LEKSJONSVEILEDNING

Prosjekter og importert grafikk

Behold et hovedprosjekt i Beam Bench, og bruk SVG når du vil dele vektorgrafikk.

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

Programvareøving

Du trenger ingen laser. De medfølgende filene i eget format har ingen maskinprofil, og Utdata er slått av. De lagrede innstillingene er ikke en materialoppskrift.



En illustrasjon av de to filtypene. Eksport av grafikk erstatter ikke hovedfilen i eget format.

1. Bruk **Åpne** for **project-start.lzrproj**. Da gjenopprettes merkelappen som et Beam Bench-prosjekt.

2. Bruk **Importer** for **star.svg**. Grafikken legges til i tegningen, og prosjektet erstattes ikke.

3. Bruk **Lagre som** for din egen kopi av **tag-master** i eget format. Behold Beam Bench-utvidelsen .lzrproj.

4. Fjern markeringen. Velg **Fil > Eksporter**, velg **SVG-filer (*.svg)**, og lagre som **tag-artwork.svg**.

Du kan vise det medfølgende prosjektnotatet via **Fil > Prosjektnotater…**. Prosjektet i eget format bevarer notater og lagoperasjoner, mens SVG-filen er grafikk.

SELVSTENDIG ØVING

Selvstendig øving

Pakk ut øvingspakken til en mappe du finner igjen. Behold de medfølgende svarene til sammenligning.

1. Åpne **project-start.lzrproj**. Importer **practice-arrow.svg** til den gjeldende tegningen.

2. Bruk Lagre som til ditt eget prosjekt i eget format, for eksempel **my-project.lzrproj**. Lagre det i arbeidsmappen din.

3. Fjern markeringen, og bruk deretter Fil > Eksporter med SVG-filer for å lagre **my-artwork.svg**.

4. Sammenlign prosjektet med **practice-project-check.lzrproj** og SVG-filen med **practice-artwork-check.svg**.

☐ Merkelappen og hullet forblir uendret, med én pil ved siden av. Du trenger ikke flytte eller endre størrelse.

☐ Behold både hovedfilen i eget format og SVG-filen.

☐ Ikke endre størrelsen på grafikken for å tilpasse den til den eksporterte dokumentsiden.

Hvilken fil skal du åpne for å gjenopprette prosjektnotater og lagoperasjoner?

Hvilken kommando legger til grafikk i tegningen du allerede har?

FORKLART SVAR

Forklart svar

Åpne et prosjekt, importer grafikk
Åpne går tilbake til det lagrede Beam Bench-prosjektet. Importer legger til SVG-geometri i den gjeldende tegningen.

Hovedfilen i eget format inneholder mer informasjon
Den bevarer objekter, lagoperasjoner, oppsett, notater og kontroller for former i eget format. SVG-filen beholder vektorbaner og innbyrdes geometri, men har ingen prosjektnotater eller laserinnstillinger.

Redigerbare vektorer er ikke de opprinnelige objektene
I versjonen som vises, gjør import av den komplette eksporterte SVG-filen alle vektorbanene til ett samlet objekt. De opprinnelige tre separate objektene gjenopprettes ikke.

Filroller: project-start.lzrproj er startfilen i eget format, star.svg er eksempelimporten, tag-master.lzrproj og tag-artwork.svg er de registrerte prosjekt- og eksportsvarene. practice-arrow.svg er importen din, og practice-project-check.lzrproj og practice-artwork-check.svg er de to svarene dine.

Den komplette SVG-filen bruker et **400 × 400 mm-dokument**. Det er sidestørrelsen, ikke grafikkens størrelse. Den frittstående stjernen har en side på 20 × 20 mm med en bane på 17.12 mm × 16.27 mm, pilen har en side på 24 × 16 mm med en bane på 22 × 14 mm. Margene er tilsiktede.

SVG bruker innstillingene i målprosjektet

Import av SVG-filen overfører ikke den deaktiverte Utdata-innstillingen fra svaret i eget format til et annet prosjekt. Kontroller lagoperasjonene i prosjektet separat.

Samsvarer med Beam Bench 0.2.37-grensesnittet som vises. Paneloppsettet kan være annerledes i senere versjoner.