LEKTIONSANLEITUNG

Projekte und importierte Grafiken

Behalten Sie ein Beam Bench-Masterprojekt und verwenden Sie SVG, wenn Sie Vektorgrafiken teilen möchten.

Diese Anleitung wurde mit KI übersetzt. Prüfen Sie wichtige Anweisungen anhand des englischen Originals.

Softwareübung

Sie benötigen keinen Laser. Die mitgelieferten nativen Dateien enthalten kein Maschinenprofil, und die Betriebsausgabe ist deaktiviert. Die gespeicherten Einstellungen sind keine Materialrezeptur.



Eine Darstellung der beiden Dateitypen. Der Export der Grafik ersetzt den nativen Master nicht.

1. Verwenden Sie **Öffnen** für **project-start.lzrproj**. Dadurch wird der Anhänger als Beam Bench-Projekt wiederhergestellt.

2. Verwenden Sie **Importieren** für **star.svg**. Dadurch wird die Grafik zur Zeichnung hinzugefügt, das Projekt wird jedoch nicht ersetzt.

3. Verwenden Sie **Speichern unter** für Ihre native Kopie **tag-master**. Behalten Sie die Erweiterung .lzrproj von Beam Bench bei.

4. Heben Sie die Auswahl auf. Wählen Sie **Datei > Exportieren**, dann **SVG-Dateien (*.svg)**, und speichern Sie **tag-artwork.svg**.

Sie können die mitgelieferte Projektnotiz über **Datei > Projektnotizen…** anzeigen. Das native Projekt bewahrt Notizen und Ebenenoperationen, die SVG-Datei enthält die Grafik.

SELBSTSTÄNDIGE ÜBUNG

Selbstständige Übung

Extrahieren Sie das Übungspaket in einen Ordner, den Sie wiederfinden können. Bewahren Sie die mitgelieferten Antworten zum Vergleich auf.

1. Öffnen Sie **project-start.lzrproj**. Importieren Sie **practice-arrow.svg** in die aktuelle Zeichnung.

2. Speichern Sie Ihr eigenes natives Projekt mit **Speichern unter**, zum Beispiel als **my-project.lzrproj**. Speichern Sie es in Ihrem Arbeitsordner.

3. Heben Sie die Auswahl auf, und wählen Sie Datei > Exportieren mit SVG-Dateien, um **my-artwork.svg** zu speichern.

4. Vergleichen Sie das Projekt mit **practice-project-check.lzrproj** und die SVG-Datei mit **practice-artwork-check.svg**.

☐ Der Anhänger und das Loch bleiben unverändert, daneben befindet sich ein Pfeil. Verschieben oder skalieren Sie nichts.

☐ Bewahren Sie sowohl den nativen Master als auch die SVG-Datei auf.

☐ Ändern Sie die Größe der Grafik nicht, um sie an die exportierte Dokumentseite anzupassen.

Welche Datei sollten Sie öffnen, um Projektnotizen und Ebenenoperationen wiederherzustellen?

Welcher Befehl fügt der bereits vorhandenen Zeichnung eine Grafik hinzu?

ERKLÄRTE ANTWORT

Erklärte Antwort

Projekt öffnen; Grafik importieren
Mit Öffnen kehren Sie zum gespeicherten Beam Bench-Projekt zurück. Mit Importieren fügen Sie der aktuellen Zeichnung SVG-Geometrie hinzu.

Die native Masterdatei enthält mehr Informationen
Sie bewahrt Objekte, Ebenenoperationen, Einrichtung, Notizen und native Formsteuerungen. Die SVG-Datei enthält Vektorpfade und relative Geometrie, jedoch keine Projektnotizen oder Lasereinstellungen.

Bearbeitbare Vektoren sind nicht die ursprünglichen Objekte
In der demonstrierten Version erzeugt der Import der vollständig exportierten SVG-Datei ein einziges kombiniertes Vektorpfadobjekt. Die ursprünglich drei separaten Objekte werden dadurch nicht wiederhergestellt.

Dateifunktionen: project-start.lzrproj ist der native Starter; star.svg ist der Demonstrationsimport; tag-master.lzrproj und tag-artwork.svg sind die dokumentierten Projekt-/Exportlösungen. practice-arrow.svg ist Ihre Importdatei; practice-project-check.lzrproj und practice-artwork-check.svg sind Ihre beiden Lösungen.

Das vollständige SVG verwendet ein **400 × 400 mm großes Dokument**. Das ist die Seitengröße, nicht die Größe der Grafik. Der eigenständige Stern hat eine 20 × 20 mm große Seite mit einem 17.12 mm × 16.27 mm großen Pfad; der Pfeil hat eine 24 × 16 mm große Seite mit einem 22 × 14 mm großen Pfad. Die Ränder sind beabsichtigt.

SVG verwendet die Einstellungen des Zielprojekts

Der Import der SVG-Datei übernimmt die deaktivierte Ausgabe-Einstellung der nativen Lösung nicht in ein anderes Projekt. Prüfen Sie die Ebenenoperationen dieses Projekts separat.

Entspricht der in der Demonstration verwendeten Oberfläche von Beam Bench 0.2.37. Das Panel-Layout kann in späteren Versionen abweichen.