DERS KILAVUZU

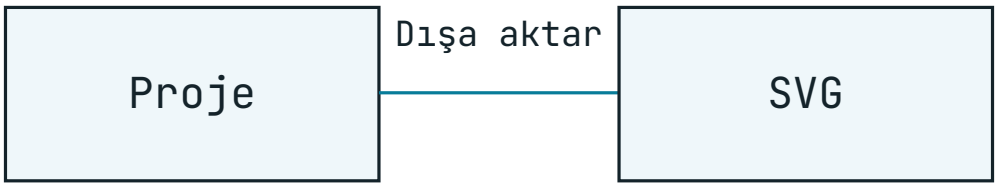
Projeler ve içe aktarılan çizimler

Bir Beam Bench ana projesi saklayın ve vektör çizimlerini paylaşmak istediğinizde SVG kullanın.

Bu kılavuz yapay zekâ ile çevrilmiştir. Önemli talimatları İngilizce aslıyla karşılaştırarak kontrol edin.

Yazılım pratiği

Lazer gerekmez. Sağlanan yerel dosyalarda makine profili yoktur ve işlemde Çıkış kapalıdır. Kaydedilmiş ayarları malzeme reçetesi değildir.



İki dosya türünün bir çizimi. Çizimi dışa aktarmak yerel ana kopyanın yerini tutmaz.

1. **project-start.lzrproj** için **Aç** seçeneğini kullanın. Bu işlem etiketi Beam Bench projesi olarak geri yükler.

2. **star.svg** için **İçe aktar** seçeneğini kullanın. Bu işlem çizimi mevcut çizime ekler, projenin yerini tutmaz.

3. Yerel **tag-master** kopyanız için **Farklı Kaydet** seçeneğini kullanın. Beam Bench'in .lzrproj uzantısını koruyun.

4. Seçimi temizleyin. **Dosya > Dışa aktar** seçeneğini kullanın, **SVG Files (*.svg)** seçeneğini belirleyin ve **tag-artwork.svg** olarak kaydedin.

Sağlanan proje notunu **Dosya > Proje Notları…** üzerinden görüntüleyebilirsiniz. Yerel proje notları ve katman işlemlerini korur, SVG ise çizimdir.

BAĞIMSIZ PRATIK

Bağımsız pratik

Pratik paketini yeniden bulabileceğiniz bir klasöre çıkarın. Karşılaştırma için sağlanan yanıtları saklayın.

1. **project-start.lzrproj** dosyasını açın. **practice-arrow.svg** dosyasını mevcut çizime içe aktarın.

2. Kendi yerel projenizi, örneğin **my-project.lzrproj** dosyasını Farklı Kaydet seçeneğiyle kaydedin. Çalışma klasörünüze kaydedin.

3. Seçimi temizleyin, ardından **my-artwork.svg** dosyasını kaydetmek için Dosya > Dışa aktar seçeneğini kullanın ve SVG Files seçeneğini belirleyin.

4. Projeyi **practice-project-check.lzrproj** ile, SVG'yi ise **practice-artwork-check.svg** ile karşılaştırın.

☐ Etiket ve delik değişmeden kalır, yanlarında bir ok bulunur. Taşıma veya yeniden boyutlandırma gerekmez.

☐ Yerel ana kopyayı SVG'nin yanı sıra saklayın.

☐ Çizimi, dışa aktarılan belge sayfasıyla eşleşecek şekilde yeniden boyutlandırmayın.

Proje notlarını ve katman işlemlerini geri almak için hangi dosyayı açmalısınız?

Elinizdeki çizime çizim ekleyen komut hangisidir?

AÇIKLAMALI YANIT

Açıklamalı yanıt

Projeyi açın, çizimi içe aktarın
Aç komutu kaydedilmiş Beam Bench projesine geri döner. İçe aktar komutu SVG geometrisini mevcut çizime ekler.

Yerel ana kopya daha fazla bilgi tutar
Nesneleri, katman işlemlerini, kurulumu, notları ve yerel şekil denetimlerini korur. SVG, proje notları veya lazer ayarları olmadan vektör yollarını ve göreli geometriyi korur.

Düzenlenebilir vektörler özgün nesneler değildir
Gösterilen sürümde, dışa aktarılan SVG'nin tamamının içe aktarılması tek bir birleşik vektör yolu nesnesi oluşturur. Özgün üç ayrı nesneyi geri yüklemez.

Dosya rolleri: project-start.lzrproj yerel başlangıç dosyasıdır; star.svg gösterim amaçlı içe aktarmadır; tag-master.lzrproj ve tag-artwork.svg kaydedilmiş proje ve dışa aktarma yanıtlarıdır. practice-arrow.svg sizin içe aktarma dosyanızdır; practice-project-check.lzrproj ve practice-artwork-check.svg iki yanıtınızdır.

Tam SVG, **400 × 400 mm belge** kullanır. Bu, çizim boyutu değil sayfa boyutudur. Bağımsız yıldızın 20 × 20 mm sayfası ve 17.12 mm × 16.27 mm yolu vardır; okun 24 × 16 mm sayfası ve 22 × 14 mm yolu vardır. Kenar boşlukları bilinçli olarak bırakılmıştır.

> **SVG, hedef projenin ayarlarını kullanır**
> SVG'yi içe aktarmak, yerel yanıtın devre dışı Çıkış ayarını başka bir projeye taşımaz. O projenin katman işlemlerini ayrıca kontrol edin.

Gösterilen Beam Bench 0.2.37 arayüzüyle eşleşir. Panel düzeni sonraki sürümlerde farklı olabilir.