

CONNECTEURS MANETTE NES, SNES, PCE & PSX

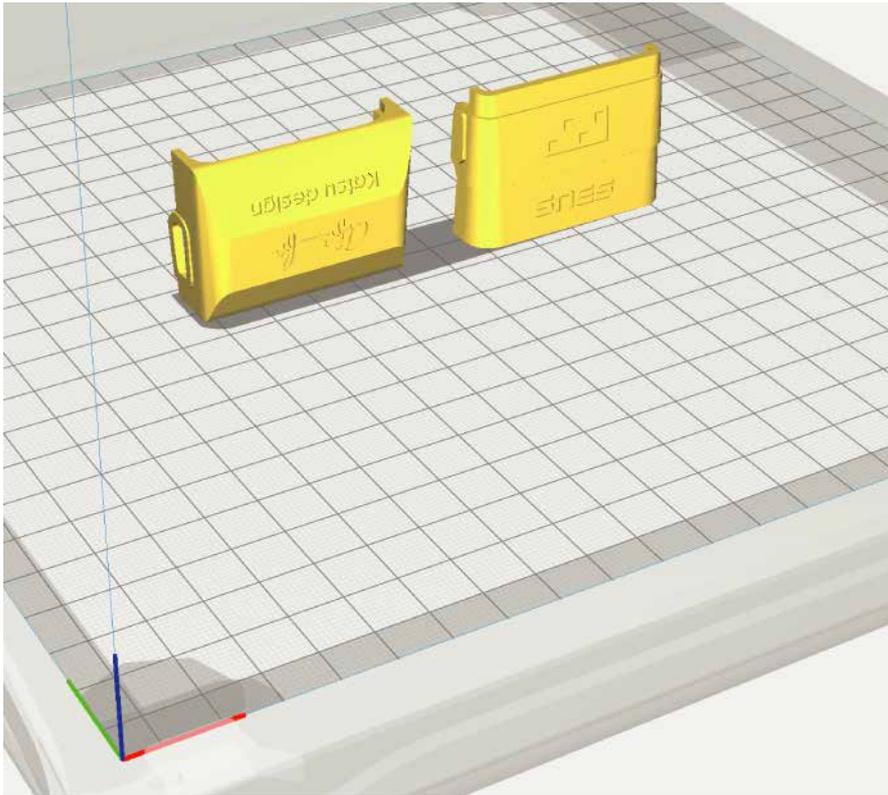


IMPRESSIONS

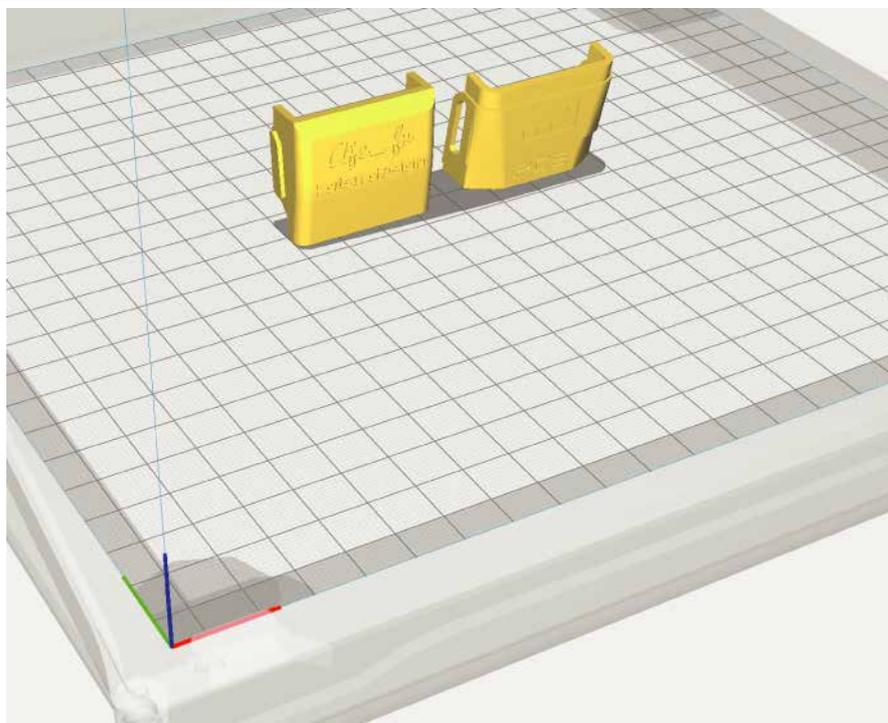
- J'ai pensé les casings pour qu'il n'y a pas besoin de support lors de l'impression. Néanmoins, selon les caractéristiques de votre imprimante il est possible que certaines zones s'impriment mal. Dans ce cas je vous conseille d'activer les supports et de ralentir la vitesse d'impression.

- Je les imprime sans jupe car j'ai une super adhésion avec ma machine. Mais au vue de la faible surface de contact avec le plateau je conseillerai de mettre une jupe/bordure de 5mm.

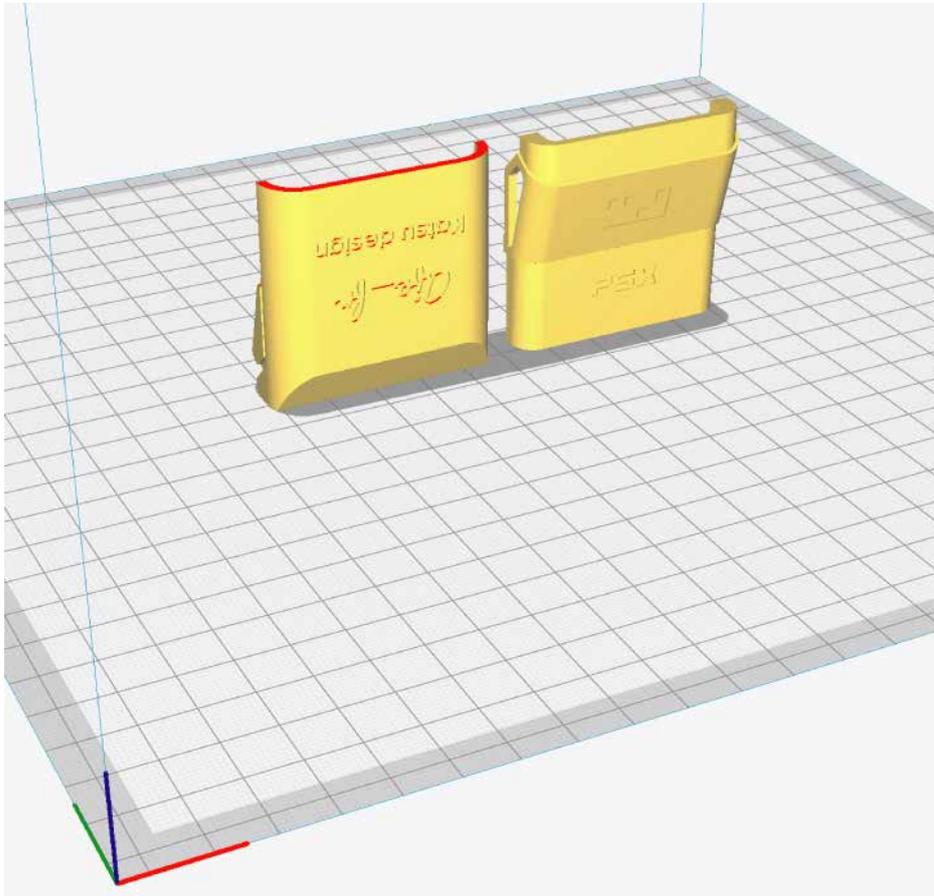
Sens d'impression de SNES:



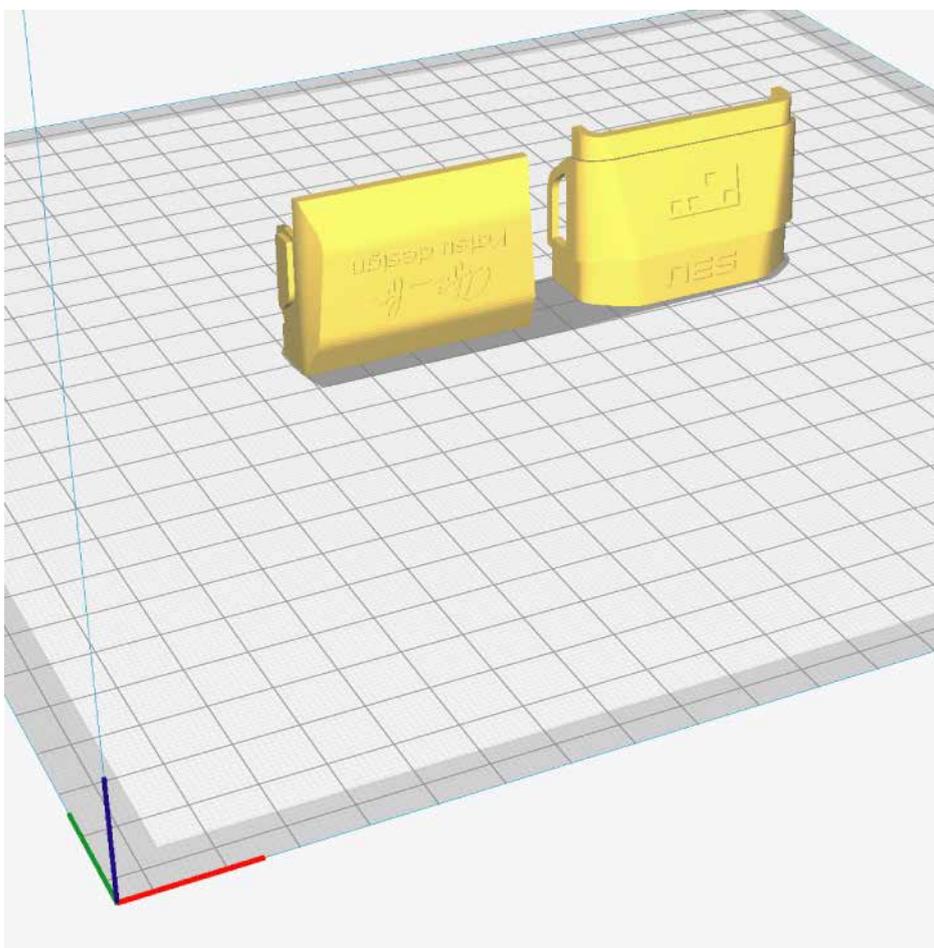
Sens d'impression de PCE:



Sens d'impression de PSX:



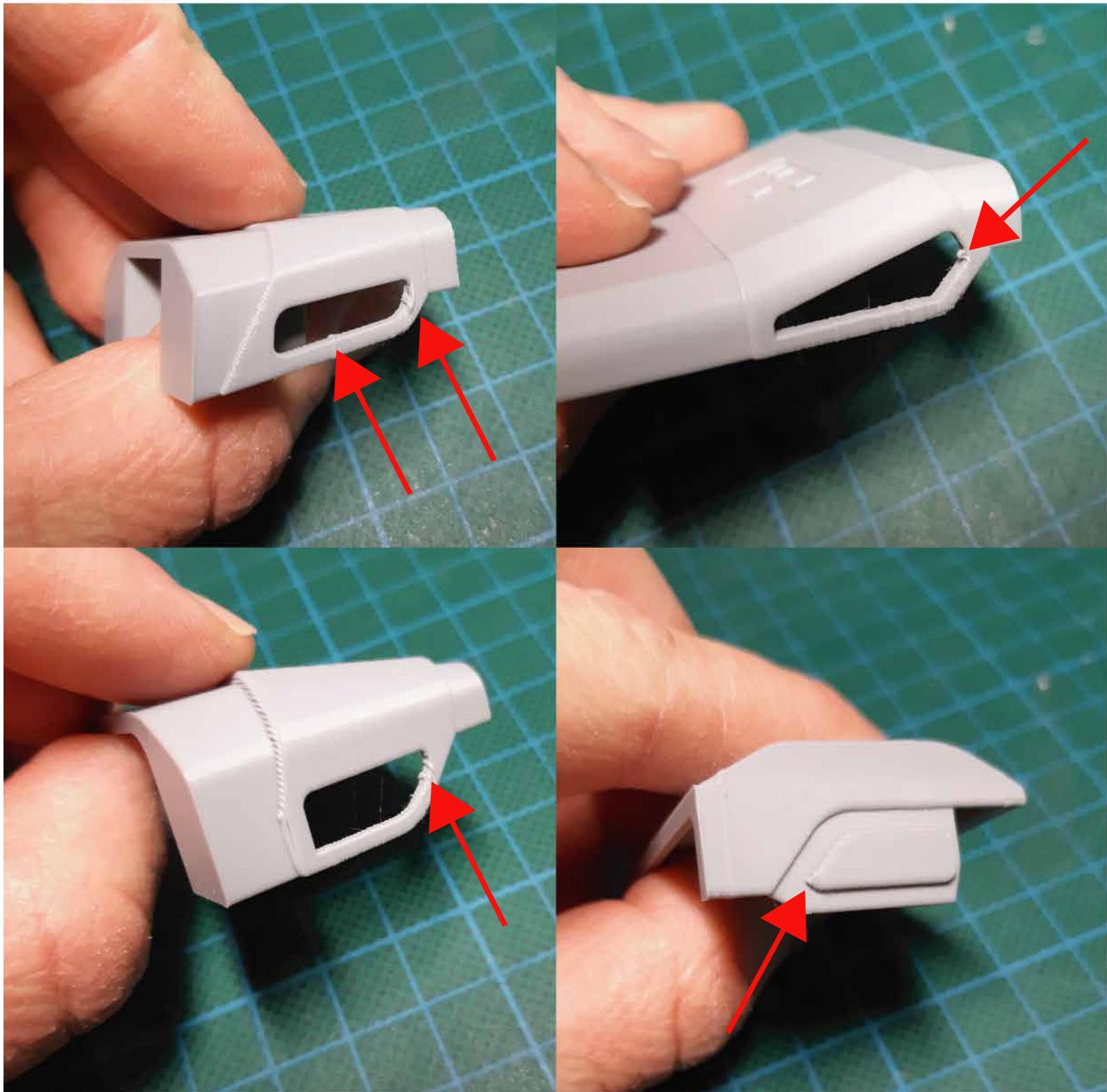
Sens d'impression de NES:



EBAVURAGE

Certaines zones sont dures à imprimer et il y a de fortes chances pour qu'il y ait besoin de gratter un peu pour que la fermeture se fasse correctement.

Utilisez un petit cutter ou une lime plate pour nettoyer ces zones mais attention, elles sont fragiles surtout en PLA.



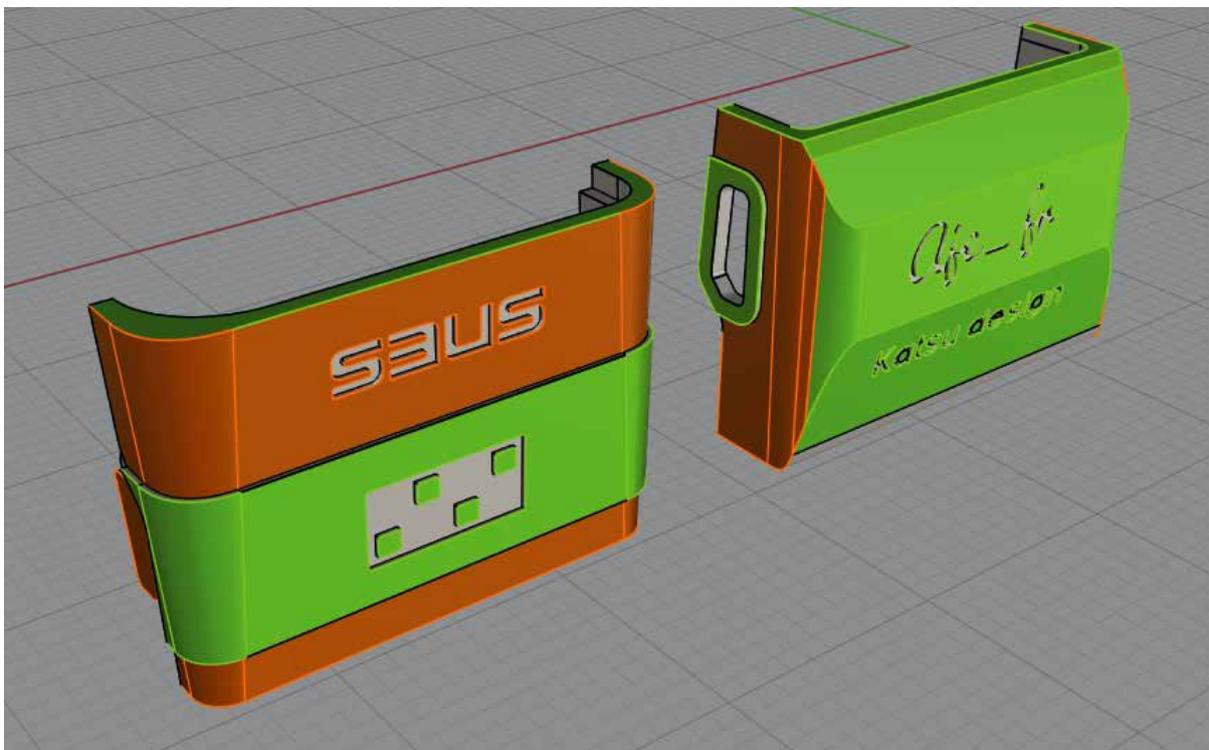
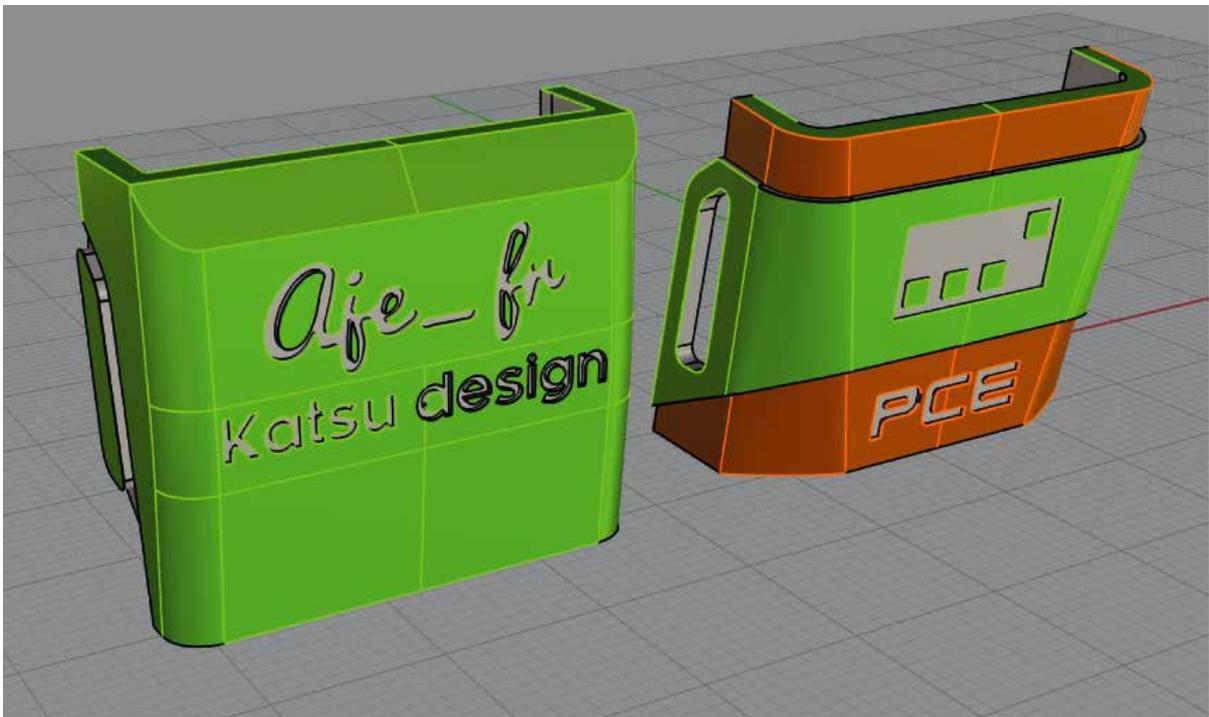
PONCAGE

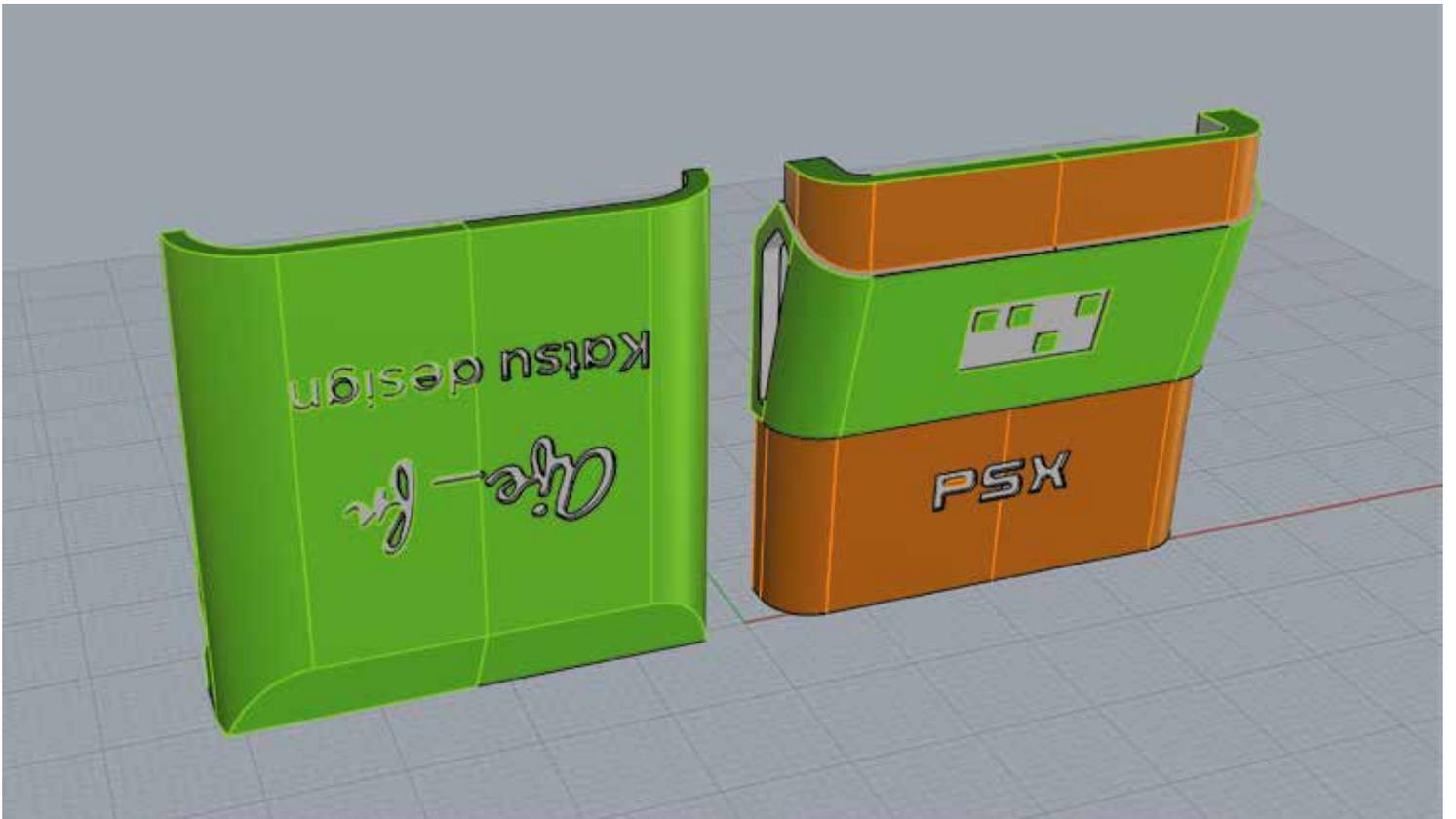
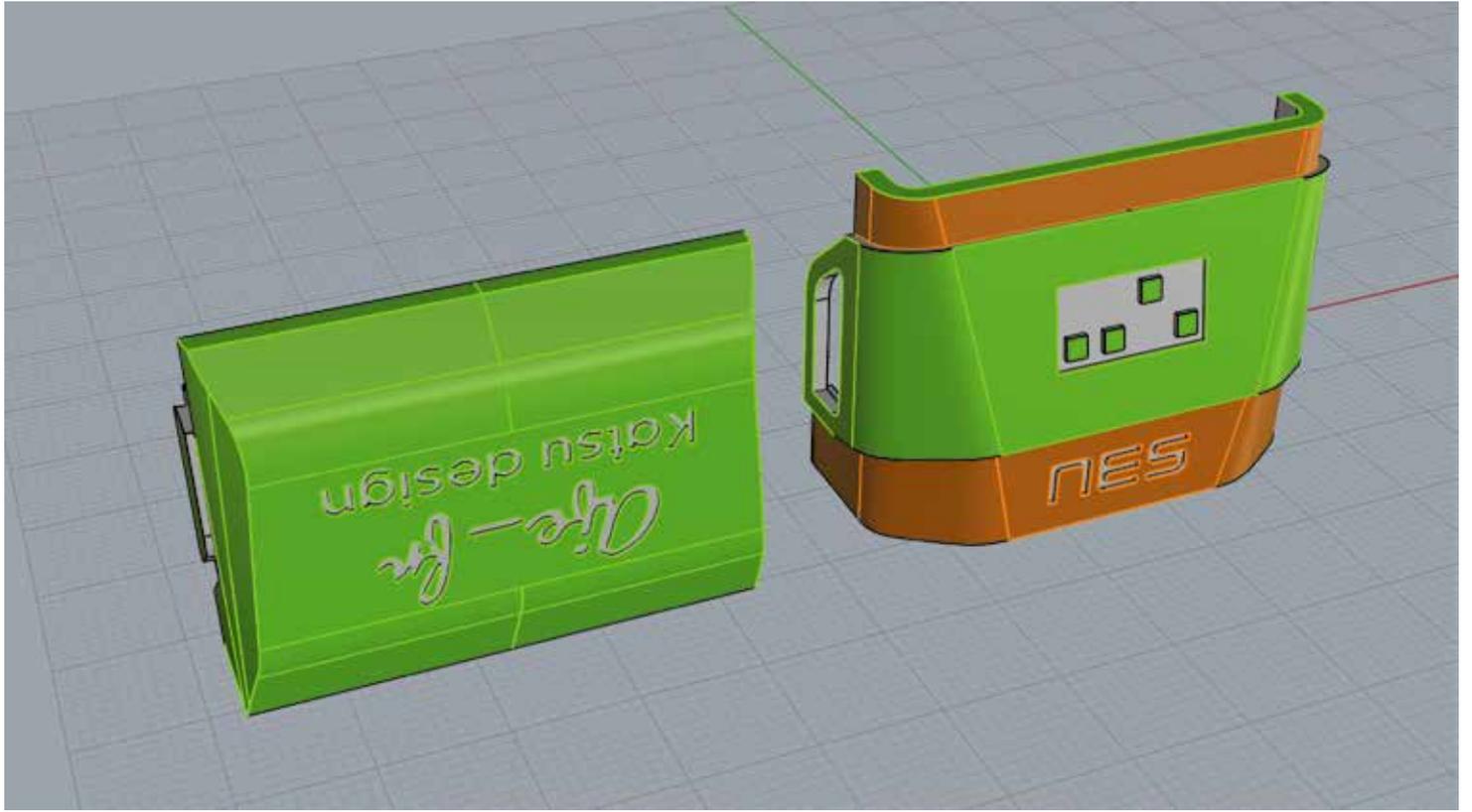
La finition est plus difficile sur les connecteurs que sur le boîtier du Rpi2scart.
Les différences de hauteurs de plan ainsi que la petite taille des pièces peuvent rendre l'opération délicate.

Ci-dessous en vert les zones faciles à poncer. En orange celles plus délicates.

Vous pouvez peindre l'intérieur des logos mais uniquement si vous avez poncé avant la zone autour du logo.

Pour plus d'infos sur les méthodes de ponçage et de peinture, référez-vous au guide V3 du casing du rpi2scart.





ASSEMBLAGE

Rien de compliqué... Il suffit de poser le PCB dans les casings inférieurs puis de glisser les parties supérieures en enclenchant les systèmes de fermeture.

