GUÍA DE LA LECCIÓN

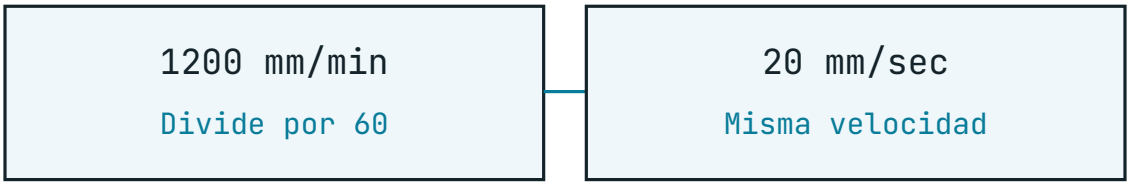
Velocidad, poder y pasadas

Lee correctamente las unidades de velocidad, establece el poder indicado e inspecciona las pasadas repetidas.

Esta guía se ha traducido con IA. Comprueba las instrucciones importantes con el original en inglés.

Práctica de software desconectado

Deja seleccionada la opción **Sin máquina** y mantente desconectado. Los proyectos no tienen ningún perfil de máquina. La **Salida** está activada cuando es necesaria para la **Vista previa** del software; los valores de ejemplo no son ajustes de material. Mantén cada paquete de lección en su propia carpeta.



Una conversión exacta de unidades. Cambia la indicación de velocidad; el movimiento solicitado no.

1. Extrae esta lección en su propia carpeta. Abre **settings-start.lzrproj** y conserva su operación de **Línea**. Establece la **Velocidad en 1200 mm/min** y aplícala.

2. Abre Preferencias con **Cmd + comma** en Mac, o usa Preferencias en los menús de la aplicación. En **Unidades y cuadrícula**, conserva los milímetros y cambia **Unidad de tiempo de Velocidad** a segundos. Guarda.

3. Confirma **20 mm/sec**. Vuelve a establecer **Unidad de tiempo de Velocidad** en minutos y guarda la preferencia. Las velocidades del proyecto se almacenan en mm/min.

4. Establece el **potencia de la capa en 40%** y las **Pasadas en 2**. La potencia es un porcentaje indicado, no vatios ópticos.

5. Abre la **Vista previa** con Mostrar recorrido desactivado. Ve al inicio y reproduce a 4x para inspeccionar dos pasadas alrededor del rectángulo. El ajuste 4x solo cambia la reproducción.

6. Cierra la **Vista previa**, guarda tu propio resultado y compáralo con **settings-finished.lzrproj**.

PRÁCTICA INDEPENDIENTE

Práctica independiente

Abre **settings-practice.lzrproj** desde la carpeta de esta lección. Establece **900 mm/min, 30% de poder y 3 pasadas**. Mantén sin cambios el único rectángulo de 40 x 20 mm.

☐ Predice la velocidad en mm/sec antes de cambiar la preferencia de visualización.

☐ Cambia la visualización a segundos, lee el resultado y vuelve a cambiarla a minutos.

☐ Inspecciona las repeticiones en la **Vista previa**, guarda una copia independiente y compárala con settings-practice-answer.lzrproj.

¿A cuántos mm/sec equivalen 900 mm/min?

¿Cuántas pasadas previstas debería mostrar la **Vista previa**?

¿Qué cambia al elegir la reproducción a 4x?

Restablece la preferencia de visualización

Unidad de tiempo de Velocidad es una preferencia de la aplicación. Abrir el proyecto de respuesta no restablece esa preferencia automáticamente.

RESPUESTA EXPLICADA

Respuesta explicada

Respuesta de práctica
900 mm/min son 15 mm/sec. La operación utiliza un 30% de poder y tres pasadas.

Respuesta de demostración
1200 mm/min son 20 mm/sec. La operación utiliza un 40% de poder y dos pasadas.

Controles distintos
La **Velocidad** solicita movimiento a lo largo de la trayectoria. La **Potencia** solicita un porcentaje. Las **Pasadas** repiten la operación. Estos controles no garantizan un corte terminado ni un nivel concreto de oscuridad.

settings-start.lzrproj
Inicio de demostración: **Línea**, 600 mm/min, 20%, una pasada.

settings-finished.lzrproj
Respuesta de demostración: **Línea**, 1200 mm/min, 40%, dos pasadas.

settings-practice.lzrproj
Inicio independiente para la tarea 900 / 30% / 3.

settings-practice-answer.lzrproj
Respuesta independiente con la geometría del rectángulo sin cambios.

Usa la unidad impresa junto a **Velocidad** cada vez. Un número sin su unidad de tiempo puede ser 60 veces distinto de lo que pretendías.

Coincide con la interfaz de Beam Bench 0.2.37 mostrada en la demostración. La disposición del panel puede variar en versiones posteriores.