

6 kwietnia 2012

Pomoc do programu



Spis treści

1. INSTALACJA PROGRAMU	4
2. REJESTRACJA PROGRAMU	9
2.1. Pierwsza rejestracja	9
2.2. Ponowna aktywacja programu	20
2.3. Licencja przenośna	21
2.3.1. Naprawa klucza sprzętowego	28
2.4. Wyrejestrowanie programu	29
3. PRZYGOTOWANIE DO PRACY	31
3.1. Składniki głównego okna programu	31
3.1.1 Paski narzędzi	32
3.1.2. Zakładka Symbole	37
3.1.3. Nawigacja	38
3.1.4. Nawigacja pomiędzy rysunkami	39
3.2. Główne Menu programu	40
3.2.1. Nowy	41
3.2.2. Otwórz	41
3.2.3. Zapisz	41
3.2.4. Zapisz jako	41
3.2.5. Eksportuj	41
3.2.6. Kreator rysunków	42
3.2.7. Edytor bibliotek	44
3.2.8. Drukuj	44
3.2.9. Ustawienia	44
3.2.10. Program	46
4. EDYTOR BIBLIOTEK	48
4.1. Pasek narzędzi	49
4.2. Symbole w bibliotece	50
4.3. Nowy symbol	51
4.4. Punkty aktywne	52
NAJCZĘSTSZE PROBLEMY	53
Ponowna rejestracja	53
Przeniesienie programu na inny komputer lub modernizacja sprzętu	53
Rejestracja programu będącym uaktualnieniem ze starszej wersji (Sonel Schematic)	53

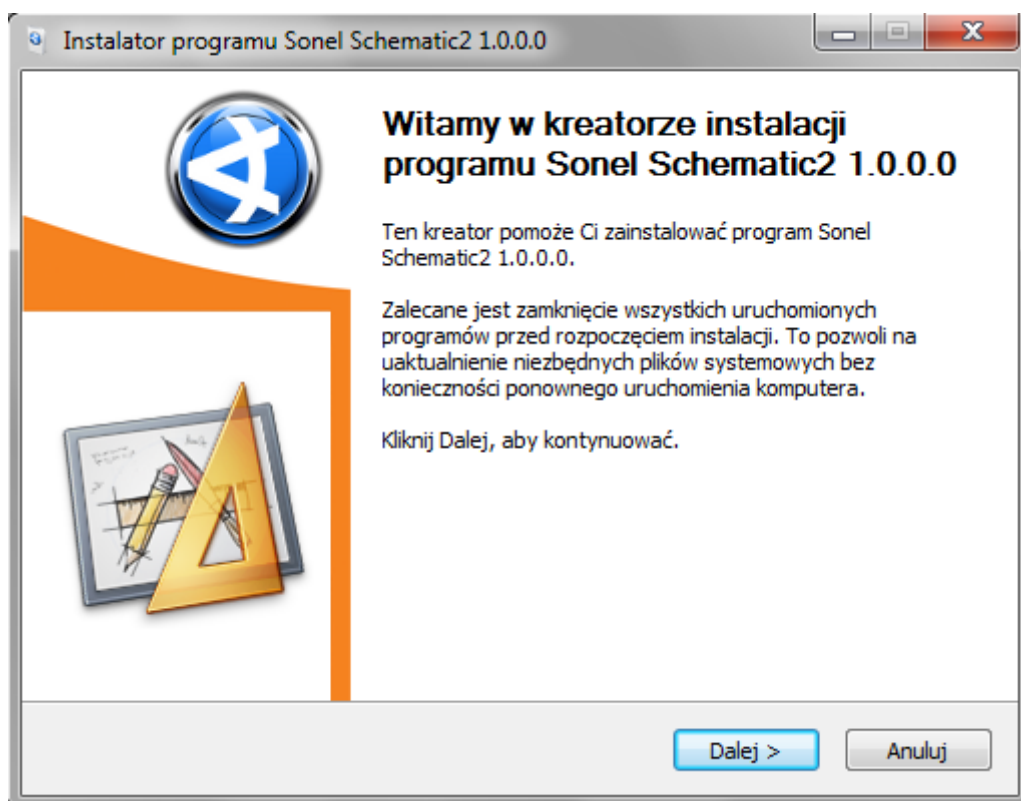
6 kwietnia 2012

Rejestracja programu w przypadku odsprzedaży lub zmiany nazwy firmy.....	54
Utrata klucza produktu.....	54
Przyczyny braku akceptacji klucza aktywującego.....	55

1. INSTALACJA PROGRAMU

Aby zainstalować program należy z płyty CD uruchomić instalator. Program dostępny jest również na stronie producenta www.PomiaryElektryczne.pl w dziale **Pobierz** lub na stronie firmy Sonel www.sonel.pl.

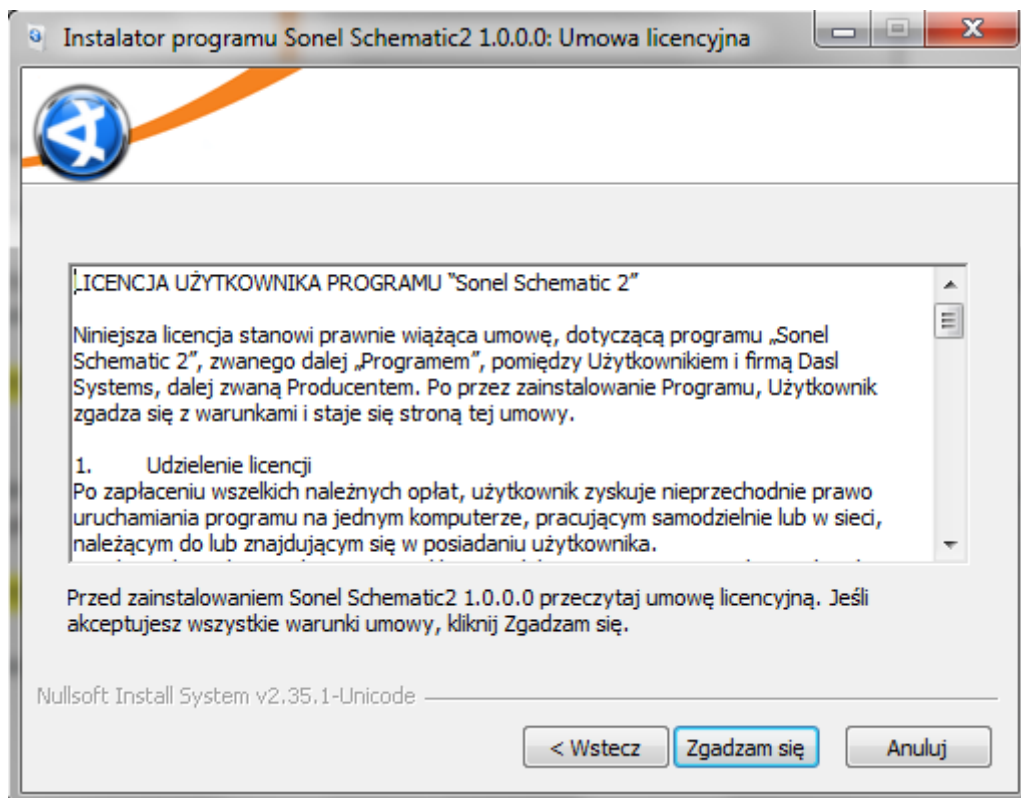
Po uruchomieniu instalatora ukaże się okno powitalne.



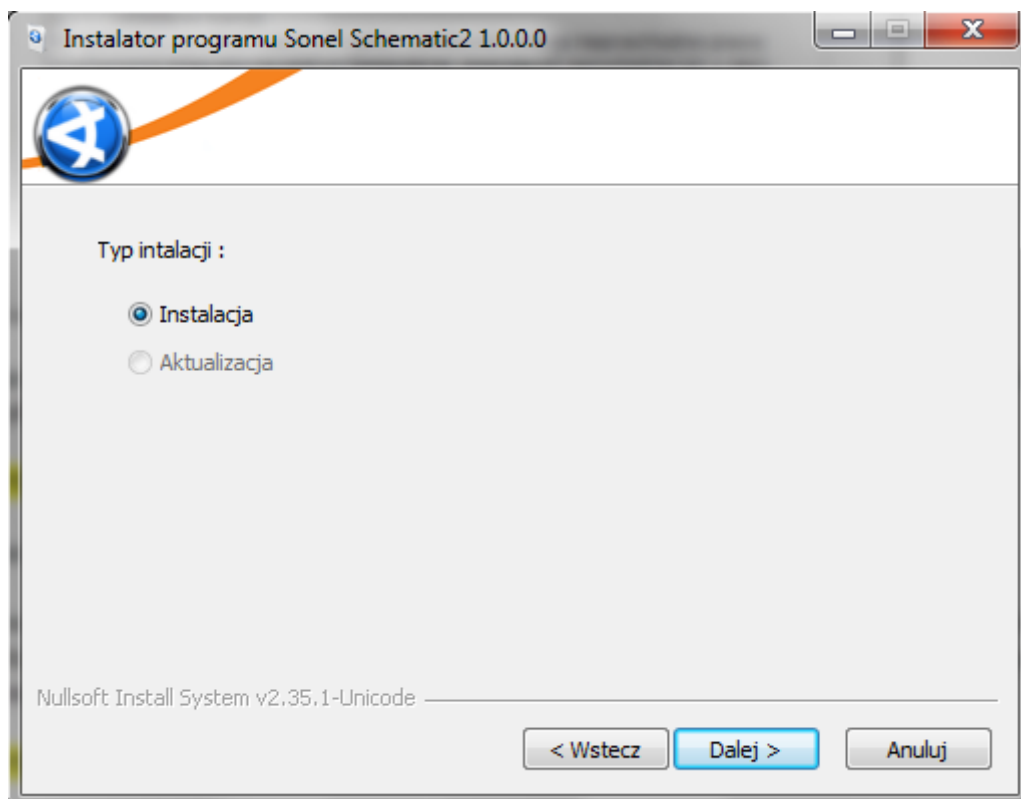
Aby kontynuować należy nacisnąć **Dalej**.

Wyświetlone zostanie okno z warunkami licencji na użytkowanie programu. Tylko po zaakceptowaniu warunków możliwe jest kontynuowanie instalacji.

6 kwietnia 2012

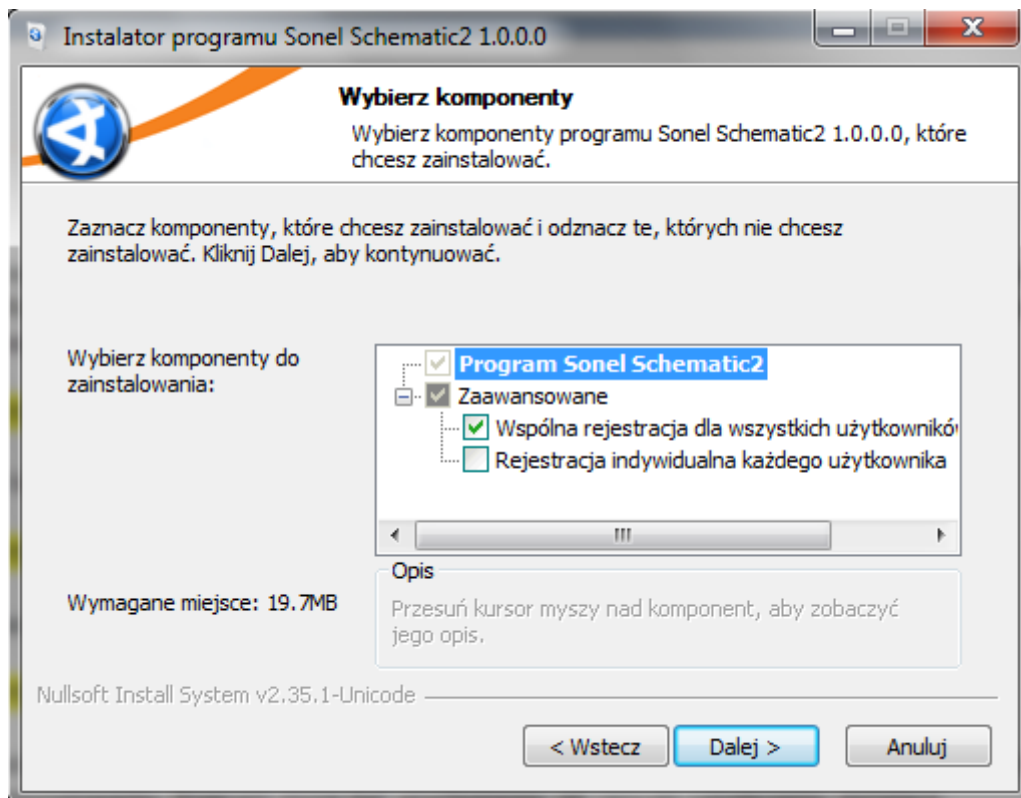


Następnie wybieramy, czy program ma być zainstalowany od początku, czy tylko ma być wykonana aktualizacja zmienionych elementów programu.



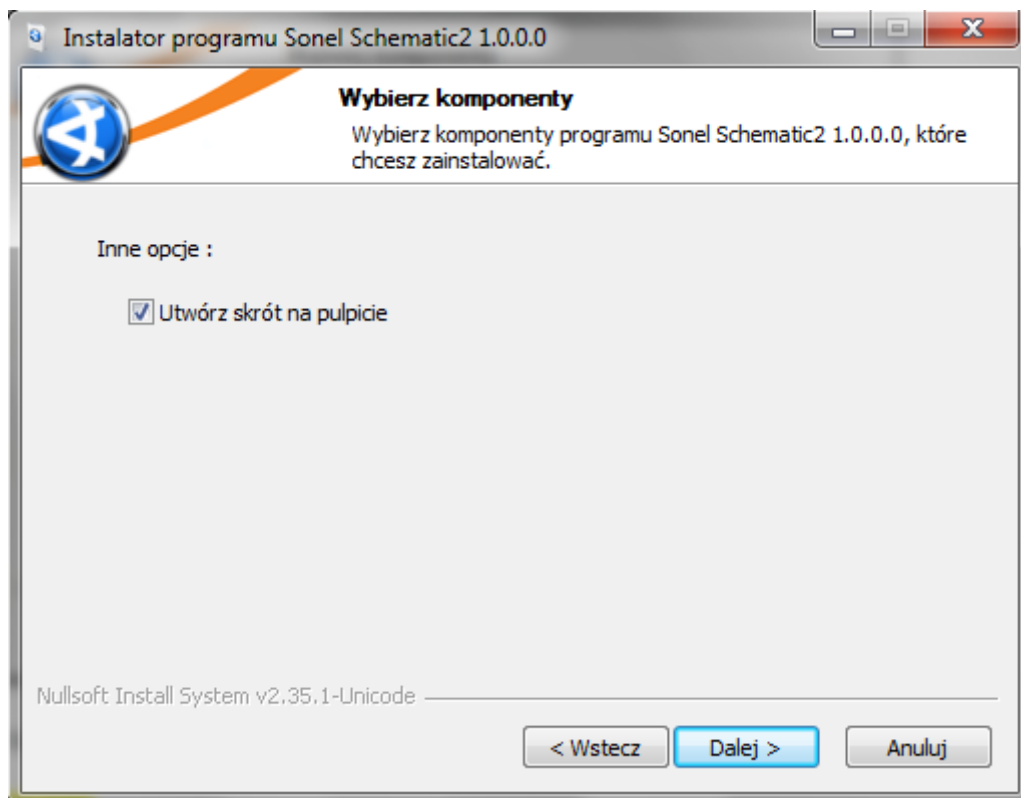
Następny krok to wybór składników do zainstalowania.

Uwaga! Jeśli w liście składników pojawi się Framework 2.0 należy go zainstalować. Jest to składnik systemu operacyjnego MS Windows, niezbędny do prawidłowej komunikacji z miernikami.

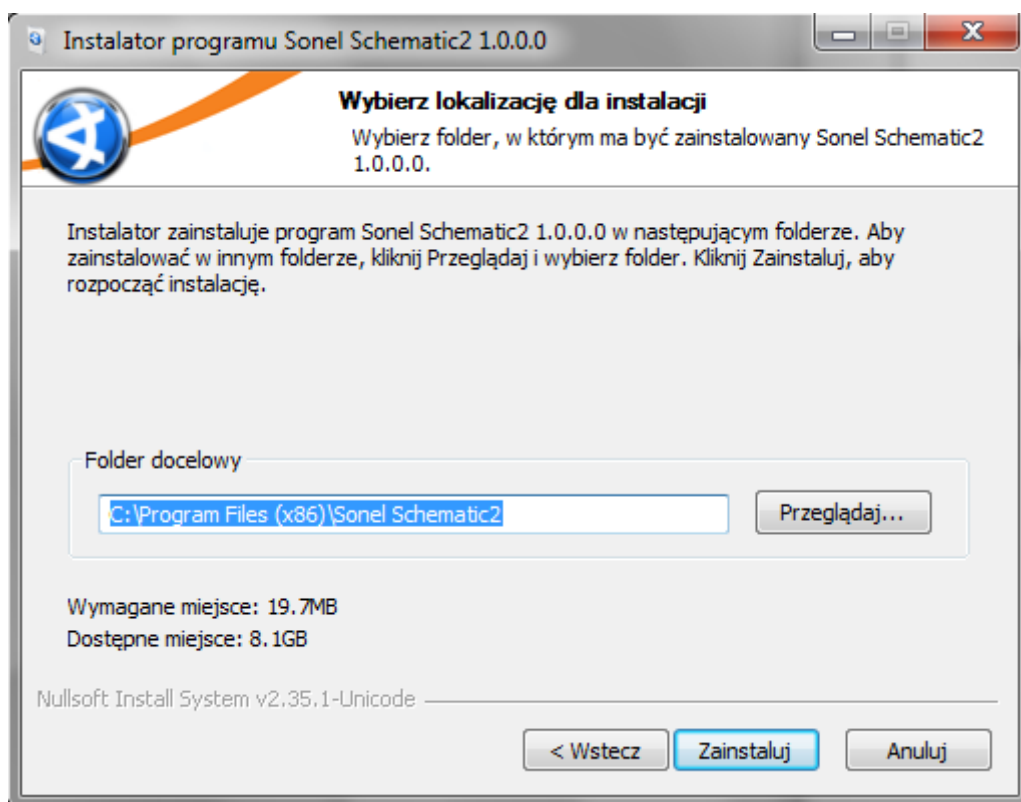


W kolejnym oknie należy określić czy na pulpicie ma pojawić się skrót do programu.

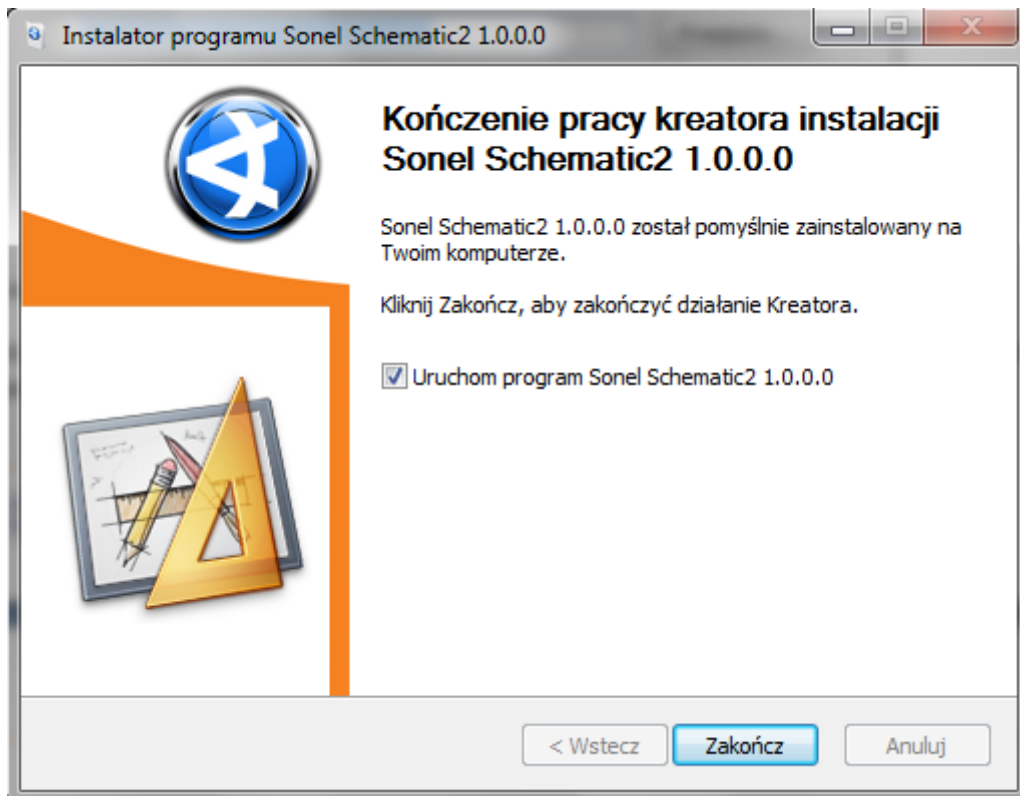
6 kwietnia 2012



Następnie, gdzie na dysku twardym ma być zainstalowany program.

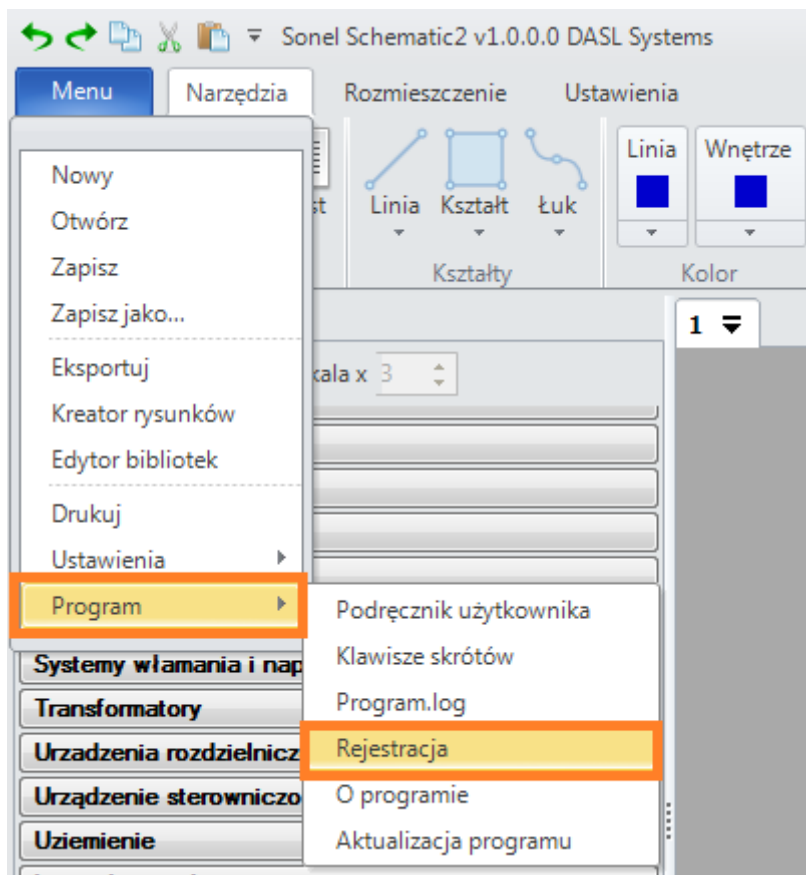


Jeżeli program został zainstalowany bez błędów, pojawi się komunikat o pomyślnym zainstalowaniu. Program może być uruchomiony od razu po zakończeniu instalacji.



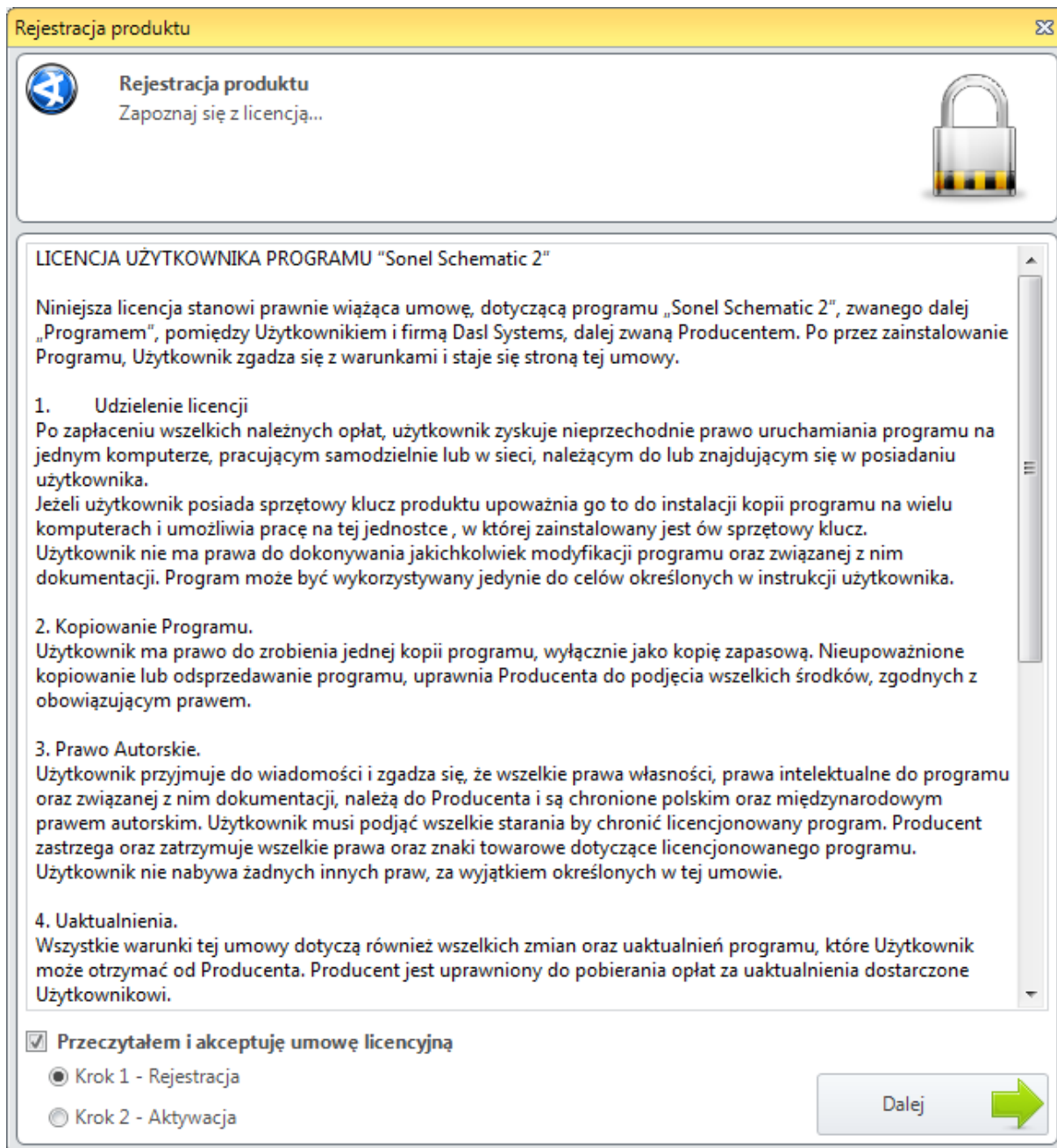
2. REJESTRACJA PROGRAMU

Program po zainstalowaniu działa w trybie demonstracyjnym z ograniczeniami. Aby program mógł być w pełni wykorzystany należy go zarejestrować u producenta. W tym celu należy uruchomić program, wybrać z **Menu** opcję **Program**, a następnie **Rejestracja**.



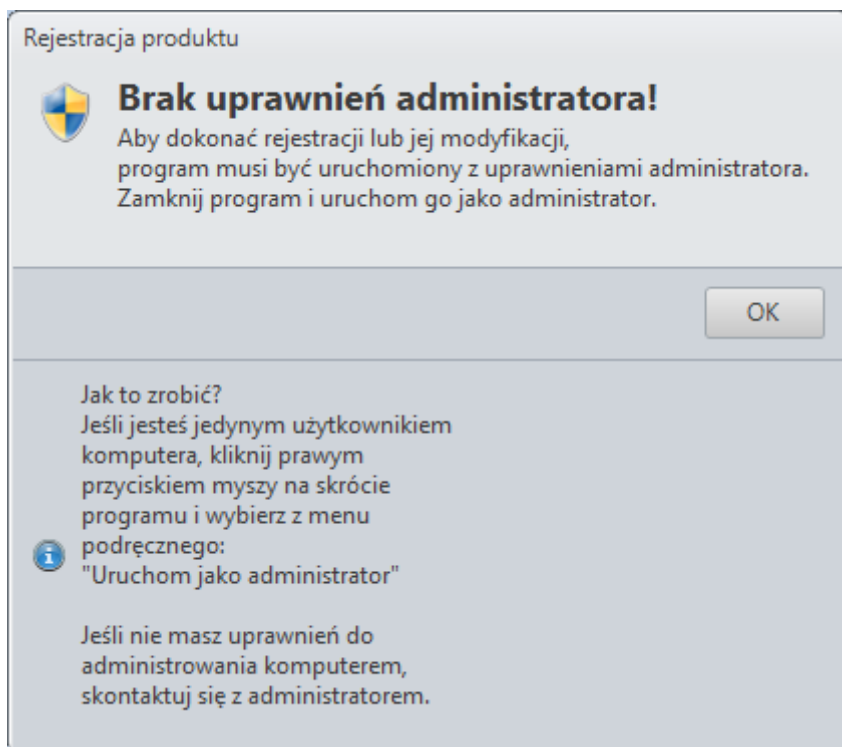
2.1. Pierwsza rejestracja

Po wybraniu polecenia Rejestracja otworzone zostanie okno rejestracji produktu. Akceptacja warunków licencji uaktywni opcję Rejestracji produktu. Naciśnięcie przycisku **Dalej** spowoduje przejście do kolejnego kroku.



Jeśli system operacyjny ma rozbudowany tryb administratora systemu, a program nie zostanie uruchomiony w trybie administratora systemu, na ekranie pojawi się okno z instrukcją postępowania.

6 kwietnia 2012





Każdy zakupiony program posiada kartę instalacyjną, na której nadrukowany jest unikalny 32 cyfrowy klucz produktu. Klucz ten należy wprowadzić w linie edycyjna.

7418	
<h2>Karta instalacyjna</h2>	
Nazwa programu:	SonelSchematic2
Klucz produktu:	51C6-XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
Zarejestrowany dla:	_____
Klucz aktywacyjny:	____-____-____-____-____-____-____-____
<p>Aby aktywować program sprawdź czy nie ma nowszej wersji programu na stronie producenta i zaktualizuj oprogramowanie, a następnie postępuj zgodnie z instrukcjami poniżej.</p>	
<p>Krok 1 (rejestracja):</p> <p>Aby móc korzystać ze wszystkich możliwości programu po zakupie licencji program należy zarejestrować. W tym celu należy:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Uruchomić Kreator rejestracji przez wywołanie z głównego menu REJESTRACJA; 2. Wybrać KROK 1 - Rejestracja programu; 3. Wpisać KLUCZ PRODUKTU znajdujący się powyżej; 4. Wpisać dane użytkownika, a w szczególności jego NAZWE; 5. Wysłać formularz rejestracyjny przez INTERNET lub wybrać inną metodę. 	<p>Krok 2 (aktywacja):</p> <p>Jeżeli program nie został aktywowany AUTOMATYCZNIE, należy poczekać na klucz aktywacyjny a następnie:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Uruchomić Kreator rejestracji przez wywołanie z głównego menu REJESTRACJA; 2. Wybrać KROK2 - Aktywacja programu; 3. Wpisać klucz aktywacyjny i zakończyć aktywację; <p>UWAGA! Zachowaj kartę instalacyjną i wszelkie dane rejestracyjne w celu ponownej rejestracji.</p>
<p>Producent oprogramowania: DASL Systems, +48 12 2942001, www.dasl.pl</p>	



Jeżeli programy zostały zakupione jako pakiet, jeden klucz produktu służy do rejestracji i aktywacji wszystkich programów objętych pakietem.

Rejestracja produktu


 **Rejestracja produktu**
W puste pola wpisz klucz produktu dostarczony wraz z oprogramowaniem na karcie rejestracyjnej





Klucz produktu :

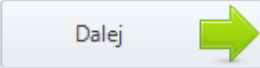
51C6- 

Wpisany klucz produktu pozwala na zarejestrowanie programu:

 Sonel Schematic 2

 **Uwaga!**
Rejestrujesz licencję jedno stanowiskową.
Przeprowadzona rejestracja pozwoli na legalne użytkowanie programu tylko na tym komputerze!


 Wstecz


Dalej 


Jeśli wpisany klucz jest poprawny, program uaktywni przycisk **Dalej** i po jego naciśnięciu wyświetlone zostanie okno danych użytkownika programu.

6 kwietnia 2012

Rejestracja produktu

 **Rejestracja produktu**
W puste pola wpisz swoje dane.
Zwróć szczególną uwagę na wpisane informacje,
gdyż będą one później drukowane na protokołach jako wykonawca



 **Nazwa:**

i Wpisana nazwa będzie zamieszczana jako wykonawca na utworzonych i wydrukowanych protokołach. Proszę wpisać pełną oficjalną nazwę firmy.

Adres:

Miasto: **Kod:**

Kraj:

E-mail:

i Wyróżnione pozycja są wymagane!

Faks:

Tel:

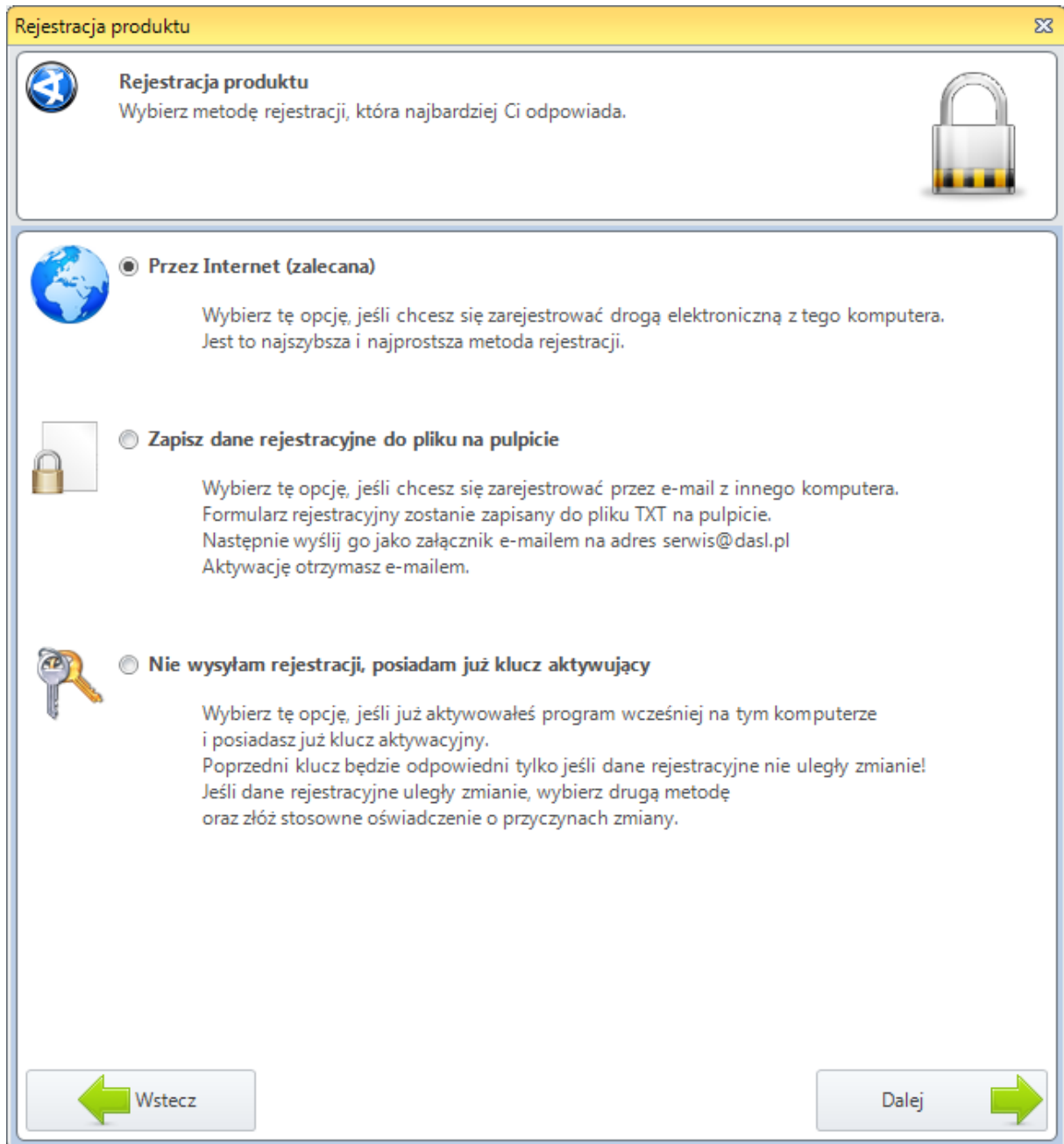
Zgadzam się na otrzymywanie informacji o aktualizacjach programu

Zgadzam się na otrzymywanie informacji o nowościach i akcjach promocyjnych

Należy pamiętać, aby w polu **Nazwa** dane były poprawnie wypełnione gdyż będą one pojawiać się na wydrukach.

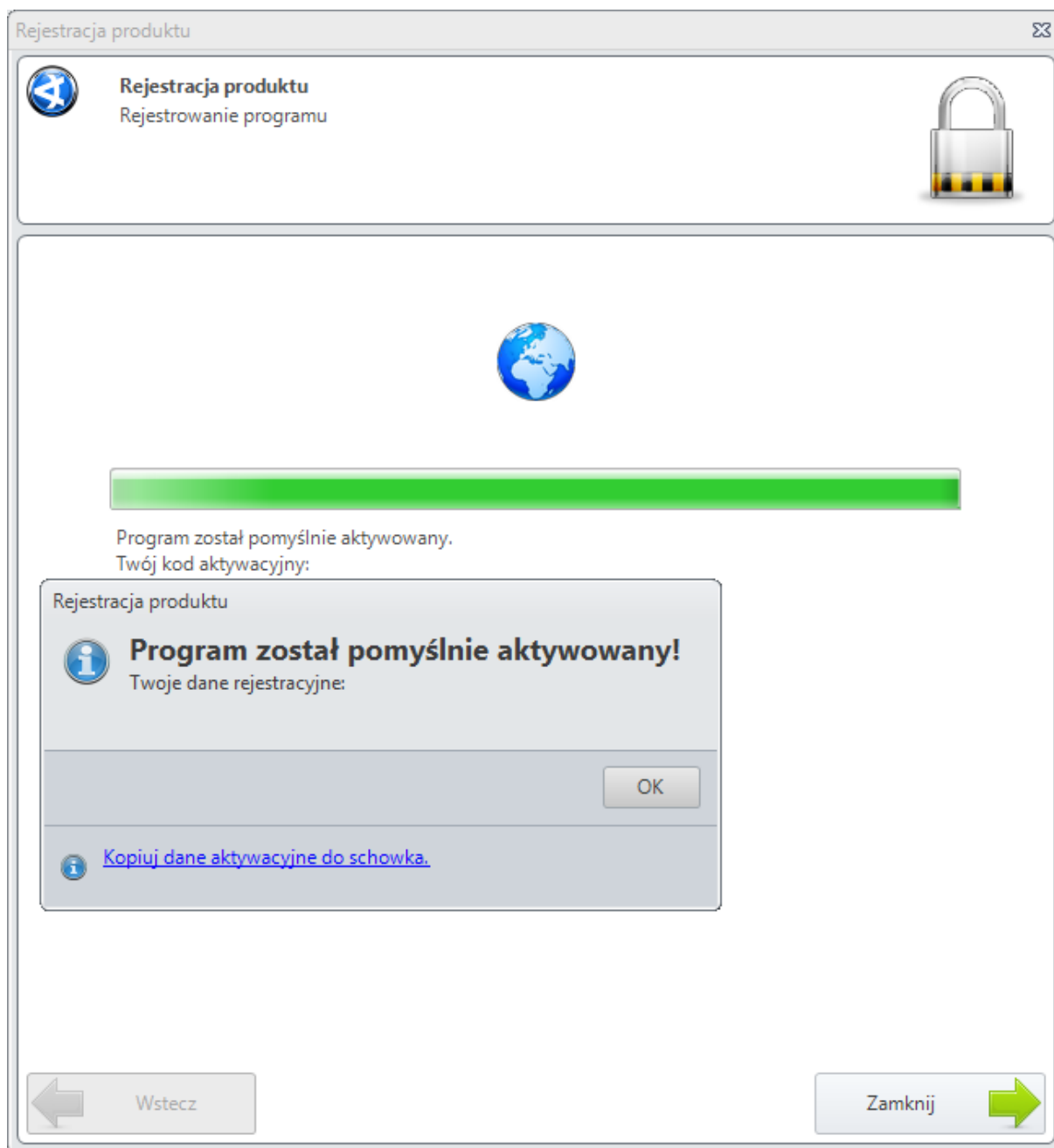
Po wypełnieniu pozostałych pól program uaktywni przycisk **Dalej**.

Kolejnym korkiem jest wybór sposobu rejestracji:

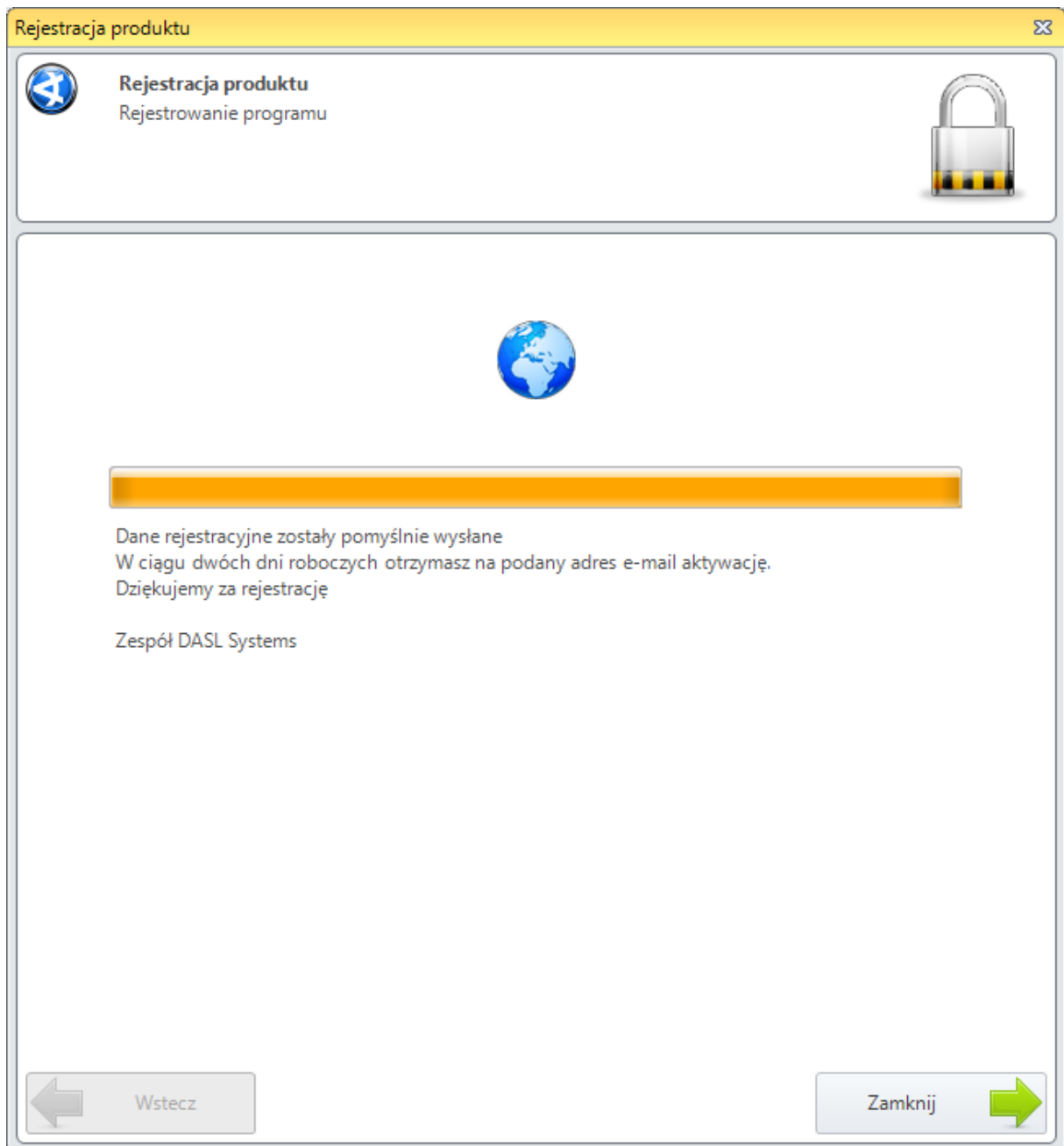


- **Przez Internet** – program łączy się z serwerem, rejestruje użytkownika i od razu aktywuje program,
- **Zapisz dane rejestracyjne do pliku** – wybór tej opcji spowoduje zapis danych do pliku tekstowego na pulpicie ekranu. Plik ten można wysłać poprzez e-mail do DASL Systems na adres serwis@dasl.pl
- Jeżeli jest to kolejna rejestracja, można wybrać opcję **Nie chcę rejestrować, mam już klucz aktywujący**. Program przejdzie wtedy od razu do trybu wpisywania klucza aktywującego.

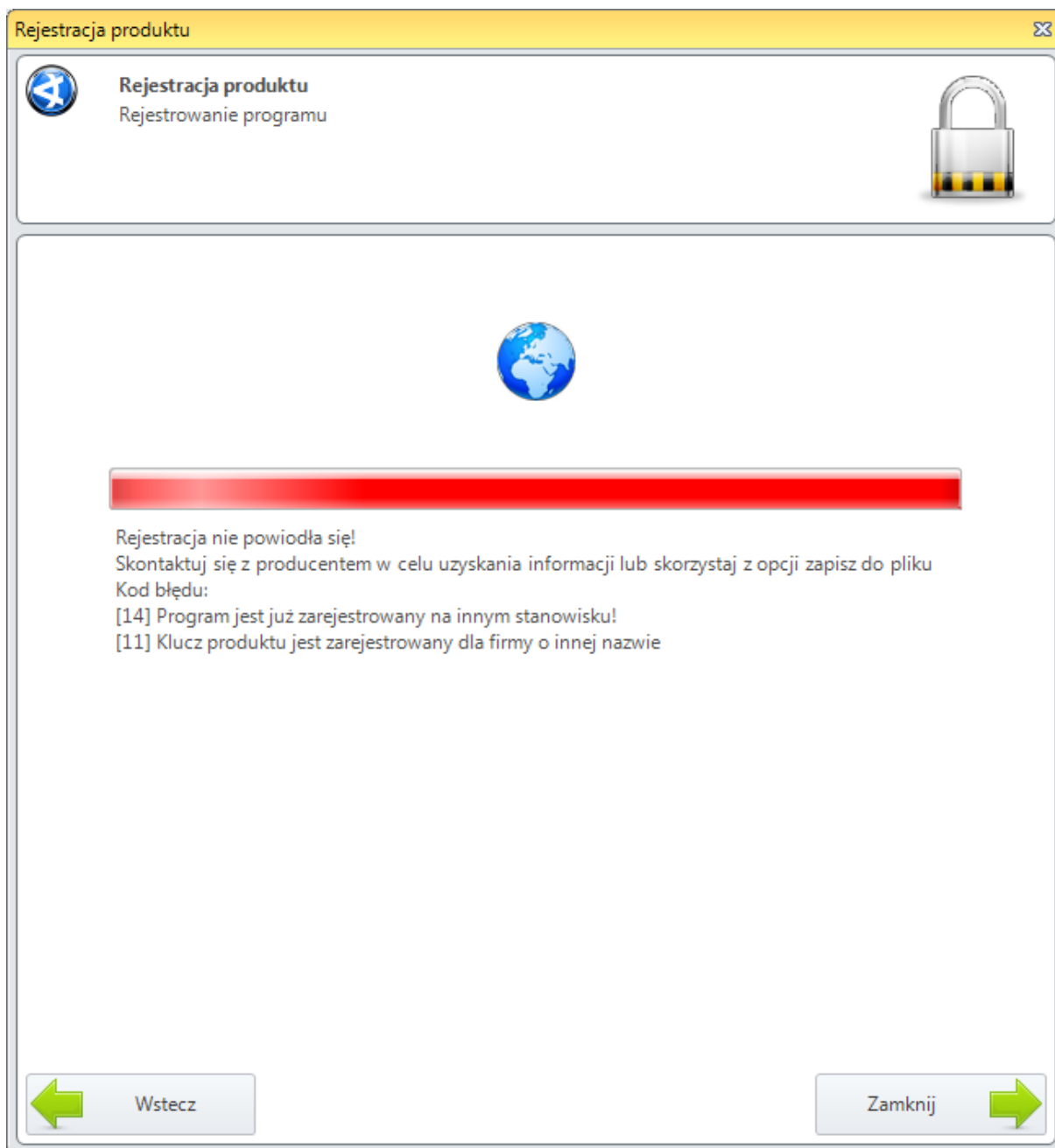
Jeśli rejestracja została przeprowadzona przez Internet, w przypadku poprawnej rejestracji zostanie wyświetlony komunikat o pomyślnym zakończeniu procesu, program automatycznie pobierze z serwera kod aktywacyjny, bez udziału użytkownika.



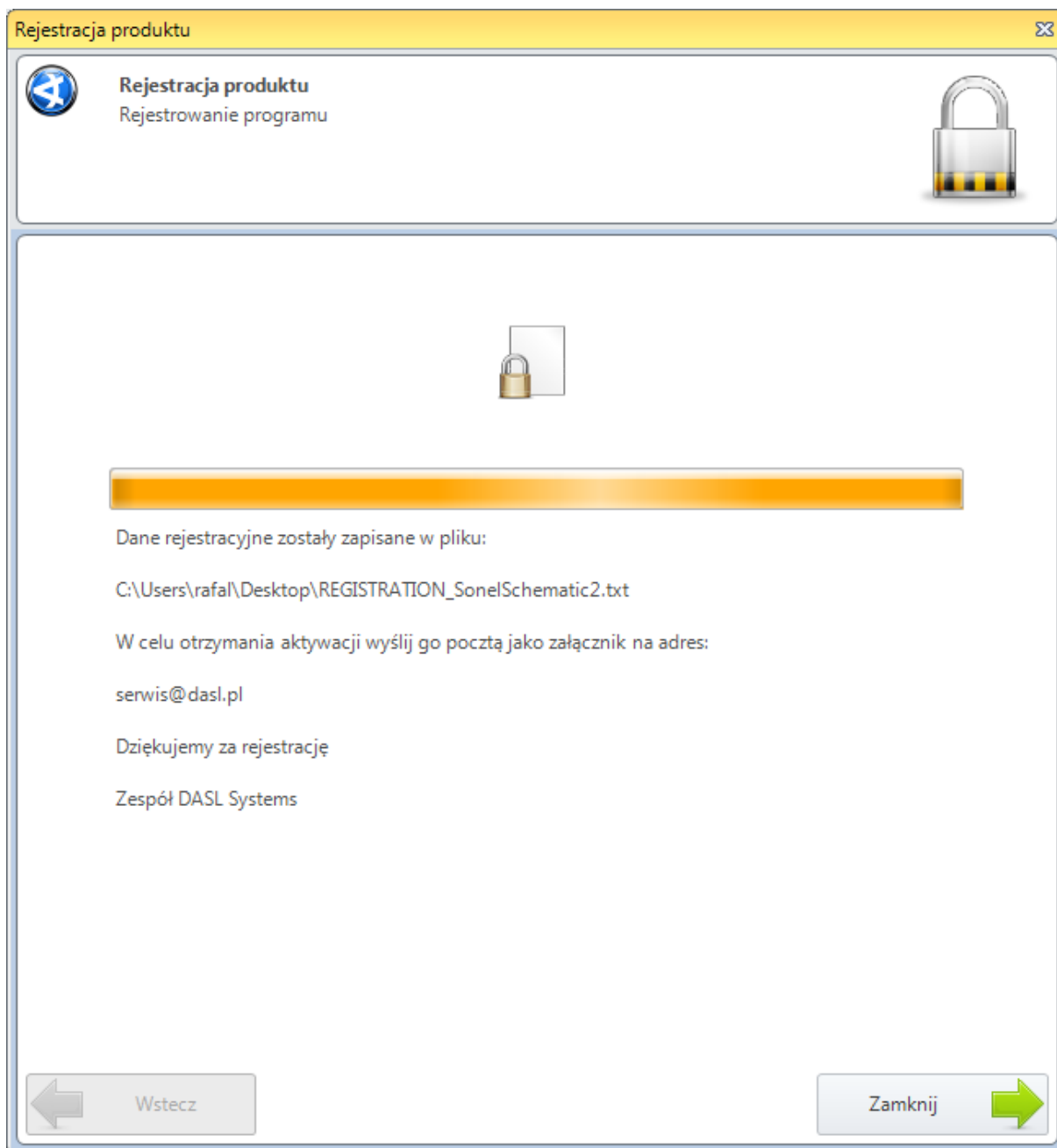
W przypadku, gdy rejestracja przez Internet została przyjęta, ale z jakichś przyczyn wstrzymana, wówczas zostanie wyświetlony odpowiedni komunikat, a w ciągu 24 godzin od rejestracji (dotyczy dni roboczych) Użytkownik otrzyma drogą mailową klucz aktywacyjny lub informację o przyczynie wstrzymania rejestracji (również drogą mailową).



W przypadku odrzucenia rejestracji przez Internet Klient otrzyma stosowny komunikat:



Jeżeli rejestracja została wykonana za pomocą e-mail producent programu wygeneruje klucz aktywujący i prześle do użytkownika maksymalnie w ciągu 24 godzin od rejestracji, o ile wykonana została w dniu roboczym. Po wygenerowaniu pliku z danymi rejestracyjnymi zostanie wyświetlony komunikat o pomyślnym utworzeniu pliku. W oknie tym będzie także podany adres, na który należy wysłać plik tekstowy, aby dokończyć proces rejestracji programu.




Po otrzymaniu klucza aktywującego należy ponownie wybrać z menu wybrać z **Menu** opcję **Program**, a następnie **Rejestracja**.


Jeżeli aktywacja produktu jest nieaktywna należy wybrać **Rejestracja produktu**, przejść kolejne kroki i na końcu wybrać metodę rejestracji „**Nie chcę rejestrować, mam już klucz aktywujący**”.

Program przejdzie do trybu wpisywania klucza aktywującego.

6 kwietnia 2012

Rejestracja produktu


 **Rejestracja produktu**
Wpisz klucz aktywacyjny, który otrzymałeś na drogą mailową bądź faksem.
Po poprawnym wpisaniu klucza kliknij Dalej.



Nazwa:

Klucz produktu:
 ✓

Aktywowane programy:

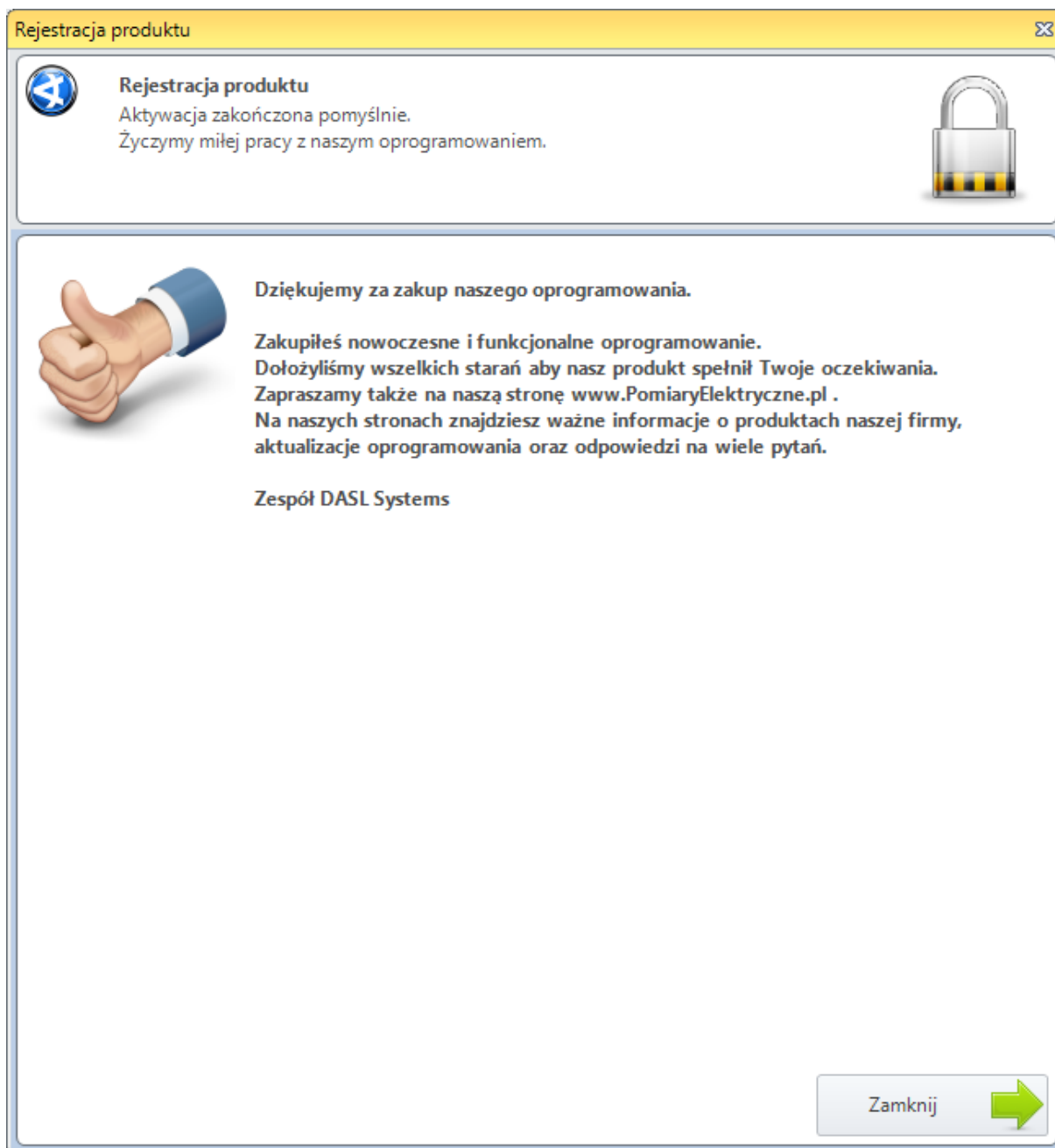

Sonel
Schematic 2

Klucz aktywacyjny
 ✓

Po wpisaniu poprawnego aktywacyjnego obok niego pojawi się zielony znak „✓” informujący, że kod aktywacyjny jest poprawny. Jeśli pojawi się czerwony znak „x”, wpisany kod aktywacyjny jest niepoprawny (należy sprawdzić jego wszystkie znaki) lub ponownie przejść procedurę rejestracyjną.

Po poprawnym zakończeniu rejestracji pojawi się okno informujące o powodzeniu całego procesu rejestracji.

6 kwietnia 2012



2.2. Ponowna aktywacja programu

Uwaga!

Licencja na program jest jedno stanowiskowa. Uruchomienie zaktywowanego programu na dowolnym komputerze w dowolnym odstępie czasu jest możliwe tylko przy użyciu **Licencji przenośnej**.

Instalacja na innym stanowisku może odbyć się na następujących warunkach:

1. Należy przesłać oświadczenie, że poprzednio aktywowana kopia programu jest odinstalowana lub wyrejestrowana (patrz Roz. 2.4.). Wtedy po wysłaniu oświadczenia należy zarejestrować się ponownie na nowym stanowisku.

2. Nie można zarejestrować i aktywować programu na innym stanowisku do 6 miesięcy od ostatniej aktywacji.

Jeżeli użytkownik aktywuje program na tym samym komputerze i tym samym środowisku systemowym, może posłużyć się tymi samymi danymi, których użył podczas ostatniej rejestracji.

Należy pamiętać jednak, że nazwa użytkownika musi być identyczna (co do znaku i wielkości liter), dlatego zalecamy korzystanie z danych elektronicznych i wpisywanie ich do formularza metodą **kopiuj/wklej**.

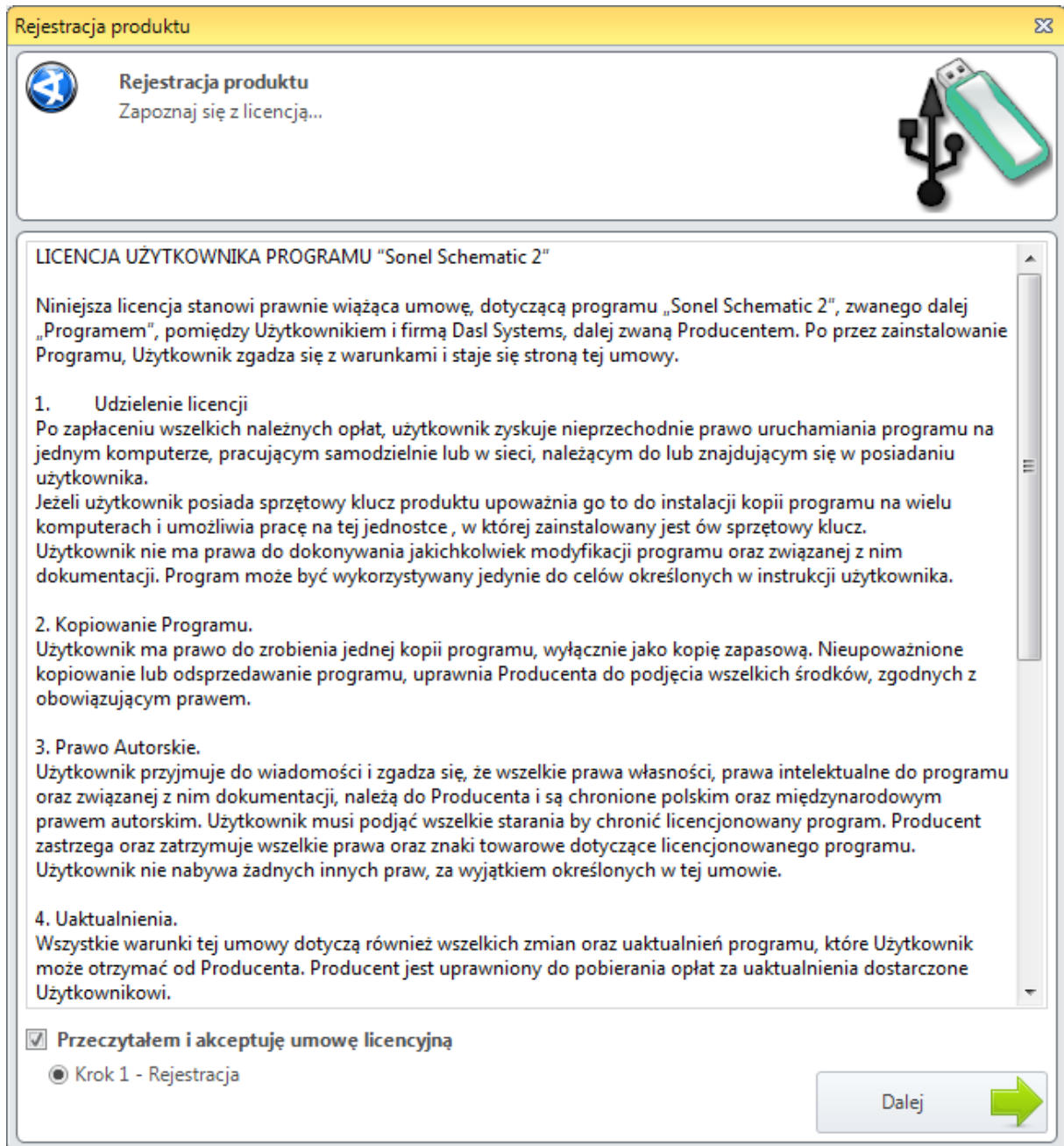
2.3. Licencja przenośna

Licencja przenośna umożliwia uruchomienie kopii programu na dowolnym komputerze gdzie zainstalowany jest program (obsługiwany przez Licencję przenośną) i posiadający port USB. Licencja przenośna może jednocześnie obsługiwać kilka programów np. Sonel PE5, Sonel Schematic 2, Foton 12464 oraz starsze programy firmy Sonel.

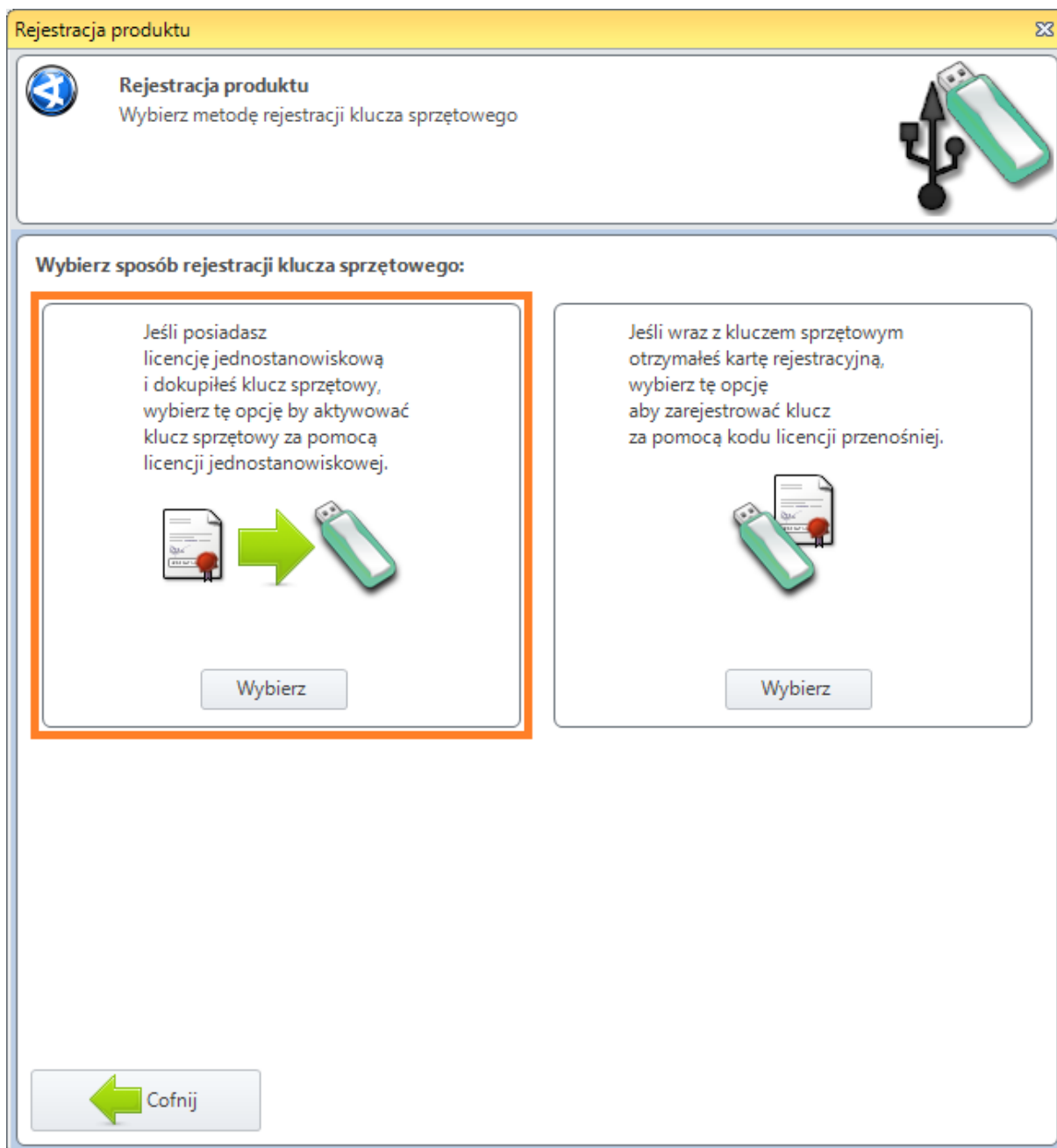
Jest ona przewidziana tylko dla użytkowników, którzy posiadają już wersje jedno stanowiskowe programów.

Rejestracja programów na warunkach licencji przenośnej:

1. Należy włożyć klucz sprzętowy do komputera i poczekać na zapalenie się diody kontrolnej,
2. Uruchomić jeden z programów, który obsługuje Licencję przenośną, program należy uruchomić w trybie „Administrator”,
3. Wybrać okno **Rejestracja**,
4. Jeżeli program wykryje wpięty klucz sprzętowy, w oknie Rejestracji pojawi się obrazek symbolizujący urządzenie USB oraz tekst licencji, z którym należy się zapoznać, następnie wybrać „**Krok 1 – Rejestracja**” i potwierdzić przyciskiem **Dalej**,



5. Kolejny etap rejestracji to wybór sposobu rejestracji klucza sprzętowego, zależny od posiadanych kluczy, jeśli klient posiada klucze dla licencji jednostanowiskowych, które chce przypisać do klucza sprzętowego, wybiera opcję 1.



6. W następnym kroku (przy wyborze opcji 1 z punktu 5) pojawia się okienko, w które należy wpisać klucze produktów licencji jednostanowiskowych, które mają być obsługiwane przez klucz sprzętowy.

6 kwietnia 2012

Rejestracja produktu



Rejestracja produktu
Wpisz w pole klucze produktów programów, które posiadasz i chcesz przypisać do klucza sprzętowego, następnie dodaj je do listy.

Podaj klucz produktu: Numer klucza: 0063ZB

T002- [złoty znak +]

6JRU- [ikonka kosza]
51C6-

Wpisane klucze pozwalają na zarejestrowanie Licencji przenośnej dla następujących programów:

 Sonel PE4  Sonel Schematic 2

← Wstecz Dalej →


Po wpisaniu klucza produktu, jeśli jest on poprawny, należy potwierdzić go zielonym znakiem „+”, znajdującym się po prawej stronie pola edycji klucza, wówczas klucz zostanie dodany do listy rejestrowanych kluczy produktów, pojawi się także komunikat o programach, jakie można dzięki niemu zarejestrować (ikony programów pod listą kluczy). Aby usunąć dodany do listy klucz wystarczy zaznaczyć go i nacisnąć ikonę „Kosz”.

Po wpisaniu i potwierdzeniu wszystkich kluczy z licencji jednostanowiskowych uaktywni się przycisk **Dalej**, umożliwiający przejście do kolejnego kroku rejestracji.


7. W kolejnym kroku należy wypełnić formularz z danymi klienta podobnie jak w przypadku pierwszej rejestracji. Należy pamiętać o starannym wypełnianiu danych gdyż dane te pojawiać się będą na wydrukach.


6 kwietnia 2012

Rejestracja produktu
✕



Rejestracja produktu
W puste pola wpisz swoje dane.
Zwróć szczególną uwagę na wpisane informacje,
gdyż będą one później drukowane na protokołach jako wykonawca





Nazwa:

i Wpisana nazwa będzie zamieszczana jako wykonawca na utworzonych i wydrukowanych protokołach. Proszę wpisać pełną oficjalną nazwę firmy.

Adres:

Miasto: **Kod:**

Kraj:

E-mail:

i Wyróżnione pozycja są wymagane!

Faks:

Tel:

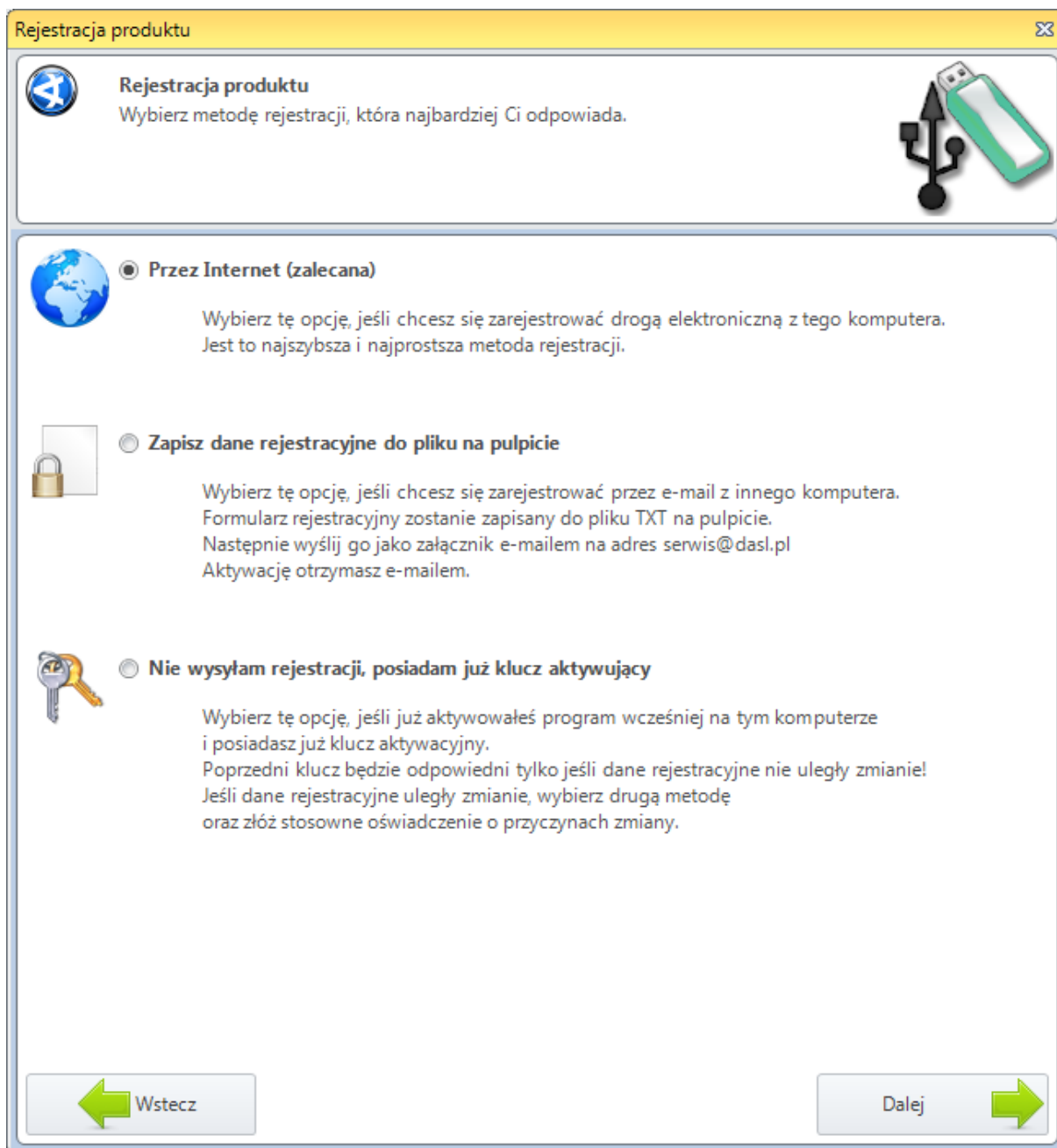
Zgadzam się na otrzymywanie informacji o aktualizacjach programu

Zgadzam się na otrzymywanie informacji o nowościach i akcjach promocyjnych

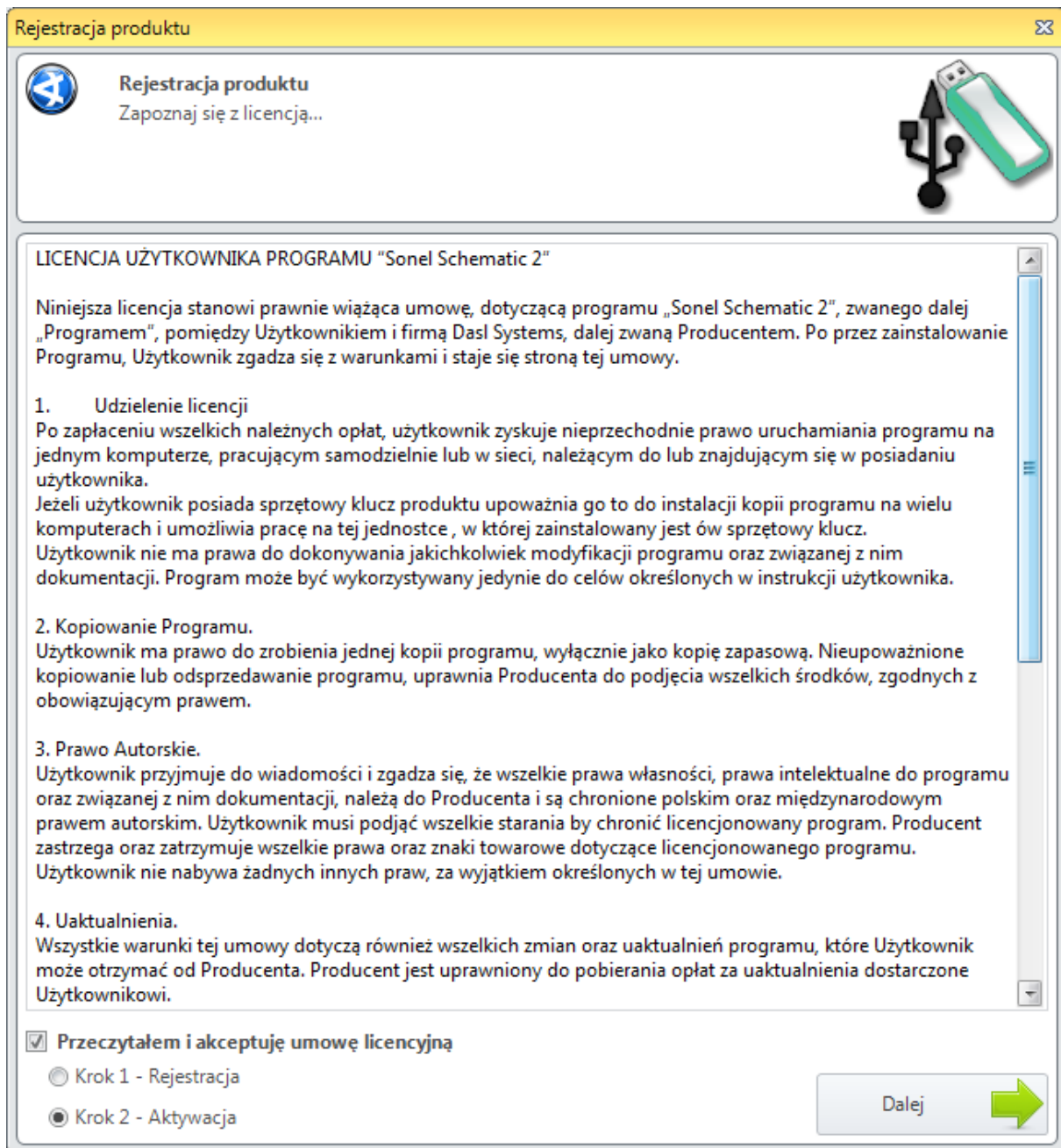
← Wstecz

Dalej →

8. Należy pamiętać, że dane teled adresowe nie mogą znacznie odbiegać od danych podanych podczas rejestracji licencji jednostanowiskowych. Jeżeli serwis DASL Systems uzna, że Licencja przenośna rejestrowana jest przez inny podmiot niż licencja jednostanowiskowa producent zastrzega sobie prawo do odmowy rejestracji i instalacji.
9. Następnie należy wybrać sposób rejestracji. W przypadku rejestracji klucza sprzętowego **Przez Internet** lub przez opcję **Zapisz dane rejestracyjne do pliku na pulpicie** (jeśli został wysłany drogą mailową plik z danymi rejestracyjnym) Użytkownik za pomocą wiadomości e-mail otrzyma kod aktywacyjny oraz klucz produktu klucza sprzętowego, do którego przypisane są klucze produktów podanych wcześniej programów w licencji jednostanowiskowej.



10. Otrzymany klucz produktu klucza sprzętowego oraz kod aktywacyjny należy wpisać po wcześniejszym wyborze „**Krok 2 – Aktywacja**” w oknie głównym rejestracji.



Po wpisaniu klucza produktu dla licencji przenośnej pojawi się lista programów, które będą obsługiwane przez klucz sprzętowy. Po wpisaniu klucza aktywacyjnego należy nacisnąć **Dalej**, aby zakończyć proces rejestracji.

Rejestracja produktu

Rejestracja produktu
Wpisz klucz aktywacyjny, który otrzymałeś na drogą mailową bądź faksem.
Po poprawnym wpisaniu klucza kliknij Dalej.

Nazwa:
DASL Systems

Klucz produktu:
F607-... ✓

Aktywowane programy:

Sprzętowy Sonel PE4 Sonel Schematic 2

Klucz aktywacyjny
02C8-... ✓

Wstecz Dalej

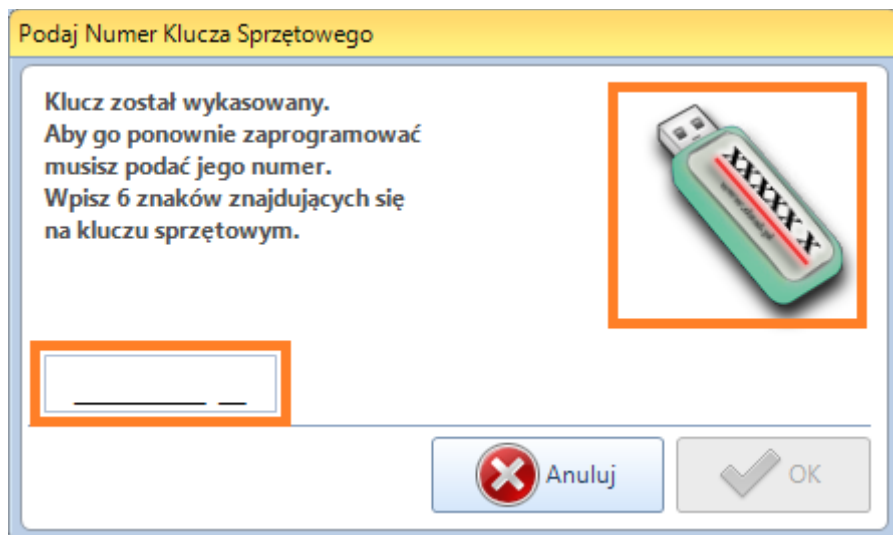
11. Po pomyślnej aktywacji klucza zostanie wyświetlone okno potwierdzające aktywację licencji przenośnej.

2.3.1. Naprawa klucza sprzętowego

W przypadku uszkodzenia danych zawartych w kluczu sprzętowym (ich wykasowanie), podczas rejestracji licencji przenośnej program może naprawić uszkodzony klucz sprzętowy. Po włożeniu takiego klucza i uruchomieniu rejestracji zostanie automatycznie wykryty ten fakt, a program Sonel Schematic 2 wywoła tryb naprawczy klucza sprzętowego.

W oknie naprawczym należy wpisać unikatowy kod klucza, składający się z sześciu znaków alfanumerycznych. Kod ten można odnaleźć na srebrnej naklejce, znajdującej się na obudowie klucza sprzętowego. Wielkość liter jest nieistotna.

Po wprowadzeniu numeru klucza należy nacisnąć przycisk „OK”, kończący procedurę ponownego programowania klucza sprzętowego.



Po pomyślnym zaprogramowaniu klucza program przejdzie do rejestracji licencji przenośnej.

2.4. Wyrejestrowanie programu


Jeżeli program z jakiegoś powodu musi być zarejestrowany na innym komputerze wcześniej należy go wyrejestrować.


Nie wolno korzystać jednocześnie z dwóch zarejestrowanych dla tego samego klucza produktu kopii programu.

Aby wyrejestrować program uruchomić z menu okno rejestracji. Kolejno, nacisnąć przycisk z dwoma strzałkami i wybrać z menu **Wyrejestruj program**.

6 kwietnia 2012

Rejestracja produktu


 **Rejestracja produktu**
Wpisz klucz aktywacyjny, który otrzymałeś na drogą mailową bądź faksem.
Po poprawnym wpisaniu klucza kliknij Dalej.




Nazwa:





Klucz produktu:
 ✓

Aktywowane programy:


Sonel
Schematic 2

Klucz aktywacyjny
 ✓

 Wyrejestruj program

 Wstecz   Dalej 

Program wykasuje niezbędne wpisy i przejdzie do trybu nowej rejestracji, z której użytkownik może skorzystać lub zrezygnować.

Uwaga!

Po naciśnięciu przycisku Wyrejestruj program nie będzie można cofnąć procedury. Program nie będzie żądał potwierdzenia wyrejestrowania, dlatego zaleca się dużą ostrożność w działaniu rejestracji programu. W przypadku niepożądanego wyrejestrowania programu będzie można dokonać ponownej rejestracji.

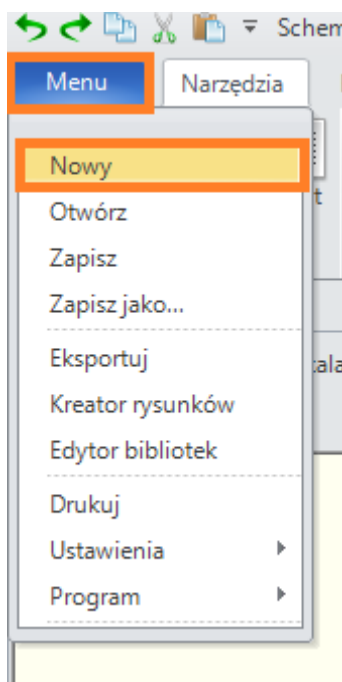
3. PRZYGOTOWANIE DO PRACY

Aby utworzyć nowy rysunek należy:

Uruchomić program z ikonki na pulpicie.



Wybrać z górnego paska przycisk **Menu**. Z otwartego menu należy wybrać pozycję **Nowy**. Zostanie utworzony nowy rysunek.



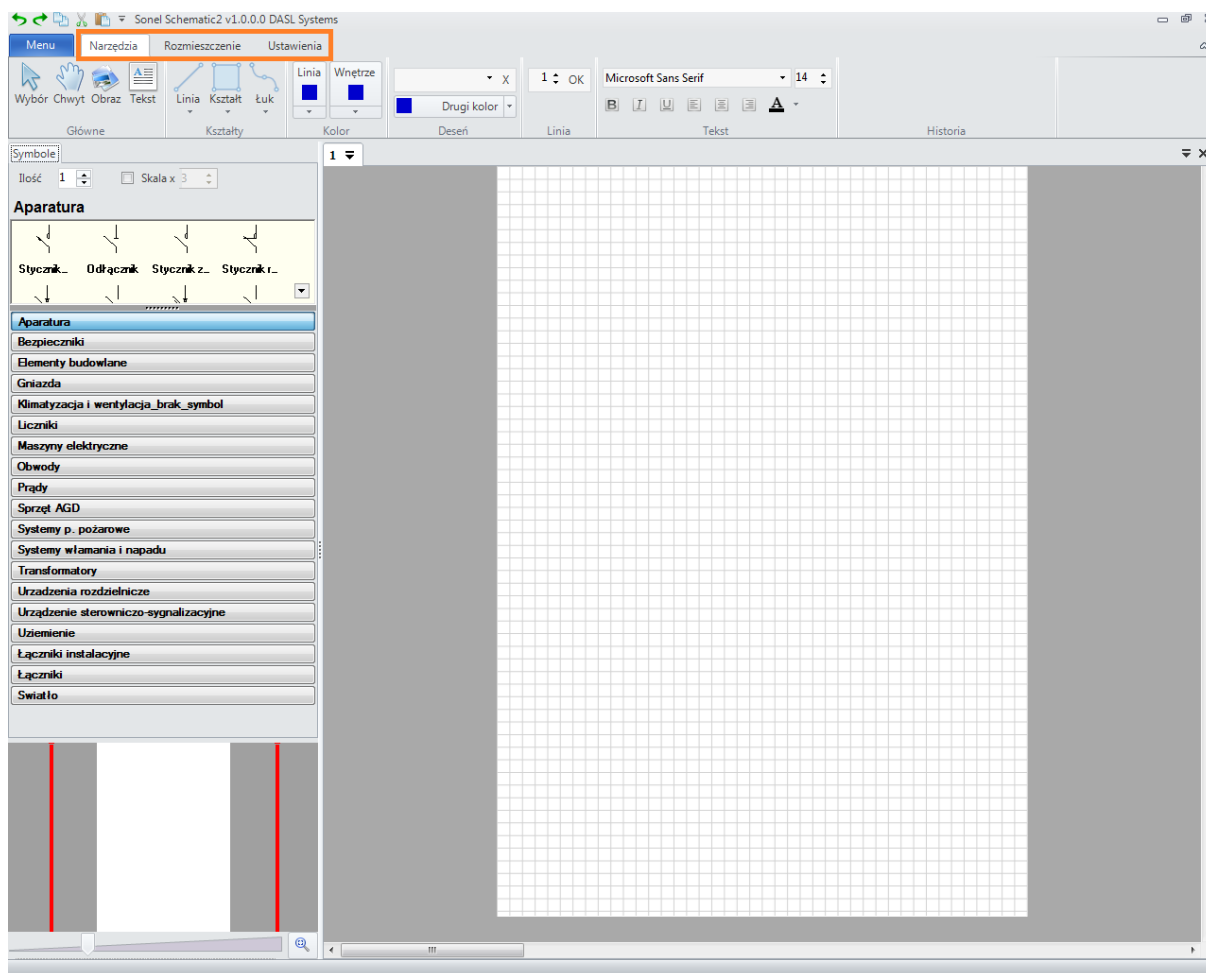
3.1. Składniki głównego okna programu

Schematic 2 jako nowoczesne narzędzie do rysowania szkiców i projektów zawiera wiele narzędzi skutecznie ułatwiających i przyspieszających pracę z programem. Nowy czytelny interfejs znacznie ułatwia tworzenie szkiców.

3.1.1 Paski narzędzi

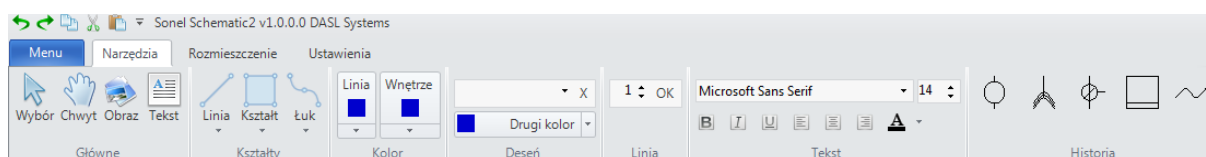
Czytelny podział na paski narzędzi znacznie ułatwia dobór odpowiedniego narzędzia lub funkcji, które zgrupowane są w następujących paskach:

- **Narzędzia**
- **Rozmieszczenie**
- **Ustawienia**



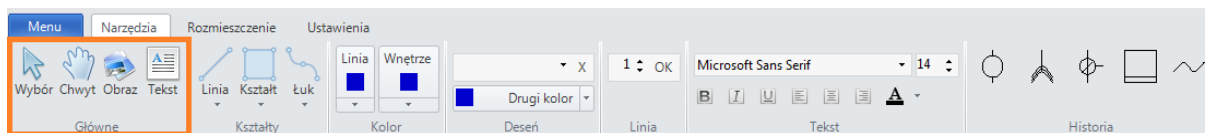
Pasek **Narzędzia** zawiera sekcje:

- **Główne** – główne narzędzia nawigacji i wstawiania,
- **Kształty** – wstawianie podstawowych kształtów
- **Kolor** – edycja kolorów zaznaczonego obiektu
- **Deseń** – edycja koloru i deseni wypełnienia
- **Linia** – edycja grubości linii
- **Tekst** – formatowanie tekstu
- **Historia** – ostatnio używane elementy biblioteczne



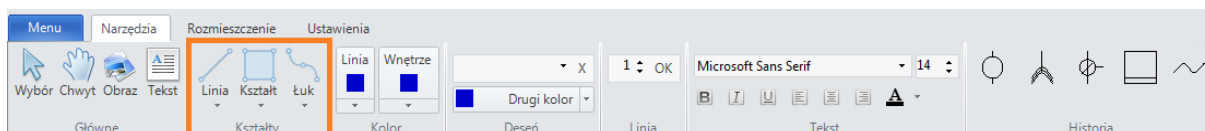
GŁÓWNE

- **Wybór** – zaznacza obiekt
- **Chwył** – przesuwa arkusz z rysunkiem
- **Obraz** – wstawia obrazek do rysunku
- **Tekst** – wstawia pole tekstowe



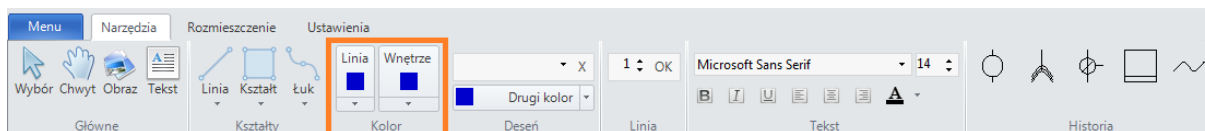
KSZTAŁTY

- **Linie** – wybór linii: **Prosta** (rysowanie linii odbywa się poprzez kliknięcie i przytrzymanie lewego przycisku myszy na pozycji początku linii, przesunięcie kursora do końca linii i zwolnienie lewego przycisku myszy), **Łamana** (rysowanie odbywa się poprzez klikanie lewym przyciskiem myszy w kolejnych kątach łamanej, podwójne kliknięcie lewym przyciskiem myszy kończy rysowanie łamanej), **Kąt prosty** (rysowanie kąta prostego odbywa się poprzez kliknięcie i przytrzymanie lewego przycisku myszy na pozycji początku figury, przesunięcie kursora do końca figury i zwolnienie lewego przycisku myszy), **Pióro** (linia odręczna- rysowanie linii odbywa się poprzez kliknięcie i przytrzymanie lewego przycisku myszy na pozycji początku linii, przesunięcie kursora do końca linii i zwolnienie lewego przycisku myszy)
- **Kształt** – wybór kształtu: **Prostokąt** (rysowanie figury odbywa się poprzez kliknięcie i przytrzymanie lewego przycisku myszy na pozycji rogu figury, przesunięcie kursora do drugiego rogu, znajdującego się po przekątnej figury i zwolnienie lewego przycisku myszy), **Zaokrąglony prostokąt** (rysowanie figury odbywa się poprzez kliknięcie i przytrzymanie lewego przycisku myszy na pozycji rogu figury, przesunięcie kursora do drugiego rogu, znajdującego się po przekątnej figury i zwolnienie lewego przycisku myszy), **Elipsa** (rysowanie figury odbywa się poprzez kliknięcie i przytrzymanie lewego przycisku myszy na pozycji rogu prostokąta, w który jest wpisana elipsa, przesunięcie kursora do drugiego rogu, znajdującego się po przekątnej prostokąta i zwolnienie lewego przycisku myszy), **Obszar** (rysowanie odbywa się poprzez klikanie lewym przyciskiem myszy w kolejnych kątach obszaru, podwójne kliknięcie lewym przyciskiem myszy kończy rysowanie obszaru), **Zaokrąglone rogi** (rysowanie odbywa się poprzez klikanie lewym przyciskiem myszy w kolejnych kątach obszaru, podwójne kliknięcie lewym przyciskiem myszy kończy rysowanie obszaru)
- **Łuk** – wybór: **Krzywa** (rysowanie odbywa się poprzez klikanie lewym przyciskiem myszy w kolejnych kątach krzywej, podwójne kliknięcie lewym przyciskiem myszy kończy rysowanie krzywej), **Łuk** (rysowanie odbywa się poprzez kliknięcie lewym przyciskiem myszy najpierw w jednym i drugim końcu łuku a następnie kliknięcie wrogu tworzącym łuk), **Krzywa Beizer'a** (rysowanie krzywej odbywa się poprzez kliknięcie i przytrzymanie lewego przycisku myszy na pozycji początku krzywej, przesunięcie kursora do końca krzywej i zwolnienie lewego przycisku myszy)



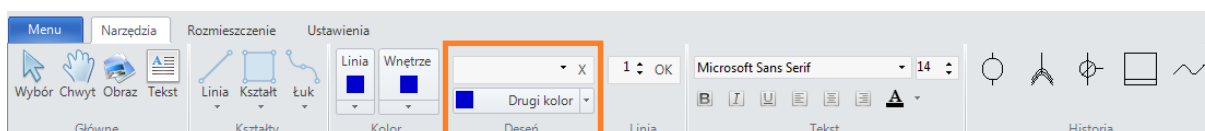
KOLORY

- **Linia** – wybór koloru linii obrysu figury, Użytkownik może wybrać jedną z podstawowych barw palety, lub zdefiniować własną,
- **Wnętrze** – wybór koloru wnętrza figury, Użytkownik może wybrać jedną z podstawowych barw palety, lub zdefiniować własną,



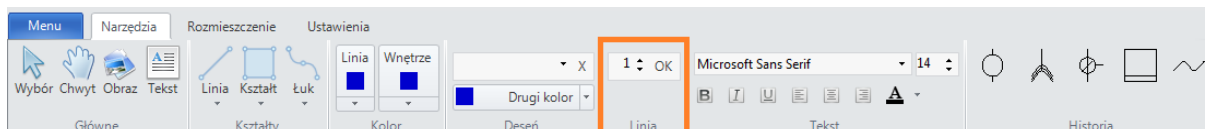
DESEŃ

Ustawienie koloru oraz deseni wypełnienia, Użytkownik może wybrać jedną z podstawowych barw palety, lub zdefiniować własną, do wyboru ma także dużą liczbę deseni, symbol X usuwa deseń.



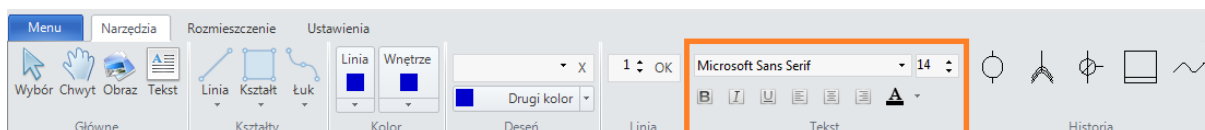
WŁAŚCIWOŚCI LINII

Ustawianie grubości linii obrysu elementu, dostępne grubości linii zawierają się w przedziale od 1 do 99. Przycisk **OK** zmienia grubość linii w zaznaczonym elemencie.



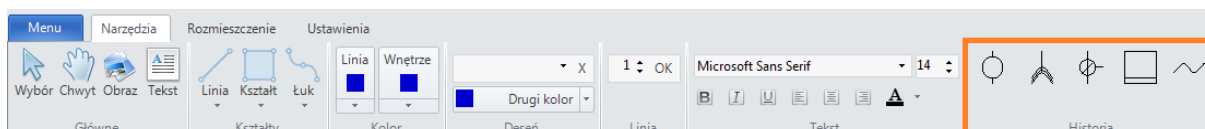
TEKST

Narzędzia tekstowe, takie jak: krój czcionki, rozmiar, efekty, kolor oraz pozycjonowanie.



HISTORIA

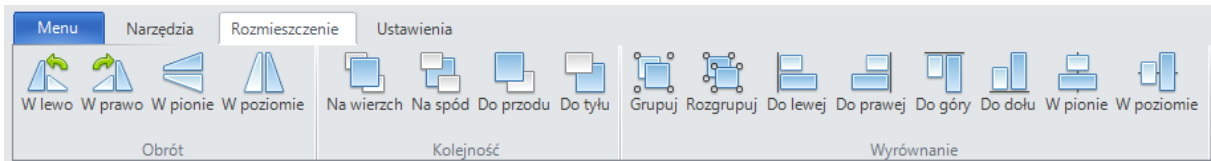
Pięć ostatnio użytych elementów bibliotecznych.



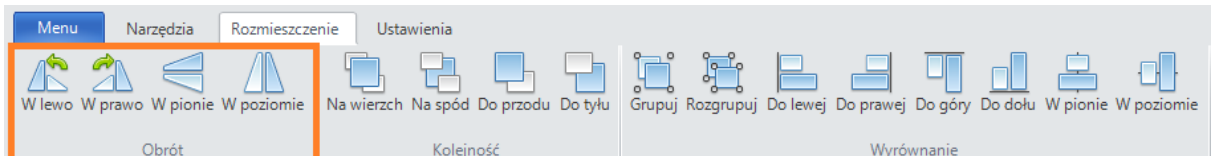
Pasek **Rozmieszczenie** zawiera sekcje:

- **Obrót** – narzędzia służące do obracania oraz odbicia lustrzanego obiektu
- **Kolejność** – ustawianie kolejności widocznych elementów

- **Wyrównanie** – wyrównywanie elementów w określonym kierunku

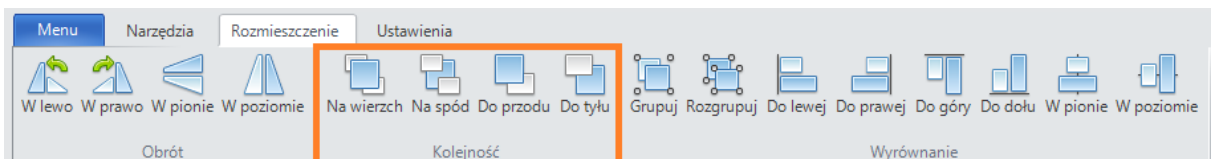


OBRÓT



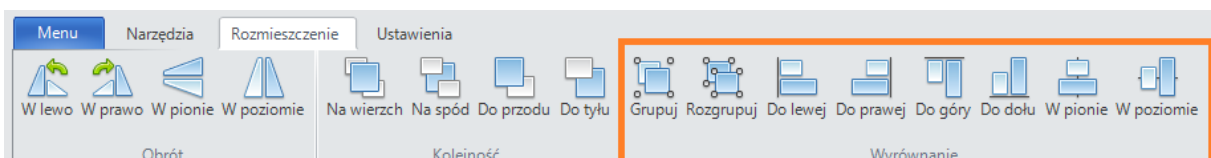
- **Prawo** – obrót zaznaczonego elementu w prawo (z godnie z ruchem wskazówek zegara)
- **Lewo** – obrót zaznaczonego elementu w lewo (przeciwnie do ruchu wskazówek zegara)
- **Pionowo** – lustrzane odbicie zaznaczonego elementu w pionie
- **Poziomo** – lustrzane odbicie zaznaczonego elementu w poziomie

KOLEJNOŚĆ



- **Na wierzch** – przesuwa zaznaczony obiekt na wierzch stosu warstw
- **Na spód** – przesuwa zaznaczony obiekt na spód stosu warstw
- **Do przodu** – przesuwa zaznaczony obiekt o jedną warstwę w górę
- **Do tyłu** – przesuwa zaznaczony obiekt o jedną warstwę w dół

WYRÓWNANIE



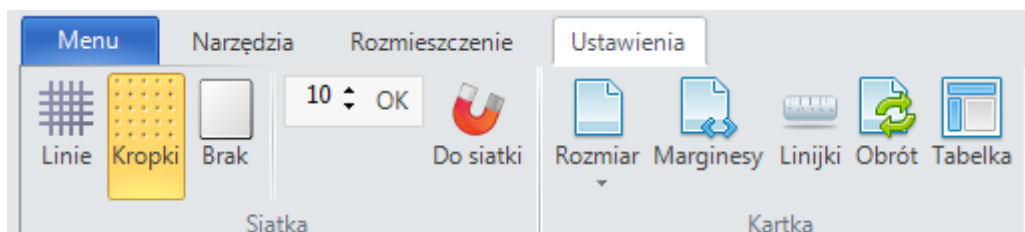
- **Do lewej** – wyrównuje zaznaczone elementy do lewej strony
- **Do prawej** – wyrównuje zaznaczone elementy do prawej strony
- **Do góry** – wyrównuje zaznaczone elementy do góry
- **Do dołu** – wyrównuje zaznaczone elementy do dołu
- **W pionie** – wyśrodkowuje zaznaczone elementy do pionowej linii
- **W poziomie** – wyśrodkowuje zaznaczone elementy do poziomej linii

6 kwietnia 2012

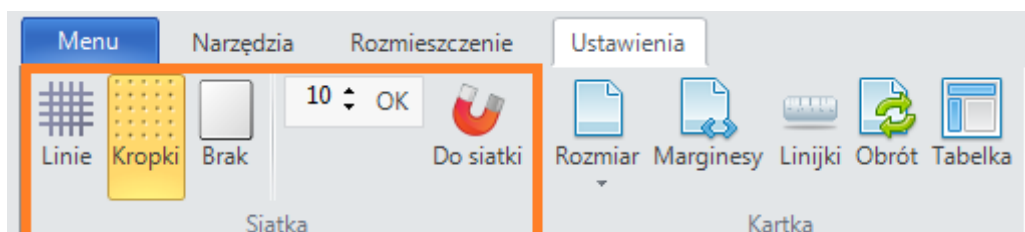
- **Grupuj** – grupuje zaznaczone obiekty w związaną grupę obiektów
- **Rozgrupuj** – likwiduje grupę obiektów, każdy obiekt grupy staje się niezależny

Pasek **Ustawienia** zawiera sekcje:

- **Siatka** – narzędzia służące do zmiany ustawień siatki
- **Kartka** – właściwości strony

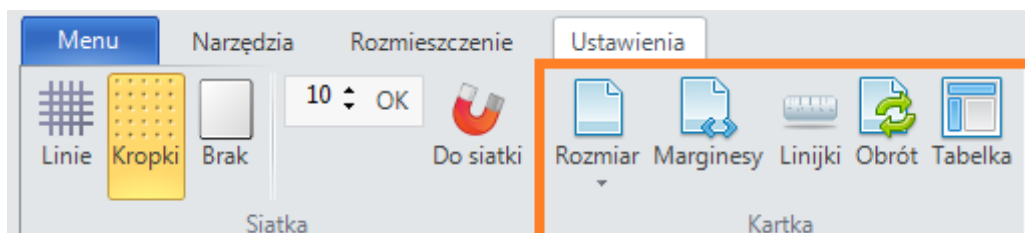


SIATKA



- **Linie** – siatka przedstawiona za pomocą linii poziomych oraz pionowych
- **Kropki** – siatka przedstawiona za pomocą kropek (węzły siatki)
- **Brak** – siatka niewidoczna
- **Odstęp** – ustawia odstęp pomiędzy liniami siatki, wartości podane w milimetrach
- **Przyciągnij** – przyciąga elementy do siatki

KATKA



- **Rozmiar** – ustawienie rozmiaru papieru spośród: A0, A1, A2, A3 oraz A4,
- **Marginesy** – ustawienie marginesów, wartości poszczególnych marginesów podane są w milimetrach,
- **Linijka** – włączenie/wyłączenie linijki pionowej oraz poziomej, linijki wyskalowane są w milimetrach, czerwone kreski-znaczniki przemieszczające się razem z kursorem myszy pokazują pozycję kursora,

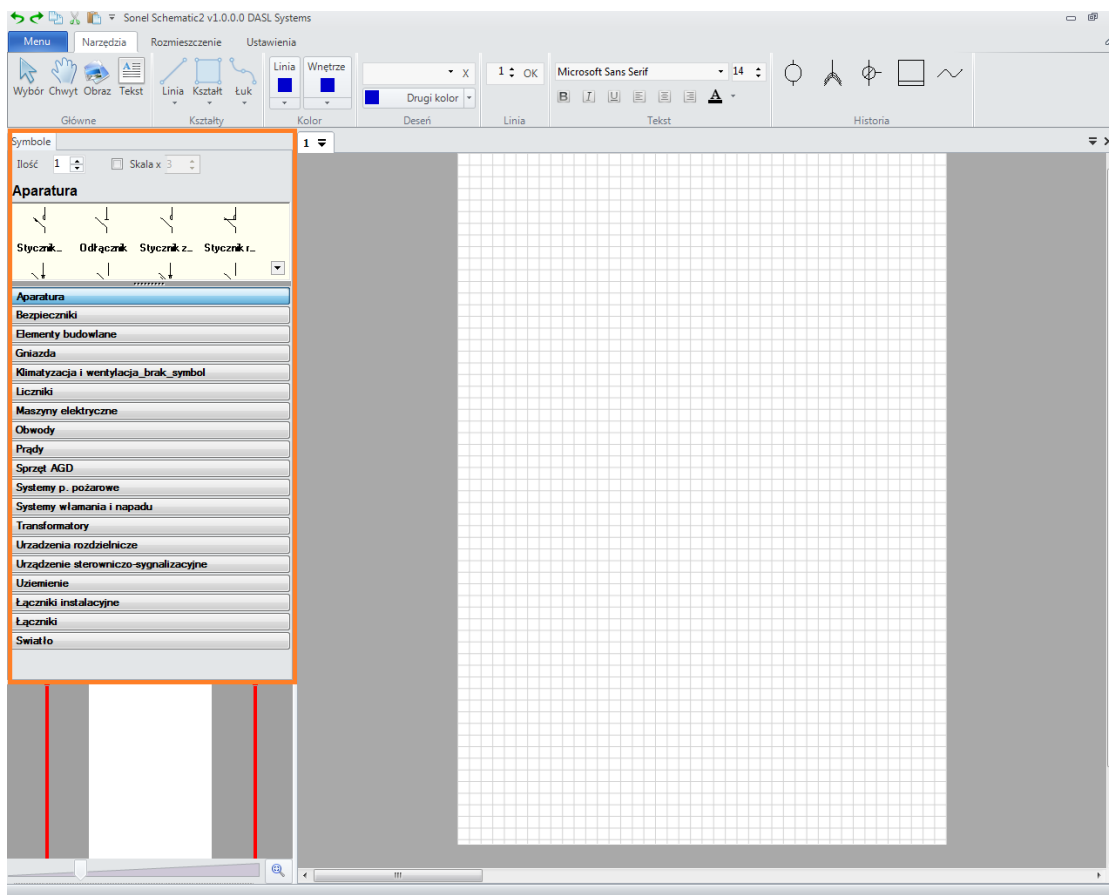
6 kwietnia 2012

- **Obrót** – zmiana orientacji papieru, przyciśnięcie przycisku spowoduje obrót papieru o 90° , nie spowoduje natomiast obrotu obiektów rysunku, które po obróceniu papieru mogą znaleźć się poza marginesami,
- **Tabela** – włączenie tabelki oraz ramki dookoła rysunku (ramka wg ustawionych marginesów), podwójne kliknięcie na komórkę tabelki umożliwia edycję pola – wpisanie własnej wartości.

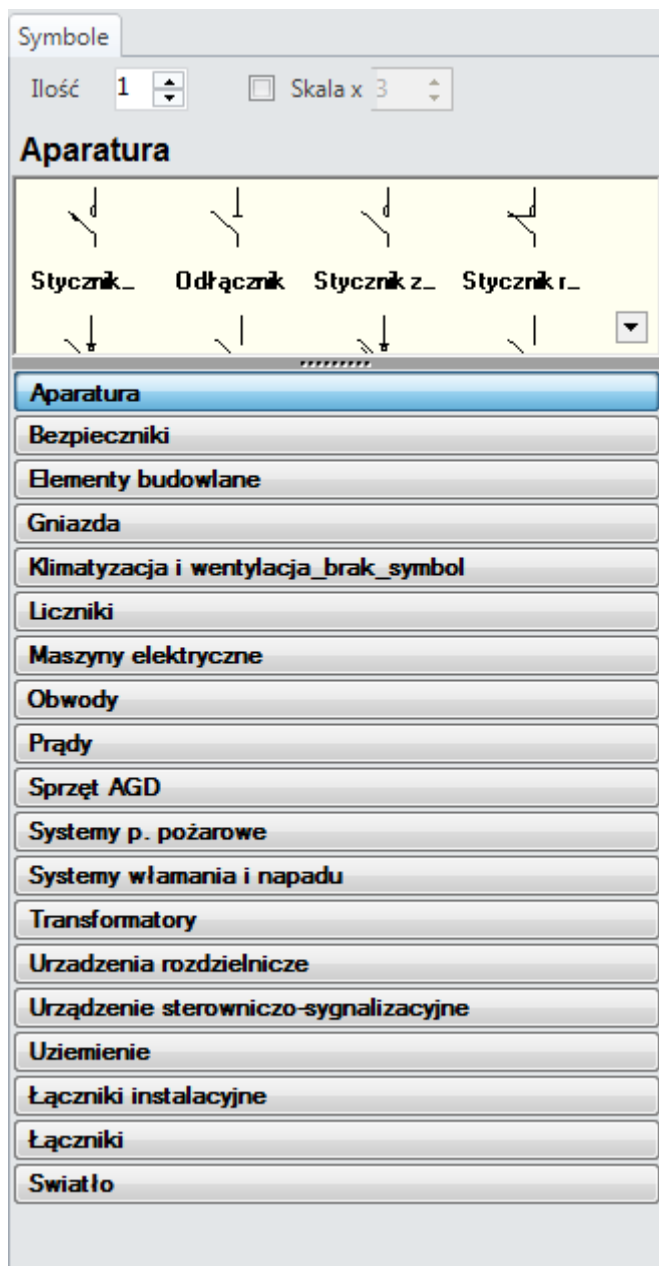
Nazwa rysunku	
Kreślił	Data:
Zatwierdził	Numer rysunku:
Wykonał: DASL Systems	

3.1.2. Zakładka Symbole

Zawartość zakładki ułatwia wstawianie symboli używanych do tworzenia szkiców.



Umożliwia dodanie do rysunku symboli zgrupowanych według ich znaczenia. Biblioteka zawiera bogaty zbiór elementów. W przypadku konieczności dodania większej liczby elementów wystarczy zdefiniować ich liczbę.

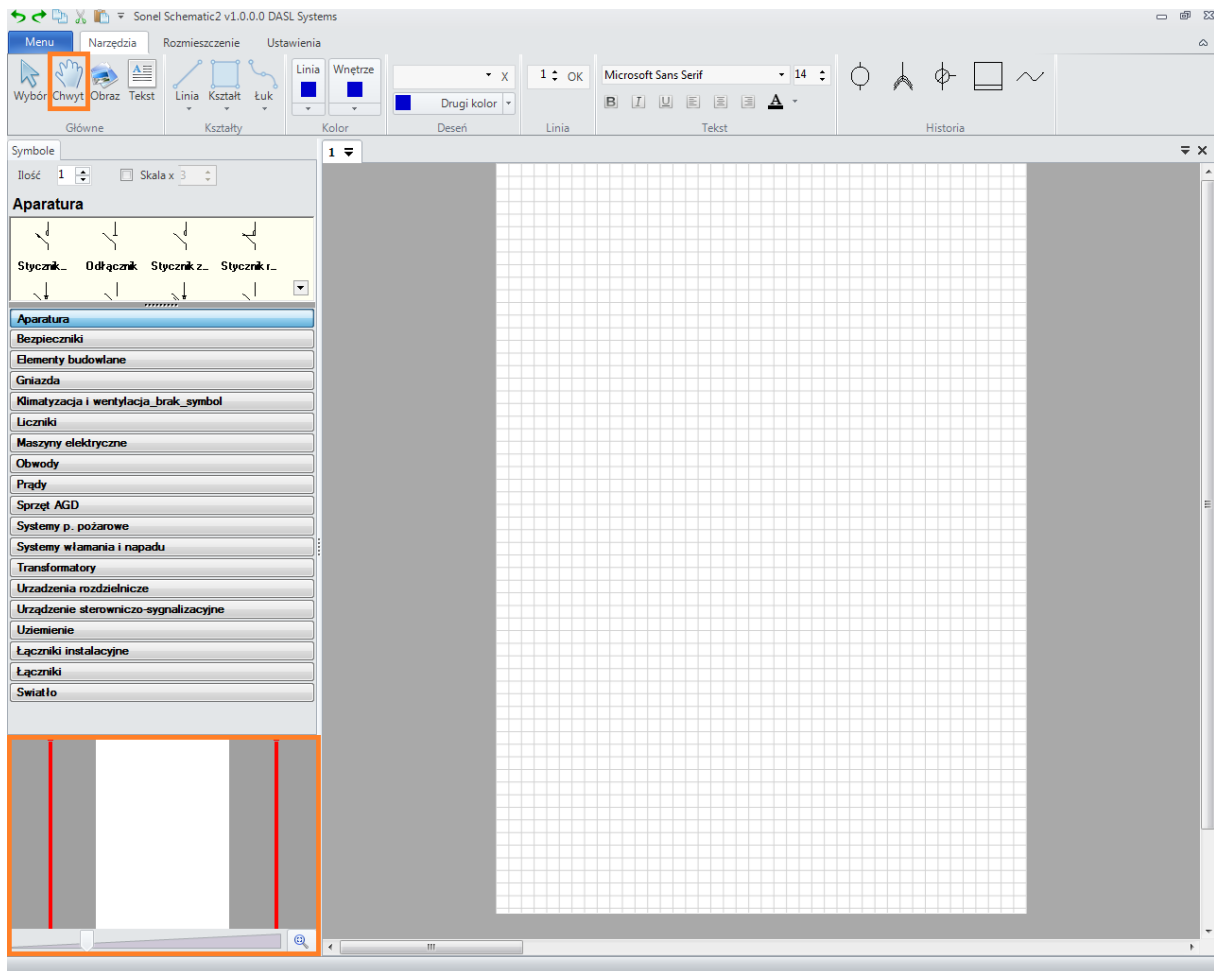


3.1.3. Nawigacja

Nawigację rysunku umożliwia narzędzie **Chwył** a także paski przewijania. Aby usprawnić proces nawigacji (szczególnie przy dużych powiększeniach) program Sonel Schematic 2 został wyposażony w okno nawigatora, zawierające podgląd całego rysunku oraz czerwoną ramkę symbolizującą aktualny widok w głównym oknie. Przesunięcie ramki powoduje przesunięcie widoku w głównym oknie.

Kliknięcie lewym przyciskiem myszy w odpowiedni punkt rysunku widoczny w oknie nawigatora powoduje przesunięcie widoku tak, że wskazany punkt znajduje się w centrum głównego okna.

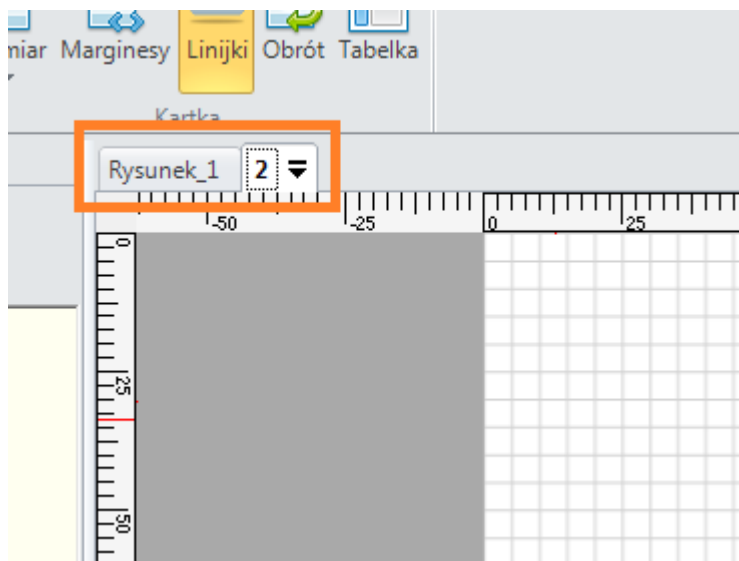
Poniżej okna nawigatora znajduje się suwak umożliwiający powiększanie i pomniejszanie rysunku.



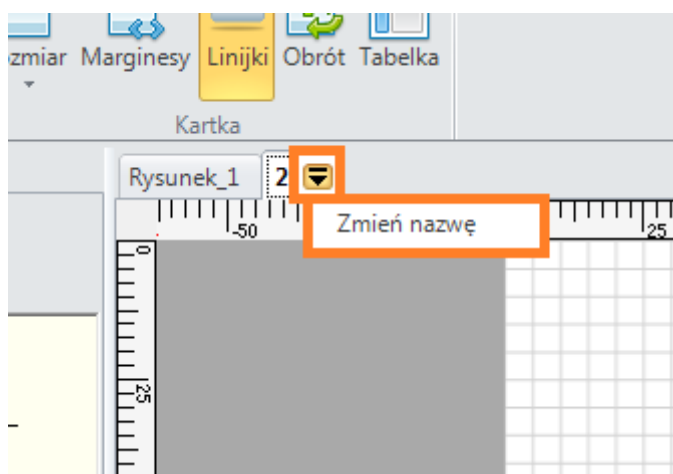
3.1.4. Nawigacja pomiędzy rysunkami

Każdy otwarty rysunek otwierany jest w zakładce (znajdującej się pasku nad widokiem głównym rysunku), która umożliwia szybkie przetaczanie się pomiędzy szkicami. Kliknięcie na wybraną rysunek – zakładkę spowoduje wyświetlenie go w widoku głównym.

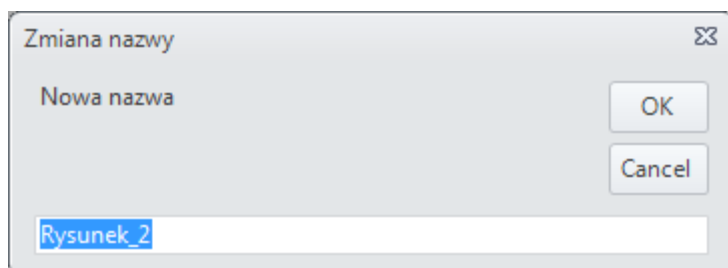
6 kwietnia 2012



Obok aktywnego rysunku zakładki znajduje się przycisk umożliwiający zmianę nazwy rysunku.



Po naciśnięciu przycisku pojawi się okno umożliwiające zmianę nazwy rysunku.

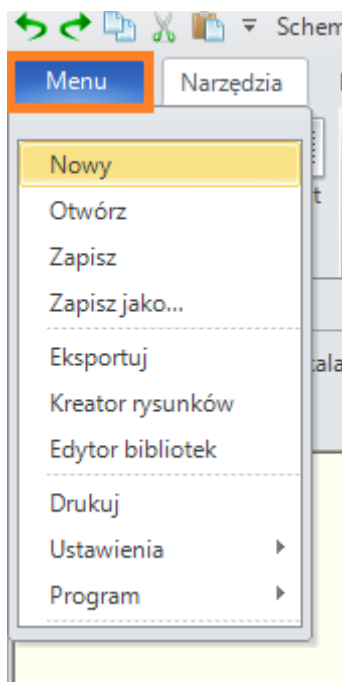


3.2. Główne Menu programu

Główne Menu programu zawiera najistotniejsze funkcje zarządzania rysunkami:

- **Nowy**
- **Otwórz**

- **Zapisz**
- **Zapisz jako...**
- **Eksportuj**
- **Kreator rysunków**
- **Edytor bibliotek**
- **Drukuj**
- **Ustawienia**
- **Program**



3.2.1. Nowy

Tworzy nowy pusty dokument.

3.2.2. Otwórz

Otwiera zapisany dokument.

3.2.3. Zapisz

Zapisuje zmiany dokonane w dokumencie.

3.2.4. Zapisz jako...

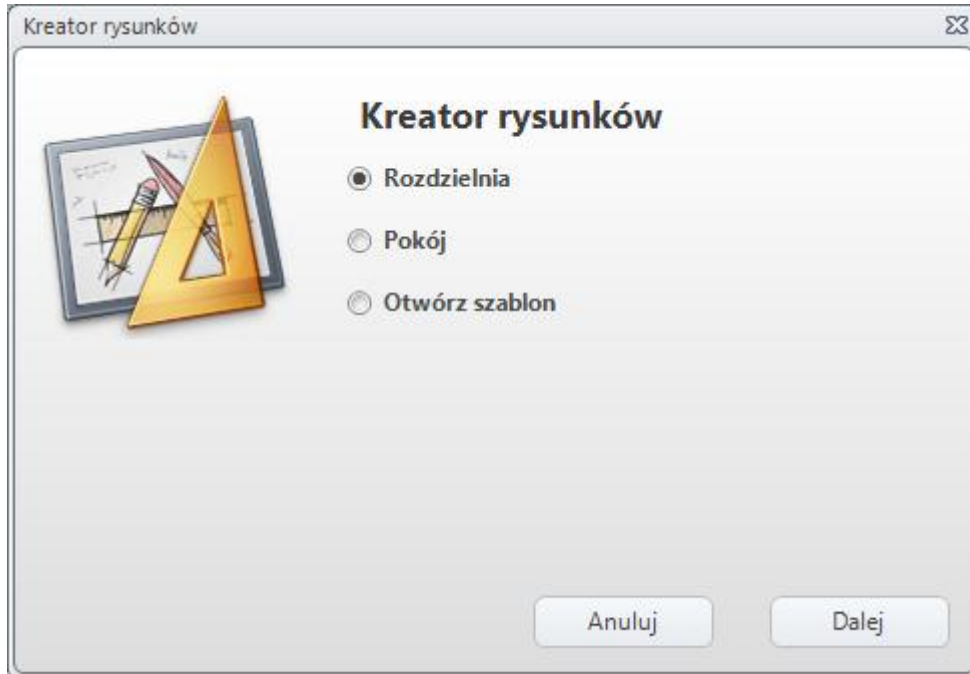
Zapisuje dokument w nowej lokalizacji wraz ze zmianami.

3.2.5. Eksportuj

Eksportuje listę elementów rysunku do pliku tekstowego tekstowych.

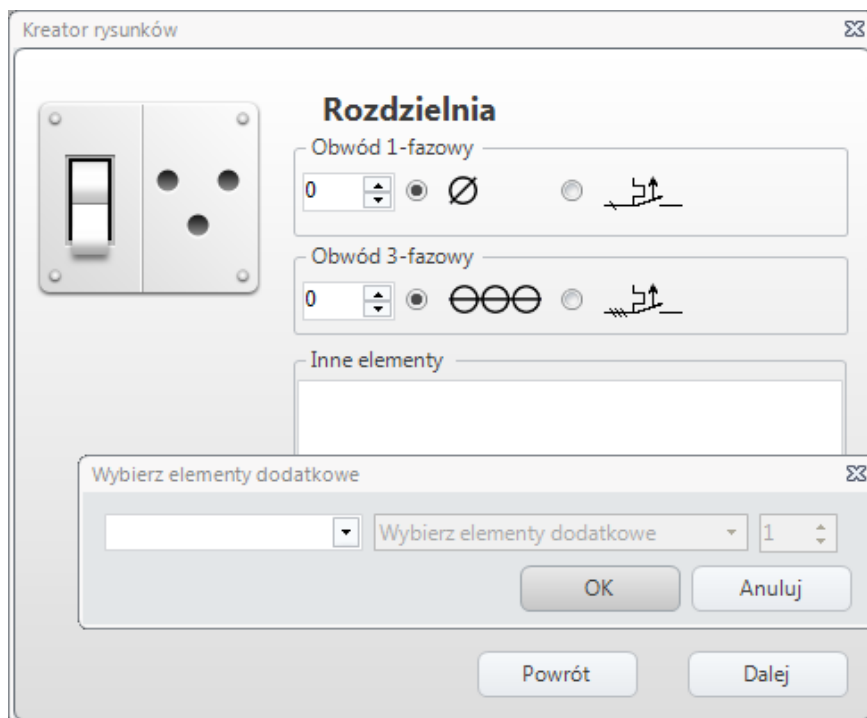
3.2.6. Kreator rysunków

Zaawansowany kreator pozwala na szybkie stworzenie szkicu pomieszczenia. Na podstawie definiowanych parametrów generuje szkic, nanosząc na niego zdefiniowane wcześniej elementy, oszczędzając znacznie czas użytkownika.

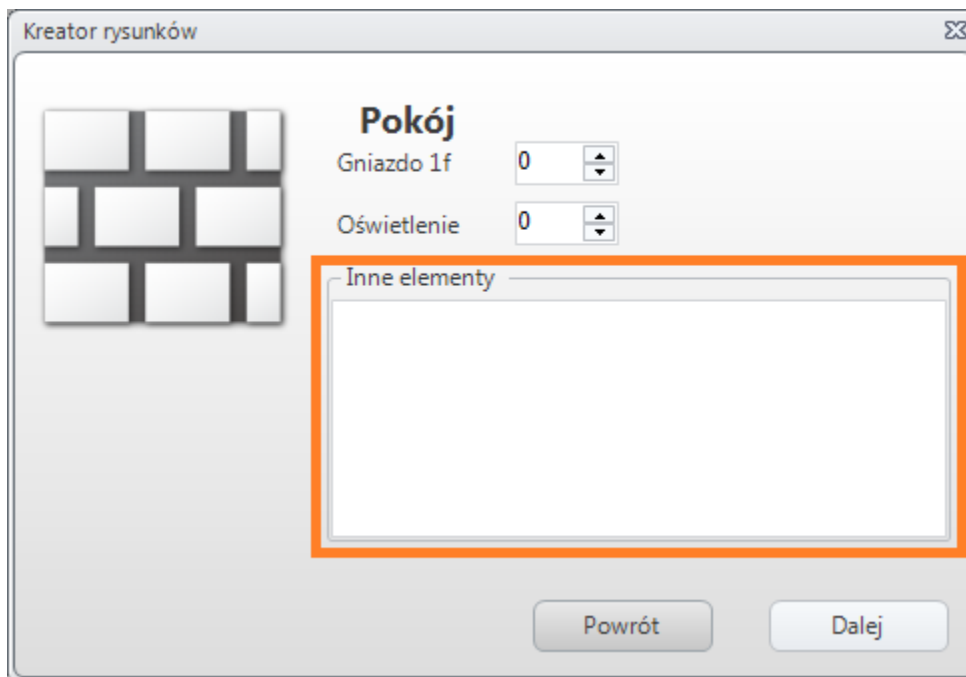


Pomieszczenia generowane przez kreator

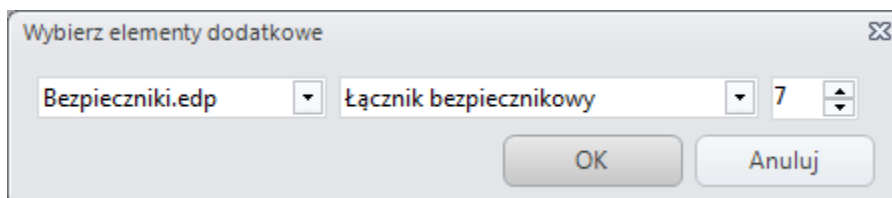
- **Rozdzielnia** – definicja obwodów jedno i trzy fazowych w rozdzielni oraz innych elementów, które dodajemy klikając w oknie **inne elementy**



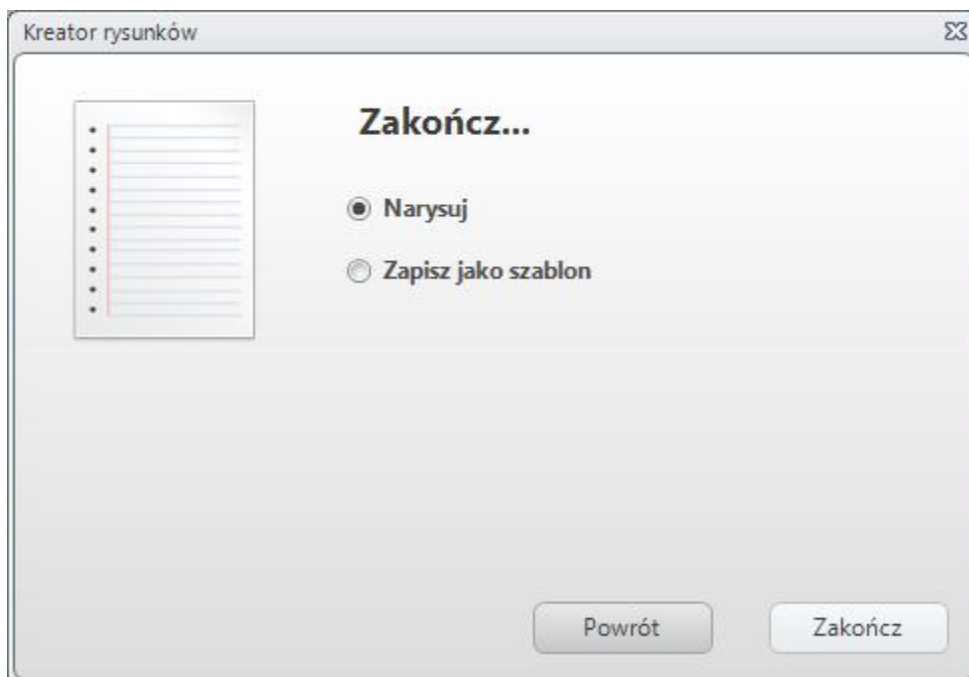
- **Pokój** – definicja rodzaju i ilości elementów znajdujących się w pomieszczeniu.



Prócz typowych elementów, takich jak **Gniazdo 1f** (gniazdo jednofazowe), czy **Oświetlenie** (oprawy oświetleniowe), istnieje także możliwość dodania innych elementów – należy kliknąć pole listy elementów dodatkowych, aby wywołać okno definicji elementów dodatkowych,



- **Otwórz szablon** – wybór gotowego szablonu pomieszczenia. Korzystając z opcji **Rozdzielnia** lub **Pokój**, zdefiniowany obiekt można zapisać jako szablon (wybór opcji **Zapisz jako szablon**) lub narysować na rysunku (wybór opcji **Narysuj**).



Szablon zapisywany jest w formacie .SCS. Szablon ten można narysować korzystając z funkcji **Otwórz szablon**, znajdującej się w głównym oknie kreatora rysunków.

3.2.7. Edytor bibliotek

Umożliwia edycję stosowanych bibliotek, szczegółowy opis w rozdziale 4.

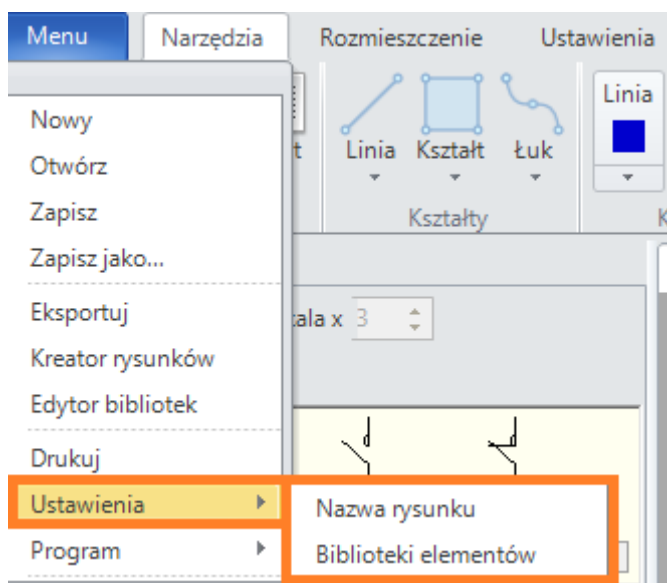
3.2.8. Drukuj

Drukowanie rysunku i podgląd wydruku.

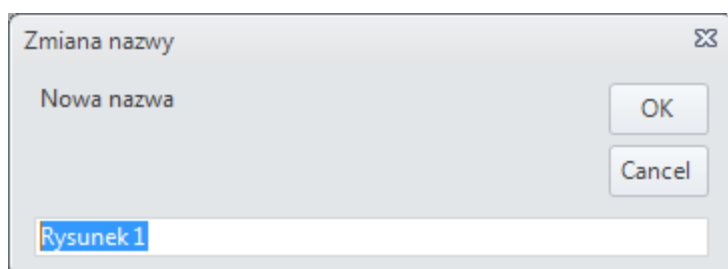
3.2.9. Ustawienia

Ustawienia bibliotek elementów i zmiana nazwy rysunku.

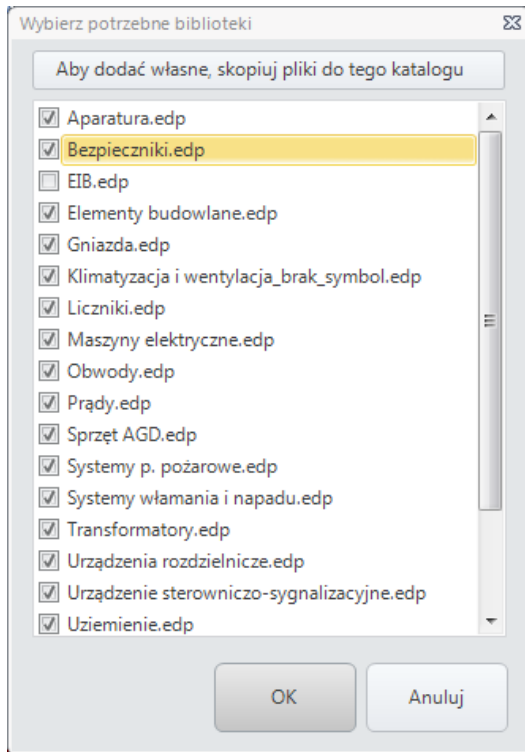
6 kwietnia 2012



Po przyciśnięciu przycisku **Nazwa rysunku** pojawia się okno menadżera bibliotek, umożliwiające wyłączenie bibliotek oraz dodawanie nowych do programu.



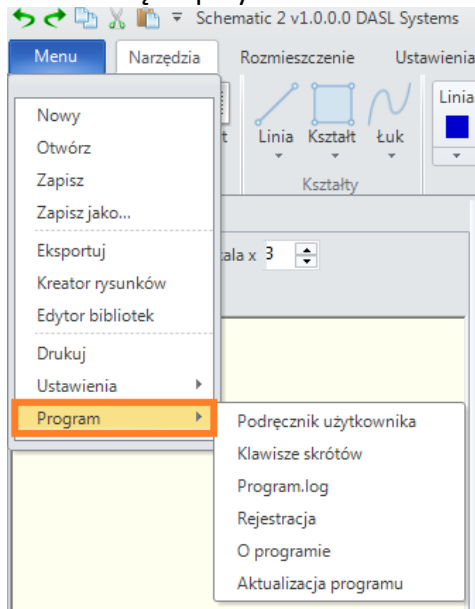
Po przyciśnięciu przycisku **Biblioteki elementów** pojawia się okno menadżera bibliotek, umożliwiające wyłączenie bibliotek oraz dodawanie nowych do programu.



Przycisk **Aby dodać własne, skopiuj pliki do tego katalogu** powoduje otwarcie lokalizacji katalogu, w którym są przechowywane biblioteki użytkownika. Po skopiowaniu biblioteki do tego folderu program umożliwi dodanie jej do bibliotek używanych w programie.

3.2.10. Program

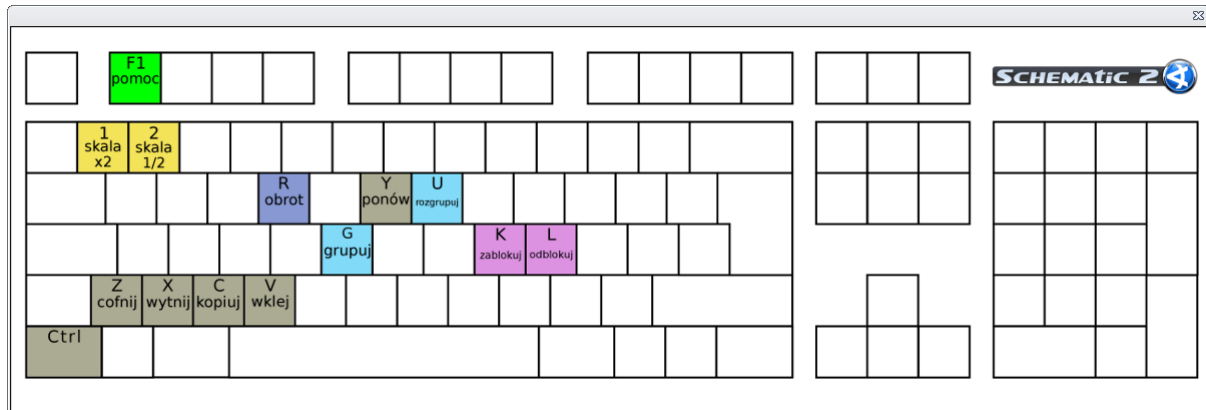
Po naciśnięciu przycisku zostanie rozwinięte menu.



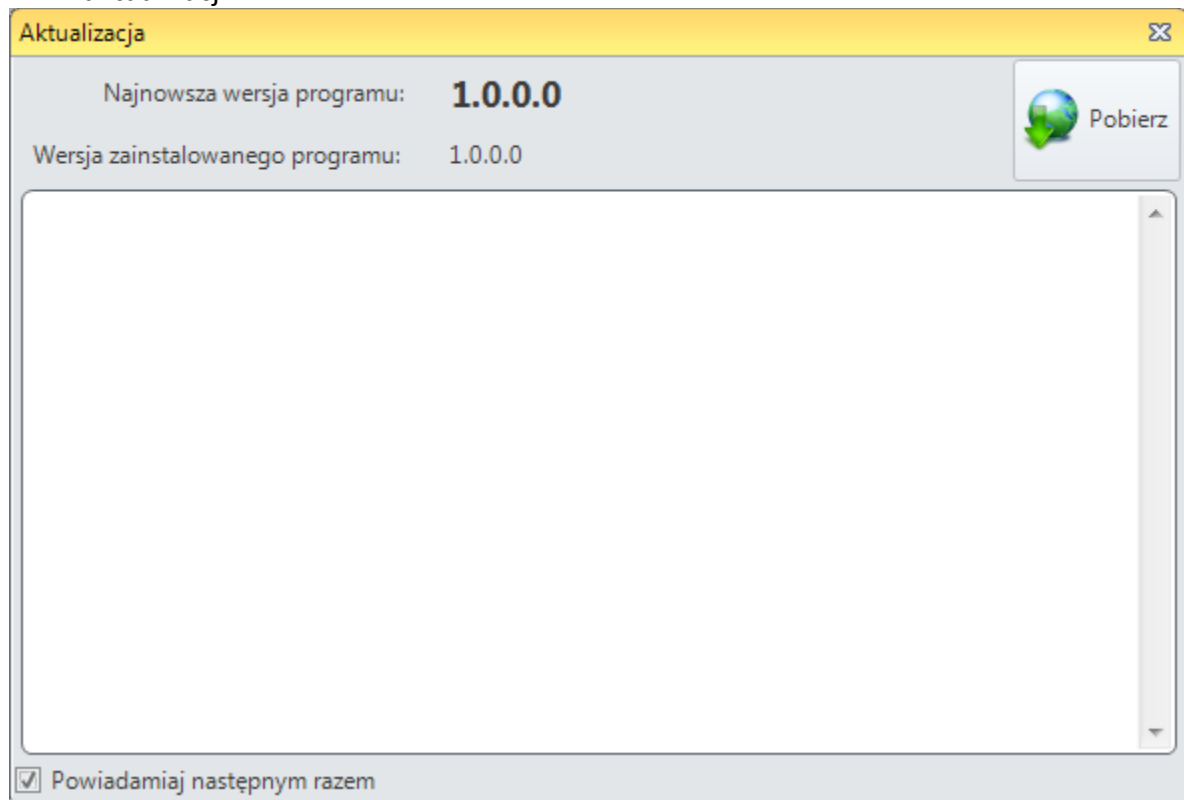
Funkcje menu **Program**:

- **Podręcznik użytkownika** – przycisk otwiera pomoc do programu w postaci pliku PDF, wymagana jest instalacja przeglądarki dla tego typu dokumentów,

- **Klawisze skrótów** – przycisk otwiera okno z mapą skrótów klawiszowych ,

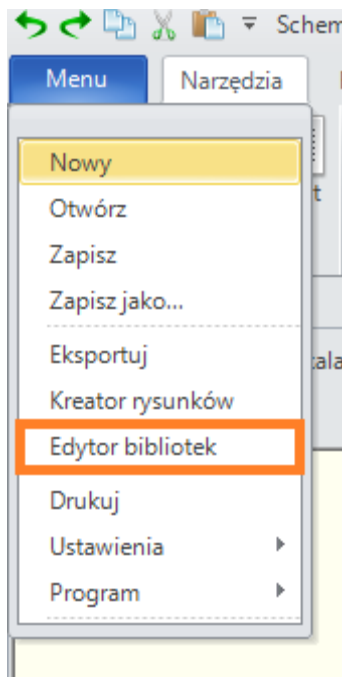


- **Program.log** – przycisk otwiera lokalizację zawierającą plik raportu błędów,
- **Rejestracja** – przycisk uruchamia okno rejestracji programu, szczegółowy opis rejestracji programu w rozdziale 2,
- **O programie** – informacje o rejestracji programu, wersji oraz twórcach ,
- **Aktualizacja programu** – przycisk uruchamia okno menadżera aktualizacji, który sprawdza dostępność do najnowszej wersji programu oraz wyświetla zmiany zawarte w aktualizacji.

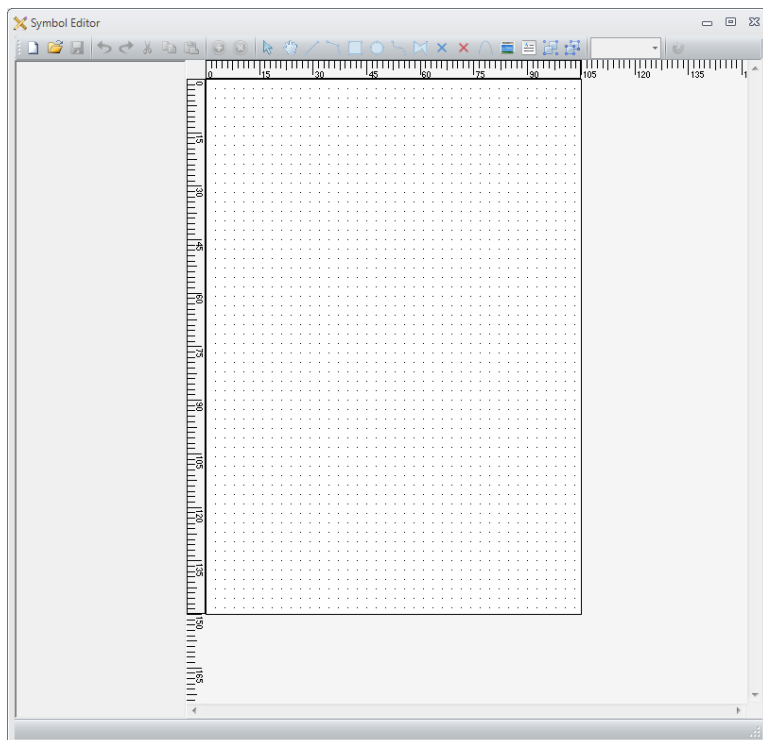


4. EDYTOR BIBLIOTEK

Prócz gotowych elementów bibliotecznych dostarczonych z programem, Użytkownik ma także możliwość tworzenia własnych bibliotek i symboli. Aby uruchomić **Edytor bibliotek**, należy nacisnąć odpowiedni przycisk, znajdujący się w menu głównym programu.



Na ekranie pojawia się okno Edytora.



4.1. Pasek narzędzi

Pasek narzędzi zawiera szereg funkcji umożliwiających tworzenie i modyfikację symboli, zapis bibliotek.

NOWY, OTWÓRZ, ZAPISZ

Funkcje pozwalające na stworzenie nowej biblioteki elementów, otwarcie istniejącej i zapis zmian w otwartej bibliotece.



COFNIJ, PRZYWRÓĆ, WYTNIJ, KOPIUJ, WKLEJ

Funkcje edycji pozwalające na cofnięcie lub przywrócenie zmian, usunięcie, lub skopiowanie zaznaczonego elementu, a także wklejenie skopiowanego wcześniej obiektu.



DODAJ, USUŃ SYMBOL

Funkcje pozwalające na dodanie lub usunięcie elementu z biblioteki.



NARZĘDZIA RYSOWANIA

Funkcje pozwalające na tworzenie symboli: **Zaznacz**, **Rączka**, **Linia**, **Łamana**, **Prostokąt**, **Elipsa**, **Krzywa**, **Obszar**, **Punkt aktywny** (umożliwiający przyczenie linii), **Usuń punkt aktywny**, **Łuk**, **Obraz**, **Tekst**, **Grupuj**, **Rozgrupuj**, **Przenieś element na górę i na dół**.



POWIĘKSZENIE

Powiększenie widoku.



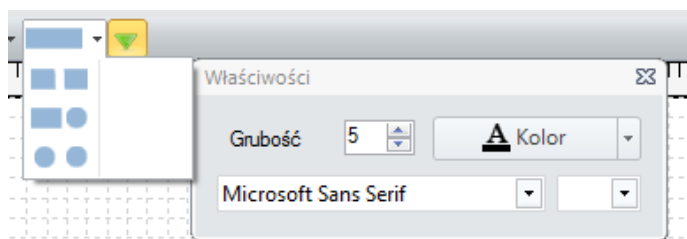
PRZYCIĄGNIJ I SIATKA

Funkcja umożliwia przyciąganie elementów do siatki, oraz wybór szerokości siatki.



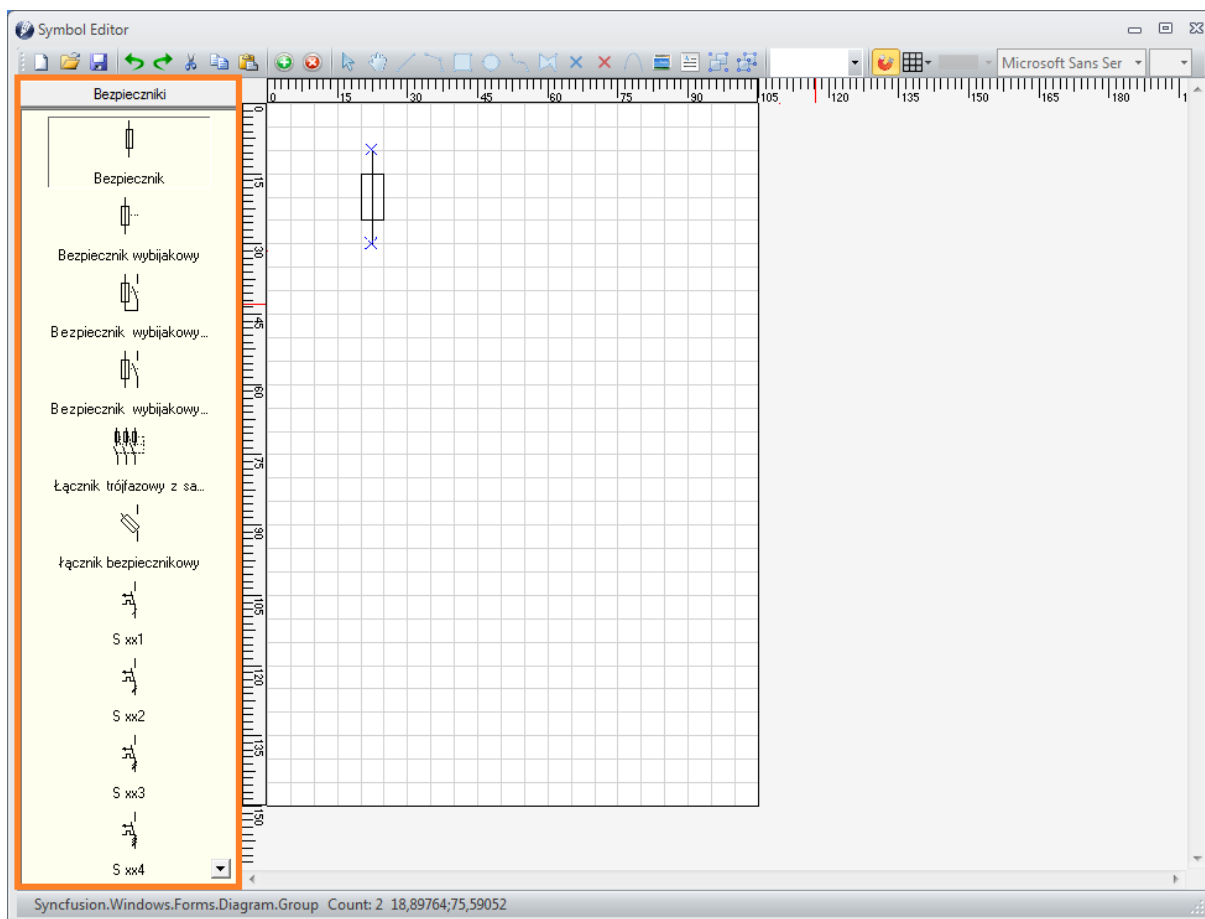
LINIE I CZCIONKA

Zmiana stylu linii elementu, koloru i grubości linii, oraz stylu i wielkości czcionki.



4.2. Symbole w bibliotece

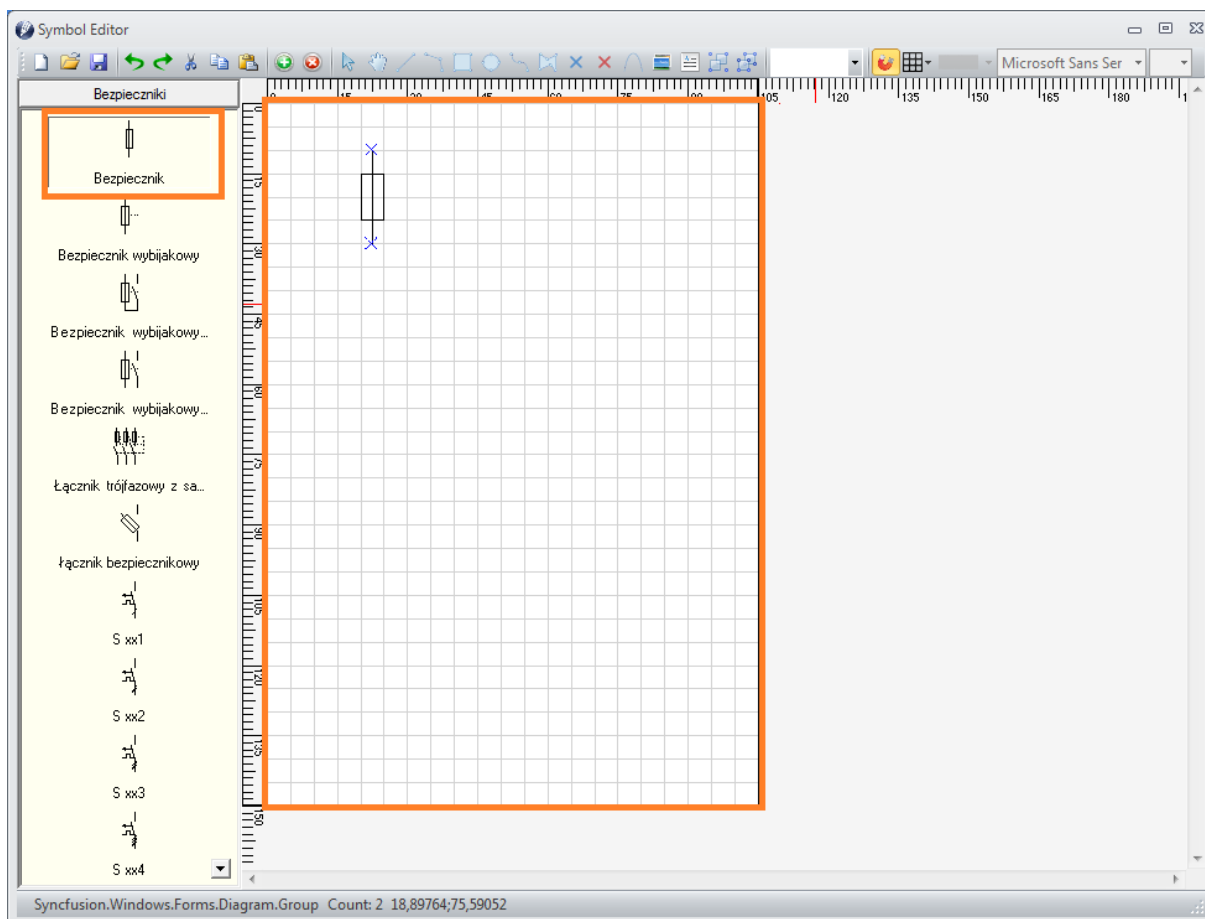
Po otwarciu istniejącej biblioteki lub stworzeniu nowej użytkownik ma możliwość modyfikowania jej. W kolumnie po lewej stronie znajduje się spis symboli należących do biblioteki, wraz z miniaturami.



Strzałki „^” oraz „v” pozwalają na przewijanie lity symboli.

Po wybraniu elementu zostaje on otwarty w oknie edycji, umożliwiającym wprowadzenie zmian.

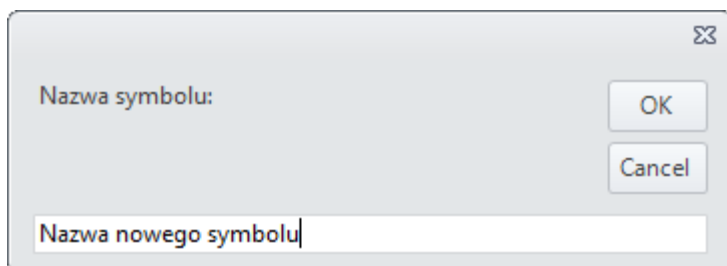
6 kwietnia 2012



Okno edycji posiada linijki, umożliwiające dokładne rysowanie elementów, a także siatkę, ułatwiającą wyrównywanie elementów.

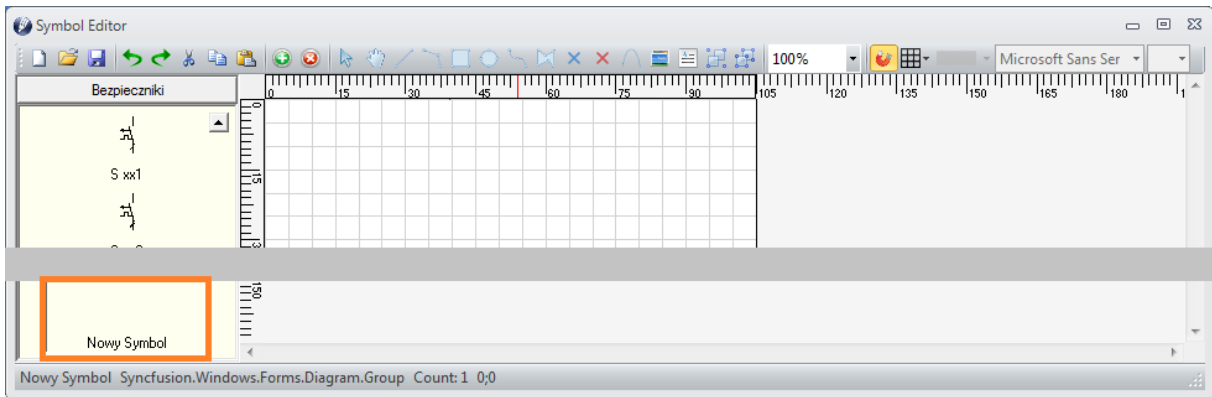
4.3. Nowy symbol

Po uruchomieniu przycisku **Dodaj symbol** pojawi się okno nazwy symbolu, do którego należy wpisać nazwę nowego symbolu, a następnie potwierdzić przyciskiem „OK”.



Nowy pusty symbol zostanie dodany do biblioteki na koniec listy symboli.

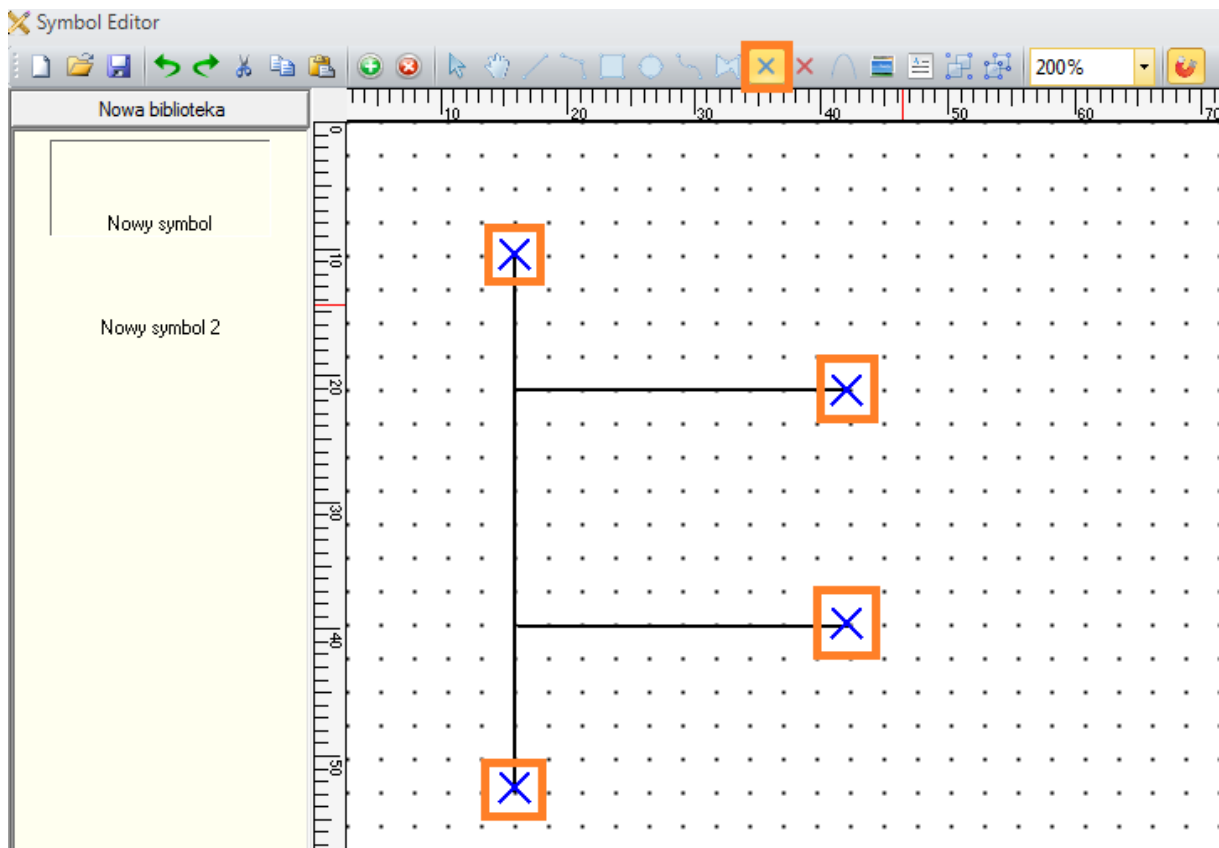
6 kwietnia 2012



4.4. Punkty aktywne

Punkty aktywne to specjalne punkty umożliwiające łączenie elementów za pomocą linii, której koniec przyczepiony do punktu aktywnego podąża za nim, wraz z przesuwanym symbolem.

Aby dodać punkt aktywny, należy z paska zadań nacisnąć przycisk Punkt aktywny, a następnie kliknąć lewym przyciskiem myszy na wybrany punkt na linii lub innym obiekcie, który ma być punktem aktywnym. Punkt aktywny jest oznaczony jako niebieski znak „x”.



Przyśnięcie przycisku **Usuń punkty aktywne** powoduje usunięcie wszystkich punktów aktywnych z symbolu.

NAJCZĘSTSZE PROBLEMY

Ponowna rejestracja

W przypadku braku akceptacji klucza aktywacyjnego, jeśli nazwa jest podobnie brzmiąca do nazwy z poprzedniej rejestracji, wówczas klient może dokonać ponownej rejestracji programu. Należy wówczas postępować tak, jak zostało to opisane w części **2.1. Pierwsza instalacja**.

Jeśli nie można otrzymać klucza aktywacyjnego poprzez Internet, należy zapisać dane rejestracyjne do pliku i przesłać je na adres serwis@dasl.pl.

Uwaga!

Firma DASL Systems zastrzega sobie prawo do decydowania, czy podana nazwa firmy jest nazwą bliskoznaczną do nazwy firmy z poprzedniej aktywacji. W przypadku stwierdzenia, że nazwa firmy z nowej rejestracji znacznie odbiega od tej z poprzedniej rejestracji, rejestracja może zostać odrzucona, o przyczynie odrzucenia aktywacji zostanie poinformowany klient.

Przeniesienie programu na inny komputer lub modernizacja sprzętu

Korzystanie z programu na dwóch stanowiskach umożliwia licencja przenośna (patrz pkt. **2.3. Licencja przenośna**)

Przeniesienie licencji jedno stanowiskowej na inny komputer (np. z powodu awarii, po naprawie lub w wyniku wymiany sprzętu) jest możliwe tylko w uzgodnieniu z firmą DASL Systems.

Uwaga!

Licencja jedno stanowiskowa nie zezwala na użytkowanie programu na kilku stanowiskach jednocześnie, dlatego klient, który przenosi program na inny komputer musi niezwłocznie wyrejestrować program z poprzedniego stanowiska (patrz pkt. **2.4. Wyrejestrowanie programu**).

Rejestracja programu będącym uaktualnieniem ze starszej wersji (Sonel Schematic)

Dla klientów posiadających starszą wersję programu Sonel Schematic przewidziano promocyjną wersję programu Schematic 2. Nabywając program Schematic 2 w wersji promocyjnej, klient zachowuje prawo do użytkowania i rejestracji również starszej wersji programu.

Do rejestracji wersji promocyjnej, prócz klucza produktu do wersji Schematic 2 wymagany jest także klucz produktu ze starszej wersji programu.

Aby zarejestrować program Sonel Schematic 2 jako uaktualnienie do starszej wersji programu Pomiary Elektryczne, należy przejść procedurę rejestracyjną, opisaną w punkcie **2. Rejestracja programu**. Okno do wpisania klucza starszej wersji wyświetla się w momencie wpisania klucza produktu Sonel Schematic 2. Należy wtedy wpisać klucz produktu poprzedniej wersji (nie klucz aktywacyjny, wygenerowany poprzednio).

Uwaga!

Firma DASL Systems zastrzega sobie prawo odmowy rejestracji, w przypadku gdy właściciel uaktualnienia do programu Sonel Schematic 2 jako klucz poprzedniej wersji podaje klucz produktu programu, który nie należy do niego.

W przypadku rejestracji uaktualnienia do programu Sonel Schematic 2 w przypadku, gdy klucz produktu wcześniejszej wersji nie został aktywowany, przed przystąpieniem do rejestracji Schematic 2 wymagana jest rejestracja poprzedniej wersji (oddzielnie).

Rejestracja programu w przypadku odsprzedaży lub zmiany nazwy firmy

Firma, która zakupiła zarejestrowany program, może aktywować program, jednakże do takiej rejestracji wymagany jest dowód odsprzedaży programu Sonel Schematic 2 (np. faktura VAT), zawierający wszystkie dane sprzedawcy i kupującego.

Cyfrową kopię dowodu sprzedaży programu należy przesłać na adres serwis@dasl.pl, wraz z wygenerowanym plikiem z danymi rejestracyjnymi (patrz punkt **2.1. Pierwsza rejestracja**).

Uwaga!

Klient odsprzedający program jest zobligowany do jego wyrejestrowania (patrz pkt. **2.4. Wyrejestrowanie programu**).

Utrata klucza produktu

Klucz produktu jest 32 cyfrowo-literowym unikatowym kodem, pozwalającym rejestrację programu. Klucz ten znajduje się na karcie instalacyjnej, dołączonej do płyty z programem. Posiadanie klucza produktu jest jednoznaczne z posiadaniem prawa do użytkowania programu Sonel Schematic 2 w pełnej wersji, dlatego odstąpienie karty instalacyjnej jest naruszeniem zasad licencji użytkownika (w przypadku odsprzedaży programu sprzedawca musi przekazać także kartę instalacyjną, a także odinstalować program ze swojego komputera).

W wyjątkowych sytuacjach istnieje możliwość odtworzenia utraconego klucza produktu. Na prośbę użytkownika (po wcześniejszej weryfikacji adresu i nazwy firmy) firma DASL Systems odsyła klucz produktu na adres e-mail, podany przy wcześniejszej rejestracji programu.

W odtworzeniu klucza produktu pomaga posiadanie oryginalnego pudełka, na którym znajduje się 4-ro cyfrowy kod identyfikacyjny.

Uwaga!

Klucz produktu nie jest podawany drogą telefoniczną.

6 kwietnia 2012

Nie ma możliwości odtworzenia klucza produktu w przypadku, gdy klient nie zarejestrował programu, ponieważ wg licencji użytkownika właścicielem licencji jest klient, którego dane zostały przesłane w celu zarejestrowania programu.

Przypadek utraty klucza produktu należy niezwłocznie zgłosić firmie DASL Systems.

W przypadku rejestracji odtworzonego klucza produktu firma DASL Systems sprawdza poprawność rejestracji (nazwę firmy, dane komputera), porównując z poprzednią aktywacją. Działanie takie służy bezpieczeństwu klientów i zapobiega próbom odtworzenia i rejestracji programu przez osoby nieupoważnione.

Przyczyny braku akceptacji klucza aktywującego

Kod aktywacyjny generowany jest na podstawie trzech parametrów:

- nazwy firmy,
- klucza produktu,
- numerów identyfikacyjnych procesora oraz płyty głównej.

Zmiana jednej z tych wartości powoduje, że klucz aktywacyjny traci swoją ważność, wymagana jest zatem ponowna rejestracja programu.

Jeśli zmiana nazwy firmy to nieznacząca zmiana w zakresie interpunkcji lub wielkości liter, firma DASL Systems wygeneruje nowy klucz produktu, przypisany do nowej nazwy firmy.

W przypadku zupełnej zmiany nazwy firmy konieczny jest kontakt z DASL Systems w celu ustalenia procedury zmiany nazwy firmy w programie.

Zmiana parametrów technicznych komputera (procesora, płyty głównej) nie powoduje utraty prawa do ponownej rejestracji programu, jednakże taka rejestracja powinna być przeprowadzona w porozumieniu z DASL Systems.