

Tabla de Contenido

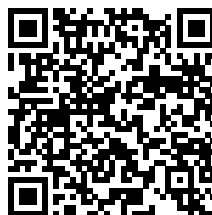
Cortar un STL utilizando MeshMixer	3
Paso 1 - Abre MeshMixer	4
Paso 2 - Selecciona el primer ojo	5
Paso 3 - Secciona el segundo ojo	6
Paso 4 - Suavizar los bordes de la selección	6
Paso 5 - Crear un Grupo de caras	7
Paso 6 - Seleccionar la superficie del hocico.	7
Paso 7 - Suavizar la pieza del hocico	8
Paso 8 - Separación de la pieza del hocico	8
Paso 9 - Seleccionar los puntos del dálmeta	9
Paso 10 - Suavizar los bordes de los puntos del dálmeta	9
Paso 11 - Crear un Grupo de caras con los puntos del dálmeta	10
Paso 12 - Generar una geometría compleja	10
Paso 13 - Establecer el margen de la geometría del ojo	11
Paso 14 - Establecer el margen de la geometría del hocico	11
Paso 15 - Establecer el margen de la geometría del dálmeta	12
Paso 16 - Separar geometrías complejas	12
Paso 17 - Cargar archivos .amf en PrusaSlicer	13

Cortar un STL utilizando MeshMixer

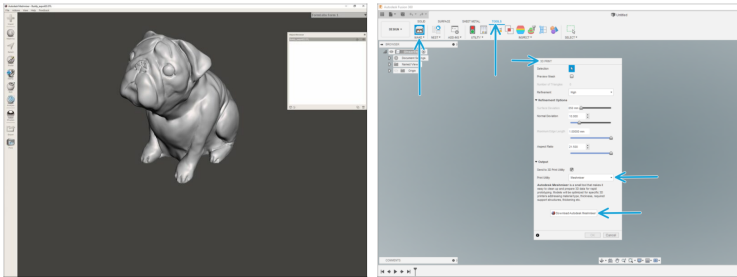


help.prusa3d.com/g106115

Escanea el código
QR para ver la última
versión de este
capítulo.

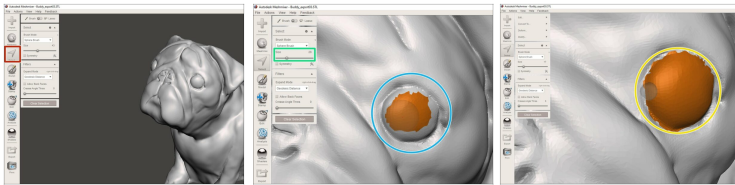


PASO 1 Abre MeshMixer



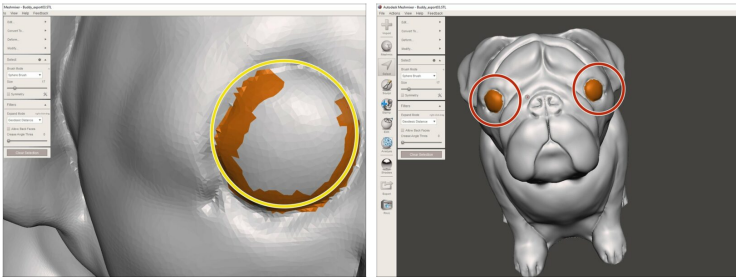
- ① El software que utilizaremos en este tutorial es Autodesk Meshmixer. Puedes descargarlo aquí en: meshmixer.com/download.html
- Si estás utilizando Fusion 360, puedes descargar MeshMixer desde allí. En la zona de trabajo DISEÑO, ve a la pestaña HERRAMIENTAS, ve a CREAR, Impresión 3D, selecciona MeshMixer como Programa de Impresión 3D y haz clic en Descargar.
- ① Instala MeshMixer en tu PC o MAC.
- Importa tu archivo STL a MeshMixer.

PASO 2 Selecciona el primer ojo



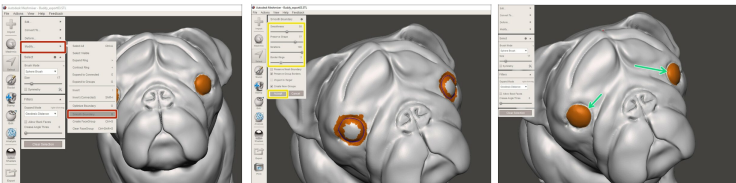
- Ve a **Seleccionar**.
- Ajusta el **Tamaño** del Pincel.
- Utiliza el clic izquierdo del ratón para seleccionar triángulos de la malla.
- Termina de seleccionar el primer ojo de Pug.
- ⓘ Para deseleccionar triángulos de la malla: en Windows, mantén pulsado CTRL y haz clic izquierdo con el ratón. En MacOS mantén pulsado CMD u haz clic izquierdo con el ratón.
- ⓘ Consejo: Comprueba la simetría de la caja y establece el plano de simetría para seleccionar ambos lados en los modelos simétricos.

PASO 3 Secciona el segundo ojo



- Utiliza el mismo método que en el Paso 2 para seleccionar el segundo ojo.
- Mantén ambos ojos seleccionados.

PASO 4 Suavizar los bordes de la selección



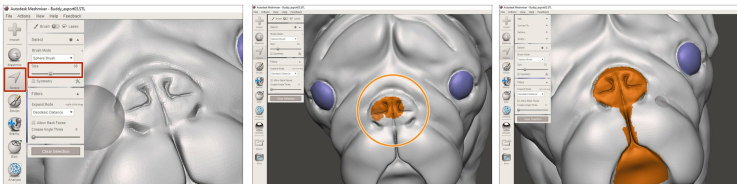
- En la opción **Modificar** escoge **Suavizar Bordes**.
- Configura las opciones del suavizado y haz clic en **Aceptar**.
- Los bordes de los ojos ya están suavizados.
- i** Reduce el número de Anillos del Perímetro para evitar que los bordes se superpongan.

PASO 5 Crear un Grupo de caras



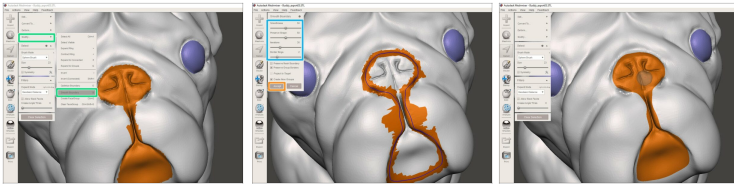
- Con el área de los ojos seleccionada, ves a **Modificar** y eliges **Crear grupo de caras**.

PASO 6 Seleccionar la superficie del hocico.



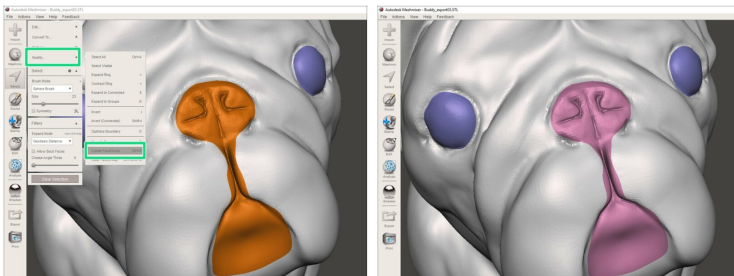
- Continúa seleccionando la superficie del hocico.
- Haz clic en **Seleccionar** y ajusta el **Tamaño del pincel**.
- Selecciona la superficie del hocico.

PASO 7 Suavizar la pieza del hocico



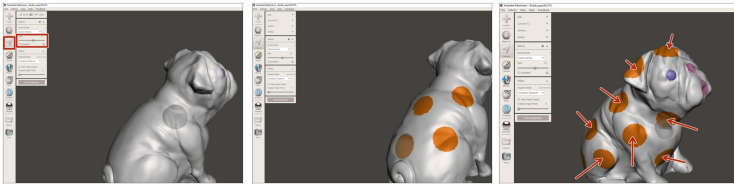
- Ve a **Modificar** y selecciona **Suavizar Bordes**.
- Modifica los ajustes del suavizado.
- **Acepta** los cambios.

PASO 8 Separación de la pieza del hocico



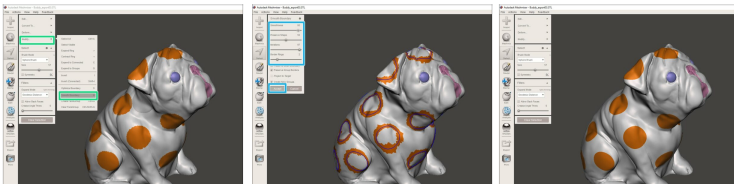
- Mantén la pieza del hocico seleccionada.
- Ves a **Modificar** y elige **Crear grupo de caras** .

PASO 9 Seleccionar los puntos del dálмата



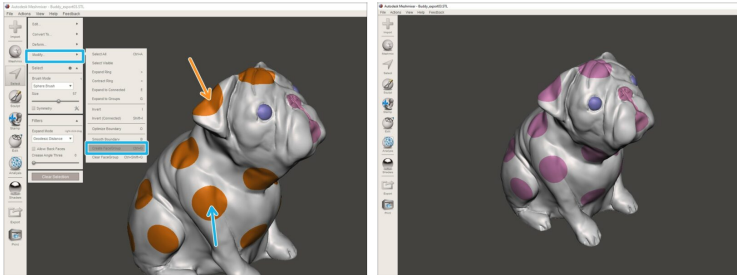
- Continúa seleccionando las superficies de los puntos del dálмата.
- Haz clic en **Seleccionar**, ajusta el **Tamaño** del pincel y elige las superficies relevantes.

PASO 10 Suavizar los bordes de los puntos del dálмата



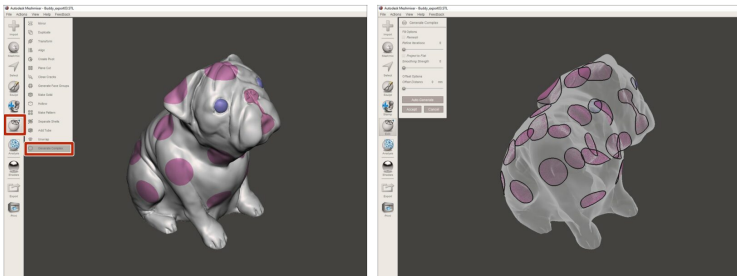
- Ve a **Modificar** y escoge **Suavizar Bordes**.
- Ajusta las opciones del borde y dele a **Aceptar**

PASO 11 Crear un Grupo de caras con los puntos del dalmata



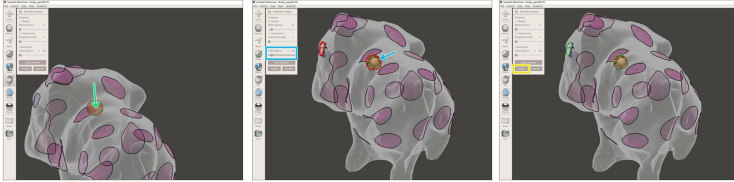
- Mantén las superficies seleccionadas.
- Ves a **Modificar** y elige **Crear grupo de caras** .

PASO 12 Generar una geometría compleja



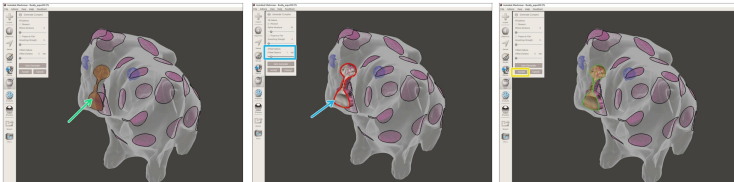
- Ve a **Editar** y escoge **Generar Complejo**.

PASO 13 Establecer el margen de la geometría del ojo



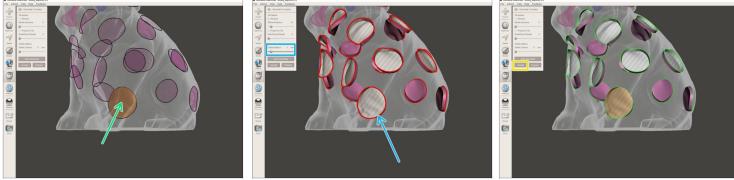
- Haz doble clic en la geometría del ojo.
- Haz clic en el borde - cuando el borde se vuelve rojo, la opción **Distancia de Offset** se activará. Establece la distancia de margen (offset) apropiada.
- Haz clic en **Aceptar**.

PASO 14 Establecer el margen de la geometría del hocico



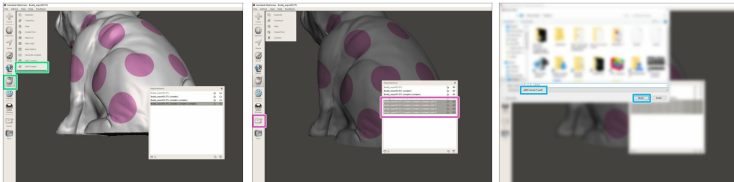
- Ve a **Editar** y escoge **Generar Complejo**.
- Haz doble clic en la geometría del hocico.
- Haz clic en el borde - cuando el borde se vuelve rojo, la opción **Distancia de Offset** se activará. Establece la distancia de margen (offset) apropiada.
- Haz clic en **Aceptar**.

PASO 15 Establecer el margen de la geometría del dalmata



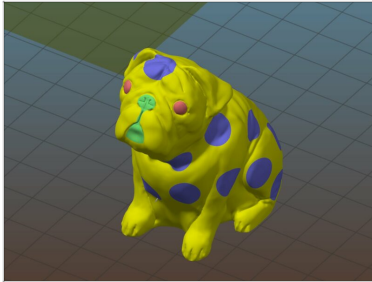
- Ve a **Editar** y escoge **Generar Complejo**.
- Haz doble clic en la geometría de los puntos.
- Haz clic en el borde - cuando el borde se vuelve rojo, la opción **Distancia de Offset** se activará. Establece la distancia de margen (offset) apropiada.
- Haz clic en **Aceptar**.

PASO 16 Separar geometrías complejas



- Quédate en el menú **Editar** y selecciona **Dividir Compleja**.
- Esto creará una geometría separada a partir de cada Grupo de caras. Los objetos nuevos aparecerán en el Explorador de Objetos. Haz clic en **Exportar**.
- **Guarda** el archivo. Los archivos .amf funcionan genial.

PASO 17 Cargar archivos .amf en PrusaSlicer



- **Carga el archivo .amf en PrusaSlicer.**
- Continúa con Generación del código G para la impresión Multi Material.
