課程指南

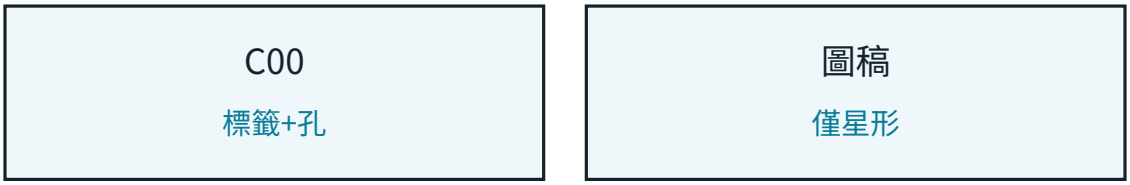
將物件分配到圖層

將一個選定物件移到新圖層，同時保留設計的其餘部分。

本指南由 AI 翻譯。請對照英文原文檢查重要說明。

已斷開連線的軟體練習

保持選中**沒有機器 (No Machine)**並保持已斷開連線狀態。本練習會更改圖層歸屬。提供的專案會將所有操作排除在輸出之外。儲存的值不是材料設定。請將本課程包儲存在單獨的資料夾中。



分配後的演示歸屬。C00保留標籤和孔；Artwork包含Star。

1. 開啟**layers-start.lzrproj**。大綱列表中，C00包含Tag outline、Key-ring hole和Star。
2. 點選圖層標籤旁的**加號**以新增C01。在圖層中將其命名為**Artwork**，然後按Enter或Return。
3. 關閉Artwork的**顯示旁主輸出**。這會排除該圖層上的所有操作。
4. 只在大綱列表中選擇**Star**。在屬性中，將其**圖層**下拉選單設定為Artwork。它的顏色會改變，但幾何形狀保持不變。
5. 點選C00標籤並檢查大綱列表。標籤和孔仍保留在C00中。點選標籤會使圖層處於活動狀態，但不會重新分配物件。
6. 儲存你自己的副本，重新開啟它，然後與**layers-finished.lzrproj**進行比較。

獨立練習

獨立練習

開啟**layers-practice.lzrproj**。只將Arrow移到新的Artwork圖層，並關閉主輸出。將標籤和孔保留在C00中。儲存單獨的副本並重新開啟，然後再與**layers-practice-answer.lzrproj**進行比較。

☐ 先建立並命名圖層，再分配選中的箭頭。

☐ 只選擇Arrow，然後在屬性中使用其圖層下拉選單。

☐ 保留每個物件的大小和位置不變。保持提供的起始檔案不變。

哪兩個物件應保留在C00中？

如何在不改變物件歸屬的情況下更改活動圖層？

如果某個操作的輸出已開啟，但圖層主輸出已關閉，該操作會被包含嗎？

重新開啟後檢查

使用大綱列表確認C00中有兩個物件，Artwork中有一個箭頭。僅憑新的圖層標籤或匹配的顏色，不能檢查物件歸屬。

答案解析

答案解析

物件歸屬
C00包含80 x 30 mm的標籤輪廓和4 mm的孔。Artwork中僅包含練習中的箭頭，或演示中的星形。

活動圖層
圖層標籤用於選擇活動圖層。只有在更改物件的圖層屬性時，現有選定物件才會移動。

兩個輸出控制元件
Artwork的主輸出已關閉。其較小的操作輸出可能仍處於開啟狀態，但無法覆蓋已停用的圖層。提供的檔案中，C00的操作輸出也已關閉。

layers-start.lzrproj
Star演示起始檔案；C00中有三個物件。

layers-finished.lzrproj
Star答案檔案；Artwork因其主輸出開關而被排除。

layers-practice.lzrproj
獨立箭頭起始檔案。

layers-practice-answer.lzrproj
Arrow答案檔案；C00中有兩個物件，Artwork中有一個物件。

當已有其他顏色時，調色盤會選擇下一個未使用的C編號。要使用課程中顯示的同一個C01，請使用提供的起始檔案。

與演示中的Beam Bench 0.2.37介面一致。後續版本中的面板佈局可能有所不同。