レッスンガイド

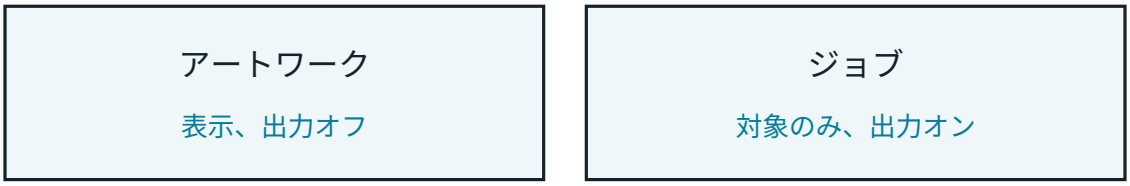
選択したアートワークからジョブを準備する

完全なデザインを維持したまま、レイヤー所属と出力で実行対象を選択します。

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。

ソフトウェアの練習

機械なしを選択したまま、未接続の状態を維持します。これらのファイルには、ソフトウェアのプレビュー用に例として操作値が保持されています。材料で検証済みの設定ではありません。コースのマシンプロファイルへのリンクは、学習者用のコピーから削除されています。



選択だけでは、このジョブの対象は絞り込まれません。レイヤー所属と出力によって、実行内容が決まります。

1. **selection-start.lzrproj**を開き、「移動表示」をオフにしてプレビューを確認します。3つの図形はすべて最初はアートワークにあり、ジョブは空です。

2. プレビューを閉じ、アウトライナーで**対象の円**を選択します。プロパティで名前と**16 x 16 mm**の寸法を確認します。

3. その**レイヤー**だけをアートワークからジョブに変更します。2枚のプレートはアートワークに残り、円のジオメトリは維持されます。

4. レイヤーでアートワークを選択します。「表示」の横にある**メイン出力**をオフにし、両方のレイヤーは表示したままにします。

5. ジョブのメイン出力と操作出力はオンのままにします。「移動表示」をオフにして再度プレビューすると、円だけが残るはずです。

6. アウトライナーに3つすべてのオブジェクトが残っていることを確認します。別のコピーを保存し、**selection-finished.lzrproj**と比較します。

独立した練習

独立した練習

selection-practice.lzrprojを開きます。**対象の楕円**だけをジョブに移動し、アートワークを表示したままメイン出力をオフにして、プレビューを確認します。

□ すべてのオブジェクトのジオメトリを維持し、2枚のプレートはアートワークに残します。

□ 別のコピーを保存し、selection-practice-answer.lzrprojと比較します。

楕円だけを選択すると、そのオブジェクトだけにジョブを限定できますか？

楕円はどのレイヤーに入れるべきですか？

他のアートワークを削除すべきですか？

比較可能な状態を保つ
提供された初期ファイルを維持します。回答を開く前に、自分の結果を別に保存します。

解説付きの回答とファイル

練習結果
対象の楕円はジョブに属します。アートワークは表示されたままですが、メイン出力から除外されます。ジョブの操作出力とメイン出力はオンのままです。

選択と出力
選択したオブジェクトは編集上の選択です。この演習では、出力と所属によって実行対象を限定します。

編集可能なデザイン
プレートは残します。後で編集できるようプロジェクト内に残りますが、このジョブには入りません。

selection-finished.lzrproj
保存されたデモ用設定であり、物理的に完成した結果ではありません。

selection-practice-answer.lzrproj
作業後に、保存されたフィールドとアートワークを比較します。

selection-practice.lzrproj
このレッスン用の独立した初期ファイルです。

selection-start.lzrproj
示された設定に従います。

含めるアートワークを変更した後、位置を再確認します。アンカーが使用するジョブ全体の境界が変わる場合があります。

該当する場合、実演したBeam Bench 0.2.37のコントロールと修正済みの終了状態に一致します。後のパネルレイアウトは異なる場合があります。