FRA GRAFIK TIL MASKINE

# Sådan fungerer din laser og Beam Bench

Forbind grafik, behandlingstilstande og controllerkommandoer, før du forbereder et job.

Denne vejledning er oversat med AI. Kontrollér vigtige instruktioner i forhold til den engelske original.

**Softwareøvelse og gennemgang**

Behold **Ingen maskine** valgt, og forbliv **afbrudt** under projekte øvelser. De angivne driftsværdier er softwareeksempler, ikke afprøvede materialeopskrifter. Behold originalerne, og gem dit eget arbejde separat.




Kommandoer beskriver det planlagte job. De måler ikke den optiske effekt og fastslår ikke materialekompatibilitet.

1. Beam Bench forbereder kommandoer for baner, hastighed og strøm. Controlleren fortolker dem. Notér dens familie og understøttede forbindelsesmetode ud fra maskinens dokumentation.

2. Notér den optiske effekt separat fra den elektriske indgangseffekt. Lad ukendte specifikationer stå som ukendte. En optisk effekt på tyve watt er ikke strømforsyningens mærkeeffekt.

3. En procentværdi for Effekt er en kommando inden for det konfigurerede interval. Den måler ikke den optiske effekt, der når frem til emnet.

4. Linje følger konturer. Skæring og opmærkning beskriver tilsigtede resultater ved hjælp af egnede Linje-indstillinger. **Skær og opmærk er ikke valgmuligheder i Tilstand.**

5. Fyld dækker lukkede vektorområder. Billede behandler bitmapbilledets toner. En importeret SVG- eller PDF-fil kan indeholde enten det ene eller begge.

6. Fokus, bølgelængde og det identificerede materiale påvirker resultatet. Forhåndsvisning kontrollerer de planlagte baner og tiden, ikke materialets egnethed eller den færdige mørkhedsgrad.

SAMMENLIGN EN VEKTOR OG ET BITMAPBILLEDE

# Sammenlign en vektor og et bitmapbillede

Start et nyt projekt, og importér **vector-sample.svg** og **owl-illustration.png**. Hold begge synlige. Vælg dem enkeltvis, og undersøg Egenskaber. Sammenlign derefter **artwork-demo.lzrproj**.

☐ Find VECTOR på mærket og IMAGE på uglen. Undersøg det faktiske lag og den faktiske handling for hver.

☐ Zoom ind på vektorkurven. En forstørrelse af bitmapbilledet kan ikke tilføje kildedetaljer. Behold det originale billede tilgængeligt.

☐ Gem en separat kopi. Betragt name-tag-finished.lzrproj som endnu et eksempel på et gemt design.

Hvilken grafik leverer en skærekontur?

---

Hvilke tilstande passer til en opmærket linje, et udfyldt navn og uglen med toner?

---

Hvilke oplysninger om controlleren og den optiske effekt er stadig ukendte for din opsætning?

---

FORKLAREDE SVAR OG OPSÆTNINGSNOTAT

# Forklarede svar og opsætningsnotat

**Skærekontur**
Vektormærket leverer banerne. Et bitmapbillede kræver en separat vektorkontur til et kontursnit.

**Procesvalg**
Linje til en opmærket eller skåret bane, Fyld til et lukket, udfyldt navn, Billede til uglen med toner. Indstillingerne bestemmer den tilsigtede effekt.

**Dokumentation for opsætningen**
Notér den præcise laser eller det præcise modul, den optiske effekt, controllerfamilien, den understøttede forbindelsesmetode og den nødvendige driver. Lad ikke-verificerede oplysninger stå som ukendte.

Laser/modul og optisk effekt, med dokumentationskilde:

---

Controller, forbindelsesmetode og tilhørende driver:

---

Materiale, forberedelse og tilsigtet effekt:

---

Uafklarede oplysninger før enhver senere handling:

---

FILER OG SAMMENLIGNINGER

# Filer og sammenligninger

**Vektor og bitmap**
Mappe vector-and-bitmap. **artwork-demo.lzrproj**, **owl-illustration.png**, **vector-sample.svg**. Opbevar dette kapitels input og sammenligninger samlet.

**Hvad Beam Bench gør**
Mappe what-beam-bench-does. **name-tag-finished.lzrproj**. Opbevar dette kapitels input og sammenligninger samlet.

Brug sammenligningen efter dit forsøg. Kontrollér de angivne dimensioner, indstillinger og objektstruktur.