LEKTIONSVEJLEDNING

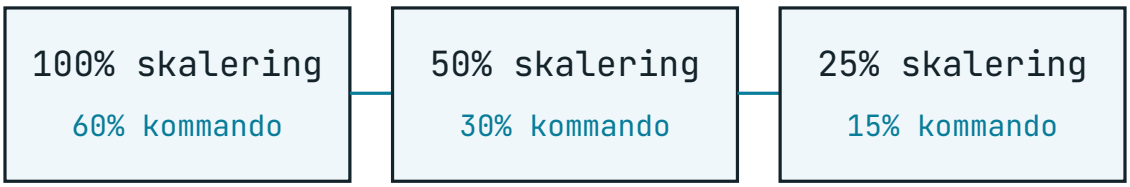
Justering af objektets skalering

Brug en objektmultiplikator til at variere den kommanderede strøm uden at oprette ekstra lag.

Denne vejledning er oversat med AI. Kontrollér vigtige instruktioner i forhold til den engelske original.

Softwareøvelse uden forbindelse

Lad **Ingen maskine** være valgt, og hold forbindelsen afbrudt. Projekterne har ingen maskineprofil. Output er aktiveret, hvor det er nødvendigt for softwarebaseret Forhåndsvisning, og eksempelværdierne er ikke materialeindstillinger. Hold hver lektionspakke i sin egen mappe.



Demonstration med en fælles lagstrøm på 60%. Den kommanderede strøm = lagets strøm x objektets skalering / 100.

1. Åbn **power-scale-start.lzrproj**. De tre firkanter på 20 mm deler et Linje-lag med **60%** strøm og **1200 mm/min**.

2. Vælg **Midterste firkant** i objektlisten. Indstil **Skalering % til 50**, og tryk derefter på Enter eller Return.

3. Vælg **Højre firkant**, og indstil skaleringen til **25%**. Venstre firkant forbliver på 100%. Intet objekt behøver at blive flyttet eller ændret i størrelse.

4. Kontrollér panelet Lag: den fælles Effekt er stadig 60%. Skalering multiplicerer denne værdi, den erstatter den ikke.

5. Åbn Forhåndsvisning, skjul Vis bevægelse, og aktivér **Skygge efter strøm**. Sammenlign de planlagte strømskygger.

6. Luk Forhåndsvisning. Prøv at sætte Midterste firkant tilbage til 100%, og sæt den derefter til 50% igen. Gem en separat kopi, og sammenlign med **power-scale-finished.lzrproj**.

SELVSTÆNDIG ØVELSE

Selvstændig øvelse

Åbn **power-scale-practice.lzrproj**. Behold det fælles lag på **40%**. Lad Venstre firkant være på **100%**, indstil Midterste firkant til **75%**, og Højre firkant til **25%**.

☐ Behold laget på 1200 mm/min, og bevar alle tre firkanters størrelser og placeringer.

☐ Beregn hver kommanderet procentværdi, før du undersøger skyggevisningen i Forhåndsvisning.

☐ Gem din egen kopi, og sammenlign med power-scale-practice-answer.lzrproj.

Kommanderet strøm for Venstre firkant:

Kommanderet strøm for Midterste firkant:

Kommanderet strøm for Højre firkant:

Diagnosticér ét uventet svagt objekt

Kontrollér det pågældende objekts skalering, før du ændrer det fælles lag for alle objekter. Kopierede objekter kan tage deres multiplikator med sig.

FORKLARET SVAR

Forklaret svar

Øvelsesberegninger
40 x 100 / 100 = 40%. 40 x 75 / 100 = 30%. 40 x 25 / 100 = 10%.

Skalering og størrelse
Skalering ændrer objektets multiplikator. Geometrien forbliver 20 x 20 mm for hver firkant.

Fortolkning af forhåndsvisning
Skygge efter strøm viser den planlagte strøm. Den forudsiger ikke graveringsmørkhed. Materiale, hastighed og fokus har stadig betydning. Skalering er separat fra maskinens S-værdi Maks.

power-scale-start.lzrproj
Demo: 60% lag, alle skaleringer er oprindeligt 100%.

power-scale-finished.lzrproj
Demo-svar: skaleringer 100%, 50%, 25%.

power-scale-practice.lzrproj
Øvelse: 40% lag, alle skaleringer er oprindeligt 100%.

power-scale-practice-answer.lzrproj
Øvelsessvar: skaleringer 100%, 75%, 25%.

Den demonstrerede version accepterer skalering fra 0 til 100%. En skalering på 100% gendanner den fulde fælles lagprocent.

Matcher den demonstrerede Beam Bench-grænseflade i version 0.2.37. Panellayoutet kan være anderledes i senere versioner.