OD GRAFIKI DO MASZYNY

Jak działa laser i Beam Bench

Połącz grafikę, tryby obróbki i polecenia sterownika przed przygotowaniem zadania.

Ten przewodnik został przetłumaczony przez AI. Ważne instrukcje należy sprawdzić w angielskim oryginale.

Ćwiczenia z oprogramowaniem i powtórka

Pozostaw zaznaczoną opcję **Brak maszyny** i zachowaj stan **rozłączono** podczas ćwiczeń projektowych. Podane wartości operacyjne to przykłady programowe, a nie sprawdzone receptury dla materiałów. Zachowaj oryginały i zapisuj własną pracę osobno.



Polecenia opisują zaplanowane zadanie. Nie mierzą mocy optycznej ani nie potwierdzają zgodności z materiałem.

1. Beam Bench przygotowuje polecenia dotyczące ścieżek, prędkości i mocy. Sterownik je interpretuje. Na podstawie dokumentacji maszyny zapisz jego rodzinę oraz obsługiwaną metodę połączenia.

2. Zapisz moc optyczną oddzielnie od wejściowej mocy elektrycznej. Nieznane parametry pozostaw oznaczone jako nieznane. Moc optyczna dwudziestu watów nie jest mocą zasilacza.

3. Procent mocy jest poleceniem mieszczącym się w skonfigurowanym zakresie. Nie mierzy mocy optycznej docierającej do obrabianego przedmiotu.

4. Linia odwzorowuje kontury. Cięcie i trasowanie opisują zamierzone rezultaty przy użyciu odpowiednich ustawień Linii. **Cięcie i trasowanie nie są wyborami trybu.**

5. Wypełnienie obejmuje zamknięte obszary wektorowe. Obraz przetwarza tony bitmapy. Zaimportowany plik SVG lub PDF może zawierać jeden z tych elementów albo oba.

6. Na rezultat wpływają ogniskowanie, długość fali i zidentyfikowany materiał. Podgląd sprawdza zaplanowane ścieżki i czas, ale nie przydatność materiału ani końcową ciemność.

PORÓWNAJ WEKTOR I BITMAPĘ

Porównaj wektor i bitmapę

Rozpocznij nowy projekt i zaimportuj **vector-sample.svg** oraz **owl-illustration.png**. Pozostaw oba elementy widoczne. Wybierz każdy z nich osobno i sprawdź właściwości, a następnie porównaj z **artwork-demo.lzrproj**.

☐ Znajdź napis VECTOR na etykiecie i IMAGE na sowie. Sprawdź rzeczywistą warstwę i operację każdego elementu.

☐ Powiększ krzywą wektorową. Powiększenie bitmapy nie doda szczegółów ze źródła. Zachowaj dostęp do oryginalnego obrazu.

☐ Zapisz osobną kopię. Potraktuj name-tag-finished.lzrproj jako kolejny przykład zapisanego projektu.

Która grafika dostarcza konturu cięcia?

Które tryby odpowiadają linii trasowanej, wypełnionej nazwie i sowie odwzorowującej tony?

Jakie informacje o sterowniku i mocy optycznej nadal są nieznane w Twojej konfiguracji?

WYJAŚNIONE ODPOWIEDZI I ZAPIS KONFIGURACJI

Wyjaśnione odpowiedzi i zapis konfiguracji

Kontur cięcia
Wektorowa etykieta dostarcza ścieżki. Bitmapa wymaga osobnego wektorowego konturu do cięcia po obrysie.

Wybór procesu
Linia dla ścieżki trasowanej lub ciętej, Wypełnienie dla zamkniętej wypełnionej nazwy, Obraz dla tonalnej sowy. Ustawienia określają zamierzony efekt.

Dane potwierdzające konfigurację
Zapisz dokładny laser/moduł, moc optyczną, rodzinę sterownika, obsługiwaną metodę połączenia i wymagany sterownik. Niezweryfikowane informacje pozostaw jako nieznane.

Laser/moduł i moc optyczna, wraz ze źródłem dokumentacji:

Sterownik, metoda połączenia i zgodny sterownik:

Materiał, przygotowanie i zamierzony efekt:

Nierozstrzygnięte kwestie przed jakąkolwiek późniejszą operacją:

PLIKI I PORÓWNANIA

Pliki i porównania

Wektor i bitmapa
Folder vector-and-bitmap. **artwork-demo.lzrproj**, **owl-illustration.png**, **vector-sample.svg**. Zachowaj pliki wejściowe i porównania z tego rozdziału razem.

Co robi Beam Bench
Folder what-beam-bench-does. **name-tag-finished.lzrproj**. Zachowaj pliki wejściowe i porównania z tego rozdziału razem.

Użyj porównania po zakończeniu próby. Sprawdź podane wymiary, ustawienia i strukturę obiektów.