LEKSJONSVEILEDNING

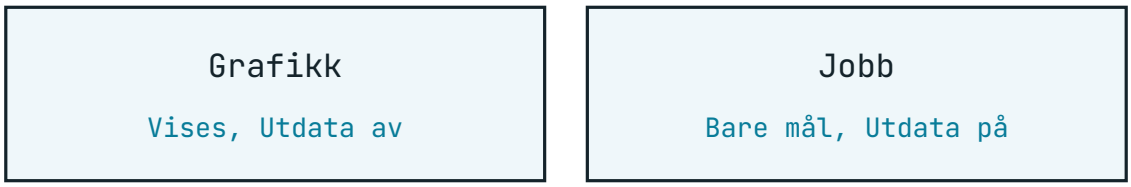
Klargjør en jobb fra valgt grafikk

Velg hva som skal kjøres ved hjelp av lagtilhørighet og Utdata, samtidig som hele designet beholdes.

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

Programvareøvelse

La **Ingen maskin** være valgt, og forbli frakoblet. Disse filene beholder eksempelverdier for bruk i programvarens Forhåndsvisning. De er ikke testede materialinnstillinger. Koblinger til maskinprofiler i kurset er fjernet fra elevkopiene.



Selve markeringen filtrerer ikke denne jobben. Lagtilhørighet og Utdata avgjør hva planen inneholder.

1. Åpne **selection-start.lzrproj**, og kontroller Forhåndsvisning med Vis forflytning av. Alle tre figurene starter på Grafikk, og Jobb er tomt.

2. Lukk Forhåndsvisning, og bruk Objektliste til å velge **Målsirkel**. Kontroller navnet og dimensjonene **16 x 16 mm** i Egenskaper.

3. Endre bare **Lag** fra Grafikk til Jobb. De to platene blir værende på Grafikk, og sirkelen beholder geometrien.

4. Velg Grafikk i Lag. Slå av den **viktigste Utdata-bryteren ved siden av Vis**, slik at begge lagene fortsatt vises.

5. La hovedbryteren for Utdata på Jobb og operasjonens Utdata være på. Forhåndsvis på nytt med Vis forflytning av, bare sirkelen skal være igjen.

6. Kontroller at Objektliste fortsatt inneholder alle tre objektene. Lagre en separat kopi, og sammenlign med **selection-finished.lzrproj**.

SELVSTENDIG ØVELSE

Selvstendig øvelse

Åpne **selection-practice.lzrproj**. Flytt bare **Målellipse** til Jobb, la Grafikk vises med hovedbryteren for Utdata av, og kontroller Forhåndsvisning.

☐ Bevar geometrien til alle objektene, og la de to platene bli værende på Grafikk.

☐ Lagre en separat kopi, og sammenlign med selection-practice-answer.lzrproj.

Begrenser det jobben til bare dette objektet å velge ellipsen?

Hvilket lag skal inneholde ellipsen?

Skal den øvrige grafikken slettes?

Behold et meningsfullt sammenligningsgrunnlag

Bevar startfilen du fikk. Lagre ditt eget resultat separat før du åpner svaret.

FORKLARTE SVAR OG FILER

Forklarte svar og filer

Resultat av øvelsen
Målellipsen tilhører Jobb. Grafikk forblir synlig, men er utelatt med hovedbryteren for Utdata. Operasjonens Utdata og hovedbryteren for Utdata på Jobb forblir på.

Markering og utdata
Et valgt objekt er en redigeringsmarkering. Denne øvelsen bruker Utdata og lagtilhørighet til å begrense planen.

Redigerbart design
Behold platene. De forblir i prosjektet for senere redigering uten å bli med i denne jobben.

selection-finished.lzrproj
Lagret demonstrasjonsoppsett, ikke et ferdig fysisk resultat.

selection-practice-answer.lzrproj
Sammenlign lagrede felt og grafikk etter forsøket.

selection-practice.lzrproj
Selvstendig startfil for denne leksjonen.

selection-start.lzrproj
Følg oppsettet som ble demonstrert.

Kontroller plasseringen på nytt etter at den inkluderte grafikken er endret. Hele jobbens grenser som brukes av et anker, kan endres.

Samsvarer med de demonstrerte Beam Bench 0.2.37-kontrollene og den korrigerte avslutningen der det er relevant. Senere paneloppsett kan være annerledes.