TEKST, SKRIFTER OG TILPASNING

Legge til, tilpasse og bøye tekst

Tilpass og form redigerbar tekst, og behold deretter en separat omrisskopi ved behov.

Denne veiledningen er oversatt med kunstig intelligens. Kontroller viktige instruksjoner mot den engelske originalen.

Programvareøvelse og gjennomgang

La **Ingen maskin** være valgt, og forbli **frakoblet** under prosjektøvelser. De oppgitte driftsverdiene er programvareeksempler, ikke testede materialoppskrifter. Behold originalene, og lagre ditt eget arbeid separat.



Behold teksten redigerbar før du lager en omrisskopi, og kontroller hvert tegn etter et skrifttypebytte.

1. Velg Tekst, klikk på arbeidsområdet og skriv, og trykk deretter Escape for å avslutte. Søk etter de installerte skriftene i Egenskaper, og velg en faktisk tilgjengelig familie og stil.

2. Under Justering og avstand justerer Sentrer de to linjene i eksempelet til midten. Tegnavstand endrer mellomrommene mellom bokstavene, og Linjeavstand endrer mellomrommet mellom linjene. Kontroller hele ordet etter hver av endringene.

3. For et fast navneområde velger du Tekst > Boks. Angi boksbredden til 60 mm, og velg Klem til størrelse. Sammenlign et kort og et langt navn mens teksten fortsatt er redigerbar.

4. Kontroller lesbarheten og klaringen til kanten og hullet i merkelappen. Like boksbredder beviser ikke lik visuell størrelse eller lesbarhet.

5. Hvis en skrift mangler, bruker du en installasjon med riktig lisens eller en installert erstatning. Kontroller hvert tegn, bredden, avstanden og tilpasningen på nytt.

6. Lagrede omriss bidrar til å bevare det leverte utseendet, men senere tekstredigering kan kreve den opprinnelige skriften. Ingen systemskrift følger med i denne pakken.

BØY, BANE OG SVEIS

Bøy, bane og sveis

1. Avansert tekstform > Bøy bruker en radius, demonstrasjonen bruker 80 mm. Sirkel bruker Topp/Bunn, Innside/Utside og Buespenn. Kontroller retningen og klaringen mellom bokstavene.

2. For bølgeeksempelet velger du den redigerbare teksten, velger Bane, Velg bane og klikker på hjelpelinjen. Grunnlinjeforskyvning flytter teksten i forhold til denne banen.

3. Gjør hjelpelinjen til et Verktøy-lag, og ta bare med bokstavene i frakoblet Forhåndsvisning. Lukk Forhåndsvisning, og gå tilbake til at Utdata er av før du lagrer.

4. Sveis slår sammen overlappende skriptomriss. Kontroller de planlagte banene i stedet for å anta at en skriftskrift har passende overlappinger.

5. Dupliser den redigerbare teksten før du velger Konverter til bane. Den konverterte kopien har noder, men mister redigering av ord og skrift.

6. Sammenlign bare svaret for kapitlet du arbeider med. Skrifterstatning eller en annen installert stil kan endre grensene.

ØVELSE OG SAMMENLIGNING

Øvelse og sammenligning

Bruk de leverte startfilene for boksetekst og sirkeltekst. Tilpass begge navnene til boksen på 60 mm, plasser round øverst på underlaget og table nederst, og lag et separat tilfelle med sveiset skripttekst.

☐ Behold redigerbare originaler, og bruk Lagre som for hver oppgave.

☐ Kontroller alle bokstavene og eventuelle aksenter på arbeidsområdet og i frakoblet Forhåndsvisning. Gjenopprett deretter at Utdata er av.

☐ For tekst på bane beholder du referansen til hjelpelinjen, men utelater Verktøy-laget fra behandlingen.

☐ Sammenlign innstillinger og struktur i tillegg til utseendet. Ikke installer eller distribuer en skrift uten lisensen til dette.

Hva endrer Klem til størrelse når navnet blir lengre?

Hvordan skiller Grunnlinjeforskyvning seg fra å flytte hjelpelinjen?

Hva kan fortsatt redigeres etter Konverter til bane?

FORKLARTE SVAR

Forklarte svar

Fast boks
Begge navnene bruker en boks på 60 mm, det lengre navnet komprimeres mer. Kontroller lesbarheten og den faktiske klaringen.

Tekst på en bane
Teksten følger hjelpelinjen, Grunnlinjeforskyvning endrer avstanden fra denne grunnlinjen.

Sveis og omriss
Sveis fjerner overlappende bokstavgrenser. Konverter til bane låser en omrisskopi og fjerner tekstredigering, behold originalen.

Manglende skrift
En erstatning kan fjerne en advarsel, men samtidig endre oppsettet. Kontroller hele teksten, symbolene og Forhåndsvisning på nytt.

FILER OG SAMMENLIGNINGER

Filer og sammenligninger

Legge til tekst og skrifter
Mappe adding-text-and-fonts. **fonts-demo-answer.lzrproj**, **fonts-demo-start.lzrproj**, **fonts-practice-answer.lzrproj**, **fonts-practice-answer.png**, **fonts-start.lzrproj**. Hold inndataene og sammenligningene for dette kapitlet samlet.

Bøye tekst
Mappe curving-text. **coaster-answer.lzrproj**, **coaster-answer.png**, **coaster-start.lzrproj**. Hold inndataene og sammenligningene for dette kapitlet samlet.

Tilpasse tekst
Mappe fitting-text. **text-fit-answer.lzrproj**, **text-fit-answer.png**, **text-fit-blank-tags.lzrproj**, **text-fit-demo-answer.lzrproj**, **text-fit-demo-start.lzrproj**, **text-fit-start.lzrproj**. Hold inndataene og sammenligningene for dette kapitlet samlet.

Manglende skrifter
Mappe missing-fonts. **character-check-start.lzrproj**, **missing-font-answer.lzrproj**, **missing-font-practice.lzrproj**. Hold inndataene og sammenligningene for dette kapitlet samlet.

Avstand og justering
Mappe spacing-and-alignment. **text-spacing-answer.lzrproj**, **text-spacing-answer.png**, **text-spacing-start.lzrproj**. Hold inndataene og sammenligningene for dette kapitlet samlet.

Bruk sammenligningen etter forsøket. Kontroller de angitte dimensjonene, innstillingene og objektstrukturen.

FILER OG SAMMENLIGNINGER

Filer og sammenligninger

Tekst på en bane
Mappe text-on-a-path. **text-path-answer.lzrproj**, **text-path-start.lzrproj**. Hold inndataene og sammenligningene for dette kapitlet samlet.

Sveise og konvertere tekst
Mappe welding-and-converting-text. **script-answer.lzrproj**, **script-answer.png**, **script-start.lzrproj**. Hold inndataene og sammenligningene for dette kapitlet samlet.

Bruk sammenligningen etter forsøket. Kontroller de angitte dimensjonene, innstillingene og objektstrukturen.