PŘÍRUČKA K LEKCI

# Kreslení základních tvarů

Pomocí nástrojů pro tvorbu tvarů a několika klávesových modifikátorů vytvořte vlastní upravitelný štítek.

Tento průvodce byl přeložen pomocí AI. Důležité pokyny ověřte podle anglického originálu.

**Začněte s prázdným výkresem**

Není potřeba žádný výchozí ani nativní projekt s řešením. Během procvičování těchto nástrojů pro kreslení ponechte laser odpojený.



Jedno z možných rozmístění. Jde o ilustraci, nikoli o snímek obrazovky aplikace ani o požadovaný rozměr.

1. Otevřete seznam tvarů pomocí malé šipky na tlačítku tvaru na levém panelu nástrojů. Vyberte **Obdélník** a tažením jej nakreslete na plátně.

2. Při tažení podržte **Shift**, abyste vytvořili čtverec. Podržením **Cmd** na Macu nebo **Ctrl** ve Windows/Linuxu budete kreslit od středu.

3. Vyberte **Elipsa**. Tažením nakreslíte ovál, podržením **Shift** kruh.

4. Vyzkoušejte **Trojúhelník** nebo **Hvězdu**. U mnohoúhelníku upravte v části Vlastnosti položku **Strany**, u hvězdy změňte počet cípů.

5. Stisknutím **Escape** se vraťte k nástroji Vybrat. Kliknutím vyberte tvar a poté jej tažením přesuňte.

SAMOSTATNÉ PROCVIČOVÁNÍ

# Samostatné procvičování

Nakreslete obdélník pro jmenovku a poblíž jednoho konce malý kruh jako otvor pro zavěšení. Zvolte si vlastní rozměry. Toto cvičení je zaměřené na používání nástrojů, nikoli na zadávání přesných velikostí.

☐ Pro vnější tvar použijte Obdélník a pro kulatý otvor Elipsu se stisknutým klávesou Shift.

☐ Stisknutím klávesy Escape se vraťte k nástroji Vybrat. Posouvejte kruh, dokud nebude celý uvnitř obrysu štítku a nebude se dotýkat okraje.

☐ Vyberte jednotlivé tvary samostatně. Ověřte, že jste vytvořili dva upravitelné tvary.

Který modifikátor vám pomohl vytvořit kulatý kruh?

---

Který modifikátor by kreslil tvar směrem od jeho středu?

---

**Uchovejte svůj pokus**

Pomocí možnosti Uložit jako si ponechte vlastní projekt, pokud jej chcete znovu použít v pozdějších lekcích. Není k dispozici žádné dodané nativní řešení ke kopírování.

ZKONTROLUJTE SVOU PRÁCI

# Zkontrolujte svou práci

**Dva samostatné tvary**
Obdélník tvoří obrys štítku. Kruh označuje zamýšlený otvor. Každý z nich byste měli být schopni vybrat, aniž byste vybrali ten druhý.

**Kulatý kruh**
Šířka a výška vypadají stejně. Pokud jste nakreslili ovál, použijte Zpět a nakreslete jej znovu se stisknutým klávesou Shift.

**Vhodná poloha**
Kruh je uvnitř obdélníku. Tato lekce nevyžaduje jednu přesně určenou polohu ani velikost otvoru.

## Vyzkoušejte jiný tvar

Otevřete stejný seznam tvarů a vyzkoušejte Trojúhelník, Pětiúhelník nebo Osmiúhelník. U mnohoúhelníku s jiným počtem stran jej vyberte a v části Vlastnosti upravte položku **Strany**. Pro špičatý tvar použijte Hvězdu a poté změňte počet jejích cípů.

### Kreslení a operace s vrstvami

Jde o uzavřené vektory. Operace s vrstvami určují, zda Beam Bench sleduje obrys pomocí režimu Linka, nebo vyplní oblast pro gravírování. Tato lekce vytváří geometrii, ale nevybírá nastavení materiálu.

Shift při kreslení omezuje proporce. Cmd na Macu nebo Ctrl ve Windows/Linuxu kreslí od středu. Escape se vrací k nástroji Vybrat.

Odpovídá předvedenému rozhraní Beam Bench 0.2.37. Rozložení panelů se v novějších verzích může lišit.