

HOW TO : Imprimante 3D Flashforge Dreamer

RAPPEL : l'utilisation de la machine est exclusivement réservée aux personnes ayant suivi la formation dispensée par un responsable accrédité.

PARTIE LOGICIELLE

1. Convertir votre fichier 3d au format .stl
2. Ouvrir logiciel FlashPrint
3. Sélectionner l'imprimante Flashforge Dreamer dans **Imprimer** → **Type Machine** → **Flashforge Dreamer**
4. Cliquez sur **Charger** et sélectionner le ou les modèles au format .stl à réaliser
5. Vous pouvez maintenant visualiser votre zone de travail en sélectionnant **afficher** (symbole oeil sur la gauche) :
 - Maintien du clic droit + déplacement de souris → rotation de la vue
 - Maintien du cliquer gauche + déplacement de souris → translation de la vue
6. Une fois le ou les modèles sélectionnés (clique gauche), ajuster leurs positions sur le plateau avec les icônes à gauche de l'écran (un double clic sur les icône fait apparaître un menu pour une mise en position plus précise qu'à la souris). Essayez de respecter les préconisations suivantes :
 - Les modèles doivent être en contact avec le plateau. Pour s'en assurer, sélectionner le modèle et double cliquer sur **Translater** → **Aligner sur la plateforme**
 - La pièce réalisée aura des propriétés de résistance mécanique plus faible selon l'axe z. Il est préférable que les efforts sur la pièce soient dans le plan xy.
 - L'orientation du modèle doit idéalement limiter l'utilisation de support.
 - Un pièce de grande dimension dans le plan xy a tendance à subir beaucoup de retrait. Il peut être judicieux de procéder à une rotation d'environ 5 degrés selon x ou y (si la plus grande dimension est selon x, la rotation sera selon y, et inversement).
7. Une fois le placement terminé, cliquer sur **Support** → **Support auto** pour générer automatiquement du support. Cliquer ensuite sur retour.
8. Cliquer sur **imprimer**. Sélectionner le bon matériau en accord avec la bobine présente sur la machine. **Activer le raft**. Vous pouvez ensuite modifier les paramètres selon vos besoins. Les paramètres par défaut donnent de bons résultats et ne nécessitent d'être modifié que dans de rares cas particuliers. Ensuite, cliquer sur **OK** et enregistrer le fichier.
9. Le logiciel prend quelques secondes pour calculer les trajectoires. Vous pouvez ensuite noter le temps d'impression et la masse de matière qui apparaissent en haut à droite de l'écran. Ces informations doivent être notées dans le cahier d'impression à côté de la machine.
10. Fermer le logiciel et transférer le fichier enregistré sur la carte SD présente à droite de l'imprimante.

Le symbole  demande une vigilance particulière à ces étapes.

1.  S'assurer de l'absence d'objet dans la zone de travail. Si un modèle est présent, le retirer en suivant les instructions à partir du point 8.
2. Allumer la machine avec l'interrupteur principal proche du câble d'alimentation.
3. Vérifier que le matériau présent correspond à celui sélectionné dans le logiciel.
4. Vérifier que la bobine de matière contienne suffisamment de matière pour réaliser l'impression.
5. Insérer la carte SD et sélectionner le fichier de fabrication en naviguant sur l'écran tactile.
6. Remplir le cahier d'impression Flashforge Dreamer en renseignant votre nom, le matériau utilisé, les quantités et la durée d'impression.
7. Lancer l'impression.
... Patience ...
8. Une fois l'impression terminée, sélectionner **Preheat** et préchauffer la plateforme à 130 degrés pendant environ 3 minutes. Cette manipulation permet de chauffer le raft pour décoller plus facilement le modèle.
9.  Port de gants obligatoire! Retirer le modèle. Si le modèle est collé à la plateforme, utiliser délicatement une spatule pour désolidariser le modèle de la plateforme.
10.  Port de lunettes de protection obligatoire! Décoller le raft et le support du modèle sur l'établi. Le raft et le support sont à déposer dans les boîtes prévues pour le recyclage.
11. Mettre la machine hors tension.

NB : Si vous retirez une impression terminée de la plateforme, merci de la mettre dans une boîte de stockage munie d'une étiquette avec le nom de la dernière personne figurant sur le cahier d'impression.

Prévenir un responsable en cas de problème.