LESGIDS

Projecten en geïmporteerde illustraties

Houd een masterproject in Beam Bench bij en gebruik SVG wanneer je vectorillustraties wilt delen.

Deze handleiding is met AI vertaald. Controleer belangrijke instructies aan de hand van het Engelse origineel.

Softwareoefening

Je hebt geen laser nodig. De meegeleverde native bestanden hebben geen machineprofiel en de bewerking Uitvoer is uitgeschakeld. De opgeslagen instellingen zijn geen materiaalrecept.



Een illustratie van de twee bestandstypen. Een geëxporteerde illustratie vervangt het native masterbestand niet.

1. Gebruik **Openen** voor **project-start.lzrproj**. Hiermee herstel je de tag als Beam Bench-project.

2. Gebruik **Importeren** voor **star.svg**. Hiermee voeg je de illustratie aan de tekening toe; het project wordt niet vervangen.

3. Gebruik **Opslaan als** voor je native kopie **tag-master**. Behoud de extensie .lzrproj van Beam Bench.

4. Maak de selectie leeg. Kies **Bestand > Exporteren**, selecteer **SVG-bestanden (*.svg)** en sla het bestand op als **tag-artwork.svg**.

Je kunt de meegeleverde projectnotitie bekijken via **Bestand > Projectnotities…**. Het native project bewaart notities en laagbewerkingen; de SVG is een illustratie.

ZELFSTANDIG OEFENEN

Zelfstandig oefenen

Pak het oefenpakket uit in een map die je later terug kunt vinden. Bewaar de meegeleverde antwoorden ter vergelijking.

1. Open **project-start.lzrproj**. Importeer **practice-arrow.svg** in de huidige tekening.

2. Sla je eigen native project op met Opslaan als, bijvoorbeeld **my-project.lzrproj**. Sla het op in je werkmap.

3. Maak de selectie leeg en kies vervolgens Bestand > Exporteren met SVG-bestanden om **my-artwork.svg** op te slaan.

4. Vergelijk het project met **practice-project-check.lzrproj** en de SVG met **practice-artwork-check.svg**.

☐ De tag en het gat blijven ongewijzigd, met één pijl ernaast. Verplaatsen of schalen is niet nodig.

☐ Bewaar zowel het native masterbestand als de SVG.

☐ Schaal de illustratie niet zodat deze overeenkomt met de geëxporteerde documentpagina.

Welk bestand moet je openen om projectnotities en laagbewerkingen te herstellen?

Welke opdracht voegt een illustratie toe aan de tekening die je al hebt?

UITGELEGD ANTWOORD

Uitgelegd antwoord

Een project openen; illustratie importeren
Met Openen ga je terug naar het opgeslagen Beam Bench-project. Met Importeren voeg je SVG-geometrie toe aan de huidige tekening.

Het native masterbestand bewaart meer informatie
Het bewaart objecten, laagbewerkingen, instellingen, notities en native vormregelaars. De SVG bewaart vectorpaden en relatieve geometrie, zonder projectnotities of laserinstellingen.

Bewerkbare vectoren zijn niet de oorspronkelijke objecten
In de gedemonstreerde versie maakt het importeren van de volledige geëxporteerde SVG één gecombineerd vectorpadobject. De oorspronkelijke drie afzonderlijke objecten worden niet hersteld.

Bestandsrollen: project-start.lzrproj is het native startbestand; star.svg is de demonstratie-import; tag-master.lzrproj en tag-artwork.svg zijn de vastgelegde antwoorden voor project/export. practice-arrow.svg is jouw import; practice-project-check.lzrproj en practice-artwork-check.svg zijn jouw twee antwoorden.

De volledige SVG gebruikt een **document van 400 × 400 mm**. Dat is het paginaformaat, niet het formaat van de illustratie. De losse ster heeft een pagina van 20 × 20 mm met een pad van 17.12 mm × 16.27 mm; de pijl heeft een pagina van 24 × 16 mm met een pad van 22 × 14 mm. De marges zijn bewust aangebracht.

SVG gebruikt de instellingen van het doelproject

Bij het importeren van de SVG wordt de uitgeschakelde instelling Uitvoer van het native antwoord niet meegenomen naar een ander project. Controleer de laagbewerkingen van dat project afzonderlijk.

Komt overeen met de gedemonstreerde Beam Bench-interface 0.2.37. De paneelindeling kan in latere versies verschillen.