レッスンガイド

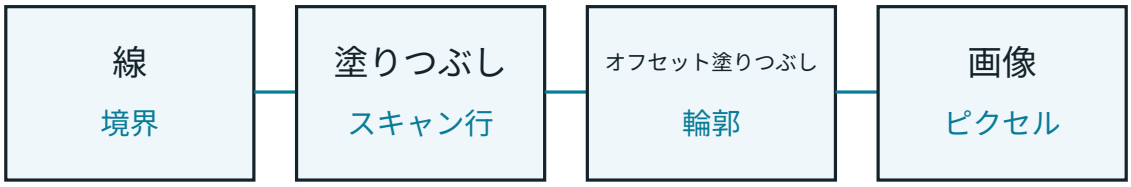
線、塗りつぶし、画像、オフセット塗りつぶし

実際のソフトウェアの処理計画を確認し、ベクターとビットマップの操作モードを比較します。

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。

切断状態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。必要な箇所ではソフトウェアのプレビュー用に出力を有効にします。例の値は素材設定ではありません。各レッスンパックを専用フォルダーに保管します。



概念的なモード比較。これらのボックスはラベルであり、スクリーンショットや生成されたツールパスではありません。

1. **modes-start.lzrproj**を開きます。バッジは40 x 30 mmで、8 mmの開口部があります。**機械なし**を選択したままにします。

2. レイヤーで、**モード**の上にある操作の**出力**をオンにします。**表示**の横にあるメインの**出力**はすでにオンです。両方のコントロールで操作を含める必要があります。

3. **線**を選択し、プレビューを開いて**移動を表示**をオフにします。外周と円の境界を確認し、プレビューを閉じます。

4. **塗りつぶし**を選択し、**ライン間隔**を**1 mm**に設定して、もう一度プレビューします。4x再生を使用し、開始位置へ移動、再生、終了位置へ移動を実行します。開口部が空いていることを確認します。

5. プレビューで**オフセット塗りつぶし**を比較します。次にプレビューを閉じ、**gray-bars.pngをインポート**します。ビットマップを選択した状態で、**Xを72 mm**に設定して適用します。

6. 新しいビットマップレイヤーでは**画像**が使用されます。その**モード**は、**RASTER**の下にある処理用の**モード**とは別です。処理設定は変更せず、比較用の間隔を**1 mm**に設定し、両方の操作を確認します。

別のコピーを保存し、**modes-finished.lzrproj**と比較します。**1 mm**の間隔は、表示用に意図的に粗く設定されています。

個人練習

個人練習

modes-practice.lzrprojを開きます。これは45 x 35 mmのバッジです。未接続のプレビュー用に、その操作の**出力**を有効にします。**線**、**塗りつぶし**、**オフセット塗りつぶし**を、比較用の**1 mm**間隔で比較します。

□ gray-bars.pngをインポートし、そのXを**74 mm**に設定して、幅の広いバッジの横に置いたままにします。

□ 画像処理の**モード**は変更せず、**画像**には比較用の**1 mm**間隔を使用します。

□ バッジには**オフセット塗りつぶし**、ビットマップには**画像**を設定して終えます。
modes-practice-answer.lzrprojを開く前に、自分用のコピーを保存します。

平行な行を使用するプレビューはどれで、入れ子状の輪郭を使用するプレビューはどれですか？

キャンバス上の塗りつぶされた見た目から、実際のパスパターンを特定できますか？

操作を変更するのはどの**モード**で、ビットマップ処理を制御するのはどれですか？

解説付きの回答

解説付きの回答

ベクターモード
線は境界に沿います。塗りつぶしは閉じた領域をスキャンします。オフセット塗りつぶしは入れ子状の輪郭パスを使用します。バッジの開口部は空いたままにします。

画像モード
インポートした96 x 72ピクセルのビットマップには、**画像**の操作があります。**RASTER**の処理用**モード**は別のコントロールです。

プレビュー表示
移動を表示はレーザーオフの移動を表示します。ラスタ行の外側にあるピンク色のオーバースキャン表示はオーバースキャンを示すもので、追加の彫刻ではありません。プレビューを再度開くときは、表示切り替えをもう一度確認します。

modes-start.lzrproj
40 x 30 mmのデモ用スターター、操作の**出力**は初期状態でオフ。

modes-finished.lzrproj
デモ用回答、X 72 mmの位置にビットマップを埋め込み。

modes-practice.lzrproj
45 x 35 mmの個人練習用スターター、操作の**出力**は初期状態でオフ。

modes-practice-answer.lzrproj
X 74 mmの位置にビットマップを埋め込んだ練習用回答。

gray-bars.png
インポート用の変更されていないグレースケール比較ビットマップ。

回答では実効的な**出力**をオンにしているため、未接続のプレビューに両方の操作が含まれます。画像は埋め込まれているため、回答を再度開くときに元のPNGを探す必要はありません。

実演で使用したBeam Bench 0.2.37のインターフェースに対応します。後のバージョンではパネルレイアウトが異なる場合があります。