ΟΔΗΓΌΣ ΜΑΘΉΜΑΤΟΣ

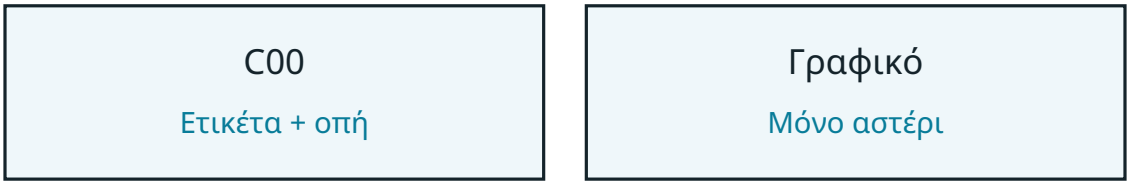
Αντιστοίχιση αντικειμένων σε επίπεδα

Μετακινήστε ένα επιλεγμένο αντικείμενο σε νέο επίπεδο, διατηρώντας το υπόλοιπο σχέδιο.

Αυτός ο οδηγός μεταφράστηκε με AI. Ελέγξτε τις σημαντικές οδηγίες σε αντιπαραβολή με το αγγλικό πρωτότυπο.

Εξάσκηση στο λογισμικό χωρίς σύνδεση

Αφήστε επιλεγμένο το **Χωρίς Μηχανή** και παραμείνετε αποσυνδεδεμένοι. Αυτή η άσκηση αλλάζει τη συμμετοχή στα επίπεδα. Τα παρεχόμενα έργα εξαιρούν όλες τις λειτουργίες από την έξοδο. Οι αποθηκευμένες τιμές δεν είναι ρυθμίσεις υλικού. Διατηρήστε αυτό το πακέτο μαθήματος στον δικό του φάκελο.



Συμμετοχή επίδειξης μετά την αντιστοίχιση. Το C00 διατηρεί την ετικέτα και την οπή, το Γραφικό περιέχει το αστέρι.

1. Ανοίξτε το **layers-start.lzrproj**. Η Λίστα αντικειμένων περιέχει το περίγραμμα της ετικέτας, την οπή του μπρελόκ και το αστέρι στο C00.

2. Κάντε κλικ στο **σύμβολο συν δίπλα στις καρτέλες επιπέδων** για να προσθέσετε το C01. Στα Επίπεδα, ονομάστε το **Γραφικό** και πατήστε Enter ή Return.

3. Απενεργοποιήστε την **κύρια Έξοδο δίπλα στην Εμφάνιση** για το Γραφικό. Έτσι εξαιρείται κάθε λειτουργία αυτού του επιπέδου.

4. Επιλέξτε μόνο το **Αστέρι** στη Λίστα αντικειμένων. Στις Ιδιότητες, ορίστε το **Επίπεδο** του σε Γραφικό. Το χρώμα του αλλάζει, η γεωμετρία του παραμένει στη θέση της.

5. Κάντε κλικ στην καρτέλα C00 και ελέγξτε τη Λίστα αντικειμένων. Η ετικέτα και η οπή παραμένουν στο C00. Κάνοντας κλικ σε μια καρτέλα, ενεργοποιείτε ένα επίπεδο, δεν αντιστοιχίζετε ξανά αντικείμενα.

6. Αποθηκεύστε το δικό σας αντίγραφο, ανοίξτε το ξανά και συγκρίνετέ το με το **layers-finished.lzrproj**.

ΑΝΕΞΆΡΤΗΤΗ ΕΞΆΣΚΗΣΗ

Ανεξάρτητη εξάσκηση

Ανοίξτε το **layers-practice.lzrproj**. Μετακινήστε μόνο το Βέλος σε ένα νέο επίπεδο Γραφικό, με την κύρια Έξοδο απενεργοποιημένη. Διατηρήστε την ετικέτα και την οπή στο C00. Αποθηκεύστε ξεχωριστό αντίγραφο και ανοίξτε το ξανά πριν το συγκρίνετε με το **layers-practice-answer.lzrproj**.

☐ Δημιουργήστε και ονομάστε το επίπεδο πριν αντιστοιχίσετε το επιλεγμένο βέλος.

☐ Επιλέξτε μόνο το Βέλος και χρησιμοποιήστε το αναπτυσσόμενο μενού Επίπεδο στις Ιδιότητες.

☐ Διατηρήστε το μέγεθος και τη θέση κάθε αντικειμένου. Αφήστε τα παρεχόμενα αρχεία εκκίνησης αμετάβλητα.

Ποια δύο αντικείμενα πρέπει να παραμείνουν στο C00;

Πώς μπορείτε να αλλάξετε το ενεργό επίπεδο χωρίς να αλλάξετε τη συμμετοχή των αντικειμένων;

Αν η Έξοδος μιας λειτουργίας είναι ενεργή αλλά η κύρια Έξοδος του επιπέδου είναι απενεργοποιημένη, περιλαμβάνεται;

Έλεγχος μετά το ξανάνοιγμα

Χρησιμοποιήστε τη Λίστα αντικειμένων για να επιβεβαιώσετε δύο αντικείμενα στο C00 και ένα βέλος στο Γραφικό. Μια νέα καρτέλα επιπέδου ή μόνο ένα χρώμα που ταιριάζει δεν αποτελεί έλεγχο συμμετοχής.

ΕΠΕΞΉΓΗΣΗ ΑΠΆΝΤΗΣΗΣ

Επεξήγηση απάντησης

Συμμετοχή
Το C00 περιέχει το περίγραμμα ετικέτας 80 x 30 mm και την οπή 4 mm. Το Γραφικό περιέχει μόνο το βέλος στην εξάσκηση ή μόνο το αστέρι στην επίδειξη.

Ενεργό επίπεδο
Η καρτέλα επιπέδου επιλέγει το ενεργό επίπεδο. Τα ήδη επιλεγμένα αντικείμενα μετακινούνται μόνο όταν αλλάξετε την ιδιότητα Επίπεδο.

Δύο στοιχεία ελέγχου Έξοδος
Η κύρια Έξοδος του Γραφικού είναι απενεργοποιημένη. Η μικρότερη Έξοδος της λειτουργίας μπορεί να παραμένει ενεργή, αλλά δεν μπορεί να παρακάμψει το απενεργοποιημένο επίπεδο. Η Έξοδος της λειτουργίας του C00 είναι επίσης απενεργοποιημένη στα παρεχόμενα αρχεία.

layers-start.lzrproj
Εκκίνηση επίδειξης με αστέρι, τρία αντικείμενα στο C00.

layers-finished.lzrproj
Απάντηση με αστέρι, το Γραφικό εξαιρείται από τον κύριο διακόπτη Έξοδος.

layers-practice.lzrproj
Εκκίνηση ανεξάρτητης εξάσκησης με βέλος.

layers-practice-answer.lzrproj
Απάντηση με βέλος, δύο αντικείμενα στο C00, ένα στο Γραφικό.

Η παλέτα επιλέγει τον επόμενο αχρησιμοποίητο αριθμό C όταν υπάρχουν ήδη άλλα χρώματα. Χρησιμοποιήστε το παρεχόμενο αρχείο εκκίνησης για το ίδιο C01 που εμφανίζεται στο μάθημα.

Ταιριάζει με τη διεπαφή του Beam Bench 0.2.37 που παρουσιάζεται. Η διάταξη των πλαισίων μπορεί να διαφέρει σε μεταγενέστερες εκδόσεις.