Storyboard 1 (Exportieren & Importieren; eine Box wird angezeigt statt des Objekts)

1. Person mit Sprechblase. In der Sprechblase: 3D Objekt, das die Person in der Hand hält.

(Im Hintergrund: Computer und Schreibtisch)

1. Blender-Fenster offen; Objekt fertig modelliert
2. Blender-Fenster offen; Datei 🡪 Exportieren 🡪 Stl (.stl)
3. Ultimaker Cura offen; Open files (Ordner links oben) und Datei VikingAxe.stl auswählen
4. Objekt nicht korrekt geöffnet; eine Box statt des Objekts
5. Ultimaker Cura offen; drucken (oder Person vor Drucker während gedruckt wird)
6. Person hält Box in der Hand

Storyboard 2 (Exportieren & Importieren; Objekt zu groß)

1. Person mit Sprechblase. In der Sprechblase: 3D Objekt, das die Person in der Hand hält.

(Im Hintergrund: Computer und Schreibtisch)

1. Blender-Fenster offen; Objekt fertig modelliert
2. Blender-Fenster offen; Datei 🡪 Exportieren 🡪 X3D Extensible 3D (.x3d)
3. Ultimaker Cura offen; Open files (Ordner links oben) und Datei VikingAxe.x3d auswählen
4. Objekt zu groß
5. Person vor Drucker während gedruckt wird
6. Person hält große Axt in der Hand

Storyboard 3 (mit Plugin)

1. Person mit Sprechblase. In der Sprechblase: 3D Objekt, das die Person in der Hand hält.

(Im Hintergrund: Computer und Schreibtisch)

1. Blender-Fenster offen; Objekt fertig modelliert
2. Ultimaker Cura offen; Open files und Datei VikingAxe.blend auswählen
3. Person vor Drucker während gedruckt wird
4. Person hält Axt in der Hand und ist glücklich