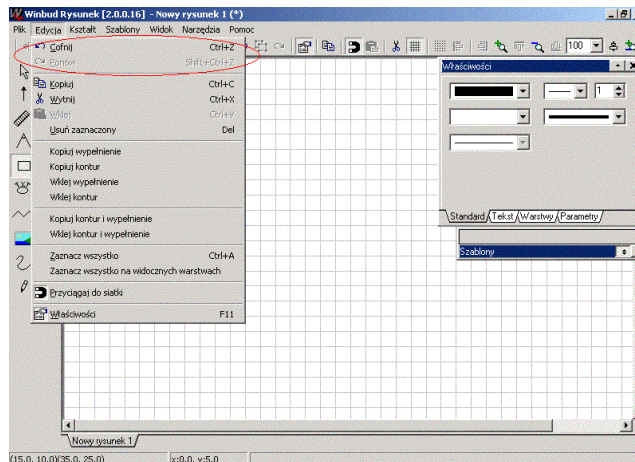


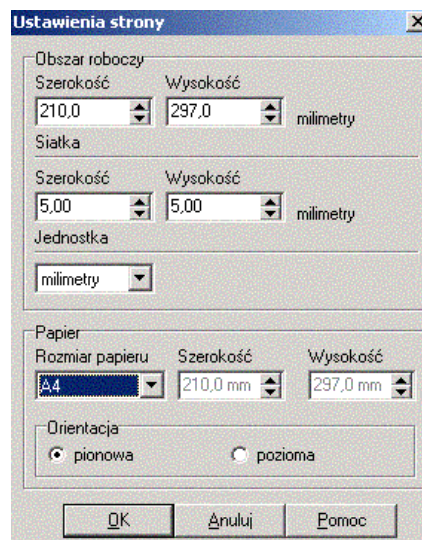
# Opis działania nowych funkcji w programie WINBUD Rysunek wersja 2.0:

## 1. Funkcje „Cofnij” oraz „Ponów”.

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



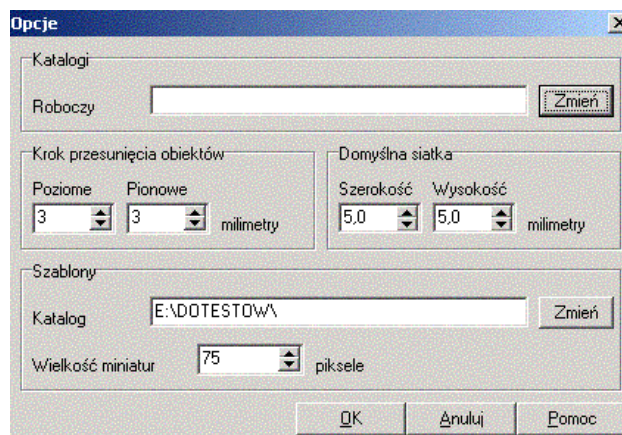
## 2. Zmiany w oknie „Ustawienia strony” z Menu „Plik”.



- 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”.



- 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.

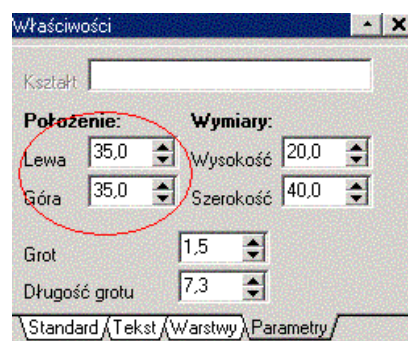
- W polu **Domyślna siatka** można określić preferowany rozmiar siatki, który program ma ustawiać dla każdego nowego rysunku.

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

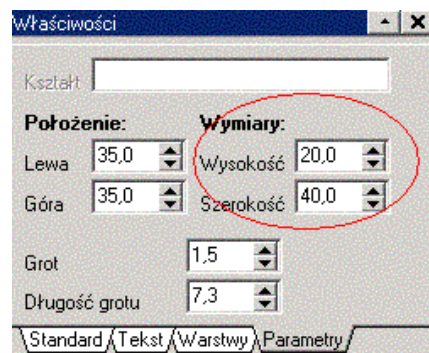
#### 4. Nowa zakładka „Parametry” w oknie „Właściwości”.

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

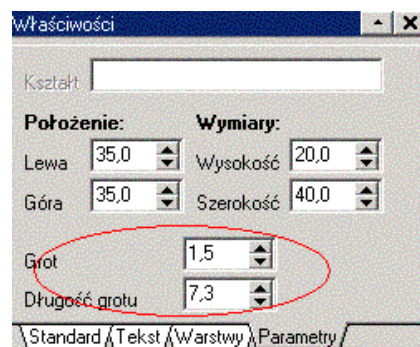
- Aby przesunąć narysowany obiekt do konkretnej lokalizacji, klikamy na nim, po czym w polach **Położenie** wpisujemy żądane odległości od lewej oraz górnej krawędzi obszaru kreślenia:



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



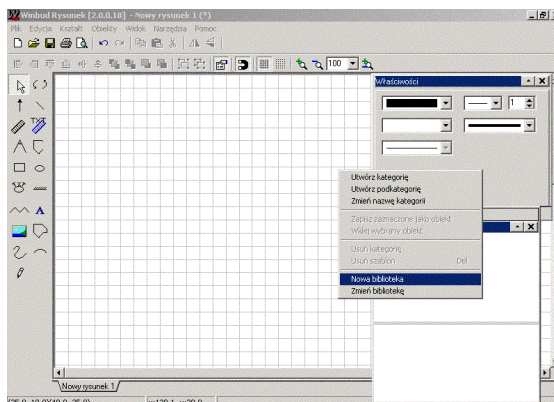
- Aby zmienić szerokość lub długość grotu narysowanej strzałki wpisujemy żądaną wartość w odpowiednie pole:



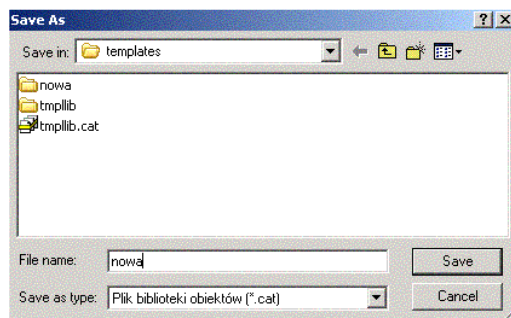
## 5. Praca z obiektami.

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

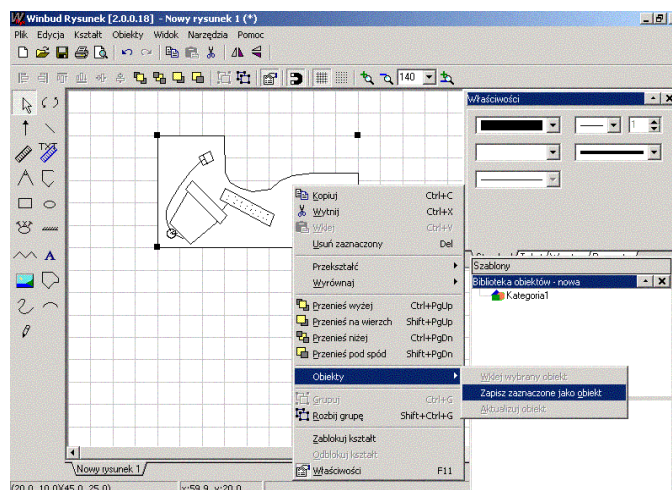
- Aby utworzyć nową bibliotekę, należy kliknąć prawym klawiszem w oknie **Biblioteka obiektów**, po czym wybrać **Nowa biblioteka**:



- W otwartym oknie wpisujemy nazwę nowej biblioteki:



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

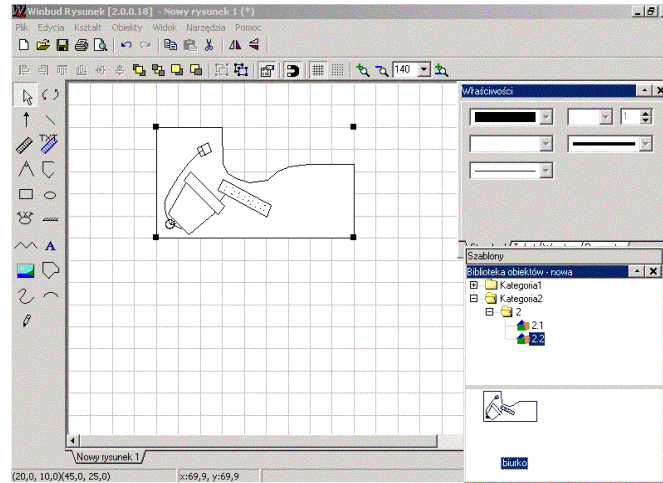


- Kiedy obiekt zostanie dodany, aby zmienić jego nazwę, klikamy jednokrotnie w polu nazwy.

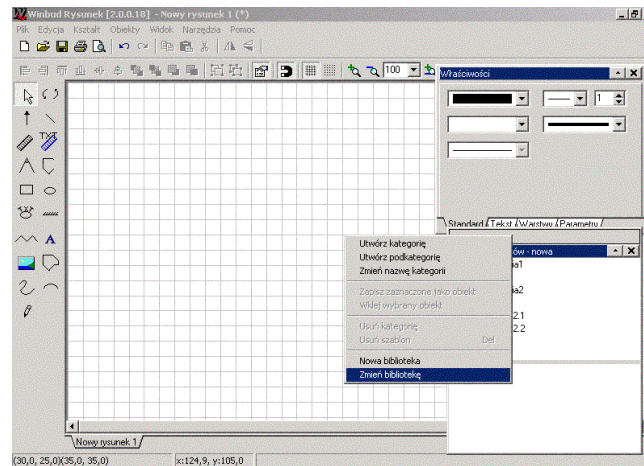
- Aby użyć obiektu z biblioteki, „przeciągamy” go do obszaru rysunku lub klikamy prawym klawiszem i wybieramy **Obiekty** → **Wklej wybrany obiekt**.

- 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**.