

# Spis treści

<b>Podział pliku STL w Meshmixer</b> .....	3
Krok 1 - Uruchom Meshmixer .....	4
Krok 2 - Wybierz pierwsze oko .....	5
Krok 3 - Wybierz drugie oko .....	5
Krok 4 - Wygładzanie obramowania zaznaczenia .....	6
Krok 5 - Tworzenie grup powierzchni .....	6
Krok 6 - Zaznaczenie obszaru pyszczka .....	7
Krok 7 - Wygładzenie obszaru pyszczka .....	7
Krok 8 - Oddzielenie części pyszczka .....	8
Krok 9 - Zaznaczanie łatek jak u dalmatyńczyka .....	8
Krok 10 - Wygładzanie obramowania zaznaczenia łatek .....	9
Krok 11 - Tworzenie grup powierzchni łatek dalmatyńczyka .....	9
Krok 12 - Generowanie złożonej geometrii .....	10
Krok 13 - Margines odsunięcia geometrii oka od powierzchni .....	10
Krok 14 - Margines odsunięcia geometrii pyszczka od powierzchni .....	11
Krok 15 - Margines odsunięcia geometrii łatek od powierzchni .....	11
Krok 16 - Podział złożonej geometrii .....	12
Krok 17 - Importowanie pliku .AMF do PrusaSlicer .....	12



# Podział pliku STL w Meshmixer

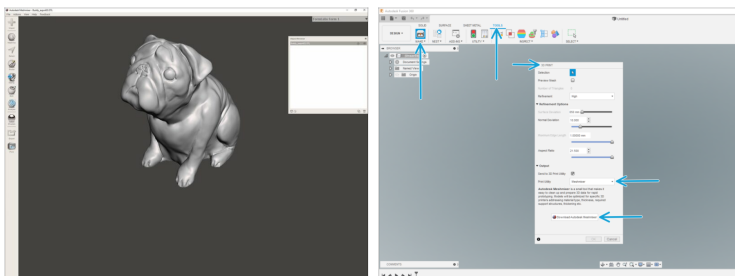


[help.prusa3d.com/g106114](https://help.prusa3d.com/g106114)

Zeskanuj kod QR,  
aby przejść do  
najnowszej wersji  
tego rozdziału.

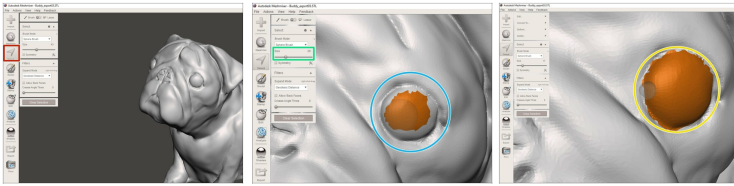


## KROK 1 Uruchom Meshmixer



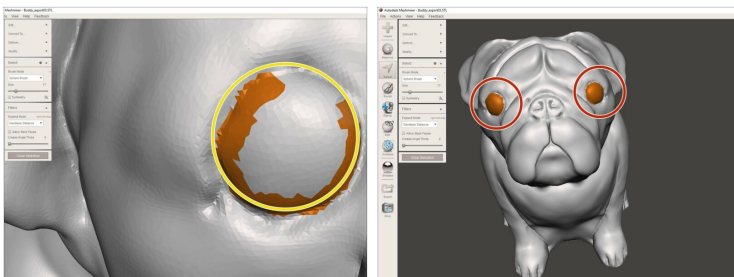
- ① Oprogramowanie użyte w tej instrukcji to Autodesk Meshmixer, do pobrania stąd: [meshmixer.com/download.html](http://meshmixer.com/download.html)
- Jeśli używasz Fusion 360, możesz pobrać MeshMixera bezpośrednio. W przestrzeni roboczej DESIGN przejdź do zakładki TOOLS, następnie MAKE, 3D Print i wybierz "MeshMixer" w polu Print Utility, a na końcu kliknij Download.
- ① Zainstaluj Meshmixer na swoim komputerze.
- Zaimportuj plik STL do Meshmixera.

## KROK 2 Wybierz pierwsze oko



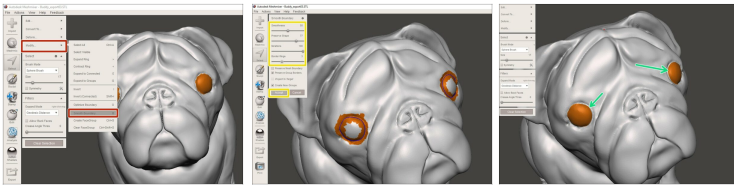
- 🔴 Kliknij **Select**.
- 🟢 Ustaw rozmiar pędzla (**Size**).
- 🟠 Lewym przyciskiem myszy wybierasz powierzchnie.
- 🟡 Dokończ zaznaczanie pierwszego oka.
- 📘 Aby odznaczyć powierzchnie: pracując w Windows przytrzymaj CTRL i kliknij lewy przycisk; pracując w macOS przytrzymaj CMD i kliknij lewy przycisk.
- 📘 Porada: zaznacz "Symmetry" i ustaw płaszczyznę symetrii, aby zaznaczyć obydwie strony na modelach symetrycznych.

## KROK 3 Wybierz drugie oko



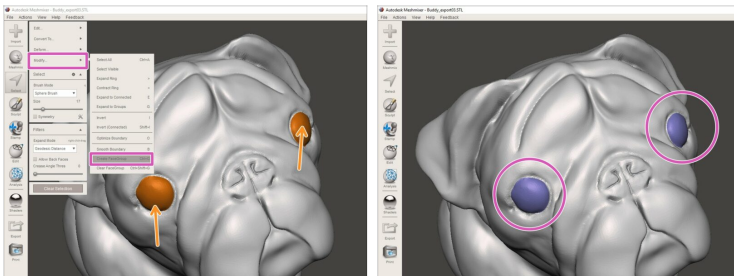
- 🟡 Użyj metody z kroku 2, aby zaznaczyć drugie oko.
- 🔴 Utrzymaj zaznaczenie obydwóch oczu.

## KROK 4 Wygładzanie obramowania zaznaczenia



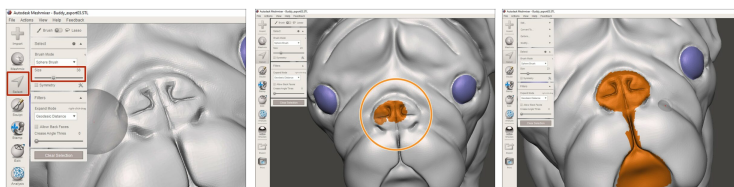
- 🛡️ Z listy **Modify** wybierz **Smooth Boundary**.
- 🟡 Ustaw opcje wygładzania i kliknij **Accept**.
- 🟢 Granice zaznaczenia oczu są teraz wygładzone.
- 📄 Zmniejsz wartość **Border Rings**, aby zapobiec nakładaniu się obramowań.

## KROK 5 Tworzenie grup powierzchni



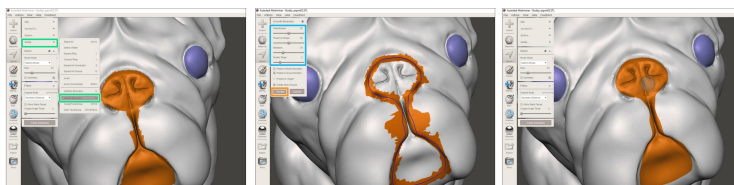
- 🟠 Mając zaznaczone obszary oczu przejdź to **Modify** i wybierz **Create FaceGroup**.

## KROK 6 Zaznaczenie obszaru pyszczka



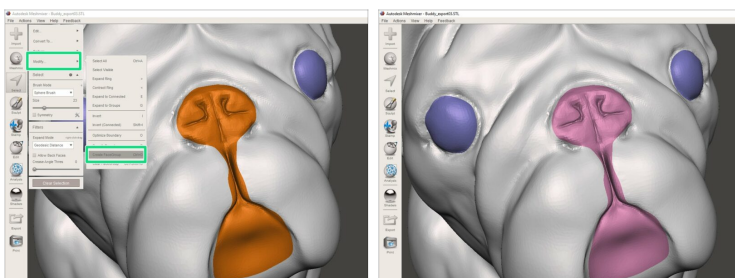
- ⬛ Kontynuuj zaznaczanie obszaru pyszczka.
- ⬛ Kliknij **Select** i ustaw rozmiar pędzla (**Size**).
- ⬛ Zaznacz obszar pyszczka.

## KROK 7 Wygładzenie obszaru pyszczka



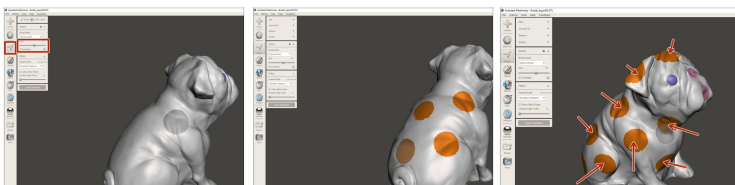
- ⬛ Przejdź do **Modify** i wybierz **Smooth Boundary**.
- ⬛ Ustaw opcje wygładzania.
- ⬛ Kliknij **Accept**, aby zaakceptować zmiany.

## KROK 8 Oddzielenie części pyszczka



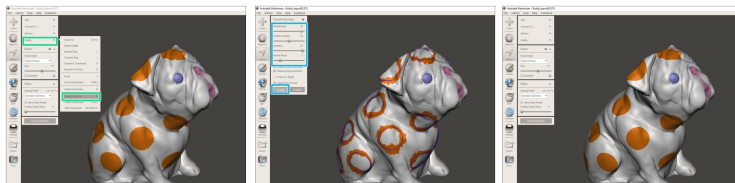
- Utrzymaj zaznaczenie obszaru pyszczka.
- Przejdź do **Modify** i wybierz **Create FaceGroup**.

## KROK 9 Zaznaczanie łatek jak u dalmatyńczyka



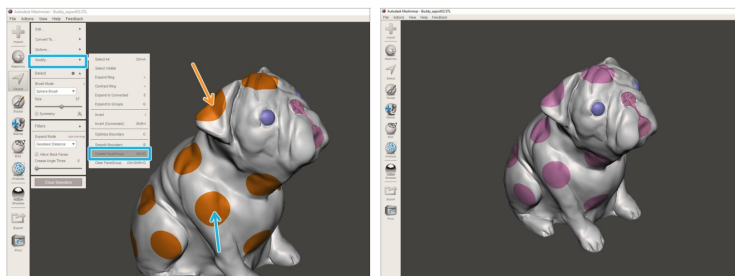
- Kontynuuj zaznaczając kropki, jak u dalmatyńczyka.
- Kliknij na **Select**, ustaw rozmiar pędzla (**Size**) i zaznacz odpowiednie obszary.

## KROK 10 Wygładzanie obramowania zaznaczenia łatek



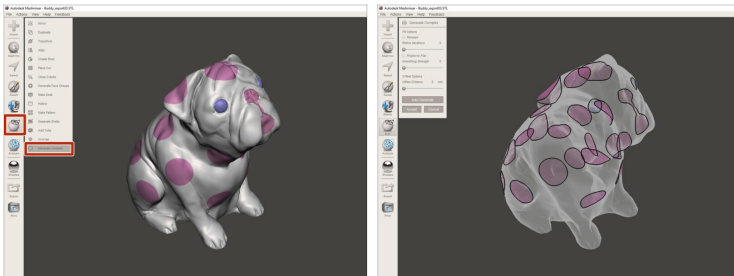
- Przejdź do **Modify** i wybierz **Smooth Boundary**.
- Ustaw opcje zaznaczenia i wybierz **Accept**, aby zaakceptować zmiany.

## KROK 11 Tworzenie grup powierzchni łatek dalmatyńczyka



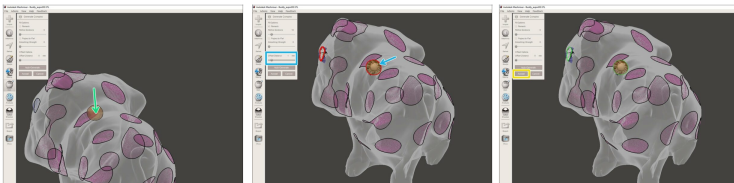
- Utrzymaj zaznaczenie powierzchni.
- Przejdź do **Modify** i wybierz **Create FaceGroup**.

## KROK 12 Generowanie złożonej geometrii



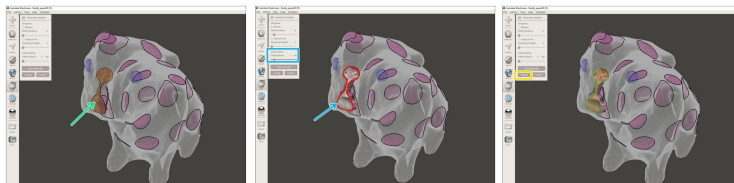
- Przejdź do **Edit** i wybierz **Generate Complex**.

## KROK 13 Margines odsunięcia geometrii oka od powierzchni



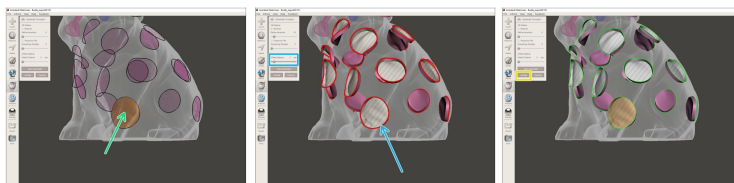
- Kliknij dwa razy na geometrię oka.
- Kliknij na obramowanie - gdy podświetli się na czerwono to pojawi się opcja **Offset Distance**. Ustaw odpowiedni rozmiar.
- Kliknij **Accept**.

## KROK 14 Margines odsunięcia geometrii pyszczka od powierzchni



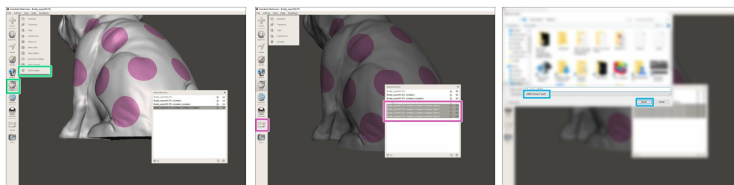
- Przejdź do **Edit** i wybierz **Generate Complex**.
- Kliknij dwa razy na geometrię pyszczka.
- Kliknij na obramowanie - gdy podświetli się na czerwono to pojawi się opcja **Offset Distance**. Ustaw odpowiedni rozmiar.
- Kliknij **Accept**.

## KROK 15 Margines odsunięcia geometrii łatek od powierzchni



- Przejdź do **Edit** i wybierz **Generate Complex**.
- Kliknij dwa razy na geometrię łatek.
- Kliknij na obramowanie - gdy podświetli się na czerwono to pojawi się opcja **Offset Distance**. Ustaw odpowiedni rozmiar.
- Kliknij **Accept**.

## KROK 16 Podział złożonej geometrii



- Pozostań w podmenu **Edit** i wybierz **Split Complex**.
- Wygeneruje to oddzielną geometrię z każdej grupy powierzchni. W przeglądarce obiektów (Object Browser) pojawią się nowe pozycje. Kliknij **Export**.
- Zapisz plik (**Save**). Pliki .AMF świetnie się sprawdzają w tym zastosowaniu.

## KROK 17 Importowanie pliku .AMF do PrusaSlicer



- Załaduj plik .AMF do PrusaSlicer.
- Kontynuuj, generując G-code dla Multi Material.



---

---

---

---

---

---

---

---

---

---



---

---

---

---

---

---

---

---

---

---



---

---

---

---

---

---

---

---

---

---



---

---

---

---

---

---

---

---

---

---