LESGIDS

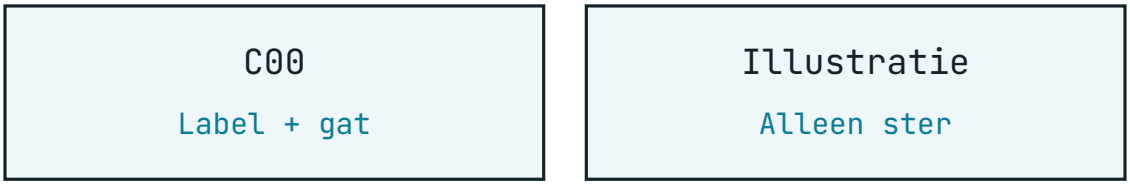
Objecten aan lagen toewijzen

Verplaats één geselecteerd object naar een nieuwe laag en behoud de rest van het ontwerp.

Deze handleiding is met AI vertaald. Controleer belangrijke instructies aan de hand van het Engelse origineel.

Software-oefening zonder verbinding

Laat **Geen Machine** geselecteerd en blijf met verbroken verbinding werken. Deze oefening wijzigt de laagtoewijzing. In de meegeleverde projecten zijn alle bewerkingen uitgesloten van de uitvoer. De opgeslagen waarden zijn geen materiaalinstellingen. Bewaar dit lespakket in een eigen map.



Voorbeeld van de toewijzing na het verplaatsen. C00 behoudt het label en het gat; Illustratie bevat de ster.

1. Open **layers-start.lzrproj**. De Outliner bevat de omtrek van het label, het ringgat en de ster in C00.

2. Klik op **het plusje naast de laagtabs** om C01 toe te voegen. Geef de laag in Lagen de naam **Illustratie** en druk op Enter of Return.

3. Schakel de **hoofdoptie Uitvoer naast Tonen** voor Illustratie uit. Hiermee sluit je elke bewerking op die laag uit.

4. Selecteer alleen **Ster** in de Outliner. Stel in Eigenschappen de vervolgkeuzelijst **Laag** in op Illustratie. De kleur verandert, maar de geometrie blijft op zijn plaats.

5. Klik op het tabblad C00 en controleer de Outliner. Het label en het gat blijven in C00. Door op een tabblad te klikken maak je een laag actief, maar wijs je geen objecten opnieuw toe.

6. Sla je eigen kopie op, open die opnieuw en vergelijk deze met **layers-finished.lzrproj**.

ZELFSTANDIG OEFENEN

Zelfstandig oefenen

Open **layers-practice.lzrproj**. Verplaats alleen Pijl naar een nieuwe laag Illustratie, met de hoofdoptie Uitvoer uitgeschakeld. Laat het label en het gat in C00. Sla een aparte kopie op en open die opnieuw voordat je deze vergelijkt met **layers-practice-answer.lzrproj**.

☐ Maak de laag en geef deze een naam voordat je de geselecteerde pijl toewijst.

☐ Selecteer alleen Pijl en gebruik de vervolgkeuzelijst Laag in Eigenschappen.

☐ Behoud de grootte en positie van elk object. Laat de meegeleverde startbestanden ongewijzigd.

Welke twee objecten moeten in C00 blijven?

Hoe kun je de actieve laag wijzigen zonder de objecttoewijzing te wijzigen?

Als Uitvoer van een bewerking aanstaat, maar Uitvoer van de hoofdlaag uitstaat, wordt de bewerking dan opgenomen in de uitvoer?

Controleren na opnieuw openen

Gebruik de Outliner om te bevestigen dat twee objecten in C00 staan en één pijl in Illustratie. Een nieuw laagtabblad of alleen een overeenkomende kleur is geen controle van de objecttoewijzing.

ANTWOORD MET UITLEG

Antwoord met uitleg

Toewijzing
C00 bevat de omtrek van het label van 80 x 30 mm en het gat van 4 mm. Illustratie bevat alleen de pijl in de oefening of alleen de ster in de demonstratie.

Actieve laag
Het laagtabblad kiest de actieve laag. Bestaande geselecteerde objecten worden alleen verplaatst als je hun eigenschap Laag wijzigt.

Twee Uitvoeropties
De hoofdoptie Uitvoer van Illustratie staat uit. De kleinere optie Uitvoer voor de bewerking kan aan blijven staan, maar kan de uitgeschakelde laag niet overschrijven. De optie Uitvoer van de bewerking in C00 staat in de meegeleverde bestanden ook uit.

layers-start.lzrproj
Startbestand voor de sterdemonstratie, drie objecten in C00.

layers-finished.lzrproj
Sterantwoord, Illustratie is uitgesloten door de hoofdoptie Uitvoer.

layers-practice.lzrproj
Zelfstandig oefenstartbestand met pijl.

layers-practice-answer.lzrproj
Pijlantwoord, twee objecten in C00, één in Illustratie.

Het palet kiest het eerstvolgende ongebruikte C-nummer als er al andere kleuren bestaan. Gebruik het meegeleverde startbestand voor dezelfde C01 als in de les.

Komt overeen met de getoonde Beam Bench 0.2.37-interface. De paneelindeling kan in latere versies verschillen.