PRZEWODNIK PO LEKCJI

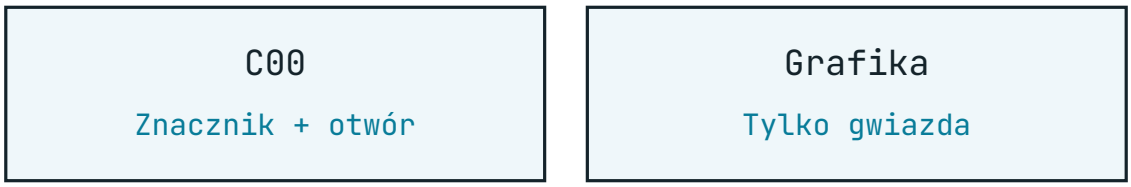
Przypisywanie obiektów do warstw

Przenieś jeden zaznaczony obiekt na nową warstwę, zachowując resztę projektu.

Ten przewodnik został przetłumaczony przez AI. Ważne instrukcje należy sprawdzić w angielskim oryginale.

Ćwiczenie w rozłączonym oprogramowaniu

Pozostaw **Brak maszyny** zaznaczone i nie łącz się. To ćwiczenie zmienia przynależność do warstw. Dostarczone projekty nie uwzględniają żadnych operacji w wyjściu. Zapisane wartości nie są ustawieniami materiału. Przechowuj ten pakiet lekcji w osobnym folderze.



Przykładowa przynależność po przypisaniu. C00 zachowuje znacznik i otwór; w warstwie Grafika znajduje się gwiazda.

1. Otwórz **layers-start.lzrproj**. Panel Outliner zawiera obrys znacznika, otwór na kółko do kluczy i gwiazdę w C00.

2. Kliknij **plus obok kart warstw**, aby dodać C01. W panelu Warstwy nazwij ją **Grafika**, a następnie naciśnij Enter lub Return.

3. Wyłącz główne **Wyjście obok Pokaż** dla warstwy Grafika. Wyklucza to każdą operację na tej warstwie.

4. Zaznacz tylko **gwiazdę** w panelu Outliner. W panelu Właściwości ustaw jej listę rozwijaną **Warstwa** na Grafika. Jej kolor zmieni się, a geometria pozostanie na miejscu.

5. Kliknij kartę C00 i sprawdź panel Outliner. Znacznik i otwór pozostają w C00. Kliknięcie karty uaktywnia warstwę, ale nie przypisuje ponownie obiektów.

6. Zapisz własną kopię, otwórz ją ponownie i porównaj z **layers-finished.lzrproj**.

ĆWICZENIE SAMODZIELNE

Ćwiczenie samodzielne

Otwórz **layers-practice.lzrproj**. Przenieś tylko strzałkę do nowej warstwy Grafika, z wyłączonym głównym Wyjściem. Pozostaw znacznik i otwór w C00. Zapisz oddzielną kopię i otwórz ją ponownie przed porównaniem z **layers-practice-answer.lzrproj**.

☐ Utwórz i nazwij warstwę przed przypisaniem do niej zaznaczonej strzałki.

☐ Zaznacz tylko strzałkę i użyj listy rozwijanej Warstwa w panelu Właściwości.

☐ Zachowaj rozmiar i położenie każdego obiektu. Nie modyfikuj dostarczonych plików startowych.

Które dwa obiekty powinny pozostać w C00?

Jak zmienić aktywną warstwę bez zmiany przynależności obiektów?

Jeśli opcja Wyjście operacji jest włączona, ale opcja Wyjście głównej warstwy jest wyłączona, czy operacja jest uwzględniana?

Sprawdzenie po ponownym otwarciu

Użyj panelu Outliner, aby potwierdzić, że w C00 znajdują się dwa obiekty, a w Grafice jedna strzałka. Sama nowa karta warstwy lub zgodny kolor nie jest sprawdzeniem przynależności.

WYJAŚNIENIE ODPOWIEDZI

Wyjaśnienie odpowiedzi

Przynależność
C00 zawiera obrys znacznika o wymiarach 80 x 30 mm i otwór 4 mm. Grafika zawiera tylko strzałkę w ćwiczeniu lub tylko gwiazdę w demonstracji.

Aktywna warstwa
Karta warstwy wybiera aktywną warstwę. Istniejące zaznaczone obiekty zostają przeniesione tylko po zmianie ich właściwości Warstwa.

Dwie opcje Wyjście
Główne Wyjście warstwy Grafika jest wyłączone. Mniejsze Wyjście operacji może pozostać włączone, ale nie może zastąpić wyłączonej warstwy. Wyjście operacji C00 jest również wyłączone w dostarczonych plikach.

layers-start.lzrproj
Gwiazda, plik startowy demonstracji; trzy obiekty w C00.

layers-finished.lzrproj
Odpowiedź dotycząca gwiazdy; Grafika jest wykluczona przez główny przełącznik Wyjście.

layers-practice.lzrproj
Strzałka, plik startowy do ćwiczenia samodzielnego.

layers-practice-answer.lzrproj
Odpowiedź dotycząca strzałki; dwa obiekty w C00, jeden w Grafice.

Paleta wybiera kolejny nieużywany numer C, gdy istnieją już inne kolory. Użyj dostarczonego pliku startowego, aby uzyskać to samo C01 co w lekcji.

Zgodne z interfejsem Beam Bench 0.2.37 przedstawionym w demonstracji. Układ paneli może różnić się w późniejszych wersjach.