

# Keramischer 3D Druck

## Kurs Raku Brand

Erstellung von simplen, kleinen Formen und 3D Druck mit spezieller Raku Tonmasse, für den Brand in der Mikrowelle.

### ANLASS

- 3D Druck von kleinen Objekten in Verbindung mit dem sogenannten Raku Brand in der Mikrowelle.

### KEY FACTS

- **Zielgruppe:** Lehrende und Studierende
- **Hilfmaterial:** Video-Tutorial auf Youtube zu finden.

#### -Ablauf:

- Einführung in Blender 3D zur Erstellung kleiner Objekte die in die sogenannten Hot Post passen.
- Objekte trocknen lassen, evtl. im Ofen oder Trocknungsschrank beschleunigen.
- Gedruckte Objekte in den Hot Pot geben, dann in die Mikrowelle stellen.
- Schrühbrand: Falls gewollt das Objekt ca. 6 Minuten brennen und dann glasieren.
- Das ganze in der Mikrowelle auf höchster Stufe, ca. 8 Minuten lang bestrahlen lassen.
- Den Hot Pot mit dem glühenden Objekt aus der Mikrowelle nehmen und anschließend nach Bedarf mit verschiedenen natürlichen Materialien "abschrecken", wodurch der spezielle Raku Style entsteht.
- Danach abkühlen lassen.

### ERGEBNIS

- Objekte sind gebrannt und glasiert

### METADATEN

- Projekt Studium Digitale
- Autor\*innen: Nikos Probst

### LEARNINGS

#### Do's

- Nur alte Mikrowellen verwenden.
- Keramische Objekte so gut wie möglich trocknen lassen, bevor sie gebrannt werden
- Dünnwandige, kleine Formen
- Langsam aufheizen – mit mittlerer Mikrowellenleistung beginnen
- Auf feuerfester Unterlage arbeiten
- Im Freien oder gut belüftet arbeiten
- Schutzkleidung tragen:  
hitzebeständige Handschuhe,  
Gesichtsschutz oder Schutzbrille,  
Schürze oder robuste Kleidung
- Löschdecke oder Wasser griffbereit halten
- Nur unter Aufsicht brennen

#### Don'ts

- Keine feuchten oder nassen Objekte direkt brennen – Explosionsgefahr
- Kein Metall in die Mikrowelle legen
- Mikrowelle niemals unbeaufsichtigt laufen lassen
- Keine brennbaren Materialien in der Nähe lagern
- Nicht ohne isolierende Brennkammer brennen (HOT POT)
- Die Mikrowelle nach dem Brand nicht mehr zum Erwärmen von Lebensmitteln verwenden