從圖稿到機器

雷射和Beam Bench的工作原理

在準備作業前，連線圖稿、加工模式和控制器命令。

本指南由 AI 翻譯。請對照英文原文檢查重要說明。

軟體練習與複習

保持選中**沒有機器 (No Machine)**，並在專案練習期間保持**斷開連線**。提供的運算元值只是軟體示例，不是經過測試的材料配方。保留原始檔案，並將自己的工作單獨儲存。



命令描述計劃中的作業。它們不會測量光學輸出，也不能確定材料相容性。

1. Beam Bench準備路徑、速度和功率命令。控制器負責解釋這些命令。請根據機器檔案記錄控制器所屬系列及其支援的連線方式。

2. 將光學輸出與電氣輸入分開記錄。對未知規格保留“未知”標記。二十瓦的光學額定功率不是電源額定功率。

3. 功率百分比是在已配置範圍內的命令值。它不會測量到達工件的光學功率。

4. 線條沿著輪廓執行。使用合適的線條設定時，切割和劃線描述的是預期結果。**Cut和Score不是模式選項。**

5. 填充覆蓋封閉的向量區域。影像模式處理點陣圖的色調。匯入的SVG或PDF可能包含其中一種，也可能兩者都有。

6. 焦距、波長和已識別的材料都會影響結果。預覽會檢查計劃中的路徑和時間，但不會檢查材料適用性或成品深淺。

比較向量圖和點陣圖

比較向量圖和點陣圖

新建一個專案並匯入**vector-sample.svg**和**owl-illustration.png**。保持兩者可見。分別選中它們並檢查“屬性”，然後比較**artwork-demo.lzrproj**。

☐ 在標籤上找到VECTOR，在貓頭鷹影像上找到IMAGE。檢查各自實際使用的圖層和操作。

☐ 放大檢視向量曲線。放大點陣圖無法增加源圖細節。保留原始影像以備使用。

☐ 儲存一個單獨的副本。將name-tag-finished.lzrproj視為另一個已儲存的設計示例。

哪種圖稿提供切割輪廓？

對於劃線、填充名稱和帶色調的貓頭鷹，分別應使用哪些模式？

你的設定中，哪些控制器和光學輸出細節仍然未知？

講解答案和設定記錄

講解答案和設定記錄

切割輪廓
向量標籤提供路徑。點陣圖需要單獨的向量輪廓才能進行輪廓切割。

加工選項
劃線或切割路徑使用線條，封閉的填充名稱使用填充，帶色調的貓頭鷹使用影像。設定決定預期效果。

設定依據
記錄確切的雷射器/模組、光學輸出、控制器系列、支援的連線方式和所需驅動程式。未經驗證的細節應保持未知。

雷射器/模組和光學輸出，檔案來源：

控制器、連線方式和匹配的驅動程式：

材料、準備工作和預期效果：

後續進行任何操作前的未解決細節：

檔案和對比

檔案和對比

向量圖和點陣圖
資料夾vector-and-bitmap。**artwork-demo.lzrproj**、**owl-illustration.png**、**vector-sample.svg**。將本章的輸入檔案和對比檔案放在一起。

Beam Bench的功能
資料夾what-beam-bench-does。**name-tag-finished.lzrproj**。將本章的輸入檔案和對比檔案放在一起。

在嘗試完成後使用對比檔案。檢查指定尺寸、設定和物件結構。