레슨 가이드

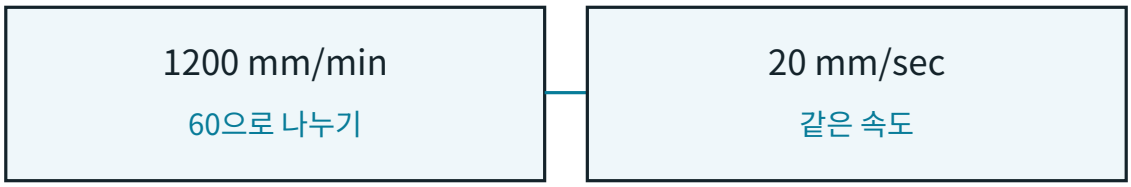
속도, 출력 및 패스

속도 단위를 올바르게 읽고, 명령된 출력을 설정하고, 반복 패스를 확인합니다.

이 가이드는 AI로 번역되었습니다. 중요한 지침은 영어 원문과 대조하여 확인하세요.

연결 끊김 상태의 소프트웨어 연습

기계 없음을 선택한 상태로 두고 연결 끊김 상태를 유지합니다. 프로젝트에는 기계 프로필이 없습니다. 소프트웨어 미리보기에 필요한 경우 출력이 활성화되어 있지만, 예시 값은 재료 설정이 아닙니다. 각 레슨 팩은 별도의 폴더에 보관합니다.



정확한 단위 변환입니다. 속도 표시만 바뀌며 요청된 이동은 바뀌지 않습니다.

1. 이 레슨을 별도의 폴더에 압축 해제합니다. **settings-start.lzrproj**를 열고 선 작업을 유지합니다. 속도를 **1200 mm/min**으로 설정하고 적용합니다.

2. Mac에서는 **Cmd + comma**로 환경설정을 열거나 앱 메뉴에서 환경설정을 사용합니다. **단위 및 그리드**에서 밀리미터를 유지하고 **속도 시간 단위**를 초로 변경합니다. 저장합니다.

3. **20 mm/sec**인지 확인합니다. 속도 시간 단위를 분으로 되돌리고 환경설정을 저장합니다. 프로젝트 속도는 mm/min으로 저장됩니다.

4. 레이어의 **출력을 40%로** 설정하고 **패스를 2로** 설정합니다. 출력은 광학 와트가 아니라 명령된 백분율입니다.

5. 이동 표시를 끈 상태로 미리 봅니다. 시작점으로 이동한 다음 4x로 재생하여 직사각형 주위의 두 패스를 확인합니다. 4x 설정은 재생에만 적용됩니다.

6. 미리보기를 닫고 결과를 별도로 저장한 다음 **settings-finished.lzrproj**와 비교합니다.

독립 연습

독립 연습

이 레슨 폴더에서 **settings-practice.lzrproj**를 엽니다. **900 mm/min, 출력 30% 및 패스 3회**로 설정합니다. 40 x 20 mm 직사각형 하나는 변경하지 않습니다.

☐ 표시 환경설정을 변경하기 전에 mm/sec 단위의 속도를 예측합니다.

☐ 표시를 초로 전환하여 결과를 읽은 다음 분으로 되돌립니다.

☐ 미리보기에서 반복 작업을 확인하고 별도의 사본을 저장한 다음 settings-practice-answer.lzrproj와 비교합니다.

900 mm/min은 몇 mm/sec입니까?

미리보기에는 계획된 패스가 몇 회 표시되어야 합니까?

4x 재생을 선택하면 무엇이 바뀝니까?

표시 환경설정 복원

속도 시간 단위는 앱 환경설정입니다. 답 프로젝트를 열어도 해당 환경설정이 자동으로 초기화되지는 않습니다.

설명된 답

설명된 답

연습 답
900 mm/min은 15 mm/sec입니다. 작업은 출력 30%와 세 번의 패스를 사용합니다.

시연 답
1200 mm/min은 20 mm/sec입니다. 작업은 출력 40%와 두 번의 패스를 사용합니다.

서로 다른 컨트롤
속도는 경로를 따라 이동하도록 요청합니다. 출력은 백분율을 요청합니다. 패스는 작업을 반복합니다. 이러한 컨트롤만으로 완성된 절단이나 특정 농도가 보장되지는 않습니다.

settings-start.lzrproj
데모 시작 설정: 선, 600 mm/min, 20%, 한 번의 패스.

settings-finished.lzrproj
데모 답 설정: 선, 1200 mm/min, 40%, 두 번의 패스.

settings-practice.lzrproj
900 / 30% / 3 작업을 위한 독립 연습 시작 설정입니다.

settings-practice-answer.lzrproj
변경하지 않은 직사각형 형상을 사용하는 독립 연습 답입니다.

매번 속도 옆에 인쇄된 단위를 확인합니다. 시간 단위가 없는 숫자는 의도한 값과 60배 다를 수 있습니다.

시연된 Beam Bench 0.2.37 인터페이스와 일치합니다. 이후 버전에서는 패널 배치가 다를 수 있습니다.