

Kakubot

Utilisation du logiciel Scriboo :

Afin d'utiliser le logiciel d'utilisation du drawbot vous devez tout d'abord installer sur votre machine le logiciel « Processing 2.0.1 (32-bit) » afin de pouvoir faire fonctionner le logiciel.



Une fois le logiciel dans cet état il vous suffit alors d'ouvrir les fichiers correspondant à Scriboo, ceux-ci se trouvent dans le répertoire précédemment téléchargé sur le site :

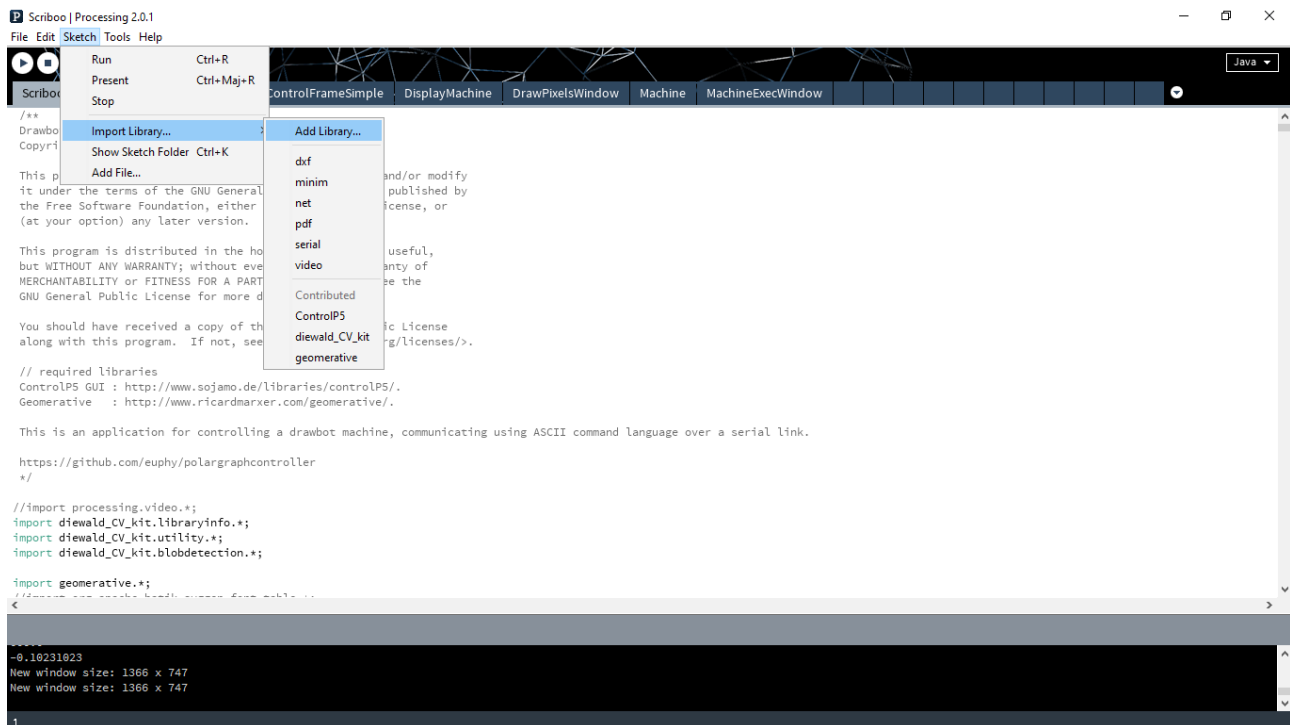
- <https://www.reprap-france.com/article/realisez-vous-meme-un-drawbot-scriboo>

Si vous êtes sur Windows et que vous avez extrait le fichier zip téléchargé sur votre bureau le chemin devrait être :

C:\Users\VotreNomDUtilisateur\Desktop\eMt_Scriboo_release_1.1\Host_controleur_scriboo\sources\Scriboo

Il ne vous reste plus qu'à ouvrir tous les fichiers .pde de ce répertoire.

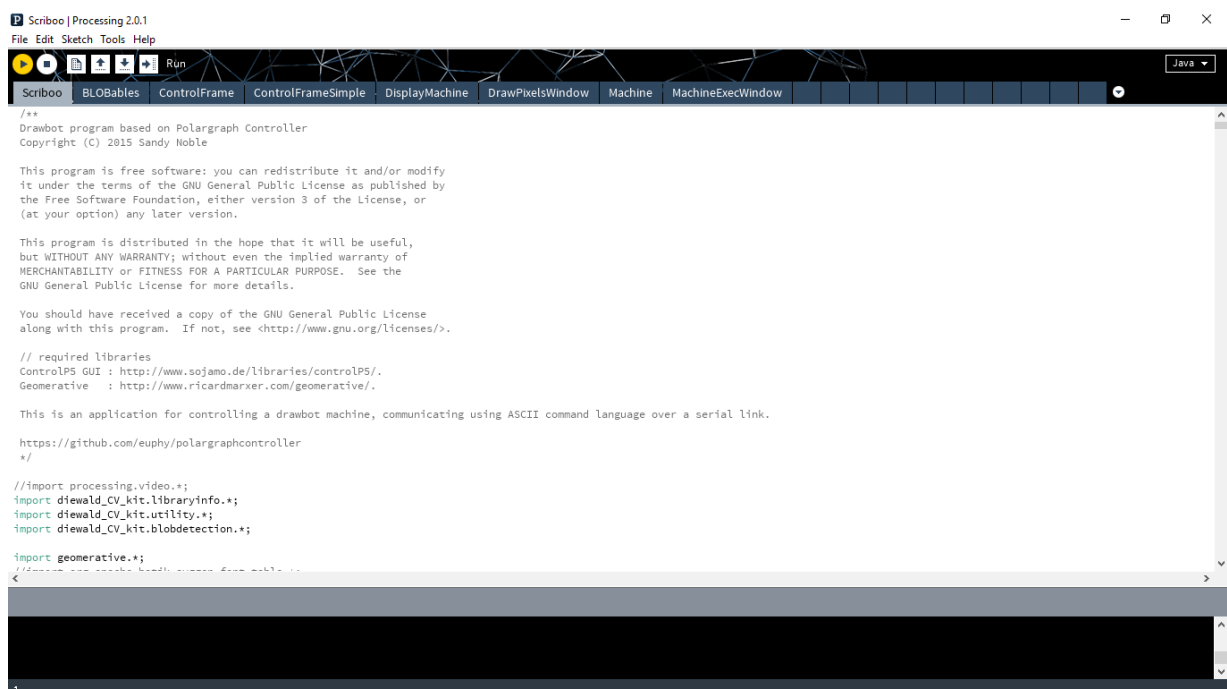
Vous avez presque fini, afin de faire fonctionner le logiciel celui-ci à besoin de trois bibliothèques. Vous allez donc devoir à partir de Processing importer « ControlP5 », « diwald_CV_kit » et la dernière « geomorative ».



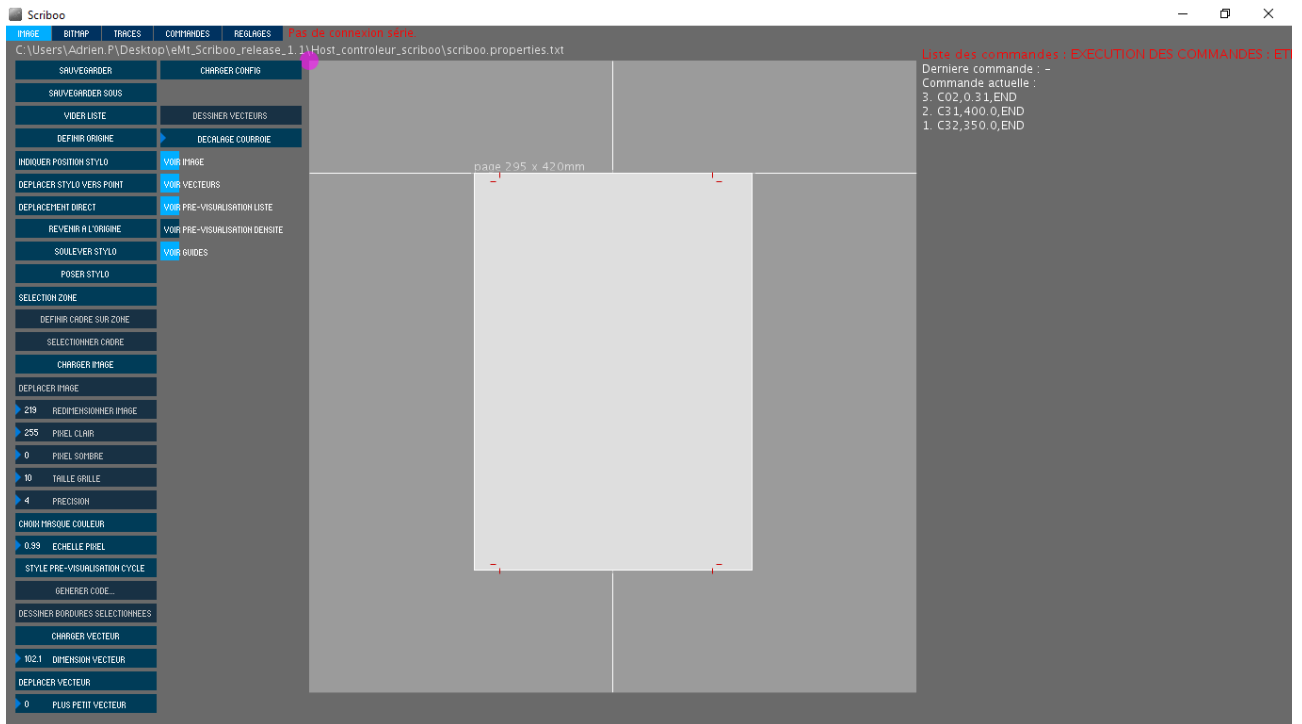
Pour ce faire aller dans l'onglet « sketch » puis « import Library » et enfin « add Library », une nouvelle fenêtre s'ouvre alors il vous suffit de sélectionner les bonnes bibliothèques et le tour est joué. Toutefois si les bibliothèques sont manquantes vous pouvez les télécharger à l'aide de ces liens :

www.ricardmarxer.com/geomerative/
http://thomasdiwald.com/processing/libraries/diewald_CV_kit/
<https://code.google.com/archive/p/controlp5/downloads>

Vous avez tous ce qu'il faut pour faire fonctionner votre drawbot. Lancer alors le logiciel à l'aide de la flèche en haut à gauche de votre interface de processing.

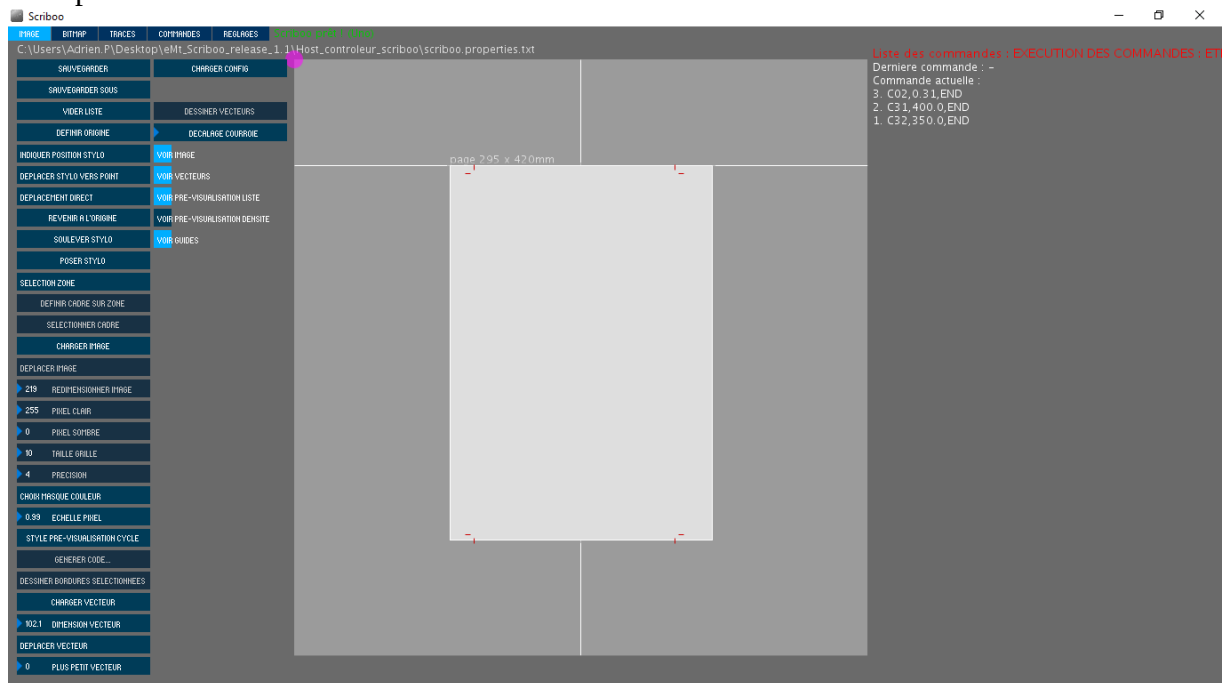


Si tout se passe correctement le logiciel s'ouvre et vous obtenez cette interface.



Vous avez maintenant la possibilité de brancher votre arduino et votre ordinateur, ceci vous permet donc de définir le port utilisé. Allez dans l'onglet « réglage » puis « port série » et sélectionnez le port associé à l'arduino.

Cette étape devrait vous donner :



Maintenant deux choix s'offrent à vous soit le dessin vectoriel soit le dessin via une image. Le dessin vectoriel se sert d'image au format .svg et les interprètent afin de définir les traits à tracer. La deuxième méthode consiste tout simplement à prendre une image au format png ou jpg afin d'effectuer un tracé pour reproduire le dessin.

En fonction de votre choix il faut donc charger la configuration (deux configurations disponibles sur le github pour des dessins au format A4) ou régler soit même les paramètres pour configurer votre dessin.

Ensuite placez vous dans l'onglet « image » il vous faut cliquer sur « charger vecteur » ou « charger image » en fonction de ce que vous voulez faire. Placez et redimensionnez ensuite l'image chargée au milieu de la zone de travail, puis réglez le cadre en cliquant sur « sélection zone » cliquez et glissez la souris pour tracer le cadre de dessin du drawbot. Une fois ceci effectué cliquez sur « définir cadre sur zone » pour pouvoir confirmer la zone à dessiner.

N'oubliez pas de définir l'origine sur le logiciel afin que celui-ci sache où se trouve le système, n'oubliez pas non plus de placer **physiquement** le système pour qu'il soit à l'origine. Afin de donner du relief à votre dessin vous pouvez modifier la fourchette des pixels à dessiner (pixels clairs et pixels sombre, recommandé pour éviter de dessiner les pixels blancs en cas de fond blanc par exemple).

Pour lancer l'impression d'un dessin vectoriel cliquez sur « dessiner vecteur », en revanche pour une image standard cliquez sur « générer code ». Pour ce dernier une nouvelle fenêtre s'ouvre vous permettant de choisir différents paramètres :

- Le coin de départ du dessin.
- Le type de tracé
- Le tracé des pixels « vides »

Ainsi à ce stade le système devrait commencer à bouger et dessiner votre image.

Pour d'éventuelles précisions supplémentaires retrouvez le tutoriel sur le site :
<https://www.reprap-france.com/article/realisez-vous-meme-un-drawbot-scriboo>