



CAD PROJEKT K&A

Instrukcja obsługi

Początek pracy z programem

CAD Kuchnie 8.0, CAD Decor 4.0, CAD Decor PRO 4.0

www.cadprojekt.com.pl

WSTĘP

Niniejsza instrukcja opisuje proces rozpoczynania pracy z programami CAD Decor PRO, CAD Kuchnie i CAD Decor w wersji 64 bit. Przedstawia zasady wprowadzania kodów rejestracyjnych i zarządzania projektami, omawia ustawienia programu, opisuje tworzenie nowego projektu, a także prezentuje narzędzia środowiska CAD. Zawiera również listę funkcji menu ikonowego oraz zestawienie przydatnych skrótów klawiszowych. Omawia narzędzia oparte na wersji programu IntelliCAD 10.1 – w przypadku wcześniejszych wersji środowiska mogą występować różnice w działaniu opisywanych funkcji, co zostanie zaznaczone w instrukcji.

Życzymy miłej i owocnej pracy z naszym oprogramowaniem!

Zespół CAD Projekt K&A

Prawa autorskie

Ten dokument jest chroniony prawami autorskimi własności intelektualnej CAD Projekt K&A. Kopiowanie, dystrybucja i/lub modyfikowanie poniższego dokumentu jest dozwolone na warunkach umowy licencyjnej. Umowa licencyjna jest dostępna w formie elektronicznej przy instalacji programu.

Ograniczenie odpowiedzialności

Informacje zawarte w niniejszym dokumencie, w tym adresy URL i inne odwołania do internetowych witryn w sieci Web, mogą ulec zmianie bez powiadomienia. Firma CAD Projekt K&A zastrzega sobie również możliwość wprowadzenia zmian w zasadach funkcjonowania wsparcia technicznego bez uprzedniego powiadomienia. W przypadku konieczności zmiany numerów telefonów stosowne informacje podawane będą na naszej stronie internetowej www.cadprojekt.com.pl.

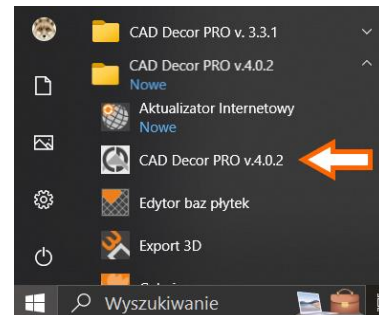
Spis treści

1.	URUCHAMIANIE PROGRAMU	3
2.	OKNO „WYBÓR PROJEKTU” (MANAGER PROJEKTÓW).....	4
2.1.	INFORMACJE OGÓLNE	4
2.2.	FUNKCJE OKNA WYBORU PROJEKTÓW	6
3.	TWORZENIE NOWEGO PROJEKTU	9
3.1.	OTWIERANIE I IMPORTOWANIE ISTNIEJĄCYCH PROJEKTÓW	10
3.2.	DEFINIOWANIE KATALOGÓW ZAPISU PROJEKTÓW	12
4.	ZARZĄDZANIE OPCJAMI AUTOZAPISU	13
4.1.	ODZYSKIWANIE PROJEKTÓW	14
4.2.	WPROWADZANIE DANYCH STUDIA	15
5.	WYGLĄD OKNA ŚRODOWISKA .4CAD	15
5.1.	FUNKCJE GÓRNEGO MENU	17
5.2.	ZARZĄDZANIE MENU IKONOWYM ŚRODOWISKA .4CAD	20
5.3.	FUNKCJE MENU IKONOWEGO ŚRODOWISKA .4CAD	21
5.4.	PASEK „WŁAŚCIWOŚCI OBIEKTU” POD MENU IKONOWYM	25
6.	NARZĘDZIA PALET W PROGRAMIE DOT4CAD 10.1.....	28
7.	PASKI NARZĘDZIOWE PROGRAMU DOT4CAD.....	33
7.1.	PASEK POLECEŃ (COMMAND BAR).....	33
7.2.	PASEK Z ZAKŁADKAMI MODEL I LAYOUT	34
7.3.	PASEK STATUSU (STATUS BAR)	35
8.	PRZYDATNE INFORMACJE	39
8.1.	FILMY INSTRUKTAŻOWE.....	39
8.2.	SKRÓTY KLAWISZOWE	39

1. Uruchamianie programu

Program można uruchomić na trzy sposoby:

- wybierając ikonę CAD Decor PRO, CAD Kuchnie lub CAD Decor z menu Start (Rysunek 1),
- klikając dwukrotnie ikonę skrótu do programu na pulpicie (Rysunek 2, Rysunek 3, Rysunek 4)
- uruchamiając plik CADDecorPro.exe, CADKuchnie.exe lub CADDecor.exe w katalogu V4_10x64 w miejscu instalacji programu. Przykładowa lokalizacja: C:\CADProjekt\CAD Decor PRO\ V4_10x64.



Rysunek 1 Uruchamianie programu z poziomu menu Start

Aby możliwe było uruchomienie programu, klucz zabezpieczający HASP musi być wpięty do portu USB komputera. W przeciwnym razie pojawi się komunikat (Rysunek 5), a program nie uruchomi się.



Rysunek 2 Ikona programu a Decor PRO

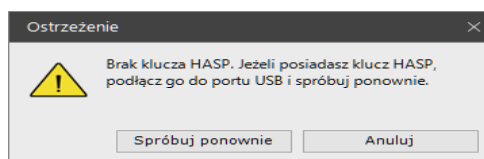


Rysunek 3 Ikona programu CAD Decor



Rysunek 4 Ikona programu CAD Kuchnie

Jeżeli dioda klucza HASP, sygnalizująca jego poprawne działanie, nie zapali się, należy przełożyć klucz do innego portu USB lub zamienić z innym urządzeniem. W przypadku gdy te czynności nie przyniosą pozytywnego rezultatu, prosimy o niezwłoczny kontakt z naszym Wsparciem technicznych (dane kontaktowe zamieszczono na końcu instrukcji).



Rysunek 5 Komunikat o braku klucza HASP



Rysunek 6 Ekran powitalny programu CAD Kuchnie

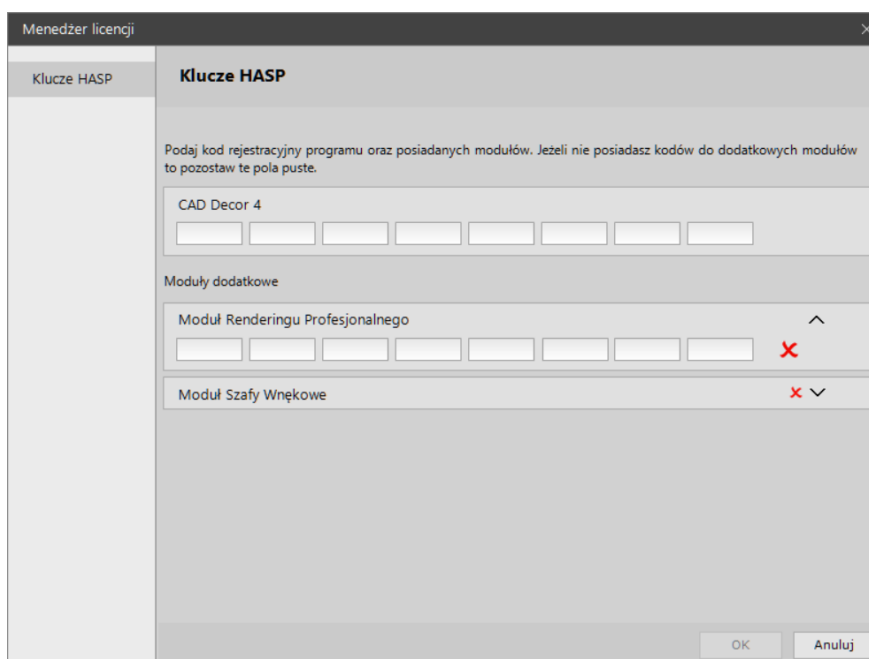


Rysunek 7 Ekran powitalny programu CAD Decor



Rysunek 8 Ekran powitalny programu CAD Decor PRO

W trakcie uruchamiania programu pojawi się ekran powitalny (Rysunek 6, Rysunek 7, Rysunek 8). Następnie, jeśli jest to pierwsze uruchomienie, otworzy się okno informujące o konieczności podania kodów rejestracyjnych (Rysunek 9). Przy kolejnych uruchomieniach otwiera się okno „Wybór projektu”, szczegółowo opisane w kolejnym punkcie.



Rysunek 9 Okno Menadżera Licencji do uzupełniania kodów aktywacyjnych

Kody do programu można sprawdzić po otwarciu programu. Po uruchomieniu projektu, należy wybrać zakładkę *Pomoc*, następnie opcję *Kody Aktywacyjne* (Rysunek 10). W tym miejscu można również wprowadzić kody do modułów dodatkowych.



Rysunek 10 Zakładka pomoc w górnym menu-Kody Aktywacyjne

UWAGA

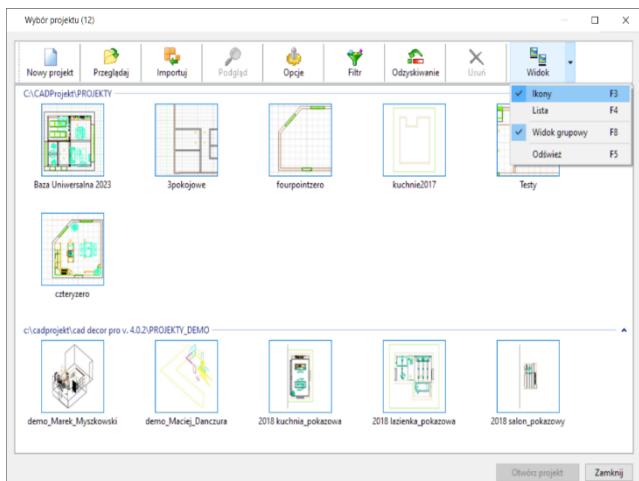
Uzupełnienie kodów do modułów dodatkowych nie jest konieczne do rozpoczęcia pracy z programem – można je uzupełnić później.

2. Okno „Wybór projektu” (manager projektów)

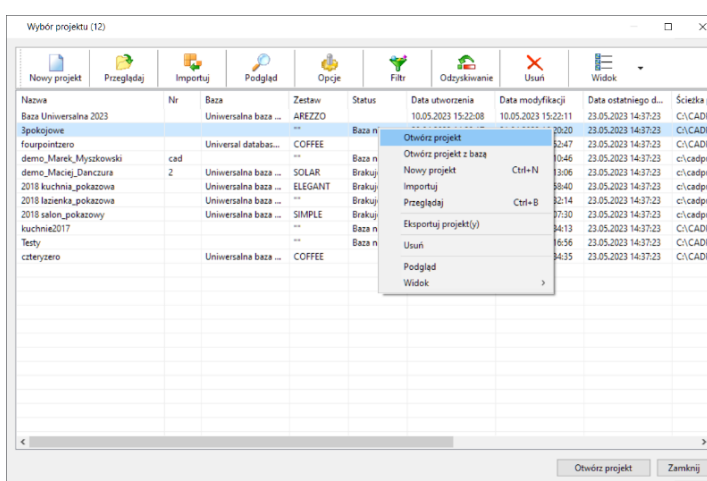
2.1. Informacje ogólne

To pierwszy element, który wyświetla się po uruchomieniu programu. Służy do tworzenia nowych i otwierania istniejących projektów. Przy pierwszym uruchomieniu programu w oknie tym widoczne są przykładowe projekty demo. Procedurę tworzenia nowego projektu opisano w [punkcie 3](#).

Aby otworzyć istniejący projekt, należy wskazać jego pozycję na liście projektów (w widoku „Lista”) lub podgląd (w widoku „Ikony”). Następnie kliknąć przycisk „Otwórz projekt” w prawym dolnym rogu lub wybrać tę opcję z menu podręcznego pod prawym przyciskiem myszy (Rysunek 12). Projekt można także otworzyć poprzez dwukrotne kliknięcie lewym przyciskiem myszy.

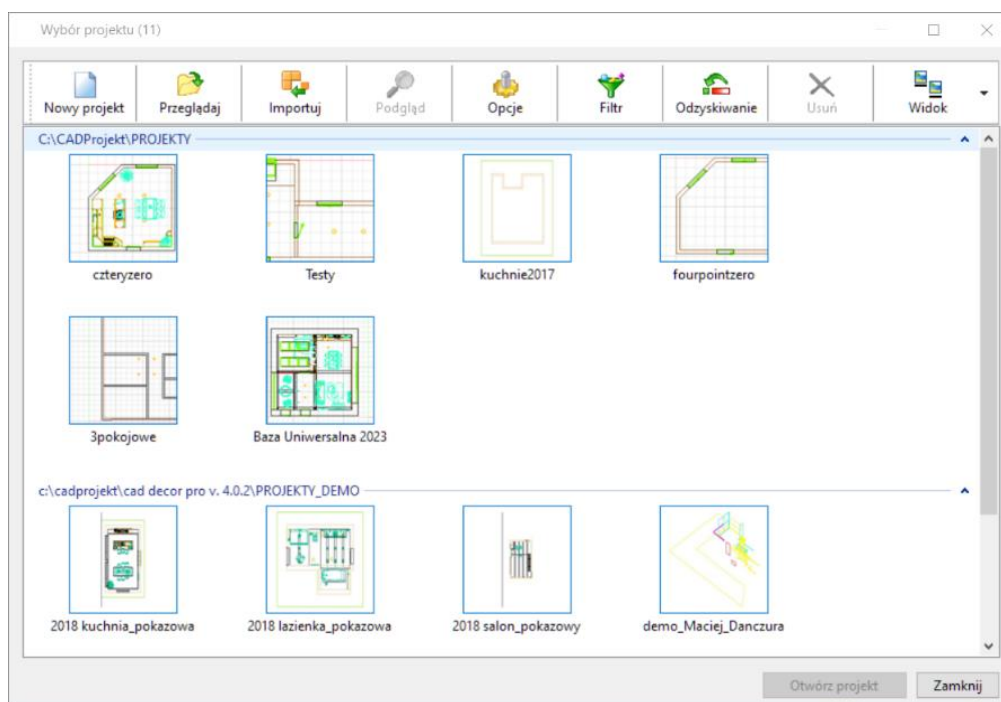


Rysunek 11 Okno „Wybór projektu” – widok ikonowy, widoczne funkcje zarządzania widokiem



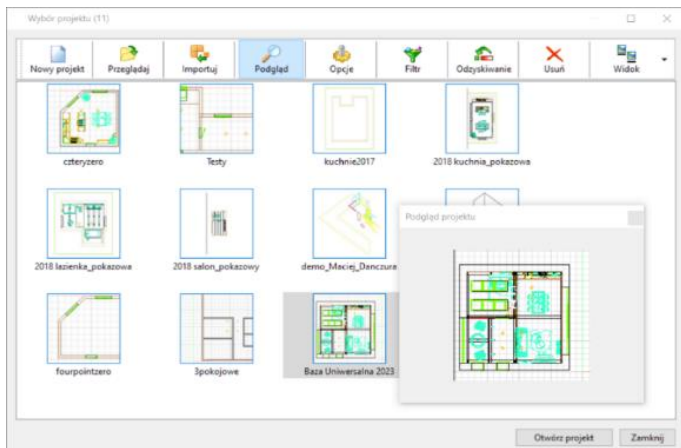
Rysunek 12 Okno „Wybór projektu” – widok listy, z otwartym menu podręczne pod prawym przyciskiem myszy

Wygląd okna menadżera projektów można dostosować do swoich preferencji, zmieniając jego rozmiar i sposób wyświetlania projektów, przy użyciu opcji widoku (Rysunek 11). Dostępne są dwa widoki: ikonowy (miniatury podglądów) (Rysunek 11) i tabelaryczny (lista z danymi projektów) (Rysunek 12). Można także włączyć widok grupowy, w którym projekty są grupowane według katalogów, w których zostały zapisane (Rysunek 13). Ustawienia widoku są pamiętane przy kolejnym uruchomieniu programu.

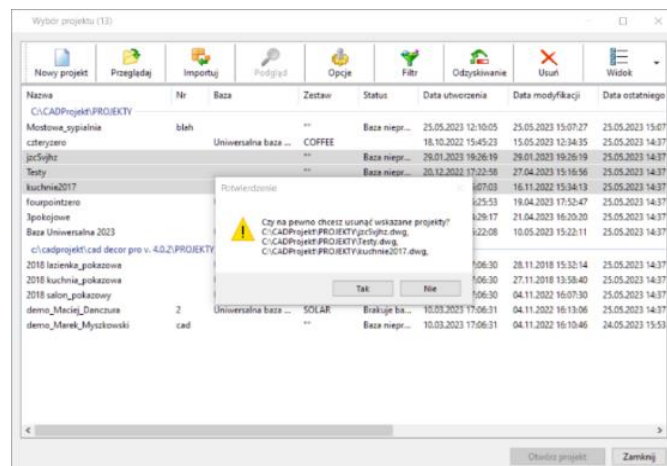


Rysunek 13 - Okno wyboru projektu w widoku grupowym – widoczny podział na katalogi, które można związać i rozwijać przy użyciu strzałek

Na liście w oknie menadżera projektów znajdują się projekty zapisane w katalogu roboczym, czyli zdefiniowanym przez użytkownika folderze, przeznaczonym do przechowywania gotowych projektów. Domyślnie jest to katalog „Projekty” w katalogu programu (przykładowo: C:\CADProjekt\CAD Decor PRO v. 4.0.2\PROJEKTY\). Aby otworzyć projekt z innej lokalizacji, należy wybrać przycisk „Przeglądaj” lub „Importuj” (więcej w punkcie 3.1).



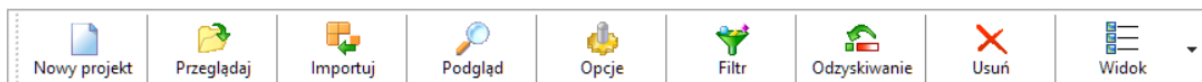
Rysunek 14 Podgląd projektu w oknie menadżera



Rysunek 15 Usuwanie wybranych projektów

2.2. Funkcje okna wyboru projektów

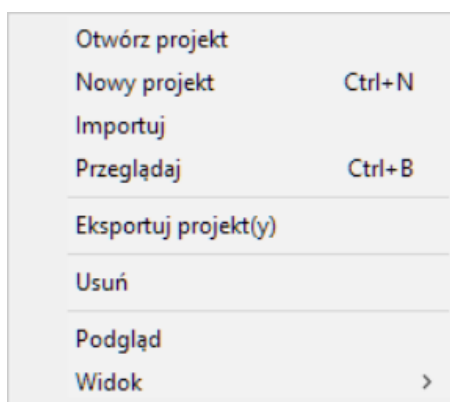
W oknie wyboru projektu dostępne są dwa menu – górne (Rysunek 16) i podręczne (Rysunek 17 i Rysunek 18). Zawarte w nich opcje opisano poniżej.



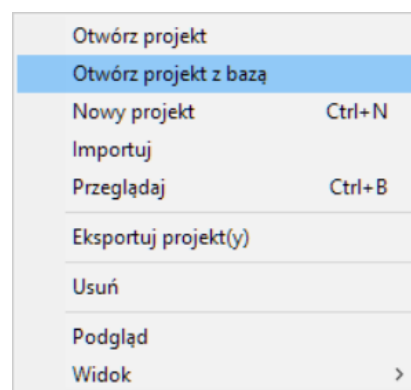
Rysunek 16 Górne menu okna wyboru projektu

UWAGA

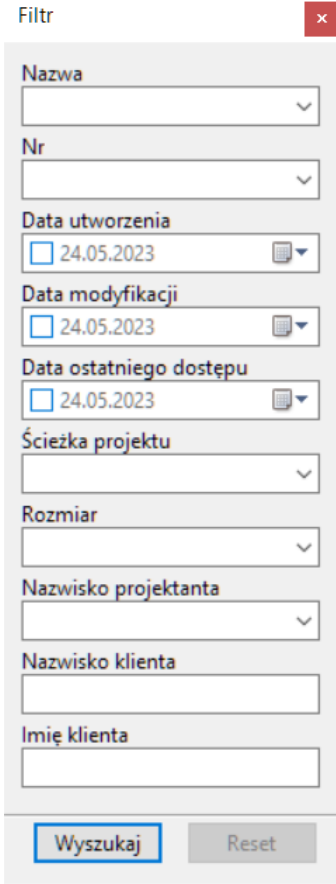
W programach CAD Kuchnie i CAD Decor PRO w menu podręcznym menadżera projektów jest obecna opcja „**Otwórz projekt z bazą**”, niedostępna w programie CAD Decor ze względu na nieobecność w nim funkcji obsługi szafek kuchennych i ich baz. Opisano ją [tutaj](#). Znajduje ona zastosowanie np. w sytuacji, gdy użytkownik omyłkowo wybierze inną bazę niż zamierzał. Może wtedy otworzyć projekt ponownie i przypisać do niego inną bazę. Jeśli w projekcie będą już wstawione szafki z poprzedniej bazy, zostaną one zachowane. Należy jednak pamiętać, że obecność w projekcie elementów z więcej niż jednej bazy kuchennej ma swoje konsekwencje, np.: wymiana zestawów będzie działać tylko w ramach bieżącej bazy, a w wycenie i dokumentacji mogą nie wyświetlać się nazwy szafek z poprzednio użytej bazy.

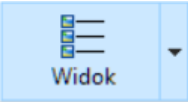

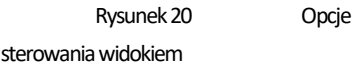


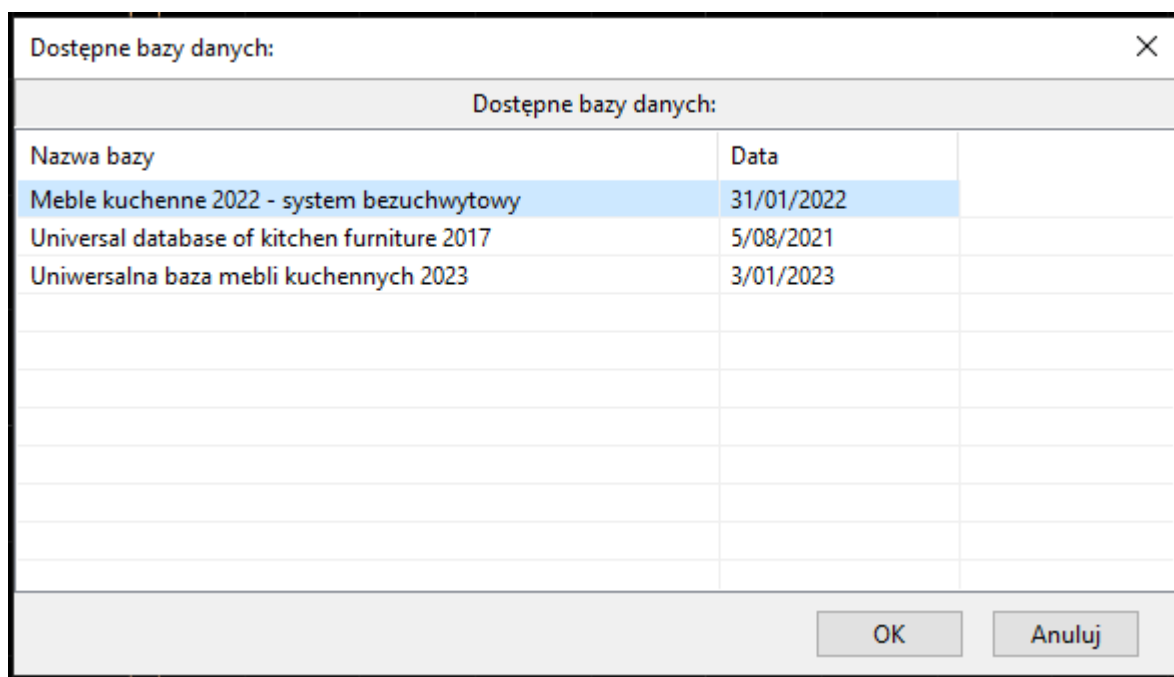
Rysunek 17 Menu podręczne okna wyboru projektu w programie CAD Decor



Rysunek 18 Menu podręczne okna wyboru projektu w programach CAD Decor PRO i CAD Kuchnie

„Nowy projekt”	Pierwsza funkcja górnego menu. Dostępna także w menu podręcznym. Powoduje otwarcie okna z danymi nowego projektu. Po ich uzupełnieniu, można rozpocząć pracę z nowym projektem.	
„Przeglądaj”	Funkcja dostępna w menu górnym i podręcznym. Pozwala edytować projekt, zapisany w innej lokalizacji niż katalog roboczy.	
„Importuj”	Opcja dostępna w menu górnym i podręcznym. Powoduje otwarcie projektu z innej lokalizacji niż katalog roboczy i jednoczesne skopiowanie go do katalogu roboczego.	
„Podgląd”	Przycisk w górnym menu i opcja w menu podręcznym. Uaktywnia się po kliknięciu na pozycję projektu na liście (w widoku tabelarycznym) lub jego miniaturę (w widoku ikonowym). Powoduje wyświetlenie jego podglądu (Rysunek 14).	
„Opcje”	Przycisk w górnym menu. Otwiera okno, w którym można zarządzać katalogami projektów oraz opcjami autozapisu, a także zmienić dane studia. Więcej na ten temat w punktach 3.2 , 3.3 i 3.5 .	
„Filtr”	Opcja górnego menu. Otwiera okno, w którym można wyszukiwać projekty według zadanych kryteriów (Rysunek 19). Do wyboru są: nazwa, numer, data utworzenia, modyfikacji lub ostatniego dostępu, ścieżka lub rozmiar projektu, nazwisko projektanta, nazwisko lub imię klienta. Daty można wybierać z kalendarza, rozwijającego się po kliknięciu przycisku przy dacie. Po uzupełnieniu danych wyszukiwania i kliknięciu „Wyszukaj”, w oknie wyboru projektów wyświetlą się odpowiednie zlecenia. Aby rozpocząć wyszukiwanie od początku, należy kliknąć „Reset” i ponownie podać dane wyszukiwania.	
„Odzyskiwanie”	Przycisk w górnym menu. Umożliwia odzyskanie niezapisanych informacji w przypadku awarii. Otwiera się okno z listą projektów, które zostały zachowane dzięki autozapisowi. Procedurę odzyskiwania opisano w punkcie 3.4 .	
„Usuń”	<p>Funkcja dostępna w menu górnym i podręcznym. Usuwa zaznaczone projekty z listy oraz z dysku komputera. Aby usunąć projekty lub katalog z projektami (co jest możliwe w widoku grupowym (Rysunek 15), należy zaznaczyć odpowiednie pozycje lewym przyciskiem myszy, wybrać opcję „Usuń” z menu górnego lub podręcznego i zatwierdzić operację. Projekty znikną z listy w oknie menadżera projektów i z dotychczasowej lokalizacji na dysku komputera (zostaną przeniesione do kosza).</p> <p>Uwaga: w przypadku usuwania całego katalogu, zniknie on z listy w oknie menadżera, lecz pozostanie w dotychczasowej lokalizacji na dysku (do kosza trafią jedynie znajdujące się w nim projekty).</p>	

„Widok”	Przycisk górnego menu. Pozwala przełączać się między widokiem tabelarycznym a ikonowym, a także włączać widok grupowy (z podziałem na katalogi zapisu) oraz odświeżać widok.	
„Otwórz projekt”	Opcja menu podręcznego. Dostępna także w prawym dolnym rogu okna menadżera projektów oraz pod dwuklikiem prawym przyciskiem myszy. Otwiera wskazany projekt.	
„Otwórz projekt z bazą”	Opcja dostępna w menu podręcznym w programach CAD Kuchnie i CAD Decor PRO. Powoduje otwarcie projektu z jednoczesnym wywołaniem okna wyboru bazy mebli kuchennych (Rysunek 21). Umożliwia to zmianę wybranej w projekcie bazy mebli kuchennych na inną.	
„Eksportuj projekt(y)”	Tworzy archiwum ZIP, zawierające wskazany projekt lub projekty i umożliwia zapisanie go w dowolnej lokalizacji.	



Rysunek 21 Opcja wyboru bazy kuchennej

W kolejnych punktach opisano procedury tworzenia nowych projektów, otwierania lub importowania projektów znajdujących się w innych lokalizacjach, niż katalog roboczy, definiowania katalogów zapisu projektów i inne funkcje okna wyboru projektów. Dalsze punkty zawierają informacje przydatne do zapoznania się z programem.

3. Tworzenie nowego projektu

Tworzenie nowego projektu rozpoczyna się od wyboru opcji „**Nowy projekt**” dostępnej na górnym pasku oraz w menu podręcznym menadżerze projektów. W nowo otwartym oknie (Rysunek 22) należy uzupełnić niezbędne dane. Pozycje wymagane są wytłuszczone.

UWAGA

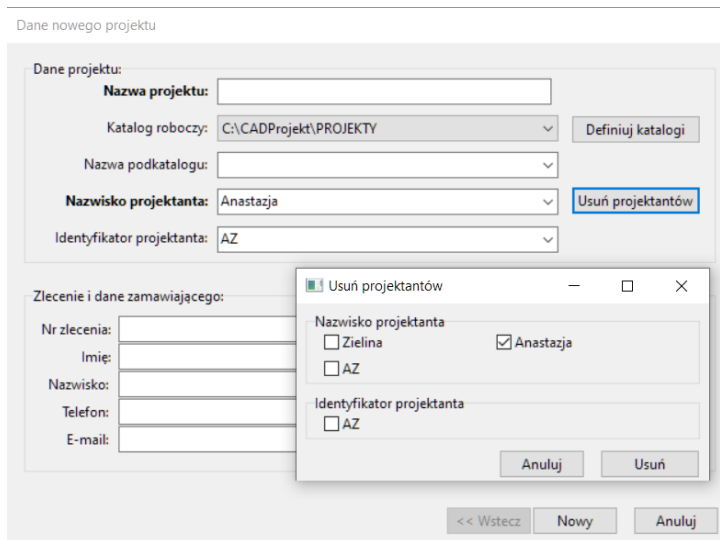
W nazwie projektu nie można używać znaków specjalnych: (=, ,, \, , ; * < > / | ' ~ ` ?).

Rysunek 22 Okno „Dane nowego projektu”

W polu „**Katalog roboczy**” można zdefiniować folder zapisu wykonanych projektów poprzez wskazanie ścieżki do niego na dysku – przy użyciu przycisku „**Definiuj katalogi**” (więcej na ten temat w [punkcie 3.2](#)). Jeśli katalog roboczy zawiera podkatalogi, ich lista wyświetli się po rozwinięciu pola „**Nazwa podkatalogu**” (Rysunek 23). Aby utworzyć w katalogu roboczym nowy podkatalog, należy w tym miejscu wprowadzić jego nazwę. Nazwy podkatalogów można rozdzielać przy użyciu separatora: \. Jeśli pole to pozostanie puste, bieżący projekt zapisze się bezpośrednio w katalogu roboczym.

Rysunek 23 Lista podkatalogów

Dane osoby projektującej należy podać w polach „**Nazwisko projektanta**” i „**Identyfikator projektanta**”. Są one zapamiętywane przez program i wyświetlą się przy ponownym uruchomieniu. Można je zmienić, wpisując nowe lub wybierając dodane wcześniej nazwisko z rozwijanej listy. W razie potrzeby dane projektanta można usunąć. W tym celu należy wybrać przycisk „**Usuń projektantów**”, a następnie zaznaczyć pozycję do usunięcia i kliknąć „**Usuń**” (Rysunek 24).



Rysunek 24 Zarządzanie danymi projektantów

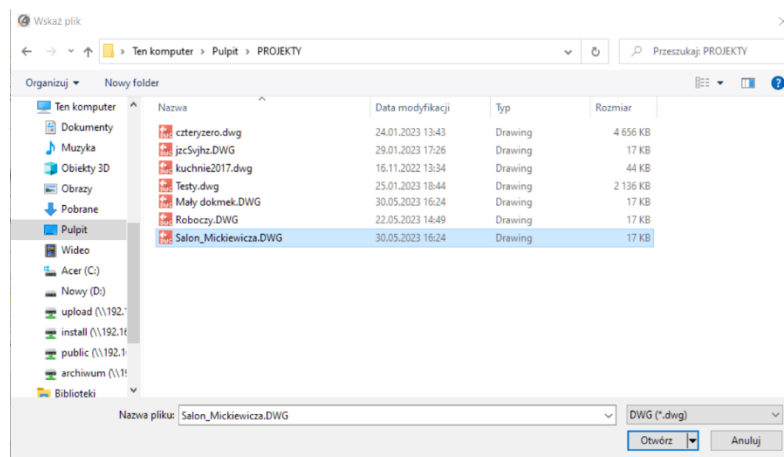
Po wprowadzeniu danych projektu, można rozpocząć pracę z nim, klikając przycisk „**Nowy**” w prawym dolnym rogu. Można także powrócić do okna wyboru projektów bez utworzenia nowego dokumentu, wybierając „**Anuluj**”.

UWAGA

Przycisk „<< Wstecz” w oknie „Dane nowego projektu” uaktywnia się podczas importowania projektu.

3.1. Otwieranie i importowanie istniejących projektów


Opcja „**Przeglądaj**” pozwala otworzyć projekt zapisany w innej lokalizacji niż domyślny katalog przechowywania projektów. Wybranie jej z górnego paska lub z menu podręcznego pod prawym przyciskiem myszy powoduje otwarcie okna „**Wskaż plik**” (Rysunek 25), w którym należy wyszukać projekt i kliknąć „**Otwórz**”. Rysunek zostanie otwarty, a po zapisaniu w nim zmian, nadpiszą się one w lokalizacji, z której był otwierany.



Rysunek 25 Wskazywanie projektu do otwarcia z innej lokalizacji niż katalog roboczy

UWAGA

Importowany projekt zostanie automatycznie skopiowany do domyślnego katalogu przechowywania projektów. Wszystkie zmiany zapisywane są w nowo utworzonej kopii. Oryginalny plik pozostaje nienaruszony.

Po wybraniu przycisku „Importuj”, uruchamia się okno „Dane importowanego projektu” (Rysunek 26). Należy w nim wskazać projekt do zaimportowania, klikając na przycisk  i wyszukując jego lokalizację. W programach CAD Kuchnie i CAD Decor PRO, jeśli baza mebli kuchennych, w oparciu o którą powstał importowany projekt Natomiast opcja „Usuń t”, nie jest obecna w katalogu programu, można wskazać którąś z posiadanych baz, która będzie odtąd używana podczas pracy z tym projektem (Rysunek 26). Następnie zatwierdzić wybór przyciskiem „Dalej”. W kolejnym kroku można zmienić nazwę i inne dane importowanego projektu (Rysunek 27), a następnie przejść do pracy z nim, klikając „Zakończ”.

Nazwa bazy	Data
Meble kuchenne 2022 - system bezuchwytyowy	31.01.2022
Universal database of kitchen furniture 2017	05.08.2021
Uniwersalna baza mebli kuchennych 2023	03.01.2023

Rysunek 26 Importowanie projektu w programach CAD Decor PRO i CAD Kuchnie

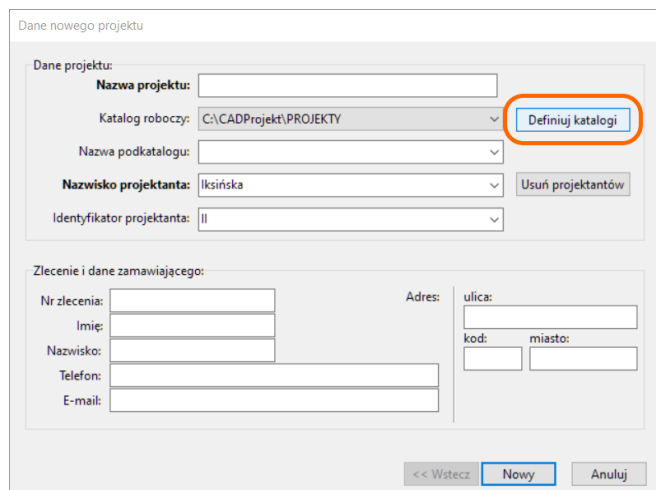
Rysunek 27 - Projekt wskazany do zaimportowania w programach CAD Kuchnie lub CAD Decor PRO

Rysunek 28 Projekt wskazany do zaimportowania, program oczekuje na potwierdzenie w programie CAD Decor (brak baz kuchennych do wyboru)

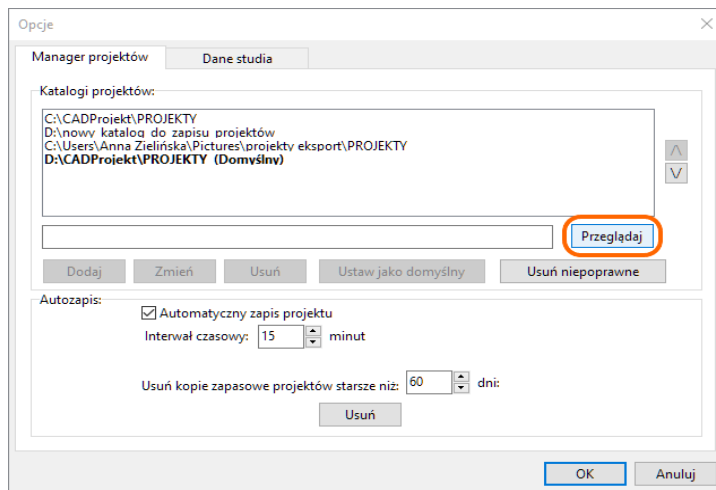
Rysunek 29 Kolejny krok importowania projektu – możliwość zmiany nazwy i innych danych

3.2. Definiowanie katalogów zapisu projektów

Dostęp do opcji zarządzania katalogami zapisu projektów można uzyskać na dwa sposoby: wybierając ikonę „**Opcje**” z górnego menu lub przycisk „**Definiuj katalogi**” podczas tworzenia nowego projektu (Rysunek 30). W obu przypadkach pojawi się okno „**Opcje**”, otwarte na zakładce „**Manager projektów**” (Rysunek 31). Wyświetla się w nim lista katalogów zapisu projektów. Po kliknięciu pozycji katalogu na liście można ją skasować przy użyciu przycisku „**Usuń**” (pozycja zostanie usunięta z listy, lecz katalog i zawarte w nim projekty pozostaną na dysku komputera). Można również dopisać do jej nazwy dowolny tekst – w polu pod listą katalogów (aby zmienić nazwę, należy kliknąć przycisk „**Zmień**”). Natomiast opcja „**Usuń niepoprawne**” kasuje z listy foldery, które się powtarzają lub są nieobecne na dysku.

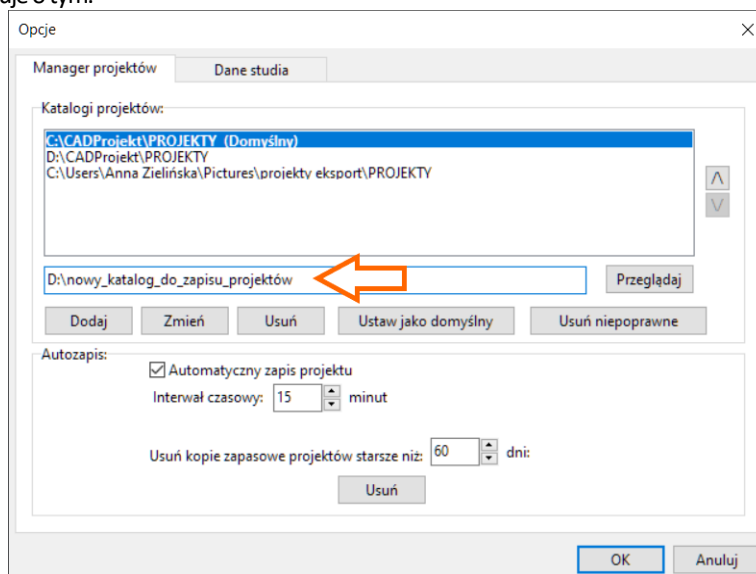


Rysunek 30 Opcja definiowania katalogów w oknie danych nowego projektu



Rysunek 31 Aby dodać nowy katalog należy wybrać go przy pomocy przycisku "Przeglądaj"

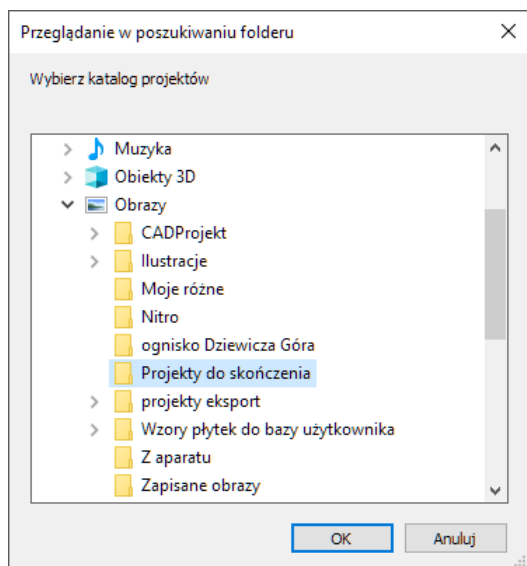
Nowy katalog roboczy można dodać na dwa sposoby. Pierwsza możliwość to wpisanie ścieżki do niego w polu pod listą katalogów (Rysunek 32). W tym momencie aktywują się przyciski „**Dodaj**” oraz „**Zmień**”. Pierwszy z nich pozwala na dodanie nowego katalogu do listy katalogów roboczych, tworząc jednocześnie nowy folder na dysku (jeśli podano ścieżkę do nieistniejącego jeszcze katalogu). Drugi umożliwia zmianę nazwy katalogu obecnego na liście. Jeśli w chwili kliknięcia przycisku „**Zmień**” nie jest wybrany żaden z istniejących katalogów, program zapyta, czy utworzyć nowy folder. Po zatwierdzeniu zostanie utworzony nowy folder w podanej lokacji. Jeżeli lokacja jest niepoprawna, program poinformuje o tym.



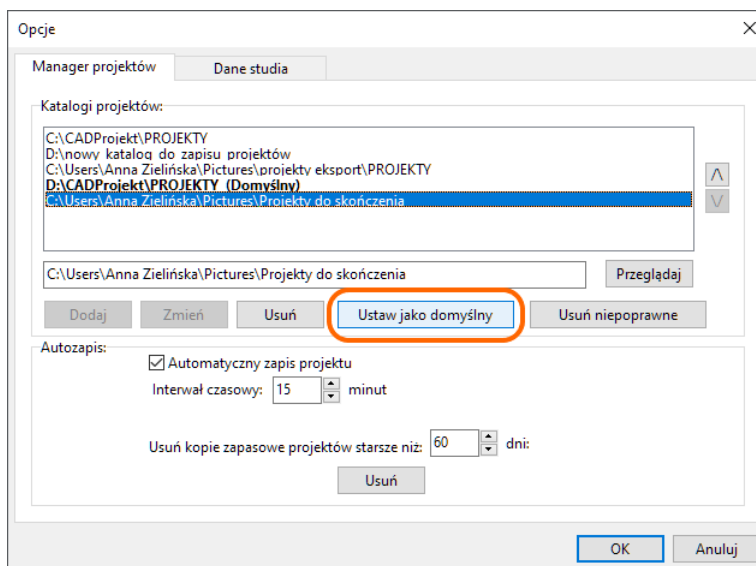
Rysunek 32 Lista katalogów zapisu projektów i nazwa nowego katalogu wpisana w polu pod listą

Drugą metodą dodawania katalogu roboczego do listy jest wskazanie odpowiedniego folderu na dysku komputera. W tym celu należy wybrać przycisk „**Przeglądaj**” (Rysunek 33) – otworzy się okno „**Przeglądanie w poszukiwaniu folderu**”, w którym należy wyszukać katalog, zaznaczyć go i zatwierdzić wybór przyciskiem „**OK**” (Rysunek 34). Nazwa wybranego katalogu pojawi się na liście „**Katalogi projektów**”.



Aby zdefiniować nowo dodany katalog jako domyślny, należy kliknąć na niego dwukrotnie lewym przyciskiem myszy lub po zaznaczeniu go wybrać przycisk „Ustaw jako domyślny” (Rysunek 34).



Rysunek 33 - Wskazano katalog do dodania na listę katalogów roboczych

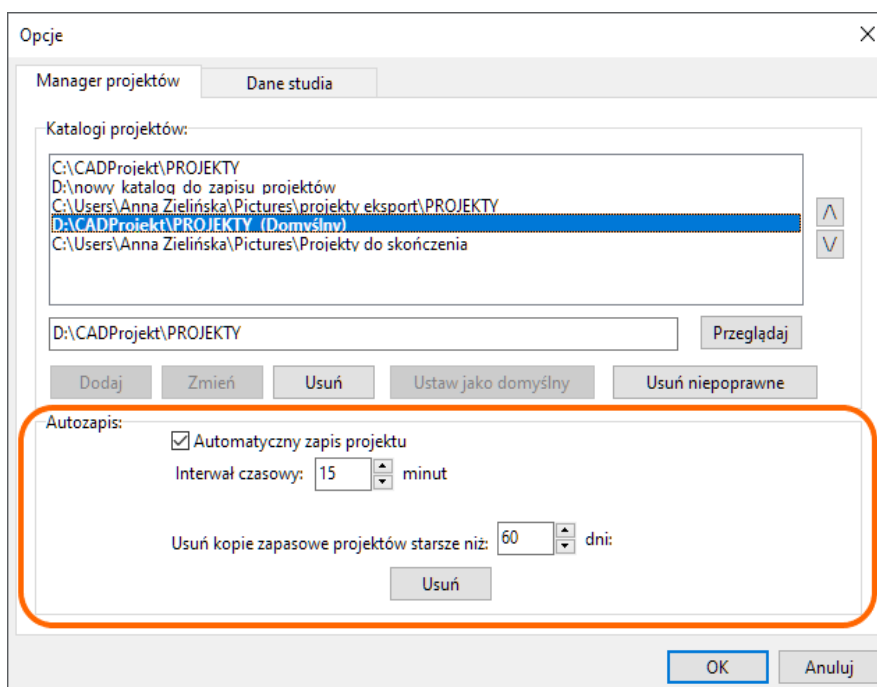


Rysunek 34 Nowy katalog dodany na listę katalogów do przechowywania projektów i możliwość ustawienia go jako domyślny katalog

Przyciski  oraz  w prawej części okna „Opcje” służą do ustalania kolejności wyświetlania katalogów z projektami w oknie „Wybór projektu” w trybie wyświetlania widoku grupowego (z podziałem na katalogi).

4. Zarządzanie opcjami autozapisu

Automatyczny zapis zmian chroni przed utraceniem niezapisanych informacji w przypadku wystąpienia awarii podczas projektowania. Domyślnie uruchamia się co 15 minut. Częstotliwość tę można zmienić w dolnej części okna „Opcje” (Rysunek 35). W tym miejscu można również całkiem wyłączyć autozapis w projekcie, zdejmując zaznaczenie w polu „Automatyczny zapis projektu”.



Rysunek 35 Możliwość ustalenia częstotliwości autozapisu i usuwania kopii zapasowych projektu

Zalecamy korzystanie z autozapisu, gdyż pozwala to na odzyskanie rezultatów pracy w przypadku nieplanowanego zamknięcia programu. Stan z ostatniego autozapisu można bowiem odzyskać przy użyciu funkcji „Odzyskiwanie”, opisanej w kolejnym punkcie.

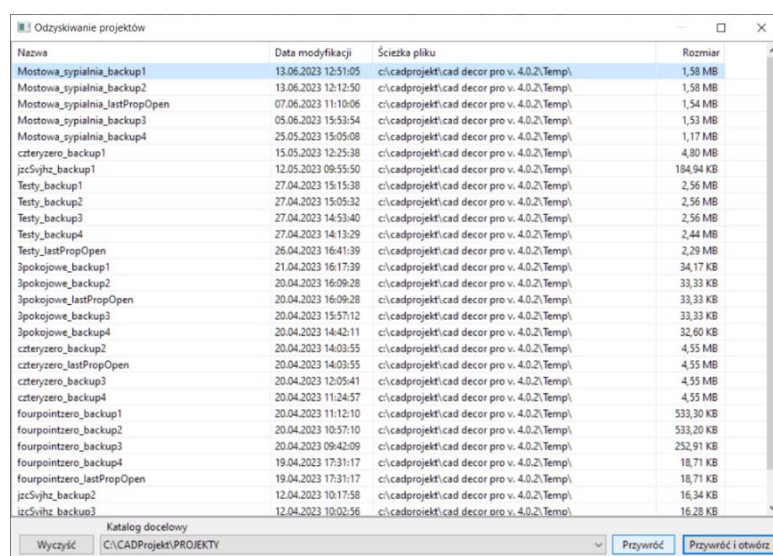
Aby zmienić częstotliwość autozapisu, należy kliknąć ikonę „Opcje” w oknie wyboru projektów, a następnie w panelu „Autozapis” w oknie „Opcje” podać odpowiednią wartość liczbową, wpisując ją z klawiatury lub używając strzałek. Maksymalny odstęp czasowy między autozapisami to 240 minut. Najkrótszy zalecany interwał to 5 minut (ponieważ przy częstszym zapisywaniu zmian praca z projektem mogłaby stać się uciążliwa, gdyż uruchomienie autozapisu powoduje chwilowe wstrzymanie działania programu). Aby zatwierdzić ustawienia, należy kliknąć „OK”.

UWAGA

Użytkownik może samodzielnie zapisać zmiany w projekcie w dowolnym momencie, wybierając ikonę „Zapisz” z menu ikonowego środowiska .4CAD lub komendę [Ctrl + S] z klawiatury (zarówno podczas pracy w środowisku CAD, jak w wizualizacji).

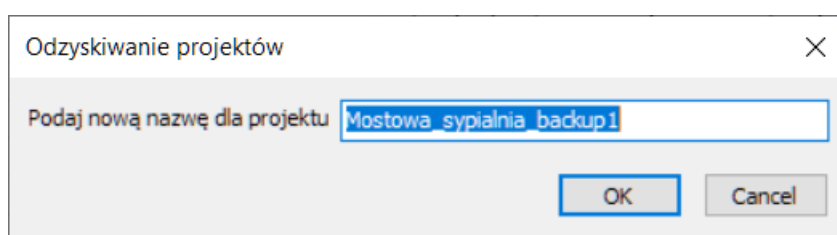
4.1. Odzyskiwanie projektów

Aby odzyskać niezapisane zmiany w projekcie, utracone w wyniku awarii, należy wybrać przycisk „Odzyskiwanie” w oknie wyboru projektu. Spowoduje to otwarcie okna „Odzyskiwanie projektów” (Rysunek 37), w którym, na liście projektów zachowanych dzięki autozapisowi, należy wskazać kliknięciem odpowiednią pozycję (odpowiadającą wersji projektu, który chcemy odzyskać), a następnie wybrać jedną z dwóch opcji: „Przywróć” lub „Przywróć i otwórz”. Obie powodują odzyskanie projektu w stanie z ostatniego autozapisu, druga dodatkowo otwiera go bezpośrednio po zatwierdzeniu operacji. Przed otwarciem program prosi o podanie nazwy odzyskanego projektu. Można zachować nazwę domyślną (nazwa_projektu_backup) lub zmienić ją na inną.



Nazwa	Data modyfikacji	Ścieżka pliku	Rozmiar
Mostowa_sypialnia_backup1	13.06.2023 12:51:05	c:\cadprojekt\cad decor pro v. 4.0.2\Temp\	1,58 MB
Mostowa_sypialnia_backup2	13.06.2023 12:12:50	c:\cadprojekt\cad decor pro v. 4.0.2\Temp\	1,58 MB
Mostowa_sypialnia_lastPropOpen	07.06.2023 11:10:06	c:\cadprojekt\cad decor pro v. 4.0.2\Temp\	1,54 MB
Mostowa_sypialnia_backup3	05.06.2023 15:53:54	c:\cadprojekt\cad decor pro v. 4.0.2\Temp\	1,53 MB
Mostowa_sypialnia_backup4	25.05.2023 15:05:08	c:\cadprojekt\cad decor pro v. 4.0.2\Temp\	1,17 MB
czteryzero_backup1	15.05.2023 12:25:38	c:\cadprojekt\cad decor pro v. 4.0.2\Temp\	4,80 MB
jc5vjhz_backup1	12.05.2023 09:55:50	c:\cadprojekt\cad decor pro v. 4.0.2\Temp\	184,94 KB
Testy_backup1	27.04.2023 15:15:38	c:\cadprojekt\cad decor pro v. 4.0.2\Temp\	2,56 MB
Testy_backup2	27.04.2023 15:05:32	c:\cadprojekt\cad decor pro v. 4.0.2\Temp\	2,56 MB
Testy_backup3	27.04.2023 14:53:40	c:\cadprojekt\cad decor pro v. 4.0.2\Temp\	2,56 MB
Testy_backup4	27.04.2023 14:13:29	c:\cadprojekt\cad decor pro v. 4.0.2\Temp\	2,44 MB
Testy_lastPropOpen	26.04.2023 16:41:39	c:\cadprojekt\cad decor pro v. 4.0.2\Temp\	2,29 MB
3pokojowe_backup1	21.04.2023 16:17:39	c:\cadprojekt\cad decor pro v. 4.0.2\Temp\	34,17 KB
3pokojowe_backup2	20.04.2023 16:09:28	c:\cadprojekt\cad decor pro v. 4.0.2\Temp\	33,33 KB
3pokojowe_lastPropOpen	20.04.2023 16:09:28	c:\cadprojekt\cad decor pro v. 4.0.2\Temp\	33,33 KB
3pokojowe_backup3	20.04.2023 15:57:12	c:\cadprojekt\cad decor pro v. 4.0.2\Temp\	33,33 KB
3pokojowe_backup4	20.04.2023 14:42:11	c:\cadprojekt\cad decor pro v. 4.0.2\Temp\	32,60 KB
czteryzero_backup2	20.04.2023 14:03:55	c:\cadprojekt\cad decor pro v. 4.0.2\Temp\	4,55 MB
czteryzero_lastPropOpen	20.04.2023 14:03:55	c:\cadprojekt\cad decor pro v. 4.0.2\Temp\	4,55 MB
czteryzero_backup3	20.04.2023 12:05:41	c:\cadprojekt\cad decor pro v. 4.0.2\Temp\	4,55 MB
czteryzero_backup4	20.04.2023 11:24:57	c:\cadprojekt\cad decor pro v. 4.0.2\Temp\	4,55 MB
fourpointzero_backup1	20.04.2023 11:12:10	c:\cadprojekt\cad decor pro v. 4.0.2\Temp\	533,30 KB
fourpointzero_backup2	20.04.2023 10:57:10	c:\cadprojekt\cad decor pro v. 4.0.2\Temp\	533,20 KB
fourpointzero_backup3	20.04.2023 09:42:09	c:\cadprojekt\cad decor pro v. 4.0.2\Temp\	252,91 KB
fourpointzero_backup4	19.04.2023 17:31:17	c:\cadprojekt\cad decor pro v. 4.0.2\Temp\	18,71 KB
fourpointzero_lastPropOpen	19.04.2023 17:31:17	c:\cadprojekt\cad decor pro v. 4.0.2\Temp\	18,71 KB
jc5vjhz_backup2	12.04.2023 10:17:58	c:\cadprojekt\cad decor pro v. 4.0.2\Temp\	16,34 KB
jc5vjhz_backup3	12.04.2023 10:02:56	c:\cadprojekt\cad decor pro v. 4.0.2\Temp\	16,28 KB

Rysunek 36 Wskazanie kopii zapasowej projektu do odzyskania w oknie „Odzyskiwanie projektów”



Odzyskiwanie projektów

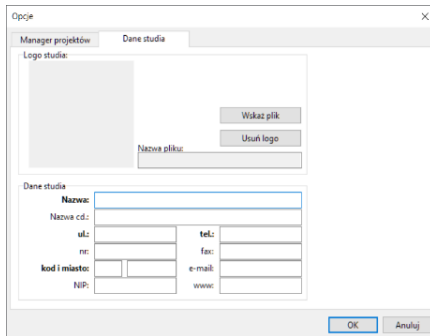
Podaj nową nazwę dla projektu

OK Cancel

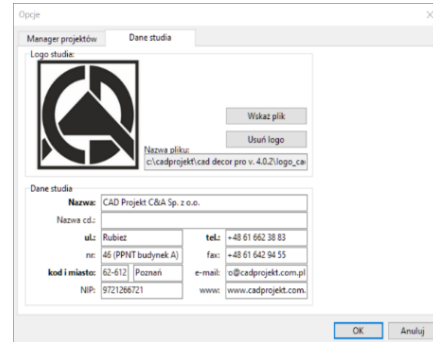
Rysunek 37 Zmiana nazwy odzyskiwanego projektu

4.2. Wprowadzanie danych studia

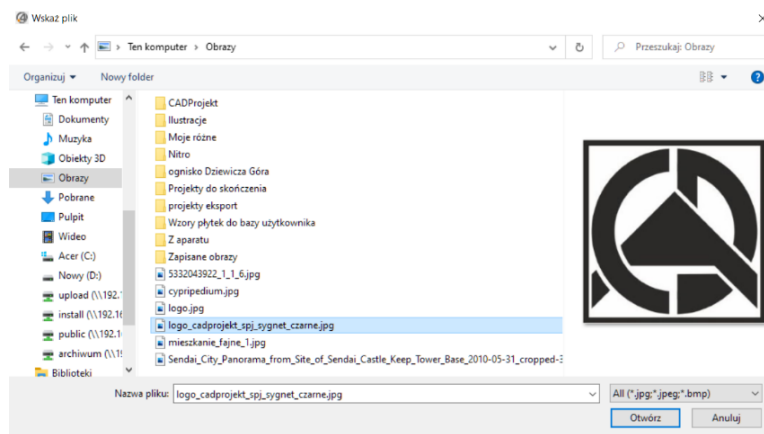
Aby uzupełnić lub zmienić dane studia projektowego, należy w oknie wyboru projektu wybrać przycisk „**Opcje**”, a następnie w oknie „**Opcje**” przełączyć się na zakładkę „**Dane studia**” (Rysunek 38). Aby wybrać logo firmy, należy kliknąć przycisk „**Wskaż plik**” i wyszukać na dysku odpowiedni plik JPG lub BMP (Rysunek 39). W panelu „**Dane studia**” można podać nazwę i dane kontaktowe firmy (Rysunek 40). Podane informacje i logo będą widoczne w programach (CAD Decor PRO i CAD Decor), w zestawieniach płytek, fug i farb, a logo także na stronie tytułowej dokumentacji technicznej.



Rysunek 39 Zakładka „Dane studia” w oknie



Rysunek 40 Dane studia uzupełnione w opcjach



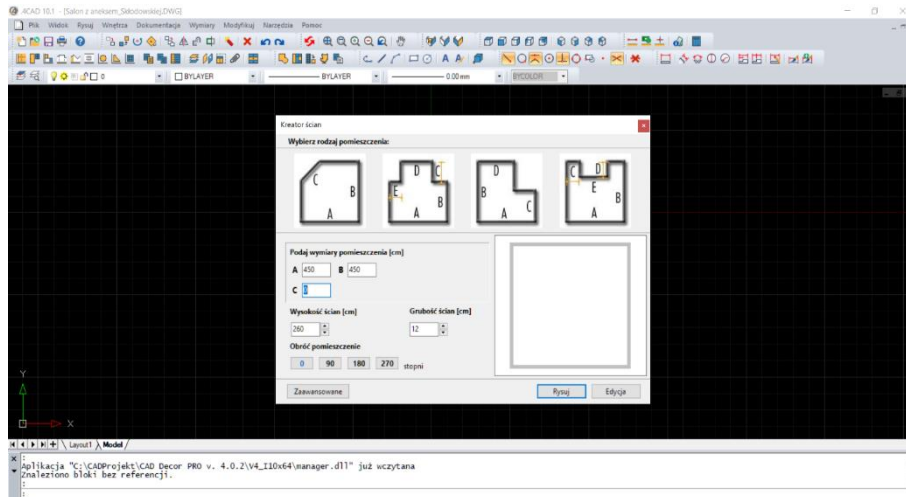
Rysunek 38 Wyszukiwanie pliku graficznego z logo studia

UWAGA

Dane studia można podać lub zmienić na dalszych etapach pracy z projektem – np. wywołując funkcję „**Dane projektu**” z menu „**Plik**” w środowisku CAD, przy generowaniu raportu płytek, fug lub farb, a w programach CAD Kuchnie i CAD Decor PRO także w opcjach wyceny mebli kuchennych pod ikoną „**Zarządca wycen**”.

5. Wygląd okna środowiska .4CAD

Po utworzeniu nowego lub otwarciu istniejącego projektu, użytkownik zostaje przeniesiony do środowiska dot4CAD (Rysunek 41). W przypadku nowego projektu jednocześnie zostaje otwarte okno kreatora ścian, pozwalające wybrać i dostosować któryś z domyślnych szablonów pomieszczenia. Procedury tworzenia ścian opisano w osobnej instrukcji. Poniżej omówiono interfejs środowiska .4CAD i dostępne w nim funkcje.



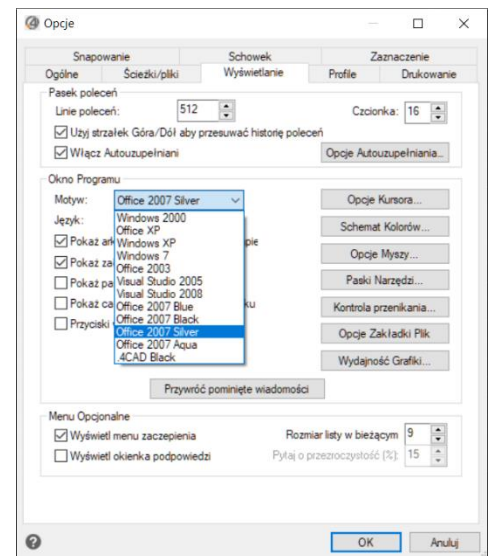
Rysunek 41 Okno środowiska .4CAD z otwartym oknem Kreatora Ścian

W centralnej części ekranu znajduje się przestrzeń rysunku. Domyślnie tło jest czarne (Rysunek 41), lecz można je zmienić na białe (Rysunek 42), wybierając z górnego menu opcję „Widok”, a następnie „Opcje wyświetlania” i „Białe tło”. W przypadku białego tła wyświetlana domyślnie siatka w postaci linii może utrudniać pracę, ale sposób wyświetlania siatki można dostosować do własnych preferencji, co zostało opisane w punkcie 7.3.

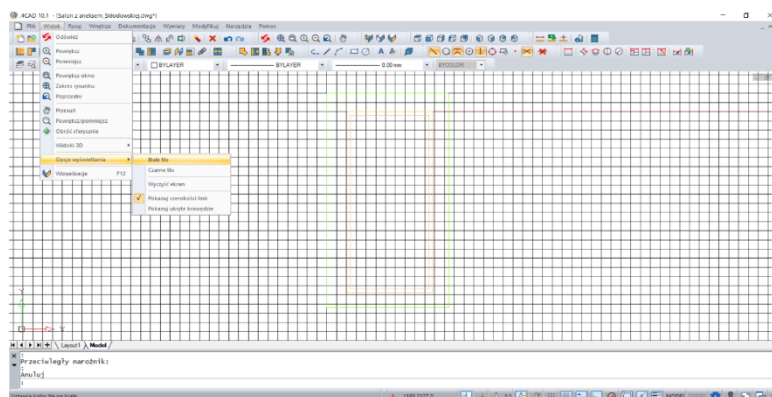
W górnej części ekranu znajdują się dwa rodzaje menu: górne, czyli opcje „Plik”, „Widok”, „Rysuj”, „Wnętrza”, „Dokumentacja”, „Wymiary”, „Modyfikuj”, „Narzędzia” i „Informacje”, przedstawione poniżej, oraz ikonowe, czyli ruchome paski narzędziowe, zawierające pogrupowane tematycznie funkcje, przedstawione w punkcie 5.1. Poniżej znajduje się jeszcze pasek „Właściwości elementu” (opisany w punkcie 5.4). W dole ekranu umieszczone są ruchomy pasek poleceń (Command Bar, opisany w punkcie 7.1) i pasek z zakładkami Model i Layout (opisany w punkcie 7.2), oraz pasek statusu (Status Bar, opisany w punkcie 7.3).

W wersji 64 bitowej można wybrać wygląd okna programu spośród kilku przygotowanych motywów. Motywy zmieniają kolorystykę i drobne szczegóły w wyglądzie okna. Aby zmienić motyw należy wejść w Opcje za pomocą wpisania w pasku poleceń komendy **SETTINGS** i zatwierdzenia jej przyciskiem **ENTER** a następnie wybrać zakładkę „Wyświetlanie” (Rysunek 43). W sekcji o nazwie *Okno Programu* można wybrać motyw z listy rozwijalnej, zawierającej 12 propozycji. Można również zaznaczyć pole wyboru „Przyciski w skali szarości” w tej samej sekcji, aby uzyskać bardziej minimalistyczny wygląd.

W programie w wersji 64 bit (CAD Decor PRO 4.0, CAD Decor 4.0, CAD Kuchnie 8.0) można również otworzyć „Narzędzia Palet”, zawierające dodatkowe polecenia dotyczące edycji i zarządzania rysunkiem. Więcej o tej funkcjonalności można przeczytać w punkcie 6.



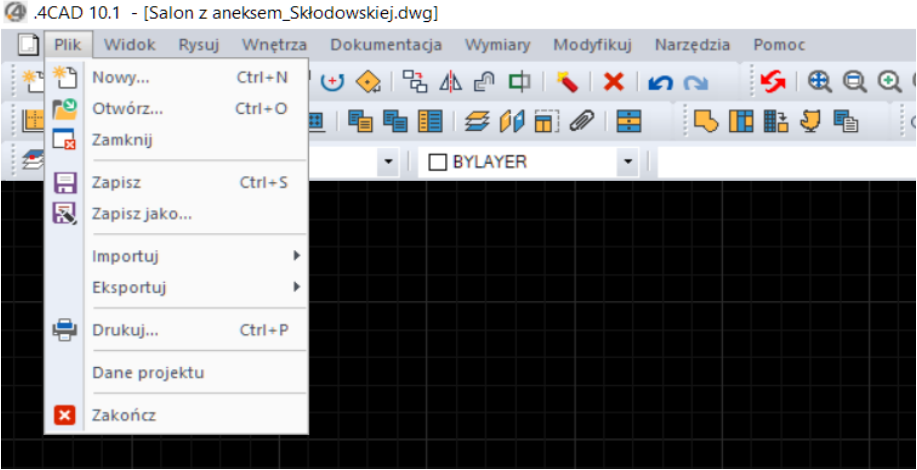
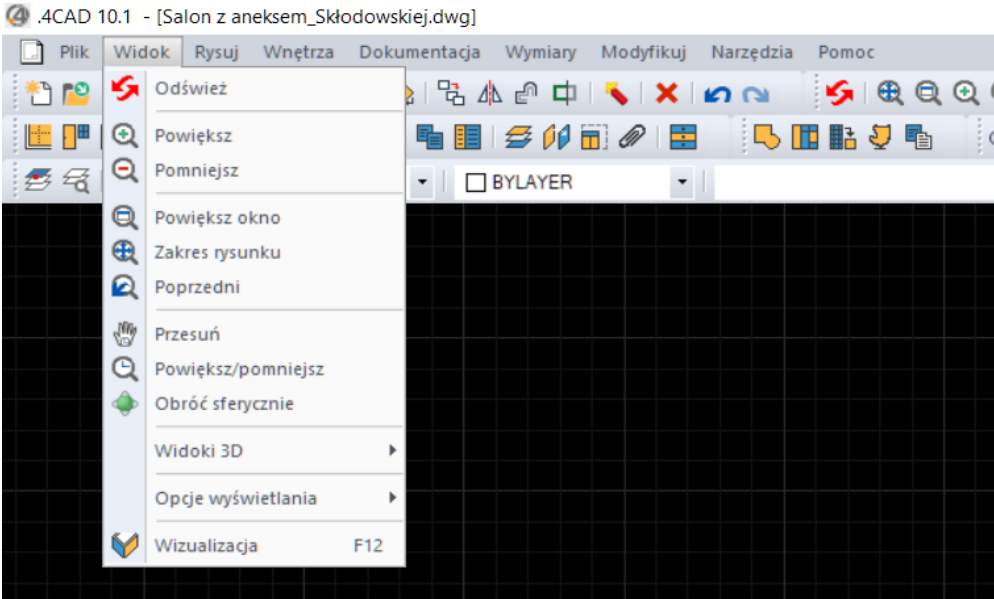
Rysunek 42 Wybór motywu programu w oknie Opcje w zakładce Wyświetlanie

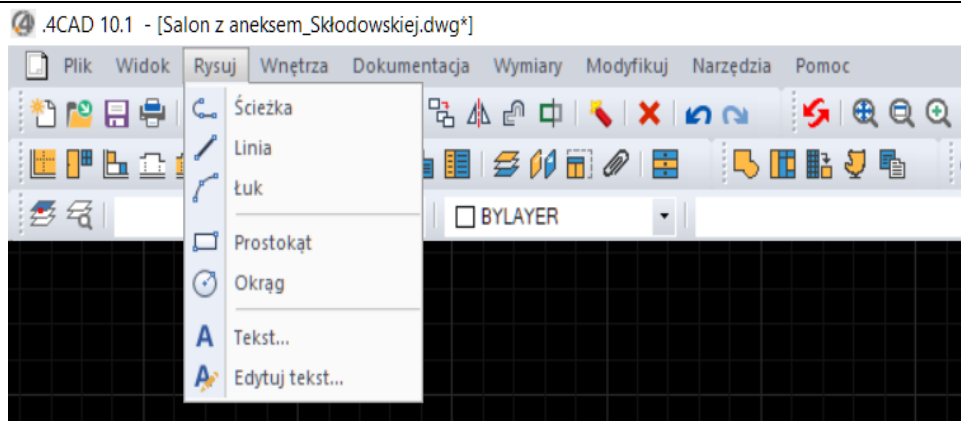


Rysunek 43 Wygląd środowiska po wstawieniu ścian i zmianie koloru tła na biały

5.1. Funkcje górnego menu

Menu górne zawiera następujące pozycje:

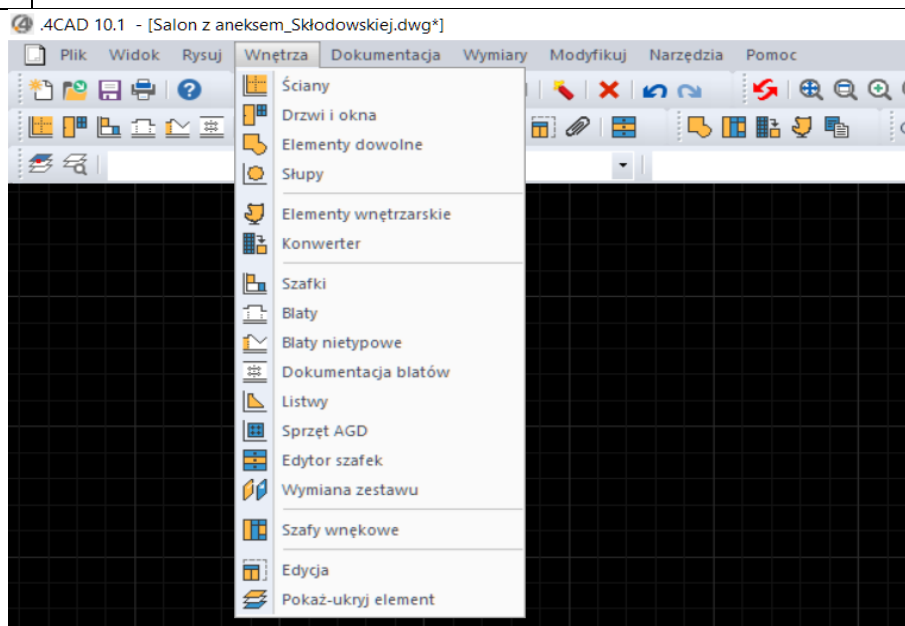
<p>Plik (Rysunek 44)</p>	<p>Menu rozwijalne, zawierające polecenia związane z obsługą projektu. Pozwala na stworzenie nowego lub otwarcie istniejącego projektu, zapisanie zmian w projekcie, zapisanie projektu pod nową nazwą, wyeksportowanie projektu do pliku XML, JPG lub PDF, zakończenie pracy z projektem lub programem, wydrukowanie bieżącego widoku lub edycję opcji danych projektu (i danych studia). Jeśli menu to zostaje wywołane po zamknięciu projektu, znajdują się w nim tylko trzy opcje: tworzenia projektu, otwierania projektu i kończenia pracy z programem.</p>
 <p style="text-align: center;">Rysunek 44 Opcje górnego menu – menu „Plik” przy otwartym projekcie</p>	
<p>Widok (Rysunek 45)</p>	<p>Menu rozwijalne, zawierające polecenia związane z opcjami wyświetlania projektu. Umożliwia zmianę powiększenia lub kierunku obserwacji, wyświetlenie całego rysunku lub poprzedniego widoku, przybliżenie zaznaczonego fragmentu (powiększenie do okna) oraz przesuwanie i odświeżanie widoku, jak również wyświetlenie szybkiego podglądu projektu w 3D i przejście do trybu wizualizacji.</p>
 <p style="text-align: center;">Rysunek 45 Opcje górnego menu środowiska .ACAD, menu „Widok”</p>	
<p>Rysuj (Rysunek 46)</p>	<p>Menu rozwijalne, które zawiera narzędzia związane z rysowaniem (ścieżka, linia, łuk, prostokąt, okrąg), a także opcje tworzenia i edycji tekstu.</p>



Rysunek 46 Opcje górnego menu, menu „Rysuj”

Wnętrza
(Rysunek 47)

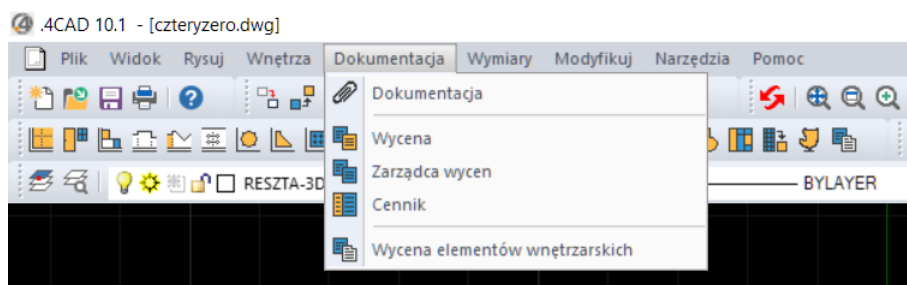
Menu rozwijalne, które zawiera opcje związane z tworzeniem wnętrz, pogrupowane w sekcje odpowiadające tworzeniu pomieszczenia, wstawianiu i konwersji modeli 3D, tworzeniu kuchni, szafom wnątkowym oraz edycji i ukrywaniu elementów.



Rysunek 47 Opcje górnego menu, menu „Wnętrza”

Dokumentacja
(Rysunek 48)

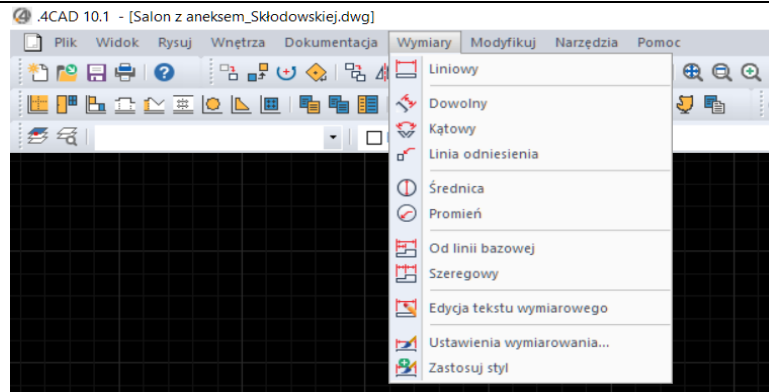
Menu rozwijalne, zawierające opcje związane z dokumentacją, wycenami, cennikiem oraz zarządzaniem nimi.



Rysunek 48 Opcje górnego menu, menu „Dokumentacja”

Wymiary
(Rysunek 49)

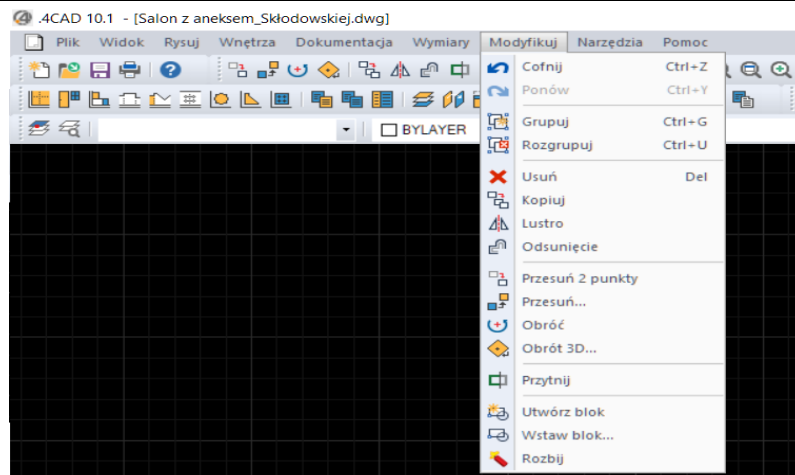
Menu rozwijalne, zawierające opcje związane z wymiarowaniem obiektów. Odpowiada paskowi menu ikonowego o tej samej nazwie.



Rysunek 49 Opcje górnego menu, menu „Wymiary”

Modyfikuj
(Rysunek 50)

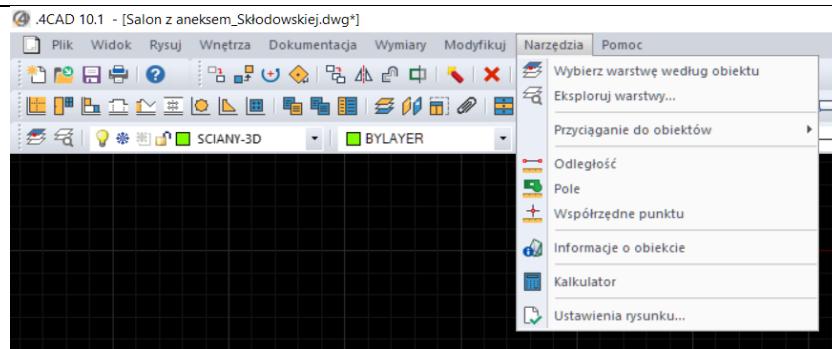
Menu rozwijalne, zawierające opcje związane z wykonywaniem operacji na elementach, takich jak: grupowanie, kopiowanie, zmiana położenia i inne transformacje, wykonywane na obiektach.



Rysunek 50 Opcje górnego menu, menu „Wymiary”

Narzędzia
(Rysunek 51)

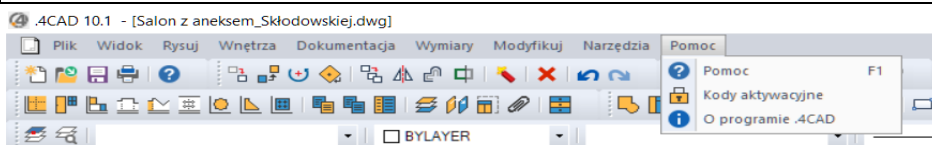
Menu rozwijalne, zawierające opcje związane z obsługą warstw, przyciąganiem do obiektów, umiejscowieniem obiektu w przestrzeni (odległość, współrzędne punktu), obliczeniami (pole, kalkulator) i informacjami o obiekcie. Znajdują się tu także ustawienia rysunku.



Rysunek 51 Opcje górnego menu, menu „Narzędzia”

Pomoc
(Rysunek 52)

Menu rozwijalne, zawierające funkcje wywołania okna pomocy programu IntelliCAD 10.1, okna wprowadzania kodów aktywacyjnych lub okna informacji o programie .4CAD (Rysunek 53).



Rysunek 52 Opcje górnego menu, menu „Pomoc”



Rysunek 53 Informacje o środowisku CAD

5.2. Zarządzanie menu ikonowym środowiska .4CAD

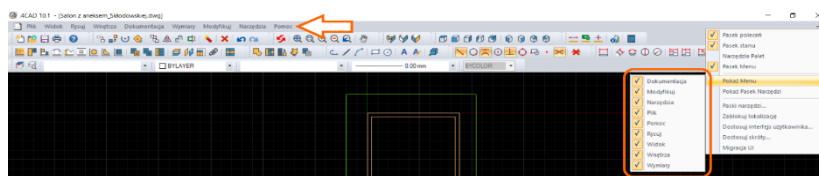
Menu ikonowe jest przydatnym elementem programu, gdyż pozwala wywoływać większość poleceń za pomocą myszy. Aby sprawdzić, za co odpowiada dana ikona, wystarczy umieścić nad nią kursor (bez klikania) – wyświetli się etykieta z nazwą funkcji. W następnym punkcie przedstawiono wszystkie dostępne ikony.

Domyślnie menu ikonowe znajduje się w górnej części ekranu, pod menu głównym. Umożliwiono jednak dowolne przesuwanie i ukrywanie pasków narzędzi tak, aby można było ustawić je zgodnie z własnymi preferencjami i zmaksymalizować wygodę obsługi programu. Aby przesunąć pasek ikon, należy kliknąć lewym przyciskiem myszy w miejscu, w którym znajduje się „perforowana” linia złożona z kropek (Rysunek 54), a następnie, przytrzymując przycisk, przeciągnąć pasek w nowe miejsce. Po osiągnięciużądanego położenia, zwolnić przycisk. Aby paski zajmowały jak najmniej przestrzeni na ekranie, najlepiej umieścić je jeden obok drugiego w wyznaczonych do tego miejscach: pod menu głównym lub po bokach ekranu (to ustawienie jest szczególnie korzystne przy pracy z monitorem panoramicznym).

Gdy pasek ikon zostanie przeniesiony w obszar projektowania w jego prawym górnym rogu pojawi się krzyżyk (Rysunek 55). Tak wyglądający pasek można zamknąć, jeśli w danej chwili nie jest potrzebny. W celu ponownego wywołania zamkniętego paska należy kliknąć prawym przyciskiem myszy w szarym obszarze przy górnej krawędzi ekranu – rozwinie się menu kontekstowe (Rysunek 55), w którym należy odszukać nazwę wyłączonego paska (łatwo ją zlokalizować, gdyż nie widnieje przy niej znak √) i kliknąć ją lewym przyciskiem myszy. Pasek ponownie wyświetli się na ekranie.



Rysunek 55 Pasek „Narzędzia”, zaznaczona linia do przesuwania



Rysunek 54 Zarządzanie widocznością elementów menu głównego

Przy użyciu tego samego menu kontekstowego można całkowicie wyłączyć widoczność paska poleceń i paska stanu, zdejmując zaznaczenie z ich pozycji, a także włączyć lub wyłączyć „Narzędzia Palet” (opisane szerzej w punkcie 6). Można również dostosować menu górne poprzez opcję „Pokaż menu” i odznaczenie nazw pozycji, które chcemy ukryć (Rysunek 56).



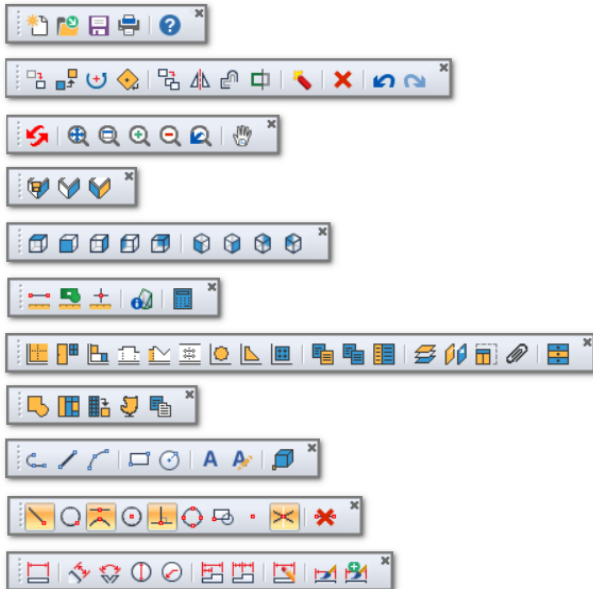
Rysunek 56 Zarządzanie paskami narzędziowymi

UWAGA

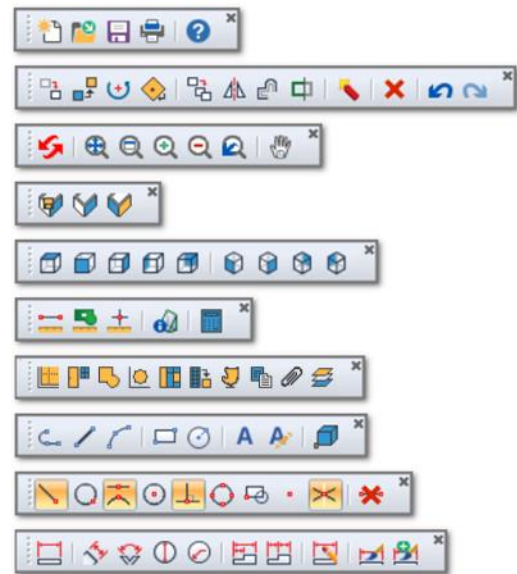
W wersji 64 bit wszystkie paski narzędzi i ich elementy bez trudu znajdziemy również w głównym menu. Wszystkie narzędzia środowiska CAD i całe menu dostępne są w języku polskim.

5.3. Funkcje menu ikonowego środowiska .4CAD











Menu ikonowe programów CAD Decor PRO i CAD Kuchnie wygląda identycznie. Różnice między nim, a menu ikonowym dostępnym w programie CAD Decor, przedstawiamy na ilustracjach na kolejnej stronie (Rysunek 57 i Rysunek 58). Poniżej paski narzędzi i znajdujące się w nich ikony zgodnie z ich układem w programach CAD Decor PRO i CAD Kuchnie. Ikony i funkcje niedostępne w programie CAD Decor zostały oznaczone symbolem „*”.

















































Rysunek 57 - Paski narzędzi menu ikonowego w programach CAD Decor PRO i CAD Kuchnie
























Rysunek 58 - Paski narzędzi menu ikonowego w programie CAD Decor

Pasek Standardowy		Nowy	Rozpoczynanie tworzenia nowego projektu / rysunku DWG.
		Otwórz	Otwieranie projektu / rysunku DWG, zapisanego na dysku.
		Zapisz	Zapisywanie bieżącego projektu / rysunku DWG.
		Druk...	Drukowanie projektu / rysunku DWG.
		Pomoc	Wyświetlanie pomocy programu IntelliCAD 10.1 (dostępna też pod skrótem klawiszowym F1).
Pasek Modyfikuj		Przesuń 2 punkty	Przesuwanie obiektu w oparciu o dwa wskazane w projekcie punkty.
		Przesuń	Przesuwanie obiektu o zadaną odległość wzdłuż wybranej osi.
		Obróć	Obracanie elementu w oparciu o wskazany punkt i kąt.
		Obrót 3D...	Obracanie obiektu w oparciu o wybraną oś współrzędnych.
		Kopiuj	Kopiowanie obiektu dowolną ilość razy i wstawianie we wskazanej lokalizacji.
		Lustro	Odbijanie obiektu lustrzanie w oparciu o wskazaną płaszczyznę.

		Przesunięcie	Tworzenie kopii z równoległym odsunięciem od oryginału.
		Przytnij	Usuwanie fragmentów figur przeciętych przez inne figury.
		Rozbij	Rozbijanie obiektów na części składowe.
		Usuń	Usuwanie zaznaczonych obiektów.
		Cofnij	Cofanie ostatnio wykonanej operacji.
		Ponów	Ponawianie ostatnio wycofanej operacji.
Pasek Zoom		Odśwież	Odświeżenie obrazu projektu.
		Zakres rysunku	Pokazanie całego projektu.
		Powiększ okno	Powiększenie zaznaczonego obszarem fragmentu projektu.
		Powiększ	Powiększenie obrazu projektu.
		Pomniejsz	Pomniejszenie obrazu projektu.
		Poprzedni	Powrócenie do poprzedniego widoku pomieszczenia.
		Przesuń	Przesunięcie obrazu.
	Pasek Wizualizacja		Zapisz wewnątrz
		Wczytaj wewnątrz	Wczytywanie pomieszczenia z dysku.
		Wizualizacja	Przejsie do wizualizacji.
Pasek Widok		Góra	Ustawienie pionowego widoku projektu z góry.
		Przód	Ustawienie widoku projektu z przodu.
		Prawa strona	Ustawienie widoku projektu z prawej strony.
		Lewa strona	Ustawienie widoku projektu z lewej strony.
		Tył	Ustawienie widoku projektu z tyłu.
		Powyżej, lewy przód	Ustawienie widoku projektu w aksonometrii z góry, z lewej strony i od przodu.
		Powyżej, prawy przód	Ustawienie widoku projektu w aksonometrii z góry, z prawej strony i od przodu.
		Powyżej, prawy tył	Ustawienie widoku projektu w aksonometrii z góry, z prawej strony i od tyłu.

		Powyżej, lewy tył	Ustawienie widoku projektu w aksonometrii z góry, z lewej strony i od tyłu.
Pasek Narzędzia		Odległość	Odczytywanie odległości między dwoma punktami.
		Pole	Odczytywanie pola powierzchni obiektu.
		Współrzędne punktu	Odczytywanie współrzędnych wskazanego punktu na obiekcie.
		Informacje o obiekcie	Wyświetlanie informacji o obiekcie.
		Kalkulator	Uruchamianie kalkulatora systemu Windows.
Pasek Wnętrza 1		Ściany	Rysowanie ścian pomieszczenia na kilka sposobów.
		Drzwi i okna	Wstawienie drzwi i okien do projektu.
		Szafki*	Wstawianie mebli kuchennych z wybranej bazy.
		Blaty*	Generowanie blatów typowych.
		Blaty nietypowe*	Generowanie blatów nietypowych.
		Dokumentacja blatów*	Tworzenie i edycja rysunków technicznych blatów.
		Słupy	Rysowanie słupów i ścianek łukowych o zadanych parametrach.
		Listwy*	Generowanie lub rysowanie listew i tworzenie profili własnych.
		Sprzęt AGD*	Wstawianie sprzętu AGD z baz danych producentów.
		Wycena*	Generowanie wyceny użytego zestawu szafek.
		Zarządca wycen*	Przełączanie się między alternatywnymi wycenami.
		Cennik*	Wyświetlanie cennika producenta bazy szafek kuchennych.
		Pokaż-ukryj element	Ukrywanie lub odsłanianie wybranych klas obiektów.
		Wymiana zestawu*	Wymienianie wzorów, kolorystyki, uchwytów itd.
		Edycja*	Edytowanie wybranej szafki z aktualnie używanej bazy kuchennej.
		Dokumentacja	Generowanie dokumentacji technicznej projektu.
	Edytor szafek*	Uruchamianie edytora szafek z bazy i użytkownika.	

Pasek Wnętrza 2		Elementy dowolne	Rysowanie podłóg, obudów, podestów, cokołów i sufitów o dowolnych kształtach oraz tekstu 3D i brył z face'ów.
		Szafy wewnętrzne	Otwieranie modułu do projektowania, edycji i wyceny szaf i regałów.
		Konwerter	Konwertowanie modeli 3D w różnych formatach do DWX.
		Elementy wnętrzarskie	Wstawianie modeli 3D z baz wyposażenia wnętrz.
		Wycena elementów wnętrzarskich	Generowanie wyceny użytego w projekcie wyposażenia.
Pasek Rysuj		Ścieżka	Rysowanie ścieżki z polilinii.
		Linia	Rysowanie linii prostej.
		Łuk	Rysowanie łuku.
		Prostokąt	Rysowanie prostokąta (lub kwadratu).
		Okrąg	Rysowanie okręgu.
		Tekst	Wprowadzanie tekstu 2D do rysunku.
		Edycja tekstu	Edytowanie wprowadzonego tekstu 2D.
		Wstaw bloki z pliku	Wstawianie bloku ze wskazanej lokalizacji na dysku komputera.
Pasek Przyciąganie do obiektów		Przyciąganie do punktu końcowego	Przyciąganie kursora do punktu końcowego wskazanego obiektu.
		Przyciąganie do punktu bliskiego	Przyciąganie kursora do najbliższego punktu wskazanego obiektu.
		Przyciąganie do punktu środkowego	Przyciąganie kursora do punktu środkowego wskazanego obiektu, np. środka odcinka.
		Przyciąganie do punktu centralnego	Przyciąganie kursora do punktu centralnego wskazanego okręgu łuku.
		Przyciąganie do punktu prostokątności	Przyciąganie kursora do punktu leżącego pod kątem prostym.
		Przyciąganie do punktów kwadrantowych	Przyciąganie kursora do najbliższego kwadrantu okręgu.
		Przyciąganie do punktu wstawienia	Przyciąganie kursora do punktu wstawienia (punktu bazowego) innego obiektu.
		Przyciąganie do punktu	Przyciąganie kursora do wcześniej zdefiniowanego obiektu punktowego.

		Przyciąganie do punktu przecięcia	Przyciąganie kursora do punktu przecięcia dwóch elementów, np. dwóch linii lub łuków.
		Przyciąganie nieaktywne	Wyłączenie wszystkich punktów przyciągania.
Pasek Wymiary		Liniiowy	Rysowanie wymiaru w linii prostej (pionowo lub poziomo).
		Dowolny	Rysowanie wymiaru pod dowolnym kątem.
		Kątowe	Rysowanie wymiaru kąta między liniami.
		Średnica	Wymiarowanie średnicy okręgu lub łuku.
		Promień	Wymiarowanie promienia okręgu lub łuku.
		Od linii bazowej	Rysowanie linii wymiarowych w postaci łańcucha bazowego.
		Szeregowy	Rysowanie linii wymiarowych w postaci łańcucha szeregowego.
		Edycja tekstu wymiarowego	Szybkie modyfikowanie opisów wybranych linii wymiarowych.
		Ustawienia wymiarowania	Modyfikowanie stylu wymiarowania (linii, strzałek).
		Zastosuj styl	Zastosowanie nowego stylu dla wybranych linii wymiarowych.

5.4. Pasek „Właściwości obiektu” pod menu ikonowym

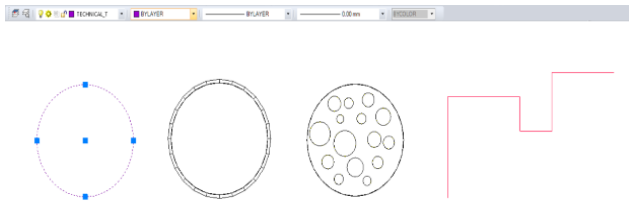
Kolejnym dostępnym zestawem narzędzi są funkcje na pasku „Właściwości obiektu”, znajdującym się pod menu ikonowym (Rysunek 59). Są one przeznaczone dla zaawansowanych użytkowników środowiska CAD i pozwalają zarządzać właściwościami warstwy, na której został narysowany wybrany element.



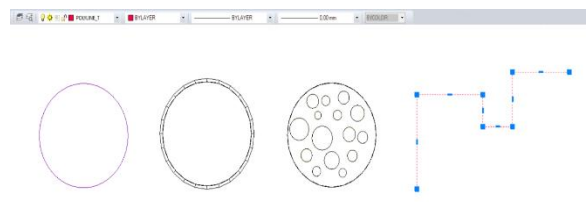
Rysunek 59 Pasek "Właściwości obiektu"

UWAGA

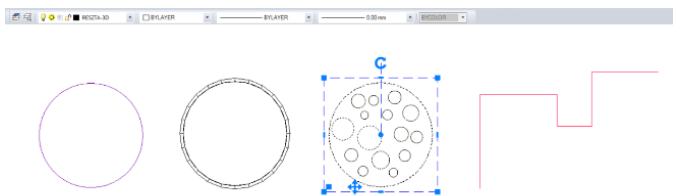
Warstwy w środowisku .4CAD odpowiadają przezroczystym kalkom, stosowanym w tradycyjnym rysowaniu ręcznym. Pozwalają zorganizować i uporządkować rysunek, co jest szczególnie ważne przy dużej złożoności projektu. Każdy element wyrysowany w środowisku .4CAD należy do jakiejś warstwy. Program przypisuje obiekty o różnych funkcjach do osobnych, określonych warstw (Rysunek 60-Rysunek 63). Także poszczególne części modeli 3D mogą być wyrysowane na różnych warstwach umożliwia to nadawanie im odmiennych właściwości w wizualizacji. Element rysowany w danej chwili jest przypisywany do warstwy bieżącej. Tworząc własny obiekt, użytkownik może go przypisać do samodzielnie utworzonej, nowej warstwy. Zalecane jest **niekorzystanie** w przypadku własnych obiektów z domyślnych warstw programowych, a także **nie zmienianie** warstw programowych dla obiektów, którym zostały przypisane.



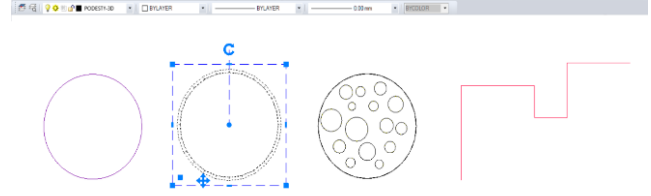
Rysunek 60 Zaznaczony obiekt należący do warstwy TECHNICAL_T



Rysunek 61 Zaznaczony obiekt należący do warstwy POLYLINE_T



Rysunek 62 Zaznaczony obiekt należący do warstwy RESZTA-3D



Rysunek 63 Zaznaczony obiekt należący do warstwy PODESTY-3D

Można zarządzać widocznością, kolorem, rodzajem i grubością linii warstw.). Można je również włączać i wyłączać (ang. On/Off). Wyłączone stają się niewidoczne w projekcie i na wydruku, ale mogą być nadal edytowane i wpływać na wyświetlanie oraz wydruk widocznych warstw, tj. zasłaniać je. Można je także zamrażać i odmrażać (ang. freeze/thaw). Stają się wtedy niewidoczne w projekcie i na wydruku, nie mogą być edytowane oraz nie zasłaniają innych warstw. Wyjątkiem jest warstwa bieżąca, która nie może być zamrożona. Warstwy można też blokować i odblokowywać (ang. lock/unlock). Warstwa zablokowana jest widoczna, lecz nie może być edytowana, co zabezpiecza przed przypadkową modyfikacją rysunku.

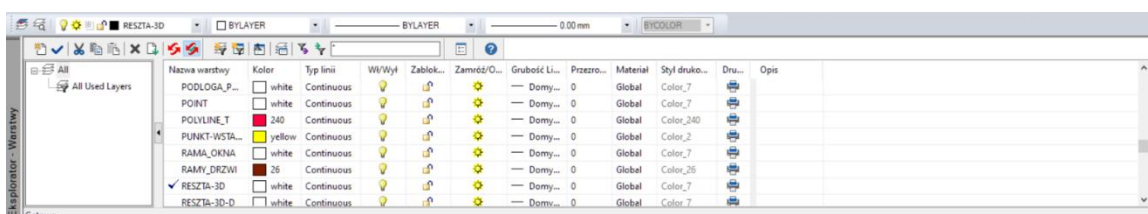
Modyfikacje ustawień warstw wybranego elementu można przeprowadzać na bieżąco przy użyciu paska „Właściwości obiektu”, natomiast zmian właściwości wszystkich warstw dokonuje się w „Eksploratorze warstw”. Po kliknięciu na element lewym przyciskiem myszy, w pierwszym polu paska „Właściwości elementu” wyświetlą się informacje na temat tego, do jakiej warstwy jest on aktualnie przypisany. Dostępne funkcje opisano poniżej.



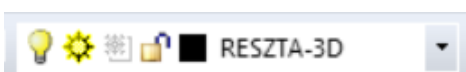
Wybierz warstwę według obiektu Zmienia bieżącą warstwę zgodnie z warstwą wskazanego obiektu.



Warstwy... Otwiera okno „Eksploratora warstw” (Rysunek 64), w którym można zmodyfikować wszystkie atrybuty warstw w projekcie.



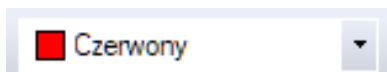
Rysunek 64 Okno eksploratora warstw



Pole zmiany warstwy Umożliwia przypisanie narysowanego elementu do warstwy wybieranej z listy rozwijalnej.

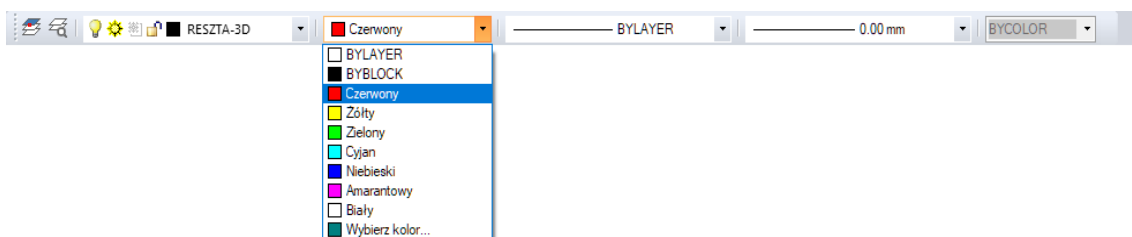
UWAGA

Zmiany domyślnie nadanych warstw programowych nie są zalecane, ponieważ pociągnęłyby to za sobą poważne konsekwencje. Między innymi, program przestałby interpretować dany obiekt jako ten właśnie obiekt, a więc przestałyby być dla niego dostępne opcje, przypisane dla tej konkretnej klasy obiektów (np. nie rozpoznawałby szafki jako szafki lub ściany jako ścianę).

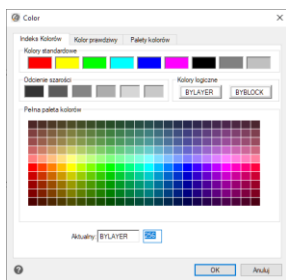


Pole zmiany koloru

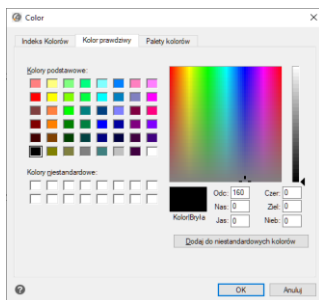
Pozwala na zmianę koloru warstw: należy zaznaczyć obiekt i wybrać kolor z rozwijanej listy (Rysunek 65) lub zdefiniować własny, klikając pozycję „Wybierz kolor...” (otworzy się wtedy nowe okno „Color” z trzema zakładkami, przedstawionymi na kolejnych ilustracjach (Rysunek 65-Rysunek 68).



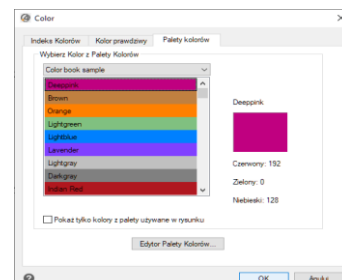
Rysunek 65 Pole zmiany koloru – rozwinięta lista kolorów



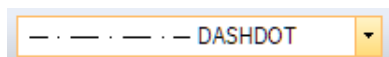
Rysunek 66 Okno wyboru koloru warstwy – zakładka Indeks Kolorów



Rysunek 67 Okno wyboru koloru warstwy – zakładka Kolor prawdziwy

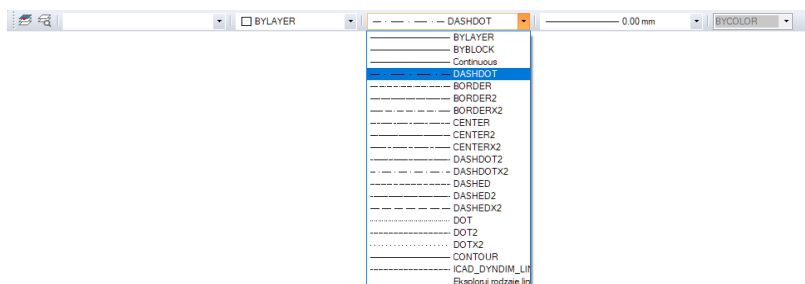


Rysunek 68- Okno wyboru koloru warstwy – zakładka Palety kolorów

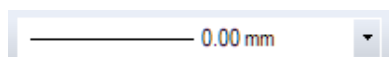


Pole zmiany rodzaju linii

Pozwala zmienić rodzaj linii obiektu. Do wyboru są różne style (Rysunek 69).

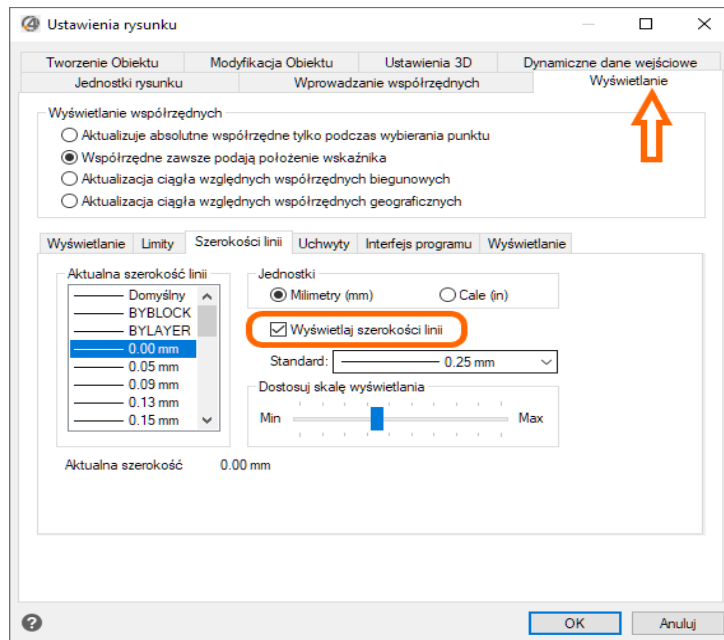


Rysunek 69- Rozwinięta lista rodzaju linii



Pole zmiany szerokości linii

Umożliwia zmianę szerokości linii, np. w celu zwiększenia widoczności na wydruku lub spełnienia standardów rysunku technicznego.



Rysunek 70 Zarządzanie wyświetlaniem szerokości linii w oknie Ustawienia rysunku

UWAGA

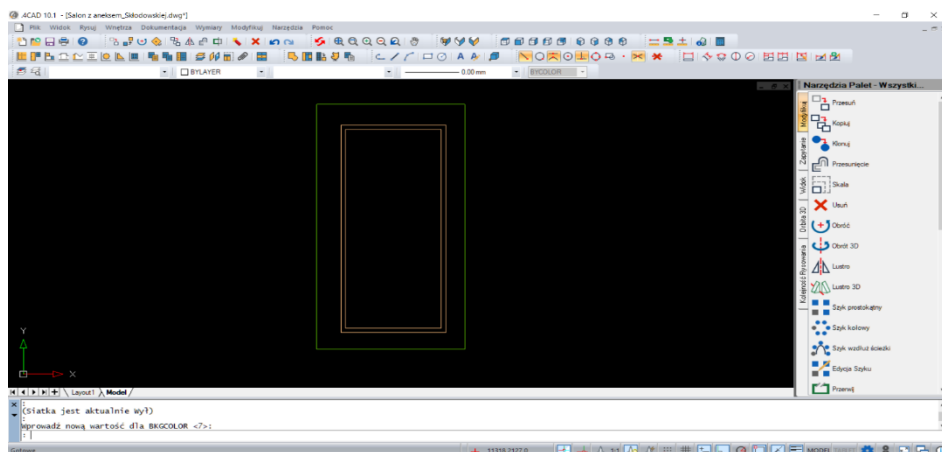
Domyślnie w programie włączone jest wyświetlanie szerokości linii. Funkcję tą można włączyć lub wyłączyć na dwa sposoby.

Pierwszym z nich jest wybór pozycji „Ustawienia rysunku” z menu „Narzędzia” w menu głównym. W nowo otwartym oknie Ustawienia rysunku należy przejść do zakładki „Wyświetlanie” i wybrać opcje w zakładce „Szerokość linii”. Znajduje się tam pole wyboru „Wyświetlaj szerokość linii”, które można zaznaczyć lub odznaczyć (Rysunek 70).

Drugi sposób to ikona „Wł/Wył szerokość linii” na pasku stanu ([Patrz rozdział 7.3](#))

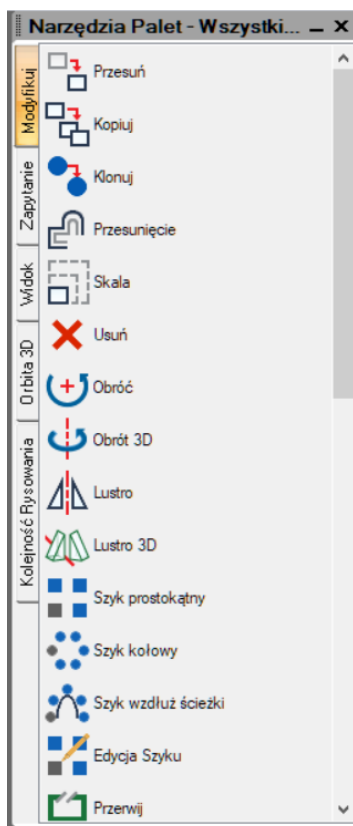
6. Narzędzia Palet w programie dot4CAD 10.1

W środowisku 64 bitowym programu dot4CAD 10.1 wprowadzono nowy sposób dostępu do niektórych istniejących narzędzi oraz funkcji dotychczas niedostępnych w menu głównym lub ikonowym programu. Mowa tu o „Narzędziach Palet” usytuowanych domyślnie po prawej stronie ekranu (Rysunek 71).

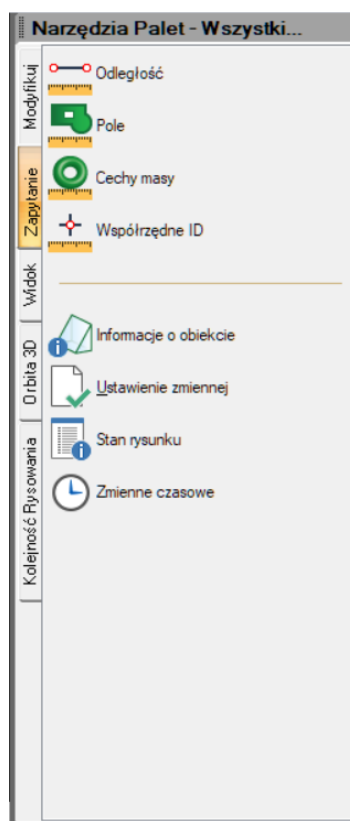


Rysunek 71 Okno programu z włączonymi Narzędziami Palet

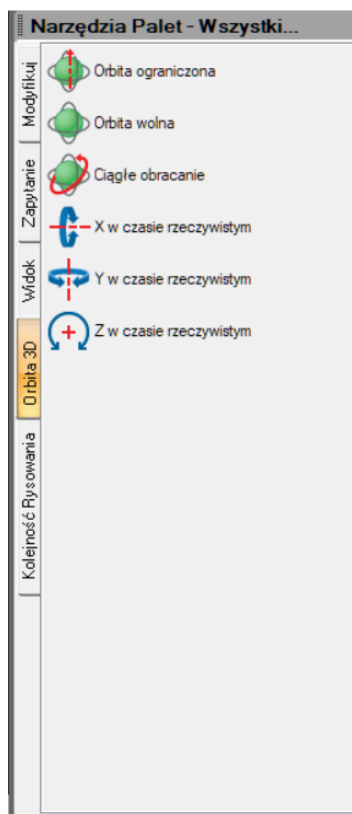
Narzędzia Palet, poprzez połączenie koncepcji pasków narzędziowych i wstążek, pozwalają szybko uzyskać dostęp do narzędzi rysunkowych, modyfikacji obiektów czy zmiany widoku. Poszczególne palety zostały omówione poniżej.



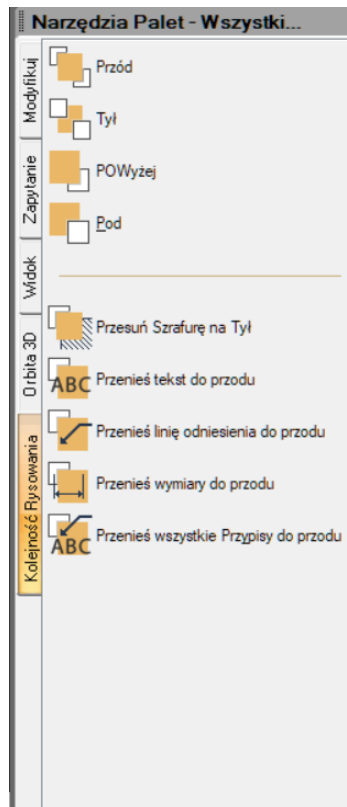
Rysunek 72 Paleta Modyfikuj w Narzędziach Palet



Rysunek 73 Paleta Zapytanie w Narzędziach Palet



Rysunek 74 - Paleta Orbita 3D w Narzędziach Palet


































Rysunek 75 - Paleta Kolejność Rysowania w Narzędziach Palet

Paleta „Modyfikuj” (Rysunek 72)

Paleta ta zawiera narzędzia, związane z modyfikacją obiektu, takie jak w pasku narzędzi Modyfikuj (patrz punkt 5.3) oraz dodatkowe narzędzia: Klonuj, Skala, Lustro3D, Szyk prostokątny, Szyk kołowy, Szyk wzdłuż ścieżki, Edycja Szyku, Przerwij, Połącz, Spłaszcz, Dopasuj, Wydłuż, Edycja długości, Rozciągnij, Zaokrąglaj, Fazuj, Edytuj Polilinie, Edytuj Splajn, Edycja tekstu..., Rozdziel, Zmień, Zmień miejsce.

Przesuwając i przytrzymując kursor nad ikoną danej funkcji można wyświetlić podpowiedź, opisującą jej działanie.









	Przesuń	Przesuwa zaznaczenie.
	Kopiuj	Rysuje jeden lub kilka duplikatów zaznaczonego obiektu.
	Klonuj	Tworzy nowy obiekt przez zaznaczenie istniejącego obiektu.
	Przesunięcie	Kopiuje zaznaczenie przechodzące przez punkt lub w podanej odległości.
	Skala	Zmienia rozmiar zaznaczenia, zachowując proporcje.
	Usuń	Usuwa zaznaczenie.
	Obróć	Obraca zaznaczenie względem punktu.
	Obrót 3D	Obraca zaznaczenie względem osi.
	Lustro	Odbicie lustrzane względem osi.
	Lustro 3D	Tworzy odbicie lustrzane obiektu względem płaszczyzny.
	Szyk prostokątny	Tworzy kopie obiektów w szyku o określonej kombinacji kolumn i wierszy.
	Szyk kołowy	Tworzy kopie obiektów w szyku kołowym wokół punktu środkowego.
	Szyk wzdłuż ścieżki	Tworzy kopie obiektów równomiernie w szyku wzdłuż ścieżki lub części ścieżki.
	Edycja szyku	Edytuje obiekty w szyku i obiekty źródłowe.
	Przerwij	Przerywa obiekt liniowy w określonym punkcie.
	Połącz	Łączy wybrane obiekty współliniowe w pojedynczy obiekt.
	Przytnij	Ucina części zaznaczenia wykorzystując inne obiekty jako formę.
	Spłaszcz	Ustawia poziom zaznaczenia i zmienia grubość na zero.
	Dopasuj	Dopasowuje wybrany obiekt do innych obiektów.
	Wydłuż	Wydłuża zaznaczenie aż do przecięcia z określonym obiektem.
	Edycja długości	Edytuje długość zaznaczenia.
	Rozciągnij	Rozciąga lub przemieszcza zaznaczenie bez naruszania połączeń.
	Zaokrąglaj	Przerywa narożnik i łączy boki gładkim łukiem.
	Fazuj	Przerywa narożnik i łączy boki linią pod kątem.
	Edytuj polilinie	Edytuje właściwości polilinii.
	Edytuj Splajn	Edytuje splajn lub polilinie, wpasowaną w splajn (gładką krzywą przechodzącą przez ciąg wskazanych punktów).

	Edycja tekstu	Edytuje treść obiektów tekstowych.
	Rozbij	Rozdziela skomplikowane obiekty do kolejnego, prostszego poziomu komponentów.
	Rozdziel	Rozdziela obiekt złożony na jego komponenty.
	Zmień	Zmienia właściwości zaznaczenia, w tym wysokość.
	Zmień miejsce	Zamienia wybrane obiekty na inną przestrzeń.

Paleta „Zapytanie” (Rysunek 73)

Paleta ta zawiera narzędzia związane z uzyskiwaniem informacji o elementach projektu oraz pracą ze zmiennymi. Częściowo takie jak w pasku narzędzi Modyfikuj oraz dodatkowe narzędzia.









Przesuwając i przytrzymując kursor nad ikoną danej funkcji, można wyświetlić podpowiedź, opisującą jej działanie.












	Odległość	Oblicza odległość między dwoma punktami.
	Pole	Oblicza pole wewnątrz zamkniętego obiektu.
	Cechy masy	Oblicza i wyświetla właściwości masy regionów lub brył.
	Współrzędne ID	Podaje współrzędne X, Y i Z wybranego punktu.
	Informacje o obiekcie	Wyświetla informacje o wybranym obiekcie.
	Ustawienie zmiennej	Podaje wartość zmiennej, którą można następnie zmienić zgodnie z potrzebami.
	Stan rysunku	Wyszczególnia aktualny stan rysunku.
	Zmienne czasowe	Wyszczególnia informacje o zmiennych związanych z czasem.

Paleta „Widok” (Rysunek 74)

Paleta ta zawiera narzędzia, związane z zarządzaniem widokiem, zmianami perspektywy i kontrolą kamery. Są tu obecne narzędzia takie, jak w pasku narzędzi Widok (patrz punkt 5.3) oraz dodatkowe narzędzia.

Przesuwając i przytrzymując kursor nad ikoną danej funkcji można wyświetlić podpowiedź, opisującą jej działanie.







	Menadżer Widoku	Wyświetla okno Menadżera Widoku.
	Dynamiczna kontrola widoku	Przywołuje okno dialogowe sterowania punktem obserwacji w czasie rzeczywistym.
	Ustalony punkty obserwacji	Otwiera okno dialogowe Punkt obserwacji.
	Widok planarny	Ukazuje widok od góry określonego lokalnego układu współrzędnych.
	Utwórz kamerę	Tworzy widok kamery w obszarze modelu.
	Góra	Widok z góry.
	Przód	Widok z przodu.
	Prawa strona	Widok z prawej strony.

	Lewa strona	Widok z lewej strony.
	Tył	Widok od tyłu.
	Dół	Widok od dołu.
	Powyżej, lewy przód	Widok z góry od lewej przedniej strony.
	Powyżej, prawy przód	Widok z góry od prawej przedniej strony.
	Powyżej, prawy tył	Widok z góry od prawej tylnej strony.
	Powyżej, lewy tył	Widok z góry od lewej tylnej strony.
	Poniżej, lewy przód	Widok z dołu od lewej przedniej strony.
	Poniżej, prawy przód	Widok z dołu od prawej przedniej strony.
	Poniżej, prawy tył	Widok z dołu od prawej tylnej strony.
	Poniżej, lewy tył	Widok z dołu od lewej tylnej strony.

Paleta „Orbita 3D” (Rysunek 75)

Paleta ta zawiera narzędzia, związane z obracaniem obiektów w 3D.






Przesuwając i przytrzymując kursor nad ikoną danej funkcji, można wyświetlić podpowiedź, opisującą jej działanie.





	Orbita ograniczona	Obraca widok w trójwymiarowej orbicie ograniczonej w poziomie i w pionie.
	Orbita wolna	Obraca widok po swobodnej orbicie 3d bez ograniczania obrotu.
	Ciągłe obracanie	Obraca widok 3D z ciągłym ruchem.
	X w czasie rzeczywistym	Walcowy obrót X w czasie rzeczywistym.
	Y w czasie rzeczywistym	Walcowy obrót Y w czasie rzeczywistym.
	Z w czasie rzeczywistym	Walcowy obrót Z w czasie rzeczywistym.

Paleta „Kolejność Rysowania” (Rysunek 76)

Paleta ta zawiera narzędzia, związane z ustalaniem kolejności wyświetlania elementów na rysunku.

Przesuwając i przytrzymując kursor nad ikoną danej funkcji, można wyświetlić podpowiedź, opisującą jej działanie.

	Przód	Zmień porządek wyświetlania obiektów, aby były na przodzie.
	Tył	Zmień porządek wyświetlania obiektów, aby były z tyłu.
	Powyżej	Zmień obiekty, aby były powyżej zaznaczonego obiektu.
	Pod	Zmień obiekty, aby były poniżej zaznaczonego obiektu.
	Przesuń Szrafurę na Tył	Zmień kolejność wyświetlania kreskowania, aby było z tyłu.

	Przenieś tekst do przodu	Zmień kolejność wyświetlania tekstu, aby był na wierzchu.
	Przenieś linię odniesienia do przodu	Zmień kolejność wyświetlania linii odniesienia, aby były na wierzchu.
	Przenieś wymiary do przodu	Zmień kolejność wyświetlania wymiarów, aby były na wierzchu.
	Przenieś wszystkie Przypisy do przodu	Zmień kolejność wyświetlania wszystkich obiektów opisowych, aby były na wierzchu.

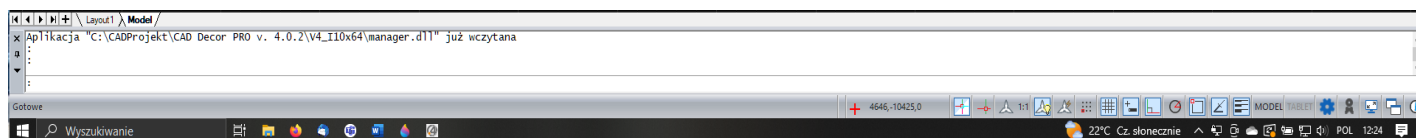
Narzędzia Palet można włączyć lub wyłączyć poprzez kliknięcie prawym przyciskiem myszy (PPM) w szarym obszarze przy górnej krawędzi ekranu → rozwinię się menu kontekstowe (Rysunek 55), w którym należy odszukać nazwę „Narzędzia Palet” i kliknąć lewym przyciskiem myszy (LPM). Włączenie Narzędzi Palet oznacza pojawienie się przy nazwie znaczka √. Narzędzia Palet można zminimalizować, używając przycisku „_” lub zamknąć, używając przycisku „x”.

7. Paski narzędziowe programu dot4CAD

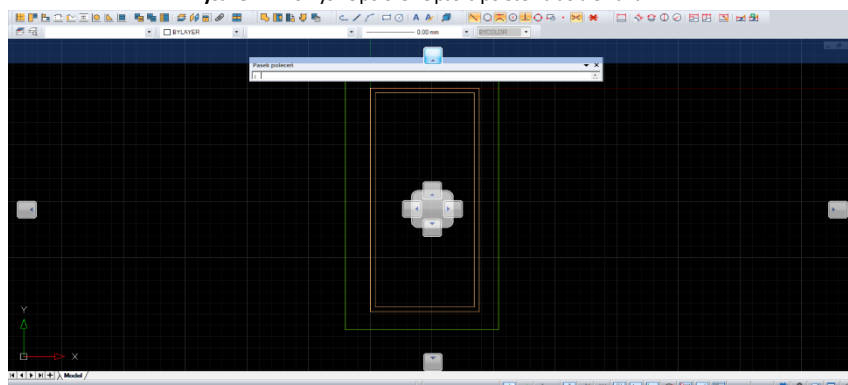
Są to elementy środowiska .4CAD, które ułatwiają pracę z projektem. Pierwszy z nich, **Command Bar**, czyli Pasek poleceń – służy do wydawania poleceń programowi przy użyciu klawiatury, a także do wyświetlania podpowiedzi dla użytkownika. Drugi pasek z zakładkami, **Model i Layout** umożliwiają przełączanie się między rysunkiem w 3D a rzutem w 2D i tworzenie nowych zakładek, zaś trzeci **Status Bar**, czyli Pasek stanu – wyświetla informacje o położeniu kursora i pozwala zmieniać różne ustawienia rysunku. Dostępne w nich funkcje i sposób zarządzania nimi opisano w kolejnych podpunktach.

7.1. Pasek poleceń (Command Bar)

Służy do wpisywania poleceń z klawiatury i odczytywania podpowiedzi programu. Podczas pracy z projektem należy zwracać uwagę na pojawiające się w nim zapisy i stosować się do nich. Będą to między innymi wskazówki, dotyczące kolejnych kroków wybranej funkcji, podpowiedzi komend podczas ich wypisywania, podpowiedzi skrótów klawiszowych, wyświetlone kolorem niebieskim. Pasek poleceń można przesuwać, zamykać i otwierać, podobnie jak paski ikon. Można go także dowolnie rozciągać (jego wielkość zależy od DPI). Aby zmienić położenie paska poleceń, należy użyć metody „przeciągnij i upuść”, czyli: kliknąć lewym przyciskiem myszy na jego szarej ramce z lewej strony ekranu, przytrzymać przycisk i przesunąć mysz, a po osiągnięciużądanego położenia zwolnić przycisk. W celu rozciągnięcia paska, należy skierować kursor na jego krawędź i w chwili wyświetlenia się dwustronnej strzałki, kliknąć ją lewym przyciskiem myszy i przesunąć mysz w żądanym kierunku, przytrzymując przycisk. Poniżej przedstawiono pasek poleceń w trybie stacjonarnym w domyślnej pozycji u dołu ekranu (Rysunek 77) i po przesunięciu w górę, poniżej menu ikonowego (Rysunek 76).

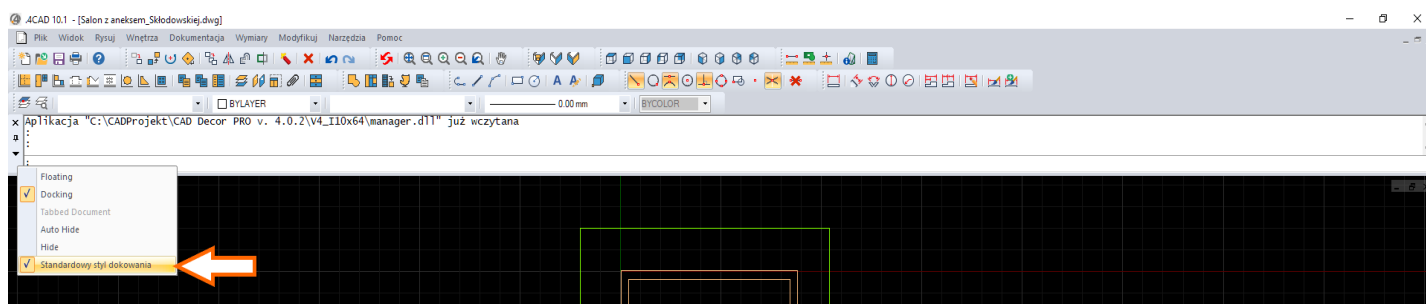


Rysunek 77 Domyślne położenie paska poleceń u dołu ekranu



Rysunek 76 Wskazanie możliwych miejsc dokowania po zaznaczeniu opcji Standardowy styl dokowania

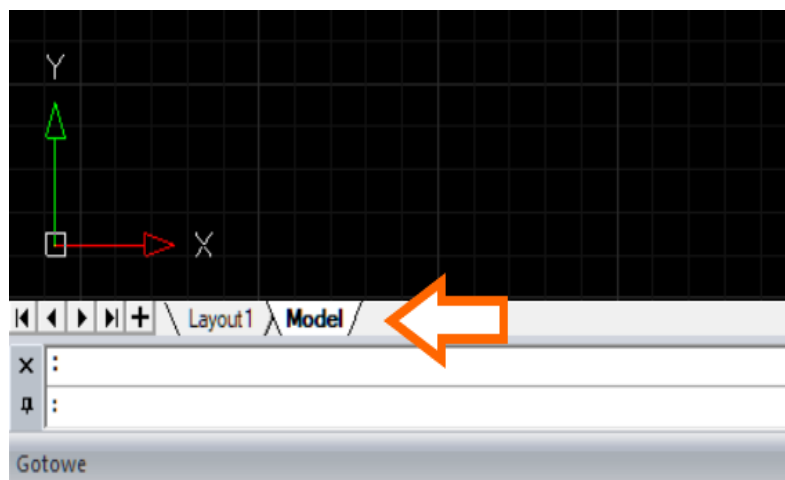
Po kliknięciu prawym przyciskiem myszy na pasku poleceń pojawi się menu kontekstowe, w którym można zaznaczyć opcję „Standardowy styl dokowania”. Po jej włączeniu podczas przesuwania paska poleceń na ekranie pojawiają się strzałki, podpowiadające miejsca dokowania paska (Rysunek 78). Pasek można również przenieść w obszar rysunku, bez dokowania go przy konkretnej krawędzi.



Rysunek 78 Pasek poleceń zadokowany pod menu ikonowym, zaznaczona opcja Standardowy styl dokowania

7.2. Pasek z zakładkami Model i Layout

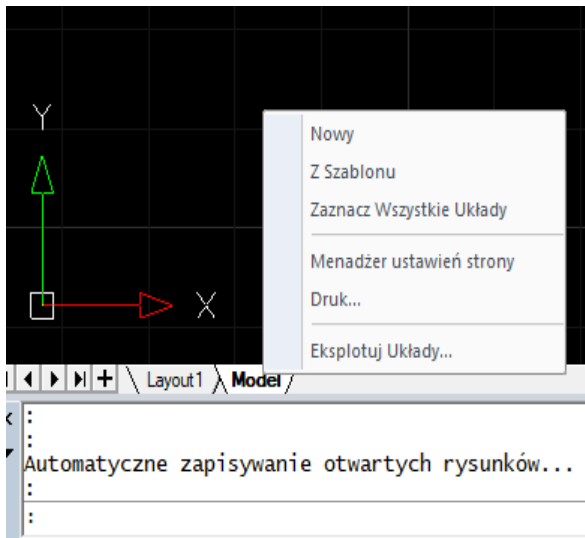
Na tym pasku, znajdującym się przy dolnej krawędzi ekranu, bezpośrednio pod obszarem rysunku, domyślnie znajdują się zakładki „Layout1” i „Model”. Domyślnie aktywna jest zakładka „Model”. W pierwszej z nich znajduje się dwuwymiarowy arkusz (ang. Layout), będący odpowiednikiem kartki papieru, na którym można tworzyć rzutnie modelu np. w celu przedstawienia szczegółu. Druga zaś wyświetla trójwymiarową przestrzeń, w której tworzony jest model (np. element wyposażenia lub projekt pomieszczenia). Nazwa aktualnie używanej zakładki jest wyświetlana pogrubioną czcionką (Rysunek 79). Można dodawać nowe arkusze, nadawać im własne nazwy i przesuwac w prawo lub w lewo, a także usuwać je (Rysunek 80). Jest to jedyny pasek narzędziowy środowiska .4CAD, którego nie ma możliwości ukryć. Więcej o zastosowaniu arkuszy i tworzeniu rzutni (ang. Viewports) można przeczytać w Pomocy programu IntelliCAD pod klawiszem [F1].



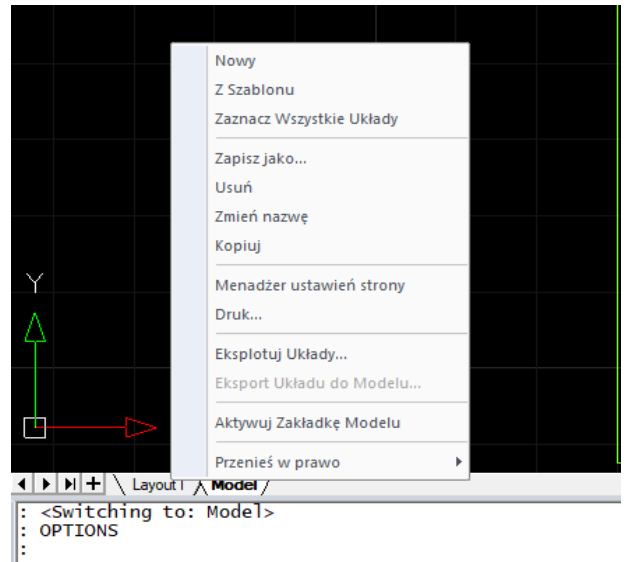
Rysunek 79 Pasek z zakładkami Model i Layout

Dla paska przełączania się między modelem a arkuszami dostępne są dwa menu podręczne pod prawym przyciskiem myszy. Po kliknięciu zakładki Model, rozwija się menu, przedstawione poniżej (Rysunek 81). Natomiast po kliknięciu lewym klawiszem myszki w szarej przestrzeni paska można zmienić nazwę układu.

Po kliknięciu zakładki Layout prawym przyciskiem myszy pojawia się rozszerzone menu.



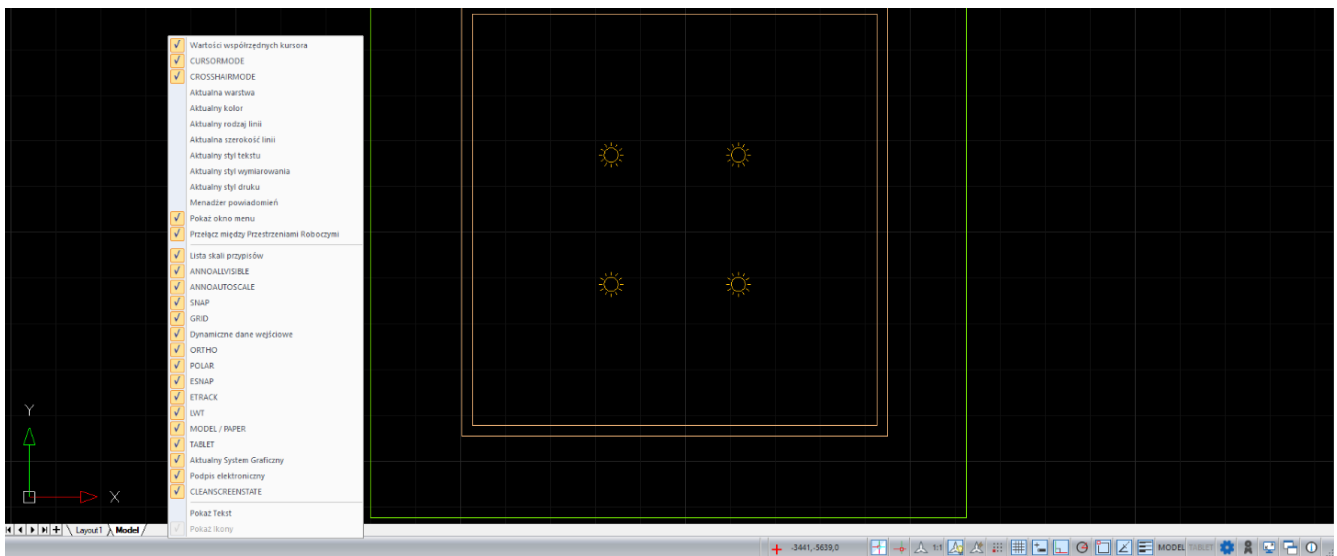
Rysunek 80 Rysunek 81 Dodawanie nowej zakładki



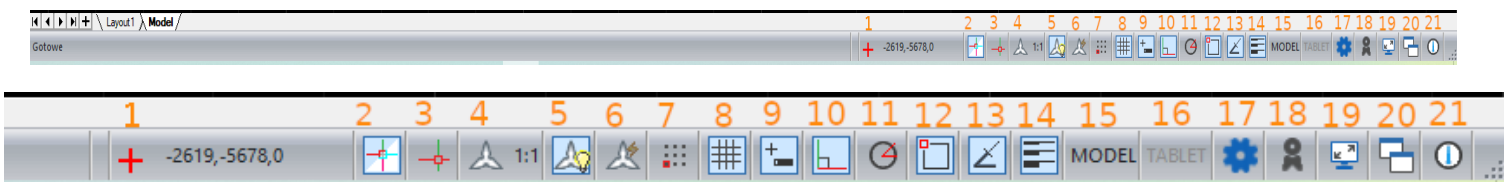
Rysunek 81 Menu Layout

7.3. Pasek statusu (Status Bar)

To szary pasek u dołu ekranu, pokazujący koordynaty kursora, nazwę bieżącej warstwy i informacje, dotyczące wybranych poleceń i narzędzi programu IntelliCAD. Aby ukryć lub odsłonić pozycje, wyświetlane na pasku statusu, należy kliknąć pustą przestrzeń paska prawym przyciskiem myszy – rozwine się menu kontekstowe, w którym można dodać lub zdjąć zaznaczenie przy wybranych pozycjach (Rysunek 82). Cały Status Bar można ukryć, używając wspomnianego w powyższej ramce menu do sterowania widocznością pasków IntelliCADa, dostępnego z poziomu paska poleceń i paska przełączania się między zakładkami modelu i arkuszy.



Rysunek 83 Pasek statusu i menu kontekstowe



Rysunek 82 Menu paska statusu

Poniżej znajdują się opisy poszczególnych pól paska statusu. Dla ułatwienia oznaczono je na ilustracjach kolejnymi cyframi w kolorze pomarańczowym.

1. **Koordynaty kursora** (w osiach X, Y, Z) określa położenie kursora (wpis widoczny w domyślnym widoku paska statusu) (Rysunek 81). Po kliknięciu prawym przyciskiem myszy można wybrać rodzaj jednostek.

2. **Włącz/Wyłącz kursor XOR** – aktywacja i dezaktywacja opcji wyświetlania kursora XOR.

3. **Włącz/Wyłącz kursor krzyż w formie celownika** – określa sposób wyświetlania kursora w programie.

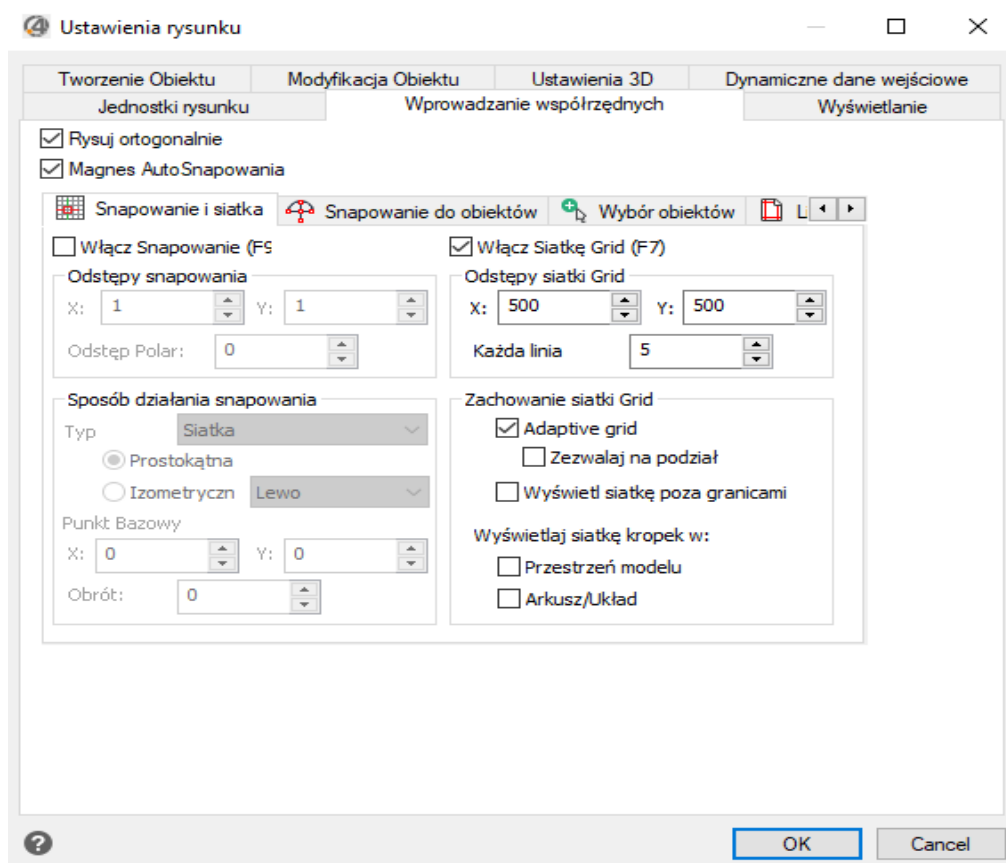
4. **Lista skali przypisów** – Umożliwia ustawienie skali. Program posiada wbudowaną listę skal. Można dodać własną lub modyfikować obecnie istniejącą.

5. **Włącz/Wyłącz widoczność opisów** – opcja dotycząca wyświetlania opisów w programie.

6. **Włącz/Wyłącz Automatyczne Opisy** – opcja dotycząca wyświetlania opisów w programie.

7. **Włącz/Wyłącz Snapowanie** -opcje przyciągania - rysowanie co jedną jednostkę (ustawienia domyślne); dwukrotne kliknięcie włącza lub wyłącza funkcję (opcja widoczna w widoku standardowym).

8. **Włącz/Wyłącz Siatkę** -ustawienia siatki odniesienia – w ustawieniu domyślnym jej punkty są od siebie oddalone o 500 mm. Kliknięcie lewym przyciskiem myszy (LPM) włącza lub wyłącza widoczność siatki, a pod prawym przyciskiem myszy zyskuje się dostęp do jej ustawień (Rysunek 84). Opcja widoczna w domyślnym widoku paska statusu.

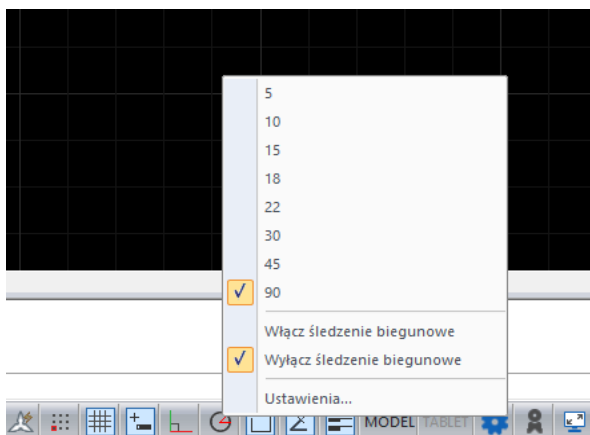


Rysunek 84 Ustawienia Siatki pomocniczej w programie

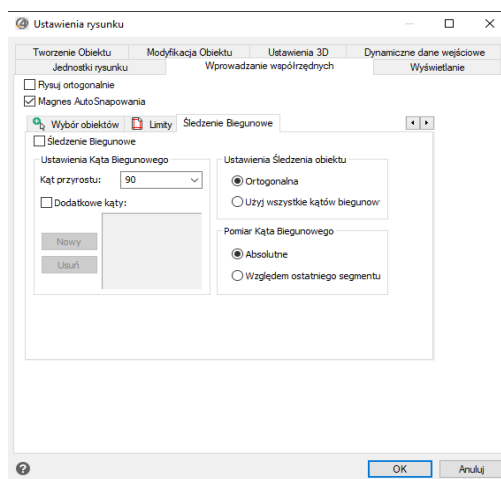
9. **Włącz/Wyłącz wprowadzanie dynamiczne** – uruchamia lub dezaktywuje opcję wprowadzenia dynamicznego w programie.

10. **Włącz/Wyłącz Biegunowe** – uruchamia/dezaktywuje opcje, jest to jedna z opcji wprowadzenia współrzędnych.

11. Włącz/Wyłącz Śledzenie Biegunowe - jedna opcja z wprowadzenia współrzędnych, po kliknięciu prawym przyciskiem myszy pokazuje się więcej opcji (Rysunek 85 i Rysunek 86).



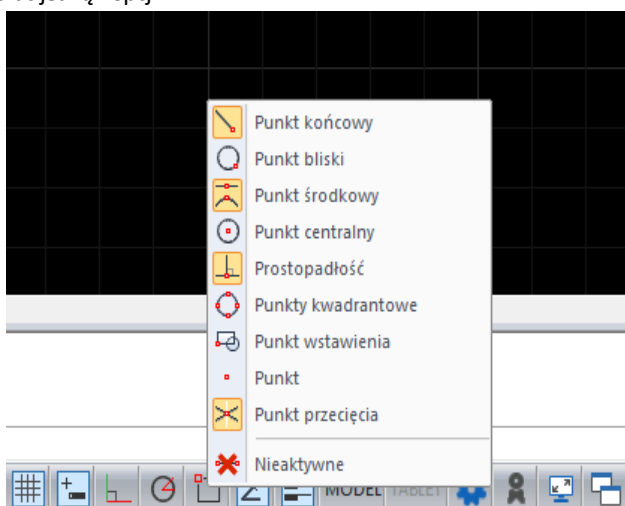
Rysunek 86 Opcje Śledzenie Biegunowe



Rysunek 85 Ustawienia opcji biegunowe

12. Ustawienia Snapowania – ustawienia opcję snapowania.

13. Włącz/Wyłącz śledzenie Snapowania obiektów - uruchamia lub dezaktywuje opcja snapowania obiektów. Po kliknięciu prawym przyciskiem myszy można wybrać jedną z opcji.



Rysunek 88 Opcje Snapowania

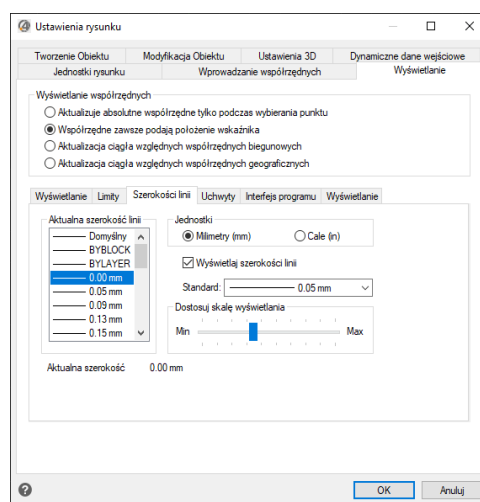
14. Włącz/Wyłącz Szerokość Linii – możliwość aktywacji/dezaktywacji linii, po kliknięciu prawym przyciskiem myszy pokazuje się więcej opcji.

15. Przestrzeń Modelu lub Pergaminu – przełączenie między kartą Model i Layout.

16. Włącz/Wyłącz Tablek - włączanie czytnika tabletu kreślarskiego. Opcja widoczna w domyślnym widoku paska statusu.

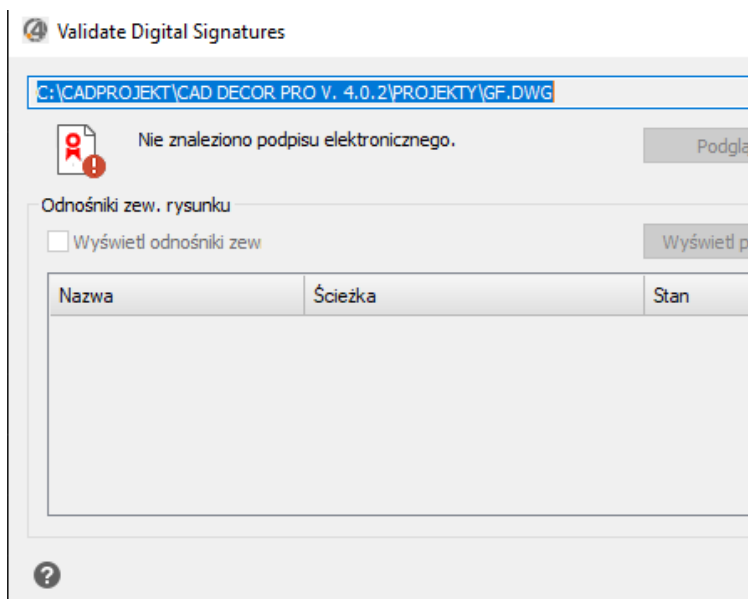
17. Przełącz między przestrzeniami Roboczymi – możliwość poruszania się pomiędzy przestrzeniami roboczymi.

18. Status podpisu elektronicznego - możliwość dodania podpisu elektronicznego, w celu otwarcia okna należy nacisnąć na ikonę używając lewego przycisku myszy.



Rysunek 87 Opcja zmiany szerokości linii

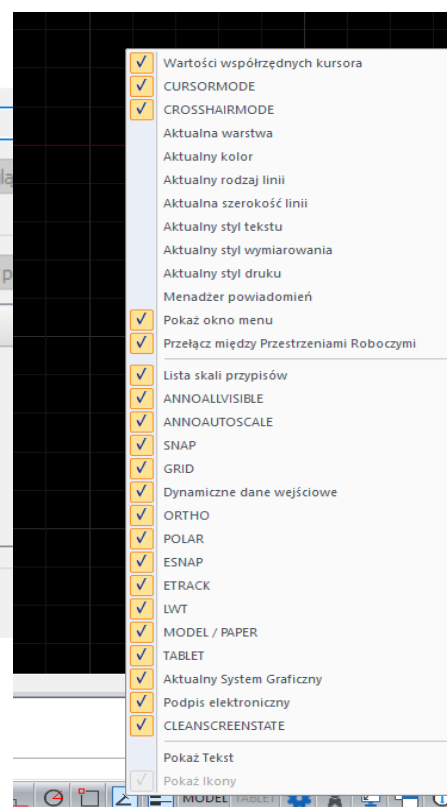
19. **Wyczyść ekran** – porządkuje ekran programu, pozwala ukryć ikony menu górnego oraz paska Model/Layout.



Rysunek 89 Podpis elektroniczny

20. **Pokaż okno menu** – wyświetla menu i umożliwia personalizację widoku paska statusu (Rysunek 90).

21. **Przełącz urządzenie graficzne** – opcję dotyczące wyboru urządzeń graficznych.



Rysunek 90 Opcje personalizacji paska statusu

8. Przydatne informacje

8.1. Filmy instruktażowe

- Uruchomienie programu i uzupełnienie kodów rejestracyjnych
- Zarządzanie projektami - dodawanie projektów z zewnątrz
- Ustawienie auto-zapisu i odzyskiwanie projektu
- Eksport / import projektów
- Mój pierwszy projekt – SYPIALNIA
- Mój pierwszy projekt – ŁAZIENKA
- Mój pierwszy projekt – KUCHNIA
- Nowe Środowisko CAD 64 bit w programach CAD Decor PRO 4 0, CAD Decor 4 0, CAD Kuchnie 8 0

8.2. Skróty klawiszowe

W dokumencie zamieszczono porównanie zestawienia klawiszy funkcyjnych w środowisku .4CAD i wizualizacji oraz najczęściej używane polecenia w programie w wersjach do 3.Xi/7.X od wersji 4.X/8.X (wersji 34 i 64 bitowej środowiska). Dokument znajduje się pod adresem: <https://cadprojekt.com.pl/zasoby/pdf/opisy-techniczne/skroty-klawiaturowe-4-0-8-0-pl.pdf>

W tym dokumencie zamieszczono zestawienie klawiszy funkcyjnych w środowisku .4CAD i wizualizacji oraz najczęściej używane polecenia, wydawane przy użyciu myszy i klawiatury w środowisku .4CAD. Dokument znajduje się pod adresem: https://cadprojekt.com.pl/zasoby/pdf/opisy-techniczne/skroty-klawiaturowe-4-0-8-0_64bit-pl.pdf

Uwaga w powyższym zestawieniu skróty LPM i PMP oznaczają lewy przycisk myszy i prawy przycisk myszy. Zapis komendy ze znakiem + (np.: [Ctrl] + [Z]) oznacza jednoczesne wciśnięcie obu klawiszy, natomiast zapis z symbolem >> (np. [E] >> [Enter] lub [Spacja]) oznacza, że najpierw należy wpisać E, a następnie wcisnąć [Enter] lub spację.

Wsparcie techniczne

pon.-pt. od 8.00 do 17.00

pomoc@cadprojekt.com.pl

tel. +48 61 662 38 83

Formularz kontaktowy

Informujemy, że prowadzimy szkolenia z obsługi naszych programów. Więcej informacji znajdą Państwo na naszej stronie internetowej: <https://cadprojekt.com.pl/szkolenia/>

Dział szkoleń

szkolenia@cadprojekt.com.pl

tel. +48 505 138 863



CAD PROJEKT K&A

CAD Projekt K&A Sp.J. Dąbrowski, Sterczała, Sławek
ul. Rubież 46 | 61-612 Poznań | tel. +48 61 662 38 83
biuro@cadprojekt.com.pl | www.cadprojekt.com.pl



IntelliCAD and the IntelliCAD logo are registered trademarks of The IntelliCAD Technology Consortium in the United States and other countries.