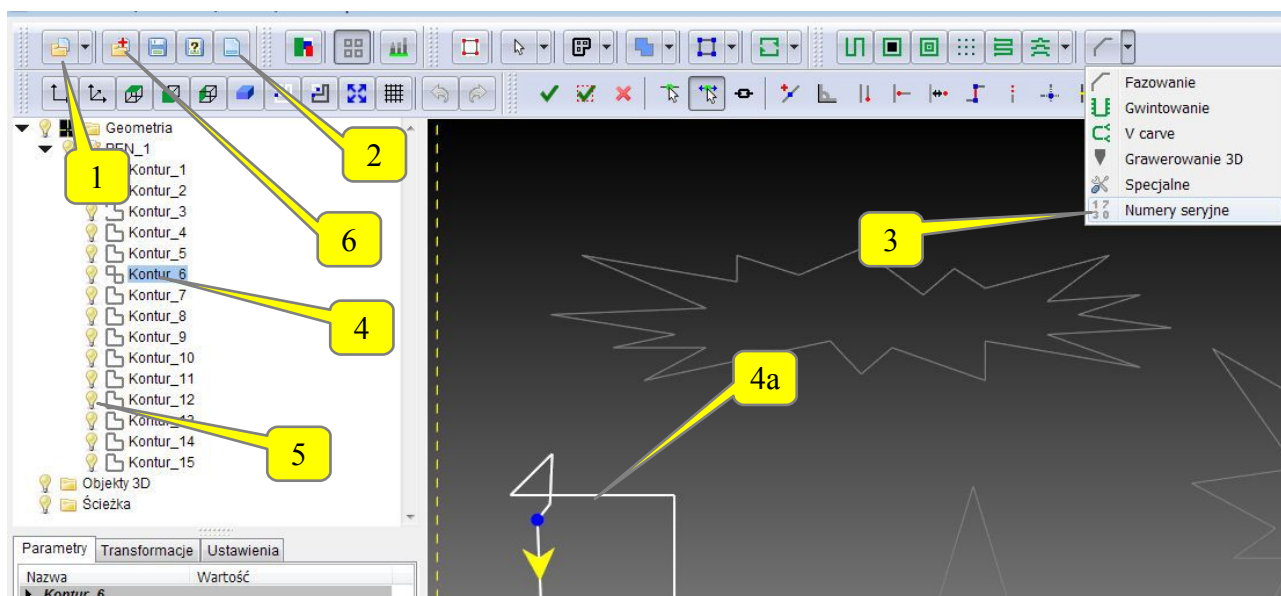




CAM - zmiany w wersji 4.4.1

2018.03.25

Zmiany ogólne



Opis

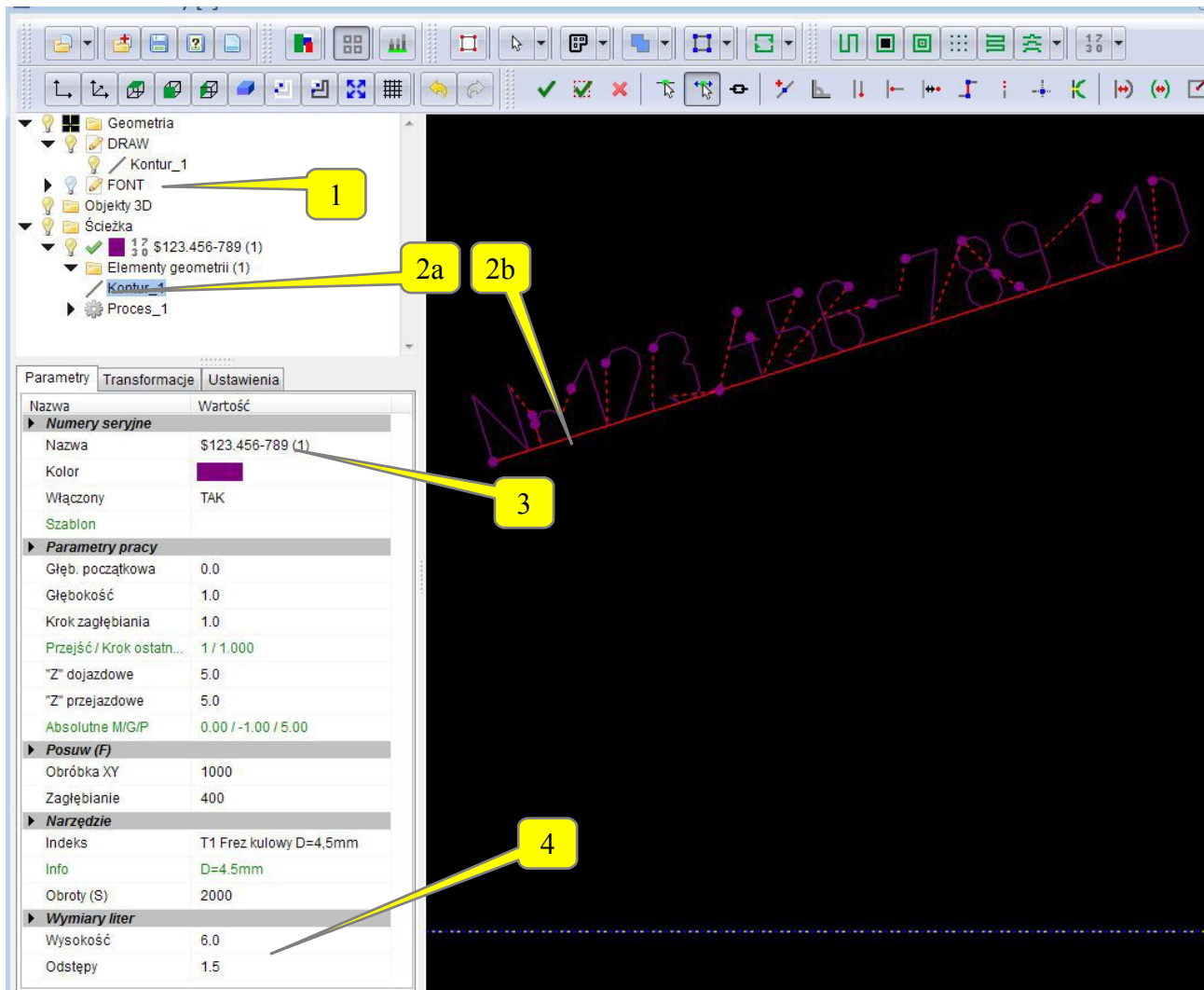
1. Dodano ikonkę otwarcia pliku z poziomu okna cam. Klikając na strzałeczkę obok ikony mamy dostęp do poprzednio otwartych plików.
2. Dodano ikonkę utworzenia nowego projektu.
3. Dodano nowy proces - „numer seryjny” (wymaga klucza EXTENDED)
4. Na liście geometrii mamy nową ikonę pokazującą kontur zamknięty - samoprzecinający się. Jest o tyle ważna informacja, że na bazie takiego konturu nie da się zbudować procesów typu offset czy pocket.
5. Kliknięcie na ikonę żarówki z przytrzymanym klawiszem Alt powoduje, że zapala się tylko ta jedna żarówka w grupie (wszystkie inne są gaszone).
6. Ikonka importu. Dodano okno wyboru opcji importu.

Proces „numer seryjny”

Generalnie jest to proces, który umożliwia grawerowanie numerów (i innych znaków) za pomocą geometrii jedno-liniowej. Przed kliknięciem w ikonkę procesu musimy wskazać linię która będzie wyznaczała linię czcionki. Sama czcionka to zbiór konturów w folderze o nazwie „FONT”, gdzie każdy kontur nazywa się tak jak znak który reprezentuje. Kluczowe znaczenie ma tutaj znak o nazwie SPACE który jest znakiem referencyjnym – wyznacza położenie liter w osi Y, oraz ich wysokość, a także jest używany gdy dany znak w folderze nie istnieje.

Folder „FONT” (o ile jeszcze nie istnieje) jest automatycznie importowany z pliku o lokalizacji „ProfilDef/CamData/FONTS.cam” - czyli jest to zwykły plik cam zawierający tylko ten folder. Czcionkę bardzo łatwo modyfikować samodzielnie (dorabiać nowe znaki). Jeśli znak składa się z kilku konturów musimy je scalić w jeden blok.

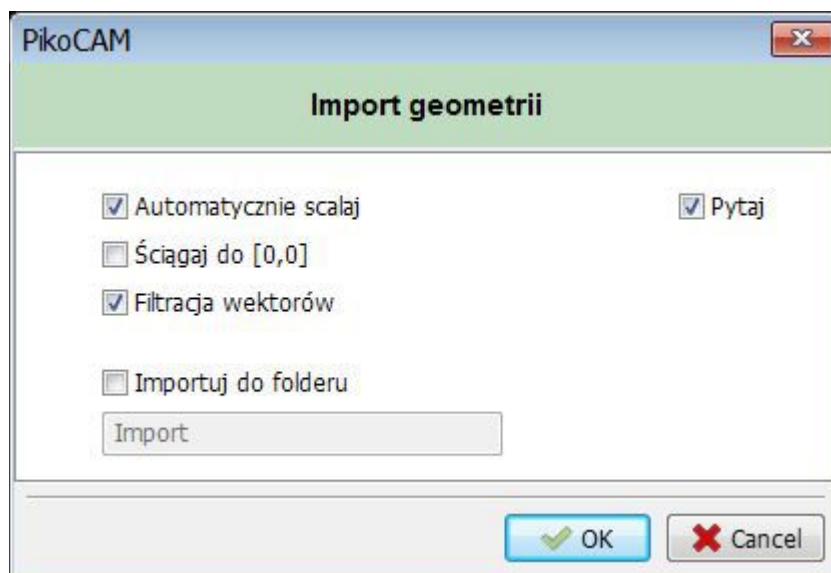
Uwaga! - wielkość liter we wszystkich nazwach ma znaczenie!



1. Folder „FONT”
2. Linia bazowa napisu.
3. Treść napisu.
4. Parametry określające wysokość liter i odległość między nimi.

Opcje importu geometrii

Otwierając, czy importując geometrię zobaczymy teraz okno, gdzie można ustawić pewne parametry importu.



Automatycznie scalaj - tworzy jeden kontur z geometrii, która w pliku źródłowym niekoniecznie stanowi całość - przykładowo kwadrat może być zapisany jako cztery osobne linie.

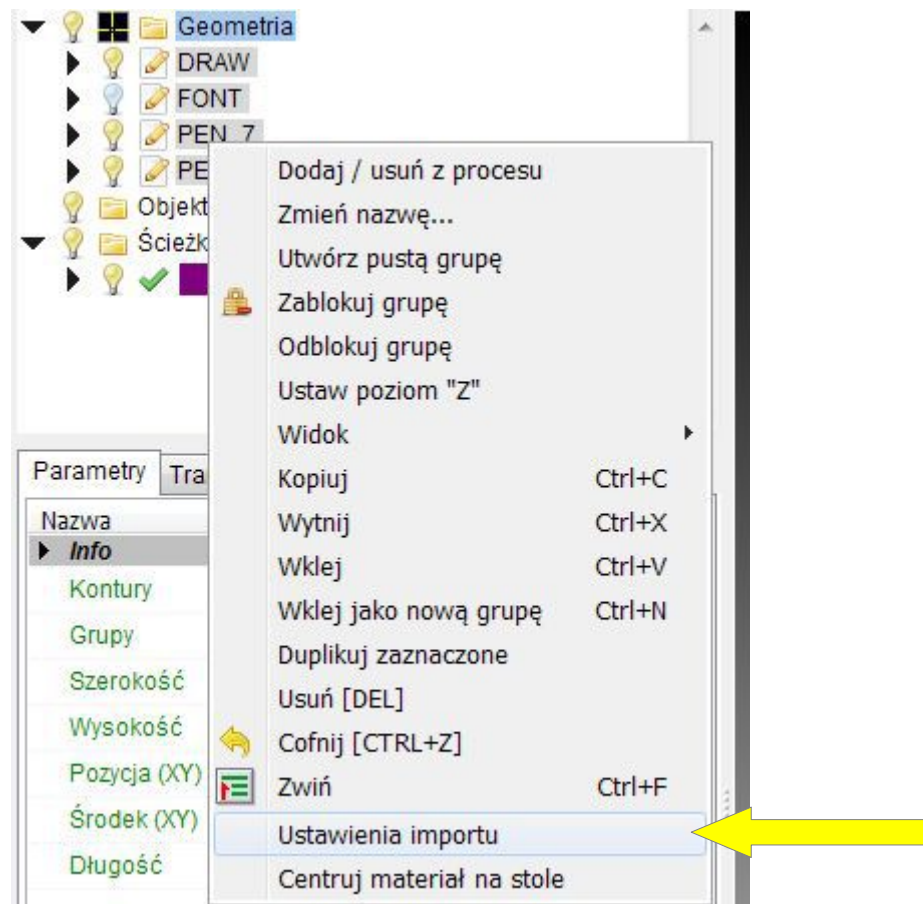
Ściągaj do [0,0] - Geometria przesuwana jest tak, aby jej minimalne wartości X,Y wynosiły zero.

Filtracja wektorów – usuwa zbędną defragmentację konturów – np. linia prosta złożona z wielu odcinków zostanie zmieniona jedną linią. Zaleca się aby ta opcja była włączona zawsze.

Importuj do folderu – umożliwia umieszczenie geometrii od razu w konkretnym folderze.

Pytaj – jeśli nie jest zaznaczone to przy imporcie okno się nie pojawi. Zostaną użyte te ustawienia które wybraliśmy ostatnio.

Aby zmienić parametry, do okna ostawień mamy też dostęp z poziomu menu na liście geometrii.



Modyfikacje i poprawki

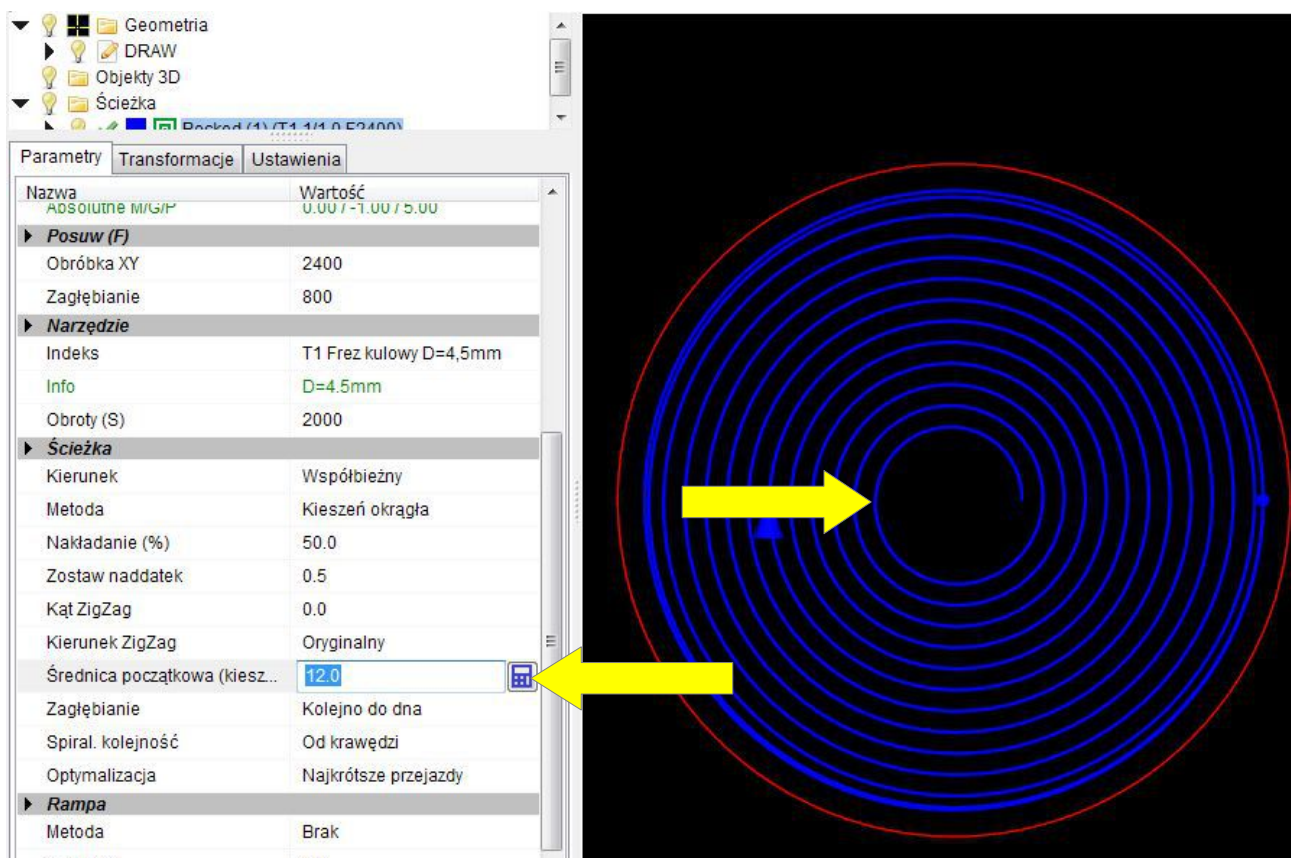
W funkcjach transformacji 3D dla funkcji

- Dosuń z lewej / dołu
- Dosuń z prawej / góry
- Dosuń do spodu materiału

Parametr „wartość” nie jest już bez znaczenia. Określa on dodatkowy offset po operacji.

Poprawiono kreskowanie (zarazem wszystkie funkcje, które z tego korzystają) dla geometrii większej niż 1m

W procesie pocket – kieszeń okrągła, dodano średnicę początkową wybierania, a także można tego typu kieszeń wybierać zarówno od środka jak i krawędzi.



**PPHU ELCOSIMO
Andrzej Woźniak
ul. Zielona 1B
62-110 Damasławek**