GUÍA DE LA LECCIÓN

Dibujar formas básicas

Usa las herramientas de formas y algunas teclas modificadoras para crear tu propia etiqueta editable.

Esta guía se ha traducido con IA. Comprueba las instrucciones importantes con el original en inglés.

Empieza con un dibujo en blanco

No necesitas un proyecto inicial ni un proyecto de respuesta nativo. Mantén el láser desconectado mientras practicas estas herramientas de dibujo.



Una posible distribución. Es una ilustración, no una captura de pantalla de la aplicación ni un objetivo de dimensiones.

1. Abre la lista de formas con la flecha pequeña del botón de formas de la barra de herramientas izquierda. Elige **Rectángulo** y arrastra sobre el lienzo.

2. Mantén pulsada la tecla **Shift** mientras arrastras para crear un cuadrado. Mantén pulsada **Cmd** en Mac o **Ctrl** en Windows/Linux para dibujar desde el centro.

3. Elige **Elipse**. Arrastra para crear un óvalo o mantén pulsada la tecla **Shift** para dibujar un círculo.

4. Prueba con **Triángulo** o **Estrella**. Para un polígono, edita **Lados** en Propiedades; para una estrella, cambia el número de puntas.

5. Pulsa **Escape** para volver a **Seleccionar**. Haz clic en una forma para seleccionarla y arrástrala para moverla.

PRÁCTICA INDEPENDIENTE

Práctica independiente

Dibuja un rectángulo para una etiqueta con nombre y un círculo pequeño cerca de un extremo para crear un agujero para colgarla. Elige tus propias dimensiones. Este ejercicio trata de usar las herramientas, no de introducir tamaños exactos.

☐ Usa **Rectángulo** para la forma exterior y **Elipse** con **Shift** para crear el agujero redondo.

☐ Vuelve a **Seleccionar** con **Escape**. Mueve el círculo hasta que quede completamente dentro del contorno de la etiqueta, alejado del borde.

☐ Selecciona cada forma por separado. Confirma que has creado dos formas editables.

¿Qué tecla modificadora te ha ayudado a hacer redondo el círculo?

¿Qué tecla modificadora dibujaría una forma hacia fuera desde su centro?

Conserva tu trabajo

Usa **Guardar como** para conservar tu propio proyecto si quieres reutilizarlo en lecciones posteriores. No se proporciona ninguna respuesta nativa para copiar.

COMPRUEBA TU TRABAJO

Comprueba tu trabajo

Dos formas separadas
El rectángulo es el contorno de la etiqueta. El círculo marca el agujero previsto. Debes poder seleccionar cualquiera de los dos sin seleccionar el otro.

Un círculo redondo
La anchura y la altura parecen iguales. Si has dibujado un óvalo, usa **Deshacer** y vuelve a dibujarlo mientras mantienes pulsada la tecla **Shift**.

Una posición útil
El círculo queda dentro del rectángulo. Esta lección no exige una ubicación ni un tamaño exactos para el agujero.

Prueba con otra forma

Abre la misma lista de formas y prueba con **Triángulo**, **Pentágono** u **Octógono**. Para un polígono con otro número de lados, selecciónalo y edita **Lados** en Propiedades. Usa **Estrella** para crear una forma puntiaguda y cambia después su número de puntas.

Dibujo y operaciones de capa

Son vectores cerrados. Las operaciones de capa determinan si Beam Bench sigue un contorno con **Línea** o rellena un área para grabarla. Esta lección crea geometría; no selecciona ajustes de material.

Shift restringe las proporciones al dibujar. **Cmd** en Mac o **Ctrl** en Windows/Linux dibuja desde el centro. **Escape** vuelve a **Seleccionar**.

Coincide con la interfaz de Beam Bench 0.2.37 mostrada. La disposición de los paneles puede variar en versiones posteriores.