LEKTIONSANLEITUNG

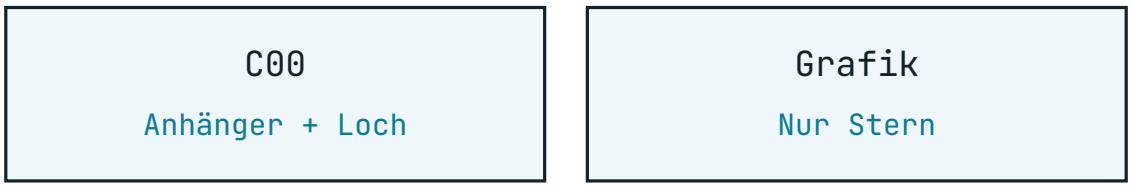
Objekte Ebenen zuweisen

Verschieben Sie ein ausgewähltes Objekt auf eine neue Ebene, während der Rest des Designs erhalten bleibt.

Diese Anleitung wurde mit KI übersetzt. Prüfen Sie wichtige Anweisungen anhand des englischen Originals.

Softwareübung ohne Verbindung

Lassen Sie **Keine Maschine** ausgewählt und bleiben Sie nicht verbunden. Diese Übung ändert die Ebenenzuordnung. Die bereitgestellten Projekte schließen alle Vorgänge von der Ausgabe aus. Die gespeicherten Werte sind keine Materialeinstellungen. Bewahren Sie dieses Lernpaket in einem eigenen Ordner auf.



Ebenenzuordnung in der Demonstration nach dem Zuweisen. C00 enthält den Anhänger und das Loch; Artwork enthält den Stern.

1. Öffnen Sie **layers-start.lzrproj**. Der Outliner enthält den Anhängerumriss, das Schlüsselringloch und den Stern in C00.

2. Klicken Sie auf das **Pluszeichen neben den Ebenenregisterkarten**, um C01 hinzuzufügen. Benennen Sie es in den Ebenen **Artwork**, und drücken Sie dann Enter oder Return.

3. Deaktivieren Sie bei Artwork die **Hauptausgabe neben Anzeigen**. Dadurch werden alle Vorgänge auf dieser Ebene ausgeschlossen.

4. Wählen Sie im Outliner nur den **Stern** aus. Wählen Sie in den Eigenschaften im Dropdown **Ebene** die Option Artwork. Seine Farbe ändert sich, seine Geometrie bleibt an ihrem Platz.

5. Klicken Sie auf die Registerkarte C00 und prüfen Sie den Outliner. Der Anhänger und das Loch bleiben in C00. Durch das Klicken auf eine Registerkarte wird eine Ebene aktiv, Objekte werden dadurch nicht neu zugewiesen.

6. Speichern Sie Ihre eigene Kopie, öffnen Sie sie erneut und vergleichen Sie sie mit **layers-finished.lzrproj**.

SELBSTSTÄNDIGE ÜBUNG

Selbstständige Übung

Öffnen Sie **layers-practice.lzrproj**. Verschieben Sie nur den Pfeil auf eine neue Ebene namens Artwork, wobei die Hauptausgabe deaktiviert ist. Belassen Sie den Anhänger und das Loch in C00. Speichern Sie eine separate Kopie und öffnen Sie sie erneut, bevor Sie sie mit **layers-practice-answer.lzrproj** vergleichen.

☐ Erstellen und benennen Sie die Ebene, bevor Sie den ausgewählten Pfeil zuweisen.

☐ Wählen Sie nur den Pfeil aus und verwenden Sie sein Dropdown **Ebene** in den Eigenschaften.

☐ Bewahren Sie Größe und Position jedes Objekts. Lassen Sie die bereitgestellten Startdateien unverändert.

Welche zwei Objekte sollen in C00 bleiben?

Wie können Sie die aktive Ebene ändern, ohne die Objektzuordnung zu ändern?

Wenn die Ausgabe eines Vorgangs aktiviert, die Hauptausgabe der Ebene aber deaktiviert ist, wird der Vorgang dann einbezogen?

Nach dem erneuten Öffnen prüfen

Verwenden Sie den Outliner, um zu überprüfen, dass sich zwei Objekte in C00 und ein Pfeil in Artwork befinden. Eine neue Ebenenregisterkarte oder allein eine übereinstimmende Farbe ist keine Prüfung der Zuordnung.

ERLÄUTERTE LÖSUNG

Erläuterte Lösung

Zuordnung
C00 enthält den 80 x 30 mm großen Anhängerumriss und das 4 mm große Loch. Artwork enthält in der Übung nur den Pfeil beziehungsweise in der Demonstration nur den Stern.

Aktive Ebene
Die Ebenenregisterkarte wählt die aktive Ebene aus. Bereits ausgewählte Objekte werden nur verschoben, wenn Sie ihre Eigenschaft Ebene ändern.

Zwei Ausgabesteuerungen
Die Hauptausgabe von Artwork ist deaktiviert. Die kleinere Ausgabe des Vorgangs kann aktiviert bleiben, kann die deaktivierte Ebene jedoch nicht außer Kraft setzen. Die Ausgabe des Vorgangs von C00 ist in den bereitgestellten Dateien ebenfalls deaktiviert.

layers-start.lzrproj
Starterdatei der Stern-Demonstration, drei Objekte in C00.

layers-finished.lzrproj
Stern-Lösung; Artwork ist über seinen Hauptausgabeschalter von der Ausgabe ausgeschlossen.

layers-practice.lzrproj
Unabhängige Pfeil-Startdatei.

layers-practice-answer.lzrproj
Pfeil-Lösung; zwei Objekte in C00, eines in Artwork.

Die Palette wählt die nächste ungenutzte C-Nummer, wenn bereits andere Farben vorhanden sind. Verwenden Sie die bereitgestellte Startdatei für dasselbe C01, das in der Lektion gezeigt wird.

Entspricht der gezeigten Beam Bench-Oberfläche in Version 0.2.37. Die Anordnung der Bereiche kann in späteren Versionen abweichen.