课程指南

项目和导入的图稿

保留一个Beam Bench主项目，需要共享矢量图稿时使用SVG。

本指南由 AI 翻译。请对照英文原文检查重要说明。

软件练习

无需激光器。提供的原生文件没有机器配置文件，操作输出已关闭。文件中保存的设置不是材料参数配方。



这是两种文件类型的示意图。导出图稿不能替代原生主文件。

1. 使用**打开**打开**project-start.lzrproj**。这会将标签恢复为Beam Bench项目。

2. 使用**导入**导入**star.svg**。它会将图稿添加到绘图中，不会替代项目。

3. 使用**另存为**保存原生的**tag-master**副本。保留Beam Bench的.lzrproj扩展名。

4. 清除选择。选择**文件 > 导出**，选择**SVG 文件 (*.svg)**，然后保存为**tag-artwork.svg**。

你可以通过**文件 > 项目备注...**查看提供的项目备注。原生项目会保留备注和图层操作，SVG是图稿。

独立练习

独立练习

将练习包解压到一个下次能找到的文件夹中。保留提供的答案以便比较。

1. 打开**project-start.lzrproj**。将**practice-arrow.svg**导入当前绘图。

2. 将自己的原生项目另存为，例如**my-project.lzrproj**。将其保存到工作文件夹中。

3. 清除选择，然后使用文件 > 导出并选择SVG文件，保存为**my-artwork.svg**。

4. 将项目与**practice-project-check.lzrproj**进行比较，将SVG与**practice-artwork-check.svg**进行比较。

☐ 标签和孔保持不变，旁边有一个箭头。无需移动或调整大小。

☐ 同时保留原生主文件和SVG。

☐ 不要调整图稿大小以匹配导出文档页面。

要恢复项目备注和图层操作，应该打开哪个文件？

哪个命令会将图稿添加到已有的绘图中？

答案解析

答案解析

打开项目；导入图稿
打开会返回已保存的Beam Bench项目。导入会将SVG几何图形添加到当前绘图中。

原生主文件保留更多信息
它会保留对象、图层操作、设置、备注和原生形状控件。SVG保留矢量路径和相对几何关系，但不包含项目备注或激光设置。

可编辑矢量并不是原始对象
在演示所用版本中，导入完整的已导出SVG会生成一个合并的矢量路径对象，不会恢复原来的三个独立对象。

文件作用：project-start.lzrproj是原生起始文件；star.svg是演示导入文件；tag-master.lzrproj和tag-artwork.svg是记录的项目/导出答案。practice-arrow.svg是你要导入的文件；practice-project-check.lzrproj和practice-artwork-check.svg是你的两个答案。

完整SVG使用**400 × 400 mm文档**。这是页面大小，不是图稿大小。独立的星形图稿页面为20 × 20 mm，路径为17.12 mm × 16.27 mm；箭头页面为24 × 16 mm，路径为22 × 14 mm。边距是有意设置的。

SVG使用目标项目的设置
将SVG导入其他项目时，不会将原生答案中的已禁用输出设置一并带入。请单独检查该项目的图层操作。

与演示中的Beam Bench 0.2.37界面一致。后续版本中的面板布局可能不同。