



## Designretningslinjer

# Polyjet-teknologi

### Filformat

VRML for modell med tekstur, STL for modell med ett materiale / én farge. S sammensatt STL for modell med flere materialer.

### Veggtykkelse

Minste veggtykkelse for større bærevegger er 1 mm, og de øvrige veggene bør ikke være tynnere enn 0,7 mm.

For modell med tekstur anbefales en veggtykkelse på 3 mm.

### Pinnediameter

Minste tykkelse: 0,5 mm.

### Hullstørrelse

Minste hull diameter: 0,5 mm.

### Pregede detaljer

Minste høyde: 0,5 mm, minste linjetykkelse: 0,8 mm.

### Inngraverte detaljer

Minste dybde: 0,5 mm, minste linjetykkelse: 0,5 mm.

### Monteringsdeler

Monteringsdeler må ha en klaring på 0,6 mm på alle sider for at de skal passe sammen. (Deler som skrives ut separat og monteres etterpå.)

### Deler som henger sammen

Når du skriver ut deler som henger sammen i hverandre under byggingen, må det være en klaring på minst 0,4 mm mellom dem.

### Nøyaktighet

+/- 0,1-0,3 mm, avhengig av modellstørrelse, geometri og valgt materiale.

### Uthul modellen

Hul ut modellen for å spare materialkostnader. Pass på at nettet er lukket, ellers risikerer du at støttematerialet utvider seg og ødelegger modellen.

Hvis nettet ikke er lukket, kan du lage utslippshull for å bli kvitt støttematerialet og forhindre at det utvider seg. Dette gir også en lettere modell.

### Matt eller glanset?

Du kan velge mellom to forskjellige utførelser av modellen når du skriver ut med Polyjet-teknologi.

Matt - hele modellen får den samme matte overflaten. Krever støtte rundt hele objektet.

Glanset - overflaten som vender oppover i forhold til byggplattformen, får en glinsende finish, mens resten av modellen er matt.

### Modeller med flere materialer

Når du skal skrive ut en modell der det brukes flere typer materialer, må du lage en modell som er separert i flere skall / en sammenstilling (ett skall for hver materialtype).

Ved utskrift av en flermaterialmodell må du kjøre et boolsk verktøy før du eksporterer STL-filene for utskrift. Det boolske verktøyet trekker fra, legger til og skjærer mellom objektene slik at delene ikke overlapper hverandre. Overlappende deler kan føre til at den utskrevne modellen blir feil.