ZNAJDŹ ELEMENTY STERUJĄCE

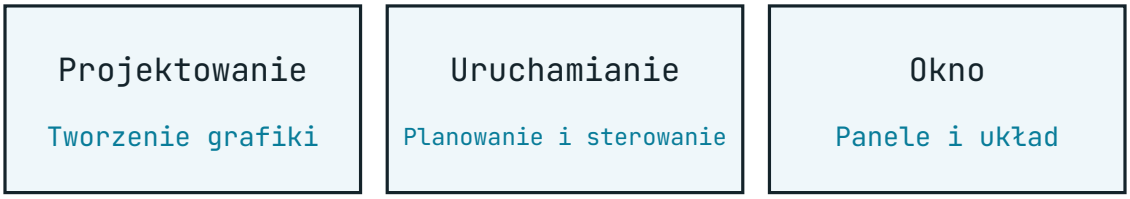
# Poznaj Beam Bench

Poznaj główne obszary robocze, zanotuj wersję i wprowadź odwracalne zmiany układu oraz preferencji.

Ten przewodnik został przetłumaczony przez AI. Ważne instrukcje należy sprawdzić w angielskim oryginale.

### Ćwiczenia i powtórzenie z oprogramowania

Pozostaw wybraną opcję **Brak maszyny** i podczas ćwiczeń z projektami pozostań w stanie **rozłączono**. Podane wartości operacyjne to przykłady programowe, a nie przetestowane receptury dla materiałów. Zachowaj oryginały i zapisuj własną pracę osobno.




Zmiana obszaru roboczego lub układu paneli nie uruchamia zadania ani nie zmienia rysunku.

1. Otwórz **workspace-tour.lzrproj**. Siatka przedstawia obszar roboczy, a późniejsze ustawienie Zacznij od określa sposób umieszczenia grafiki w zadaniu.

2. Po lewej znajdź narzędzia do rysowania, a w panelach sekcje Warstwy, Właściwości i Konspekt. Projektowanie zawiera narzędzia do rysowania, a Uruchamianie pokazuje elementy sterujące zadaniem i maszyną. Przełączenie obszaru roboczego nie uruchamia zadania.

3. W systemie macOS wybierz Beam Bench > Informacje o Beam Bench. W systemach Windows/Linux znajdź tę opcję w menu Pomoc. Zanotuj wersję przed zgłoszeniem problemu.

4. Otwórz Preferencje w systemie macOS lub wybierz Edycja > Ustawienia w systemach Windows/Linux. Skrót Cmd + comma lub Ctrl + comma otwiera to okno. Zanotuj bieżące preferencje przed wprowadzeniem opcjonalnej zmiany.

5. Sekcja Jednostki i siatka zawiera ustawienie Jednostka wyświetlania oraz jednostki prędkości. W kursie używane są milimetry. Prędkości na sekundę i na minutę różnią się współczynnikiem 60.

6. W sekcji Ogólne sprawdź opcję Sprawdzaj aktualizacje przy uruchamianiu. Zapisz pracę i zakończ każde zadanie przed zainstalowaniem oferowanej aktualizacji.

UKŁADANIE I PRZYWRACANIE

# Układanie i przywracanie

1. Znajdź sekcje Warstwy, Tekst i Uruchamianie bez zmieniania grafiki.

2. Przeciągnij kartę panelu do dostępnej krawędzi, aby go zadokować, albo na obszar roboczy, aby go odłączyć i wyświetlić jako okno. Pracuj w swoim układzie ćwiczeniowym.

3. Użyj klawisza F12, aby ukryć i przywrócić panele boczne. Na klawiaturach używających klawiszy multimedialnych może być potrzebny modyfikator klawiszy funkcyjnych.

4. Użyj menu Okno, aby ponownie otworzyć pojedynczy panel. Opcja Przywróć domyślny układ przywraca układ domyślny.

5. W razie potrzeby wybierz motyw wyświetlania, a następnie kliknij Zapisz tylko te zmiany preferencji, które chcesz zachować. Zapisany projekt nie przywraca wszystkich preferencji aplikacji.

6. Wróć do Projektowania i zapisz osobno grafikę ćwiczeniową, jeśli została zmieniona.

Gdzie znaleziono informacje o wersji?

---

Które polecenie przywraca brakujący panel, a które resetuje układ?

---

SKRÓCONA ŚCIĄGA

# Skrócona ściąga

**Obszar roboczy**
Projektowanie służy do edycji grafiki. Uruchamianie służy do rozmieszczania, wyświetlania podglądu i sterowania zadaniem.

**Jednostki**
20 mm/s równa się 1200 mm/min. Sprawdzaj jednostkę obok każdej prędkości.

**Preferencje**
Zanotuj istniejące wartości i przywróć je, jeśli zmiana próbna okaże się nieprzydatna.

**Widoczność paneli**
Klawisz F12 przełącza widoczność paneli bocznych. Menu Okno zawiera elementy sterujące poszczególnymi panelami oraz opcję resetowania do układu domyślnego.

Wersja i system operacyjny:

---

Preferowane jednostki wyświetlania i prędkości:

---

Zmiany preferencji i układu, które należy zachować lub przywrócić:

---

PLIKI I PORÓWNANIA

# Pliki i porównania

**Poznaj Beam Bench**
Folder a-tour-of-beam-bench. **workspace-tour.lzrproj**. Zachowaj materiały wejściowe i porównania z tego rozdziału razem.

Użyj porównania po wykonaniu próby. Sprawdź określone wymiary, ustawienia i strukturę obiektów.