РУКОВОДСТВО К УРОКУ

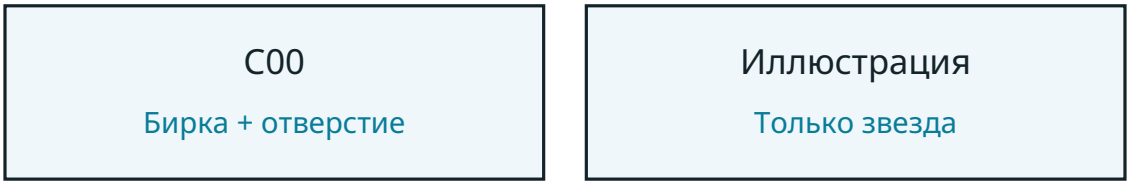
# Назначение объектов слоям

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.