ΑΠΌ ΤΑ ΓΡΑΦΙΚΆ ΣΤΗ ΜΗΧΑΝΉ

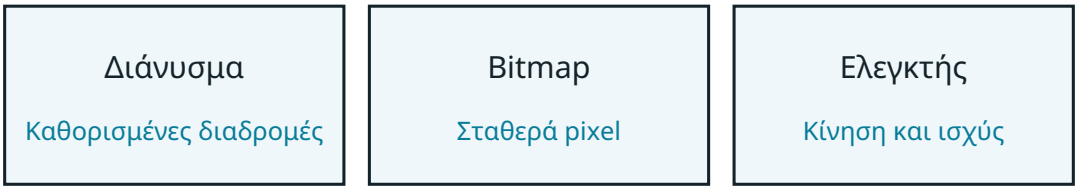
Πώς λειτουργούν το λέιζερ σας και το Beam Bench

Συνδέστε τα γραφικά, τις λειτουργίες επεξεργασίας και τις εντολές του ελεγκτή πριν προετοιμάσετε μια εργασία.

Αυτός ο οδηγός μεταφράστηκε με AI. Ελέγξτε τις σημαντικές οδηγίες σε αντιπαραβολή με το αγγλικό πρωτότυπο.

Πρακτική και ανασκόπηση λογισμικού

Διατηρήστε επιλεγμένο το **Χωρίς Μηχανή** και παραμείνετε **αποσυνδεδεμένοι** για τις ασκήσεις έργων. Οι παρεχόμενες τιμές λειτουργίας είναι παραδείγματα λογισμικού, όχι δοκιμασμένες συνταγές υλικών. Κρατήστε τα πρωτότυπα και αποθηκεύστε ξεχωριστά τη δική σας εργασία.



Οι εντολές περιγράφουν την προγραμματισμένη εργασία. Δεν μετρούν την οπτική έξοδο ούτε καθορίζουν τη συμβατότητα με το υλικό.

1. Το Beam Bench προετοιμάζει εντολές για διαδρομές, ταχύτητα και ισχύ. Ο ελεγκτής τις ερμηνεύει. Καταγράψτε την οικογένεια και την υποστηριζόμενη μέθοδο σύνδεσής του από την τεκμηρίωση της μηχανής.

2. Καταγράψτε την οπτική ισχύ εξόδου ξεχωριστά από την ηλεκτρική είσοδο. Αφήστε τις άγνωστες προδιαγραφές σημειωμένες ως άγνωστες. Η ονομαστική οπτική ισχύς είκοσι watt δεν είναι η ονομαστική ισχύς του τροφοδοτικού.

3. Ένα ποσοστό της Ισχύος είναι μια εντολή μέσα στο διαμορφωμένο εύρος. Δεν μετρά την οπτική ισχύ που φτάνει στο αντικείμενο εργασίας.

4. Η Γραμμή ακολουθεί τα περιγράμματα. Η κοπή και η χαραγή περιγράφουν τα επιδιωκόμενα αποτελέσματα με κατάλληλες ρυθμίσεις Γραμμής. **Η κοπή και η χαραγή δεν είναι επιλογές της Λειτουργίας.**

5. Το Γέμισμα καλύπτει κλειστές διανυσματικές περιοχές. Η Εικόνα επεξεργάζεται τους τόνους μιας εικόνας bitmap. Ένα εισαγόμενο SVG ή PDF μπορεί να περιέχει το ένα, το άλλο ή και τα δύο.

6. Η εστίαση, το μήκος κύματος και το προσδιορισμένο υλικό επηρεάζουν το αποτέλεσμα. Η Προεπισκόπηση ελέγχει τις προγραμματισμένες διαδρομές και τον χρόνο, όχι την καταλληλότητα του υλικού ή την τελική σκουρότητα.

ΣΥΓΚΡΊΝΕΤΕ ΈΝΑ ΔΙΆΝΥΣΜΑ ΚΑΙ ΈΝΑ BITMAP

Συγκρίνετε ένα διάνυσμα και ένα bitmap

Ξεκινήστε ένα Νέο έργο και εισαγάγετε τα **vector-sample.svg** και **owl-illustration.png**. Διατηρήστε και τα δύο ορατά. Επιλέξτε το καθένα ξεχωριστά και ελέγξτε τις Ιδιότητες, έπειτα συγκρίνετέ τα με το **artwork-demo.lzrproj**.

☐ Βρείτε την ένδειξη ΔΙΑΝΥΣΜΑ στην ετικέτα και την ένδειξη ΕΙΚΟΝΑ στην κουκουβάγια. Ελέγξτε το αντίστοιχο επίπεδο και τη λειτουργία για το καθένα.

☐ Κάντε μεγέθυνση στην καμπύλη του διανύσματος. Η μεγέθυνση του bitmap δεν μπορεί να προσθέσει λεπτομέρεια πηγής. Διατηρήστε διαθέσιμη την αρχική εικόνα.

☐ Αποθηκεύστε ένα ξεχωριστό αντίγραφο. Αντιμετωπίστε το name-tag-finished.lzrproj ως άλλο αποθηκευμένο παράδειγμα σχεδίου.

Ποιο γραφικό παρέχει περίγραμμα κοπής;

Ποιες λειτουργίες αντιστοιχούν σε μια χαραγμένη γραμμή, ένα όνομα με γέμισμα και την τονική κουκουβάγια;

Ποια στοιχεία του ελεγκτή και της οπτικής ισχύος εξόδου παραμένουν άγνωστα για τη ρύθμισή σας;

ΑΠΑΝΤΉΣΕΙΣ ΜΕ ΕΞΉΓΗΣΗ ΚΑΙ ΚΑΤΑΓΡΑΦΉ ΡΥΘΜΊΣΕΩΝ

Απαντήσεις με εξήγηση και καταγραφή ρυθμίσεων

Περίγραμμα κοπής
Η διανυσματική ετικέτα παρέχει διαδρομές. Για μια κοπή περιγράμματος, ένα bitmap χρειάζεται ξεχωριστό διανυσματικό περίγραμμα.

Επιλογές επεξεργασίας
Γραμμή για διαδρομή χαραγής ή κοπής, Γέμισμα για κλειστό όνομα με γέμισμα, Εικόνα για την τονική κουκουβάγια. Οι ρυθμίσεις καθορίζουν το επιδιωκόμενο αποτέλεσμα.

Στοιχεία ρύθμισης
Καταγράψτε το ακριβές λέιζερ/μονάδα, την οπτική ισχύ εξόδου, την οικογένεια ελεγκτή, την υποστηριζόμενη μέθοδο σύνδεσης και το απαιτούμενο πρόγραμμα οδήγησης. Διατηρήστε ως άγνωστες τις μη επαληθευμένες λεπτομέρειες.

Λέιζερ/μονάδα και οπτική ισχύς εξόδου, με πηγή τεκμηρίωσης:

Ελεγκτής, μέθοδος σύνδεσης και αντίστοιχο πρόγραμμα οδήγησης:

Υλικό, προετοιμασία και επιδιωκόμενο αποτέλεσμα:

Εκκρεμείς λεπτομέρειες πριν από οποιαδήποτε μεταγενέστερη λειτουργία:

ΑΡΧΕΊΑ ΚΑΙ ΣΥΓΚΡΊΣΕΙΣ

Αρχεία και συγκρίσεις

Διάνυσμα και bitmap
Φάκελος vector-and-bitmap. **artwork-demo.lzrproj**, **owl-illustration.png**, **vector-sample.svg**. Διατηρήστε μαζί τις εισόδους και τις συγκρίσεις αυτού του κεφαλαίου.

Τι κάνει το Beam Bench
Φάκελος what-beam-bench-does. **name-tag-finished.lzrproj**. Διατηρήστε μαζί τις εισόδους και τις συγκρίσεις αυτού του κεφαλαίου.

Χρησιμοποιήστε τη σύγκριση μετά την προσπάθειά σας. Ελέγξτε τις καθορισμένες διαστάσεις, τις ρυθμίσεις και τη δομή των αντικειμένων.