레슨 가이드

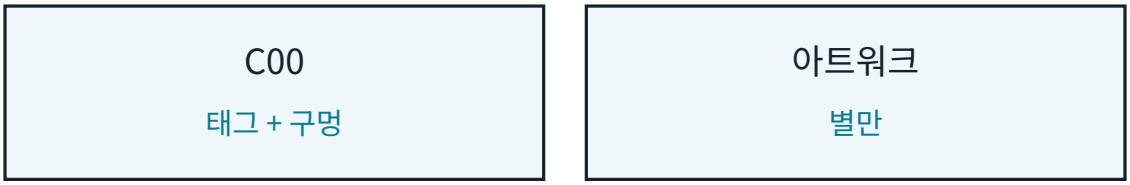
객체를 레이어에 할당하기

선택한 객체 하나를 새 레이어로 이동하면서 나머지 디자인은 그대로 유지합니다.

이 가이드는 AI로 번역되었습니다. 중요한 지침은 영어 원문과 대조하여 확인하세요.

연결 끊김 상태에서 소프트웨어 연습

기계 없음을 선택한 상태로 두고 연결 끊김 상태를 유지합니다. 이 연습에서는 레이어 소속을 변경합니다. 제공된 프로젝트에서는 모든 작업이 출력에서 제외됩니다. 저장된 값은 재료 설정이 아닙니다. 이 레슨 팩은 별도 폴더에 보관합니다.



할당 후 시연용 소속입니다. C00에는 태그와 구멍이 있고, 아트워크에는 별이 있습니다.

1. **layers-start.lzrproj**를 엽니다. 아웃라이너에는 C00의 Tag outline, Key-ring hole 및 Star가 있습니다.

2. **레이어 탭 옆의 +**를 클릭하여 C01을 추가합니다. 레이어에서 이름을 **아트워크**로 지정한 다음 Enter 또는 Return을 누릅니다.

3. 아트워크의 **표시 옆의 기본 출력**을 끕니다. 이렇게 하면 해당 레이어의 모든 작업이 제외됩니다.

4. 아웃라이너에서 **Star(별)**만 선택합니다. 속성에서 해당 객체의 **레이어** 드롭다운을 아트워크로 설정합니다. 색상은 바뀌지만 형상은 그대로 유지됩니다.

5. C00 탭을 클릭하고 아웃라이너를 확인합니다. 태그와 구멍은 C00에 그대로 있습니다. 탭을 클릭하면 레이어가 활성화될 뿐이며, 객체가 다시 할당되지는 않습니다.

6. 자신의 사본을 저장하고 다시 연 다음 **layers-finished.lzrproj**와 비교합니다.

독립 연습

독립 연습

layers-practice.lzrproj를 엽니다. 기본 출력을 끈 상태에서 **Arrow(화살표)**만 새 아트워크 레이어로 이동합니다. 태그와 구멍은 C00에 유지합니다. 별도 사본을 저장하고 다시 연 후 **layers-practice-answer.lzrproj**와 비교합니다.

☐ 선택한 화살표를 할당하기 전에 레이어를 만들고 이름을 지정합니다.

☐ **Arrow(화살표)**만 선택하고 속성에서 해당 객체의 **레이어** 드롭다운을 사용합니다.

☐ 모든 객체의 크기와 위치를 유지합니다. 제공된 시작 프로젝트는 변경하지 않습니다.

어떤 두 객체가 C00에 남아 있어야 합니까?

객체의 소속을 바꾸지 않고 활성 레이어를 변경하려면 어떻게 해야 합니까?

작업의 출력은 켜져 있지만 기본 레이어 출력이 꺼져 있다면 포함됩니까?

다시 연 후 확인

아웃라이너에서 C00에 객체 두 개, 아트워크에 화살표 하나가 있는지 확인합니다. 새 레이어 탭이나 일치하는 색상만으로는 소속을 확인할 수 없습니다.

설명된 답변

설명된 답변

소속
C00에는 80 x 30 mm 태그 외곽선과 4 mm 구멍이 있습니다. 아트워크에는 연습에서는 화살표만, 시연에서는 별만 있습니다.

활성 레이어
레이어 탭이 활성 레이어를 선택합니다. 기존에 선택한 객체는 레이어 속성을 변경할 때만 이동합니다.

두 가지 출력 컨트롤
아트워크 기본 출력은 꺼져 있습니다. 더 작은 작업 출력은 켜져 있을 수 있지만, 비활성화된 레이어를 무시할 수는 없습니다. 제공된 파일에서는 C00 작업 출력도 꺼져 있습니다.

layers-start.lzrproj
별 시연용 시작 파일, C00에 객체 세 개.

layers-finished.lzrproj
별 답안, 아트워크는 기본 출력 스위치가 꺼져 있어 제외됩니다.

layers-practice.lzrproj
독립 연습용 화살표 시작 파일.

layers-practice-answer.lzrproj
화살표 답안, C00에 객체 두 개, 아트워크에 한 개.

다른 색상이 이미 있으면 팔레트는 사용되지 않은 다음 C 번호를 선택합니다. 레슨에 표시된 동일한 C01을 사용하려면 제공된 시작 파일을 사용합니다.

시연된 Beam Bench 0.2.37 인터페이스와 일치합니다. 이후 버전에서는 패널 레이아웃이 다를 수 있습니다.