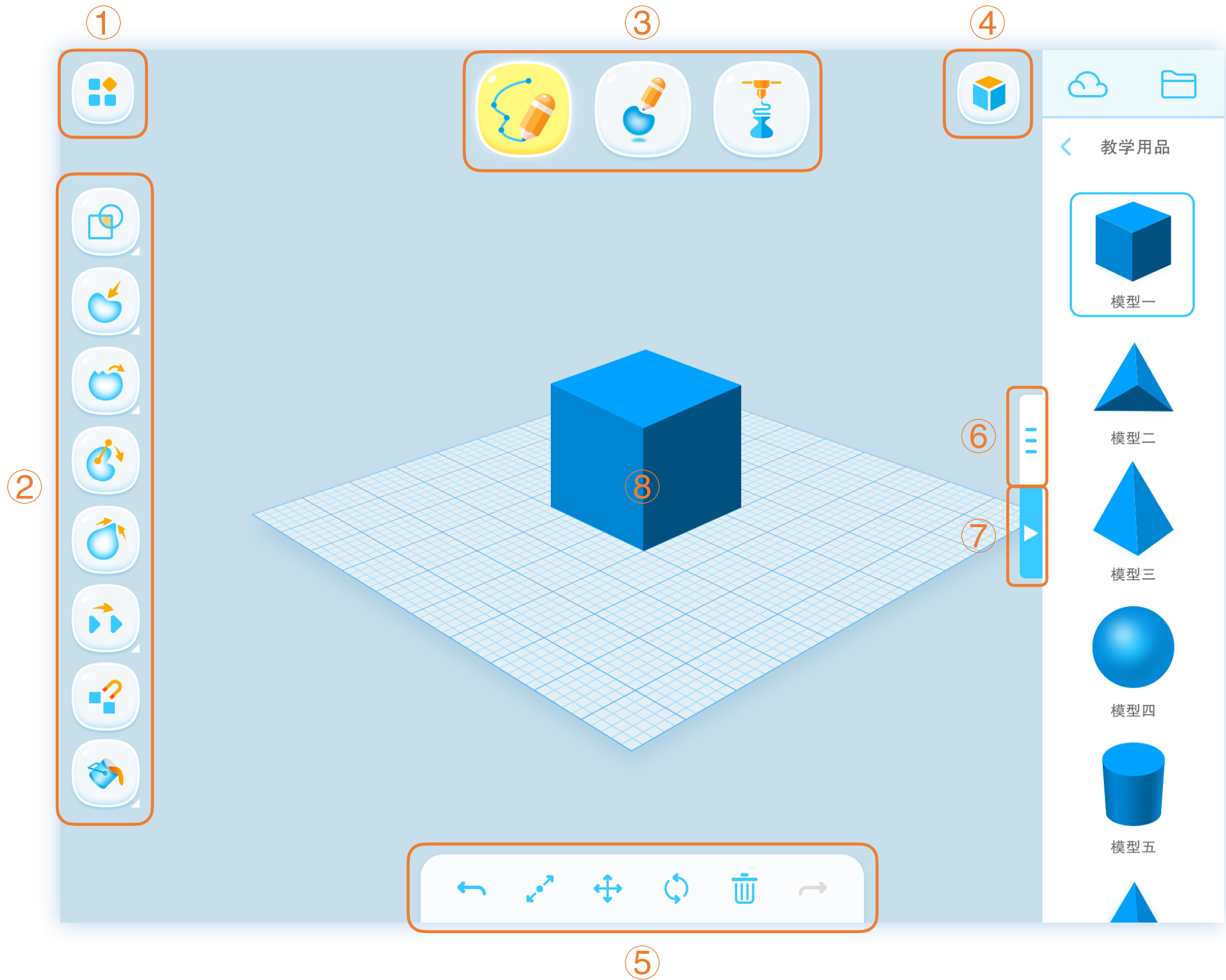




HAPPY 3D

使用教程



总览

- ① 应用菜单
- ② 设计操作栏
- ③ 应用导航栏
- ④ 视图切换
- ⑤ 编辑工具栏
- ⑥ 模型导航
- ⑦ 模型库
- ⑧ 设计区

三大界面



二维设计页

设计自由模型
编辑3D文字
背景图描边



3D编辑页

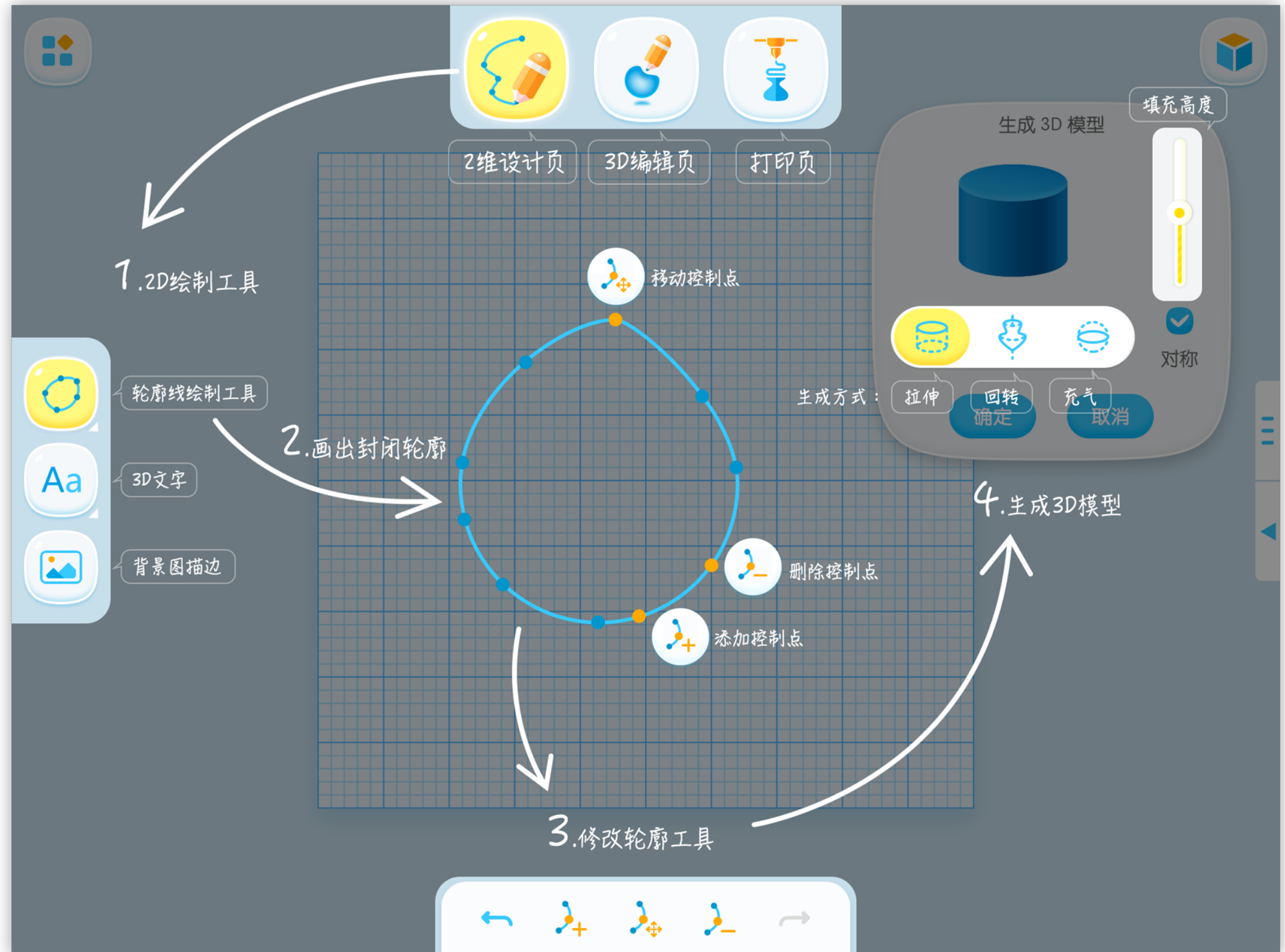
编辑模型
改变模型大小、形态等



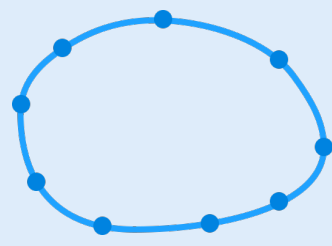
打印页

调整模型
连接打印机
打印模型

二维设计页

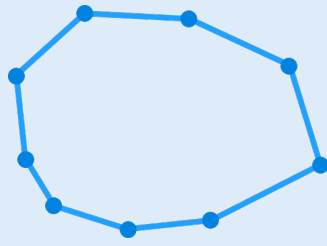


二维设计工具



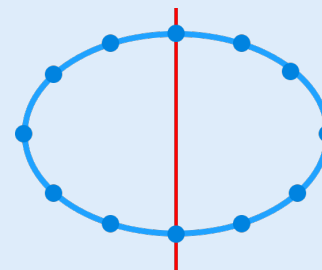
曲线工具

绘制出曲线，有弧度



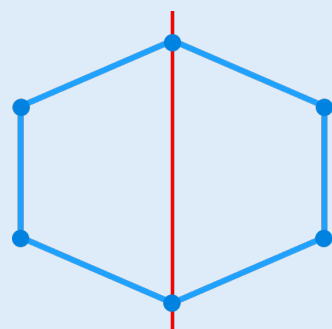
折线工具

绘制出折线，没有弧度



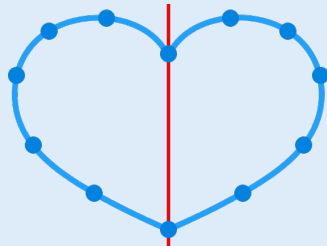
椭圆工具

绘制椭圆



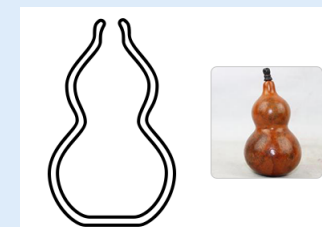
六边形工具

绘制多边形



心形工具

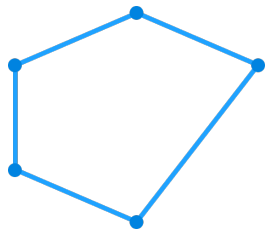
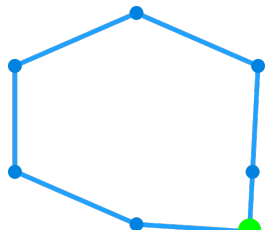
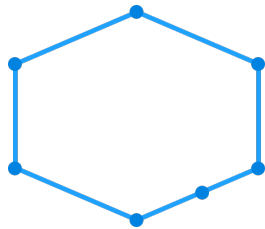
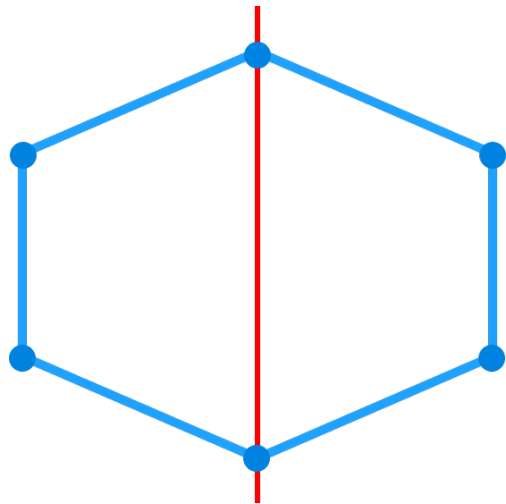
绘制心形



图片描边工具

根据背景图轮廓描边，得到与背景图相似的图形，描边过程不可中断

二维编辑工具



前一步

增加控制点

增加线条上的控制点，
使得线条更流畅

移动控制点

点击该控制点可移动控制点至目标位置

减少控制点

减少线条上的控制点

后一步

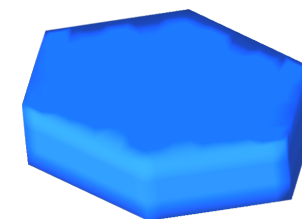
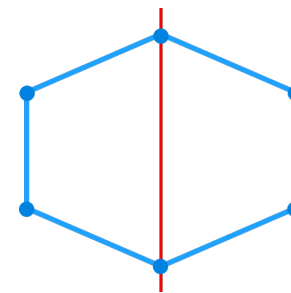


生成3D模型

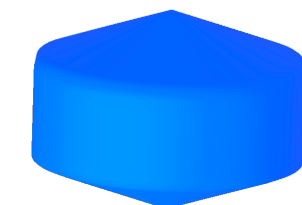
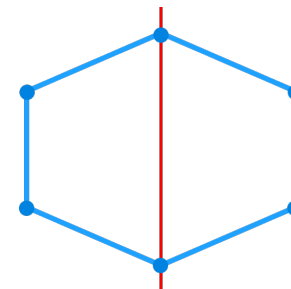
选择设计工具，绘制模型轮廓，利用编辑工具编辑好轮廓后，将平面轮廓生成3D模型。



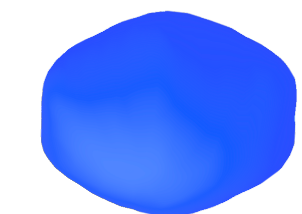
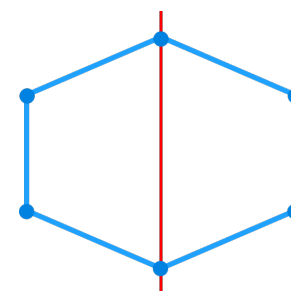
拉伸
高度拉伸



回转
以中心轴旋转



充气
中间鼓起



生成文字

请输入文字...

T ABC *ABC* ABC *ABC*

IT T |T



确定

取消

生成3D文字

输入文字，选择文字字体及排列方式，
点击确定，生成3D文字

ABC *ABC* ABC *ABC*

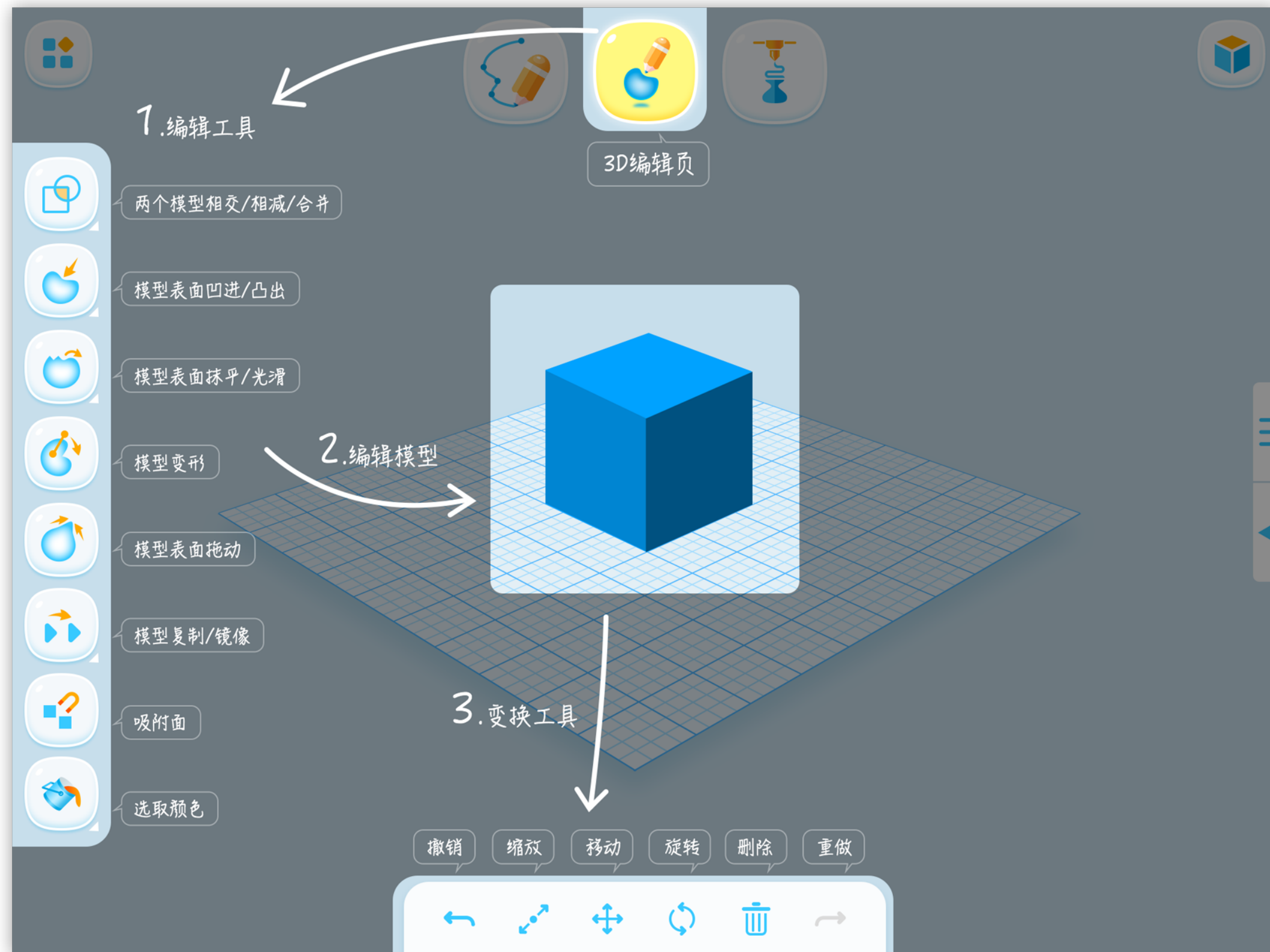
文字字体选择

T |T

排列方式： 横排、竖排



字体大小



3D编辑页

3D编辑工具



模型相交、相减、合并



模型表面凸起，凹进



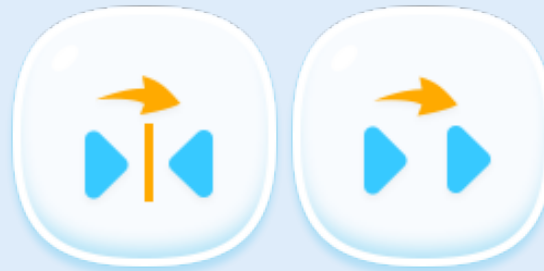
模型变形



模型拖拉



模型表面抹平、光滑



模型镜像、复制



模型吸附面

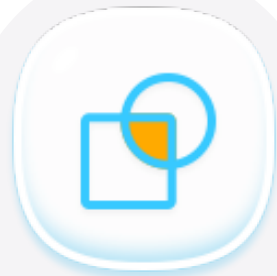
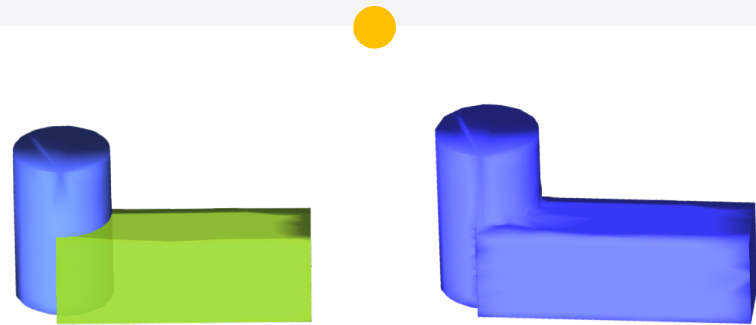


模型颜色选择



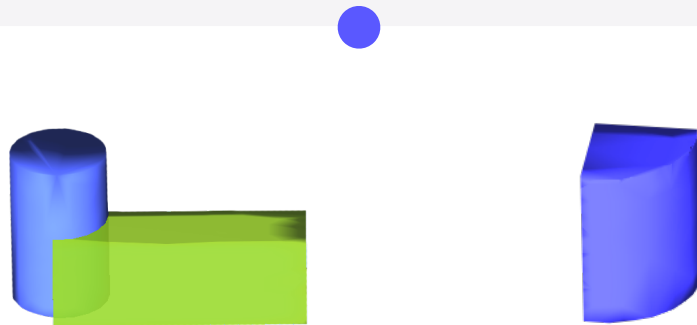
模型合并

两相交的模型，选中模型1拖动鼠标到模型2，合并成同一模型



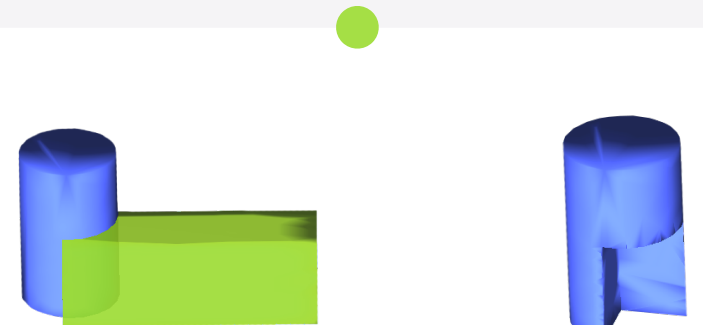
模型相交

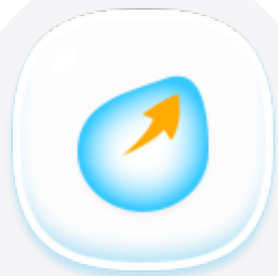
选中模型1，拖动鼠标到模型2，得到模型相交的部分



模型相减

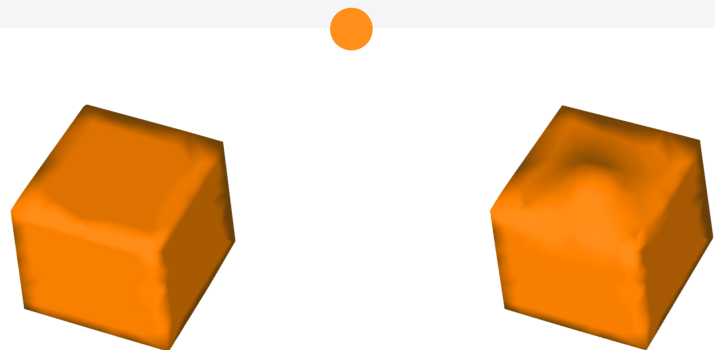
选中模型1拖动鼠标到模型2，得到1模型减去2模型部分





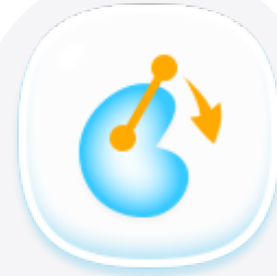
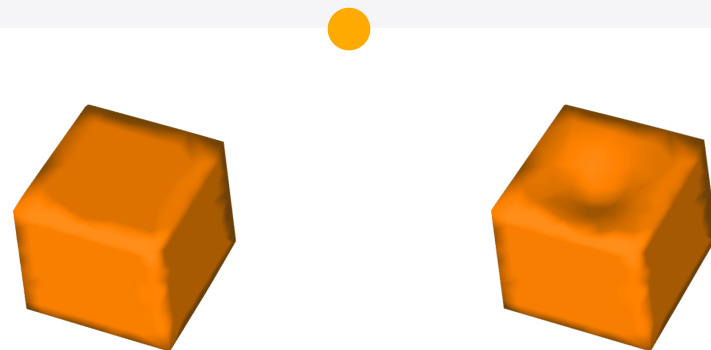
模型凸起

在模型上拖动鼠标或手指，拖动经过的地方将会凸起



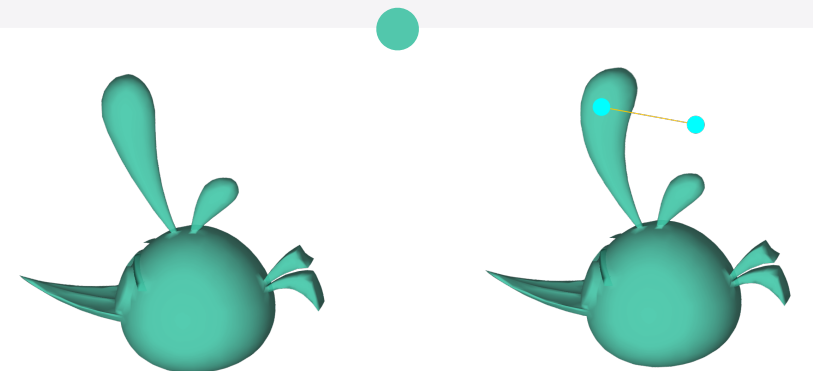
模型凹进

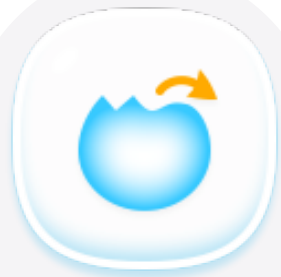
在模型上拖动鼠标或手指，拖动经过的地方将会凹进



模型变形

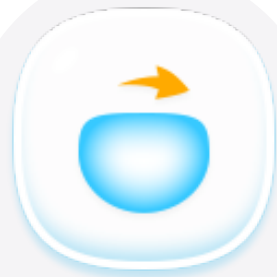
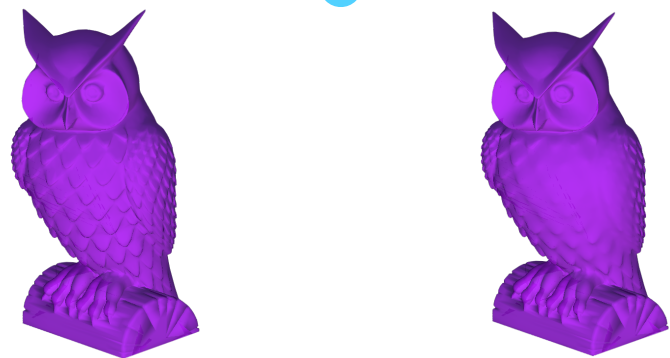
点击选择模型的变形点，拖动鼠标选择基准点，按需要的方向拖动





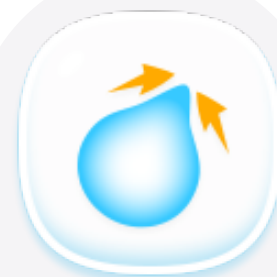
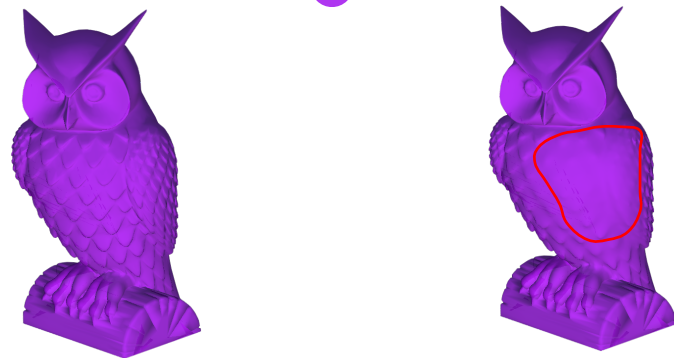
鼠标滑动抹平

直接抹平鼠标经过的区域，抹平锐角边



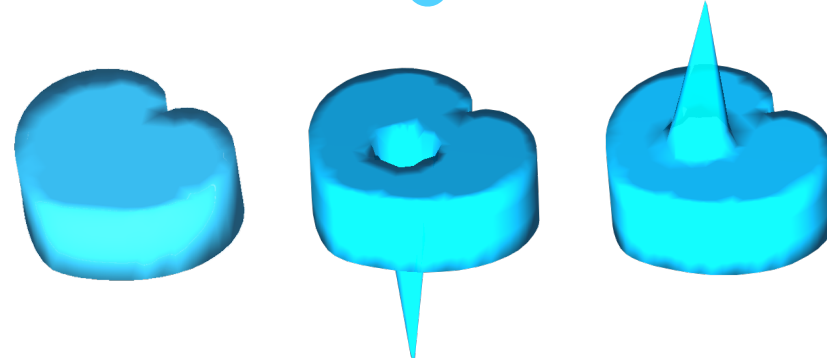
模型区域抹平

鼠标拖动圈定所需抹平的区域，进行区域性抹平，抹平锐角边



模型拖拉

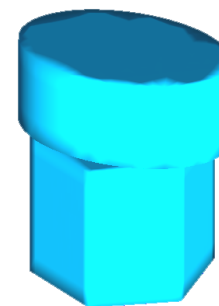
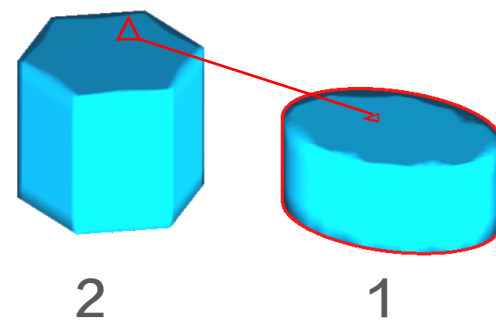
点击需要拉伸突出的点，拖动鼠标按所需方向进行拉伸





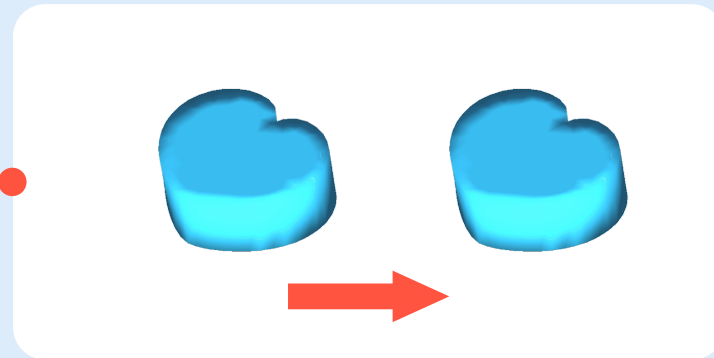
模型吸附面

选中模型1上的某个面，点击模型2或者底板上的某个点，
模型1吸附到模型2或底板

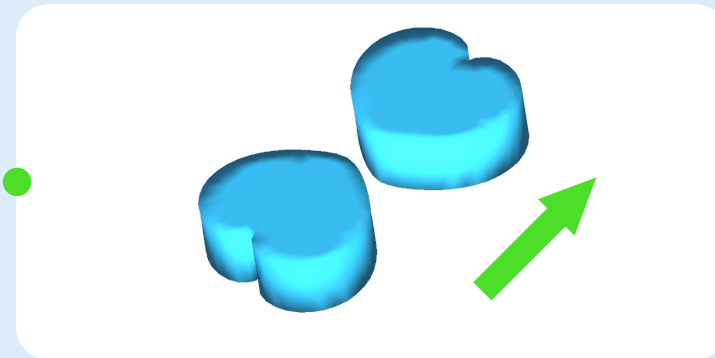




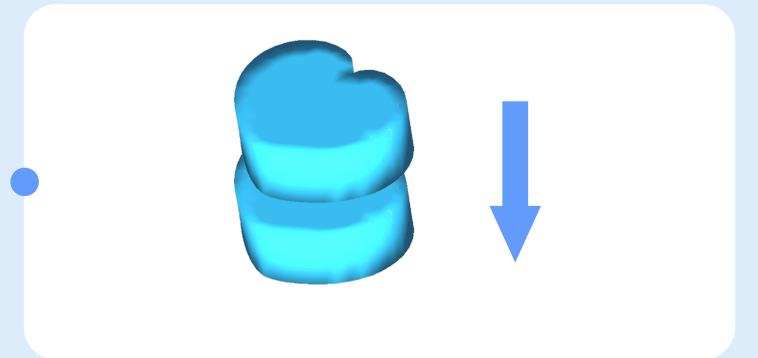
模型镜像



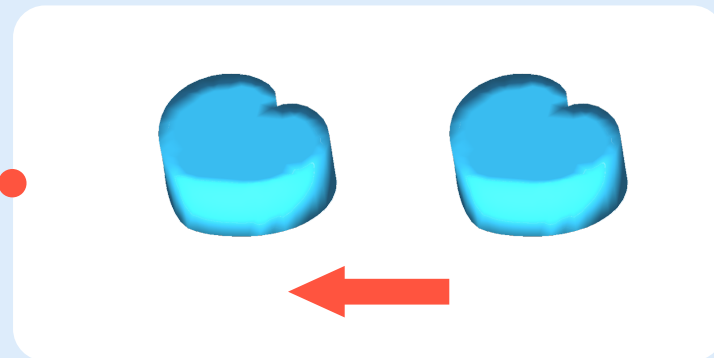
向X轴镜像，复制物体在右（正方向）



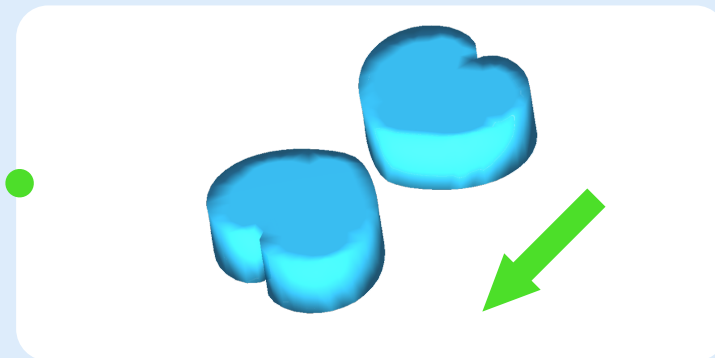
向Y轴镜像，复制物体在后（负方向）



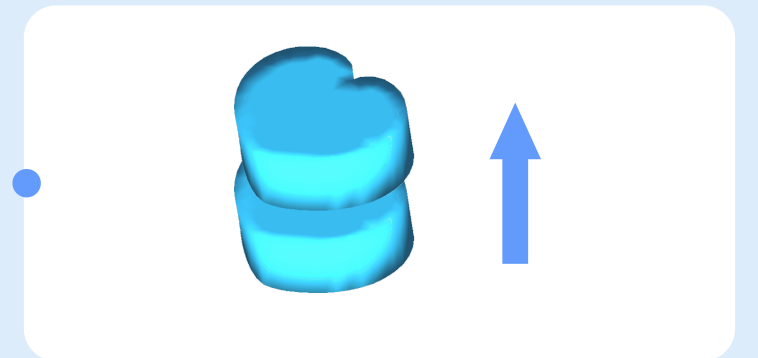
向Z轴镜像，复制物体在下（负方向）



向X轴镜像，复制物体在左（负方向）



向Y轴镜像，复制物体在前（正方向）

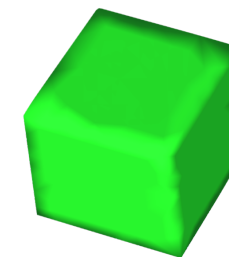
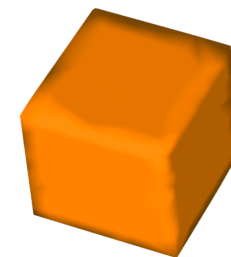


向Z轴镜像，复制物体在上（正方向）



模型颜色变换

选中模型，点击所需颜色，以做区分

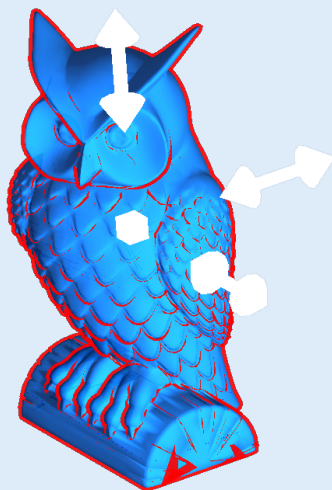


3D变换工具



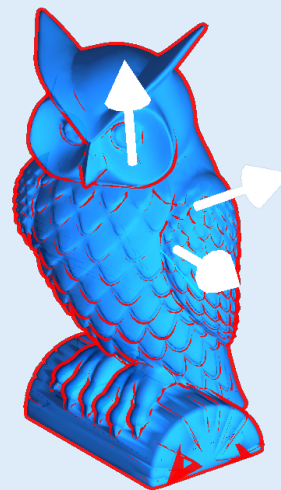
缩放

点击模型中间白色方块，拖动时模型按比例缩放；点击箭头拖动，模型按X,Y,Z轴缩放



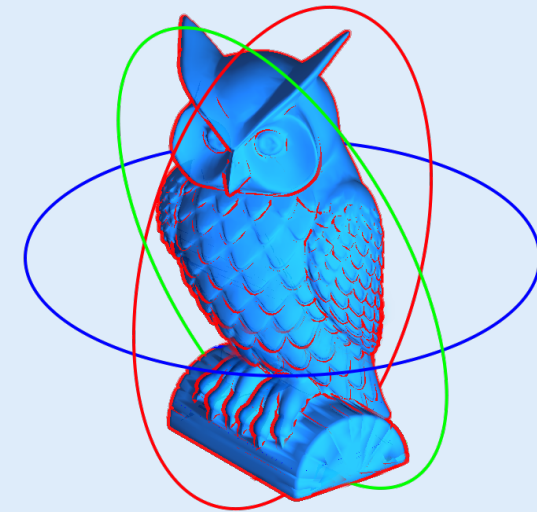
移动

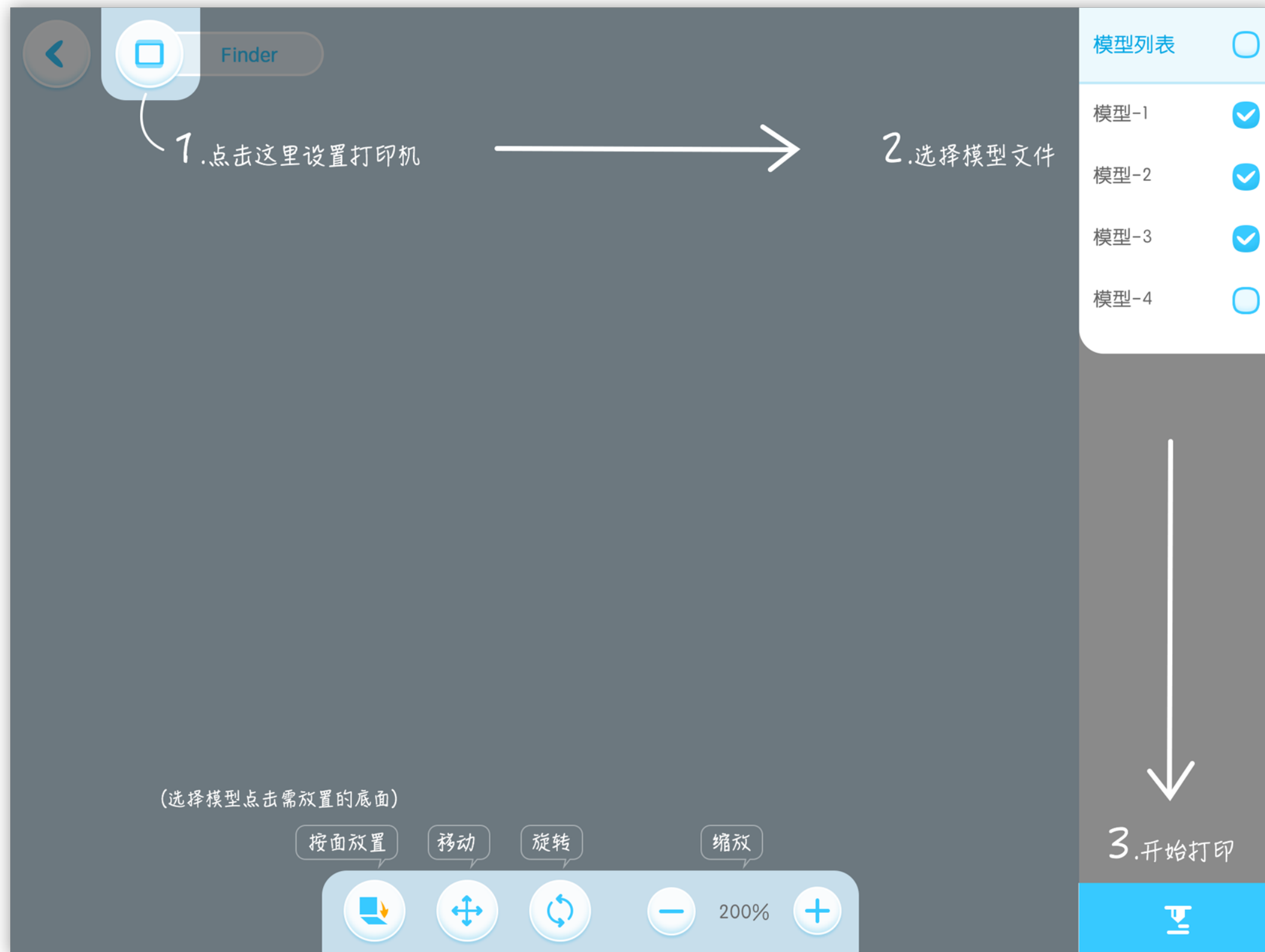
点击箭头拖动，模型按该箭头所在轴移动



旋转

选中模型，拖动需要旋转的轴，进行旋转





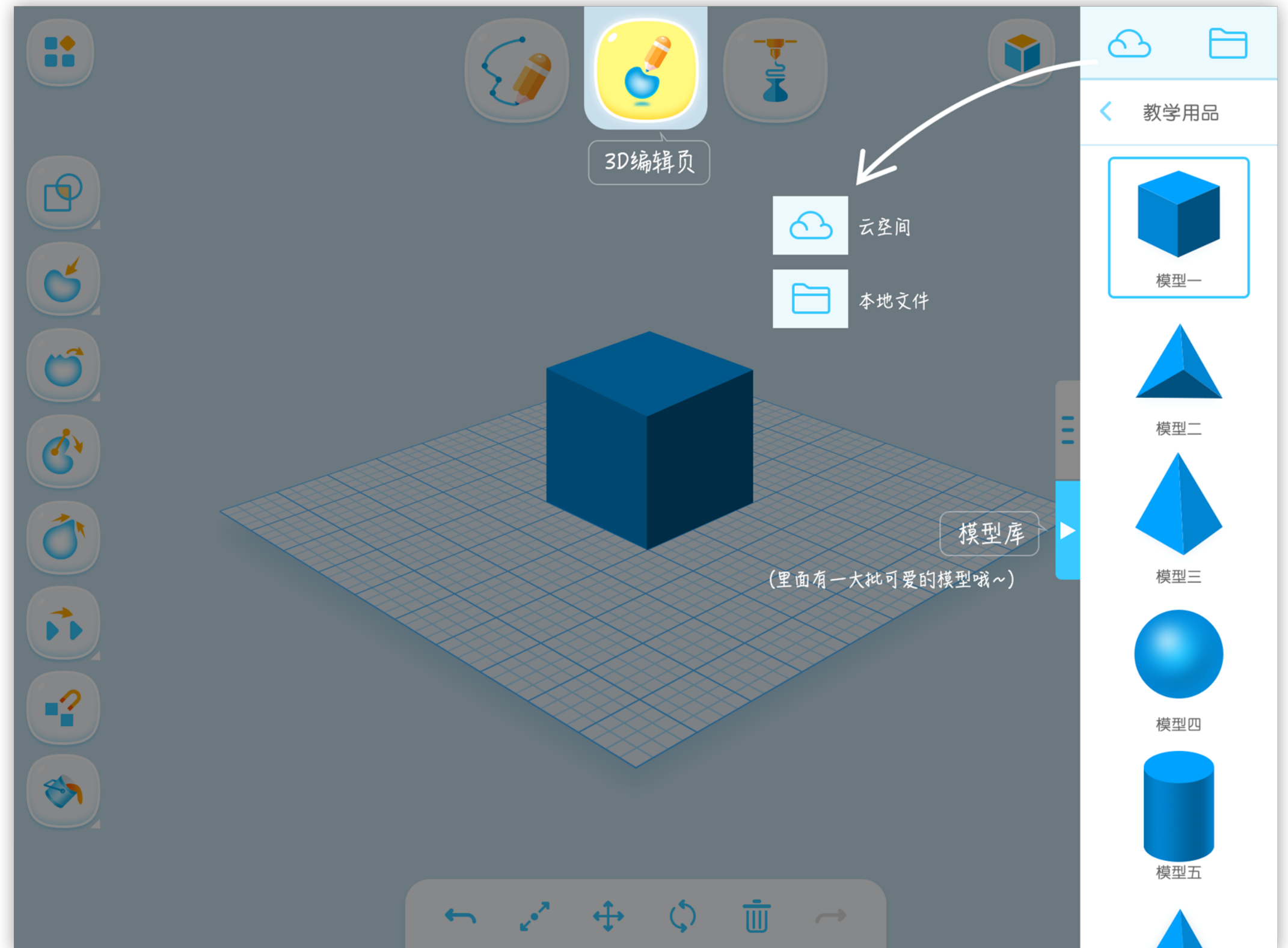
打印页

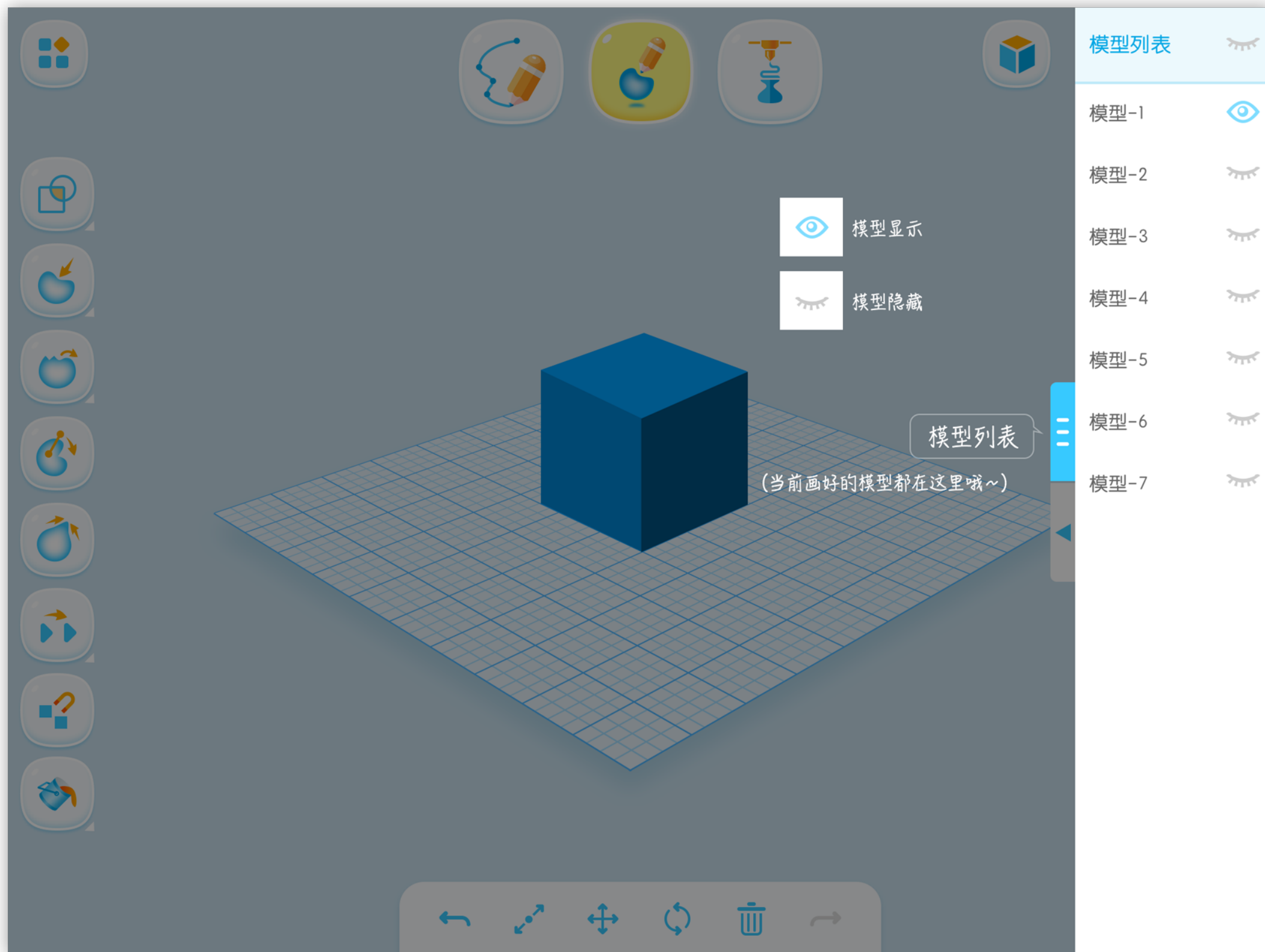
- 选定打印机
- 设置好模型，按底面放置。点击选中模型，可查看模型大小，缩放合适的打印大小
- 勾选需要打印的文件
- 点击打印按钮
- 切片完成后选择对应的无线网络
- 连接打印机，发送文件

模型库

大量模型可选择，
选中后拖动到设计区

标准模型统一尺寸为20mm





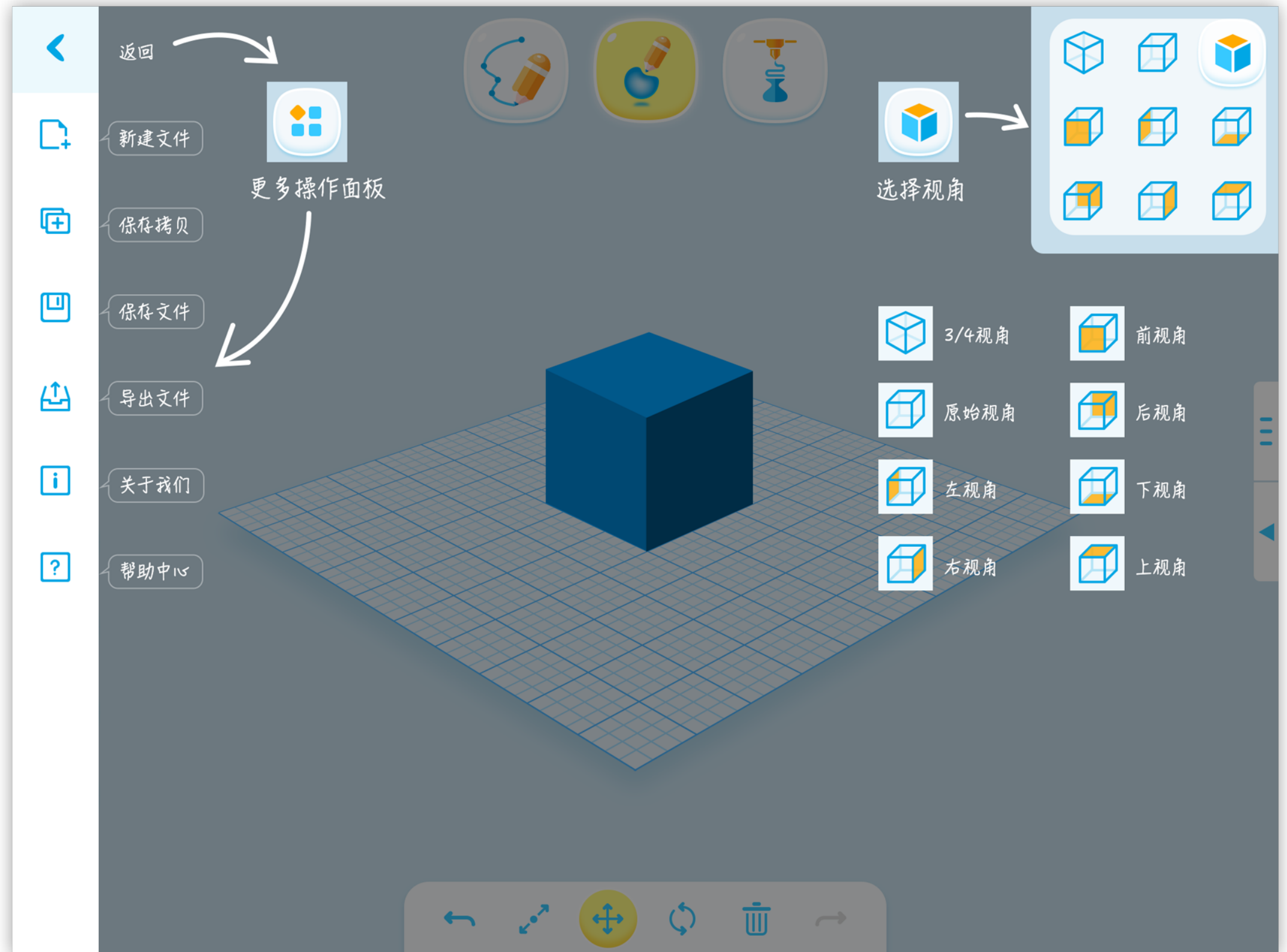
模型列表

查看目前编辑的模型，
可选择显示或隐藏

应用菜单

- 新建
- 保存拷贝
- 保存
- 导出 (stl 文件)
- 导入
- 关于我们
- 帮助中心 (使用教程)

视图切换



埙的制作

应用案例



xūn

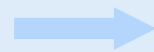
埙（古代乐器）

埙是开口吹奏乐器，音色朴拙抱素独为天籁，在世界原始艺术史中占有重要的地位。埙的早期雏形是狩猎用的石头。有的石头上有自然形成的空腔，当先民们用这样的石头投击猎物时，石上空腔由于气流的作用而产生哨音。这种哨音启发了古代先民制作乐器的灵感，于是早期的埙就产生了。

坝的二维设计



点击图片描边图标



选择“坝”的图片作为背景图



点击曲线按钮描出轮廓
需全部按边线描完，中间不可停顿



对称

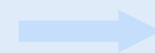
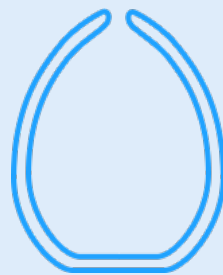
点击弹窗里的对称按钮，模型左右会自动对称



点击控制点移动按钮
调整轮廓线



适当增加和减少控制点，使轮廓更流畅



点击中心轴旋转按钮，形成3D图形



点击3D模型编辑页按钮，切换到3D编辑界面





生成 3D 模型

确定

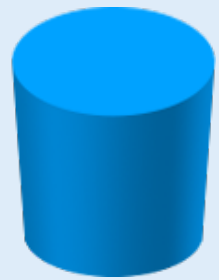
取消

对称

“坝”内部为空心腔体，描线时需将控制点拖动到内部下方，绘制出内部轮廓

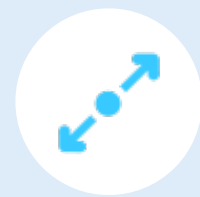


坝的3D编辑



模型库中拖入圆柱体

打开模型库，在标准模型分类中拖动圆柱到设计区；也可用椭圆工具绘制，通过拉伸得到圆柱



缩放

点击缩放按钮调节圆柱大小，使其适合于孔的大小



移动、旋转和变换视图

通过移动、旋转和变换视图来调整圆柱与坝的位置



模型复制

当圆柱与坝身相交在合适位置时，点击镜像的复制按钮，复制6个圆柱，分别移动到相应位置

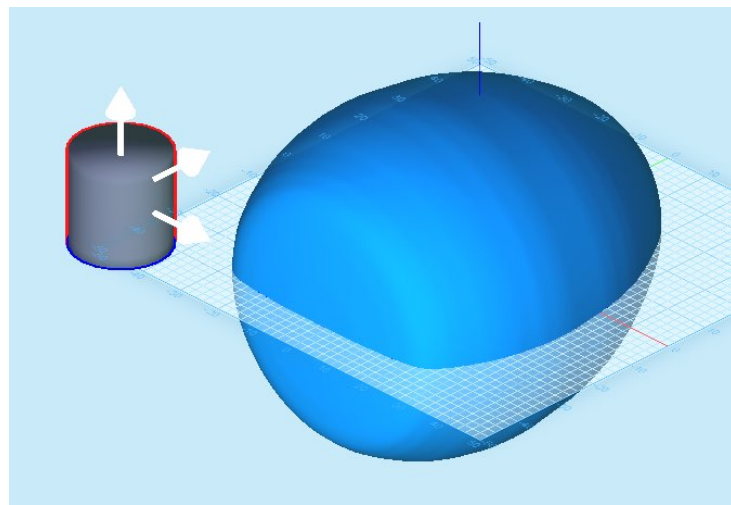


模型相减

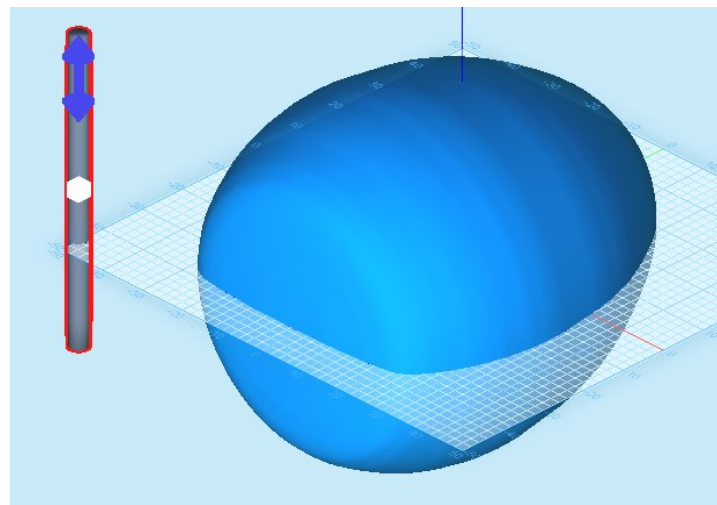
点击模型相交按钮，选中坝身，手指拖动到圆柱，圆柱被减去。重复以上动作，“坝”设计完成

坝的3D编辑

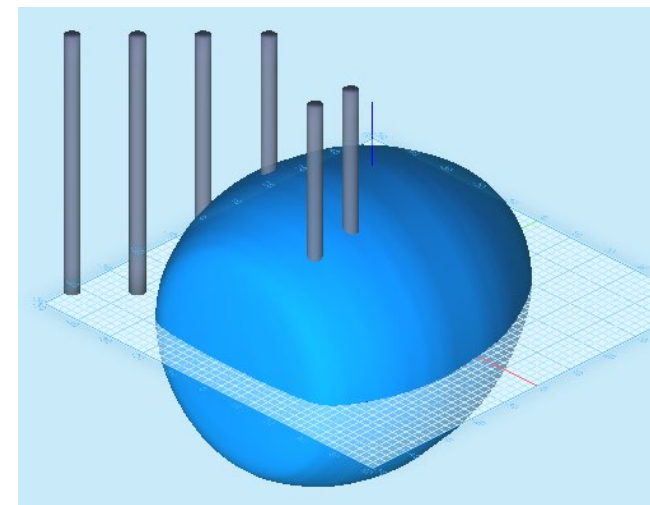
步骤图



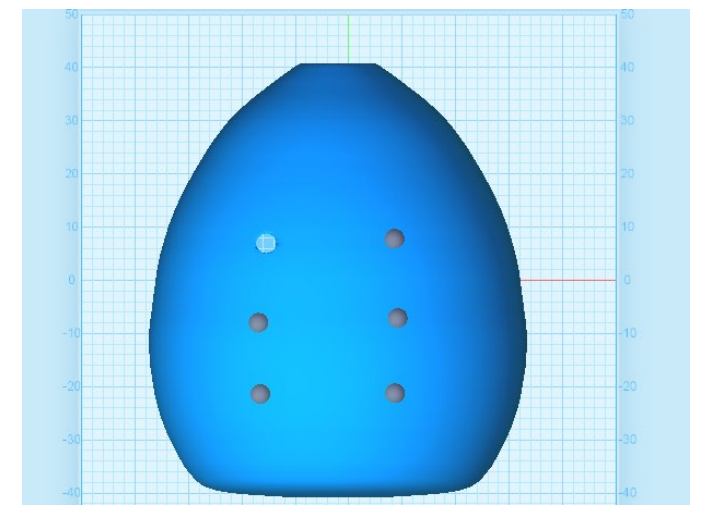
模型库中拖入圆柱



缩放圆柱到合适大小



复制圆柱，移动到合适位置

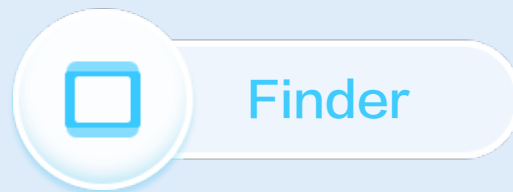


坝身减去圆柱得到孔

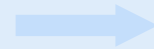
模型的打印操作



切换至打印页面

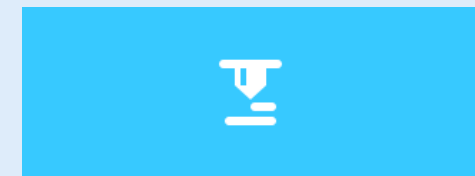


选择打印机



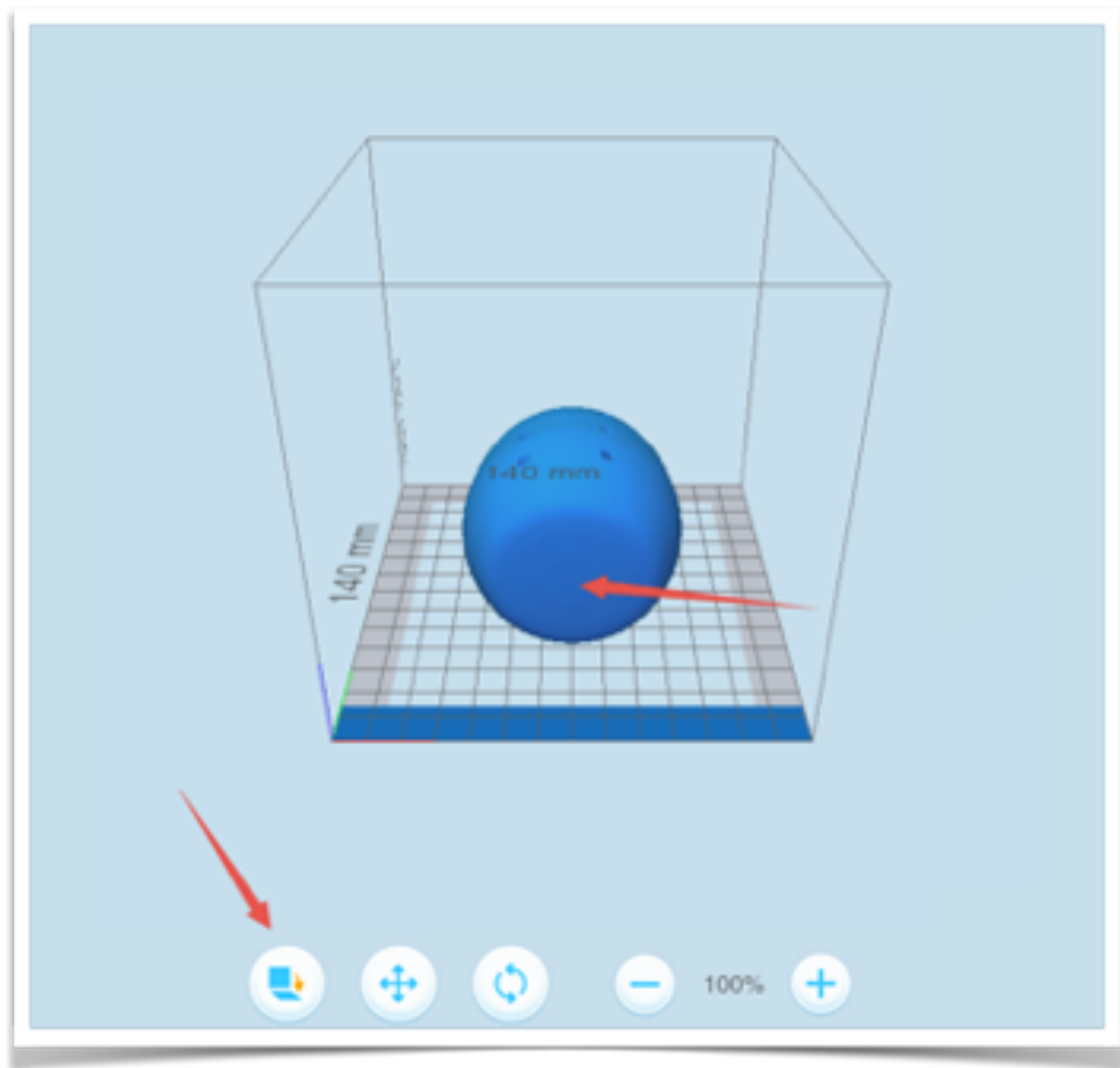
按面置于底板

点击模型需要放置在底板上的面（模型底面），使模型放置在底板上

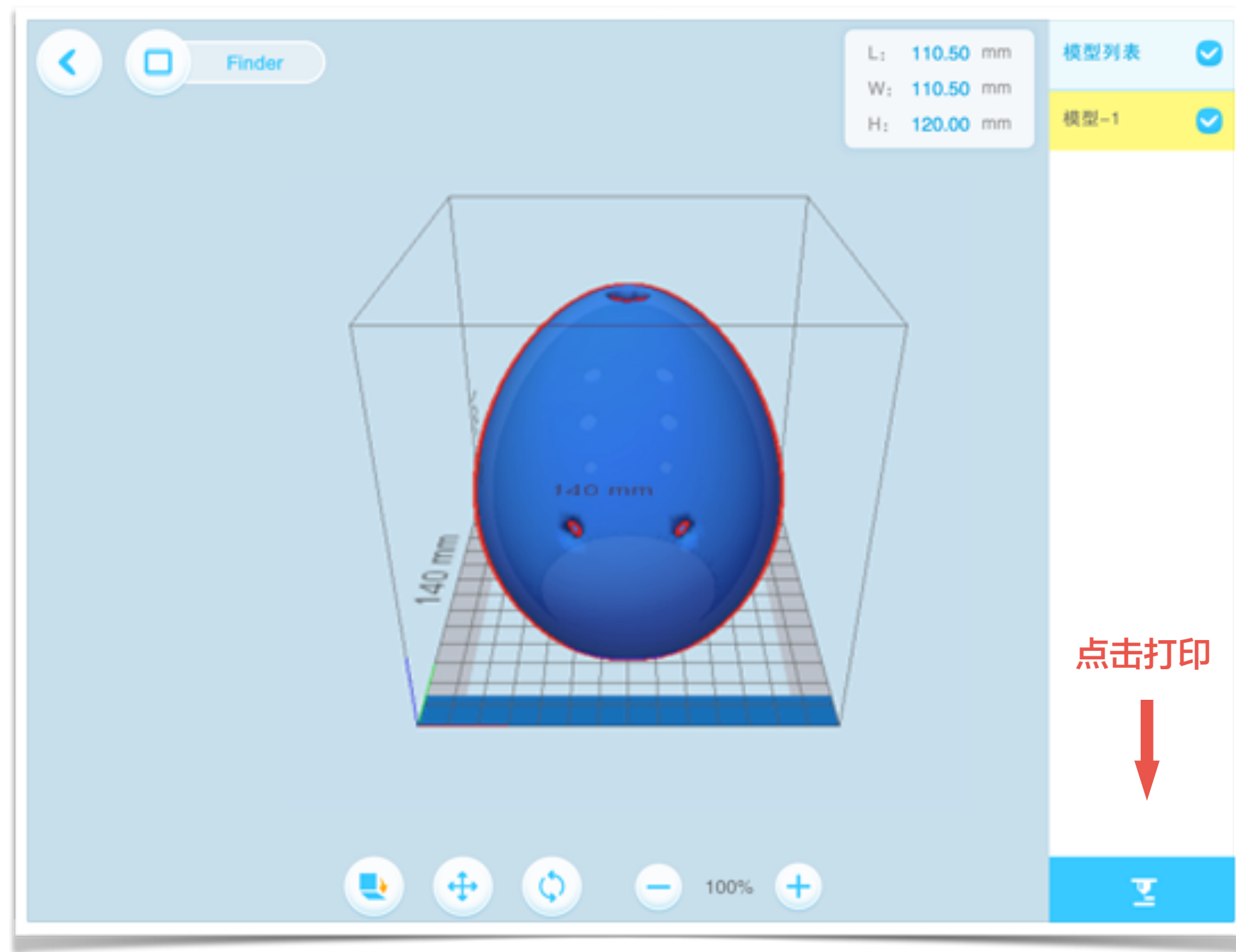


打印

点击打印按钮，设置打印材料和质量属性等，切片完成后连接打印机，打印模型



点击按面放置按钮，点击模型底部



注意点： 当模型底部为弧形时，由于接触面太小，打印可能会失败。
可将模型超出底板一部分做个横截面，增大底板的接触面。



HAPPY 3D

随心所绘 | 大量好模型 | 一键打印

现在就动手，设计更多有创意的模型

电脑版

去闪铸科技官网
下载中心下载

iPad版



Android版





HAPPY 3D

谢谢使用