GUIDA DELLA LEZIONE

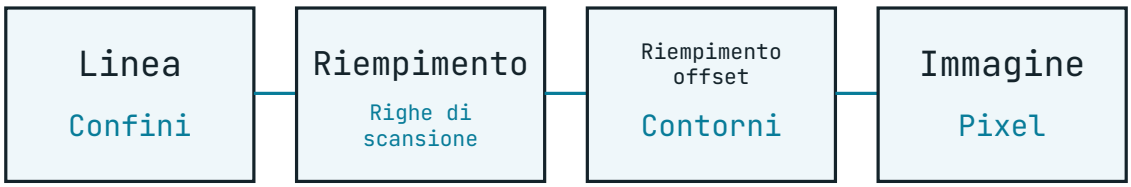
Linea, Riempimento, Immagine e Riempimento offset

Confronta le modalità operative vettoriali e bitmap esaminando il piano operativo effettivo nel software.

Questa guida è stata tradotta con l'IA. Verifica le istruzioni importanti confrontandole con l'originale inglese.

Esercitazione software disconnessa

Lascia selezionata **Nessuna macchina** e resta disconnesso. I progetti non hanno un profilo macchina. L'Output è abilitato dove serve per l'Anteprima nel software; i valori di esempio non sono impostazioni per il materiale. Conserva ogni pacchetto della lezione nella propria cartella.



Confronto concettuale tra le modalità. Questi riquadri sono etichette, non schermate né percorsi utensile generati.

1. Apri **modes-start.lzrproj**. Il badge misura 40 x 30 mm e ha un'apertura di 8 mm. Mantieni selezionata Nessuna macchina.

2. In Livelli, attiva **Output dell'operazione sopra Modalità**. L'Output principale accanto a Mostra è già attivo. Entrambi i controlli devono includere l'operazione.

3. Con **Linea**, apri l'Anteprima e nascondi **Mostra spostamenti**. Esamina i confini esterno e circolare, poi chiudi l'Anteprima.

4. Scegli **Riempimento**, imposta **Intervallo di linea su 1 mm** e apri di nuovo l'Anteprima. Usa la riproduzione a 4x, Vai all'inizio, Riproduci e Vai alla fine. Controlla l'apertura libera.

5. Confronta **Riempimento offset** nell'Anteprima. Poi chiudila e **importa gray-bars.png**. Con il bitmap selezionato, imposta **X su 72 mm** e applica.

6. Il nuovo livello bitmap usa **Immagine**. La sua Modalità è separata dalla Modalità di elaborazione sotto **RASTER**. Lascia invariata l'elaborazione, imposta il relativo intervallo di confronto su 1 mm ed esamina entrambe le operazioni.

Salva una copia separata e confrontala con **modes-finished.lzrproj**. L'intervallo di 1 mm è volutamente grossolano per la visualizzazione.

ESERCITAZIONE AUTONOMA

Esercitazione autonoma

Apri **modes-practice.lzrproj**, un badge di 45 x 35 mm. Abilita l'Output dell'operazione per l'Anteprima disconnessa. Confronta Linea, Riempimento e Riempimento offset usando un intervallo di confronto di 1 mm.

☐ Importa gray-bars.png e imposta X su **74 mm**, lasciandolo accanto al badge più largo.

☐ Mantieni invariata la Modalità di elaborazione dell'immagine; usa un intervallo di confronto di 1 mm per Immagine.

☐ Termina con Riempimento offset per il badge e Immagine per il bitmap. Salva una tua copia prima di aprire modes-practice-answer.lzrproj.

Quale Anteprima usa righe parallele e quale usa contorni annidati?

L'aspetto riempito sulla tela identifica il modello effettivo del percorso?

Quale Modalità modifica l'operazione e quali controlli gestiscono l'elaborazione del bitmap?

RISPOSTA SPIEGATA

Risposta spiegata

Modalità vettoriali
Linea segue i confini. Riempimento esegue la scansione della regione chiusa. Riempimento offset usa percorsi di contorno annidati. L'apertura del badge dovrebbe rimanere libera.

Modalità Immagine
Il bitmap importato di 96 x 72 pixel ha un'operazione Immagine. La Modalità di elaborazione RASTER è un controllo separato.

Visualizzazione dell'Anteprima
Mostra spostamenti visualizza i movimenti con il laser spento. I contrassegni rosa di sovrascansione al di fuori delle righe raster mostrano la sovrascansione, non un'incisione aggiuntiva. Ricontrolla i commutatori di visualizzazione quando riapri l'Anteprima.

modes-start.lzrproj
Starter dimostrativo di 40 x 30 mm; Output dell'operazione inizialmente disattivato.

modes-finished.lzrproj
Risposta della dimostrazione con il bitmap incorporato a X 72 mm.

modes-practice.lzrproj
Starter per l'esercitazione autonoma di 45 x 35 mm; Output dell'operazione inizialmente disattivato.

modes-practice-answer.lzrproj
Risposta dell'esercitazione con il bitmap incorporato a X 74 mm.

gray-bars.png
Bitmap di confronto in scala di grigi invariato per l'importazione.

Le risposte mantengono attivo l'Output effettivo, così l'Anteprima disconnessa include entrambe le operazioni. L'immagine è incorporata; riaprire una risposta non richiede di individuare il PNG originale.

Corrisponde all'interfaccia Beam Bench 0.2.37 mostrata. Il layout dei pannelli potrebbe differire nelle versioni successive.