課程指南

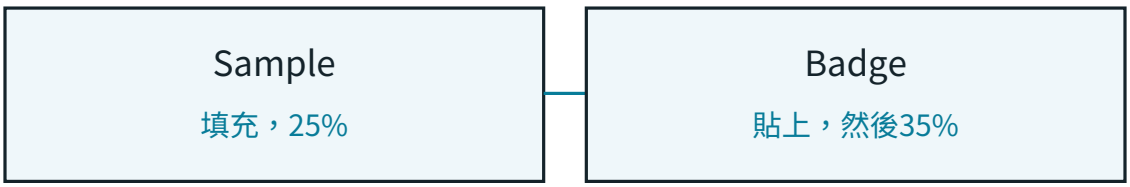
# 在圖層之間複製設定

將操作設定複製到另一個圖層，然後進行一次獨立調整。

本指南由 AI 翻譯。請對照英文原文檢查重要說明。

**已斷開連線的軟體練習**

保持選中**No Machine**，並保持已斷開連線。專案沒有機器配置檔案。需要時啟用輸出，以便使用軟體預覽；示例值不是材料設定。將每個課程包放在各自的資料夾中。




演示：Sample設定只複製一次。之後編輯Badge不會關聯圖層。

1. 將本課程解壓到單獨的資料夾中。開啟**settings-start.lzrproj**。Badge初始為線、600 mm/min、40%和一次加工。

2. 選擇**Sample**。它使用填充、**1200 mm/min**、**25%**、**兩次加工**，間隔為**1 mm**。點選圖層面板頂部的**複製圖層設定**。

3. 選擇**Badge**，然後點選**貼上圖層設定**。這會替換其操作設定；其名稱、顏色和素材保持不變。

4. 檢查Badge現在使用的是複製的填充值。**僅將Badge功率改為35%**。選擇Sample並確認其仍為25%。

5. 關閉顯示移動，點選轉到末尾進行預覽。兩個形狀都應為填充狀態，且沒有重複或移動的素材。

6. 儲存一個單獨的副本，並與**settings-finished.lzrproj**比較。

獨立練習

# 獨立練習

從本課程的資料夾開啟**settings-practice.lzrproj**。將Sample設定複製到Badge，然後僅將Badge功率改為**20%**。Sample應保持為**30%**。

☐ 兩個圖層最終都應使用填充、900 mm/min、兩次加工和1.5 mm間隔。

☐ 保留每個圖層的名稱、顏色和物件歸屬。不要移動或複製任一形狀。

☐ 儲存一個單獨的副本，並與settings-practice-answer.lzrproj比較。

點選貼上圖層設定時，應選擇哪個圖層？

---

如果貼上後編輯Badge，Sample應發生變化嗎？

---

替換目標設定後，必須檢查哪些值？

---

答案解析

# 答案解析

**練習答案**
Sample：填充、900 mm/min、30%、兩次加工、1.5 mm間隔。Badge：設定相同，但功率為20%。

**演示答案**
Sample保持25%；Badge為35%。兩者都使用填充、1200 mm/min、兩次加工和1 mm間隔。

**複製是獨立的**
貼上會替換所選目標上的操作設定。它不會複製素材，也不會建立即時連結。之後檢查模式、兩個輸出控制元件和所有值。

**settings-start.lzrproj**
演示起始專案：Sample上為橢圓，Badge上為矩形。

**settings-finished.lzrproj**
演示答案：Badge已獨立改為35%。

**settings-practice.lzrproj**
獨立練習起始專案：Sample上為矩形，Badge上為橢圓。

**settings-practice-answer.lzrproj**
獨立練習答案：Sample為30%，Badge為20%。

本課程包與速度課程使用相同的通用設定檔名。將兩個課程包放在不同的資料夾中。每個提供的原生副本都有自己的專案標識。

與演示中的Beam Bench 0.2.37介面一致。後續版本中的面板佈局可能有所不同。