



GstarCAD 365

Podręcznik użytkownika

Gstarsoft



Zawartość

1. Wprowadzenie do GstarCAD 365.....	121
1.3.3. Projektowanie współpracy	140
1.3.4. Narzędzie Notatki.....	157
1.4. GstarCAD dla urządzeń mobilnych	160
1.4.1. Adnotacja	161
1.4.2. Rysuj	165
1.4.3. Redagować	170
1.4.4. Warstwa	172
1.4.5. Zmierz	175
1.4.6. Wymiar	182
1.4.7 . Kolor	184
1.4.8. Narzędzie	185
1.4.9. Układ	189
1.4.10. Styl wizualny	190
1.4.11. Przeglądanie wielu obrazów	190
1.4.12. Słowa powszechnie używane	191
1.4.13. PDF do CAD	192
1.4.14. Widok 3D	192
1.4.15. Projekt	197
1.5. Widok GstarCAD na PC	199
1.5.1. Menu Plik	199
1.5.2. Drukuj	200
1.5.3. Konwersja rysunków	201
1.5.4. Narzędzie	201
1.5.5. Przechowywanie w chmurze	202
1.5.6. Widok	202
1.5.7. Warstwa	203
1.5.8. Pomiar	204
1.5.9. Ilość.....	206
1.5.10. Remis	206
1.5.11. Modyfikuj	208
1.5.13. Tekst.....	211
1.5.14. Wymiar	212
1.5.15. Widok	215
1.5.16. Bloki	215

1.5.17. Okno	216
1.5.18. Tabela	216
1.5.19. Projekt	219
1.5.20. Notatka w chmurze.....	222
1.6. GstarCAD dla sieci Web.....	225
2. Funkcje produktu Gstarsoft	226
2.1. Długotrwały rozwój.....	226
2.2. Innowacja	226
2.3. Niezawodność i stabilność	124
2.4. Kompatybilność plików	124
2.5 . Bezpieczeństwo	125

1. Wprowadzenie do GstarCAD 365

1.1. Wprowadzenie do GstarCAD 365

GstarCAD 365 to kompleksowa wieloplatformowa aplikacja w chmurze CAD przeznaczona dla użytkowników firmowych. Obejmuje kilka komponentów: GstarCAD for Mobile, GstarCAD for Web , GstarCAD View na PC i Collaboration Module w GstarCAD. Te narzędzia ułatwiają bezproblemową synchronizację danych i modeli na różnych platformach, oferując użytkownikom szeroki zakres aplikacji i usług w chmurze dla różnych urządzeń i scenariuszy, takich jak przechowywanie w chmurze, udostępnianie, adnotacje, współpraca i zarządzanie projektami. Ten pakiet został zaprojektowany tak, aby sprostać potrzebom współpracy użytkowników CAD w różnych branżach, działach i scenariuszach. GstarCAD 365 ma na celu stworzenie solidnego ekosystemu aplikacji w chmurze CAD poprzez oferowanie ogólnych komponentów chmury i interfejsów programistycznych, umożliwiając integrację z szeroką gamą aplikacji innych firm. Środowisko obsługuje cały proces projektu od projektowania i budowy po eksploatację i konserwację, a także od projektowania i symulacji po produkcję, zapewniając użytkownikom kompleksowe, kompleksowe usługi w chmurze.

GstarCAD 365 składa się z następujących komponentów:

1. Strona serwera: zapewnia przechowywanie online, lekką konwersję i kontrolę dostępu do rysunków i modeli. Użytkownicy mogą zarządzać personelem, uprawnieniami i danymi za pośrednictwem portalu zarządzania firmą, ułatwiając współpracę między członkami zespołu projektowego.
2. Platforma mobilna: aplikacja mobilna GstarCAD obsługuje systemy iOS i Android, umożliwiając użytkownikom przeglądanie rysunków 2D i 3D w podróży i zawiera funkcje edycji rysunków CAD.
3. Platforma komputerowa: GstarCAD View na komputerach PC obsługuje system Windows, oferując możliwości przeglądania i edycji oraz specjalistyczne funkcje, takie jak drukowanie wsadowe, pomiary, obliczenia i konwersja formatów.
4. Platforma internetowa: GstarCAD for Web umożliwia użytkownikom przeglądanie rysunków CAD i modeli 3D bezpośrednio w przeglądarce internetowej bez konieczności instalowania dodatkowych wtyczek.
5. Moduł współpracy w GstarCAD : Są to wtyczki zainstalowane na platformie GstarCAD, które zapewniają oparte na chmurze funkcjonalności, takie jak Cloud Notes i współpraca .

1.2. Wprowadzenie do GstarCAD 365 Company Management Backend

1.2.1 Przegląd GstarCAD 365 Company Management Backend

Jako aplikacja na poziomie firmy, GstarCAD 365 obsługuje współpracę CAD za pośrednictwem kilku kluczowych elementów: projektów, personelu, rysunków i uprawnień. GstarCAD 365 Company Management Backend to narzędzie internetowe zaprojektowane, aby pomóc firmie wydajnie zarządzać tymi elementami. Zanim użytkownicy firmy zaczną korzystać ze specyficznych funkcji GstarCAD 365, muszą użyć zaleczonego, aby dodawać członków , przydzielać

uprawnienia, tworzyć projekty, przysyłać rysunki i ustawiać uprawnienia. Przez proces projektowania administratorzy firmy mogą wykorzystywać zaplecze do zarządzania różnymi zasobami danych i systematycznie monitorować działania pracowników.

1.2.2 Logowanie do GstarCAD 365 Company Management Backend

Adres logowania GstarCAD Management Backend (chmura publiczna):

<https://euweb.gstarcad.net/gstarcad365>

Aby zalogować się do GstarCAD 365 Management Backend, kliknij „Account Login” i wprowadź swoje konto i hasło. Jeśli nie znasz swojego hasła, możesz zalogować się za pomocą kodu weryfikacyjnego lub zresetować hasło za pomocą opcji „Forgot your Password”.

Zarówno administratorzy, jak i zwykli pracownicy firmy mogą zalogować się do GstarCAD 365 Company Management Backend. Jednak dostępne funkcje są określane przez uprawnienia firmy użytkownika, co skutkuje różnymi poziomami dostępu i funkcjonalnościami.



Log In

[Forgot your password?](#)

No account ? [Sign up here](#)

I agree to Gstarsoft [Terms of Use](#) and [Privacy Policy](#)

©Copyright 2013-2024 Gstarsoft Co.,Ltd. All rights reserved | Loading 2D and 3D CAD software @GstarCAD

1.2.4 Centrum uprawnień

Centrum uprawnień obejmuje zarządzanie uprawnieniami i ich przydzielaniem. Interfejs zarządzania prawami zapewnia przegląd okresu ważności praw, wykorzystania węzłów i wykorzystania przestrzeni w chmurze. Interfejs przydzielania praw umożliwia przydzielanie pracownikom węzłów praw GstarCAD 365, które firma już posiada, a także obejmuje funkcje zapytań i pobierania.

GstarCAD 365 Management backend

Rights Center > Allocation

Nodes Used / Total: 6 / 200
End Time: 2025-07-03 01:16:46

Keywords: Name, Phone, Email Company Role: All

Nickname	Name	Mobile	Email	Dept.	Company Role	Operation
Albert-En	Albert-En		247050391en@qq.com	company-wide	Owner	Relieve Benefits
BB	BB		470650726@qq.com	company-wide	Regular Employee	Relieve Benefits
Liguo Chen	Chenligo		chen_liguo@163.com	company-wide	Regular Employee	Relieve Benefits
shawn	Shen Guo		guoshenen@163.com	company-wide	Regular Employee	Relieve Benefits
刘 毅鹏	YIPeng LIU		liuyip@gstarcad.com	company-wide	Regular Employee	Relieve Benefits
WIZarD	ZhiDa Wang		543899650@qq.com	company-wide	Regular Employee	Relieve Benefits

Total 6 10/page 1 Go to 1

©Copyright 2013-2024 Gstarsoft Co.,Ltd. All rights reserved. Loading 2D and 3D CAD software @GstarCAD

GstarCAD 365 Management backend

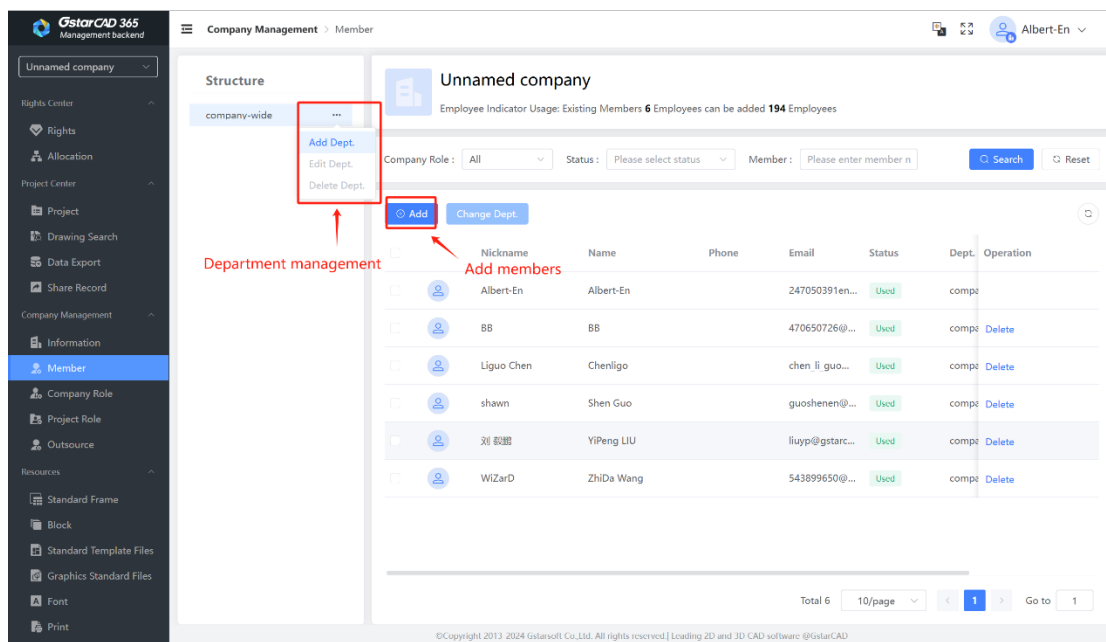
Rights Center > Rights

Unnamed company
Effective Until: 2025-07-03 14:16:46 Employees/Quota: 6 / 200 Cloud Space: 1.07MB / 1.95TB

Member Rights

Name	End Time	Nodes (Used/Total)	Operation
GstarCAD 365 Standard	2025-07-03 01:16:46	6/200	Allocation

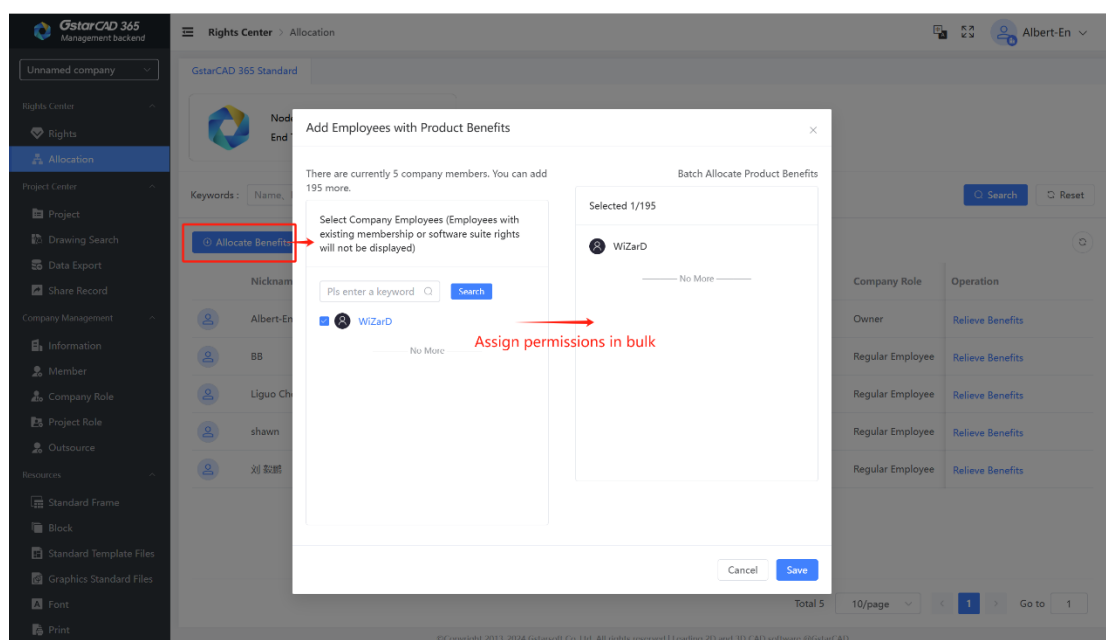
©Copyright 2013-2024 Gstarsoft Co.,Ltd. All rights reserved. Loading 2D and 3D CAD software @GstarCAD

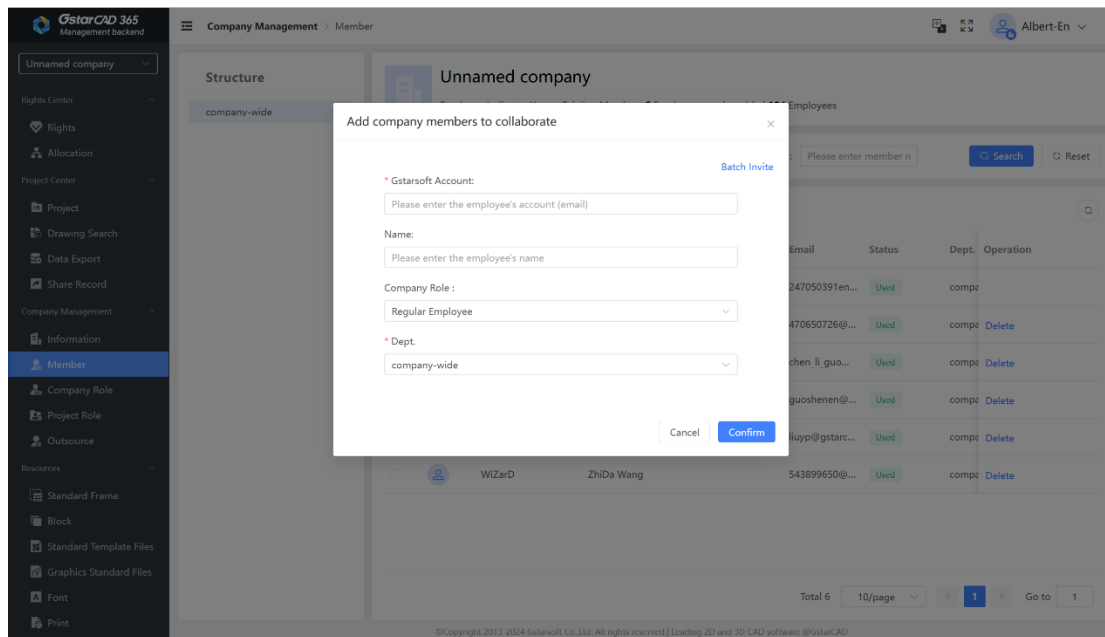


1.2.4 Zarządzanie firmą

1) Dodaj członków

Domyślną stroną główną do logowania się do GstarCAD 365 Company Management Backend jest strona Member management. Na tej stronie możesz dodawać członków firmy i konfigurować strukturę organizacyjną. Aby dodać członka, wprowadź numer telefonu komórkowego/adres e-mail, imię i nazwisko członka. Jeśli numer telefonu komórkowego/adres e-mail nie został zarejestrowany na koncie GstarCAD 365, system automatycznie go zarejestruje i wyśle powiadomienie SMS/e-mail. W przypadku dużych firm administratorzy mogą tworzyć i edytować strukturę organizacyjną za pomocą przycisku department management, a następnie dodawać członków do odpowiedniego działu.





Podczas dodawania członka należy przypisać rolę firmy, aby kontrolować uprawnienia operacyjne w firmie. System zapewnia trzy wstępnie ustawione role firmy: Właściciel, Administrator i Zwykły pracownik. Firma może również tworzyć nowe role i elastycznie konfigurować uprawnienia.

2) Wskaźniki pracownicze

Całkowita liczba pracowników, których firma może dodać, jest ograniczona liczbą użytkowników, która jest równa liczbie węzłów uprawnień GstarCAD 365 zakupionych przez firmę. Każdy dodany pracownik wykorzystuje jeden „wskaźnik pracownika”. Dlatego pracownicy, którzy nie korzystają już z GstarCAD 365, powinni zostać niezwłocznie usunięci. Jeśli wskaźniki pracowników zostaną wyczerpane, możesz zwiększyć pojemność, kupując dodatkowe węzły uprawnień GstarCAD 365. Gdy wszystkie prawa GstarCAD 365 zakupione przez firmę wygasną, wskaźniki pracowników również powrócą do zera, co spowoduje, że firma przejdzie w stan „przekroczenia limitu liczby pracowników”, który ogranicza niektóre funkcje.

3) Usuń pracowników

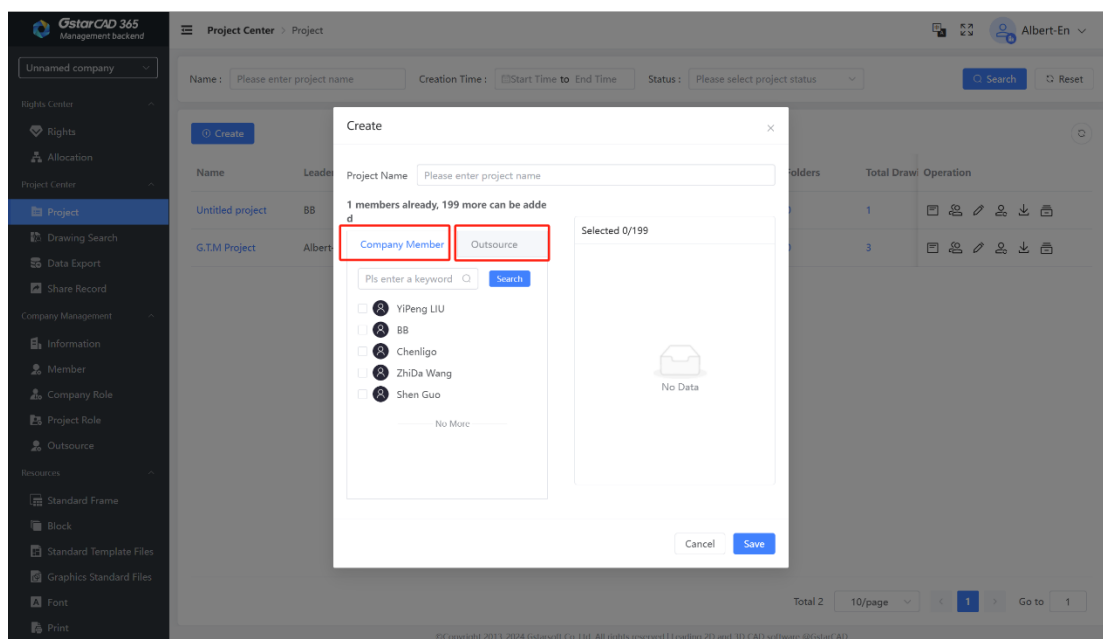
Przed usunięciem pracownika upewnij się, że został on usunięty ze wszystkich projektów firmy. Usunięcie pracownika nie wpłynie na dane projektu. Po pomyślnym usunięciu węzeł praw GstarCAD 365 zajmowany przez pracownika zostaje automatycznie zwolniony i może zostać ponownie przypisany innemu członkowi.

1.2.5 Centrum projektu

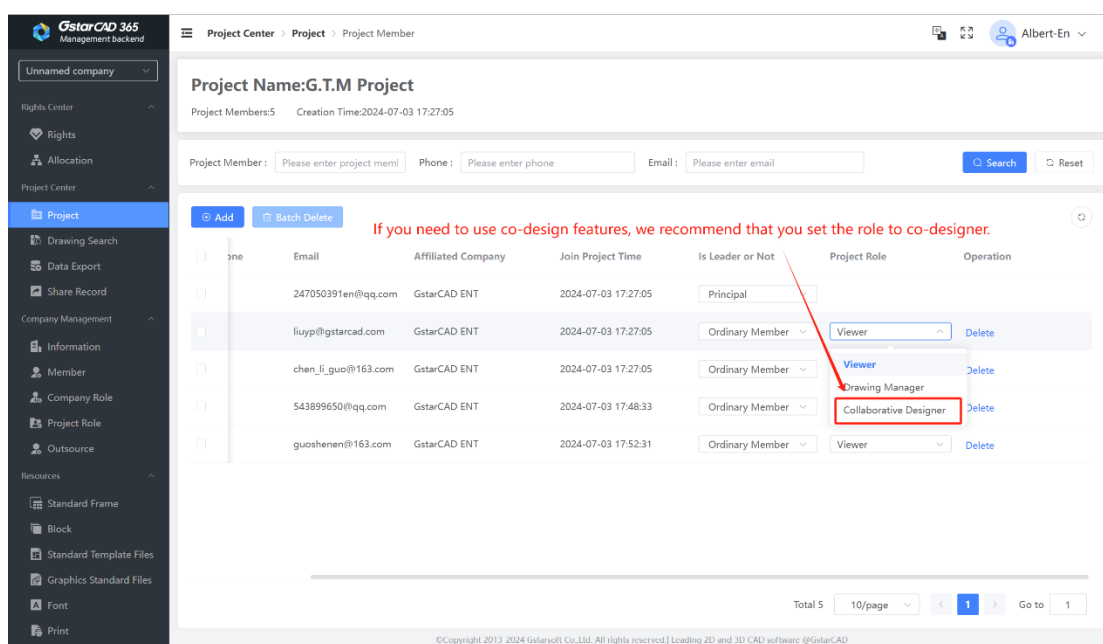
Funkcja zarządzania dokumentami w GstarCAD 365 opiera się na projektach. Centrum projektów obejmuje zarządzanie członkami projektu, zarządzanie rysunkami projektu i zarządzanie zasobami projektu.

1) Zarządzanie członkami

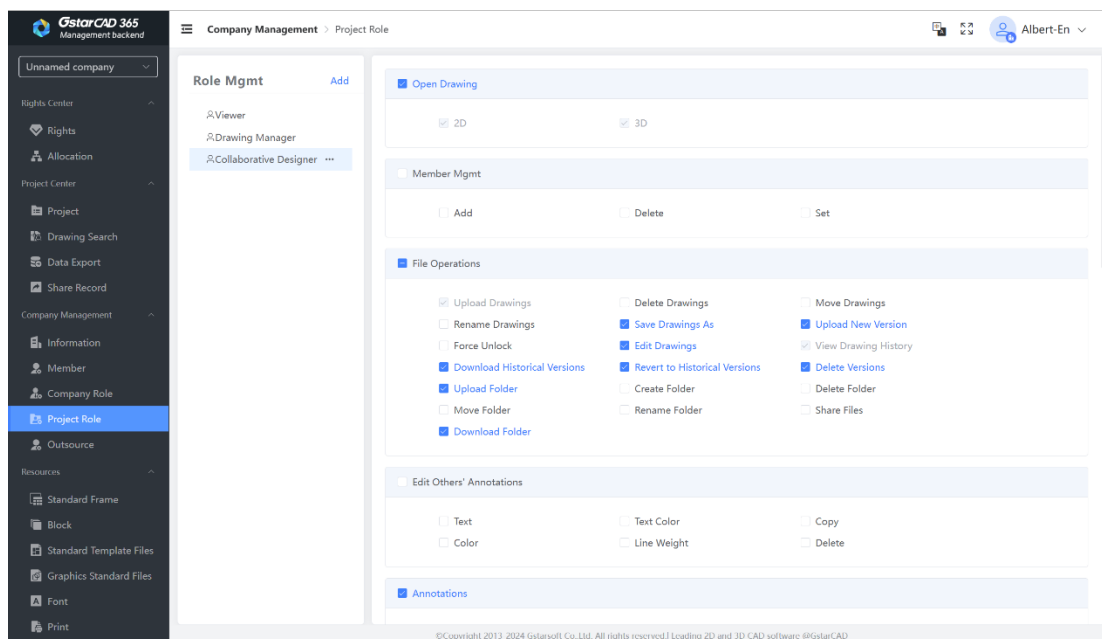
Członkowie projektu mogą być pracownikami firmy lub personelem zewnętrznym. Podczas dodawania członków projektu możesz wybrać odpowiednio z dwóch zakładek.



Uprawnienia operacyjne członków projektu są określone przez ich rolę w projekcie. Administratorzy firmy mogą tworzyć różne role w projekcie. Aby uzyskać szczegółowe informacje, zobacz [Zarządzanie rolami w projekcie]. Należy pamiętać, że domyślną rolą członków projektu jest „Viewer”, która ma ograniczone uprawnienia operacyjne. Zaleca się dostosowanie tych ról do konkretnych potrzeb projektu. Aby uzyskać dostęp do funkcji współpracy, przypisz odpowiednie uprawnienia lub ustaw rolę na domyślną rolę systemu: Collaborative Designer.

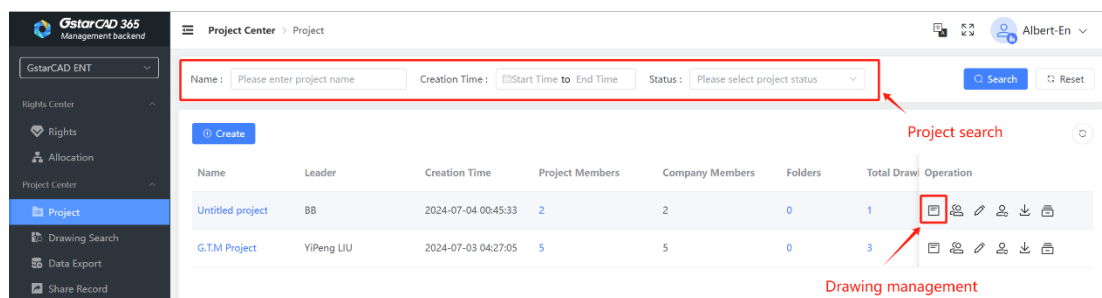


Obecnie ustawiona rola „Collaborative Designer” nie ma uprawnień, takich jak „Upload New Version”, „Delete Versions” i „Force Unlock”. Jeśli te funkcje są potrzebne, ręcznie skonfiguruj uprawnienia na stronie zarządzania rolami projektu. Lider projektu jest unikalny, a jeśli zostanie zmieniony, poprzedni lider staje się „Viewer”.

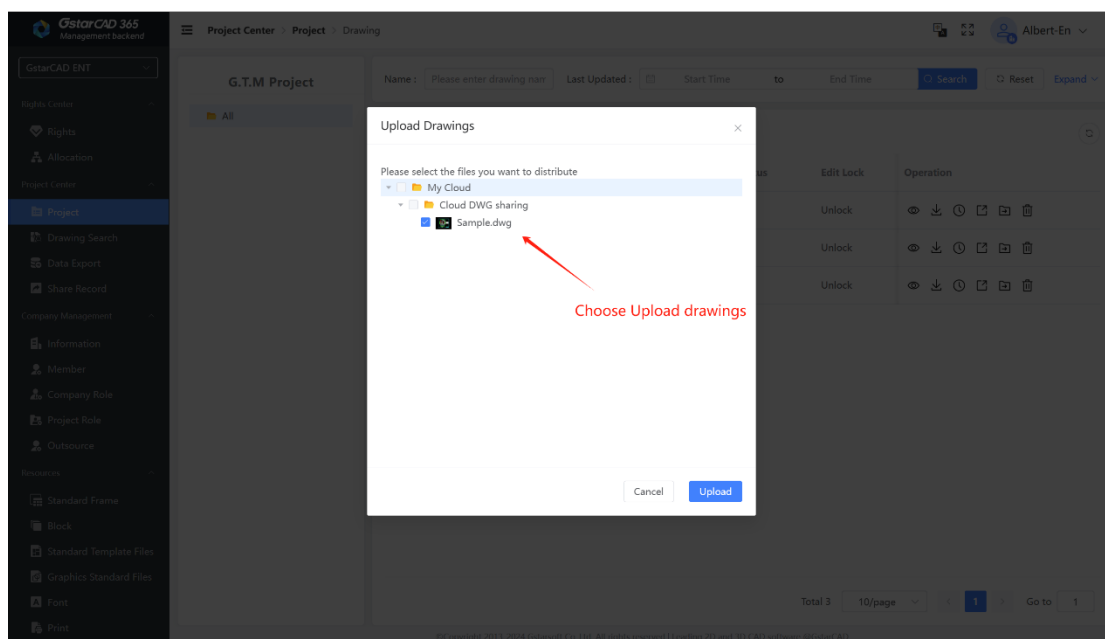
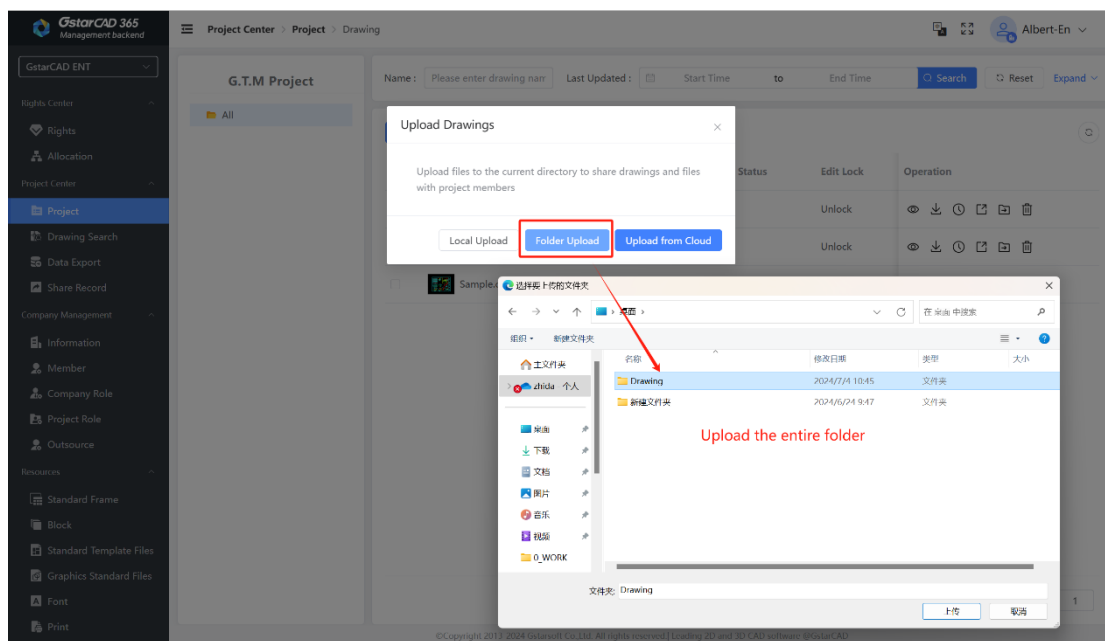
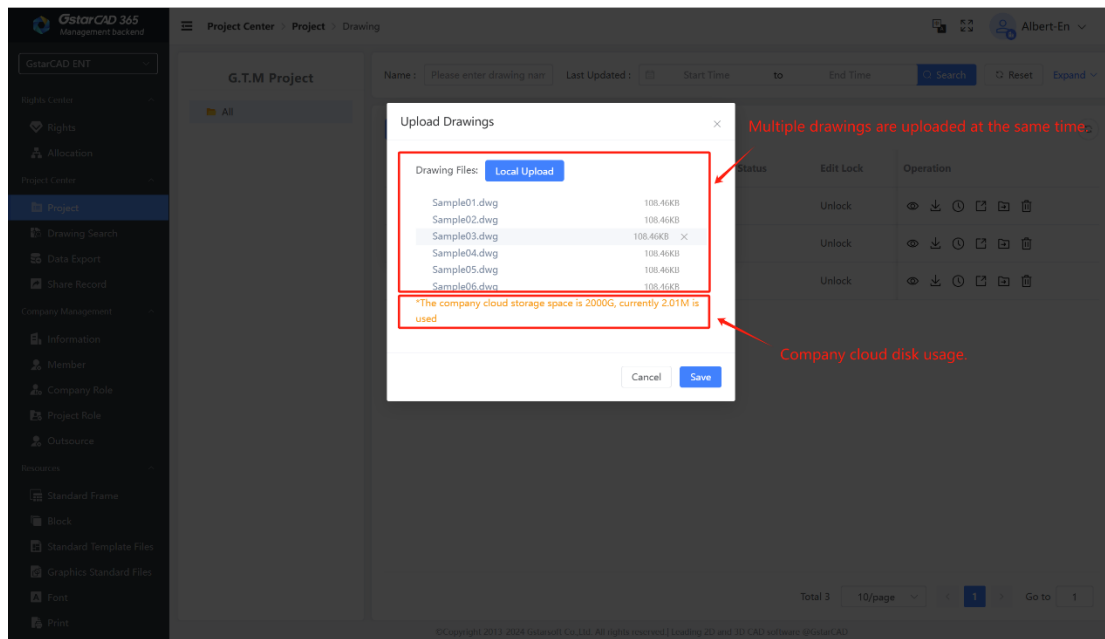


2) Zarządzanie rysunkami

Zarządzanie rysunkami to podstawowa funkcja GstarCAD 365 Company Management Backend. Kliknij nazwę projektu lub ikonę na prawym pasku operacyjnym, aby przejść na stronę Drawing Management projektu.



Rysunki projektu obsługują lokalne przesyłanie, przesyłanie do folderu i przesyłanie do chmury (ograniczone do chmury publicznej). Lokalne przesyłanie umożliwia przesyłanie wielu rysunków z różnych ścieżek. Przesyłanie do folderu może przesyłać wszystkie rysunki w folderze jednocześnie, zachowując relacje odniesienia zewnętrznego ze ścieżkami względnymi po przesłaniu. Przesyłanie do chmury umożliwia przesyłanie rysunków załadowanych na koncie, a użytkownicy mogą przeglądać wykorzystanie przestrzeni dyskowej firmy w chmurze.

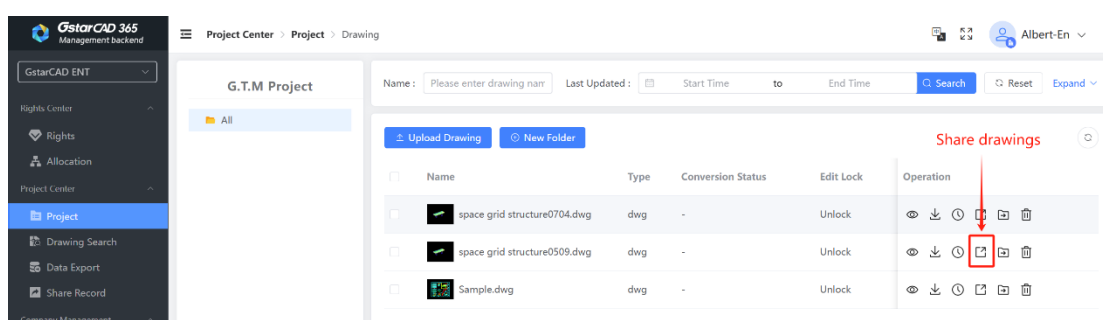


Pomyślnie przesłane rysunki lub inne pliki są udostępniane członkom projektu. GstarCAD 365 Company Management Backend udostępnia funkcje takie jak podgląd online, pobieranie, przenoszenie, udostępnianie, usuwanie i historia wersji. Lider projektu ma domyślnie wszystkie uprawnienia operacyjne. Możliwość korzystania z tych funkcji przez członków projektu zależy od uprawnień roli w projekcie.

1.2.6 Udostępnianie rysunków

1) Udostępnianie rysunków i modeli

Korzystając z funkcji Udostępnianie rysunków, rysunki można udostępniać osobom spoza firmy za pośrednictwem łączy URL. Wpisz funkcji udostępniania znajduje się na stronie zarządzania rysunkami, w obszarze pozycji operacji po prawej stronie listy rysunków, jak pokazano poniżej:



Podczas udostępniania możesz ustawić parametry, takie jak prawa dostępu, prawa adnotacji, odbiorcy i dni ważności. Na przykład, aby uniemożliwić odbiorcom pobieranie lub drukowanie rysunków, ustaw prawa dostępu na „View” podczas udostępniania.

← Link sharing: Sample.dwg

Permission : ☒ View ☐ Download ☐ Save

Annotations : ☒ Visible ☐ Invisible

Recipient :

Validity days :

Strictly abide by relevant laws and regulations, GstarCAD strictly combats the spread of harmful information, piracy, and vulgar content. If discovered, your account may be suspended

Cancel

Confirm

Kliknij OK, aby wygenerować link do udostępniania, który można wysłać odbiorcom.

↶ Link sharing: Sample.dwg

✓ **Successfully created sharing link**
You can send the link to your QQ,MSN and other friends

https://enweb.gstarcad.net/worker/share/xkJvBdf2

Recipient

Copy link and recipient

Strictly abide by relevant laws and regulations, GstarCAD strictly combats the spread of harmful information, piracy, and vulgar content. If discovered, your account may be suspended

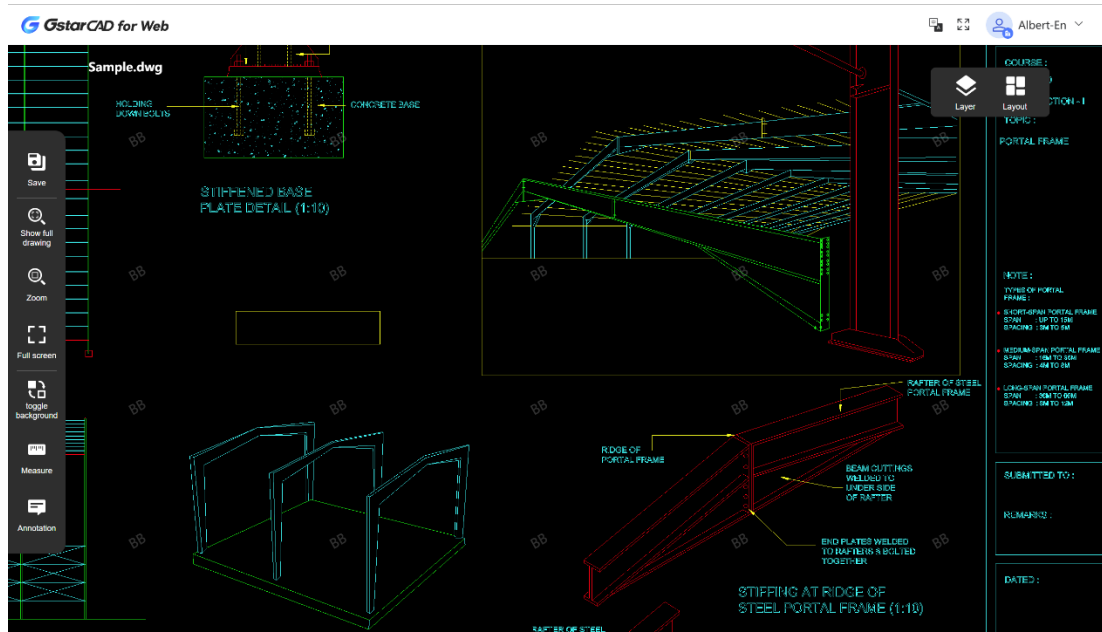
2) Przeglądanie udostępnianej zawartości

Albert-En You have been shared an encrypted file

Please enter the recipient:

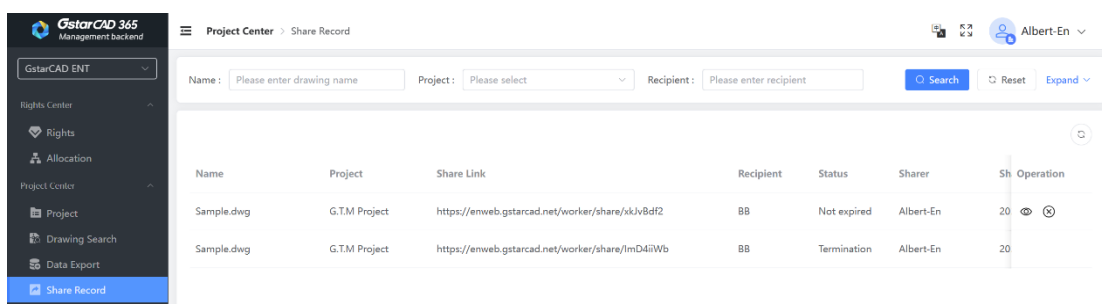
Extract file

Po otwarciu rysunku nazwa odbiorcy zostanie wyświetlona jako znak wodny. Podczas korzystania z funkcji Zapisz jako i Drukuj pojawi się komunikat informujący o braku uprawnień do operacji.



3) Zarządzanie współdzieleniem

GstarCAD 365 Company Management Backend zapewnia funkcję zarządzania udostępnianiem, umożliwiając scentralizowaną kontrolę wszystkich działań udostępniania w firmie. Ta funkcja znajduje się w Project Center - Share Record:



Na tej stronie administratorzy mogą przeglądać wszystkie działania udostępniania w firmie i zakończyć udostępnianie wcześniej, aby unieważnić linki, umożliwiając w ten sposób ręczną interwencję w nieprawidłowe działania udostępniania. Jeśli firma wymaga ścisłego zarządzania rysowaniem i zabrania udostępniania, funkcja udostępniania może zostać globalnie wyłączona w System - WEB Drawing Settings.

1.2.7 Zarządzanie rolami

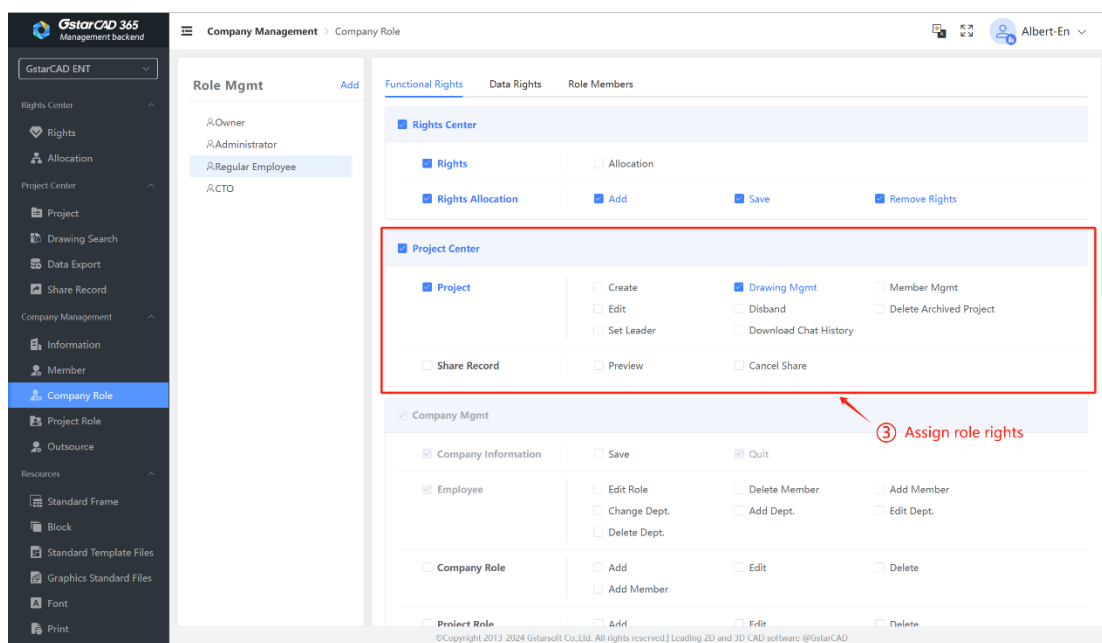
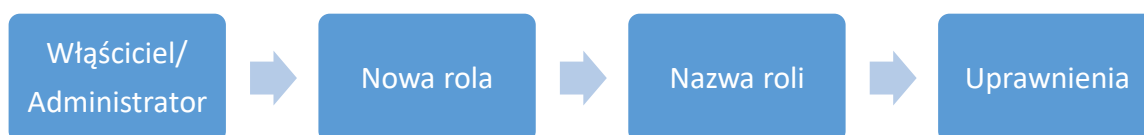
Zarządzanie rolami jest podzielone na role firmowe i role projektowe. Role firmowe kontrolują uprawnienia operacyjne pracowników w GstarCAD 365 Company Management Backend, przy czym każdy pracownik ma jedną rolę firmową. Role projektowe kontrolują uprawnienia w ramach projektu, a pracownicy mogą mieć różne role w różnych projektach. W kolumnie zarządzania firmą obie role można zarządzać oddzielnie.

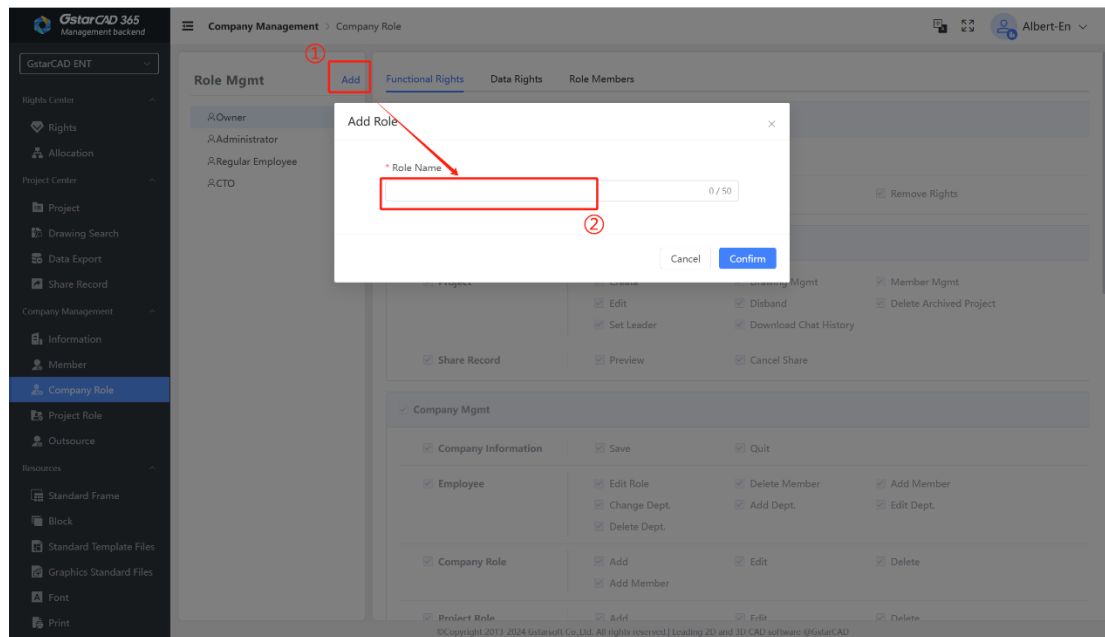
1) Rola firmy

Zarządzanie rolami firmy obejmuje uprawnienia funkcjonalne, uprawnienia do danych, członków ról. Każda rola ma inne uprawnienia. Domyślne role obejmują właściciela, administratora, zwykłego pracownika, z następującymi opisami:

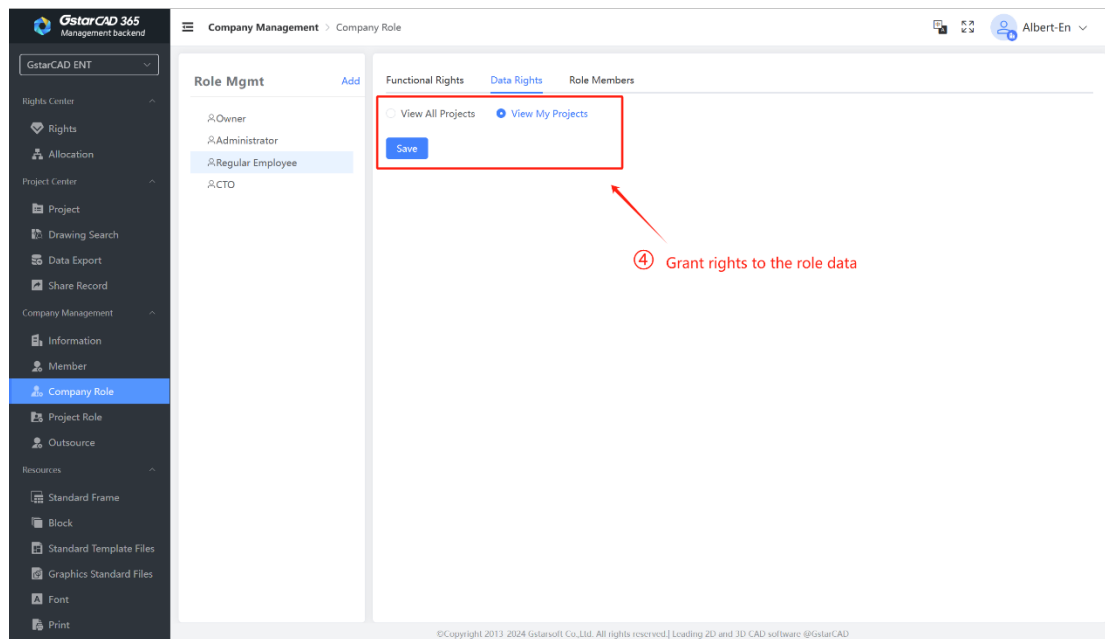
- Właściciel: Właściciel firmy, który tworzy firmę i jest superadministratorem z pełnymi uprawnieniami zarządzania. Tożsamość właściciela może zostać przeniesiona.
- Administrator: Posiada wszystkie uprawnienia przyznane roli administratora, takie jak dystrybucja praw i zarządzanie projektem.
- Pracownik etatowy: Posiada wszystkie uprawnienia przyznane pracownikom etatowym, takie jak zarządzanie rysunkami i udostępnianie dokumentacji.

Firma może dodawać nowe role i przypisywać uprawnienia zarządzania na podstawie rzeczywistych potrzeb. Podczas tworzenia nowej roli właściciel lub administrator może odwołać się do podanego procesu i przykładów.



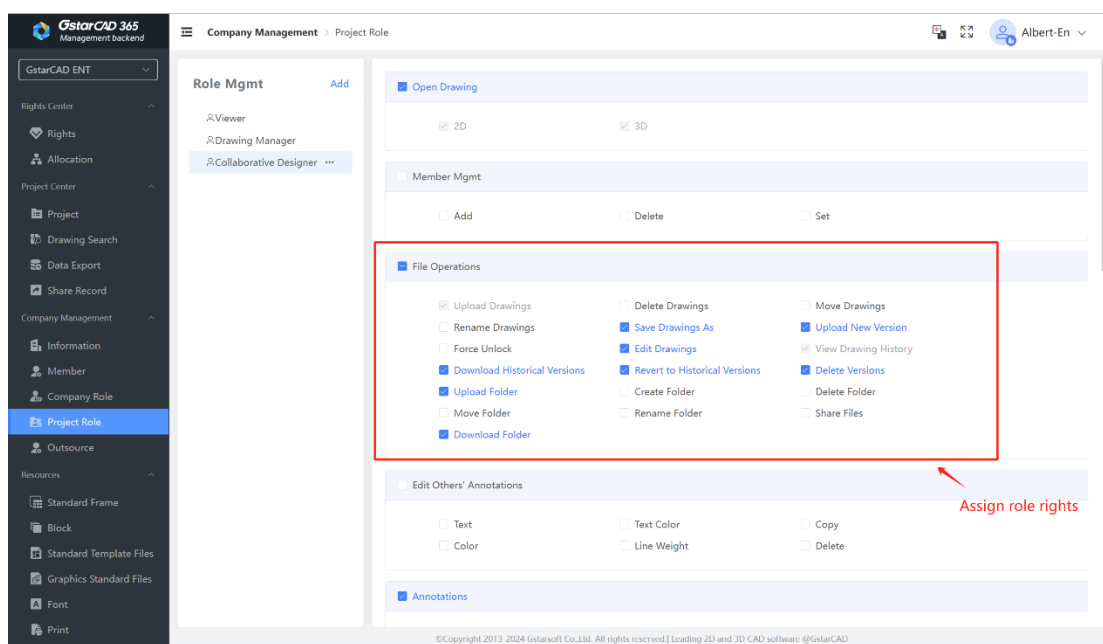
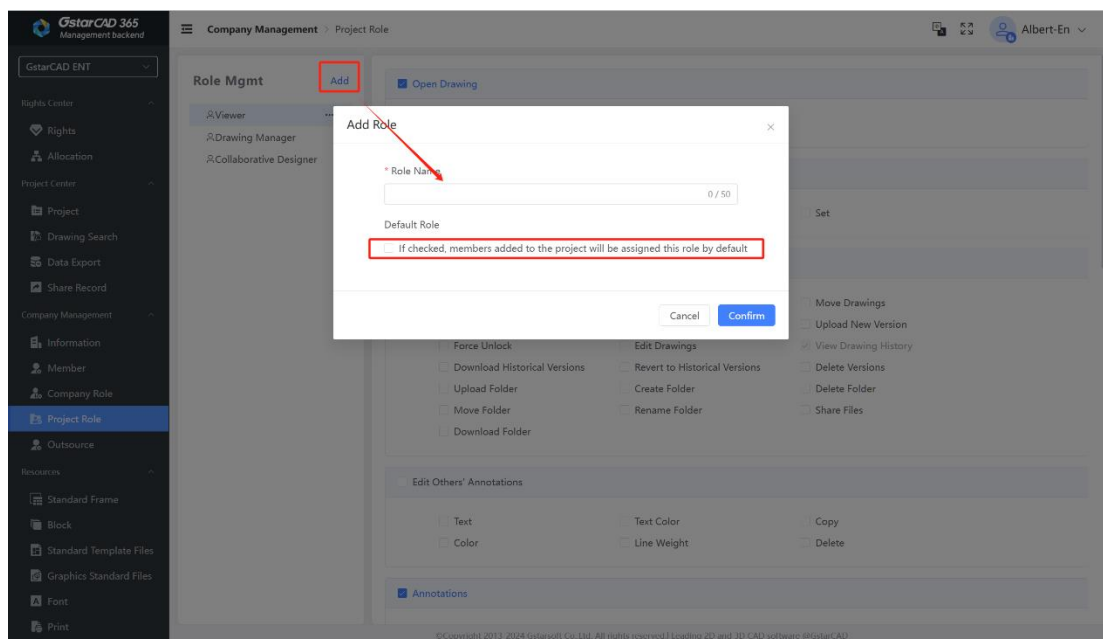


2) Rola projektu



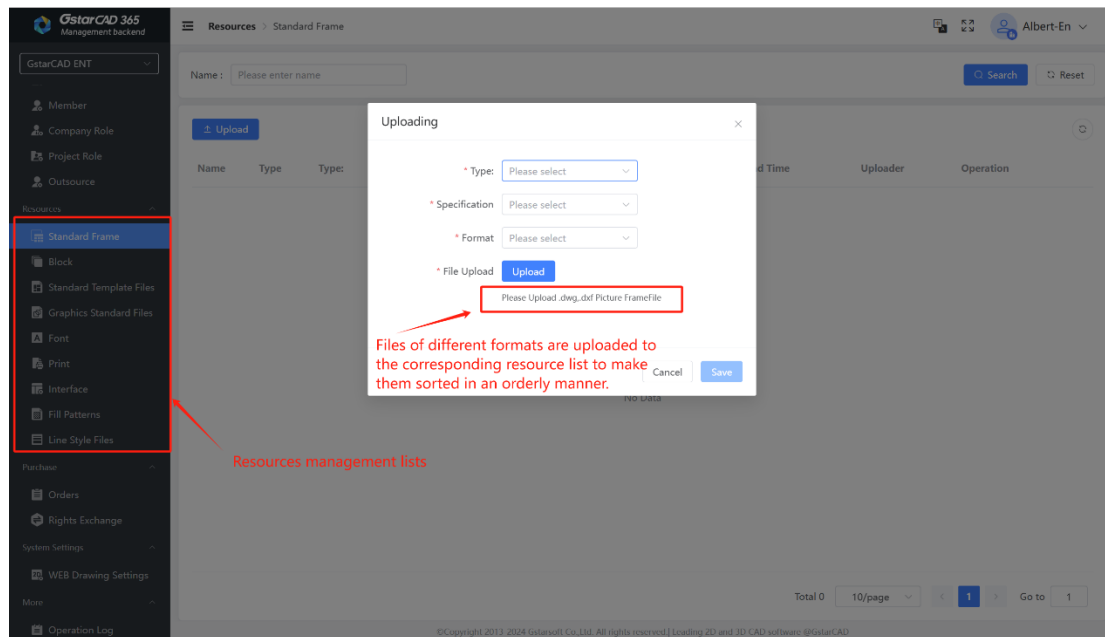
Początkowa rola projektu to „Viewer”, którą można zmienić, ale ma ona ograniczone uprawnienia do domyślnych operacji systemowych, takich jak przesyłanie, przeglądanie i adnotacje. Firma może dodawać role projektu zgodnie z potrzebami projektu i przyznawać niezbędne uprawnienia, takie jak personel zarządzający rysunkami z uprawnieniami do zarządzania rysunkami i kierownicy projektów z uprawnieniami do zarządzania członkami i edytowania adnotacji.

Uwaga: Nowe role można ustawić jako domyślne. Wszyscy dodani członkowie projektu będą domyślnie przypisywani do tej roli.



1.2.8. Zarządzanie zasobami

Podstawową funkcją Resource Management jest kategoryzowanie i przechowywanie zasobów projektów firmy, ułatwiając standaryzację wdrażania projektów w firmie. Zapewnia to bardziej ustrukturyzowany i wydajny proces tworzenia.



Poniżej znajduje się szczegółowy opis każdej kategorii zasobów i jej funkcjonalności:

- Standardowa tabelka:
 - Funkcjonalność wyszukiwania
 - Zdefiniuj typy ramek (takie jak standardowa, indeksowa lub informacyjna)
 - Zdefiniuj rozmiary ramek (np. a0, a1)
 - Zdefiniuj orientację układu (poziomą lub pionową)
 - Obsługuje przesyłanie wyłącznie w formatach DWG i DXF
- Blok:
 - Funkcjonalność wyszukiwania
 - Obsługuje przesyłanie wyłącznie w formatach DWG i DXF
- Standardowe pliki szablonów:
 - Funkcjonalność wyszukiwania
 - Obsługuje przesyłanie wyłącznie w formacie DWT
- Pliki standardów graficznych:
 - Funkcjonalność wyszukiwania
 - Obsługuje przesyłanie wyłącznie w formacie DWS
- Czcionka:
 - Funkcjonalność wyszukiwania
 - Obsługuje przesyłanie tylko w formatach TTF, TTC i SHX

➤ Druk:

- Funkcjonalność wyszukiwania
- Obsługuje przesyłanie wyłącznie w formatach PC3, PCP, PMP, CTB, STB, BP3, DSD i PSS

➤ Interfejs:

- Funkcjonalność wyszukiwania
- Obsługuje przesyłanie wyłącznie w formatach CUI, CUIX, MNU, MNC, MNL i MNS

➤ Wzory wypełnienia:

- Funkcjonalność wyszukiwania
- Obsługuje przesyłanie wyłącznie w formacie PAT

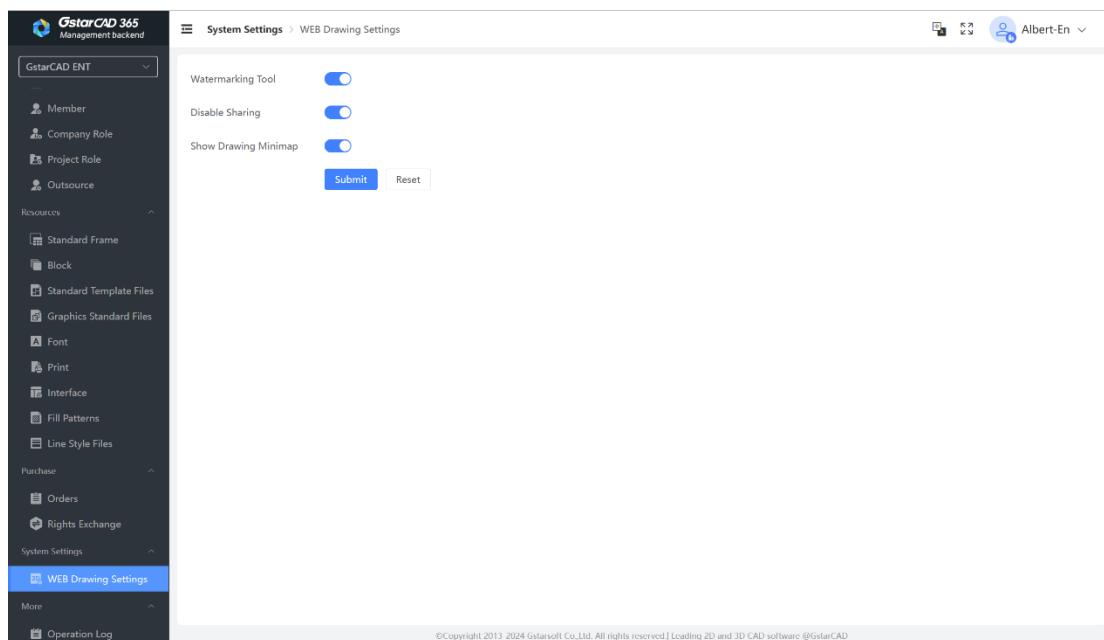
➤ Pliki stylów linii:

- Funkcjonalność wyszukiwania
- Obsługuje przesyłanie tylko w formacie LIN

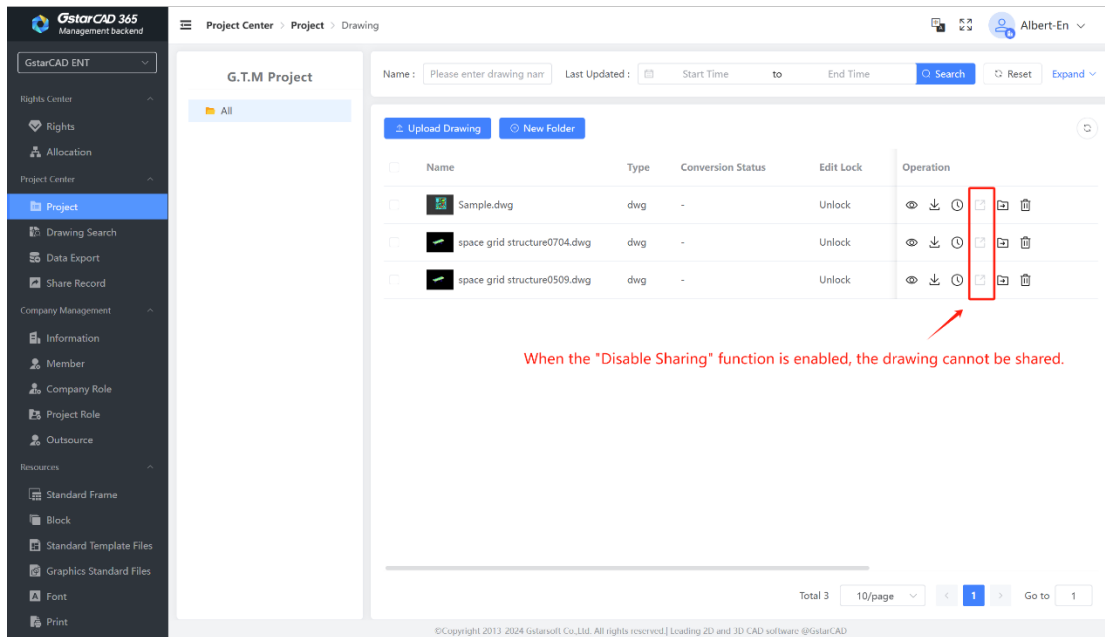
1.2.9. Ustawienia rysowania w sieci WWW

Sekcja System WEB Drawing Settings obecnie obejmuje trzy główne funkcje: Narzędzie do znakowania wodnego, Wyłącz udostępnianie i Pokaż minimapę rysunku.

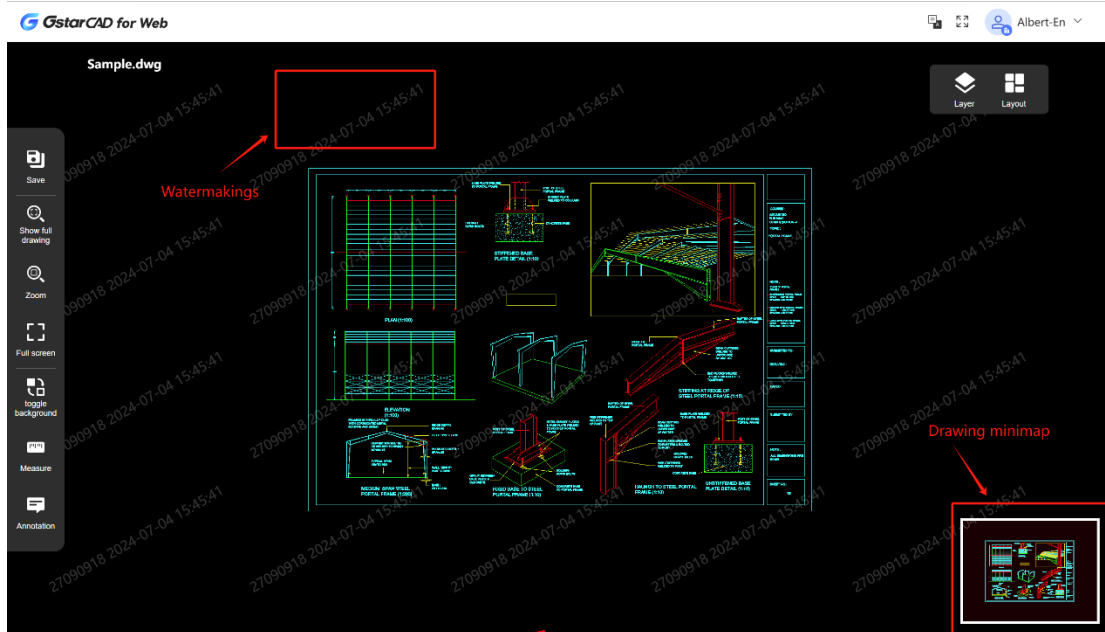
- Narzędzie do znakowania wodnego: Po włączeniu tej opcji tło rysunku wyświetla znak wodny podczas podglądu online.



- Wyłącz udostępnianie: Po włączeniu to ustawienie wyłącza funkcję udostępniania rysunków w zapleczu.



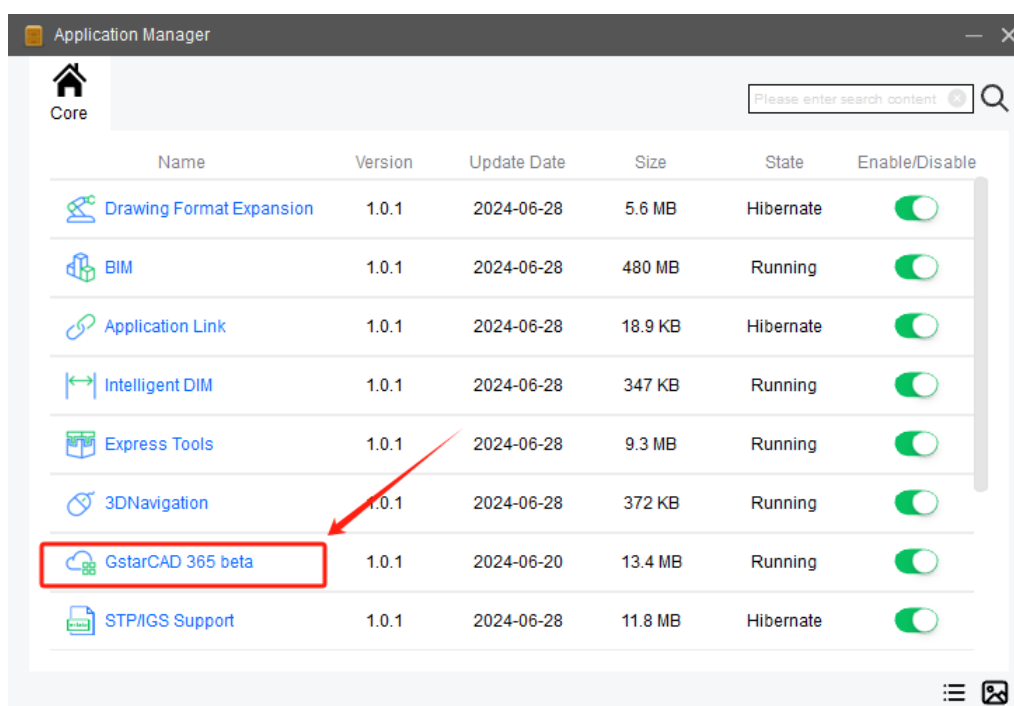
- Pokaż minimapę rysunku: Po włączeniu tej opcji w prawym dolnym rogu interfejsu podczas podglądu online wyświetlana jest minimapa rysunku.



1.3. Moduł współpracy w GstarCAD

1.3.1. Przegląd funkcjonalny

Moduł współpracy na platformie GstarCAD oferuje możliwości współpracy i notatek w chmurze, które muszą być używane w połączeniu z oprogramowaniem GstarCAD 2025. Zalecane systemy operacyjne dla optymalnej wydajności to Windows 7 64-bit lub Windows 10 64-bit. Ten moduł jest zintegrowany z platformą GstarCAD i jest domyślnie włączony. Użytkownicy muszą się tylko zalogować na swoje konto GstarCAD 365, aby uzyskać dostęp do tych funkcji. Jeśli chcesz wyłączyć ten moduł, możesz to zrobić za pomocą Application - Application Manager. Pozwala to kontrolować, czy moduł jest ładowany.

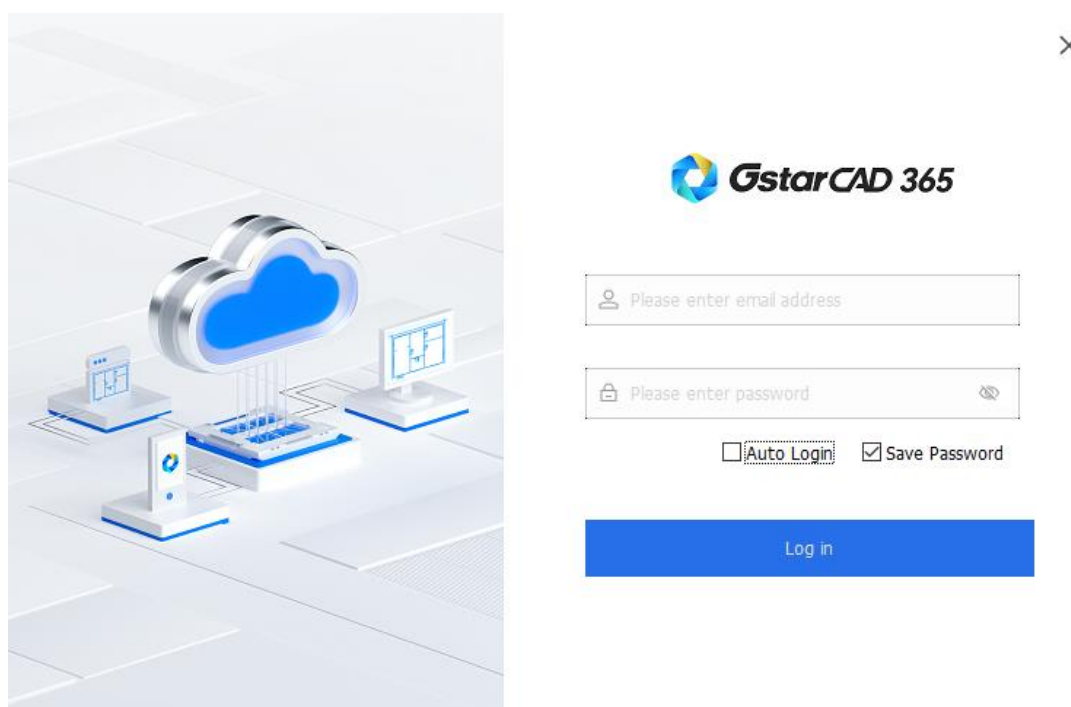


1.3.2. Logowanie

Jeśli nie jesteś zalogowany, kliknij „Cloud Note” lub „Collaboration” w menu Application w GstarCAD 2025 lub wykonaj polecenie „GCDPALETTES”, aby otworzyć interfejs logowania. Użytkownicy mogą się logować, używając swojego konta GstarCAD w celu uzyskania dostępu do chmury publicznej lub konta przypisanego przez administratora firmy w celu uzyskania dostępu do chmury prywatnej.

Uwaga: Administratorzy firmy muszą przydzielić prawa „GstarCAD 365 Standard” do Twojego konta za pośrednictwem strony „GstarCAD 365 Company Management Backend - Rights Center - Allocation”. Dzięki temu masz niezbędne uprawnienia do logowania się do Collaboration Module na platformie GstarCAD 2025. Bez tych praw lub jeśli przydzielone są tylko prawa „GstarCAD 365 Basic”, logowanie z platformy GstarCAD nie będzie możliwe.

Okno dialogowe logowania:



The image shows a login dialog box for GstarCAD 365. On the left is a 3D illustration of a cloud connected to several computer monitors. The dialog box itself is on the right, featuring the GstarCAD 365 logo at the top. Below the logo are two input fields: 'Please enter email address' and 'Please enter password'. The password field has an eye icon for toggling visibility. Below these fields are two checkboxes: 'Auto Login' (unchecked) and 'Save Password' (checked). At the bottom is a blue 'Log in' button. A close 'X' button is in the top right corner of the dialog box.

- Konto: Wprowadź numer telefonu komórkowego lub adres e-mail powiązany z Twoim kontem GstarCAD.
- Hasło: Wprowadź swoje hasło. Użyj ikony oka, aby przełączyć widoczność hasła.
- Automatyczne logowanie: Wybierz tę opcję, aby automatycznie logować się do systemu współpracy za każdym razem, gdy uruchamiana jest platforma GstarCAD. Należy pamiętać, że ręczne logowanie jest wymagane, jeśli automatyczne logowanie wygaśnie, zwykle po 30 dniach.
- Zapisz hasło: Ta opcja zachowuje ostatnio wprowadzone hasło w polu wprowadzania hasła, eliminując potrzebę ponownego wprowadzania go przy każdym logowaniu. Należy pamiętać, że włączenie tej opcji może zmniejszyć bezpieczeństwo konta.
- Logowanie: Kliknij przycisk logowania, aby uzyskać dostęp do systemu współpracy, co spowoduje automatyczne otwarcie panelu „Eksplorator współpracy”.
- Wyloguj się: Po zalogowaniu awatar użytkownika pojawi się w prawym górnym rogu panelu „Collaboration Explorer”. Jeśli podczas rejestracji konta nie ustawiono niestandardowego awatara, zostanie wyświetlony domyślny awatar systemu. Kliknij awatar, aby otworzyć menu rozwijane, a następnie wybierz „Exit”, aby wylogować się z systemu współpracy.
- GstarCAD 365 Company Management Backend: Kliknij awatar w prawym górnym rogu panelu i wybierz „Management Backend” z menu rozwijanego. Spowoduje to otwarcie „GstarCAD 365 Company Management Backend” w domyślnej przeglądarce.

1.3.3. Projektowanie współpracy

1.3.3.1. Funkcje prawego kliknięcia pliku

1. Otwórz

Otwiera pliki „.dwg” i „.ifc” bezpośrednio w GstarCAD poprzez dwukrotne kliknięcie nazwy pliku lub wybranie „Otwórz” z menu prawego przycisku myszy. Pliki innych firm zostaną otwarte z lokalnie ustawioną domyślną aplikacją użytkownika. Jeśli nie ustawiono domyślnej aplikacji, pojawi się okno podręczne z prośbą o wybranie jednej.

2. Blokada

Blokuje pliki, aby uniemożliwić edycję z innych terminali. Pliki zablokowane przez innych mogą być otwierane tylko w trybie tylko do odczytu.

3. Odblokuj

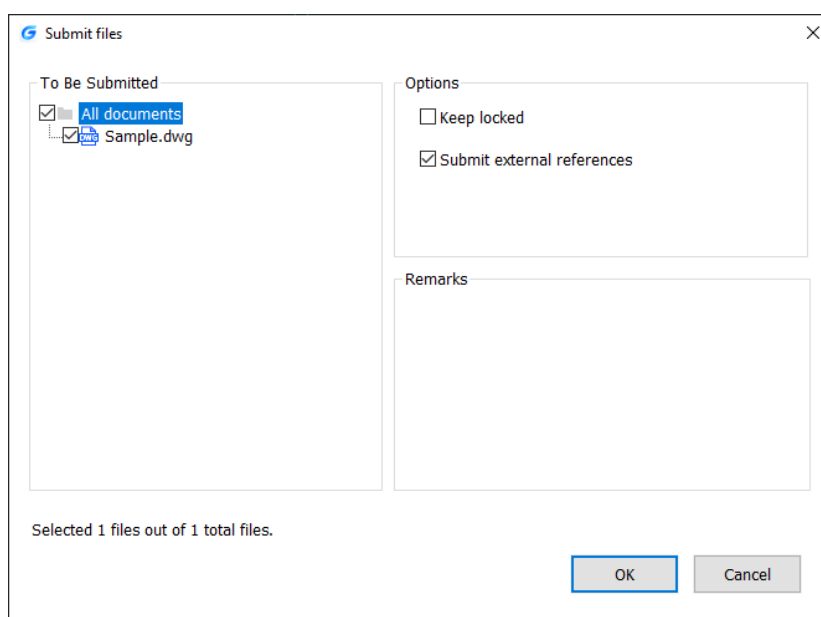
Oferuje dwie opcje: Self-unlock i Force unlock. Pliki zablokowane przez Ciebie mogą zostać odblokowane bez dodatkowych uprawnień. Aby wymusić odblokowanie plików zablokowanych przez innych, uprawnienia „Force Unlock” muszą zostać skonfigurowane w Management Backend.

4. Archiwum

Zapisuje lokalne zmiany jako rekordy współpracy i przesyła je na serwer, zwiększając bezpieczeństwo danych. Po przesłaniu te rekordy współpracy mogą być przeglądane przez innych użytkowników na platformie GstarCAD.

5. Prześlij

Przesyła najnowsze lokalnie zmodyfikowane pliki na serwer, generuje nową wersję, a stare wersje pozostają dostępne w historii wersji pliku.



Kroki przesyłania:

- 1) Kliknij „Prześlij” w menu prawego przycisku myszy pliku. Jeśli istnieją lokalne modyfikacje, pojawi się okno dialogowe „Prześlij pliki”. Jeśli nie istnieją żadne modyfikacje, pojawi się monit wskazujący, że przesłanie jest niepotrzebne.
- 2) Wybrany plik zostanie automatycznie zaznaczony w oknie dialogowym.
- 3) Skonfiguruj opcje blokowania pliku po przesłaniu i przesyłania odniesień zewnętrznych.
 - Keep locked Gdy zaznaczone, plik pozostaje zablokowany po przesłaniu, uniemożliwiając innym edycję. Jeśli niezaznaczone, plik zostanie odblokowany, umożliwiając edycję.
 - Prześlij odniesienia zewnętrzne: Jeśli zaznaczono tę opcję, prześle pliki odniesień zewnętrznych, aby zapobiec ich utracie, gdy inni użytkownicy uzyskają dostęp do mapy bazowej.
- 4) Wprowadź odpowiednie komentarze do zgłoszenia (funkcja oczekująca na wdrożenie) w celu przejrzenia rekordu wersji.
- 5) Kliknij „OK”, aby przesłać plik na serwer i utworzyć nową wersję.

6. Pobierz nową wersję

Pobiera najnowszą wersję pliku z serwera, nadpisze lokalną wersję. Jeśli istnieją nieprzesłane modyfikacje lokalnie podczas pobierania nowej wersji i występuje konflikt z najnowszą wersją na serwerze, pobieranie może się powiesić, ale konflikt zostanie wyświetlony, gdy mapa zostanie otwarta lokalnie, a do rozwiązywania konfliktu zostaną użyte dwie metody rozwiązywania konfliktów.

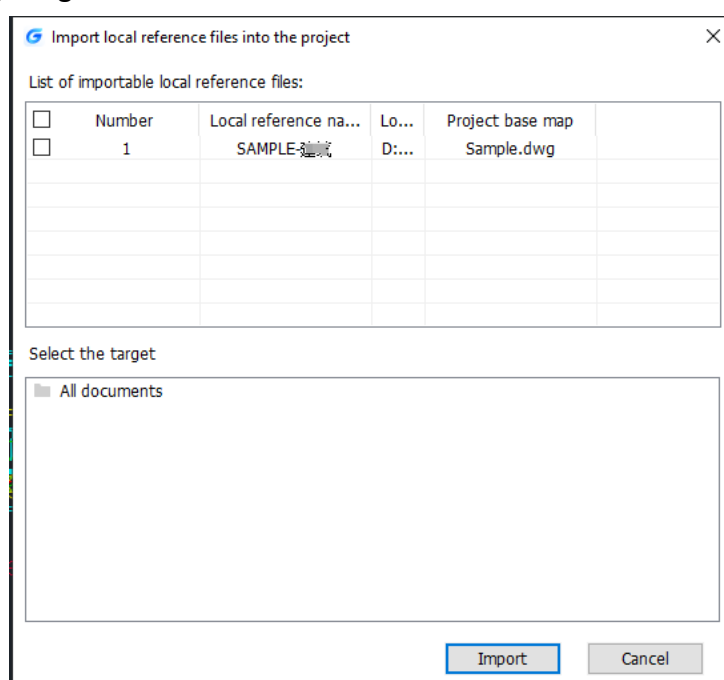
7. Eksportuj do lokalnego

Zapisuje najnowszą wersję pliku w katalogu lokalnym.

8. Importuj Xref

Importuje do projektu pliki niebędące częścią projektu, do których odwołuje się plik projektu.

Opcje okna dialogowego:



Funkcje okna dialogowego:

Otwiera okno dialogowe wyświetlające historię współpracy.

1.3.3.2 Główny interfejs

Panel Collaboration Explorer jest domyślnie zadokowany po lewej stronie platformy GstarCAD. Menu funkcji związanych ze współpracą jest dostępne poprzez menu prawego przycisku myszy pliku lub folderu, a niektóre przyciski funkcji są umieszczone na karcie wstążki.

Funkcje menu prawego przycisku myszy są szczegółowo opisane w poniższej tabeli. Niektóre operacje są ważne tylko dla określonych formatów plików.

Menu prawego przycisku myszy Funkcje	Folder główny (wszystkie dokumenty)	Inne pod foldery	Akta
Składać	✓	✓	✓
Nowy rysunek	✓	✓	
Nowy pod folder	✓	✓	
Importuj pliki	✓	✓	
Rozwiązuj konflikty	✓	✓	
Pobierz nową wersję		✓	✓
Usuwać		✓	✓
Przemianować		✓	✓
Przenieś się do		✓	✓
Otwarte			✓
Zamek			✓
Odblokować			✓
Ratować			✓
Eksportuj do lokalnego			✓
Importuj Xref		✓	✓
Synchronizuj adnotacje			✓
Poprzednia wersja			✓
Właściwości pliku			✓

Uwaga: Panel Collaboration obsługuje zaznaczanie wielu plików i folderów w drzewie katalogów za pomocą klawiszy Ctrl lub Shift. Po dokonaniu wielu zaznaczeń menu prawego przycisku myszy udostępnia opcje takie jak Submit (Prześlij), Get the New Version (Pobierz nową wersję) i Delete (Usuń).

- Formaty plików obsługiwane przez funkcję archiwizacji: .dwg
- Formaty plików obsługiwane przez funkcję blokowania/odblokowywania: .dwg
- Formaty plików obsługiwane przez projekt na platformie GstarCAD: .dwg, .ifc (Uwaga: edycja i zapisanie pliku .ifc spowoduje wygenerowanie pliku .dwg do późniejszej współpracy.)
- Nieobsługiwane formaty plików na platformie GstarCAD: Jeśli użytkownik ustawił domyślną aplikację do otwierania określonych formatów plików, program innej firmy zostanie uruchomiony automatycznie. Jeśli nie, system poprosi użytkownika o wybranie aplikacji do otwarcia pliku za pośrednictwem okna pop-up.

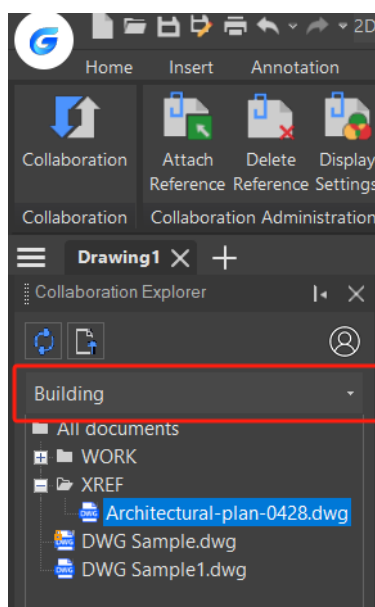
1.3.3.3. Przyciski ogólne

Na górze panelu znajdują się dwa ogólne przyciski:

- **Odśwież panel:** Użyj tego przycisku, aby odświeżyć cały panel projektu. Jeśli panel nie odświeży się automatycznie, użytkownicy mogą odświeżyć go ręcznie. Po kliknięciu Odśwież struktura drzewa katalogów zostanie zsynchronizowana z serwerem.
- **Prześlij aktualizacje:** Użyj tego przycisku, aby przesłać wszystkie zmiany wprowadzone do projektu jednym kliknięciem. Po kliknięciu tego przycisku system automatycznie wykryje wszystkie pliki, które należy przesłać.

1.3.3.4. Ustaw projekt roboczy

Możesz wybrać bieżący projekt roboczy, do którego chcesz się przełączyć, korzystając z menu rozwijanego przełączania projektów na panelu.



1.3.3.5. Funkcje folderu dostępne po kliknięciu prawym przyciskiem myszy

1. Nowy folder

Tworzy nowy folder.

2. Nowy rysunek

Nowy plik rysunku zostanie utworzony za pomocą szablonu (domyślna lokalizacja ścieżki szablonu GstarCAD). Po utworzeniu pliku nie zostanie on automatycznie przesłany na serwer i należy go przesłać ręcznie.

3. Importuj pliki

Importuje wybrane pliki lokalne do projektu. Po zaimportowaniu pliki te nie zostaną automatycznie przesłane na serwer i wymagają ręcznego przesłania.

4. Importuj lokalne odniesienia

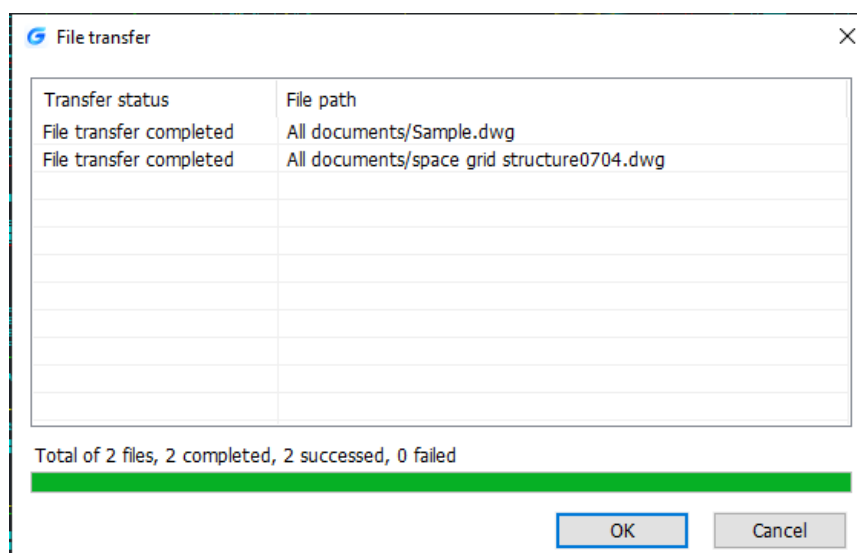
Importuje do projektu wszystkie pliki, do których odwołuje się folder, które nie są plikami projektu.

5. Prześlij

Przekazuje wszystkie pliki do przesłania w wybranym węźle folderu na serwer i generuje nową wersję. Stara wersja nie zostanie usunięta i można uzyskać do niej dostęp w historii pliku.

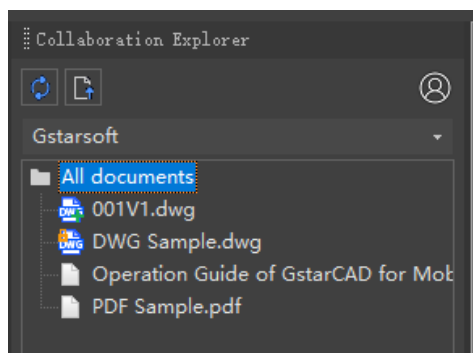
Kroki przesyłania:

- 1) Kliknij Submit w menu prawego przycisku myszy folderu w drzewie katalogów. Jeśli są pliki do przesłania, pojawi się okno dialogowe File Submission.
- 2) Zaznacz odpowiednie pola wyboru, aby zaznaczyć pliki, które chcesz przesłać
- 3) Opcje po prawej stronie umożliwiają zablokowanie plików po przesłaniu i przesłanie zewnętrznych odniesień. To ustawienie dotyczy wszystkich wybranych plików i nie musi być ustawiane indywidualnie dla każdego pliku:
 - Zablokuj pliki po przesłaniu: Jeśli ta opcja jest zaznaczona, plik pozostanie zablokowany po przesłaniu, uniemożliwiając innym osobom edycję. Jeśli nie jest zaznaczona, plik zostanie odblokowany po przesłaniu.
 - Prześlij odniesienia zewnętrzne: Zaznacz tę opcję, aby przesłać pliki odniesień zewnętrznych w projekcie na serwer. Zapobiega to utracie odniesień lub rozbieżnościom wersji po użyciu mapy bazowej przez innych użytkowników.
- 4) Wprowadź odpowiednie komentarze, aby ułatwić przeglądanie rekordów w przyszłych wersjach (funkcja jeszcze nieobsługiwana, planowana w przyszłych wersjach).
- 5) Kliknij OK, a okno dialogowe Transfer pliku pojawi się, aby pokazać postęp przesyłania. Okno dialogowe zawiera szczegółowy status transferu dla każdego pliku:



- 6) Okno dialogowe może wyświetlać szczegółowy stan transferu każdego pliku:
 - Pomyślny transfer pliku: wskazuje, że pliki zostały pomyślnie przesłane na serwer i wygenerowano nowe wersje.
 - Nieudany transfer: Wyświetla szczegółowe przyczyny niepowodzenia, takie jak konflikt między wersją pliku lokalnego i serwera, prosząc użytkownika o rozwiązanie konfliktu przed przesłaniem.

Rozróżnianie statusu ikony pliku i folderu w drzewie katalogowym:



- Zielony znak „+” w prawym dolnym rogu ikony pliku: Oznacza, że plik nigdy nie został przesłany na serwer i istnieje tylko lokalnie.
- Zielony „↑” w prawym dolnym rogu ikony pliku: wskazuje, że lokalną wersję można przesłać na serwer.
- Żółta ikona kłódki w lewym górnym rogu ikony pliku: Oznacza, że plik jest zablokowany.
- Czerwony „↑” w prawym dolnym rogu ikony folderu/pliku: Oznacza, że w folderze znajdują się zarchiwizowane rekordy współpracy.
- Dwukierunkowa strzałka (czerwona i zielona) w prawym dolnym rogu ikony pliku (folderu): wskazuje, że plik lub folder ma konflikt wymagający ręcznego rozwiązania.

Uwaga: Obsługiwane jest wyłącznie ręczne przesyłanie plików. Automatyczne przesyłanie nie jest dostępne.

6. Pobierz nową wersję

Pobiera najnowszą wersję wszystkich plików w wybranym węźle folderu z serwera na komputer lokalny. Po uzyskaniu najnowszej wersji oryginalne pliki lokalne zostaną nadpisane.

Kliknij dwukrotnie węzeł drzewa, aby otworzyć rysunek lub kliknij prawym przyciskiem myszy, aby otworzyć rysunek, a najnowsza wersja serwera zostanie automatycznie zaktualizowana na komputerze lokalnym przed otwarciem.

7. Usuń

Usuwa wybrany folder i zawarte w nim pliki. Folder zostanie również usunięty synchronicznie na serwerze.

8. Zmień nazwę

Edytuje nazwę wybranego folderu na miejscu.

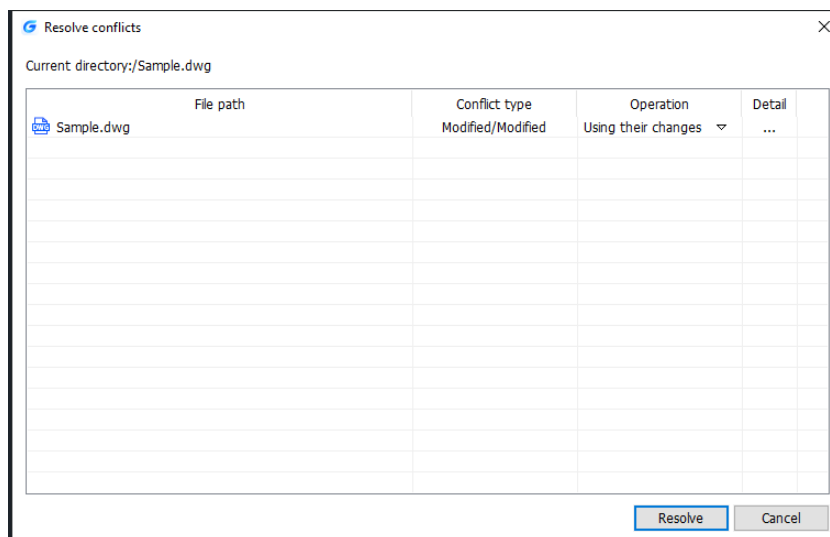
9. Przenieś się do

Otwiera okno dialogowe do wyboru ścieżki. Wybrany folder można przenieść do folderu docelowego.

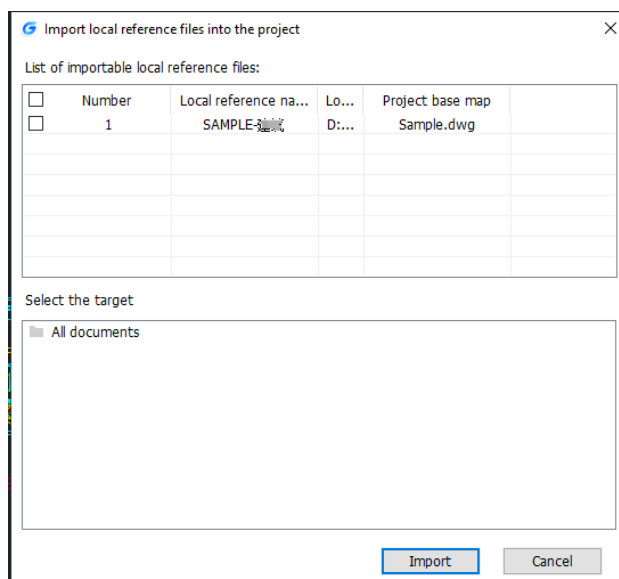
10. Rozwiązywanie konfliktów

Gdy występuje konflikt między lokalną wersją pliku do przesłania a wersją serwera, zostanie wyświetlone przypomnienie. Możesz przeglądać i ręcznie rozwiązywać konflikty za pomocą funkcji Rozwiąż konflikty. Kliknij przycisk Szczegóły, aby wyświetlić szczegółowe informacje o konflikcie, w tym ścieżkę konfliktu, nazwę pliku, typ konfliktu i inne szczegóły.

Okno dialogowe umożliwiające przeglądanie i rozwiązywanie konfliktów:

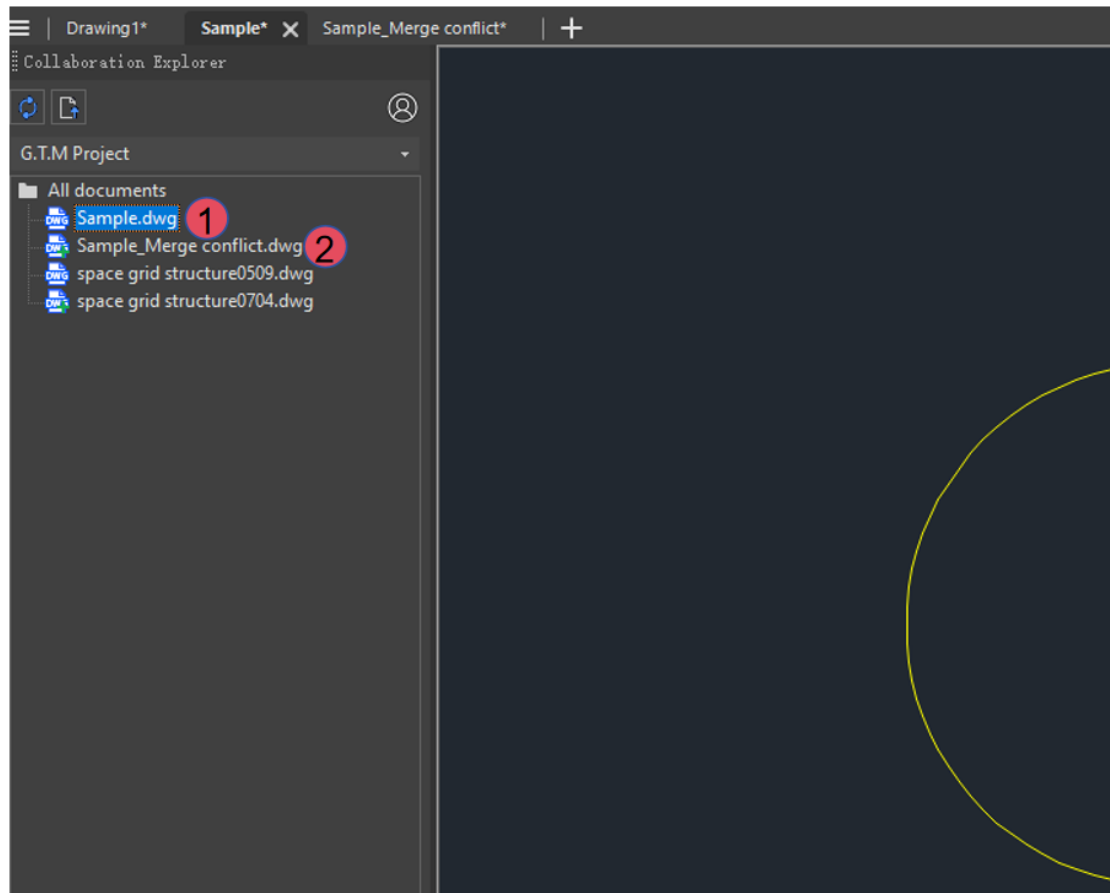


Okno dialogowe „Szczegóły konfliktu” udostępnia dwa rozwiązania umożliwiające rozwiązanie konfliktów:



- Zmiany na serwerze: odrzuca lokalne zmiany, pobiera najnowszą wersję z serwera i otwiera ją lokalnie. Zmiany lokalne: Najpierw pobierz najnowszą wersję z serwera (Rysunek ① poniżej) i utwórz inny plik z lokalnie zapisanymi zmianami. Nowa nazwa pliku jest zgodna z formatem „XXX_Merge conflict” (Rysunek ② poniżej). Zaimportuj wygenerowany plik merge conflict do projektu (nie przesyłaj bezpośrednio na serwer).

1.3.3.6 Funkcje odniesienia zewnętrznego

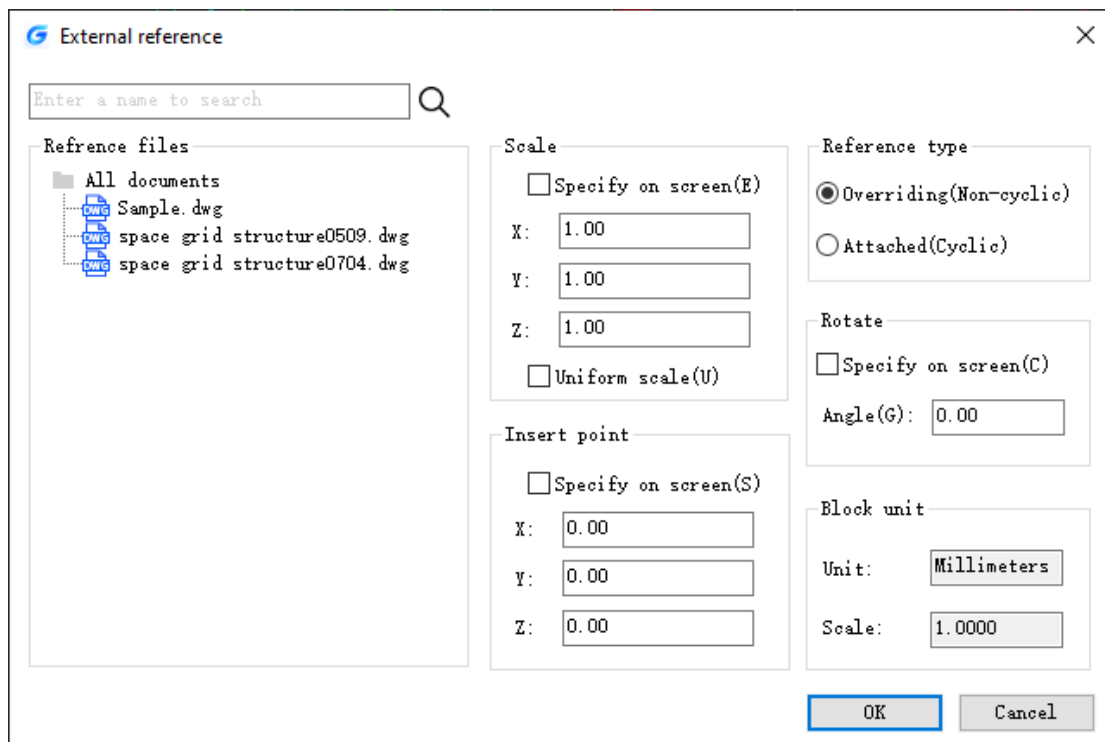


1. Odwołaj się do plików zewnętrznych

Dołącz zewnętrzne rysunki w formacie DWG z drzewa katalogów projektu do bieżącego rysunku.

Dołącz kroki referencyjne:

- 1) Otwórz rysunek w projekcie i kliknij funkcję Dołącz odniesienie na Wstążce. Pojawi się okno dialogowe, jak pokazano poniżej:



Opcje okna dialogowego:

- Pole wyszukiwania: Wprowadź nazwę dokumentu, który chcesz wyszukać. Naciśnij klawisz Enter, aby wykonać wyszukiwanie, a wyniki pojawią się na poniższej liście plików referencyjnych.
- Pliki referencyjne: Odzwierciedla drzewo katalogów w panelu Collaboration Explorer. Możesz wybrać pliki w formacie DWG w projekcie, z wyłączeniem mapy bazowej, jako pliki referencyjne. Obecnie pliki w innych formatach nie są obsługiwane jako pliki referencyjne.
- Panel ustawień: Określ ustawienia, takie jak Skala, Punkt wstawiania, Typ odniesienia, Obrót i Jednostka bloku.

2) Po określeniu odpowiednich właściwości kliknij przycisk OK, aby wyświetlić plik odniesienia w bieżącym rysunku.

2. Usuń odniesienie

Usuwa odniesienie zewnętrzne dołączone do bieżącego rysunku.

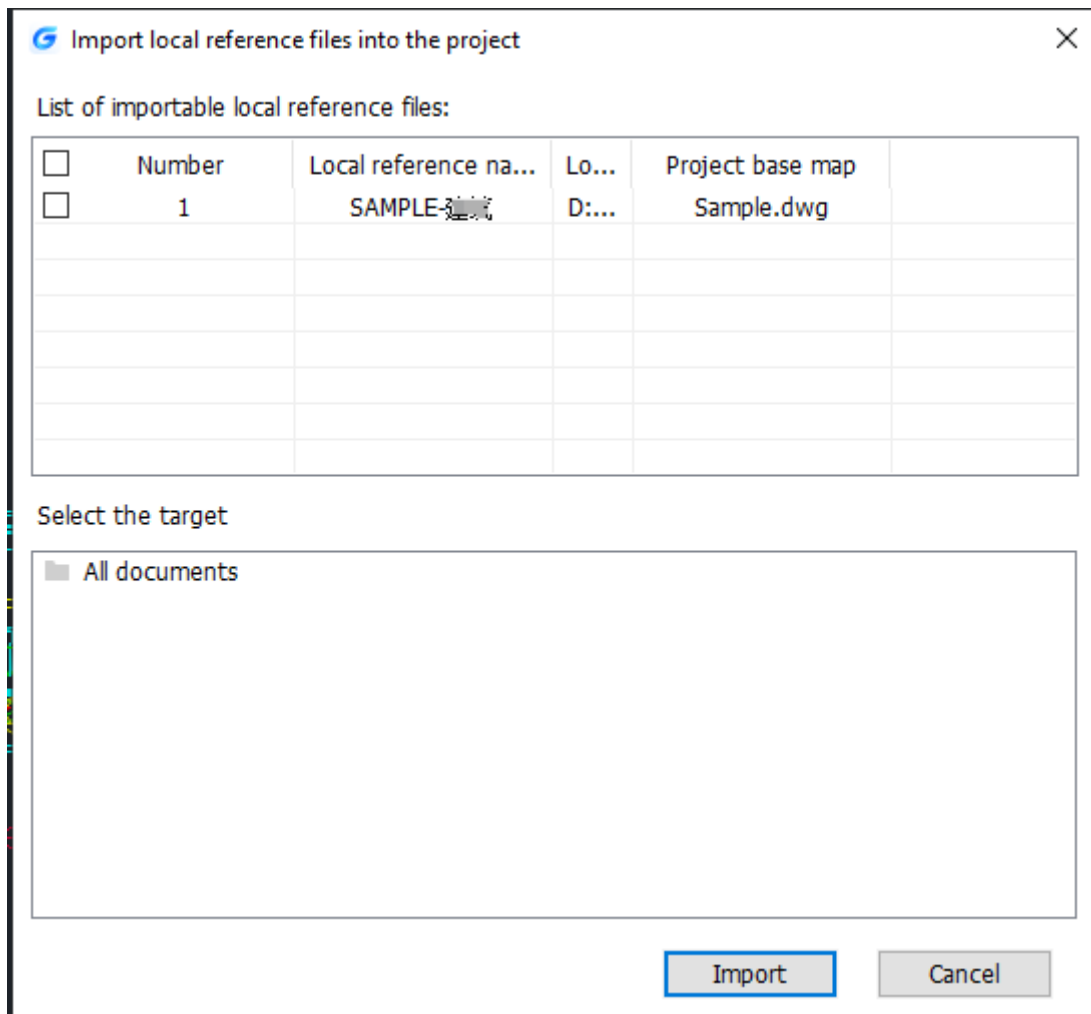
3. Importuj lokalne odniesienia

Importuje lokalne rysunki, do których odwołuje się mapa bazowa, do projektu. Zapewnia to uwzględnienie wszystkich niezbędnych plików w celu bezproblemowej współpracy.

Kroki importu:

- 1) Kliknij prawym przyciskiem myszy plik DWG w drzewie katalogów projektu i wybierz Importuj Xref. Ta opcja nie jest dostępna dla plików w innych formatach. System automatycznie sprawdzi, czy istnieją lokalne pliki referencyjne, które nie zostały jeszcze zaimportowane do projektu.

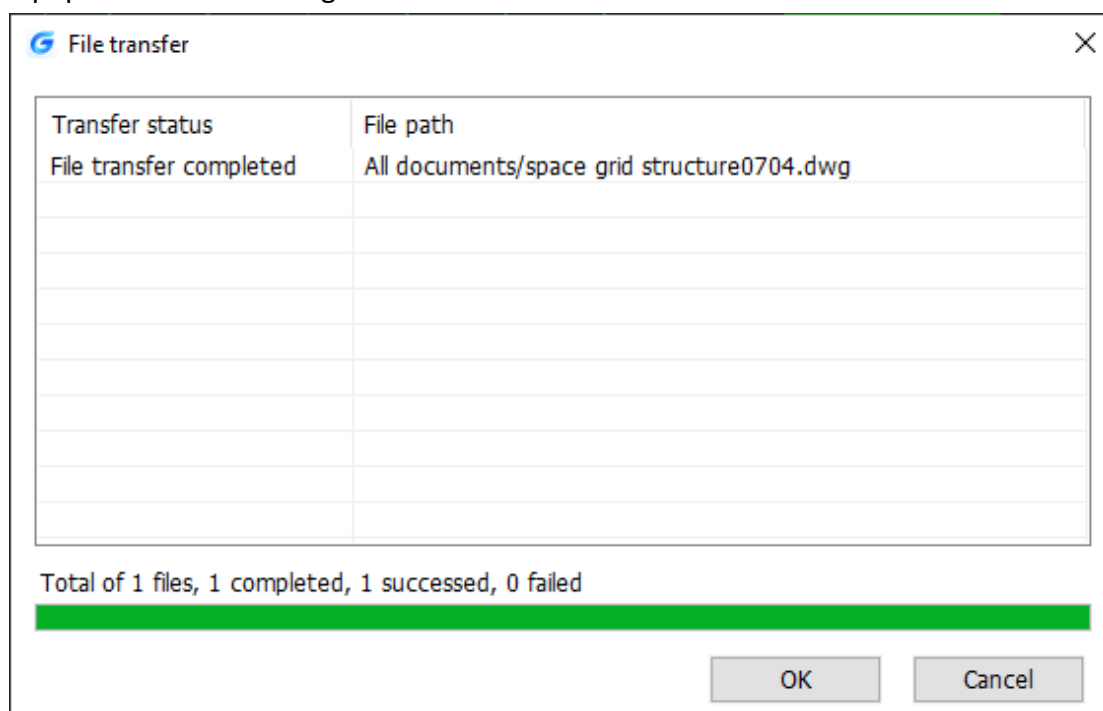
- Jeśli nie ma lokalnych plików referencyjnych, pojawi się okno z informacją.
- Jeśli istnieją lokalne pliki referencyjne, które nie zostały jeszcze przesłane, pojawi się okno dialogowe, takie jak pokazano poniżej:



Opcje okna dialogowego:

- Pole wyboru: Po wybraniu pliku lub folderu system wykrywa wszelkie lokalne pliki referencyjne, które nie zostały przesłane do projektu. Użyj pola wyboru, aby wybrać lokalne pliki referencyjne do zaimportowania.
- Liczba: Wyświetla całkowitą liczbę lokalnych plików referencyjnych do zaimportowania. Pionowy pasek przewijania pojawi się, jeśli lista przekroczy obszar wyświetlania.
- Nazwa lokalnego odniesienia: Wyświetla nazwę pliku, obciętą na końcu, jeśli wykracza poza obszar wyświetlania.
- Lokalna ścieżka odniesienia: Pokazuje lokalną ścieżkę pliku odniesienia, jeśli istnieje. Pliki bez ścieżki lokalnej nie są wyświetlane.
- Mapa bazowa projektu: Pomaga powiązać mapę bazową w projekcie i lokalne pliki referencyjne w przypadku, gdy wiele plików obejmuje import lokalnych plików referencyjnych.
- Wybierz cel: Wybierz ścieżkę w projekcie, do której ma zostać zaimportowane odniesienie lokalne.

- 2) Po kliknięciu przycisku Importuj pojawi się okno dialogowe pokazane poniżej, a poprzednie okno dialogowe zniknie:

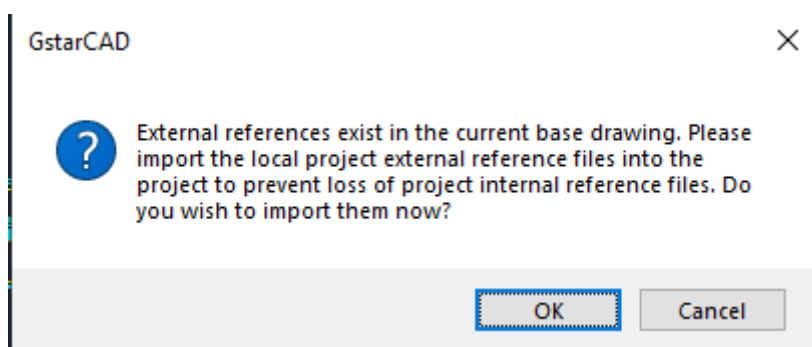


Opcje okna dialogowego:

- Wybrane pliki zostaną wyświetlone na liście. Początkowo status transferu jest pusty, a adres pliku pokazuje ścieżkę docelową wybraną wcześniej.
- Status transferu:
 - Pusty: Wyświetlany podczas procesu importowania pliku.
 - Zakończono transfer plików: Pliki są przetwarzane w kolejności z listy, jeden po drugim. Pomyślne transfery aktualizują status na „Zakończono transfer plików”.
 - Transfer pliku nie powiódł się: Pliki, których nie można zaimportować, będą miały status „Transfer pliku nie powiódł się”.
- Adres pliku: Pokazuje adres, pod który importowane są pliki w ramach projektu.
- Łącznie XX plików, XX ukończonych, XX pomyślnych, XX nieudanych:
 - Całkowita liczba plików: Odnosi się do całkowitej liczby lokalnych plików referencyjnych wybranych w poprzednim kroku, które mają zostać zaimportowane do projektu.
 - Liczba ukończonych plików: Odświeżana zgodnie ze statusem transferu plików; po przetworzeniu wszystkich zadań liczba ukończonych plików i liczba całkowita są równe.
 - Liczba pomyślnych i nieudanych transferów plików: Odświeżana na podstawie wyników transferu każdego pliku; po zakończeniu wszystkich zadań liczba pomyślnych i nieudanych transferów jest równa całkowitej liczbie plików.
- Przycisk „OK”: Ten przycisk jest nieaktywny podczas transferu plików. Po zakończeniu wszystkich zadań kliknięcie OK zamyka okno dialogowe Transfer plików.

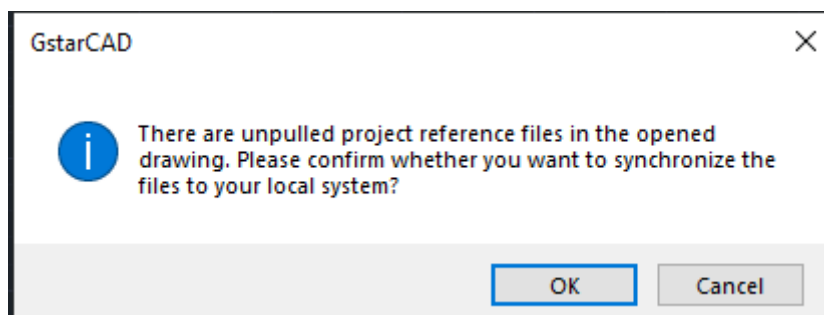
- Przycisk „Anuluj”: Kliknięcie Anuluj powoduje powrót do poprzedniego okna dialogowego, umożliwiając ponowny wybór plików lub ścieżek docelowych. Lokalne pliki referencyjne zaimportowane przed anulowaniem pozostają aktywne.
- Przycisk „Zamknij”: Działa tak samo jak przycisk Anuluj.

Uwaga: Aby zapobiec zapomnieniu przez użytkowników o przesłaniu lokalnych plików referencyjnych, co może utrudniać dostęp innym użytkownikom, podczas zapisywania rysunków pojawi się przypomnienie. Jeśli rysunek odwołuje się do lokalnego pliku, który nie został przesłany, pojawi się okno dialogowe z ostrzeżeniem, jak pokazano poniżej.



4. Uzyskaj pliki referencyjne

Ta funkcja zapewnia, że wszystkie zewnętrzne pliki referencyjne powiązane z rysunkiem są dostępne lokalnie. Gdy przesyłasz lokalny zewnętrzny plik referencyjny do serwera i później uzyskujesz dostęp do pliku mapy bazowej z innego klienta lub użytkownika, platforma GstarCAD sprawdza, czy zewnętrzny plik referencyjny jest obecny lokalnie przed otwarciem rysunku. Jeśli nie jest, okno dialogowe wyświetla monit o jego pobranie.



- Przycisk OK: Kliknięcie OK otwiera okno dialogowe listy transferu. Umożliwia to pobranie plików referencyjnych lokalnie. Po potwierdzeniu rysunek otwiera się, wyświetlając wszystkie pliki referencyjne poprawnie.
- Przycisk Anuluj/Zamknij: Kliknięcie przycisku Anuluj lub przycisku Zamknij w prawym górnym rogu okna dialogowego powoduje otwarcie rysunku bez pobierania plików referencyjnych, co powoduje brak odniesień.

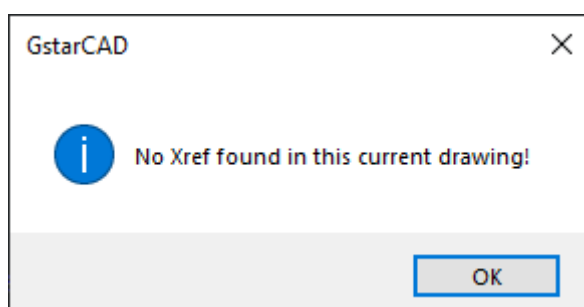
5. Ustawienia wyświetlania Xref

Dostosowuje kolor wyświetlania plików referencyjnych w rysunku. Opcje obejmują zachowanie oryginalnych kolorów lub wybranie alternatywnych kolorów w celu odróżnienia bieżącej zawartości od zawartości referencyjnej.

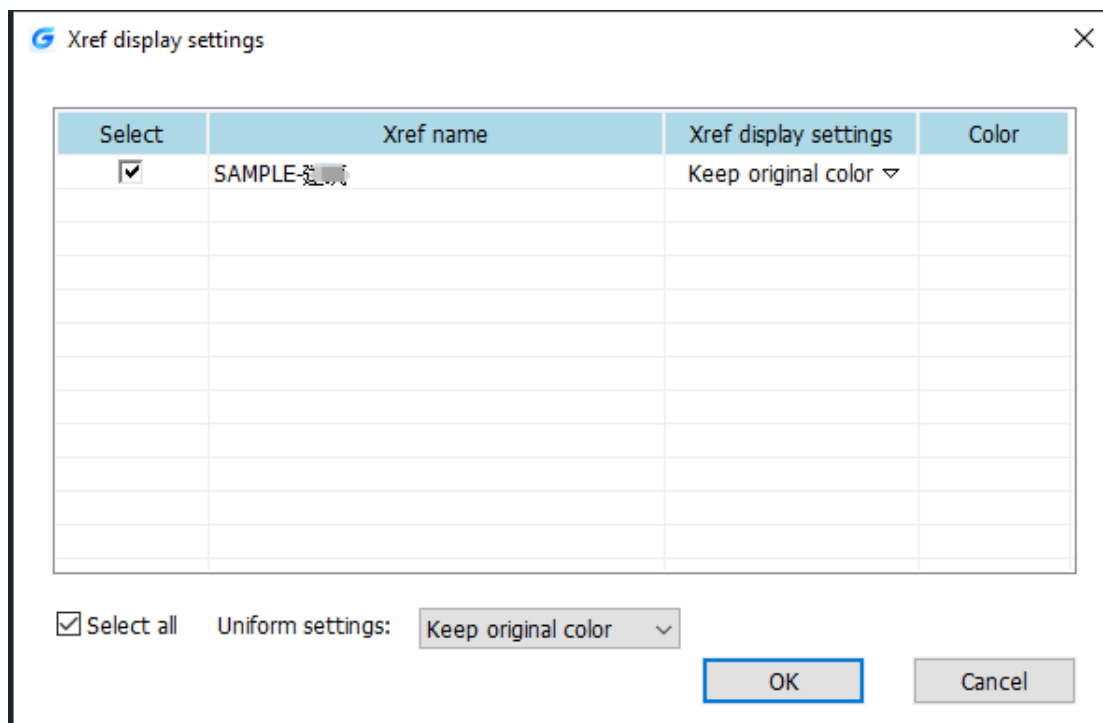
Kroki dotyczące ustawień wyświetlania odnośników zewnętrznych:

- 1) Dostęp do ustawień wyświetlania: Kliknij Zarządzanie odniesieniami > Ustawienia wyświetlania na panelu wstążki. Najpierw określ, czy bieżący rysunek zawiera odniesienia zewnętrzne:

- Brak odniesień zewnętrznych: Zostanie wyświetlone okno dialogowe pokazane poniżej:



- Z odniesieniami zewnętrznymi: Zostanie wyświetlone okno dialogowe Ustawienia wyświetlania odniesień, jak pokazano poniżej:



- 2) W oknie dialogowym Ustawienia wyświetlania odnośników zewnętrznych można skonfigurować kolory dla różnych odniesień:

- Pole wyboru: Każdy plik referencyjny ma pole wyboru. Domyślnie wszystkie są zaznaczone, jeśli plik mapy bazowej odwołuje się do wielu plików. Użyj przycisku

Zaznacz wszystko, aby przełączyć wybór. Efekt wyświetlania odniesienia można dostosować tylko wtedy, gdy pole wyboru jest zaznaczone. Jeśli nie jest zaznaczone, przycisk Ustawienia efektu wyświetlania odniesienia jest wyszarzony.

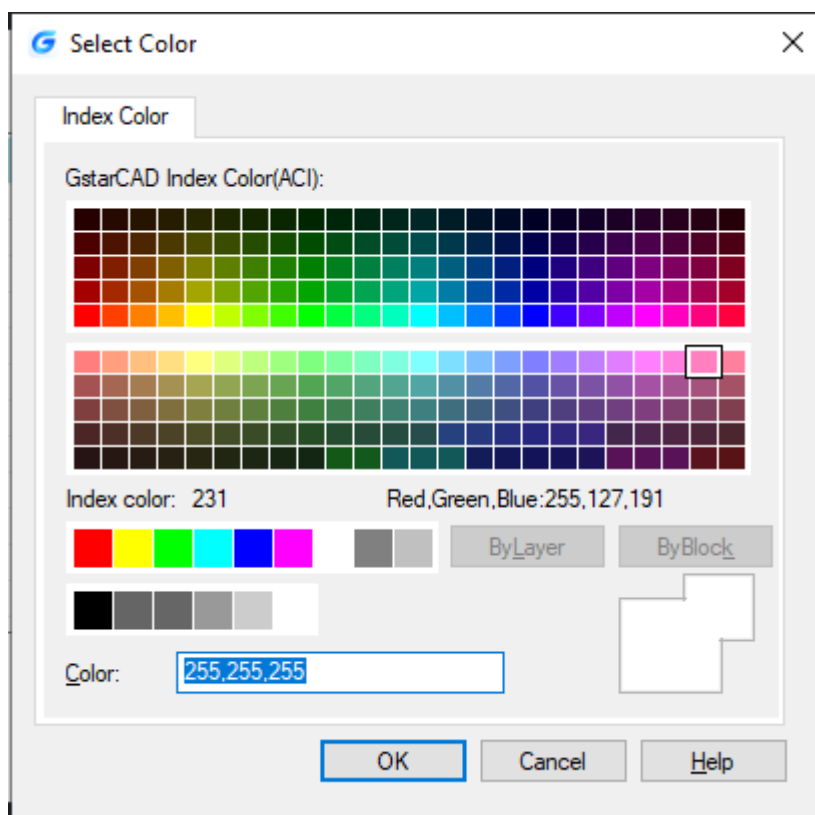
- Nazwa Xref: Wyświetla zewnętrzne odniesienia w rysunku. Jeśli nazwa jest zbyt długa, zostanie ona skrócona; najedź na nią kursorem, aby wyświetlić pełną nazwę.
- Ustawienia wyświetlania odnośników zewnętrznych: Opcje obejmują: Zachowaj oryginalny kolor i inne kolory:
 - Zachowaj oryginalny kolor: Wyświetla plik referencyjny w oryginalnym kolorze.
 - Inne kolory: Umożliwia ustawienie innego koloru wyświetlania dla pliku referencyjnego w mapie bazowej. Wybrany kolor musi zostać zapisany w mapie bazowej i zsynchronizowany z Menedżerem właściwości warstw.
 - Kroki zmiany na „Inne kolory”:
 - Kliknij opcję Zachowaj oryginalny kolor, aby wyświetlić menu rozwijane.

 Xref display settings

✕

Select	Xref name	Xref display settings	Color
☒	SAMPLE-3	Keep original color ▾	
		Keep original color	
		Other colors	

- Wybierz inne kolory, aby otworzyć okno dialogowe wyboru koloru



- Wybierz kolor z okna dialogowego i kliknij OK, aby powrócić do okna dialogowego Ustawienia wyświetlania Xref. Mały blok koloru pojawia się obok

każdego pliku odniesienia, wskazując wybrany kolor. Aby później zmienić kolor pliku odniesienia, kliknij mały blok koloru lub wybierz Inne kolory z menu rozwijanego, aby ponownie otworzyć okno dialogowe Wybierz kolor.

- Ustawienia jednolite: Ustawienia jednolite oferują dwie opcje: Zachowaj oryginalny

Select	Xref name	Xref display settings	Color
☒	SAMPLE3.dwg	Other colors ▾	

kolor i Inne kolory.

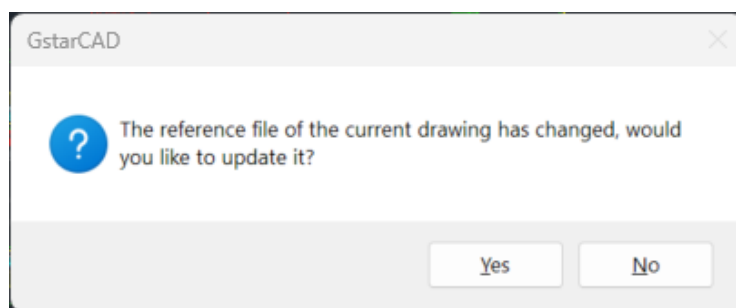
- Zastosuj „Inne kolory”: Wybierz Inne kolory z menu rozwijanego. Proces ten jest zgodny z krokami ustawiania koloru wyświetlania pojedynczego pliku referencyjnego.
- Priorytet indywidualny: Jeśli kolor wyświetlania pliku referencyjnego zostanie ustawiony indywidualnie po ujednoliceniu ustawień, pierwszeństwo ma ustawienie indywidualne.
 - Zasady specjalne: Ustawienia wyświetlania Xref mają na celu ujednolicenie ustawień dla wszystkich kolorów warstw pliku referencyjnego (w tym warstwy 0), ale warstwa 0 pliku referencyjnego i warstwa 0 pliku mapy bazowej zostaną połączone w tę samą warstwę. Aby uniknąć modyfikacji koloru warstwy 0 mapy bazowej, ustawiane są tylko kolory warstwy referencyjnej inne niż warstwa 0.
- Wyświetlanie kolorów i ich stopniowe rozjaśnianie jest efektywne w tym samym czasie.

- 3) Po zakończeniu dostosowywania koloru wyświetlania kliknij przycisk „OK” w oknie dialogowym „Ustawienia wyświetlania Xref”, a zmodyfikowany kolor wyświetlania odniesienia zostanie zastosowany. Kliknij przycisk „Anuluj”, a zmodyfikowany kolor wyświetlania odniesienia nie zostanie zastosowany.

6. Aktualizacja odniesień zewnętrznych

Gdy plik referencyjny po stronie serwera ma aktualizację wersji, w przypadku monitów lokalnych występują dwa scenariusze (przy założeniu, że A jest mapą bazową, a B plikiem referencyjnym):

- Jeśli dokument A jest edytowany lokalnie (tj. A jest aktywny), a plik referencyjny po stronie serwera B ma aktualizację wersji, pojawi się okno dialogowe z następującymi opcjami:



- Tak: Pobierz najnowszy plik referencyjny z serwera i wyświetl go.

- Nie: Nie aktualizuj pliku referencyjnego od razu. Zaktualizuj go przy następnym otwarciu dokumentu A.
- Jeśli dokument A jest zamknięty, a plik referencyjny po stronie serwera B ma aktualizację wersji, najnowsza wersja pliku referencyjnego nie może zostać automatycznie zaktualizowana przy następnym otwarciu dokumentu A. Zamiast tego należy najpierw ręcznie uzyskać najnowszą wersję pliku referencyjnego B.

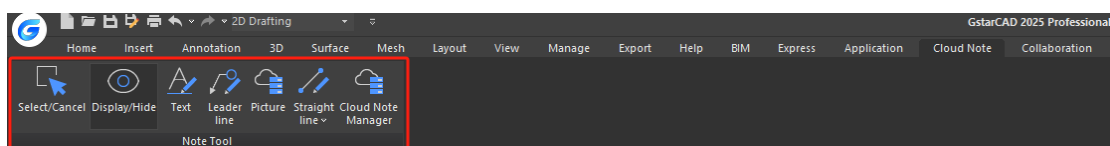
7. Możliwość śledzenia projektanta

Ta funkcja obsługuje przeglądanie modyfikatorów obiektów encji poprzez „Panel Właściwości > Edytuj rekordy > Ostatni edytor”. Ułatwia rozwiązywanie problemów i poprawia efektywność komunikacji

Geometry	
Start X	-603410.7642
Start Y	63311.1278
Start Z	0.0000
End X	-504729.0229
End Y	53614.0781
End Z	0.0000
Delta X	98681.7413
Delta Y	-9697.0497
Delta Z	0.0000
Length	99157.0413
Angle	354.39
Edit records	
Last editor	Shen Guo

1.3.4. Narzędzie Notatki

Obsługuje adnotacje na rysunkach i przechowywanie ich w chmurze, dzięki czemu adnotacje można przeglądać na wielu urządzeniach.



1.3.4.1. Wybierz/Anuluj

1. Aby edytować lub wybrać notatki, kliknij tę funkcję, aby przejść do trybu wyboru notatek.
2. Jeśli nie musisz już edytować ani wybierać notatek, kliknij tę funkcję ponownie, aby powrócić do trybu notatek o wydaniu.

1.3.4.2. Wyświetl/Ukryj

1. Kliknij „Ukryj”, aby ukryć zawartość wszystkich notatek.
2. Kliknij ponownie, aby wyświetlić całą zawartość notatki.

1.3.4.3. Tekst

1. Wybierz funkcję „Tekst”.
2. Zmień właściwości notatki tekstowej (takie jak kolor tekstu i przezroczystość) lub użyj wartości domyślnych, aby utworzyć notatkę tekstową.
3. Kliknij lewym przyciskiem myszy w miejscu, w którym chcesz wstawić notatkę tekstową.
4. Wprowadź tekst (obsługuje wiele wierszy tekstu).
5. Kliknij lewym przyciskiem myszy w dowolnym miejscu poza paskiem narzędzi Format tekstu, aby zatwierdzić notatkę lub kliknij „OK” na pasku narzędzi Format tekstu, aby sfinalizować notatkę.

1.3.4.4. Linia prowadząca

1. Wybierz funkcję Linia prowadząca.
2. Możesz zmodyfikować właściwości linii odniesienia (kolor tekstu, kolor linii odniesienia, szerokość linii, przezroczystość) lub użyć wartości domyślnych, aby utworzyć linię odniesienia.
3. Kliknij lewym przyciskiem myszy w miejscu, w którym chcesz dokonać adnotacji i wstawić punkt początkowy linii odniesienia.
4. Przeciągnij mysz do punktu końcowego odcinka i potwierdź lewym przyciskiem myszy.
5. Wprowadź tekst (wyświetli się edytor formatu tekstu).
6. Kliknij lewym przyciskiem myszy w dowolnym miejscu poza paskiem narzędzi Formatowanie tekstu, aby potwierdzić lub kliknij przycisk OK na pasku narzędzi Formatowanie tekstu, aby potwierdzić.

1.3.4.5. Obraz

1. Wybierz funkcję Obraz.
2. Określ punkt wstawienia obrazu.
3. W oknie dialogowym „Otwórz” systemu wybierz obraz, który chcesz wstawić.
4. Po wybraniu obrazu kliknij „Otwórz”, aby wyświetlić „Przeglądarkę adnotacji obrazów”. Możesz przeglądać obrazy wybrane w poprzednim kroku w przeglądarce (można dodać maksymalnie 10 obrazów na raz, a każdy obraz nie może przekraczać 10 MB). Możesz również usuwać i dodawać obrazy.
5. W trybie wyboru kliknij dwukrotnie ikonę obrazu, aby wyświetlić przeglądarkę umożliwiającą przeglądanie dodanych adnotacji do obrazu.

1.3.4.6. Linia prosta

1. Wybierz funkcję Linia prosta.
2. Można modyfikować właściwości adnotacji linii prostej (typ linii, kolor linii, szerokość linii, przezroczystość) lub bezpośrednio utworzyć adnotację linii prostej, korzystając z wartości domyślnych.

3. Kliknij lewym przyciskiem myszy miejsce, w którym chcesz dokonać adnotacji, aby wstawić punkt początkowy adnotacji w postaci linii prostej.

4. Przeciągnij mysz do punktu końcowego linii i potwierdź lewym przyciskiem myszy.

1.3.4.7. Prostokątny

1. Wybierz funkcję Prostokątny.

2. Możesz zmodyfikować właściwości adnotacji prostokątnej (wybór typu linii, kolor typu linii, szerokość linii, przezroczystość) lub użyć wartości domyślnych , aby utworzyć adnotację prostokątną.

3. Kliknij lewym przyciskiem myszy w miejscu, w którym chcesz dokonać adnotacji i wstaw punkt początkowy prostokątnej adnotacji.

4. Przeciągnij mysz do punktu końcowego prostokąta i potwierdź lewym przyciskiem myszy.

1.3.4.8. Strzałka

1. Wybierz funkcję Strzałka .

2. Możesz zmodyfikować właściwości adnotacji strzałki (wybór typu linii, kolor, szerokość linii, przezroczystość) lub użyć wartości domyślnych , aby utworzyć adnotację strzałki.

3. Kliknij lewym przyciskiem myszy w miejscu, w którym chcesz dokonać adnotacji i wstaw punkt początkowy adnotacji strzałkowej.

4. Przeciągnij mysz do punktu końcowego strzałki i potwierdź lewym przyciskiem myszy.

1.3.4.9. Elipsa

1. Wybierz funkcję Elipsa .

2. Możesz zmodyfikować właściwości adnotacji elipsy (wybór typu linii, kolor, szerokość linii, przezroczystość) lub użyć wartości domyślnej, aby utworzyć adnotację elipsy.

3. Kliknij lewym przyciskiem myszy w miejscu, w którym chcesz dokonać adnotacji i wstaw punkt początkowy adnotacji elipsy.

4. Przeciągnij mysz do punktu końcowego elipsy i potwierdź lewym przyciskiem myszy.

1.3.4.10. Linia szkicu

1. Wybierz funkcję Linia szkicu .

2. Możesz zmodyfikować właściwości adnotacji linii szkicu (wybór typu linii, kolor, szerokość linii, przezroczystość) lub użyć wartości domyślnej, aby utworzyć adnotację linii szkicu.

3. Kliknij lewym przyciskiem myszy w miejscu, w którym chcesz wprowadzić adnotację i wstaw punkt początkowy adnotacji linii szkicu.

4. Naciśnij i przytrzymaj mysz, aby przeciągnąć do punktu końcowego linii szkicu, a następnie zwolnij mysz, aby dokończyć linię szkicu.

1.3.4.11. Chmura rewizyjna

1. Wybierz funkcję Revcloud .

2. Możesz modyfikować właściwości linii chmury rewizji (wybór typu linii, kolor, szerokość linii, przezroczystość) lub użyć wartości domyślnych , aby utworzyć rewizję chmura.

3. Kliknij lewym przyciskiem myszy w miejscu, w którym chcesz dokonać adnotacji i wstawić punkt początkowy chmury rewizji.

4. Naciśnij i przytrzymaj mysz, aby przeciągnąć do punktu końcowego chmury rewizji, a następnie zwolnij mysz, aby zakończyć rysowanie chmury rewizji (może to być chmura zamknięta).

1.3.4.12. Właściwości

1. Jeśli chcesz zmodyfikować powiązane właściwości adnotacji po jej utworzeniu, najpierw wybierz polecenie Zaznacz /Anuluj na Wstążce.

2. Kliknij adnotację, którą chcesz zmodyfikować, lewym przyciskiem myszy.

3. Przenieś adnotację, zmodyfikuj właściwości adnotacji, usuń adnotację (kliknij Usuń na klawiaturze) itd.

4. Po zmodyfikowaniu właściwości adnotacji naciśnij klawisz ESC, a właściwości adnotacji zostaną pomyślnie zmodyfikowane.

5. Kliknij ponownie polecenie Zaznacz /Anuluj , aby wyjść z trybu zaznaczania.

Uwaga: Po utworzeniu notatki w chmurze , modyfikacja nazwy rysunku DWG lub przesunięcie pozycji rysunku spowoduje utratę zawartości pliku adnotacji w rysunku. Aby zapobiec utracie danych, prześlij rysunek i plik adnotacji na serwer tak szybko, jak to możliwe.

1.3.4.13. Menedżer notatek w chmurze

1. Jeśli chcesz wyświetlić odpowiednie właściwości notatki (autor, czas utworzenia, osoba aktualizująca, czas aktualizacji itp.) lub usunąć notatki w chmurze partiami po ich utworzeniu, najpierw wykonaj polecenie Cloud Note Manager (NOTEEDIT).

2. Możesz wybrać jeden lub więcej obiektów notatek w chmurze , które chcesz usunąć.

3. Po wybraniu obiektów kliknij przycisk Usuń wszystko.

4. Wyświetli się okno dialogowe Potwierdź usunięcie.

5. Kliknij przycisk OK, aby usunąć wybrane notatki , lub kliknij przycisk Anuluj, aby anulować operację usuwania i powrócić do interfejsu Cloud Note Manager.

1.4. GstarCAD dla urządzeń mobilnych

1. Pozycjonowanie produktu

GstarCAD for Mobile to lekkie narzędzie do przeglądania rysunków zaprojektowane dla przedsiębiorstw w celu ułatwienia zarządzania projektami. Umożliwia przedsiębiorstwom efektywne zarządzanie i nadzorowanie projektów w ramach ich organizacji.

2. Główne funkcje produktu

GstarCAD for Mobile oferuje zestaw funkcji do zarządzania projektami w przedsiębiorstwie, w tym:

- Zarządzanie rysunkami: Organizuj i zarządzaj wszystkimi rysunkami projektu w sposób scentralizowany.
- Zarządzanie personelem: zarządzanie członkami zespołu i ich rolami w ramach projektów.
- Zarządzanie uprawnieniami: kontroluj dostęp i uprawnienia różnych użytkowników.

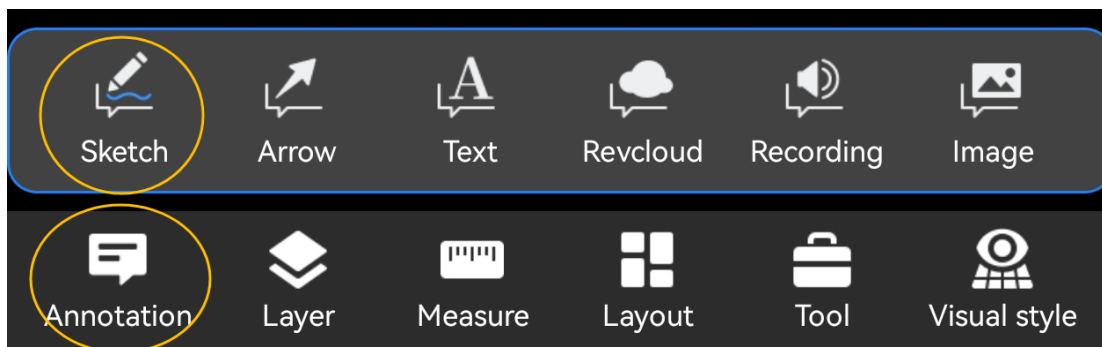
Platforma zapewnia elastyczne i solidne funkcje zarządzania w ramach interfejsu zarządzania przedsiębiorstwem, umożliwiając ujednolicony nadzór nad wszystkimi projektami przedsiębiorstwa.

3. Współpraca w ramach projektu przedsiębiorstwa

Produkt obsługuje aplikacje i usługi w chmurze, które umożliwiają interoperacyjność danych z GstarCAD, profesjonalnym oprogramowaniem Gstarsoft i oprogramowaniem innych firm. Ta funkcjonalność umożliwia bezproblemową współpracę między różnymi produktami w ramach tego samego projektu, zwiększając wydajność pracy zespołowej i projektu.

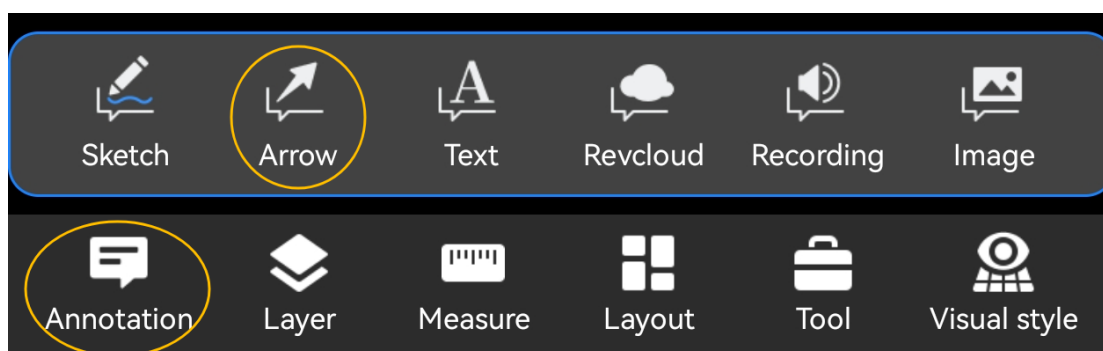
1.4.1. Adnotacja

1.4.1.1. Szkic



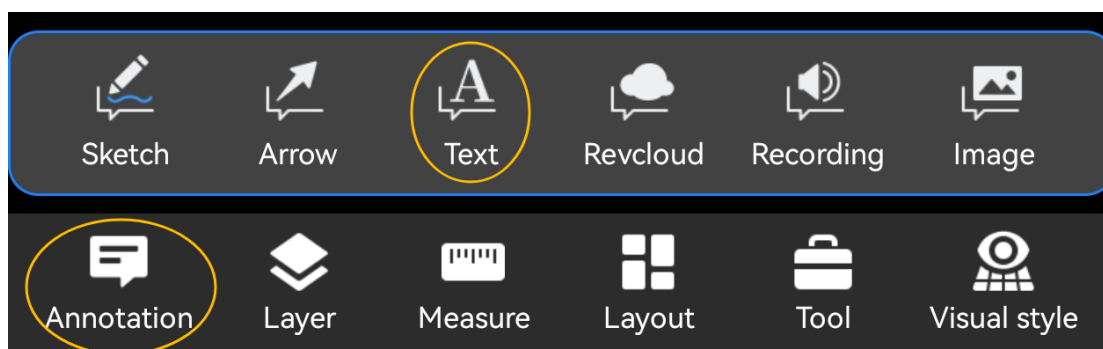
1. Kliknij przycisk „Adnotacja” i wybierz narzędzie „Szkic”.
2. Przeciągnij palcem po ekranie; przeciągnięty ślad stanie się adnotacją w postaci linii szkicu, aby narysować linie szkicu w sposób ciągły.
4. Kliknij „✓” w prawym górnym rogu, aby zakończyć polecenie.

1.4.1.2. Strzałka



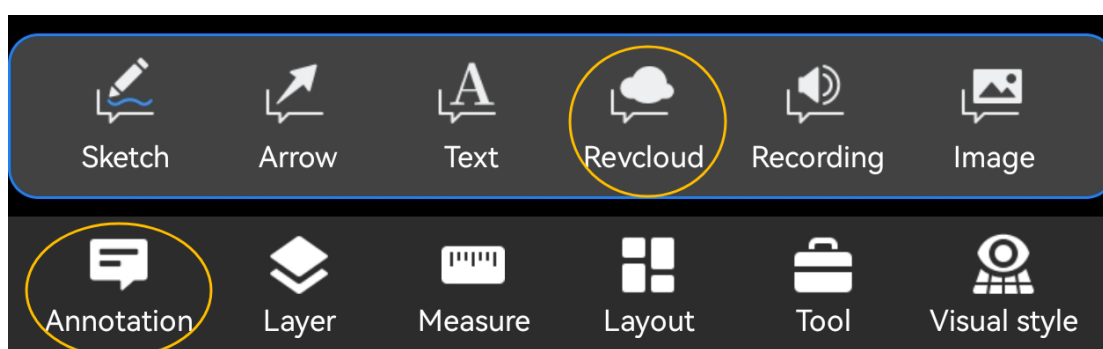
1. Kliknij przycisk „Adnotacja” i wybierz polecenie „Strzałka”.
2. Przeciągnij palcem po ekranie, aby utworzyć strzałkę biegnącą od punktu początkowego trasy przeciągania do punktu końcowego.
3. Polecenie kończy się w momencie podniesienia palca.

1.4.1.3. Tekst



1. Kliknij przycisk „Adnotacja” i wybierz polecenie „Tekst”.
2. Dotknij palcem ekranu, aby określić punkt wstawiania tekstu.
3. Wprowadź tekst w wyskakującym polu wprowadzania. Możesz wprowadzić wiele wierszy tekstu i zawinąć je.
4. Kliknij „Zakończ” w prawym górnym rogu, aby zakończyć adnotację tekstową.

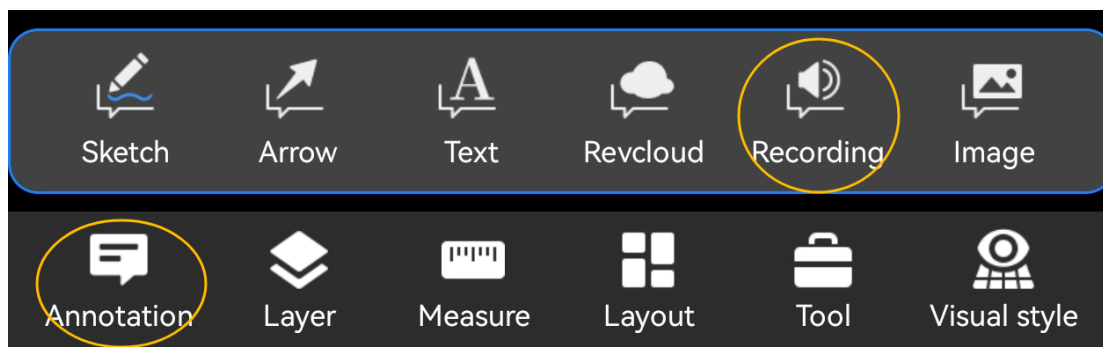
1.4.1.4. Chmura rewizyjna



1. Kliknij przycisk „Adnotacja” i wybierz polecenie „Revcloud”.

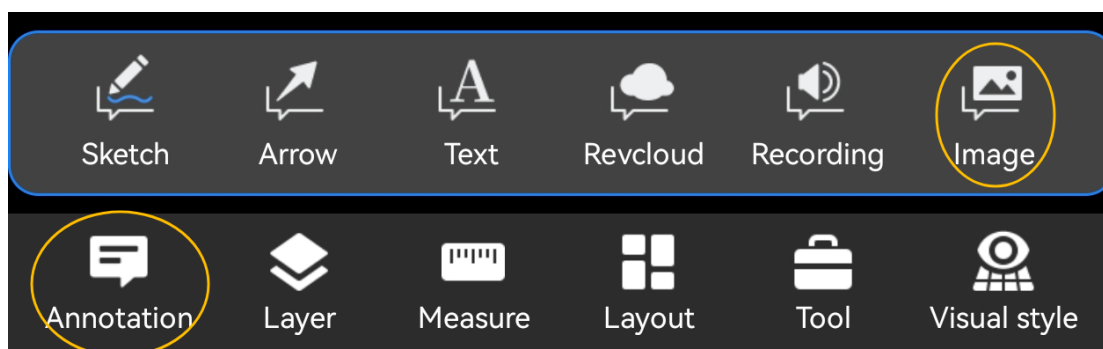
2. Przeciągnij palcem po ekranie, aby automatycznie wybrać każdy wierzchołek chmury rewizji .
3. Powtórz krok 2, aby narysować chmurę rewizji w sposób ciągły.
4. Kliknij „✓” w prawym górnym rogu, aby zakończyć polecenie.

1.4.1.5. Nagrywanie



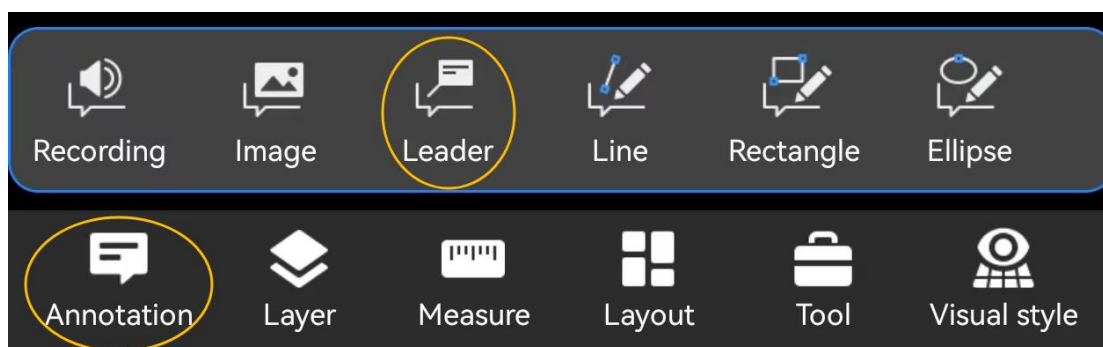
1. Kliknij przycisk „Adnotacja” i wybierz polecenie „Nagrywanie”.
2. Dotknij ekranu jeden raz, aby wybrać punkt, w którym chcesz umieścić adnotację nagrania.
3. Aby rozpocząć nagrywanie, naciśnij i przytrzymaj przycisk nagrywania.
4. Zwolnij przycisk nagrywania, aby zakończyć nagrywanie i wygenerować adnotację nagrania

1.4.1.6. Obraz



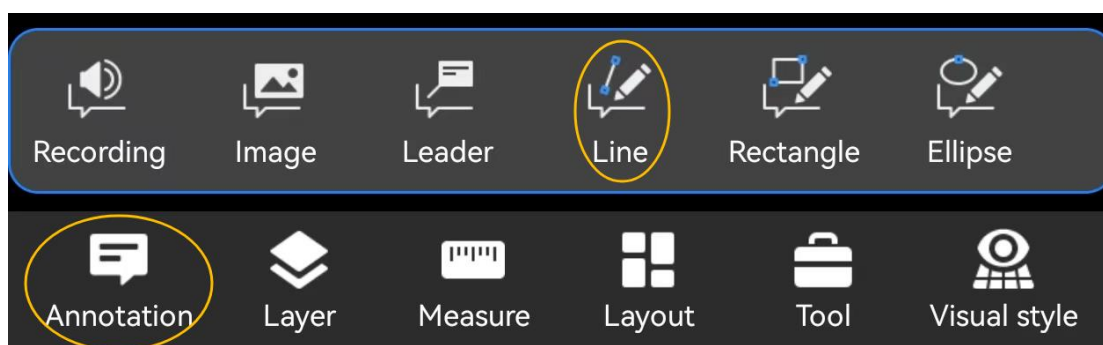
1. Kliknij przycisk „Adnotacja” i wybierz polecenie „Obraz”.
2. Dotknij ekranu, aby określić punkt, w którym chcesz umieścić adnotację obrazu .
3. Zrób zdjęcia aparatem i dodaj je do bieżącego rysunku lub wybierz obrazy z albumu w telefonie komórkowym (można wybrać maksymalnie 10 zdjęć).
4. Kliknij przycisk OK, a adnotacja obrazu zostanie utworzona.

1.4.1.7. Lider



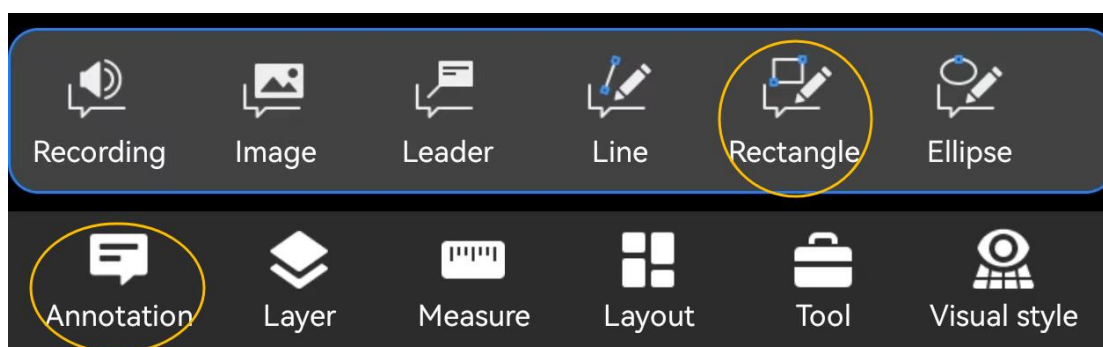
1. Kliknij przycisk „Adnotacja” i wybierz polecenie „Adnotacja wiodąca”.
2. Dotknij ekranu, aby określić punkt początkowy lider.
3. Dotknij ekranu, aby wybrać pozycję pola tekstowego.
4. Wprowadź treść tekstu w wyskakującym polu wprowadzania. Możesz wprowadzić wiele wierszy tekstu i zawinąć je.
5. Kliknij przycisk OK, aby wygenerować adnotację wiodącą.

4.1.8. Linia



1. Kliknij przycisk „Adnotacja” i wybierz polecenie „Wiersz”.
2. Przeciągnij palcem po ekranie, a linia łącząca punkt początkowy i końcowy palca na ekranie utworzy dwa punkty końcowe adnotacji liniowej.
3. Wygeneruj adnotację liniową po podniesieniu palca.

1.4.1.9. Prostokąt

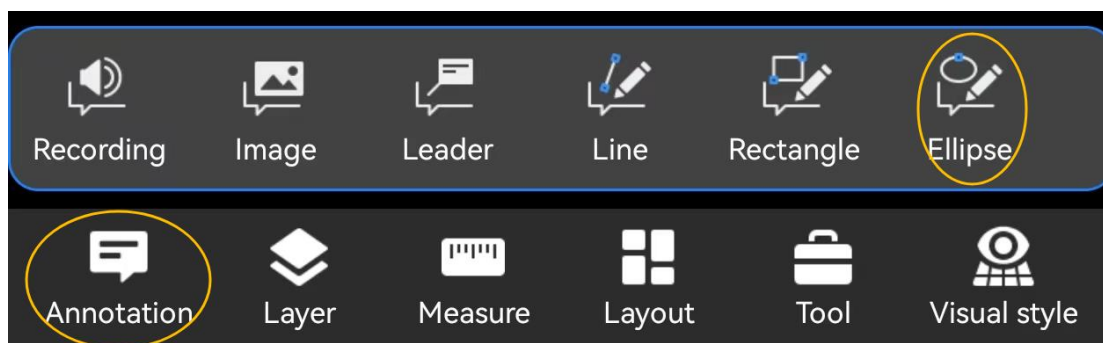


1. Kliknij przycisk „Adnotacja” i wybierz polecenie „Prostokąt”.

2. Przeciągnij palcem po ekranie, a linia łącząca punkt początkowy i końcowy palca na ekranie będzie linią przekątną prostokąta.

3. Generuj prostokątną adnotację po podniesieniu palca.

1.4.1.10. Elipsa



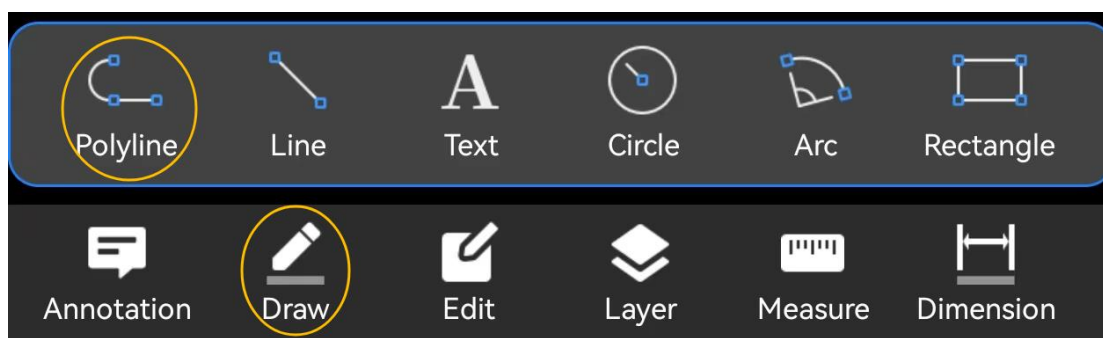
1. Kliknij przycisk „Adnotacja” i wybierz polecenie „Elipsa”.

2. Przeciągnij palcem po ekranie, aby utworzyć eliptyczną adnotację.

3. Generuj eliptyczną adnotację po uniesieniu palca.

1.4.2. Rysuj

1.4.2.1. Polilinia



1. Kliknij przycisk „Rysuj” i wybierz polecenie „Łamiąca linia”.

2. Kliknij lub przeciągnij, aby określić pierwszy punkt polilinii.

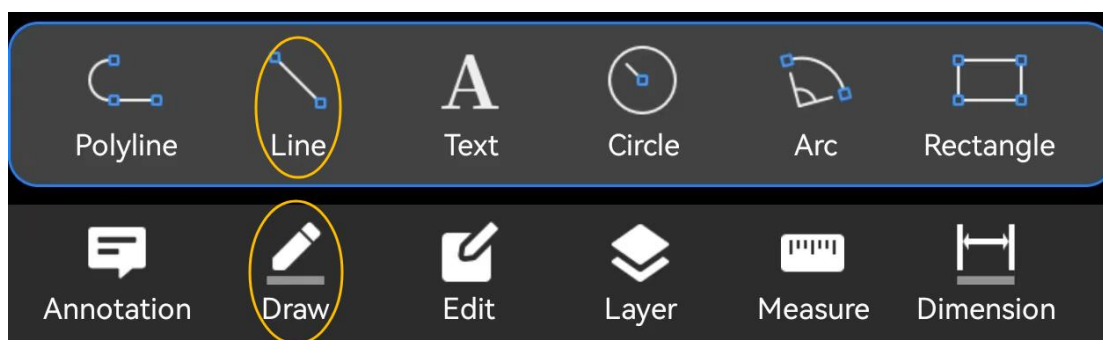
3. Określ drugi punkt polilinii.

4. Określ trzeci punkt polilinii. Jeśli odcinek utworzony przez pierwszy i drugi punkt jest prostopadły do odcinka utworzonego przez drugi i trzeci punkt, automatycznie zostanie wyświetlona pionowa linia przedłużenia, tworząc efekt kąta prostego.

5. Możesz kliknąć lub przeciągnąć, aby określić więcej punktów.

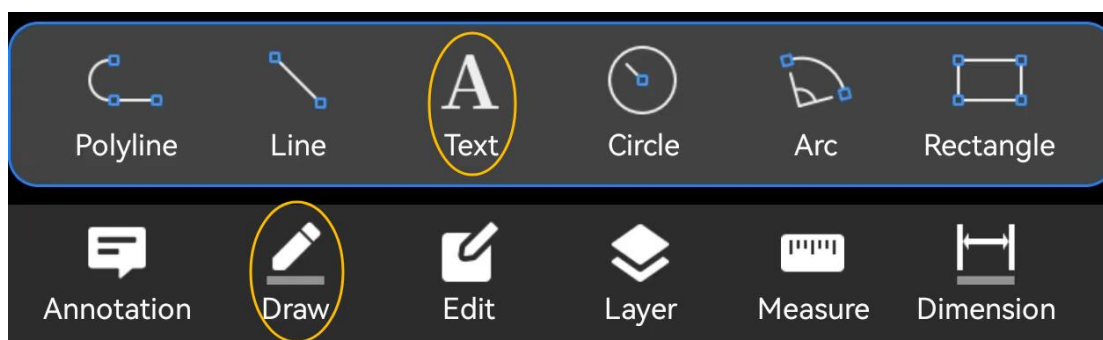
6. Kliknij ✓, aby zakończyć.

1.4.2.2. Linia



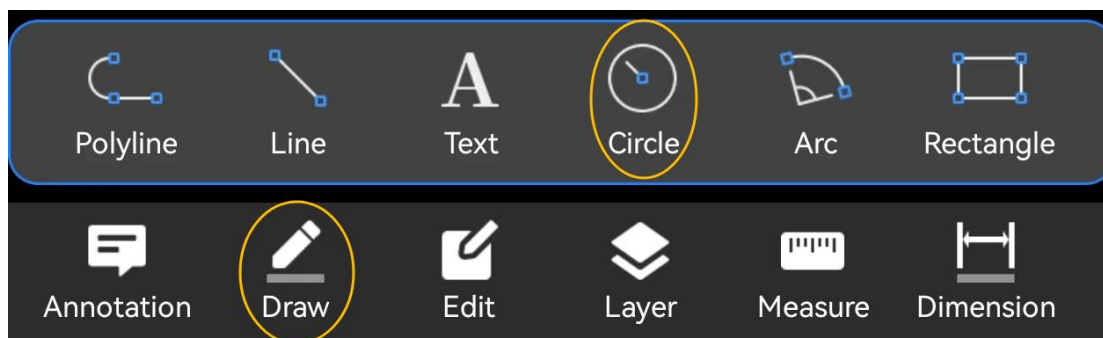
1. Kliknij przycisk „Rysuj” i wybierz polecenie „Linia”.
2. Kliknij lub przeciągnij, aby określić pierwszy punkt linii. Możesz określić punkty, wprowadzając je na panelu.
3. Kliknij lub przeciągnij palcem, aby określić drugi punkt linii. Kliknij ✓, aby zakończyć.

1.4.2.3. Tekst



1. Kliknij przycisk „Rysuj” i wybierz polecenie „Tekst”.
2. Kliknij palcem, aby określić miejsce wprowadzania tekstu.
3. Wprowadź treść tekstu i kliknij „Zakończ” w prawym górnym rogu, aby zakończyć wprowadzanie treści tekstu. Obsługuje zmianę rozmiaru tekstu podczas wprowadzania tekstu.

1.4.2.4. Okrąg

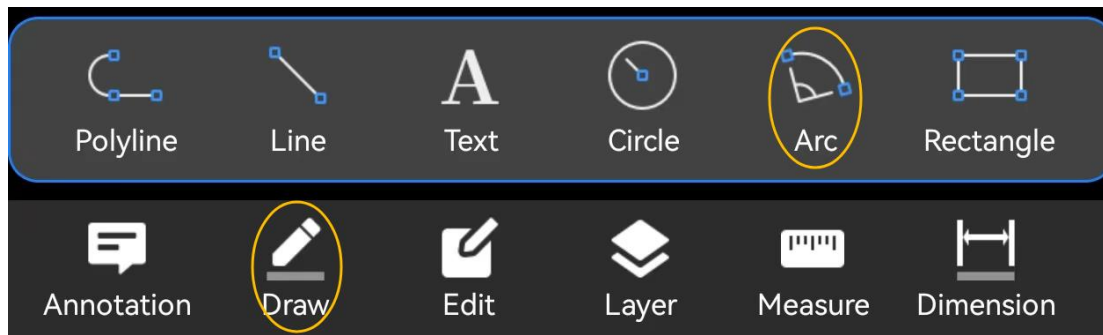


1. Kliknij przycisk „Rysuj” i wybierz polecenie „Okrąg”.
2. Kliknij lub przeciągnij palcem, aby określić położenie środka okręgu.

3. Wprowadź wartość promienia lub średnicy. Obsługuje również użycie palca do określenia wartości promienia na ekranie.

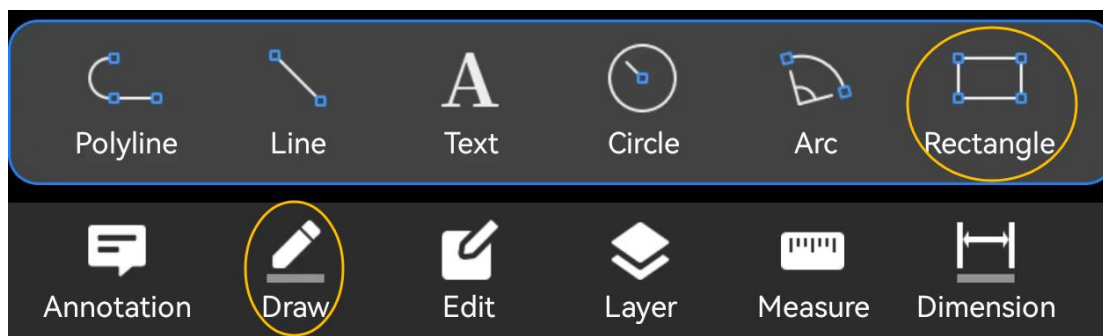
4. Kliknij ✓, aby zakończyć.

1.4.2.5. Łuk



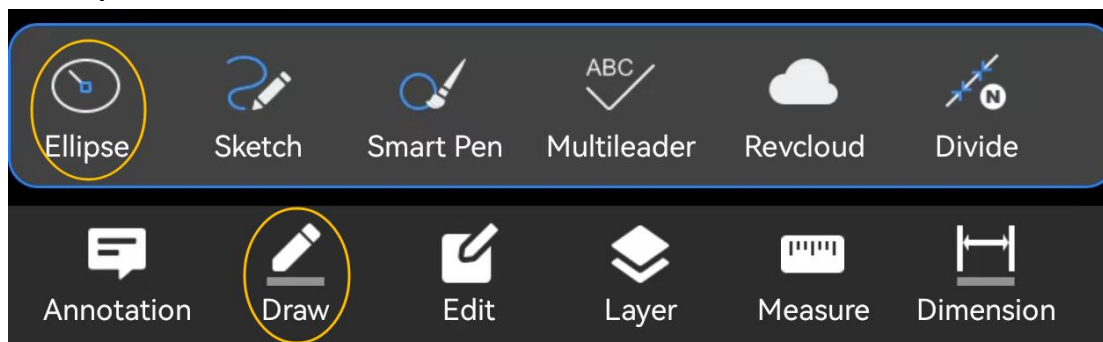
1. Kliknij przycisk „Rysuj” i wybierz polecenie „Łuk”.
2. Kliknij lub przeciągnij, aby określić punkt początkowy łuku.
3. Kliknij lub przeciągnij, aby określić punkt końcowy łuku.
4. Kliknij lub przeciągnij, aby określić punkt na łuku.
5. Aby zakończyć, kliknij ✓ w prawym górnym rogu.

1.4.2.6. Prostokąt



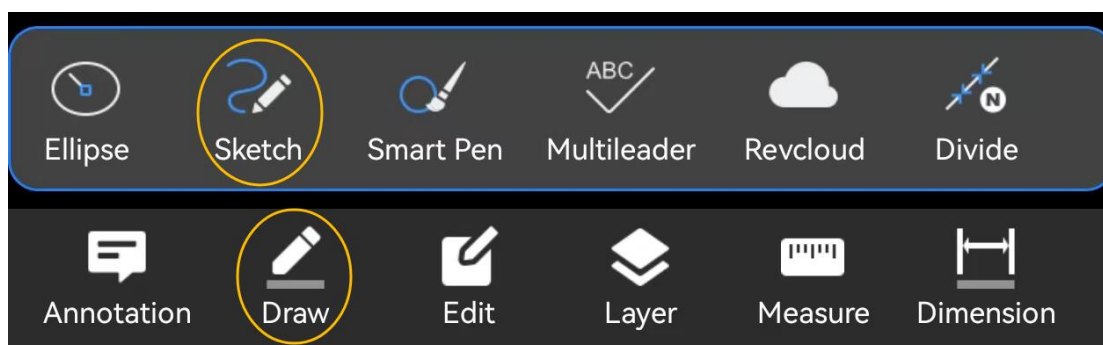
1. Kliknij przycisk „Rysuj” i wybierz polecenie „Prostokąt”.
2. Kliknij lub przeciągnij, aby określić pierwszy punkt narożny prostokąta.
3. Kliknij lub przeciągnij, aby określić drugi punkt narożny prostokąta.
4. Kliknij ✓, aby zakończyć.

1.4.2.7. Elipsa



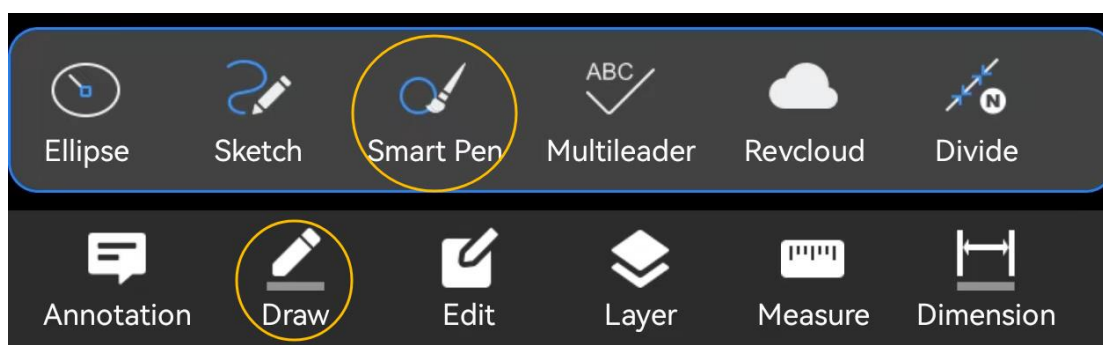
1. Kliknij przycisk „Rysuj” i wybierz polecenie „Elipsa”.
2. Kliknij lub przeciągnij, aby określić punkt końcowy osi elipsy.
3. Kliknij lub przeciągnij drugi punkt końcowy określonej elipsy.
4. Kliknij ✓, aby zakończyć.

1.4.2.8. Szkic



1. Kliknij przycisk „Rysuj” i wybierz polecenie „Szkicuj”.
2. Przeciągnij palcem po ekranie, aby narysować szkic. Możesz narysować wiele szkiców.
3. Kliknij ✓, aby zakończyć.

1.4.2.9. Inteligentne pióro



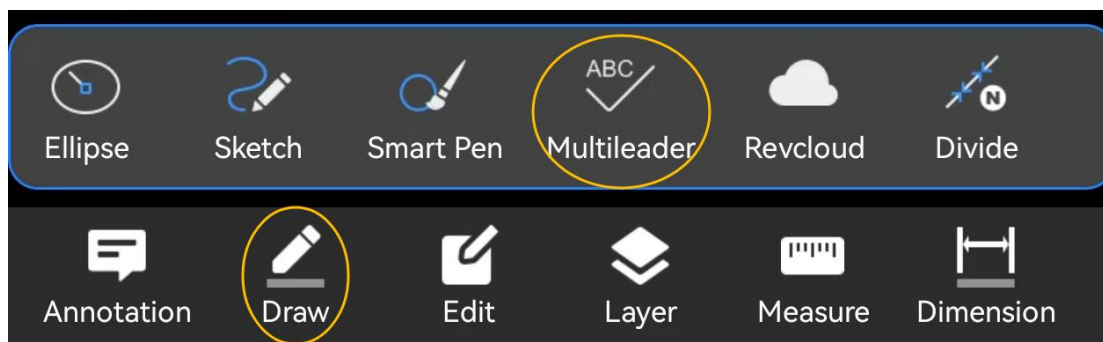
1. Kliknij przycisk „Rysuj” i wybierz polecenie „Inteligentne pióro”. Domyślnie rysowanie jest ciągłe. Gdy palec przesuwa się po ekranie, program automatycznie określa trajektorię generowaną przez ruch i generuje odpowiadające mu standardowe obiekty, takie jak linie

proste, linie łamane, okręgi, łuki itp. Przyciąganie obiektów nie jest obsługiwane w trybie ciągłym. Dwa słowa kluczowe „Pojedynczy” i „Anuluj” są wyświetlane po wierszu poleceń.

2. Możesz kliknąć przycisk „Pojedynczy”, aby przejść do trybu rysowania pojedynczego obiektu. Gdy przesuwasz palec po ekranie, tworzony jest tylko pojedynczy obiekt, taki jak linia prosta, wielolinia, okrąg, łuk itp. Przyciąganie obiektów jest obsługiwane w trybie autonomicznym. Dwa słowa kluczowe „Ciągły” i „Anuluj” są wyświetlane po wierszu poleceń.

3. Aby zakończyć, kliknij ✓ w prawym górnym rogu.

1.4.2.10. Wielolinia



1. Kliknij przycisk „Rysuj” i wybierz polecenie „Multileader”.

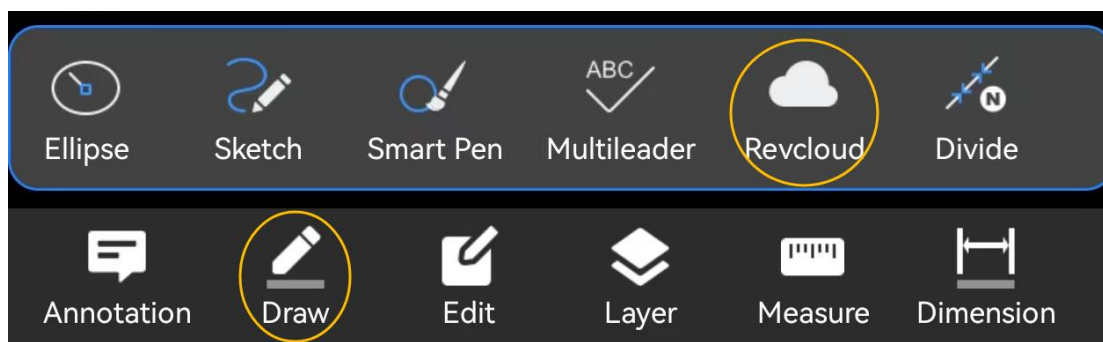
2. Kliknij, aby określić punkt początkowy linii odniesienia.

3. Kliknij drugi punkt jako punkt końcowy odnośnika.

4. Wpisz tekst adnotacji w wyświetlonym polu tekstowym.

5. Kliknij „Zakończ” w prawym górnym rogu, aby zakończyć polecenie Multileader.

1.4.2.11. Chmura rewizyjna

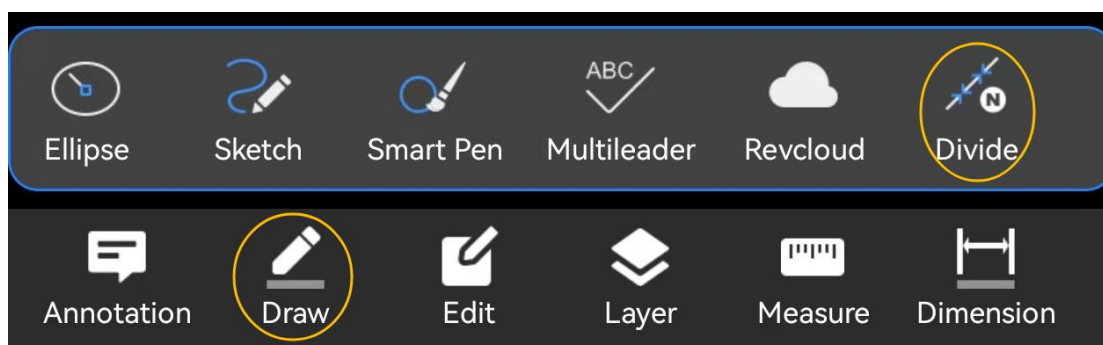


1. Kliknij przycisk „Rysuj” i wybierz polecenie „Revcloud”.

2. Kliknij, aby określić punkt początkowy Revcloud i nie opuszczając ekranu, przeciągnij palcem, aby określić inne wierzchołki Revcloud. Podczas przeciągania palcem każdy wierzchołek Revcloud zostanie automatycznie wybrany.

3. Po podniesieniu palca polecenie Revcloud zostanie zakończone.

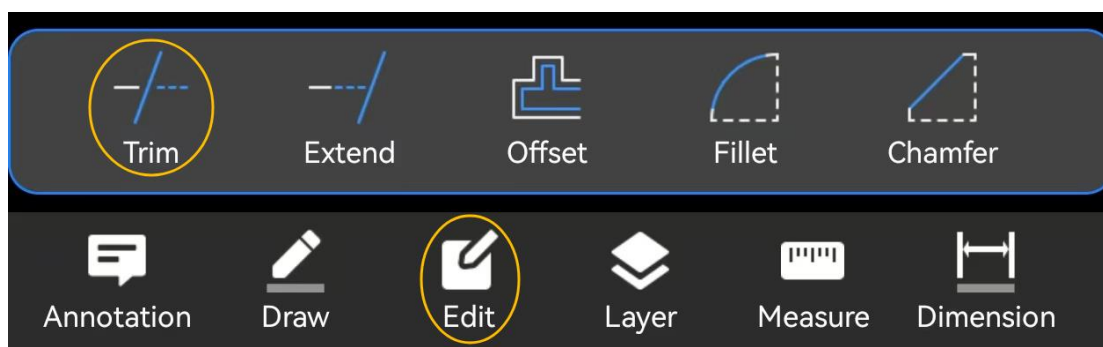
1.4.2.12. Podziel



1. Kliknij przycisk „Rysuj” i wybierz polecenie „ Podziel ”.
2. Kliknij, aby wybrać obiekt do podziału. Możesz wybrać obiekty takie jak linie proste i linie łamane.
3. Wprowadź liczbę segmentów.
4. Kliknij „OK”, aby zakończyć dzielenie.

1.4.3. Edycja

1.4.3.1. Przytnij



Aby przejść do trybu szybkiego przycinania, uruchom polecenie „Trim”.

1. Wybierz obiekt do przycięcia. Kliknij, aby wybrać obiekt i narysuj linię, aby wybrać obiekt.

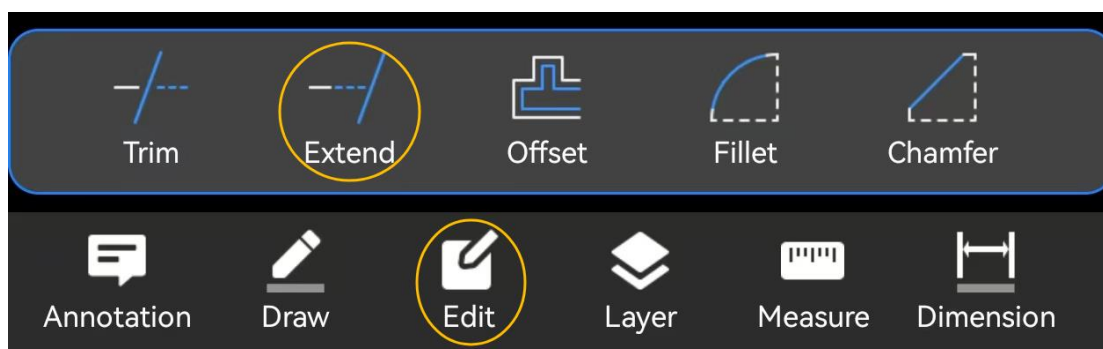
W ustawieniach trybu szybkiego przycinania kliknij „Tryb przycinania granic”, aby przełączyć się na tryb przycinania granic.

1. Wybierz obiekt graniczny; kliknij, aby wybrać i zaznacz polem, aby wybrać.2. Po wybraniu obiektu granicznego kliknij „v” w panelu, aby przejść do następnego kroku; kliknij „x” w panelu, aby wyczyścić wybrany obiekt graniczny.

3. Wybierz obiekt, który chcesz przyciąć; kliknij, aby wybrać i narysuj linię, aby wybrać.

4. Kliknij v w prawym górnym rogu, aby zakończyć operację przycinania.

1.4.3.2. Rozszerz



Aby przejść do trybu szybkiego rozszerzania, uruchom polecenie „Rozszerz”.

1. Wybierz obiekt do rozszerzenia. Kliknij, aby wybrać i narysuj linię, aby wybrać.

W ustawieniach trybu szybkiego rozszerzania kliknij „Tryb rozszerzania granic”, aby przełączyć się na tryb rozszerzania granic.

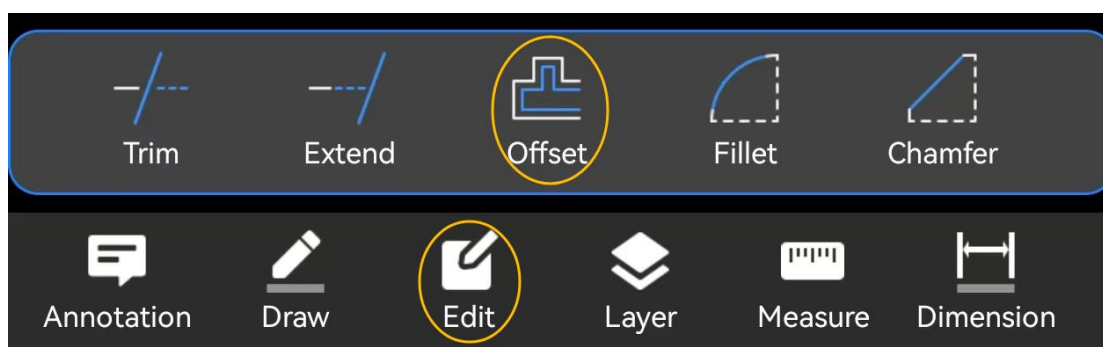
1. Wybierz obiekt graniczny, który chcesz rozszerzyć. Obsługiwane są opcje wyboru kliknięciem lub polem.

2. Po wybraniu obiektu granicznego kliknij „√” w panelu; kliknij „×” w panelu, aby wyczyścić wybrany obiekt graniczny.

3. Wybierz obiekt, który chcesz rozszerzyć. Obsługiwane są opcje wyboru kliknięciem i linią.

4. Kliknij √ w prawym górnym rogu, aby zakończyć operację rozszerzania.

1.4.3.3. Przesunięcie



Uruchom polecenie „Przesunięcie”. Domyślną metodą jest określenie odległości przesunięcia.

1. Określ obiekt przesunięcia zgodnie z wierszem poleceń.

2. Wprowadź odległość przesunięcia w panelu. 3. Określ punkt po stronie przesunięcia zgodnie z wierszem poleceń, aby zakończyć przesunięcie obiektu.

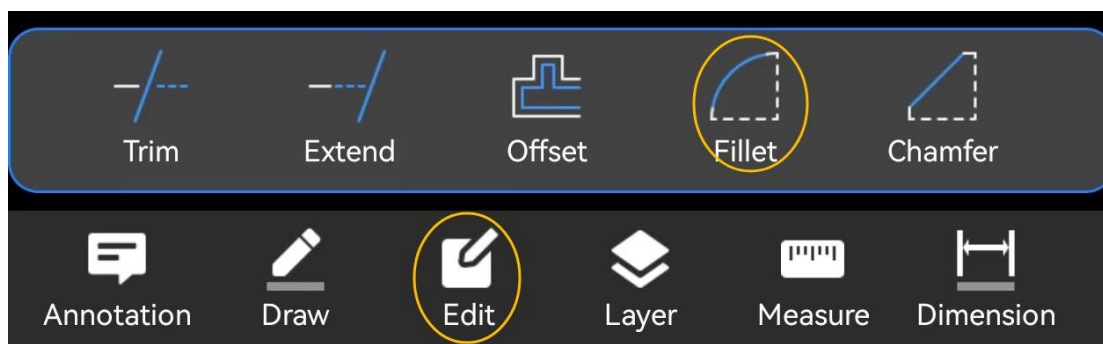
4. Można przesuwac w sposób ciągły, wystarczy wybrać następny obiekt.

W kroku 2 możesz wprowadzić odległość przesunięcia w polu wartości lub kliknąć ikonę „Weź punkty”, aby wziąć dwa punkty z ekranu jako odległość przesunięcia. W „Ustawieniach”

wybierz „Określ punkt przelotowy” w „Określ metodę przesunięcia”, aby określić punkt przelotowy, aby przesunąć wybrany obiekt.

5. Kliknij $\sqrt{}$ w prawym górnym rogu, aby zakończyć operację przesunięcia.

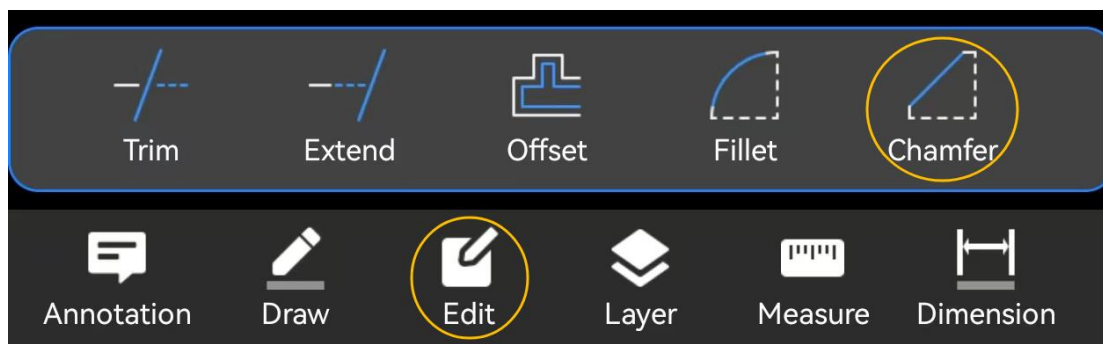
1.4.3.4. Fillet



1. Uruchom polecenie „Zaokrągl”, wyświetli panel wprowadzania promienia zaokrąglenia i podaj wartość promienia zaokrąglenia.

2. Wybierz kolejno pierwszy i drugi obiekt, aby ukończyć.

1.4.3.5. Fazowanie

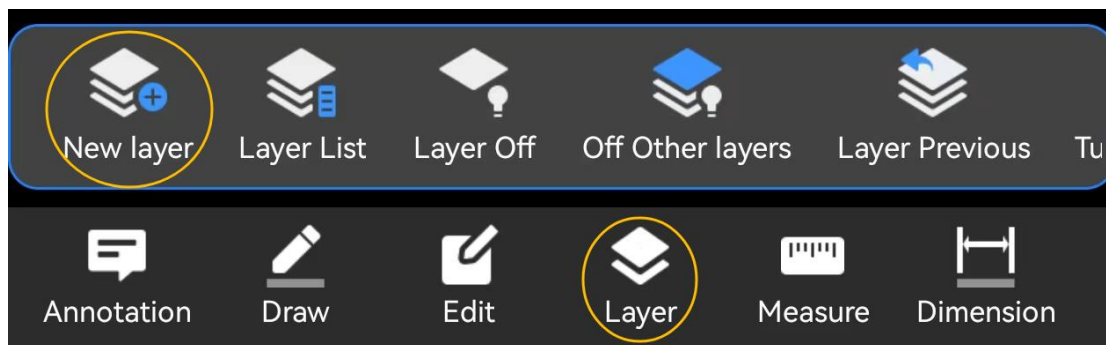


1. Uruchom polecenie „Fazowanie”, wyświetli panel wprowadzania parametrów fazowania, umożliwiając wprowadzanie dwóch odległości fazowania, a także odległości i kąta fazowania.

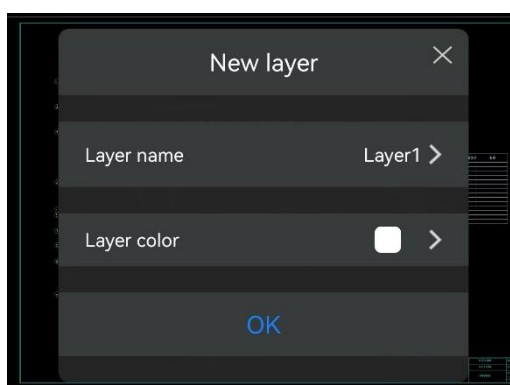
2. Wybierz kolejno pierwszy i drugi obiekt, aby ukończyć.

1.4.4. Warstwa

1.4.4.1. Nowa warstwa



1. Uruchom polecenie „Nowa warstwa”.

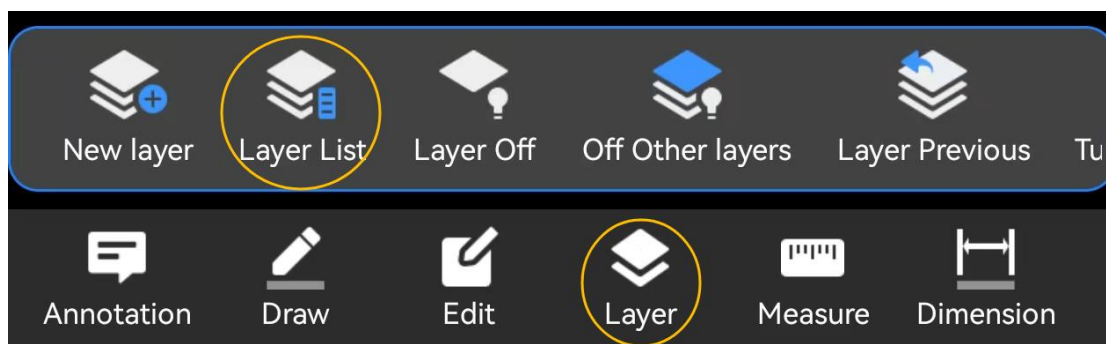


2. Wprowadź nazwę warstwy w okienku podręcznym.

3. Wybierz kolor warstwy w oknie podręcznym.

4. Kliknij „OK”, aby zakończyć polecenie tworzenia nowej warstwy.

1.4.4.2. Lista warstw

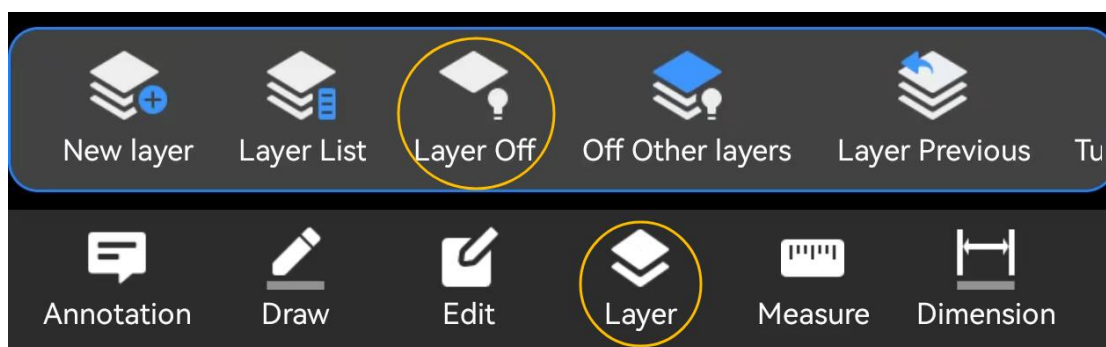


1. Kliknij polecenie „Lista warstw”.

2. Wyświetl wszystkie informacje o warstwach bieżącego rysunku.

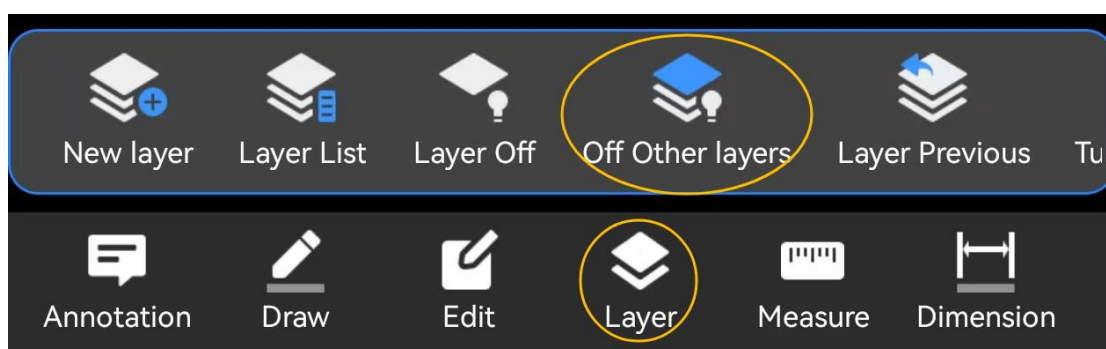
3. Obsługa przełączania bieżącej warstwy na liście warstw, ustawianie wybranej warstwy jako bieżącej, blokowanie i odblokowywanie warstwy.

1.4.4.3. Wyłącz warstwę



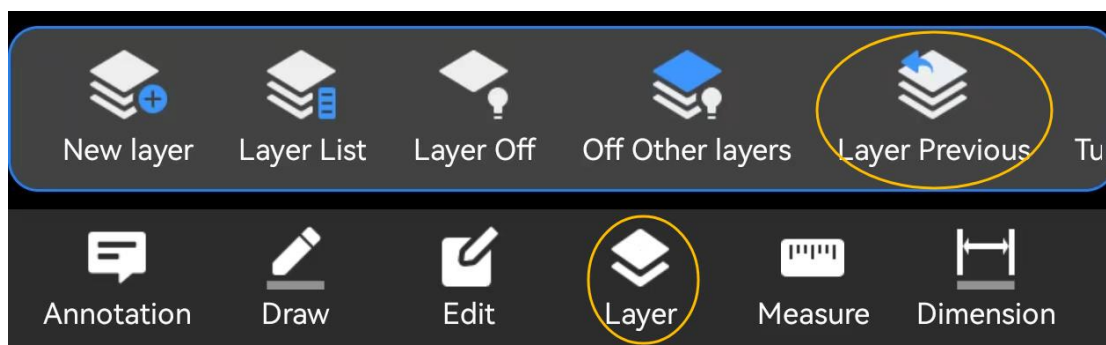
1. Uruchom polecenie „ Wyłącz warstwę ”.
2. Wybierz obiekt, aby zamknąć warstwę, w której znajduje się obiekt. Możesz wybrać wiele obiektów po kolei, aby zamknąć wiele warstw.
3. Aby zakończyć operację, kliknij $\sqrt{\quad}$ w prawym górnym rogu.

1.4.4.4. Wyłącz inne warstwy



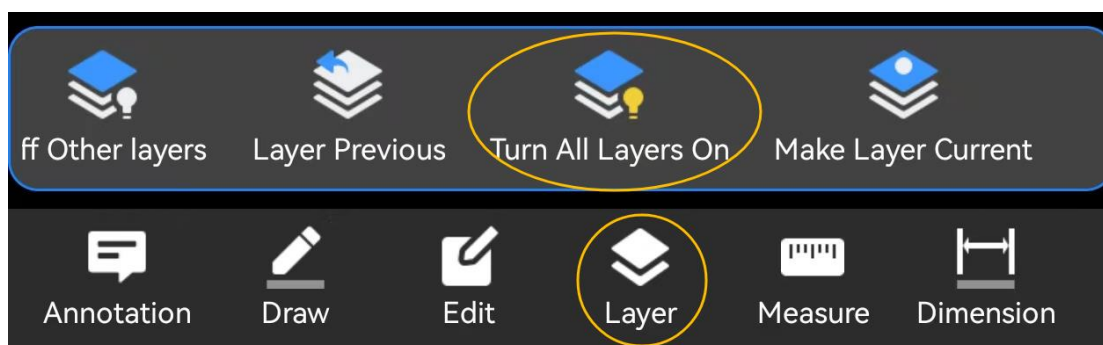
1. Kliknij przycisk „ Wyłącz inne warstwy ”.
2. Zostanie wyświetlony monit „Wybierz obiekt”. Można wybrać wiele obiektów jednocześnie. Obsługiwane jest zaznaczanie kliknięciem i zaznaczanie polem.
3. Kliknij $\sqrt{\quad}$ w prawym górnym rogu; warstwa, na której znajduje się wybrany obiekt, zostanie zachowana, a pozostałe warstwy zostaną zamknięte.

1.4.4.5. Warstwa Poprzednia



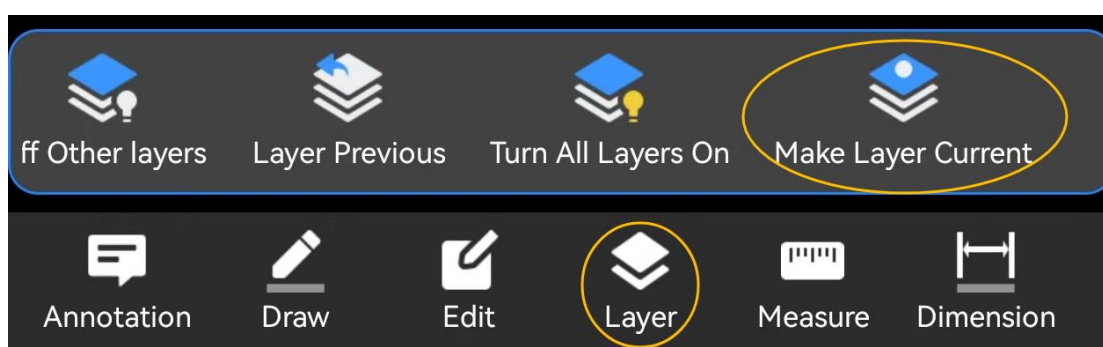
1. Kliknij „Warstwa Poprzednia”, aby anulować ostatnią zmianę lub grupę zmian wprowadzonych w ustawieniach warstwy.

1.4.4.6. Włącz wszystkie warstwy



1. Kliknij przycisk „Włącz wszystkie warstwy”, aby otworzyć wszystkie warstwy.

1.4.4.7. Ustaw warstwę jako bieżącą

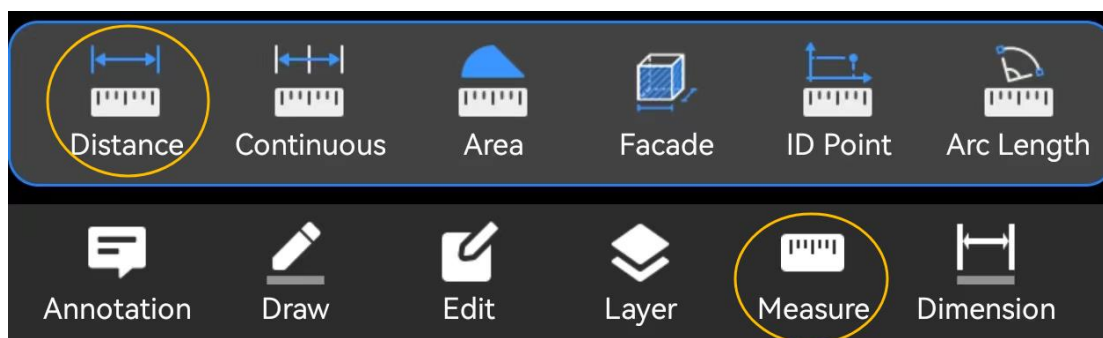


1. Kliknij przycisk „Ustaw warstwę jako bieżącą”.

2. Pojawia się monit „Wybierz obiekt, którego warstwa ma stać się warstwą bieżącą”. Po kliknięciu obiektu warstwa, na której znajduje się obiekt, zostaje ustawiona jako warstwa bieżąca, a polecenie zostaje wykonane.

1.4.5. Mierzyć

1.4.5.1. Odległość



Kliknij przycisk „Measure” na pasku narzędzi i wybierz polecenie „Distance” na panelu pop-up. Domyślnie jest to tryb pomiaru pojedynczego segmentu. Kliknij przełącznik trybu na panelu, aby przełączyć się na tryb pomiaru ciągłego.

Tryb pomiaru pojedynczego segmentu:

1. Kliknij lub przeciągnij, aby określić punkt, który będzie punktem początkowym pomiaru odległości.

2. Kliknij lub przeciągnij, aby określić drugi punkt jako punkt końcowy pomiaru odległości. Panel wyświetla długość, kąt, przycisk zamknięcia, przyrost osi X i przyrost osi Y linii.

3. Wyniki pomiarów można sprawdzić i oznaczyć na rysunku.

4. Kliknij $\sqrt{}$, aby zakończyć pomiar.

Tryb pomiaru ciągłego:

1. Kliknij lub przeciągnij, aby określić punkt, który będzie punktem początkowym pomiaru odległości.

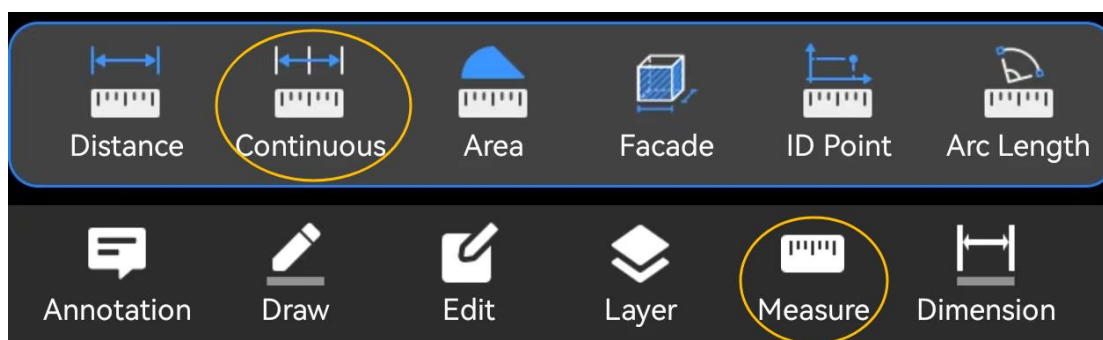
2. Kliknij lub przeciągnij, aby określić drugi punkt.

3. Możesz kontynuować klikanie lub przeciąganie, aby określić trzeci punkt lub więcej punktów, a całkowita długość każdej linii zostanie wyświetlona na panelu.

4. Wyniki pomiarów można sprawdzić i oznaczyć na rysunku.

5. Kliknij $\sqrt{}$, aby zakończyć pomiar.

1.4.5.2. Pomiar ciągły



1. Kliknij przycisk „Pomiar” i wybierz polecenie „Ciągły”.

2. Określ pierwszy punkt długości pierwszego odcinka.

3. Określ drugi punkt długości drugiego odcinka.

4. Określ pierwszy punkt długości drugiego odcinka.

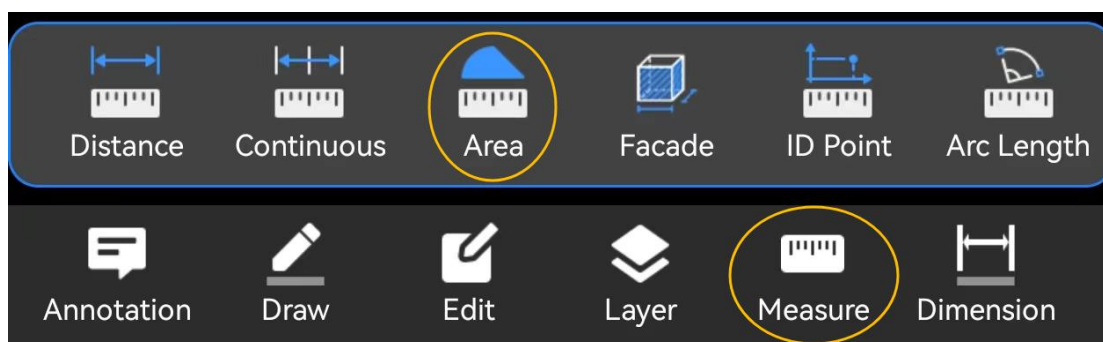
5. Określ drugi punkt długości drugiego odcinka.

6. Powtórz kroki 4 i 5, aby ciągle mierzyć długość wielu odcinków.

7. Po sprawdzeniu możesz zaznaczyć wynik na wykresie.

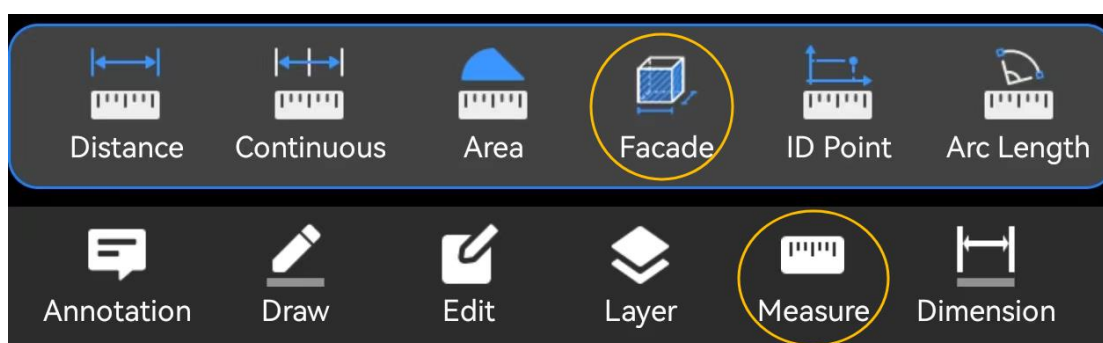
8. Kliknij $\sqrt{}$, aby zakończyć pomiar.

1.4.5.3. Obszar



1. Kliknij przycisk „Measure” na pasku narzędzi i wybierz polecenie „Area”. Pojawi się panel Area Measurement.
2. Kliknij lub przeciągnij, aby określić punkt, który będzie punktem początkowym pomiaru powierzchni.
3. Kliknij lub przeciągnij, aby określić następny punkt mierzonego obszaru. Możesz kliknąć „Nowy”, aby porzucić bieżący pomiar powierzchni i rozpocząć nowy pomiar powierzchni. Po kliknięciu „Nowy” wróć do kroku 1.
4. Kliknij lub przeciągnij, aby określić następny punkt mierzonego obszaru. Panel wyświetla obszar i obwód obszaru zamkniętego przez zamkniętą linię wielokątną.
5. Kliknij lub przeciągnij, aby określić następny punkt mierzonego obszaru. Tak samo jak w kroku 4.
6. Możesz nacisnąć długo w polu wyników i wybrać „Kopiuj”, aby skopiować wynik pomiaru. Wynik pomiaru można oznaczyć na mapie.
7. Kliknij $\sqrt{}$, aby zakończyć pomiar.

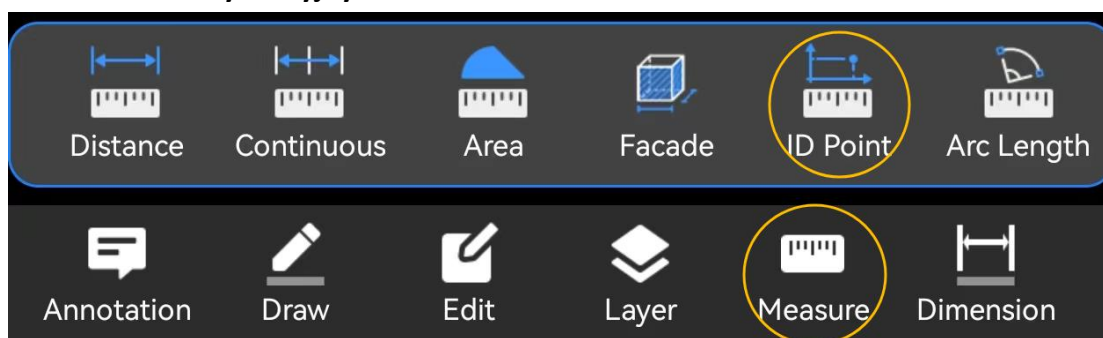
1.4.5.4. Fasada



1. Kliknij przycisk „Zmierz” i wybierz polecenie „ Fasada ”.
2. Określ punkt na granicy fasady.
3. Określ drugi punkt na granicy fasady.
4. Określ wszystkie punkty na granicy fasady.
5. Wprowadź wartość wysokości w kolumnie „Wysokość” panelu.

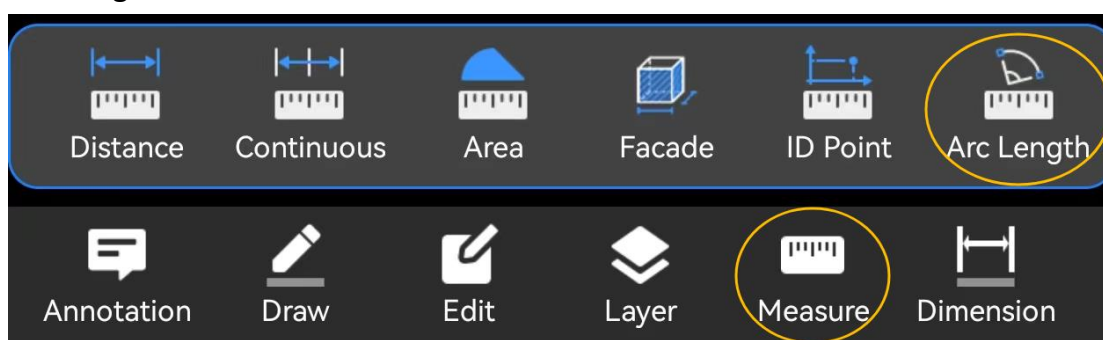
6. Kliknij przycisk „Oblicz”, aby wyświetlić wartość pola powierzchni boku.
7. Możesz nacisnąć długo w polu wyników i wybrać „Kopiuj”, aby skopiować wynik pomiaru. Wynik pomiaru można oznaczyć na rysunku.
8. Kliknij $\sqrt{}$, aby zakończyć pomiar.

1.4.5.5. Punkt identyfikacyjny



1. Kliknij przycisk „Measure” na pasku narzędzi i wybierz polecenie „ID Point”. Pojawi się panel pomiaru współrzędnych.
2. Wskaż palcem okrąg ikony ID Point i przeciągnij go. Punkt wskazany strzałką jest punktem pomiarowym. Możesz zmienić układ współrzędnych w razie potrzeby, aby zmierzyć współrzędne punktów w różnych układach współrzędnych.
3. Wartość współrzędnych punktu wskazywanego strzałką jest wyświetlana na panelu w czasie rzeczywistym.
4. Aby skopiować wynik pomiaru, naciśnij i przytrzymaj pole wyników i wybierz opcję „Kopiuj”.
5. Kliknij $\times$, aby zakończyć pomiar.

1.4.5.6. Długość łuku

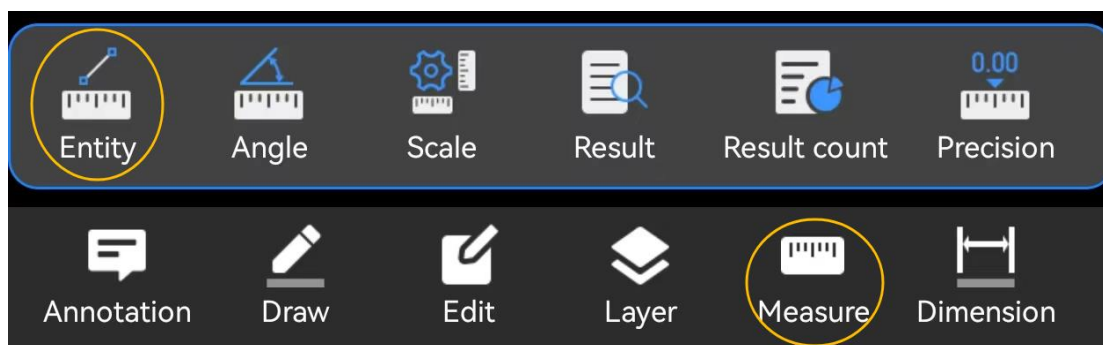


1. Kliknij przycisk „Zmier” i wybierz polecenie „Długość łuku”, a następnie pojawi się panel pomiaru długości łuku.
2. Kliknij lub przeciągnij, aby określić punkt początkowy łuku. Punkt uniesiony po podniesieniu palca jest punktem początkowym pomiaru.
3. Kliknij lub przeciągnij, aby określić punkt końcowy łuku.
4. Kliknij lub przeciągnij, aby określić punkt na łuku.

5. Promień, kąt całkowity, długość łuku i długość cięciwy łuku są wyświetlane na panelu; możesz nacisnąć i przytrzymać pole wyników, a następnie wybrać opcję „Kopiuj”, aby skopiować wynik pomiaru.

6. Kliknij ×, aby zakończyć pomiar.

1.4.5.7. Podmiot



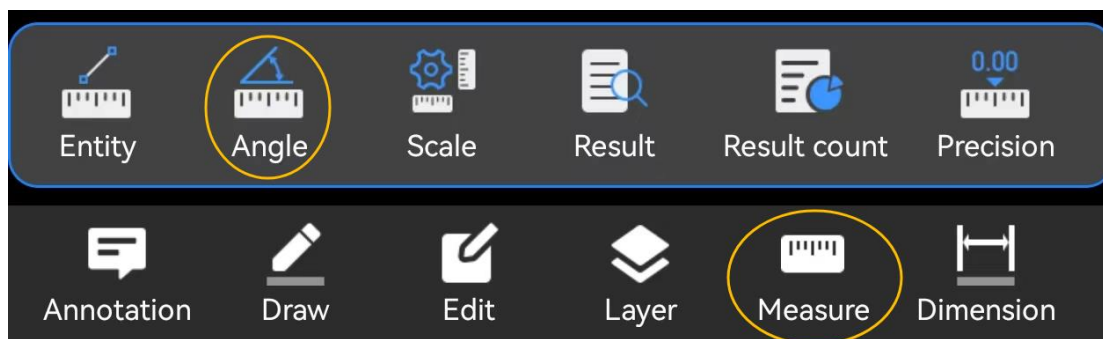
Polecenie „Entity” umożliwia pomiar określonych właściwości różnych obiektów. Obsługuje tylko pojedyncze wybory i wyświetla wyniki pomiaru dla jednego obiektu na raz, umożliwiając pomiar pętli.

- Linia: Wyświetla długość i kąt
- Okrąg: Wyświetla promień i pole powierzchni
- Łuk: Wyświetla promień, kąt całkowity, długość łuku i długość cięciwy
- Linia łamana: Wyświetla powierzchnię i całkowitą długość

Kroki:

1. Kliknij przycisk „Pomiar” na pasku narzędzi i wybierz polecenie „Encja”, aby otworzyć panel Encja.
2. Wybierz obiekt, który chcesz zmierzyć.
3. Wyniki pomiaru są wyświetlane na panelu. Naciśnij i przytrzymaj, aby skopiować wyniki.
4. Kliknij ×, aby zakończyć pomiar.

1.4.5.8. Kąt



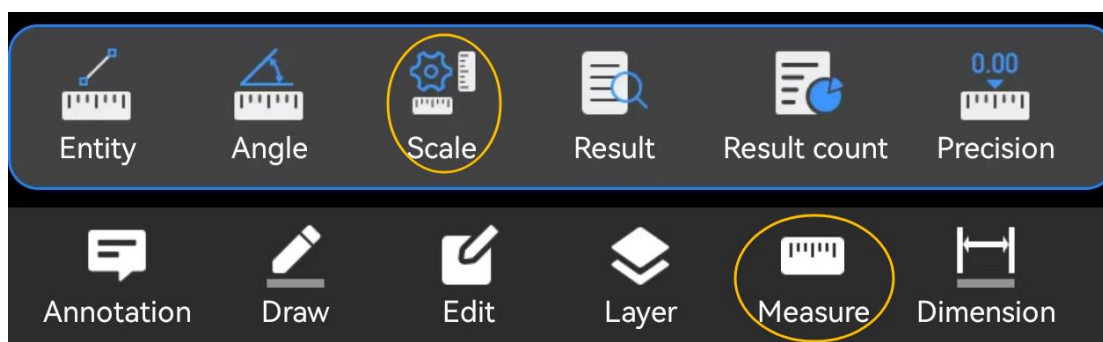
1. Kliknij przycisk „Zmier” na pasku narzędzi i wybierz polecenie „Kąt”.
2. Określ pierwszy punkt końcowy kąta zgodnie z wierszem poleceń.
3. Określ wierzchołek kąta.

4. Określ drugi punkt końcowy kąta.

5. Wartość kąta jest wyświetlana w panelu. Domyślnie kąt jest mierzony przeciwnie do ruchu wskazówek zegara od pierwszego do drugiego punktu końcowego, zgodnie z ustawieniami typu kąta i dokładności. Jeśli opcja „W kierunku wskazówek zegara” jest włączona w ustawieniach dokładności, kąt jest mierzony zgodnie z ruchem wskazówek zegara od pierwszego do drugiego punktu końcowego.

6. Kliknij ×, aby zakończyć pomiar.

1.4.5.9. Skala



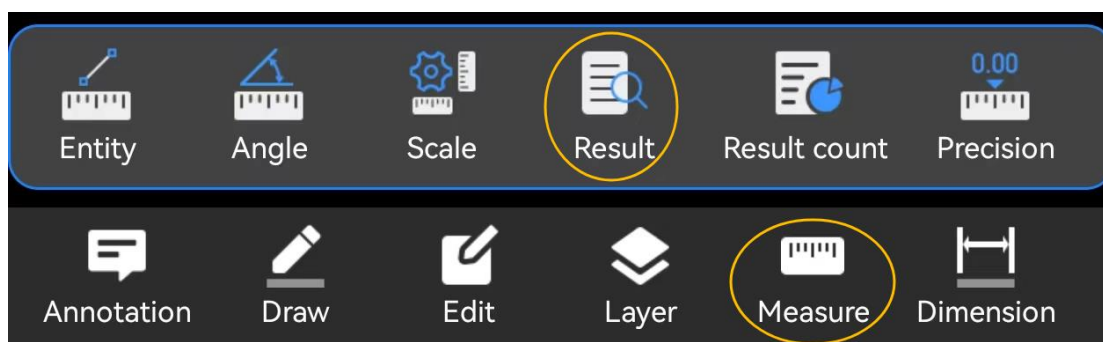
Możesz wybrać i ustawić skalę swojego rysunku. Domyślne skale to 1:1, 1:50 i 1:100. Po pierwszym otwarciu przestrzeni modelu domyślna skala wynosi 1:1.

- W przestrzeni rysunkowej skala jest ustalana na podstawie pierwszego widoku, jeśli istnieje wiele widoków.

Kroki:

1. Kliknij przycisk „Zmierz” na pasku narzędzi i wybierz polecenie „Skaluj”.
2. Wybierz nową skalę z listy bieżących skali i kliknij ją, aby ustawić ją jako skalę bieżącą.
3. Aby dodać nową skalę, kliknij „+” w prawym górnym rogu i dodaj nową skalę do listy.
4. Kliknij lewy górny róg, aby powrócić i dokończyć ustawianie skali.

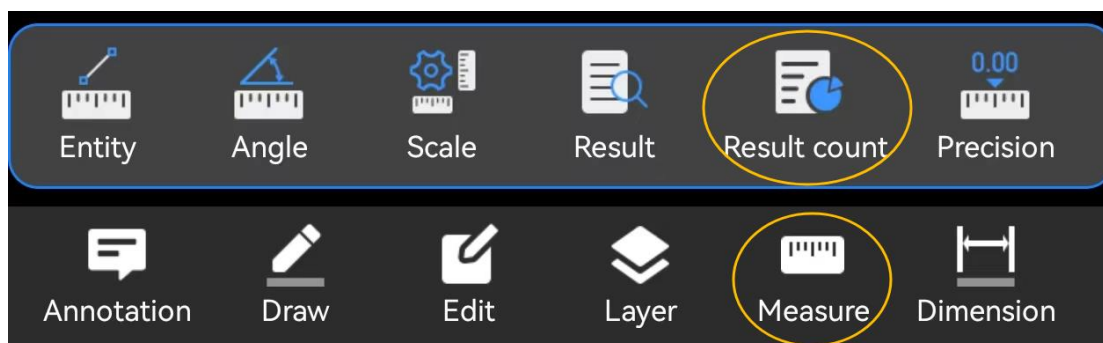
1.4.5.10. Wynik



1. Kliknij przycisk „Pomiar” na pasku narzędzi i wybierz polecenie „Wynik”.
2. Przeglądaj zarejestrowane wartości pomiarów na liście wyników.

3. Zmień nazwy rekordów pomiarów, usuń je pojedynczo, wyczyść wszystkie lub wyeksportuj je do dokumentu.
4. Kliknij lewy górny róg, aby powrócić i zakończyć polecenie.

1.4.5.11. Liczba wyników



1. Kliknij przycisk „Pomiar” i wybierz polecenie „Liczba wyników”.

Extent Full Drawing >

Color >

Length

Area

Side area

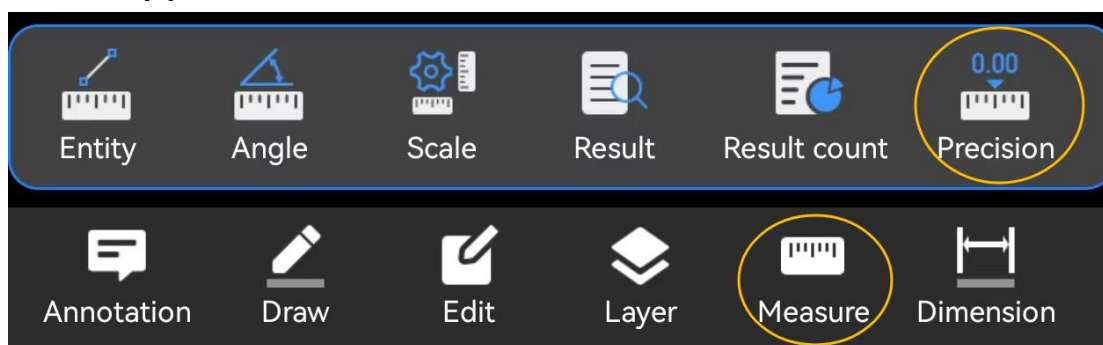
Serial number	Color	Length
1		5056
2		4252
3		8000

Close

Export

2. Jeśli opcja „Zaznacz wyniki na rysunku po sprawdzeniu” jest włączona, zmierzone wyniki pojawią się na liście „Liczba wyników” wraz z długością, powierzchnią i powierzchnią boków.
3. Filtruj wyniki według zakresu widoku i koloru na liście „Liczba wyników”. Kliknij „Eksportuj”, aby wyeksportować listę wyników do tabeli.
4. Kliknij Zamknij, aby zakończyć polecenie.

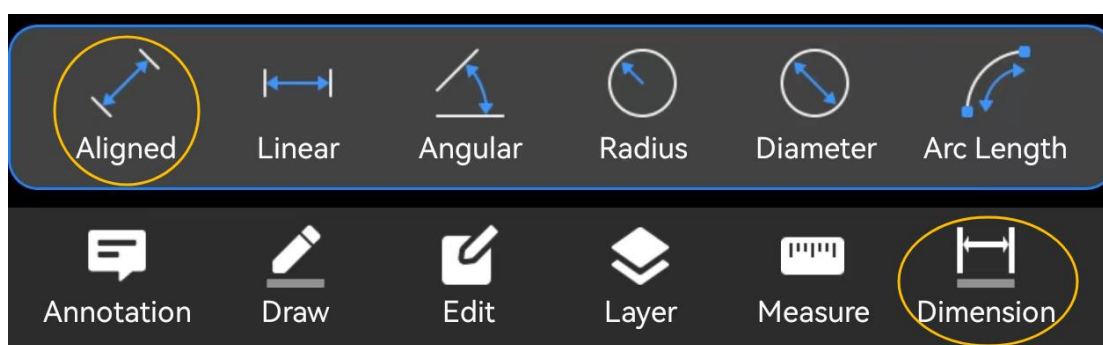
1.4.5.12. Precyzja



1. Kliknij przycisk „Zmierz” i wybierz polecenie „Dokładność”.
2. Zmień ustawienia na stronie ustawień precyzji .
3. Kliknij przycisk Return (Powrót) w lewym górnym rogu, aby zakończyć ustawianie precyzji.

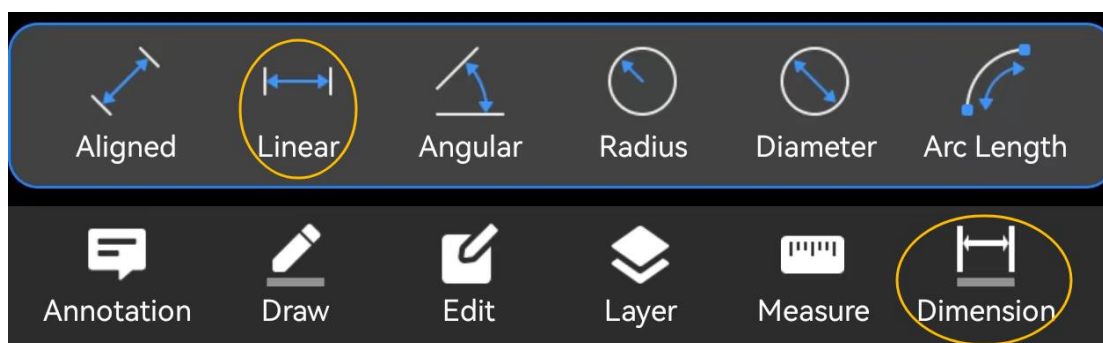
1.4.6. Wymiar

1.4.6.1. Wyrównane



1. Kliknij przycisk „Wymiar” i wybierz polecenie „Wyrównane”.
2. Określ początek pierwszej linii pomocniczej zgodnie z wierszem poleceń.
3. Określ początek drugiej linii pomocniczej zgodnie z wierszem poleceń.
4. Określ położenie linii wymiarowej. Polecenie zostanie wykonane po podniesieniu palca.

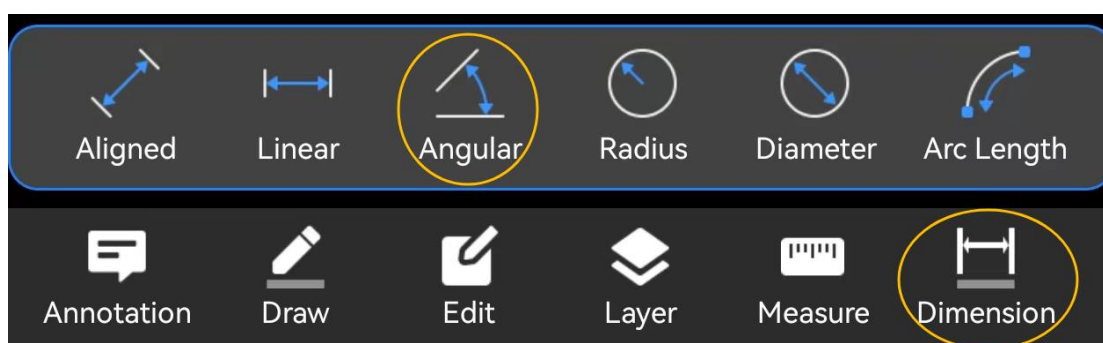
1.4.6.2. Wymiarowanie liniowe



1. Kliknij przycisk „Wymiar” i wybierz polecenie „Liniowy”.
2. Określ pierwszy punkt zgodnie z wierszem poleceń.

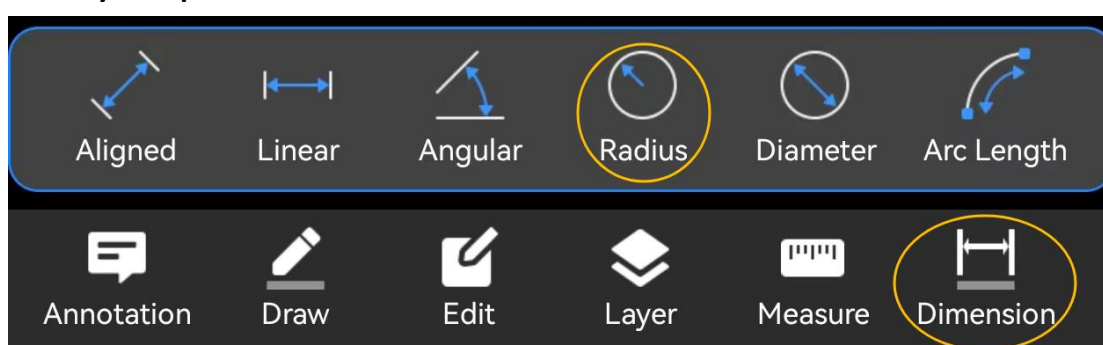
3. Określ drugi punkt zgodnie z wierszem poleceń.
4. Przeciągnij ikonę tłumaczenia, aby określić położenie linii wymiarowej, przełączając się między poziomym i pionowym wymiarowaniem liniowym. Polecenie zostanie ukończone po podniesieniu palca.

1.4.6.3. Kątowy



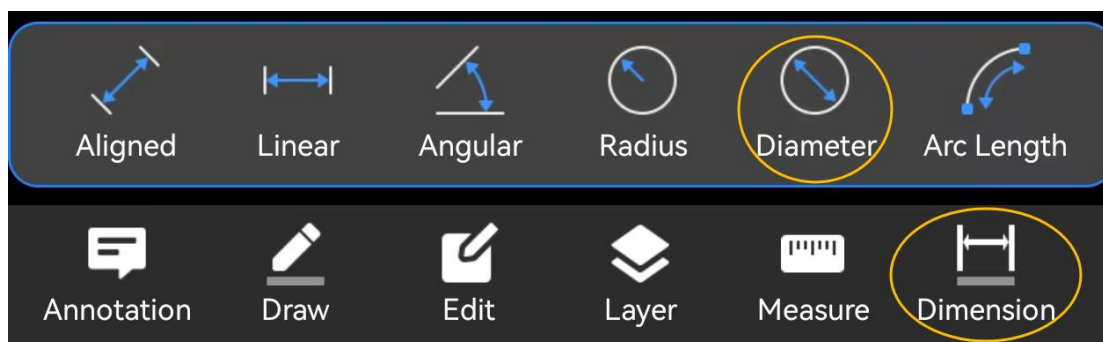
1. Kliknij przycisk „Wymiar” i wybierz polecenie „Kąt”.
2. Określ pierwszy punkt końcowy zgodnie z wierszem poleceń.
3. Określ wierzchołek zgodnie z wierszem poleceń.
4. Określ drugi punkt końcowy zgodnie z wierszem poleceń.
5. Przeciągnij strzałkę, aby dostosować położenie łuku wymiarowego. Polecenie zostanie ukończone po podniesieniu palca.

1.4.6.4. Wymiar promienia



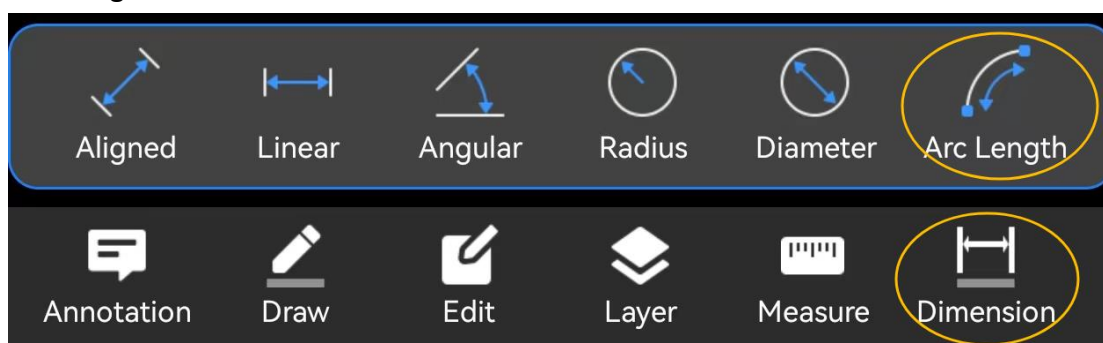
1. Kliknij przycisk „Wymiar” i wybierz polecenie „Promień”.
2. Wybierz okrąg lub łuk; wybrany obiekt zniknie. Można wybrać tylko jeden okrąg lub obiekt łuku na raz.
3. Kliknij, aby określić położenie linii wymiarowej i przeciągnij ikonę, aby dostosować położenie wymiaru promienia. Polecenie zostanie ukończone po podniesieniu palca.

1.4.6.5. Średnica



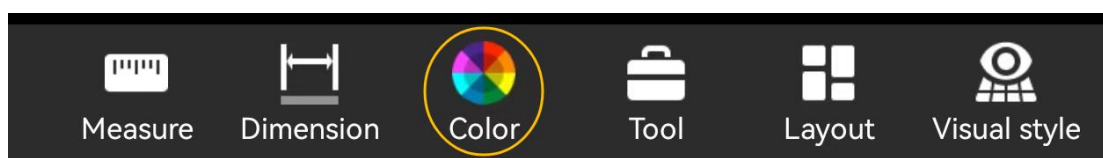
1. Kliknij przycisk „Wymiar” i wybierz polecenie „Średnica”.
2. Wybierz okrąg lub łuk; wybrany obiekt zniknie. Można wybrać tylko jeden okrąg lub obiekt łuku na raz.
3. Kliknij, aby określić położenie linii wymiarowej i przeciągnij ikonę, aby dostosować położenie wymiaru średnicy . Polecenie zostanie ukończone po podniesieniu palca.

1.4.6.6. Długość łuku

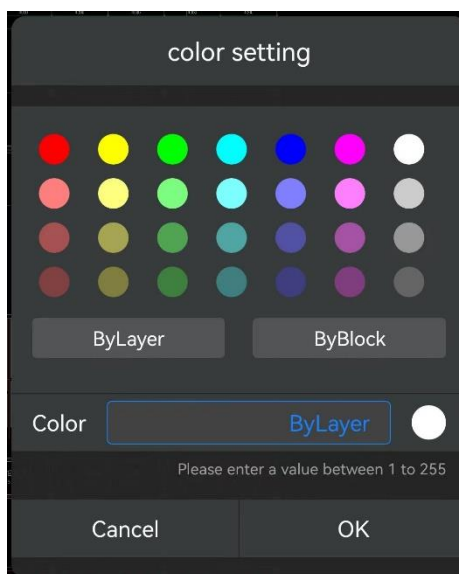


1. Kliknij przycisk „Wymiar” i wybierz polecenie „Długość łuku”.
2. Wybierz okrąg lub łuk; wybrany obiekt zniknie. Można wybrać tylko jeden okrąg lub obiekt łuku na raz.
3. Kliknij, aby określić położenie linii wymiarowej i przeciągnij ikonę, aby dostosować położenie wymiaru długości łuku. Polecenie zostanie ukończone po podniesieniu palca.

1.4.7 . Kolor

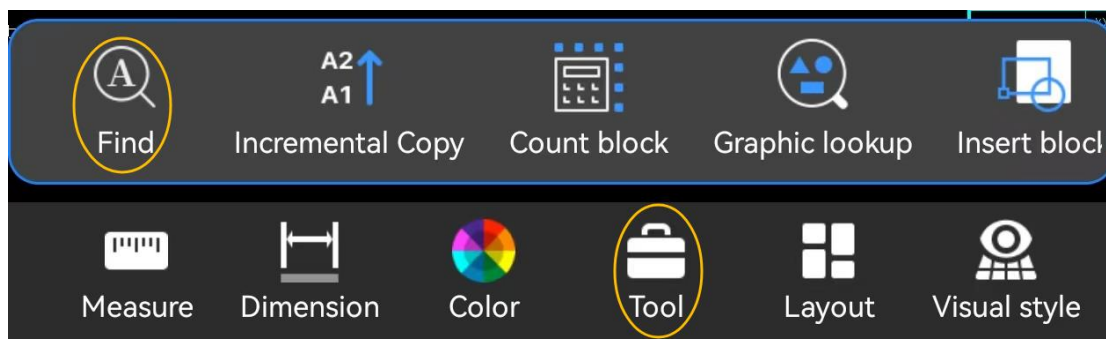


1. Kliknij polecenie „Kolor”, aby otworzyć panel ustawień kolorów .
2. Wybierz dowolny kolor i kliknij „OK”.
3. Podczas wykonywania polecenia draw entity możesz narysować nowy obiekt, używając wybranego koloru.



1.4.8. Narzędzia

1.4.8.1. Znajdź



Operacja wyszukiwania tekstu:

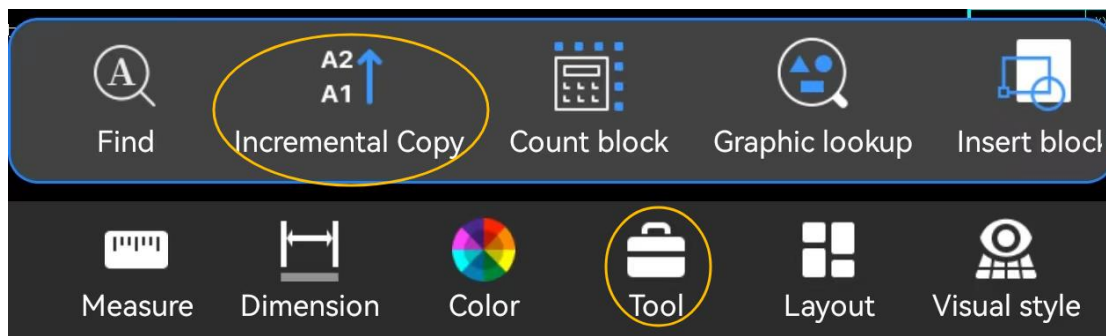
1. Kliknij przycisk „Narzędzie” i wybierz polecenie „Znajdź”.
2. Wpisz słowa kluczowe w pasku wyszukiwania.
3. Kliknij przycisk „Znajdź” lub kliknij element na liście wyników, aby przejść do lokalizacji elementu wyszukiwania.
4. Kliknij ×, aby zakończyć wyszukiwanie tekstu.

Operacja zamiany tekstu:

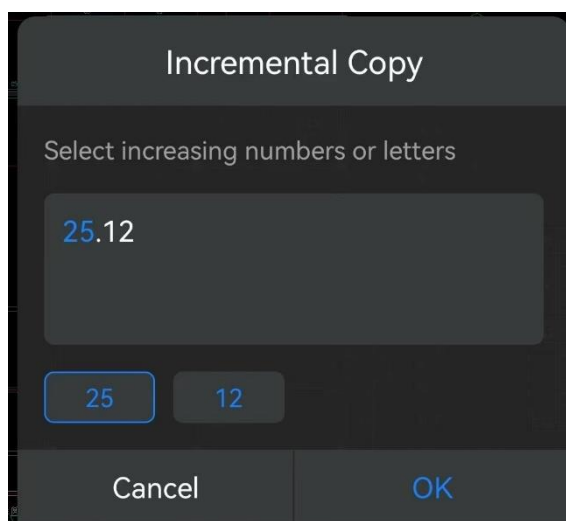
W trybie zaawansowanego rysowania możesz wyszukiwać i zamieniać tekst. Wykonaj następujące kroki:

1. Wpisz słowo kluczowe w pasku wyszukiwania tekstu i wybierz opcję „Zamień”.
2. Wprowadź treść zastępczą w pasku Zamień.
3. Kliknij przycisk „Zamień” lub kliknij „Zamień wszystko”, aby zastąpić wszystkie wystąpienia.
4. Kliknij ×, aby zakończyć wyszukiwanie i zamianę tekstu.

1.4.8.2. Przyrost tekstu

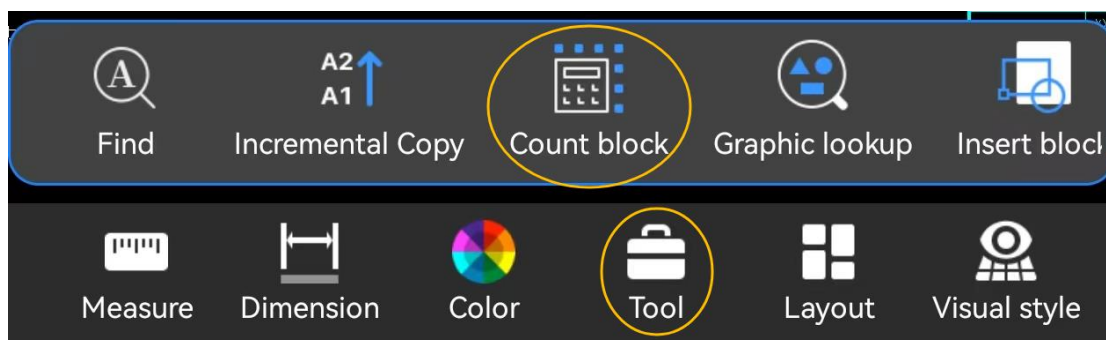


1. Kliknij przycisk „Narzędzie” i wybierz polecenie „Kopiowanie przyrostowe”.
2. Zaznacz tekst, który chcesz zwiększyć na rysunku.



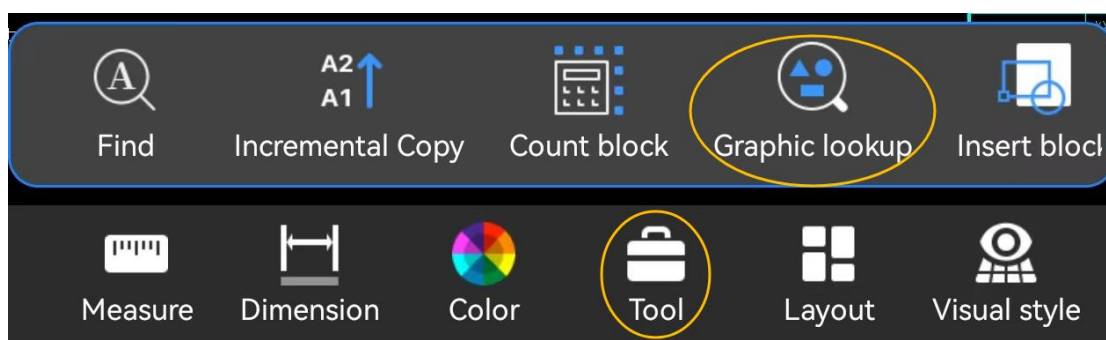
3. Wybierz liczbę lub literę do przyrostu w wyskakującym okienku „Kopia przyrostowa”.
4. Kliknij „OK”.
5. Przeciągnij wygenerowany wynik przyrostu i dostosuj jego położenie.
6. Kliknij „Dalej” na panelu, aby wygenerować kolejny wynik.
7. Dostosuj położenie wygenerowanego wyniku.
8. Kliknij $\sqrt{\quad}$ na panelu, aby zakończyć polecenie.

1.4.8.3. Blok zliczający



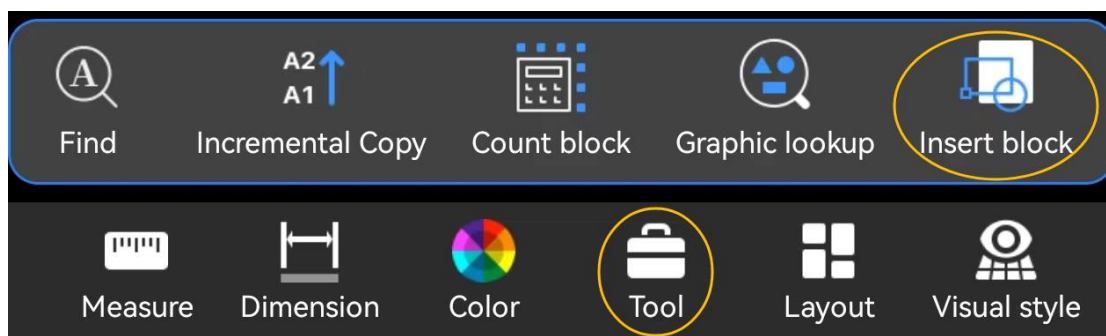
1. Kliknij przycisk „Narzędzia” i wybierz polecenie „Zlicz bloki”.
2. Wybierz blok, który chcesz policzyć.
3. Pojawia się okno dialogowe „Liczba zliczonych bloków”, wyświetlające liczbę bloków w stanie domyślnym. Możesz modyfikować warunki statystyczne według potrzeb.
4. Kliknij × w oknie podręcznym, aby zakończyć operację.

1.4.8.4 . Wyszukiwanie graficzne



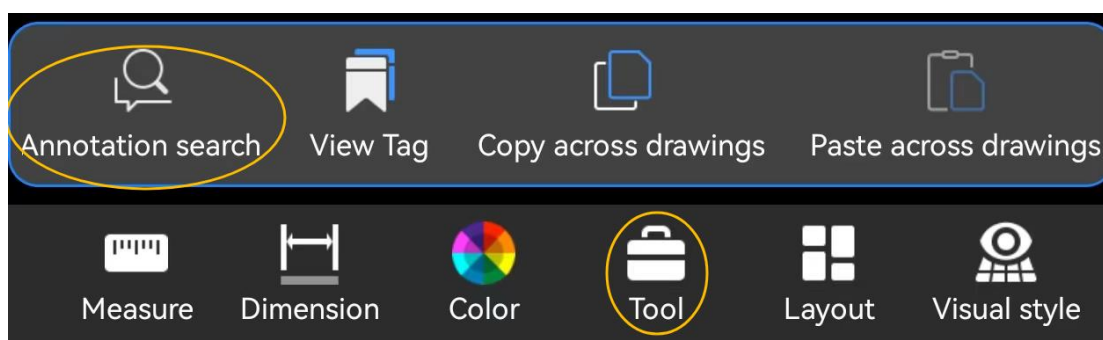
1. Kliknij przycisk „Narzędzia” i wybierz polecenie „Wyszukiwanie grafiki”.
2. Wybierz grafikę, którą chcesz przeszukać. Możesz wybrać jedną lub więcej grafik. Po wybraniu kliknij $\sqrt{}$ w prawym górnym rogu, aby przejść do następnego kroku.
3. Zostanie wyświetlona lista wyników wyszukiwania. Kliknij element na liście, aby przetestować widok na pozycję elementu wyniku.
4. Kliknij × w lewym górnym rogu, aby zakończyć polecenie.

1.4.8.5. Wstaw blok



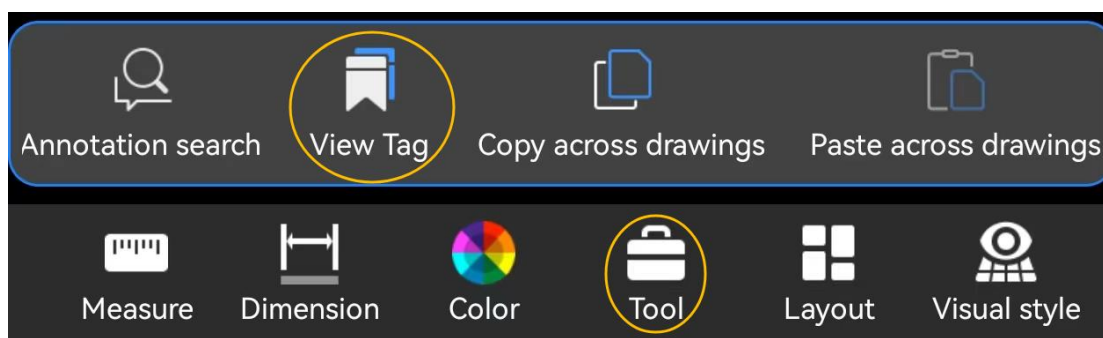
1. Kliknij przycisk „Narzędzia” i wybierz polecenie „Wstaw blok”.
2. Wybierz blok ze strony „Moja biblioteka bloków” lub „Bieżący rysunek”, aby wstawić go do bieżącego rysunku.
3. Określ lokalizację, w której chcesz wstawić blok.
4. Określ skalę i kąt wstawiania.
5. Kliknij $\sqrt{}$, aby zakończyć operację wstawiania bloku.

1.4.8.6. Wyszukiwanie adnotacji



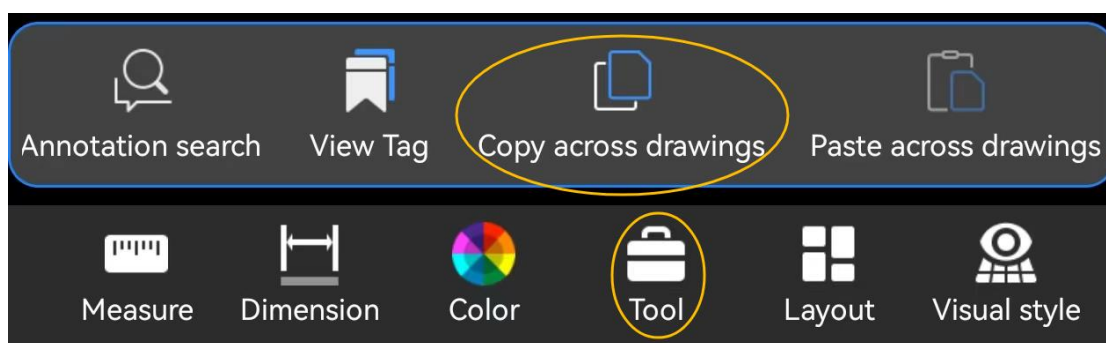
1. Kliknij przycisk „Narzędzie” i wybierz polecenie „Wyszukiwanie adnotacji”.
2. Wybierz typ adnotacji, który chcesz przeszukać.
3. Określ zakres wyszukiwania, który domyślnie obejmuje cały zakres mapy.
4. Kliknij „OK”, aby wykonać wyszukiwanie i wyświetlić wyniki wyszukiwania.
5. Kliknij $\times$, aby zakończyć polecenie.

1.4.8.7. Wyświetl tag



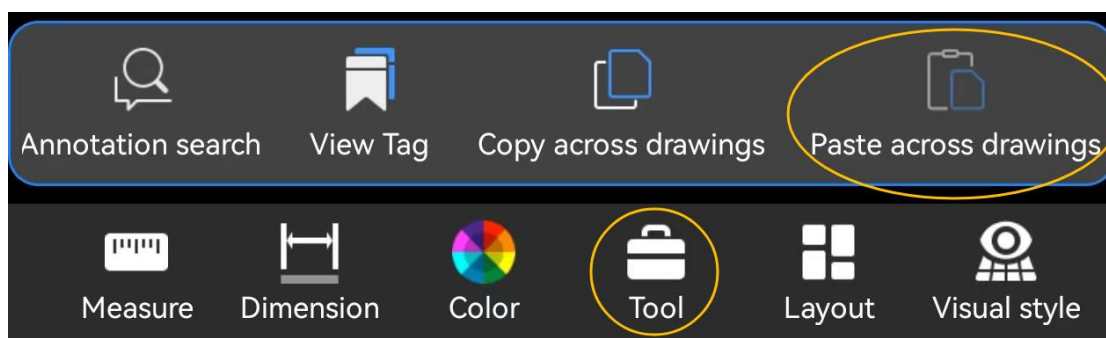
1. Kliknij przycisk „Narzędzie” i wybierz polecenie „ Wyświetl tag ”.
2. Jeśli na liście znajduje się tag widoku , kliknij jego nazwę, aby wyświetlić zawartość. Jeśli lista jest pusta, utwórz nowy tag widoku .
3. Kliknij $\times$, aby zakończyć polecenie.

1.4.8.8. Kopiowanie między rysunkami



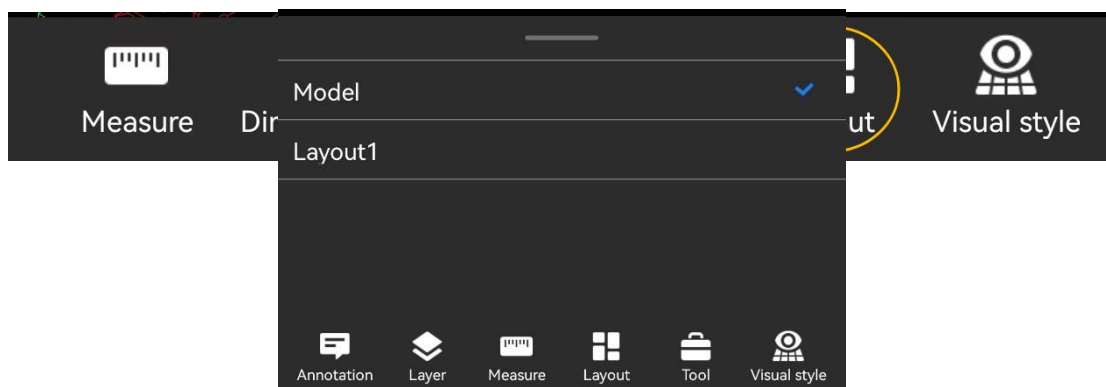
1. Kliknij przycisk „Narzędzie” i wybierz polecenie „Kopiuj pomiędzy rysunkami”.
2. Wybierz obiekt, który chcesz skopiować (zaznaczony obiekt zostanie wyszarzony) i kliknij $\sqrt{}$, aby zakończyć wybór.
3. Kliknij $\times$, aby zamknąć bieżący rysunek.

1.4.8.9. Wklej między rysunkami



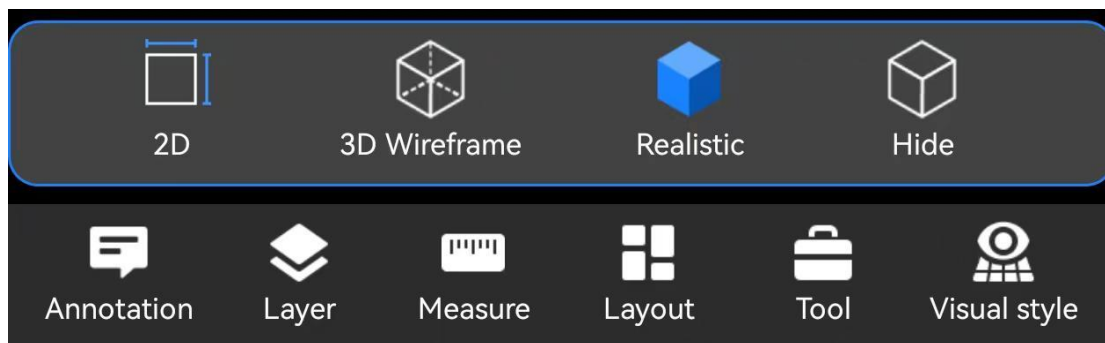
1. Otwórz rysunek, do którego chcesz wkleić obiekt.
2. Kliknij przycisk „Narzędzia” i wybierz polecenie „Wklej pomiędzy rysunkami”.
3. Kliknij lub przeciągnij, aby wybrać punkt bazowy wklejania i kliknij $\sqrt{}$, aby dokończyć wklejanie.

1.4.9. Układ



1. Wybierz polecenie „Układ”, aby wyświetlić listę układów.
2. Na liście układów wybierz żądany układ, aby przełączyć widok na ten układ.
3. Kliknij pusty obszar na ekranie, aby zamknąć wyświetlanie listy układów.

1.4.10. Styl wizualny



1. Wybierz „Styl wizualny”, aby otworzyć menu z czterema stylami wizualnymi: 2D, 3D Wireframe, 3D Real i 3D Hidden. Zostanie wybrany bieżący tryb rysowania.
2. W razie potrzeby przełączaj się między stylami wizualnymi 2D i 3D.
3. Kliknij pusty obszar na ekranie, aby zamknąć menu stylu wizualnego

1.4.11. Przeglądanie wielu obrazów



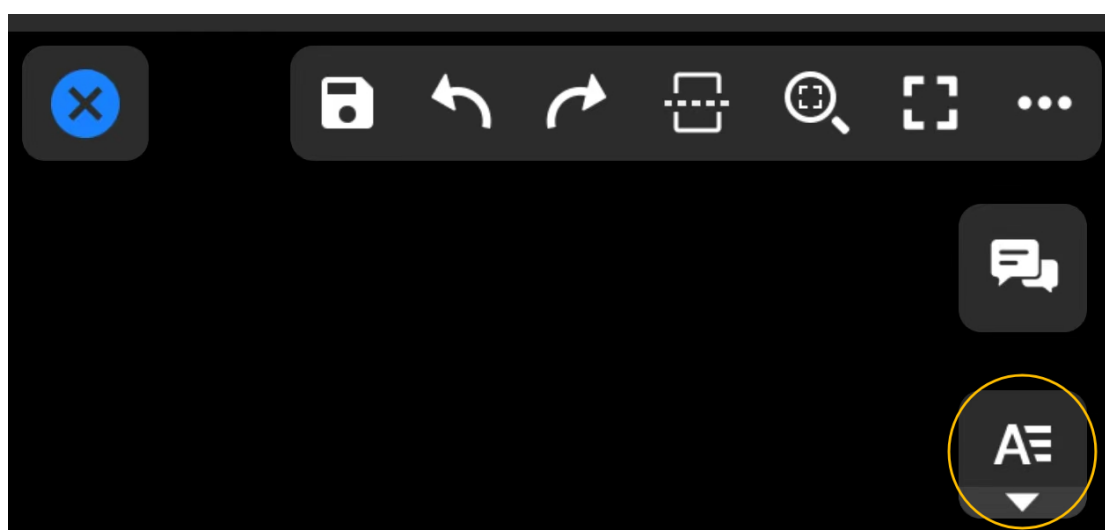
1. Rozpocznij przeglądanie wielu obrazów.
2. Gdy pojawi się okno dialogowe umożliwiające przeglądanie wielu obrazów, kliknij „OK”, aby otworzyć drugi rysunek.
3. Wybierz lokalizację, w której rysunek zostanie otwarty.
4. Wybierz rysunek, który chcesz otworzyć, z listy.

5. Porównaj oba otwarte rysunki obok siebie.



6. Kliknij × w lewym górnym rogu jednego z rysunków, aby zakończyć polecenie.

1.4.12. Powszechnie używane słowa



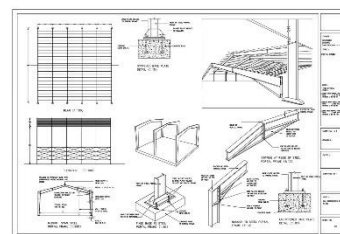
1. Kliknij ikonę popularnego słowa.

2. Na liście popularnych słów kliknij słowo, aby określić jego pozycję wstawiania na rysunku. Jeśli lista jest pusta, naciśnij i przytrzymaj, aby dodać popularne słowa.
3. Powtórz krok 2, aby wstawić wymagany tekst wiele razy. Polecenie kończy się po zakończeniu wszystkich wstawień.

1.4.13. PDF do CAD

1. Otwórz plik PDF, który chcesz przekonwertować.
2. Kliknij przycisk „PDF do CAD” znajdujący się na dole.
3. Pojawi się okno dialogowe informujące o lokalizacji zapisu wygenerowanego pliku CAD. Kliknij „OK”.
4. Kliknij ikonę „Lista konwersji” w prawym górnym rogu, aby wyświetlić stan konwersji pliku PDF.
5. Kliknij strzałkę po prawej stronie pomyślnie przekonwertowanego pliku PDF, a następnie kliknij „Wyświetl teraz” w oknie monitu, aby przejść do lokalizacji wygenerowanego pliku CAD.
6. Kliknij, aby otworzyć plik CAD w jego lokalizacji.

< PDF Sample.pdf

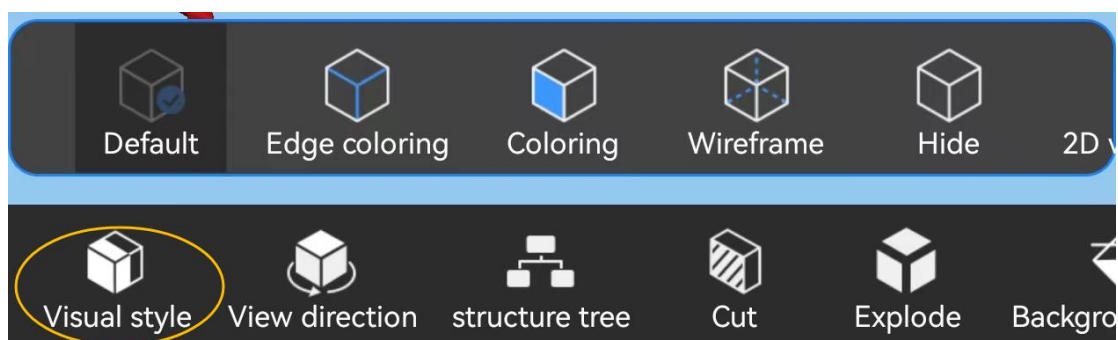


PDF to CAD

1.4.14. Widok 3D

1.4.14.1. Styl wizualny

1. Otwórz model 3D.
2. Kliknij menu „Styl wizualny”, które obsługuje dziewięć stylów wizualnych: Domyślny, Kolorowanie krawędzi, Kolorowanie, Model szkieletowy, Ukryj, Model szkieletowy 2D, Szkicowy, Rentgenowski i Konceptyjny.

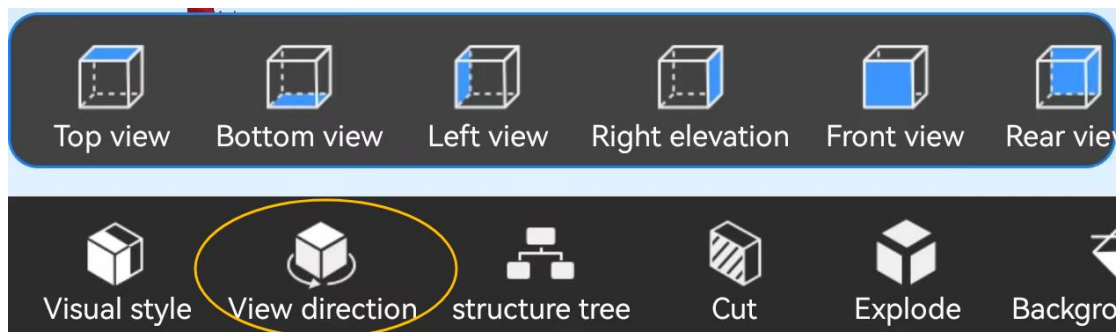


3. Kliknij dowolny styl wizualny, aby go zastosować.

1.4.14.2. Kierunek widoku

1. Otwórz model 3D.

2. Kliknij menu „Kierunek widoku”, które obsługuje dziesięć kierunków widoku: widok z góry, widok z dołu, widok z lewej strony, widok z prawej strony, widok z przodu, widok z tyłu, południowy zachód, południowy wschód, północny wschód i północny zachód.



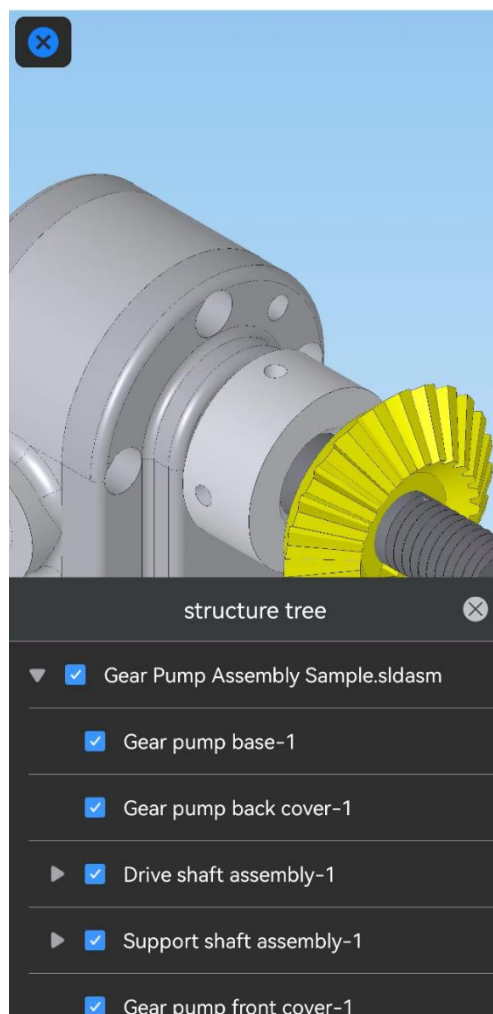
3. Kliknij dowolny kierunek widoku, aby go zastosować.

1.4.14.3. Struktura drzewa



1. Otwórz model 3D.

2. Kliknij menu „Drzewo struktur”, aby wyświetlić hierarchię strukturalną bieżącego modelu.



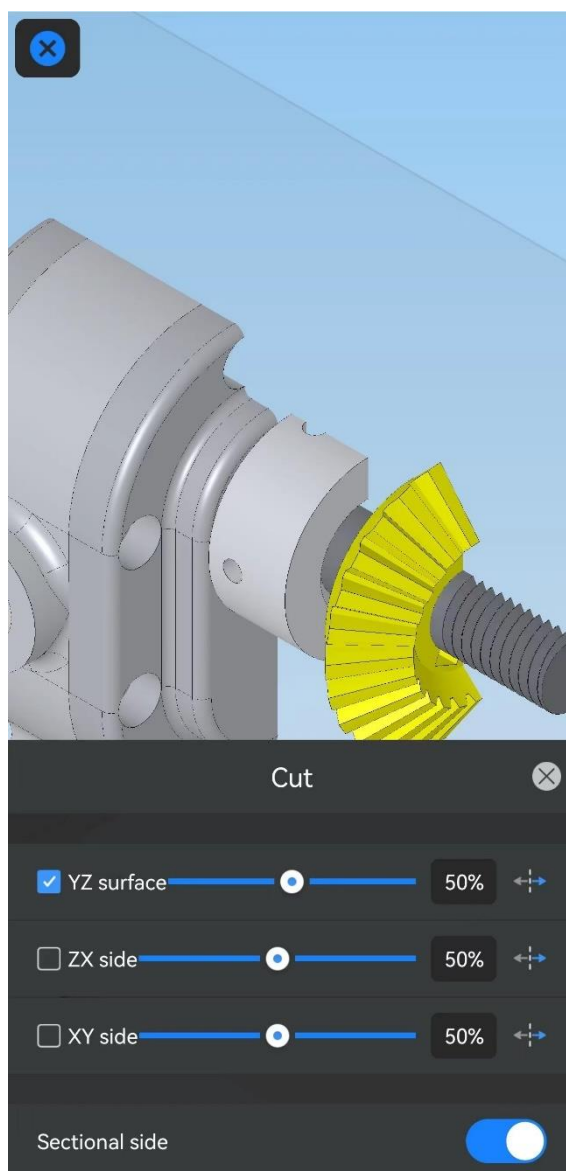
3. Odznaczenie obiektu w drzewie strukturalnym spowoduje jego ukrycie w obszarze widoku.

4. Kliknij × w prawym górnym rogu drzewa strukturalnego, aby je zamknąć.

1.4.14.4. Przekrój

1. Otwórz model 3D.

2. Kliknij menu „Cut”. Domyślną płaszczyzną przekroju jest płaszczyzna YZ.

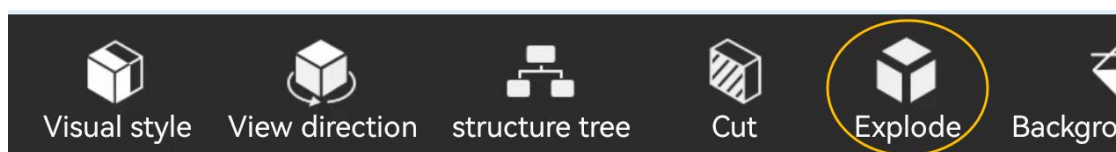


3. Możesz wybrać płaszczyznę ZX i płaszczyznę XY do cięcia i przeciągnąć suwak, aby dostosować głębokość cięcia.

4. Obsługuje odwrotne cięcie i ukrywanie płaszczyzn cięcia.

5. Kliknij „x” w prawym górnym rogu, aby zakończyć polecenie.

1.4.14.5. Eksplozja



1. Otwórz model 3D.

2. Kliknij menu „Rozbij”



3. Obsługuje C enter Explosion, X Explosion, Y Explosion i Z E explosion. Możesz przeciągnąć suwak, aby dostosować stopień wybuchu.

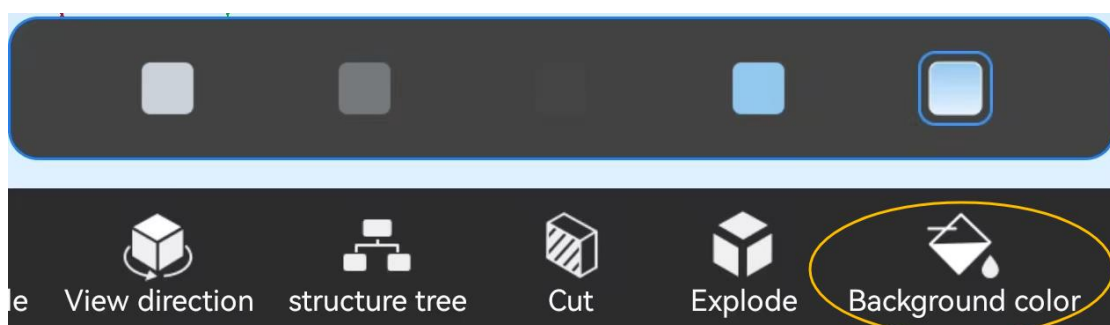
4. Obsługuje ustawianie poziomu drzewa struktury eksplozji.

5. Kliknij „x” w prawym górnym rogu, aby zakończyć polecenie.

1.4.14.6. Kolor tła

1. Otwórz model 3D.

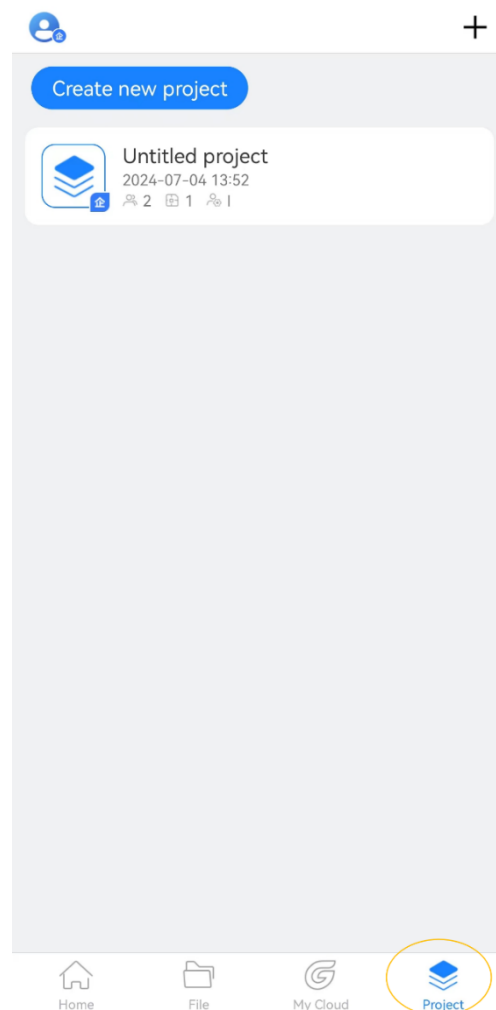
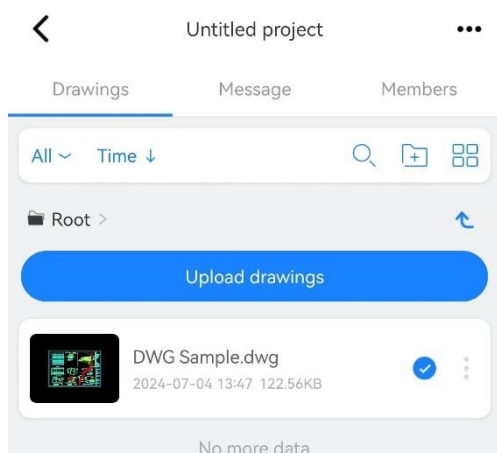
2. Kliknij „Kolor tła”, aby zmienić kolor tła.



1.4.15. Projekt

1.4.15.1. Karta Rysowanie

1. Zaloguj się na swoje konto Gstarsoft .
2. Kliknij na Projekt , aby uzyskać dostęp do Rysunków . karta .



3. Kliknij „Prześlij rysunki ” , wybierz źródło rysunku, wybierz rysunek i zakończ przesyłanie.
4. Kliknij przycisk „Więcej” po prawej stronie rysunku, aby wyświetlić szczegóły rysunku. Następnie kliknij „Prześlij nową wersję”.
5. Wybierz źródło rysunku, wybierz rysunek i zakończ przesyłanie nowej wersji.

1.4.15.2. Karta Członkowie

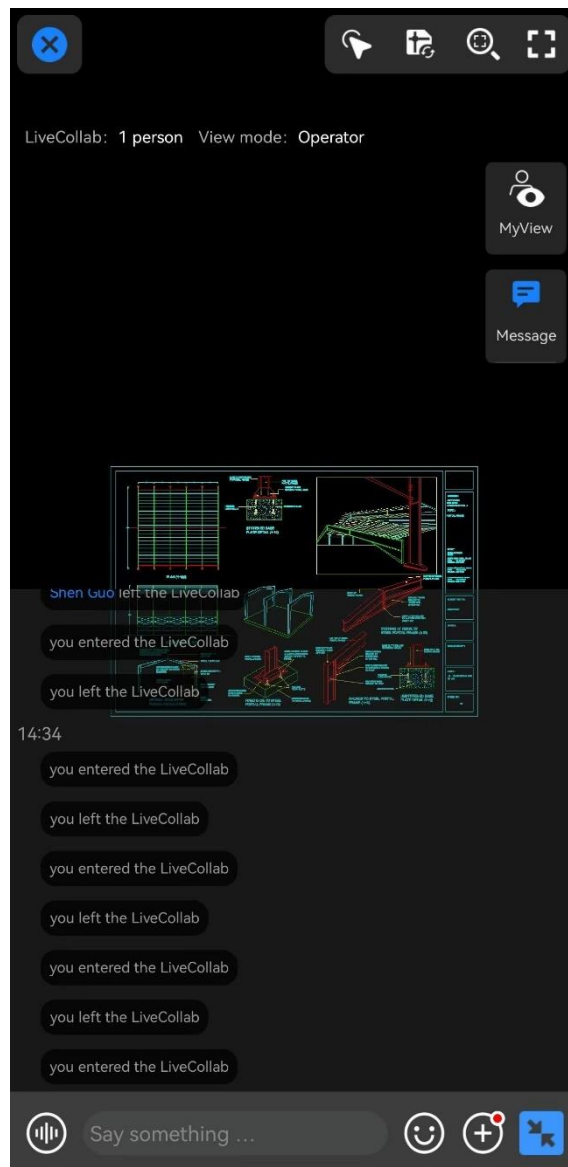
1. Zaloguj się na swoje konto Gstarsoft .
2. Kliknij na Projekt i wybierz zakładkę „Członkowie ”
3. Kliknij przycisk „Dodaj członka”, wybierz znajomego i dodaj go do projektu.
4. Kliknij członka na liście, nadaj mu uprawnienia i zapisz zmiany.
5. Aby usunąć członka, kliknij przycisk „ Usuń członka”, wybierz członka, którego chcesz usunąć, i kliknij „Zakończ”.

1.4.15.3.Współpraca na żywo

1. Zaloguj się na swoje konto Gstarsoft .
2. Kliknij Projekt , aby uzyskać dostęp do Rysunków . patka

3. Kliknij przycisk „Więcej” obok rysunku, aby wyświetlić szczegóły. W szczegółach rysunku kliknij „LiveCollab”

4. Użyj przycisku „Mój widok”, aby przełączyć się do trybu przeglądania własnego lub „Kliknij przycisk „TeamView”, aby przełączyć się na tryb widoku współdzielonego.

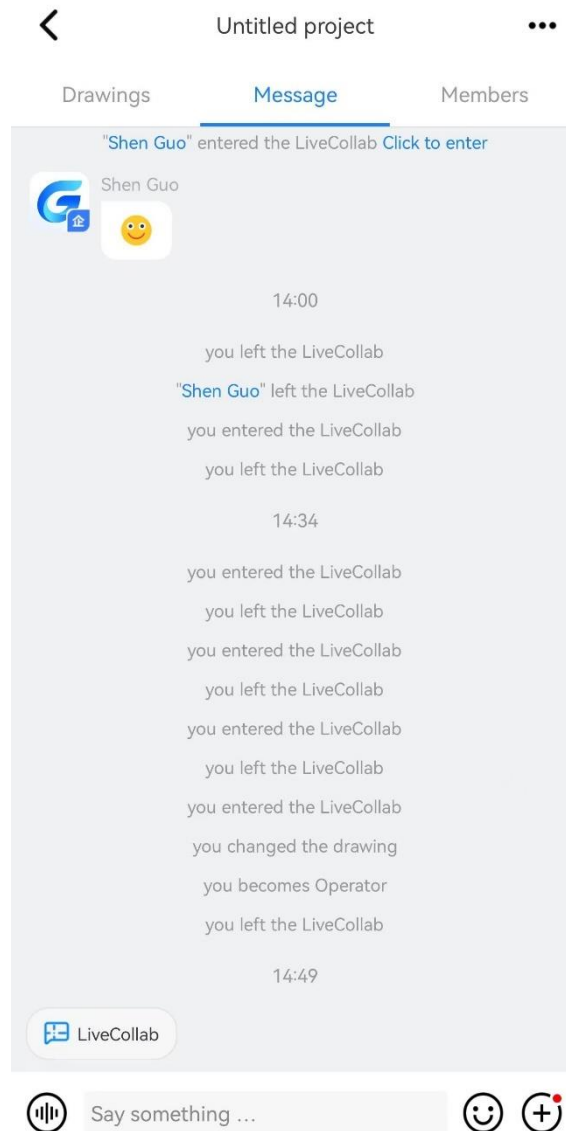


1.4.15.4. Karta Wiadomości

1. Zaloguj się na swoje konto Gstarsoft .

2. Kliknij Projekt , aby uzyskać dostęp do zakładki Wiadomość

3. Wybierz konwersację, aby ją otworzyć. Możesz wysyłać i odbierać wiadomości tekstowe, wiadomości głosowe, obrazy i emotikony.

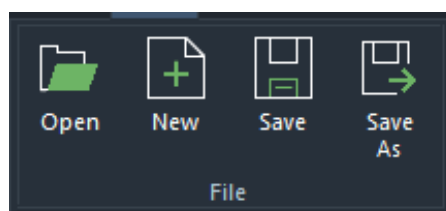


1.5. Widok GstarCAD na PC

Program GstarCAD View on PC oferuje różnorodne funkcje do zarządzania, przeglądania i tworzenia rysunków CAD. Główne funkcje są skategoryzowane w menu Plik i Drukuj.

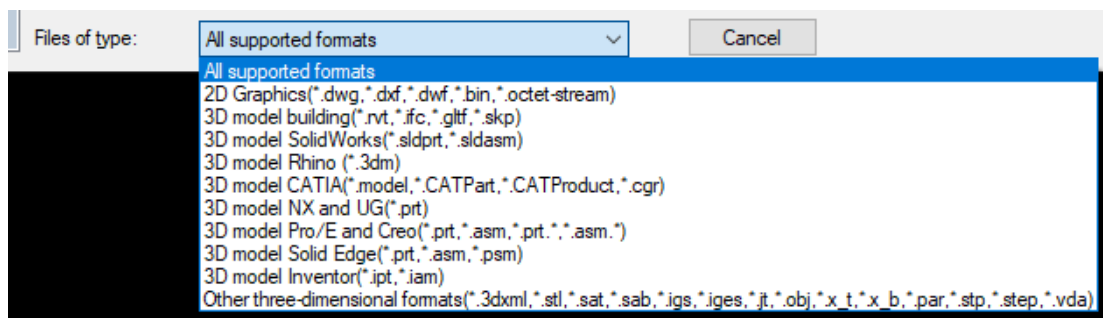
1.5.1. Menu Plik

W panelu Plik dostępne są następujące funkcje:



1.5.1.1. Otwórz

Otwiera okno dialogowe Otwórz, umożliwiające wybranie katalogu i typu pliku do otwarcia.



1.5.1.2. Nowy

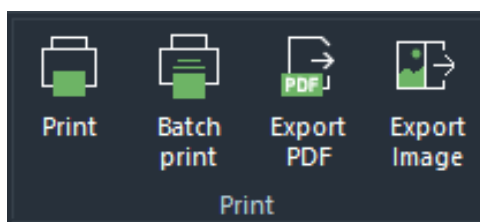
Tworzy nowy, pusty dokument DWG.

1.5.1.3. Zapisz

Zapisuje aktualnie modyfikowany rysunek.

1.5.2. Drukuj

W panelu drukuj dostępne są następujące funkcje:



1.5.2.1. Drukuj

Umożliwia drukowanie obiektów na rysunku i ustawianie odpowiednich właściwości drukowania.

1.5.2.2. Drukowanie wsadowe

Drukuje wiele bloków jednocześnie.

1. Wybierz funkcję Drukowanie wsadowe na wstążce.
2. Pojawi się okno dialogowe umożliwiające ustawienie odpowiednich parametrów i dodanie rysunków.
3. Wydrukuj zbiorczo dodane rysunki.

1.5.2.3. Eksportuj PDF

Eksportuje rysunki w formacie PDF i umożliwia ustawienie powiązanych właściwości eksportu . Funkcja obsługuje automatyczną identyfikację ramek rysunkowych i eksport wsadowy.

1. Wybierz opcję Eksportuj PDF Funkcja na Wstążce.
2. Pojawi się okno dialogowe umożliwiające ustawienie parametrów i dodanie rysunków.
3. Wydrukuj dodane rysunki.

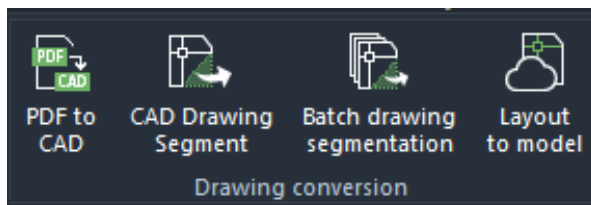
Uwaga: Obsługiwany jest eksport zarówno pojedynczych plików PDF, jak i stronicowanych plików PDF.

1.5.2.4. Eksportuj obraz

Generuje rysunki DWG jako obrazy.

1.5.3. Konwersja rysunków

W panelu Konwersja rysunku dostępne są następujące funkcje:



1.5.3.1. PDF do CAD

Konwertuj zawartość rysunku w pliku PDF do formatu CAD (.dwg).

1.5.3.2. Segment rysunku CAD

Podziel dowolną funkcję lub widok na rysunku CAD i umieść je w osobnym rysunku CAD.

1.5.3.3. Segmentacja rysunków wsadowych

Jednoczesne rozdzielanie wielu funkcji lub widoków w rysunku CAD w celu utworzenia osobnych rysunków CAD.

1. W menu Plik wybierz funkcję Segmentacja rysunków wsadowych.
2. W wyświetlonym oknie dialogowym wybierz opcję Dodaj rysunki i ustaw ścieżkę zapisu.
3. Konwertuj dodane rysunki.

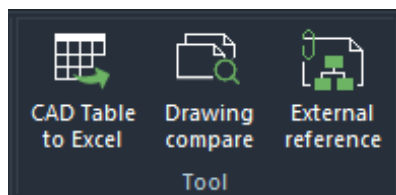
1.5.3.4. Układ do modelu

Wyjście układu rysunku CAD do grafiki przestrzeni modelu.

1.5.4. Narzędzia

Następujące funkcje są dostępne w panelu Narzędzia :1.5.4.1. Tabela CAD do programu Excel.

Konwertuj tabele składające się z linii i tekstu na rysunku CAD do tabeli programu Excel.



1. W menu Plik wybierz funkcję Tabela CAD do programu Excel.
2. Pojawi się okno dialogowe umożliwiające wybranie tabeli do wyodrębnienia.
3. Plik Excela automatycznie otworzy się, aby wyświetlić wyodrębnioną zawartość tabeli.

1.5.4.2. Rysunek Porównaj

Porównaj poprzednie i bieżące wersje tego samego rysunku CAD i wyświetl zmiany w kolorach.

1. W menu Plik wybierz polecenie Porównanie rysunków funkcja.
2. Pojawi się okno dialogowe umożliwiające wybranie dwóch rysunków do porównania.

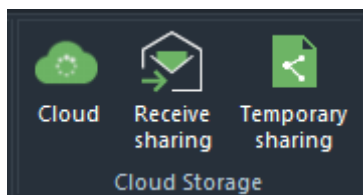
3. Kliknij Rozpocznij porównanie, aby wyświetlić wyniki porównania.

1.5.4.3. Odwołanie zewnętrzne

Po zalogowaniu wyświetla się okno odniesień zewnętrznych, umożliwiające wykonywanie operacji na odniesieniach zewnętrznych.

1.5.5. Przechowywanie w chmurze

W panelu Cloud Storage dostępne są następujące funkcje:



1.5.5.1. Chmura

Po zalogowaniu możesz przeglądać wszystkie pliki i foldery zapisane w chmurze.

1.5.5.2. Odbieranie udostępniania

Otrzymuj udostępnione rysunki od innych.

1. Na wstążce wybierz narzędzie Odbieranie udostępniania.

2. Pojawi się okno dialogowe, w którym należy wpisać adres łącza udostępnionego z chmury.

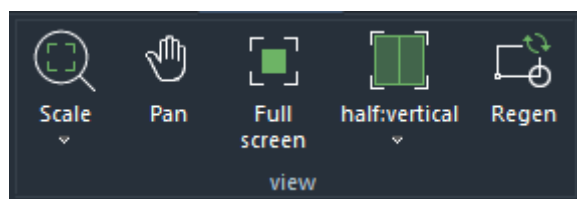
3. Po wyświetleniu udostępnionego rysunku wybierz opcję zapisania go lokalnie lub w chmurze. Musisz być zalogowany, aby zapisać go w chmurze.

1.5.5.3. Udostępnianie tymczasowe

Tymczasowo udostępnij rysunek innym osobom w formie łącza.

1.5.6. Widok

W panelu Widok dostępne są następujące funkcje:



1.5.6.1. Skala

W czasie rzeczywistym (R): Zmniejsz lub powiększ pozorny rozmiar wyświetlanego obiektu.

Poprzedni (P): Wyświetl poprzedni widok.

Okno (W): Powiększ , aby wyświetlić obszar określony przez prostokątne okno.

Dynamiczny (D): Przesuwanie lub powiększanie za pomocą prostokątnej ramki.

Środek (C): Powiększ, aby wyświetlić widok zdefiniowany przez punkt środkowy i wartość skali lub wysokość.

Obiekt: Powiększ , aby wyświetlić jeden lub więcej wybranych obiektów w możliwie największym rozmiarze na środku widoku.

Powiększ (I): Powiększa obraz , używając współczynnika skali 2, aby zwiększyć skalę bieżącego widoku.

Pomniejsz (O): Powiększa obraz, używając współczynnika skali 2, aby zmniejszyć skalę bieżącego widoku.

Pełny widok (A): Powiększ , aby wyświetlić wszystkie widoczne obiekty i pomoce wizualne.

Powiększ (E): Powiększ, aby wyświetlić maksymalny zakres wszystkich obiektów.

1.5.6.2. Pan

Przesuń (R): Przesuń obiekt w bieżącym obszarze widoku.

- narzędzia czasu rzeczywistego użyj kółka myszy, aby powiększyć rysunek, lub aby go pomniejszyć, obracając je do tyłu.
- narzędzia czasu rzeczywistego można także lokalnie przybliżać i oddalać obraz, zgodnie z lokalizacją małej ikony dłoni.

1.5.6.3. Pełny ekran

Włącz lub wyłącz tryb wyświetlania pełnoekranowego; naciśnij Esc, aby wyjść z trybu pełnoekranowego. „Pełny ekran” na pasku narzędzi działa w ten sam sposób.

1.5.6.4. Pojedynczy obszar widoku

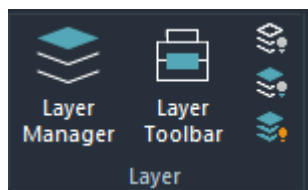
Dostosuj rysunki z pojedynczego widoku do wielu widoków lub scal wiele widoków w jeden widok.

1.5.6.5. Regeneracja

Ponownie załaduj zawartość rysunku bez ponownego uruchamiania oprogramowania.

1.5.7. Warstwa

W panelu Warstwy dostępne są następujące funkcje:



1.5.7.1. Menedżer warstw

Utwórz nową warstwę, usuń warstwę, ustaw ją jako bieżącą, włącz lub wyłącz warstwę, a także ustaw nazwę warstwy, kolor, szerokość linii i typ linii.

1.5.7.2. Pasek narzędzi warstw

Wyświetla nazwę , kolor, status i inne cechy wszystkich warstw na rysunku.

1.5.7.3. Wyłącz warstwę

1. Wybierz funkcję Wyłączanie warstwy , a pojawi się monit „Wybierz obiekt”.
2. Po wybraniu obiektu dodaj słowo kluczowe „√”, aby wybrać wiele obiektów w sposób

ciągły, obsługując tylko wybór kliknięciem. Po wybraniu obiektu warstwa natychmiast się zamknie.

3. Kliknij słowo kluczowe „√”, aby zakończyć polecenie.

1.5.7.4. Wyłącz inne warstwy

1. Wybierz funkcję Wyłącz inne warstwy.

2. Pojawia się monit „Wybierz obiekt”. Możesz wybrać tylko jeden obiekt za pomocą kliknięcia; wybrany obiekt jest wyświetlany w wyblakłym kolorze.

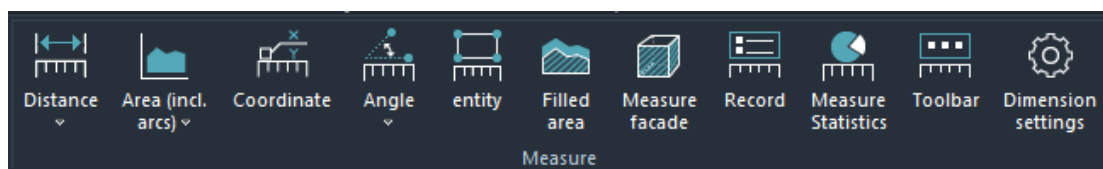
3. Kliknij „√”, aby wykonać operację zamknięcia innych warstw.

1.5.7.5. Włącz wszystkie warstwy

Otwórz wszystkie zamknięte warstwy; kliknij przycisk „ Włącz wszystkie warstwy ” , aby otworzyć wszystkie warstwy.

1.5.8. Pomiar

W panelu Pomiary dostępne są następujące funkcje:



1.5.8.1. Odległość

1. Wybierz funkcję Odległość.

2. Kliknij lewym przyciskiem myszy punkt początkowy odległości, którą chcesz zmierzyć.

3. Przeciągnij myszkę od pozycji początkowej.

4. Kliknij lewym przyciskiem myszy punkt końcowy odległości, którą chcesz zmierzyć.

5. Kliknij prawym przyciskiem myszy, aby wyjść z pomiaru. W oknie dialogowym z wynikami pomiaru zostaną wyświetlone wartości takie jak odległość, kąt i wartość całkowita.

Informacje dodatkowe:

Jeśli mierzysz wiele segmentów w sposób ciągły, możesz wyeksportować „Szczegółowe wyniki” w „ Rejestrze ”, aby wyświetlić długość każdego segmentu.

1.5.8.2. Obszar (wliczając łuki)

1. Wybierz funkcję Obszar.

2. Kliknij lub przeciągnij, aby określić punkt jako punkt początkowy obszaru.

3. Kliknij lub przeciągnij, aby określić następny punkt obszaru.

4. Kliknij prawym przyciskiem myszy ostatni punkt końcowy, a w oknie dialogowym z wynikami pomiaru zostaną wyświetlone wartości obwodu i pola powierzchni.

1.5.8.3. Koordynuj

1. Wybierz funkcję Współrzędne.

2. Wybierz konkretną lokalizację, w której chcesz zmierzyć współrzędne.
3. Kliknij lewy przycisk myszy, aby zakończyć; wartość współrzędnych zostanie wyświetlona w polu wyświetlania wyników na dole.

1.5.8.4. Kąt

1. Wybierz funkcję Kąt.
2. Wybierz obiekt, który chcesz zmierzyć.
3. Najpierw wybierz wierzchołek, a następnie wybierz dwie krawędzie, które chcesz zmierzyć. Kąt między dwoma krawędziami zostanie obliczony, a w oknie dialogowym z wynikami pomiaru zostanie wyświetlona wartość kąta.

1.5.8.5. Podmiot

Obsługiwane typy jednostek:

- Proste linie
- Kręgi
- Elipsy
- Łuki
- Polilinie (krzywe splajnowe, obszary ścian, prostokąty i wielokąty)

Kroki pomiaru jednostki:

1. Wybierz figurę, którą chcesz zmierzyć.
2. Wynik pomiaru wyświetlany jest na dole.

1.5.8.6. Obszar wypełniony

1. Wybierz funkcję Obszar wypełniony.
2. Wybierz wielkość wypełnienia, którą chcesz zmierzyć.
3. Wynik wyświetlany jest na dole, pokazując obwód wypełnienia i obszar wypełnienia.

1.5.8.7. Pomiar elewacji

Oblicz pole powierzchni bocznej elewacji danego obszaru na podstawie zadanej wysokości elewacji.

1. Za pomocą linii łamanych narysuj zamknięty kontur zgodnie z płaszczyzną mierzonego komponentu lub obszaru.
2. W oknie pomiaru fasady ustaw jednolitą wysokość lub różne wysokości każdej strony.
3. Oblicz odpowiednią powierzchnię fasady.
4. Po potwierdzeniu zaznacz na rysunku żądane parametry zgodnie z ustawieniami.

1.5.8.8. Rekord

Wszystkie dane pomiarowe są zapisywane w funkcji Record. Rekord pomiaru można wyeksportować do pliku Excel lub dane można wyczyścić.

1.5.8.9. Statystyki pomiarów

Wszystkie wyniki pomiaru długości, powierzchni i powierzchni boków są zapisywane w funkcji Statystyki pomiarów.

1.5.8.10. Pasek narzędzi

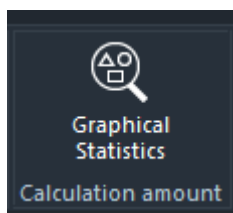
Po otwarciu paska narzędzi najczęściej używane funkcje pomiarowe będą widoczne na rysunku w formie paska narzędzi, zapewniając wygodny dostęp.

1.5.8.11. Ustawienia wymiarów

1. Wybierz funkcję Ustawienia wymiarów.
2. Pojawi się okno dialogowe umożliwiające ustawienie liczby wyświetlanych miejsc dziesiętnych.
3. Potwierdź i zapisz; zmierzone dane zostaną wyświetlone zgodnie ze zmodyfikowaną liczbą miejsc dziesiętnych.

1.5.9. Ilość

W menu Ilość dostępne są następujące funkcje:



1.5.9.1. Statystyka graficzna

Policz liczbę identycznych grafik w wybranym zakresie.

1. Wybierz funkcję Statystyki graficzne.
2. Kliknij lewym przyciskiem myszy, aby wybrać grafikę, którą chcesz policzyć, a następnie kliknij prawym przyciskiem myszy, aby zakończyć wybór.
3. Zostanie wyświetlone okno dialogowe; wybierz zakres wyszukiwania i kliknij Znajdź.
4. Pojawia się okno dialogowe, aby wyświetlić wyniki statystyczne. Znalezione pozycje graficzne zostaną wyświetlone na liście w oknie dialogowym statystyk graficznych.

1.5.10. Rysuj

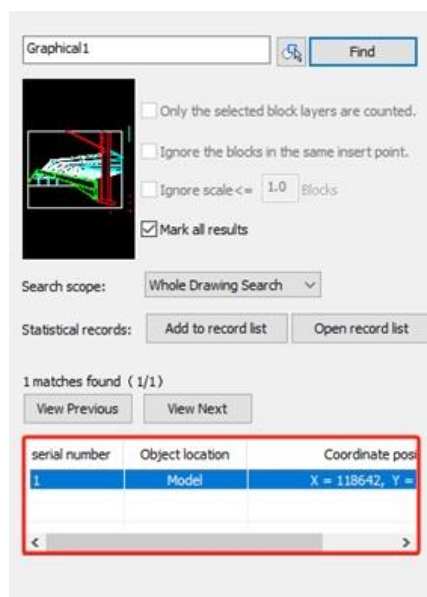
W panelu Rysuj dostępne są następujące funkcje:

1.5.10.1. Linia

Utwórz linię

1. Wybierz funkcję Linia.
2. Kliknij lewym przyciskiem myszy, aby zlokalizować punkt początkowy linii.
3. Dostosuj pierwszy punkt lub utwórz drugi punkt.

4. Dostosuj drugi punkt lub potwierdź wprowadzone dane.



1.5.10.2. Polilinia

Utwórz polilinię

1. Wybierz funkcję Polilinia.
2. Kliknij lewym przyciskiem myszy, aby zlokalizować punkt początkowy segmentu polilinii.
3. Dostosuj pierwszy punkt lub utwórz kolejny punkt.
4. Powtórz krok 3, aby dostosować bieżący punkt lub utworzyć kolejny punkt.
5. Kliknij prawym przyciskiem myszy, aby wybrać.

1.5.10.3. Prostokąt

Utwórz obiekt prostokątny.

1. Wybierz funkcję Prostokąt.
2. Kliknij lewym przyciskiem myszy, aby określić punkt początkowy prostokąta.
3. Przeciągnij mysz do punktu końcowego i kliknij myszką.

1.5.10.4. Okrąg

Utwórz obiekt w kształcie koła.

1. Wybierz funkcję Okrąg.
2. Kliknij lub przeciągnij lewym przyciskiem myszy, aby określić środek okręgu.
3. Dostosuj środek okręgu lub określ promień okręgu.
4. Dostosuj promień okręgu lub potwierdź wprowadzone dane.

1.5.10.5. Elipsa

Utwórz obiekt eliptyczny.

1. Wybierz funkcję Elipsa.
2. Kliknij lub przeciągnij lewym przyciskiem myszy, aby określić punkt początkowy elipsy.
3. Dostosuj punkt początkowy lub określ punkt końcowy elipsy.
4. Dostosuj punkt końcowy lub określ punkt na elipsie.
5. Dostosuj bieżący punkt lub potwierdź wprowadzone dane.

1.5.10.6. Chmura rewizji

Utwórz chmurę rewizji podmiot.

1. Wybierz chmurę rewizji funkcja.
2. Kliknij lewym przyciskiem myszy, aby zlokalizować chmurę rewizji punkt początkowy.
3. Przeciągnij mysz do punktu końcowego i kliknij prawym przyciskiem myszy.
4. Wybierz, czy chcesz cofnąć.

1.5.10.7. Linia odręczna (szkic)

Utwórz obiekt w postaci linii odręcznej.

1. Wybierz funkcję Rysowanie odręczne.
2. Kliknij lewym przyciskiem myszy, aby określić punkt początkowy linii odręcznej.
3. Przeciągnij mysz do punktu końcowego i kliknij myszką.
4. Naciśnij klawisz Enter, aby zamknąć tryb rysowania odręcznego.

1.5.11. Modyfikuj

W panelu Modyfikuj dostępne są następujące funkcje:

1.5.11.1. Przenieś

Przenieś wybrany element na określoną pozycję.

1. Wybierz obiekt, który chcesz przenieść.
2. Kliknij przycisk Przenieś.
3. Kliknij lub przeciągnij, aby określić punkt, który będzie punktem bazowym ruchu.
4. Dostosuj bieżący punkt lub określ drugi punkt.
5. Dostosuj bieżący punkt lub potwierdź wprowadzone dane.

1.5.11.2. Obróć

Obróć zaznaczony element o określony kąt.

1. Kliknij, aby wybrać obiekt, który chcesz obrócić.
2. Wybierz przycisk Obróć.
3. Kliknij lub przeciągnij, aby określić punkt, który będzie punktem bazowym obrotu.

4. Dostosuj bieżący punkt lub określ kąt obrotu.
5. Dostosuj kąt obrotu lub potwierdź wprowadzone dane.

1.5.11.3. Kopiuj

Kopiuje wybrany element.

1. Kliknij, aby wybrać obiekt, który chcesz skopiować.
2. Wybierz przycisk Kopiuj.
3. Kliknij lub przeciągnij, aby określić punkt, który będzie punktem bazowym do kopiowania.
4. Dostosuj bieżący punkt lub określ drugi punkt.
5. Dostosuj bieżący punkt lub potwierdź wprowadzone dane.

1.5.11.4. Wklej

Umożliwia użytkownikom kopiowanie zawartości jednego rysunku i wklejanie jej do innego rysunku.

1.5.11.5. Skalowanie

Skaluje wybrany element proporcjonalnie.

1. Wybierz funkcję skalowania grafiki.
2. Kliknij, aby wybrać obiekt, który chcesz skalować, i naciśnij Enter, aby potwierdzić.
3. Wybierz punkt początkowy, na podstawie którego chcesz przeprowadzić skalę.
4. Ustaw współczynnik skalowania i naciśnij Enter, aby potwierdzić.

1.5.11.6. Przytnij

Przytnij wybrany element zgodnie z odcinkiem linii przycinania.

1. Wybierz funkcję przycinania.
2. Kliknij, aby wybrać obiekt, który chcesz przyciąć.
3. Naciśnij Enter, aby potwierdzić wybrany obiekt encji.
4. Kliknij lewym przyciskiem myszy zawartość, którą chcesz przyciąć.

Rozszerzona funkcja:

Naciśnij i przytrzymaj klawisz Shift, aby wybrać obiekt, który ma zostać rozszerzony, lub użyj opcji [Wybór ogrodzenia (F)/Przecięcie okna (C)/Projekcja (P)/Krawędź (E)/Usuń (R)/Anuluj (U)].

1.5.11.7. Rozszerz

Rozszerz wybrany obiekt zgodnie z rozszerzonym segmentem linii.

1. Wybierz funkcję rozszerzenia.
2. Kliknij, aby wybrać obiekt, który ma zostać rozszerzony.

3. Naciśnij Enter, aby zaznaczyć wszystkie obiekty na rysunku jako granice.
4. Wybierz obiekt, który chcesz rozszerzyć, lub naciśnij i przytrzymaj klawisz SHIFT, aby wybrać obiekt, który chcesz przyciąć, lub użyj opcji [Wybór ogrodzenia (F)/Przecięcie okna (C)/Projekcja (P)/Krawędź (E)/Anuluj (U)].

1.5.11.8. Przerwanie

Przerwij wybraną linię prostą zgodnie z wybranym punktem.

1. Wybierz funkcję przerwania.
2. Kliknij lewym przyciskiem myszy, aby wybrać linię, która ma zostać przerwana.
3. Wybierz punkt, który chcesz przerwać na wybranej linii i kliknij lewym przyciskiem myszy.

1.5.11.9. Lustro

Odbija wybrany element pierwotny na podstawie określonej osi symetrii.

1. Wybierz obiekt pierwotny, który ma zostać odbity lustrzanie.
2. Wybierz dwa punkty, które mają być określone jako osie współrzędnych.
3. Przed wykonaniem kopii lustrzanej potwierdź, czy obiekty mają zostać usunięte.

1.5.11.10. Przesunięcie

1. Wybierz funkcję przesunięcia.
2. Określ odległość przesunięcia.
3. Wybierz obiekt, który chcesz przesunąć.
4. Wybierz kierunek przesunięcia.

Uwaga: Można zaznaczyć wiele obiektów, które będą przesuwane w sposób ciągły.

1.5.11.11. Usuń

Usuń wybrany element pierwotny.

1. Wybierz jednostkę, którą chcesz usunąć.
2. Kliknij polecenie Usuń, aby usunąć wybrany element.

1.5.11.12. Wymaż

Usuń zbędne lub bezsensowne elementy z pliku DWG.

1. Wybierz funkcję Wymaż.
2. Sprawdź i potwierdź, które przedmioty można wyczyścić, a których nie.
3. Wybierz opcję Wymaż lub Wymaż wszystko.

1.5.12. Właściwości

W oknie Właściwości dostępne są następujące funkcje:

1.5.12.1. Właściwości

Modyfikuje kolor, warstwę, rodzaj linii i inne parametry rysunków.

1. Wybierz funkcję Właściwości ; zawartość właściwości zostanie wyświetlona po lewej stronie oprogramowania.
2. Kliknij jednostkę, którą chcesz wyświetlić lub zmodyfikować.
3. Po dokonaniu modyfikacji odpowiednich właściwości zmiany zostaną zastosowane natychmiast.

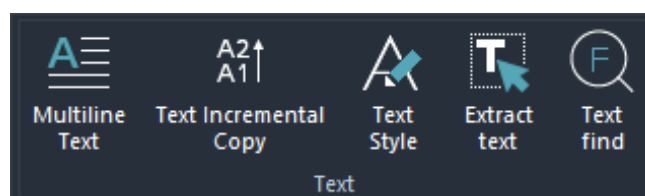
Uwaga: Można modyfikować kolor obiektu, warstwę, rodzaj linii, szerokość linii, współczynnik rodzaju linii i inne treści.

1.5.13. Tekst

W menu Tekst dostępne są następujące funkcje:

1.5.13.1. Tekst wielowierszowy

Utwórz tekst wielowierszowy.



1. Wybierz funkcję tekstu wielowierszowego.
2. Kliknij lewym przyciskiem myszy, aby wprowadzić literę H w celu wybrania wysokości i przeciągnij do określonej długości tekstu lub kliknij lewym przyciskiem myszy, aby bezpośrednio przeciągnąć do określonej wysokości i długości tekstu.
3. Wprowadź tekst jedno- lub wielowierszowy w wyskakującym polu wprowadzania (naciśnij Enter, aby rozpocząć nowy wiersz).
4. Kliknij przycisk OK, aby zakończyć dodawanie tekstu.

1.5.13.2. Przyrostowa kopia tekstu

Przyrostowo kopiuj część numeryczną/literową istniejącego tekstu.

1. Wybierz funkcję Przyrostowego kopiowania tekstu.
2. Wybierz dane, które mają zostać zwiększone. Obecnie obsługiwane są cyfry i litery.
3. Można ustawić odstępy i interwały łączenia poszczególnych zwiększanych danych, a także liczbę zwiększanych danych.
4. Kliknij prawym przyciskiem myszy, aby zakończyć lub naciśnij Enter, aby opuścić funkcję zwiększania tekstu.

Uwaga: Obecnie funkcja zwiększania tekstu obsługuje tylko tekst jednowierszowy.

1.5.13.3. Styl tekstu

Modyfikuje typ stylu tekstu zaznaczonego tekstu na rysunku.

1. Wybierz funkcję Styl tekstu; bieżący styl tekstu zostanie wyświetlony po lewej stronie oprogramowania.
2. Kliknij styl tekstu, aby zmodyfikować czcionkę i odpowiadający jej współczynnik szerokości.
3. Po zmodyfikowaniu odpowiednich właściwości kliknij Zastosuj, aby zastosować zmiany.

1.5.13. 4 . Wyodrębnij tekst

Wyodrębnij tekst z zaznaczonego obszaru rysunku DWG w postaci tekstu.

1. Wybierz obszar rysunku , w którym chcesz zidentyfikować tekst.
2. Wybierz funkcję wyodrębniania tekstu, aby wyodrębnić całą zawartość tekstową z zaznaczonego obszaru.

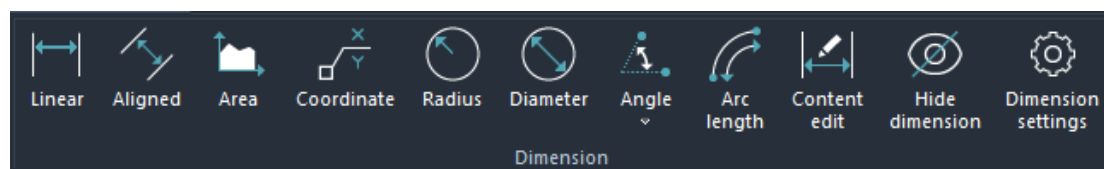
1.5.13. 5 . Tekst Znajdź

Znajdź lokalizację i ilość tekstu docelowego.

1. Wybierz funkcję Znajdź tekst.
2. Wprowadź tekst, który chcesz znaleźć na rysunku.
3. Kliknij przycisk Znajdź; rysunek zawierający szukaną treść zostanie wyświetlony na liście.
4. Kliknij przycisk Znajdź lub kliknij element na liście wyników, a strona przejdzie do odpowiedniej pozycji rysunku. Operacje zamiany tekstu można wykonać w trybie edycji.

1.5.14. Wymiar

Wymiar dostępne są następujące funkcje:



1.5.14.1. Liniowy

Zaznacz odległość poziomą lub pionową między dwoma punktami na rysunku.

1. Wybierz opcję Liniowa funkcja.
2. Kliknij lewym przyciskiem myszy, aby zlokalizować punkt początkowy adnotacji.
3. Przeciągnij mysz do punktu końcowego i kliknij lewym przyciskiem myszy.
4. Przeciągnij mysz do punktu końcowego adnotacji i kliknij lewym przyciskiem myszy, aby zakończyć adnotację.

1.5.14.2. Wyrównane

Zaznacz odległość w linii prostej między dwoma punktami na rysunku.

1. Wybierz funkcję A ligned.

2. Kliknij lewym przyciskiem myszy, aby zlokalizować punkt początkowy adnotacji.
3. Przeciągnij mysz do punktu końcowego adnotacji i kliknij lewym przyciskiem myszy.
4. Przeciągnij mysz do punktu końcowego adnotacji i kliknij lewym przyciskiem myszy, aby zakończyć adnotację.

1.5.14.3. Obszar

Oblicz pole zaznaczonego obszaru.

1. Wybierz funkcję A.
2. Narysuj obszar, który chcesz zmierzyć.
3. Kliknij prawym przyciskiem myszy, aby potwierdzić i zakończyć pomiar powierzchni.

1.5.14.4. Współrzędne

Zaznacz współrzędne punktu na rysunku.

1. Wybierz współrzędne funkcja.
2. Wybierz lokalizację, którą chcesz oznaczyć.
3. Kliknij lewy przycisk myszy, przeciągnij mysz do punktu końcowego znakowania i kliknij lewy przycisk myszy, aby zakończyć znakowanie.

1.5.14.5. Promień

Zaznacz promień wybranego okręgu na rysunku.

1. Wybierz funkcję Radius.
2. Kliknij lewym przyciskiem myszy i kliknij obwód.
3. Wybierz miejsce umieszczenia oznaczenia i kliknij lewym przyciskiem myszy, aby zakończyć oznaczanie.

1.5.14.6. Średnica

Zaznacz na rysunku średnicę wybranego okręgu.

1. Wybierz funkcję Średnica.
2. Kliknij lewym przyciskiem myszy i kliknij obwód.
3. Wybierz miejsce umieszczenia oznaczenia i kliknij lewym przyciskiem myszy, aby zakończyć oznaczanie.

1.5.14.7. Kąt

Zaznacz kąt między dwiema prostymi liniami na rysunku.

1. Wybierz funkcję Kąt.
2. Kliknij lewym przyciskiem myszy, aby zlokalizować punkt początkowy znakowania.

3. Przeciągnij mysz do punktu końcowego pozycjonowania i kliknij lewym przyciskiem myszy.
4. Przeciągnij mysz do punktu końcowego znakowania i kliknij lewym przyciskiem myszy, aby zakończyć znakowanie.

Uwaga: Ta funkcja umożliwia ciągłe oznaczanie współrzędnych. Aby zakończyć, naciśnij Enter lub ESC.

1.5.14.8. Długość łuku

Zaznacz długość łuku wybranego łuku na rysunku.

1. Wybierz funkcję Długość łuku i wybierz łuk na rysunku do pomiaru. Jeśli zaznaczasz kształt inny niż łuk, nie rób nic.
2. Wybierz łuk, który chcesz oznaczyć.
3. Kliknij lewy przycisk myszy, przeciągnij mysz do punktu końcowego znakowania i kliknij lewy przycisk myszy, aby zakończyć znakowanie.

1.5.14.9. Edycja tekstu

Edytuj i modyfikuj zaznaczoną zawartość.

1. Wybierz funkcję Edycja tekstu.
2. Kliknij treść adnotacji na rysunku lewym przyciskiem myszy, aby zmodyfikować treść adnotacji, ustawić wysokość znaku, zmodyfikować czcionkę itp.
3. Kliknij przycisk OK, aby zakończyć modyfikację treści adnotacji.

1.5.14.10. Ukryj wymiar

Ukryj zawartość wymiaru na rysunku.

1. Kliknij Ukryj wymiar , aby ukryć całą zawartość wymiaru.
2. Kliknij ponownie, aby wyświetlić zawartość wszystkich wymiarów.

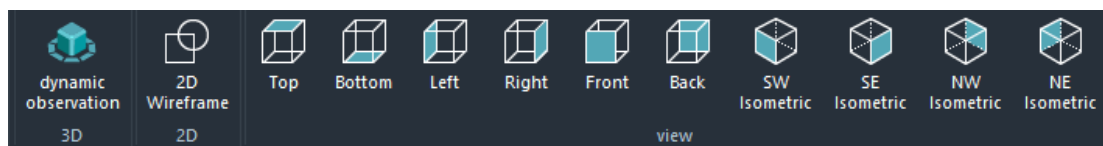
1.5.14.11. Ustawienia pomiaru

Ustaw dokładność i styl funkcji pomiaru.

1. Wybierz funkcję Ustawienia pomiaru.
2. Wyświetli się następujący interfejs umożliwiający ustawienie liczby wyświetlanych miejsc dziesiętnych.
3. Potwierdź i zapisz, a zmierzone dane zostaną wyświetlone zgodnie ze zmodyfikowaną liczbą cyfr.

1.5.15. Widok

W panelu Widok dostępne są następujące funkcje:



1.5.15.1. Obserwacja dynamiczna

Odpowiednik polecenia „3DORBIT” w CAD. Kliknij, aby przejść do trybu 3D. Rysunki mają współrzędne Z, a segmenty przestrzeni można wyświetlać w 3D.

1. Kliknij opcję Dynamiczna obserwacja.
2. Naciśnij i przytrzymaj lewy przycisk myszy i przeciągnij mysz, aby obejrzeć rysunek z różnych kątów.

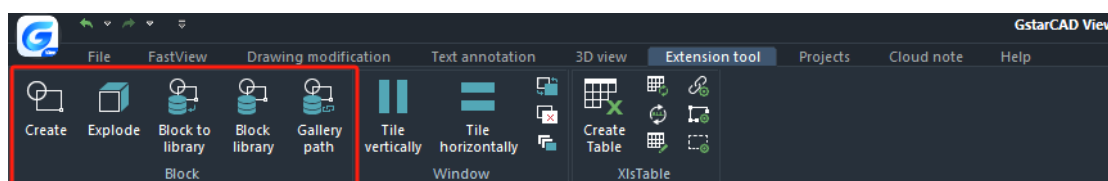
1.5.15.2. Model szkieletowy 2D

Rysunek wyświetlany jest w widoku 2D, co odpowiada widokowi z góry.

1.5.15.3. Widok

1. Otwórz rysunek.
2. Kliknij Dynamic View. Funkcja widoku jest włączona tylko w stanie 3D. Obsługuje widok z góry, widok z dołu, widok z lewej strony, widok z prawej strony, widok z przodu, widok z tyłu, południowy zachód, południowy wschód, północny wschód, północny zachód — łącznie 10 stylów wizualnych.
3. Kliknij dowolny kierunek widoku, aby przełączyć się na bieżący styl.

1.5.16. Bloki



1.5.16.1. Utwórz

Zapisuje wybrane obiekty na rysunku jako bloki.

1.5.16.2. Eksploduj

Rozbija zawartość bloku na pojedyncze elementy.

1. Kliknij, aby wybrać blok, który chcesz rozbić.
2. Kliknij funkcję Rozbij, a blok stanie się pojedynczym elementem.

Uwaga: Jeśli istnieją zagnieżdżone bloki, musisz zaznaczyć wiele eksplozji, aby przekształcić blok w pojedynczy obiekt.

1.5.16.3. Blokuj do biblioteki

Zapisz bloki w lokalnej bibliotece bloków.

1.5.16.4. Biblioteka bloków

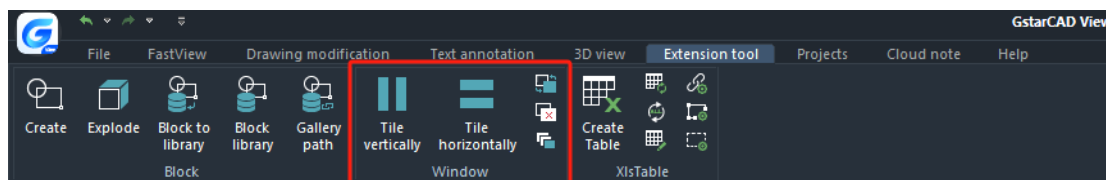
Otwórz lokalną bibliotekę bloków i wstaw bloki z biblioteki do rysunku.

1.5.16.5. Ścieżka galerii

Ustawia ścieżkę do lokalnej biblioteki bloków.

1.5.17. Okno

W panelu Okno dostępne są następujące funkcje:



1.5.17.1. Kafelek Pionowo

Rozmieść okna i ikony w sposób kafelkowy, aby nie zachodziły na siebie, w kierunku pionowym.

1.5.17.2. Kafelek Poziomo

Rozmieść okna i ikony w sposób kafelkowy, nienakładający się na siebie, w kierunku poziomym.

1.5.17.3. Przełącznik okienny

Wyświetl listę okien i aktywuj wybrane okno jako aktualnie aktywne.

1.5.17.4. Zamknij wszystko

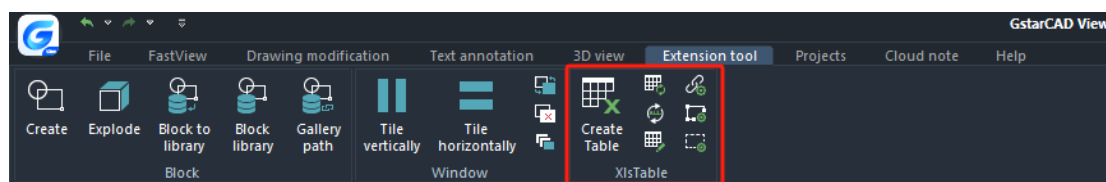
Zamknij wszystkie okna.

1.5.17.5. Kaskada

Spraw, aby okna nachodziły na siebie, a pasek tytułu pozostał widoczny.

1.5.18. Tabela

W panelu Tabela dostępne są następujące funkcje:



1.5.18.1. Utwórz tabelę

Utwórz nową tabelę w programie EXCEL i wstaw ją do programu.

1. Uruchom polecenie Utwórz tabelę.
2. Jeżeli zainstalowany jest program EXCEL, system automatycznie uruchomi program EXCEL.
3. Zakończ tworzenie tabeli w programie EXCEL.
4. Kliknij Dodatek. W dodatku EXCEL znajdziesz opcję AutoXlsTable.
5. Wybierz tabelę i wybierz „ Import zakresu ” z listy rozwijanej AutoXlsTable.
6. System wyświetli okno dialogowe pokazane na poniższym rysunku, wybierz „Tak”.

7. Wróć do oprogramowania, określ punkt wstawiania tabeli i dokończ tworzenie tabeli.

1.5.18.2. Aktualizacja tabeli

Modyfikuje zawartość tabeli EXCEL i synchronizuje ją z oprogramowaniem .

1. Kliknij tabelę w oprogramowaniu i powiązaną z nią tabelę EXCEL.
2. Modyfikuj zawartość powiązanej tabeli EXCEL.
3. Zapisz i zamknij program EXCEL.
4. Uruchom polecenie aktualizacji tabeli w oprogramowaniu.
5. Wybierz obiekt tabeli powiązany z poprzednio zmodyfikowaną tabelą programu EXCEL w oprogramowaniu.
6. Naciśnij Enter, aby potwierdzić, a wybrana tabela zostanie automatycznie zaktualizowana.

1.5.18.3 . Aktualizuj wszystkie tabele

Po wykonaniu tego polecenia system automatycznie aktualizuje wszystkie obiekty tabeli utworzone za pomocą polecenia „Utwórz tabelę” na rysunku.

1.5.18.4. Edytuj tabelę

Edytuj obiekt utworzony za pomocą polecenia „Utwórz tabelę” .

1. Uruchom polecenie Edytuj tabelę.
2. Wybierz tabelę do edycji. Ta tabela musi zostać utworzona za pomocą polecenia „Create Table” w tabeli Xls .
3. Po wybraniu obiektu tabeli system automatycznie otworzy go w programie EXCEL.
4. Zmodyfikuj w programie EXCEL.
5. Wybierz „ Zakończ ” z listy rozwijanej AutoXlsTable.
6. Wróć do oprogramowania, aby dokończyć modyfikację tabeli.

1.5.18.5. Zarządzanie linkami plików

Kojarzy tabelę z lokalnym plikiem XLS.

1. Uruchom polecenie Zarządzanie łączyami plików.
2. Wybierz obiekt tabeli, a pojawi się okno dialogowe pokazane na poniższym rysunku.
3. Kliknij przycisk „Przeglądaj”, aby otworzyć okno dialogowe wyboru pliku.
4. Wybierz plik XLS, który chcesz połączyć z obiektem tabeli i kliknij „Otwórz”, aby powrócić do okna dialogowego Menedżera łączy.
5. Aby zakończyć edycję i zarządzanie łączyami, użyj przycisków „Zamień”, „Usuń” i „Aktualizuj” w oknie dialogowym.

1.5.18.6. Ustawienia ścieżki

Ustawia metodę ścieżki do pliku EXCEL.

1. Uruchom polecenie ustawienia ścieżki, a pojawi się okno dialogowe pokazane na poniższym rysunku.
2. W oknie dialogowym można ustawić metodę ścieżki do pliku EXCEL.

1.5.18.7. Zarządzanie wyborem

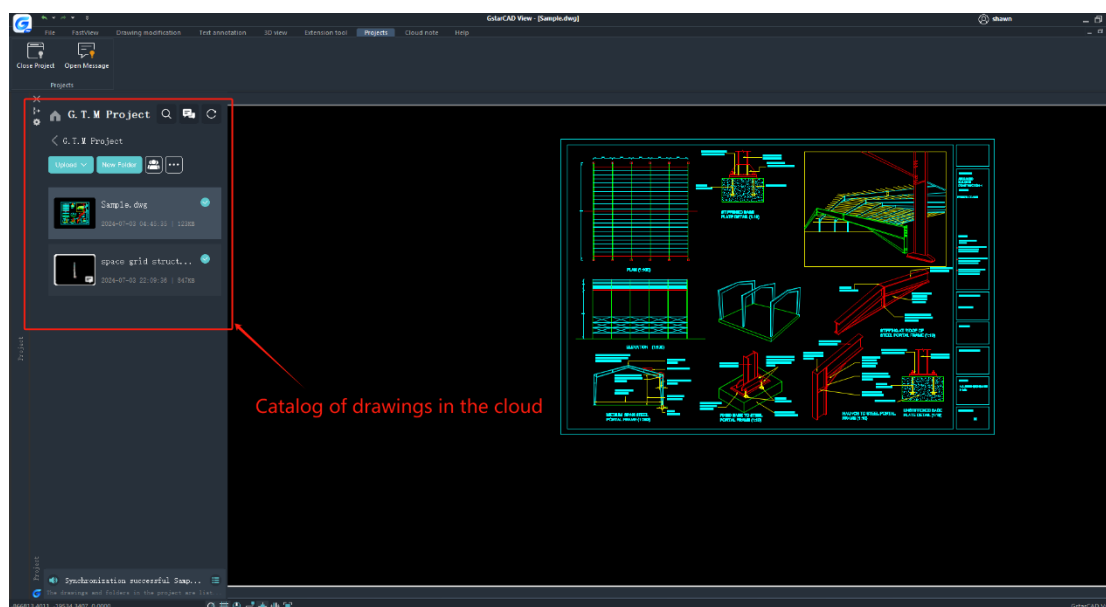
Automatycznie oblicz obszar grafiki na podstawie zaznaczenia.

1. Uruchom polecenie „Zarządzanie wyborem”, a pojawi się okno dialogowe pokazane poniżej.
2. Wpisz „Krąg” w polu „Nazwa” i kliknij przycisk „Nowa grupa” po prawej stronie.
3. Wybierz okrąg.
4. Naciśnij Enter, a element „Okrąg” zostanie dodany do listy w oknie dialogowym „Menedżer wyboru”.
5. Użyj tej samej metody, aby dodać element „Prostokąt” i wybierz prostokąt jako skojarzony z nim obiekt.
6. Kliknij „Zamknij”, aby wyjść z Menedżera wyboru.
7. Włącz polecenie „Edytuj tabelę”, wybierz tabelę i naciśnij Enter, aby ją edytować.
8. Zaznacz komórkę po prawej stronie „Koła” i kliknij ikonę Wstaw funkcję w dodatku.
9. W wyskakującym oknie dialogowym określ obiekt jako „Okrąg”, a warstwę jako „Wszystkie”, a następnie kliknij „OK”.
10. Użyj tej samej metody, aby wstawić funkcję obliczania pola prostokąta.
11. Kliknij opcję „Zakończ ” na liście rozwijanej AutoXlsTable.
12. Wróć do oprogramowania, a tabela automatycznie obliczy pole koła i prostokąta.
13. Powiększaj i pomniejszaj prostokąt, a dane w tabeli zmieniają się automatycznie.

1.5.19. Projekt

1.5.19.1. Importuj projekt

Kliknij Otwórz projekt w menu Projekt, aby otworzyć rysunki projektu w chmurze w widoku GstarCAD. Jednocześnie ten moduł obsługuje niektóre GstarCAD Funkcje zarządzania w tle 365 , takie jak przysyłanie rysunków, zarządzanie uprawnieniami członków projektu, edycja informacji o projekcie itp.

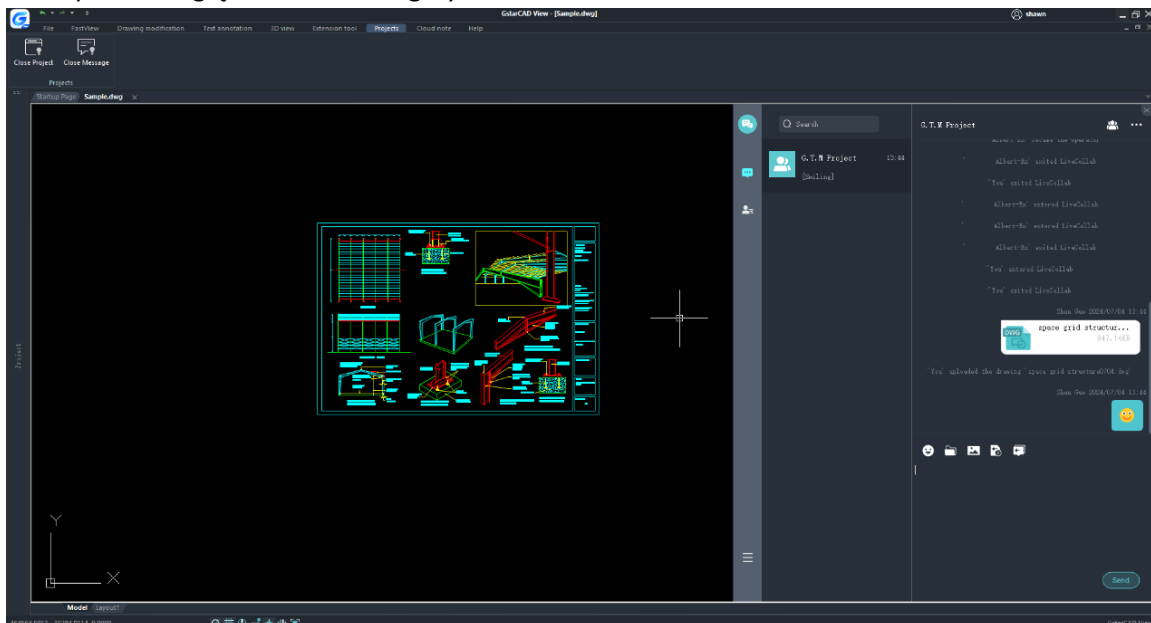


1.5.19.2. Funkcja współpracy online

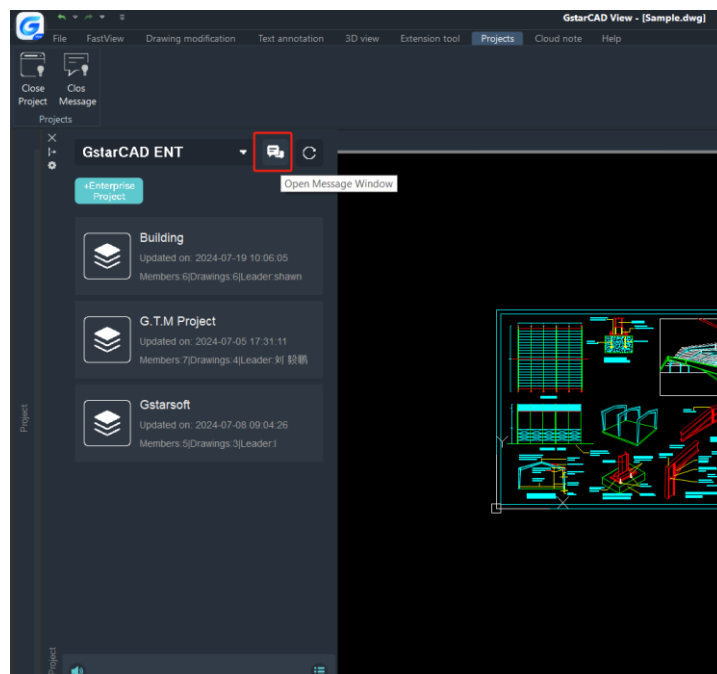
Ważnym modulem programu GstarCAD View służącym do współpracy w biurze i zwiększania efektywności pracy jest współpraca online, która obejmuje trzy funkcje: Wiadomości, Zarządzanie rysunkami i LiveCollab.

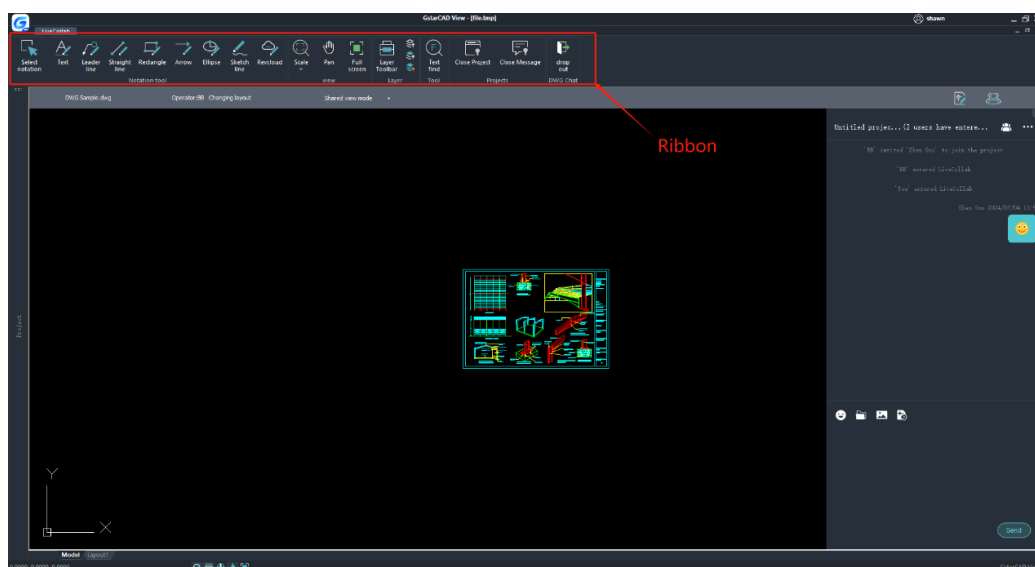
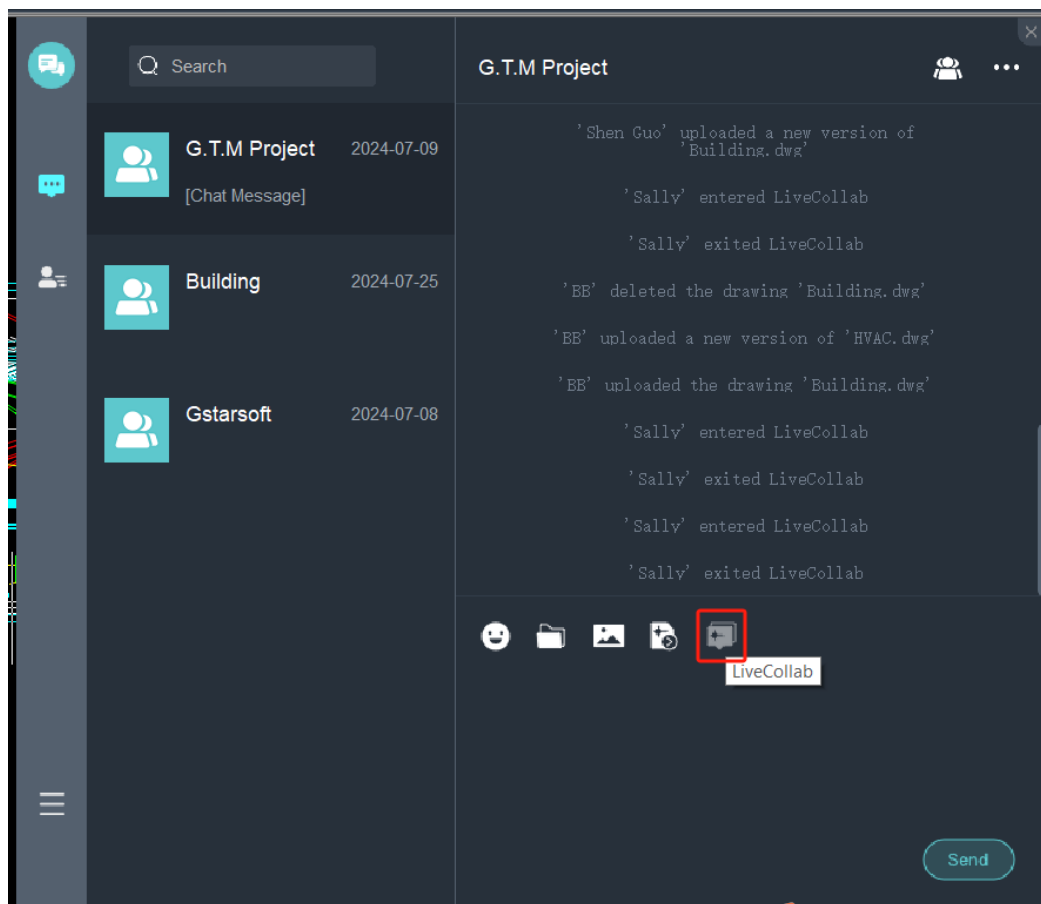
- Wiadomość : Możesz wysyłać i odbierać zwykły tekst, pliki i zdjęcia. Ponadto możesz także wysyłać rysunki CAD bezpośrednio w sesji czatu.
- Zarządzanie rysunkami: Rysunki w zarządzaniu rysunkami to rysunki wysyłane przez użytkownika do grupowego lub indywidualnego czatu. Po tym, jak jedna osoba w zarządzaniu rysunkami zmodyfikuje rysunek i zsynchronizuje go, inni użytkownicy mogą przeglądać najnowsze modyfikacje w dowolnym czasie i miejscu dzięki funkcji synchronizacji.

- LiveCollab: Funkcja ta pozwala na jednoczesne oglądanie rysunku przez wiele osób jednocześnie, a działania jednej osoby na rysunku można wyświetlać w czasie rzeczywistym na terminalach innych uczestników. Jednocześnie można wysyłać i odbierać wiadomości podczas oglądania lub obsługi rysunku.



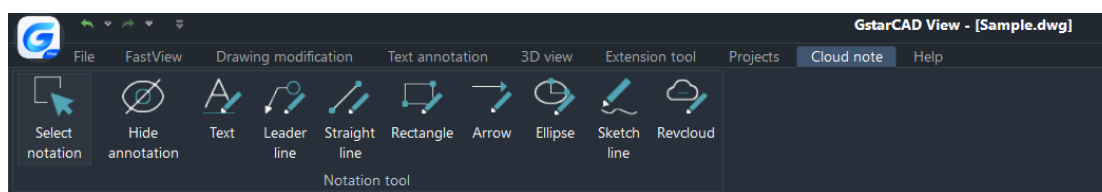
Kliknij przycisk LiveCollab, aby przejść do nowego interfejsu operacyjnego, w którym członkowie zespołu projektowego mogą wykonywać demonstracje online, adnotacje w czasie rzeczywistym, komunikację głosową i inne operacje na rysunkach. Moduł LiveCollab udostępnia narzędzia adnotacji, narzędzia do przeglądania rysunków, narzędzia warstw i narzędzia wyszukiwania tekstu.





LiveCollab oferuje dwa tryby: tryb Shared View i tryb Autonomous Viewing . W trybie Shared View może istnieć tylko jeden operator w tym samym czasie. W tym trybie interfejs operatora i poprawki mogą być udostępniane członkom przeglądającym w czasie rzeczywistym; w trybie autonomicznym przeglądający członkowie przeglądający mogą swobodnie obsługiwać rysunki, ale interfejs roboczy operatora nie może być synchronizowany.

1.5.20. Notatka w chmurze



Panel Cloud Note zawiera 10 narzędzi do notacji:

1.5.20.1. Wybierz notację

Po włączeniu tej funkcji można wybrać obiekt adnotacji na rysunku.

1. Jeśli chcesz edytować lub wybrać adnotację, musisz najpierw kliknąć tę funkcję, aby przełączyć tryb notatki.
2. Jeśli nie ma potrzeby edytowania ani zaznaczania adnotacji, należy ponownie kliknąć tę funkcję, aby wyjść z trybu notatki.

1.5.20.2. Ukryj adnotację

Ukryj całą zawartość adnotacji na rysunku.

1. Kliknij Ukryj adnotację, aby ukryć całą zawartość adnotacji.
2. Kliknij ponownie, aby wyświetlić całą zawartość adnotacji.

1.5.20.3. Tekst

Oznacz zawartość rysunku tekstem.

1. Wybierz funkcję adnotacji tekstowej.
2. Możesz zmodyfikować właściwości adnotacji tekstowej (kolor tekstu, kolor wypełnienia) lub użyć wartości domyślnej, aby utworzyć adnotację tekstową.
3. Kliknij lewym przyciskiem myszy miejsce, w którym chcesz wprowadzić adnotację, aby wstawić adnotację tekstową.
4. Następnie wprowadź tekst (obsługuje tekst wielowierszowy).
5. Kliknij przycisk OK lewym przyciskiem myszy, a adnotacja zostanie utworzona.
6. Naciśnij klawisz ESC na klawiaturze lub kliknij przycisk Zamknij adnotację, aby wyjść z tej funkcji. Jeśli nie wyjdiesz, możesz kontynuować tworzenie.

1.5.20.4. Linia prowadząca

Oznacz zawartość rysunku odnośnikami.

1. Wybierz funkcję adnotacji potencjalnego klienta.
2. Możesz zmodyfikować właściwości adnotacji potencjalnego klienta (kolor tekstu, kolor wypełnienia, kolor linii, szerokość linii) lub użyć wartości domyślnej, aby utworzyć adnotację potencjalnego klienta.

3. Kliknij lewym przyciskiem myszy w miejscu, w którym chcesz dokonać adnotacji i wstaw punkt początkowy adnotacji wiodącej.
4. Przeciągnij mysz do punktu końcowego odcinka i potwierdź lewym przyciskiem myszy.
5. Następnie wprowadź tekst (obsługuje tekst wielowierszowy).
6. Kliknij przycisk OK lewym przyciskiem myszy, a adnotacja zostanie utworzona.
7. Naciśnij klawisz ESC na klawiaturze lub kliknij przycisk Zamknij adnotację, aby wyjść z tej funkcji. Jeśli nie wyjdiesz, możesz kontynuować tworzenie.

1.5.20.5. Linia prosta

Oznacz zawartość rysunku liniami.

1. Wybierz funkcję S straight line .
2. Można modyfikować właściwości adnotacji w postaci linii prostej (wybór typu linii, kolor typu linii, szerokość linii) lub można użyć wartości domyślnej, aby bezpośrednio utworzyć adnotację w postaci linii prostej.
3. Kliknij lewym przyciskiem myszy miejsce, w którym chcesz dokonać adnotacji, aby wstawić punkt początkowy adnotacji w postaci linii prostej.
4. Przeciągnij mysz do punktu końcowego linii prostej i potwierdź lewym przyciskiem myszy.
5. Naciśnij klawisz ESC na klawiaturze lub kliknij przycisk Zamknij adnotację, aby wyjść z tej funkcji. Jeśli nie wyjdiesz, możesz kontynuować tworzenie.

1.5.20.6. Prostokąt

Dokonaj prostokątnych adnotacji w zawartości rysunku.

1. Wybierz adnotację Prostokąt.
2. Możesz zmodyfikować właściwości adnotacji prostokątnej (wybór typu linii, kolor wypełnienia, kolor typu linii, szerokość linii) lub możesz użyć wartości domyślnej, aby utworzyć adnotację prostokątną.
3. Kliknij lewym przyciskiem myszy miejsce, w którym chcesz dokonać adnotacji, aby wstawić punkt początkowy prostokątnej adnotacji.
4. Przeciągnij mysz do punktu końcowego prostokąta i potwierdź lewym przyciskiem myszy.
5. Naciśnij klawisz ESC na klawiaturze lub kliknij przycisk Zamknij adnotację, aby wyjść z tej funkcji. Jeśli nie wyjdiesz, możesz kontynuować tworzenie.

1.5.20.7. Strzałka

Oznacz zawartość rysunku strzałkami.

1. Wybierz funkcję Strzałka .
2. Możesz zmodyfikować właściwości adnotacji strzałki (wybór typu linii, kolor typu linii, szerokość linii) lub użyć wartości domyślnej, aby utworzyć adnotację strzałki.

3. Kliknij lewym przyciskiem myszy w miejscu, w którym chcesz dokonać adnotacji i wstaw punkt początkowy adnotacji strzałkowej.
4. Przeciągnij mysz do punktu końcowego strzałki i potwierdź lewym przyciskiem myszy.
5. Naciśnij klawisz ESC na klawiaturze lub kliknij przycisk Zamknij adnotację, aby wyjść z tej funkcji. Jeśli nie wyjdiesz, możesz kontynuować tworzenie.

1.5.20.8. Elipsa

Oznacz zawartość rysunku elipsami.

1. Wybierz funkcję Elipsa .
2. Możesz zmodyfikować właściwości adnotacji elipsy (wybór typu linii, kolor wypełnienia, kolor typu linii, szerokość linii) lub możesz użyć wartości domyślnej, aby utworzyć adnotację elipsy.
3. Kliknij lewym przyciskiem myszy w miejscu, w którym chcesz dokonać adnotacji i wstaw punkt początkowy adnotacji elipsy.
4. Przeciągnij mysz do punktu końcowego elipsy i potwierdź lewym przyciskiem myszy.
5. Naciśnij klawisz ESC na klawiaturze lub kliknij przycisk Zamknij adnotację, aby wyjść z tej funkcji. Jeśli nie wyjdiesz, możesz kontynuować tworzenie.

1.5.20.9. Szkic linii

Do zawartości rysunku dodawane są adnotacje w postaci linii szkicu.

1. Wybierz linię szkicu funkcja.
2. Możesz zmodyfikować właściwości adnotacji linii szkicu (kolor linii, szerokość linii) lub użyć wartości domyślnej, aby utworzyć adnotację linii szkicu.
3. Kliknij lewym przyciskiem myszy w miejscu, w którym chcesz wprowadzić adnotację i wstaw punkt początkowy adnotacji linii szkicu.
4. Naciśnij i przytrzymaj mysz, aby przeciągnąć do punktu końcowego narysowanej ręcznie linii, a następnie zwolnij mysz, aby dokończyć rysowanie linii.
5. Naciśnij klawisz ESC na klawiaturze lub kliknij przycisk Zamknij adnotację, aby wyjść z tej funkcji. Jeśli nie wyjdiesz, możesz kontynuować tworzenie.

1.5.20.10. Chmura reweryjna

Oznacz zawartość rysunku liniami chmurki rewizji .

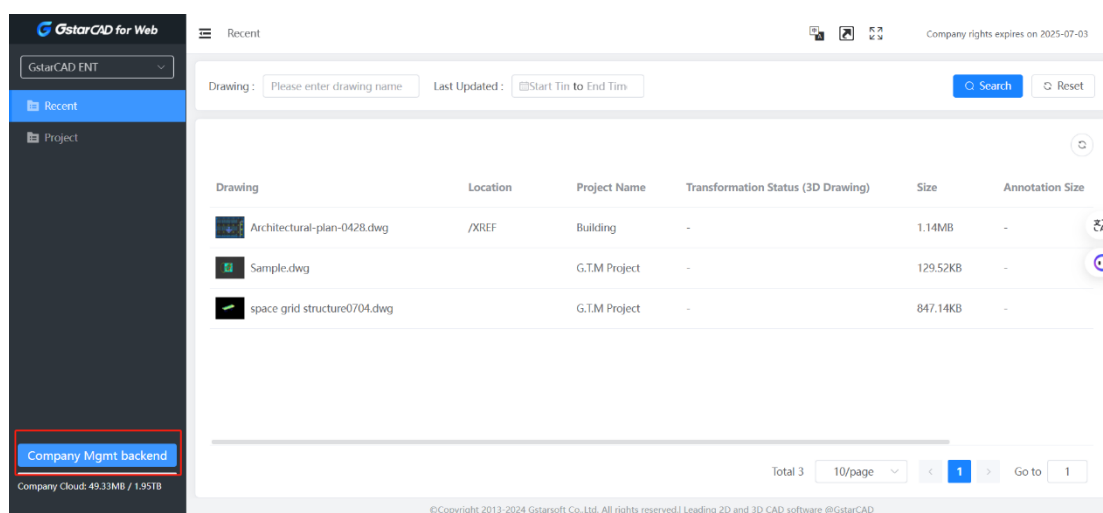
1. Wybierz funkcję Revcloud .
2. Możesz zmodyfikować właściwości linii chmury rewizji (kolor linii, szerokość linii) lub użyć wartości domyślnych, aby utworzyć linie chmury rewizji.
3. Kliknij lewym przyciskiem myszy w miejscu, w którym chcesz dokonać adnotacji i wstawić punkt początkowy linii chmury rewizji .

4. Naciśnij i przytrzymaj mysz, aby przeciągnąć do punktu końcowego linii chmury , a następnie zwolnij mysz, aby zakończyć rysowanie linii chmury (może to być zamknięta linia chmury).

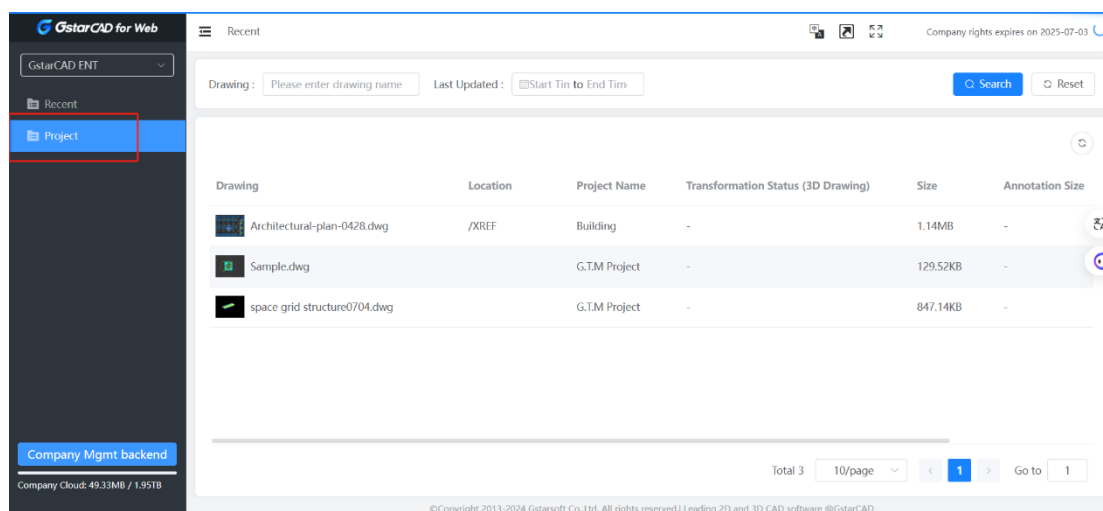
5. Naciśnij klawisz ESC na klawiaturze lub kliknij przycisk Zamknij, aby wyjść z tej funkcji. Jeśli nie wyjdiesz, możesz kontynuować tworzenie.

1.6. GstarCAD dla sieci Web

GstarCAD for W eb obejmuje dwie główne funkcje: Ostatnie informacje i Informacje o projekcie . Interfejs zaplecza zarządzania firmą znajduje się w lewym dolnym rogu interfejsu W eb. Po wejściu do GstarCAD for W eb możesz szybko wyświetlić ostatnio przeglądane informacje o rysunkach dla zalogowanego konta. Informacje te obejmują nazwę projektu, lokalizację, status transformacji, rozmiar, rozmiar adnotacji i czas ostatniej aktualizacji. Pasek wyszukiwania jest dostępny nad interfejsem operacyjnym, umożliwiając szybkie indeksowanie według nazwy projektu i czasu aktualizacji oraz obsługuje podgląd rysunków online.



Interfejs projektu umożliwia przeglądanie przeglądu projektów. Pasek wyszukiwania nad tym interfejsem umożliwia szybką lokalizację projektów według nazwy, czasu utworzenia i statusu projektu. Funkcje tworzenia projektów, zarządzania rysunkami i zarządzania projektami są spójne z tymi w GstarCAD 365 Company Management Backend.



2. Charakterystyka Gstarsoft

2.1. Długotrwały rozwój

Od momentu powstania w 1992 r. firma Gstarsoft poświęciła się rozwojowi oprogramowania CAD. W 2001 r. firma rozpoczęła rozwój platformy GstarCAD, wprowadzając pierwszą wersję GstarCAD w 2003 r. Po dekadzie gromadzenia wiedzy specjalistycznej i udoskonalania technologii firma Gstarsoft przebudowała rdzeń GstarCAD w 2011 r. Ta przebudowa obejmowała przyjęcie zaawansowanych technologii, w tym oryginalnego inteligentnego wyświetlania obszarów, hierarchicznej wymiany pamięci i adaptacyjnej kompresji danych graficznych. Te innowacje znacznie zwiększyły wydajność oprogramowania, poprawiając płynność pracy z bardzo dużymi rysunkami ponad pięciokrotnie.

Po kolejnych dziesięciu latach udoskonalania i testowania przez setki tysięcy użytkowników oprogramowanie stało się wysoce stabilne i dojrzałe, w pełni wykorzystując zalety swojego zrekonstruowanego rdzenia. Wydajność konwencjonalnych operacji edycyjnych, takich jak czytanie i przechowywanie rysunków, powiększanie i przesuwanie oraz przesuwanie i kopiowanie, przewyższa obecnie podobne produkty zarówno w kraju, jak i za granicą.

2.2. Innowacja

GstarCAD View zaspokaja potrzeby klientów z różnych branż, w tym budownictwa, energetyki, petrochemii, budowy statków i produkcji. Jego baza użytkowników obejmuje ponad 80 krajów i regionów na całym świecie, generując znaczne korzyści ekonomiczne i społeczne. Podczas opracowywania GstarCAD View firma Gstarsoft przestrzegała strategii badań i rozwoju skoncentrowanej na niezależnej innowacji podstawowych technologii. Podejście to obejmowało dogłębne badania w takich obszarach, jak architektura oprogramowania, silnik wyświetlania, optymalizacja wydajności, przetwarzanie danych i współpraca projektowa, co zaowocowało opracowaniem licznych podstawowych technologii CAD.

Obecnie spółka wykorzystuje następujące podstawowe technologie:

L.P..	Nazwa technologii	Opis technologii	Pole
Algorytmy podstawowe i mechanizmy techniczne			
1	Algorytm składu tekstu wielowierszowego oparty na słowniku i tabeli	Algorytm słownika i tabeli sterowników umożliwia inteligentną segmentację słów i łamanie wierszy dla tekstu wielowierszowego. Ta technologia ulepsza silnik składu tekstu GstarCAD, czyniąc go bardziej inteligentnym i skutecznym w obsłudze standardowych znaków, znaków interpunkcyjnych, symboli matematycznych i symboli inżynierskich. Algorytm osiąga dwa kluczowe cele: 1. Zgodność z programem AutoCAD: zapewnia maksymalną zgodność z zasadami	Algorytm podstawowy

		składu tekstu programu AutoCAD, zapobiegając pomyłkom w układzie tekstu. 2. Poprawność w różnych środowiskach językowych: zapewnia dokładny skład tekstu w językach o specjalnych zasadach pisanie, np. w języku tajskim.	
2	Bazując na wielowarstwowym modelu piramidy, technologii mapowania pamięci i technologii obliczeń równoległych, udało nam się osiągnąć wydajne przetwarzanie bardzo dużych obrazów rastrowych.	Główne cechy obejmują: 1. Technologia mapowania pamięci: Dzięki zastosowaniu wielopoziomowej architektury pamięci podręcznej obrazów i równoległej optymalizacji kluczowych algorytmów możliwe jest szybkie ładowanie, wyświetlanie i manipulowanie obrazami rastrowymi. 2. Mniejsze wymagania sprzętowe: Technologia ta znacznie zmniejsza zasoby sprzętowe potrzebne programowi GstarCAD do przetwarzania bardzo dużych obrazów rastrowych. 3. Wsparcie wysokiej wydajności: Zapewnia wsparcie wysokiej wydajności, skutecznie rozwiązując problem opóźnień podczas operacji na bardzo dużych obrazach rastrowych.	Algorytm podstawowy
3	Trójwymiarowy algorytm ukrytej warstwy wektorowej wykorzystujący technologię indeksu przestrzennego	Ten algorytm wykorzystuje technologię indeksu przestrzennego, wykorzystując algorytm partycjonowania przestrzeni quadtree do szybkiej analizy relacji okluzyjnych jednostek w przestrzeni 3D. Usuwa niewidoczne powierzchnie w scenie poprzez technikę back face culling i segmentacji jednostek. W połączeniu z wysoce zoptymalizowaną technologią przetwarzania równoległego, podejście to umożliwia realistyczne i wydajne renderowanie trójwymiarowej sceny. Zapewnia niezbędne wsparcie techniczne dla funkcji stylu wizualnego i możliwości drukowania ukrytych warstw.	Algorytm podstawowy
4	Efektywny algorytm rozwiązania krzywej splajnowej wykorzystujący metodę całki Gaussa i szybką logikę zbieżności	Ten algorytm ulepsza obliczenia długości krzywych spline poprzez integrację szybkiej logiki konwergencji z konwencjonalną metodą całki Gaussa. W porównaniu do powszechnie stosowanych algorytmów, podejście to znacznie poprawia dokładność i wydajność obliczeń. Co godne uwagi, poprawia wydajność podczas obliczania krzywych spline z dużą liczbą punktów kontrolnych, skutecznie eliminując opóźnienie podczas obliczeń parametrów krzywych spline.	Algorytm podstawowy

5	Algorytm rozwiązywania samoprzecięć polilinii przy użyciu filtrowania drzew przestrzennych	Ten algorytm ulepsza powszechnie stosowane metody poprzez włączenie filtrowania przestrzennego drzewa i zastrzeżonych ulepszeń, aby szybko i dokładnie obliczać samoprzecięcia polilinii. Osiąga najwyższą dokładność i wydajność obliczeniową w skali międzynarodowej. Ponadto algorytm utrzymuje doskonałą zgodność i wydajność linii łamanych z dużą liczbą węzłów.	Algorytm podstawowy
6	Technologia dynamicznej edycji bloków wykorzystująca ograniczenia parametryczne 2D	Ta technologia wykorzystuje metody 2D parametrycznych ograniczeń do parametryzacji dużej liczby bloków o podobnych cechach. Użytkownicy mogą dynamicznie dostosowywać całe bloki lub określone części w razie potrzeby, zwiększając możliwość ponownego wykorzystania danych projektowych. GstarCAD jest jedynym produktem 2D CAD, oprócz AutoCAD, który oferuje technologię dynamicznej edycji bloków.	Algorytm podstawowy
7	Technologia podglądu w czasie rzeczywistym do edycji	Ta opatentowana technologia wykorzystuje wydajne algorytmy geometryczne, aby zapewnić podglądy w czasie rzeczywistym wyników edycji podczas typowych operacji CAD, takich jak cięcie, rozszerzanie i wypełnianie. Znacznie zwiększa wydajność rysowania dla projektantów, umożliwiając im natychmiastowe zobaczenie zmian podczas pracy.	Innowacja scenariusza
8	Technologia tolerancji błędów rysunku CAD z wykorzystaniem Big Data	Ta technologia rozwiązuje problemy ze zgodnością lokalnych danych i błędy, które mogą wystąpić w rysunkach CAD po wielokrotnej edycji. Analizując i klasyfikując błędy w dużych wolumenach danych CAD, automatycznie koryguje błędy, aby zapewnić prawidłowe wyświetlanie rysunków CAD. Zapobiega to problemom, w których rysunków nie można otworzyć z powodu błędów lokalnych danych, znacznie zwiększając tolerancję błędów rysunków GstarCAD.	Mechanizmy techniczne
9	Technologia przechowywania danych graficznych CAD w chmurze	Ta technologia wykorzystuje dane graficzne CAD i wzorce użytkownika użytkowników, w połączeniu z internetowym magazynem w chmurze, aby oferować inteligentne hierarchiczne przechowywanie dla ogromnych zestawów danych. Zapewnia funkcje takie jak kontrola uprawnień, elastyczne rozszerzanie, zarządzanie cyklem życia i szyfrowanie bezpieczeństwa danych. Te możliwości zapewniają spójność, dostępność, tolerancję błędów i bezpieczeństwo przechowywania danych. Ponadto umożliwia synchronizację danych wielu terminali i ujednolicone przechowywanie w chmurze dla rysunków CAD.	Mechanizmy techniczne

10	Technologia poprawy wydajności przetwarzania wyświetlacza graficznego o lekkiej konstrukcji	Ta technologia zwiększa wydajność wyświetlania złożonej grafiki poprzez integrację technologii wyświetlania warstwowego przestrzennego drzewa z separacją danych, buforowaniem i ładowaniem na żądanie. Operacje te zmniejszają wykorzystanie pamięci i zwiększają szybkość rysowania GstarCAD, a także poprawiają dokładność i integralność wyświetlania grafiki.	Algorytm podstawowy
11	Technologia wyświetlania Smart Area	Ta technologia zwiększa wydajność wyświetlania grafiki wielkoformatowej i płynność operacyjną poprzez ekranowanie i przetwarzanie danych spoza ekranu. Wykorzystuje GPU do równoległych obliczeń danych, optymalizując w ten sposób ogólne wrażenia użytkownika.	Mechanizmy techniczne
12	Technologia adaptacyjnej kompresji danych graficznych	Ta technologia stosuje adaptacyjne techniki kompresji do modeli 2D i 3D, aby wydajnie generować i kompresować dane graficzne. Zmniejsza wykorzystanie pamięci i zwiększa prędkość operacyjną, optymalizując dane na podstawie ich specyficznych cech.	Algorytm podstawowy
13	Inteligentna technologia analizy i przetwarzania złożonych elementów graficznych	Ta technologia skutecznie analizuje i przetwarza parametryczne informacje o cechach złożonych elementów graficznych, znacznie zmniejszając wykorzystanie pamięci. Inteligentnie dostosowuje się do różnych form elementów graficznych w oparciu o wymagania środowiskowe, zwiększając w ten sposób wydajność rysowania przez użytkownika.	Algorytm podstawowy
Główna innowacja technologiczna			
14	Technologia optymalizacji wydajności dużych systemów oprogramowania	Technologia ta wykorzystuje szereg technik, w tym wydajne modele zarządzania pamięcią, optymalizację instrukcji CPU, akcelerację GPU i obliczenia równoległe, aby zwiększyć wydajność dużych systemów oprogramowania. Te metody łącznie zwiększają wydajność platformy GstarCAD, osiągając wiodący w branży poziom wydajności.	Mechanizmy techniczne
15	Technologia zarządzania pamięcią danych CAD oparta na fragmentach	Ta technologia zwiększa przepustowość danych oprogramowania i wydajność systemu poprzez przechowywanie i przetwarzanie danych CAD we fragmentach. Skutecznie zarządza ogromnymi danymi encji, zapobiega wąskim gardłom wydajności i utrzymuje wydajność systemu. Ponadto wykorzystuje pulę pamięci do równomiernego przechowywania danych, zmniejszając fragmentację pamięci, optymalizując wydajność sprzętu i poprawiając prędkość przechowywania.	Algorytm podstawowy

16	Technologia przyrostowego przechowywania danych graficznych CAD z możliwością śledzenia wersji	Tradycyjne formaty danych graficznych CAD są złożone, nie mają wbudowanego zarządzania wersjami i skutkują dużymi rozmiarami plików, co może być nieefektywne w przypadku transmisji sieciowej. Nasza opracowana technologia rozwiązuje te problemy, wdrażając przyrostowe przechowywanie z możliwością śledzenia wersji. To podejście zapewnia system zarządzania osią czasu dla danych graficznych, przechowując dane jako kombinację podsumowań i przyrostowych zmian. Zmniejsza to obciążenie pamięci masowej i transmisji, zwiększając ogólną wydajność pamięci masowej.	Scenariusze zastosowań, Mechanizmy techniczne
17	Technologia indeksowania rozproszonej bazy danych grafów	Ta technologia pokonuje ograniczenia pobierania i dystrybucji na poziomie encji w bazach danych grafowych poprzez implementację rozproszonego indeksowania. Umożliwia szybkie pobieranie i aktualizowanie danych grafowych, znacznie poprawiając wydajność i skalowalność.	Mechanizmy techniczne
18	Technologia graficznego zarządzania wersjami baz danych na poziomie projektu	Tradycyjne graficzne zarządzanie wersjami baz danych zazwyczaj opiera się na wersjonowaniu opartym na plikach, które często nie jest w stanie zachować spójności w różnych plikach. Niezależnie opracowana przez naszą firmę technologia graficznego zarządzania wersjami baz danych na poziomie projektu zapewnia spójne wersjonowanie we wszystkich plikach w projekcie. Takie podejście zwiększa integralność zawartości pliku i zapewnia, że wszystkie komponenty projektu pozostają zsynchronizowane.	Scenariusze zastosowań, Mechanizmy techniczne
19	Porównanie danych graficznych i technologia rozwiązywania konfliktów	Ta technologia umożliwia porównywanie wersji danych graficznych na poziomie encji i zapewnia rozwiązania do rozwiązywania konfliktów. Rozwiązuje problemy związane ze śledzeniem wersji danych graficznych i scalaniem danych między różnymi użytkownikami, zapewniając bezproblemową integrację i spójność.	Scenariusze zastosowań
20	Zróżnicowana technologia sterowania w systemach CAD	Gdy członkowie zespołu projektowego współpracują nad projektami, złożone relacje danych mogą wynikać z odniesień krzyżowych i nieróżnicowanych odniesień, co może negatywnie wpłynąć na doświadczenie użytkownika. Nasza zróżnicowana technologia sterowania pozwala projektantom filtrować dane graficzne w rysunkach DWG na podstawie wymagań projektu. Zmniejsza to zakłócenia spowodowane nieistotnymi danymi, zaspokaja potrzeby użytkowników w zakresie zróżnicowanego wykorzystania danych oraz zwiększa wydajność operacyjną i dokładność.	Scenariusze zastosowań, Mechanizmy techniczne

21	Technologia zarządzania filtrowaniem odniesień zewnętrznych w systemie CAD	Ta technologia umożliwia użytkownikom szybkie tworzenie i dostosowywanie szablonów widoku danych dostosowanych do ich potrzeb zawodowych. Umożliwiając precyzyjne filtrowanie odniesień zewnętrznych, zwiększa wygodę użytkownika i usprawnia przepływ pracy zgodnie z indywidualną wiedzą specjalistyczną.	Scenariusze zastosowań, Mechanizmy techniczne
22	Technologia śledzenia zmian w czasie rzeczywistym CAD Reference	Technologia ta umożliwia użytkownikom dynamiczne śledzenie i reagowanie na zmiany danych graficznych w czasie rzeczywistym podczas wspólnego projektowania CAD. Zapewniając natychmiastowe aktualizacje modyfikacji, znacznie zwiększa wydajność wspólnych wysiłków projektowych.	Scenariusze zastosowań, Mechanizmy techniczne
23	Technologia druku wielkoformatowego	Ta technologia obejmuje specjalistyczny sterownik druku, który zwiększa dokładność drukowania długich i złożonych obrazów. Zapewnia wysokiej jakości wydruki wielkoformatowe, poprawiając szczegółowość i precyzję.	Mechanizmy techniczne
24	Technologia przetwarzania obrazu rastrowego	Technologia ta umożliwia rasteryzację grafiki wektorowej wielkoformatowej, zwiększając stabilność i jakość wydruków graficznych wielkoformatowych.	Algorytm podstawowy
25	Technologia architektury oprogramowania CAD dla systemów wielooperacyjnych	Ta technologia charakteryzuje się jądrem o niskim sprzężeniu zaprojektowanym z mechanizmem wysyłania wiadomości, który działa niezależnie od podstawowego systemu operacyjnego. Rozwiązuje ona problemy z przetwarzaniem danych w warstwie rdzenia CAD na różnych platformach, zwiększając stabilność i wydajność jądra w środowiskach takich jak Android, iOS i strony internetowe.	Mechanizmy techniczne
26	Technologia interfejsu rozwoju wtórnego	Ta technologia oferuje kompleksowy interfejs rozwoju wtórnego, który jest wysoce kompatybilny z głównymi międzynarodowymi produktami CAD. Umożliwia kompilację i wykonanie tego samego kodu źródłowego w GstarCAD, a także w wiodących globalnych systemach CAD, upraszczając w ten sposób proces migracji oprogramowania aplikacji dla deweloperów wtórnych.	Mechanizmy techniczne
27	Technologia analizy i uruchamiania FAS/VLX	Ta technologia umożliwia bezpośrednie ładowanie i wykonywanie programów binarnych FAS/VLX skompilowanych przy użyciu VLISP na platformie GstarCAD. Obsługuje szerszy zakres oprogramowania do tworzenia oprogramowania wtórnego, zapewnia bezpieczeństwo kodu źródłowego VLISP i zwiększa wydajność wykonywania programów VLISP.	Algorytm podstawowy

2.3. niezawodność i stabilność

GstarCAD 365 jest zaprojektowany do ciągłej i bezprzerwowej pracy. Jeśli oprogramowanie napotka problem z powodu problemów z dostępem do serwera lub błędów środowiska systemowego, wyświetli odpowiedni monit. Jeśli dostęp do serwera jest niedostępny i nie można ukończyć logowania do konta, pojawi się okno dialogowe z powiadomieniem użytkownika. Po rozwiązaniu problemu z połączeniem między klientem a serwerem można ponownie zalogować się do oprogramowania i używać go normalnie. W przypadkach, gdy uszkodzenie pliku uniemożliwia. Aby przywrócić normalne działanie programu GstarCAD View, wystarczy po prostu ponownie zainstalować oprogramowanie na komputerze klienckim.

GstarCAD 365 jest zasobooszczędny, wymaga stosunkowo niskiego użycia dysku twardego i pamięci. Jednak użytkownikom często przetwarzającym złożone lub wielokrotne rysunki zaleca się zainstalowanie 64-bitowego systemu operacyjnego i przydzielenie wystarczającej ilości pamięci, aby zapobiec awariom systemu spowodowanym niewystarczającymi zasobami.

Chociaż GstarCAD 365 spełnia wysokie standardy niezawodności i stabilności, czynniki zewnętrzne, takie jak problemy z systemem operacyjnym, konflikty środowiska oprogramowania, ograniczenia pamięci, awarie dysków twardych lub przerwy w dostawie prądu, mogą nadal powodować anomalie. Aby zabezpieczyć pliki projektowe, GstarCAD View oferuje wiele metod ochrony, takich jak przechowywanie obrazów w chmurze, minimalizując potencjalną utratę danych podczas nieprzewidzianych zdarzeń.

2.4. Kompatybilność plików

GstarCAD 365 został zaprojektowany tak, aby spełniać potrzeby wstecznej kompatybilności, a jednocześnie umożliwiać uaktualnienia wersji zgodnie z przyszłymi osiągnięciami. Uaktualnianie nie wpływa na wydajność ani działanie systemu, zapewniając ochronę wczesnych zasobów danych.

1. Wsteczna kompatybilność:

- Wersje oprogramowania z różnych okresów są kompatybilne wstecz.
- Aktualizacja wersji oprogramowania jest prosta, a działanie systemu pozostaje niezmienione podczas procesu aktualizacji.

2. Aktualizacje na czas:

- Firma Gstarsoft zobowiązuje się do niezwłocznego dostarczania najnowszych wersji oprogramowania.
- Każda wersja oprogramowania jest poddawana rygorystycznym testom mającym na celu sprawdzenie jej niezawodności i stabilności przed oficjalnym udostępnieniem.

Pliki i dane GstarCAD 2D CAD są w pełni zgodne z programem AutoCAD. Dane historycznych rysunków można otwierać, edytować i zapisywać bezpośrednio bez żadnej konwersji, co zapewnia bezproblemową wymianę danych z partnerami nadrzędnymi i podrzędnymi. GstarCAD View może otwierać i zapisywać najnowsze wersje plików DWG/DXF z 2018 r. i jest zgodny z wersjami AutoCAD od 2.5 do 2023 r., osiągając pełną dwustronną zgodność bez konieczności konwersji wersji.

Oprócz plików rysunkowych, GstarCAD obsługuje również różne pliki danych używane w oprogramowaniu testowym, takie jak:

- Pliki czcionek (.shx)
- Pliki typu wiersza (.lin)
- kreskowania (.pat)
- Pliki aliasów (.pgp)
- arkuszy (.dst)
- Pliki slajdów (.sld)
- Pliki skryptów (.scr)

Poniższa tabela ilustruje zakres rysunków i plików danych, z którymi zgodny jest program GstarCAD:

Zgodny przedmiot	GstarCAD 365
Wersja 2.5-2018 DWG/DXF	✓
Pliki szablonów (*.DWT)	✓
Pliki standardowe (*.DWS)	✓
Pliki czcionek (*.shx)	✓
Pliki typu linii (*.lin)	✓

GstarCAD może bezpośrednio odczytywać i zapisywać różne wersje formatów DWG i DXF. Te standardowe dwuwymiarowe formaty rysunków zapewniają zgodność danych z szeroką gamą podobnego oprogramowania, a także aplikacjami nadrzędnymi i podrzędnymi, które obsługują te formaty, takimi jak CAD, CAPP, CAM, CAE, PLM, PDM i innymi produktami.

2.5 . Bezpieczeństwo

GstarCAD 365 wdraża kompleksową strategię bezpieczeństwa, aby zapewnić stabilne działanie systemu. Obejmuje ona cztery kluczowe aspekty: szyfrowanie, uwierzytelnianie, integralność danych i niezaprzeczalność, spełniając wymagania bezpieczeństwa systemów informatycznych przedsiębiorstw.

Platformy GstarCAD 365 regularnie komunikują się z serwerem w celu weryfikacji autoryzacji licencji. Dopóki serwer działa normalnie, platforma może uzyskać do niego dostęp bez problemów. GstarCAD 365 obsługuje nieprzerwaną pracę 24/7.