课程指南

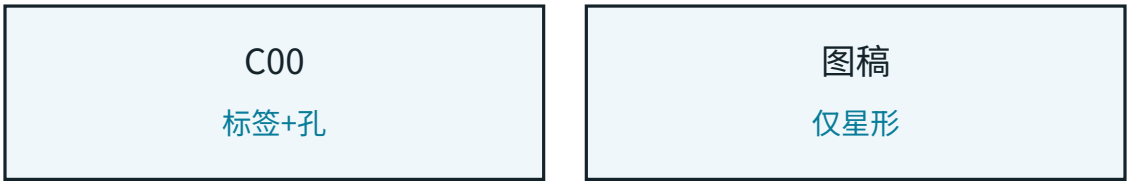
将对象分配到图层

将一个选定对象移到新图层，同时保留设计的其余部分。

本指南由 AI 翻译。请对照英文原文检查重要说明。

已断开连接的软件练习

保持选中**No Machine**并保持已断开连接状态。本练习会更改图层归属。提供的项目会将所有操作排除在输出之外。保存的值不是材料设置。请将本课程包保存在单独的文件夹中。



分配后的演示归属。C00保留标签和孔；Artwork包含Star。

1. 打开**layers-start.lzrproj**。大纲列表中，C00包含Tag outline、Key-ring hole和Star。
2. 点击图层标签旁的**加号**以添加C01。在图层中将其命名为**Artwork**，然后按Enter或Return。
3. 关闭Artwork的**显示旁主输出**。这会排除该图层上的所有操作。
4. 只在大纲列表中选择**Star**。在属性中，将其**图层**下拉菜单设置为Artwork。它的颜色会改变，但几何形状保持不变。
5. 点击C00标签并检查大纲列表。标签和孔仍保留在C00中。点击标签会使图层处于活动状态，但不会重新分配对象。
6. 保存你自己的副本，重新打开它，然后与**layers-finished.lzrproj**进行比较。

独立练习

独立练习

打开**layers-practice.lzrproj**。只将Arrow移到新的Artwork图层，并关闭主输出。将标签和孔保留在C00中。保存单独的副本并重新打开，然后再与**layers-practice-answer.lzrproj**进行比较。

☐ 先创建并命名图层，再分配选中的箭头。

☐ 只选择Arrow，然后在属性中使用其图层下拉菜单。

☐ 保留每个对象的大小和位置不变。保持提供的起始文件不变。

哪两个对象应保留在C00中？

如何在不改变对象归属的情况下更改活动图层？

如果某个操作的输出已开启，但图层主输出已关闭，该操作会被包含吗？

重新打开后检查

使用大纲列表确认C00中有两个对象，Artwork中有一个箭头。仅凭新的图层标签或匹配的颜色，不能检查对象归属。

答案解析

答案解析

对象归属
C00包含80 x 30 mm的标签轮廓和4 mm的孔。Artwork中仅包含练习中的箭头，或演示中的星形。

活动图层
图层标签用于选择活动图层。只有在更改对象的图层属性时，现有选定对象才会移动。

两个输出控件
Artwork的主输出已关闭。其较小的操作输出可能仍处于开启状态，但无法覆盖已禁用的图层。提供的文件中，C00的操作输出也已关闭。

layers-start.lzrproj
Star演示起始文件；C00中有三个对象。

layers-finished.lzrproj
Star答案文件；Artwork因其主输出开关而被排除。

layers-practice.lzrproj
独立箭头起始文件。

layers-practice-answer.lzrproj
Arrow答案文件；C00中有两个对象，Artwork中有一个对象。

当已有其他颜色时，调色板会选择下一个未使用的C编号。要使用课程中显示的同一个C01，请使用提供的起始文件。

与演示中的Beam Bench 0.2.37界面一致。后续版本中的面板布局可能有所不同。