ΒΡΕΊΤΕ ΤΑ ΣΤΟΙΧΕΊΑ ΕΛΈΓΧΟΥ

Περιήγηση στο Beam Bench

Βρείτε τους κύριους χώρους εργασίας, καταγράψτε την έκδοση και κάντε αναστρέψιμες αλλαγές στη διάταξη και στις προτιμήσεις.

Αυτός ο οδηγός μεταφράστηκε με AI. Ελέγξτε τις σημαντικές οδηγίες σε αντιπαραβολή με το αγγλικό πρωτότυπο.

Εξάσκηση και επανάληψη στο λογισμικό

Διατηρήστε επιλεγμένο το **Χωρίς Μηχανή** και παραμείνετε **αποσυνδεδεμένοι** στις ασκήσεις έργων. Οι παρεχόμενες τιμές λειτουργίας είναι παραδείγματα λογισμικού και όχι δοκιμασμένες συνταγές υλικών. Διατηρήστε τα πρωτότυπα και αποθηκεύστε ξεχωριστά τη δική σας εργασία.

Σχεδίαση	Εκτέλεση	Παράθυρο
Δημιουργία εικονογράφησης	Σχεδιασμός και έλεγχος	Πλαίσια και διάταξη

Η αλλαγή του χώρου εργασίας ή της διάταξης των πλαισίων δεν ξεκινά μια εργασία και δεν αλλάζει το σχέδιο.

1. Ανοίξτε το **workspace-tour.lzrproj**. Το πλέγμα αναπαριστά τον χώρο εργασίας. Η επιλογή «Εκκίνηση από» καθορίζει αργότερα τον τρόπο τοποθέτησης της εικονογράφησης για μια εργασία.

2. Βρείτε τα εργαλεία σχεδίασης στα αριστερά και τα Επίπεδα, τις Ιδιότητες και το Περίγραμμα στα πλαίσια. Η Σχεδίαση εμφανίζει τα εργαλεία σχεδίασης, ενώ η Εκτέλεση εμφανίζει τα στοιχεία ελέγχου της εργασίας και της μηχανής. Η εναλλαγή χώρου εργασίας δεν ξεκινά μια εργασία.

3. Στο macOS, επιλέξτε Beam Bench > Σχετικά με το Beam Bench. Στα Windows/Linux, αναζητήστε την επιλογή στη Βοήθεια. Καταγράψτε την έκδοση πριν αναφέρετε ένα πρόβλημα.

4. Ανοίξτε τις Προτιμήσεις στο macOS ή επιλέξτε Επεξεργασία > Ρυθμίσεις στα Windows/Linux. Τα Cmd + comma ή Ctrl + comma τις ανοίγουν. Καταγράψτε τις τρέχουσες προτιμήσεις πριν κάνετε μια προαιρετική αλλαγή.

5. Η ενότητα Μονάδες και πλέγμα περιέχει τη Μονάδα εμφάνισης και τις μονάδες ταχύτητας. Το μάθημα χρησιμοποιεί χιλιοστά. Οι ταχύτητες ανά δευτερόλεπτο και ανά λεπτό διαφέρουν κατά συντελεστή 60.

6. Στην ενότητα Γενικά, ελέγξτε την επιλογή Έλεγχος για ενημερώσεις κατά την εκκίνηση. Αποθηκεύστε την εργασία σας και ολοκληρώστε κάθε εργασία πριν εγκαταστήσετε μια προσφερόμενη ενημέρωση.

ΤΑΚΤΟΠΟΊΗΣΗ ΚΑΙ ΕΠΑΝΑΦΟΡΆ

Τακτοποίηση και επαναφορά

1. Βρείτε τα Επίπεδα, το Κείμενο και την Εκτέλεση χωρίς να αλλάξετε την εικονογράφηση.

2. Σύρετε μια καρτέλα πλαισίου για να την προσαρτήσετε σε μια διαθέσιμη άκρη ή πάνω στον καμβά για να την κάνετε αιωρούμενη. Εργαστείτε στη διάταξη εξάσκησής σας.

3. Χρησιμοποιήστε το F12 για να αποκρύψετε και να επαναφέρετε τα πλευρικά πλαίσια. Σε πληκτρολόγια που χρησιμοποιούν πλήκτρα πολυμέσων, μπορεί να χρειάζεται ο τροποποιητής των πλήκτρων λειτουργίας.

4. Χρησιμοποιήστε το Παράθυρο για να ανοίξετε ξανά ένα μεμονωμένο πλαίσιο. Η επιλογή Επαναφορά στην προεπιλεγμένη διάταξη επαναφέρει την προεπιλεγμένη τακτοποίηση.

5. Επιλέξτε ένα θέμα εμφάνισης, αν είναι χρήσιμο, και έπειτα επιλέξτε Αποθήκευση μόνο για τις αλλαγές προτιμήσεων που θέλετε. Ένα αποθηκευμένο έργο δεν επαναφέρει όλες τις προτιμήσεις της εφαρμογής.

6. Επιστρέψτε στη Σχεδίαση και αποθηκεύστε ξεχωριστά την εικονογράφηση της άσκησης, αν την έχετε αλλάξει.

Πού βρήκατε την έκδοση;

Ποια εντολή επαναφέρει ένα πλαίσιο που λείπει και ποια επαναφέρει τη διάταξη;

ΓΡΉΓΟΡΗ ΑΝΑΦΟΡΆ

Γρήγορη αναφορά

Χώρος εργασίας
Η Σχεδίαση προορίζεται για επεξεργασία εικονογράφησης. Η Εκτέλεση προορίζεται για τοποθέτηση, Προεπισκόπηση και στοιχεία ελέγχου εργασίας.

Μονάδες
20 mm/s ισούται με 1200 mm/min. Ελέγχετε τη μονάδα δίπλα σε κάθε ταχύτητα.

Προτιμήσεις
Καταγράψτε τις υπάρχουσες τιμές και επαναφέρετέ τις αν η δοκιμαστική αλλαγή δεν είναι χρήσιμη.

Ορατότητα πλαισίων
Το F12 εναλλάσσει τα πλευρικά πλαίσια. Το Παράθυρο περιέχει στοιχεία ελέγχου για μεμονωμένα πλαίσια και την επαναφορά της προεπιλεγμένης διάταξης.

Έκδοση και λειτουργικό σύστημα:

Προτιμώμενες μονάδες εμφάνισης και ταχύτητας:

Αλλαγές προτιμήσεων και διάταξης που θα διατηρήσετε ή θα επαναφέρετε:

ΑΡΧΕΊΑ ΚΑΙ ΣΥΓΚΡΊΣΕΙΣ

Αρχεία και συγκρίσεις

Μια περιήγηση στο Beam Bench
Φάκελος a-tour-of-beam-bench. **workspace-tour.lzrproj**. Διατηρήστε μαζί τις εισόδους και τις συγκρίσεις αυτού του κεφαλαίου.

Χρησιμοποιήστε τη σύγκριση μετά την προσπάθειά σας. Ελέγξτε τις καθορισμένες διαστάσεις, ρυθμίσεις και τη δομή των αντικειμένων.