ОТ ГРАФИКИ К СТАНКУ

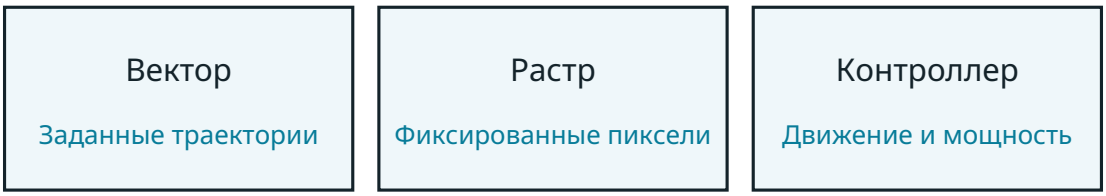
# Как работают ваш лазер и Beam Bench

Свяжите графику, режимы обработки и команды контроллера, прежде чем готовить задание.

Это руководство переведено с помощью ИИ. Сверяйте важные инструкции с оригиналом на английском языке.

**Практика работы в программе и разбор**

Оставляйте **Нет машины** выбранным и сохраняйте состояние **отключено** для упражнений с проектами. Указанные рабочие значения являются примерами для работы в программе, а не проверенными рецептами обработки материалов. Сохраняйте оригиналы и отдельно сохраняйте свои работы.




Команды описывают запланированное задание. Они не измеряют оптическую мощность и не устанавливают совместимость с материалом.

1. Beam Bench подготавливает команды для траекторий, скорости и мощности. Контроллер интерпретирует их. Запишите его семейство и поддерживаемый способ подключения по документации станка.

2. Отдельно запишите оптическую мощность и электрическую входную мощность. Неизвестные характеристики оставляйте помеченными как неизвестные. Номинал оптической мощности в двадцать ватт не является номиналом блока питания.

3. Процентное значение параметра «Мощность» является командой в пределах настроенного диапазона. Оно не измеряет оптическую мощность, достигающую рабочей поверхности.

4. Режим «Линия» следует контурам. Резка и нанесение рисок описывают предполагаемые результаты при использовании подходящих настроек режима «Линия». **«Резка» и «Нанесение рисок» не являются вариантами режима.**

5. «Заливка» покрывает замкнутые векторные области. «Изображение» обрабатывает оттенки растрового изображения. Импортированный SVG или PDF может содержать любой из этих типов или оба.

6. Фокус, длина волны и указанный материал влияют на результат. «Предварительный просмотр» проверяет запланированные траектории и время, но не пригодность материала или степень потемнения готового результата.

СРАВНИТЕ ВЕКТОР И РАСТР

# Сравните вектор и растр

Создайте новый проект и импортируйте **vector-sample.svg** и **owl-illustration.png**. Оставьте оба видимыми. Выбирайте каждый по отдельности и проверяйте «Свойства», затем сравните **artwork-demo.lzrproj**.

☐ Найдите на бирке надпись «ВЕКТОР», а на сове, «ИЗОБРАЖЕНИЕ». Проверьте фактический слой и операцию каждого.

☐ Увеличьте масштаб векторной кривой. Увеличение растрового изображения не добавит исходных деталей. Сохраняйте исходное изображение доступным.

☐ Сохраните отдельную копию. Считайте name-tag-finished.lzrproj ещё одним примером сохранённого дизайна.

Какая графика задаёт контур для резки?

---

Какие режимы соответствуют нанесению рисок по линии, имени с заливкой и тональному изображению совы?

---

Какие сведения о контроллере и оптической мощности остаются неизвестными для вашей установки?

---

РАЗЪЯСНЁННЫЕ ОТВЕТЫ И ЗАПИСЬ ПАРАМЕТРОВ НАСТРОЙКИ

# Разъяснённые ответы и запись параметров настройки

**Контур резки**
Векторная бирка содержит траектории. Для контурной резки растровому изображению нужен отдельный векторный контур.

**Варианты обработки**
«Линия» для траектории с нанесением рисок или резки, «Заливка» для замкнутого контура имени, «Изображение» для тонального изображения совы. Настройки определяют предполагаемый эффект.

**Данные о настройке**
Запишите точные сведения о лазере или модуле, оптической мощности, семействе контроллера, поддерживаемом способе подключения и требуемом драйвере. Непроверенные сведения оставляйте неизвестными.

Лазер или модуль и оптическая мощность, источник документации:

---

Контроллер, способ подключения и соответствующий драйвер:

---

Материал, подготовка и предполагаемый эффект:

---

Нерешённые вопросы перед любой последующей операцией:

---

ФАЙЛЫ И СРАВНЕНИЯ

# Файлы и сравнения

**Вектор и растр**
Папка vector-and-bitmap. **artwork-demo.lzrproj**, **owl-illustration.png**, **vector-sample.svg**. Храните материалы и сравнения этой главы вместе.

**Что делает Beam Bench**
Папка what-beam-bench-does. **name-tag-finished.lzrproj**. Храните материалы и сравнения этой главы вместе.

Используйте сравнение после выполнения задания. Проверьте указанные размеры, настройки и структуру объектов.