DERS KILAVUZU

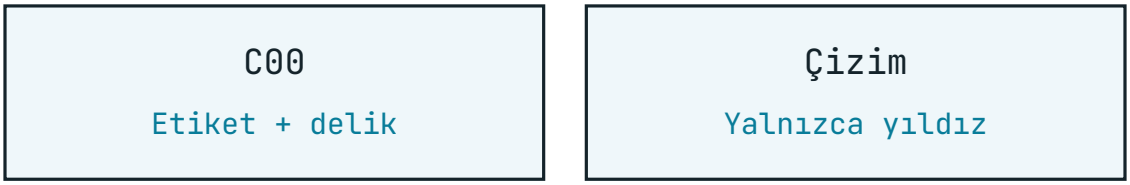
Nesneleri katmanlara atama

Seçili bir nesneyi, tasarımın geri kalanını koruyarak yeni bir katmana taşıyın.

Bu kılavuz yapay zekâ ile çevrilmiştir. Önemli talimatları İngilizce aslıyla karşılaştırarak kontrol edin.

Bağlantısız yazılım uygulaması

Makine Yok seçili kalsın ve bağlantı kesik olsun. Bu alıştırma katman üyeliğini değiştirir. Sağlanan projelerdeki tüm işlemler çıktıya dahil edilmez. Kaydedilen değerler malzeme ayarları değildir. Bu ders paketini kendi klasöründe tutun.



Atamadan sonraki gösterim üyeliği. C00 etiketi ve deliği korur; Artwork, Star'ı içerir.

1. **layers-start.lzrproj** dosyasını açın. Outliner'da C00 içinde Tag outline, Key-ring hole ve Star bulunur.

2. **katman sekmelerinin yanındaki artı işaretine** tıklayarak C01'i ekleyin. Katmanlar bölümünde adını **Artwork** olarak belirleyin, ardından Enter veya Return tuşuna basın.

3. Artwork için **Göster seçeneğinin yanındaki ana Çıkış seçeneğini** kapatın. Bu, o katmandaki her işlemi dışarıda bırakır.

4. Outliner'da yalnızca **Star**'ı seçin. Özellikler'de **Katman** açılır menüsünü Artwork olarak ayarlayın. Rengi değişir; geometrisi aynı kalır.

5. C00 sekmesine tıklayın ve Outliner'ı inceleyin. Etiket ve delik C00'da kalır. Bir sekmeye tıklamak katmanı etkinleştirir; nesneleri yeniden atamaz.

6. Kendi kopyanızı kaydedin, yeniden açın ve **layers-finished.lzrproj** ile karşılaştırın.

BAĞIMSIZ UYGULAMA

Bağımsız uygulama

layers-practice.lzrproj dosyasını açın. Yalnızca Arrow'u, ana Çıkış kapalı olacak şekilde yeni bir Artwork katmanına taşıyın. Etiketi ve deliği C00 içinde tutun. Ayrı bir kopya kaydedin ve **layers-practice-answer.lzrproj** ile karşılaştırmadan önce yeniden açın.

☐ Seçili oku atamadan önce katmanı oluşturup adlandırın.

☐ Yalnızca Arrow'u seçin ve Özellikler'deki Katman açılır menüsünü kullanın.

☐ Her nesnenin boyutunu ve konumunu koruyun. Sağlanan başlangıç dosyalarını değiştirmeyin.

C00 içinde hangi iki nesne kalmalıdır?

Nesne üyeliğini değiştirmeden etkin katmanı nasıl değiştirebilirsiniz?

Bir işlemin Çıkış'ı açık, ancak ana katman Çıkış'ı kapalıysa, işlem dahil edilir mi?

Yeniden açtıktan sonra kontrol edin

C00 içinde iki nesne ve Artwork içinde bir ok olduğunu doğrulamak için Outliner'ı kullanın. Tek başına yeni bir katman sekmesi veya eşleşen renk, üyelik kontrolü değildir.

AÇIKLAMALI YANIT

Açıklamalı yanıt

Üyelik
C00, 80 x 30 mm etiket dış çizgisini ve 4 mm deliği içerir. Artwork, uygulama dosyasında yalnızca oku, gösterim dosyasında ise yalnızca yıldızı içerir.

Etkin katman
Katman sekmesi etkin katmanı seçer. Mevcut seçili nesneler yalnızca Katman özelliklerini değiştirdiğinizde taşınır.

İki Çıkış denetimi
Artwork ana Çıkış'ı kapalıdır. Daha küçük işlem Çıkışı açık kalabilir, ancak devre dışı katmanın üzerine yazamaz. Sağlanan dosyalarda C00 işlem Çıkışı da kapalıdır.

layers-start.lzrproj
Star gösterim başlangıç dosyası; C00 içinde üç nesne.

layers-finished.lzrproj
Star yanıtı; Artwork ana Çıkış anahtarıyla dışarıda bırakılır.

layers-practice.lzrproj
Bağımsız ok başlangıç dosyası.

layers-practice-answer.lzrproj
Arrow yanıtı; C00 içinde iki nesne, Artwork içinde bir nesne.

Palet, başka renkler zaten varsa kullanılmamış sonraki C numarasını seçer. Derste gösterilen aynı C01 için sağlanan başlangıç dosyasını kullanın.

Beam Bench 0.2.37 arayüzüyle eşleşir. Panel düzeni sonraki sürümlerde farklı olabilir.