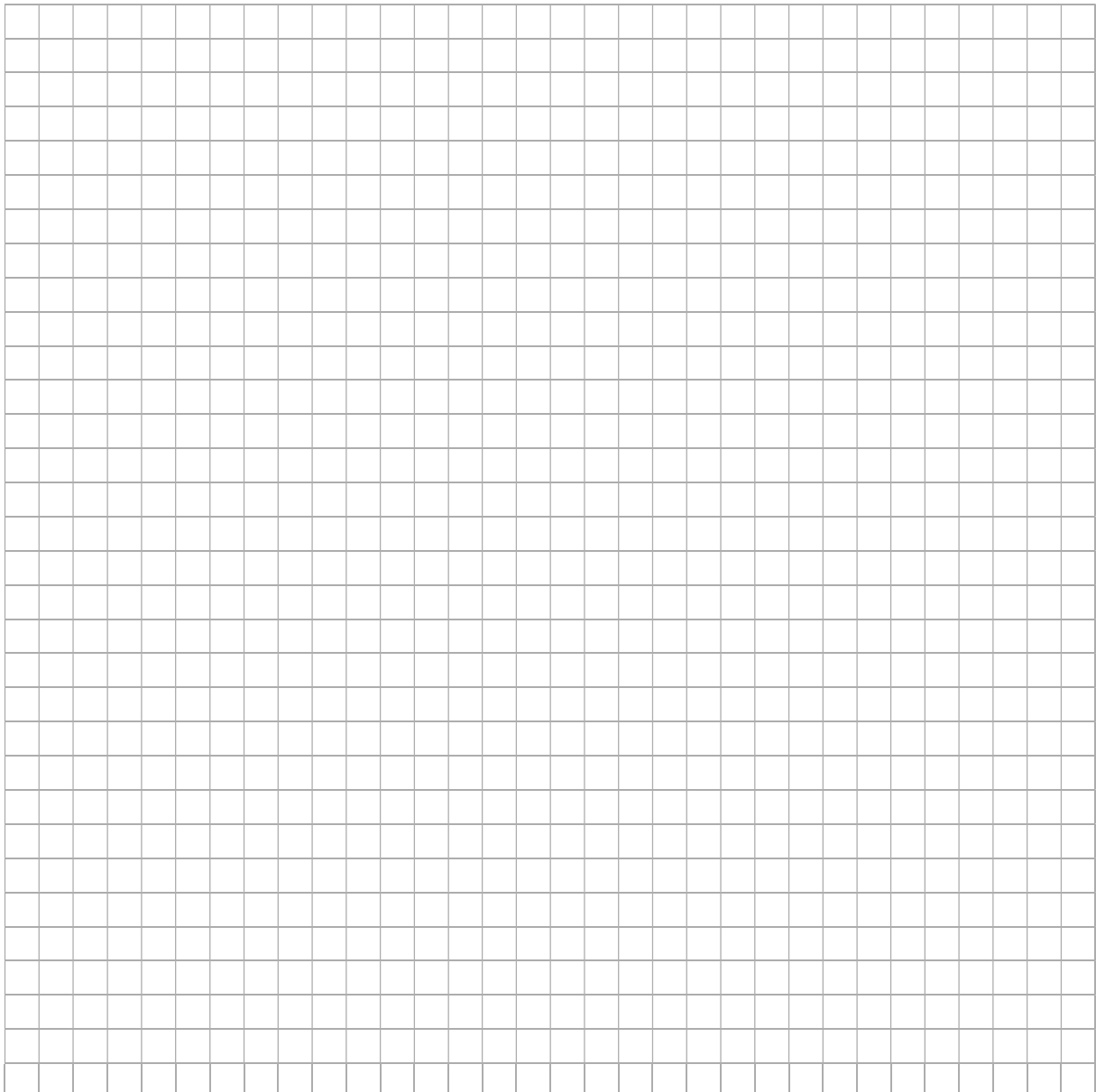


Objekt verhält. Wenn du zum Beispiel eine Halterung für eine Nintendo Switch bauen möchtest, kannst du in TinkerCAD die Nintendo Switch ungefähr nachbauen, um zu sehen, ob die Halterung passt oder nicht. Nimm dir auch hier genügend Zeit!

Ist dein Objekt fertig, kannst du direkt den Druck starten.

4. Projekt verbessern (Trial and Error)

Es ist nicht selten, dass der erste Probedruck nicht ganz dem entspricht, was man sich erhofft hat. In diesem Falle kehrst du zurück zu deinem 3D-Objekt und passt es an. Notiere auch hierzu, was nicht passt, beziehungsweise nicht geklappt hat und ebenfalls, welche Änderungen du vorgenommen hast, damit du immer deinen kompletten Arbeitsprozess vor Augen hast!

A large grid of graph paper, consisting of 20 columns and 30 rows of small squares, intended for taking notes on the trial and error process.