РУКОВОДСТВО К УРОКУ

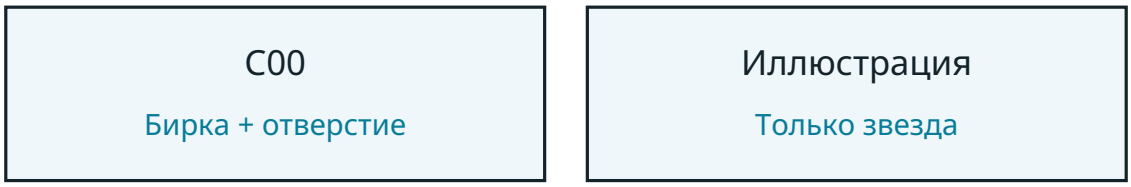
Назначение объектов слоям

Переместите один выбранный объект на новый слой, сохранив остальную часть макета.

Это руководство переведено с помощью ИИ. Сверяйте важные инструкции с оригиналом на английском языке.

Практика в отключенном программном обеспечении

Оставьте выбранным **Нет машины** и не подключайтесь. В этом упражнении изменяется принадлежность объектов слоям. Во всех предоставленных проектах операции исключены из вывода. Сохраненные значения не являются настройками материала. Храните этот комплект урока в отдельной папке.



Принадлежность объектов после назначения, показанная в демонстрации. В C00 остаются бирка и отверстие, в Artwork находится звезда.

1. Откройте **layers-start.lzrproj**. В списке объектов находятся Tag outline, Key-ring hole и Star в C00.

2. Нажмите **плюс рядом с вкладками слоев**, чтобы добавить C01. В разделе «Слои» назовите его **Artwork**, затем нажмите Enter или Return.

3. Отключите **основной вывод рядом с «Показать»** для Artwork. Это исключает все операции на этом слое.

4. Выберите в списке объектов только **Star**. В разделе «Свойства» установите для него в раскрывающемся списке **Слой** значение Artwork. Его цвет изменится, а геометрия останется на месте.

5. Нажмите вкладку C00 и просмотрите список объектов. Бирка и отверстие остаются в C00. Нажатие вкладки делает слой активным, но не переназначает объекты.

6. Сохраните собственную копию, снова откройте ее и сравните с **layers-finished.lzrproj**.

САМОСТОЯТЕЛЬНАЯ ПРАКТИКА

Самостоятельная практика

Откройте **layers-practice.lzrproj**. Переместите только Arrow на новый слой Artwork, отключив основной вывод. Оставьте бирку и отверстие в C00. Сохраните отдельную копию и снова откройте ее перед сравнением с **layers-practice-answer.lzrproj**.

☐ Создайте слой и задайте ему имя до назначения выбранной стрелки.

☐ Выберите только Arrow и используйте его раскрывающийся список «Слой» в разделе «Свойства».

☐ Сохраните размер и положение каждого объекта. Не изменяйте предоставленные заготовки.

Какие два объекта должны остаться в C00?

Как изменить активный слой, не изменяя принадлежность объектов?

Если вывод операции включен, но основной вывод слоя отключен, будет ли операция включена?

Проверьте после повторного открытия

Используйте список объектов, чтобы подтвердить наличие двух объектов в C00 и одной стрелки в Artwork. Новая вкладка слоя или совпадающий цвет сами по себе не подтверждают принадлежность объекта.

ОТВЕТ С ОБЪЯСНЕНИЕМ

Ответ с объяснением

Принадлежность объектов
В C00 находятся контур бирки размером 80 x 30 mm и отверстие диаметром 4 mm. В Artwork находится только стрелка в практическом задании или только звезда в демонстрации.

Активный слой
Вкладка слоя выбирает активный слой. Уже выбранные объекты перемещаются только при изменении свойства «Слой».

Два элемента управления выводом
Основной вывод Artwork отключен. Его небольшой элемент управления выводом операции может оставаться включенным, но он не может отменить отключение слоя. Вывод операций C00 также отключен в предоставленных файлах.

layers-start.lzrproj
Заготовка демонстрации со звездой, три объекта в C00.

layers-finished.lzrproj
Ответ со звездой, Artwork исключен основным переключателем вывода.

layers-practice.lzrproj
Заготовка для самостоятельной практики со стрелкой.

layers-practice-answer.lzrproj
Ответ со стрелкой, два объекта в C00, один в Artwork.

Палитра выбирает следующий неиспользованный номер C, если уже существуют другие цвета. Используйте предоставленную заготовку, чтобы получить тот же C01, который показан в уроке.

Соответствует интерфейсу Beam Bench 0.2.37, показанному в демонстрации. В более поздних версиях расположение панелей может отличаться.