GUIDA DELLA LEZIONE

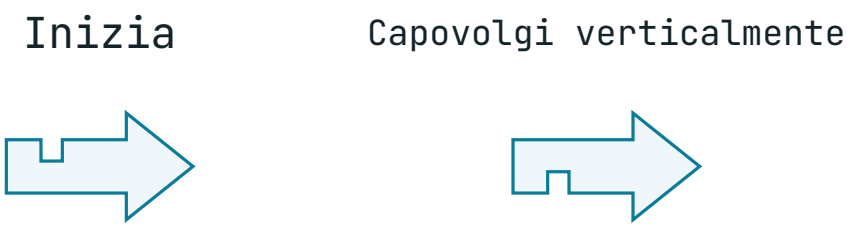
Ruotare e specchiare la grafica

Usa una freccia asimmetrica per vedere la differenza tra ruotare la grafica e capovolgerla.

Questa guida è stata tradotta con l'IA. Verifica le istruzioni importanti confrontandole con l'originale inglese.

Esercitazione software

Non serve alcun laser. I file nativi forniti non hanno un profilo macchina e l'operazione Output è disattivata. Le impostazioni salvate non costituiscono una ricetta per i materiali.



Illustrazioni derivate dal vettore e dalle trasformazioni forniti. Osserva la punta della freccia e l'intaglio.

1. Apri **arrow-start.lzrproj** e seleziona il contorno della freccia. Nota l'intaglio sul bordo superiore.

2. Prova a usare il punto di rotazione curvo appena fuori da un angolo della selezione. Annulla con **Cmd + Z** su Mac oppure **Ctrl + Z** su Windows/Linux.

3. Inserisci **90** nel campo dei gradi in Proprietà e applica con Enter o Return. La freccia punta verso il basso. Inserisci **0** per ripristinare la direzione iniziale.

4. Fai clic su **Capovolgi orizzontalmente**: punta a sinistra, con l'intaglio ancora in alto. Annulla, poi usa **Capovolgi verticalmente**: punta a destra, con l'intaglio sotto.

Deseleziona tutto e confronta la dimostrazione finale con **arrow-complete.lzrproj**.

ESERCITAZIONE AUTONOMA

Esercitazione autonoma

Riapri **arrow-start.lzrproj**. Inserisci **90 gradi**, applica, poi fai clic su **Capovolgi orizzontalmente**. Esegui entrambe le azioni in quest'ordine.

In quale direzione dovrebbe puntare la punta della freccia?

Dove dovrebbe trovarsi l'intaglio?

☐ Parti dalla freccia originale, non dalla risposta dimostrativa già capovolta.

☐ Esamina il contorno dopo aver deselezionato tutto.

☐ Salva una tua copia e confrontala con arrow-practice-check.lzrproj.

Controlla la geometria, non solo l'angolo

Un capovolgimento è una trasformazione speculare. Il solo campo dei gradi non indica se la grafica è specchiata.

RISPOSTA SPIEGATA

Risposta spiegata



Risposta dell'esercitazione, illustrata a partire dal vettore e dalla trasformazione nativi forniti.

Punta della freccia verso il basso, intaglio a sinistra
Questo è il risultato della rotazione di 90 gradi seguita da Capovolgi orizzontalmente. L'intaglio rende visibile la specchiatura.

Cambia l'ingombro
La grafica iniziale occupa 70 × 40 mm. Una rotazione di un quarto occupa 40 × 70 mm. Ruotarla non allunga la freccia sottostante.

arrow-start.lzrproj
Un vettore con intaglio, sbloccato e rivolto a destra. Usalo per la dimostrazione e per il tuo tentativo.

arrow-complete.lzrproj
Risposta della dimostrazione dopo Capovolgi verticalmente. Punta a destra, con l'intaglio sotto.

arrow-practice-check.lzrproj
Risposta dell'esercitazione dopo 90 gradi e Capovolgi orizzontalmente. Punta verso il basso, con l'intaglio a sinistra.

Se il risultato è diverso, torna alla grafica iniziale e applica di nuovo le due azioni. Una forma simmetrica può nascondere un capovolgimento, quindi usa l'intaglio per controllare questa freccia.

Corrisponde all'interfaccia Beam Bench 0.2.37 mostrata. La disposizione dei pannelli potrebbe essere diversa nelle versioni successive.