VAN ILLUSTRATIE NAAR DE MACHINE

Hoe je laser en Beam Bench werken

Koppel illustraties, verwerkingsmodi en controllercommando's voordat je een opdracht voorbereidt.

Deze handleiding is met AI vertaald. Controleer belangrijke instructies aan de hand van het Engelse origineel.

Oefenen met de software en nabespreking

Houd **Geen Machine** geselecteerd en blijf **verbinding verbroken** voor projectoefeningen. De meegeleverde bedieningswaarden zijn softwarevoorbeelden, geen geteste materiaalrecepten. Bewaar de originelen en sla je eigen werk afzonderlijk op.



Commando's beschrijven de geplande opdracht. Ze meten geen optische uitvoer en stellen geen geschiktheid voor materiaal vast.

1. Beam Bench bereidt paden en commando's voor snelheid en vermogen voor. De controller interpreteert ze. Noteer de familie en ondersteunde verbindingsmethode aan de hand van de machinedocumentatie.

2. Noteer de optische uitvoer afzonderlijk van de elektrische invoer. Laat onbekende specificaties als onbekend gemarkeerd. Een optisch vermogen van twintig watt is niet het vermogen van de voeding.

3. Een percentage bij Vermogen is een commando binnen het geconfigureerde bereik. Het meet niet het optische vermogen dat het werkstuk bereikt.

4. Lijn volgt omtrekken. Snijden en markeren beschrijven beoogde resultaten met geschikte Lijn-instellingen. **Snijden en markeren zijn geen keuzes bij Modus.**

5. Vulling bedekt gesloten vectorgebieden. Afbeelding verwerkt de tinten van een bitmap. Een geïmporteerde SVG of PDF kan een van beide of beide bevatten.

6. Focus, golflengte en het geïdentificeerde materiaal beïnvloeden het resultaat. Voorbeeld controleert de geplande paden en tijd, niet de geschiktheid van het materiaal of de uiteindelijke donkerte.

EEN VECTOR EN BITMAP VERGELIJKEN

Een vector en bitmap vergelijken

Start een nieuw project en importeer **vector-sample.svg** en **owl-illustration.png**. Houd beide zichtbaar. Selecteer elk afzonderlijk en bekijk Eigenschappen; vergelijk daarna **artwork-demo.lzrproj**.

☐ Zoek VECTOR op het label en IMAGE op de uil. Controleer voor elk de daadwerkelijke laag en bewerking.

☐ Zoom in op de vectorcurve. Door de bitmap te vergroten voeg je geen brongegevens toe. Houd de oorspronkelijke afbeelding beschikbaar.

☐ Sla een afzonderlijke kopie op. Behandel name-tag-finished.lzrproj als een ander opgeslagen ontwerpexemplaar.

Welke illustratie levert een snijomtrek?

Welke modi passen bij een gemarkeerde lijn, een gevulde naam en de uil met tinten?

Welke gegevens over de controller en optische uitvoer zijn nog onbekend voor jouw opstelling?

UITGELEGDE ANTWOORDEN EN REGISTRATIE VAN DE OPSTELLING

Uitgelegde antwoorden en registratie van de opstelling

Snijomtrek
De vectortag levert paden. Voor een bitmap is een afzonderlijke vectoromtrek nodig voor een omtreksnede.

Proceskeuzes
Lijn voor een gemarkeerd of gesneden pad, Vulling voor een gesloten gevulde naam, Afbeelding voor de uil met tinten. De instellingen bepalen het beoogde effect.

Bewijs van de opstelling
Noteer de exacte laser/module, optische uitvoer, controllerfamilie, ondersteunde verbindingsmethode en vereiste driver. Laat niet-geverifieerde gegevens onbekend.

Laser/module en optische uitvoer, met bron van de documentatie:

Controller, verbindingsmethode en bijbehorende driver:

Materiaal, voorbereiding en beoogd effect:

Onopgeloste gegevens vóór een latere bewerking:

BESTANDEN EN VERGELIJKINGEN

Bestanden en vergelijkingen

Vector en bitmap
Map vector-and-bitmap. **artwork-demo.lzrproj**, **owl-illustration.png**, **vector-sample.svg**. Houd de invoer en vergelijkingen van dit hoofdstuk bij elkaar.

Wat Beam Bench doet
Map what-beam-bench-does. **name-tag-finished.lzrproj**. Houd de invoer en vergelijkingen van dit hoofdstuk bij elkaar.

Gebruik de vergelijking na je poging. Controleer de opgegeven afmetingen, instellingen en objectstructuur.