

XYZmaker Mobile

完善的 3D 建模應用程式，可讓您創造、準備及列印—集多功能於一身。

1. 關於

關於 XYZmaker Mobile

XYZmaker Mobile 是專為 3D 建模初學者所設計的 3D 建模應用程式。此應用程式寓教於樂，能夠在同一程式中進行建模與 3D 列印。XYZmaker Mobile 已精進 3D 設計到列印的工作流程，並新增色彩編輯選項，達到真正讓您隨心所欲的設計。



此 3D 建模應用程式具備不同的物件與編輯工具組合，您可以結合這些工具組合、交互應用，創作出令人驚豔的設計。為了讓您的設計更逼真，並能同時輕鬆列印，XYZmaker Mobile 具有可搭配 XYZprinting 所推出之 da Vinci 3D 印表機使用的功能。

XYZmaker Mobile 的優勢之一在於，此程式可在 iOS 和 Android OS 中使用。無論您是使用 iPad 或平板電腦，您都可以在不同的作業系統上執行此應用程式！

點擊下載

[下載 Android 版本](#)

[下載 iOS 版本](#)

OS Version
Android 5.0
iOS 9.0

SCREEN Size
Minimum 7 "



規格	
軟體	
作業系統版本	作業系統版本
螢幕尺寸	螢幕尺寸
支援的 3D 格式	支援的 3D 格式
應用程式預設 3D 格式	應用程式預設 3D 格式
支援的影像格式	支援的影像格式
建議使用的 iOS 裝置	建議使用的 iOS 裝置

2. 安裝程序

安裝程序

若要取得 XYZmaker Mobile，僅需在 Android 的 Playstore 與 iOS 的 App Store 上搜尋和下載「XYZmaker Mobile」。下載後，此應用程式將自動安裝於您的裝置上。

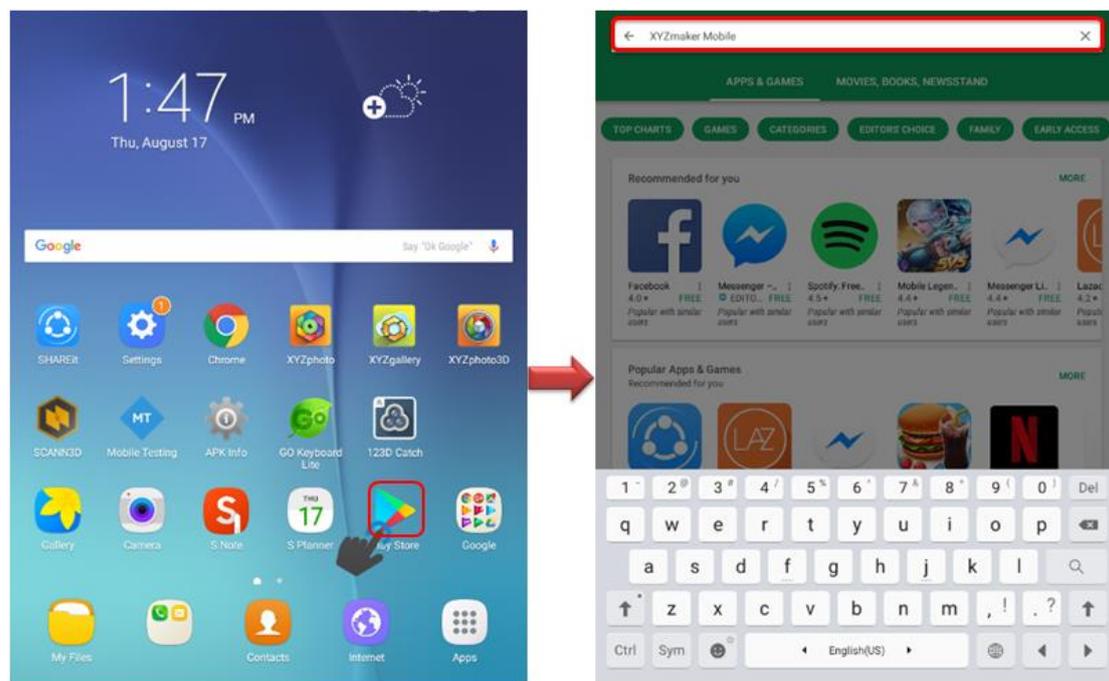
點擊下載

[下載 Android 版本](#)

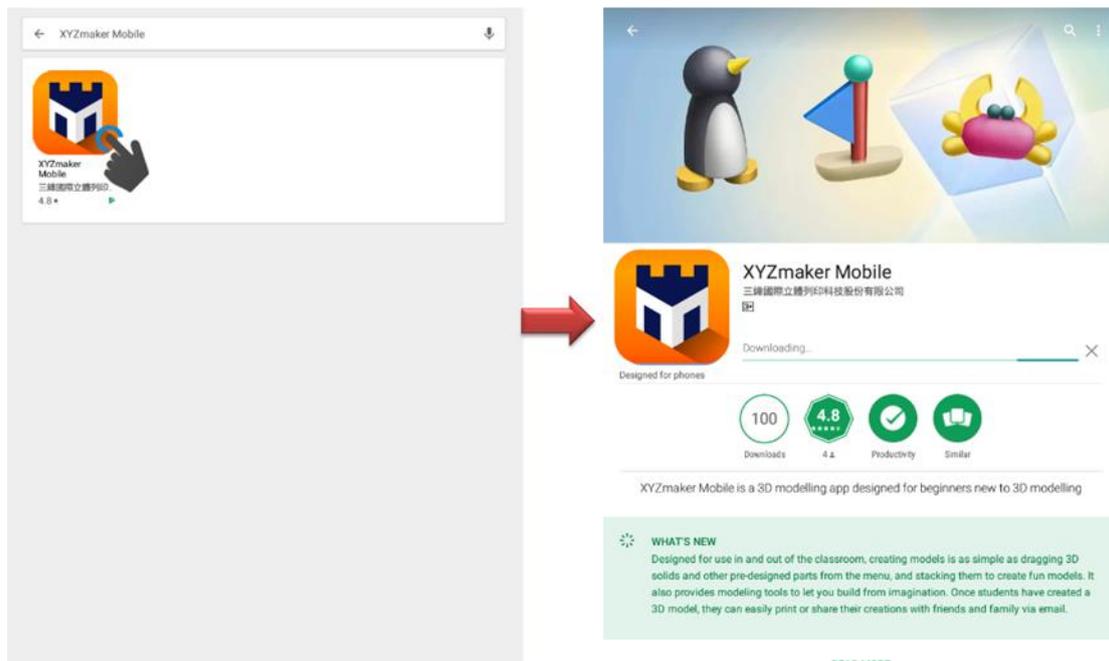
[下載 iOS 版本](#)

ANDROID

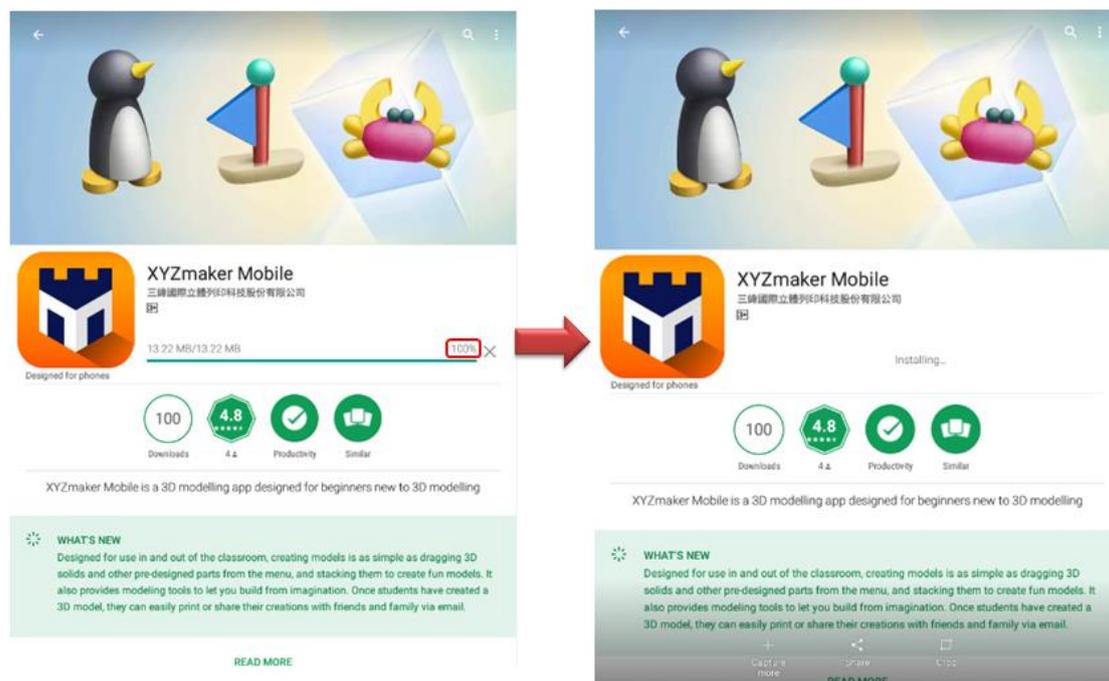
1. 開啟 *Play Store* 應用程式，然後在搜尋方塊中輸入「XYZmaker Mobile」。



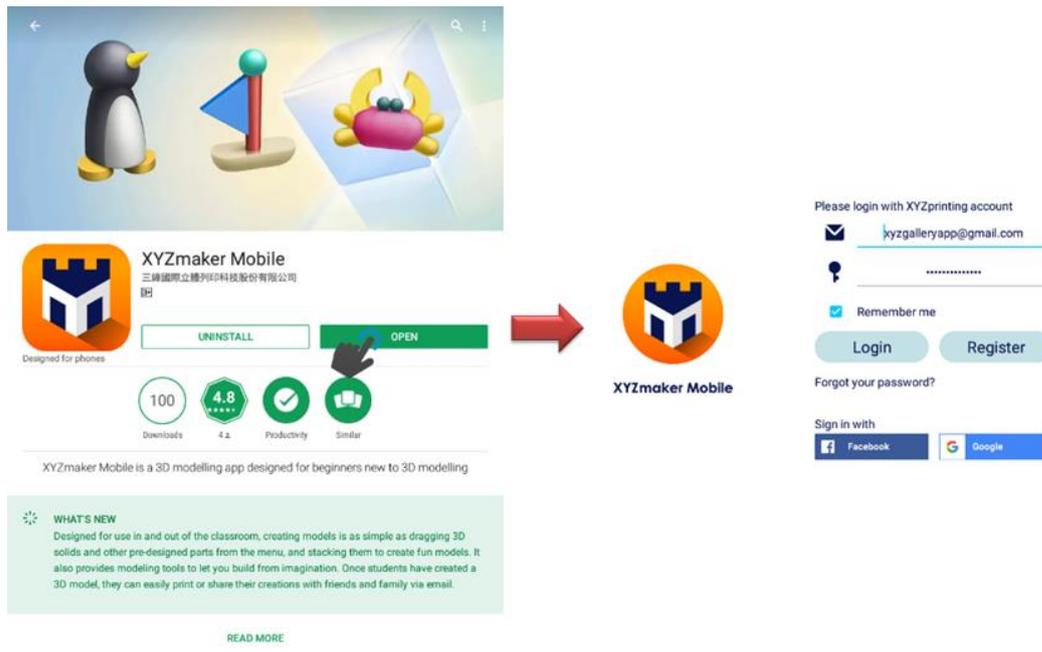
2. 點擊在搜尋結果中顯示的 XYZmaker Mobile。下載程序即開始進行。



3. 下載程序完成後，將自動安裝於您的裝置上。



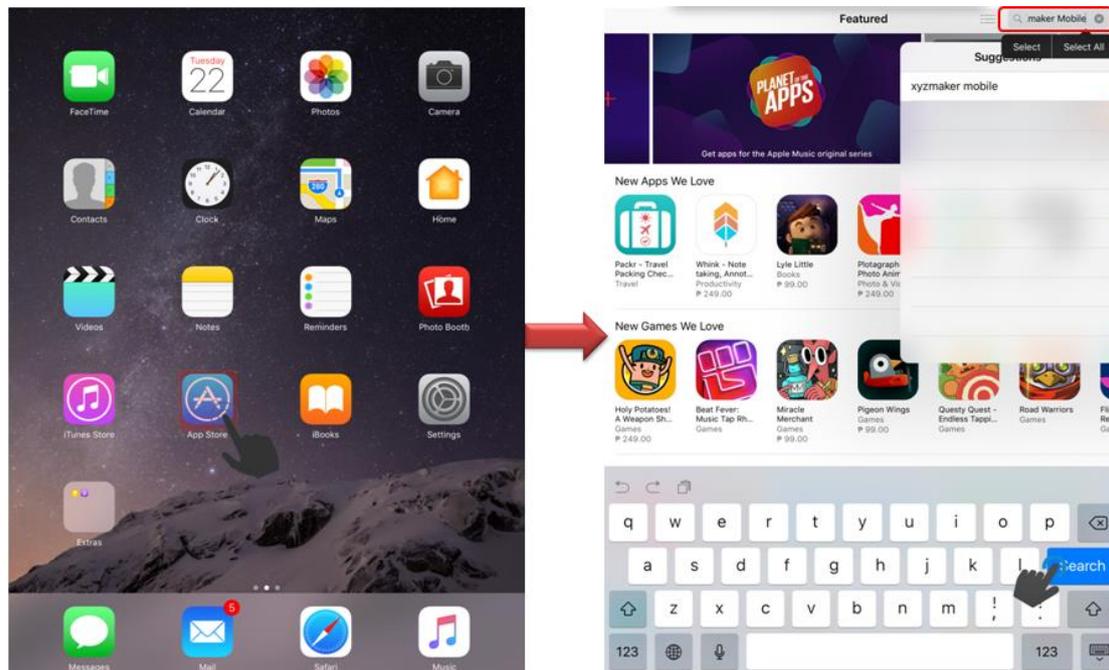
4. 按一下開啟(Open) , 即可啟動 XYZmaker Mobile 。



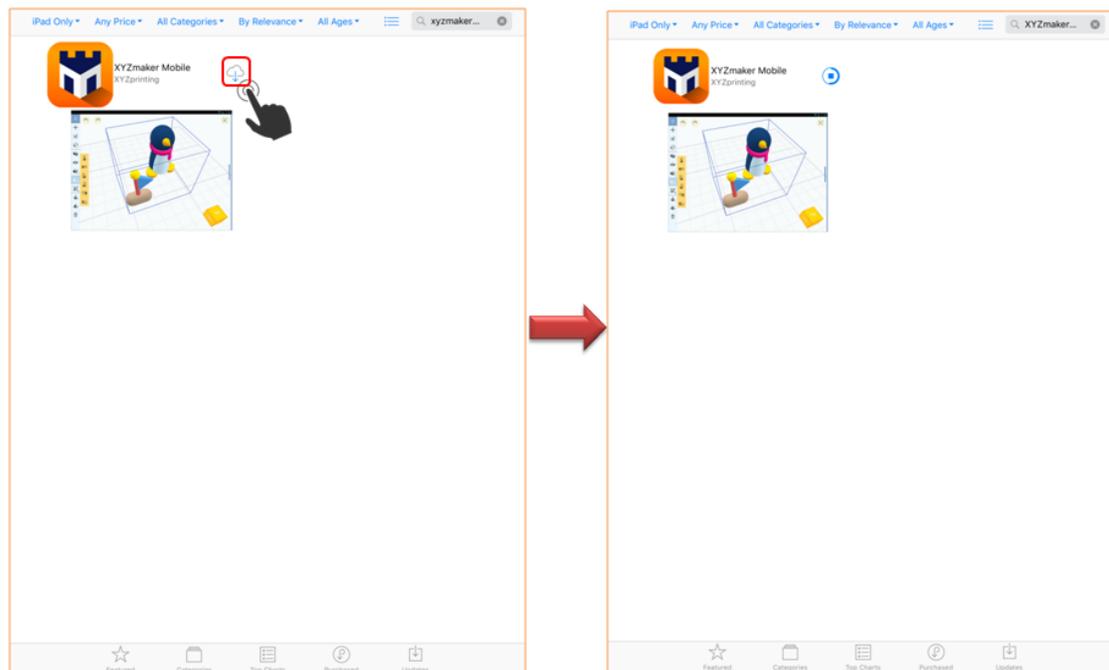
The image shows a sequence of steps to launch the XYZmaker Mobile app. On the left, a screenshot of the app's store page is shown. At the top, there are three 3D models: a penguin, a flag on a stand, and a crab. Below these is the app's icon, a blue and white stylized 'M' inside a blue circle. The app name 'XYZmaker Mobile' is displayed, along with the developer '三維國際立轉列印科技股份有限公司' and '限 司'. There are two buttons: 'UNINSTALL' and 'OPEN'. A hand icon is pointing to the 'OPEN' button. Below the buttons are statistics: '100 Downloads', '4.8 Rating', 'Productivity', and 'Similar'. A description follows: 'XYZmaker Mobile is a 3D modelling app designed for beginners new to 3D modelling'. A 'WHAT'S NEW' section is also visible. A red arrow points from the 'OPEN' button to the app's icon on the right. To the right of the icon is a login screen. It says 'Please login with XYZprinting account'. There are input fields for email (with 'xyzgalleryapp@gmail.com' entered) and password. A 'Remember me' checkbox is checked. There are 'Login' and 'Register' buttons. Below these are links for 'Forgot your password?' and 'Sign in with' options for Facebook and Google.

iOS

1. 開啟「App Store」，然後在搜尋方塊中輸入 XYZmaker Mobile。



2. 點擊下載圖示，然後等候下載程序完成。



3. 介面與手勢

登入

使用 XYZmaker Mobile 時，將會出現對話方塊，要求您使用 XYZprinting 帳戶登入。登入之後，您即可開始使用 XYZmaker Mobile。勾選「記住我」，將會在重新開啟應用程式時，自動登入目前的帳戶。

1. 開啟 XYZmaker Mobile 應用程式。



2. 將會顯示登入頁面。



Please login with XYZprinting account

Email address

Password

Remember me

[Forgot your password?](#)

Sign in with

3. 填寫在 XYZprinting 網站上註冊的電子郵件位址(Email Address)和密碼 (Password)，然後按下登入(Login)。使用 Facebook 登入時，必須使用 facebook 帳戶，而選擇使用 Google 登入時，則必須使用 gmail 帳戶登入。



XYZmaker Mobile

Please login with XYZprinting account

 XYZgalleryapp@gmail.com



Remember me

[Login](#) [Register](#)

[Forgot your password](#)

Sign in with

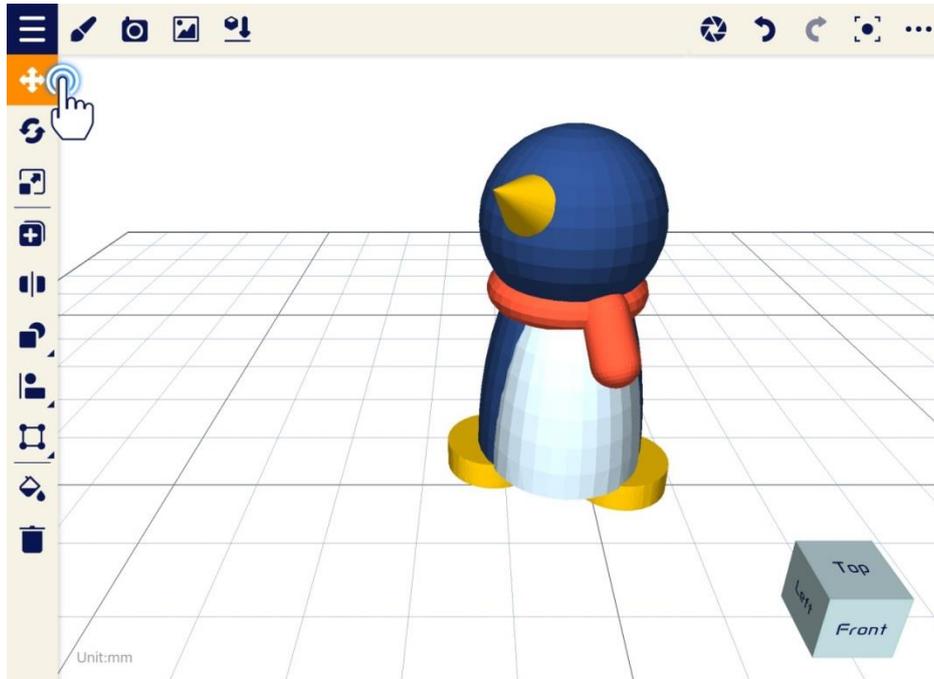
 Facebook  Google

主要 3D 功能

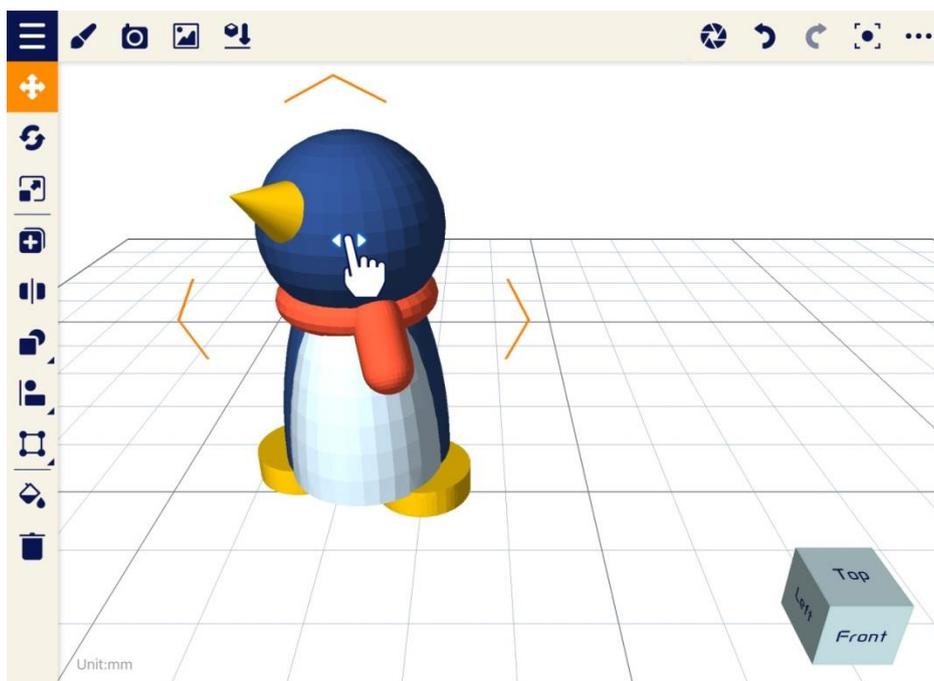
移動

此功能協助您將物件移至所需的某個位置。

1. 請確定您在工作區內已有物件，然後按一下移動圖示。



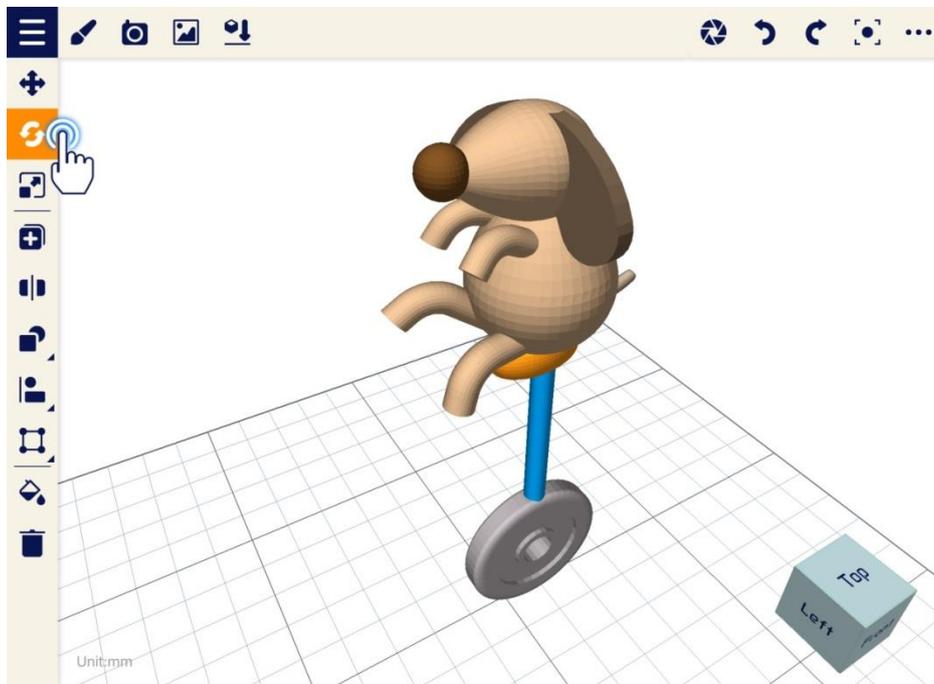
2. 按下移動圖示後，選擇物件，然後將物件拖曳至您要移至的任何位置。



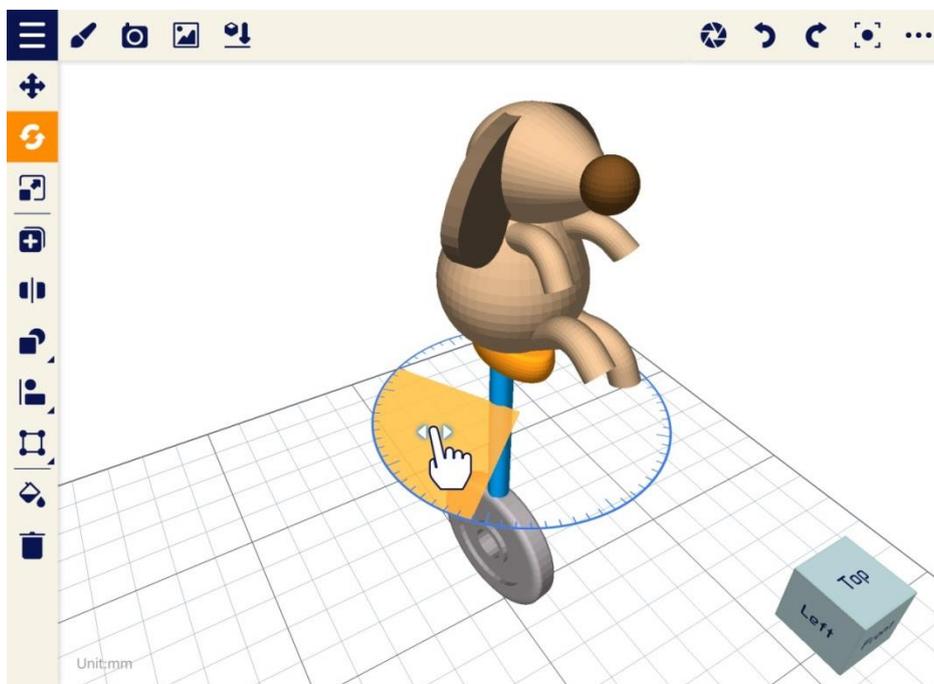
旋轉

此功能將協助您調整或變更所選物件的角度。您可以根據所需的角度的旋轉物件。

1. 按一下旋轉圖示，然後選擇您要旋轉的物件。



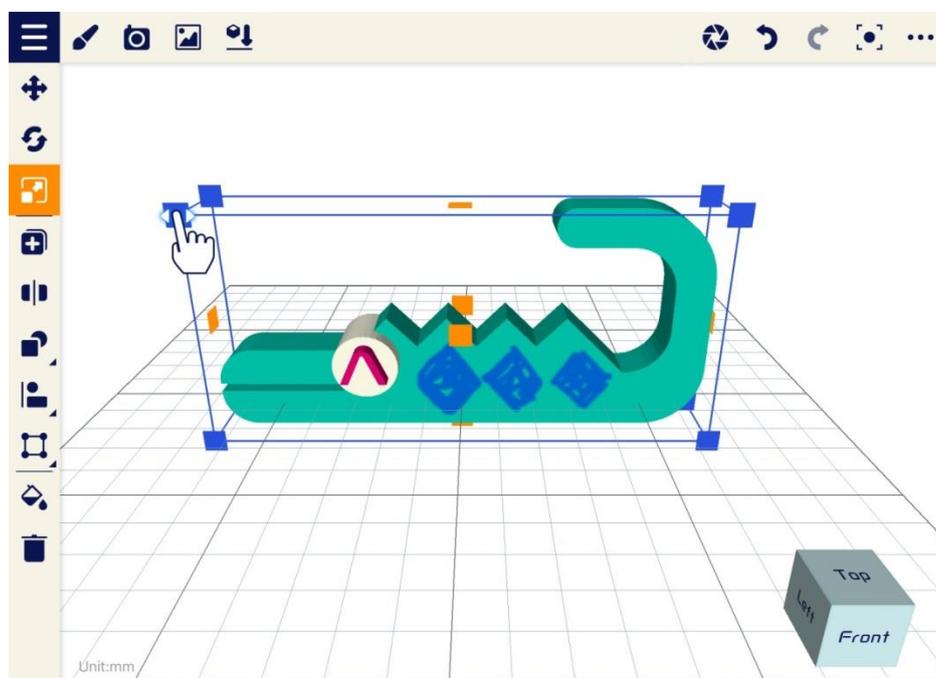
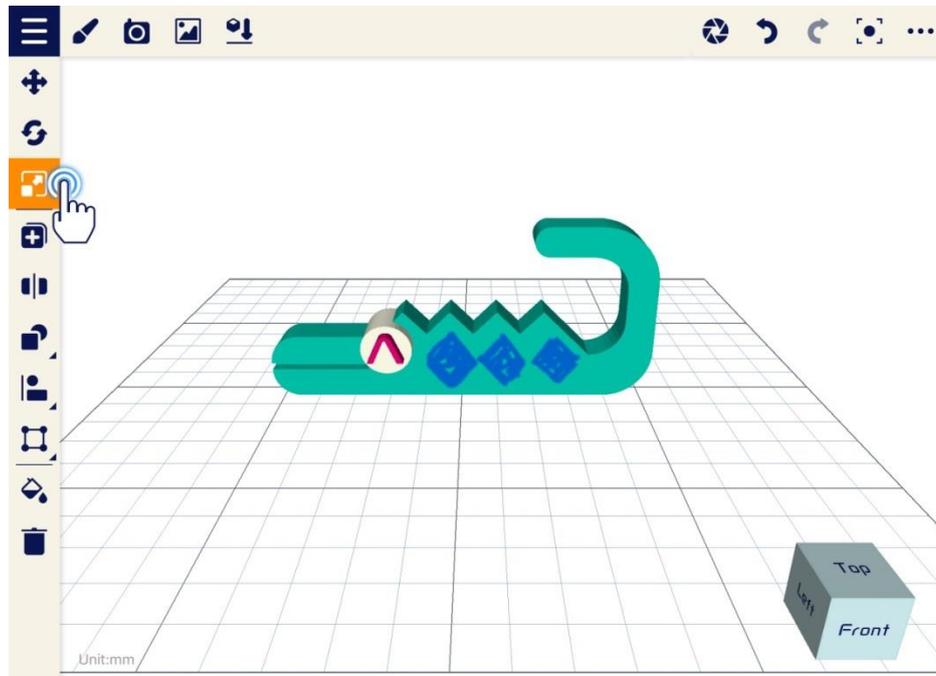
2. 請依照量角器，開始順時針或逆時間旋轉。



縮放

縮放功能用於調整所選物件的尺寸。您可以等比例變更物件的大小，也可以依座標軸變更。

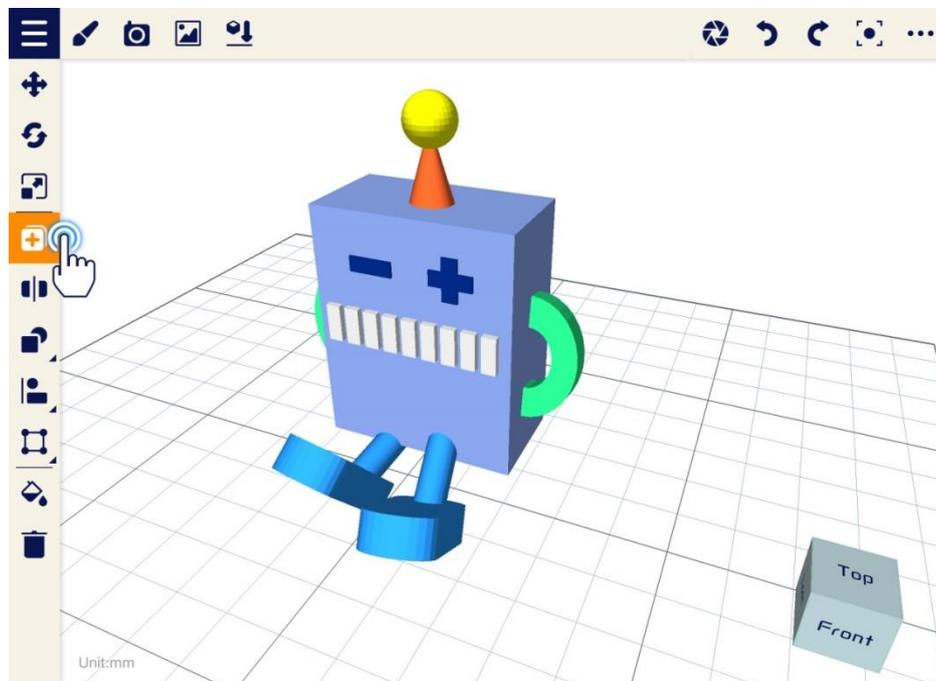
1. 匯入任何物件，然後選擇縮放圖示。按一下刻度後，選擇物件，然後點選導引方塊，開始縮放。



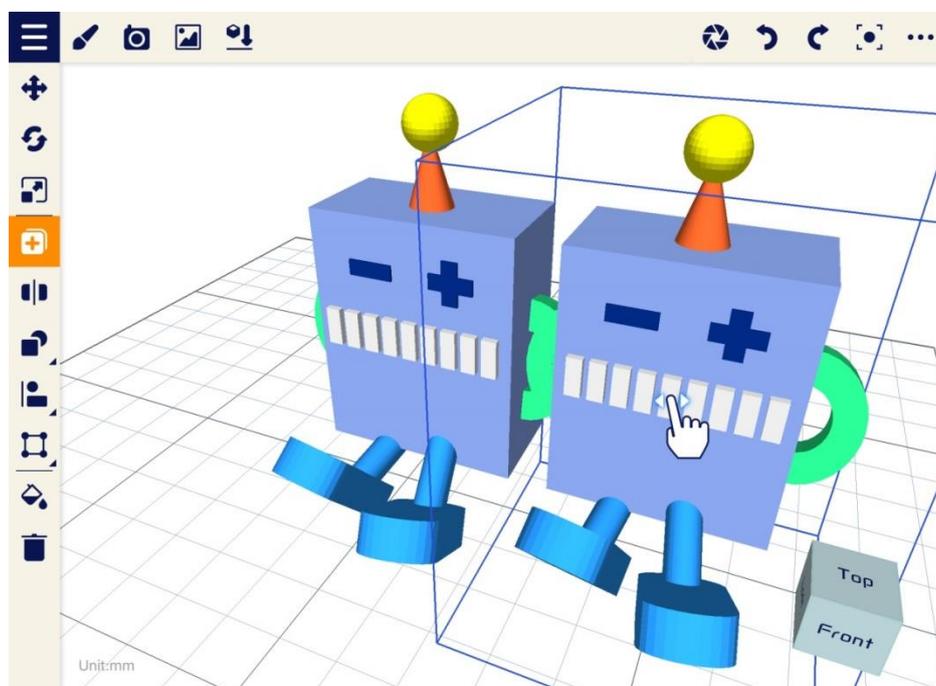
複製

複製功能只會複製所選的物件。您只需要移動手指，就能看見複製的物件。

1. 請確定您在工作區內已有物件，然後按一下複製圖示。



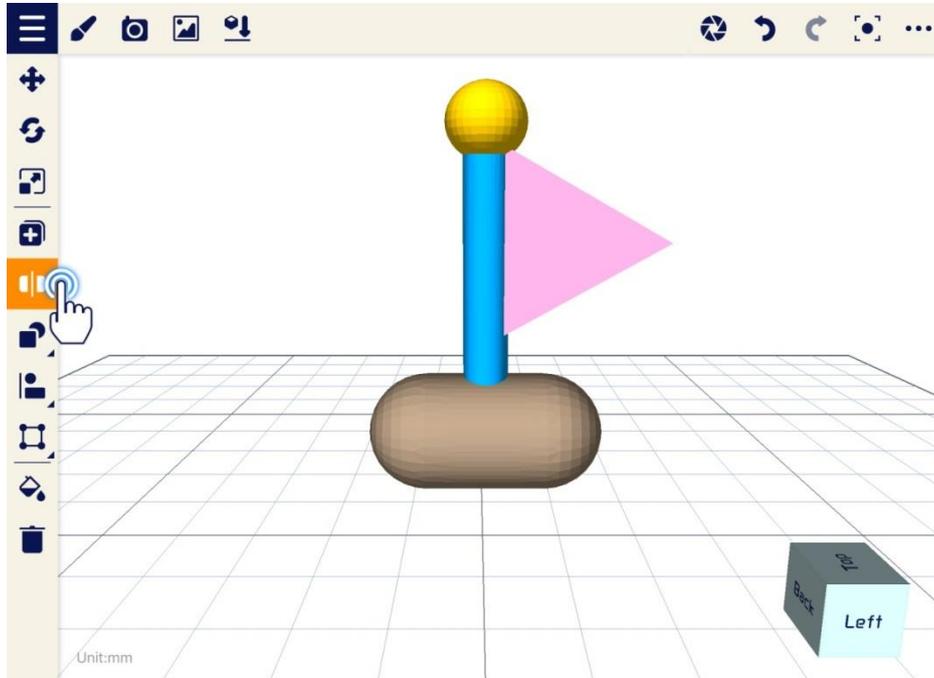
2. 點選物件。若您想要查看複製的物件，請使用移動功能，將此物件移至某個位置。



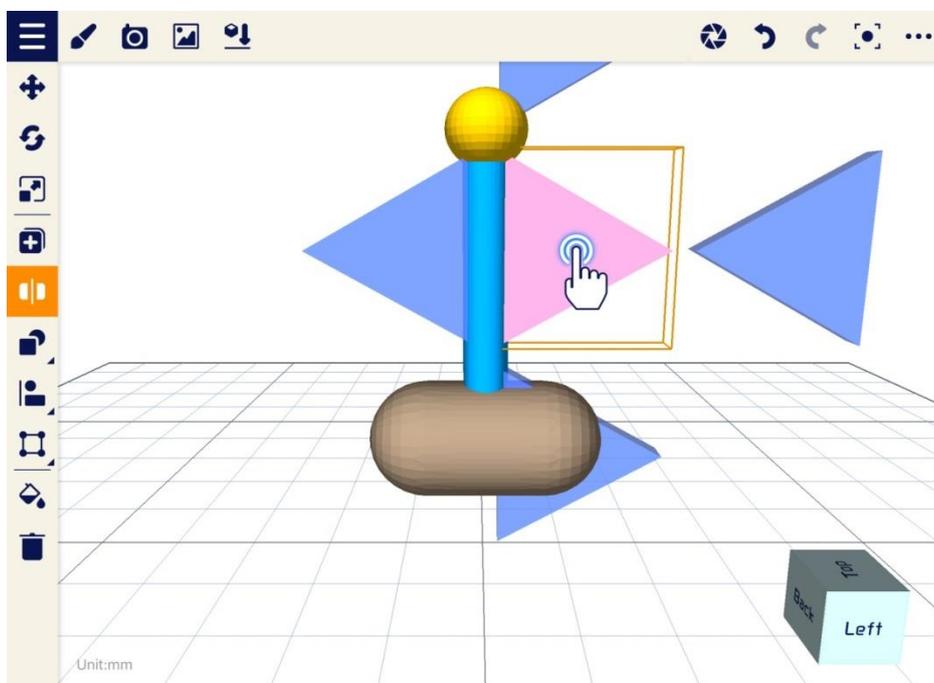
鏡像

此功能可建立您所需物件左右顛倒的複製品。

1. 匯入任何物件，然後選擇鏡像圖示。



2. 選擇您要複製物件的位置。

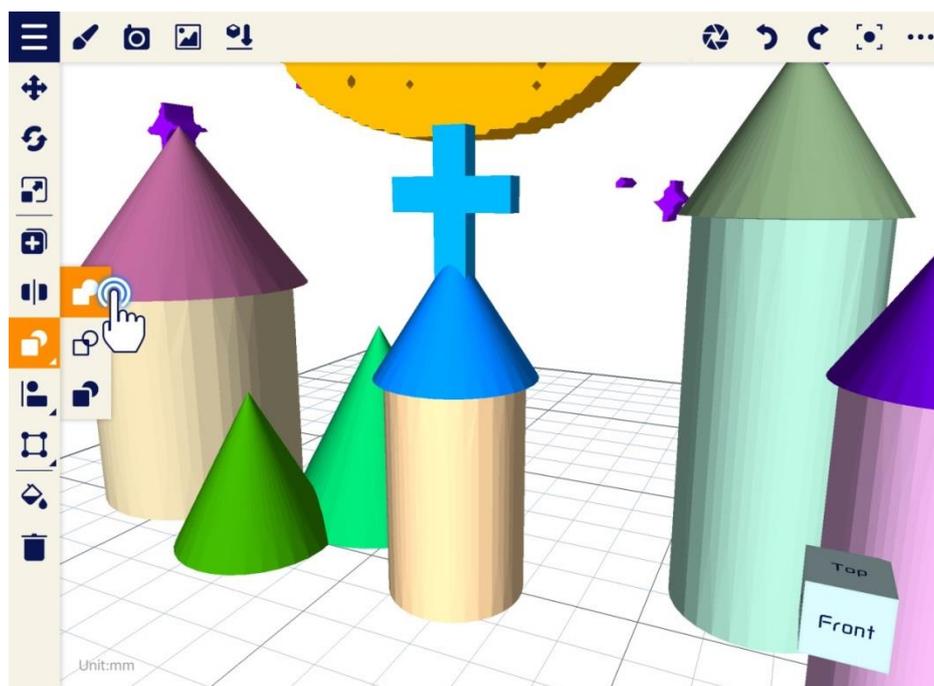


布林

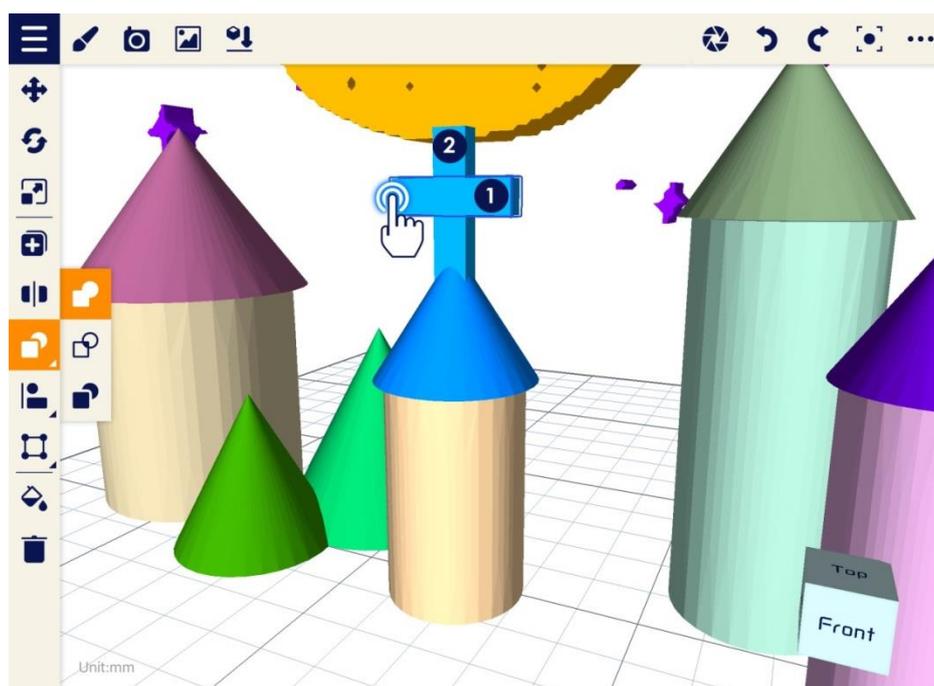
此功能包括三種不同運算，對編輯您的物件非常實用。這些為合併、相交及剪下。

合併

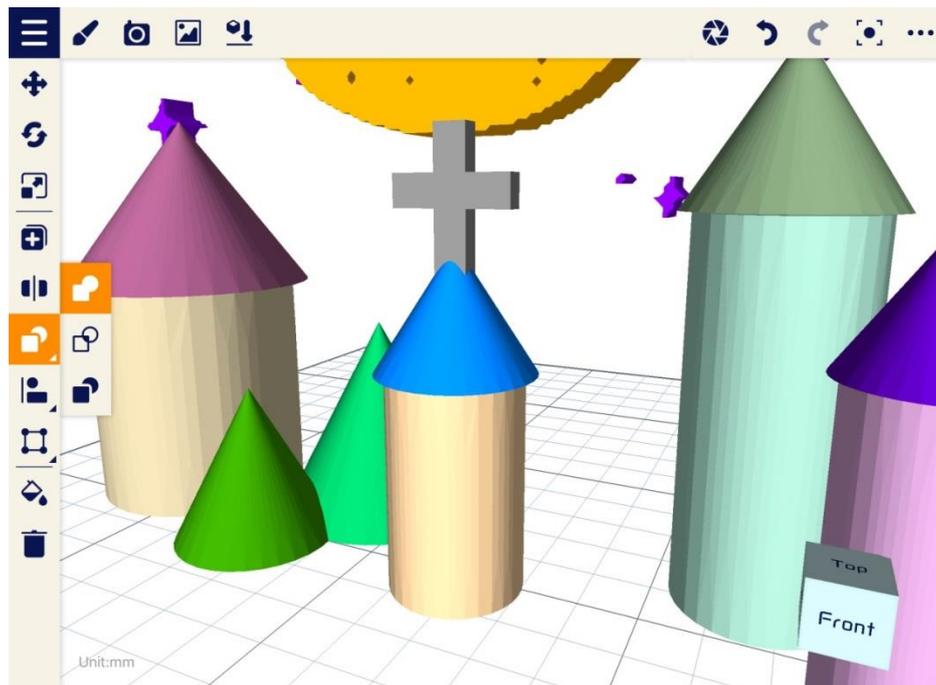
1. 將物件放置於重疊之處，然後按一下布林圖示，再按一下布林下方的合併圖示。



2. 選擇第一個物件，然後選擇第二個物件。

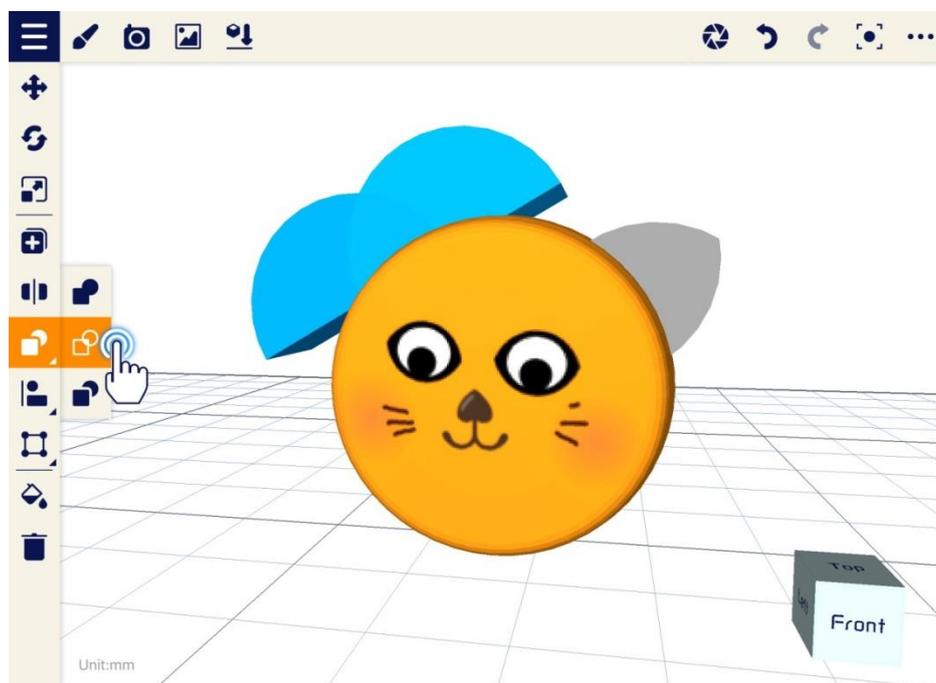


3. 物件已合併成一個。

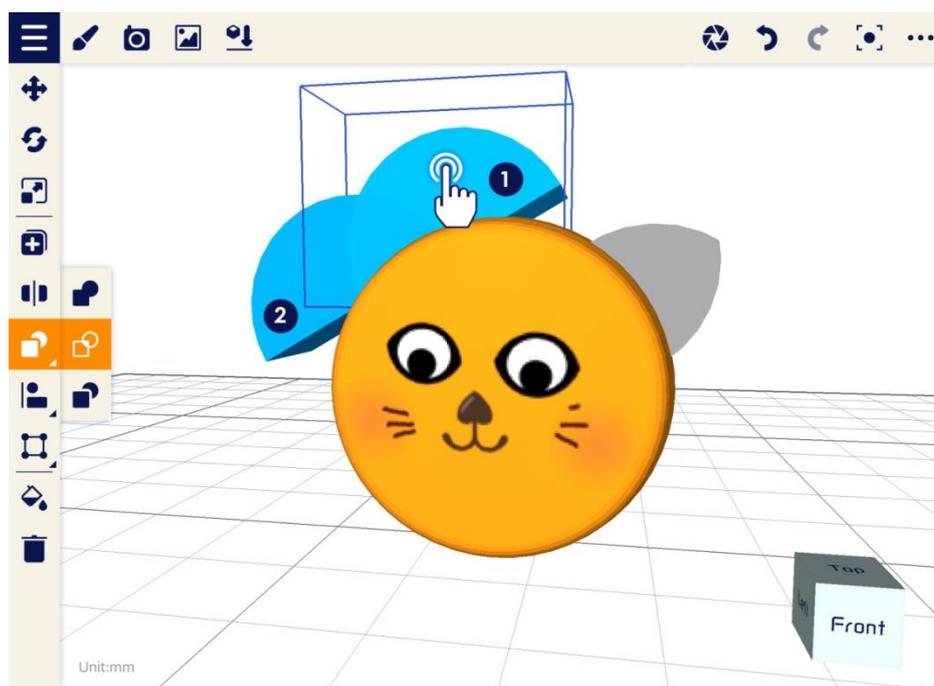


相交

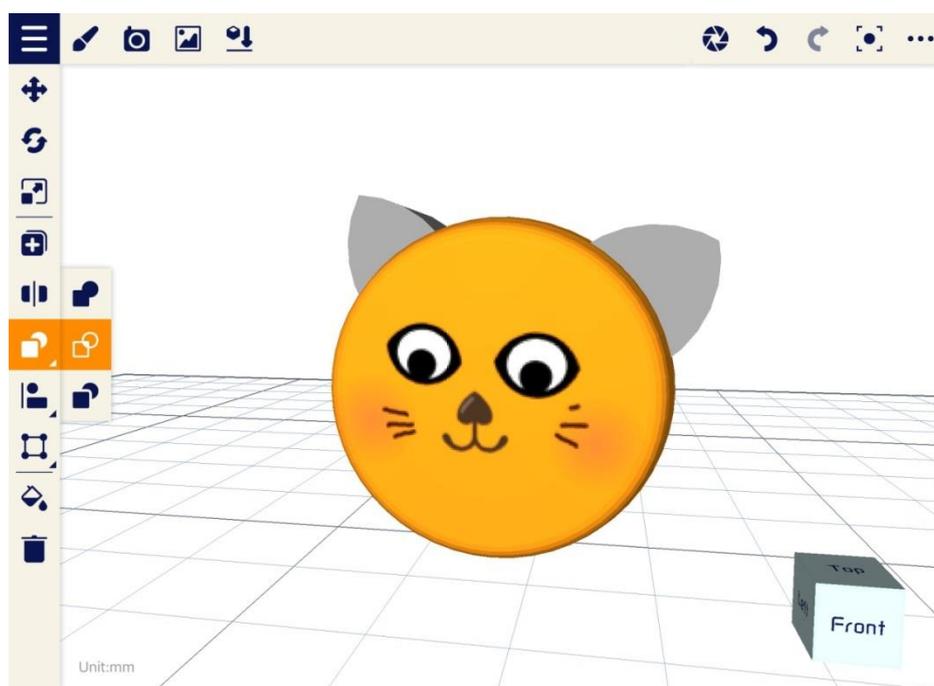
1. 將物件放置於重疊之處，然後按一下布林圖示，再按一下相交圖示。



2. 先按一下第一個物件，然後再按一下第二個物件。

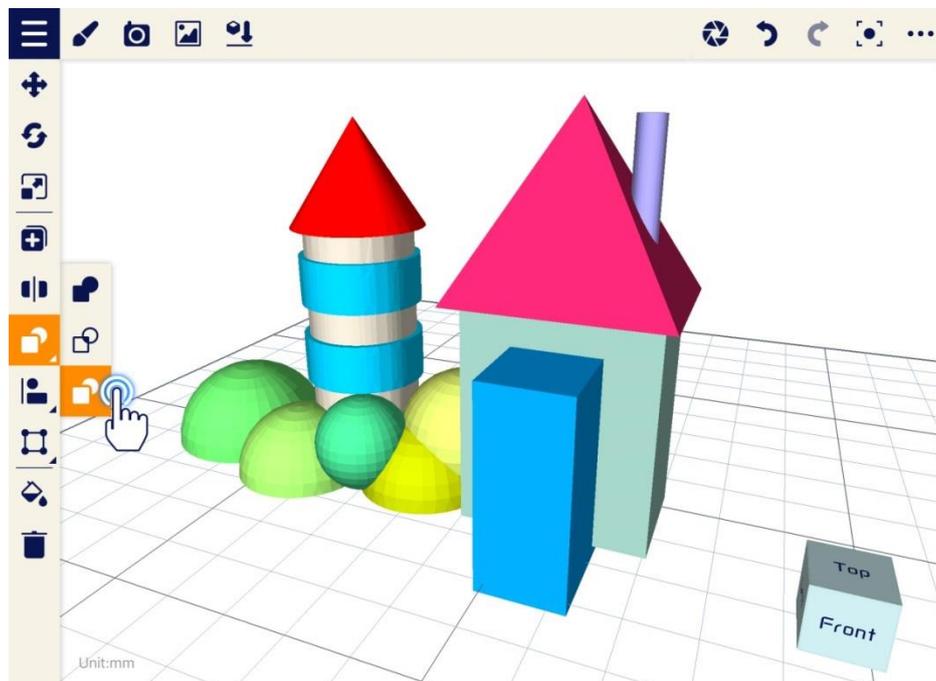


3. 相交部分將會被保留。

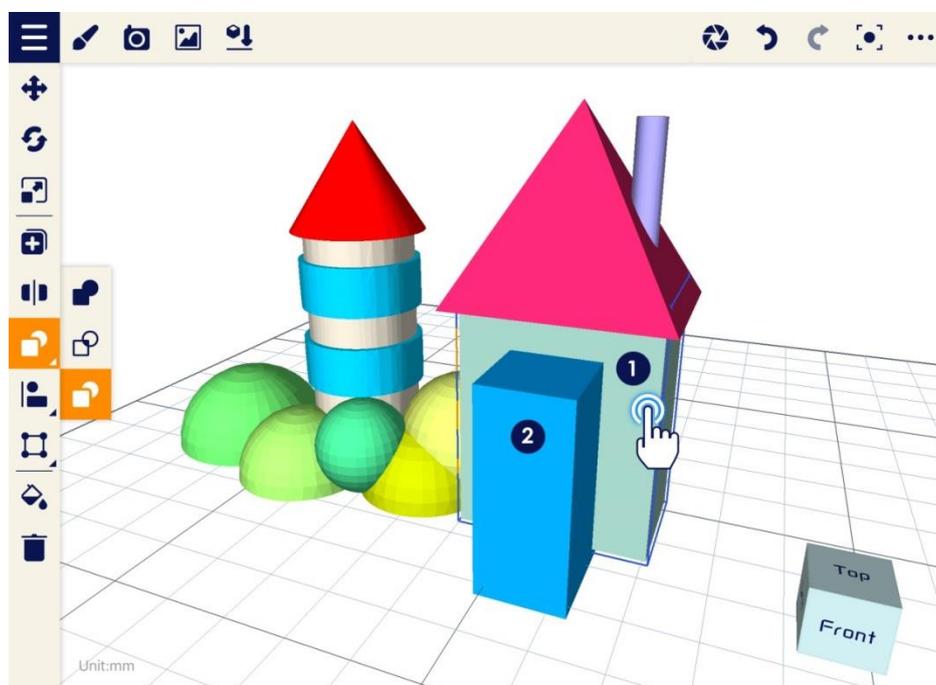


剪下

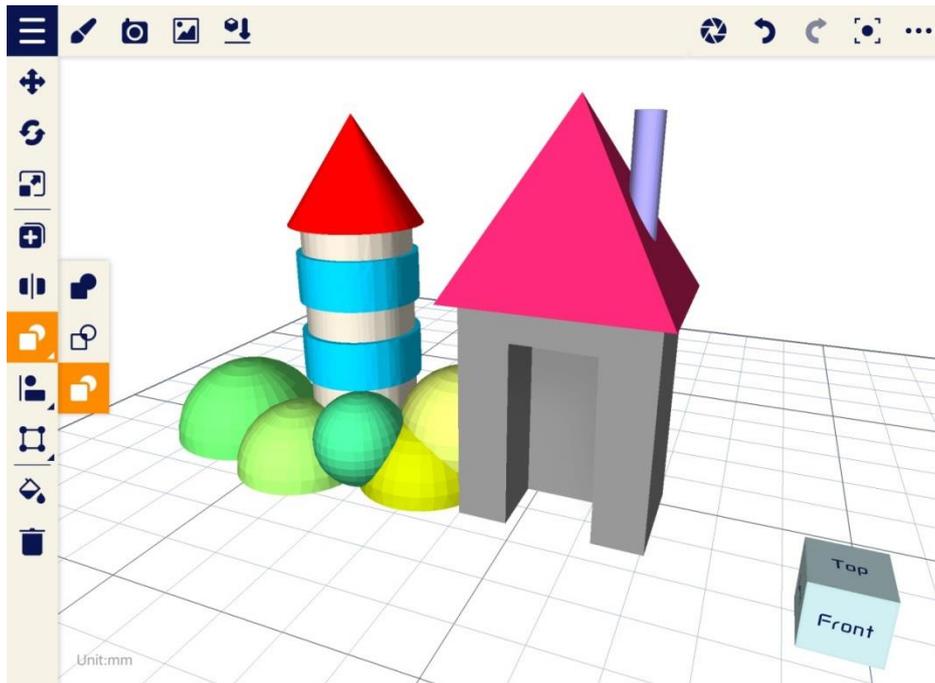
1. 將物件放置於重疊之處，然後按一下布林圖示，再按一下剪下圖示。



2. 先選擇第一個物件，然後再選擇第二個物件。第一個物件仍將保留，然後將剪下第二個物件及相交的地方。



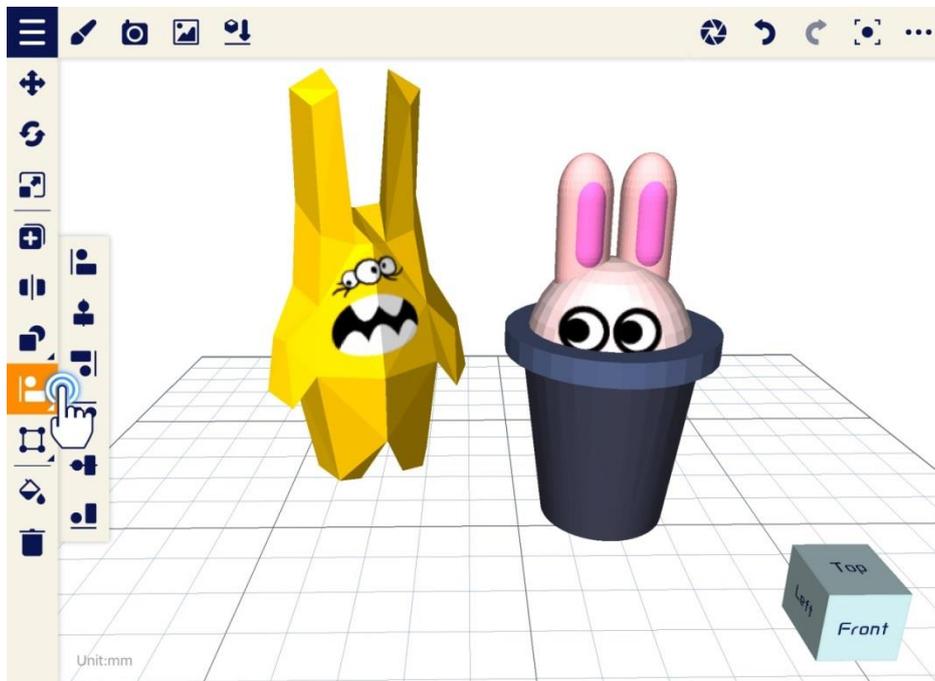
3. 已從第一個物件剪下與第二個物件相交之處。



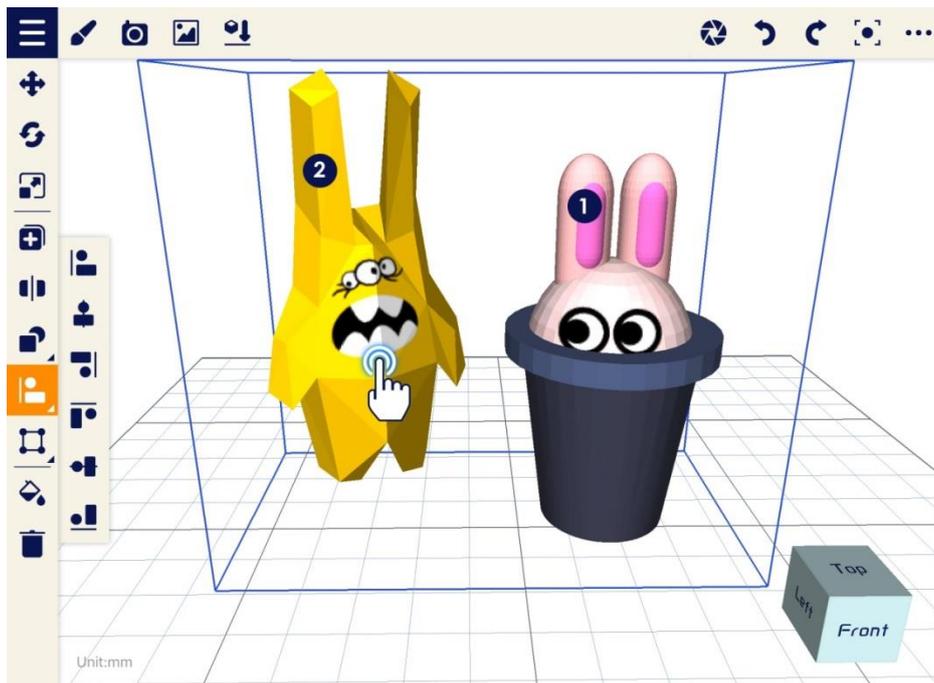
對齊

若您曾想過用單一指令就能移動與對齊物件，那麼對齊指令就是能確切達成此目的的指令。選擇您想要對齊的物件，然後按一下所需的位置。

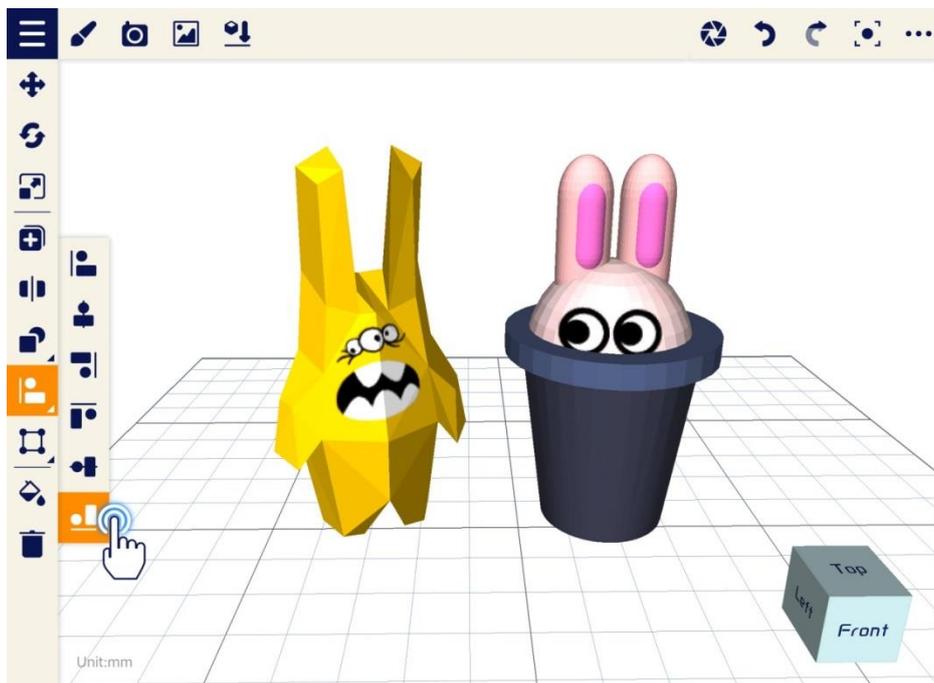
1. 例如，有兩個物件並未對齊定位，然後按一下對齊。



2. 按一下對齊圖示後，選擇該物件，然後選擇您要對齊的位置。



3. 隨即對齊物件位置。

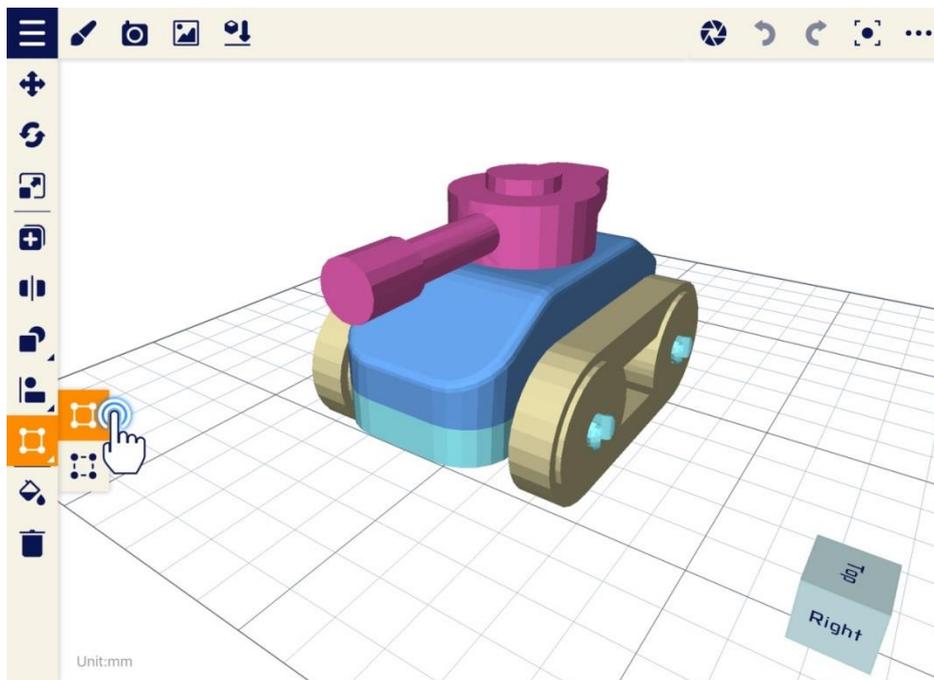


群組與取消群組

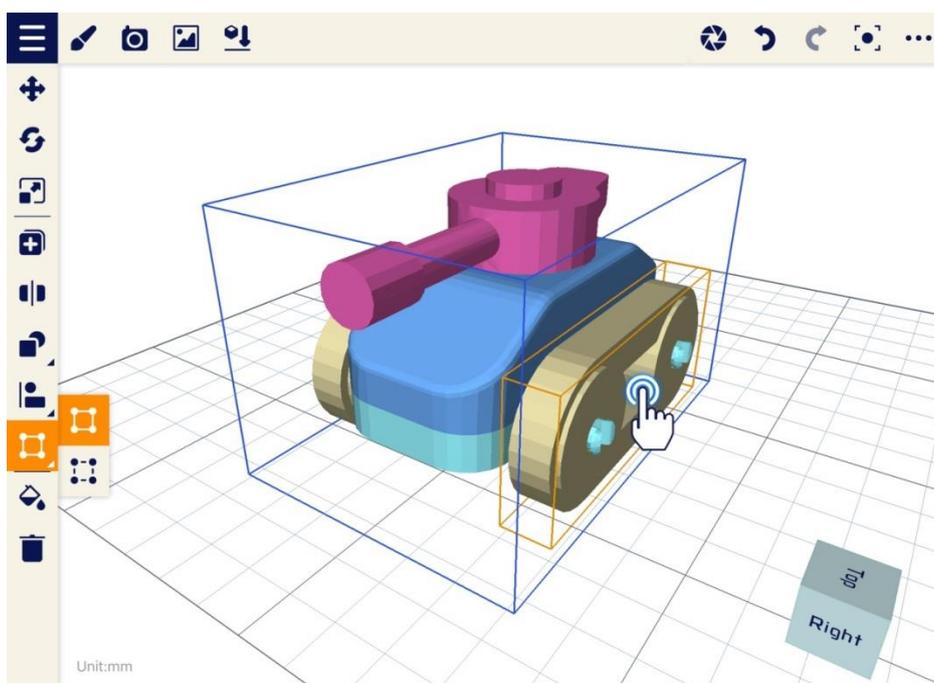
群組功能會指示 XYZmaker mobile 將兩個以上的物件合併成單一物件，之後就能視為單一物件移動物件。

群組

1. 請確定您的工作平面上已有物件，然後按一下群組功能。

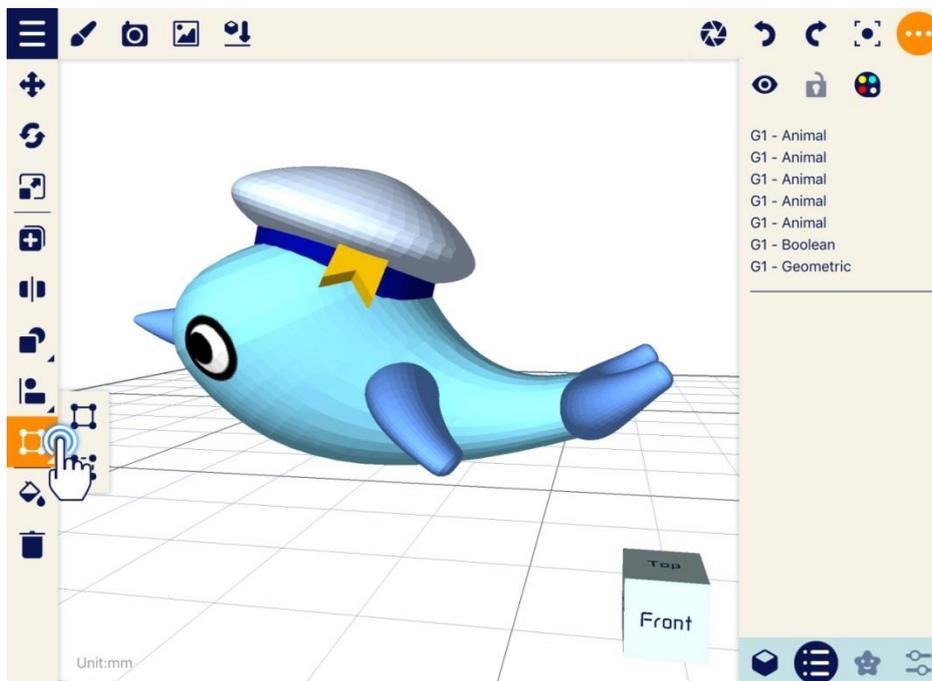


2. 選擇您要群組的物件。

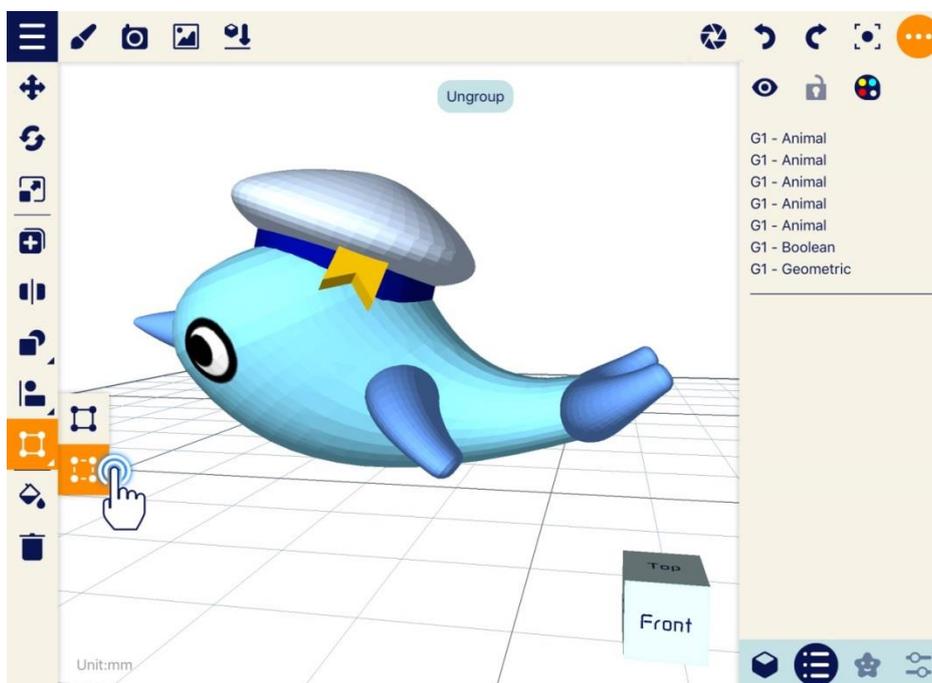


取消群組

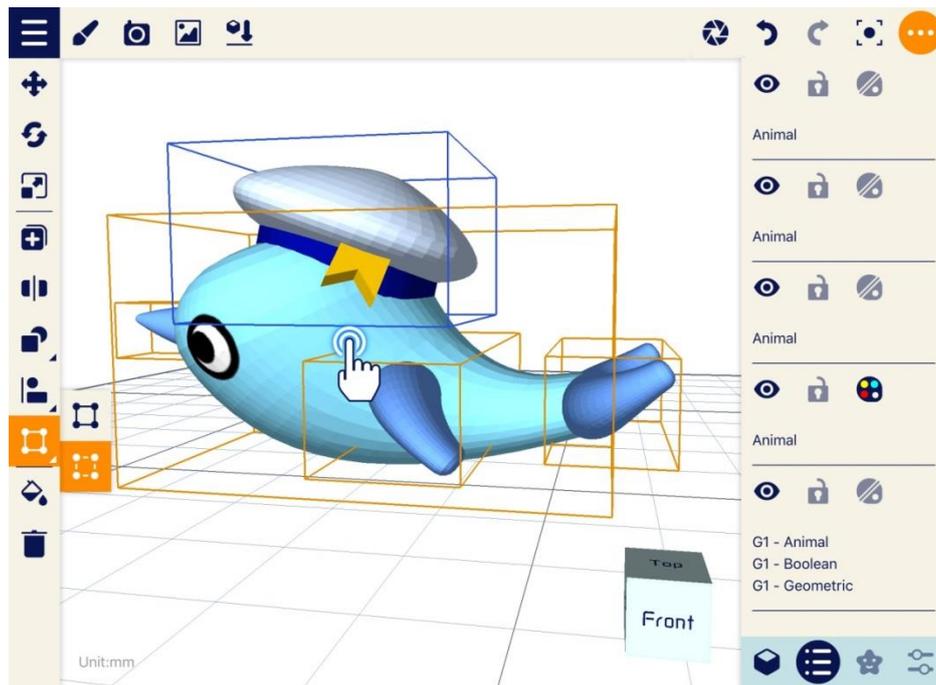
1. 按一下左側的群組／取消群組圖示。



2. 選擇取消群組圖示，然後按一下您想要取消群組的群組物件。



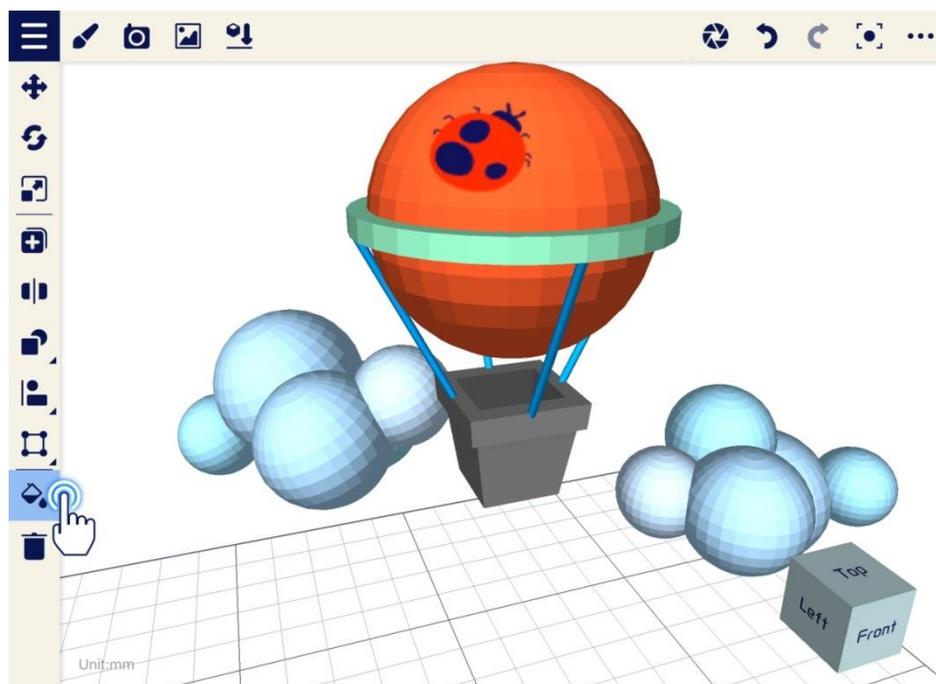
3. 隨即取消群組物件。



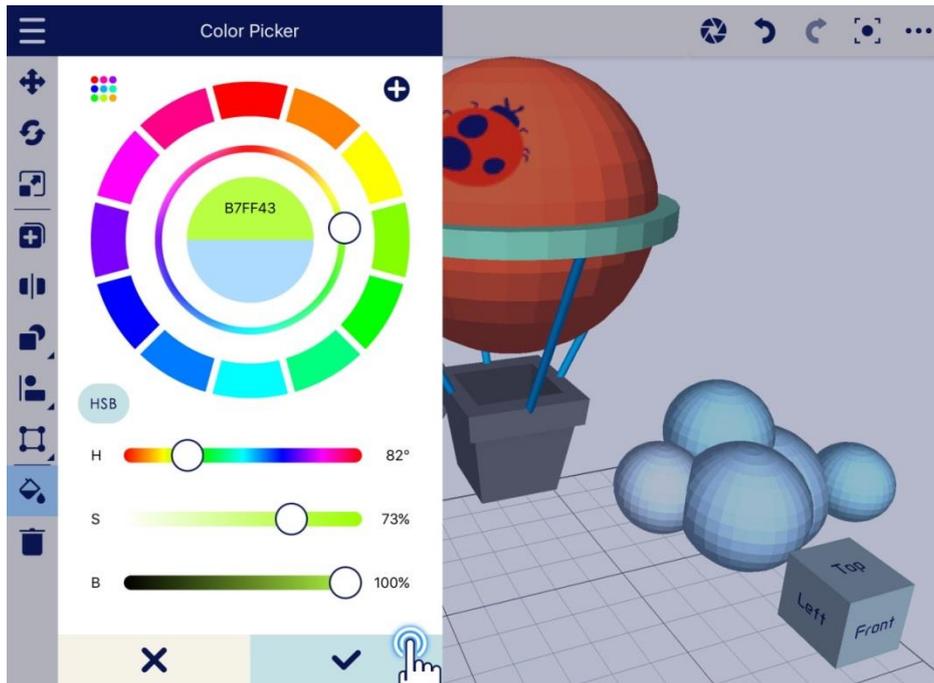
填滿

物件色彩可以使用 XYZmaker Mobile 的填滿指令變更。您可以選擇要套用在物件上的不同色彩。

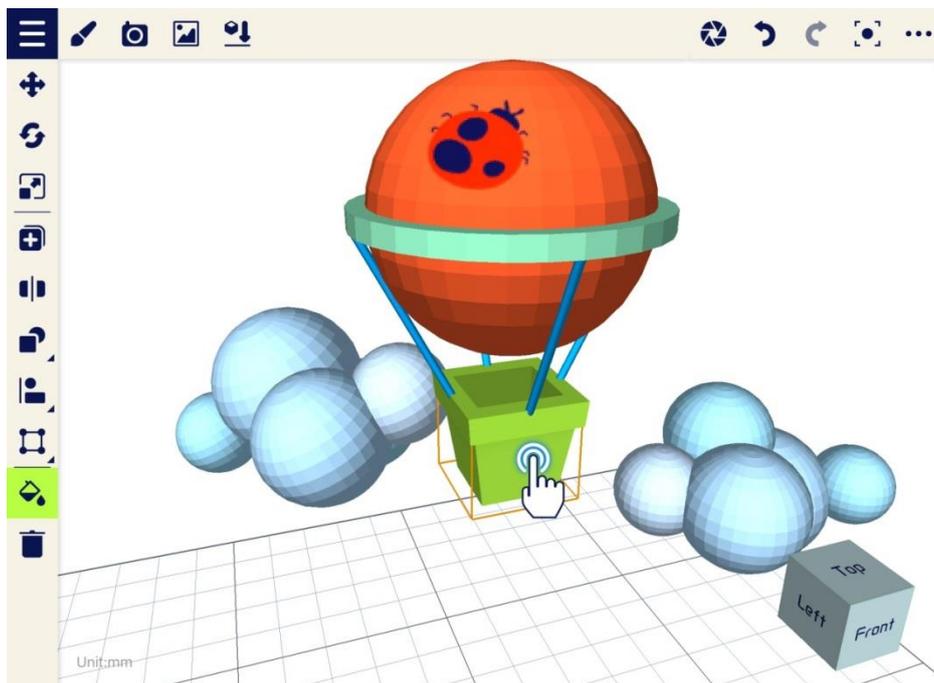
1. 按一下色彩填滿圖示。



2. 選擇您所需的色彩，然後按下確定圖示。



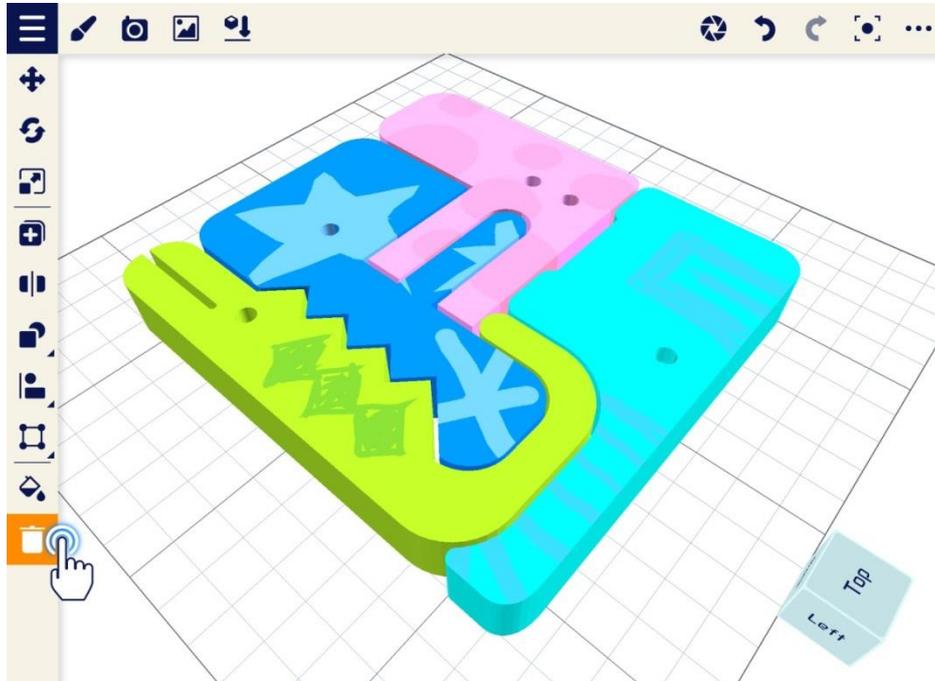
3. 按一下確定圖示後，選擇您要變更色彩的物件。



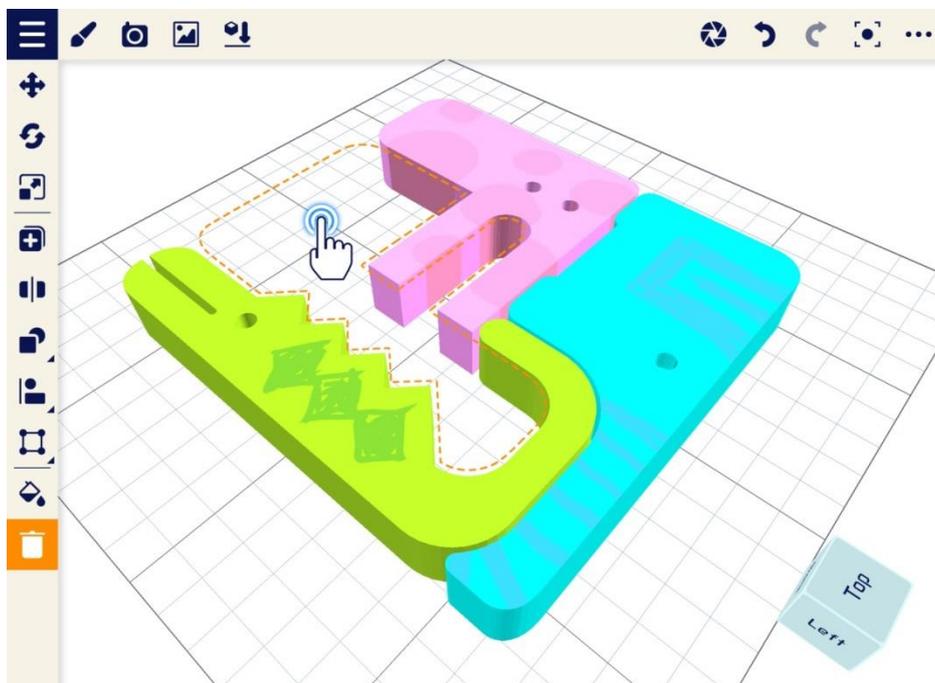
刪除

此功能將可讓您移除在工作平面中匯入的物件。

1. 按一下刪除圖示，然後選擇物件。



2. 隨即移除物件。



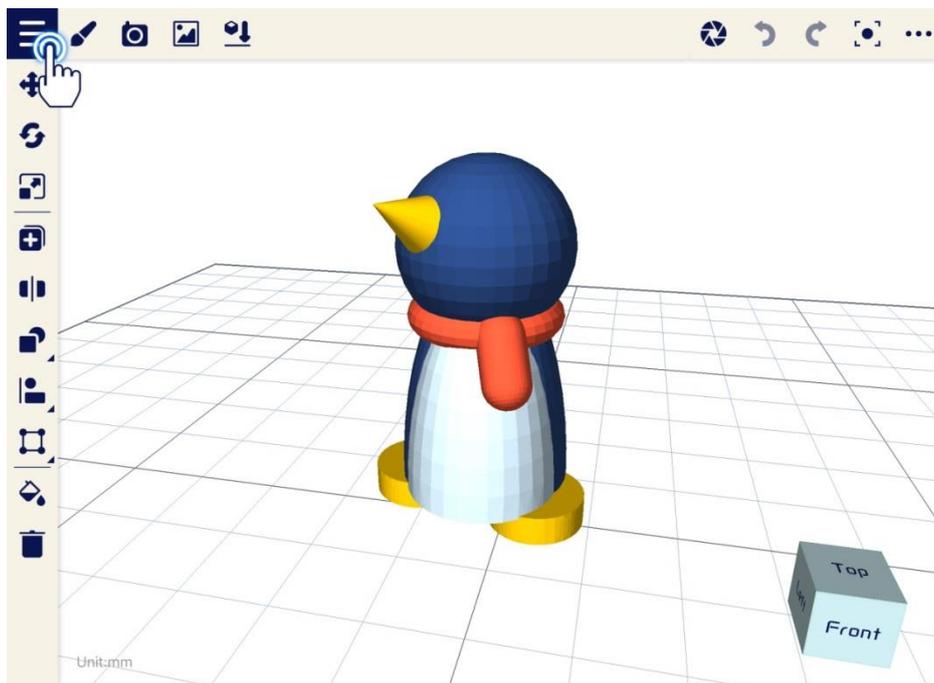
隱藏式側選單

此選單包括不同的功能，可以協助您完成更多作業，尤其是在列印工作上。這有助於您將設計列印成真實的物品。

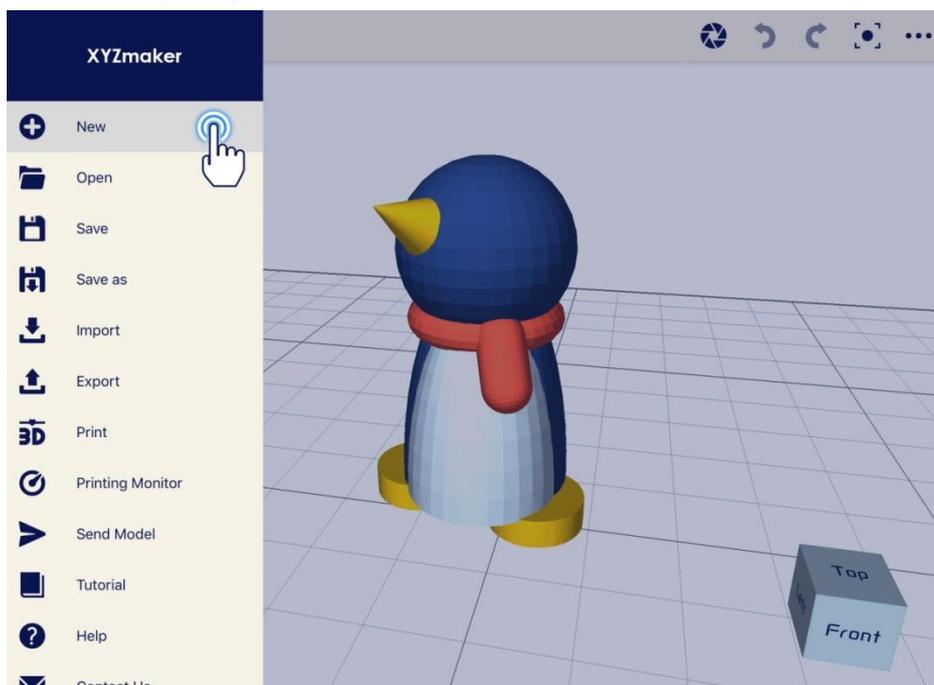
新增檔案

此功能僅將重設工作平面。若工作平面上有物件，而且您想要建立一個新的工作平面，只需按一下側邊選單，然後按一下新增檔案。

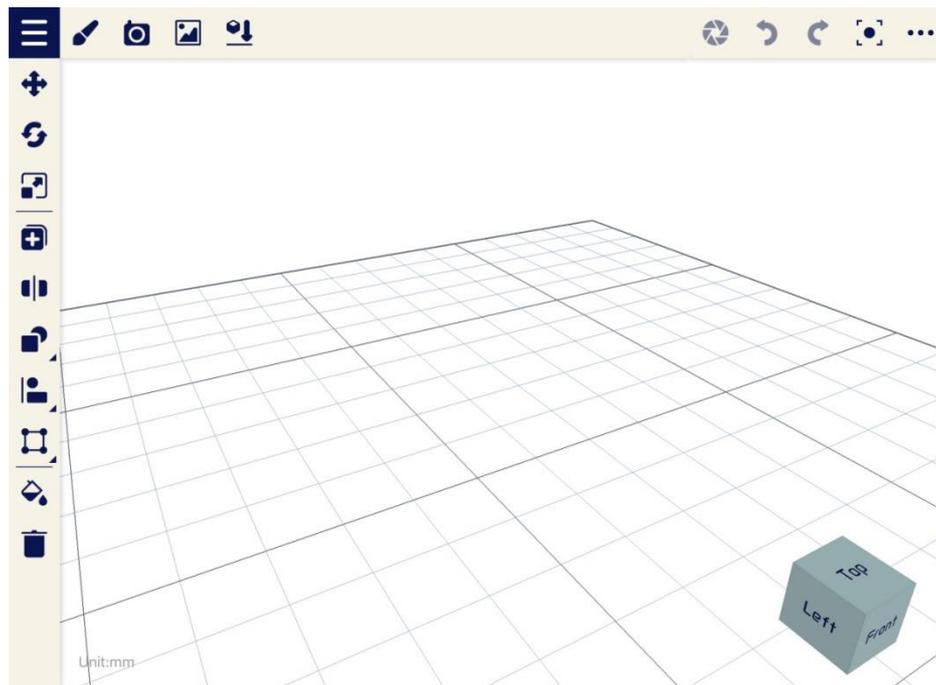
1. 按一下隱藏式側選單。



2. 選擇新增(New)檔案。



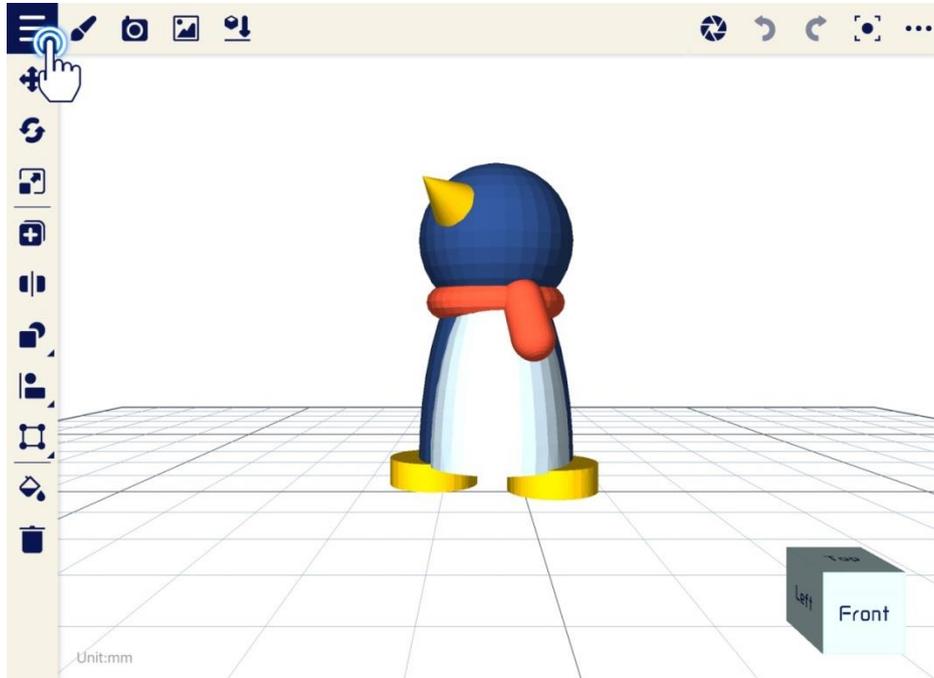
3. 工作平面已重設為新的工作平面。



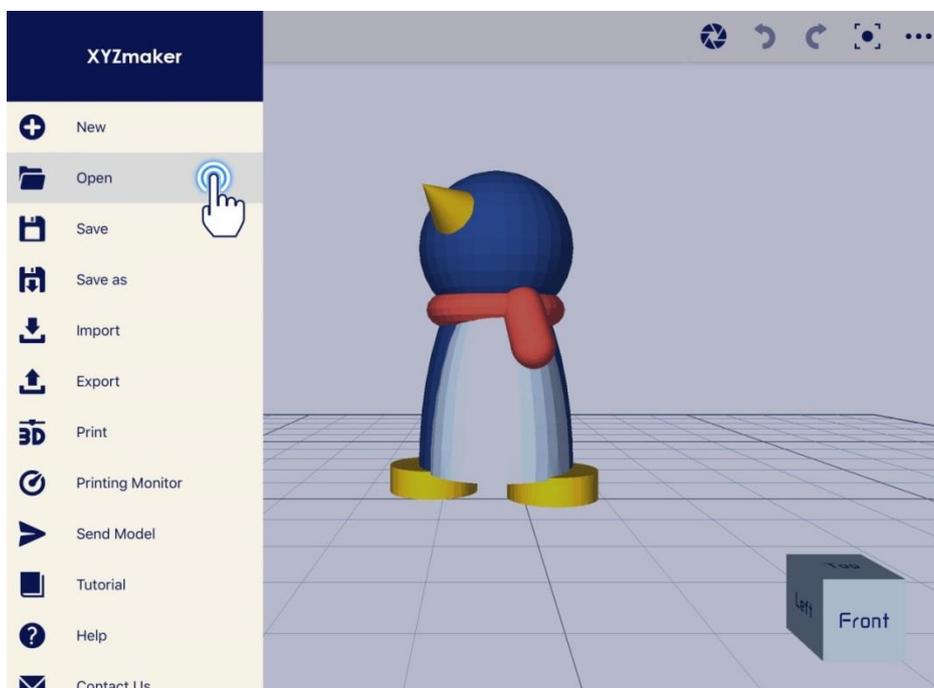
開啟舊檔

此功能將協助於您開啟檔案。僅限 AMF 檔案才能使用開啟功能開啟。

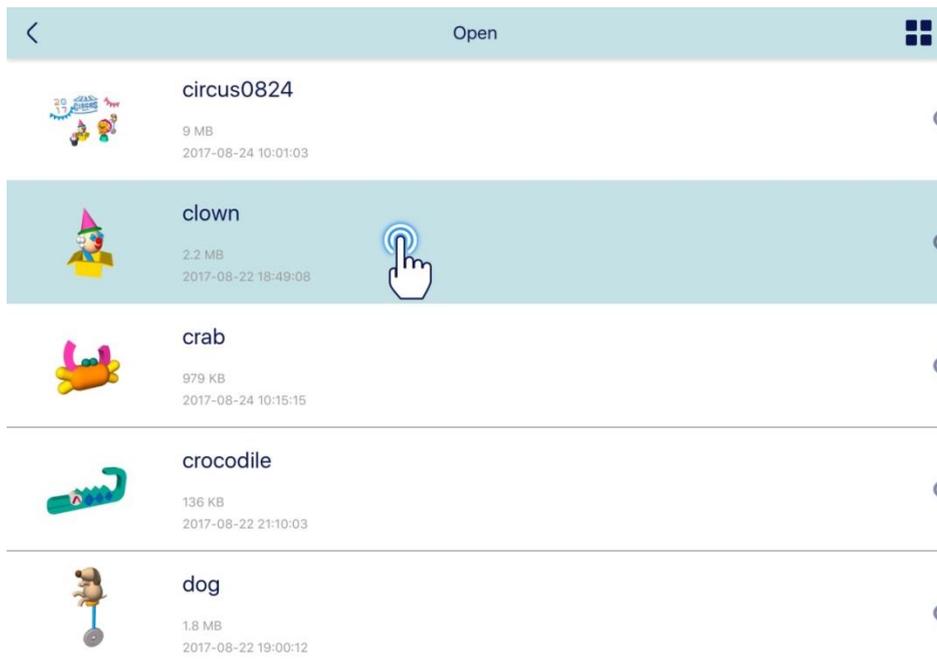
1. 按一下隱藏式側選單。



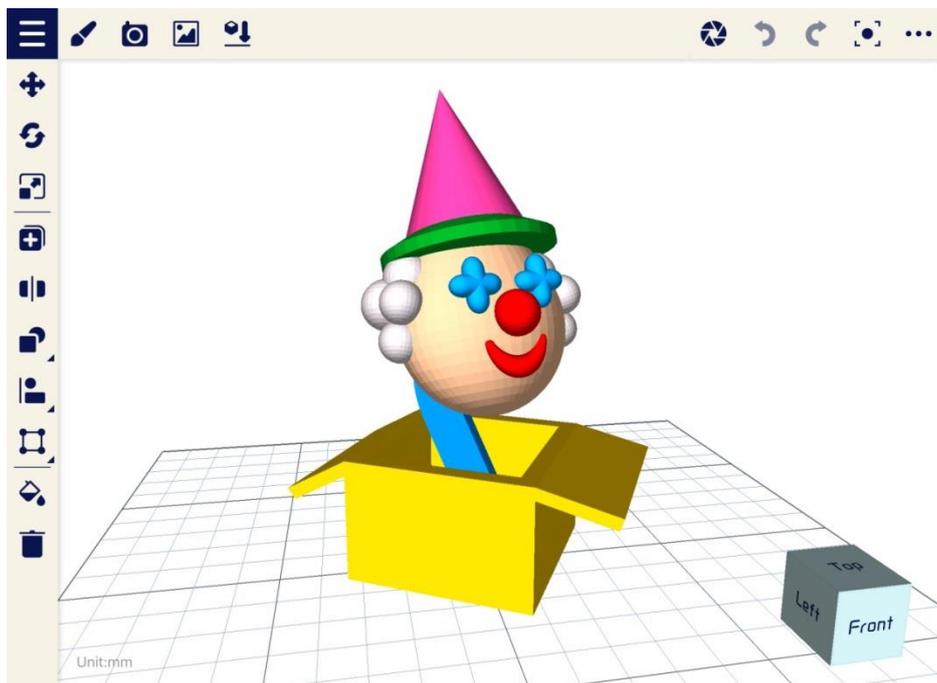
2. 選擇開啟(Open)舊檔功能。



3. 選擇您要開啟的檔案。



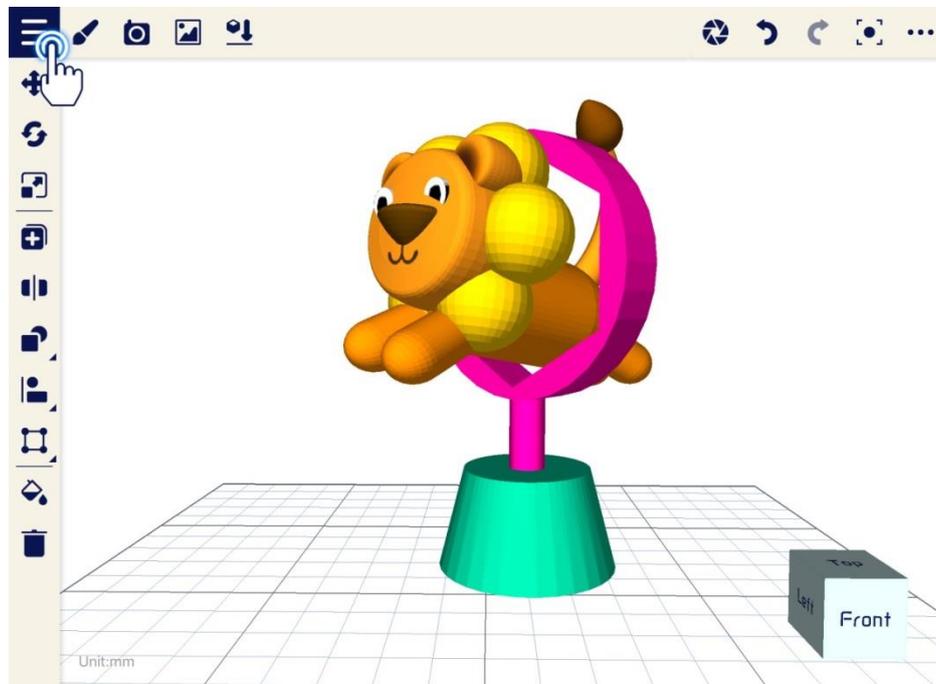
4. 隨即開啟物件。



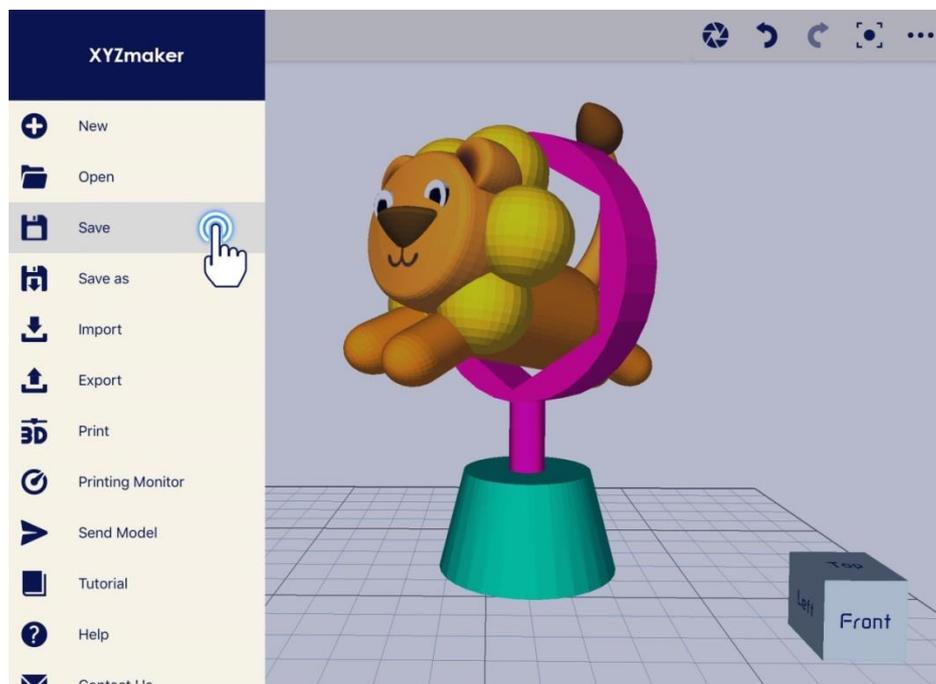
儲存與另存新檔

選擇儲存與另存新檔，即可將您的工作儲存成 AMF 的副檔名。若您開啟不同的檔案類型，或者您做了某件設計，可以使用此功能另存為 AMF 檔案。

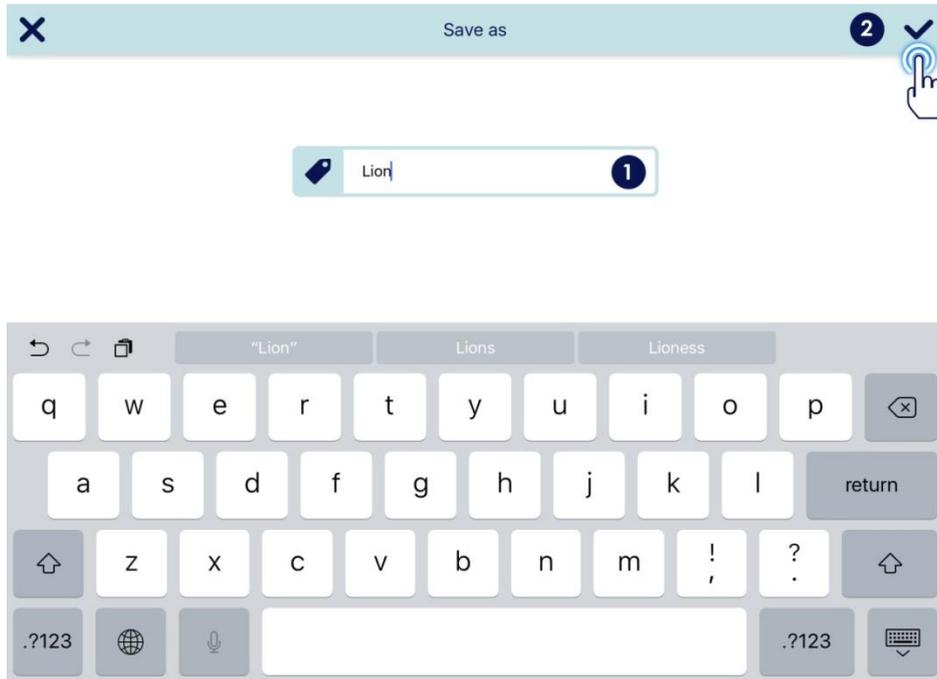
1. 請確定您已備妥自己的設計，然後按一下隱藏式側選單。



2. 從清單中選擇儲存(Save)或另存新檔(Save As)。



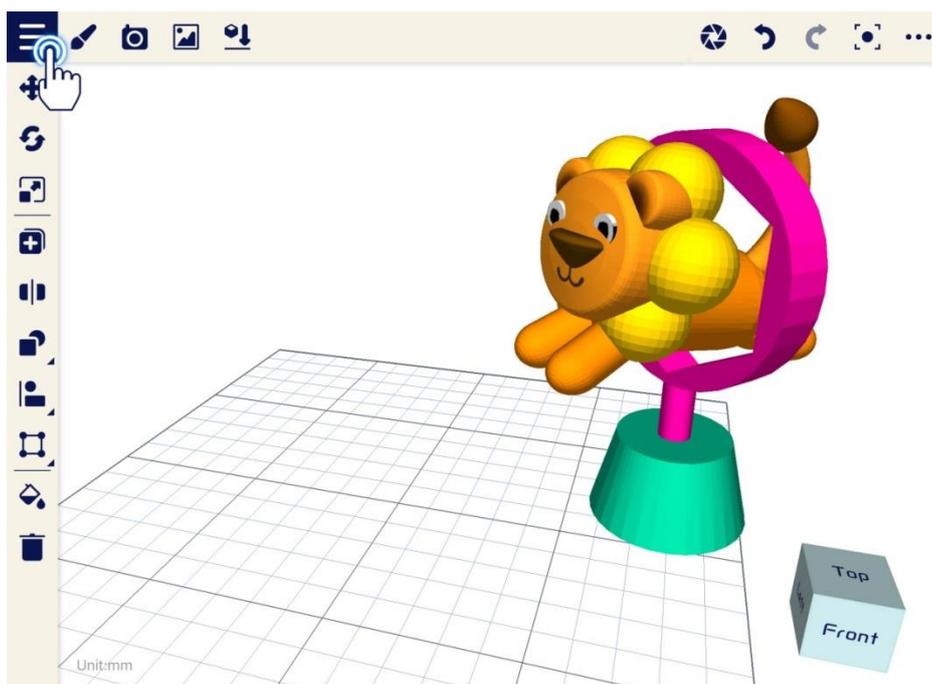
3. 儲存視窗將會出現，請輸入所需的檔名，然後按一下右上角的勾號圖示，以便儲存。



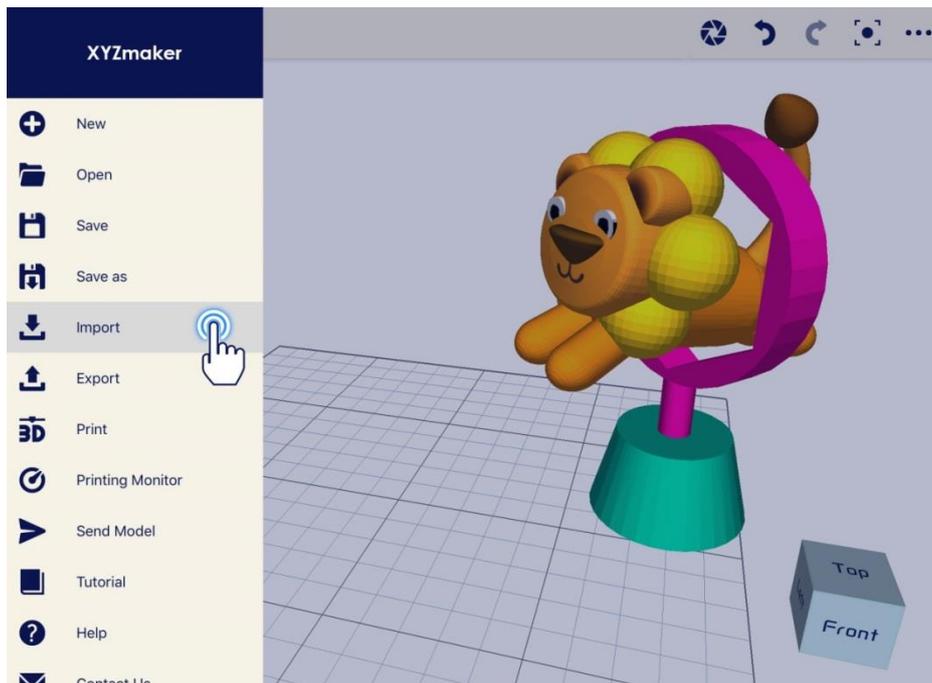
匯入

此功能將協助您合併工作平面中的數個物件。您使用匯入功能後，即可在您目前的專案中新增任何數量的物件。您僅可以匯入 STL、OBJ 及 PLY 檔案類型。

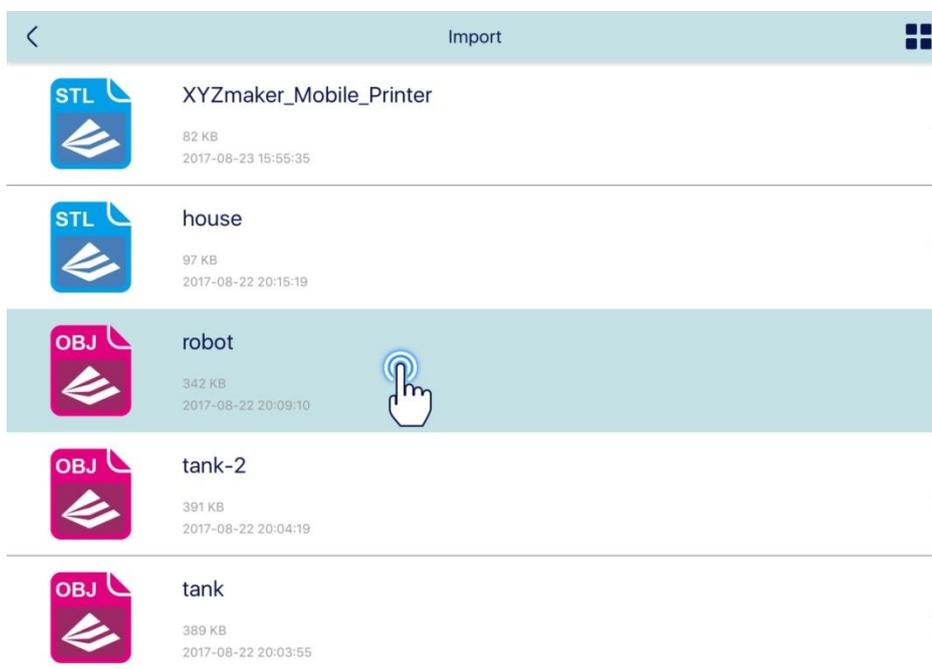
1. 按一下隱藏式側選單。



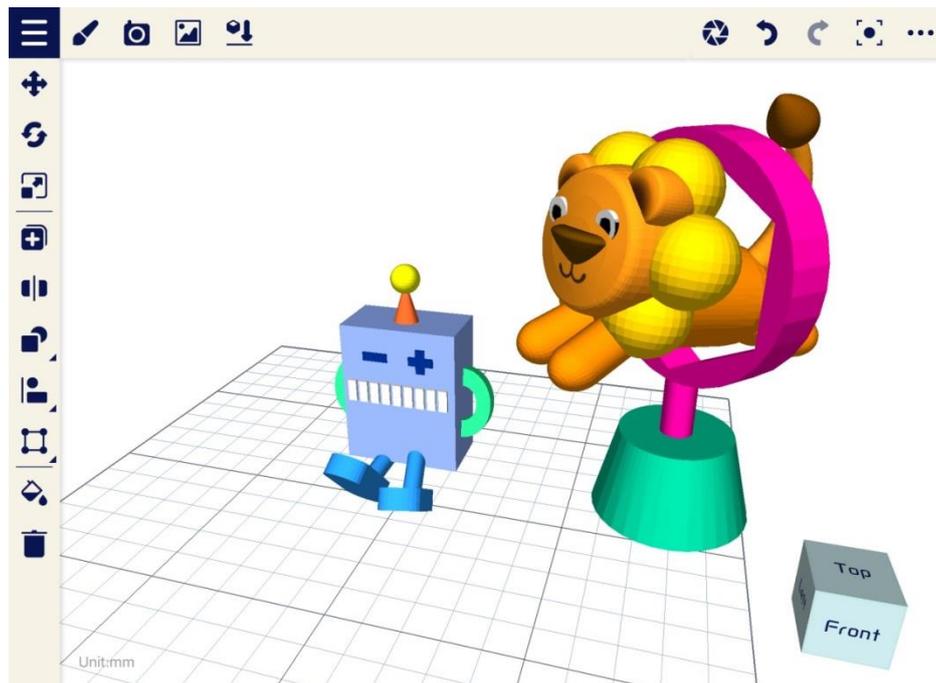
2. 從清單中選擇匯入(Import)。



3. 匯入視窗將會出現。請從此視窗選擇您要在目前專案上新增的檔案類型。這些檔案類型可以是 STL、PLY 或 OBJ。



4. 所選的物件即會新增至工作平面上。



匯出

匯出功能將協助您將目前的專案儲存成如 STL、PLY 及 OBJ 等不同的副檔名。

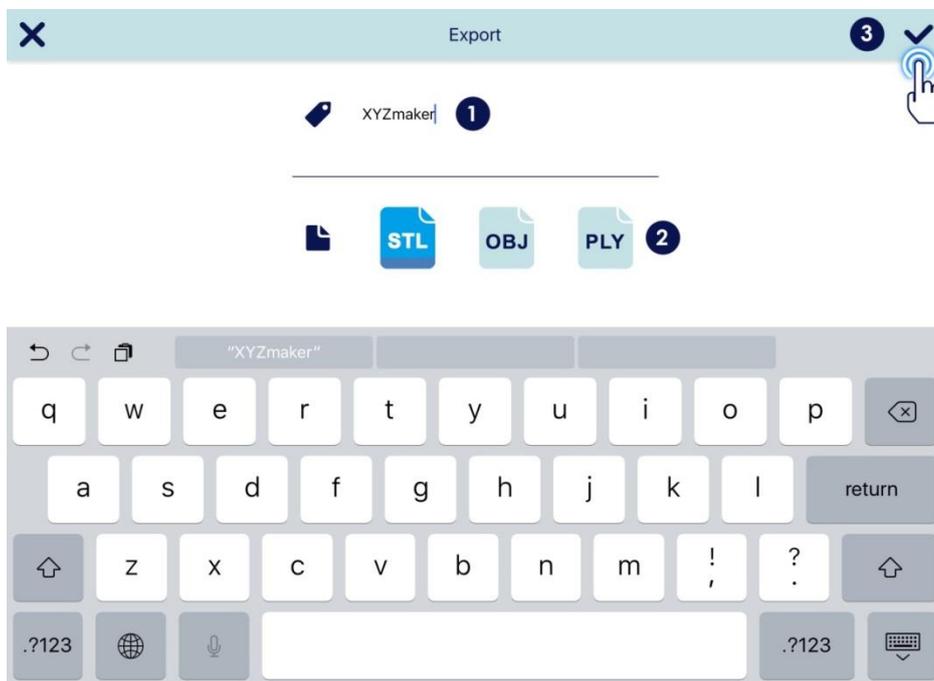
1. 請在工作區上建立任一設計，然後按一下隱藏式側選單。



2. 請從清單中選擇匯出(Export)。



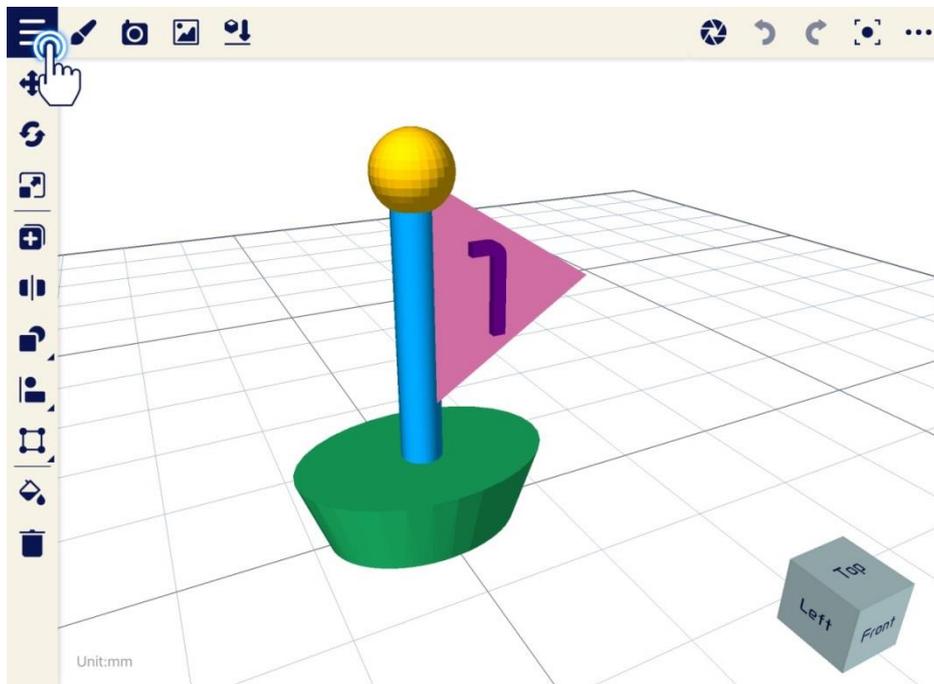
3. 請先輸入您所需的檔名。再選擇您所需的副檔名，然後按一下勾號圖示確認。



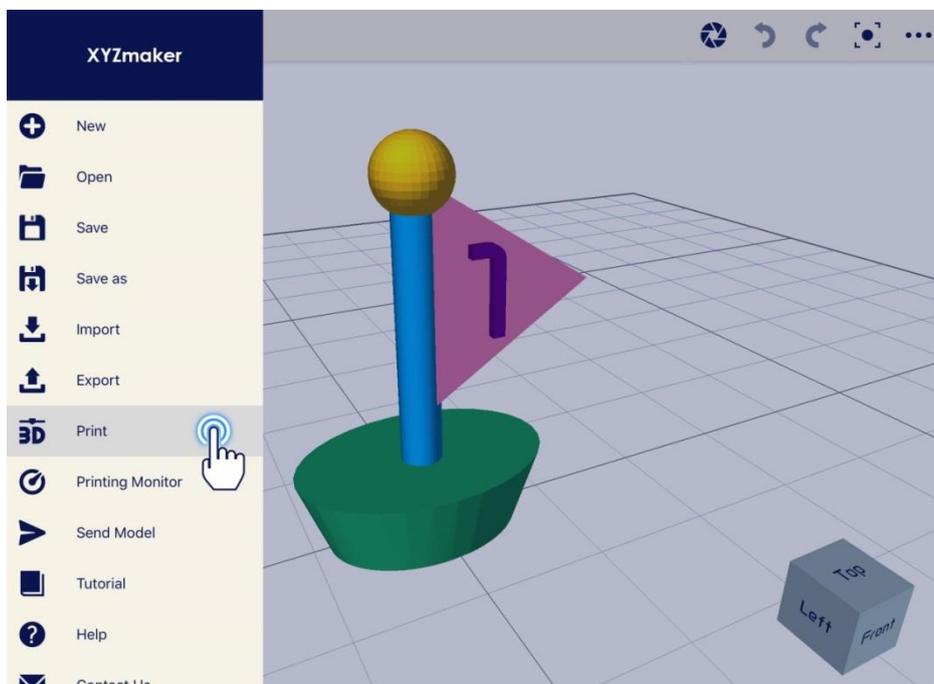
列印

列印功能將可讓您的設計在 XYZmaker Mobile 支援的 XYZprinting 列印機上列印。傳送工作至印表機時，也會有數項參數需要設定。

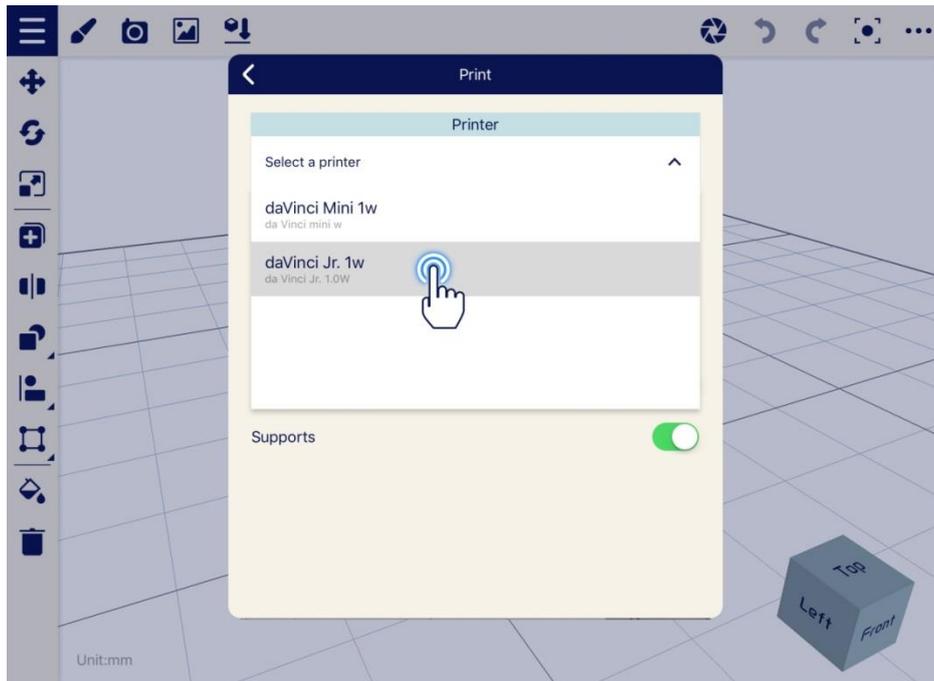
1. 匯入或建立您要列印的任一設計。然後按一下隱藏式側選單。



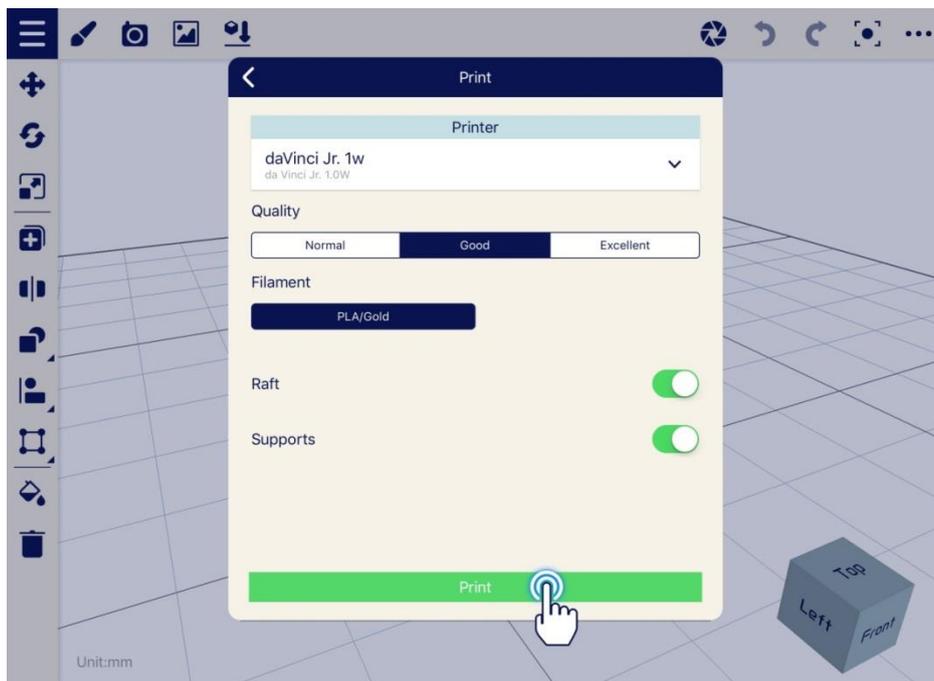
2. 請從清單中選擇列印(Print)。



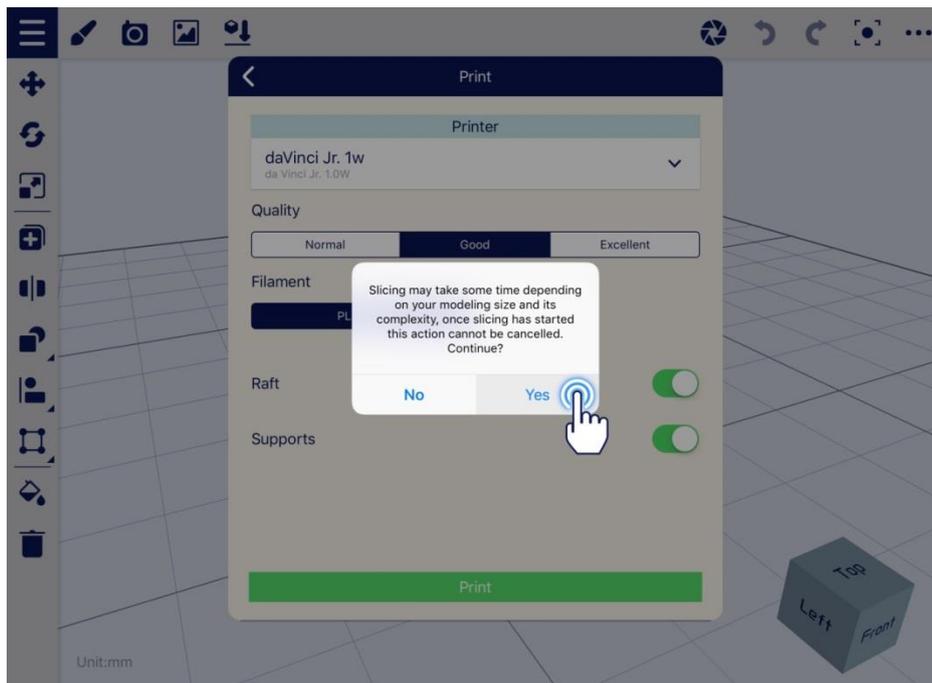
3. 選擇連線的 3D 列印機。選擇列印機後，請按一下設定圖示。



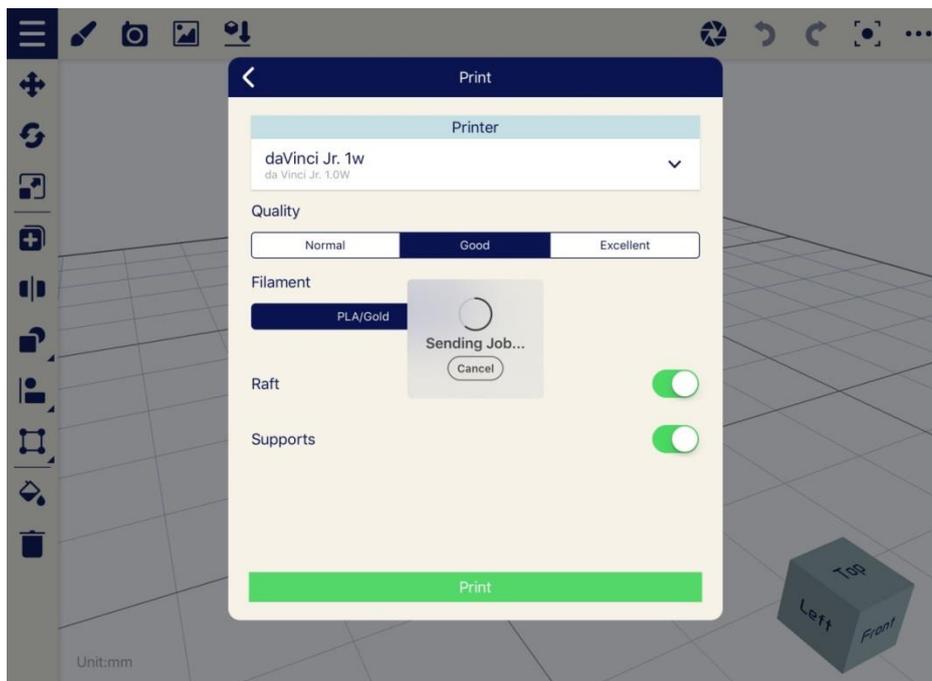
4. 設定列印參數，然後按下列印(Print)。



5. 按下列印(Print)後，請按一下是(Yes)確認。



6. 傳送工作(Sending Job)程序持續進行中。



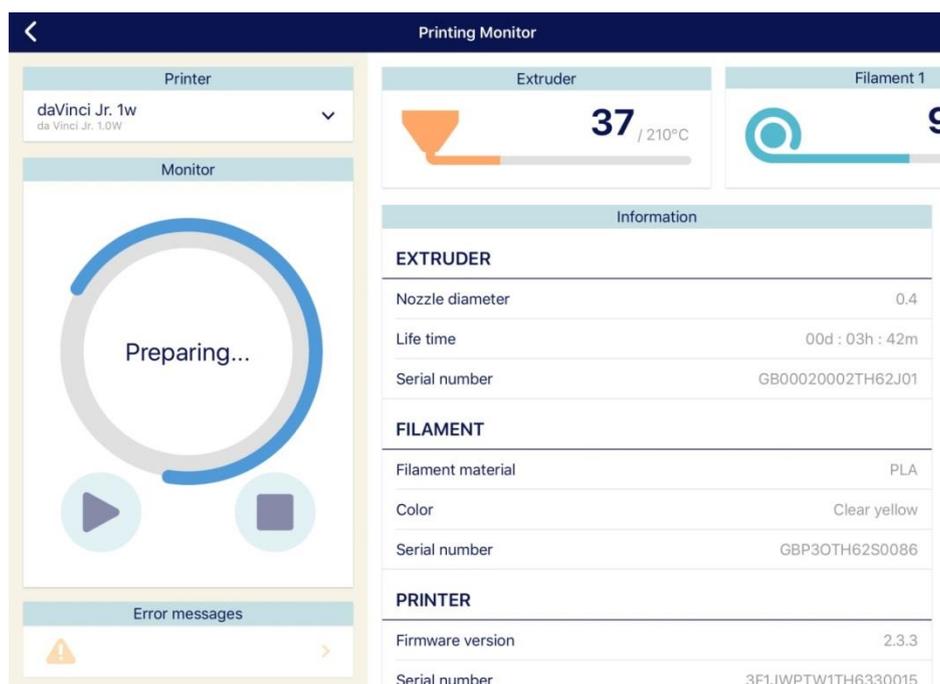
列印機控制面板

印表機控制面板將顯示列印機的狀態。您可以檢視列印機、線材及噴頭資訊。

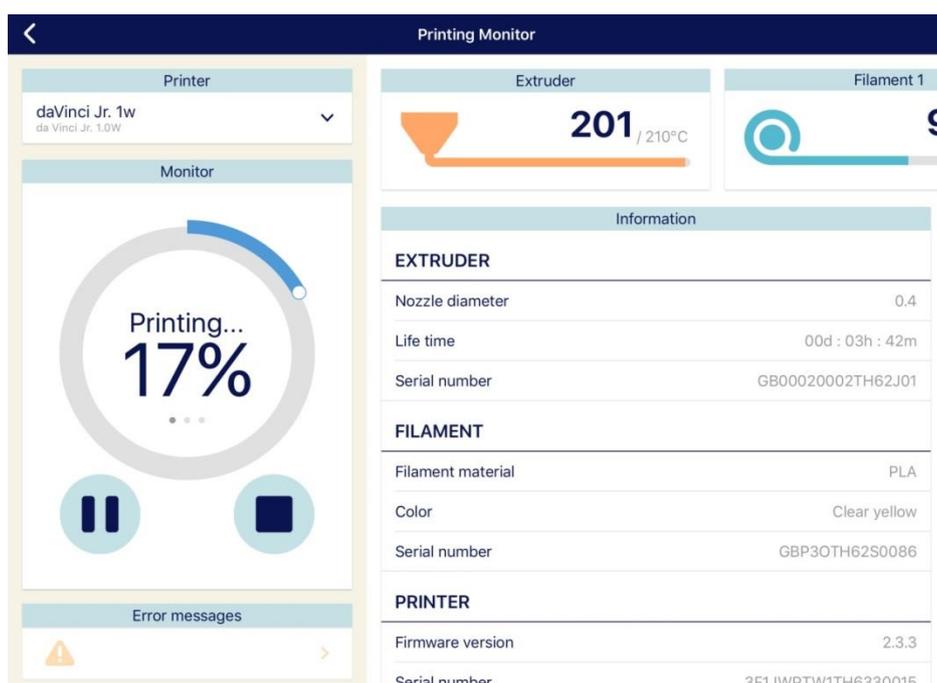
控制面板顯示將隨著連線的列印機改變。非 LCD 列印機的檢視與 LCD 列印機的檢視很不一樣。

JR. 系列列印機

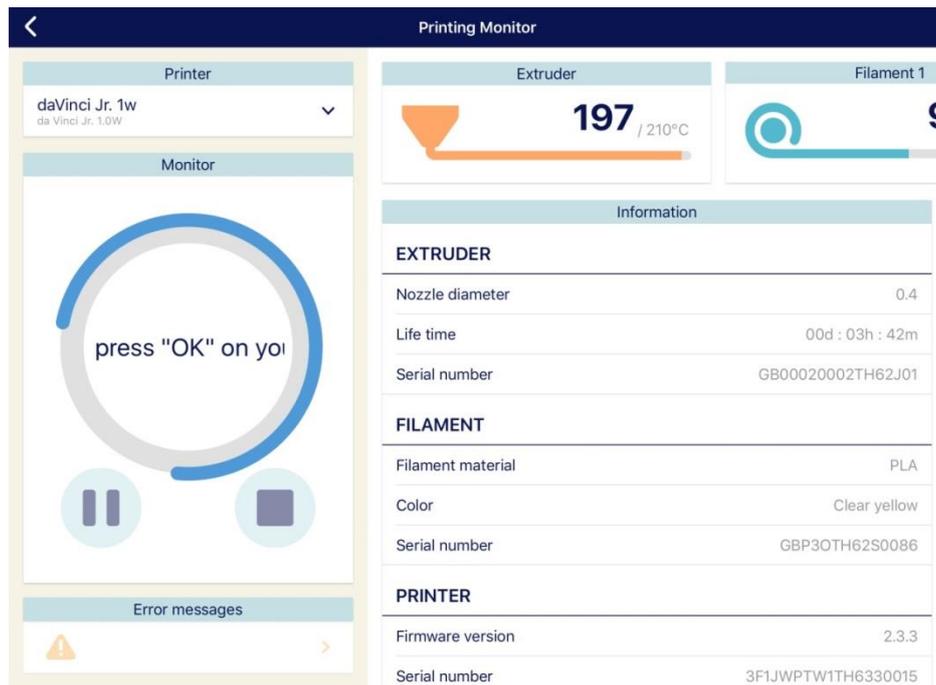
1. 按一下資訊圖示，將會顯示所有列印機資訊。



2. 另有監控列印功能。

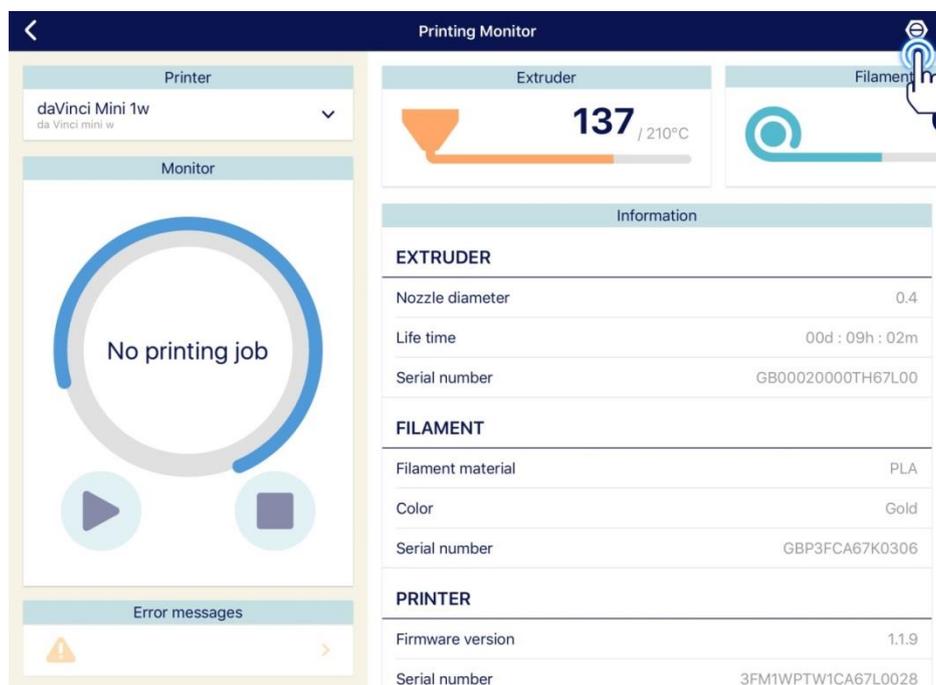


3. 然後完成列印工作。

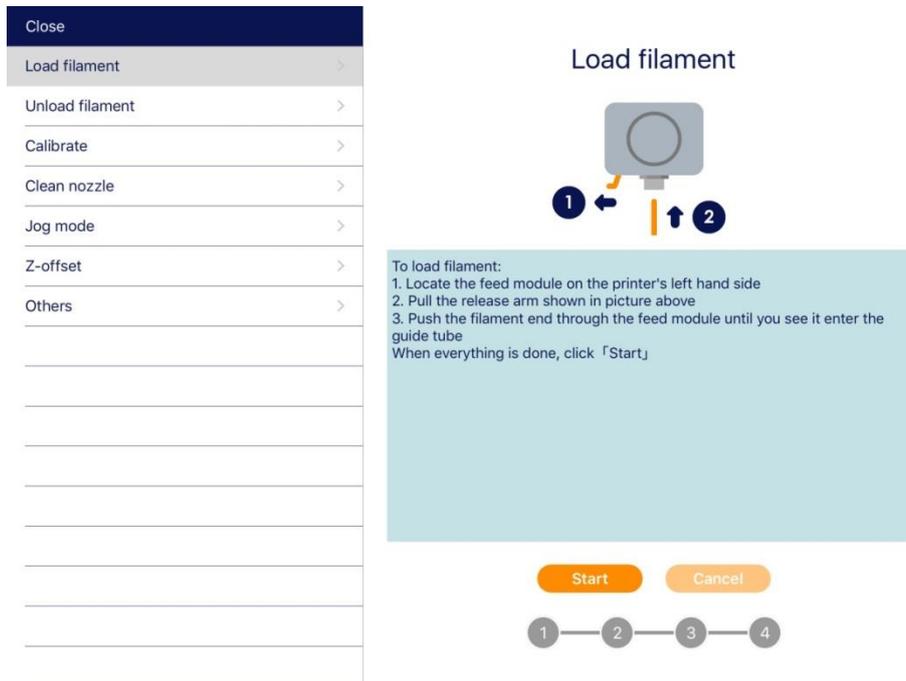


Mini 系列列印機

1. 按一下資訊圖示。



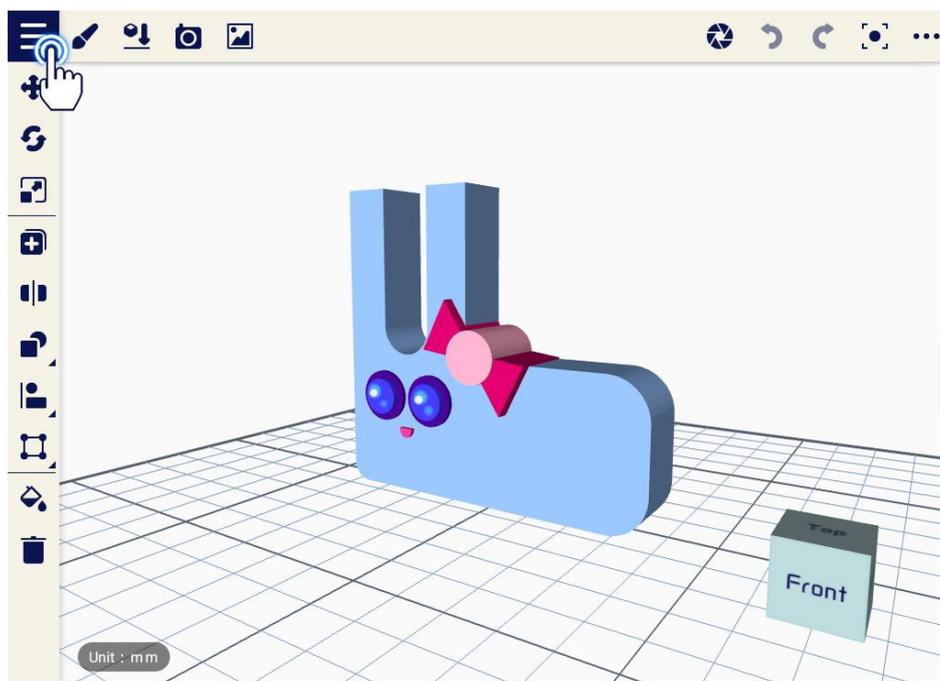
2. 不同項目將會顯示載入／卸載線材(Load / Unload Filament)、清潔噴頭 (Clean nozzle)、校正(Calibrate)、Z-Offset 及步進模式(Jog mode)。



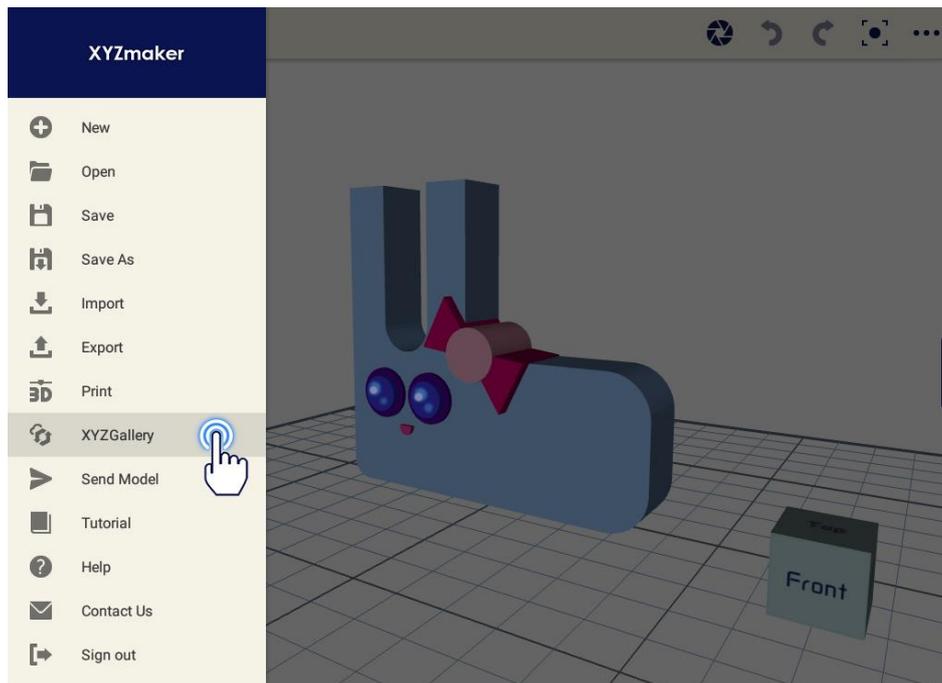
圖庫

圖庫功能是為了使用低階 Android 版本 4.4.4 的使用者，所提出的因應措施。

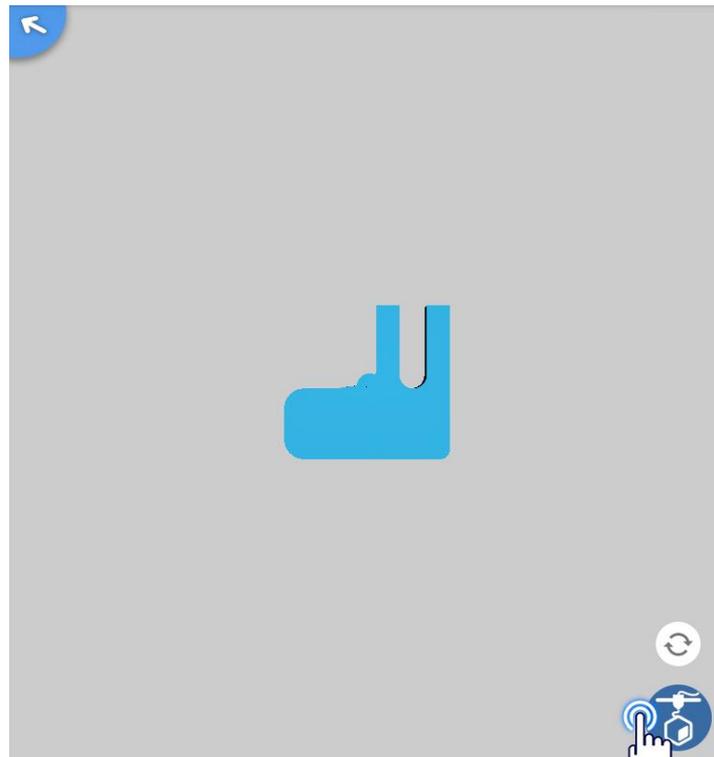
1. 建立任何設計或匯入任何想要列印的物件，然後按一下隱藏式側選單。



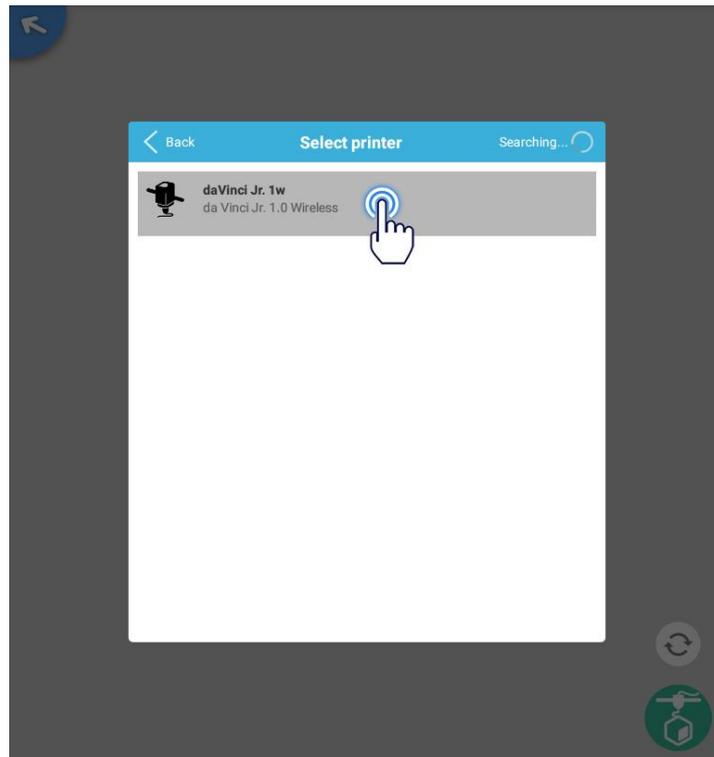
2. 請從清單中選擇 XYZGallery。



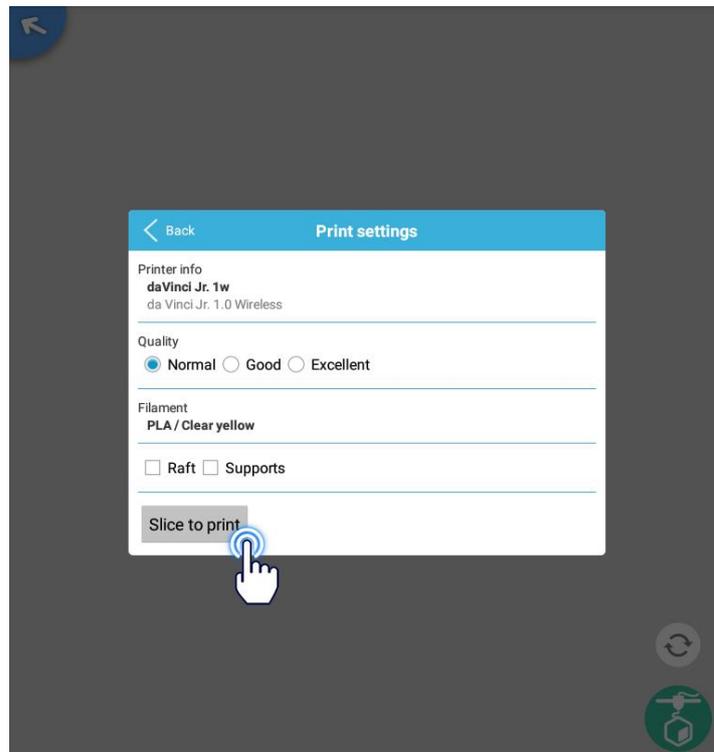
3. 按一下右下角的列印圖示。



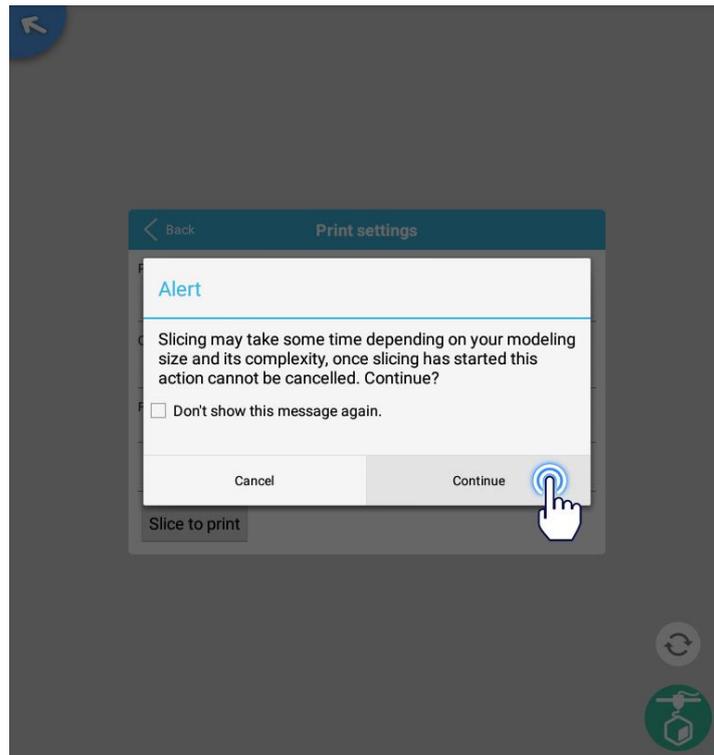
4. 選擇您要使用的列印機。



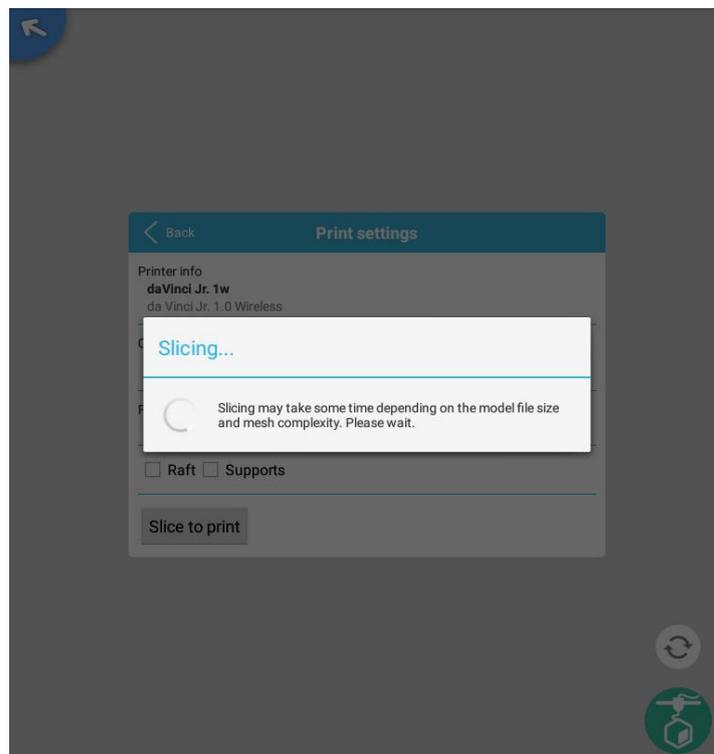
5. 設定列印參數，然後按一下「切層至列印 (Slice to Print)」功能。



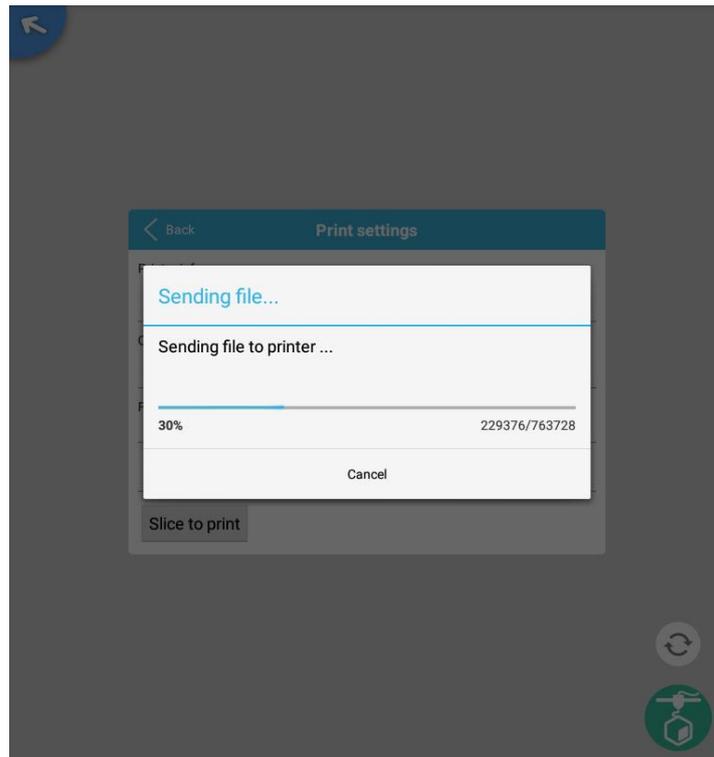
- 按一下繼續(Continue)，以處理切層。



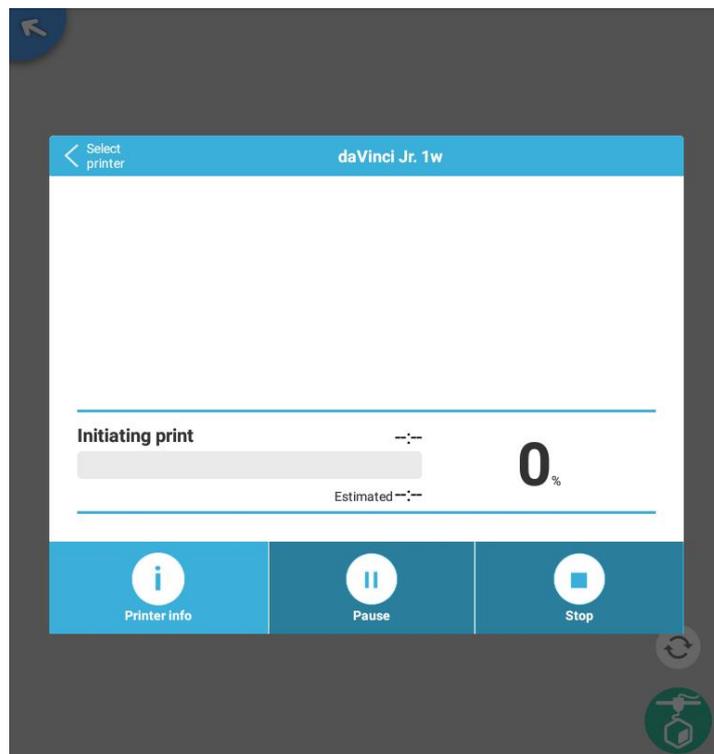
- 切層持續進行中。



- 切層後，將傳輸至列印機。



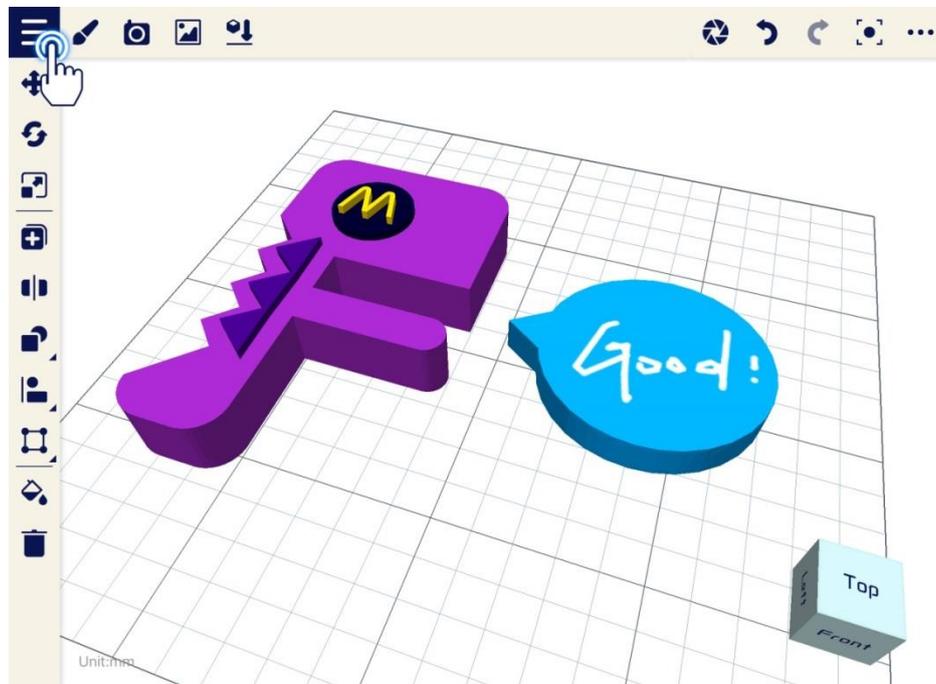
- 狀態面板將在此視窗上顯示列印工作的加熱作業與進度。



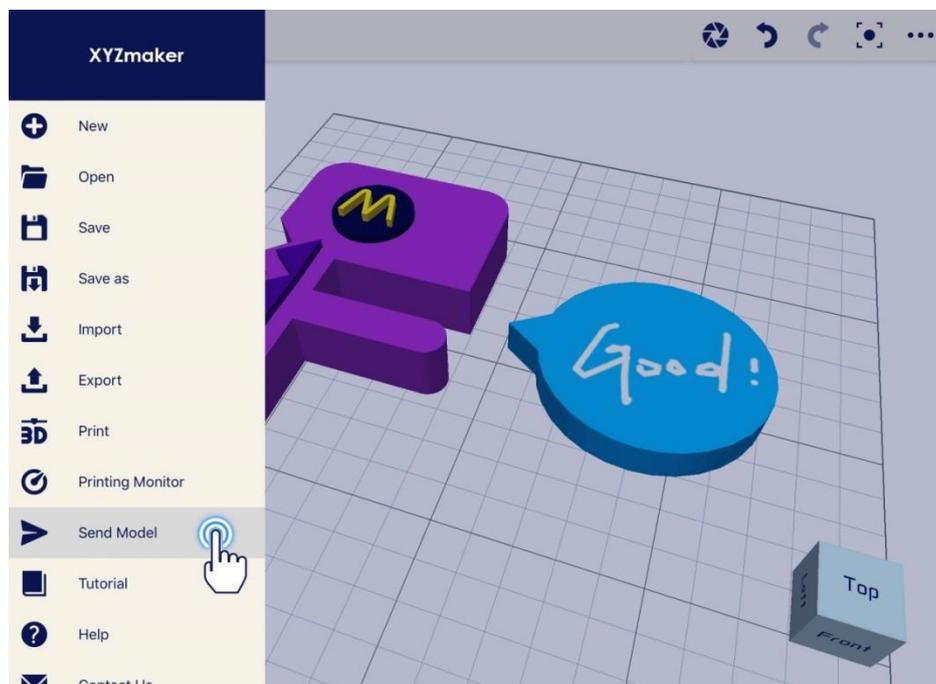
傳送模型

郵件功能將協助您傳送所建立的物件。物件將透過包含 STL 檔案附件的電子郵件傳送。

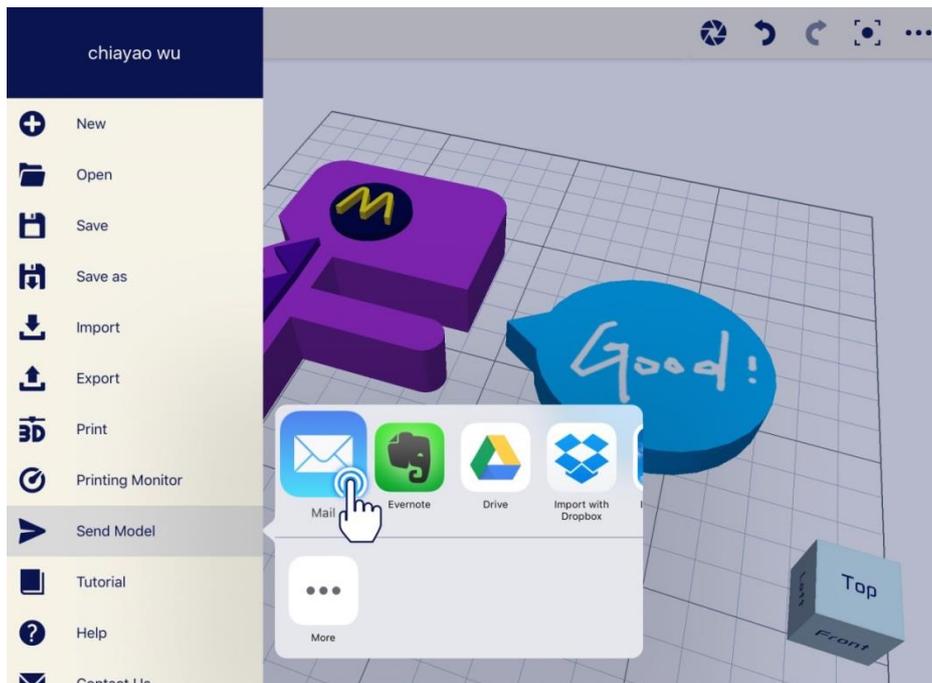
1. 按一下隱藏式側選單。



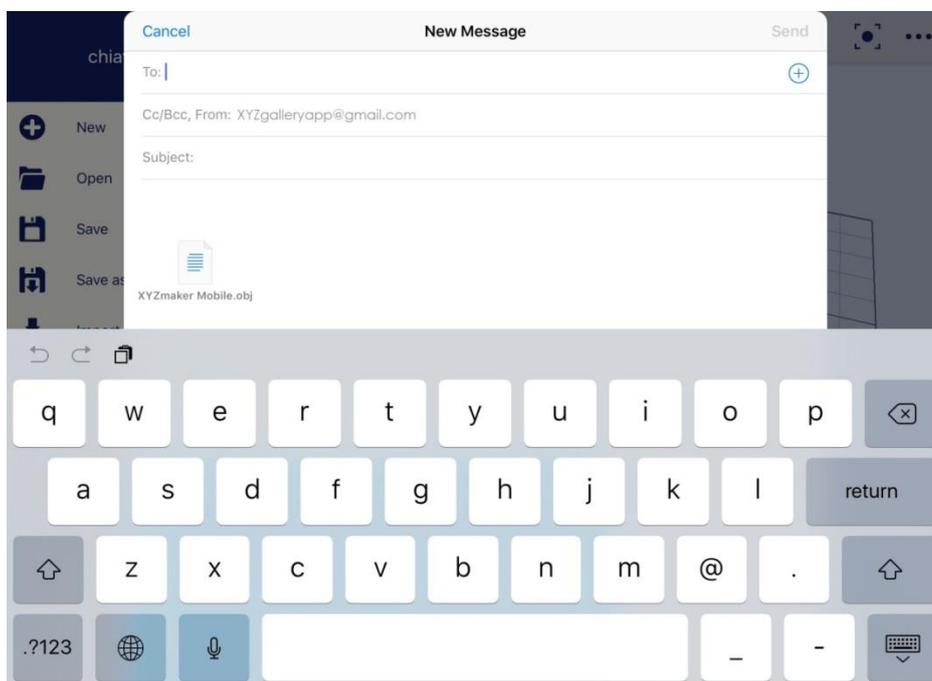
2. 請從清單中選擇「傳送模型 (Send Model)」。



3. 選擇您將要共用的應用程式，在此範例中以郵件(Mail)為例。



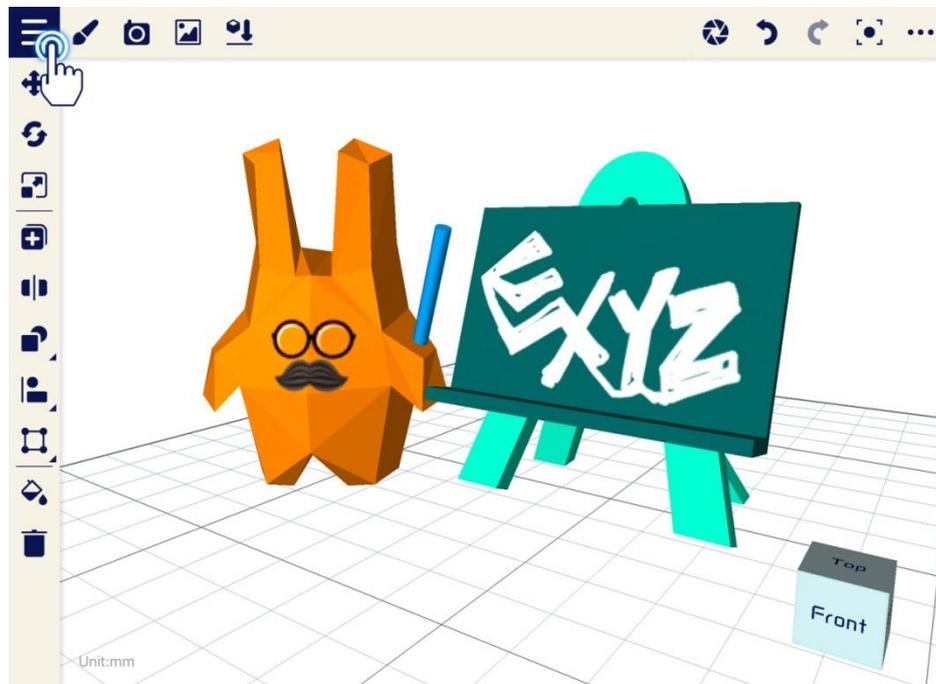
4. 選擇電子郵件用戶端，將連同附加的 STL 檔案開啟。附加檔案為工作平面上目前的專案。



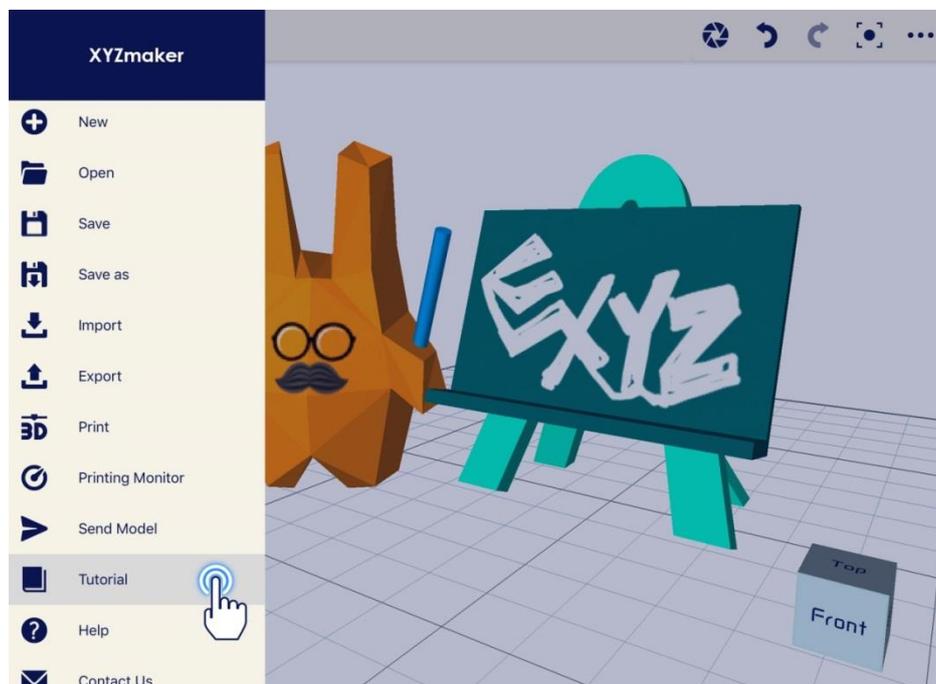
教學課程

教學功能僅以教學課程的名稱表示。這將顯示您可以在 XYZmaker Mobile 主視窗上看見的數項資訊。

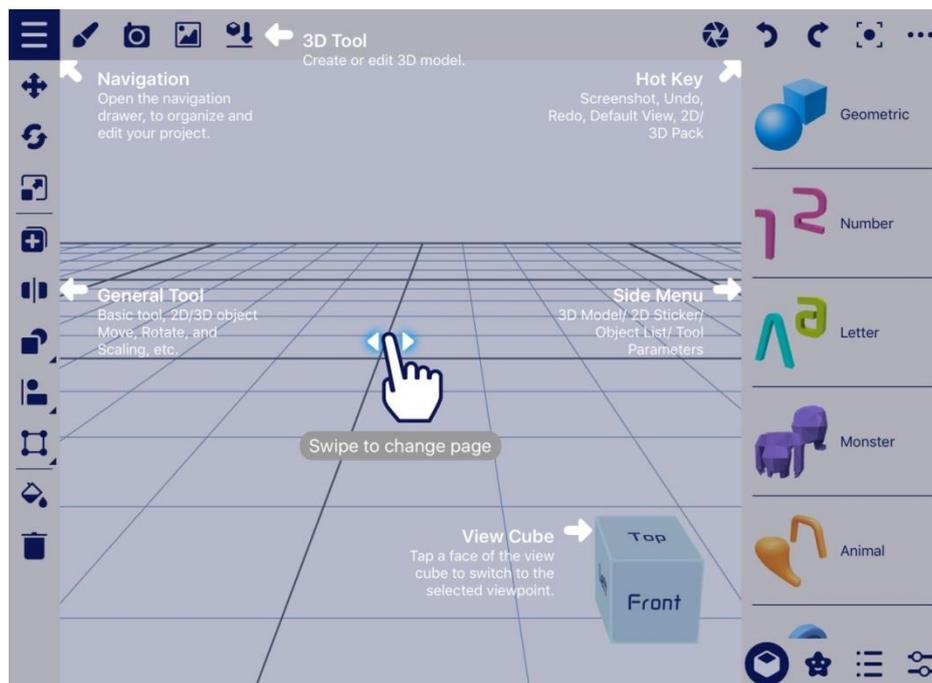
1. 按一下隱藏式側選單。



2. 請從清單中選擇「教學課程 (Tutorial)」。



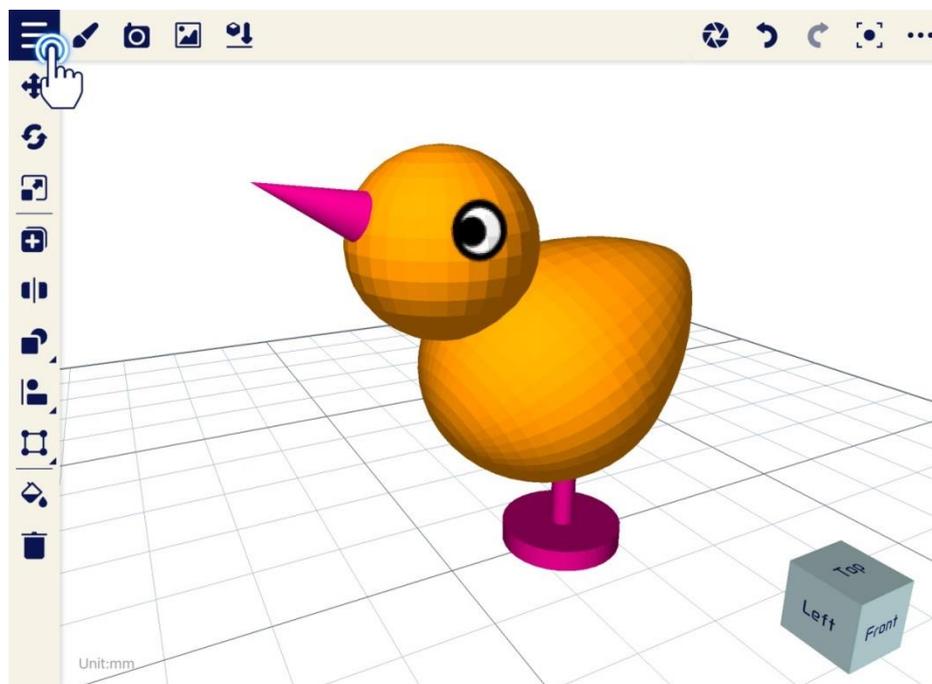
3. 將顯示關於應用程式的基本說明。



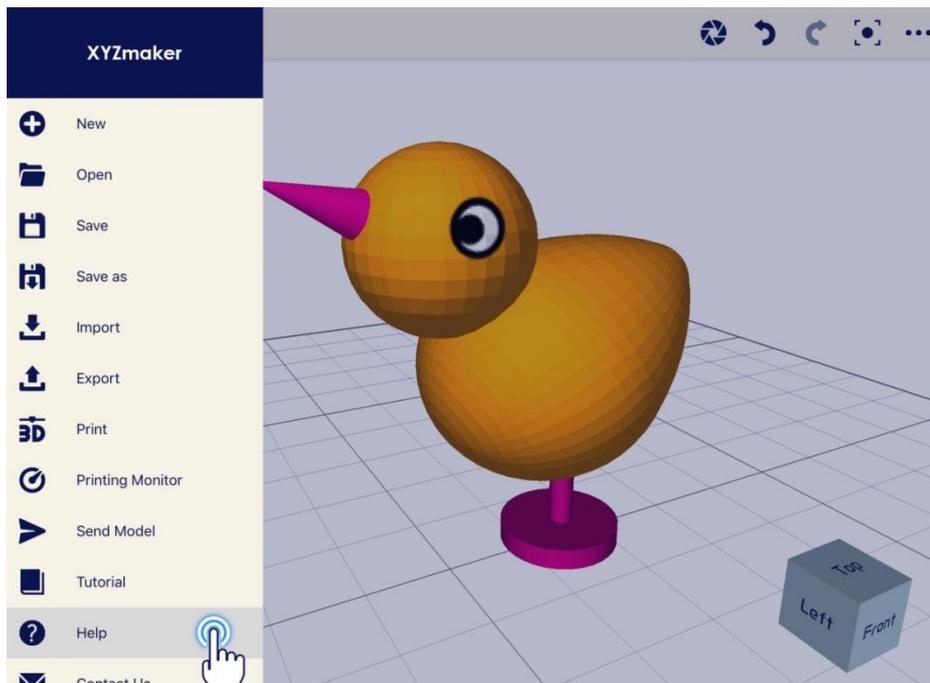
說明

此功能將協助您深入探索 XYZprinting 及其產品。您可以瀏覽不同的列印機，以及如何操作不同 XYZ 所推出之軟硬體。

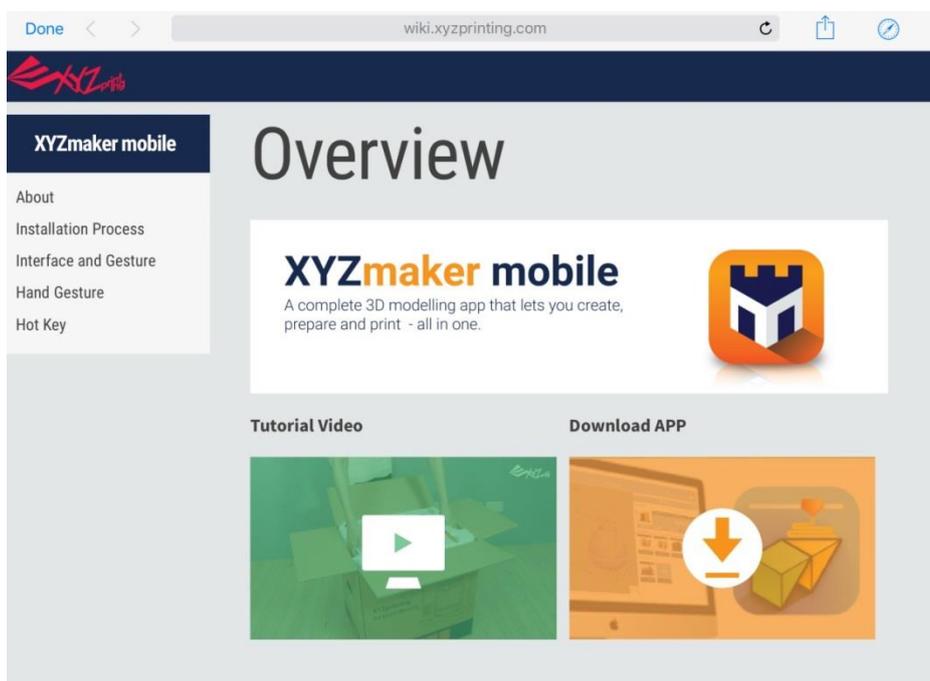
1. 按一下隱藏式側選單。



2. 請從清單中選擇「說明 (Help)」。



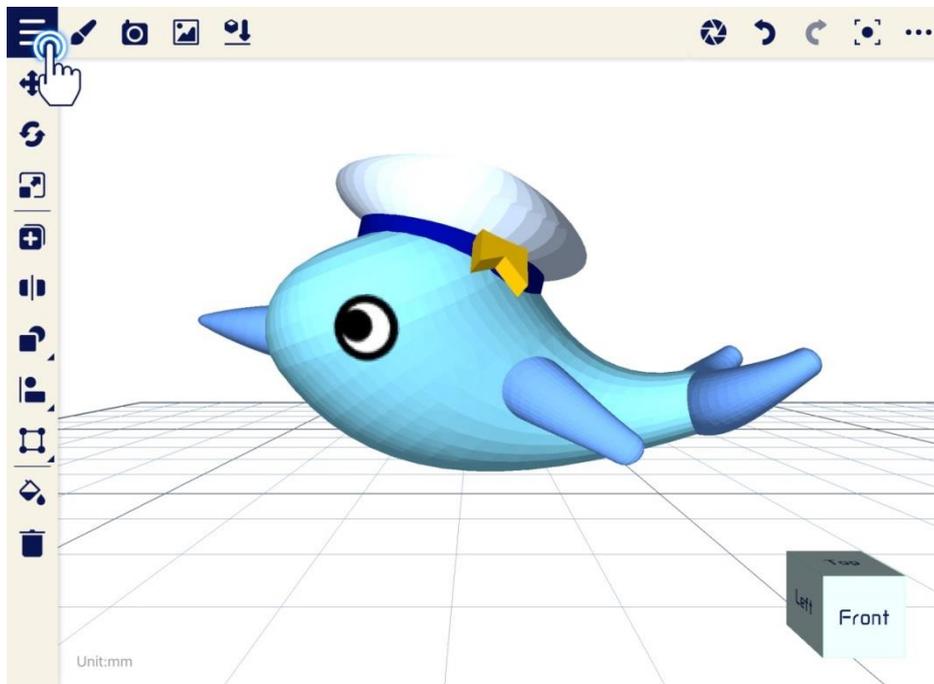
3. XYZprinting 教學網站即會跳出，您可在其中找到更多關於 XYZmaker Mobile 的資料。



聯絡我們

這將協助您提出對於應用程式的意見反應。若有些問題、建議，僅需按一下導覽列，選擇聯絡我們。

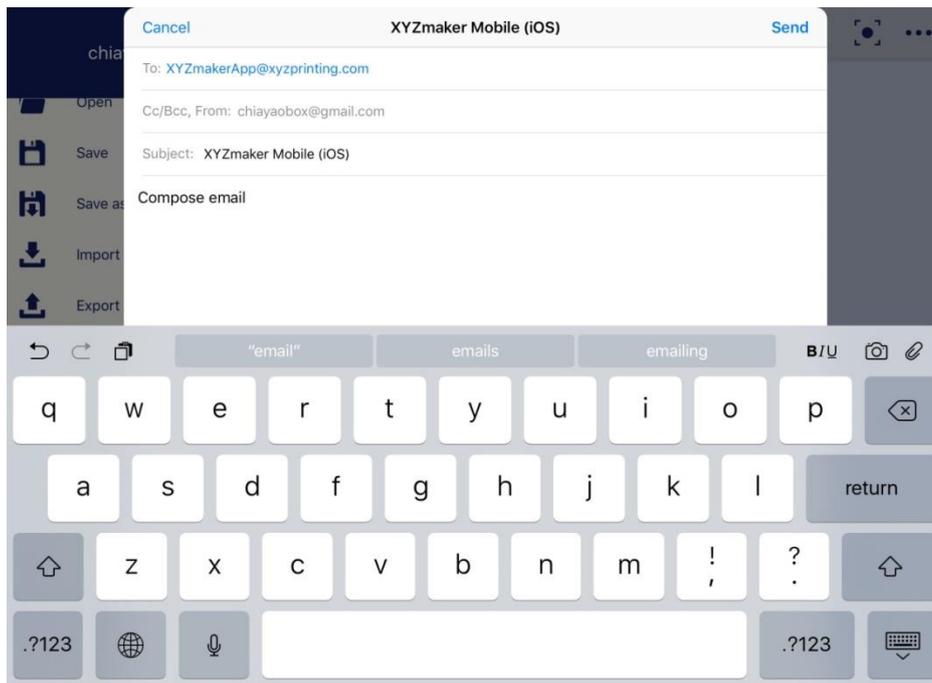
1. 按一下側邊選單。



2. 請從清單選擇「聯絡我們 (Contact Us)」。



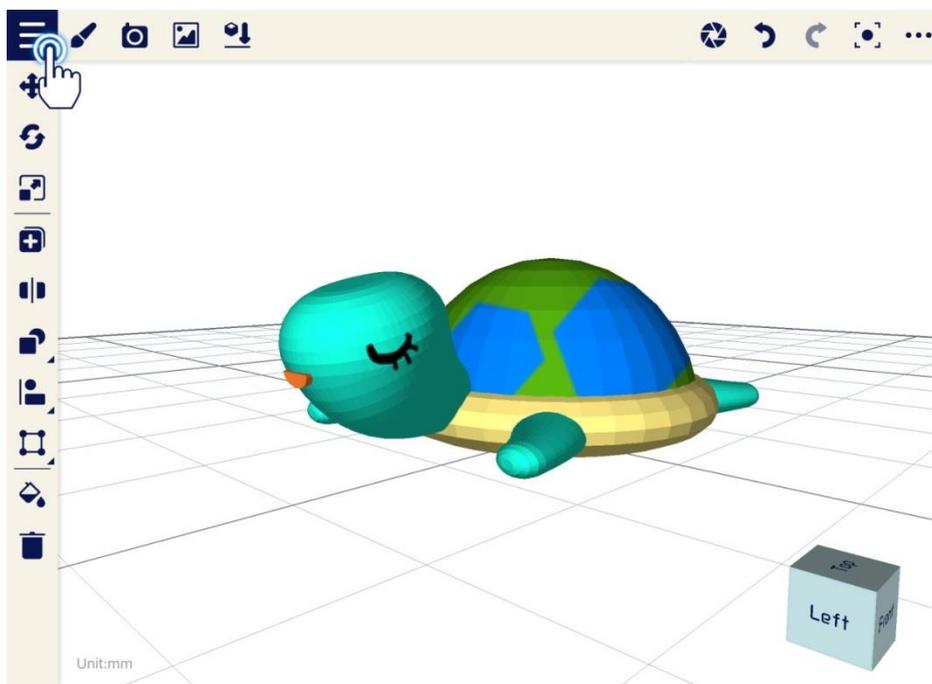
3. 您現在可以開始撰寫對於 XYZmaker Mobile 的意見反應。



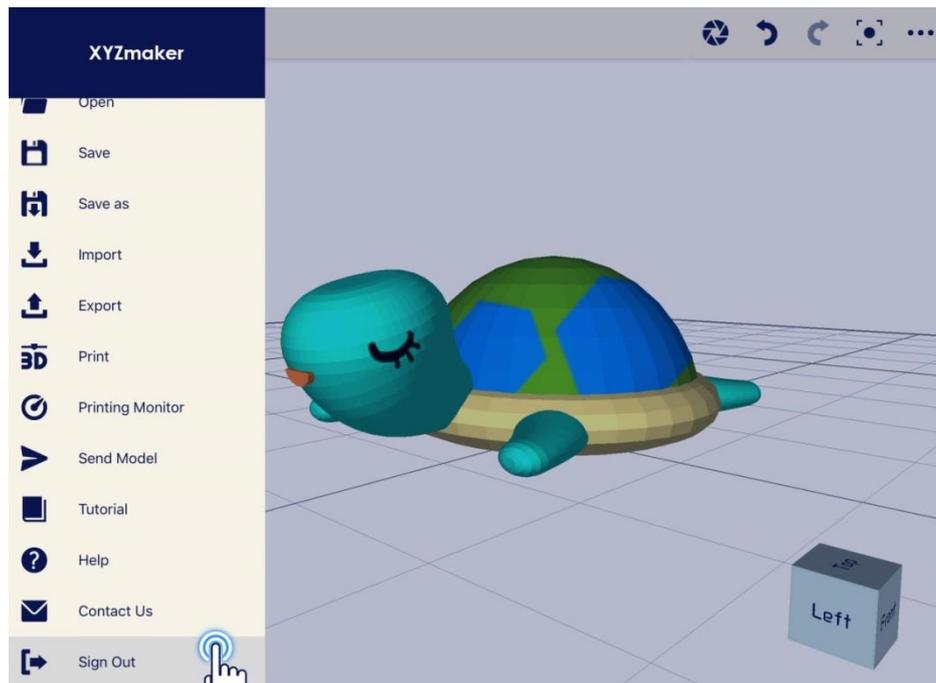
登出

您可以登出您的帳戶。

1. 按一下隱藏式側選單。



2. 按一下登出(Sign Out)。



3. 接下來，您可以使用其他帳戶登入。



Please login with XYZprinting account

Remember me

[Forgot your password?](#)

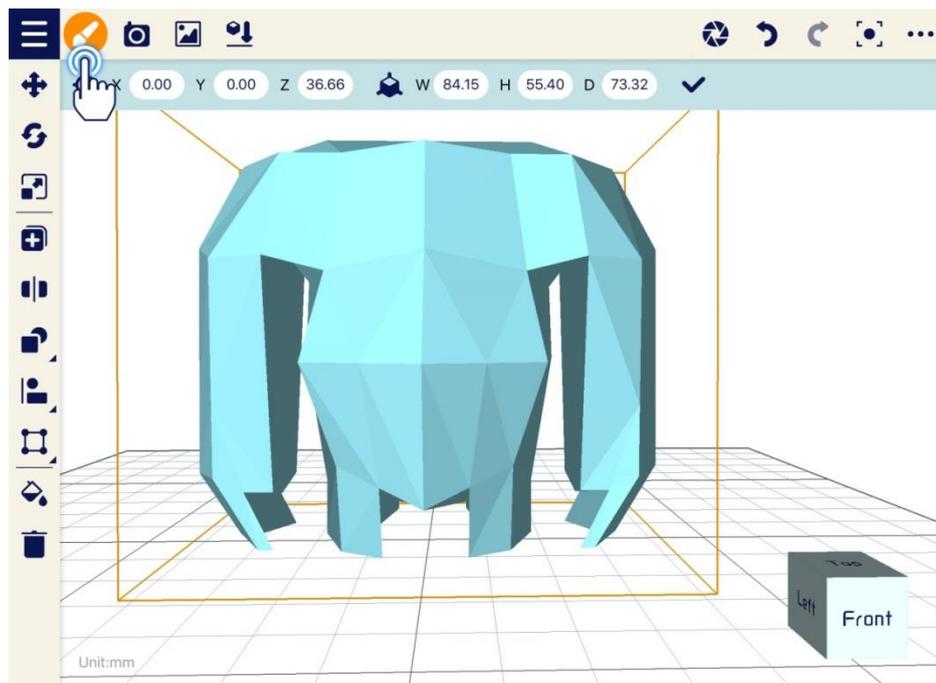
Sign in with

3D 工具

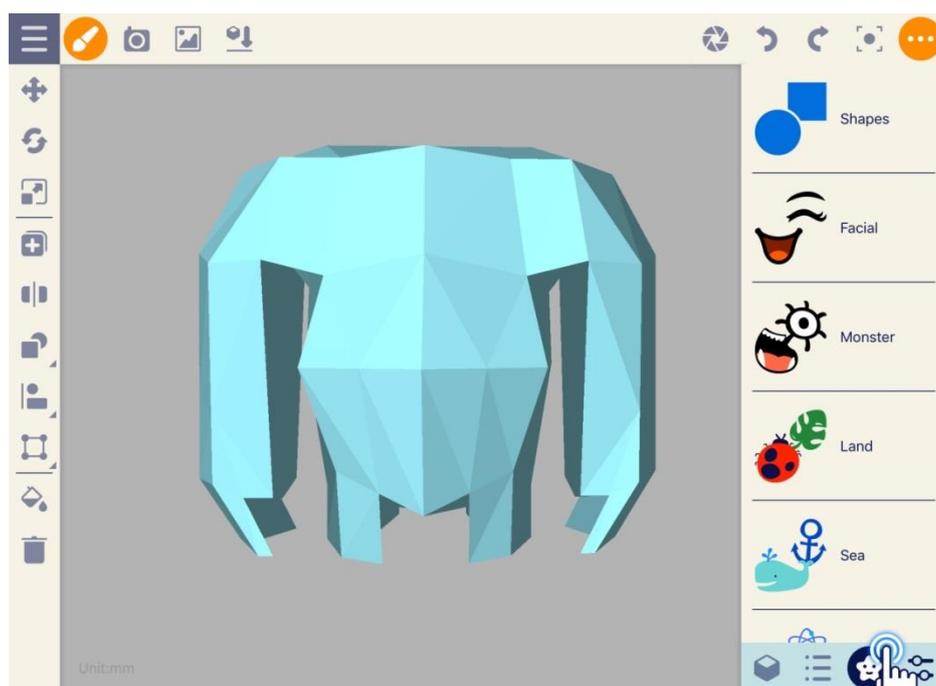
筆刷

此功能將協助您在 3D 物件上繪製您的設計。您也可以加入 3D 套件中隨附的貼紙。

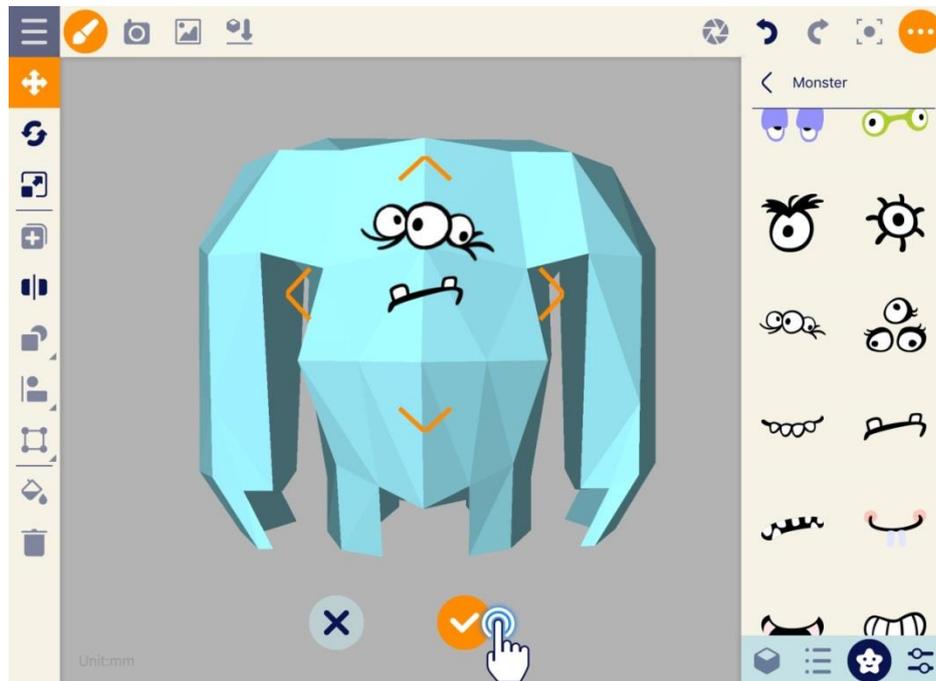
1. 匯入或建立任何設計，然後按一下「筆刷」圖示。



2. 您現在可以在 3D 物件上撥動您的手指，開始使用筆刷。若要新增貼紙，請按一下螢幕右下角的「貼紙」圖示。



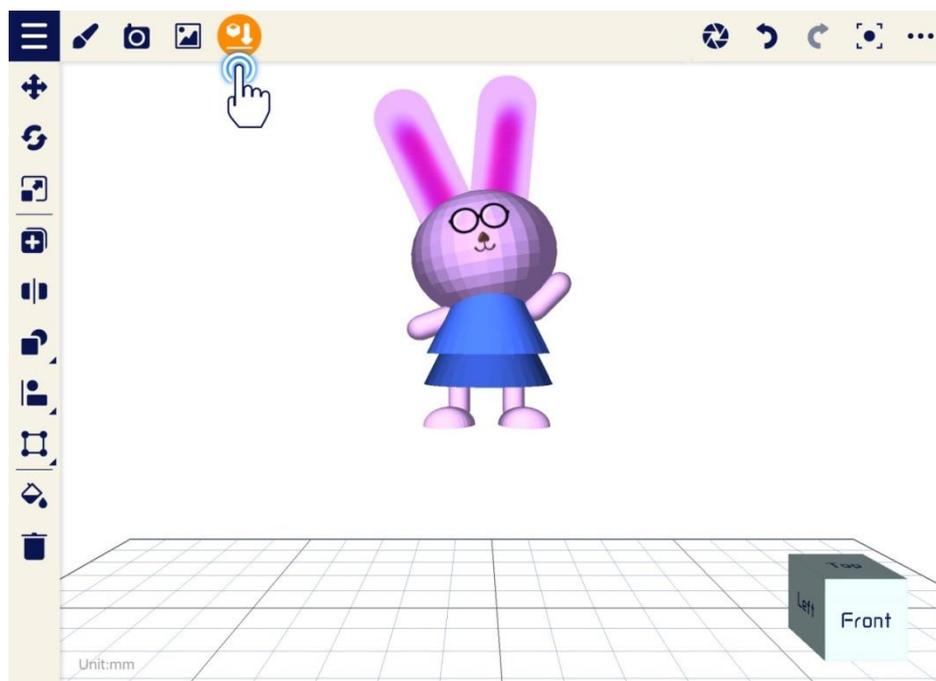
- 按一下所選的貼紙後，即可使用主要功能中的圖示功能，然後按一下「勾號」。



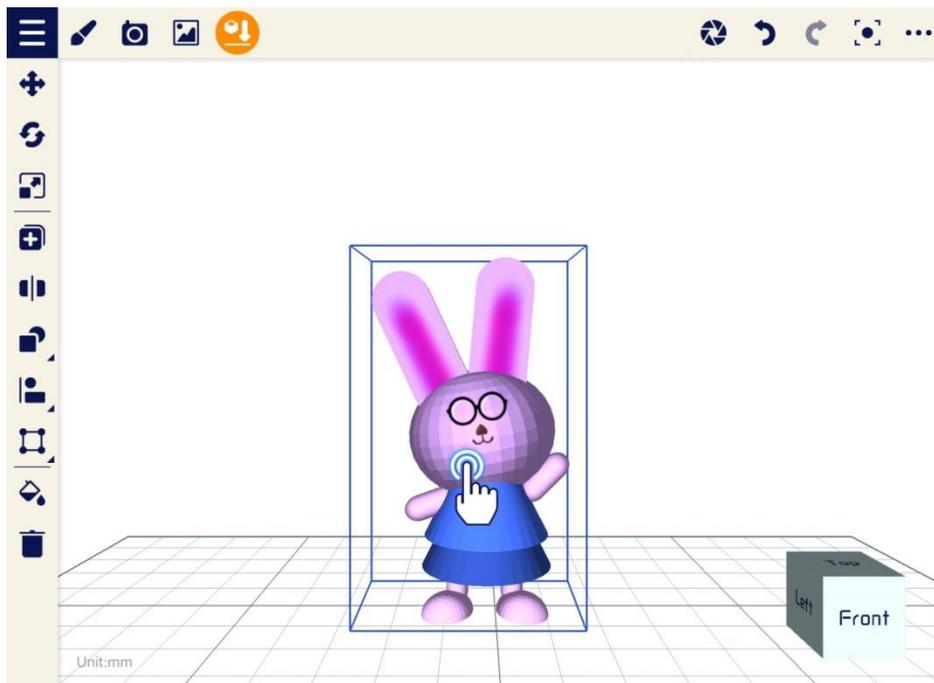
登陸

若您所選的物件 (Z 軸) 未登陸於工作平面上，請使用此功能。物件的 Z 軸將回復成 0。選擇登陸圖示，然後選擇物件，以使物件登陸於工作平面上。

- 按一下「登陸」圖示，然後選擇您要在工作平面上登陸的物件。



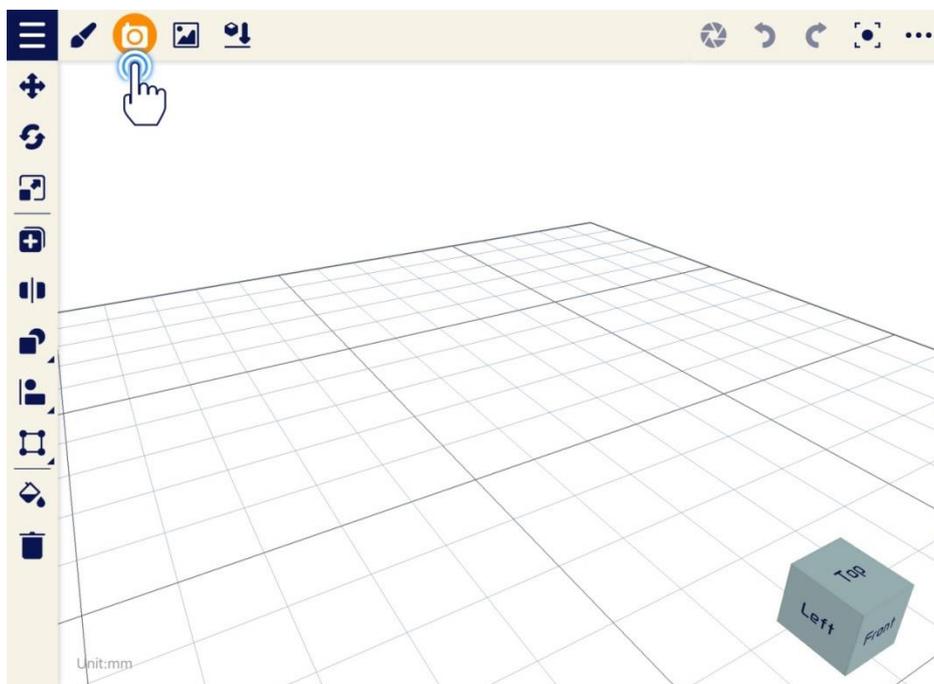
- 物件即在登陸在工作平面上。



相片面板－相機

此功能將協助您拍攝並轉換成 3D 模型。

- 按一下「相片面板－相機」，啟動相機。



2. 啟動相機時，請拍攝您要轉換成 3D 的物件。



3. 選擇您在轉換成 3D 時所需的設定。設定可以是平面(Plane)、階梯(Stair)或平滑(Smooth)。



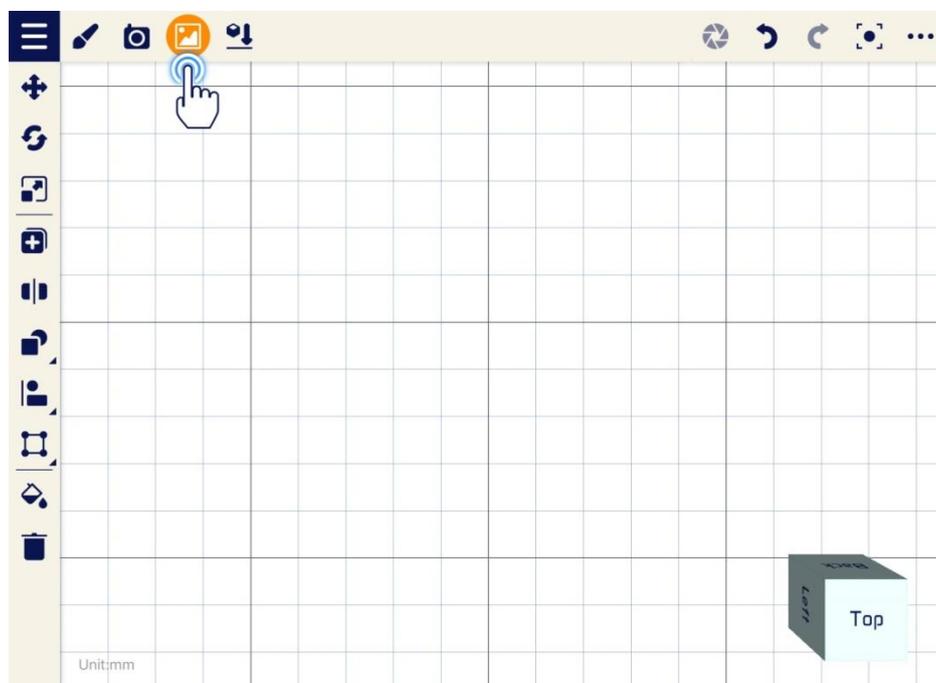
4. 範例輸出採用平面設定的「相片面板－相機」。



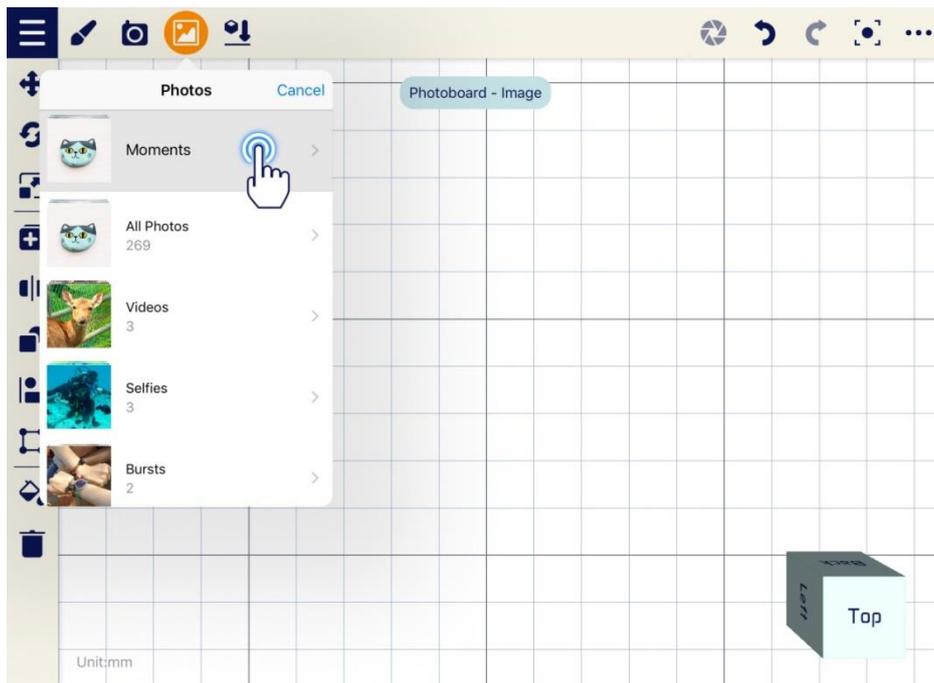
相片面板－影像

相片面板功能將協助您把裝置上的相片轉換成 3D 物件。

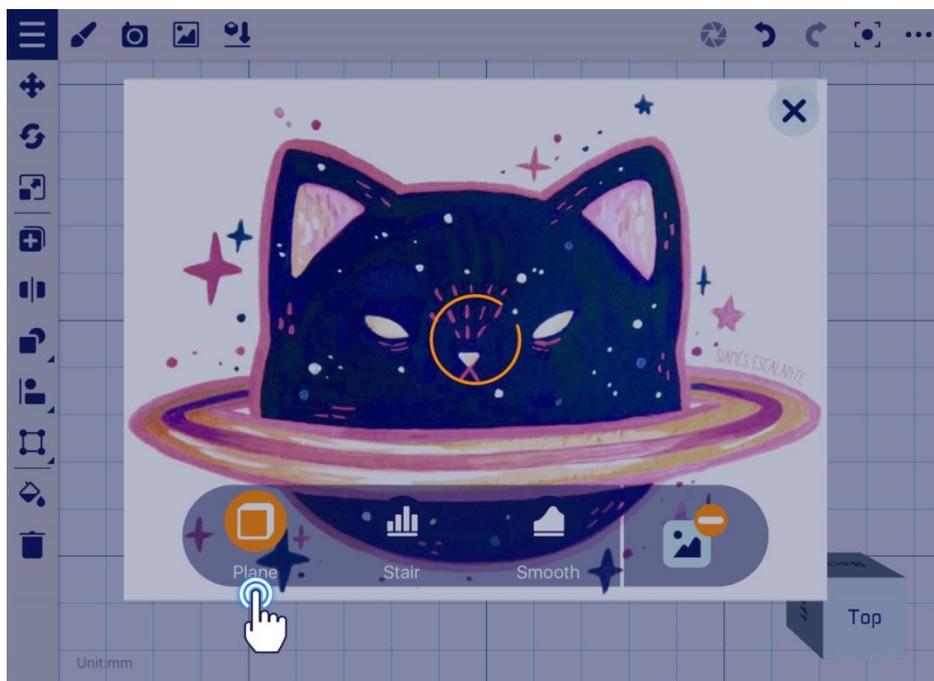
1. 按一下「相片面板－影像」圖示。



2. 選擇您要轉換成 3D 的相片。

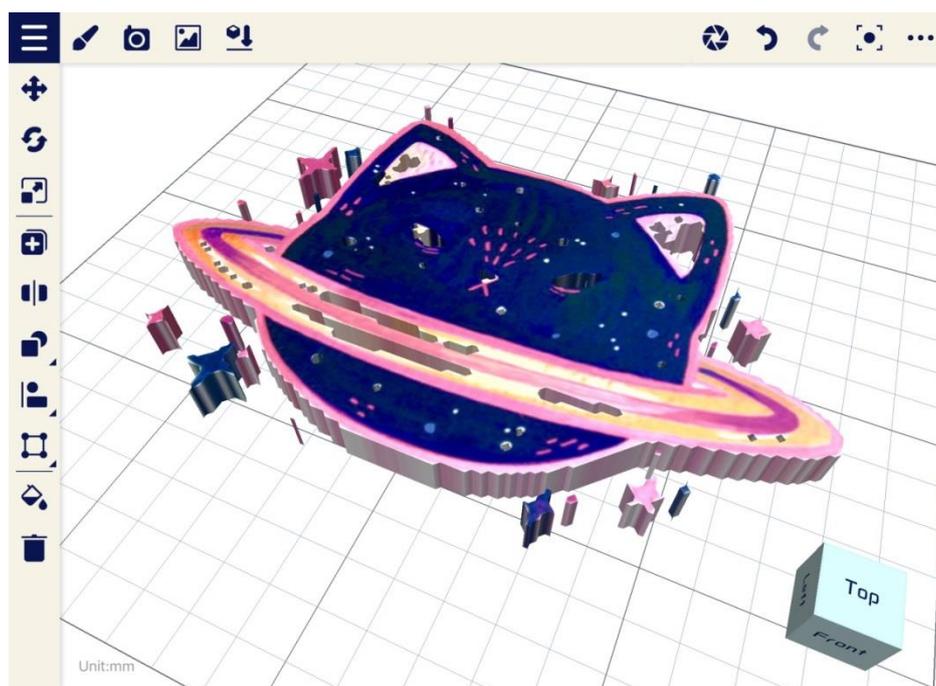


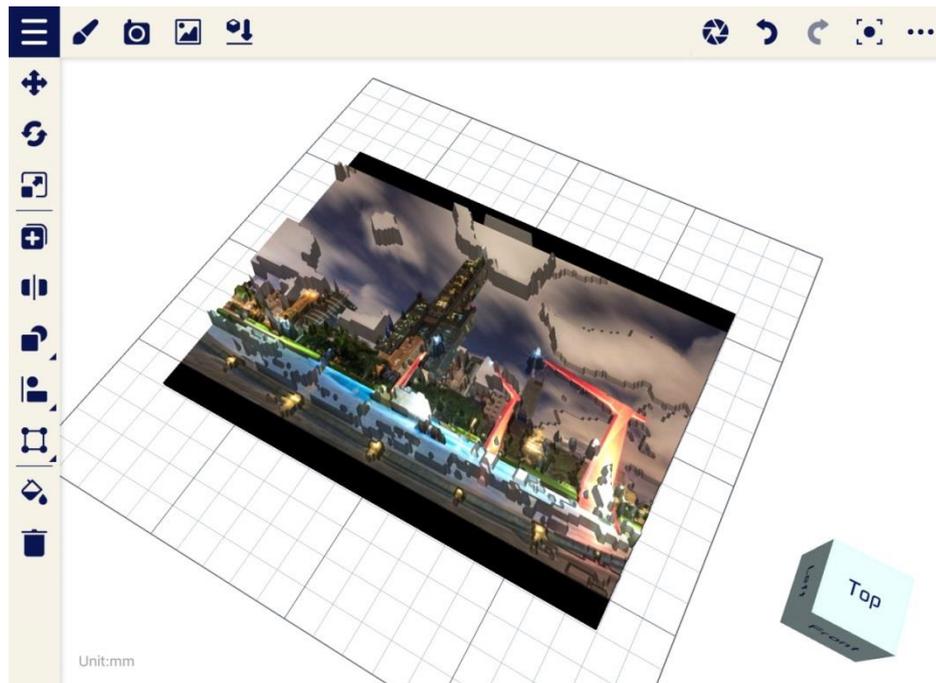
3. 選擇您要套用的設定。例如，所選的就是平面(Plane)及階梯(Stair)設定。設定可以是平面(Plane)、階梯(Stair)或丘陵(Smooth)。





4. 從相片產生的 3D 輸出。



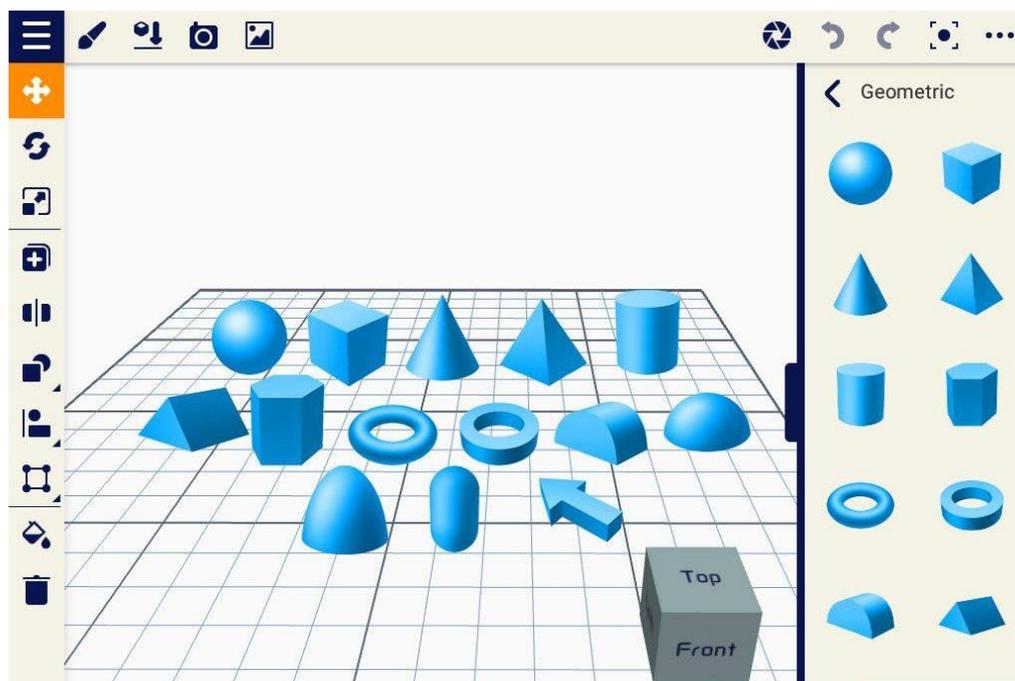


側邊選單

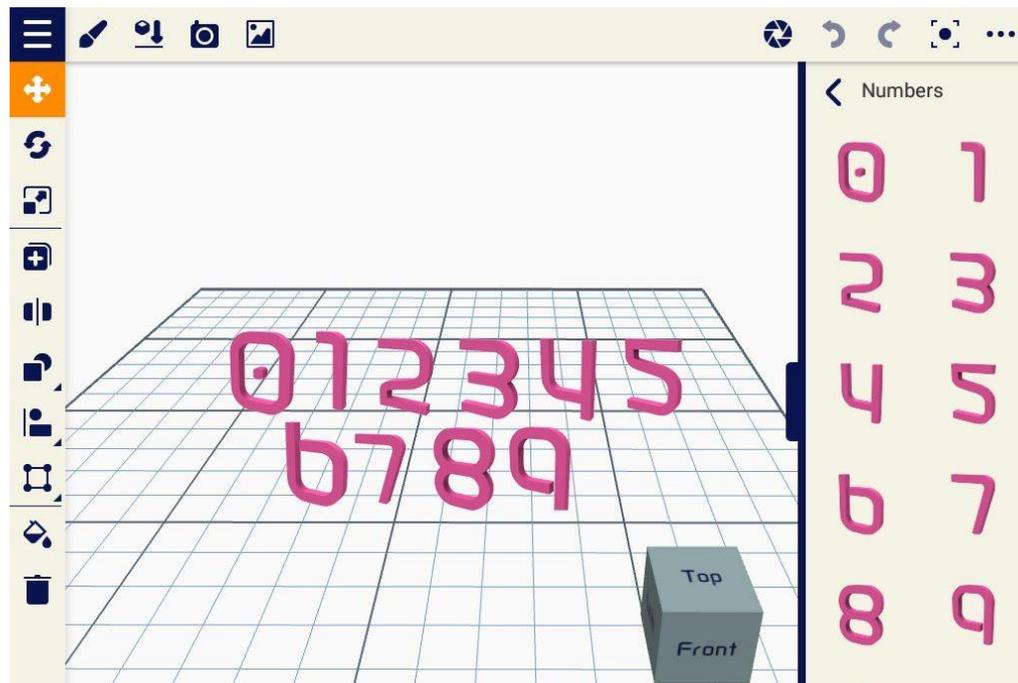
3D 模型

這是不同的 3D 物件組合，您可以用於建立不同的設計。當中包含 幾何、數字、字母、怪獸、動物、運輸及拼圖。

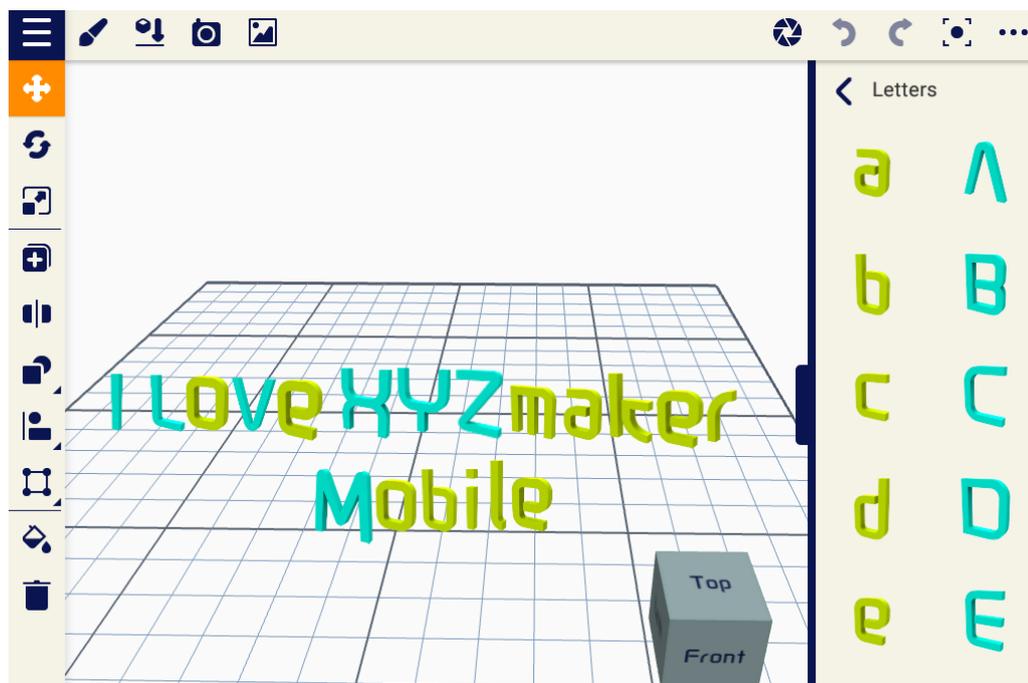
幾何(GEOMETRIC)



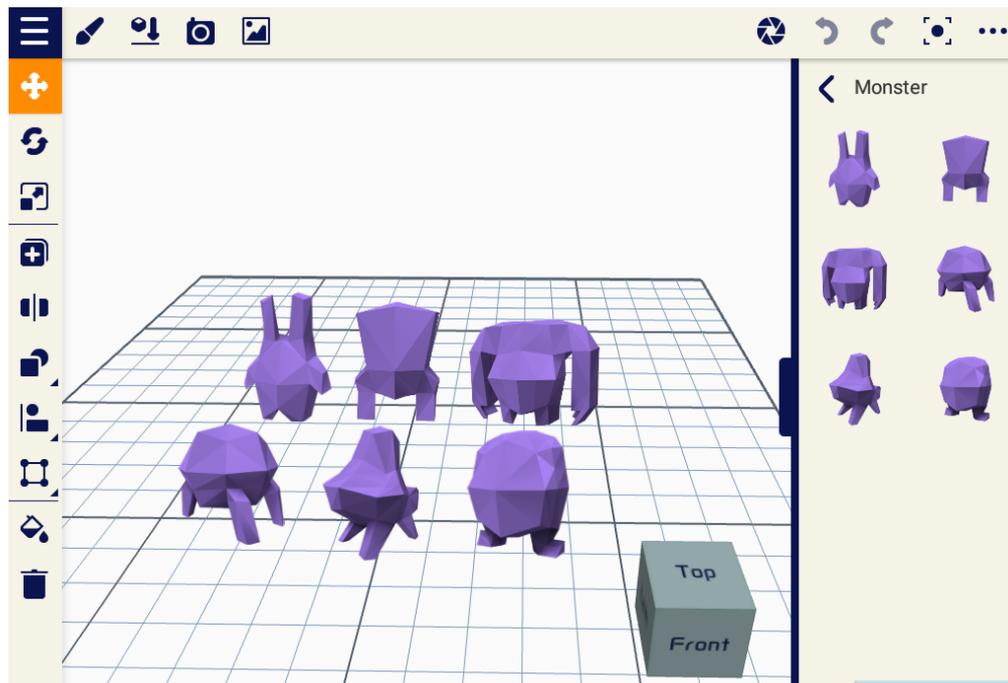
數字(NUMBERS)



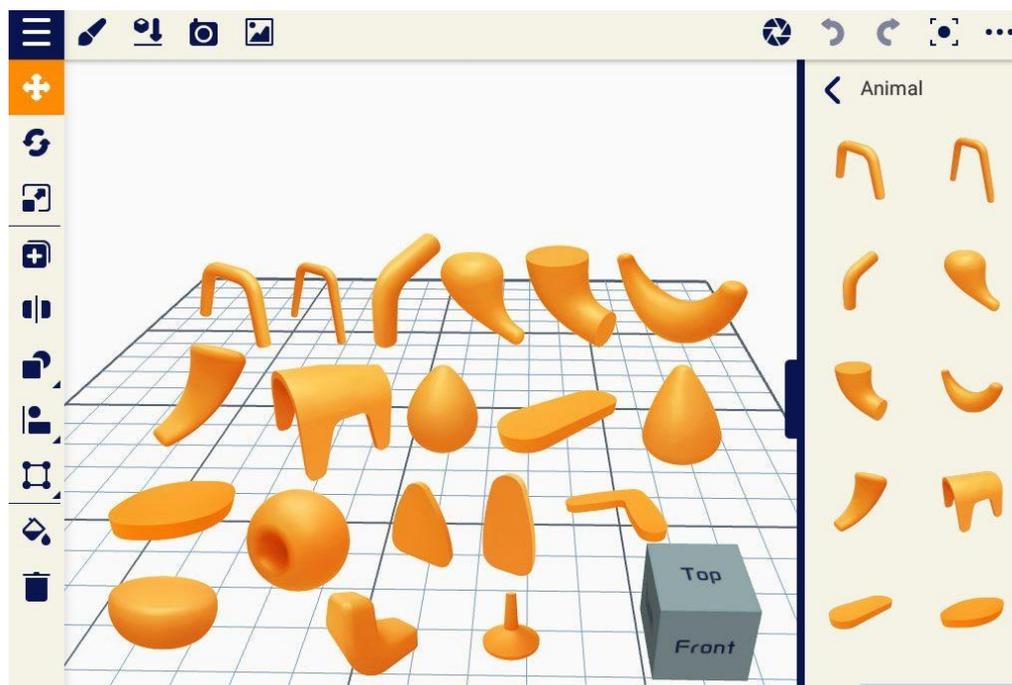
字母(LETTERS)



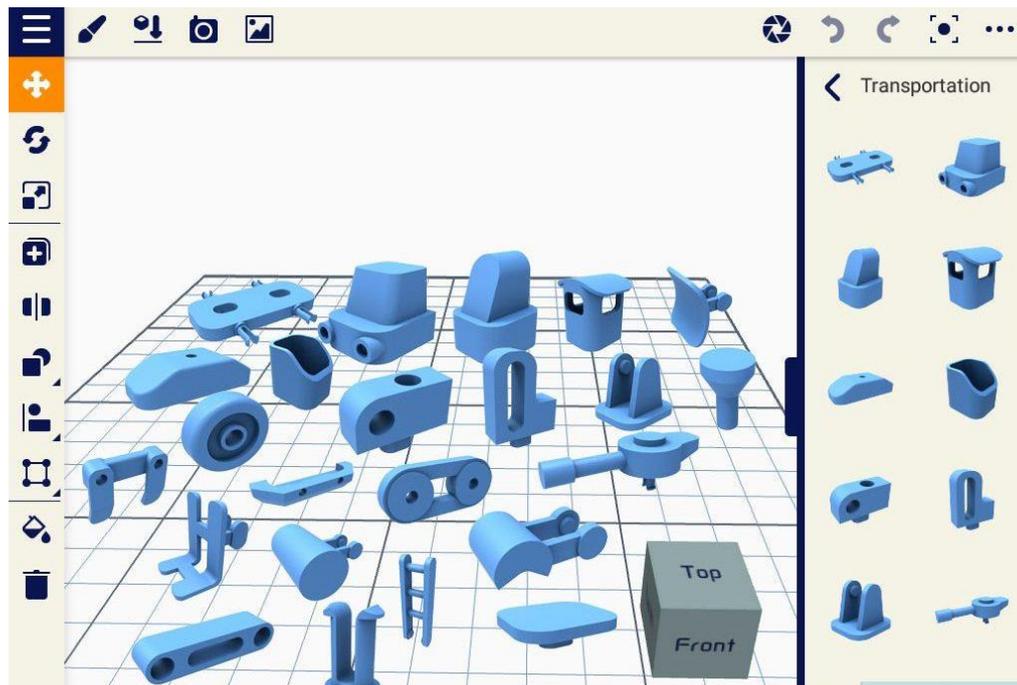
怪獸(MONSTER)



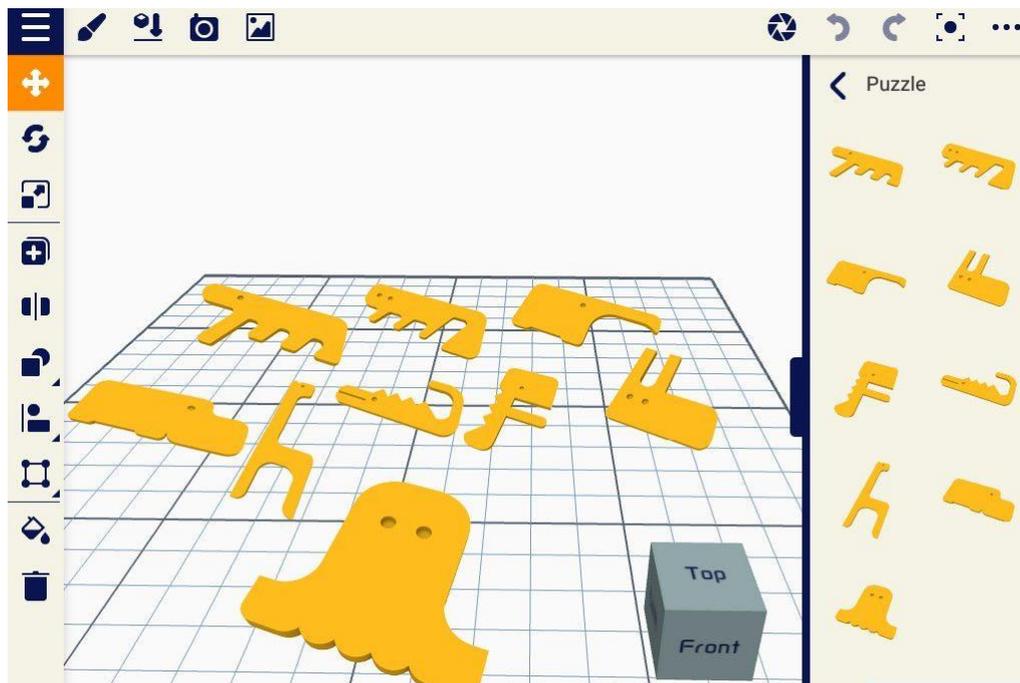
動物(ANIMAL)



運輸(TRANSPORTATION)



拼圖(PUZZLE)



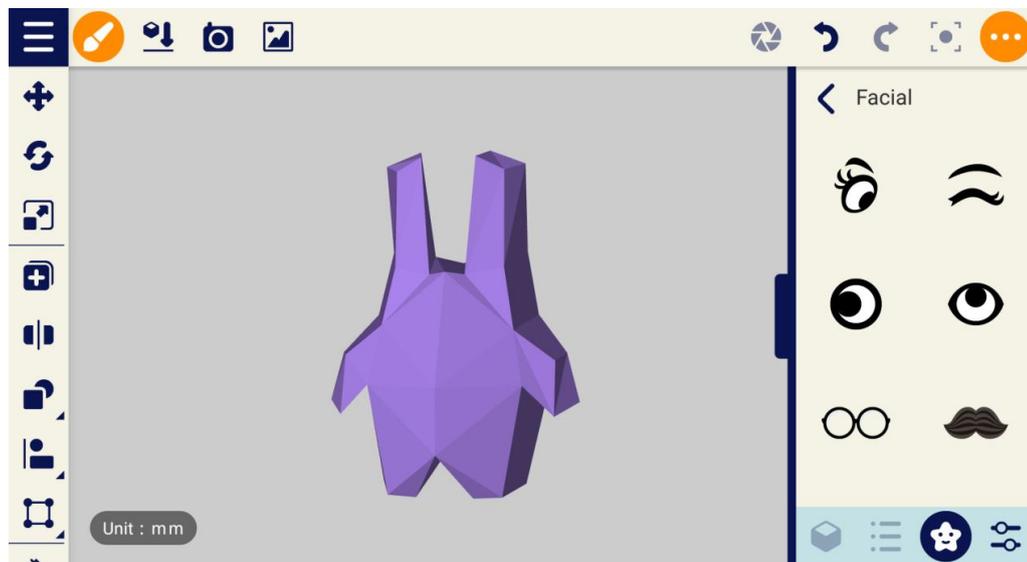
2D 貼紙

2D 貼紙由您可以在 3D 物件上新增的不同設計組成。2D 貼紙可以是 形狀、表情、怪獸、陸地、海洋、天空。

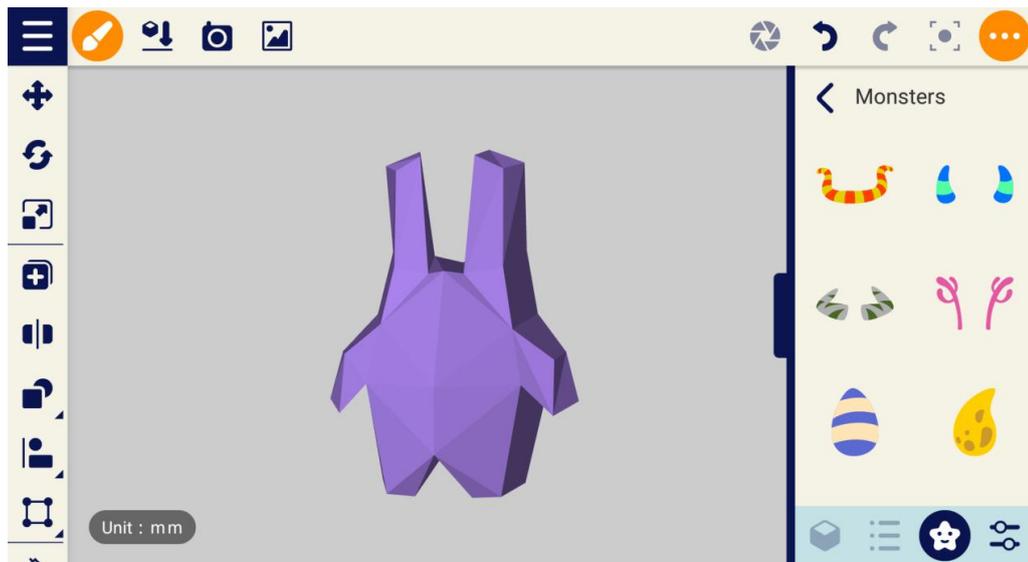
形狀(SHAPES)



表情(FACIAL)



怪獸(MONSTER)



陸地(LAND)



海洋(SEA)



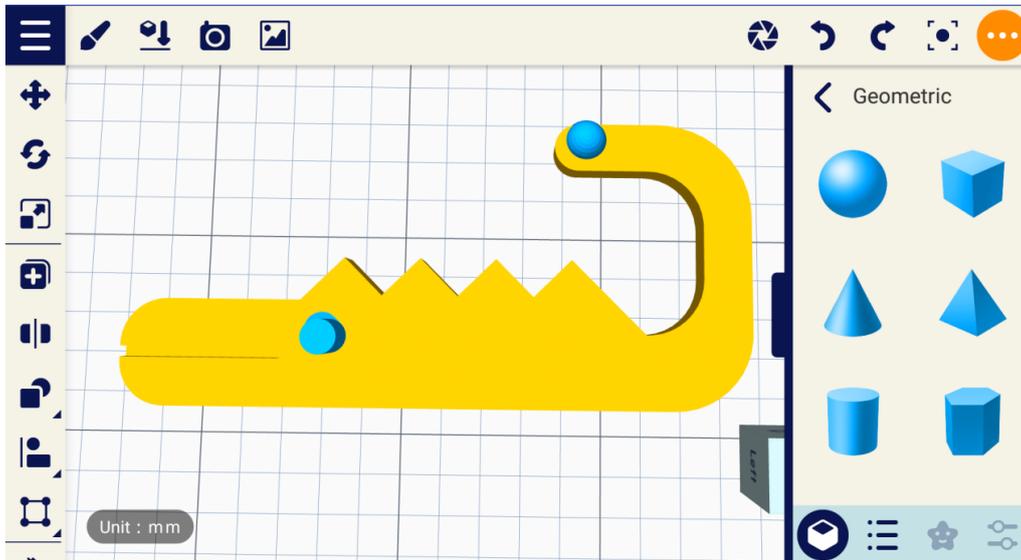
天空(SKY)



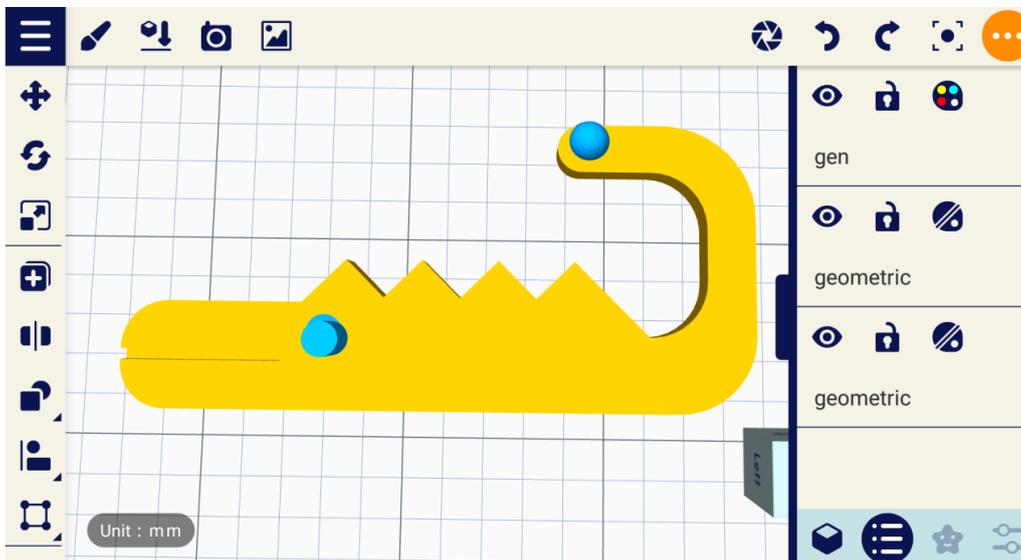
物件清單

您可以使用物件清單檢視工作平面上的所有清單。這可以在螢幕的右下角找到。

1. 匯入工作平面上的任何物件。然後按一下螢幕右下角的「物件清單」圖示。



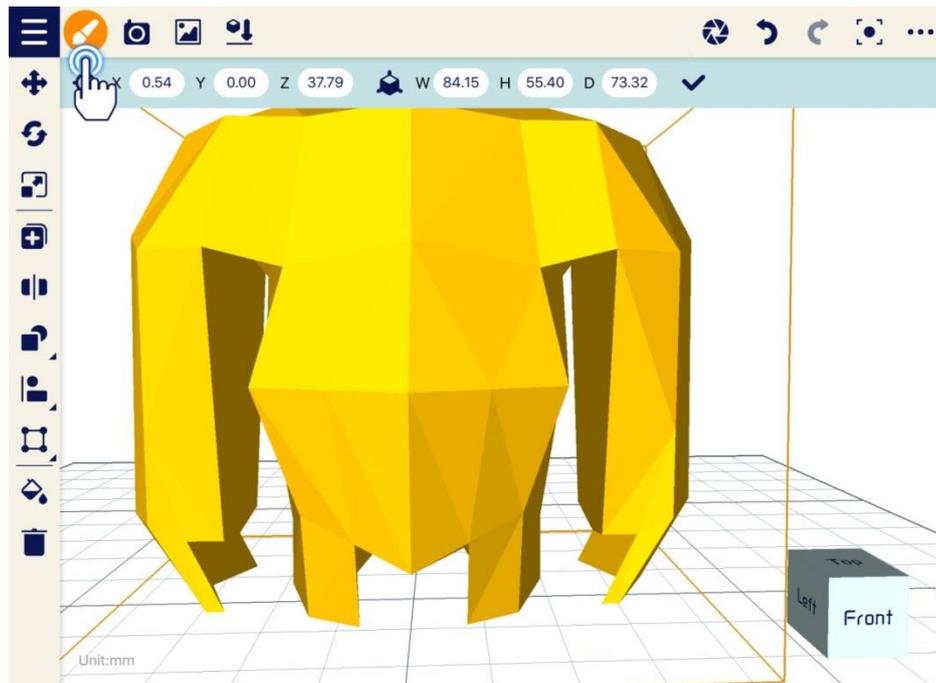
2. 將顯示工作平面上的所有物件。



彩色 OBJ

彩色 3D 物件現在可以在全新的 XYZprinting 印表機上列印，也就是 da Vinci Color。您可以在 XYZmaker Mobile 上設計與裝飾多采多姿的貼紙與裝飾。然而，da Vinci Color 唯一支援的軟體是桌上型電腦用的 XYZmaker。別擔心，我將教您如何從 XYZmaker Mobile 分享檔案到 XYZmaker。

1. 從模型列套件匯入物件。



2. 按一下筆刷，並在物件上繪製某些設計，然後新增某張貼紙。



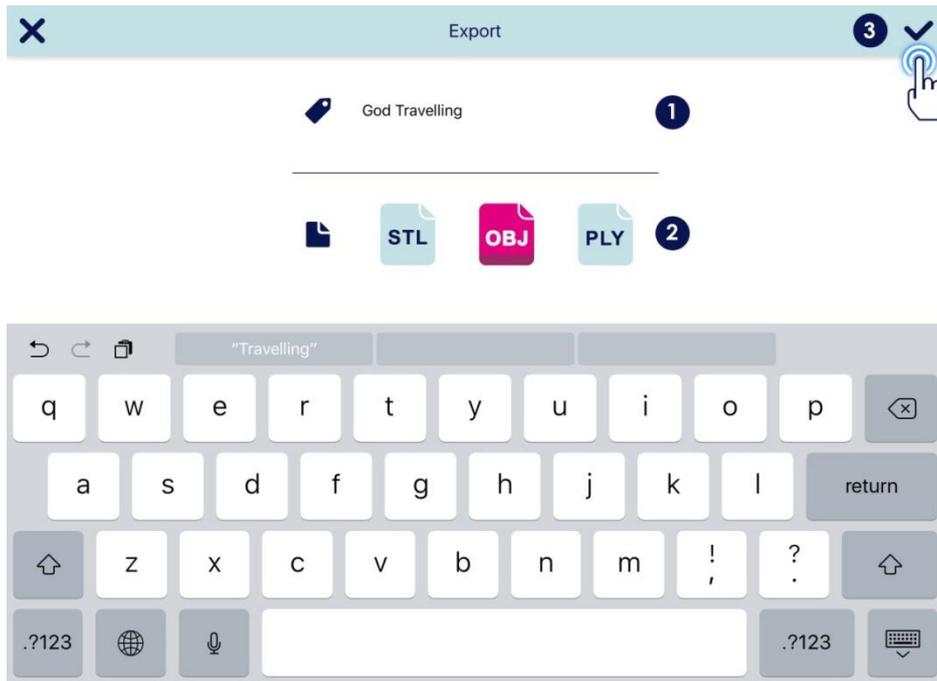
3. 在物件上新增某些色彩與設計後，請將物件匯出為 OBJ，以保留設計與色彩。



4. 若要匯出模型，請按一下隱藏式瀏覽選單，然後按一下匯出(Export)。



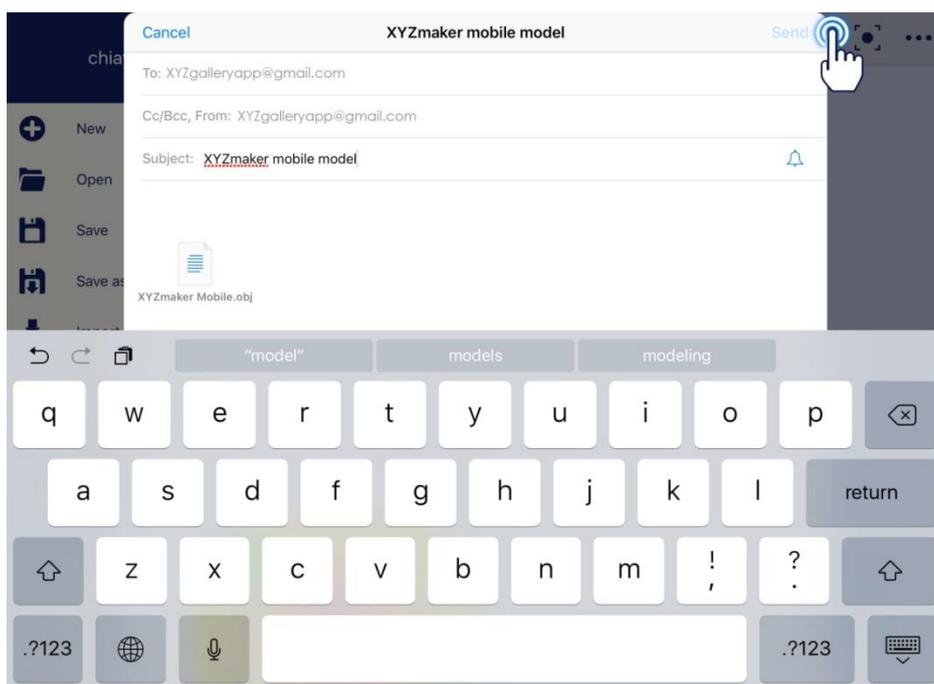
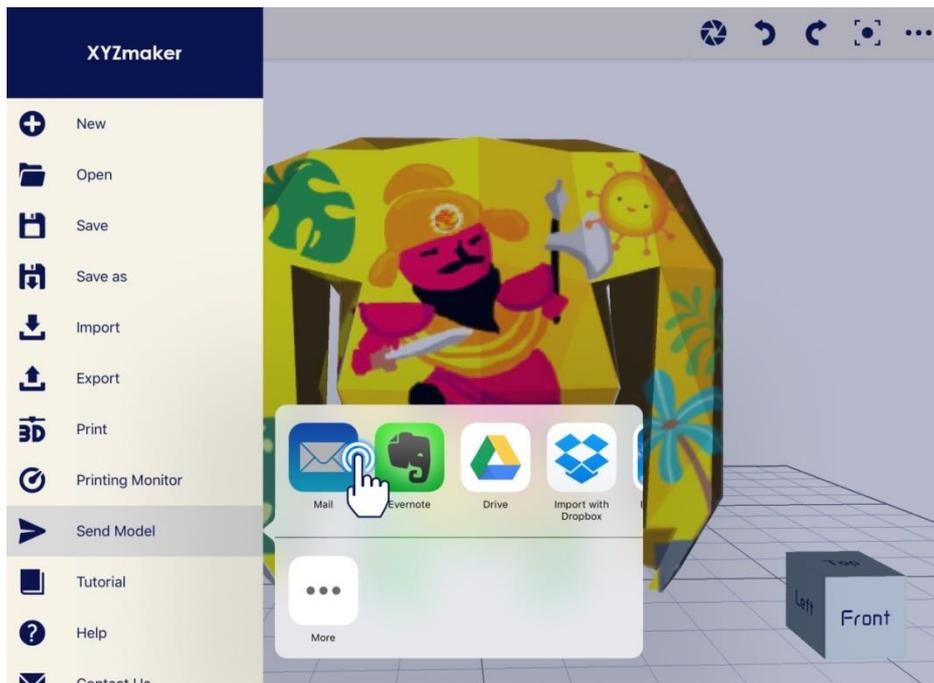
5. 選擇 OBJ 副檔名，然後按一下勾號，以儲存物件。



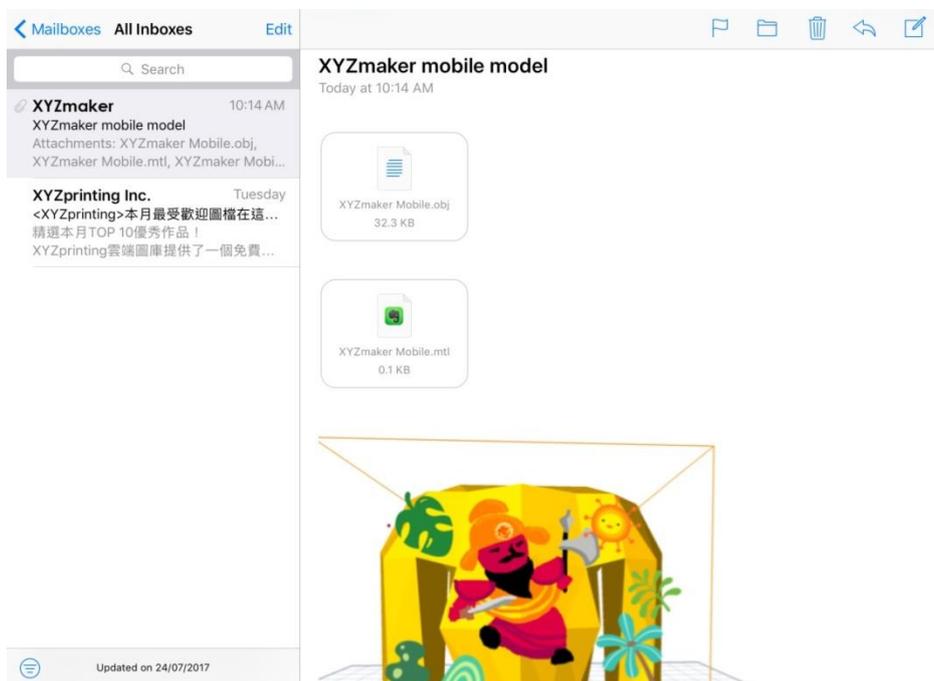
6. 若要共用並在 XYZmaker 軟體中開啟，請按一下隱藏式瀏覽選單，然後選擇傳送模型(Send Model)。



7. 輸入電子郵件地址，然後按一下傳送(Send)。



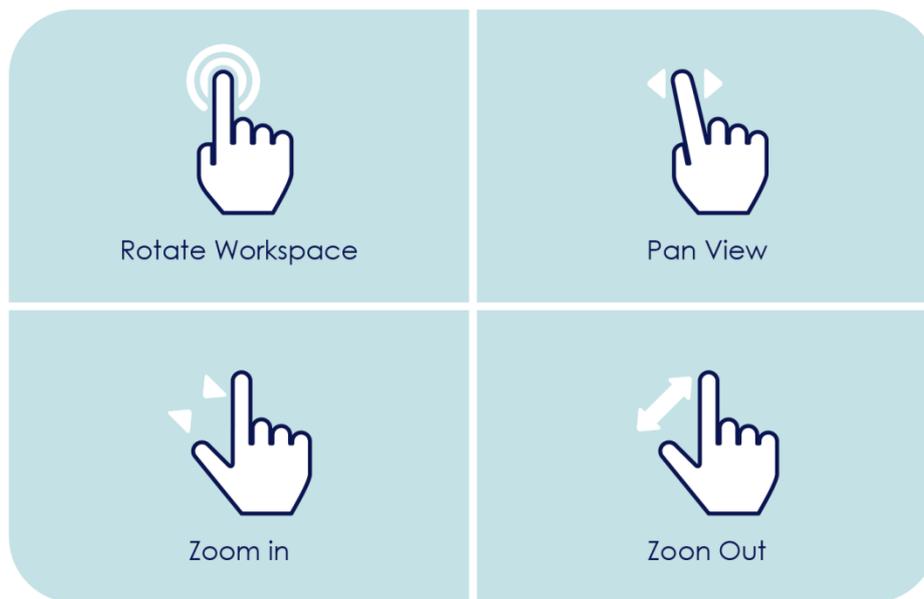
8. 從 XYZmaker Mobile 收到檔案後，您需要全部三個檔案 (.obj、.mtl、.png)，然後在您的 PC 上開啟 XYZmaker 軟體，以選擇您透過郵件共用的檔案。



4. 手勢

手勢

手勢用於執行某些操作，尤其是移動工作區。這可以作為執行某個動作的基準。



5. 快捷鍵

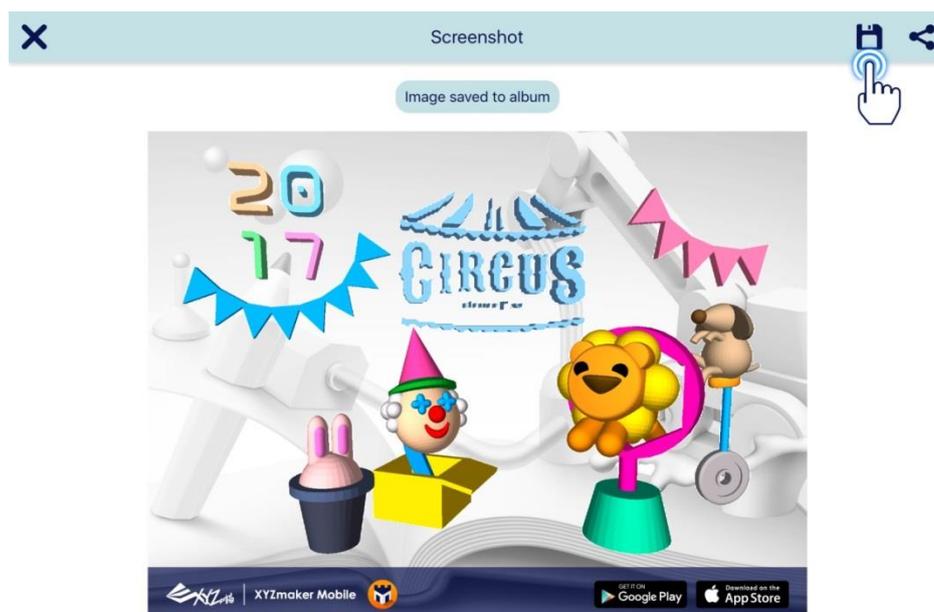
螢幕擷取畫面

在使用此功能後擷取使用中的畫面。擷取的影像將儲存於圖庫上。

1. 若要擷取畫面，請按一下螢幕左上角的螢幕擷取畫面圖示。



2. 「螢幕擷取畫面 (Screenshot)」顯示時，表示已擷取畫面。您可以只儲存至所需的位置。



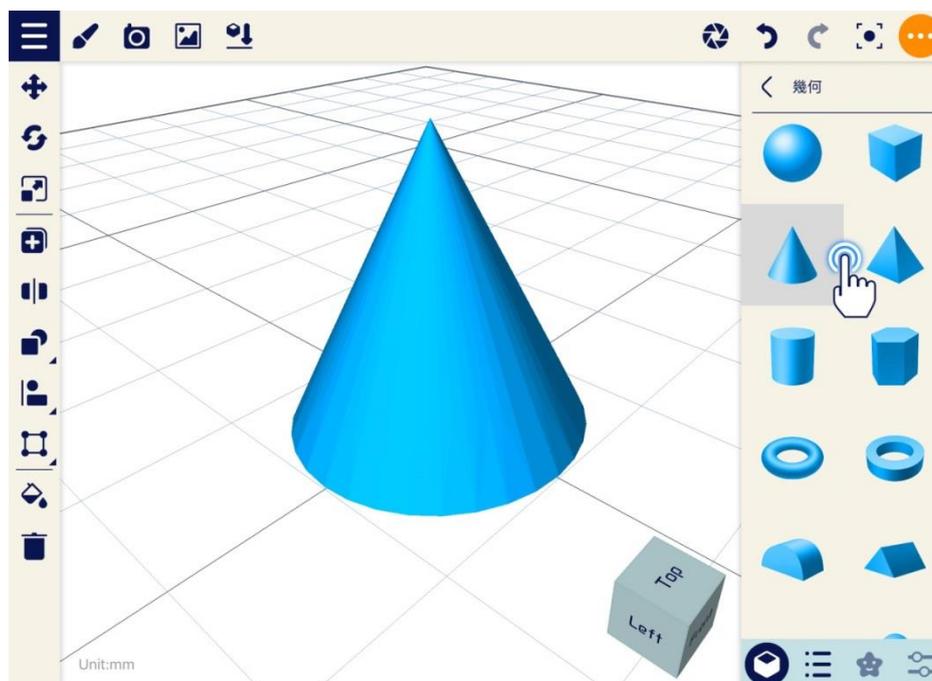
3. 您也可以透過 Facebook、LINE 及其他應用程式分享。



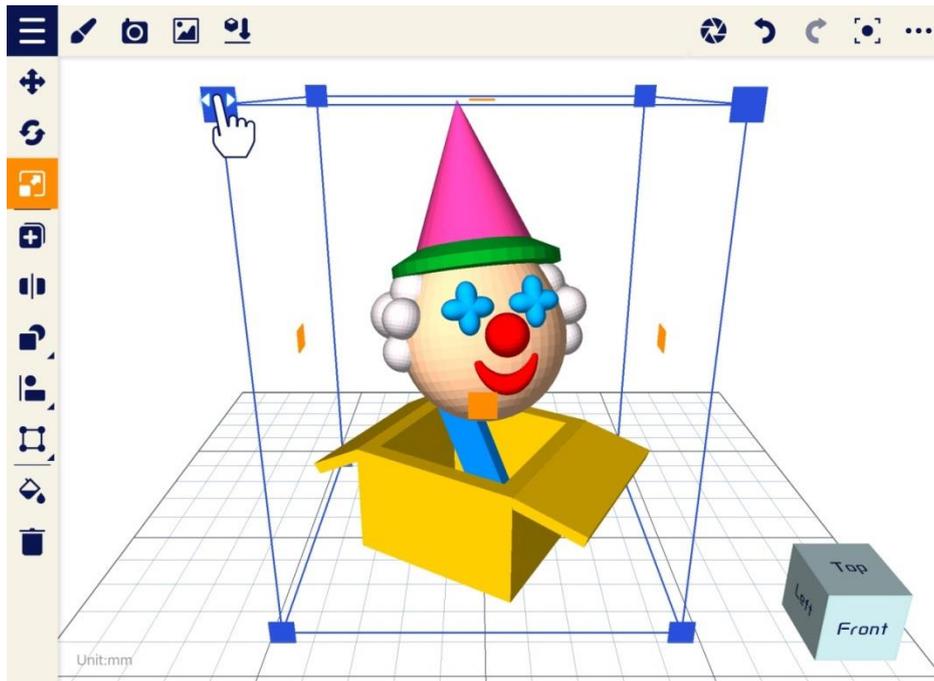
復原與重做

若要回復您上一次的復原動作，請按下重做按鈕。您可以回復一個以上已復原的動作。您只能在復原指令之後，使用重做指令。

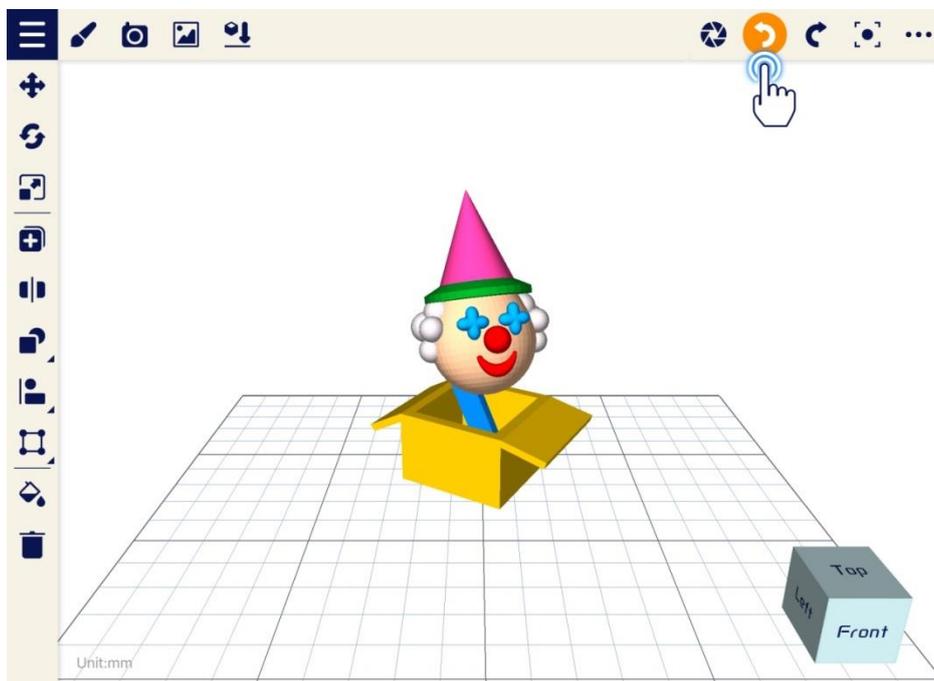
1. 匯入任何物件。



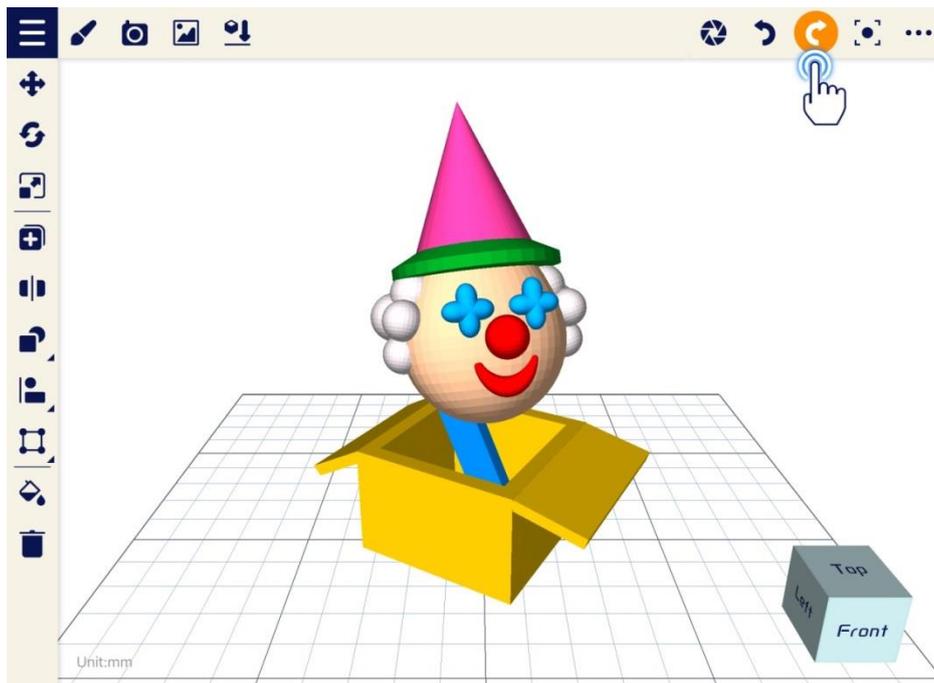
2. 對所選物件進行任何變更，例如，縮放所選物件。



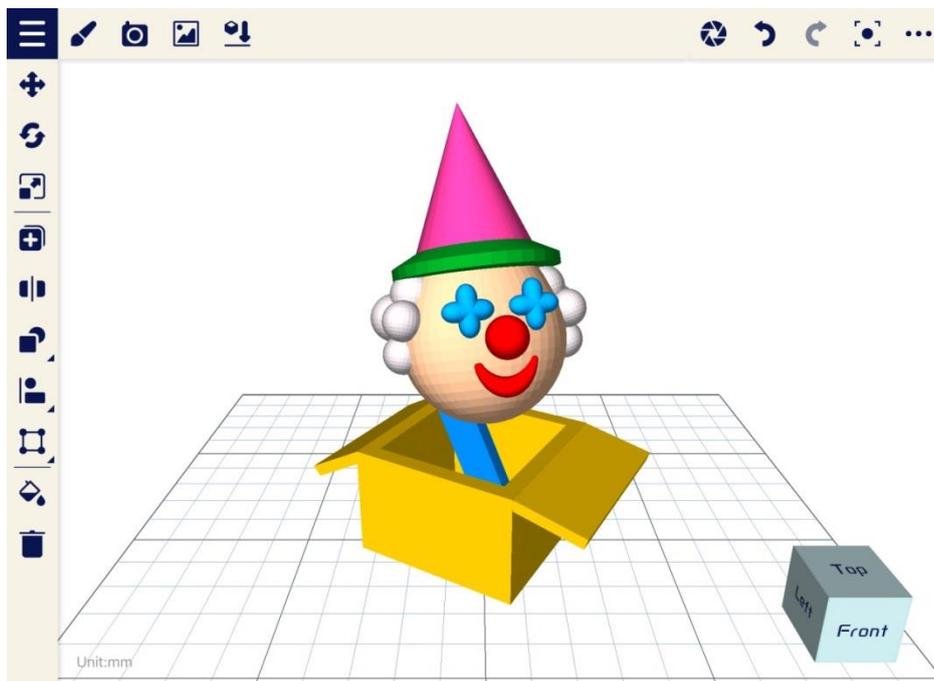
3. 物件已縮放，按一下復原即可回復至上一個狀態。



4. 物件回到上一個狀態。若要回到重做動作，請按一下復原旁的重做。



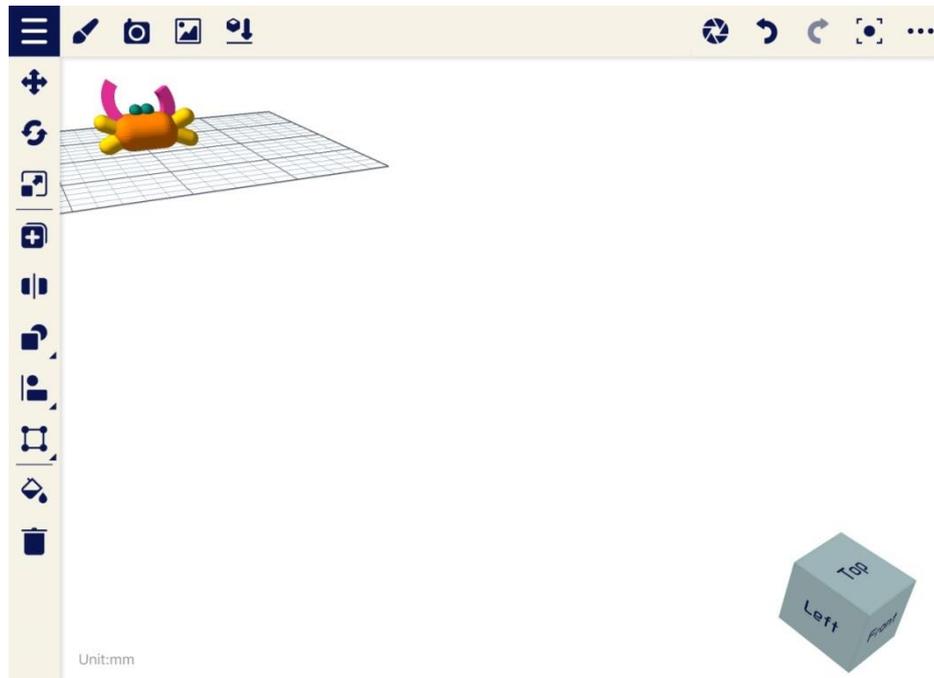
5. 物件已重做此動作。



預覽檢視

此用於使工作區回到起始位置。每次您調整工作平面位置時，仍可回到起始位置。

1. 若要使工作區的檢視回復到其預設位置，請按一下右上角的「預設檢視 (Default View)」。



2. 工作平面已重設回預設位置。

