PRŮVODCE LEKCÍ

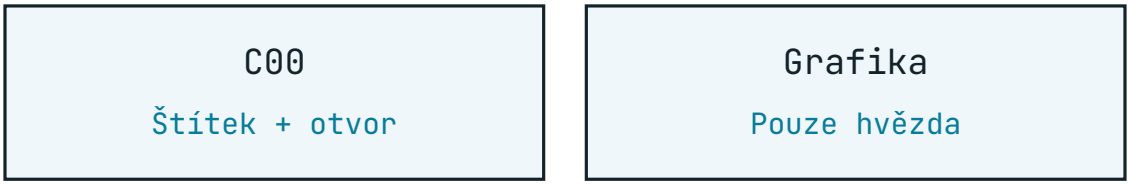
Přiřazování objektů do vrstev

Přesuňte jeden vybraný objekt do nové vrstvy a zachovejte zbytek návrhu.

Tento průvodce byl přeložen pomocí AI. Důležité pokyny ověřte podle anglického originálu.

Procvičování v odpojeném softwaru

Ponechte vybranou možnost **Žádný stroj** a zůstaňte odpojeni. Toto cvičení mění přiřazení do vrstev. Dodané projekty vylučují všechny operace z výstupu. Uložené hodnoty nejsou nastavení materiálu. Tuto sadu lekce uchovávejte ve vlastní složce.



Ukázkové přiřazení po přesunutí. C00 obsahuje štítek a otvor; Grafika obsahuje hvězdu.

1. Otevřete **layers-start.lzrproj**. Panel Osnova obsahuje obrys štítku, otvor na kroužek na klíče a hvězdu ve vrstvě C00.

2. Kliknutím na **plus vedle karet vrstev** přidejte C01. V panelu Vrstvy ji pojmenujte **Grafika** a stiskněte Enter nebo Return.

3. U vrstvy Grafika vypněte **hlavní Výstup vedle Zobrazit**. Tím vyloučíte všechny operace v této vrstvě.

4. V panelu Osnova vyberte pouze **hvězdu**. V panelu Vlastnosti nastavte v rozevíracím seznamu **Vrstva** hodnotu Grafika. Její barva se změní, geometrie zůstane na místě.

5. Klikněte na kartu C00 a prohlédněte si panel Osnova. Štítek a otvor zůstanou v C00. Kliknutím na kartu aktivujete vrstvu, objekty tím nepřiřadíte jinam.

6. Uložte vlastní kopii, znovu ji otevřete a porovnejte s **layers-finished.lzrproj**.

SAMOSTATNÉ PROCVIČOVÁNÍ

Samostatné procvičování

Otevřete **layers-practice.lzrproj**. Přesuňte pouze šipku do nové vrstvy Grafika s vypnutým hlavním Výstupem. Ponechte štítek a otvor v C00. Uložte samostatnou kopii a před porovnáním s **layers-practice-answer.lzrproj** ji znovu otevřete.

☐ Vytvořte a pojmenujte vrstvu před přiřazením vybrané šipky.

☐ Vyberte pouze šipku a použijte její rozevírací seznam **Vrstva** v panelu Vlastnosti.

☐ Zachovejte velikost a umístění každého objektu. Dodané úvodní projekty ponechte beze změny.

Které dva objekty by měly zůstat v C00?

Jak můžete změnit aktivní vrstvu, aniž byste změnili přiřazení objektů?

Pokud je Výstup operace zapnutý, ale hlavní Výstup vrstvy vypnutý, je operace zahrnuta?

Kontrola po opětovném otevření

Pomocí panelu Osnova potvrďte dva objekty v C00 a jednu šipku ve vrstvě Grafika. Nová karta vrstvy ani shodná barva samy o sobě nejsou kontrolou přiřazení.

VYSVĚTLENÍ ODPOVĚDI

Vysvětlení odpovědi

Příslušnost k vrstvě
C00 obsahuje obrys štítku 80 x 30 mm a otvor 4 mm. Grafika obsahuje při procvičování pouze šipku, v ukázce pouze hvězdu.

Aktivní vrstva
Karta vrstvy vybere aktivní vrstvu. Existující vybrané objekty se přesunou jen při změně jejich vlastnosti Vrstva.

Dva ovládací prvky Výstup
Hlavní Výstup vrstvy Grafika je vypnutý. Její menší ovládací prvek Výstup u operace může zůstat zapnutý, ale vypnutou vrstvu nemůže přepsat. Výstup operace C00 je v dodaných souborech také vypnutý.

layers-start.lzrproj
Úvodní projekt s ukázkovou hvězdou; tři objekty v C00.

layers-finished.lzrproj
Projekt s odpovědí pro hvězdu; Grafika je vyřazena hlavním přepínačem Výstup.

layers-practice.lzrproj
Úvodní projekt pro samostatné procvičování se šipkou.

layers-practice-answer.lzrproj
Projekt s odpovědí pro šipku; dva objekty v C00, jeden ve vrstvě Grafika.

Paleta vybere další nepoužité číslo C, pokud již existují jiné barvy. Pro stejné C01 jako v lekci použijte dodaný úvodní projekt.

Odpovídá rozhraní Beam Bench 0.2.37 použitému v ukázce. Uspořádání panelů se v novějších verzích může lišit.