GUIDE DE LA LEÇON

Projets et illustrations importées

Conservez un projet maître Beam Bench et utilisez SVG lorsque vous souhaitez partager une illustration vectorielle.

Ce guide a été traduit par IA. Vérifiez les instructions importantes par rapport à l’original anglais.

Pratique logicielle

Aucun laser n’est nécessaire. Les fichiers natifs fournis n’ont aucun profil machine et l’opération Sortie est désactivée. Leurs paramètres enregistrés ne constituent pas une recette de matériau.



Illustration des deux types de fichiers. L’exportation de l’illustration ne remplace pas le fichier maître natif.

1. Utilisez **Ouvrir** pour **project-start.lzrproj**. Cela restaure l’étiquette en tant que projet Beam Bench.

2. Utilisez **Importer** pour **star.svg**. Cela ajoute l’illustration au dessin ; cela ne remplace pas le projet.

3. Utilisez **Enregistrer sous** pour votre copie native **tag-master**. Conservez l’extension .lzrproj de Beam Bench.

4. Désélectionnez tout. Choisissez **Fichier > Exporter**, sélectionnez **Fichiers SVG (*.svg)** et enregistrez **tag-artwork.svg**.

Vous pouvez consulter la note du projet fournie via **Fichier > Notes du projet…**. Le projet natif conserve les notes et les opérations sur les calques ; le SVG est une illustration.

PRATIQUE AUTONOME

Pratique autonome

Extrayez le pack d’exercices dans un dossier que vous pourrez retrouver. Conservez les réponses fournies pour comparaison.

1. Ouvrez **project-start.lzrproj**. Importez **practice-arrow.svg** dans le dessin actuel.

2. Utilisez Enregistrer sous pour créer votre propre projet natif, par exemple **my-project.lzrproj**. Enregistrez-le dans votre dossier de travail.

3. Désélectionnez tout, puis choisissez Fichier > Exporter avec Fichiers SVG pour enregistrer **my-artwork.svg**.

4. Comparez le projet avec **practice-project-check.lzrproj** et le SVG avec **practice-artwork-check.svg**.

☐ L’étiquette et le trou restent inchangés, avec une flèche à côté. Aucun déplacement ni redimensionnement n’est nécessaire.

☐ Conservez également le fichier maître natif et le SVG.

☐ Ne redimensionnez pas l’illustration pour l’adapter à la page du document exporté.

Quel fichier devez-vous ouvrir pour récupérer les notes du projet et les opérations sur les calques ?

Quelle commande ajoute une illustration au dessin que vous avez déjà ?

RÉPONSE EXPLIQUÉE

Réponse expliquée

Ouvrir un projet ; importer une illustration
La commande Ouvrir ramène au projet Beam Bench enregistré. La commande Importer ajoute la géométrie SVG au dessin actuel.

Le fichier maître natif conserve davantage d'informations
Il conserve les objets, les opérations sur les calques, la configuration, les notes et les contrôles natifs des formes. Le SVG conserve les tracés vectoriels et la géométrie relative, sans notes de projet ni paramètres laser.

Les vecteurs modifiables ne sont pas les objets d'origine
Dans la version présentée, l'importation du SVG exporté complet crée un seul objet composé d'un tracé vectoriel. Elle ne restaure pas les trois objets séparés d'origine.

Rôles des fichiers : project-start.lzrproj est le fichier de départ natif ; star.svg est l'importation de démonstration ; tag-master.lzrproj et tag-artwork.svg sont les réponses enregistrées du projet et de l'exportation. practice-arrow.svg est votre importation ; practice-project-check.lzrproj et practice-artwork-check.svg sont vos deux réponses.

Le SVG complet utilise un **document de 400 × 400 mm**. Il s'agit de la taille de la page, pas de celle de l'illustration. L'étoile autonome possède une page de 20 × 20 mm et un tracé de 17.12 mm × 16.27 mm ; la flèche possède une page de 24 × 16 mm et un tracé de 22 × 14 mm. Les marges sont intentionnelles.

Le SVG utilise les paramètres du projet de destination

L'importation du SVG ne transfère pas le paramètre Sortie désactivé de la réponse native dans un autre projet. Vérifiez séparément les opérations sur les calques de ce projet.

Correspond à l'interface Beam Bench 0.2.37 présentée. La disposition des panneaux peut différer dans les versions ultérieures.