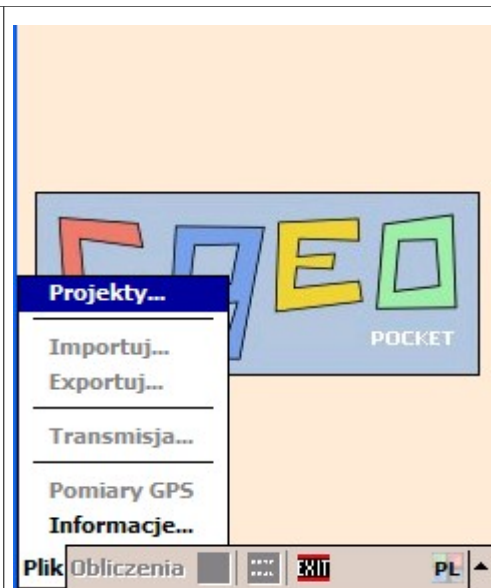


Po uruchomieniu programu na ekranie pokazuje się logo programu. W przypadku wersji komercyjnej należy program zarejestrować.

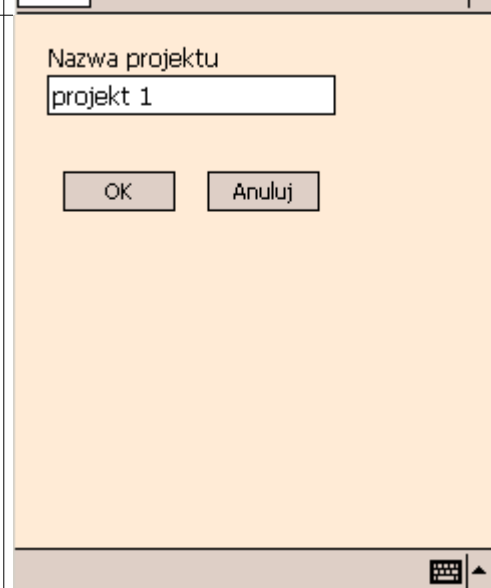
Wybieramy z menu **Plik – Informacje** i klikamy na **zarejestruj**. Jeżeli nie posiadamy kodu aktywacyjnego należy nam podać tzw. kod UUID urządzenia. Kod ten najlepiej wysłać nam e-mailem. My prześlemy Państwu kod aktywacyjny. Kod ten jest stały i przypisany tylko jest tylko do danego urządzenia. Należy go więc zachować. Aby wejść do okna projektów należy wybrać **Plik -projekty**



Aby założyć nowy projekt klikamy na napisie  Projekty , następnie wybieramy **Opcje – Nowy projekt**



Podajemy nazwę projektu i zatwierdzamy klawiszem **OK**. Projekt założony. Możemy dodać opis projektu w okienku **Opis**



W projekcie możemy założyć dowolną ilość tabel. Każda tabela składa się z tabeli współrzędnych i z mapy. Podświetlając nazwę projektu i wybierając **Opcje – Usuń projekt** możemy usunąć projekt (łącznie z tabelami wewnątrz projektu)

Aby założyć tabelę w projekcie wybieramy **Opcje – Nowa tabela**. Wpisujemy nazwę tabeli i wybieramy układ odwzorowania i inne parametry. W przypadku braku układu nie będzie można korzystać z urządzenia GPS.

Nazwa tabeli:

Odwzorowanie:
 układ 1965 strefa 4

Dokładności **Jednostki**

Współrzędne XY 2 ▲▼ Kąty: grady ▼

Współrzędna H 3 ▲▼ Powierznie: m² ▼

Długości 3 ▲▼

Powierzchnie 0 ▲▼

Kąty poziome 4 ▲▼

OK Cancel

PL ▲

Aby założyć kolejną tabelę należy podświetlić nazwę projektu (w tym przypadku „Projekt 1” i założyć tabelę jak wyżej. W danej chwili można pracować tylko na jednej tabeli. Wybierając jakąś tabelę program automatycznie zamyka poprzednią. Otwarta tabela jest tabelą roboczą.

Uwaga! W nazwie tabeli nie może być spacji i innych znaków interpunkcyjnych

Opcje-właściwości tabeli - możliwość zmiany parametrów tabeli (odwzorowanie, dokładności)

Lista projektów

Projekt
 projekt 1
 Tabela1
 Tabela2

Nowy projekt...
 Usuń projekt
 Nowa tabela...
 Usuń tabelę
 Właściwości tabeli... Anuluj

Opcje PL ▲

Po otwarciu tabeli możemy do niej :

1. Wpisywać współrzędne podając kolejno **Numer**, współrzędną **X, Y, H**, i ewentualnie **Kod** punktu.
2. Zaimportować dane z Programu C-Geo dla PC. Pliki mają postać **nazwa.pcg** i najlepiej je wgrywać eksploratorem windows z poziomu PC do katalogu **Moje dokumenty** na PPC
3. Przy pomocy urządzenia GPS zarejestrować punkty korzystając z opcji **Plik-Pomiary GPS** Opis nad tabelą informuje nas w jakim układzie jest założona tabela. W tym przypadku jest to układ 65 strefa 4
4. Plik -Transmisja. Możliwość transmisji z i do rejestratora. (Opis poniżej)

projekt 1 > tabela1 (1965/4)

Numer	X	Y
p050218_1	5562109,21	3729316,
p050218_2	5562108,07	3729310,
p050218_3	5562100,78	3729299,
p050218_4	5562091,27	3729287,
p050218_5	5562085,56	3729259,
p050218_6	5562106,81	3729209,
Projekt...	5562145,34	3729130,
Importuj...	5562186,98	3729042,
Exportuj...	5562218,16	3728975,
Transmisja...	5562249,37	3728915,
Pomiary GPS	5562298,46	3728907,
Informacje...	5562401,89	3728904,
	5562459,17	3728902,
	5562535,21	3728908,

Plik Obliczenia PL ▲

Należy wybrać port com w komputerze i parametry transmisji. Jest możliwość zapisania i wczytania profilu parametrów transmisji.

Obecnie w programie jest obsługa następujących instrumentów:

urządzenie	rejestracja	transmisja tachimetrii	transmisja współrzędnych
Leica	x	x	Tylko do PPC
Nikon	x	-	-
Pentax	-	x	x
Sokkia	x	-	-
TruPulse 360B	x	-	-

Profil ustawień: domyślny

Typ urządzenia:

Sokkia Set 5-6

Numer portu COM 1

Liczba bitów na sekundę 9600

Parzystość Brak

Bitów danych: 8

Bitów stopu: 1

Wczytaj profil

Zapisz profil

Zastosuj

Anuluj

PL

Import – Możliwość importu mapy z C-Geo 7.0 i 8.0 dla Windows. Należy wyszukać plik z rozszerzeniem *.pcg.
 - możliwość importu tylko punktów (bez mapy)
 - kontrola punktów podczas importu (jeżeli istnieją punkty w tabeli)

Eksport – Eksport mapy/punktów do pliku *.pcg rozpoznawalnego w C-Geo od wersji 7.0 i 8.0 dla Windows

Import danych

Plik źródłowy:

importuj tylko punkty

>>

Punkty w tabeli:

zastąp wszystkie o identycznych numerach

zachowaj wszystkie

monitoruj gdy punkt o identycznym numerze

Rozpocznij

Pomiary GPS można robić w trybie rejestracji punktów lub w trybie rejestracji obiektów (otwartych lub zamkniętych). Wybierając „Dodaj” dokonujemy rejestracji punktu do tabeli, a w drugim trybie dodatkowo program zapisuje obiekt na mapie. Ikonka usuwa zaznaczony punkt, a pozwala na obejrzenie rysunku zarejestrowanych punktów. Ikonki 2D 3D pozwalają na wybór czy ma być także rejestrowana współrzędna H.

Ikona pozwala na automatyczną rejestrację punktów. Zakładka timer pozwala na ustalenie interwału i tolerancji rejestrowanych punktów. Klikając na OK. decydujemy czy zapisać punkty do tabeli czy nie.

W momencie ustalenia pozycji kolor współrzędnych jest czarny. Po kliknięciu klawisza „Dodaj” kolor zostanie zmieniony na niebieski w momencie zmiany pozycji do następnego kliknięcia „Dodaj”

Pozwala na graficzne zobrazowanie widoku satelit

Tryb rejestracji punktów

Numer p070102_1

HDOP: 3.5

Bw 51°06.5616'N

PDOP: 6.1

Lw 17°00.0643'E

Czołówka: 0,000m

Hw 150,9 m

DODAJ

STATUS: Pozycja ustalona



Numer	X	Y	H
p070102_0	5564634,43	3726151,18	110,...

Pomiary Ustawienia GPS Autonumerow


2D 3D

PL

Poprawka lokalna służy do wyznaczenia wektora poprawki GPS dodawanego do współrzędnych zczytanych z urządzenia GPS.

Ikonki   pozwalają na pokazanie wektora

poprawki lub tylko punktów. **Menu - średnia** – pozwala na wyznaczenie średniej poprawki z podanej ilości pomiarów. Ikonka żarówki wprowadza poprawkę

Ikonką  ustawiamy czy poprawka lokalna ma być uwzględniana czy też nie

Poprawka lokalna

Uwzględnij poprawkę przy pomiarze GPS

Data wyznaczenia: 08-03-14



Punkt kontrolny: Numer

X Y Z

Wartość poprawki:


ΔX ΔY ΔZ

Wyznacz nową


Timer Poprawka lokalna  

        PL 

Rozwijając menu **Obliczenia** Możemy otworzyć moduły obliczeniowe (widoczne obok)

 -otwiera okno mapy

 -usuwa zaznaczony wiersz tabeli




 -zamyka okno (w tym przypadku okno tabeli)

projekt 1 > tabela1 (1965/4)

Numer	X	Y
p050218_1	5562109,21	3729316,
p050218_2	5562108,07	3729310,
p050218_3	5562100,78	3729299,
p050218_4	5562091,27	3729287,
p050218_5	5562085,56	3729259,

Plik Obliczenia     PL 

Numer	X	Y	Cz p	Cz
1	44,00	44,00		
2	24,00	53,00		
3	22,00	12,00		
4	33,00	22,00		

P = 485 m²

P rz. = 485 m⁴

Nowe dane

Wczytaj zadanie...

Zapisz zadanie...

Menu     PL 

Obliczenia - Powierzchnie

Dla założonych warstw dla działek lub użytków można obliczyć pola powierzchni. Dane wpisujemy do tabeli bądź wczytujemy z pliku tekstowego

Menu -Nowe dane, wczytanie lub zapisanie zadania


 -wykonanie obliczeń

zapisanie obiektu działki (użytku) na mapę

Tachimetria

W pierwszym wierszu podajemy nr stanowiska, datę pomiaru i godzinę

Następnie podajemy współrzędne stanowiska i wysokość instrumentu. Zaznaczamy parametry pomiaru kąt i długość mierzoną.

 - Wciśnięcie tej ikonki powoduje włączenie autonumeracji w trybie rejestracji punktów



-usuwa zaznaczony wiersz tabeli



-przeniesienie zaznaczonego punktu do tabeli **Pikiety**



-przeniesienie zaznaczonego punktu do tabeli **Punkty nawiązania**



-wykonanie obliczeń



-zamyka okno

Numer stan. Data i godzina pomiaru

PP1017 21-10-2008 8:13

X Y <GPS> H

100,00 100,00 0,00

Uwagi : hi 1,46

Nowe dane


Wczytaj zadanie...

Zapisz zadanie...

Transmisja z rejestratora...

Wylicz współrzędne stanowiska

Menu -Transmisja z rejestratora.

 Możliwość transmisji z i do rejestratorów Leica, Nikon, Pentax, Sokkia. Należy wybrać port COM w komputerze i parametry transmisji. Można zapisać bądź wczytać profil parametrów transmisji.

TransmissionForm

Instrument: -

Parametry: -

tryb rejestracji


transmisja blokowa

Ustawienia...


Nie określono urządzenia.

Start Zakończ Anuluj

Stanowisko Pikiety

Menu    PL

Tyczenie

Ikonka  pozwala na wyznaczenie zadanego kierunku

i odległości. W zakładce tyczenie wpisuje się numer i współrzędne punktów. Następnie należy obliczyć kierunki i odległości klikając na ikonkę **żarówki**.

Zaznacza się punkt który chcemy wytyczyć i ikonka **tyczenia**

Strzałeczki wskazują kierunek w jaki należy kręcić lunetę lub instrumentem. Tolerancja pozwala na określenie dokładności wyznaczenia (zapalenie się ikonki „OK”)

Zadane: Zmierzone:

Hz: 340,03 Hz: 322,780 dHz: -17,25

L: 40,708

✓ 0,05 m

0,04 m

0,03 m

0,02 m

0,015 m

0,01 m

0,005 m

0,002 m

Tolerancja

Biegunowe, Tyczenie

 Miary biegunowe -> Współrzędne

W zakładce **Dane nawiązania** podajemy kolejno współrzędne stanowiska, pierwszy i drugi punkt nawiązania oraz kierunki

W zakładce **Dane punktów** podajemy numery punktów oraz ich kierunki i odległości








Stanowisko		
Numer	X	Y
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>


Pierwszy punkt nawiązania		
Numer	X	Y
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
		Kierunek <input type="text"/>

Drugi punkt nawiązania		
Numer	X	Y
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
		Kierunek <input type="text"/>

Odchyłka kąтова: -50,0000


Dane nawiązania	Dane punktów
-----------------	--------------


Menu       

 Współrzędne-> Miary biegunowe

W zakładce **Dane nawiązania** podajemy kolejno współrzędne stanowiska i pierwszy punkt nawiązania oraz kierunek

W zakładce **Dane punktów** podajemy numery punktów oraz ich współrzędne

 - pozwala zobaczyć orientacyjny rysunek

 - wykonanie obliczeń

wybierając **Menu** możemy zapisać lub wczytać zadanie, bądź wybrać nowe dane do obliczeń








Uwaga! Zapisanie zadania powoduje zapisanie danych wyjściowych a nie wynikowych (po obliczeniu) Przy wyjściu z modułu program pyta się czy zapisać zmiany. Potwierdzenie powoduje zapisanie współrzędnych do tabeli.

Stanowisko		
Numer	X	Y
1	13,00	50,00

Pierwszy punkt nawiązania		
Numer	X	Y
2	50,00	100,00
		Kierunek <input type="text" value="32,0000"/>

Długość ze współrzędnych:

Dane nawiązania	Dane punktów
-----------------	--------------


Menu       

Ortogonalne, rzutowanie

 Domiary prostokątne-> Współrzędne


W zakładce **Dane nawiązania** podajemy współrzędne początku i końca prostej oraz długość zmierzona


W zakładce **Dane punktów** podajemy bieżące oraz domiary

 Współrzędne -> Domiary prostokątne

W zakładce **Dane nawiązania** podajemy współrzędne początku i końca prostej

W zakładce **Dane punktów** podajemy współrzędne punktów liczonych

 - pozwala zobaczyć orientacyjny rysunek

 - wykonanie obliczeń

wybierając **Menu** możemy zapisać lub wczytać zadanie, bądź wybrać nowe dane do obliczeń

Punkt początku prostej		
Numer	X	Y
1	13,00	50,00








Punkt końca prostej		
Numer	X	Y
2	50,00	100,00





Długość zmierzona

Długość zredukowana:
Długość ze współrzędnych: 62,201

Odchyłka rzeczywista: -0,201
Odchyłka dopuszczalne: 0,110

Dane nawiązania	Dane punktów
-----------------	--------------

Menu       

Azymuty, długości kąty
 Wciskając odpowiednia ikonę decydujemy jaką długość program ma liczyć  odległości przestrzenną czy  odległości zredukowaną. W przypadku odległości przestrzennej program poda przewyższenia Aby obliczyć długość i azymut linii należy podać współrzędne w komórkach punktu centralnego i lewego a następnie ikonka  oblicz
 Aby obliczyć kąt ze współrzędnych należy podać współrzędne punktu centralnego, lewego i prawego a następnie ikonka  oblicz

Punkt centralny

Numer	X	Y	H
1	100,00	75,00	

Punkt lewy

2	50,00	50,00	
---	-------	-------	--

Długość **Azymut**

55,90 229,516

Punkt prawy








3	50,00	100,00	
---	-------	--------	--



Długość **Azymut**

55,90 170,483

Kąt L-P

59,0334

Menu       

Przecięcie
 Podajemy współrzędne pierwszej i drugiej prostej Następnie numer nowego punktu przecięcia prostych ewentualnie jego kod .
 - pozwala zobaczyć orientacyjny rysunek
 -wykonanie obliczeń
 możemy także zapisać lub wczytać zadanie, bądź wybrać nowe dane do obliczeń

Prosta A

Numer	X	Y	
p1	1	100,00	75,00
p2	2	50,00	50,00









Prosta B




Numer	X	Y	
p3	3	50,00	100,00
p4	4	70,00	70,00

Punkt przecięcia prostej A i B

Numer	X	Y
15	75,00	62,50

Kod


Wcięcia -Liniowe
 Podajemy współrzędne punktów L i P (w tym wypadku 1 i 2 i wpisujemy numer punktu obliczanego (w tym wypadku 11). Następnie podajemy długości boków lewego lewego i prawego. Wartości współrzędnych punktu 11 zostają wpisane po naciśnięciu ikonki  - oblicz
 - pozwala zobaczyć orientacyjny rysunek
 -wykonanie obliczeń
 możemy także zapisać lub wczytać zadanie, bądź wybrać nowe dane do obliczeń

Numer	X	Y	Kod
1	50,00	50,00	
2	50,00	100,00	
11	104,54	75,00	









OBSERWACJE

Bok lewy


Bok prawy





Liniowe Kątowe Wstecz

Wcięcia -Kątowe

Podajemy współrzędne punktów L i P (w tym wypadku 1 i 2 i wpisujemy numer punktu obliczanego (w tym wypadku 101). Następnie podajemy wartości kątów lewego lewego i prawego. Wartości współrzędnych punktu 101 zostają wpisane po naciśnięciu ikonki  - oblicz

 - pozwala zobaczyć orientacyjny rysunek

 -wykonanie obliczeń

wybierając **Menu** możemy zapisać lub wczytać zadanie, bądź wybrać nowe dane do obliczeń

	Numer	X	Y
Pkt lewy-L	1	50.00	50.00
Pkt prawy-P	2	50.00	100.00
Pkt wcinany-W	101	84.41	75.00

OBSERWACJE

Kąt lewy


Kąt prawy





Liniowe Kątowe Wstecz



Wcięcia -Wstecz

Podajemy współrzędne punktów nawiazania 1,2,3, i wpisujemy numer punktu obliczanego. Następnie podajemy kierunki. Wartości współrzędnych punktu zostają wpisane po naciśnięciu ikonki  - oblicz

 - pozwala zobaczyć orientacyjny rysunek

 -wykonanie obliczeń

możemy także zapisać lub wczytać zadanie, bądź wybrać nowe dane do obliczeń

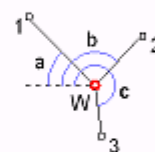
	Numer	X	Y
Pkt nawiazania			
Pkt nawiaz. 2			
Pkt nawiaz. 3			
Pkt wcinany-W			

OBSERWACJE

Kier. 'a'

Kier. 'b'


Kier. 'c'




Liniowe Kątowe Wstecz



Mapa

Przejsie na mapę z poziomu tabeli następuje po naciśnięciu ikonki 

Ikonki

 -Warstwy (opisane na końcu instrukcji)

-**Śledzenie GPS** (ustawienie parametrów i pozycjonowania GPS)- możliwość dodawania punktów i tworzenia obiektów poprzez dadawanie punktów GPS

-**Raster**- możliwość podczytania rastra (należy go najpierw skonwertować używając programu **rastconv.exe** - do pobrania z naszej strony internetowej)

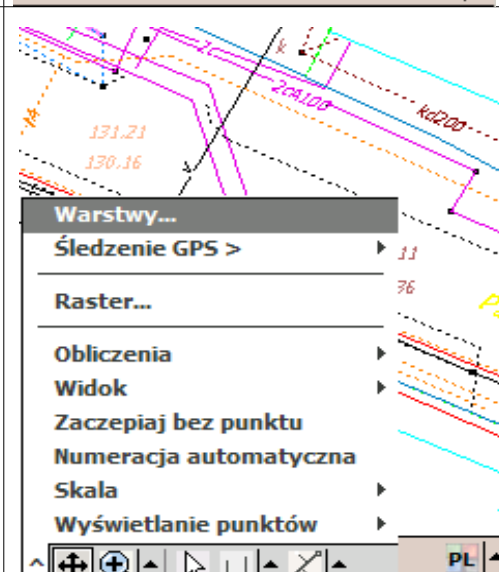
-**Obliczenia** – opisane wcześniej

-**Widok** – wyświetlanie siatki krzyży i skali mapy

-**Zaczepiaj bez punktu** –możliwość rysowania w powietrzu


- **Numeracja automatyczna** – możliwość automatycznej numeracji punktów (i kodowania) przy rysowaniu obiektów przy włączonej opcji **zaczepiaj bez punktu**



- **Skala** (zmiana standardowej skali)





Wyświetlanie punktów – wszystkie,(widoczne i niewidoczne) widoczne (z numerami) i nie wyświetlaj punktów

Opis punktów(zaznaczamy czy opis ma być wyświetlany, co ma być wyświetlane, jakim kolorem i wysokością)

 -przesuwanie mapy (wystarczy przytrzymać rysik na ekranie i przesunąć w dowolnym kierunku)

 - wskaźnik wybierania (aby wybrać punkt lub obiekt na mapie) w momencie wyboru obiektu na ekranie pojawi się ikona  Wybierając tę ikonę kasujemy punkt lub obiekt zaznaczony


 - **wybór obiektu do edycji** (w tym przypadku obiekt otwarty) Wybierając  rozwija się menu :




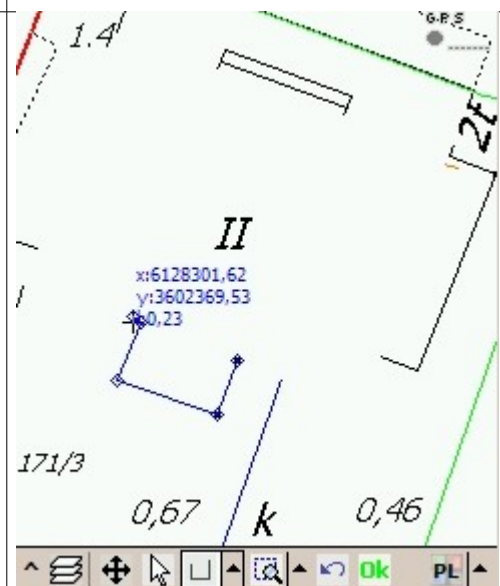
Gdy włączymy opcję idź do punktu należy wpisać współrzędne punktu szukanego. Pojawi się na mapie kompas pokazujący kierunek i odległość do punktu szukanego


38,425 m


Punkt przez wskazanie - wybranie tej opcji i kliknięcie na ekranie spowoduje dodanie punktu w tym miejscu. Należy podać tylko numer tego punktu i "OK"(można także podać wysokość H i kod punktu)

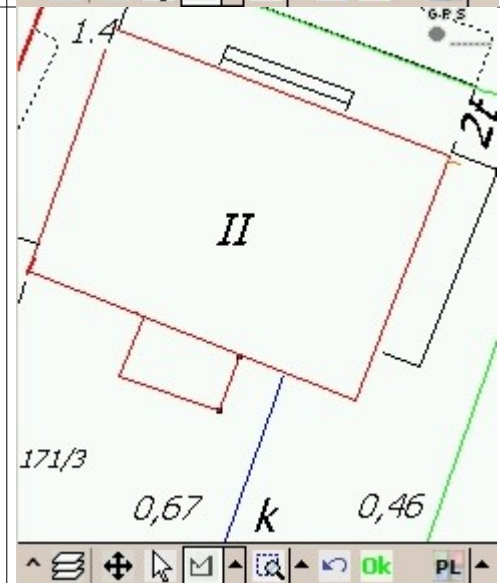
Obiekt otwarty – Klikając na punkty na ekranie łączymy je stylem linii określonej w **warstwach** 

Ikonki  **Ok** pozwalają na zakończenie edycji obiektu bądź cofnięcie ostatniego wyboru



Obiekt zamknięty – Klikając na punkty na ekranie łączymy je stylem linii określonej w **warstwach** 

Ikonki  **Ok** pozwalają na zakończenie edycji obiektu bądź cofnięcie ostatniego wyboru

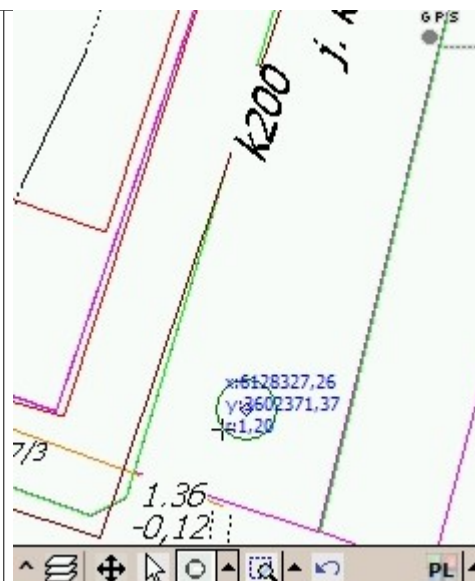


Okrąg – środek i promień

Wybieramy rysikiem punkt- środek okręgu i punkt leżący na jego obwodzie

Okrąg przez trzy punkty

Wybieramy rysikiem trzy punkty na jego obwodzie



Tekst

Wpisujemy tekst, podajemy parametry tekstu i kąt rotacji

Przy zaznaczeniu „Wyrównaj do linii” należy na mapie wskazać początek i koniec linii do której tekst będzie równoległy.

Tekst

ul. Papiernicza

Czcionka

Typ Wysokość Kolor

Tahoma 5,0

Kursywa Podkreślenie

Pogrubienie

Przesłanianie

Kąt

Kąt rotacji 0°

Wyrównaj do linii

Czołówka

Po podaniu parametrów czołówki wskazujemy punkty na mapie dla których czołówka ma być podana

Czcionka

Typ Wysokość Kolor

Arial 5,0

Kursywa Podkreślenie

Pogrubienie

Przesłanianie

Wąsy

Pozycja

Nad linią Pod linią

Na linii Prostopadł

Obliczenia - Powierzchnie

Dla założonych warstw dla działek lub użytków można obliczyć pola powierzchni. Dane wpisujemy do tabeli bądź wczytujemy z pliku tekstowego

Menu -Nowe dane, wczytanie lub zapisanie zadania

-wykonanie obliczeń

zapisanie obiektu działki (użytku) na mapę

Numer	X	Y	Cz p	Cz
1	44,00	44,00		
2	24,00	53,00		
3	22,00	12,00		
4	33,00	22,00		

P = 485 m²
P rz. = 485 m²

Nowe dane
Wczytaj zadanie...
Zapisz zadanie...

Menu PL

Obliczenia

Domiarzy

Klikając na punkty lub wpisując w okienkach **Początek** prostej; **Koniec** prostej; **Bierząca** i **Domiar** możemy obliczyć współrzędne punktu na domiarze. W tym wypadku punktu nr 11. Jeżeli nie widać na ekranie punktów to można korzystać z ikonki przesuwania lub powiększania, pomniejszania. Wybór ikonki „domiary” ponownie wyświetla tabelkę z wprowadzanymi danymi

Prosta dana: Obliczony punkt:
P: 4 K: 2 Nr: 11
Pkt pocz. P: B: 8,200 X: 38,73
D: -12,300 Y: 25,72

PL

Rzutowanie


Klikając na punkty lub wpisując w okienkach **Początek** prostej; **Koniec** prostej; **Punkt Rzutowany** możemy obliczyć współrzędne punktu rzutowanego na prostą 4 - 2. W tym wypadku będzie to punkt nr 11a.


Prosta dana: Pkt rzutowany:
P: 4 X: 29,12 B: 8,200
K: 2 Y: 33,40 D: -12,300
Pkt rzut.: 11 Nr: 11a



PL

Warstwy

W programie pracuje się na warstwach. Przy czym w danej chwili edytowalna może być tylko jedna

 - założenie nowej warstwy

 - usunięcie podświetlonej warstwy. Wykonanie tej opcji powoduje zniszczenie całej informacji o obiektach zawartej na warstwie.

  - przesunąć warstwę w dół lub w górę w hierarchii warstw

Klikając na nazwę warstwy możemy ją edytować

Typ warstwy - określa funkcję, jaką pełnić będzie warstwa.

działki - na warstwie umieszczane będą obiekty stanowiące granice działek,

użytki - na warstwie umieszczane będą obiekty stanowiące granice użytków,

budynki - na warstwie umieszczane będą obiekty stanowiące budynki,

inny - warstwa zawierać będzie inne nie wymienione wcześniej obiekty,

Warstwa może być **Widoczna** - określa czy dana warstwa będzie rysowana na mapie.

Wybieralna - określa czy obiekty (punkty) leżące na danej warstwie mogą być wybieralne przez wskazywanie rysikiem. Wybieralność jest cechą znacznie ułatwiającą zaczepianie obiektów o punkty.





Edytowalna - określa czy obiekty (punkty) z danej warstwy mogą być edytowane (usuwane, dodawane, zmieniane). Edytowalność jest cechą, która może być przypisana tylko do jednej warstwy.



Typ linii i kolor warstwy - określa jakim stylem linii mają być rysowane obiekty.

Kolor jest atrybutem przypisywanym wszystkim obiektom danej warstwy.

Wypełnienie - oznacza kolor, jakim mają być wypełniane obiekty zamknięte.

- brak oznacza, że warstwa jest przezroczysta (tzn. że widoczne będą warstwy pod nią)
- kolor warstwy oznacza, że obiekt zamknięty będzie wypełniony kolorem danej warstwy

Warstwa	Typ
 warstwa zerowa	Inna
 Działki	Działki
 Warstwa2	Inna
 Warstwa1	Inna

Nazwa warstwy	Typ warstwy
<input type="text" value="Warstwa2"/>	<input type="text" value="Inna"/>
<input type="checkbox"/> edytowalna	<input checked="" type="checkbox"/> widoczna
	<input checked="" type="checkbox"/> wybieralna
Linia	
Grubość	Kolor
<input type="text" value="0,13 mm"/>	
Typ	<input type="text" value="ciągła"/>
Wypełnienie	
	Kolor
	
	<input checked="" type="checkbox"/> Brak

