



**Do Ogródów Zimowych z PCV**

**Oprogramowanie do Ogródów  
Zimowych ze Stolarki PCV**

**Wersja Angielska**

**kontakt: [magno@magno.pl](mailto:magno@magno.pl)**

## Instalacja programu

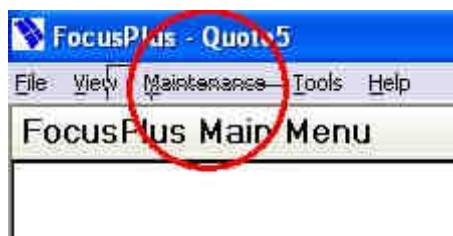
Po zainstalowaniu programu prosimy o wyłączenie i ponowne włączenie komputera. Ikona będzie na ekranie twojego komputera, kliknij na ikonę. Jedna z dwóch ikon będzie widoczna na ekranie. (w zależności od wersji programu, który jest zainstalowany)



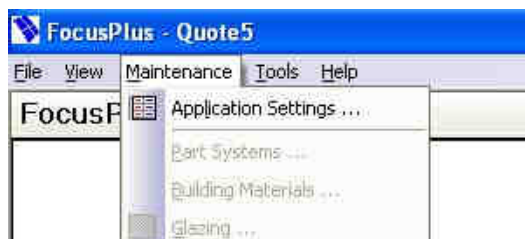
## Programowanie wpisz własne dane

### Dane firmy i logo

Wpisz dane firmy, które będą pokazywały się na każdej wydrukowanej kartce. Rozpocznij program, na pierwszym ekranie kliknij na przycisk **Maintenance**.



Pierwsza opcja jest **Application Settings**



Wpisz hasło, ale jeśli nie masz hasła, nie szkodzi kliknij **OK**.

Wpisz firmowe logo, nazwę firmy, adres firmy, telefon, wszystkie te dane będą pokazywały się na każdej twojej ofercie dla klienta.

Pierwsza czynność wpisz dane firmy (*nie naciskaj klawisza Enter*) używaj klawiszy **TAB**.

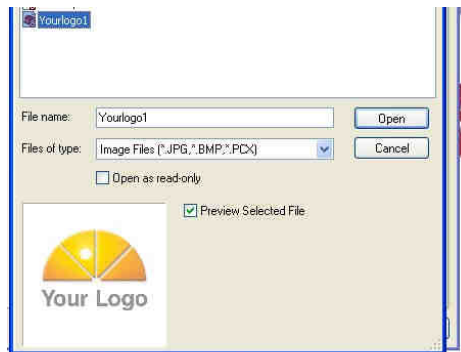


Pierwsza linia adres firmy, następnie kliknij klawisz TAB żeby przejść na drugą linię itp.....jeśli możliwe kliknij myszką na odpowiednią linię. Jeśli nie masz wypełnionych wszystkich linii, zostaw niewypełnione. Po wypełnieniu swoich danych kliknij **OK**.

Jak wstawić logo swojej firmy?

Jeśli masz logo firmowe i chcesz je zastosować w swoich ofertach, ale już jest zapisane w pliku kliknij **Reports**, potem kliknij przycisk **Browse** który da polecenie dla programu, pokaże się gdzie jest umieszczone logo (czy jest w „moje dokumenty” lub „moje obrazy” lub w innych folderach). Program będzie pokazywał logo w plikach takich jak **bitmap (bmp)**, **jpg (jpeg)** lub mniej popularnym formacie **pcx**.

Jeśli klikniesz przycisk **Preview Selected File**, to twoje logo będzie znajdowało się na dole kartki po lewej stronie.



Jak znalazłeś, kliknij przycisk **Open** następnie kliknij **OK**.

### Sposób działania i zastosowanie programu

Na głównej stronie programu wybierz **Edit View** następnie **Add Module**.

Wybierz jeden ze wzorów projektów na przykład Victorian i dwa razy kliknij ten wzór albo kliknij przycisk **OK** następnie wpisz rozmiary.

Nie można używać myszy dlatego musisz wejść w odpowiednią linię i wpisać dokładne wymiary na końcu kliknąć Enter.

Następnie kliknij **OK**., powinno pokazać się na ekranie podmurówka, lub dolna warstwa muru oraz dach ogrodu zimowego. Przycisk **OK** będzie aktywny tylko pod jednym warunkiem jak wszystkie pytania będą prawidłowo wypełnione.



Jeśli program początkowo ustawiony jest żeby pokazywać tylko dach i podmurówkę, musisz dodać dodatkowo boczne ramy.

Kliknij przycisk **Sides Menu** ( *nie na Sides Properties* ) następnie kliknij **Add Frame**



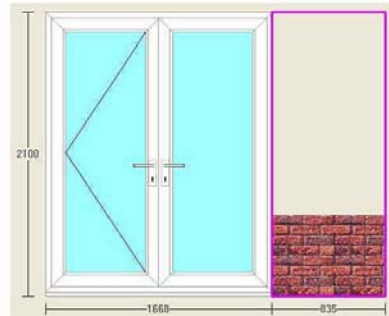
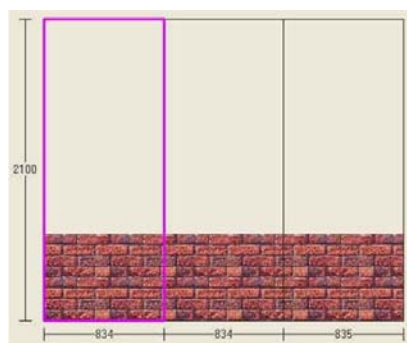
Wybierz odpowiedni styl okna które ci się podoba, kliknij podwójnie potem naciśnij klawisz **OK**  
Wypełnij prawidłową ilość paneli. Jeżeli boczna ściana ma szerokości cztery panele, to powinno się wybrać styl okna z czterema panelami (*to znaczy trzy słupki okienne*).  
Program zaprezentuje ogród zimowy bardzo dokładnie. W przypadku, kiedy używa się indywidualne okna, wypełnij dane boku dokładnie, żeby rama była dokładnie dopasowana.

Jeden bok ogrodu zimowego jest wypełniony, automatycznie będziesz wprowadzony do kolejnego boku.

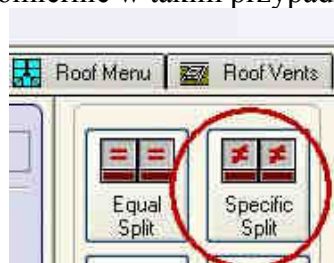
Jeśli że nie chcesz być wprowadzony do następnego boku w takim wypadku odznacz w pudełku jak poniżej pokazane.



Proszę zwrócić uwagę, że drzwi balkonowe są z dwóch paneli albo większe drzwi będą miały więcej paneli.



Na rysunku powyżej przeznaczono dwie panele na drzwi balkonowe. Podzielić panele tak jak pokazane. Jeżeli ma być ściana podzielona nierównomiernie w takim przypadku kliknij przycisk **Specific Split**.



Pierwsza czynność, wpisz szerokość pierwszego segmentu (na przykład 900mm), wpisz 900 naciśnij przycisk Enter.

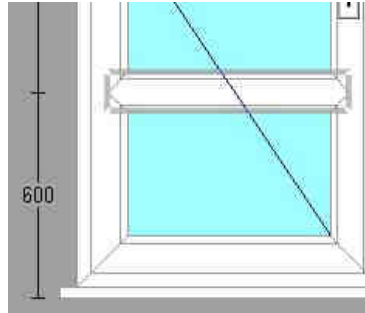
Kolejna czynność wpisz następną szerokość (na przykład 600mm) wpisz 600 i naciśnij przycisk Enter. Jeżeli wpisałeś wymiary nie prawidłowo, możesz kliknąć przycisk **Clear Splits**. Możesz wpisać wymiary po raz następnym. Pamiętaj, że drzwi balkonowe są z dwóch paneli i jest konieczność włożenia pary np. 1600mm szerokość jako podział 800mm i następne 800mm.

Jeżeli program jest ustawiony żeby wszystkie strony były domyślnie wypełnione oknami, aby można było zaprojektować drzwi, to jest konieczność kliknąć na odpowiednią ściankę, oczyścić tą ściankę i dodać okna i drzwi według projektu.

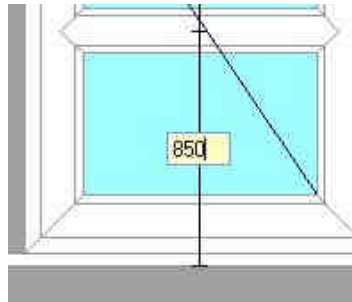
Czasami zachodzi konieczność zmiany wysokości poprzeczki okna. Wybierz styl okna lub drzwi i wtedy kliknij przycisk **Frame Centres**



Wtedy poruszaj myszką nad poprzeczką / słupkiem okiennym który chcesz przesunąć, kliknij lewym przyciskiem myszki do ukazania się szarego zarysu.



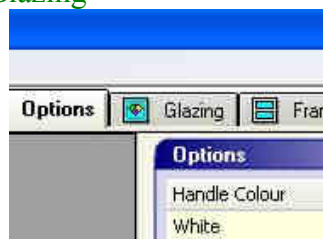
Pokażą się rozmiary powyżej i poniżej poprzeczki okna. Kliknij na jeden z tych rozmiarów, wpisz nowy rozmiar i naciśnij przycisk **Enter**.



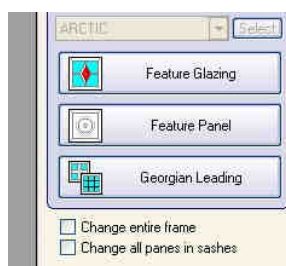
Poprzeczka poruszy się odpowiednio do nowych wymiarów.

### Zaprojektowanie paneli w dolnej części drzwi

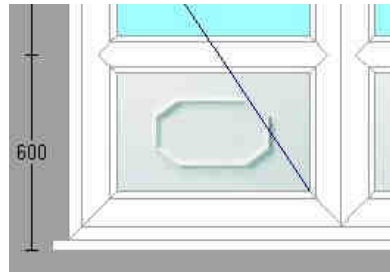
Jak pokażą się drzwi kliknij na przycisk **Glazing**



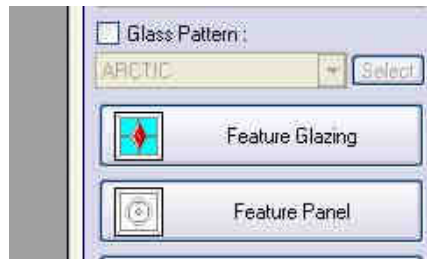
Następnie kliknij przycisk **Feature Panel**



Pokażą się obrazki różnych paneli. Dwa razy kliknij na odpowiedni wzór rusz myszką na miejsce w drzwiach gdzie ma być umieszczona panela kliknij po raz następny pokaże się panela w tym miejscu.



Jeżeli klikniesz przycisk **Feature Glazing**.



Można umieścić łuki lub inne dekoracyjne elementy do każdego z okien według życzenia.

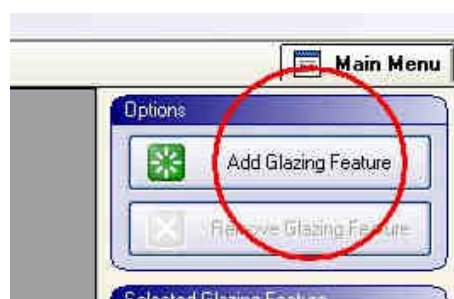
Jeśli chcesz żeby w tym projekcie, łufciki okienne były ze wzorem dekoracyjnym to można je dodać według potrzeb.

Jeśli chcesz żeby wszystkie łufciki okienne były ze wzorem należy poczekać aż wszystkie okna są zaprojektowane, wtedy kliknij przycisk **Global Changes** następnie kliknij przycisk **Side Properties** Wybierz przycisk **Feature Glazing** następnie wzór wybrany kliknij dwa razy, wtedy dany wzór pokaże się w łufciku okiennym.

Program ma możliwość włożenia automatycznie szpros okiennych pionowych i poziomych. Dodanie szpros wzdłuż okna kliknij na przycisk **Glazing** następnie kliknij **Georgian Leasing**.



Następnie kliknij przycisk **Add Glazing Feature** wybierz kolor i szerokość szpros kliknij przycisk **OK**.



Okno jest ze szprosami. Jest możliwość zmiany ilości okienek zmieniając liczbę w przyciskach **Blocks Wide/High** wtedy szprosły zmieniają automatycznie swoją pozycję.



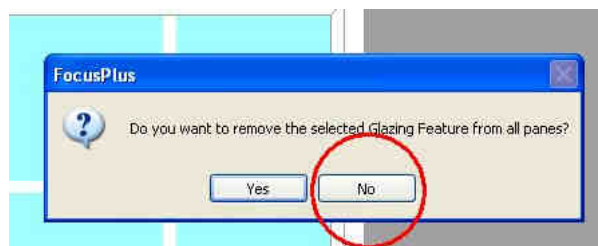
Możesz przeprowadzić eksperyment z właściwościami i zmienić klikając przycisk **Width and Height Priorities** zobaczysz jak automatyczne zmieniają się szprosły.



Jeżeli tylko część okna ma być ze szprosami to należy włożyć szprosły w całe okno i następnie kliknij na przycisk **Remove Glazing Feature**



Zaznacz "No" wtedy kliknij w to miejsce okna gdzie nie mają być szprosły.

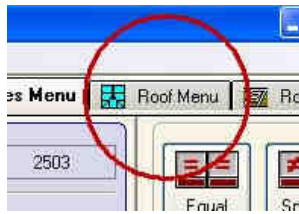


Kliknij przycisk **Previous Menu** następnie kliknij na przycisk **OK** jak jesteś zadowolony ze swojego projektu.

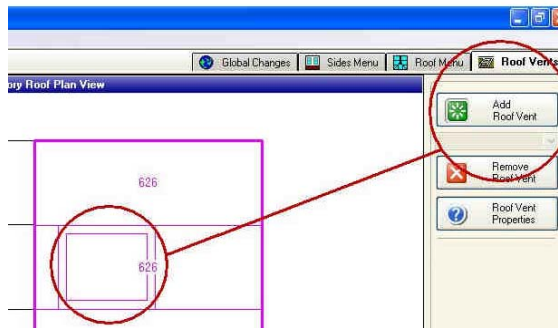
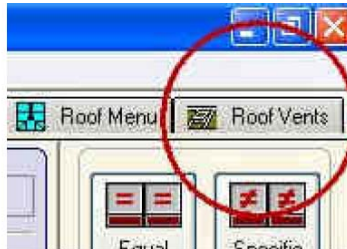
Jak projekt jest skończony kliknij na przycisk **Global Changes** który pozwala na dalsze zmiany w specyfikacji dachu, ścian bocznych oraz podmurówkę używając wtedy duże przyciski po prawej stronie.



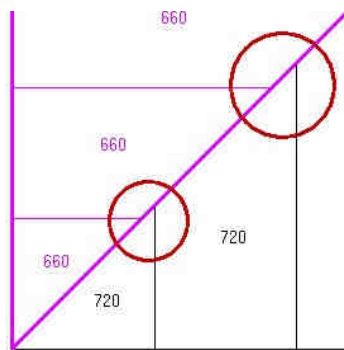
Jest także możliwość dodania lufcików dachowych lub zmiany układu krokwi dachowych. Kliknij na przycisk **Roof Menu** na górze ekranu.



Dodanie lufcika dachowego kliknij przycisk **Add Roof Vent** następnie kliknij w tej części dachu gdzie ma się pokazać lufcik.



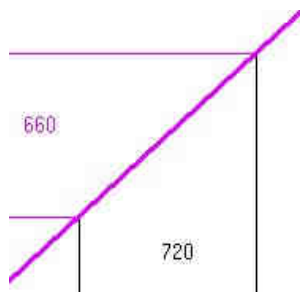
Są dwie możliwości, które pozwalają prawidłowo ustawiać krokwie dachowe. Niekiedy krokiewki nie kontaktują się prawidłowo na krokwie narożnej wtedy jest konieczność przesunięcia szczytu dachu (prawdopodobnie do tyłu) w taki sposób zmienisz przedni kąt spadku dachu.



Kliknij przycisk **Align Rafters By Adjusting Hip**



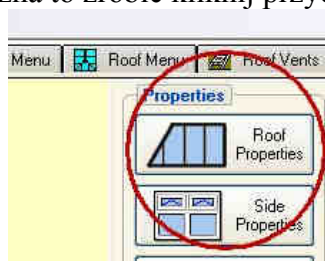
Następnie kliknij na krokwie narożną, długość grzbietu się przestawi automatycznie, oby krokiewki połączyły się w odpowiednim miejscu.



Jeżeli ścianka była podzielona nierównomiernie oknami, ale chcesz żeby krokwie dopasowały się ze słupkami na ściankach, kliknij **Align Rafters with Frame Mullions** wtedy krokwie przesuną się automatycznie.



Jeśli będą potrzebne następne zmiany można to zrobić kliknij przycisk **Roof Properties**



W tym oknie można zmienić różne właściwości dachu takich jak kolor, oszklenie itp. Jest to dobry sposób pokazania dla klienta inne wzory dachów.

Można wprowadzić inne wzory podmurówki i jej rozmiary. Kliknij przycisk **Wall/Floor Properties**.



Można zmienić materiały wykończeniowe oraz rozmiary podmurówki. Też można dostosować inne rodzaje podłogi. Trzeba wybrać odpowiedni wzór i kliknąć przycisk Enter.

### Tłumaczenie przycisków:

- |                        |   |
|------------------------|---|
| Existing Dwarf Wall    | - (nie zaznaczone) pokazuje podmurówkę                            |
| External Wall Material | - zewnętrzna ściana podmurówki                                    |
| Internal Wall Material | - wewnętrzna ściana i jej wykończenie                             |
| Dwarf Wall Ht.         | - wysokość ściany podmurówki<br><i>wpisz wysokość milimetrach</i> |
| Ext. Wall Width        | - szerokość zewnętrznego muru                                     |
| Cavity Width           | - szerokość wnęki pomiędzy murami                                 |

Int. Wall Width - szerokość wewnętrznej ściany  
 Floor Material - wykończenie podłogi  
 DPC Material - materiał warstwy izolacyjnej przeciwwilgociowej.  
 DPC Height - wysokość warstwy izolacyjnej przeciwwilgociowej

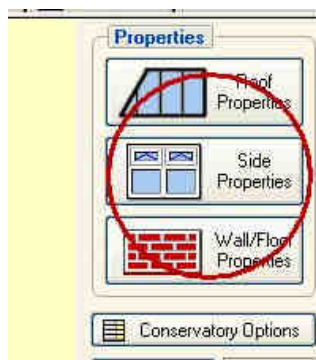
(tutaj są opcje:)

Site is flat - teren całkowicie równy  
 Site slopes front to back - teren ma spadek od przodu do tyłu  
 /back to front /od tyłu do przodu  
 Site slopes left to right - teren ma spadek z lewej strony do prawej  
 /right to left /z prawej do lewej.

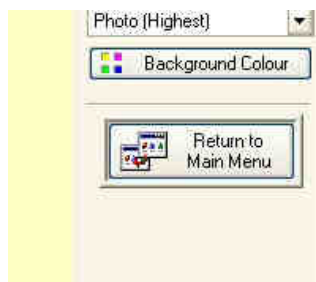
(wybierz opcje i wypełń odpowiednie wysokości)

Paving Depth - wpisz szerokość chodnika  
 Paving Material - rodzaje wykończenia chodnika  
 Match Material - dopasuj odpowiedni materiał (można w tej opcji dopasować swój własny projekt)  
 Previous Menu - powrót do poprzedniego menu

Oby zmienić właściwości okien lub drzwi na przykład kolory, wykończenie itp. wybierz przycisk, **Side Properties**



Jak jest wszystko zakończone tak jak ma być wybierz przycisk, **Return to Main Menu**



Można ogród zimowy przekręcać pod innymi kątami, powiększać według życzeń. Żeby przekręcić ogród zimowy kliknij lewym przyciskiem myszki i trzymając przyciśniętą, ruszaj myszką, dana czynność powoduje przekręcenia ogrodu zimowego. Jeżeli chcesz poruszać pozycje na ekranie przyciśnij prawym przyciskiem myszki trzymając przyciśniętą można poruszać ogród zimowy do pozycji wymaganej. Jak chcesz powiększyć lub pomniejszyć ogród zimowy można to zrobić kółkiem na myszce lub klawiszami do góry i do dołu na klawiaturze.

Nasz program ma możliwości pokazania jak będzie wyglądał ogród zimowy dobudowany do domu. Jaki będzie widok panoramiczny patrząc się z wewnątrz ogrodu zimowego.

Zrób 3 zdjęcia, pierwsze zdjęcie domu, drugie zdjęcie ogrodu patrząc się z pozycji domu, oaz zdjęcie wykończenia domu.

Zapisz dane zdjęcia w pliku na twoim komputerze.

Żeby zaprezentować jak wygląda dom z ogrodem zimowym wybierz przycisk **Edyt View** tam gdzie jest napisane, **View Background**

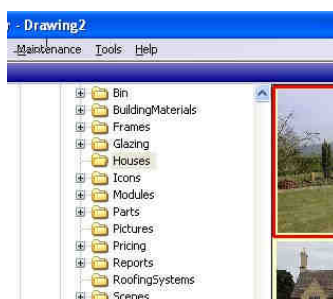


Wybierz opcje **House Picture**.

Wybierz przycisk, **Background Picture** znajdź w swoich plikach zdjęcie domu.



Będą widoczne pliki twojego komputera, zaznacz plik, w którym twoje zdjęcia są zachowane.

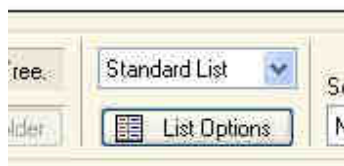


Można ustawić domyślnie w programie, w tym pliku zawsze szuka twoje zdjęcie, kliknij przycisk, **Set as Default** do wybrania tej opcji.



Jeżeli nie chcesz pokazywać całą zawartość komputera tylko plik z twoimi zdjęciami zaznacz przycisk **Hide Directory Tree**.

Są dwie metody pokazania zdjęć domu. Do wolniejszych komputerów jest to korzystniej wybrać opcje **Standard List**



Wtedy zdjęcia pokażą się pojedynczo, trzeba kliknąć na nazwę zapisanego zdjęcia.

Alternatywnie można wybrać, **Preview List** wtedy pokazane są wszystkie zdjęcia w tym pliku. Może zająć dłuższy czas, jeżeli jest duża ilość zdjęć.

Jak wybrałeś prawidłowe zdjęcie i już widoczne jest na tle, to przesunąć ogród zimowy do odpowiedniej pozycji używając metodę wcześniej opisaną.

Dobrym pomysłem jest pokazanie widoku z ogrodu zimowego.

Wybierz zdjęcie ogrodu jako tło i wtedy przekreślić na tym tle ogród zimowy żeby widok był z wewnątrz pomieszczenia na ogród.

Istnieje możliwość pokazania różnych zdjęć danego projektu dla klienta.

### Różne zdjęcia tego samego projektu z ogrodem zimowym.

Kliknij na przycisk **Main Menu**, następnie **Copy View** następnie kliknij na **Edit View** następnie **Edit Selected**.

Naciśnij na przycisk, **Background Picture** znajdź widok ogrodu kliknij żeby tło zdjęcia ukazało się na ekranie jako tło.

Przekreśl wtedy ogród zimowy używając myszkę i ustaw obraz powiększając / zmniejszając ogród zimowy, zaprojektuj tak żeby widok był taki jak jest wymagany.

Kliknij wtedy przycisk, **Main Menu** i wtedy używając przyciski tab **Previous View** następnie **Next View** możesz zmieniać od jednego do drugiego widoku. Oby zachować drugi obraz kliknij przycisk **Copy View**.

### Zmiany wprowadzone w ogrodzie zimowym na tym samym obrazie

Kliknij przycisk **Copy View** następnie kliknij przycisk **Edit View** i wtedy **Edit Selected**.

Wprowadź zmiany takie jak: kolor, oszklenie dachu lub wszystkie zmiany, które chcesz wprowadzić, pokaż inne projekty ogrodu zimowego.

### Całkowicie inne projekty

Możesz zrobić nowy projekt dla klienta na tym samym domu.

Zamiast wybrać przycisk **Copy View** wybierz przycisk **Add Extra View** i zacznij od nowa następny projekt. Można ten projekt umieścić na tym samym zdjęciu i pokazać jak wyglądają inne wersje ogrodów zimowych.

### Dobierz dokładnie rodzaj i wykończenie ściany dla klienta

Robiąc zdjęcie wykończenia domu proszę uważać nie robić zdjęć pod kątem i starać się zrobić takie zdjęcie, na którym pokazane jest wyraźnie jak wygląda ściana domu.



Dobrze



Źle

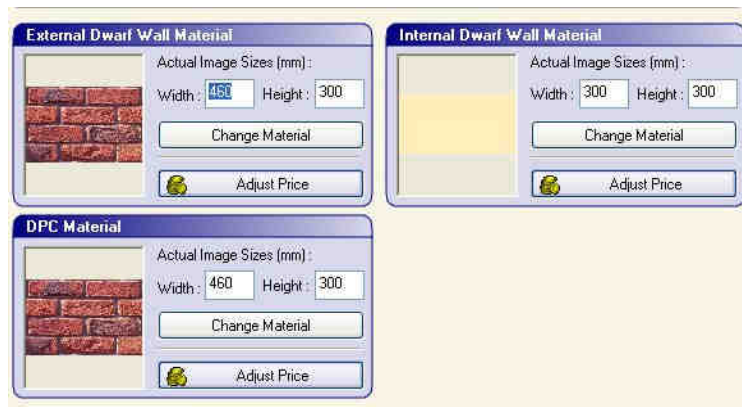
Dane zdjęcie zachowaj do pamięci twojego pliku

Wybierz przycisk **Edit View** następnie **Edit Selected** i wtedy wybierz przycisk **Wall/Floor Properties..**

Wybierz przycisk **Match Material**



Teraz można wybrać powierzchnie, którą chcesz dopasować.



Wybierz przycisk, **Change Material**. Zaznacz plik, w którym jest zdjęcie, które zachowałeś w plikach powierzchni wykończenia ściany.



Znajdź obraz i zarazem wpisz rozmiary zdjęcia, które zrobiłeś (*niestety program nie wie, w jakiej odległości zdjęcie ściany było zrobione*).



Naciśnij Enter po wpisaniu każdego wymiaru.



### Wydruk twojego projektu

Można mieć wiele innych projektów według życzenia. Uwaga nie dawaj za dużo projektów klientowi do wyboru, bo tym spotkaniu na nic się nie zdecyduje.

Wybierz przycisk **Main Menu** następnie przycisk **Print Reports** i pod kategorią **Views** (ten wybór jest domyślny) wybierz **Side by Side Views** wtedy można przekazać klientowi dwie opcje w tym samym czasie na tej samej kartce

Wybierając kategorie **Frame Reports** jest możliwość wydrukowania **Side Details** na którym są pokazane wszystkie elementy ścianek oraz **Roof Plan** na którym jest pokazany plan dachu.

### Ustawienie programu według swoich preferencji

Kliknij przycisk **Main Menu** następnie **Maintenance** i następnie **Conservatory Settings**.

Można teraz wybrać ustawienia. Wpisać wszystkie które wtedy będą zawsze się pokazywały.



Następnie są tłumaczone wyrazy, które pod tym przyciskiem się pokazują.

Conservatory Sides	Boki ogrodu zimowego
Show frame sashes open by default	Pokaż okienka otwarte domyślnie
Automatically split Sides whenever a conservatory is created	Automatycznie podziel ściany jak projektujesz ogród zimowy
Ideal side split size	Idealny podział ścianek
Automatically fill empty Sides with frames	Automatycznie wypełnij ściany oknami
Use Frame Style	Użyj styl okna
Add skirting board to Sides whenever a conservatory is created	Dodaj listwy podłogowe w ogrodzie zimowym
Default Frame Height	Domyślna wysokość ramy
Default Frame Depth	Domyślna grubość ramy
Enter Conservatory Module sizes as	Wpisz wymiary ogrodu zimowego
Dwarf Wall Properties	Właściwości podmurówki
Default Wall Height	Domyślna wysokość podmurówki
Frame to Wall \Clearance (per side)	Szpara między ramą i ścianą
Default external wall width	Domyślna szerokość zewnętrznej ściany
Default cavity width	Domyślna szerokość szpary
Default internal wall width	Domyślna szerokość wewnętrznej ściany
Default External Material	Domyślne wykończenie zewnętrznej ściany
Select Material	Wybierz Materiał
Default Internal Material	Domyślne wykończenie wewnętrznej ściany
Select Material	Wybierz Materiał

<u>Conservatory Roof</u>	Dach Ogrodu Zimowego
Automatically split roof shapes whenever a conservatory is created	Automatycznie podziel kształty dachowe ogrodu zimowego
Ideal roof split size	Prawidłowy podział dachu
Type of rafter to use when auto-splitting	Rodzaj krokiew przy podziale
Jacked Rafters	Krokiewka
Default Box Gutter Width	Domyślna szerokość rynny pudełkowej
Default Victorian/Edwardian Roof Pitch	Domyślny spadek dachu
Default Lean-to Roof Pitch	Domyślny spadek dachu pulpitowego
Default Glazing Material	Domyślny materiał szklenia
Select Material	Wybierz Materiał
Outside	Zewnątrz
Inside	Wewnątrz
Allow use of Tiled Roofs	Zastosuj dachówkę
Use Tiled Roof as default roof style	Dachówka jako domyślny styl
Default Tiled Roof Material	Domyślny materiał na dachówkę
Select Material	Wybierz Materiał
Outside	Zewnątrz
Inside	Wewnątrz
<u>Conservatory Base</u>	Podmurówka
Default Floor Material	Domyślny materiał posadzki
Select Material	Wybierz Materiał
DPC Properties	Właściwości warstwy izolacyjnej przeciwwilgociowej
Default DPC Height	Domyślna wysokość warstwy izolacyjnej przeciwwilgociowej
Select Material	Wybierz Materiał
Paving	Chodnik
Default Paving Depth	Domyślna szerokość chodnika

Select Material	Wybierz Materiał
<u>Application Settings</u>	Ustawienie
Company Details	Dane firmy
Company Name	Nazwa firmy
Address	Adres
Town/City	Miasto
County	Województwo
Post Code	Kod pocztowy
Telephone	Telefon
Fax	Faks
Email Address	Email
Website Address	Adres strony internetowej
FENSA Number	Numer FENSA
VAT Number	Nip
Reg. Number	Nr. Rejestracji
General	Ogólnie
Measurements	Pomiary
Select the output measurement units to use in this program	Wybierz pomiary, które są pokazane w tym programie
Select the input measurement units to use in this program	Wybierz pomiary które wpisuje się do tego programu
Output using Metric measurements	Dane w metryczne pomiarach
Output using Imperial measurements	Dane w angielskich pomiarach
<u>Reports</u>	Raporty
Company Logo	Logo firmy
Select an image file for your Company	Wybierz plik w którym logo jest umieszczone
Logo on reports using the browse button	Firmowe logo używając przycisk Browse
Name of logo	Nazwa logo
Browse	Szukaj

Default Font Select the default font to use on reports from the drop-down list	Domyślna czcionka Wybierz czcionkę która ma być używana w raportach z listy
Font	Czcionka
Misc	Inne
Draw “chevrons” on sashes when printing	Pokaż strzały otwarcia okien przy drukowaniu
<u>Frames</u>	Ramy/okna
Frame Glazing Colour	Kolory ramek
Colour of glass in frames	Kolor szkła w ramach
Choose Colour	Wybierz kolor
Show glazing specification on Frame Editor	Pokaż specyfikację szkła
Show pane numbers on Frame Editor	Pokaż ilość okien
Use “reverse rotation” chevrons on sashes	Pokaż strzałki otwarcia okien odwrotnie
Colour to draw chevrons	Wybierz kolor strzałki okiennej
Choose Colour	Wybierz kolor
Frame Options	Opcja ramek
Border Colour	Kolor krawężnika
Bead Colour	Kolor uszczelki
Bead 3D Effect	Trójwymiarowy efekt uszczelki
Use the controls above to alter the appearance of frames	Użyj kontrolę powyżej by zmieniać wygląd ramek
Views	Widok
View Background	Widok Tła
Use “old method” of House Picture selection	Użyj starą metodę wybrania House Picture (Obraz domu)
Change view background colour to white when printing	Zmień kolorowy widok tła na biały podczas drukowania
Default view background colour	Domyślny kolor tła
Choose Colour	Wybierz kolor
Saving Views as Images	Zapisania widoku jako obraz

Minimum size to use when saving a view as an image Smooth line edges (reduces 'stepping' effect)	Użyj jako minimalny rozmiar przy zapisaniu widoku obrazu Wyrównanie brzegów
Smoothing intensity	Stopień wyrównania
<u>3D Frames</u>	Trójwymiarowe ramki/okna
Frame Glazing	Oszklenie ramek
Glass Opacity(%)	Współczynnik (%)
Where 0% is fully transparent and 100% is solid colour	Ustawienie 0% jest całkowicie przezroczyste a 100% jest całkowicie nieprzezroczyste
Colour of glass in frames	Kolor szkła w ramkach
Choose Colour	Wybierz kolor
NOTE: These settings only affect the 'Photo(Highest)' rendering style	Dane ustawienia mają efekt jeśli masz ustawione 'Phot(Highest)' rodzaj wykończeń tynkowanych
<u>3D Graphics</u>	Grafika trójwymiarowa
Smooth line edges (reduces 'stepping' effect)	Wyrównanie brzegów
Smoothing intensity	Stopień wyrównania
Default Texture Size	Domyślny wymiar tekstury wykończenia

The default texture size is used when applying textures in objects in 3D drawings  
 Selecting a larger texture size gives better quality image but may reduce a drawing speed or even stop the programme altogether  
 Selecting a smaller texture size gives a poorer image quality, but increases the drawing speed  
 NOTE: You will need to restart Vector for this setting to take effect

***Domyślny wymiar tekstury jest używany, kiedy się przykłada tekstury w rysunkach trójwymiarowych. Wybierając większy rozmiar tekstury wyświetla bardziej jakościowy rysunek, ale, prędkość jest obniżona. Wybierając mniejszy rozmiar tekstury wyświetla niższy jakościowy rysunek, ale, prędkość jest przyspieszona. UWAGA: Trzeba ponownie uruchomić komputer po zmianie ustawienia.***

Graphics Hardware Acceleration  
 Graphics hardware acceleration can significantly improve 3D drawing speed, but may cause problems on some computers.  
 Use graphics hardware acceleration (if available)  
 NOTE: You will need to restart Vector for the setting to take effect

***Grafika Hardware Acceleration może przyspieszyć prędkość wykonywania rysunki trójwymiarowe, ale może tworzyć problemy przy niektórych komputerach. Użyj grafiki hardware acceleration (jeżeli możliwe) UWAGA: Trzeba ponownie uruchomić komputer po zmianie ustawienia***

Default Rendering Style

Domyślny styl wykończenia tynkowania

Add Extra View

Dodaj widok

Delete View

Usuń widok

Copy View

Kopiuj widok

New Quote

Nowa oferta

Previous View

Poprzedni widok

Next View

Następny widok

Print Reports

Drukuj raport

Quote Details

Szczegóły oferty

Save Quote

Zapisz ofertę

Exit

Wyjść

Export Report

Wyjść z raportu

Print

Drukuj

Print Preview

Pogląd do wydruku

Cancel

Anuluj

Edit Selected

Edytuj wybrane

Delete Selected

Usuń wybrane

Drawing Style (quality)

Styl rysunku (jakość)

View Background

Widok tła

Background Colour

Kolor tła

Background Picture

Obraz tła

Picture Options

Opcje obrazu

Flip Horizontal

Obróć poziomowo

Flip Vertical

Obróć pionowo

Rotate 90

Obróć 90

Rotate 180

Obróć 180

Rotate 270	Obróć 270
Custom Rotation	Obrót indywidualny
Degrees	Stopnie
Tenths	Dziesiątki
Rotate Clockwise	Obróć zgodnie z kierunkiem zegara
Rotate Anticlockwise	Obróć odwrotnie do kierunku zegara
Apply Rotation	Zastosuj obrót
Zoom In	Powiększanie
Zoom Out	Zmniejszanie
Fit to Window	Dopasuj do okna
Restore Image	Przywróć obraz
Undo	Cofanie
Standard Views	Standardowe widoki
Right 3D View	Prawy trójwymiarowy widok
Plan View	Widok z góry
Front View	Widok z przodu
Left View	Widok z lewej strony
Right View	Widok z prawej strony
Rear View	Widok z tyłu
Perspective effect	Efekt perspektywy
Spin Scene	Obróć panoramę
Speed	Prędkość
Angle Step	Kąty stopnia
Lighting	Oświetlenie
Time of Day	Pora dnia
Control Menu	Menu kontroli
Move	Przesuń
Move In/Out (Cursor Up/Down)	Przesuń do/z (klawisz ↑/klawisz ↓)

Move Left/Right (Cursor Left/Right)	Przesuń w lewo/prawo (klawisz←-/→)
Move Up/Down (U and D keys)	Przesuń w górę/do dołu (U i D klawisze)
Rotate	Obracać
Rotate Left/Right (N and M keys)	Obróć w lewo/prawo (N i M klawisze)
Tilt Up/Down (A and Z keys)	Przechylenie w górę/dół (N i M klawiszy)
Roll Left/Right (J and K keys)	kołysanie boczne w lewo/prawo (J i K klawiszy)
Fine/Coarse Adjustment	Regulacja mały/duży skok
Scale	Skala
Horiz.	Poziomowe
Vertical	Pionowe
Depth	Grubość
Reset Scaling	Ponownie ustawienie