GUIDA DELLA LEZIONE

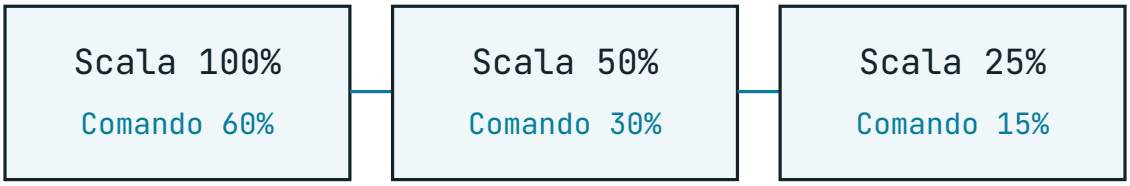
# Regolare la scala della potenza dell'oggetto

Usa un moltiplicatore dell'oggetto per variare la potenza comandata senza creare livelli aggiuntivi.

Questa guida è stata tradotta con l'IA. Verifica le istruzioni importanti confrontandole con l'originale inglese.

**Esercitazione software disconnessa**

Lascia selezionato **Nessuna macchina** e resta disconnesso. I progetti non hanno un profilo macchina. L'Output è abilitato quando serve per l'Anteprima software; i valori di esempio non sono impostazioni per i materiali. Conserva ogni pacchetto della lezione nella propria cartella.




Dimostrazione con una potenza del livello condivisa pari a 60%. Potenza comandata = potenza del livello x scala della potenza dell'oggetto / 100.

1. Apri **power-scale-start.lzrproj**. I tre quadrati da 20 mm condividono un livello Linea con potenza **60%** e velocità **1200 mm/min**.

2. Seleziona **Quadrato centrale** nell'Outliner. In Proprietà, imposta **Scala potenza % su 50**, quindi premi Invio o Return.

3. Seleziona **Quadrato destro** e imposta la scala su **25%**. Il quadrato sinistro resta al 100%. Non è necessario spostare o ridimensionare alcun oggetto.

4. Controlla Livelli: la Potenza condivisa è ancora 60%. La scala della potenza moltiplica quel valore, non lo sostituisce.

5. Apri l'Anteprima, nascondi Mostra movimenti e abilita **Ombreggia per potenza**. Confronta le tonalità di potenza previste.

6. Chiudi l'Anteprima. Prova a riportare il quadrato centrale al 100%, poi impostalo di nuovo al 50%. Salva una copia separata e confrontala con **power-scale-finished.lzrproj**.

ESERCITAZIONE INDIPENDENTE

# Esercitazione indipendente

Apri **power-scale-practice.lzrproj**. Mantieni il livello condiviso al **40%**. Lascia il quadrato sinistro al **100%**, imposta il quadrato centrale al **75%** e quello destro al **25%**.

☐ Mantieni il livello a 1200 mm/min e conserva le dimensioni e le posizioni di tutti e tre i quadrati.

☐ Calcola ogni percentuale comandata prima di esaminare l'ombreggiatura nell'Anteprima.

☐ Salva una tua copia e confrontala con power-scale-practice-answer.lzrproj.

Potenza comandata del quadrato sinistro:

---

Potenza comandata del quadrato centrale:

---

Potenza comandata del quadrato destro:

---

**Diagnostica un oggetto inaspettatamente debole**

Controlla la scala della potenza di quell'oggetto prima di modificare il livello condiviso per tutti gli oggetti. Gli oggetti copiati possono portare con sé il proprio moltiplicatore.

RISPOSTA SPIEGATA

# Risposta spiegata

**Calcoli dell'esercitazione**
40 x 100 / 100 = 40%. 40 x 75 / 100 = 30%. 40 x 25 / 100 = 10%.

**Scala e dimensioni**
La scala della potenza modifica il moltiplicatore dell'oggetto. La geometria resta 20 x 20 mm per ogni quadrato.

**Interpretazione dell'Anteprima**
Ombreggia per potenza mostra la potenza prevista. Non prevede la tonalità dell'incisione. Materiale, velocità e messa a fuoco restano importanti. La scala della potenza è separata dal Valore S massimo della macchina.

**power-scale-start.lzrproj**
Demo: livello al 60%; tutte le scale inizialmente al 100%.

**power-scale-finished.lzrproj**
Risposta della demo: scale 100%, 50%, 25%.

**power-scale-practice.lzrproj**
Esercitazione: livello al 40%; tutte le scale inizialmente al 100%.

**power-scale-practice-answer.lzrproj**
Risposta dell'esercitazione: scale 100%, 75%, 25%.

La versione mostrata nella dimostrazione accetta una scala della potenza da 0 a 100%. Una scala del 100% ripristina l'intera percentuale condivisa del livello.

Corrisponde all'interfaccia Beam Bench 0.2.37 mostrata nella dimostrazione. La disposizione dei pannelli può variare nelle versioni successive.