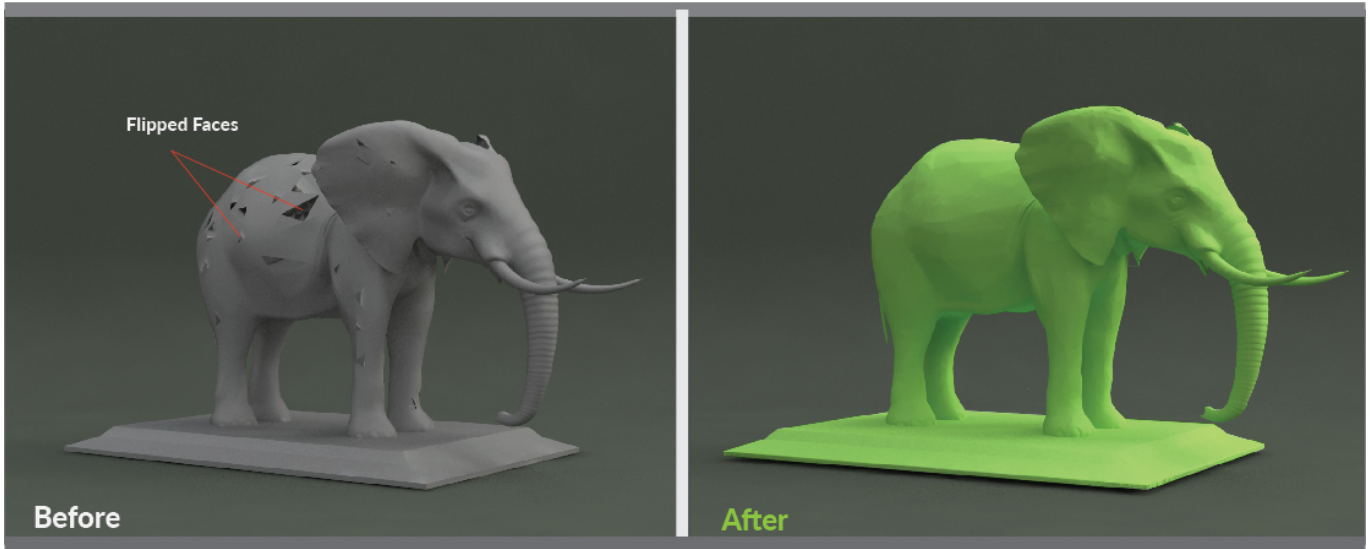


MakePrintable 3D Modelleri Baskıya Hazır Hale Getiriyor

Bulut tabanlı 3D model optimizasyonu sağlayan servislere bir yenisi daha eklendi. **MakePrintable**, sektördeki eksiği başarılı bir şekilde yakalamasıyla diğer servislerden daha etkili çalışabildiğini iddia ediyor.



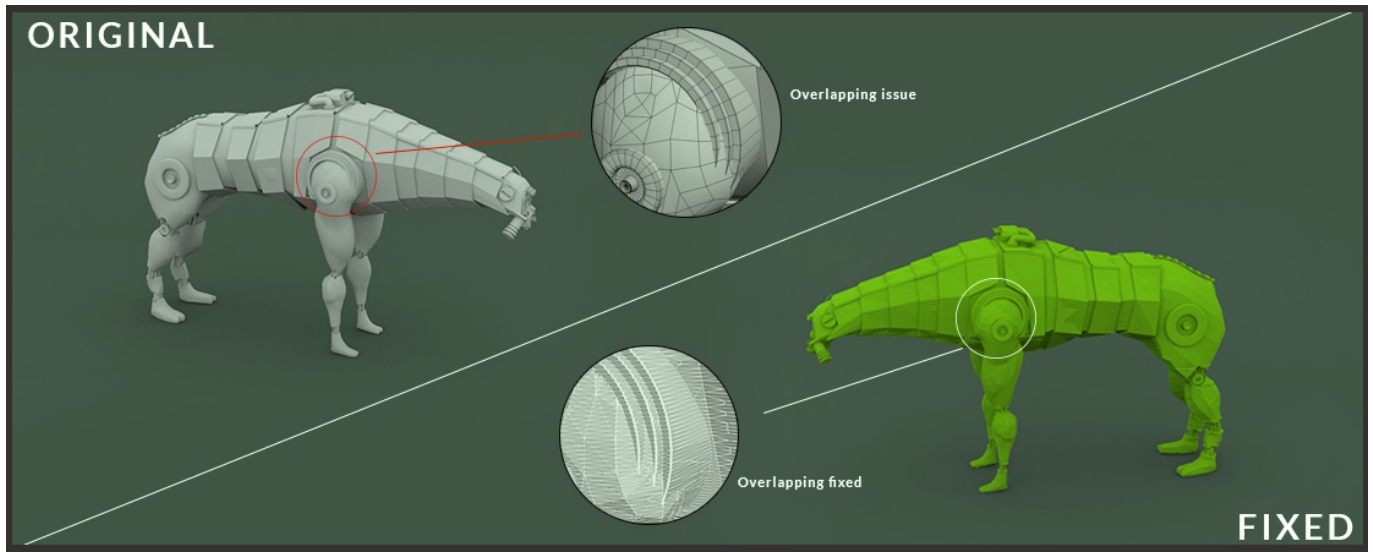
Muhannad Taslaq ve Baha Abunoja'im tarafından hayata geçirilen proje, arızalı 3D modellerinizi yükleyip tamir ettirebileceğiniz bir servis olarak işliyor. İkili, MakePrintable'ın diğer servislerden ayrılan yönünü ise şöyle açıklıyor:

“Rakiplerimiz istenen bir dosyayı onarıırken; biz onu ‘3D baskıya’ hazır hale getirebilecek şekilde onarıyoruz.”

Şirketin oyuncu maker kitlesine odaklandığını belirten kurucular, ABD ve Ürdün’de oyun grafikleri alanında yüksek öğrenim görmüşler. Ancak şirket, yalnızca oyuncu kitlesine odaklanmak dışında daha geniş bir müşteri kitlesine hizmet

verebilir.

Servis; 3D modelin ölçeklendirilme oranı, baskı platformundaki konumu ve parçanın oryantasyonu (platforma göre döndürülüş biçimi) gibi faktörleri göz önüne alarak onarma işlemini gerçekleştiriyor. Geleneksel onarma servislerinin bu tür faktörleri göz önüne almadığını belirtmekte fayda var.



Bu faydalı aracın en önemli özelliği ise 3D modelinizi optimize ederek hacimce küçültebilmesi. Böylece harcanan filament miktarını azaltarak birkaç kuruş da olsa kazanç elde etmenizi sağlıyor. Tabii ki uzun vadeli düşündüğümüzde ciddi bir kazançtan söz edilebilir.

Günün sonunda şirket, sunduğu farklı abonelik biçimleriyle gelir elde ediyor. Aylık 7 dolara 10+3 adet onarım işlemi gerçekleştirebiliyorsunuz. Aynı zamanda Autodesk ve diğer 3D platformları bağlayan bir API geliştirdiklerini de belirtelim.

Şu ana kadar 4.8 milyon dolar yatırım toplayan MakePrintable, 30.000 beta kullanıcıya ulaştı. Kuruluşundan bu yana 100.000 adet onarım işlemi gerçekleştirdi. Ürüne [buradan](#) göz atabilir, veya kendiniz deneyebilirsiniz.

Yazar: Çağın Kuyucu

Kaynak: techcrunch.com | ilgili içeriğe [git](#)