GUÍA DE LA LECCIÓN

Redimensionar manteniendo las proporciones

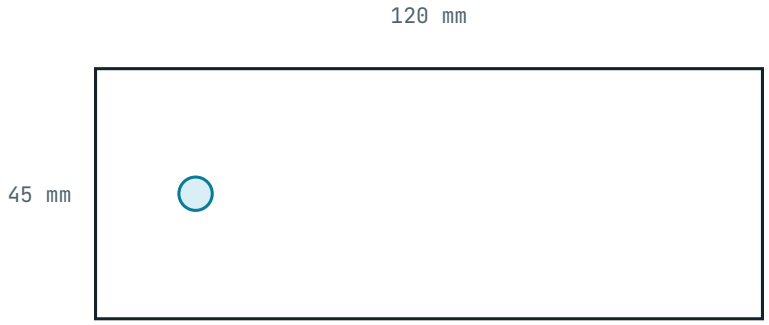
Redimensiona el diseño completo sin estirarlo y ten en cuenta cómo el escalado cambia los agujeros y el espaciado.

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

Práctica de software

No se necesita ningún láser. Los proyectos suministrados no tienen perfil de máquina y la operación Salida está desactivada. Sus valores guardados de velocidad y potencia no son una receta para materiales.

Abre **resize-tag-start.lzrproj**. El rectángulo mide 80 × 30 mm y el círculo mide 4 × 4 mm. Son objetos independientes.



La demostración de 120 mm tiene 1.5 veces el tamaño original. El agujero pasa a medir 6 mm. Ilustración, no una captura de pantalla de la aplicación.

1. Haz clic en el lienzo vacío y usa **Cmd + A** en Mac o **Ctrl + A** en Windows/Linux. Confirma **2 objetos seleccionados** en Propiedades.

2. Prueba a arrastrar un controlador de esquina sin pulsar ninguna tecla modificadora. Las proporciones permanecen bloqueadas. Usa Cmd + Z o Ctrl + Z para deshacer esta prueba.

3. Para obtener un tamaño exacto, activa el candado entre W y H. Introduce W **120** y pulsa Enter o Return. H pasa a ser **45**.

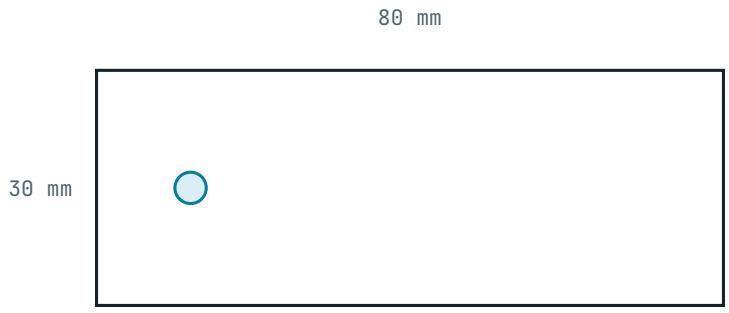
4. Anula la selección y selecciona solo el círculo. W y H deberían ser ambos **6**. Compáralo con resize-tag-complete.lzrproj.

PRÁCTICA INDEPENDIENTE

Práctica independiente

Vuelve al diseño original para poder predecir el resultado a partir de sus dimensiones conocidas.

Vuelve a abrir **resize-tag-start.lzrproj**. Selecciona ambas formas y haz que todo el diseño tenga **100 mm de ancho**, con el bloqueo W/H activado. Guarda una copia del proyecto por separado.



Dimensiones iniciales. Predice la nueva altura y el diámetro del agujero antes de redimensionar.

Factor de escala: 100 dividido entre 80 = _____

Altura prevista: _____ mm Diámetro del agujero: _____ mm

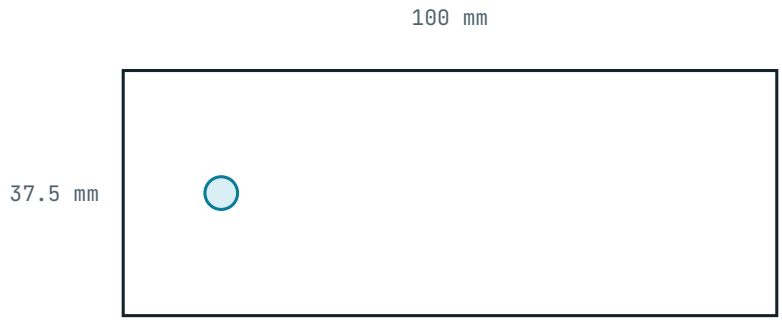
☐ Confirma que ambos objetos están seleccionados antes de cambiar W.

☐ Comprueba el rectángulo y el círculo por separado después de redimensionar.

☐ Compáralo con resize-tag-practice-check.lzrproj después de hacer tu propio intento.

RESPUESTA EXPLICADA

Respuesta explicada



Resultado de la práctica: 100 × 37.5 mm, con un agujero de 5 mm. Ilustración, no una captura de pantalla de la aplicación.

El factor de escala es **100 ÷ 80 = 1.25**. Multiplica la altura original por 1.25: **30 × 1.25 = 37.5 mm**. El agujero también aumenta: **4 × 1.25 = 5 mm**.

El escalado cambia toda la selección

El diámetro del agujero y el espaciado aumentan con el diseño. Si un encaje real necesita conservar el tamaño original del agujero, compruébalo y ajústalo por separado después de escalar.

resize-tag-start.lzrproj
Inicio de la demostración y de la práctica. Rectángulo de 80 × 30 mm; círculo de 4 × 4 mm.

resize-tag-complete.lzrproj
Respuesta de la demostración. Rectángulo de 120 × 45 mm; círculo de 6 × 6 mm.

resize-tag-practice-check.lzrproj
Respuesta independiente. Rectángulo de 100 × 37.5 mm; círculo de 5 × 5 mm.

Si el círculo se ha mantenido en 4 mm, probablemente estaba fuera de la selección. Deshaz la acción, selecciona ambas formas y vuelve a intentarlo desde el proyecto inicial.

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