LEKTIONSGUIDE

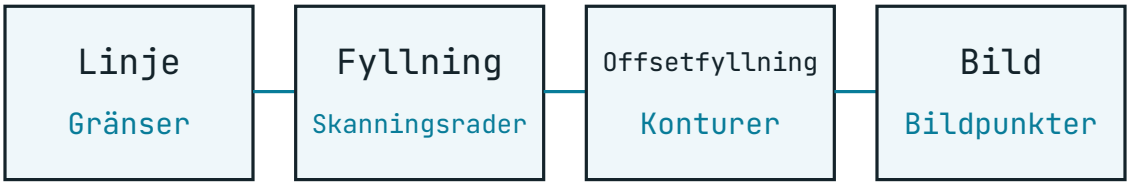
Linje, Fyllning, Bild och Offsetfyllning

Jämför vektor- och bitmappsbaserade bearbetningslägen genom att granska den faktiska bearbetningsplanen i programvaran.

Den här guiden har översatts med AI. Kontrollera viktiga instruktioner mot det engelska originalet.

Frånkopplad programvaruövning

Låt **Ingen maskin** vara valt och förbli frånkopplad. Projekten har ingen maskinprofil. Utdata är aktiverat där det behövs för programvarans Förhandsvisning. Exempelvärdena är inte materialinställningar. Lägg varje lektionspaket i en egen mapp.



Konceptuell jämförelse av lägen. Dessa rutor är etiketter, inte skärmbilder eller genererade verktygsbanor.

1. Öppna **modes-start.lzrproj**. Brickan är 40 x 30 mm med en öppning på 8 mm. Låt Ingen maskin vara valt.

2. I Lager aktiverar du **bearbetningens Utdata ovanför Läge**. Huvudinställningen Utdata bredvid Visa är redan aktiverad. Båda kontrollerna måste omfatta bearbetningen.

3. Med **Linje** öppnar du Förhandsvisning och döljer **Visa förflyttning**. Granska ytterkanten och cirkelns gränser och stäng sedan Förhandsvisning.

4. Välj **Fyllning**, ställ in **Linjeintervall på 1 mm** och förhandsvisa igen. Använd uppspelning i 4x hastighet, Gå till början, Spela upp och Gå till slutet. Kontrollera den fria öppningen.

5. Jämför **Offsetfyllning** i Förhandsvisning. Stäng den sedan och **Importera gray-bars.png**. När bitmappen är vald ställer du in **X på 72 mm** och verkställer ändringen.

6. Det nya bitmappslagret använder **Bild**. Dess Läge är en separat kontroll från bearbetningsläget under **RASTER**. Låt bearbetningen vara oförändrad, ställ in jämförelseintervallet på 1 mm och granska båda bearbetningarna.

Spara en separat kopia och jämför med **modes-finished.lzrproj**. Intervallet på 1 mm är avsiktligt grovt för visning.

SJÄLVSTÄNDIG ÖVNING

Självständig övning

Öppna **modes-practice.lzrproj**, en bricka på 45 x 35 mm. Aktivera dess Utdata för frånkopplad Förhandsvisning. Jämför Linje, Fyllning och Offsetfyllning med ett jämförelseintervall på 1 mm.

☐ Importera gray-bars.png och ställ in dess X på **74 mm**, så att den ligger bredvid den bredare brickan.

☐ Låt bildbearbetningens Läge vara oförändrat. Använd ett jämförelseintervall på 1 mm för Bild.

☐ Avsluta med Offsetfyllning för brickan och Bild för bitmappen. Spara en egen kopia innan du öppnar modes-practice-answer.lzrproj.

Vilken Förhandsvisning använder parallella rader och vilken använder nästlade konturer?

Identifierar det fyllda utseendet på arbetsytan det faktiska banmönstret?

Vilket Läge ändrar bearbetningen och vilka kontroller styr bitmappsbearbetningen?

FÖRKLARAT SVAR

Förklarat svar

Vektorlänges
Linje följer gränserna. Fyllning skannar det slutna området. Offsetfyllning använder nästlade konturbanor. Öppningen i brickan ska förbli fri.

Bildläge
Den importerade bitmappen på 96 x 72 bildpunkter har en Bild-bearbetning. Bearbetningsläget RASTER är en separat kontroll.

Förhandsvisning
Visa förflyttning visar laseravstängda förflyttningar. Rosa överskanningsmarkeringar utanför rasterraderna visar överskanning, inte extra gravering. Kontrollera visningsväxlarna igen när du öppnar Förhandsvisning på nytt.

modes-start.lzrproj
40 x 30 mm demonstrationsstart; bearbetningens Utdata är initialt avstängd.

modes-finished.lzrproj
Demonstrationssvar med bitmappen inbäddad vid X 72 mm.

modes-practice.lzrproj
45 x 35 mm självständig start; bearbetningens Utdata är initialt avstängd.

modes-practice-answer.lzrproj
Övningssvar med bitmappen inbäddad vid X 74 mm.

gray-bars.png
Oförändrad gråskalig jämförelsebild för Importera.

Svaren har effektiv Utdata aktiverad så att den frånkopplade Förhandsvisningen omfattar båda bearbetningarna. Bilden är inbäddad. När du öppnar ett svar igen behöver du inte leta upp den ursprungliga PNG-filen.

Motsvarar det demonstrerade gränssnittet i Beam Bench 0.2.37. Panelernas placering kan skilja sig i senare versioner.