РУКОВОДСТВО К УРОКУ

Проекты и импортированные изображения

Храните мастер-проект Beam Bench и используйте SVG, когда хотите делиться векторными изображениями.

Это руководство переведено с помощью ИИ. Сверяйте важные инструкции с оригиналом на английском языке.

Практика работы с программой

Лазер не требуется. В предоставленных исходных файлах нет профиля станка, а вывод отключён. Сохранённые в них настройки не являются рецептом для материала.

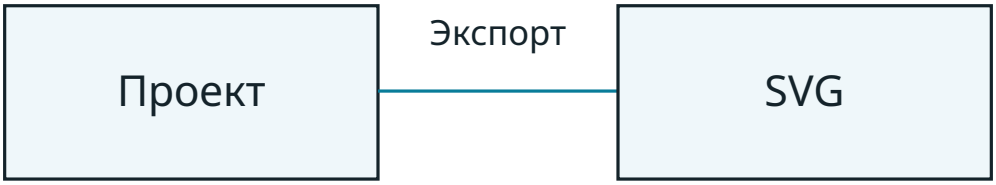


Иллюстрация двух типов файлов. Экспорт изображения не заменяет исходный мастер-файл.

1. Используйте **Открыть** для файла **project-start.lzrproj**. Это восстановит тег как проект Beam Bench.

2. Используйте **Импортировать** для файла **star.svg**. Изображение будет добавлено в рисунок, но не заменит проект.

3. Используйте **Сохранить как** для собственной исходной копии **tag-master**. Сохраните расширение Beam Bench .lzrproj.

4. Снимите выделение. Выберите **Файл > Экспорт**, укажите **Файлы SVG (*.svg)** и сохраните файл **tag-artwork.svg**.

Просмотреть предоставленную заметку проекта можно через **Файл > Заметки проекта...**. Исходный проект сохраняет заметки и операции со слоями, а SVG является изображением.

САМОСТОЯТЕЛЬНАЯ ПРАКТИКА

Самостоятельная практика

Распакуйте набор файлов для практики в папку, которую сможете снова найти. Сохраните предоставленные ответы для сравнения.

1. Откройте **project-start.lzrproj**. Импортируйте **practice-arrow.svg** в текущий рисунок.

2. Сохраните собственный исходный проект с помощью команды «Сохранить как», например **my-project.lzrproj**. Сохраните его в рабочей папке.

3. Снимите выделение, затем выберите Файл > Экспорт и с помощью пункта «Файлы SVG» сохраните файл **my-artwork.svg**.

4. Сравните проект с **practice-project-check.lzrproj**, а SVG, с **practice-artwork-check.svg**.

☐ Тег и отверстие остаются без изменений, рядом с ними появляется одна стрелка. Перемещение или изменение размера не требуется.

☐ Сохраняйте исходный мастер-файл вместе с SVG.

☐ Не изменяйте размер изображения, чтобы подогнать его под экспортированную страницу документа.

Какой файл следует открыть, чтобы восстановить заметки проекта и операции со слоями?

Какая команда добавляет изображение в уже имеющийся рисунок?

ОТВЕТ С ПОЯСНЕНИЕМ

Ответ с пояснением

Открыть проект; импортировать изображение
Команда «Открыть» возвращает к сохранённому проекту Beam Bench. Команда «Импортировать» добавляет геометрию SVG в текущий рисунок.

Исходный мастер-файл сохраняет больше информации
Он сохраняет объекты, операции со слоями, настройки, заметки и собственные элементы управления формами. SVG сохраняет векторные контуры и относительную геометрию, но не заметки проекта и настройки лазера.

Редактируемые векторы не являются исходными объектами
В продемонстрированной версии импорт полного экспортированного SVG создаёт один объединённый объект векторного контура. Исходные три отдельных объекта не восстанавливаются.

Роли файлов: project-start.lzrproj: исходный стартовый проект; star.svg: демонстрационный импорт; tag-master.lzrproj и tag-artwork.svg: записанные ответы проекта и экспорта. practice-arrow.svg: ваш импорт; practice-project-check.lzrproj и practice-artwork-check.svg: два ваших ответа.

Полный SVG использует **документ размером 400 × 400 мм**. Это размер страницы, а не изображения. Отдельная звезда имеет страницу размером 20 × 20 мм и контур размером 17.12 мм × 16.27 мм; стрелка имеет страницу размером 24 × 16 мм и контур размером 22 × 14 мм. Эти поля заданы намеренно.

SVG использует настройки целевого проекта

Импорт SVG не переносит отключённую настройку «Вывод» из исходного ответа в другой проект. Отдельно проверьте операции со слоями этого проекта.

Соответствует продемонстрированному интерфейсу Beam Bench 0.2.37. В более поздних версиях расположение панелей может отличаться.