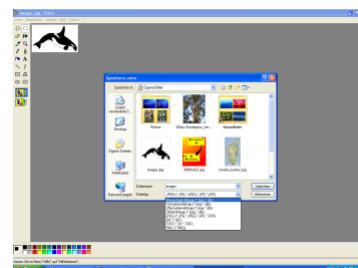


Paint



Paint öffnen unter  alle Programme / Zubehör/ Paint

Unter Datei öffnen das gewünschte Bild anwählen.
Mit der Funktion Ausschneiden den Bildausschnitt mit der Maus aufziehen.



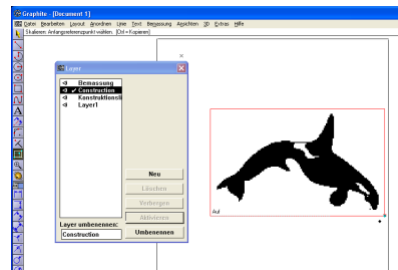
Speichen mit einem beliebigen Namen unter dem Dateityp **bmp**.

z. B: **Wale.bmp**

Graphit



1. Unter Datei Importieren die als **bmp** gespeicherte Zeichnung in den **Layer 1** importieren.
Mit der Funktion Skalieren die Zeichnung auf die gewünschte Grösse formen.



2. Mit Polillinien, Einfach- und Verbundlinien, die Zeichnung überzeichnen.



3. Die Ecken der Zeichnung mit der Funktion Runden formen.
Der gewünschte Radius, lässt sich in einem Wahlfenster links unten am Bildschirm eingeben.



4. Mit **Ctrl + i** einen **neuen Layer** erstellen mit dem Namen **FK** für (Fräskontur) und ihn aktiv setzen.

5. Mit **Ctrl + i** den **Layer FK** wählen. Die Erstellte Zeichnung ist nun auf dem **Layer FK**.

6. Die Zeichnung unter Datei Export als **DXF File** exportieren.



Wood Wop:  WoodWOP 4.5

1. Unter Datei Import **DXF** das gewünschte **DXF File** importieren.
2. Dem erhaltenen Programm die Fräszüge, Frästiefen und das Fräswerkzeug als Variablen zuordnen.

Variable	Wert	Kommentar
d	19	Dicke
z	d-0.9	Z-Mass
w	150	Werkzeug
v	2	Vorschub

3. Jedem einzelnen Fräszug die Werte aus der Variabelliste zuführen.

Achtung: wird einmal die Eingabe des Z-Wertes vergessen, ist das Bild zerstört! Der Fräszug geht standartmässig auf Z Höhe = OK Sauger!

4. Das Programm als Komponente ins ML4 abspeichern.
5. Ein neues Programm öffnen und das Komponentenmakro einfügen.
6. Mit dem Offsetversatz das Bild nach Wunsch platzieren.



X-Offset:	<input type="text" value="0.0"/>	l	<input type="text" value="l"/>
Y-Offset:	<input type="text" value="0.0"/>	b	<input type="text" value="b"/>
Z-Offset:	<input type="text" value="0.0"/>	d	<input type="text" value="d"/>
MPR-Datei:	C:\ww4\1\ML4\test.mpr ...		
<input type="button" value="↶"/> <input type="button" value="?"/> <input type="button" value="i"/> <input type="button" value="📁"/> <input type="button" value="✓"/> <input type="button" value="✗"/> <input type="button" value="📄"/> <input type="button" value="➕"/>			