레슨 가이드

아트워크 회전 및 미러링

비대칭 화살표를 사용해 아트워크를 회전하는 것과 뒤집는 것의 차이를 확인합니다.

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

소프트웨어 연습

레이저는 필요하지 않습니다. 제공된 네이티브 파일에는 머신 프로필이 없으며 작업 출력은 꺼져 있습니다. 저장된 설정은 소재 레시피가 아닙니다.



제공된 벡터와 변환을 바탕으로 만든 일러스트입니다. 화살촉과 홈을 확인합니다.

1. **arrow-start.lzrproj**를 열고 화살표 외곽선을 선택합니다. 위쪽 가장자리에 있는 홈을 확인합니다.

2. 선택 영역 모서리 바로 바깥에 있는 곡선 회전 핸들을 사용해 봅니다. Mac에서는 **Cmd + Z**, Windows/Linux에서는 **Ctrl + Z**로 실행 취소합니다.

3. Properties의 각도 필드에 **90**을 입력하고 Enter 또는 Return으로 적용합니다. 화살표가 아래를 가리킵니다. 시작 방향으로 되돌리려면 **0**을 입력합니다.

4. **Flip Horizontal**을 클릭합니다. 화살표가 왼쪽을 가리키고 홈은 여전히 위에 있습니다. 실행 취소한 다음 **Flip Vertical**을 사용합니다. 화살표는 오른쪽을 가리키고 홈은 아래에 놓입니다.

선택을 해제하고 **arrow-complete.lzrproj**와 최종 시연 결과를 비교합니다.

독립 연습

독립 연습

arrow-start.lzrproj를 다시 엽니다. **90도**를 입력하고 적용한 다음 **Flip Horizontal**을 클릭합니다. 두 작업을 이 순서대로 수행합니다.

화살촉은 어느 방향을 가리켜야 하나요?

홈은 어디에 있어야 하나요?

☐ 이미 뒤집힌 시연 답안이 아니라 원래 화살표에서 시작합니다.

☐ 선택을 해제한 후 외곽선을 확인합니다.

☐ 자신의 사본을 저장하고 arrow-practice-check.lzrproj와 비교합니다.

각도뿐 아니라 형상도 확인합니다

뒤집기는 미러 변환입니다. 각도 필드만으로는 아트워크가 미러링되었는지 알 수 없습니다.

설명된 답안

설명된 답안



제공된 네이티브 벡터와 변환을 바탕으로 표현한 연습 답안입니다.

화살촉은 아래, 홈은 왼쪽
90도 회전 후 가로 뒤집기를 적용한 결과입니다. 홈이 미러링을 보여 줍니다.

차지 영역의 방향이 바뀝니다
시작 아트워크는 70 × 40 mm를 차지합니다. 직각 회전 후에는 40 × 70 mm를 차지합니다. 회전해도 기본 화살표가 늘어나지는 않습니다.

arrow-start.lzrproj
잠금이 해제된 오른쪽 방향 노치 벡터 하나입니다. 시연과 직접 수행할 때 사용합니다.

arrow-complete.lzrproj
세로 뒤집기 후의 시연 답안입니다. 오른쪽을 가리키며 홈은 아래에 있습니다.

arrow-practice-check.lzrproj
90도 회전 및 가로 뒤집기 후의 독립 연습 답안입니다. 아래를 가리키며 홈은 왼쪽에 있습니다.

결과가 다르면 시작 아트워크로 돌아가 두 작업을 다시 적용합니다. 대칭 도형에서는 뒤집기가 드러나지 않을 수 있으므로 이 화살표에서는 홈으로 확인합니다.

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