OPPITUNNIN OPAS

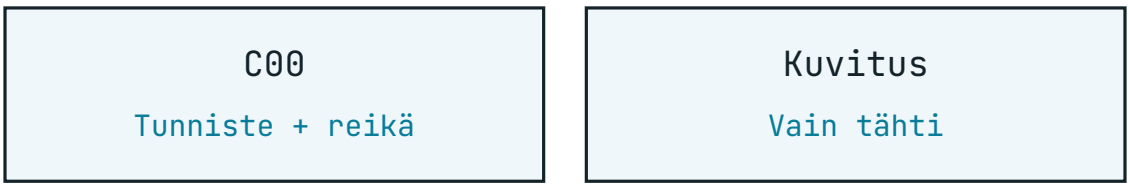
Objektien määrittäminen tasoille

Siirrä yksi valittu objekti uudelle tasolle ja säilytä muu rakenne ennallaan.

Tämä opas on käännetty tekoälyllä. Vertaa tärkeitä ohjeita englanninkieliseen alkuperäiseen.

Ohjelmistoharjoitus, yhteys katkaistu

Jätä **Ei konetta** valituksi ja pidä yhteys katkaistuna. Tässä harjoituksessa muutetaan tasojäsenyyttä. Toimitetut projektit eivät sisällä yhtään tulostukseen kuuluvaa toimintoa. Tallennetut arvot eivät ole materiaaliasetuksia. Säilytä tämä oppituntipaketti omassa kansiossaan.



Määrityksen jälkeinen esimerkki tasoille sijoittelusta. C00:ssa säilyvät tunniste ja reikä; Kuvitus sisältää tähden.

1. Avaa **layers-start.lzrproj**. Objektipuussa ovat tunnisteen ääriviiva, avaimenperän reikä ja tähti C00:ssa.

2. Napsauta **tasovälilehtien vieressä olevaa plusmerkkiä** lisätäksesi C01:n. Nimeä se Tasot-paneelissa **Kuvitukseksi** ja paina sitten Enter- tai Return-näppäintä.

3. Poista Kuvitus-tasolta käytöstä **Näytä-kohdan vieressä oleva päätulostus**. Tämä sulkee kaikki kyseisen tason toiminnot tulostuksesta.

4. Valitse Objektipuussa vain **tähti**. Valitse Ominaisuudet-paneelin **Taso**-pudotusvalikosta Kuvitus. Sen väri muuttuu, mutta geometria pysyy paikallaan.

5. Napsauta C00-välilehteä ja tarkista Objektipuu. Tunniste ja reikä pysyvät C00:ssa. Välilehden napsauttaminen aktivoi tason, se ei sijoita objekteja uudelleen.

6. Tallenna oma kopiosi, avaa se uudelleen ja vertaa sitä tiedostoon **layers-finished.lzrproj**.

ITSENÄINEN HARJOITTELU

Itsenäinen harjoittelu

Avaa **layers-practice.lzrproj**. Siirrä vain nuoli uudelle Kuvitus-tasolle päätulostuksen ollessa poissa käytöstä. Pidä tunniste ja reikä C00:ssa. Tallenna erillinen kopio ja avaa se uudelleen ennen kuin vertaat sitä tiedostoon **layers-practice-answer.lzrproj**.

☐ Luo ja nimeä taso ennen valitun nuolen sijoittamista sille.

☐ Valitse vain nuoli ja käytä sen **Taso**-pudotusvalikkoa Ominaisuudet-paneelissa.

☐ Säilytä jokaisen objektin koko ja sijainti. Pidä toimitetut aloitusprojektit muuttumattomina.

Mitkä kaksi objektia pitäisi säilyttää C00:ssa?

Miten voit vaihtaa aktiivista tasoa muuttamatta objektien tasojäsenyyttä?

Jos toiminnon Tulostus on käytössä mutta päätason Tulostus on poissa käytöstä, sisältyykö toiminto tulostukseen?

Tarkista uudelleen avaamisen jälkeen

Vahvista Objektipuun avulla, että C00:ssa on kaksi objektia ja Kuvitus-tasolla yksi nuoli. Uusi tasovälilehti tai pelkkä vastaava väri ei vahvista tasojäsenyyttä.

SELITETTY VASTAUS

Selitetty vastaus

Objektien tasojäsenyys
C00 sisältää 80 x 30 mm:n tunnisteen ääriviivan ja 4 mm:n reiän. Kuvitus sisältää harjoituksessa vain nuolen tai esimerkissä vain tähden.

Aktiivinen taso
Tasovälilehti valitsee aktiivisen tason. Valitut objektit siirtyvät vain, kun vaihdat niiden Taso-ominaisuutta.

Kaksi Tulostus-ohjainta
Kuvitus-tason päätulostus on poissa käytöstä. Sen pienempi toiminnon Tulostus voi olla käytössä, mutta se ei voi ohittaa käytöstä poistettua tasoa. Toimitetuissa tiedostoissa myös C00:n toiminnon Tulostus on poissa käytöstä.

layers-start.lzrproj
Tähden esimerkin aloitusprojekti; kolme objektia C00:ssa.

layers-finished.lzrproj
Tähden vastaus; Kuvitus jää pois päätulostuskytkimen vuoksi.

layers-practice.lzrproj
Itsenäisen nuoliharjoituksen aloitusprojekti.

layers-practice-answer.lzrproj
Nuolen vastaus; kaksi objektia C00:ssa, yksi Kuvitus-tasolla.

Paletti valitsee seuraavan käyttämättömän C-numeron, kun muita värejä on jo olemassa. Käytä toimitettua aloitusprojektia, jossa on oppitunnissa näytetty C01.

Vastaa esiteltyä Beam Bench 0.2.37 -käyttöliittymää. Paneelien asettelu voi poiketa uudemmissa versioissa.