KRMARITE IN PRIPENJAJTE

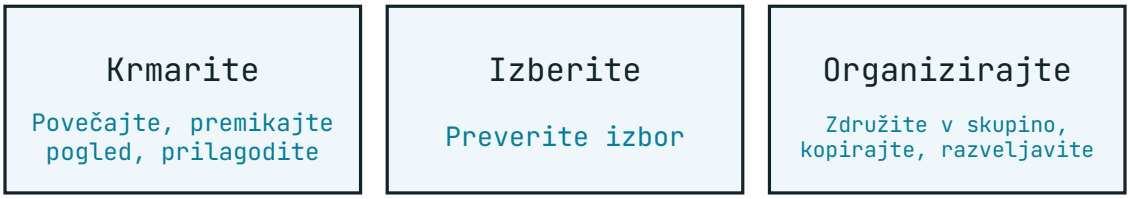
Premikanje po delovnem območju, izbiranje in organiziranje grafike

Krmarite, izberite prekrivajoče se objekte in pri izdelavi kopij ohranite večdelno zasnovo skupaj.

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

Vaja v programski opremi in ponovitev

Ohranite izbrano možnost **Brez stroja** in pri vajah v projektu poskrbite, da bo stanje **prekinjena povezava**. Podane vrednosti delovanja so primeri v programski opremi, ne preizkušeni recepti za materiale. Ohranite izvirnike in svoje delo shranjujte ločeno.



Pogled se lahko premika, medtem ko grafika ostane nepremična. Pred urejanjem preverite izbor in koordinate.

1. Uporabite datoteke za vajo krmarjenja po platnu. Pomikajte se s kolescem blizu zanimive točke, da povečate pogled. Pridržite Space in povlecite za premikanje pogleda.

2. Cmd + 0 ali Ctrl + 0 prikaže celotno delovno območje. Cmd + Shift + A ali Ctrl + Shift + A prikaže celoten izbor.

3. Uporabite **snapping-start.lzrproj**. G prikaže/skrije mrežo; možnost Pripenjanje omogoči korake velikosti mreže. Razmik mreže je v nastavitvah enot in mreže.

4. Pri pripenjanju objektov izklopite mrežno pripenjanje, začnite vleči, nato v bližini cilja pridržite Option v Macu ali Alt v Windows/Linux.

5. Krog s premerom 20 mm postavite na sredino pravokotnika velikosti 80 x 40 mm. Središči obeh naj prikazujeta X 200/Y 200. Primerjajte **snapping-answer.lzrproj**.

6. Preverite koordinate, namesto da se zanašate na vizualno približno ujemanje. Shranite ločeno kopijo vaje.

IZBIRANJE IN ORGANIZIRANJE

Izbiranje in organiziranje

1. Kliknite za izbiro, prazno platno pa za preklic izbire. S klikom s tipko Shift dodate; s klikom s tipko Cmd ali Ctrl preklapljate izbiro. Z izbirnim okvirom izberete več oblik.

2. Uporabite Option-click ali Alt-click na prekrivajoči se grafiki, da izberete s seznama. Orodje Outliner lahko neposredno izbere poimenovani skriti/prekrivajoči se objekt.

3. Skupaj izberite obesek in luknjo, nato ju združite v skupino s Cmd + G ali Ctrl + G. Cmd + U ali Ctrl + U razdruži skupino.

4. Dvakrat kliknite skupino, da jo urejate znotraj nje. Preverite navigacijsko sled in se po koncu vrnite na Platno.

5. Možnost Razporedi > Zakleni izbrane oblike zaščiti izbor. Z odklepanjem skupine v orodju Outliner znova omogočite urejanje. Zaklepanje je kontrolnik za urejanje.

6. Uporabite priložene primere združevanja v skupine in orodja Outliner kot ločene naloge. Za vsako poglavje hranite njegov projekt in odgovor skupaj.

SAMOSTOJNA NALOGA KOPIRANJA

Samostojna naloga kopiranja

Odprite **copy-practice.lzrproj**. Skupaj izberite njegov obesek in luknjo. Obesek velikosti 100 x 45 mm ima luknjo 8 mm.

1. Podvojite s Cmd + D ali Ctrl + D. Ko je nov par izbran, uporabite sredinski sklic v razdelku Lastnosti in vnesite X 200/Y 217.5.

2. Še enkrat podvojite ta izbrani par in vnesite X 320/Y 217.5. Središče izvirnika je X 80/Y 217.5.

3. Preverite šest objektov: tri obeske, pri vsakem naj ostaneta njegova luknja in izvirna velikost. Po urejanju primerjajte **copy-practice-check.lzrproj**.

4. V ločenem poskusu preizkusite Copy/Paste in Paste in Place, Option + V ali Alt + V. Kopija na mestu prekriva izvirnik. Pred shranjevanjem razveljavite poskus.

5. Izbrišite en vadbeni par obeskov, nato spremembo razveljavite s Cmd + Z ali Ctrl + Z. Ponovitev uporablja Cmd + Shift + Z ali Ctrl + Shift + Z.

Zakaj je treba obesek in luknjo izbrati skupaj?

Kako lahko kopija na mestu ustvari nenamerno dodatno operacijo?

PREVERJANJE ODGOVOROV IN BLIŽNJICE

Preverjanje odgovorov in bližnjice

Krmarjenje
Prilagodite prikaz celotnemu delovnemu območju ali izboru. Premikanje pogleda spremeni prikaz, ne koordinat objektov.

Združevanje v skupine
Skupina pomaga pri skupnem urejanju komponent. Orodje Outliner prikaže podrejene elemente; zaklepanje prepreči urejanje, dokler ga ne odklenete.

Rezultat kopiranja
Trije nespremenjeni obeski velikosti 100 x 45 mm z luknjami 8 mm, s središči pri X 80, 200 in 320, vsi pri Y 217.5.

Razveljavitev
Razveljavitev obnovi izbrisano grafiko v odprti zgodovini urejanja. Hranite tudi namerno shranjene različice.

Priloženi posnetki zaslona so prejšnje izvorne primerjave. Ujemajte se s predvidenim izborom, koordinatami in strukturo, ne pričakujte pa, da bo razporeditev vaših plošč enaka.

DATOTEKE IN PRIMERJAVE

Datoteke in primerjave

Kopiranje, podvajanje in lepljenje na mestu
Mapa copy-duplicate-and-paste-in-place. **copy-practice-check.lzrproj**, **copy-practice-check.png**, **copy-practice.lzrproj**. Vhodne datoteke in primerjave tega poglavja hranite skupaj.

Mreža in pripenjanje
Mapa grid-and-snapping. **snapping-answer.lzrproj**, **snapping-answer.png**, **snapping-start.lzrproj**. Vhodne datoteke in primerjave tega poglavja hranite skupaj.

Združevanje v skupine in zaklepanje
Mapa grouping-and-locking. **grouping-answer.lzrproj**, **grouping-answer.png**, **grouping-practice.lzrproj**. Vhodne datoteke in primerjave tega poglavja hranite skupaj.

Izbiranje objektov
Mapa selecting-objects. **selection-answer.png**, **selection-practice.lzrproj**, **selection-start.lzrproj**. Vhodne datoteke in primerjave tega poglavja hranite skupaj.

Razveljavitev in ponovitev
Mapa undo-and-redo. **undo-redo-practice-check.png**, **undo-redo-practice.lzrproj**. Vhodne datoteke in primerjave tega poglavja hranite skupaj.

Po poskusu uporabite primerjavo. Preverite navedene mere, nastavitve in strukturo objektov.

DATOTEKE IN PRIMERJAVE

Datoteke in primerjave

Uporaba orodja Outliner
Mapa using-the-outliner. **outliner-practice-check.png**, **outliner-practice.lzrproj**. Vhodne datoteke in primerjave tega poglavja hranite skupaj.

Povečevanje, premikanje pogleda in prilagajanje
Mapa zooming-panning-and-fitting. **canvas-navigation-practice.lzrproj**, **canvas-start.lzrproj**. Vhodne datoteke in primerjave tega poglavja hranite skupaj.

Po poskusu uporabite primerjavo. Preverite navedene mere, nastavitve in strukturo objektov.