VODNIK PO LEKCIJI

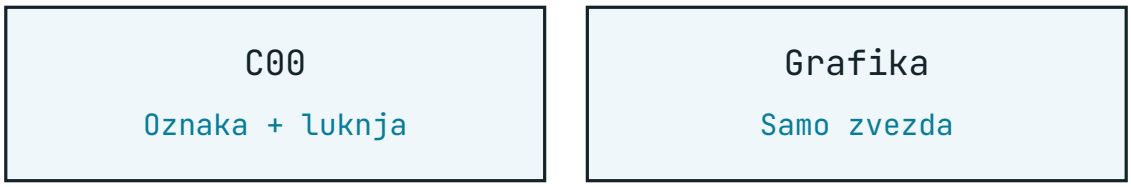
Dodeljevanje objektov plastem

Premaknite en izbrani objekt v novo plast, preostanek zasnove pa ohranite.

Ta vodnik je bil preveden z umetno inteligenco. Pomembna navodila preverite v angleškem izvirniku.

Vaja v nepovezani programski opremi

Pustite izbrano možnost **Brez stroja** in ostanite s prekinjeno povezavo. Ta vaja spreminja pripadnost plastem. Priloženi projekti iz izhoda izključujejo vse operacije. Shranjene vrednosti niso nastavitve materiala. Ta paket lekcije hranite v lastni mapi.



Predstavitev pripadnosti po dodelitvi. C00 ohrani oznako in luknjo; Grafika vsebuje zvezdo.

1. Odprite **layers-start.lzrproj**. V orodju Outliner so v C00 obris oznake, luknja za obesek za ključe in zvezda.

2. Kliknite **plus ob zavihkih plasti**, da dodate C01. V razdelku Plasti jo poimenujte **Grafika**, nato pritisnite Enter ali Return.

3. Izklopite **glavni Izhod ob možnosti Pokaži** za Grafiko. S tem izključite vse operacije na tej plasti.

4. V orodju Outliner izberite samo **zvezdo**. V razdelku Lastnosti nastavite njen spustni seznam **Plast** na Grafika. Njena barva se spremeni, geometrija pa ostane na mestu.

5. Kliknite zavihek C00 in preglejte orodje Outliner. Oznaka in luknja ostaneta v C00. S klikom zavihka aktivirate plast, objektov pa ne dodelite na novo.

6. Shranite lastno kopijo, jo znova odprite in primerjajte s **layers-finished.lzrproj**.

SAMOSTOJNA VAJA

Samostojna vaja

Odprite **layers-practice.lzrproj**. Samo puščico premaknite v novo plast Grafika, pri tem pa naj bo glavni Izhod izklopljen. Oznako in luknjo ohranite v C00. Shranite ločeno kopijo in jo znova odprite, preden jo primerjate z **layers-practice-answer.lzrproj**.

☐ Plast ustvarite in poimenujte, preden izbrano puščico dodelite tej plasti.

☐ Izberite samo puščico in v razdelku Lastnosti uporabite njen spustni seznam Plast.

☐ Ohranite velikost in položaj vsakega objekta. Priloženih začetnih datotek ne spreminjajte.

Katera objekta naj ostaneta v C00?

Kako lahko spremenite aktivno plast, ne da bi spremenili pripadnost objektov?

Če je Izhod operacije vklopljen, glavni Izhod plasti pa izklopljen, ali je operacija vključena?

Preverjanje po vnovičnem odpiranju

Z orodjem Outliner potrdite dva objekta v C00 in eno puščico v Grafiki. Nov zavihek plasti ali ujemajoča se barva sama po sebi ni preverjanje pripadnosti.

POJASNJEN ODGOVOR

Pojasnjen odgovor

Pripadnost
C00 vsebuje obris oznake velikosti 80 x 30 mm in luknjo velikosti 4 mm. Grafika vsebuje samo puščico pri vaji oziroma samo zvezdo pri predstavitvi.

Aktivna plast
Zavihek plasti izbere aktivno plast. Obstoječi izbrani objekti se premaknejo samo, če spremenite njihovo lastnost Plast.

Dva kontrolnika Izhod
Glavni Izhod za Grafiko je izklopljen. Njen manjši Izhod operacije je lahko vklopljen, vendar ne more preglasiti onemogočene plasti. V priloženih datotekah je izklopljen tudi Izhod operacije za C00.

layers-start.lzrproj
Začetni projekt predstavitve zvezde; trije objekti v C00.

layers-finished.lzrproj
Odgovor za zvezdo; Grafika je izključena z glavnim stikalom Izhod.

layers-practice.lzrproj
Začetni projekt samostojne vaje s puščico.

layers-practice-answer.lzrproj
Odgovor za puščico; dva objekta v C00, eden v Grafiki.

Paleta izbere naslednjo še neuporabljeno številko C, ko že obstajajo druge barve. Za isti C01, ki je prikazan v lekciji, uporabite priloženi začetni projekt.

Ustreza vmesniku Beam Bench 0.2.37, prikazanemu v predstavitvi. Razporeditev podoknov se lahko v poznejših različicah razlikuje.