아트워크에서 기계까지

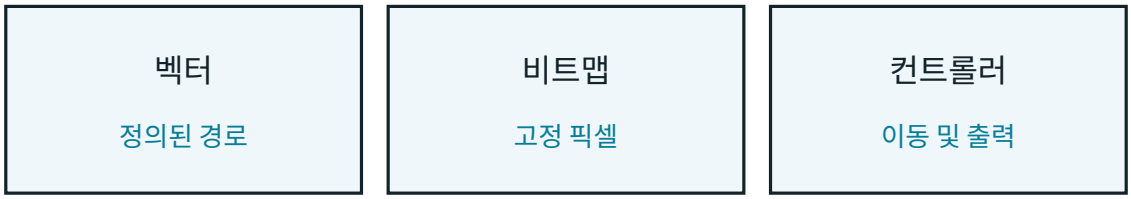
레이저와 Beam Bench 작동 방식

작업을 준비하기 전에 아트워크, 가공 모드 및 컨트롤러 명령을 연결합니다.

이 가이드는 AI로 번역되었습니다. 중요한 지침은 영어 원문과 대조하여 확인하세요.

소프트웨어 실습 및 복습

프로젝트 연습에서는 **기계 없음**을 선택한 상태로 유지하고 **연결 해제** 상태를 유지합니다. 제공된 작동 값은 소프트웨어 예시이며, 테스트된 재료 레시피가 아닙니다. 원본을 유지하고 작업 내용은 별도로 저장합니다.



명령은 계획된 작업을 설명합니다. 광학 출력이나 재료 적합성을 측정하거나 확정하지 않습니다.

1. Beam Bench는 경로, 속도 및 출력 명령을 준비합니다. 컨트롤러가 이를 해석합니다. 기계 설명서에서 컨트롤러 제품군과 지원되는 연결 방법을 기록합니다.

2. 광학 출력은 전기 입력과 별도로 기록합니다. 사양을 알 수 없으면 미확인으로 표시합니다. 이십 와트 광학 정격은 전원 공급 장치 정격이 아닙니다.

3. 출력 백분율은 설정된 범위 내의 명령입니다. 작업물에 도달하는 광학 출력을 측정하는 값이 아닙니다.

4. 선은 외곽선을 따라갑니다. 절단과 스코어링은 적절한 선 설정을 사용해 의도한 결과를 설명합니다. **Cut과 Score는 모드 선택 항목이 아닙니다.**

5. 채우기는 닫힌 벡터 영역을 채웁니다. 이미지는 비트맵의 색조를 처리합니다. 가져온 SVG 또는 PDF에는 둘 중 하나 또는 둘 다 포함될 수 있습니다.

6. 초점, 파장 및 확인된 재료가 결과에 영향을 줍니다. 미리보기는 계획된 경로와 시간을 확인하지만 재료 적합성이나 완성품의 농도는 확인하지 않습니다.

벡터와 비트맵 비교

벡터와 비트맵 비교

새 프로젝트를 시작하고 **vector-sample.svg**와 **owl-illustration.png**를 가져옵니다. 두 파일이 모두 표시되도록 유지합니다. 각각을 따로 선택하고 Properties를 검사한 다음 **artwork-demo.lzrproj**와 비교합니다.

☐ 태그에서 VECTOR를, 올빼미에서 IMAGE를 찾습니다. 각각의 실제 레이어와 작업을 검사합니다.

☐ 벡터 곡선을 확대합니다. 비트맵을 확대해도 원본 세부 정보가 추가되지는 않습니다. 원본 이미지를 계속 사용할 수 있게 보관합니다.

☐ 별도 사본으로 저장합니다. name-tag-finished.lzrproj를 저장된 다른 디자인 예시로 취급합니다.

절단 외곽선을 제공하는 아트워크는 무엇입니까?

스코어링된 선, 채워진 이름 및 색조가 있는 올빼미에는 어떤 모드가 맞습니까?

설정에 대해 아직 확인되지 않은 컨트롤러 및 광학 출력 세부 정보는 무엇입니까?

설명된 답변 및 설정 기록

설명된 답변 및 설정 기록

절단 외곽선
벡터 태그가 경로를 제공합니다. 외곽선을 절단하려면 비트맵에 별도의 벡터 외곽선이 필요합니다.

가공 선택
스코어링되거나 절단되는 경로에는 선, 닫힌 형태로 채워진 이름에는 채우기, 색조가 있는 올빼미에는 이미지를 사용합니다. 설정이 의도한 효과를 결정합니다.

설정 근거
정확한 레이저/모듈, 광학 출력, 컨트롤러 제품군, 지원되는 연결 방법 및 필요한 드라이버를 기록합니다. 확인되지 않은 세부 정보는 미확인 상태로 유지합니다.

레이저/모듈 및 광학 출력, 설명서 출처:

컨트롤러, 연결 방법 및 해당 드라이버:

재료, 준비 및 의도한 효과:

이후 작업을 수행하기 전에 해결되지 않은 세부 정보:

파일 및 비교

파일 및 비교

벡터와 비트맵
폴더 vector-and-bitmap. **artwork-demo.lzrproj**, **owl-illustration.png**, **vector-sample.svg**. 이 장의 입력 파일과 비교 자료를 함께 보관합니다.

Beam Bench의 기능
폴더 what-beam-bench-does. **name-tag-finished.lzrproj**. 이 장의 입력 파일과 비교 자료를 함께 보관합니다.

시도한 후 비교 자료를 사용합니다. 지정된 치수, 설정 및 객체 구조를 확인합니다.