

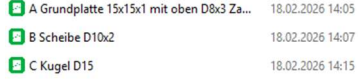
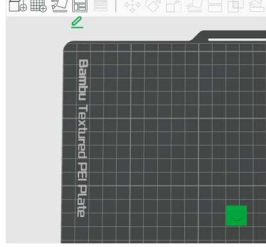
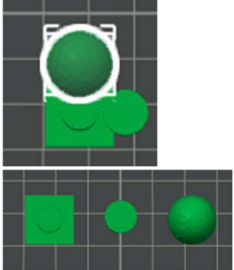

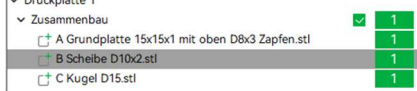
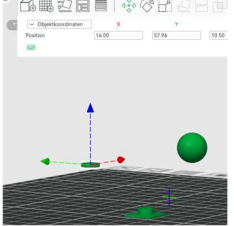
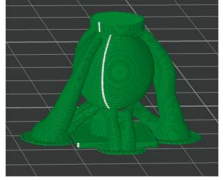
Verbundene Teile trennen und vertikal verschieben

In Bambu Studio lassen sich verschmolzene Teile am effektivsten trennen und vertikal verschieben, indem man sie als **Teile (Parts)** statt als **Objekte** behandelt, da Objekte im Slicer immer Bodenkontakt haben müssen.

Hier wird gezeigt, wie drei Objekt A, B und C in Teile (Parts) umgewandelt werden müssen, damit sie auch in Z-Richtung verschoben werden können und nicht wieder auf die Grundplatte zurückfallen!

Falls man einen Fehler macht, ist eine rückgängig machen kaum möglich, am besten ganz neu anfangen! Zwischenspeichern kaum möglich, es werden neue falsche STLs erzeugt!

1. Objekte einfügen (oben links Symbol Quadrat)

		
<p>Fig. 1: STL-Objekte konstruiert mit Fusion360</p>	<p>Fig.2: Doppel-Linksklick auf erstes STL Objekt A, BambuLab wird geöffnet mit Objekt A in der Mitte der Grundplatte</p>	<p>Fig.3: Weitere Objekte B und C einzeln mit Klick auf Symbol hinzufügen, liegen nahe beieinander, etwas seitlich verschieben</p>
		
<p>Fig. 4: Ctrl gedrückt halten, alle Objekte mit linker Maustaste auswählen. Rahmen erscheint, dann Rechtsklick und auf der Liste oben «verschmelzen» wählen</p>	<p>Fig. 5: Tabelle Prozess «Objekte» mit A, B, C, Linksklick auf B, Typ ändern, wähle Typ «Teil» (WICHTIG!) B-Teil kann nun auch in Z-Richtung verschoben werden OHNE auf die Grundplatte zurückzufallen.</p>	<p>Fig.6: Höheneinstellung. Mit M-Taste entsteht ein blauer Z-Pfeil auf Teil B mit Höhenwahl unter «Objektkoordinaten Dito für Teile B und C</p>
	<p>Fig.7: Objekte auf «Mitte» setzen Höhen einstellen (etwas schwierig) dann Stützen generieren. 3D-Druck ok, aber nach entfernen der Stützen fallen die 3 Körper auseinander!</p>	<p>Natürlich ist es einfacher die 3 Körper vertikal angeordnet in Fusion 360 zu konstruieren!</p>