PRŮVODCE LEKCÍ

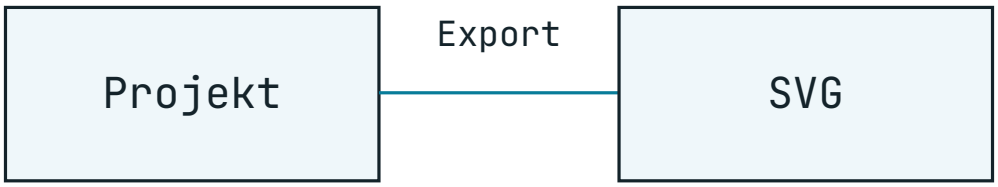
Projekty a importovaná kresba

Uchovávejte hlavní projekt Beam Bench a pro sdílení vektorové kresby používejte SVG.

Tento průvodce byl přeložen pomocí AI. Důležité pokyny ověřte podle anglického originálu.

Procvičení se softwarem

Laser není potřeba. Dodané nativní soubory nemají profil stroje a Výstup je vypnutý. Jejich uložená nastavení nejsou receptem pro materiál.



Ilustrace dvou typů souborů. Export kresby nenahrazuje nativní hlavní soubor.

1. Použijte **Otevřít** pro **project-start.lzrproj**. Obnoví štítek jako projekt Beam Bench.

2. Použijte **Importovat** pro **star.svg**. Přidá kresbu do výkresu, nenahradí projekt.

3. Použijte **Uložit jako** pro svou nativní kopii **tag-master**. Ponechte příponu Beam Bench .lzrproj.

4. Zrušte výběr. Zvolte **Soubor > Exportovat**, vyberte **Soubory SVG (*.svg)** a uložte **tag-artwork.svg**.

Dodanou poznámku projektu můžete zobrazit přes **Soubor > Poznámky projektu…**. Nativní projekt zachovává poznámky a operace vrstev, SVG je kresba.

SAMOSTATNÉ PROCVIČENÍ

Samostatné procvičení

Rozbalte balíček procvičování do složky, kterou znovu snadno najdete. Dodané odpovědi si ponechte pro porovnání.

1. Otevřete **project-start.lzrproj**. Importujte **practice-arrow.svg** do aktuálního výkresu.

2. Pomocí příkazu Uložit jako uložte vlastní nativní projekt, například **my-project.lzrproj**. Uložte jej do pracovní složky.

3. Zrušte výběr a poté pomocí Soubor > Exportovat s volbou Soubory SVG uložte **my-artwork.svg**.

4. Porovnejte projekt s **practice-project-check.lzrproj** a SVG s **practice-artwork-check.svg**.

☐ Štítek a otvor zůstanou beze změny, vedle nich bude jedna šipka. Není nutné nic přesouvat ani měnit velikost.

☐ Ponechte si nativní hlavní soubor i SVG.

☐ Neměňte velikost kresby tak, aby odpovídala stránce exportovaného dokumentu.

Který soubor byste měli otevřít, abyste obnovili poznámky projektu a operace vrstev?

Který příkaz přidá kresbu do výkresu, který už máte?

VYSVĚTLENÁ ODPOVĚĎ

Vysvětlená odpověď

Otevřít projekt, importovat kresbu
Otevřít vrátí uložený projekt Beam Bench. Importovat přidá geometrii SVG do aktuálního výkresu.

Nativní hlavní soubor zachovává více informací
Zachovává objekty, operace vrstev, nastavení, poznámky a nativní ovládací prvky tvarů. SVG zachovává vektorové cesty a relativní geometrii, ale žádné poznámky projektu ani nastavení laseru.

Upravené vektory nejsou původní objekty
V předvedené verzi vytvoří import kompletního exportovaného SVG jeden kombinovaný objekt vektorové cesty. Neobnoví původní tři samostatné objekty.

Role souborů: project-start.lzrproj je nativní startovní soubor; star.svg je ukázkový import; tag-master.lzrproj a tag-artwork.svg jsou zaznamenané odpovědi projektu a exportu. practice-arrow.svg je váš import; practice-project-check.lzrproj a practice-artwork-check.svg jsou vaše dvě odpovědi.

Kompletní SVG používá **dokument o rozměrech 400 × 400 mm**. Jde o velikost stránky, nikoli kresby. Samostatná hvězda má stránku 20 × 20 mm s cestou 17.12 mm × 16.27 mm; šipka má stránku 24 × 16 mm s cestou 22 × 14 mm. Okraje jsou záměrné.

SVG používá nastavení cílového projektu

Import SVG nepřenese vypnuté nastavení Výstupu z nativní odpovědi do jiného projektu. Zkontrolujte operace vrstev daného projektu samostatně.

Odpovídá předvedenému rozhraní Beam Bench 0.2.37. Rozložení panelů se v pozdějších verzích může lišit.