

Instrukcja obsługi programu WaCaDe 21/07/2021

1. Instalacja.

Program należy instalować na komputerach z Windows 10 lub nowszych.

Po zainstalowaniu program jest nieaktywny i zablokowany i w pierwszej kolejności należy kliknąć w „Licencje” i wypełnić okno z danymi do nadania licencji:

Firma

Adres

NIP

Email

nr telefonu

Wgraj logo - na dole okna można wstawić własne logo w formacie GIF (widoczne później na raportach)

Generuj kod aktywacyjny i wyślij do WaCaDe - jest generowany niepowtarzalny kod identyfikujący dany komputer - licencja jest przydzielana / nadawana na konkretny komputer i nie można jej przenosić na inne urządzenia, niemożliwe będzie po nadaniu licencji modyfikowanie nazwy i NIP użytkownika.

WaCaDe po sprawdzeniu danych nada KOD LICENCYJNY - zostanie on przesłany na e-mail przesłany na podany e-mail.

KOD LICENCYJNY należy skopiować i wstawić w okno powyżej przycisku i nacisnąć Aktywuj aplikację kodem licencyjnym. Komputer musi być podłączony internetu w chwili aktywacji programu.

Po zainstalowaniu na Pulpicie tworzony jest skrót do programu „WaCaDe” oraz folder „screenshots”, w którym zachowywane będą:

- zrzuty projektów jpg i ruchome gif
- Raport Wyceny (detailed dla klienta z rozbiciem kosztu poszczególnych pozycji)
- Raport dla klienta (wizualizacja projektu z wymiarami i opisem materiałów, adresu klienta, ceny)

2. Menu górny pasek:

a// Nowy:

- Nowy projekt - w dowolnym momencie możemy zacząć projektować nowy projekt
- Nowy korpus - dodanie nowego korpusu do sceny (musi być wystarczająco dużo miejsca na scenie aby było możliwe dodanie)
- Nowy z biblioteki - należy kliknąć w pusty korpus i otworzyć bibliotekę z wcześniej przygotowanymi projektami i wypełnić przygotowanym projektem

b//. Projekty

Po kliknięciu w okno otwieramy bazę zapisanych projektów. Istnieje możliwość wyszukiwania po fragmencie tekstu, sortowanie wg dat, nazwiska, firmy czy e-mail, kasowanie i podgląd projektu poprzez kliknięcie w dowolny wiersz.

c//. Cofnij i Ponów

Opcje umożliwiają zmianę ostatnich kroków podczas projektowania.

d// Zapisz/Opcja

- Jako nowy projekt - wykorzystanie tej funkcji umożliwia powielenie aktualnego projektu i zapisanie go pod nową nazwą aby móc stworzyć jego kopię. Można tworzyć drugą wersję projektu dla tego samego klienta bez ponownego tworzenia od początku nowego projektu.
- Jako domyślny - zalecamy stworzyć domyślny projekt gdy zamierzamy często rozpoczynać pracę z naszymi startowymi ustawieniami np. wymiarów korpusu i sceny, kolorami płyt na elem. zewn i wewn. mebli czy kolorami ścian, podłogi sufitu sceny.

- Jako szablon do biblioteki - gdy często wykonywane są podobne meble/ korpusy zalecamy użyć Nowy projekt - zbudować korpus i dodać go do biblioteki wraz z indywidualną nazwą aby móc w przyszłości wykorzystać ją jako Nowy z biblioteki

e// Zapisz

Zawsze po rozpoczęciu pracy z programem należy użyć Zapisz aby utworzyć plik do którego będą zapisywane dane projektu (klienta, materiały, projekt, raporty itd).

f// Raport

- **Dla klienta** - raport zapisywany w pdf w folderze screenshots, zawiera Dane klienta, cenę detaliczną, projekt mebli z wymiarami, specyfikację materiałową, dane sprzedawcy, do wykorzystania do wręczenia klientowi, zawarcia umowy
- **Montażowy** - zapisywany w pdf na pulpicie - duży projekt szafy / mebli wraz z wymiarami dla montażysty
- **Produkcyjny** - kliknięcie przenosi do okna podglądu raportu dla stolarni z wymiarami wszelkich elem. zaprojektowanej zabudowy, szuflad i drzwi suwanych. Jest to propozycja rozpiski materiałowej programu z możliwością edycji wszelkich elem. długości, szerokości formatek i ilości boków oklejanych, sztuk każdego elem, ceny produkcyjnej za mkw płyty i okleiny, możliwości dodania/usunięcia wiersza, zmiany opisu. W górnej części po lewej możemy nadać nr zlecenia (nazwisko dodawane jest automatycznie z danych klienta). Poniżej określone są modyfikowalne dane dot. szuflad, drzwi suwanych. A na samym dole Otrzymujemy podsumowanie ceny oraz pole do wpisania opcjonalnej zaliczki przekazywanej zaliczki na stolarni. Użycie Drukuj - zapisuje pdf na pulpicie z cenami a Drukuj bez cen umożliwia przygotowanie raportu z rozpiską do zabrania na montaż a drukując Raport montażowy otrzymujemy gotowy komplet dla montażysty. (Ceny pobierane są z okna Parametry)
- **Wyceny** - na tym etapie przygotowujemy kalkulację wyceny detaliczną dla klienta. (Ceny pobierane są z okna Parametry)

g// Dane klienta

Zalecane jest zapisanie danych klienta aby móc odnaleźć projekt w menu Projekty

h// Licencje

Dane użytkownika wpisywane do okna programu przekazywane są do WaCaDe po kliknięciu w „Generuj kod aktywacyjny i wyślij do WaCaDe” w celu nadania kodu licencyjnego. Nazwa Firmy oraz NIP nie są możliwe do zmiany po nadaniu praw licencyjnych. Licencja udzielana jest na konkretne urządzenie.



3. BOK

Przycisk po lewej menu bok przenosi do widoku 2D a na dole ekranu roboczego po lewej pojawia się menu kontekstowe.

W menu kontekstowym BOK znajdują się pozycje w lewej kolumnie

- Bok (zaznaczenie checkbox'a na kolumnę Lewy dodaje lewy bok o głębokości korpusu
- Przymyk (zaznaczenie checkbox'a dodaje przymyk w kolumnie Lewy dodaje przymyk o głębokości odsunięcia na system drzwi przesuwanych
- poprzez 2x kliknięcie [auto] możliwe wprowadzenie własnego wymiaru - w przypadku boku umożliwi to wykonanie szafy / korpusu po skosie
- Odsunięcie - jest to szer. listwy maskującej z boku powyższego elem. tzw. blendy
- Grubość płyty można wprowadzić dowolną własną inną niż domyślna z menu Parametry



4. Podłoga

Zaznaczenie checkbox'a w wierszu Podłoga powoduje dodanie podłogi na pełnej głębokości korpusu. Zmiana poprzez 2x krotne kliknięcie w [auto] umożliwi np. wstawienie listwy pod szynę drzwi przesuwanych.

Odsunięcie - wpisanie wartości podnosi podłogę w górę i dodaje cokół (listwę cokołową).

Grubość - domyślna wartość wpisana z menu Parametry.



5. Wieniec górny - góra korpusu

- **Dach zewnętrzny** - to płyta przykrywająca korpus szafy. Dodanie elem. powoduje skrócenie boków, przymyków, ścianek działowych wewn. korpusu.
- **Obniżenie wewnętrzny** - to płyta przykrywająca szafę dochodząca do boku (nie zmniejsza długości boków) ale płyta obniżenia wewn. skraca przymyk oraz ścianki działowe ścianki działowe wewnątrz korpusu.



6. Tył

Aby dodać tył w korpusie w pierwszej kolejności należy kliknąć kursorem np. na symbol ścianki działowej lub półki - wówczas program rozpoznaje chęć pracy nad wnętrzem. Następnie należy kliknąć w przestrzeń modułu, sekcji między półkami itp. aby zaznaczyć kilka sekcji/modułów naraz robimy to z wciśniętym klawiszem CTRL (przestrzenie muszą ze sobą się łączyć i być tworzyć prostokąt). Następnie kliknięcie w symbol TYŁ otwiera właściwe menu kontekstowe i przyciskiem Wstaw tył dodawany jest elem. na wys. i szer. netto prostokątnego zaznaczenia.



7. Drzwi suwane

Kliknięcie w przycisk drzwi suwane dodaje automatycznie drzwi z wypełnieniem lustrem srebrnym do projektowanego korpusu w ilości zależnej od szer.

W menu kontekstowym od lewej:

- Szer. ramki - wpisując szer. ramki 3.2cm oznacza, że program automatycznie przeliczy szer. skrzydeł z podaną zakładką drzwi
- Luz wys. domyślnie 4cm to wymiar światło-otworu do drzwi suwanych - luz konstrukcyjny (np. jeśli wys. do wstawienia drzwi to 260cm - 4cm luz = 256cm wyliczona wys. drzwi do produkcji
- ilość - program domyślnie w zależności od szer. szafy proponuje ilość drzwi ale można w dowolnym momencie zmienić ilość (automatycznie zostaną przeliczone szer drzwi w szafie).
- Pozycja na torze - program pokazuje drzwi suwane zaznaczone na czarno na której bieźni toru znajduje się skrzydło drzwi, klikając na symbol drzwi przekładamy je na przedni lub tylną bieźnię a program automatycznie przelicza szer. drzwi
- Wymiar wys i szer frontu suwanego jest wyliczana automatycznie. Kliknięcie 2x w komórkę powoduje podświetlenie na żółto i możliwość wpisania własnego wymiaru drzwi. Kolejne 2x kliknięcie w komórkę ze zmienionym ręcznie wymiarem przywróci kolor zielony i automatyczne wyliczanie wymiaru.
- Kolor profili systemu przesuwne - wybór z listy rozwijanej: srebrny szampan, czarny, biały, złoty, oliwka
- Podział - Poziomy - kliknięcie zmienia kolor na pomarańczowy i kursor myszy zmienia kształt - kliknięcie w dowolnym miejscu na drzwiach suwanych dodaje podział poziomy drzwi suwanych. Po dodaniu podziałów należy ponowne kliknięcie w przycisk Poziomy aby wyłączyć tę funkcję. kliknięcie w dodany wcześniej podział drzwi zaznacza go na niebiesko, i możliwe jest wyznaczenie wys. do podziału od dołu drzwi w wpisując w tabelce Pozycja (środkowej kolumnie). Usuwanie podziału poprzez 2x kliknięcie w podział i Delete.
- Obróć słoje - gdy wypełnienie jest np. z płyty, maty można obrócić o 90° kierunek usłojenia - zaznaczenie elem. do obrócenia z wciśniętym CTRL a potem kliknięcie przycisk obrotu wypełnienia.
- Odsunięcie od systemu - funkcja zadziała w sytuacji gdy wszystkie drzwi mają zmienioną ręcznie szerokość, a po prawej stronie pozostanie wolna przestrzeń - to wpisując wartość w to okno przesuwamy wszystkie drzwi po torze w prawo
- zmiana koloru wypełnienia drzwi - wciskamy CTRL i klikając w poszczególne drzwi czy ich podzielone fragmenty a następnie, wybranie MATERIAŁY zaznacza się checkbox np. przy płycie: i wpisanie w okno szukaj np. orz - system wyszuka wszystkie orzechowe płyty a klikając w dowolną zmienimy kolor wypełnienia drzwi (lub podzielony zaznaczonych ich fragmentów)
- po zaprojektowaniu drzwi umieścić kursor myszy na tle drzwi i prawym klawiszem myszy uruchomimy menu rozwijane aby skorzystać z dodatkowych przydatnych opcji np. kopiuj drzwi, zastosuj do wszystkich itd.



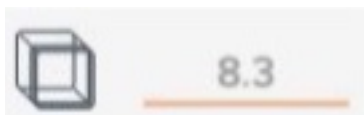
8. Drzwi uchylne

Po zaprojektowaniu korpusu (najlepiej z bokami, podłogą i wieńcem górnym) należy kliknąć w przycisk elem. wewn. np: działowa czy półka aby wskazać moduły czy sekcje które mają być zasłonięte drzwiami uchylnymi. Następnie kliknąć w przycisk drzwi uchylne / otwierane - na dole

pojawi się menu kontekstowe, wybrać Typ (nakładane lub wpuszczane (przycisk robi się pomarańczowy). Aby usunąć drzwi należy w nie kliknąć i nacisnąć Delete na klawiaturze.

- Typ i do wyboru: Nakładane nachodzą na boki, wieniec górny i dolny (podłogę) lub Wpuszczane pomiędzy te elem.
- Rodzaj drzwi; uchylane w lewo / prawo / podwójne prawo-lewo / składane w górę / uchylane w dół, górę oraz składane w lewo i prawo
- Obróć słoje - działanie analogiczne jak przy drzwiach suwanych
- Luz na szer i wys. - umożliwia określenie luzów / zapasów
- Szer. i wys. wyliczona - można wpisać ręcznie jaki ma być wymiar formatki drzwi do produkcji

9. Odsunięcie na system drzwi



wartość domyślna 83mm oznacza, że program odlicza 83mm na tor drzwi suwanych i jest to jednocześnie wymiar listew przymykowych.

Przy projektowaniu szafki z drzwiami uchylnymi wpisanie wartości 0mm oznacza, że projektowane wewnątrz półki/przegrody są bezpośrednio za drzwiami otwieranymi.

Aby dodać drzwi uchylne wpuszczane należy uwzględnić min. wartość odsunięcia grubości płyty tj. 18mm

10. Pawłacz

to Główna półka i jednocześnie elem. dzielący szafę na górną i dolną część - przy szafach przesuwanych pawłacz ma głęb. mniejszą o 7mm (ustawienie domyślne po zainstalowaniu app w menu Parametry).

Dodanie pawłacza poprzez kliknięcie w ikonę. O dołu szafy obrazowane obok przycisku z jego prawej strony oraz podawany jest wymiar od półki pawłacza do góry.

Na dole w menu kontekstowym widoczne są wymiar Od dołu korpusu (czyli w przypadku gdy dodano podłogę i odsunięcie (cokolik), Wys ścianki działowej po dodaniu pod pawłaczem i wys nad pawłaczem. Dodatkowo można odsunąć pawłacz od tyłu korpusu, czy określić jego lewą czy prawą głębokość - skos, lub wskazać jego grubość.

Aby ręcznie przesunąć w górę/dół pawłacz należy najechać na niego myszką aż kursor zmieni kształt i wcisnąć lewy klawisz myszy aby przesuwać.

11. Działowa



Ścianka działowa dzieli szafę na MODUŁY - czyli niezależne elem. szafy, które można kopiować zamieniać.

Przy zastosowaniu np. przymyków, odsunięć, boków ścianki działowe po dodaniu / usunięciu ich +- dodawane są w proporcji równego dzielenia modułów wg światłotworu (po dodaniu drzwi suwanych ścianki działowe będą idealnie za zakładką drzwi suwanych).

Kliknięcie w wolną przestrzeń między działowymi zaznacza moduł.

Prawym klawiszem myszy uruchamiany jest menu rozwijane i wybranie odpowiedniej pozycji dodaje Ścianka działowa lub skrót D doda ściankę w punkcie pozycji kursora myszy.

Aby usunąć Ściankę Działową należy w nią kliknąć a kolor zmieni na niebieski i nacisnąć Delete.

Aby ręcznie przesunąć w lewo/prawo pawłacz należy najechać na niego myszką aż kursor zmieni kształt i wcisnąć lewy klawisz myszy aby przesuwać.

Podczas pracy nad ścianką działową na dole ekranu po lewej wyświetlane jest Menu kontekstowe z funkcjami: Nr modułu, Odległość od sceny, Odległość od boku korpusu, Szer. modułu od lewej (oznacza szer. np. półki gdy ją tam dodamy). Grubość płyty (wpisanie wartości 0mm) oznacza że program „widzi” dany elem. ale nie jest on uwzględniany w raportach np. do produkcji.

Rzadziej używana funkcja przy szafach skośnych wyliczana jest wartość głęb. itp. można wykorzystać odsunięcie od tyłu, zmienić grub. płyty.

Punkt podziału - gdy szer. szafy jest ponad max. dostępną długość płyt meblowych 2800mm wówczas Wieniec górny, dolny (podłogę), odsunięcia (cokoliki) czy pawłacz musi być dzielony na mniejsze elem. wówczas zaznaczenie tego checkbox'a wymusza podział na elem. np. podłogi lewy i prawy idealnie pod Ścianką Działową.

Zaprojektowany moduł można kliknąć aby zaznaczyć i Delete skasować jego zawartość.

Nacisnąć prawy klawisz myszy i rozwinąć menu rozwijane i skopiować, zamienić zawartość - można wykorzystać też skróty domyślne windows.

12. Półka

Półka zawsze jest elem. między ściankami działowymi, bokami korpusu.

Działanie i zasady podobne do Ścianki Działowej.

Grubość płyty (wpisanie wartości 0mm) oznacza że program „widzi” dany elem. ale nie jest on uwzględniany w raportach np. do produkcji.



13. Przegroda

To pionowa formatka (NIE dzieli na moduły) i występuje zawsze wewn. modułu. Jest to elem. głębiej zagnieżdżony w szafie.

Dodawanie jest możliwe poprzez wskazanie sekcji w module (czyli głębiej wewn. szafy podzielonej półkami przestrzeni) i wykorzystanie przycisku z lewej i +- oraz menu rozwijanego.



14. Półka zagnieżdżona

to jak Przegroda elem. głębiej osadzony / zagnieżdżony wewnątrz szafy.

Dodawanie poprzez wskazanie sekcji w module i wyłącznie +-.



15. Przycisk elem. wysuwanych z korpusu szafy

Poprzez kilkukrotne klikanie przestrzeni między półkami i działowymi zaznaczyć należy przestrzeń gdzie ma być dodana szuflada i kliknięcie w symbol szuflady dodaje 1szt, kolejne 2szt itd. Usuwanie szuflady z klawiatury Delete - jedno naciśnięcie Delete kasuje 1 szufladę.

Opcje do dodania:

-szuflada

-kosz

-drzwi wewnątrz korpusu (np. przy [projektowaniu barku za drzwiami suwanymi])

-pantograf

Dodanie elem. możliwe poprzez wskazanie miejsca i prawym klawiszem myszy rozwinąć menu rozwijane i np. dodanie Szuflady wybór myszą lub naciśnięcie S na klawiaturze



16. Przycisk drążki

kliknięcie rozwija 3 opcje drążek poziomy/ pionowy / wysuwany poprzeczny.

Zaznaczyć moduł lub sekcję poprzez kilkukrotne klikanie w przestrzeń między działowymi czy półkami aby wskazać miejsce dodania drążka i kliknąć w przycisk. Można dodać drążek po wskazaniu modułu myszą i kliknięcie prawym klawiszem aby uruchomić menu rozwijane + wybranie z listy lub X aby dodać drążek poziomy lub Y pionowy. Dodany drążek pionowy jest 50mm pod półką, kolejny na połowie wys. modułu a podawany w menu kontekstowym wymiar oznacza wymiar górnej części rury drążka Ø25.

Usuwanie drążka - najechać myszą aż kursor zmieni kształt na krzyżyk + Delete aby skasować.



17. Skos sceny

Kliknięcie w przycisk osuchami menu kontekstowe na dole ekranu po lewej.

Wysokość h= to wartość od dołu sceny do wyznaczenia skosu a w= to odległość.

Dodanie skosu sceny w przypadku gdy zahacza on o korpus projektowanej szafy - informuje w Raporcie produkcyjnym, że dany elem. koliduje ze skosem.

Usuwanie zaprojektowanego skosu poprzez wpisanie w menu kontekstowym wartości jakie były po otwarciu tego menu.



18. Formatka definiowana

kliknąć przycisk Formatki a następnie przycisk Wstaw, wybranie kształtu (prostokąt, elka czy trapez), określenie wymiaru, obrotu wg osi, grubości płyty i pozycję na scenie.

Formatkę można przesuwac jak korpus (uwaga wyłączona jest funkcja wykrywania policji z innymi elem. na scenie).



Przesuwanie po scenie po wciśnięciu przycisku przesuwania korpusów.

Korpus	
x	150.0
y	240.0
z	70.0

19. Korpus

Wymiary określone są za pomocą osi:

- x szer.
- y wys.
- z głęb.

Przy wielu korpusach na scenie kliknięcie w dowolny pokazuje wymiar aktualnie zaznaczonego. Korpusy (nawet zaprojektowane można powielać, kopiować, usuwać (pierwszego nie da się skasować).

Scena	
x	400.0
y	240.0
z	250.0

20. Scena

Wymiary określone są za pomocą osi:

- x szer.
- y wys.
- z głęb.

to pomieszczenie w którym będzie umieszczony korpus szafy.

21. Przyciski funkcyjne

Pierwszy wiersz:

- Przycisk przesuwania korpusu po scenie - po kliknięciu robi się pomarańczowy a kliknięcie w korpus wywołuje po lewej na dole menu kontekstowe z pozycją; x y z (to punkt po lewej stronie sceny na dole) lub pozycją od -x -y -z

- powielanie Korpusu wraz z zaprojektowaną zawartością

- usuń korpus - wskazany korpus zostanie skasowany (zabezpieczenie - nie można skasować pierwszego korpusu)

- obrót korpusu w lewo o 90°

- obrót korpusu w prawo o 90°

Drugi wiersz:

- dodaj Nowy korpus do sceny

- wysuń elem. wewn. szafy (szuflady, kosze, pantografy czy drzwi wewnętrzne)

- otwórz drzwi uchylne otwierane zewnętrzne

- zmniejsz przejrzystość drzwi o 20% po 1 kliknięciu (gdy przejrzystość zostanie ustawiona na 0% system nie sprawdza kolizji przy wysuwaniu szuflad, koszy itd.)

- zwiększ przejrzystość drzwi o 20% po 1 kliknięciu

22. Przycisk kontroli kamery na scenie

- przyciskając odpowiednie strzałki scena wykona obrót, przesunięcie

- możliwość wykorzystania strzałek na klawiaturze, dodatkowe opcje z wciśniętym CTRL i strzałka w górę przesuwa scenę w dół a np. SHIFT i Strzałka obraca scenę

- naciśnięcie X w dowolnym momencie przywraca do rzutu na wprost



23. Przycisk 2D - 3D

przełącza naprzemiennie z widoku pracy projektowania 2D do widoku podglądu 3D



24. Parametry

rozwijane jest menu kontekstowe:

- określenie Domyślnej grubości płyt na elem. zewn/wewn.
- Cofnięcie - oznacza automatyczne zmniejszanie głębokości elem. zagnieżdżanych wewn. korpusu - np. przymyk pawlacz (domyślnie 7mm) oznacza że luz między listwą przymykową lub system drzwi 7mm a np. działowa-półka 5mm oznacza, że jeśli ścianka działowa ma głębokość 600 to półka ma głębokość mniejszą o 5mm czyli 595mm
- Cena produkcyjna/hurt te wartości ceny pojawiają w raporcie produkcyjnym do cięcia na stolarni (można je później w raporcie ręcznie modyfikować ale program podstawia te wartości - jest to uproszczenie w przypadku używania tych samych płyt)
- Cena detal - te ceny detaliczne- są kopiowane i podstawiane do Raportu wyceny dla klienta (można je ręcznie zmienić w raporcie ale w przypadku najczęściej stosowanych płyt ułatwią i przyspieszają wycenę detaliczną)
- Znak wodny - pojawia się na zrzutach projektów w folderze screenshots na pulpicie do szybkiego wysłania klientom
- Jakość grafiki - regulacja jakości grafiki, ma wpływ na wydajność laptopa (zalecane ustawienie na 80%)
- Zrzut ekranu - po przyciśnięciu wykonywany jest jpg z widokiem projektowanej szafy - zapis w folderze Dokumenty —>> WaCaDe —>> screenshots. Podczas instalacji na Pulpicie jest tworzony skrót do tego folderu.



25. Parametry szuflad

Zdefiniowanie własnej ustawienia jest proste - w menu kontekstowym jest na dole po prawej dostępna Pomoc.



26. Zrzut ekranu i GIF

po kliknięciu jest zapisywany zrzut widocznego na ekranie projektu wraz ze znakiem wodnym w folderze screenshots lub krótki 10 sekundowy GIF - ruchomy zapis sceny z zaprojektowanymi meblami dla klienta.



27. Modele

Baza modeli wraz wyszukiwarką do dodania na scenie. Większość modeli można edytować - pozycję poprzez użycie przycisku przesuwania korpusów, wymiary, kolory, obrót wg osi.

28. Materiały

Po kliknięciu w Materiały po prawej stronie pojawia się opcja; na górze symbole ścian-sufitu-podłogi sceny - po zaznaczeniu checkbox'a można wybrać z dowolnej grupy materiałowej kolor ścian, sufitu i podłogi sceny (poza zmianą na wizualizacji nie jest uwzględniany żaden materiał).

Poniżej po zaznaczeniu właściwych checkbox'ów np. Zastosuj do:

- Wszystkich korpusów [v]
- Elem. zewnętrzne [v]
- i np. Płyta [v]
- spisaniu nazwy płyty np. [buk] —>> Szukaj
- pojawią się wszystkie płyty bukowe (wystarczy wpisać tylko fragment nazwy)
- a następnie kliknięcie myszą w płytę program ustawi do wszystkich Raportów i pokaże na wizualizacji wybrany kolor