레슨 가이드

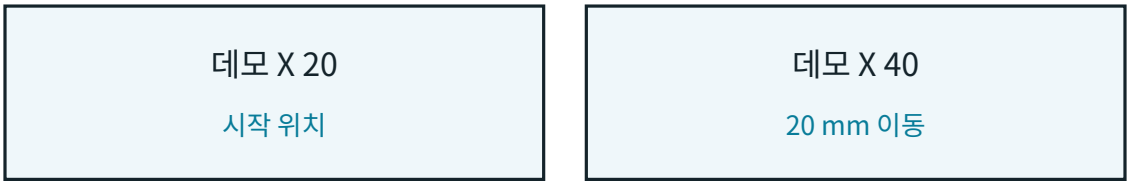
절대좌표 사용

작업 영역 좌표로 아트워크를 배치하고 작업 원점이 무시되는지 확인합니다.

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

소프트웨어 실습

기계 없음을 선택한 상태로 두고 연결 끊김 상태를 유지합니다. 이 파일에는 소프트웨어 미리보기를 위한 예시 작업 값이 유지되어 있습니다. 테스트된 소재 설정이 아닙니다. 수강생용 사본에서는 과정의 기계 프로필 링크가 제거되었습니다.



두 데모 도형을 함께 이동합니다. 절대좌표는 저장된 작업 원점 기준점을 무시합니다.

1. 기계 없음이 선택된 상태로 실행에서 **absolute-start.lzrproj**를 엽니다. 시작 위치에서 **절대좌표**를 선택합니다.

2. 작업 원점이 무시됨을 설명하는 안내를 읽고, 이동 경로 표시를 끈 상태로 미리보기를 엽니다. 태그의 작업 영역 위치를 기록합니다.

3. 미리보기를 닫습니다. 잠시 현재 위치로 전환하고 **오른쪽 위**를 선택합니다. 절대좌표로 돌아와 미리보기를 다시 엽니다. 기준점 변경은 영향을 주지 않습니다.

4. 디자인에서 두 도형을 선택합니다. 속성에서 **왼쪽 아래 기준점**을 사용하고 **X 20을 40으로** 변경합니다. 40 x 20 mm 크기는 변경하지 않습니다.

5. 선택을 해제하고 미리보기를 다시 확인합니다. 두 도형이 개구부와 외곽선을 함께 유지한 채 오른쪽으로 20 mm 이동합니다.

6. 자신의 사본을 저장하고 **absolute-finished.lzrproj**와 비교합니다. 기계 원점으로 이동은 별도의 헤드 이동 명령입니다.

독립 실습

독립 실습

absolute-practice.lzrproj를 엽니다. 현재 위치에서 오른쪽 아래를 선택하고, 절대좌표로 돌아온 다음, 두 도형을 선택하여 속성의 왼쪽 아래 기준점으로 **X 15를 35로** 변경합니다.

☐ 30 x 16 mm 태그, 개구부 및 내부 간격은 변경하지 않습니다.

☐ 별도의 사본을 저장하고 absolute-practice-answer.lzrproj와 비교합니다.

어떤 변경으로 도면이 실제로 이동했습니까?

저장된 오른쪽 아래 작업 원점 앵커가 절대좌표에 영향을 줍니까?

전체 실습 레이아웃은 얼마나 이동했습니까?

비교가 유의미하도록 유지하기

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

설명이 포함된 답변 및 파일

실습 결과
절대좌표, 저장된 오른쪽 아래 설정 및 아트워크의 20 mm 오른쪽 이동. 저장된 앵커는 무시됩니다.

두 기준점
속성 기준점은 좌표로 수정할 지점을 선택합니다. 작업 원점은 지원되는 시작 위치 모드에서 사용할 아트워크 기준점을 선택합니다.

형상
두 도형을 이동하면 크기와 상대 간격이 유지됩니다. 외곽선만 이동하면 개구부가 제자리에 남습니다.

absolute-finished.lzrproj
저장된 데모 설정이며, 완료된 물리적 결과가 아닙니다.

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

absolute-practice.lzrproj
이 레슨의 독립 시작 파일입니다.

absolute-start.lzrproj
시연된 설정을 따릅니다.

실제 소재에 이 좌표를 사용하기 전에 작업 영역이 구성된 기계와 일치하는지 확인합니다.

해당되는 경우 수정된 마무리를 포함하여, 시연된 Beam Bench 0.2.37 컨트롤과 일치합니다. 이후 패널 레이아웃은 다를 수 있습니다.