FRA GRAFIKKEN TIL MASKINEN

Slik fungerer laseren og Beam Bench

Koble sammen grafikk, behandlingsmoduser og kontrollerkommandoer før du klargjør en jobb.

Denne veiledningen er oversatt med kunstig intelligens. Kontroller viktige instruksjoner mot den engelske originalen.

Programvareøvelse og gjennomgang

Behold **Ingen maskin** valgt og hold deg **frakoblet** under prosjektøvelsene. De oppgitte driftsverdiene er programeksempler, ikke testede materialoppskrifter. Ta vare på originalene og lagre ditt eget arbeid separat.



Kommandoer beskriver den planlagte jobben. De måler ikke optisk effekt og fastslår ikke materialkompatibilitet.

1. Beam Bench klargjør kommandoer for baner, hastighet og kraft. Kontrolleren tolker dem. Noter kontrollerfamilien og den støttede tilkoblingsmetoden fra maskindokumentasjonen.

2. Noter optisk effekt separat fra elektrisk inngangseffekt. La ukjente spesifikasjoner stå som ukjente. En optisk effekt på tjue watt er ikke strømforsyningens merkeeffekt.

3. En prosentverdi for Effekt er en kommando innenfor det konfigurerte området. Den måler ikke den optiske effekten som når arbeidsstykket.

4. Linje følger konturer. Skjæring og risping beskriver tiltenkte resultater ved bruk av egnede Linje-innstillinger. **Skjæring og risping er ikke Modus-valg.**

5. Fyll dekker lukkede vektorområder. Bilde behandler tonene i et punktgrafikkbilde. En importert SVG- eller PDF-fil kan inneholde enten det ene eller begge deler.

6. Fokusering, bølgelengde og det identifiserte materialet påvirker resultatet. Forhåndsvisning kontrollerer de planlagte banene og tiden, ikke materialets egnethet eller hvor mørkt det ferdige resultatet blir.

SAMMENLIGN VEKTOR OG PUNKTGRAFIKK

Sammenlign vektor og punktgrafikk

Start et nytt prosjekt og importer **vector-sample.svg** og **owl-illustration.png**. Hold begge synlige. Velg hver av dem separat og se på Egenskaper, og sammenlign deretter **artwork-demo.lzrproj**.

☐ Finn VECTOR på merkelappen og IMAGE på uglen. Undersøk det faktiske laget og den faktiske operasjonen for hver.

☐ Zoom inn på vektorkurven. Forstørrelse av punktgrafikken kan ikke legge til kildedetaljer. Ha originalbildet tilgjengelig.

☐ Lagre en separat kopi. Behandle name-tag-finished.lzrproj som et annet lagret designeksempel.

Hvilken grafikk leverer en skjærekontur?

Hvilke moduser passer til en risset linje, et utfylt navn og uglen med toner?

Hvilke detaljer om kontrolleren og den optiske effekten er fortsatt ukjente for oppsettet ditt?

FORKLARTE SVAR OG OPPSETTSLOGG

Forklarte svar og oppsettslogg

Skjærekontur
Vektortaggen leverer baner. Et punktgrafikkbilde krever en separat vektorkontur for en konturskjæring.

Prosessvalg
Linje for en rispet eller skåret bane, Fyll for et lukket, utfylt navn, Bilde for uglen med toner. Innstillingene bestemmer den tiltenkte effekten.

Dokumentasjon av oppsett
Noter nøyaktig laser/modul, optisk effekt, kontrollerfamilie, støttet tilkoblingsmetode og nødvendig driver. La ubekreftede detaljer stå som ukjente.

Laser/modul og optisk effekt, med kilde i dokumentasjonen:

Kontroller, tilkoblingsmetode og tilhørende driver:

Materiale, klargjøring og tiltenkt effekt:

Uavklarte detaljer før en eventuell senere operasjon:

FILER OG SAMMENLIGNINGER

Filer og sammenligninger

Vektor og punktgrafikk
Mappe vector-and-bitmap. **artwork-demo.lzrproj**, **owl-illustration.png**, **vector-sample.svg**. Hold kapitlets inndata og sammenligninger samlet.

Hva Beam Bench gjør
Mappe what-beam-bench-does. **name-tag-finished.lzrproj**. Hold kapitlets inndata og sammenligninger samlet.

Bruk sammenligningen etter forsøket. Kontroller de angitte dimensjonene, innstillingene og objektstrukturen.