レッスンガイド

縦横比を維持したサイズ変更

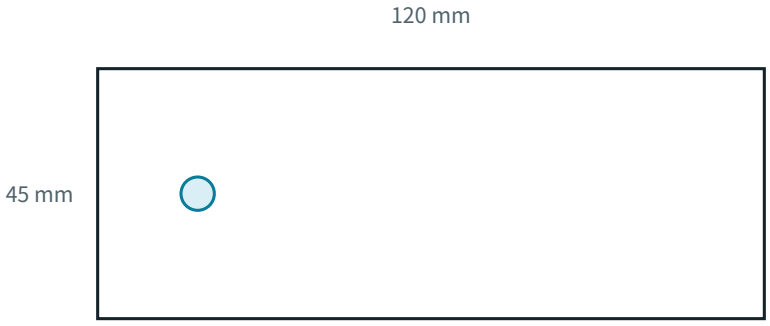
デザイン全体のサイズを伸縮させずに変更し、倍率変更によって穴や間隔がどのように変わるかを考慮します。

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。

ソフトウェア操作

レーザーは必要ありません。提供されたプロジェクトにはマシンプロファイルがなく、出力はオフです。保存された速度とパワーの値は、材料用レシピではありません。

resize-tag-start.lzrprojを開きます。長方形は80 × 30 mm、円は4 × 4 mmです。これらは別々のオブジェクトです。



120 mmの実演例は元のサイズの1.5倍です。穴は6 mmになります。イラストであり、アプリのスクリーンショットではありません。

1. 空のキャンバスをクリックし、Macでは**Cmd + A**、Windows/Linuxでは**Ctrl + A**を使います。プロパティで**2個のオブジェクトを選択**と表示されることを確認します。

2. 修飾キーを押さずにコーナーハンドルをドラッグしてみます。縦横比は固定されます。この試行を取り消すには、Cmd + ZまたはCtrl + Zを使います。

3. 正確なサイズにするには、WとHの間のロックを**オン**にします。Wに**120**と入力し、EnterまたはReturnを押します。Hは**45**になります。

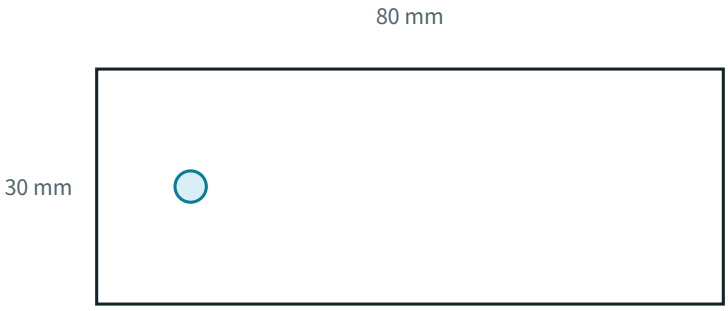
4. 選択を解除してから、円だけを選択します。WとHがどちらも**6**になっているはずです。resize-tag-complete.lzrprojと比較します。

自主練習

自主練習

元のデザインに戻し、既知の寸法から結果を予測できるようにします。

resize-tag-start.lzrprojを再度開きます。両方の図形を選択し、W/Hロックをオンにして、デザイン全体の幅を**100 mm**にします。別のプロジェクトコピーとして保存します。



開始時の寸法です。サイズ変更前に、新しい高さと穴の直径を予測します。

倍率: 100を80で割る = _____

予測される高さ: _____ mm 穴の直径: _____ mm

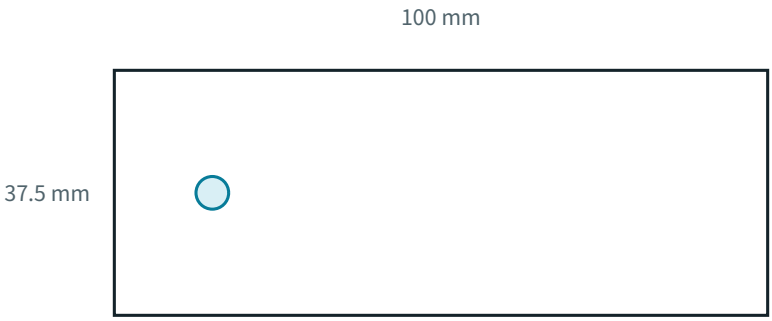
□ Wを変更する前に、両方のオブジェクトが選択されていることを確認します。

□ サイズ変更後、長方形と円を別々に確認します。

□ 自分で試してから、resize-tag-practice-check.lzrprojと比較します。

解説付き回答

解説付き回答



練習結果: 100 × 37.5 mmで、5 mmの穴があります。イラストであり、アプリのスクリーンショットではありません。

倍率は**100 ÷ 80 = 1.25**です。元の高さに1.25を掛けると、**30 × 1.25 = 37.5 mm**になります。穴も大きくなり、**4 × 1.25 = 5 mm**です。

選択範囲全体を拡大縮小する

穴の直径と間隔はデザインに合わせて大きくなります。実際の取り付けで元の穴サイズが必要な場合は、サイズ変更後にその穴を個別に確認して調整します。

resize-tag-start.lzrproj
実演および練習用スターター。長方形80 × 30 mm、円4 × 4 mm。

resize-tag-complete.lzrproj
実演の回答。長方形120 × 45 mm、円6 × 6 mm。

resize-tag-practice-check.lzrproj
自主練習の回答。長方形100 × 37.5 mm、円5 × 5 mm。

円が4 mmのままなら、選択範囲の外にあった可能性があります。元に戻し、両方の図形を選択して、スターターからもう一度試します。

Beam Bench 0.2.37の実演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配置が異なる場合があります。