レッスンガイド

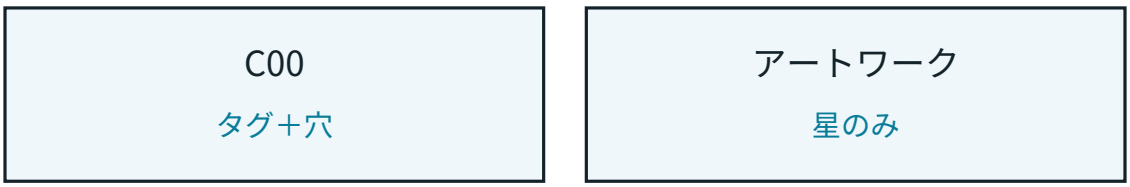
オブジェクトをレイヤーに割り当てる

選択した1つのオブジェクトを新しいレイヤーに移動し、デザインの残りの部分を維持します。

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、未接続の状態にします。この練習ではレイヤーの所属を変更します。提供されたプロジェクトでは、すべての操作が出力対象外です。保存された値は素材設定ではありません。このレッスンパックは専用のフォルダーに保管してください。



割り当て後の所属例。C00にはタグと穴が残り、アートワークには星が含まれます。

1. **layers-start.lzrproj**を開きます。アウトライナーには、C00のタグの外形、キーリング用の穴、星が含まれています。

2. レイヤータブの**横にあるプラス**をクリックしてC01を追加します。Layersで名前を**Artwork**に変更し、EnterまたはReturnを押します。

3. Artworkの**Showの横にあるメイン出力**をオフにします。これにより、そのレイヤー上のすべての操作が除外されます。

4. アウトライナーで**星**だけを選択します。Propertiesで、その**レイヤー**のドロップダウンをArtworkに設定します。色は変わりますが、形状はそのままです。

5. C00タブをクリックしてアウトライナーを確認します。タグと穴はC00に残っています。タブをクリックするとレイヤーがアクティブになりますが、オブジェクトは再割り当てされません。

6. 自分用のコピーを保存して再度開き、**layers-finished.lzrproj**と比較します。

自主練習

自主練習

layers-practice.lzrprojを開きます。メイン出力をオフにした新しいArtworkレイヤーに、矢印だけを移動します。タグと穴はC00に残します。別のコピーとして保存し、再度開いてから**layers-practice-answer.lzrproj**と比較します。

□ 選択した矢印を割り当てる前に、レイヤーを作成して名前を付けます。

□ 矢印だけを選択し、Propertiesのレイヤーのドロップダウンを使用します。

□ すべてのオブジェクトのサイズと位置を維持します。提供されたスターターは変更しないでください。

C00に残すべき2つのオブジェクトは何ですか？

オブジェクトの所属を変えずに、アクティブなレイヤーを変更するにはどうしますか？

操作の出力がオンでも、メインレイヤーの出力がオフの場合、その操作は含まれますか？

再度開いた後に確認する

アウトライナーを使って、C00に2つのオブジェクト、Artworkに1つの矢印があることを確認します。新しいレイヤータブや色が一致することだけでは、所属を確認できません。

解説付きの答え

解説付きの答え

所属
C00には80 x 30 mmのタグの外形と4 mmの穴が含まれます。Artworkには、自主練習では矢印だけ、デモンストレーションでは星だけが含まれます。

アクティブなレイヤー
レイヤータブでアクティブなレイヤーを選択します。既存の選択オブジェクトは、レイヤーのプロパティを変更した場合にのみ移動します。

2つの出力コントロール
Artworkのメイン出力はオフです。小さい方の操作の出力はオンのままでもかまいませんが、無効になったレイヤーを上書きすることはできません。提供されたファイルでは、C00の操作の出力もオフです。

layers-start.lzrproj
星のデモンストレーション用スターター、C00に3つのオブジェクト。

layers-finished.lzrproj
星の解答、メイン出力スイッチによりArtworkは除外されます。

layers-practice.lzrproj
矢印の自主練習用スターター。

layers-practice-answer.lzrproj
矢印の解答、C00に二つ、Artworkに一つのオブジェクト。

他の色がすでに存在する場合、パレットは次に使用されていないC番号を選択します。レッスンに表示される同じC01には、提供されたスターターを使用してください。

Beam Bench 0.2.37で実演されたインターフェースに対応しています。後のバージョンではパネルのレイアウトが異なる場合があります。