

Table of Contents

<i>UnitDinstance & UnitSpeed</i>	1
Synopsis	1
Description	1
Example	1

UnitDinstance & UnitSpeed

Synopsis

모션컨트롤러에서 이동거리는 기본적으로는 Command 펄스 수에 의해 결정되고, 이동속도는 펄스의 주파수에 의해서 결정됩니다.

따라서 이동거리를 물리적인 거리 단위로 하기 위해서는 매번 원하는 물리적인 거리를 이동하기 위해서 필요한 펄스의 수를 계산해야 합니다.

하지만, (주)커미조아 모션컨트롤러는 모든 이동 함수와 속도 설정 함수에서 사용되는 논리적거리와 논리적속도를 사용자가 정의 할 수 있도록 하고 있으며,
이 것을 정의하는 것이 “Unit distance”와 “Unit speed”입니다.

Description

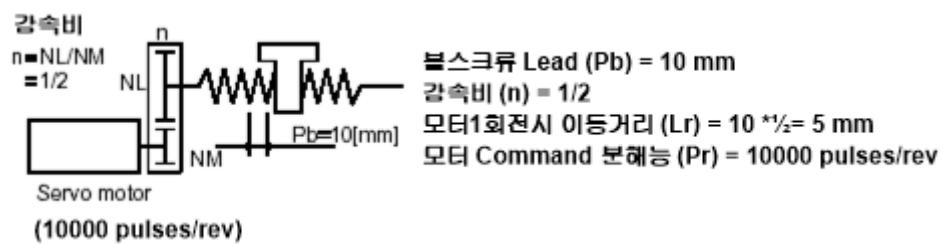
일반적으로 “Unit distance” Du 는 다음과 같이 계산하면 됩니다.

- $D_u = P_r / L_r$
 - P_r : 모터 1회전에 필요한 펄스수 (모터의 Command 분해능)
 - L_r : 모터 1회전시에 이동되는 기구물의 거리

결과적으로 “Unit distance”에 설정해야하는 값은 논리적 거리 1을 이동하기 위해서 필요한 출력 펄스의 수가 됩니다.

그리고 특별한 경우가 아니면 “Unit speed”는 “Unit distance”와 같은 값을 설정하면 됩니다.
하지만 “Unit speed”와 “Unit distance”는 필요에 따라 서로 다른 단위를 사용할 수 있습니다.

Example



- $\text{Unit distance (Du)} = P_r/L_r = 10000/5 = 2000$

- Unit speed (Vu) = 2000
- 설정 예시
 - 20 이송 시, 실제 출력 펄스는 40000 ($20 * 2000$)

From:

<http://comizoa.com/info/> - -

Permanent link:

http://comizoa.com/info/doku.php?id=platform:common:10_guide:10_unit&rev=1623118054

Last update: **2024/07/08 18:22**