LEKTIONSVEJLEDNING

Projekter og importeret grafik

Bevar et Beam Bench-masterprojekt, og brug SVG, når du vil dele vektorgrafik.

Denne vejledning er oversat med AI. Kontrollér vigtige instruktioner i forhold til den engelske original.

Softwareøvelse

Der kræves ingen laser. De medfølgende native filer har ingen maskinprofil, og betjeningen Output er slået fra. De gemte indstillinger er ikke en materialerecept.



En illustration af de to filtyper. Eksport af grafik erstatter ikke den native master.

1. Brug **Åbn** til **project-start.lzrproj**. Det gendanner mærket som et Beam Bench-projekt.

2. Brug **Importér** til **star.svg**. Det føjer grafikken til tegningen, det erstatter ikke projektet.

3. Brug **Gem som** til din native **tag-master**-kopi. Bevar Beam Bench-projektets **.lzrproj**-filtypenavn.

4. Fjern markeringen. Vælg **Filer > Eksportér**, vælg **SVG-filer (*.svg)**, og gem **tag-artwork.svg**.

Du kan se den medfølgende projektnote via **Filer > Projektnoter…**. Det native projekt bevarer noter og lagoperationer, SVG'en er grafik.

SELVSTÆNDIG ØVELSE

Selvstændig øvelse

Pak øvelsespakken ud i en mappe, du kan finde igen. Gem de medfølgende svar til sammenligning.

1. Åbn **project-start.lzrproj**. Importér **practice-arrow.svg** til den aktuelle tegning.

2. Gem som dit eget native projekt, f.eks. **my-project.lzrproj**. Gem det i din arbejdsmappe.

3. Fjern markeringen, og brug Filer > Eksportér med SVG-filer til at gemme **my-artwork.svg**.

4. Sammenlign projektet med **practice-project-check.lzrproj** og SVG'en med **practice-artwork-check.svg**.

☐ Mærket og hullet forbliver uændrede, med én pil ved siden af. Ingen flytning eller ændring af størrelse er nødvendig.

☐ Bevar både det native masterprojekt og SVG'en.

☐ Tilpas ikke grafikkens størrelse, så den passer til den eksporterede dokumentside.

Hvilken fil skal du åbne for at gendanne projektnoter og lagoperationer?

Hvilken kommando føjer grafik til den tegning, du allerede har?

FORKLARET SVAR

Forklaret svar

Åbn et projekt, importér grafik
Åbn vender tilbage til det gemte Beam Bench-projekt. Importér føjer SVG-geometri til den aktuelle tegning.

Det native masterprojekt indeholder flere oplysninger
Det bevarer objekter, lagoperationer, opsætning, noter og native formkontroller. SVG'en bevarer vektorstier og relativ geometri, men ingen projektnoter eller laserindstillinger.

Redigerbare vektorer er ikke de oprindelige objekter
I den viste version opretter import af den komplette eksporterede SVG ét kombineret objekt med vektorstier. Den gendanner ikke de oprindelige tre separate objekter.

Filroller: project-start.lzrproj er det native startprojekt, star.svg er demonstrationsimporten, tag-master.lzrproj og tag-artwork.svg er de registrerede projekt- og eksportsvar. practice-arrow.svg er din import, practice-project-check.lzrproj og practice-artwork-check.svg er dine to svar.

Den komplette SVG bruger et **400 × 400 mm-dokument**. Det er sidestørrelsen, ikke grafikkens størrelse. Den selvstændige stjerne har en side på 20 × 20 mm med en sti på 17.12 mm × 16.27 mm, pilen har en side på 24 × 16 mm med en sti på 22 × 14 mm. Margenerne er tilsigtede.

SVG bruger destinationsprojektets indstillinger

Import af SVG'en overfører ikke det oprindelige svars deaktiverede Output-indstilling til et andet projekt. Kontrollér det projekts lagoperationer separat.

Matcher den viste Beam Bench 0.2.37-grænseflade. Panelplaceringen kan være anderledes i senere versioner.