

MANUALE D'USO ARDUINO MATERIA 101



REVISIONE 03
13 OTTOBRE 2014

WELCOME TO 3D PRINTING

ARDUINO.CC/MATERIA101

© 2011-2015 Arduino LLC. All rights reserved.

The Arduino name and logo are trademarks of Arduino, registered in the US and in the rest of the world.

Other product and company names mentioned herein are trademarks of their respective companies.

Materia 101 is designed by Sharebot for Arduino.



INDICE

05	<u>Assistenza Tecnica</u>	18	<u>04 - Regoliamo la stampante</u>
		19	Carichiamo il filamento
06	<u>Catteristiche tecniche</u>	19	Prepariamo il piano di stampa
		19	Impariamo a regolare il piano
07	<u>Attenzione temperatura</u>	19	Calibrazione
		20	Regolazione fine-corsa Z
08	<u>01 - Operazioni preliminari</u>	20	Calibrazione di X e Y
09	Anatomia Arduino Materia 101	20	Recupero dei giochi e utilizzo 99
09	Apriamo la confezione	20	Messa in squadra di x e Y
09	Posizioniamo la stampante	21	Tensionamento delle molle dell'estrusore
10	Montaggio del porta-bobine		
10	Sblocco dell'estrusore	22	<u>05 - La nostra prima stampa da SD</u>
		23	La scheda SD
11	<u>02 - Processo della stampa 3D</u>	23	I profili di stampa
12	Il modello	23	Avviamo la stampa
12	Scaricare da internet	23	Fermiamo la stampa
12	Da modello 3D a file per la stampa	24	Modifichiamo i parametri di stampa
12	Un buon STL, un buon slicing, una buona stampa	24	Stacciamo il pezzo stampato
13	Il file di stampa		
13	Conservare i file	25	<u>06 - Creiamo i nostri gcode</u>
		26	Slic3r
15	<u>03 - Pannello LCD</u>	26	Configuriamo Slic3r
16	Manopola informativa	26	Carichiamo il modello da stampare
16	La manopola	26	I parametri fondamentali di Slic3r
16	Accesso al menù principale	27	Lo slicing
16	1° livello stampante attiva		
17	1° livello stampante in stampa	28	<u>07 - I materiali e il piano di stampabili</u>
17	Il menu "Prepare"	29	Come si comporta l'ABS
17	Il menù "Tune"	29	Come si comporta il PLA

29	Come si comportano gli altri materiali
31	<u>08 – Considerazioni sull'orientamento dei modelli</u>
32	L'orientamento
32	Un pezzo solo?
32	I supporti
33	Dettagli nelle stampe
35	<u>09 – Manutenzione ordinaria</u>
36	Pulizia della macchina
36	Piano di stampa
36	Tenditore
36	Ugello
36	Lubrificazione
36	Tensionamento delle cinghie
36	Verifica corretta ventilazione
37	Aggiornamento firmware

ASSISTENZA TECNICA

In caso di problemi nell'utilizzo delle nostre stampanti, la procedura da seguire è la seguente:

- Verificare il manuale e le guide presenti sul sito web;
- Contattare l'eventuale rivenditore da cui è stata acquistata la macchina;
- Contattare il supporto tecnico compilando il form accanto ricordandosi di riempire tutti i campi.

I nostri tecnici vi ricontatteranno entro 3 giorni lavorativi. Nel caso si dovesse far rientrare in azienda la vostra stampante per una riparazione il supporto tecnico vi assegnerà un numero di pratica di rientro (RMA) e fornirà tutte le informazioni aggiuntive necessarie. Attenzione l'imballo deve essere quello originale pena decadenza della garanzia.

Al ricevimento i nostri tecnici valuteranno se il problema deriva da un malfunzionamento, in questo caso la riparazione verrà effettuata in garanzia gratuitamente, oppure da un uso improprio o dall'utilizzo di materiali non da noi certificati, in quest'ultimo caso provvederemo a fornirvi un preventivo per richiedere il vostro consenso alla riparazione. Per le stampanti fuori garanzia potrà essere richiesto un costo per il preventivo di ispezione. La risoluzione dei problemi è un'attività molto importante per noi e per poterla mettere a frutto è necessario condividere le esperienze, le soluzioni e i problemi per questo vi preghiamo di privilegiare l'utilizzo del forum che permetterà anche ad altri utenti di beneficiare dei nostri e vostri sforzi. Ogni mese valuteremo chi ha dato il miglior suggerimento o segnalato un problema con la sua soluzione: noi lo premieremo con una sorpresa! Visita il nostro sito per maggiori informazioni:

support@arduino.cc

CARATTERI- STICHE TECNICHE

Tecnologia di stampa:

Fused Filament Fabrication

Volume di stampante mono estrusore:

140 x 100 x 100 mm +/- 5mm

Risoluzione di posizionamento teorica X e Y:

0,06 mm

Risoluzione di posizionamento Z:

0,0025 mm

Diametro foro di estrusione:

0,35 mm

Diametro filamento da estrarre:

1,75 mm

Temperature ottimali di estrusione PLA:

200-230°

Filamenti di stampa testati e supportati:

PLA

Filamenti di stampa sperimentali:

Cristal Flex, PLA Termosense, Poliuretano

Termoplastico (TPU), PLA Sand, PLA Flex, PET

Dimensioni esterne:

310 x 330 x 350 mm w

Peso:

10 kg

Consumo:

65 watt

Scheda elettronica compatibile Arduino Mega 2560 con Firmware

Open Source Marlin <https://github.com/Sharebot3D/Marlin>

Schermo LCD da 20 x 4 con navigazione menù ad encoder

Presetting valori di stampa per PLA

Blocco estrusore con regolazione pressione su filamento.

ATTENZIONE TEMPERATURA

Il sistema di fusione ed estrusione del filamento termoplastico richiede la presenza di una testina riscaldata fino a temperature di "250 gradi" e più. Il contatto, anche per un tempo molto limitato con la parte riscaldata, provoca ustioni. Evitate quindi di mettere le mani o altre parti del corpo nell'area di stampa durante le operazioni di stampa e per i minuti successivi al termine della stampa stessa.

La temperatura corrente dell'estrusore è indicata sullo schermo LCD.

01

OPERAZIONI PRELIMINARI

*La vostra Arduino
Materia 101 è fornita di
una serie di accessori
che vi permettono di
renderla immediatamente
operativa.*

ANATOMIA DI ARDUINO MATERIA 101

La vostra stampante Arduino Materia 101 è una macchina di precisione, progettata e sviluppata in Italia. Prima di metterla in funzione è importante imparare la terminologia utilizzata in questo manuale e riconoscere le varie parti che compongono una Arduino Materia 101.

Fig. 1:

1. Carrello Asse Z
2. Piano di stampa in vetro
3. Mollette di fissaggio del piatto di stampa
4. Viti di regolazione piatto di stampa
5. Pannello LCD
6. Interruttore ON/OFF

Fig. 2

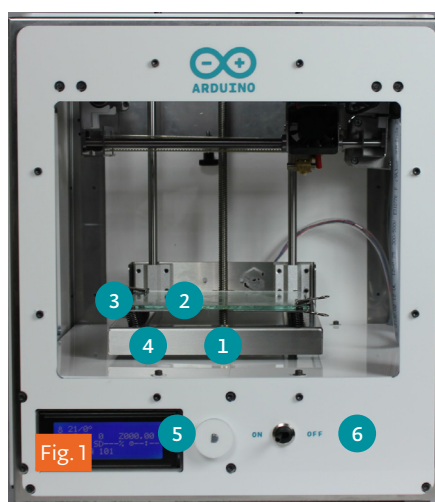
1. Estrusore
2. Cavi dell'estrusore
3. Foro di alimentazione del filo di stampa
4. Ventola di raffreddamento materiale
5. Viti di regolazione del piatto di stampa

APRIAMO LA CONFEZIONE

La vostra Arduino Materia 101 è fornita di una serie di accessori che vi permettono di renderla immediatamente operativa; non è presente un software che, essendo open source e in continuo aggiornamento, va scaricato dal sito di Arduino per avere sempre la versione più recente.

Con cura e senza danneggiare la confezione estraete le varie parti e gli elementi che fissano la stampante all'interno del cartone quindi, afferrandola per la cornice metallica interna, estraetela.

NON tirate il cavo morbido che parte dal lato sinistro e arriva al blocco estrusore: è un cavo



elettrico e NON una maniglia.

Procedete con il recupero dalla confezione di tutte le parti e controllate che sia presente il materiale qui sotto elencato.

Nota Bene:

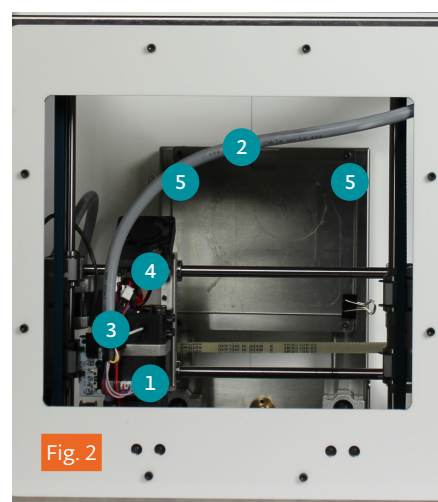
Conservate l'imballo originale per poterlo utilizzare in caso di spostamenti o spedizioni.

Nella confezione oltre alla stampante troverete:

- Porta bobine per Arduino Materia 101 con barra filettata e 4 dadi
- Cavo alimentazione e trasformatore
- SD Card con pre-caricati alcuni oggetti campione
- Cavo USB per collegamento al computer
- Una bomboletta di lacca
- Vetro e mollette

POSIZIONAMENTO DELLA STAMPANTE

Per un corretto funzionamento, la stampante



deve lavorare in un ambiente pulito e privo di polveri, con una temperatura ambientale compresa tra 5° C e 35° C. Inoltre è preferibile un posizionamento lontano da correnti d'aria o flussi d'aria condizionata.

Nella parte anteriore si trova l'interruttore di accensione, mentre nella parte inferiore, al centro della stampante, si trova la bocchetta di areazione della parte elettronica da cui dipende il corretto raffreddamento dei circuiti: questa deve essere lasciata senza ostruzioni.

Ricordate che il filo è solitamente in un rocchetto e che questo va posizionato sull'apposito porta bobine incluso nell'imballo. La sua posizione consigliata è dietro alla stampante, appoggiato sul medesimo piano, ma esistono posizioni alternative che dipendono dalla presenza di eventuali pareti o mensole vicine alla macchina. L'importante è che il filo sia facilmente accessibile e che non ci siano intralci o impedimenti al trascinamento del filo da parte dell'estrusore. Per questo motivo

la stampante non può essere posizionata su un ripiano che non abbia attorno almeno 35cm di spazio sul lato posteriore o laterale.

MONTAGGIO DEL PORTA-BOBINE

Per il montaggio del porta-bobine vi rimandiamo al capitolo 3h figure 11, 12 e 13 del manuale di assemblaggio, ricordando che il filo si deve svolgere senza ostacoli e nella direzione dell'estrusore.

SBLOCCO DELL' ESTRUSORE

Per evitare danneggiamenti della stampante durante il trasporto, il blocco dell'estrusore è fissato con delle fascette. Con cura le fascette vanno tagliate e rimosse per consentire all'estrusore di muoversi liberamente. NON alimentate la stampante prima di aver fatto questa operazione altrimenti danneggerete motori e meccanica.

**Rimuovete tutto l'imballaggio
interno alla macchina.**

02

PROCESSO DELLA STAMPA 3D

Prima di iniziare a stampare con la vostra Arduino Materia 101 è importante capire come si arrivi ad un oggetto finito.

Prima di iniziare a stampare con la vostra Arduino Materia 101 è importante capire come si arrivi ad un oggetto finito. Questo vi permette non solo di sapere cosa dovete fare per dare forma e sostanza alle vostre idee, ma vi aiuta a individuare eventuali limiti e vincoli della tecnologia utilizzata da questa stampante.

In tabella (Vedi Flg.1 a pagina 17) vediamo riassunti i passaggi da effettuare per ottenere una stampa 3D.

IL MODELLO

Tutto comincia con la creazione o il download di un modello tridimensionale dell'oggetto che si desidera stampare in 3D. La creazione avviene attraverso uno dei tanti programmi di modellazione disponibili su internet come freeware, shareware o software a pagamento. Ne esistono molti e ciascuno di essi ha caratteristiche specifiche. A tal proposito vale la pena notare che si possono avere esigenze di modellazione diverse e questo si riflette nella varietà delle applicazioni. Alcune sono più adatte alla progettazione meccanica, altre alla modellazione artistiche, altre a quella architettonica. Ricordate che la modellazione 3D è stata principalmente usata per creare progetti o per fare dei rendering. Nel primo caso il modello è stato pensato per essere realizzato fisicamente e quindi è conforme ad una serie di specifiche e vincoli che permettono al progetto di essere trasformato in qualcosa di reale. Nel secondo, lo scopo è quello di poter creare un'immagine sintetica per determinate esigenze: il modello potrebbe essere quindi impeccabile come visualizzazione ma impossibile da realizzare fisicamente.

Quando scegliete il programma che volete

utilizzare per i vostri modelli dovete quindi assicurarvi che sia in grado di realizzare un file adatto alla produzione (specialmente alla stampa 3D) evitando così quei programmi che offrono caratteristiche di animazione o rendering spinti.

SCARICARE DA INTERNET

La rete vi offre infiniti modelli 3D già pronti, ma anche in questo caso esistono differenze fra i modelli che si "vedono bene" e quelli che si "stampano bene". Un buon indicatore delle possibilità di stampare il modello è il formato: quello più diffuso per la stampa 3D è STL (i siti che intendono offrire oggetti stampabili usano questo formato). Se non c'è STL è probabile che la destinazione d'uso sia diversa ed il risultato su una stampante 3D non è garantito.

DA MODELLO 3D A FILE PER LA STAMPA

Il vero "segreto" della stampa tridimensionale è la trasformazione dell'oggetto tridimensionale in una sequenza di fettine bidimensionali che, sovrapposte, ricostruiscono l'oggetto. Immaginate una serie di fette di pane: se le sovrapponetevi ricostruite la pagnotta da cui sono state tagliate. Nel caso della stampa 3D ogni fettina può essere composta da forme bidimensionali anche non connesse tra loro in quanto è la loro somma a creare l'oggetto finito.

Sempre grazie a questa scomposizione, l'oggetto può essere complesso a piacere perché la stampante si limiterà a disegnare con il materiale plastico uno strato dopo l'altro sovrapponendoli; un quadrato o un ghirigoro per la stampante hanno la medesima difficoltà.

Il lavoro più importante lo fa il software che parte dal modello 3D – solitamente un reticolo di triangoli nello spazio chiamato mesh – e lo trasforma nella sequenza di fette secondo una serie di parametri (slicing). Perché il processo si concluda correttamente la mesh deve essere chiusa e non avere triangoli orientati in modo errato confondendo il "dentro" ed il "fuori". Capita che qualche modello non sia realizzato ad arte: a questo punto o il software che fa lo slicing riesce a riparare la mesh oppure il risultato presenterà degli errori che impediranno la corretta riproduzione dell'oggetto.

UN BUON STL, UN BUON SLICING, UNA BUONA STAMPA

Il file STL è la base di partenza per tutto il procedimento, pertanto dal file va rimosso tutto ciò che non si desidera stampare (oggetti nascosti, ecc.).

Il disegno 3D deve essere un solido chiuso e non una somma di solidi che si compenetrano o combaciano. Allo stesso modo il disegno deve essere il più "pulito" e preciso possibile: gli oggetti devono avere un dentro ed un fuori ben definiti in modo tale che le superfici combacino perfettamente tra loro senza lasciare buchi; la maggior parte dei software di disegno 3D vi dà la possibilità di effettuare un'analisi dei bordi per verificare la presenza di buchi.

Il disegno 3D deve essere orientato in modo tale da avere una faccia adiacente al piano XY del vostro software di disegno: in altre parole, il disegno NON deve "galleggiare nel vuoto" altrimenti la macchina non potrà stamparlo.

Nel caso in cui stiate lavorando su un STL scaricato da internet o commissionatovi da un cliente, esistono software gratuiti per la verifica e correzione degli STL come Netfabb. Le "fettine" da stampare sono in formato specifico (detto G-Code); questo formato non è altro che la serie di istruzioni per lo spostamento dello strumento (fresa, testa di estrusore o laser) lungo un percorso sugli assi X, Y e Z. Ogni fettina contiene gli spostamenti sui due assi, lo spostamento del piano di stampa e i comandi del motore che estrude la plastica fusa per generare uno dopo l'altro gli strati che compongono l'oggetto. Al termine di ogni strato i comandi del file spostano l'asse Z abbassando il piano di stampa di quel tanto che basta per aggiungere il nuovo strato.

Ogni oggetto 3D può essere trasformato con il processo di slicing in una varietà di file G-Code, ciascuno diverso dall'altro perché generati usando parametri di slicing diversi: ad esempio le fettine hanno l'interno pieno, parzialmente vuoto o vuoto, oppure le pareti sono fatte con una, due tre o più passate. Anche lo spessore di ciascuno strato è uno dei parametri. Un medesimo oggetto può essere stampato pieno, vuoto, con 100 o 200 fettine e più o meno robusto e rigido pur avendo tutte le versioni un aspetto esteriore simile.

IL FILE DI STAMPA

Il file G-Code, contenendo le istruzioni per lo spostamento delle varie parti meccaniche della stampante secondo parametri e impostazioni specifiche, ha una limitata compatibilità fra stampanti diverse. Mentre il file STL del modello può essere utilizzato da chiunque abbia una stampante 3D per generare un G-Code di stampa, un file G-Code è sicuramente funzionante per

la stampante per cui è stato creato ma potrebbe essere inutilizzabile con altre stampanti. Se non è chiaramente indicata la compatibilità con Arduino Materia 101 non vi consigliamo di provare a stampare file che trovate in rete perché potrebbero far fare movimenti dannosi alla vostra stampante.

Nel file si trovano anche le temperature del piatto di stampa riscaldato e quelle dell'estrusore, legando il file non solo alla stampante ma anche al materiale da usare. Come vedremo nelle prossime pagine, con il pannello LCD è comunque possibile intervenire su alcuni parametri durante la stampa: Arduino Materia 101 vi offre la possibilità di modificare il file G-Code per adattarlo a materiali diversi senza dover rifare il processo di slicing. Vedi tabella a pagina 17.

CONSERVATE I FILE

Come abbiamo visto, il processo si compone delle fasi di modellazione, creazione del file STL, slicing in un file G-Code e stampa. Vi consigliamo di conservare il file del modello 3D nel formato nativo del programma di modellazione, così da mantenere le eventuali primitive che compongono l'oggetto. Il file STL va anch'esso conservato per poter fare degli slicing con parametri diversi e infine vi suggeriamo di salvare il G-Code, anche in diverse versioni per lo stesso modello, così da poter ripetere una stampa con caratteristiche specifiche usando il file G-Code di cui già conoscete il risultato finale.

Tabella passaggi stampa

Ambiente di lavoro

- Software CAD comunemente utilizzato
- Software CAD comunemente utilizzato
- Software: Slic3r
- Stampante 3D: Arduino Materia 101

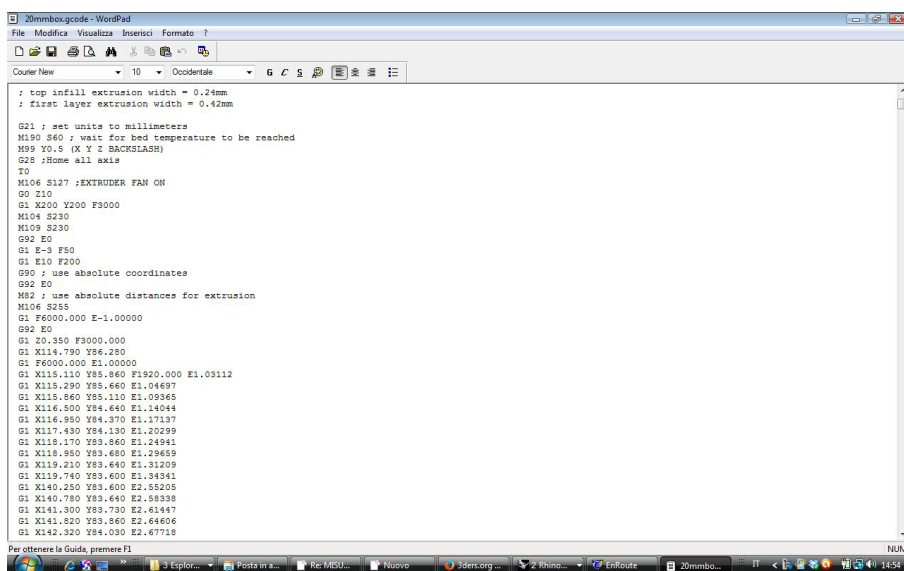
Operazione

- Disegno il mio oggetto
- Esporto/Salvo il file in formato .stl (oppure .obj)
- Genero il file di comandi per la stampante 3D
- Seleziono il file e il profilo materiale precaricato

Output

- File in formato comunemente utilizzato
- File .stl
- File .gcode
- Oggetto stampato

Fig. 2



Arduino Materia 101 è una stampante che supporta sia il funzionamento autonomo sia il pilotaggio da un computer (OS X, Windows o Linux). In entrambi i casi il pannello LCD svolge le funzioni sia di consultazione che di modifica.

Arduino Materia 101 è una stampante che supporta sia il funzionamento autonomo sia il pilotaggio da un computer (OS X, Windows o Linux). In entrambi i casi il pannello LCD svolge le funzioni sia di consultazione che di modifica.

MODALITÀ INFORMATIVA

Quando la stampante è accesa, che stia stampando o sia in attesa di un lavoro, presenta sulle 4 righe da 20 caratteri le seguenti informazioni (Fig.1):

La prima riga contiene la temperatura dell'estrusore attuale seguita da quella impostata; la temperatura è in gradi centigradi.

La seconda riga indica a sinistra la posizione attuale dell'estrusore nelle coordinate X e Y e a destra la posizione del piano di stampa, ovvero dell'asse Z. Il valore è in millimetri, con due decimali indicanti i centesimi di millimetro.

La terza riga ha a sinistra la percentuale di Feed Rate, ovvero di quanto la velocità di stampa prevista all'interno del file G-Code (e quindi impostata come parametro di slicing) è aumentata o diminuita in percentuale. Il 100% non altera la velocità di movimento impostata; valori inferiori rallentano la velocità e valori superiori aumentano la velocità.

Sulla stessa riga in centro si trova la percentuale di stampa relativamente a un file presente su scheda SD: si parte da 00% all'inizio della stampa per arrivare al 100% quando la stampa è ultimata. A destra di questo si trova il tempo trascorso dall'avvio della stampa, espresso in ore e minuti.



Fig. 1

La quarta riga contiene dei messaggi che possono essere generati dal file G-Code con un apposito comando, o dal firmware della scheda al verificarsi delle specifiche situazioni.

LA MANOPOLA

Alla destra del display si trova una manopola che ruota con piccoli scatti e può essere premuta come pulsante. Con questa manopola è possibile interagire con Arduino Materia 101: ruotando in senso orario si diminuisce il valore selezionato, ruotandola in senso anti-orario si aumenta. Durante lo scorrimento del menu, la rotazione antioraria scorre verso il basso, quella oraria verso l'alto.

Quando il display è nella schermata informativa, descritta all'inizio di questo capitolo, la rotazione della manopola agisce sulla percentuale di Feed Rate, aumentando o diminuendo la velocità di tutti i movimenti e quindi anche la velocità di stampa.

ACCESSO AL MENÙ PRINCIPALE

Premendo la manopola della schermata informativa, si accede al menù principale. Ricordate che il menù visualizzato dipende dallo stato della stampante: se è in attesa di eseguire un lavoro, offre il menù "Prepare", mentre se sta stampando offre il menù "Tune". Le voci e le funzioni disponibili in queste due modalità sono diverse ed è importante sapere la modalità in cui ci si trova per evitare di perdere tempo a cercare funzioni che sono invece dell'altra modalità.

1° livello stampante attiva

- Info Screen
- Prepare
- Print from SD
- Reset

1° livello stampante in stampa

- Info Screen
- Tune
- Pause Print
- Stop Print
- Reset

IL MENU "PREPARE"

Questo menù serve a predisporre e gestire la stampante per successive operazioni come la stampa o lo spegnimento. Da qui si può caricare e scaricare il filo di stampa, preriscaldare l'estrusore, eseguire il posizionamento dell'estrusore a 0,0 o effettuare degli spostamenti dell'estrusore sul piano. In pratica si ha il controllo completo e si possono eseguire tutte le operazioni di gestione e manutenzione. Nel prossimo capitolo utilizzeremo proprio questo menu per regolare il piano di stampa.

- Main
- Disable steppers
- Auto Home
- Preheat
- Cooldown
- Move Axis
- Change Filament

IL MENU "TUNE"

La voce compare solo quando la stampante sta eseguendo un lavoro interpretando il G-Code. Solo con la stampa in corso questa voce appare come prima dell'elenco quando si schiaccia la manopola.

- Main
- Speed
- Nozzle
- Fan speed
- Flow

— Change filament

Al suo interno troviamo un ulteriore menù che ci permette di variare la velocità globale di stampa, espressa in percentuale ed identica a quella presente come feed rate nella schermata informativa (la velocità è il parametro che viene variato ruotando la manopola dalla schermata informativa). Segue la temperatura impostata per l'ugello: il valore è in gradi centigradi e ogni cambiamento va confermato premendo la manopola.

La voce successiva riguarda la velocità della ventola, regolabile da 0 a 255; con valori molto bassi la ventola potrebbe non iniziare neppure a girare.

Il valore del flusso è relativo alla percentuale di incremento o decremento nel flusso di materiale in fase di estrusione: il software di slicing calcola esattamente quanto il materiale va estruso per realizzare i singoli strati, ma le variazioni impreviste o non dichiarate nel diametro del filo rispetto al valore dato come parametro per lo slicing potrebbe quindi richiedere delle compensazioni e questa voce serve proprio a questo scopo. Il valore 100 corrisponde a nessuna variazione del flusso di materiale, valori inferiori a 100 riducono l'apporto di materiale e valori superiori aumentano il materiale estruso rispetto al valore previsto dal G-Code. In tutti i casi, si tratta di una percentuale.

L'ultima voce riguarda il cambio del filamento durante la stampa: la procedura nasce dalla necessità di sostituire il filamento esaurito con una nuova bobina per sfruttare fino al termine la bobina precedente, ma questa voce può servire anche per cambiare il colore del filamento o anche il tipo stesso di filamento mantenendo

la possibilità di proseguire nella stampa evitando difetti nell'oggetto.

La procedura inizia con lo spostamento dell'estrusore nella zona di parcheggio, quindi il motore espelle il filo corrente e si attiva il cicalino interno non appena l'estrusore è scarico. Quando avete posizionato il nuovo filo nel foro d'ingresso e avete fatto in modo che tocchi la ruota dentata di trascinamento dovete premere la manopola per avviare il trascinamento e l'estrusione che ricarica la camera di fusione e permette anche di espellere i rimasugli del materiale precedente. Quando il flusso del nuovo filo è soddisfacente, premete nuovamente la manopola per far riprendere la stampa.

04

REGOLIAMO LA STAMPANTE

*La vostra Arduino
Materia 101 è un
dispositivo meccanico
realizzato con cura sia
nella progettazione sia
nell'assemblaggio.*

La vostra Arduino Materia 101 è un dispositivo meccanico realizzato con cura sia nella progettazione sia nell'assemblaggio. Per mantenerla in uno stato di funzionamento ottimale è però necessario compensare alcuni normali processi di assestamento dovuti, ad esempio, ai ripetuti cicli termici di estrusore e motori.

Ad ogni stampa, l'intera meccanica è soggetta a vibrazioni e movimenti che a lungo termine possono allentare le quattro viti a brugola che sostengono il vetro di stampa. Questo porta a non avere più una distanza precisa ed uniforme del piatto in vetro rispetto all'estrusore che, inevitabilmente, non riesce più a stendere il primo strato con la precisione e l'uniformità necessarie ad una stampa di qualità.

Appena uscita dalla confezione, Arduino Materia 101 dovrebbe essere ancora con l'esatta calibrazione fatta in fabbrica, ma un viaggio lungo o un po' di vibrazioni nel trasporto potrebbero aver fatto spostare qualche vite di regolazione (Fig.1).

CARICHIAMO IL FILAMENTO

Per poter stampare è necessario caricare nell'estrusore il filo di materiale termoplastico che, una volta spinto nella camera riscaldata, diventa fluido e può essere estruso.

Arduino Materia 101 dispone di una voce menù specifica per caricare il filamento e si trova sotto la voce "Prepare". Quando la attivate, si avvia il riscaldamento dell'estrusore e quando la temperatura è stata raggiunta potete caricare o scaricare il filamento (la procedura è identica a quella accessibile dal menù "Tune" descritta nel capitolo precedente).

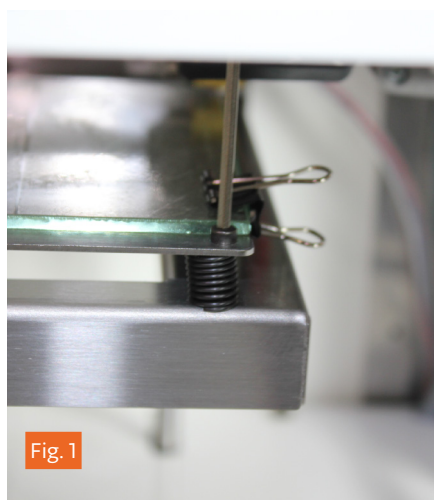


Fig. 1

A estrusore freddo il filamento è bloccato e non va forzato tirandolo o spingendolo nell'estrusore. Per caricare il filamento è necessario tagliare in obliquo l'estremità del filo plastico in modo da formare una punta ed inserirlo nello spintore, assicurandosi che il filo scorra, superando la ruota dentata e nel foro sottostante (Fig.2).

PREPARIAMO IL PIANO DI STAMPA

Togliamo le mollette dal vetro ed estraiamolo dalla stampante. Spruzziamoci sopra un velo di lacca uniforme fino a ricoprire tutta la superficie (in controluce si avrà un effetto lucido). Ora attendiamo il completo essiccamento della lacca e riposizioniamo il vetro sul piano di stampa fissandolo con le mollette. Non spruzzare mai la lacca all'interno della stampante in quanto ciò significa danneggiare gravemente le movimentazioni meccaniche della stessa e, di conseguenza. Dopo una serie di stampe o quando il piatto avrà asperità o sporcizia date dai residui delle stampe precedenti, estrarete il vetro per lavarlo sotto acqua



Fig. 2

l'area utile di stampa, è quindi possibile variarne la posizione in base all'oggetto che di volta in volta verrà stampato, così da non far trovare la molletta sul percorso dell'ugello.

IMPARIAMO A REGOLARE IL PIANO

Questa operazione, anche se inizialmente un po' laboriosa, diventerà per voi un'abitudine che vorrete fare prima di ogni stampa di pregio, senza che questa vi impegni per più di qualche decina di secondi. Con l'esperienza riuscirete anche a fare degli interventi "al volo" durante la stampa del primo strato nel caso si evidenzino qualche irregolarità negli spessori. In generale, acquisire la giusta sensibilità per la regolazione del piano di stampa, anche solo guardando frontalmente e a livello il piano e l'estrusore, sarà per voi un vantaggio e potenziale garanzia di stampe sempre ottimali.

CALIBRAZIONE

La procedura descritta nel manuale di assemblaggio, capitolo 3h figura 17, consiste

nella stampa dei rettangoli fatti con un solo strato sul piano, permettendo di valutare l'adesione del materiale al piano di stampa e di capire se il piano è livellato correttamente osservando la larghezza di estrusione che deve essere uguale in tutti i punti del perimetro. Un tratto più stretto indica una maggiore distanza fra piano di stampa ed estrusore (piano troppo basso), mentre un tratto molto largo e scolorito indica un piano troppo alto. Andando a toccare con la punta del giravite a brugola i tratti più stretti, noterete che si distacca dal piano di stampa: questo è un ulteriore segnale di una zona del piatto troppo bassa.

Questa procedura prevede un ingresso nella funzione, quando sul display leggerete "livella piano Z", cliccate la manopola per dare il via alla procedura. Valutando il risultato si può intervenire sulle quattro viti agli angoli e, dopo i ritocchi, si preme sulla manopola per verificare il risultato attraverso il tracciamento di un secondo rettangolo. Dopo questo giro di ritocchi la macchina disegna un cerchio in centro al rettangolo per verificare il risultato.

REGOLAZIONE FINE-CORSA Z

Esiste inoltre, per regolazioni successive che necessitano solo di un avvicinamento o allontanamento del piano dall'ugello, la possibilità di regolare l'intervento del fine corsa Z, anticipandolo o ritardandolo. Per regolare l'intervento del fine corsa Z andiamo ad agire sulla manopola nera posta sul fondo macchina (vedi foto); ruotandola in senso orario aumentiamo la distanza piatto-ugello andando a diminuire la corsa totale di Z, mentre ruotandola in senso antiorario diminuiamo la distanza piatto-ugello, allungando la corsa totale di Z.

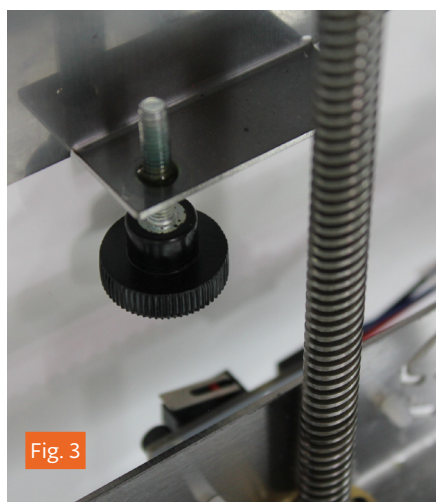


Fig. 3

Sulla vostra Arduino Materia 101 vi consigliamo di avere sempre almeno un centimetro di filetto della manopola avvitato come in Fig. 3 (vedi capitolo 3e figure 7 e 8 del manuale di assemblaggio).

Calibrazione di X e Y

Se stampando i vostri oggetti vi accorgete che i cerchi non sono esattamente tondi o che gli incastri, nonostante le dovute tolleranze disegnate a CAD, non si incastrano correttamente, si rende probabilmente necessario calibrare gli assi X e Y sulla tua stampante. Le possibili calibrazioni di X e Y sulla tua Arduino Materia 101 sono di due tipi, software o hardware:

— Recupero giochi e utilizzo M99 (calibrazione software)

Se hai un gioco su una cinghia di uno dei due assi lo riconoscerai verificando un qualsiasi foro o cerchio stampato.

Riconosci il verso del gioco, per esempio, se la parte piatta appare lungo l'asse X (verso il fronte stampante e fondo

stampante) come in figura sopra, vuol dire che si ha un gioco sull'asse Y.

Il primo intervento è la verifica del tensionamento delle cinghie sull'asse con gioco, fatto ciò si può agire via software per la correzione dello stesso.

Nello start g-code di Slic3r o del software di slicing utilizzato inserire il comando M99 Y0,2, dove Y0,2 sta per la distanza del gioco da recuperare. Potete inserire il valore ed utilizzare il TEST.gcode scaricabile dal nostro sito web per verificare il valore corretto da inserire per far sì che il gioco sull'asse si annulli definitivamente.

— Messa in squadra di X e Y (calibrazione hardware)

Se i tuoi cerchi sono ovoidali oppure le squadre dei parallelepipedi non sono "in squadra" forse hai bisogno di riallineare il ponte di stampa.

Per verificare che gli assi X e Y siano tra loro ortogonali, possiamo sempre utilizzare il file TEST.gcode scaricabile dal nostro sito web, che contiene anche la stampa di alcuni rettangoli. Ora misuriamo le due diagonali di un rettangolo stampato: se risultano tra loro diverse dovremo andare a intervenire per mettere in squadra gli assi X e Y.

Questa procedura richiede una certa manualità e esperienza sulla macchina: se non siete sicuri al riguardo vi consigliamo di evitarla.

Vi rimandiamo al capitolo 7 figura 17 del manuale di assemblaggio per la procedura di messa in squadra.

TENSIONAMENTO DELLE MOLLE DELL' ESTRUSORE

La vostra Arduino Materia 101 è dotata di una puleggia ammortizzata contrapposta alla ruota dentata di trascinamento filo. Questa soluzione permette di compensare gli sbalzi di spessore che alcuni filamenti possono presentare, permettendovi di portare comunque a termine la stampa.

Il corretto tensionamento delle molle di compensazione permette un trascinamento ottimale del filamento.

Selezionate sul display dal menu "prepare" l'opzione "Change Filament". Aspettate che la macchina termini il ciclo di espulsione e una volta terminato, inserite il filo. Durante il caricamento provate a bloccare il filo con le dita; se questo dovesse causare uno "slittamento" della ruota dentata sul filamento, stringete ulteriormente le molle fino ad avere una presa tale da far saltare passi al motore (dovreste sentire un rumore metallico simile a un tak tak). Allo stesso modo le molle non vanno strette eccessivamente per evitare che il motore sia troppo sotto sforzo e di conseguenza perda passi.

05

LA NOSTRA PRIMA STAMPA 3D

*Se avete seguito le
istruzioni di questo
manuale, avete già
messo a punto la vostra
Arduino Materia 101.*

Se avete seguito le istruzioni di questo manuale, avete già messo a punto la vostra Arduino Materia 101 posizionandola su un tavolo insieme al porta-bobine, avete collegato l'alimentazione di rete e avete acceso la stampante, fatto la calibrazione del piano di stampa e avete anche caricato il filamento di stampa. Ora potete procedere alla vostra prima stampa.

Se avete invece saltato qualcuno dei passaggi appena elencati, vi invitiamo a tornare indietro e a rileggerli prima di proseguire.

LA SCHEDA SD

Nell'imballo avete trovato il contenitore di plastica con all'interno la vostra scheda di memoria SD. Su questa scheda potete scrivere i file in G-Code (vedi Cap.2) che volete stampare. In fabbrica sono stati precaricati alcuni file di esempio, pronti per la stampa, per consentirvi di effettuare la vostra prima stampa sapendo che il file utilizzato è già stato controllato con i parametri ottimali per ottenere il risultato migliore.

I PROFILI

Teoricamente ogni G-Code richiede un materiale specifico, determinato dai valori impostati di temperatura dell'ugello, temperatura del piano riscaldato e velocità delle ventole. Per stampare lo stesso oggetto in materiali differenti dovrete quindi creare file diversi.

Per ovviare a questo limite, Arduino Materia 101 permette di selezionare, prima di lanciare la stampa, il profilo del materiale che vogliamo utilizzare. In questo modo possiamo creare G-Code generici per stamparli col materiale prescelto semplicemente scegliendo il

profilo corrispondente. In altre parole: possiamo evitare di inserire i vari parametri di temperatura nella fase di slicing perchè vengono impostati correttamente quando scegliamo il profilo del materiale desiderato.

AVVIAMO LA STAMPA

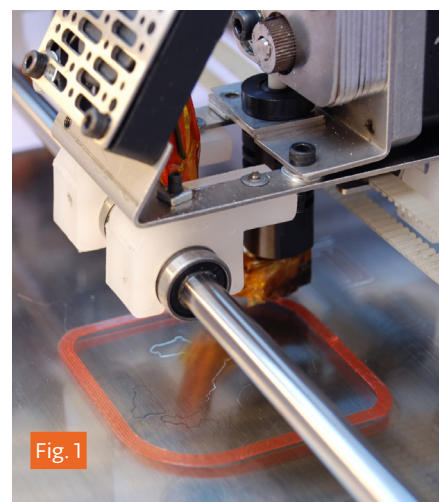
Premete la manopola per accedere al menu, quindi scegliete "Print from SD". Ora abbiamo la possibilità di scegliere con quale profilo lanciare la stampa: scegliendo "Use GCode params" avremo la stampa con i valori impostati da noi "a monte" nel software di slicing; scegliendo il profilo PLA avremo la stampa con i parametri standard del PLA e similari (temperatura estrusore: 220°, ventole 255).

Una volta selezionato il profilo viene visualizzato il contenuto della SD Card sia a livello di file che di cartelle. Ruotando la manopola potete scorrere l'elenco fino al file da voi desiderato. Premendo la manopola lo selezionerete per la stampa.

La vostra Arduino Materia 101 inizierà con la fase di riscaldamento e con il posizionamento all'origine degli assi, quindi al raggiungimento della temperatura si posizionerà in una zona centrale del piano di stampa e inizierà con il primo strato. Controllate che il filamento aderisca al piano di stampa senza essere né troppo schiacciato, né solo appoggiato e quindi tondo. Se avete eseguito correttamente la calibrazione non avrete problemi; al contrario si deve interrompere la stampa e rifare la calibrazione (Fig. 1).

FERMIAMO LA STAMPA

Durante la stampa potete mettere in pausa oppure abbandonare la stampa. Le due opzioni sono disponibili direttamente dal



menu principale come "Pause" e "Stop Print".

Ricordate che nel primo caso viene solo bloccato il processo di creazione degli strati fermando l'estrusore (questa operazione potrebbe impiegare alcuni secondi) in attesa che voi diate il comando "Resume Print".

Nel secondo caso la stampa si arresta immediatamente e non è più possibile continuare. L'estrusore si posiziona alle origini delle coordinate X e Y. Purtroppo il punto in cui si ferma l'estrusore può risentire del calore e quindi deformarsi oppure può formarsi un agglomerato di materiale che cola dall'estrusore. Pertanto la pausa è da usare solo in caso di necessità e per brevi periodi.

Consigliamo di attivarla solo nel momento in cui l'estrusore sta tracciando un riempimento cosicché la goccia rimanga nascosta all'interno dell'oggetto.

MODIFICHIAMO I PARAMETRI DI STAMPA

Una delle caratteristiche di Arduino Materia 101 è la possibilità di intervenire su una serie di parametri mentre la stampa è in corso.

Il menu "Tune" diventa disponibile al posto di quello "Prepare" (v. Capitolo 3): in questo modo è possibile adattare il profilo selezionato PLA o "Use GCode params" ai materiali loro compatibili per comportamento e caratteristiche (v. Tabella materiali al capitolo 7), modificando le temperature di ugello e la velocità della ventola.

Intervenendo ad esempio sul feed rate potrete rallentare o accelerare la velocità complessiva di stampa per gestire eventuali imprevisti come un materiale che richiede più tempo per raffreddarsi (e quindi va stampato più lentamente) o un modello che può essere realizzato a velocità più elevata. Un altro importante parametro è il flow rate che aumenta o diminuisce in percentuale la quantità di materiale estruso, compensando eventuali variazioni nel diametro del filo rispetto a quello dichiarato dal produttore. Il flow rate permette anche di ispessire o assottigliare le pareti del modello.

La voce "Fan Speed" permette di regolare il flusso d'aria sul pezzo in stampa.

STACCHIAMO IL PEZZO STAMPATO

A stampa ultimata, la vostra Arduino Materia 101 posiziona il piano di stampa in basso e parcheggia l'estrusore. In questa posizione potrete accedere facilmente al piano di stampa per staccare da esso l'oggetto finito.

Questa operazione è delicata e inevitabile: perché l'oggetto venga stampato, è necessario che il suo primo strato aderisca bene e resti aggrappato al piano di stampa per tutta la durata della stampa stessa. Se non ci fosse una buona tenuta, le sollecitazioni meccaniche e solo un piccolo urto della punta dell'estrusore sul modello lo farebbe saltare via, rovinando irrimediabilmente la stampa.

Staccare il modello richiede quindi una certa perizia, una spatola sottile o un taglierino a lama larga (Fig. 2).

Ricordate di porre la massima attenzione durante il procedimento: vi consigliamo di indossare guanti protettivi per evitare di tagliarvi con la lama o la lastra di vetro.

In entrambi i casi dovete cercare di infilare la lama di qualche millimetro sotto un lato del pezzo stampato, quindi con movimento orizzontale, senza cercare di sollevare il pezzo, dovete far affondare la lama verso il lato opposto. Solitamente il pezzo salta via senza troppa forza e senza che si debba arrivare dall'altra parte. Se il modello ha zampe o parti sottili, cercate prima di staccare queste senza però sollevarle, per poi staccare la parte con l'appoggio più ampio. In questo modo eviterete di rompere le parti sottili. Nel caso di vasi o parti con una unica base larga, iniziate da un lato, cercando di infilare la lama sempre più in profondità, senza però spingere direttamente, ma con un movimento oscillatorio per fare avanzare la lama.

Come consiglio, evitate di utilizzare il pezzo stesso come elemento per fare forza (tirandolo) o leva (piegandolo) perché potrebbe spezzarsi.

Se l'oggetto stampato ha una superficie di appoggio elevata potete rimuovere il piatto



Fig. 2

di stampa e porlo sotto dell'acqua tiepida, permettendo così lo scioglimento della lacca e un distaccamento facilitato del pezzo.

Ricordate che a stampa appena ultimata potreste avere l'estrusore a temperature elevate. Il blocchettino di ottone dell'estrusore rimane per diversi minuti a temperature tali da causare un'ustione; guardate la sua temperatura sul display ed evitate assolutamente qualsiasi contatto con esso se il valore indicato è superiore a 50 gradi. Nel dubbio, evitate di staccare il pezzo finché la temperatura è scesa a livelli sicuri prima di metter le mani all'interno dell'area di stampa.

Così come per i software di modellazione, anche per i software di slicing abbiamo a disposizione una vasta gamma di programmi: da quelli gratuiti e open source, fino a quelli professionali a pagamento.

Così come per i software di modellazione, anche per i software di slicing abbiamo a disposizione una vasta gamma di programmi: da quelli gratuiti e open source, fino a quelli professionali a pagamento.

Tra quelli gratuiti, abbiamo selezionato Slic3r come software di slicing di riferimento, per la sua versatilità che lo rende fruibile sia da utenti principianti sia da utenti professionisti.

SLIC3R

Realizzato da Alessandro Ranellucci, è un programma di slicing open source; è scaricabile gratuitamente all'indirizzo <http://slic3r.org/download>. Vi consigliamo di scaricare la versione stabile più aggiornata che trovate sul nostro sito web. Terminato il download, decomprimete la cartella e fate doppio click sull'icona "Slic3r": il programma si avvierà senza bisogno di installazione: vi consigliamo di creare un collegamento sul desktop. Durante il primo avvio il programma potrebbe chiedervi di impostare i dati e i parametri della vostra stampante: cliccate su "cancel" e caricate i profili Arduino Materia 101 come illustrato nel prossimo paragrafo.

CONFIGURIAMO SLIC3R

Come prima operazione vi consigliamo di passare alla modalità esperto: dal menù file scegliete "preferences" e, nel menù a tendina selezionate "expert". Per rendere effettiva la modalità dovete chiudere e riavviare il programma. A questo punto è necessario definire i parametri relativi alla stampante. Allo scopo di semplificare la procedura abbiamo reso disponibile sul sito, nella medesima sezione download, il profilo della stampante Arduino Materia 101 (o Sharebot Kiwi) che vi invitiamo a scaricare

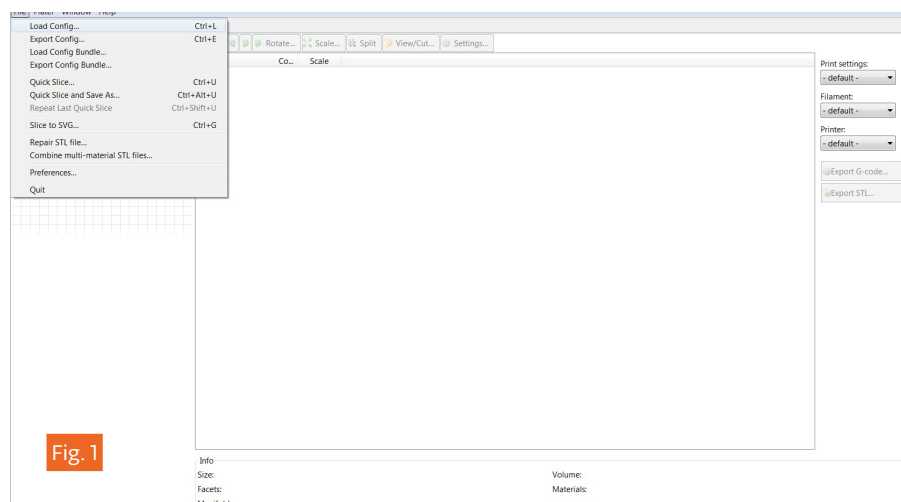


Fig. 1

Fatto ciò, scegliete "load config..." dal menù File; nella cartella "Profili" che avete già scaricato selezionate il file "ArduinoMateria101.ini" e, una volta caricato, fate clic sull'icona a forma di dischetto adiacente la casella col nome del profilo appena caricato. Dovete ripetere l'operazione di salvataggio per ciascuna delle tre schede "Print Settings", "Filament settings" e "Printer settings". Solo dopo il salvataggio il profilo sarà disponibile nelle sessioni future, altrimenti sarà disponibile solo per questa sessione di "Slic3r". Nel file di configurazione abbiamo inserito i parametri relativi a tutte e tre le schede per consentirvi di avere un punto di partenza certo e sperimentato. Se vorrete creare profili differenti potrete modificare i singoli parametri e salvare le configurazioni con un nuovo nome. Vi consigliamo di non sovrascrivere ai profili base forniti da Arduino (Fig. 1).

CARICHIAMO IL MODELLO DA STAMPARE

Nella scheda "Plater" cliccate su "Add" e caricate il vostro modello 3D in formato

STL; in alternativa potete anche trascinarlo all'interno del programma da una cartella aperta. Slic3r centererà automaticamente il file senza adagiarlo sul piano di stampa: se il vostro STL è stato creato non adiacente al piano XY la stampa è destinata a fallire.

Potete caricare più STL o caricare più volte lo stesso STL facendo quello che in gergo viene chiamato "impiattato". Per le prime stampe vi consigliamo di provare un file alla volta.

PARAMETRI FONDAMENTALI DI SLIC3R

Come visto in precedenza, Arduino Materia 101 ci permette (grazie ai profili "Use GCode params" e "PLA") di generare G-Code impostando solo i parametri geometrici di nostro interesse: possiamo creare G-Code non specifici per singoli materiali, tralasciando quindi di impostare tutti i parametri di temperatura, ventole, ecc., per decidere successivamente il materiale da usare.

In quest'ottica, i parametri fondamentali sono quelli geometrici che vi andiamo ad illustrare.

Per ulteriori approfondimenti vi rimandiamo al manuale di Slic3r (manual.slic3r.org) e ai nostri corsi (www.sharebot.it/academy).

— Altezza layer: all'interno della scheda "print settings" nel menù "layers and perimeters" troverete la voce "layer height"; si tratta dell'altezza del singolo layer e determina la risoluzione di stampa (per le curve in z) e, conseguentemente, il tempo di stampa. Il valore preimpostato è 0,2mm ed è un ottimo compromesso tra velocità di realizzazione e qualità, ma potete spingervi fino a 0,1 mm o crescendo, fino a 0,35 mm.

— Riempimento: nel menù successivo "infill" la voce "fill density" esprime la percentuale di riempimento del modello. Potete impostare valori da un minimo di 5% ad un massimo di 100%. Anche questo parametro va ad influire sulla velocità di realizzazione della stampa, più è basso il riempimento più veloce sarà la stampa. Ovviamente con un basso riempimento si avrà un pezzo più leggero e fragile. Per questo il parametro di riempimento può essere variato a seconda del risultato che vorrete ottenere. La voce "fill pattern" vi permette di scegliere da un menù a tendina la trama che volete dare nelle zone di riempimento all'oggetto (rettilenea, esagonale, ecc...).

— Materiale di supporto: nel menù "support material" potrete spuntare la voce "generate support material" e automaticamente il programma disegnerà nelle zone sottosquadro (zone del modello sospese o aventi inclinazione superiore i 45°) delle torrette di supporto. Prima di spuntare questa opzione è consigliabile leggere le considerazioni del capitolo 8 di questo

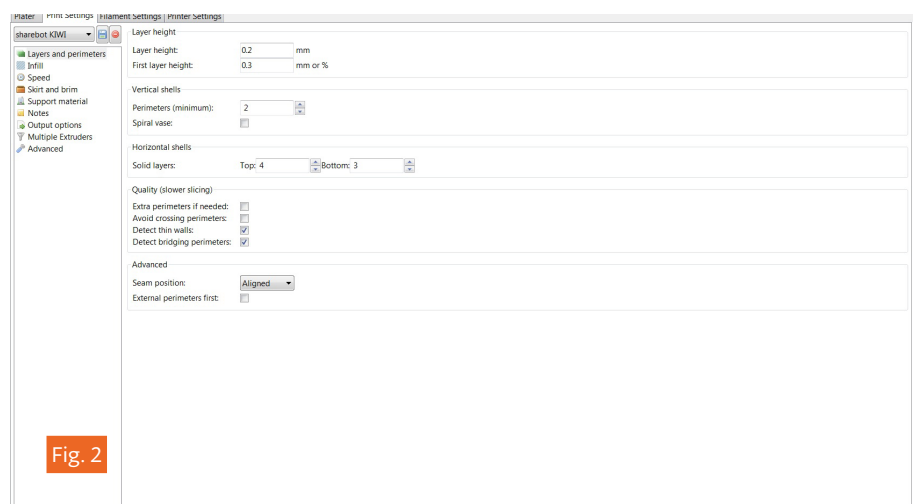


Fig. 2

eventuali soluzioni alternative (cambiare orientamento del pezzo, ecc...).

LO SLICING

Modificati i parametri di nostro interesse possiamo lanciare lo slicing. Torniamo nella scheda "Plater" e clicchiamo su "export g-code". Selezionata la destinazione e il nome del file si avvierà il processo che, a seconda della complessità del modello e dei parametri impostati, potrebbe durare anche diversi minuti.

Terminato lo slicing, copiamo il g-code sulla SD Card e siamo pronti per la stampa.

07

I MATERIALI E IL PIANO DI STAMPA

Uno degli elementi di maggiore criticità nelle attuali stampanti 3D è il trattamento superficiale del piatto di stampa.

Uno degli elementi di maggiore criticità nelle attuali stampanti 3D è il trattamento superficiale del piatto di stampa. Quando si estrude il filamento, il primo strato è schiacciato dalla punta in ottone sulla superficie del piatto; se la superficie di contatto è in grado di creare un buon legame con la plastica fusa la stampa potrà proseguire con delle basi solide. Se con il raffreddamento la plastica perde adesione, è molto probabile che la stampa possa rovinarsi a causa del distacco dal piatto di stampa prima che l'oggetto sia ultimato. Non esiste una soluzione unica per tutti i tipi di filamento da stampare. Per questo analizzeremo principalmente come si comportano i due materiali principalmente utilizzati: PLA e ABS, a cui possiamo ricondurre e paragonare il comportamento degli altri materiali.

COME SI COMPORTA L'ABS

Si tratta di una termoplastica con caratteristiche che possono essere variate modificando i rapporti fra le tre componenti principali (Acrilonitrile, Butadiene e Stirene) per ottenere un materiale con maggiore flessibilità o resistenza, temperatura di fusione più alta o più bassa e anche altri parametri fisici come la percentuale di ritrazione termica. Con l'ABS sono fabbricate per iniezione e stampaggio numerose parti di oggetti comuni e anche le prime stampanti 3D RepRap sono state realizzate stampando parti meccaniche e ingranaggi in ABS. Resiste a temperature elevate prima di ammorbidirsi e quindi perdere la sua resistenza meccanica e stabilità dimensionale, ma come difetto ha una temperatura di stampa elevata, di 230 o più gradi celsius e durante il raffreddamento si riduce apprezzabilmente, portando spesso alla deformazione dei primi strati stampati e al conseguente

distacco dal piatto di stampa. Per evitare il fenomeno ci sono due strade da usare in modo combinato. La prima strada è quella di avere un piatto trattato con un materiale che abbia forte adesione con l'ABS, mentre la seconda è quella di mantenere caldo il pezzo (tra i 60 e i 90 gradi) per consentire alla stampante di costruire l'intero pezzo senza che la ritrazione termica si manifesti in modo pronunciato. Un pezzo tenuto in forma con questi due accorgimenti durante tutta la stampa, risulterà di gran lunga più conforme dimensionalmente al modello 3D di partenza. Spesso capita che ci sia un distacco parziale sulle parti sottili e allungate, con riempimento significativo. In questi casi la stampa viene portata a termine, ma risulta deformata nella parte verso il piatto di stampa arcuandosi nella direzione opposta.

Il materiale che al momento risulta molto pratico per tenere l'ABS attaccato al piatto di stampa è la lacca per capelli: le sue componenti idrosolubili permettono di creare un velo che aderisce bene al piatto in vetro e nello stesso tempo si fonde e si lega con l'ABS, tenendolo saldamente attaccato al vetro. A stampa finita, se con la lama della spatola o del taglierino non riuscite a staccare il pezzo (a dimostrazione della buona tenuta dell'ABS sulla lacca), potete rimuovere il piatto di vetro dalla stampante e metterlo sotto l'acqua per ammorbidire la lacca finché il pezzo si staccherà con facilità.

COME SI COMPORTA IL PLA

Questa materiale, creato elaborando la polpa di scarti vegetali ricchi di cellulosa, viene da molti preferito rispetto all'ABS, anche se maggiormente soggetto alle alte temperature (oltre i 60° tende a diventare molle). Si stampa fra i 195 e i 230 gradi a seconda degli additivi che sono stati

aggiunti per colorarlo e modificarne le proprietà fisiche e meccaniche. Rispetto all'ABS è più ecologico e non emette quasi nessun odore durante la stampa. Anche la superficie dei pezzi stampati con il PLA risulta più lucida e brillante mentre in termini di ritiro abbiamo una variazione molto meno accentuata grazie alla temperatura di estrusione più bassa. Purtroppo, l'intervallo di temperature in cui il PLA rimane elastico è vasto: pertanto se il pezzo in stampa non viene opportunamente raffreddato, rischia di deformarsi sotto al proprio peso oppure di essere trascinato dall'estrusore nei punti più sottili.

Per un'ottima adesione del PLA, lacchiamo per bene il vetro con la lacca fornita nella confezione della stampante, e lanciamo la stampa.

COME SI COMPORTANO GLI ALTRI MATERIALI

Il comportamento degli altri materiali è riconducibile a quello di PLA e ABS.

Vediamo come nella tabella alla pagina successiva.

Material	Attributable ABS	Attributable PLA	Tips
HIPS	Extrusion temperature: 235° Plate temperature 90°		Fan Off
Smart ABS	Extrusion temperature : 260° Plate temperature: 90°		Fan Off
Nylon	Extrusion Temperature 240°-265° Plate Temperature: 90°		Printable perfectly on garolite phenolics.
PET		Extrusion temperature 220°-230° Plate temperature 60°	Fan at 100%
Thermosense		Extrusion temperature 210°-220° Plate temperature 50°	Fan at 100%
Cristal Flex		Extrusion temperature 220°-240° Plate temperature 60°	Fan at 100%
PLA Flex		Extrusion temperature 230°-240° Plate temperature 90°	Fan at 100%
TPU		Extrusion temperature: 240° Not Heated Plate	Fan at 50%

Tabella di comportamento dei materiali

Le possibilità offerte dalla vostra Arduino Materia 101 sono molto vaste, ma come tutti gli strumenti tecnologici, anche questa deve essere capita e utilizzata applicando nel tempo vari accorgimenti sempre più sofisticati.

Le possibilità offerte dalla vostra Arduino Materia 101 sono molto vaste, ma come tutti gli strumenti tecnologici, anche questa deve essere capita e utilizzata applicando nel tempo vari accorgimenti sempre più sofisticati. Se da un lato la stampante 3D, come tecnologia, promette di creare qualsiasi forma al contempo sono frequenti i casi in cui una stampa termina con una grossa delusione.

L'ORIENTAMENTO

Iniziamo con una considerazione sull'orientamento dei pezzi rispetto al piano di stampa: il meccanismo di creazione dell'oggetto è a strati e ogni strato viene creato sovrapponendolo al precedente. Quando una parete o una superficie è inclinata di oltre 45 gradi, oppure alcune parti non hanno sotto di esse degli strati precedenti (poggiando così nel vuoto), si ha a che fare con un modello richiedente alcuni accorgimenti specifici. La prima domanda da porsi riguarda la possibilità di ruotare il modello rispetto al piano di stampa per migliorare o risolvere il tema delle inclinazioni.

Potrebbero essere necessarie rotazioni di 90 o 180 gradi, cambiando così la parte poggiante sul piano di stampa. In generale, se riuscite a trovare un orientamento che permetta a una superficie piatta di ragionevole estensione di essere a contatto con il piatto di stampa, vi state garantendo la tenuta dell'oggetto al piatto durante il processo di stampa.

Facciamo l'esempio di una porta: stampata nella sua posizione naturale (verticale) avrebbe un appoggio sottile, al contrario sdraiata avrebbe potenzialmente una superficie di contatto molto più ampia e

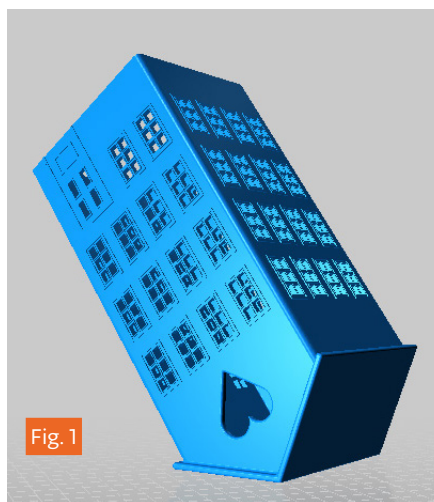


Fig. 1

stabile. Potrebbero però esserci dettagli (quali la maniglia, ad esempio) che non permettono l'appoggio: in questo caso potremmo suggerirvi di rimuovere la maniglia per stamparla separatamente, attaccandola con un po' di colla nella sua posizione originale. Un ottimo esempio

di come l'orientamento possa rendere un oggetto stampabile senza problemi (o, come vedremo, aggiungendo supporti) è disponibile all'indirizzo www.thingiverse.com/thing:37978.

Si tratta di una lampada a forma di casa (Fig. 1).

UN PEZZO SOLO?

Ci sono casi in cui la stampa in un unico pezzo risulta inevitabile, ma ci sono altrettanti casi in cui è possibile tagliare in più parti l'oggetto per stamparlo in modo più facile. Un esempio che si vede spesso su internet è quello della Tour Eiffel: per la sua altezza costringerebbe a stampare sempre un oggetto nel suo insieme piccolo e con i



Fig. 2

creati dalla maggior parte delle stampanti FDM. Tagliando il modello in due o tre parti si riesce invece a collocarlo nel volume di stampa di quasi tutte le stampanti e con le strutture di metallo sufficientemente grandi per essere stampate con precisione. Al termine le parti possono essere facilmente unite con un goccio di colla avendo così la torre perfettamente stampata e definita.

I SUPPORTI

Quando non è possibile evitare parti sospese, inclinate o che cominciano nel nulla si deve dare alla stampante un appoggio su cui iniziare a creare queste parti. I supporti sono la soluzione che la tecnologia ha sviluppato per vincere la forza di gravità e permettere la creazione di modelli complessi, con parti anche sospese e all'interno di altre parti (le sfere di un cuscinetto), oppure con elementi che necessariamente cominciano (spostandosi dal basso verso l'alto) dal nulla, come le braccia non appoggiate ai fianchi in un busto (Fig. 2).

In qualche caso, il problema può essere solo legato a un dettaglio e quindi è possibile creare già nel modello la soluzione. Prendiamo il caso di questo famosissimo modello che, grazie ad un utente intraprendente, è stato modificato con l'aggiunta del solo supporto necessario ad ottenere una stampa impeccabile: la parte inferiore del mento iniziava con qualche anello nel nulla, perciò è stato aggiunto un supporto calcolato al decimo di millimetro (Fig. 3 e 4).

In questo modo, da stampa da fare con una certa attenzione e con un punto critico, è diventata una stampa dal risultato garantito.

I supporti vengono comunque generati dal software di slicing se ne viene attivata la creazione fra i parametri di stampa. A seconda dei parametri e della forma del modello, vengono quindi create delle strutture di supporto leggere per consentire al filamento di avere un appoggio. A fine stampa, con una certa pazienza, si rimuovono queste strutture: il pezzo resta pulito e con le forme desiderate. Ecco un esempio di oggetto che richiede i supporti accompagnato dal G-Code generato coi suddetti supporti.

I supporti sono le strutture verticali posizionate sotto gli zigomi e all'interno delle orbite.

Bisogna tenere presente che nelle sulle superfici di contatto il tra supporto e modello avremo una finitura superficiale molto bassa, per la concreta possibilità che le due zone siano fuse tra loro: questo richiederà una postlavorazione per rimuovere il materiale di supporto e sistemare alcune finiture (nel caso lo si ritenga necessario).

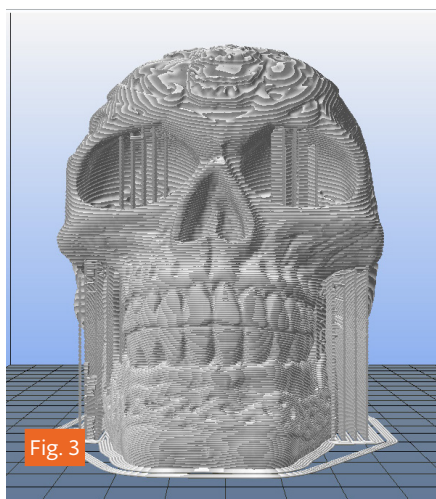


Fig. 3

Nelle stampanti professionali i supporti sono realizzati con termoplastiche particolari, possibili da dissolvere attraverso appositi bagni chimici o termici, depositate con un secondo estrusore.

DETTAGLI NELLE STAMPE

Quando si stampa un pezzo, si definisce fra i vari parametri anche lo spessore dello strato. Questo valore ha un impatto significativo sulla definizione dell'oggetto soprattutto per tutte le superfici che si sviluppano verso l'alto con un'inclinazione molto blanda. Immaginate un piano inclinato e mentalmente affettatelo: le dimensioni delle fette possono variare molto e, se vengono disegnate con una linea a larghezza fissa, si possono aprire degli spazi fra uno strato e il successivo. Se il numero di fette aumenta perché sono più sottili, gli spazi fra un bordo dello strato ed il successivo si riduce pertanto la forma viene definita meglio sia sotto il profilo orizzontale, sia sotto quello verticale. Per questo motivo anche la risoluzione dell'asse Z viene pubblicizzata come elemento distintivo delle stampanti 3D.



Fig. 4

Un effetto collaterale delle stampe con spessori del layer molto bassi (da 0.1 fino a 0.2 mm) è l'aumento del tempo di stampa: il pezzo sarà costruito con la medesima quantità di materiale, ma l'estrusore avrà dovuto percorrere molta più "strada" a causa del maggior numero di strati da creare, anche se ciascuno è fatto con meno materiale e quindi il totale non cambia.

Ogni tipologia di oggetto ha quindi un proprio intervallo di spessori ottimali per la stampa e solo con un po' di esperienza potrete intervenire su questo parametro sapendo a cosa state andando realmente incontro. Il nostro consiglio è di scegliere un oggetto abbastanza piccolo, ma con una forma articolata, sul quale portare avanti una sperimentazione sistematica grazie alla quale potrete vedere l'effetto di ciascuna variazione.

La definizione sui due assi X e Y non è invece controllabile dall'utente derivando dalla geometria del modello che, essendo composto da triangoli, potrebbe mostrare delle sfaccettature al posto di superfici morbide, arrotondate o comunque ben

dettagliate. Questo dipende dal numero di triangoli componenti la mesh dell'oggetto. Più triangoli possono portare maggior dettaglio, oppure sono semplicemente la conseguenza di un processo di creazione della mesh non ottimizzato.

Il numero di triangoli determina comunque un maggiore lavoro per il software di slicing e se i triangoli sono decine di migliaia, allora possono addirittura insorgere problemi di elaborazione. Come si può intuire, sotto una certa soglia i dettagli non vengono più "risolti" dalla stampante e quindi sono sostanzialmente inutili. O, meglio, sono significativi nell'ottica di un ingrandimento del modello per la stampa di un suo dettaglio. Per ridurre il numero di triangoli che descrivono il modello 3D esistono diversi programmi e anche lo stesso Slic3r offre un'opzione che permette di definire sotto a quale dimensione i dettagli vadano ignorati, semplificando il modello e velocizzando lo slicing.

Va infine considerato che lo spessore minimo delle pareti verticali consigliato è di 1,05 mm che consiste in tre perimetri compiuti dell'estrusore.

*Arduino Materia 101
non richiede particolari
interventi manutentivi
ma, come tutti i
macchinari, aumenta
di efficienza se
mantenuta pulita.*

PULIZIA DELLA MACCHINA

Arduino Materia 101 non richiede particolari interventi manutentivi ma, come tutti i macchinari, aumenta di efficienza se mantenuta pulita.

PIANO DI STAMPA

Il primo layer dell'oggetto che stampiamo è fondamentale per la buona riuscita della stampa: per questo motivo il piano di stampa deve essere perfettamente liscio, con uno strato uniforme di lacca applicato. Dopo molte stampe, gli strati di lacca si sovrappongono e insieme ai residui dei pezzi stampati vanno a compromettere la planarità della superficie del vetro, creando delle irregolarità: prestando molta attenzione nelle movimentazioni possiamo lavare il vetro con acqua calda ed eliminare tutte le impurità residue.

TENDITORE E TENSIONAMENTO DELLE MOLLE DEL CUSCINETTO

La ruota dentata del motore dell'estrusore e la relativa puleggia ammortizzata tendono a "mangiare" i filamenti. Per un perfetto scorrimento del filamento è opportuno controllare che non si accumulino polvere o altri residui di filamento sulla puleggia stessa e sulla ruota dentata.

Se si vuole procedere ad una pulizia accurata, svitare le 4 viti laterali (quelle con le molle) e rimuovere la placca con relativo cuscinetto; procedere quindi rimuovendo eventuali residui. Fatto ciò si può rimontare il tutto ed eseguire il cambio del filamento. Durante il caricamento del filo, provate a bloccare il filo con le dita; se questo dovesse causare uno "slittamento"

della puleggia sul filamento, le molle vanno strette fino ad avere una presa tale da far saltare passi al motore (dovreste sentire un rumore metallico simile a un tak tak). Le molle non vanno strette eccessivamente per evitare che il motore sia troppo sotto sforzo e di conseguenza perda passi.

PULIZIA DELL'UGELLO

Se volete rimuovere del materiale rimasto sulla punta dell'ugello, dal menù "prepare" scegliete "preheat"; successivamente selezionate "move axis" e fate estrarre qualche centimetro di materiale dall'ugello, finché non trascina con sé il materiale rimasto in precedenza. Selezionate ora "cooldown" e quando la temperatura dell'ugello sarà tra i 100-150° andate con una pinzetta a prendere la bava di materiale che pende dall'estrusore e a staccarla.

In alternativa potete selezionare dal menù "prepare" il comando di cambio filo per l'estrusore.

LUBRIFICAZIONE

Si rende necessaria solo dopo un utilizzo intenso della macchina (o precocemente se utilizzata in un ambiente polveroso – vivamente sconsigliato! -). In ogni caso è la macchina stessa a chiedercelo iniziando a fischiare durante le movimentazioni.

Applicare pertanto una goccia di olio per macchine da cucire e/o una base di vaselina sulla sommità della vite senza fine Z e sulle guide X e Y; movimentate gli assi per stendere uniformemente l'olio sulla lunghezza totale.

TENSIONAMENTO CINGHIE

Per una perfetta efficienza della macchina, le cinghie che movimentano gli assi devono essere sempre tensionate correttamente; per tensionare le cinghie relative all'asse Y possiamo agire sulle viti a brugola poste sulla sommità delle spalle laterali: avviandole in senso orario andremo ad aumentare il tensionamento e viceversa; per tendere la cinghia di rimando della movimentazione dell'asse Y dobbiamo agire sulle due viti a brugola poste sul fianco destro della macchina che fissano il motore Y: in primo luogo vanno allentate per poter poi spostare verso il basso il motore aumentando la tensione della cinghia; ottenuto il tensionamento ideale ri-avviamo saldamente le due viti; per tensionare la cinghia dell'asse X la procedura è analoga: allentiamo le viti dello stepper X (sulla spalla destra della macchina), spostiamo il motore per ottenere il tensionamento della cinghia e quindi ri-avviamo le due viti a brugola.

VERIFICA CORRETTA VENTILAZIONE

La vostra Arduino Materia 101 è dotata di una ventola di raffreddamento dedicata all'elettronica, situata in centro sul fondo macchina: noterete che all'accensione della stampante si attiva e rimane accesa sempre. E' opportuno verificare che polvere o altri residui non vadano a ostruire la ventilazione forzata dell'elettronica, bloccando alla lunga anche il funzionamento stesso della ventola.

Sul motore stepper dell'estrusore è presente una ventola dedicata al suo raffreddamento: anch'essa è di vitale importanza per la corretta riuscita delle stampe; se non raffreddato adeguatamente il motore trasmette il calore alla ruota dentata di

trascinamento filo, che scaldando a sua volta il filamento perde efficienza.

La ventola di raffreddamento dei motori degli estrusori deve sempre azionarsi quando la macchina è in movimento.

AGGIORNAMENTO FIRMWARE

Arduino Materia 101 utilizza un firmware "Open" e quindi beneficia di aggiornamenti frequenti. Vi consigliamo di controllare periodicamente sul nostro sito la presenza di firmware aggiornato, così da mantenere sempre la vostra Arduino Materia 101 in condizioni di funzionamento ottimali e potenzialmente migliorate rispetto alle versioni precedenti. Le istruzioni su come fare l'aggiornamento sono fornite assieme al firmware.