アートワークからマシンへ

レーザーとBeam Benchの仕組み

ジョブを準備する前に、アートワーク、加工モード、コントローラーコマンドをつなげて理解します。

このガイドはAIで翻訳されています。重要な手順は英語の原文と照合してください。

ソフトウェアの練習とレビュー

機械なしを選択したまま、**未接続**の状態を保ってプロジェクト演習を行ってください。提示されている操作値はソフトウェア上の例であり、素材でテストしたレシピではありません。オリジナルを保持し、自分の作業は別に保存してください。



コマンドは計画したジョブを記述します。光学出力を測定したり、素材への適合性を確立したりするものではありません。

1. Beam Benchは、パス、速度、出力のコマンドを準備します。コントローラーがそれらを解釈します。マシンのドキュメントで、コントローラーの系列と対応する接続方式を確認して記録してください。

2. 光学出力は電気入力とは別に記録してください。不明な仕様は不明と記載したままにしてください。二十ワットの光学出力定格は、電源定格ではありません。

3. パワーのパーセンテージは、設定範囲内のコマンドです。ワークに届く光学出力を測定するものではありません。

4. 線は輪郭に沿います。切断とスコア加工では、適切な線設定を使って意図する結果を指定します。**Cut and Scoreはモードの選択肢ではありません。**

5. 塗りつぶしは閉じたベクター領域を塗りつぶします。画像はビットマップの階調を処理します。読み込んだSVGまたはPDFには、どちらか一方または両方が含まれる場合があります。

6. 焦点、波長、特定した素材が結果に影響します。プレビューで確認できるのは計画したパスと時間であり、素材への適合性や完成時の濃さではありません。

ベクターとビットマップを比較する

新規プロジェクトを開始し、**vector-sample.svg**と**owl-illustration.png**を読み込んでください。両方を表示したままにします。それぞれを個別に選択してPropertiesを確認し、その後**artwork-demo.lzrproj**と比較してください。

□ タグ上のVECTORとフクロウ上のIMAGEを見つけてください。それぞれの実際のレイヤーと加工を確認してください。

□ ベクター曲線を拡大してください。ビットマップを拡大しても、元の詳細を追加することはできません。元の画像は使用できる状態にしておいてください。

□ 別のコピーとして保存してください。name-tag-finished.lzrprojを、別に保存されたデザイン例として扱います。

切断用の輪郭を提供するアートワークはどれですか？

スコア加工された線、塗りつぶした名前、階調のあるフクロウには、どのモードが合いますか？

お使いの構成について、コントローラーと光学出力のどの詳細がまだ不明ですか？

解説付き回答とセットアップ記録

解説付き回答とセットアップ記録

切断用の輪郭
ベクタータグがパスを提供します。ビットマップで輪郭を切断するには、別のベクター輪郭が必要です。

加工の選択
スコア加工または切断するパスには線、閉じた塗りつぶしの名前には塗りつぶし、階調のあるフクロウには画像を使います。設定によって意図した効果が決まります。

セットアップの根拠
正確なレーザーまたはモジュール、光学出力、コントローラーの系列、対応する接続方式、必要なドライバーを記録してください。確認できていない詳細は不明のままにしてください。

レーザーまたはモジュールと光学出力、ドキュメントの出典：

コントローラー、接続方式、対応するドライバー：

素材、準備、意図する効果：

後で操作する前に解決しておく詳細：

ファイルと比較

ファイルと比較

ベクターとビットマップ
フォルダーvector-and-bitmap。**artwork-demo.lzrproj**、**owl-illustration.png**、**vector-sample.svg**。この章の入力ファイルと比較対象を一緒に保管してください。

Beam Benchの機能
フォルダーwhat-beam-bench-does。**name-tag-finished.lzrproj**。この章の入力ファイルと比較対象を一緒に保管してください。

試行後に比較を使用してください。指定された寸法、設定、オブジェクト構造を確認してください。