LESGIDS

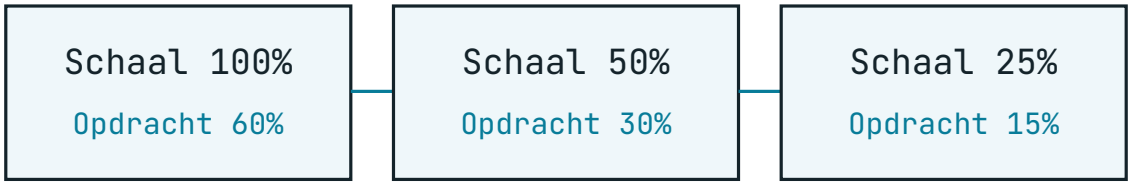
Vermogensschaal van objecten aanpassen

Gebruik een objectvermenigvuldigingsfactor om het aangestuurde vermogen te variëren zonder extra lagen te maken.

Deze handleiding is met AI vertaald. Controleer belangrijke instructies aan de hand van het Engelse origineel.

Software-oefening zonder verbinding

Laat **Geen Machine** geselecteerd en blijf zonder verbinding werken. De projecten hebben geen machineprofiel. Uitvoer is ingeschakeld waar dat nodig is voor Voorbeeld in de software; de voorbeeldwaarden zijn geen materiaalinstellingen. Bewaar elk lespakket in een eigen map.



Demonstratie met een gedeeld laagvermogen van 60%. Aangestuurd vermogen = laagvermogen x object-vermogensschaal / 100.

1. Open **power-scale-start.lzrproj**. De drie vierkanten van 20 mm delen een **Lijn**-laag met **60%** vermogen en **1200 mm/min**.

2. Selecteer **Middelste vierkant** in Outliner. Stel in Eigenschappen **Vermogensschaal %** in op **50** en druk vervolgens op Enter of Return.

3. Selecteer **Rechter vierkant** en stel de schaal in op **25%**. Het linker vierkant blijft op 100%. Geen object hoeft te worden verplaatst of van grootte te worden veranderd.

4. Controleer Lagen: de gedeelde Vermogen is nog steeds 60%. De Vermogensschaal vermenigvuldigt die waarde, maar vervangt deze niet.

5. Open Voorbeeld, verberg Verplaatsingen tonen en schakel **Schaduwen op basis van vermogen** in. Vergelijk de geplande machtstinten.

6. Sluit Voorbeeld. Probeer het Middelste vierkant terug te zetten op 100% en daarna weer op 50%. Sla een afzonderlijke kopie op en vergelijk die met **power-scale-finished.lzrproj**.

ZELFSTANDIG OEFENEN

Zelfstandig oefenen

Open **power-scale-practice.lzrproj**. Houd de gedeelde laag op **40%**. Laat het linker vierkant op **100%**, stel het middelste vierkant in op **75%** en het rechter vierkant op **25%**.

☐ Laat de laag op 1200 mm/min staan en behoud de afmetingen en posities van alle drie de vierkanten.

☐ Bereken elk percentage van het aangestuurde vermogen voordat je de schaduwen in Voorbeeld bekijkt.

☐ Sla je eigen kopie op en vergelijk die met power-scale-practice-answer.lzrproj.

Aangestuurd vermogen van het linker vierkant:

Aangestuurd vermogen van het middelste vierkant:

Aangestuurd vermogen van het rechter vierkant:

Eén onverwacht zwak object diagnosticeren

Controleer de Vermogensschaal van dat object voordat je de gedeelde laag voor elk object wijzigt. Gekopieerde objecten kunnen hun vermenigvuldigingsfactor meenemen.

UITGELEGD ANTWOORD

Uitgelegd antwoord

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

Schaal en afmetingen
Vermogensschaal wijzigt de objectvermenigvuldigingsfactor. De geometrie blijft voor elk vierkant 20 x 20 mm.

Interpretatie van Voorbeeld
Schaduwen op basis van vermogen toont de geplande vermogen. De functie voorspelt niet hoe donker de gravure wordt. Materiaal, snelheid en focus zijn nog steeds van belang. Vermogensschaal staat los van S-waarde Max van de machine.

power-scale-start.lzrproj
Demo: laag van 60%; alle schalen aanvankelijk 100%.

power-scale-finished.lzrproj
Demoantwoord: schalen 100%, 50%, 25%.

power-scale-practice.lzrproj
Oefening: laag van 40%; alle schalen aanvankelijk 100%.

power-scale-practice-answer.lzrproj
Antwoord oefening: schalen 100%, 75%, 25%.

De gedemonstreerde versie accepteert Vermogensschaal van 0 tot 100%. Een schaal van 100% herstelt het volledige gedeelde percentage van de laag.

Komt overeen met de gedemonstreerde Beam Bench-interface van 0.2.37. De paneelindeling kan in latere versies verschillen.