DALLA GRAFICA ALLA MACCHINA

Come funzionano il tuo laser e Beam Bench

Collega la grafica, le modalità di elaborazione e i comandi del controller prima di preparare un lavoro.

Questa guida è stata tradotta con l'IA. Verifica le istruzioni importanti confrontandole con l'originale inglese.

Esercitazione e revisione software

Mantieni **Nessuna macchina** selezionato e resta **disconnesso** per le esercitazioni sui progetti. I valori operativi forniti sono esempi software, non ricette di lavorazione testate sui materiali. Conserva gli originali e salva separatamente il tuo lavoro.



I comandi descrivono il lavoro pianificato. Non misurano l'uscita ottica né stabiliscono la compatibilità con il materiale.

1. Beam Bench prepara i percorsi e i comandi di velocità e potenza. Il controller li interpreta. Registra la sua famiglia e il metodo di connessione supportato consultando la documentazione della macchina.

2. Registra separatamente l'uscita ottica e l'ingresso elettrico. Lascia le specifiche sconosciute contrassegnate come sconosciute. Un valore nominale di potenza ottica di venti watt non è il valore nominale dell'alimentatore.

3. Una percentuale di Potenza è un comando all'interno dell'intervallo configurato. Non misura la potenza ottica che raggiunge il pezzo.

4. Linea segue i contorni. Il taglio e la marcatura descrivono i risultati previsti usando impostazioni Linea adatte. **Taglio e marcatura non sono scelte della Modalità.**

5. Riempimento copre le aree vettoriali chiuse. Immagine elabora i toni di una bitmap. Un SVG o PDF importato può contenere l'uno, l'altro o entrambi.

6. La messa a fuoco, la lunghezza d'onda e il materiale identificato influenzano il risultato. Anteprima verifica i percorsi pianificati e il tempo, non l'idoneità del materiale o il grado di scurimento finale.

CONFRONTA UN VETTORE E UNA BITMAP

Confronta un vettore e una bitmap

Avvia un nuovo progetto e importa **vector-sample.svg** e **owl-illustration.png**. Mantieni entrambi visibili. Selezionali uno alla volta e controlla Proprietà, poi confronta **artwork-demo.lzrproj**.

☐ Trova VECTOR sulla targhetta e IMAGE sul gufo. Esamina il livello e l'operazione effettivi di ciascuno.

☐ Ingrandisci la curva vettoriale. Ingrandire la bitmap non può aggiungere dettagli alla sorgente. Tieni disponibile l'immagine originale.

☐ Salva una copia separata. Considera name-tag-finished.lzrproj un altro esempio di progetto salvato.

Quale grafica fornisce un contorno di taglio?

Quali modalità corrispondono a una linea di marcatura, a un nome riempito e al gufo in tonalità?

Quali dettagli del controller e dell'uscita ottica sono ancora sconosciuti per la tua configurazione?

RISPOSTE SPIEGATE E REGISTRO DELLA CONFIGURAZIONE

Risposte spiegate e registro della configurazione

Contorno di taglio
La targhetta vettoriale fornisce i percorsi. Una bitmap richiede un contorno vettoriale separato per un taglio di contorno.

Scelte di elaborazione
Linea per un percorso marcato o tagliato, Riempimento per un nome chiuso e riempito, Immagine per il gufo in tonalità. Le impostazioni determinano l'effetto previsto.

Dati della configurazione
Registra il laser/modulo esatto, la potenza ottica, la famiglia del controller, il metodo di connessione supportato e il driver richiesto. Mantieni sconosciuti i dettagli non verificati.

Laser/modulo e potenza ottica, con fonte della documentazione:

Controller, metodo di connessione e driver corrispondente:

Materiale, preparazione ed effetto previsto:

Dettagli irrisolti prima di qualsiasi operazione successiva:

FILE E CONFRONTI

File e confronti

Vettore e bitmap
Cartella vector-and-bitmap. **artwork-demo.lzrproj**, **owl-illustration.png**, **vector-sample.svg**. Tieni insieme gli input e i confronti di questo capitolo.

Cosa fa Beam Bench
Cartella what-beam-bench-does. **name-tag-finished.lzrproj**. Tieni insieme gli input e i confronti di questo capitolo.

Usa il confronto dopo il tuo tentativo. Controlla le dimensioni specificate, le impostazioni e la struttura degli oggetti.