OD GRAFIKY KE STROJI

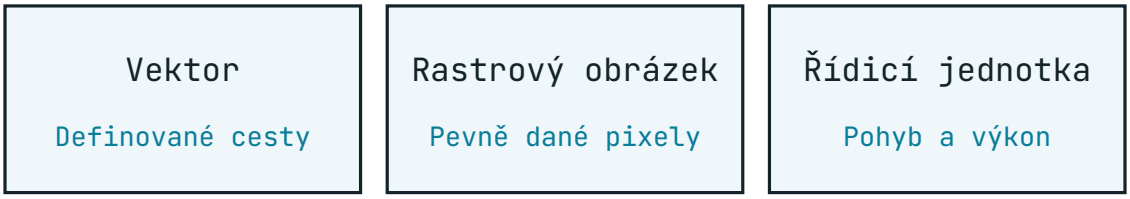
Jak funguje laser a Beam Bench

Před přípravou úlohy propojte grafiku, režimy zpracování a příkazy řídicí jednotky.

Tento průvodce byl přeložen pomocí AI. Důležité pokyny ověřte podle anglického originálu.

Procvičení softwaru a opakování

Ponechte vybranou možnost **Žádný stroj** a u cvičení projektů zůstaňte **odpojeni**. Dodané provozní hodnoty jsou softwarové příklady, nikoli ověřené receptury pro materiály. Ponechte originály a svou práci ukládejte samostatně.



Příkazy popisují plánovanou úlohu. Neměří optický výstup ani nestanovují kompatibilitu s materiálem.

1. Beam Bench připravuje příkazy pro cesty, rychlost a výkon. Řídicí jednotka je interpretuje. Z dokumentace ke stroji si zaznamenejte její řadu a podporovaný způsob připojení.

2. Optický výstup zaznamenejte odděleně od elektrického příkonu. Neznámé specifikace ponechte označené jako neznámé. Optický výkon dvacet wattů není výkon zdroje napájení.

3. Procento u parametru Výkon je příkaz v rámci nakonfigurovaného rozsahu. Neměří optický výkon dopadající na obrobek.

4. Linka sleduje obrysy. Řezání a rýhování popisují zamýšlené výsledky při použití vhodného nastavení Linky. **Řezání a rýhování nejsou volby Režimu.**

5. Vyplnění pokrývá uzavřené vektorové oblasti. Obrázek zpracovává tóny rastrového obrázku. Importovaný soubor SVG nebo PDF může obsahovat jedno i obojí.

6. Výsledek ovlivňuje zaostření, vlnová délka a identifikovaný materiál. Náhled kontroluje plánované cesty a čas, nikoli vhodnost materiálu ani výslednou tmavost.

POROVNEJTE VEKTOR A RASTROVÝ OBRÁZEK

Porovnejte vektor a rastrový obrázek

Začněte nový projekt a importujte **vector-sample.svg** a **owl-illustration.png**. Ponechte oba objekty viditelné. Vyberte každý zvlášť a prohlédněte si Vlastnosti, potom porovnejte **artwork-demo.lzrproj**.

☐ Na štítku najděte označení VECTOR a na sově označení IMAGE. U každého zkontrolujte skutečnou vrstvu a operaci.

☐ Přibližte vektorovou křivku. Zvětšení rastrového obrázku nemůže přidat zdrojové detaily. Ponechte původní obrázek k dispozici.

☐ Uložte samostatnou kopii. Se souborem name-tag-finished.lzrproj zacházejte jako s dalším příkladem uloženého návrhu.

Která grafika poskytuje obrys pro řezání?

Které režimy odpovídají rýhované lince, vyplněnému jménu a sově s tóny?

Které údaje o řídicí jednotce a optickém výstupu jsou pro vaše nastavení stále neznámé?

VYSVĚTLENÉ ODPOVĚDI A ZÁZNAM O NASTAVENÍ

Vysvětlené odpovědi a záznam o nastavení

Obrys pro řezání
Vektorový štítek poskytuje cesty. Rastrový obrázek vyžaduje pro obrysový řez samostatný vektorový obrys.

Volby zpracování
Linka pro rýhovanou nebo řezanou cestu, Vyplnění pro uzavřené vyplněné jméno, Obrázek pro sovu s tóny. Nastavení určují zamýšlený účinek.

Doklady o nastavení
Zaznamenejte přesný laser nebo modul, optický výstup, řadu řídicí jednotky, podporovaný způsob připojení a požadovaný ovladač. Neověřené údaje ponechte jako neznámé.

Laser nebo modul a optický výstup, včetně zdroje dokumentace:

Řídicí jednotka, způsob připojení a odpovídající ovladač:

Materiál, příprava a zamýšlený účinek:

Nevyřešené údaje před jakoukoli pozdější operací:

SOUBORY A POROVNÁNÍ

Soubory a porovnání

Vektor a rastrový obrázek
Složka vector-and-bitmap. **artwork-demo.lzrproj**, **owl-illustration.png**, **vector-sample.svg**. Vstupy a porovnání z této kapitoly ponechte pohromadě.

Co Beam Bench dělá
Složka what-beam-bench-does. **name-tag-finished.lzrproj**. Vstupy a porovnání z této kapitoly ponechte pohromadě.

Po dokončení pokusu použijte porovnání. Zkontrolujte uvedené rozměry, nastavení a strukturu objektů.