

Shrink & Fatten: Druckzeiten verkürzen

? Funktion: Shrink/Fatten (Normalenbasiertes Skalieren)

Pfad:

Mesh → Transform → Shrink/Fatten

oder über **F3** → „Shrink/Fatten“ suchen

? Beschreibung

Mit **Shrink/Fatten** kannst du ein Mesh **entlang seiner Flächennormalen** verkleinern oder vergrößern.

Das ist besonders praktisch, wenn du z. B. eine Hülle oder einen Einsatz anpassen willst – wie bei einem Zylinder im Skulptopf.

? Typische Anwendung

“ Du möchtest einen Zylinder als **Topfeinsatz** leicht **nach innen versetzen**, damit er beim **Boolean Difference** sauber funktioniert.

? Schritt-für-Schritt

1. Objekt auswählen (z. B. Zylinder)

2. `Tab` → **Wechsle in den Edit Mode**
 3. `A` → Alles auswählen
 4. Menü: `Mesh` → `Transform` → `Shrink/Fatten`
 5. Jetzt:
 - Maus nach innen oder außen bewegen
 - Oder direkt Wert eingeben (unten links):
 - `-0.005` = leicht nach innen
 - `0.005` = leicht nach außen
-

? Hinweis

- Die Tastenkombination `Alt + S` funktioniert nur mit der Standard-Keymap.
 - Im unteren linken Eck („Adjust Last Operation“) kannst du den **Wert exakt anpassen** und **Segmentierung glätten**.
-

?? Beispiel: Anycubic Skulltopf

Beim Einsetzen eines Zylinders in einen Schädel:

- Verwende `Shrink/Fatten` mit `-0.005`, um ihn innen zu positionieren
 - Danach: Boolean → Difference
 - Ergebnis: **ein sauberes, hohles Modell**, das sich ohne Infill drucken lässt
-

☐☐ Shrink/Fatten – präzise steuern in Blender 4.4.0:

Shrink/Fatten starten (F3 oder Menü)

☐☐ Einmal in den 3D-View klicken

Dann erscheint unten links das Einstellungsfeld

Oder F9 drücken – direkt zur Einstellung springen

Wert exakt eingeben, z. B. -0.005

Revision #3

Created 20 July 2025 09:54:01 by Angy

Updated 20 July 2025 10:07:21 by Angy