GUIDA DELLA LEZIONE

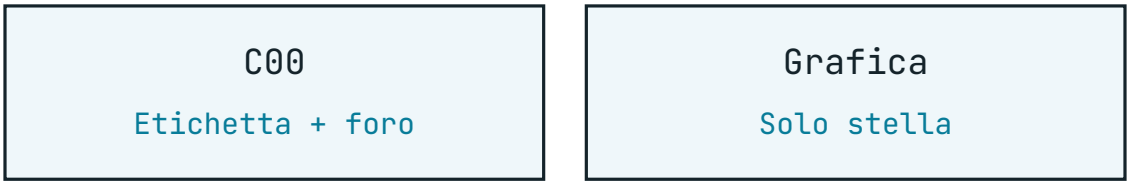
Assegnare oggetti ai livelli

Sposta un oggetto selezionato in un nuovo livello mantenendo invariato il resto del progetto.

Questa guida è stata tradotta con l'IA. Verifica le istruzioni importanti confrontandole con l'originale inglese.

Esercitazione software disconnessa

Lascia **Nessuna macchina** selezionato e rimani disconnesso. Questo esercizio modifica l'appartenenza ai livelli. I progetti forniti escludono tutte le operazioni dall'output. I valori salvati non sono impostazioni per il materiale. Conserva questo pacchetto della lezione in una cartella separata.



Appartenenza dimostrativa dopo l'assegnazione. C00 mantiene l'etichetta e il foro; Grafica contiene la stella.

1. Apri **layers-start.lzrproj**. La struttura Outliner contiene Contorno etichetta, Foro per anello portachiavi e Stella in C00.

2. Fai clic sul **segno più accanto alle schede dei livelli** per aggiungere C01. In Livelli, chiamalo **Grafica**, quindi premi Invio o Return.

3. Disattiva l'**Output principale accanto a Mostra** per Grafica. In questo modo escludi tutte le operazioni di quel livello.

4. Seleziona solo **Stella** in Outliner. In Proprietà, imposta il menu a discesa **Livello** su Grafica. Il colore cambia, mentre la geometria resta al suo posto.

5. Fai clic sulla scheda C00 e controlla Outliner. L'etichetta e il foro restano in C00. Facendo clic su una scheda attivi un livello, ma non riassegni gli oggetti.

6. Salva una tua copia, riaprila e confrontala con **layers-finished.lzrproj**.

ESERCITAZIONE AUTONOMA

Esercitazione autonoma

Apri **layers-practice.lzrproj**. Sposta solo Freccia in un nuovo livello Grafica, con l'Output principale disattivato. Mantieni l'etichetta e il foro in C00. Salva una copia separata e riaprila prima di confrontarla con **layers-practice-answer.lzrproj**.

☐ Crea e denomina il livello prima di assegnargli la freccia selezionata.

☐ Seleziona solo Freccia e usa il suo menu a discesa Livello in Proprietà.

☐ Mantieni invariati le dimensioni e la posizione di ogni oggetto. Non modificare i file iniziali forniti.

Quali due oggetti devono rimanere in C00?

Come puoi cambiare il livello attivo senza modificare l'appartenenza degli oggetti?

Se l'Output di un'operazione è attivo, ma l'Output principale del livello è disattivato, l'operazione viene inclusa?

Controlla dopo aver riaperto

Usa Outliner per confermare la presenza di due oggetti in C00 e di una freccia in Grafica. Una nuova scheda del livello o il solo colore corrispondente non verificano l'appartenenza.

RISPOSTA SPIEGATA

Risposta spiegata

Appartenenza
C00 contiene il contorno dell'etichetta da 80 x 30 mm e il foro da 4 mm. Grafica contiene solo la freccia nell'esercitazione o solo la stella nella dimostrazione.

Livello attivo
La scheda del livello seleziona il livello attivo. Gli oggetti già selezionati vengono spostati solo quando modifichi la proprietà Livello.

Due controlli Output
L'Output principale di Grafica è disattivato. L'Output più piccolo dell'operazione può restare attivo, ma non può ignorare il livello disabilitato. Anche l'Output dell'operazione C00 è disattivato nei file forniti.

layers-start.lzrproj
File iniziale della dimostrazione della stella; tre oggetti in C00.

layers-finished.lzrproj
Risposta della stella; Grafica è esclusa dal suo interruttore Output principale.

layers-practice.lzrproj
File iniziale della freccia per l'esercitazione autonoma.

layers-practice-answer.lzrproj
Risposta della freccia; due oggetti in C00, uno in Grafica.

La tavolozza sceglie il numero C inutilizzato successivo quando esistono già altri colori. Usa il file iniziale fornito per ottenere lo stesso C01 mostrato nella lezione.

Corrisponde all'interfaccia Beam Bench 0.2.37 mostrata. La disposizione dei pannelli può variare nelle versioni successive.