

Obsah

Rozdělení STL souborů pomocí MeshMixeru ..

3

Krok 1 - Spustíte MeshMixer	4
Krok 2 - Vyberte 1. oko	5
Krok 3 - Vyberte 2. oko	6
Krok 4 - Vyhlazení hranice výběru	6
Krok 5 - Vytváření Facegroup	7
Krok 6 - Vybrání povrchu čenichu	7
Krok 7 - Vyhlazení čenichu	8
Krok 8 - Oddělení čenichu	8
Krok 9 - Výběr dalmatýnských skvrn.	9
Krok 10 - Vyhlazení hranice dalmatinových teček	9
Krok 11 - Tvorba FaceGroup dalmatinových skvrn	10
Krok 12 - Generování složité geometrie	10
Krok 13 - Posunutí geometrie očí	11
Krok 14 - Posunutí geometrie čumáku	11
Krok 15 - Posunutí geometrie dalmatinských skvrn	12
Krok 16 - Dělení složité geometrie	12
Krok 17 - Nahrání souboru .amf do PrusaSliceru	13

Rozdělení STL souborů pomocí MeshMixeru

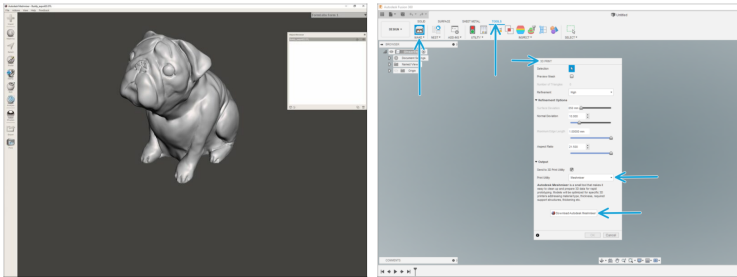


help.prusa3d.com/g106113

Naskenujte QR kód
pro nejnovější verzi
kapitoly.

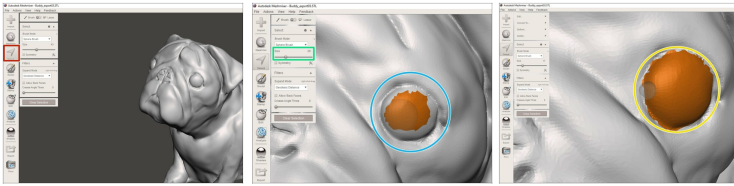


KROK 1 Spustíte MeshMixer



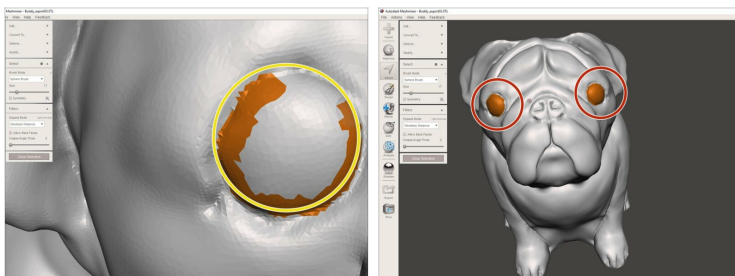
- i** Software použitý v tomto návodu je Autodesk Meshmixer, můžete si ho stáhnout na: meshmixer.com/download.html
- ◆** Pokud používáte Fusion 360, můžete si MeshMixer stáhnout odtud. V pracovním prostředí NÁVRH přejděte na kartu NÁSTROJE, přejděte na VYTVŮRIT, 3D Model, vyberte MeshMixer jako Nástroj pro tisk a vyberte Stáhnout.
- i** Na svůj počítač s Windows nebo Mac nainstalujte MeshMixer.
- ◆** Importujte svůj .stl soubor do MeshMixeru.

KROK 2 Vyberte 1. oko



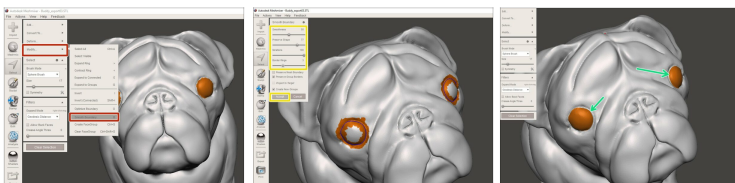
- 🔴 Jděte do **Select** (Vybrat)
- 🟢 Upravit **velikost** štětce.
- 🟡 Kliknutím levým tlačítkem myši vyberte trojúhelníky meshe.
- 🟠 Dokončení Pugova prvního oka.
- 📄 **i** Jak odznačit trojúhelníkový mesh: ve Windows podržte CTRL a klikněte levým tlačítkem myši, v MacOS podržte klávesu CMD (vedle mezeru) a klikněte levým tlačítkem myši.
- 📄 **i** Tip: U symetrických modelů zaškrtněte políčko Symetrie (Symmetry) a nastavte rovinu symetrie tak, aby byly vybrány obě strany.

KROK 3 Vyberte 2. oko



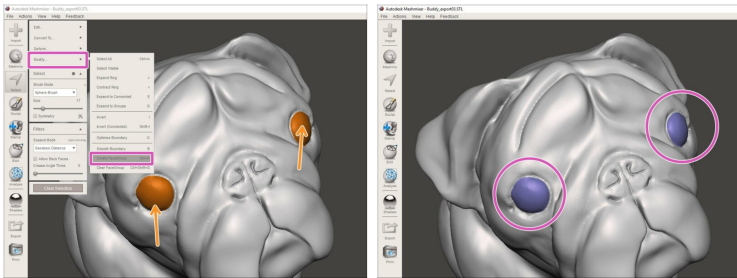
- Stejným způsobem jako v kroku 2 vyberte druhé oko.
- Ponechte obě oči označené.

KROK 4 Vyhazení hranice výběru



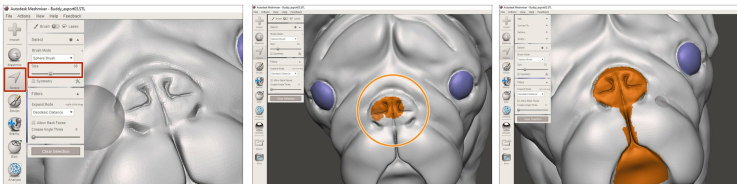
- Jděte do **Modify** (Upravit) a vyberte **Smooth Boundary** (Vyhladit okraj).
- Nastavte možnosti vyhlazování a klikněte na tlačítko **Přijmout**.
- Okraje očí jsou nyní vyhlazeny.
- i** Snižte hodnotu Ohraničující kroužky, aby nedocházelo k překrývání.

KROK 5 Vytváření Facegroup



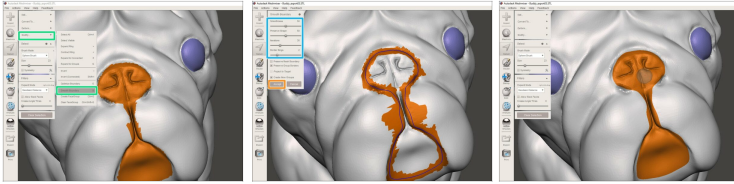
- 🟡 Když máte vybranou oblast očí, jděte do **Modify** a vyberte **Create FaceGroup**.

KROK 6 Vybrání povrchu čenichu



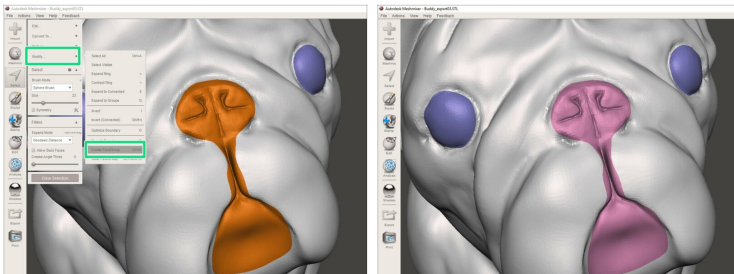
- 🟡 Pokračujte vybráním povrchu čenichu.
- 🟡 Klikněte na **Vybrat** (Select) pro úpravu **Velikosti** (Size) štětce.
- 🟡 Vyberte povrch čenichu.

KROK 7 Vyhlazení čenichu



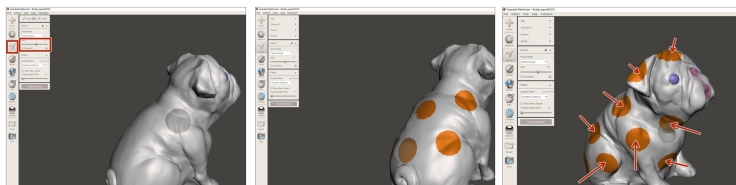
- Jděte do **Modify** (Upravit) a vyberte **Smooth Boundary** (Vyhladit okraj).
- Upravte nastavení vyhlazování.
- **Potvrďte** změny.

KROK 8 Oddělení čenichu



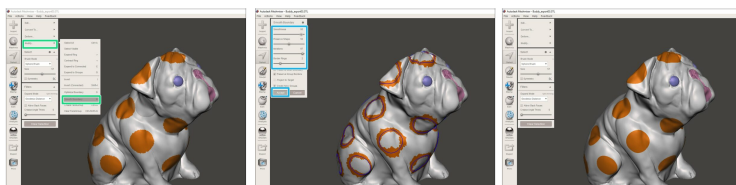
- Ponechte vybranou část čenichu.
- Jděte do **Modify** a vyberte **Create FaceGroup**.

KROK 9 výběr dalmatýnských skvrn.



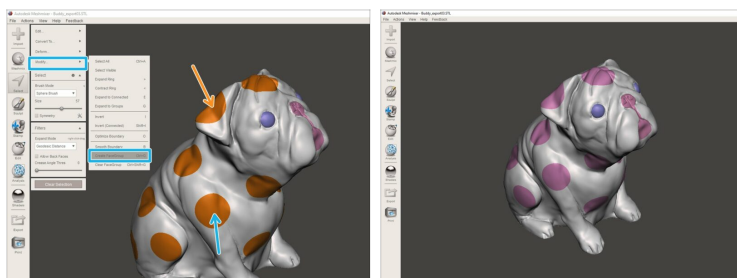
- Pokračujte výběrem povrchů dalmatýnských skvrn.
- Klikněte na **Select** (Vybrat), nastavte **Size** (Velikost) štětce a vyberte odpovídající povrchy.

KROK 10 Vyhlazení hranice dalmatinových teček



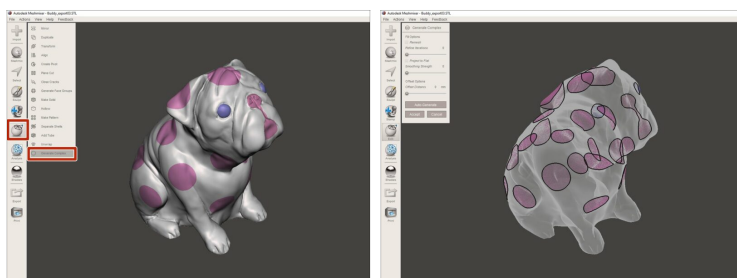
- Jděte do **Modify** (Upravit) a vyberte **Smooth Boundary** (Vyhladit okraj).
- Nastavte možnosti výběru a výběrem možnosti **Accept** přijměte změny.

KROK 11 Tvorba FaceGroup dalmatinových skvrn



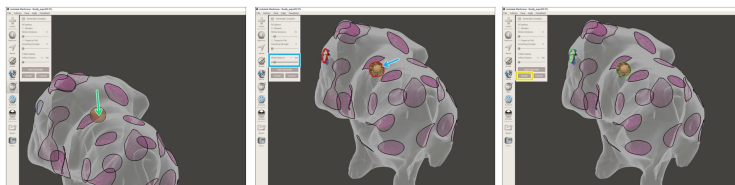
- 🟠 Nechte povrchy vybrané.
- 🔵 Jděte do **Modify** a vyberte **Create FaceGroup**.

KROK 12 Generování složité geometrie



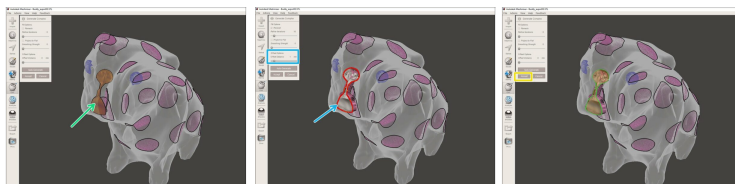
- 🟠 Jděte do nabídky **Edit** a zvolte **Generate Complex**.

KROK 13 Posunutí geometrie očí



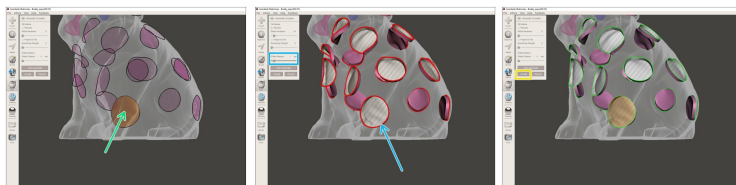
- 🟢 Dvojitě klikněte na geometrii očí.
- 🟡 Klikněte na okraj - když je zvýrazněna červeně, zobrazí se možnost **Offset Distance**. Nastavte vhodnou velikost.
- 🟠 Klikněte na **Potvrdit** (Accept)

KROK 14 Posunutí geometrie čumáku



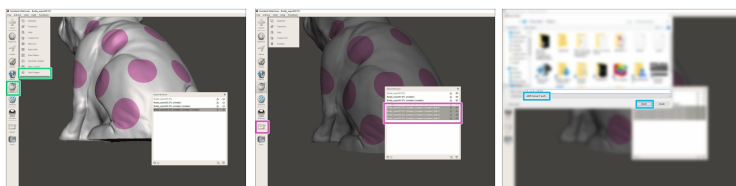
- ⬛ Jděte do nabídky **Edit** a zvolte **Generate Complex**.
- 🟢 Dvojitě klikněte na geometrii čenichu.
- 🟡 Klikněte na okraj - když je zvýrazněna červeně, zobrazí se možnost **Offset Distance**. Nastavte vhodnou velikost.
- 🟠 Klikněte na **Potvrdit**.

KROK 15 Posunutí geometrie dalmatinských skvrn



- Jděte do nabídky **Edit** a zvolte **Generate Complex**.
- Dvojitě klikněte na geometrii teček.
- Klikněte na okraj - když je zvýrazněna červeně, zobrazí se možnost **Offset Distance**. Nastavte vhodnou velikost.
- Klikněte na **Potvrdit** (Accept)

KROK 16 Dělení složité geometrie



- Zůstaňte v podmenu **Edit** a zvolte **Split Complex**.
- Tím se vygeneruje samostatná geometrie z každé skupiny povrchů (FaceGroup). V Průzkumníku objektů (Object browser) se objeví nové položky. Klikněte na tlačítko **Export**.
- **Uložte** soubor. Vhodný je např. formát **.amf**.

KROK 17 Nahrání souboru .amf do PrusaSliceru



- **Nahrajte do PrusaSliceru soubor .amf.**
- Pokračujte podle Generování G-kódu pro multimaterálový tisk.
