A GRAFIKÁTÓL A GÉPIG

# Hogyan működik a lézere és a Beam Bench

Kapcsolja össze a grafikát, a feldolgozási módokat és a vezérlőparancsokat, mielőtt előkészíti a munkát.

Ezt az útmutatót mesterséges intelligencia fordította. A fontos utasításokat ellenőrizze az angol eredetivel.

**Szoftveres gyakorlás és áttekintés**

Hagyja kijelölve a **Nincs gép** lehetőséget, és a projektgyakorlatok során maradjon **leválasztva**. A megadott működési értékek szoftveres példák, nem tesztelt anyagbeállítások. Őrizze meg az eredetiket, és a saját munkáját külön mentse.




A parancsok a tervezett munkát írják le. Nem mérik az optikai kimeneti teljesítményt, és nem állapítják meg az anyagkompatibilitást.

1. A Beam Bench előkészíti a görbéket, valamint a sebesség- és teljesítményparancsokat. A vezérlő értelmezi ezeket. A gép dokumentációja alapján jegyezze fel a vezérlőcsaládot és a támogatott csatlakozási módot.

2. Az optikai kimeneti teljesítményt az elektromos bemeneti teljesítménytől külön jegyezze fel. Az ismeretlen műszaki adatokat hagyja ismeretlenként megjelölve. A húszwattos optikai névleges teljesítmény nem a tápegység névleges teljesítménye.

3. A Teljesítmény százalékos értéke a konfigurált tartományon belüli parancs. Nem méri a munkadarabot elérő optikai teljesítményt.

4. A Vonal követi a körvonalakat. A vágás és a karcolás megfelelő Vonal-beállításokkal megadott szándékolt eredményeket jelöl. **A vágás és a karcolás nem módválasztási lehetőségek.**

5. A Kitöltés zárt vektoros területeket fed le. A Kép egy bittérkép tónusait dolgozza fel. Egy importált SVG vagy PDF egyik vagy mindkét típust tartalmazhatja.

6. A fókusz, a hullámhossz és az azonosított anyag befolyásolja az eredményt. Az Előnézet a tervezett görbéket és az időt ellenőrzi, nem az anyag alkalmasságát vagy a kész felület sötétségét.

VEKTOR ÉS BITTÉRKÉP ÖSSZEHASONLÍTÁSA

# Vektor és bittérkép összehasonlítása

Indítson el egy új projektet, majd importálja a **vector-sample.svg** és az **owl-illustration.png** fájlt. Tartsa mindkettőt láthatóan. Válassza ki őket külön-külön, és vizsgálja meg a Tulajdonságok panelt, majd hasonlítsa össze az **artwork-demo.lzrproj** fájllal.

☐ Keresse meg a VECTOR feliratot a címkén, az IMAGE feliratot pedig a bagolyon. Vizsgálja meg mindkettő tényleges rétegét és műveletét.

☐ Nagyítson rá a vektorgörbére. A bittérkép nagyítása nem adhat hozzá forrásrészleteket. Tartsa elérhetően az eredeti képet.

☐ Mentsen külön másolatot. A name-tag-finished.lzrproj fájlt egy másik mentett tervpéldaként kezelje.

Melyik grafika biztosít vágási körvonalat?

---

Mely módok illenek egy karcolt vonalhoz, egy kitöltött névhez és a tónusos bagolyhoz?

---

Mely vezérlő- és optikaiteljesítmény-adatok ismeretlenek még a saját összeállításánál?

---

MAGYARÁZATOS VÁLASZOK ÉS ÖSSZEÁLLÍTÁSI FELJEGYZÉS

# Magyarázatos válaszok és összeállítási feljegyzés

**Vágási körvonal**
A vektoros címke biztosítja a görbéket. Egy bittérképhez külön vektoros körvonal szükséges a körvonal vágásához.

**Feldolgozási lehetőségek**
Vonal a karcolt vagy vágott görbéhez, Kitöltés zárt, kitöltött névhez, Kép a tónusos bagolyhoz. A beállítások határozzák meg a szándékolt hatást.

**Az összeállítás adatai**
Jegyezze fel a pontos lézer- vagy modulazonosítót, az optikai kimeneti teljesítményt, a vezérlőcsaládot, a támogatott csatlakozási módot és a szükséges illesztőprogramot. Az ellenőrizetlen adatokat hagyja ismeretlenként.

Lézer vagy modul és optikai kimeneti teljesítmény, a dokumentáció forrásával:

---

Vezérlő, csatlakozási mód és a hozzá tartozó illesztőprogram:

---

Anyag, előkészítés és szándékolt hatás:

---

A későbbi művelet előtt tisztázandó adatok:

---

FÁJLOK ÉS ÖSSZEHASONLÍTÁSOK

# Fájlok és összehasonlítások

**Vektor és bittérkép**
Mappa: vector-and-bitmap. **artwork-demo.lzrproj**, **owl-illustration.png**, **vector-sample.svg**. Tartsa együtt ennek a fejezetnek a bemeneteit és összehasonlításait.

**Mit végez a Beam Bench**
Mappa: what-beam-bench-does. **name-tag-finished.lzrproj**. Tartsa együtt ennek a fejezetnek a bemeneteit és összehasonlításait.

A próbálkozás után használja az összehasonlítást. Ellenőrizze a megadott méreteket, beállításokat és az objektumstruktúrát.