

MANUAL DA IMPRESSORA 3D CLONER DH PLUS

Seja bem-vindo! Este manual foi desenvolvido para ajudar a utilização da impressora 3D Cloner DH Plus! Neste conteúdo você terá o conhecimento necessário para usar a impressora corretamente. É importante ler com atenção as informações e não pular a leitura, pois o conteúdo é cumulativo e imprescindível para a utilização correta do dispositivo.

ITENS QUE ACOMPANHAM



SOFTWARES

O programa que vamos utilizar para criar os projetos para a impressora é o **MatterControl 2.0**. É possível criar um projeto do zero e conseguir exatidão nas dimensões e medidas.

O **MatterControl 2.0** é gratuito, código aberto e um software all-in-one. O pacote do produto deixa você projetar, cortar, organizar e administrar seus projetos 3D. Outros programas também acompanham a impressora (**Meshmixer**, **Netfabb** e **ClonerGen3D**), mas para o nosso objetivo o **MatterControl 2.0** está suficiente.

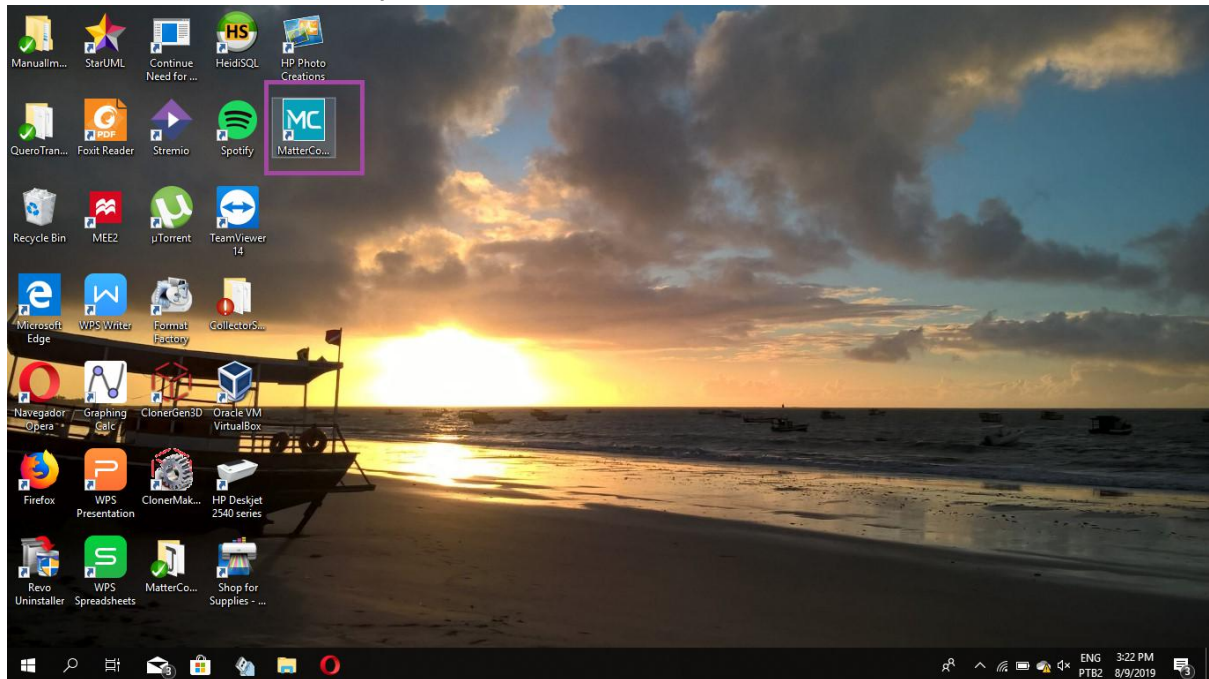
Com **MatterControl 2.0**, você pode projetar partes usando o Design Tools, ou visitando o Degin Apps para procurar projetos existentes. Você pode também postar seus designs usando uma variedade de configurações vantajosas para personalizar a geração de suporte, nivelamento de leito de software e controles integrados para extrusão dupla usando um poderoso processamento de 64 bits.

Quando você tem todas as variáveis de administração, você pode imprimir direto do **MatterControl 2.0**, não precisa de múltiplos programas, **MatterControl 2.0** faz tudo isso. No [site](#) é possível encontrar todas as informações necessárias.

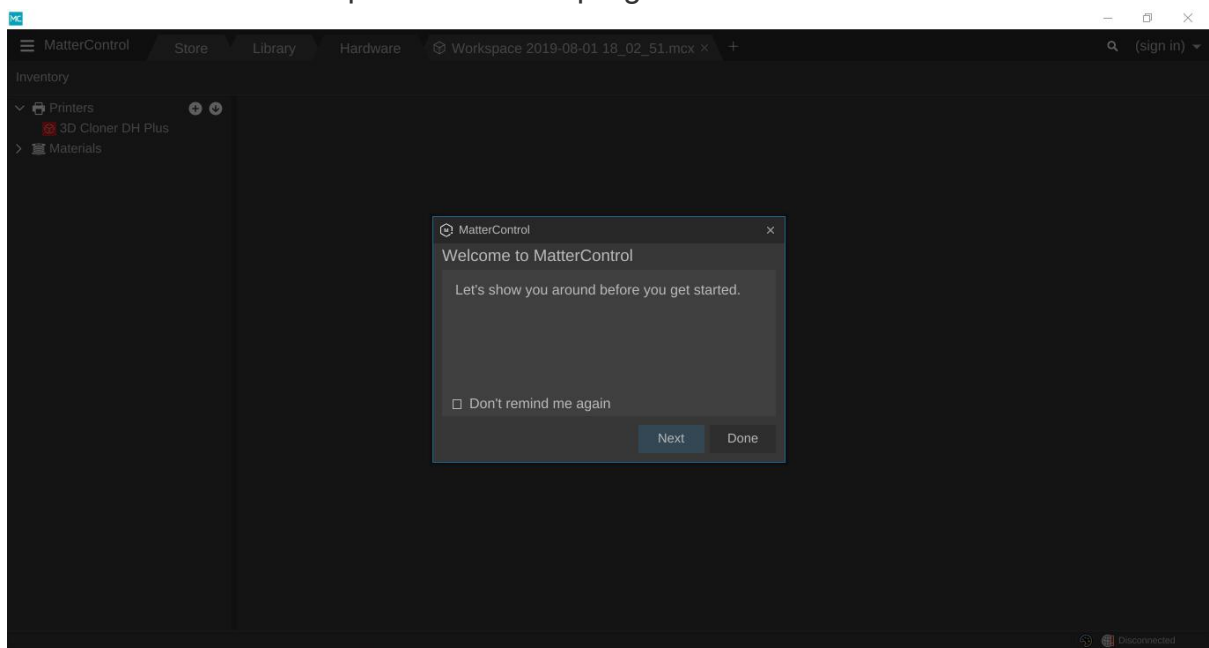
O projeto o **MatterControl 2.0** está disponível no [Github](#) onde é possível fazer o download e conhecer toda a sua arquitetura, o software foi escrito na linguagem C#.

COMO FAZER O PROJETO DA SIGLA DA UFS NO MATTER CONTROL 2.0 EM 20 PASSOS NO WINDOWS 10

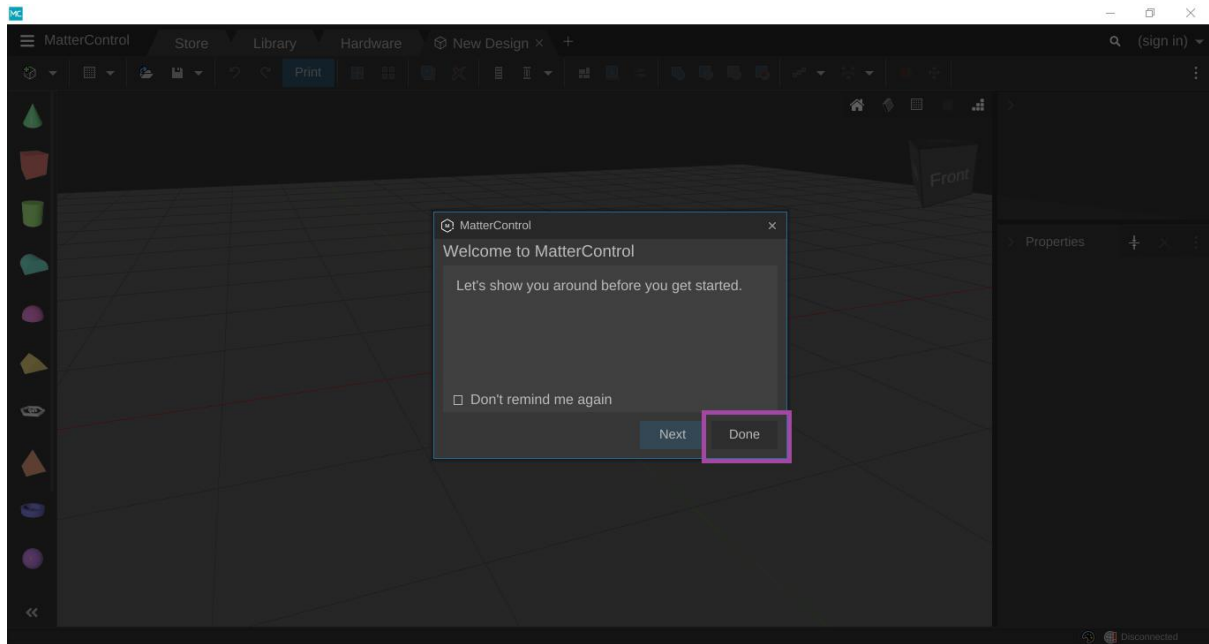
PASSO: Abra o atalho disponível na área de trabalho.



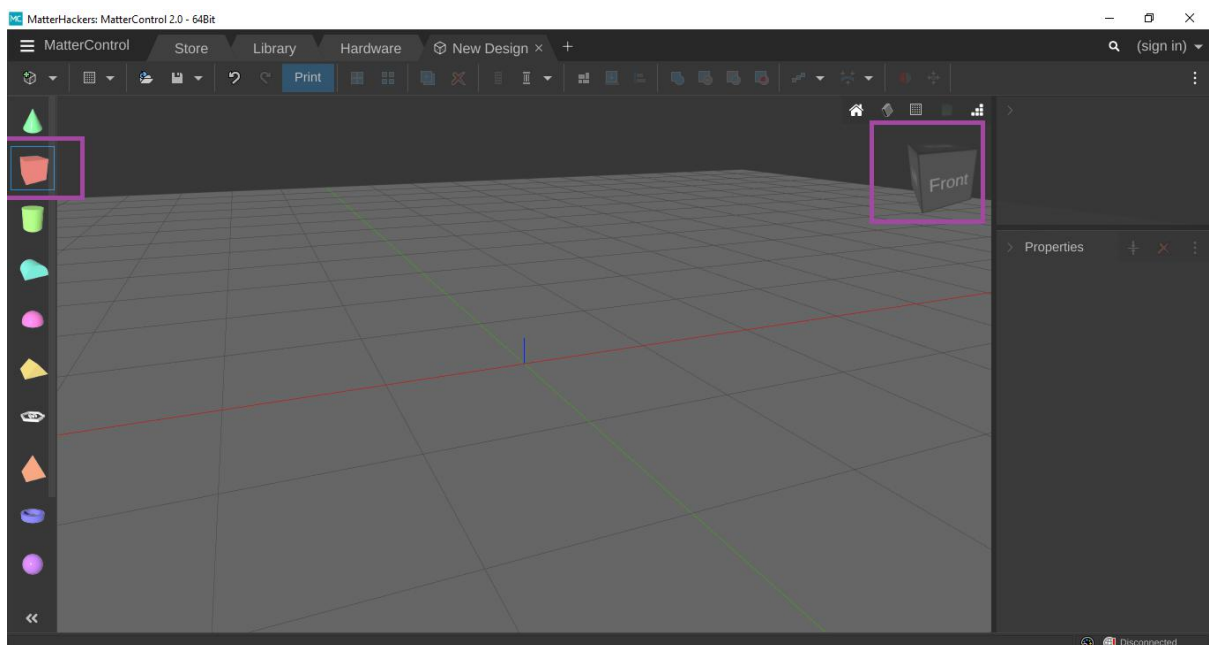
1º PASSO: Esta será a primeira tela do programa.



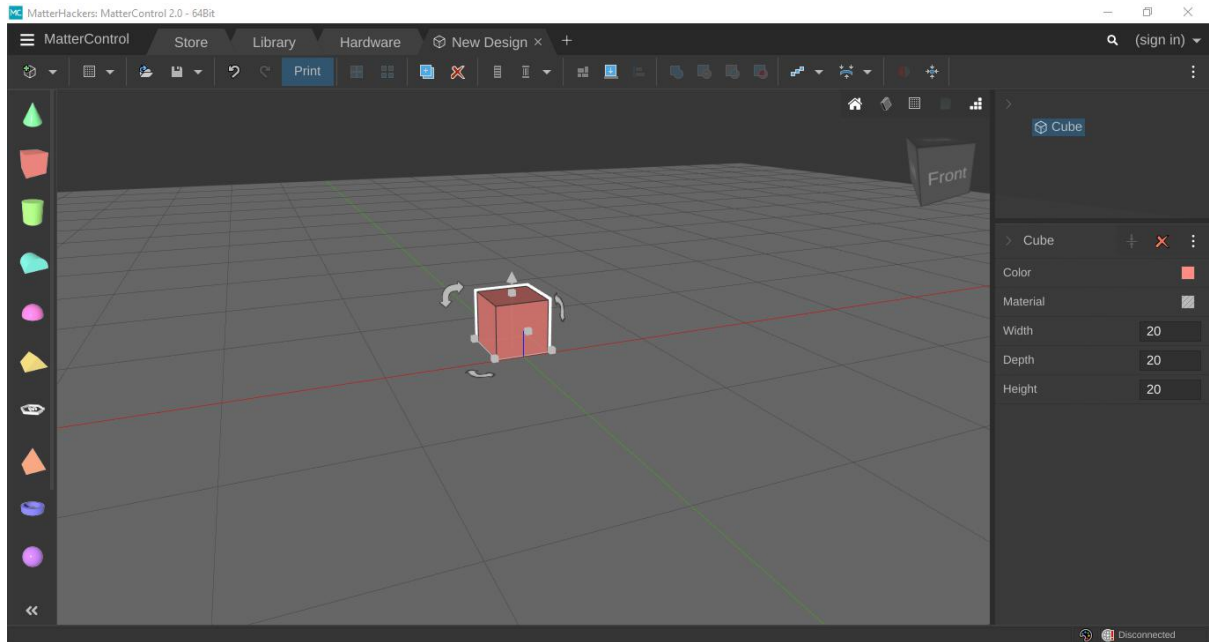
2º PASSO: Clique em *done* para não exibir esta mensagem ou caso não queira mais ver esta mensagem clique em “*Don’t remind me again*”



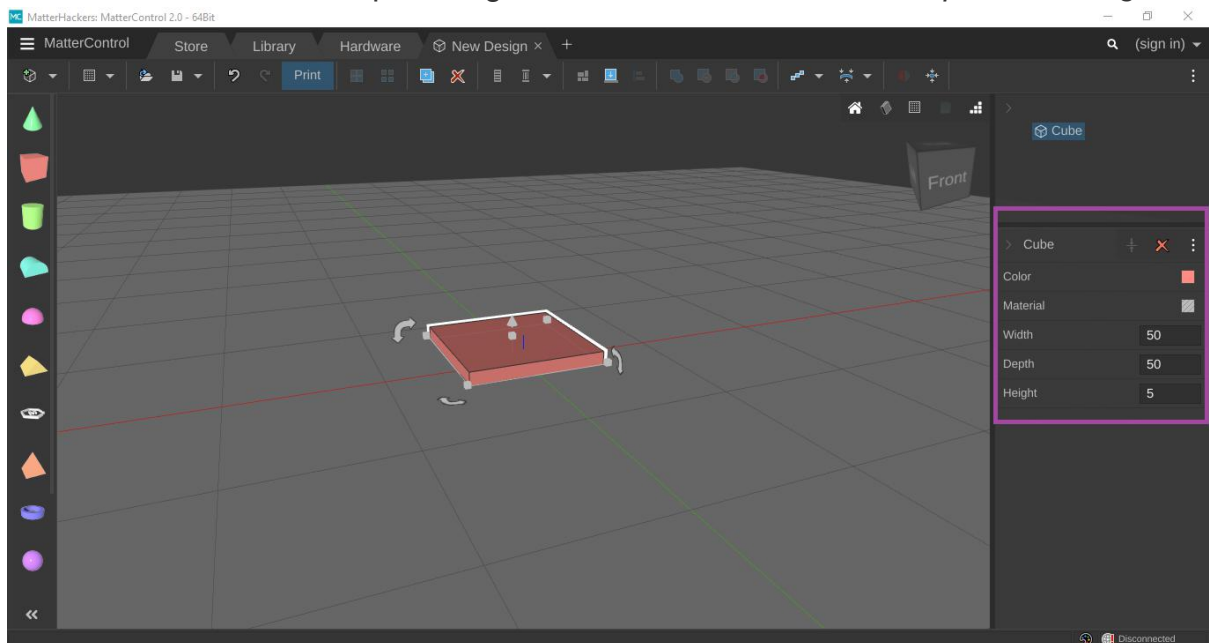
3º PASSO: A linha na vertical azul indica o centro do plano. Você pode mover o plano clicando no cubo ao lado direito. Tem os nomes: *front*, *top*, *bottom*, *back*, *right* e *left*.



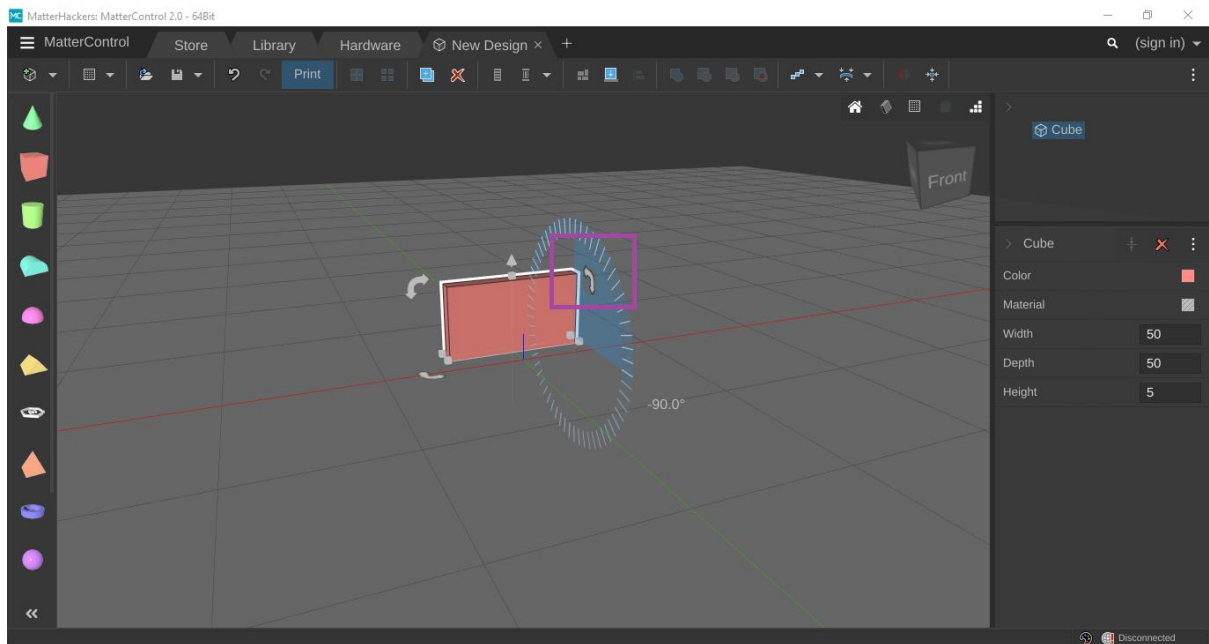
4º PASSO: Selecione o cubo e o coloque no centro do plano.



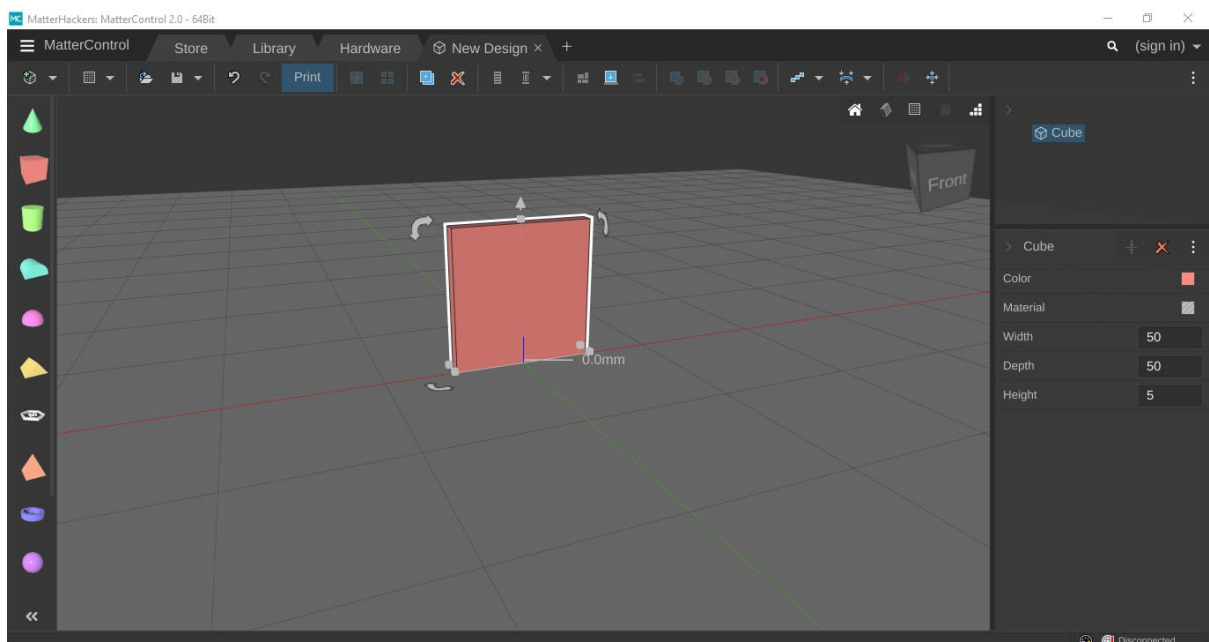
5º PASSO: A direita coloque o seguintes valores em *width*: 50, *depth*: 50 e *height*: 5.



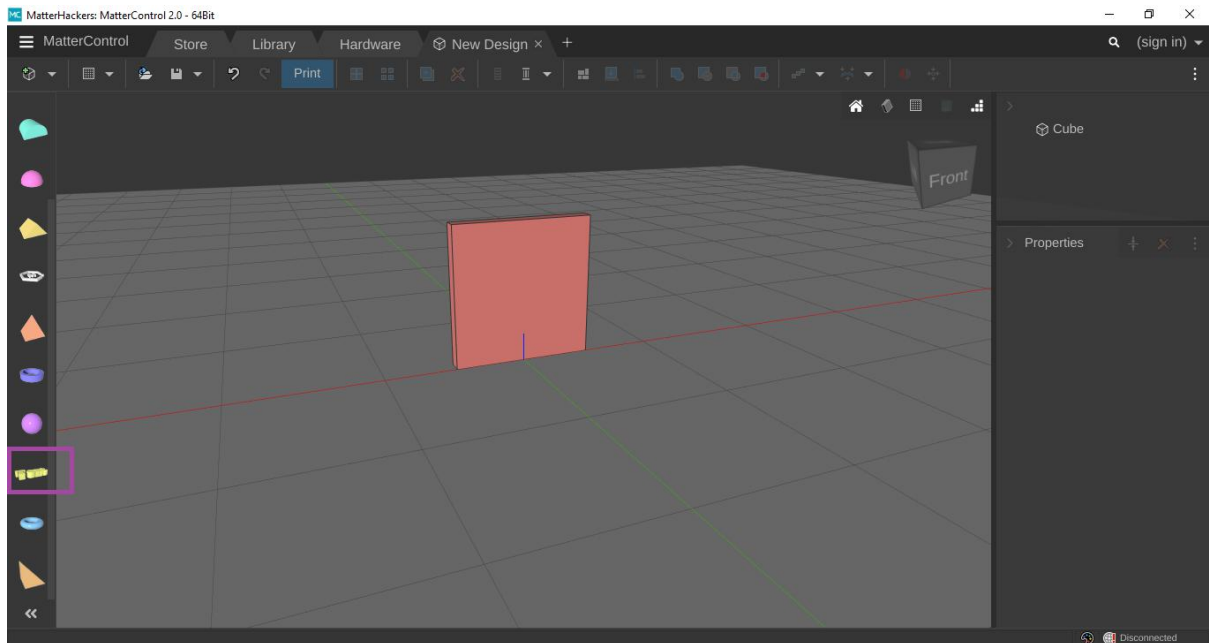
6º PASSO: Selecciona a seta e gire o retângulo em 90º em sentido anti-horário.



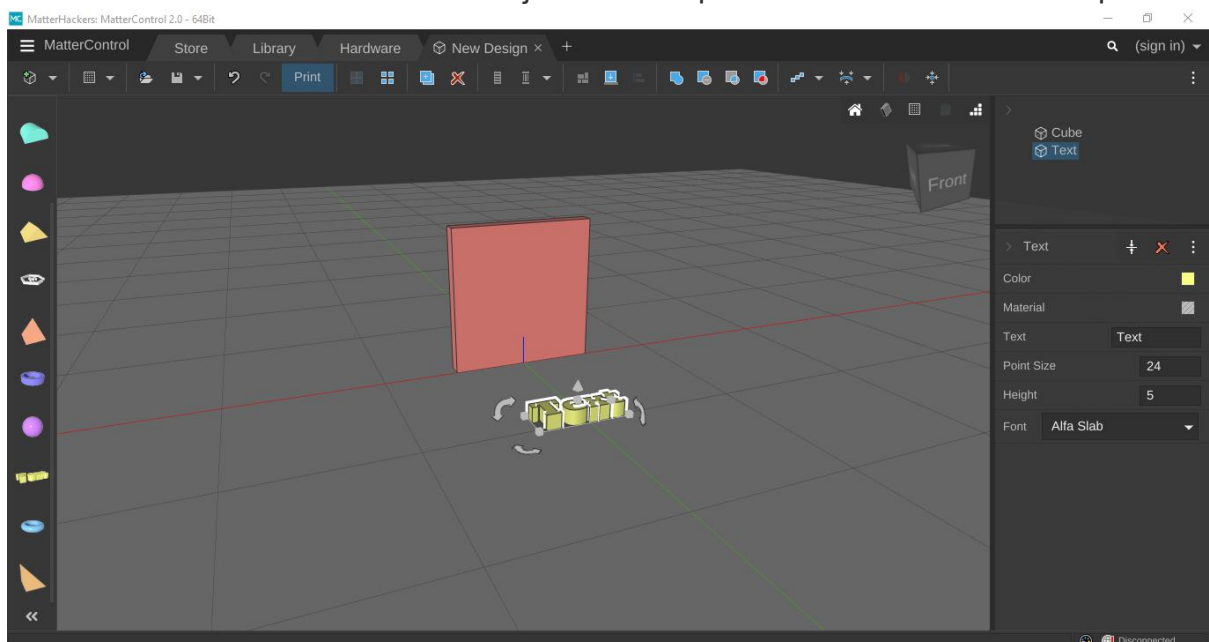
7º PASSO: Selecione a tecla e levante o objeto até ficar nivelado no plano em 0.0 mm.



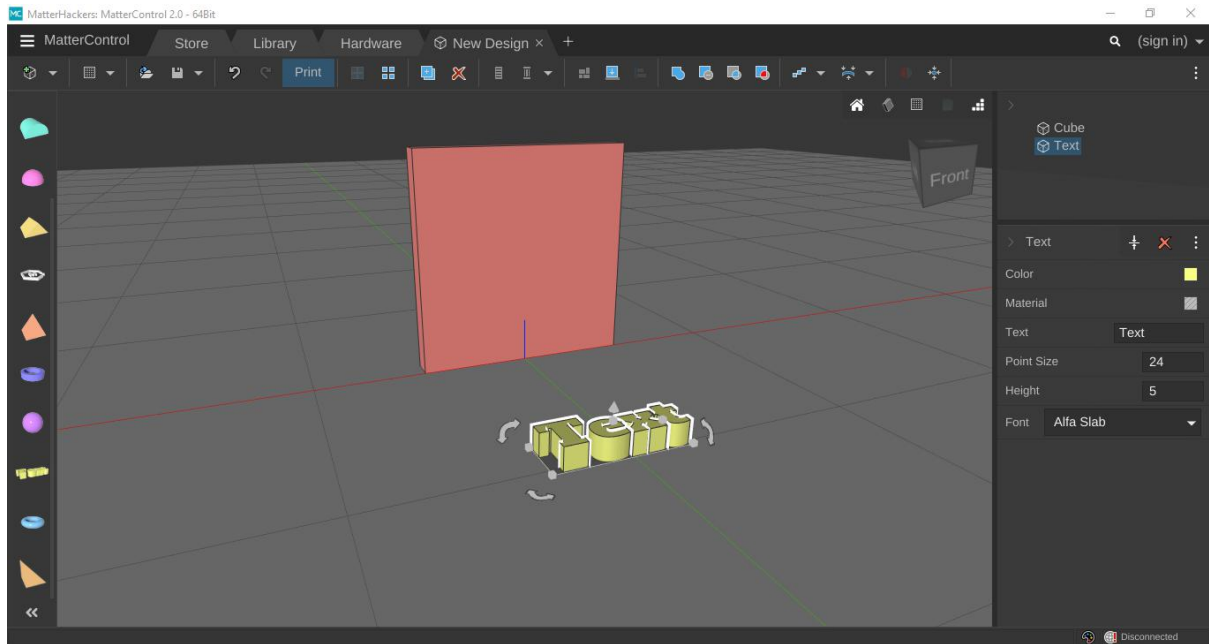
8º PASSO: Para colocar o texto UFS selecione o objetivo *text*.



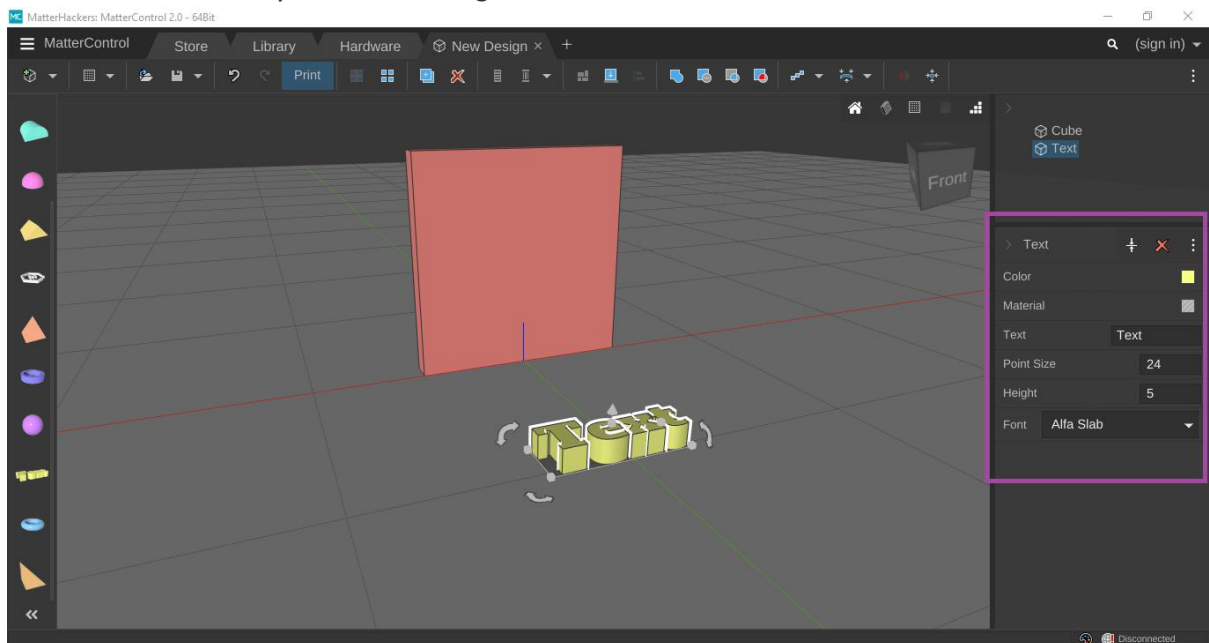
9º PASSO: Selecione a arraste o objeto text um pouco a frente do centro do plano.



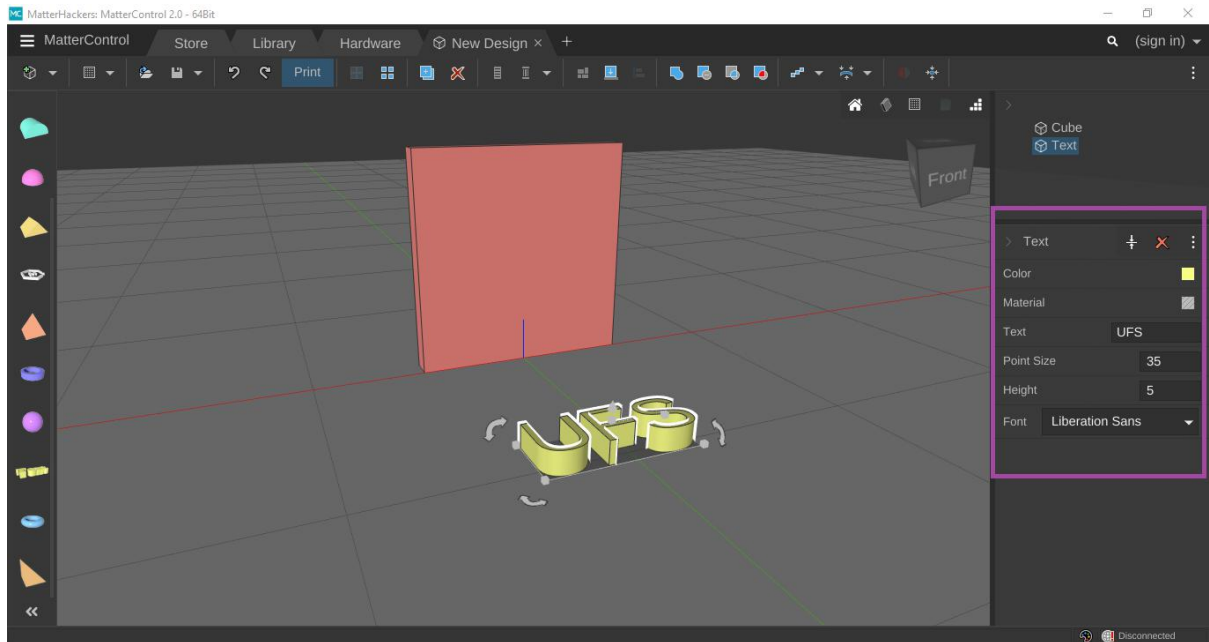
10º PASSO: Verifique se o objeto está mesmo no plano.



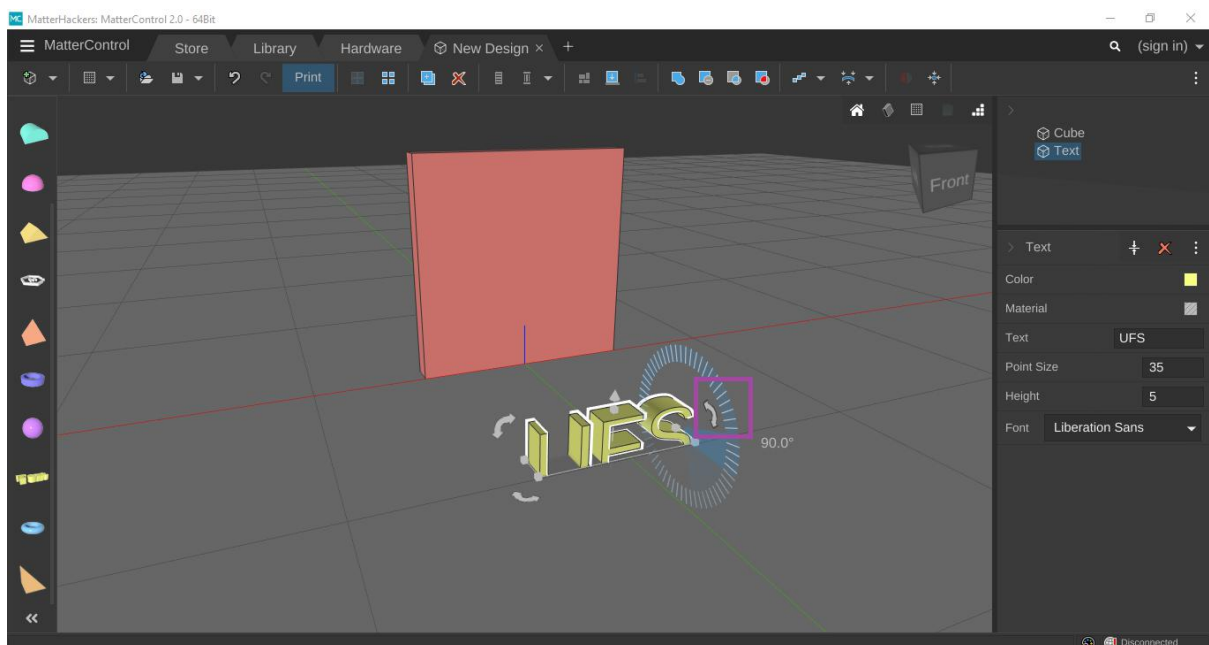
11º PASSO: Você pode personalizar escolher a cor e o tipo do material do objeto em *color* ,*material* ,*point size* ,*height* e *font*.



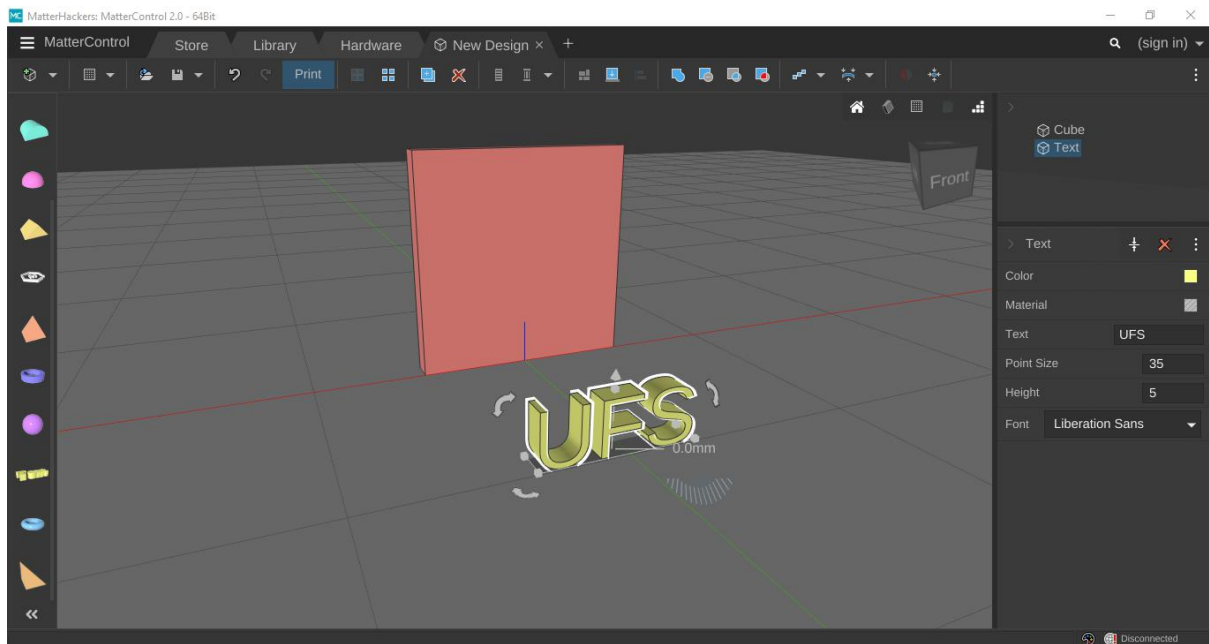
12º PASSO: Para escolher um tamanho adequado do objeto coloque os valores no seguintes campos: *text:* UFS, *point size:* 24, *height:* 5 e *font:* Liberation Sans.



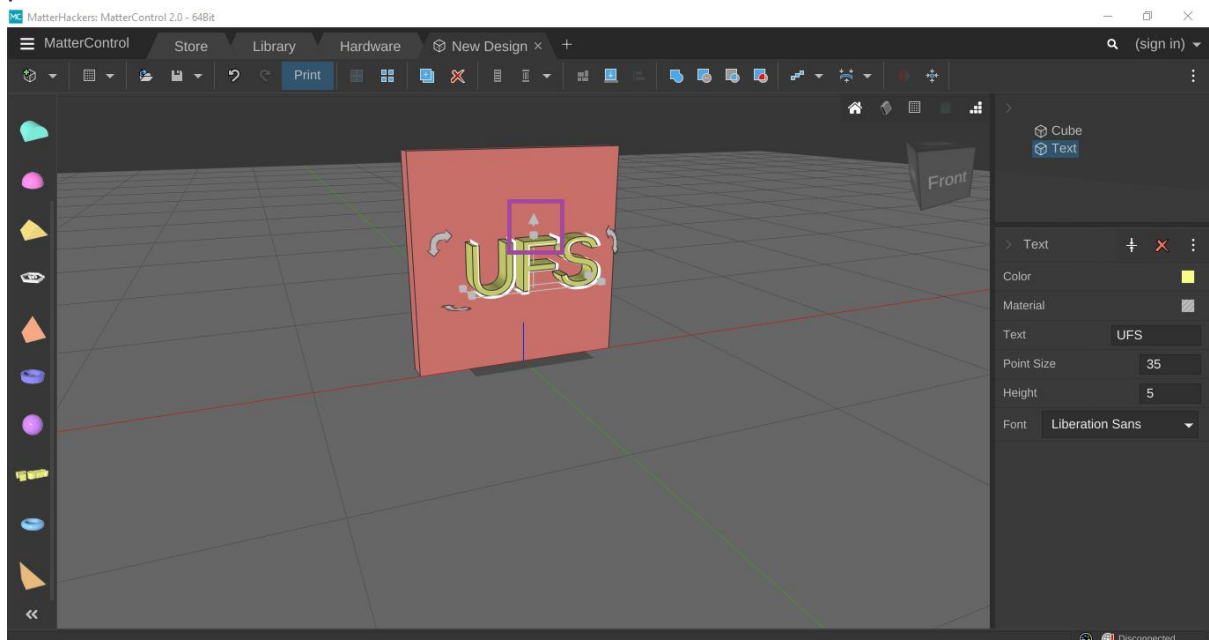
13º PASSO: Para colocar o objeto UFS na vertical clique na seta e gira 90º em sentido horário.



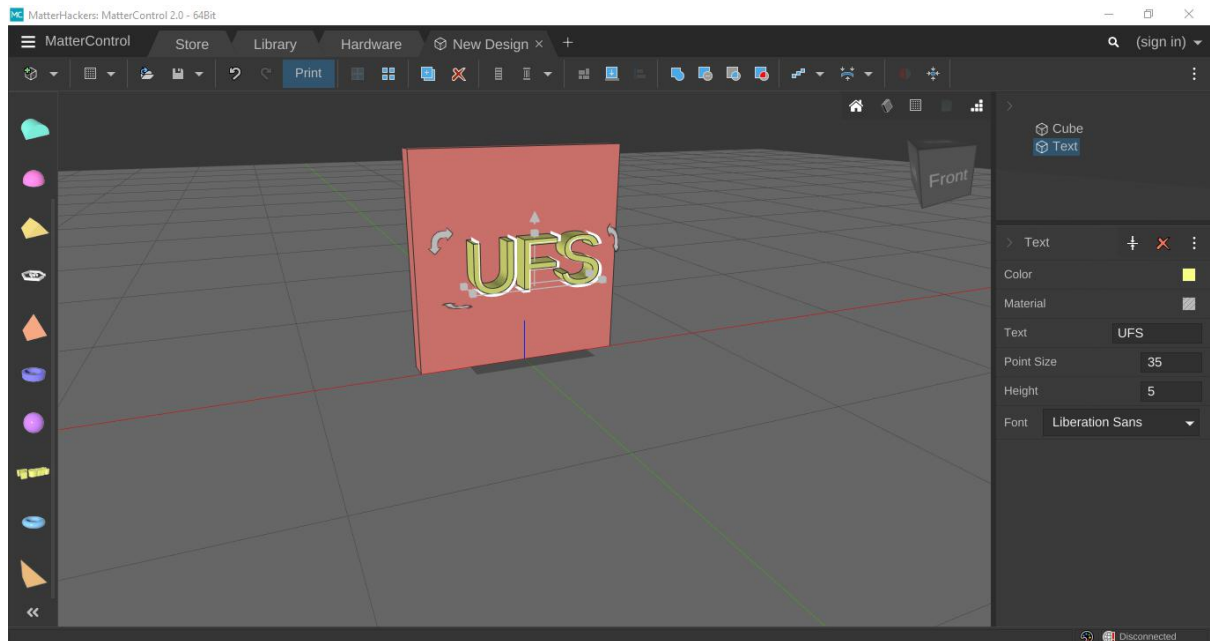
14º PASSO: Para colocar o objeto reto no plano selecione a seta e deixe reto em 0.0 mm



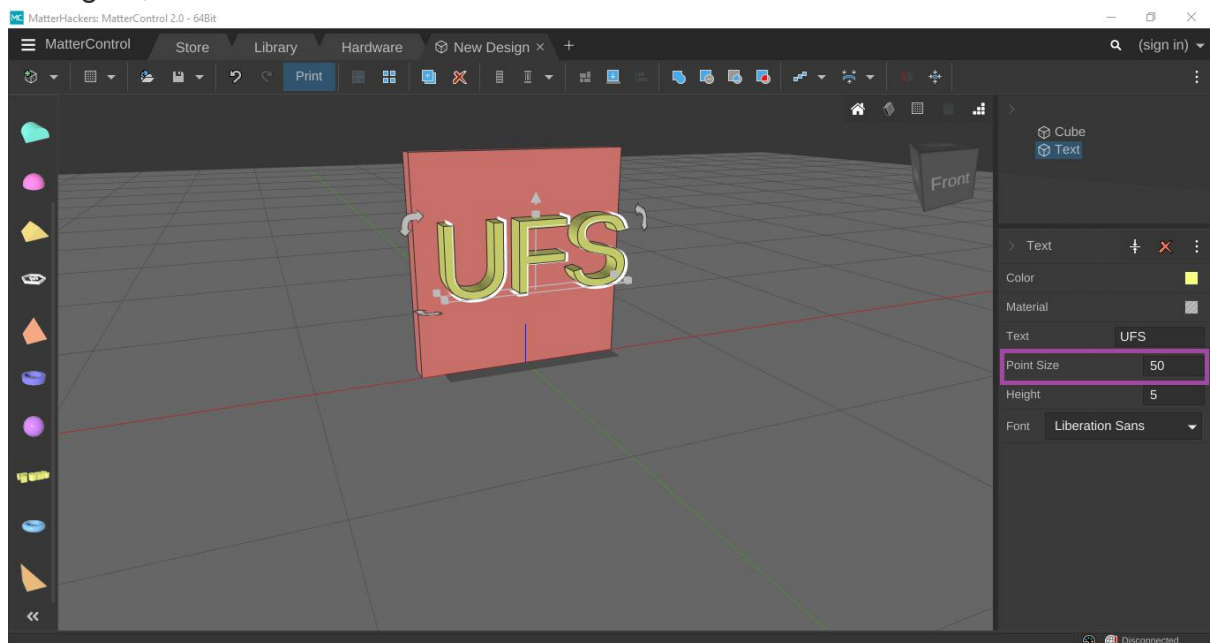
15º PASSO: Para colocar o objeto UFS no retângulo selecione a seta e arraste-o para o centro.



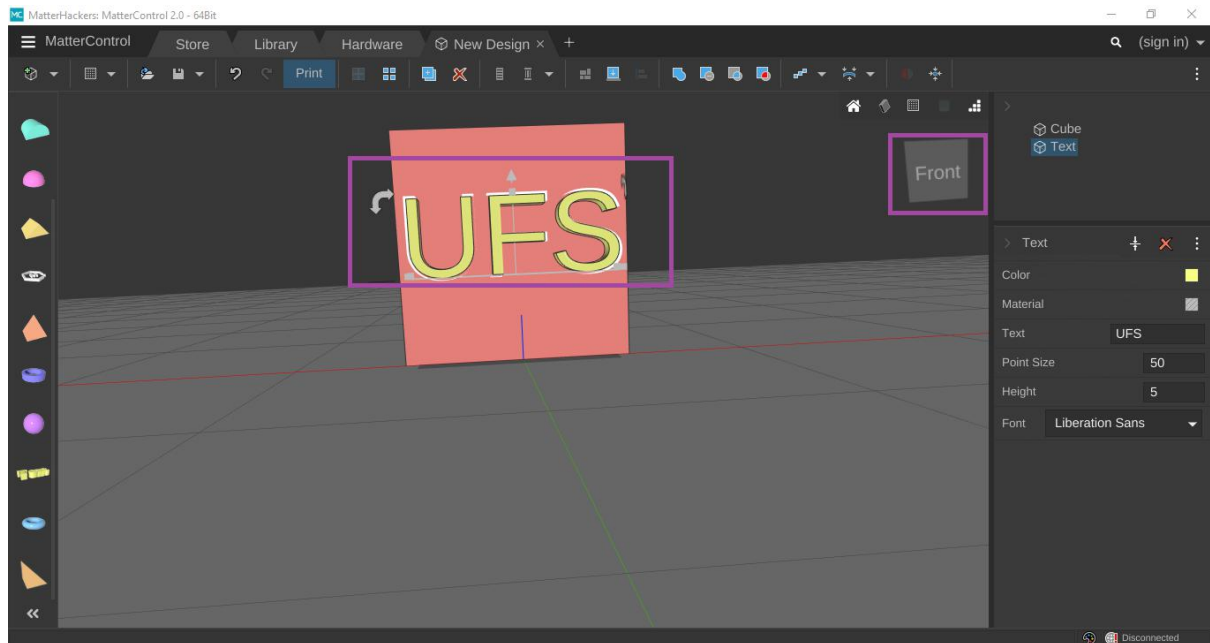
16º PASSO: Verifique se UFS está alinhado com o retângulo.



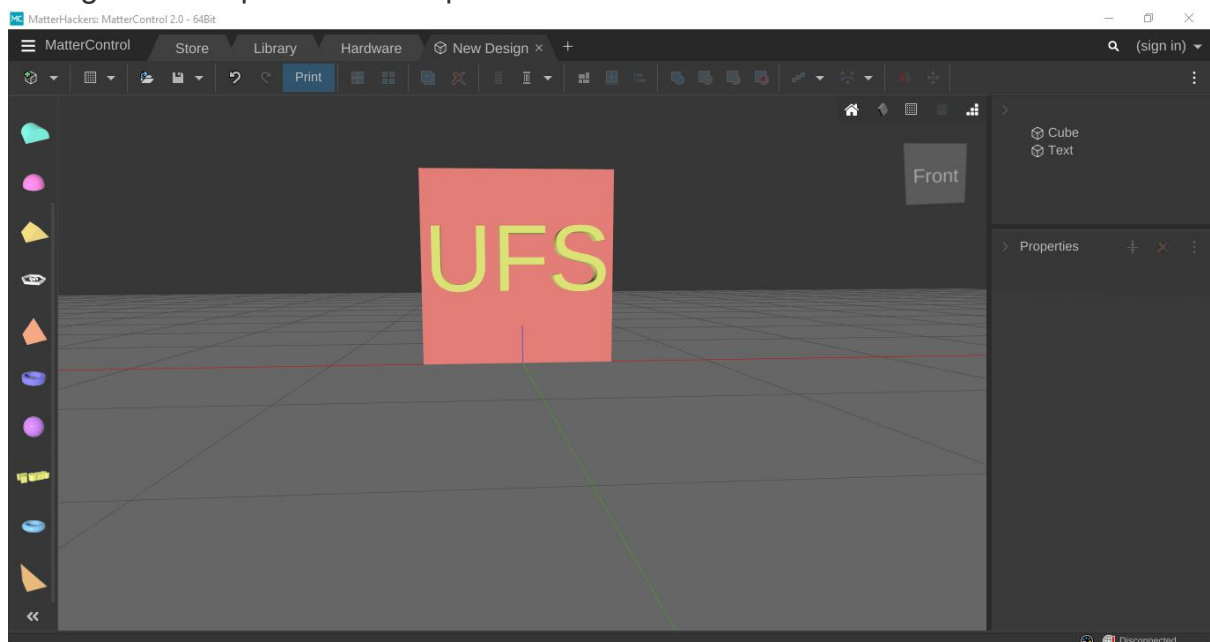
17ª PASSO: Como o *point size* em 35 o objeto UFS ficou desproporcional ao retângulo, então vamos selecionar um valor maior no caso 50.



18º PASSO: Verifique se o UFS está alinhado.



19º PASSO: Verique mais uma vez se o UFS está proporcional e alinhado ao retângulo. Você pode mover o plano clicando no cubo Front.



COMO FAZER O PROJETO DE CASE PARA O ARDUINO UNO NO MATTER CONTROL 2.0 NO WINDOWS 10