PRZEWODNIK PO LEKCJI

Projekty i importowane grafiki

Zachowaj główny projekt Beam Bench i używaj SVG, gdy chcesz udostępniać grafiki wektorowe.

Ten przewodnik został przetłumaczony przez AI. Ważne instrukcje należy sprawdzić w angielskim oryginale.

Ćwiczenia z oprogramowaniem

Laser nie jest potrzebny. Dostarczone pliki natywne nie mają profilu maszyny, a działanie Wyjście jest wyłączone. Zapisane w nich ustawienia nie są recepturą materiałową.



Ilustracja przedstawiająca dwa typy plików. Eksport grafiki nie zastępuje natywnego projektu głównego.

1. Użyj polecenia **Otwórz**, aby otworzyć **project-start.lzrproj**. Spowoduje to przywrócenie znacznika jako projektu Beam Bench.

2. Użyj polecenia **Importuj** dla pliku **star.svg**. Spowoduje to dodanie grafiki do rysunku, ale nie zastąpi projektu.

3. Użyj polecenia **Zapisz jako**, aby utworzyć własną natywną kopię **tag-master**. Zachowaj rozszerzenie Beam Bench .lzrproj.

4. Usuń zaznaczenie. Wybierz **Plik > Eksportuj**, wybierz **Pliki SVG (*.svg)** i zapisz plik **tag-artwork.svg**.

Dostarczoną notatkę do projektu można wyświetlić przez **Plik > Notatki projektu...**. Natywny projekt zachowuje notatki i operacje warstw, natomiast SVG jest grafiką.

SAMODZIELNE ĆWICZENIE

Samodzielne ćwiczenie

Wypakuj pakiet ćwiczeniowy do folderu, który będzie można ponownie znaleźć. Zachowaj dostarczone odpowiedzi do porównania.

1. Otwórz **project-start.lzrproj**. Zaimportuj **practice-arrow.svg** do bieżącego rysunku.

2. Użyj polecenia Zapisz jako, aby zapisać własny natywny projekt, na przykład **my-project.lzrproj**. Zapisz go w folderze roboczym.

3. Usuń zaznaczenie, a następnie użyj polecenia Plik > Eksportuj z opcją Pliki SVG, aby zapisać plik **my-artwork.svg**.

4. Porównaj projekt z plikiem **practice-project-check.lzrproj**, a plik SVG z **practice-artwork-check.svg**.

☐ Znacznik i otwór pozostają bez zmian, a obok nich znajduje się jedna strzałka. Nie trzeba niczego przesuwać ani zmieniać rozmiaru.

☐ Zachowaj zarówno natywny projekt główny, jak i plik SVG.

☐ Nie zmieniaj rozmiaru grafiki, aby dopasować ją do wyeksportowanej strony dokumentu.

Który plik należy otworzyć, aby odzyskać notatki do projektu i operacje warstw?

Które polecenie dodaje grafikę do istniejącego rysunku?

WYJAŚNIENIE ODPOWIEDZI

Wyjaśnienie odpowiedzi

Otwórz projekt, zaimportuj grafikę
Polecenie Otwórz powraca do zapisanego projektu Beam Bench. Importuj dodaje geometrię SVG do bieżącego rysunku.

Natywny projekt główny zachowuje więcej informacji
Zachowuje obiekty, operacje warstw, konfigurację, notatki i natywne elementy sterujące kształtem. SVG zachowuje ścieżki wektorowe i geometrię względną, ale nie zawiera notatek do projektu ani ustawień lasera.

Edytowalne wektory nie są oryginalnymi obiektami
W pokazanej wersji zaimportowanie kompletnego wyeksportowanego pliku SVG tworzy jeden połączony obiekt ze ścieżką wektorową. Nie przywraca to trzech pierwotnych, oddzielnych obiektów.

Role plików: project-start.lzrproj to natywny projekt startowy, star.svg to przykładowa grafika do importu, a tag-master.lzrproj i tag-artwork.svg to zapisane odpowiedzi dotyczące projektu i eksportu. practice-arrow.svg to grafika do zaimportowania, a practice-project-check.lzrproj i practice-artwork-check.svg to dwie odpowiedzi.

Kompletny plik SVG używa **dokumentu o wymiarach 400 × 400 mm**. Jest to rozmiar strony, a nie rozmiar grafiki. Samodzielna gwiazda ma stronę 20 × 20 mm ze ścieżką o wymiarach 17.12 mm × 16.27 mm, a strzałka ma stronę 24 × 16 mm ze ścieżką o wymiarach 22 × 14 mm. Marginesy są celowe.

SVG używa ustawień projektu docelowego

Import pliku SVG nie przenosi wyłączonego ustawienia Wyjście z natywnej odpowiedzi do innego projektu. Sprawdź osobno operacje warstw tego projektu.

Odpowiada pokazanemu interfejsowi Beam Bench 0.2.37. W późniejszych wersjach układ paneli może być inny.