GUIDE DE LA LEÇON

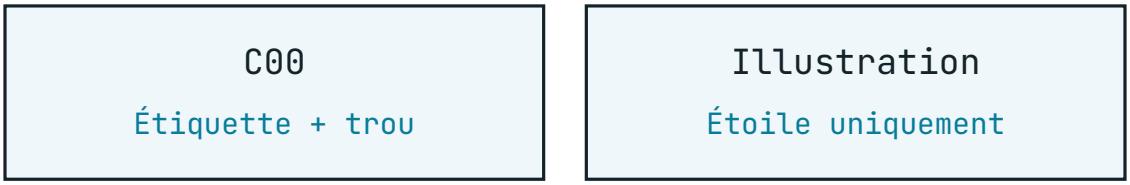
Affecter des objets à des calques

Déplacez un objet sélectionné vers un nouveau calque tout en conservant le reste de la conception.

Ce guide a été traduit par IA. Vérifiez les instructions importantes par rapport à l’original anglais.

Exercice logiciel déconnecté

Laissez **Pas de machine** sélectionné et restez déconnecté. Cet exercice modifie l’appartenance aux calques. Les projets fournis excluent toutes les opérations de la sortie. Les valeurs enregistrées ne sont pas des réglages de matériau. Conservez ce dossier de leçon dans son propre dossier.



Appartenance illustrée après l’affectation. C00 conserve l’étiquette et le trou ; Illustration contient l’étoile.

1. Ouvrez **layers-start.lzrproj**. Le panneau Arborescence contient le contour de l’étiquette, le trou de l’anneau de porte-clés et l’étoile dans C00.

2. Cliquez sur le **signe plus à côté des onglets de calque** pour ajouter C01. Dans Calques, nommez-le **Illustration**, puis appuyez sur Entrée ou Retour.

3. Désactivez la **Sortie principale à côté de Afficher** pour Illustration. Cela exclut toutes les opérations de ce calque.

4. Sélectionnez uniquement **Étoile** dans l’Arborescence. Dans Propriétés, définissez son menu déroulant **Calque** sur Illustration. Sa couleur change, mais sa géométrie reste en place.

5. Cliquez sur l’onglet C00 et inspectez l’Arborescence. L’étiquette et le trou restent dans C00. Cliquer sur un onglet active un calque, mais ne réaffecte pas les objets.

6. Enregistrez votre propre copie, rouvrez-la et comparez-la avec **layers-finished.lzrproj**.

EXERCICE AUTONOME

Exercice autonome

Ouvrez **layers-practice.lzrproj**. Déplacez uniquement la flèche vers un nouveau calque Illustration, avec la Sortie principale désactivée. Conservez l’étiquette et le trou dans C00. Enregistrez une copie distincte et rouvrez-la avant de la comparer avec **layers-practice-answer.lzrproj**.

☐ Créez et nommez le calque avant d’y affecter la flèche sélectionnée.

☐ Sélectionnez uniquement la flèche et utilisez son menu déroulant Calque dans Propriétés.

☐ Conservez la taille et la position de chaque objet. Ne modifiez pas les fichiers de départ fournis.

Quels sont les deux objets qui doivent rester dans C00 ?

Comment pouvez-vous modifier le calque actif sans changer l’appartenance des objets ?

Si la Sortie d’une opération est activée, mais que la Sortie principale du calque est désactivée, l’opération est-elle incluse ?

Vérifier après la réouverture

Utilisez l’Arborescence pour confirmer la présence de deux objets dans C00 et d’une flèche dans Illustration. Un nouvel onglet de calque ou une couleur correspondante ne suffit pas à vérifier l’appartenance.

RÉPONSE EXPLIQUÉE

Réponse expliquée

Appartenance
C00 contient le contour de l’étiquette de 80 x 30 mm et le trou de 4 mm. Illustration contient uniquement la flèche dans l’exercice, ou uniquement l’étoile dans la démonstration.

Calque actif
L’onglet du calque sélectionne le calque actif. Les objets déjà sélectionnés se déplacent uniquement lorsque vous modifiez leur propriété Calque.

Deux commandes Sortie
La Sortie principale d’Illustration est désactivée. Sa commande Sortie d’opération, plus petite, peut rester activée, mais elle ne peut pas contourner le calque désactivé. La Sortie d’opération de C00 est également désactivée dans les fichiers fournis.

layers-start.lzrproj
Projet de départ de la démonstration avec l’étoile, trois objets dans C00.

layers-finished.lzrproj
Réponse avec l’étoile, Illustration est exclu par sa commande Sortie principale.

layers-practice.lzrproj
Projet de départ de l’exercice autonome avec la flèche.

layers-practice-answer.lzrproj
Réponse avec la flèche, deux objets dans C00, un dans Illustration.

La palette choisit le prochain numéro C inutilisé lorsque d’autres couleurs existent déjà. Utilisez le fichier de départ fourni pour obtenir le même C01 que dans la leçon.

Correspond à l’interface Beam Bench 0.2.37 présentée. La disposition des panneaux peut différer dans les versions ultérieures.