

# Inhaltsverzeichnis

<b>STL mit MeshMixer aufspalten</b> .....	3
Schritt 1 - MeshMixer starten .....	4
Schritt 2 - 1. Auge auswählen .....	5
Schritt 3 - 2. Auge auswählen .....	6
Schritt 4 - Glätten des Auswahlrandes .....	6
Schritt 5 - Facegroup erstellen .....	7
Schritt 6 - Auswählen der Schnauzenfläche .....	7
Schritt 7 - Glättung des Schnauzenteils .....	8
Schritt 8 - Abtrennung des Schnauzenteiles .....	8
Schritt 9 - Auswählen der Dalmatiner-Punkte .....	9
Schritt 10 - Glätten der Dalmatin-Punkte-Grenze .....	9
Schritt 11 - Dalmatinerpunkte FaceGroup erstellen .....	10
Schritt 12 - Erzeugen komplexer Geometrie .....	10
Schritt 13 - Versatz der Augengeometrie .....	11
Schritt 14 - Versatz der Schnauzengeometrie .....	11
Schritt 15 - Versatz der Dalmatiner-Punkte-Geometrie .....	12
Schritt 16 - Komplexe Geometrie aufteilen .....	12
Schritt 17 - .amf in PrusaSliver laden .....	13

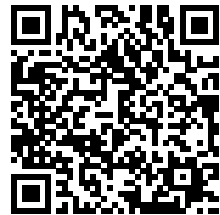


# STL mit MeshMixer aufspalten

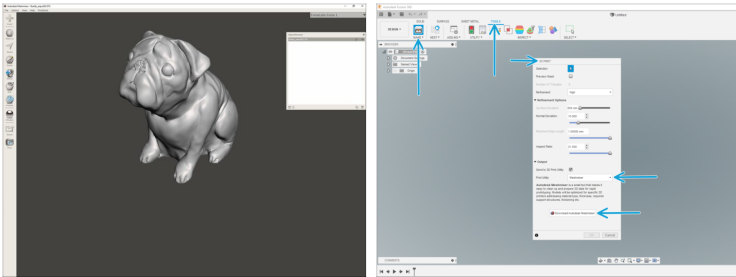


[help.prusa3d.com/g106116](https://help.prusa3d.com/g106116)

Scannen Sie den  
QR-Code, um die  
neueste Version  
dieses Kapitels  
anzuzeigen.

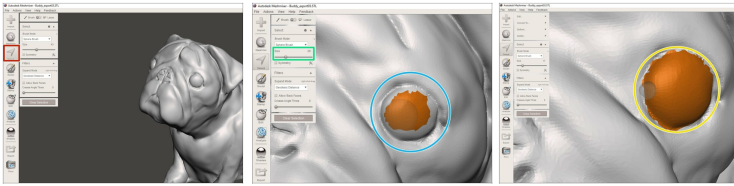


## SCHRITT 1 MeshMixer starten



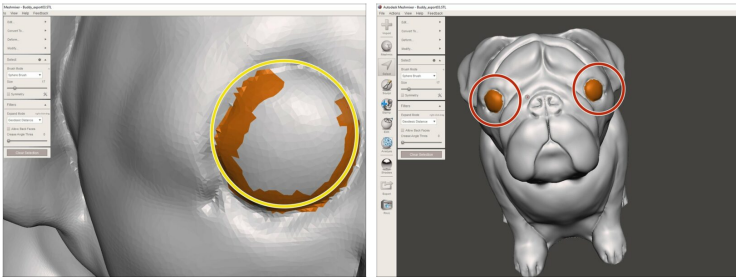
- i** Die in diesem Tutorial verwendete Software ist Autodesk Meshmixer, Sie können sie hier herunterladen: [meshmixer.com/download.html](https://meshmixer.com/download.html)
- Wenn Sie Fusion 360 verwenden, können Sie MeshMixer von dort herunterladen. Rufen Sie im DESIGN-Arbeitsbereich die Registerkarte TOOLS auf, gehen Sie zu MAKE, 3D Print, wählen Sie MeshMixer als Druckdienstprogramm und klicken Sie auf Download.
- i** Installieren Sie MeshMixer auf Ihrem PC oder Mac.
- Importieren Sie Ihre STL-Datei in MeshMixer.

## SCHRITT 2 1. Auge auswählen



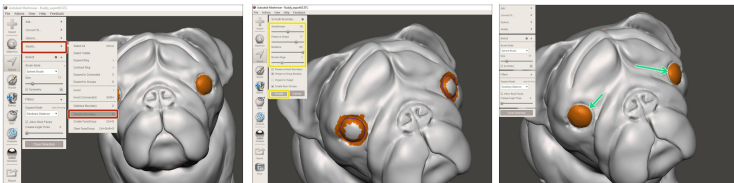
- Gehe Sie zu **Select**.
- Adjust Brush **Size**.
- Verwenden Sie die linke Maustaste, um Netzdreiecke auszuwählen.
- Schließen Sie die Auswahl des ersten Mopsauges ab.
- ⓘ So heben Sie die Auswahl der Netzdreiecke auf: unter Windows halten Sie die STRG-Taste gedrückt und klicken mit der linken Maustaste, unter MacOS halten Sie CMD und klicken mit der linken Maustaste.
- ⓘ Tipp: Aktivieren Sie das Kästchen Symmetrie und stellen Sie die Symmetrieebene so ein, dass bei symmetrischen Modellen beide Seiten ausgewählt werden.

## SCHRITT 3 2. Auge auswählen



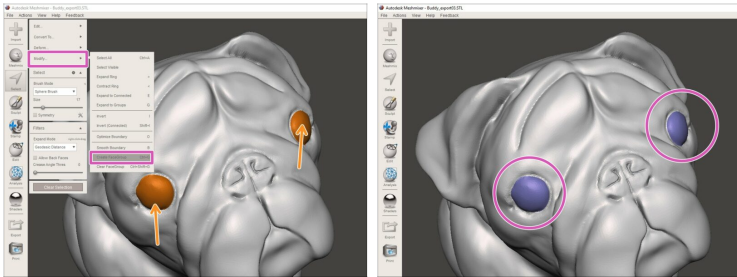
- ✦ Verwenden Sie die gleiche Methode wie in Schritt 2, um das zweite Auge auszuwählen.
- ✦ Halten Sie beide Augen ausgewählt.

## SCHRITT 4 Glätten des Auswahlrandes



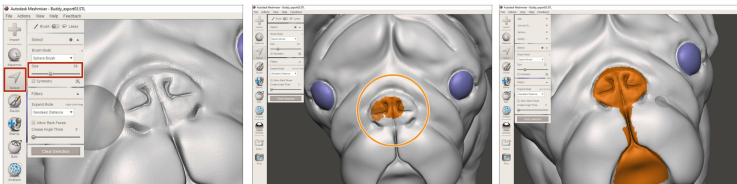
- ✦ In der **Modify**-Option wählen Sie **Smooth Boundary**.
- ✦ Stellen Sie die Glättungsoptionen ein und klicken Sie auf **Accept**.
- ✦ Die Begrenzung der Augen ist nun geglättet.
- ℹ Verringern Sie die Anzahl der Begrenzungsringe, um ein Überlappen der Begrenzungen zu verhindern.

## SCHRITT 5 Facegroup erstellen



- Wenn der Augenbereich ausgewählt ist, gehen Sie zu **Modify** und wählen Sie **Create FaceGroup**.

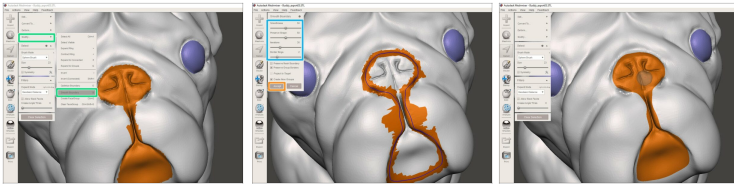
## SCHRITT 6 Auswählen der Schnauzenfläche



- Fahren Sie mit der Auswahl der Schnauzenfläche fort.
- Klicken Sie auf **Select** und passen Sie die Pinsel **Size** an.
- Wählen Sie die Schnauzenfläche aus.

---

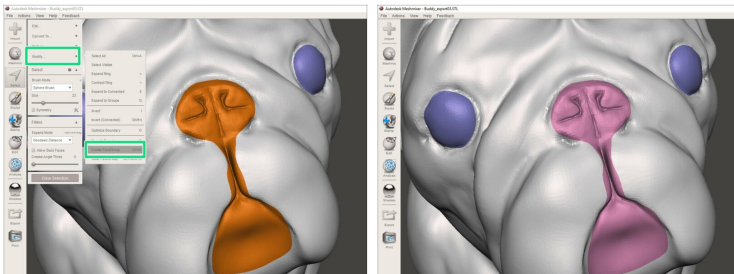
## SCHRITT 7 Glättung des Schnauzenteils



- Gehen Sie zu **Modify** und wählen Sie **Smooth Boundary**.
- Passen Sie die Glättungseinstellungen an.
- **Accept** die Änderungen.

---

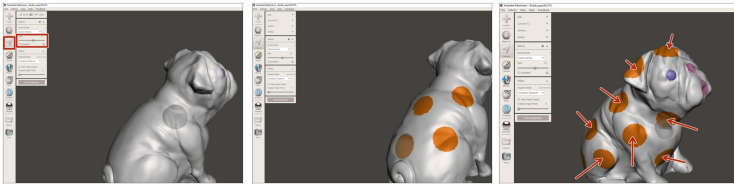
## SCHRITT 8 Abtrennung des Schnauzenteiles



- Halten Sie den Schnauzenteil ausgewählt.
- Gehen Sie zu **Modify** und wählen Sie **Create FaceGroup**.

---

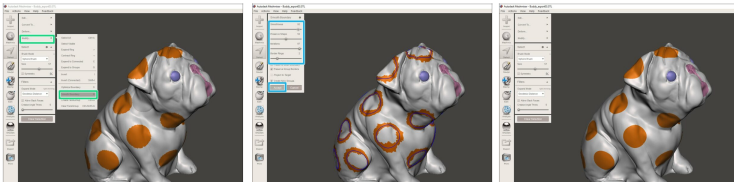
## SCHRITT 9 Auswählen der Dalmatiner-Punkte



- Fahren Sie mit der Auswahl der Dalmatinerpunktflecken fort.
- Klicken Sie auf **Select**, setzen Sie die Pinsel **Size** und wählen Sie die entsprechenden Flächen aus.

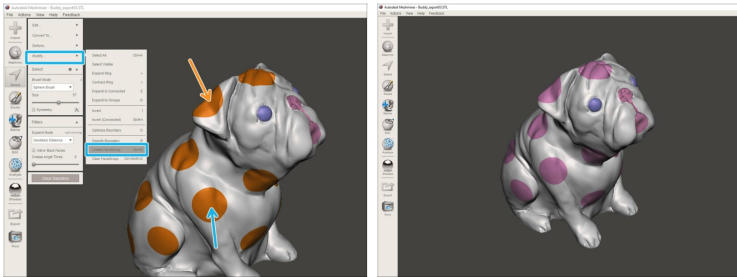
---

## SCHRITT 10 Glätten der Dalmatin-Punkte-Grenze



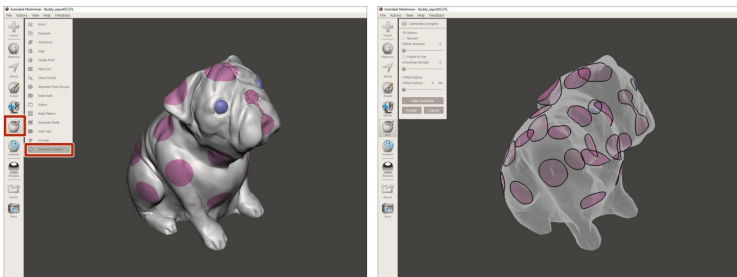
- Gehen Sie zu **Modify** und wählen Sie **Smooth Boundary**.
- Begrenzungsoptionen einstellen und **Accept** Änderungen.

## SCHRITT 11 Dalmatinerpunkte FaceGroup erstellen



- Halten Sie die Flächen ausgewählt.
- Gehen Sie zu **Modify** und wählen Sie **Create FaceGroup**.

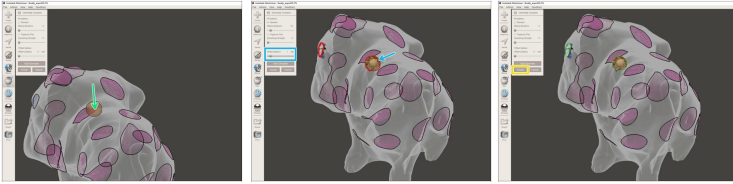
## SCHRITT 12 Erzeugen komplexer Geometrie



- Gehen Sie zu **Edit** und wählen Sie **Generate Complex**.

---

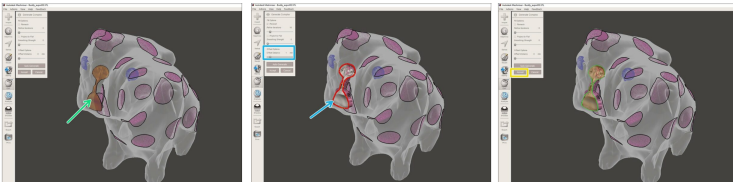
## SCHRITT 13 Versatz der Augengeometrie



- ◆ Doppelklicken Sie auf die Augengeometrie.
- ◆ Klicken Sie auf die Begrenzung - wenn die Begrenzung rot wird, wird die **Offset Distance** Option aktiviert. Stellen Sie den richtigen Offset-Abstand ein.
- ◆ Klicken Sie auf **Accept**.

---

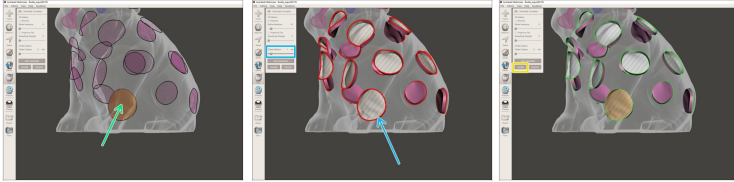
## SCHRITT 14 Versatz der Schnauzengeometrie



- ◆ Gehen Sie zu **Edit** und wählen Sie **Generate Complex**.
- ◆ Doppelklicken Sie auf die Schnauzengeometrie.
- ◆ Klicken Sie auf die Begrenzung - wenn die Begrenzung rot wird, wird die **Offset Distance** Option aktiviert. Stellen Sie den richtigen Offset-Abstand ein.
- ◆ Klicken Sie auf **Accept**.

---

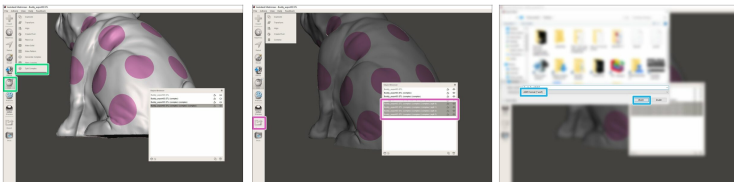
## SCHRITT 15 Versatz der Dalmatiner-Punkte-Geometrie



- Gehen Sie zu **Edit** und wählen Sie **Generate Complex**.
- Doppelklicken Sie auf die Punktegeometrie.
- Klicken Sie auf die Begrenzung - wenn die Begrenzung rot wird, wird die **Offset Distance** Option aktiviert. Stellen Sie den richtigen Offset-Abstand ein.
- Klicken Sie auf **Accept**.

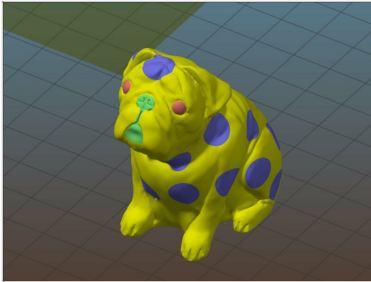
---

## SCHRITT 16 Komplexe Geometrie aufteilen



- Bleiben Sie im **Edit** Submenü und wählen Sie **Split Complex**.
- Dadurch wird aus jeder FaceGroup getrennte Geometrie erzeugt. Die neuen Objekte werden im Objekt-Browser angezeigt. Klicken Sie auf **Export**.
- **Save** die Datei. Die .amf-Dateien funktionieren einfach großartig.

## SCHRITT 17 .amf in PrusaSlicer laden



- **Laden Sie die .amf-Datei in PrusaSlicer**
- Weiter mit Generierung von G-Code für Multimaterialdruck.



---

---

---

---

---

---

---

---

---

---



---

---

---

---

---

---

---

---

---

---



---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

