НАЙДИТЕ ЭЛЕМЕНТЫ УПРАВЛЕНИЯ

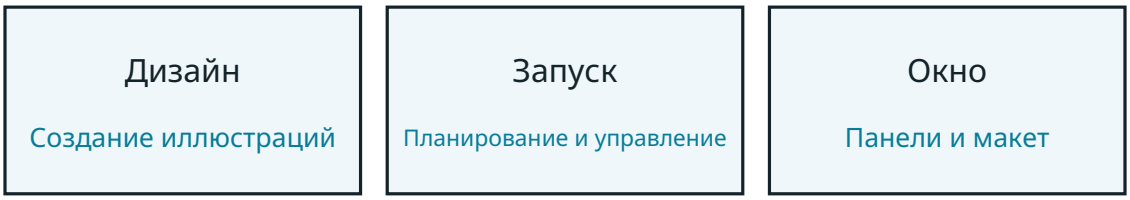
Знакомство с Beam Bench

Найдите основные рабочие области, запишите версию и внесите обратимые изменения в макет и настройки.

Это руководство переведено с помощью ИИ. Сверяйте важные инструкции с оригиналом на английском языке.

Практика и повторение работы в программе

Оставьте выбранным **Нет машины** и сохраняйте состояние **отключено** во время выполнения упражнений с проектами. Указанные рабочие значения являются примерами для работы в программе, а не проверенными рецептами для материалов. Сохраняйте исходные файлы и отдельно сохраняйте собственные результаты.



Изменение рабочей области или макета панелей не запускает задание и не изменяет рисунок.

1. Откройте **workspace-tour.lzrproj**. Сетка представляет рабочую область; позднее параметр «Начать с» определяет, как иллюстрация размещается для задания.

2. Найдите инструменты рисования слева, а также панели «Слои», «Свойства» и «Структура». В разделе «Дизайн» отображаются инструменты рисования, а в разделе «Запуск» находятся элементы управления заданием и машиной. Переключение рабочей области не запускает задание.

3. В macOS выберите Beam Bench > О программе Beam Bench. В Windows/Linux откройте меню «Справка». Запишите версию перед сообщением о проблеме.

4. В macOS откройте «Настройки», а в Windows/Linux выберите Правка > Настройки. Открыть это окно можно сочетанием Cmd + comma или Ctrl + comma. Перед необязательным изменением запишите текущие настройки.

5. В разделе «Единицы измерения и сетка» находятся параметры «Единица отображения» и единиц скорости. В этом курсе используются миллиметры. Скорости в секунду и в минуту отличаются в 60 раз.

6. В разделе «Общие» проверьте параметр «Проверять наличие обновлений при запуске». Сохраните работу и завершите все задания перед установкой предложенного обновления.

НАСТРОЙКА И ВОССТАНОВЛЕНИЕ

Настройка и восстановление

1. Найдите панели «Слои», «Текст» и «Запуск», не изменяя иллюстрацию.

2. Перетащите вкладку панели к доступному краю, чтобы закрепить ее, или на холст, чтобы сделать панель плавающей. Работайте в своем учебном макете.

3. Используйте F12, чтобы скрывать и восстанавливать боковые панели. На клавиатурах с мультимедийными клавишами может потребоваться модификатор функциональных клавиш.

4. Используйте меню «Окно», чтобы снова открыть отдельную панель. Команда «Сбросить макет по умолчанию» восстанавливает стандартное расположение.

5. При необходимости выберите тему оформления, затем нажмите «Сохранить», сохранив только нужные изменения настроек. Сохраненный проект не восстанавливает все настройки программы.

6. Вернитесь в раздел «Дизайн» и отдельно сохраните иллюстрацию упражнения, если она была изменена.

Где вы нашли сведения о версии?

Какая команда открывает отсутствующую панель, а какая сбрасывает макет?

КРАТКАЯ СПРАВКА

Краткая справка

Рабочая область
Раздел «Дизайн» предназначен для редактирования иллюстраций. Раздел «Запуск» предназначен для размещения, предварительного просмотра и управления заданиями.

Единицы измерения
20 mm/s равно 1200 mm/min. Проверяйте единицу измерения рядом с каждой скоростью.

Настройки
Записывайте существующие значения и восстанавливайте их, если пробное изменение оказалось бесполезным.

Видимость панелей
F12 переключает боковые панели, а меню «Окно» содержит элементы управления отдельными панелями и команду сброса макета по умолчанию.

Версия и операционная система:

Предпочтительные единицы отображения и скорости:

Изменения настроек и макета, которые нужно сохранить или восстановить:

ФАЙЛЫ И СРАВНЕНИЯ

Файлы и сравнения

Обзор Beam Bench
Папка a-tour-of-beam-bench. **workspace-tour.lzrproj**. Храните входные данные и материалы для сравнения этой главы вместе.

Используйте материалы для сравнения после выполнения задания. Проверьте указанные размеры, настройки и структуру объектов.