LEKTIONSGUIDE

Justera objektets kraftskala

Använd en objektmultiplikator för att variera den inställda kraften utan att skapa extra lager.

Den här guiden har översatts med AI. Kontrollera viktiga instruktioner mot det engelska originalet.

Programövning utan ansluten maskin

Låt **Ingen maskin** vara valt och förbli frånkopplad. Projekten har ingen maskinprofil. Utdata är aktiverat där det behövs för Förhandsvisning i programmet, exempelvärdena är inte materialinställningar. Förvara varje lektionspaket i en egen mapp.



Demonstration med en gemensam lagerkraft på 60%. Inställd kraft = lagerkraft x objektets kraftskala / 100.

1. Öppna **power-scale-start.lzrproj**. De tre kvadraterna på 20 mm delar ett Linje-lager med **60%** kraft och **1200 mm/min**.

2. Välj **Mittersta kvadraten** i objektlistan. I Egenskaper ställer du in **Effektskala % till 50** och trycker sedan på Enter eller Return.

3. Välj **Högra kvadraten** och ställ in dess skala på **25%**. Den vänstra kvadraten förblir på 100%. Inget objekt behöver flyttas eller storleksändras.

4. Kontrollera Lager: den gemensamma Effekten är fortfarande 60%. Effektskala multiplicerar det värdet, den ersätter det inte.

5. Öppna Förhandsvisning, dölj Visa förflyttning och aktivera **Skugga efter kraft**. Jämför de planerade kraftnyanserna.

6. Stäng Förhandsvisning. Prova att återställa Mittersta kvadraten till 100% och ändra den sedan tillbaka till 50%. Spara en separat kopia och jämför med **power-scale-finished.lzrproj**.

SJÄLVSTÄNDIG ÖVNING

Självständig övning

Öppna **power-scale-practice.lzrproj**. Behåll det gemensamma lagret på **40%**. Låt den vänstra kvadraten vara på **100%**, ställ in den mellersta kvadraten på **75%** och den högra på **25%**.

☐ Behåll lagret på 1200 mm/min och bevara alla tre kvadraters storlek och position.

☐ Beräkna varje inställd procentandel innan du granskar skuggningen i Förhandsvisning.

☐ Spara en egen kopia och jämför med power-scale-practice-answer.lzrproj.

Vänster kvadrats inställda kraft:

Mittersta kvadratens inställda kraft:

Höger kvadrats inställda kraft:

Diagnostisera ett oväntat svagt objekt

Kontrollera objektets Effektskala innan du ändrar det gemensamma lagret för alla objekt. Kopierade objekt kan ta med sig sin multiplikator.

FÖRKLARAT SVAR

Förklarat svar

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

Skala och storlek
Effektskala ändrar objektets multiplikator. Geometrin förblir 20 x 20 mm för varje kvadrat.

Tolkning av Förhandsvisning
Skugga efter kraft visar planerad kraft. Den förutsäger inte gravyrens mörkhet. Material, hastighet och fokus spelar fortfarande roll. Effektskala är separat från maskinens Maximala S-värde.

power-scale-start.lzrproj
Demo: 60% lager, alla skalor initialt 100%.

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

power-scale-practice.lzrproj
Övning: 40% lager, alla skalor initialt 100%.

power-scale-practice-answer.lzrproj
Övningssvar: skalor 100%, 75%, 25%.

Den demonstrerade versionen accepterar Effektskala från 0 till 100%. En skala på 100% återställer hela den gemensamma lagerprocenten.

Motsvarar det demonstrerade Beam Bench-gränssnittet i version 0.2.37. Panelernas layout kan skilja sig i senare versioner.