LEKTIONSANLEITUNG

Einen Job aus ausgewähltem Bildmaterial vorbereiten

Legen Sie über die Ebenenzugehörigkeit und die Ausgabe fest, was ausgeführt wird, und behalten Sie dabei das vollständige Design bei.

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

Softwareübung

Lassen Sie **Keine Maschine** ausgewählt und bleiben Sie nicht verbunden. Diese Dateien behalten Beispielwerte für die Operation zur Verwendung in der Software-Vorschau bei. Sie sind keine getesteten Materialeinstellungen. Verknüpfungen zu Maschinenprofilen der Kursdateien wurden aus den Lernkopien entfernt.

Grafik	Job
Angezeigt; Ausgabe aus	Nur Zielobjekt; Ausgabe an

Die Auswahl allein filtert diesen Job nicht. Ebenenzugehörigkeit und Ausgabe bestimmen den geplanten Inhalt.

1. Öffnen Sie **selection-start.lzrproj** und prüfen Sie die Vorschau bei deaktivierter Anzeige der Reisebewegung. Alle drei Formen liegen zunächst auf Grafik; Job ist leer.

2. Schließen Sie die Vorschau und wählen Sie im Outliner **Zielkreis** aus. Prüfen Sie seinen Namen und die Abmessungen **16 x 16 mm** in den Eigenschaften.

3. Ändern Sie nur seine **Ebene** von Grafik zu Job. Die beiden Platten bleiben auf Grafik; der Kreis behält seine Geometrie.

4. Wählen Sie Grafik in Ebenen aus. Deaktivieren Sie die **Hauptausgabe neben Anzeigen**, sodass beide Ebenen weiterhin angezeigt werden.

5. Lassen Sie die Hauptausgabe von Job und die Operationsausgabe aktiviert. Prüfen Sie die Vorschau erneut, wobei die Anzeige der Reisebewegung deaktiviert ist: Nur der Kreis sollte verbleiben.

6. Prüfen Sie, dass der Outliner weiterhin alle drei Objekte enthält. Speichern Sie eine separate Kopie und vergleichen Sie sie mit **selection-finished.lzrproj**.

EIGENSTÄNDIGE ÜBUNG

Eigenständige Übung

Öffnen Sie **selection-practice.lzrproj**. Verschieben Sie nur **Zielellipse** in Job, lassen Sie Grafik mit deaktivierter Hauptausgabe angezeigt und prüfen Sie die Vorschau.

☐ Bewahren Sie die Geometrie aller Objekte und lassen Sie die beiden Platten auf Grafik.

☐ Speichern Sie eine separate Kopie und vergleichen Sie sie mit selection-practice-answer.lzrproj.

Begrenzt die alleinige Auswahl der Ellipse den Job auf dieses Objekt?

Welche Ebene sollte die Ellipse enthalten?

Soll das übrige Bildmaterial gelöscht werden?

Halten Sie den Vergleich aussagekräftig

Bewahren Sie die bereitgestellte Startdatei. Speichern Sie Ihr eigenes Ergebnis separat, bevor Sie die Antwort öffnen.

ERLÄUTERTE ANTWORTEN UND DATEIEN

Erläuterte Antworten und Dateien

Übungsergebnis
Die Zielellipse gehört zu Job. Grafik bleibt sichtbar, ist aber durch die Hauptausgabe ausgeschlossen. Operationsausgabe und Hauptausgabe von Job bleiben aktiviert.

Auswahl und Ausgabe
Ein ausgewähltes Objekt ist eine Bearbeitungsauswahl. Diese Übung verwendet Ausgabe und Ebenenzugehörigkeit, um den geplanten Inhalt zu begrenzen.

Bearbeitbares Design
Behalten Sie die Platten. Sie bleiben zur späteren Bearbeitung im Projekt, ohne in diesen Job einzugehen.

selection-finished.lzrproj
Gespeicherte Demonstrationseinrichtung, kein abgeschlossenes physisches Ergebnis.

selection-practice-answer.lzrproj
Vergleichen Sie nach Ihrem Versuch die gespeicherten Felder und die Grafik.

selection-practice.lzrproj
Eigenständige Ausgangsdatei für diese Lektion.

selection-start.lzrproj
Folgen Sie der gezeigten Einrichtung.

Prüfen Sie die Positionierung nach dem Ändern der einbezogenen Grafik erneut. Die gesamten Jobgrenzen, die von einem Anker verwendet werden, können sich ändern.

Entspricht den gezeigten Beam Bench-Bedienelementen der Version 0.2.37 und, soweit zutreffend, dem korrigierten Abschluss. Spätere Panelanordnungen können abweichen.