レッスンガイド

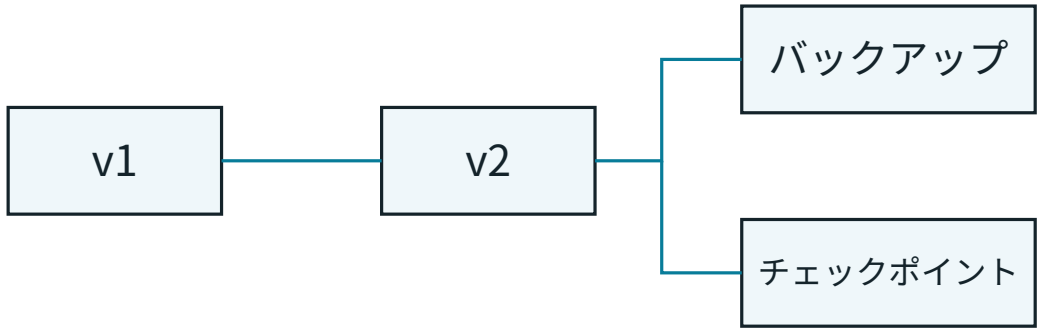
作業を保存して保護する

バージョンを保持し、バックアップを確認し、AutosaveとSaveの違いを理解します。

このガイドはAIで翻訳されています。重要な手順は英語の原文と照合してください。

ソフトウェア練習

レーザーは必要ありません。付属のネイティブファイルにはマシンプロファイルがなく、操作の「出力」はオフです。保存された設定は材料向けのレシピではありません。



ファイルのワークフローを示す図です。名前を付けて保存するたびに、アクティブなファイル名を確認します。

1. 動画に従うには**Demo**ファイルを使用します。**save-start.lzrproj**を開き、自分の作業フォルダーに**tag-v1**として名前を付けて保存します。

2. 編集する前に、**tag-v2**として名前を付けて保存します。Tag outlineだけを選択し、W/Hのロックをオフにして、Wを**100 mm**に設定します。Cmd + SまたはCtrl + Sで保存します。

3. 両方のバージョンを再び開きます。アウトラインはv1では**80 mm**、v2では**100 mm**です。穴は**4 mm**のままです。

4. **tag-v2-backup**としてバックアップストレージに名前を付けて保存します。再び開いて確認し、編集する前に作業用のtag-v2へ戻ります。

バックアップには保護が必要です

付属のBackup練習フォルダーは同じドライブ上にあり、リハーサル用にすぎません。実際のバックアップには、別のドライブ、またはバックアップサービスの対象となるフォルダーが必要です。

自主練習

自主練習

Practiceフォルダーを使用します。付属の解答はそのまま保持し、試行結果は自分の作業フォルダーに保存します。

1. **practice-start.lzrproj**を開き、**practice-v1**として名前を付けて保存します。編集する前に、**practice-v2**として名前を付けて保存します。

2. アウトラインだけを選択し、W/Hのロックを解除して、Wを**110 mm**に設定します。保存してから両方のバージョンを再び開きます。v1の幅は80 mmのまま、v2は110 mmです。高さは30 mmのままで、穴は4 mmのままです。

3. バックアップ先に**practice-v2-backup**として名前を付けて保存します。再び開いて確認し、その後、作業用のpractice-v2を再び開きます。

4. **practice-arrow.svg**をインポートしてタグの内側に配置します。**practice-checkpoint**として名前を付けて保存し、再び開いて矢印を確認します。

□ 保存する前にアクティブなファイル名を確認します。アスタリスクは保存されていない変更を示します。

□ 試行後、付属のバージョン、バックアップ、チェックポイントの解答と比較します。

今、Saveで更新されるファイルはどれですか。

保護されたバックアップはどこに保存されていますか。

付属の矢印の解答では、左上アンカーにX 150 mm、表示上のY 232 mmを使用しています。この配置は比較用の例です。

AUTOSAVEと解答チェック

Autosaveと解答チェック

Saveはアクティブなプロジェクトを更新する
Save Asは新しいコピーをアクティブにします。バックアップを確認したら、作業用コピーに戻ります。

Autosaveは別の復元用コピーです
PreferencesのGeneralと、秒単位の間隔を確認します。動画では変更せずに120秒を示しています。最新のスナップショット後に行った編集は含まれない場合があります。

復元が提示された場合
正しいプロジェクトを選択し、Restoreを実行して、復元された作業を確認し、別の復元版として名前を付けて保存します。この練習のために意図的にアプリをクラッシュさせないでください。

付属ファイルを比較する

Demoで、tag-v1.lzrproj、tag-v2.lzrproj、tag-v2-backup.lzrprojを比較します。保存されたtag-recovered.lzrprojには復元された星が含まれ、star.svgはインポートされたアートワークです。これらは比較用プロジェクトであり、復元アーカイブではありません。

Practiceで、practice-v1.lzrproj、practice-v2.lzrproj、practice-v2-backup.lzrproj、practice-checkpoint.lzrprojを比較します。チェックポイントには矢印が含まれています。クラッシュを発生させなくても、これらのバージョンとチェックポイントを確認できます。

> **続行する前に確認する**
> 復元されたプロジェクトにも、保存が必要なためアスタリスクが付いている場合があります。復元された内容を確認し、別のバージョンを保存してから、作業の保存を続けます。

Beam Bench 0.2.37で実演されたインターフェースに対応しています。後のバージョンではパネルのレイアウトが異なる場合があります。