LEKSJONSVEILEDNING

Justere objektets kraftskala

Bruk en objektmultiplikator til å variere den angitte kraften uten å opprette ekstra lag.

Denne veiledningen er oversatt med kunstig intelligens. Kontroller viktige instruksjoner mot den engelske originalen.

Frakoblet programvareøving

La **Ingen maskin** være valgt, og hold deg frakoblet. Prosjektene har ingen maskinprofil. Utdata er aktivert der det trengs for programvarens forhåndsvisning, eksempelverdiene er ikke materialinnstillinger. Hold hver leksjonspakke i sin egen mappe.



Demonstrasjon med en felles lagkraft på 60%. Kommandert kraft = lagkraft x objektets kraftskala / 100.

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

2. Velg **Midterste kvadrat** i objektlisten. I Egenskaper setter du **Effektskala % til 50**, og trykker deretter Enter eller Return.

3. Velg **Høyre kvadrat** og sett skalaen til **25%**. Venstre kvadrat blir stående på 100%. Ingen objekter trenger å flyttes eller endres i størrelse.

4. Kontroller Lag: den delte Effekten er fortsatt 60%. Effektskala multipliserer denne verdien, den erstatter den ikke.

5. Åpne Forhåndsvisning, skjul Vis bevegelse og aktiver **Skygg etter kraft**. Sammenlign de planlagte kraftnyansene.

6. Lukk Forhåndsvisning. Prøv å sette Midterste kvadrat tilbake til 100%, og sett det deretter tilbake til 50%. Lagre en separat kopi og sammenlign med **power-scale-finished.lzrproj**.

SELVSTENDIG ØVING

Selvstendig øving

Åpne **power-scale-practice.lzrproj**. La det delte laget stå på **40%**. La Venstre kvadrat stå på **100%**, sett Midterste kvadrat til **75%**, og Høyre kvadrat til **25%**.

☐ Behold laget på 1200 mm/min og behold størrelsen og plasseringen til alle de tre kvadratene.

☐ Beregn hver kommanderte prosentandel før du undersøker skyggeleggingen i Forhåndsvisning.

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

Kommandert kraft for venstre kvadrat:

Kommandert kraft for midterste kvadrat:

Kommandert kraft for høyre kvadrat:

Feilsøk ett uventet svakt objekt

Kontroller objektets Effektskala før du endrer det delte laget for alle objektene. Kopierte objekter kan ta med seg multiplikatoren.

FORKLART SVAR

Forklart svar

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

Skala og størrelse
Effektskala endrer objektets multiplikator. Geometrien forblir 20 x 20 mm for hvert kvadrat.

Tolkning av forhåndsvisningen
Skygg etter kraft viser planlagt kraft. Den forutsier ikke hvor mørk graveringen blir. Materiale, hastighet og fokus har fortsatt betydning. Effektskala er separat fra maskinens Maksimal S-verdi.

power-scale-start.lzrproj
Demo: 60% lagkraft; alle skalaer er først 100%.

power-scale-finished.lzrproj
Demosvar: skalaer 100%, 50%, 25%.

power-scale-practice.lzrproj
Øving: 40% lagkraft; alle skalaer er først 100%.

power-scale-practice-answer.lzrproj
Øvingssvar: skalaer 100%, 75%, 25%.

Den demonstrerte versjonen godtar Effektskala fra 0 til 100%. En skala på 100% gjenoppretter hele den delte lagprosenten.

Samsvarer med Beam Bench-grensesnittet i 0.2.37. Panellayouten kan være annerledes i nyere versjoner.