レッスンガイド

プロジェクトとインポートしたアートワーク

Beam Benchのマスタープロジェクトを保持し、ベクターアートワークを共有する場合はSVGを使用します。

このガイドはAIで翻訳されています。重要な手順は英語の原文と照合してください。

ソフトウェア練習
レーザーは不要です。提供されたネイティブファイルにはマシンプロファイルがなく、操作の「出力」はオフです。保存された設定は材料用レシピではありません。



2種類のファイル形式を示すイラストです。アートワークを書き出しても、ネイティブマスターは置き換えられません。

1. **開く**で**project-start.lzrproj**を開きます。タグをBeam Benchプロジェクトとして復元します。

2. **インポート**で**star.svg**を開きます。アートワークを描画に追加します。プロジェクトは置き換えません。

3. ネイティブな**tag-master**のコピーには**名前を付けて保存**を使用します。Beam Benchの.lzrproj拡張子を維持します。

4. 選択を解除します。**ファイル > 書き出し**を選び、**SVGファイル (*.svg)**を選択して、**tag-artwork.svg**として保存します。

提供されたプロジェクトノートは、**ファイル > プロジェクトノート...**から表示できます。ネイティブプロジェクトはノートとレイヤー操作を保持し、SVGはアートワークを保持します。

自習

自習

練習パックを、後でもう一度見つけられるフォルダーに展開します。比較用に提供された解答を保持してください。

1. **project-start.lzrproj**を開きます。現在の描画に**practice-arrow.svg**をインポートします。

2. 自分用のネイティブプロジェクトを「名前を付けて保存」します。例として**my-project.lzrproj**のようにし、作業フォルダーに保存します。

3. 選択を解除し、File > Exportを使用してSVG Filesで**my-artwork.svg**を保存します。

4. プロジェクトを**practice-project-check.lzrproj**と比較し、SVGを**practice-artwork-check.svg**と比較します。

□ タグと穴は変更せず、その横に矢印が一つあります。移動もサイズ変更も不要です。

□ ネイティブマスターとSVGの両方を保持してください。

□ 書き出したドキュメントページに合わせてアートワークのサイズを変更しないでください。

プロジェクトノートとレイヤー操作を復元するには、どのファイルを開くべきですか？

すでにある描画にアートワークを追加するコマンドはどれですか？

解説付きの解答

解説付きの解答

プロジェクトを開く、アートワークをインポート
「開く」では保存済みのBeam Benchプロジェクトに戻ります。「インポート」ではSVGのジオメトリを現在の描画に追加します。

ネイティブマスターはより多くの情報を保持
オブジェクト、レイヤー操作、セットアップ、ノート、ネイティブの形状コントロールを保持します。SVGに保持されるのはベクターパスと相対的な形状だけで、プロジェクトノートやレーザー設定はありません。

編集可能なベクターは元のオブジェクトではありません
実演時のリリースでは、書き出したSVG全体をインポートすると、一つの結合されたベクターパスオブジェクトになります。元の三つの個別オブジェクトには戻りません。

ファイルの役割: project-start.lzrprojはネイティブのスターター、star.svgは実演用のインポート、tag-master.lzrprojとtag-artwork.svgは記録されたプロジェクト／書き出しの解答です。practice-arrow.svgはインポート用、practice-project-check.lzrprojとpractice-artwork-check.svgは二つの解答です。

完全版SVGでは**400 × 400 mmのドキュメント**を使用します。これはページサイズであり、アートワークのサイズではありません。単独の星には20 × 20 mmのページと17.12 mm × 16.27 mmのパスがあり、矢印には24 × 16 mmのページと22 × 14 mmのパスがあります。余白は意図的なものです。

> **SVGは移行先プロジェクトの設定を使用する**
> SVGをインポートしても、ネイティブ解答の無効な「出力」設定は別のプロジェクトに引き継がれません。そのプロジェクトのレイヤー操作を別途確認してください。

実演したBeam Bench 0.2.37のインターフェースに一致します。後のバージョンではパネルレイアウトが異なる場合があります。