יופי רגע!

לומדים מידול בתלת־ממד

מתמונה באינטרנט למודל בתלת־ממד

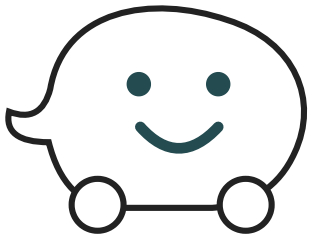
דוגמה: סמל בהשראת Waze | מדריך למתחילים



הדמיה סכמטית של התוצר הסופי

שלב 1 – בחירת תמונה באינטרנט

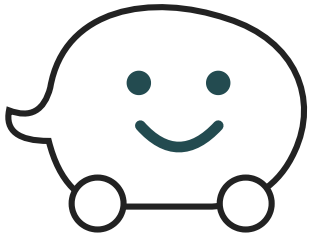
1. פתחו את גוגל ועברו ללשונית תמונות.
2. חפשו Waze logo black and white.
3. בחרו סמל עם קווי מתאר ברורים, ללא הצללות וללא רקע מורכב.
4. לחצו לחיצה ימנית על התמונה ובחרו שמירת תמונה בשם.
5. שמרו בתיקיית ההורדות בפורמט PNG או JPG.



שרטוט להמחשה בלבד

שלב 2 – המרת התמונה לקובץ וקטורי

1. היכנסו לאתר svgconverter.app באמצעות הקישור.
2. בחרו Open App או העלו תמונה באזור ההעלאה.
3. בחרו את התמונה מתיקיית ההורדות.
4. אם נדרש, הפעילו Vectorize והמתינו לתצוגת התוצאה.
5. בתמונה פשוטה העדיפו מצב שחור ולבן, אם זמין.
6. בדקו שהקווים נקיים. הסירו רקע מיותר בעזרת אפשרות השקיפות אם היא זמינה.
7. בחרו בפורמט SVG והורידו את הקובץ. שמרו בשם waze.svg.



PNG / JPG → SVG

שרטוט להמחשה בלבד

שלב 3 – פתיחת סקיצה בפיוז׳ן

1. פתחו את Fusion ובחרו New Design.
2. בסביבת Design עברו ללשונית Solid.
3. לחצו Create Sketch ובחרו במישור XY האופקי.

שלב 4 – ייבוא הקובץ לסקיצה

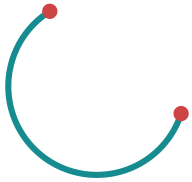
1. בתפריט Insert בחרו Insert SVG.
2. בחרו את קובץ waze.svg מהמחשב.
3. מקמו את הסמל במרכז הסקיצה באמצעות ידיות ההזזה.
4. שנו את הגודל באמצעות Scale. לדוגמה, רוחב של כ־60 מ״מ.
5. אשרו באמצעות OK. בדקו גודל באמצעות Inspect > Measure לאחר סיום הסקיצה.



שרטוט להמחשה בלבד

שלב 5 – בדיקת שטחים סגורים

1. ודאו שהאפשרות Show Profile פעילה בסרגל Sketch Palette.
2. בדקו שהשטחים בתוך הסמל מוצללים וניתנים לבחירה.
3. אם יש קווים פתוחים, נסו לייבא תמונה נקייה יותר או לתקן את הפתח בכלי Line.
4. אם קווים מיובאים נעולים, ניתן לבחור בהם ולבטל Fix/UnFix לפני תיקון.
5. לחצו Finish Sketch.





מימין: שטח סגור. משמאל: קו פתוח.

שרטוט להמחשה בלבד

שלב 6 – יצירת בסיס באמצעות Extrude

1. לחצו על E במקלדת.
2. בחרו את כל השטחים בתוך קווי המתאר של הסמל, כולל העיניים והפה. אל תבחרו ברקע החיצוני.
3. הגדירו Distance של 4 מ״מ.
4. בחרו New Body ולחצו OK.
5. ודאו שכל חלקי הסמל מחוברים. אם יש חלק מנותק, הוסיפו בסיס משותף.



שרטוט להמחשה בלבד

שלב 7 – הבלטת העיניים והפה

1. בתיקיית Sketches הציגו שוב את הסקיצה המקורית.
2. הפעילו Extrude ובחרו את שטחי העיניים והפה.
3. הגדירו מרחק של 6 מ״מ ממישור הסקיצה המקורי, באותו כיוון של הבסיס.
4. בחרו Join ולחצו OK. הפרטים יבלטו 2 מ״מ מעל הבסיס.
5. הסתירו את הסקיצה ובדקו את התוצאה.



שרטוט להמחשה בלבד

שלב 8 – עיגול פינות – לא חובה

1. בתפריט Modify בחרו Fillet.
2. בחרו בקצוות החיצוניים העליונים של הבסיס.
3. הגדירו רדיוס של 0.5 מ״מ ואשרו. אם הפעולה נכשלת, הקטינו את הרדיוס או דלגו עליה.

שלב 9 – שמירה והכנה להדפסה

1. שמרו את העבודה בפיוז׳ן באמצעות Save.
2. בתיקיית Bodies בדקו שהמודל מחובר כמתוכנן.
3. לחצו לחיצה ימנית על הגוף ובחרו Save as Mesh.
4. בחרו STL או MF3 ושמרו במחשב.
5. פתחו את הקובץ ב־Bambu Studio. בדקו מידות, הניחו את הבסיס על משטח ההדפסה והכינו להדפסה.

יופי, רגע! מה למדנו?

תמונה רגילה מורכבת מפיקסלים. קובץ SVG וקטורי מכיל קווי מתאר שניתן להפוך לסקיצה סגורה. לא כל קובץ בעל סיומת SVG מכיל קווים מתאימים.

בחרו סמל נוסף ונסו לבצע את כל השלבים בעצמכם. השתמשו בתמונות שמותר לכם להשתמש בהן.

האיורים סכמטיים ואינם צילומי מסך. שמות הכפתורים עשויים להשתנות בין גרסאות. המידול לא נוסה בפיוז׳ן.

אורנה כץ – כל הזכויות שמורות | מקור להמרה: SVG Converter