FIND OG REPARER ÅRSAGEN

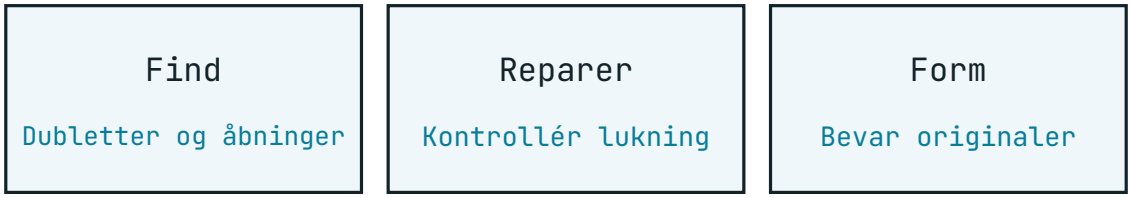
Reparation og redigering af vektorgrafik

Diagnosticér stier, før du kombinerer, forskyder og omformer vektorgrafik.

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

Softwareøvelse og gennemgang

Lad **Ingen maskine** være valgt, og forbliv **afbrudt** under projektøvelser. De angivne operationsværdier er softwareeksempler, ikke afprøvede materialeopskrifter. Bevar originalerne, og gem dit eget arbejde separat.



En kontur, der ser sammenhængende ud, eller én række i objektoversigten beviser ikke, at stien er lukket.

1. I **duplicates-practice.lzrproj** skal du vælge alt og bruge Rediger > Oprydning > Slet dubletter. To dubletter fjernes, så der er én mærkekontur og én cirkel tilbage.

2. I **open-paths-practice.lzrproj** finder Vælg åbne former åbninger på 0.2 og 0.8 mm. En tærskel på 0.50 mm viser én lukning i forhåndsvisningen, mens 1.00 mm viser begge.

3. Sammenlign Flyt ender sammen og Forbind med linje. Kontrollér de ændrede endepunkter eller forbindelsessegmentet, før du accepterer en tolerance.

4. I **join-practice.lzrproj** kombinerer Automatisk sammenføjning fire objekter, der berører hinanden, til ét objekt, hvis underbaner fortsat er åbne i den viste udgave. Én række i objektoversigten beviser ikke lukning.

5. Brug **break-apart-practice.lzrproj** separat. Adskil viser uafhængige dele af en sammensat sti, og hvis du flytter én, bør den anden blive på sin plads.

6. I **burns-wrong-practice.lzrproj** skal du lukke den kendte åbne Fyld-sti, fjerne én dublet og fragmentet uden for siden og derefter kontrollere både lagets og operationens Output.

TEGN OG REDIGÉR NODER

Tegn og redigér noder

1. I **drawing-practice.lzrproj** opretter klik med Tegn-værktøjet lige segmenter. Escape færdiggør en åben linje. Klik og træk opretter kurvehåndtag, og klik på det første punkt lukker bladet.

2. I **nodes-practice.lzrproj** skal du vælge hjertet og bruge Noderedigering. Flyt et ankerpunkt for at flytte formen, og træk i et kurvehåndtag for at ændre krumningen, mens ankerpunktet bliver på sin plads.

3. I **house-practice.lzrproj** skal du indsætte et midtpunkt på den øverste kant og derefter flytte det opad for at få et lukket hus med fem noder. Taghøjden kan afvige fra eksemplet.

4. Genveje ved markøren: I indsætter ved markøren, M på et segmentmidtpunkt, D sletter en node, C gør et hjørne, S udglatter, og L gør den indgående kurve lige.

5. B opdeler en sti ved en node. Den separate **broken-path-example.lzrproj** viser med vilje et åbent resultat.

6. Trimning forsøger normalt at reparere. Option/Alt-klik giver en rå trimning. **trim-answer.lzrproj** indeholder fire åbne stier trods en sammenhængende ydre kontur.

KOMBINÉR, FORSKYD OG OMFORM

Kombinér, forskyd og omform

1. I **boolean-practice.lzrproj** skal du vælge rektanglet og den store cirkel, men lade det lille hul være fravalgt. Svejs opretter en ydre mærkeform på 110 x 50 mm.

2. Til hullet skal du først vælge den ydre form, der skal bevares, derefter den lille cirkel og bruge boolesk Træk fra. Svaret er en lukket sammensat sti med en åbning på 16 mm.

3. Den booleske assistent viser forhåndsvisninger af Foren, Træk fra, Skæring, Svejs og Ekskludér før Anvend. Svaret med Ekskludér bevarer de ydre områder og fjerner overlapningen.

4. I **offset-word-practice.lzrproj** er BEAM allerede konturer. Tilføj et udadgående Offset på 3 mm med afrundede hjørner, og lad Slet original være deaktiveret. Kontrollér sammenføjede bogstaver og smalle åbninger.

5. Brug Hjørneradius 3 mm til rektanglet i **radius-practice.lzrproj**. Brug Radiusværktøj R3 på kompatible markerede stihjørner.

6. Prøv Forvræng markering med fire punkter og Deformér markering med seksten punkter ud fra separate originaler. Sammenlign konturændringer, nøjagtige markørafstande er ikke øvelsens mål.

SELVSTÆNDIG REPARATION OG KONTROL AF SVAR

Selvstændig reparation og kontrol af svar

Gennemfør burns-wrong-, boolesk mærke- og offset-word-øvelserne i separate filer. Bevar de medfølgende startfiler.

☐ I burns-wrong skal du kun beholde den tilsigtede lukkede fyldform og cirklen. Aktivér midlertidigt operationer for afbrudt Forhåndsvisning, og gendan derefter operationens Output slået fra, før du gemmer.

☐ Kontrollér den booleske åbning og den lukkede sammensatte kontur. Foren, Skæring og Træk fra giver med vilje forskellige resultater.

☐ Offsetord: oprindeligt ca. 134.25 x 35.79 mm og 140.25 x 41.79 mm med den nye ydre kontur. Behold begge, og kontrollér små åbninger.

☐ Brug kapitlets sammenligningsprojekter til Tegn, Noderedigering, Trimning, Assistent, radius, Forvræng og Deformér. Nogle eksempler er med vilje åbne eller alternative resultater.

Hvorfor kan Automatisk sammenføjning stadig efterlade en form, der ikke egner sig til Fyld?

Hvad risikerer en stor lukketolerance at ændre?

Hvilken original vil du beholde før destruktiv redigering eller konvertering?

FILER OG SAMMENLIGNINGER

Filer og sammenligninger

Tilføjelse og ændring af noder
Mappen adding-and-changing-nodes. **broken-path-example.lzrproj**, **house-answer.lzrproj**, **house-answer.png**, **house-practice.lzrproj**. Hold dette kapitels inputfiler og sammenligninger samlet.

Boolesk assistent
Mappen boolean-assistant. **boolean-assistant-answer.lzrproj**, **boolean-assistant-answer.png**, **boolean-assistant-practice.lzrproj**. Hold dette kapitels inputfiler og sammenligninger samlet.

Lukning af åbne stier
Mappen closing-open-paths. **open-paths-answer.lzrproj**, **open-paths-move-ends-answer.lzrproj**, **open-paths-practice.lzrproj**. Hold dette kapitels inputfiler og sammenligninger samlet.

Sletning af duplikerede stier
Mappen deleting-duplicate-paths. **duplicates-answer.lzrproj**, **duplicates-practice.lzrproj**. Hold dette kapitels inputfiler og sammenligninger samlet.

Tegning af linjer og kurver
Mappen drawing-lines-and-curves. **drawing-answer.lzrproj**, **drawing-answer.png**, **drawing-practice.lzrproj**. Hold dette kapitels inputfiler og sammenligninger samlet.

Brug sammenligningen efter dit forsøg. Kontrollér de angivne dimensioner, indstillinger og objektstruktur.

FILER OG SAMMENLIGNINGER

Filer og sammenligninger

Redigering af noder
Mappen editing-nodes. **nodes-answer.lzrproj**, **nodes-answer.png**, **nodes-practice.lzrproj**. Hold dette kapitels inputfiler og sammenligninger samlet.

Sammenføjning og adskillelse
Mappen joining-and-breaking-apart. **break-apart-answer.lzrproj**, **break-apart-practice.lzrproj**, **join-answer.lzrproj**, **join-practice.lzrproj**. Hold dette kapitels inputfiler og sammenligninger samlet.

Ser rigtigt ud, brænder forkert
Mappen looks-right-burns-wrong. **burns-wrong-answer.lzrproj**, **burns-wrong-answer.png**, **burns-wrong-practice.lzrproj**. Hold dette kapitels inputfiler og sammenligninger samlet.

Forskydninger
Mappen offsets. **offset-answer.lzrproj**, **offset-answer.png**, **offset-practice.lzrproj**, **offset-word-practice.lzrproj**. Hold dette kapitels inputfiler og sammenligninger samlet.

Afrunding af hjørner
Mappen rounding-corners. **radius-answer.lzrproj**, **radius-answer.png**, **radius-practice.lzrproj**. Hold dette kapitels inputfiler og sammenligninger samlet.

Brug sammenligningen efter dit forsøg. Kontrollér de angivne dimensioner, indstillinger og objektstruktur.

FILER OG SAMMENLIGNINGER

Filer og sammenligninger

Trimning af former
Mappen trimming-shapes. **trim-answer.lzrproj**, **trim-answer.png**, **trim-healed-example.lzrproj**, **trim-practice.lzrproj**. Hold dette kapitels inputfiler og sammenligninger samlet.

Forvrængning og deformering
Mappen warping-and-deforming. **deform-example.lzrproj**, **warp-answer.lzrproj**, **warp-answer.png**, **warp-practice.lzrproj**. Hold dette kapitels inputfiler og sammenligninger samlet.

Svejsning og booleske operationer
Mappen weld-and-booleans. **boolean-answer.lzrproj**, **boolean-answer.png**, **boolean-practice.lzrproj**, **intersection-demo.lzrproj**, **union-demo.lzrproj**, **weld-answer.lzrproj**. Hold dette kapitels inputfiler og sammenligninger samlet.

Brug sammenligningen efter dit forsøg. Kontrollér de angivne dimensioner, indstillinger og objektstruktur.