LEKSJONSVEILEDNING

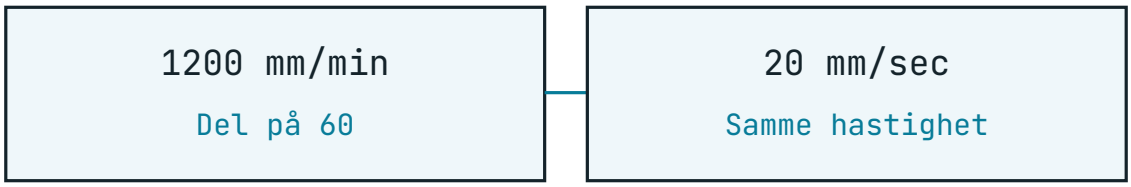
# Hastighet, kraft og passeringer

Les hastighetsenheter riktig, angi kommandert kraft og kontroller gjentatte passeringer.

Denne veiledningen er oversatt med kunstig intelligens. Kontroller viktige instruksjoner mot den engelske originalen.

**Frakoblet programvareøving**

La **Ingen maskin** være valgt, og forbli frakoblet. Prosjektene har ingen maskinprofil. Utdata er aktivert der det trengs for programvarens forhåndsvisning. Eksempelverdiene er ikke materialinnstillinger. Oppbevar hver leksjonspakke i sin egen mappe.




En eksakt enhetskonvertering. Hastighetsvisningen endres, den forespurte bevegelsen gjør det ikke.

1. Pakk ut denne leksjonen i sin egen mappe. Åpne **settings-start.lzrproj**, og behold Linje-operasjonen. Angi Hastighet til **1200 mm/min**, og bruk innstillingen.

2. Åpne Innstillinger med **Cmd + komma** på Mac, eller bruk Innstillinger fra appmenyene. Under **Enheter og rutenett** beholder du millimeter og endrer **Tidsenhet for hastighet** til sekunder. Lagre.

3. Bekreft **20 mm/sec**. Sett Tidsenhet for hastighet tilbake til minutter, og lagre innstillingen. Prosjekthastigheter lagres i mm/min.

4. Angi lagets **Effekt til 40%** og **Passeringer til 2**. Effekt er en kommandert prosentverdi, ikke optiske watt.

5. Forhåndsvis med Vis bevegelse av. Gå til starten, og spill av med 4x for å kontrollere to passeringer rundt rektangelet. Innstillingen 4x endrer bare avspillingen.

6. Lukk forhåndsvisningen, lagre ditt eget resultat, og sammenlign med **settings-finished.lzrproj**.

SELVSTENDIG ØVING

# Selvstendig øving

Åpne **settings-practice.lzrproj** fra mappen til denne leksjonen. Angi **900 mm/min, 30% kraft og 3 passeringer**. Behold det ene rektangelet på 40 x 20 mm uendret.

☐ Forutsi hastigheten i mm/sec før du endrer visningsinnstillingen.

☐ Bytt visningen til sekunder, les av resultatet, og sett den deretter tilbake til minutter.

☐ Kontroller gjentakelsene i forhåndsvisningen, lagre en separat kopi, og sammenlign med settings-practice-answer.lzrproj.

900 mm/min er hvor mange mm/sec?

---

Hvor mange planlagte passeringer skal forhåndsvisningen vise?

---

Hva endres når du velger 4x avspilling?

---

**Gjenopprett visningsinnstillingen**

Tidsenhet for hastighet er en appinnstilling. Når du åpner svarprosjektet, tilbakestilles ikke denne innstillingen automatisk.

FORKLART SVAR

# Forklart svar

**Øvingssvar**
900 mm/min er 15 mm/sec. Operasjonen bruker 30% kraft og tre passeringer.

**Demonstrasjonssvar**
1200 mm/min er 20 mm/sec. Operasjonen bruker 40% kraft og to passeringer.

**Ulike kontroller**
Hastighet ber om bevegelse langs banen. Effekt ber om en prosentverdi. Passeringer gjentar operasjonen. Disse kontrollene garanterer ikke et ferdig kutt eller en bestemt mørkhetsgrad.

**settings-start.lzrproj**
Demostart: Linje, 600 mm/min, 20%, én passering.

**settings-finished.lzrproj**
Demosvar: Linje, 1200 mm/min, 40%, to passeringer.

**settings-practice.lzrproj**
Selvstendig start for oppgaven 900 / 30% / 3.

**settings-practice-answer.lzrproj**
Selvstendig svar med uendret rektangelgeometri.

Bruk enheten som står ved siden av Hastighet hver gang. Et tall uten tidsenheten kan være 60 ganger forskjellig fra det du mente.

Samsvarer med det demonstrerte Beam Bench 0.2.37-grensesnittet. Paneloppsettet kan være annerledes i senere versjoner.