LEKTIONSGUIDE

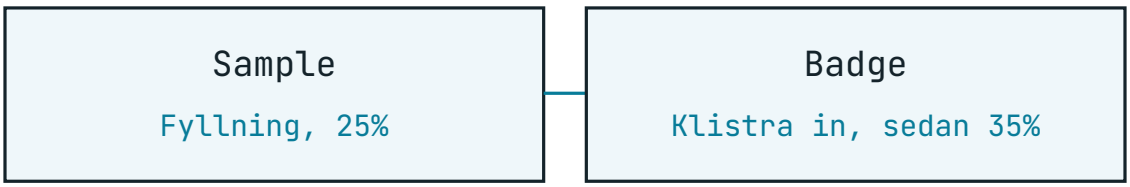
Kopiera inställningar mellan lager

Kopiera bearbetningsinställningar till ett annat lager och gör sedan en självständig justering.

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

Frånkopplad programvaruövning

Låt **Ingen maskin** vara valt och förbli frånkopplad. Projekten har ingen maskinprofil. Utdata är aktiverad där det behövs för programvarans Förhandsvisning; exempellägena är inte materialinställningar. Förvara varje lektionspaket i sin egen mapp.



Demonstration: Inställningarna för Sample kopieras en gång. Om du redigerar Badge efteråt länkas lagren inte.

1. Packa upp den här lektionen i en egen mapp. Öppna **settings-start.lzrproj**. Badge börjar med Linje, 600 mm/min, 40% och en passering.

2. Välj **Sample**. Det använder Fyllning, **1200 mm/min, 25%, två passeringar**, med ett **1 mm**-intervall. Klicka på **Kopiera lagerinställningar** högst upp i panelen Lager.

3. Välj **Badge** och klicka sedan på **Klistra in lagerinställningar**. Detta ersätter dess bearbetningsinställningar; namn, färg och grafik förblir oförändrade.

4. Kontrollera att Badge nu använder de kopierade Fyllning-värdena. Ändra **endast Effekt för Badge till 35%**. Välj Sample och bekräfta att det fortfarande är 25%.

5. Förhandsvisa med Visa förflyttning avstängt och Gå till slutet. Båda formerna ska vara fyllda, utan duplicerad eller flyttad grafik.

6. Spara en separat kopia och jämför med **settings-finished.lzrproj**.

SJÄLVSTÄNDIG ÖVNING

Självständig övning

Öppna **settings-practice.lzrproj** från den här lektionens mapp. Kopiera Samples inställningar till Badge och ändra sedan endast Effekt för Badge till **20%**. Sample ska fortfarande vara **30%**.

☐ Båda lagren ska sluta med Fyllning, 900 mm/min, två passeringar och ett 1.5 mm-intervall.

☐ Behåll varje lagers namn, färg och objekttillhörighet. Flytta eller duplicera inte någon av formerna.

☐ Spara en separat kopia och jämför med settings-practice-answer.lzrproj.

Vilket lager ska vara valt när du klickar på Klistra in lagerinställningar?

Om Badge redigeras efter inklistringen, ska Sample ändras?

Vilka värden måste du kontrollera efter att du har ersatt målinställningarna?

FÖRKLARAT SVAR

Förklarat svar

Övningssvar
Sample: Fyllning, 900 mm/min, 30%, två passeringar, 1.5 mm-intervall. Badge: samma inställningar, förutom 20% kraft.

Demosvar
Sample förblir på 25%; Badge är 35%. Båda använder Fyllning, 1200 mm/min, två passeringar och 1 mm-intervall.

Kopieringen är oberoende
Klistra in ersätter bearbetningsinställningarna på det valda målet. Det duplicerar inte grafik och skapar ingen aktiv länk. Kontrollera Läge, båda Utdata-kontrollerna och alla värden efteråt.

settings-start.lzrproj
Demostart: ellips på Sample och rektangel på Badge.

settings-finished.lzrproj
Demosvar med Badge självständigt ändrad till 35%.

settings-practice.lzrproj
Självständig start: rektangel på Sample och ellips på Badge.

settings-practice-answer.lzrproj
Självständigt svar med Sample 30% och Badge 20%.

Det här paketet har samma generiska inställningsfilnamn som hastighetslektionen. Förvara de två paketen i separata mappar. Varje medföljande kopia i originalformat har sin egen projektidentitet.

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