ÇIZIMDEN MAKINEYE

Lazeriniz ve Beam Bench nasıl çalışır

Bir işi hazırlamadan önce çizimleri, işlem modlarını ve kontrolcü komutlarını birbirine bağlayın.

Bu kılavuz yapay zekâ ile çevrilmiştir. Önemli talimatları İngilizce aslıyla karşılaştırarak kontrol edin.

Yazılım uygulaması ve değerlendirme

Makine Yok seçili kalsın ve **bağlantı kesildi** durumunda kalın. Sağlanan işlem değerleri test edilmiş malzeme reçeteleri değildir. Özgün dosyaları koruyun ve kendi çalışmanızı ayrı kaydedin.



Komutlar, planlanan işi açıklar. Optik çıkışı ölçmez veya malzeme uyumluluğunu belirlemez.

1. Beam Bench, yolları, hız ve güç komutlarını hazırlar. Kontrolcü bunları yorumlar. Makine belgelerinden kontrolcü ailesini ve desteklenen bağlantı yöntemini kaydedin.

2. Optik çıkışı elektriksel girdiden ayrı kaydedin. Bilinmeyen teknik özellikleri bilinmiyor olarak bırakın. Yirmi wattlık bir optik değer, güç kaynağının nominal değeri değildir.

3. Bir Güç yüzdesi, yapılandırılmış aralık içindeki bir komuttur. İş parçasına ulaşan optik gücü ölçmez.

4. Çizgi, dış hatları izler. Kesim ve çizgi markalama, uygun Çizgi ayarları kullanılarak amaçlanan sonuçları tanımlar. **Kesim ve Çizgi markalama, Mod seçenekleri değildir.**

5. Dolgu, kapalı vektör alanlarını kaplar. Görüntü, bitmap'in tonlarını işler. İçe aktarılan bir SVG veya PDF, bunlardan birini ya da her ikisini içerebilir.

6. Odak, dalga boyu ve tanımlanan malzeme sonucu etkiler. Önizleme, planlanan yolları ve süreyi kontrol eder, malzeme uygunluğunu veya bitmiş işin koyuluğunu değil.

BIR VEKTÖRÜ VE BITMAP'I KARŞILAŞTIRIN

Bir vektörü ve bitmap'i karşılaştırın

Yeni bir proje başlatın ve **vector-sample.svg** ile **owl-illustration.png** dosyalarını içe aktarın. İkisini de görünür tutun. Her birini ayrı ayrı seçip Özellikler bölümünü inceleyin, ardından **artwork-demo.lzrproj** dosyasını karşılaştırın.

☐ Etikette VECTOR, baykuşta IMAGE ifadelerini bulun. Her biri için ilgili katmanı ve işlemi inceleyin.

☐ Vektör eğrisini yakınlaştırın. Bitmap'i büyütmek kaynak ayrıntısı ekleyemez. Özgün görüntüyü erişilebilir tutun.

☐ Ayrı bir kopya kaydedin. **name-tag-finished.lzrproj** dosyasını kaydedilmiş başka bir tasarım örneği olarak değerlendirin.

Hangi çizim bir kesim konturu sağlar?

Çizgi markalama yapılmış bir çizgiye, dolgulu bir isme ve tonlu baykuşa hangi modlar uyar?

Kurulumunuz için hangi kontrolcü ve optik çıkış ayrıntıları hâlâ bilinmiyor?

AÇIKLAMALI YANITLAR VE KURULUM KAYDI

Açıklamalı yanıtlar ve kurulum kaydı

Kesim konturu
Vektör etiketi yolları sağlar. Bir bitmap, kontur kesimi için ayrı bir vektör konturu gerektirir.

İşlem seçenekleri
Çizgi, çizgi markalama veya kesim yolu için; Dolgu, kapalı dolgulu bir isim için; Görüntü, tonlu baykuş için kullanılır. Ayarlar, amaçlanan etkiyi belirler.

Kurulum bilgileri
Tam lazer/modül bilgisini, optik çıkışı, kontrolcü ailesini, desteklenen bağlantı yöntemini ve gerekli sürücüyü kaydedin. Doğrulanmamış ayrıntıları bilinmiyor olarak bırakın.

Dokümantasyon kaynağıyla birlikte lazer/modül ve optik çıkış:

Kontrolcü, bağlantı yöntemi ve eşleşen sürücü:

Malzeme, hazırlık ve amaçlanan etki:

Daha sonraki herhangi bir işlemden önce çözümlenmemiş ayrıntılar:

DOSYALAR VE KARŞILAŞTIRMALAR

Dosyalar ve karşılaştırmalar

Vektör ve bitmap
Klasör vector-and-bitmap. **artwork-demo.lzrproj**, **owl-illustration.png**, **vector-sample.svg**. Bu bölümün girdilerini ve karşılaştırmalarını birlikte tutun.

Beam Bench ne yapar
Klasör what-beam-bench-does. **name-tag-finished.lzrproj**. Bu bölümün girdilerini ve karşılaştırmalarını birlikte tutun.

Denemenizden sonra karşılaştırmayı kullanın. Belirtilen boyutları, ayarları ve nesne yapısını kontrol edin.