GRAFIIKASTA KONEELLE

Miten laserisi ja Beam Bench toimivat

Yhdistä grafiikka, käsittelytilat ja ohjainkomennot ennen työn valmistelua.

Tämä opas on käännetty tekoälyllä. Vertaa tärkeitä ohjeita englanninkieliseen alkuperäiseen.

Ohjelmistoharjoittelu ja kertaus

Pidä **Ei konetta** valittuna ja pysy **yhteys katkaistu** -tilassa projektiharjoitusten ajan. Annetut käyttöarvot ovat ohjelmistoesimerkkejä, eivät testattuja materiaalireseptejä. Säilytä alkuperäiset ja tallenna oma työsi erikseen.



Komennot kuvaavat suunnitellun työn. Ne eivät mittaa optista lähtötehoa eivätkä määritä materiaalin yhteensopivuutta.

1. Beam Bench valmistelee polku-, nopeus- ja teho-komennot. Ohjain tulkitsee ne. Kirjaa koneen dokumentaatiosta sen ohjainperhe ja tuettu yhteystapa.

2. Kirjaa optinen lähtöteho erikseen sähköisestä syöttötehosta. Merkitse tuntemattomat tekniset tiedot tuntemattomiksi. Kahdenkymmenen watin optinen nimellisteho ei ole virtalähteen nimellisteho.

3. Tehon prosenttiarvo on määritetyn alueen sisäinen komento. Se ei mittaa työhön päätyvää optista tehoa.

4. Viiva seuraa ääriviivoja. Leikkaus ja viivamerkkaus kuvaavat tavoiteltuja tuloksia, kun käytössä on tarkoitukseen sopivat Viiva-asetukset. **Leikkaus ja viivamerkkaus eivät ole Tila-valintoja.**

5. Täyttö kattaa suljetut vektorialueet. Kuva käsittelee bittikartan sävyjä. Tuotu SVG- tai PDF-tiedosto voi sisältää jommankumman tai molemmat.

6. Tarkennus, aallonpituus ja tunnistettu materiaali vaikuttavat tulokseen. Esikatselu tarkistaa suunnitellut polut ja ajan, ei materiaalin soveltuvuutta tai valmiin työn tummuutta.

VEKTORIN JA BITTIKARTAN VERTAILU

Vektorin ja bittikartan vertailu

Aloita uusi projekti ja tuo **vector-sample.svg** ja **owl-illustration.png**. Pidä molemmat näkyvissä. Valitse kumpikin erikseen ja tarkastele kohtaa Ominaisuudet, vertaa sitten tiedostoon **artwork-demo.lzrproj**.

☐ Etsi tunnisteesta teksti VECTOR ja pöllöstä teksti IMAGE. Tarkastele kummankin todellista tasoa ja toimintoa.

☐ Lähennä vektorikäyrää. Bittikartan suurentaminen ei voi lisätä lähteen yksityiskohtia. Pidä alkuperäinen kuva saatavilla.

☐ Tallenna erillinen kopio. Käsittele tiedostoa name-tag-finished.lzrproj toisena tallennettuna suunnitteluesimerkkinä.

Mikä grafiikka tarjoaa leikkausääriviivan?

Mitkä tilat sopivat merkkausviivalle, täytetylle nimelle ja sävykkäälle pöllölle?

Mitkä ohjaimen ja optisen lähtötehon tiedot ovat vielä tuntemattomia asetuksessasi?

SELITETYT VASTAUKSET JA ASETUSTIEDOT

Selitetyt vastaukset ja asetustiedot

Leikkausääriviiva
Vektoritunniste tarjoaa polut. Bittikartta tarvitsee erillisen vektoriääriviivan ääriviivaleikkausta varten.

Käsittelyvalinnat
Viiva merkattuun tai leikattavaan polkuun, Täyttö suljettuun täytettyyn nimeen, Kuva sävykkääseen pöllöön. Asetukset määrittävät tavoitellun vaikutuksen.

Asetustiedot
Kirjaa laserin/moduulin tarkka malli, optinen lähtöteho, ohjainperhe, tuettu yhteystapa ja tarvittava ohjain. Pidä vahvistamattomat tiedot tuntemattomina.

Laser/moduuli ja optinen lähtöteho, dokumentaation lähde:

Ohjain, yhteystapa ja vastaava ohjain:

Materiaali, valmistelu ja tavoiteltu vaikutus:

Ratkaisemattomat tiedot ennen mitään myöhempää toimenpidettä:

TIEDOSTOT JA VERTAILUT

Tiedostot ja vertailut

Vektori ja bittikartta
Kansio vector-and-bitmap. **artwork-demo.lzrproj**, **owl-illustration.png**, **vector-sample.svg**. Pidä tämän luvun syötteet ja vertailut yhdessä.

Mitä Beam Bench tekee
Kansio what-beam-bench-does. **name-tag-finished.lzrproj**. Pidä tämän luvun syötteet ja vertailut yhdessä.

Käytä vertailua yrityksesi jälkeen. Tarkista määritetyt mitat, asetukset ja objektin rakenne.