레슨 가이드

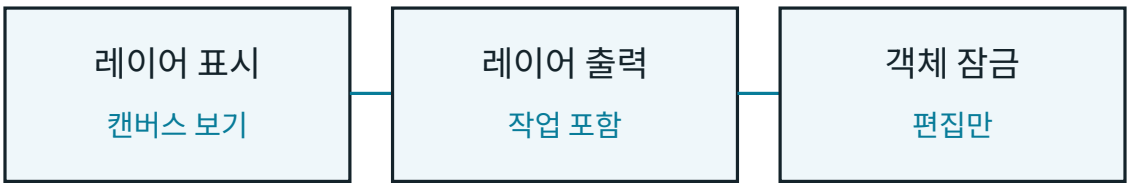
표시, 출력, 가시성 및 잠금

캔버스 표시, 작업 포함 여부, 실수로 편집하지 않도록 보호하는 기능을 구분합니다.

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

연결 끊김 상태에서 소프트웨어 연습

계속 **기계 없음**을 선택한 상태로 연결 끊김 상태를 유지합니다. 프로젝트에는 기계 프로필이 없습니다. 소프트웨어 미리보기에 필요한 곳에서는 출력이 활성화되어 있지만, 예시 값은 재료 설정이 아닙니다. 각 레슨 팩을 자체 폴더에 보관합니다.



서로 다른 세 가지 컨트롤입니다. 독립 연습에서는 아웃라이너를 통해 객체 하나도 숨깁니다.

1. **visibility-start.lzrproj**를 엽니다. 아트워크에는 사각형과 원이 있고, Guide에는 큰 파란색 배치 상자가 있습니다.

2. Guide를 선택하고 **표시 끄기**를 설정합니다. 이동 표시를 끈 상태로 미리보기를 확인합니다. 가이드가 작업 계획에 남아 있습니다. 미리보기를 닫고 표시를 복원합니다.

3. Guide의 **표시 옆 기본 출력**을 끕니다. 다시 미리보기를 실행하면 가이드는 캔버스에 남고 작업 계획에서 제외됩니다.

4. 아웃라이너에서 Badge opening의 **객체 숨기기**를 실행합니다. 원이 캔버스와 미리보기 모두에서 사라집니다. **객체 표시**로 복원합니다.

5. 아웃라이너에서 **Badge outline**을 잠급니다. 미리보기에는 잠긴 사각형이 계속 포함됩니다. 잠금은 편집을 보호하지만 출력을 비활성화하지는 않습니다.

6. 별도의 사본을 저장하고 **visibility-finished.lzrproj**와 비교합니다. 데모는 두 아트워크 객체가 모두 표시되고 사각형이 잠긴 상태로 끝납니다.

독립 연습

독립 연습

visibility-practice.lzrproj를 엽니다. Guide 레이어는 표시된 상태로 유지하고 기본 출력은 끕니다. 아웃라이너를 통해 Badge opening을 숨기고 Badge outline을 잠급니다.

☐ 모든 도형의 형상을 변경하지 않습니다. 연습용 외곽선은 34 x 24 mm이고 숨겨진 원은 12 mm입니다.

☐ 이동 표시를 끈 상태로 미리봅니다. 어떤 객체가 작업 계획에 남아 있어야 하는지 예측합니다.

☐ visibility-practice-answer.lzrproj와 비교하기 전에 직접 만든 사본을 저장합니다.

연습 미리보기에 표시되어야 하는 객체 하나는 무엇입니까?

캔버스에서 클릭할 수 없을 때 숨겨진 원을 복원하는 컨트롤은 무엇입니까?

개별 작업의 출력이 비활성화된 기본 레이어 출력을 재정의할 수 있습니까?

답변 설명

답변 설명

연습 결과
미리보기에는 34 x 24 mm 사각형인 Badge outline만 포함됩니다. 숨겨진 원은 아웃라이너에 남아 있습니다. 큰 가이드는 기본 출력이 꺼진 상태로 캔버스에 계속 표시됩니다.

레이어 표시 및 객체 표시 여부
레이어 표시는 캔버스 보기에 영향을 줍니다. 아웃라이너의 객체 숨기기는 캔버스와 출력 모두에 영향을 줍니다. 이 컨트롤들은 결과가 서로 다릅니다.

출력 및 잠금
기본 레이어 출력과 개별 작업 출력이 모두 허용되어야 정상 작업이 출력됩니다. 잠긴 표시 객체도 출력할 수 있습니다.

visibility-start.lzrproj
데모 시작: 아트워크와 가이드 포함, 객체 잠금 해제

visibility-finished.lzrproj
데모 답안: 가이드 제외, 원 표시, 사각형 잠금

visibility-practice.lzrproj
독립적인 도형: 34 x 24 mm 외곽선, 12 mm 원

visibility-practice-answer.lzrproj
연습 답안: 원 숨김, 가이드 제외, 외곽선 잠금

일반 처리 레이어입니다. 별도의 도구 레이어 레슨에서는 표시 여부와 관계없이 출력을 제외하는 레이어 유형을 사용합니다.

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