

# STEAM Workshop

## Snijplotten

3D PRINTER  
LASERCUTTER  
MACHINES  
CNC-FREES  
WORKSHOPS  
VRIJWILLIGERS  
OPENBARE  
WERKPLAATS  
GEREEDSCHAP  
EVENEMENTEN

# FAB(RICATION) LAB(ORATORY)

PROGRAMMEER  
PROTOTYPE  
TEST  
LEER  
SPEEL  
LEEF  
MAAK

COMMUNITY  
MAKER BEWEGING  
UITVINDERS  
ONTWIKKELAARS  
MAKERS

DEEL IDEEËN  
DEEL KENNIS  
WERK SAMEN  
KRUISBESTUIVING  
OPEN SOURCE

# Oorsprong

Een **fab lab** (afkorting van het Engelse *fabrication laboratory*), is een coöperatieve werkplaats waar uitvinders en ontwikkelaars gebruik kunnen maken van een collectieve infrastructuur. Hier staan onder meer computers, 3D-printers, lasersnijders en frezen.

Om de naam *fab lab* te mogen dragen, moet deze werkplaats voldoen aan het Fab Lab Charter. Het is gebruikelijk op ontwikkelde producten geen patenten te nemen omdat het verdedigen van een patent dat in een Fab Lab is ontwikkeld vrij moeilijk is (er zijn meer dan 600 labs wereldwijd; hun output te monitoren is onmogelijk voor een Fab Lab uitvinder) en omdat Fab Labs in de geest van open source werken.

## Neil Gershenfeld:

“Give ordinary people the right tools and they will  
design and build  
the most extraordinary things”



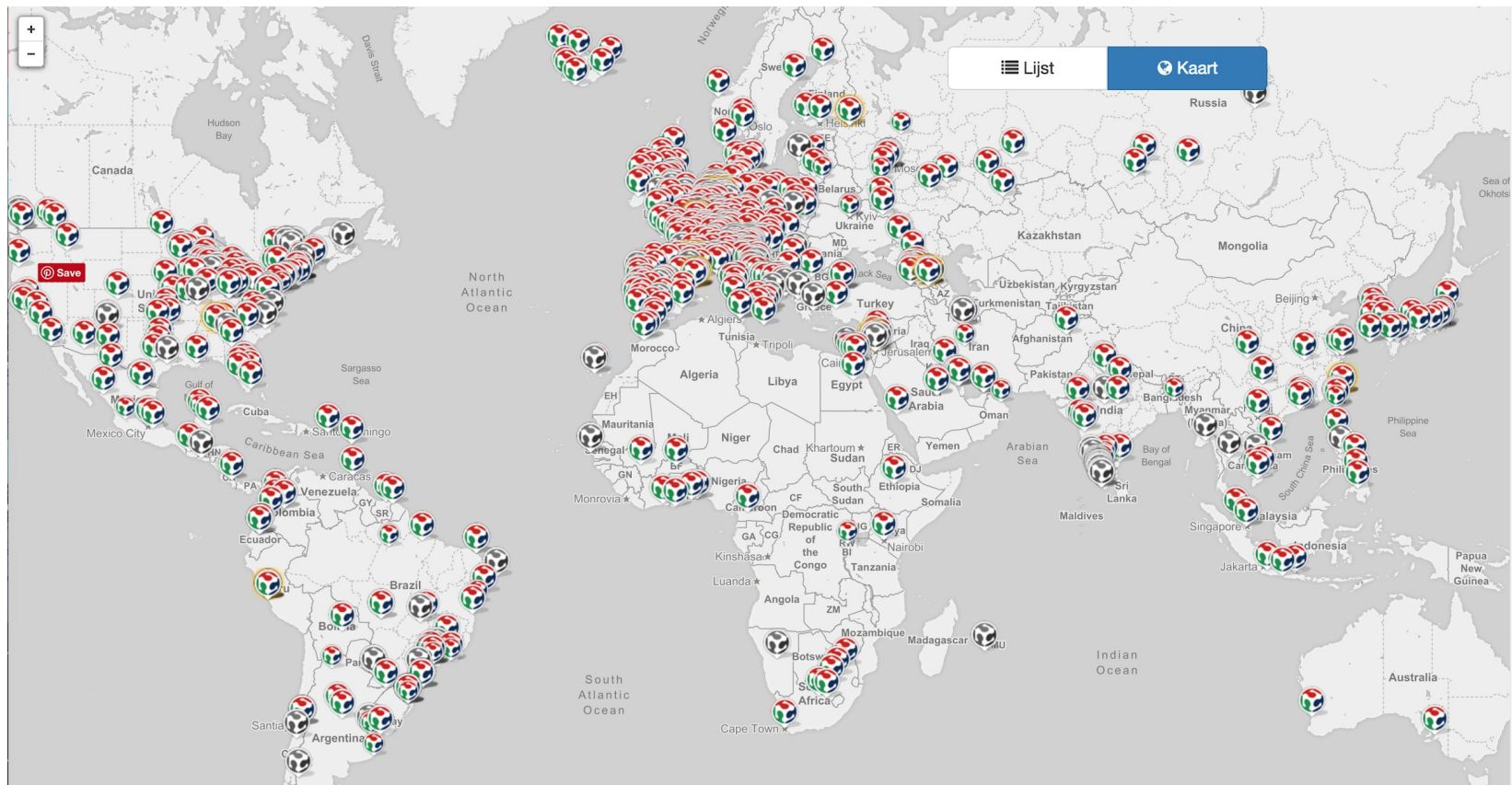
# MAKER



Let's STE(A)M  
TOGETHER!



# FabLab's around the



# BIBLIOTHEEK

1. Toegang
2. Vrijheid
3. Belangenbehartiging
4. Onderzoek
5. Openheid

# FABLAB

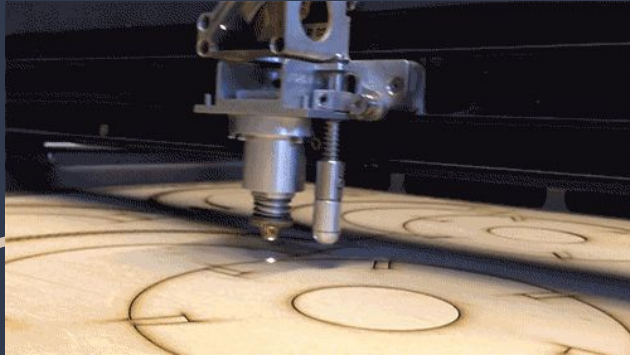
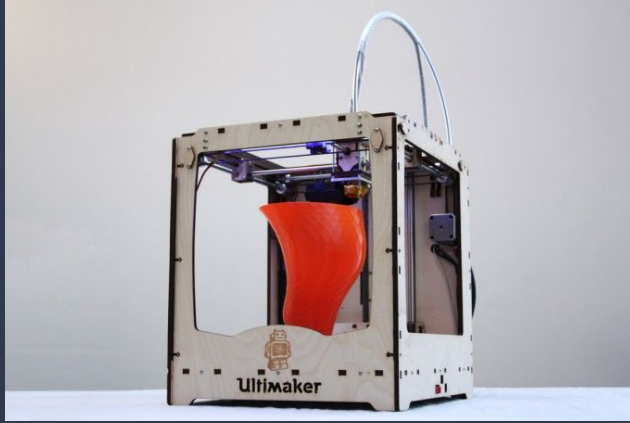
## Fab charter

**Missie:** een fablab faciliteert uitvindingen en innovatie door computergestuurde gereedschappen binnen het bereik van individuen te brengen

**Toegang:** iedereen mag het fablab gebruiken om (bijna) alles te maken. Je moet zelf uitvinden hoe je het doet en je moet het fablab delen met anderen

**Kennis:** in het fablab leer je van anderen en door het uitvoeren van projecten; je wordt geacht om opgedane kennis weer over te dragen aan anderen, en bij te dragen aan de beschikbare documentatie en gebruiksaanwijzingen

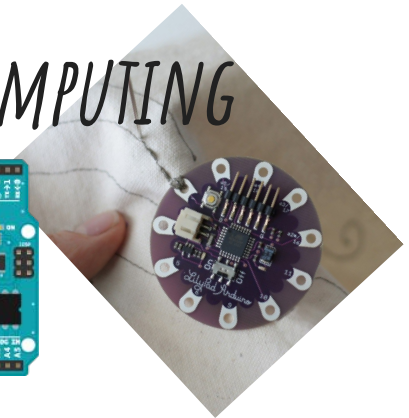
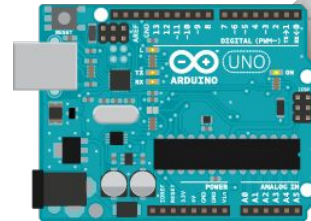
# FABRICATIE



# PROGRAMMEREN



# PHYSICAL COMPUTING



# Hoe maken we een tekening?



Inkscape



Met de hand



CanvasWorkspace



# LIJNDIKTE

ZORG ERVOOR DAT JE LIJNEN ALTIJD DIK GENOEG  
ZIJN ZODAT DE SNIJPLOTTER MAAR OOK JIJ ALLES  
GEMAKKELIJK KAN UITSNIJDEN OF AFPELLEN.

X

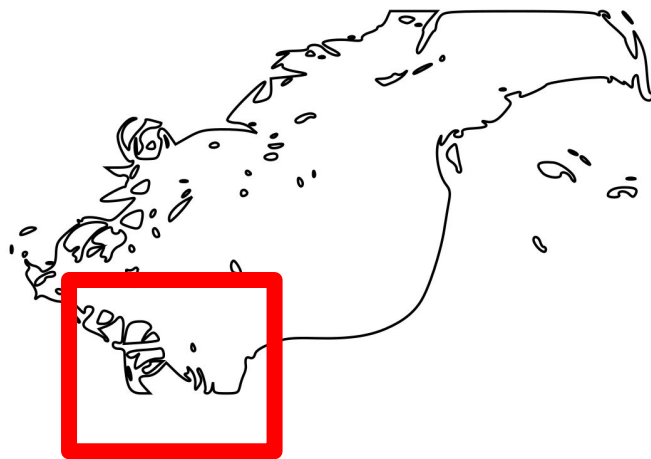


V



# HOUD JE TEKENING PROPER

KLEINE STUKJES IN JE TEKENING ZULLEN VOOR  
EEN SLECHTER RESULTAAT ZORGEN. KUIS DIGITAAL  
JE TEKENING OP ZODAT JE NIET TE VEEL KLEINE  
EILANDJES KRIJGT



# Aandacht!

BLAD



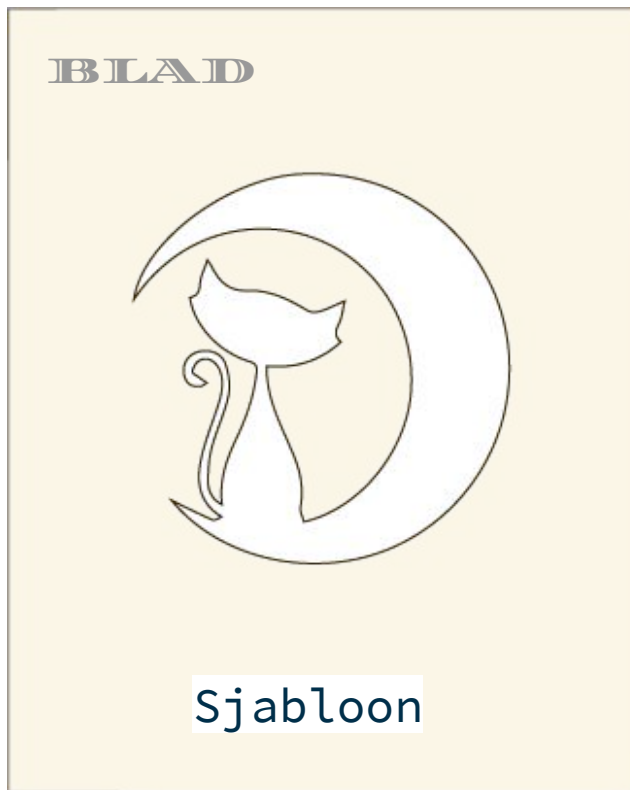
Mijn Tekening

BLAD

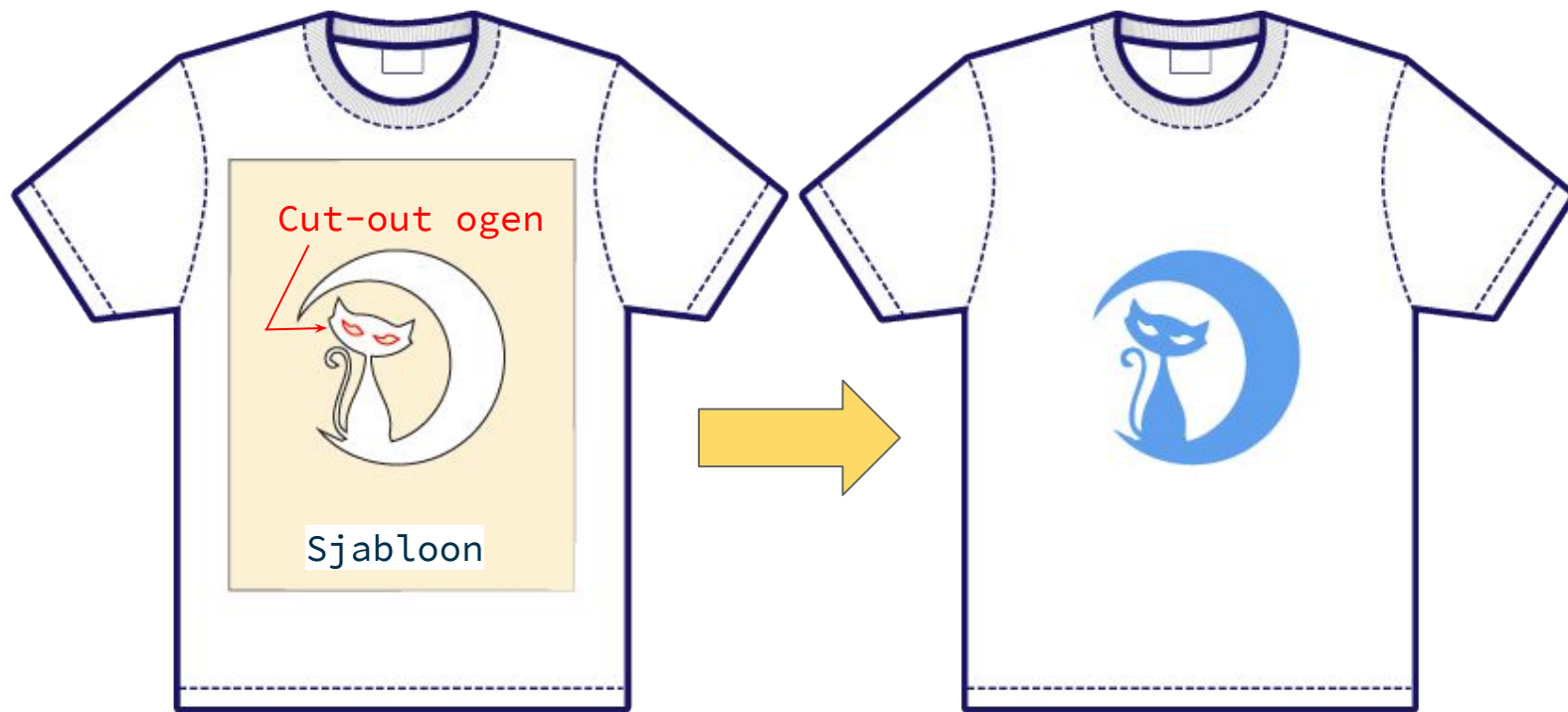


uitsnijden

# Aandacht!

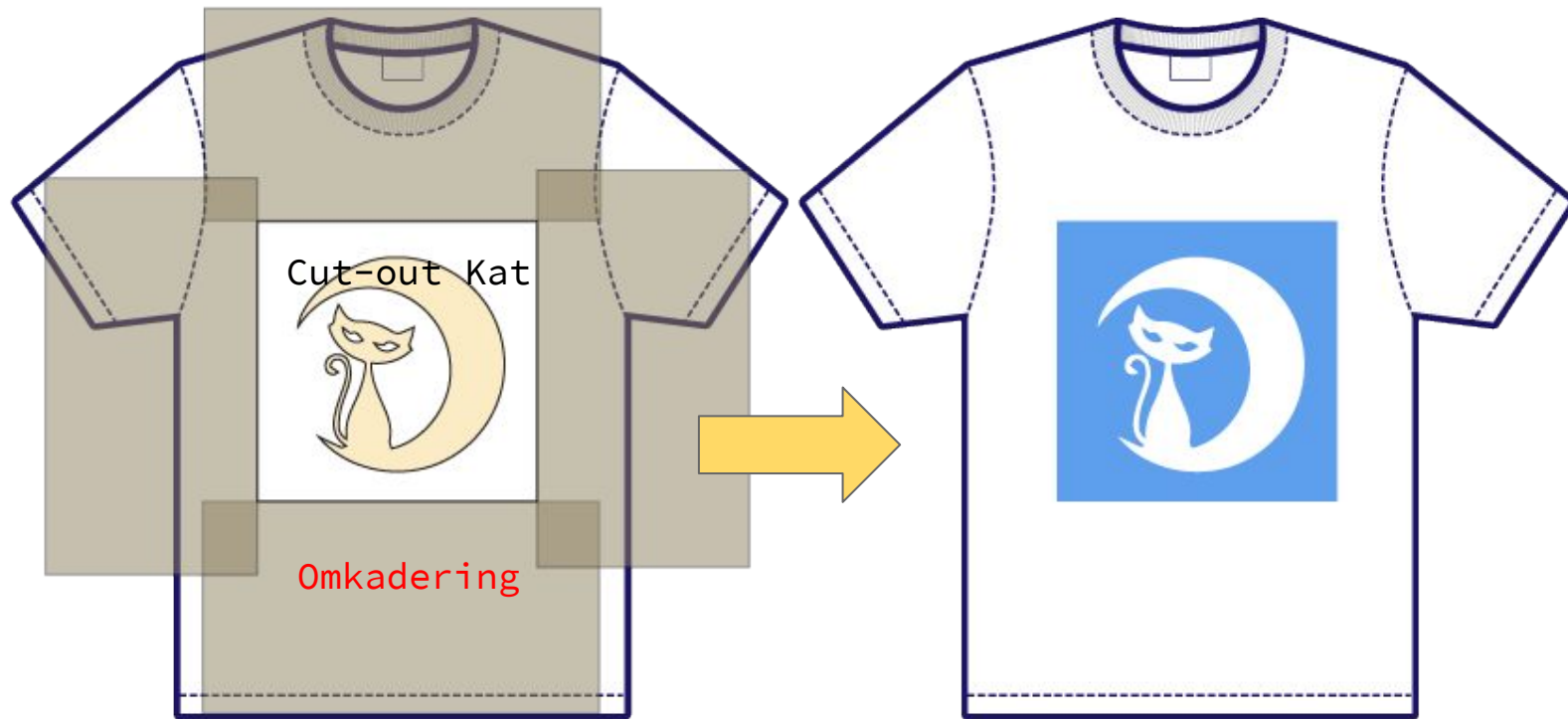


# Mogelijkheid 1





## Mogelijkheid 2



# Inspiratie



SHARK



BEAR



MAN ON HORSE



CAMEL



HOUSE



RABBIT



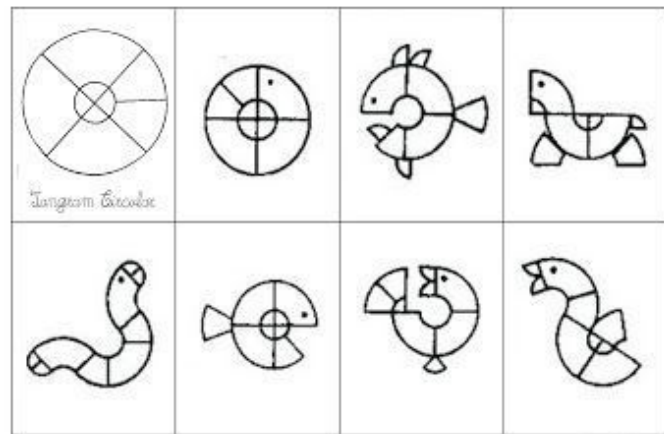
SAILBOAT



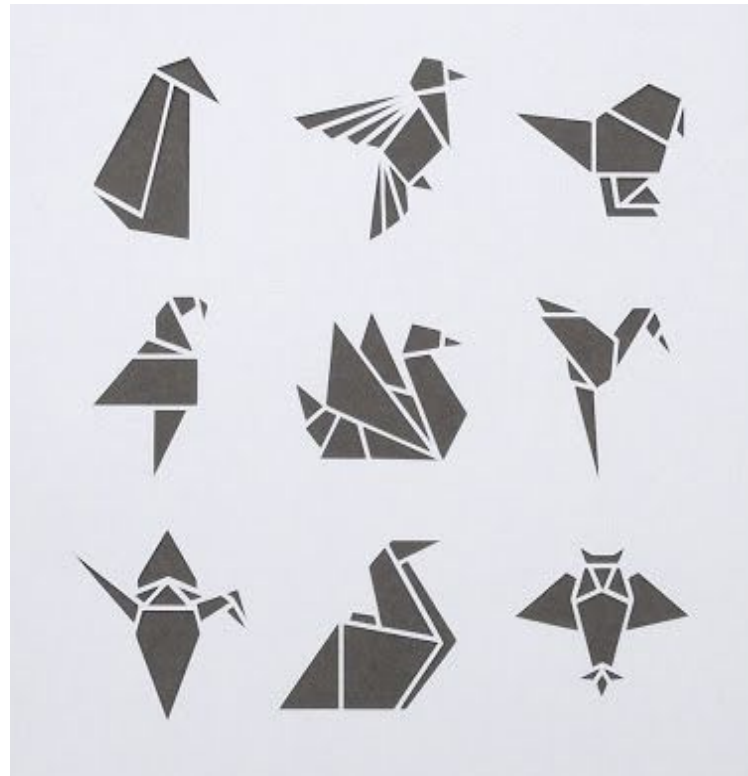
GOOSE



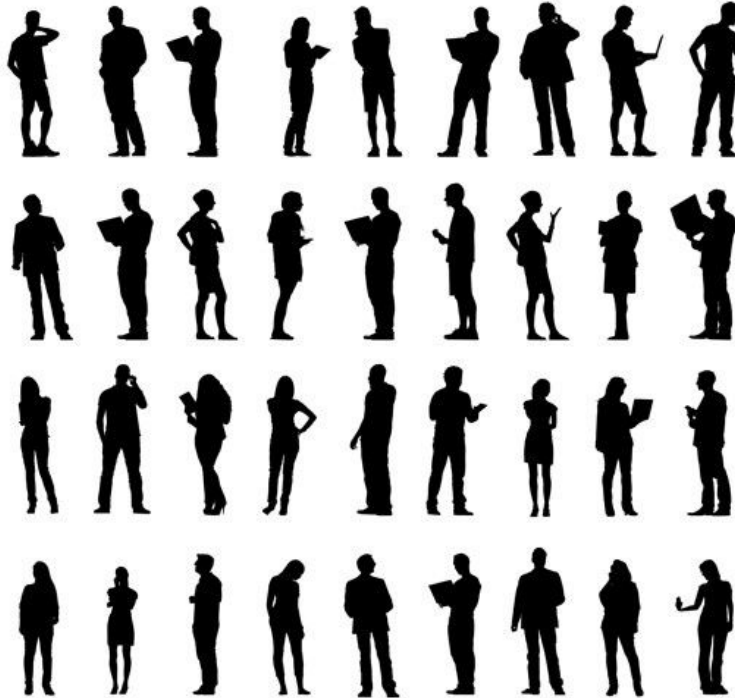
CAT



# Inspiratie



# Kernwoord: silhouette



# DE SNIJPLOTTER

1. DE SNIJMAT
2. HET SNIJMESJE
3. CONTROLE SCHERM
4. HET MATERIAAL WAARIN JE WERKT





# HET SNIJMESJE

FOTO 1:

HET MESJES HOUDERTJE ZIT VAST IN DE HOUDER.  
ALLES IN JUIST INGESTELD EN KLAAR OM TE  
SNIJDEN.

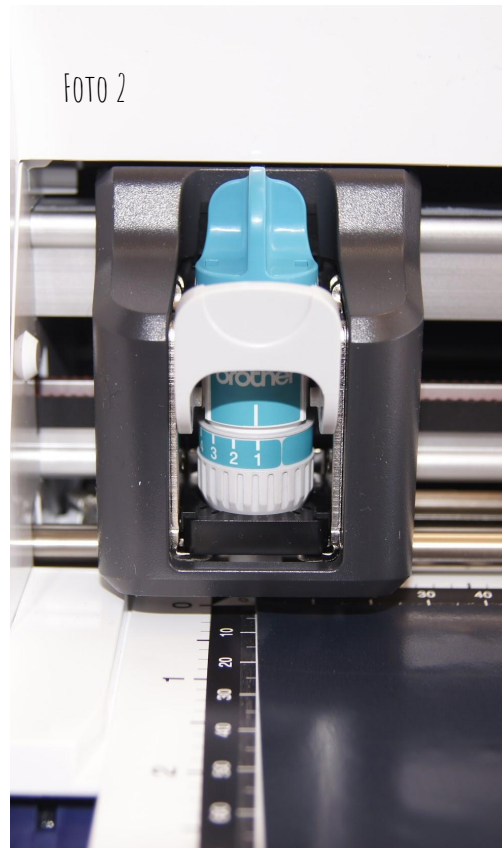
FOTO 2:

HET MESJES HOUDERTJE ZIT LOS EN KAN  
VERWIJDERD WORDEN OM DE SNIJDIEPTE AAN TE  
PASSEN.

FOTO 1



FOTO 2



# Goed om te weten

Sticker vinyl: goede kant naar boven

Flex: goede kant naar beneden



# Opmerking !

STRIJKEN:

ALS JE JE BEDRUKTE TEXTIEL STRIJKT, DOE DIT

BINNENSTE BUITEN OF LEG BAKPAPIER OVER JE PRINT

TER BESCHERMING.

WASSEN:

T-SHIRT/TOTEMBAG BINNENSTE BUITEN WASSEN

→ NIET WARMER DAN 30°C

