DERS KILAVUZU

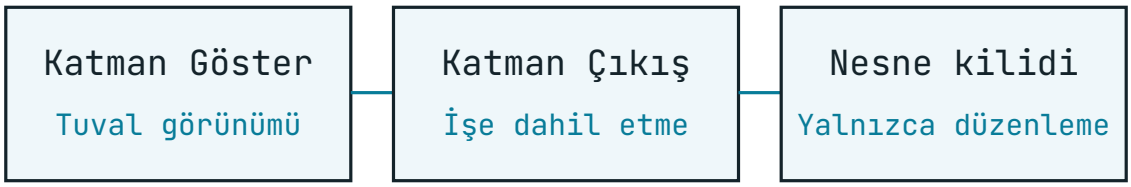
Göster, Çıkış, görünürlük ve kilitleme

Tuval görünümünü, işe dahil etmeyi ve yanlışlıkla düzenlemeye karşı korumayı birbirinden ayırın.

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

Bağlantı kesikken yazılım uygulaması

Makine Yok seçili kalsın ve bağlantıyı kesik tutun. Projelerde makine profili yoktur. Yazılım Önizlemesi için gerektiğinde Çıkış etkindir; örnek değerler malzeme ayarı değildir. Her ders paketini kendi klasöründe tutun.



Üç farklı denetim vardır. Bağımsız uygulamada ayrıca Outliner üzerinden bir nesne gizlenir.

1. **visibility-start.lzrproj** dosyasını açın. Çizimde dikdörtgen ve daire bulunur; Guide katmanında büyük mavi yerleştirme kutusu bulunur.

2. Guide'ı seçin ve **Göster** seçeneğini kapatın. **Hareketleri Göster** kapalıyken Önizleme'yi inceleyin: kılavuz planda kalır. Önizlemeyi kapatın ve Göster'i yeniden açın.

3. Guide'ın **Göster** seçeneğinin yanındaki ana **Çıkış** seçeneğini kapatın. Yeniden önizleyin: kılavuz tuvalde kalır ve plandan çıkarılır.

4. Outliner'da Badge opening için **Nesneyi gizle** seçeneğini kullanın. Daire hem tuvalden hem de Önizleme'den kaybolur. **Nesneyi göster** seçeneğiyle geri getirin.

5. Outliner'da **Badge outline** öğesini kilitleyin. Önizleme kilitli dikdörtgeni yine içerir. Kilitleme düzenlemeyi korur; çıkışı devre dışı bırakmaz.

6. Ayrı bir kopya kaydedin ve **visibility-finished.lzrproj** ile karşılaştırın. Demo, her iki çizim nesnesi görünür ve dikdörtgen kilitli durumdayken sona erer.

BAĞIMSIZ UYGULAMA

Bağımsız uygulama

visibility-practice.lzrproj dosyasını açın. Guide katmanını görünür tutun ve ana Çıkış seçeneğini kapalı bırakın. Badge opening öğesini Outliner üzerinden gizleyin ve Badge outline öğesini kilitleyin.

☐ Her şeklin geometrisini değiştirmeyin. Uygulama ana hattı 34 x 24 mm; gizli daire 12 mm'dir.

☐ Hareketleri Göster kapalıyken önizleyin. Planda hangi nesnelerin kalması gerektiğini tahmin edin.

☐ **visibility-practice-answer.lzrproj** ile karşılaştırmadan önce kendi kopyanızı kaydedin.

Uygulama Önizlemesi'nde hangi tek nesne görünmelidir?

Tuvalde tıklayamadığınız gizli daireyi hangi denetim geri getirir?

Tekil işlem Çıkış seçeneği, devre dışı bırakılmış ana katman Çıkış seçeneğini geçersiz kılabilir mi?

AÇIKLAMALI YANIT

Açıklamalı yanıt

Uygulama sonucu
Önizleme yalnızca Badge outline öğesini, yani 34 x 24 mm dikdörtgeni içerir. Gizli daire Outliner'da kalır. Ana Çıkış kapalıyken büyük kılavuz tuvalde görünür kalır.

Katman Göster ve nesne görünürlüğü
Katman Göster seçeneği tuval görünümünü etkiler. Outliner'daki Nesneyi gizle seçeneği hem tuvali hem de çıkışı etkiler. Bu denetimlerin sonuçları farklıdır.

Çıkış ve kilitleme
Normal bir işlemin yürütülmesi için hem ana katman Çıkış seçeneğinin hem de tekil işlem Çıkış seçeneğinin izin vermesi gerekir. Kilitli ve görünür bir nesne yine de çıkışa dahil edilebilir.

visibility-start.lzrproj
Demo başlangıcı: çizim ve kılavuz dahil; nesnelerin kilidi açık.

visibility-finished.lzrproj
Demo yanıtı: kılavuz hariç; daire görünür; dikdörtgen kilitli.

visibility-practice.lzrproj
Bağımsız geometri: 34 x 24 mm ana hat, 12 mm daire.

visibility-practice-answer.lzrproj
Uygulama yanıtı: daire gizli, kılavuz hariç, ana hat kilitli.

Bunlar normal işleme katmanlarıdır. Ayrı araç katmanı dersi, Göster durumundan bağımsız olarak çıkışı dışlayan bir katman türü kullanır.

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