VODNIK PO LEKCIJI

Prilagajanje merila moči objekta

Z množilnikom objekta spreminjajte ukazano moč, ne da bi ustvarili dodatne plasti.

Ta vodnik je bil preveden z umetno inteligenco. Pomembna navodila preverite v angleškem izvirniku.

Vaja v programski opremi brez povezave

Pustite izbrano **Brez stroja** in ostanite brez povezave. Projekti nimajo profila stroja. Izhod je po potrebi omogočen za programski Predogled; primerne vrednosti niso nastavitve za material. Vsak paket lekcije hranite v lastni mapi.



Predstavitev pri skupni moči plasti 60%. Ukazna moč = moč plasti x merilo moči objekta / 100.

1. Odprite **power-scale-start.lzrproj**. Trije kvadrati velikosti 20 mm so na skupni plasti Črta z močjo **60%** in hitrostjo **1200 mm/min**.

2. V seznamu objektov izberite **srednji kvadrat**. V lastnostih nastavite **Merilo moči % na 50**, nato pritisnite Enter ali Return.

3. Izberite **desni kvadrat** in njegovo merilo nastavite na **25%**. Levi kvadrat ostane pri 100%. Nobenega objekta ni treba premakniti ali spremeniti njegove velikosti.

4. Preverite plasti: skupna Moč je še vedno 60%. Merilo moči množi to vrednost, ne nadomesti je.

5. Odprite Predogled, izklopite Pokaži premike in omogočite **Senčenje glede na moč**. Primerjajte načrtovane odtenke moči.

6. Zaprite Predogled. Poskusite srednjemu kvadratu najprej vrniti 100%, nato ga nastavite nazaj na 50%. Shranite ločeno kopijo in jo primerjajte z **power-scale-finished.lzrproj**.

SAMOSTOJNA VAJA

Samostojna vaja

Odprite **power-scale-practice.lzrproj**. Skupno plast pustite pri **40%**. Levi kvadrat pustite pri **100%**, srednji kvadrat nastavite na **75%**, desnega pa na **25%**.

☐ Plast naj ostane pri 1200 mm/min, ohranite pa vse tri velikosti in položaje kvadratov.

☐ Preden pregledate senčenje v Predogledu, izračunajte vsak odstotek ukazne moči.

☐ Shranite svojo kopijo in jo primerjajte z datoteko power-scale-practice-answer.lzrproj.

Ukazna moč levega kvadrata:

Ukazna moč srednjega kvadrata:

Ukazna moč desnega kvadrata:

Poiščite vzrok za nepričakovano šibek objekt

Preden spremenite nastavitve skupne plasti za vse objekte, preverite Merilo moči tega objekta. Kopirani objekti lahko svoj množilnik prenesejo s seboj.

RAZLOŽENI ODGOVOR

Razloženi odgovor

Izračuni za vajo
40 x 100 / 100 = 40%. 40 x 75 / 100 = 30%. 40 x 25 / 100 = 10%.

Merilo in velikost
Merilo moči spreminja množilnik objekta. Geometrija ostane 20 x 20 mm pri vsakem kvadratu.

Razlaga predogleda
Senčenje glede na moč prikazuje načrtovano moč. Ne napoveduje temnosti gravure. Material, hitrost in fokus so še vedno pomembni. Merilo moči je ločeno od Največje vrednosti S stroja.

power-scale-start.lzrproj
Predstavitev: plast 60%; vsa merila so na začetku 100%.

power-scale-finished.lzrproj
Odgovor predstavitve: merila 100%, 50%, 25%.

power-scale-practice.lzrproj
Vaja: plast 40%; vsa merila so na začetku 100%.

power-scale-practice-answer.lzrproj
Odgovor vaje: merila 100%, 75%, 25%.

Predstavljena izdaja sprejema Merilo moči od 0 do 100%. Merilo 100% povrne celotni odstotek skupne plasti.

Ustreza vmesniku Beam Bench 0.2.37, prikazanemu v predstavitvi. Razporeditev podoknov se lahko v poznejših različicah razlikuje.