



Instrukcja obsługi programu Audaces Pattern

Wstęp

Oprogramowanie Audaces Pattern Advanced zostało opracowane z myślą o wspomaganie przemysłu odzieżowego, komputeryzacji projektowania, stopniowania i dokumentacji wykrojów. Jego interfejs jest intuicyjny i zapewnia prostą komunikację pomiędzy użytkownikiem a programem.

Zaprojektowany z myślą o specjalistach przemysłu tekstylnego, Audaces Pattern Advanced 11 dostarcza specjalnych narzędzi, które umożliwiają szybkie i dokładne tworzenie wykrojów.

Niniejszy samouczek zawiera informacje o dostępnych funkcjach programu Audaces Pattern Advanced, w tym pomocne wyjaśnienia, ilustrowane przykłady oraz wskazówki dotyczące narzędzi aplikacji. Samouczek zawiera dogłębne, techniczne informacje, wyczerpując w pełni wszystkie możliwości celem wspomoczenia użytkownika w czasie korzystania z różnych funkcji oprogramowania.

Przegląd aplikacji

- system intuicyjny i łatwy w obsłudze;
- pozwala na tworzenie, edycję i dostosowywanie wykrojów;
- zautomatyzowanie tworzenie i stopniowanie wykrojów;
- szybkie zmiany kierunku nitki prostej, dodawanie szybkie i precyzyjnie fastrygi, szwów pomocniczych;
- wygodna zmiana miar i porównywanie wykrojów;
- łatwe stopniowanie wykrojów.

Wymagania minimalne:

Minimalna konfiguracja, niezbędna do korzystania z oprogramowania:

- Windows Vista Home Premium 32-bit;
- procesor dwurdzeniowy 2.0 GHz;
- rozdzielczość ekranu (piksele): 1024 x 768;
- grafika SVGA;
- 200 MB wolnego miejsca na dysku;
- 2 GB pamięci RAM;
- monitor o przekątnej 17";
- napęd CD-ROM;
- klawiatura i mysz z kółkiem do przewijania;
- port USB 2.0

Wymagania zalecane:

Konfiguracja zalecana w celu optymalnego wykorzystania programu:

- Windows 7 Professional;
- procesor serii i5;
- rozdzielczość ekranu: 1280 x 1024 pikseli, 32-bitowa głębia koloru;
- grafika SVGA;
- 1 GB wolnego miejsca na dysku;
- 2 GB pamięci RAM;
- monitor o przekątnej 19";
- napęd CD-ROM;
- klawiatura i mysz z kółkiem do przewijania;
- port USB 2.0

Więcej informacji:

Wsparcie techniczne Audaces

Telefon: +55 48 2107 3777

E-mail: suporte.sistema@audaces.com.br

Interfejs

Interfejs programu Audaces Pattern Advanced jest przejrzysty i intuicyjny, dzięki czemu jego obsługa jest niezwykle prosta.

Poniżej znajduje się opis i przeznaczenie niektórych ikon wyświetlanych w głównym interfejsie i oknach aplikacji.

Kliknięcie numeru strony (odnośnik obok tytułu każdej ikony) spowoduje przejście do tematu opisującego dane narzędzie.

Palety

Zakładki pokazujące zestaw powiązanych narzędzi.

Własne skróty

Pozwalają na modyfikację paska skrótów przez użytkownika.

Pasek skrótów

Skróty do głównych funkcji aplikacji.

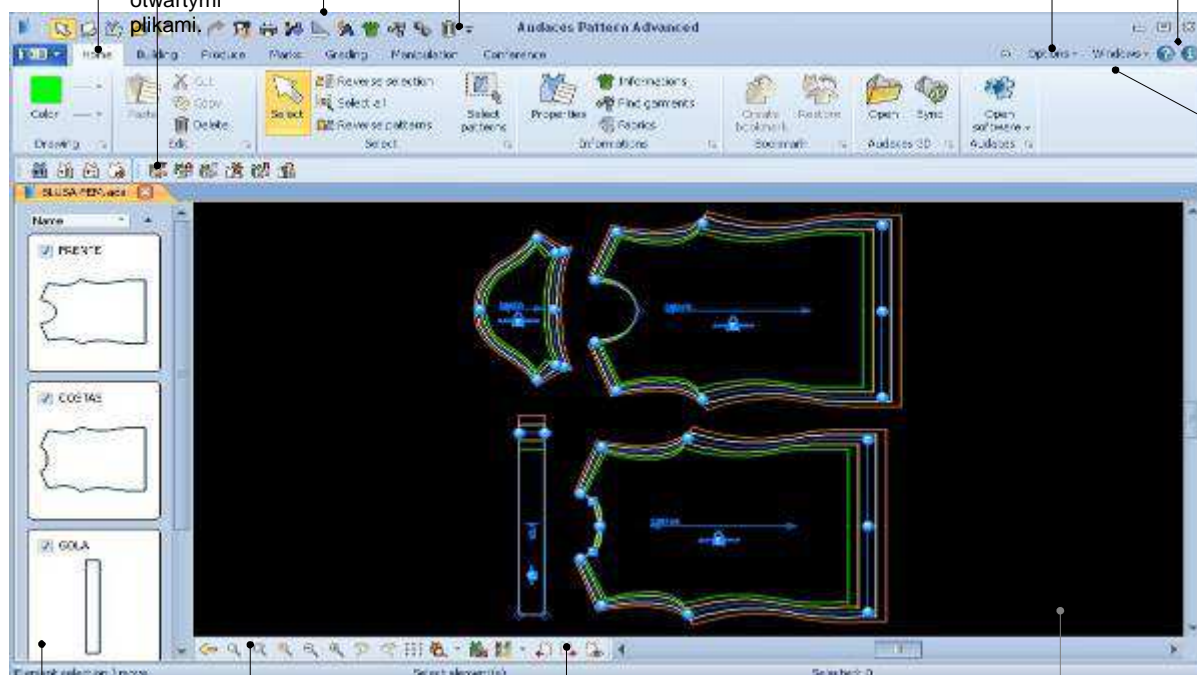
Opcje widoku

Umożliwiają wybór motywu graficznego.

Menu produktów

Wyświetla wersję produktu posiadanego przez użytkownika.

Zakładki
Służą do przełączania pomiędzy otwartymi plikami.



Okno opcji
Pozwala na zmianę trybu wyświetlania okien.

Menu wykroju

Wyświetla wszystkie wykroje używanego właśnie pliku.

Narzędzia zoomu

Pozwalają użytkownikowi kontrolować zbliżenie/oddalenie w czasie pracy.

Opcje widoku

Umożliwiają wybór cech wykrojów, które zostaną wyświetlone na pulpicie.

Pulpit

Obszar, w którym wykonywana jest praca.

Funkcje myszy

W obrębie aktywnej aplikacji każdy klawisz myszy spełnia różne funkcje. Opis przycisków i ich funkcji:

- Lewy przycisk jest używany najczęściej. Aktywuje narzędzia i umożliwia ustalanie pozycji wybranych wykrojów.
- Po wybraniu narzędzia można go użyć za pomocą lewego przycisku myszy.
- Aby przeciągać wykroje do żądanych pozycji, należy nacisnąć i przytrzymać lewy przycisk myszy.
- Naciśnięcie prawego przycisku myszy po nakierowaniu na obiekty pulpitu powoduje otwarcie menu kontekstowego z opcjami takimi jak właściwości, zoom, kopiuj, wklej i inne.
- Kręcenie kółkiem myszy (środkowy przycisk) w górę i w dół powoduje zbliżenie lub oddalenie widoku elementów pulpitu.
- Kręcenie kółkiem myszy przy wciśniętym klawiszu 'Shift' powoduje poziome przesunięcie pulpitu;
- Kręcenie kółkiem myszy przy wciśniętym klawiszu 'Ctrl' powoduje pionowe przesunięcie pulpitu.

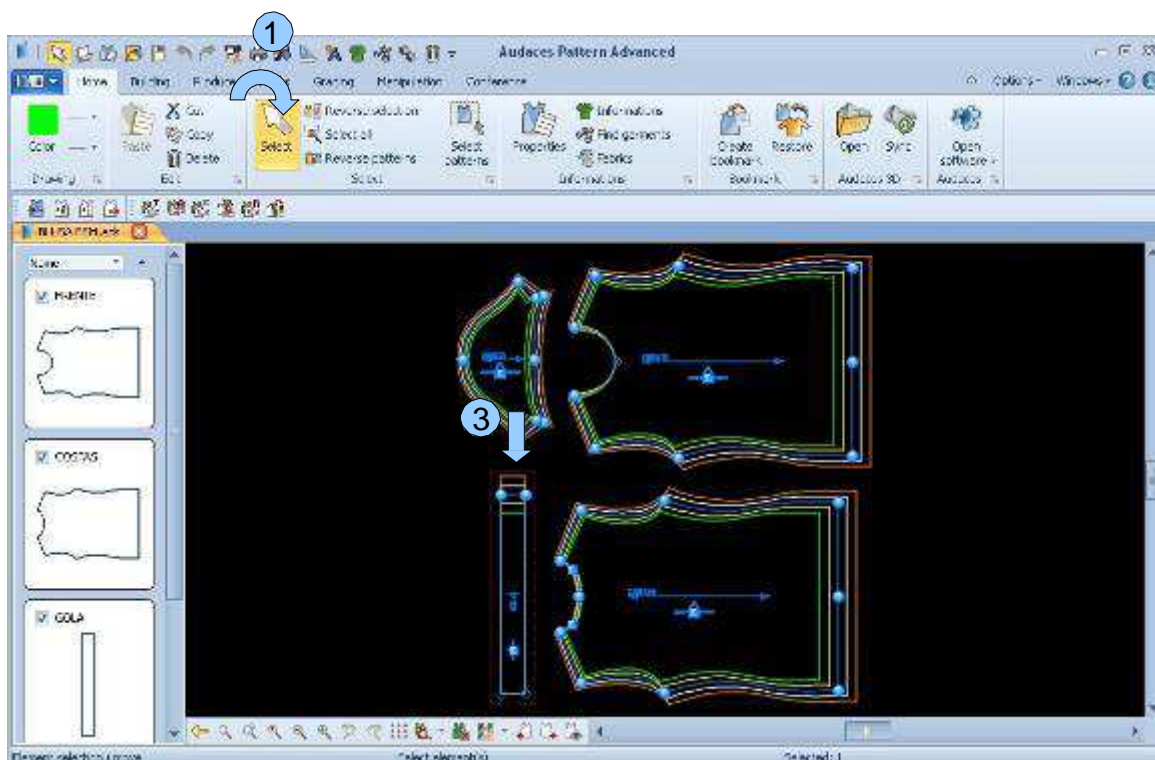
Korzystanie z funkcji podstawowych

1. Wybieranie obiektów

Przeciąganie wykrojów i elementów to powszechna praktyka w procesie tworzenia wykrojów. Aby wykonać tę operację, konieczne jest wybranie obiektów.

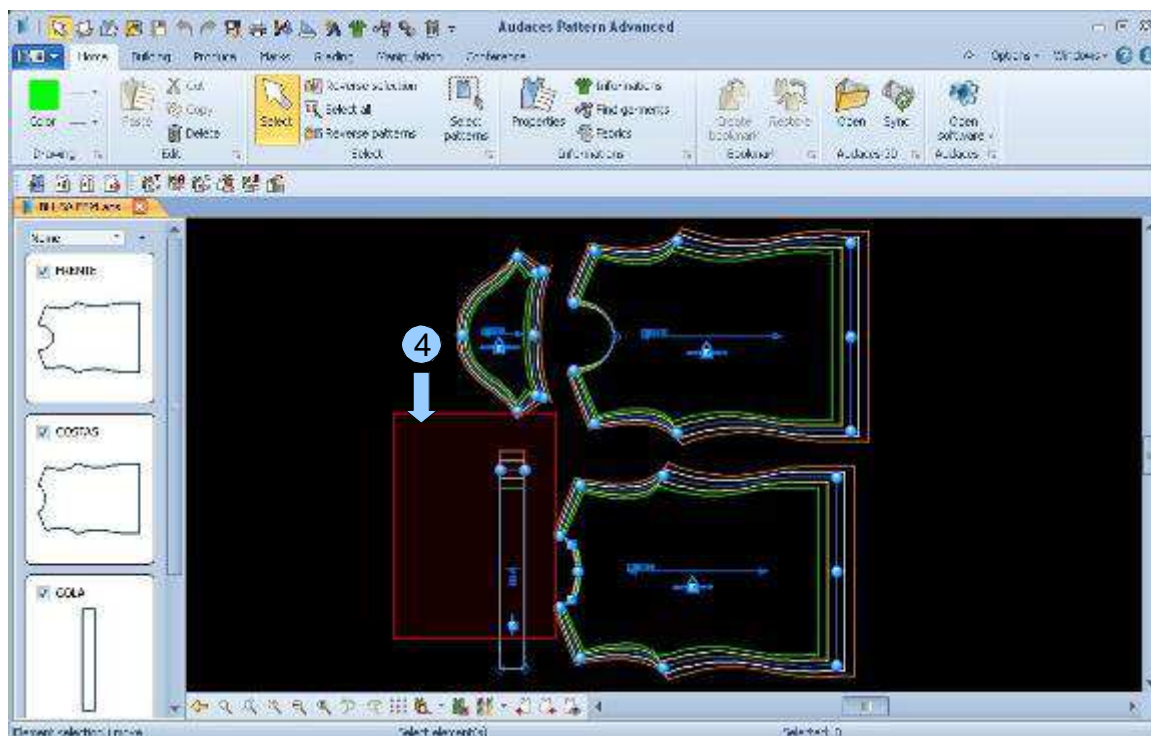
W tej instrukcji zestawy/zbiory wykrojów, elementów i ściągów, używanych do tworzenia wykrojów i wykończeń, określane są mianem 'obiektów'.

1. Kliknij narzędzie **Select / Wybierz** palety **Home / Start**;
2. Wybierz lub kliknij obiekt;
3. Zwróć uwagę, że wokół obiektu pojawi się kreskowany prostokąt wskazujący wybór;



Wybór kilku obiektów:

4. Wybierz kilka obiektów, trzymając klawisz 'Shift' lub klikając na pulpicie przy wciśniętym lewym klawiszu myszy i przeciągając kursorem nad obiektami, które mają zostać wybrane.

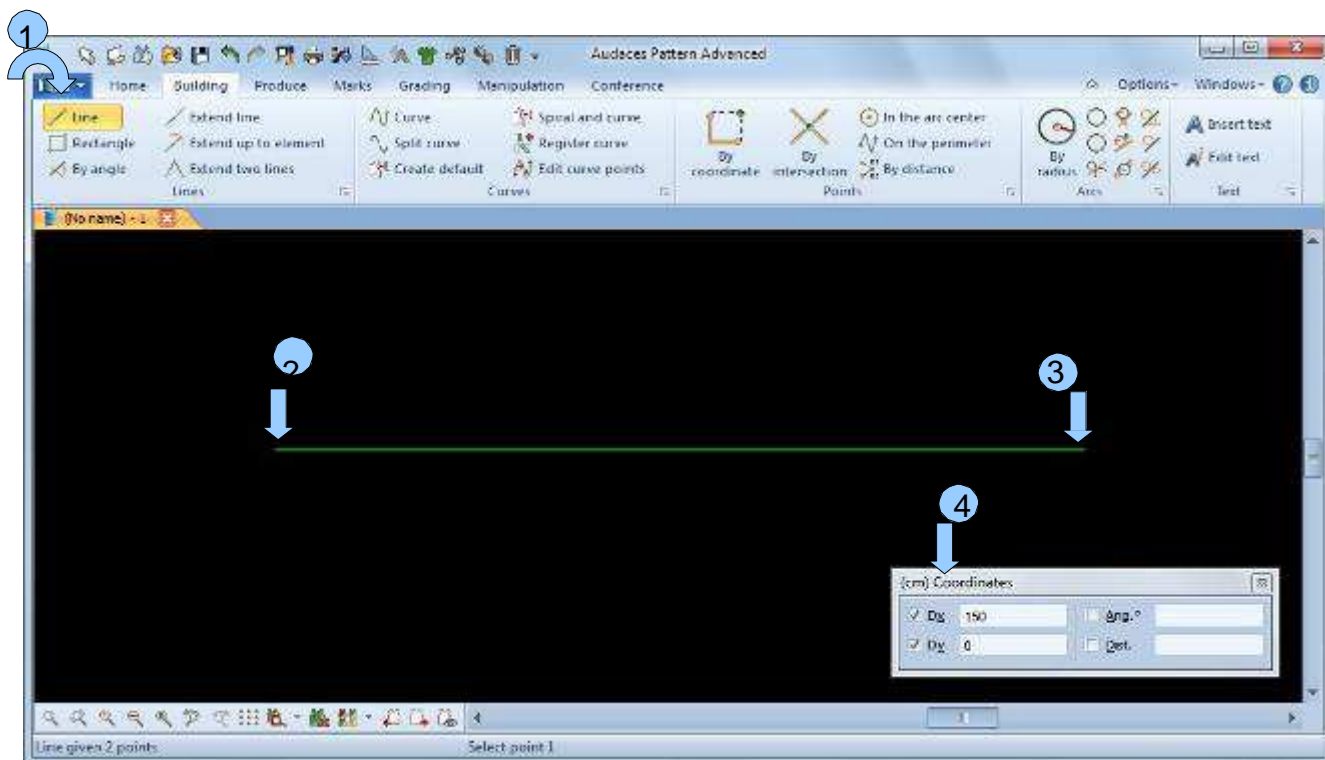


Wskazówka: W celu usunięcia zaznaczenia tylko jednego elementu, można kliknąć na niego, przytrzymując klawisz 'Shift'.

2. Tworzenie linii

Narzędzie **Line / Linia** jest zalecane do tworzenia prostych linii w wykrojach i linii pomocniczych przy tworzeniu wykrojów. Można używać odległości i współrzędnych, aby dokładnie określać rozmieszczenie linii.

1. Kliknij narzędzie **Line / Linia** palety **Building / Budowanie**;
2. Kliknij na pulpicie, wskazując punkt startowy linii;
3. Kliknij na pulpicie, wskazując punkt końcowy linii;
4. Skorzystaj z okien **Coordinates / Współrzędne**, aby wprowadzić linię w ściśle określonym miejscu;
5. Kliknięcie prawym przyciskiem myszy anuluje wykorzystanie narzędzia.



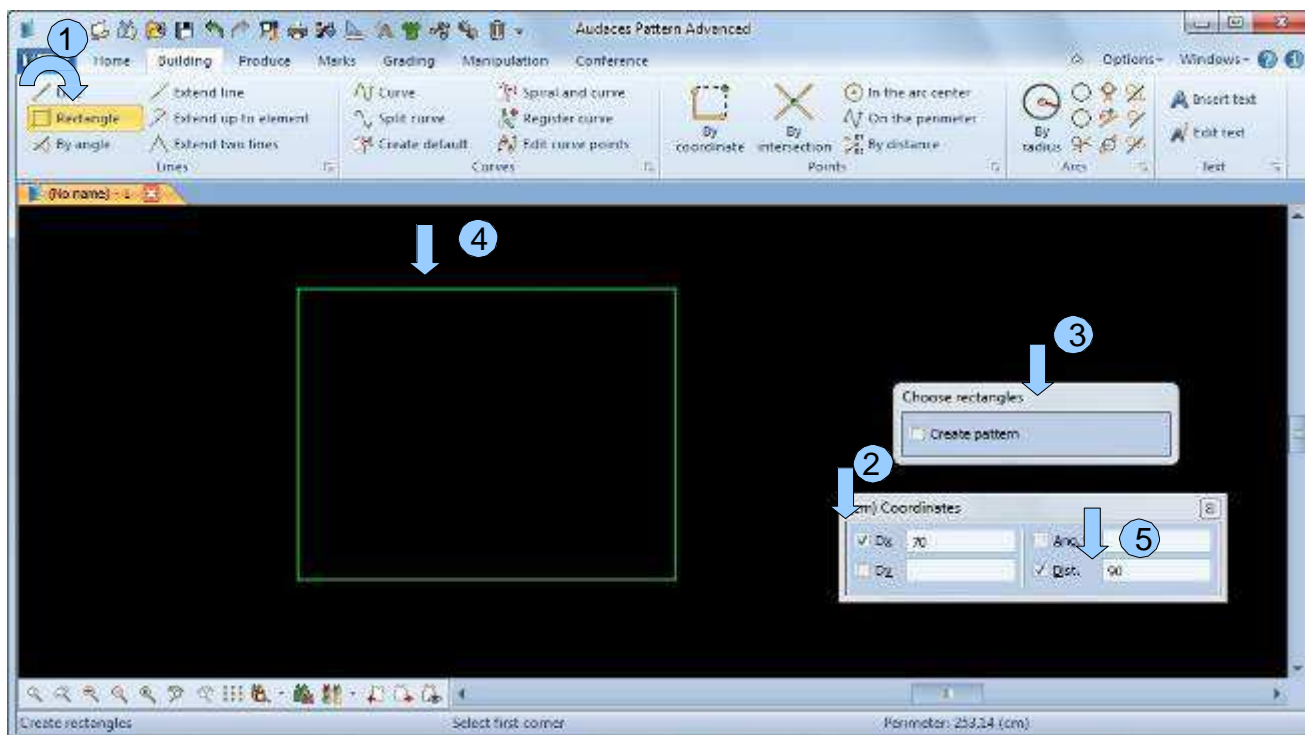
Wskazówka: Naciśnięcie klawisza **F7** pozwala na rysowanie linii dokładnie w osi poziomej lub pionowej.

3. Tworzenie prostokątów

Oprogramowanie Audaces Pattern Advanced pozwala na tworzenie prostokątów i kwadratów poprzez wskazanie dwóch punktów, korzystając z narzędzia **Rectangle / Kwadrat**.

Korzystanie ze współrzędnych **coordinates / współrzędne** oraz **odległości (distance)** ułatwia precyzyjne wykonywanie mankietów, plis i kieszeni.

1. Kliknij narzędzie **Rectangle/Kwadrat** palety **Building / Budowanie**;
2. Zwróć uwagę, że otworzy się okno **współrzędnych (Coordinates / Współrzędne)**;
3. Zwróć też uwagę, że pojawi się okno wyboru prostokątów **Choose rectangles / Wybierz kwadrat** z opcją utworzenia wykroju **Create pattern / szablonu**. Aktywacja tego narzędzia spowoduje automatyczne przekształcenie elementu w wykroj;
4. Kliknij na pulpicie, wskazując punkt startowy kwadratu/prostokąta;
5. Wpisz odpowiednie wartości w oknie **Coordinates / Współrzędne** i określ wymiary prostokąta za pomocą myszy;
6. Zatwierdź operację, klikając lewym przyciskiem myszy.
7. Kliknięcie prawym przyciskiem myszy anuluje wykorzystanie narzędzia.

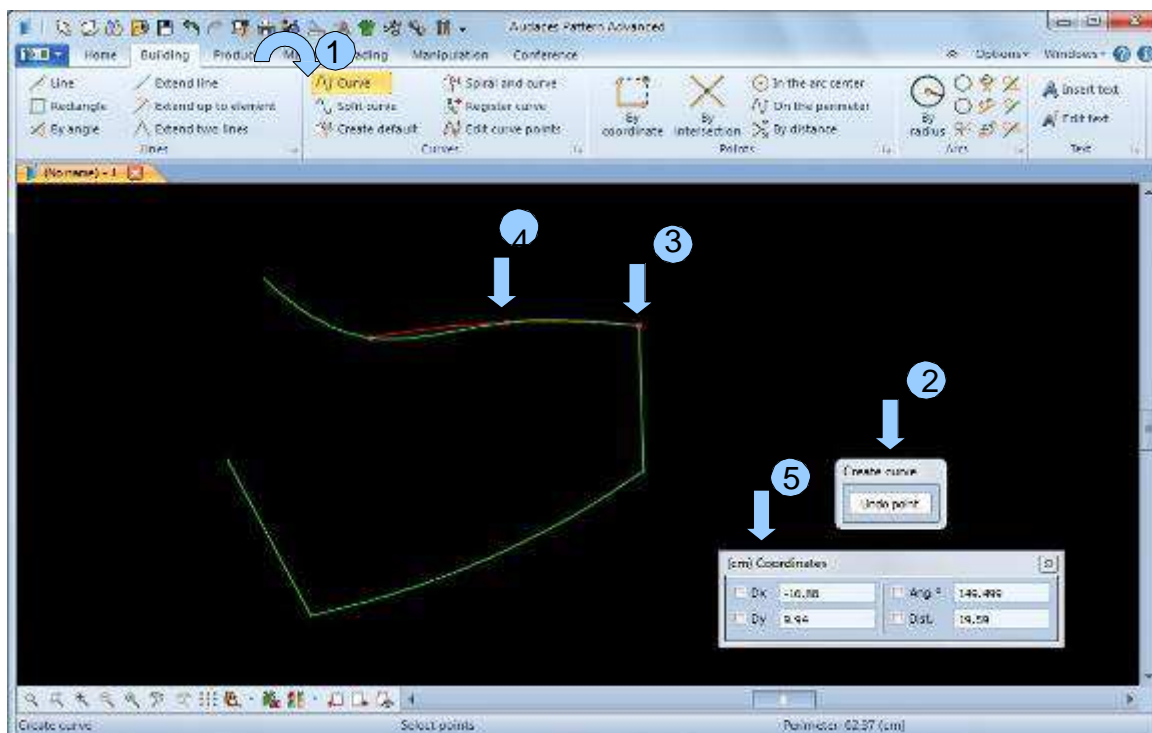


4. Tworzenie krzywych

Krzywa

Po wskazaniu myszą punktów, które mają składać się na krzywą, należy określić format i rozmiar krzywej według potrzeb.

1. Kliknij narzędzie **Curve / Krzywa** palety **Building / Budowanie**;
2. Zwróć uwagę, że otworzy się okno tworzenia krzywej **Create curve / Utwórz krzywą** z opcją usunięcia punktów (Undo point/Cofnij punkt). Skorzystaj z tej opcji, jeśli chcesz usunąć ostatni dodany punkt.
3. Wskaż punkt początkowy;
4. Wskaż pozostałe punkty, a następnie ustal rozmiar i kształt krzywej, korzystając z myszy;
5. Skorzystaj z okien **Coordinates / Współrzędne**, aby wprowadzić dokładne parametry;
6. Wskaż punkt końcowy;
7. Kliknięcie prawym przyciskiem myszy anuluje wykorzystanie narzędzia.

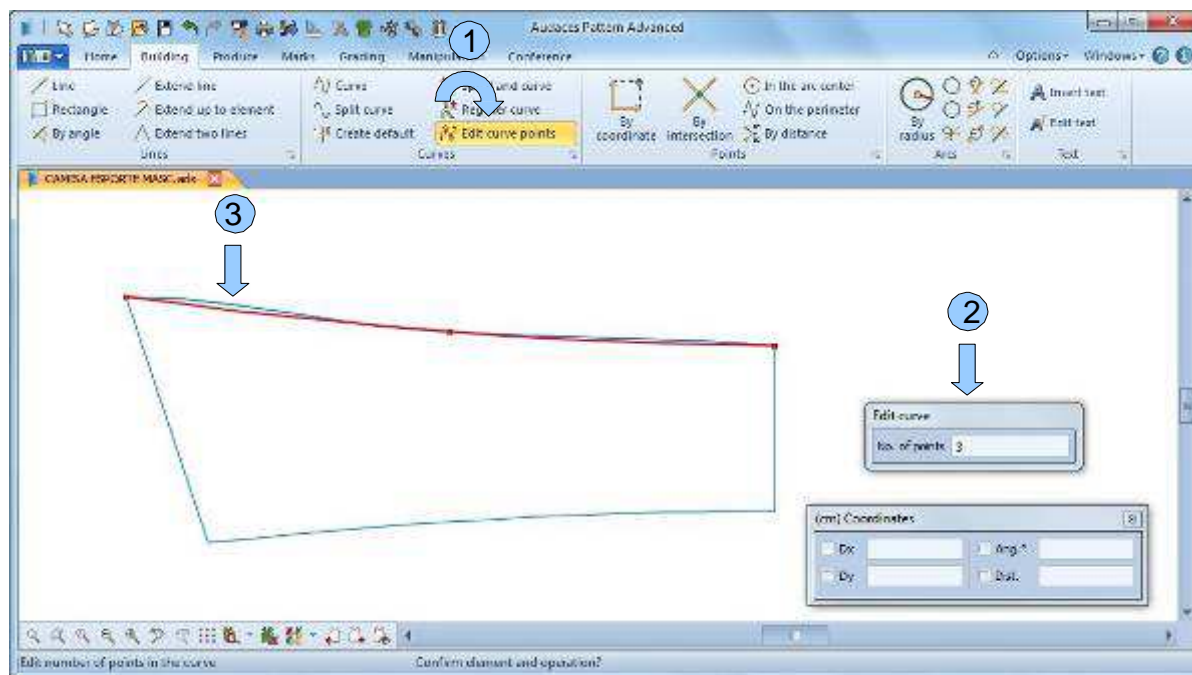


Wskazówka: Możesz wskazać następujące po sobie punkty krzywej, przy czym wymagane są co najmniej 3 punkty, aby ją utworzyć. Jeśli wskazane zostaną tylko dwa punkty, wynikiem będzie linia prosta.

Edycja punktów krzywych

Przy tworzeniu krzywej zwykle konieczna jest zmiana jej krzywizny w celu uzyskania zadowalających efektów. Szybkim i prostym sposobem, aby to osiągnąć, jest zmiana liczby punktów krzywej poprzez ich dodawanie i usuwanie.

1. Kliknij narzędzie **Edit curve points / Edytuj punkty krywej** palety **Building / Budowanie**;
2. Zwróć uwagę, że otworzy się okno edycji krzywej **Edit curve / Edytuj krzywą**;
W oknie tym należy określić liczbę punktów krzywej;
3. Wskaż krzywą;
4. Zwróć uwagę, że krzywa zostanie automatycznie zmodyfikowana, zgodnie z liczbą wskazanych punktów;
5. Naciśnij lewy klawisz myszy, aby zatwierdzić;
6. Kliknięcie prawym przyciskiem myszy anuluje wykorzystanie narzędzia.



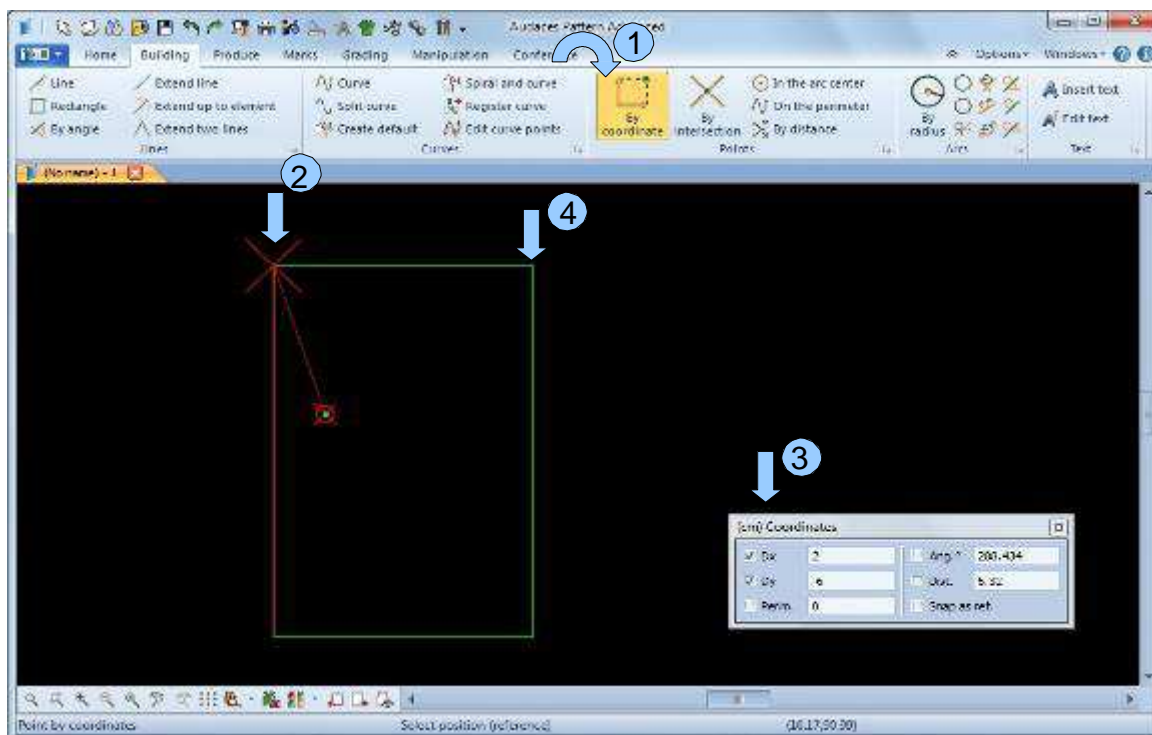
Wskazówka: Aby zamienić krzywą w linię prostą, należy zmienić liczbę punktów krzywej na dwa (2). Analogicznie można postąpić z liniami prostymi, aby przekształcić je w krzywe.

5. Ustalanie pozycji punktów

Za pomocą współrzędnych

Punkty stanowią odniesienie przy tworzeniu wykrojów. Do tworzenia tych zaznaczeń zaleca się narzędzie **By coordinate / Według współrzędnych**. Za jego pomocą można precyzyjnie wprowadzać punkty na pulpicie.

1. Wybierz narzędzie **By coordinate / Według współrzędnych** palety **Building / Budowanie**;
2. Wskaż punkt startowy odniesienia na pulpicie, korzystając z opcji **Snap / Pasuj**.
3. Wprowadź odpowiednie wartości w oknie **Coordinates / Współrzędne**;
4. Potwierdź końcową pozycję punktu;
5. Aby wskazać punkt za pomocą myszy, wystarczy kliknąć na pulpicie;
6. Kliknij lewym przyciskiem myszy, aby zatwierdzić, lub prawym, aby anulować.



Za pomocą przecięcia

Korzystając z narzędzia **By intersection / Według punktu przecięcia** można w prosty sposób wprowadzać punkty na przecięciu dwóch elementów lub elementów i wykrojów. Można również podzielić elementy za pomocą tego punktu na trzy sposoby:

1. Wybierz narzędzie **By intersection / Według punktu przecięcia** palety **Building / Budowanie**;
2. Zwróć uwagę, że otworzy się okno przecięcia **Intersection / Punkt przecięcia**;
3. Okno **Intersection / Punkt przecięcia** zawiera następujące opcje:

Podział

Podział elementów w celu łatwiejszego manipulowania nimi. Poniżej wymieniono opcje ułatwiające podział elementów w żądany sposób:

None/Żaden – Żaden; ogranicza się do wprowadzenia punktu na przecięciu obiektów;

First/Pierwszy – Pierwszy; wprowadza punkt i dzieli pierwszy wybrany element;

Both/Obydwa – Obydwa; wprowadza punkt i dzieli dwa wybrane elementy;

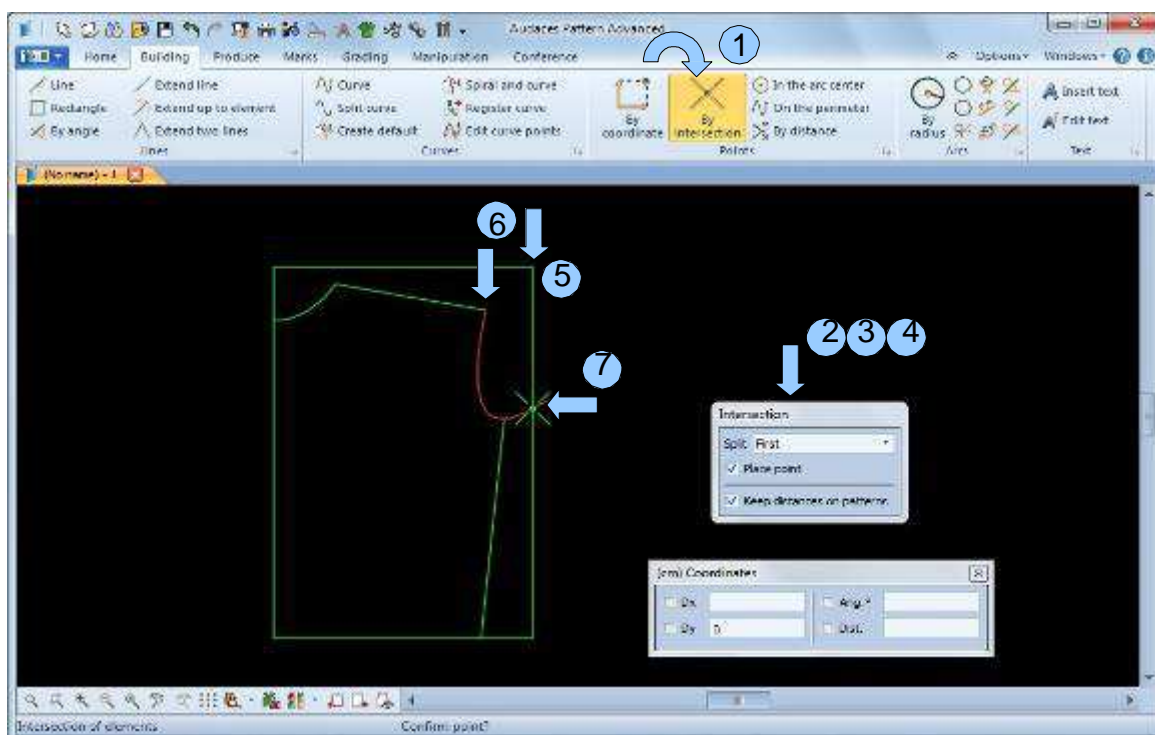
Umieść punkt

Umieszczanie punktów w miejscu przecięć obiektów usprawnia przeprowadzanie kolejnych etapów tworzenia wykrojów.

Zachowuj odległość w wykrojach:

Aktywacja tej opcji powoduje, że wprowadzane punkty pozostają w proporcjonalnych odległościach w wykrojach stopniowanych.

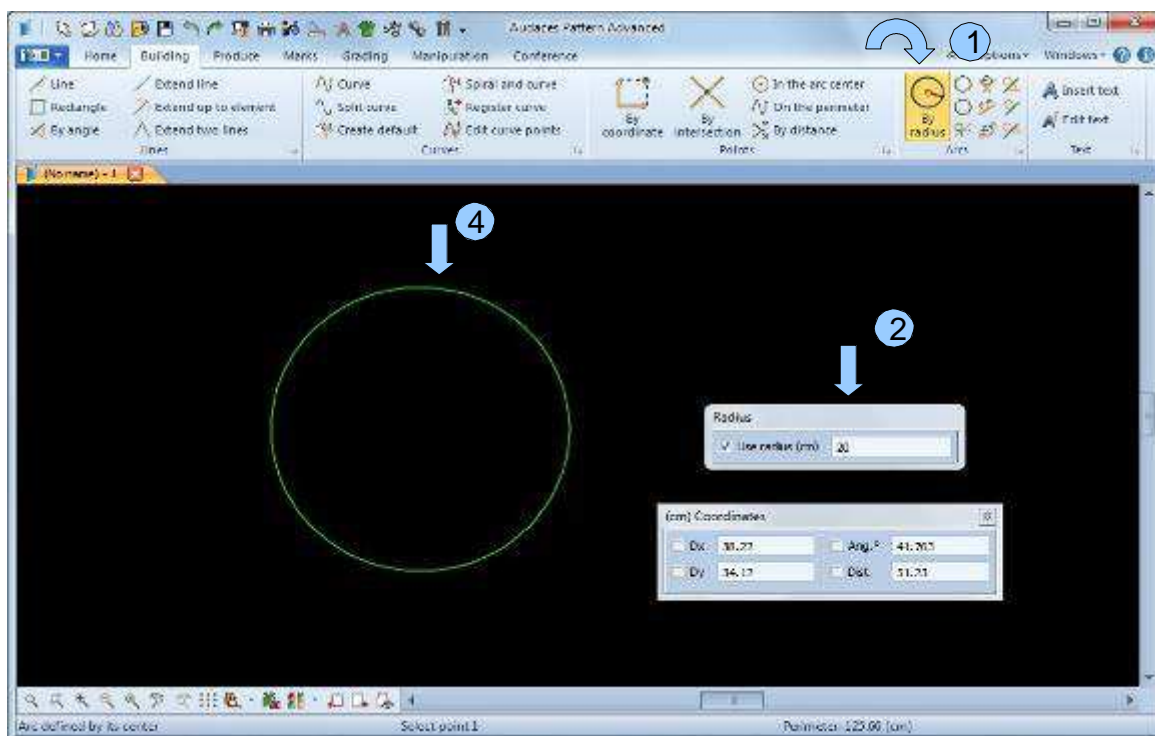
4. Skonfiguruj okno **Intersection / Według punktu przecięcia** palety **Building / Budowanie**;
5. Wskaż pierwszy element;
6. Wskaż drugi element;
7. Kliknij lewym przyciskiem myszy, aby zatwierdzić, lub prawym, aby anulować.



6. Tworzenie łuków

Narzędzie **By radius / Według promienia** może być pomocne przy tworzeniu wykrojów takich jak spódnice z godetami i niektóre rodzaje falbanek, ponieważ tworzy łuki na podstawie wymiarów określonych za pomocą myszy lub wartości wpisanych w oknie **Radius / Promień**.

1. Kliknij narzędzie **By radius / Promień** palety **Building / Budowanie**;
2. Zwróć uwagę, że zostanie otworzone okno **Radius / Promień** z opcją **Use radius / Zastosuj promień**.
Aby aktywować tę opcję, określ wartość promienia;
3. Wskaż środek promienia na pulpicie;
4. Kliknij lewym przyciskiem myszy, aby zatwierdzić, lub prawym, aby anulować.



Wskazówka: Jeśli opcja **Use radius / Zastosuj promień** jest nieaktywna, promień zostanie określony za pomocą myszy.

7. Wprowadzanie tekstu

Wprowadzanie tekstu

W celu komunikacji lub przechowywania informacji w plikach, można wprowadzić tekst na pulpicie.

1. Wybierz narzędzie **Insert text / Wstaw text** palety **Building / Budowanie**;
2. Zwróć uwagę, że otworzy się okno tworzenia tekstu **Create text / Utwórz tekst**;
3. W oknie **Create text / Utwórz tekst** znajdują się opcje służące modyfikacji tekstu:

Text/Tekst

Miejsce na tekst do wprowadzenia.

Angle/Kąt

Pole służące wprowadzeniu kąta tekstu na pulpicie.

Font size / Rozmiar czcionki

Można ustawić wielkość czcionki, aby tekst był lepiej widoczny.

Space between lines / Odstęp między liniami

Odstępy pomiędzy wierszami tekstu.

Reference / Odniesienie

Pozycja tekstu względem kursora myszy.

Justification / Wyrównanie

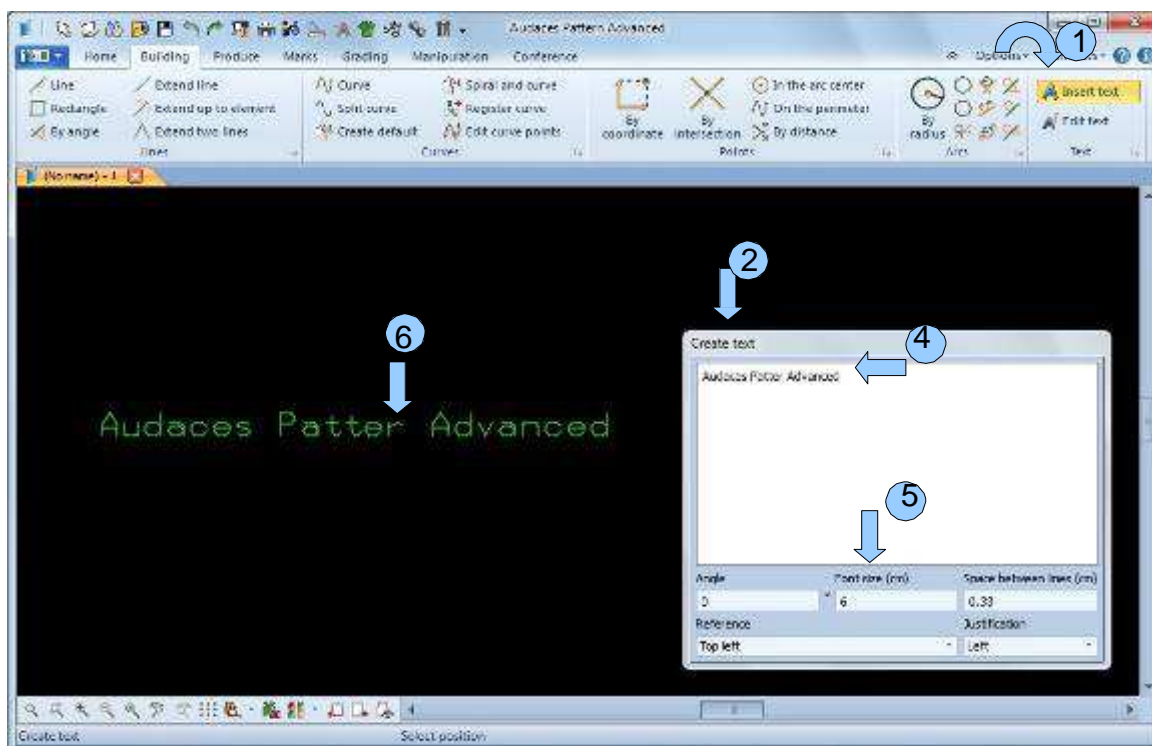
Wyrównanie; dostępne są trzy opcje wyrównania tekstu:

Left / Lewa – justowanie do lewego marginesu;

Center / Środek – justowanie tekstu do środka;

Right / Prawa – justowanie do prawego marginesu.

4. Wprowadź tekst;
5. Określ wymiary;
6. Określ położenie tekstu, używając myszy;
7. Kliknij lewym przyciskiem myszy, aby zatwierdzić, lub prawym, aby anulować.

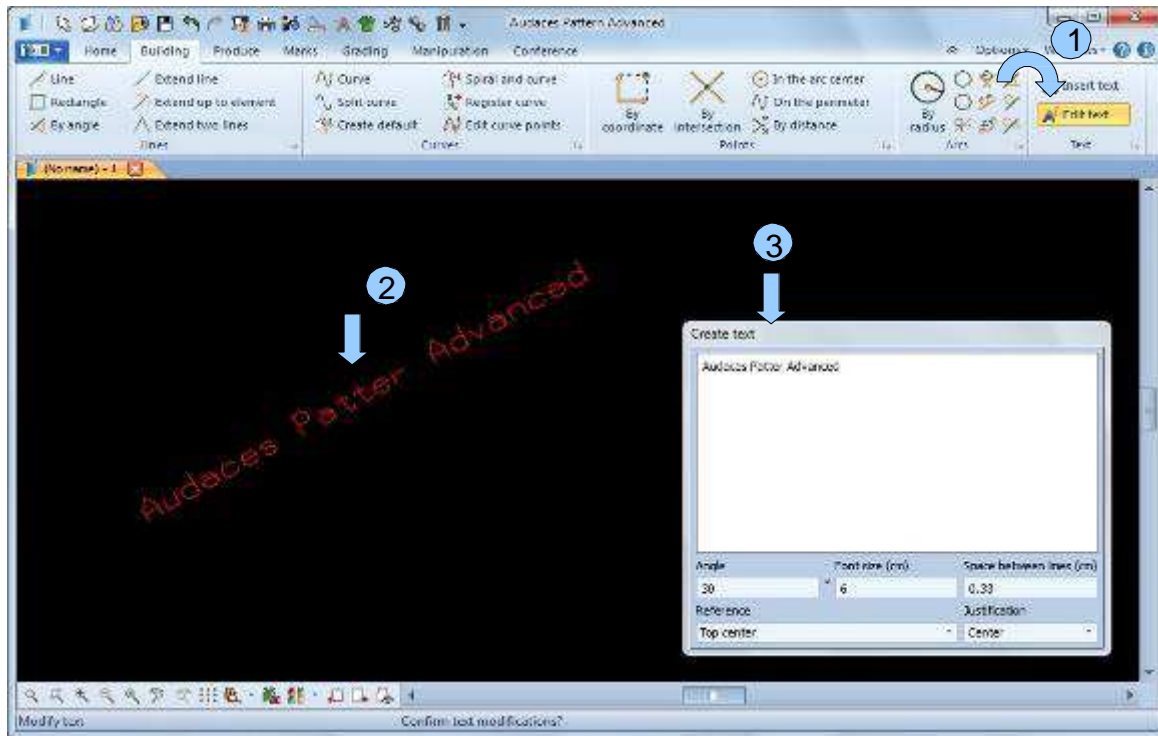


Edycja tekstu

Po wprowadzeniu tekstu można użyć narzędzia **Edit text / Edytuj tekst**, aby zmienić jego treść.

Narzędzie **Edit text / Edytuj tekst** zmienia wybrane właściwości i położenie tekstu.

1. Wybierz narzędzie **Edit text / Edytuj tekst** palety **Building / Budowanie**;
2. Wskaż tekst do edycji;
3. Zmodyfikuj tekst oraz jego ustawienia w oknie **Create text / Utwórz tekst**;
 UWAGA: Opcje tego okna są takie same, jak przy tworzeniu tekstu (okno **Create text / Utwórz tekst**).
4. Naciśnij lewy klawisz myszy, aby zatwierdzić;
5. Kliknięcie prawym przyciskiem myszy anuluje wykorzystanie narzędzia.



Wytwarzanie wykrojów

Ta część instrukcji opisuje narzędzia służące do przekształcenia elementów w wykroje, ich wykorzystanie oraz sposób działania.

Za ich pomocą można tworzyć, przekształcać i dodawać cechy wykrojów.

Poniżej opisano podstawowe kroki wprowadzające w użycie tych narzędzi.

1. Produkcja wykrojów

Wydzielanie wykrojów

Narzędzie **Extract pattern / Wyodrębnij szablon** znacząco przyspiesza proces tworzenia wykroju. Narzędzie wydziela wykroje w trybie automatycznym lub ręcznym, bazując na zamkniętym konturze i punktach przecięć elementów. Narzędzie wydziela wykroje zarówno z zaprojektowanych elementów, jak i już dostępnych wykrojów.

1. Wybierz narzędzie **Extract pattern / Wyodrębnij szablon** palety **Building / Budowanie**;
2. Zwróć uwagę, że pojawi się okno **Choose outline type / Wybierz typ obrysu** z następującymi opcjami:

Mode / Tryb

Służy do wyboru sposobu wydzielenia wykrojów: automatycznego (Automatic) lub ręcznego (Manual).

Automatic / Automatyczny – gdy ta opcja jest aktywna, wystarczy nacisnąć jeden klawisz myszy, aby wydzielić wykroj. Wskaż jeden z elementów sekwencji elementów do utworzenia wykroju.

Manual / Manualny – wykroj zostanie utworzony automatycznie po wyborze elementu sekwencji wykroju.

Detect grading / Wykryj stopniowanie

Przy wydzieleniu nowego wykroju z istniejącego już wykroju stopniowanego, istnieje możliwość skopiowania stopniowania bazowego wykroju. W tym celu wystarczy aktywować opcję **Detect grading / Wykryj stopniowanie**

Detect mark / Wykryj zaznaczenie

Przy wydzieleniu nowego wykroju z już istniejącego wykroju stopniowanego, zaznaczenia i punkty wprowadzone jako zaznaczenia będą już ustalone. W tym celu należy zaznaczyć opcję **Detect mark / Wykryj zaznaczenie**.

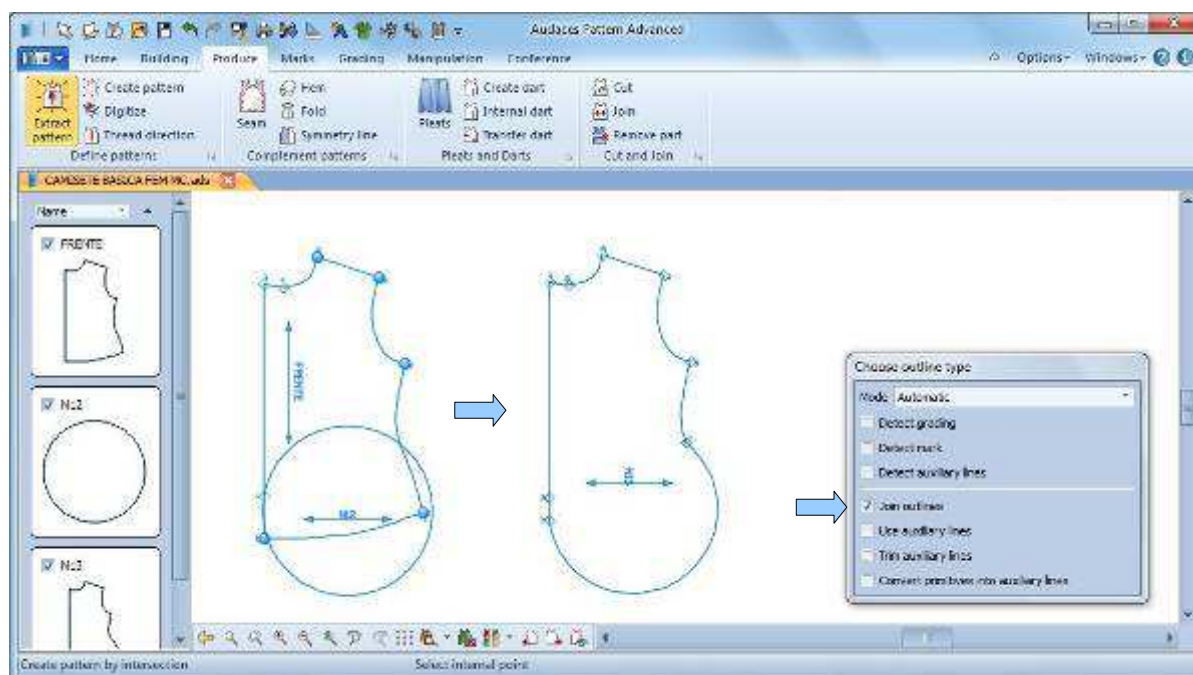
Detect auxiliary lines / Wyszukaj linie pomocnicze

Podstawowy cel stosowania linii pomocniczych jest taki sam jak stosowania zaznaczeń. Przy wydzieleniu nowego wykroju z już istniejącego, zaznaczenia mogą już istnieć w formie linii pomocniczych. Aby wydzielić linie pomocnicze razem z nowym wykrojem, należy zaznaczyć opcję **Detect auxiliary lines / Wyszukaj linie pomocnicze**.

Join outlines / Połącz obrysy

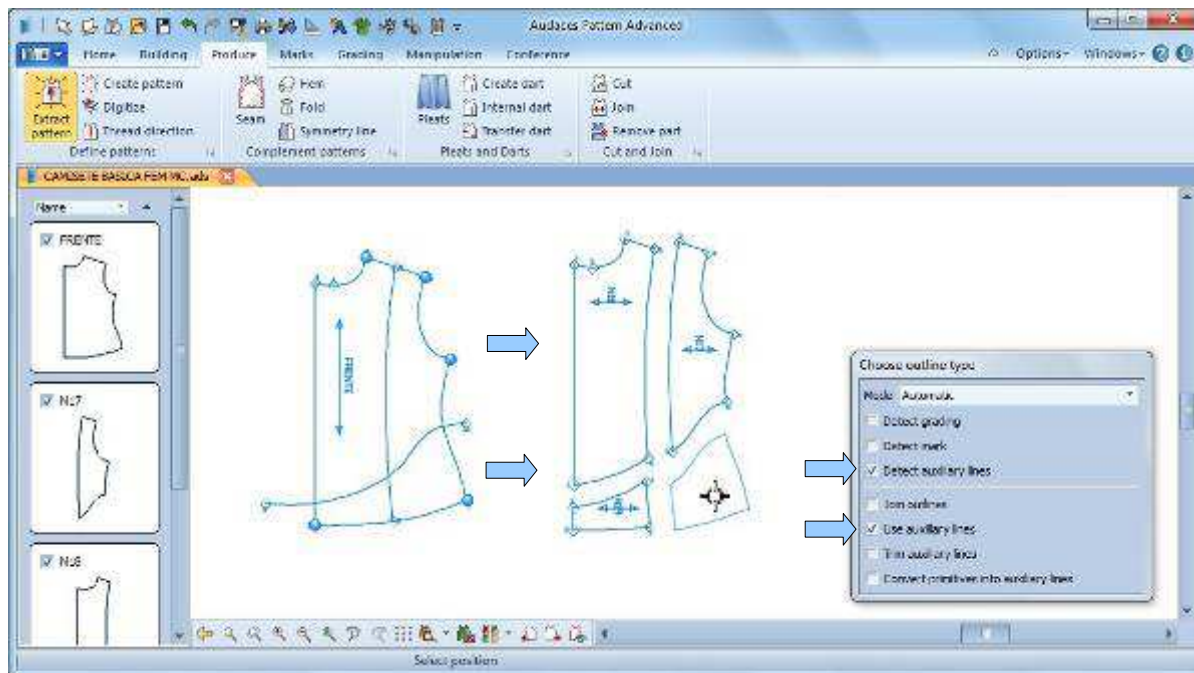
Można wydzielić więcej niż jeden kontur elementu przy tworzeniu wykrojów. Opcja **Join outlines / Połącz obrysy** pozwala narzędziu rozpoznać więcej niż jeden kontur w czasie projektowania wykroju, tworząc nowy wykroj z połączenia konturów wybranych za pomocą myszy.

UWAGA: Ta opcja jest dostępna tylko przy aktywnej opcji **Automatic/Automatyczny**.



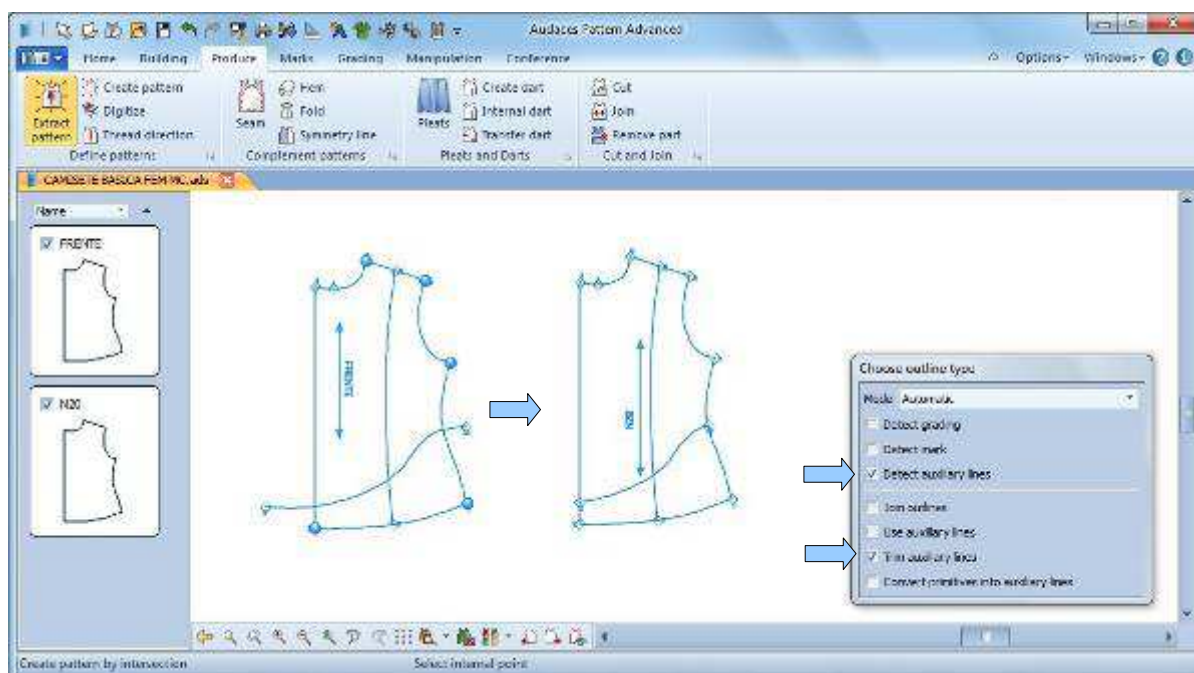
Use auxiliary lines / Użyj linii pomocniczych

Gdy ta opcja jest aktywna, nowy wykroj wydzielany jest z istniejącego wykroju z uwzględnieniem linii pomocniczych tworzących zarys wykroju. Aby opcja ta działała poprawnie, należy aktywować opcję **Detect auxiliary lines / Wyszukaj Linie pomocnicze**.



Trim auxiliary lines / Przytnij linie pomocnicze

Aktywuj opcję **Trim auxiliary lines / Przytnij linie pomocnicze**, aby wydzielić nowy wykroj, wykrywając jedynie część linii pomocniczych, znajdującą się w obrysie wykroju (jeśli część ta posiada linie pomocnicze przecinające jego obrys). Aby opcja ta działała poprawnie, należy aktywować opcję **Detect auxiliary lines / Wyszukaj linie pomocnicze**.

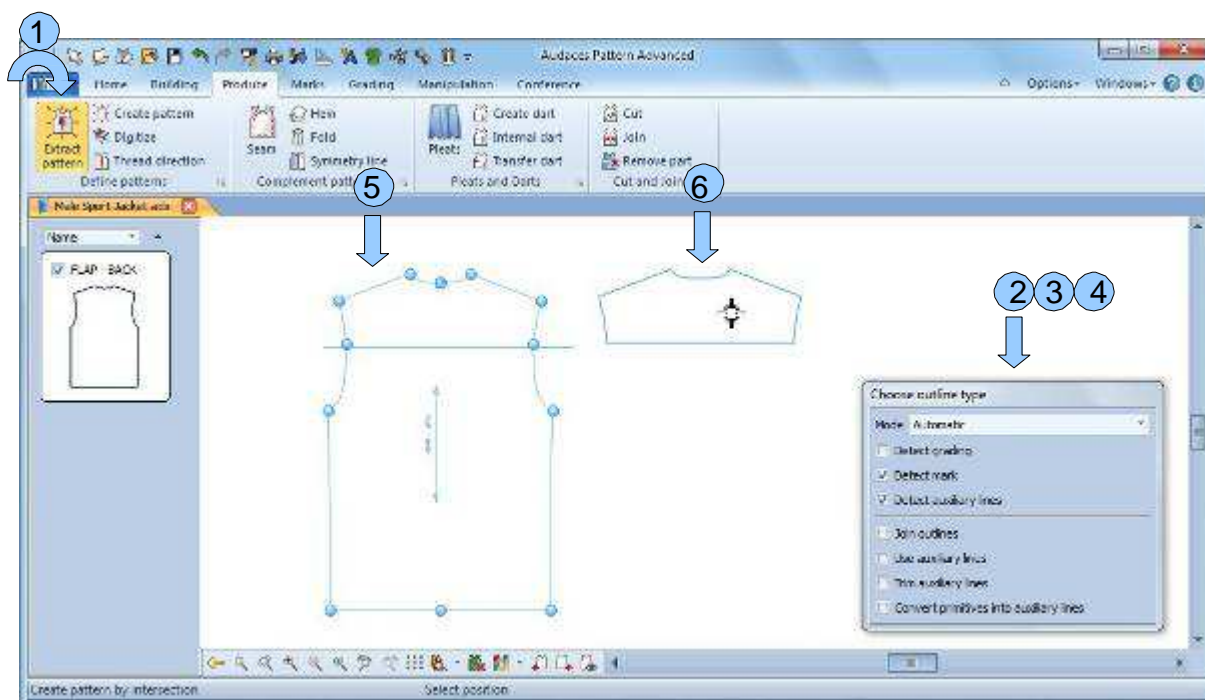


Convert primitives into auxiliary lines / Przekształć uproszczenia w linie pomocnicze

Gdy ta opcja jest aktywna, wykroj zostanie wydzielony z tym, że jego elementy (linie, krzywe itd.) zostaną wykryte i przekształcone w linie pomocnicze. Po wskazaniu wykroju muszą zostać wskazane elementy, które zostaną dodane jako linie pomocnicze do nowego wykroju.

Tryb automatyczny

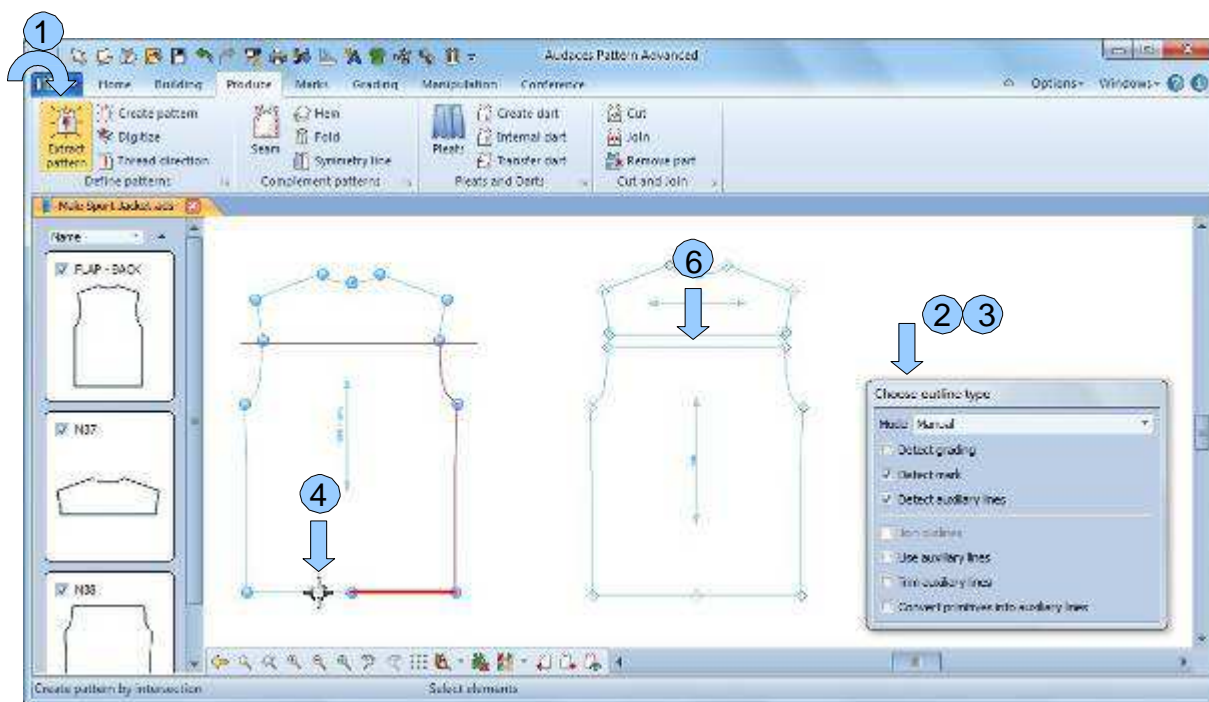
1. Wybierz narzędzie **Extract pattern** / **Wyodrębnij szablon** palety **Produce** / **Wykonaj**;
2. Zwróć uwagę, że otworzy się okno wyboru typu konturu **Choose outline type** / **Wybierz tryb obrysu**;
3. Wybierz opcję **Automatic Mode** / **Tryb automatyczny**;
4. Wybierz opcje wydzielenia, których chcesz użyć, np.: **Detect mark** / **Wykryj oznaczenie** oraz **Detect auxiliary lines** / **Wyszukaj linie pomocnicze**;
5. Kliknij na wnętrzu obiektów, które będą częścią nowego konturu;
6. Umieść wykroj na pulpicie;
7. Naciśnij lewy klawisz myszy, aby zatwierdzić;
8. Kliknięcie prawym przyciskiem myszy anuluje wykorzystanie narzędzia.



Manual Mode / Tryb Manualny

1. Wybierz narzędzie **Extract pattern** / **Wyodrębnij szablon** palety **Produce** / **Wykonaj**;
2. Zwróć uwagę, że otworzy się okno wyboru typu konturu **Choose outline type** / **Wybierz tryb obrysu**;

3. Wybierz opcję **Manual Mode / Tryb Manualny**;
4. Kliknij elementy, które składają się na kontur wykroju;
5. Po dokonaniu wyboru całego konturu, kliknij prawym przyciskiem myszy, aby wydzielić wykrój;
6. Umieść wykrój na pulpicie;
7. Naciśnij lewy klawisz myszy, aby zatwierdzić;
8. Kliknięcie prawym przyciskiem myszy anuluje wykorzystanie narzędzia.



Create pattern / Utwórz szablon

Narzędzie **Create pattern / Utwórz szablon** to kolejny sposób na przyspieszenie procesu wydzielenia wykrojów. Można wydzielać wykroje automatycznie lub ręcznie. Narzędzie to wykrywa jedynie kontur, z którego będzie składał się wykrój, bez dodatkowych zaznaczeń. Jeżeli wszystkie elementy nie są odpowiednio połączone, nie będzie możliwe stworzenie zamkniętego konturu dla wykroju. Bardzo ważne jest używanie opcji SNAP/Pasuj, aby wszystkie elementy były odpowiednio połączone.

Okno wyboru rodzaju konturu **Choose outline type / Określ zakres** zawiera następujące opcje tworzenia wykrojów:

Tryb

Wyświetla dwie dostępne opcje tworzenia wykrojów:

Automatic / Automatyczny – automatyczny; wykrój zostanie utworzony automatycznie po wybraniu tylko jednego fragmentu konturu;

Manual / Manualny - ręczny; wykroj zostanie utworzony ręcznie po wyborze wszystkich elementów konturu wykroju po kolei, koniecznie w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara.

Tryb automatyczny

1. Wybierz narzędzie **Create pattern / Utwórz szablon** palety **Produce / Wykonaj**;
2. Zwróć uwagę, że otworzy się okno wyboru typu konturu **Choose outline type / Określ zakres**;
3. Wybierz opcję **Automatic Mode / Tryb automatyczny**;
4. Wskaż tylko jeden element konturu;
5. Naciśnij lewy klawisz myszy, aby zatwierdzić;
6. Po tej operacji otworzy się okno właściwości wykroju **Pattern properties / Właściwości szablonu**, umożliwiające wprowadzenie właściwości nowego wykroju.

Tryb manualny

1. Wybierz narzędzie **Create pattern / Utwórz szablon** palety **Produce / Wykonaj**;
2. Zwróć uwagę, że otworzy się okno wyboru typu konturu **Choose outline type / Określ zakres**; wybierz opcję **Manual Mode / Tryb Manualny**;
3. Kliknij elementy, które składają się na kontur wykroju, zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara;
4. Zatwierdź operację, klikając lewym przyciskiem myszy.
5. Po tej operacji otworzy się okno właściwości wykroju **Pattern properties / Właściwości szablonu**, umożliwiające wprowadzenie właściwości nowego wykroju.

Thread direction / Kierunek nici osnowy

Wprowadza oznaczenia kierunku nitki do wykroju, określając kierunek, w którym element zostanie dopasowany do materiału.

1. Wybierz narzędzie **Thread direction / Kierunek nici osnowy** palety **Produce / Wykonaj**;
2. Zwróć uwagę, że otworzy się okno kierunku nitki **Thread direction / Kierunek nici osnowy**, zawierające następujące opcje wprowadzenia nitki do wykroju:

Mode / Tryb

Określa, w jaki sposób nitka zostanie wprowadzona do wykroju.

Mouse points / Punkty myszy – kierunek nitki wykroju zostanie określony przez dwa punkty wskazane myszą;

Pattern points / Punkty szablonu - kierunek nitki zostanie ustalony

zgodnie z dwoma (2) punktami kontrolnymi, wewnętrznymi zaznaczeniami lub konturem wskazanego wykroju;

By selection / Przez wybór – kierunek nitki zostanie określony za pomocą linii (elementu) lub nitki przeddefiniowanego wykroju;

Align pattern / Wyrównaj szablon – wyrównuje kierunek nitki poziomo na pulpicie, bez zmiany jego położenia względem wykroju;

Horizontal / Poziomo – kierunek nitki poziomy względem pulpitu;

Vertical / Pionowo – kierunek nitki pionowy względem pulpitu;

Position thread / Położenie nici osnowy – kierunek nitki do środka wykroju.

Use angle / Zastosuj kąt

Wartość kąтового ustawienia nitki.

Rotate pattern / Obróć szablon

Obrót wykroju z zachowaniem poziomego położenia nitki względem pulpitu.

Seam / Szew

Za pomocą narzędzia **Seam / Szew** można wprowadzać szwy na całym obwodzie wykroju lub w jego części. Można też wprowadzić pożądane wykończenie każdego rodzaju szwów.

1. Wybierz narzędzie **Seam / Szew** palety **Produce / Wykonaj**;
2. Zwróć uwagę, że otworzy się okno **Seam / Szew**;
3. Okno **Seam / Szew** zawiera następujące opcje:

Mode / Tryb

Create / Utwórz – wprowadza naddatek szwu do wykroju;

Remove seam / Usuń szew – usuwa naddatek szwu z wykroju;

Reverse seam / Odwróć szew – odwraca linię szwów konturu wykroju;

Wskazówka: Aby skorzystać z opcji **Remove seam / Usuń szew** oraz **Reverse seam / Odwróć szew**, należy aktywować opcję **Keep base / Utrzymaj bazę** przy wprowadzaniu szwu.

Keep base / Utrzymaj bazę

Funkcja ta pozwala na utrzymanie konturu wykroju z wyświetlaniem naddatku szwu.

Seam / Szew

Odległość od naddatku szwu względem wykroju. Pozwala na wprowadzenie różnych wartości dla każdej części wykroju.

Position / Położenie

Miejsce, w którym szew zostanie wprowadzony do wykroju:

All pattern / Cały szablon – automatycznie dodaje naddatek szwu do całego konturu wykroju.

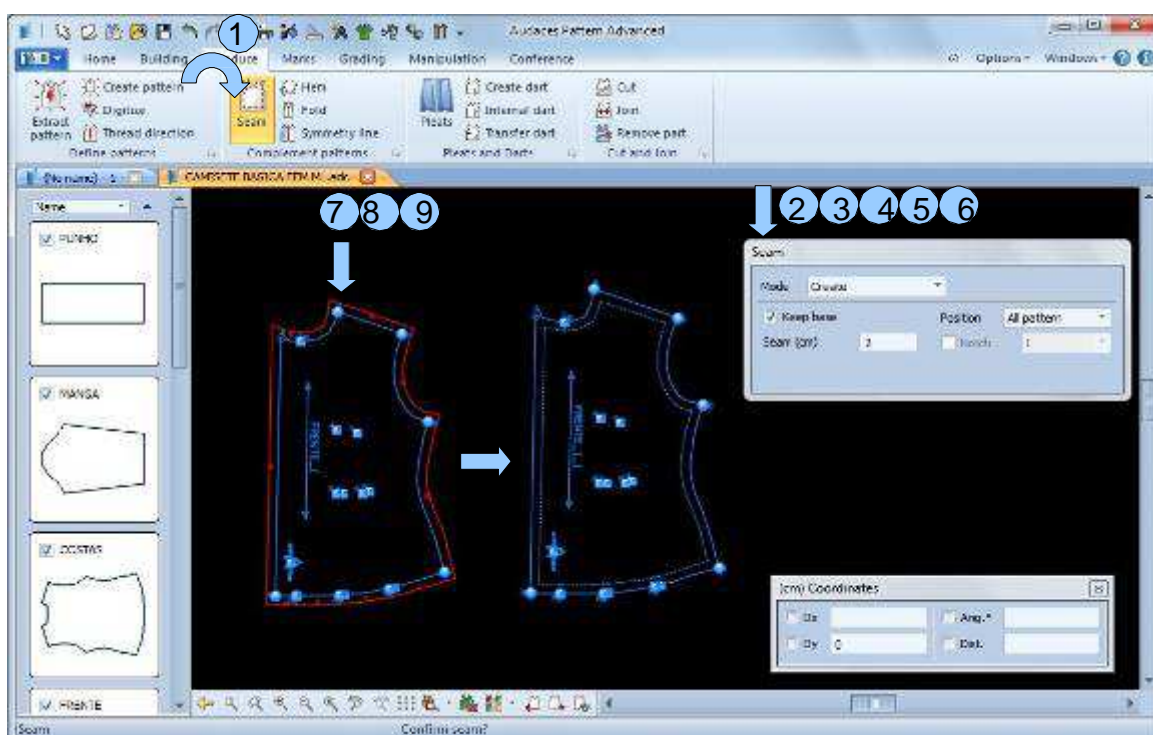
Select / Wybierz – dodaje naddatek szwu indywidualnie do każdego fragmentu wykroju, pozwalając na tworzenie wykończeń na rogach wykroju. Aby korzystać z tej opcji, konieczne jest wskazanie co najmniej dwóch (2) pozycji.

Notch / Nacinek

Pozwala na wskazanie nacinka. Opcja ta jest aktywna wyłącznie, jeśli została wybrana opcja **Position / Położenie – Select / Wybierz**.

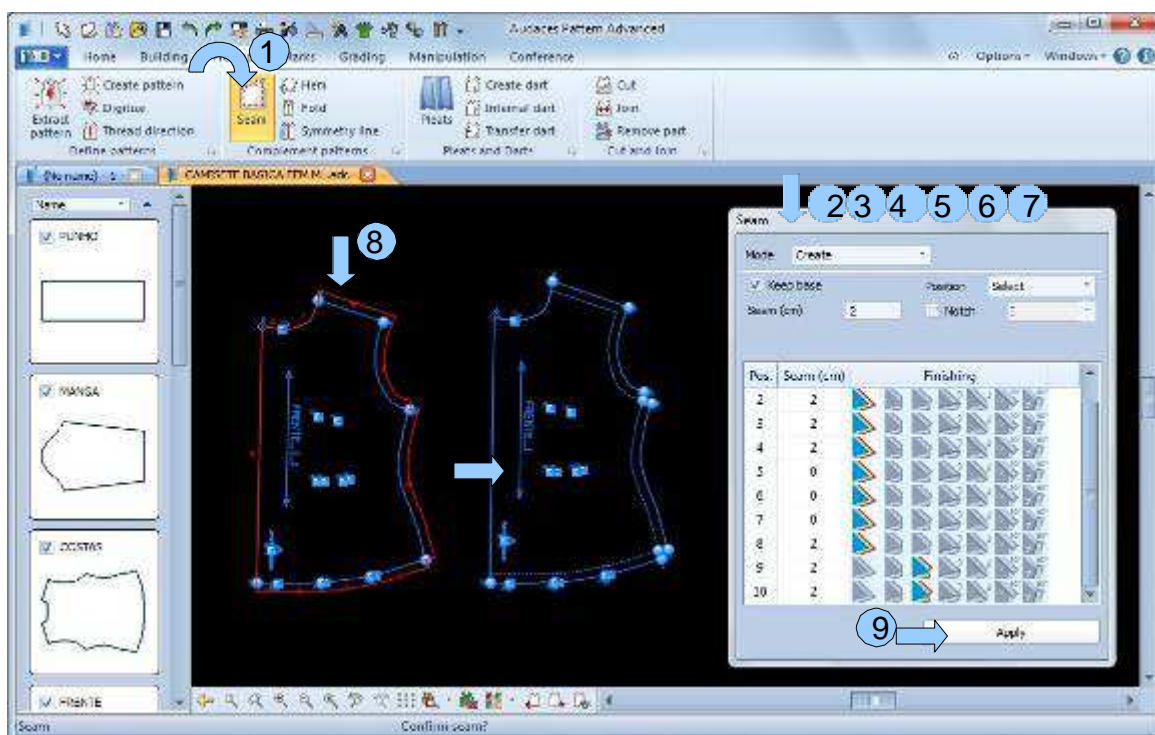
Position / Położenie – All pattern / Cały szablon

1. Wybierz narzędzie **Seam/Szew** palety **Produce/Wykonaj**;
2. Zwróć uwagę, że otworzy się okno **Seam/Szew**;
3. Wybierz tryb **Create/Utwórz**;
4. Aktywuj opcję **Keep base/Utrzymaj bazę**;
5. W opcji **Position/Położenie**, wybierz: **All pattern/Cały szablon**;
6. Wprowadź wartość charakteryzującą szew;
7. Wskaż wykroj;
8. Zatwierdź wykroj;
9. Zatwierdź szew, klikając lewym przyciskiem myszy.
10. Kliknięcie prawym przyciskiem myszy anuluje wykorzystanie narzędzia.



Position/Położenie– Select/Wybierz

1. Wybierz narzędzie **Seam/Szew** palety **Produce/Wykonaj**;
2. Zwróć uwagę, że otworzy się okno **Seam/Szew**;
3. Wybierz tryb **Create/Utwórz**;
4. W opcji **Position/Położenie**, wybierz: **Select/Wybierz**;
5. Wprowadź wartość charakteryzującą szew;
6. Wybierz rodzaj zaznaczenia;
7. Wybierz **Finishing/Zakończenie**. Po wskazaniu wykroju przy aktywnej opcji **Select/Wybierz**, okno **Seam/Szew** powinno wyświetlić listę opcji wykończenia krańców szwów;
8. Wskaż na wykroju punkty, które otrzymają szew;
9. Kliknij **Apply /Zastosuj**;
10. Zatwierdź szew, klikając lewym przyciskiem myszy;
11. Kliknięcie prawym przyciskiem myszy anuluje wykorzystanie narzędzia.



Hem/Zawinięcie

Zawinięcie dodawane jest do wykrojów jako wykończenie niektórych miejsc. Można skorzystać z tego narzędzia aby określić wymiar zawinięcia .

1. Wybierz narzędzie **Hem/Zawinięcie** palety **Produce/Wykonaj**;
2. Zwróć uwagę, że pojawi się okno **Hem/Zawinięcie** z następującymi opcjami:

No. of folds/Ilość załadek

Opcja używana do wprowadzenia liczby zawinięć.

Width/Szerokość

Szerokość każdego zawinięcia.

Width 2/Szerokość 2

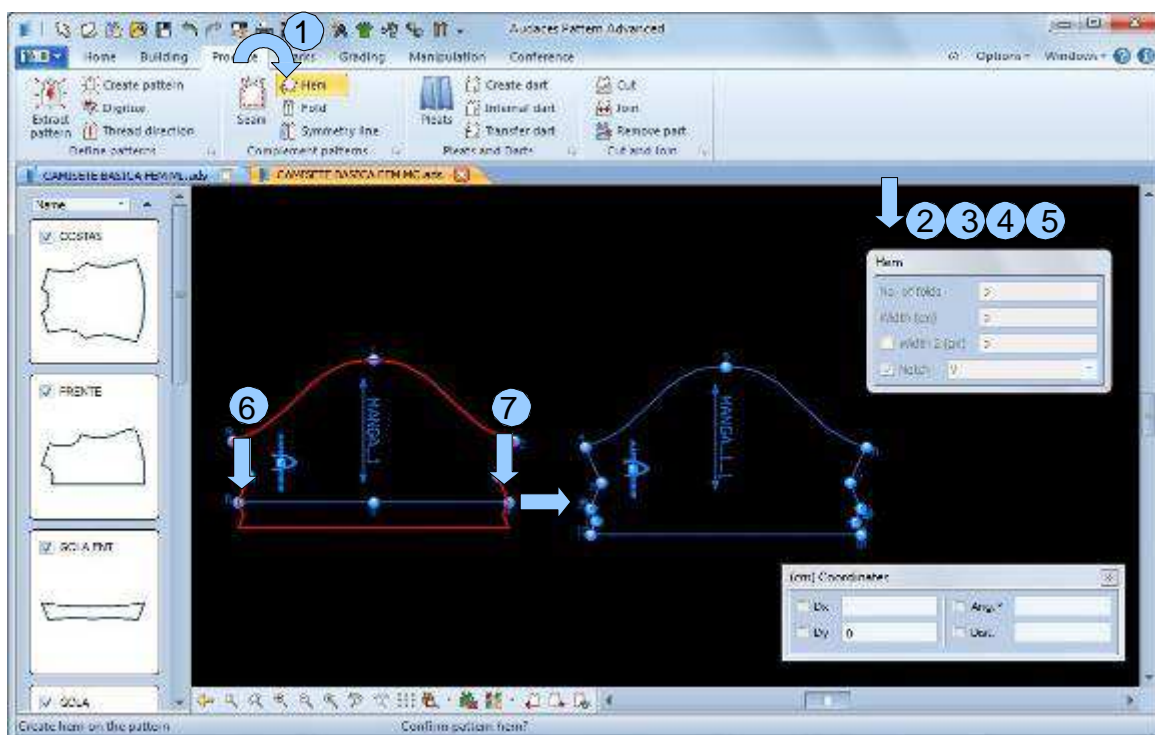
Wprowadzenie drugiej szerokości zawinięcia oznacza pozostawienie go z różnicą wymiarów na końcach tego samego zawinięcia.

Notch / Nacinek

Pozwala na wybór rodzaju zaznaczenia wskazującego zawinięcie.

3. Wskaż liczbę zawinięć;
4. Wskaż szerokość zawinięcia;
5. Aktywuj opcję **Notch / Nacinek** i wybierz typ zaznaczenia;
6. Wskaż początek zawinięcia;
7. Wskaż koniec zawinięcia;
8. Naciśnij lewy klawisz myszy, aby zatwierdzić;
9. Kliknięcie prawym przyciskiem myszy anuluje wykorzystanie narzędzia.

Wskazówka: Po aktywacji opcji **Width 2 / Szerokość 2**, opcja **Width / Szerokość** zmienia nazwę na **Szerokość 1**, oznaczającą szerokość pierwszego końca zawinięcia, podczas, gdy druga szerokość odnosi się do drugiego końca zawinięcia.



Stopniowanie wykroju

Po przygotowaniu bazowego wykroju i zatwierdzeniu próbki, generowane są inne rozmiary siatki poprzez powiększenie lub zmniejszenie rozmiaru bazowego.

Ta część instrukcja zawiera szczegółowe informacje dotyczące wykorzystania narzędzia **Table/Tabela** do stopniowania wykrojów różnych kształtów.

1. Stopniowanie wykrojów

Table/Tabela

Stopniuje rozmiary wykrojów za pomocą tabeli wartości żądanych dla każdego rozmiaru. Jeśli wykroj nie posiada przeddefiniowanej siatki rozmiarów, aplikacja wyświetli ostrzeżenie. Ustaw siatkę rozmiarów wykroju w oknie **Pattern properties**/ Właściwości wykroju.

1. Wybierz narzędzie **Table/Tabela**;
2. Wskaż wykroj;
3. Otworzy się okno stopniowania za pomocą tabeli **Grading by table**/Stopniowanie wg tabeli;
4. Okno **Grading by table**/Stopniowanie wg tabeli zawiera następujące opcje:

Pont No./ Punkt nr

Pozwala na wybranie numerycznego punktu kontrolnego lub zaznaczenia, które ma być stopniowane. Można także wybrać punkt do stopniowania bezpośrednio, za pomocą myszy.

DX/DY

Po wybraniu tej zakładki stopniowanie zostanie przeprowadzone w oparciu o punkty wykroju.

Size/Rozmiar

Kolumna ta zawiera listę rozmiarów, które mają być stopniowane.

DX

W tej kolumnie można wprowadzać wartości dla rozmiarów w osi **X**. (Upewnij się, że zachowany został kartezjański układ współrzędnych).

DY

W tej kolumnie można wprowadzać wartości dla rozmiarów w osi **Y**. (Upewnij się, że zachowany został kartezjański układ współrzędnych).

Apply/Zastosuj

Zmienia wartość stopniowania (**X** oraz **Y**) i wyświetla zmianę na wykroju.

DX

Stosuje wartości wprowadzone do kolumny **DX** do wybranego punktu stopniowania.

DY

Stosuje wartości wprowadzone do kolumny **DY** do wybranego punktu stopniowania.

Incremental/Przyrostowo

Aktywacja tej opcji powoduje, że różnice wymiarów pomiędzy rozmiarami zostaną obliczone na podstawie wymiarów poprzedniego rozmiaru. Jeśli ta opcja jest wyłączona, różnice te zostaną obliczone na podstawie rozmiaru bazowego.

Pole (cm) pozwala na określenie wartości, która zostanie wprowadzona w kolumnach **DX** oraz **DY**;

Przyciski aktywują wartości wprowadzone w kolumnach **DX** oraz **DY**. Możliwe jest wprowadzenie wartości w dwie kolumny jednocześnie lub po kolei za pomocą przycisków

Zestaw strzałek (góra, dół, lewo i prawo) z liczbą 0 (zero) w środku stopniuje punkt, podając wartość, której należy użyć. Strzałki wskazują, gdzie będzie stopniowany większy rozmiar. Wprowadzona wartość zostanie umieszczona w kolumnie **DX** lub **DY** w zależności od wciśniętego przycisku strzałki, zapewniając przejrzystość i łatwe zrozumienie procesu. Kliknij 0 (zero) (w środku), aby zresetować stopniowanie punktu.



Copy/Kopiuj

Kopiuje wartości DX oraz DY wybranego punktu stopniowanego.

Flip DX/Obróć DX Flip DY/Obróć DY

Odwraca wartości **DX** i/lub **DY** wskazanych punktów kontrolnych, zamieniając wartości dodatnie na ujemne i vice versa.

Paste/Wklej

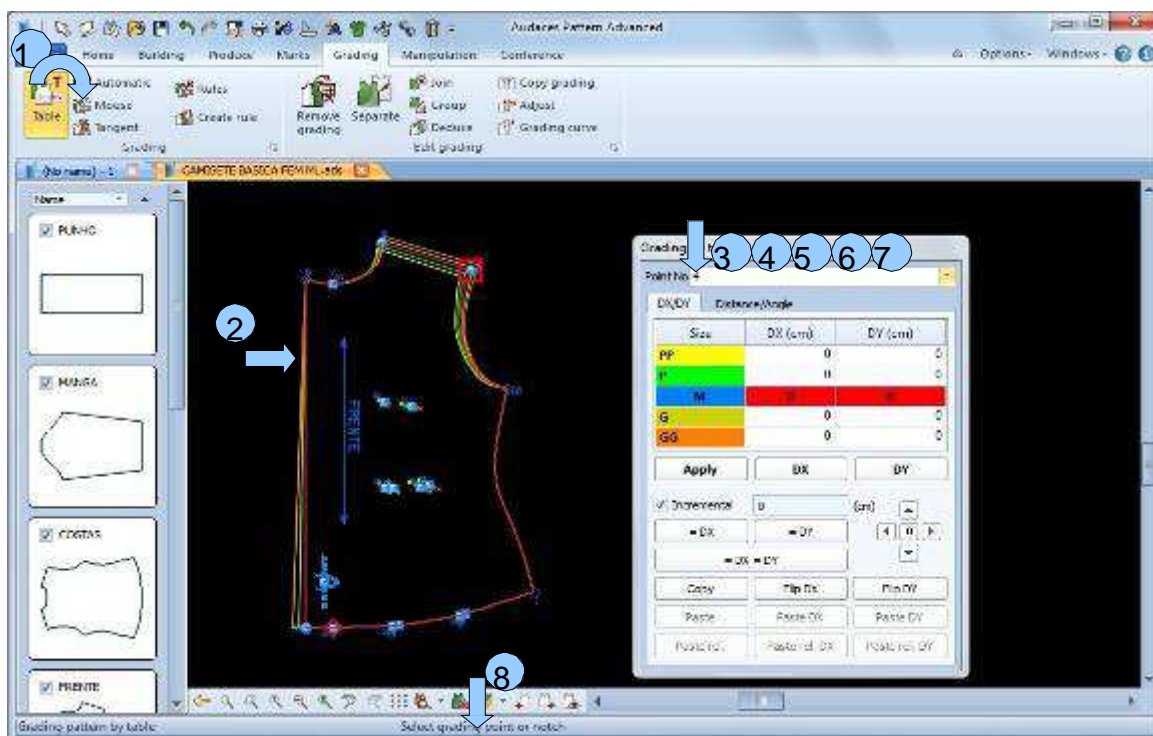
Wkleja do kolumn **DX** oraz **DY** wskazanego punktu wartości skopiowane z innego punktu.

Distance/Angle tab/ Odległość/Kąt

Wybierając tę opcję, stopniowanie przeprowadzane będzie z zastosowaniem wartości kątowych zamiast centymetrów. Okno **Grading by table/Stopniowanie wg tabeli** zmieni nazwy **DX/DY** na **Angle/Distance/Odległość Kąt**

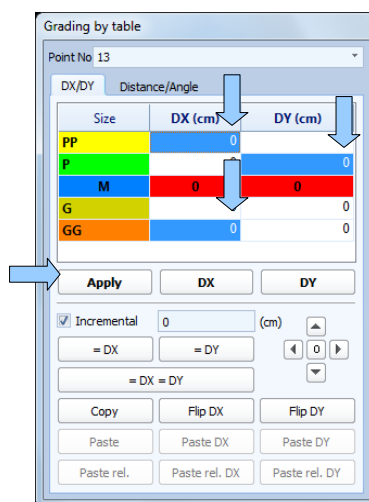
Stopniowanie na podstawie tabeli – punkty kontrolne

1. Wybierz narzędzie **Table/Tabela** palety **Grading/Stopniowanie**;
2. Wskaż wykrój;
3. Zostanie otwarte okno stopniowania na podstawie tabeli **Grading by table/Stopniowanie wg tabeli**, umożliwiające skonfigurowanie wymiarów stopniowania dla każdego punktu obiektu, z wykorzystaniem opcji wymienionych wyżej;
4. Używając myszy wskaż punkt kontrolny, który ma być stopniowany, lub wybierz punkt, korzystając z opcji **Point No./ Punkt nr**;
5. Wprowadź wartość **DX** oraz **DY** do kolumny, a następnie kliknij **Apply/Zastosuj**;
6. W razie potrzeby wyłącz opcję **Incremental/Przyrostowo**.
7. Wprowadź wartość w pole znajdujące się obok opcji **Incremental/Przyrostowo** i skorzystaj ze strzałek, aby wskazać kierunek stopniowania;
8. Zwróć uwagę, że pasek wiadomości wyświetla następny krok korzystania z narzędzia;
9. Kliknięcie prawym przyciskiem myszy anuluje wykorzystanie narzędzia.

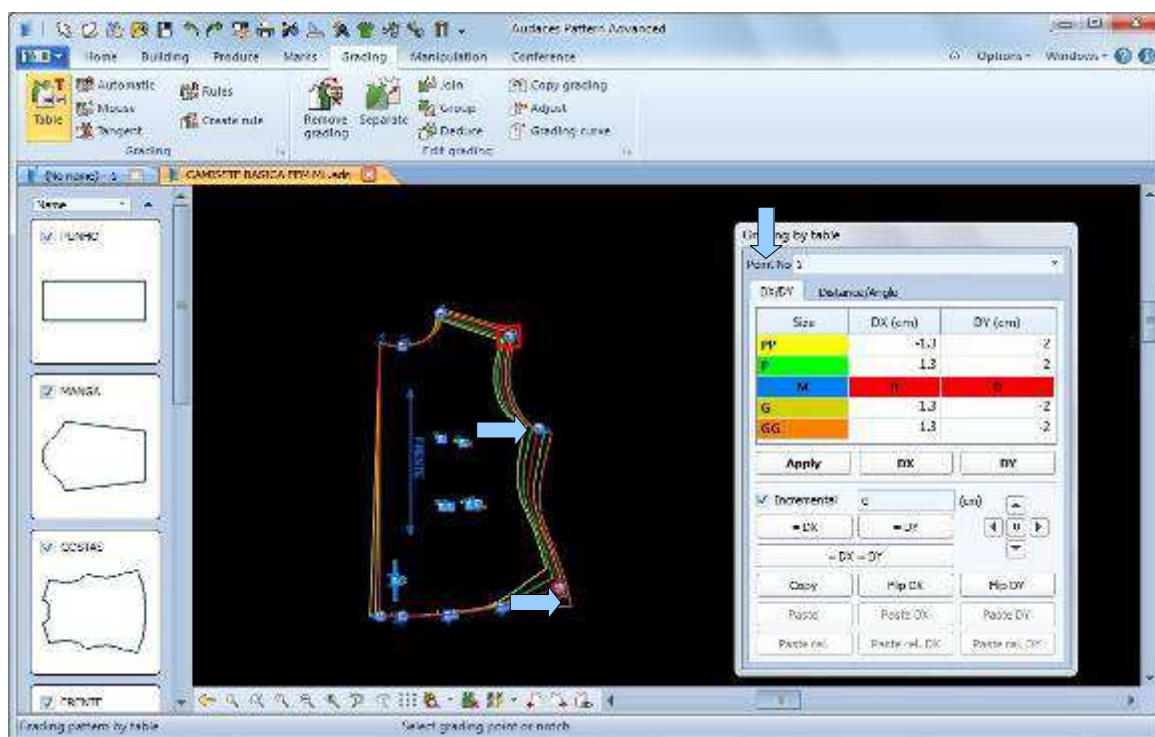


Wskazówka 1: Możesz wybrać więcej niż jedno pole tabeli, naciskając klawisz **CTRL** na

klawiaturze i wybierając pola myszą. Po wybraniu pól wystarczy wprowadzić żądaną wartość i kliknąć **Apply/Zastosuj**.



Wskazówka 2: Aby stopniować więcej niż jeden punkt obiektu na raz, wybierz punkty, które mają być stopniowane, z wciśniętym klawiszem **Shift**, a następnie skorzystaj z okna stopniowania na podstawie tabeli **Grading by table/Stopniowanie wg tabeli**.



Stopniowanie nacinka na podstawie tabeli

Jeśli obiekt, która ma być stopniowany, posiada nacinki, mogą one także podlegać stopniowaniu.

1. Wybierz narzędzie **Table/Tabela** palety **Grading/Stopniowanie**;
2. Wskaż obiekt, który ma być stopniowany;

3. Otworzy się okno stopniowania za pomocą tabeli **Grading by table/Stopniowanie wg tabeli**;

4. Okno **Grading by table/Stopniowanie wg tabeli** zawiera następujące opcje:

Pont No./Punkt nr

Pozwala na wybranie numeryczne zaznaczenia, które ma być stopniowane. Można także wybrać punkt do stopniowania bezpośrednio, za pomocą myszy.

Reference/Odniesienie

Ustawia numer najbliższego punktu kontrolnego wybranego nacinka lub pozwala wskazać punkt za pomocą myszy, bezpośrednio na obiekcie.

Size/Rozmiar

Kolumna ta zawiera listę rozmiarów, które mają być stopniowane.

Perimeter/Obwód

Określa pozycję, na której ma zostać wstawione zaznaczenie, zależnie od obwodu obiektu.

Incremental/Przyrostowo

Gdy ta opcja jest aktywna, stopniowanie dokonuje się w oparciu o poprzedni rozmiar. Gdy ta opcja jest nieaktywna, stopniowanie dokonuje się w oparciu o rozmiar bazowy.

Apply/Zastosuj

Po aktywacji stosuje wprowadzone wartości do stopniowania nacinka.

W polu (cm) można określić wartości stopniowania do zastosowania wobec nacinka.

= Perimeter/=Obwód

Jeśli po wprowadzeniu wartości w pole naciśnięty zostanie przycisk **= Perimeter/=Obwód**, ta sama wartość obwodu zostanie zastosowana dla wszystkich nacinków.

Copy/Kopiuj

Kopiuje stopniowanie wybranego nacinka.

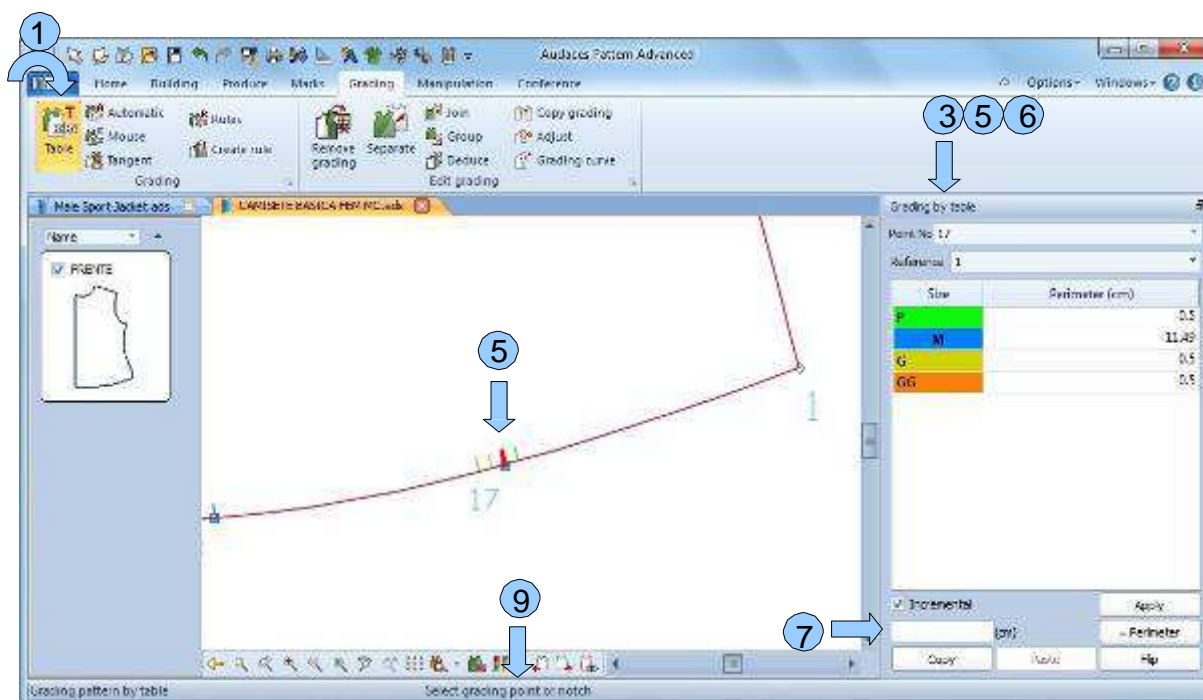
Paste/Wklej

Wklej skopiowane stopniowanie do wskazanego nacinka.

Flip/Obróć

Odwraca wartość stopniowania z ujemnej na dodatnią i vice versa.

5. Wybierz, korzystając z tabeli, lub wskaż za pomocą myszy, nacinek do stopniowania;
6. Wpisz wartość stopniowania w tabeli **Perimeter/Obwód** i kliknij **Apply/Zastosuj**, lub
7. Wprowadź wartość, która ma zostać zastosowana wobec nacinka, i kliknij przycisk **=Perimeter/=Obwód**;
8. W razie potrzeby wyłącz opcję **Incremental/Przyrostowo**;
9. Zwróć uwagę, że pasek wiadomości wyświetla następny krok korzystania z narzędzia;
10. Kliknij prawym przyciskiem myszy, aby anulować użycie narzędzia.



Manipulacja wykrojem

Ta część instrukcji opisuje narzędzia służące do manipulacji elementami lub wykrojami, ich wykorzystanie oraz sposób działania.

Aby usprawnić proces projektowania, manipulacji nowymi wykrojami oraz wprowadzania zmian do już istniejących wykrojów, można skorzystać z następujących narzędzi:

1. Modyfikacja wykrojów i elementów

Modify/Modifikuj

Pozwala na zmianę pozycji punktów elementu, punktów kontrolnych oraz punktów krzywych wykrojów.

1. Wybierz narzędzie **Modify/Modifikuj**;
2. Pojawi się okno **Modify/Modifikuj** z następującymi opcjami:

Mode/Tryb

Discreet/Dyskretnie - przesuwa wybrany punkt wzdłuż sąsiednich punktów, bez zmiany przyległych krzywych.

Proportional/Proporcjonalnie – przesuwa punkty razem i utrzymuje proporcje, zmieniając przyległe krzywe.

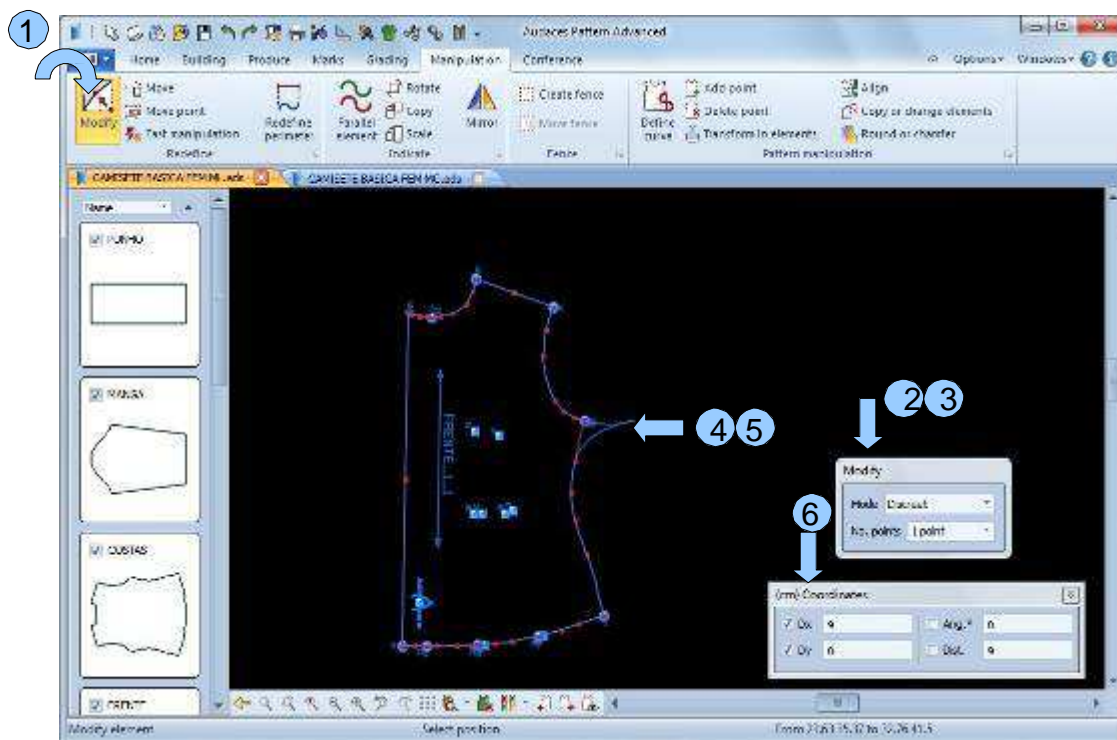
No. Points/ il.punktów

1 point/ 1 punkt - przesuwa tylko jeden punkt.

N points/ N punktów – przesuwa wybrane punkty za pomocą myszy.

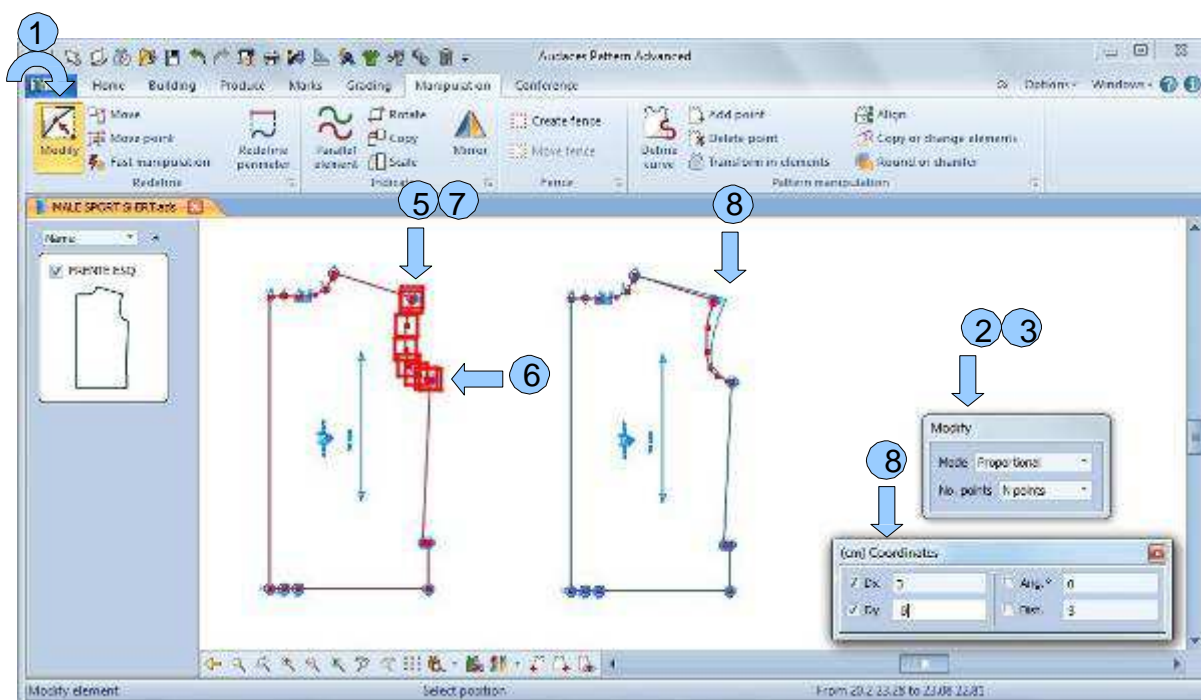
Mode/Tryb – Discreet/Dyskretnie z opcją No. Points/il. punktów – 1 point/1punkt

1. Wybierz narzędzie **Modify/Modyfikuj** palety **Manipulation/Manipulacja**;
2. Wybierz tryb **Discreet/Dyskretnie**;
3. Wybierz opcję **No. Points/il. punktów: 1 point/1 punkt**;
4. Wskaż element;
5. Wskaż punkt;
6. Określ nową pozycję punktu za pomocą myszy. Skorzystaj z okna **Coordinates/Współrzędne**, aby przesunąć punkty z większą dokładnością;
7. Zatwierdź operację, klikając lewym przyciskiem myszy, i anuluj, klikając prawym przyciskiem.



Mode/Tryb – Proportional/Proporcjonalnie z opcją No. Points/il. punktów – N points/N punktów

1. Wybierz narzędzie **Modify/Modyfikuj** palety **Manipulation/Manipulacja**;
2. Wybierz tryb **Proportional/Proporcjonalnie**;
3. Wybierz opcję **No. Points/il. Punktów: N points/N punktów**;
4. Wskaż element;
5. Wskaż odniesienie (pierwszy punkt) i przechodź zgodnie z ruchem wskazówek zegara przez punkty, które chcesz zmodyfikować;
6. Wskaż końcowe odniesienie;
7. Wróć do pierwszego wskazanego odniesienia;
8. Określ nową pozycję punktu za pomocą myszy. Skorzystaj z okna **Coordinates/ Współrzędne**, aby przesunąć punkty z większą dokładnością;
9. Zatwierdź operację, klikając lewym przyciskiem myszy.



2. Wskazywanie wykrojów i elementów

Parallel element/Element równoległy

Tworzy element równoległy do innego elementu w określonej odległości.

1. Wybierz narzędzie **Parallel element/Element równoległy**;
2. Pojawi się okno **Parallel element/Element równoległy** z następującymi opcjami:

Parallel distance/Odległość równoległa

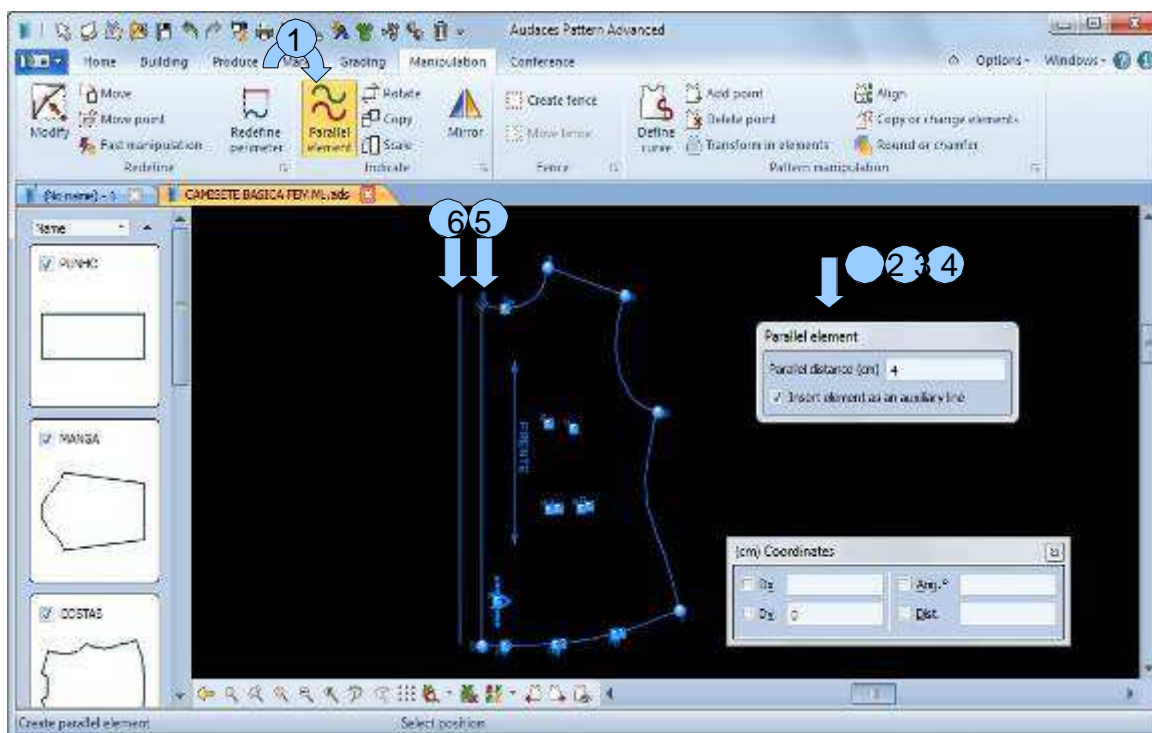
Odległość pomiędzy elementem równoległym i wskazanym elementem.

Insert element as an auxiliary line/Wstaw element jako linię pomocniczą

Gdy ta opcja jest aktywna, element równoległy zostanie przekształcony w linię pomocniczą.

3. Ustaw opcję **Parallel distance/Odległość równoległa**;
4. W razie potrzeby aktywuj opcję **Insert element as an auxiliary line/Wstaw element jako linię pomocniczą**;
5. Wskaż element;
6. Wskaż pożądaną pozycję linii równoległej;

7. Zatwierdź operację, klikając lewym przyciskiem myszy.
8. Kliknięcie prawym przyciskiem myszy anuluje wykorzystanie narzędzia.



Rotate/Obróć

Obraca obiekty na podstawie konfiguracji określonej w oknie obrotu **Rotate/Obróć**.

1. Wybierz narzędzie **Rotate/Obróć**;
2. Pojawi się okno **Rotate/Obróć** z następującymi opcjami:

Mode/Tryb

2 points/2 punkty – obraca wykrój lub wybrany element za pomocą myszy względem osi określonej przez wskazany punkt.

3 points/3punkty – obraca wykrój lub wybrany element za pomocą myszy, poczynając od kąta początkowego określonego przez linię przerywaną.

Angle/Kąt

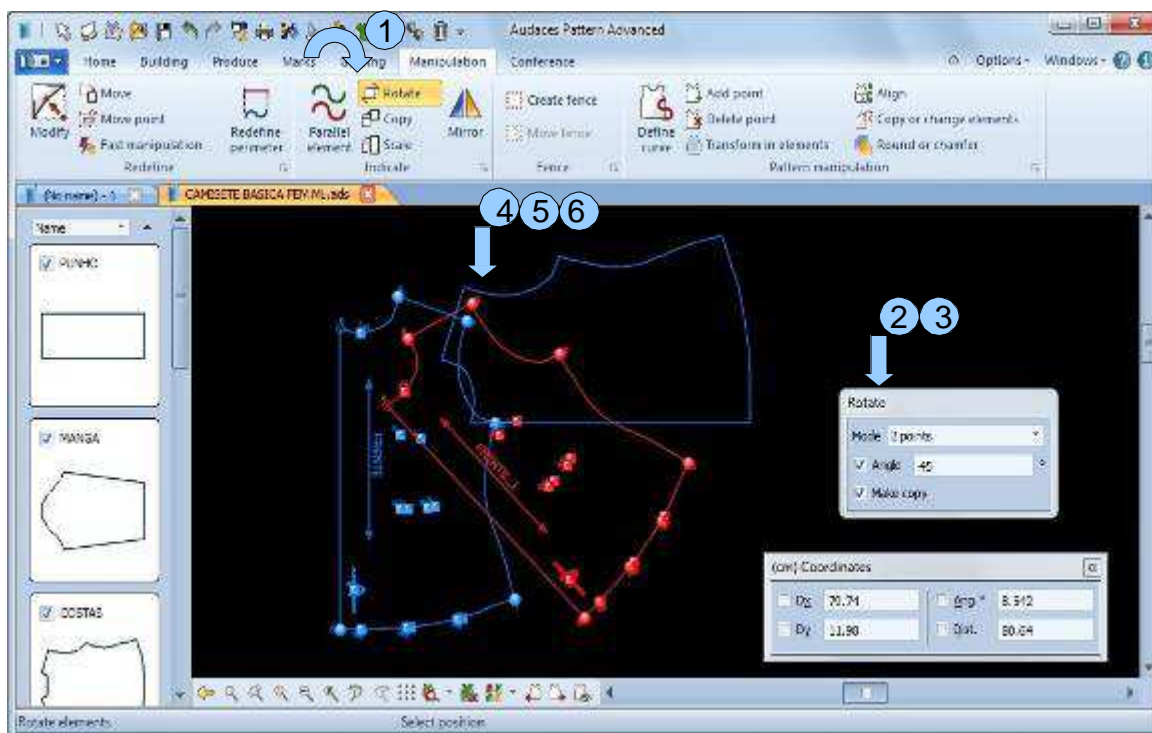
Gdy ta opcja jest aktywna, określa ona kąt, o jaki wykrój lub element powinien zostać obrócony. Po każdym kliknięciu wykrój lub element zostanie obrócony o zadany kąt.

Make copy/Skopiuj

Gdy ta opcja jest aktywna, wykonywany jest obrót i skopiowanie wykroju lub

elementu.

3. Skonfiguruj tryb z użyciem opcji **2 points/2 punkty** lub **3 points/ 3 punkty**, **Angle/Kąt** lub **Make copy/Skopiuj**;
4. Wskaż element lub wykrój;
5. Naciśnij lewy klawisz myszy, aby obrócić wykrój;
6. Po uzyskaniu żądanej pozycji, dezaktywuj narzędzie, klikając prawym przyciskiem myszy.



Copy/Kopiuj

Kopiuje elementy oraz wykroje swobodnie lub z użyciem punktów odniesienia.

1. Wybierz narzędzie **Copy/Kopiuj**;
2. Pojawi się okno kopiowania elementu **Copy element/Kopiuj elementy** z następującymi opcjami:

Choose reference/Wyberz odniesienie

Podczas kopiowania obiektu możesz umieścić go w innym miejscu na pulpicie za pomocą opcji wyboru odniesienia – **Choose reference/Wyberz odniesienie**. Gdy ta opcja jest aktywna, pozwala na wskazanie punktu wklejenia kopiowanego obiektu.

Size/Rozmiar

Kopiuje wykrój z odniesieniem niektórych wymiarów z Twojej siatki. Z tej opcji

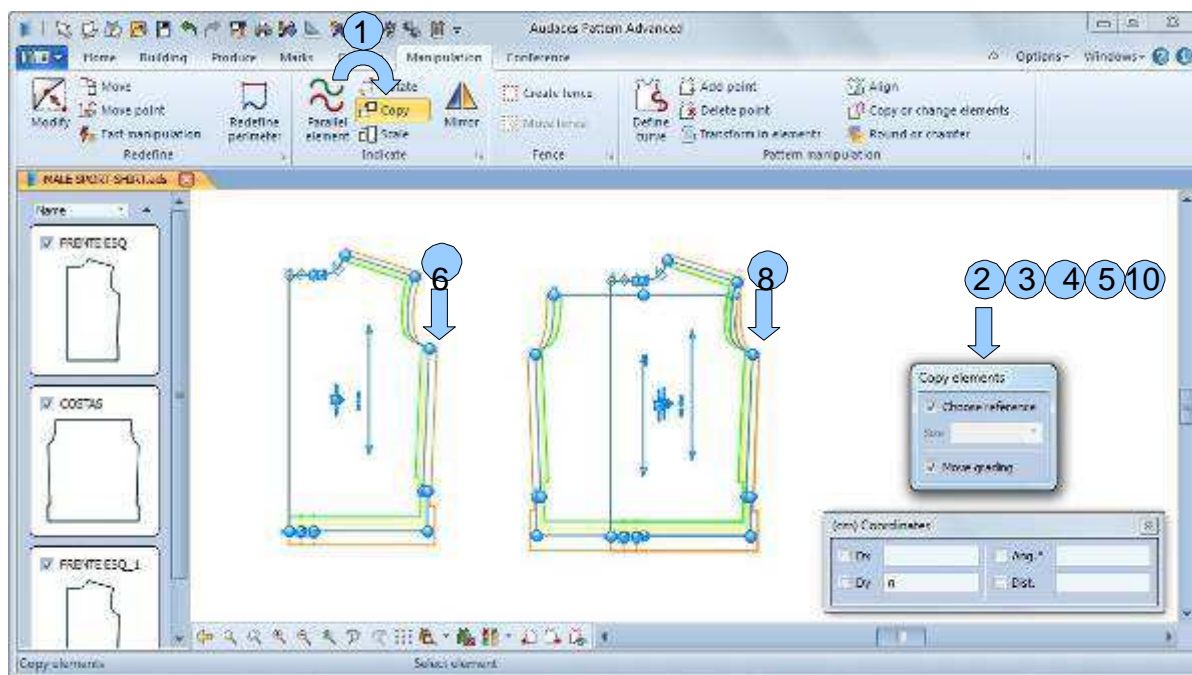
można skorzystać jedynie, gdy aktywna jest opcja wyboru odniesienia **Choose reference/Wybierz odniesienie**, oraz gdy wykroj, który ma zostać skopiowany, jest stopniowany.

Move grading/Przenieś stopniowanie

Gdy ta opcja jest aktywna, wykroj zostaje skopiowany „ponad” innym, a stopniowanie pierwszego wykroju zostaje dopasowane do stopniowania drugiego wykroju.

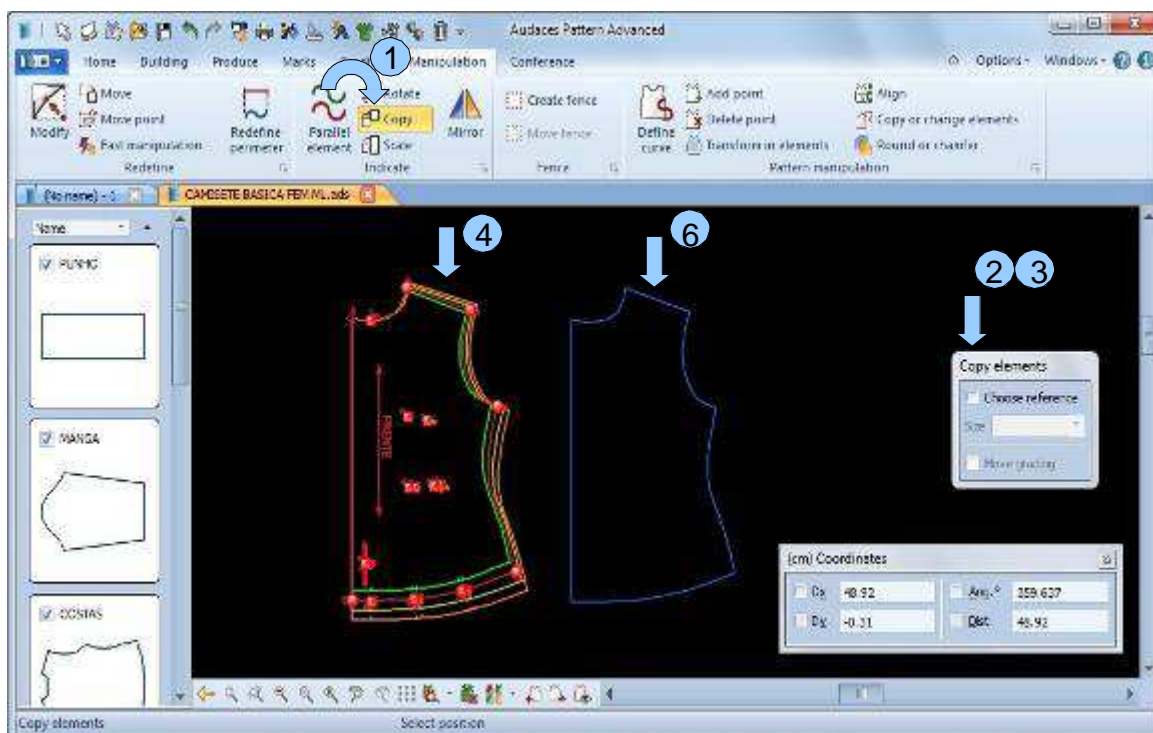
Kopiowanie z użyciem odniesienia

1. Wybierz narzędzie **Copy/Kopiuj** palety **Manipulation/Manipulacja**;
2. Otworzy się okno kopiowania elementów **Copy elements/Kopiuj elementy**;
3. Aktywuj opcję **Choose reference/Wybierz odniesienie**;
4. Wskaż wykroj. Opcja **Size/Rozmiar** zostanie aktywowana, jeśli wykroj jest stopniowany;
5. Wybierz rozmiar, który posłuży jako odniesienie;
6. Wskaż pierwszy element lub punkt wykroju, który zostanie skopiowany;
7. Zatwierdź operację, klikając lewym przyciskiem myszy.
8. Wskaż drugi element odniesienia lub punkt wykroju;
9. Zatwierdź operację, klikając lewym przyciskiem myszy.
10. Aktywacja opcji przesunięcia stopniowania **Move grading/Przenieś stopniowanie** powoduje automatyczną dezaktywację opcji **Size/Rozmiar**, co spowoduje dostosowanie stopniowania pierwszego wykroju do stopniowania drugiego wykroju.
11. Naciśnij prawy klawisz myszy, aby anulować korzystanie z narzędzia;



Kopiowanie bez użycia odniesienia

1. Wybierz narzędzie **Copy/Kopiuj** palety **Manipulation/Manipulacja**;
2. Otworzy się okno kopiowania elementów **Copy elements/Kopiuj elementy**;
3. Wyłącz opcję wyboru odniesienia **Choose reference/Wybierz odniesienie**;
4. Wskaż element lub wykrój;
5. Zatwierdź operację, klikając lewym przyciskiem myszy.
6. Wskaż pozycję używając myszy;
7. Naciśnij prawy klawisz myszy, aby anulować korzystanie z narzędzia;



Add point/Dodaj punkt

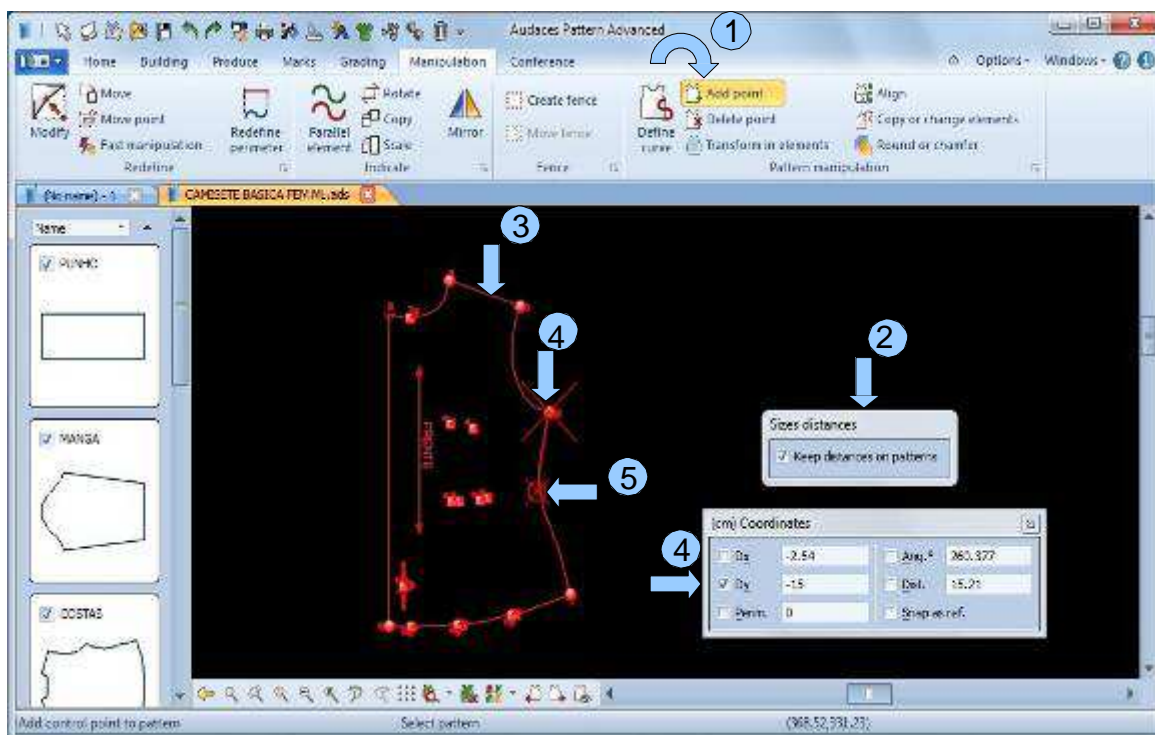
Dodaje punkty kontrolne do wykroju, które pomogą później przy stopniowaniu oraz manipulacji wykrojami.

1. Wybierz narzędzie **Add point/Dodaj punkt** palety **Manipulation/Manipulacja**;
2. Pojawi się okno rozmiarów i odległości **Sizes distances/Odległość rozmiarów** szablonów z następującymi opcjami:

Keep distances on patterns/Utrzymaj odległość szablonów

Gdy ta opcja jest aktywna, pozwala ona na utrzymanie punktów kontrolnych w tej samej odległości w odniesieniu do zdefiniowanych rozmiarów siatki.

3. Wskaż wykrój;
4. Wskaż pozycję punktu kontrolnego – można to zrobić losowo lub z użyciem funkcji **SNAP/PASUJ** w połączeniu z oknem **Coordinates/Współrzędne**, aby określić pożądany obwód;
5. Zatwierdź operację, klikając lewym przyciskiem myszy.
6. Naciśnij prawy przycisk myszy, aby anulować.



Delete point/Usuń punkt

Usuwa punkty kontrolne lub punkty krzywej wykroju, które znajdują się w złym miejscu lub są nadmiarowe.

1. Wybierz narzędzie **Delete point/Usuń punkt**;
2. Wskaż wykrój;
3. Wskaż punkt do usunięcia;
4. Kliknięcie prawym przyciskiem myszy anuluje wykorzystanie narzędzia.



2. Sprawdzanie obwodów

Check/Sprawdź

Sprawdza wymiary pomiędzy obwodami wykrojów. Jeśli między obwodami jest różnica, po kliknięciu do większego obwodu zostanie dodany punkt w celu identyfikacji.

1. Wybierz narzędzie **Conference/Konferencja, Check/Sprawdź**
2. Pojawi się okno sprawdzania wykrojów **Check patterns/Sprawdź szablony** z następującymi opcjami:

Perimeter/Obwód

Wymiar obwodu **Pattern 1/Szablon1** i **Pattern2/Szablon 2**.

Discount/Potrącenie

Pokazuje, jak bardzo obwód zostanie zmniejszony (wdany) w czasie szycia. Opcji tej używa się do sprawdzania dopasowania rękawów i falban.

Reference/Odniesienie

Wskazuje, że wartości obwodu pól **Current/Bieżący** oraz **Difference/Różnica** będą odnosiły się do pól **Pattern 1/Szablon 1** oraz **Pattern 2/Szablon 2**.

Current/Bieżący

Obwód, w którym zlokalizowany jest punkt w czasie porównania wykrojów. Jeśli chcesz ustalić wartość obwodu, aktywuj tę opcję i wprowadź wartość.

Difference/Różnica

Różnica pomiędzy obwodami wybranego elementu w wykroju odniesienia a wartością **Current/Bieżący** ($\text{Difference/Różnica} = \text{Perimeter/Obwód} - \text{Current/Bieżący}$).

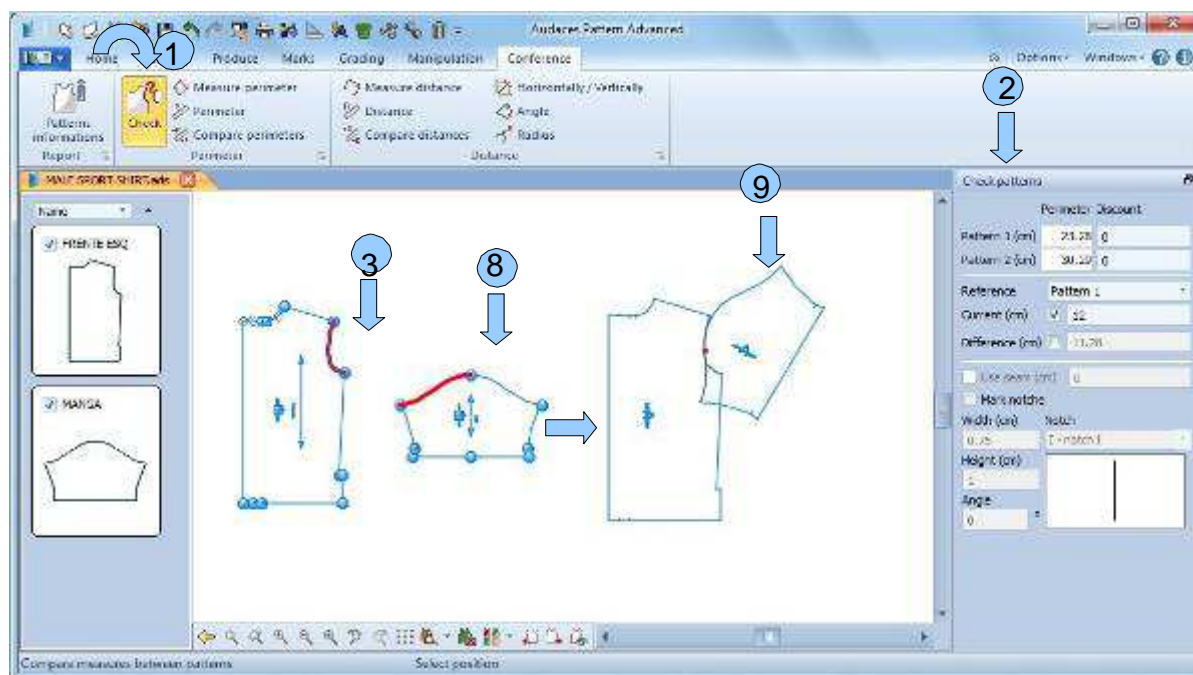
Use seam/Użyj szwu

Po wskazaniu wykroju aktywne staje się pole **Seam/Użyj szew**. Pozwala ono na określenie wartości szwu, która zostanie wzięta pod uwagę przy sprawdzaniu wymiarów.

Mark notch/Oznacz nacinek

Gdy ta opcja jest aktywna, pozwala na wprowadzanie nacinka w trakcie sprawdzania wymiarów wykroju. Konfiguracja nacinka określona będzie przez rodzaj, szerokość, wysokość oraz kąt.

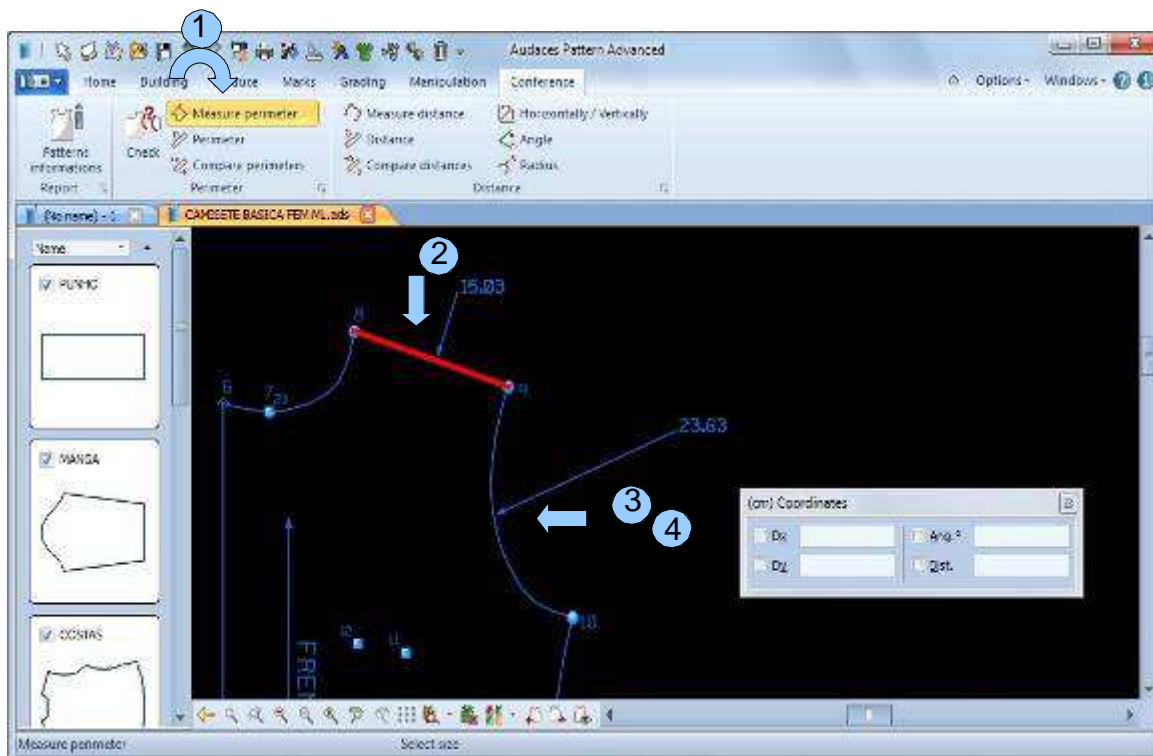
3. Zaznacz narzędzie **Check/Sprawdź** palety **Conference/Konferencja**;
4. Otworzy się okno sprawdzania wykrojów **Check patterns/Sprawdź szablony**;
5. Wskaż **Pattern 1/Szablon 1**;
6. Zatwierdź operację, klikając lewym przyciskiem myszy, i anuluj, klikając prawym przyciskiem.
7. Wskaż **Pattern 2/Szablon 2**;
8. Zatwierdź operację, klikając lewym przyciskiem myszy, i anuluj, klikając prawym przyciskiem.
9. Wskaż punkt odniesienia Szablону 1;
10. Wskaż punkt odniesienia Szablону 2;
11. Zwróć uwagę, że drugi wykroj przesunie się poza obrys pierwszego, symulując przyszywanie elementu;
12. Kliknij lewym przyciskiem myszy, aby zaznaczyć punkty styku (odniesienie) wykrojów oraz, w razie potrzeby, aktywuj opcję wykonania zaznaczenia **Mark notch/Oznacz nacinek**;
13. Kliknij prawym przyciskiem myszy, aby anulować i przywrócić elementy do ich pierwotnych pozycji.



Measure perimeter/Pomiar obwodu

Jeśli zachodzi potrzeba zmierzenia elementu obrysu wyкроju, skorzystaj z narzędzia **Measure perimeter/Pomiar obwodu**.

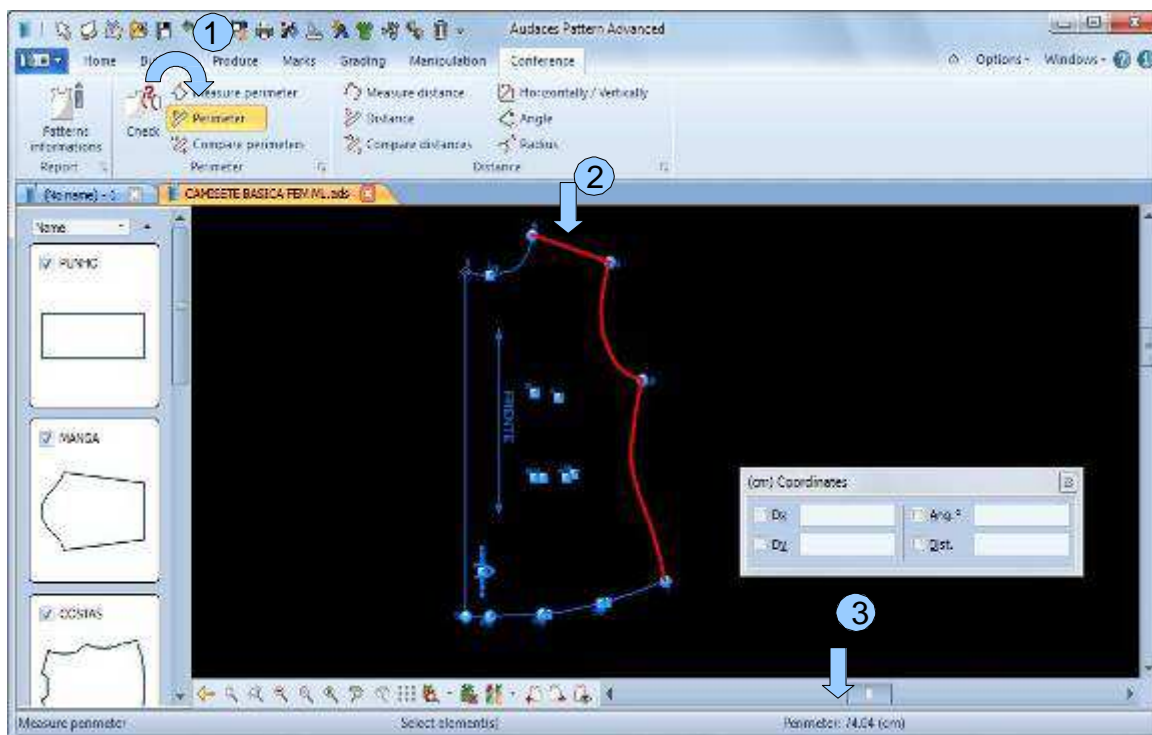
1. Wybierz narzędzie **Measure perimeter/Pomiar obwodu** palety **Conference/Konferencja**;
2. Wskaż element do zmierzenia;
3. Wskaż, gdzie ma zostać wstawiona informacja (strzałka wskazująca na obwód);
4. Wskaż pozycję wymiaru;



Perimeter/Obwód

Wyświetla obwód elementu lub wykroju na pasku wiadomości programu Audaces Pattern Advanced.

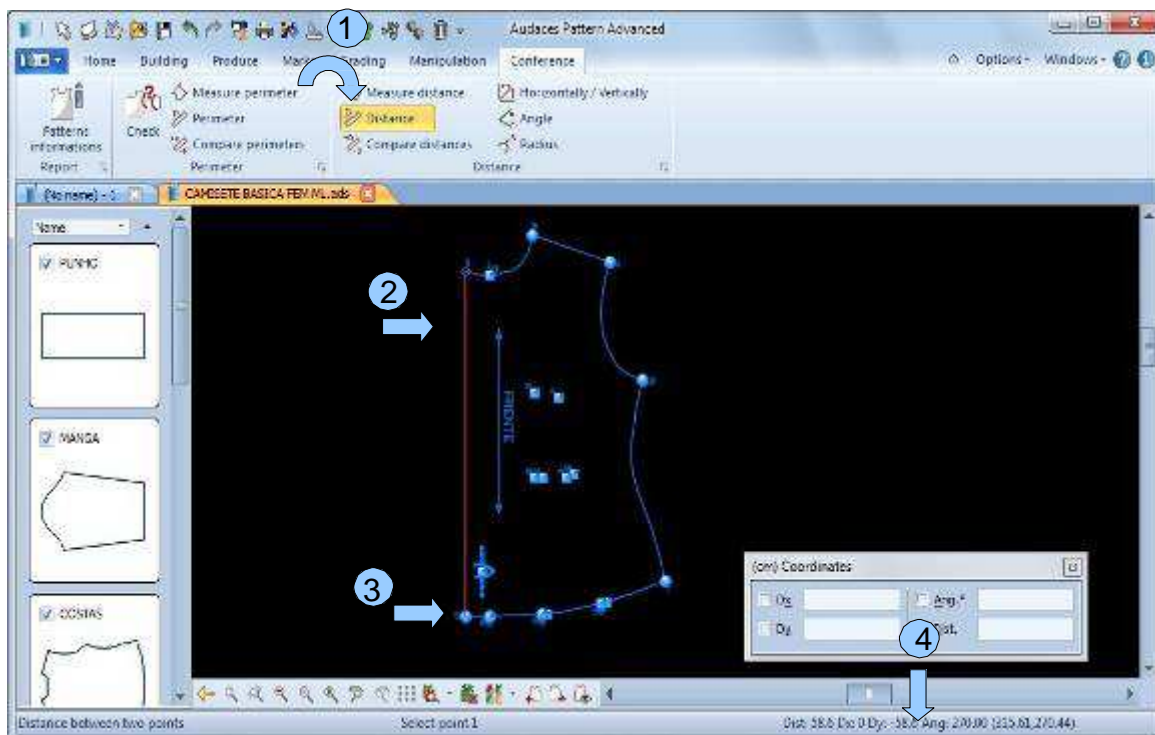
1. Wybierz narzędzie **Perimeter/Obwód** palety **Conference/Konferencja**;
2. Wskaż jeden lub więcej wykrojów zgodnie z ruchem wskazówek zegara;
3. Wartość obwodu wyświetlana jest na pasku wiadomości;
4. Naciśnij prawy klawisz myszy, aby anulować korzystanie z narzędzia;



Distance/Odległość

Wyświetla odległość między dwoma określonymi punktami. Funkcji tej można używać w połączeniu z narzędziem **SNAP/ PASUJ** w celu uzyskania większej dokładności.

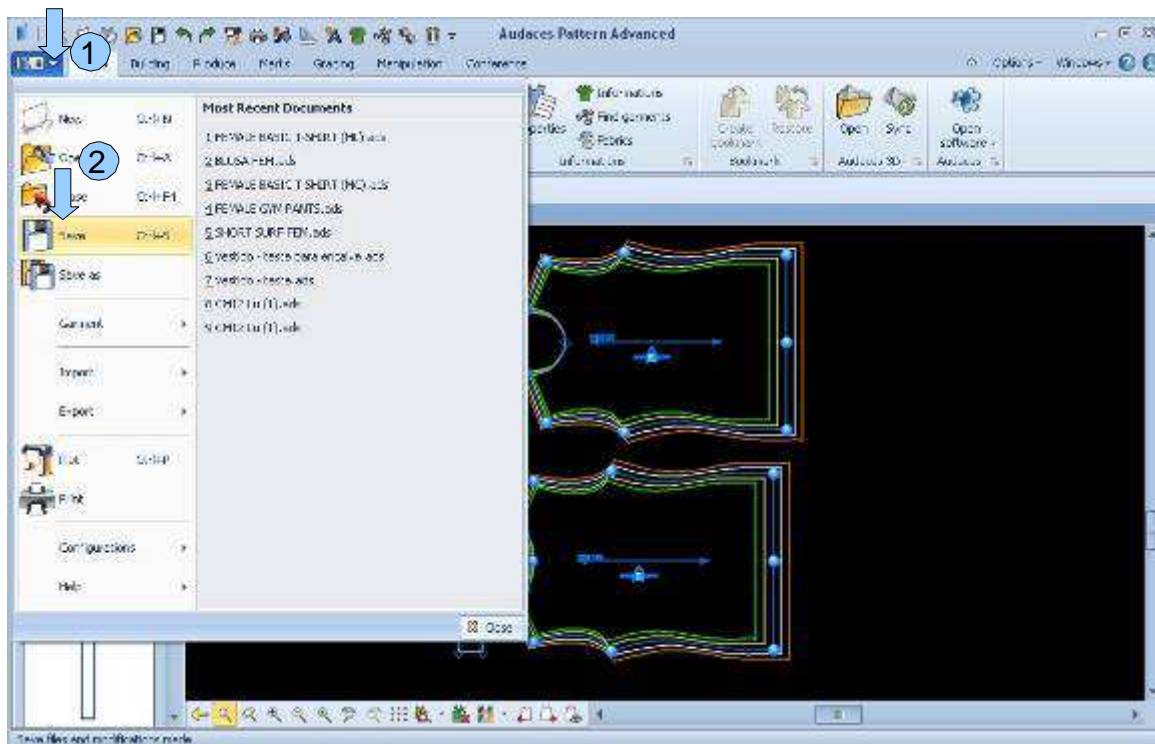
1. Wybierz narzędzie **Distance/Odległość** palety **Conference/Konferencja**;
2. Wskaż pierwszy punkt;
3. Wskaż drugi punkt;
4. Zwróć uwagę, że odległość pomiędzy punktami, razem z wartościami **DX** oraz **DY** oraz **Angle/Kątem**, zostanie wyświetlona na pasku wiadomości.
5. Naciśnij prawy klawisz myszy, aby anulować korzystanie z narzędzia;



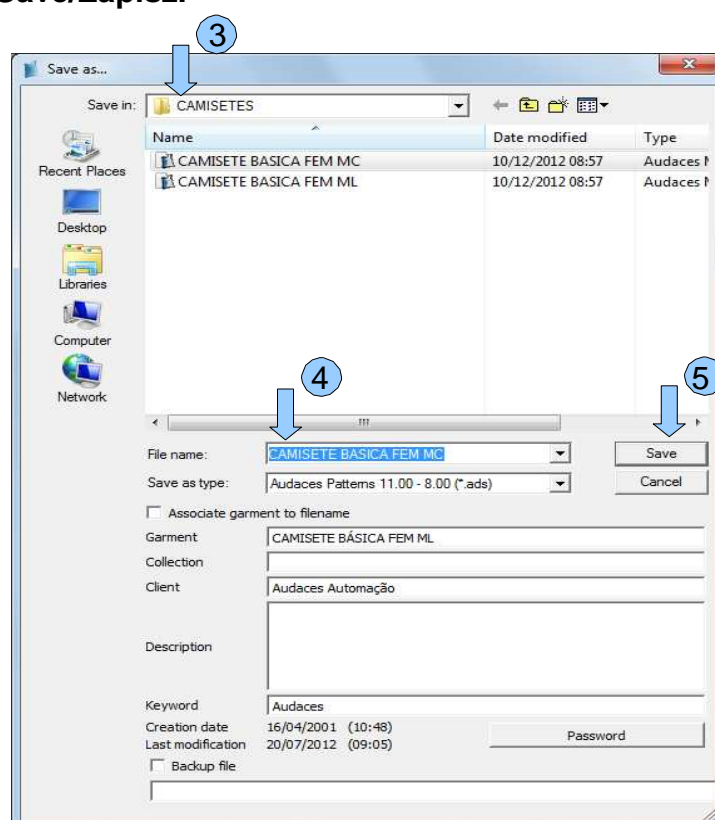
Save/Zapisz

Możesz zapisać prace niedokończone lub będące w toku w dowolnym momencie. Otwarte i modyfikowane pliki także powinny zostać zapisane.

1. Kliknij menu główne **Main menu/Menu główne**  ;
2. Kliknij **Save/Zapisz**;



3. Wybierz folder, w którym chcesz zapisać plik;
4. Wprowadź nazwę pliku w polu Name/Nazwa;
5. Kliknij **Save/Zapisz**.

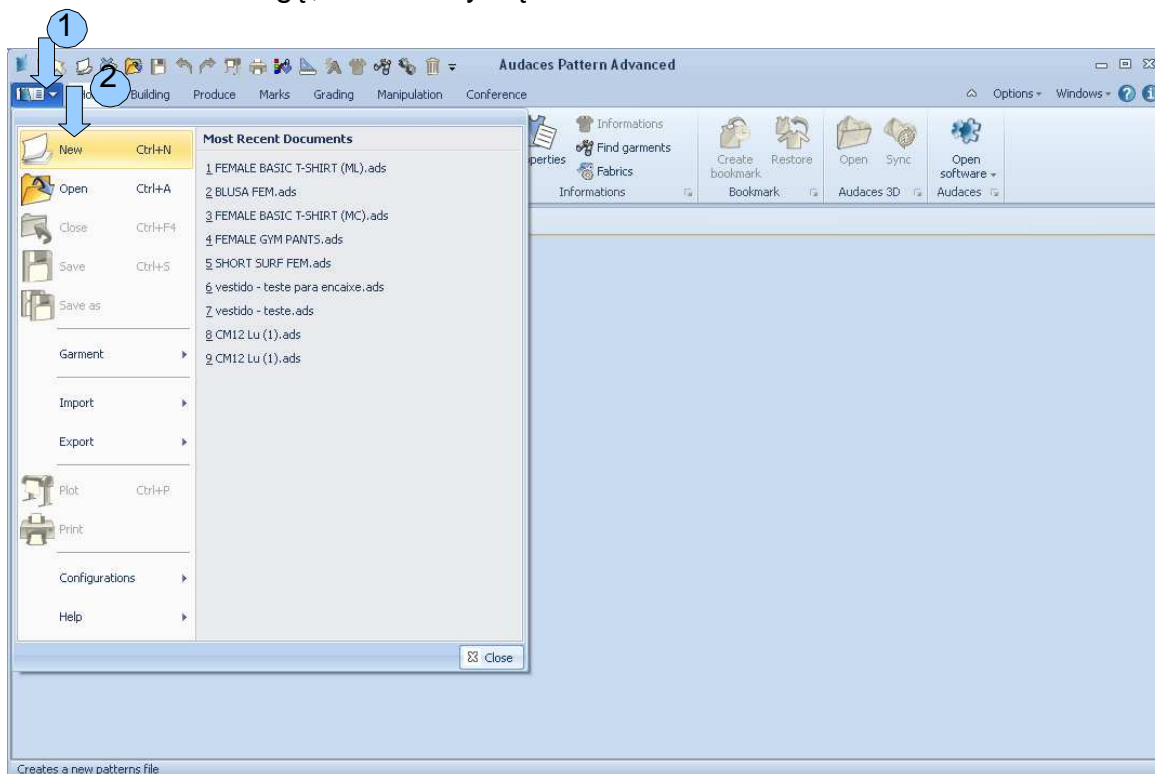


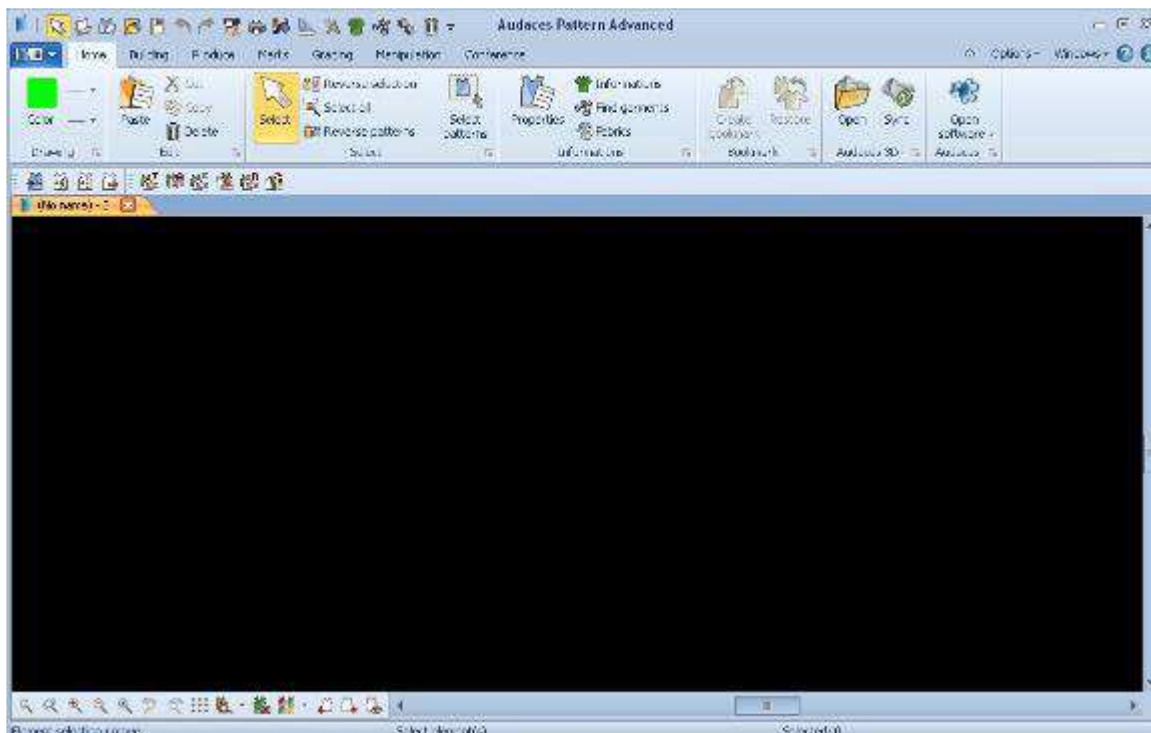
Wskazówka: Możesz skorzystać ze skrótu klawiszowego Ctrl+S, aby zapisać swoje pliki.

New/Nowy

Gdy w programie Audaces Pattern Advanced otwierane są zakładki lub wszystkie zakładki zostały zamknięte, konieczne jest stworzenie nowego pulpitu do tworzenia wykroju.

1. Kliknij **Main menu/Menu główne**;
2. Kliknij opcję **New/Nowy**;
3. Zwróć uwagę, że otworzy się nowa zakładka.





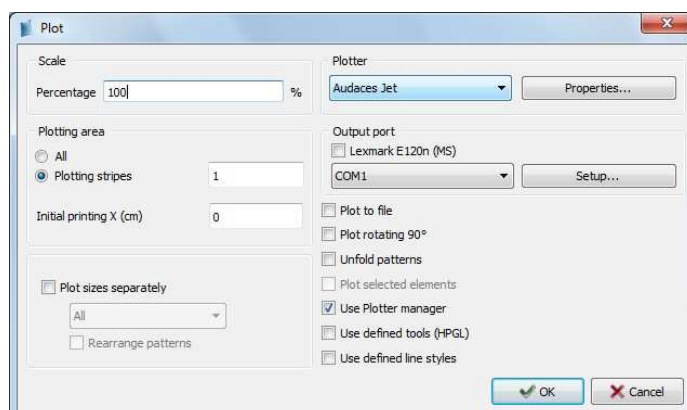
Plot/Plotuj

Możesz wydrukować wykroje, aby sprawdzić ich wygląd bezpośrednio na papierze.

1. Kliknij **Main menu/ Menu główne**;
2. Kliknij opcję **Plot/Plotuj**;



3. Zwróć uwagę, że pojawi się okno drukowania **Plot/Plotuj** z następującymi opcjami:



Scale/Wykurcz

Wartość procentowa skali – 100% oznacza rzeczywisty rozmiar wykroju. Zmniejsz tę wartość, aby proporcjonalnie ograniczyć rozmiar wykroju na wydruku.

Plotting area/Obszar wydruku

All/Wszystko – drukuje wszystkie wykroje z pulpitu na jednym arkuszu. Oznacza to, że wszystkie wykroje zostaną wydrukowane na jednolitym kawałku papieru.

Plotting stripes/Plotowanie pasów – w niektórych sytuacjach wykroj może być większy niż maksymalna szerokość obsługiwana przez ploter. Gdy tak się stanie, konieczne będzie podzielenie drukowania wykroju na dwa lub trzy paski, które potem trzeba będzie ze sobą połączyć.

Initial printing X/Początkowy wydruk – jeśli po rozpoczęciu drukowania skończy się papier lub urządzenie z jakiegoś powodu zatrzyma drukowanie, należy wpisać w tym polu wartość, od której powinno być ono kontynuowane. Opcja ta jest bardzo pomocna w takich przypadkach, ponieważ eliminuje konieczność rozpoczynania wydruku wykrojów od początku.

Plot sizes separately/Plotuj rozmiary osobno

Można określić, który rozmiar wykroju, zgodnie z wykonanym stopniowaniem, ma zostać wydrukowany.

Rearrange patterns/Przestaw szablony – gdy ta opcja jest aktywna, ustawia ona wykroje wybranego rozmiaru zgodnie z szerokością papieru, umożliwiając drukowanie na pojedynczym pasku.

Plotter/Ploter

Lista ploterów, które można wybrać do drukowania. Wybierz ploter zainstalowany na Twoim komputerze.

Properties/Właściwości – Kliknij ten przycisk, aby otworzyć okno właściwości plotera, w którym można dostosować niektóre ustawienia.

Paper width/Szerokość papieru – wprowadź szerokość papieru, który ma zostać użyty.

Quality/Jakość – wybierz jakość drukowania wykrojów.

Output port/Port wyjścia

Określa ścieżkę komunikacji pomiędzy komputerem i ploterem. Często ścieżka plotera jest taka sama jak ta używana przez drukarkę, jednak w przypadku korzystania z aplikacji poprzez sieć, należy ustawić inną ścieżkę wyjściową plotera.

Plot to file/Drukuj do pliku

Gdy ta opcja jest aktywna, możesz wygenerować plik wydruku z rozszerzeniem .plt. Ten plik można otworzyć programem Audaces Ultraspool (menedżer ploterów). Plik ten musi zostać zapisany w folderze, do którego ma dostęp menedżer ploterów, tak, aby plik mógł zostać wydrukowany (zapisany).

Plot rotating 90°/Plotuj obracając o 90°

Opcja obrotu wykrojów i wydrukowania ich pod kątem 90°.

Unfold patterns/ Rozłóż szablony

Możesz rozwinąć wykroje w czasie drukowania. Przedtem należy zaznaczyć zawinięcie wykrojów za pomocą linii symetrii.

Plot selected elements/Plotu wybrane elementy

Drukowanie jedynie wybranych elementów pulpitu.

Use Plotter manager/Użyj menedżera plotera

Tworzy plik konfiguracyjny Spool* do drukowania.

**Spool: Proces przechowywania danych dokumentu w kolejce do momentu, aż ploter stanie się dostępny.*

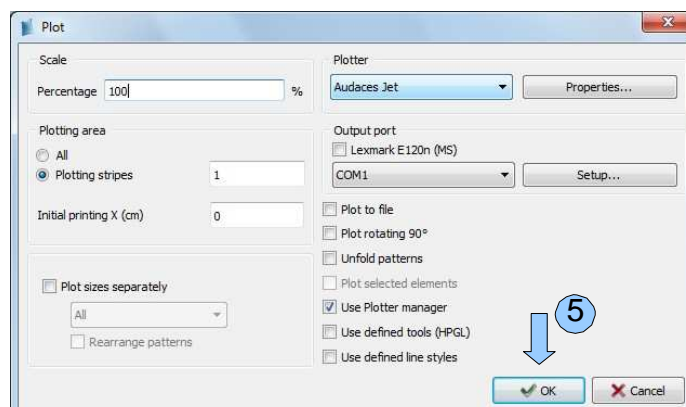
Use defined tools (HPGL)/Użyj zdefiniowanych narzędzi HPGL

Aktywuje użycie narzędzi skonfigurowanych dla plotera HPGL, gdy jest to ploter wybrany do drukowania.

Use defined line styles/Używa zdefiniowanych stylów linii

Drukuje dokładnie linie zdefiniowane w czasie tworzenia wykrojów. Opcje linii dostępne są w palecie **Home/Start**, w grupie **Drawing/Rysunek**.

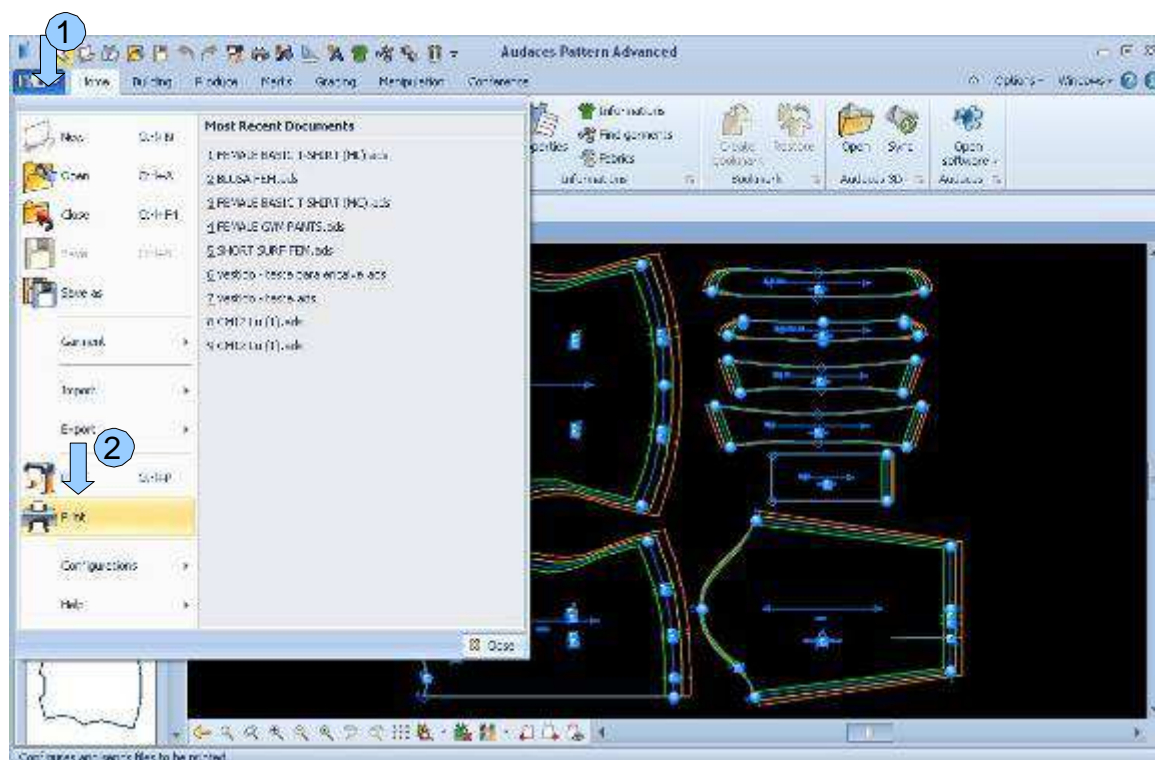
4. Skonfiguruj opcje drukowania;
5. Kliknij OK ;



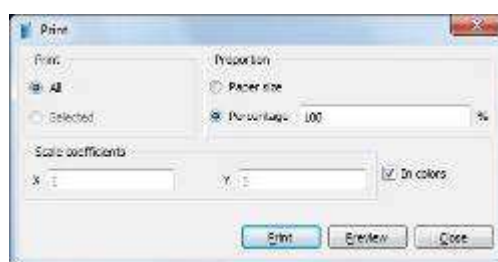
Print/Drukuj

Możesz wydrukować wykroje w częściach, korzystając z opcji Print. Opcja ta jest przydatna do wydruku małych wykrojów lub w przypadku łączenia wydrukowanych arkuszy.

1. Kliknij **Main menu**/Menu główne;
2. Kliknij opcję **Print/Drukuj**;



3. Zwróć uwagę, że pojawi się okno drukowania **Print/Drukuj** z następującymi opcjami:



Print/Drukuj

All/Wszystko – drukuje wszystkie wykroje danego pliku.

Selected/Wybrane – drukuje wszystkie wykroje wybrane przed otwarciem okna dialogowego drukowania.

Proportion/Proporcja

Paper size/Rozmiar papieru – drukuje wszystkie wykroje lub tylko te wybrane, na pojedynczym arkuszu. Wykroje zostaną proporcjonalnie zmniejszone tak, aby zmieścić się na stronie formatu A4.

Percentage/Procent– wprowadź w to pole wartość procentową, z jaką mają zostać wydrukowane wykroje. Im bliżej wartości 100%, tym więcej arkuszy będzie potrzebnych do wydruku wykrojów, ponieważ tym bliżej będą one rzeczywistego rozmiaru przy wydruku.

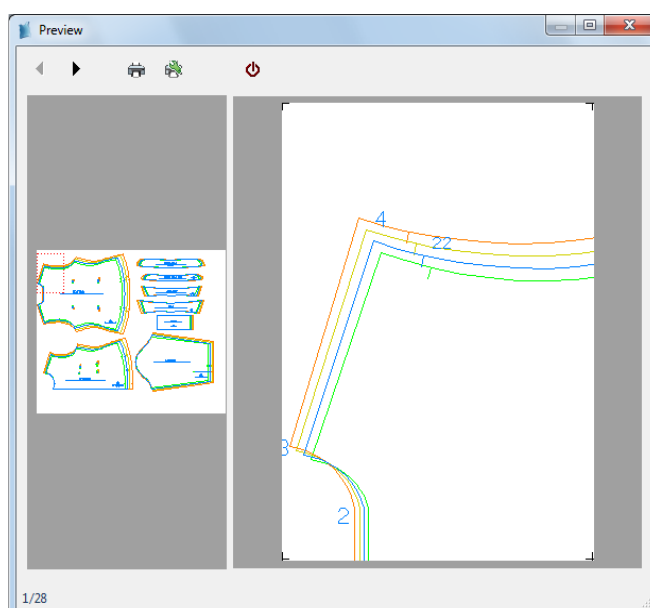
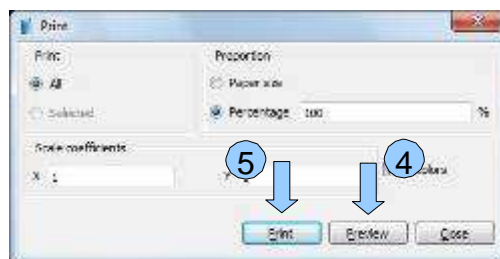
Scale coefficients/Współczynnik wykurczu

Zwiększa lub zmniejsza wartości **X** oraz **Y** w drukowanym pliku. **Wprowadź wartość 1 dla wartości X oraz Y**, aby wydrukowane obiekty miały takie same wymiary, jak na pulpicie.

In colors/W kolorze

Opcja wydruku w kolorze; gdy ta opcja jest nieaktywna, wydruk będzie czarno-biały.

4. Kliknij opcję **Preview/Podgląd**, aby upewnić się, że sposób, w jaki wydrukowane zostaną wykroje, jest zadowalający;
5. Kliknij opcję **Print/Drukuj**;



Funkcjonalności średnio zaawansowane

Ten rozdział szczegółowo opisuje kroki wymagane do korzystania z produktu w stopniu średnio zaawansowanym; opisuje nowe sposoby wykonywania operacji zilustrowanych w poprzednich rozdziałach.

Aby ułatwić zrozumienie korzystania z aplikacji, załączono szczegółowe instrukcje krok po kroku.

1. Tworzenie wykroju

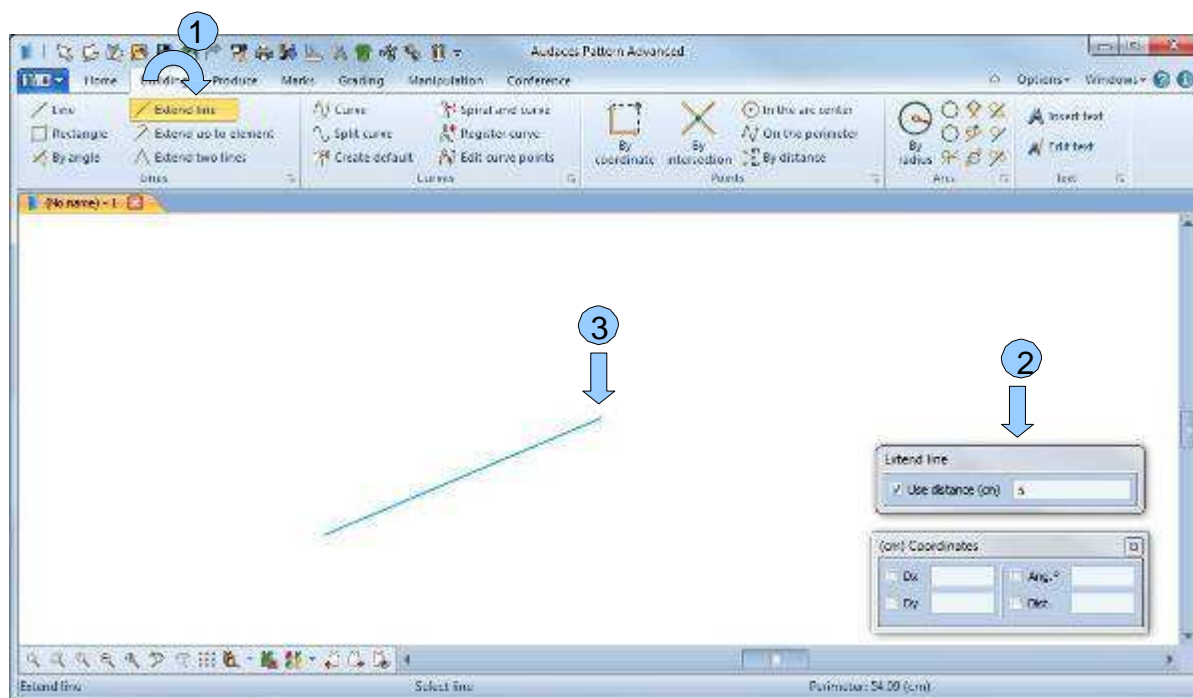
Ta część szczegółowo opisuje dodatkowe narzędzia wspomagające tworzenie wykroju w oprogramowaniu Audaces Apparel Advanced-Patterns.

Modyfikacja linii

Extend line/Rozciągnij linię

Za pomocą tego narzędzia można wydłużyć lub skrócić uprzednio utworzoną linię.

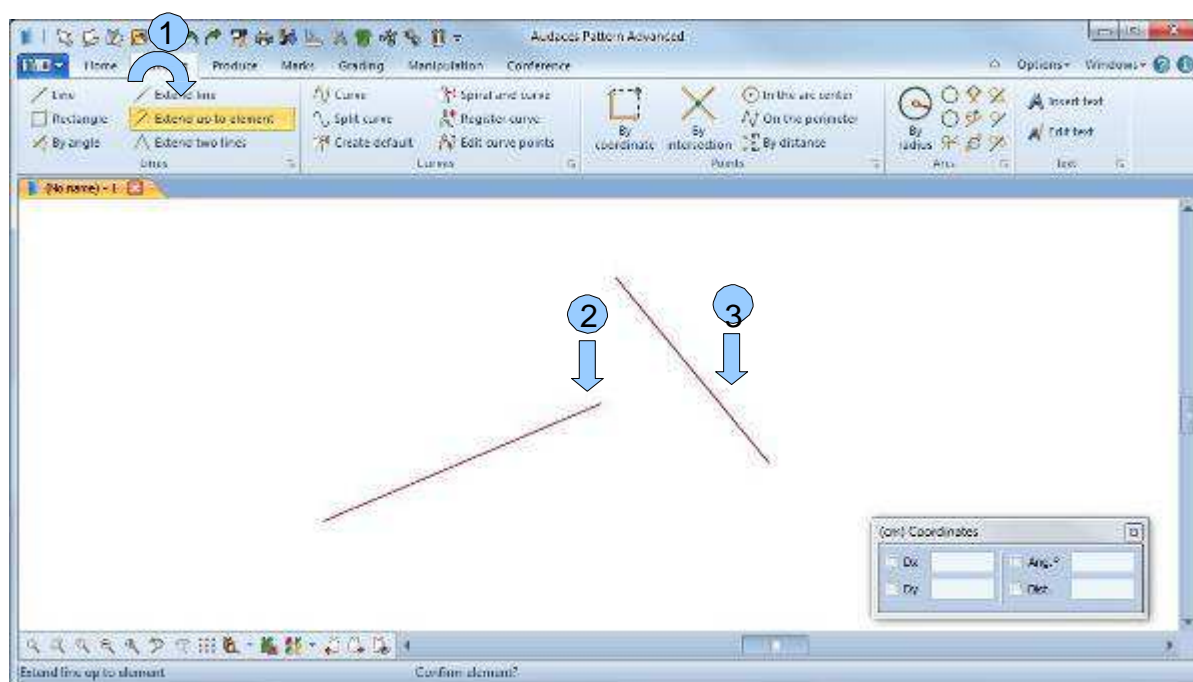
1. Wybierz narzędzie **Extend line/Rozciągnij linię** palety **Building/Budowanie**;
2. Wprowadź wartość w oknie **Extend line/Edytuj krzywą**;
3. Kliknij obok końca, który ma zostać wydłużony;
4. Potwierdź operację, klikając lewym przyciskiem myszy;
5. Naciśnij prawy przycisk myszy, aby anulować.



Extend up to element/Rozciągnij do elementu

To narzędzie umożliwia wydłużenie linii do wykroju lub elementu.

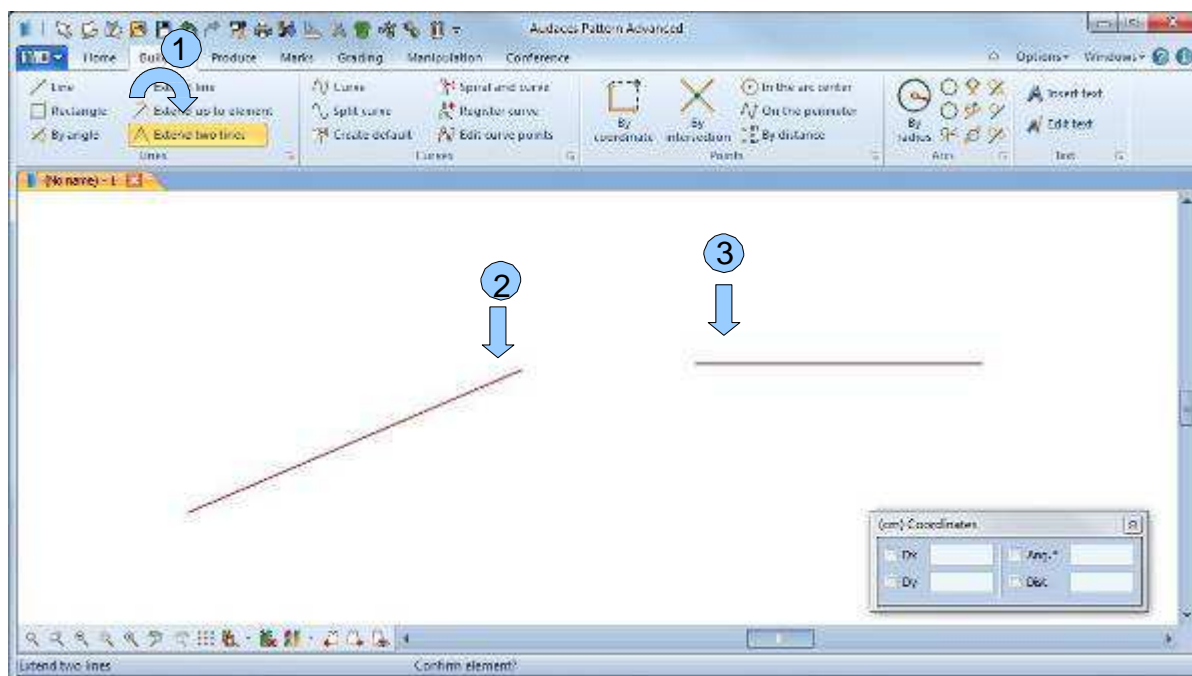
1. Wybierz narzędzie **Extend up to element/Rozciągnij do elementu** palety **Building/Budowanie**;
2. Wybierz linię, która ma zostać wydłużona;
3. Wybierz element lub wykrój, do którego linia ma zostać wydłużona (nie może być równoległy);
4. Potwierdź operację, klikając lewym przyciskiem myszy;
5. Naciśnij prawy przycisk myszy, aby anulować.



Extend two lines/Rozciągnij dwie linie

Narzędzie to wydłuża dwie linie do momentu, aż ich końce połączą się ze sobą. Nadmiarowe części linii zostaną automatycznie usunięte. Opcja ta jest pomocna przy łączeniu segmentów w procesie tworzenia wykrojów.

1. Wybierz narzędzie **Extend two lines/Rozciągnij dwie linie** palety **Building/Budowanie**;
2. Wybierz pierwszą linię;
3. Wybierz drugą linię;
4. Zatwierdź i anuluj.

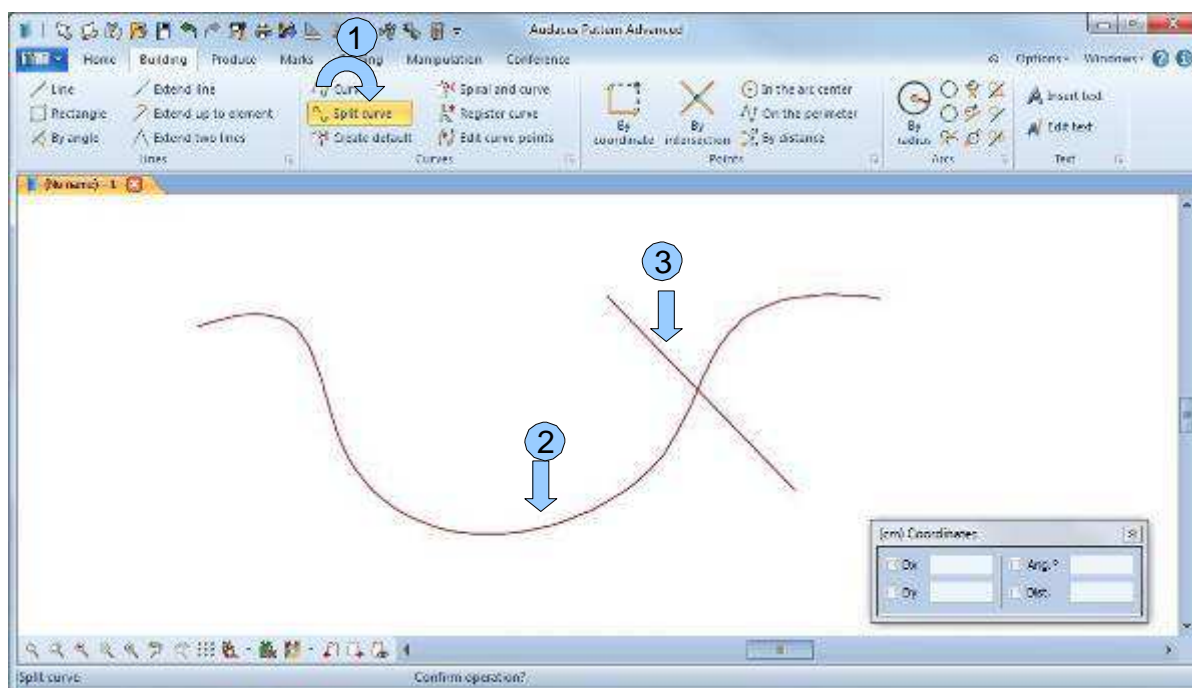


Modyfikacja krzywych

Split curve/Podziel krzywą

To narzędzie dzieli krzywą w punkcie przecięcia wybranego elementu. Jest ono bardzo przydatne w procesie tworzenia wykrojów.

1. Wybierz narzędzie **Split curve/Podziel krzywą** palety **Building/Budowanie**;
2. Wskaż krzywą;
3. Wskaż element dzielący krzywą;
4. Zatwierdź operację, klikając lewym przyciskiem myszy, i anuluj, klikając prawym przyciskiem.



Spiral and curve/Spirale i krzywe

Korzystaj z tego narzędzia, aby wstawić lub skonfigurować gotową spiralę lub krzywą. Może ono także służyć do zamiany krzywych bezpośrednio w wykroju.

1. Wybierz narzędzie **Spiral and curve/Spirale i krzywe** palety **Building/Budowanie**;
2. Otworzy się okno wstawienia krzywej **Insert curve/Wstaw krzywą**;

Default curve/Domyślna krzywa

Zawiera listę rodzajów dostępnych gotowych krzywych i spiral. Wlicza się w to: krzywik, wycięcie na plecy, brzeg spódnicy oraz dekolot.

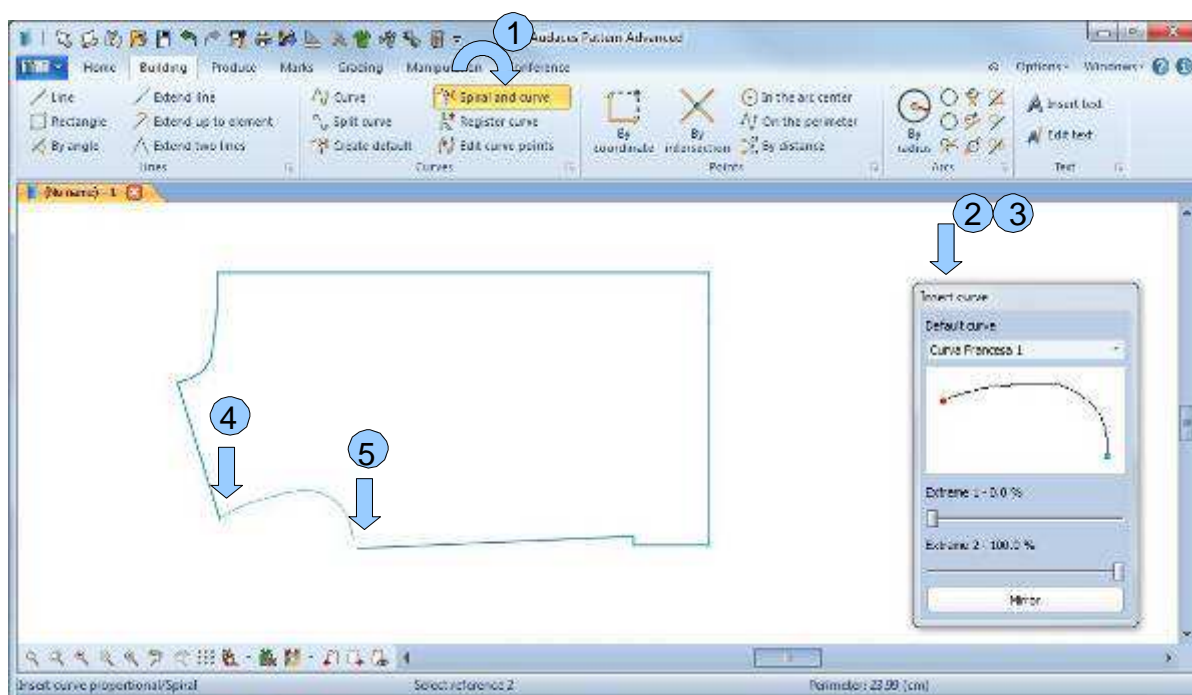
Po wybraniu dowolnej krzywej, automatycznie pojawią się następujące opcje:

Extreme 1/Skrajnie 1 - wskaż myszą początek krzywej;

Extreme 2/Skrajnie 2 - wskaż myszą początek krzywej;

Mirror/Odbicie - aktywuj tę opcję, aby dokonać lustrzanego odbicia krzywej.

3. Określ krzywą, której chcesz użyć, w oknie **Insert curve/Wstaw krzywą**, a także końce;
4. Wybierz odniesienie 1 na pulpicie;
5. Wybierz odniesienie 2 na pulpicie;

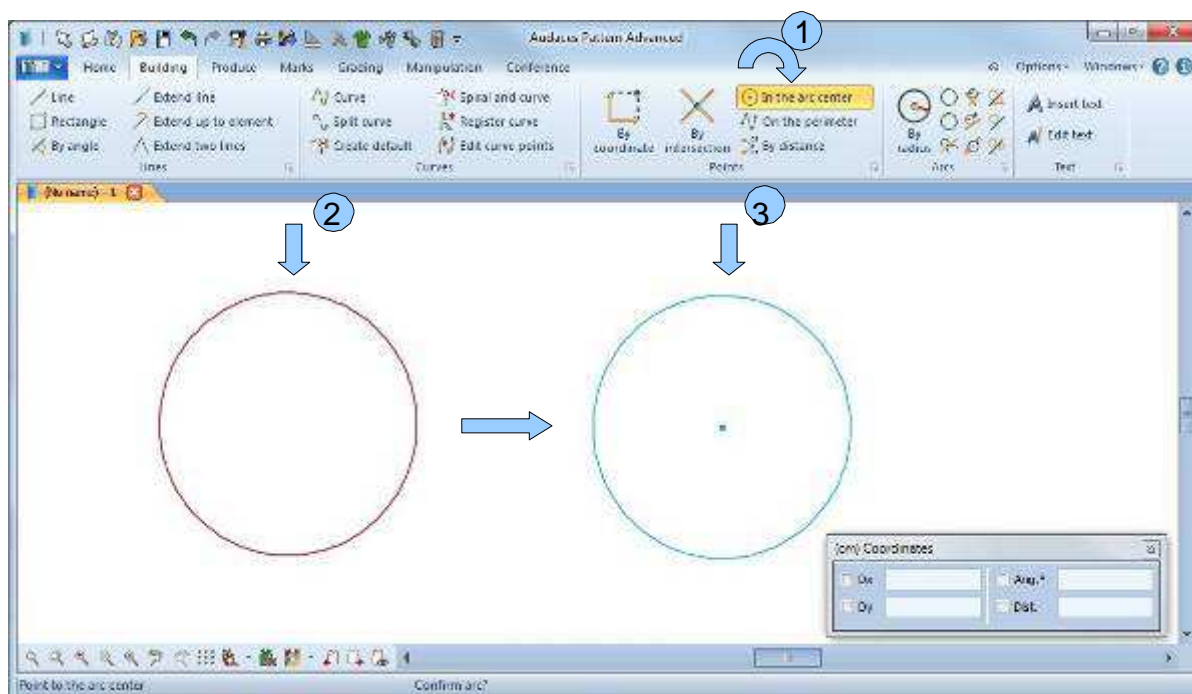


Punkt

In the arc center/W środku łuku

Skorzystaj z tego narzędzia, aby wstawić punkt dokładnie w środku uprzednio utworzonego łuku. Jest to bardzo przydatne w przypadku wykrojów spódnic z godetami.

1. Wybierz narzędzie **In the arc center/W środku łuku** palety **Building/Budowanie**;
2. Wybierz łuk;
3. Potwierdź wybór łuku, klikając lewym przyciskiem myszy;
4. Naciśnij prawy przycisk myszy, aby anulować.

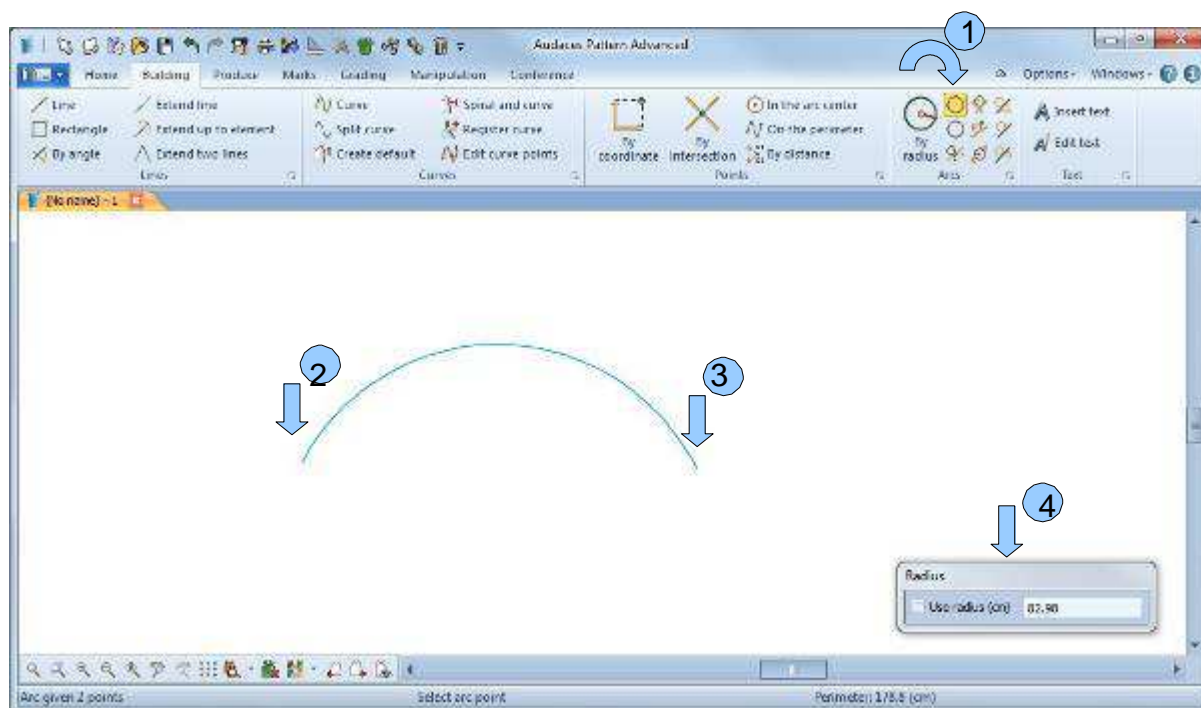


Łuki

Given two points/Na podstawie dwóch punktów

Klikając dwa razy na pulpicie, możesz utworzyć łuk i ustawić jego promień.

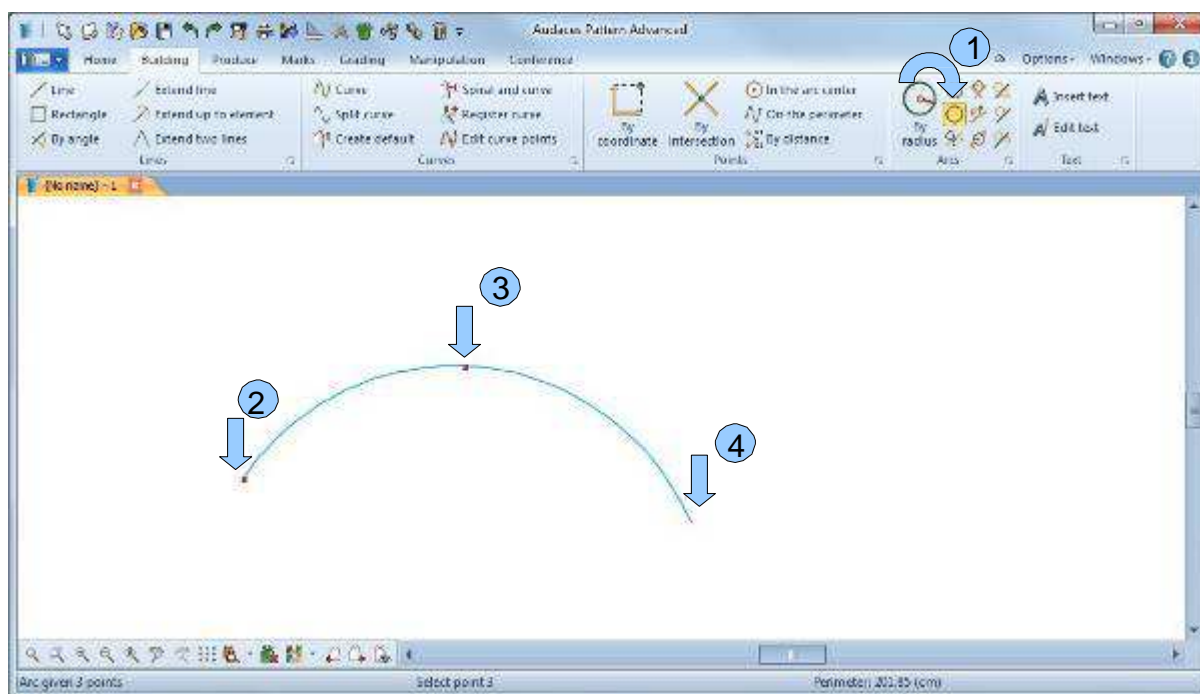
1. Wybierz narzędzie **Given two points/Na podstawie dwóch punktów** palety **Building/Budowanie**;
2. Wskaż punkt #1;
3. Wskaż punkt #2;
4. Ustaw promień łuku w oknie **Radius/Promień**;
5. Zatwierdź i anuluj.



Given three points/Na podstawie trzech punktów

Za pomocą tego narzędzia można tworzyć łuki na podstawie trzech punktów wskazanych na pulpicie.

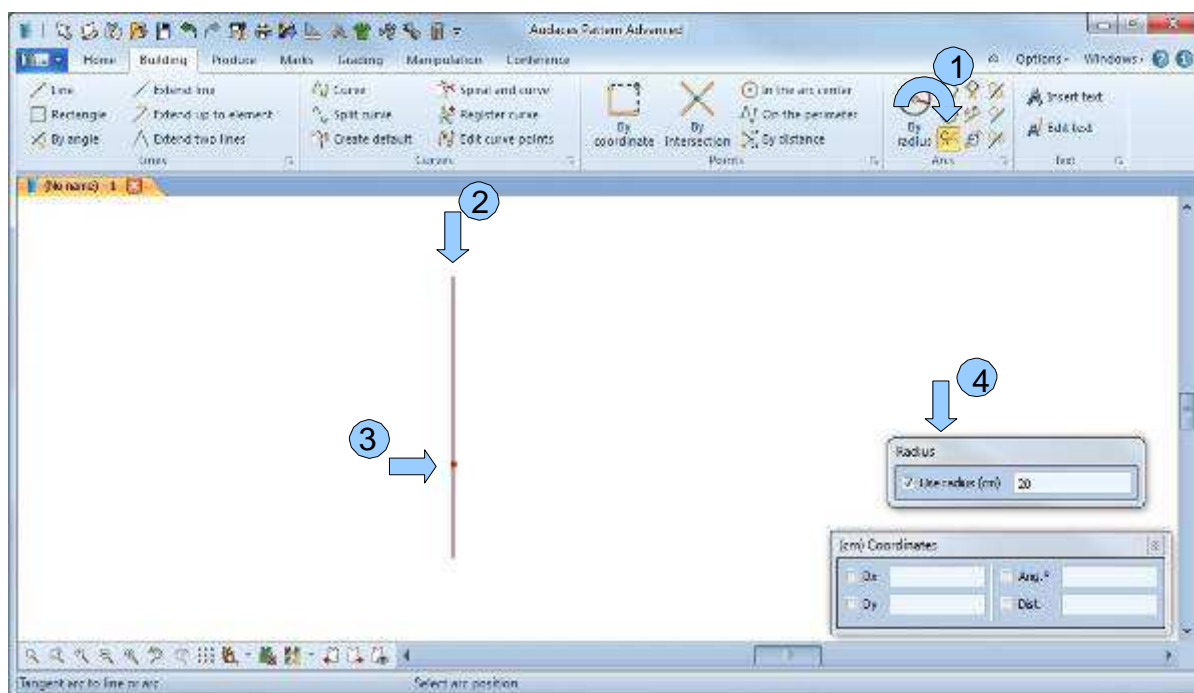
1. Wybierz narzędzie **Given three points/Na podstawie trzech punktów** palety **Building/Budowanie**;
2. Wskaż punkt #1;
3. Wskaż punkt #2;
4. Wskaż punkt #3;
5. Zatwierdź i anuluj.



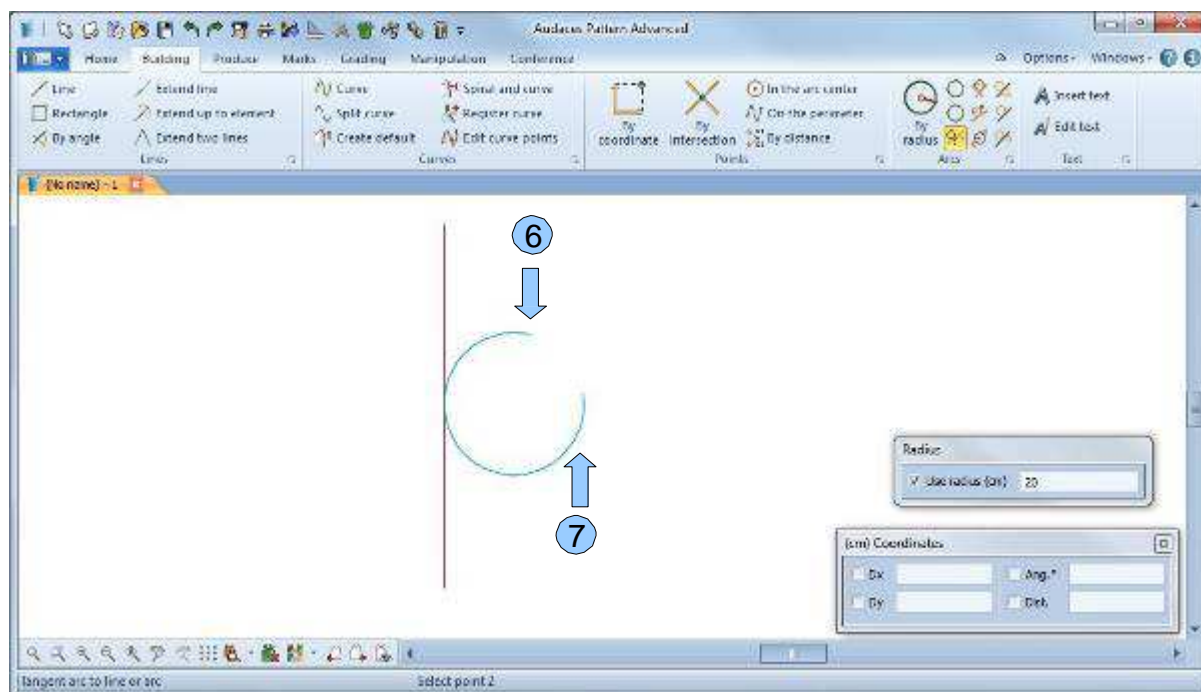
Tangent to the line or arc/Styczna do linii lub łuku

Skorzystaj z tego narzędzia, aby utworzyć łuk z wykorzystaniem elementu odniesienia. Narzędzie to znajduje zastosowanie przy tworzeniu wykrojów.

1. Wybierz narzędzie **Tangent to the line or arc/Styczna do linii lub łuku** palety **Building/Budowanie**;
2. Wybierz linię lub łuk, które zostaną wykorzystane jako odniesienie;
3. Wybierz punkt początkowy łuku;
4. Ustaw promień łuku w oknie **Radius/Promień**;
5. Zatwierdź operację;



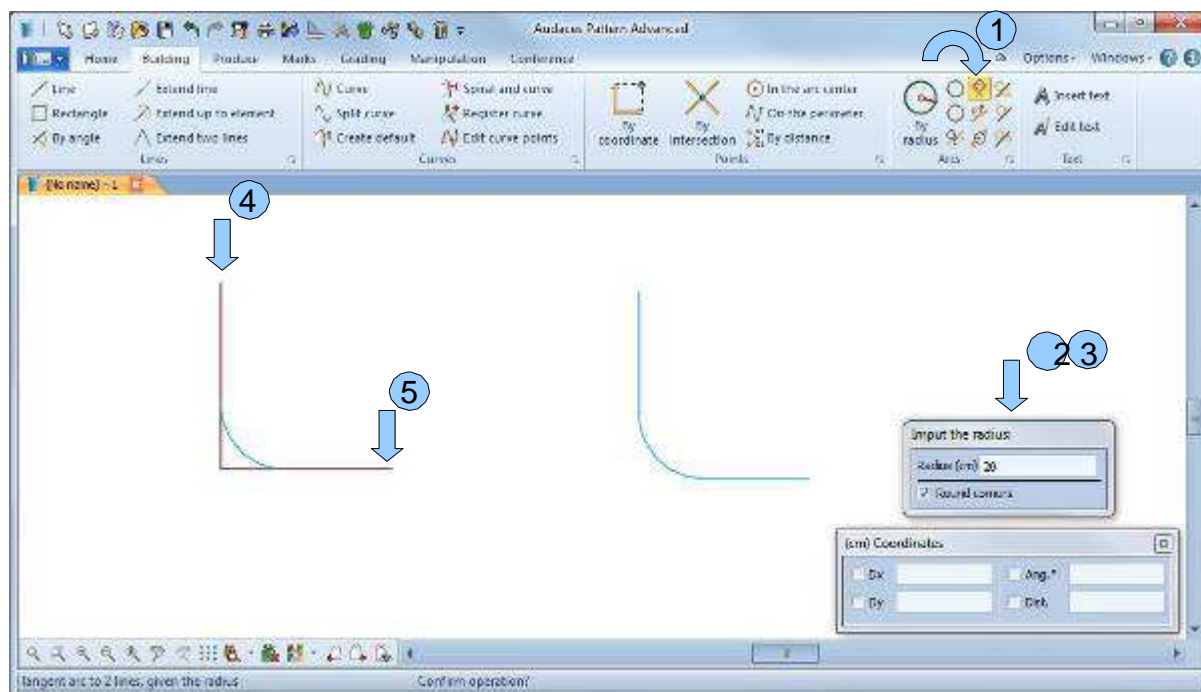
6. Wskaż punkt #1 zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara;
7. Wskaż punkt #2 przeciwnie do kierunku ruchu wskazówek zegara;
8. Zatwierdź i anuluj.



Tangent to two lines/Styczna do dwóch linii

Skorzystaj z tego narzędzia, aby zaokrąglić istniejące rogi dwóch połączonych linii lub utworzyć łuk styczny do nich. Rodzaj wykończenia będzie zależny od wybranych opcji.

1. Wybierz narzędzie **Tangent to two lines/Styczna do dwóch linii** palety **Building/Budowanie**;
2. Ustaw promień w oknie **Input the radius/Wprowadź promień**;
3. Aktywuj opcję zaokrąglania rogów **Round corners/Zaokrąglone narożniki**;
4. Wybierz pierwszą linię;
5. Wybierz drugą linię;
6. Ustaw łuk w odpowiednim miejscu;



Wskazówka: Aktywując opcję zaokrąglania rogów **Round corners/Zaokrąglone narożniki**, możesz zamieniać linie proste w krzywe, zgodnie z kątem określonym przez promień, usuwając części nadmiarowe.

2. Manipulowanie wykrojem

W tej części pokażemy, jak manipulować wykrojami i elementami poprzez ich kopiowanie, obracanie, odbicie lustrzane i zmianę wymiarów.

Move/Przesuń

Kopiuje elementy oraz wykroje swobodnie lub z użyciem punktów odniesienia. Bardzo przydatne do szybkiego przesuwania wykrojów lub elementów.

Choose reference/Wyberz odniesienie

Gdy ta opcja jest aktywna, należy wskazać punkt odniesienia do przesunięcia wybranych obiektów.

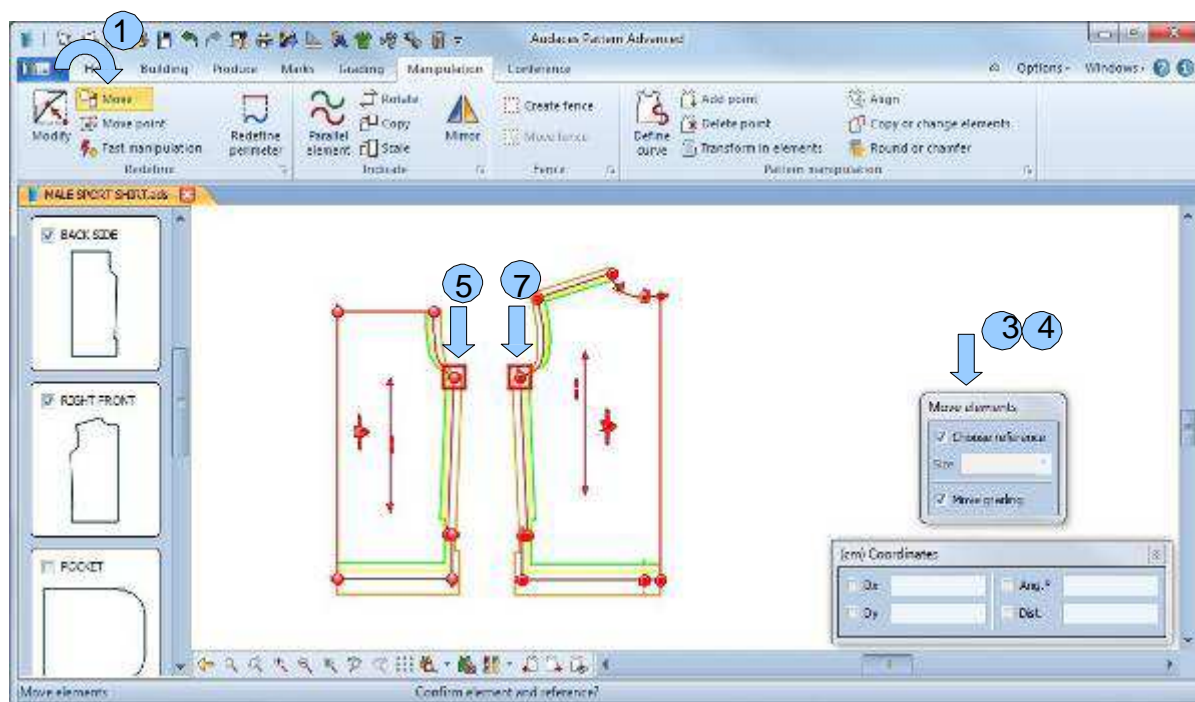
Size/Rozmiar

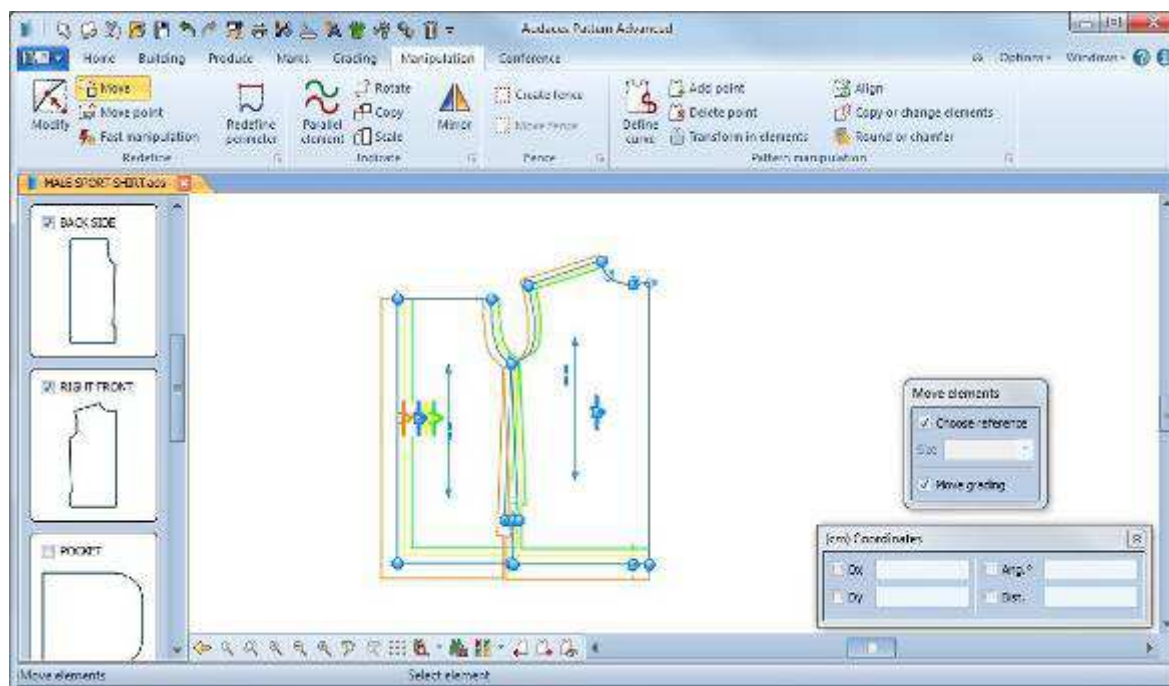
Gdy ta opcja jest aktywna, siatka zostanie przesunięta, traktując jako odniesienie wybrany punkt i rozmiar wskazany w oknie przesunięcia elementów (**Move elements/Przesuń elementy**).

Move grading/Przenieś stopniowanie

Gdy ta opcja jest aktywna, opcja **Size/Rozmiar** zostaje automatycznie wyłączona tak, aby stopniowanie obydwu zostało przesunięte względem tego samego punktu odniesienia.

1. Wybierz narzędzie **Move/Przesuń** palety **Manipulation/Manipulacja**;
2. Otworzy się okno przesunięcia elementów **Move elements/Przesuń elemnty**;
3. Aktywuj opcję **Choose reference/Wybierz odniesienie**;
4. Aktywuj opcję **Move grading/Przenieś stopniowanie**;
5. Wskaż pierwszy punkt odniesienia elementu lub wykrój;
6. Zatwierdź operację;
7. Wskaż drugi element odniesienia lub punkt wykroju;
8. Zatwierdź operację;





Fast manipulation/Szybka manipulacja

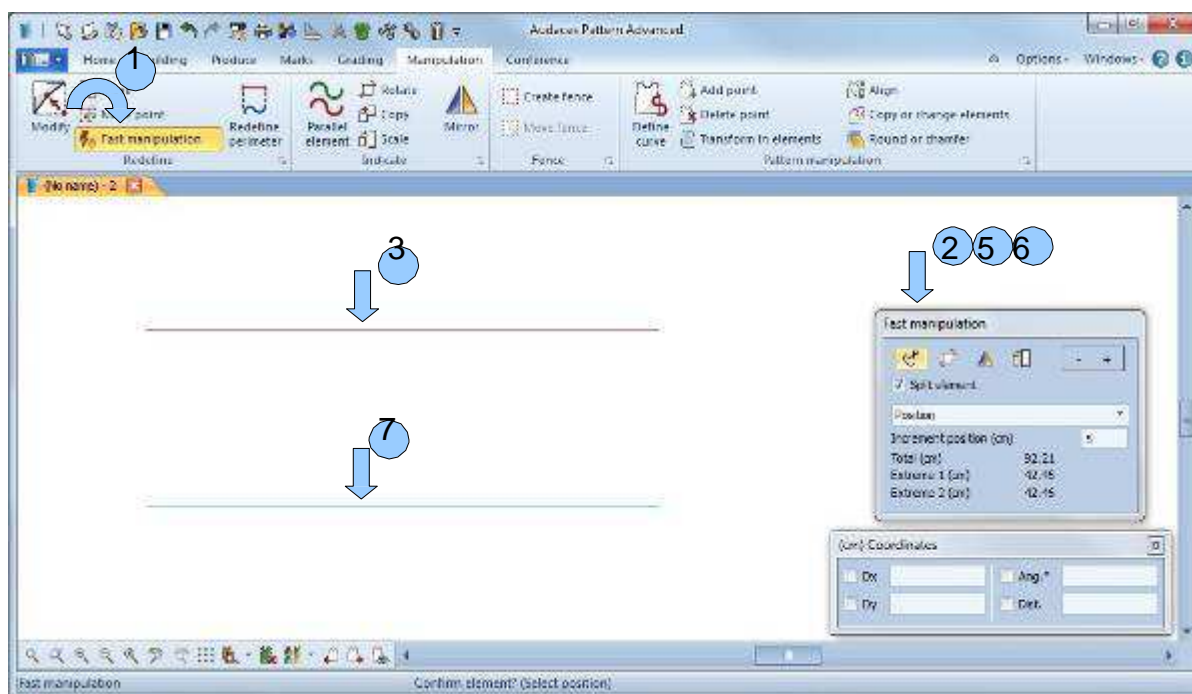
Pozwala na szybkie przesuwanie, obracanie i zwiększanie rozmiaru elementów.

Redefine position lub perimeter/ Określa ponownie położenie lub obwód

Zmienia położenie elementu lub jego obwód.

- **Split element/Podziel element** - dzieli wybrany element na podstawie informacji pomiarowych pól Extreme 1/Skrajna 1 oraz Extreme 2/Skrajna 2;
- **Decrement (-)/Zmniejszenie (-)** - zmniejsza rozmiar wybranego elementu;
- **Increment (+)/Przyrost (+)** - zwiększa rozmiar wybranego elementu;
- **Position/Pozycja** - zmienia jedynie położenie elementu, bez zmiany jego obwodu;
- **Bidirectional perimeter/Obwód dwukierunkowy** - po kliknięciu znaku plus lub minus, obwód elementu zostaje zmieniony z dwóch stron;
- **Unidirectional perimeter 1/Jednokierunkowy obwód 1** - kliknięcie przycisku plus lub minus powoduje zmianę lewej strony elementu;
- **Unidirectional perimeter 2/ Jednokierunkowy obwód 2** - kliknięcie przycisku plus lub minus powoduje zmianę prawej strony elementu;
- **Increment position (cm)/Pozycja przyrostu (cm)** - wartość w centymetrach, o którą ma się zmienić obwód elementu przy zwiększaniu lub zmniejszaniu;
- **Total/Razem** - całkowity obwód elementu;
- **Extreme 1 (cm)/Skrajna 1 (cm)** - część elementu z lewej strony wybranego położenia;
- **Extreme 2 (cm)/ Skrajna 2 (cm)** - część elementu z prawej strony wybranego położenia;

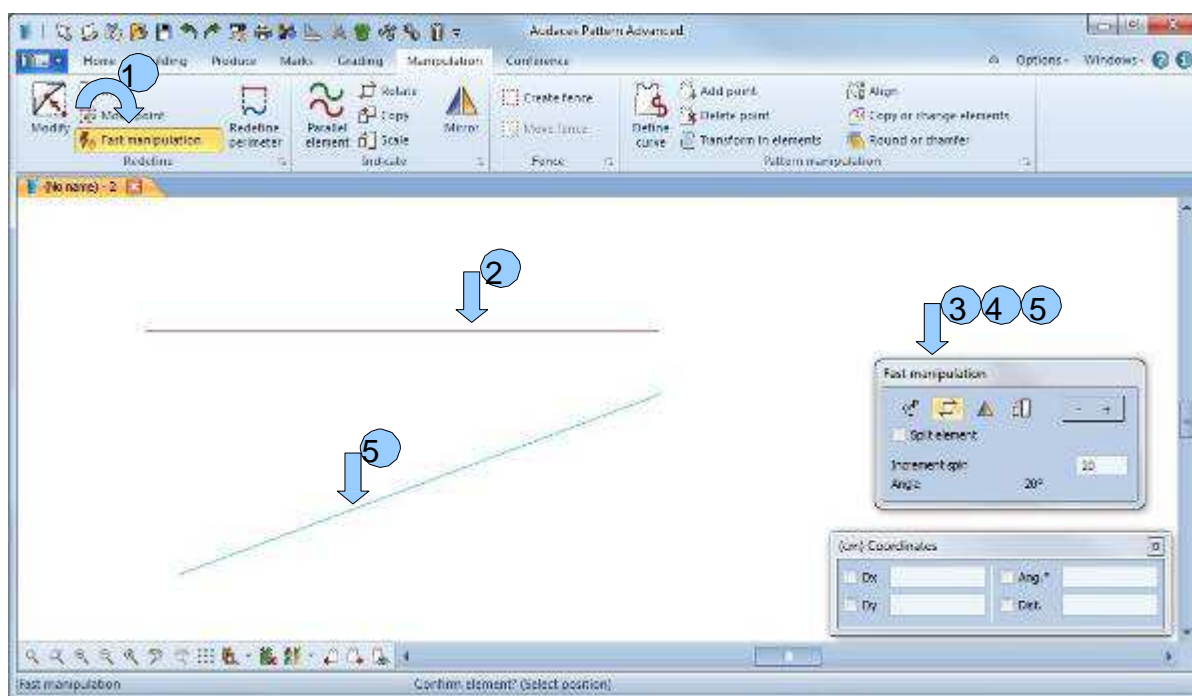
1. Wybierz narzędzie **Fast manipulation/Szybka manipulacja** palety **Manipulation/Mabipulacja**;
2. Wybierz opcję **Redefine position or perimeter/ Określa ponownie położenie lub obwód**;
3. Kliknij element, który ma zostać zmodyfikowany;
4. Zwróć uwagę, że otwarte zostanie okno **Fast manipulation/Szybka manipulacja**;
5. Określ położenie obwodu;
6. Aby zmodyfikować element, kliknij pozycję **Decrement (-)/Zmniejszanie (-)** lub **Increment (+)/Przyrost (+)**;
7. Ustaw element w odpowiednim miejscu;
8. Zatwierdź i anuluj.



Rotate/Obróć

Obraca wskazany element o zadany kąt.

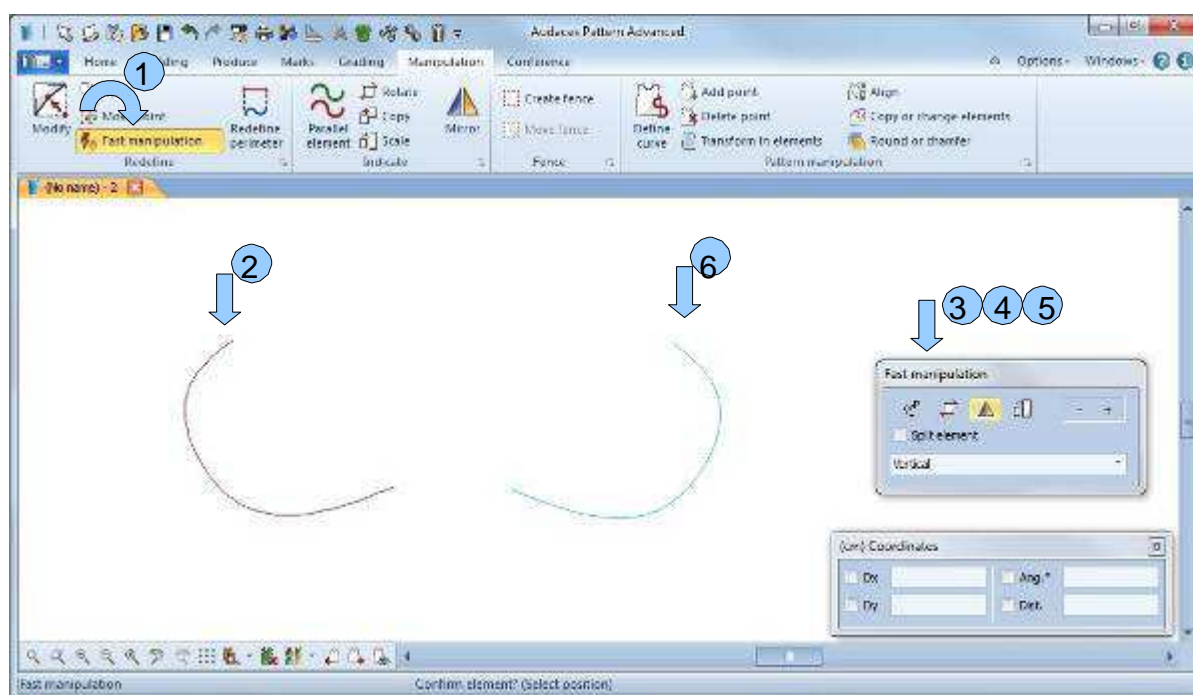
- **Increment spin/Przyrost obrotu** - określa kąt;
 - **Angle/Kąt** - Wyświetla kąt, który zostanie użyty, ze znakiem dodatnim lub ujemnym.
1. Wybierz narzędzie **Fast manipulation/Szybka manipulacja** palety **Manipulation/Manipulacja**;
 2. Wybierz element, który ma zostać zmodyfikowany;
 3. Wybierz opcję **Rotate/Obróć** w oknie **Fast manipulation/Szybka manipulacja**;
 4. Ustaw wartość przyrostu obrotu;
 5. Aby zmodyfikować element, kliknij pozycję **Decrement (-)/Zmniejszanie (-)** lub **Increment (+)/Przyrost (+)**;
 6. Ustaw element w odpowiednim miejscu;
 7. Zatwierdź i anuluj.



Mirror/Odbicie

Narzędzie wykonujące szybkie lustrzane odbicie elementów.

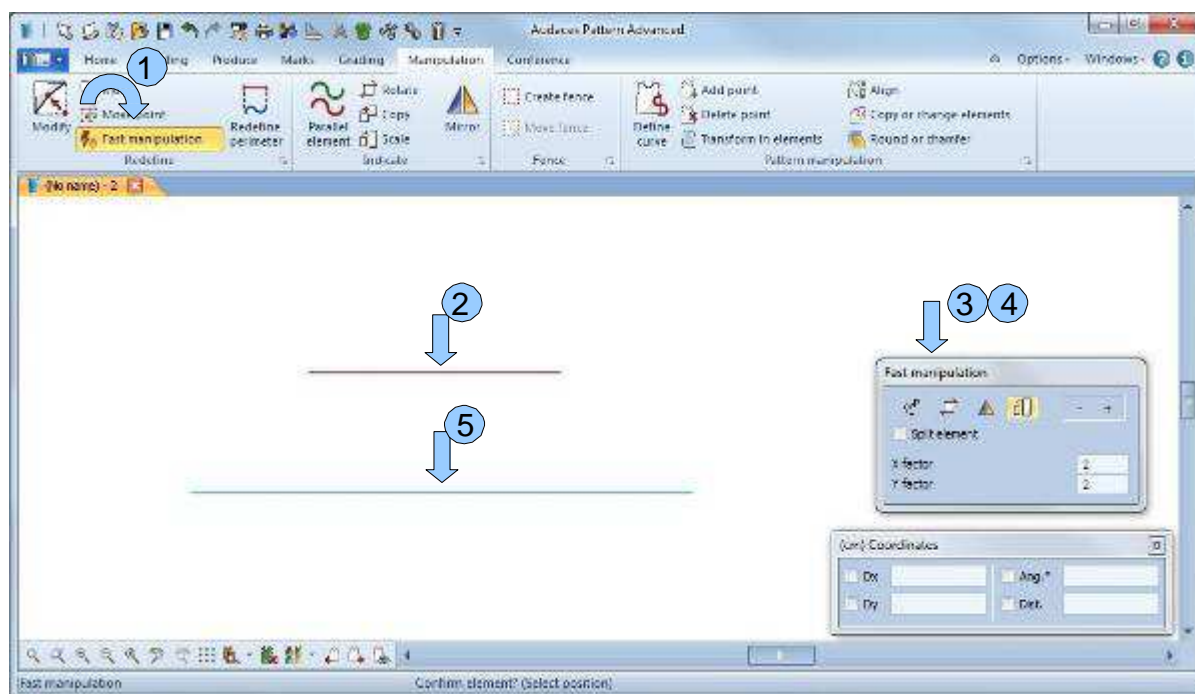
- **Horizontal/Poziomo** - odbija lustrzanie elementy w kierunku poziomym;
 - **Vertical/Pionowo** - odbija lustrzanie elementy w kierunku pionowym;
1. Wybierz narzędzie **Fast manipulation/Szybka manipulacja** palety **Manipulation/Manipulacja**;
 2. Wybierz element, który ma zostać odbity w sposób lustrzany;
 3. Wybierz opcję **Mirror/Odbicie** w oknie **Fast manipulation/Szybka manipulacja**;
 4. Wybierz odbicie w kierunku **Horizontal** lub **Vertical/Poziomym** lub **Pionowym**;
 5. Kliknij opcję **Decrement (-)/Zmniejszanie (-)** lub **Increment (+)/Przyrost (+)** aby zmodyfikować element;
 6. Ustaw element w odpowiednim miejscu;
 7. Zatwierdź operację;



Scale/Wykurcz

Zwiększa lub zmniejsza element zgodnie ze współczynnikami skali x oraz y.

1. Wybierz narzędzie **Fast manipulation/Szybka manipulacja** palety **Manipulation/Manipulacja**;
2. Wybierz element, który ma zostać zmodyfikowany;
3. Wskaż wartości **X factor** oraz **Y factor/ współczynnika X oraz Y**. Wybrana wartość zostanie użyta do przeskalowania rozmiaru elementu;
4. Aby zmodyfikować element, kliknij pozycję **Decrement (-)/Zmniejszanie (-) lub Increment (+)/Przyrost (+)**;
5. Ustaw element w odpowiednim miejscu;
6. Zatwierdź i anuluj.



Decrement lub Increment/Zmniejszenie lub Przyrost

Aktywacja tych przycisków spowoduje zastosowanie zmian elementu.

Redefine perimeter/Redefiniuj obwód

Resetuje obwody elementów oraz wykrojów.

Mode/Tryb

- **Preserve ends/Zachowaj końce** - ponownie definiuje obwód elementu, dołączając końce (punkty) wybranego wykroju lub elementu do ich oryginalnego położenia. Opcji tej używa się przy zmianie kształtu krzywych.
- **Uni-directional/Jednokierunkowy** - zmienia obwód elementu na jednym końcu. Koniec, który ma podlegać modyfikacji, należy wybrać, klikając myszą obok połączenia.
- **Bi-directional/Dwukierunkowy** - zmienia obwód elementu na jego końcach.

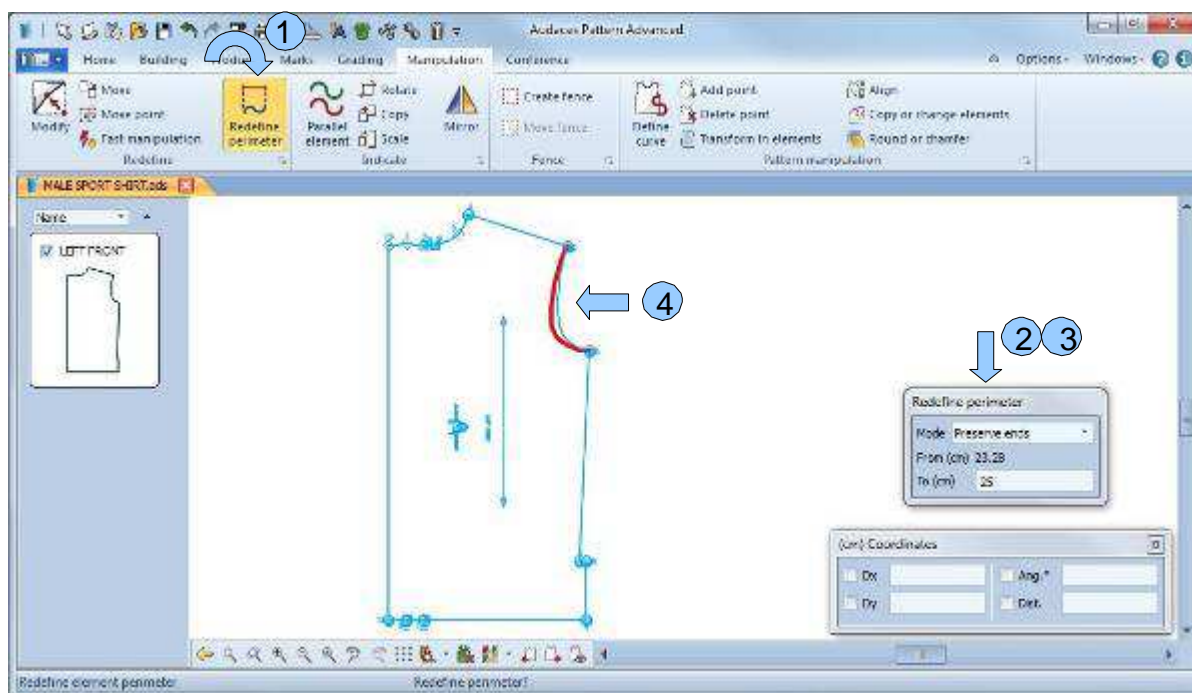
From (cm)/Od (cm)

Wyświetla pierwotną wartość wybranego obwodu.

To (cm)/Do (cm)

Określa obwód, który zostanie przypisany do elementu.

1. Wybierz narzędzie **Redefine perimeter/Redefiniuj obwód** palety **Manipulation/Maipulacja**;
2. Otworzy się okno **Redefine perimeter/Redefiniuj obwód**;
3. Wybierz tryb **Preserve ends/Zachowaj końce**;
4. Wybierz kontur wykroju, który ma zostać zmieniony;
5. Zmień obwód (możesz sprawdzić poprzednią wartość obwodu);
6. Zatwierdź i anuluj.



Mirror/Odbicie

Narzędzie to jest często używane do tworzenia wykrojów asymetrycznych. Można go użyć, aby wspólne części pozostały niezmienione, dopasowując jedynie niezbędne punkty.

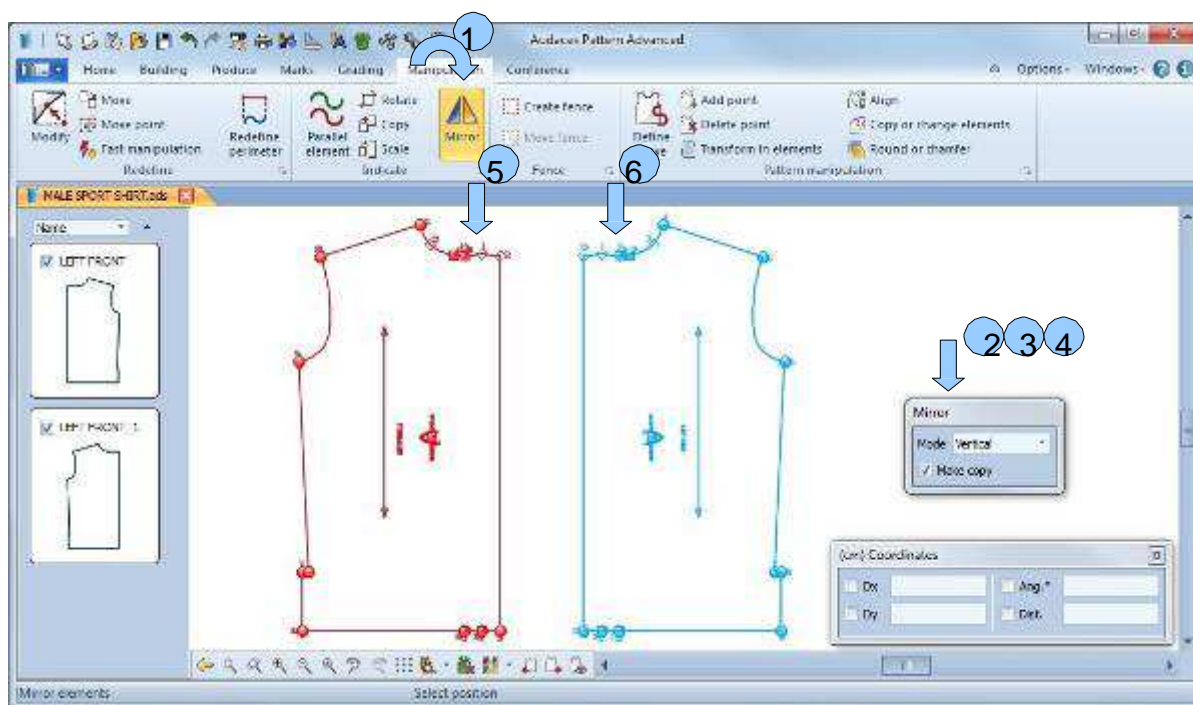
Mode/Tryb

- **Horizontal/Poziomo** - odbija obiekt względem osi X.
- **Vertical/Pionowo** - odbija obiekt względem osi Y.
- **Free/Dowolnie** - odbija obiekt względem odniesienia wskazanego myszą.

Make copy/Skopiuj

Jeśli opcja ta jest aktywna, przy odbiciu lustrzanym wykonywana jest kopia obiektu, zachowując oryginalny obiekt w pierwotnym położeniu.

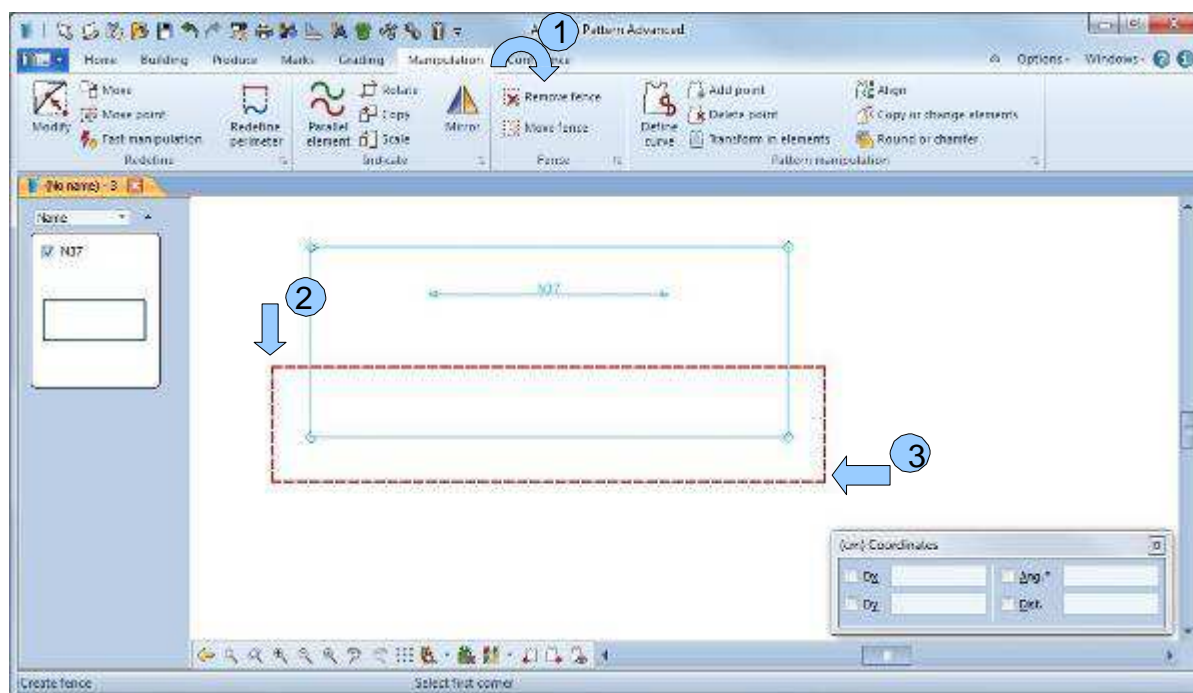
1. Wybierz narzędzie **Mirror/Odbicie** palety **Manipulation/Manipulacja**;
2. Otworzy się okno odbicia lustrzanego **Mirror/Odbicie**;
3. Wybierz tryb **Vertical/Pionowo**;
4. Aktywuj opcję wykonania kopii obiektu **Make copy/Skopiuj**;
5. Wybierz element;
6. Ustaw obiekt w odpowiednim miejscu za pomocą myszy;
7. Zatwierdź i anuluj.



Create fence/Zdefiniuj zakres

Skorzystaj z tego narzędzia, aby wybrać obszar, który będzie manipulowany za pomocą narzędzia przesunięcia obszaru manipulacji **Move fence/Przesuń zakres**.

1. Wybierz narzędzie **Create fence/Zdefiniuj zakres** palety **Manipulation/Manipulacja**;
2. Wskaż pierwszy punkt, aby rozpocząć wybór;
3. Przeciągnij mysz do przeciwległego rogu, kończąc wybór.



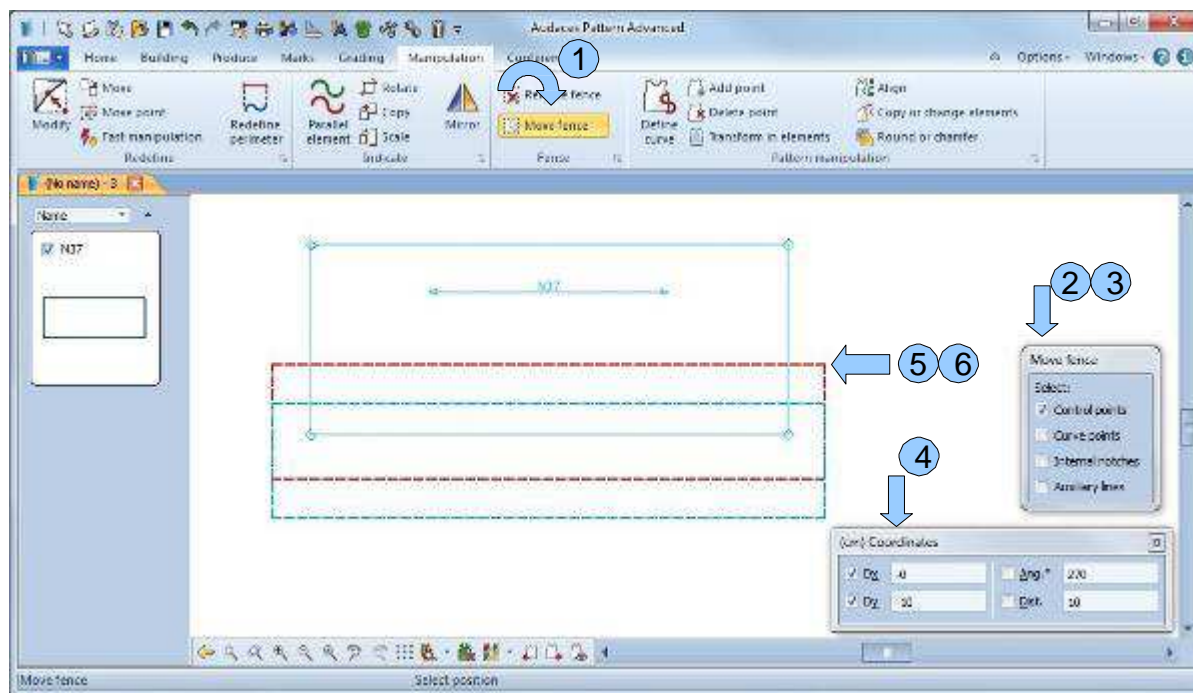
Wskazówka: Po przesunięciu obszaru, należy wyłączyć narzędzie **Create fence/Zdefiniuj zakres** czy **Usuń zakres**;

Move fence/Przesuń zakres

Skorzystaj z tego narzędzia, aby przesuwać elementy wewnątrz obszaru wybranego za pomocą narzędzia **Create fence/Zdefiniuj zakres**.

1. Wybierz narzędzie (do zdefiniowania obszaru za pomocą narzędzia **Create fence/Zdefiniuj zakres**);
2. Otworzy się okno przesunięcia obszaru **Move fence/Przesuń zakres**; Wybierz jedną z opcji: **Control points/Punkty kontrolne**, **Curve points/Punkty krzywej**, **Internal notches/Nacinki wewnętrzne** oraz **Auxiliary lines/Linie pomocnicze**;
3. W tym oknie wybierz pozycje, który powinny zostać przesunięte razem z obszarem manipulacji. Musisz wybrać co najmniej jedną z opcji; w przypadku, gdy żadna opcja nie zostanie wybrana, przesunięty zostanie jedynie obszar

- manipulacji, a żaden z elementów wykroju nie zostanie zmodyfikowany.
4. Ustaw współrzędne w oknie **Coordinates/Współrzędne**;
 5. Kliknij wybrany obszar;
 6. Za pomocą myszy zatwierdź pozycję, do której powinien się przenieść obszar manipulacji wraz z wybranymi elementami.

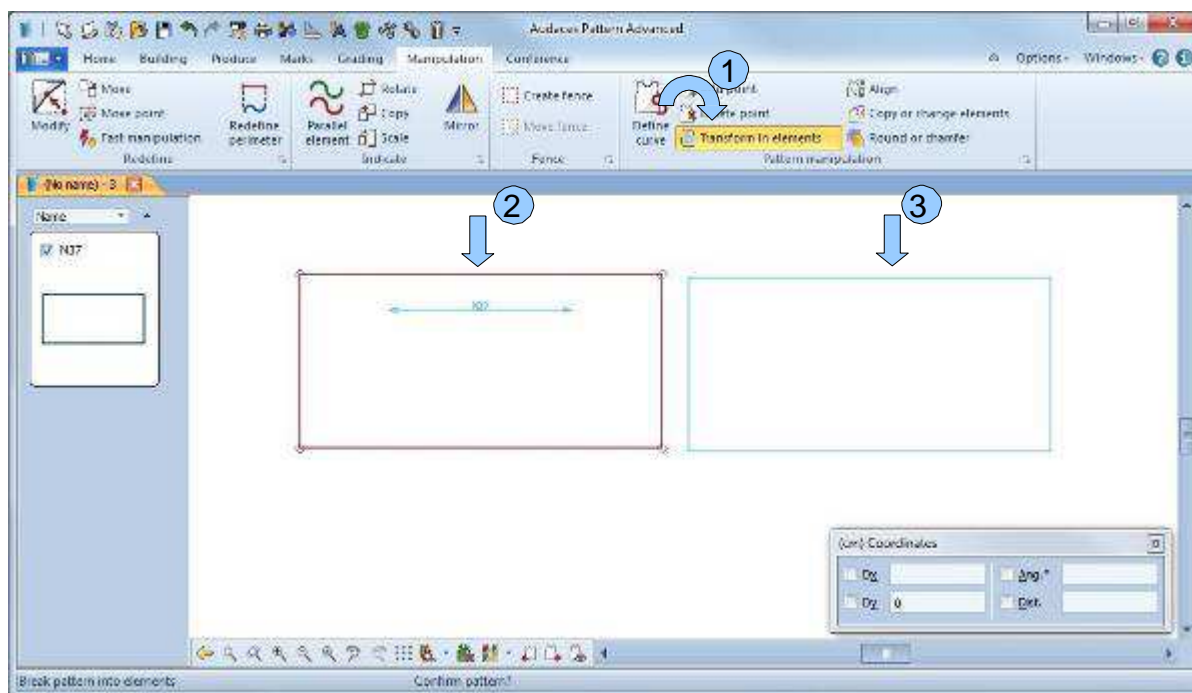


Wskazówka: Narzędzie **Remove fence/Usuń zakres** usuwa uprzednio wyznaczony obszar manipulacji.

Transform in elements/Przekształć na elementy

Za pomocą tego narzędzia można przekształcić ukończone wykroje z powrotem do postaci elementów.

1. Wybierz narzędzie **Transform in elements/Przekształć na elementy** palety **Manipulation/Manipulacja**;
2. Wskaż wykroj;
3. Zatwierdź i anuluj.



Round or chamfer/Na okrągło lub na skos

Narzędzia zaokrąglania i ścinania (rogów i ścięć ukośnych) jest szeroko stosowane przy wykańczaniu kieszeni.

Mode/Tryb

- **Round corners/zaokrąglone narożniki** - zamienia „ostre” rogi w rogi zaokrąglone.
- **Bevels/Skosy** - ścina ukośnie „ostre” rogi.

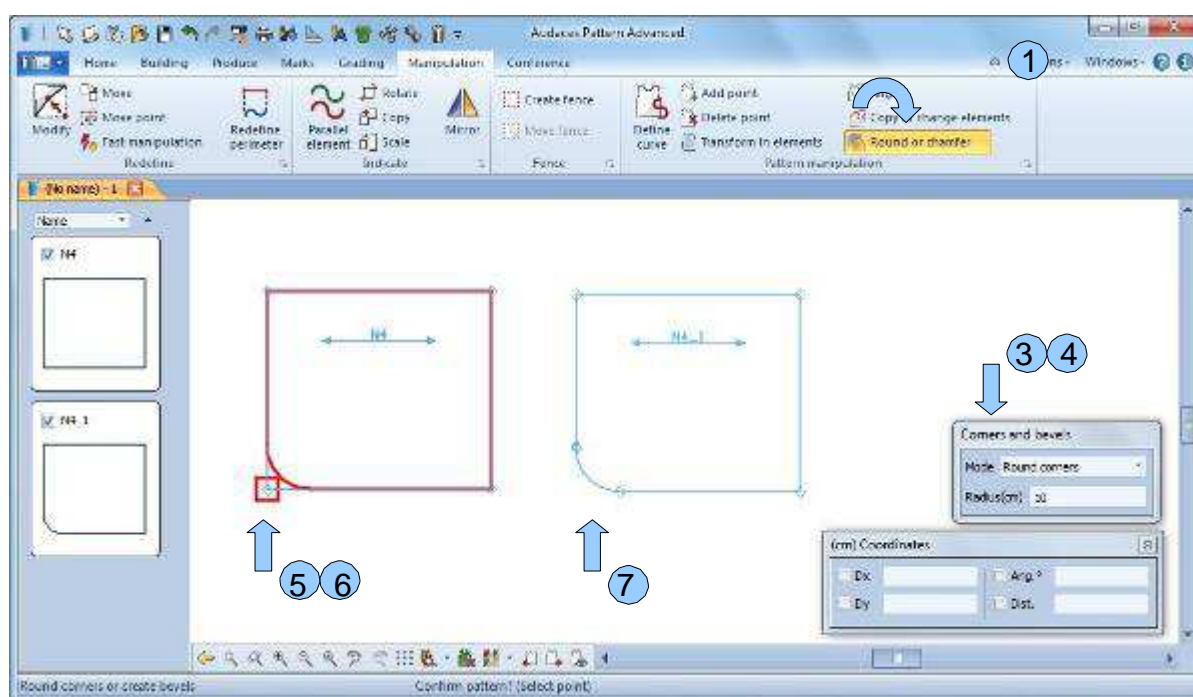
Radius (cm)/Promień (cm)

Wybranie opcji zaokrąglania rogów **Round corners/Zaokrąglone narożniki** aktywuje opcję **Radius/Promień**, umożliwiając użytkownikowi określenie promienia, który zostanie wykorzystany przy zaokrąglaniu rogów wykroju.

Perimeter 1 (cm)/ Obwód 1 (cm) oraz Perimeter 2 (cm)/Obwód 2 (cm)

Wybranie opcji ukośnego ścięcia **Bevels/Skosy** aktywuje opcje **Perimeter 1 (cm)/ Obwód 1 (cm)** oraz **Perimeter 2 (cm)/Obwód 2 (cm)**, pozwalając użytkownikowi na ustalenie wartości każdego obwodu, który zostanie użyty do wykonania ścięcia.

1. Wybierz narzędzie;
2. Otworzy się okno rogów i ścięć **Corners and bevels/Narożniki i skosy**;
3. Wybierz opcję zaokrąglania rogów **Round corners/Zaokrąglone narożniki**;
4. Ustaw promień;
5. Wskaż wykrój;
6. Wskaż punkt, w którym ma zostać wykonane zaokrąglenie;
7. Anuluj, aby dezaktywować narzędzie.



Copy or change elements/Kopiuje lub zmienia elementy

To narzędzie pozwala na zamianę segmentu wykroju na oddzielny element lub skopiowanie segmentu wykroju, aby wkleić go do innego wykroju.

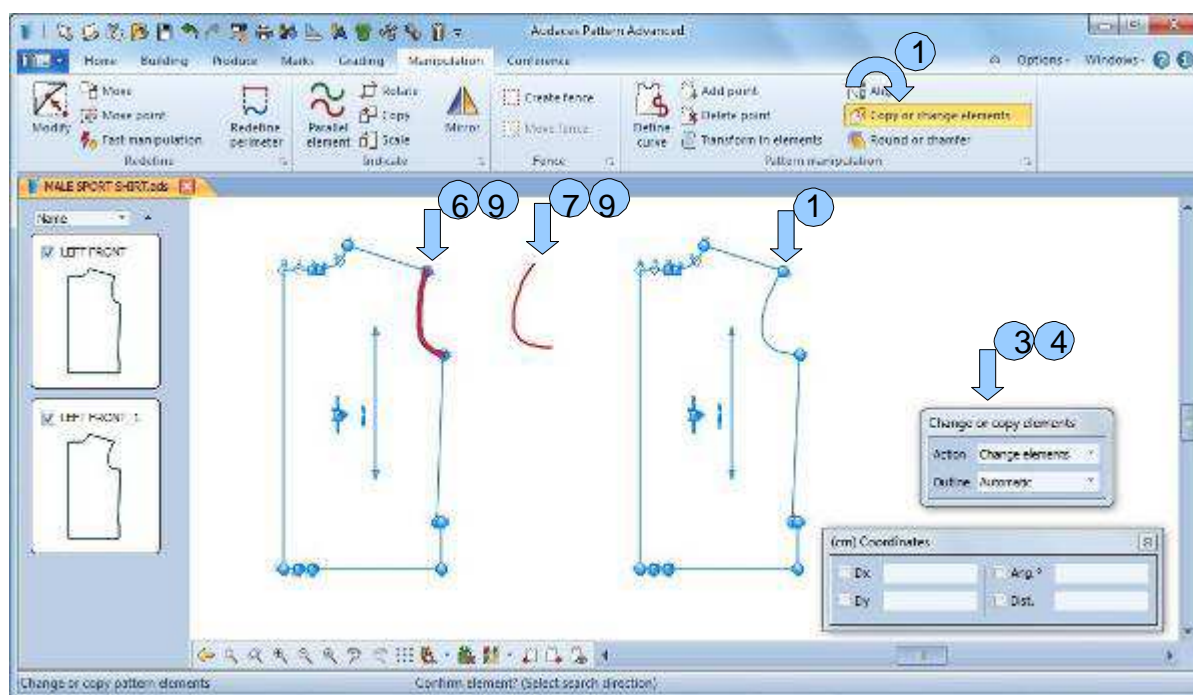
Action/Akcja

- **Change elements/ Zmień elementy** - zamienia element wykroju na oddzielny element.
- **Copy elements/Kopiuje elementy** - kopiuje wybrane elementy wykroju.

Outline/Obrys

Ta opcja jest dostępna tylko przy aktywnej opcji zmiany elementu **Change element/Zmień elementy**. Różnica pomiędzy trybami **Automatic/Automatycznym** i **Manual/Ręcznym** polega na tym, że w trybie ręcznym można wybierać segmenty jeden po drugim.

1. Wybierz narzędzie **Copy or change elements/Kopiuje lub zmienia elementy** palety **Manipulation/Manipulacja**;
2. Otworzy się okno zmiany lub skopiowania elementów **Change or copy elements/Zmienia lub kopiuje elementy**;
3. Wybierz opcję zmiany elementów **Change elements/Zmień elementy**;
4. Wybierz kontur automatycznie **Automatic/Automatyczny**;
5. Wskaż wykrój;
6. Wskaż segment wykroju, który ma zostać zastąpiony;
7. Wskaż nowy element, który zastąpi wybrany segment;
8. Zatwierdź element;
9. Wskaż punkt odniesienia do zastąpienia – w segmencie, a następnie w elemencie;
10. Zatwierdź i anuluj.



3. Tworzenie i wprowadzanie nacinków na wykroju

Ten rozdział opisuje nowe opcje wstawiania nacinków i informacje uzupełniające przedstawione w poprzednim rozdziale.

Tworzenie nacinków

Insert/Wstaw

Niektóre nacinki wykroju wykonuje się celem przyszcycia kieszeni na miejscu, lub przy łączeniu wykrojów na odpowiedniej wysokości. Nacinki te można wykonać, korzystając z narzędzia **Insert/Wstaw**.

Width (cm)/Szerokość (cm)

Niektóre typy nacinków, takie jak V lub T, muszą mieć zdefiniowaną szerokość.

Height (cm)/Wysokość (cm)

Ustawia wysokość nacinka.

Angle/Kąt

Ustawia kąt nacinka.

Notch/Nacinek

Zawiera listę rodzajów nacinków do wyboru.

Reference/Odniesienie

Punkt kontrolny, służący jako odniesienie do ustalania pozycji i stopniowania nacinków.

Code/Kod

Gdy ta opcja jest aktywna, do wykroju wprowadzane są kody sekwencyjne, których następnie używa się przy łączeniu wykrojów w odpowiedniej pozycji w programie Audaces Apparel Advanced-Marker, korzystając z funkcji **Notch relationship/Powiązanie nacinka**. Używa się jej celem ułatwienia dopasowania elementów, wymagających wyrównania pomiędzy paskami lub nadrukami nawet tam, gdzie wykroje są połączone, np. w przypadku boków.

Outline notch/Nacinek zewnętrzny

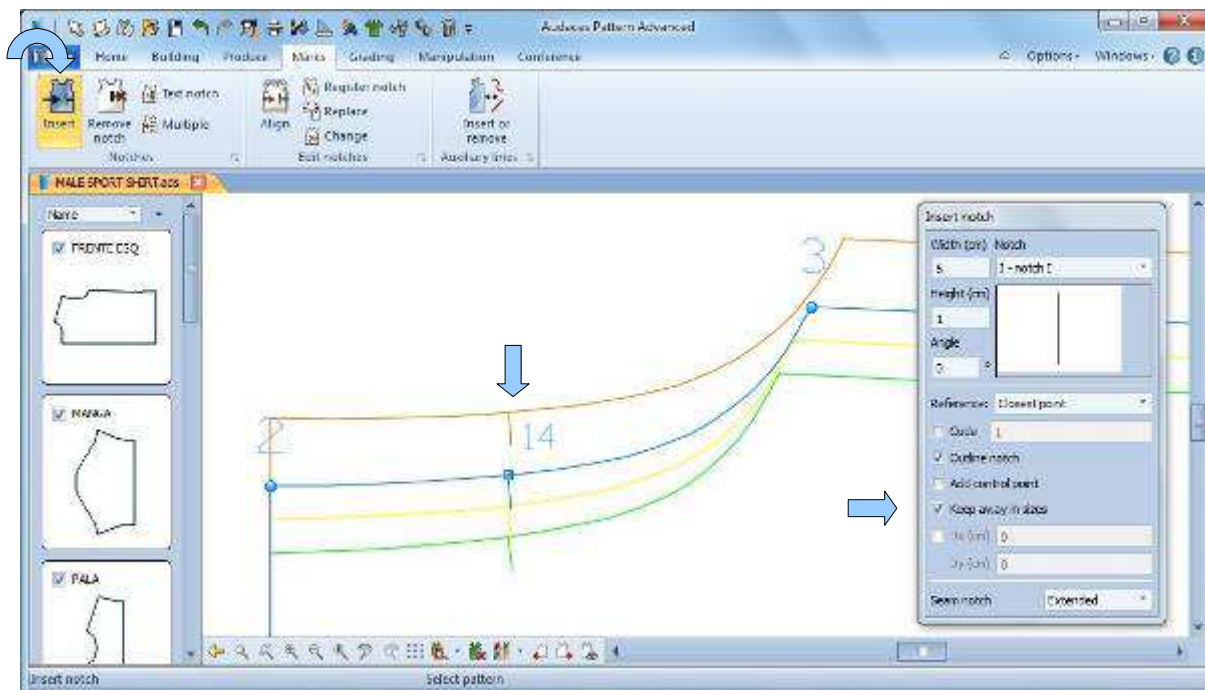
Gdy ta opcja jest aktywna, nacinki są wstawiane na konturze wykroju.

Add control point/Dodaj punkt kontrolny

Jeśli ta opcja jest aktywna, dodawane są punkty kontrolne wraz z nacinkami.

Keep away in sizes/Chroń rozmiary

Gdy ta opcja jest aktywna, nacinki są wprowadzane, utrzymując równą odległość od punktu odniesienia we wszystkich rozmiarach siatki.

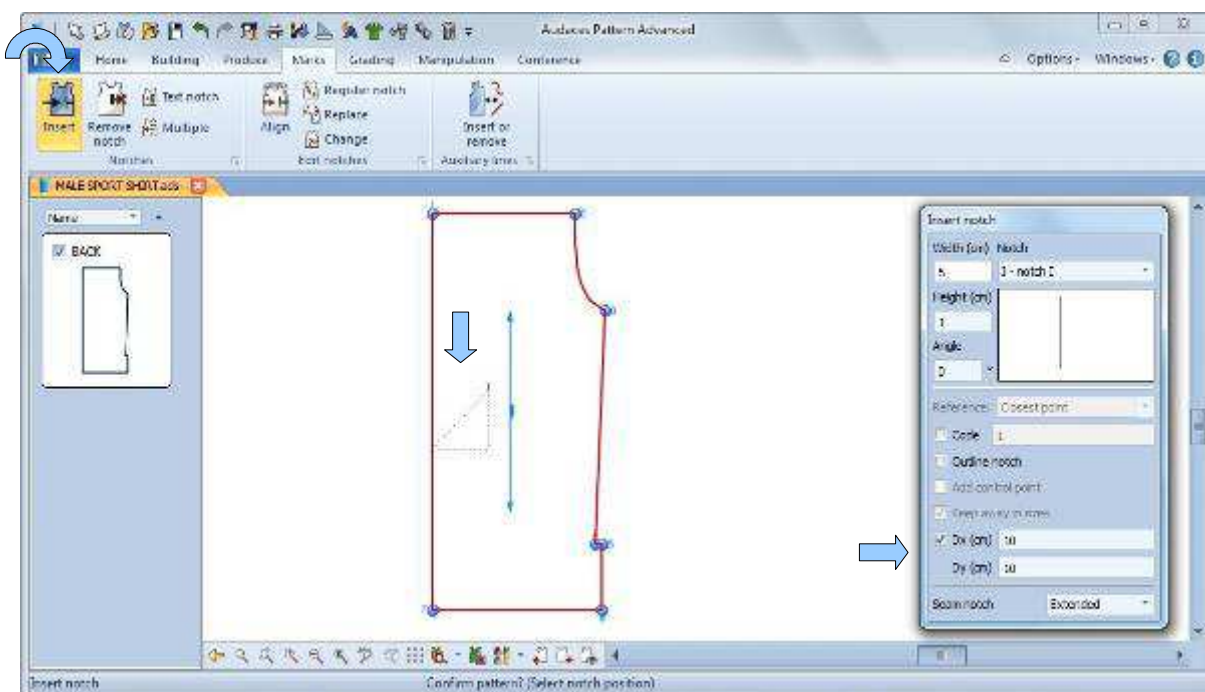


Dx (cm)

Określa linię wskazującą, pomocną przy wprowadzaniu nacinka w określonym miejscu. Ta opcja odnosi się jedynie do wewnętrznych nacinków.

Dy (cm)

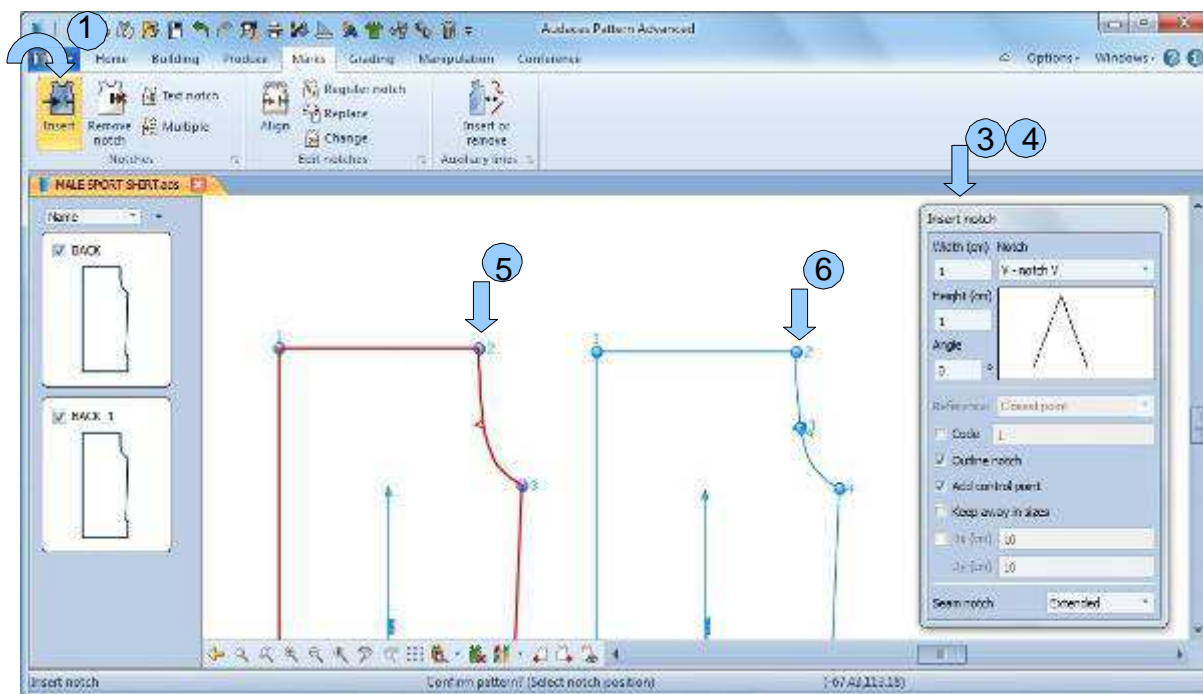
Określa linię wskazującą, pomocną przy wprowadzaniu nacinka w określonym miejscu. Ta opcja odnosi się jedynie do wewnętrznych nacinków.



Seam notch / Nacinek szwu

Określa sposób przedstawienia nacińka na linii szwu:

- **Projected / Zaprojektowany**, zachowujący takie same położenie co nacinek szwu.
- **Extended / Rozszerzony**, zależny od kąta wstawienia nacińka.
 1. Wybierz narzędzie **Insert / Wstaw** palety **Marks / Oznaczenia**;
 2. Otworzy się okno wstawienia zaznaczenia **Insert notch / Wstaw nacinek**;
 3. Ustaw wymiary nacińka;
 4. Aktywuj opcje **Outline notch / Nacinek zewnętrzny** oraz **Add control / Dodaj punkt kontrolny**.
 5. Wskaż wykrój, zatwierdź i anuluj.



Wskazówka: Skorzystaj z narzędzia **SNAP / PASUJ**, aby uzyskać większą dokładność ustalania pozycji nacińka w wykroju.

Multiple / Powiel

Skorzystaj z narzędzia **Multiple / Powiel**, aby wstawić wiele nacińków jednocześnie wzdłuż konturu wykroju lub w jego wnętrzu.

Mode / Tryb

- **Points of the mouse / Punkty myszy** - wstawia nacińki po wyborze położenia początkowego i końcowego za pomocą myszy, zależnie od ustawień liczby nacińków lub obwodu.

- **Element / Element** - wstawia nacinki od elementu ulokowanego w wykroju, zależnie od ustawień liczby nacinków lub obwodu.
- **On the outline / Na obrysie** - wstawia nacinki wyłącznie na konturze wykroju, zależnie od ustawień liczby nacinków lub obwodu.

No. of notches or Perimeter / Ilość nacinków lub obwód

Wyświetla ilość nacinków lub odległość pomiędzy nacinkami.

Width (cm) / Szerokość (cm)

Określa szerokość nacinka.

Height (cm) / Wysokość (cm)

Określa wysokość nacinka.

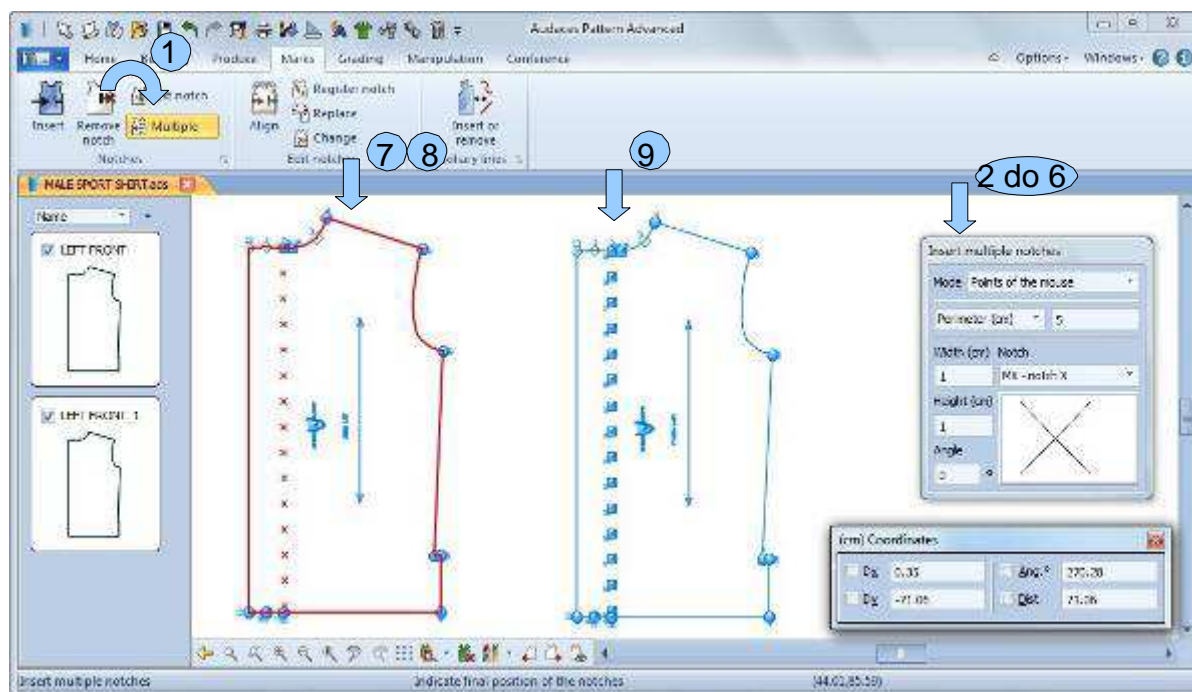
Angle / Kąt

Ustawia kąt nacinka.

Notch / Nacinek

Zawiera listę rodzajów nacinków.

1. Wybierz narzędzie **Multiple / Powiel** palety **Marks / Oznaczenia**;
2. Otworzy się okno wstawienia wielu nacinków **Insert multiple notches / Wstaw nacinki powielone**;
3. Wybierz opcję **Mode / Tryb > Points of the mouse / Punkty myszy**;
4. Wybierz opcję **Perimeter / Obwód**;
5. Ustaw odległość pomiędzy nacinkami, które mają zostać wstawione;
6. Wybierz rodzaj nacinka;
7. Wskaż wykrój;
8. Używając myszy ustaw początkowy nacinek w odpowiednim miejscu, oraz końcowy nacinek – wydłużając je w razie potrzeby ;
9. Zatwierdź i anuluj.



Remove notch / Usuń naciętek

Skorzystaj z tego narzędzia, aby usunąć naciętek lub wszystkie naciętki wewnątrz konturu wybranego wykoju. Jeśli w oknie usunięcia **Delete / Usuń** nie została wybrana żadna opcja, naciętki pojedynczo będą usuwane po ich kliknięciu.

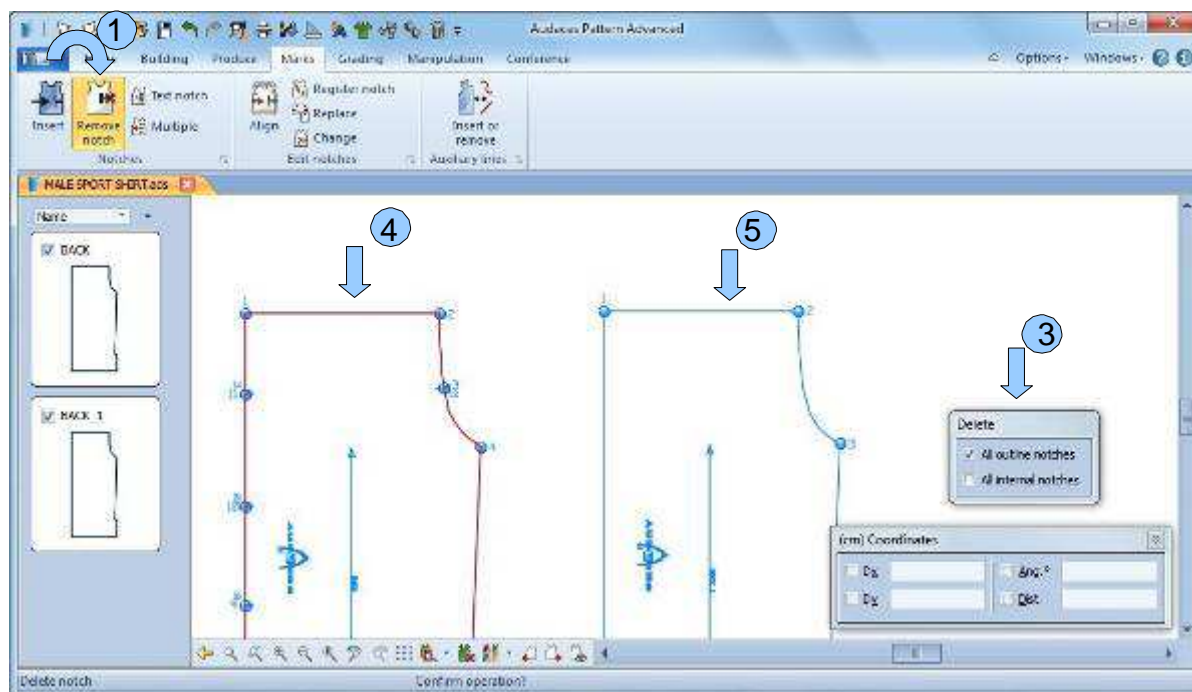
All outline notches / Wszystkie naciętki zewnętrzne

Usuwa wszystkie istniejące naciętki wokół konturu wykoju.

All internal notches / Wszystkie naciętki wewnętrzne

Usuwa wszystkie istniejące naciętki wewnątrz wykoju.

1. Wybierz narzędzie **Remove notch / Usuń naciętek** palety **Marks / Oznaczenia**;
2. Otworzy się okno usuwania **Delete / Usuń**;
3. Aktywuj opcję usunięcia wszystkich naciętków konturowych **All outline notches / Wszystkie naciętki zewnętrzne**;
4. Wskaż wykoj;
5. Zatwierdź i anuluj.



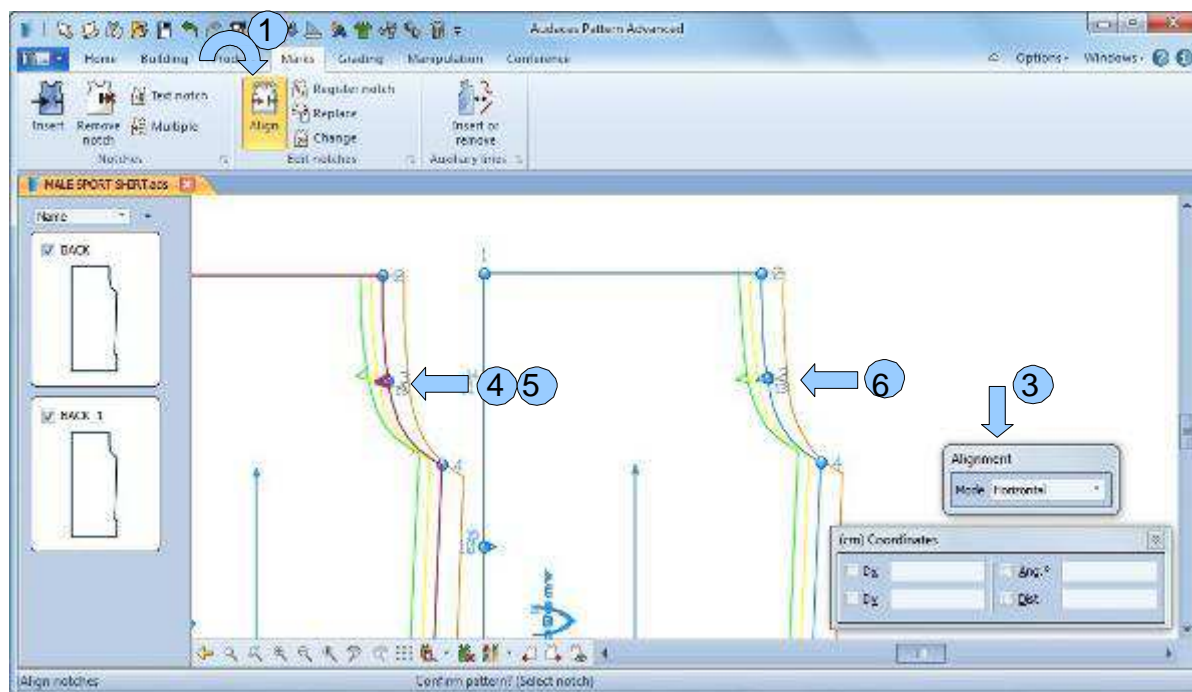
Align / Wyrównaj

Użyj tego narzędzia, aby wyrównać nacińki poziomo, pionowo, czy element lub punkty pionowe/poziome.

Mode / Tryb

- **Horizontal / Poziomo** - wyrównuje nacińki poziomo, używając jako odniesienia bazowy rozmiar nacińka;
- **Vertical / Pionowo** - wyrównuje nacińki pionowo, używając jako odniesienia podstawowy rozmiar nacińka;
- **Element / Element** - wyrównuje nacińki, używając jako odniesienia elementu znajdującego się na wykroju;
- **Horizontal point / Punkt poziomy** - wyrównuje nacińki poziomo, używając jako odniesienia punktu kontrolnego;
- **Vertical point / Punkt pionowy** - wyrównuje nacińki pionowo, używając jako odniesienia punktu kontrolnego;

1. Wybierz narzędzie **Align / Wyrównaj** palety **Marks / Oznaczenia**;
2. Otworzy się okno wyrównania **Align / Wyrównaj**;
3. Wybierz tryb poziomy **Horizontal / Poziomo**;
4. Wskaż wykroj;
5. Wskaż nacińek;
6. Anuluj.



Tworzenie wykrojów

Fold / Złóż

Można wykonać połowę wykroju, a następnie go rozłożyć. Jest to możliwe w przypadku wykrojów symetrycznych.

Ukończone wykroje można złożyć, aby szybko sprawdzić ich wygląd.

Action / Akcja

- **Fold / Złóż** - składa wykrój zgodnie z opcją wybraną w trybie składania **Fold mode / Moduł zakładki**;
- **Unfold / Rozłóż** - rozkłada wykrój względem krawędzi wybranego segmentu;

Fold mode / Moduł zakładki

- **Horizontal / Poziomo** - składa wykrój poziomo.
- **Vertical / Pionowo** - składa wykrój pionowo.
- **Element / Element-** składa wykrój względem wybranego elementu.

Keep fold / Zachowaj złożenie

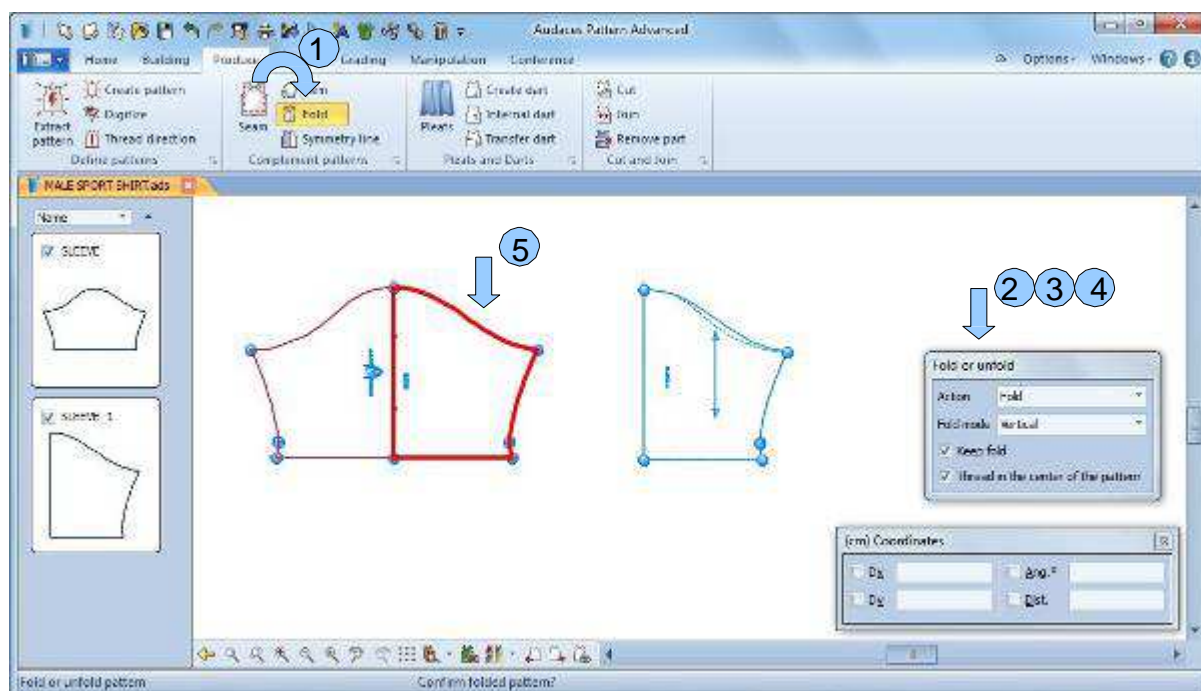
Aktywacja tej opcji spowoduje złożenie wykroju zgodnie z ustawieniami trybu składania **Fold mode / Moduł zakładki**, jednak zmiany zostaną zastosowane tylko wobec

jednej strony, a oryginalny wygląd wykroju oznaczony będzie linią kropkowaną.

Thread in the center of the pattern / Nić osnowy w środku szablonu

Gdy ta opcja jest aktywna, nitka umieszczana jest zawsze w centrum wykroju w czasie jego składania i rozkładania.

1. Wybierz narzędzie **Fold / Złóż** palety **Produce / Wykonaj**;
2. Otworzy się okno składania i rozkładania **Fold or unfold / Złóż lub rozłóż**;
3. Wybierz opcję **Fold / Złóż**;
4. Aktywuj opcję **Keep fold / Zachowaj złożenie**;
5. Wskaż wykrój, a następnie, za pomocą myszy, ustaw miejsce złożenia;
6. Zatwierdź operację;



Wskazówka: Aby zmodyfikować tylko jedną stronę wykroju, skorzystaj z opcji **Keep fold / Zachowaj złożenie**. W celu modyfikacji obu stron należy wyłączyć tę opcję.

Create dart / Utwórz zaszewkę

W celu dopasowania elementów można utworzyć zaszewki wokół konturu wykrojów. Zaszewki mogą być wycinane, otwarte lub oznaczone.

Opening (cm) / Otwarcie (cm)

Określa całkowite otwarcie zaszewki z boku.

Depth (cm) / Głębokość (cm)

Głębokość zaszewki.

Open dart / Zaszewka otwarta

Tworzy zaszewkę z otwarciem i dodaje tę wartość do wykroju, kompensując otwarcie. Opcja ta nie wycina zaszewki, jeśli opcja **Cut dart / Przetnij zaszewkę** nie jest aktywna.

Cut dart / Przetnij zaszewkę

Gdy ta opcja jest aktywna, po utworzeniu zaszewki z wykroju usuwany jest jej środek, bez kompensacji otwarcia.

Perpendicular vertex / Wierzchołek prostopadle

Umieszcza wierzchołek prostopadle do konturu wykroju. Jeśli opcja ta jest nieaktywna, można zadać kąt wierzchołka.

Create dart finishing / Utwórz zakończenie zaszewki

Tworzy wykończenie zaszewki, tak jak robi się to ręcznie tak, aby nie usuwać żadnej części wykroju. Aby skorzystać z tej opcji, należy aktywować opcję **Open dart / Zaszewka otwarta**.

Cut intersections / Wytnij w punktach przecięcia

Tworzy zaszewkę, w której punkt obrotu oraz kierunek wierzchołka tworzącego zaszewkę przechodzi przez dwa punkty wykroju. Rezultatem jest złożenie na dwóch pierwszych punktach przecięcia.

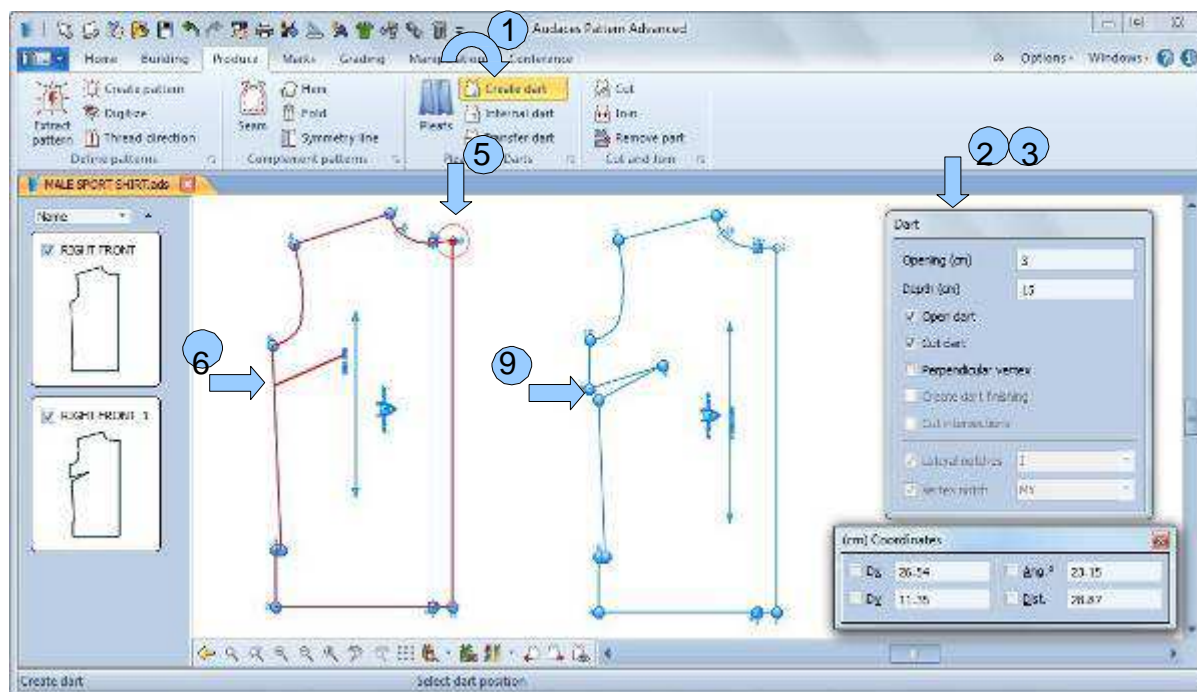
Lateral notches / Nacinki boczne

Wybór formatu nacinków wskazujących początek i koniec zaszewki wokół konturu.

Vertex notch / Wierzchołek nacinka

Zawiera listę rodzajów nacinka wskazujących wierzchołek zaszewki, który ma zostać wykończony w trakcie szycia.

1. Wybierz narzędzie **Create dart / Utwórz zaszewkę** palety **Produce / Wykonaj**;
2. Otworzy się okno zaszewki **Dart / Zaszewka**;
3. Podaj wartości otwarcia **Opening (cm) / Otwarcie** oraz głębokości **Depth (cm) / Głębokość** zaszewki;
4. Aktywuj opcję wycinania zaszewki **Cut dart/Przetnij zaszewkę**;
5. Wskaż wykrój;
6. Za pomocą myszy wskaż pozycję zaszewki w wykroju;
7. Zatwierdź zaszewkę;



Internal dart / Zaszewka wewnętrzna

Aby stworzyć ubranie dokładniej dopasowane, zazwyczaj konieczne jest stworzenie lub dostosowanie wewnętrznych zaszewek w wykrojach.

Height 1 (cm) / Wysokość 1 (cm)

Wysokość zaszewki przy pierwszym pomiarze, tzn. od środka do górnego końca.

Height 2 (cm) / Wysokość 2 (cm)

Wysokość zaszewki przy drugim pomiarze, tzn. od środka do dolnego końca.

Width (cm) / Szerokość (cm)

Szerokość zaszewki; wpisana wartość zostanie podzielona na pół i zastosowana z prawej i lewej strony.

Angle / Kąt

Kąt wstawienia zaszewki do wykroju.

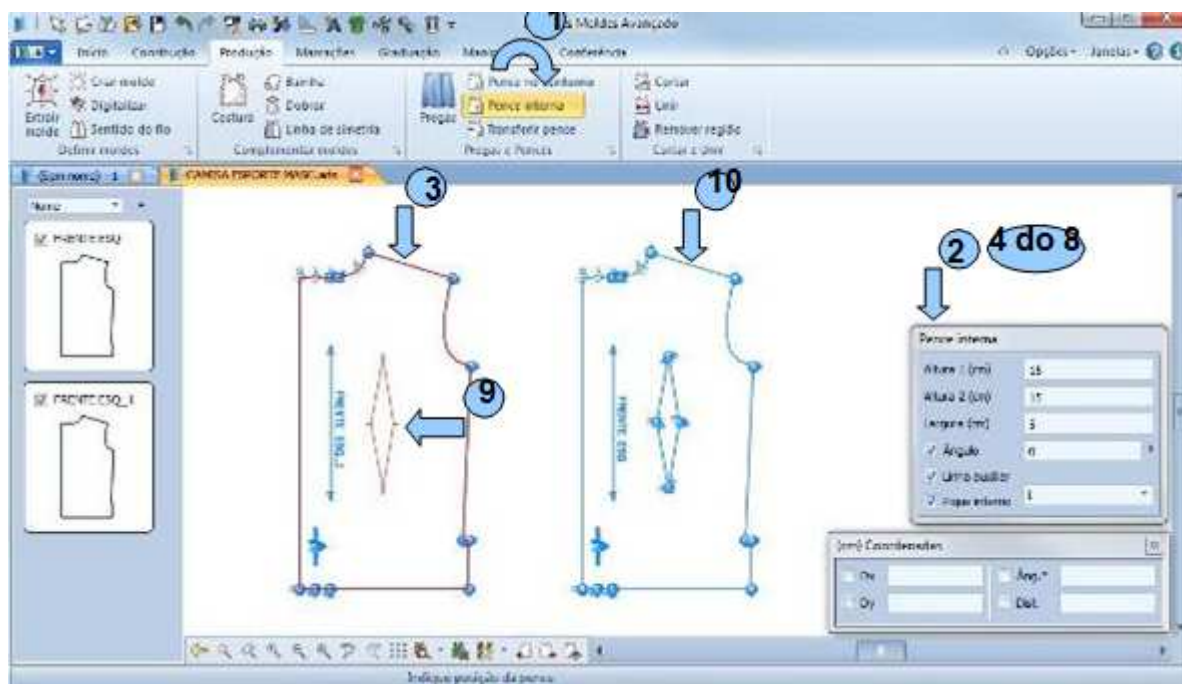
Auxiliary line / Linia pomocnicza

Wstawia zaszewkę, zaznaczając linie pomocnicze w celu lepszej wizualizacji.

Internal notch / Nacinek wewnętrzny

Gdy ta opcja jest aktywna, zaszewka zostaje wstawiona przy wykorzystaniu wewnętrznych nacinków w roli elementów ustalających pozycję.

1. Wybierz narzędzie **Internal dart / Zaszewka wewnętrzna** palety **Produce / Wykonaj**;
2. Otworzy się okno zaszewki wewnętrznej **Internal Dart / Zaszewka wewnętrzna**;
3. Wskaż wykrój;
4. Ustaw wysokości **Height 1 (cm) / Wysokość 1** oraz **Height 2 (cm) / Wysokość 2**;
5. Ustaw **Width (cm) / Szerokość**;
6. Aktywuj opcję **Auxiliary line / Linia pomocnicza**;
7. Aktywuj **Internal notch / Nacinek wewnętrzny** i wybierz jego rodzaj;
8. Ustaw kąt zaszewki;
9. Umieść zaszewkę w odpowiednim miejscu wykroju, używając myszy;
10. Zatwierdź operację;
11. Anuluj.



Wskazówka: Aby wspomóc proces ustalania pozycji zaszewki, można skorzystać z opcji **SNAP / PASUJ** i okna współrzędnych **Coordinates / Współrzędne**;

Cut / Przetnij

Często trzeba wyciąć wykrój po jego wykonaniu celem dokonania regulacji lub

ponownego wykorzystania części wykroju. W tym celu można użyć narzędzia **Cut / Przetnij**, które wycina wykrój, wykorzystując elementy jako odniesienie.

Outline / Zarys

- **Automatic /Automatyczny** - automatycznie wycina wykrój poprzez wybranie wykroju i elementu, wycinając tylko jeden element.
- **Manual / Manualny** - pozwala na wybór więcej niż jednego elementu do wycięcia.

Keep distance / Utrzymaj odległość

Odnosi się do punktów kontrolnych utworzonych przez wycięcie takiej samej różnicy stopniowania przyległych punktów kontrolnych.

Seam (cm) / Szew

Wartość szwu w centymetrach, która zostanie zastosowana wobec wyciętego wykroju.

Seam 2 patterns / Zszyj 2 szablony

Nanosi szew na dwa wykroje powstałe po wycinaniu. Ta opcja jest dostępna jedynie, jeśli aktywowana została opcja poprzednia – **Seam (cm) / Szew**.

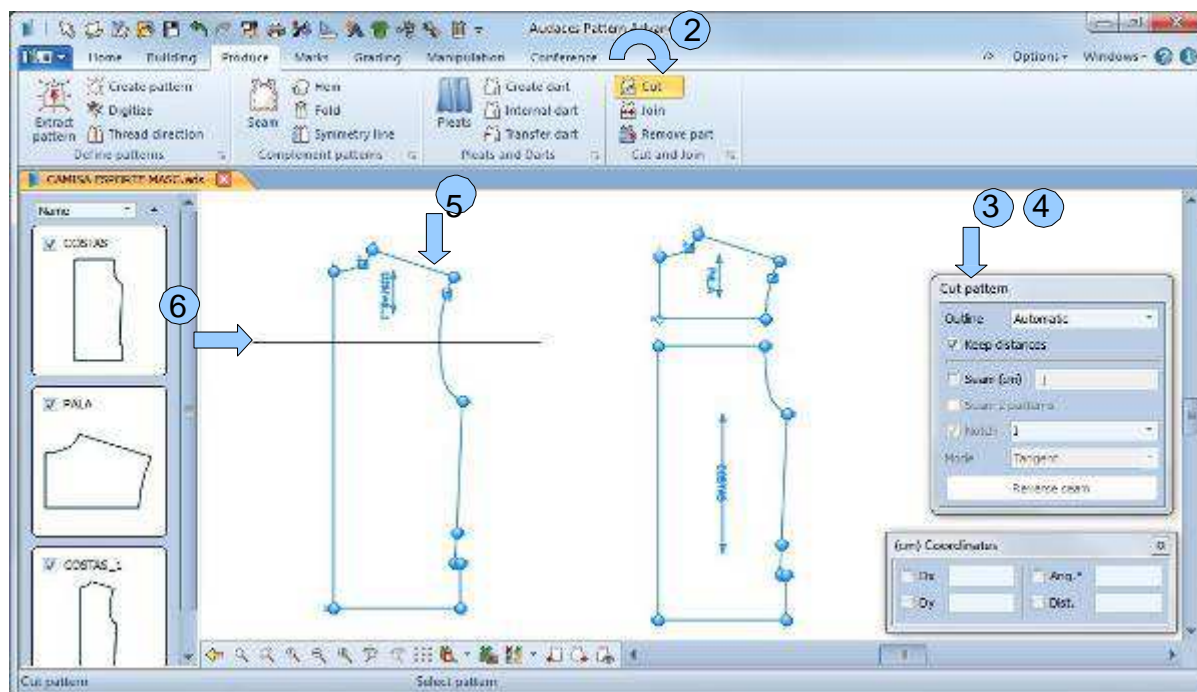
Notch / Nacinek

Lista zaznaczeń dostępnych w celu oznaczania szwu

Mode / Tryb

Tryb wykończenia szwu. Ta opcja jest dostępna jedynie jeśli aktywowana została opcja **Seam / Szew**

- **Tangent / Styczna** - wykończenie szwu stycznego do konturu wykroju.
- **Straight / Prosta** - wykończenie szwu pod kątem prostym (90°) względem elementu tnącego.
 1. Wstaw element (linia, krzywa lub łuk) do wykroju tak, aby przeciął kontur wykroju w dwóch punktach;
 2. Wybierz narzędzie **Cut / Przetnij** palety **Produce / Wykonaj**;
 3. Otworzy się okno wycinania wykroju **Cut pattern / Przetnij szablon**;
 4. Wybierz typ i wprowadź wartości charakteryzujące szew;
 5. Wskaż wykrój;
 6. Wskaż element;
 7. Zatwierdź, wskazując kierunek cięcia, oraz anuluj.



Wskazówka: Przy cięciu innymi elementami niż linie, należy sprawdzić wygenerowane szwy.

Join / Połącz

Narzędzie **Join / Połącz** łączy w jedną całość wykroje, które były tworzone oddzielnie lub zostały w jakiś sposób rozdzielone. Za pomocą tego narzędzia można też umieszczać wykroje bliżej siebie w celu oględzin.

Only move / Tylko przesuń

Opcja ta pozwala przenieść jeden wykroj bliżej drugiego razem z odpowiadającym stopniowaniem, aby móc sprawdzić wizualnie wymiary wykrojów.

Join sizes / Połącz rozmiary

Zmienia położenie stopniowania wykroju zgodnie z wykrojem odniesienia, tak, aby użytkownik mógł dokonać wizualnej oceny wymiarów.

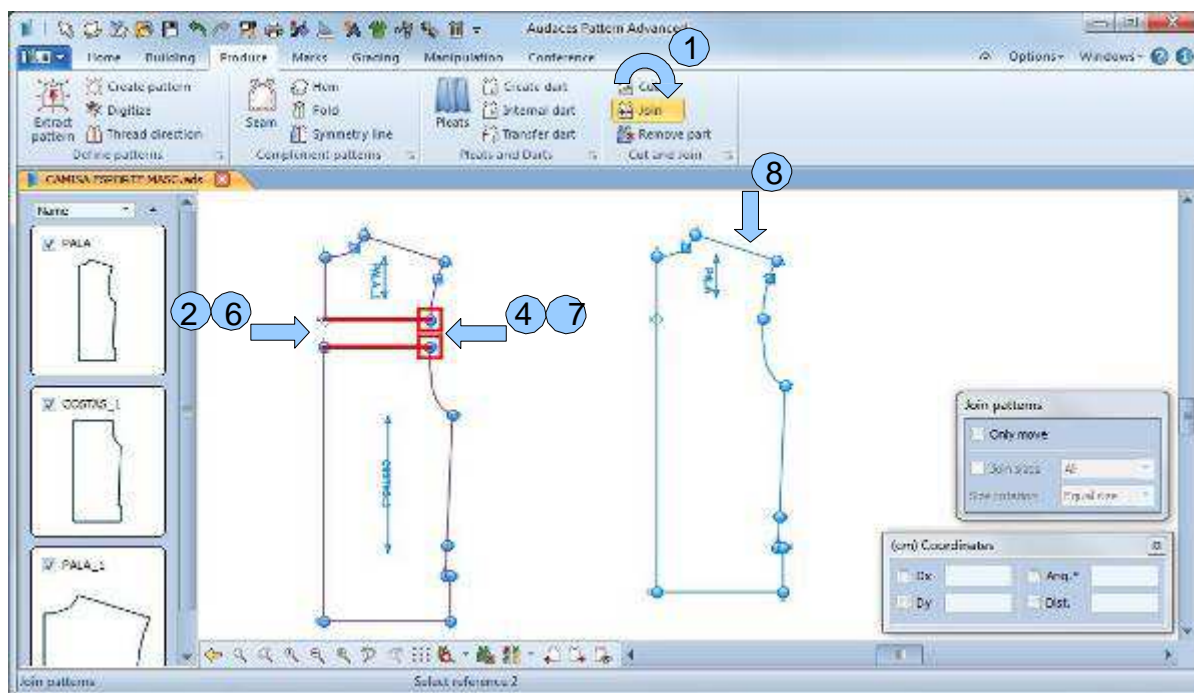
Size rotation / Obrót rozmiaru

- **Equal size / Wyrównaj rozmiar** - łączy stopniowanie dwóch wykrojów, obierając jako odniesienie połączenie każdego stopniowanego rozmiaru.
- **Equal base / Wyrównaj podstawowy** - łączy stopniowanie dwóch wykrojów, obierając jako odniesienie połączenie bazowego rozmiaru i obracając w ten sam sposób pozostałe stopniowane rozmiary.

1. Wybierz narzędzie **Join / Połącz** palety **Produce / Wykonaj**;

2. Wskaż pierwszy wykroj na początku łączenia;

3. Wskaż koniec łączenia;
4. Wskaż drugi wykrój na początku łączenia;
5. Wskaż koniec łączenia drugiego wykroju;
6. Wskaż punkt odniesienia pierwszego wykroju;
7. Wskaż punkt odniesienia drugiego wykroju;
8. Zatwierdź i anuluj.



4. Stopniowanie wykrojów

Ten rozdział pokazuje dodatkowe sposoby stopniowania wykrojów.

Automatic / Automatycznie

Stopniuje punkty i nacinki automatycznie, zgodnie z wartością wskazanego Dx oraz Dy od punktu odniesienia.

DX difference (cm) / Różnica DX

Wartość stopniowania w **DX**;

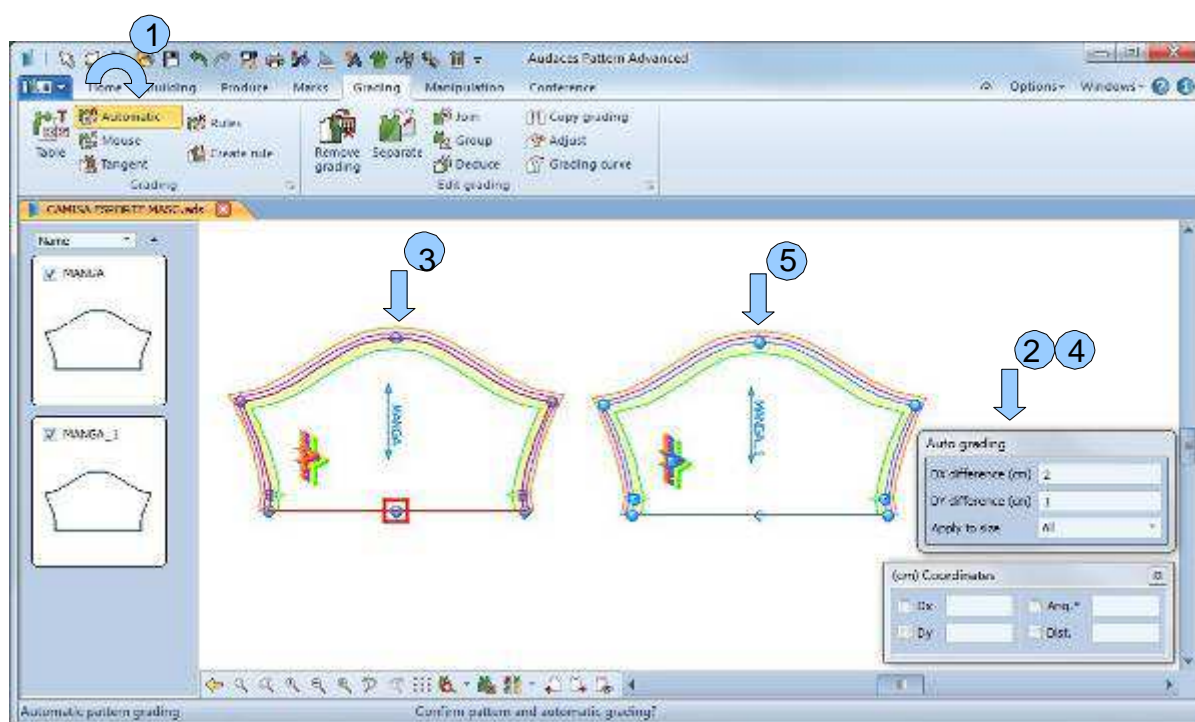
DY difference (cm) / Różnica DY

Wartość stopniowania w **DY**;

Apply to size / Zastosuj w rozmiarze

Lista wszystkich rozmiarów, które mają być stopniowane zgodnie z predefiniowaną siatką określoną w oknie **Properties / Właściwości**.

1. Wybierz narzędzie **Automatic / Automatycznie** palety **Grading / Stopniowanie**;
2. Otworzy się okno stopniowania automatycznego **Auto grading / Auto stopniowanie**;
3. Wskaż wykroj;
4. Wybierz opcję **All / Wszystko**;
5. Za pomocą myszy wskaż punkt odniesienia do stopniowania. Zwróć uwagę, że wyświetlone zostaną zestopniowane wykroje;
6. Potwierdź operację, klikając punkt;
7. Anuluj.



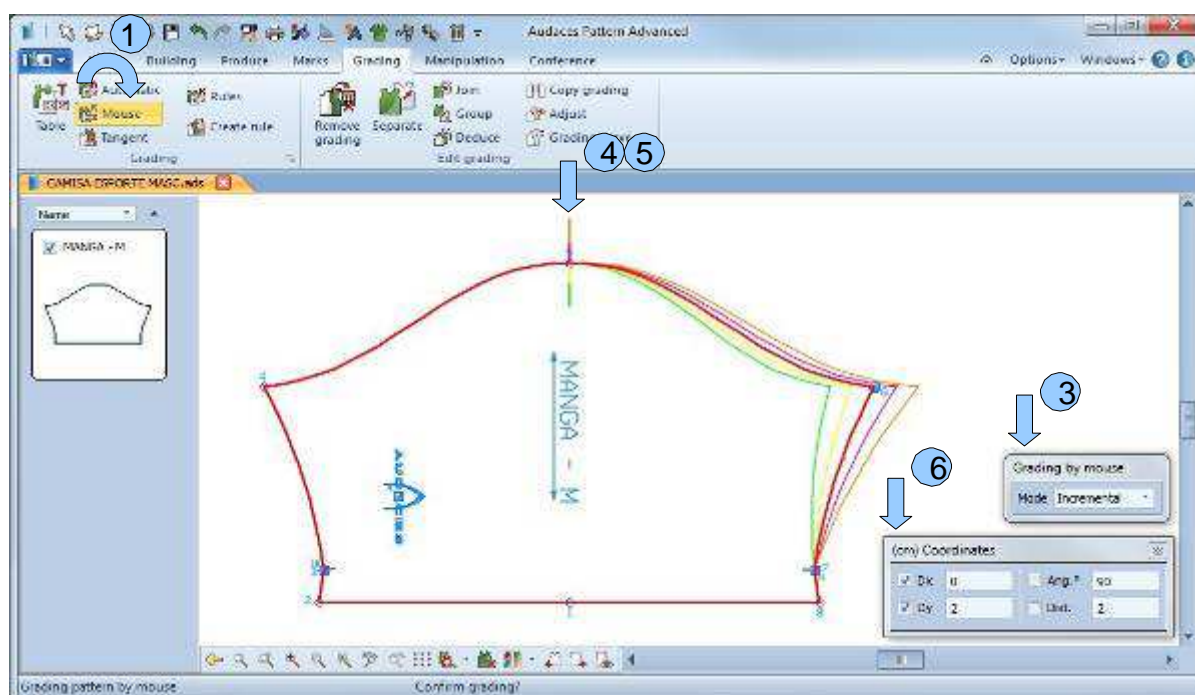
Mouse / Mysz

Stopniuje wykroje zgodnie z punktami kontrolnymi i zaznaczeniami za pomocą myszy.

Mode /Tryb

- **Incremental / Przyrostowe**- Stosuje wskazaną miarę w oknie **Coordinates / Współrzędne**, używając poprzedniego rozmiaru jako odniesienia.
- **Absolute / Całkowity** - Stosuje wskazaną miarę w oknie **Coordinates / Współrzędne**, używając bazowego rozmiaru jako odniesienia.
- **Proportional / Proporcjonalne** - propaguje miarę wskazaną w oknie **Coordinates /Współrzędne** proporcjonalnie do największego i najmniejszego rozmiaru.

1. Wybierz narzędzie **Mouse / Mysz** palety **Grading / Stopniowanie**;
2. Otworzy się okno stopniowania za pomocą myszy **Grading by mouse/ Stopniowanie z użyciem myszy**;
3. Wybierz **Mode / Tryb > Incremental / Przyrostowe**;
4. Wskaż wykroj;
5. Wskaż punkt do stopniowania;
6. Wpisz współrzędne Dx oraz DY w oknie **Coordinates / Współrzędne**;
7. Zatwierdź operację;
8. Anuluj, aby dezaktywować narzędzie.



Wskazówka: Skorzystaj z okien **Coordinates / Współrzędne**, aby stopniować z dużą precyzją;

Remove grading / Usuń stopniowanie

Usuwa stopniowanie ze stopniowanych punktów na wykroju; Korzystaj z tego narzędzia, aby usunąć stopniowanie z punktów – pojedynczo lub wszystkie na raz.

Only DX / Tylko DX

Usuwa jedynie wartości stopniowane w Dx.

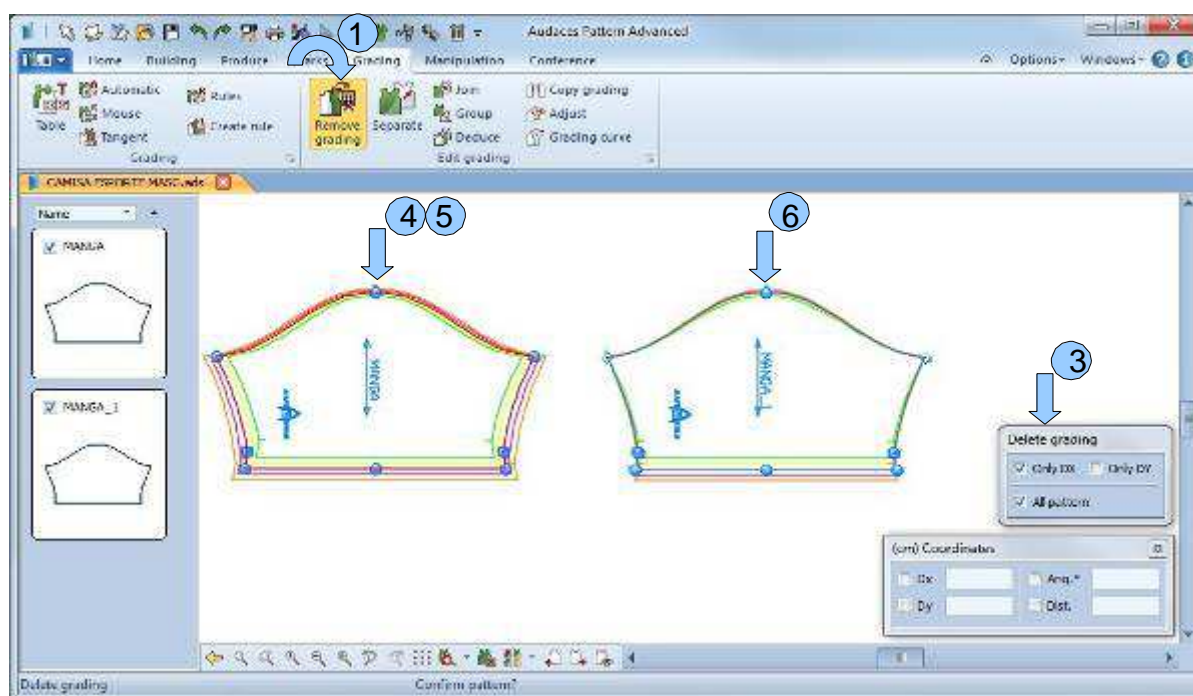
Only DY / Tylko DY

Usuwa jedynie wartości stopniowane w DY.

All pattern / cały szablon

Usuwa stopniowanie z całego wykroju na raz, zgodnie z wyborami ustawionymi dla DX oraz DY.

1. Wybierz narzędzie **Remove grading / Usuń stopniowanie** palety **Grading / Stopniowanie**;
2. Otworzy się okno usuwania stopniowania **Delete grading / Usuń stopniowanie**;
3. W oknie wybierz między opcjami **Only DX / Tylko DX** oraz **All pattern / Cały szablon**;
4. Wskaż wykroj;
5. Wskaż stopniowany punkt;
6. Zatwierdź i anuluj.



Wskazówka: Po wybraniu opcji **All pattern / Cały szablon**, wystarczy wskazać wykroj; wszystkie jego stopniowane punkty zostaną usunięte.

Copy grading / Kopiuje stopniowanie

Skorzystaj z tego narzędzia, aby skopiować stopniowanie z jednego lub wielu punktów kontrolnych i zastosować je w innym wykroju.

Copy / Kopiuj

- **1 graded point / 1 stopniowany punkt** - kopiuje stopniowanie pojedynczego punktu;

- **various control points / różne punkty kontrolne** - kopiuje stopniowanie wielu punktów kontrolnych, wybranych za pomocą myszy;
- **all control points / wszystkie punkty kontrolne** - kopiuje stopniowanie wszystkich punktów wykroju.

Only DX / Tylko DX

Kopiuje wartość stopniowania w DX

Only DY / Tylko DY

Kopiuje wartość stopniowania w DY

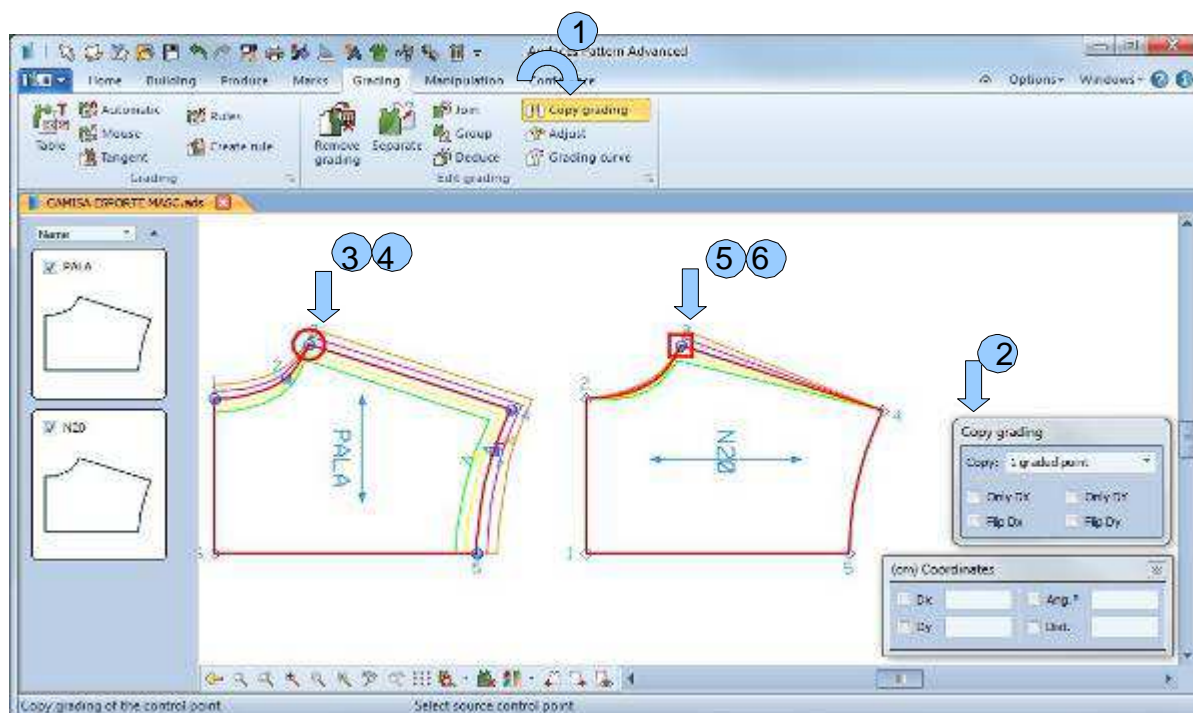
Flip DX / Obróć DX

Odwraca wartość stopniowania DX z ujemnej na dodatnią i vice versa.

Flip DY / Obróć DY

Odwraca wartość stopniowania DY z ujemnej na dodatnią i vice versa.

1. Wybierz narzędzie **Copy grading / Kopiuje stopniowanie** palety **Grading / Stopniowanie**;
2. Otworzy się okno kopiowania stopniowania **Copy grading / Kopiuj stopniowanie**;
3. Wskaż wykroj źródłowy (stopniowanie, które ma zostać skopiowane);
4. Wskaż źródłowy punkt kontrolny;
5. Wskaż docelowy wykroj (do którego ma zostać zastosowane stopniowanie);
6. Wskaż docelowy punkt kontrolny;
7. Anuluj.



Wskazówka: Punkt kontrolny docelowego wykroju powinien być w tym samym miejscu co źródłowy punkt kontrolny; w przeciwnym razie wartości zostałyby odwrócone.

5. Sprawdzanie wykrojów

Measure perimeter / Pomiar obwodu

Narzędzie mierzące obwód wskazanego elementu.

1. Wybierz narzędzie **Measure perimeter / Pomiar obwód** palety **Conference / Konferencja**;
2. Wskaż element;
3. Wskaż, gdzie ma zostać wstawiona informacja (strzałka wskazująca na obwód);
4. Wskaż położenie i pozycję pomiaru.

Korzystanie z funkcji zaawansowanych

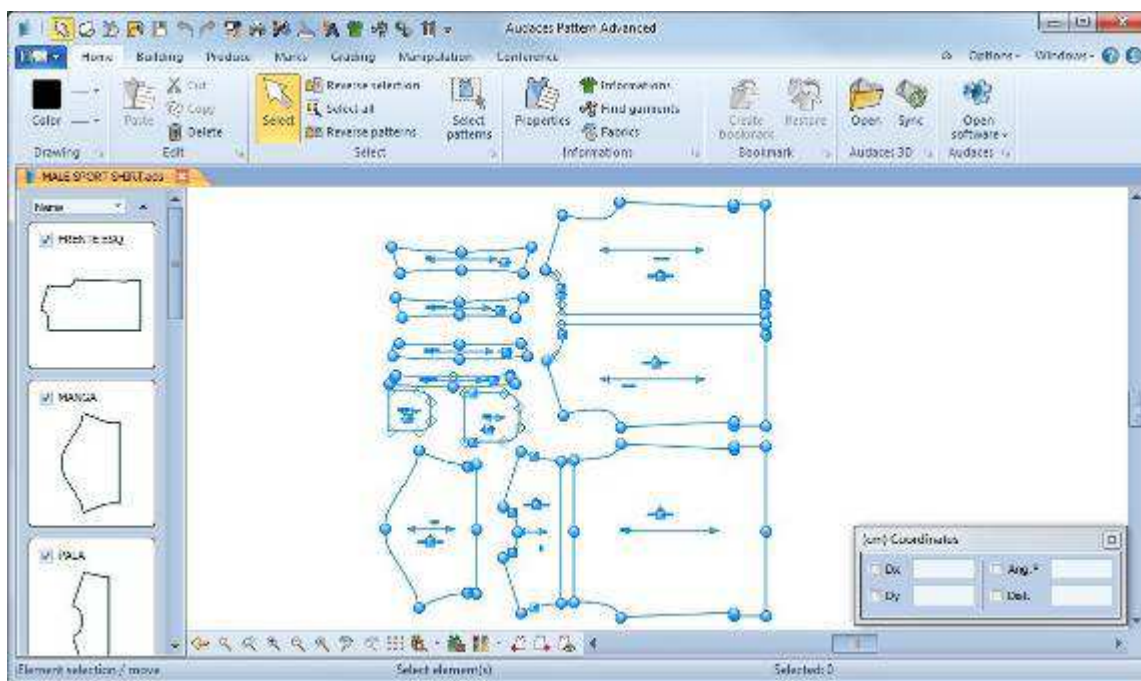
1. Informacje o wykrojach

Właściwości

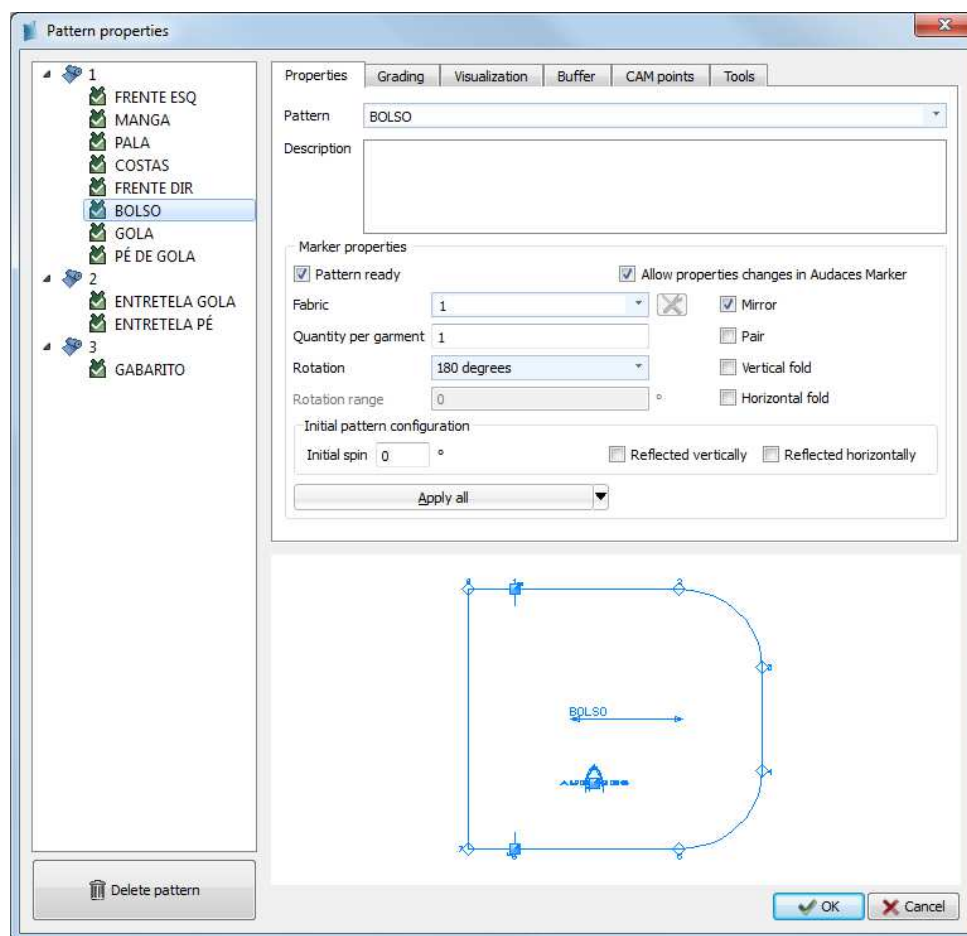
W tym oknie można dostosować wykroje zgodnie z szablonem zbiorowym.

Po lewej stronie okna znajduje się widok drzewa – jest to obszar, w którym można wybrać wykroj, który ma zostać dostosowany.

W górnej części okna znajdują się zakładki. Zawierają one informacje o wybranym wykroju.



Zakładka Properties / Właściwości szablonu



Pattern / Szablon – pole, w które można wprowadzić nazwę wykroju;

Description / Opis – w to pole można wprowadzić odpowiednie informacje na temat wykroju;

Marker properties / Właściwości układu – pole, w które można wprowadzić szczegółowe informacje na temat każdego wykroju.

- **Pattern ready / Szablon gotowy** – jeśli wykrój nie jest gotowy do przekazania do układania, należy odznaczyć tę opcję tak, aby wykrój nie był dostępny w programie Audaces Apparel Marker;
- **Allow properties changes in Audaces Marker / Dopuszcza zmianę właściwości w Audaces Marker** – aktywacja tej opcji pozwala na modyfikację właściwości wybranego wykroju w programie Audaces Marker. Jeśli opcja ta zostanie odznaczona, wykrój zostanie zablokowany i nie będzie można go modyfikować w programie Audaces Marker;
- **Fabric / Materiał** – wybór materiału, z którego będzie wycinany wykrój. Pozycja ta zawiera też listę poprzednio zapisanych materiałów w programie Audaces Marker;
- **Quantity per garment / Ilość w modelu** – pole, w którym można wprowadzić liczbę sztuk wykroju;
- **Rotation / Obrót** – rozwijane menu, z którego można wybrać obrót wykroju, używając kierunku nitki jako ramki odniesienia;

No rotation/ Bez obrotu – zapobiega obrotowi przy oznaczaniu;

Free / Dowolnie – pozwala na swobodny obrót przy oznaczaniu;

90 degrees / 90 stopni – obrót o 90° przy oznaczaniu;

180 degrees / 180 stopni – obrót o 180° przy oznaczaniu;

180 degrees ± range / zakres 180 stopni ± – pozwala na obrót o 180° i więcej w zakresie obrotu zbiorowego w Audaces Marker;

Range / Zakres - pozwala na obrót wykroju o 180°, a także o kąt określony w polu **Rotation range / Zakresu obrotu**;

- **Rotation range / Zakres obrotu** – maksymalny kąt, o który można obrócić wykrój. Opcja ta jest dostępna jedynie wtedy, gdy aktywne są opcje **180 degrees ± range / zakres 180 stopni ±** lub **Range / Zakres**;
- **Mirror / Odbicie** – gdy ta opcja jest aktywna, pozwala na odbicie lustrzane zgodnie z kierunkiem nitki wykroju;
- **Pair / Para** – pozwala na dwukrotne oznaczenie wykroju, a także na wykonanie jego lustrzanego odbicia;
- **Vertical fold / Zakładka pionowa** – pozwala na złożenie pionowe wykroju, gdy używany jest materiał w złożeniu;
- **Horizontal fold / Zakładka pionowa** – pozwala na złożenie poziome wykroju, gdy używany jest materiał w złożeniu;

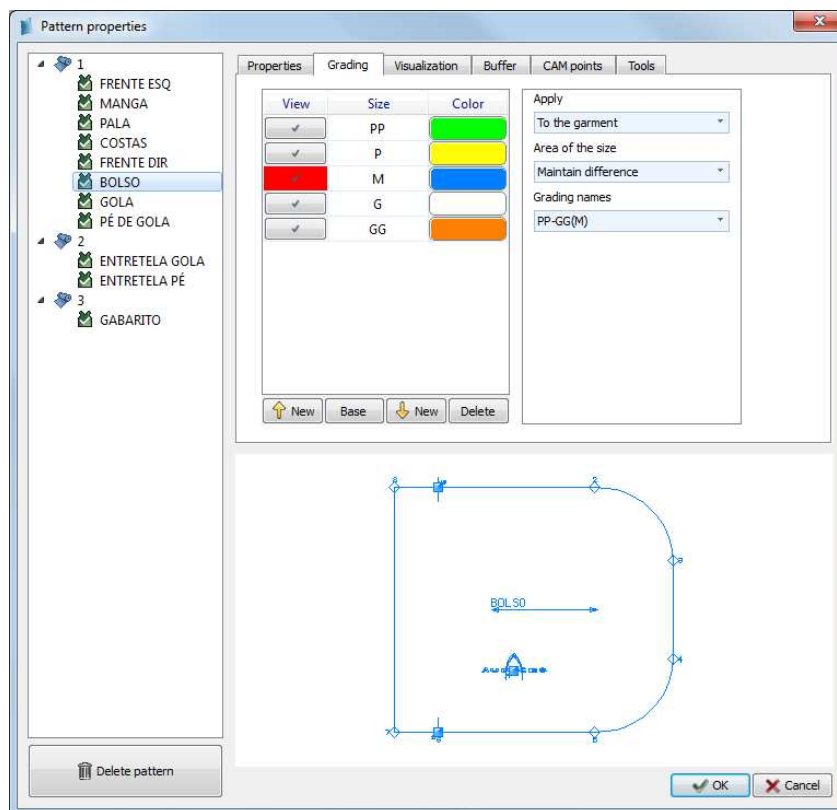
Initial pattern configuration / Wstępna konfiguracja szablonu

- **Initial spin / Wstępny obrót** – kąt odniesienia, od którego wykrój rozpocznie swój obrót;
- **Reflected vertically / Odbite pionowo** - wskazuje, że wykrój został odbity lustrzanie w pionie;
- **Reflected horizontally / Odbite poziomo** - wskazuje, że wykrój został odbity lustrzanie w poziomie;

Apply all / Zastosuj wszystkie

- **Apply all / Zastosuj wszystkie** – stosuje wszystkie konfiguracje zakładki **Properties / Właściwości szablonu** do wszystkich wykrojów projektu;
- **Apply to all with the same fabric / Zastosuj we wszystki z tego samego materiału** - stosuje konfiguracje **Properties / Właściwości szablonu** do wszystkich wykrojów wykonanych z tego samego materiału.

Zakładka Grading / Stopniowanie



Normal / Normalny – pozwala na stopniowanie wykrojów w różnych rozmiarach. Np.: S, M oraz L;

Height / Na wysokości - pozwala na zastosowanie stopniowania na wysokości, na której wykroj będzie miał różne wysokości poza normalnym stopniowaniem. Aby stopniować w oparciu o wysokość, należy w oknie **Options / Opcje** zaznaczyć opcję **Allow grading height / Dopuszcz stopniowanie wzrostowe**;

View / Pokaż – opcja pozwalająca wykluczyć lub włączyć rozmiar do stopniowania. Rozmiar podświetlony na czerwono odpowiada punktowi odniesienia projektu ubrania;

Size / Rozmiar – pozwala na zmianę nazwy rozmiarów wykroju;

Color / Kolor – pozwala na ustawienie i modyfikację koloru każdego rozmiaru w celu wizualizacji na pulpicie;

New / Nowy – tworzy nowy rozmiar;

Base / Podstawowy – ustawia wybrany rozmiar jako punkt odniesienia;

Delete / Usuń – usuwa wybrany rozmiar;

Apply / Zastosuj

- **To the pattern / Do szablonu** – stosuje zasady stopniowania jedynie do wybranego wykroju;
- **To the garment / Do modelu** – stosuje zasady stopniowania do wszystkich wykrojów projektu ubrania;

Area of the size / Obszar rozmiaru - opcja używana, gdy zachodzi potrzeba wstawienia nowego rozmiaru do istniejącego stopniowania. Można wybrać odpowiednią zależność dla każdego nowego rozmiaru z następujących opcji:

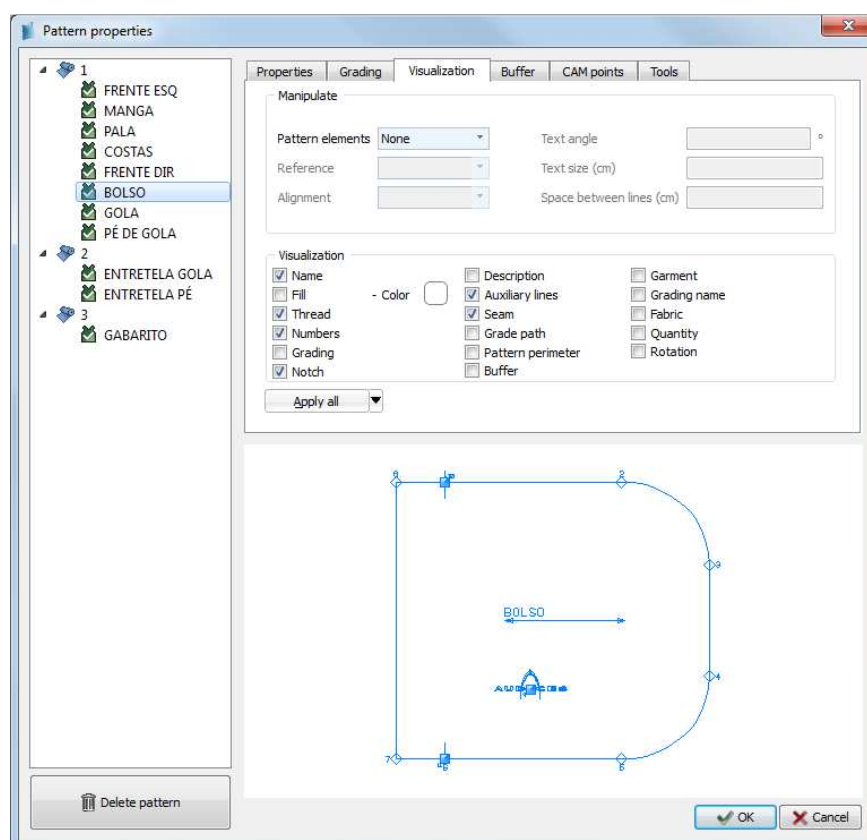
- **Maintain difference / Utrzymaj różnicę** - dodaje rozmiar do wybranego obszaru, zachowując średnią odległość zasady stopniowania między rozmiarami;
- **Same size / Zrównaj rozmiar** - dodaje taką samą odległość wybranego rozmiaru, zachowując relację pomiędzy pozostałymi rozmiarami;
- **Intermediate size / Rozmiar pośredni** - dodaje pośredni rozmiar stopniowania.

Wskazówka: Aby dodać rozmiar stopniowania, należy wybrać odpowiednią opcję i obszar, w którym zostanie wstawiony nowy rozmiar, a następnie włączyć go do stopniowania.

Grading names / Nazwy stopniowania) – lista stopniowanych obiektów.

Wskazówka: Główne menu > Settings / Konfiguracja> Grading rules / Reguły stopniowania nazwy.

Zakładka Visualization / Podgląd



Manipulate / Manipuluj – pomaga skonfigurować elementy wizualizacji wykrojów:

- **Pattern elements / Elementy szablonu**- rozwijane menu, w którym można

wybrać i skonfigurować następujące opcje:

Name / Nazwa – określa kąt i wysokość tekstu. W pozycji **Reference / Odniesienie** można wybrać, gdzie umieścić kursor myszy w stosunku do tekstu. Za pomocą kursora myszy w obszarze wizualizacji można wskazać, gdzie w wykroju zostanie wstawiony tekst **Name / Nazwa**;

Description / Opis – ustawia wyrównanie, kąt, wysokość oraz odstęp między wierszami tekstu; W pozycji **Reference / Odniesienie** można wybrać, gdzie umieścić kursor myszy w stosunku do tekstu. Za pomocą kursora myszy w obszarze wizualizacji można wskazać, gdzie zostanie wstawiona pozycja **Description / Opis**;

Observations / Uwagi – ustawia wyrównanie, kąt, wysokość oraz odstęp między wierszami tekstu. W pozycji **Reference / Odniesienie** można wybrać, gdzie umieścić kursor myszy w stosunku do tekstu. Za pomocą kursora myszy można wskazać, gdzie zostanie wstawiona pozycja **Observations / Uwagi**;

Thread / Nić osnowy – lokalizuje nitkę osnowy. Za pomocą kursora myszy w obszarze wizualizacji ustaw pozycję oraz długość nitki.

Numbers / Liczby – ustawia wysokość i pozycję numeru. W obszarze wizualizacji kursor myszy ustala punkt wykroju, którego numer zostanie zmodyfikowany;

None / Żaden – można skorzystać z tej opcji, gdy nie ma potrzeby konfiguracji żadnej z opcji.

- **Reference / Odniesienie** - ustawia pozycję tekstu w odniesieniu do kursora myszy w pozycji **Name / Nazwa**, **Description / Opis** oraz **Observations / Uwagi**.
- **Alignment / Wyrównanie** - ustawia wyrównanie tekstu pozycji **Description / Opis** oraz **Observations / Uwagi**.
- **Text angle / Nachylenie tekstu** - można ustawić kąt tekstu pozycji **Name / Nazwa**, **Description / Opis** oraz **Observations / Uwagi**.
- **Text size (cm) / Rozmiar tekstu** - można ustawić wielkość tekstu pozycji **Name / Nazwa**, **Description / Opis** oraz **Observations / Uwagi** i **Numbers / Liczby**.
- **Space between lines / Odstępy między liniami** - ustawia odstęp pomiędzy wierszami tekstu pozycji **Description / Uwagi** oraz **Observations / Uwagi**.

Visualization / Podgląd - aktywuje szczegóły wykroju, który zostanie zwizualizowany:

- **Name / Nazwa** – aktywuje wizualizację nazwy wykroju;
- **Fill - color / Wypełnij - kolor** – wypełnia główny wykrój kolorem, który można ustawić i modyfikować w oknie **Color / Kolor**, które zostanie otwarte po wybraniu tej opcji;
- **Thread / Nić osnowy** – aktywuje wizualizację nitki wykroju;
- **Numbers / Liczby** – aktywuje wizualizację numerów wykroju;
- **Grading / Stopniowanie** - aktywuje wizualizację zwykłych rozmiarów stopniowania;
- **Notch / Nacinek** – aktywuje wizualizację wewnętrznych lub konturowych zaznaczeń;
- **Description / Opis** – aktywuje wizualizację opisu wykroju;
- **Auxiliary lines / Linie pomocnicze** – aktywuje wizualizację linii pomocniczych wykroju;
- **Seam / Szew** – aktywuje wizualizację szwów wykroju;
- **Grade path / Ścieżka stopniowania** – aktywuje wizualizację ścieżki ustawionej dla

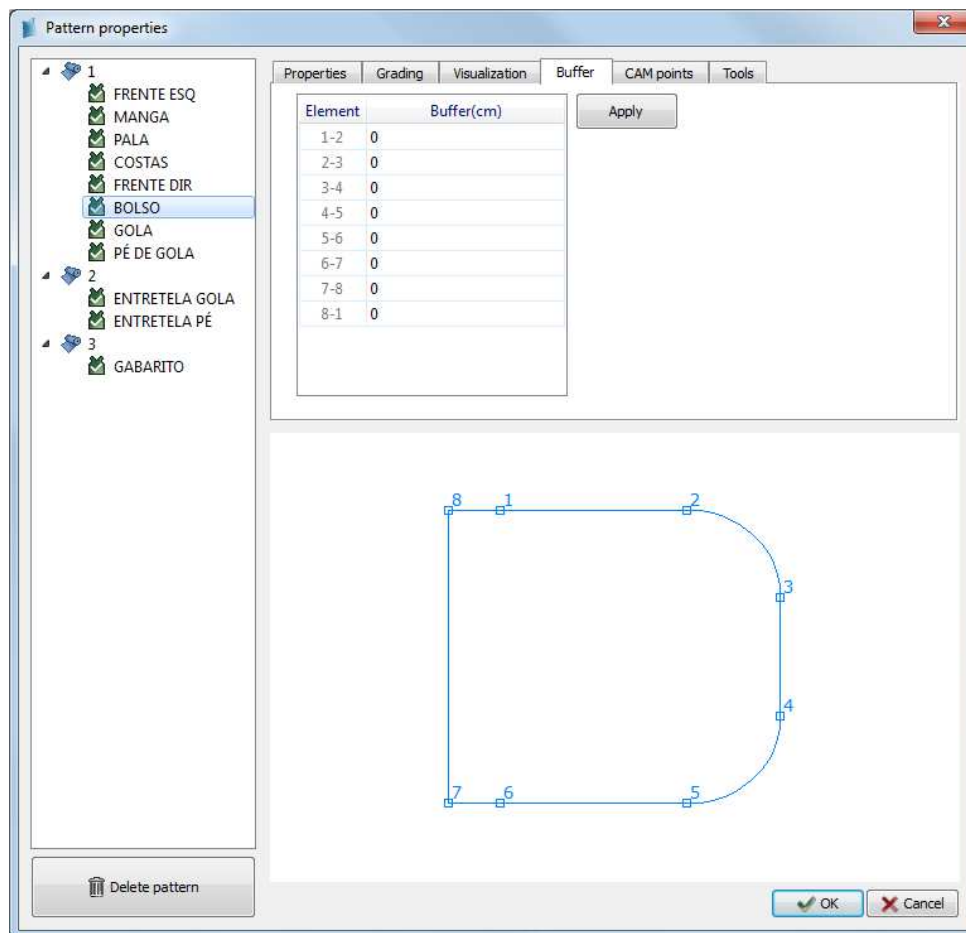
stopniowania rozmiaru;

- **Pattern perimeter / Obwód szablonu** – aktywuje wizualizację obwodu każdej sztuki wykroju;
- **Buffer / Bufor** – aktywuje wizualizację krawędzi wstawionej w kontur wykroju;
- **Garment / Model** – aktywuje wizualizację nazwy danego projektu ubrania;
- **Grading name / Nazwa stopniowania** – aktywuje wizualizację nazwy stopniowania;
- **Fabric / Materiał** – aktywuje wizualizację nazwy użytego materiału wykroju;
- **Quantity / Ilość** – ustawiona poprzednio w zakładce Properties pokazuje, ile sztuk tego samego wykroju zostanie wyciętych.
- **Rotation / Obrót** - aktywuje wizualizację obrotu, ustawionego w zakładce Properties / Właściwości.

Apply all / Zastosuj wszędzie - po kliknięciu tego przycisku otworzą się dwie opcje:

- **Apply all / Zastosuj wszędzie** – stosuje uprzednio skonfigurowane właściwości do wszystkich wykrojów;
- **Apply to all with the same fabric / Zastosuj we wszystkich tego samego rodzaju materiałach** – stosuje skonfigurowane właściwości wyłącznie do wykrojów wykonanych z tego samego materiału.

Zakładka Buffer / Bufor

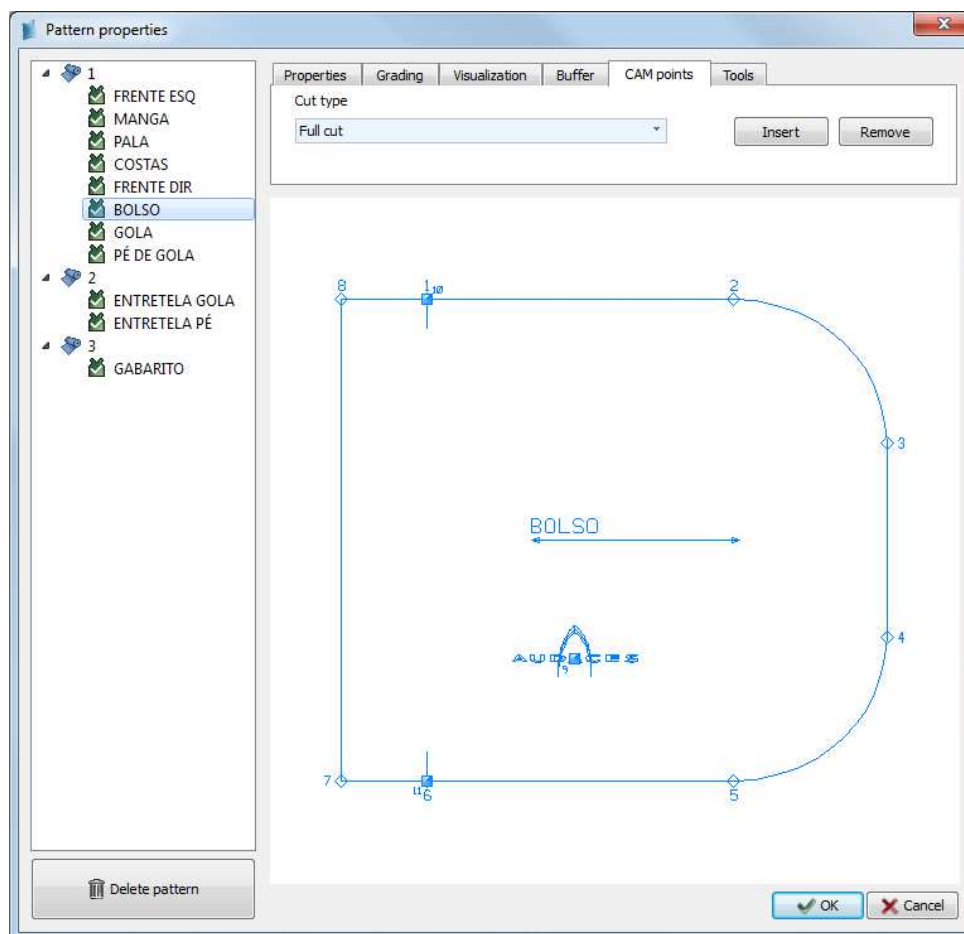


Kolumna **Element** zawiera liczby odpowiadające punktom kontrolnym wykroju.

W kolumnie **Buffer / Bufor (cm)** można ustawić bezpieczną odległość dla każdego elementu wykroju wskazując szerokość każdego naddatku w centymetrach.

Apply / Zasosuj - pozwala zwizualizować ustawiony naddatek przed zastosowaniem w wykroju.

Zakładka CAM Points / Punkty CAM



W tej zakładce można ustawić dwa punkty odniesienia dla noża **maszyny tnącej**, aby wyznaczyć początek cięcia wykroju.

Cut type / Typ cięcia – zawiera dwie opcje cięcia:

- **Full cut / Pełne rozcięcie** – nóż maszyny rozpoczyna w pierwszym punkcie CAM, wycina wykroj i kończy cięcie w tym samym punkcie w którym się ono zaczęło.
- **Semi-cut / Częściowe rozcięcie** – nóż maszyny rozpoczyna w pierwszym punkcie i tnie do drugiego punktu CAM, a następnie powraca do pierwszego punktu tak, że będzie ciął w przeciwnym kierunku do momentu, w którym znajdzie drugi punkt CAM, aby zakończyć cięcie.

Insert / Wstaw - pozwala na wybór punktów odniesienia wykroju do rozpoczęcia cięcia.

Remove / Usuń - pozwala wybrać i usunąć punkty z wykroju;

Ok – zatwierdza operację.

Cancel / Anuluj – anuluje operację.

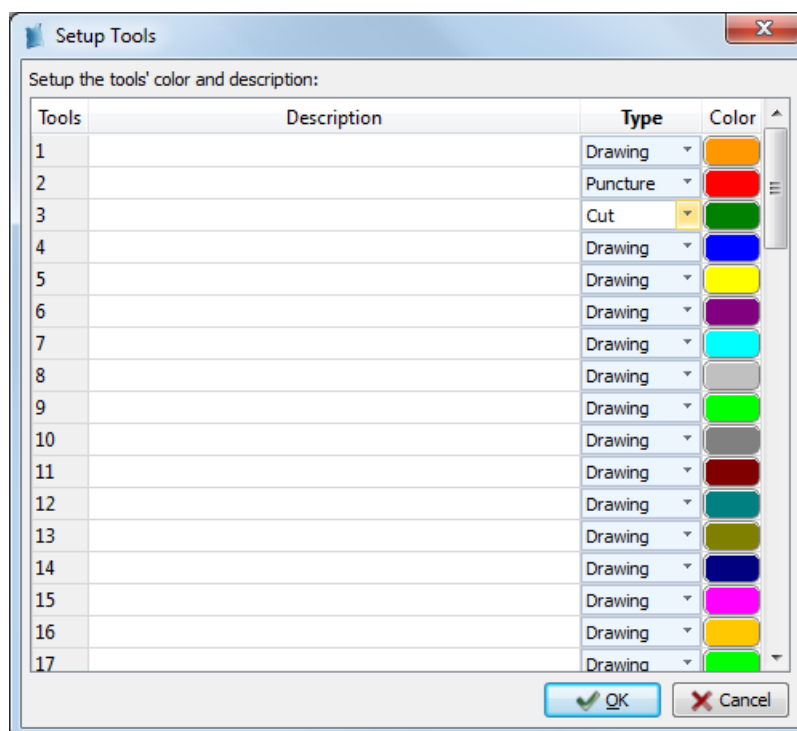
Ważne: Opcje **CAM Points / Punkty CAM** są dostępne jedynie w wersjach oprogramowania Audaces Apparel dla automatycznych maszyn tnących.

Zakładka Tools / Narzędzia

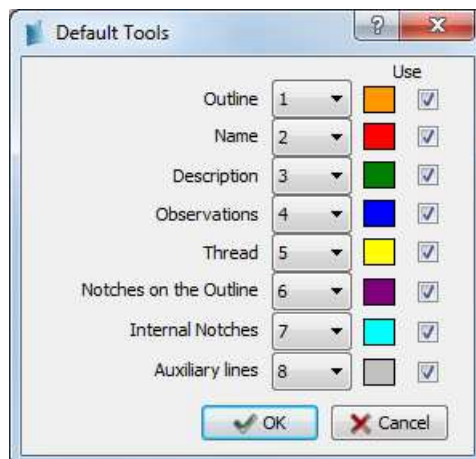
Niektóre operacje specjalne przeprowadzane na wykrojach wymagają specyficznych ustawień (np. cięcie, eksport, drukowanie itd.). W przypadku korzystania z plotera tnącego lub maszyny do cięcia może zająć konieczność skonfigurowania narzędzi.

Zakładka **Tools / Narzędzia** pozwala przypisać każdemu elementowi wykroju pożądane właściwości:

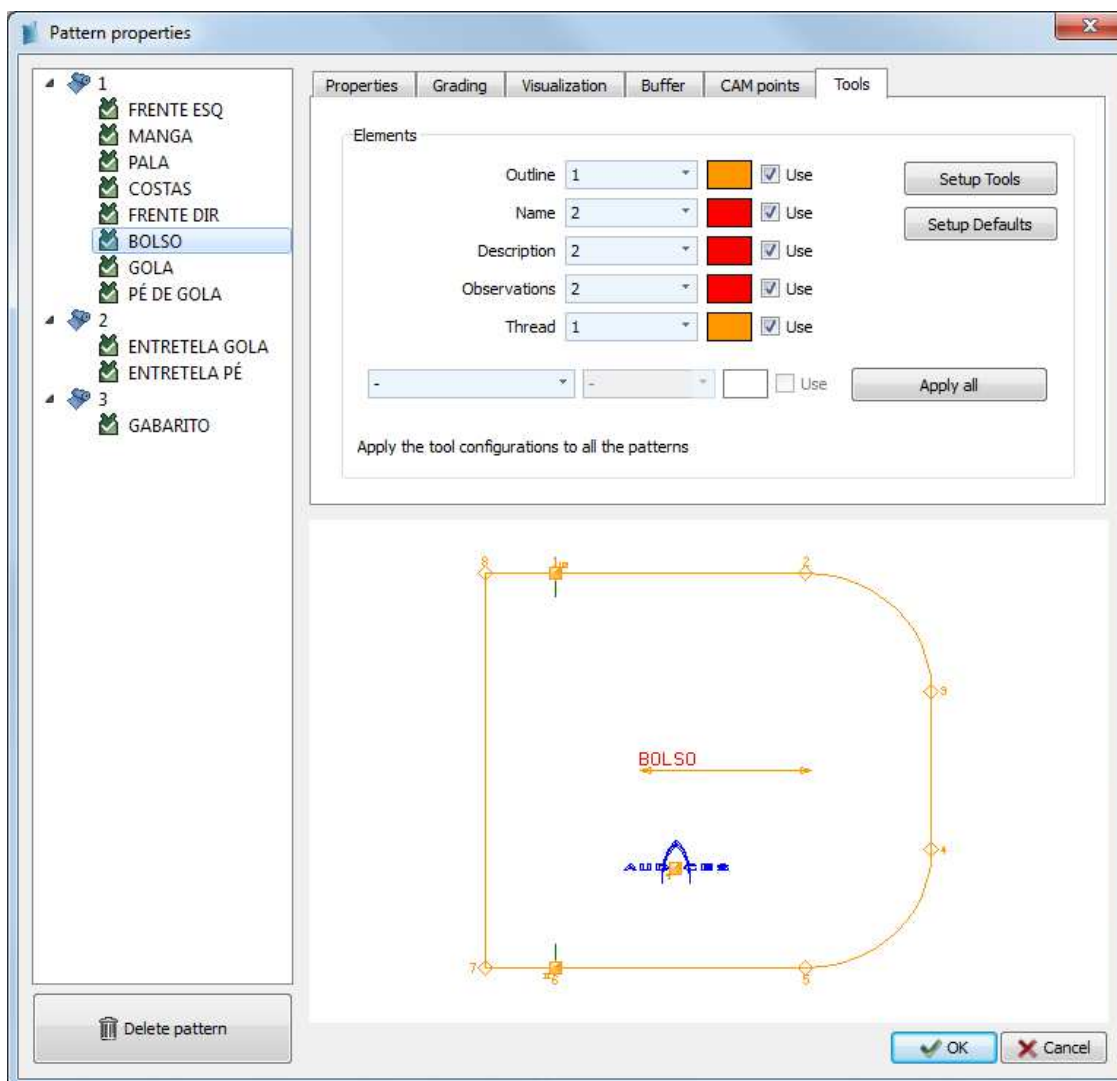
- **Elements / Elementy** – identyfikuje elementy wykroju, takie jak **Outline / Obrys**, **Name / Nazwa**), **Description / Opis**), **Observations / Uwagi** oraz **Thread / Nić osnowy** a także pozwala przydzielić im kolory;
- **Setup Tools / Konfiguruj narzędzia** – przypisuje czynności każdemu narzędziu: **Drawing / Rysowanie**, **Cut / Wytnij**, **Puncture/ Punkty spotkań**;



- **Defaults Tools / Ustawienie domyślne** – ustawienie domyślnych narzędzi używanych regularnie z wykrojami;



- Opcje konfiguracji kolorów i numerów dla pozycji **Notches on the Outline / Nacinki na obrysie**,
Internal Notches / Nacinki wewnętrzne oraz **Auxiliary Lines / Linie pomocnicze**;
- **Apply all / Zastosuj wszędzie** – stosuje uprzednio skonfigurowane właściwości do wszystkich wykrojów;
- **Ok** – zatwierdza operację;
- **Cancel / Anuluj**– anuluje operację.



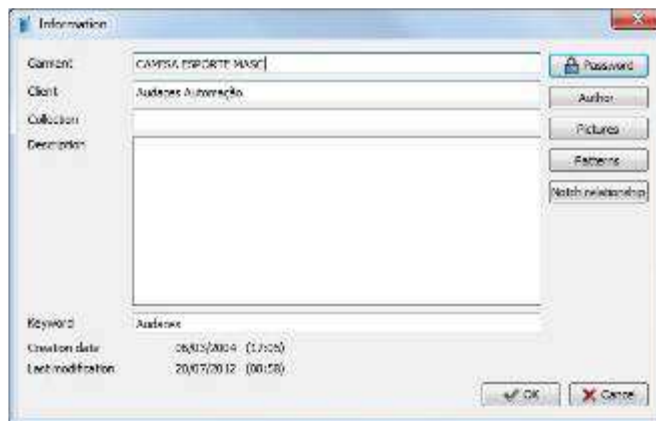
Information / Informacje

Po wybraniu narzędzia **Information / Informacje** pojawi się okno **Information / Informacje**, w którym można wprowadzić szczegółowe informacje dotyczące projektu ubrania.

W oknie tym znajdują się nazwy ubrania **Garment / Model**, **Cient / Klient** oraz **Collection / Kolekcja**, a także **Description / Opis**, **Keyword / Słowo kluczowe**, **Creation date / Data utworzenia** oraz data **Last modification / Ostatnia modyfikacja**.

Można edytować te szczegóły, z wyjątkiem daty utworzenia oraz daty ostatniej modyfikacji; są one aktualizowane automatycznie.

W oknie tym można też utworzyć hasło dla projektu ubrania, wprowadzić szczegóły dot. autora, wizualizować wykroje ubrania, skonfigurować zależności pomiędzy nacinkami oraz dodawać obrazki.



Password/ Hasło

W celu ochrony projektu ubrania wystarczy założyć hasło.

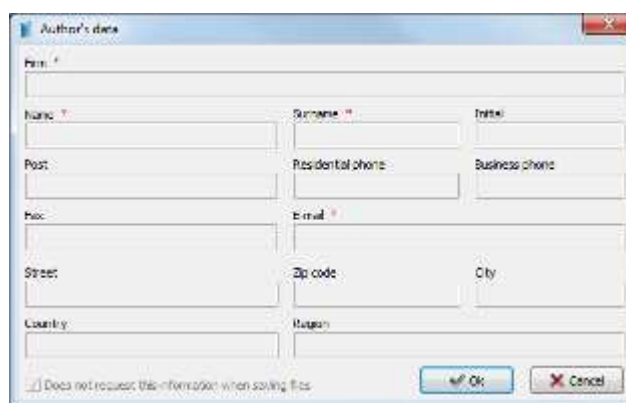
1. Kliknij narzędzie **Information/ Informacje** palety **Home / Start**;
2. W oknie **Information / Informacje** kliknij przycisk **Password / Hasło**. Otworzy się okno **Password / Hasło**;
3. Wpisz nowe hasło;
4. Kliknij **Ok**, aby zatwierdzić, lub **Cancel / Anuluj**, aby anulować operację.



Wskazówka: Twoje hasło musi składać się z co najmniej czterech znaków.

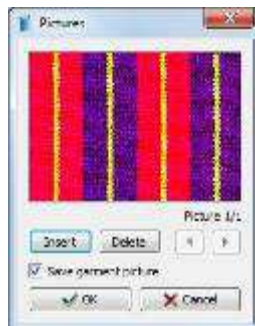
Author / Autor

Po kliknięciu przycisku danych autora **Author's data / Dane Autora**, uzyskuje się dostęp do wprowadzonych szczegółów przypisanych do autora pliku. To okno otworzy się przy zapisie nowego pliku, prosząc o potwierdzenie szczegółów dotyczących autora projektu ubrania.







Wskazówka: Aby wprowadzić szczegóły dot. autora w oknie **Author's data / Dane Autora**, funkcja ta musi zostać aktywowana poprzez **Główne Menu > Help / Pomoc > Author's data / Dane Autora**.

Pictures / Obrazy



To okno służy zarówno do wykonywania obrazu zrzutu używanego pliku, jaki i do wstawiania obrazków do pliku.

- **Insert / Wstaw** - wyszukuje obrazki w plikach komputera i przechowuje je w pliku, który ma zostać zapisany.
- **Delete / Usuń** - usuwa obrazek z okna.
-   - pozwala na przechodzenie między obrazami (poprzedni <> następny).
- **Save garment picture / Zapisz obraz szablonu** – zapisuje obraz powstały z widocznych wykrojów na pulpicie.
- **Ok** – zatwierdza operację.
- **Cancel / Anuluj**– anuluje operację.

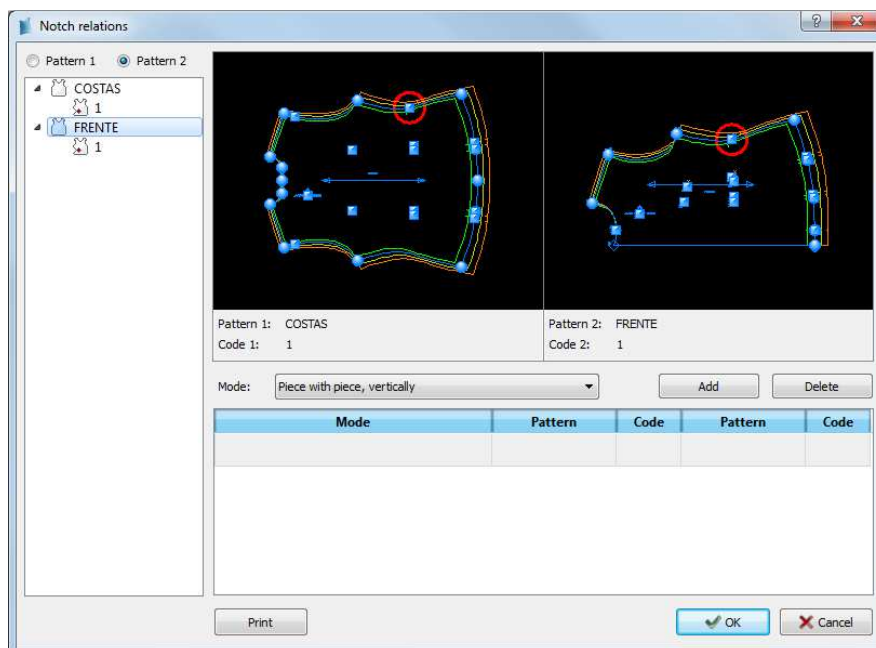
1. Wybierz opcję **Pictures / Obrazy**;
2. Otworzy się okno obrazków **Pictures/ Obrazy**, zawierające opcje **Insert / Wstaw** lub **Exclude / Usuń**;
3. Kliknij **Insert / Wstaw**, aby wyszukać obraz. Możliwy jest wybór wielu obrazów;
4. Aby przejrzeć wstawione obrazy, kliknij  lub ;
5. Aby wykonać zrzut obrazu pulpitu, wybierz opcję **Save garment picture / Zapisz obraz szablonu**;
6. Kliknij **OK**, aby zakończyć operację.

Patterns / Szablony

Po kliknięciu tego przycisku otwarte zostanie okno **Pattern properties / Właściwości szablonu**. W tym miejscu można uzyskać dostęp do konfiguracji i dokonywać ich edycji, jeśli zajdzie taka potrzeba.

Notch relations / Powiązanie nacinka

Zależności między nacinkami pomagają oznaczać projekty, zwłaszcza projekty ubrań z wzorami lub fakturami. Kliknięcie tej opcji otwiera okno zależności między nacinkami (**Notch relations / Powiązanie nacinka**).



Wskazówka: Aby aktywować konfigurację zależności między nacinkami, należy wstawić nacinki z kodami, korzystając z narzędzia wstawiania nacinka (**Insert notch / Wstaw**). Opcja **Code / Kod** musi być także aktywna.

Po lewej stronie okna znajdują się opcje **Pattern 1 / Szablon 1** oraz **Pattern 2 / Szablon 2**, a także widok drzewa wszystkich szablonów, które zawierają kodowane nacinki.

Po kliknięciu na szablon można ustawić wszystkie jego kody.

W prawym górnym rogu okna można przeglądać szablony, które są konfigurowane. Tuż pod tym obrazem znajduje się nagłówek z nazwą szablonu oraz numerem kodu nacinka.

W dolnej części okna widoczna jest lista trybów, szablonów oraz zarejestrowanych kodów.

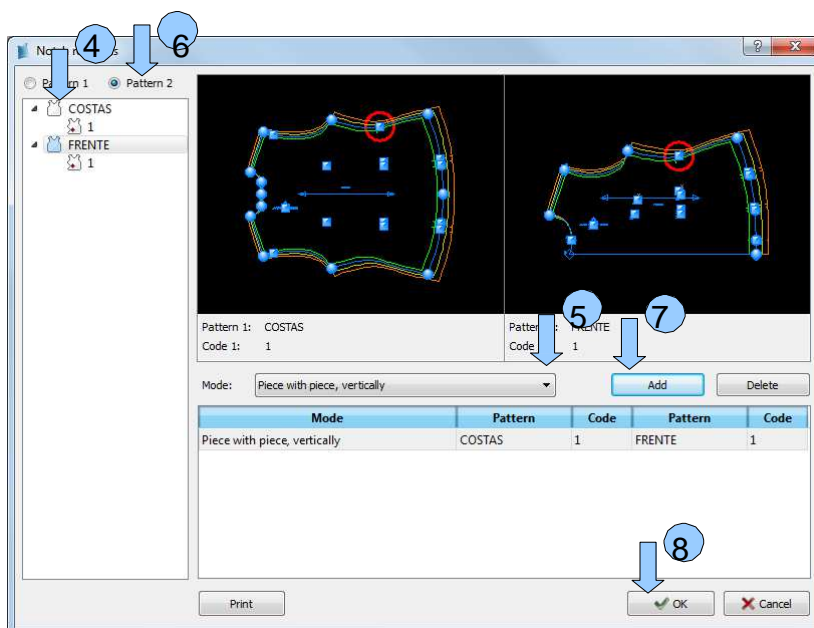
Mode / Tryb - ustawia kierunek elementu w odniesieniu do jego położenia względem materiału, a także typ relacji, która będzie rozważana relacja typu piece-with-piece / element z elementem lub piece-with-fabric / element z materiałem. Dostępne są następujące opcje orientacji:

- **Piece with fabric, horizontally / Element na materiale poziomo** – wykrój zostanie ułożony poziomo względem materiału. Funkcja ta jest dostępna, jeśli

skonfigurowano materiał z poziomymi liniami (opcja domyślna);

- **Piece with fabric, vertically / Element na materiale pionowo** – wykrój zostanie ułożony pionowo względem materiału. Funkcja ta jest dostępna, jeśli skonfigurowano materiał z pionowymi liniami (opcja domyślna);
- **Piece with fabric, centered / Element wycentrowany na materiale** – wykrój zostanie ułożony pośrodku względem wzoru materiału.
- **Piece with piece, horizontally / Układanie pojedynczo poziomo** - wykroje zostaną ułożone z uwzględnieniem poziomej linii wskazanej na pierwszym wykroju. Funkcja ta jest dostępna, jeśli skonfigurowano materiał z poziomymi liniami (opcja domyślna);
- **Piece with fabric, vertically / Układanie pojedynczo pionowo** – wykroje zostaną ułożone z uwzględnieniem pionowej linii wskazanej na pierwszym wykroju. Funkcja ta jest dostępna, jeśli skonfigurowano materiał z pionowymi liniami (opcja domyślna);
- **Piece with piece, horizontally/vertically / Układanie pojedynczo poziomo i pionowo** - wykroje zostaną ułożone z uwzględnieniem położenia zarówno poziomej, jak i pionowej linii wskazanej na pierwszym wykroju;
- **Piece with piece, horizontally and symmetrically / Układanie pojedynczo, poziomo, symetrycznie** - wykroje zostaną ułożone odwrotnie, z uwzględnieniem poziomej linii wskazanej na pierwszym wykroju. Funkcja ta jest dostępna, jeśli skonfigurowano materiał z poziomymi liniami (opcja domyślna);
- **Piece with piece, vertically and symmetrically / Układanie pojedynczo, pionowo, symetrycznie** - wykroje zostaną ułożone odwrotnie, z uwzględnieniem pionowej linii wskazanej na pierwszym wykroju. Funkcja ta jest dostępna, jeśli skonfigurowano materiał z pionowymi liniami (opcja domyślna);
- **Piece with piece, horizontally/ vertically and symmetrically / Układanie pojedynczo, poziomo, pionowo i symetrycznie** - wykroje zostaną wyśrodkowane, zgodnie z osią symetrii wskazaną na pierwszym wykroju.

1. Wstaw kodowane nacinka w odpowiednich szablonach, korzystając z narzędzia **Insert notch / Wstaw naciętek**, w którym należy wybrać opcję **Code / Kod**;
2. Wybierz narzędzie **Information / Informacje** i kliknij przycisk **Notch relations / Powiązanie naciętek**;
3. Otworzy się okno zależności między naciętkami (**Notch relations / Powiązania naciętek**);
4. Wybierz szablon w widoku drzewa;
5. W pozycji **Mode / Typ** wybierz odpowiedni rodzaj relacji;
6. W przypadku opcji **Piece with piece / Elementu z elementem**, wybierz opcję **Pattern 2 / Szablon 2**, znajdującą się powyżej kolumny po lewej stronie okna.
7. Kliknij **Add / Dodaj**;
8. Kliknij **OK**, aby zatwierdzić operację.



Find patterns / Znajdź modele

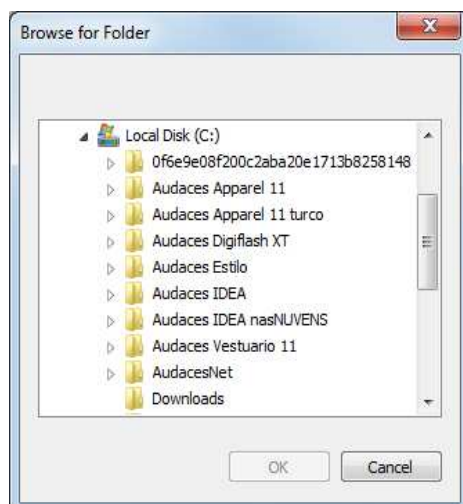
Znajduje projekty ubrań zapisane w **Audaces Apparel Patterns**. Funkcja ta znajduje pliki, przeglądając foldery, oraz umożliwia korzystanie z filtrów wyszukiwania, aby szybko znajdować pliki.

Named / Nazwa - pole, w którym podaje się nazwę pliku lub jej część. Można podać jedynie rozszerzenie pliku, który ma zostać wyszukany, wstawiając gwiazdkę (*) przed rozszerzeniem pliku.

Look in / Szukaj w - pole, w którym podaje się folder, w którym ma zostać wyszukany plik.

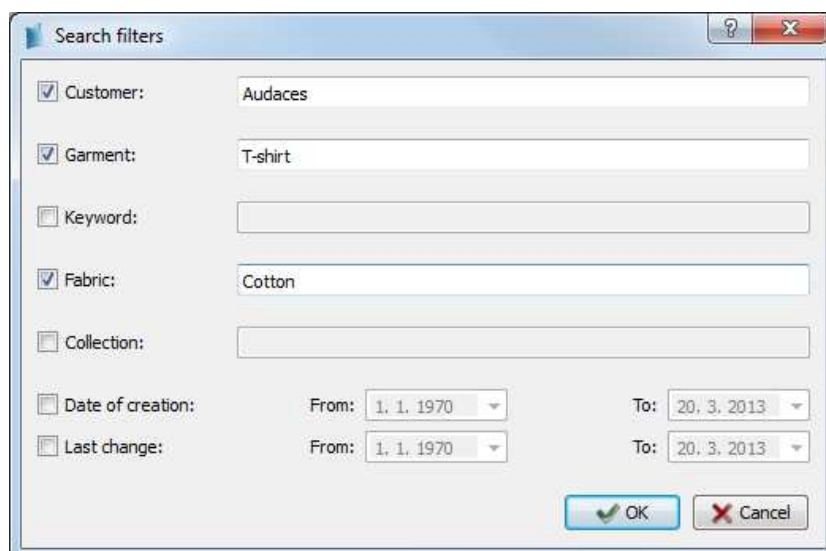
Include subfolders / Dołącz pod foldery - wyszukuje także w podfolderach.

Browse / Szukaj - wskazanie folderu wyszukiwania. Po kliknięciu tej opcji pojawi się okno przeglądania folderów (**Browse for Folder / Przeglądanie w poszukiwaniu folderu**). W oknie tym można wybrać folder, w którym prowadzone będzie wyszukiwanie. Wybierz folder, a następnie kliknij **Ok**.

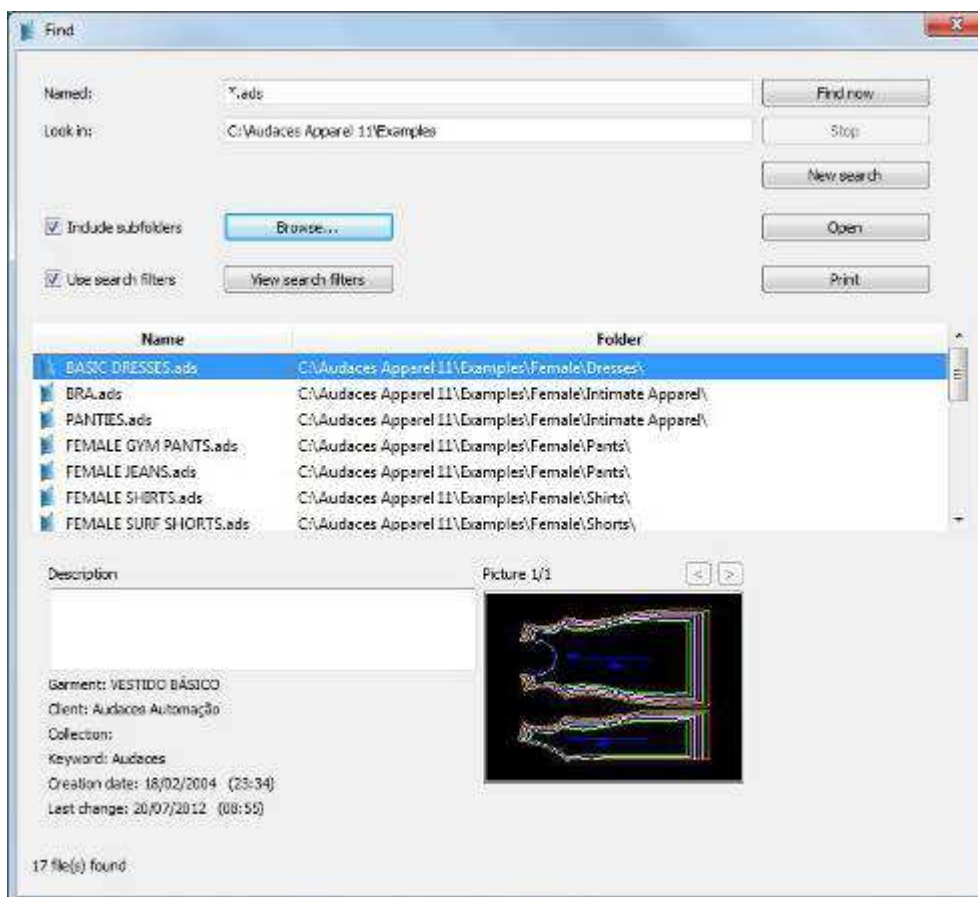


Use search filters / Użyj filtrów wyszukiwania - po wybraniu tej opcji wyszukiwanie będzie bazowało na wszystkich właściwościach wybranych i ustawionych w oknie filtrów wyszukiwania (**Search filters / Filtry wyszukiwania**).

View search filters / Pokaż filtry wyszukiwania - otwiera okno **Search filters / Filtry wyszukiwania**, w którym można wskazać właściwości pliku, który ma zostać wyszukany.



Find now / Znajdź teraz- wyszukuje plik. Po kliknięciu tego przycisku dolna część okna wyszukiwania (**Find / Znajdź**) zostanie powiększona, pokazując listę znalezionych plików.

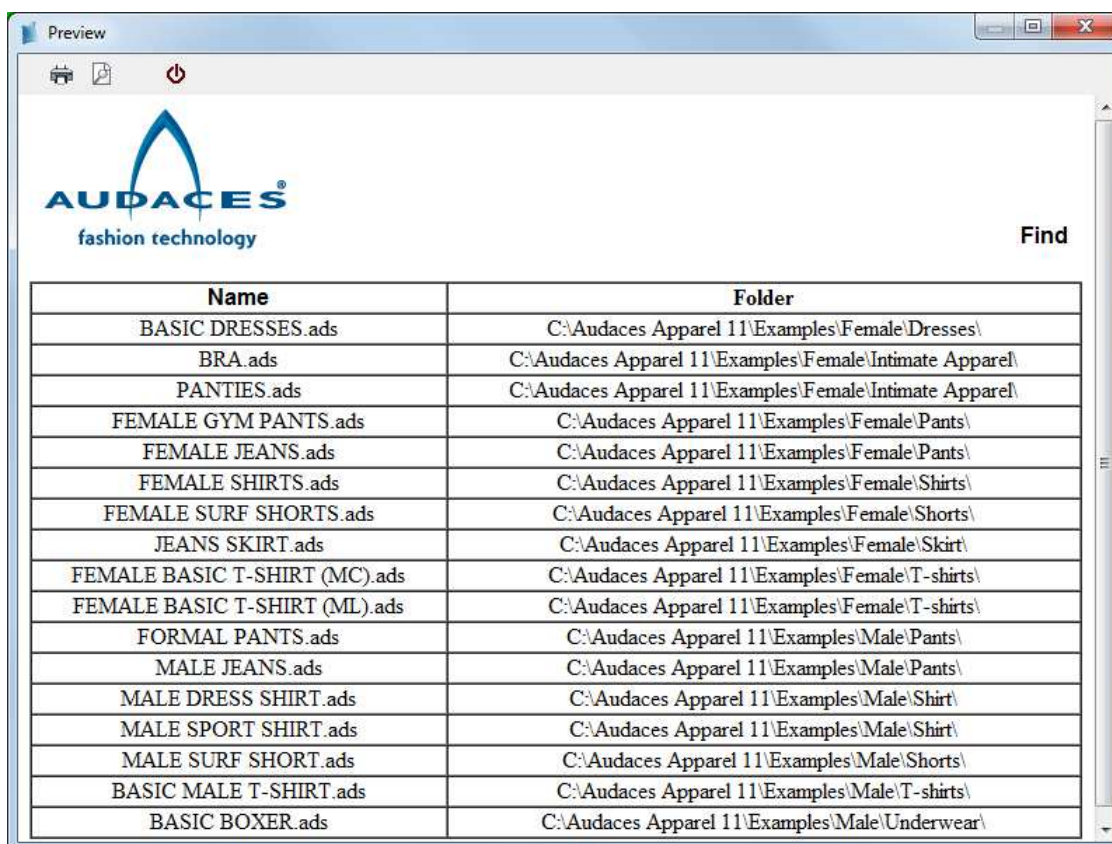


Stop - zatrzymuje wyszukiwanie

New search / Nowe wyszukiwanie - zamyka listę znalezionych plików, aby rozpocząć nowe wyszukiwanie.

Open / Otwórz- otwiera wybrany plik.

Print / Drukuj - generuje drukowalny raport (podgląd) wszystkich znalezionych nazw plików i folderów, w których znajdują się pliki.



Name	Folder
BASIC DRESSES.ads	C:\Audaces Apparel 11\Examples\Female\Dresses\
BRA.ads	C:\Audaces Apparel 11\Examples\Female\Intimate Apparel\
PANTIES.ads	C:\Audaces Apparel 11\Examples\Female\Intimate Apparel\
FEMALE GYM PANTS.ads	C:\Audaces Apparel 11\Examples\Female\Pants\
FEMALE JEANS.ads	C:\Audaces Apparel 11\Examples\Female\Pants\
FEMALE SHIRTS.ads	C:\Audaces Apparel 11\Examples\Female\Shirts\
FEMALE SURF SHORTS.ads	C:\Audaces Apparel 11\Examples\Female\Shorts\
JEANS SKIRT.ads	C:\Audaces Apparel 11\Examples\Female\Skirt\
FEMALE BASIC T-SHIRT (MC).ads	C:\Audaces Apparel 11\Examples\Female\T-shirts\
FEMALE BASIC T-SHIRT (ML).ads	C:\Audaces Apparel 11\Examples\Female\T-shirts\
FORMAL PANTS.ads	C:\Audaces Apparel 11\Examples\Male\Pants\
MALE JEANS.ads	C:\Audaces Apparel 11\Examples\Male\Pants\
MALE DRESS SHIRT.ads	C:\Audaces Apparel 11\Examples\Male\Shirt\
MALE SPORT SHIRT.ads	C:\Audaces Apparel 11\Examples\Male\Shirt\
MALE SURF SHORT.ads	C:\Audaces Apparel 11\Examples\Male\Shorts\
BASIC MALE T-SHIRT.ads	C:\Audaces Apparel 11\Examples\Male\T-shirts\
BASIC BOXER.ads	C:\Audaces Apparel 11\Examples\Male\Underwear\

Fabrics / Materiały

Tutaj można wprowadzić szczegóły dot. materiałów i ich właściwości. Zakładki można skonfigurować w następujący sposób:

New / Nowy – aktywuje pola w zakładce **Fabrics** w celu wprowadzenia nowego materiału;

Remove / Usuń – usuwa wybrany zapisany materiał;

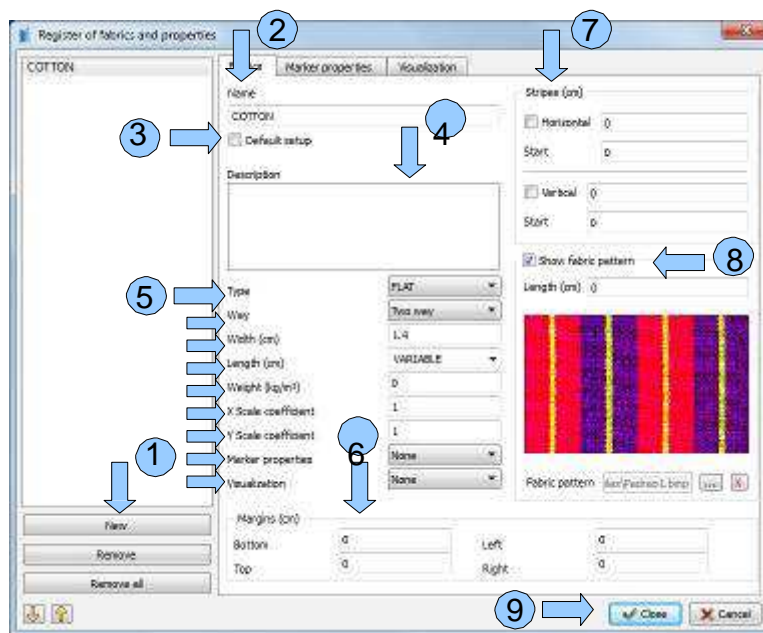
Remove all / Usuń wszystko – usuwa wszystkie zapisane materiały.

Zakładka Fabrics / Materiały (zakładka)

Wprowadzanie i zapis właściwości materiałów.

1. Wybierz opcję **New / Nowy**, aby wprowadzić nowy materiał;
2. Wybierz nazwę **Name / Nazwa** materiału;
3. Wybierz opcję **Default setup / Ustawienia domyślne**, jeśli chcesz, aby ta konfiguracja była punktem startowym dla kolejnych materiałów;

4. W polu **Description/Opis** podaj informacje dot. szczegółów materiału lub dodatkowe informacje;
5. Wybierz lub wskaż **Type/ Typ (Flat / Otwarty lub Tubular / Rękaw), Way / Kierunek** (kierunek, w którym zaznaczany będzie materiał), **Width (cm) / Szerokość, Length / Długość, Weight (Kg/ m²) / Waga, X Scale coefficient / Współczynnik wykurczu X** oraz **Y Scale coefficient / Współczynnik wykurczu Y**; **Marker properties /Właściwości szablonu** oraz **Visualization / Podgląd**;
6. Ustaw szerokość dolnego, górnego, lewego i prawego marginesu **Left/Lewy** oraz **Right / Prawy Margin / Margines (cm)** – aby wskazać punkt startowy cięcia materiału;
7. Jeśli materiał ma posiadać **Stripes / Pasy (cm)**, należy ustawić ich wymiary (szerokość pozioma i pionowa - Horizontal i Vertical). Skonfiguruj opcje odpowiednio do materiału;
8. Jeśli materiał ma posiadać wzór, wybierz opcję **Show fabric pattern / Pokaż wzór materiału** i skonfiguruj **Length / Długość** oraz **Fabric pattern / Wzór materiału** (wstawiając obrazki);
9. Po zapisaniu lub edycji informacji w tym oknie, kliknij **Close / Zamknij**, aby zapisać zmiany.

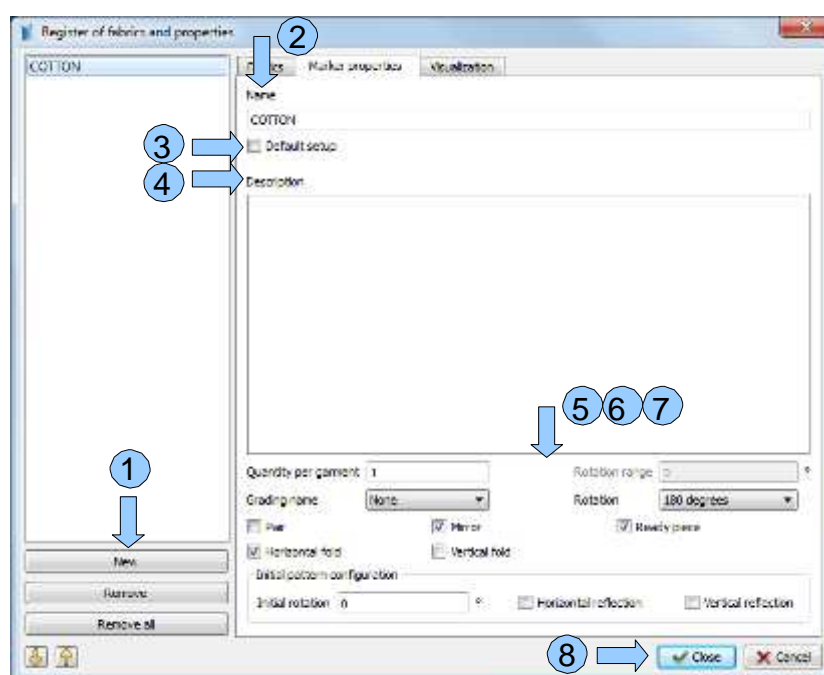


Zakładka Marker Properties / Właściwości (układu)

Ta zakładka pozwala ustawić właściwości materiału, który zostanie użyty przy układaniu wykrojów w szablonie zbiorowym.

1. Kliknij opcję **New / Nowy**;

2. Wybierz nazwę **Name/ Nazwa** (materiału);
3. Wybierz opcję **Default setup / Ustawienia domyślne** jeśli chcesz, aby ta konfiguracja była punktem startowym dla kolejnych materiałów;
4. W polu **Description / Opis** podaj wszelkie dodatkowe właściwości;
5. Skonfiguruj wykrój, m.in.: **Quantity per garment / Ilość**, **Rotation Range / Zakres obrotu**, **Grading name / Nazwa stopniowania** oraz **Rotation / Obrót** (opis opcji we wcześniejszym rozdziale);
6. Ustaw materiał, aby zachować właściwości wykroju we wszystkich wykrojach za każdym razem, gdy wybierany jest ten materiał. Dostępne są następujące opcje konfiguracji: **Pair / Para**, **Mirror / Odbicie**, **Ready piece / Element gotowy**, **Horizontal fold** oraz **Vertical fold / Złożenie poziome** (opcje opisane są we wcześniejszym rozdziale);
7. W oknie wstępnej konfiguracji wykroju **Initial pattern configuration / Wstępna konfiguracja szablonu** można ustawić: **Initial rotation / Wstępny obrót** wykroju w odniesieniu do kierunku nitki osnowy; można też określić, czy wykrój będzie posiadał poziome lub pionowe odbicie (odpowiednio **Horizontal reflection / Odbicie poziome** oraz **Vertical reflection / Odbicie pionowe**);
8. Po edycji informacji w tym oknie kliknij **Close / Zamknij**, aby zachować zmiany w oprogramowaniu.

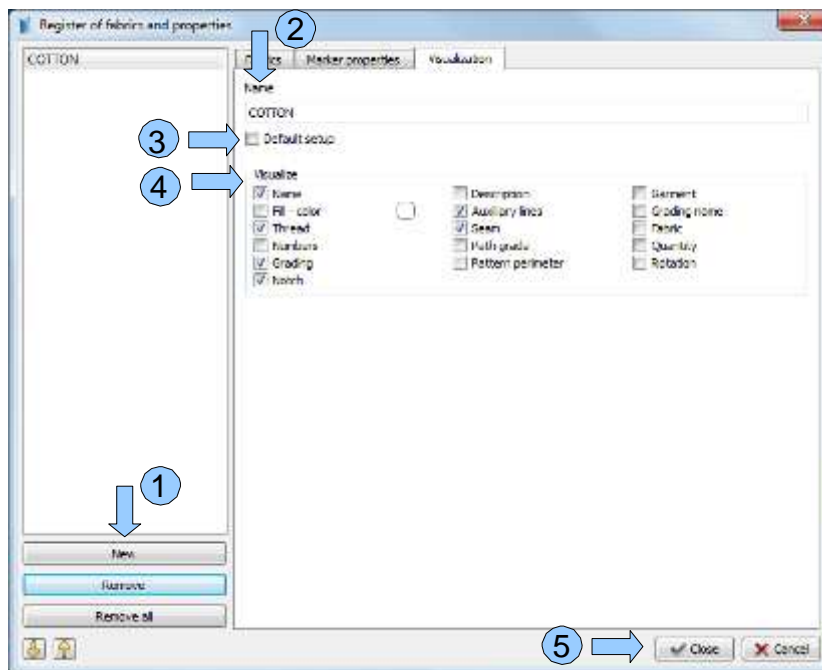


Zakładka Visualization / Podgląd

Pozwala skonfigurować właściwości wykroju, który ma być oglądany.

1. Kliknij opcję **New / Nowy**;

2. Wybierz nazwę **Name / Nazwa** materiału;
3. Wybierz opcję **Default setup / Ustawienia domyślne**, jeśli chcesz, aby ta konfiguracja była punktem startowym dla kolejnych materiałów;
4. W obszarze **Visualize / Pokaż** wybierz właściwości, które chcesz obejrzeć;
5. Po edycji informacji w tym oknie kliknij **Close / Zamknij**, aby zachować zmiany w oprogramowaniu.



2. Budowanie wykrojów

Przywracanie wykrojów Restoration Point (Punkt przywracania) /

Podświetla oryginalny szblon linią kropkowaną po wykonaniu

modyfikacji

Utworzyć punkt przywracania oznacza zapamiętać bieżący kształt wykroju tak, aby można było do niego w razie potrzeby powrócić.

1. Wybierz wykrój (wykroje), dla których ma zostać utworzony punkt przywracania;
2. Kliknij opcję palety **Home / Start > Restoration Point / Utwórz zakładkę**;
3. Edytuj dowolnie wykrój.

Wskazówka 1: Aby przeglądać oryginalny kształt w trakcie edycji wykroju, kliknij opcję/ikonę



Highlight original pattern / Podświetla oryginalny szblon linią kropkowaną po wykonaniu modyfikacji w opcji widoku.



Wskazówka 2: W oknie **Options / Opcje** wybierz opcję **Create restoration point when opening and saving file / Tworzy zakładkę podczas otwierania i zapisywania pliku**, aby tworzyć punkty przywracania podczas otwierania i zapisu pliku.

Restore / Odtwórz

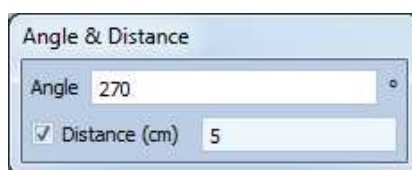
Funkcja ta przywraca edytowany wykroj do kształtu wybranego w czasie tworzenia punktu przywracania **Restoration Point / Utwórz zakładkę**.

1. Wybierz wykroj (wykroje), które mają zostać przywrócone;
2. Kliknij opcję palety **Home / Start > Restore / Odtwórz**;
3. Wykroj powróci do swojego kształtu wskazanego przez punkt przywracania.

Straight Line / Linia prosta

By angle / Według kąta

Opcja ta tworzy linie proste na podstawie kąta określonego dla wybranego elementu.

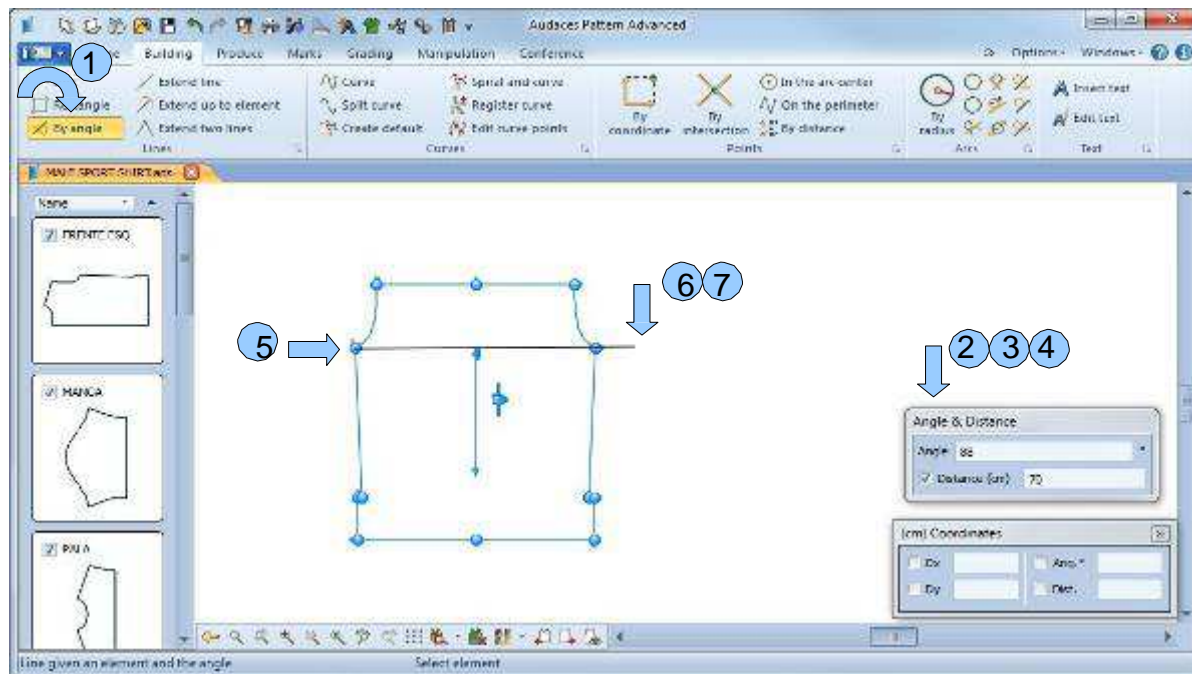


Angle / Kąt– kąt, który posłuży jako odniesienie dla prostej linii.

Distance (cm) / Odległość– długość linii prostej.

1. Wybierz narzędzie;
2. Otworzy się okno kąta i odległości **Angle / Kąt & Odległość**; Można w nim ustawić: kąt oraz odległość (długość linii prostej). Można zdefiniować wartość **Distance / Odległość** lub nie;
3. Ustaw kąt;
4. Ustaw odległość;
5. Wybierz element (obszar, w którym zostanie wstawiona linia prosta)
6. Jeśli opcja **Distance / Odległość** nie została zdefiniowana, możesz

- ustawić długość linii prostej za pomocą myszy;
7. Ustal pozycję za pomocą myszy;
 8. Zatwierdź operację;



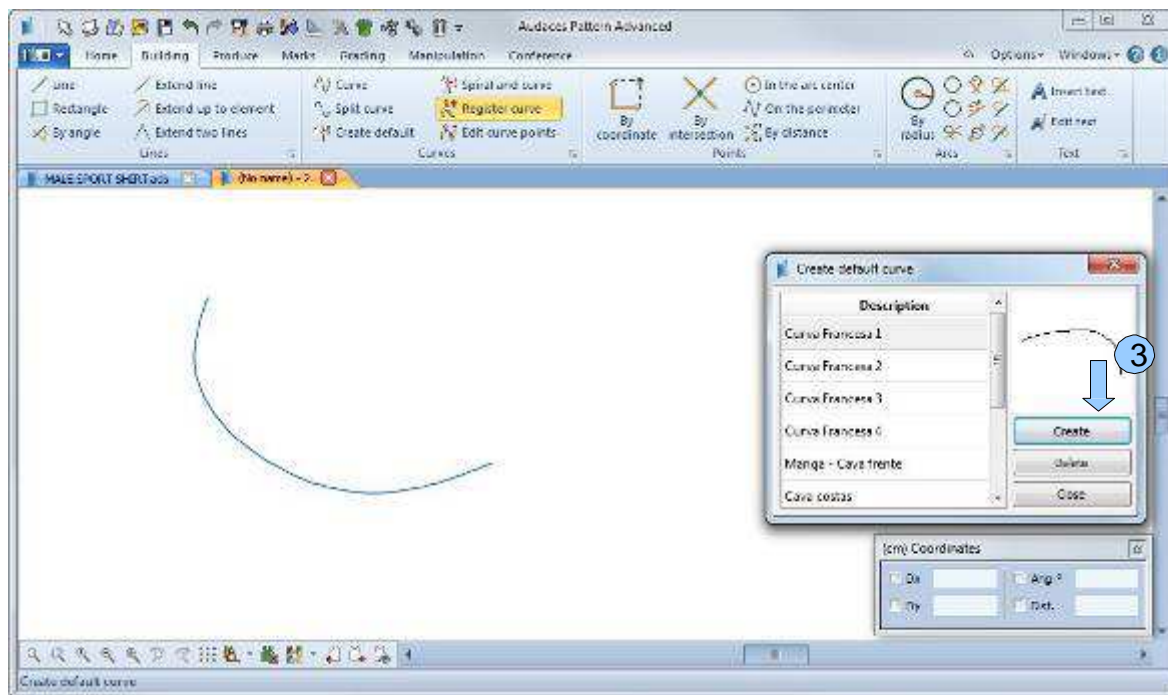
Curve / Krzywa

Register curve / Zapisz krzywą

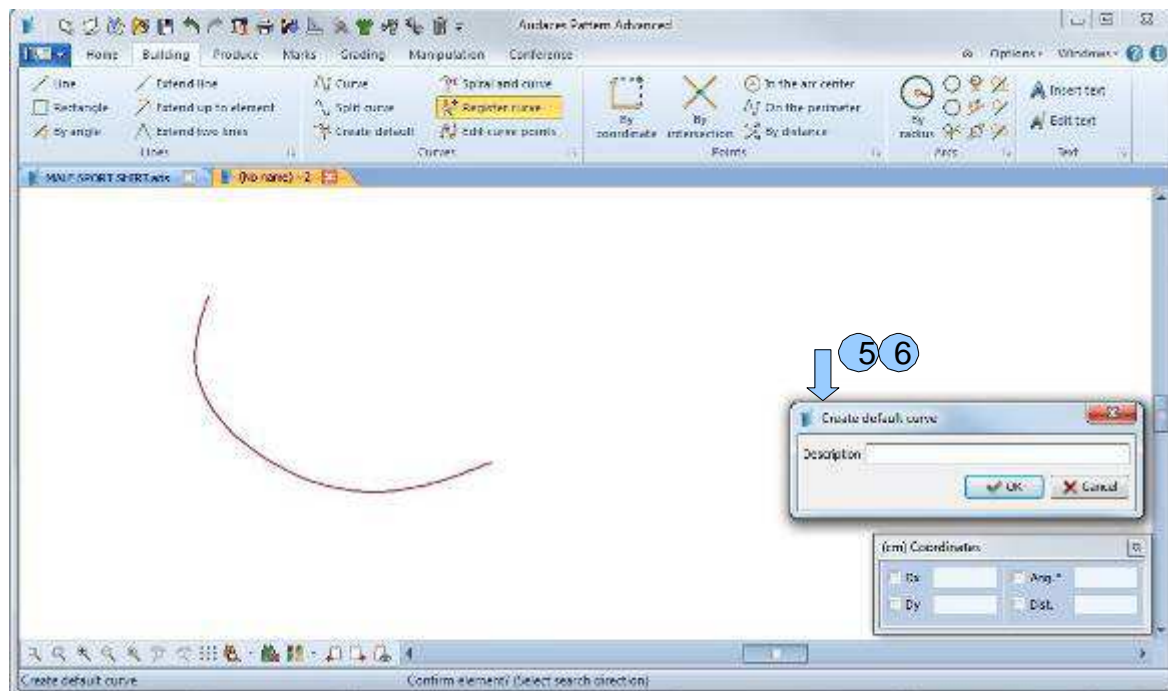
W tym miejscu można zapisać krzywe, które zostały utworzone lub zdigitalizowane tak, aby można ich było użyć przy innych wykrojach.

W kolumnie **Description / Opis** znajdują się poprzednio zapisane krzywe.

1. Wybierz narzędzie **Register curve / Zapisz krzywą** palety **Building / Budowanie**;
2. Otworzy się okno tworzenia domyślnej krzywej **Create default curve / Utwórz domyślną krzywą**;
3. Aby utworzyć krzywą, kliknij **Create / Utwórz**;



4. Wskaż element;
5. Zatwierdź operację;
6. Otworzy się okno tworzenia domyślnej krzywej **Create default curve / Utwórz domyślną krzywą**, aby można było zapisać nową krzywą;



7. Wstaw opis;
8. Kliknij **Ok**.

Wskazówka: Krzywa zostanie zapisana i możesz jej użyć, klikając narzędzie **Create default**.

Create Default / Utwórz domyślnie

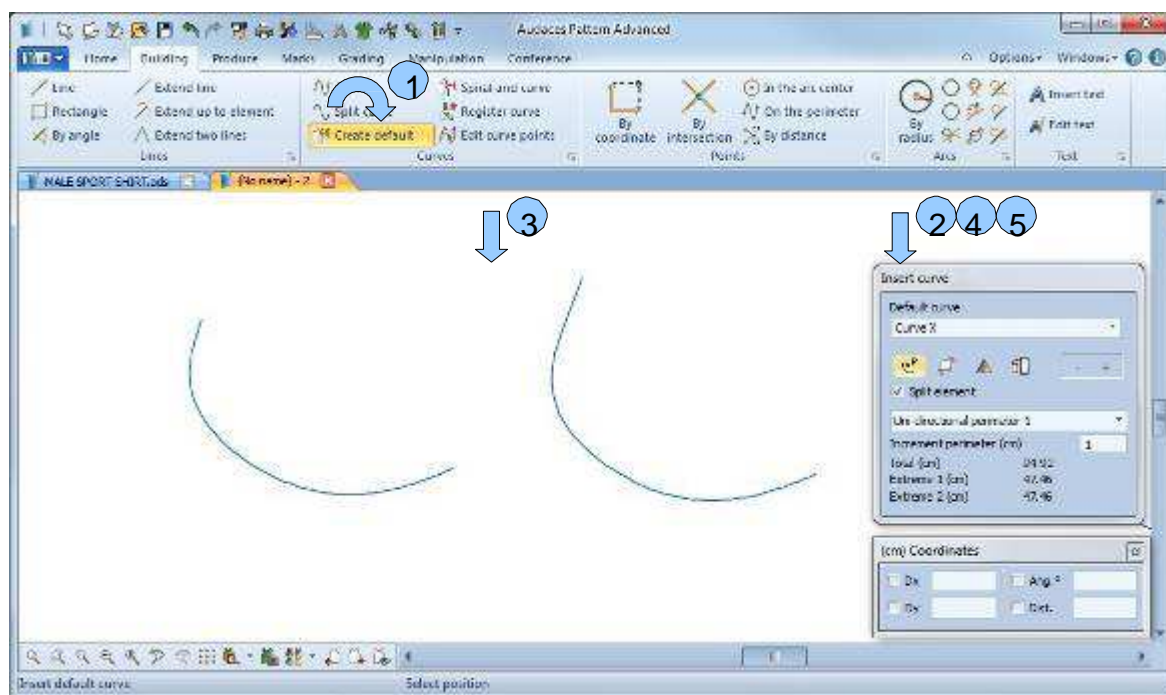
Krzywe mogą być ustawiane w zależności od wykonywanego wykroju. Po zapisaniu krzywych za pomocą narzędzia **Register curves / Zapisz krzywą**, można uzyskać do nich dostęp poprzez narzędzie **Create default / Utwórz domyślnie**.

Redefine position / Określa ponownie położenie lub obwód

Zmienia położenie krzywej na obwodzie.

- **Split element / Podziel element** - dzieli wybrany element na podstawie informacji pomiarowych pól **Extreme 1 / Skrajna 1** oraz **Extreme 2 / Skrajna 2**;
- **Position / Pozycja**- zmienia jedynie położenie elementu, bez zmiany jego obwodu;
- **Bidirectional perimeter / Obwód dwukierunkowy** - po kliknięciu znaku plus lub minus, obwód elementu zostaje zmieniony z dwóch stron;
- **Unidirectional perimeter 1 / Jednokierunkowy obwód 1**- kliknięcie przycisku plus lub minus powoduje zmianę lewej strony elementu;
- **Unidirectional perimeter 2 / Jednokierunkowy obwód 2** - kliknięcie przycisku plus lub minus powoduje zmianę prawej strony elementu;
- **Increment position (cm) / Pozycja przyrostu** - wartość w centymetrach, o którą ma się zmienić obwód elementu przy zwiększaniu lub zmniejszaniu;
- **Total / Razem**- całkowity obwód elementu;
- **Extreme 1 (cm) / Skrajna 1**- część elementu z lewej strony wybranego położenia;
- **Extreme 2 (cm) / Skrajna 2**- część elementu z prawej strony wybranego położenia;

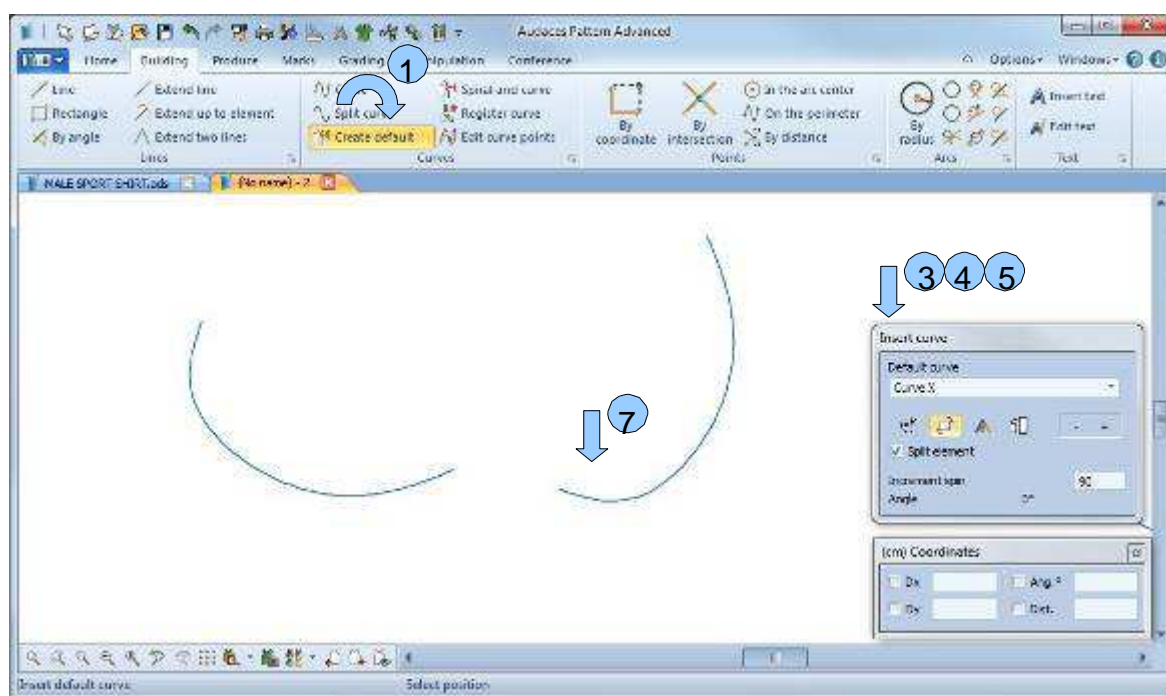
1. Wybierz narzędzie **Create default / Utwórz domyślnie** palety **Building / Budowanie**;
2. Wybierz opcję **Redefine position or perimeter / Określa ponownie położenie lub obwód**;
3. Wybierz krzywą, którą chcesz edytować;
4. Określ położenie obwodu;
5. Aby zmodyfikować element, kliknij przycisk **plus (+) lub minus (-)**;
6. Zatwierdź i anuluj.



Rotate / Obróć

Opcja ta pozwala na obrót wybranego elementu zgodnie z wybranym kątem.

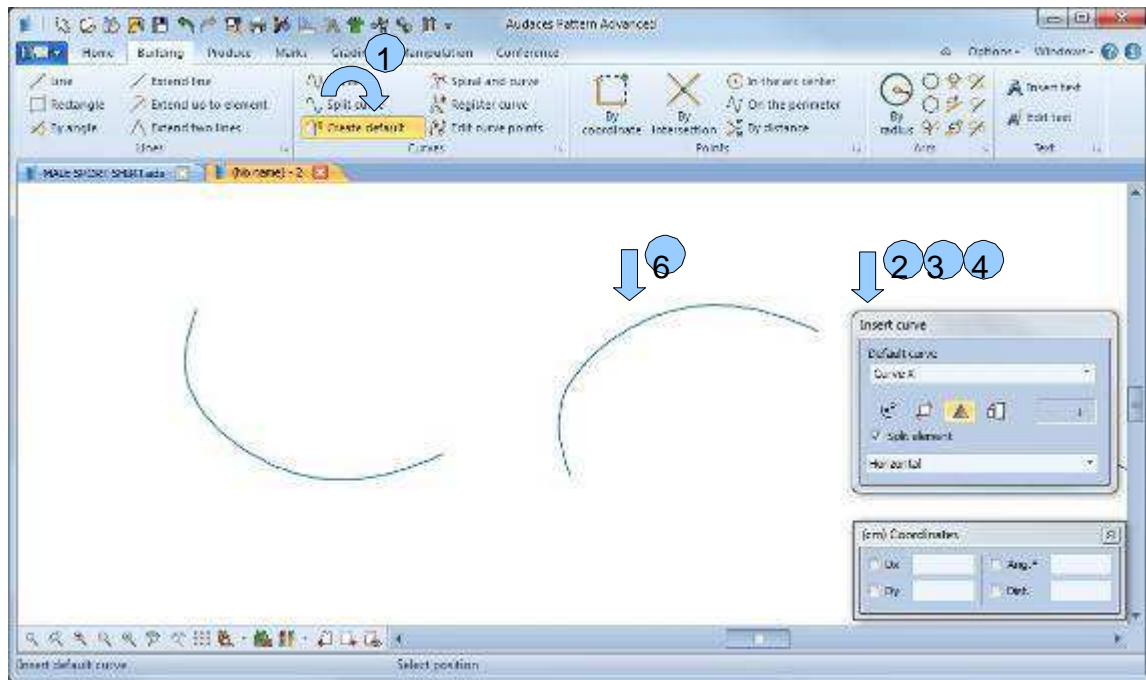
- **Increment spin / Przyrost obrotu** - określa kąt;
 - **Angle / Kąt**- Wyświetla kąt, który zostanie użyty, ze znakiem dodatnim lub ujemnym.
1. Wybierz narzędzie **Create default / Utwórz domyślnie** palety **Building / Budowanie**;
 2. Wybierz element, który ma zostać zmodyfikowany;
 3. Wybierz opcję **Rotate / Obróć**;
 4. Ustaw wartość przyrostu obrotu;
 5. Aby zmodyfikować element, kliknij przycisk **plus (+) lub minus (-)**;
 6. Ustaw element w odpowiednim miejscu;
 7. Zatwierdź i anuluj.



Mirror / Odbicie

Narzędzie wykonujące szybkie lustrzane odbicie elementów.

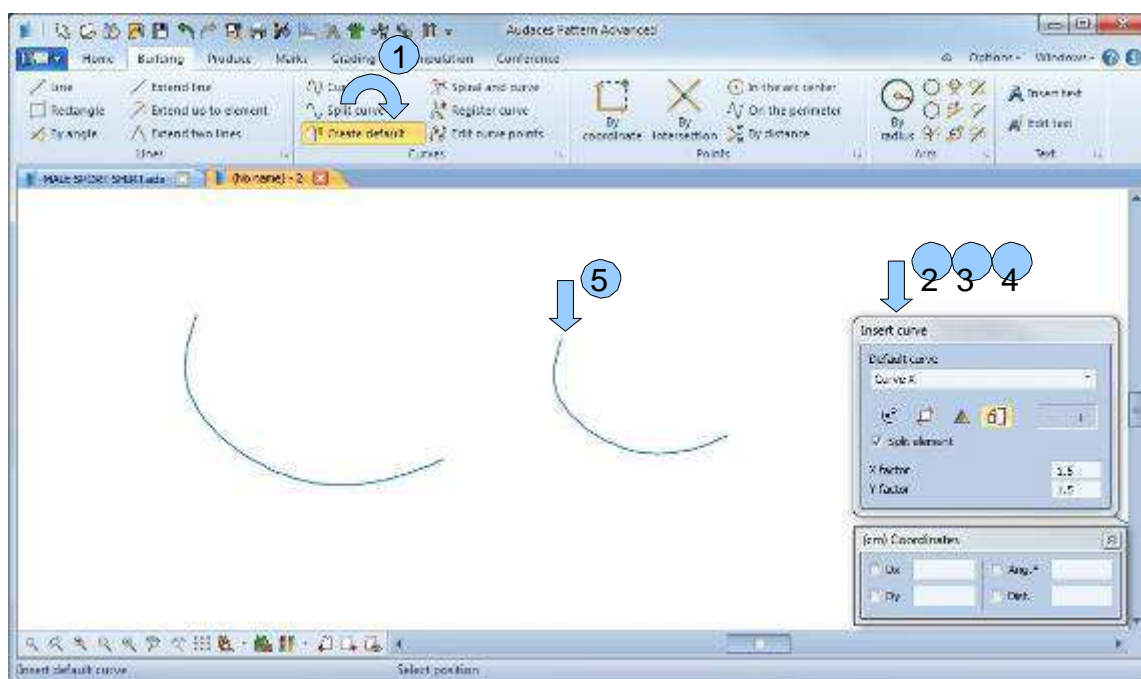
- **Horizontal / Poziomo** - odbija lustrzanie elementy w kierunku poziomym;
 - **Vertical / Pionowo** - odbija lustrzanie elementy w kierunku pionowym;
1. Wybierz narzędzie **Create default / Utwórz domyślnie** palety **Building / Budowanie**.
 2. Wybierz krzywą, która ma zostać odbita lustrzanie;
 3. Ustaw odbijanie pionowe **Vertical / Pionowo**;
 4. Kliknij przycisk **plus (+) lub minus (-)**, aby zmodyfikować element;
 5. Ustaw element w odpowiednim miejscu;
 6. Zatwierdź operację;



Scale / Wykurcz

Ta opcja powiększa lub zmniejsza element, zgodnie ze współczynnikami skali X oraz Y.

1. Wybierz narzędzie **Create default / Utwórz domyślnie** palety **Building / Budowanie**;
2. Wybierz element, który ma zostać zmodyfikowany;
3. Wskaż wartości współczynnika X oraz Y (**X factor** oraz **Y factor**). Wybrana wartość zostanie użyta do przeskalowania rozmiaru elementu;
4. Aby zmodyfikować element, kliknij przycisk **plus (+)** lub **minus (-)**;
5. Ustaw element w odpowiednim miejscu;
6. Zatwierdź i anuluj.



Dots / Punkty

On the Perimeter / Na obwodzie

Funkcja ta pozwala na wstawienie punktów w elementach (linie proste, krzywe oraz łuki) oraz wykrojach.

Perimeter (cm) / Obwód – ustawia odległość pomiędzy punktami, które zostaną wstawione w wybranym obwodzie.

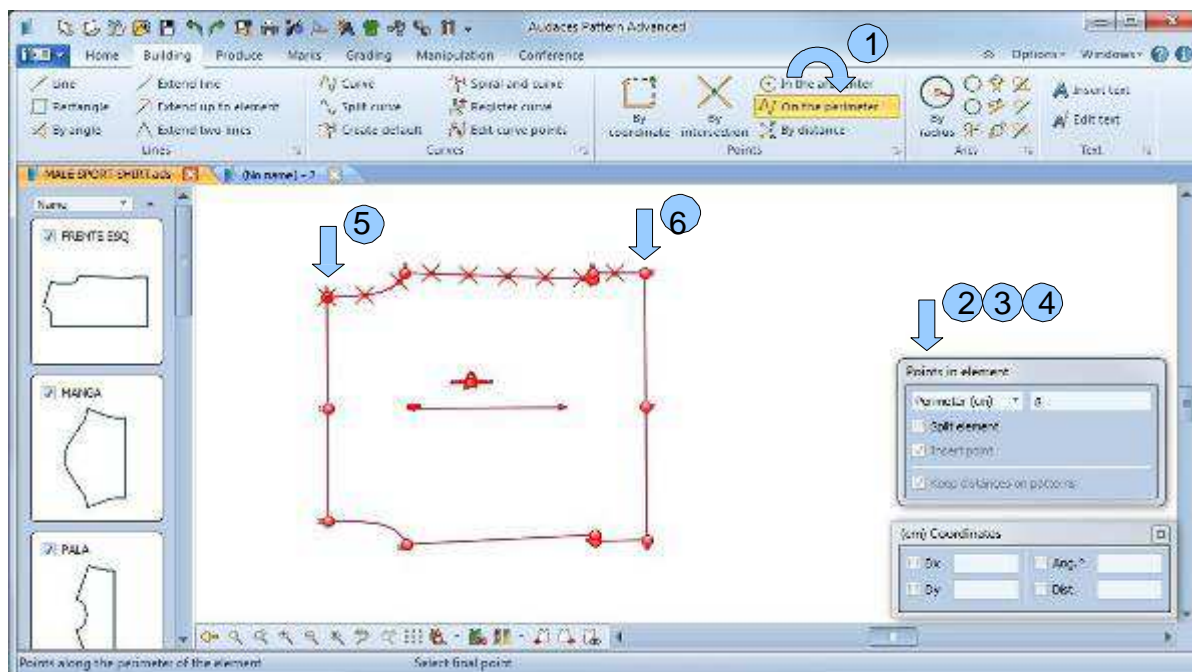
No. of points / il. punktów – liczba punktów, które mają zostać wstawione w obwodzie.

Split element / Podziel element - gdy ta opcja jest aktywna, element zostanie podzielony na części, a wykroj na segmenty.

Insert point / Wstaw punkt - opcja dostępna jedynie po wybraniu opcji **Split element / Podziel element** .

Keep distances on patterns / Zachowaj odległości w szablonach - po wybraniu tej opcji wstawione punkty zachowają zależności stopniowanych wykrojów. Opcja **Keep distances on patterns / Zachowaj odległości w szablonach** dostępna jest jedynie po wybraniu opcji **Split element / Podziel element** .

1. Wybierz narzędzie **On perimeter / Na obwodzie** palety **Building / Budowanie**;
2. Otworzy się okno punktów elementu **Points in element / Punkty w elemencie**;
3. Wybierz opcję **Perimeter / Obwód**;
4. Ustaw żadaną odległość między punktami;
5. Wybierz element zgodnie z ruchem wskazówek zegara;
6. Ustaw punkty początkowy i końcowy;
7. Zatwierdź i anuluj.



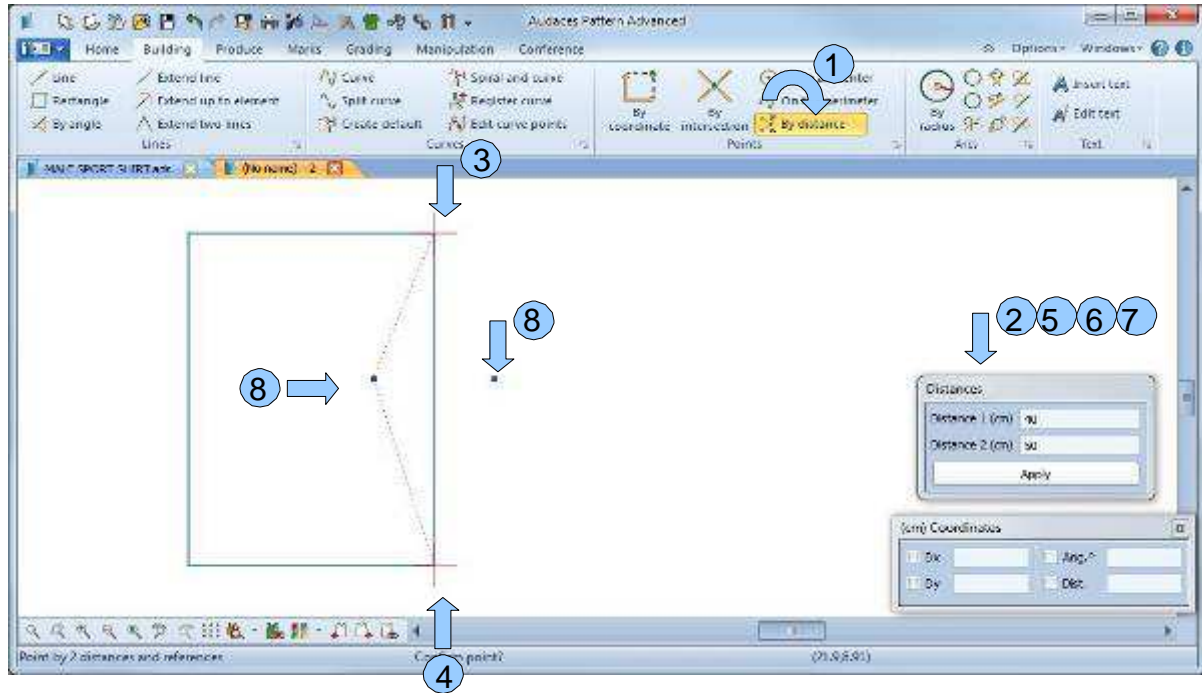
By distance / Według odległości

Funkcja ta umożliwia wstawienie punktów z dwóch odległości i dwóch odniesień, przy wykorzystaniu wymiarów, które połączą linie proste lub krzywe.

Distance 1 (cm) / Odległość 1 – pierwsza odległość;

Distance 2 (cm) / Odległość 2 – druga odległość;

1. Wybierz narzędzie **By distance / Według odległości** palety **Building / Budowanie**;
2. Otworzy się okno odległości **Distances / Odległości**; W tym oknie można ustawić wartości **Distance 1 (cm) / Odległość 1** oraz **Distance 2 (cm) / Odległość 2**;
3. Ustaw pierwsze odniesienie za pomocą myszy;
4. Ustaw drugie odniesienie za pomocą myszy;
5. Ustaw wartość **Distance 1 (cm) / Odległość 1** ;
6. Ustaw wartość **Distance 2 (cm) / Odległość 2** ;
7. Kliknij **Apply / Zastosuj**;
8. Za pomocą myszy wstaw i zatwierdź punkt.



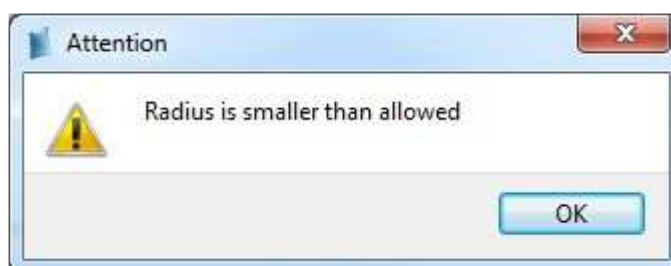
Arcs / Łuki

Tangent to a straight line and arc / Styczna do linii i łuku

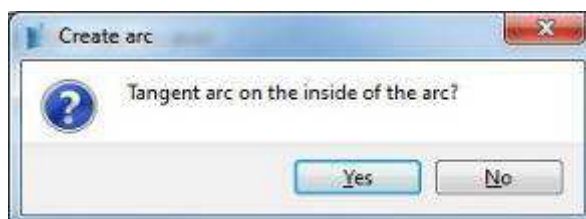
Funkcja ta pozwala tworzyć łuki styczne do innego łuku oraz linii prostej, na podstawie zadanego promienia.

Radius (cm) – promień.

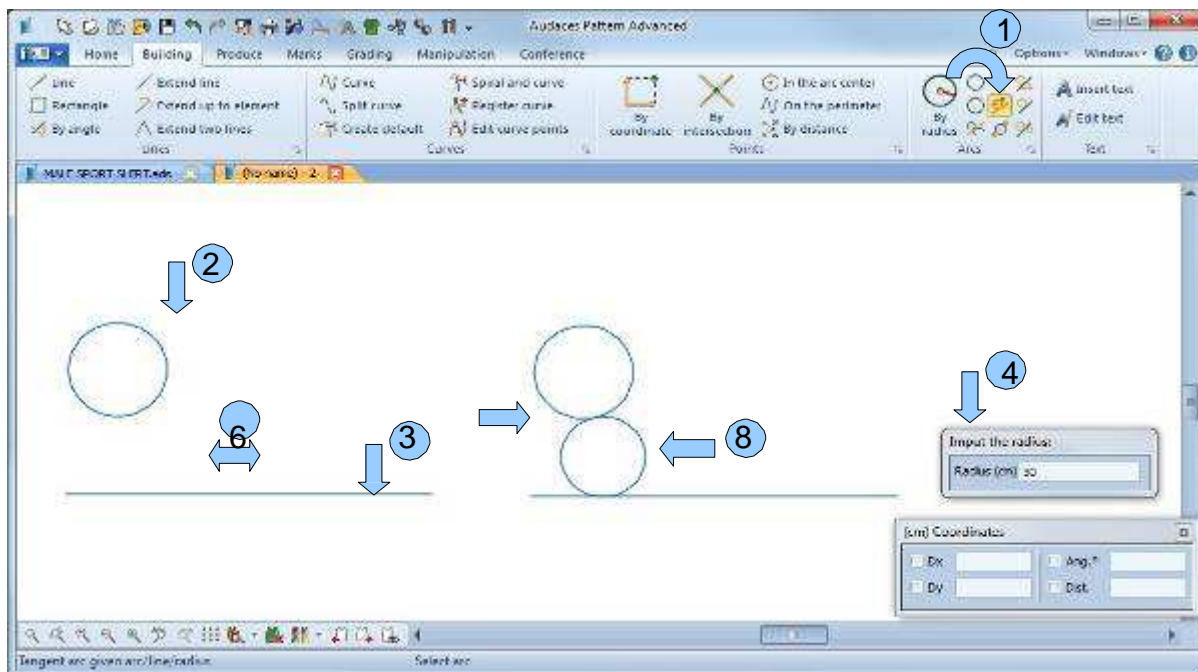
1. Wybierz narzędzie **Tangent to a straight line and arc / Styczna do linii i łuku** palety **Building / Budowanie**;
2. Wskaż łuk odniesienia;
3. Wskaż linię prostą odniesienia;
4. W oknie wprowadzania promienia **Input the radius / Wprowadź promień**, ustaw promień łuku, który ma zostać utworzony;
5. Wprowadzona wartość powinna uwzględniać zależność pomiędzy łukiem oraz linią prostą; w przeciwnym wypadku otwarte zostanie okno z ostrzeżeniem:



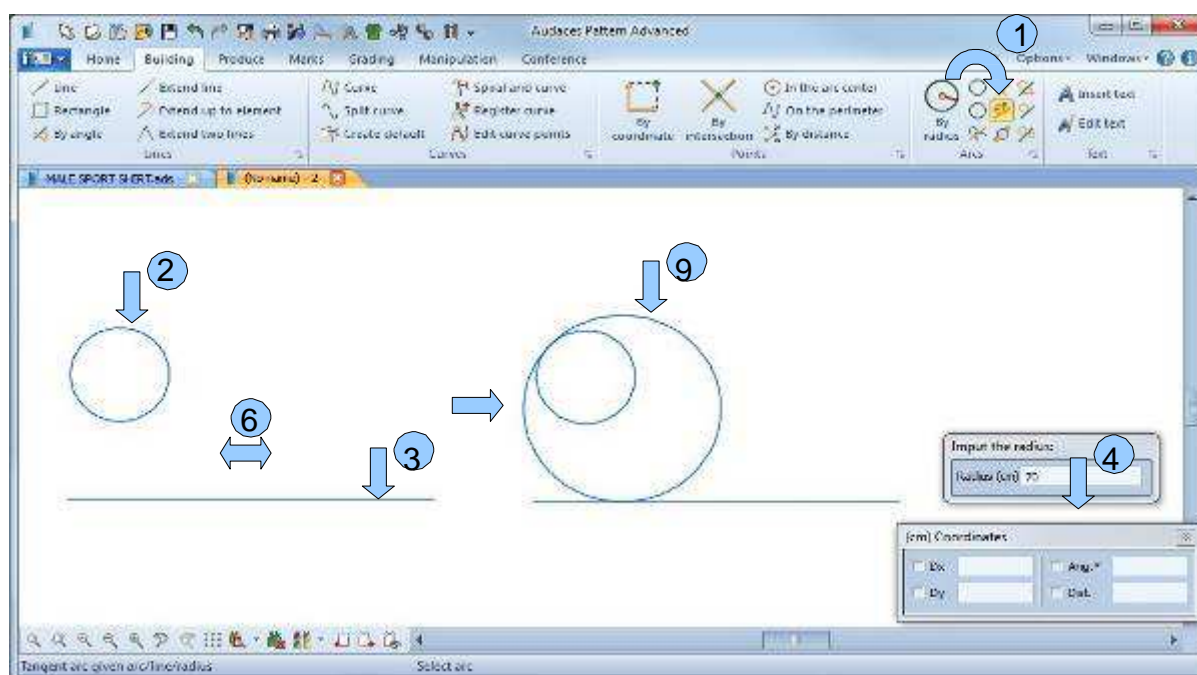
6. Ustaw kierunek w odniesieniu do linii prostej;
7. Otwarte zostanie okno tworzenia łuku **Create arc / Utwórz łuk**, w którym można wybrać, czy łuk powinien zostać utworzony wewnątrz czy na zewnątrz wybranego łuku;



8. W przypadku wybrania opcji **No / Nie**, efekt będzie następujący:



9. W przypadku wybrania opcji **Yes / Tak**, efekt będzie następujący:

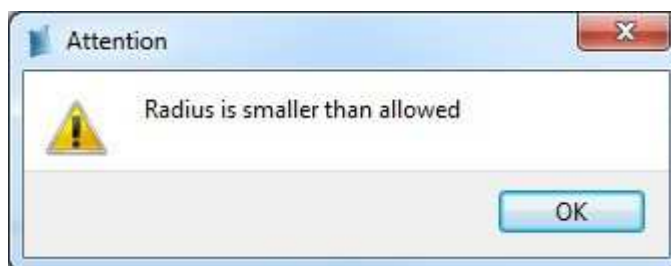


Tangent to two arcs / Styczna do dwóch łuków

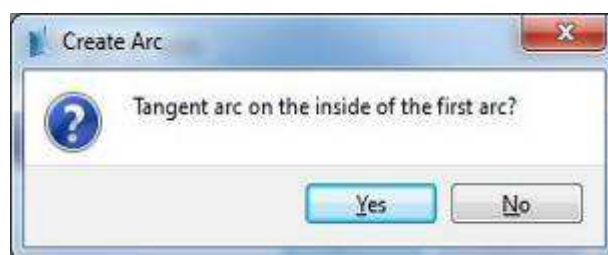
Funkcja ta tworzy łuk styczny do dwóch łuków, zgodnie z zadaniem promieniem.

Radius (cm) – promień.

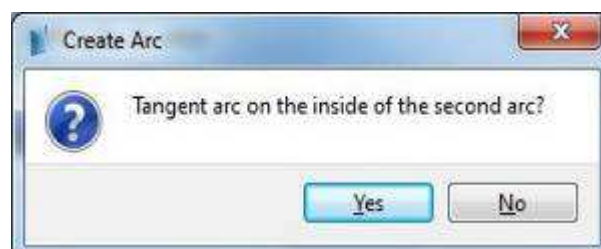
1. Wybierz narzędzie **Tangent to two arcs / Styczna do dwóch łuków** palety **Building / Budowanie**;
2. Wybierz pierwszy łuk;
3. Wybierz drugi łuk;
4. W oknie wprowadzania promienia **Input the radius / Wprowadź promień**, ustaw promień łuku, który ma zostać utworzony;
5. Wprowadzona wartość powinna uwzględniać zależność pomiędzy łukami;
w przeciwnym wypadku otwarte zostanie okno z ostrzeżeniem:



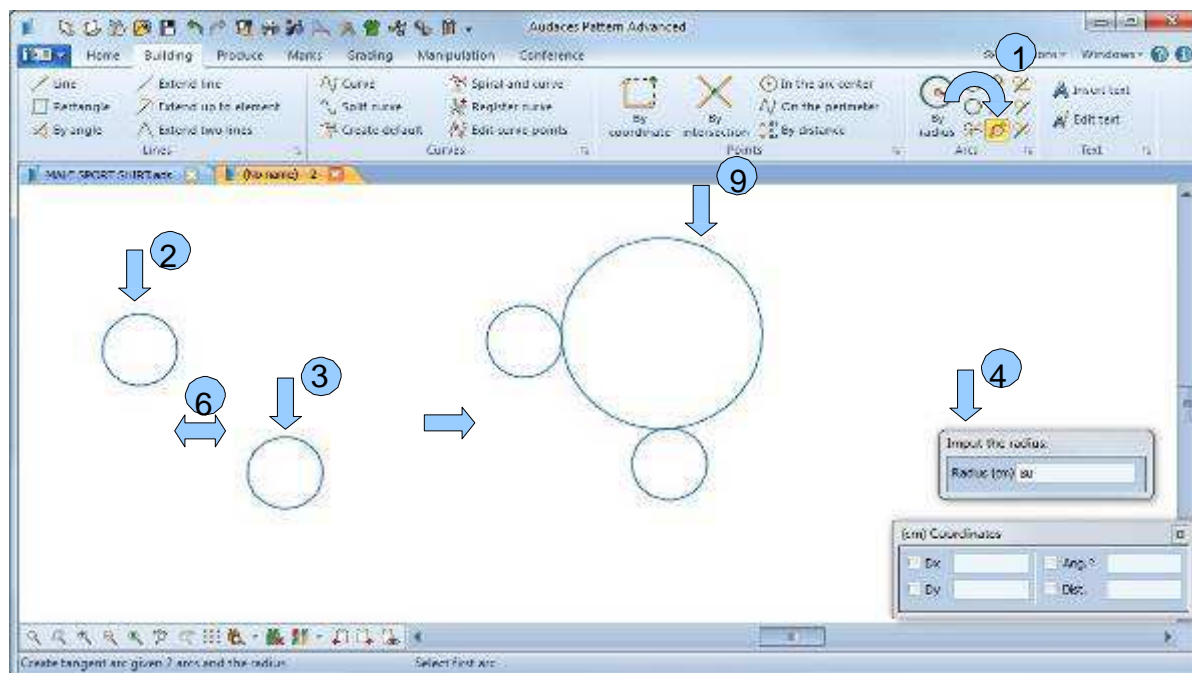
6. Ustaw kierunek do środka pomiędzy łukami;
7. Otwarte zostanie okno tworzenia łuku **Create arc / Utwórz łuk**, w którym można wybrać, czy łuk powinien zostać utworzony wewnątrz czy na zewnątrz pierwszego wybranego łuku;



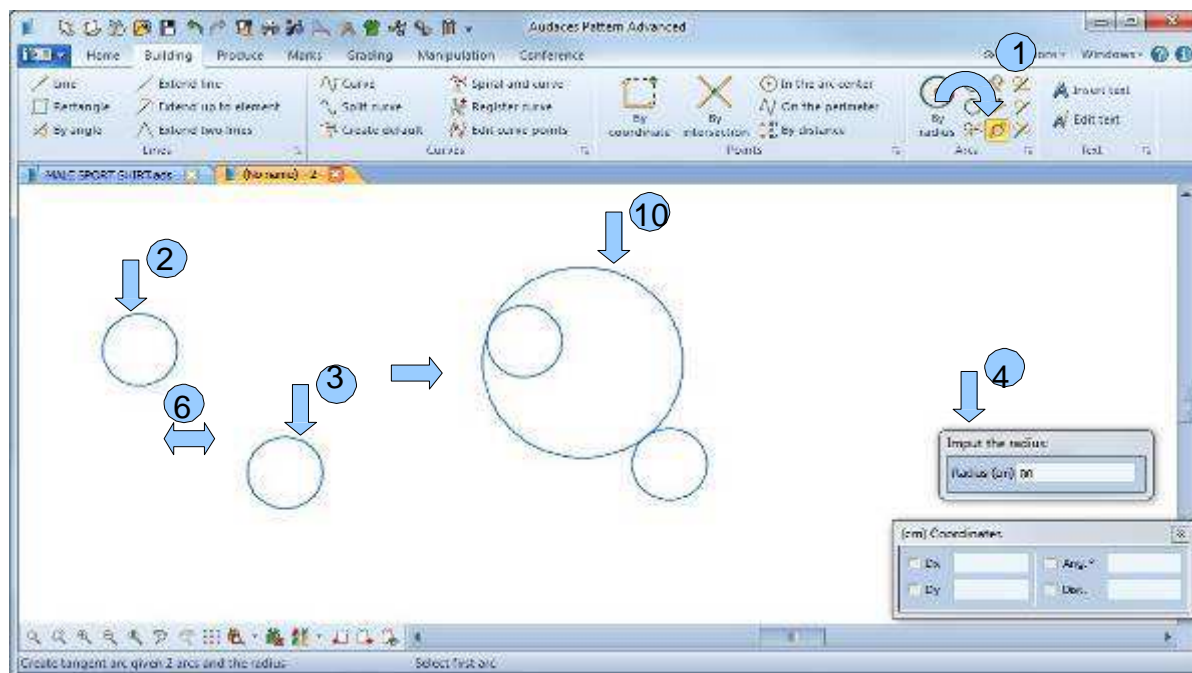
8. Otwarte zostanie okno tworzenia łuku **Create arc / Utwórz łuk**, w którym można wybrać, czy łuk powinien zostać utworzony wewnątrz czy na zewnątrz drugiego wybranego łuku;



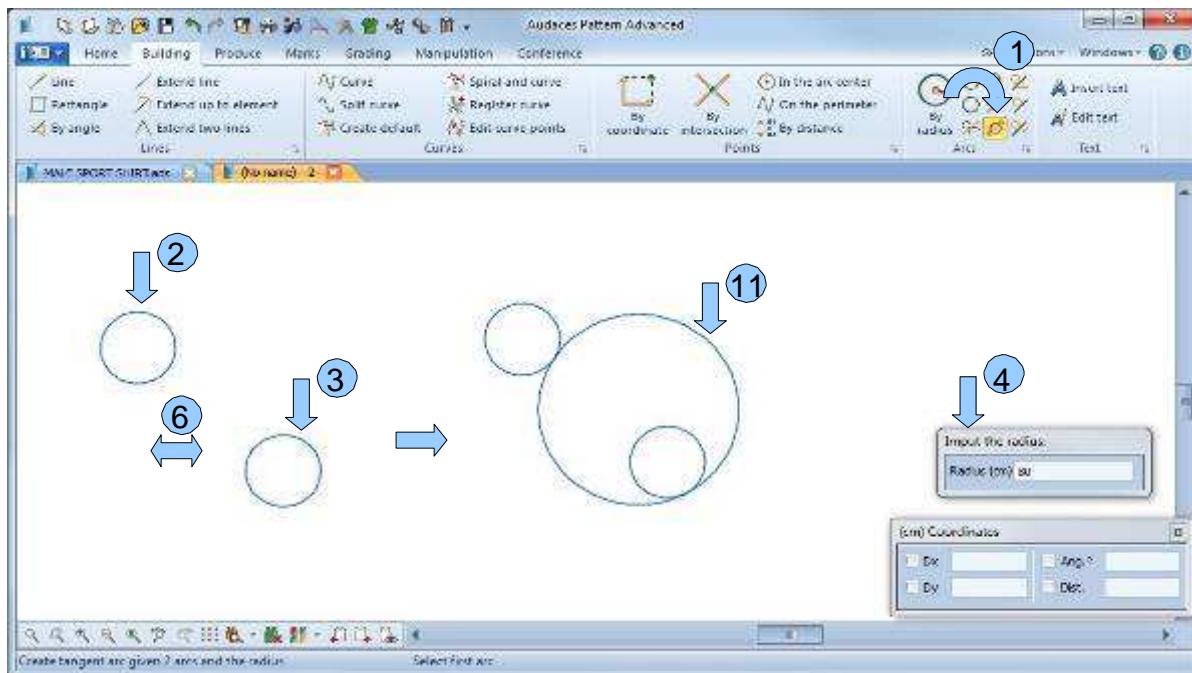
9. Jeśli wybierzesz opcję **No/Nie** w obydwu przypadkach, należy postępować z instrukcjami krok po kroku, zamieszczonymi poniżej:



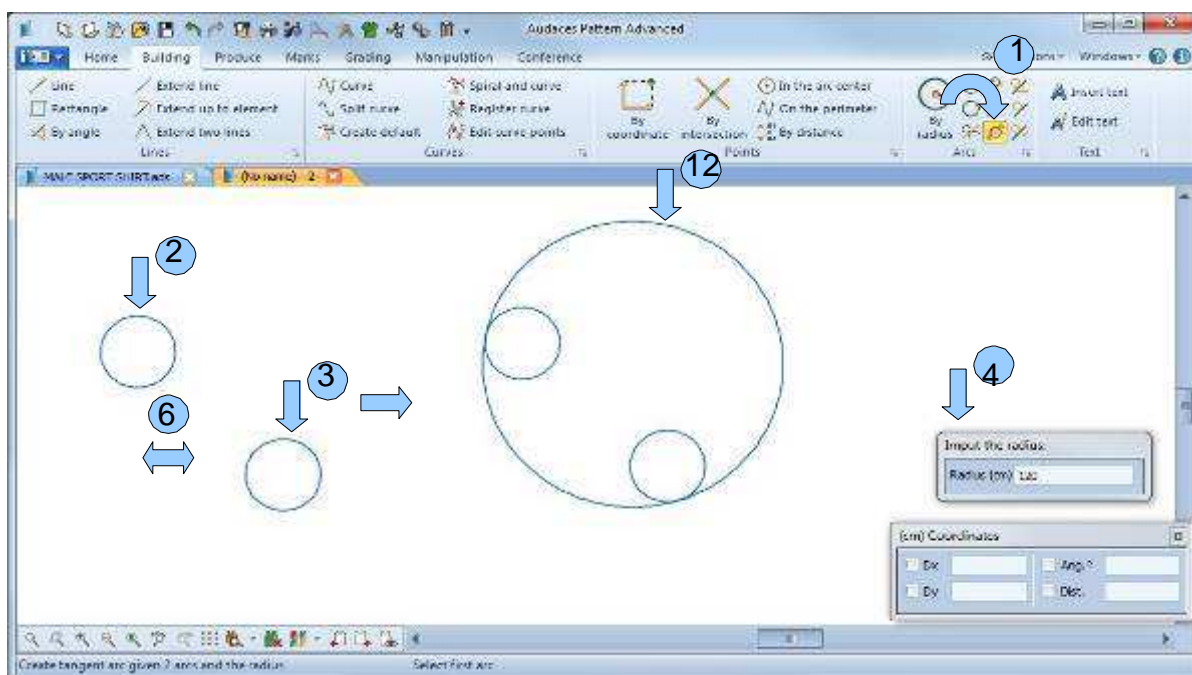
10. Jeśli wybierzesz **Yes / Tak** w przypadku pierwszego łuku, należy postępować zgodnie z instrukcjami krok po kroku, zamieszczonymi poniżej:



11. Jeśli wybierzesz **Yes / Tak** w przypadku drugiego łuku, należy postępować zgodnie z instrukcjami krok po kroku, zamieszczonymi poniżej:



12. Jeśli wybierzesz **Yes / Tak** w przypadku obydwu łuków, należy postępować zgodnie z instrukcjami krok po kroku, zamieszczonymi poniżej:

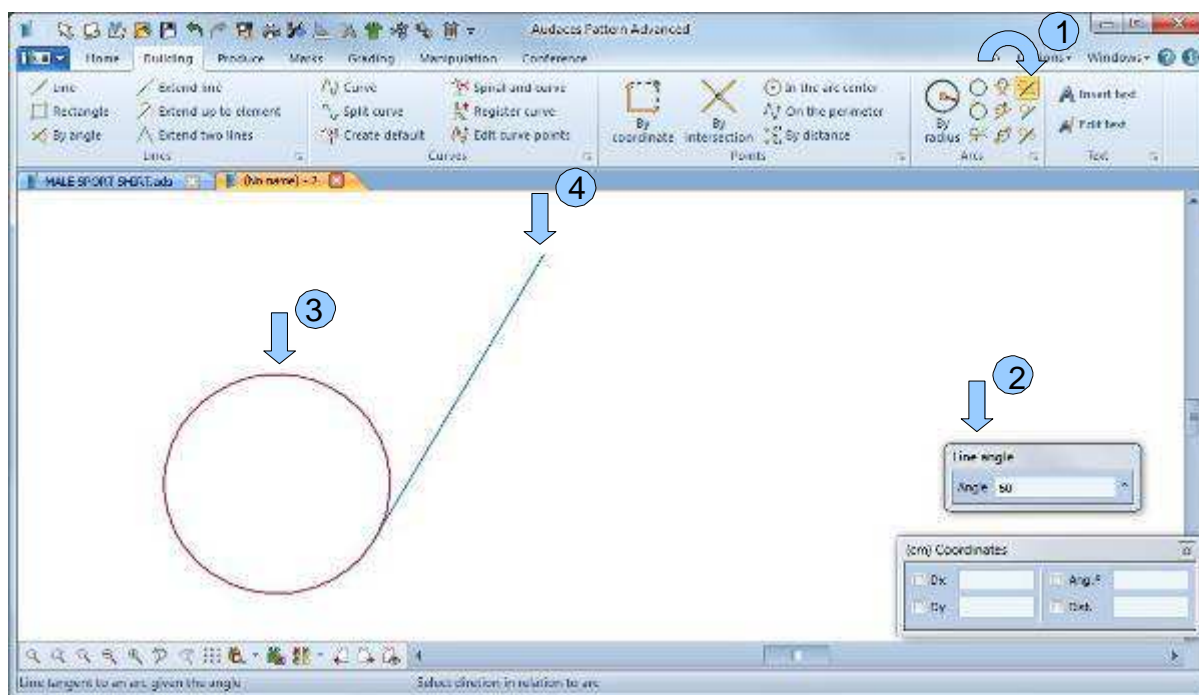


Straight line tangent to arc according to the angle / Styczna do łuku na podstawie kąta

Funkcja ta pozwala tworzyć linie proste styczne do łuku, na podstawie zadanego kąta.

Angle – kąt odniesienia.

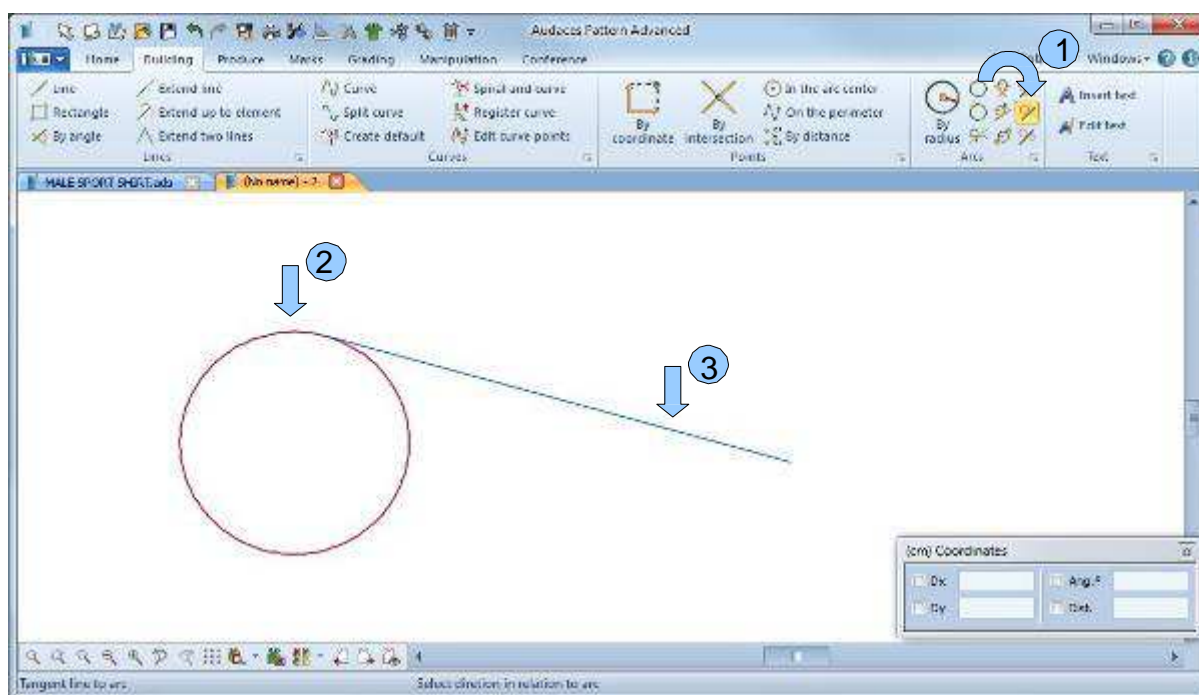
1. Wybierz narzędzie **Line tangent to an arc given the angle** / **Styczna do łuku na podstawie kąta** palety **Building** / **Budowanie**;
2. Otworzy się okno kąta linii **Line angle** / **Nachylenie linii**, w którym będzie można ustawić kąt;
3. Wybierz łuk;
4. Ustaw kierunek oraz długość linii prostej w odniesieniu do łuku;
5. Zatwierdź i anuluj.



Straight line tangent to an arc / Styczna do łuku

Funkcja ta pozwala tworzyć linie proste styczne do łuku.

1. Wybierz narzędzie **Line tangent to an arc / Styczna do łuku** palety **Building / Budowanie**;
2. Wybierz łuk;
3. Ustaw kierunek oraz długość linii prostej w odniesieniu do łuku;
4. Zatwierdź i anuluj.

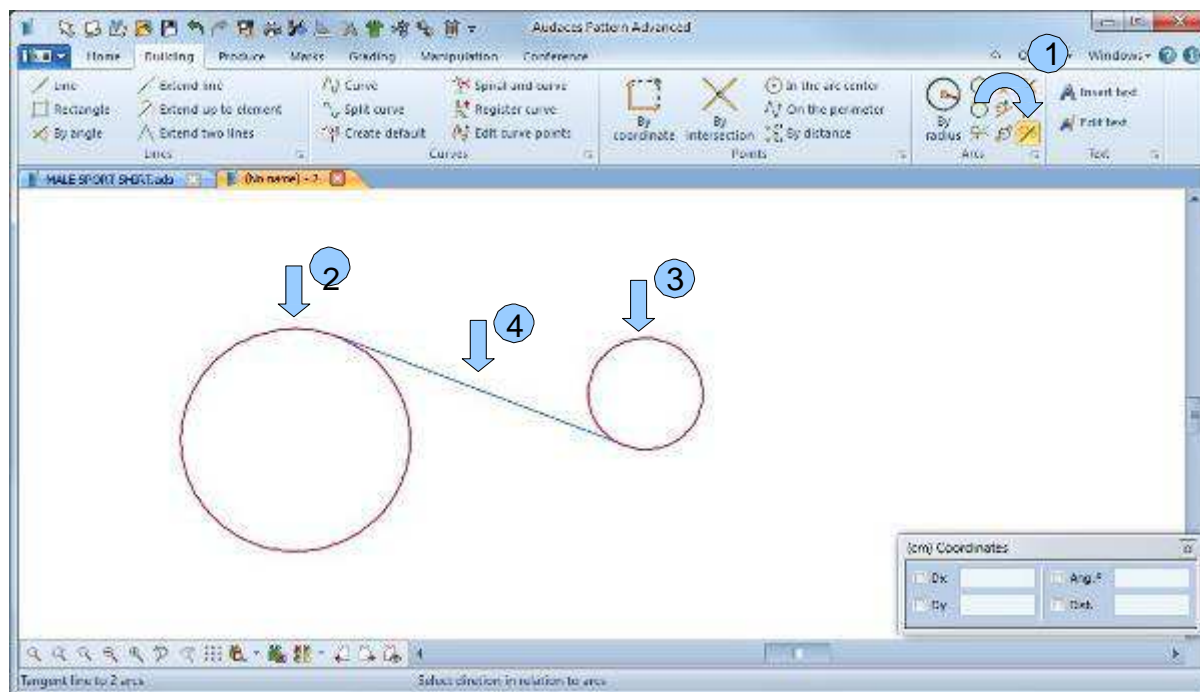


Straight line tangent to two arcs / Styczna do dwóch łuków

Funkcja ta tworzy linię prostą styczną do dwóch łuków, zgodnie z zadanym promieniem.

Radius (cm) – promień.

1. Wybierz narzędzie **Straight line tangent to two arcs** palety **Building**;
2. Wybierz pierwszy łuk;
3. Wybierz drugi łuk;
4. Ustaw kierunek linii prostej stycznej do łuków;
5. Zatwierdź i anuluj.



3. Tworzenie i oznaczanie wykrojów

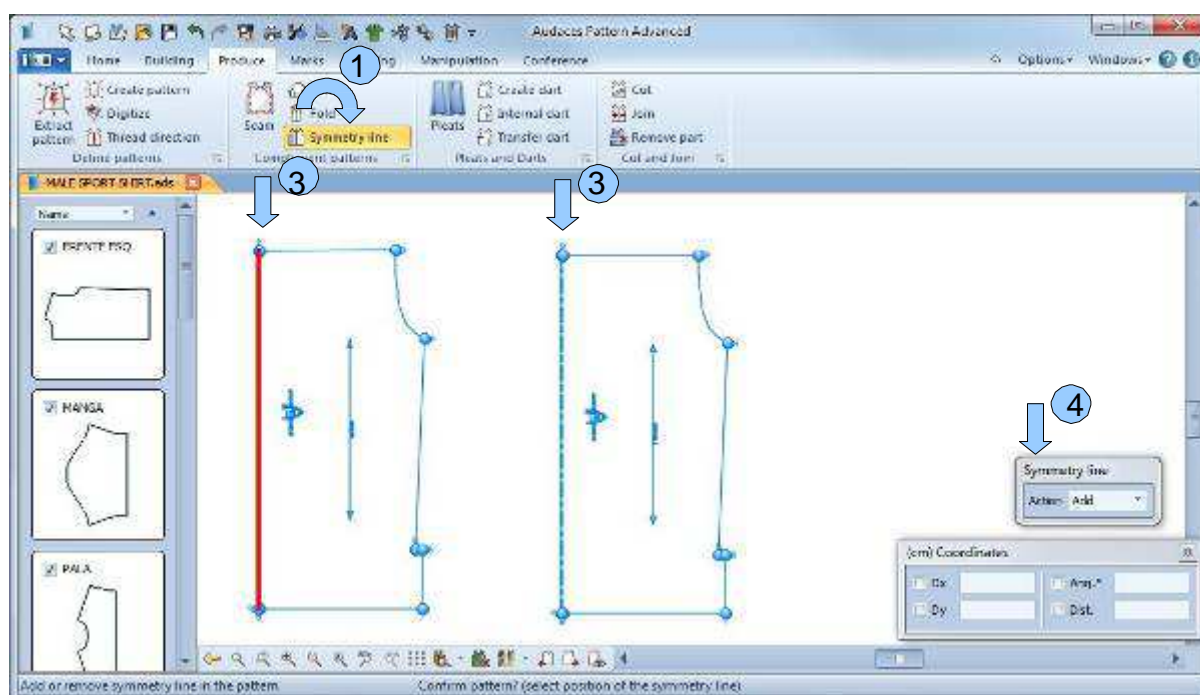
Symmetry line / Linia symetrii

Funkcja ta pozwala dodać oś symetrii do wykroju lub usunąć już istniejącą oś z wykroju, aby ustawić obszar, w którym wykonane zostanie fałda za pomocą programu Audaces Apparel Advanced- Marker. Przy oznaczaniu wykroju zostaniesz poproszony/a, czy może on zostać rozłożony.

Action / Akcja

- **Add / Dodaj** - dodaje linię symetrii do wykroju.
- **Remove / usuń** - usuwa istniejącą linię symetrii z wykroju.

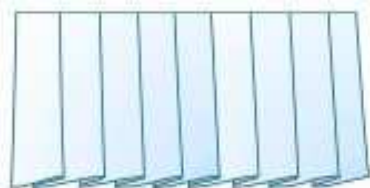
1. Wybierz narzędzie **Symmetry line / Linia symetrii** palety **Produce / Wykonaj**;
2. Otworzy się okno osi symetrii **Symmetry line / Linia symetrii**;
3. Wybierz opcję **Add / Dodaj**;
4. Ustaw pozycję osi symetrii;
5. Zatwierdź i anuluj.



Pleats / Plisy (Ikona kontrafałdy)

Opcja ta pozwala utworzyć proste plisy z prawej, lewej lub z obu stron (podwójne plisy).

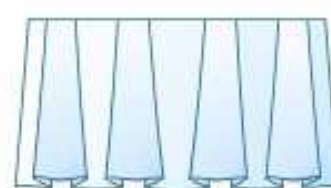
Mode / Tryb – ustawia kierunek, w którym wykonana zostanie plisa (kontrafałda)



Simples direita



Simples esquerda



Dupla

No. of pleats / Ilość plis (kontrafałd) – liczba plis, które mają zostać utworzone.

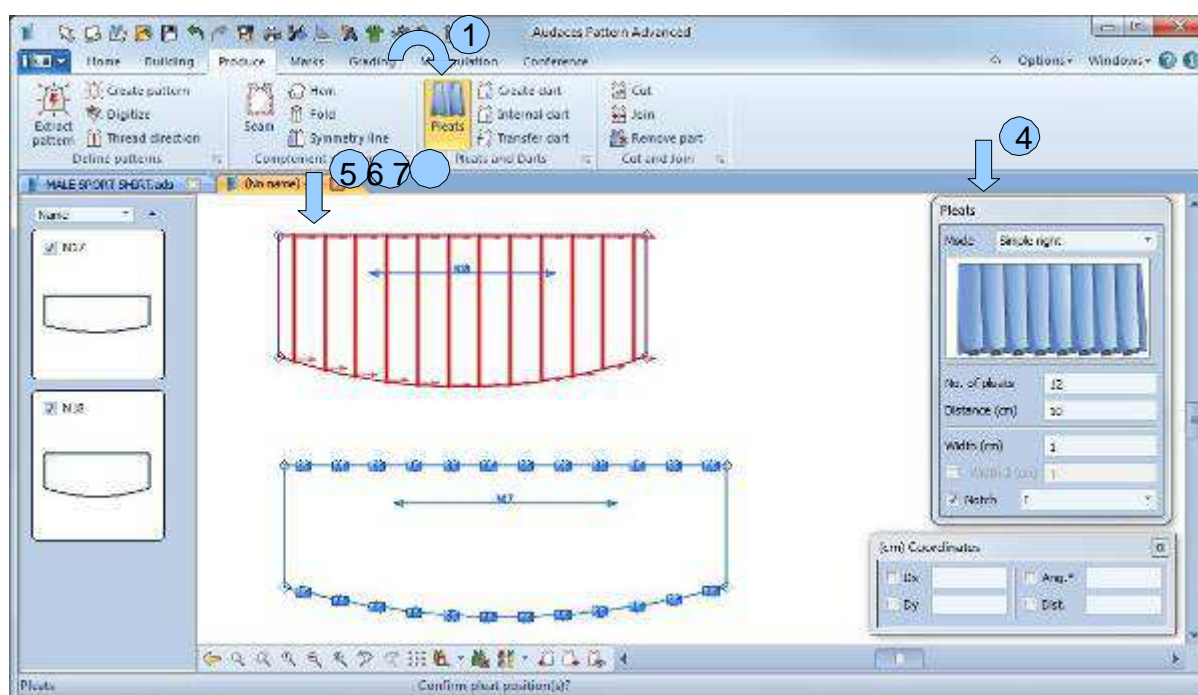
Distance (cm) / Odstęp – odległość między plisami (kontrafałdami).

Width 1 (cm) / Szerokość 1 – szerokość pierwszej krawędzi zagięcia.

Width 2 (cm) / Szerokość 2 – szerokość drugiej krawędzi zagięcia.

Notch / Nacinek - Nacinki, które zostanie użyte do wskazania zagięcia plisy (kontrafałdy).

1. Wybierz narzędzie **Pleat / Plisy (Ikona kontrafałdy)** palety **Produce / Wykonaj**;
2. Wstaw pomocniczą linię prostą, aby wskazać, gdzie zaczyna się plisa oraz gdzie należy ją wstawić w wykroju;
3. Otworzy się okno plisy **Pleat / Kontrafałdy**;
4. Wybierz **Mode / Tryb** oraz ustaw wartości **Width 1 (cm) / Szerokość 1** oraz **2**, a także wybierz odpowiednią pozycję w opcji **notch / Nacinek** (opcje wyjaśnione wyżej);
5. Wskaż wykroj;
6. Wskaż pomocniczą linię prostą;
7. Ustal pozycję plis za pomocą myszy;
8. Zatwierdź i anuluj.



Transfer dart / Przenieś zaszewkę

Za pomocą tego narzędzia można zamykać lub przenosić zaszewki wstawione do wykroju

Action / Akcja

- **Transfer / Przenieś** - przenosi pozycję zaszewki, która jest już obecna w wykroju.
- **Close / Zamknij** - zamyka zaszewkę, która jest już obecna w wykroju.

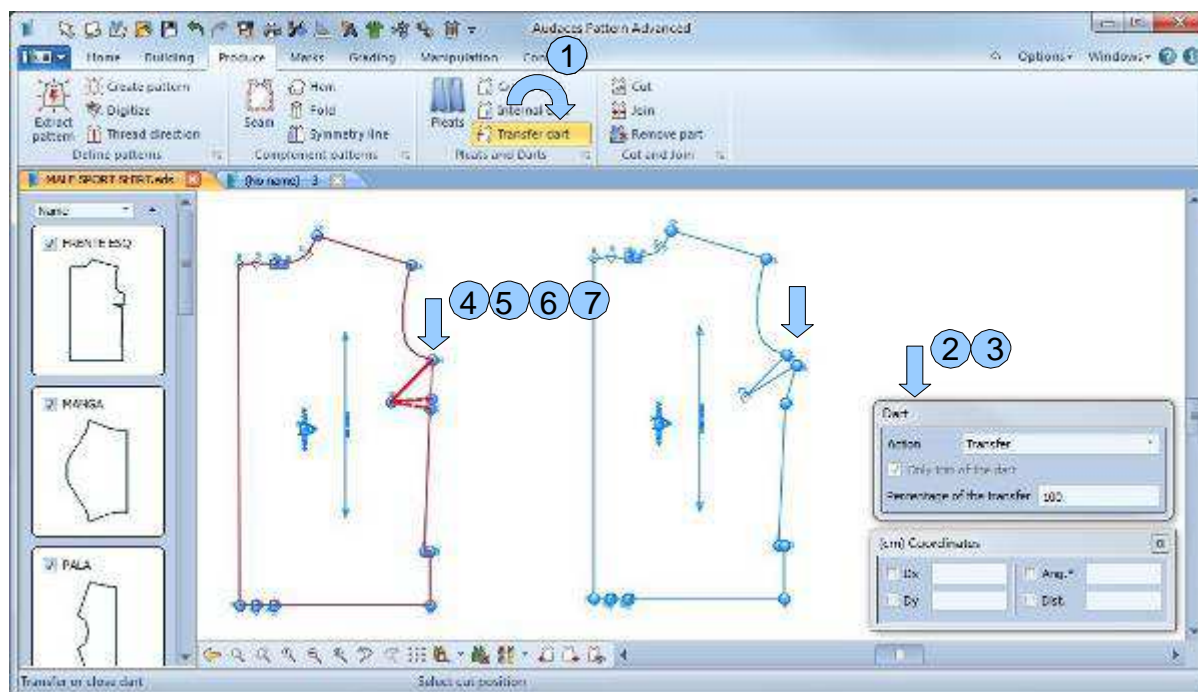
Only trim of the dart / Tylko podcięcie zaszewki.

Jeśli opcja ta jest aktywna, należy wybrać zaszewkę i skierować obrót tak, aby zamknąć zaszewkę.

Jeśli ta opcja jest odznaczona, otwarta zaszewka zostanie jedynie zamknięta (wypełniona), bez przeniesienia do jakiegokolwiek innej części wykroju.

Wskazówka: Zaszewkę należy wybrać zgodnie z ruchem wskazówek zegara, wybierając wierzchołek zaszewki jako punkt odniesienia. Można tego także dokonać, wybierając zaszewkę poprzez jej najkrótszą odległość, która powinna różnić się od wierzchołka.

1. Wybierz narzędzie **Transfer dart / Przenieś zaszewkę** palety **Produce / Wykonaj**;
2. Otworzy się okno zaszewki **Dart / Zaszewka**;
3. W rozwijanym menu czynności **Action / Akcja**, wybierz opcję **Transfer / Przenieś**;
4. Wskaż wykrój;
5. Zgodnie z ruchem wskazówek zegara wskaż pozycję początkową zaszewki;
6. Wskaż wierzchołek zaszewki;
7. Wskaż koniec zaszewki;
8. Wskaż, gdzie ma zostać umieszczona nowa zaszewka, korzystając z punktu obrotu;
9. Za pomocą myszy przenieś pozycję zaszewki.



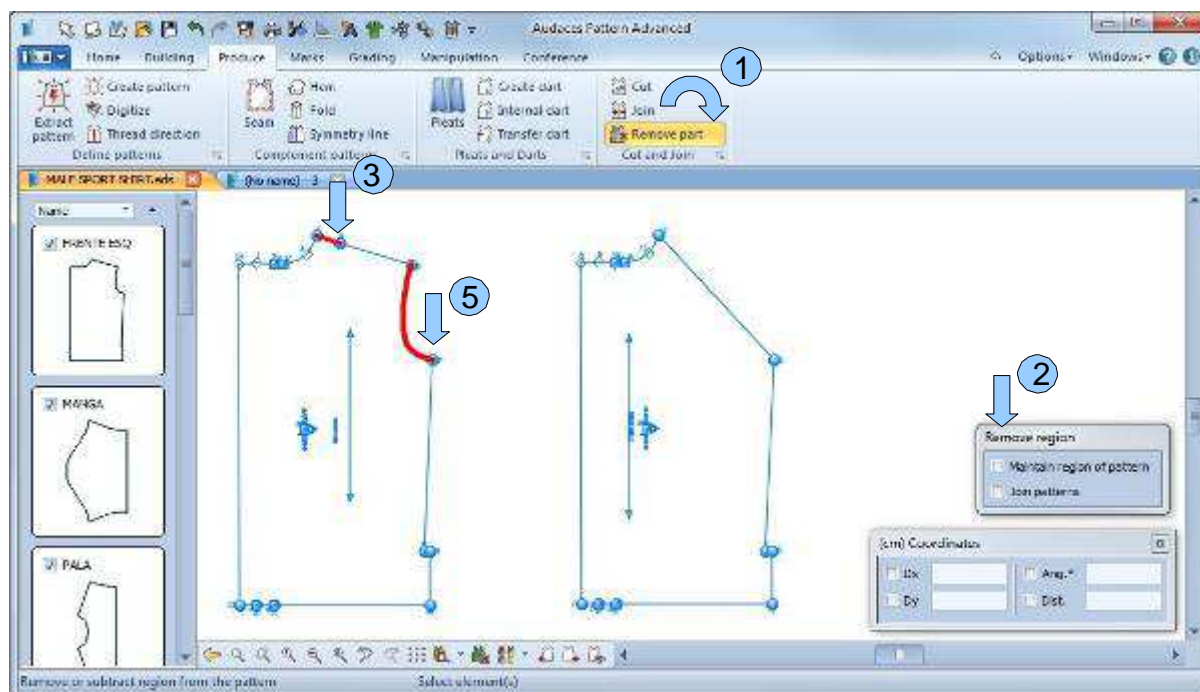
Remove region / Usuń część

Ta funkcja usuwa obszar wskazany na wykroju.

Maintain region of pattern / Zachowaj otoczenie szablonu – zachowuje wybrany obszar i wydziela go z oryginalnego wykroju.

Join patterns / Połącz szablony – łączy obszary elementów wskazane na wykroju i wyklucza pozostały obszar. To narzędzie przekształca elementy w inny wykrój.

1. Wybierz narzędzie;
2. Otworzy się okno usuwania obszaru (**Remove region**);
3. Wskaż pierwszy element wykroju;
4. Zatwierdź operację;
5. Wskaż drugi element wykroju;
6. Zatwierdź operację;



Text notch / Nacinek tekstowy

Ta funkcja pozwala wstawić tekst w wykrojach w formie nacinków. Za jego pomocą można dodawać informacje dot. wykoju. Funkcji tej można użyć na przykład w miejscu, gdzie zostanie wstawiona kieszeń lub wzór.

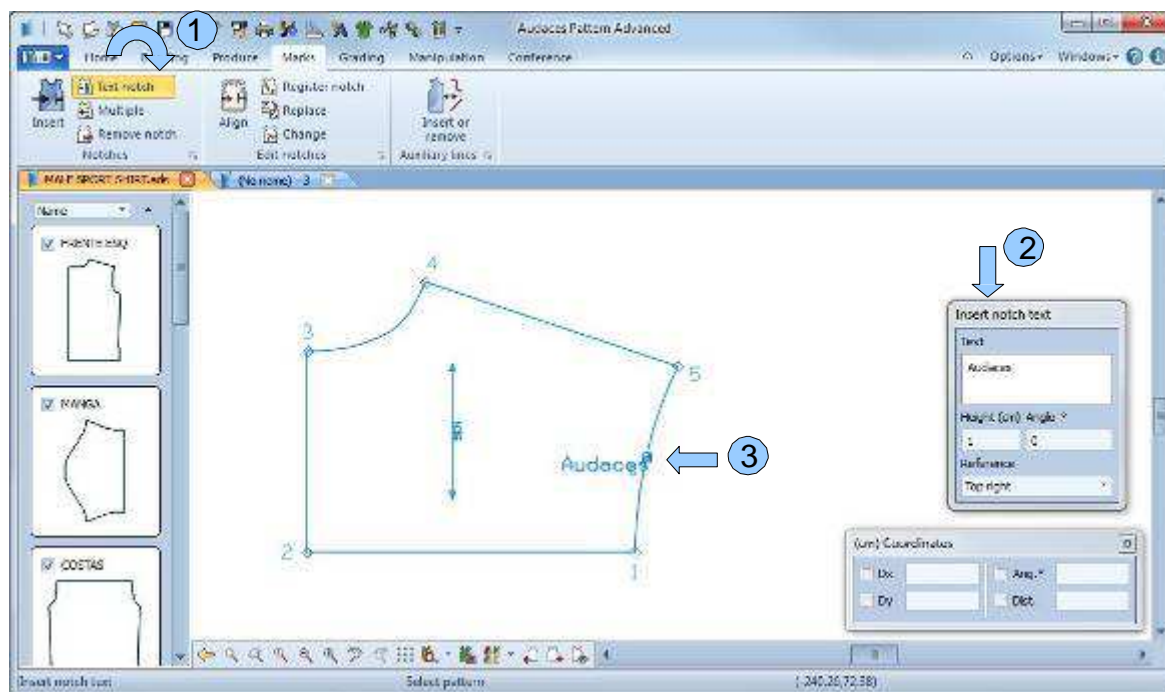
Text / Tekst - pole, w które można wpisać informację, która zostanie pokazana na wykroju.

Height / Wysokość – wysokość tekstu.

Angle / Kąt – kąt tekstu.

Reference / Odniesienie - ustawia pozycję tekstu w odniesieniu do kursora myszy.

1. Wybierz narzędzie;
2. Otworzy się okno wprowadzenia tekstu zaznaczenia **Insert notch text / Dodaj nacinek tekstowy**, w którym będzie skonfigurować opcje;
3. Wybierz wykroj oraz miejsce wstawienia tekstu;
4. Zatwierdź i anuluj.



Register notch / Zapisz naciętek

Za pomocą tego narzędzia można zapisywać nowe kształty naciętek oraz modyfikować uprzednio zapisane naciętki.

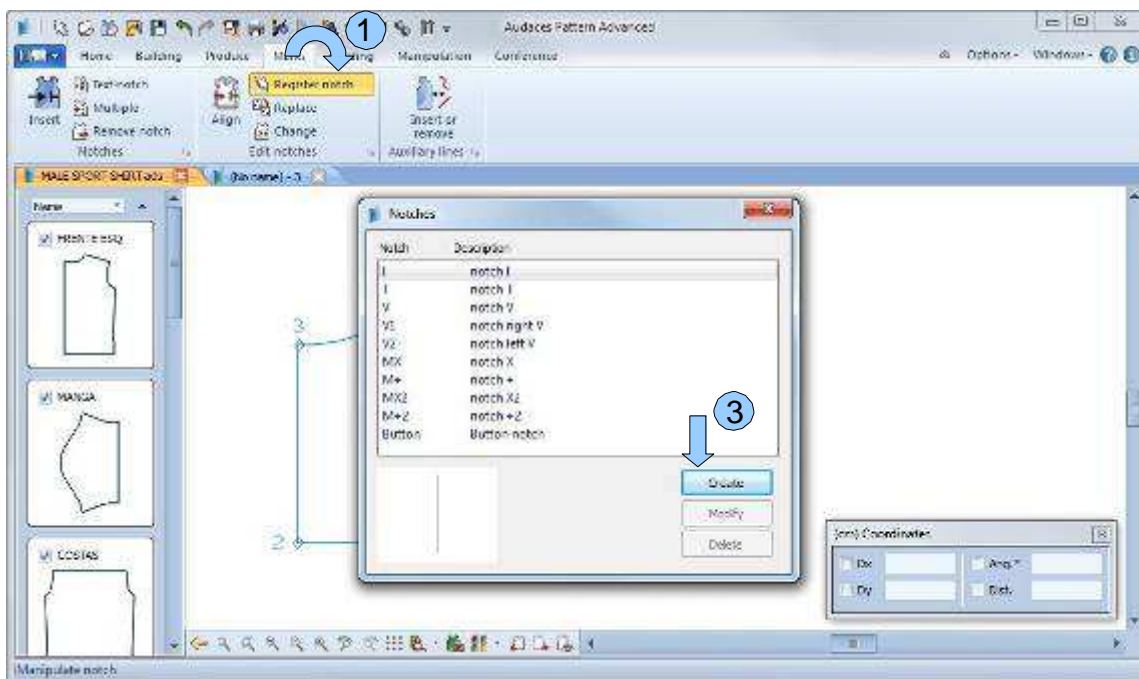
Notch / Naciętek oraz **Description / Opis** – kształty oraz opisy naciętek, które zostały uprzednio zapisane w narzędziu.

Create / Utwórz – tworzy nowe naciętki i wstawia je do listy naciętek oprogramowania.

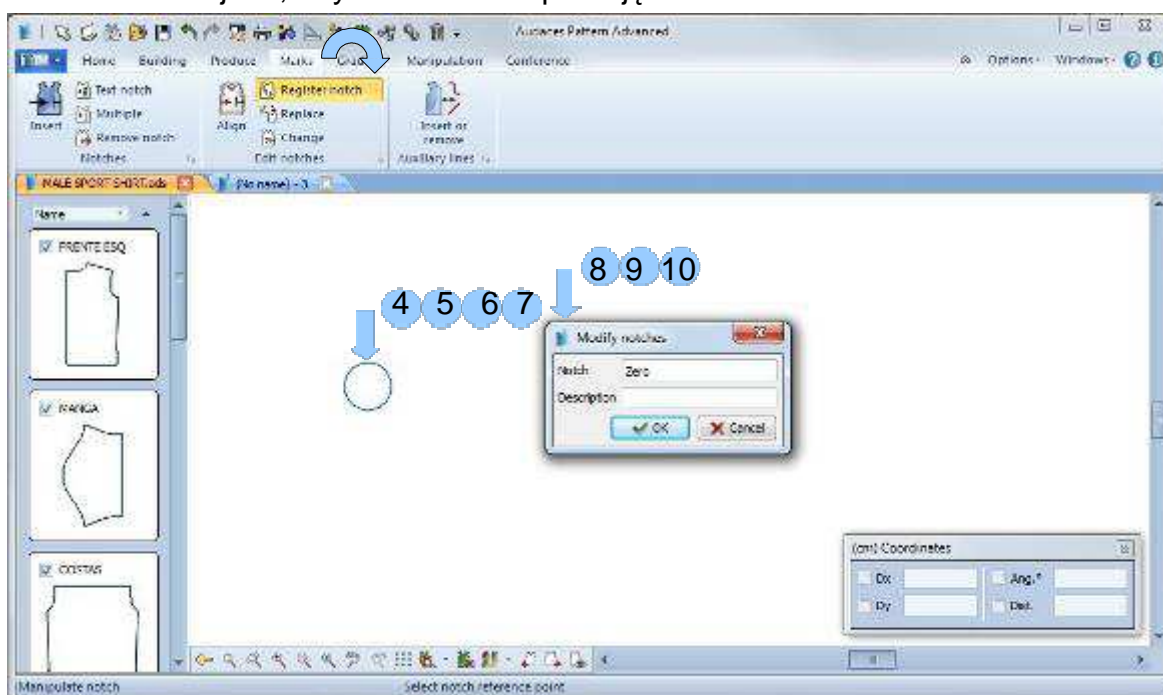
Modify / Modyfikuj – modyfikuje istniejące naciętki.

Delete / Usuń – usuwa naciętki obecne w oknie naciętek.

1. Stwórz pożądany kształt naciętek, korzystając z narzędzi: prostych linii, krzywych oraz łuków;
2. Wybierz narzędzie **Notches / Zapisz naciętki**; otworzy się okno z opcją **Create/ Utwórz**;
3. Kliknij **Create / Utwórz**;



4. Wskaż element (zaprojektowany kształt), klikając cały kontur;
5. Po wskazaniu wszystkich elementów zatwierdź, klikając obok elementu;
6. Kliknij element, aby zakończyć;
7. Wybierz punkt odniesienia nacinka;
8. Pojawi się okno modyfikacji nacinka, zawierające pola dotyczące nazwy nacinka oraz opisu (odpowiednio **Notch / Nacinki** oraz **Description / Opis**);
9. Wprowadź nazwę nacinka w polu **Notch / Nacinki**;
10. W polu **Description / Opis** wprowadź wszelkie dodatkowe informacje;
11. Kliknij **Ok**, aby zatwierdzić operację.



Wskazówka: opcje usuwania oraz modyfikacji dostępne są jedynie w przypadku nowo utworzonych nacinków. Nie można modyfikować nazwy ani opisu nacinków, które są już zawarte w oprogramowaniu.

Replace / Zastąp

Ta funkcja zamienia wszystkie nacinki wykroju na raz lub usuwa je.

Notches / Nacinki – kolumna z listą nacinków. W tej kolumnie wybierz nacinek wykroju, który chcesz zmodyfikować;

Patterns / Szablony – lista wykrojów dostępnych na pulpicie.

Replace it with a notch / Zamień na nacinek - po wybraniu tej opcji ukaże się lista rodzajów nacinków, na które zostaną zamienione wybrane nacinki.

Height (cm) / Wysokość - wysokość nacinka, na który zostanie zamieniony wybrany nacinek.

Height (cm) / Szerokość - szerokość nacinka, na który zostanie zamieniony wybrany nacinek.

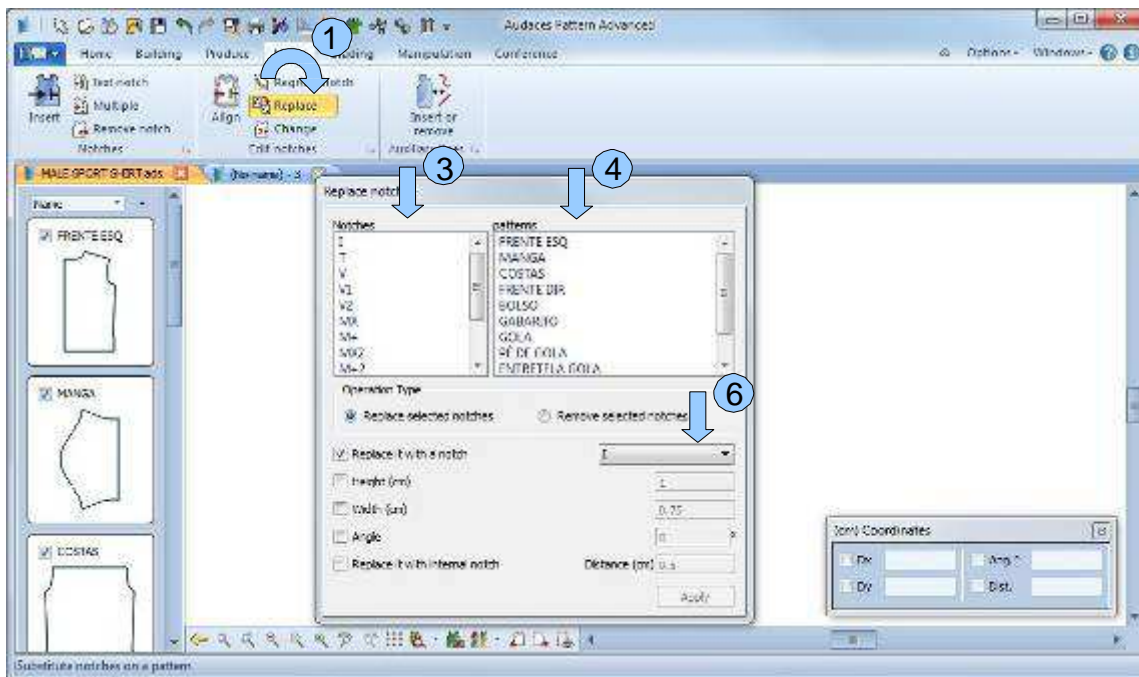
Angle / Kąt - kąt nacinka, na który zostanie zamieniony wybrany nacinek.

Replace it with internal notch / Zamień na nacinek wewnętrzny – gdy ta opcja jest aktywna, nacinek konturowy zostanie zamieniony na nacinek wewnętrzny.

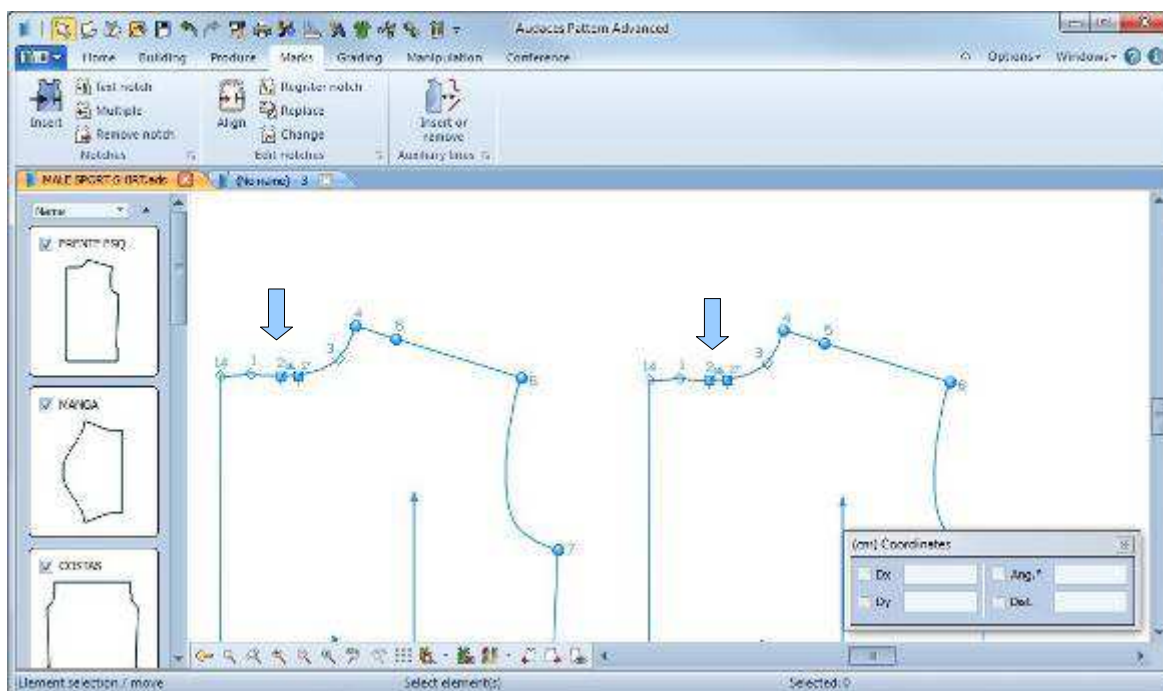
Distance (cm) / Odległość – odległość pomiędzy oryginalnym nacinkiem konturowym oraz nowym nacinkiem wewnętrznym.

Remove selected notches / Usuwa wybrane nacinki – usuwa wszystkie wybrane rodzaje nacinków z wykroju.

1. Wybierz narzędzie **Replace / Zastąp** palety **Marks / Oznaczenia**;
2. Otworzy się okno zamiany nacinka (**Replace notches / Zamień nacinki**);
3. Wybierz typ nacinka, który zostanie zamieniony;
4. Wybierz wykroj, którego nacinek zostanie zamieniony;
5. Wybierz opcję **Replace it with a notch / Zamień na nacinek wewnętrzny**;
6. Wybierz typ nacinka, na które zostanie zamieniony nacinek pierwotne;



7. Kliknij **Apply / Zastosuj** , aby automatycznie zamienić wszystkie wybrane nacińki. Od razu po tej operacji zobaczysz informację o liczbie nacińków, które zostały zamienione;
8. Po kliknięciu **Apply / Zastosuj** otworzy się okno zawierające informację o liczbie zamienionych nacińków. Kliknij **Ok**.



Change / Zmień

Funkcja ta zmienia pozycję oraz wymiary wybranego nacińka wykroju;

Width (cm) / Szerokość – zmienia szerokość nacińka;

Height (cm) / Wysokość – zmienia wysokość nacińka;

Angle (cm) / Kąt – zmienia kąt nacińka;

Notch / Nacinek – zmienia typ nacińka;

Text / Tekst – po wybraniu nacińka tekstowego (text notch), można przeglądać i edytować jego treść;

Perimeter (cm) / Obwód – zmienia obwód, na którym wprowadzony zostanie nacinek;

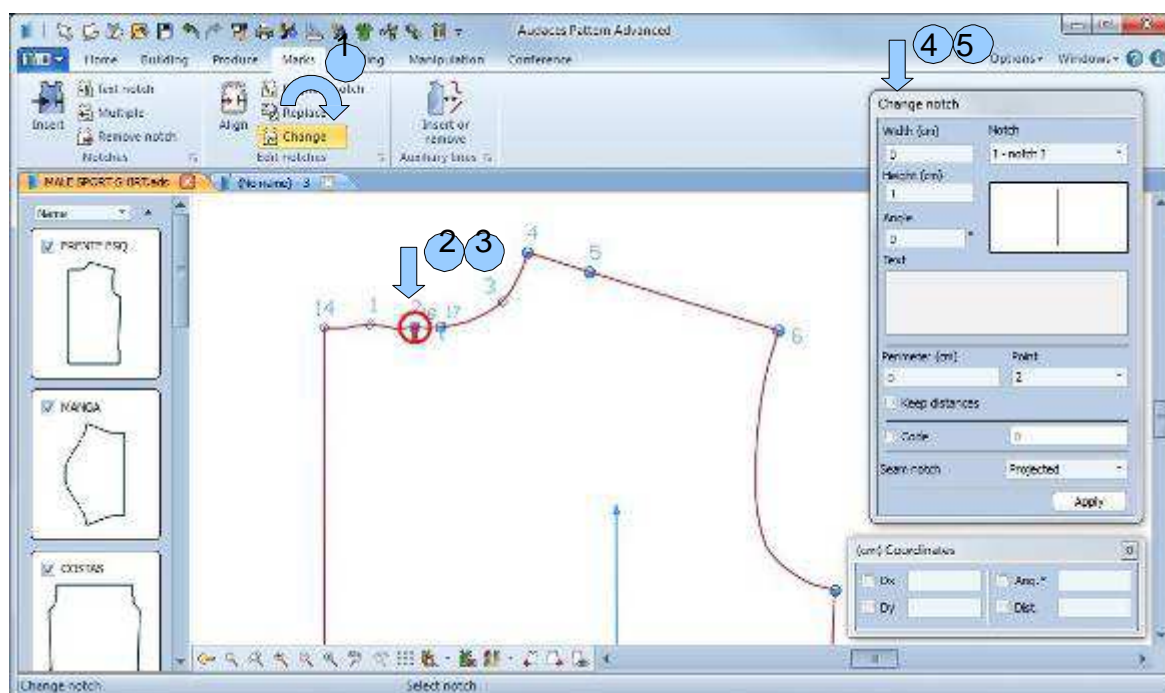
Point / Punkt – zmienia kontrolny punkt odniesienia, który zostanie zastosowany do nacińka. Ustala relację pomiędzy punktem kontrolnym oraz ustalonym obwodem;

Keep distances / Zachowaj odległość – zachowuje odległości pomiędzy nacińkiem i stopniowaniem rozmiarów.

Code / Kod – ustawia numer kodu nacińka;

Seam notch / Nacinek szwu – zmienia typ wyświetlania nacińka na szwie.

1. Wybierz narzędzie **Change / Zmień** palety **Marks / Oznaczenia**;
2. Wskaż wykroj;
3. Wskaż nacinek;
4. Otworzy się okno zmiany nacińka (**Change notch / Zmień nacińek**);
5. Po wybraniu pozycji zaznaczenia i jego wymiaru, kliknij **Apply / Zastosuj**;
6. Naciśnij prawy przycisk myszy, aby anulować.



Digitize / Digitalizuj

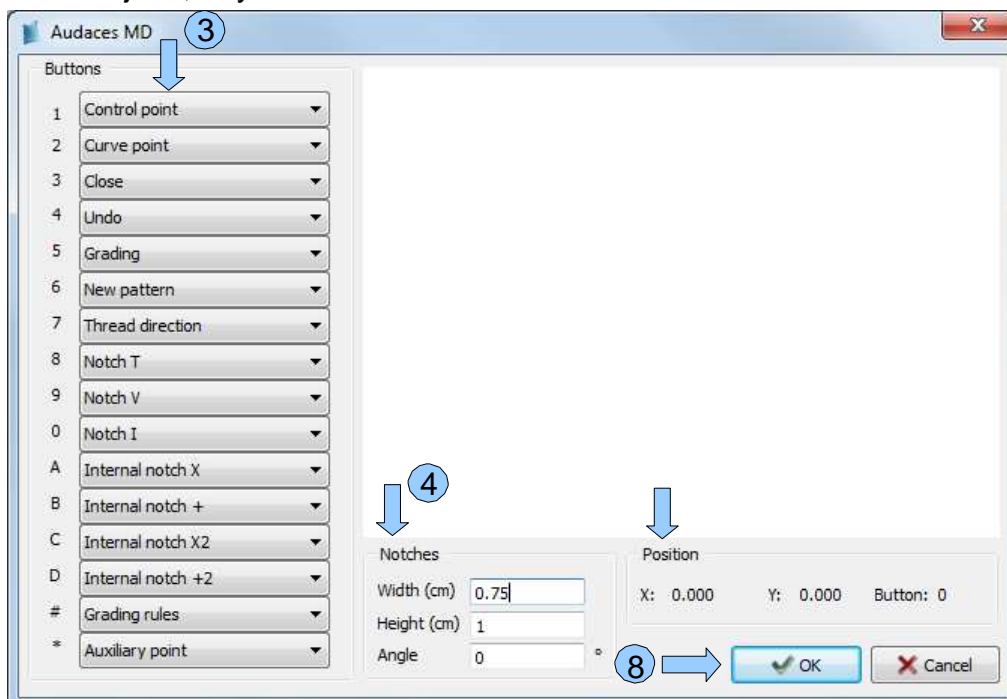
Funkcja ta służy do konfiguracji opcji komunikacji pomiędzy digitalizatorem oraz oprogramowaniem Audaces Apparel Patterns.

Buttons / Przyciski – opcja ta pozwala skonfigurować przyciski myszy używane przy digitalizacji wykrojów przy pomocy digitalizatora, a także przydzielić właściwość wykroju do każdego przycisku.

Notches / Nacinki – ustawia rozmiar nacinków wykroju, które zostaną wskazane przez ustawione przyciski po kliknięciu wykroju papierowego.

Position / Położenie – informacja o pozycji myszy oraz aktualnie używanym przycisku.

1. Wybierz narzędzie **Digitize / Digitalizuj** palety **Produce / Wykonaj**;
2. Otworzy się okno **Audaces MD**, w którym można skonfigurować właściwości wykroju;
3. Przypisz właściwość wykroju do każdego przycisku myszy;
4. Ustaw właściwości nacinka;
5. Digitalizuj wykrój zgodnie z ruchem wskazówek zegara;
6. Rozpocznij digitalizację od punktów kontrolnych;
7. Wstaw wewnętrzne nacinki oraz nitkę dopiero po zamknięciu konturu wykroju, za pomocą przycisku odpowiadającego opcji **Close / Zamknij**;
8. Kliknij **Ok**, aby zatwierdzić ustawienia.



4. Stopniowanie wykrojów

Tangent / Styczna

Funkcja ta służy do stopniowania wykrojów na podstawie stycznych każdego wybranego punktu.

Distance (cm) / Odstęp – odległość między każdym stopniowanym rozmiarem.

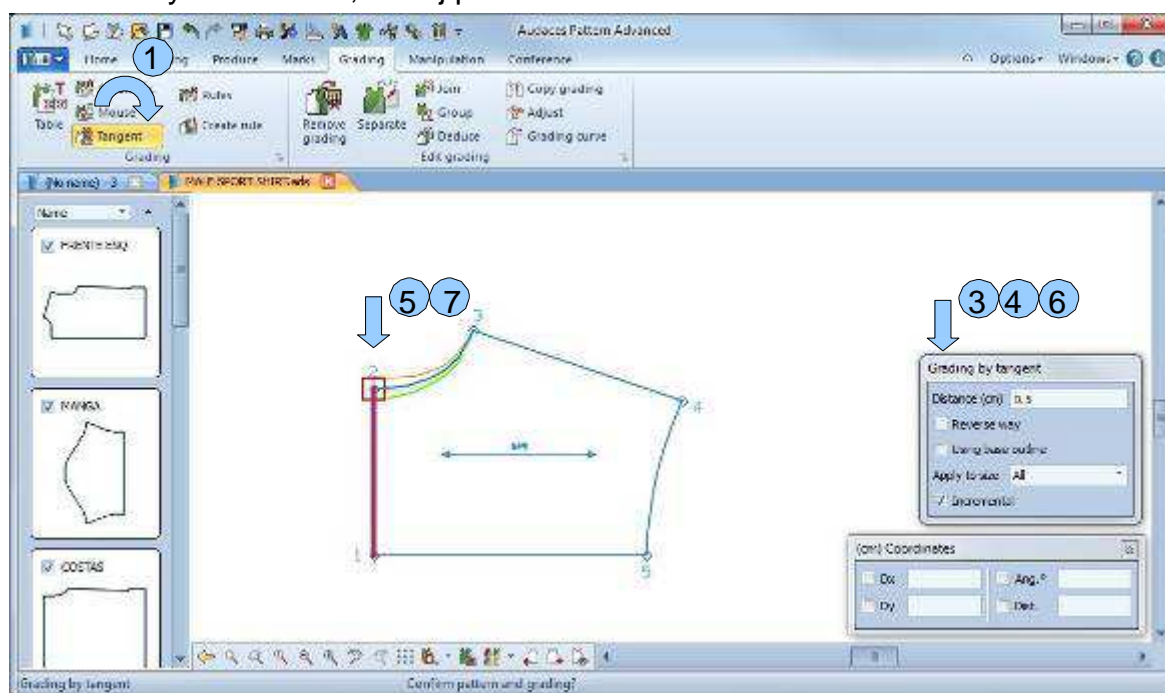
Reverse way / Sposób odwrócenia– zmiana kierunku, w którym wykroj będzie stopniowany;

Using base outline / Używa podstawowego obrysu – po wybraniu tej opcji, wykroj podstawowy zachowany zostanie jako początkowy kontur stopniowania. Gdy ta opcja jest odznaczona, można dodać rozmiar do istniejącego stopniowania.

Apply to size / Zastosuj dla rozmiaru – lista wszystkich rozmiarów, które mają być stopniowane zgodnie z zasadami zdefiniowanymi dla wykroju. Opcja ta pozwala wybrać konkretny rozmiar lub wszystkie rozmiary;

Incremental / Przyrost - stopniuje rozmiary w oparciu o wskazany wymiar w odniesieniu do poprzedniego rozmiaru.

1. Wybierz narzędzie **Tangent / Syuczna** palety **Grading / Stopniowanie**;
2. Otworzy się okno stopniowania za pomocą stycznych (**Grading by tangent / Stopniowanie po stycznej**);
3. Ustaw odległość (**Distance / Odstęp**) pomiędzy rozmiarami;
4. Wybierz opcję **Incremental / Przyrost**;
5. Wskaż wykroj;
6. Wybierz opcję **All / Wszystko** w pozycji **Apply to size / Zastosuj dla rozmiaru**, aby stopniować wszystkie rozmiary;
7. Użyj myszy, aby wskazać punkty kontrolne lub nacinki wykroju;
8. Aby zatwierdzić, kliknij punkt.



Rules / Reguły

Funkcja ta stopniuje wszystkie punkty kontrolne oraz nacinki na podstawie zasad lub przekonfigurowanych zestawów zasad.

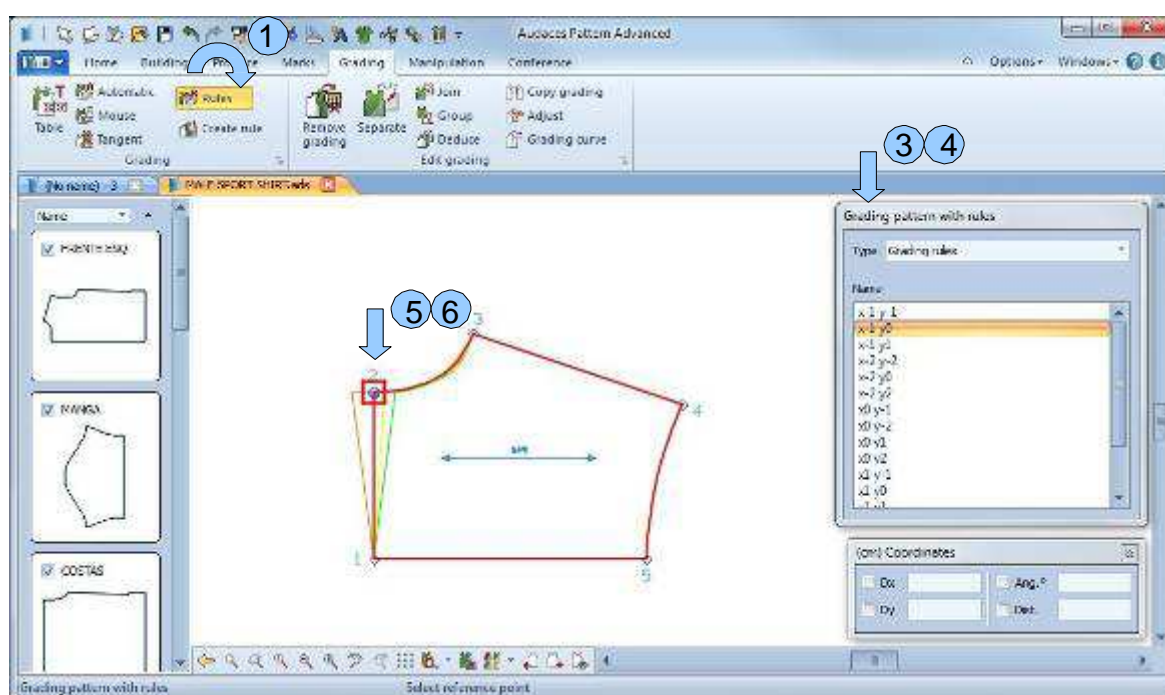
Type / Typ

- **Grading rules / Reguły stopniowania** – wstawia uprzednio utworzone zasady.
- **Set of rules / Grupowanie reguł** – wstawia zestawy zasad uprzednio utworzone przez użytkownika.

Wskazówka: Zestaw zasad użytkownika można stworzyć za pomocą opcji **Start > Configurations / Konfiguracja > Grading rules / Reguły stopniowania**.

Nome / Nazwa - lista zasad stopniowania; niektóre z nich są definiowane przez użytkownika, a niektóre są dostarczane z oprogramowaniem.

1. Wybierz narzędzie;
2. Otworzy się okno stopniowania z użyciem zasad (**Grading pattern with rules / Stopniowanie szablonu wg reguł**);
3. W polu **Type / Typ** wybierz stopniowanie, na podstawie zasad lub zestawu zasad;
4. W polu **Name / Nazwa** wybierz zasadę, która zostanie zastosowana;
5. Wskaż wykrój;
6. Wskaż punkty kontrolne i/lub nacinki;
7. Anuluj, aby dezaktywować narzędzie.



Create rule / Utwórz regułę

Ta funkcja tworzy zasady stopniowania z już zestopniowanych wykrojów. Za pomocą tego narzędzia możesz zachować stopniowanie i wykorzystać je w innych wykrojach.

Rule name / Nazwa reguły – przypisuje nazwę do zasady.

Digitizer code / Kod digitizera – przypisuje kod do zasady.

DX/DY– wartości DX oraz DY, które zostaną zdigitalizowane; można je tutaj edytować.

New / Nowy - tworzy nowy rozmiar, który może być większy lub mniejszy od wybranego rozmiaru.

Base / Podstawowy - ustawia rozmiar odniesienia. Rozmiar odniesienia zostanie podświetlony na czerwono w kolumnie.

Delete / Wyłącz - usuwa wybrany rozmiar.

Incremental / Przyrost – jeśli ta opcja jest aktywna, rozmiary będą stopniowane w oparciu o wskazany wymiar, a poprzedni rozmiar zostanie wykorzystany jako odniesienie.

In the field / W polu- możesz ustawić wartość, która będzie stosowana do wszystkich rozmiarów kolumn DX lub DY.

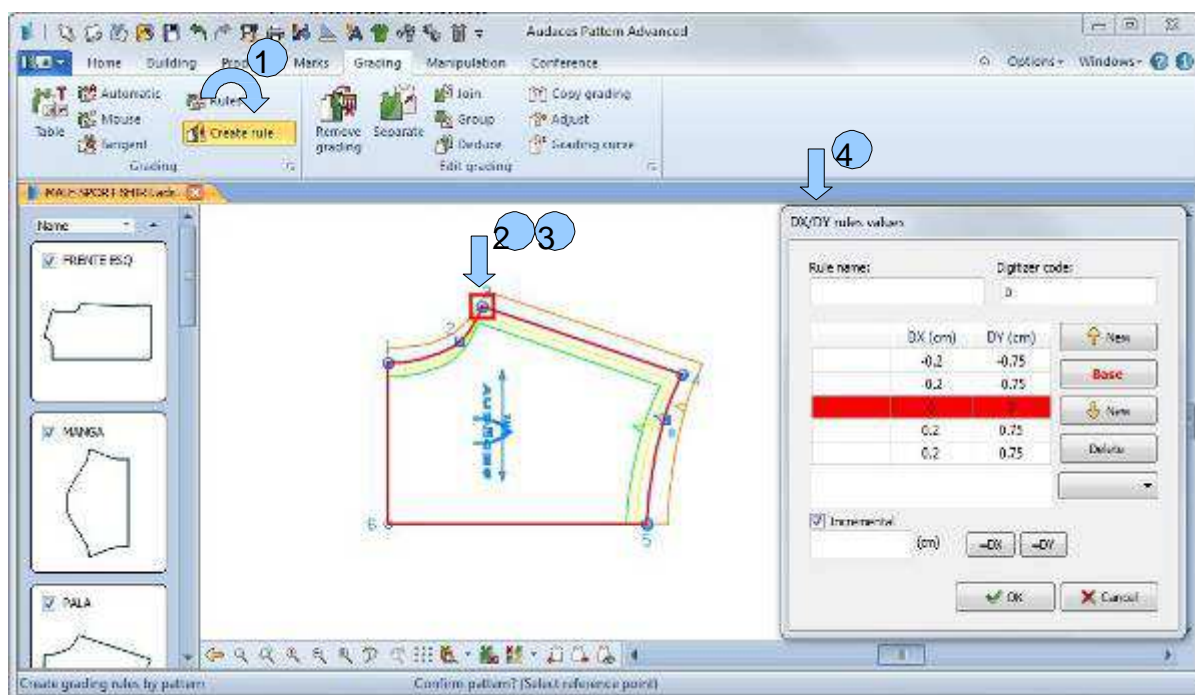
= **DX** - gdy ta opcja jest aktywna, wartość przypisana do DX zostanie zastosowana do wszystkich rozmiarów.

= **DY** - gdy ta opcja jest aktywna, wartość przypisana do DY zostanie zastosowana do wszystkich rozmiarów.

Ok – zatwierdza operację.

Cancel – anuluje operację.

1. Wybierz narzędzie **Rules / Utwórz regułę** palety **Grading / Stopniowanie**;
2. Wskaż wykroj;
3. Wskaż punkt odniesienia, z którego zostanie stworzona zasada;
4. Zostanie otwarte okno tworzenia zasad stopniowania na podstawie wykroju, w którym wprowadza się opisane wyżej ustawienia;
5. Kliknij **Ok**, aby zatwierdzić.

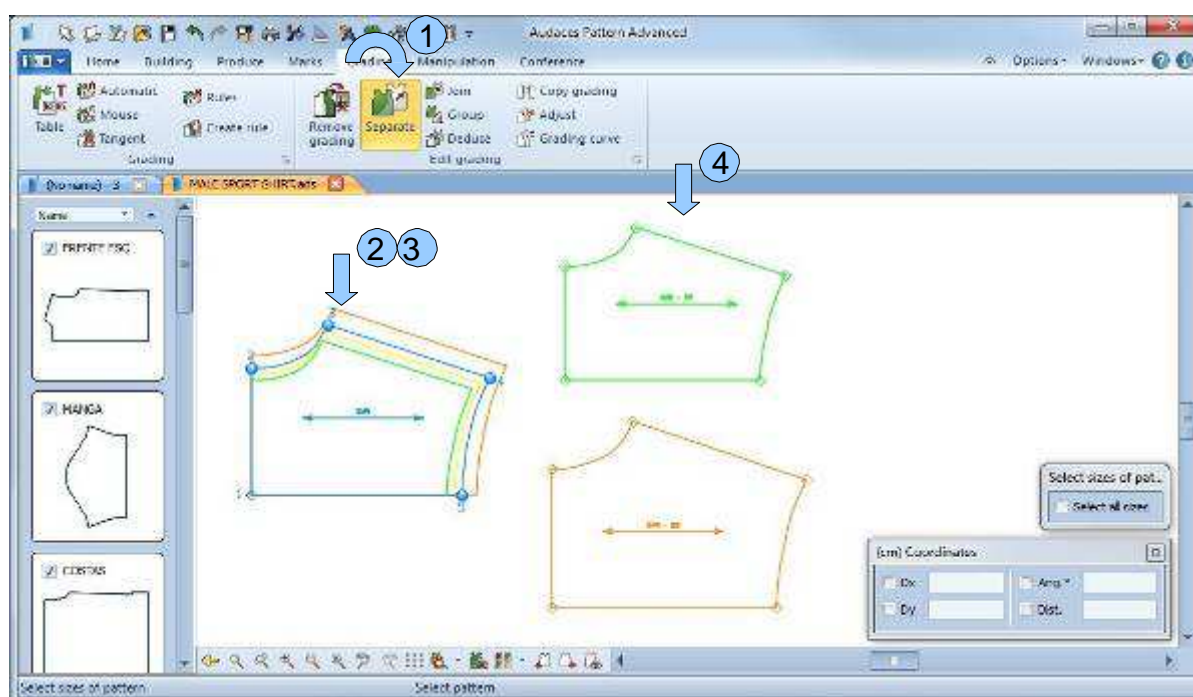


Separate / Oddziel

Ta funkcja wydziela rozmiary stopniowania poprzez ich kopiowanie.

Separate all sizes / Wybierz wszystkie rozmiary – wydziela wszystkie stopniowane rozmiary na raz.

1. Wybierz narzędzie **Separate / Oddziel** palety **Grading / Stopniowanie**;
2. Wskaż wykrój;
3. Za pomocą myszy wskaż rozmiar, który ma zostać wydzielony;
4. Wskaż położenie wykroju na pulpicie;
5. Zatwierdź i anuluj.



Join / Połącz

Ta funkcja łączy rozmiary wykroju, aby utworzyć stopniowanie.

Adjust curves / Dostosuj krzywe – po wybraniu dopasowuje kontur krzywych wykroju w momencie, gdy są one łączone.

1. Wybierz narzędzie **Join/ Połącz** palety **Grading Stopniowanie**;
2. W oknie łączenia rozmiarów **Join sizes / Połącz rozmiary**, wybierz opcję **Adjust curves / Dostosuj krzywe** w celu lepszego dopasowania krzywych przy łączeniu rozmiarów;
3. Wskaż wykrój odniesienia;

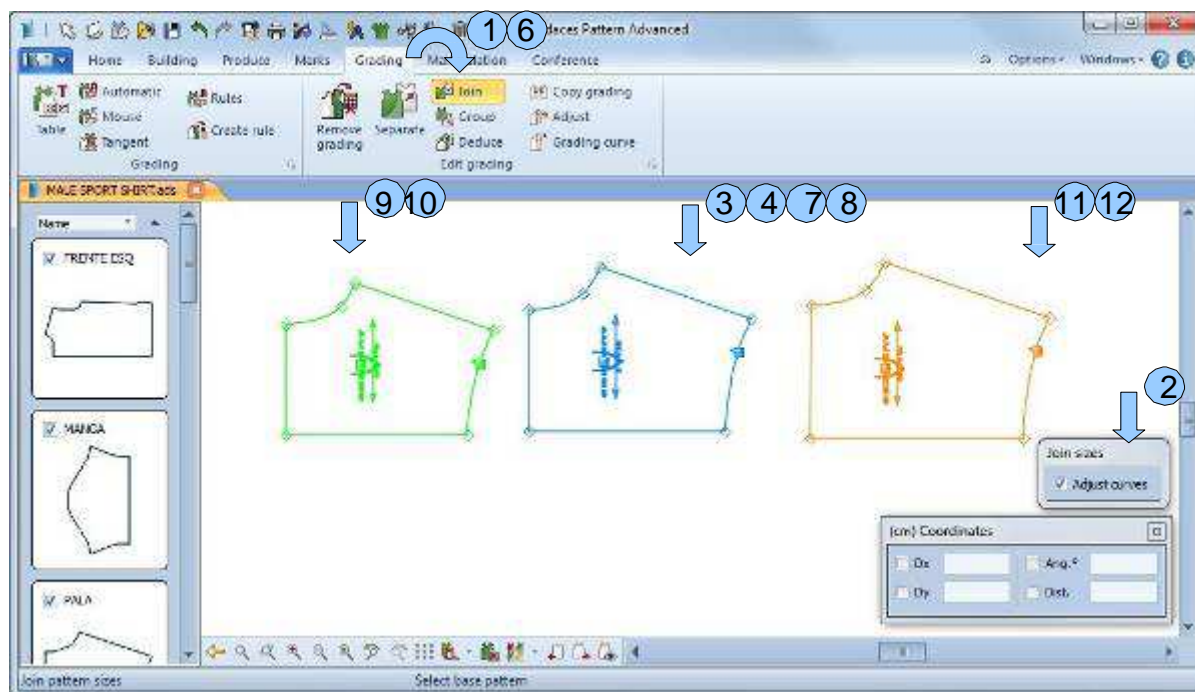
4. Wskaż punkt kontrolny oraz wykrój odniesienia;
5. Zwróć uwagę, że jeśli wykrój nie ma ustawionego stopniowania rozmiaru, oprogramowanie wyświetli ostrzeżenie dot. ustawień stopniowania w oknie **Properties / Właściwości szablonu**. Kliknij **Yes / Tak** w oknie **Join pattern sizes / Połącz rozmiary szablonu** i ustaw stopniowanie.



6. Wybierz narzędzie **Join / Połącz** ponownie;
7. Wskaż wykroje odniesienia;
8. Wskaż punkt odniesienia wykroju odniesienia;
9. Wskaż kontur rozmiaru S;
10. Wskaż punkt odniesienia rozmiaru S;
11. Wskaż kontur rozmiaru L;
12. Wskaż punkt odniesienia rozmiaru L;
13. Zatwierdź operację;
14. Otworzy się następujące okno z ostrzeżeniem:



15. Kliknij **OK**.



Group / Grupa

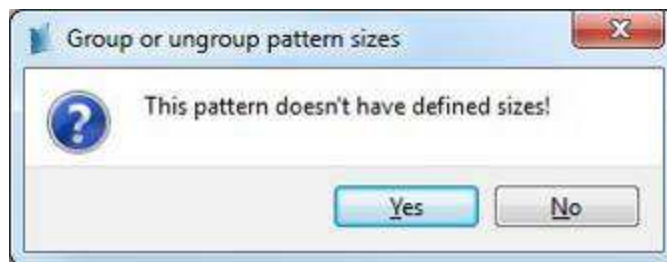
Funkcja ta służy do grupowania stopniowania wykroju i umożliwia uporządkowanie stopniowanych rozmiarów względem punktu odniesienia.

DX point (cm) / Punkt DX – przydziela DX wartość, która zostanie zastosowana, aby ustalić odległość pomiędzy dwoma wykrojami.

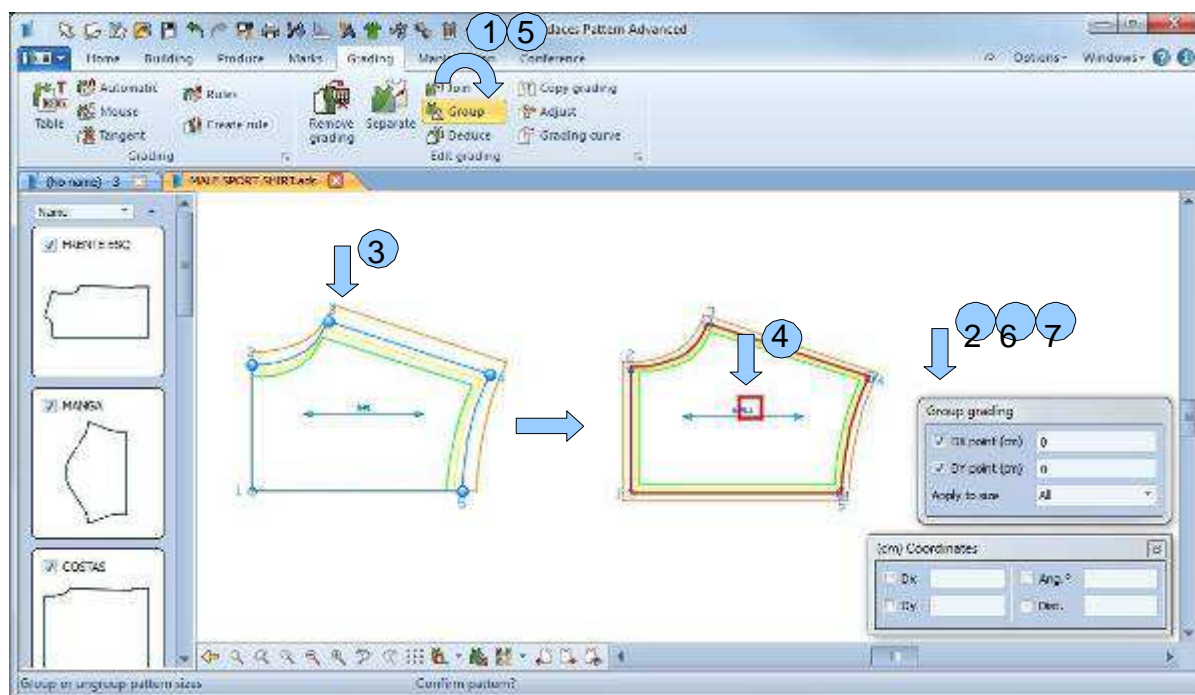
DY point (cm) / Punkt DY – przydziela DY wartość, która zostanie zastosowana, aby ustalić odległość pomiędzy dwoma wykrojami.

Apply to size / Zastosuj w rozmiarze – ustawia rozmiar, który ma zostać zgrupowany, i pozwala na wybór jednego rozmiaru lub wszystkich.

1. Wybierz narzędzie **Group / Grupa** palety **Grading / Stopniowanie**;
2. Otworzy się okno grupowania stopniowania **Group grading / Stopniowanie grup**;
3. Wskaż i zatwierdź wykrój;
4. Zwróć uwagę, że jeśli wykrój nie ma ustawionego stopniowania rozmiaru, oprogramowanie wyświetli ostrzeżenie dot. ustawień stopniowania w oknie **Properties / Właściwości szablonu**. Kliknij **Yes / Tak**, aby ustawić stopniowanie;



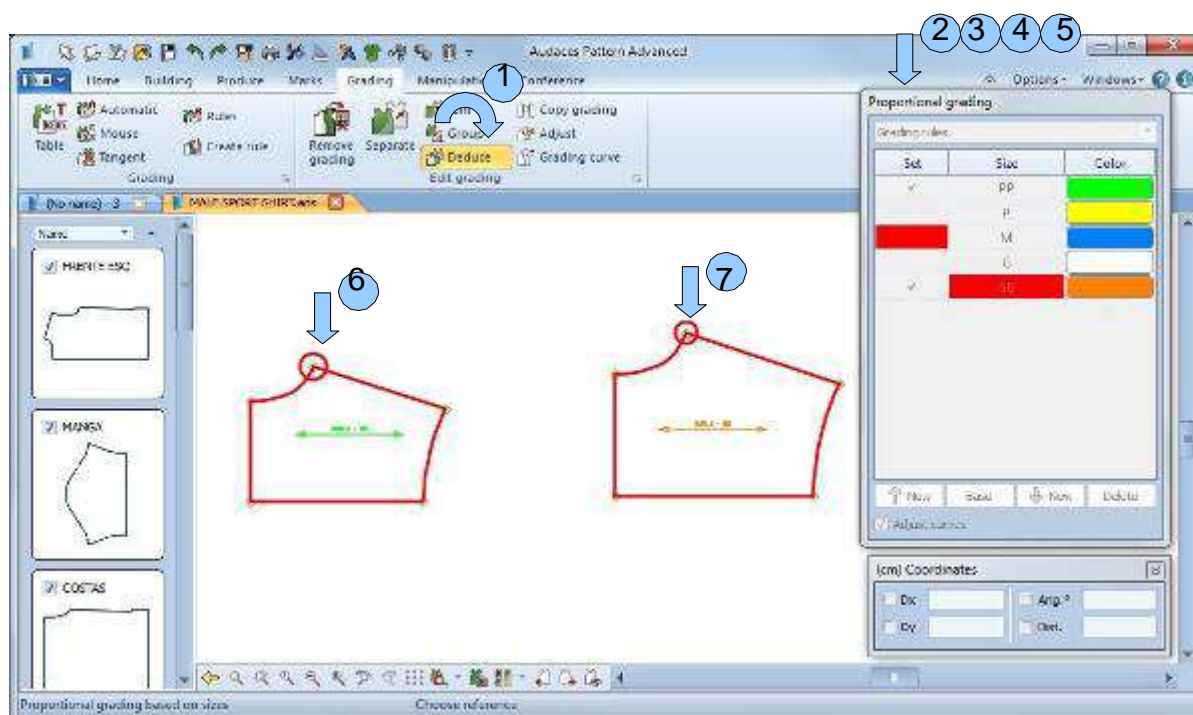
5. Wybierz narzędzie **Join / Połącz** ponownie;
6. Przydziel wartości do **DX**;
7. Wybierz opcję **All / Wszystko** w rozwijanym menu **Apply to size /Zastosuj w rozmiarze**;
8. Za pomocą myszy wskaż punkt kontrolny odniesienia, aby uporządkować wykroje.



Deduct / Wyprowadź

Funkcja ta proporcjonalnie stopniuje wykroje, korzystając z istniejących rozmiarów, wskazanych na pulpicie. To narzędzie pokazuje wykroje, których brakuje w istniejącym stopniowaniu.

1. Wybierz narzędzie **Deduct / Wyprowadź** palety **Grading / Stopniowanie**;
2. Otworzy się okno stopniowania proporcjonalnego (**Proportional grading**);
3. W obszarze **Grading rules / Reguły stopniowania** wybierz stopniowanie;
4. Wybierz opcję dopasowania krzywych **Adjust curves / Dostosuj krzywe**;
5. W oknie stopniowania proporcjonalnego wybierz wykroje, które są już na pulpicie.
6. Wskaż najmniejszy wykrój oraz wybierz jego punkt odniesienia;
7. Wskaż największy wykrój oraz wybierz jego punkt odniesienia;



8. Zatwierdź operację i anuluj

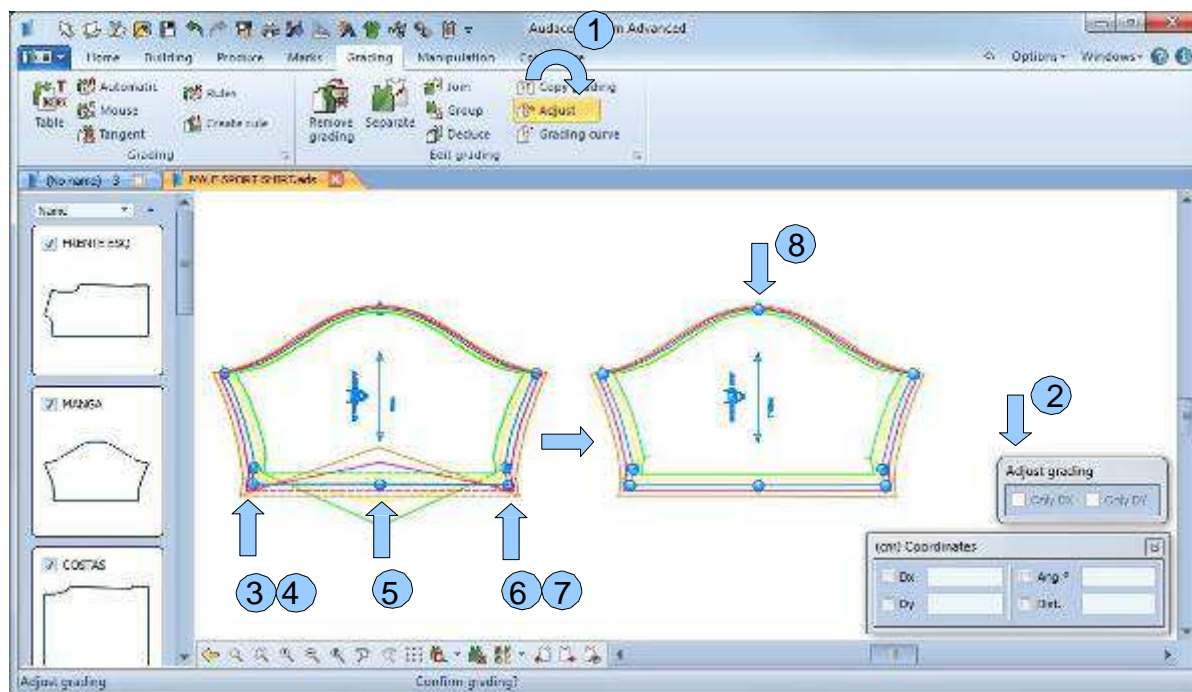
Adjust / Dostosuj

Ta funkcja dopasowuje stopniowanie punktu w odniesieniu do innych punktów wykroju.

Only DX / Tylko DX – dopasowuje stopniowane punkty w odniesieniu do DX..

Only DY / Tylko DY – dopasowuje stopniowane punkty w odniesieniu do DY..

1. Wybierz narzędzie **Adjust / Dostosuj** palety **Grading / Stopniowanie**;
2. Otworzy się okno dopasowania stopniowania **Adjust grading / Dostosuj stopniowanie**, w którym można skorzystać z opcji **Tylko DX** lub **Tylko DY** (wyjaśnione wyżej) lub obu, jeśli żadna z opcji nie zostanie wybrana;
3. Wskaż wykroj;
4. Wskaż punkt kontrolny początkowy;
5. Wskaż punkty kontrolne, które mają zostać dopasowane;
6. Wskaż punkt kontrolny końcowy;
7. Kliknij prawym klawiszem, aby anulować i wyświetlić punkty;
8. Zatwierdź i anuluj.



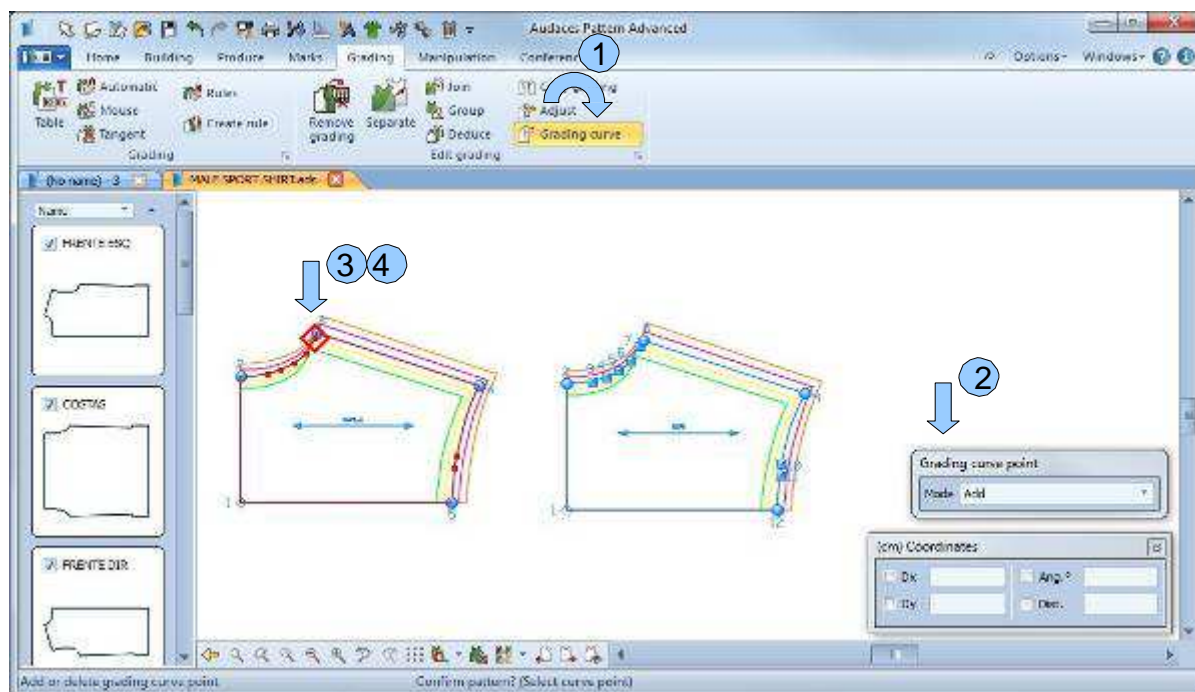
Grading curve / Stopniowanie krzywej

Funkcja ta dodaje i usuwa punkty stopniowania krzywej na konturze rozmiaru odniesienia.

Mode / Tryb

- **Add / Dodaj** – dodaje punkty stopniowanej krzywej.
- **Remove Mode / Usuń** – usuwa punkty stopniowanej krzywej.

1. Wybierz narzędzie **Grading curve / Stopniowanie krzywej** palety **Grading / Stopniowanie**;
2. Otworzy się okno punktu stopniowania krzywej **Grading curve point / Punkt stopniowania krzywej**;
3. Wskaż wykrój;
4. Wskaż punkt krzywej, który ma zostać przekształcony w punkt stopniowania krzywej, lub usuń punkt stopniowanej krzywej i przekształć go z powrotem w punkt krzywej.
5. Anuluj, aby dezaktywować narzędzie.



5. Manipulowanie wykrojem

Move point / Przesuń punkt

Funkcja ta służy do przesuwania punktów kontrolnych za pomocą współrzędnych w celu uzyskania większej precyzji.

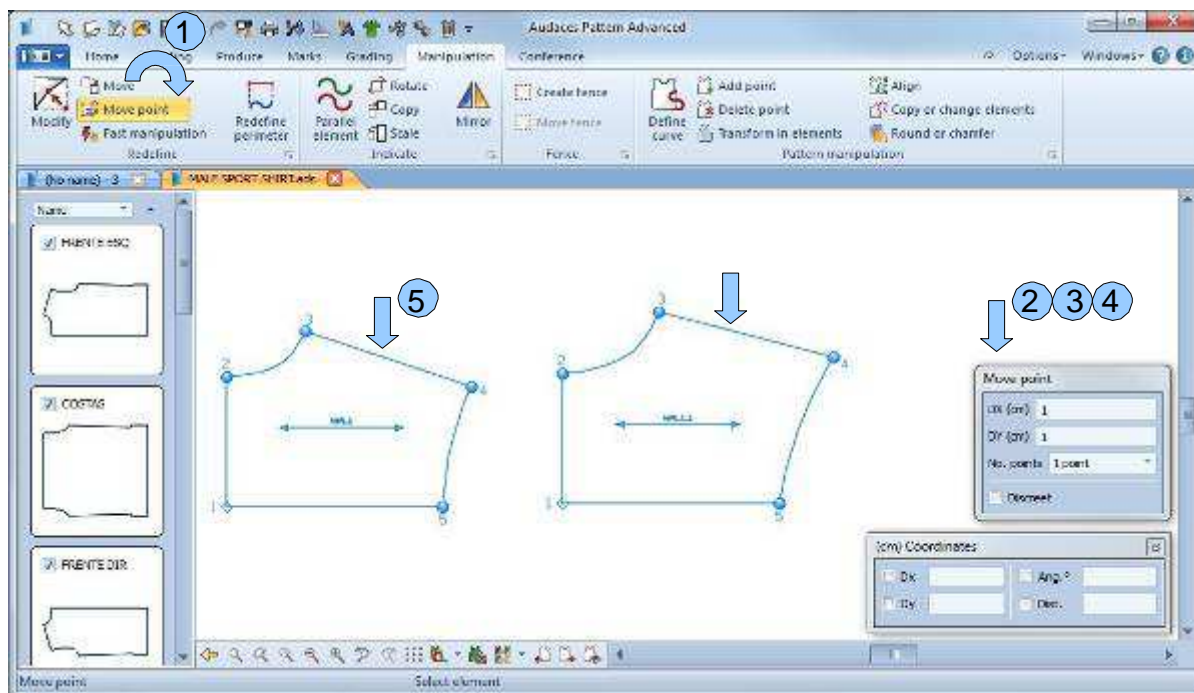
DX (cm) – ustawia wartość DX. **DY (cm)** – ustawia wartość DY. **No. of points / II. punktów**

- **1 point / 1 punkt** – przesuwa tylko wybrany punkt.
- **No. of points / N punktów** – pozwala na wybór wielu punktów jednocześnie, a następnie ich przesunięcie.

Discreet / Dyskretnie– gdy ta opcja jest aktywna, przesuwa wybrany punkt razem z punktami krzywej, które z nim sąsiadują.

1. Wybierz narzędzie **Move point / Przesuń punkt** palety **Manipulation / Manipulacja**;
2. Otworzy się okno przesunięcia punktów **Move points / Przesuń punkt**;
3. Wskaż wartości **DX** oraz **DY**;
4. Wybierz opcję przesuwania jednego punktu (**1 punkt**);
5. Wskaż element lub wykroj;

6. Zatwierdź, klikając punkt, a następnie anuluj.



Scale / Wykurcz

Funkcja ta pozwala powiększać lub zmniejszać wykroje z użyciem współczynników skali.

X factor / Czynniki X - ustawia powiększenie względem X. Gdy współczynnik jest równy 1, jest to równoważne 100% lub pełnemu rozmiarowi.

Y factor / Czynniki Y - ustawia powiększenie względem Y. Gdy współczynnik jest równy 1, jest to równoważne 100% lub pełnemu rozmiarowi.

Wskazówka: Współczynniki skali mnożą aktualną wartość, na przykład: jeśli wybranym elementem jest prostokąt o wymiarach 10 cm w kierunku X oraz 40 cm w kierunku Y, a Czynniki X = 2 oraz Czynniki Y = 2, otrzymamy prostokąt o wymiarach 20 cm w kierunku X oraz 80 cm w kierunku Y.

DX (cm) – ustawia wartość DX.

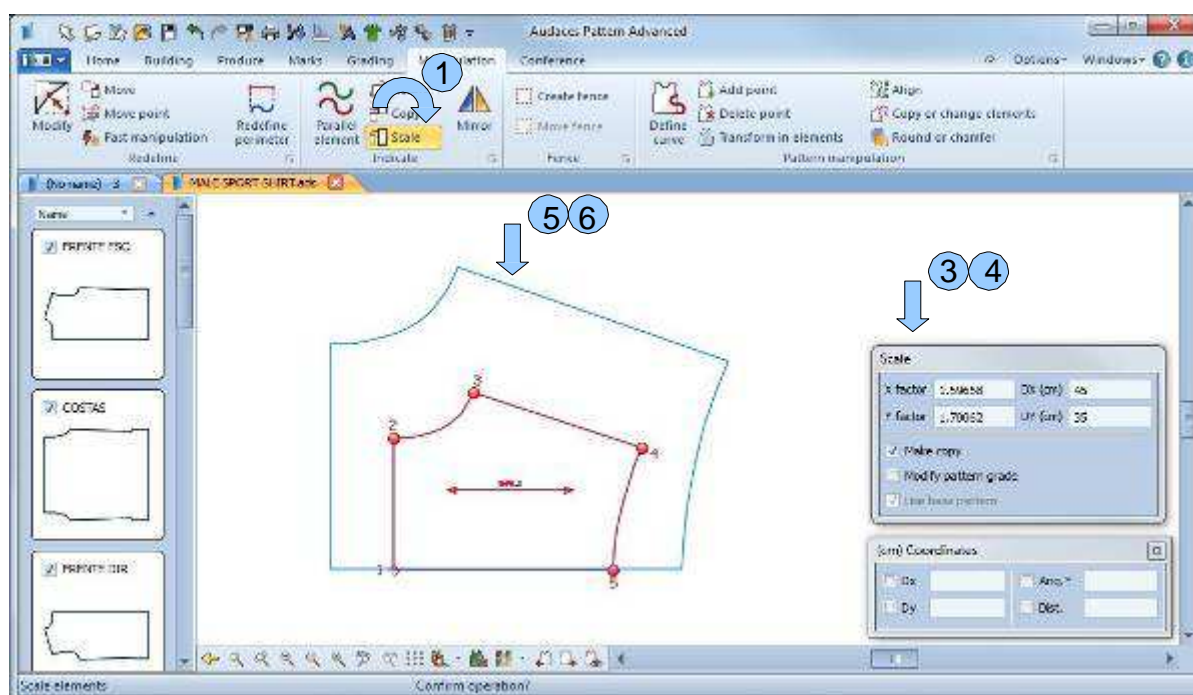
DY (cm) – ustawia wartość DY.

Make copy / Skopiuj - po wybraniu tej opcji obiekt zostanie skopiowany.

Modify pattern grade / Modyfikuj stopniowanie szablonu - jeśli powiększonym obiektem jest stopniowany szablon, należy aktywować tę opcję, aby zmodyfikować stopniowanie.

Use base pattern / Użyj szablonu bazowego - po wybraniu tej opcji do powiększenia użyty zostanie wykrój odniesienia.

1. Wybierz narzędzie **Scale / Wykurcz** palety **Manipulation / Manipulacja**;
2. Otworzy się okno powiększania lub zmniejszenia **Scale / Wykurcz**;
3. Wskaż wartości **DX** oraz **DY**;
4. Wybierz opcję wykonania kopii obiektu **Make copy / Skopiuj**;
5. Wskaż element lub wykrój;
6. Za pomocą myszy ustaw punkt odniesienia;
7. Zatwierdź i anuluj.



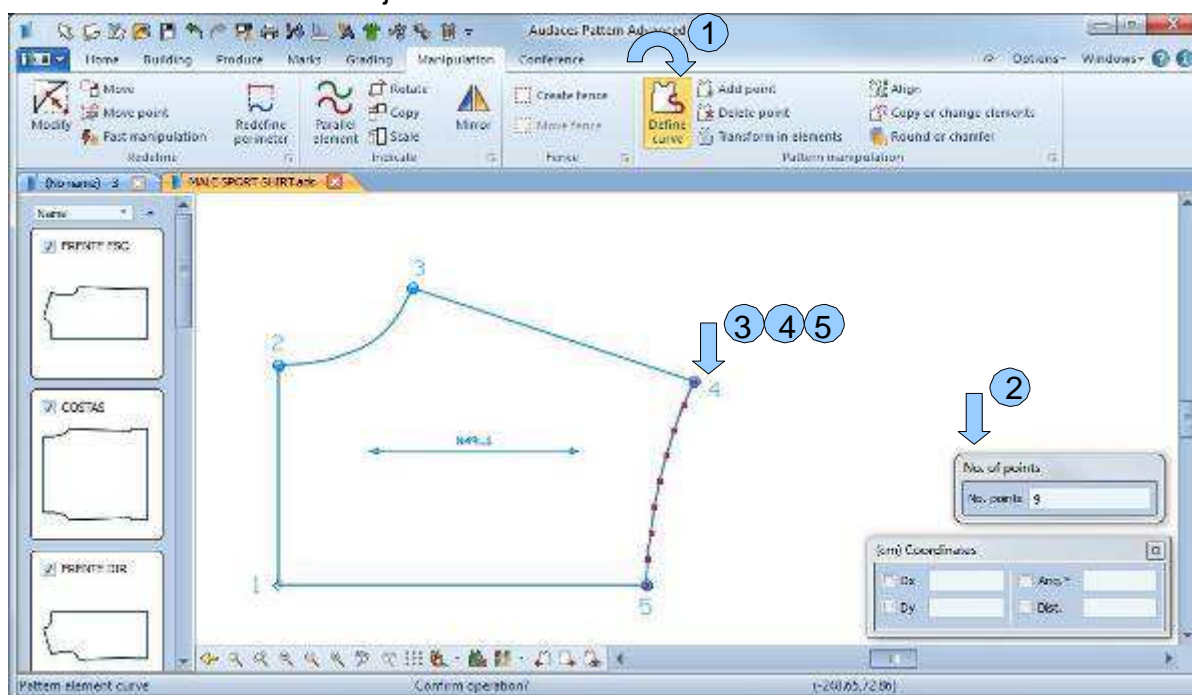
Define curve / Zdefiniuj krzywą

Za pomocą tego narzędzia możesz ustawić liczbę punktów krzywej, przekształcając je w proste linie lub krzywe.

No. of points / Ilość punktów - liczba punktów krzywej, które zostaną wstawione do konturu wykroju.

1. Wybierz narzędzie **Define curve / Zdefiniuj krzywą** palety **Manipulation / Manipulacja**;
2. Otworzy się okno liczby punktów **No. of points / Ilość punktów**;
3. Wskaż wykrój;
4. Wskaż pierwszy koniec;
5. Wskaż drugi koniec – obszar, w którym umieszczone zostaną punkty – zgodnie z ruchem wskazówek zegara;

6. Zatwierdź i anuluj.



6. Sprawdzanie wykrojów

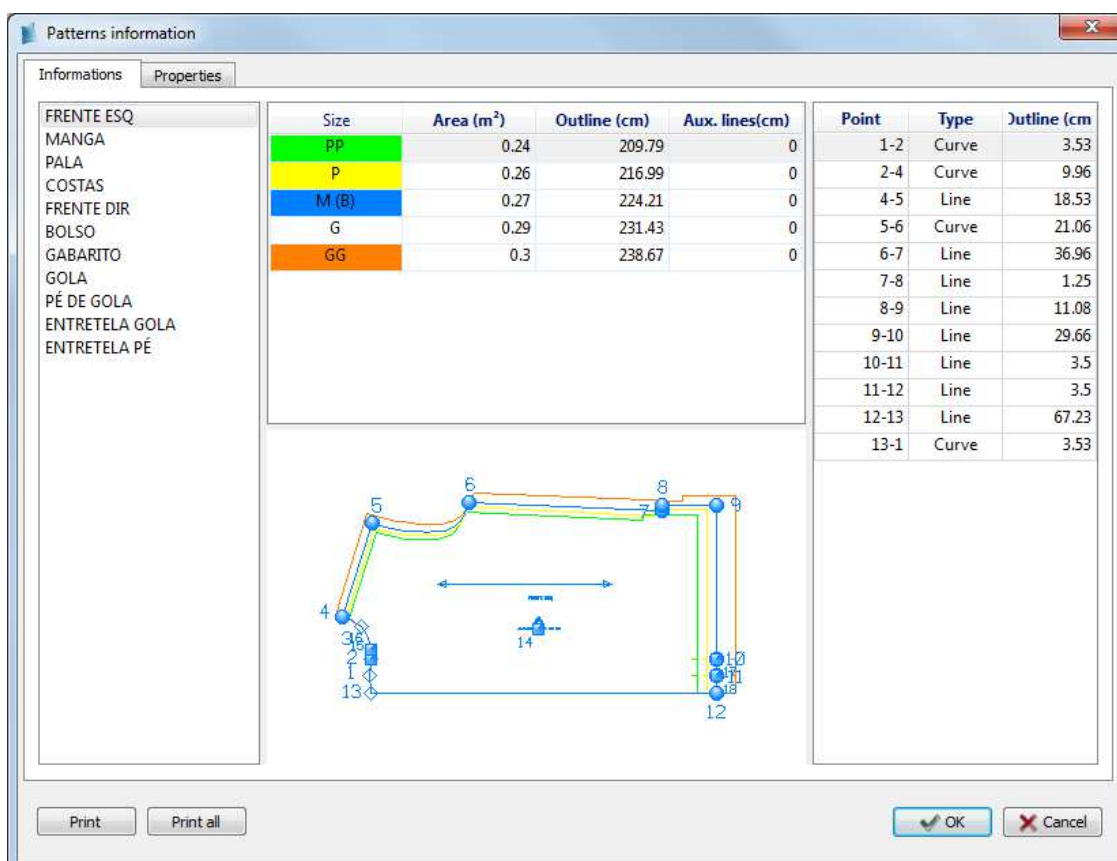
Information about Patterns / Informacje o szablonach

Ta funkcja wyświetla informacje i właściwości dot. wykrojów. Możesz w tym miejscu drukować lub modyfikować informacje. Wszelkie informacje zmodyfikowane w tym polu zostaną także zmodyfikowane w oknie właściwości (**Properties**).

Zakładka Information / Informacje – zawiera informacje o następujących właściwościach wyкроju:

- **Pattern / Szablon** - lista wykrojów obecnych w dokumencie;
- **Size / Rozmiar** - kolumna zawierająca stopniowanie rozmiarów;
- **Area (m²) / Obszar** – obszar każdego rozmiaru w metrach kwadratowych;
- **Outline (cm) / Obrys** – obwód konturu każdego rozmiaru;
- **Aux. lines (cm) / Linie pomocnicze** – obwód linii pomocniczych każdego rozmiaru;
- **Point / Punkt** – informacja „punkt po punkcie” odnośnie elementów, które składają się na wybrany wykrój;
- **Type / Typ** – informacja o tym, czy element jest krzywą, czy linią prostą;
- **Outline (cm) / Obrys** – obwód każdego elementu wyкроju;
- **Pattern Visualization / Wizualizacja** - podgląd wybranego wyкроju w dolnej części

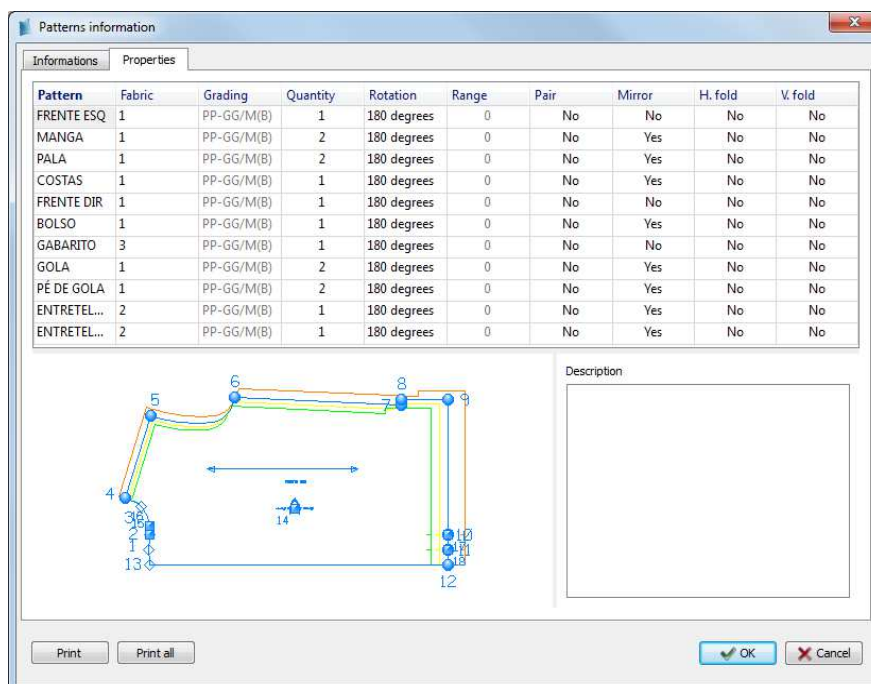
okna.



Zakładka Properties (Własności) – zawiera informacje o następujących właściwościach wykroju:

- **Pattern / Szablon** – wyświetla i pozwala zmienić nazwy wykrojów;
- **Fabric / Materiał** – wyświetla i pozwala na zmianę nazwy materiałów, które będą używane w projekcie każdego ubrania oraz dla każdego wykroju;
- **Grading / Stopniowanie** – wyświetla informacje dot. stopniowania każdego wykroju;
- **Quantity / Ilość** – wyświetla informacje i pozwala zmodyfikować ilość każdego wykroju użytego w projekcie ubrania;
- **Rotation / Obrót** – wyświetla informacje i pozwala wybrać pozycję w stopniach, od której wykroj rozpocznie swój obrót w szablonie zbiorowym;
- **Range / Zakres** – wyświetla informacje o pozycji w stopniach, do której może się przemieścić wykroj w stosunku do pierwotnego obrotu;
- **Pair / Para** – wyświetla informacje, czy wykroj ma parę, i pozwala ją zmodyfikować;
- **Mirror / Odbicie** – wyświetla informacje, czy zostanie wykonane lustrzane odbicie wykroju, i pozwala zmodyfikować tę opcję;
- **H. fold / Złóż poziomo** – wyświetla informacje, wykroj będzie składany poziomo, i pozwala zmodyfikować tę opcję;

- **V. fold / złoż pionowo** – wyświetla informacje, wykroj będzie składany pionowo, i pozwala zmodyfikować tę opcję;
- **Print / Drukuj** – gdy ta opcja jest aktywna, otwarte zostanie okno ustawień drukowania **Print Setup / Konfiguracja wydruku**. Pozwala wybrać szczegółowe informacje dot. projektu ubrania i/lub wykroju, które mają zostać umieszczone w raporcie. Możesz wydrukować szczegółowe informacje tylko o wykroju, lub o wszystkich istniejących wykrojach projektu ubrania.



Comparing perimeters / Porównuje obwody

Za pomocą tej funkcji można mierzyć, porównywać i modyfikować wymiary elementów i wykrojów, szacując sumy i różnice pomiędzy obwodami.

Zakładka **Total perimeter / Obwód całkowity** – wyświetla całkowity obwód wybranego elementu wykroju od jednego punktu do drugiego.

- **Size / Rozmiar** – kolumna zawierająca rozmiary stopniowania wykroju.
- **Total (+) / Razem (+)** - suma wybranych elementów, obliczona przez narzędzie **Add / Dodaj**.
- **Total (-) / Razem (-)** - różnica wybranych elementów, obliczona przez narzędzie **Subtract / Odejmij**.
- **Total / Razem** - różnica matematyczna pomiędzy wartościami **Total (+)** oraz **Total (-)**
- **Add / Dodaj** – dodaje wymiary do tabeli.
- **Subtract / Odejmij** – odejmuje wartość od drugiej wartości.
- **Clear / Wyczyść** – usuwa wszystkie wartości znajdujące się w oknie.

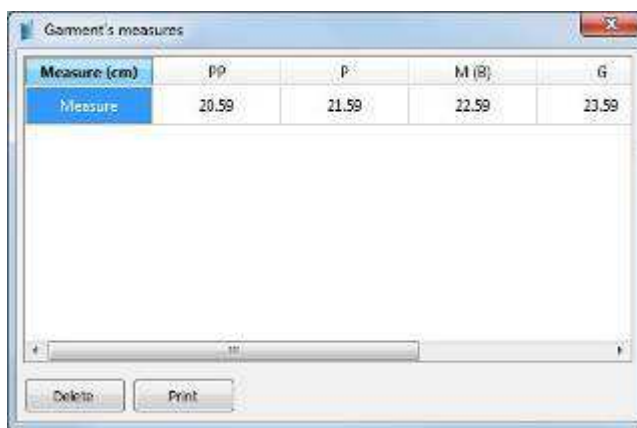
- **Add measure / Dodaj miarę** – dodaje wybrany wymiar elementu do okna narzędzia wymiarów ubrania (**Garment's measurements / Wymiary modelu**) i zachowuje go do dalszej analizy. Dostępne są następujące opcje:

Measure / Zmierz – wyświetla dodany wymiar, którego nazwa może zostać zmieniona;

Size columns / Kolumny rozmiaru – wyświetlają wymiary z kolumny **Total / Razem** w oknie porównywania obwodów **Compare perimeters / Porównuje obwody**;

Delete / Usuń – usuwa wybrany wymiar;

Print / Drukuj – drukuje raport wymiarów zwizualizowanych w oknie;



- **Restore / Przywróć** - przywraca ostatnie wymiary obwodu dodane do tabeli;
- **Print / Drukuj** – drukuje raport informacyjny;
- **Perimeter / Obwód** – wyświetla informacje o wybranym obwodzie segmentu;
- **Perimeter difference / Różnica obwodów** – wyświetla różnicę obwodu pomiędzy rozmiarami wybranego segmentu w stosunku do odniesienia;
- **Uni-directional begin / Początek jednokierunkowy** – modyfikuje jednokierunkowo pozycję początkową wybranego z tabeli segmentu.
- **Unidirectional end / Zakończenie jednokierunkowe** – modyfikuje jednokierunkowo pozycję końcową wybranego w tabeli segmentu.

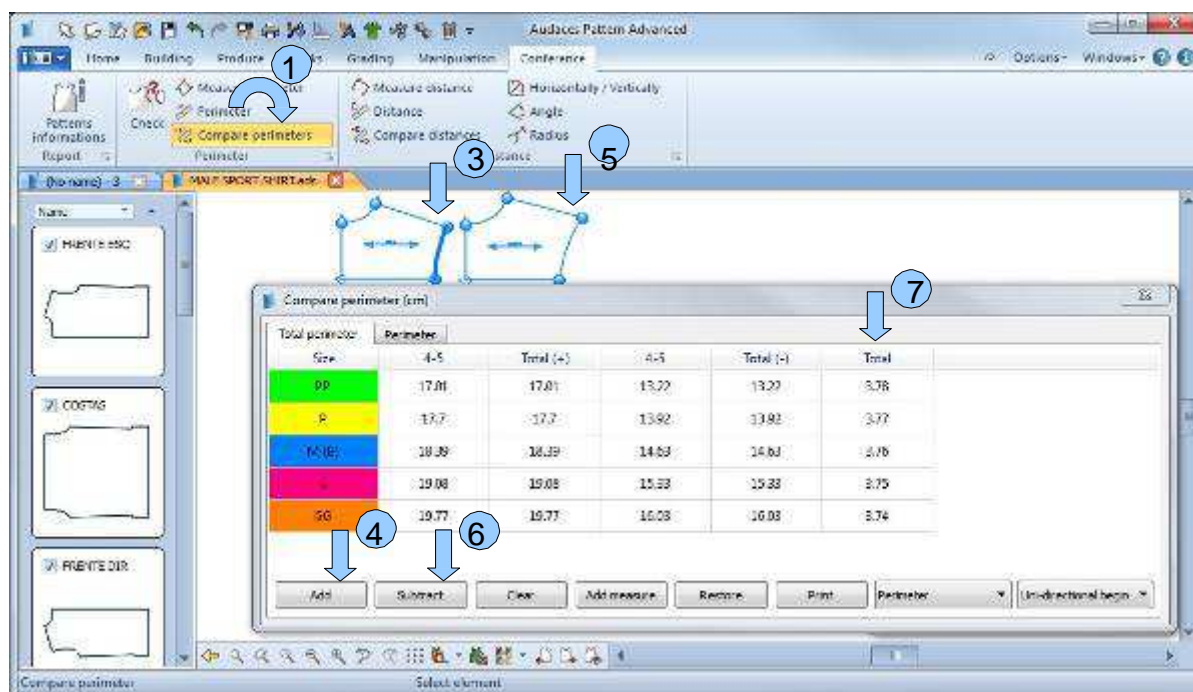
Zakładka Perimeter / Obwód – wyświetla obwód wybranego segmentu, a także różnicę pomiędzy dwoma rozmiarami.

- **Size / Rozmiar** – kolumna zawierająca rozmiary stopniowania wykroju.
- **Perimeter / Obwód** – obwód wybranego elementu wykroju;
- **Perimeter difference / Różnica obwodów** – różnica pomiędzy dwoma rozmiarami w odniesieniu do ich stopniowania.

1. Wybierz narzędzie **Compare perimeter / Porównuje obwody** palety

Conference / Konferencja;

2. Otworzy się okno porównania obwodów **Compare perimeters (cm) / Porównuje obwody**;
3. Wybierz kontur elementu wykroju i zatwierdź wybór;
4. Kliknij **Add / Dodaj**;
5. Wybierz kontur kolejnego elementu wykroju i zatwierdź wybór;
6. Kliknij **Subtract / Odejmij**;
7. Wyniki dla wszystkich rozmiarów zostaną wyświetlone w kolumnie **Total / Razem**;

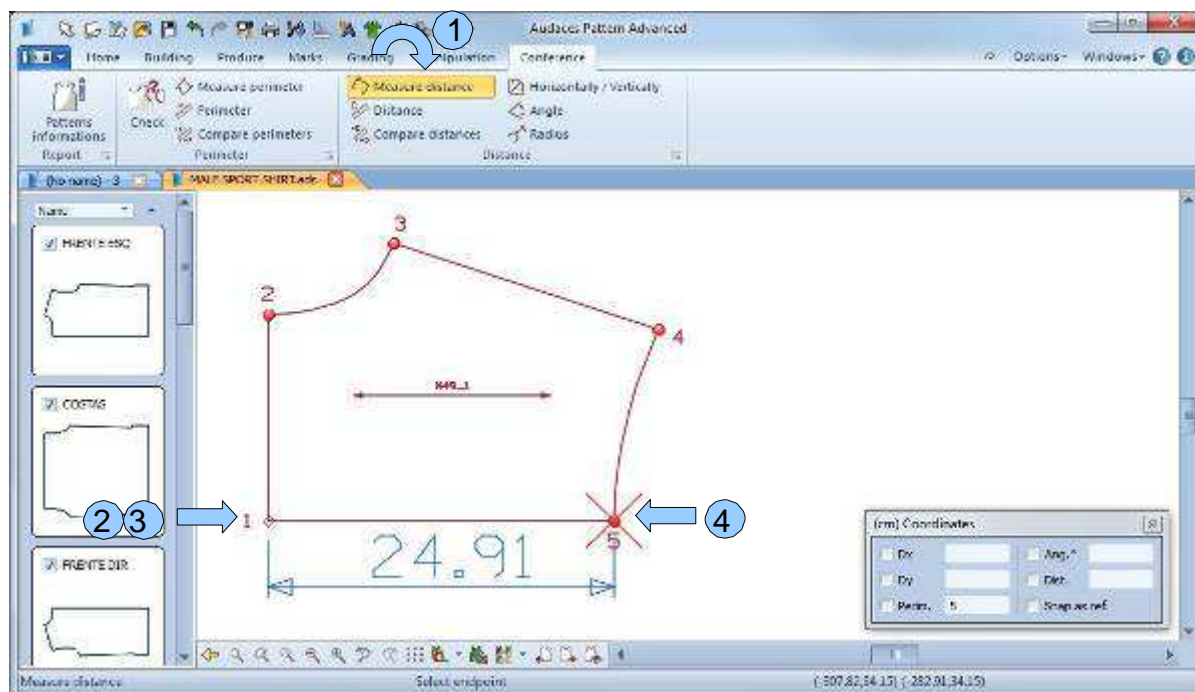


Measure distance / Pomiar odległości

Funkcja służąca do pomiaru odległości pomiędzy dwoma punktami wskazanymi za pomocą myszy.

1. Wybierz narzędzie **Measure distance / Pomiar odległości** palety **Conference Konferencja**;
2. Wskaż początek pomiaru;
3. Wskaż wysokość pomiaru;
4. Wskaż koniec pomiaru;

Wskazówka: skorzystaj z funkcji **SNAP / PASUJ**, aby uzyskać większą dokładność.



Compare distances / Porównuje odległości

Funkcja ta mierzy odległość pomiędzy punktami wykroju.

Zakładka **Distance / Odległości** - wyświetla informacje dot. odległości pomiędzy dwoma wybranymi punktami wykroju.

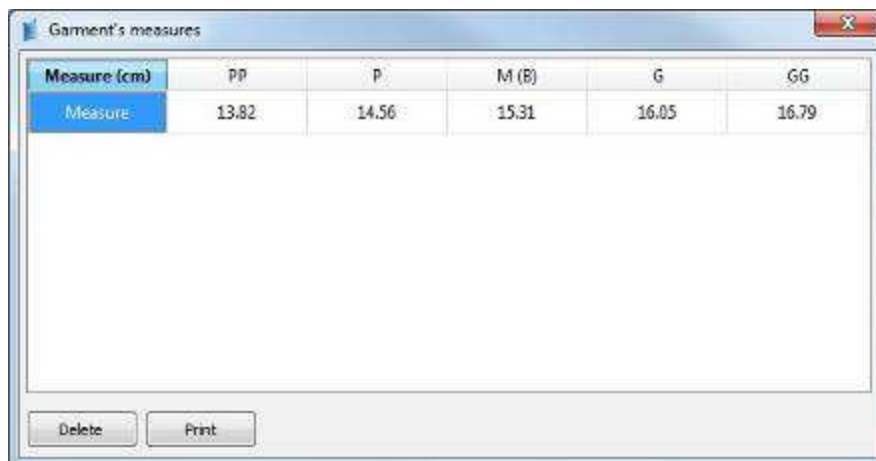
- **Size / Rozmiar** – kolumna zawierająca rozmiary stopniowania wykroju;
- **Selection / Wybór** – informacje dot. wybranej odległości. Nowa kolumna wyboru zostanie utworzona dla każdej odległości dodanej do okna odległości między punktami (**Distance between points (cm)**);
- **Total (+) / Razem (+)**- suma wybranych elementów, obliczona przez narzędzie **Add / Dodaj**;
- **Total (-) / Razem (-)** - różnica wybranych elementów, obliczona przez narzędzie **Subtract / Odejmij**;
- **Total / Razem** - różnica matematyczna pomiędzy wartościami **Total (+) / Razem (+)** oraz **Total (-) / Razem (-)**;
- **Add / Dodaj** – dodaje wymiary do tabeli;
- **Subtract / Odejmij** – odejmuje wartość od drugiej wartości;
- **Clear / Wyczyść** – usuwa wszystkie wartości znajdujące się w oknie;
- **Add measure / Dodaj miarę** – dodaje wymiar pomiędzy wybranymi punktami wykroju do okna wymiarów ubrania (**Garment's measures / Wymiary modelu**). Dostępne są następujące opcje:

Measure / Zmierz – wyświetla dodany wymiar.

Size columns / Kolumny rozmiaru– kolumny zawierające informacje o rozmiarach wykroju;

Print / Drukuj – drukuje raport wymiarów dodanych do okna;

Delete / Usuń – usuwa dodany wymiar.



Measure (cm)	PP	P	M (B)	G	GG
Measure:	13.82	14.56	15.31	16.05	16.79

Print / Drukuj – drukuje raport zawierający wszystkie szczegółowe informacje dostępne w oknie wymiarów ubrania (**Garment's measures / Wymiary modelu**);

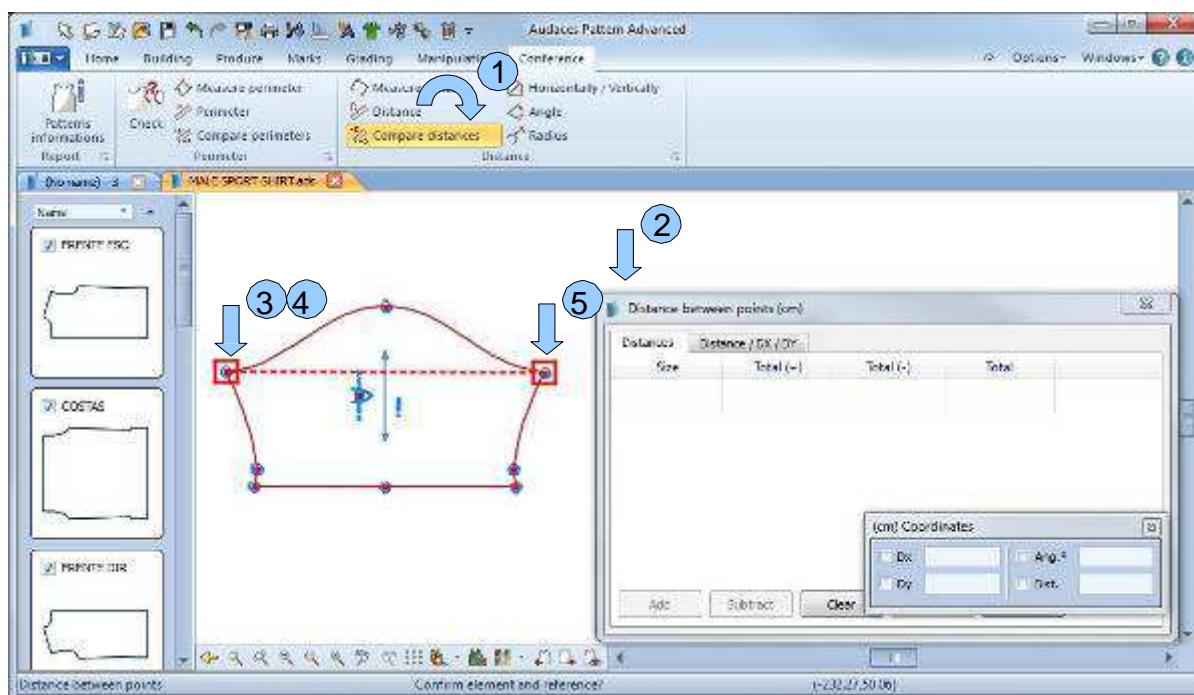
Distance DX, DY / Odległość DX, DY, Distance Difference / Różnica odległości, Difference DX / Różnica DX oraz **Difference DY / Różnica DY** - wyświetla informacje dot. odpowiednio: całkowitej odległości między wybranymi punktami, wartości DX oraz DY, odległości pomiędzy punktami oraz różnicy pomiędzy DX oraz DY.

Zakładka Distance /DX /DY / Odległość /DX/DY – wyświetla odległość pomiędzy wskazanymi punktami wykroju oraz wartości DX i DY. Informuje też o różnicy pomiędzy nimi oraz kącie, pod którym zmierzono odległość pomiędzy dwoma punktami.

- **Size / Rozmiar** – kolumna zawierająca rozmiary stopniowania wykroju;
- **Distance / Odległość** – wyświetla informacje dot. odległości pomiędzy dwoma wybranymi punktami wykroju;
- **DX** – wyświetla wartość **DX**;
- **DY** – wyświetla wartość **DY**;
- **Dist. Dif. / Różn. Odległ.**– różnica pomiędzy wymiarami **DX** oraz **DY**;
- **DX Dif. / Różn. DX** – różnica pomiędzy wymiarami wybranymi w **DX**;
- **DY Dif. / Różn. DY**– różnica pomiędzy wymiarami wybranymi w **DY**;
- **Angle / Kąt** – kąt linii prostej naszkicowanej na wykroju.

Size	Distance	DX	DY	Dist. Dif.	DX Dif.	DY Dif.	Angle°
PP	13.82	0	-13.82	-0.74	-0	0.74	270
P	14.56	0	-14.56	-0.74	-0	0.74	270
M (B)	15.31	0	-15.31	0	0	0	270
G	16.05	0	-16.05	0.74	0	-0.74	270
GG	16.79	0	-16.79	0.74	0	-0.74	270

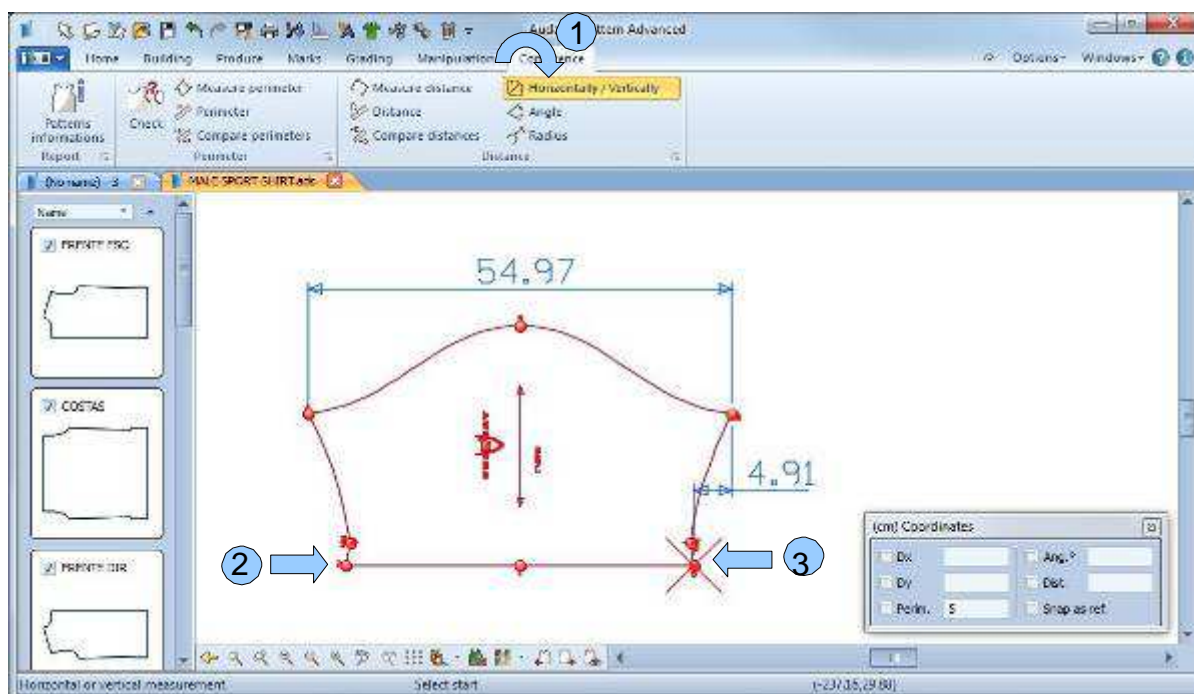
1. Wybierz narzędzie **Compare distances / Porównuje odległości** palety **Conference / Konferencja**;
2. Otworzy się okno odległości pomiędzy punktami **Distance between points (cm / Odległość między punktami**;
3. Wskaż element lub wykrój;
4. Wskaż pierwszy punkt odniesienia;
5. Wskaż drugi punkt odniesienia;
6. Zatwierdź operację;



Horizontally / Vertically (Poziomo / pionowo)

Ta funkcja mierzy odległości pomiędzy punktami zarówno w pionie, jak i w poziomie.

1. Wybierz narzędzie;
2. Wskaż początek pomiaru;
3. Wskaż koniec pomiaru;
4. Ustaw pomiar w odpowiednim miejscu;
5. Wybrana część przemieści się poziomo, a w przypadku kliknięcia prawym przyciskiem myszy przemieści się pionowo. W ten sposób można ustawić wybraną pozycję.
6. Zatwierdź operację;



Angle / Kąt

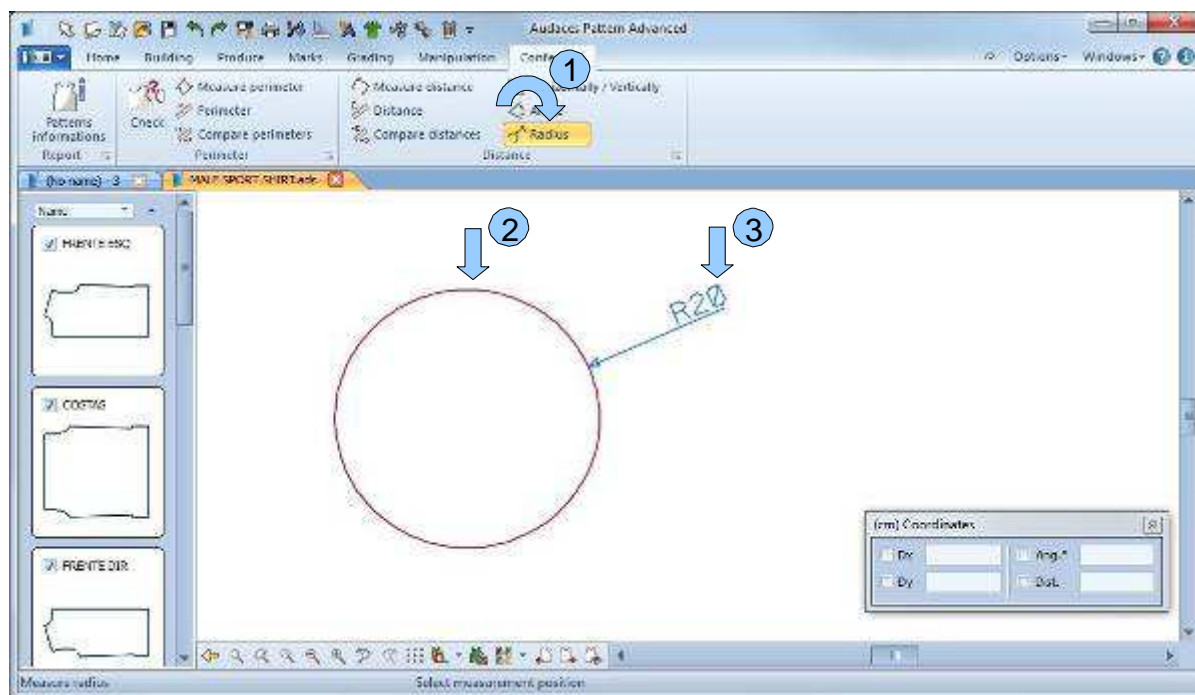
Mierzy kąt istniejący pomiędzy dwoma punktami.

1. Wybierz narzędzie;
2. Wskaż punkt 1;
3. Wskaż wierzchołek kąta;
4. Wskaż punkt 2;
5. Ustaw pomiar w odpowiednim miejscu;
6. Zatwierdź operację;

Radius / Promień

Mierzy promień łuku.

1. Wybierz narzędzie;
2. Wybierz łuk;
3. Wskaż pozycję pomiaru;

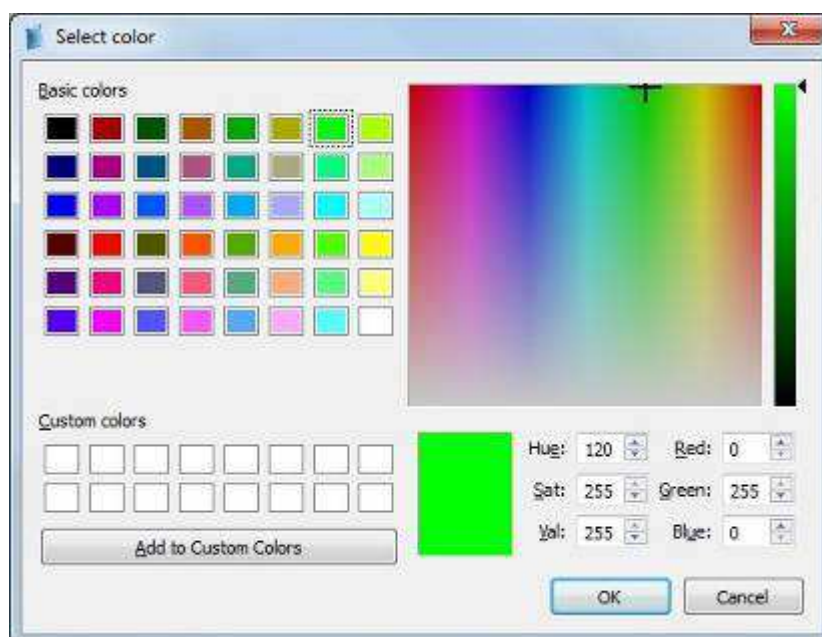


7. Narzędzia dodatkowe

Color / Kolor

Ustawia kolor linii, który będzie używany na rysunku.

Po wybraniu innego koloru dla rysunku, kolor ustawiony w oknie **Colors** zostanie zmodyfikowany. Jeśli podczas dokonywania zmiany wybrany będzie obiekt, zostanie zmieniony kolor jedynie tego obiektu.



Line Style / Styl linii

Ustawia styl linii, który będzie używany na rysunku.

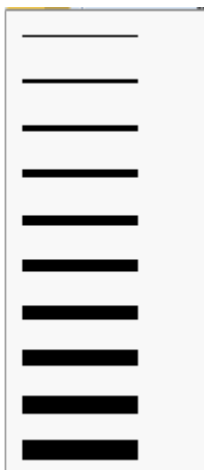
Jeśli podczas dokonywania zmiany wybrany będzie obiekt, zostanie zmieniony styl linii jedynie tego obiektu.



Line Thickness / Grubość linii

Ustawia grubość linii, która będzie używana na rysunku.

Jeśli podczas dokonywania zmiany wybrany będzie obiekt, zostanie zmieniona grubość linii jedynie tego obiektu.



Paste / Wklej

Wkleja ostatnio skopiowane lub wycięte obiekty na pulpicie.

Cut / Wytnij

Wycina wszystkie wybrane obiekty i przechowuje je w pamięci komputera.

Wskazówka: Można użyć skrótu klawiszowego Ctrl + X, aby skorzystać z narzędzia **Cut / Wytnij**. Wycięte obiekty mogą być wklejane, dopóki inny obiekt nie zostanie wycięty lub skopiowany.

Copy / Kopiuj

Kopiuje wszystkie wybrane obiekty i przechowuje je w pamięci komputera.

Wskazówka: Kopiowane obiekty mogą być wklejane, dopóki inny obiekt nie zostanie wycięty lub skopiowany.

Delete / Usuń

Usuwa wybrany na pulpicie obiekt.

Wskazówka: Można użyć klawisza 'Delete' na klawiaturze jako skrótu do polecenia **Delete**.

Invert selection / Odwróć wybór

Odwraca wybór obiektów, wybierając wszystkie obiekty, które nie zostały wybrane na pulpicie.

Select All / Wybierz wszystko

Wybiera automatycznie wszystkie obiekty obecne na pulpicie.
Wskazówka: Użyj kombinacji klawiszy Ctrl + T, aby wybrać wszystko.

Invert patterns / Odwróć szablony

Odwraca wybór wykrojów, wybierając wszystkie wykroje, które nie zostały wybrane na pulpicie.

Select Patterns / Wybierz szablony

Wybiera jedynie wykroje obecne na pulpicie.

Audaces 3D

Open / Otwórz

Otwiera wykroje, które znajdują się na pulpicie oprogramowania **Audaces 3D**.

Update / Synchronizuj

Jeśli którykolwiek z wykrojów zostanie zmodyfikowany, można zaktualizować wykroje otwarte w programie **Audaces 3D**, klikając narzędzie **Update / Synchronizuj**.

Audaces

Open software / Otwórz oprogramowanie

W szybki i prosty sposób otwiera pakiety oprogramowania, na które użytkownik ma licencję.

8. Start

New / Nowy

Tworzy nowy plik Audaces Apparel Patterns.

Wskazówka: Można użyć skrótu klawiszowego Ctrl + N, aby otworzyć nowy plik.

Open / Otwórz

Otwiera pliki Audaces Apparel Patterns.

Wskazówka: Można użyć skrótu klawiszowego Ctrl + A, aby otworzyć plik.

Close / Zamknij

Zamyka plik, nad którym właśnie pracujesz.

Wskazówka: Można użyć skrótu klawiszowego Ctrl + F4, aby zamknąć plik.

Save / Zapisz

Zapisuje wszystkie zmiany i informacje wprowadzone w dokumencie.

Wskazówka: Można użyć skrótu klawiszowego Ctrl + S, aby zapisać plik.

Save as / Zapisz jako

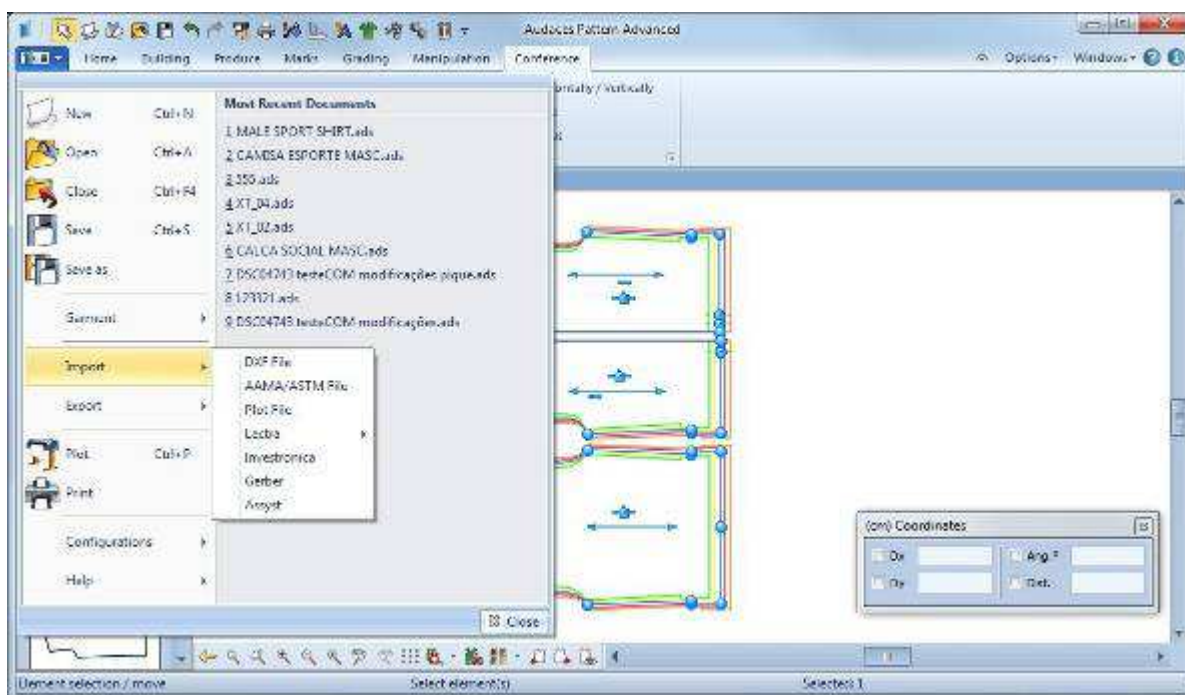
Zapisuje wszystkie zmiany i informacje wprowadzone w dokumencie, a także tworzy nowy plik z pliku oryginalnego.

Garment / Model

Daje dostęp do opcji **Garment information / Informacji o modelu**, **Find patterns / Wyszukiwania modeli** oraz **Garment measures / Wymiarach modelu**.

Import

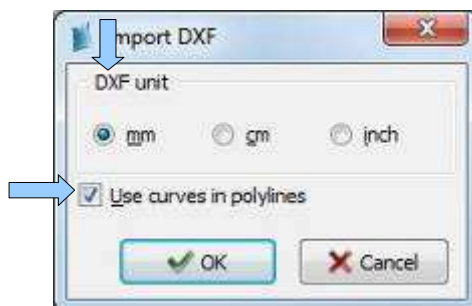
Funkcja służąca do importu do oprogramowania Audaces Apparel Patterns plików utworzonych z użyciem innego oprogramowania i/lub w innych formatach.



DXF File / Plik DXF (plik DXF – *Drawing Interchange Format*):

Importuje pliki wygenerowane w standardzie programu AutoCAD (.dxf) – domyślnym formacie plików oprogramowania CAD.

1. Wybierz opcję **File / Plik > Import / Importuj > DXF File / Plik DXF**;
2. Otworzy się okno importu pliku DXF (**Import DXF**);
3. Wybierz plik, a następnie kliknij **Open / Otwórz**.
4. Otworzy się okno **Import DXF**, umożliwiając konfigurację jednostek miary oraz wybór opcji wykorzystania krzywych w liniach łamanych (**Use curves in polylines / Użwa krzywych po liniach**);



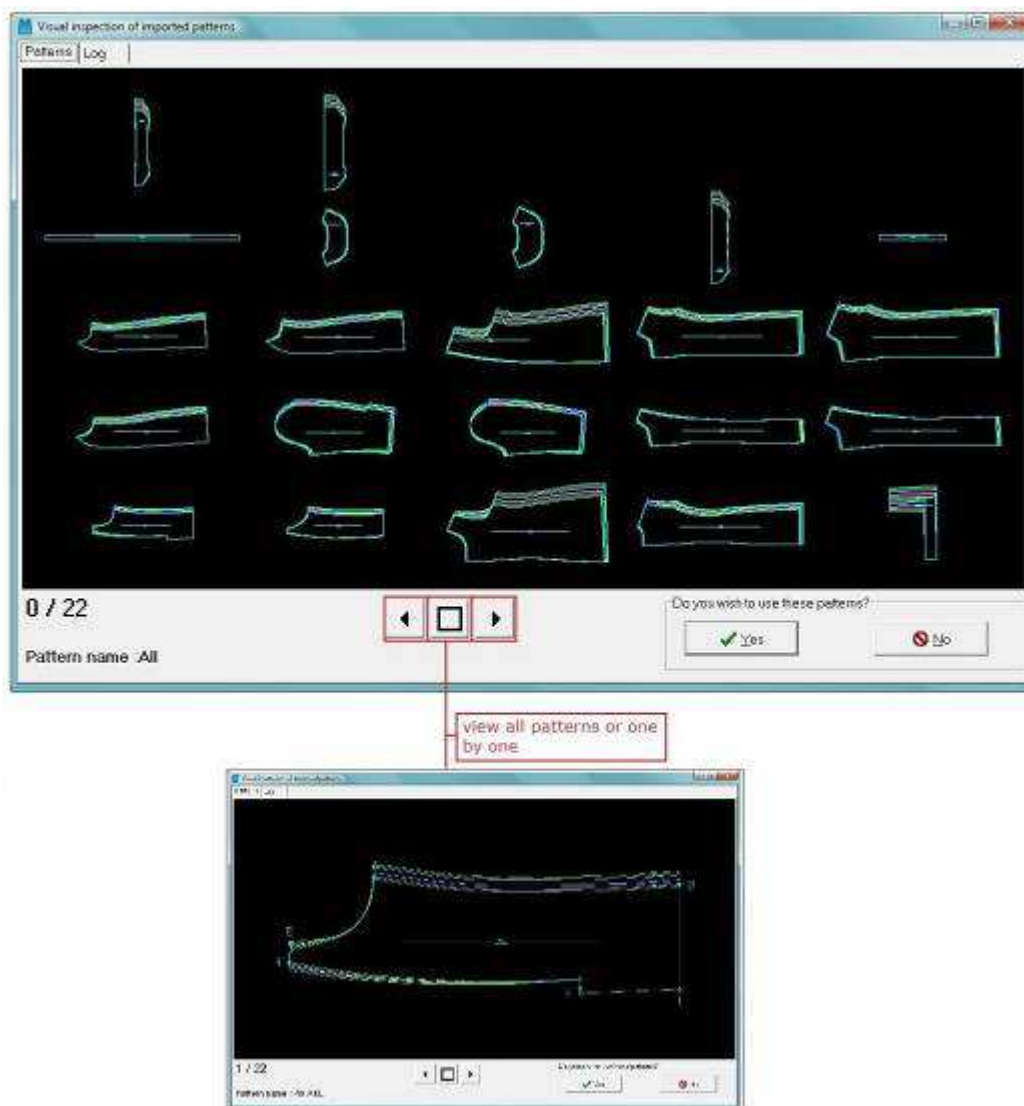
5. Kliknij **OK**, aby zatwierdzić import.

AAMA/ASTM

Import plików zgodnych z normą ANSI/AAMA – 292, *American Apparel Manufacturers Association*, 1993, oraz ASTM D6673-01, *American Society for Testing and Materials*,

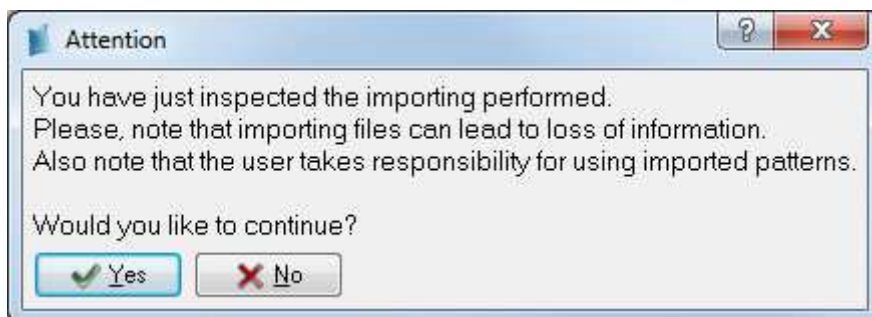
2001, źródła: Gerber, Investronica, Ioline vs 4.x, Pad System, Polytropon, Optitex, AutoCAD, Assyst, Astor, Right Hand, Romans Cad – DXF R11, oraz Design Concept 2D.

1. Wybierz opcję **File / Plik > Import / Importuj > plik AAMA/ASTM**;
2. Otworzy się okno **Import AAMA-292/1993 ASTM D6673-01/2001**;
3. Wybierz plik;
4. Wybierz jednostkę miary;
5. Wybierz źródło importowanego pliku lub wybierz opcję importu do tego samego pliku;
6. Kliknij **Open / Otwórz**;
7. Otworzy się okno oceny wizualnej importowanych plików (**Visual inspection of imported files / Wizualne sprawdzanie importowanych szablonów**). Sprawdź dokładnie, czy wszystkie wykroje są prawidłowe. Możesz je sprawdzić jeden po drugim;



8. Zatwierdź operację, klikając **Yes / Tak**;

9. Otworzy się okno z prośbą o potwierdzenie importu. Kliknij **Yes**, aby potwierdzić, lub **No / Nie**, aby anulować operację.



Plot File / Plik plotowania

Możesz importować pliki wydruku, wykrywając wykroje w standardach (.hpgl) oraz (.dmpl).

1. Wybierz opcję **File / Plik > Import / Importuj > Plot File / Plik plotowania**;
2. Otworzy się okno **Open / Otwórz**;
3. Wybierz plik;
4. Wybierz opcję tworzenia wykrojów (**Create patterns / Tworzenie szablonów**) (jeśli ta opcja pozostanie niewybrana, wykroje zostaną zaimportowane jako elementy dodatkowe);
5. Ustaw tolerancję pomiędzy punktami (**Tolerance between points / Tolerancja między punktami**);
6. Kliknij **Open / Otwórz**.

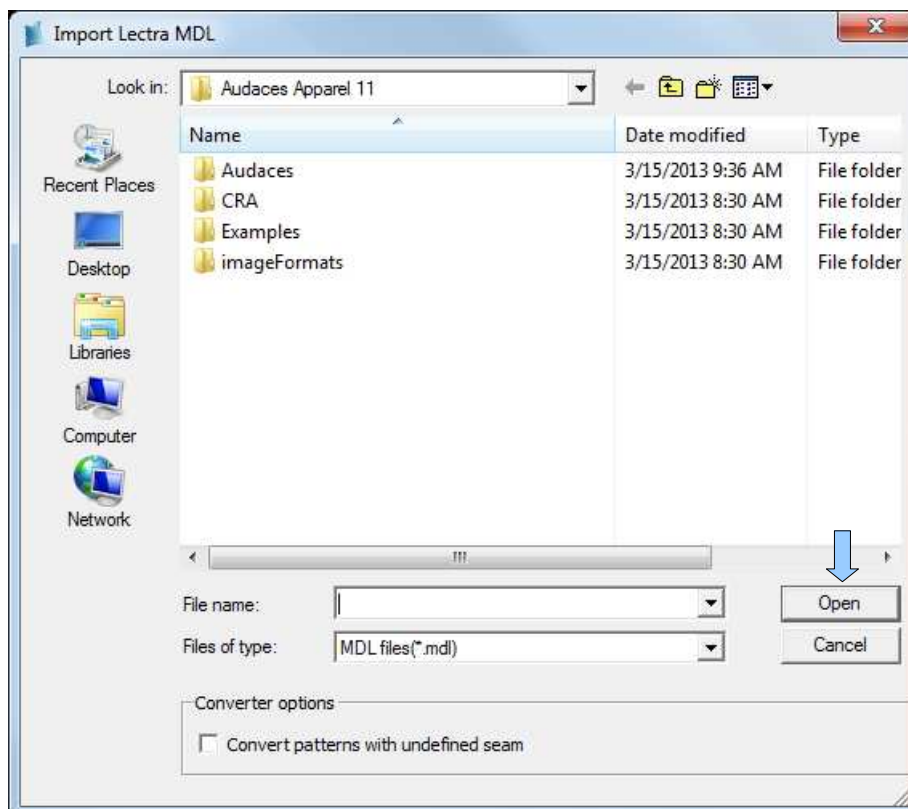
Lectra

Możesz importować pliki w standardzie Lectra, Lectra Modaris (.vet)-(.iba) oraz format plików w standardzie (.mdl).

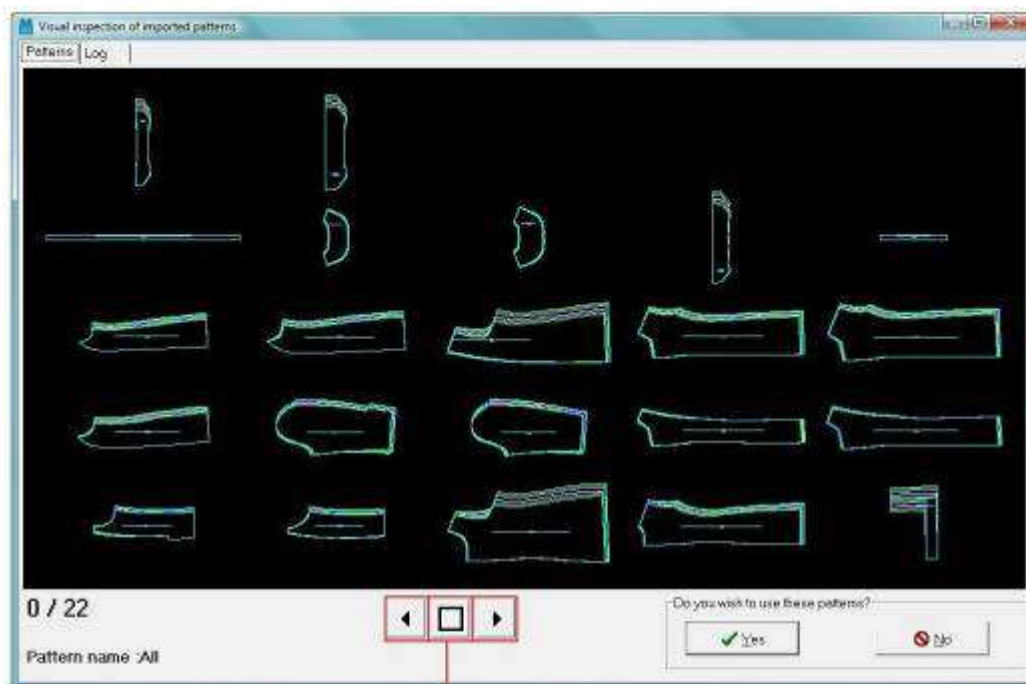
Opcje importu w przypadku standardu Lectra to: **MDL Files, Model File (VET)** oraz **Pattern File (IBA)** (odpowiednio: pliki MDL, plik modelu (VET) oraz plik wykroju (IBA)).

- **Pliki MDL**

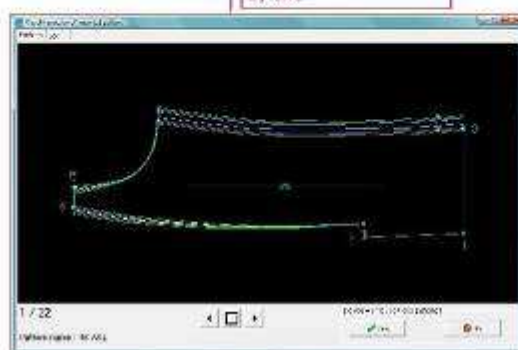
1. Wybierz opcję **File / Plik > Import / Importuj > Lectra > MDL File / Plik (MDL)**;
2. Wybierz plik;
3. Kliknij **Open / Otwórz**;



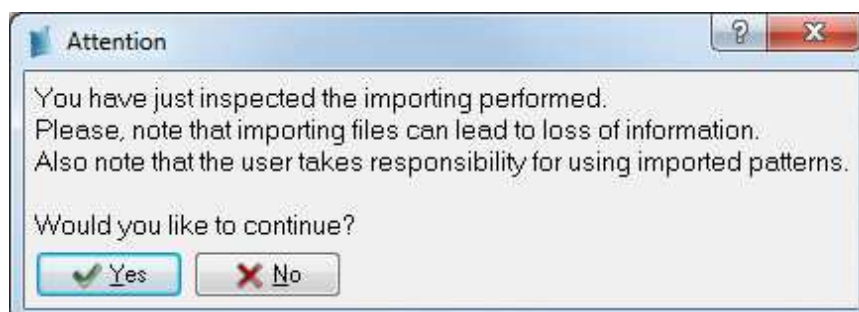
4. Otworzy się okno oceny wizualnej importowanych plików (**Visual inspection of imported files / Wizualne sprawdzanie importowanych szablonów**). Sprawdź dokładnie, czy wszystkie wykroje są prawidłowe. Możesz je sprawdzić jeden po drugim;



view all patterns or one by one

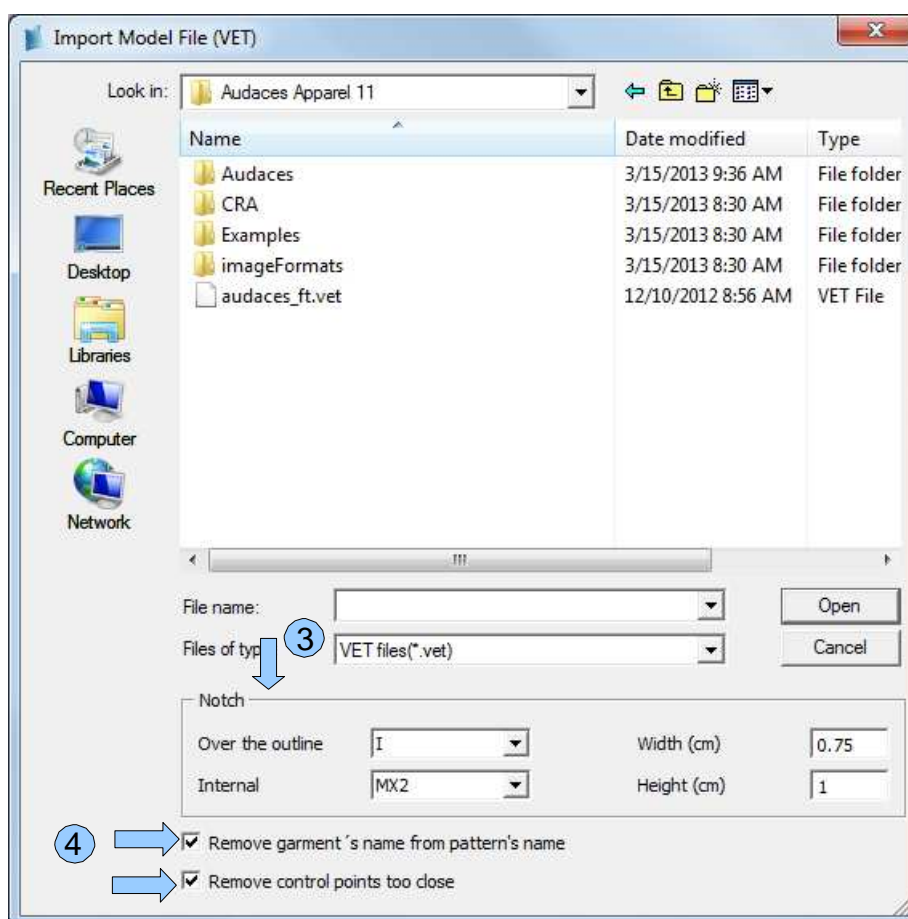


5. Zatwierdź operację, klikając **Yes / Tak**;
6. Otworzy się okno z prośbą o potwierdzenie importu. Kliknij **Yes / Tak**, aby potwierdzić, lub **No / Nie**, aby anulować operację.

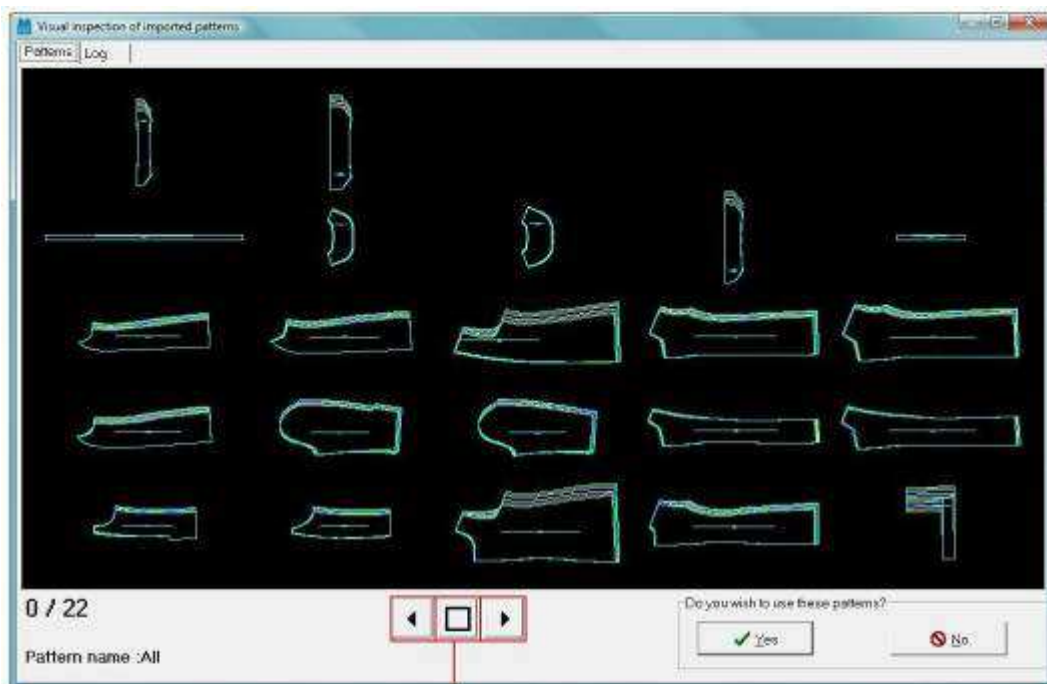


- **Plik modelu (VET)**

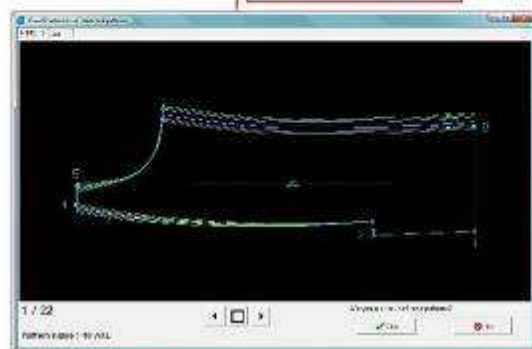
1. Wybierz opcję **File / Plik > Import / Importuj > Lectra > Model File (VET) / Model (VET)**;
2. Wybierz plik;
3. W polu **Notch / Nacinek** ustaw rodzaj oraz wymiary nacinka;
4. Możesz aktywować opcje usunięcia nazwy ubrania z nazwy wykroju (**Remove garment name from pattern name / Usuwa nazwę modelu z nazwy szablonu**) oraz usunięcia zbyt blisko położonych punktów kontrolnych (**Remove control points too close / Usuń zbyt blisko położone punkty kontrolne**);
5. Kliknij **Open / Otwórz**;



6. Otworzy się okno oceny wizualnej importowanych plików (**Visual inspection of imported files / Wizualne sprawdzanie importowanych szablonów**). Sprawdź dokładnie, czy wszystkie wykroje są prawidłowe. Możesz je sprawdzić jeden po drugim;

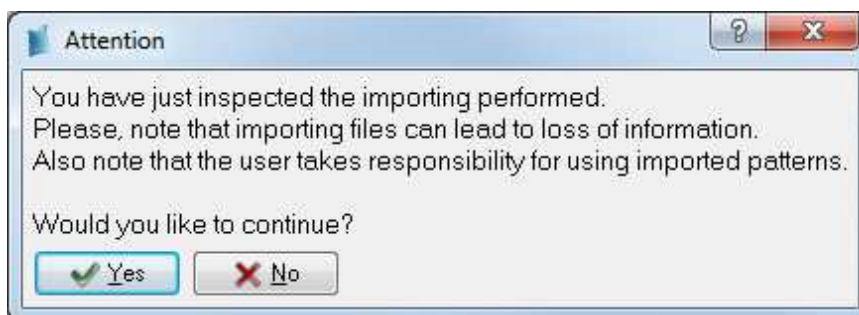


view all patterns or one by one



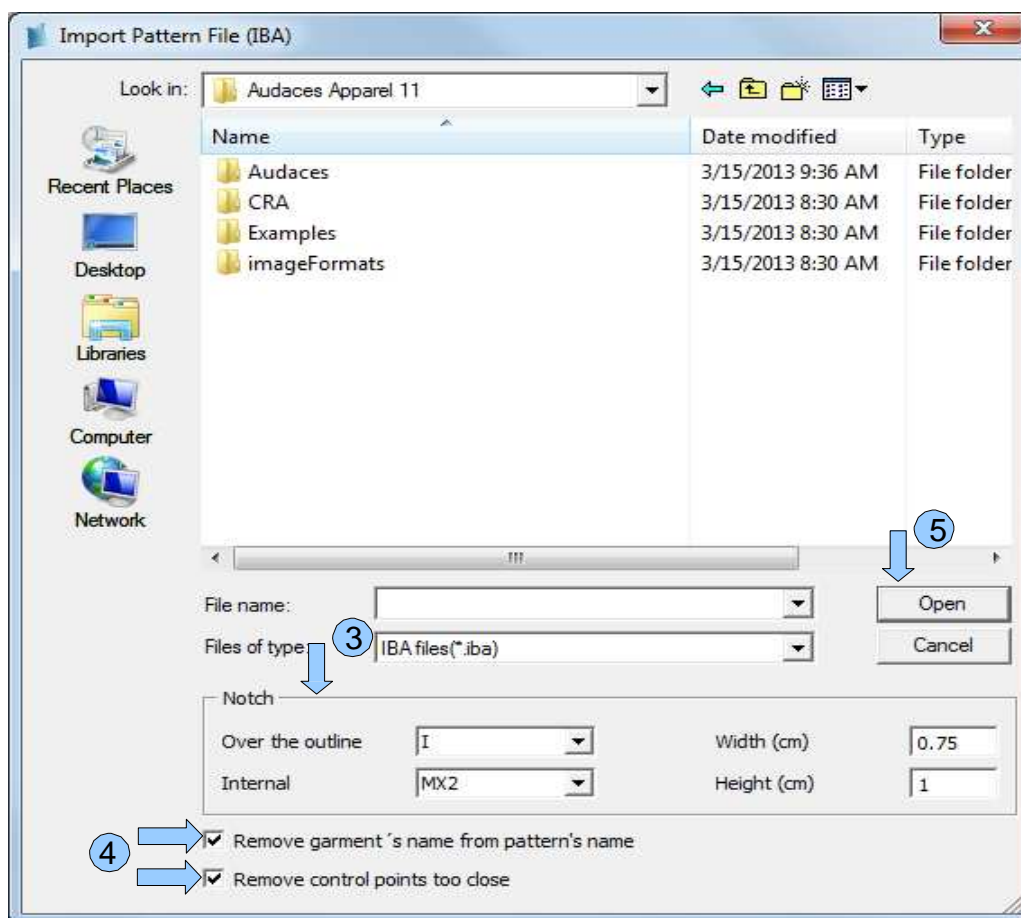
7. Zatwierdź operację, klikając **Yes / Tak**;

8. Otworzy się okno z prośbą o potwierdzenie importu. Kliknij **Yes / Tak**, aby potwierdzić, lub **No / Nie**, aby anulować operację.

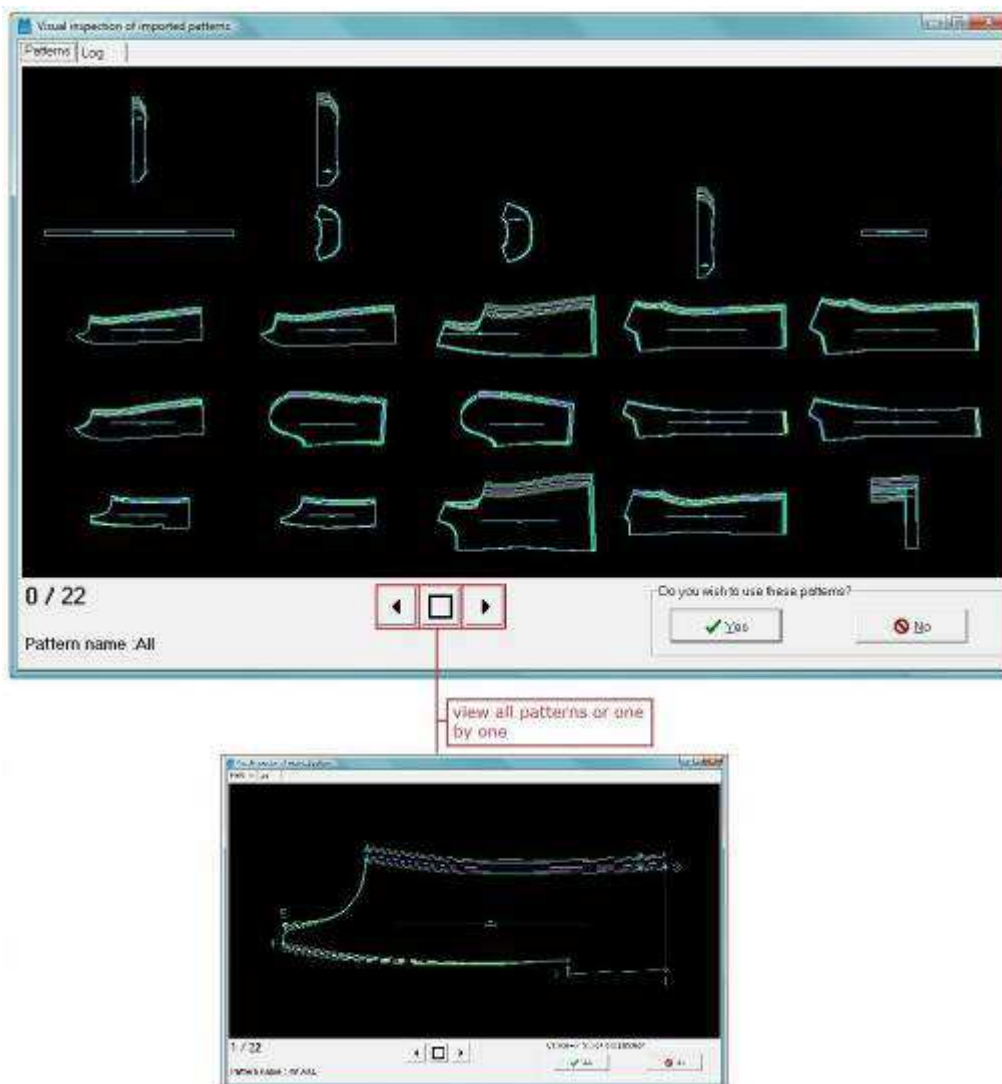


- **Plik wykroju (IBA)**

1. Wybierz opcję **File / Plik > Import / Importuj > Lectra > Pattern File (IBA) / Szablon (IBA)**;
2. Wybierz plik;
3. W polu **Notch / Nacinek** ustaw rodzaj oraz wymiary nacinka;
4. Możesz aktywować opcje **Remove garment name from pattern name / Usuwa nazwę modelu z nazwy szablonu** oraz **Remove control points too close / Usuwa zbyt blisko położone punkty kontrolne**;
5. Kliknij **Open / Otwórz**;

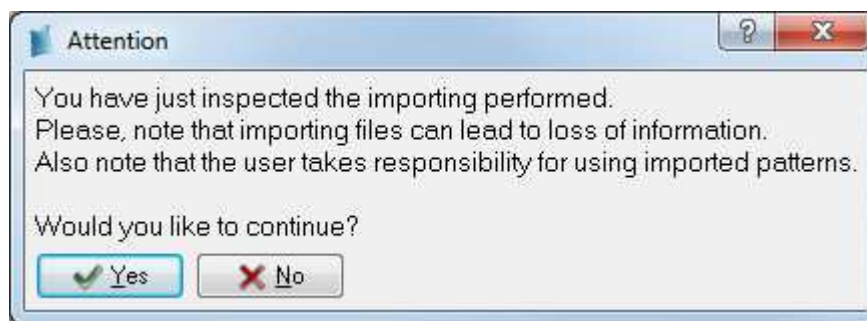


6. Otworzy się okno oceny wizualnej importowanych plików (**Visual inspection of imported files**). Sprawdź dokładnie, czy wszystkie wykroje są prawidłowe. Możesz je sprawdzić jeden po drugim;



7. Zatwierdź operację, klikając **Yes / Tak**;

8. Otworzy się okno z prośbą o potwierdzenie importu. Kliknij **Yes /Tak**, aby potwierdzić, lub **No / Nie**, aby anulować operację.



Ważne: Import wykrojów z liniami szwów wewnętrznych przeprowadzany jest normalnie, nawet gdy wykroje oryginalnie były bezszwowe. Oprogramowanie Audaces Apparel nie importuje wykrojów z zewnętrznymi liniami szwów. Na końcu nazwa wykroju oraz powód, dlaczego nie został on zaimportowany, pojawi się w oknie wizualnej oceny zaimportowanych plików (**Visual inspection of imported files / Wizualne sprawdzanie importowanych szablonów**), w zakładce Log (np.: PAMAG02A? -D11: Wykrój z zewnętrznym szwem nie został zaimportowany). W takim wypadku konieczne będzie odwrócenie pozycji szwu za pomocą oprogramowania Lectra, tj. przeniesienie go do wewnętrznej części wykroju. Wykrój zostanie pomyślnie zaimportowany pomimo tego, że będzie bezszwowy.

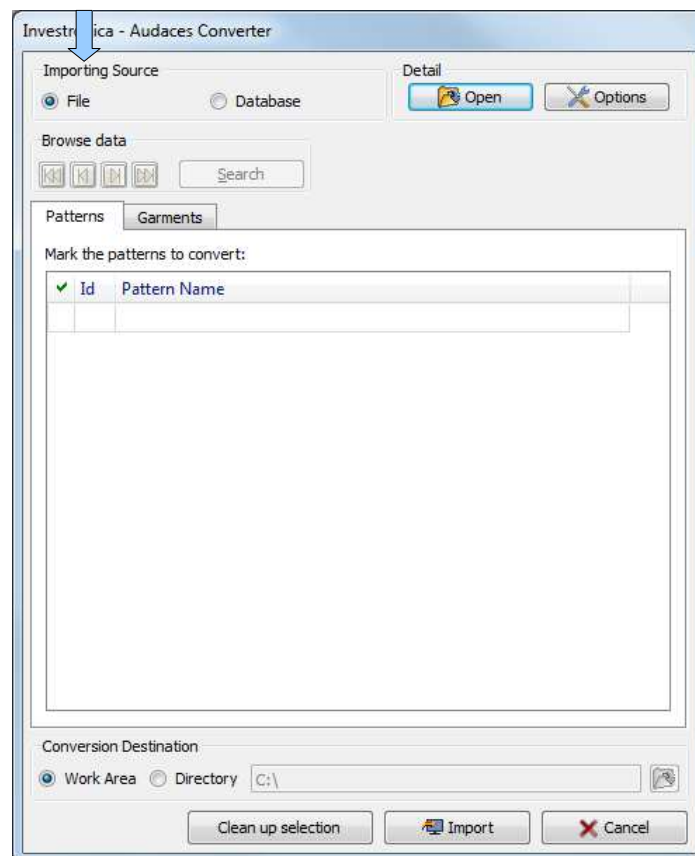
Investronica

Możesz importować pliki standardu Investronica poprzez bazę danych (.bd) lub (.exp). standard eksportu

Możesz dokonać importu, korzystając z bazy danych samego oprogramowania (**Database**), lub za pomocą pliku EXP (**EXP File**) wyeksportowanego przez oprogramowanie Investronica.

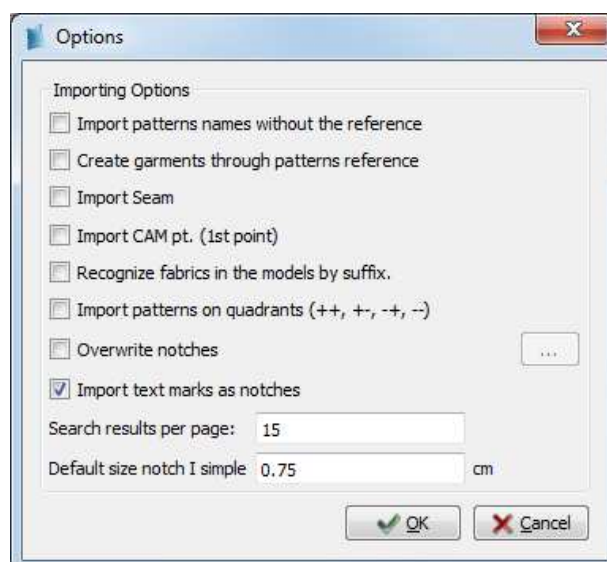
- Import za pomocą **pliku EXP**

1. Wybierz opcję **File / Plik > Import / Importuj > Investronica**;
2. Otworzy się okno konwertera Audaces (**Investronica – Audaces Converter / Konwerter Investronika - Audaces**);
3. W polu źródła importu (**Importing Source / Import źródła**), wybierz plik (**File / Plik**). Jeśli jesteś połączony/a z bazą danych, będziesz musiał/a się z nią rozłączyć. Należy wykonać tę samą procedurę, gdy otwierany jest plik (.exp) i chcesz połączyć się z bazą danych.



4. W obszarze **Detail / Szczegół**, kliknij **Options / Opcje** i ustaw właściwości pliku, który chcesz zaimportować.

Kliknij **OK**, aby zatwierdzić operację;



Wskazówka: Przy wyborze opcję nadpisania nacinka (**Overwrite notches / Zastąp nacinki**), kliknij przycisk (...), i ustaw szczegóły wybranego nacinka zgodnie z rysunkiem poniżej:

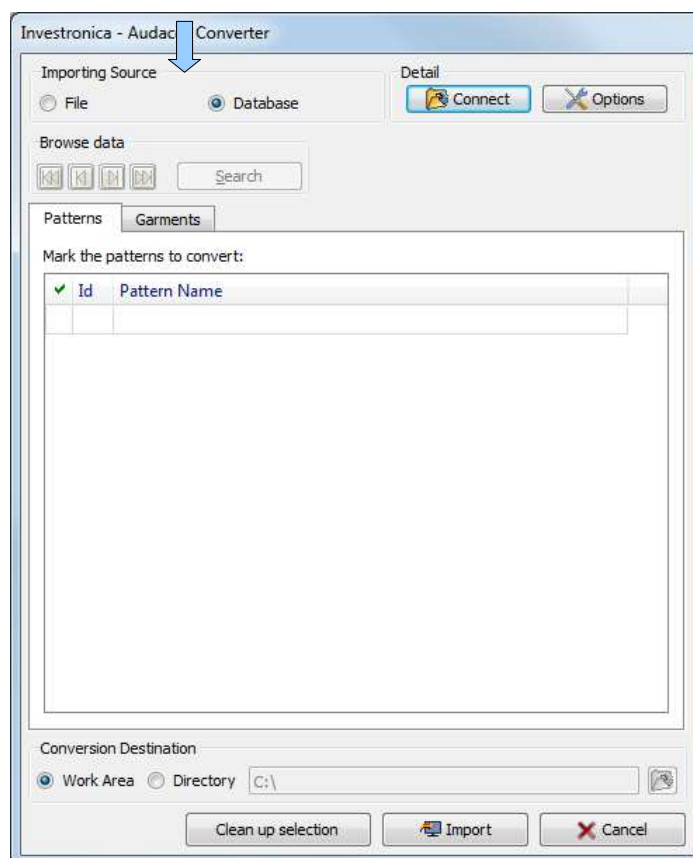
5. Przy otwieraniu pliku zostanie pokazana lista plików wykrojów;

6. Zaznacz wykroje, tzn. kliknij wykroje;
7. Określ, czy chcesz zapisać przekonwertowane pliki na pulpicie, czy w innym folderze;
8. Kliknij **Import / Importuj**;
9. Otworzy się okno oceny wizualnej importowanych plików (**Visual inspection of imported files / Wizualne sprawdzanie importowanych szablonów**). Sprawdź dokładnie, czy wszystkie wykroje są prawidłowe. Możesz je sprawdzić jeden po drugim;
10. Zatwierdź operację, klikając **Yes / Tak**;
11. Otworzy się okno z prośbą o potwierdzenie importu. Kliknij **Yes / Tak**, aby potwierdzić, lub **No / Nie**, aby anulować operację.

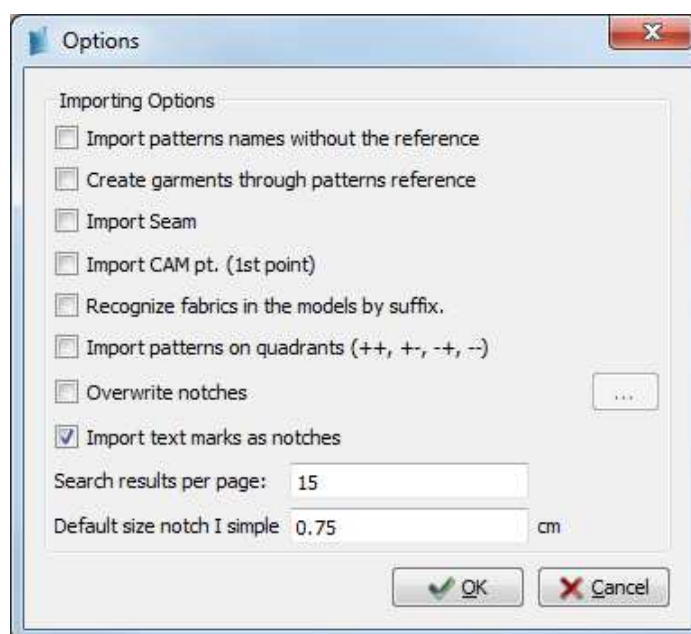


- Import za pomocą **bazy danych**

1. Wybierz opcję **File / Plik > Import / Importuj > Investronica**;
2. Otworzy się okno konwertera Audaces (**Investronica – Audaces Converter / Konwerter Investronika - Audaces**);
3. W polu źródła importu **Importing Source / Import źródła** wybierz bazę danych **Database / Baza danych**.



4. W obszarze **Detail / Szczegół**, kliknij **Options / Opcje** i ustaw właściwości pliku, który chcesz zaimportować;



5. Kliknij **OK** ;
6. W obszarze **Detail / Szczegół**, kliknij **Connect / Połącz** i ustaw właściwości pliku, który chcesz zaimportować;
7. W polu **Server** pojawią się obecne w sieci serwery z bazą danych. Wybierz lub wpisz nazwę serwera. Serwer może być lokalny, jeśli

- baza danych została uruchomiona na lokalnym komputerze.
8. W polu **Authentication / Uwierzytelnianie** skorzystaj z polityki prywatności zdefiniowanej przez daną bazę danych. Skontaktuj się z administratorem bazy danych w celu uzyskania tych informacji.
 9. Jeśli wybraną metodą uwierzytelniania jest **SQL Server Authentication / Uwierzytelnianie serwera SQL**, podaj nazwę użytkownika oraz hasło, aby się połączyć;
 10. W polu **Data Base / Baza danych** wybierz bazę danych Investronica, zwykle zwaną INVMARK. Wszystkie wybrane bazy serwerów zostaną pokazane na liście;
 11. Kliknij **Connect / Połącz**; wykroje zostaną pokazane na liście tak, jak figurują w bazie danych.

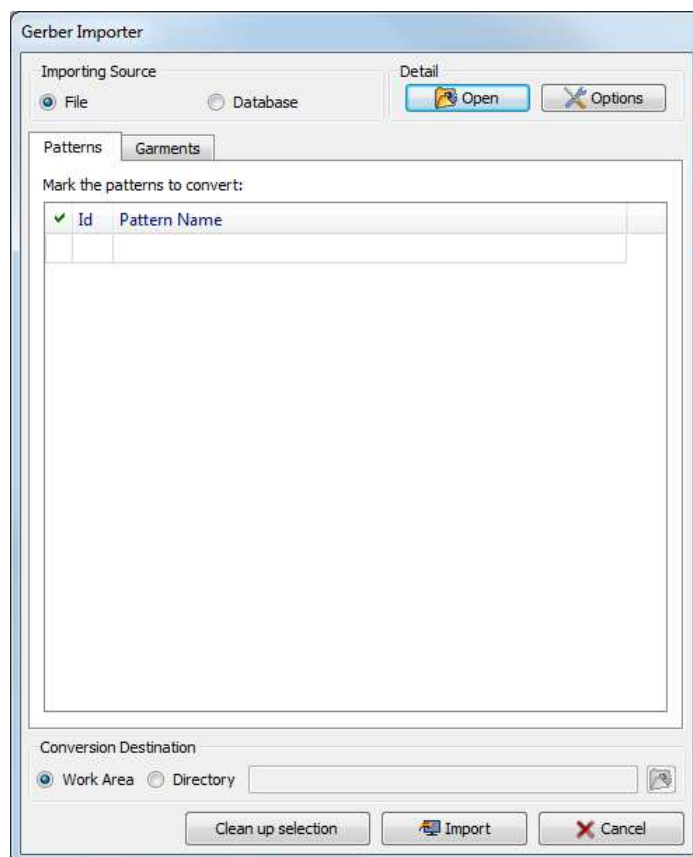


Wskazówka: Możesz znaleźć wykroj/model za pomocą opcji **Browse / Poszukaj dane** pozycji **Detail / Szczegóły**. Wpisz nazwę żadanego wykroju / projektu ubrania, lub jego część ze znakiem %. Znak ten służy do znalezienia wszystkich wykrojów zawierających te same litery.

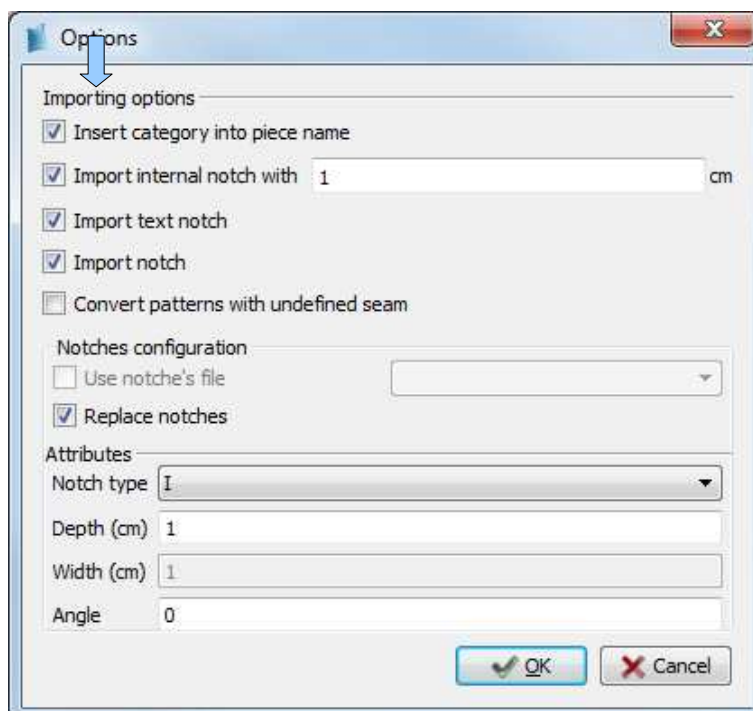
Gerber

Import plików standardu Gerber poprzez plik (.zip).

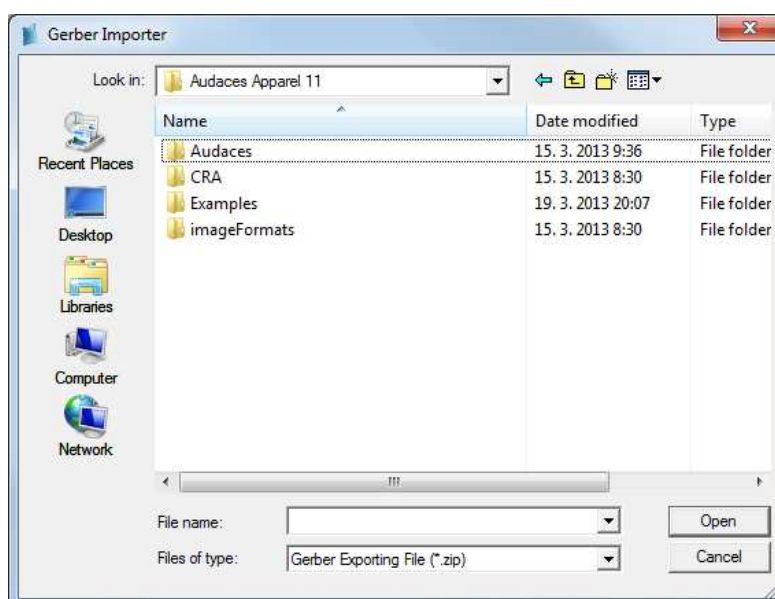
1. Wybierz opcję **File / Plik > Import / Importuj > Gerber**;
2. Otworzy się okno importu pliku Gerber **Importer Gerber**;
3. W polu źródła importu **Importing Source / Import źródła**, wybierz plik **File / Plik**. Jeśli komputer posiada bazę danych, wystarczy aktywować tę opcję, aby znaleźć projekt ubrania, który ma zostać zaimportowany;



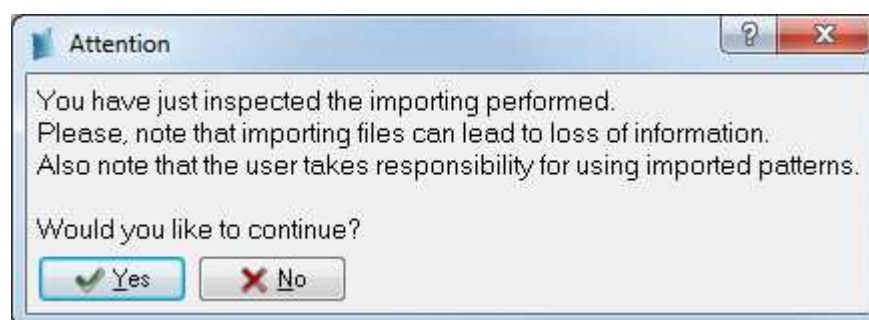
4. W obszarze **Detail / Szczegół** , kliknij **Options / Opcje** i ustaw właściwości pliku, który chcesz zaimportować;



5. Kliknij **OK**, aby zatwierdzić operację;
6. W obszarze **Detail / Szczegół**, kliknij **Open / Otwórz** i ustaw właściwości pliku (.zip), który chcesz zaimportować;
7. Przy otwarciu pliku pokazana zostanie lista wykrojów/ubrań;
8. Wybierz wykroje lub ubranie. Aby to zrobić, kliknij nazwę;
9. Kliknij **Import / Importuj**;
10. Otworzy się okno oceny wizualnej importowanych plików (**Visual inspection of imported files / Wizualne sprawdzanie importowanych szablonów**). Możesz dokładnie sprawdzić, czy wszystkie wykroje są prawidłowe. Możesz je sprawdzić jeden po drugim;



11. Zatwierdź operację, klikając **Yes / Tak**;
12. Otworzy się okno z prośbą o potwierdzenie importu. Kliknij **Yes / Tak**, aby potwierdzić, lub **No / Nie**, aby anulować operację.



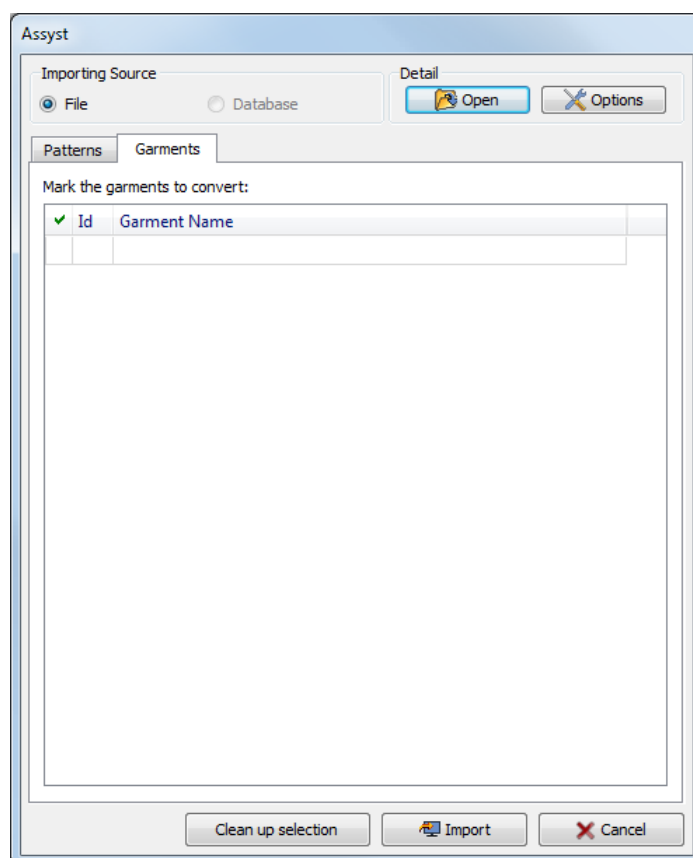
Wskazówka: W przypadku projektów, w których szew został zaimportowany z formatu Gerber, będzie trzeba odznaczyć opcję ukrywania szwów, aby linia szwu została rozpoznana przez oprogramowanie Audaces Apparel.

Jeśli szew jest zewnętrzny, Audaces Apparel przeprowadzi automatycznie jego odwrócenie, przekształcając go w konturowy i zamieniając dawny kontur w linię pomocniczą. Jeśli szew jest wewnętrzny, Audaces Apparel po prostu przekształci go w linię pomocniczą.

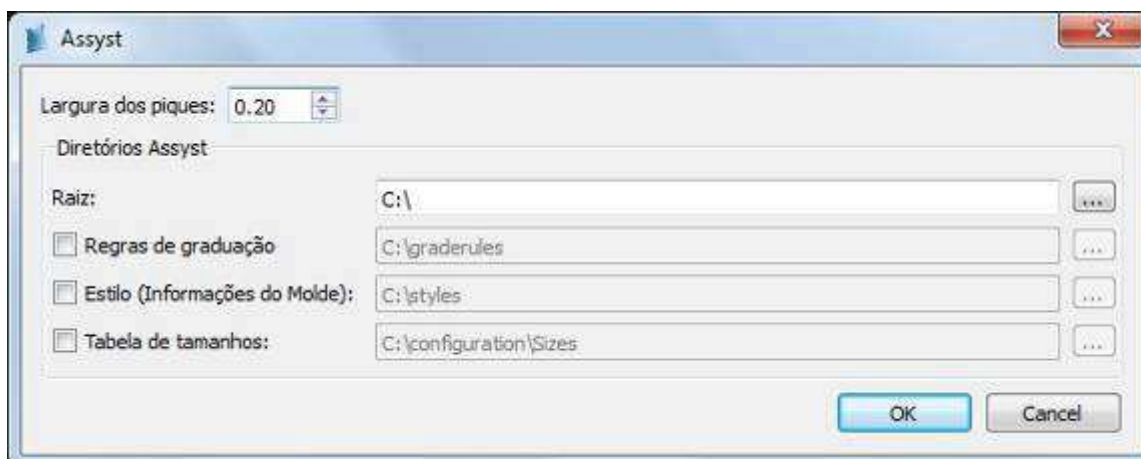
Assyst

Importowanie plików standardu Assyst w wersji 7.4.

1. Wybierz opcję **File / Plik > Import / Importuj > Assyst**;
2. Otworzy się okno **Assyst**;
3. W polu źródła importu **Importing Source / Źródło importu**, wybierz plik **File / Plik**. Jeśli komputer posiada bazę danych, wystarczy aktywować tę opcję, aby znaleźć projekt ubrania, który ma zostać zaimportowany;

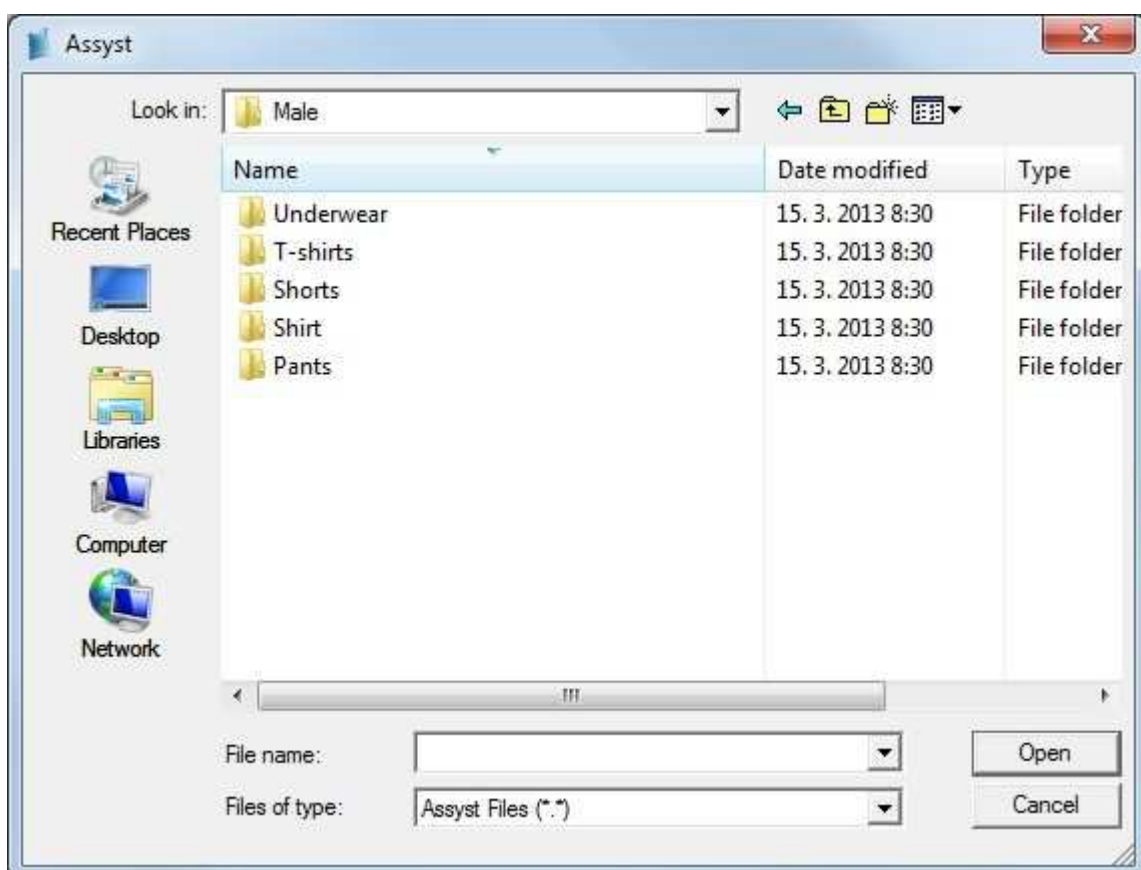


4. W obszarze **Detail / Szczegół**, kliknij **Options / Opcje** i ustaw właściwości pliku, który chcesz zaimportować;



5. Kliknij **OK**, aby zatwierdzić operację;

6. W obszarze **Detail / Szczegół**, kliknij **Open / Otwórz** i wybierz plik, który chcesz zaimportować;



7. Przy otwarciu pliku pokazana zostanie lista wykrojów/ubrań;

8. Wybierz wykroje lub ubranie. Aby to zrobić, kliknij nazwę;

9. Kliknij **Import / Importuj**;

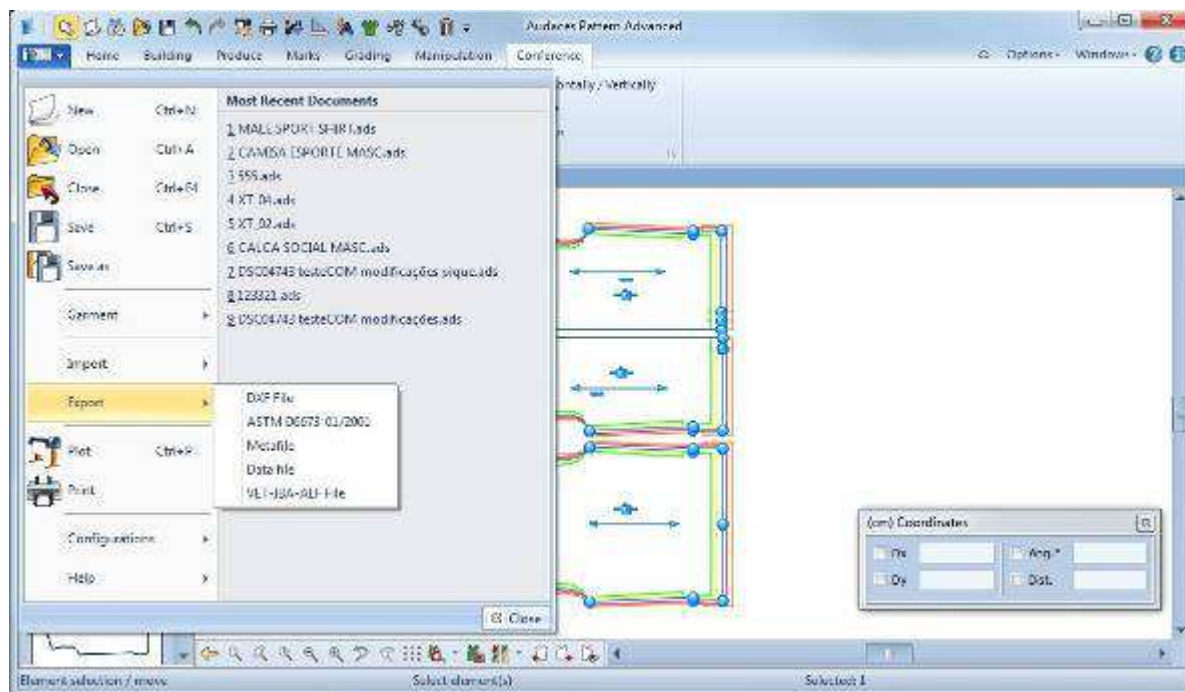
10. Otworzy się okno oceny wizualnej importowanych plików (**Visual inspection of imported files / Wizualne sprawdzanie importowanych szablonów**). Możesz dokładnie sprawdzić, czy wszystkie wykroje są prawidłowe. Możesz je sprawdzić jeden po drugim;

11. Zatwierdź operację, klikając **Yes / Tak**;

12. Otworzy się okno z prośbą o potwierdzenie importu. Kliknij **Yes / Tak**, aby potwierdzić, lub **No / Nie**, aby anulować operację.

Exporting / Export

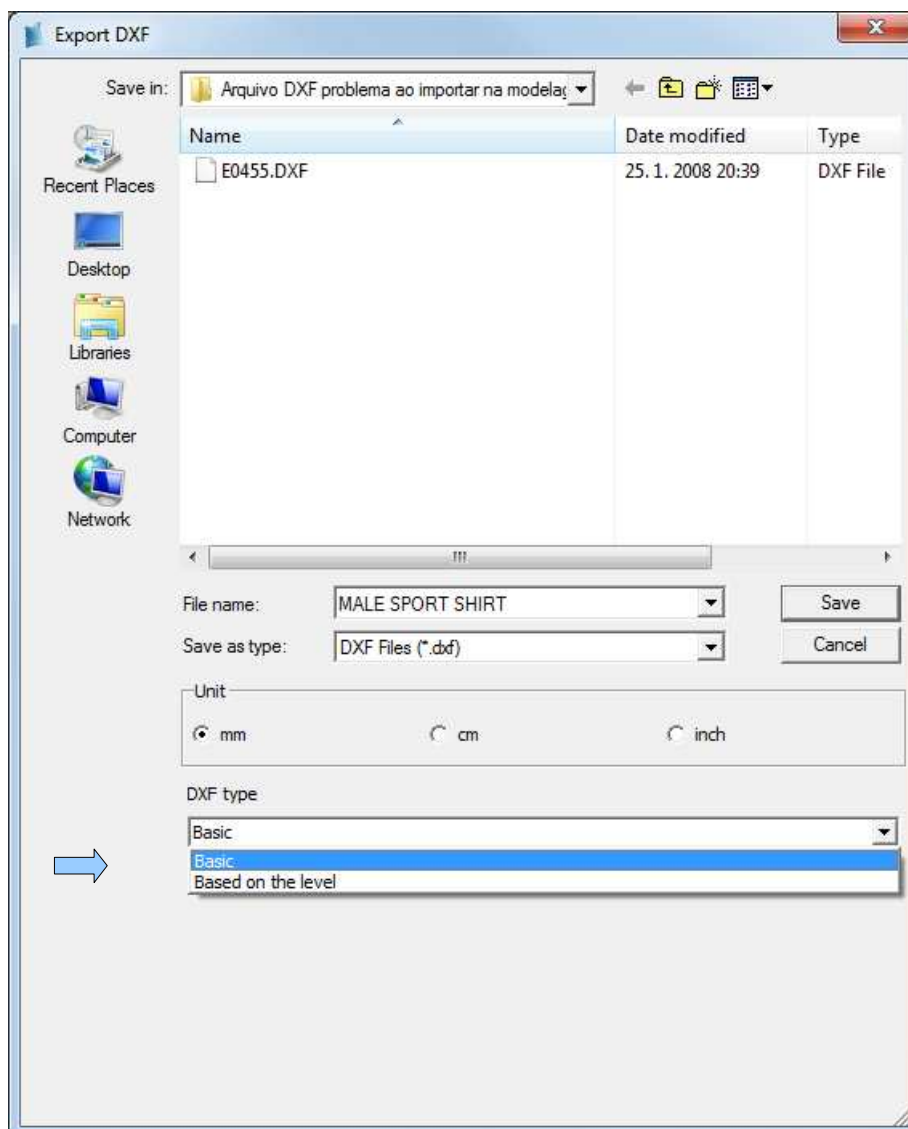
Funkcja pozwalająca wyeksportować pliki utworzone za pomocą Audaces Apparel Patterns do formatu stosowanego w innych pakietach oprogramowania.



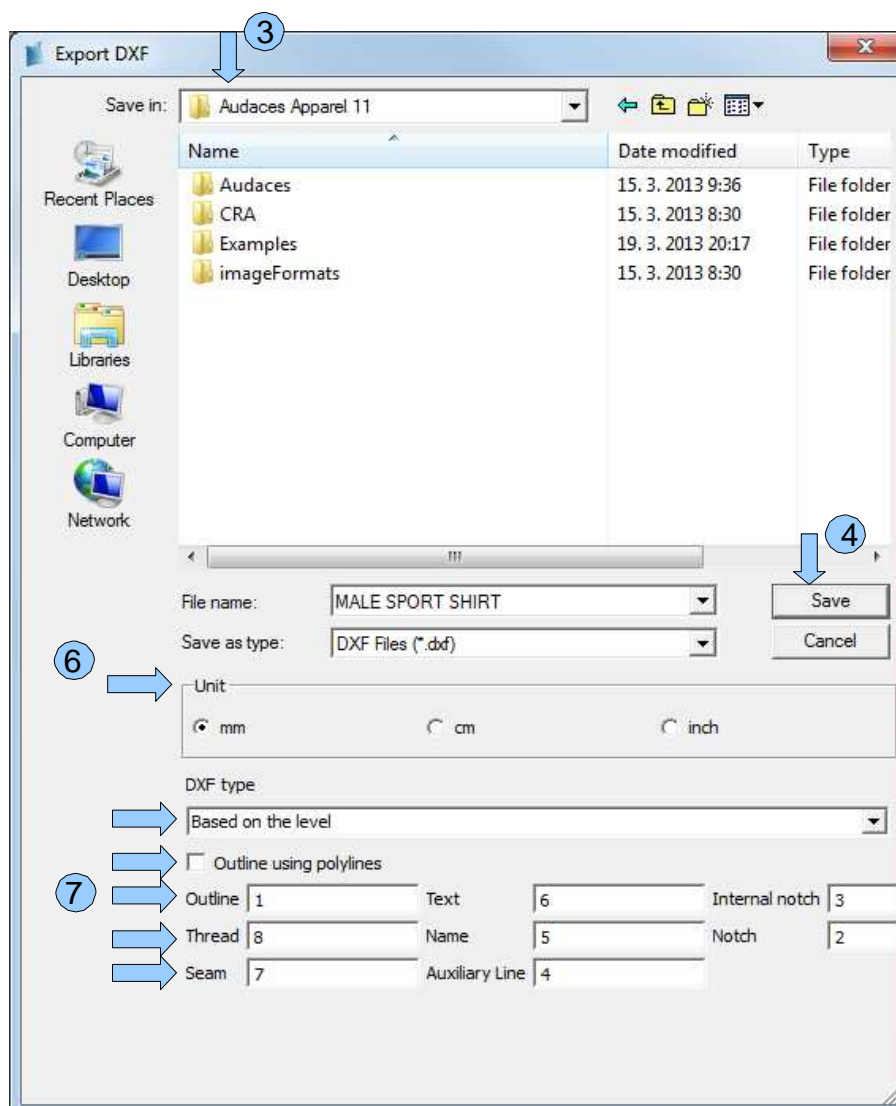
DXF Files / Plik DXF (pliki DXF – Drawing Interchange Format)

Eksport do plików DXF (.dxf), używanych przy wymianie pomiędzy pakietami oprogramowania. Każdy typ pliku DXF charakteryzuje własny sposób organizowania elementów pliku ADS. Sposób ten opiera się na poziomach standardu DXF (warstwach - *ang. Layers*).

- **Basic / Podstawowe:** elementy (linie, krzywe, wykroje, itd.) znajdują się w tej samej warstwie;
- **Based on the level / Oparte na poziomie:** organizuje wszystkie elementy w zależności od warstwy. Np.: Wszystkie kontury będą znajdować się w warstwie 1; nitki w warstwie 3 itd.



1. Wybierz opcję **File / Plik > Export > DXF File / Plik DXF**;
2. Otworzy się okno eksportu do pliku DXF (**Export DXF**);
3. W pozycji „zapisz jako” (**Save as**), wybierz folder, w którym chcesz zapisać plik;
4. Ustaw nazwę pliku w polu **Name / Nazwa pliku**;
5. Ustaw typ pliku w polu **Type / Zapisz jako typ**;
6. W polu **Unit / Jednostka** określ jednostkę miary pliku;
7. W polu **DXF Type / Typ DXF** określ, czy plik będzie korzystał z trybu: **Basic / Podstawowe** lub **Based on the level / Oparte na poziomie**.
Po wybraniu **Based on the level / Oparte na poziomie**, w razie potrzeby aktywuj opcję **Outline with polylines / Obrys wykorzystujący polilinie** (kontur z wieloliniami) oraz ustaw wartości pól **Outline / Obrys, Thread / Nić osnowy, Seam / Szew, Text / Tekst, Name / Nazwa, Auxiliary Line / Linia pomocnicza, Internal notch / Nacinek wewnętrzny** oraz **Notch / Nacinek**;
8. Kliknij **Save / Zapisz**.



ASTM D6673-01/2001

Eksportowanie formatu standardu ASTM D6673-01/2001 (dawny AAMA-DXF) organizacji International ASTM Committee pozwala na eksport i wymianę plików pomiędzy oprogramowaniem Audaces Apparel i innymi pakietami oprogramowania.

1. Wybierz opcję **File / Plik > Export > ASTM D6673-01/2001**;
2. Wybierz folder zapisu pliku;
3. Wprowadź nazwę pliku;
4. Wybierz rodzaj eksportu;
5. Kliknij **Save / Zapisz**.



Metafile / Metaplik

Eksportuje pliki w tym samym formacie oraz (.emf) do celów związanych ze specyfikacją techniczną lub opcją *Office*. Eksport z wykorzystaniem współczynnika skali (**Scale coefficient / Współczynnik wykurczu**) zwiększa lub zmniejsza rozmiar pliku.

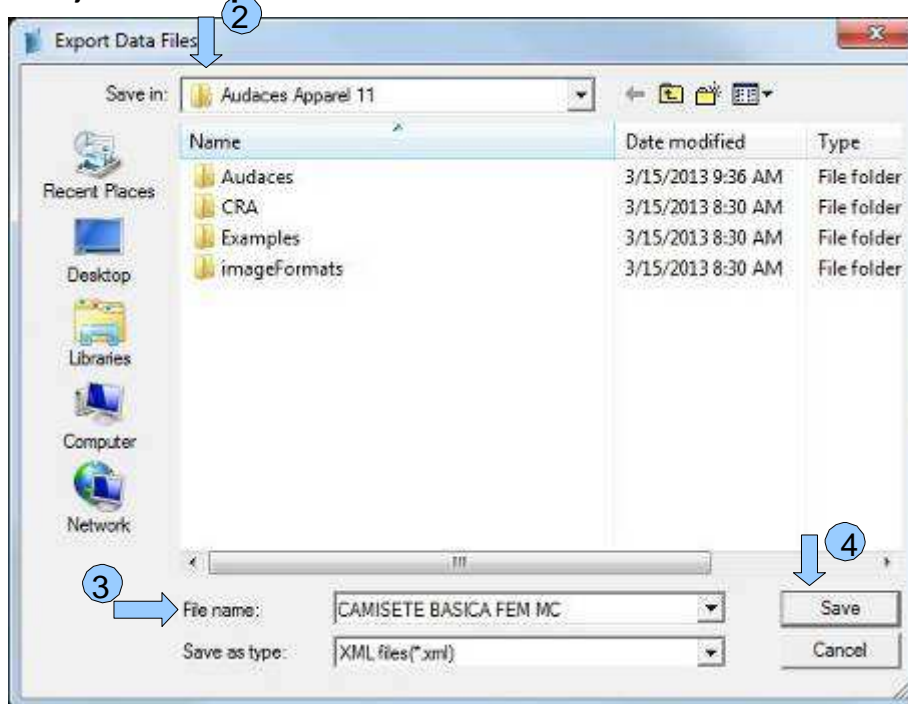
1. Wybierz opcję **File / Plik > Export > Metafile / Metaplik**;
2. Wybierz folder zapisu pliku;
3. Wprowadź nazwę pliku (**Filename / Nazwa pliku**);
4. Ustaw wartość współczynnika skali (**Scale coefficient / Współczynnik wykurczu**);
5. Kliknij **Save / Zapisz**.



Data Files / Plik danych

Funkcja ta eksportuje do pliku standardu XML w formacie tekstowym (.txt). Ten ostatni można później wdrożyć do systemu zarządzania produkcją odzieży.

1. Wybierz opcję **File / Plik > Export > Data Files / Plik danych**;
2. Wybierz folder zapisu pliku;
3. Wprowadź nazwę pliku;
4. Kliknij **Save / Zapisz**.

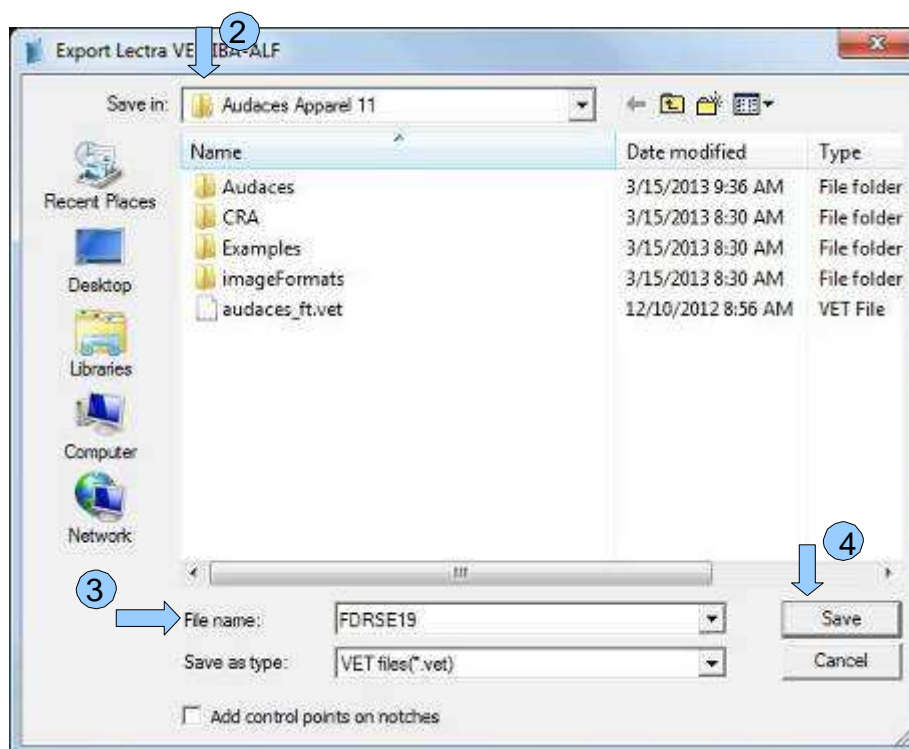


Lectra VET-IBA-ALF Files

Eksport do standardowych plików oprogramowania Lectra.

Posiada opcję dodawania punktów kontrolnych do zaznaczeń (**Add control points on notches**).

1. Wybierz opcję **File / Plik > Export > Lectra VET-IBA-ALF File / Plik VET – IBA-ALF**;
2. Wybierz folder zapisu pliku;
3. Wprowadź nazwę pliku;
4. Kliknij **Save / Zapisz**.



Ustawienia

Colors / Kolory

Ustawia kolor zakresu plików Audaces Apparel Patterns. Ustawienie to pozwala ułatwić rozpoznanie wizualne elementów wykroju w zależności od preferencji użytkownika.

Colors / Kolory - ustawia kolory opcji **Drawing / Rysunek**, **Selection/ Wybór**, **Background / Tło** oraz **Grid / Siatka**

Patterns colors / Kolory szablonów - ustawia kolor oraz umożliwia wizualizację elementów na pulpicie.

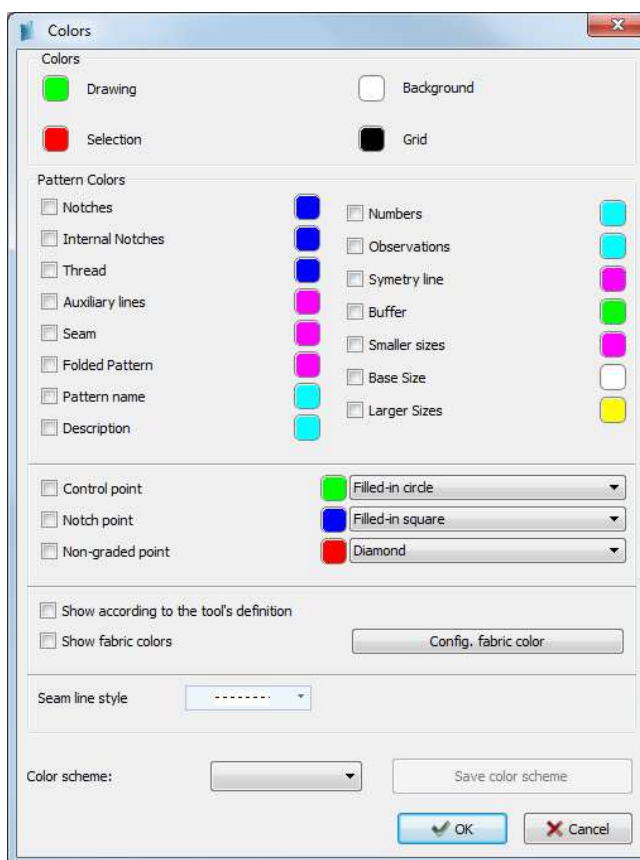
Control point / Punkt kontrolny, **Notch point / Punkt nacinka** oraz **Non-graded point /**

Niestopniowany punkt - możesz wybrać wyświetlenie tych elementów oraz ustawić ich format i kolory.

Show according to the tool's definitions / Pokaż zgodnie z definicją narzędzia - ustawia kolory wykrojów za pomocą narzędzi.

Show fabric colors / Pokaż kolory materiału - możesz skorzystać z przycisku **Config. fabric color / Ustaw kolor materiału**. Po aktywacji tej funkcji możesz łączyć kolory z zapisanymi materiałami.

1. Z paska skrótów wybierz narzędzie **Colors / Kolory**;
2. Otworzy się okno kolorów **Colors/ Kolory**;
3. Ustaw kolory;
4. Kliknij **Ok**, aby zatwierdzić ustawienia.



Units of measure / Jednostki miary

Konfiguruje jednostki miary, które będą używane w Audaces Apparel Pattern. Funkcja ta zawiera opcje dot. każdego typu jednostek: liniowych, kwadratowych oraz dokładnych.

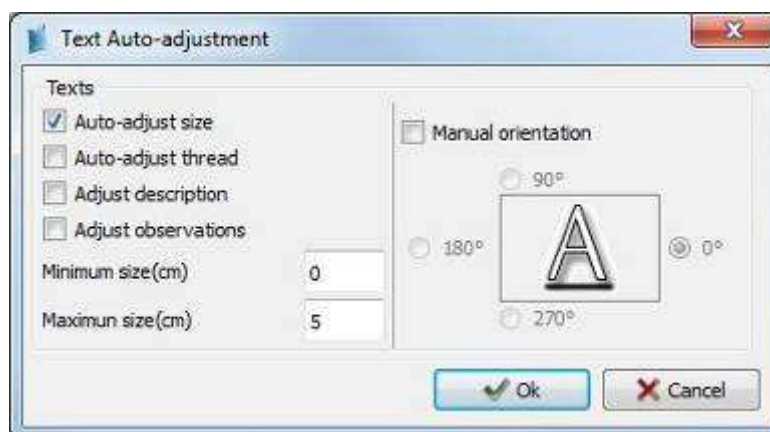
Wskazówka: Za pomocą skrótu **Ctrl + U** można otworzyć okno **Units of measure / Jednostka miary**.

Text Auto-Adjustment / Automatyczne dopasowanie tekstu

Pozwala ustawić automatyczne dopasowanie tekstu wstawionego do wykroju.

Texts / Teksty – zawiera następujące opcje:

- **Auto-adjust size / Autowyrównywanie rozmiarów** – gdy ta opcja jest aktywna, dopasowuje rozmiar tekstu zgodnie z maksymalną i minimalną podaną wartością;
- **Auto-adjust thread / Autowyrównywanie do nici osnowy** – gdy ta opcja jest aktywna, dopasowuje rozmiar nitki zgodnie z maksymalną i minimalną podaną wartością;
- **Adjust description / Wyrównaj opis** – gdy ta opcja jest aktywna, dopasowuje rozmiar opisu zgodnie z maksymalną i minimalną podaną wartością;
- **Adjust observations / Wyrównaj komentarze** – gdy ta opcja jest aktywna, dopasowuje rozmiar opisu zgodnie z maksymalną i minimalną podaną wartością;
- **Minimum size (cm) / Najmniejszy rozmiar** – rozmiar minimalny, który zostanie wykorzystany w wykroju;
- **Maximum size (cm) / Największy rozmiar** – rozmiar maksymalny, który zostanie wykorzystany w wykroju;
- **Manual orientation / Orientacja manualna** – gdy ta opcja jest aktywna, można obrócić tekst o 0°, 90°, 180° lub 270°;
- **Ok** – zatwierdza zmiany;
- **Cancel / Anuluj** – anuluje zmiany.



Options / Opcje

Ta funkcja ustawia niektóre opcje Audaces Apparel Patterns. Dokładnie: **Font size (cm) / Rozmiar tekstu**, **Auto saving / Autozapis**, **Pattern properties / Właściwości szablonu**, **Configure backup file / Konfiguracja pliku zapasowego**, **Notch / Nacinek**.

Tekst

- **Font size / Rozmiar tekstu** - konfiguruje wielkość czcionek, które zostaną użyte do wyświetlenia tekstu w oprogramowaniu Audaces Apparel Patterns;

- **Use TrueType / Użyj TrueType** - czcionka TrueType zwiększa jakość drukowanego pliku.
Opcja ta zwiększa rozmiar plików, ponieważ korzysta z czcionek tekstowych.
Auto-recovery (auto odzyskiwanie)
- **Auto-recovery (min.) / Autozapis** - ustawia, jak często plik będzie zapisywany automatycznie. Pattern Properties (właściwości szablonu).
- **Allow grading on height / Dopuść stopniowanie wzrostowe** - zezwala na stopniowanie w oparciu o wysokość. Po wybraniu tej opcji stanie się ona dostępna w oknie właściwości szablonu, w zakładce stopniowania.
- **Use tools / Użyj narzędzi** - aktywuje korzystanie z narzędzi. Po wybraniu tej opcji pokaże się nowa zakładka w oknie właściwości szablonu, aby można było skonfigurować narzędzia;
- **Rotate with double click / Obrót po podwójnym kliknięciu** - pozwala na zmianę pozycji wykroju poprzez podwójne kliknięcie punktów kontrolnych lub przestrzeni blisko nich. Położenia obrotu wezmą za odniesienie ustawiony wcześniej początkowy kąt obrotu.

Bookmark / Zakładka

- **Create bookmark on opening and saving file / Tworzy zakładkę podczas otwierania i zapisywania pliku)** - gdy ta opcja jest aktywna, automatycznie tworzy punkt przywracania za każdym razem, gdy plik tworzenia wykroju jest otwierany i/lub zapisywany.

Konfiguracja pliku zapasowego

- **Backup file / Plik zapasowy** - gdy ta opcja jest aktywna, automatycznie wykonuje plik kopii zapasowej. Możesz wybrać folder, w którym chcesz zapisywać pliki kopii zapasowych, klikając opcję **Change / Zmień**.

Notch / Nacinek

- W tym miejscu możesz ustawić standardowe rozmiary nacinka, ustawiając: **Width (cm) / Szerokość**, **Height (cm) / Wysokość** oraz **Angle (cm) / Kąt**.
- **Show ISO drill interface / Pokaż interfejs wiertła ISO** - gdy ta opcja zostanie wybrana, wewnętrzne nacinki identyfikowane są jako oznakowanie i ustawiane za pomocą poleceń M43 oraz M44 do eksportu ISO. Po wybraniu opcja ta będzie dostępna w oknach: **Insert notches / Wstaw nacinek**, **Modify notches / Zmień**, **Insert notch text / Nacinek tekstowy**, **Insert multiple notches / Powiel** oraz **Replace notches / Zastąp nacinek**.

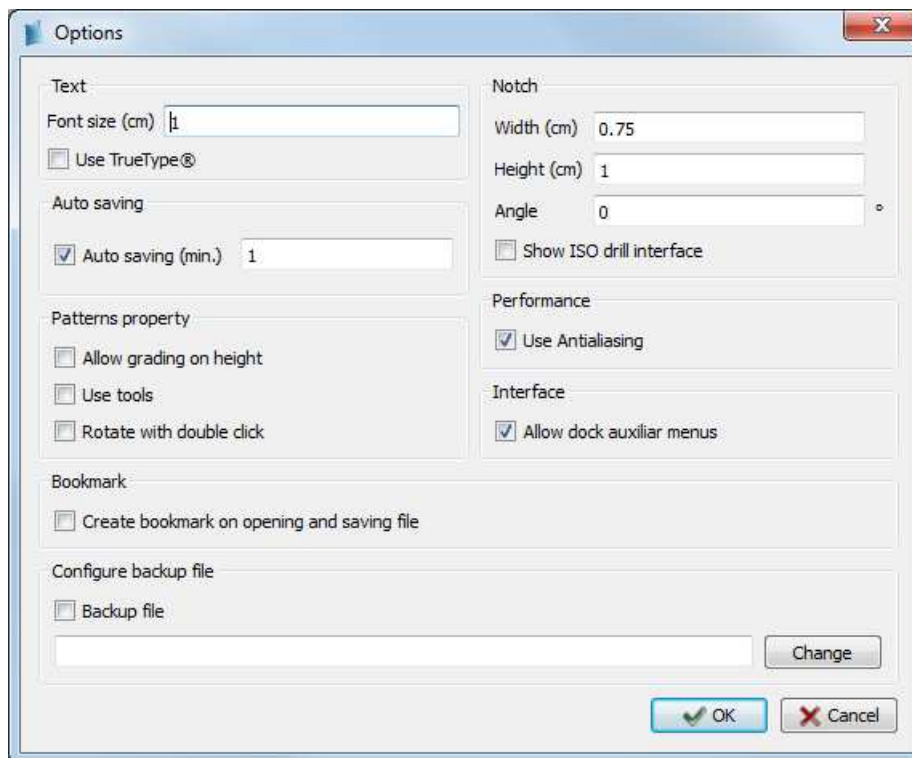
Performance / Wykonanie

- **Use antialiasing / Użyj funkcji antyaliasing** – gdy ta opcja jest aktywna, elementy

rysunków są wygładzane.

Interface / Interfejs

- **Allow dock auxiliary menus / Pozwala na zadokowanie menu pomocniczych** – gdy ta opcja jest aktywna, można zmieniać pozycję narzędzi i umieszczać je po prawej, lewej, lub w górnej części Audaces Patterns.



Units of measure / Jednostki miary

Konfiguruje jednostki miary, które będą używane w Audaces Apparel Pattern. Funkcja ta zawiera opcje dot. każdego typu jednostek: liniowych (linear), kwadratowych (square) oraz dokładnych (precision).

Kliknij OK, aby zastosować skonfigurowane opcje.



Digitizer / Digitizer

Konfiguruje parametry komunikacji digitalizatora z oprogramowaniem Audaces Apparel Patterns.

Digitizer Type / Typ Digitizera - wybór nazwy digitalizatora lub protokołu, który ma zostać wykorzystany.

Resolution / Rozdzielczość - określa właściwy poziom rozdzielczości wybranego digitalizatora.

Communication / Komunikacja - pozwala ustawić opcje

Output port / Port wyjścia, Bits per second / Bitów na sekundę, Data bytes / Bity danych, Parity bit (check bit) / Partytet (bity parzystości) oraz Stop bits / Bity końcowe.

Communication flow / Przepływ komunikacyjny - aktywuje **Continuous flow / Przepływ stały** lub **Discrete flow / Przepływ nieciągły**.

Button scheme / Układ przycisków digitizera - określa układ przycisków, który będzie używany.

Use sound board / Użyj karty dźwiękowej - gdy ta opcja jest aktywna, pozwala identyfikować dźwięki („biiiiip”) odtwarzane przy kliknięciu lub zamykaniu wykroju.

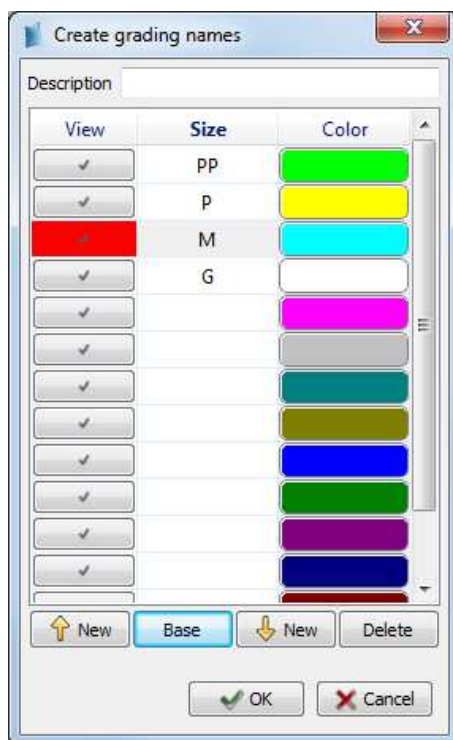
Wskazówka: te konfiguracje ustawiane są zgodnie z modelem i specyfikacją digitalizatora. W przypadku, gdy nie znasz tych szczegółów, wsparcie techniczne powinno dostarczyć konfiguracje dla każdego typu digitalizatora.

Grading rules / Reguły stopniowania

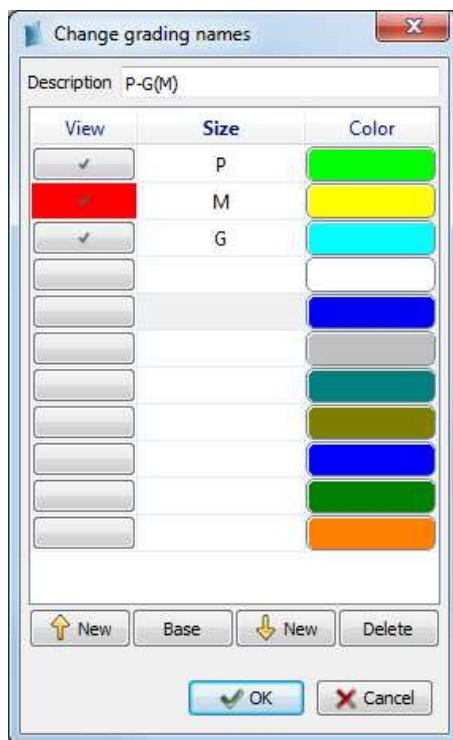
Używane do tworzenia i modyfikacji nazw oraz wartości, które zostaną użyte do stopniowania wykrojów.

Names / Nazwy

- **Create grading names / Utwórz nazwy stopniowania** – tworzy nazwę stopniowania i ustawia jego kolor, a także rozmiar odniesienia (podstawowy);

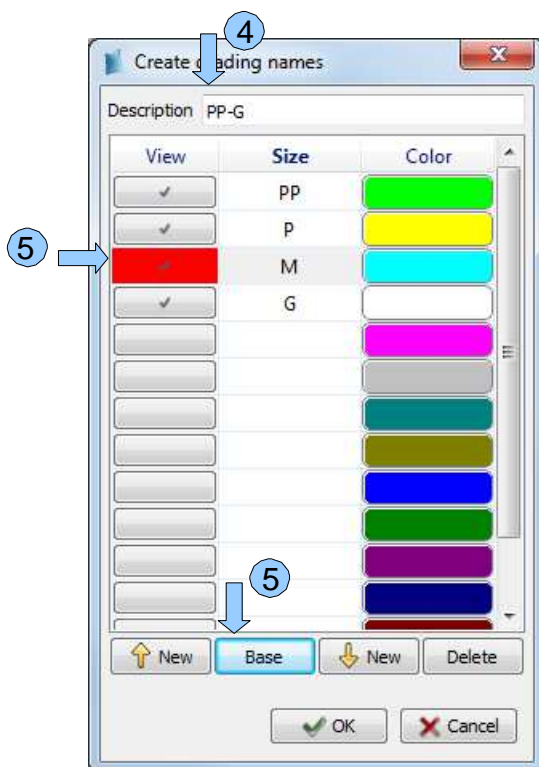


- **Change grading names / Zmień nazwy stopniowania** - modyfikuje utworzone nazwy stopniowania oraz siatkę;



- **Delete / Usuń** - usuwa zasadę stopniowania;
- **Ok** – zatwierdza zmiany;
- **Cancel / Anuluj** – anuluje zmiany.

1. Wybierz **File / Plik > Configurations / Konfiguracja > Grading rules / Reguły stopniowania > Names / Nazwy**;
2. Otworzy się okno nazw stopniowania **Grading names / Nazwy stopniowania**;
3. Po kliknięciu **Create / Utwórz** otworzy się okno tworzenia nazw stopniowania **Create grading names / Utwórz nazwy stopniowania**;
4. Wprowadź nazwę w polu **Description / Opis**. W kolumnach **Size / Rozmiar** oraz **Color / Kolor** ustaw nazwę siatki stopniowania oraz przydziel jej kolor;
5. Kliknij **Base / Podstawowy** i określ, który rozmiar będzie odniesieniem lub rozmiarem podstawowym;



6. Kliknij **Ok**, aby zatwierdzić zmiany, lub
7. Kliknij **Cancel / Anuluj**, aby je anulować.

Wskazówka: Po kliknięciu kolorów w oknie tworzenia nazw stopniowania **Create grading names / Utwórz nazwy stopniowania**, otworzy się okno wyboru koloru **Select Color**, które pozwala ustawić kolor dla każdego rozmiaru stopniowania;

Values / Wartości

Zakładka Rules/ Zakładka reguły (Zasady; z wykorzystaniem dostępnych rysunków)

- **Create / Utwórz** - tworzy zasady stopniowania.

DX/DY rule values / Wartości reguł DX/DY – ustawia nazwę, kod oraz wartości zasady;

Rule name / Nazwa reguły – ustawia nazwę zasady;

Digitizer code / Kod digitizera – ustawia kod, który zostanie użyty przy stopniowaniu wykrojów oraz korzystaniu z digitizatora;

Type / Typ – pozwala na wybór stopniowania w na podstawie opcji:

Grading rule DX/DY / Reguła stopniowania DX/DY - stopniowanie zostanie ustawione w odniesieniu do wartości **DX** oraz **DY**, lub **Fixed grading rule / Stała reguła stopniowania**. Przyrost stopniowania zostanie ustawiony w odniesieniu do poprzedniego rozmiaru;

Kolumny **DX (cm)** oraz **DY (cm)** – ustawiają wartość stopniowania. Po ich kliknięciu dodawany jest nowy rozmiar powyżej wybranej komórki.

Base / Podstawowy - określa, który rozmiar kolumny stanie się rozmiarem podstawowym (odniesienia). Należy wybrać rozmiar, aby ustanowić bazę rozmiarową. Po wybraniu komórka podświetli się na czerwono;

New / Nowy - wstaw nowy rozmiar powyżej lub poniżej wybranej komórki;

Delete / Usuń - usuwa wybraną w kolumnie zasadę;

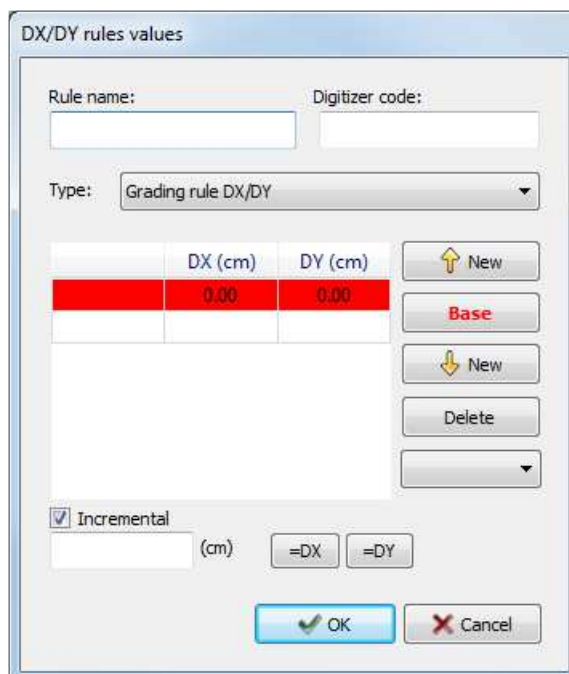
Type / Typ - możesz wybrać spośród uprzednio zapisanych opcji stopniowania;

Incremental / Przyrost - aktywuje zasadę stopniowania w odniesieniu do poprzedniego lub kolejnego rozmiaru.

=Dx i =Dy - ustawia wartości, które zostaną przypisane do kolumn;

Ok – zatwierdza zmiany;

Cancel / Anuluj – anuluje zmiany.



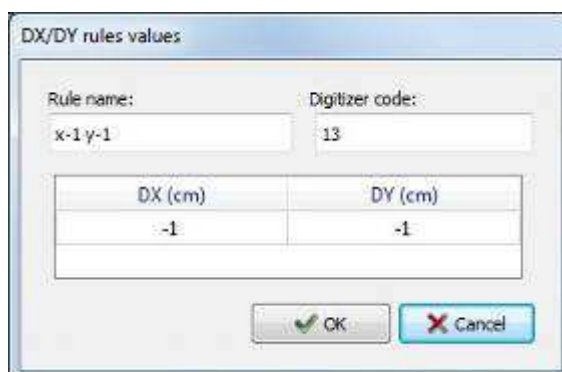
The screenshot shows a dialog box titled "DX/DY rules values". It has two input fields at the top: "Rule name:" and "Digitizer code:". Below them is a dropdown menu for "Type:" currently set to "Grading rule DX/DY". A table with two columns, "DX (cm)" and "DY (cm)", is shown. The first row of the table has the values "0.00" and "0.00" and is highlighted in red. To the right of the table are buttons: "New" (with an up arrow), "Base" (in red), "New" (with a down arrow), and "Delete". Below the table is a checked checkbox for "Incremental" and two input fields for "=DX" and "=DY" with a "(cm)" label. At the bottom are "OK" and "Cancel" buttons.

- **Change / Zmień** - modyfikuje stworzone zasady stopniowania.

Rule name / Nazwa reguły – ustawia nazwę zasady;

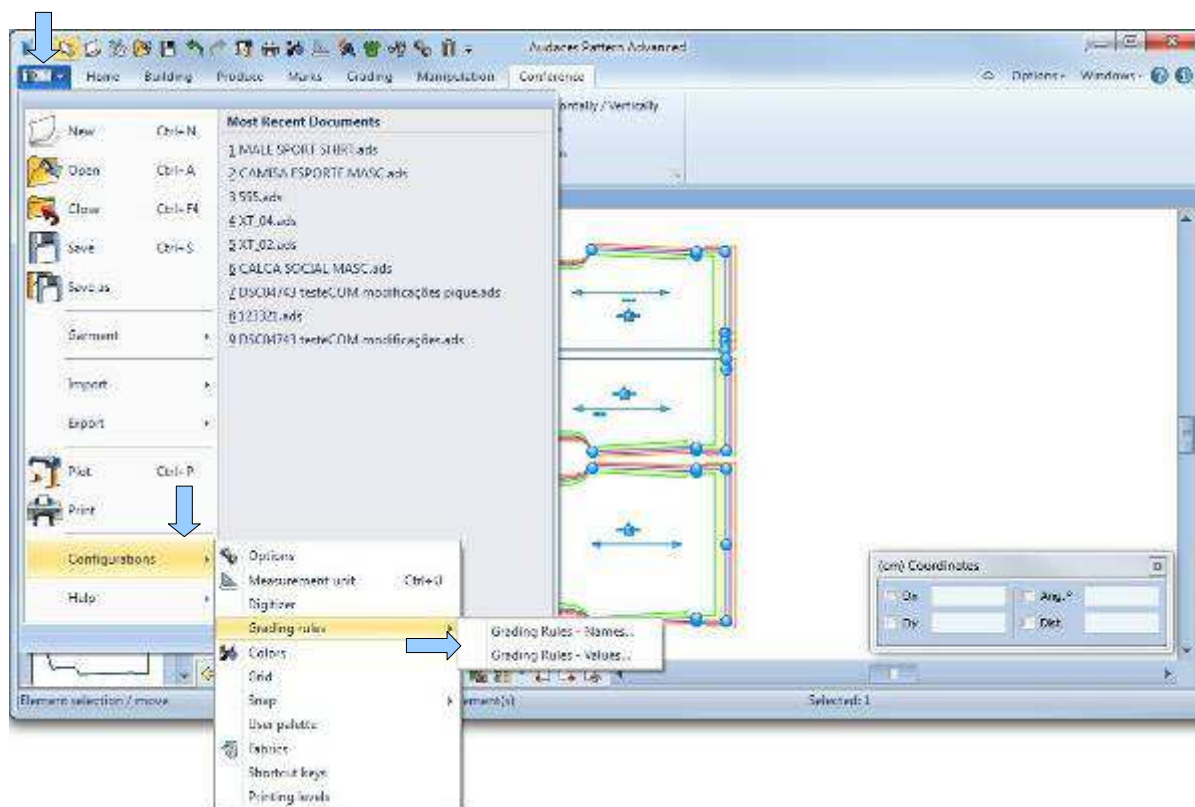
Digitizer code / Kod digitizera– ustawia kod, który zostanie użyty przy stopniowaniu wykrojów oraz korzystaniu z digitizera;

Kolumny **DX (cm)** oraz **DY (cm)** – ustawiają wartość stopniowania;
Ok – zatwierdza zmiany;
Cancel / Anuluj – anuluje zmiany.



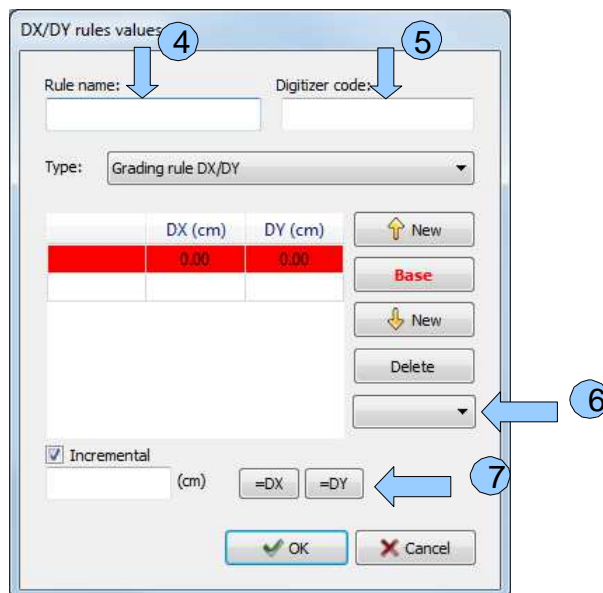
- **Delete / Usuń** - usuwa wybraną zasadę.
- **Print / Drukuj** - po kliknięciu opcji drukowania Drukuj, otwarte zostanie okno podglądu w celu wydruku raportu.

1. Wybierz **File / Plik > Configurations / Konfiguracje > Grading rules / Reguły stopniowania > Values / Wartości**;
2. Wybierz zakładkę zasad stopniowania;
3. Kliknij **Create / Nowy**, a otworzy się okno wartości zasad DX/DY;



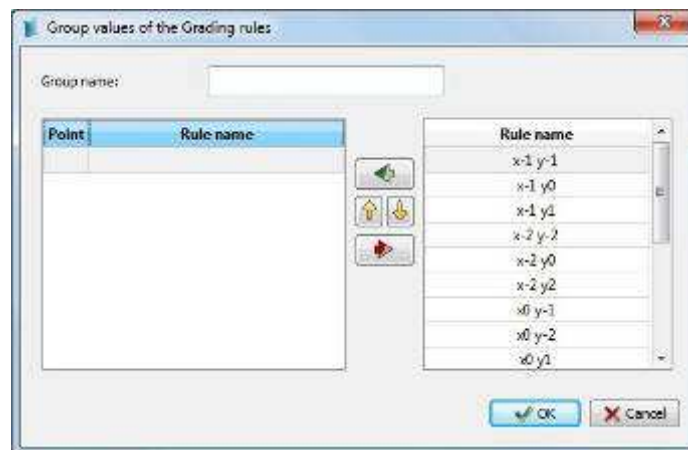
4. Wprowadź nazwę zasady;

5. Wprowadź kod digitalizatora;
6. W pozycji **Type / Typ** wybierz **Grading rule DX/DY / Reguła stopniowania DX/DY** (opcja opisana powyżej);
7. Wstaw żadaną wartość w polu, i kliknij **=DX** oraz **=DY**, aby wstawić wartości w górnych kolumnach;
8. Kliknij **Ok**, aby zatwierdzić.



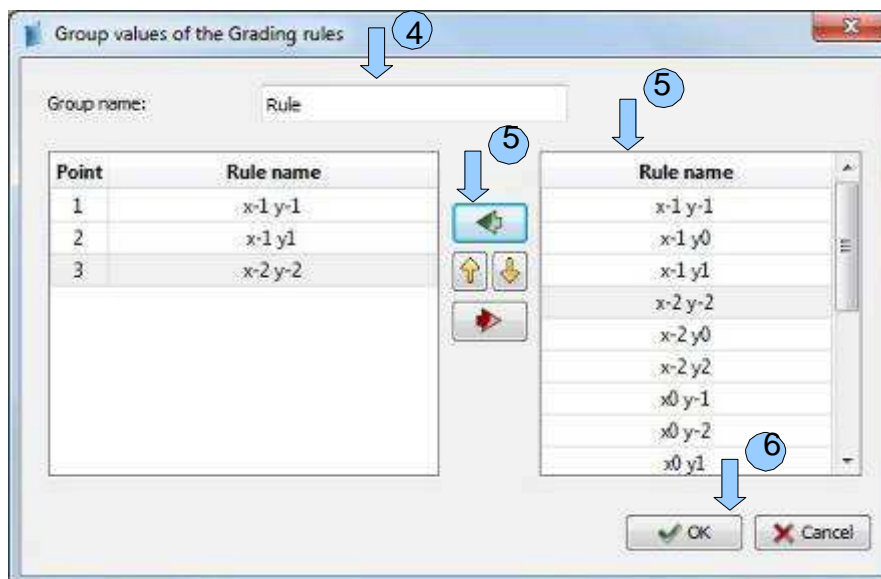
Zakładka Group values of the Grading rules / Grupowanie wartości stopniowania

- **Create / Nowy** - tworzy grupę wartości stopniowania.
 - Group name / Nazwa grupy** – ustawia nazwę zestawu zasad;
 - Point / Punkt** - pokazuje, który punkt kontrolny zostanie przypisany do tej wartości;
 - Rule name / Nazwa reguły** – pokazuje wartość zasady;
 - Po kliknięciu **zielonej strzałki**, wybrana zasada z prawej kolumny zostanie przeniesiona do lewej kolumny.
 - Po kliknięciu **czerwonej strzałki**, wybrana zasada zostanie przeniesiona z lewej kolumny na pozycję wyżej lub niżej, a punkt kontrolny, do którego zostanie przypisana ta wartość, również ulegnie odpowiedniej zmianie;
 - Po kliknięciu 'x', wybrana w lewej kolumnie zasada zostanie usunięta;
 - Ok – zatwierdza zmiany;
 - Cancel / Anuluj – anuluje zmiany.



- **Change / Zmień** - modyfikuje zestaw wartości utworzonego stopniowania.
 - Group name / Nazwa grupy** – ustawia nazwę zestawu zasad;
 - Point / Punkt**- pokazuje, który punkt kontrolny zostanie przypisany do tej wartości;
 - Rule name / Nazwa reguły**– pokazuje wartość zasady;
 - Po kliknięciu **zielonej strzałki**, wybrana zasada z prawej kolumny zostanie przeniesiona do lewej kolumny.
 - Po kliknięciu **czerwonej strzałki**, wybrana zasada zostanie przeniesiona z lewej kolumny na pozycję wyżej lub niżej, a punkt kontrolny, do którego zostanie przypisana ta wartość, również ulegnie odpowiedniej zmianie;
 - Po kliknięciu 'x', wybrana w lewej kolumnie zasada zostanie usunięta;
 - Ok – zatwierdza zmiany;
 - Cancel / Anuluj – anuluje zmiany.

1. Wybierz **File / Plik > Configurations / Konfiguracje > Grading rules / Reguły stopniowania > Values / Wartości**;
2. Wybierz zakładkę zestawu zasad stopniowania ;
3. Kliknij **Create / Nowy**, a otworzy się okno grupowania wartości reguł stopniowania (**Group values of the grading rules**);
4. Wprowadź nazwę grupy;
5. Wybierz pożądaną wartość zasady;
6. Kliknij **Ok**, aby zatwierdzić.



- **Delete / Usuń** - usuwa wybrany zestaw zasad. Po kliknięciu tej opcji pojawi się powyższe okno z ostrzeżeniem, które poprosi o potwierdzenie chęci usunięcia.
- **Print / Drukuj** - drukuje raport zawierający informacje o zestawie zasad stopniowania.
- **Ok** – zatwierdza i zamyka okno.

Grid / Siatka

Siatka składająca się z punktów lub linii prostych, które pomagają tworzyć wykroje z dużą precyzją.

Distance between dots (cm) / Wymiary między punktami – określa odległość między dwoma punktami.

Reference mark (dots) / Oznaczenie odniesienia (kropki) – ustawia wartość odniesienia do tworzenia tych punktów.

Grid style / Styl siatki – wybór rodzaju siatki. Dostępne są następujące opcje:

Dots / Punkty

Dotted line / Linia punktowa

Straight line / Linia ciągła

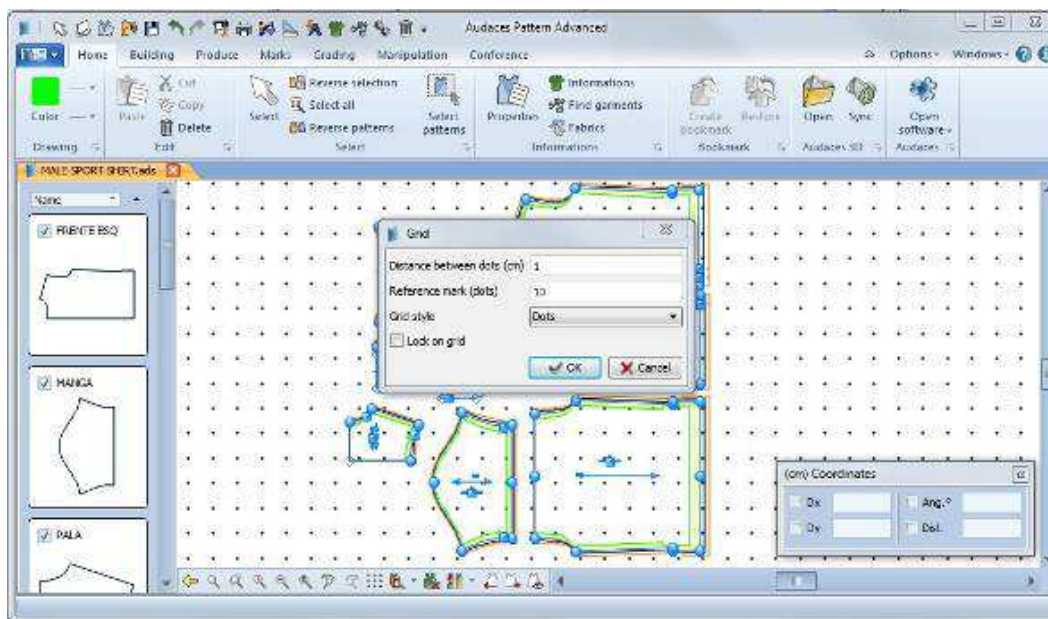
Lock on grid / Blokada siatki – po wybraniu tej opcji obiekty zostaną zablokowane w granicach siatki.

Ok – zatwierdza operację.

Cancel / Anuluj – anuluje operację.

1. Ustaw wartość odległości pomiędzy punktami **Distance between points / Wymiary między punktami** (ta opcja odnosi się do mniejszych punktów);
2. Ustaw wartość znacznika odniesienia **Reference Mark / Oznaczenie odniesienia (kropki)** (ta opcja odnosi się do większych punktów);
3. Wybierz rodzaj siatki **Grid style / Styl siatki** – **Dots / Punkty**, **Dotted line / Linia punktowa**, **Straight line / Linia ciągła** – opcje wyboru opisane zostały wyżej;

4. Wybierz opcję zablokowania siatki **Lock on grid / Blokada siatki**;
5. Kliknij **OK**, aby zapisać zmiany w oprogramowaniu.



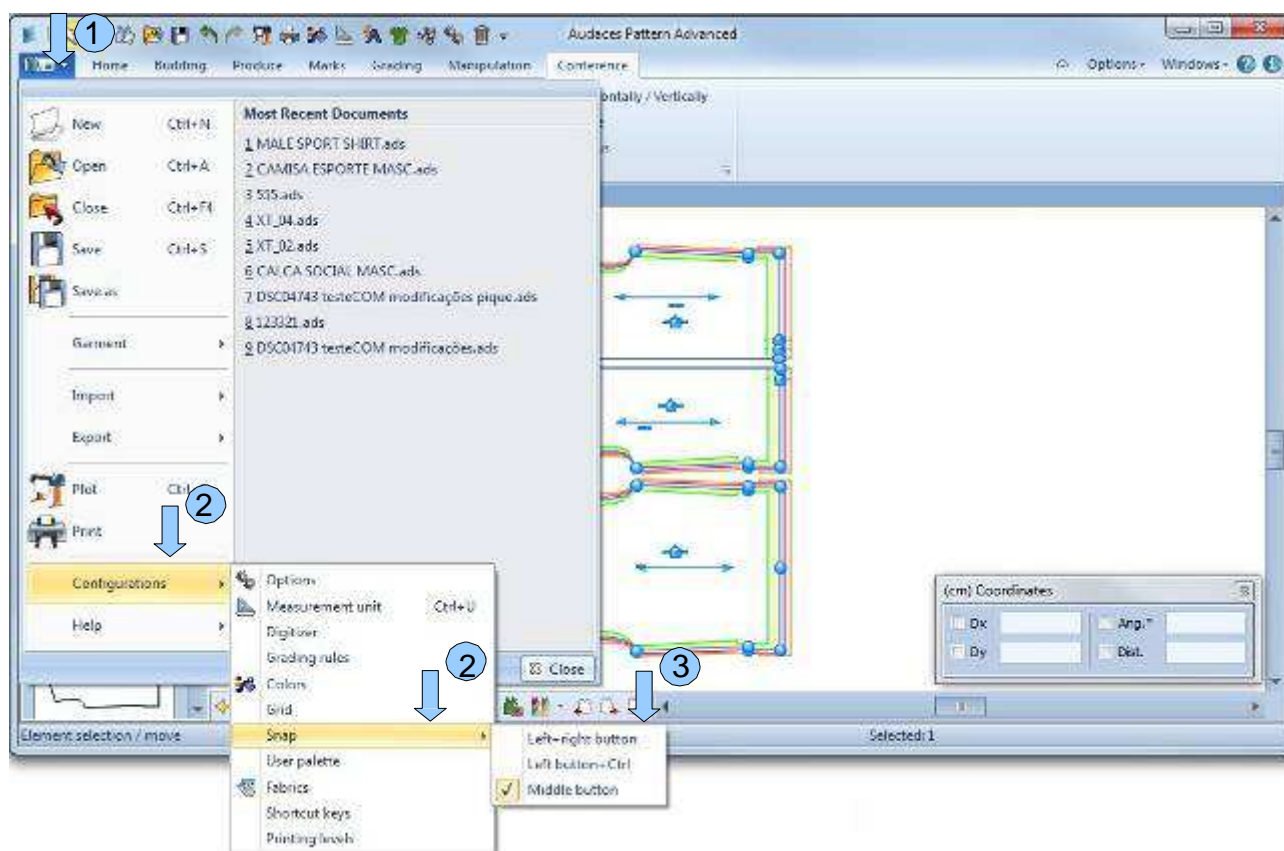
Wskazówka: Jeśli siatka nie zostanie wybrana, po zatwierdzeniu tych ustawień kliknij ikonę **Show or hide grid / Włącza lub wyłącza siatkę** na pasku wizualizacji.

SNAP / PASUJ

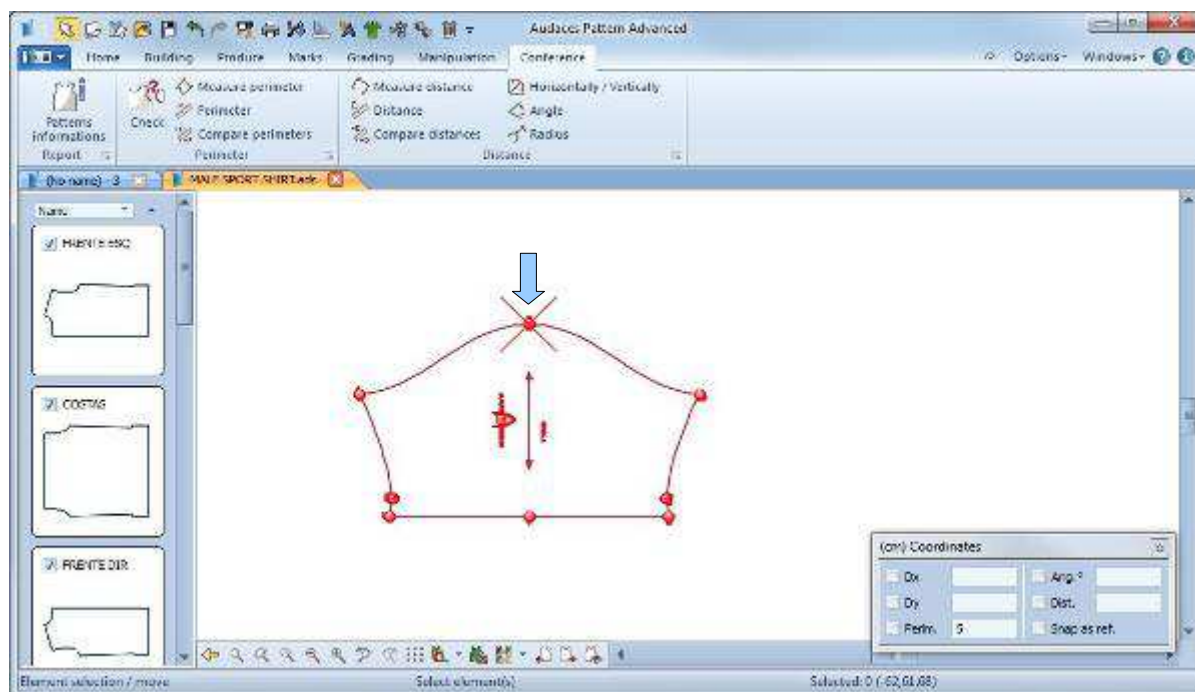
Narzędzie SNAP / PASUJ pomaga wykonywać wykroje z dużą dokładnością. Należy wybrać narzędzie, aby móc tworzyć obiekty z użyciem SNAP / PASUJ.

Po aktywacji narzędzia SNAP / PASUJ, poszuka ono punktu, który znajduje się najbliżej wskazanego elementu, tj. na środku lub na skraju.

1. Kliknij **File / Plik**;
2. Kliknij pozycję **Configurations / Konfiguracja > SNAP / PASUJ**;
3. Możesz wybrać skrót dla tej funkcji, którym może być: **Lewy + prawy przycisk, lewy przycisk + ctrl** lub **środkowy przycisk** (myszy).



1. Aby aktywować funkcję SNAP / PASUJ, dokładnie kliknij obiekt znajdujący się blisko punktu, który chcesz aktywować.
2. Element zmieni kolor, a narzędzie SNAP / PASUJ stanie się widoczne;
3. Przy wykorzystaniu narzędzia SNAP / PASUJ na obiekcie możesz wskazać lub zlokalizować konkretny obwód, korzystając z okna współrzędnych **Coordinates / Współrzędne**. Pole **Perim. / Obw.** stanie się dostępne w menu, aby można było wskazać, jak daleko obiekt został przeniesiony w odniesieniu do SNAP / PASUJ.

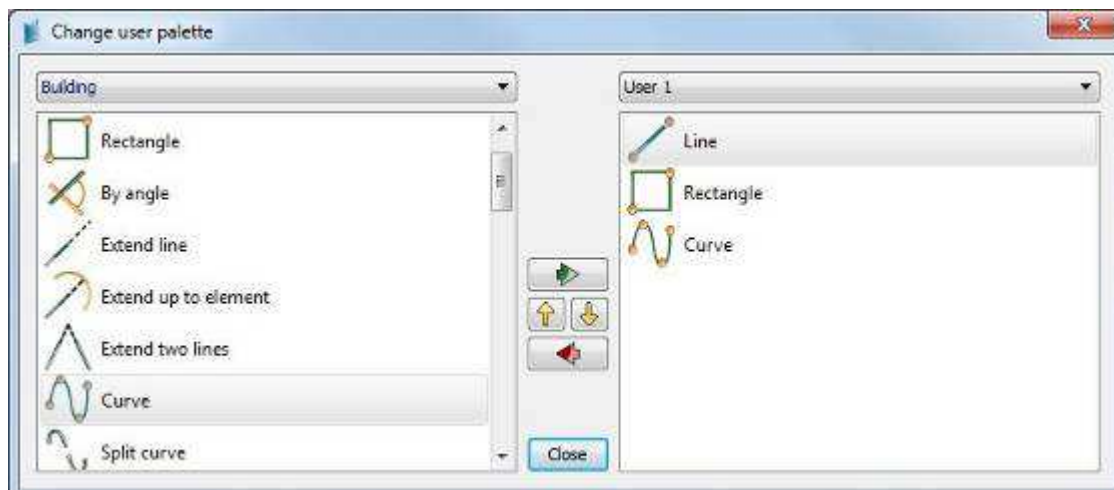


The User palette / Paleta użytkownika

Pozwala modyfikować palety. Możesz tworzyć palety, dodając do nich najczęściej używane narzędzia.

Możesz utworzyć maksymalnie trzy palety użytkownika. Wszystkie zawarte w nich narzędzia będą dostępne zarówno w oryginalnych paletach, jak i paletach użytkownika.

1. Wybierz paletę użytkownika **File / Plik > Configurations / Konfiguracja > User palette / Paleta użytkownika**;
2. Wybierz narzędzie z lewej kolumny i kliknij zieloną strzałkę. Narzędzie zostanie automatycznie dodane do prawej kolumny;
3. Klikaj żółte strzałki, aby zmienić kolejność wybranych narzędzi w prawej kolumnie;
4. Kliknij **Close / Zamknij**, aby zakończyć, i zamknij okno.



Wskazówka: Można użyć innej ścieżki jako skrótu do dodawania narzędzi. Możesz to zrobić klikając, przytrzymując i przeciągając narzędzie z lewej kolumny do prawej.

Fabrics / Materiały

W celu uzyskania bardziej szczegółowych informacji odnośnie wykorzystania narzędzia, patrz: rozdział 1 **Informacje o wykrojach**.

Shortcut keys / Przyciski skrótów

Opcja ta pozwala skonfigurować kombinacje klawiszy klawiatury, zapewniające szybki dostęp do narzędzi oprogramowania.

Categories / Kategorie – lista wszystkich palet dostępnych w oprogramowaniu.

Commands / Polecenia – lista funkcji wybranej palety;

Current Combination / Bieżąca kombinacja – pokazuje bieżącą kombinację klawiszy narzędzia;

New Combination / Nowa kombinacja – pole, w którym można wprowadzić nową kombinację;

None / Usuń tą kombinację - usuwa skrót przypisany do narzędzia;

Save Profile / Zapisz profil - zapisuje wprowadzone zmiany;

Save Profile As / Zapisz profil jako - zapisuje profile skrótów w plikach z rozszerzeniem (.psc);

Load Profile / Wczytywanie profil - otwiera plik profilu skrótów klawiszowych (.psc);

Close / Zamknij - zamyka okno **Customize shortcut keys / Dostosuj przyciski skrótów**;

Restore Defaults / Przywróć domyślne - przywraca domyślną konfigurację skrótów.

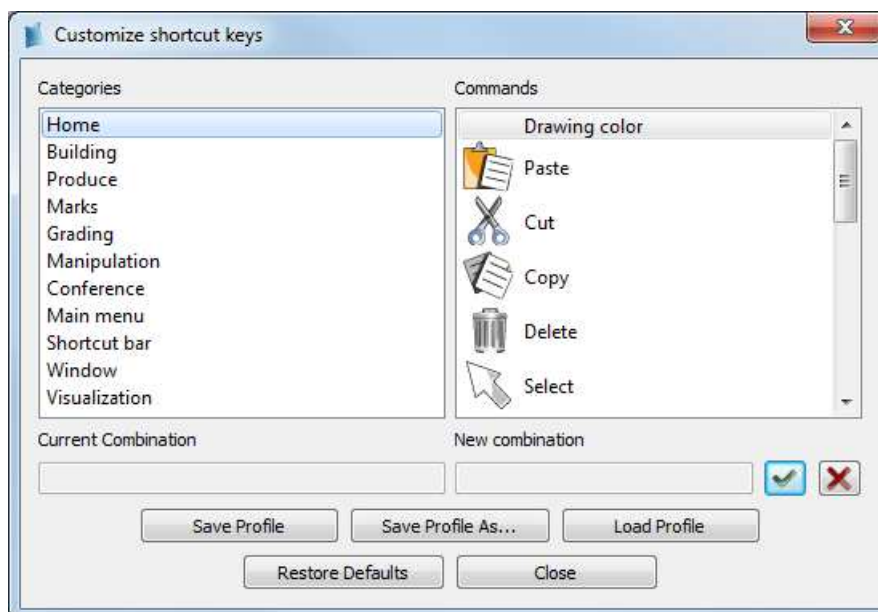
1. **File / Plik > Configurations / Konfiguracja > Shortcut Keys / Przyciski skrótów**;
2. Wybierz kategorię **Category / Kategorie** oraz narzędzie z listy poleceń **Command / Polecenia**;
3. Zmodyfikuj lub przypisz nowy skrót klawiszowy do narzędzia, klikając opcję

New Combination / Nowa kombinacja; ustaw nowe polecenie, używając klawisza 'Shift', 'Ctrl' lub 'Alt' w połączeniu z literą, cyfrą, lub znakiem na klawiaturze.

4. Usuń kombinację skrótu przypisaną do narzędzia, klikając przycisk **None / Usuń tą kombinację;**

5. Kliknij opcję zapisu profilu **Save Profile / Zapisz profil** za każdym razem, gdy chcesz zatwierdzić wprowadzone zmiany;

6. Kliknij **Close / Zamknij.**



Wskazówka: jeśli do narzędzia został już przypisany skrót, będzie można go zobaczyć w polu **Current Combination / Bieżąca kombinacja;**

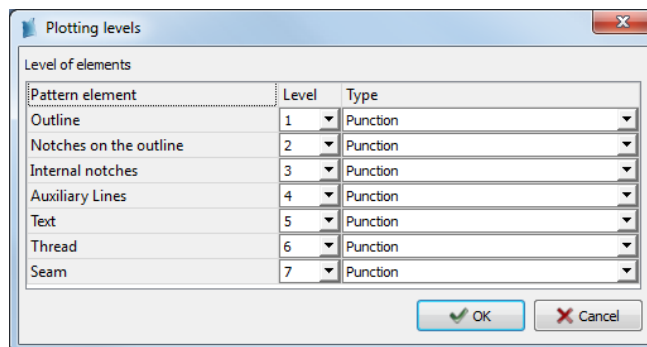
Wskazówka: jeśli wybrany skrót klawiszowy został już przypisany do innego narzędzia, oprogramowanie wyświetli komunikat zawierający informację o narzędziu, do którego skrót został przypisany. Edytuj i zapisz zmiany.

Printing Levels / Poziomy drukowania

Zasoby wykorzystywane do konfiguracji drukowania z użyciem plotera Mutoh. Jego specyfikacja jest różna od pozostałych, ponieważ wykonuje on operacje cięcia i oznaczania.

Levels of Elements (Poziomy elementów)

- **Pattern Element / Poziom elementów** - lista elementów do skonfigurowania;
- **Level / Poziom** - określa, który pisak/ kolor zostanie użyty do drukowania rysunku;
- **Type / Typ** - wskazuje funkcję poziomu:
Drawing or cut / Rysowanie lub wycinanie – wycina lub rysuje element;
Punction / Punkty spotkań – wykonuje znacznik na elemencie.



Ważne: Aby skorzystać z konfiguracji, należy wybrać opcję **Use tools / użyj narzędzia** w oknie opcji **Options / Opcje** tak, jak pokazano na rysunku powyżej. Aby ustawić kolor, który zostanie użyty do identyfikacji każdego elementu wykroju, należy przejść do zakładki **Pattern properties / Właściwości szblonu > Tools / Narzędzia**.

Help / Pomoc

Zawartość

Podręcznik ten zawiera wyjaśnienia, ilustracje, filmy oraz wskazówki, ułatwiające zrozumienie sposobu wykorzystania oprogramowania.

What's new / Co nowego

Przewodnik z informacjami dot. aktualizacji do najnowszych wersji oprogramowania.

Virtual Keyboard / Wirtualna klawiatura

Pozwala symulować klawiaturę za pomocą myszy.



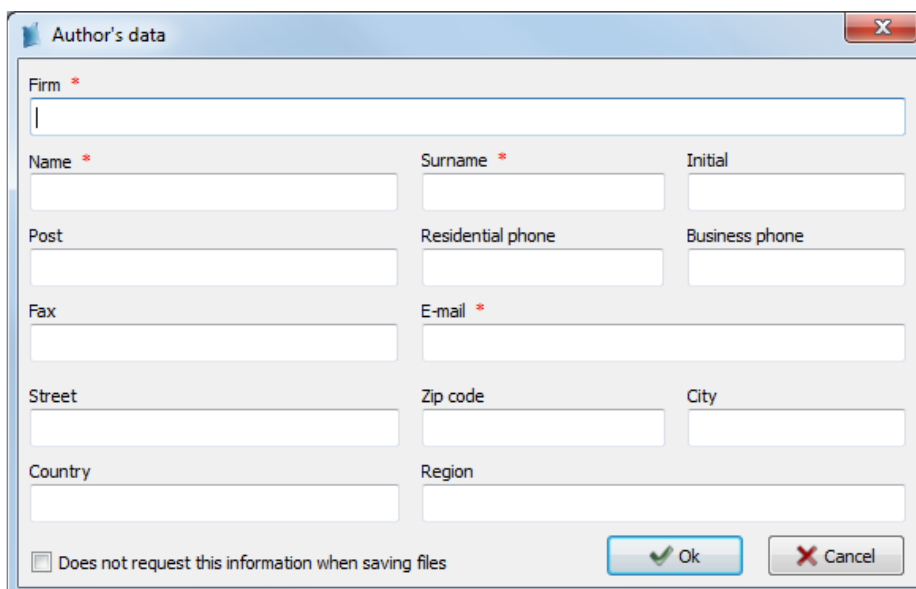
Calculator / Kalkulator

Wyświetla domyślny kalkulator systemu Windows. Pomaga przy liczeniu sum oraz różnic w czasie pracy z programem Audaces Apparel Patterns.



Author's Data / Dane autora

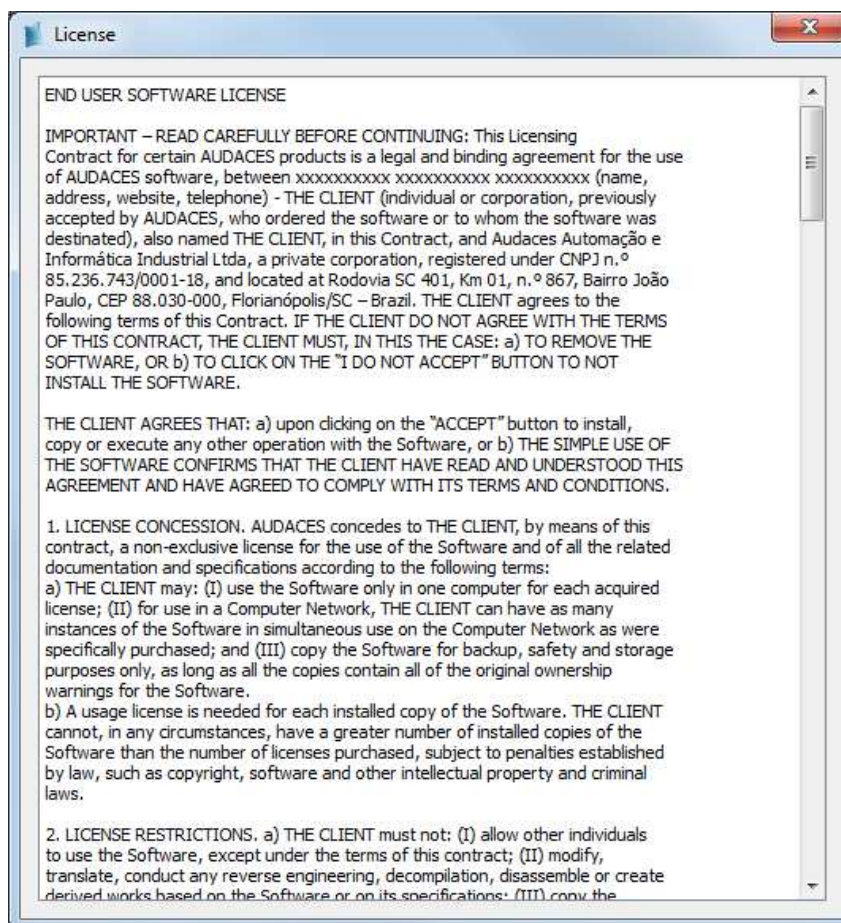
Otwiera okno danych autora; jest to funkcja pozwalająca na rejestrację i zapis szczegółów dot. autora i skojarzenie ich z plikami tworzonych wykrojów. To okno otworzy się przy zapisie nowego pliku, prosząc o potwierdzenie lub odrzucenie szczegółów dotyczących autora projektu ubrania.



Ważne: Aby funkcja ta nie była wyświetlana, wybierz opcję **Does not request this information when saving files / Te informacje nie są wymagane podczas zapisywania plików**. W ten sposób podczas zapisu pliku okno przestanie być wyświetlane.

License / Licencja

Daje dostęp do licencji użytkownika (ang. *User's Software License Contract*).



About Audaces Patterns - Advanced / O Audaces Pattern

Zawiera informacje dot. najnowszej wersji oprogramowania oraz dane kontaktowe Automação e Informática Industrial Ltda., takie jak adres oraz numery telefonów.



9. Pasek wizualizacji

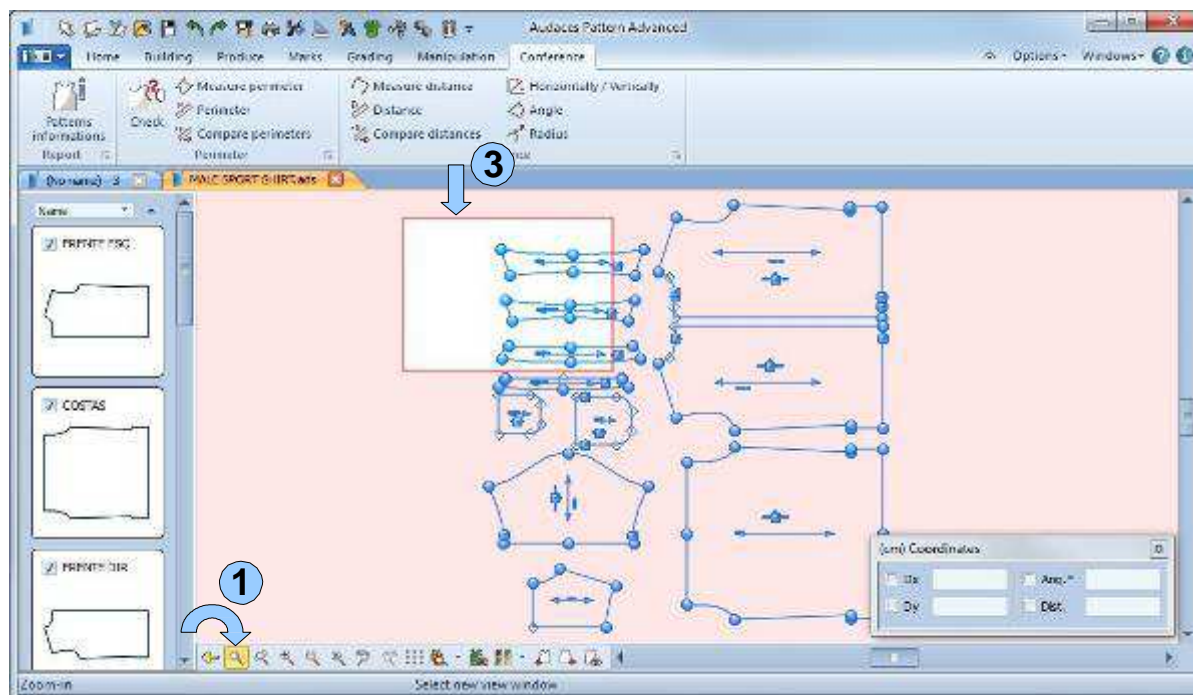
Hide pattern menu / Ukryj menu szablonu

Po kliknięciu żółtej strzałki menu wykroju, znajdujące się po lewej stronie pulpitu Audaces Apparel Patterns, zostanie zamknięte.

Set viewing / Definiuje widok wybranego obszaru

Przybliża obszar wizualizacji ustawiony przez użytkownika.

1. Wybierz narzędzie;
2. Kliknij obszar, który chcesz przybliżyć, przytrzymując lewy przycisk myszy;
3. Po wykonaniu powyższego, prostokąt będzie podążał za ruchami kursora myszy. Elementy, które chce się wybrać, należy utrzymywać wewnątrz prostokąta.



Full view / Pokazuje cały obszar szablonów

Zapewnia pełen widok projektu. Po wybraniu tego narzędzia będzie można obejrzeć cały pulpit.

Increased viewing / Powiększa przy każdym kliknięciu

Powiększa pulpit. Im więcej razy klikniesz narzędzie, tym większy stanie się pulpit.

Reduced viewing / Pomniejsza przy każdym kliknięciu

Zmniejsza pulpit. Im więcej razy klikniesz narzędzie, tym mniejszy stanie się pulpit.

Zoom-in / Zwiększa poziom wyświetlania wskazanego szablonu lub elementu

Powiększa element lub wskazany wykrój.

1. Wybierz narzędzie;
2. Wskaż element lub wykrój;

Undo viewing command / Cofnij ostatnie polecenie

Cofa ostatnie wydane polecenie dot. wizualizacji. Po wybraniu narzędzia polecenie zostanie automatycznie cofnięte.

Repeat viewing command / Cofa ostatnie polecenie

Powtarza ostatnie wydane polecenie dot. wizualizacji. Po wybraniu narzędzia polecenie zostanie automatycznie powtórzone.

Show or hide grid / Włącza lub wyłącza siatkę

Pokazuje lub chowa siatkę na pulpicie. Aby skonfigurować siatkę, przejdź do: **File / Plik > Configurations / Konfiguracja > Grid / Siatka**.

Show or hide grading / Pokaż lub ukryj stopniowanie szablonu

Pokazuje lub chowa stopniowanie wykroju na pulpicie.

Remember original pattern / Podświetla oryginalny szablon linia kropkowaną po wykonaniu modyfikacji

Podświetla oryginalny kształt wykroju. Po odznaczeniu tej opcji oryginalny wykroj nie powróci.

Arrange all patterns / Porządkuje wszystkie szablony

Porządkuje wszystkie wykroje obecne na pulpicie.

Viewing pattern by pattern / Pokaż poprzedni (następny) szablon

Pokazuje wykroje jeden po drugim przy każdym kliknięciu narzędzia.

Visualization properties / konfiguruje informacje wyświetlane na szablonych

Pozwalają na aktywację właściwości wykroju, który będzie wyświetlany na pulpicie, a także na konfigurację właściwości szablonu zbiorowego wykroju.

Zakładka **Visualization / Pokaż** – pozwala wybrać, które właściwości wykroju zostaną pokazane na pulpicie.

Zakładka **Marker properties / Właściwości układu** – pozwala aktywować i ustawić właściwości układu.

1. Wybierz narzędzie;
2. Otworzy się okno **Visualization and marker properties / Wyświetl z właściwościami układu**;
3. W zakładce **Visualization / Pokaż** aktywuj opcje, które zostaną pokazane na wykroju;
4. Po wybraniu opcji **Show all / Pokaż wszystko** można przeglądać zwykle stopniowanie oraz wysokość, jeśli wykroj posiada dwa rodzaje stopniowania;
5. W zakładce właściwości układu (**Marker Properties**), skonfiguruj szczegóły wykroju wybranego do ułożenia w szablonie;
6. Kliknij **Apply / Zastosuj**;

7. Anuluj, aby dezaktywować narzędzie.

10. Pasek wiadomości

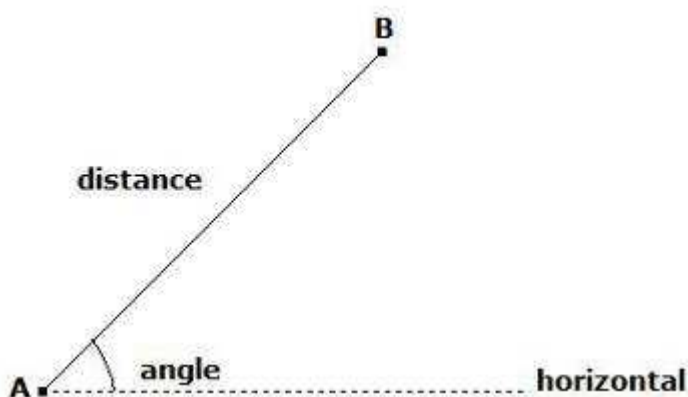
Miejsce, w którym oprogramowanie informuje Cię o krokach, które należy wykonać, aby skorzystać z danej funkcji.

Pasek wiadomości składa się z trzech części:

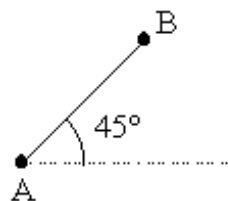
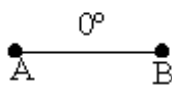
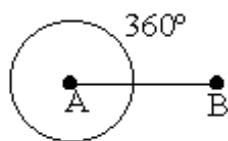
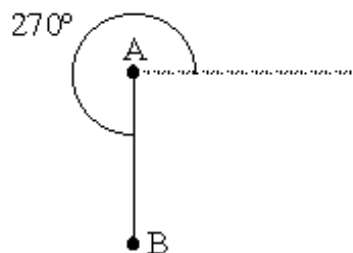
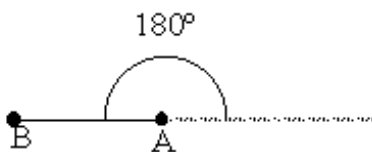
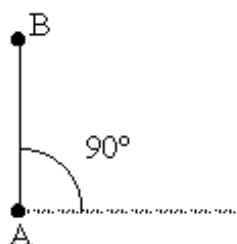
- Pierwsza: informuje, które narzędzie lub funkcja jest aktualnie używana;
- Druga: informuje, co należy zrobić dalej;
- Trzecia: informuje o dodatkowych akcjach wykonywanych przez niektóre narzędzia.

Glosariusz

Angle and Angle Distance / Kąt i odległość kątowa - odnosi się do pozycji (w stopniach) linii prostej względem linii poziomej. Odnosi się do odległości pomiędzy dwoma punktami.



Główne kąty:



Elementy: rozumie się przez nie komponenty takie jak: kropki, linie proste, krzywe, łuki oraz teksty wstawiane na pulpicie.

Wykroje: zestaw elementów, który można modyfikować za pomocą narzędzi.

Wykrój bazowy (odniesienia / referencyjny): szkic uwzględniający anatomię ludzkiego ciała oraz standaryzowane lub indywidualne wymiary. Wymiary te muszą być bardzo dokładne, ponieważ wykroje wszelkich ubrań będą tworzone na ich podstawie. Najpierw projektowane ubranie zostanie naszkicowane, a następnie wycięte zostaną wykroje.

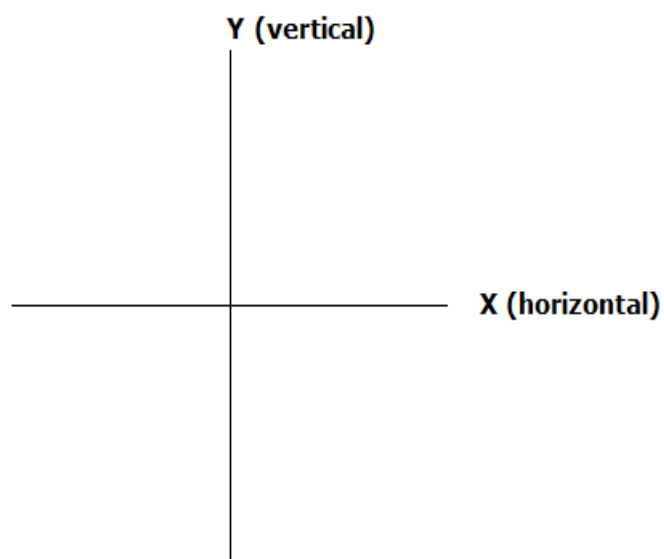
Obiekty: wszystkie elementy lub wykroje na pulpicie.

Mysz: podstawowe narzędzie w czasie pracy z oprogramowaniem Audaces Apparel Pattern. Większość operacji wykonuje się za jej pomocą.



- **Lewy klawisz / przycisk myszy:** służy do wyboru, wskazywania, klikania i aktywacji elementów poprzez zatwierdzanie operacji.
- **Prawy klawisz / przycisk myszy:** kończy zadania i anuluje operacje.
- **Kółko myszy** pełni następujące funkcje:
 - Zoom-in / Zoom-out** - obracając kółkiem myszy w „w górę“ lub „w dół“, odpowiednio powiększa się lub zmniejsza widok pulpitu;
 - Poziome przewijanie** - kręcenie kółkiem myszy przy wciśniętym klawiszu 'Shift' powoduje poziome przewijanie pulpitu;
 - Pionowe przewijanie** - naciskając 'Ctrl' i kręcąc kółkiem myszy przewija się pulpit w pionie;
 - Pełny widok** - naciśnięcie 'Ctrl' oraz kółka myszy powoduje pokazanie wszystkich elementów pulpitu.

Kartezjański układ współrzędnych - używany jest do opisanie pozycji punktu na płaszczyźnie poprzez podanie jego współrzędnych: X (wsp. pozioma) oraz Y (pionowa).



X = wszystkie wartości na prawo od osi Y mają znak dodatni, a te po lewej – ujemny.

Y = wszystkie wartości powyżej osi X mają znak dodatni, a te poniżej – ujemny.

