



LYCHEE DİLİMLEME PROGRAMINDA “.MDLP” OLUŞTURMA

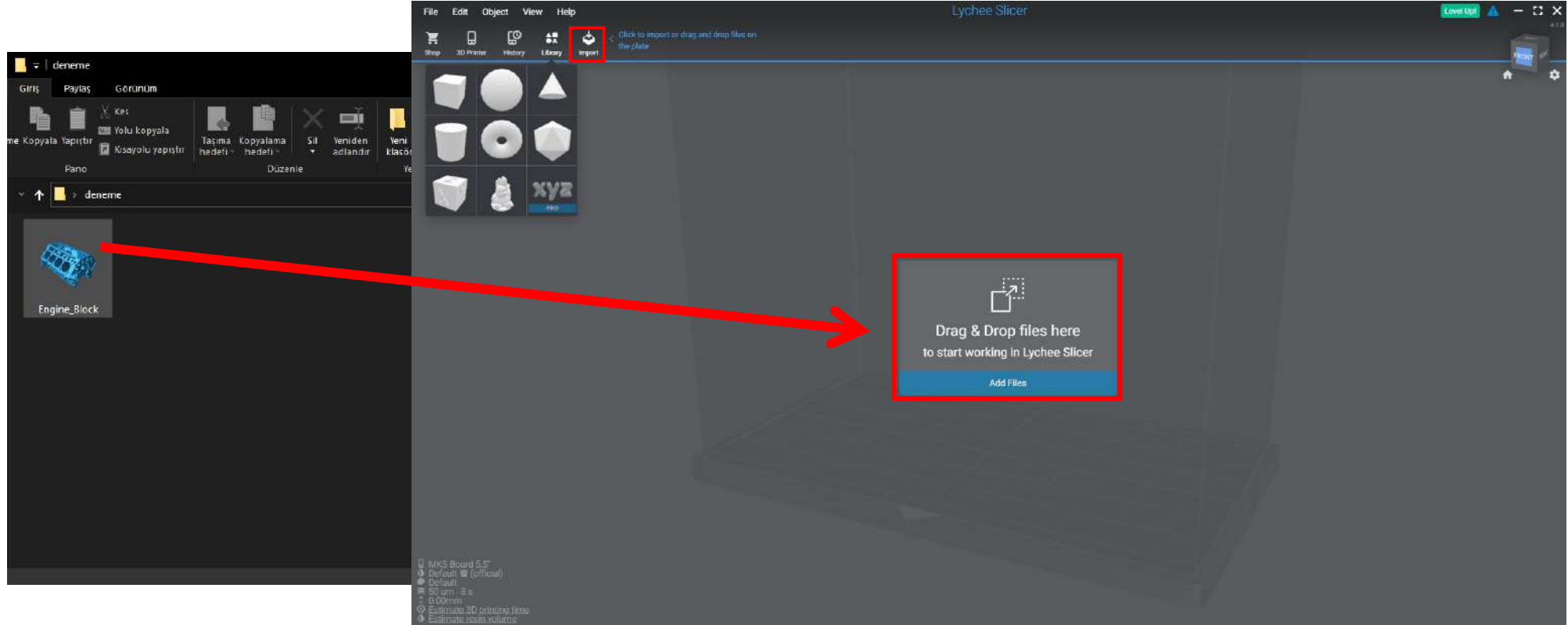
D_{2K}

.MDLP Dosyası

- CCH DLP Serisi 3D Yazıcılarda ".STL" veya ".OBJ" uzantılı kullanılan 3D Model dosyalarını üretebilmek için ilk önce modeli dilimleyici programlarda .MDLP'ye dönüştürmek gerekmektedir. .MDLP, ürünü oluşturmak için yazıcıya gerekli komutları verir.
- Dokümanın devamında Lychee Dilimleme programındaki araçların kullanım amacı ve .mdlپ dosyası oluşturulurken izlenmesi gereken adımlardan bahsedilmektedir.

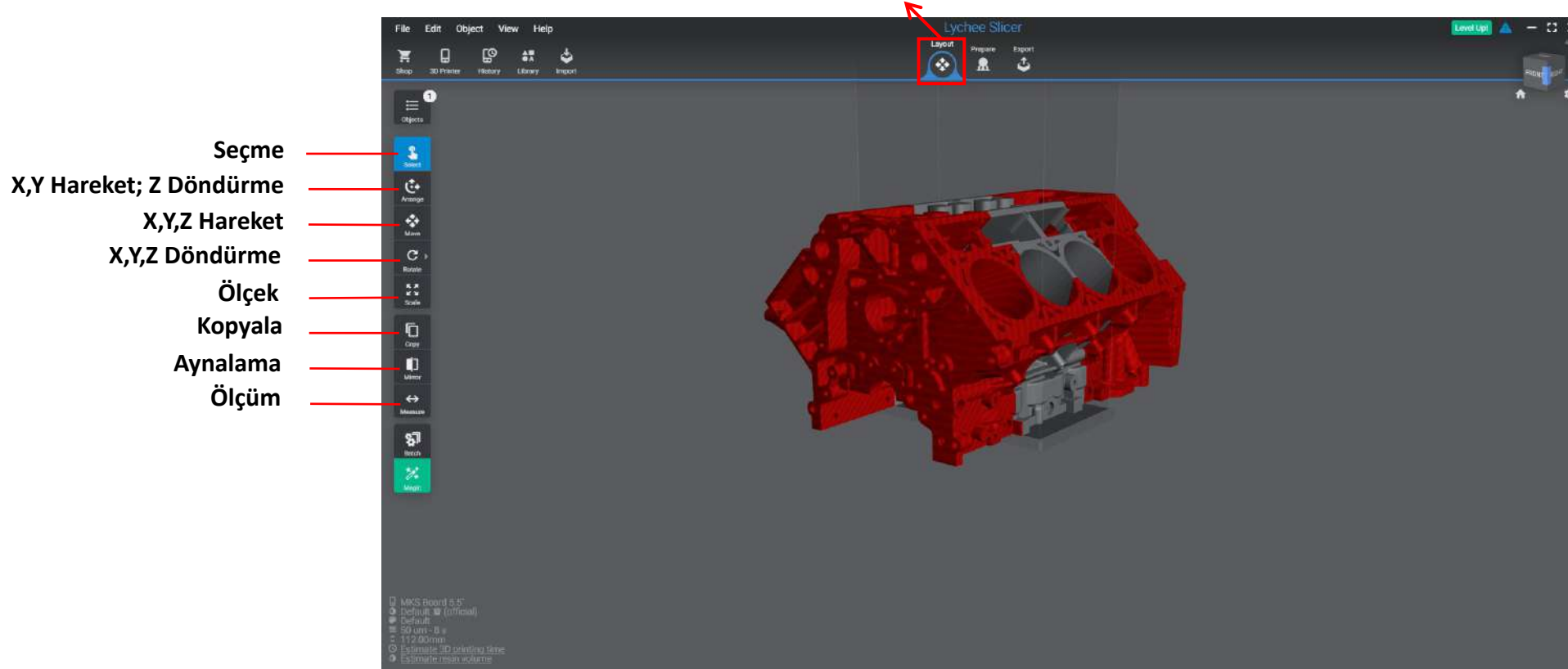
1. Adım – Dosya Yükleme

- Lychee'ye katı modelinizi atabilmeniz için öncelikle dosyanızın uzantısının **".STL"** veya **".OBJ"** olması gerekmektedir. Dosyanızı programa atmanın 2 farklı yolu vardır. Bunlardan birincisi direkt olarak parçanızı Lychee'ye **sürüklemektir**. İkinci yol ise **Import** veya **Add Files**'e tıklayıp dosyanızı seçmektir.



2. Adım – Yerleştirme

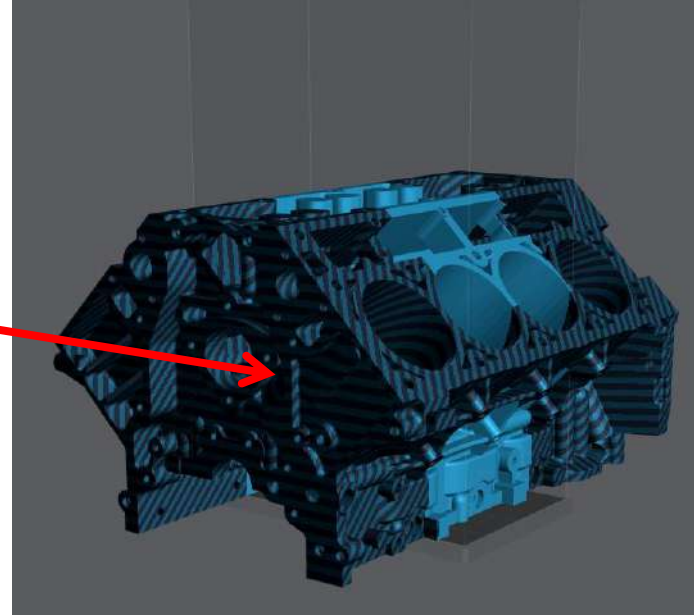
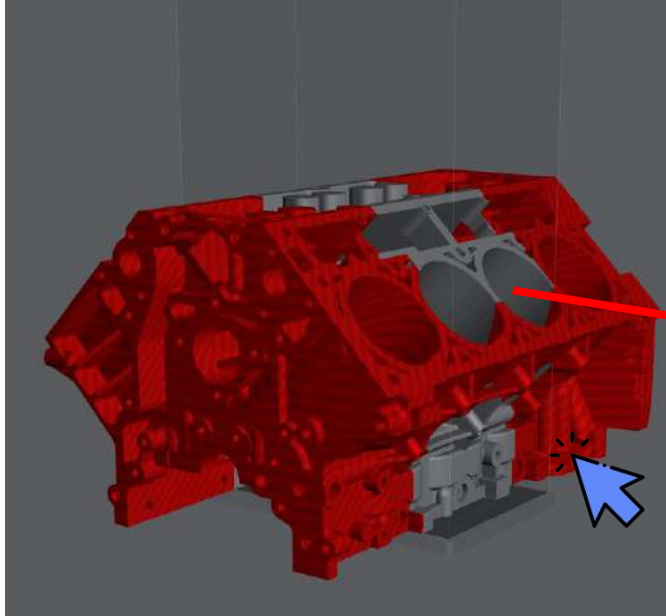
Objeyi seçme, hareket ettirme, döndürme, ölçeklendirme, çoğaltma, aynalama ve ölçme işlemlerinin yapıldığı sekmedir.



2. Adım – Yerleştirme

a) Objeyi Seçme

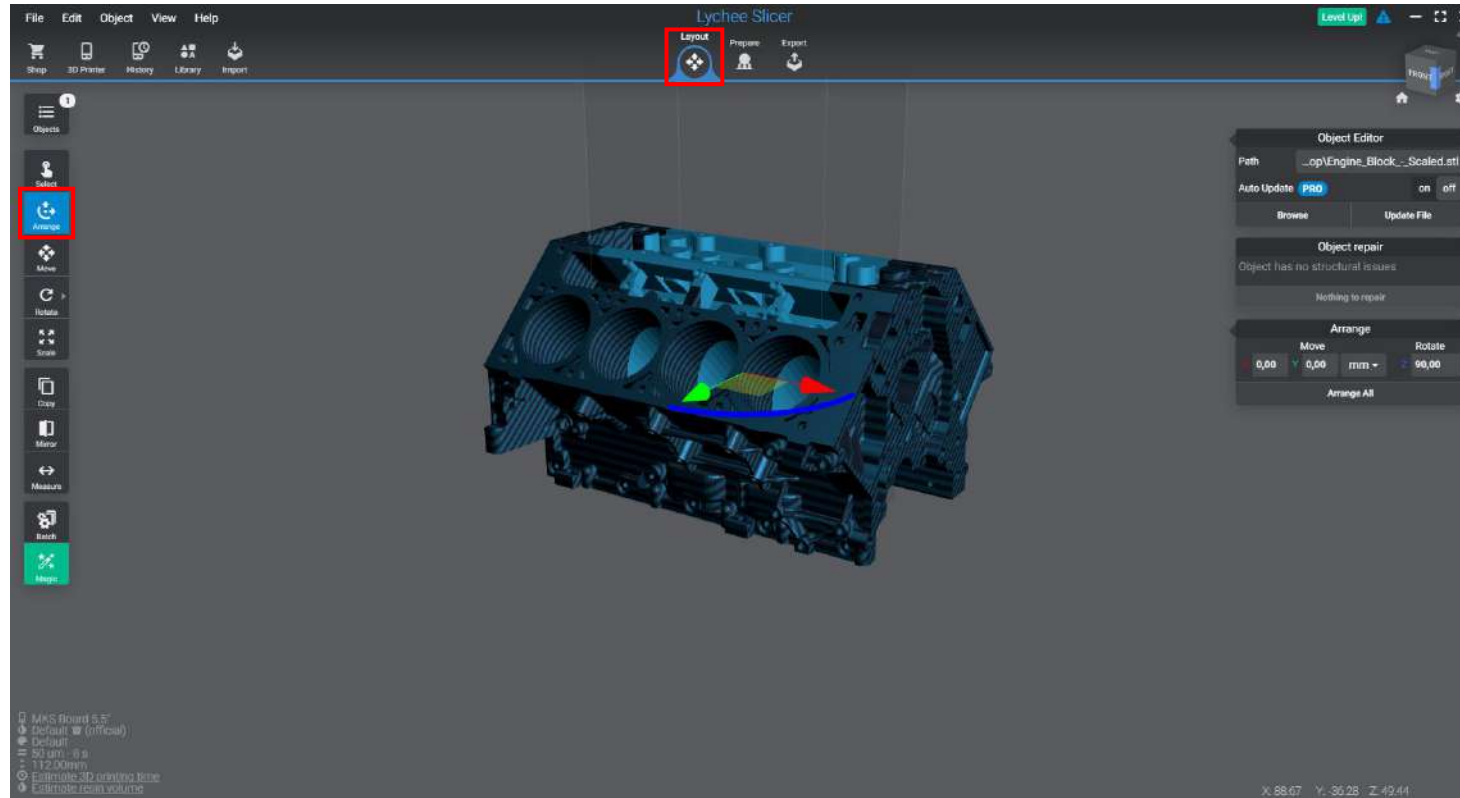
- Obje üzerinde düzenleme yapabilmeniz için öncelikle üzerine tıklamanız gerekmektedir.



!!Tik eklenecek

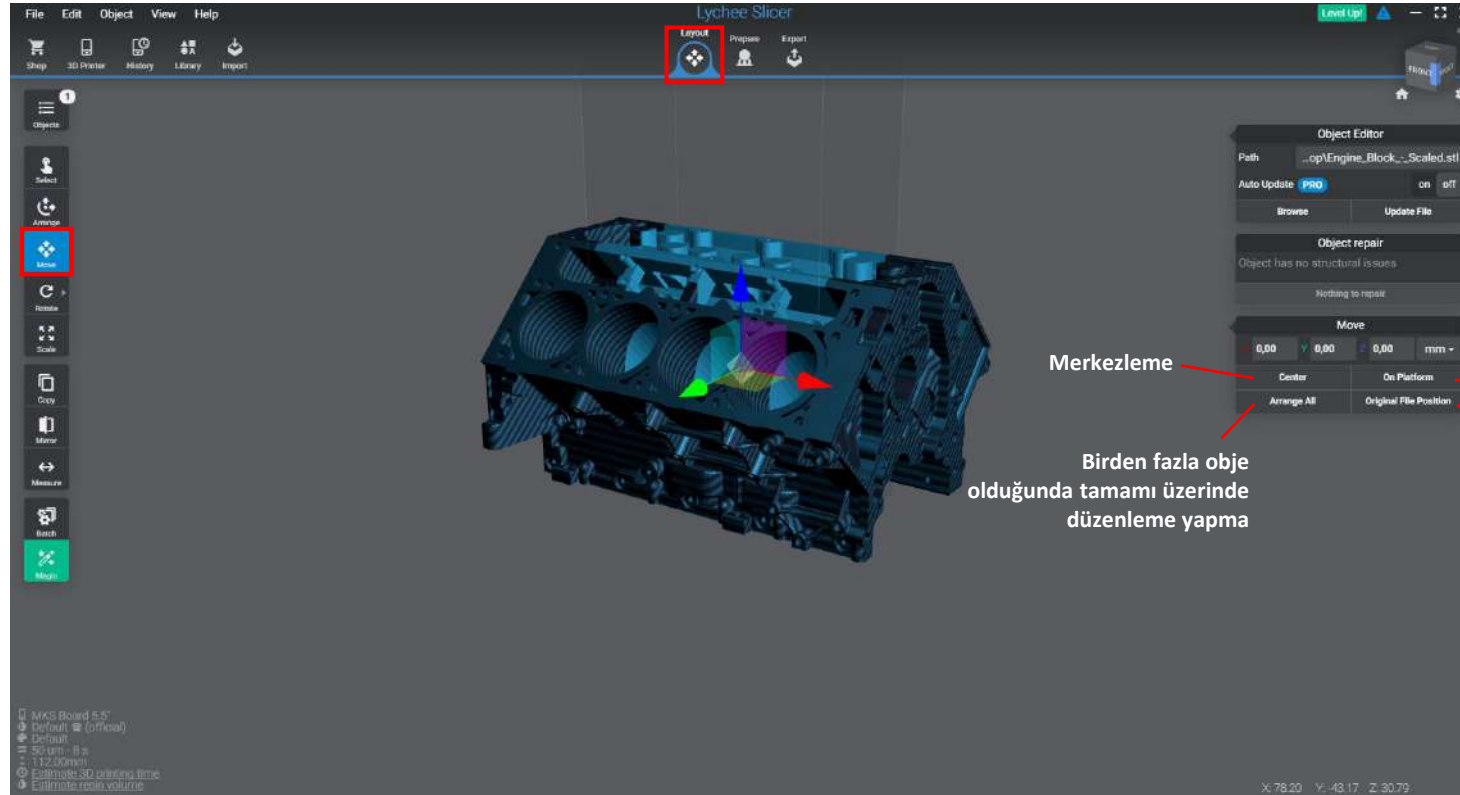
2. Adım – Yerleştirme

b) Objeyi X,Y ekseninde Hareket Ettirme; Z Ekseninde Döndürme



2. Adım – Yerleştirme

c) Objeyi X,Y,Z Eksenlerinde Hareket Ettirme



Merkezleme

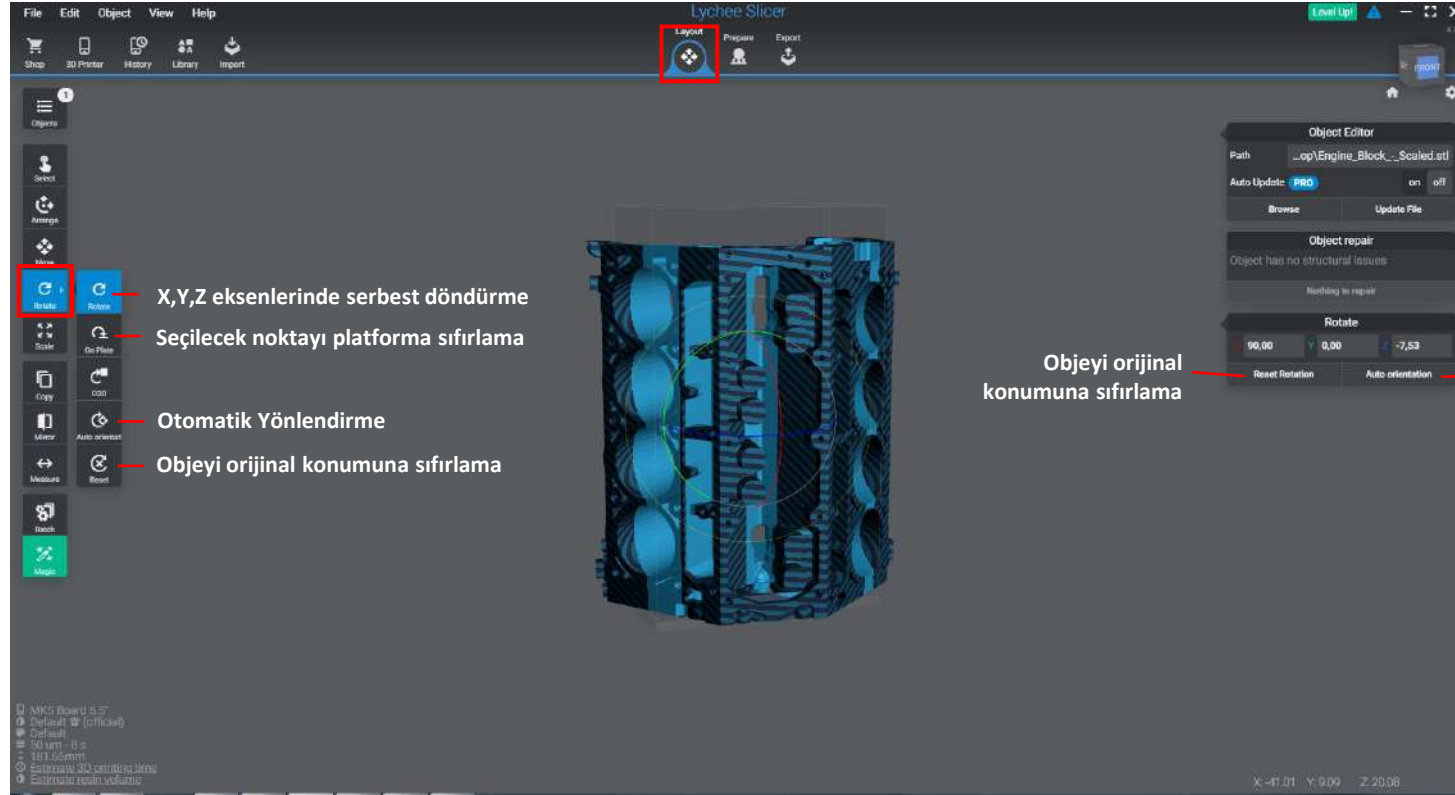
Birden fazla obje
olduğunda tamamı üzerinde
düzenleme yapma

Z Eksenini platforma sıfırlama

Orjinal dosya pozisyonu

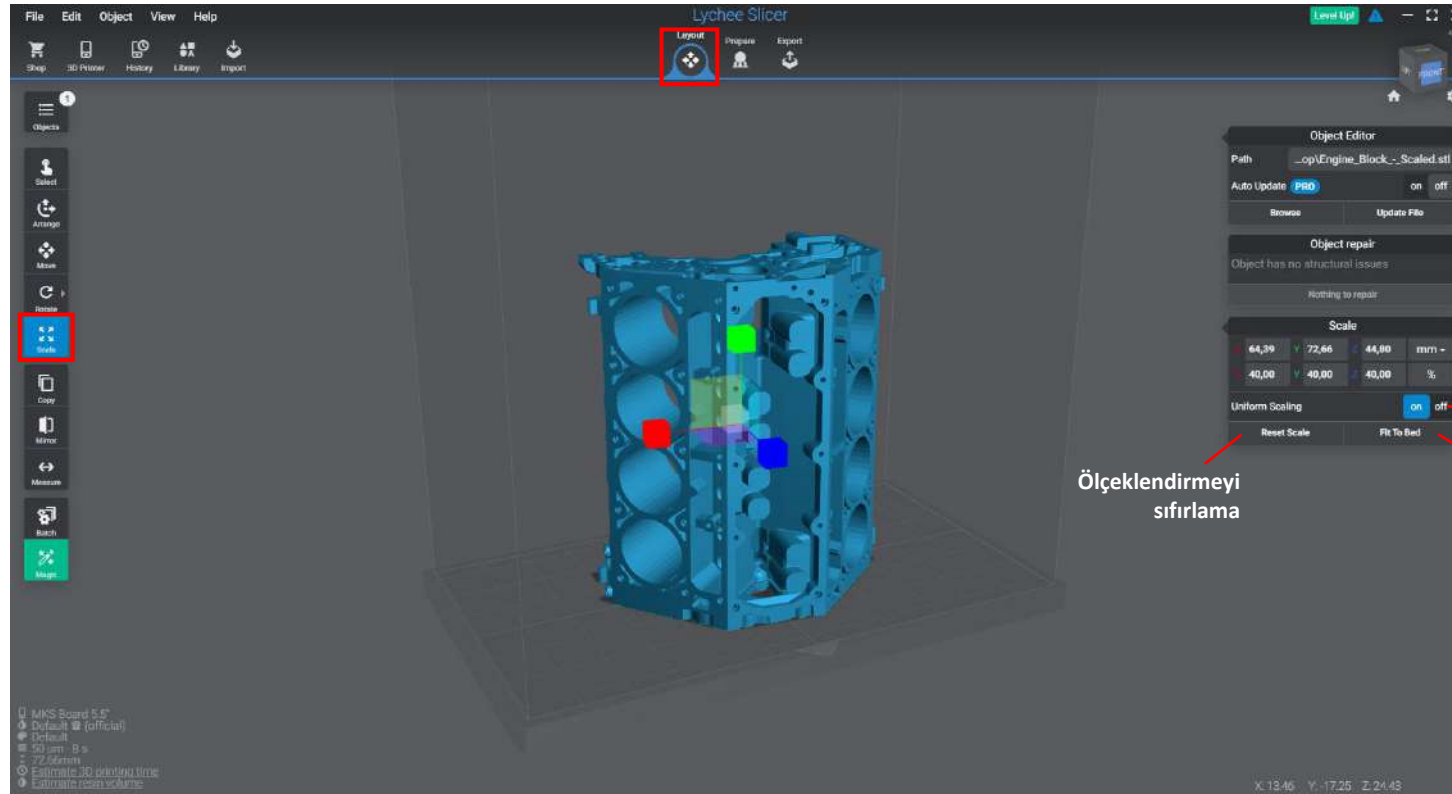
2. Adım – Yerleştirme

d) Objeyi X,Y,Z Eksenlerinde Döndürme



2. Adım – Yerleştirme

e) Objeyi Ölçeklendirme

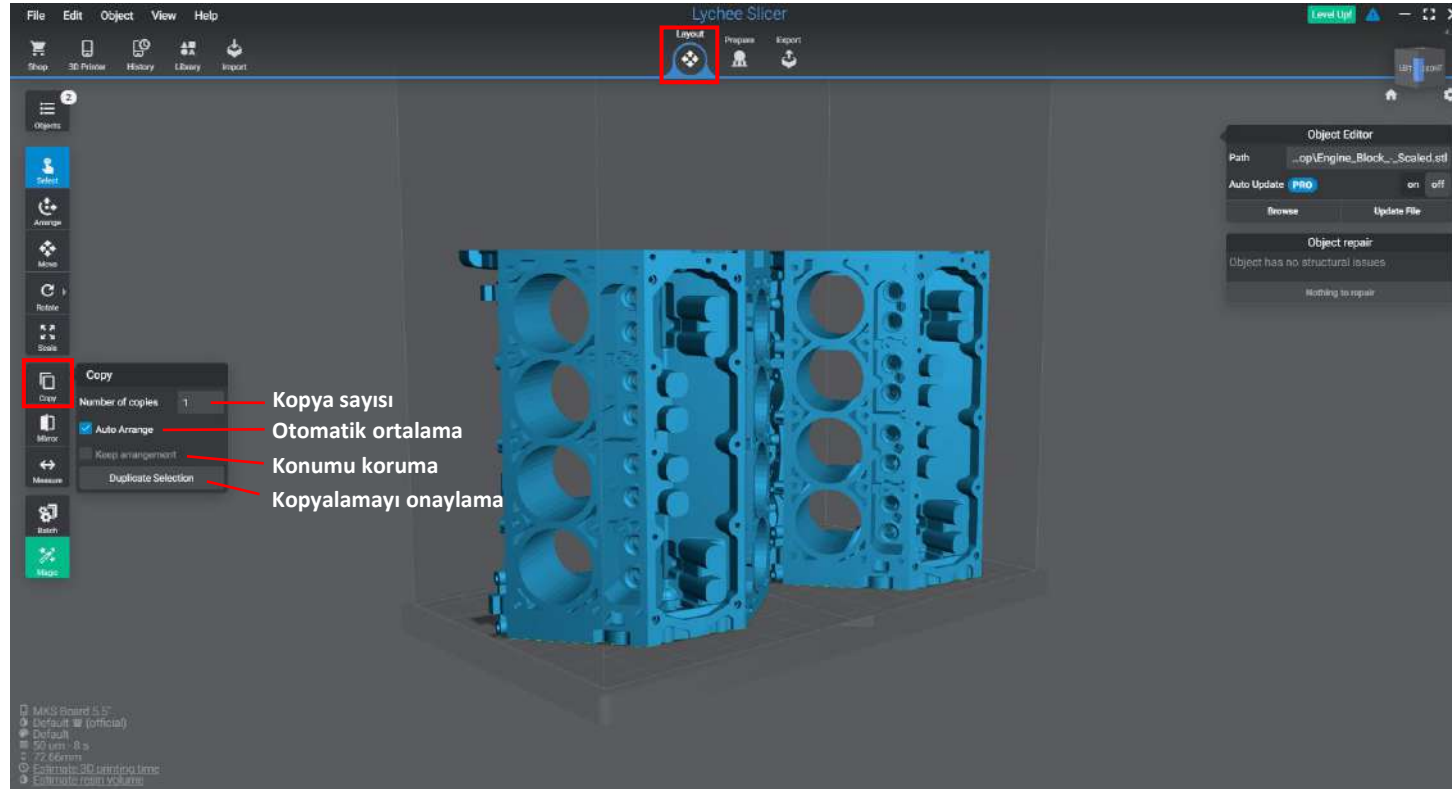


Ölçeklendirmeyi tüm
eksenlerde aynı yapma
On-Off

Yatağa sığdırma

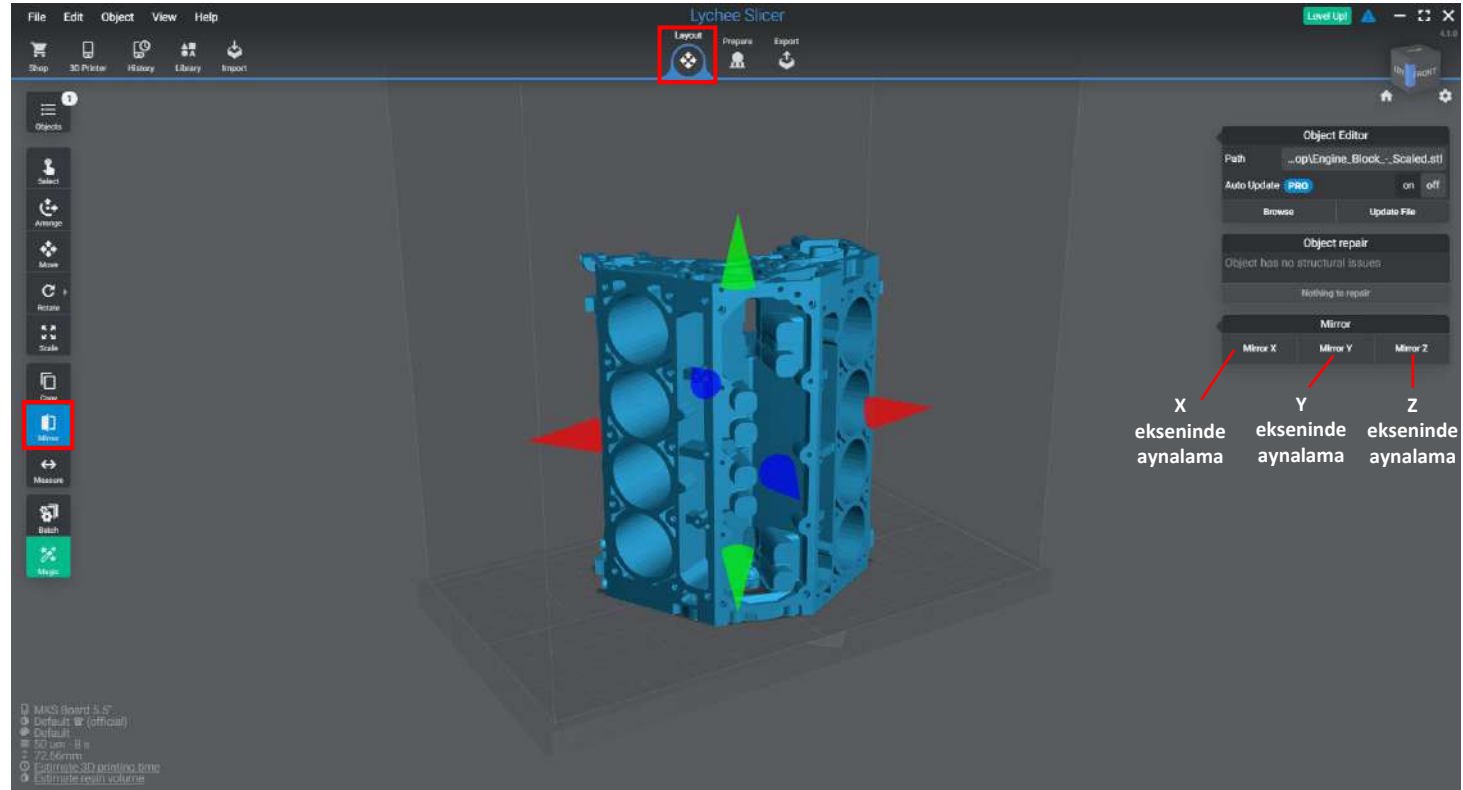
2. Adım – Yerleştirme

f) Objeyi oğaltma



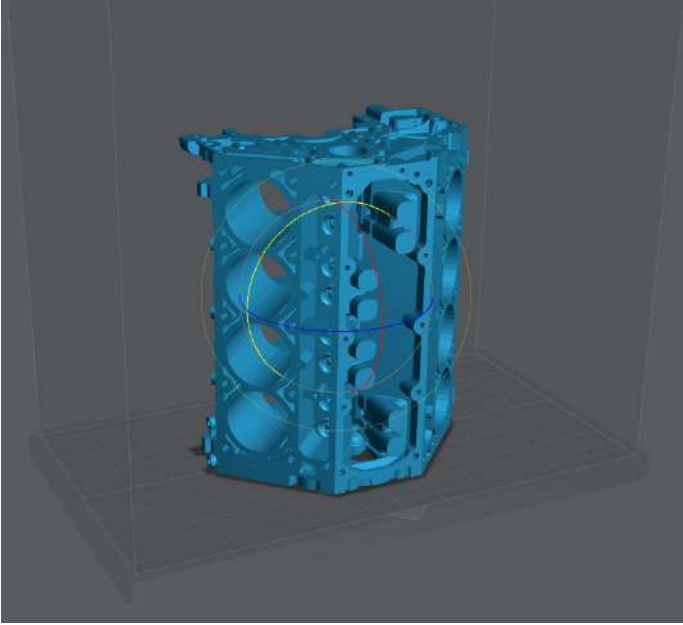
2. Adım – Yerleştirme

g) Objeyi Aynalama

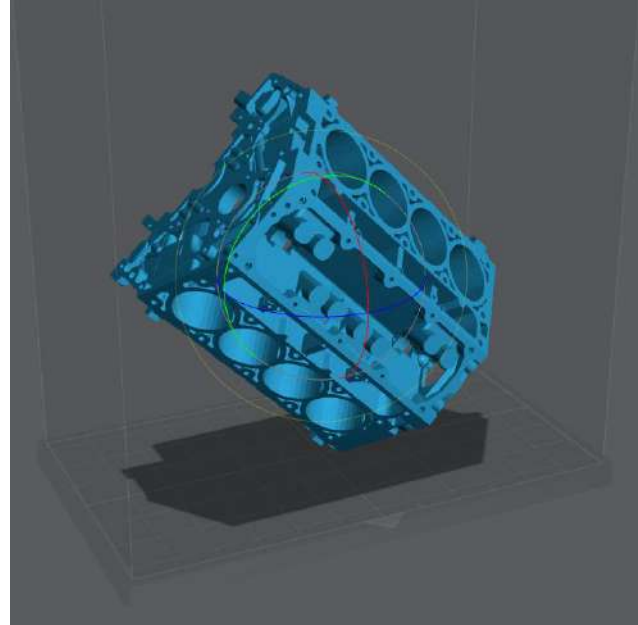


2. Adım – Yerleştirme

h) Objeyi Baskıya Uygun Olarak Döndürme



- Model, geniş z ekseni kesit alanıyla dikey olarak yönlendirilmiştir. Bu oryantasyonda destek en aza indirilir ancak bir baskı hatası olasılığı yüksektir.



- Model, z ekseni kesit alanını azaltan bir açıyla yeniden yönlendirildi. Destekteki büyük artış ile, baskı hatası olasılığı azaltılabilir.

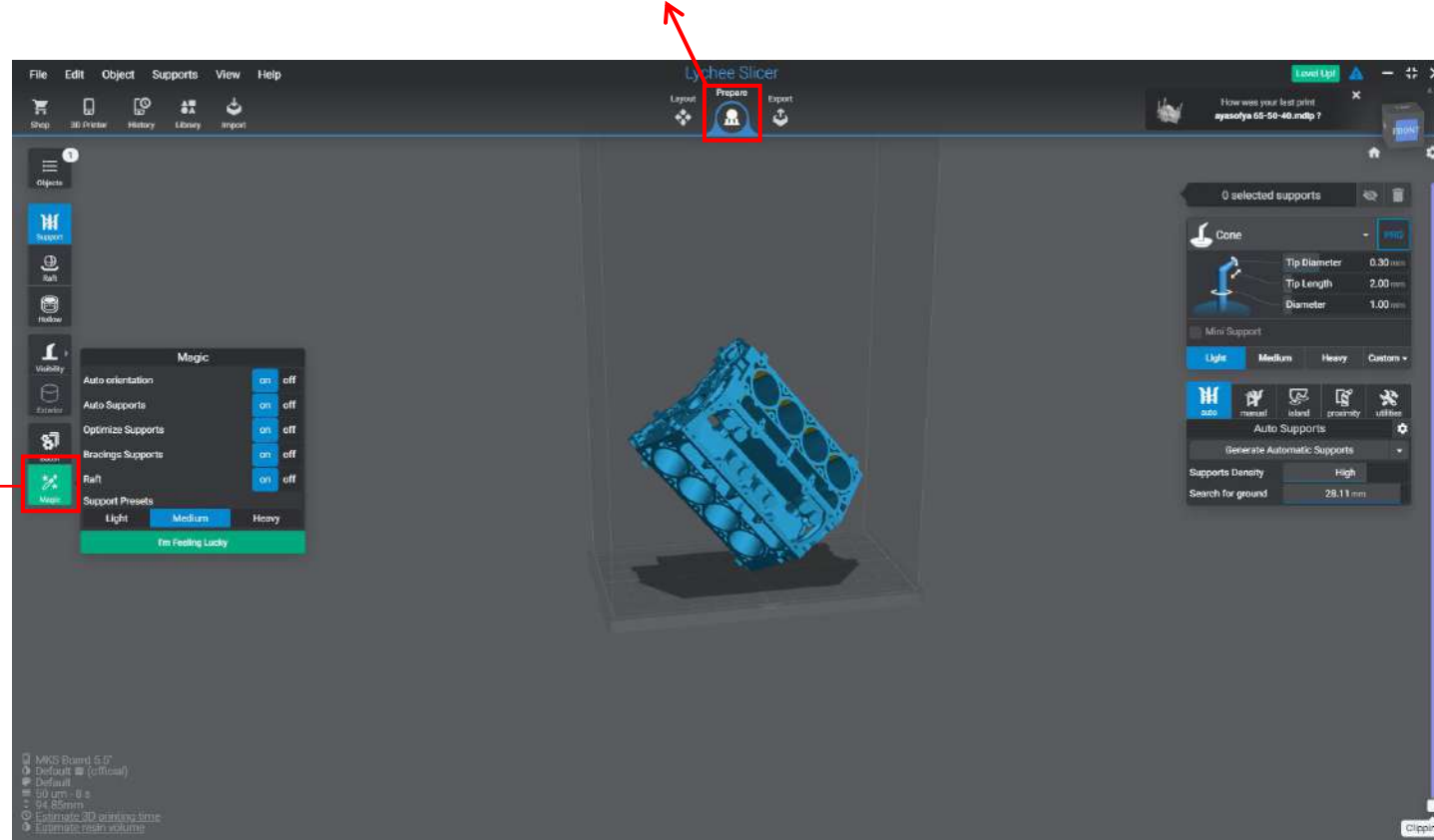
•Bir parçayı DLP için yönlendirirken, en büyük endişe Z ekseni kesit alanıdır. Havuza yapışan bir baskı ya uygulanan kuvvetler, baskının 2D kesit alanıyla doğru orantılıdır. **Bu nedenle, parça plakaya açılı olarak yazdırılmalıdır.** Z ekseni boyunca enine kesit alanını en aza indirmek, DLP baskıları için parçaları yönlendirmenin en iyi yoludur. Önerilen açı değeri 40-45 derece arasındır.

•Ancak yine de bu optimizasyonun baskıda daha çok destek malzemesi kullanılmasına sebep olacağı; dolayısıyla daha çok reçinenin kullanılacağı, baskı süresinin uzayacağı, baskı sonrası destek temizlemek gerekeceği ve ekstra yüzey işlemlerine ihtiyaç duyulabileceği göz önünde bulundurulmasında fayda vardır.

3. Adım – Hazırlama

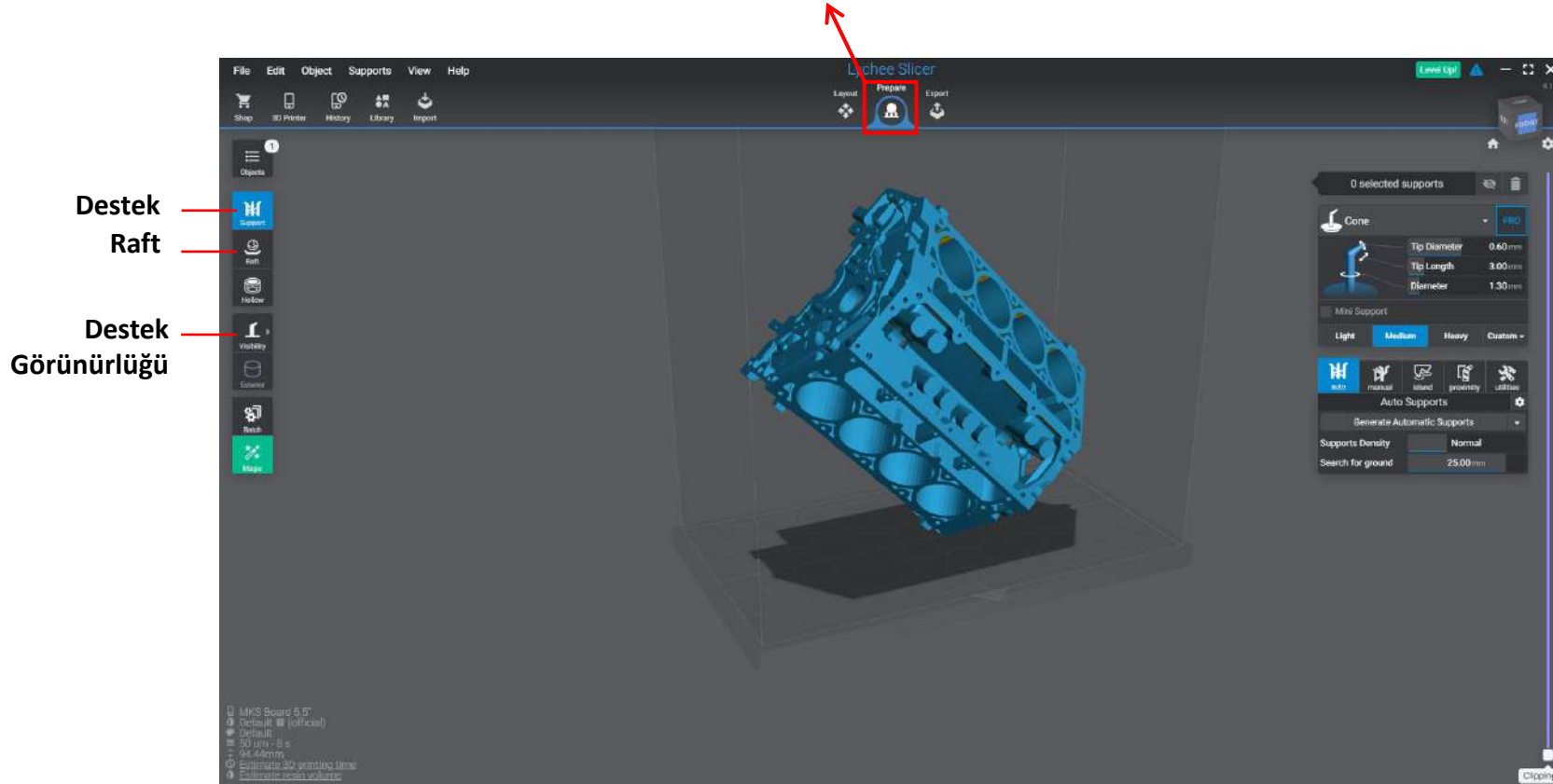
- Objeye destek ve raft eklediğimiz sekmedir.

Destek
Görünürlüğü



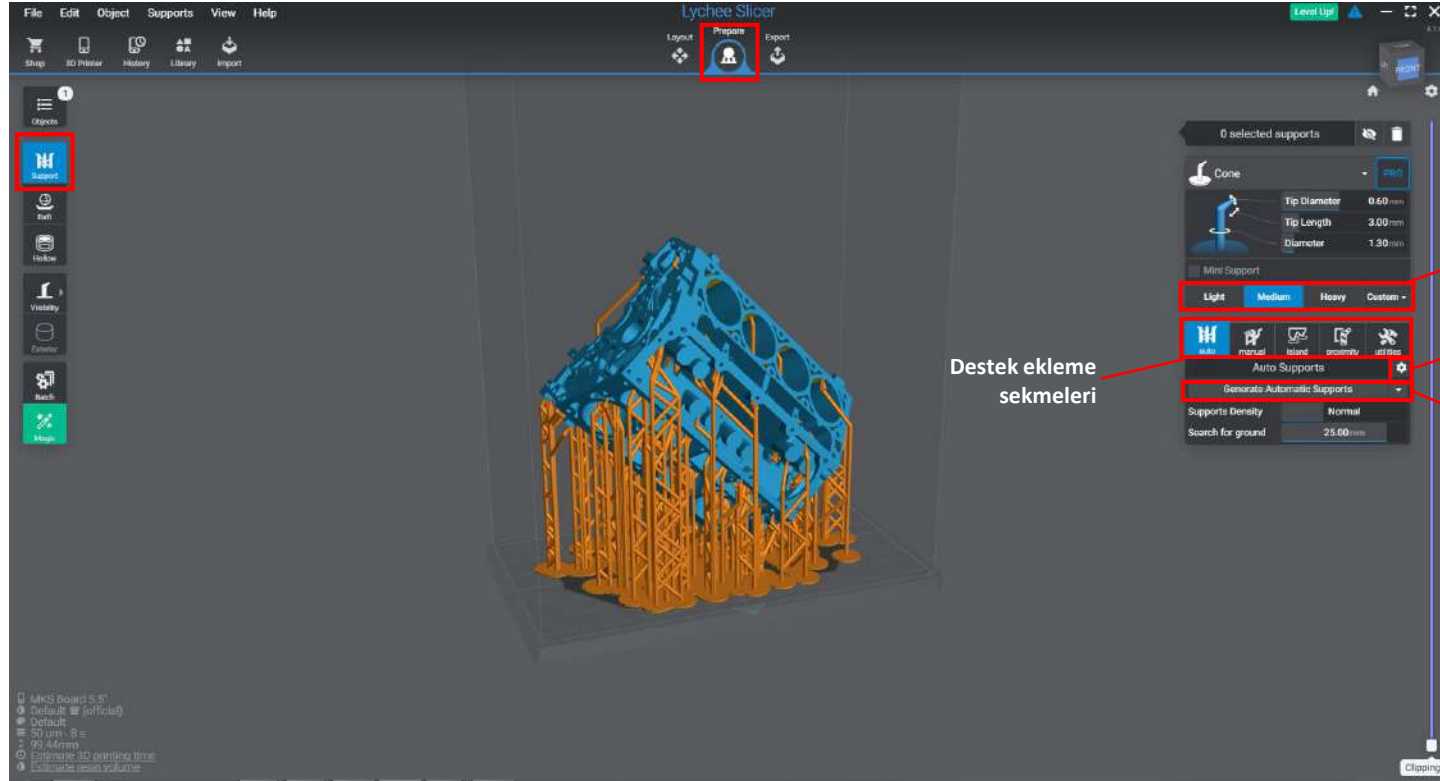
3. Adım – Hazırlama

- Objeye destek ve raft eklediğimiz sekmedir.



3. Adım – Hazırlama

a) Objeye Destek Ekleme



Destek ekleme
sekmeleri

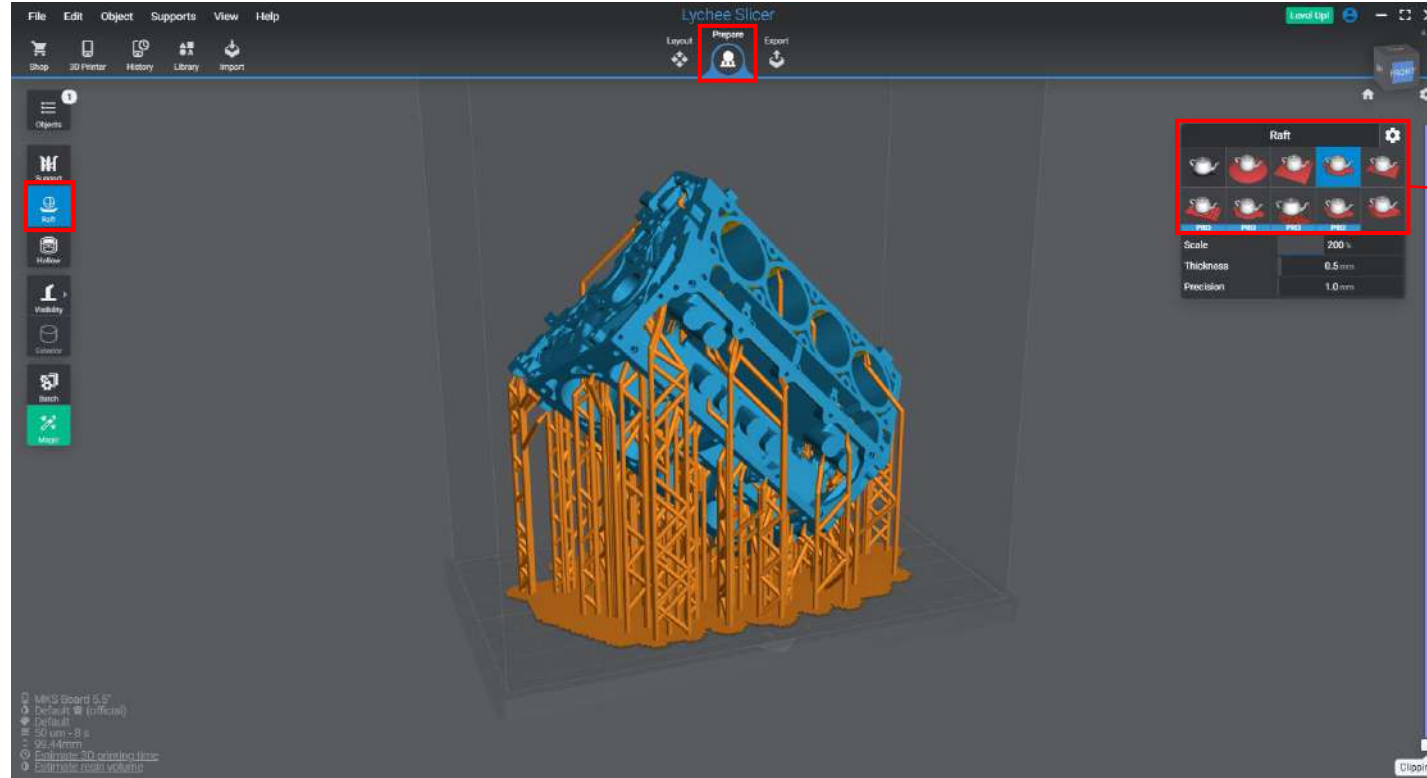
Destek çaplarını
düzenleyebileceğimiz kutucuktur.

Destek biçimlendirme ayarları

Bu kutucuğa tıkladığınızda
oluşturduğunuz ayarlarla birlikte
destek otomatik oluşturulur

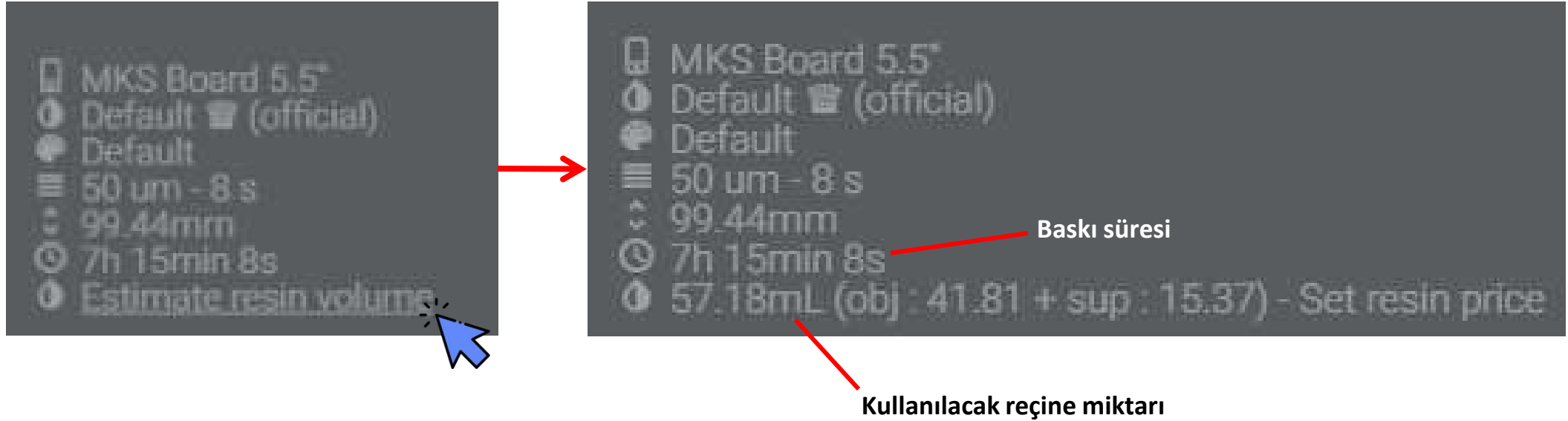
3. Adım – Hazırlama

b) Objeye Raft Ekleme



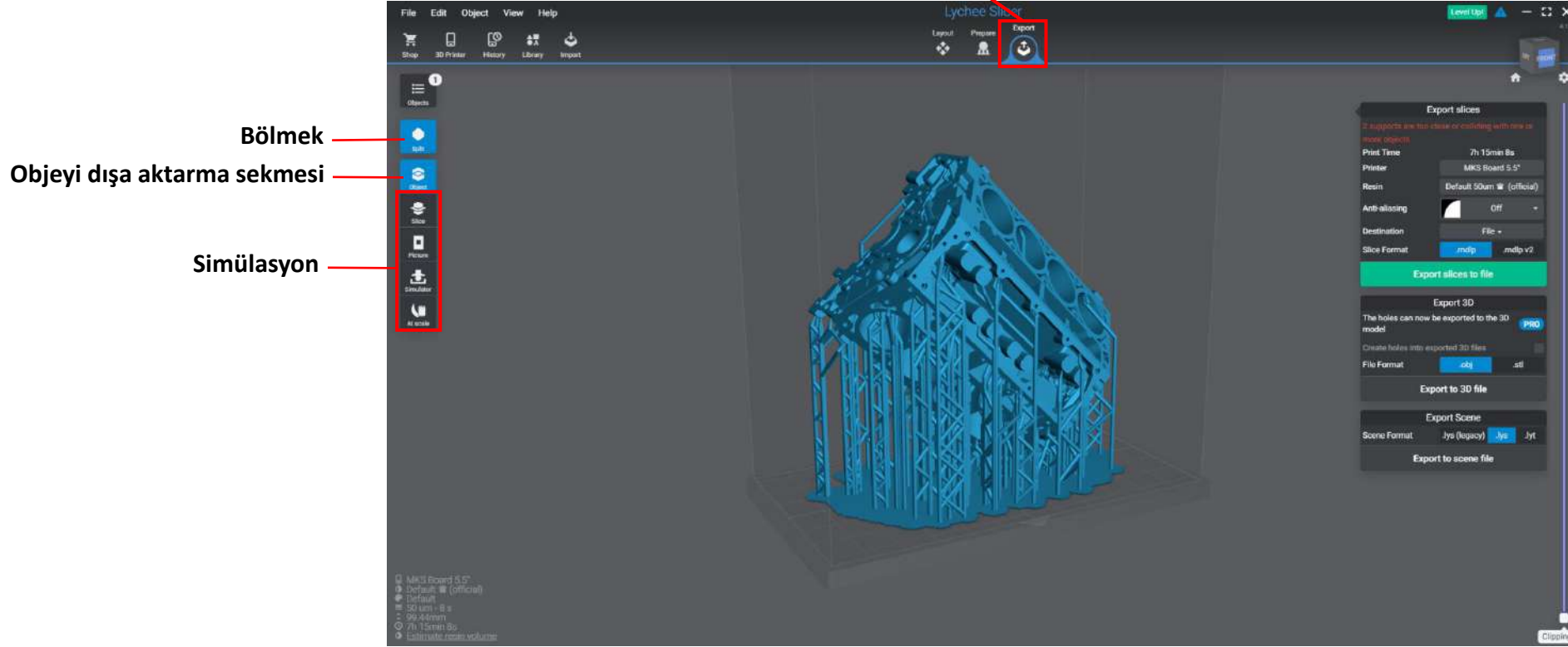
Raft seçenekleri

Baskı işleminin süresini ve kullanılacak reçine miktarını hesaplama

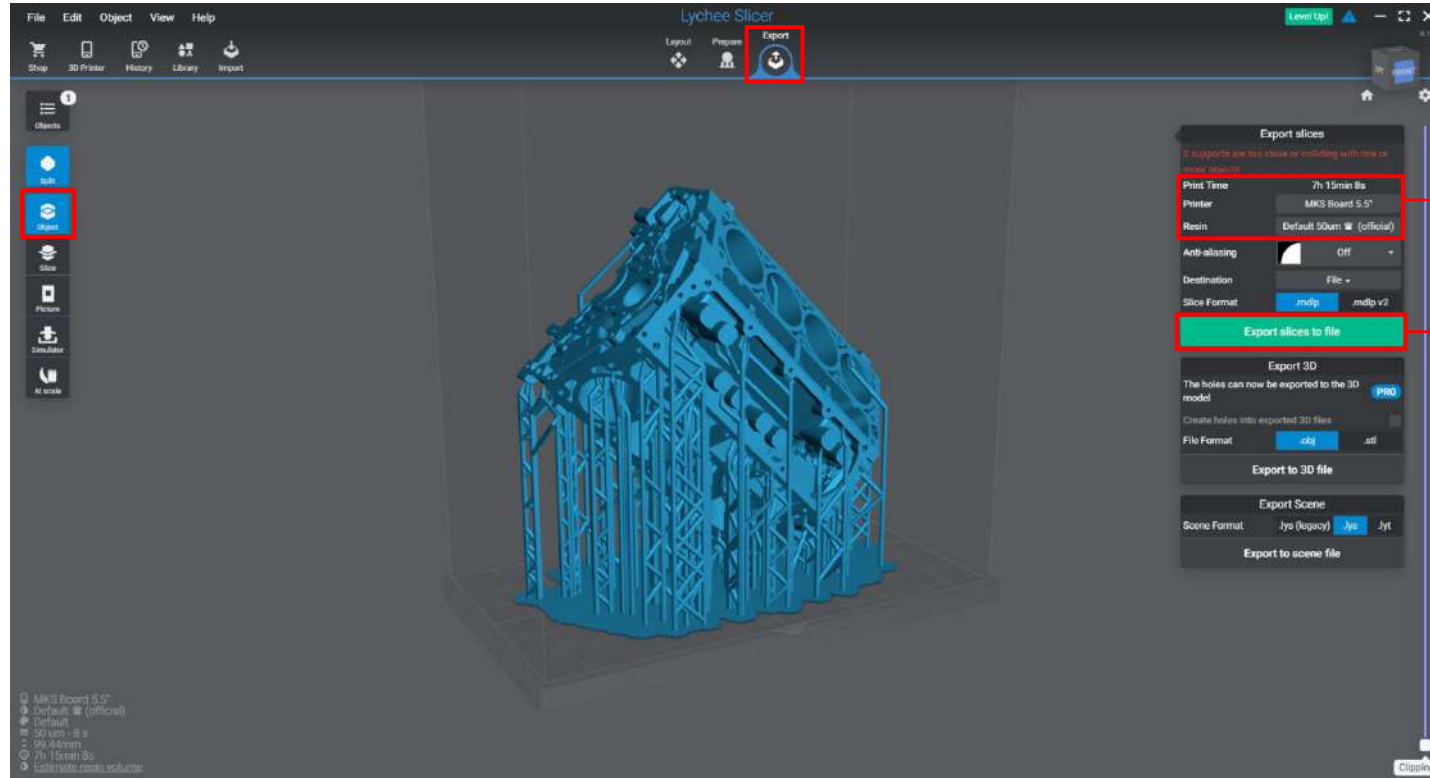


4. Adım – Objeyi Dışa Aktarma

Objeyi dilimleme ve .mdlp dosyası olarak kaydetme işlemlerinin yapıldığı sekmedir.



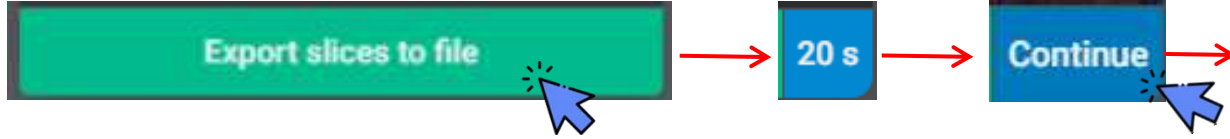
4. Adım – Objeyi Dışa Aktarma



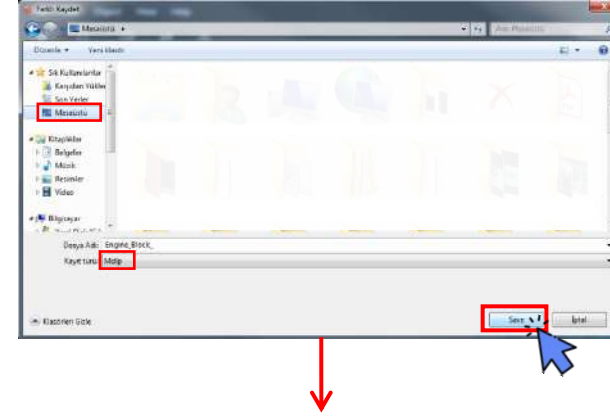
Baskının süresi ve kullanılacak
reçine miktarı

Dosyayı dilimleyip kaydetme

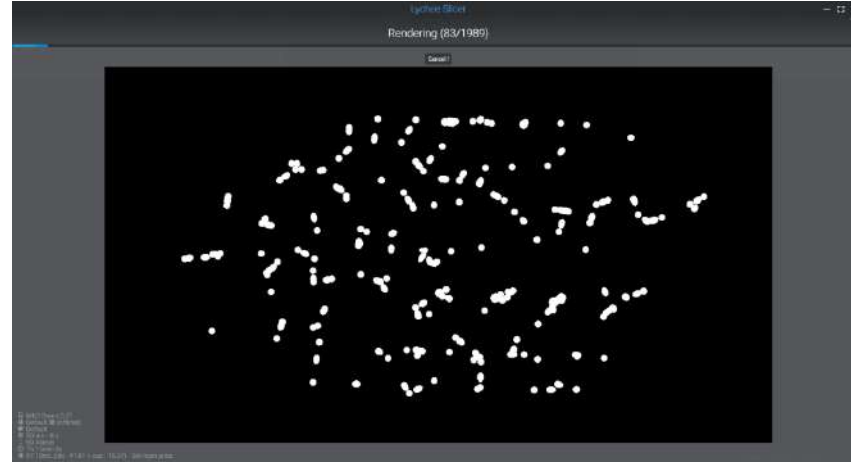
4. Adım – Objeyi Dışa Aktarma



- Objeyi dilimleme ayarlarınızı tamamladıktan sonra **Export slices to file**'e tıklayın. Açılan ekranda sürenin dolmasını (20 s) bekleyin ve ardından **Continue** tıklayıp bilgisayarınızda **.mdl** dosyanızı kaydetmek istediğiniz konumu seçin ve **Save**'e tıklayın.

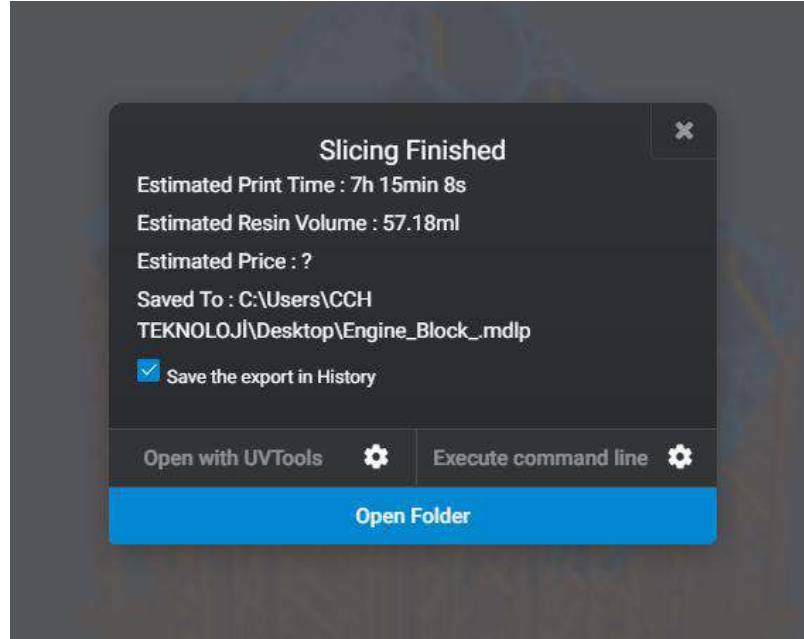


- .mdl dosyanızın dışa aktarılacağı konumu seçtikten sonra yandaki dilimleme ekranı açılacaktır. Bu ekranda katman katman dilimleme yapılır. Tamamlanana kadar beklemelisiniz.



4. Adım – Objeyi Dışa Aktarma

- Bu dokümanda anlatılan adımları uygulayarak Lychee Slicer programında CCH D2K 3D Yazıcı için .mdlp dosyası oluşturma işlemini tamamladınız.
- Bu ekran ile birlikte .mdlp dosyanız önceki adımda seçtiğiniz konuma kaydedilmiş olacaktır.
- .mdlp dosyanızı USB belleğinize aktarıp 3D Baskı işlemine başlayabilirsiniz. *Keyifli baskılar dileriz.*





Mail: info@cchteknoloji.com.tr

Teknik Destek: destek@cchteknoloji.com.tr

Daha Fazla Bilgi: www.cchteknoloji.com.tr