レッスンガイド

複数の操作にサブレイヤーを追加する

一つのオブジェクトに塗りつぶしを適用し、続いて線を適用します。操作ごとに個別の設定を使用します。

このガイドはAIで翻訳されています。重要な手順は英語の原文と照合してください。

未接続でのソフトウェア練習

機械なしを選択したまま、未接続の状態を維持します。プロジェクトには機械プロファイルがありません。ソフトウェアのプレビューに必要な箇所では出力が有効になっています。例の値は素材設定ではありません。各レッスンパックはそれぞれ専用のフォルダーに保存してください。



一つのオブジェクトが二回処理されます。サブレイヤーは操作項目であり、アートワークの複製ではありません。

1. **sublayers-start.lzrproj**を開きます。アートワークには、**1200 mm/min、20%、一回のパス**で塗りつぶしを行う長方形が一つあり、間隔は**1 mm**です。

2. **＋ サブレイヤー**をクリックします。新しい項目には現在の設定がコピーされます。二つ目の塗りつぶしボタンを選択し、その**モードを線に**変更します。

3. その線の項目を**600 mm/min、40%、一回のパス**に設定します。最初の塗りつぶしに1200 mm/minと20%が保持されていることを確認します。

4. 線を選択し、上矢印を使ってから、下に戻します。最後は**塗りつぶしが先、線が後**の順序にします。

5. 塗りつぶし自身の出力だけを無効にします。メインレイヤーの出力をオンにした状態では、プレビューに境界だけが表示されます。塗りつぶしの出力を復元し、プレビューを再度開いて、最初から進めながら塗りつぶし、続いて線を確認します。

6. アウトライナーを確認します。一つのオブジェクトのままです。別のコピーを保存し、**sublayers-finished.lzrproj**と比較します。

独立練習

独立練習

sublayers-practice.lzrprojを開きます。一つの楕円とその塗りつぶしは変更せず、**900 mm/min、15%、一回のパス、間隔1.5 mm**のままにします。**900 mm/min、30%、一回のパス**で線のサブレイヤーを追加します。

□ 塗りつぶしを先、線を後の順序で終えます。未接続の状態でプレビューを表示するため、両方の項目の出力とメインレイヤーの出力をオンにしておきます。

□ 「次のセグメント」を最初から使って順序を確認し、「移動を表示」はオフにします。

□ 自分用のコピーを保存し、sublayers-practice-answer.lzrprojと比較します。

解答には、オブジェクトがいくつ、操作がいくつ含まれているべきですか？

塗りつぶしだけをプレビューから隠すのは、どの出力コントロールですか？

一つの楕円を編集すると、新しいジオメトリを使用するのはどの操作ですか？

解説付き解答

解説付き解答

練習問題の解答
アートワーク上に30 x 22 mmの楕円が一つあり、二つの項目があります。塗りつぶしは900 mm/min、15%、続いて線は900 mm/min、30%です。どちらも一回のパスで、塗りつぶしの間隔は1.5 mmのままです。

操作順序
項目リストは上から下へ並びます。項目の順序を入れ替えると、共有オブジェクトを最初に処理する操作が変わります。

出力の選択制御
小さい方の出力は選択した項目に属します。メインレイヤーの出力をオフにすると、すべての項目が除外されます。一つの図形を編集すると、両方の操作で使われるジオメトリが変わります。

sublayers-start.lzrproj
デモ用スターター：長方形一つと塗りつぶし操作一つ。

sublayers-finished.lzrproj
デモ用解答：長方形一つ、塗りつぶし、続いて線。

sublayers-practice.lzrproj
独立練習用スターター：楕円一つと塗りつぶし操作一つ。

sublayers-practice-answer.lzrproj
独立練習用解答：楕円一つ、塗りつぶし、続いて線。

広い塗りつぶし間隔と提示された値は、ソフトウェア上で比較しやすいように選んでいます。切断または彫刻用のレシピではありません。

示されたBeam Bench 0.2.37のインターフェースに対応しています。パネルのレイアウトは後のバージョンで異なる場合があります。