

Indice

Dividere STL usando MeshMixer	3
Passo 1 - Apri MeshMixer	4
Passo 2 - Seleziona il primo occhio	5
Passo 3 - Seleziona il secondo occhio	6
Passo 4 - Smussare il contorno di selezione	6
Passo 5 - Creare un Facegroup	7
Passo 6 - Selezionare la superficie del muso	7
Passo 7 - Smussare la parte del muso	8
Passo 8 - Separazione della parte del muso	8
Passo 9 - Selezionare i punti del dalmata	9
Passo 10 - Smussare i bordi delle macchie del dalmata	9
Passo 11 - Creare la FaceGroup dei punti del dalmata	10
Passo 12 - Generare una geometria complessa	10
Passo 13 - Offset della geometria dell'occhio	11
Passo 14 - Offset della geometria del muso	11
Passo 15 - Offset della geometria dei punti del dalmata	12
Passo 16 - Separare geometrie complesse	12
Passo 17 - Caricare un file .amf su PrusaSlicer	13

Dividere STL usando MeshMixer

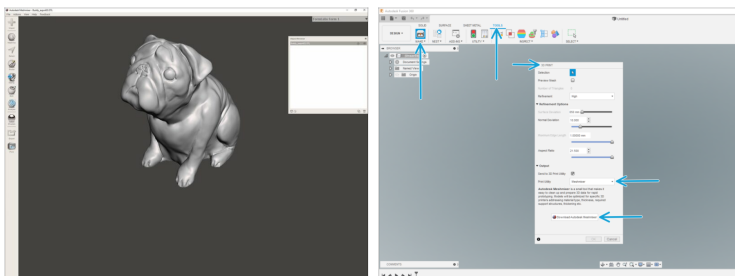


help.prusa3d.com/g106117

Scansionare il
codice QR per
visualizzare la
versione più recente
di questo capitolo.

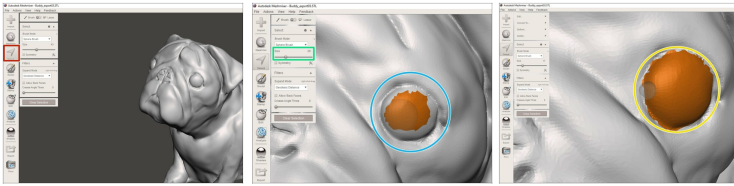


PASSO 1 Apri MeshMixer



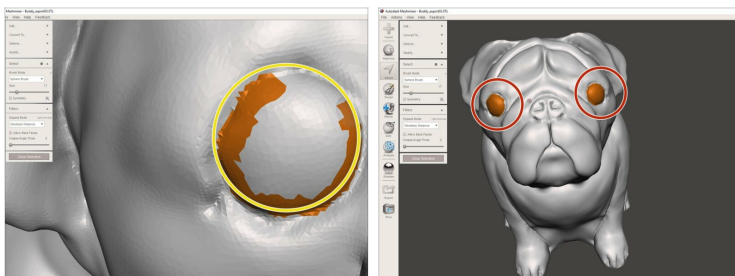
- ① Il software utilizzato in questo tutorial è Autodesk Meshmixer, è possibile scaricarlo da: meshmixer.com/download.html
- Se stai usando Fusion 360, puoi scaricare MeshMixer da lì. Nell'area di lavoro DESIGN, visitare la scheda TOOLS, andare su MAKE, 3D Print, selezionare MeshMixer come utility di stampa e cliccare su Download.
- ① Installa MeshMixer sul PC o Mac.
- Importa il file STL su MeshMixer.

PASSO 2 Seleziona il primo occhio



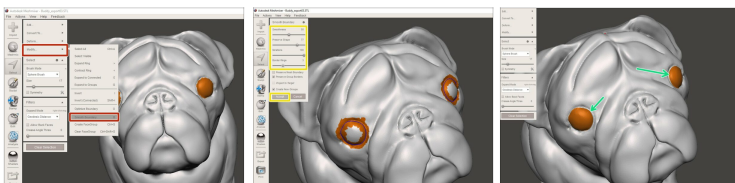
- 🛑 Vai su **Select**.
- 🟢 Regola la dimensione del pennello da **Size**
- 🟡 Per selezionare i triangoli della mesh usare il tasto sinistro del mouse.
- 🟡 Completa selezionando il primo occhio del Carlino.
- 📘 (i) Per deselezionare i triangoli della mesh: su Windows tenere premuto CTRL e cliccare con il tasto sinistro del mouse, su MacOS tenere premuto CMD e cliccare con il tasto sinistro del mouse.
- 📘 (i) Suggerimento: Seleziona la casella Symmetry e imposta il piano di simmetria per selezionare entrambi i lati nei modelli simmetrici.

PASSO 3 Seleziona il secondo occhio



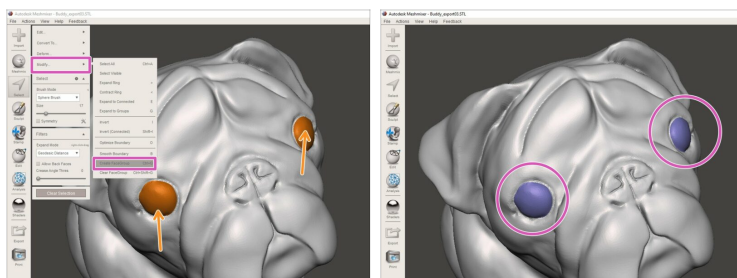
- ✦ Usa lo stesso metodo del passo 2 per selezionare il secondo occhio.
- ✦ Mantieni entrambi gli occhi selezionati.

PASSO 4 Smussare il contorno di selezione



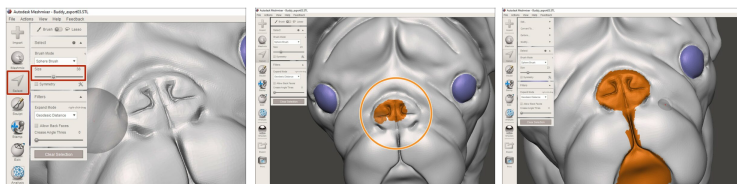
- ✦ Nell'opzione **Modify** scegli **Smooth Boundary**.
- ✦ Imposta le opzioni di smussamento e clicca su **Accept**.
- ✦ I contorni degli occhi sono ora smussati.
- ⓘ Diminuire il numero di Border Rings per evitare la sovrapposizione dei contorni.

PASSO 5 Creare un Facegroup



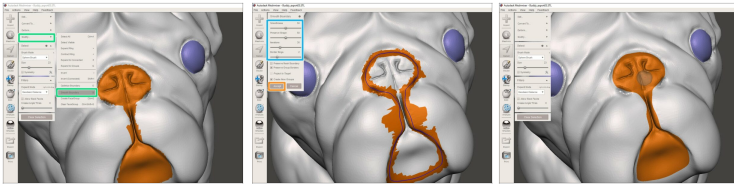
- Mentre hai selezionato l'area degli occhi vai su **Modify** e scegli **Create FaceGroup**.

PASSO 6 Selezionare la superficie del muso



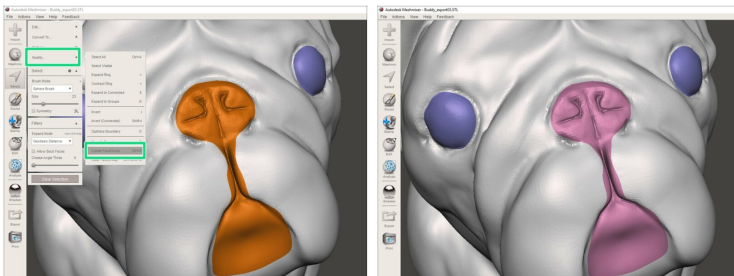
- Continuare con la selezione della superficie del muso.
- Clicca su **Select** e regola la dimensione del pennello da **Size**.
- Selezionare la superficie del muso.

PASSO 7 Smussare la parte del muso



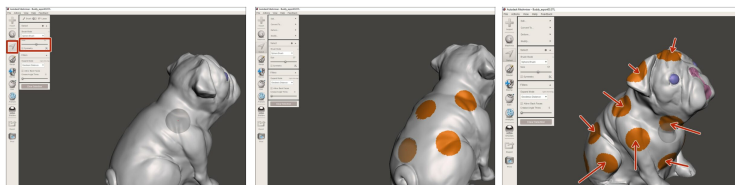
- 🟢 Vai su **Modify** e seleziona **Smooth Boundary**
- 🔵 Regolare le impostazioni di smussamento.
- 🟠 Clic su **Accept** per confermare le modifiche.

PASSO 8 Separazione della parte del muso



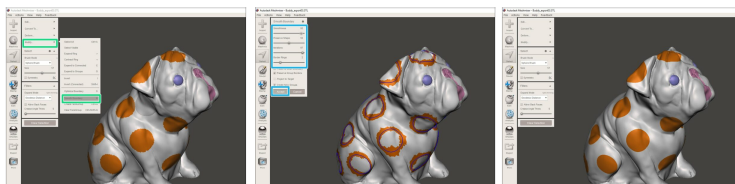
- ⬛ Mantieni la parte del muso selezionata.
- 🟢 Vai su **Modify** e scegli **Create FaceGroup**.

PASSO 9 Selezionare i punti del dalmata



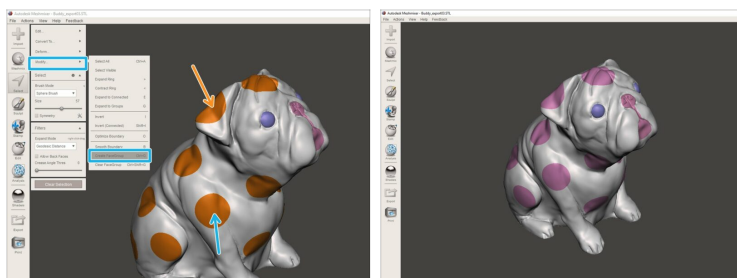
- Continuare con la selezione delle superfici dei punti dalmatini.
- Clicca su **Select**, imposta la dimensione del pennello con **Size** e scegli le superfici interessate.

PASSO 10 Smussare i bordi delle macchie del dalmata



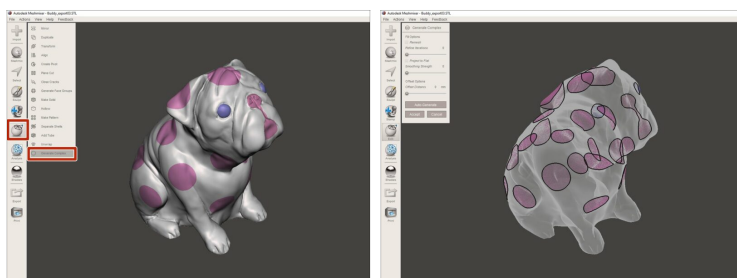
- Vai su **Modify** e scegli **Smooth Boundary**
- Regola le opzioni dei contorni e conferma le modifiche premendo su **Accept**.

PASSO 11 Creare la FaceGroup dei punti del dalmata



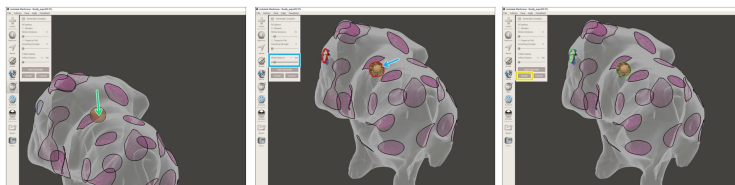
- Mantieni le superfici selezionate.
- Vai su **Modify** e scegli **Create FaceGroup**.

PASSO 12 Generare una geometria complessa



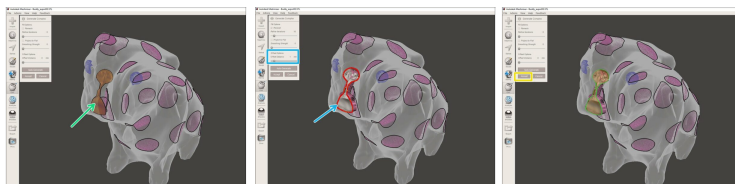
- Vai su **Edit** e scegli **Generate Complex**.

PASSO 13 Offset della geometria dell'occhio



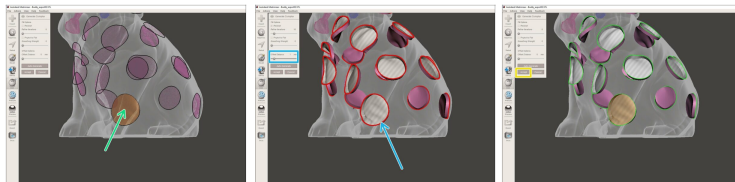
- ◆ Doppio clic sulla geometria dell'occhio
- ◆ Fai clic sul contorno - quando il contorno diventa rosso l'opzione **Offset Distance** è attivata. Imposta una distanza di offset adeguata.
- ◆ Clic su **Accept**.

PASSO 14 Offset della geometria del muso



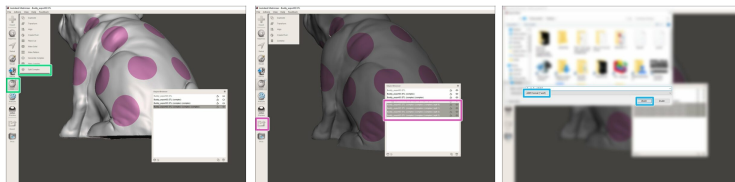
- ◆ Vai su **Edit** e scegli **Generate Complex**.
- ◆ Doppio clic sulla geometria del muso.
- ◆ Fai clic sul contorno - quando il contorno diventa rosso l'opzione **Offset Distance** è attivata. Imposta una distanza di offset adeguata.
- ◆ Clic su **Accept**.

PASSO 15 Offset della geometria dei punti del dalmata



- Vai su **Edit** e scegli **Generate Complex**.
- Doppio clic sulla geometria delle macchie.
- Fai clic sul contorno - quando il contorno diventa rosso l'opzione **Offset Distance** è attivata. Imposta una distanza di offset adeguata.
- Clic su **Accept**.

PASSO 16 Separare geometrie complesse



- Rimani nel sotto-menù **Edit** e scegli **Split Complex**.
- Questo genererà una geometria separata da ogni FaceGroup. I nuovi oggetti appariranno in Object Browser. Cliccare su **Export**.
- **Salva** il file. Il formato file .amf va bene.

PASSO 17 Caricare un file .amf su PrusaSlicer



- **Carica il file .amf su PrusaSlicer**
- Continua Generando il G-code per la stampa Multi Material.
