DERS KILAVUZU

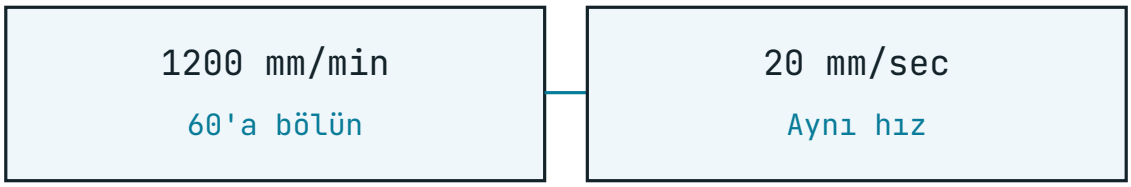
Hız, güç ve geçişler

Hız birimlerini doğru okuyun, komutlanan gücü ayarlayın ve tekrarlanan geçişleri inceleyin.

Bu kılavuz yapay zekâ ile çevrilmiştir. Önemli talimatları İngilizce aslıyla karşılaştırarak kontrol edin.

Bağlantısı kesilmiş yazılım alıştırması

Makine Yok seçili bırakın ve bağlantıyı kesik tutun. Projelerde makine profili yoktur. Yazılım Önizlemesi için gerektiğinde Çıkış etkinleştirilir; örnek değerler malzeme ayarları değildir. Her ders paketini kendi klasöründe tutun.



Tam birim dönüşümü. Hız göstergesi değişir, istenen hareket değişmez.

1. Bu dersi kendi klasörüne çıkarın. **settings-start.lzrproj** dosyasını açın ve Çizgi işlemini koruyun. Hızı **1200 mm/min** olarak ayarlayın ve uygulayın.

2. Mac'te **Cmd + comma** ile Tercihler'i açın veya uygulama menülerinden Tercihler'i kullanın. **Birimler ve Izgara** altında milimetreleri koruyun ve **Hız Zaman Birimi**'ni saniye olarak değiştirin. Kaydedin.

3. **20 mm/sec** değerini doğrulayın. Hız Zaman Birimi'ni dakikalara döndürün ve tercihi kaydedin. Proje hızları mm/min cinsinden saklanır.

4. Katmanda **Güç değerini 40%** ve **Geçiş sayısını 2** olarak ayarlayın. Güç, optik watt değil, komutlanan bir yüzdedir.

5. Önizlemeyi Hareketleri Göster kapalıyken açın. Başlangıca gidin ve dikdörtgen çevresindeki iki geçişi incelemek için 4x hızında oynatın. 4x ayarı yalnızca oynatmayı değiştirir.

6. Önizlemeyi kapatın, kendi sonucunuzu kaydedin ve **settings-finished.lzrproj** ile karşılaştırın.

BAĞIMSIZ ALIŞTIRMA

Bağımsız alıştırma

settings-practice.lzrproj dosyasını bu dersin klasöründen açın. **900 mm/min, 30% güç ve 3 geçiş** olarak ayarlayın. Tek 40 x 20 mm dikdörtgeni değiştirmeyin.

☐ Görüntü tercihini değiştirmeden önce hızı mm/sec cinsinden tahmin edin.

☐ Görüntü birimini saniyeye geçirin, sonucu okuyun, ardından dakikalara döndürün.

☐ Tekrarları Önizleme'de inceleyin, ayrı bir kopya kaydedin ve settings-practice-answer.lzrproj ile karşılaştırın.

900 mm/min kaç mm/sec eder?

Önizleme kaç planlanmış geçiş göstermelidir?

4x oynatmayı seçtiğinizde ne değişir?

Görüntü tercihini geri yükleyin

Hız Zaman Birimi, uygulama tercihidir. Yanıt projesini açmak bu tercihi sizin için sıfırlamaz.

AÇIKLAMALI YANIT

Açıklamalı yanıt

Alıştırma yanıtı
900 mm/min, 15 mm/sec değerine eşittir. İşlemde 30% güç ve üç geçiş kullanılır.

Gösterim yanıtı
1200 mm/min, 20 mm/sec değerine eşittir. İşlemde 40% güç ve iki geçiş kullanılır.

Farklı kontroller
Hız, yol boyunca hareket ister. Güç, bir yüzde ister. Geçişler işlemi tekrarlar. Bu kontroller tamamlanmış bir kesimi veya belirli bir koyuluğu garanti etmez.

settings-start.lzrproj
Demo başlangıcı: Çizgi, 600 mm/min, 20%, bir geçiş.

settings-finished.lzrproj
Demo yanıtı: Çizgi, 1200 mm/min, 40%, iki geçiş.

settings-practice.lzrproj
900 / 30% / 3 görevi için bağımsız başlangıç.

settings-practice-answer.lzrproj
Değiştirilmemiş dikdörtgen geometrisiyle bağımsız yanıt.

Her seferinde Hız değerinin yanında yazan birimi kullanın. Zaman birimi olmayan bir sayı, amaçladığınız değerden 60 kat farklı olabilir.

Gösterilen Beam Bench 0.2.37 arayüzüyle eşleşir. Panel düzeni sonraki sürümlerde farklı olabilir.