NAVIGERA OCH FÄST

Flytta runt, välja och organisera grafik

Navigera, välj överlappande objekt och håll ihop en design i flera delar när du gör kopior.

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

Programövning och genomgång

Välj **Ingen maskin** och förbli **frånkopplad** under projektövningarna. De angivna driftvärdena är programexempel, inte testade materialrecept. Behåll originalen och spara ditt eget arbete separat.



Vyn kan flyttas medan grafiken ligger kvar. Kontrollera markering och koordinater före en redigering.

1. Använd övningsfilerna för navigering på arbetsytan. Rulla nära intressepunkten för att zooma. Håll Space och dra för att panorera.

2. Cmd + 0 eller Ctrl + 0 visar hela arbetsytan. Cmd + Shift + A eller Ctrl + Shift + A visar hela markeringen.

3. Använd **snapping-start.lzrproj**. G visar eller döljer rutnätet; Fäst aktiverar steg i rutnätets storlek. Rutnätsavståndet finns i inställningarna för Enheter och rutnät.

4. För objektfästning stänger du av rutnätets Fäst, börjar dra och håller sedan Option på Mac eller Alt på Windows/Linux nära målet.

5. Centrera den 20 mm stora cirkeln i rektangeln 80 x 40 mm. Båda centrumen ska visa X 200/Y 200. Jämför **snapping-answer.lzrproj**.

6. Kontrollera koordinaterna i stället för att lita på en visuell nästan-matchning. Spara en separat övningskopia.

VÄLJ OCH ORGANISERA

Välj och organisera

1. Klicka för att välja och klicka på den tomma arbetsytan för att rensa. Shift-click lägger till; Cmd-click eller Ctrl-click växlar. En markeringsruta väljer flera former.

2. Använd Option-click eller Alt-click på överlappande grafik för att välja från listan. Outliner kan välja ett namngivet dolt eller överlappande objekt direkt.

3. Välj brickan och hålet tillsammans och tryck sedan Cmd + G eller Ctrl + G för att gruppera. Cmd + U eller Ctrl + U avgrupperar.

4. Dubbelklicka på en grupp för att redigera i den. Kontrollera brödsmulenavigeringen och återgå till Arbetsyta när du är klar.

5. Ordna > Lås markerade former skyddar markeringen. Outliners grupplåsning återaktiverar redigering. Låsning är ett redigeringsreglage.

6. Använd de medföljande fallen för gruppering och Outliner som separata uppgifter. Håll varje kapitels eget projekt och svar tillsammans.

FRISTÅENDE KOPIERINGSUPPGIFT

Fristående kopieringsuppgift

Öppna **copy-practice.lzrproj**. Välj dess bricka och hål tillsammans. Brickan 100 x 45 mm har ett hål på 8 mm.

1. Duplicera med Cmd + D eller Ctrl + D. Med det nya paret markerat använder du referensen i mitten i panelen Egenskaper och anger X 200/Y 217.5.

2. Duplicera det markerade paret igen och ange X 320/Y 217.5. Originalets centrum är X 80/Y 217.5.

3. Kontrollera sex objekt: tre brickor, var och en med sitt hål och sin ursprungliga storlek. Jämför **copy-practice-check.lzrproj** efter redigeringen.

4. Prova Kopiera/klistra in och Klistra in på samma plats, Option + V eller Alt + V, i ett separat test. En kopia på samma plats överlappar originalet. Ångra testet innan du sparar.

5. Ta bort ett övningspar och ångra sedan med Cmd + Z eller Ctrl + Z. Gör om använder Cmd + Shift + Z eller Ctrl + Shift + Z.

Varför bör brickan och hålet väljas tillsammans?

Hur kan en kopia på samma plats skapa en oavsiktlig extra operation?

SVARSKONTROLLER OCH KORTKOMMANDON

Svarskontroller och kortkommandon

Navigering
Visa hela arbetsytan eller markeringen. Panorering ändrar vyn, inte objektens koordinater.

Gruppering
En grupp underlättar redigering av komponenter tillsammans. Outliner visar underobjekten; låsning förhindrar redigering tills objektet låses upp.

Kopieringsresultat
Tre oförändrade brickor på 100 x 45 mm med hål på 8 mm, centrerade vid X 80, 200 och 320, alla vid Y 217.5.

Ångra
Ångra återställer den borttagna grafiken i den öppna redigeringshistoriken. Behåll även avsiktliga sparade versioner.

De medföljande skärmbilderna är tidigare inbyggda jämförelser. Matcha den avsedda markeringen, koordinaterna och strukturen i stället för att förvänta dig att panelernas layout är identisk.

FILER OCH JÄMFÖRELSER

Filer och jämförelser

Kopiera, duplicera och klistra in på samma plats
Mapp copy-duplicate-and-paste-in-place. **copy-practice-check.lzrproj**, **copy-practice-check.png**, **copy-practice.lzrproj**. Håll det här kapitlets indata och jämförelser tillsammans.

Rutnät och fästning
Mapp grid-and-snapping. **snapping-answer.lzrproj**, **snapping-answer.png**, **snapping-start.lzrproj**. Håll det här kapitlets indata och jämförelser tillsammans.

Gruppera och låsa
Mapp grouping-and-locking. **grouping-answer.lzrproj**, **grouping-answer.png**, **grouping-practice.lzrproj**. Håll det här kapitlets indata och jämförelser tillsammans.

Välja objekt
Mapp selecting-objects. **selection-answer.png**, **selection-practice.lzrproj**, **selection-start.lzrproj**. Håll det här kapitlets indata och jämförelser tillsammans.

Ångra och gör om
Mapp undo-and-redo. **undo-redo-practice-check.png**, **undo-redo-practice.lzrproj**. Håll det här kapitlets indata och jämförelser tillsammans.

Använd jämförelsen efter ditt försök. Kontrollera angivna mått, inställningar och objektstruktur.

FILER OCH JÄMFÖRELSER

Filer och jämförelser

Använda Outliner
Mapp using-the-outliner. **outliner-practice-check.png**, **outliner-practice.lzrproj**. Håll det här kapitlets indata och jämförelser tillsammans.

Zooma, panorera och anpassa
Mapp zooming-panning-and-fitting. **canvas-navigation-practice.lzrproj**, **canvas-start.lzrproj**. Håll det här kapitlets indata och jämförelser tillsammans.

Använd jämförelsen efter ditt försök. Kontrollera angivna mått, inställningar och objektstruktur.