Elegoo Mars Resin Drucker

Beitrag von „Honigtau“ vom 13. Dezember 2019, 16:53

[Zitat von bernd kaags](#)

Liegestühle kann man bestimmt auch aus Balsa und etwas Tuch selbst bauen wenn der Druck nicht so will wie er soll könnte ich mir vorstellen

War auch eine Idee Bernd. Würde im Endeffekt vielleicht sogar realistischer aussehen. Ich weiß aber was für eine Nulpe ich in Sachen Holz bin, ich hab da nicht mal eine linke Hand. Nach allem was man sieht ist gegen 18:00 der erste Liegestuhl fertig. Den zweiten, etwas längeren da ausgeklappt, lasse ich dann über Nacht laufen. Der wird rund zehn Stunden brauchen.

[Zitat von Curian](#)

Die drei Damen schauen echt gut aus, da möchte man sich sofort dazulegen

Wer will das nicht? 😊

[Zitat von Georg](#)

Du wirst immer besser, von Figur zu Figur wird der drang grösser da auch mal wieder... eh Hand anzulegen. hust

Danke Georg, bei einigen Sachen hat es in der Zwischenzeit 'Klick' gemacht und vieles geht immer leichter von der Hand. Nach wie vor muss aber folgenden Weg durch die Programme gehen.

Poser->Silo->Hexagon->Cur3D->Netfabb-> Slicer.

Einer meiner Fehler am Anfang war, die Figur in Poser perfekt zu designen. Das ist aber sinnlos, denn die Kleidung bspw. liegt nie perfekt auf der Haut in Poser.

Zunächst wird das Ganze in Silo als Objekt importiert. Hier sieht man z.B. das der Bikini-Slip vom Körper absteht und viel zu dünn ist. Würde beim Druck kaputt gehen. Also muss das Teil dicker gemacht werden und mit ein wenig stretchen hier und stauchen da und zartem verschieben genau in die richtige Position gebracht werden. Die Figur besteht aus vielen Einzelobjekten, die separat bearbeitet werden können. Sieht man später noch mal. Auch gut

erkennen kann man die noch recht grobe Polygonstruktur. Das würde man nach dem Druck sehen.

[IMG_6243a.JPG](#)

Schaut man in das Innere der Figur findet man viele Objekte, wie die Augen die hinten offen sind. Ein Reparaturprogramm ermittelt das dann später als Loch im Objekt. Auch die hier rot markierten Überstände stören das Reparaturprogramm.

[IMG_6243b.JPG](#)

Also müssen Objekte verschlossen und Überstände entfernt werden.

[IMG_6243c.JPG](#)

[IMG_6243d.JPG](#)

Ein weiteres Problem sind die Haare. Hier setze ich einen Zylinder ein und modelliere ihn weitestgehend an der Außenstruktur (gelbe Linien). Ebenfalls müssen die buschigen Wimpern entfernt werden und man kann die Pupillen frei legen.

[IMG_6243e.JPG](#)

Wenn in Silo alle Arbeiten abgeschlossen sind, wird das Ganze exportiert und in Hexagon wieder importiert. Hier sieht man besser (rechts rot markiert) aus wie vielen Einzelobjekten das Ganze besteht.

[IMG_6243f.JPG](#)

Deswegen wird hier zunächst alles zu einem einzelnen Objekt verschweißt. Silo kann das nämlich gar nicht gut, Hexagon umso besser. Gleich danach wird das Ganze einem "Subdivision" unterzogen um die Polygonstruktur deutlich feiner zu machen. Jetzt sieht man,

dass es nur noch ein Objekt ist.

[IMG_6243g.JPG](#)

Von hexagon aus wird das Objekt als STL exportiert und nun in Cur3d eingeladen. Man kann gut sehen, dass das Ganze Objekt hohl ist und eine Wandstärke von '0' hat. Das lässt sich so nicht drucken.

[IMG_6243h.JPG](#)

Ich vergrößere das Ganze um den Faktor 150 und lasse eine Aufdickung von 0,05mm drüber legen. Ihr müsst Euch das vorstellen, wie wenn ein ein feiner geschlossener Strumpf über das Objekt gelegt wird. Dadurch geht aber ein Stück weit die Detaillierung an der Oberfläche verloren. Demnächst teste ich mal ob das auch mit einer 200-fachen Vergrößerung funktioniert. Je größer, desto größer natürlich auch eventuell vorhandene Löcher.

[IMG_6243i.JPG](#)

Nicht mal das mehrere tausend Euro pro Jahr kostende Netfabb kann diese Figur reparieren. Cur3D macht dies in weniger als einer Minute. Je mehr Vorarbeit ich mache, wie eben innen liegende Objekte zu schließen desto schneller und besser arbeitet Cur3d. Nach einer Minute ist das gesamte Objekt ausgefüllt und druckbereit.

[IMG_6243j.JPG](#)

So könnte ich das jetzt drucken. Da ich sie aber auf 14cm drucken möchte, kann sie nun in Netfabb noch in Einzelteile zerschnitten werden. Irgendwann werde ich noch eine in 1:8 angehen. Zwei bis drei Stunden manueller Nacharbeit dauert das rund bei jeder Figur.