

Lancer son impression 3D

- Une fois le G-code mis sur une clef USB, branchez cette clef à l'imprimante qui lui est associée
 - ✚ La clef ayant un carré rose est à brancher sur l'imprimante ayant un rectangle rose en dessous d'elle

Endroit où se
branche la clef USB



- Sur l'écran qui se trouve à votre droite, sur le côté de la machine, s'affiche le dernier modèle enregistré (le vôtre). S'il s'agit bien du vôtre, vérifiez que le bouton « imprimer » soit en rouge, sinon tourner la molette noire pour que ce soit le cas, puis appuyez sur le centre de celle-ci.

Le model affiché

Ecran

Bouton

« IMPRIMER »

Molette noire



- Puis un avertissement s'affichera à l'écran pour vous informer que l'imprimante ne détecte pas de filament et trois boutons seront affichés en bas de celui-ci, sélectionnez celui où il est écrit « OUI »



- Vous pouvez à présent charger votre filament en le passant dans le capteur, en le poussant jusqu'à ce que ça bloque, indication que vous avez atteint le moteur.
- L'écran de l'imprimante affichera les instructions à suivre pour continuer de charger votre filament, il vous suffira de sélectionner le bouton « CONTINUER ».

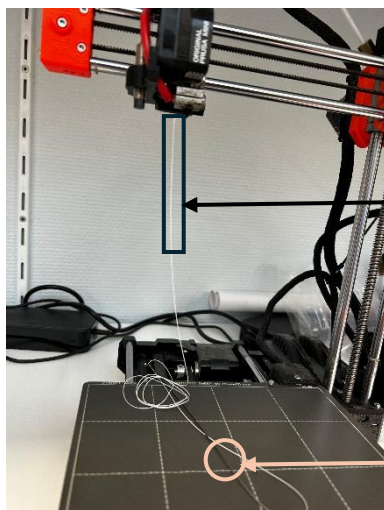


Capteur

Bouton « CONTINUEZ »



- La machine va faire couler du filament, c'est ce qu'on appelle « purger », ça permet que le reste du filament précédent soit enlevé pour qu'il ne soit pas intégré dans votre impression au cas où il serait d'une couleur différente de votre bobine. Suite à cela, sur l'écran, on vous demandera si à la fin de la purge le filament écoulé est de la couleur de votre bobine. Si oui, appuyez sur « OUI » et si ce n'est pas le cas, appuyez sur « PLUS » jusqu'à ce que le filament qui sort soit de la bonne couleur, puis appuyez sur « OUI ».



Filament blanc (couleur correcte)

Bouton « OUI »

Bouton « PLUS »

Filament gris/noir
(Filament précédent)



- Votre impression est désormais lancée, vous pouvez ranger le carton vide de votre bobine sur le côté de la façon ci-dessous.

