

Zamiana pliku

SVG na STL

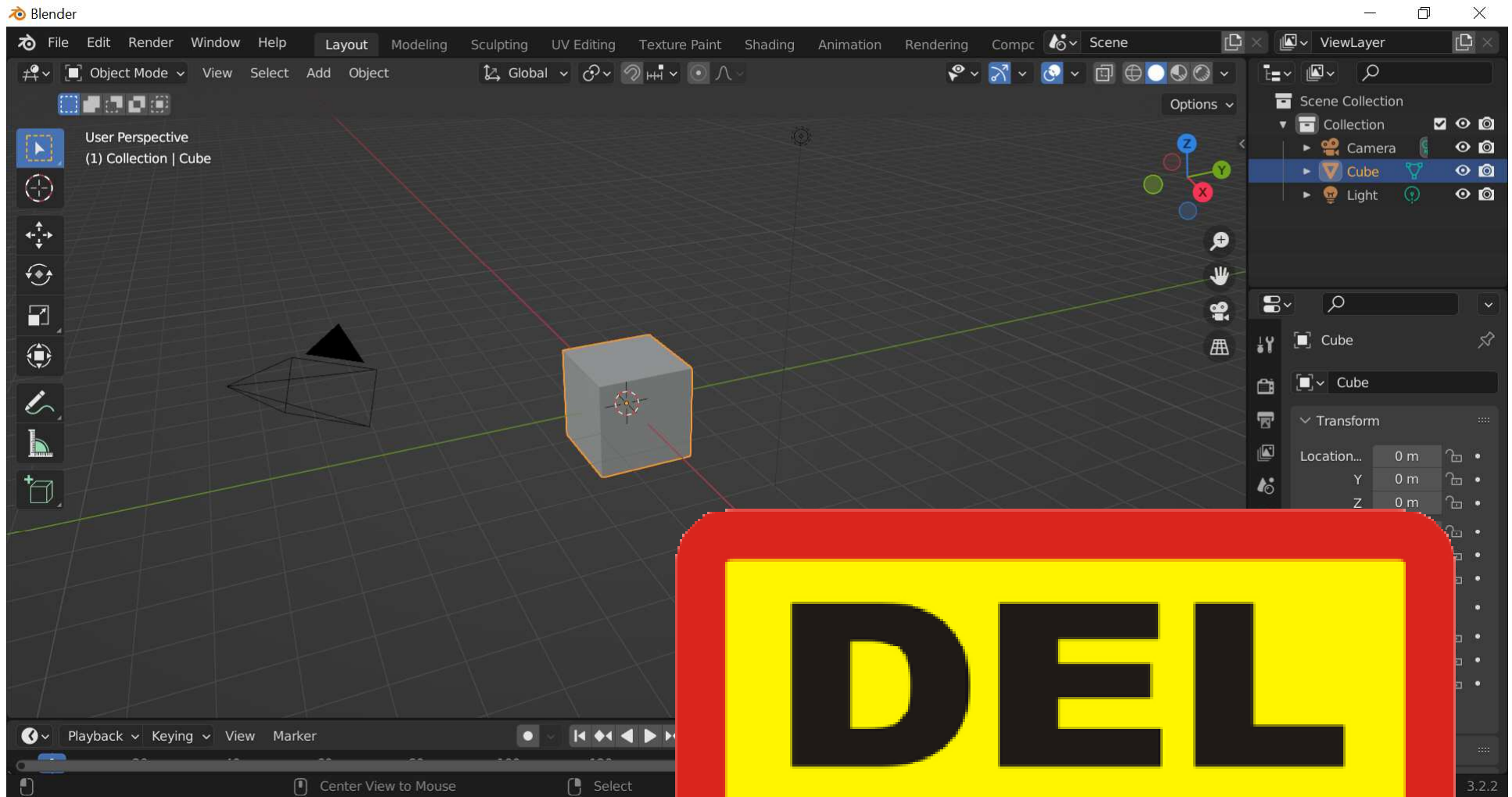
**(Colel DRAW**

**+ Blender)**

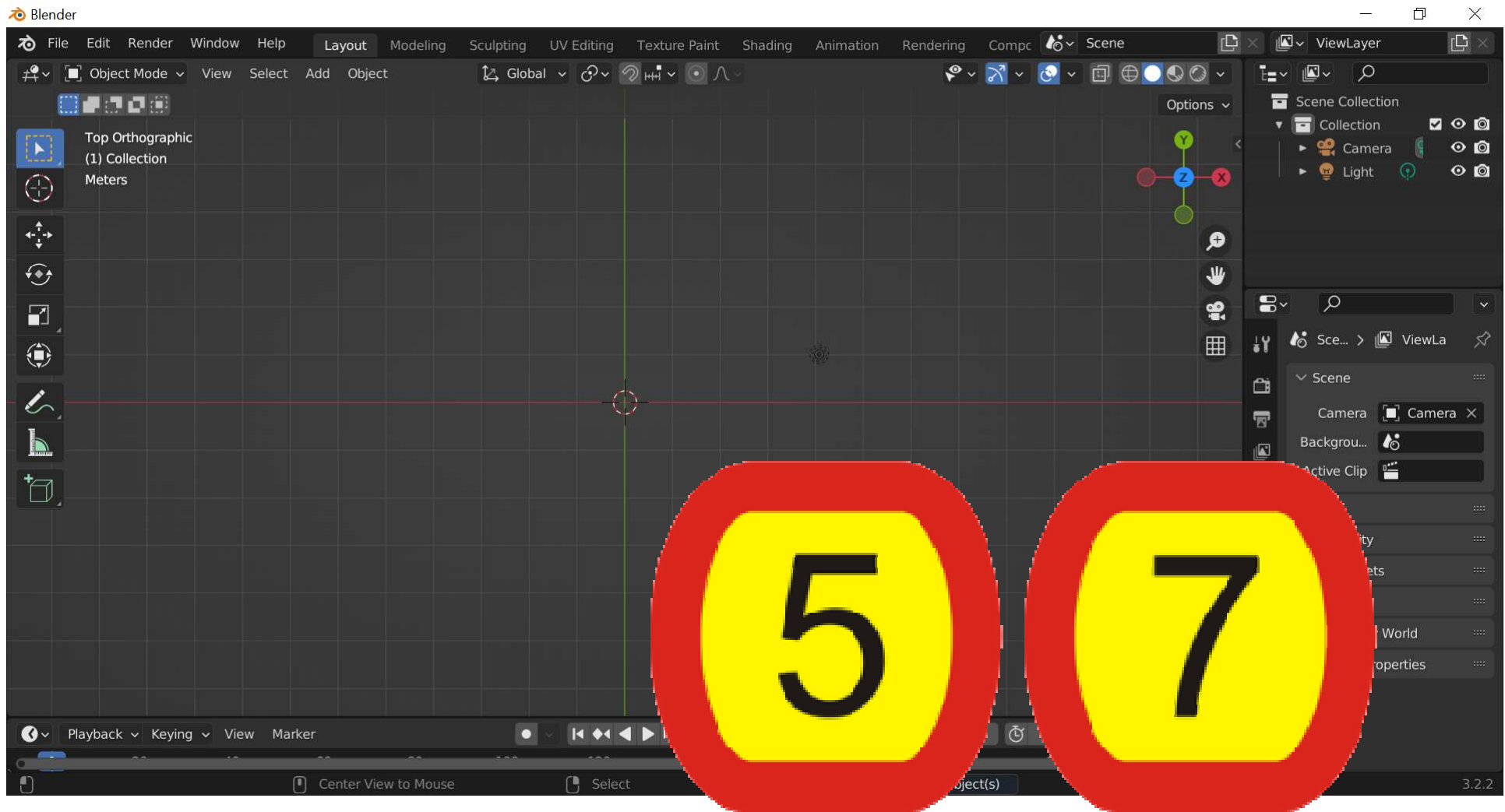
**Jesteśmy  
w środowisku:**

**OBJECT**

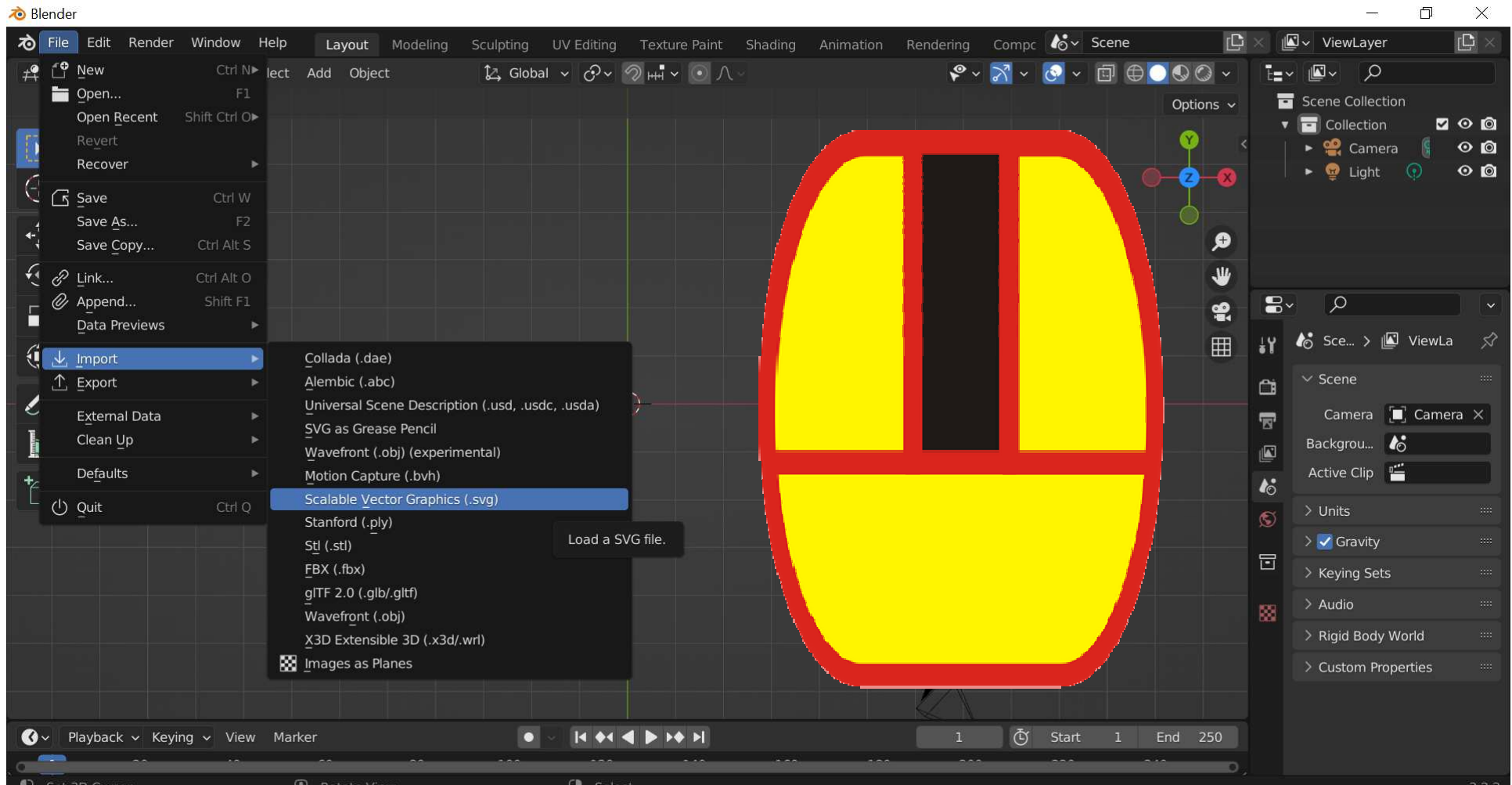
**MODE**



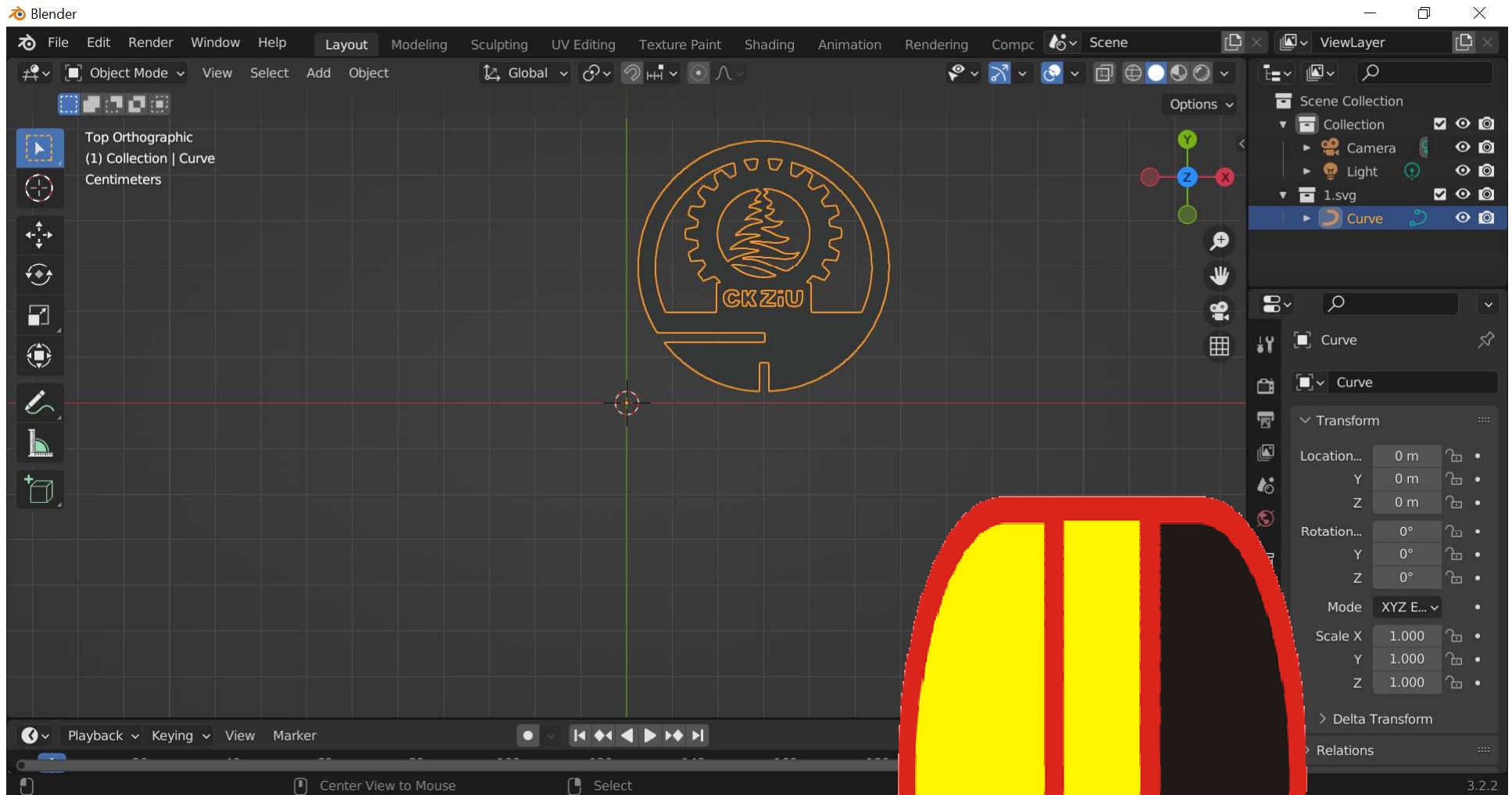
**1/ Usuwamy Cube**



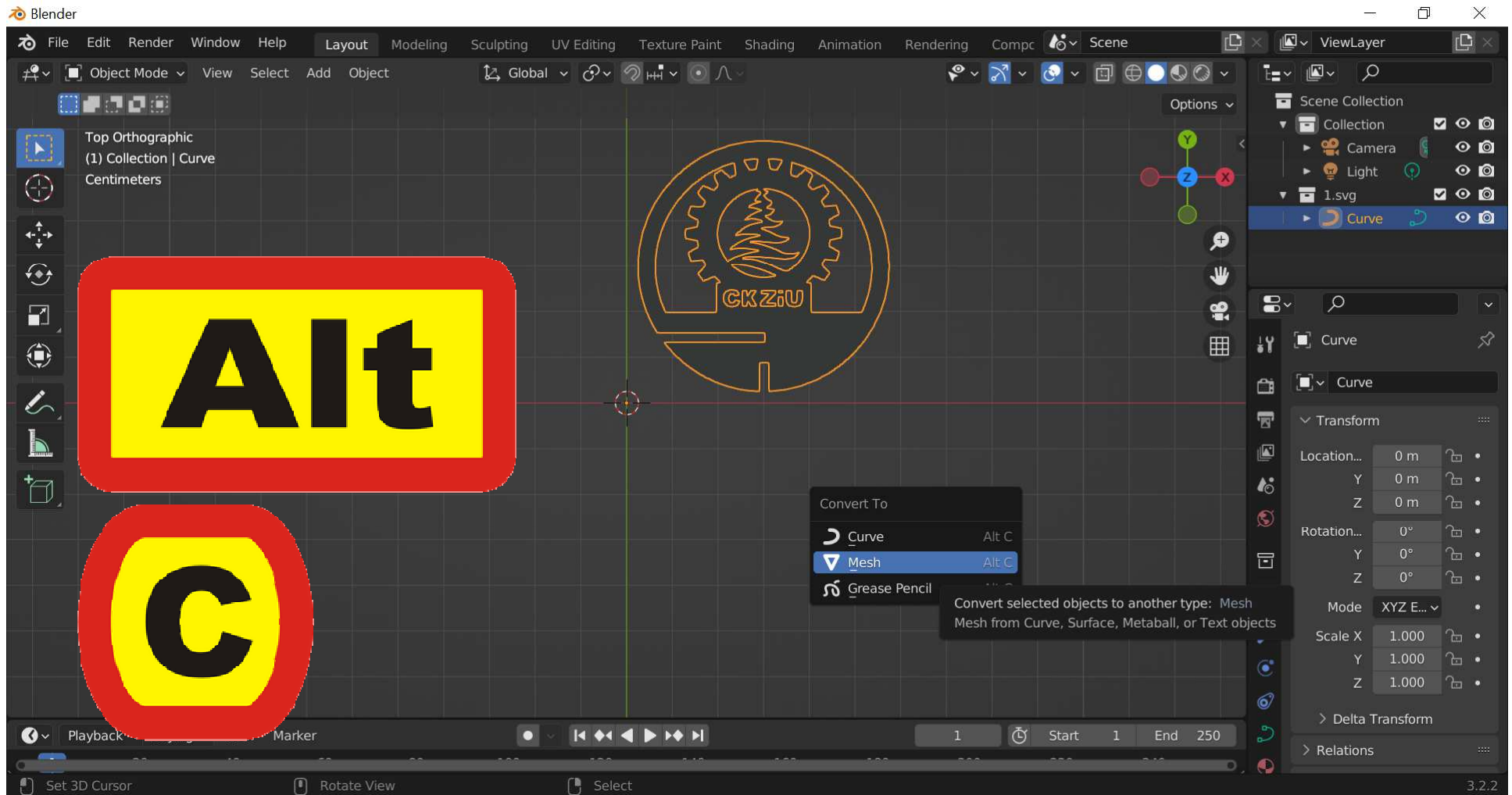
**2/ Ustawiamy widok 5/7**



### 3/ Importujemy plik SVG (powiększamy)



**4/ Zaznaczamy p.p.m.**

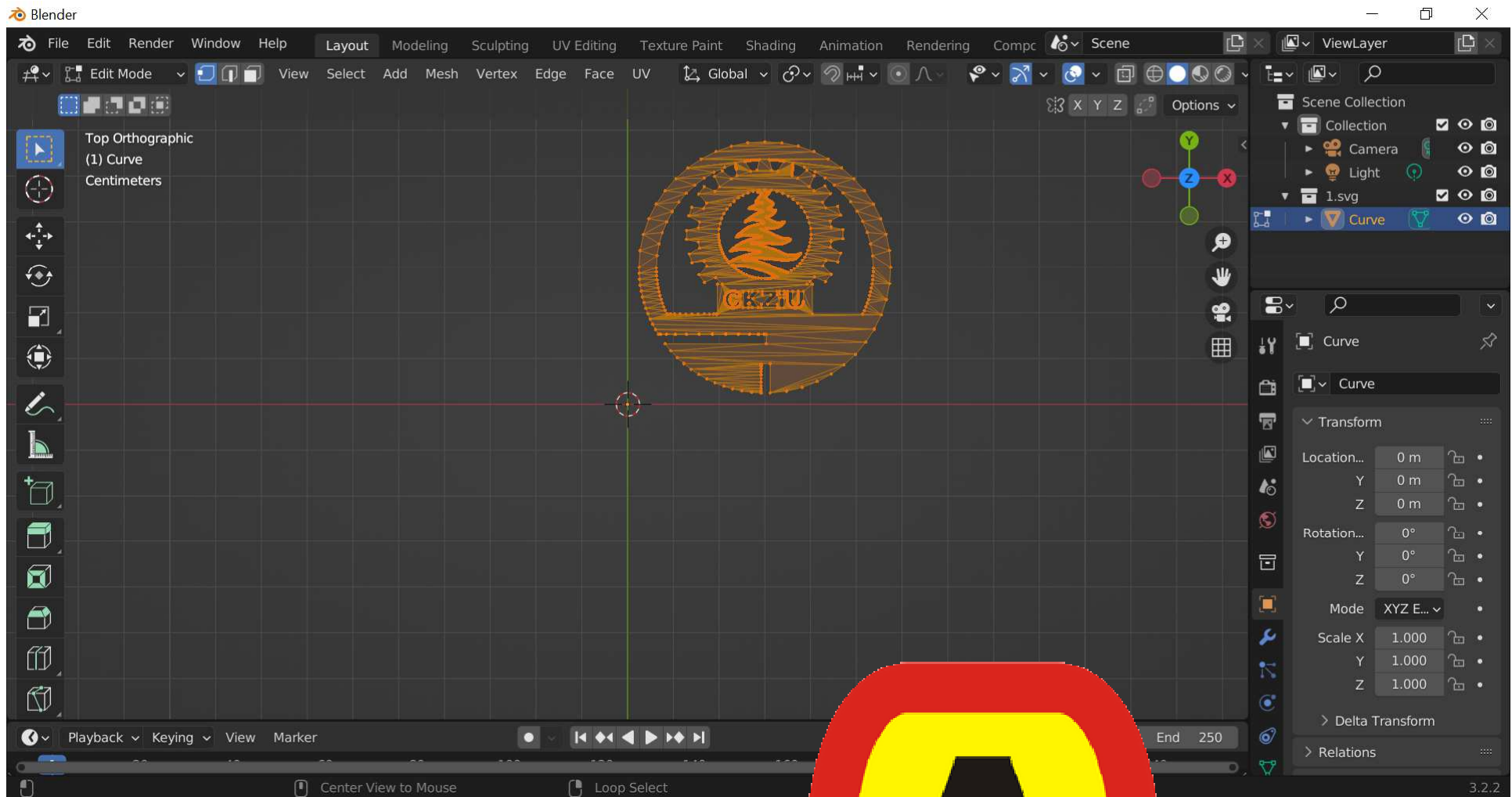


**5/ Zamieniamy na Mesh (Alt + C)**

**Jesteśmy  
w środowisku:**

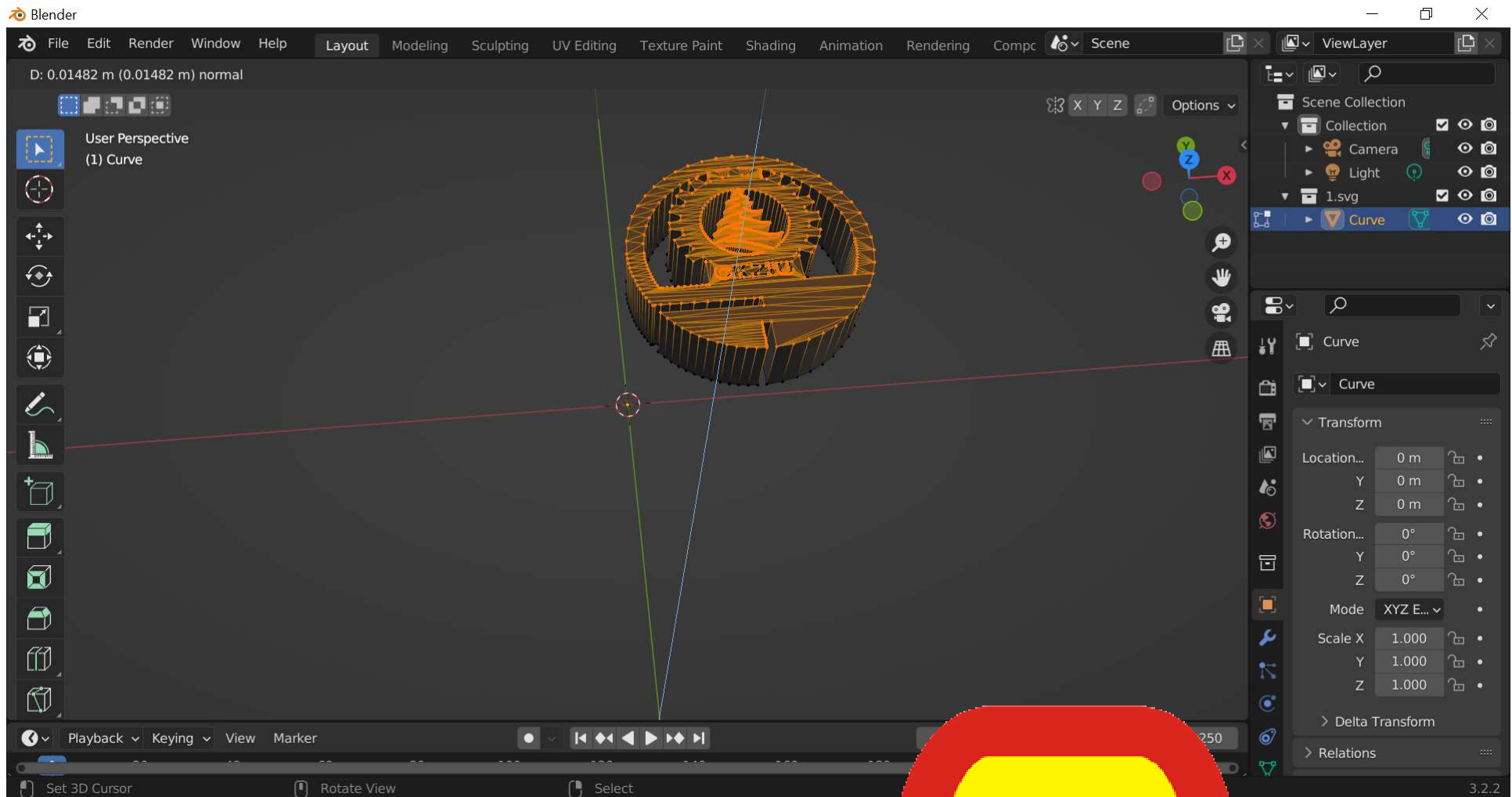
**EDIT  
MODE**





6/ Zaznaczamy (A)





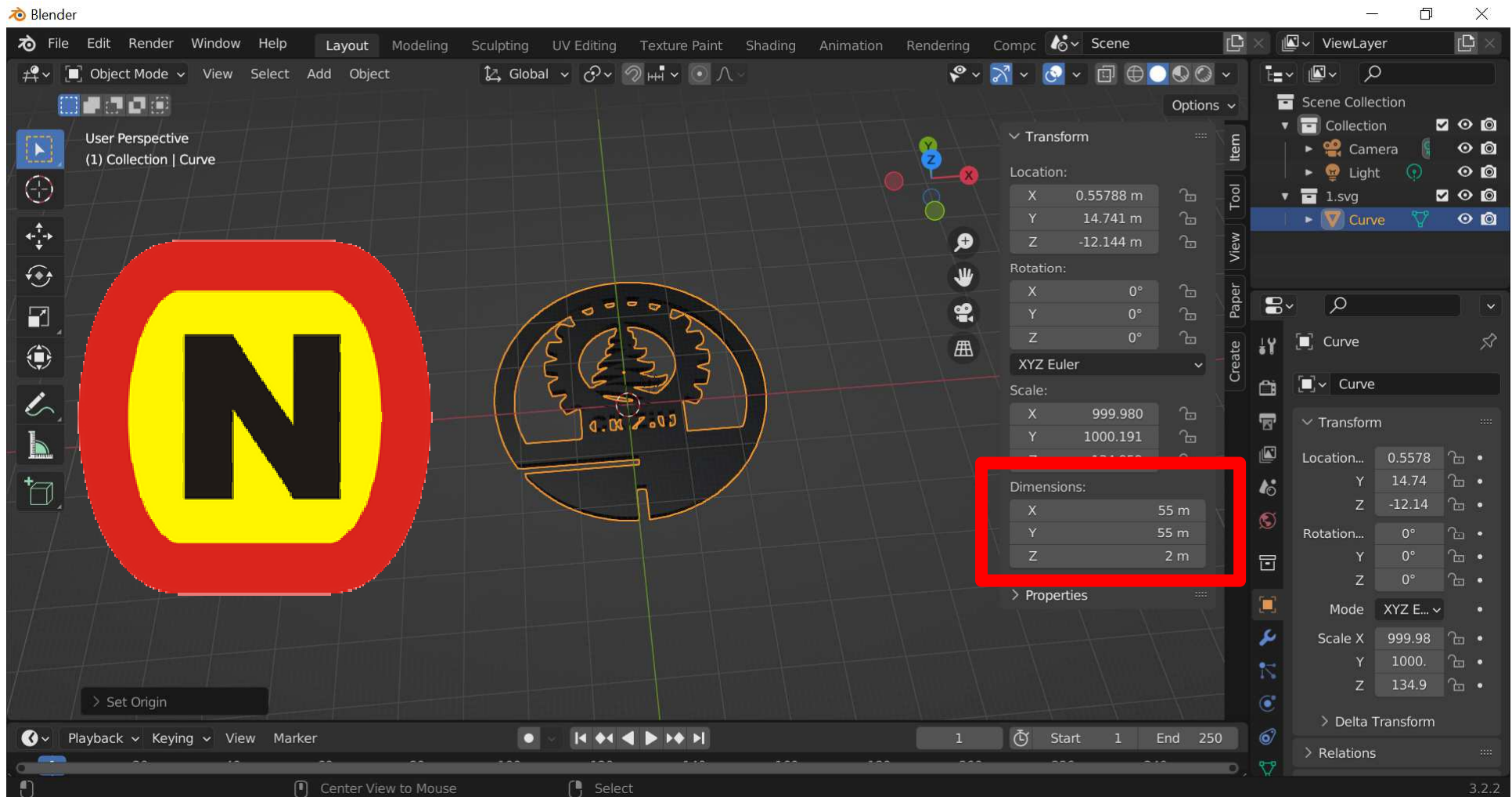
**7/ Ekstrudujemy (E)**



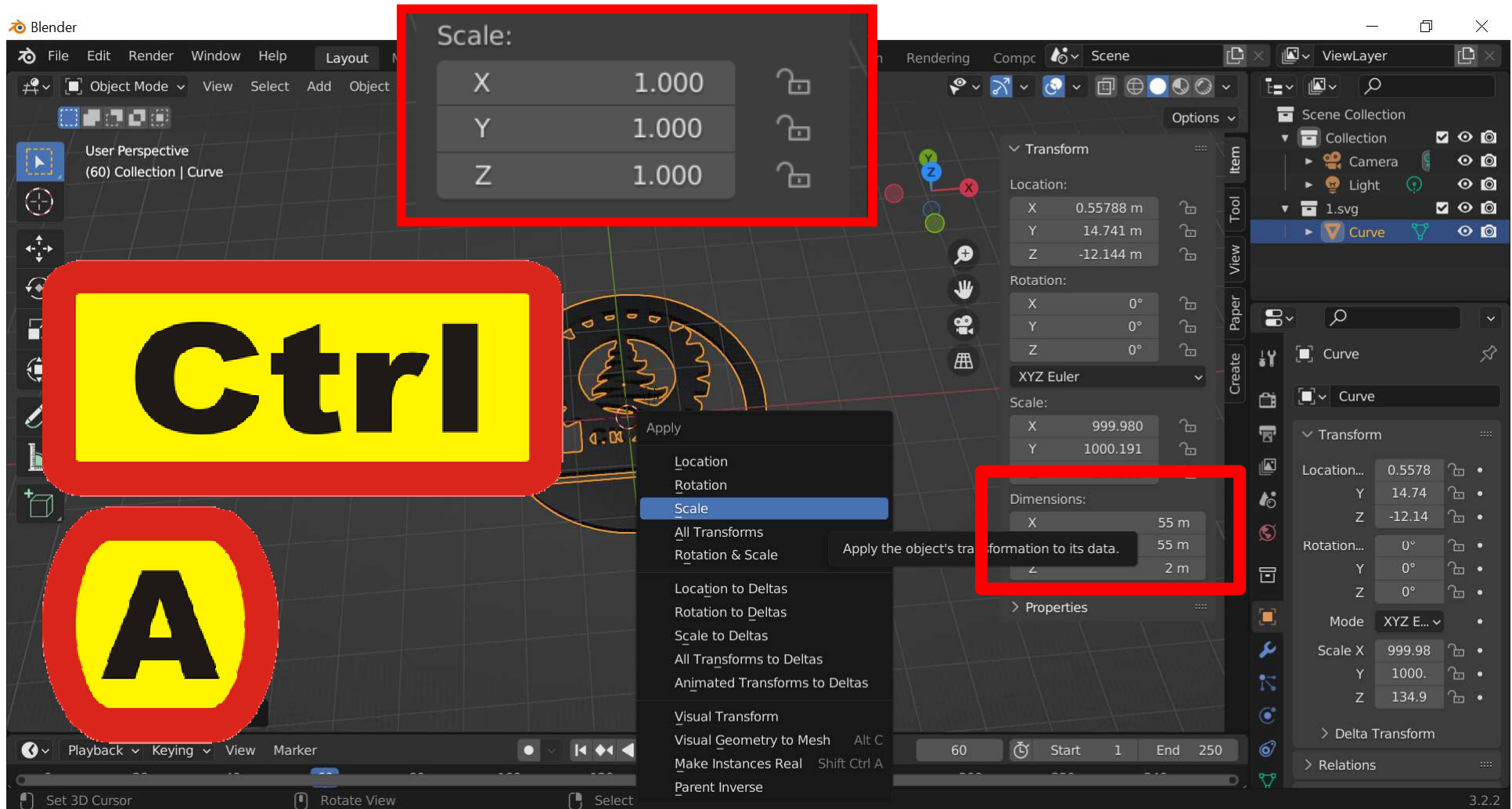
**Jesteśmy  
w środowisku:**

**OBJECT**

**MODE**

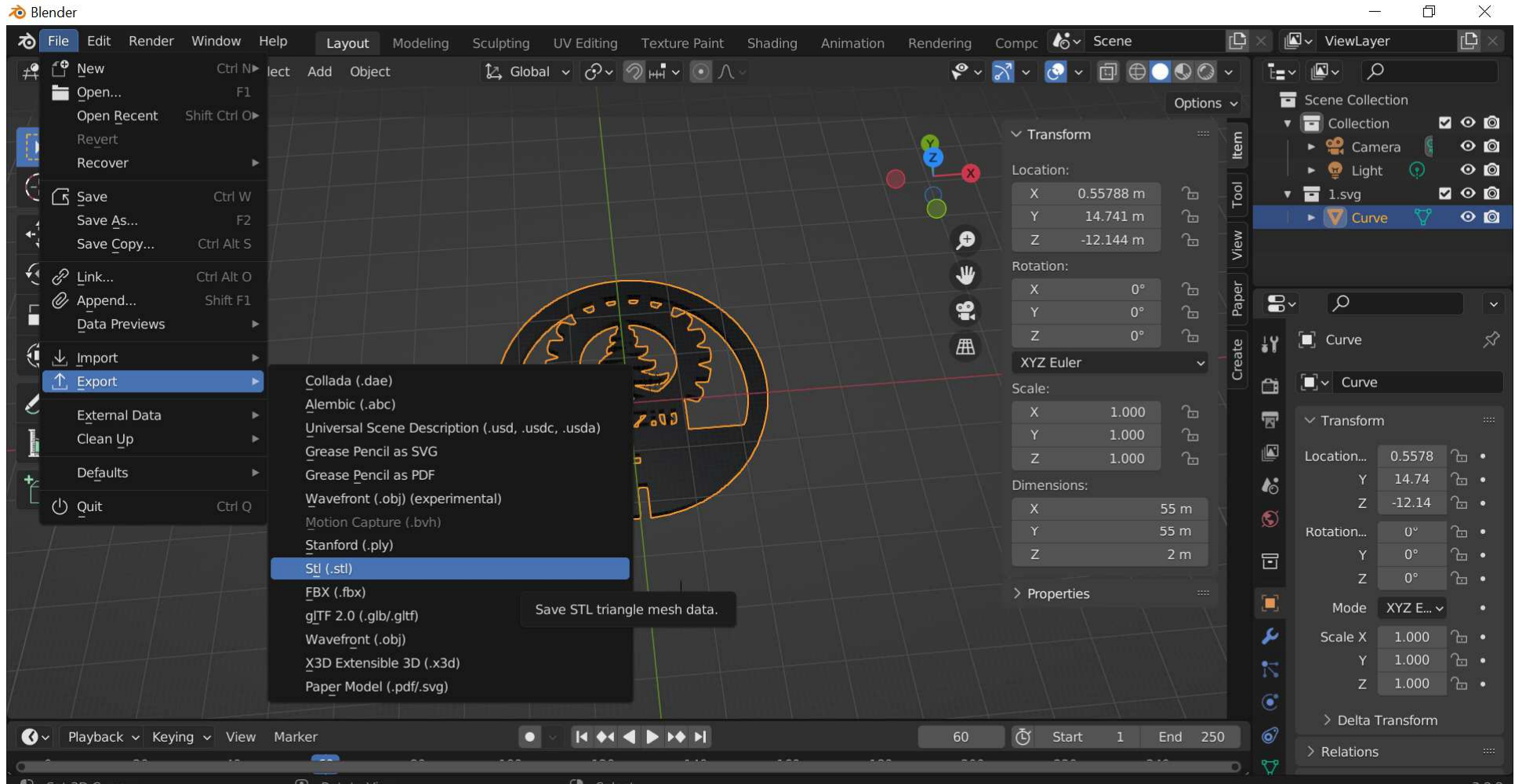


**8/ Wywołujemy menu (N) i zmieniamy wymiary**



9/ Sprowadzamy skalę do jedności  
(Ctrl + A) -> Scale





# 10/ Eksport STL

