LEKTIONSGUIDE

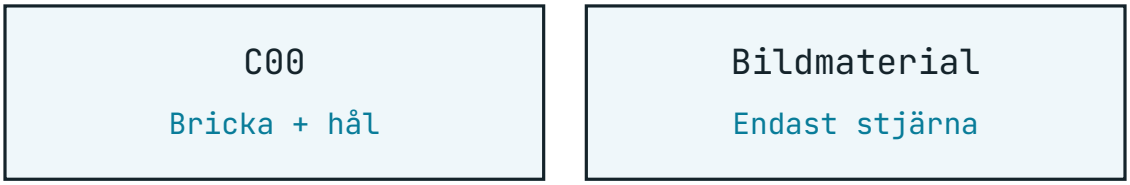
Tilldela objekt till lager

Flytta ett markerat objekt till ett nytt lager medan resten av designen bevaras.

Den här guiden har översatts med AI. Kontrollera viktiga instruktioner mot det engelska originalet.

Frånkopplad programvaruövning

Lämna **Ingen maskin** markerad och förbli frånkopplad. Den här övningen ändrar lagertillhörighet. De medföljande projekten utesluter alla operationer från utdata. De sparade värdena är inte materialinställningar. Förvara detta lektionspaket i en egen mapp.



Demonstration av lagertillhörighet efter tilldelningen. C00 behåller brickan och hålet; Bildmaterial innehåller stjärnan.

1. Öppna **layers-start.lzrproj**. Objektlistan innehåller Tag outline, Key-ring hole och Star i C00.

2. Klicka på **plustecknet bredvid lagerflikarna** för att lägga till C01. I Lager döper du det till **Artwork** och trycker sedan på Enter eller Return.

3. Stäng av **huvudreglaget Utdata bredvid Visa** för Artwork. Detta utesluter alla operationer på lagret.

4. Välj endast **Star** i objektlistan. I Egenskaper ställer du in dess rullgardinsmeny **Lager** på Artwork. Färgen ändras, men geometrin ligger kvar.

5. Klicka på fliken C00 och granska objektlistan. Brickan och hålet stannar i C00. När du klickar på en flik aktiveras ett lager; objekt tilldelas inte om.

6. Spara en egen kopia, öppna den igen och jämför med **layers-finished.lzrproj**.

SJÄLVSTÄNDIG ÖVNING

Självständig övning

Öppna **layers-practice.lzrproj**. Flytta endast Arrow till ett nytt lager Artwork, med huvudreglaget Utdata av. Behåll brickan och hålet i C00. Spara en separat kopia och öppna den igen innan du jämför med **layers-practice-answer.lzrproj**.

☐ Skapa och namnge lagret innan du tilldelar den markerade pilen.

☐ Välj endast Arrow och använd dess rullgardinsmeny Lager i Egenskaper.

☐ Bevara alla objekts storlek och position. Låt de medföljande startfilerna vara oförändrade.

Vilka två objekt ska vara kvar i C00?

Hur kan du ändra det aktiva lagret utan att ändra objektens lagertillhörighet?

Om Utdata för en operation är på men lagrets huvudreglage Utdata är av, inkluderas den då?

Kontroll efter att du öppnat igen

Använd objektlistan för att bekräfta två objekt i C00 och en pil i Artwork. En ny lagerflik eller en matchande färg räcker inte som kontroll av lagertillhörighet.

FÖRKLARAT SVAR

Förklarat svar

Lagertillhörighet
C00 innehåller brickkonturen på 80 x 30 mm och hålet på 4 mm. Artwork innehåller endast pilen i övningen eller endast stjärnan i demonstrationen.

Aktivt lager
Lagerfliken väljer det aktiva lagret. Befintliga markerade objekt flyttas endast när du ändrar deras egenskap Lager.

Två Utdata-reglage
Huvudreglaget Utdata för Artwork är av. Det mindre Utdata-reglaget för en operation kan fortfarande vara på, men kan inte kringgå det inaktiverade lagret. Utdata för C00-operationen är också av i de medföljande filerna.

layers-start.lzrproj
Startfil för stjärndemonstrationen, tre objekt i C00.

layers-finished.lzrproj
Stjärnans svar, Artwork utesluts av sitt huvudreglage Utdata.

layers-practice.lzrproj
Startfil för den självständiga pilövningen.

layers-practice-answer.lzrproj
Pilsvar, två objekt i C00 och ett i Artwork.

Paletten väljer nästa oanvända C-nummer när andra färger redan finns. Använd den medföljande startfilen för samma C01 som visas i lektionen.

Motsvarar gränssnittet i Beam Bench 0.2.37. Panelernas layout kan skilja sig i senare versioner.