레슨 가이드

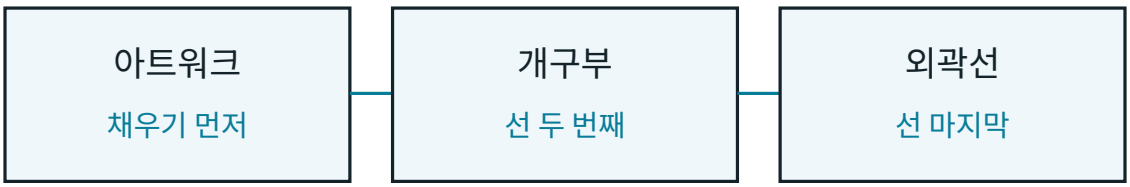
작업 순서 변경

명시적인 레이어 순서를 설정하고 미리보기에서 실제 순서를 확인합니다.

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

연결 끊김 상태의 소프트웨어 연습

기계 없음을 선택한 상태로 두고 연결 끊김 상태를 유지합니다. 프로젝트에는 기계 프로필이 없습니다. 필요한 경우 소프트웨어 미리보기를 위해 **출력**을 활성화합니다. 예시 값은 재료 설정이 아닙니다. 각 레슨 팩을 별도 폴더에 보관합니다.



이 예시의 목표 순서입니다. 레이어 이름은 이 프로젝트를 설명하며 재료 설정이 아닙니다.

1. **order-start.lzrproj**를 엽니다. 저장된 시작 레이어 순서는 외곽선, 개구부, 아트워크입니다. **기계 없음**을 선택한 상태로 둡니다.

2. **실행**에서 **최적화**를 엽니다. **활성화**를 켜고, 정렬 기준에서 **레이어**를 선택한 뒤 확인을 클릭하고 디자인으로 돌아갑니다. 제공된 다른 옵션은 그대로 둡니다.

3. 이동 경로 표시를 끈 상태로 원래 순서를 미리 봅니다. 시작 지점으로 이동한 후 **다음 세그먼트**를 사용해 바깥쪽 사각형이 먼저 나타나는지 확인합니다. 미리보기를 닫습니다.

4. 아트워크를 선택하고 레이어 패널 상단의 왼쪽을 가리키는 **위로 이동** 버튼을 두 번 클릭합니다. 아트워크가 첫 번째가 됩니다.

5. 외곽선을 선택하고 오른쪽을 가리키는 **아래로 이동** 버튼을 한 번 사용합니다. 탭을 왼쪽에서 오른쪽으로 읽습니다: 아트워크, 개구부, 외곽선.

6. 미리보기를 다시 열고, 이동 경로를 숨긴 다음 시작 지점으로 이동해 단계별로 진행합니다. 채우기가 먼저, 개구부가 두 번째, 바깥쪽 외곽선이 마지막인지 확인합니다. 별도 복사본으로 저장하고 **order-finished.lzrproj**와 비교합니다.

독립 연습

독립 연습

order-practice.lzrproj를 엽니다. 이번에는 시작 순서가 **개구부, 외곽선, 아트워크**입니다. 최적화와 레이어 순서 지정을 활성화한 다음 **아트워크, 개구부, 외곽선** 순서로 마칩니다.

☐ 55 x 35 mm 외곽선, 8 mm 개구부 및 28 x 14 mm 채우기 아트워크를 유지합니다.

☐ 미리보기에서 단계별로 진행하며 첫 번째 레이저 작업과 마지막 경계를 확인합니다.

☐ order-practice-answer.lzrproj와 비교하기 전에 자신의 복사본으로 저장합니다.

어떤 작업이 먼저 시작되어야 하나요?

어떤 경계가 마지막이어야 하나요?

완성된 미리보기 그림만으로 순서를 입증할 수 없는 이유는 무엇인가요?

레이저 작업 순서 읽기

다음 세그먼트에는 레이저가 꺼진 상태의 이동이 포함될 수 있습니다. 클릭할 때마다 새 작업이라고 가정하지 말고 어떤 아트워크가 나타나는지 따라가세요.

답안 설명

답안 설명

연습 결과
탭은 아트워크, 개구부, 외곽선 순서입니다. 최적화가 활성화되어 있고 순서 지정 기준은 레이어입니다.

프로젝트 형상
시연에서는 50 x 30 mm 프레임, 6 mm 개구부 및 24 x 12 mm 채워진 영역을 사용합니다. 연습에서는 다른 크기를 사용합니다. 레이어 순서를 바꿔도 형상이나 소속은 변경되지 않습니다.

순서 확인
완성된 이미지에는 모든 작업이 포함됩니다. 시작 지점부터 단계별로 진행하면 어떤 작업이 처음과 마지막으로 계획되어 있는지 확인할 수 있습니다. 색상은 레이어를 식별할 뿐, 순서를 지정하지 않습니다.

order-start.lzrproj
데모 시작 순서: 외곽선, 개구부, 아트워크.

order-finished.lzrproj
데모 답안: 아트워크, 개구부, 외곽선.

order-practice.lzrproj
연습 시작 순서: 개구부, 외곽선, 아트워크.

order-practice-answer.lzrproj
연습 답안: 아트워크, 개구부, 외곽선.

1 mm 채우기 간격을 사용하면 이 소프트웨어 예시를 쉽게 검사할 수 있습니다. 실제 작업 전에 선택한 순서 지정 옵션을 확인하고 결과 계획을 다시 미리 봅니다.

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