GUIDE DE LA LEÇON

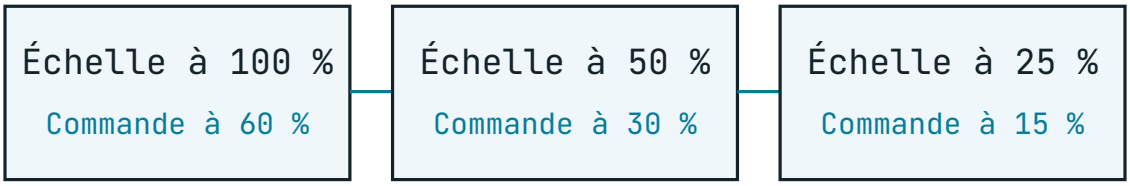
Régler l'échelle de puissance d'un objet

Utilisez un multiplicateur d'objet pour faire varier la puissance commandée sans créer de calques supplémentaires.

Ce guide a été traduit par IA. Vérifiez les instructions importantes par rapport à l'original anglais.

Entraînement logiciel déconnecté

Laissez **Pas de machine** sélectionné et restez déconnecté. Les projets ne possèdent aucun profil de machine. La sortie est activée lorsque cela est nécessaire pour l'aperçu logiciel ; les valeurs d'exemple ne sont pas des réglages de matériau. Conservez chaque pack de leçon dans son propre dossier.



Démonstration avec une puissance de calque commune de 60 %. Puissance commandée = puissance du calque x échelle de puissance de l'objet / 100.

1. Ouvrez **power-scale-start.lzrproj**. Les trois carrés de 20 mm partagent un calque Ligne à **60 %** de puissance et **1200 mm/min**.

2. Sélectionnez **carré du milieu** dans le panneau des objets. Dans Propriétés, définissez **Échelle de puissance % sur 50**, puis appuyez sur Entrée ou Retour.

3. Sélectionnez **carré de droite** et définissez son échelle sur **25 %**. Le carré de gauche reste à 100 %. Aucun objet ne doit être déplacé ni redimensionné.

4. Vérifiez les calques : la puissance commune est toujours de 60 %. L'échelle de puissance multiplie cette valeur ; elle ne la remplace pas.

5. Ouvrez l'aperçu, masquez Afficher les déplacements et activez **Ombrage par puissance**. Comparez les nuances de puissance prévues.

6. Fermez l'aperçu. Essayez de rétablir le carré du milieu à 100 %, puis ramenez-le à 50 %. Enregistrez une copie distincte et comparez-la à **power-scale-finished.lzrproj**.

ENTRAÎNEMENT AUTONOME

Entraînement autonome

Ouvrez **power-scale-practice.lzrproj**. Conservez le calque commun à **40 %**. Laissez le carré de gauche à **100 %**, définissez le carré du milieu sur **75 %** et celui de droite sur **25 %**.

☐ Conservez le calque à 1200 mm/min et gardez les dimensions et les positions des trois carrés.

☐ Calculez chaque pourcentage commandé avant d'examiner l'ombrage dans l'aperçu.

☐ Enregistrez votre propre copie et comparez-la à power-scale-practice-answer.lzrproj.

Puissance commandée du carré de gauche :

Puissance commandée du carré du milieu :

Puissance commandée du carré de droite :

Diagnostiquer un objet anormalement faible

Vérifiez l'échelle de puissance de cet objet avant de modifier le calque commun pour tous les objets. Les objets copiés peuvent conserver leur multiplicateur.

RÉPONSE EXPLIQUÉE

Réponse expliquée

Calculs d’entraînement
40 x 100 / 100 = 40%. 40 x 75 / 100 = 30%. 40 x 25 / 100 = 10%.

Échelle et dimensions
L’échelle de puissance modifie le multiplicateur de l’objet. La géométrie reste de 20 x 20 mm pour chaque carré.

Interprétation de l’aperçu
Ombrage par puissance affiche la puissance prévue. Il ne prédit pas la teinte de la gravure. Le matériau, la vitesse et la mise au point restent importants. L’échelle de puissance est distincte de la Valeur S maximale de la machine.

power-scale-start.lzrproj
Démo : calque à 60 % ; toutes les échelles sont initialement à 100 %.

power-scale-finished.lzrproj
Réponse de la démo : échelles à 100 %, 50 %, 25 %.

power-scale-practice.lzrproj
Entraînement : calque à 40 % ; toutes les échelles sont initialement à 100 %.

power-scale-practice-answer.lzrproj
Réponse de l’entraînement : échelles à 100 %, 75 %, 25 %.

La version présentée accepte une échelle de puissance de 0 à 100 %. Une échelle de 100 % rétablit le pourcentage complet du calque commun.

Correspond à l’interface Beam Bench 0.2.37 présentée. La disposition des panneaux peut différer dans les versions ultérieures.