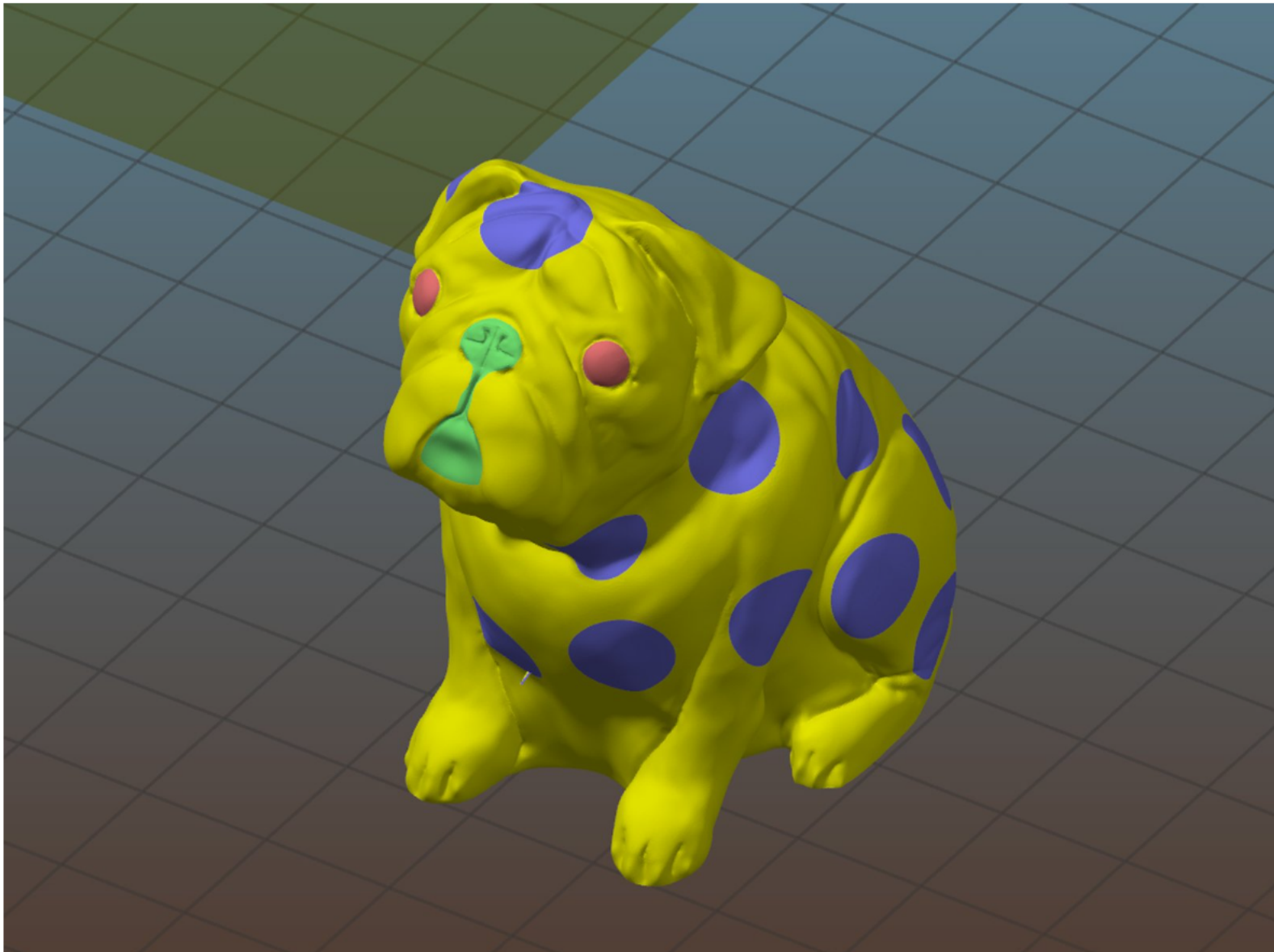
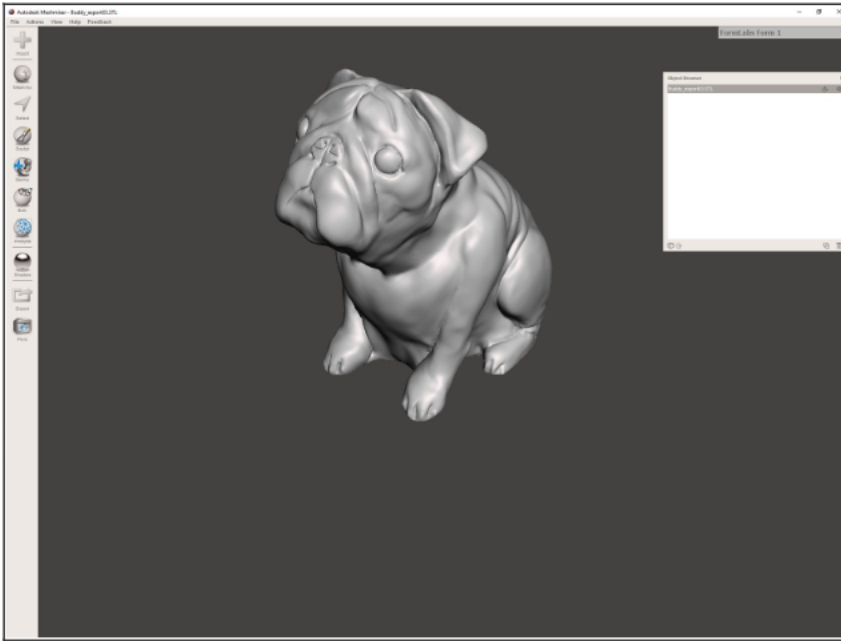


2. STL mit Meshmixer aufspalten

Written By: Dozuki System

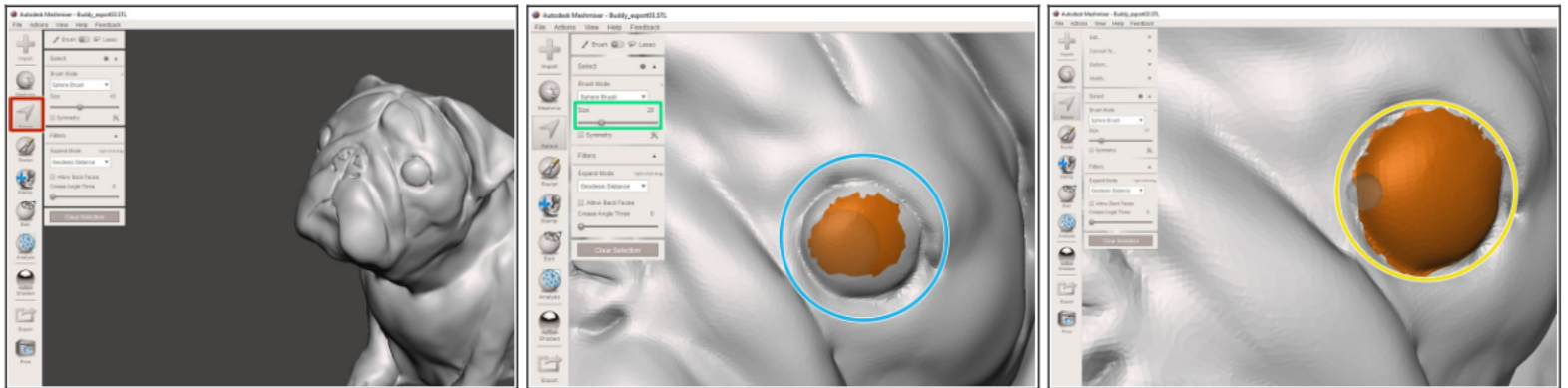


Step 1 — Starten Sie MeshMixer.



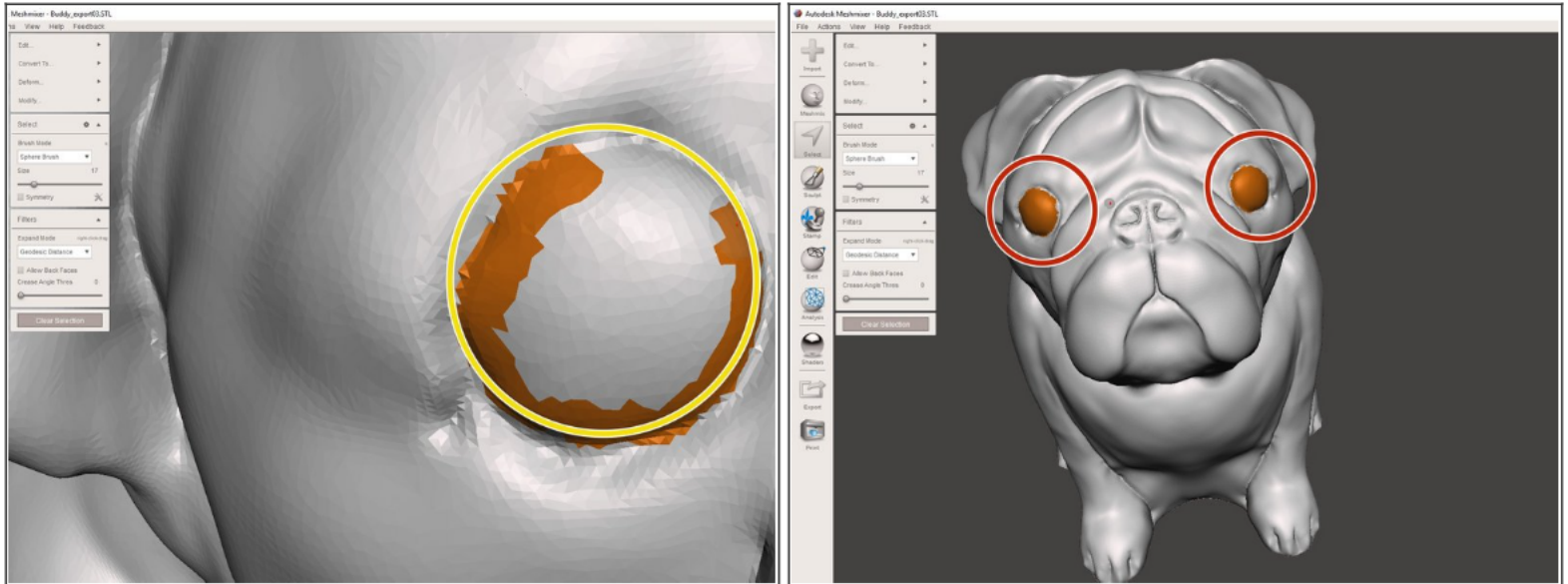
- ① In diesem Tutorial wird Autodesk Meshmixer als Software verwendet. Sie kann hier heruntergeladen werden:
meshmixer.com/download.html
- ① Installieren Sie MeshMixer auf Ihrem PC oder Mac.
- Öffnen Sie Ihre STL-Datei in MeshMixer.

Step 2 — Auswahl des ersten Auges



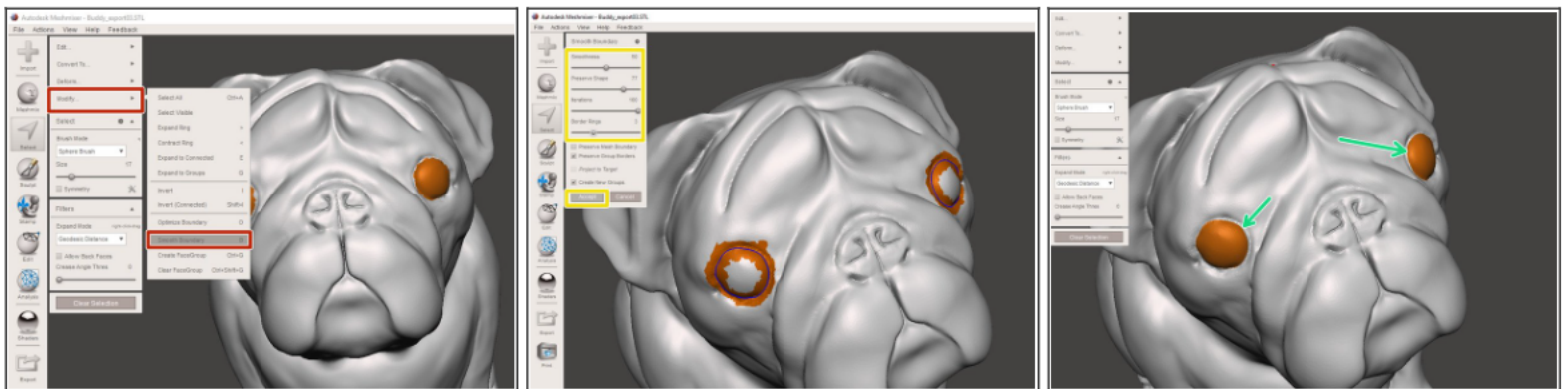
- Wählen Sie **Select (Auswahl)**.
 - Passen Sie die Brush (Pinsel) **Size (Größe)** an.
 - Verwenden Sie die linke Maustaste, um Netzdreiecke auszuwählen.
 - Beenden Sie die Auswahl des ersten Mops-Auges.
- i** Um die Auswahl der Mesh-Dreiecke aufzuheben: unter Windows halten Sie die Strg-Taste gedrückt und klicken Sie mit der linken Maustaste, unter MacOS halten Sie CMD gedrückt und klicken Sie mit der linken Maustaste.
- i** Tipp: Aktivieren Sie das Kontrollkästchen Symmetrie und stellen Sie die Symmetrieebene so ein, dass bei symmetrischen Modellen beide Seiten ausgewählt werden.

Step 3 — Auswahl des zweiten Auges



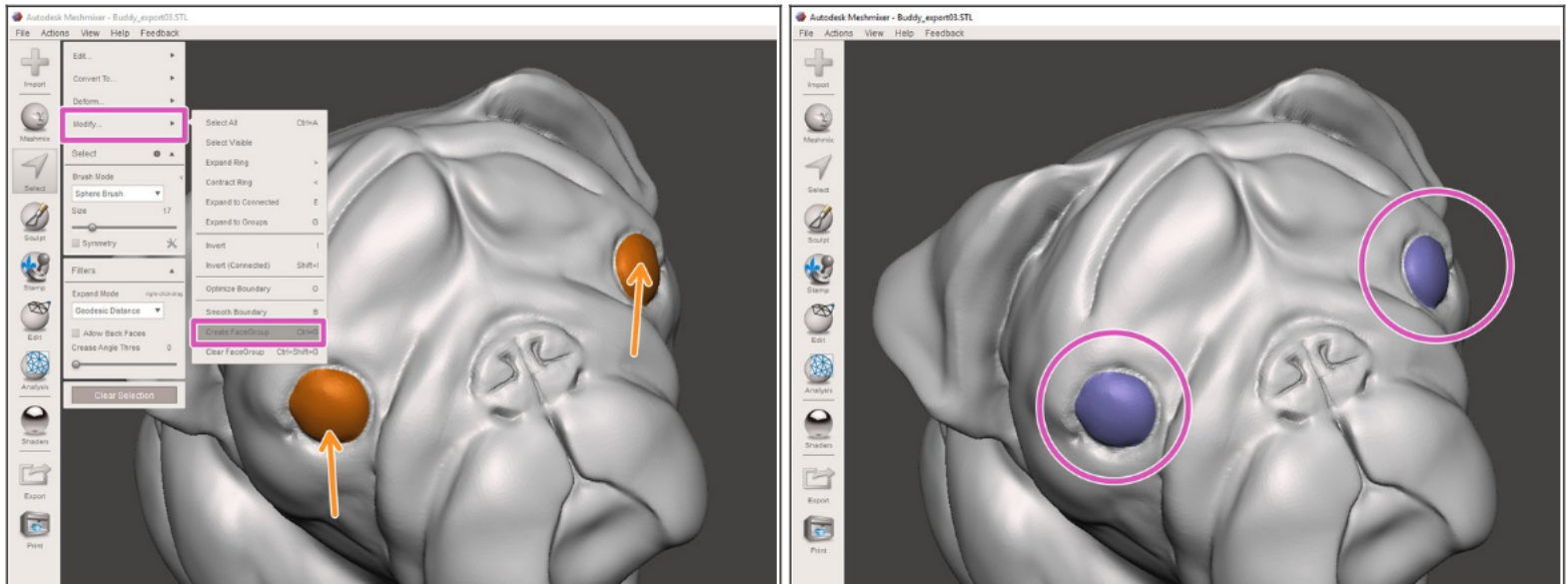
- Wählen Sie das zweite Auge auf die gleiche Art wie im Schritt 2 aus.
- Lassen Sie beide Augen ausgewählt.

Step 4 — Glätten der Auswahl



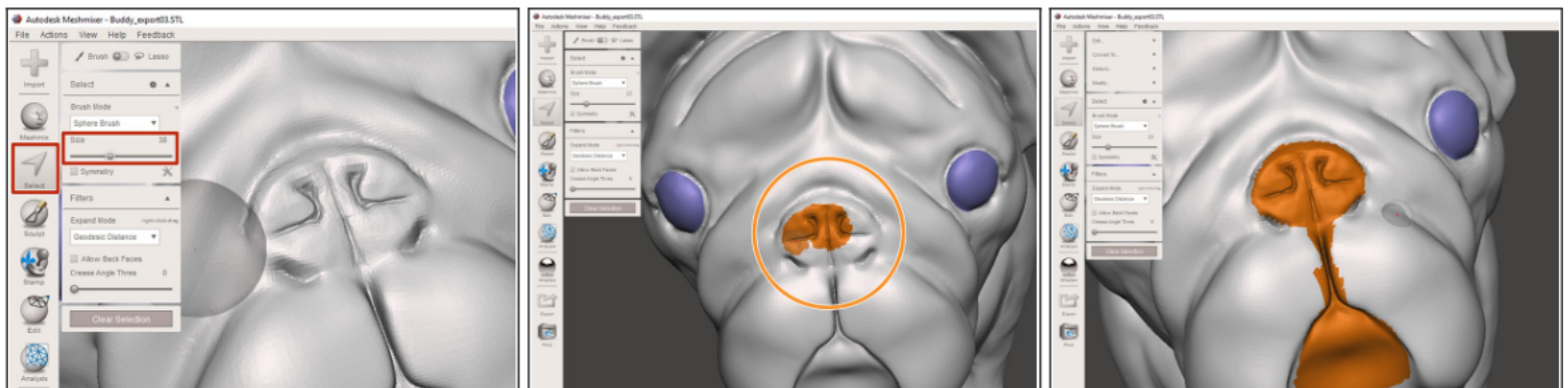
- Wählen Sie unter **Modify (Ändern)** die Option **Smooth Boundary (Glatte Grenze)**.
 - Stellen Sie Glättungsoptionen ein und klicken Sie auf **Accept (Akzeptieren)**.
 - Der Augenbereich ist nun geglättet.
- ⓘ Verringern Sie die Anzahl der Randringe, um eine Überlappung der Grenzen zu vermeiden.

Step 5 — Facettengruppe erstellen



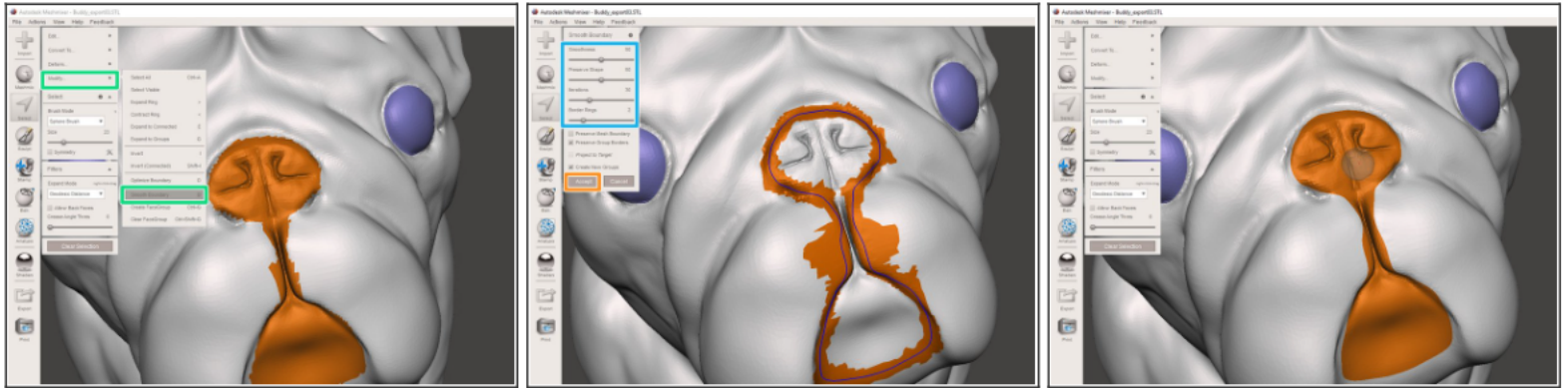
- Wenn Sie den Augenbereich ausgewählt haben, gehen Sie zu **Modify (Ändern)** und wählen Sie **Create FaceGroup (Facettengruppe erstellen)**.

Step 6 — Auswahl der Maulfläche



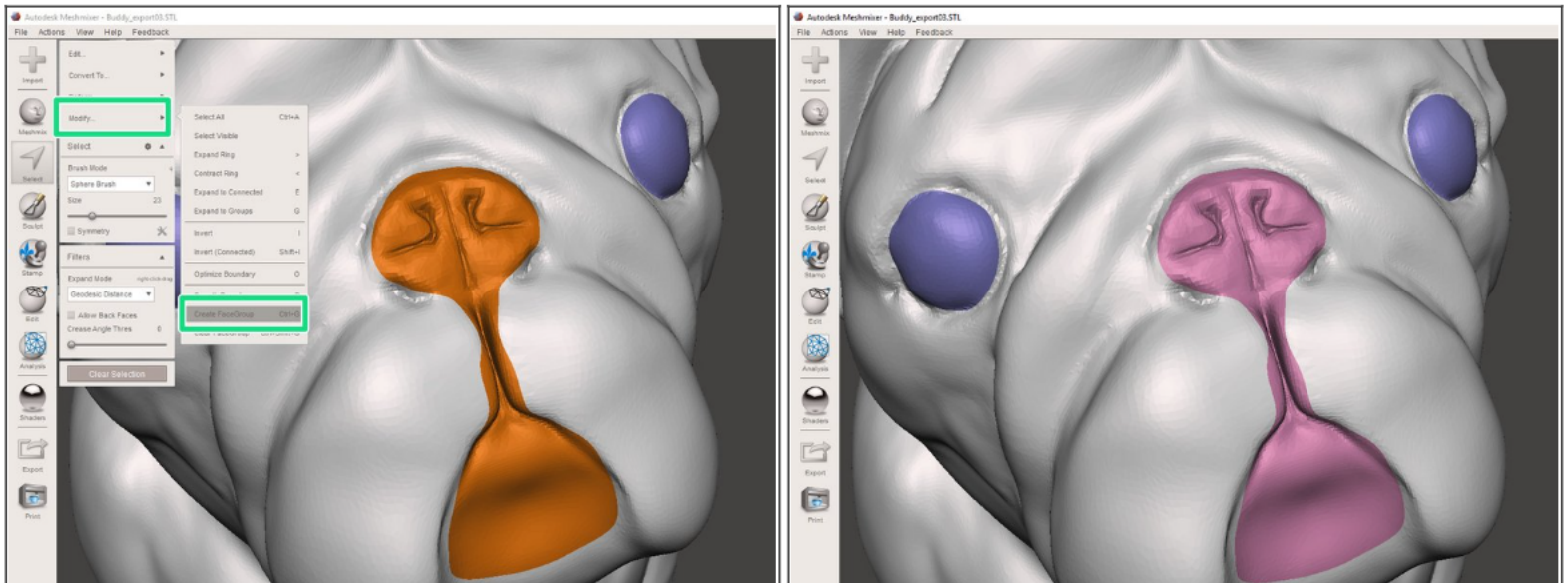
- Fahren Sie mit der Auswahl der Maulfläche fort.
- Klicken Sie auf **Select (Auswahl)** und passen Sie die Pinsel **Size (Größe)** an.
- Wählen Sie die Maulfläche aus.

Step 7 — Glättung des Maulbereichs



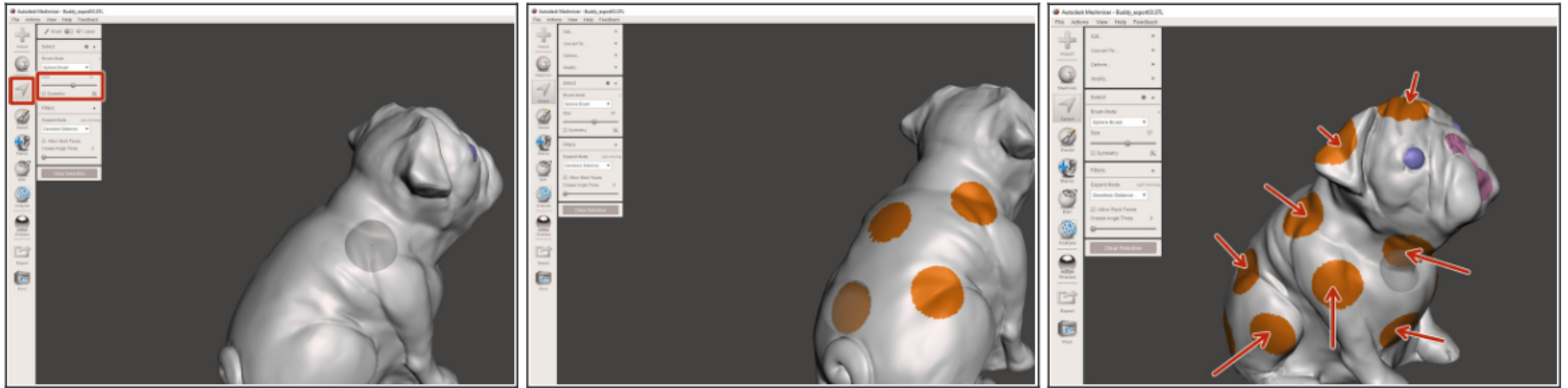
- Wählen Sie unter **Modify (Ändern)** die Option **Smooth Boundary (Glatte Grenze)**.
- Passen Sie die Glättungsparameter an.
- **Accept (Annehmen)** der Änderungen.

Step 8 — Trennung des Maulbereichs



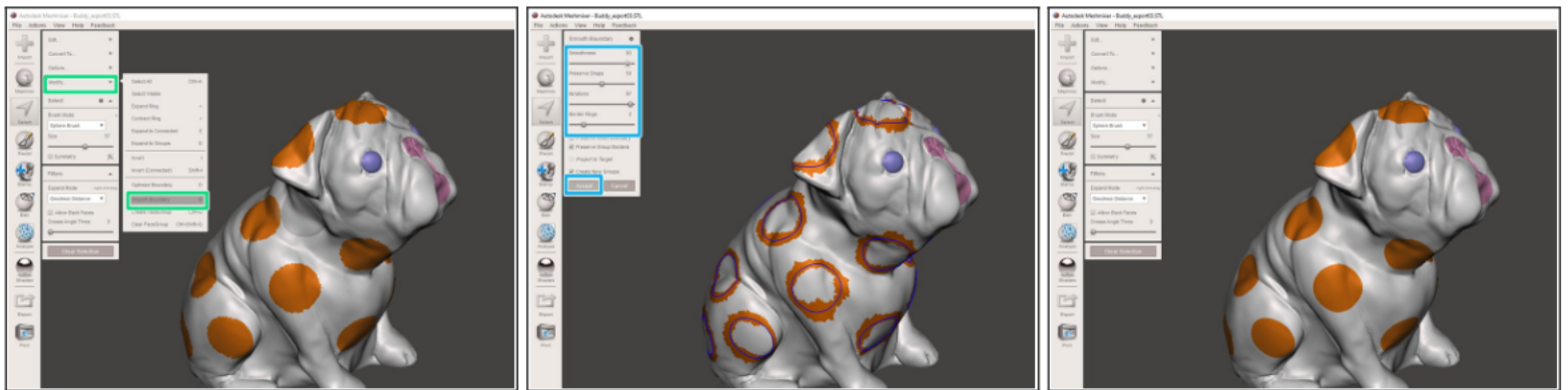
- Lassen Sie den Maulbereich ausgewählt.
- Gehen Sie zu **Modify (Ändern)** und wählen Sie **Create FaceGroup (Facettengruppe erstellen)**.

Step 9 — Auswahl der Fellpunkte



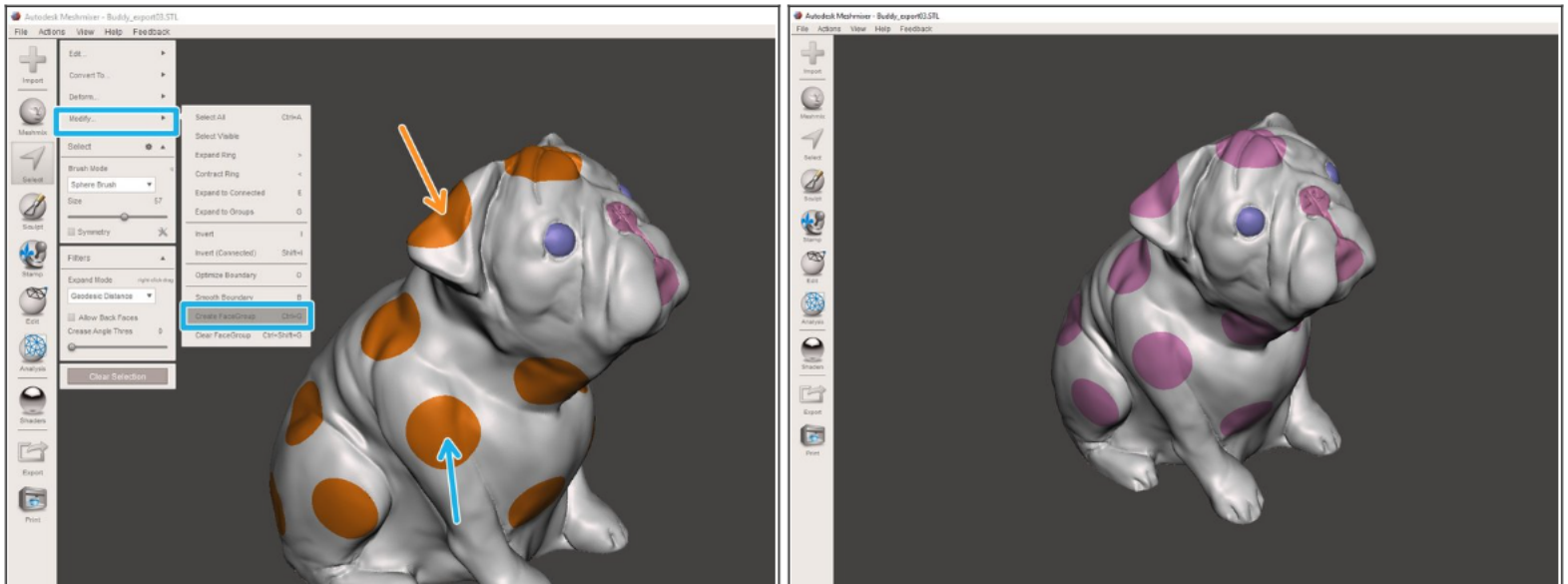
- Fahren Sie fort mit der Auswahl der Fellpunktfleichen.
- Klicken Sie auf **Select (Auswahl)**, setzen Sie den Pinsel **Size (Größe)** und wählen Sie die entsprechenden Flächen aus.

Step 10 — Glätten der Fellpunktgrenzen



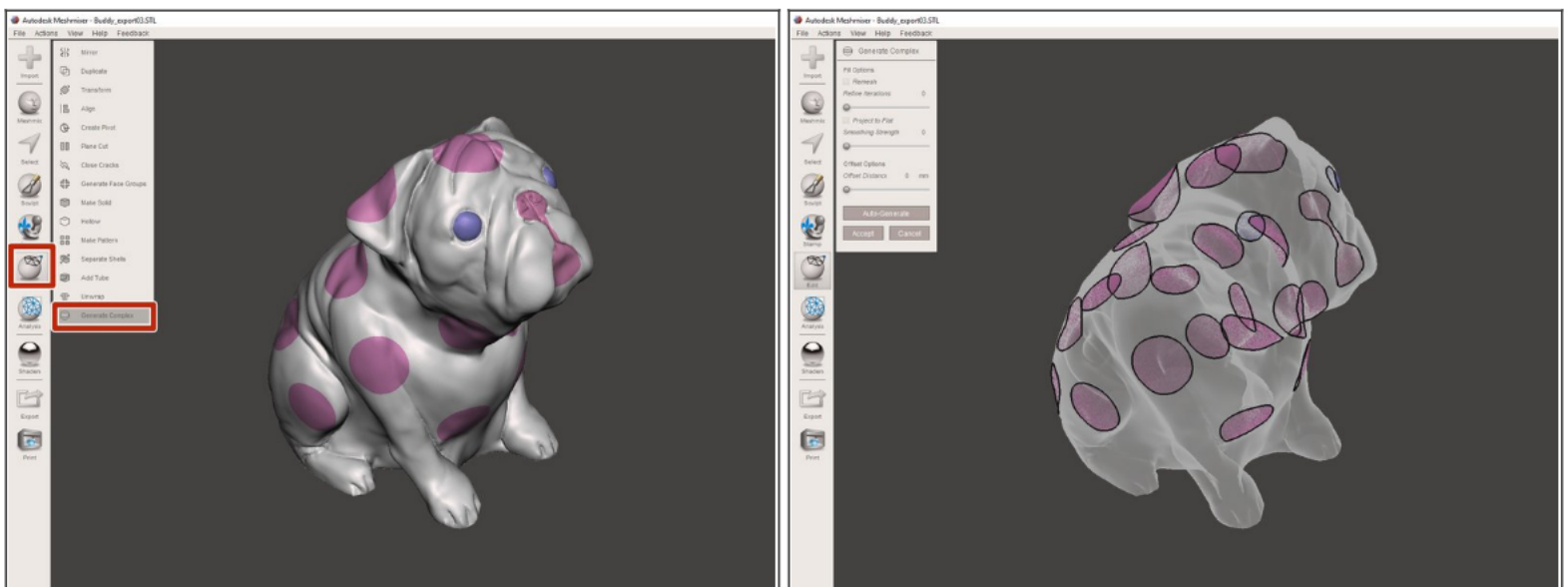
- Wählen Sie unter **Modify (Ändern)** die Option **Smooth Boundary (Glatte Grenze)**.
- Passen Sie die Randooptionen an und **Accept (bestätigen)** Sie die Änderungen.

Step 11 — Erzeugung der Fellpunkt Facettengruppe



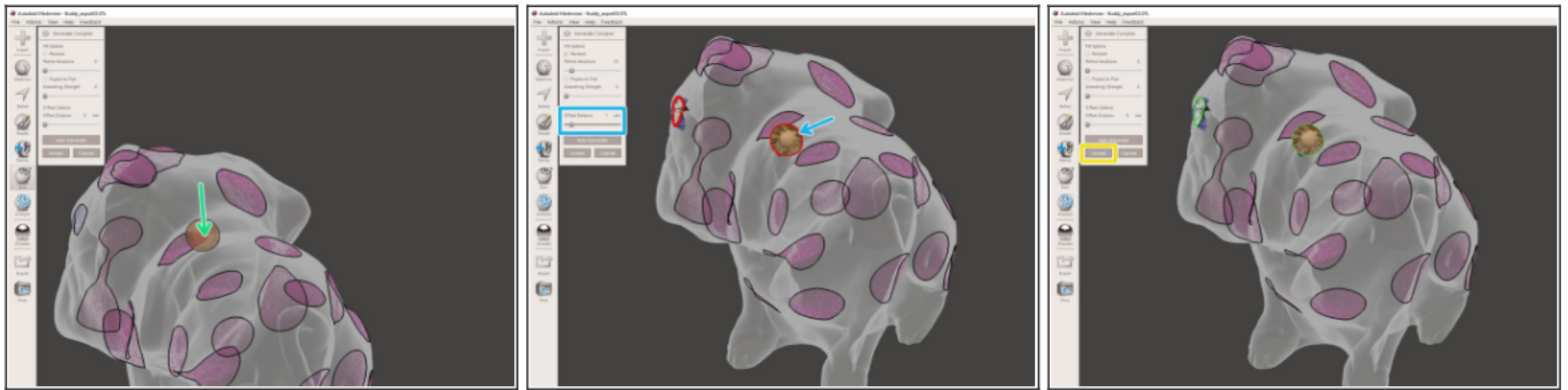
- Lassen Sie beide Flächen ausgewählt.
- Gehen Sie zu **Modify (Ändern)** und wählen Sie **Create FaceGroup (Facettengruppe erstellen)**.

Step 12 — Komplexe Geometrien erzeugen



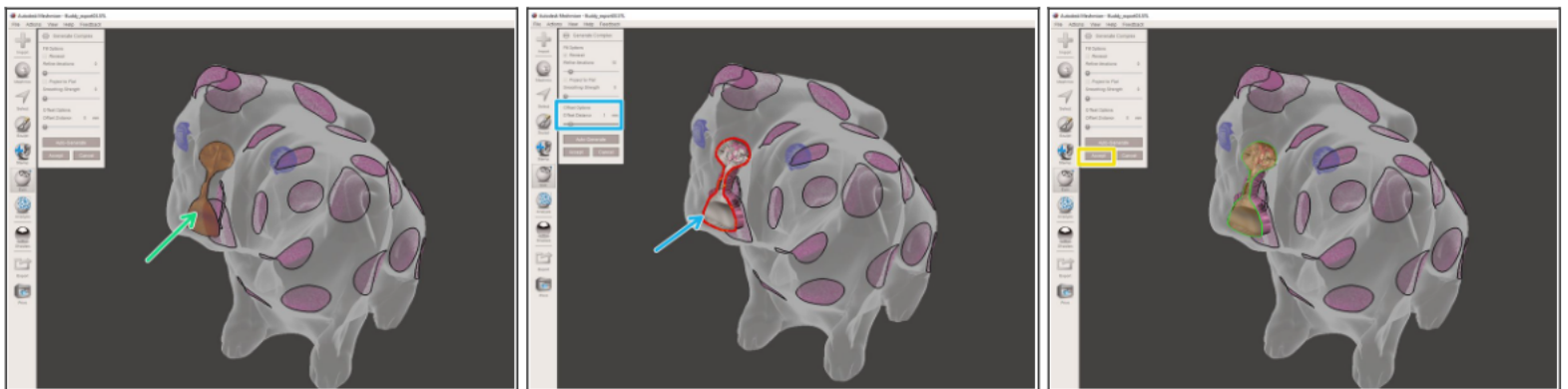
- Gehen Sie zu **Edit** und wählen Sie **Generate Complex**.

Step 13 — Hervorheben der Augengeometrie.



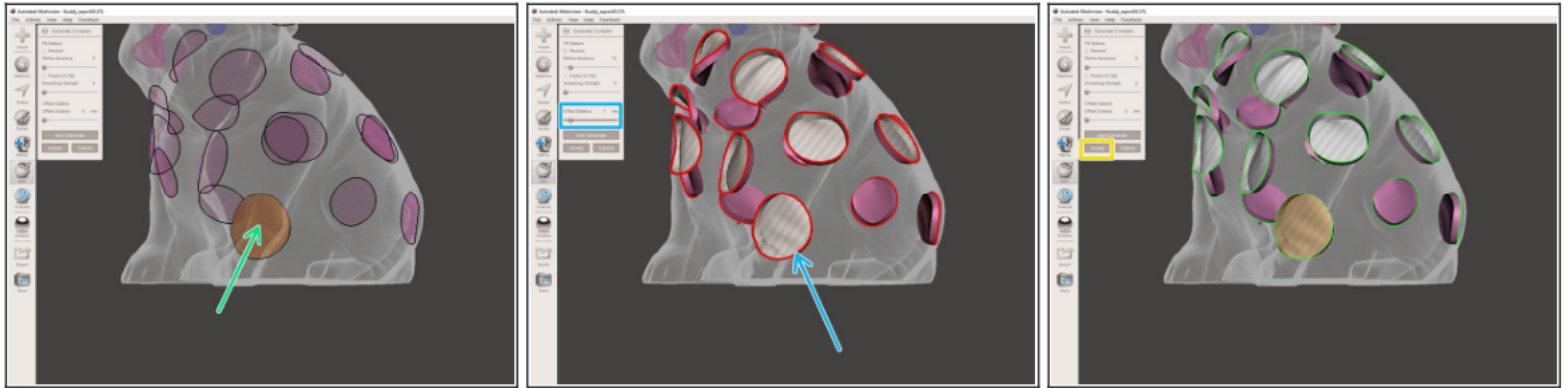
- Doppelklicken Sie auf die Augengeometrie.
- Klicken Sie auf die Grenze - wenn die Grenze rot wird, ist die Option **Offset Distance** aktiviert. Stellen Sie den richtigen Verschiebungsabstand ein.
- Klicken Sie auf **Accept (Akzeptieren)**.

Step 14 — Hervorheben der Maulgeometrie.



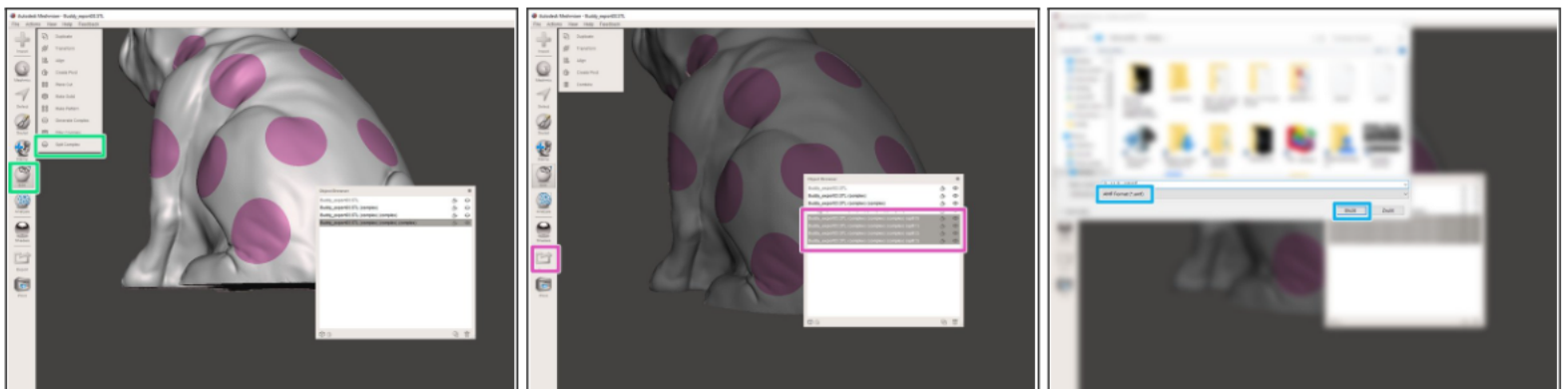
- Gehen Sie zu **Edit** und wählen Sie **Generate Complex**.
- Doppelklicken Sie auf die Maulgeometrie.
- Klicken Sie auf die Grenze - wenn die Grenze rot wird, ist die Option **Offset Distance** aktiviert. Stellen Sie den richtigen Verschiebungsabstand ein.
- Klicken Sie auf **Accept (Akzeptieren)**.

Step 15 — Hervorheben der Fellpunktegeometrie.



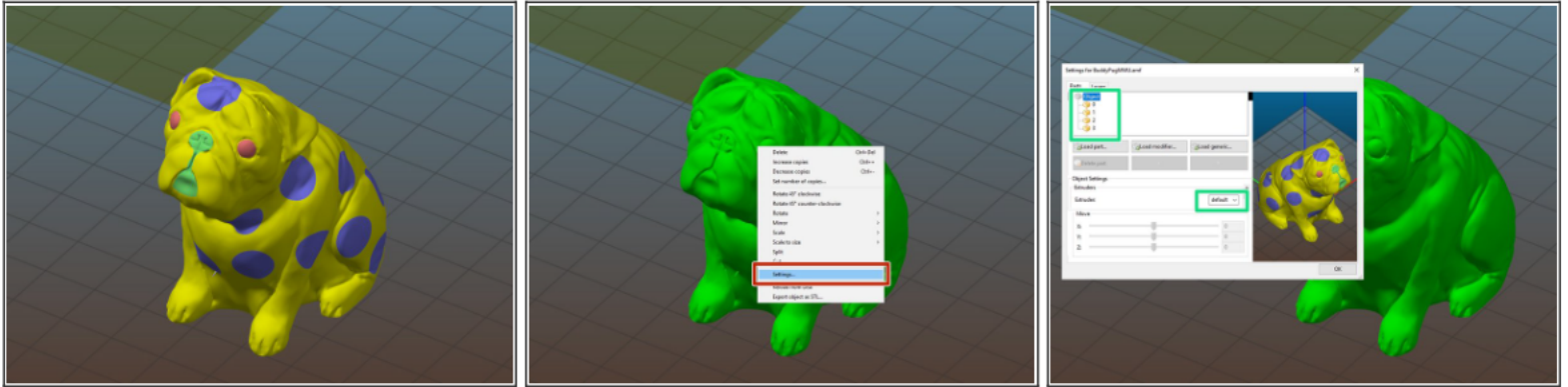
- Gehen Sie zu **Edit** und wählen Sie **Generate Complex**.
- Doppelklicken Sie auf die Punktegeometrie.
- Klicken Sie auf die Grenze - wenn die Grenze rot wird, ist die Option **Offset Distance** aktiviert. Stellen Sie den richtigen Verschiebungsabstand ein.
- Klicken Sie auf **Accept (Akzeptieren)**.

Step 16 — Komplexe Geometrien aufspalten



- Bleiben Sie im Untermenü **Edit'** und wählen Sie **Split Complex**.
- Dies erzeugt aus jeder FaceGroup getrennte Geometrien. Neue Objekte werden im Object Browser angezeigt. Klicken Sie auf *Export*.
- **Speichern** Sie die Datei. Das .amf-Dateiformat eignet sich gut dafür.

Step 17 — .amf-Datei in Slic3r PE öffnen



- Öffnen Sie die .amf-Datei in Slic3r PE.
- Führen Sie einen rechten Mausklick auf dem Objekt aus und wählen Sie **Einstellungen**.
- Weisen Sie jedem Teil einen Extruder zu und erzeugen Sie den G-Code wie üblich. Sie können die Anleitung [4. G-Code-Vorbereitung für Multi Material Print v3.0](#) befolgen.

This document was last generated on 2019-07-05 01:01:05 AM.