VODNIK PO LEKCIJI

Risanje osnovnih oblik

Z orodji za oblike in nekaj modifikatorji tipkovnice ustvarite svojo uredljivo ploščico.

Ta vodnik je bil preveden z umetno inteligenco. Pomembna navodila preverite v angleškem izvirniku.

Začnite s prazno risbo

Začetna risba ali priloženi izvorni projekt z rešitvijo nista potrebna. Med vajo s temi orodji za risanje naj bo laser odklopljen.



Ena od možnih postavitev. To je ilustracija, ne posnetek zaslona aplikacije ali ciljna mera.

1. Odprite seznam oblik z majhno puščico na gumbu za oblike v levi orodni vrstici. Izberite **Pravokotnik** in ga povlecite po platnu.

2. Med vlečenjem pridržite **Shift**, da ustvarite kvadrat. Na Macu pridržite **Cmd**, v sistemu Windows/Linux pa **Ctrl**, da rišete iz središča.

3. Izberite **Elipsa**. Povlecite, da ustvarite oval, ali pridržite **Shift**, da narišete krog.

4. Poskusite **Trikotnik** ali **Zvezda**. Pri mnogokotniku v razdelku **Lastnosti** uredite **Strani**, pri zvezdi pa spremenite število konic.

5. Pritisnite **Escape**, da se vrnete na **Izberite**. Kliknite obliko, da jo izberete, nato jo povlecite, da jo premaknete.

SAMOSTOJNA VAJA

Samostojna vaja

Narišite pravokotnik za imensko ploščico in majhen krog blizu enega konca za luknjo za obešanje. Mere izberite sami. Pri tej vaji je pomembna uporaba orodij, ne vnos natančnih velikosti.

☐ Za zunanjo obliko uporabite Pravokotnik, za okroglo luknjo pa Elipso s pridržano tipko Shift.

☐ S tipko Escape se vrnite na **Izberite**. Premaknite krog, dokler ni v celoti znotraj obrisa ploščice in dovolj oddaljen od roba.

☐ Vsako obliko izberite posebej. Preverite, ali ste ustvarili dve uredljivi obliki.

Kateri modifikator vam je pomagal ustvariti okrogel krog?

Kateri modifikator bi narisal obliko navzven iz njenega središča?

Shranite svoj poskus

Uporabite **Shrani kot**, da ohranite svoj projekt, če ga želite znova uporabiti v poznejših lekcijah. Priložene izvorne rešitve za kopiranje ni.

PREVERITE SVOJE DELO

Preverite svoje delo

Dve ločeni obliki
Pravokotnik je obris ploščice. Krog označuje predvideno luknjo. Vsako obliko bi morali lahko izbrati, ne da bi izbrali drugo.

Okrogel krog
Širina in višina sta videti enaki. Če ste narisali oval, uporabite **Razveljavi** in ga narišite znova s pridržano tipko Shift.

Uporabna lega
Krog je znotraj pravokotnika. V tej lekciji ni zahtevana ena sama natančna lega ali velikost luknje.

Poskusite še eno obliko

Odprite isti seznam oblik in poskusite s Trikotnikom, Peterokotnikom ali Osmerokotnikom. Za mnogokotnik z drugim številom stranic ga izberite in v razdelku **Lastnosti** uredite **Strani**. Za koničasto obliko uporabite Zvezdo, nato spremenite število njenih konic.

Risanje in operacije plasti

To so zaprti vektorji. Operacije plasti določajo, ali Beam Bench sledi obrisu z možnostjo **Črta** ali zapolni območje za graviranje. V tej lekciji ustvarite geometrijo, ne izbirate pa nastavitev materiala.

Tipka Shift med risanjem ohrani razmerja. Cmd na Macu oziroma Ctrl v sistemu Windows/Linux riše iz središča. Escape vas vrne na **Izberite**.

Ustreza vmesniku Beam Bench 0.2.37, prikazanemu v predstavitvi. Razporeditev plošč se lahko v poznejših različicah razlikuje.