課程指南

專案和匯入的圖稿

保留一個Beam Bench主專案，需要共享向量圖稿時使用SVG。

本指南由 AI 翻譯。請對照英文原文檢查重要說明。

軟體練習

無需雷射器。提供的原生檔案沒有機器配置檔案，操作輸出已關閉。檔案中儲存的設定不是材料引數配方。



這是兩種檔案型別的示意圖。匯出圖稿不能替代原生主檔案。

1. 使用**開啟**開啟**project-start.lzrproj**。這會將標籤恢復為Beam Bench專案。
2. 使用**匯入**匯入**star.svg**。它會將圖稿新增到繪圖中，不會替代專案。
3. 使用**另存為**儲存原生的**tag-master**副本。保留Beam Bench的.lzrproj副檔名。
4. 清除選擇。選擇**檔案 > 匯出**，選擇**SVG 檔案 (*.svg)**，然後儲存為**tag-artwork.svg**。

你可以通過**檔案 > 專案備註...**檢視提供的專案備註。原生專案會保留備註和圖層操作，SVG是圖稿。

獨立練習

獨立練習

將練習包解壓到一個下次能找到的資料夾中。保留提供的答案以便比較。

1. 開啟**project-start.lzrproj**。將**practice-arrow.svg**匯入當前繪圖。

2. 將自己的原生專案另存為，例如**my-project.lzrproj**。將其儲存到工作資料夾中。

3. 清除選擇，然後使用檔案 > 匯出並選擇SVG檔案，儲存為**my-artwork.svg**。

4. 將專案與**practice-project-check.lzrproj**進行比較，將SVG與**practice-artwork-check.svg**進行比較。

☐ 標籤和孔保持不變，旁邊有一個箭頭。無需移動或調整大小。

☐ 同時保留原生主檔案和SVG。

☐ 不要調整圖稿大小以匹配匯出文件頁面。

要恢復專案備註和圖層操作，應該開啟哪個檔案？

哪個命令會將圖稿新增到已有的繪圖中？

答案解析

答案解析

開啟專案；匯入圖稿
開啟會返回已儲存的Beam Bench專案。匯入會將SVG幾何圖形新增到當前繪圖中。

原生主檔案保留更多資訊
它會保留物件、圖層操作、設定、備註和原生形狀控制元件。SVG保留向量路徑和相對幾何關係，但不包含專案備註或雷射設定。

可編輯向量並不是原始物件
在演示所用版本中，匯入完整的已匯出SVG會生成一個合併的向量路徑物件，不會恢復原來的三個獨立物件。

檔案作用：project-start.lzrproj是原生起始檔案；star.svg是演示匯入檔案；tag-master.lzrproj和tag-artwork.svg是記錄的專案/匯出答案。practice-arrow.svg是你要匯入的檔案；practice-project-check.lzrproj和practice-artwork-check.svg是你的兩個答案。

完整SVG使用**400 × 400 mm檔案**。這是頁面大小，不是圖稿大小。獨立的星形圖稿頁面為20 × 20 mm，路徑為17.12 mm × 16.27 mm；箭頭頁面為24 × 16 mm，路徑為22 × 14 mm。邊距是有意設定的。

> **SVG使用目標專案的設定**
> 將SVG匯入其他專案時，不會將原生答案中的已停用輸出設定一併帶入。請單獨檢查該專案的圖層操作。

與演示中的Beam Bench 0.2.37介面一致。後續版本中的面板佈局可能不同。