原因を見つけて修復する

ベクターアートワークの修復と編集

ベクターアートワークを結合、オフセット、変形する前に、パスを診断します。

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とレビュー

機械なしを選択したまま、プロジェクト演習では**未接続**の状態を維持します。指定された操作値はソフトウェア上の例であり、テスト済みの材料レシピではありません。元のファイルを保持し、自分の作業は別途保存します。

検索	修復	図形
重複と隙間	閉鎖状態を確認	元のファイルを保持

連続して見えるアウトラインや、オブジェクトが1行で表示されていることだけでは、パスが閉じている証明にはなりません。

1. **duplicates-practice.lzrproj**で全選択し、編集 > クリーンアップ > 重複を削除を実行します。重複が二つ削除され、タグのアウトライン一つと円一つが残ります。

2. **open-paths-practice.lzrproj**で、開いた図形を選択すると0.2と0.8 mmの隙間が見つかります。0.50 mmのしきい値では一つの閉鎖がプレビューされ、1.00 mmでは両方がプレビューされます。

3. 端点をまとめて移動と線で結合を比較します。許容値を確定する前に、変更された端点または橋渡し部分を確認します。

4. **join-practice.lzrproj**で、自動結合は接触している四つのオブジェクトを一つのオブジェクトにまとめますが、実演したリリースではサブパスは開いたままです。アウトライナーの行が一つであることだけでは、閉鎖の証明にはなりません。

5. **break-apart-practice.lzrproj**は単独で使用します。分解すると、複合パスの各部分が独立して表示されます。一方を移動しても、もう一方はその場に残るはずです。

6. **burns-wrong-practice.lzrproj**で、既知の開いた塗りつぶしパスを閉じ、重複一つとページ外の断片を削除してから、レイヤーの出力と操作の出力の両方を確認します。

ノードの描画と編集

1. **drawing-practice.lzrproj**で、描画ツールのクリックは直線セグメントを作成します。Escapeで開いた線を確定します。クリックしてドラッグすると曲線ハンドルが作成され、最初の点をクリックすると葉が閉じます。

2. **nodes-practice.lzrproj**でハートを選択し、ノード編集を使用します。アンカーを移動すると図形が移動し、アンカーを固定したまま曲線ハンドルをドラッグすると曲率が変わります。

3. **house-practice.lzrproj**で上辺の中央にノードを挿入し、それを上へ移動して五つのノードで閉じた家を作ります。屋根の高さは例と異なっていても構いません。

4. ホバー時のショートカット：Iはポインター位置に挿入、Mはセグメントの中点に挿入、Dはノードを削除、Cは角に変更、Sは滑らかにし、Lは入ってくる曲線を直線化します。

5. Bはノード位置でパスを分割します。別ファイルの**broken-path-example.lzrproj**には、意図的に開いた結果が示されています。

6. 通常、トリミングは修復を試みます。Option/Altを押しながらクリックすると、未修復のトリミングになります。**trim-answer.lzrproj**には、外周が連続して見えるにもかかわらず、開いたパスが四つ含まれています。

結合、オフセット、変形

結合、オフセット、変形

1. **boolean-practice.lzrproj**で長方形と大きな円を選択し、小さな穴は選択しないままにします。溶接すると、110 x 50 mmの外側タグが作成されます。

2. 穴を作るには、まず残す外側を選択し、次に小さな円を選択して、ブール演算の減算を使用します。解答は、16 mmの開口部を持つ閉じた複合パスです。

3. ブール演算アシスタントでは、適用する前に結合、減算、交差、溶接、除外をプレビューできます。除外の結果では、外側の領域を残し、重なりを削除します。

4. **offset-word-practice.lzrproj**では、BEAMはすでにアウトライン化されています。角を丸くした3 mmの外側オフセットを追加し、元の図形を削除はオフのままにします。結合された文字と狭い隙間を確認します。

5. **radius-practice.lzrproj**の長方形には角の半径3 mmを使用します。互換性のあるマーク付きパスの角には、半径ツールR3を使用します。

6. 元のファイルを分けて、四つの点を使う選択範囲のワープと、十六個の点を使う選択範囲の変形を試します。アウトラインの変化を比較します。正確なポインター移動距離は、この演習の目標ではありません。

自主修復と解答の確認

自主修復と解答の確認

burns-wrong、ブール演算タグ、offset-wordのケースを別々のファイルで完成させます。提供された開始ファイルを保持します。

□ burns-wrongでは、意図した閉じた塗りつぶし図形と円だけを残します。未接続のプレビューで操作を一時的に有効にし、保存前に操作の出力をオフへ戻します。

□ ブール演算の開口部と閉じた複合アウトラインを確認します。結合、交差、減算では、意図的に異なる結果になります。

□ オフセットした文字は、元のサイズが約134.25 x 35.79 mm、新しい外側アウトライン付きで140.25 x 41.79 mmです。両方を保持し、小さな隙間を確認します。

□ 章の比較プロジェクトを使って、描画、ノード編集、トリミング、アシスタント、半径、ワープ、変形を確認します。一部の例は、意図的に開いた結果または別の結果になっています。

なぜ自動結合を使っても、塗りつぶしに適さない図形が残ることがあるのでしょうか？

閉鎖の許容値を大きくすると、何が変わるリスクがありますか？

破壊的な編集や変換の前に、どの元ファイルを保持しますか？

ファイルと比較

ファイルと比較

ノードの追加と変更
フォルダー adding-and-changing-nodes。**broken-path-example.lzrproj**、**house-answer.lzrproj**、**house-answer.png**、**house-practice.lzrproj**。この章の入力ファイルと比較ファイルを一緒に保管します。

ブール演算アシスタント
フォルダー boolean-assistant。**boolean-assistant-answer.lzrproj**、**boolean-assistant-answer.png**、**boolean-assistant-practice.lzrproj**。この章の入力ファイルと比較ファイルを一緒に保管します。

開いたパスの閉鎖
フォルダー closing-open-paths。**open-paths-answer.lzrproj**、**open-paths-move-ends-answer.lzrproj**、**open-paths-practice.lzrproj**。この章の入力ファイルと比較ファイルを一緒に保管します。

重複パスの削除
フォルダー deleting-duplicate-paths。**duplicates-answer.lzrproj**、**duplicates-practice.lzrproj**。この章の入力ファイルと比較ファイルを一緒に保管します。

線と曲線の描画
フォルダー drawing-lines-and-curves。**drawing-answer.lzrproj**、**drawing-answer.png**、**drawing-practice.lzrproj**。この章の入力ファイルと比較ファイルを一緒に保管します。

試した後で比較ファイルを使用します。指定された寸法、設定、オブジェクト構造を確認します。

ファイルと比較

ファイルと比較

ノードの編集
フォルダー editing-nodes。**nodes-answer.lzrproj**、**nodes-answer.png**、**nodes-practice.lzrproj**。この章の入力ファイルと比較ファイルを一緒に保管します。

結合と分解
フォルダー joining-and-breaking-apart。**break-apart-answer.lzrproj**、**break-apart-practice.lzrproj**、**join-answer.lzrproj**、**join-practice.lzrproj**。この章の入力ファイルと比較ファイルを一緒に保管します。

正しく見えるのに正しく加工されない
フォルダー looks-right-burns-wrong。**burns-wrong-answer.lzrproj**、**burns-wrong-answer.png**、**burns-wrong-practice.lzrproj**。この章の入力ファイルと比較ファイルを一緒に保管します。

オフセット
フォルダー offsets。**offset-answer.lzrproj**、**offset-answer.png**、**offset-practice.lzrproj**、**offset-word-practice.lzrproj**。この章の入力ファイルと比較ファイルを一緒に保管します。

角の丸め
フォルダー rounding-corners。**radius-answer.lzrproj**、**radius-answer.png**、**radius-practice.lzrproj**。この章の入力ファイルと比較ファイルを一緒に保管します。

試した後で比較ファイルを使用します。指定された寸法、設定、オブジェクト構造を確認します。

ファイルと比較

ファイルと比較

図形のトリミング
フォルダー trimming-shapes。**trim-answer.lzrproj**、**trim-answer.png**、**trim-healed-example.lzrproj**、**trim-practice.lzrproj**。この章の入力ファイルと比較ファイルを一緒に保管します。

ワープと変形
フォルダー warping-and-deforming。**deform-example.lzrproj**、**warp-answer.lzrproj**、**warp-answer.png**、**warp-practice.lzrproj**。この章の入力ファイルと比較ファイルを一緒に保管します。

溶接とブール演算
フォルダー weld-and-booleans。**boolean-answer.lzrproj**、**boolean-answer.png**、**boolean-practice.lzrproj**、**intersection-demo.lzrproj**、**union-demo.lzrproj**、**weld-answer.lzrproj**。この章の入力ファイルと比較ファイルを一緒に保管します。

試した後で比較ファイルを使用します。指定された寸法、設定、オブジェクト構造を確認します。