

DIGI Wissens°raum

TIPPS und TRICKS

für das Zeichnen mit

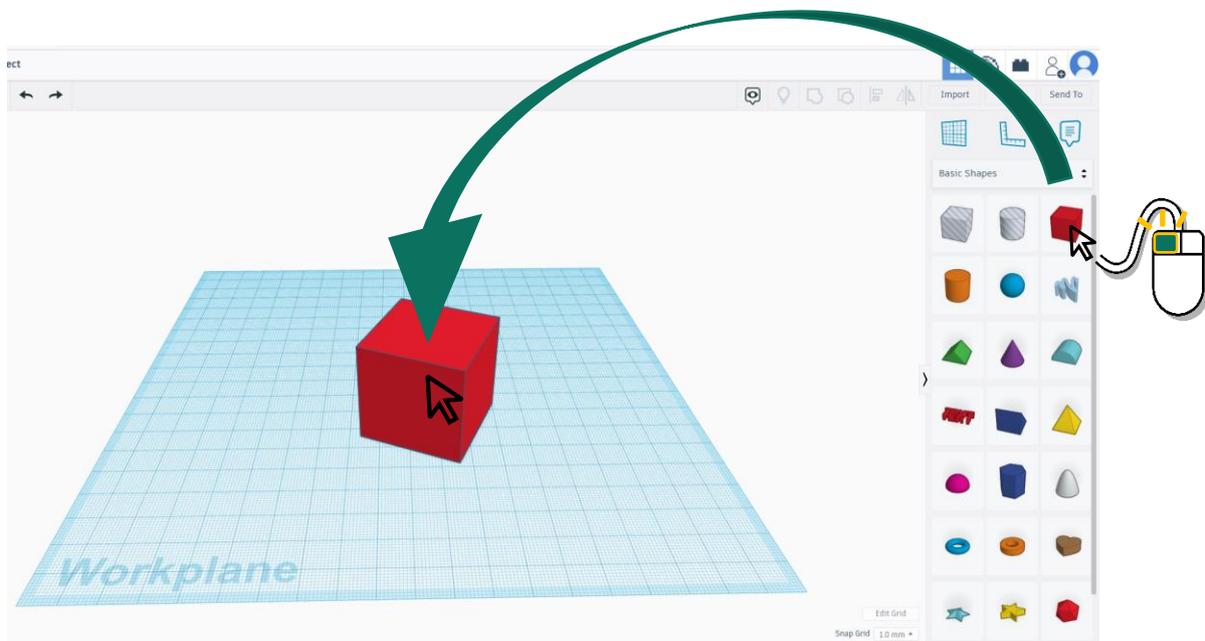


Inhalt

Objekt erstellen:.....	2
Größe und Form ändern.....	3
Höhe verändern.....	4
Ansicht Drehen + Verschieben	5
ZOOMEN – Ansicht vergrößern oder verkleinern	6
Objekt Drehen	7
Zweites Objekt.....	8
Eigenen TEXT erstellen	9
Loch machen	10
Objekte verbinden (Gruppieren).....	11
Projekt umbenennen.....	12
Projekt exportieren	13

Objekt erstellen:

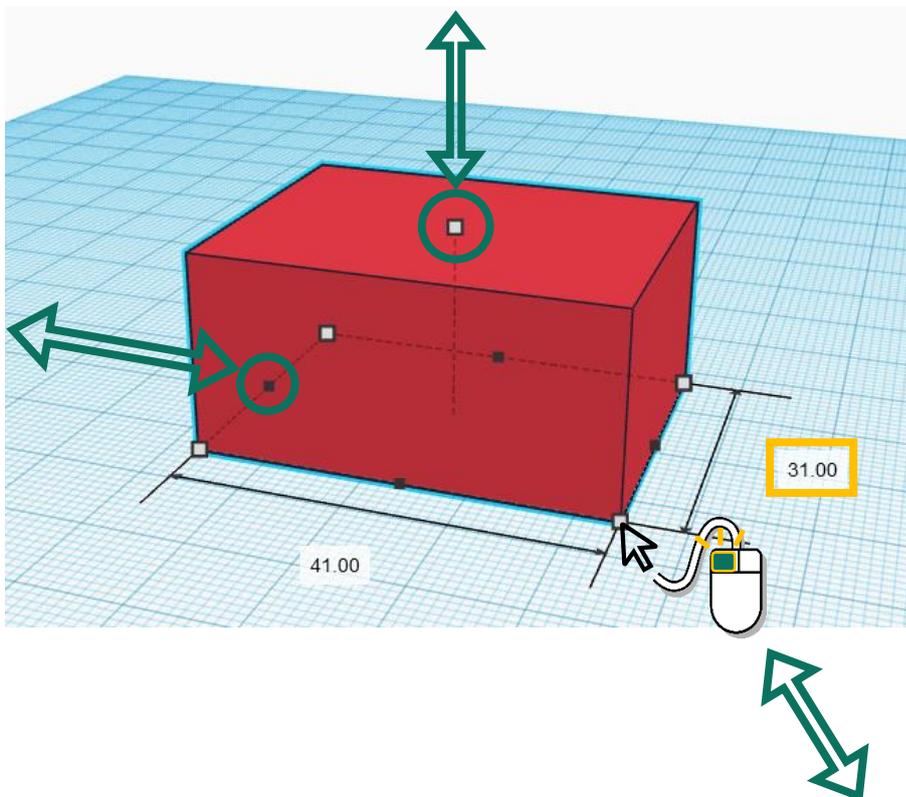
- Form aus der Liste rechts aussuchen
- Anklicken und geklickt halten
- Auf gewünschte Position ziehen



TIPP: Die Position der Form kann ebenso durch ziehen mit der Maus oder mit den Pfeiltasten auf der Tastatur verändert werden.

Größe und Form Ändern

- Form auswählen (anklicken)
- Eines der kleinen schwarzen oder weißen Kästchen geklickt halten
- Auf gewünschte Größe ziehen



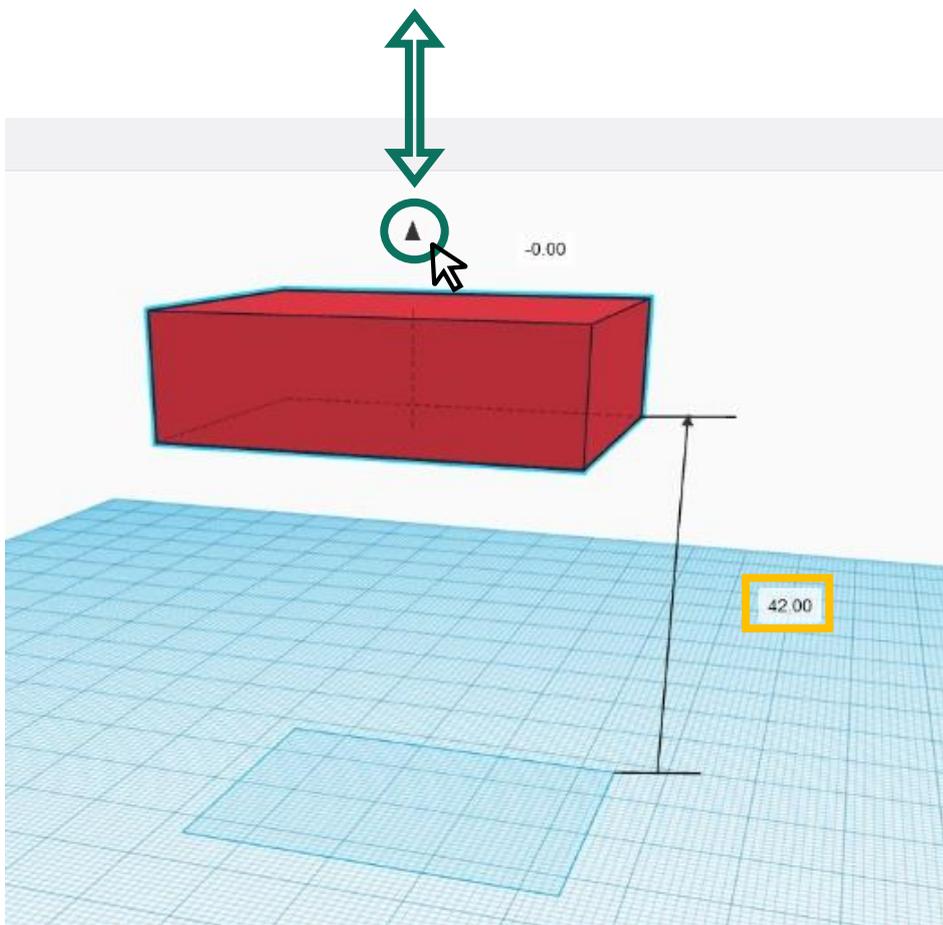
TIPP: verschiedene Kästchen verändern die Größe in verschiedene Richtungen.

Halte SHIFT gedrückt während du die Größe veränderst, um die Größe in alle Richtungen zugleich und gleichmäßig zu verändern.

TIPP: Du kannst die Größe exakt bestimmen, wenn du die Zahlenwerte an den einzelnen Achsen selbst eingibst (in der Regel Millimeter).

Höhe verändern

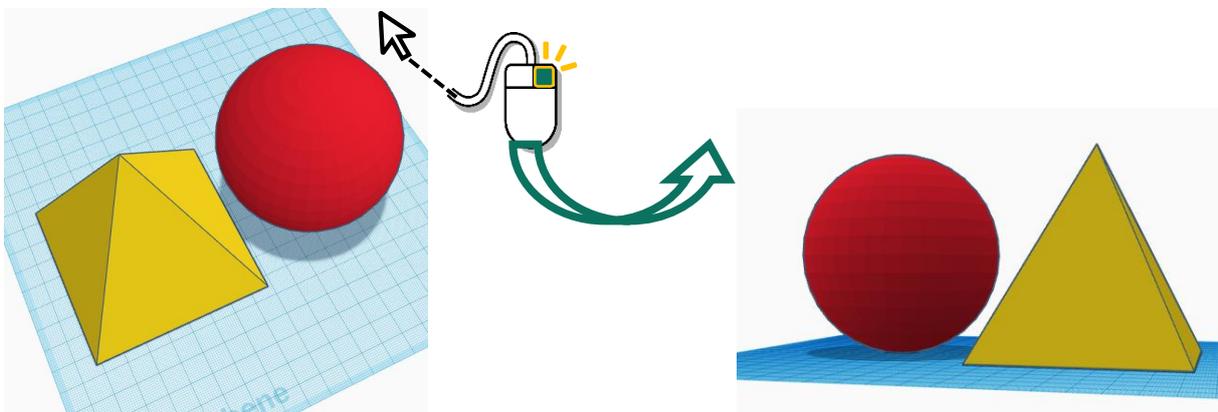
- Form auswählen (anklicken)
- Kleines Dreieck geklickt halten
- Auf beliebige Höhe ziehen



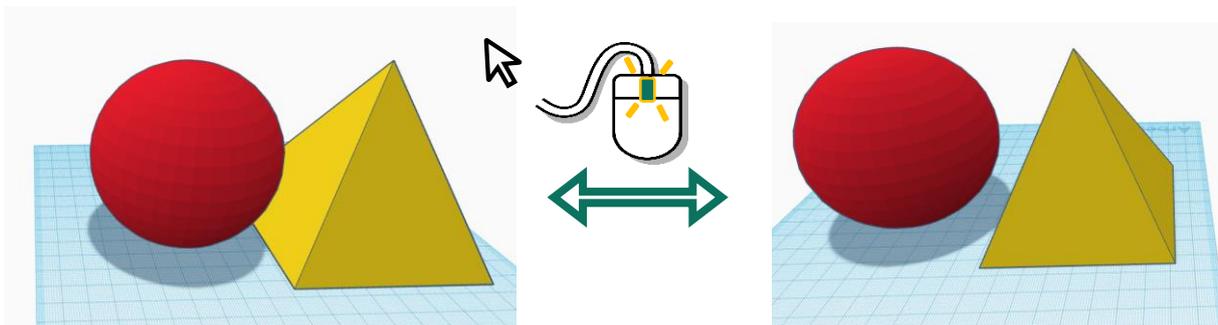
Tipp: Exakte Höhe kann durch Eingabe eines Zahlenwertes (in Millimeter) bei der Höhenanzeige eingestellt werden.

Ansicht Drehen + Verschieben

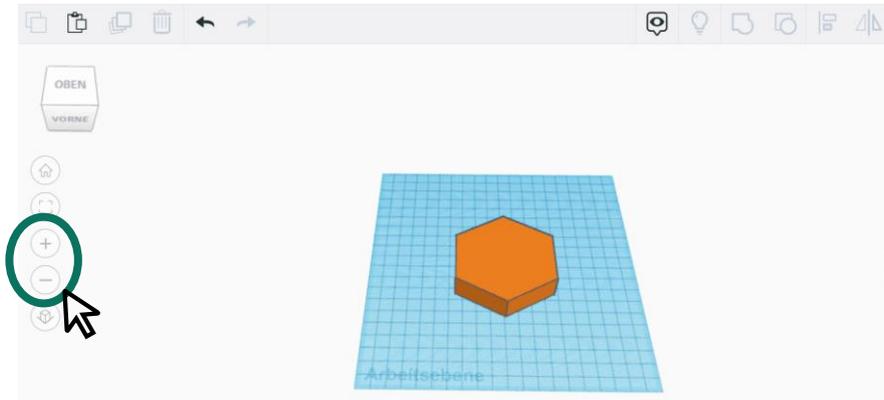
- Rechten Maustaste  gedrückt halten und bewegen, um die Ansicht zu drehen.



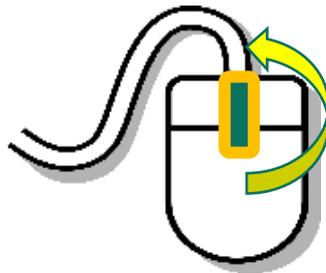
- Mittlere Maustaste (Mausrad)  gedrückt halten, um die Ansicht zu verschieben.



ZOOMEN – Ansicht vergrößern oder verkleinern

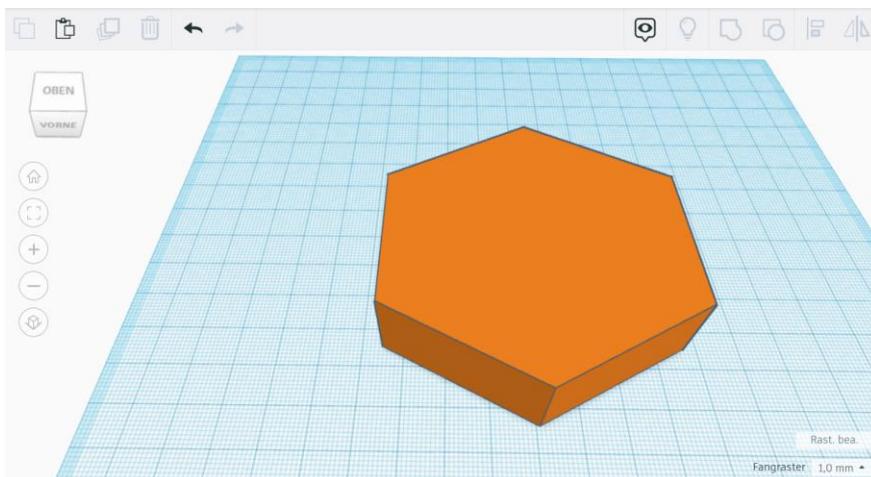


Drehe das Mausrad



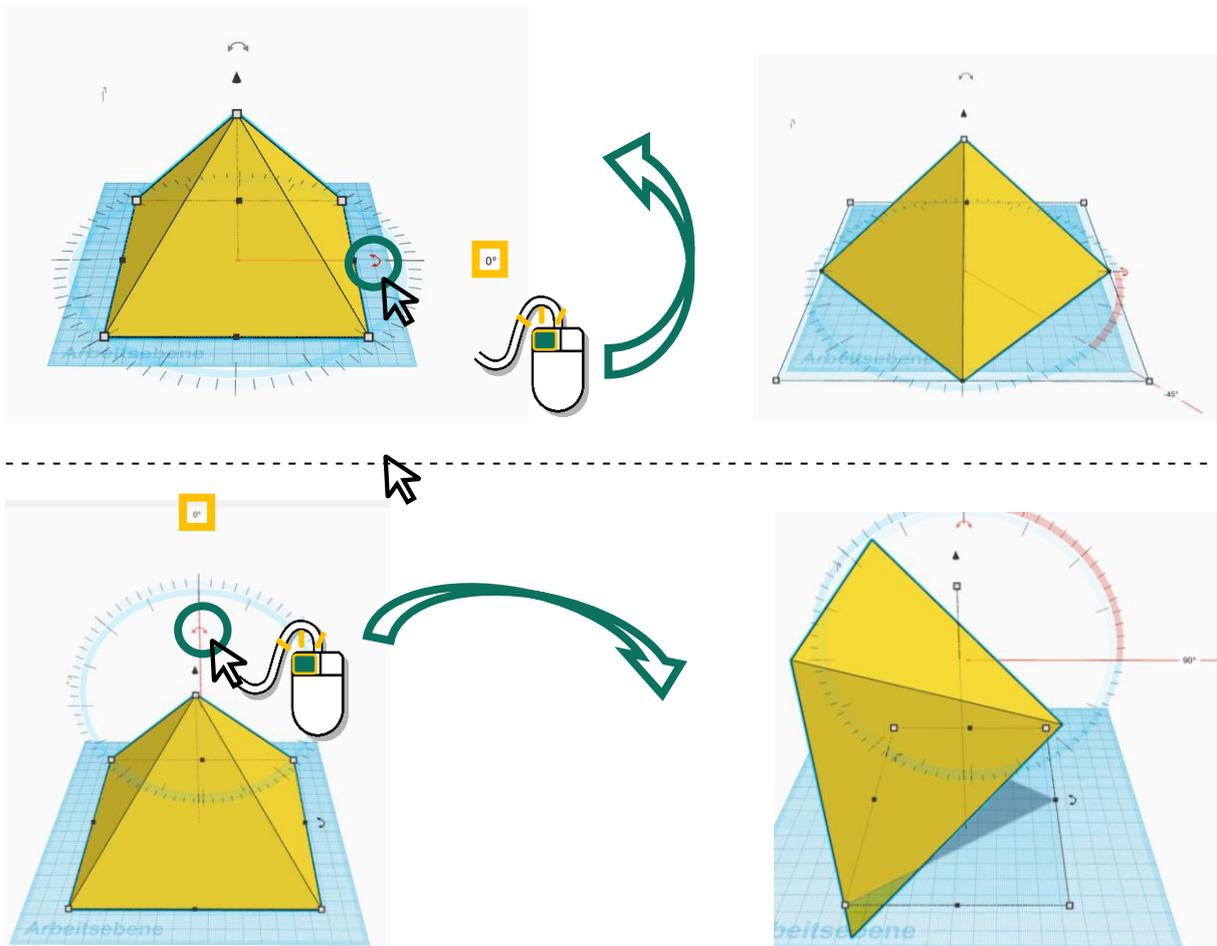
oder

Klicke auf (+) oder (-) ganz links, um Ansicht zu zoomen.



Objekt Drehen

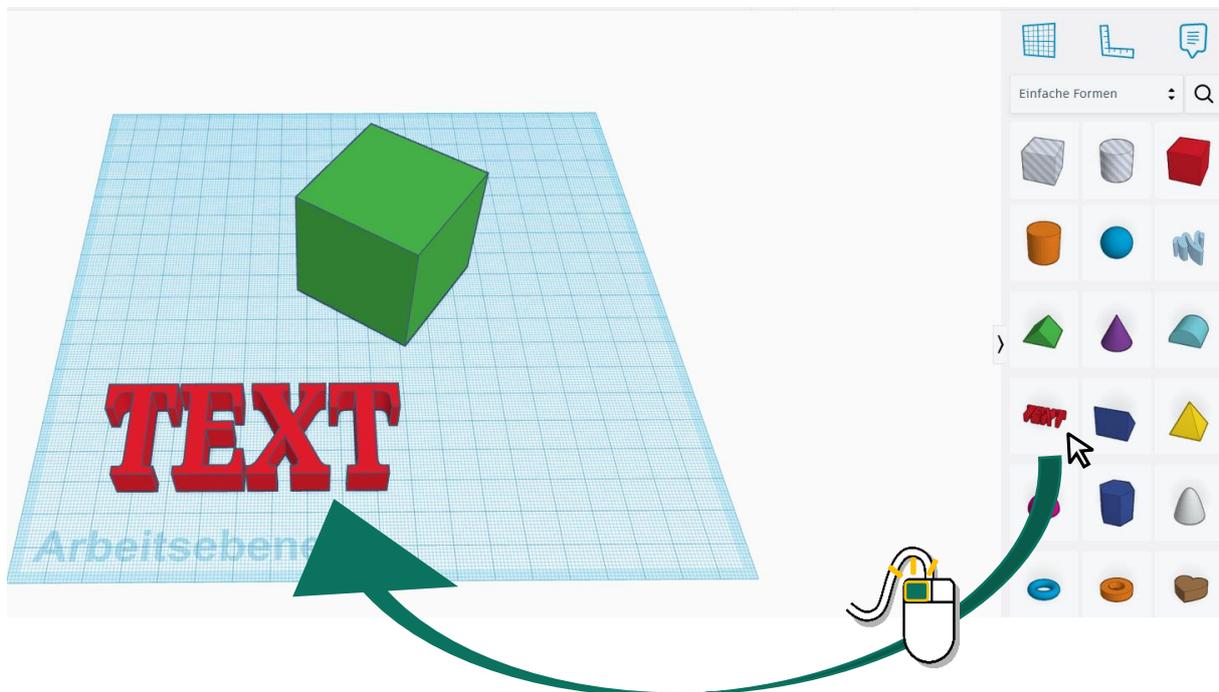
- Objekt anklicken zum auswählen
- Gebogene Pfeile  geklickt halten und bewegen.



TIPP: Wer genaue Drehwinkel eingeben will, kann das mit Klick auf Zahl  machen.

Zweites Objekt

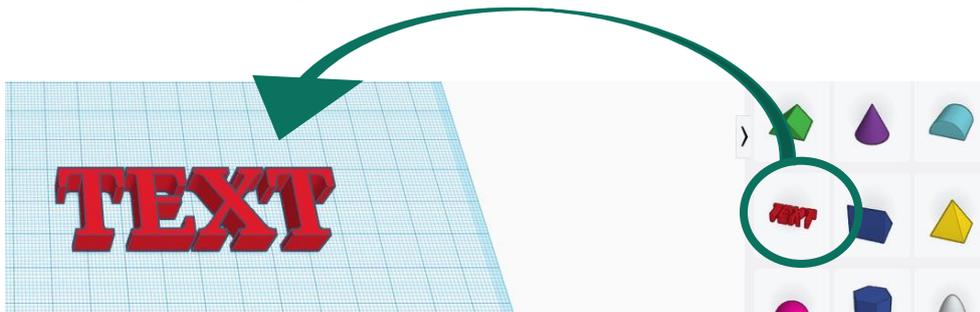
- Ein weiteres Objekt aus der Liste rechts aussuchen
- Anklicken und geklickt halten
- Auf gewünschte Position ziehen



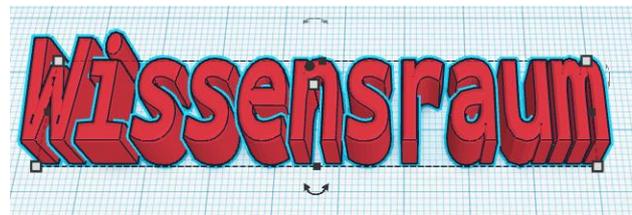
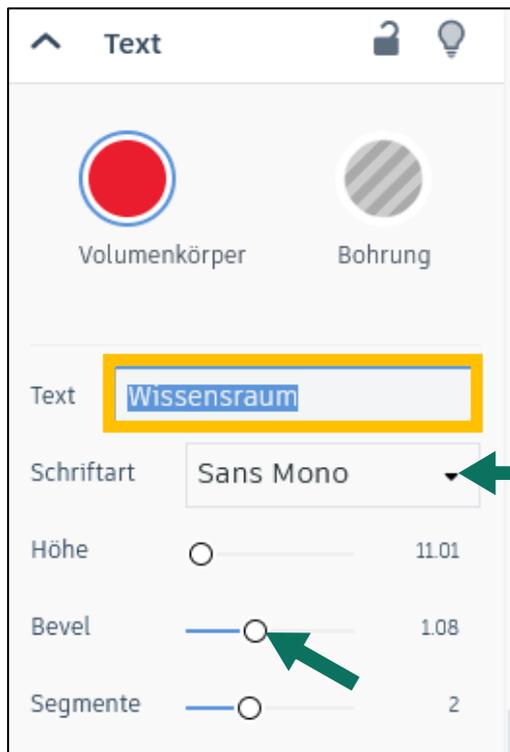
TIPP: Die Position der Form kann ebenso durch ziehen mit der Maus oder mit den Pfeiltasten auf der Tastatur verändert werden.

Eigenen TEXT erstellen

- Ziehe das Objekt TEXT auf die Arbeitsebene

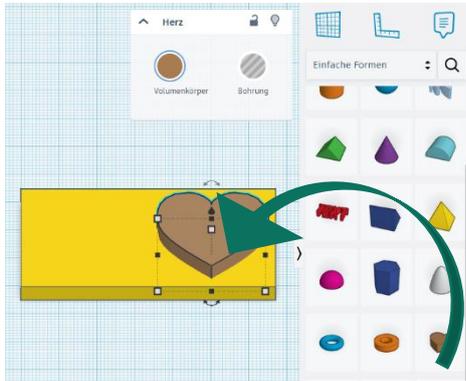


- Es öffnet sich ein Fenster für Einstellungen
- Schreibe den gewünschten **TEXT** dort hinein

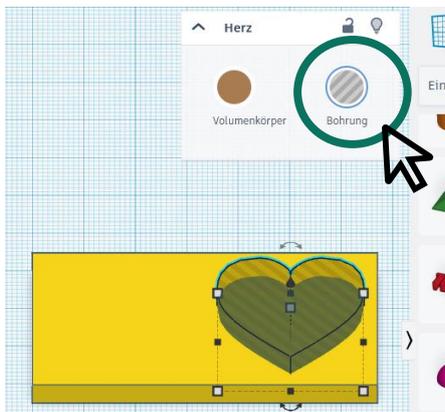


TIPP: Du kannst die Schriftart, und Dicke (Bevel) der Schrift ändern.

Loch machen

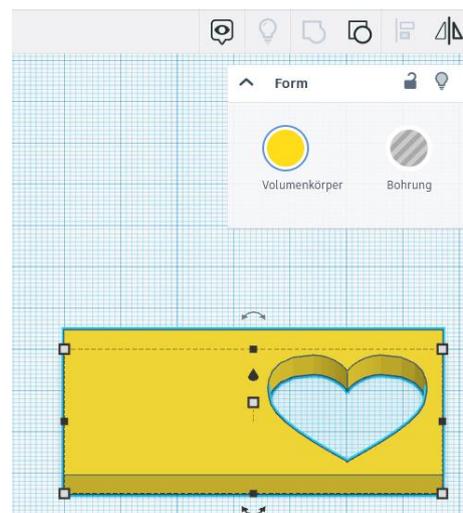
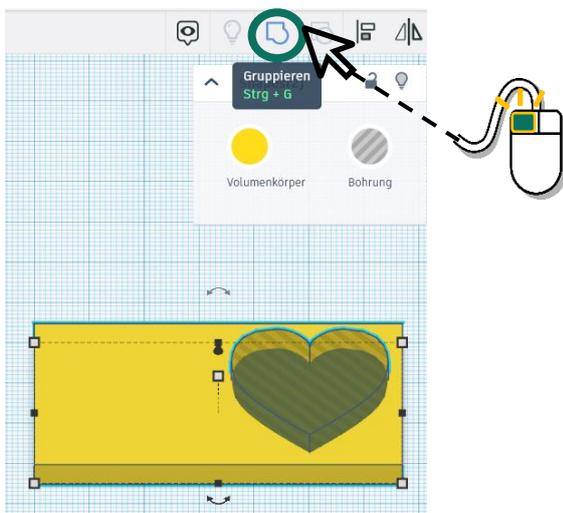


Wähle die Form, die das Loch haben soll und erstelle ein Objekt davon.



Für das Objekt **Bohrung** anklicken, damit es als **LOCH** definiert wird.

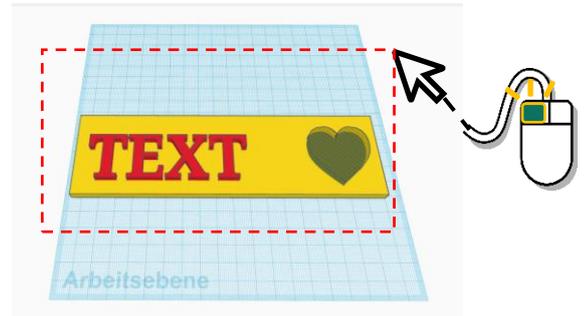
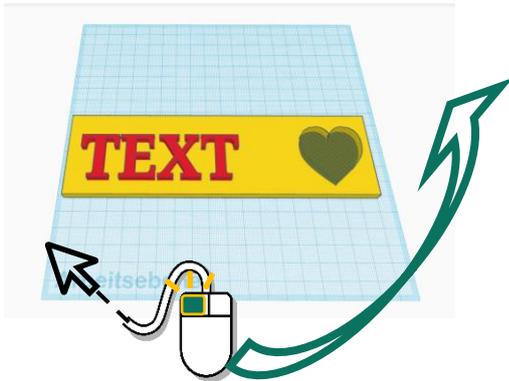
Das Objekt und das Loch auswählen und Gruppieren (siehe Objekte verbinden).



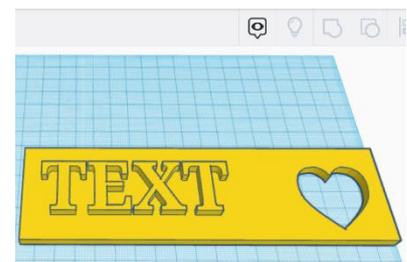
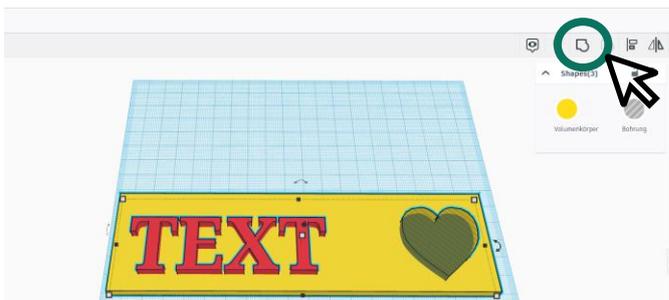
Objekte Verbinden (Gruppieren)

ALLE Formen Auswählen

- ins leere Feld klicken und Maustaste gedrückt halten. 
- Maus Bewegen, um roten Auswahlrahmen zu sehen.
- Roten Rahmen über alle Objekte legen, um diese auszuwählen.



Auf Symbol "Gruppieren" Klick



3 Objekte wurden zu einem

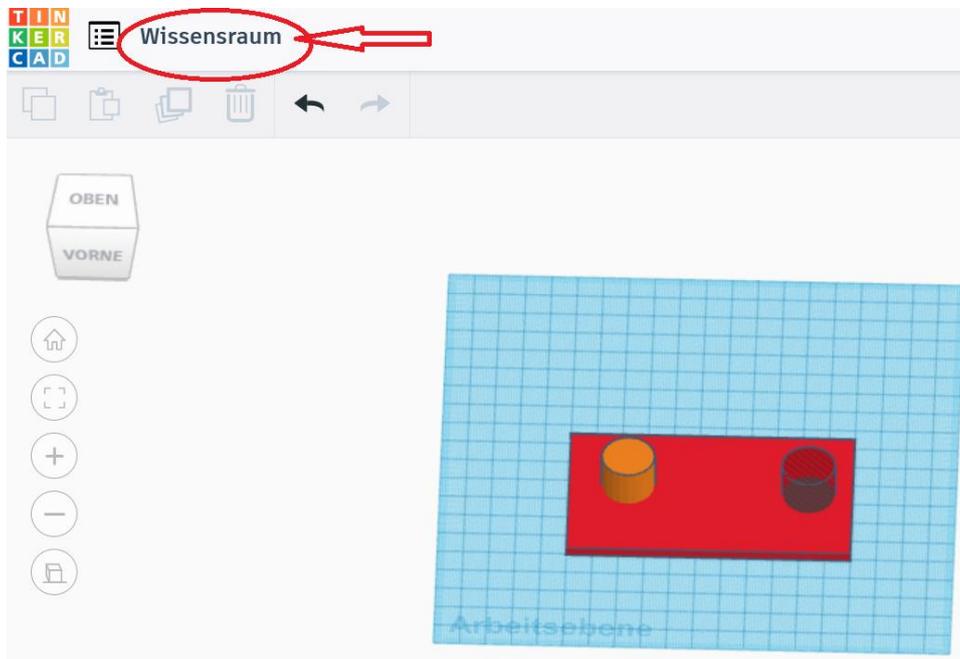
TIPP: Gruppieren ist wichtig, um das Objekt 3D Drucken zu können.

TIPP 2: für die Auswahl können ausgesuchte Objekte mit gedrückter SHIFT Taste einzeln angeklickt werden.

Tipp 3: Gruppieren kann auch rückgängig gemacht werden (Gruppierung aufheben. )

Projekt Umbenennen

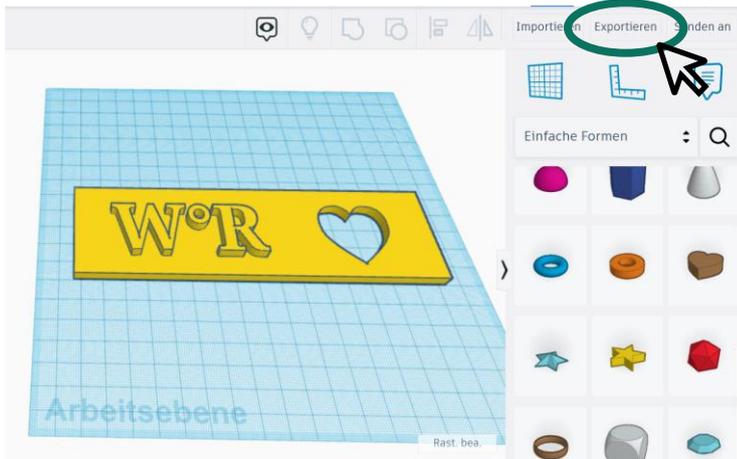
- Mit einem Klick auf den Projektnamen, kann man den Projektnamen ändern.
- Projekte werden automatisch gespeichert.



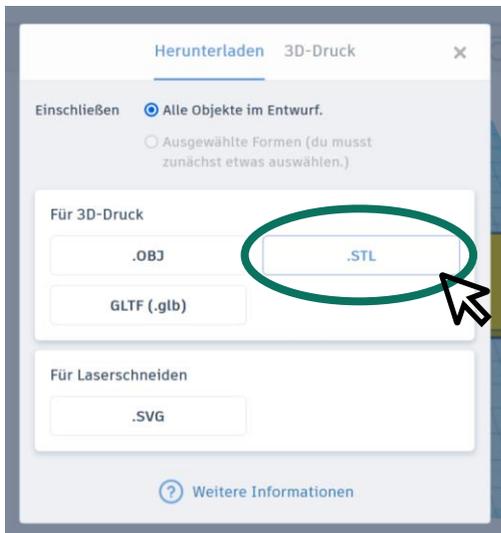
TIPP: Gebt am besten euren Namen + die Farbe für den 3D-Druck ein.

Projekt Exportieren

Für den 3D-Druck, Objekt exportieren – auf Exportieren klicken.



Im STL auswählen, durch anklicken.



TIPP: Die exportierte Datei ist meistens im Ordner Downloads gespeichert. Diese mit „Prusa Slicer“ öffnen, um den 3D-Druck vorzubereiten.