

# Inhaltsverzeichnis

<b><i>In FreeCAD</i></b>	.....	3
--------------------------	-------	---



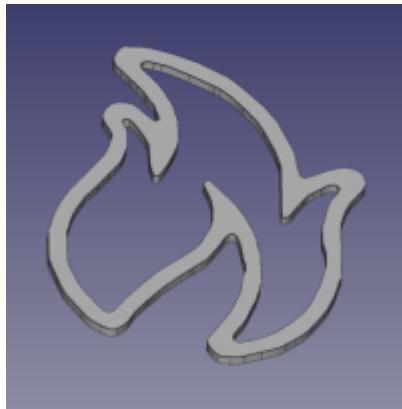
# 3D-Objekt erstellen

<b>Arbeitsschritt:</b>	3D-Objekt erstellen in Blender bzw FreeCAD
<b>Thema:</b>	Grafiken druckbar machen

## In FreeCAD

### FreeCAD

1. Zu „Draft“ Workbench wechseln
2. Neues Projekt starten
  1. Datei → Neu
3. Vektor-Grafik importieren
  1. Datei → Importieren
  2. SVG as geometry (importSVG)
4. Grafik evtl. bearbeiten (bereinigen, druckbar machen)
5. Pfade kombinieren (zusammenfassen)
  1. Zu „Part“ Workbench wechseln
  2. Pfade markieren und kombinieren
    1. Formteil → Verbinden → Objekte verbinden
    - oder: Flächenverbund → Erzeuge Verbund
  3. **Nun könnte man die Grafik schon aufpolstern und damit als eigenständiges Teil (Part) weiterarbeiten.**
6. Größe anpassen
  1. Wieder zur „Draft“ Workbench wechseln
  2. Verbund klonen: Änderung → Klonen
  3. Der Klon kann nun skaliert werden: Eigenschaft - Draft - Scale (in der Eigenschaften-Tabelle)
7. Verbundenes Objekt zu einer Skizze umwandeln
  1. Wieder zur „Draft“ Workbench wechseln
  2. Änderung → Entwurf zu Skizze  
*je nach Komplexität und Rechnerleistung kann das etwas dauern...*
8. Skizze überprüfen und reparieren  
*je nach Komplexität und Rechnerleistung kann das etwas dauern...*
  1. Zu „Sketcher“ Workbench wechseln
  2. Sketch → Skizze überprüfen...
  3. Evtl. muss die Skizze neu berechnet werden
9. Mit der Skizze kann nun weitergearbeitet werden



<b>Artikel Info</b>	
<b>Beschreibung</b>	Grafiken druckbar machen
<b>Stand</b>	In Arbeit
<b>Version</b>	24.0328
<b>Kategorien</b>	<a href="#">Anleitung</a> , <a href="#">CAD</a> , <a href="#">FDM-Druck</a> , <a href="#">SLA-Druck</a>