레슨 가이드

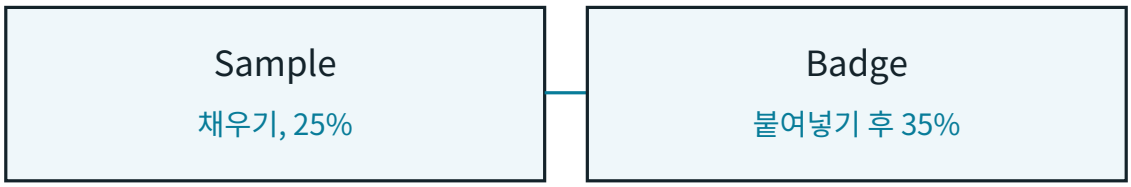
레이어 간 설정 복사

작업 설정을 다른 레이어에 복사한 다음, 독립적으로 한 가지를 조정합니다.

이 가이드는 AI로 번역되었습니다. 중요한 지침은 영어 원문과 대조하여 확인하세요.

연결 끊김 상태의 소프트웨어 연습

기계 없음을 선택한 상태로 두고 연결 끊김 상태를 유지합니다. 프로젝트에는 기계 프로필이 없습니다. 소프트웨어 미리 보기에 필요한 경우 출력이 활성화됩니다. 예시 값은 재료 설정이 아닙니다. 각 레슨 팩은 자체 폴더에 보관합니다.



시연: Sample 설정을 한 번 복사합니다. 이후 Badge를 편집해도 레이어는 연결되지 않습니다.

1. 이 레슨을 자체 폴더에 풀어 넣습니다. **settings-start.lzrproj**를 엽니다. Badge는 선, 600 mm/min, 40% 및 한 번 패스로 시작합니다.

2. **Sample**을 선택합니다. 채우기, **1200 mm/min, 25%, 두 번 패스**를 사용하며 간격은 **1 mm**입니다. 레이어 패널 상단에서 **레이어 설정 복사**를 클릭합니다.

3. **Badge**를 선택한 다음 **레이어 설정 붙여넣기**를 클릭합니다. 이렇게 하면 작업 설정이 교체되지만 이름, 색상 및 아트워크는 그대로 유지됩니다.

4. Badge가 이제 복사된 채우기 값을 사용하는지 확인합니다. **Badge의 출력만 35%로** 변경합니다. Sample을 선택하고 25%로 유지되는지 확인합니다.

5. 이동 경로 표시를 끈 상태에서 끝으로 이동을 사용해 미리 봅니다. 두 도형 모두 채워져야 하며, 아트워크가 중복되거나 이동하지 않아야 합니다.

6. 별도 사본을 저장하고 **settings-finished.lzrproj**와 비교합니다.

독립 연습

독립 연습

이 레슨 폴더에서 **settings-practice.lzrproj**를 엽니다. Sample 설정을 Badge에 복사한 다음 Badge의 출력만 **20%**로 변경합니다. Sample은 **30%**로 유지되어야 합니다.

☐ 두 레이어 모두 채우기, 900 mm/min, 두 번 패스 및 1.5 mm 간격으로 끝나야 합니다.

☐ 각 레이어의 이름, 색상 및 개체 구성을 유지합니다. 어느 도형도 이동하거나 복제하지 마세요.

☐ 별도 사본을 저장하고 settings-practice-answer.lzrproj와 비교합니다.

레이어 설정 붙여넣기를 클릭할 때는 어떤 레이어를 선택해야 하나요?

붙여넣은 후 Badge를 편집하면 Sample이 변경되나요?

대상 설정을 교체한 후 어떤 값을 확인해야 하나요?

해설

해설

연습 정답
Sample: 채우기, 900 mm/min, 30%, 두 번 패스, 1.5 mm 간격. Badge: 출력만 20%이고 나머지는 동일한 설정.

시연 정답
Sample은 25%로 유지되고 Badge는 35%입니다. 둘 다 채우기, 1200 mm/min, 두 번 패스 및 1 mm 간격을 사용합니다.

복사는 독립적입니다
붙여넣기는 선택한 대상의 작업 설정을 교체합니다. 아트워크를 복제하거나 실시간으로 연결하지 않습니다. 이후 모드, 두 출력 컨트롤 및 모든 값을 확인합니다.

settings-start.lzrproj
시연 시작 파일: Sample의 타원과 Badge의 사각형.

settings-finished.lzrproj
Badge를 독립적으로 35%로 변경한 시연 정답.

settings-practice.lzrproj
독립 연습 시작 파일: Sample의 사각형과 Badge의 타원.

settings-practice-answer.lzrproj
Sample을 30%, Badge를 20%로 설정한 독립 연습 정답.

이 팩에는 속도 레슨과 동일한 일반 설정 파일 이름이 있습니다. 두 팩은 별도 폴더에 보관합니다. 제공된 각 네이티브 사본에는 고유한 프로젝트 식별 정보가 있습니다.

Beam Bench 0.2.37 인터페이스 시연과 일치합니다. 이후 버전에서는 패널 배치가 다를 수 있습니다.