GUIDE DE LA LEÇON

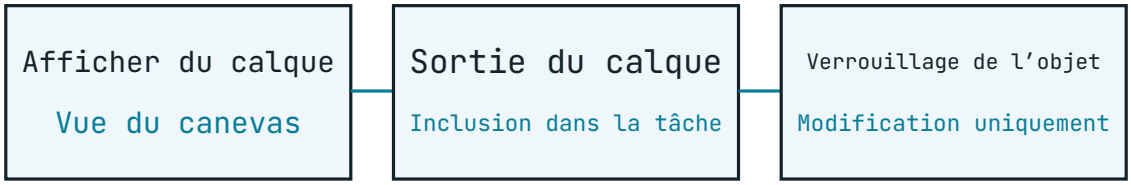
Afficher, Sortie, visibilité et verrouillage

Distinguez l'affichage sur le canevas, l'inclusion dans la tâche et la protection contre les modifications accidentelles.

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

Entraînement logiciel déconnecté

Laissez **Pas de machine** sélectionné et restez déconnecté. Les projets n'ont aucun profil de machine. La Sortie est activée lorsque cela est nécessaire pour l'Aperçu logiciel ; les valeurs d'exemple ne sont pas des réglages de matériau. Conservez chaque ensemble de leçons dans son propre dossier.



Trois contrôles différents. L'entraînement autonome masque également un objet via l'Outliner.

1. Ouvrez **visibility-start.lzrproj**. L'illustration contient le rectangle et le cercle ; le calque Guide contient le grand cadre bleu de positionnement.

2. Désactivez **Afficher** pour Guide. Examinez l'Aperçu avec Afficher le déplacement désactivé : le guide reste dans le plan. Fermez l'Aperçu et réactivez Afficher.

3. Désactivez la **Sortie principale à côté d'Afficher** pour Guide. Affichez à nouveau l'Aperçu : le guide reste sur le canevas et est exclu du plan.

4. Dans l'Outliner, utilisez **Masquer l'objet** pour Badge opening. Le cercle disparaît du canevas et de l'Aperçu. Réaffichez-le avec **Afficher l'objet**.

5. Verrouillez **Badge outline** dans l'Outliner. L'Aperçu inclut toujours le rectangle verrouillé. Le verrouillage protège contre les modifications ; il ne désactive pas la sortie.

6. Enregistrez une copie séparée et comparez-la à **visibility-finished.lzrproj**. La démonstration se termine avec les deux objets de l'illustration visibles et le rectangle verrouillé.

ENTRAÎNEMENT AUTONOME

Entraînement autonome

Ouvrez **visibility-practice.lzrproj**. Laissez le calque Guide affiché avec sa Sortie principale désactivée. Masquez Badge opening via l’Outliner et verrouillez Badge outline.

☐ Ne modifiez pas la géométrie des formes. Le contour d’entraînement mesure 34 x 24 mm ; le cercle masqué mesure 12 mm.

☐ Affichez l’Aperçu avec Afficher le déplacement désactivé. Prévoyez quels objets doivent rester dans le plan.

☐ Enregistrez votre propre copie avant de la comparer à visibility-practice-answer.lzrproj.

Quel objet unique doit apparaître dans l’Aperçu de l’entraînement ?

Quel contrôle réaffiche le cercle masqué lorsque vous ne pouvez pas le sélectionner sur le canevas ?

La Sortie de l’opération individuelle peut-elle remplacer la Sortie principale désactivée d’un calque ?

RÉPONSE EXPLIQUÉE

Réponse expliquée

Résultat de l’entraînement
L’Aperçu inclut uniquement Badge outline, le rectangle de 34 x 24 mm. Le cercle masqué reste dans l’Outliner. Le grand guide reste visible sur le canevas, avec la Sortie principale désactivée.

Afficher du calque et visibilité des objets
Afficher du calque agit sur la vue du canevas. Masquer l’objet dans l’Outliner agit à la fois sur le canevas et sur la sortie. Ces contrôles ont des conséquences différentes.

Sortie et verrouillage
La Sortie principale du calque et la Sortie de chaque opération doivent toutes deux autoriser une opération normale. Un objet visible et verrouillé peut toujours être envoyé en sortie.

visibility-start.lzrproj
Départ de la démonstration : illustration et guide inclus ; objets déverrouillés.

visibility-finished.lzrproj
Réponse de la démonstration : guide exclu ; cercle affiché ; rectangle verrouillé.

visibility-practice.lzrproj
Géométrie autonome : contour de 34 x 24 mm, cercle de 12 mm.

visibility-practice-answer.lzrproj
Réponse de l’entraînement : cercle masqué, guide exclu, contour verrouillé.

Il s’agit de calques de traitement ordinaires. La leçon distincte sur les calques d’outils utilise un type de calque qui exclut la sortie, quel que soit l’état d’Afficher.

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