LEKTIONSANLEITUNG

Objekt-Leistungsskalierung anpassen

Verwenden Sie einen Objektmultiplikator, um die vorgegebene Leistung zu variieren, ohne zusätzliche Ebenen zu erstellen.

Diese Anleitung wurde mit KI übersetzt. Prüfen Sie wichtige Anweisungen anhand des englischen Originals.

Nicht verbundene Softwareübung

Lassen Sie **Keine Maschine** ausgewählt und bleiben Sie nicht verbunden. Die Projekte enthalten kein Maschinenprofil. Die **Ausgabe** ist aktiviert, wo sie für die Software-**Vorschau** benötigt wird. Die Beispielwerte sind keine Materialeinstellungen. Bewahren Sie jedes Lektionspaket in einem eigenen Ordner auf.



Demonstration mit einer gemeinsamen Ebenenleistung von 60%. Vorgegebene Leistung = Ebenenleistung x Objekt-Leistungsskalierung / 100.

1. Öffnen Sie **power-scale-start.lzrproj**. Die drei Quadrate mit 20 mm Seitenlänge verwenden gemeinsam eine Linienebene mit **60%** Leistung und **1200 mm/min**.

2. Wählen Sie **Mittleres Quadrat** im Umriss. Setzen Sie in den Eigenschaften **Leistungsskalierung % auf 50** und drücken Sie anschließend die Eingabetaste oder Return.

3. Wählen Sie das **Rechte Quadrat** und setzen Sie seine Skalierung auf **25%**. Das linke Quadrat bleibt bei 100%. Kein Objekt muss verschoben oder in der Größe verändert werden.

4. Prüfen Sie die Ebenen: Die gemeinsame Leistung beträgt weiterhin 60%. Die Leistungsskalierung multipliziert diesen Wert, sie ersetzt ihn nicht.

5. Öffnen Sie die Vorschau, blenden Sie „Bewegungen anzeigen“ aus und aktivieren Sie **Nach Leistung schattieren**. Vergleichen Sie die geplanten Leistungsschattierungen.

6. Schließen Sie die Vorschau. Versuchen Sie, das mittlere Quadrat wieder auf 100% zu setzen, und stellen Sie es anschließend erneut auf 50%. Speichern Sie eine separate Kopie und vergleichen Sie sie mit **power-scale-finished.lzrproj**.

UNABHÄNGIGE ÜBUNG

Unabhängige Übung

Öffnen Sie **power-scale-practice.lzrproj**. Belassen Sie die gemeinsame Ebene bei **40%**. Lassen Sie das linke Quadrat bei **100%**, setzen Sie das mittlere Quadrat auf **75%** und das rechte Quadrat auf **25%**.

☐ Belassen Sie die Ebene bei 1200 mm/min und behalten Sie die Größen und Positionen aller drei Quadrate bei.

☐ Berechnen Sie jeden vorgegebenen Prozentsatz, bevor Sie die Schattierung in der Vorschau prüfen.

☐ Speichern Sie Ihre eigene Kopie und vergleichen Sie sie mit power-scale-practice-answer.lzrproj.

Vorgegebene Leistung des linken Quadrats:

Vorgegebene Leistung des mittleren Quadrats:

Vorgegebene Leistung des rechten Quadrats:

Ein unerwartet schwaches Objekt diagnostizieren

Prüfen Sie die Leistungsskalierung dieses Objekts, bevor Sie die gemeinsame Ebene für alle Objekte ändern. Kopierte Objekte können ihren Multiplikator mit übernehmen.

ERKLÄRTE ANTWORT

Erklärte Antwort

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

Skalierung und Größe
Die Leistungsskalierung ändert den Objektmultiplikator. Die Geometrie bleibt bei jedem Quadrat 20 x 20 mm.

Interpretation der Vorschau
„Nach Leistung schattieren“ zeigt die geplante Leistung an. Die Funktion sagt nicht voraus, wie dunkel die Gravur wird. Material, Geschwindigkeit und Fokus sind weiterhin wichtig. Die Leistungsskalierung ist unabhängig vom maximalen Maschinen-S-Wert.

power-scale-start.lzrproj
Demo: 60% Ebene; alle Skalierungen zunächst 100%.

power-scale-finished.lzrproj
Demo-Antwort: Skalierungen 100%, 50%, 25%.

power-scale-practice.lzrproj
Übung: 40% Ebene; alle Skalierungen zunächst 100%.

power-scale-practice-answer.lzrproj
Übungsantwort: Skalierungen 100%, 75%, 25%.

Die demonstrierte Version akzeptiert eine Leistungsskalierung von 0 bis 100%. Eine Skalierung von 100% stellt den vollständigen gemeinsamen Ebenenprozentsatz wieder her.

Entspricht der demonstrierten Beam Bench-Oberfläche 0.2.37. Die Anordnung der Bedienfelder kann in späteren Versionen abweichen.