FRÅN GRAFIK TILL MASKIN

Så fungerar din laser och Beam Bench

Koppla samman grafik, bearbetningslägen och styrkommandon innan du förbereder ett jobb.

Den här guiden har översatts med AI. Kontrollera viktiga instruktioner mot det engelska originalet.

Programövning och genomgång

Låt **Ingen maskin** vara valt och förbli **frånkopplad** under projektövningarna. Angivna driftvärden är programexempel, inte testade materialrecept. Behåll originalen och spara ditt eget arbete separat.



Kommandon beskriver det planerade jobbet. De mäter inte optisk uteffekt och fastställer inte materialkompatibilitet.

1. Beam Bench förbereder kommandon för banor, hastighet och kraft. Styrningen tolkar dem. Anteckna dess familj och stödda anslutningsmetod utifrån maskindokumentationen.

2. Anteckna optisk uteffekt separat från elektrisk ineffekt. Låt okända specifikationer förbli markerade som okända. En optisk klassning på tjugo watt är inte nätaggregatets klassning.

3. En procentandel för Effekt är ett kommando inom det konfigurerade intervallet. Den mäter inte den optiska effekt som når arbetsstycket.

4. Linje följer konturer. Skärning och ritsning beskriver avsedda resultat med lämpliga Linje-inställningar. **Skär och ritsa är inte lägesval.**

5. Fyllning täcker slutna vektorområden. Bild bearbetar tonerna i en bitmap. En importerad SVG- eller PDF-fil kan innehålla antingen eller båda.

6. Fokus, våglängd och det identifierade materialet påverkar resultatet. Förhandsvisning kontrollerar de planerade banorna och tiden, inte materialets lämplighet eller den färdiga mörkheten.

JÄMFÖR EN VEKTOR OCH EN BITMAP

Jämför en vektor och en bitmap

Starta ett Nytt projekt och importera **vector-sample.svg** och **owl-illustration.png**. Låt båda vara synliga. Välj dem en i taget och granska Egenskaper, jämför sedan med **artwork-demo.lzrproj**.

☐ Hitta VECTOR på etiketten och IMAGE på ugglan. Granska det faktiska lagret och den faktiska åtgärden för varje objekt.

☐ Zooma in på vektorkurvan. Att förstora bitmapen kan inte lägga till källdetaljer. Behåll originalbilden tillgänglig.

☐ Spara en separat kopia. Behandla name-tag-finished.lzrproj som ytterligare ett sparat designexempel.

Vilken grafik tillhandahåller en skärkontur?

Vilka lägen passar för en ritsad linje, ett fyllt namn och den tonala ugglan?

Vilka uppgifter om styrning och optisk uteffekt är fortfarande okända för din konfiguration?

FÖRKLARADE SVAR OCH KONFIGURATIONSANTECKNINGAR

Förklarade svar och konfigurationsanteckningar

Skärkontur
Vektoretiketten tillhandahåller banor. En bitmap kräver en separat vektorkontur för en konturskärning.

Bearbetningsval
Linje för en ritsad eller skuren bana, Fyllning för ett slutet fyllt namn, Bild för den tonala ugglan. Inställningarna avgör den avsedda effekten.

Underlag för konfigurationen
Anteckna exakt laser/modul, optisk uteffekt, styrfamilj, stödd anslutningsmetod och nödvändig drivrutin. Låt overifierade uppgifter förbli okända.

Laser/modul och optisk uteffekt, med dokumentationskälla:

Styrning, anslutningsmetod och motsvarande drivrutin:

Material, förberedelse och avsedd effekt:

Oklara uppgifter före eventuell senare körning:

FILER OCH JÄMFÖRELSER

Filer och jämförelser

Vektor och bitmap
Mapp vector-and-bitmap. **artwork-demo.lzrproj**, **owl-illustration.png**, **vector-sample.svg**. Behåll det här kapitlets indata och jämförelser tillsammans.

Vad Beam Bench gör
Mapp what-beam-bench-does. **name-tag-finished.lzrproj**. Behåll det här kapitlets indata och jämförelser tillsammans.

Använd jämförelsen efter ditt försök. Kontrollera angivna dimensioner, inställningar och objektstruktur.