

Erstelle ein Design für den Schneideplotter mit Pocket Code

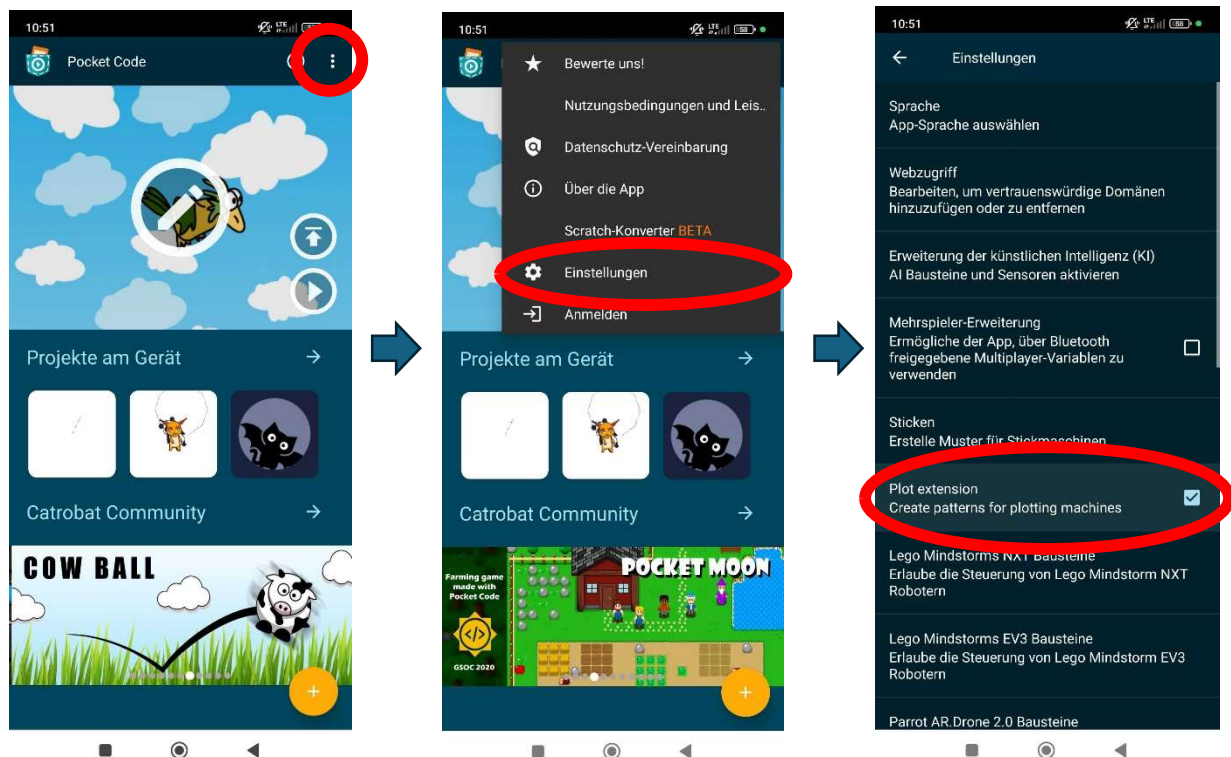
Mit Pocket Code kannst du svg Dateien erstellen. Diese können unter Anderem von einem Schneideplotter gelesen und verarbeitet werden. Hier erfährst du, wie du ein Design erstellst, es als svg speicherst und an einen Schneideplotter überträgst.



Downloade die App **Pocket Code** im Google Playstore (Android) oder im App-Store (iOS)

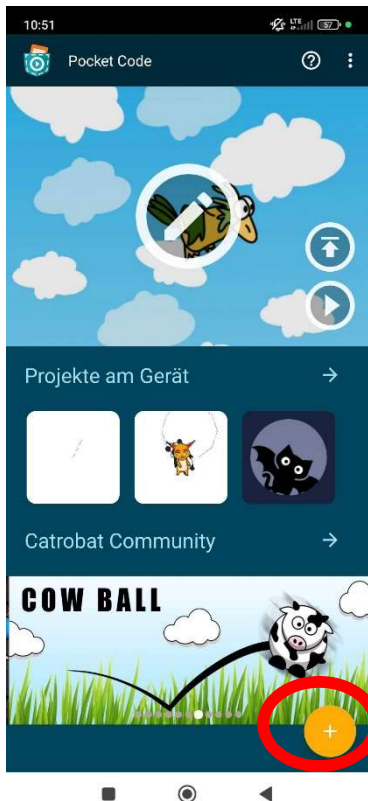
Aktiviere als nächstes die Erweiterung für den Plotter (Plot Extension)

Gehe in das Menü und wähle „Einstellungen“. Aktiviere die „Plot extension“



Du siehst jetzt eine neue Bausteinkategorie: Plot

Jetzt kannst du deine Designs erstellen.



Klicke auf das + Symbol, um ein neues Projekt zu erstellen.
Benenne dein Projekt und bestätige mit dem Haken.

Du siehst nun den Hintergrund sowie deine Figuren und Objekte (aktuell leer).

Um eine neue Figur/Objekt einzufügen, tippe auf das + Symbol. Gehe auf „Lokale Figuren und Objekte“ und wähle die Figur „Plotter“



Du siehst nun deine Figur „Plotter“ unter „Figuren und Objekte“.

Tippe drauf, um zum Skriptbereich  zu gelangen.

Tippe auf das + Symbol, um weitere Bausteine hinzuzufügen.

Du kannst zuerst deine Figur mit dem Baustein „Setze an Position“ visuell platzieren.

Anschließend startest du mit deinem Design. Verwende den Baustein „Plotten starten“.

Plotten starten

Ab jetzt wird jede Bewegung deiner Figur mitgezeichnet.

Willst du aufhören zu zeichnen, verwende den Baustein „Plotten beenden“.

Plotten beenden

Jetzt kannst du die Figur an eine andere Stelle bewegen und den Plot erneut starten.

Die Linien, die entstehen, sind genau die Linien, entlang derer das Messer des Schneideplotters später schneiden wird!

Hast du dein Design fertig, kannst du den Plot als svg-Datei speichern. Verwende dafür den Baustein „Plot als svg speichern“

Plot als SVG speichern 'plot.svg'

Speichere die Datei unter einem passenden Namen und sende sie an einen PC oder direkt einen Schneideplotter.