LEKTIONSGUIDE

Projekt och importerad grafik

Behåll ett huvudprojekt i Beam Bench och använd SVG när du vill dela vektorgrafik.

Den här guiden har översatts med AI. Kontrollera viktiga instruktioner mot det engelska originalet.

Programvaruövning

Ingen laser behövs. Medföljande ursprungsfiler saknar maskinprofil och åtgärden Utdata är avstängd. De sparade inställningarna är inget materialrecept.



En illustration av de två filtyperna. Export av grafik ersätter inte det ursprungliga huvudprojektet.

1. Använd **Öppna** för **project-start.lzrproj**. Då återställs taggen som ett Beam Bench-projekt.

2. Använd **Importera** för **star.svg**. Det lägger till grafiken i ritningen, men ersätter inte projektet.

3. Använd **Spara som** för din ursprungliga kopia **tag-master**. Behåll Beam Bench-tillägget .lzrproj.

4. Avmarkera. Välj **Arkiv > Exportera**, välj **SVG-filer (*.svg)** och spara **tag-artwork.svg**.

Du kan visa den medföljande projektnoteringen via **Arkiv > Projektanteckningar…**. Det ursprungliga projektet bevarar anteckningar och lageråtgärder; SVG-filen är grafik.

SJÄLVSTÄNDIG ÖVNING

Självständig övning

Packa upp övningspaketet i en mapp som du kan hitta igen. Behåll de medföljande svaren för jämförelse.

1. Öppna **project-start.lzrproj**. Importera **practice-arrow.svg** till den aktuella ritningen.

2. Använd Spara som och skapa ett eget ursprungligt projekt, till exempel **my-project.lzrproj**. Spara det i din arbetsmapp.

3. Avmarkera och välj sedan Arkiv > Exportera med SVG-filer för att spara **my-artwork.svg**.

4. Jämför projektet med **practice-project-check.lzrproj** och SVG-filen med **practice-artwork-check.svg**.

☐ Taggen och hålet förblir oförändrade, med en pil bredvid. Ingen förflyttning eller storleksändring behövs.

☐ Behåll både det ursprungliga huvudprojektet och SVG-filen.

☐ Ändra inte grafikens storlek så att den matchar den exporterade dokumentsidan.

Vilken fil ska du öppna för att återfå projektnoteringar och lageråtgärder?

Vilket kommando lägger till grafik i den ritning du redan har?

FÖRKLARAT SVAR

Förklarat svar

Öppna ett projekt; importera grafik
Öppna återgår till det sparade Beam Bench-projektet. Importera lägger till SVG-geometri i den aktuella ritningen.

Det ursprungliga huvudprojektet bevarar mer information
Det bevarar objekt, lageråtgärder, inställningar, anteckningar och ursprungliga formkontroller. SVG-filen behåller vektorsökvägar och relativ geometri, men inga projektnoteringar eller laserinställningar.

Redigerbara vektorer är inte originalobjekten
I den demonstrerade versionen skapar import av hela den exporterade SVG-filen ett enda kombinerat objekt med vektorsökvägar. Den återställer inte de tre ursprungliga separata objekten.

Filroller: project-start.lzrproj är den ursprungliga startfilen; star.svg är demonstrationsimporten; tag-master.lzrproj och tag-artwork.svg är de dokumenterade projekt- och exportsvaren. practice-arrow.svg är din import; practice-project-check.lzrproj och practice-artwork-check.svg är dina två svar.

Den kompletta SVG-filen använder ett **400 × 400 mm-dokument**. Det är sidstorleken, inte grafikens storlek. Den fristående stjärnan har en sida på 20 × 20 mm med en sökväg på 17.12 mm × 16.27 mm; pilen har en sida på 24 × 16 mm med en sökväg på 22 × 14 mm. Marginalerna är avsiktliga.

SVG använder inställningarna i målprojektet

Import av SVG-filen tar inte med det ursprungliga svarsprojektets avstängda inställning för Utdata till ett annat projekt. Kontrollera projektets lageråtgärder separat.

Matchar det demonstrerade Beam Bench-gränssnittet i version 0.2.37. Panelernas layout kan skilja sig i senare versioner.