レッスンガイド

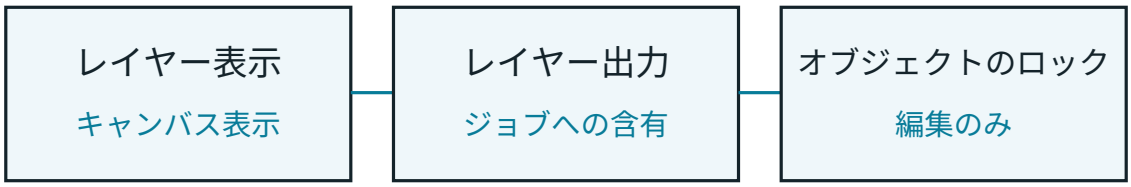
表示、出力、可視性、ロック

キャンバス表示、ジョブへの含有、誤編集からの保護を分けて扱います。

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。ソフトウェアのプレビューに必要な箇所では出力が有効になっていますが、例の値は材料設定ではありません。各レッスンパックはそれぞれ専用のフォルダーに保存してください。



3つはそれぞれ異なるコントロールです。個人練習では、アウトライナーから1つのオブジェクトも非表示にします。

1. **visibility-start.lzrproj**を開きます。アートワークには長方形と円があり、ガイドには大きな青い配置ボックスがあります。

2. ガイドを選択し、**表示をオフ**にします。トラベル表示をオフにしてプレビューを確認します。ガイドはプランに残ります。プレビューを閉じ、表示を元に戻します。

3. ガイドの**表示の横にあるメイン出力**をオフにします。もう一度プレビューします。ガイドはキャンバスに残り、プランから除外されます。

4. アウトライナーでバッジ開口部の**オブジェクトを非表示**にします。円がキャンバスとプレビューの両方から消えます。**オブジェクトを表示**で元に戻します。

5. アウトライナーで**バッジの輪郭**をロックします。ロックされた長方形は引き続きプレビューに含まれます。ロックは編集を保護しますが、出力を無効にはしません。

6. 別のコピーを保存し、**visibility-finished.lzrproj**と比較します。デモの終了時には、両方のアートワークオブジェクトが表示され、長方形がロックされています。

個人練習

個人練習

visibility-practice.lzrprojを開きます。ガイドレイヤーは表示したまま、メイン出力をオフにします。アウトライナーでバッジ開口部を非表示にし、バッジの輪郭をロックします。

□ すべてのシェイプのジオメトリは変更しないでください。練習用の輪郭は34 x 24 mm、非表示の円は12 mmです。

□ トラベル表示をオフにしてプレビューします。どのオブジェクトがプランに残るべきか予測します。

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

練習用プレビューに表示されるべきオブジェクトはどれですか？

キャンバス上でクリックできないとき、非表示の円を戻すコントロールはどれですか？

個別操作の出力で、無効になったメインレイヤー出力を上書きできますか？

解説付きの回答

解説付きの回答

練習結果
プレビューに含まれるのは、34 x 24 mmの長方形であるバッジの輪郭だけです。非表示の円はアウトライナーに残ります。大きなガイドは、メイン出力をオフにした状態でキャンバスに表示されたままです。

レイヤー表示とオブジェクトの可視性
レイヤーの表示はキャンバス表示に影響します。アウトライナーのオブジェクトを非表示にする操作は、キャンバスと出力の両方に影響します。これらのコントロールの結果は異なります。

出力とロック
通常の操作を許可するには、メインレイヤー出力と個別操作の出力の両方を有効にする必要があります。ロックされた表示中のオブジェクトも出力できます。

visibility-start.lzrproj
デモ用スターター：アートワークとガイドを含み、オブジェクトはロック解除。

visibility-finished.lzrproj
デモの回答：ガイドは除外、円は表示、長方形はロック。

visibility-practice.lzrproj
個人練習のジオメトリ：34 x 24 mmの輪郭、12 mmの円。

visibility-practice-answer.lzrproj
練習の回答：円は非表示、ガイドは除外、輪郭はロック。

これらは通常の加工レイヤーです。別のツールレイヤーのレッスンでは、表示状態にかかわらず出力を除外するレイヤータイプを使用します。

Beam Bench 0.2.37で実演したインターフェースに対応しています。パネルのレイアウトは後のバージョンで異なる場合があります。