PRŮVODCE LEKCÍ

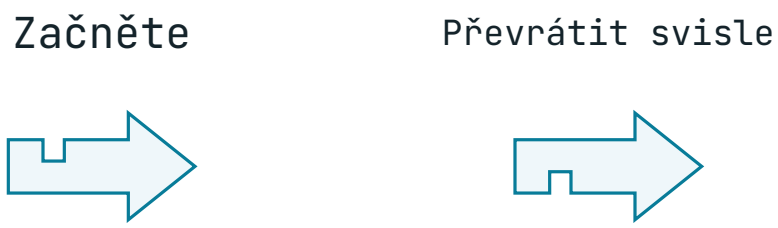
Otáčení a převracení grafiky

Pomocí nesymetrické šipky uvidíte rozdíl mezi otáčením a převracením grafiky.

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

Procvičení práce se softwarem

Laser není potřeba. Dodané nativní soubory nemají profil stroje a operace Výstup je vypnutá. Jejich uložená nastavení nejsou receptem pro materiál.



Ilustrace odvozené z dodaného vektoru a transformací. Sledujte hrot šipky a zářez.

1. Otevřete **arrow-start.lzrproj** a vyberte obrys šipky. Všimněte si zářezu na její horní hraně.

2. Vyzkoušejte zakřivený úchyt otočení těsně vně rohu výběru. Akci vraťte zpět pomocí **Cmd + Z** na Macu nebo **Ctrl + Z** v systému Windows/Linux.

3. Zadejte **90** do pole stupňů v panelu Vlastnosti a potvrďte klávesou Enter nebo Return. Šipka směřuje dolů. Zadejte **0**, abyste obnovili výchozí směr.

4. Klikněte na **Převrátit vodorovně**: šipka směřuje doleva a zářez zůstává nahoře. Vraťte akci zpět a potom použijte **Převrátit svisle**: šipka směřuje doprava a zářez je dole.

Zrušte výběr a porovnejte výslednou ukázku se souborem **arrow-complete.lzrproj**.

SAMOSTATNÉ PROCVIČENÍ

Samostatné procvičení

Znovu otevřete **arrow-start.lzrproj**. Zadejte **90 stupňů**, potvrďte hodnotu a potom klikněte na **Převrátit vodorovně**. Proveďte obě akce v tomto pořadí.

Kam by měl směřovat hrot šipky?

Kde by měl být zářez?

☐ Začněte od původní šipky, ne od již převrácené demonstrační odpovědi.

☐ Po zrušení výběru zkontrolujte obrys.

☐ Uložte vlastní kopii a porovnejte ji se souborem arrow-practice-check.lzrproj.

Kontrolujte geometrii, nejen úhel

Převrácení je zrcadlová transformace. Samotné pole stupňů vám neřekne, zda je grafika zrcadlově převrácená.

VYSVĚTLENÁ ODPOVĚĎ

Vysvětlená odpověď



Praktická odpověď, ilustrovaná z dodaného nativního vektoru a transformace.

Šipka směřuje dolů, zářez vlevo
To je výsledek otočení o 90 stupňů a následného převrácení vodorovně. Zářez zviditelní zrcadlení.

Zabíraná plocha mění orientaci
Výchozí grafika zabírá 70 × 40 mm. Po otočení o čtvrt otáčky zabírá 40 × 70 mm. Otočením se původní šipka neroztáhne.

arrow-start.lzrproj
Jeden odemčený vektor se zářezem směřující doprava. Použijte jej pro ukázku a vlastní pokus.

arrow-complete.lzrproj
Demonstrační odpověď po převrácení svisle. Směřuje doprava a zářez je dole.

arrow-practice-check.lzrproj
Samostatná odpověď po otočení o 90 stupňů a převrácení vodorovně. Směřuje dolů a zářez je vlevo.

Pokud se výsledek liší, vraťte se k výchozí grafice a znovu proveďte obě akce. Symetrický tvar může převrácení skrýt, proto u této šipky použijte ke kontrole zářez.

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