GUÍA DE LA LECCIÓN

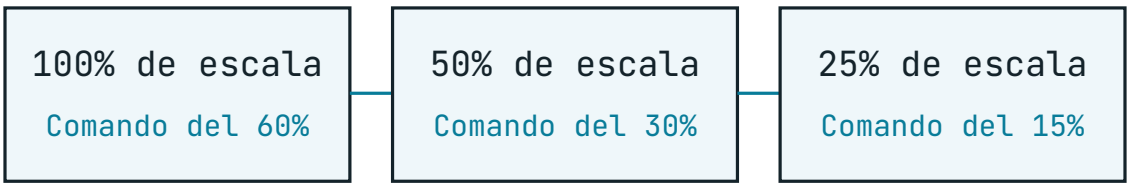
Ajustar la escala de potencia del objeto

Usa un multiplicador del objeto para variar la potencia programada sin crear capas adicionales.

Esta guía se ha traducido con IA. Comprueba las instrucciones importantes con el original en inglés.

Práctica de software desconectado

Deja **Sin máquina** seleccionado y mantente desconectado. Los proyectos no tienen ningún perfil de máquina. La **Salida** está activada cuando hace falta para la **Vista previa** del software; los valores de ejemplo no son ajustes de material. Mantén cada paquete de la lección en su propia carpeta.



Demostración con una potencia de capa compartida del 60%. Potencia programada = potencia de capa x escala de potencia del objeto / 100.

1. Abre **power-scale-start.lzrproj**. Los tres cuadrados de 20 mm comparten una capa **Línea** con un poder del **60%** y **1200 mm/min**.

2. Selecciona **Cuadrado central** en Outliner. En Propiedades, establece **Escala de potencia % en 50** y pulsa Intro o Retorno.

3. Selecciona **Cuadrado derecho** y establece su escala en **25%**. El cuadrado izquierdo se mantiene al 100%. No es necesario mover ni cambiar el tamaño de ningún objeto.

4. Comprueba **Capas**: la potencia compartida sigue siendo del 60%. La escala de potencia multiplica ese valor; no lo sustituye.

5. Abre **Vista previa**, oculta **Mostrar desplazamiento** y activa **Sombrear por potencia**. Compara los tonos de potencia previstas.

6. Cierra **Vista previa**. Prueba a devolver el cuadrado central al 100% y después vuelve a dejarlo al 50%. Guarda una copia independiente y compárala con **power-scale-finished.lzrproj**.

PRÁCTICA INDEPENDIENTE

Práctica independiente

Abre **power-scale-practice.lzrproj**. Mantén la capa compartida al **40%**. Deja el cuadrado izquierdo al **100%**, establece el cuadrado central al **75%** y el derecho al **25%**.

☐ Mantén la capa a 1200 mm/min y conserva el tamaño y la posición de los tres cuadrados.

☐ Calcula cada porcentaje de potencia programada antes de inspeccionar el sombreado de la **Vista previa**.

☐ Guarda tu propia copia y compárala con power-scale-practice-answer.lzrproj.

Potencia programada del cuadrado izquierdo:

Potencia programada del cuadrado central:

Potencia programada del cuadrado derecho:

Diagnosticar un objeto inesperadamente débil

Comprueba la escala de potencia de ese objeto antes de cambiar la capa compartida para todos los objetos. Los objetos copiados pueden llevar consigo su multiplicador.

RESPUESTA EXPLICADA

Respuesta explicada

Cálculos de práctica
40 x 100 / 100 = 40%. 40 x 75 / 100 = 30%. 40 x 25 / 100 = 10%.

Escala y tamaño
La escala de potencia cambia el multiplicador del objeto. La geometría se mantiene en 20 x 20 mm para cada cuadrado.

Interpretación de la Vista previa****
Sombrear por potencia muestra la potencia prevista. No predice la oscuridad del grabado. El material, la velocidad y el enfoque siguen siendo importantes. La escala de potencia es independiente del **Valor S máximo** de la máquina.

power-scale-start.lzrproj
Demo: capa del 60%; todas las escalas inicialmente al 100%.

power-scale-finished.lzrproj
Respuesta de la demo: escalas del 100%, 50% y 25%.

power-scale-practice.lzrproj
Práctica: capa del 40%; todas las escalas inicialmente al 100%.

power-scale-practice-answer.lzrproj
Respuesta de la práctica: escalas del 100%, 75% y 25%.

La versión demostrada acepta la escala de potencia de 0 a 100%. Una escala del 100% restablece el porcentaje completo de la capa compartida.

Coincide con la interfaz de Beam Bench 0.2.37 demostrada. El diseño de los paneles puede variar en versiones posteriores.