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



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 sie okno powitalne.

🧃 Instalator programu Sonel Schematic2 1.0.0.0			
	Witamy w kreatorze instalacji programu Sonel Schematic2 1.0.0.0 Ten kreator pomoże Ci zainstalować program Sonel Schematic2 1.0.0.0.		
	Zalecane jest zamknięcie wszystkich uruchomionych programów przed rozpoczęciem instalacji. To pozwoli na uaktualnienie niezbędnych plików systemowych bez konieczności ponownego uruchomienia komputera. Kliknij Dalej, aby kontynuować.		
	Dalej > Anuluj		

Aby kontynuować należy nacisnąć Dalej.

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



🧧 Instalator programu Sonel Schematic2 1.0.0.0: Umowa licencyjna 🛛 💷 💻 🌉				
LICENCJA UŻYTKOWNIKA PROGRAMU "Sonel Schematic 2"				
Niniejsza licencja stanowi prawnie wiążąca umowę, dotyczącą programu "Sonel Schematic 2", zwanego dalej "Programem", pomiędzy Użytkownikiem i firmą Dasl Systems, dalej zwaną Producentem. Po przez zainstalowanie Programu, Użytkownik zgadza się z warunkami i staje się stroną tej umowy.				
1. Udzielenie licencji Po zapłaceniu wszelkich należnych opłat, użytkownik zyskuje nieprzechodnie prawo uruchamiania programu na jednym komputerze, pracującym samodzielnie lub w sieci, należącym do lub znajdującym się w posiadaniu użytkownika.				
Przed zainstalowaniem Sonel Schematic2 1.0.0.0 przeczytaj umowę licencyjną. Jeśli akceptujesz wszystkie warunki umowy, kliknij Zgadzam się.				
Nullsoft Install System v2.35.1-Unicode				

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

ſ	Instalator programu Sonel Schematic2 1.0.0.0
	Typ intalacji :
	Instalacja
l	Aktualizacja
l	
	Nullsoft Install System v2.35,1-Unicode
	< Wstecz Dalej > Anuluj

Następny krok to wybór składników do zainstalowania.



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

Instalator programu Sonel So	hematic2 1.0.0.0	<u> </u>		
Wybierz komponenty Wybierz komponenty programu Sonel Schematic2 1.0.0.0, które chcesz zainstalować.				
Zaznacz komponenty, które chcesz zainstalować i odznacz te, których nie chcesz zainstalować. Kliknij Dalej, aby kontynuować.				
Wybierz komponenty do zainstalowania:				
	•	4		
Wymagane miejsce: 19.7MB	Opis Przesuń kursor myszy nad komponent, aby z jego opis.	obaczyć		
Nullsoft Install System v2,35,1-Uni	code			
	< Wstecz Dalej >	Anuluj		

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



Instalator programu Sonel Schematic2 1.0.0.0				
	Wybierz komponenty Wybierz komponenty programu Sonel Schematic2 1.0.0.0, które chcesz zainstalować.			
Inne opcje :				
🔽 Utwórz skrót na	pulpicie			
Nullsoft Install System v2.35	1-Unicode			
	< Wstecz Dalej > Anuluj			

Następnie, gdzie na dysku twardym ma być zainstalowany program.

Instalator program	nu Sonel Schematic2 1.0.0.0			
$\overline{\textcircled{3}}$	Wybierz lokalizację dla instalacji Wybierz folder, w którym ma być zainstalowany Sonel Schematic2 1.0.0.0.			
Instalator zainstaluje program Sonel Schematic2 1.0.0.0 w następującym folderze. Aby zainstalować w innym folderze, kliknij Przeglądaj i wybierz folder. Kliknij Zainstaluj, aby rozpocząć instalację.				
Folder docelowy	s (x86)\Sonel Schematic2			
Wymagane miejsce: 8 Dostępne miejsce: 8	: 19.7MB 3.1GB			
Nullsoft Install System	v2,35,1-Unicode			

Jeżeli program został zainstalowany bez błędów, pojawi sie 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.

🍤 🏕 🖏 🐰 💼 🔻 So	onel Schematic2 v1.0.0.0 DASL	Systems
Menu Narzędzia	Rozmieszczenie Ustaw	ienia
Nowy Otwórz Zapisz Zapisz jako Eksportuj Kreator rysunków Edytor bibliotek Drukuj Ustawienia	st Linia Kształt Łuk Kształty cala x 3 \$	Linia Wnętrze
Program 🕨	Podręcznik użytkownika	
Systemy włamania i nap	Klawisze skrótów	
Transformatory	Program.log	
Urzadzenia rozdzielnicz	Rejestracja	
Urządzenie sterowniczo	O programie	
Uziemienie	Aktualizacja programu	
and the second sec		

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.



Rejestracja produktu	X
Rejestracja produktu Zapoznaj się z licencją	
LICENCJA UŻYTKOWNIKA PROGRAMU "Sonel Schematic 2" Niniejsza licencja stanowi prawnie wiążąca umowę, dotyczącą programu "Sonel Schematic "Programem", pomiędzy Użytkownikiem i firmą Dasl Systems, dalej zwaną Producentem. Programu, Użytkownik zgadza się z warunkami i staje się strona tej umowy.	: 2", zwanego dalej Po przez zainstalowanie
 Udzielenie licencji Po zapłaceniu wszelkich należnych opłat, użytkownik zyskuje nieprzechodnie prawo uruch jednym komputerze, pracującym samodzielnie lub w sieci, należącym do lub znajdującym użytkownika. Jeżeli użytkownik posiada sprzętowy klucz produktu upoważnia go to do instalacji kopii pri komputerach i umożliwia pracę na tej jednostce , w której zainstalowany jest ów sprzętowy Użytkownik nie ma prawa do dokonywania jakichkolwiek modyfikacji programu oraz zwią: dokumentacji. Program może być wykorzystywany jedynie do celów określonych w instru 	amiania programu na się w posiadaniu gramu na wielu / klucz. zanej z nim kcji użytkownika.
 Kopiowanie Programu. Użytkownik ma prawo do zrobienia jednej kopii programu, wyłącznie jako kopię zapasową kopiowanie lub odsprzedawanie programu, uprawnia Producenta do podjęcia wszelkich śr obowiązującym prawem. 	. Nieupoważnione odków, zgodnych z
3. Prawo Autorskie. Użytkownik przyjmuje do wiadomości i zgadza się, że wszelkie prawa własności, prawa interoraz związanej z nim dokumentacji, należą do Producenta i są chronione polskim oraz mię prawem autorskim. Użytkownik musi podjąć wszelkie starania by chronić licencjonowany j zastrzega oraz zatrzymuje wszelkie prawa oraz znaki towarowe dotyczące licencjonowaneg Użytkownik nie nabywa żadnych innych praw, za wyjątkiem określonych w tej umowie.	elektualne do programu dzynarodowym program. Producent o programu.
4. Uaktualnienia. Wszystkie warunki tej umowy dotyczą również wszelkich zmian oraz uaktualnień programu może otrzymać od Producenta. Producent jest uprawniony do pobierania opłat za uaktual Użytkownikowi.	u, które Użytkownik nienia dostarczone
Przeczytałem i akceptuję umowę licencyjną	
 Krok 1 - Rejestracja Krok 2 - Aktywacja 	Dalej 📄

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.



Rejestracja produktu			
•	Brak uprawnień administratora! Aby dokonać rejestracji lub jej modyfikacji, program musi być uruchomiony z uprawnieniami admi Zamknij program i uruchom go jako administrator.	inistratora.	
		ОК	
st st q q J J" st kz	ak to zrobić? eśli jesteś jedynym użytkownikiem omputera, kliknij prawym rzyciskiem myszy na skrócie rogramu i wybierz z menu odręcznego: Uruchom jako administrator" eśli nie masz uprawnień do dministrowania komputerem, kontaktuj się z administratorem.		

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

	Karta	instalacyjna	7418	
Nazwa programu:	SonelSchematic2			
Klucz produktu:	51C6-			
Zarejestrowany dla:				
Klucz aktywacyjny:	·			
Aby aktywować program sprawdź czy nie ma nowszej wersji programu na stronie producenta i zaktualizuj oprogramowanie, a następnie postępuj zgodnie z instrukcjami poniżej.				
Krok 1 (rejestracja):		Krok 2 (aktywacja):		
Aby móc korzystać ze wszystkich mo zakupie licencji program należy zarej należy:	ożliwości programu po estrować. W tym celu	Jeżeli program nie został aktywowany AUTOMATYCZNIE, należy poczekać na klucz aktywacyjny a następnie:		
 Uruchomić Kreatora rejestracji prz menu REJESTRACJA; 	ez wywołanie z głównego	 Uruchomić Kreator rejestracji przez wywołanie z głównego menu REJESTRACJA; 		
2. Wybrać KROK 1 - Rejestracja prog	gramu;	2. Wybrać KROK2 - Aktywacja programu;		
3. Wpisać KLUCZ PRODUKTU znajo	lujący się powyżej;	3. Wpisać klucz aktywacyjny i zakończyć aktywację;		
4. Wpisać dane użytkownika, a w sz	czególności jego NAZWĘ;			
 Wysłać formularz rejestracyjny prz inną metodę. 	ez INTERNET lub wybrać	UWAGAI Zachowaj kartę instalacyjną i wszelkie dane rejestracyjne w celu ponownej rejestracji.		
	Producer	nt oprogramowania: DASL Systems, +48 12 2942001, www	/.dasl.pl	

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



POMOC DO PROGRAMU SONEL Schematic 2 – wer. 1.0.3

6 kwietnia 2012

Rejestracja	produktu 🛛 🕅
3	Rejestracja produktu W puste pola wpisz klucz produktu dostarczony wraz z oprogramowaniem na karcie rejestracyjnej
Klucz	produktu :
51C	6-
Wpisa	ny klucz produktu pozwala na zarejestrowanie programu:
Sor Schem	nel atic 2
	Uwaga! Rejestrujesz licencję jednostanowiskową. 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.



POMOC DO PROGRAMU SONEL Schematic 2 – wer. 1.0.3

6 kwietnia 2012

Rejestracja produktu	X							
Rejestracja produktu W puste pola wpisz swoj Zwróć szczególną uwagę gdyż będą one później d	Rejestracja produktu W puste pola wpisz swoje dane. Zwróć szczególną uwagę na wpisane informacje, gdyż będą one później drukowane na protokołach jako wykonawca							
Nazwa:	DASL Systems							
	 Wpisana nazwa będzie zamieszczana jako wykonawca na utworzonych i wydrukowanych protokołach. Proszę wpisać pełną oficjalną nazwę firmy. 							
Adres:	ul. Rzemieślnicza 1							
Miasto:	Kraków Kod: 30-363							
Kraj:	Poland							
E-mail:	biuro@dasl.pl							
(1) Wyr	óźnione pozycja są wymagane!							
Faks:	+48 12 29 42 001							
Tel:	+48 12 29 42 001							
🗹 Zgadza	m się na otrzymywanie informacji o aktualizacjach programu							
	m się na otrzymywanie informacji o nowościach h promocyjnych							
Wstecz	Dalej							

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

Po wypełnieniu pozostałych pól program uaktywni przycisk Dalej.

Kolejnym korkiem jest wybór sposobu rejestracji:





- Przez Internet program łączy sie 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.



Rejestracja	produktu	23
3	Rejestracja produktu Rejestrowanie programu	
Rejest	Program został pomyślnie aktywowany. Twój kod aktywacyjny: racja produktu Program został pomyślnie aktywowany!	
	OK Kopiuj dane aktywacyjne do schowka.	
	Wstecz	Zamknij

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).



<u> </u>	Rejectracia produktu	
	Rejestrowanie programu	
	Dane rejestracyjne zostały pomyślnie wysłane W ciącu dwóch dni roboczych otrzymasz na podany adres e-mail aktywacje	
	Dziękujemy za rejestrację	
	Zespół DASL Systems	

W przypadku odrzucenia rejestracji przez Internet Klient otrzyma stosowny komunikat:



Rejestracja produktu
 Rejestrowanie programu
Rejestracja nie powiodła się!
Skontaktuj się z producentem w celu uzyskania informacji lub skorzystaj z opcji zapisz do pliku Kod błędu: 144 Program jest już zarejestrowany, na jonym stanowickuj
[11] Klucz produktu jest zarejestrowany dla firmy o innej nazwie
[14] Flogram Jest Juz Zarejestrowany fla firmy o innej nazwie
[11] Klucz produktu jest zarejestrowany dla firmy o innej nazwie
[11] Klucz produktu jest zarejestrowany dla firmy o innej nazwie
[11] Klucz produktu jest zarejestrowany dla firmy o innej nazwie

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.



Rejestracja produktu
Dane rejestracyjne zostały zapisane w pliku:
C:\Users\rafal\Desktop\REGISTRATION_SonelSchematic2.txt
W celu otrzymania aktywacji wyślij go pocztą jako załącznik na adres:
serwis@dasl.pl
Dziękujemy za rejestrację
Zespół DASL Systems

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.



POMOC DO PROGRAMU SONEL Schematic 2 - wer. 1.0.3

6 kwietnia 2012



Po wpisaniu poprawnego aktywacyjnego obok niego pojawi się zielony znak "V" 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.





2.2. Ponowna aktywacja programu

Uwaga!

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

Instalacja na innym stanowisku może odbyć sie 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 jednoczenie obsługiwać kilka programów np. Sonel PE5, Sonel Schematic 2, Foton 12464 oraz starsze programy firmy Sonel.

Jest ona przewidziana tylko dla użytkowników, który posiadają już wersje jednostanowiskowe 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 "Administratora",
- 3. Wybrać okno Rejestracja,
- Jeżeli program wykryje wpięty klucz sprzętowy, w oknie Rejestracji pojawi sie obrazek symbolizujący urządzenie USB oraz tekst licencji, z którym należy się zapoznać, następnie wybrać "Krok 1 – Rejestracja" i potwierdzić przyciskiem Dalej,



Rejestracja produktu 🛛 🕅 🎗
Rejestracja produktu Zapoznaj się z licencją
LICENCJA UŻYTKOWNIKA PROGRAMU "Sonel Schematic 2"
Niniejsza licencja stanowi prawnie wiążąca umowę, dotyczącą programu "Sonel Schematic 2", zwanego dalej "Programem", pomiędzy Użytkownikiem i firmą Dasl Systems, dalej zwaną Producentem. Po przez zainstalowanie Programu, Użytkownik zgadza się z warunkami i staje się stroną tej umowy.
 Udzielenie licencji Po zapłaceniu wszelkich należnych opłat, użytkownik zyskuje nieprzechodnie prawo uruchamiania programu na jednym komputerze, pracującym samodzielnie lub w sieci, należącym do lub znajdującym się w posiadaniu użytkownika. E
Jeżeli użytkownik posiada sprzętowy klucz produktu upoważnia go to do instalacji kopii programu na wielu komputerach i umożliwia pracę na tej jednostce , w której zainstalowany jest ów sprzętowy klucz. Użytkownik nie ma prawa do dokonywania jakichkolwiek modyfikacji programu oraz związanej z nim dokumentacji. Program może być wykorzystywany jedynie do celów określonych w instrukcji użytkownika.
2. Kopiowanie Programu. Użytkownik ma prawo do zrobienia jednej kopii programu, wyłącznie jako kopię zapasową. Nieupoważnione kopiowanie lub odsprzedawanie programu, uprawnia Producenta do podjęcia wszelkich środków, zgodnych z obowiązującym prawem.
3. Prawo Autorskie. Użytkownik przyjmuje do wiadomości i zgadza się, że wszelkie prawa własności, prawa intelektualne do programu oraz związanej z nim dokumentacji, należą do Producenta i są chronione polskim oraz międzynarodowym prawem autorskim. Użytkownik musi podjąć wszelkie starania by chronić licencjonowany program. Producent zastrzega oraz zatrzymuje wszelkie prawa oraz znaki towarowe dotyczące licencjonowanego programu. Użytkownik nie nabywa żadnych innych praw, za wyjątkiem określonych w tej umowie.
4. Uaktualnienia. Wszystkie warunki tej umowy dotyczą również wszelkich zmian oraz uaktualnień programu, które Użytkownik może otrzymać od Producenta. Producent jest uprawniony do pobierania opłat za uaktualnienia dostarczone Użytkownikowi.
Przeczytałem i akceptuję umowę licencyjną
Krok 1 - Rejestracja Dalej Dal

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.



POMOC DO PROGRAMU SONEL Schematic 2 – wer. 1.0.3

6 kwietnia 2012

Rejestracja	produktu	×
3	Rejestracja produktu Wpisz w pole klucze produktów programów, które posiadasz i chcesz przypisać do klucza sprzętowego, następnie dodaj je do listy.	-
Podaj k	lucz produktu: Numer klucza: 0063ZB	
Т00	2-	Si 🖌 🛃
6JR 51C Wpisar	U- 6- ne klucze pozwalają na zarejestrowanie Licencji przenośnej dla następują	acych programów:
Sonel	Sonel	
PE4	Schematic 2	
	Wstecz	Dalej

Po wpisaniu klucza produktu, jeśli jest on poprawny, należy potwierdzić go zielonym znakiem "+", znajdującym się po prawej stroni 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.



Rejestracja produktu 🔀							
3	 Rejestracja produktu W puste pola wpisz swoje dane. Zwróć szczególną uwagę na wpisane informacje, gdyż będą one później drukowane na protokołach jako wykonawca 						
F		lazwa:	DASL Systems	Wpisana n na utworze Proszę wp	azwa będzie zamiesz onych i wydrukowany isać pełną oficjalną na	czana jako wykonawca ych protokołach. azwę firmy.	
		Adres:	ul. Rzemieślnicza 1				
U.	N	liasto:	Kraków	Kod	30-363		
					50 505		
		Kraj:	Poland	•			
	E	E-mail:	biuro@dasl.pl				
		🕦 Wyrd	óżnione pozycja są w	ymagane!			
		Faks:					
		Tel:					
		Zgadzar	n się na otrzymywan	ie informacji	o aktualizacjach prog	ramu	
		Zgadzar i akcjacl	n się na otrzymywan n promocyjnych	e informacji	o nowościach		
	Wstecz					Dalej	

- 8. Należy pamiętać, że dane teleadresowe 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.



Rejestracja produktu	X
Rejestracja produktu Zapoznaj się z licencją	A
 LICENCJA UŻYTKOWNIKA PROGRAMU "Sonel Schematic 2" Niniejsza licencja stanowi prawnie wiążąca umowę, dotyczącą programu "Sonel Schematic 2, "Programem", pomiędzy Użytkownikiem i firmą Dasl Systems, dalej zwaną Producentem. Poprogramu, Użytkownik zgadza się z warunkami i staje się stroną tej umowy. 1. Udzielenie licencji Po zapłaceniu wszelkich należnych opłat, użytkownik zyskuje nieprzechodnie prawo uruchal jednym komputerze, pracującym samodzielnie lub w sieci, należącym do lub znajdującym s użytkownika. Jeżeli użytkownik posiada sprzętowy klucz produktu upoważnia go to do instalacji kopii prokomputerach i umożliwia pracę na tej jednostce , w której zainstalowany jest ów sprzętowy Użytkownik nie ma prawa do dokonywania jakichkolwiek modyfikacji programu oraz związa dokumentacji. Programu. Użytkownik ma prawo do zrobienia jednej kopii programu, wyłącznie jako kopię zapasową. I kopiowanie lub odsprzedawanie programu, uprawnia Producenta do podjęcia wszelkich śro obowiązującym prawem. 	2", zwanego dalej o przez zainstalowanie miania programu na się w posiadaniu gramu na wielu klucz. anej z nim cji użytkownika. Nieupoważnione odków, zgodnych z
 Prawo Autorskie. Użytkownik przyjmuje do wiadomości i zgadza się, że wszelkie prawa własności, prawa intektoraz związanej z nim dokumentacji, należą do Producenta i są chronione polskim oraz międ prawem autorskim. Użytkownik musi podjąć wszelkie starania by chronić licencjonowany przastrzega oraz zatrzymuje wszelkie prawa oraz znaki towarowe dotyczące licencjonowanego Użytkownik nie nabywa żadnych innych praw, za wyjątkiem określonych w tej umowie. Uaktualnienia. Wszystkie warunki tej umowy dotyczą również wszelkich zmian oraz uaktualnień programu, może otrzymać od Producenta. Producent jest uprawniony do pobierania opłat za uaktualni Użytkownikowi. 	ektualne do programu Izynarodowym rogram. Producent programu. które Użytkownik ienia dostarczone
 Przeczytałem i akceptuję umowę licencyjną Krok 1 - Rejestracja Krok 2 - Aktywacja 	Dalej 🔶

Po pisaniu 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.





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.



POMOC DO PROGRAMU SONEL Schematic 2 - wer. 1.0.3

6 kwietnia 2012



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 dziale 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

Sonel Schematic2 v1.0.0.0 DASL 🗧 📩	Systems				
Menu Narzędzia Rozmieszczenie Ustaw	vienia				
🖏 🔿 🖆 🦯 🛄 🖒 [Linia Wnętrze	• X	1 ‡ OK	Microsoft Sans Serif 🔹 14 🛟	$\Diamond \downarrow \phi \Box \sim$
Wybór Chwyt Obraz Tekst Linia Kształt Łuk	· · [Drugi kolor 🔻		BIUEEE.	
Główne Kształty	Kolor	Deseń	Linia	Tekst	Historia



GŁÓWNE

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

Menu Narzędzia I	Rozmieszczenie Ust	awienia					
🔈 🖑 🔿 🖴	15	Linia Wnętrze	• X	1 ‡ OK	Microsoft Sans Serif 🔹 14 🛟	¢	$\downarrow \phi \Box \sim$
Wybór Chwyt Obraz Tekst	Linia Kształt Łuk	•	Drugi kolor 🔻		BIUEEA·		
Główne	Kształty	Kolor	Deseń	Linia	Tekst		Historia

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 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), Elipsa (rysowanie figury odbywa się poprzez kliknięcie i przytrzymanie 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 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)

Menu Narzędzia	Rozmieszczenie Usta	awienia					
😓 🖑 📚 🖴	$\angle \square $	Linia Wnętrze	• X	1 ‡ OK	Microsoft Sans Serif	• 14 🛟	$\Diamond \downarrow \phi \Box \sim$
Wybór Chwyt Obraz Tekst	Linia Kształt Łuk	•	Drugi kolor 🔻		BIUEE	<u>A</u> -	
Główne	Kształty	Kolor	Deseń	Linia	Tekst		Historia



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,

Menu Narzędzia R	Rozmieszczenie Ust	awienia	_				
🔈 🖑 🐟 🖴	13	Linia Wnętrze	- x	1 ‡ OK	Microsoft Sans Serif • 14	Ó	$\downarrow \phi \Box \sim$
Wybór Chwyt Obraz Tekst	Linia Kształt Łuk	v v	Drugi kolor 💌		BIUEEE A.		
Główne	Kształty	Kolor	Deseń	Linia	Tekst		Historia

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.

Menu Narzędzia	Rozmieszczenie Ust	awienia				
🔈 🖑 🧼 🖴	15	Linia Wnętrze	- x	1‡ OK	Microsoft Sans Serif • 14 🛟	$\Diamond \downarrow \phi \Box \sim$
Wybór Chwyt Obraz Tekst	Linia Kształt Łuk	-	Drugi kolor 💌		BIUEEEA·	
Główne	Kształty	Kolor	Deseń	Linia	Tekst	Historia

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.

Menu Narzędzia Rozmieszczenie Ustawienia				
📘 🖓 🤿 🚔 🦯 🔲 😽 Linia	Wnętrze 👻 X	1 ‡ OK	Microsoft Sans Serif 🔹 14 🛟	$\diamond \downarrow \diamond \Box \sim$
Wybór Chwyt Obraz Tekst Linia Kształt Łuk	Drugi kolor		BIVEEI <mark>A</mark> -	
Główne Kształty H	Kolor Deseń	Linia	Tekst	Historia

TEKST

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

Menu Narzędzia	Rozmieszczenie Ust	awienia						
😓 🖑 🔿 🖴	15	Linia Wnętrze	- x	1 ‡ OK	Microsoft Sans Serif	• 14 🛟	0 4	↓
Wybór Chwyt Obraz Tekst	Linia Kształt Łuk		Drugi kolor 🔻		BIUEE	<u>A</u> -	1 *	*
Główne	Kształty	Kolor	Deseń	Linia	Tekst			Historia

HISTORIA

Pięć ostatnio użytych elementów bibliotecznych.

Menu Narzędzia	Rozmieszczenie Usta	awienia				
😓 🖑 📚 🖴	$/\Box$	Linia Wnętrze	• x	1 ‡ OK	Microsoft Sans Serif 🔹 14 🛟	$\diamond \downarrow \diamond \Box \sim$
Wybór Chwyt Obraz Tekst	Linia Kształt Łuk	•	Drugi kolor 🔻		BIUEEE .	
Główne	Kształty	Kolor	Deseń	Linia	Tekst	Historia

Pasek Rozmieszczenie zawiera sekcje:

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



• Wyrównanie – wyrównywanie elementów w określonym kierunku

Menu	Narzędzia	Rozmieszcze	enie Ustawienia										
W lewo	W prawo W pionie	W poziomie	Na wierzch Na spó	d Do przodu	u Do tyłu	Grupuj	Rozgrupuj	Do lewej	Do prawej	Do góry	Do dołu	W pionie	W poziomie
	Obrót		Kole	jność					Wyró	wnanie			

OBRÓT

Menu Narzędzia Rozmieszczer	nie Ustawienia	
W lewo W prawo W pionie W poziomie	Na wierzch Na spód Do przodu Do tyłu	Grupuj Rozgrupuj Do lewej Do prawej Do góry Do dołu W pionie W poziomie
Obrót	Kolejność	Wyrównanie

- 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



- 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

Menu	Narzędz	ia Rozmies	zczenie	Ustawie	enia			
Linie Krop	ki Brak	10 ‡ OK	o siatki	Rozmiar	Marginesy	<u>unno</u> Linijki	obrót	Tabelka
	Siatka				Ka	irtka		

SIATKA

Menu	Narzędzia	Rozmieszczeni	Ustawienia
Linie Krop	ki Brak	10 ‡ OK Do siat	ki Rozmiar Marginesy Linijki Obrót Tabelka
	Siatk	a	Kartka

- 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

КАТКА

Menu	Narzędzia Rozmie	eszczenie	Ustawienia
Linie Krop	i Brak	Do siatki	Rozmiar Marginesy Linijki Obrót Tabelka
	Siatka		Kartka

- 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,



- Obrót zmiana orientacji papieru, przyciśnięcie przycisku spowoduje obrót papieru o 90⁰, nie spowoduje natomiast obrotu obiektów rysunku, które po obróceniu papieru mogą znaleźć się poza marginesami,
- Tabelka 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.

Symbole
Ilość 1 🚖 🗌 Skala x 3 🌲
Aparatura
Stycznik _ Odłącznik Stycznik z _ Stycznik r_
Aparatura
Bezpieczniki
Bementy budowlane
Gniazda
Kimatyzacja i wentylacja_brak_symbol
Liczniki
Maszyny elektryczne
Obwody
Prądy
Sprzęt AGD
Systemy p. pożarowe
Systemy włamania i napadu
Transformatory
Urzadzenia rozdzielnicze
Urządzenie sterowniczo-sygnalizacyjne
Uziemienie
Łączniki instalacyjne
Łączniki
Swiatło

3.1.3. Nawigacja

Nawigację rysunku umożliwia narzędzie **Chwyt** 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 przełączanie się pomiędzy szkicami. Kliknięcie na wybraną rysunek – zakładkę spowoduje wyświetlenie go w widoku głównym.



niar N r	Marginesy Linijki Obrót	Tabelka	
	Rysunek_1 2 ▼	 _25	

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

zmiar Marginesy Linijki Ob	rót Tabelka		
Kartka			
Rysunek_1 2	-		
	Zmień nazv	vę	
-			
E			

Po naciśnięciu przycisku pojawi się okno umożliwiające zmianę nazwy rysunku.

Zmiana nazwy	23
Nowa nazwa	ОК
	Cancel
Rysunek_2	

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

🗢 🔿 🕒 🔏 🛍 🔻 s	chem
Menu Narzędzia	
Nowy	
Otwórz	t
Zapisz	
Zapisz jako	
Eksportuj	ala
Kreator rysunków	
Edytor bibliotek	
Drukuj	
Ustawienia 🕨	
Program 🕨	
	2)

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.

Kreator rysunków		23
	Kreator rysunków Rozdzielnia Pokój Otwórz szablon 	
	Anuluj	Dalej

Pomieszczenia generowane przez kreator

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

Kreator rysunków 🛛 🕅 🕅 🕅 🕅 🕅 🕅	
Image: Second system Image: System	
Wybierz elementy dodatkowe 23	ŝ
Wybierz elementy dodatkowe 1 OK Anuluj	
Powrót Dalej	J



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

Kreator rysunków		83
	Pokój Gniazdo 1f 0 - Oświetlenie 0 - Inne elementy	
	Powrót	Dalej

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,

Wybierz elementy doda	atkowe	23
Bezpieczniki.edp	Łącznik bezpiecznikowy	• 7 •
	ОК	Anuluj

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).



Kreator rysunków	Σ
:	Zakończ
	Narysuj
:	Zapisz jako szablon
	Powrót Zakończ

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

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.



Menu Narzędzia Ustawienia Rozmieszczenie Linia Nowy Linia Łuk Kształt Otwórz Zapisz Kształty Zapisz jako... Eksportuj ala x 3 ÷ Kreator rysunków Edytor bibliotek Drukuj Ustawienia ► Nazwa rysunku Program ⊧ Biblioteki elementów

6 kwietnia 2012

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

Zmiana nazwy	23
Nowa nazwa	ОК
	Cancel
Rysunek 1	

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



Wybierz potrzebne biblioteki	23
Aby dodać własne, skopiuj pliki do tego katalogu	
🕼 Aparatura.edp	
Bezpieczniki.edp	
EIB.edp	
Elementy budowlane.edp	
Gniazda.edp	
🕼 Klimatyzacja i wentylacja_brak_symbol.edp	
✓ Liczniki.edp	=
Maszyny elektryczne.edp	
Ø Obwody.edp	
Prądy.edp	
Sprzęt AGD.edp	
Systemy p. pożarowe.edp	
🕼 Systemy włamania i napadu.edp	
Transformatory.edp	
Urządzenia rozdzielnicze.edp	
🕼 Urządzenie sterowniczo-sygnalizacyjne.edp	
✓ Uziemienie.edp	Ŧ
OK Anuluj	

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 ,

	8
pomoc	
1 2 skala x2 1/2	
obrot ponów rozynewi	
G grupuj zablokuj odblokuj	
Z X C V cofnij wytnij kopiuj wklej	
Ctrl	

- 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.

Aktualizacja		23
Najnowsza wersja programu:	1.0.0.0	Pobierz
Wersja zainstalowanego programu:	1.0.0.0	
		^
		-
 Powiadamiaj następnym razem 		



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.

ち ♂ 🔁 🐰 🖺 〒 Scł	hem
Menu Narzędzia	
2	h
Nowy	
Otwórz	t
Zapisz	
Zapisz jako	
Eksportuj	ala
Kreator rysunków	
Edytor bibliotek	H
Drukuj	
Ustawienia 🕨 🕨	
Program 🕨	
	Y

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, otworzenie istniejącej i zapis zmian w otwartej bibliotece.

🚺 🖆 🛃 🍫 🏕 🔉 ங 🛍 😣 😣 🐘 🖑 🖉 📜 🗊 O A N 🖂 🗶 🗙 A 🚍 🖼 🔀 🖳 🚽 300% 🔹 😺 🌐 - ------

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.

| 🗋 🖆 🛃 🦘 🗢 🔉 ங 🖏 😥 🥥 🖕 🦚 / 📉 🔲 〇 ヘ 🦎 🖾 🗙 🗙 🛆 🚍 🖼 🖓 🔚 📲 😥 🚳 👘 👘 👘 👘 👘 👘 👘

NARZĘDZIA RYSOWANIA

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

🗋 🖆 🛃 🍤 💐 🍇 🗟 🔕 ┣ 🚸 / 🗋 🔲 〇 ヘ ト 🖾 🗙 🗙 〇 💻 🗄 🛱 🖫 🕤 300% 🔷 🖌 🔐 🖛 👓 👓

POWIĘKSZENIE

Powiększenie widoku.

| 🗋 😂 🛃 🦫 🕐 🕹 ங 🛍 🚱 🥹 🖕 🦚 / 🖄 🔲 🗢 ヘ 🦎 📈 🗙 🗙 ハ 🏛 🗎 🗒 🖓 🔚 🕤 [300% 💦 🛛 🐨 🗸 🗸

PRZYCIĄGNIJ I SIATKA

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

| D) 😂 🛃 🥠 👌 🕼 🛍 🚇 😣 🔘 😓 切 / 二 🔲 ⊖ へ 二 🖂 × × 八 🚍 🖹 🗒 🖓 🔚 🚽 300% 💦 🗸 😴

LINIE I CZCIONKA

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

-				
Т	Właściwości			23 T
	Grubość	5 🌲	A Kolor	
	Microsoft S	ans Serif	•	•



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.





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**".

	23
Nazwa symbolu:	ОК
	Cancel
Nazwa nowego symbolu	

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



6 kwietnia 20	12
---------------	----

ງ Symbol Editor 🗆 🖻 ຊ	3
🗋 😂 🛃 🦫 💐 🖏 🎕 🕲 🥹 😓 🖑 🖉 🚞 🔲 🔿 🖄 🖾 🗶 🖄 🖉 🖉	
Bezpieczniki 0 15 30 45 60 75 90 105 120 135 150 165 180 1	*
Nowy Symbol	Ŧ
Nowy Symbol Syncfusion.Windows.Forms.Diagram.Group Count: 1 0;0	di i

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".

🔀 Symbol Editor																										
🗋 🗳 🛃 🦘 🔿 🕷 🖻	8	0	3	3	3	1	2		\bigcirc	S	M	×	×	()			<u>*-</u>	j.	÷	i	2009	%		-	Ù	
Nowa biblioteka					111		$ _{20}$		П	Π_{3}		111	ιΓ		11			_ ₅₀					Ш		Щ	Т 70
		:	:	:	:	· ·	:	:	:	:		:	:		:		:			:	:	:	:	:		,
Nowy symbol		•	:	:	Þ	K]	•	•	:	:	•	•	•	•	:	:	:	:	:	•	•	:	:	:	:	
Nowy symbol 2	Ē	:	:	:	:		:	:	:	:	:	:	:				:	:	:	:	:	:	:	:	:	,
		:	:	:	:									Ż	×	÷	:	:	:	:	:	:	:	:	:	,
	Ē	:	:	:	:		:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	•
		:	:	:	:		:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	,
		:	:	:	:			•	•	•				Ş	×	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	,
		:	:	:	:		:	:	:	:	:	:	:				:	:	:	:	:	:	:	:	:	,
			:	:			:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	,
	Ē		:	:	Ľ		:	:	:	:	:	:	:	:		:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	,

Przyciśnięcie przycisku Usuń punkty aktywne powoduje usuniecie 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 <u>serwis@dasl.pl</u>.

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 jednostanowiskowej 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 jednostanowiskowa 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 wersją 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 <u>serwis@dasl.pl</u>, 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 odstępowanie 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.



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 postawie 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.

