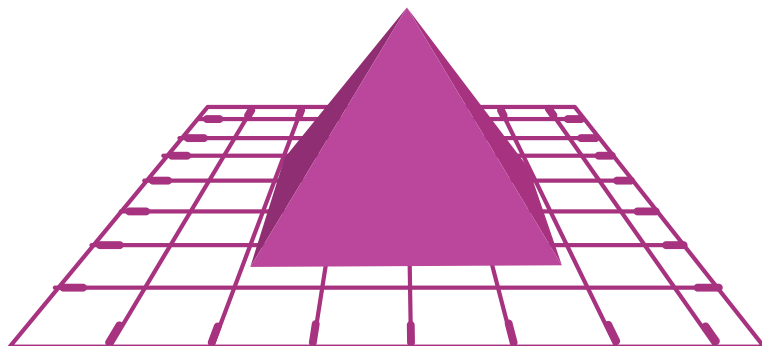


CHAPTER

4

Работа с XYZmaker



XYZ printing

Кратко ръководство за XYZmaker

4-1 Ключодържател с име

- Трудност ★☆☆☆☆



4-2 Гаечен ключ

- Трудност ★★★☆☆



4-3 Пингвин

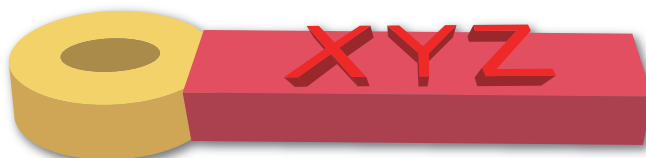
- Трудност ★★★★★



CHAPTER

4-1

Ключодържател с име
кратко упътване



Кратко ръководство за XYZmaker

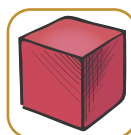
- Трудност 

- Използвани обекти (от лентата с инструменти в лявата част)

1. Геометрични фигури



Geometric Figure



Cube



Tube

2. Текстов инструмент



Tools



Text Generator

- Обработка на обекта

(от лентата с инструменти в лявата част)



Land

- Обектни команди (изскачащ прозорец)

1. Команда на параметъра на позицията на обекта

Position

X

Y

Z

2. Команда за параметър на измерението на обекта (отключена скала)

Dimension



X

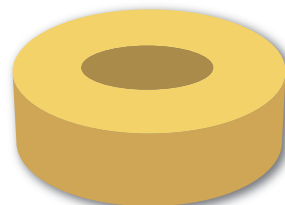
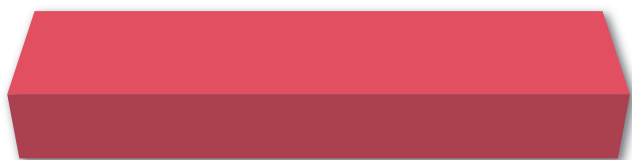
Y

Z

Step 1



Step 2



Кликнете  геометрична фигура от лявото меню
двоен клик на куб.  След като слезе куба,

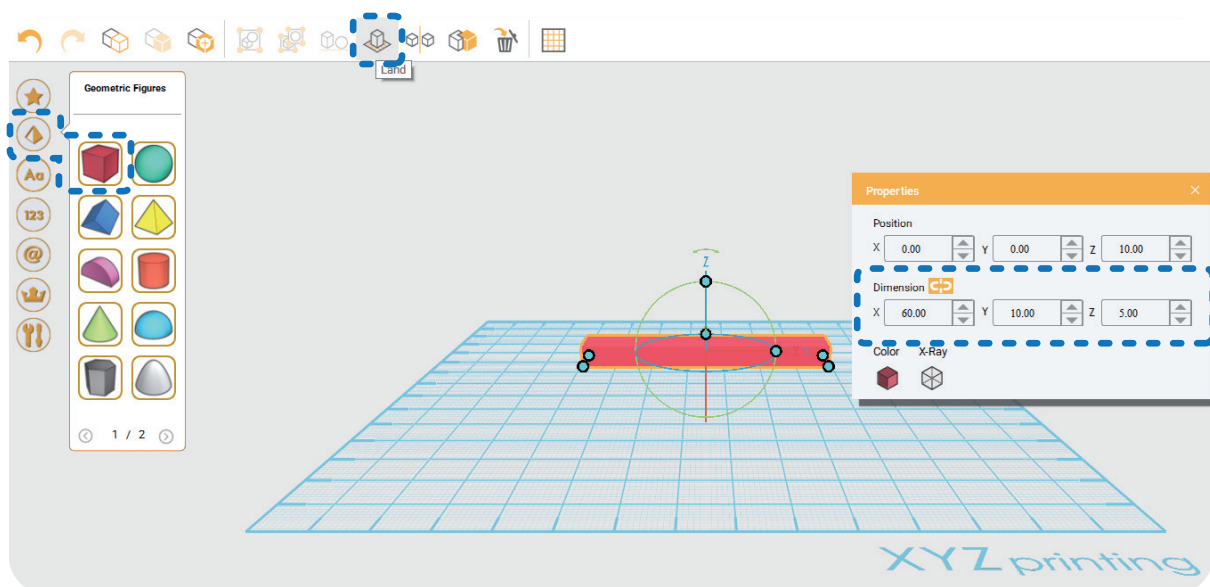
настройте дължина, ширина и височина в
полето за размери (X: 60, Y: 10, Z: 5)



Кликнете



отгоре и поставете на работния плот



Кратко ръководство за XYZmaker

Step 2

Кликнете



геометрична фигура от лявото меню

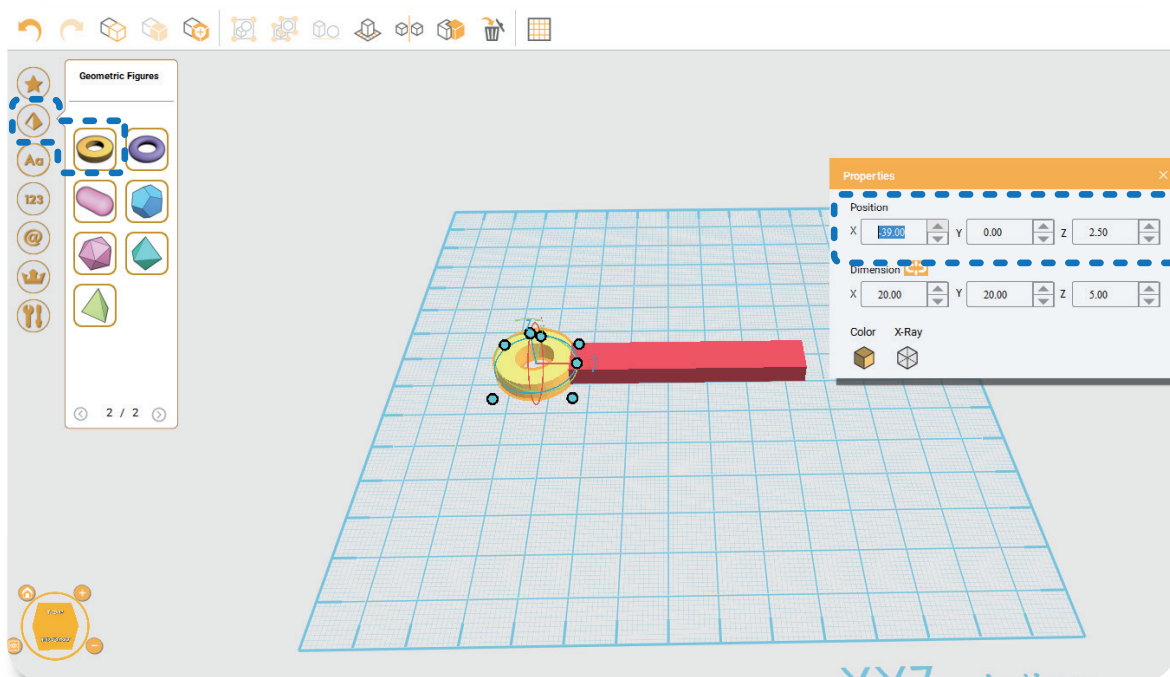
двоен клик на фигура



След като се появи,

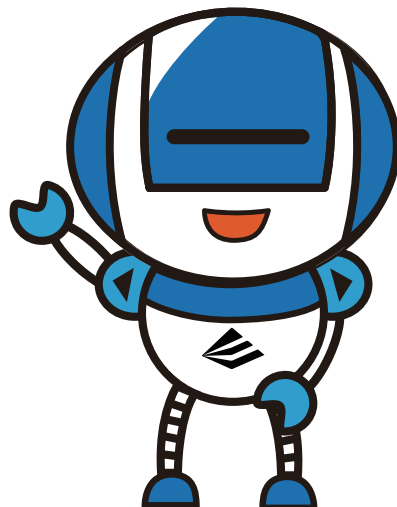
нагласете на позиция (X: -39, Y: 0, Z: 0).

Position
X -39 Y 0 Z 0



ПОДСКАЗКА:

Ако обектът не се появява на работния
плот, изберете двата обекта едновременно
и кикнете 
за да се появят на работния плот~



Step 3



Step 5

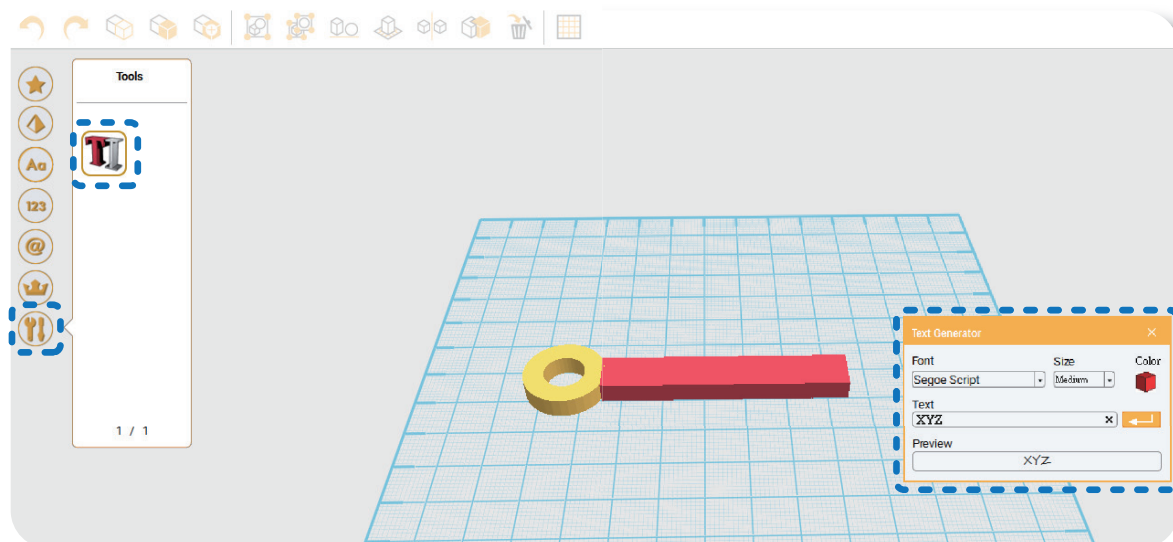


Step 3

Кликнете  от лявото меню и кликнете на генератор на текст. След като се появи малък



прозорец, изберете желанния шрифт в полето Font, изберете Medium as Size и въведете желанния текст в колоната Text. След потвърждение щракнете върху стрелката Enter.



Кратко ръководство за XYZmaker

Step 4

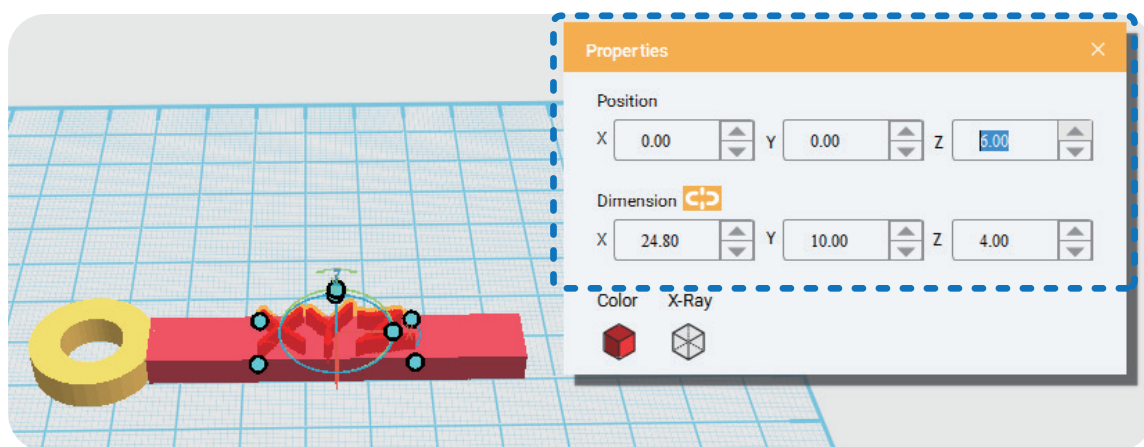
Когато се появи текста, ще се отвори малък прозорец. Нагласете на

Position
X 0 Y 0 Z 6

позицията (X: 0, Y: 0, Z: 6). (Допустими са повече от 4. Размерът на текста може да варира в зависимост от шрифта. Вижте за справка

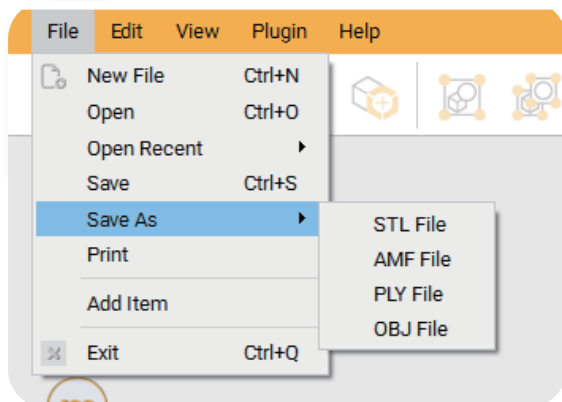
Dimension
X Y Z

Размерно поле за височината

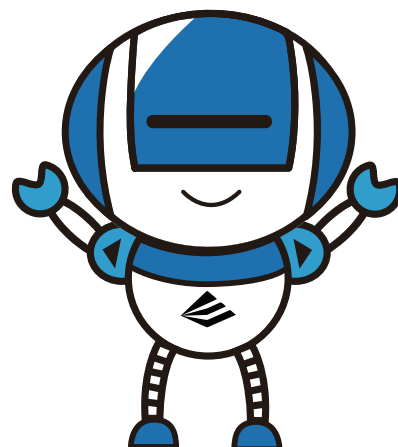


Step 5

След като вашият ключодържател е завършен, щракнете върху Файл в горен ляв ъгъл. След като щракнете върху Запиши, изберете желанния файл формат, за да завършите стъпката на моделиране.



Готово!!



CHAPTER

4-2

Моделиране на гаечен ключ



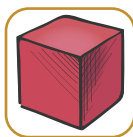
Кратко ръководство за XYZmaker

- Трудност ★ ★ ★ ☆ ☆

- използвани фигури- геометрични обекти (от лентата отляво)



Geometric Figure



Cube



Tube



Cylinder



Hexagonal Prism

- Обработка на обектите (от лентата отляво)



Land



Hole



Clone



Group

- Команди на обектите (изскачащ прозорец)

1. Команда на параметъра на позицията на обекта



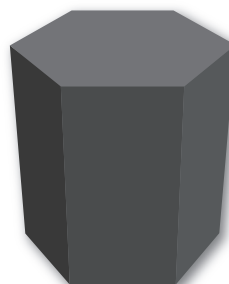
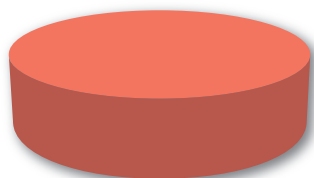
2. Команда за параметър на измерението на обекта (отключена скала)



Step 1



Step 3



Step 1

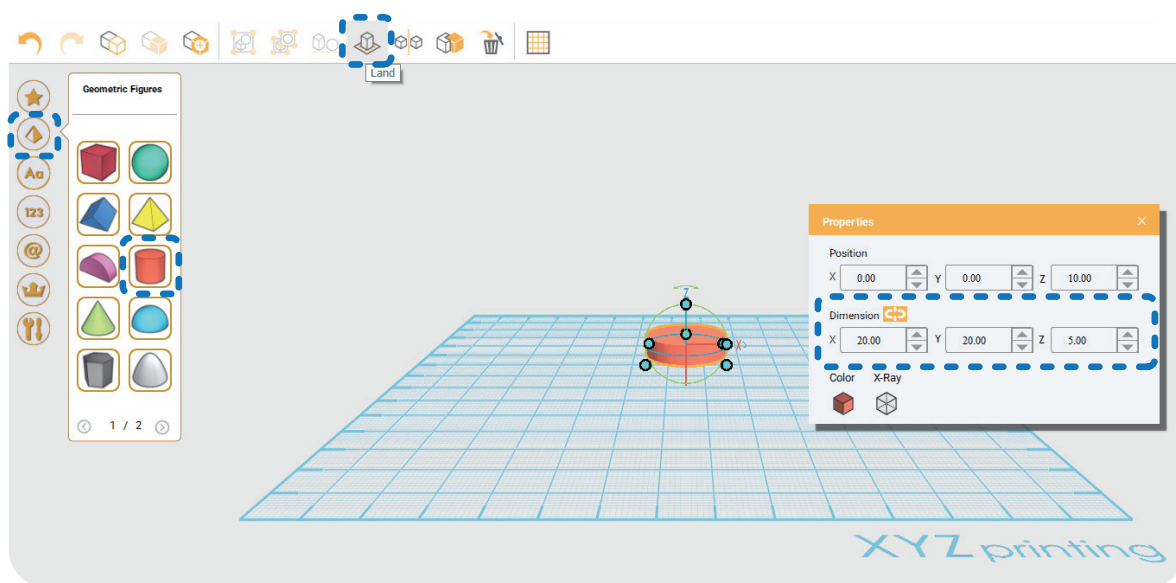
Кликнете  Геометрични фигури отляво
двоен клик на  Цилиндър. След това

нагласете дължина, ширина и височината

полето за размери (X: 20, Y: 20, Z: 5). Кликнете

отгоре и поставете на работния плот.

Dimension 
X 20 Y 20 Z 5



Кратко ръководство за XYZmaker

Step 2

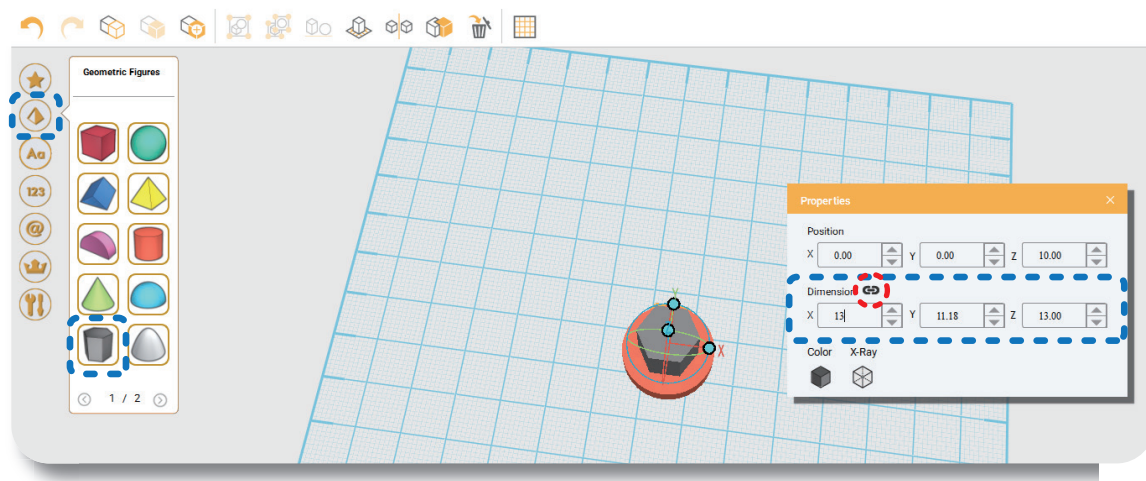
Кликнете  отляво и изберете шестоъгълна призма. След това,



Заклучете скалата в

Dimension	
X	13
Y	11.18
Z	13

 Размери (X: 13; Y и Z се скалират пропорционално). Отключете.

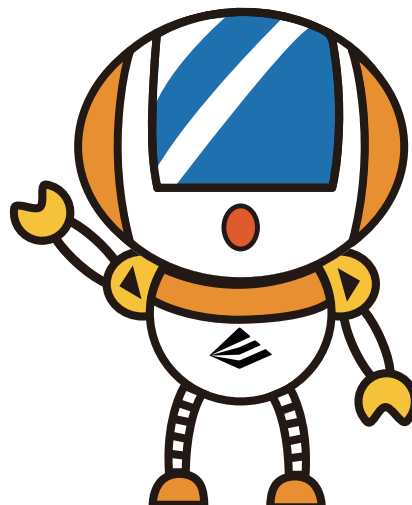


СЪВЕТ:

Отключена скала



Заклучена скала и пропорционална



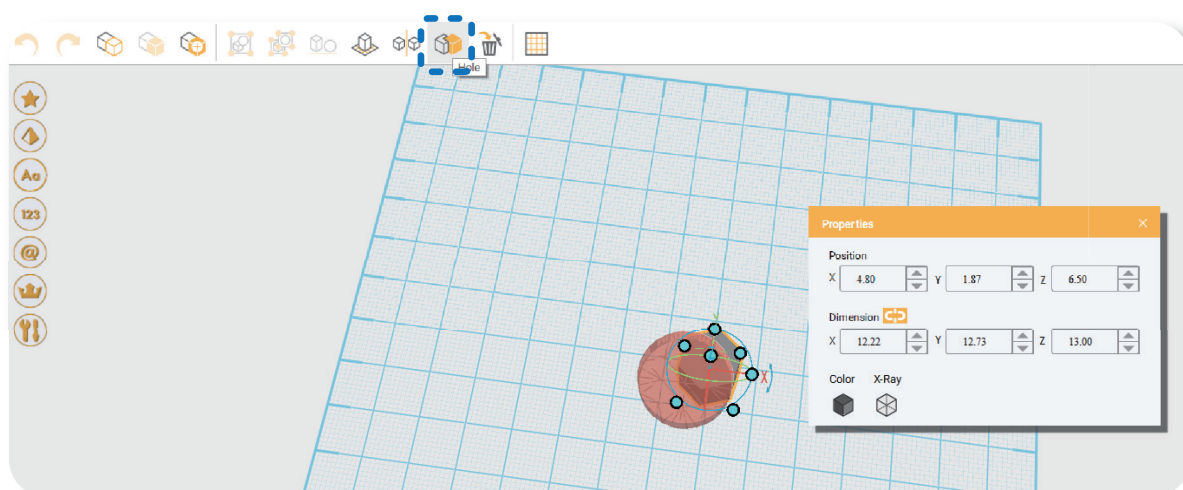
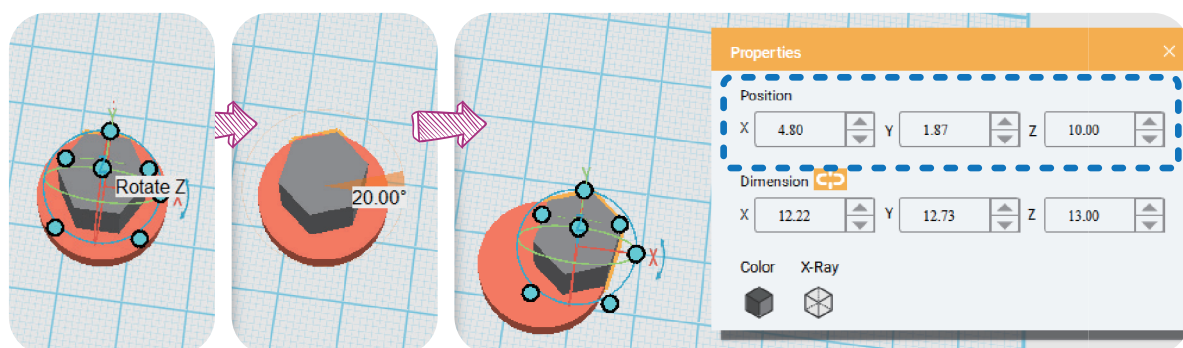
Step 3

Завъртете шестоъгълната призма около оста Z с 20 градуса и поставете в правилна позиция

Position
X 4.8 Y 1.87 Z 6.5

(Позиция X: 4.8, Y: 1.87, Z: 6.5). Кликнете

цилиндъра и изберете отвор. Изберете призмата и кликнете отново отвор, за да завършите изрязването.



Кратко ръководство за XYZmaker

Step 4



Step 6



Step 4

Кликнете

двоен клик на



Геометрични фигури отляво



настройте дължина, ширина и височина (размери X: 45, Y: 9, Z: 5).

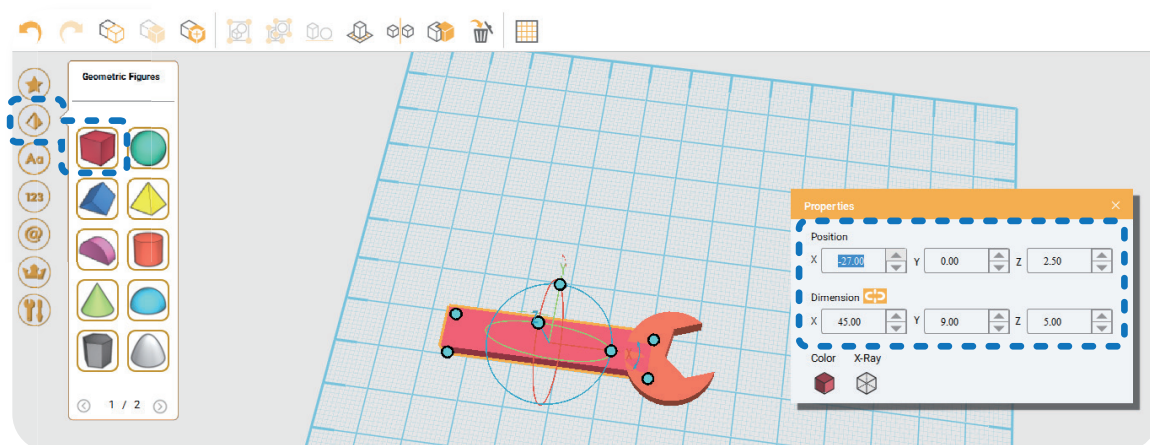
Dimension

X 45 Y 9 Z 5

Поставете на правилна позиция (Позиция X: -27, Y: 0, Z: 2.5).

Position

X -27 Y 0 Z 2.5



Step 5

Кликнете

двоен клик на



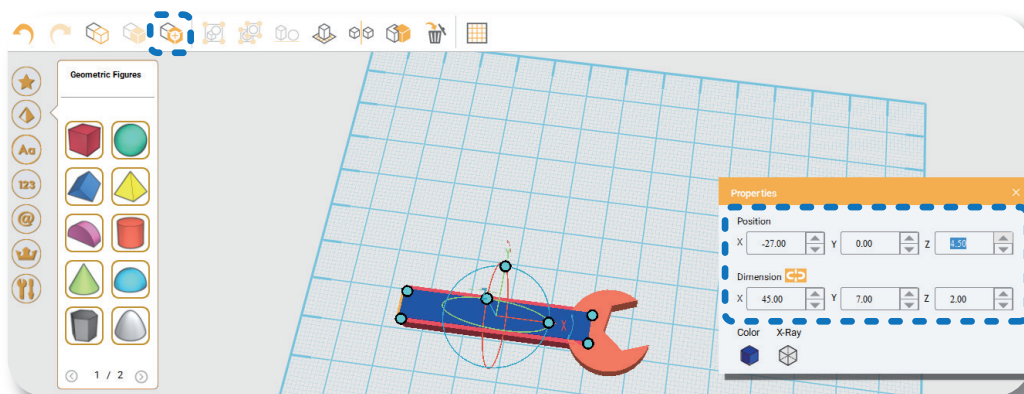
Геометрични фигури отляво

(Размери X: 45, Y: 7, Z: 2). Преместете на правилна позиция

(Позиция Z: 4.5).

Position
X -27 Y 0 Z 4.5

Dimension
X 45 Y 7 Z 2



Step 6

Кликнете на първия куб и кликнете на

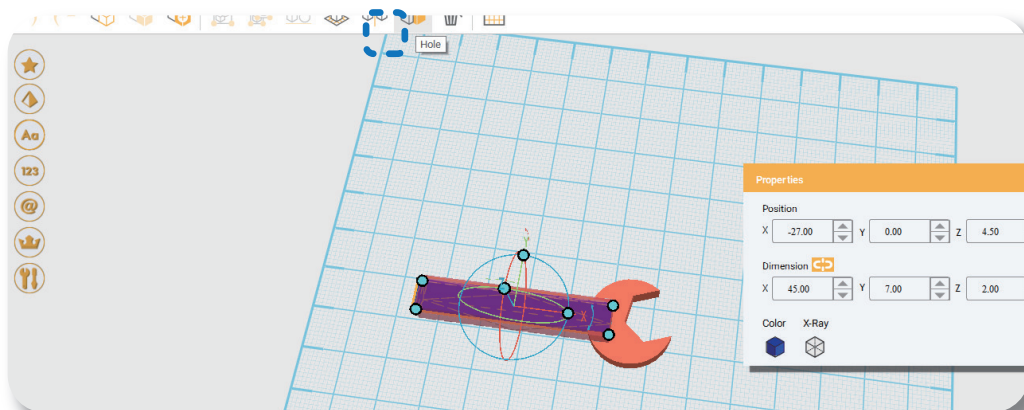


отвор.

След това кликнете на втория куб,

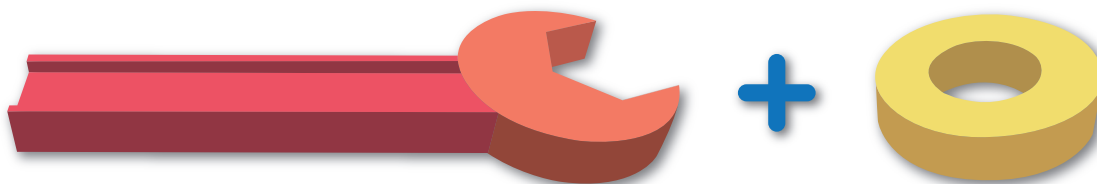


кликнете отвор отново, за да завършите операцията.



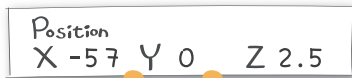
Кратко ръководство за XYZmaker

Step 7



Кликнете  геометрични фигури отляво
двоен клик на  тръба. Когато се появи,

сложете на позиция

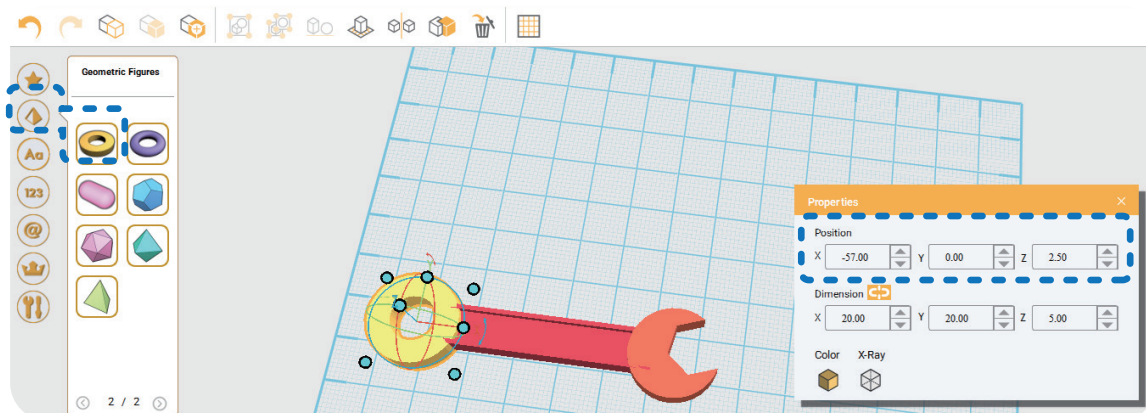
 (позиция X: -57).

Изберете всички обекти и използвайте.



Групирайте всички обекти

за по-удобно редактиране. Моделирането на гаечния ключ завърши.



CHAPTER

4-3

Моделиране на пингвин



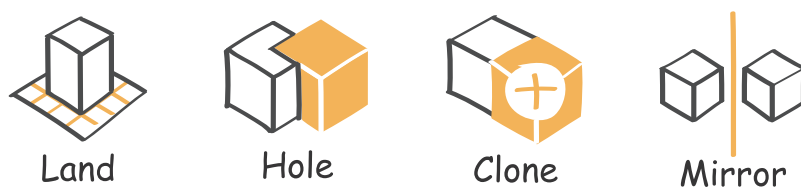
Кратко ръководство за XYZmaker

- Трудност ★ ★ ★ ★ ☆

- Използвани обекти- геометрични фигури (от лявото меню)



- Обработка на обекта (от лентата с инструменти в лявата част)



- Обектни команди (изскачащ прозорец)

1. Команда на параметъра на позицията на обекта



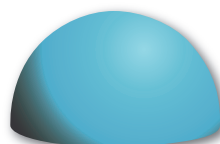
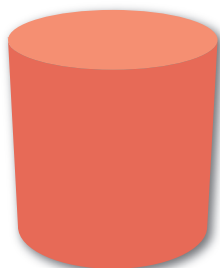
2. Команда за параметър на измерението на обекта (отключена скала)



Step 1



Step 2



Step 1

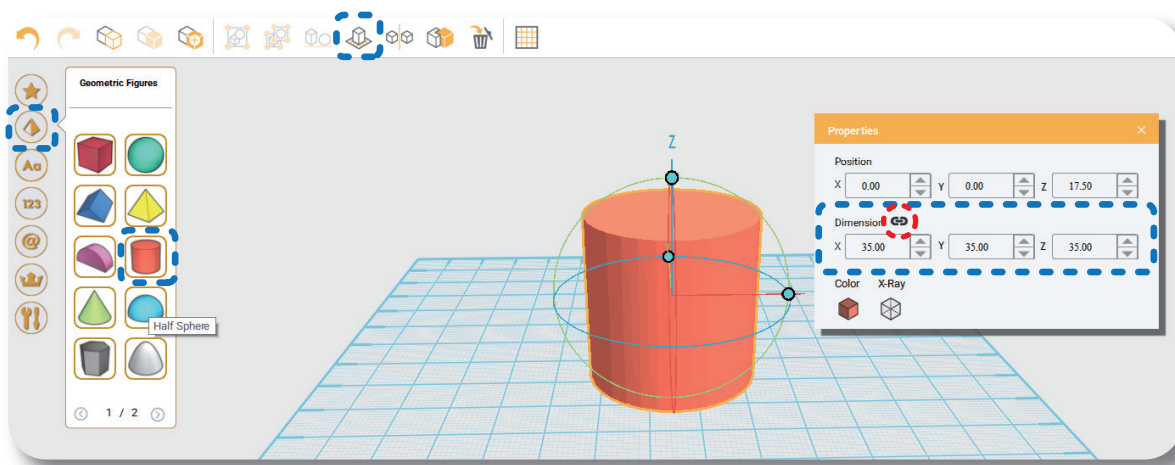
Кликнете  геометрични фигури отляво
двоен клик  цилиндър. Когато се появи цилиндър,

Заклучете скалата

Dimension 
X 35 Y 35 Z 35

размери (X: 35, Y: 35, Z: 35).

Кликнете  най-отгоре и поставете на работния плот.



Кратко ръководство за XYZmaker

Step 2

Кликнете  геометрични фигури отляво
двоен клик  Полусфера. Когато се появи,

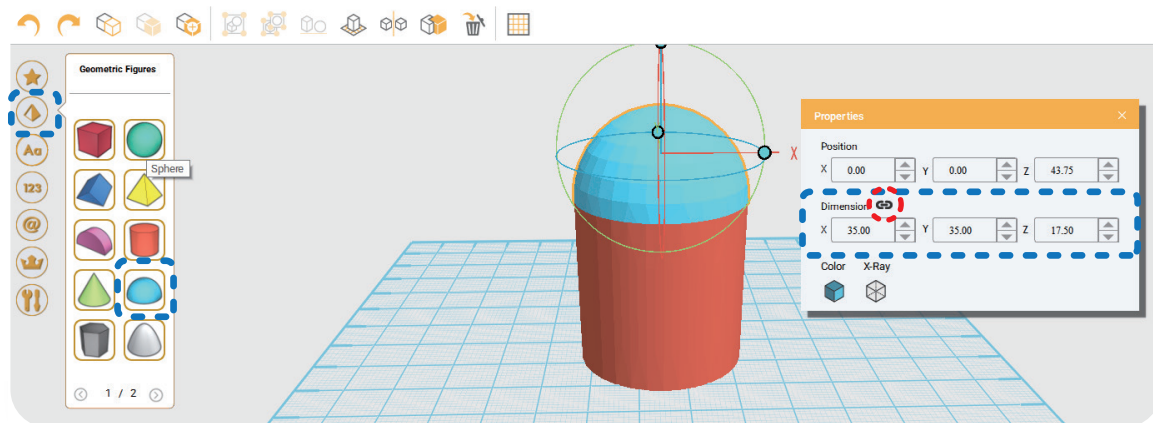
заклучете скалата на

Dimension	
X	35
Y	35
Z	35

 размери (X: 35; Y и Z се скалират пропорционално). Преместете на позиция:

Position
X 0 Y 0 Z 43.75

 (Позиция X: 0, Y: 0, Z: 43.75).

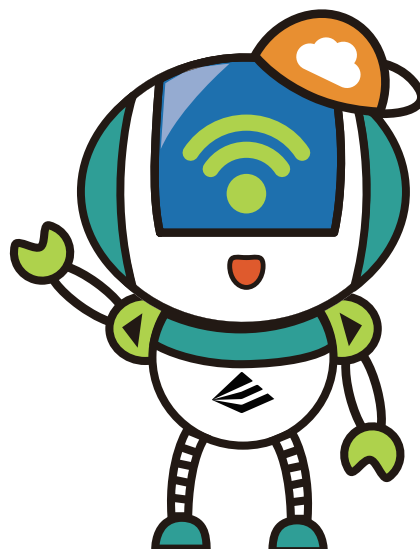


СЪВЕТ:

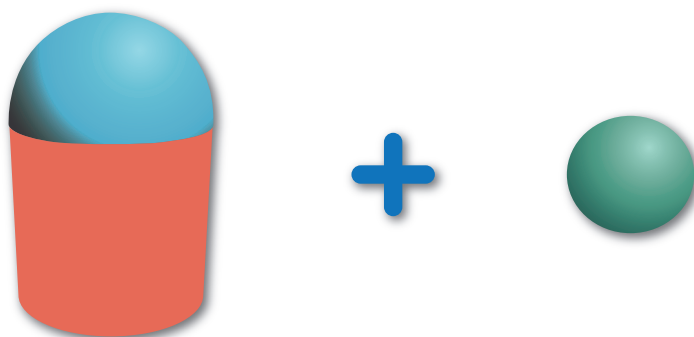
Отключена скала



Заклучена скала и пропорционална скала



Step 3

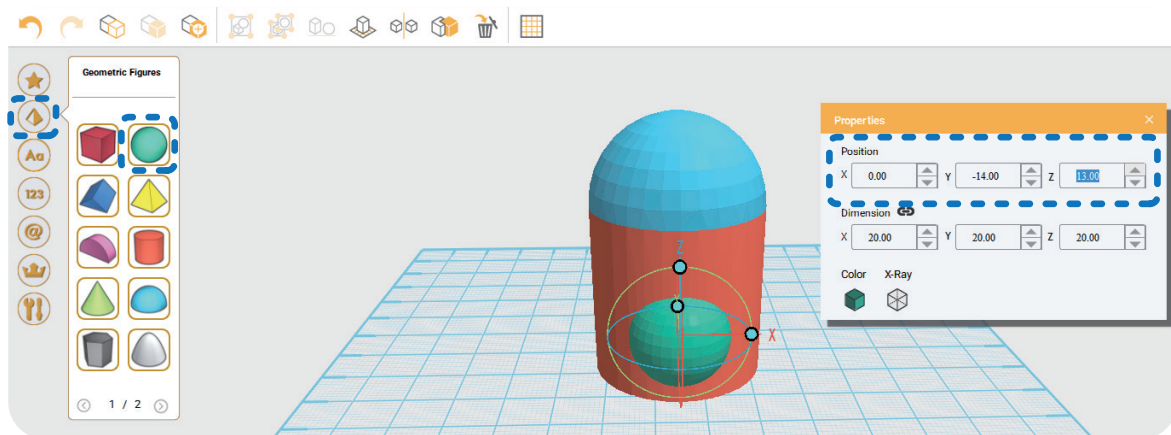


Кликнете  геометрични фигури отляво
двоен клик на  сфера. Когато се появи,

преместете на позиция

(Позиция X: 0, Y: -14, Z: 13).

Position		
X 0	Y -14	Z 13

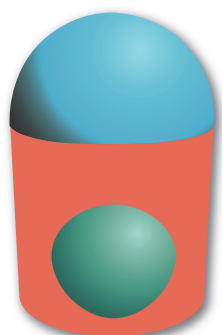


Кратко ръководство за XYZmaker

Step 4



Step 5



Step 4

Кликнете  геометрични фигури отляво
двоен клик на  сфера. Когато се появи,,

Заклучете скалата

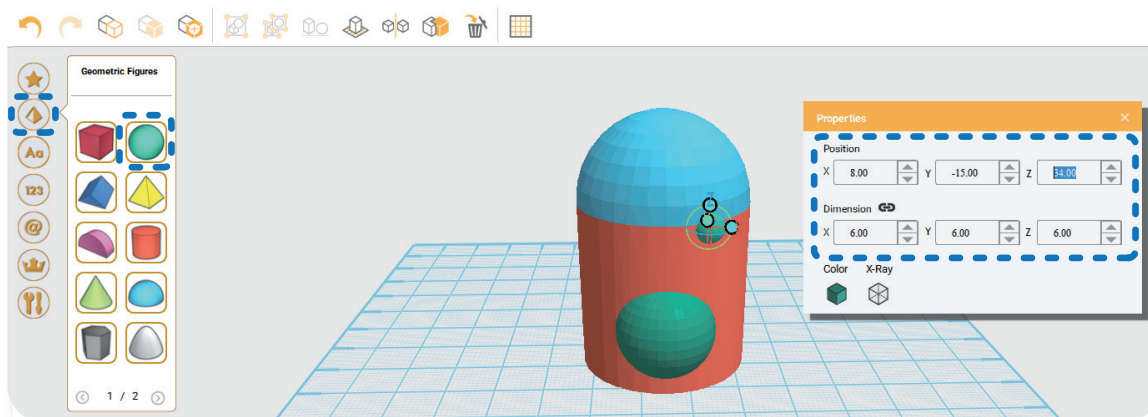
Dimension 
X 6 Y 6 Z 6

в размери (X: 6; Y и Z се скалират

пропорционално). После преместете на позиция

Position
X 8 Y -15 Z 34

(Позиция X: 8, Y: -15, Z: 34).



Step 5

Кликнете

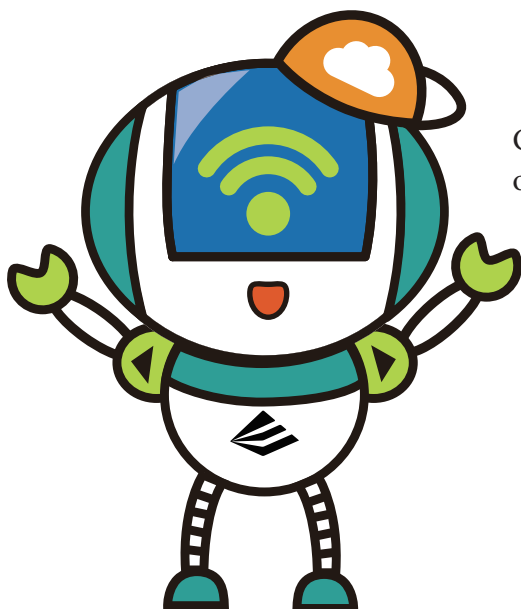
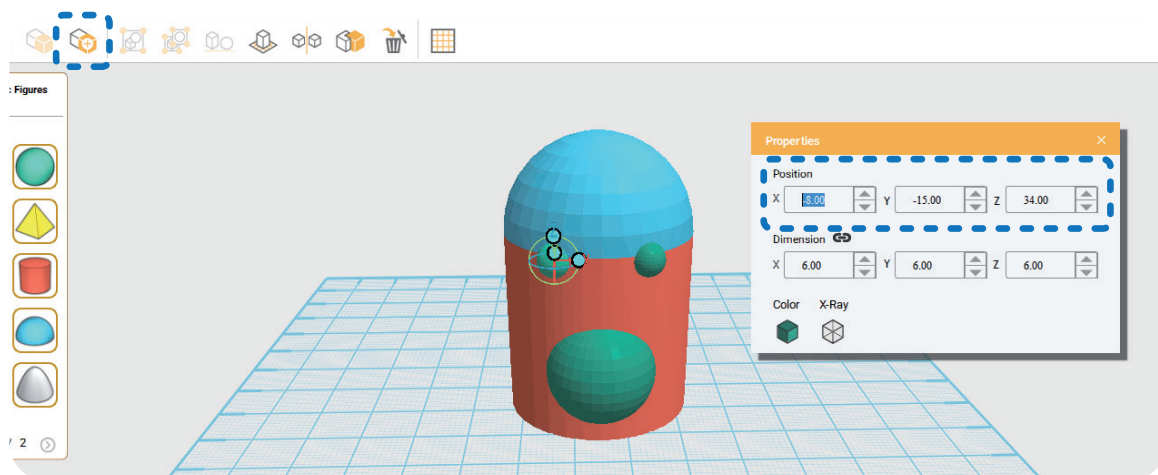


Клониране в горната редица, за да клонирате още една малка сфера на същото място и преместете на правилна позиция

Position

X -8 Y -15 Z 34

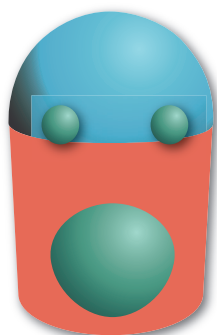
(Позиция X: -8, Y: -15, Z: 34).



Създадохте половината от очарователния пингвин~

Кратко ръководство за XYZmaker

Step 6



Кликнете  геометрични фигури отляво

двоен клик на  Пирамида. Когато се появи, заключете

скалата с размери

Dimension

X 6

Y 6

Z 6

(X: 6; Y и Z се

скалират пропорционално. Отключете. Завъртете около оста X на

90 градуса и преместете на позиция

Position

X 0

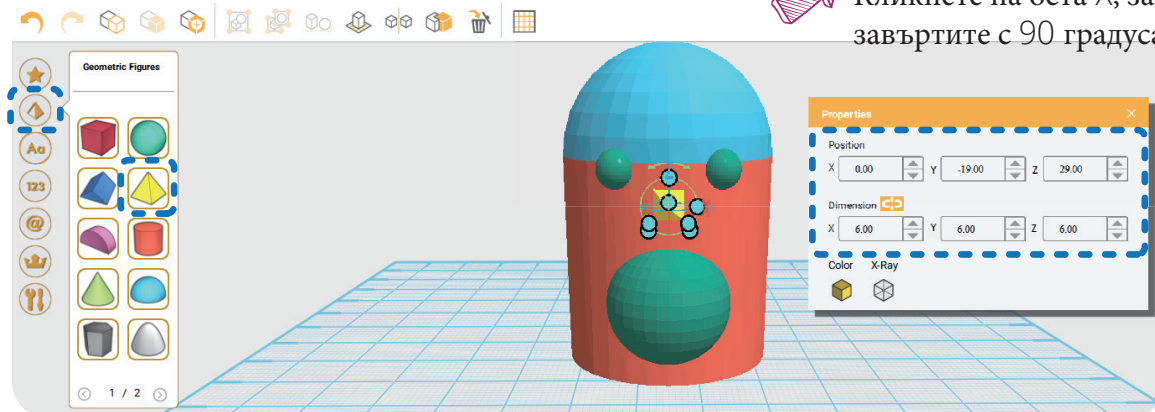
Y -19

Z 29

(Позиция X: 0, Y: -19, Z: 29).



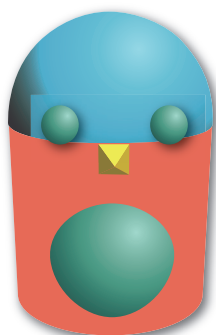
Кликнете на оста X, за да завъртите с 90 градуса.



Step 7



Step 8



Кликнете
двоен
клик на



геометрични фигури отляво
Параболоид. Когато се появи, нагласете
дължина, ширина и височина в

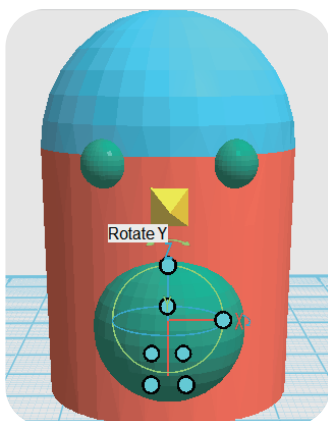
Dimension			
X	5	Y	15
Z	15		

(Размери X: 5, Y: 15, Z: 15). Завъртете

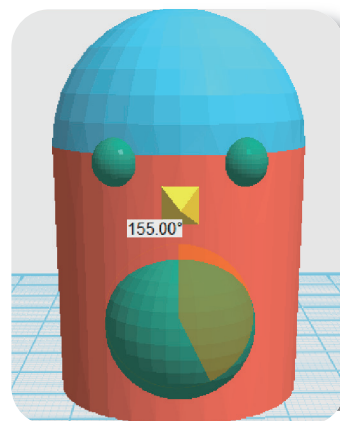
около оста Y на 155 градуса и преместете на правилна позиция

Position			
X	18	Y	0
Z	16		

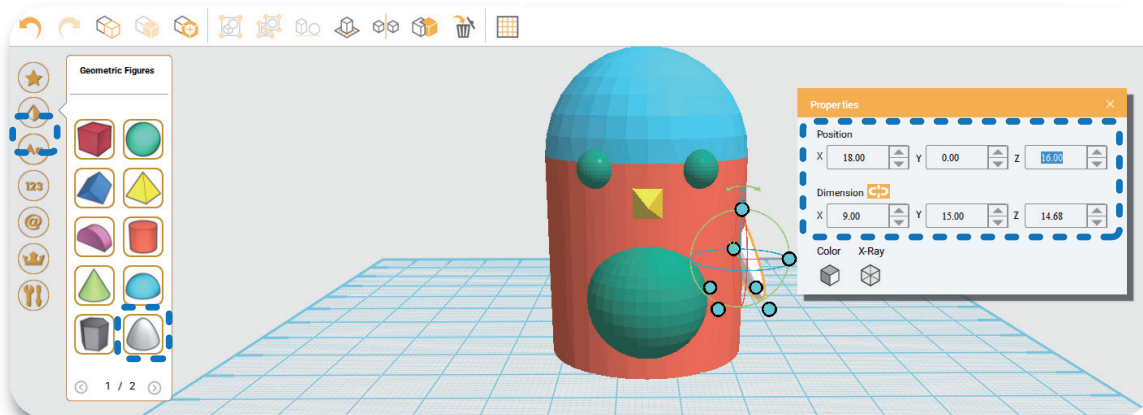
(Позиция X: 18, Y: 0, Z: 16).



Кликнете на оста Y, за да
завъртите на 155 градуса



Кратко ръководство за XYZmaker



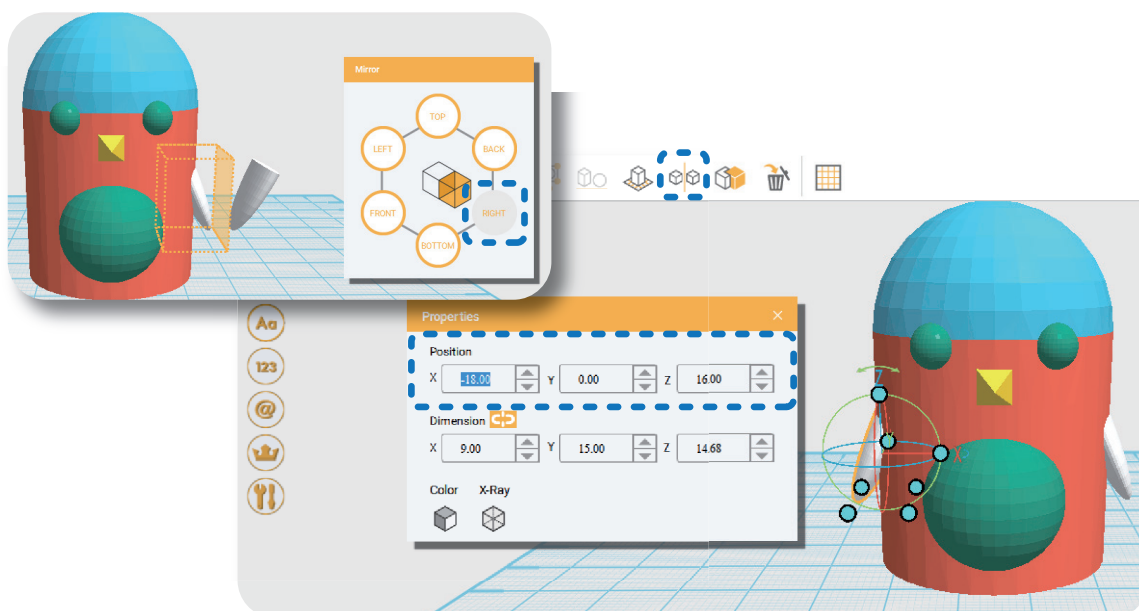
Step 8

Когато параболоидът е отлясно, използвайте  Огледало (ако е отляво, няма да можете да го изберете).

След това преместете дублирания огледален параболоид на позиция

Position	X	Y	Z
	-18	0	0

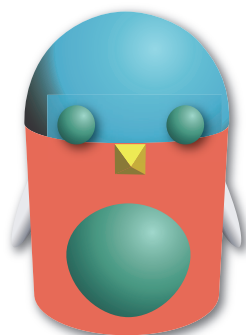
 (Променете параметър X на -18).



Step 9



Step 10



Step 9

Кликнете  геометрични фигури отляво
двоен клик на  полусфера. Когато се появи, нагласете

дължина, ширина и височина:

Dimension 
X 10 Y 12 Z 4

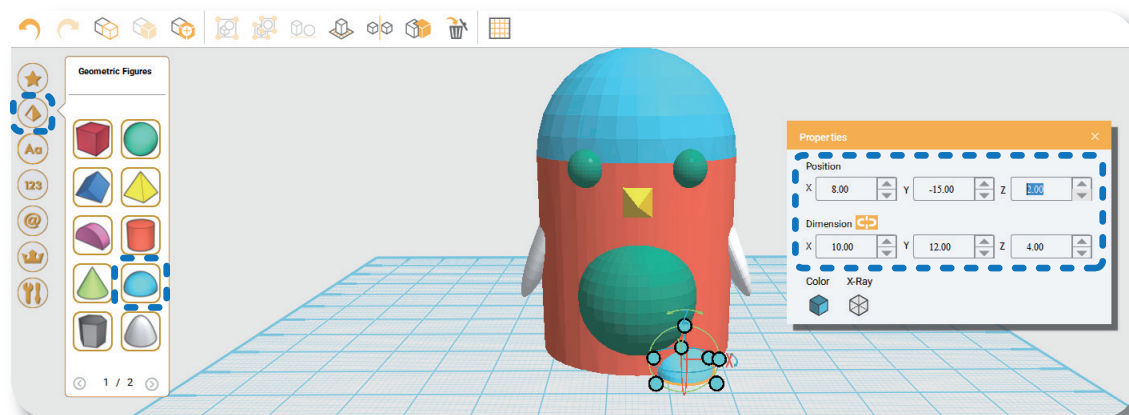
(размери X: 10, Y: 12, Z: 4), и преместете

на позиция

Position
X 8 Y -15 Z 2

(позиция X: 8, Y:

-15, Z: 2).



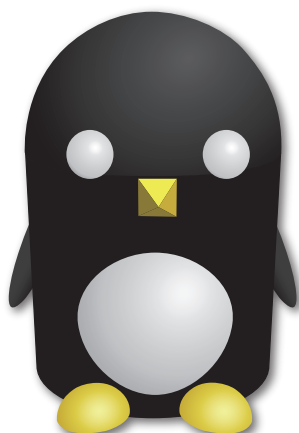
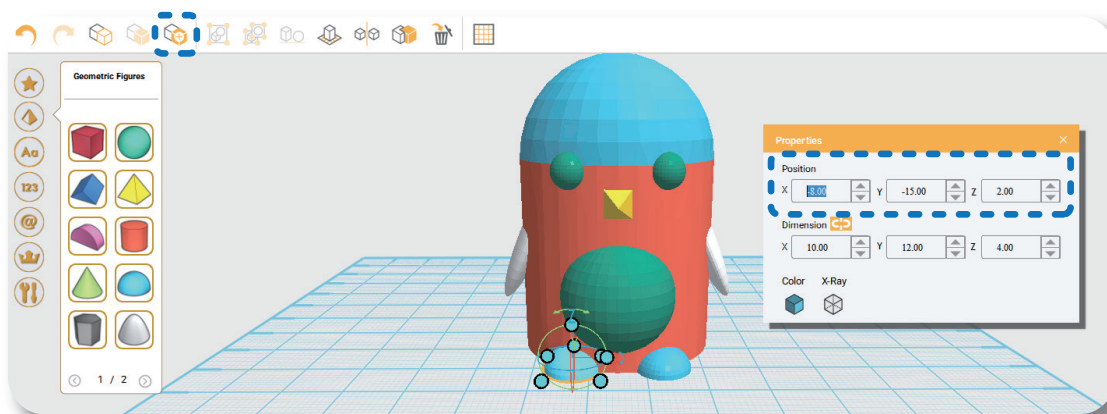
Кратко ръководство за XYZmaker

Step10

Кликнете  клониране в горната редица, за да клонирате полусферата и преместете на позиция.

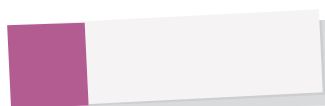
Position
X -8 Y 0 Z 0

(Променете параметър X на -8).



Вашият прекрасен пингвин е готов!!
Можете да го оцветите в различни
цветове. В разширените инструкции
можете да създадете персонализиран
орнамент~

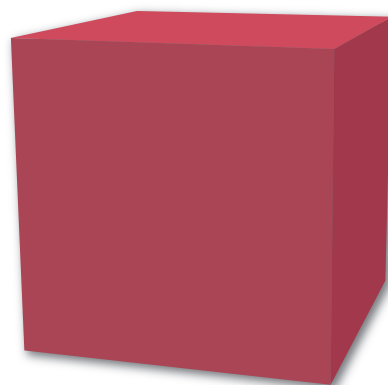
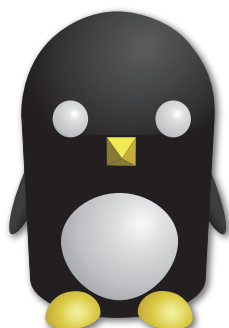




Step 11



Step 12



Групирайте всички обекти на пингвина



После кликнете на



Геометрични фигури отляво и кликнете два пъти на



на

Куб. Когато се появи, нагласете дължина, ширина и височина

Dimension

X 50 Y 40 Z 60

(Размери X: 50, Y: 40, Z: 60).

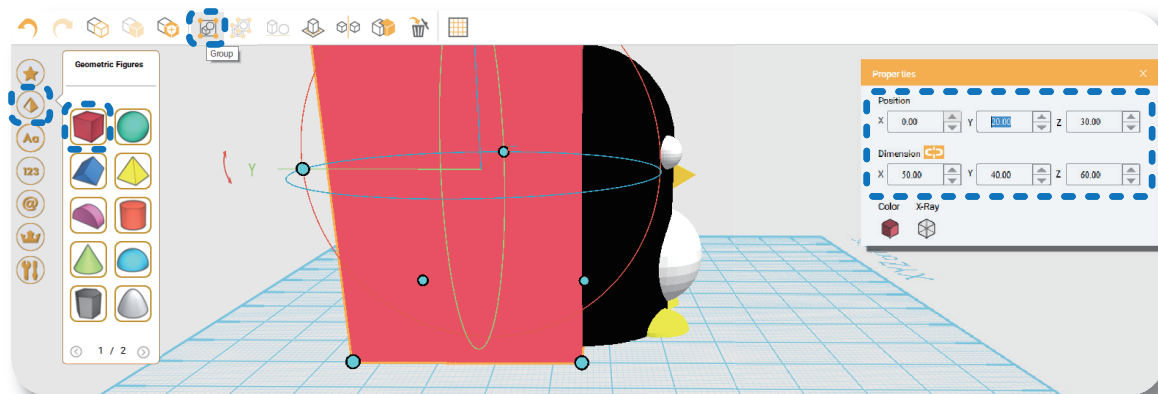
Позиционирайте:

Position

X 0 Y 20 Z 30

(Позиция

X: 0, Y: 20, Z: 30).



Кратко ръководство за XYZmaker

Step12

Кликнете на пингвина и изберете



отвор.

После кликнете на куба и клик



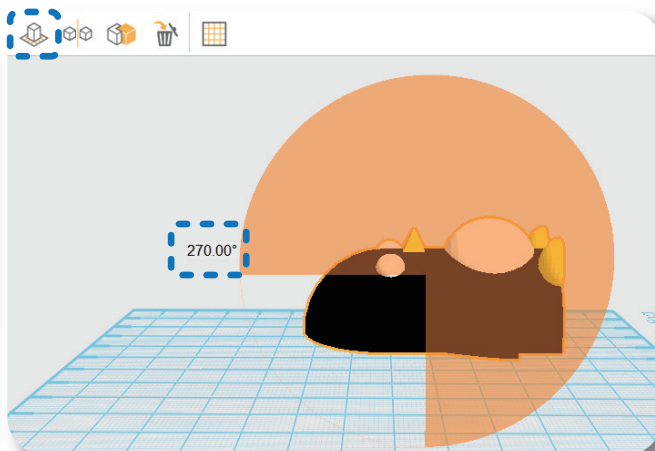
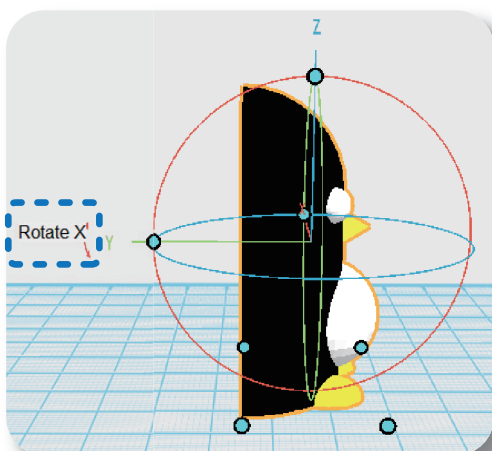
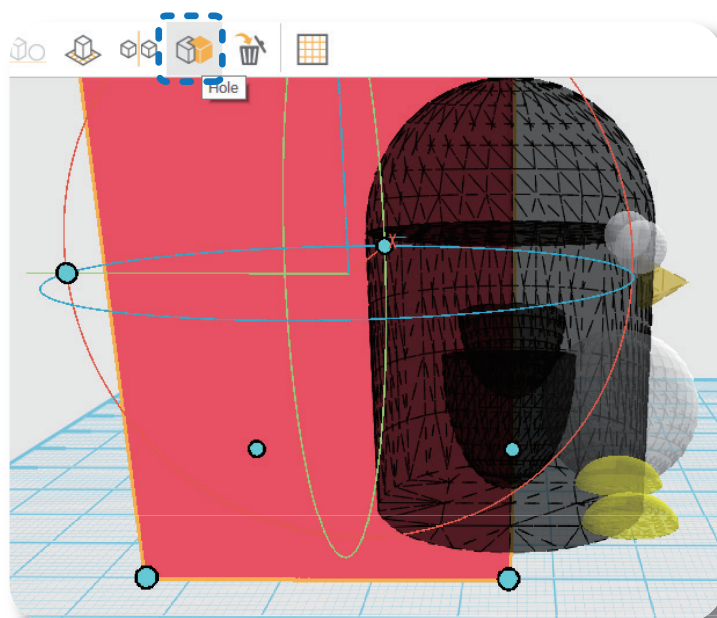
отново на отвор, за да

завършите изрязването. Завъртете отрязания пингвин около оста X на 270

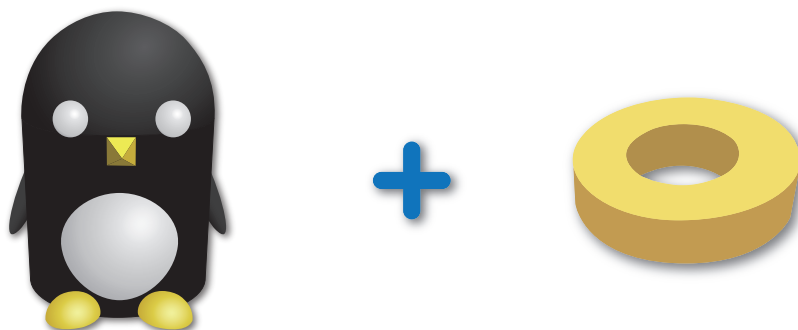
градуса и кликнете



за да го сложите на работния плот.



Step 13



Step13

Кликнете  геометрични фигури отляво, двоен клик на тръба.  Когато се появи,

позиционирайте:

Position

X 0

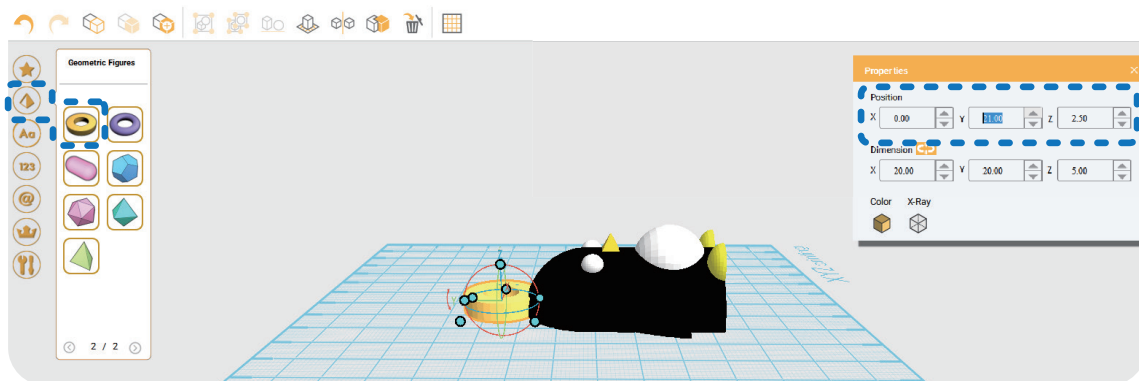
Y 21

Z 2.5

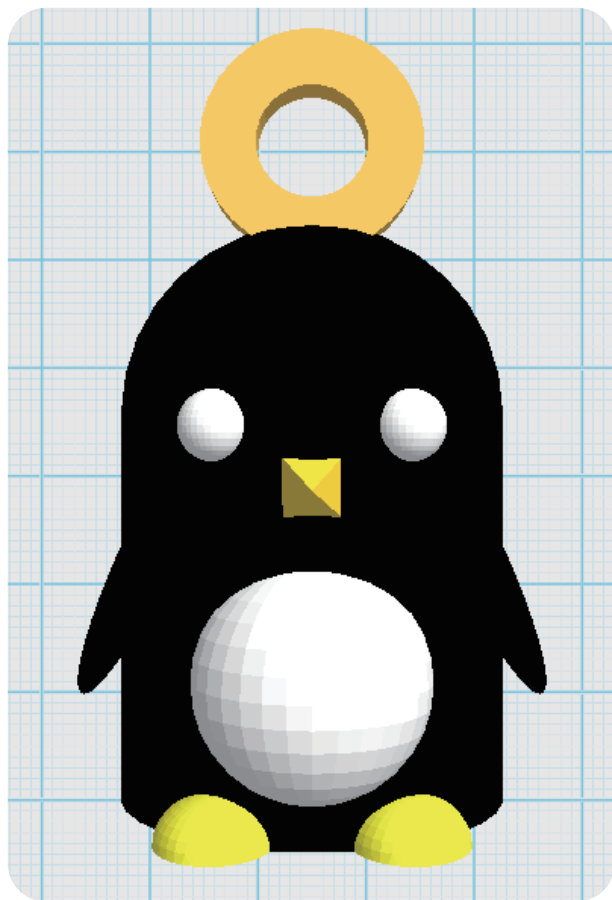
(Позиция X:

0, Y: 21, Z: 2.5) за да приключите моделирането

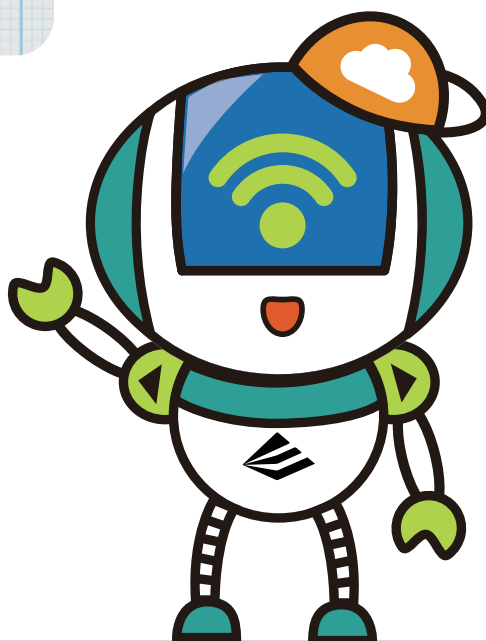
на ПИНГВИНА.



Финал~~~



С няколко лесни стъпки,
може да се превърне в
прекрасен орнамент!!



CHAPTER

5

Отпечатване



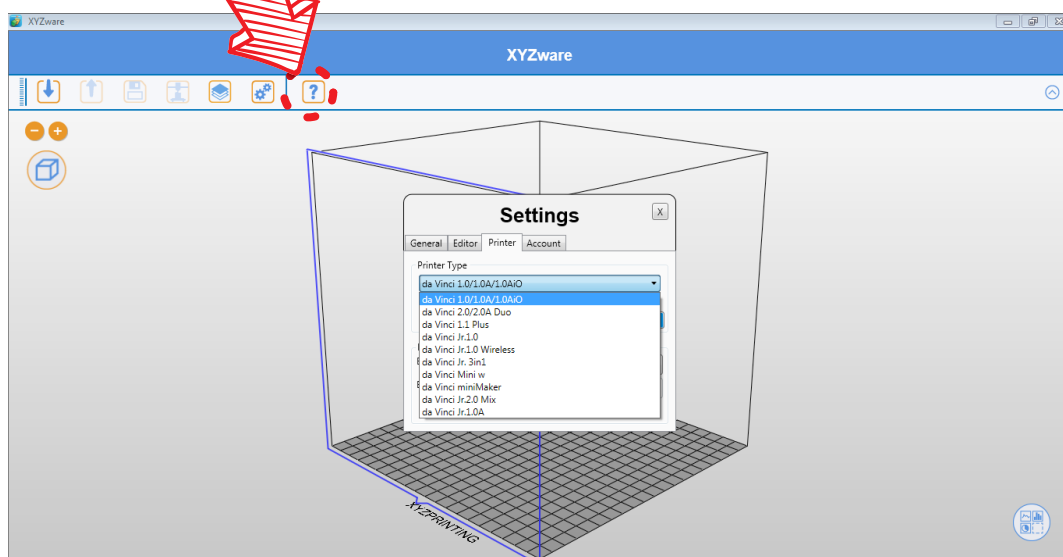
Step 1

Стартирайте софтуера [XYZware].



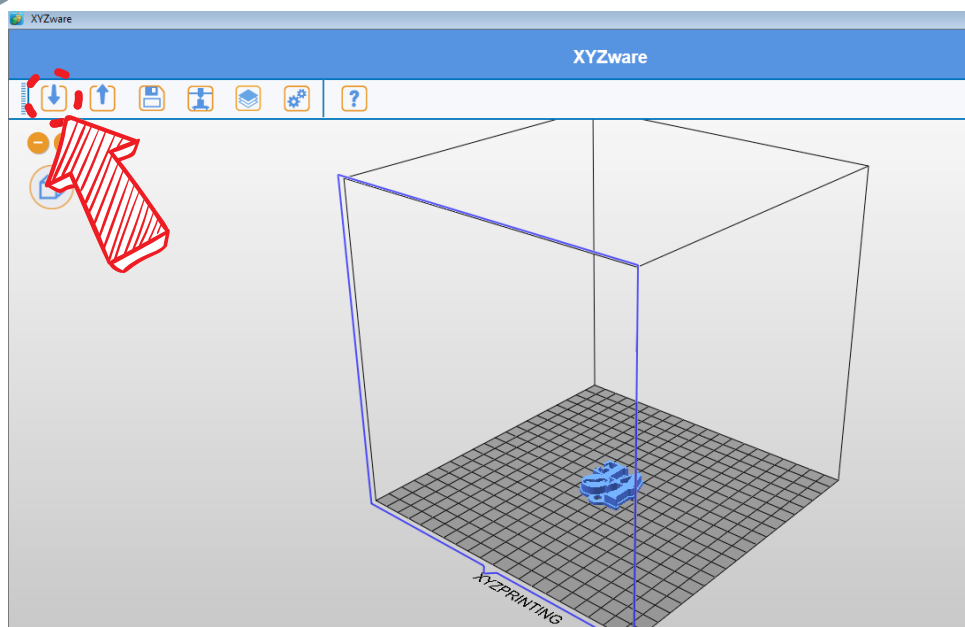
Step 2

Изберете "Settings" /настройки/ и изберете модел на принтера /в примера: da Vinci Mini w/.



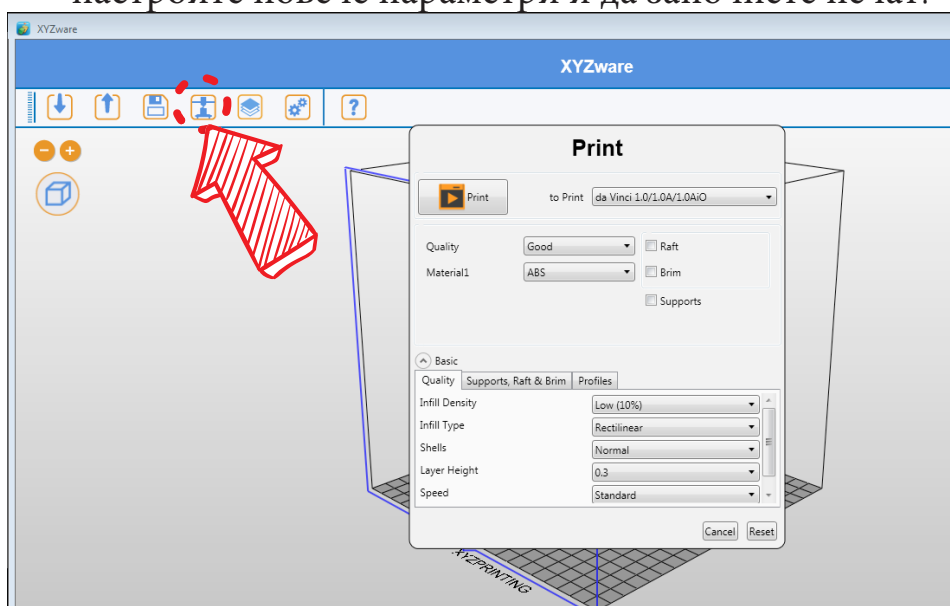
Step 3

Кликнете "Import File" /импортиране на файл/ и изберете моделът, който искате да отпечатате или издърпайте STL файл в прозореца.



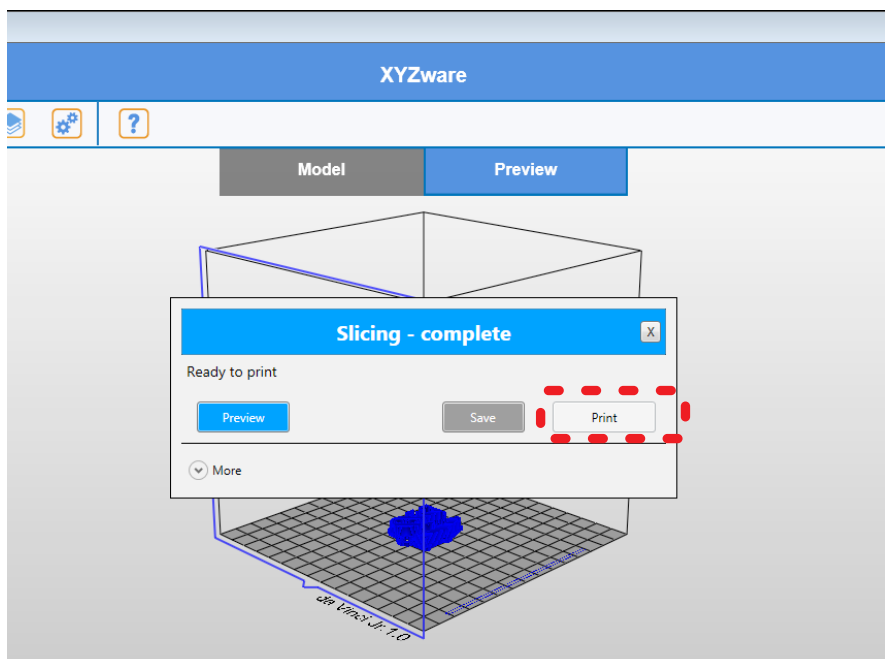
Step 4

Кликнете "Print" /отпечатване/. Можете да направите персонализирани настройки в прозореца. Кликнете "Advanced" /разширени/, за да настроите повече параметри и да започнете печат.



Step 5

Когато приключи процесът по нарязване, кликнете Print, за да отпечатате модела.



Step 6

Когато отпечатването приключи, можете да вземете модела от платформата, като внимателно го отлепите с помощта на шпатулата от комплекта на принтера.

