LEKSJONSVEILEDNING

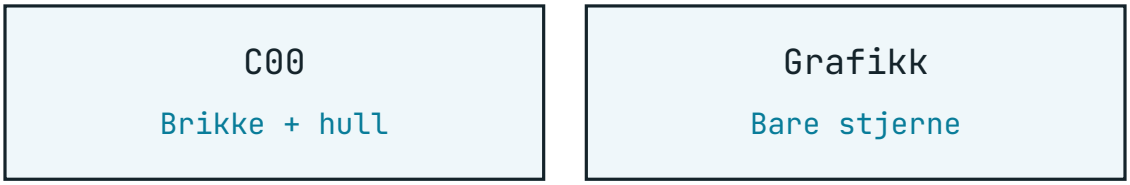
Tilordne objekter til lag

Flytt ett valgt objekt til et nytt lag uten å endre resten av designet.

Denne veiledningen er oversatt med kunstig intelligens. Kontroller viktige instruksjoner mot den engelske originalen.

Frakoblet programvareøvelse

La **Ingen maskin** være valgt, og forbli frakoblet. Denne øvelsen endrer lagtilhørighet. De medfølgende prosjektene har alle operasjoner utelatt fra utdata. De lagrede verdiene er ikke materialinnstillinger. Oppbevar denne leksjonspakken i en egen mappe.



Eksempel på lagtilhørighet etter tilordning. C00 beholder brikken og hullet, Grafikk inneholder stjernen.

1. Åpne **layers-start.lzrproj**. I objektlisten ligger brikkekonturen, nøkkelringhullet og stjernen i C00.

2. Klikk på **plusstegnet ved siden av lagfanene** for å legge til C01. Gi det navnet **Grafikk** under Lag, og trykk Enter eller Return.

3. Slå av **hovedbryteren Utdata ved siden av Vis** for Grafikk. Dette utelater alle operasjoner på laget.

4. Velg bare **stjernen** i objektlisten. I Egenskaper setter du rullegardinmenyen **Lag** til Grafikk. Fargen endres, men geometrien forblir på samme sted.

5. Klikk på C00-fanen og se i objektlisten. Brikken og hullet blir i C00. Når du klikker på en fane, blir et lag aktivt, objekter blir ikke tilordnet på nytt.

6. Lagre en egen kopi, åpne den på nytt og sammenlign med **layers-finished.lzrproj**.

SELVSTENDIG ØVING

Selvstendig øving

Åpne **layers-practice.lzrproj**. Flytt bare pilen til et nytt Grafikk-lag, med hovedbryteren Utdata av. La brikken og hullet bli i C00. Lagre en separat kopi og åpne den på nytt før du sammenligner med **layers-practice-answer.lzrproj**.

☐ Opprett og gi laget et navn før du tilordner den valgte pilen.

☐ Velg bare pilen, og bruk rullegardinmenyen Lag i Egenskaper.

☐ Bevar størrelsen og plasseringen til hvert objekt. La de medfølgende startfilene være uendret.

Hvilke to objekter skal bli i C00?

Hvordan kan du endre det aktive laget uten å endre objektenes lagtilhørighet?

Hvis Utdata for en operasjon er på, men Utdata for hovedlaget er av, er den inkludert?

Kontroller etter at du har åpnet på nytt

Bruk objektlisten til å bekrefte to objekter i C00 og én pil i Grafikk. En ny lagfane eller bare en samsvarende farge bekrefter ikke lagtilhørighet.

FORKLART SVAR

Forklart svar

Lagtilhørighet
C00 inneholder brikkekonturen på 80 x 30 mm og hullet på 4 mm. Grafikk inneholder bare pilen i øvingen, eller bare stjernen i demonstrasjonen.

Aktivt lag
Lagfanen velger det aktive laget. Valgte objekter flyttes bare når du endrer egenskapen Lag.

To Utdata-kontroller
Hovedbryteren Utdata for Grafikk er av. Den mindre operasjonsbryteren Utdata kan fortsatt være på, men kan ikke overstyre det deaktiverte laget. Utdata for C00-operasjonen er også av i de medfølgende filene.

layers-start.lzrproj
Startfil for stjernedemonstrasjonen, tre objekter i C00.

layers-finished.lzrproj
Stjernesvar, Grafikk utelates av hovedbryteren Utdata.

layers-practice.lzrproj
Startfil for selvstendig piløving.

layers-practice-answer.lzrproj
Pilsvar, to objekter i C00, ett i Grafikk.

Paletten velger det neste ubrukte C-nummeret når det allerede finnes andre farger. Bruk den medfølgende startfilen for samme C01 som vises i leksjonen.

Tilsvarer det demonstrerte Beam Bench 0.2.37-grensesnittet. Paneloppsettet kan være annerledes i senere versjoner.