

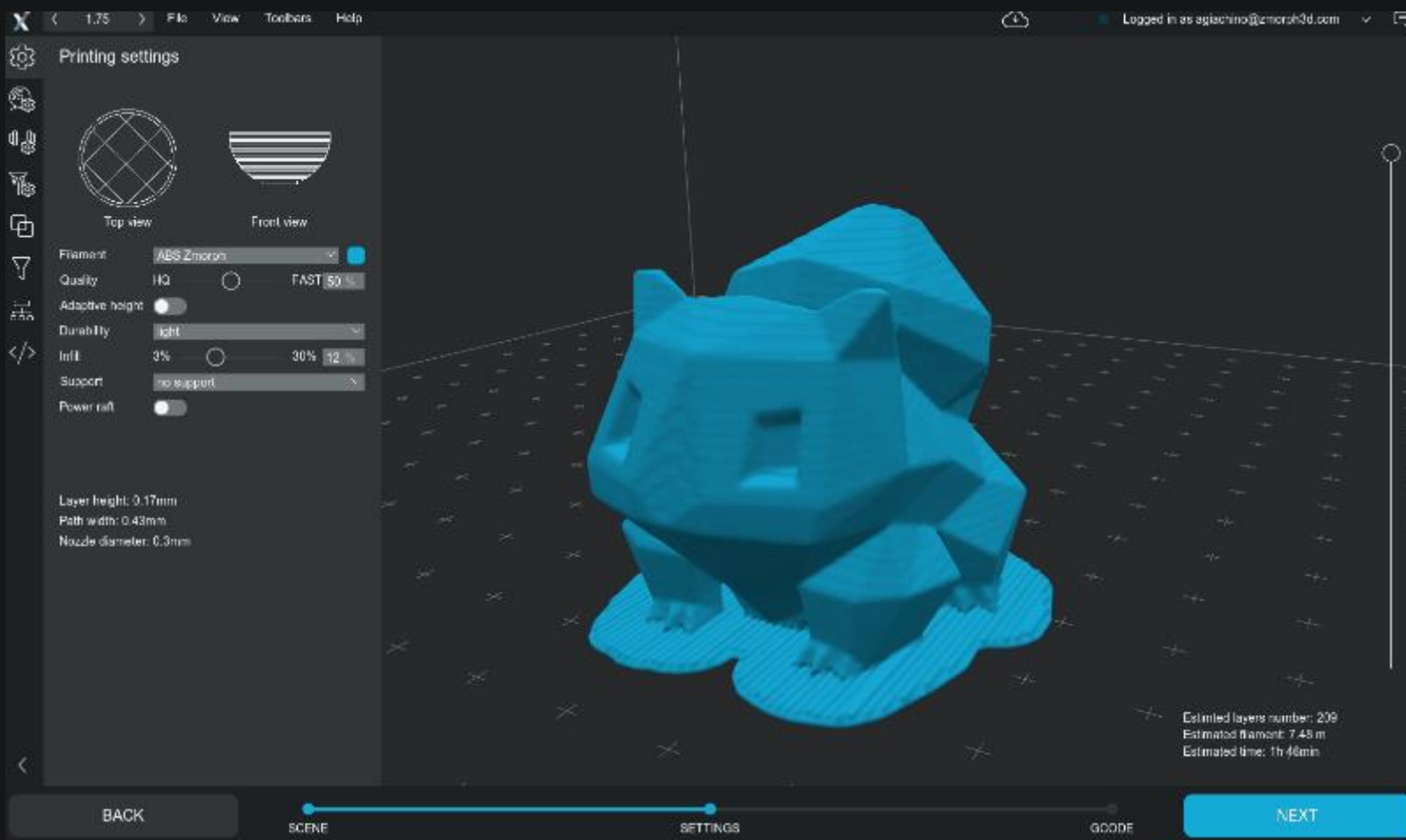
# Voxelizace G-kódu a export do STL

V tomto tutoriálu uvidíme dvě jedinečné funkce Voxelizer: **voxelizaci G-kódu** a **export do STL**. První vám umožní vzít soubor G-kódu a z něj rekonstruovat původní model, druhý vám umožní exportovat objekt voxel do populárního formátu STL. Následující tutoriál ukáže, jak používat obojí.

Řekněme, že máte soubor G-kódu, ale ztratili jste původní 3D model, který byste přesto chtěli použít. Můžete **použít Voxelizer k vrácení zpět z G-kódu do modelu**. Stačí načíst svůj G-kód, v zobrazení *GCODE* vybrat panel *Voxelize gcode*, kliknout na *Voxelize* a zvolit velikost voxelu pro algoritmus (malá hodnota přinese přesnější výsledek, ale bude to také trvat déle. Výchozí hodnota 0,10 je obvykle dobrá hodnota). Software vytvoří nový voxel objekt v pohledu *NASTAVENÍ*.



Některé z původního kódu zůstávají, ale nový voxelizovaný objekt nefiltruje věci jako power raft na tomto obrázku. Můžete také vidět další úpravy, které byly v G-kódu, jako jsou výšky zvýšené vrstvy, okraj odpadu nebo věž nebo jiné artefakty. Můžeme však použít filtry a manipulaci s voxely Voxelizer, aby vypadaly blíže původní síti.



Nyní můžete tento model znovu použít, použít na něj další filtry nebo nastavení tisku a vygenerovat nový soubor G-kódu. Může se však stát, že chcete **síťový soubor**, který lze použít i v jiných programech. V tomto případě můžete použít funkci **exportu do STL** aplikace Voxelizer. Stačí vybrat objekt, který chcete exportovat, a přejít na *Soubor-> Export-> síť (.stl)*. Nyní máte geometrii sítě generovanou z objektu voxel.

