

Vorbereiten eines Modells zum 3D-Druck - WIP

Diese Anleitung soll all denen helfen, die ein 3D-Modell drucken wollen, schon ein Modell haben und noch keine oder wenig Erfahrung mit 3D-Druckern gesammelt haben. Für Interessante 3D-Drucker ist die Checkliste am Ende der Seite interessant.

Grundablauf des 3D-Druckens

1. Erstellen / Heraussuchen eines 3D-Modells.
 1. Falls keine .stl-Datei des Modells vorhanden, konvertieren/exportieren in stl.
2. Prüfen der stl-Datei und gegebenenfalls Reparatur.
3. Wahl des 3D-Druckers und des Materials
4. Wahl der Slicing-Parameter, Slicen der stl-Datei, es entsteht eine gcode-Datei
5. Start des Drucks
 1. bei Bedarf Filament wechseln
6. Ende des Drucks
 1. gedrucktes Modell nach Wartezeit von der Druckplattform entfernen, Drucker reinigen.

Dateiformate

STL

Bevor etwas gedruckt werden kann, muss eine virtuelle Repräsentation des zu druckenden Modells vorliegen. Im 3D-Druck hat sich hierfür das STL (stereolithographie) Dateiformat durchgesetzt. Modelle in diesem Dateiformat sind beschrieben als eine Reihe von Dreiecken, die die Oberfläche des zu druckenden Raumes abdecken. Eigentlich alle 3D-Modellierprogramme oder CAD (Computer Aided Design) Software ist in der Lage, Dateien in diesem Format zu exportieren. Da Modelle aber in diesem Format nicht gut bearbeitet werden können, sollte beim Erstellen eines Modells auch immer die CAD-Datei (zB .step) gespeichert werden. STL-Dateien können auch (für den 3D-Druck) fehlerhafte Modelle beschreiben, in diesem Fall müssen sie repariert werden.

gcode

G-Code-Dateien beinhalten eine Liste von Anweisungen für den 3D-Drucker, der diese der Reihe nach Abarbeitet. Anweisungen sind zB „Wärme das Hotend auf 220°C auf“ oder „Bewege das Hotend nach X=20mm Y=42mm Z=0,2mm und den Extruder auf 440mm“. Gcode-Dateien sind auf einen 3D-Drucker und ein Material angepasst, man kann also meist nicht (erfolgreich) eine Gcode-Datei für Drucker 1 auf Drucker 2 abspielen - es sei denn die 3D-Drucker sind baugleich. G-Code wird nur in Ausnahmefällen weiter bearbeitet, mit einem Gcode-Viewer, der in den meisten Slicing-Programmen integriert ist, kann eine Gcode-Datei aber visuell auf Korrektheit geprüft werden.

WIP