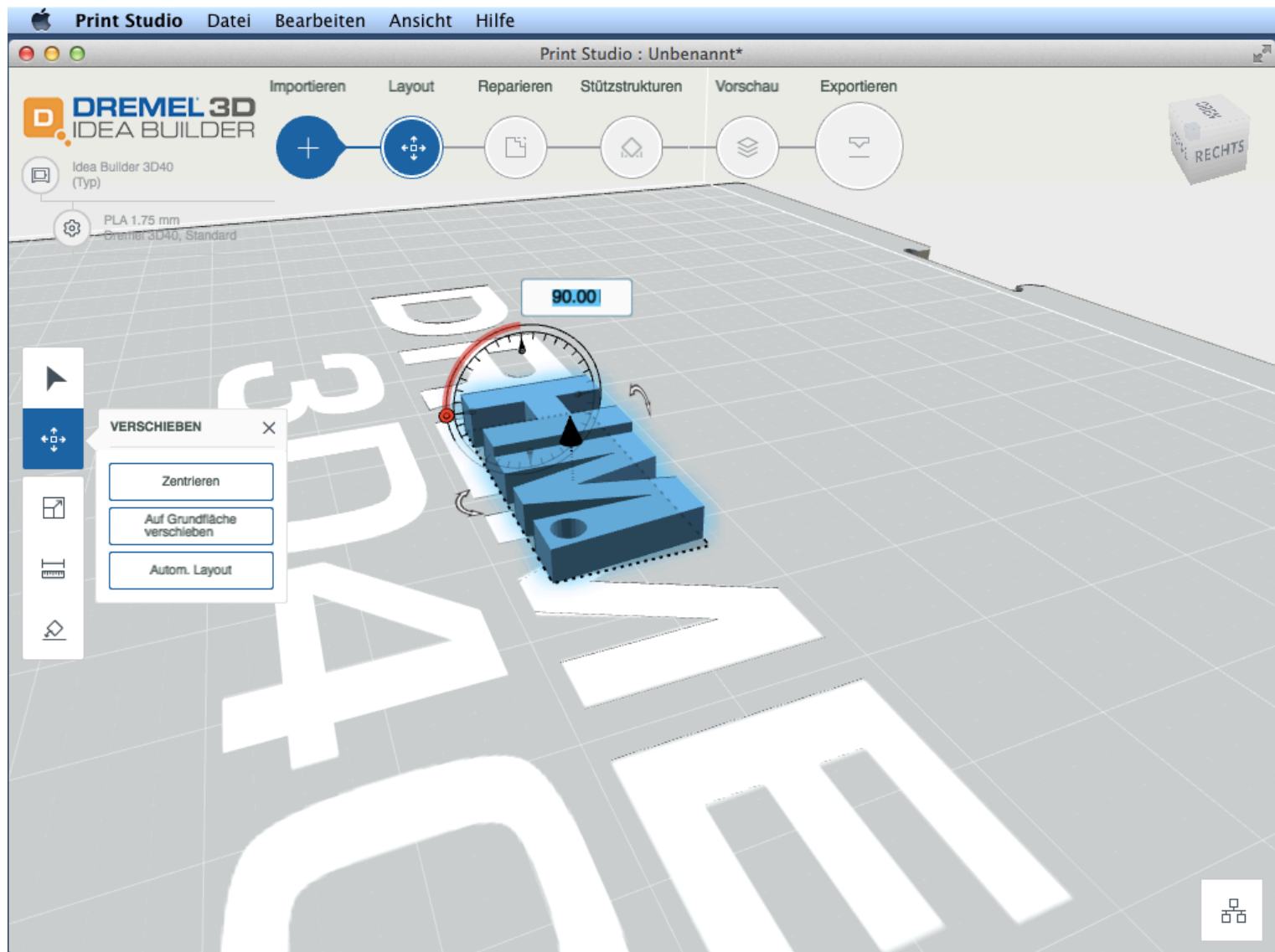


Es erscheint ein Drehfeld mit einem Dialogfeld. In dieses Feld klicken und ...

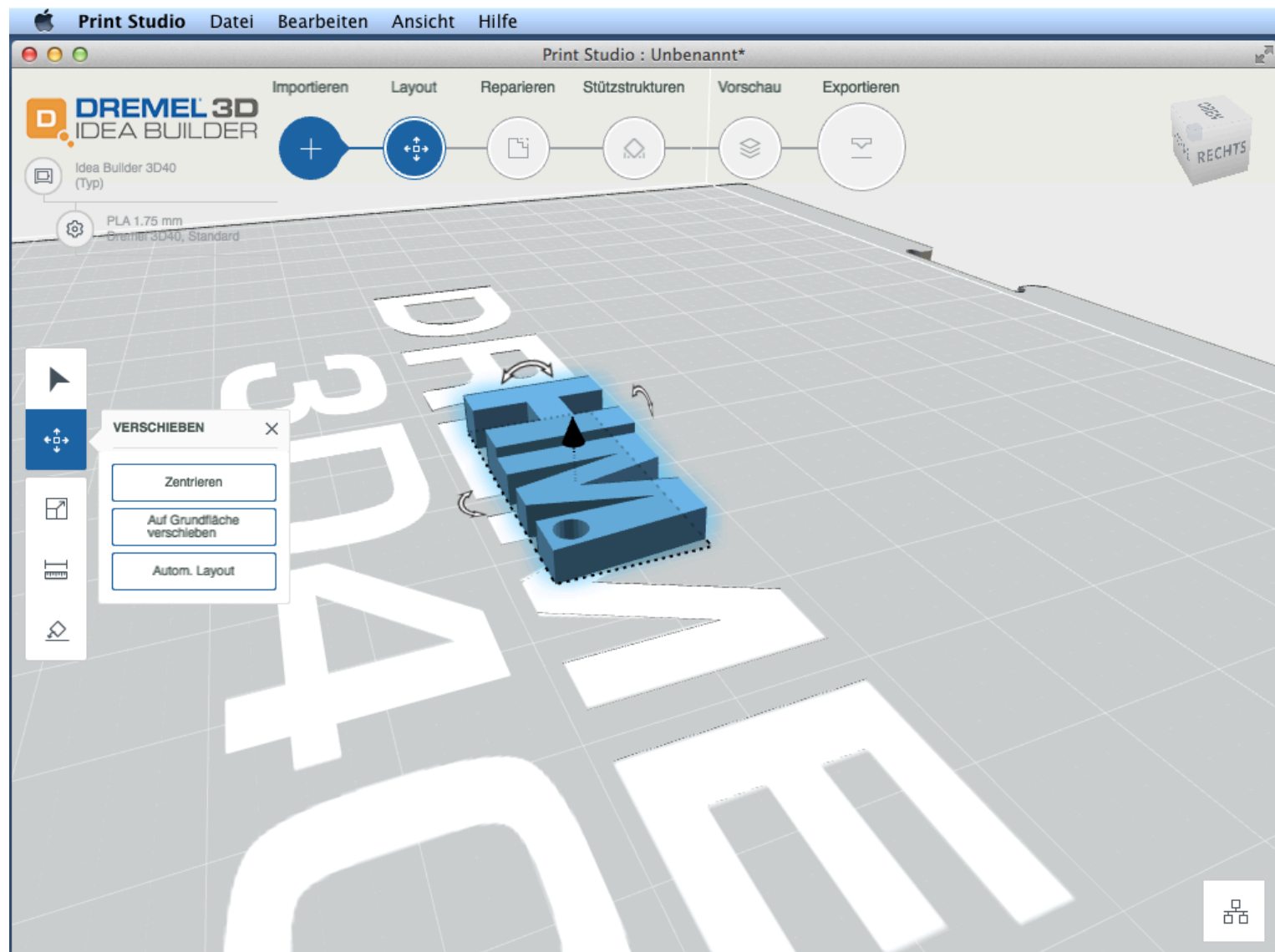


Auf 90 stellen, sodann .....

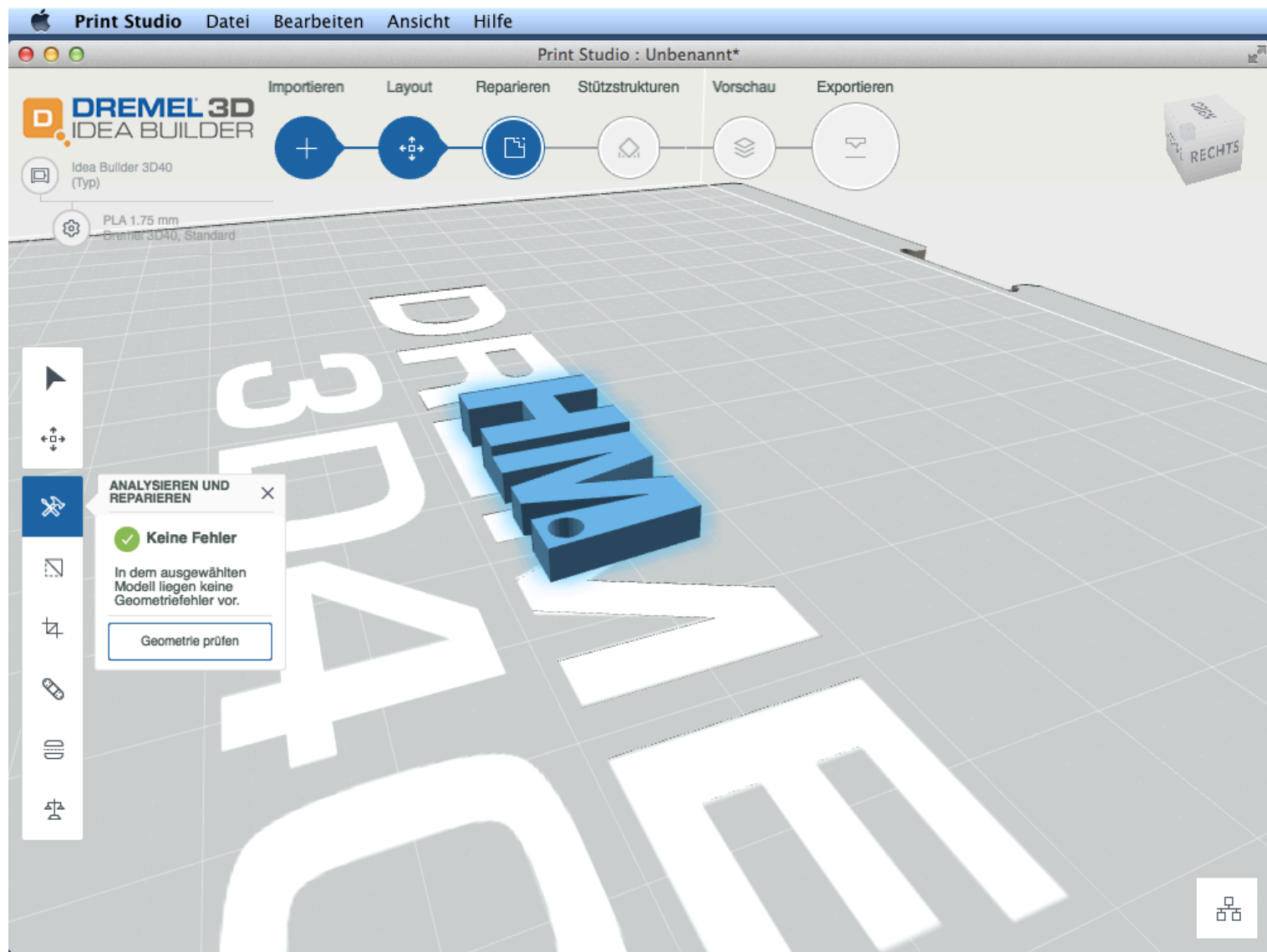




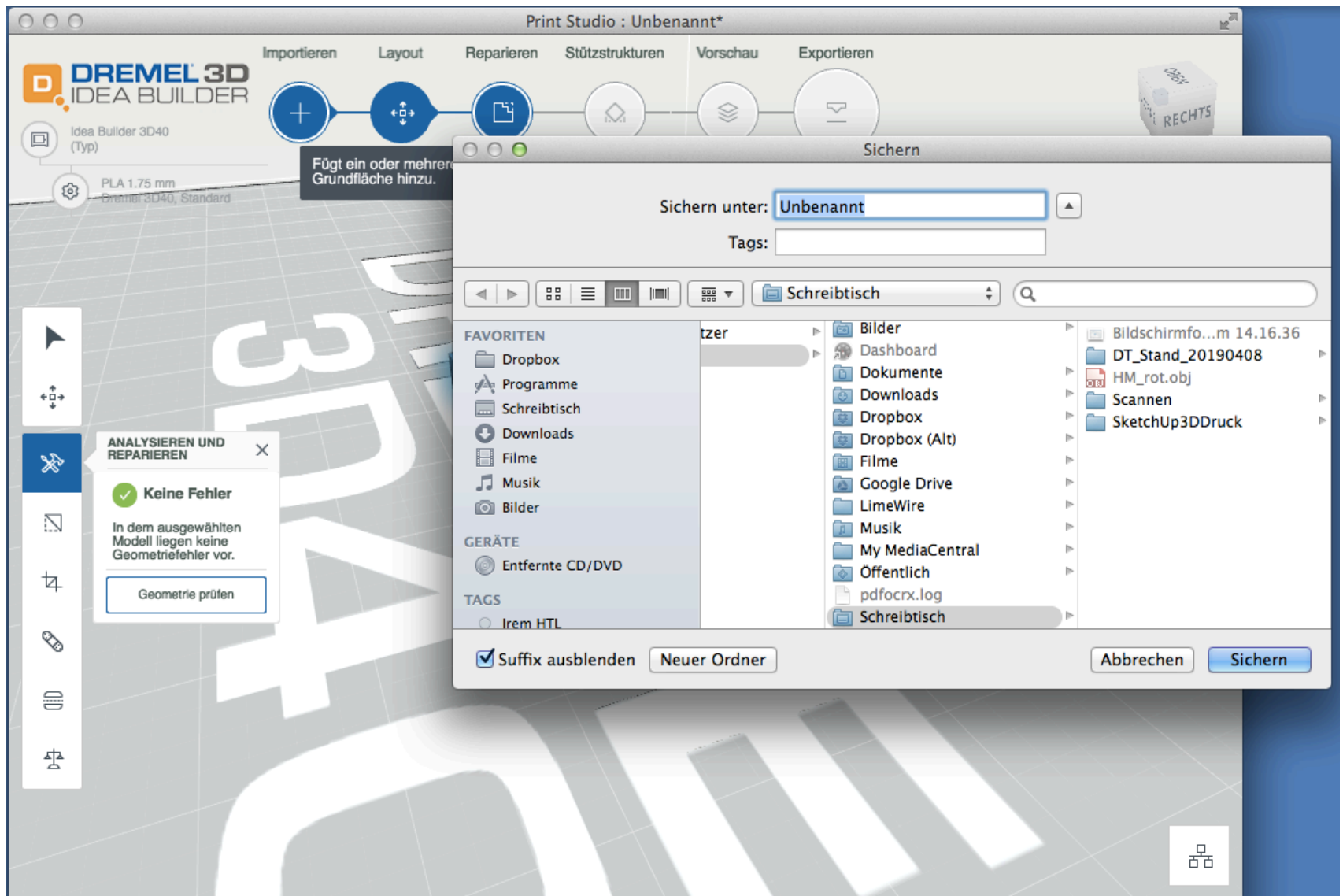
Kippt das Objekt elegant auf das Druckbett. Jetzt ins leere Feld Klicken, um den Befehl abzuschließen, sodann aber das Objekt sofort wieder aktivieren ...



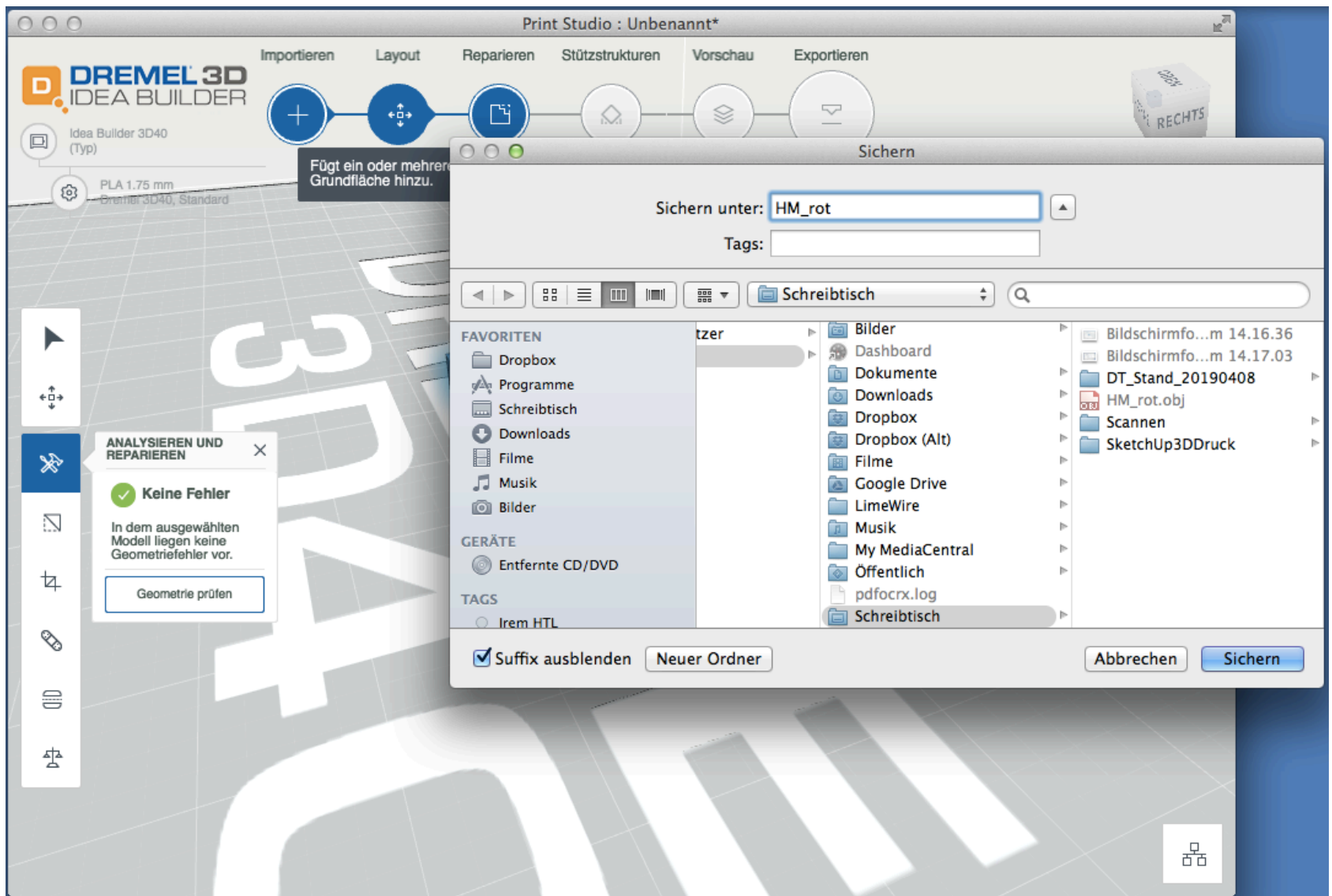
Nun die Taste „Reparieren“ anklicken. ....



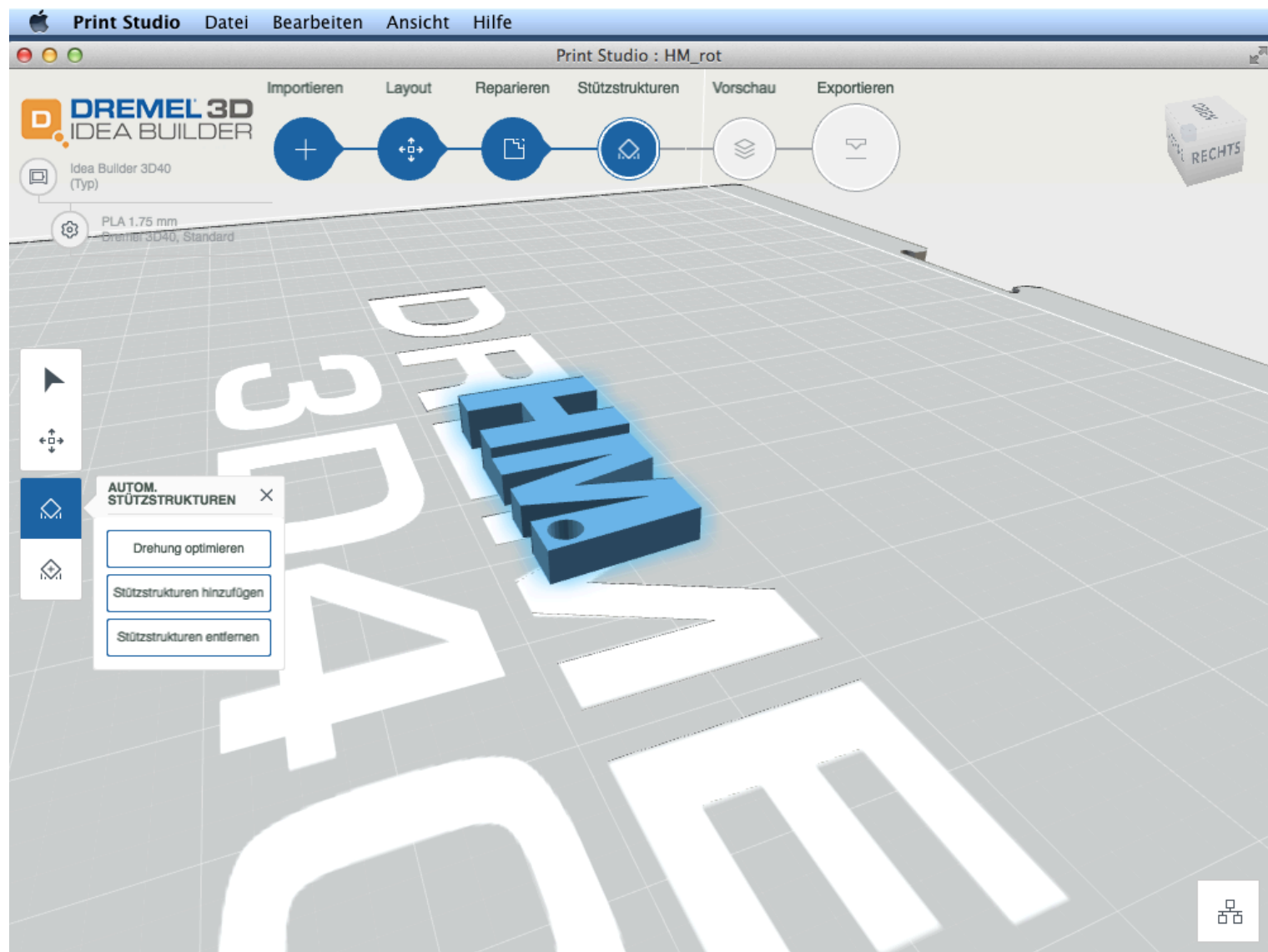
Wenn im Dialogfeld „Keine Fehler“ erscheint ist alles in Ordnung, wenn Fehler angezeigt werden, „Automatische Reparatur“ klicken.



Spätestens jetzt ist Zeit zu Speichern .....

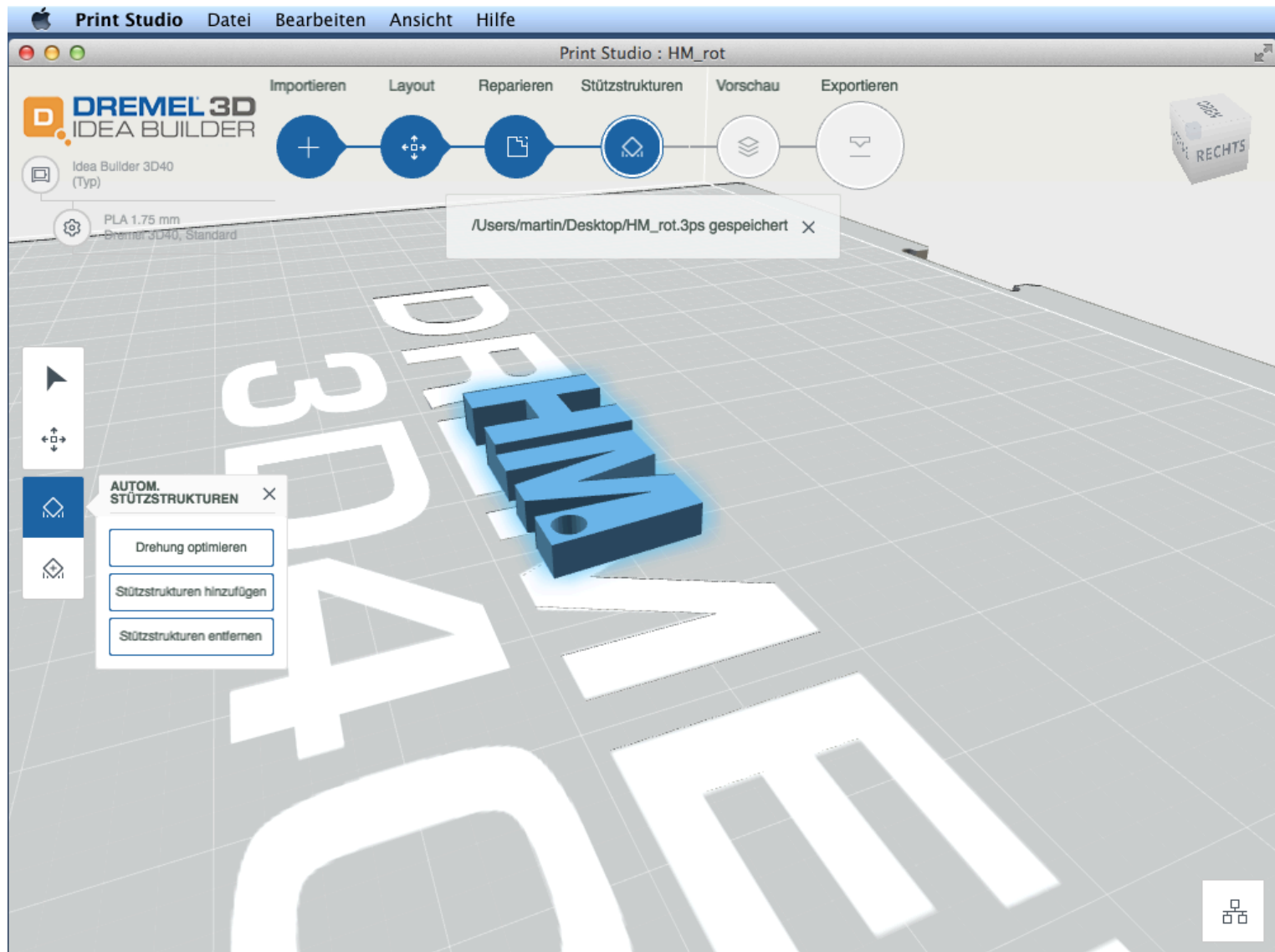


Titel eingeben und Sichern.

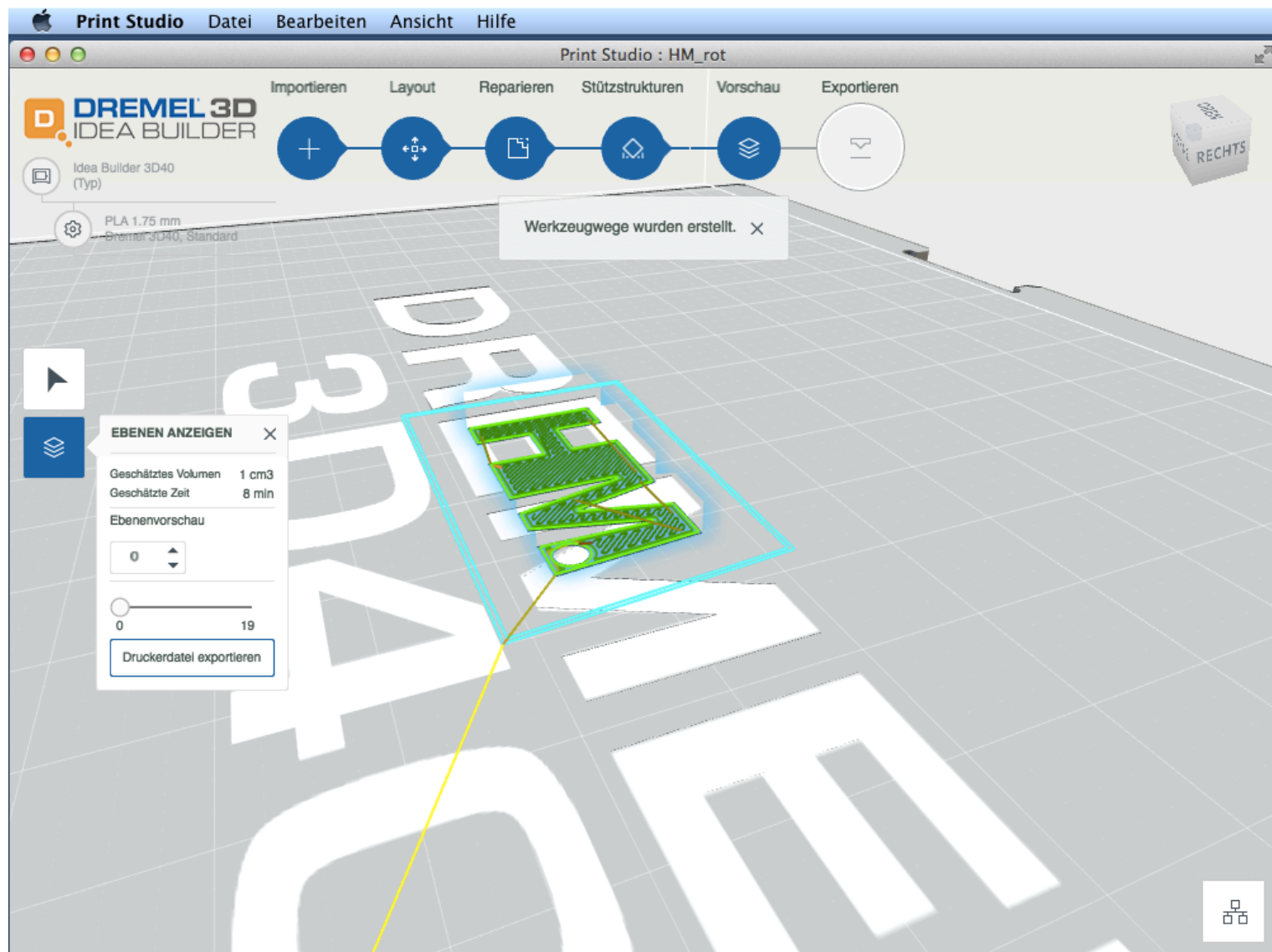


Stützstrukturen entfernen (das Objekt muss dabei aktiv sein)



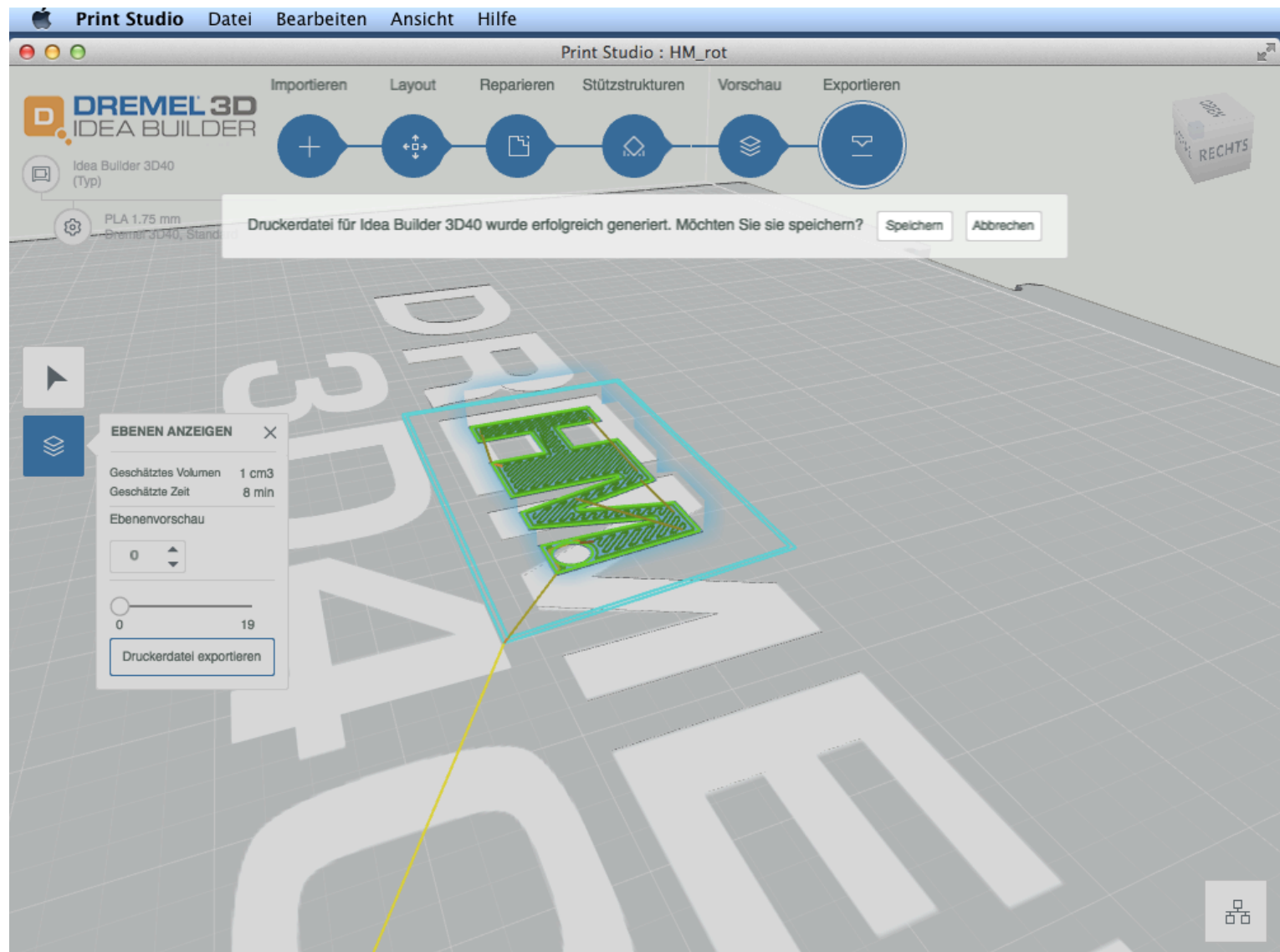


Stützstrukturen entfernen (das Objekt muss dabei aktiv sein) und Speichern.

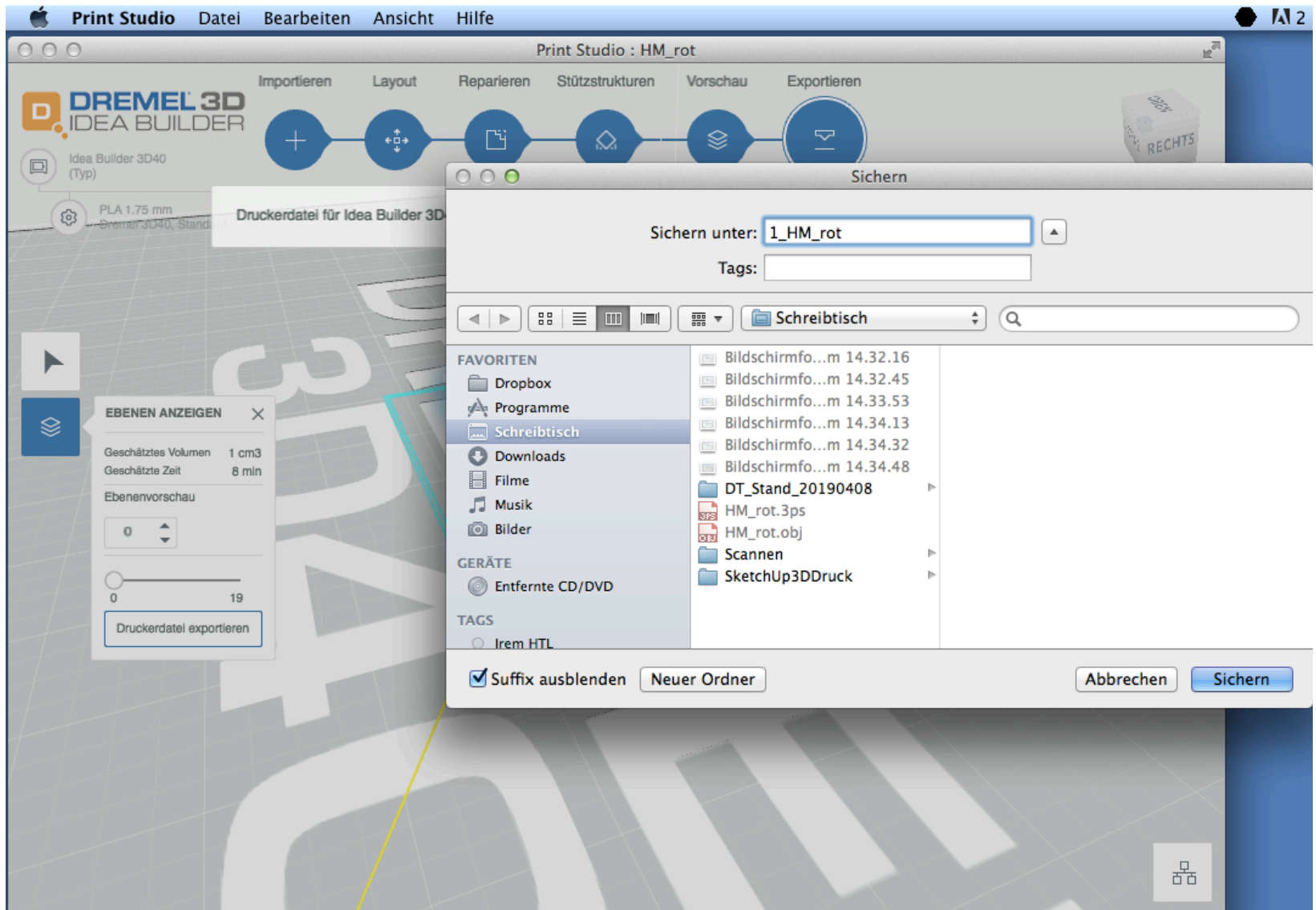


Vorschau: die unterste Schicht mit allen Filament-Wegen wird angezeigt, auch die Druckdauer. Eine gute Auflage ist gegeben, wenn der Boden des Modells durchgehend grün erscheint. Wieder Speichern!

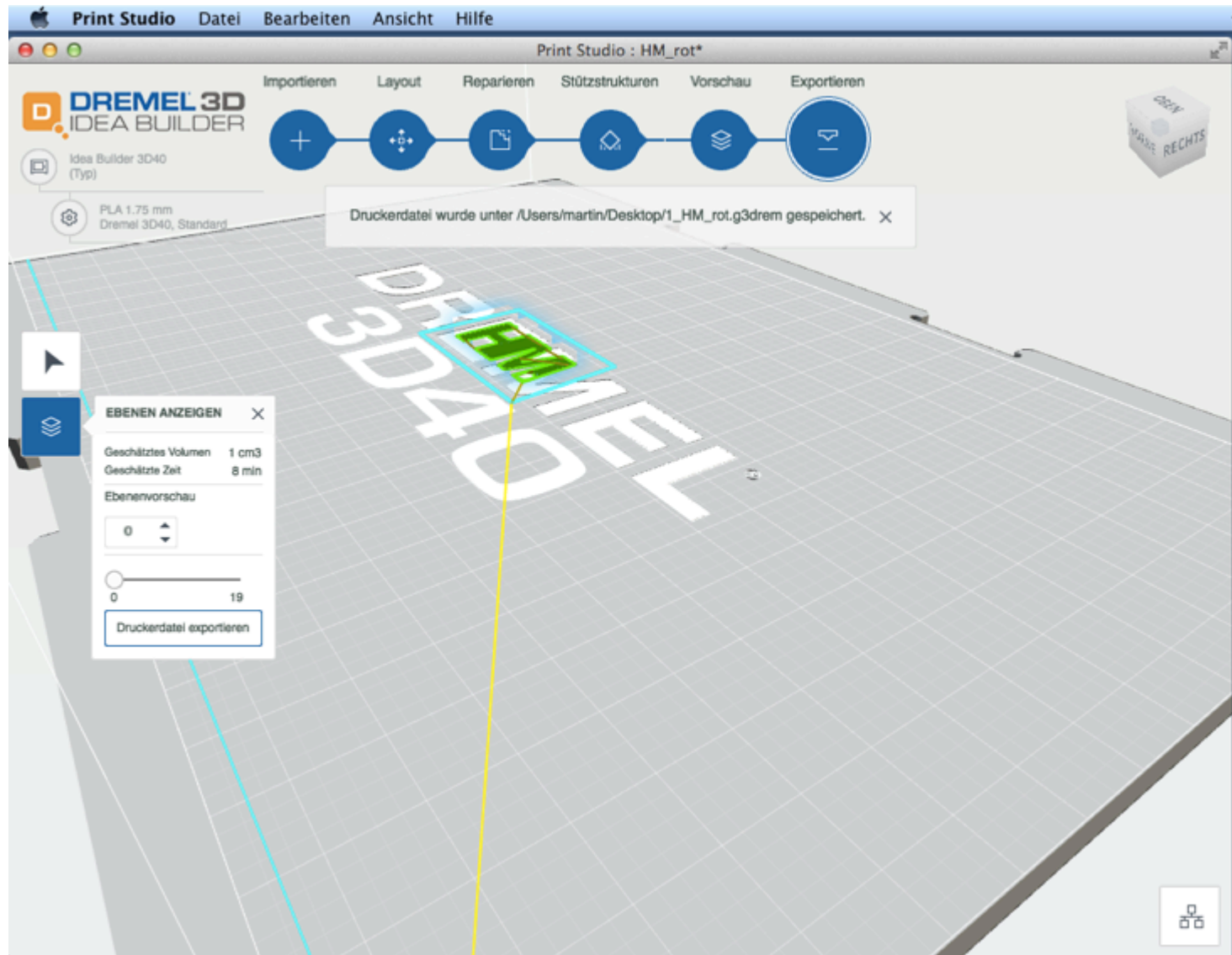




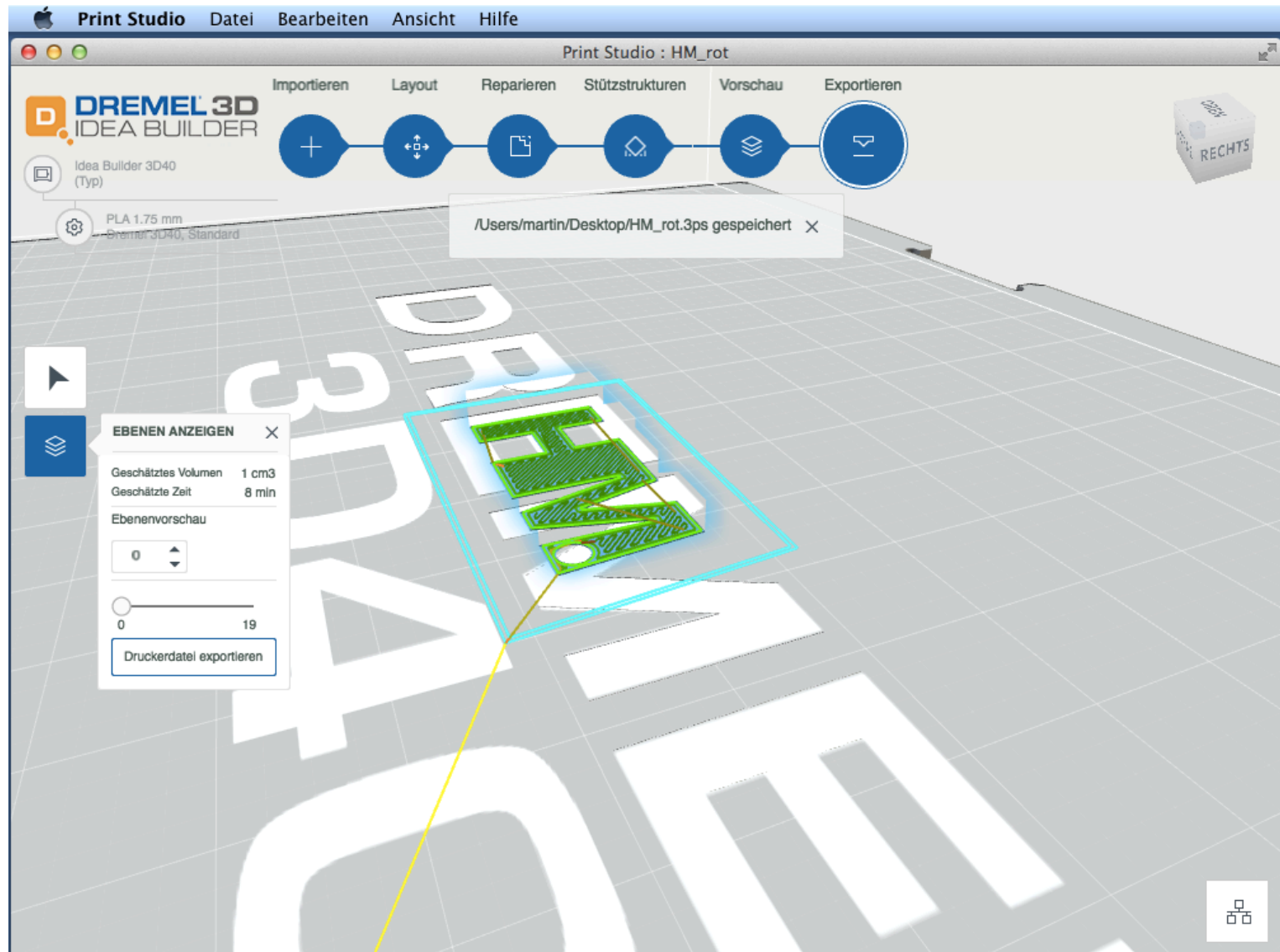
Exportieren und Druckfile mit „Speichern“ im Dialogfeld starten



Den Dateinamen wie bei den früheren Files eingeben,  
am Anfang aber mit „1\_“ beginnend, dann „Sichern“ klicken.



Das Dialogfeld bestätigt die Speicherung des Druckfiles.  
Vor dem Beenden des Programmes nochmals Speichern.



**Vielen Dank für die Aufmerksamkeit!**