PRZEWODNIK PO LEKCJI

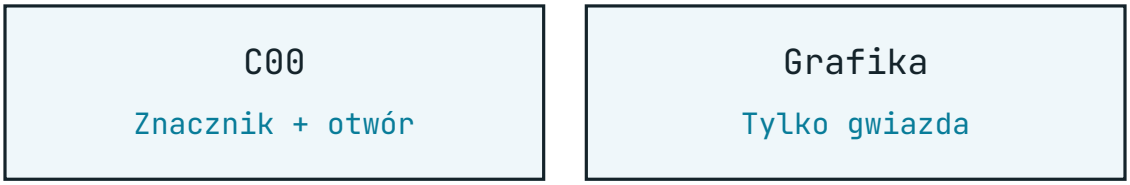
# Przypisywanie obiektów do warstw

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.