VODNIK PO LEKCIJI

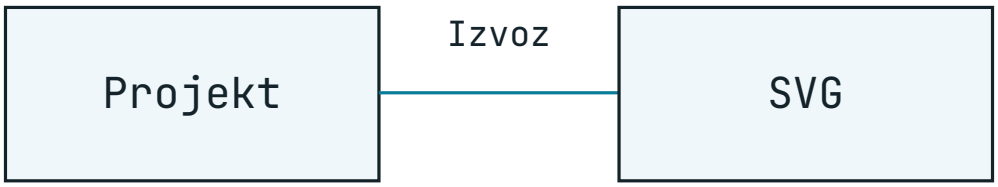
Projekti in uvožene grafike

Shranite glavni projekt Beam Bench in uporabite SVG, kadar želite deliti vektorsko grafiko.

Ta vodnik je bil preveden z umetno inteligenco. Pomembna navodila preverite v angleškem izvirniku.

Vaja s programsko opremo

Laser ni potreben. Priložene izvorne datoteke nimajo profila naprave, delovanje Izhod pa je izklopljeno. Njihove shranjene nastavitve niso recept za material.



Prikaz obeh vrst datotek. Izvoz grafike ne nadomesti izvornega projekta.

1. Uporabite **Odpri** za **project-start.lzrproj**. Oznako obnovi kot projekt Beam Bench.

2. Uporabite **Uvozi** za **star.svg**. Grafiko doda v risbo, projekta pa ne nadomesti.

3. Uporabite **Shrani kot** za svojo izvorno kopijo **tag-master**. Ohranite končnico Beam Bench .lzrproj.

4. Počistite izbor. Izberite **Datoteka > Izvozi**, izberite **Datoteke SVG (*.svg)** in shranite **tag-artwork.svg**.

Priloženo opombo projekta si lahko ogledate prek **Datoteka > Opombe projekta ...**. Izvorni projekt ohrani opombe in operacije plasti, SVG pa je grafika.

SAMOSTOJNA VAJA

Samostojna vaja

Paket za vajo razširite v mapo, ki jo boste lahko znova našli. Priložene odgovore shranite za primerjavo.

1. Odprite **project-start.lzrproj**. V trenutno risbo uvozite **practice-arrow.svg**.

2. Shranite svoj izvorni projekt z ukazom Shrani kot, na primer **my-project.lzrproj**. Shranite ga v delovno mapo.

3. Počistite izbor, nato uporabite Datoteka > Izvozi z možnostjo Datoteke SVG in shranite **my-artwork.svg**.

4. Primerjajte projekt z **practice-project-check.lzrproj**, SVG pa z **practice-artwork-check.svg**.

☐ Oznaka in luknja ostaneta nespremenjeni, poleg njiju pa je ena puščica. Premikanje ali spreminjanje velikosti ni potrebno.

☐ Ohranite izvorni projekt in SVG.

☐ Grafike ne spreminjajte tako, da bi ustrezala strani izvoženega dokumenta.

Katero datoteko morate odpreti, da obnovite opombe projekta in operacije plasti?

Kateri ukaz doda grafiko v risbo, ki jo že imate?

POJASNJEN ODGOVOR

Pojasnjen odgovor

Odpri projekt, uvozi grafiko
Odpri se vrne v shranjeni projekt Beam Bench. Uvozi doda geometrijo SVG v trenutno risbo.

Izvorni projekt ohrani več informacij
Ohrani predmete, operacije plasti, nastavitve, opombe in izvorne kontrolnike oblik. SVG ohrani vektorske poti in relativno geometrijo, brez opomb projekta ali nastavitev laserja.

Urejivi vektorji niso izvorni predmeti
V prikazani izdaji uvoz celotnega izvoženega SVG ustvari en združen predmet z vektorsko potjo. Izvornih treh ločenih predmetov ne obnovi.

Vloge datotek: project-start.lzrproj je izvorna začetna datoteka, star.svg je prikazana datoteka za uvoz, tag-master.lzrproj in tag-artwork.svg sta zabeležena odgovora projekta in izvoza. practice-arrow.svg je vaša datoteka za uvoz, practice-project-check.lzrproj in practice-artwork-check.svg pa sta vaša odgovora.

Celotni SVG uporablja **dokument velikosti 400 × 400 mm**. To je velikost strani, ne velikost grafike. Samostojna zvezda ima stran velikosti 20 × 20 mm in pot velikosti 17.12 mm × 16.27 mm, puščica pa stran velikosti 24 × 16 mm in pot velikosti 22 × 14 mm. Robovi so namerni.

SVG uporablja nastavitve ciljnega projekta

Uvoz SVG ne prenese izklopljene nastavitve Izhod iz izvornega odgovora v drug projekt. Operacije plasti tega projekta preverite ločeno.

Ustreza prikazanemu vmesniku Beam Bench 0.2.37. Razporeditev plošč se lahko v poznejših različicah razlikuje.