レッスンガイド

操作順序を変更する

明示的なレイヤー順を設定し、プレビューで実際の順序を確認します。

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。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場合は出力を有効にします。例の値は材料設定ではありません。各レッスンパックは専用のフォルダーに保存します。



この例の目標順序です。レイヤー名はこのプロジェクトを表すものであり、材料設定ではありません。

1. **order-start.lzrproj**を開きます。保存されている開始時のレイヤー順序は、輪郭、開口部、アートワークです。機械なしを選択したままにします。

2. **実行**で**最適化**を開きます。**有効**にし、並べ替え基準で**レイヤー**にチェックを入れ、OKをクリックして、デザインに戻ります。他の指定されたオプションはそのままにします。

3. トラベル表示をオフにして元の順序をプレビューします。開始位置に移動し、**次のセグメント**を使って外側の長方形が最初に表示されることを確認します。プレビューを閉じます。

4. アートワークを選択し、レイヤー上部にある左向きの**上へ移動**ボタンを2回クリックします。アートワークが先頭になります。

5. 輪郭を選択し、右向きの**下へ移動**ボタンを1回使います。タブを左から右へ読みます：アートワーク、開口部、輪郭。

6. プレビューを再度開き、トラベルを非表示にして、開始位置に移動して順に進みます。塗りつぶしが先、開口部が次、外側が最後であることを確認します。別のコピーとして保存し、**order-finished.lzrproj**と比較します。

自主練習

自主練習

order-practice.lzrprojを開きます。今回は開始時の順序が**開口部、輪郭、アートワーク**です。最適化とレイヤーによる並べ替えを有効にし、最後に**アートワーク、開口部、輪郭**の順にします。

□ 輪郭を55 x 35 mm、開口部を8 mm、塗りつぶしたアートワークを28 x 14 mmのままにします。

□ プレビューを順に進み、最初のレーザー照射操作と最後の境界を特定します。

□ order-practice-answer.lzrprojと比較する前に、自分用のコピーを保存します。

最初に開始する操作はどれですか？

最後にする境界はどれですか？

完成したプレビュー画像だけでは、なぜ順序を証明できないのですか？

レーザー照射操作を確認する

次のセグメントには、レーザーをオフにした移動が含まれる場合があります。クリックするたびに新しい操作だと決めつけず、どのアートワークが表示されるかを追ってください。

解説付きの解答

解説付きの解答

練習結果
タブはアートワーク、開口部、輪郭の順です。最適化が有効で、並べ替えの基準はレイヤーです。

プロジェクトの形状
デモでは50 x 30 mmのフレーム、6 mmの開口部、24 x 12 mmの塗りつぶし領域を使用します。練習では異なるサイズを使用します。レイヤーの順序を変更しても、形状や所属は変わりません。

順序を確認する
完成した画像には、すべての操作が含まれます。開始位置から順に進めると、どれが最初と最後に予定されているかがわかります。色はレイヤーを識別するものであり、順序を割り当てるものではありません。

order-start.lzrproj
デモの開始時：輪郭、開口部、アートワーク。

order-finished.lzrproj
デモの解答：アートワーク、開口部、輪郭。

order-practice.lzrproj
練習の開始時：開口部、輪郭、アートワーク。

order-practice-answer.lzrproj
練習の解答：アートワーク、開口部、輪郭。

1 mmの塗りつぶし間隔により、このソフトウェア例は確認しやすくなっています。実際のジョブを行う前に、選択した並べ替えオプションを確認し、結果のプランをもう一度プレビューします。

Beam Bench 0.2.37で示されている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。