

Table des matières

Découpage d'un STL à l'aide de MeshMixer ...	3
Étape 1 - Lancez MeshMixer	4
Étape 2 - Sélectionnez le 1er œil	5
Étape 3 - Sélectionnez le 2ème œil	6
Étape 4 - Lissage de la limite de la sélection	6
Étape 5 - Créer un groupe de faces	7
Étape 6 - Sélection de la surface du museau	7
Étape 7 - Lissage de la partie du museau	8
Étape 8 - Séparation de la partie du museau	8
Étape 9 - Sélection des points du dalmatien	9
Étape 10 - Lissage de la limite des points du dalmatien	9
Étape 11 - Création de groupe de faces des points du dalmatien	10
Étape 12 - Générer une géométrie complexe	10
Étape 13 - Décalage de la géométrie de l'œil	11
Étape 14 - Décalage de la géométrie du museau	11
Étape 15 - Décalage de la géométrie des points du dalmatien	12
Étape 16 - Découpage d'une géométrie complexe	12
Étape 17 - Chargement d'un .amf dans PrusaSlicer	13

Découpage d'un STL à l'aide de MeshMixer

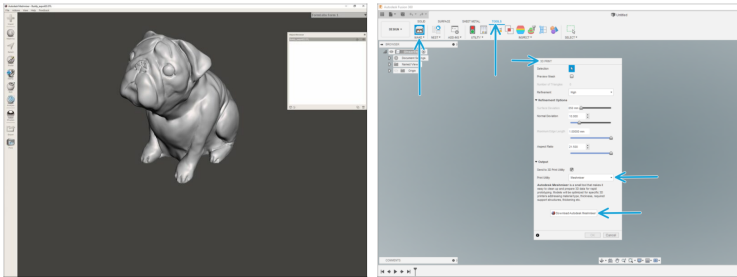


help.prusa3d.com/g106118

Scannez le QR code
pour afficher la
dernière version de
ce chapitre.

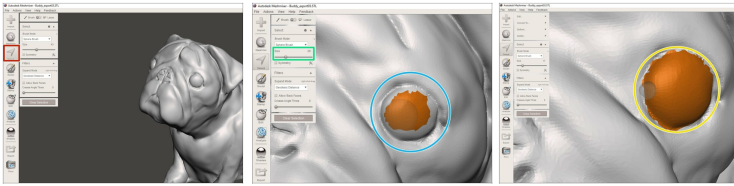


ÉTAPE 1 Lancez MeshMixer



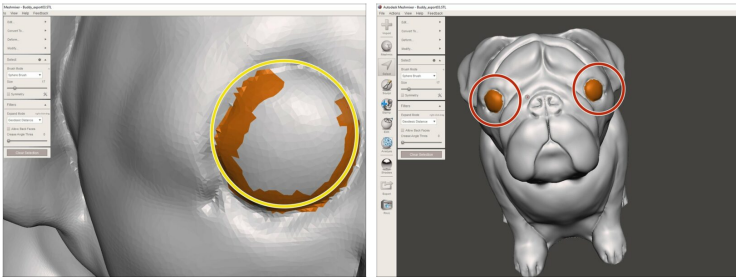
- ① Le logiciel utilisé dans ce didacticiel est Autodesk Meshmixer, vous pouvez le télécharger sur : meshmixer.com/download.html
- Si vous utilisez Fusion 360, vous pouvez télécharger MeshMixer à partir de là. Dans l'espace de travail DESIGN, visitez l'onglet TOOLS, accédez à MAKE, 3D Print, sélectionnez MeshMixer comme Print Utility et cliquez sur Download.
- ① Installez MeshMixer sur votre PC ou Mac.
- Importez votre fichier STL dans MeshMixer.

ÉTAPE 2 Sélectionnez le 1er œil



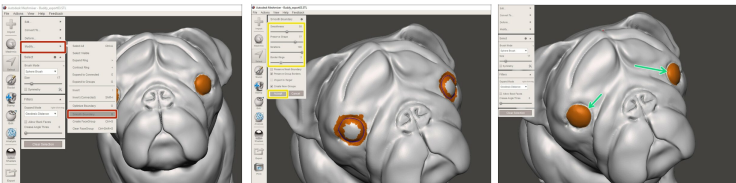
- Allez à **Sélectionner**.
- Ajustez la **Taille** du Pinceau.
- Utilisez le clic gauche de la souris pour sélectionner des triangles du maillage.
- Terminez de sélectionner le premier œil de Pug.
- ⓘ Pour désélectionner les triangles du maillage : sous Windows, maintenez CTRL et cliquez avec le bouton gauche de la souris, sous MacOS maintenez CMD et cliquez avec le bouton gauche de la souris.
- ⓘ Astuce : cochez la case Symétrie et définissez le plan de symétrie pour sélectionner les deux côtés sur les modèles symétriques.

ÉTAPE 3 Sélectionnez le 2ème œil



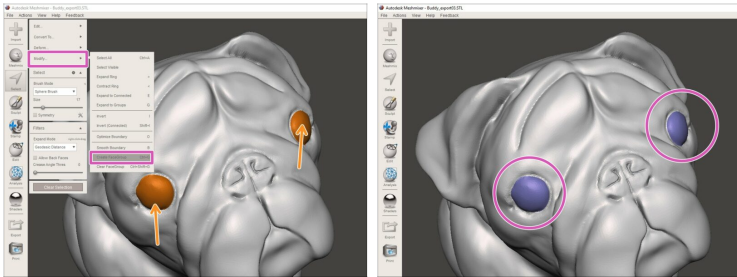
- ✦ Utilisez la même méthode qu'à l'étape 2 pour sélectionner le deuxième œil.
- ✦ Gardez les deux yeux sélectionnés.

ÉTAPE 4 Lissage de la limite de la sélection



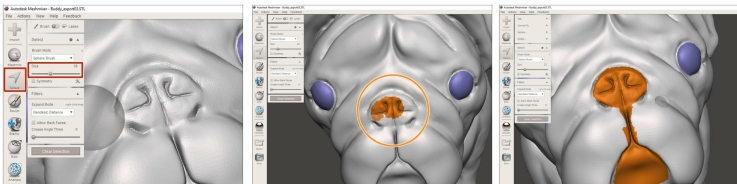
- ✦ Dans l'option **Modifier** choisissez **Limite lisse**.
- ✦ Définissez les options de lissage et cliquez sur **Accepter**.
- ✦ La limite des yeux est maintenant lissée.
- ⓘ Diminuez le nombre d'anneaux de bordure pour éviter le chevauchement des limites.

ÉTAPE 5 Créer un groupe de faces



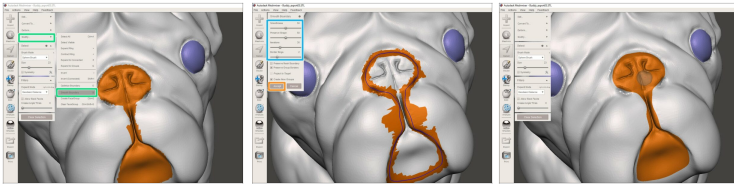
- Tout en ayant sélectionné la zone des yeux, allez dans **Modifier** et choisissez **Créer un groupe de faces**.

ÉTAPE 6 Sélection de la surface du museau



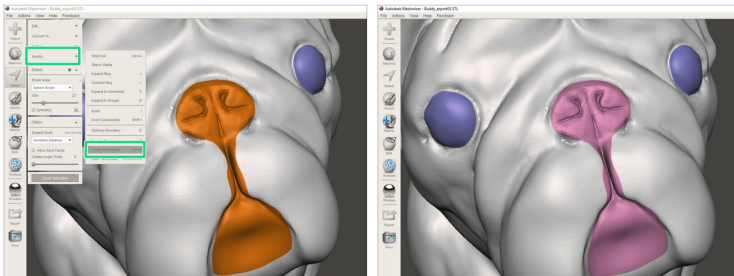
- Continuez avec la sélection de la surface du museau.
- Cliquer sur **Sélectionner** et ajustez la taille **Taille** du pinceau.
- Sélectionnez la surface du museau.

ÉTAPE 7 Lissage de la partie du museau



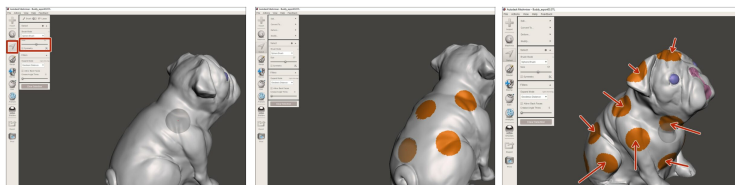
- Allez dans **Modifier** et sélectionnez **Limiter lisse**.
- Ajustez les paramètres de lissage.
- **Acceptez** les changements.

ÉTAPE 8 Séparation de la partie du museau



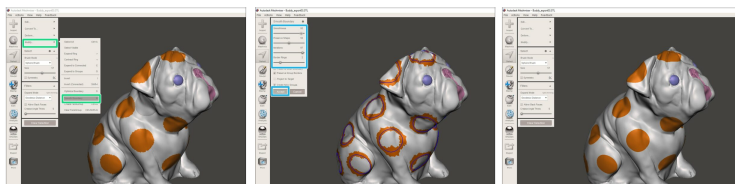
- Gardez la partie de museau sélectionnée.
- Allez dans **Modifier** et choisissez **Créer un groupe de faces**.

ÉTAPE 9 Sélection des points du dalmatien



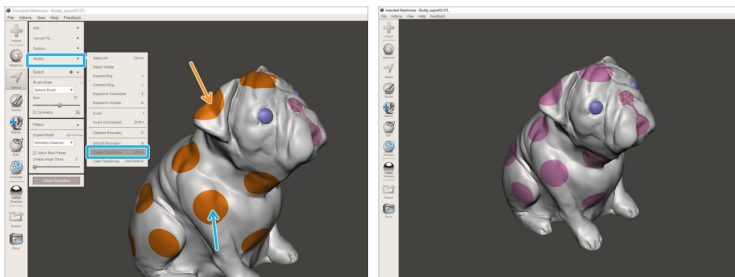
- ◆ Continuez avec la sélection des surfaces des points du dalmatien.
- ◆ Cliquez sur **Sélectionner**, réglez la **Taille** du pinceau et choisissez les surfaces pertinentes.

ÉTAPE 10 Lissage de la limite des points du dalmatien



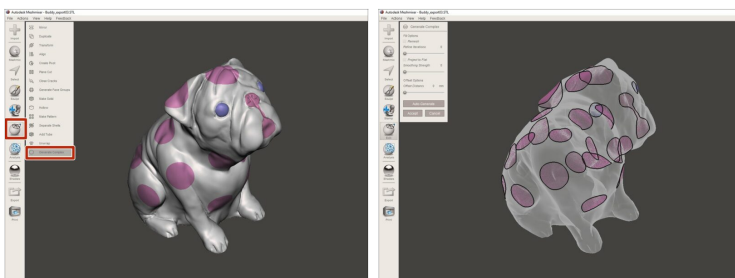
- ◆ Allez dans **Modifier** et choisissez **Limiter lisse**.
- ◆ Ajustez les options de limite et **Acceptez** les changements.

ÉTAPE 11 Création de groupe de faces des points du dalmatien



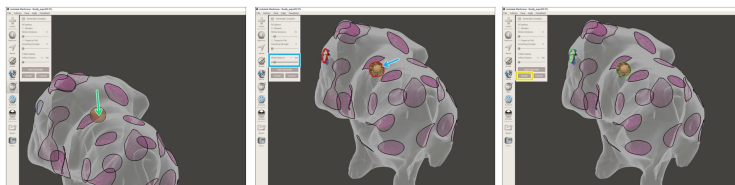
- 🟠 Gardez les surfaces sélectionnées.
- 🟡 Allez dans **Modifier** et choisissez **Créer un groupe de faces**.

ÉTAPE 12 Générer une géométrie complexe



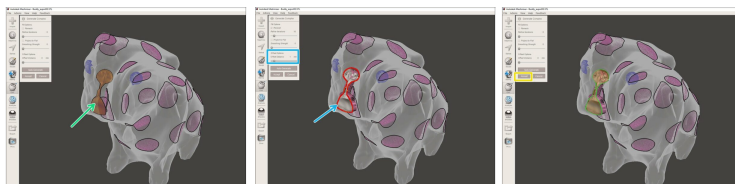
- 🔴 Aller dans **Éditer** et choisissez **Générer un complexe**.

ÉTAPE 13 Décalage de la géométrie de l'œil



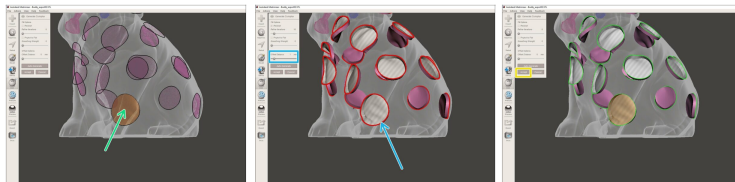
- ◆ Double-cliquez sur la géométrie de l'œil.
- ◆ Cliquez sur la limite - lorsque la limite devient rouge, l'option **Distance de décalage** est activée. Réglez la distance de décalage appropriée.
- ◆ Cliquez sur **Accepter**.

ÉTAPE 14 Décalage de la géométrie du museau



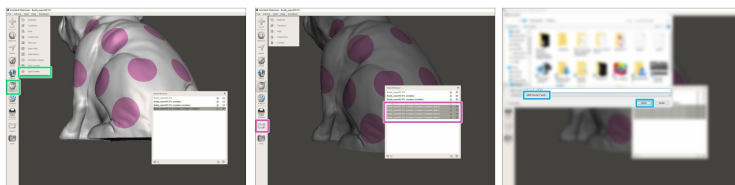
- ◆ Aller dans **Éditer** et choisissez **Générer un complexe**.
- ◆ Double-cliquez sur la géométrie du museau.
- ◆ Cliquez sur la limite - lorsque la limite devient rouge, l'option **Distance de décalage** est activée. Réglez la distance de décalage appropriée.
- ◆ Cliquez sur **Accepter**.

ÉTAPE 15 Décalage de la géométrie des points du dalmatien



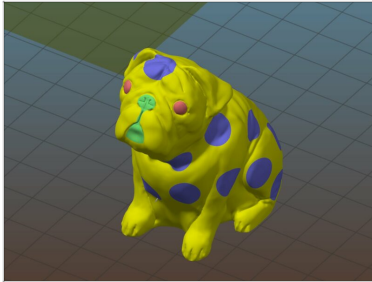
- Aller dans **Éditer** et choisissez **Générer un complexe**.
- Double-cliquez sur la géométrie des points.
- Cliquez sur la limite - lorsque la limite devient rouge, l'option **Distance de décalage** est activée. Réglez la distance de décalage appropriée.
- Cliquez sur **Accepter**.

ÉTAPE 16 Découpage d'une géométrie complexe



- Restez dedans le sous-menu **Éditer** et choisissez **Découper un complexe**.
- Cela générera à partir de chaque groupe de faces une géométrie séparée. De nouveaux objets apparaîtront dans l'Explorateur d'objets. Cliquez sur **Exporter**.
- **Enregistrez** le fichier. Les fichiers .amf conviennent très bien.

ÉTAPE 17 Chargement d'un .amf dans PrusaSlicer



- **Chargez le fichier .amf dans PrusaSlicer.**
- **Continuez avec la Génération de G-code pour les impressions Multi Material.**
