DERS KILAVUZU

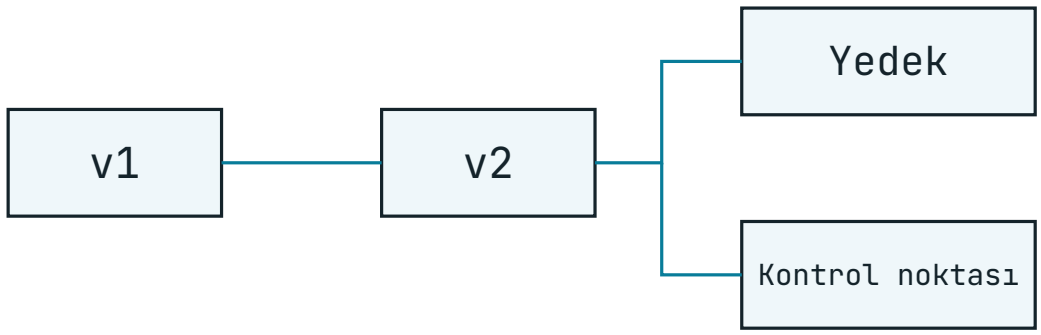
Çalışmanızı kaydetme ve koruma

Sürümleri koruyun, bir yedeği doğrulayın ve Otomatik Kaydetme ile Kaydet arasındaki farkı anlayın.

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

Yazılım alıştırması

Lazer gerekmez. Sağlanan yerel dosyalarda makine profili yoktur ve işlem Çıkışı kapalıdır. Kayıtlı ayarlar malzeme reçetesi değildir.



Dosya iş akışını gösteren bir çizim. Her Farklı Kaydet işleminden sonra etkin dosya adını kontrol edin.

1. Videoyu takip etmek için **Demo** dosyalarını kullanın. **save-start.lzrproj** dosyasını açın ve kendi çalışma klasörünüzde **tag-v1** adıyla Farklı Kaydet yapın.

2. Düzenlemeden önce **tag-v2** adıyla Farklı Kaydet yapın. Yalnızca Etiket dış çizgisini seçin, W/H kilidini kapatın ve W değerini **100 mm** olarak ayarlayın. Cmd + S veya Ctrl + S ile kaydedin.

3. Her iki sürümü yeniden açın. Dış çizgi v1'de **80 mm**, v2'de **100 mm** olur. Delik **4 mm** olarak kalır.

4. Yedek depolama alanına **tag-v2-backup** adıyla Farklı Kaydet yapın. Yeniden açıp kontrol edin, ardından düzenlemeden önce çalışma kopyanızdaki tag-v2'ye dönün.

Yedek kopyanın korunması gerekir

Sağlanan Backup alıştırma klasörü aynı sürücüdedir ve yalnızca bir provadır. Gerçek bir yedek için ayrı bir sürücü veya yedekleme hizmetinizin kapsadığı bir klasör gerekir.

BAĞIMSIZ ALIŞTIRMA

Bağımsız alıştırma

Practice klasörünü kullanın. Sağlanan yanıtları olduğu gibi koruyun ve denemelerinizi kendi çalışma klasörünüzde kaydedin.

1. **practice-start.lzrproj** dosyasını açın, ardından **practice-v1** adıyla Farklı Kaydet yapın. Düzenlemeden önce **practice-v2** adıyla Farklı Kaydet yapın.

2. Yalnızca dış çizgiyi seçin, W/H kilidini açın ve W değerini **110 mm** olarak ayarlayın. Kaydedin, ardından her iki sürümü yeniden açın. v1'in genişliği 80 mm olarak kalır, v2'nin genişliği 110 mm olur. Yükseklik 30 mm, delik ise 4 mm olarak kalır.

3. Yedek konumunuzda **practice-v2-backup** adıyla Farklı Kaydet yapın. Yeniden açıp inceleyin, ardından çalışma kopyanızdaki practice-v2'yi yeniden açın.

4. **practice-arrow.svg** dosyasını içe aktarın ve etiketin içine yerleştirin. **practice-checkpoint** adıyla Farklı Kaydet yapın, yeniden açın ve oku inceleyin.

☐ Kaydetmeden önce etkin dosya adını kontrol edin. Yıldız, kaydedilmemiş değişiklikleri belirtir.

☐ Denemenizi yaptıktan sonra sağlanan sürüm, yedek ve kontrol noktası yanıtlarıyla karşılaştırın.

Kaydet şu anda hangi dosyayı günceller?

Korumalı yedeğiniz nerede saklanıyor?

Sağlanan ok yanıtında X 150 mm ve sol üst bağlantı noktasında gösterilen Y 232 mm kullanılır. Yerleşimi bir karşılaştırma örneğidir.

OTOMATIK KAYDETME VE YANIT KONTROLLERI

Otomatik kaydetme ve yanıt kontrolleri

Kaydet, etkin projeyi günceller
Farklı Kaydet yeni kopyayı etkinleştirir. Bir yedeği kontrol ettikten sonra çalışma kopyanıza dönün.

Otomatik kaydetme ayrı bir kurtarma kopyasıdır
Tercihler'de Genel'i ve aralığını saniye cinsinden kontrol edin. Video, değiştirmeden 120 saniyeyi gösterir. En son anlık görüntüden sonraki düzenlemeler eksik olabilir.

Kurtarma önerilirse
Doğru projeyi seçin, Geri Yükle'yi seçin, kurtarılan çalışmayı inceleyin ve ayrı bir kurtarılmış sürüm olarak Farklı Kaydet yapın. Bu alıştırma için uygulamayı kasıtlı olarak çökertmeyin.

Sağlanan dosyaları karşılaştırın

Demo içinde tag-v1.lzrproj, tag-v2.lzrproj ve tag-v2-backup.lzrproj dosyalarını karşılaştırın. Kayıtlı tag-recovered.lzrproj dosyası kurtarılan yıldızı içerir, star.svg ise içe aktarılan çizimdir. Bunlar kurtarma arşivleri değil, karşılaştırma projeleridir.

Practice içinde practice-v1.lzrproj, practice-v2.lzrproj, practice-v2-backup.lzrproj ve practice-checkpoint.lzrproj dosyalarını karşılaştırın. Kontrol noktası oku içerir. Çökme oluşturmadan bu sürümleri ve kontrol noktalarını kontrol edebilirsiniz.

> **Devam etmeden önce inceleyin**
> Kurtarılan bir projede kaydetme gerektiği için yıldız yine de bulunabilir. Geri gelenleri kontrol edin, ayrı bir sürüm kaydedin, ardından çalışmanızı kaydetmeye devam edin.

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