OPPITUNNIN OPAS

Projektit ja tuotu kuvamateriaali

Säilytä Beam Bench -pääprojekti ja käytä SVG:tä, kun haluat jakaa vektorikuvamateriaalia.

Tämä opas on käännetty tekoälyllä. Vertaa tärkeitä ohjeita englanninkieliseen alkuperäiseen.

Ohjelmistoharjoittelu

Laseria ei tarvita. Toimitetuissa alkuperäistiedostoissa ei ole koneprofiilia, ja Tulostus on poissa käytöstä. Niiden tallennetut asetukset eivät ole materiaaliresepti.



Kuvassa esitetään kaksi tiedostotyyppiä. Kuvamateriaalin vieminen ei korvaa alkuperäistä projektia.

1. Valitse **Avaa** ja avaa **project-start.lzrproj**. Se palauttaa tunnisteen Beam Bench -projektina.

2. Valitse **Tuo** ja avaa **star.svg**. Se lisää kuvamateriaalin piirrokseen, mutta ei korvaa projektia.

3. Valitse **Tallenna nimellä** ja tallenna oma alkuperäinen **tag-master**-kopiosi. Säilytä Beam Benchin .lzrproj-tiedostopääte.

4. Poista valinta. Valitse **Tiedosto > Vie**, valitse **SVG-tiedostot (*.svg)** ja tallenna **tag-artwork.svg**.

Voit tarkastella toimitettua projektimuistiinpanoa valitsemalla **Tiedosto > Projektin muistiinpanot…**. Alkuperäinen projekti säilyttää muistiinpanot ja tasotoiminnot, SVG on kuvamateriaalia.

ITSENÄINEN HARJOITTELU

Itsenäinen harjoittelu

Pura harjoituspaketti kansioon, jonka löydät myöhemmin uudelleen. Säilytä toimitetut vastaukset vertailua varten.

1. Avaa **project-start.lzrproj**. Tuo **practice-arrow.svg** nykyiseen piirrokseen.

2. Tallenna omana alkuperäisenä projektinasi valitsemalla Tallenna nimellä, esimerkiksi **my-project.lzrproj**. Tallenna se työkansioosi.

3. Poista valinta ja valitse sitten Tiedosto > Vie. Tallenna **my-artwork.svg** valitsemalla SVG-tiedostot.

4. Vertaa projektia tiedostoon **practice-project-check.lzrproj** ja SVG:tä tiedostoon **practice-artwork-check.svg**.

☐ Tunniste ja reikä pysyvät ennallaan, ja niiden vieressä on yksi nuoli. Siirtämistä tai koon muuttamista ei tarvita.

☐ Säilytä alkuperäinen projekti sekä SVG.

☐ Älä muuta kuvamateriaalin kokoa vastaamaan viedyn asiakirjasivun kokoa.

Mikä tiedosto pitää avata projektin muistiinpanojen ja tasotoimintojen palauttamiseksi?

Millä komennolla kuvamateriaali lisätään jo olemassa olevaan piirrokseen?

SELITETTY VASTAUS

Selitetty vastaus

Avaa projekti, tuo kuvamateriaali
Avaa-komento palaa tallennettuun Beam Bench -projektiin. Tuo-komento lisää SVG-geometrian nykyiseen piirrokseen.

Alkuperäinen projekti säilyttää enemmän tietoja
Se säilyttää objektit, tasotoiminnot, asetukset, muistiinpanot ja alkuperäiset muotosäätimet. SVG säilyttää vektoripolut ja suhteellisen geometrian, mutta ei projektimuistiinpanoja tai laserasetuksia.

Muokattavat vektorit eivät ole alkuperäisiä objekteja
Esitetyssä versiossa koko viedyn SVG:n tuominen muodostaa yhden yhdistetyn vektoripolkuobjektin. Se ei palauta alkuperäisiä kolmea erillistä objektia.

Tiedostojen roolit: project-start.lzrproj on alkuperäinen aloitusprojekti, star.svg esittelyn tuontitiedosto, tag-master.lzrproj ja tag-artwork.svg ovat tallennetut projekti- ja vientivastaukset. practice-arrow.svg on tuontitiedostosi, practice-project-check.lzrproj ja practice-artwork-check.svg ovat kaksi vastaustasi.

Koko SVG käyttää **400 × 400 mm:n asiakirjaa**. Tämä on sivun koko, ei kuvamateriaalin koko. Erillisen tähden sivu on 20 × 20 mm ja polku 17.12 mm × 16.27 mm, nuolen sivu on 24 × 16 mm ja polku 22 × 14 mm. Marginaalit ovat tarkoitukselliset.

SVG käyttää kohdeprojektin asetuksia

SVG:n tuominen ei siirrä alkuperäisen vastauksen käytöstä poistettua Tulostus-asetusta toiseen projektiin. Tarkista kyseisen projektin tasotoiminnot erikseen.

Vastaa esiteltyä Beam Bench 0.2.37 -käyttöliittymää. Paneelien asettelu voi poiketa myöhemmissä versioissa.