LECKEÚTMUTATÓ

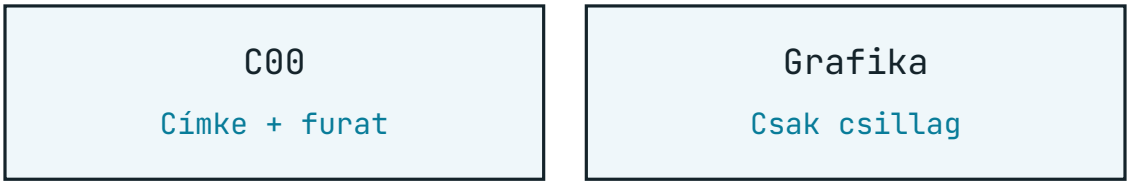
Objektumok rétegekhez rendelése

Helyezzen egy kijelölt objektumot új rétegre a terv többi részének megőrzésével.

Ezt az útmutatót mesterséges intelligencia fordította. A fontos utasításokat ellenőrizze az angol eredetivel.

Leválasztott szoftveres gyakorlat

Hagyja kijelölve a **Nincs gép** lehetőséget, és maradjon leválasztva. Ez a gyakorlat módosítja a réteghez tartozást. A mellékelt projektek minden műveletét kizárja a kimenetből. A mentett értékek nem anyagbeállítások. Tartsa ezt a leckecsomagot saját mappájában.



A hozzárendelés utáni bemutatott hozzárendelés. A C00 tartalmazza a címkét és a furatot, a Grafika pedig a csillagot.

1. Nyissa meg a **layers-start.lzrproj** fájlt. A vázlatnézetben a Tag outline, a Key-ring hole és a Star objektum található a C00 rétegben.

2. Kattintson a **rétegfülek melletti pluszjelre**, hogy hozzáadja a C01 réteget. A Layers panelen nevezze el **Grafika** névre, majd nyomja meg az Enter vagy a Return billentyűt.

3. Kapcsolja ki a Grafika **Megjelenítés melletti fő Kimenetét**. Ezzel kizárja a rétegen található minden műveletet.

4. A vázlatnézetben csak a **Star** objektumot válassza ki. A Tulajdonságok panelen állítsa a **Réteg** legördülő mezőt Grafika értékre. A színe megváltozik, a geometriája változatlan marad.

5. Kattintson a C00 fülre, és ellenőrizze a vázlatnézetet. A címke és a furat a C00 rétegben marad. Egy fülre kattintva a réteg aktívvá válik, az objektumok hozzárendelése nem változik.

6. Mentse el saját másolatát, nyissa meg újra, majd hasonlítsa össze a **layers-finished.lzrproj** fájllal.

ÖNÁLLÓ GYAKORLÁS

Önálló gyakorlás

Nyissa meg a **layers-practice.lzrproj** fájlt. Csak az Arrow objektumot helyezze át egy új Grafika rétegre, kikapcsolt fő Kimenettel. A címkét és a furatot hagyja a C00 rétegben. Mentsen külön másolatot, és a **layers-practice-answer.lzrproj** fájllal való összehasonlítás előtt nyissa meg újra.

☐ Hozza létre és nevezze el a réteget, mielőtt hozzárendeli a kijelölt nyilat.

☐ Csak az Arrow objektumot válassza ki, majd használja a Tulajdonságok panelen a Réteg legördülő mezőjét.

☐ Őrizze meg minden objektum méretét és pozícióját. A mellékelt kezdőfájlokat hagyja változatlanul.

Melyik két objektumnak kell a C00 rétegben maradnia?

Hogyan módosíthatja az aktív réteget az objektumok hozzárendelésének megváltoztatása nélkül?

Ha egy művelet Kimenete be van kapcsolva, de a fő réteg Kimenete ki van kapcsolva, szerepel a művelet a kimenetben?

Ellenőrzés újranyitás után

A vázlatnézettel ellenőrizze, hogy két objektum van a C00 rétegben, egy nyíl pedig a Grafikában. Egy új rétegfül vagy önmagában a megfelelő szín nem ellenőrzi a hozzárendelést.

MAGYARÁZATTAL ELLÁTOTT VÁLASZ

Magyarázattal ellátott válasz

Hozzárendelés
A C00 tartalmazza a 80 x 30 mm méretű címke körvonalát és a 4 mm-es furatot. A Grafika csak a gyakorlófeladat nyilát, illetve a bemutatóban csak a csillagot tartalmazza.

Aktív réteg
A rétegfül választja ki az aktív réteget. A már kijelölt objektumok csak akkor kerülnek át, ha módosítja a Réteg tulajdonságukat.

Két Kimenet vezérlő
A Grafika fő Kimenete ki van kapcsolva. A kisebb műveleti Kimenet bekapcsolva maradhat, de nem írhatja felül a letiltott réteget. A mellékelt fájlokban a C00 műveleti Kimenete szintén ki van kapcsolva.

layers-start.lzrproj
Csillagos bemutatókezdő, három objektum a C00 rétegben.

layers-finished.lzrproj
Csillagos válasz, a Grafika a fő Kimenet kapcsolójával ki van zárva.

layers-practice.lzrproj
Önálló nyilas kezdőfájl.

layers-practice-answer.lzrproj
Nyilas válasz, két objektum a C00 rétegben, egy a Grafikában.

A paletta a következő még nem használt C-számot választja ki, ha már más színek is léteznek. A leckében bemutatott C01 értékhez használja a mellékelt kezdőfájlt.

A Beam Bench 0.2.37 bemutatott felületének felel meg. A panel elrendezése későbbi verziókban eltérhet.