課程指南

更改操作順序

設定明確的圖層順序，並在預覽中檢查實際順序。

本指南由 AI 翻譯。請對照英文原文檢查重要說明。

已斷開狀態下的軟體練習

保持選擇**No Machine**並保持已斷開狀態。這些專案沒有機器配置檔案。必要時啟用輸出，以便在軟體中進行預覽；示例值不是材料設定。將每個課程包放在單獨的資料夾中。



此示例的目標順序。圖層名稱描述的是此專案，不是材料設定。

1. 開啟**order-start.lzrproj**。儲存的起始圖層順序為輪廓、開口、圖稿。保持選擇沒有機器 (No Machine)。

2. 在**執行**中開啟**最佳化**。開啟**啟用**，在“排序依據”下勾選**圖層**，點選“確定”，然後返回**設計**。保留提供的其他選項。

3. 關閉“顯示移動路徑”，預覽原始順序。轉到起始位置，並使用**下一段**檢視外部矩形是否首先出現。關閉預覽。

4. 選擇圖稿，然後點選圖層頂部的**向左的上移**按鈕兩次。圖稿成為第一層。

5. 選擇輪廓並使用一次**向右的下移**按鈕。按從左到右讀取選項卡：圖稿、開口、輪廓。

6. 重新開啟預覽，隱藏移動路徑，轉到起始位置並逐步檢視。檢查是否先填充、第二步為開口、最後為外部輪廓。儲存單獨副本，並與**order-finished.lzrproj**比較。

獨立練習

獨立練習

開啟**order-practice.lzrproj**。這次起始順序為**開口**、**輪廓**、**圖稿**。啟用最佳化和按圖層排序，然後完成為**圖稿**、**開口**、**輪廓**。

☐ 保留55 x 35 mm的輪廓、8 mm的開口和28 x 14 mm的填充圖稿。

☐ 逐步檢視預覽，確定第一個燒蝕操作和最後一個邊界。

☐ 在與order-practice-answer.lzrproj比較前，先儲存自己的副本。

哪個操作應首先開始？

哪個邊界應最後處理？

為什麼僅憑完成的預覽圖不能證明操作順序？

讀取燒蝕操作

下一段可能包含關閉雷射後的移動。請根據出現的是哪部分圖稿來判斷，不要假設每次點選都是新操作。

答案解析

答案解析

練習結果
選項卡依次為圖稿、開口、輪廓。已啟用以圖層為排序條件的最佳化。

專案幾何
演示使用50 x 30 mm的框架、6 mm的開口和24 x 12 mm的填充區域。練習使用不同尺寸。重新排列圖層不會改變幾何形狀或所屬關係。

檢查順序
完成的影像包含所有操作。從起始位置逐步檢視，可以顯示計劃中的第一個和最後一個操作。顏色用於標識圖層，不會指定順序。

order-start.lzrproj
演示起始順序：輪廓、開口、圖稿。

order-finished.lzrproj
演示答案：圖稿、開口、輪廓。

order-practice.lzrproj
練習起始順序：開口、輪廓、圖稿。

order-practice-answer.lzrproj
練習答案：圖稿、開口、輪廓。

1 mm填充間隔使這個軟體示例易於檢查。在實際作業前，請再次確認所選排序選項，並預覽生成的計劃。

與演示的Beam Bench 0.2.37介面一致。後續版本中的面板佈局可能不同。