ÓRAI ÚTMUTATÓ

Projektek és importált grafikák

Tarts meg egy Beam Bench-mesterprojektet, és használj SVG-t, ha vektorgrafikát szeretnél megosztani.

Ezt az útmutatót mesterséges intelligencia fordította. A fontos utasításokat ellenőrizze az angol eredetivel.

Szoftveres gyakorlat

Nincs szükség lézerre. A mellékelt natív fájlokhoz nincs gépprofil, a művelet Kimenet beállítása ki van kapcsolva. A mentett beállítások nem anyagreceptet jelentenek.



A két fájltípust bemutató ábra. A grafika exportálása nem helyettesíti a natív mesterfájlt.

1. Használd a **Megnyitás** lehetőséget a **project-start.lzrproj** fájlhoz. Ez Beam Bench-projektként állítja vissza a címkét.

2. Használd az **Importálás** lehetőséget a **star.svg** fájlhoz. Hozzáadja a grafikát a rajzhoz, de nem cseréli le a projektet.

3. Használd a **Mentés másként** lehetőséget a natív **tag-master** példányhoz. Tartsd meg a Beam Bench .lzrproj kiterjesztését.

4. Szüntesd meg a kijelölést. Válaszd a **Fájl > Exportálás** lehetőséget, jelöld ki az **SVG-fájlok (*.svg)** típust, majd mentsd a **tag-artwork.svg** fájlt.

A mellékelt projektjegyzetet a **Fájl > Projektjegyzetek…** útvonalon tekintheted meg. A natív projekt megőrzi a jegyzeteket és a rétegműveleteket, az SVG pedig a grafikát.

ÖNÁLLÓ GYAKORLÁS

Önálló gyakorlás

Csomagold ki a gyakorlócsomagot egy olyan mappába, amelyet később újra megtalálsz. Összehasonlításhoz tartsd meg a mellékelt válaszokat.

1. Nyisd meg a **project-start.lzrproj** fájlt. Importáld a **practice-arrow.svg** fájlt az aktuális rajzba.

2. Mentsd el a saját natív projektedet a **Mentés másként** lehetőséggel, például **my-project.lzrproj** néven. A munkamappádba mentsd.

3. Szüntesd meg a kijelölést, majd a Fájl > Exportálás lehetőséggel, az SVG-fájlok típust használva mentsd a **my-artwork.svg** fájlt.

4. Hasonlítsd össze a projektet a **practice-project-check.lzrproj** fájllal, az SVG-t pedig a **practice-artwork-check.svg** fájllal.

☐ A címke és a furat változatlan marad, mellettük pedig egy nyíl lesz. Áthelyezésre vagy átméretezésre nincs szükség.

☐ A natív mesterfájlt és az SVG-t is tartsd meg.

☐ Ne méretezd át a grafikát az exportált dokumentumoldalhoz igazítva.

Melyik fájlt kell megnyitnod a projektjegyzetek és a rétegműveletek visszaállításához?

Melyik parancs ad grafikát a már meglévő rajzhoz?

A VÁLASZ MAGYARÁZATA

A válasz magyarázata

Projekt megnyitása, grafika importálása
A Megnyitás visszatér a mentett Beam Bench-projekthez. Az Importálás SVG-geometriát ad az aktuális rajzhoz.

A natív mesterfájl több információt őriz meg
Megőrzi az objektumokat, a rétegműveleteket, a beállításokat, a jegyzeteket és a natív alakzatvezérlőket. Az SVG a vektorgörbéket és a relatív geometriát őrzi meg, projektjegyzetek és lézerbeállítások nélkül.

A szerkeszthető vektorok nem az eredeti objektumok
A bemutatott kiadásban a teljes exportált SVG importálása egyetlen egyesített vektorgörbe-objektumot hoz létre. Nem állítja vissza az eredeti három különálló objektumot.

Fájlszerepek: a project-start.lzrproj a natív kezdőprojekt, a star.svg a bemutatott import, a tag-master.lzrproj és a tag-artwork.svg pedig a rögzített projekt- és exportválaszok. A practice-arrow.svg a te importod, a practice-project-check.lzrproj és a practice-artwork-check.svg pedig a két válaszod.

A teljes SVG **400 × 400 mm-es dokumentumot** használ. Ez az oldalméret, nem a grafika mérete. Az önálló csillag oldala 20 × 20 mm-es, az útvonala pedig 17.12 mm × 16.27 mm-es; a nyíl oldala 24 × 16 mm-es, az útvonala pedig 22 × 14 mm-es. A margók szándékosak.

Az SVG a célprojekt beállításait használja

Az SVG importálása nem viszi át a natív válaszprojekt Kimenet beállításának letiltott állapotát egy másik projektbe. A projekt rétegműveleteit külön ellenőrizd.

A bemutatott Beam Bench 0.2.37 kezelőfelületének felel meg. A panelek elrendezése a későbbi verziókban eltérhet.