DES ILLUSTRATIONS À LA MACHINE

Fonctionnement de votre laser et de Beam Bench

Reliez les illustrations, les modes de traitement et les commandes du contrôleur avant de préparer un travail.

Ce guide a été traduit par IA. Vérifiez les instructions importantes par rapport à l'original anglais.

Pratique et révision logicielles

Laissez **Pas de machine** sélectionné et restez **déconnecté** pour les exercices sur les projets. Les valeurs de fonctionnement fournies sont des exemples logiciels, pas des recettes de matériaux testées. Conservez les originaux et enregistrez votre travail séparément.



Les commandes décrivent le travail prévu. Elles ne mesurent pas la puissance optique et n'établissent pas la compatibilité avec le matériau.

1. Beam Bench prépare les tracés ainsi que les commandes de vitesse et de puissance. Le contrôleur les interprète. Relevez sa famille et sa méthode de connexion prise en charge dans la documentation de la machine.

2. Relevez séparément la puissance optique et l'entrée électrique. Laissez les caractéristiques inconnues indiquées comme inconnues. Une puissance optique nominale de vingt watts n'est pas la puissance nominale de l'alimentation.

3. Un pourcentage de puissance est une commande comprise dans la plage configurée. Il ne mesure pas la puissance optique atteignant la pièce.

4. Ligne suit les contours. La découpe et le traçage décrivent les résultats visés à l'aide de réglages de ligne. **Cut et Score ne sont pas des choix de Mode.**

5. Le remplissage couvre les zones vectorielles fermées. Image traite les tons d'une image bitmap. Un fichier SVG ou PDF importé peut contenir l'un ou l'autre, ou les deux.

6. La mise au point, la longueur d'onde et le matériau identifié influencent le résultat. L'aperçu vérifie les tracés prévus et la durée, pas l'adéquation au matériau ni la noirceur finale.

COMPARER UN ÉLÉMENT VECTORIEL ET UN BITMAP

Comparer un élément vectoriel et un bitmap

Commencez un nouveau projet et importez **vector-sample.svg** et **owl-illustration.png**. Gardez les deux éléments visibles. Sélectionnez-les séparément et examinez leurs propriétés, puis comparez-les à **artwork-demo.lzrproj**.

☐ Repérez VECTOR sur l’étiquette et IMAGE sur la chouette. Examinez la couche et l’opération réelles de chacun.

☐ Zoomez sur la courbe vectorielle. Agrandir le bitmap ne peut pas ajouter de détails à la source. Gardez l’image originale disponible.

☐ Enregistrez une copie séparée. Considérez **name-tag-finished.lzrproj** comme un autre exemple de design enregistré.

Quel élément graphique fournit un contour de découpe ?

Quels modes correspondent à une ligne tracée, à un nom rempli et à la chouette en tons ?

Quels détails du contrôleur et de la puissance optique restent inconnus pour votre configuration ?

RÉPONSES EXPLIQUÉES ET RELEVÉ DE CONFIGURATION

Réponses expliquées et relevé de configuration

Contour de découpe
L’étiquette vectorielle fournit les tracés. Une image bitmap nécessite un contour vectoriel distinct pour une découpe selon un contour.

Choix du traitement
Ligne pour un tracé ou un chemin de découpe, Remplissage pour un nom fermé rempli, Image pour la chouette en tons. Les réglages déterminent l’effet visé.

Éléments de configuration
Relevez le laser/module exact, la puissance optique, la famille du contrôleur, la méthode de connexion prise en charge et le pilote requis. Laissez inconnus les détails non vérifiés.

Laser/module et puissance optique, avec la source de la documentation :

Contrôleur, méthode de connexion et pilote correspondant :

Matériau, préparation et effet visé :

Détails non résolus avant toute opération ultérieure :

FICHIERS ET COMPARAISONS

Fichiers et comparaisons

Vectoriel et bitmap
Dossier vector-and-bitmap. **artwork-demo.lzrproj**, **owl-illustration.png**, **vector-sample.svg**. Conservez ensemble les fichiers d’entrée et les comparaisons de ce chapitre.

Fonctionnement de Beam Bench
Dossier what-beam-bench-does. **name-tag-finished.lzrproj**. Conservez ensemble les fichiers d’entrée et les comparaisons de ce chapitre.

Utilisez la comparaison après votre tentative. Vérifiez les dimensions, les réglages et la structure des objets indiqués.