GUIDE DE LA LEÇON

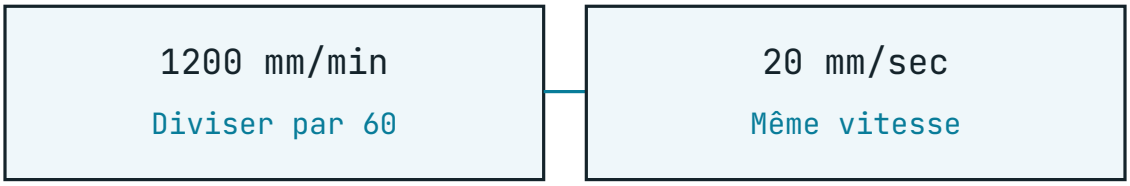
Vitesse, puissance et passes

Lisez correctement les unités de vitesse, définissez la puissance commandée et examinez les passes répétées.

Ce guide a été traduit par IA. Vérifiez les instructions importantes par rapport à l’original anglais.

Exercice logiciel déconnecté

Laissez **Pas de machine** sélectionné et restez déconnecté. Les projets ne contiennent aucun profil machine. La Sortie est activée lorsque nécessaire pour l’Aperçu logiciel ; les valeurs d’exemple ne sont pas des réglages de matériau. Conservez chaque pack de leçon dans son propre dossier.



Une conversion exacte d’unité. L’affichage de la vitesse change ; le mouvement demandé, non.

1. Extrayez cette leçon dans son propre dossier. Ouvrez **settings-start.lzrproj** et conservez son opération Ligne. Définissez la Vitesse sur **1200 mm/min** et appliquez.

2. Ouvrez les Préférences avec **Cmd + comma** sur Mac, ou utilisez Préférences dans les menus de l’application. Sous **Unités et grille**, conservez les millimètres et remplacez **Unité de temps de la vitesse** par les secondes. Enregistrez.

3. Confirmez **20 mm/sec**. Rétablissez Unité de temps de la vitesse sur les minutes et enregistrez la préférence. Les vitesses des projets sont stockées en mm/min.

4. Définissez la couche **Puissance sur 40%** et les **Passes sur 2**. La puissance est un pourcentage commandé, et non une puissance optique exprimée en watts.

5. Affichez l’Aperçu avec Afficher les déplacements désactivé. Allez au début et lancez à 4x pour examiner deux passes autour du rectangle. Le réglage 4x modifie uniquement la lecture.

6. Fermez l’Aperçu, enregistrez votre propre résultat et comparez-le à **settings-finished.lzrproj**.

EXERCICE INDIVIDUEL

Exercice individuel

Ouvrez **settings-practice.lzrproj** dans le dossier de cette leçon. Définissez **900 mm/min, 30% de puissance et 3 passes**. Conservez inchangé l'unique rectangle de 40 x 20 mm.

☐ Prévoyez la vitesse en mm/sec avant de modifier la préférence d'affichage.

☐ Passez l'affichage en secondes, lisez le résultat, puis rétablissez-le en minutes.

☐ Examinez les répétitions dans l'Aperçu, enregistrez une copie distincte et comparez-la à settings-practice-answer.lzrproj.

900 mm/min correspondent à combien de mm/sec ?

Combien de passes planifiées l'Aperçu doit-il afficher ?

Qu'est-ce qui change lorsque vous choisissez la lecture 4x ?

Rétablir la préférence d'affichage

L'Unité de temps de la vitesse est une préférence de l'application. L'ouverture du projet de réponse ne rétablit pas cette préférence à votre place.

RÉPONSE EXPLIQUÉE

Réponse expliquée

Réponse de l’exercice
900 mm/min correspondent à 15 mm/sec. L’opération utilise 30% de puissance et trois passes.

Réponse de la démonstration
1200 mm/min correspondent à 20 mm/sec. L’opération utilise 40% de puissance et deux passes.

Commandes distinctes
La Vitesse demande un mouvement le long de la trajectoire. La Puissance demande un pourcentage. Les Passes répètent l’opération. Ces commandes ne garantissent ni une découpe achevée ni un niveau de noircissement particulier.

settings-start.lzrproj
Départ de démonstration : Ligne, 600 mm/min, 20%, une passe.

settings-finished.lzrproj
Réponse de la démonstration : Ligne, 1200 mm/min, 40%, deux passes.

settings-practice.lzrproj
Départ de l’exercice individuel pour la tâche 900 / 30% / 3.

settings-practice-answer.lzrproj
Réponse de l’exercice individuel avec une géométrie de rectangle inchangée.

Utilisez toujours l’unité imprimée à côté de Vitesse. Un nombre sans son unité de temps peut être 60 fois différent de ce que vous aviez prévu.

Correspond à l’interface Beam Bench 0.2.37 présentée. La disposition des panneaux peut différer dans les versions ultérieures.