GUÍA DE LA LECCIÓN

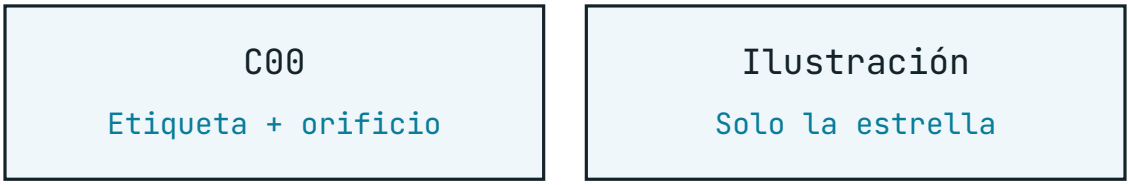
# Asignar objetos a capas

Mueve un objeto seleccionado a una capa nueva sin modificar el resto del diseño.

Esta guía se ha traducido con IA. Comprueba las instrucciones importantes con el original en inglés.

**Práctica de software desconectado**

Deja seleccionada la opción **Sin máquina** y mantente desconectado. Este ejercicio cambia la pertenencia a las capas. Los proyectos proporcionados excluyen todas las operaciones de la salida. Los valores guardados no son ajustes de material. Guarda este paquete de lecciones en su propia carpeta.




Pertenencia de demostración después de la asignación. C00 conserva la etiqueta y el orificio; Artwork contiene la estrella.

1. Abre **layers-start.lzrproj**. El panel de objetos contiene Contorno de etiqueta, Orificio para anilla y Estrella en C00.

2. Haz clic en el **signo más situado junto a las pestañas de capa** para añadir C01. En Capas, asígnale el nombre **Artwork** y pulsa Enter o Return.

3. Desactiva la **Salida principal situada junto a Mostrar** de Artwork. Esto excluye todas las operaciones de esa capa.

4. Selecciona solo **Estrella** en el panel de objetos. En Propiedades, establece Artwork en el menú desplegable **Capa**. Su color cambia, pero su geometría permanece en el mismo sitio.

5. Haz clic en la pestaña C00 e inspecciona el panel de objetos. La etiqueta y el orificio permanecen en C00. Al hacer clic en una pestaña, la capa pasa a estar activa, pero los objetos no se reasignan.

6. Guarda tu propia copia, vuelve a abrirla y compárala con **layers-finished.lzrproj**.

PRÁCTICA INDEPENDIENTE

# Práctica independiente

Abre **layers-practice.lzrproj**. Mueve solo Flecha a una nueva capa Artwork, con la Salida principal desactivada. Mantén la etiqueta y el orificio en C00. Guarda una copia independiente y vuelve a abrirla antes de compararla con **layers-practice-answer.lzrproj**.

☐ Crea y nombra la capa antes de asignarle la flecha seleccionada.

☐ Selecciona solo Flecha y usa su menú desplegable Capa en Propiedades.

☐ Conserva el tamaño y la posición de todos los objetos. No modifiques los archivos de inicio proporcionados.

¿Qué dos objetos deben permanecer en C00?

---

¿Cómo puedes cambiar la capa activa sin cambiar la pertenencia de los objetos?

---

Si la Salida de una operación está activada, pero la Salida principal de la capa está desactivada, ¿se incluye la operación?

---

**Comprobar después de volver a abrir**

Usa el panel de objetos para confirmar que hay dos objetos en C00 y una flecha en Artwork. Una pestaña de capa nueva o que el color coincida no basta para comprobar la pertenencia.

RESPUESTA EXPLICADA

# Respuesta explicada

**Pertenencia**
C00 contiene el contorno de etiqueta de 80 x 30 mm y el orificio de 4 mm. Artwork contiene solo la flecha en la práctica, o solo la estrella en la demostración.

**Capa activa**
La pestaña de capa selecciona la capa activa. Los objetos seleccionados existentes solo se mueven cuando cambias su propiedad Capa.

**Dos controles de Salida**
La Salida principal de Artwork está desactivada. La Salida de su operación más pequeña puede seguir activada, pero no puede anular la capa desactivada. La Salida de la operación de C00 también está desactivada en los archivos proporcionados.

**layers-start.lzrproj**
Archivo inicial de demostración de la estrella; tres objetos en C00.

**layers-finished.lzrproj**
Respuesta de la estrella; Artwork queda excluida mediante su interruptor de Salida principal.

**layers-practice.lzrproj**
Archivo inicial de la flecha para la práctica independiente.

**layers-practice-answer.lzrproj**
Respuesta de la flecha; dos objetos en C00 y uno en Artwork.

La paleta elige el siguiente número C sin usar cuando ya existen otros colores. Usa el archivo inicial proporcionado para obtener el mismo C01 que se muestra en la lección.

Coincide con la interfaz de Beam Bench 0.2.37 mostrada. La disposición de los paneles puede variar en versiones posteriores.