GUÍA DE LA LECCIÓN

Proyectos e ilustraciones importadas

Conserva un proyecto maestro de Beam Bench y usa SVG cuando quieras compartir ilustraciones vectoriales.

Esta guía se ha traducido con IA. Comprueba las instrucciones importantes con el original en inglés.

Práctica de software

No se necesita ningún láser. Los archivos nativos proporcionados no tienen perfil de máquina y la operación Salida está desactivada. Sus ajustes guardados no son una receta de material.



Una ilustración de los dos tipos de archivo. Exportar la ilustración no sustituye al maestro nativo.

1. Usa **Abrir** para **project-start.lzrproj**. Restaura la etiqueta como proyecto de Beam Bench.

2. Usa **Importar** para **star.svg**. Añade la ilustración al dibujo, pero no sustituye al proyecto.

3. Usa **Guardar como** para crear tu copia nativa de **tag-master**. Conserva la extensión .lzrproj de Beam Bench.

4. Anula la selección. Elige **Archivo > Exportar**, selecciona **Archivos SVG (*.svg)** y guarda **tag-artwork.svg**.

Puedes ver la nota del proyecto proporcionado mediante **Archivo > Notas del proyecto…**. El proyecto nativo conserva las notas y las operaciones de capa; el SVG es la ilustración.

PRÁCTICA INDEPENDIENTE

Práctica independiente

Extrae el paquete de práctica a una carpeta que puedas volver a encontrar. Conserva las respuestas proporcionadas para compararlas.

1. Abre **project-start.lzrproj**. Importa **practice-arrow.svg** al dibujo actual.

2. Usa Guardar como para crear tu propio proyecto nativo, como **my-project.lzrproj**. Guárdalo en tu carpeta de trabajo.

3. Anula la selección y usa Archivo > Exportar con Archivos SVG para guardar **my-artwork.svg**.

4. Compara el proyecto con **practice-project-check.lzrproj** y el SVG con **practice-artwork-check.svg**.

☐ La etiqueta y el agujero permanecen sin cambios, con una flecha a su lado. No hace falta mover ni cambiar el tamaño.

☐ Conserva el maestro nativo y también el SVG.

☐ No cambies el tamaño de la ilustración para que coincida con la página del documento exportado.

¿Qué archivo debes abrir para recuperar las notas del proyecto y las operaciones de capa?

¿Qué comando añade ilustraciones al dibujo que ya tienes?

RESPUESTA EXPLICADA

Respuesta explicada

Abrir un proyecto, Importar una ilustración
Abrir vuelve al proyecto de Beam Bench guardado. Importar añade la geometría SVG al dibujo actual.

El maestro nativo conserva más información
Conserva los objetos, las operaciones de capa, la configuración, las notas y los controles nativos de las formas. El SVG conserva las rutas vectoriales y la geometría relativa, sin notas del proyecto ni ajustes del láser.

Los vectores editables no son los objetos originales
En la versión mostrada, importar el SVG exportado completo crea un único objeto combinado de rutas vectoriales. No restaura los 3 objetos originales por separado.

Funciones de los archivos: project-start.lzrproj es el archivo inicial nativo; star.svg es la importación de demostración; tag-master.lzrproj y tag-artwork.svg son las respuestas registradas del proyecto y la exportación. practice-arrow.svg es tu importación; practice-project-check.lzrproj y practice-artwork-check.svg son tus dos respuestas.

El SVG completo usa un **documento de 400 × 400 mm**. Ese es el tamaño de la página, no el de la ilustración. La estrella independiente tiene una página de 20 × 20 mm con una ruta de 17.12 mm × 16.27 mm; la flecha tiene una página de 24 × 16 mm con una ruta de 22 × 14 mm. Los márgenes son intencionados.

El SVG usa los ajustes del proyecto de destino

Importar el SVG no transfiere el ajuste Salida desactivado de la respuesta nativa a otro proyecto. Comprueba por separado las operaciones de capa de ese proyecto.

Coincide con la interfaz de Beam Bench 0.2.37 mostrada. El diseño del panel puede variar en versiones posteriores.