DERS KILAVUZU

Temel şekilleri çizme

Şekil araçlarını ve birkaç klavye değiştirici tuşunu kullanarak kendi düzenlenebilir etiketinizi oluşturun.

Bu kılavuz yapay zekâ ile çevrilmiştir. Önemli talimatları İngilizce aslıyla karşılaştırarak kontrol edin.

Boş bir çizimle başlayın

Başlangıç projesi veya uygulamaya özgü yanıt projesi gerekmez. Bu çizim araçlarını kullanırken lazerin bağlantısını kesik tutun.



Olası bir yerleşim. Bu bir çizimdir, uygulama ekran görüntüsü veya boyut hedefi değildir.

1. Sol araç çubuğundaki şekil düğmesinin küçük okuyla şekil listesini açın. **Dikdörtgen** seçin ve tuvali sürükleyin.

2. Kare oluşturmak için sürüklerken **Shift** tuşunu basılı tutun. Merkezden çizmek için Mac üzerinde **Cmd**, Windows/Linux üzerinde **Ctrl** tuşunu basılı tutun.

3. **Elips** seçin. Oval çizmek için sürükleyin veya daire çizmek için **Shift** tuşunu basılı tutun.

4. **Üçgen** veya **Yıldız** deneyin. Çokgen için Özellikler bölümünde **Kenarlar** değerini düzenleyin; yıldız için nokta sayısını değiştirin.

5. **Escape** tuşuna basarak Seç aracına dönün. Seçmek için bir şekle tıklayın, ardından taşımak için sürükleyin.

BAĞIMSIZ ALIŞTIRMA

Bağımsız alıştırma

Bir isim etiketi için dikdörtgen, askı deliği için de uçlardan birinin yakınına küçük bir daire çizin. Boyutları kendiniz belirleyin. Bu alıştırma tam boyutlar girmekle değil, araçları kullanmakla ilgilidir.

☐ Dış şekil için Dikdörtgen'i, yuvarlak delik için Shift ile Elips'i kullanın.

☐ Escape ile Seç aracına dönün. Daire etiketi ana hattının içinde, kenardan uzakta ve tamamen içeride kalana kadar taşıyın.

☐ Her şekli ayrı ayrı seçin. İki düzenlenebilir şekil oluşturduğunuzu doğrulayın.

Daireyi yuvarlak yapmanıza hangi değiştirici yardımcı oldu?

Bir şekli merkezinden dışa doğru çizmek için hangi değiştirici kullanılır?

Çalışmanızı koruyun

Daha sonraki derslerde yeniden kullanmak isterseniz kendi projenizi korumak için Farklı Kaydet'i kullanın. Kopyalanacak hazır bir yerel yanıt yoktur.

ÇALIŞMANIZI KONTROL EDIN

Çalışmanızı kontrol edin

İki ayrı şekil
Dikdörtgen etiket ana hattıdır. Daire, amaçlanan deliği gösterir. Birini seçtiğinizde diğerini seçmeden seçebilmeniz gerekir.

Yuvarlak bir daire
Genişlik ve yükseklik eşit görünür. Oval çizdiyseniz Geri Al'ı kullanın ve Shift tuşunu basılı tutarak yeniden çizin.

Uygun bir konum
Daire dikdörtgenin içinde yer alır. Bu derste tek bir kesin delik konumu veya boyutu gerekmez.

Başka bir şekil deneyin

Aynı şekil listesini açıp Üçgen, Beşgen veya Sekizgen deneyin. Farklı kenar sayısına sahip bir çokgen için onu seçin ve Özellikler bölümünde **Kenarlar** değerini düzenleyin. Sivri bir şekil için Yıldız'ı kullanın, ardından nokta sayısını değiştirin.

> **Çizim ve katman işlemleri**
> Bunlar kapalı vektörlerdir. Katman işlemleri, Beam Bench'in bir ana hattı Çizgi ile izlemesini veya kazıma için bir alanı doldurmasını belirler. Bu ders geometri oluşturur; malzeme ayarlarını seçmez.

Shift, çizim sırasında oranları sabitler. Mac üzerinde Cmd, Windows/Linux üzerinde Ctrl, merkezden çizer. Escape, Seç aracına döner.

Gösterilen Beam Bench 0.2.37 arayüzüyle eşleşir. Panel yerleşimi sonraki sürümlerde farklı olabilir.