<u>Opis działania nowych funkcji w programie</u> <u>WINBUD Rysunek wersja 2.0:</u>

1. Funkcje "Cofnij" oraz "Ponów".

Aby cofnąć ostatnio wykonaną operację lub ponowić ostatnio cofniętą, klikamy odpowiednią funkcję z Menu **Edycja**.



2. Zmiany w oknie "Ustawienia strony" z Menu "Plik".

Jstawienia strony		<u>×</u>
Obszar roboczy Szerokość 210,0	Wysokość 297,0	ilimetry
Szerokość 5,00 🜩 Jednostka milimetry 💌	Wysokość 5,00	milimetry
Papier Rozmiar papieru A4	Szerokość 210,0 mm	Wysokość
○ pionowa OK	⊂ p 	ozioma

- W polu **Obszar roboczy** mamy możliwość określenia rozmiaru obszaru roboczego, wymiarów siatki oraz obowiązującej jednostki dla bieżącego rysunku.

- W polu **Papier** ustawiamy parametry wydruku.

3. Zmiany w oknie "Opcje" z Menu "Narzędzia".

pcje			2
Katalogi			
Roboczy			Zmień
Krok przesunięcia obiektów Poziome Pionowe	Domyślna : Szerokość	siatka Wusokość	
3 3 milimetry	5,0	5,0 •	milimetry
Szablony			
Katalog E:\D0TEST0W\			Zmień
Wielkość miniatur 75 主	piksele		
	<u>o</u> k	Anuluj	Pomoc

- Pole **Katalogi** pozwala określić domyślną lokalizację tworzonych, otwieranych i zapisywanych rysunków.

- Pole **Krok przesunięcia obiektów** pozwala określić domyślne przesunięcie wklejanego obiektu, względem lokalizacji obiektu wcześniej skopiowanego lub wyciętego.

- W polu **Domyślna siatka** można określić preferowany rozmiar siatki, który program ma ustawiać dla każdego nowego rysunku.

- W polu **Szablony** mamy możliwość określenia domyślnej ścieżki lokalizacji bibliotek obiektów oraz rozmiaru, w jakim mają się wyświetlać w oknie **Biblioteka obiektów**.

4. Nowa zakładka "Parametry" w oknie "Właściwości".

Zakładka **Parametry** pozwala zmieniać położenie oraz wymiary rysowanych obiektów, a także kształty grotów strzałek.

- Aby przesunąć narysowany obiekt do konkretnej lokalizacji, klikamy na nim, po czym w polach **Położenie** wpisujemy żądane odległości od lewej oraz górnej krawędzi obszaru kreślenia:

Właściw	ości				•	×
Kształt						
Potoz	enie:	w,	miary:			
Lewa	35,0	\$ wy	sokość	20,0	-	
Góra	35,0	€ /Sze	erokość	40,0	•	
~						
Grot		1,5	1			
Długoś	ić grotu	7,3	\$			
\Standa	ard (Tek∶	st,∫Warst	wy) Par	ametry	Γ	

- Aby określić wymiary narysowanego obiektu, wpisujemy w polu **Wymiary** żądaną **Wysokość** oraz **Szerokość**.

Właściw	ości					-	X
Kształt							
Położe	enie:		Wy	niary:			1
Lewa	35,0	\$	Wys	okość	20,0	\$	
Góra	35,0	•	Szer	okość	40,0	•	/
Grot		[1,5	\$			
Długoś	ć grotu	ľ	7,3	•			
\Standa	ard,(Tek∶	st,∕w	/arstv	/y <mark>\Par</mark>	ametry		

- Aby zmienić szerokość lub długość grotu narysowanej strzałki wpisujemy żądaną wartość w odpowiednie pole:

Właściw	ości					- ×
Kształt						
Położ	enie:		Wymia	ary:		
Lewa	35,0	•	Wysok	ość	20,0	-
Góra	35,0	\$	Szerok	ość	40,0	•
Grot			1,5	•	~	
Długoć	ć grotu		7,3	•	\mathcal{I}	
\Standa	ard <u>(</u> Tek	st,∕v	Varstwy)	Par	ametry ,	r

5. Praca z obiektami.

Program pozwala gromadzić narysowane obiekty w bibliotekach, w celu ponownego ich wykorzystania w kolejnych rysunkach.

- Aby utworzyć nową bibliotekę, należy kliknąć prawym klawiszem w oknie **Biblioteka obiektów**, po czym wybrać **Nowa biblioteka**:



- W otwartym oknie wpisujemy nazwę nowej biblioteki:

Save As				? ×
Save in: 🔀	templates 💌] 🗕 🗈	💣 🎫 •	
i⊂nowa i⊂tmpllib i∰tmpllib.cat				
File name:	nowa		Save	•
Save as type:	Plik biblioteki obiektów (*.cat)	•	Cano	el

- Aby dodać nowy obiekt do biblioteki, klikamy na nim prawym klawiszem myszy i z menu **Obiekty** wybieramy **Zapisz zaznaczone jako obiekt**:

Winbud Rysunek [2.0.0.18] - Nowy rysunek 1 (*)		
Plik Edycja Kształt Obiekty Widok Narzędzia Pomoc		
E = T + + + • • • • • • • • • • • • • • • •	י 🕽 🏢 👘 🗞 דע 140 💌 🔩	
A ()		Właściwości 🔹 🗙
1		· · · · · · ·
AT TAK		
A F		
	By Kunini Chille	· · ·
	Wytnii Ctrl+X	
8	🔒 Wide) Chri+V	
~ A	Usuń zaznaczony Del	10. 1 1/T 1 . 10 1
	Przekształć 🕨	Szablony
	Wyrównaj •	Biblioteka objektow - nowa
2	Przenieś wyżej Ctrl+PgUp	
0	Przenieś niżej Ctrl+Pgup	
	Przenieś pod spód Shift+PgDn	
	Obiekty •	Widej wybrany obiekt
	Grupuj Ctrl+G	Zapisz zaznaczone jako <u>o</u> biekt
	Rozbij grupę Shift+Ctrl+G	<u>A</u> ktualizuj obiekt
	Zablokuj kształt	-
	Odblokuj kształt	
(10 0 10 0)45 0 25 0) w59 9 w20 0	Właściwości F11	1

- Kiedy obiekt zostanie dodany, aby zmienić jego nazwę, klikamy jednokrotnie w polu nazwy.

- Aby użyć obiektu z biblioteki, "przeciągamy" go do obszaru rysunku lub klikamy prawym klawiszem i wybieramy **Obiekty→ Wklej wybrany obiekt.**

- Istnieje możliwość modyfikacji wcześniej zapisanych obiektów. W tym celu używamy funkcji **Aktualizuj obiekt**.

- Aby podzielić bibliotekę na kategorie i podkategorie, należy kliknąć w oknie biblioteki prawym klawiszem myszy i wybrać jedną z opcji: Utwórz kategorię, Utwórz podkategorię, Zmień nazwę kategorii lub Usuń kategorię.



- Aby wczytać inną bibliotekę, klikamy prawym klawiszem w oknie **Obiekty**, po czym wybieramy opcję **Zmień bibliotekę**.



- Aby usunąć obiekt z biblioteki, zaznaczamy go, po czym klikamy Delete.