GUIDA DELLA LEZIONE

Progetti e grafica importata

Conserva un progetto master Beam Bench e usa SVG quando vuoi condividere grafica vettoriale.

Questa guida è stata tradotta con l'IA. Verifica le istruzioni importanti confrontandole con l'originale inglese.

Esercitazione software

Non serve alcun laser. I file nativi forniti non hanno un profilo macchina e l'operazione Output è disattivata. Le impostazioni salvate non sono una ricetta per materiali.



Illustrazione dei due tipi di file. L'esportazione della grafica non sostituisce il master nativo.

1. Usa **Apri** per **project-start.lzrproj**. Il tag viene ripristinato come progetto Beam Bench.

2. Usa **Importa** per **star.svg**. Aggiunge la grafica al disegno, senza sostituire il progetto.

3. Usa **Salva con nome** per la tua copia nativa **tag-master**. Mantieni l'estensione .lzrproj di Beam Bench.

4. Deseleziona tutto. Scegli **File > Esporta**, seleziona **File SVG (*.svg)** e salva **tag-artwork.svg**.

Puoi visualizzare la nota del progetto fornita tramite **File > Note del progetto…**. Il progetto nativo conserva le note e le operazioni sui livelli; l'SVG è grafica.

ESERCITAZIONE AUTONOMA

Esercitazione autonoma

Estrai il pacchetto di esercitazione in una cartella che puoi ritrovare. Conserva le risposte fornite per il confronto.

1. Apri **project-start.lzrproj**. Importa **practice-arrow.svg** nel disegno corrente.

2. Usa Salva con nome per il tuo progetto nativo, ad esempio **my-project.lzrproj**. Salvalo nella cartella di lavoro.

3. Deseleziona tutto, poi usa File > Esporta con File SVG per salvare **my-artwork.svg**.

4. Confronta il progetto con **practice-project-check.lzrproj** e l'SVG con **practice-artwork-check.svg**.

☐ Il tag e il foro restano invariati, con una freccia accanto. Non è necessario spostare o ridimensionare nulla.

☐ Conserva sia il master nativo sia l'SVG.

☐ Non ridimensionare la grafica per adattarla alla pagina del documento esportato.

Quale file devi aprire per recuperare le note del progetto e le operazioni sui livelli?

Quale comando aggiunge la grafica al disegno che hai già?

RISPOSTA SPIEGATA

Risposta spiegata

Apri un progetto; importa la grafica
Apri riporta al progetto Beam Bench salvato. Importa aggiunge la geometria SVG al disegno corrente.

Il master nativo conserva più informazioni
Conserva oggetti, operazioni sui livelli, impostazioni, note e controlli nativi delle forme. L'SVG conserva i tracciati vettoriali e la geometria relativa, senza note del progetto né impostazioni laser.

I vettori modificabili non sono gli oggetti originali
Nella versione illustrata, importando l'SVG completo esportato si ottiene un unico oggetto combinato con tracciato vettoriale. Gli originali non vengono ripristinati come tre oggetti separati.

Ruoli dei file: project-start.lzrproj è il file iniziale nativo; star.svg è l'importazione dimostrativa; tag-master.lzrproj e tag-artwork.svg sono le risposte registrate del progetto e dell'esportazione. practice-arrow.svg è la tua importazione; practice-project-check.lzrproj e practice-artwork-check.svg sono le tue due risposte.

L'SVG completo usa un **documento di 400 × 400 mm**. Questa è la dimensione della pagina, non quella della grafica. La stella autonoma ha una pagina di 20 × 20 mm con un tracciato di 17.12 mm × 16.27 mm; la freccia ha una pagina di 24 × 16 mm con un tracciato di 22 × 14 mm. I margini sono intenzionali.

L'SVG usa le impostazioni del progetto di destinazione

L'importazione dell'SVG non trasferisce in un altro progetto l'impostazione Output disattivata della risposta nativa. Controlla separatamente le operazioni sui livelli di quel progetto.

Corrisponde all'interfaccia Beam Bench 0.2.37 illustrata. La disposizione dei pannelli potrebbe differire nelle versioni successive.