

Instrukcja obsługi edytora graficznego

Edytor graficzny użyty na naszej stronie www ma pomóc Państwu w przekazywaniu nam istotnych uwag dotyczących naszych produktów. Taki sposób komunikacji pozwala na precyzyjne ustalenie detalu o jakim rozmawiamy i na skuteczne rozwiązanie Państwa problemów.

Edytor można także wykorzystywać w celu przekazania nam sugestii co do nowych produktów. Poniżej prezentujemy krótki opis jak skutecznie używać edytora.

1. Rozpoczęcie pracy z edytorem

- a. po uruchomieniu edytora u góry ekranu dostępny jest pasek narzędzi przy pomocy którego możemy dokonywać edycji. Pierwszą czynnością po uruchomieniu edytora powinno być użycie opcji „New drawing” w celu wyczyszczenia obszaru roboczego.

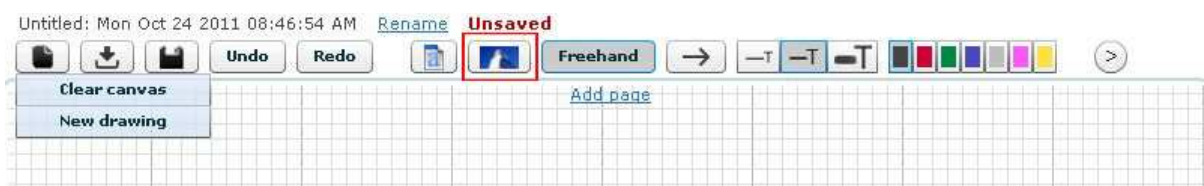


- b. po wyczyszczeniu obszaru roboczego należy poprzez opcję „Rename” wpisać własną nazwę przygotowywanego projektu. Pod tą nazwą po zakończeniu projekt zostanie zapisany w bibliotece.

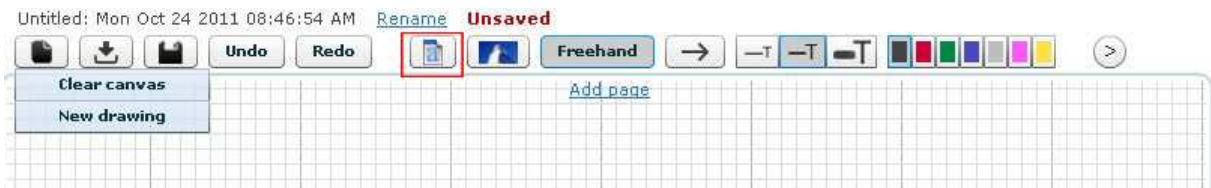


2. Tworzenie nowego projektu

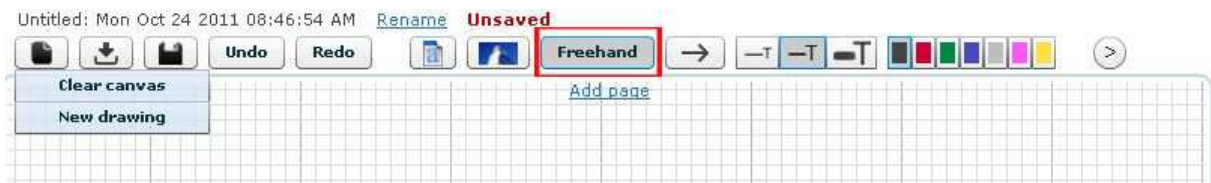
- a. Po dokonaniu powyższych czynności można rozpocząć projektowanie. Projekt może dotyczyć zupełnie nowego rozwiązania lub może być sugestią co do zmian już istniejącego produktu. Jeśli jako bazę chcemy wykorzystać już istniejące rozwiązanie możemy wczytać jego fotografię jako element bazowy poprzez użycie klawisza „Insert image”. Obrazek może być wczytany zarówno poprzez wskazanie go za pomocą adresu w sieci Internet, jak również poprzez wybranie go z dysku lokalnego naszego komputera.



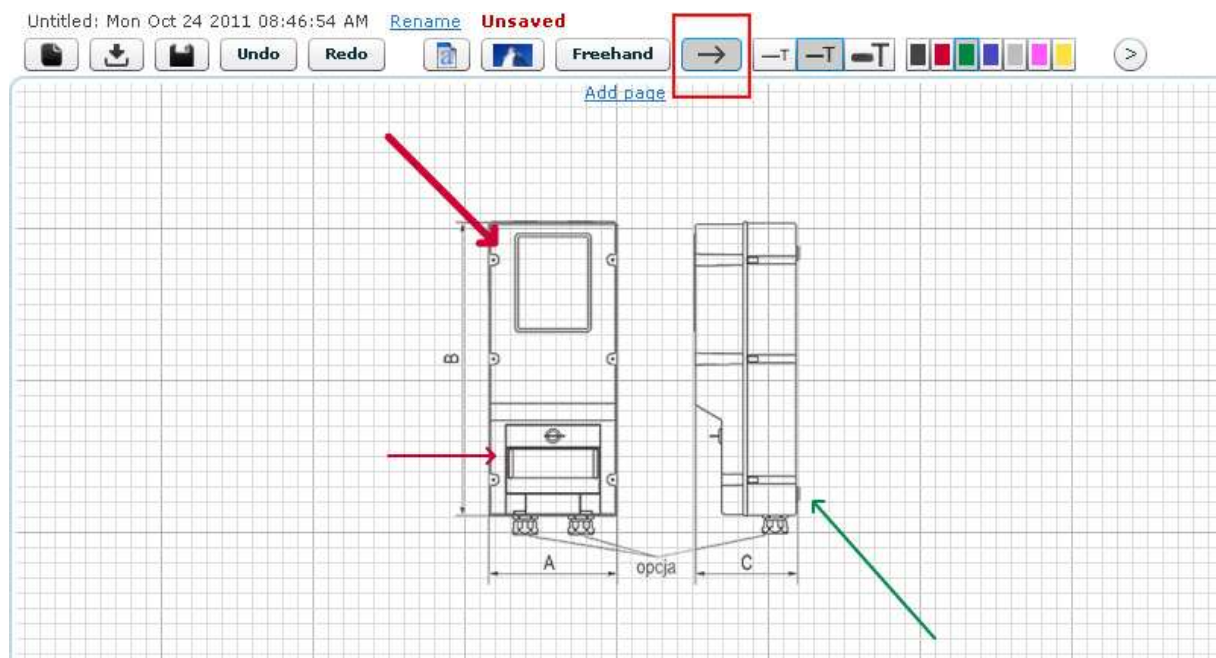
Możliwe jest także wczytanie jako bazy naszego projektu pliku PDF lub DOC.



- b. W celu naniesienia zmian możemy rysować na obszarze roboczym używając myszki. Można tego dokonywać w sposób dowolny używając wcześniej przycisku „Freehand” lub wykorzystać wbudowany mechanizm korekty i tworzyć figury geometryczne w prosty sposób rysując ich przybliżony kształt, który następnie zostanie automatycznie dopasowany przez program. Druga z tych opcji działa po wyłączeniu przycisku „Freehand”.



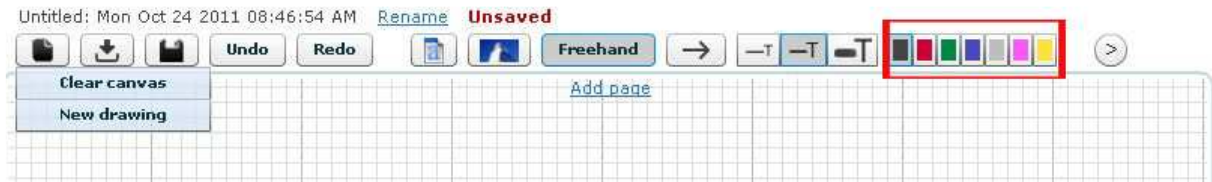
- c. Wskazanie miejsca naniesienia poprawek może się odbywać przy użyciu strzałek.



- d. Regulacja grubości linii umożliwia kreślenie dowolnego detalu w projekcie.



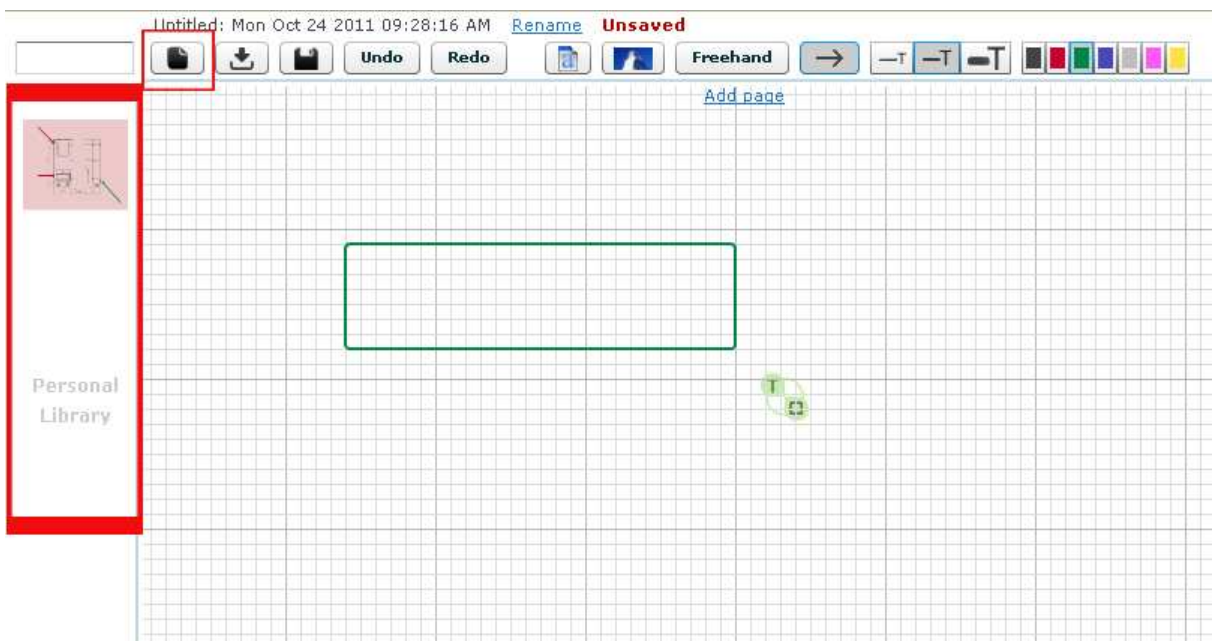
- e. Do wyboru jest kilka kolorów, co daje możliwość przejrzystego ukazania najistotniejszych detali naszego projektu.



- f. Po zakończeniu projektowania możemy jego efekt zapisać na dysku celem np. wysyłki poprzez email lub użycie w innym dokumencie.



- g. W celu zachowania projektu w systemie należy użyć ponownie przycisku „New drawing” w celu zapisania projektu w bibliotece oraz wyczyszczenia obszaru roboczego.



- h. Projekt zapisany w bibliotece może podlegać dalszej obróbce lub też może być użyty jako jeden z elementów w innym projekcie.

