레슨 가이드

선택한 아트워크로 작업 준비하기

전체 디자인을 유지하면서 레이어 소속과 출력을 통해 실행할 항목을 선택합니다.

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

소프트웨어 연습

기계 없음을 선택한 상태로 두고 연결 끊김 상태를 유지합니다. 이 파일에는 소프트웨어 미리보기를 위한 예시 작업 값이 유지되어 있습니다. 테스트된 재료 설정이 아닙니다. 레슨 기계 프로필 링크는 학습자용 사본에서 제거되었습니다.

아트워크	작업
표시됨, 출력 끔	대상만, 출력 켬

선택만으로는 이 작업이 필터링되지 않습니다. 레이어 소속과 출력이 계획된 내용을 결정합니다.

1. **selection-start.lzrproj**를 열고 이동 표시를 끈 상태로 미리보기를 확인합니다. 세 도형 모두 처음에는 아트워크에 있고, 작업은 비어 있습니다.

2. 미리보기를 닫고 아웃라이너에서 **대상 원**을 선택합니다. 속성에서 이름과 **16 x 16 mm** 치수를 확인합니다.

3. 해당 항목의 **레이어**만 아트워크에서 작업으로 변경합니다. 두 플레이트는 아트워크에 그대로 있고, 원의 형상도 유지됩니다.

4. 레이어에서 아트워크를 선택합니다. 표시 옆의 **기본 출력을 끄고**, 두 레이어는 모두 표시된 상태로 둡니다.

5. 작업의 기본 출력과 오퍼레이션 출력을 켠 상태로 둡니다. 이동 표시를 끈 채 다시 미리보기를 확인합니다. 원만 남아 있어야 합니다.

6. 아웃라이너에 여전히 세 개의 개체가 모두 있는지 확인합니다. 별도 사본을 저장하고 **selection-finished.lzrproj**와 비교합니다.

독립 연습

독립 연습

selection-practice.lzrproj를 엽니다. **대상 타원**만 작업으로 이동하고, 아트워크는 표시된 상태에서 기본 출력을 끈 다음 미리보기를 확인합니다.

☐ 모든 개체의 형상을 유지하고 두 플레이트는 아트워크에 그대로 둡니다.

☐ 별도 사본을 저장하고 selection-practice-answer.lzrproj와 비교합니다.

타원만 선택하면 작업이 해당 개체로만 제한되나요?

타원은 어느 레이어에 있어야 하나요?

나머지 아트워크를 삭제해야 하나요?

비교가 유의미하도록 유지하기

제공된 시작 파일은 그대로 유지합니다. 답안을 열기 전에 자신의 결과를 별도로 저장합니다.

설명된 답변과 파일

설명된 답변과 파일

연습 결과
대상 타원은 작업에 속합니다. 아트워크는 표시된 상태로 유지되지만 기본 출력에서 제외됩니다. 작업의 오퍼레이션 출력과 기본 출력은 켜진 상태로 유지됩니다.

선택과 출력
선택한 개체는 편집을 위한 선택입니다. 이 연습에서는 출력과 소속을 사용해 계획을 제한합니다.

편집 가능한 디자인
플레이트를 유지합니다. 나중에 편집할 수 있도록 프로젝트에 남아 있지만 이 작업에는 포함되지 않습니다.

selection-finished.lzrproj
저장된 시연 설정이며, 실제 물리적 결과가 완료된 상태가 아닙니다.

selection-practice-answer.lzrproj
시도한 후 저장된 필드와 아트워크를 비교합니다.

selection-practice.lzrproj
이 레슨의 독립 연습용 시작 파일입니다.

selection-start.lzrproj
시연된 설정을 따릅니다.

포함된 아트워크를 변경한 후 위치를 다시 확인합니다. 앵커가 사용하는 전체 작업 경계가 변경될 수 있습니다.

해당하는 경우 수정된 종료 부분을 포함하여 시연된 Beam Bench 0.2.37 컨트롤과 일치합니다. 이후 패널 레이아웃은 다를 수 있습니다.