

# Namensschilder für die (Mate-)Flasche

Damit man nie vergisst, welches seine Apfelsaft-Flasche war: Ein Namenschild oder Bottle-Tag für die Trinkflasche. Ein einfaches 3D-Druck-Experiment mit individuellen Namen.

- [Vorbereitung und Tools](#)
- [Namensschild designen und Logo auswählen](#)
- [3D-Drucken und an die Flasche klippen](#)

# Vorbereitung und Tools

Zur Vorbereitung brauchen wir ein fertiges Respostiory und das Tool openSCAD:

- Repository: <https://github.com/rohieb/bottle-clip-name-tag> (Achtung beim Klonen aufpassen, dass auch der die Ordner "write" und "thing-logo" geklont werden.
- Tool: <https://openscad.org/>

Downloaded/Klont das Repository vollständig und installiert euch openscad. Danach reicht ein Doppeklick auf **Examples.scad**

So sieht der fertige Clip aus. Natürlich mit deinem Logo und deinem Namen (in diesem Fall: Felix und Pinguin).





# Namensschild designen und Logo auswählen

Jetzt muss man kreativ werden.

In der Datei **examples.scad** findet man einige Beispiele. OpenSCAD ist quasi eine Programmiersprache für 3D-Objekte. Links im Bereich findet man den Programmcode, rechts ein Koordinatensystem in dem auch das spätere Objekt gerendert wird.

## Wert "fn" anpassen

Der Wert legt fest, wie "genau" der Zylinder gerendert werden soll. Der Standardwert 50 geht schnell, man sieht aber beim späteren 3D-Druck die kantig generierten Halbkreise. Alles >200 sollte passen. Achtung: Je höher, desto länger dauert das Rendering.

## Richtige Flaschenform aussuchen

Nun muss man sich die richtige Flaschenform aussuchen, und was man haben möchte:

- Nur Name: **bottle\_clip(name="Franziska");**
- Name und Logo: **bottle\_clip(name="Sparki", logo="thing-logos/chaosknoten.dxf");**
- Longneck Flaschenform: **bottle\_clip\_longneck(name="Tom Anderson", logo="thing-logos/gliders.dxf");**

Im Code ist alles sehr gut dokumentiert. Sucht euch die richtige Zeile heraus und entfernt die Kommentar-Zeichen // am Anfang der Zeile. Achtung: Es darf nur jeweils eine Codezeile einkommentiert sein.

## Name und Logo aussuchen und los gehts

Nun nur noch den Namen und das Logo auswählen. Schöne Vorschläge sind:

- pesthoernchen
- chaosknoten
- freieslabor
- gpn13-tetris-s
- ptx-kurzschnabelpingin

Hat man alles eingestellt, kann man sich eine schnelle Vorschau generieren in dem man F5 drückt. Manchmal sieht man auf der Vorschau kaum etwas, daher ist es oft nötig das Objekt zu rendern. Das funktioniert mit F6.

Passt die Vorschau, Logo und Name, dann kannst du mit F7 das .stl-File aspeichern, welches wir für den Slicer und 3D-Drucker benötigen.

# 3D-Drucken und an die Flasche klippen

Jetzt haben wir das .stl-File. Das muss jetzt noch gesliced und für den 3D-Drucker vorbereitet werden. Wie das geht, findest du hier: [3D-Drucker Allgemeines](#).

PLA funktioniert sehr gut, du brauchst auch nicht 100% infill. Danach an die Flasche Klippen und Spaß haben :)