OD GRAFIKE DO STROJA

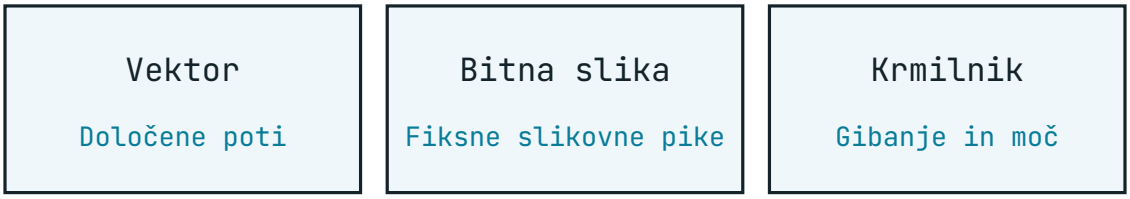
Kako delujeta vaš laser in Beam Bench

Povežite grafiko, načine obdelave in ukaze krmilnika, preden pripravite opravilo.

Ta vodnik je bil preveden z umetno inteligenco. Pomembna navodila preverite v angleškem izvirniku.

Vaja v programski opremi in ponovitev

Ohranite izbrano možnost **Brez stroja** in pri vajah za projekte ohranite stanje **prekinjena povezava**. Priložene vrednosti delovanja so primeri v programski opremi, ne preizkušeni recepti za materiale. Ohranite izvirnike in svoje delo shranjujte ločeno.



Ukazi opisujejo načrtovano opravilo. Ne merijo optičnega izhoda in ne ugotavljajo združljivosti z materialom.

1. Beam Bench pripravi ukaze za poti, hitrost in moč. Krmilnik jih interpretira. Iz dokumentacije stroja zabeležite njegovo družino in podprt način povezave.

2. Optični izhod zabeležite ločeno od električnega vhoda. Neznane specifikacije pustite označene kot neznane. Dvajsetvatna optična nazivna moč ni nazivna moč napajalnika.

3. Odstotek moči je ukaz znotraj konfiguriranega razpona. Ne meri optične moči, ki doseže obdelovanec.

4. Črta sledi obrisom. Rezanje in zarezovanje opisujeta predvidene rezultate z uporabo ustreznih nastavitev za Črto. **Rezanje in zarezovanje nista izbiri Načina.**

5. Zapolnitev pokrije zaprta vektorska območja. Slika obdela tonske vrednosti bitne slike. Uvoženi SVG ali PDF lahko vsebuje enega ali oboje.

6. Fokus, valovna dolžina in prepoznani material vplivajo na rezultat. Predogled preveri načrtovane poti in čas, ne pa primernosti materiala ali končne temnosti.

PRIMERJAJTE VEKTOR IN BITNO SLIKO

Primerjajte vektor in bitno sliko

Začnite nov projekt in uvozite **vector-sample.svg** ter **owl-illustration.png**. Obe naj ostaneta vidni. Vsako posebej izberite in preglejte Lastnosti, nato primerjajte **artwork-demo.lzrproj**.

☐ Na oznaki poiščite VECTOR, na sovi pa IMAGE. Preglejte dejanski sloj in postopek za vsakega.

☐ Povečajte vektorsko krivuljo. S povečanjem bitne slike ne morete dodati podrobnosti izvorne slike. Izvirno sliko imejte na voljo.

☐ Shranite ločeno kopijo. Datoteko name-tag-finished.lzrproj obravnavajte kot drug primer shranjene zasnove.

Katera grafika zagotavlja obris za rezanje?

Kateri načini ustrezajo zarezani črti, zapolnjenemu imenu in sovi s tonskimi odtenki?

Kateri podatki o krmilniku in optičnem izhodu so za vašo nastavitev še neznani?

POJASNJENI ODGOVORI IN ZAPIS NASTAVITEV

Pojasnjeni odgovori in zapis nastavitev

Obris za rezanje
Vektorska oznaka zagotavlja poti. Bitna slika za obrisni rez potrebuje ločen vektorski obris.

Izbire obdelave
Črta za zarezano ali rezano pot, Zapolnitev za zaprto zapolnjeno ime, Slika za sovo s tonskimi odtenki. Nastavitve določajo predvideni učinek.

Dokazi o nastavitvah
Zabeležite natančen laser/modul, optični izhod, družino krmilnika, podprt način povezave in potreben gonilnik. Nepreverjene podrobnosti pustite neznane.

Laser/modul in optični izhod, vir dokumentacije:

Krmilnik, način povezave in ustrezni gonilnik:

Material, priprava in predvideni učinek:

Nerazrešene podrobnosti pred katerim koli poznejšim postopkom:

DATOTEKE IN PRIMERJAVE

Datoteke in primerjave

Vektor in bitna slika
Mapa vector-and-bitmap. **artwork-demo.lzrproj**, **owl-illustration.png**, **vector-sample.svg**. Vhode in primerjave tega poglavja hranite skupaj.

Kaj počne Beam Bench
Mapa what-beam-bench-does. **name-tag-finished.lzrproj**. Vhode in primerjave tega poglavja hranite skupaj.

Primerjavo uporabite po svojem poskusu. Preverite navedene mere, nastavitve in strukturo predmetov.