

## Tisk na síťové 3D tiskárně v knihovně

Úlohy pro tisk na 3D tiskárně se odesílají prostřednictvím lokálně instalované aplikace DeeControl2.

Instalační soubory aplikace najdete v sekci studijních materiálů ve složce 12\_3D\_TISK.

Aplikaci je možné přepnout do češtiny přes volbu v menu File -> Preferences -> General.

Po instalaci aplikace je nutné nakonfigurovat přístup k tiskárně přes volbu v menu File -> Preferences -> Network. Adresa SafeQ serveru je 10.10.3.3, port zůstává výchozí 515.

Pro odeslání úlohy na 3D tiskárnu můžete využít i aplikaci DeeControl2 na počítači vedle tiskárny, na který se přihlásíte svým loginem a heslem. Aplikaci je nutné dokonfigurovat (File -> Preferences -> Network. Adresa SafeQ serveru je 10.10.3.3, port zůstává výchozí 515).

Tiskárna podporuje tisk úloh ve formátu .stl.

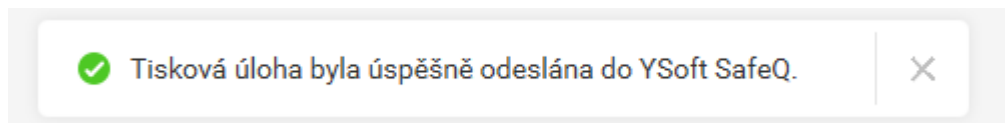
Připravený .stl dokument načtete do aplikace, provedete případné korekce pomocí dostupných panelů, nastavíte vlastnosti tisku v panelu v pravé části okna aplikace.

Poté zvolíte položku Připravit pro tisk. V pravé části okna aplikace zjistíte přibližný čas tisku a délku spotřebovaného filamentu. Cena za 1 mm filamentu je 0,005 Kč.

V případě, že položka Připravit pro tisk zůstane šedá a nelze ji zvolit, je pravděpodobně nutné přizpůsobit model velikosti desky tiskárny pomocí volby Zvětšit na maximum.

Stiskem volby Odeslat do Ysoft SafeQ odešlete dokument do tiskové fronty.

Po zobrazení okna



můžete přejít do knihovny a úlohu vytisknout.

Nejprve si v knihovně zkontrolujte, zda není tiskárna obsazena tiskem jiné úlohy. Bude-li tiskárna volná a knihovna bude otevřena, můžete přejít ke spuštění úlohy.

V případě, že na tiskárně probíhá tisk či je tam již hotový výrobek, zjistěte ze sešitu u tiskárny či kdo je autorem úlohy, případně jak dlouho bude ještě tisk probíhat.

Mimo provozní dobu knihovny si můžete zapůjčit klíč na studijním oddělení. Zde ve formuláři zjistíte, zda je tiskárna volná, případně do kdy je obsazena. Zapůjčený klíč po spuštění úlohy neprodleně vraťte zpět na studijní oddělení. Při návratu klíče vyplňte do formuláře údaje o probíhajícím tisku. Po vyzvednutí úlohy potvrďte ukončení tisku ve formuláři.

Je-li tiskárna prázdná, můžete se přihlásit.

Nejprve vysuňte displej ovládacího panelu, který je zasunut pod předními dvířky tiskárny (mírným stiskem se display vysune ven).

Pro přihlášení k 3D tiskárně v knihovně použijte čip, který přiblížíte k nálepce na horní ploše tiskárny vpravo. Po přihlášení se objeví vámi připravené úlohy v seznamu.

Vyberete úlohu a dále postupujete podle instrukcí na displeji ovládacího panelu. Zobrazí se cena tisku. V případě, že nemáte dostatek kreditu na tisk úlohy, je nutné si ho před tiskem dobít.

Připravíte podložku pro tisk dle pokynů na terminálu. Plochu podložky je třeba očistit od případných zbytků lepidla (zbytky lepidla oškrábejte přiloženou špachtlí, v krajním případě sklo velmi opatrně vyjměte z tiskárny a omyjte

vlažnou vodou s trochou saponátu a důkladně otřete do sucha) a v místě budoucího tisku natřít tenkou vrstvou lepidla.

Po vložení upravené podložky do tiskárny a uzavření dvířek spustíte tisk. Na displeji ovládacího panelu se zobrazí předpokládaná doba tisku.

Doba tisku výrobku nesmí přesáhnout pracovní dobu (7:30 - 16:00 hodin).

Do přiloženého sešitu запиšte vaše příjmení, třídu a čas dokončení tisku. Po vyzvednutí výrobku označte tisk jako dokončený.

Vytištěný výrobek si vyzvedněte okamžitě po vytištění, neblokujte přístup k tiskárně pro další uživatele.

Ukončení tisku úlohy je avizováno na displeji ovládacího panelu. Opět se přihlásíte čipem, až poté je možné dvířka tiskárny otevřít.

Vytištěný výrobek si odeberete a očistíte podložku pro tisk.

Ke správě svých tisků na síťových tiskárnách ve škole můžete využít webové rozhraní na adrese

<https://10.10.3.3:9443/end-user/ui/>

- Přihlaste se svým školním loginem a heslem.
- Máte zde k dispozici přehled o hotových a čekajících úlohách s možností storna úlohy ve frontě.

Případné problémy s 3D tiskem řešte s p. Maršálkovou, v případě její nepřítomnosti s Mgr. Müllerovou.