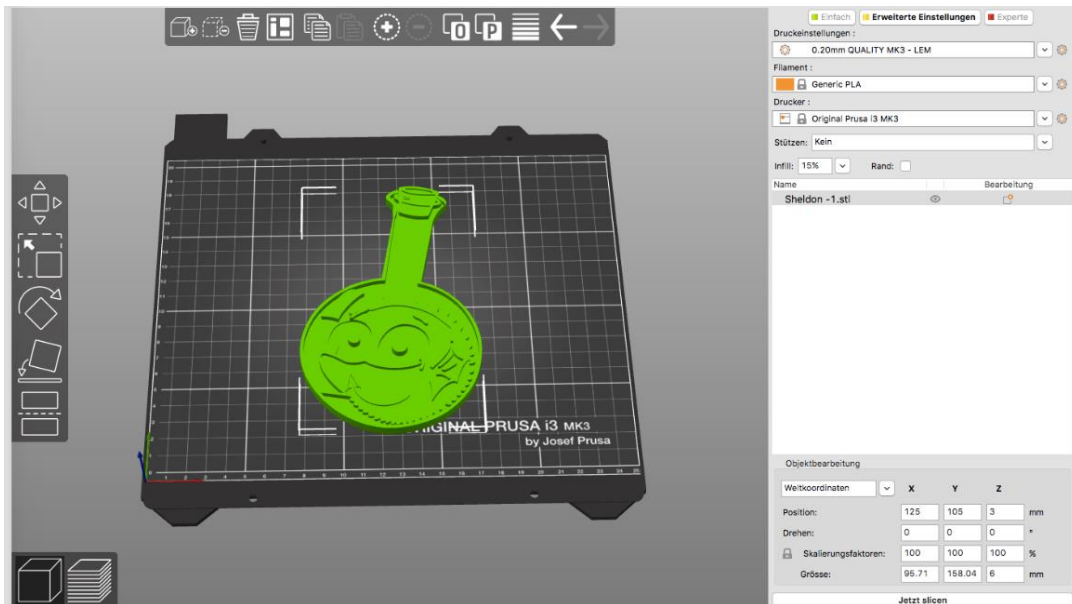
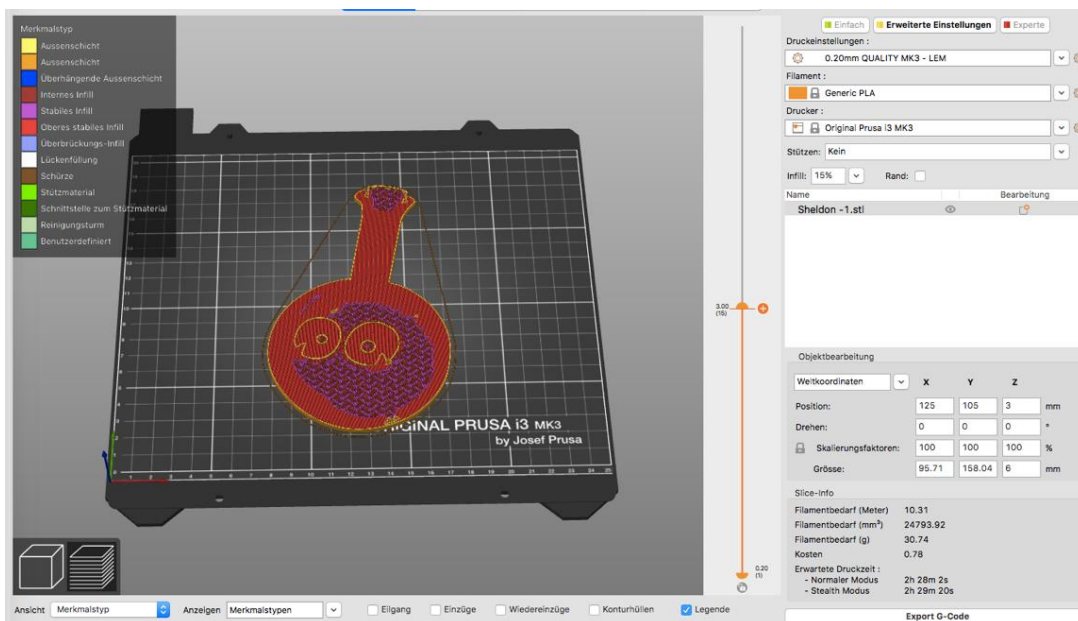


Wie druckt man ein 3D-Objekt in mehreren Farben?

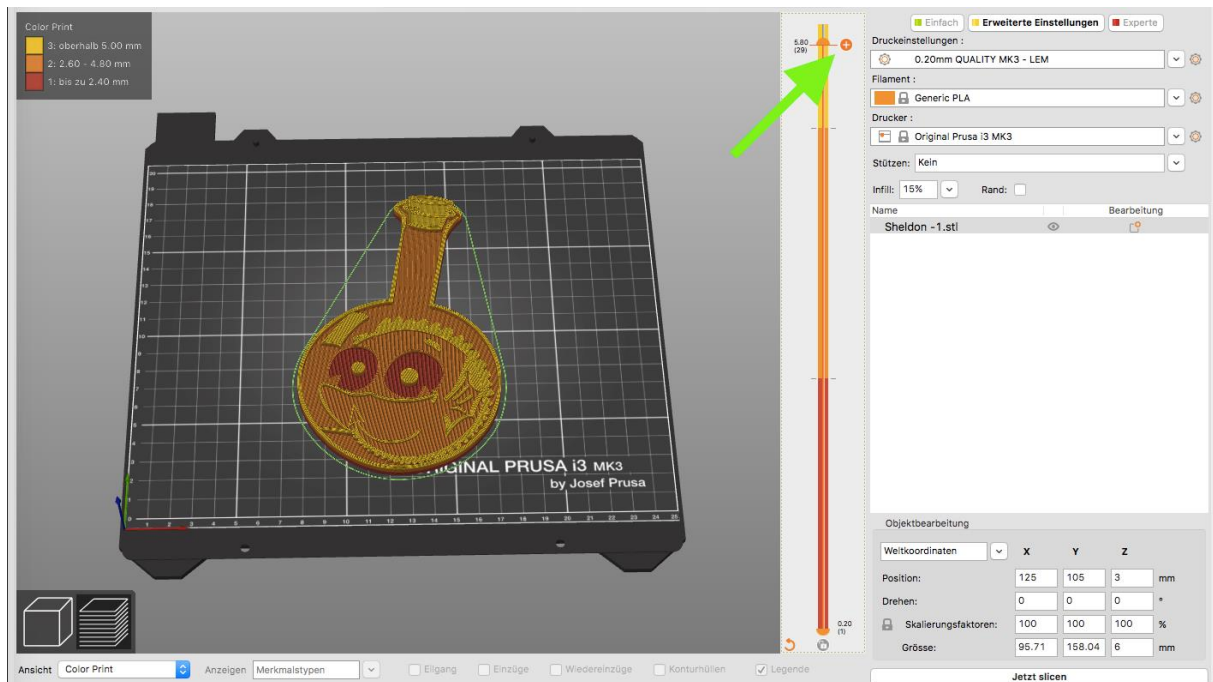
In diesem Beispiel wird der *PrusaSlicer* benutzt. Der *PrusaSlicer* ist einer von vielen Slice Programmen. Das Slice Programm schickt, nachdem man die gewollten Einstellungen verändert hat, dem Drucker eine Datei im gcode Format. Der gcode gibt dem Drucker die Temperaturen an auf die er das Bett und die Düse anheizen muss; den Weg, den er fahren muss; die Geschwindigkeit und wann der Drucker extrudieren muss. Extrudieren bedeutet, dass der 3D Drucker Filament aus der Düse stößt.



Im Slice Programm kann man viele verschiedene Einstellungen vornehmen, z.B. die Temperaturen des Bettes und der Düse, die Geschwindigkeit des Druckers, wie hoch eine Schicht ist, welche Füllung das Objekt bekommt u.ä. Nachdem man seine Einstellungen getätigt hat, kann man die verschiedenen Schichten im Slice Programm sehen.



Im *PrusaSlicer* kann man dann bei der Schichtenansicht auf den verschiedenen Schichten wo man die Farbe wechseln will auf das + drücken und dann wird auf der gewählten Schicht ein Filamentwechsel einprogrammiert.



Bevor man den Druck dann startet, nimmt man die erste Farbe, die man haben will für den ersten Teil. Dann startet man den Druck und wartet bis der 3D Drucker den ersten Teil gedruckt hat. Der 3D Drucker fährt dann zur Seite. Dann kann man das Filament wechseln. Wenn man das Filament gewechselt hat, bestätigt man dies dem 3D Drucker. Der 3D Drucker extrudiert dann ein Stück Filament und fragt ob das Filament schon die richtige Farbe hat. Sagt man ja druckt der 3D Drucker weiter (er fängt also mit dem 2. Teil an), wenn nicht sagt man nein und der 3D Drucker extrudiert noch ein Stück Filament.

Die Anzahl der unterschiedlichen Farben ist beliebig wählbar und hängt von dem Produkt, das man erstellen möchte, ab.

Hier das Resultat unseres Sheldon-Logos:

