

Figuren aus Poser oder Daz Studio druckbereit aufbereiten.

Beitrag von „Honigtau“ vom 5. Juni 2020, 15:31

So sieht es dann schon viel aufgeräumter aus. 😊

[025.JPG](#)

Nachdem wir im Innern des Kopfes aufgeräumt haben (Ohren- und Nasenlöcher sind immer verschlossen), schauen wir uns außen das Gesicht weiter an. Hier fällt im Bereich der Frisur auf, dass Flächen auf dem Kopf zu erkennen sind, die für die Frisur keine Bedeutung haben. Die können wir markieren und entfernen.

[026.JPG](#)

[027.JPG](#)

Soweit haben wir die Figur selber nun aufgeräumt. Zeit, einen Blick auf die Kleidung zu werden. Unabhängig, ob das nun nur ein kleines Top oder eine Jacke oder was auch immer ist, trifft man hier immer wieder auf diesselbe Situation. Das Top ist kein Objekt am Stück, sondern besteht aus mehreren Einzelteilen.

[028.JPG](#)

Wie weiter oben schon mal erwähnt, könnte man das durch Boolean Combine oder Merge verschweißen. Leider hat Silo hier aber ein große Schwäche. Ich zeige das einmal exemplarisch. Ich markiere alle Einzelteile und rufe den Befehl Merge auf.

[029.JPG](#)

Wenn ich nach dem Merge einen anderen Befehl wie Subdivide ausführe, dann reißen die verschweißten Stellen wieder auf und es entstehen Löcher, die sich nur schwer wieder verschließen lassen.

[030.JPG](#)

An dieser Stelle bin ich am Anfang beinahe verzweifelt. Grade auch, weil mir Silo ansonsten sehr gut gefällt und ich damit klar komme. Deswegen kommt hier nun erstmalig Hexagon ins Spiel. Hexagon ist kostenlos, gehört zu Daz Studio und ist meines Erachtens eine ziemlich grottige Software. Aber Hexagon kann zwei Dinge besonders gut, verschweißen und weichzeichnen. Und genau dafür nehme ich es dann auch. Ich markiere alle Teile des Shirts und wähle Save Selected Objects aus dem Menü und speichere das Shirt bspw. als Alice_top.obj..

[031.JPG](#)

Dann starte ich Hexagon und wähle über File-> Import diese Datei aus. Dort mache ich nur zwei Dinge, zuerst Selection->SelectAll aufrufen und dann den Button 'Weld' unter 'Surface Modeling' drücken. Danach das Objekt einfach wieder exportieren und in Silo über File->Load Into Scene... wieder importieren. Das Original-Shirt vorher entfernen.

[032.JPG](#)

[033.JPG](#)

[031.JPG](#)

Nun besteht das Shirt nur noch aus einem Objekt.

[034.JPG](#)

Als nächstes schauen wir uns die Hose an. Egal ob kurz oder lang, es gilt fast immer dasselbe. Während der Slip in Poser perfekt gepasst hat, sieht man hier das er viel zu groß ist und vom Körper absteht.

[035.JPG](#)

Mit dem Befehl Modify-Shell kann man nun versuchen dem Slip ein wenig mehr Dicke zu geben. Das klappt aber nicht bei allen Objekten einwandfrei. Bei manchen geht das komischerweise auch überhaupt nicht.

[036.JPG](#)

Aber selbst wenn das reibungslos klappt, ist er immer noch zu groß. Das gibt Probleme beim Druck. Zwischenzeitlich habe ich eine bessere und fast immer funktionierende Lösung gefunden. Ich verschiebe das Kleidungsstück erst mal ein wenig, und markiere mir innen wie bei den Augen und der Zunge einen Linienring.

[037.JPG](#)

Diesen Ring verschließe ich dann mit dem Befehl Modify->Merge wieder. Wenn ich das Kleidungsstück dann wieder zurück schiebe, hat es auf jeden Fall Hautkontakt.

[038.JPG](#)

Das mag zwar auf den ersten Blick nun viel zu dick aussehen, ist aber bei der zu erwartenden Druckgröße kein Problem. Bei 10cm nimmt man das nicht wirklich wahr und bei gekauften Figuren ist das oft noch viel dicker.

[039.JPG](#)

Genau so habe ich es auch beim Rock der Sekretärin oder der Hose bei der Figur von Lars gemacht. Der Unterschied ist, dass es sich bei einer langen Hose empfiehlt, das unten an den Füßen ebenfalls zu machen. Es gilt immer die Devise, so viel verschließen wie möglich.

[040.JPG](#)

[041.JPG](#)

Auch bei Schuhen das Gleiche, hier aber noch eine Ergänzung. Wenn die Schuhe geschlossen sind - und ich gehe jetzt mal von Soldaten aus, die ähnlich wie diese Stefanie lange Hosen und geschlossene Schuhe haben - dann weg mit dem Innenleben. In diesen Schuhen müssen keine Füße stecken. Die erhöhen nur den Berechnungsaufwand für Cur3D.

[042.JPG](#)

Im Prinzip sind wir nun mit der Bearbeitung in Silo fertig. Unter Umständen müssen wir aber noch mal hierher zurück, nämlich dann wenn das Füllen später nicht klappt. Da auch das Dateilimit wieder erreicht ist, geht es dann mit dem nächsten Beitrag weiter.