HITTA OCH REPARERA ORSAKEN

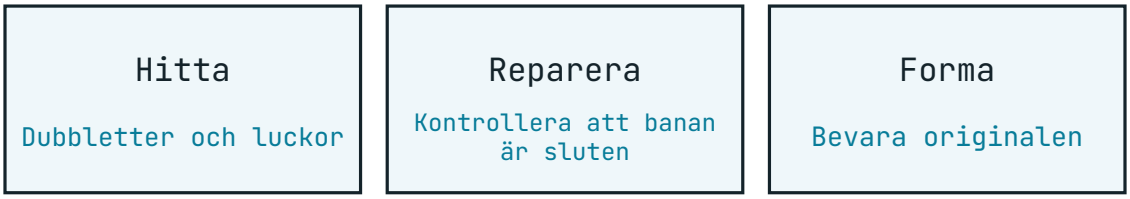
Reparera och redigera vektorgrafik

Diagnostisera banor innan du kombinerar, förskjuter och formar om vektorgrafik.

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

Programvaruövning och genomgång

Behåll **Ingen maskin** markerat och förbli **frånkopplad** under projektövningarna. Angivna driftvärden är programvaruexempel, inte testade materialrecept. Behåll originalen och spara ditt eget arbete separat.



En kontur som ser sammanhängande ut, eller en rad med ett objekt, bevisar inte att banan är sluten.

1. I **duplicates-practice.lzrproj** markerar du allt och väljer Redigera > Rensa > Ta bort dubbletter. Två dubbletter tas bort, så att en taggkontur och en cirkel återstår.

2. I **open-paths-practice.lzrproj** hittar Välj öppna former luckor på 0.2 och 0.8 mm. Ett tröskelvärde på 0.50 mm förhandsvisar en stängning, medan 1.00 mm förhandsvisar båda.

3. Jämför Flytta ändpunkter tillsammans och Sammanfoga med linje. Inspektera de ändrade ändpunkterna eller bryggsegmentet innan du godkänner en tolerans.

4. I **join-practice.lzrproj** kombinerar Auto-Join fyra berörande objekt till ett objekt vars delbanor fortfarande är öppna i den demonstrerade versionen. En rad i objektlistan bevisar inte att banan är sluten.

5. Använd **break-apart-practice.lzrproj** separat. Dela upp visar självständiga delar av en sammansatt bana; när du flyttar en del ska den andra ligga kvar.

6. I **burns-wrong-practice.lzrproj** stänger du den kända öppna Fyllning-banan, tar bort en dubblett och fragmentet utanför sidan, och granskar sedan både lagrets och driftens Utdata.

RITA OCH REDIGERA NODER

Rita och redigera noder

1. I **drawing-practice.lzrproj** skapar klick med Rita raka segment. Escape slutför en öppen linje. Klicka och dra för att skapa kurvhandtag; klicka på den första punkten för att stänga lövet.

2. I **nodes-practice.lzrproj** markerar du hjärtat och använder Nodredigering. Flytta ett ankare för att flytta formen; dra i ett kurvhandtag för att ändra krökningen medan ankaret ligger kvar.

3. I **house-practice.lzrproj** infogar du en mittpunkt på den övre kanten och flyttar den sedan uppåt för att skapa ett stängt hus med fem noder. Takets höjd kan skilja sig från exemplet.

4. Kortkommandon när du håller pekaren över: I infogar vid pekaren, M vid mittpunkten på ett segment, D tar bort en nod, C gör en hörnpunkt, S jämnar ut och L rätar ut den inkommande kurvan.

5. B delar en bana vid en nod. Den separata filen **broken-path-example.lzrproj** visar avsiktligt ett öppet resultat.

6. Beskärning försöker normalt läka banan. Option/Alt-klick ger en obearbetad beskärning. **trim-answer.lzrproj** innehåller fyra öppna banor trots en yttre kontur som ser sammanhängande ut.

KOMBINERA, FÖRSKJUT OCH FORMA OM

Kombinera, förskjut och forma om

1. I **boolean-practice.lzrproj** markerar du rektangeln och den stora cirkeln, medan det lilla hålet lämnas omarkerat. Weld skapar en yttre tagg på 110 x 50 mm.

2. För hålet markerar du först den yttre delen som ska behållas, sedan den lilla cirkeln, och använder Boolean Subtract. Svaret är en sluten sammansatt bana med en öppning på 16 mm.

3. Boolean Assistant förhandsvisar Union, Subtract, Intersection, Weld och Exclude före Tillämpa. Svaret med Exclude behåller de yttre områdena och tar bort överlappningen.

4. I **offset-word-practice.lzrproj** är BEAM redan konturer. Lägg till en utåtgående förskjutning på 3 mm med rundade hörn och låt Ta bort original vara avstängt. Inspektera sammanfogade bokstäver och smala luckor.

5. Använd Hörnradie 3 mm för rektangeln i **radius-practice.lzrproj**. Använd Radius Tool R3 på kompatibla markerade hörn på banan.

6. Prova Förvräng markering med fyra punkter och Deformera markering med sexton punkter, från separata original. Jämför konturförändringarna; exakta pekaravstånd är inte övningens mål.

SJÄLSTÄNDIG REPARATION OCH KONTROLL AV SVAR

Självständig reparation och kontroll av svar

Slutför fallen med felaktig bränning, Boolean-taggen och det förskjutna ordet i separata filer. Bevara de medföljande startfilerna.

☐ I fallet med felaktig bränning behåller du endast den avsedda slutna fyllningsformen och cirkeln. Aktivera tillfälligt driften för frånkopplad Förhandsvisning och återställ sedan driftens Utdata till av innan du sparar.

☐ Kontrollera Boolean-öppningen och den slutna sammansatta konturen. Union, Intersection och Subtract ger avsiktligt olika resultat.

☐ Förskjutet ord: cirka 134.25 x 35.79 mm ursprungligen och 140.25 x 41.79 mm med den nya yttre konturen. Behåll båda och inspektera små luckor.

☐ Använd kapitlets jämförelseprojekt för Rita, Nodredigering, Beskärning, Assistant, radie, Förvräng och Deformera. Vissa exempel är avsiktligt öppna eller alternativa resultat.

Varför kan Auto-Join fortfarande lämna en form som inte lämpar sig för Fyllning?

Vad riskerar ett stort värde för stängningstolerans att ändra?

Vilket original kommer du att behålla innan destruktiv redigering eller konvertering?

FILER OCH JÄMFÖRELSER

Filer och jämförelser

Lägga till och ändra noder
Mapp adding-and-changing-nodes. **broken-path-example.lzrproj**, **house-answer.lzrproj**, **house-answer.png**, **house-practice.lzrproj**. Behåll kapitlets indata och jämförelser tillsammans.

Boolean Assistant
Mapp boolean-assistant. **boolean-assistant-answer.lzrproj**, **boolean-assistant-answer.png**, **boolean-assistant-practice.lzrproj**. Behåll kapitlets indata och jämförelser tillsammans.

Stänga öppna banor
Mapp closing-open-paths. **open-paths-answer.lzrproj**, **open-paths-move-ends-answer.lzrproj**, **open-paths-practice.lzrproj**. Behåll kapitlets indata och jämförelser tillsammans.

Ta bort dubbla banor
Mapp deleting-duplicate-paths. **duplicates-answer.lzrproj**, **duplicates-practice.lzrproj**. Behåll kapitlets indata och jämförelser tillsammans.

Rita linjer och kurvor
Mapp drawing-lines-and-curves. **drawing-answer.lzrproj**, **drawing-answer.png**, **drawing-practice.lzrproj**. Behåll kapitlets indata och jämförelser tillsammans.

Använd jämförelsen efter ditt försök. Kontrollera de angivna måtten, inställningarna och objektstrukturen.

FILER OCH JÄMFÖRELSER

Filer och jämförelser

Redigera noder
Mapp editing-nodes. **nodes-answer.lzrproj**, **nodes-answer.png**, **nodes-practice.lzrproj**. Behåll kapitlets indata och jämförelser tillsammans.

Sammanfoga och dela upp
Mapp joining-and-breaking-apart. **break-apart-answer.lzrproj**, **break-apart-practice.lzrproj**, **join-answer.lzrproj**, **join-practice.lzrproj**. Behåll kapitlets indata och jämförelser tillsammans.

Ser rätt ut, bränns fel
Mapp looks-right-burns-wrong. **burns-wrong-answer.lzrproj**, **burns-wrong-answer.png**, **burns-wrong-practice.lzrproj**. Behåll kapitlets indata och jämförelser tillsammans.

Förskjutningar
Mapp offsets. **offset-answer.lzrproj**, **offset-answer.png**, **offset-practice.lzrproj**, **offset-word-practice.lzrproj**. Behåll kapitlets indata och jämförelser tillsammans.

Runda hörn
Mapp rounding-corners. **radius-answer.lzrproj**, **radius-answer.png**, **radius-practice.lzrproj**. Behåll kapitlets indata och jämförelser tillsammans.

Använd jämförelsen efter ditt försök. Kontrollera de angivna måtten, inställningarna och objektstrukturen.

FILER OCH JÄMFÖRELSER

Filer och jämförelser

Beskära former
Mapp trimming-shapes. **trim-answer.lzrproj**, **trim-answer.png**, **trim-healed-example.lzrproj**, **trim-practice.lzrproj**. Behåll kapitlets indata och jämförelser tillsammans.

Förvränga och deformera
Mapp warping-and-deforming. **deform-example.lzrproj**, **warp-answer.lzrproj**, **warp-answer.png**, **warp-practice.lzrproj**. Behåll kapitlets indata och jämförelser tillsammans.

Weld och booleska operationer
Mapp weld-and-booleans. **boolean-answer.lzrproj**, **boolean-answer.png**, **boolean-practice.lzrproj**, **intersection-demo.lzrproj**, **union-demo.lzrproj**, **weld-answer.lzrproj**. Behåll kapitlets indata och jämförelser tillsammans.

Använd jämförelsen efter ditt försök. Kontrollera de angivna måtten, inställningarna och objektstrukturen.