DA ARTE À MÁQUINA

Como seu laser e o Beam Bench funcionam

Conecte a arte, os modos de processamento e os comandos do controlador antes de preparar um trabalho.

Este guia foi traduzido com IA. Confira as instruções importantes no original em inglês.

Prática e revisão do software

Mantenha a opção **Sem máquina** selecionada e permaneça **desconectado** durante os exercícios do projeto. Os valores de operação fornecidos são exemplos de software, não receitas de materiais testadas. Mantenha os originais e salve seu próprio trabalho separadamente.



Os comandos descrevem o trabalho planejado. Eles não medem a saída óptica nem estabelecem a compatibilidade com o material.

1. O Beam Bench prepara comandos de caminhos, velocidade e potência. O controlador os interpreta. Registre a família do controlador e o método de conexão compatível conforme a documentação da máquina.

2. Registre a saída óptica separadamente da entrada elétrica. Deixe as especificações desconhecidas marcadas como desconhecidas. Uma classificação óptica de vinte watts não é a classificação da fonte de alimentação.

3. Uma porcentagem de Potência é um comando dentro do intervalo configurado. Ela não mede a potência óptica que chega à peça.

4. Linha segue contornos. Corte e marcação descrevem resultados pretendidos usando configurações de Linha adequadas. **Corte e Marcação não são opções de Modo.**

5. Preenchimento cobre áreas vetoriais fechadas. Imagem processa os tons de um bitmap. Um SVG ou PDF importado pode conter um dos dois ou ambos.

6. Foco, comprimento de onda e o material identificado afetam o resultado. A visualização verifica os caminhos e o tempo planejados, não a adequação do material nem a tonalidade final.

COMPARE UM VETOR E UM BITMAP

Compare um vetor e um bitmap

Inicie um projeto novo e importe **vector-sample.svg** e **owl-illustration.png**. Mantenha os dois visíveis. Selecione cada um separadamente e inspecione Propriedades; depois compare **artwork-demo.lzrproj**.

☐ Encontre VECTOR na etiqueta e IMAGE na coruja. Inspecione a camada e a operação reais de cada um.

☐ Aproxime o zoom da curva vetorial. Ampliar o bitmap não pode adicionar detalhes à fonte. Mantenha a imagem original disponível.

☐ Salve uma cópia separada. Trate name-tag-finished.lzrproj como outro exemplo de design salvo.

Qual arte fornece um contorno de corte?

Quais modos correspondem a uma linha de marcação, a um nome preenchido e à coruja em tons?

Quais detalhes do controlador e da saída óptica ainda são desconhecidos na sua configuração?

RESPOSTAS EXPLICADAS E REGISTRO DA CONFIGURAÇÃO

Respostas explicadas e registro da configuração

Contorno de corte
A etiqueta vetorial fornece os caminhos. Um bitmap requer um contorno vetorial separado para um corte de contorno.

Escolhas de processamento
Linha para um caminho marcado ou cortado, Preenchimento para um nome fechado e preenchido, Imagem para a coruja em tons. As configurações determinam o efeito pretendido.

Evidências da configuração
Registre o laser/módulo exato, a saída óptica, a família do controlador, o método de conexão compatível e o driver necessário. Mantenha desconhecidos os detalhes não verificados.

Laser/módulo e saída óptica, com a fonte da documentação:

Controlador, método de conexão e driver correspondente:

Material, preparação e efeito pretendido:

Detalhes não resolvidos antes de qualquer operação posterior:

ARQUIVOS E COMPARAÇÕES

Arquivos e comparações

Vetor e bitmap
Pasta vector-and-bitmap. **artwork-demo.lzrproj**, **owl-illustration.png**, **vector-sample.svg**. Mantenha juntos os arquivos de entrada e as comparações deste capítulo.

O que o Beam Bench faz
Pasta what-beam-bench-does. **name-tag-finished.lzrproj**. Mantenha juntos os arquivos de entrada e as comparações deste capítulo.

Use a comparação depois da sua tentativa. Verifique as dimensões, as configurações e a estrutura dos objetos especificadas.