

Tirar o máximo proveito do seu

3Doodler[®] Create

#WhatWillYouCreate[®]



Bem-vindo

Não deite, por favor, estas instruções fora.
(Elas foram elaboradas com esforço da nossa parte de modo a serem-lhe úteis)

the3Doodler.com

Revised: April 20, 2016

SECÇÃO 1: AVISOS



AVISOS



- A ponta da 3Doodler pode tornar-se quente. NÃO tocar na ponta ou poderá queimar-se!
- Não deixá-la perto ou em contacto com materias inflamáveis.
- Informe outras pessoas na proximidade de que a ponta da caneta encontra-se quente.



Desligue e ponha o interruptor de controle em OFF quando não estiver em uso ou antes de guardar.



Permita que a ponta resfrie antes de guardá-la



A Ferramenta de desbloqueio pode ficar quente. NÃO tocar na parte de metal da ferramenta depois de usá-la para limpar a sua 3Doodler, ou poderá sofrer uma queimadura!



NÃO utilize a 3Doodler perto de banheiras, chuveiros, lavatórios ou outros recipientes que contenham água. Isso pode resultar em morte devido a choque elétrico.

**APENAS A SER UTILIZADO POR ADULTOS.
MANTER FORA DO ALCANCE DE CRIANÇAS.**

Eliminação do produto

No final de vida da sua 3Doodler, não descartá-la, por favor, no lixo doméstico comum. A fim de evitar possíveis danos ao ambiente ou à saúde humana causados pela eliminação incontrolada de resíduos, deverá, em conformidade com as leis e regulamentos locais, usar os sistemas de recolha seletiva de resíduos de equipamentos elétricos e eletrónicos, ou entregar ao seu vendedor do qual adquiriu a sua 3Doodler, que pode ter um serviço de reciclagem, ou ser parte de um sistema de reciclagem específico.

SEÇÃO 2: INICIAR-SE COM A 3DOODLER

Criamos este manual como um guia passo-a-passo para sentir-se à vontade com a sua **3Doodler** e suas características. Quando estiver familiarizado com esses passos, será capaz de utilizá-la com confiança. Se ignorar as etapas recomendadas pode não atingir logo os seus objetivos e tornar-se uma experiência menos agradável.

BOTÃO RÁPIDO DE LEGENDA:

- Clicar uma vez para começar
- Clicar uma vez para terminar
- Duplo clique para reverter

LEGENDA LUMINOSA:

VERMELHO sólido:

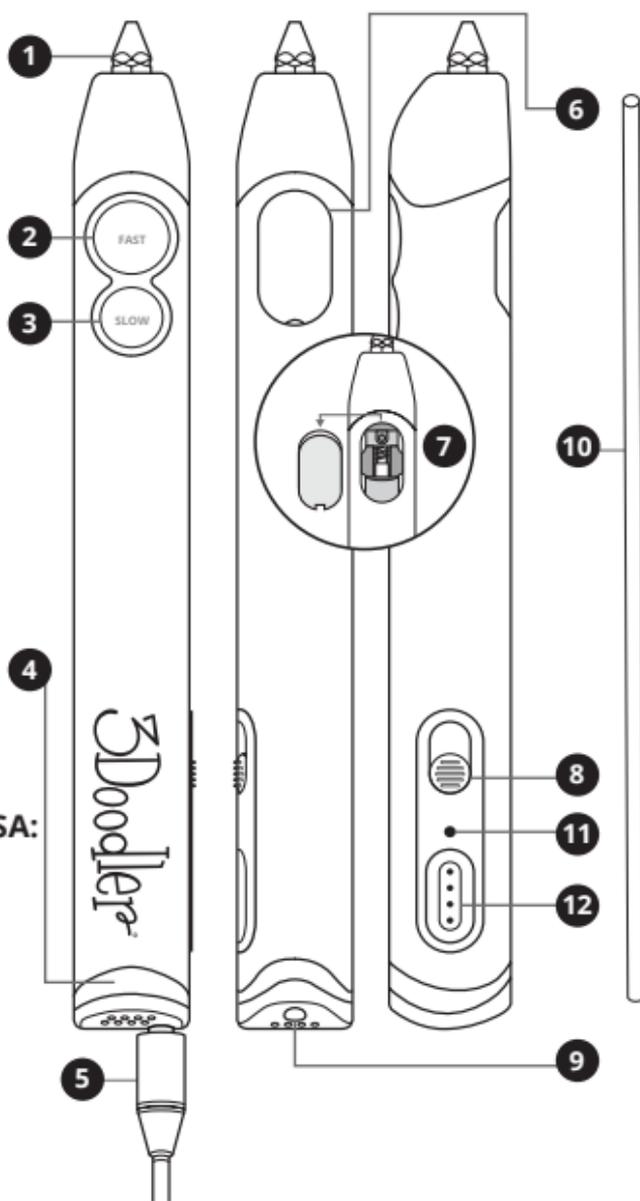
A aquecer (aguarde por favor)

AZUL: HI - ABS/FLEXY

VERDE: LO - PLA

Luz a piscar:

a reverter o **plástico**

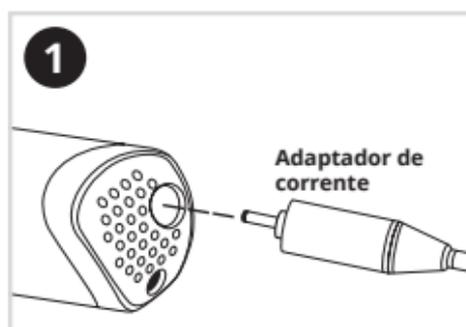


- | | |
|--|--|
| 1 Ponta
Extermidade quente por onde sai o plástico para moldagem | 7 Caixa de Transmissão
Empurra o plástico ao longo da caneta |
| 2 Botão de velocidade RÁPIDA | 8 Interruptor de Controle
Para ligar (ON) ou desligar (OFF) a sua caneta e selecionar temperatura de saída alta (HI) ou baixa (LO) |
| 3 Botão de velocidade LENTA | 9 Entrada de Carregamento do Plástico
Buraco na parte detrás da 3Doodler por onde se insere o plástico |
| 4 Luz
Indica quando a sua 3Doodler está pronta para ser utilizada | 10 Plástico |
| 5 Adaptador de corrente | 11 Regulador de Temperatura |
| 6 Tampa de Manutenção
Permite-lhe olhar para dentro da sua caneta de modo a ver o que se passa | 12 Porta de Controle |

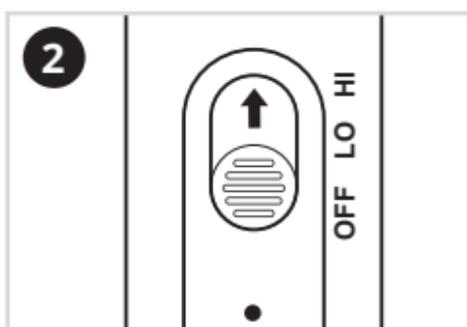
Como Funciona:

A 3Doodler derrete o **plástico** e usa um motor (**Caixa de Transmissão**) para empurrar o **plástico** ao longo da **caneta** até à ponta aquecida na forma de uma linha fina. Este processo de nome extrusão, será referido ao longo deste Manual de Utilizador. Uma vez expulso o **plástico** arrefece e endurece instantaneamente, permitindo-lhe desenhar em superfícies ou no ar. ao longo deste Manual irá saber como.

Passo 1: Ligue a sua 3Doodler e aguarde que aqueça



Ligue a **caneta 3Doodler** à corrente elétrica

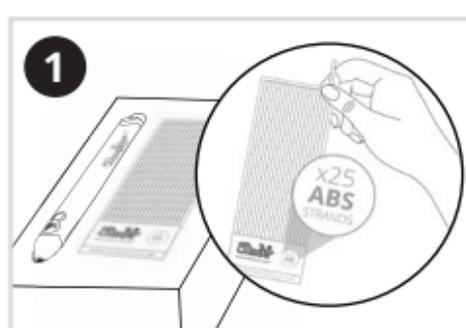


Ponha o Interruptor de **Controlo** na posição **HI**.

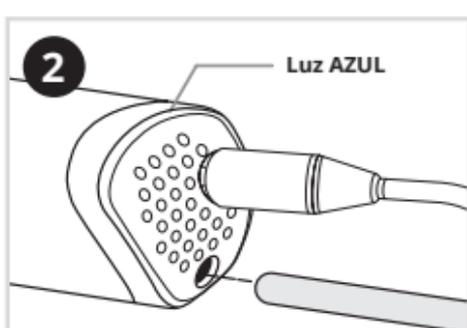


A **luz** vai ficar **VERMELHA** enquanto a **caneta** atinge a temperatura necessária para derreter o **plástico**. Assim que a **luz** fique **AZUL**, a sua **caneta** encontra-se pronta para trabalhar.

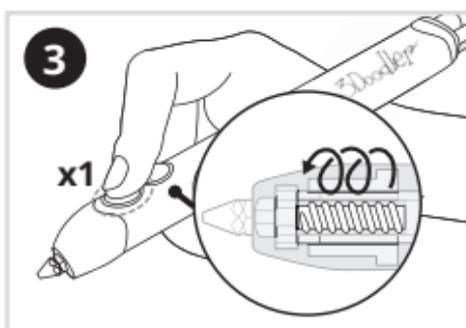
Passo 2: Carregar e trabalhar o plástico



Selecione um fio de **plástico ABS (MATTE)** (fornecido com a sua caixa **3Doodler**)



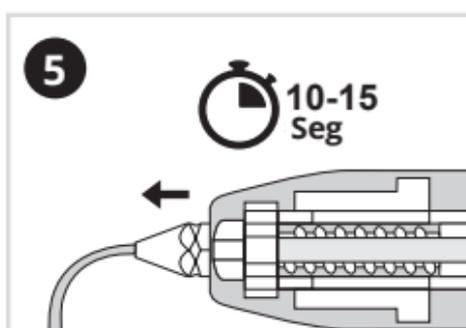
Garantindo de que a **luz** mantém-se **AZUL**, empurre o **plástico** através da **Entrada de Carregamento do plástico**.



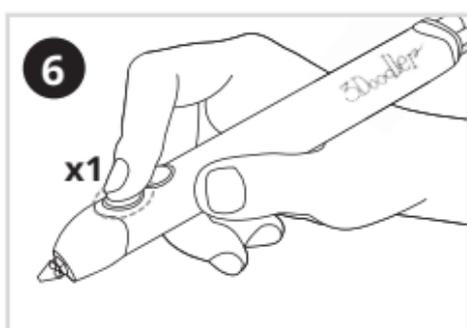
Clique no botão **FAST** uma vez e largue o botão. Irá ouvir a **Caixa de Transmissão** a começar a funcionar.



Usando o polegar e o indicador, aperte suavemente e gire o **plástico** no sentido dos ponteiros do relógio enquanto empurra-o até sentir que o fio já está a ser puxado através da **Caixa de transmissão** por si mesma.



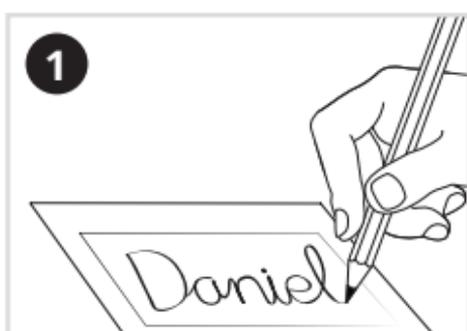
Depois de 10-15 segundos, o **plástico** começará a sair pela **ponta** da caneta. Passados poucos segundos o **plástico** endurecerá.



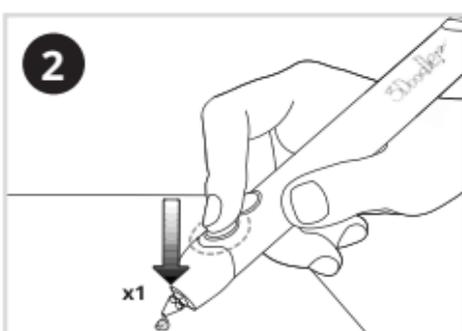
Para parar o processo de saída do plástico pressione uma vez o botão **FAST**.

Passo 3: Desenhar o seu nome

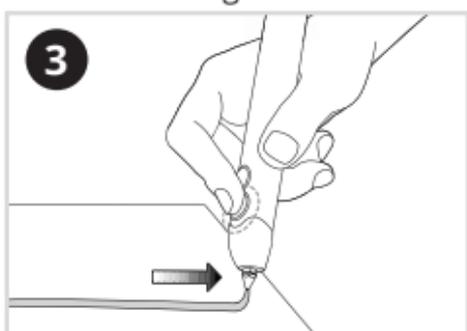
Utilize a caixa abaixo para criar o seu primeiro desenho -o seu nome!



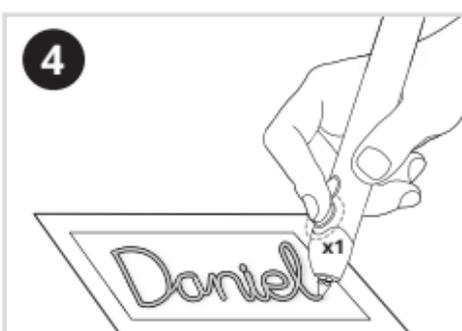
Escreva o seu nome na caixa fornecida utilizando um marcador, esferográfica, lapiseira, ou outro utensílio de escrita à sua escolha. Aconselhamos escrita contínua, com as letras ligadas.



Clique uma vez no botão **FAST**. Quando o **plástico** começar a sair empurre a **ponta** da caneta para baixo na direção do papel de modo a que o **plástico** adira à superfície.



Desenhe o seu nome de forma contínua, as letras interligadas, como se estivesse a escrever num papel com uma caneta. Mantenha o movimento lento e firme.



Quando por fim tiver escrito o seu nome, pare a saída do plástico clicando no botão **FAST**.



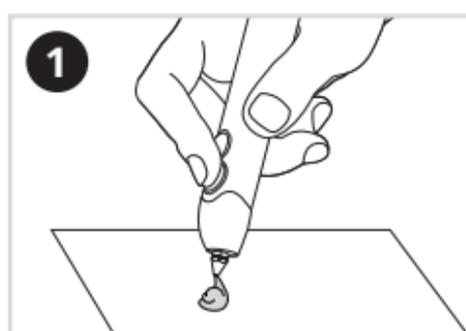
Dobre o papel para fora para aparecer o seu nome desenhado.

O seu Nome:

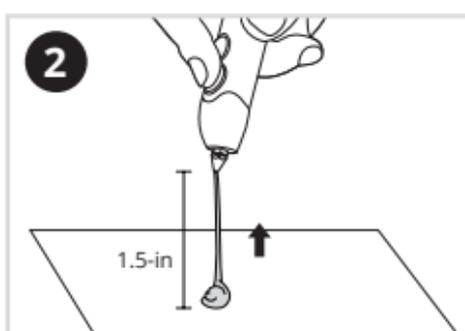
#MyFirstDoodle

Passo 4: Desenhar no ar!

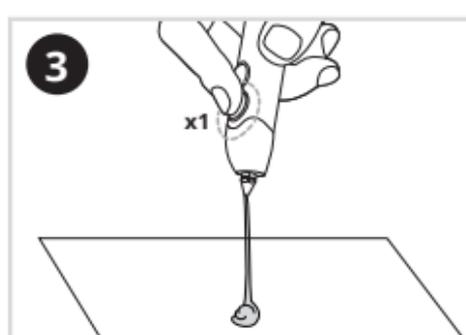
Leia, por favor, todos os passos seguintes antes de iniciar esta secção, que vão lhe ensinar a desenhar verticalmente no ar.



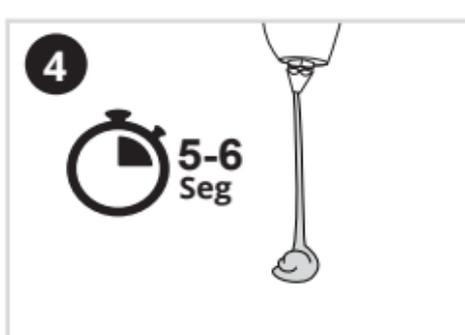
1 Extrair **plástico** para um bocado de papel até obter uma bolha do tamanho de uma joaninha. Certifique-se de que ficou presa ao papel.



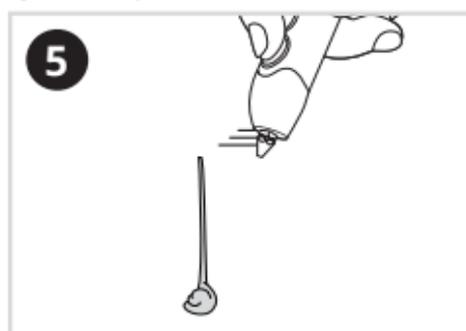
2 Levante a **caneta** e o **plástico** do papel em linha reta até uma altura aproximada de 1.5in.



3 Clique no botão **FAST** para parar a saída de plástico. **MAS NÃO MEXA AINDA COM A CANETA.**



4 Aguarde alguns segundos com a **caneta** ainda ligada no topo da sua linha de **plástico**.



5 Afaste a **caneta**. A linha irá manter-se na vertical.

Muito bem! Acabou de iniciar-se nos desenhos no ar! Este é um passo crucial para poder começar a fazer todo o tipo de maravilhosas figuras tridimensionais com a sua 3Doodler.

Passo 5: Desenhe ainda mais!

☀️ Para mais guias, projetos e inspiração, por favor consulte:



Vídeos YouTube: **Cube** ▶

<https://www.youtube.com/3Doodler>



Vídeos YouTube: **Squiggly** ▶

<https://www.youtube.com/3Doodler>



Autocolantes na parte detrás deste manual:
Torre Eiffel - P.13-15

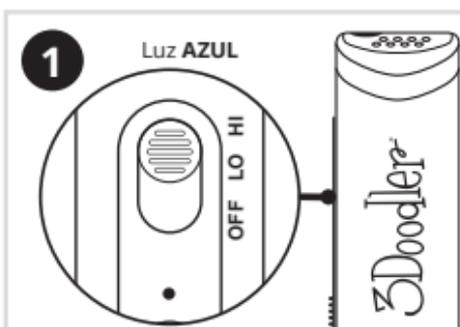


Autocolantes na parte detrás deste manual:
Óculos - P.16-17

MORE Comunidade de projetos para inspiração e apoio adicionais:
<http://the3Doodler.com/community>

Agora que já desenhou com plástico ABS, queremos mostrar-lhe tudo o que precisa saber para mudar de plástico e apresentá-lo a outros tipos diferentes de plástico.

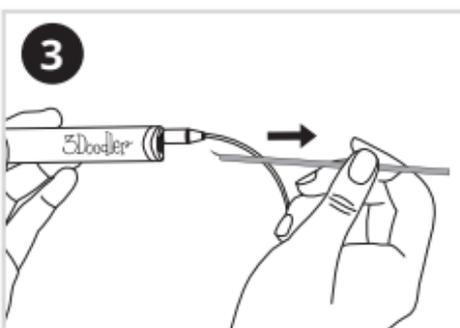
Passo 6: Reverter e Remover o Plástico



Com a **caneta** definida para **HI**, espere que a **luz** fique **AZUL**.



Clique duas vezes em qualquer um dos botões de velocidade. A **luz** começa a piscar para sinalizar que o **plástico** está a reverter.



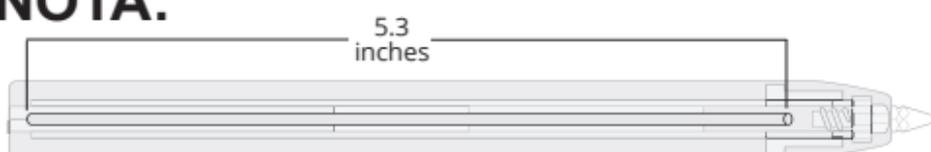
Assim que o **plástico** pare de reverter, é seguro removê-lo da **caneta**, puxando na parte detrás da caneta

DICA CORTE AS PONTAS!

Depois de remover o **plástico**, corte e remova qualquer parte de material derretido no final e volte a carregar a sua **3Doodler**. Esta ação de limpeza evitará bloqueios posteriores.



NOTA:



Plástico com comprimento inferior a **5.3 in** não pode ser revertido.

DICA TIPOS DE PLÁSTICO E CONFIGURAÇÕES

Antes de continuarmos, é altura de aprender sobre os diferentes tipos de **plástico** que pode usar com a **3Doodler** (e que configurações usar para cada tipo).

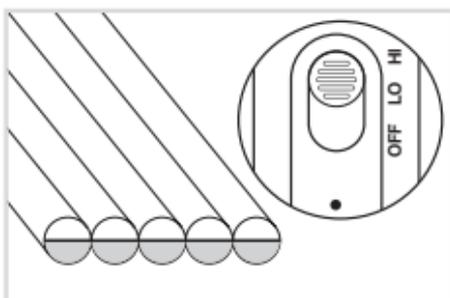
ABS (MATTE):

Temp: HI

Luz: Blue

Característica: Ótimo para desenhar no ar.

Como identificar: O plástico tem semi-círculos brancos no fim.



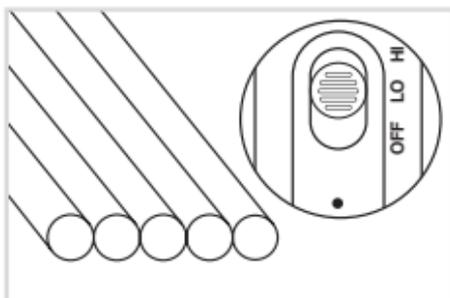
PLA (GLOSSY / CLEAR / METALLIC / SPARKLE):

Temp: LO

Luz: Verde

Característica: Eco-friendly e brilhante, perfeito para criações artísticas

Como identificar: Muito rijo ao dobrar, não tem semi-círculos brancos.



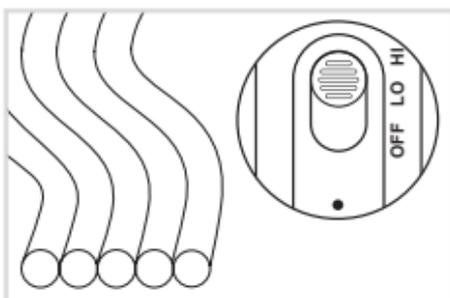
FLEXY:

Temp: HI

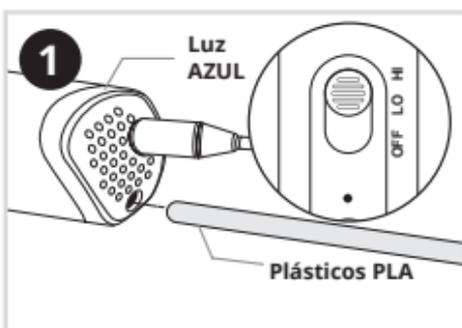
Luz: Azul

Características: Produz obras flexíveis e dobráveis.

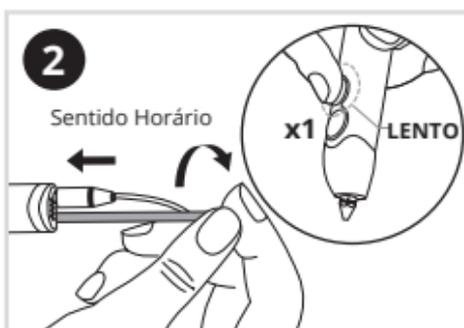
Como identificar: é flexível.



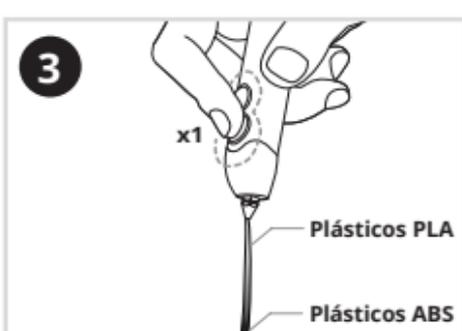
Passo 7: Vamos mudar para plástico PLA!



Com a **caneta** definida para **HI**, carregue um novo fio de **plástico PLA** na Entrada de **Carregamento de Plástico**. Use uma cor diferente da cor de **plástico ABS** usada anteriormente.



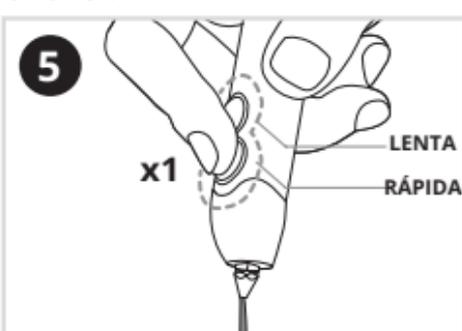
Empurre o **plástico** pela parte detrás da **caneta** e clique uma vez no botão **SLOW**. Empurre e rode o **plástico** na direção dos ponteiros do relógio de necessário, até o **plástico** começar a ser puxado por si próprio.



A cor do **plástico** irá mudar assim que o plástico **PLA** comece a sair pela ponta. Ao princípio irá aparecer misturado. Pare a saída de plástico ao empurrar qualquer um dos botões uma vez.

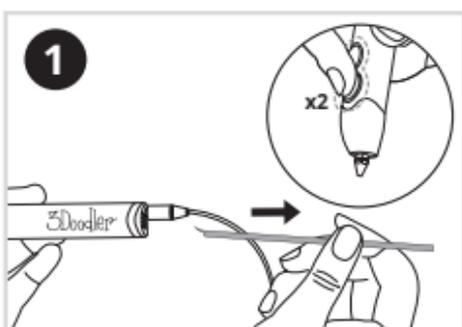


Configure o botão para **LO**. Espere que a **luz** fique **VERDE**.

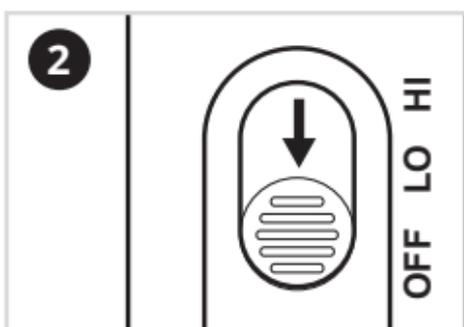


Clique em **FAST** ou **SLOW** uma vez, para continuar a sair o **plástico PLA** e desenhar.

Passo 8: Desligar



Remova todo o **plástico** da **caneta** usando a característica de **Reverter** (duplo clique em qualquer **Botão de Velocidade**). Limpe bem as extremidades da sua **caneta**!



Mova o **Interruptor de Controle** para **OFF**.



Deixe a sua **3Doodler** arrefecer antes de guardá-la.

NOTA:

Depois de 5 minutos de inatividade, o sistema de aquecimento da **3Doodler** desliga-se automaticamente. Irá precisar de carregar num dos **botões de Velocidade** ou alternar o **Interruptor de Controle OFF** e depois **ON** para poder continuar a usá-la.

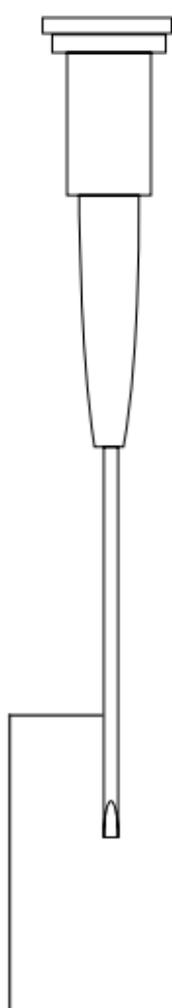
FAZER UM INTERVALO:

Recomendamos desligar a sua **3Doodler** depois de cada 2 horas de uso continuado.

SECÇÃO 3: RESOLUÇÃO DE PROBLEMAS

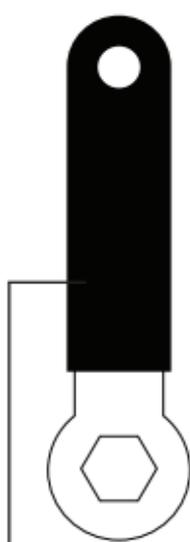
Ferramentas (Fornecidas na caixa)

Antes de lhe mostrar como resolver alguns problemas com a sua 3Doodler, queremos apresentar-lhe três ferramentas muito úteis fornecidas com a sua caixa:



Mini chave de fendas

Mantê-la à mão para remover a **tampa de manutenção**.



Mini Spanner

Para apertar ou retirar a **ponta** da caneta.

Não remover a ponta quando a caneta está fria.

Não aperte demasiado a ponta pois poderá parti-la.



Ferramenta de Desbloqueio

Usada para empurrar pequenos pedaços de **plástico** até à **Caixa de Transmissão** de modo a facilitar a saída do **plástico**.

Depois de revistas todas estas instruções, está na altura de falarmos sobre outras situações que podem acontecer com a sua 3Doodler e os passos a tomar para voltar a usá-la.

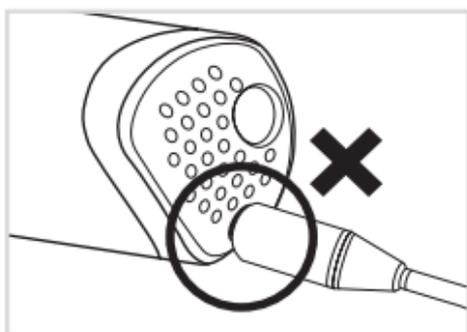
1. A minha caneta não liga!

Vamos voltar a verificar o seguinte:

A. O cabo de ligação à **corrente** está ligado à tomada?

NOTA:

Se tiver um adaptador de corrente suplementar em casa, use-o para testar a sua **3Doodler**. Isto irá ajudá-lo a determinar se o problema poderá estar na sua **3Doodler** ou no **adaptador de corrente** fornecido na sua caixa **3Doodler**.



B. O **adaptador de corrente** está ligado à parte correta da sua **caneta**?



C. Certifique-se de que o **Interruptor de Controle** da sua **3Doodler** não está em **OFF**.

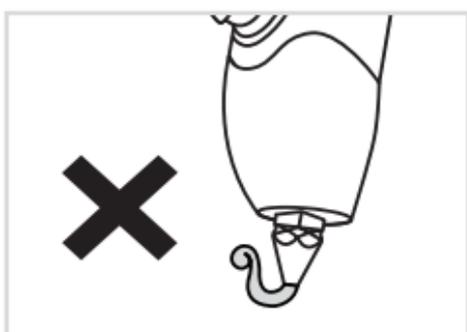
2. O meu plástico está a extrudar mas não cola ao papel, ou está a encaracolar à volta da ponta da caneta..

Pare o processo de saída do plástico e comece de novo seguindo as seguintes instruções:

Quando o **Plástico** retomar o processo de extrusão, empurre a **Ponta** firmemente para baixo no papel, permitindo assim que o **Plástico** cole à superfície.

Arraste o **Plástico** a longo do papel ou superfície numa linha contínua e ininterrupta como se estivesse a escrever com um lápis.

Mantenha o movimento de forma lenta e firme. O **Plástico** deve segurar-se ao papel e não encaracolar à volta da **Ponta da Caneta**.



3. O plástico não está a sair da ponta da minha 3Doodler.

3A. O plástico não está a envolver-se adequadamente com a engrenagem de transmissão:

Gentilmente, empurre e rode o **Plástico** no sentido dos ponteiros do relógio até sentir que o fio de plástico foi puxado através da caixa de transmissão por conta própria.

Se o acima descrito não funcionar, reverta o **Plástico** na totalidade através da Caneta. (Ver Secção 2, Passo 6) Corte as pontas do plástico e depois insira-o de novo e volte a tentar.

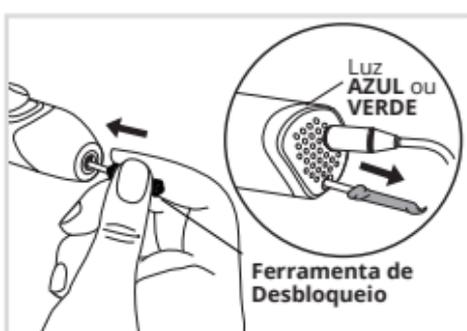
Se o **Plástico** for muito curto para remover através da **Caneta**, vá para o ponto 3B.

3B. O plástico é muito curto para ser puxado pela Caixa de Transmissão:

Tente desentupir a **ponta** da caneta usando a **Ferramenta de Desbloqueio**.

Enquanto a **caneta** estiver quente (**Luz AZUL** ou **VERDE** ligada), use o **Mini Spanner** para despertar e remover a **ponta** da caneta.

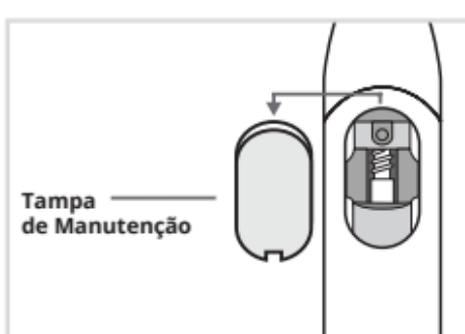
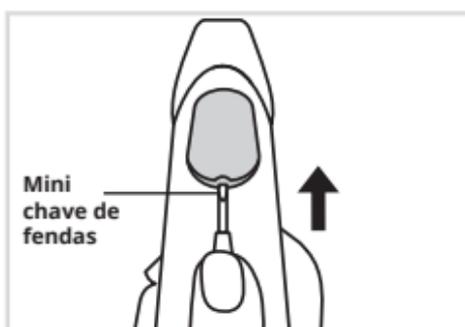
Insira a **Ferramenta de Desbloqueio** na parte aberta da frente da **caneta** e gentilmente puxe qualquer excesso de **plástico** pela parte detrás da **caneta**.



3C. O plástico pode-se ter enrolado à volta da Caixa de Transmissão

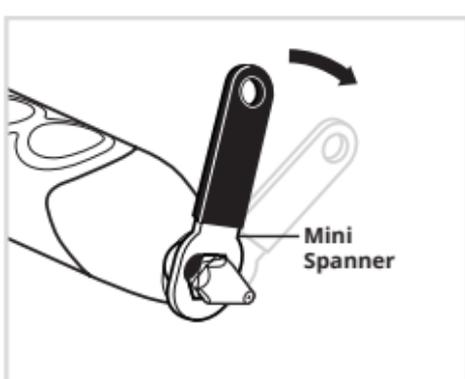
Remova a **Tampa de Manutenção** usando a mini chave de fendas fornecida na caixa.

Utilize a Mini Chave de Fendas para levantar e libertar o **plástico** da **Caixa de Transmissão**, e depois utilize a **Ferramenta de Desbloqueio** para puxá-lo para fora da **caneta** através da Entrada de Carregamento de Plástico, ou utilize uma pinça para remover o **plástico** da **caneta** através da área aberta sob a tampa de manutenção.



4. O plástico está a escorrer pela ponta da caneta.

A **ponta** da **caneta** pode estar com uma folga devido ao uso continuado (ou a caminho de). Enquanto a caneta está quente (**Luz AZUL** ou **VERDE** ligada), com o **Mini Spanner**, rode gentilmente a **ponta** da **caneta** no sentido dos ponteiros do relógio, de modo a apertar mas com o cuidado de parar assim que sentir alguma resistência para que não parta a **ponta** da caneta.



5. O plástico não para de sair.

A. Clique uma vez no botão **FAST** ou **SLOW**

B. Se Passo A não resolver este problema, desligue a sua caneta **3Doodler** e, em seguida, ligue-a e tente novamente.

6. Como reverter o plástico não utilizado?

Enquanto a **caneta** está ligada e quente (**luz VERDE** ou **AZUL**), clique duas vezes o botão **RÁPIDO** ou **LENTO**, a luz começará a piscar para sinalizar que o **plástico** está a reverter. Uma vez que o **plástico** páre de reverter, é seguro removê-lo da **caneta** puxando suavemente na parte de trás do filamento.

Se o **plástico** é muito curto para reverter, ver a Secção 3, Passo 3B.

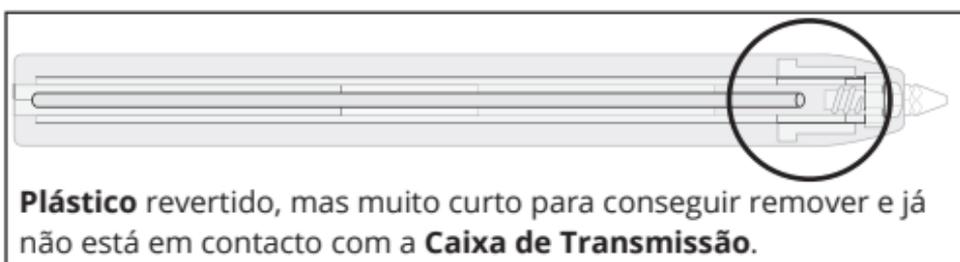
DICA

Recorte as extremidades de seu **plástico** para mais tarde o carregamento ser mais fácil.

7. Reverti o meu plástico mas não consigo retirar.

É possível de que o **plástico** esteja com um comprimento muito curto para reverter até ao fim ou passou sempre no sistema de **Caixa de Transmissão**.

Poderá verificar estes aspetos ao olhar através da **Tampa de Manutenção**.



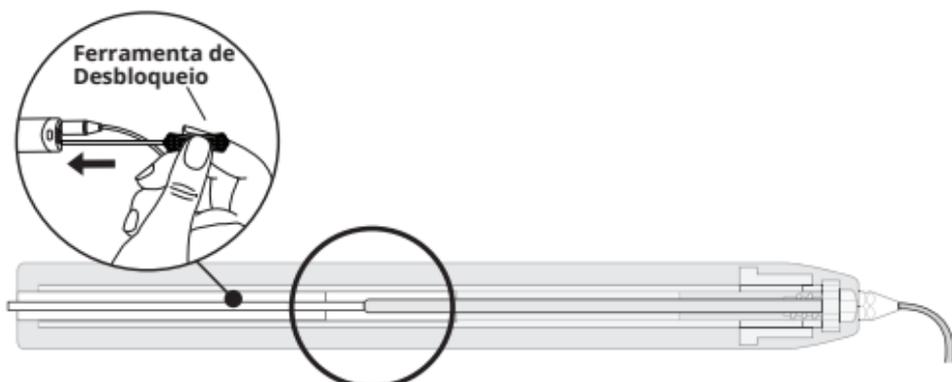
Plástico revertido, mas muito curto para conseguir remover e já não está em contacto com a **Caixa de Transmissão**.



O **plástico** está além da **Caixa de Transmissão**.

Para qualquer uma destas dificuldades, pode tentar as seguintes opções

• Insira um novo fio de **plástico** ou utilize a **Ferramenta de Desbloqueio** para puxar o **plástico** restante enquanto a **caneta** está **ON** e o plástico a sair pela ponta da caneta.



Ou

- Remova a **ponta** e use a **Ferramenta de Desbloqueio** para puxar o **plástico** pela parte detrás da **caneta** (Ver Secção 3, Passo 3B).

8. A Minha Caneta não aquece!

Demora cerca de 60-92 segundos para a sua **caneta** aquecer. Se, depois desse tempo, a **caneta** continua a não aquecer e a **Luz** continua **vermelha**, ligue e desligue a caneta e volte a tentar. Se continuar a não trabalhar, contacte por favor, através do email help@the3Doodler.com para darmos-lhe a assistência necessária.

SECÇÃO 4: DICAS E MELHORES PRÁTICAS

Preste atenção aos tipos de plástico e configurações

- Para uma melhor otimização dos seus trabalhos, sugerimos que use a temperatura correta para o seu **plástico**.
- Verifique que tipo de **plástico** está a utilizar antes de ligar a sua **3Doodler** e inserir o fio de **plástico** escolhido. Se, por acaso, misturar os **plásticos**, segue uma tabela com os vários plásticos para que possa o identificar.

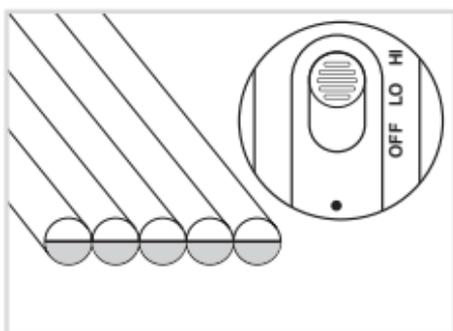
ABS (MATTE):

Temp: HI

Luz: Blue

Característica: Ótimo para desenhar no ar.

Como identificar: O plástico tem semi-círculos brancos no fim.



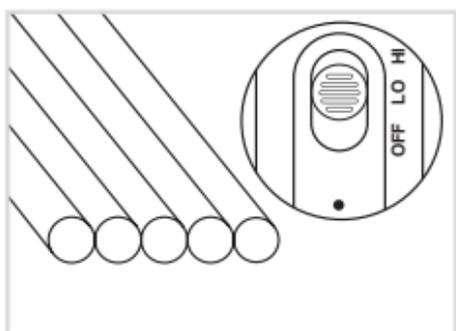
PLA (GLOSSY / CLEAR / METALLIC / SPARKLE):

Temp: LO

Luz: Verde

Característica: Eco-friendly e brilhante, perfeito para criações artísticas

Como identificar: Muito rijo ao dobrar, não tem semi-círculos brancos.



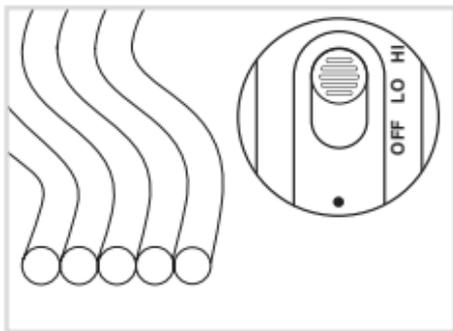
FLEXY:

Temp: HI

Luz: Azul

Características: Produz obras flexíveis e dobráveis.

Como identificar: é flexível.



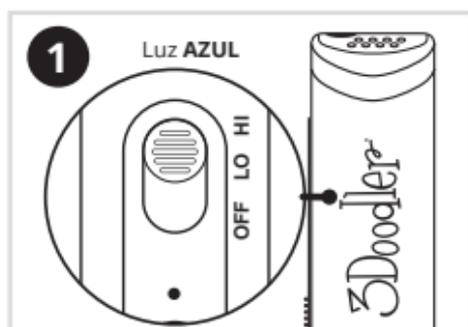
Não esquecer de cortar as pontas do plástico

- Depois de remover o **plástico**, corte e remova qualquer parte de material derretido no final e volte a carregar a sua **3Doodler**. Esta ação de limpeza evitará bloqueios posteriores.

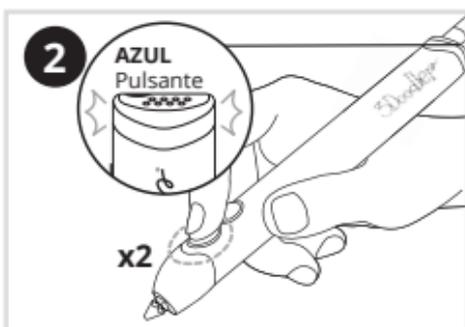


Reverta e remova o plástico corretamente

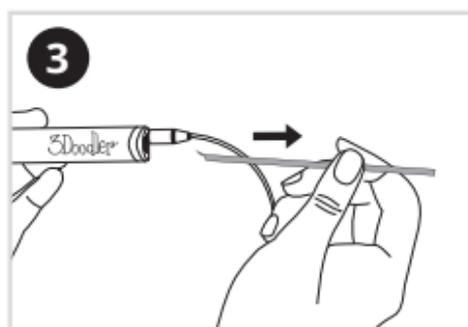
- NÃO tire o **plástico** a partir da parte detrás da **3Doodler**.



Com a **caneta** configurada para **HI**, espere que a **Luz** fique **AZUL**.



Clique duas vezes em qualquer dos **botões de Velocidade** e a **Luz** vai começar a piscar, indicando de que o **plástico** está a reverter.



Assim que o **plástico** pare de reverter, é seguro removê-lo da caneta, puxando na parte detrás da **caneta**.

Fazer um intervalo:

- Um intervalo de 30 minutos a cada 2 horas de uso contínuo será suficiente.

Trate corretamente a ponta da caneta

- Se alguma vez tiver de remover a **ponta** da caneta, NÃO remova com a **3Doodler** fria. a Luz de verá estar **AZUL** ou **VERDE**.
- Se alguma vez tiver de apertar a **ponta** da caneta, NÃO force pois pode parti-la.



ESPECIFICAÇÕES

Output Power: 6W
Output Voltage: 5V
Input Voltage: 5V

As especificações estão sujeitas a mudanças e melhoras sem aviso.

CUIDADOS E MANUTENÇÃO

Para informação sobre os cuidados e manutenção, e mais concelhos sobre como usar a sua 3Doodler, consulte por favor o nosso website:

the3Doodler.com

Para resolução de problemas, visite por favor:

the3Doodler.com/troubleshooting



GARANTIA LIMITADA

Para mais detalhes sobre a sua garantia limitada, visite por favor:

the3Doodler.com/warranty

Para os Termos e Condições sobre a 3Doodler por favor consulte o nosso website:

the3Doodler.com/terms-and-conditions



Esta marca indica que no final de vida da sua 3Doodler, não descartá-la, por favor, no lixo doméstico comum. A fim de evitar possíveis danos ao ambiente ou à saúde humana causados pela eliminação incontrolada de resíduos, deverá, em conformidade com as leis e regulamentos locais, usar os sistemas de recolha seletiva de resíduos de equipamentos elétricos e eletrónicos, ou entregar ao seu vendedor do qual adquiriu a sua 3Doodler, que pode ter um serviço de reciclagem, ou ser parte de um sistema de reciclagem específico.

SECCÃO 5: TEMPLATES

Torre Eiffel



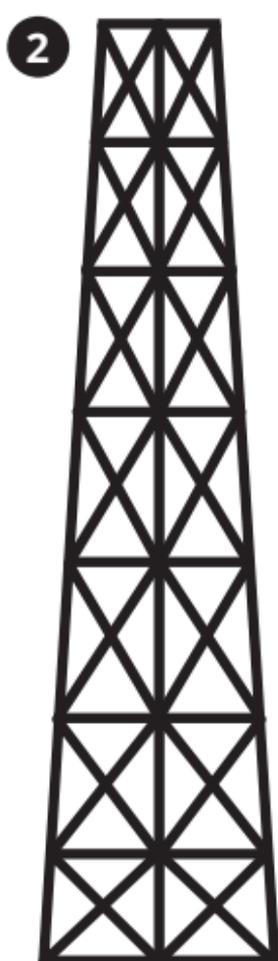
x4



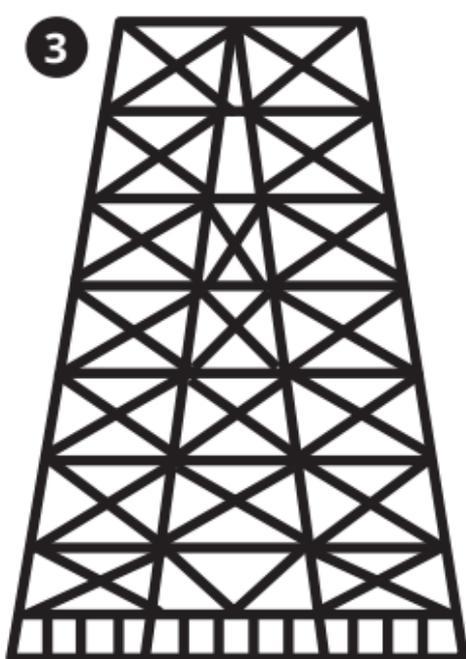
x4



x4

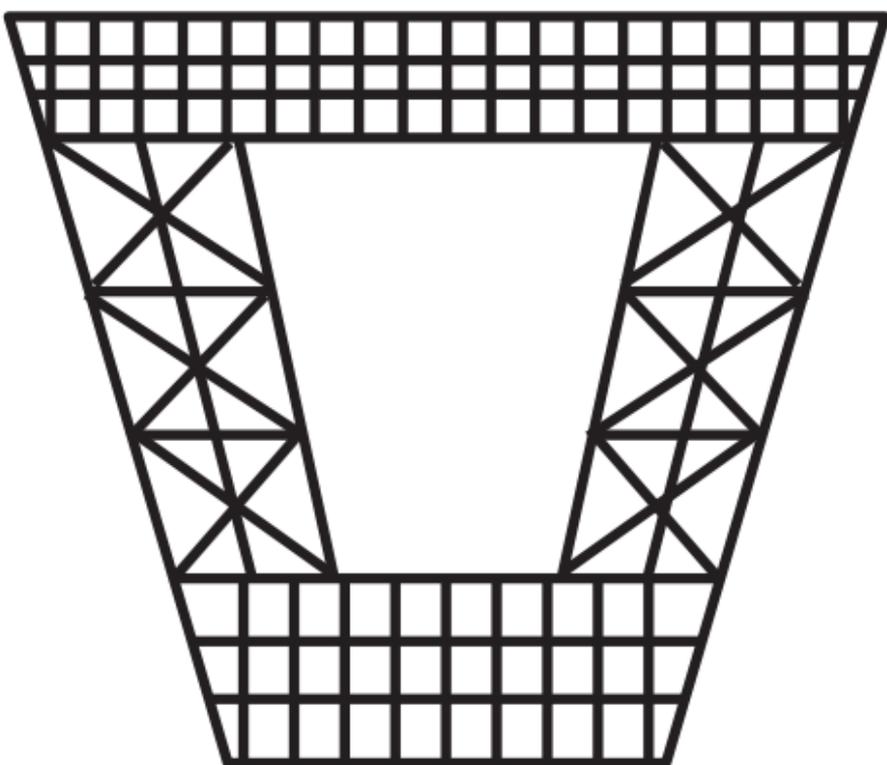


x4



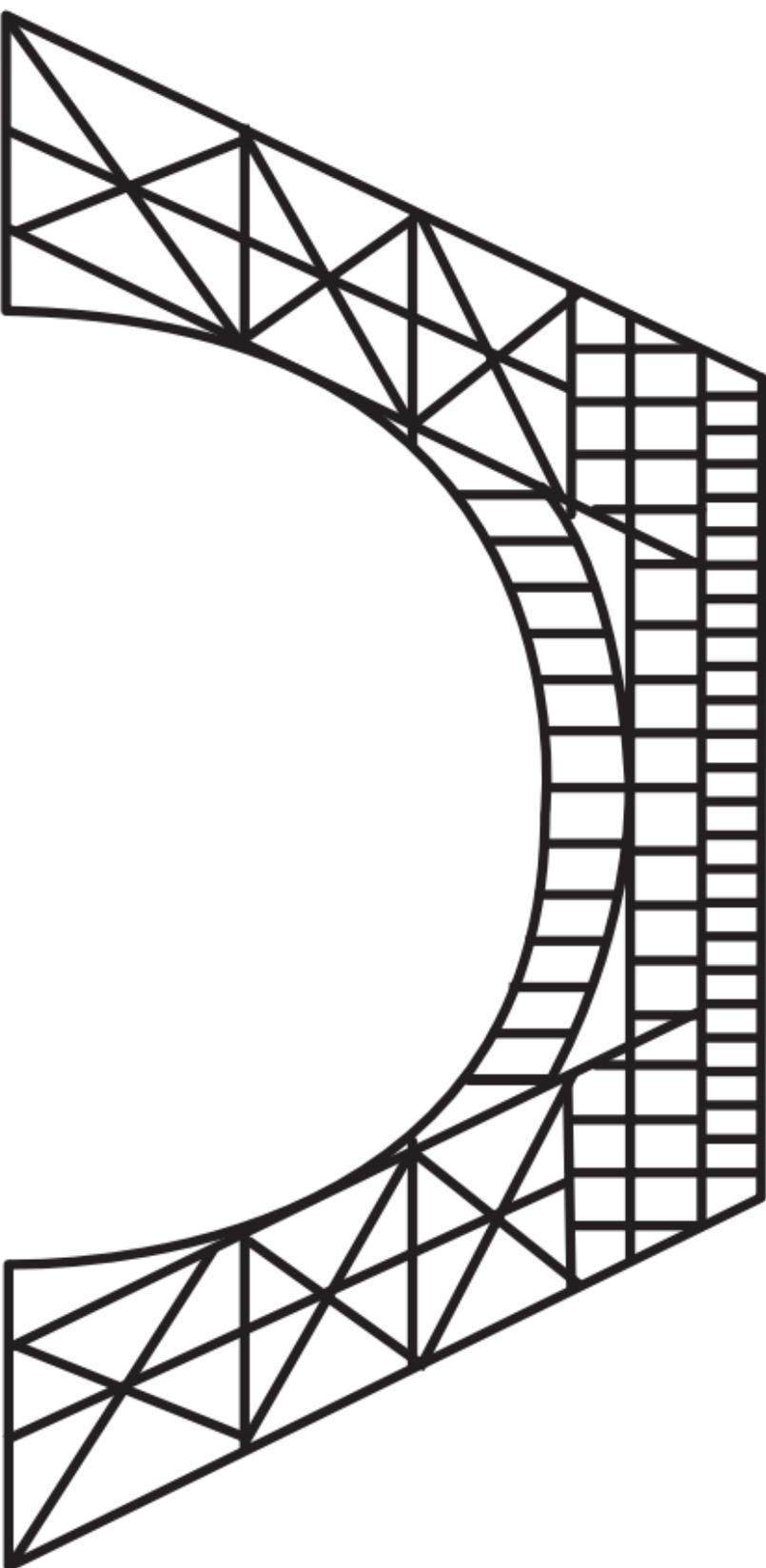
x4

6

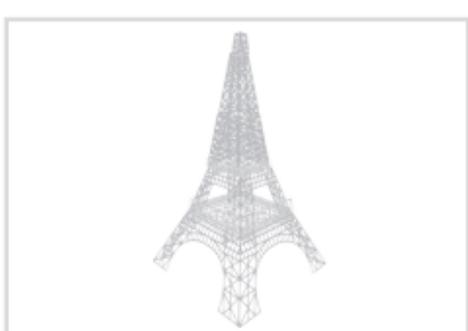
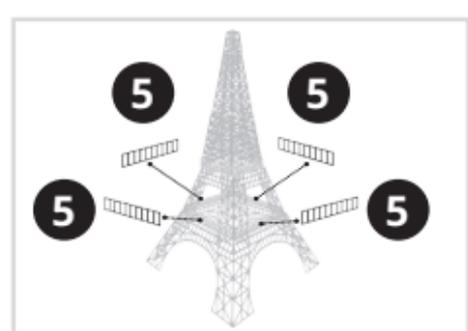
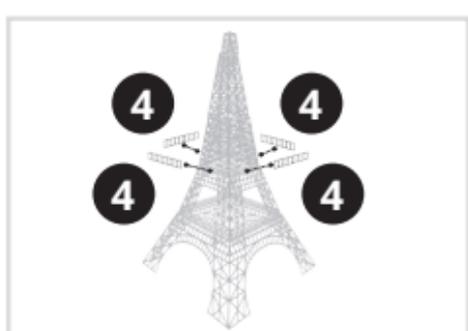
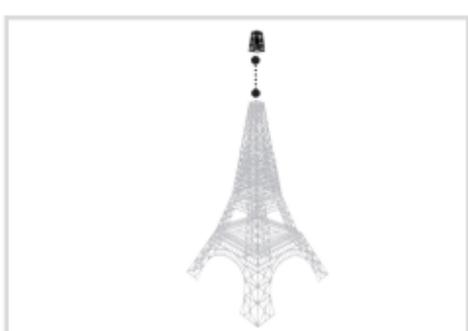
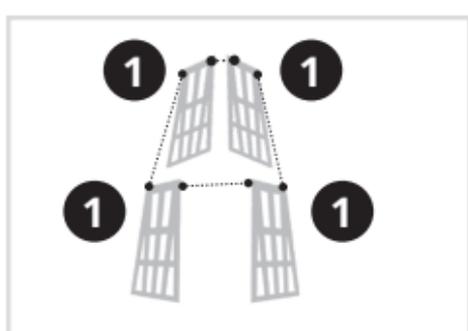
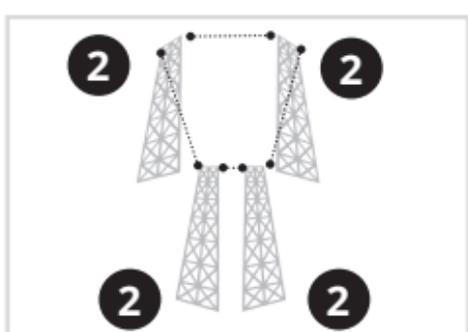
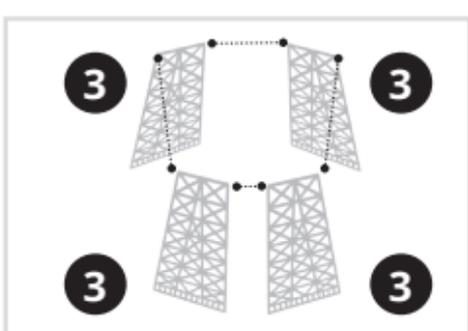
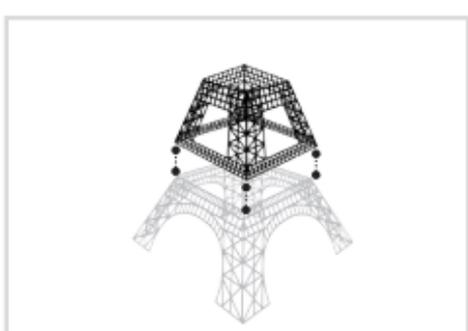
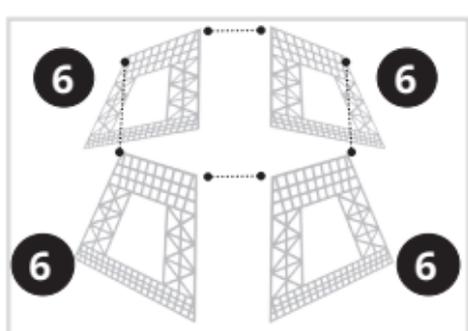
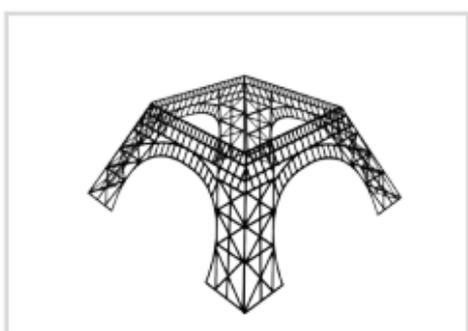
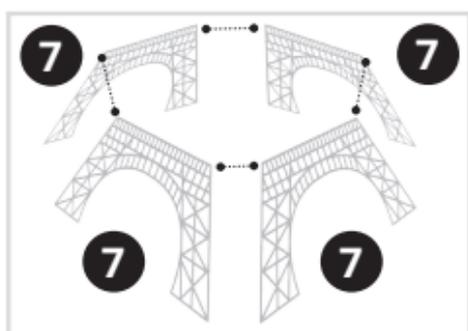


x4

7



x4



Óculos



