DERS KILAVUZU

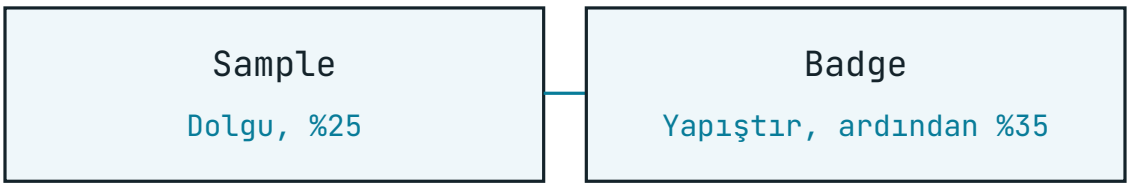
Katmanlar arasında ayarları kopyalama

İşlem ayarlarını başka bir katmana kopyalayın, ardından bağımsız bir ayar yapın.

Bu kılavuz yapay zekâ ile çevrilmiştir. Önemli talimatları İngilizce aslıyla karşılaştırarak kontrol edin.

Bağlantı kesilmiş yazılım uygulaması

Makine Yok seçimini koruyun ve bağlantı kesilmiş durumda kalın. Projelerde makine profili yoktur. Yazılım Önizlemesi için gerektiğinde Çıkış etkindir; örnek değerler malzeme ayarları değildir. Her ders paketini kendi klasöründe tutun.



Gösterim: Sample ayarları bir kez kopyalanır. Badge'i daha sonra düzenlemek katmanları birbirine bağlamaz.

1. Bu dersi kendi klasörüne çıkarın. **settings-start.lzrproj** dosyasını açın. Badge, Çizgi, 600 mm/min, %40 ve tek geçiş ile başlar.

2. **Sample**'ı seçin. Dolgu, **1200 mm/min, %25, iki geçiş** ve **1 mm** aralık kullanır. Katmanlar panelinin üst kısmında **Katman ayarlarını kopyala** seçeneğine tıklayın.

3. **Badge**'i seçin, ardından **Katman ayarlarını yapıştır** seçeneğine tıklayın. Bu işlem katmanın işlem ayarlarını değiştirir; adı, rengi ve çizimi korunur.

4. Badge'in artık kopyalanan Dolgu değerlerini kullandığını kontrol edin. **Yalnızca Badge'in Güç değerini %35** olarak değiştirin. Sample'ı seçin ve %25 olarak kaldığını doğrulayın.

5. Hareketleri göster kapalıyken ve Sona git seçiliyken Önizleme yapın. Her iki şekil de doldurulmuş olmalı, yinelenmiş veya taşınmış çizim bulunmamalıdır.

6. Ayrı bir kopya kaydedin ve **settings-finished.lzrproj** ile karşılaştırın.

BAĞIMSIZ UYGULAMA

Bağımsız uygulama

Bu dersin klasöründen **settings-practice.lzrproj** dosyasını açın. Sample ayarlarını Badge'e kopyalayın, ardından yalnızca Badge'in Güç değerini **%20** olarak değiştirin. Sample **%30** olarak kalmalıdır.

☐ Her iki katman da Dolgu, 900 mm/min, iki geçiş ve 1.5 mm aralık ile tamamlanmalıdır.

☐ Her katmanın adını, rengini ve nesne üyeliğini koruyun. Hiçbir şekli taşımayın veya çoğaltmayın.

☐ Ayrı bir kopya kaydedin ve settings-practice-answer.lzrproj ile karşılaştırın.

Katman ayarlarını yapıştır seçeneğine tıkladığınızda hangi katman seçili olmalıdır?

Badge yapıştırma işleminden sonra düzenlenirse Sample değişmeli midir?

Hedef ayarları değiştirdikten sonra hangi değerleri kontrol etmelisiniz?

AÇIKLAMALI YANIT

Açıklamalı yanıt

Uygulama yanıtı
Sample: Dolgu, 900 mm/min, %30, iki geçiş, 1.5 mm aralık. Badge: %20 Güç dışında aynı ayarlar.

Gösterim yanıtı
Sample %25 olarak kalır; Badge %35 olur. Her ikisi de Dolgu, 1200 mm/min, iki geçiş ve 1 mm aralık kullanır.

Kopya bağımsızdır
Yapıştırma işlemi, seçili hedefteki işlem ayarlarını değiştirir. Çizimi çoğaltmaz veya canlı bir bağlantı oluşturmaz. Sonrasında Modu, her iki Çıkış denetimini ve tüm değerleri kontrol edin.

settings-start.lzrproj
Gösterim başlangıcı: Sample üzerinde elips, Badge üzerinde dikdörtgen.

settings-finished.lzrproj
Badge'in bağımsız olarak %35'e değiştirildiği gösterim yanıtı.

settings-practice.lzrproj
Bağımsız uygulama başlangıcı: Sample üzerinde dikdörtgen, Badge üzerinde elips.

settings-practice-answer.lzrproj
Sample %30 ve Badge %20 olacak şekilde bağımsız uygulama yanıtı.

Bu pakette hız dersiyle aynı genel ayar dosyası adları bulunur. İki paketi ayrı klasörlerde tutun. Sağlanan her yerel kopyanın kendi proje kimliği vardır.

Beam Bench 0.2.37 arayüzünün gösterimine karşılık gelir. Panel düzeni sonraki sürümlerde farklı olabilir.