GUÍA DE LA LECCIÓN

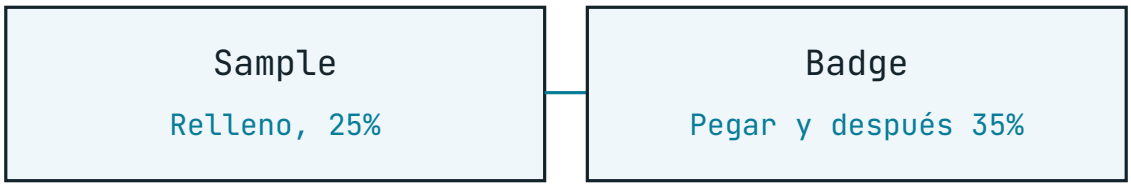
Copiar ajustes entre capas

Copia los ajustes de operación a otra capa y haz después un ajuste independiente.

Esta guía se ha traducido con IA. Comprueba las instrucciones importantes con el original en inglés.

Práctica de software desconectado

Deja **Sin máquina** seleccionado y mantente desconectado. Los proyectos no tienen ningún perfil de máquina. La Salida está activada cuando es necesaria para la Vista previa del software; los valores de ejemplo no son ajustes de material. Mantén cada paquete de la lección en su propia carpeta.



Demostración: los ajustes de Sample se copian una vez. Editar Badge después no vincula las capas.

1. Extrae esta lección en su propia carpeta. Abre **settings-start.lzrproj**. Badge empieza con Línea, 600 mm/min, 40% y una pasada.

2. Selecciona **Sample**. Utiliza Relleno, **1200 mm/min, 25%, dos pasadas**, con un intervalo de **1 mm**. Haz clic en **Copiar ajustes de capa** en la parte superior de Capas.

3. Selecciona **Badge** y haz clic en **Pegar ajustes de capa**. Esto sustituye sus ajustes de operación; su nombre, color e ilustración permanecen intactos.

4. Comprueba que Badge utiliza ahora los valores de Relleno copiados. Cambia **solo Potencia de Badge a 35%**. Selecciona Sample y confirma que sigue en 25%.

5. Abre la Vista previa con Mostrar desplazamiento desactivado y ve al final. Ambas formas deberían estar rellenas, sin ilustraciones duplicadas ni desplazadas.

6. Guarda una copia independiente y compárala con **settings-finished.lzrproj**.

PRÁCTICA INDEPENDIENTE

Práctica independiente

Abre **settings-practice.lzrproj** desde la carpeta de esta lección. Copia los ajustes de Sample a Badge y cambia después solo el Potencia de Badge a **20%**. Sample debería permanecer en **30%**.

☐ Ambas capas deberían terminar con Relleno, 900 mm/min, dos pasadas y un intervalo de 1.5 mm.

☐ Conserva el nombre, el color y la pertenencia de objetos de cada capa. No muevas ni dupliques ninguna de las dos formas.

☐ Guarda una copia independiente y compárala con settings-practice-answer.lzrproj.

¿Qué capa debe estar seleccionada al hacer clic en Pegar ajustes de capa?

Si editas Badge después de pegar, ¿debería cambiar Sample?

¿Qué valores debes revisar después de sustituir los ajustes de destino?

RESPUESTA EXPLICADA

Respuesta explicada

Respuesta de práctica
Sample: Relleno, 900 mm/min, 30%, dos pasadas, intervalo de 1.5 mm. Badge: los mismos ajustes, excepto un poder del 20%.

Respuesta de la demostración
Sample permanece en 25%; Badge está en 35%. Ambas utilizan Relleno, 1200 mm/min, dos pasadas e intervalo de 1 mm.

La copia es independiente
Pegar sustituye los ajustes de operación del destino seleccionado. No duplica la ilustración ni crea un vínculo activo. Comprueba Modo, ambos controles de Salida y todos los valores después.

settings-start.lzrproj
Inicial de la demostración: elipse en Sample y rectángulo en Badge.

settings-finished.lzrproj
Respuesta de la demostración con Badge cambiado de forma independiente a 35%.

settings-practice.lzrproj
Inicial independiente: rectángulo en Sample y elipse en Badge.

settings-practice-answer.lzrproj
Respuesta independiente con Sample al 30% y Badge al 20%.

Este paquete tiene los mismos nombres de archivo de ajustes genéricos que la lección de velocidad. Mantén los dos paquetes en carpetas separadas. Cada copia nativa proporcionada tiene su propia identidad de proyecto.

Coincide con la interfaz de Beam Bench 0.2.37 mostrada en la demostración. La disposición del panel puede variar en versiones posteriores.