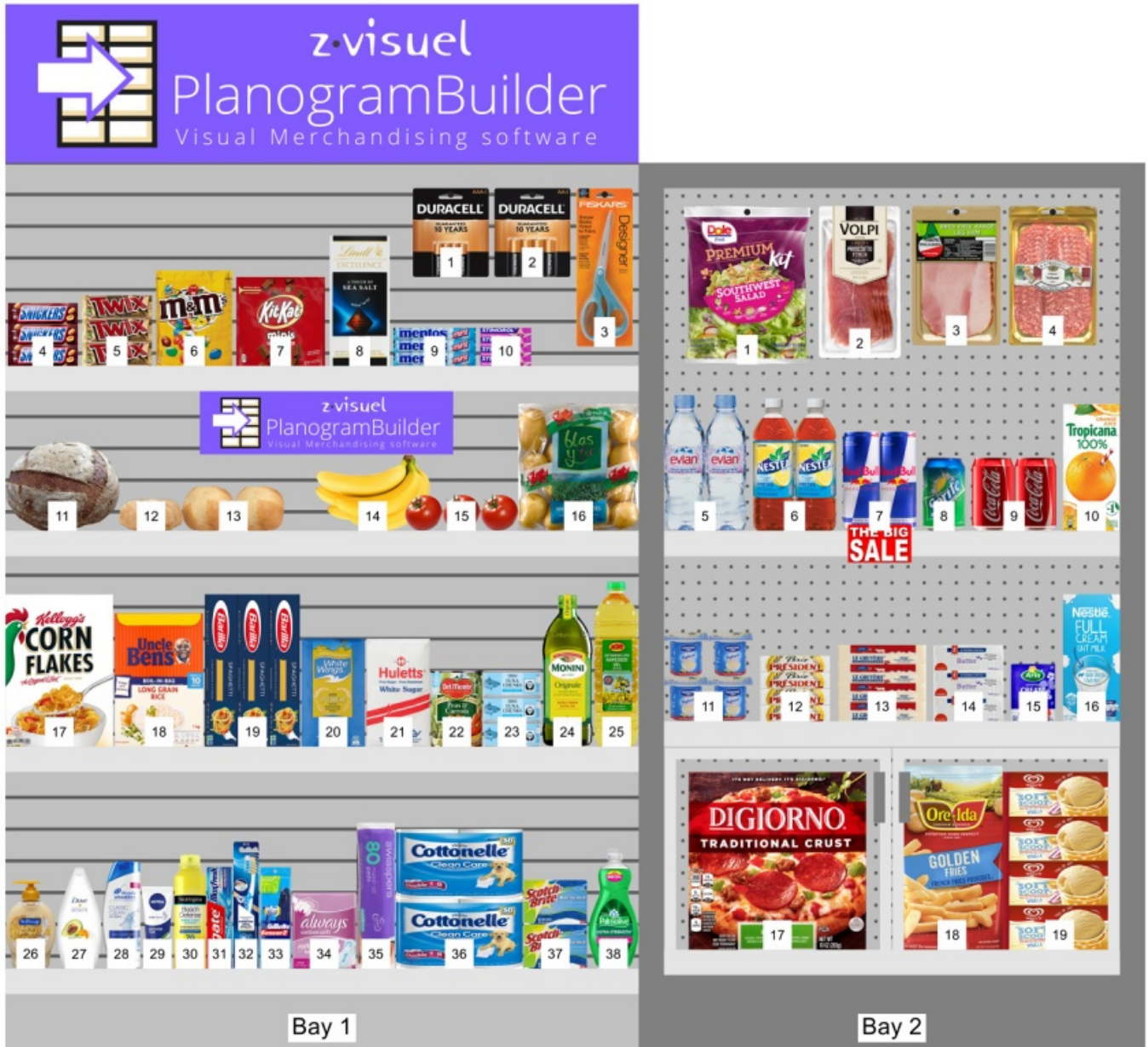


PlanogramBuilder Light - Руководство пользователя



Версия 48 - январь 2024 г.

Что нового в версии 48

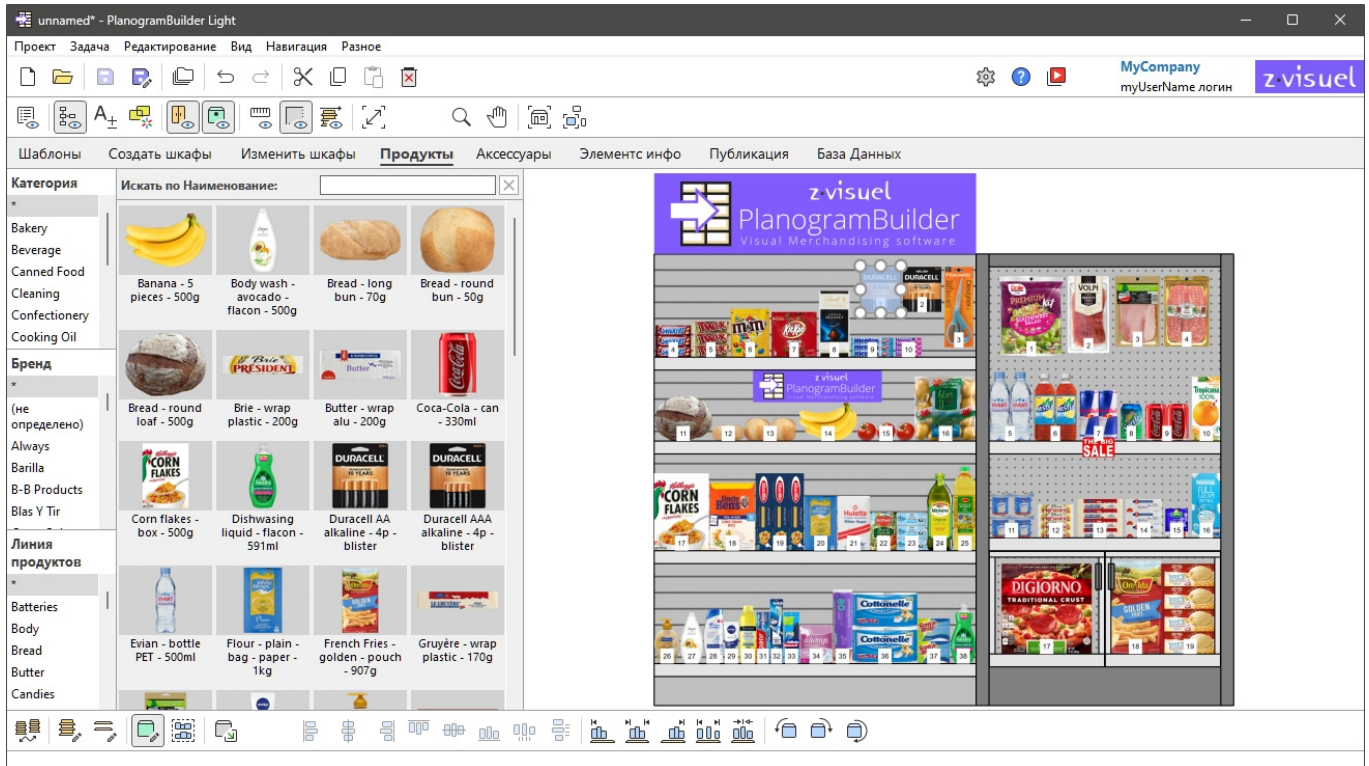
Внимание: все пользователи должны обновлять Planogrambuilder до 12 февраля 2024 года.

Инструкция и ссылка для скачивания: [Установить PlanogramBuilder](#)

Новости для пользовательского интерфейса

В этом обновлении был значительно обновлен пользовательский интерфейс.

Появились новые панели инструментов и более понятные значки для всех инструментов, команд и переключателей приложения. Это обеспечивает доступ одним щелчком мыши к функциям, которые ранее были доступны только из меню, например [Инструменты и команды \(Вид\)](#) и [Инструменты и команды \(Продукты\)](#). Обновленный интерфейс описан в [Макет экрана](#) и [Панели инструментов](#).



- Кнопки могут отображать дополнительные 2-строчные подписи и более описательные подсказки с помощью соответствующего сочетания клавиш. Подробнее читайте в [Кнопки панели инструментов](#).
- Вкладки для задач приобрели более современный вид, как показано выше.
- Некоторые термины пользовательского интерфейса были пересмотрены для большей ясности и единообразия. Вот несколько примеров изменений:
 - Названия каждого инструмента, команды или переключателя теперь одинаковы в меню и на панелях инструментов, для большей согласованности.
 - Тем *Дисплей* Меню переименовано в [Вид](#) (применимо только к английскому языку), как и в большинстве приложений Windows.
 - Команды с именами *Добавлять* были переименованы: [Вставлять \(проект\)](#), [Вставить полку](#), [Вставка универсального продукта](#).
 - Команды поворота товаров на 90° были переименованы более понятными словами. См [Повернуть продукты](#).
- Например, были введены новые сочетания клавиш *Shift+S* для [Полный вид элемента](#) и *Ctrl+A* для [Выбор всех продуктов](#). С полным списком можно ознакомиться в [Мышь и сочетания клавиш](#).

Новости для управления базами данных

- Список базы данных позволяет отображать столбцы для любого свойства элемента и изменять их порядок по своему усмотрению. Это также позволяет искать элементы по тексту для любого свойства, например пользовательского свойства. Более подробная информация в [Выбор контента \(Список элементов базы данных\)](#).
- Теперь доступно 12 пользовательских свойств вместо 6. Пожалуйста, обратитесь к [Пользовательские свойства для статей \[1 – 12\]](#).
- Импорт и экспорт базы данных теперь выполняется намного быстрее, особенно для изображений. Скорость полосы пропускания отображается в диалоговом окне подтверждения.

Новости для редактирования планограммы

- Добавлены новые команды для вырезания, копирования и вставки продуктов и аксессуаров даже между разными проектами. См [Общие команды редактирования](#).
- Для следующих функций теперь можно вставлять объекты в планограмму в нужном месте (как в случае с [Вставка универсального продукта](#)):
 - [Вставлять \(проект\)](#)
 - [Вставка шаблонов в планограмму](#)
 - [Вставить полку](#)
- Выделение отключенных элементов больше не является специальным переключателем. Теперь это осуществляется из *Список элементов проекта*, как описано в [Раскрасить по](#) и проиллюстрировано в [Раскрасить по Включено](#).
- После активации задачи с именем *Изменить шкафы*, [Редактировать полки](#) автоматически активируется вместо [Редактировать компоненты полки](#). Затем вы должны нажать на *Редактировать компоненты полки*, чтобы отредактировать детали мебели.
- [Полный экран](#) Теперь отображаются панели инструментов для просмотра и редактирования для облегчения работы с планограммой в полноэкранном режиме.
- Введены две новые команды выравнивания: [По центру по горизонтали \(товары и аксессуары\)](#) и [По центру по вертикали \(товары и аксессуары\)](#).

Новости для Список элементов проекта и Отчеты

- Новые свойства могут быть перечислены в виде столбцов: *Изображение*. Эти свойства доступны в новой группе с именем [Внешность](#) в [Выбор контента \(Список элементов проекта\)](#).

Обзор

PlanogramBuilder - это приложение для создания Планограммы. Планограммы помогают планировать, оптимизировать и сообщать о размещении ваших товаров в розничных магазинах.

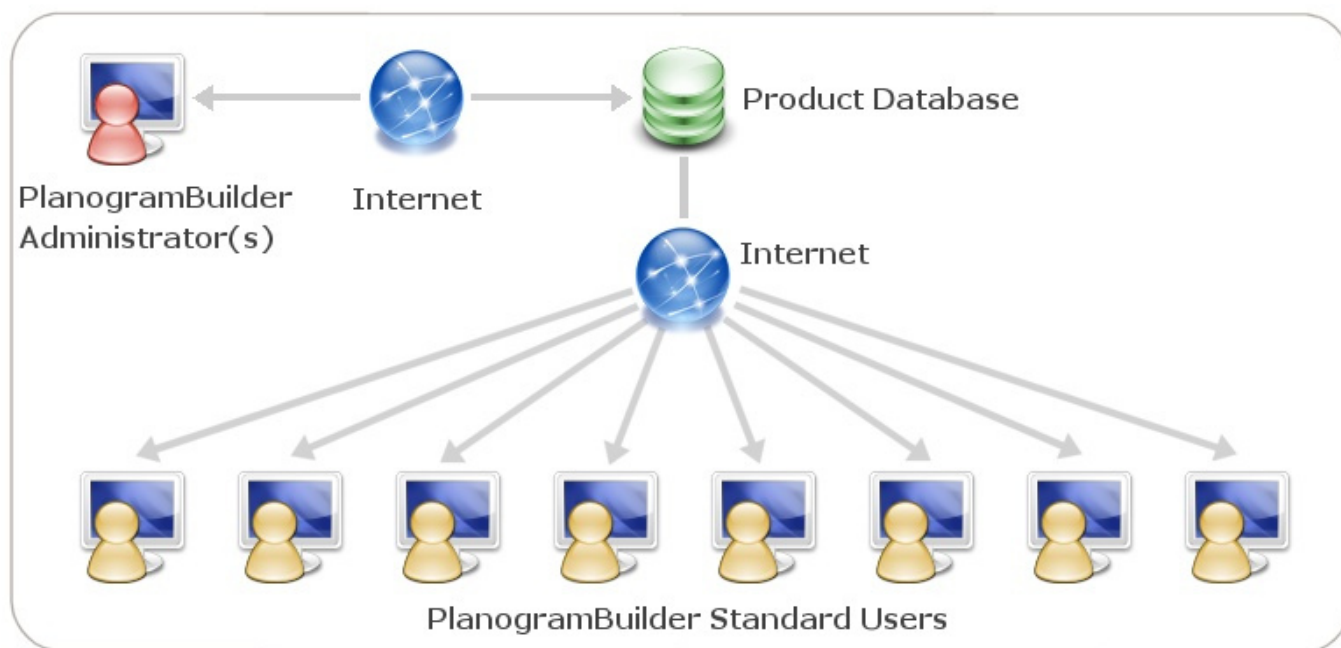
PlanogramBuilder — это приложение для Windows, подключенное к Интернету. В вашей компании может быть любое количество пользователей, получающих доступ к приложению из любого места с помощью ПК с выходом в Интернет.

Эта система очень гибкая, так как она может подойти как одному человеку, так и крупным компаниям с сотнями пользователей, делающих планограммы по всему миру.

Решение включает в себя централизованную базу данных для хранения всей вашей продуктовой линейки. Это означает, что все ваши пользователи будут иметь доступ к одному и тому же набору продуктов, и вам не нужны знания базы данных для настройки PlanogramBuilder.

Как правило, один или несколько назначенных опытных пользователей в вашей компании (*Администраторы PlanogramBuilder*) управляют базой данных продуктов. Другие пользователи (*Обычные пользователи*) могут только создавать, редактировать и публиковать планограммы. Узнайте о различиях в [Роли пользователей](#).

Когда *Администратор PlanogramBuilder* добавляет товар в вашу базу, этот товар мгновенно становится доступным для каждого пользователя вашей компании для планogramмирование.



Схематическое изображение решения PlanogramBuilder

- А. Администратор(ы) PlanogramBuilder
- Б. Интернет
- В. База данных товаров
- Г. Стандартные пользователи PlanogramBuilder

PlanogramBuilder включает в себя множество функций, позволяющих быстро создавать красивые планограммы, анализировать потенциальную прибыль и экспортировать отчеты и изображения ваших планограммы. Краткий список функций доступен на нашем веб-сайте по адресу <https://planogrambuilder.com>, а видеообзор — по адресу <https://planogrambuilder.com/planogrambuilder-video-presentation.html>.

В этом руководстве пользователя мы подробно расскажем обо всех функциях и инструментах, доступных в приложении. Вы также найдете множество советов и ярлыков, чтобы быть более эффективными с PlanogramBuilder.

Обучение и поддержка

В этом разделе объясняется, как изучить PlanogramBuilder и получить помощь.

Учебный материал

Следующий материал поможет вам научиться пользоваться PlanogramBuilder.

Помощь

Это руководство пользователя является основным справочным материалом для изучения того, как использовать PlanogramBuilder. Он доступен на любом поддерживаемом языке, нажав на кнопку с надписью **Помощь** в PlanogramBuilder.

- Сочетание клавиш: **F1**

Его разделы организованы таким образом, чтобы отражать основные задачи и панели пользовательского интерфейса.

Он также содержит пошаговые инструкции и иллюстрации при необходимости.

Руководство пользователя включает в себя главы обо всех функциях, доступных в приложении, поэтому оно является нашим наиболее полным источником информации.

Если у вас возникли проблемы с поиском раздела в древовидном меню на левой панели (**Содержание**), вы также можете выполнить поиск по разделам в списке (**Разделы**) или с помощью текстового поиска (**Поиск**).

Каждый раздел также можно распечатать отдельно, если вы хотите сохранить бумажный справочник для более сложных функций (**Печать текущей темы**).

PDF-версия с точно таким же содержанием также доступна по ссылке в правом верхнем углу этой страницы (**руководство пользователя в формате PDF**).

Учебники

Это руководство пользователя включает в себя несколько учебных пособий с примерами файлов, если это необходимо для более сложных задач. Вы столкнетесь с ними, когда обратитесь к одной из этих продвинутых тем.

Есть также **Видеоуроки** на YouTube-канале PlanogramBuilder:

<https://www.youtube.com/user/zVisuel>. Эти видеоуроки также можно открыть прямо из приложения, нажав на **Учебники**.

Совет: видеоуроки на английском языке, но вы можете активировать скрытые субтитры YouTube и автоматический перевод, чтобы увидеть голосовое наложение на вашем языке.

Всплывающие подсказки

Названия многих инструментов и команд в PlanogramBuilder говорят сами за себя. Кроме того, при наведении курсора мыши на любую кнопку отображается всплывающая подсказка с кратким текстовым описанием.

Вопросы и ответы

Некоторые часто задаваемые общие вопросы перечислены в нашем FAQ:
<https://planogrambuilder.com/faq.html>

Поддержка пользователей

Если вы застряли в использовании какой-либо функции или у вас есть вопрос, мы с радостью вам поможем.

Если вы совершили покупку через реселлера, предоставляющего поддержку, обратитесь к нему напрямую за помощью на вашем языке. Вы можете проверить в [нашем списке реселлеров](#), оказывает ли ваш реселлер поддержку.

Если вы приобрели продукт через zVisuel или ваш реселлер не оказывает поддержку, вы можете связаться с нами напрямую на английском или французском языках.

Отправить по электронной почте

Поддержка по электронной почте бесплатна, и мы обычно отвечаем на ваши сообщения в течение следующего рабочего дня.

planogrambuilder@zvisuel.com

Телефон

Поддержка по телефону доступна по стандартным тарифам в будние дни с 9 до 12 часов и с 14 до 17 часов, GMT+1 (Швейцария).

+41 (0)21 311-52-53

Дистанционный сеанс

zVisuel может подключиться к вашему компьютеру, чтобы помочь вам во время сеанса поддержки в режиме реального времени. Пожалуйста, сначала позвоните или напишите нам, если вы считаете, что вам нужна удаленная помощь.

[Загрузите клиентское приложение для удаленной поддержки](#) только в том случае, если вас об этом попросит наша служба поддержки.

Установка и запуск

В этом разделе описаны системные требования, роли пользователей, установка и запуск PlanogramBuilder.

Требования к системе

Microsoft Windows

Операционная система:	Microsoft ® Windows™ 8.1, 10, 11 Требуется 64-разрядная версия Windows™
ЦПУ:	64-разрядный процессор Intel или AMD (для наилучшей производительности рекомендуется использовать последние многоядерные процессоры)
Дисплей	Разрешение 1280 x 720 и выше (рекомендуется 1920 x 1080 или выше)

Mac OS x или другие операционные системы

Вы можете запустить PlanogramBuilder **на компьютере Mac, Linux или Solaris, установив Windows™** на эти системы. Если у вас уже есть доступ к Windows с компьютера Apple, Linux или Solaris, вы можете напрямую установить и запустить PlanogramBuilder.

Если на вашем компьютере нет Windows, мы рекомендуем установить Windows и PlanogramBuilder в среде вашей ОС, чтобы вы могли запускать PlanogramBuilder непосредственно из предпочитаемой ОС. Для этого существует несколько программных решений:

для чипов Intel:

- *Oracle VirtualBox* (<https://www.virtualbox.org/>): для Mac OS X, Linux и Solaris. Свободная лицензия.
- *VMware Player* (<https://www.vmware.com/products/player/>): для Linux. Свободная лицензия.
- *VMware Fusion* (<https://www.vmware.com/products/fusion/>): для Mac OS X.
- *Parallels Desktop* (<https://www.parallels.com/products/desktop/>): для Mac OS X.

Еще одним решением для запуска PlanogramBuilder на компьютере, отличном от Windows, является установка Windows в качестве альтернативной ОС с двойной загрузкой. Однако этот метод потребует от вас перезагрузки компьютера каждый раз, когда вы хотите переключиться между вашей ОС и Windows/PlanogramBuilder. Для компьютеров Mac ознакомьтесь с инструкциями на <https://www.apple.com/support/bootcamp/>.

для чипов Apple M1/M2:

Если на компьютере Mac установлен более новый процессор другого производителя (серия M), существует меньше решений и ограничений (см. раздел [Средство устранения неполадок совместимости программ на Arm | Microsoft Learn](#)):

- *UTM* (<https://mac.getutm.app/>). Свободная лицензия.
- *Parallels Desktop* (<https://www.parallels.com/>).
- *VMware Fusion* (<https://www.vmware.com/products/fusion.html>).

Вы можете посмотреть сравнение 3 вышеуказанных решений здесь, например: [Windows 11 ARM на Mac? Parallels, VMware и UTM - YouTube](#)

Parallels является официально поддерживаемым методом, но не бесплатным.

Если вы хотите попробовать UTM, здесь есть видео руководство по установке, например: [Установка x86 x64 Windows 10 на Mac M1 или M2 - YouTube](#)

Заметка: требования к операционной системе и дисплею такие же, как и для [Microsoft Windows](#).

Роли пользователей

PlanogramBuilder позволяет выбирать между двумя различными ролями, которые можно назначить каждому пользователю, каждая из которых имеет разные права доступа к функциям приложения.

Примечания:

- Если ваша компания приобрела лицензию только для одного пользователя, выбор роли пользователя невозможен, поэтому вам не нужно читать этот раздел дальше. (пользователь автоматически становится *Администратор PlanogramBuilder*.)
- Если ваша компания приобрела лицензию для нескольких пользователей, вам будет предложено по электронной почте, какую роль пользователя назначить для каждого пользователя. Вы также можете в любое время написать planogrambuilder@zvisuel.com запрос на изменение роли одного или нескольких пользователей.

Ниже приведено описание каждой роли пользователя:

Стандартный пользователь

Эту роль следует назначать пользователям, которые не управляют базой данных товаров и не нуждаются в управлении проектами планограмма, созданными другими пользователями.

Обычным пользователям доступны стандартные функции планogramмирование:

- [Запустите PlanogramBuilder](#)
- Создание планограммы: [Создать \(Проекты\)](#)
- [Создать шкафы](#), [Изменить шкафы](#) (если это разрешено администратором)
- Разместите их [Продукты](#) на полках
- Разместите их [Аксессуары](#) на полках
- [Сохранить](#) их планограммы
- [Публикация](#) их планограммы
- [Вставка шаблонов в планограмму](#)
- Открывать планограммы своих коллег (если это разрешено администратором в [Общий доступ к проектам](#))
- Установите различные предпочтения в [Настройки только для текущего пользователя](#)

Администратор PlanogramBuilder

Эту роль следует назначать только одному или нескольким управляющим пользователям в вашей компании.

Администраторы PlanogramBuilder могут управлять базой данных, планограммы всех пользователей и настройками в масштабах всей компании:

- Управление базой данных
 - [Очистить БД](#)
 - [Новый элемент](#)
 - [Свойства предмета](#)
 - [Удалить \(элемент базы данных\)](#)
 - [Импорт списка + изображений](#)
 - [Экспорт списка + изображений](#)
- [Управление](#) Все проекты
 - [Создавать Шаблон](#)
 - [Рез. коп.](#) Все проекты
 - [Восстан.](#) Все проекты
- [Настройки для всех пользователей](#)
 - [Кастомизация интерфейса](#)
 - [Конфигурация базы данных](#)
 - [Настройки прав пользователей](#)

Например:

Когда администратор PlanogramBuilder *добавляет товар в вашу базу данных PlanogramBuilder, этот товар мгновенно становится доступным для всех пользователей вашей компании для планограммирование.*

Когда администратор PlanogramBuilder *изменяет логотип вашей компании в PlanogramBuilder, это распространяется на всех остальных пользователей.*

Установить PlanogramBuilder

В этом разделе объясняется, как загрузить и установить последнюю версию PlanogramBuilder.

Стандартная установка

Видеоурок по теме: [1: Установка PlanogramBuilder](#)

Это рекомендуемый и стандартный метод настройки для большинства пользователей.

- Откройте PlanogramBuilder**, если у вас уже открыта версия. Если вы обновляете PlanogramBuilder, вам не нужно удалять старую версию: просто выполните следующие шаги; Вы также сохраните все свои данные.
- Загрузите установщик:** нажмите на следующую ссылку или вставьте ссылку в адресную строку вашего веб-браузера:
<https://planogrambuilder.zvisuel.com/downloads/PlanogramBuilderSetup.exe>
- Запустите установщик** после того, как он будет загружен.
- Вам будут представлены различные варианты в зависимости от следующего:

- Если вы устанавливаете PlanogramBuilder впервые, необходимо выбрать режим установки:
 - **Установить для всех пользователей:** при этом приложение будет установлено для всех пользователей Windows на компьютере. Для этого требуются права администратора Windows. Если вы являетесь обычным пользователем Windows, вы должны попросить своего ИТ-специалиста ввести пароль администратора Windows.
 - **Установить только для меня:** при этом приложение будет установлено только для текущего пользователя Windows. Эта установка обычно не требует привилегий администратора Windows. Однако ваша организация может запретить вам устанавливать приложения, и в этом случае вам придется попросить ИТ-специалиста выполнить установку.
- Если вы обновляете PlanogramBuilder со старой версии, режим установки определяется автоматически на основе режима, в котором была установлена предыдущая версия. Как обычному пользователю Windows, вам, возможно, придется попросить своего ИТ-специалиста ввести пароль администратора Windows. Вам также может быть предложено удалить предыдущую версию PlanogramBuilder от имени администратора Windows и перезапустить установку, чтобы продолжить обновление.

Д. Затем следуйте инструкциям на экране, пока установка не будет завершена.

Примечания:

- Вы сохраните все свои планыграммы и настройки после переустановки PlanogramBuilder.
- Если вы обновляете PlanogramBuilder с предыдущей версии, вам может быть предложено удалить предыдущую версию и перезапустить установку, чтобы продолжить обновление.

Автоматическая установка

Этот способ настройки удобен для ИТ-менеджеров, которым необходимо установить PlanogramBuilder удаленно.

- А. **Закройте PlanogramBuilder**, если у вас уже открыта версия. Если вы обновляете PlanogramBuilder, вам не нужно удалять старую версию: просто выполните следующие шаги; Вы также сохраните все свои данные.
- Б. **Скачайте установщик и сохраните его на жестком диске:** нажмите на следующую ссылку или вставьте ссылку в адресную строку веб-браузера:
<https://planogrambuilder.zvisuel.com/downloads/PlanogramBuilderSetup.exe>
- В. **Запустите установщик** со следующими параметрами командной строки:
 - Во всех случаях необходимо использовать один из следующих аргументов:
 - **/SILENT:** мастер и фоновое окно не отображаются. Отобразится окно хода установки и все сообщения об ошибках во время установки. Пример: *PlanogramBuilderSetup.exe /SILENT*
 - **/VERYSILENT:** мастер, фоновое окно и окно хода выполнения не отображаются. Во время установки отображаются сообщения об ошибках. Пример: *PlanogramBuilderSetup.exe /VERYSILENT*
 - Только для первой установки необходимо использовать один из следующих аргументов, чтобы избежать отображения интерактивного диалогового окна Выбор режима установки:
 - **/ALLUSERS:** установит приложение для всех пользователей Windows на компьютере.

- **/CURRENTUSER**: при этом приложение будет установлено только для текущего пользователя Windows.
- Во всех случаях, кроме опциональных, вы можете использовать **/ACCOUNTID** для установщика. Это позволит вам ввести идентификатор вашей учетной записи при установке, поэтому пользователям не нужно будет вводить его при запуске PlanogramBuilder. Используйте идентификатор учетной записи PlanogramBuilder, который вы получили по электронной почте после регистрации пробной версии или заказа коммерческой версии. Формат: **/ACCOUNTID=[идентификатор вашей учетной записи]**

Пример:

PlanogramBuilderSetup.exe /VERYSILENT /ALLUSERS /ACCOUNTID=goodcompany_ihrpz437

Примечания:

- Параметры не чувствительны к регистру.
- Если целевой сеанс не имеет прав администратора Windows, основной установщик должен будет повысить привилегии до администратора перед этим вызовом, чтобы избежать диалогового окна с запросом учетных данных администратора.
- Вы сохраните все свои планыграммы и настройки после переустановки PlanogramBuilder.
- Если вы обновляете PlanogramBuilder с предыдущей версии, вам может быть предложено удалить предыдущую версию и перезапустить установку, чтобы продолжить обновление.

Обновление PlanogramBuilder

PlanogramBuilder регулярно обновляется, чтобы вносить улучшения. Список улучшений можно посмотреть в [Что нового в версии 48](#).

Когда потребуется обновление, вы получите уведомление при запуске PlanogramBuilder. Затем необходимо приступить к установке обновления, как описано в разделе [Установить PlanogramBuilder](#).

Примечание: вы сохраните все свои планыграммы и настройки после переустановки PlanogramBuilder.

Запустите PlanogramBuilder

После завершения установки вы можете запустить PlanogramBuilder:

- А. **Дважды щелкните значок PlanogramBuilder на рабочем столе или в меню «Пуск» Windows** (*Все программы (или Все приложения) > PlanogramBuilder*)



- Б. **Введите идентификатор своей учетной записи, имя пользователя и пароль,** предоставленные вам по электронной почте после покупки или регистрации.

PlanogramBuilder

Account ID: 12354647hj

User Name: myUserName

Password: ●●●●●●●●

Log In

В. Нажмите « **Войти** ».

Примечания:

- При использовании PlanogramBuilder необходимо подключение к Интернету, так как база данных находится в режиме онлайн и большинство функций работают с динамическим контентом.
- Пожалуйста, обратитесь к [Ошибка подключения](#) Если вы видите такое сообщение.
- По умолчанию ваши учетные данные автоматически запоминаются для последующего использования PlanogramBuilder. Если вы предпочитаете вводить свои данные для входа каждый раз, когда запускаете приложение, проконсультируйтесь [Сохранить пользователя и пароль](#).

Параметры командной строки

Существует несколько параметров, которые можно добавить в ярлык или команду PlanogramBuilder, чтобы изменить способ работы PlanogramBuilder.

Видеоурок по теме: [3: Настройки запуска](#)

accountID

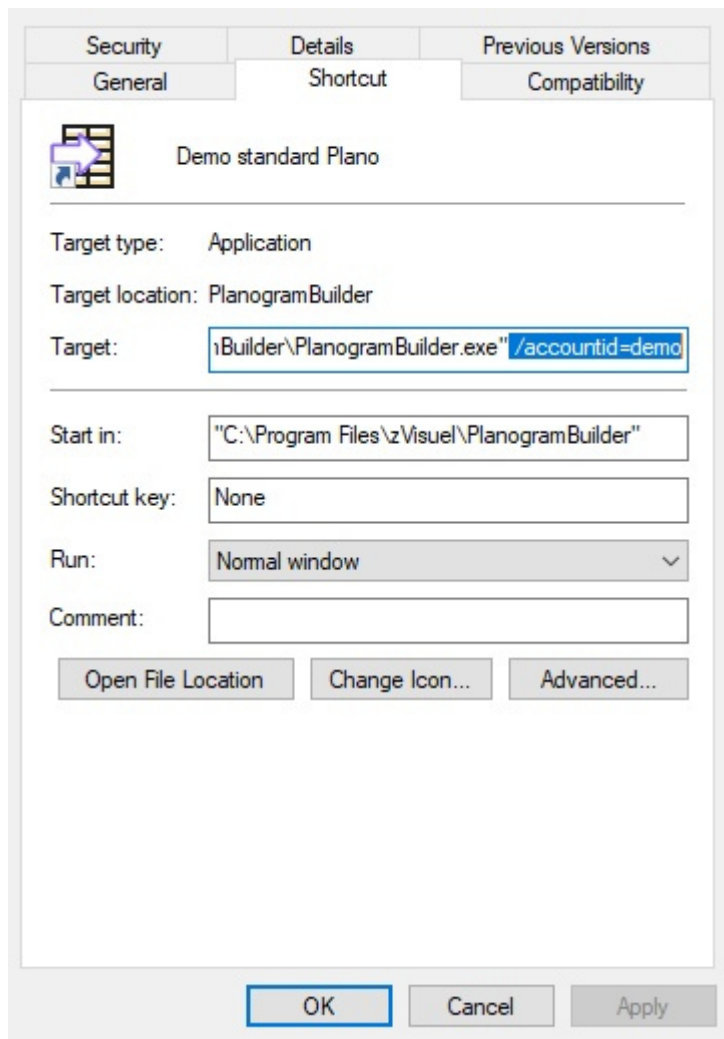
Этот параметр позволяет заранее определить accountID, который будет использоваться при запуске PlanogramBuilder. Эта опция полезна, в основном, если вы используете несколько разных идентификаторов учетных записей PlanogramBuilder. Вы можете создать несколько копий ярлыка PlanogramBuilder и присвоить каждому из них свой идентификатор учетной записи, чтобы вы могли запускаться напрямую с нужной учетной записью.

- Поддерживаемые значения: любые допустимые accountID может быть использован в качестве значения для этого параметра.
- Формат: /accountID=значение
- Пример: `PlanogramBuilder.exe /accountID=goodcompany_ihrpz437`

Примечание: Этот параметр не чувствителен к регистру.

Резолюция:

- А. Щелкните правой кнопкой мыши по ярлыку **PlanogramBuilder**.
- Б. В контекстном меню выберите **пункт Свойства**.
- В. В разделе **Свойства > Ярлык > Целевой** введите параметр после пути приложения.



Г. Нажмите кнопку **OK**, чтобы сохранить изменения.

Д. Теперь нажмите на иконку ярлыка, чтобы запустить PlanogramBuilder, используя свой параметр.

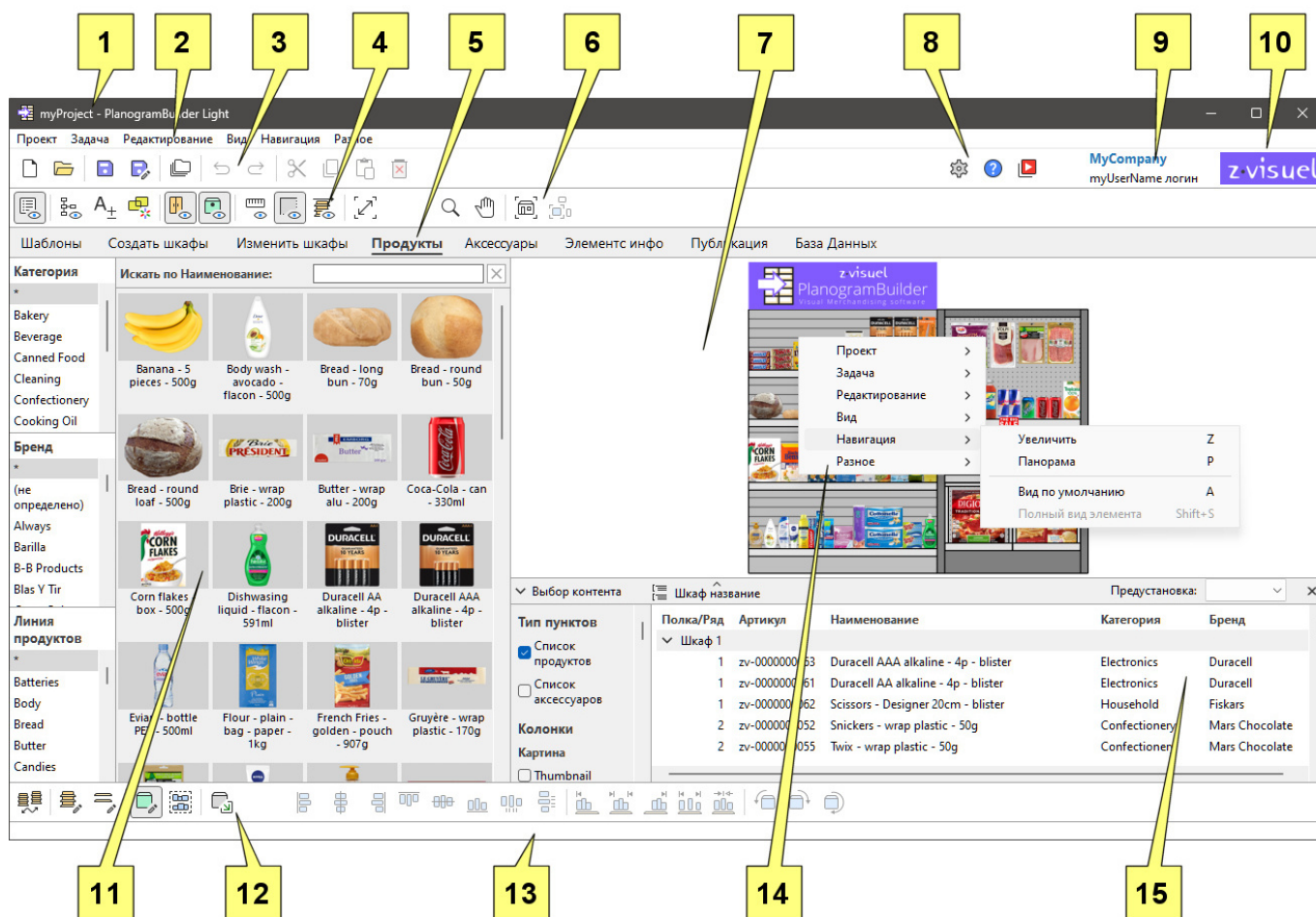
Начало работы

Это введение в использование PlanogramBuilder.

Очень рекомендуется прочитать весь этот раздел.

Макет экрана

Ниже приведен обзор пользовательского интерфейса PlanogramBuilder:



- А. Имя открытого проекта. Сопоставляется **Наименование (Свойства проекта)**.
- Б. **Верхнее меню**: тем Главное меню из верхней строки меню.
- В. Панель инструментов с **Команды проекта (главное окно)** и **Общие команды редактирования**.
- Г. Панель инструментов для настройки режимов отображения планогаммы. Сопоставляется **Вид**.
- Д. Вкладки для выбора **Задачи** для планогаммирование.
- Е. Панель инструментов для навигации Область визуализации. Сопоставляется **Инструменты и команды (Навигация)**.
- Ж. **Область визуализации**: визуальное представление вашей планогаммы
- З. Панель инструментов для доступа **Настройки, Помощь** и **Учебники**.

- И. [Название компании](#) и имя пользователя.
- К. [Логотип компании](#).
- Л. [Панель текущей задачи](#): параметры и информация, специфичные для конкретной задачи
- М. Панель инструментов для редактирования различных типов объектов в открытой планограммы: [Создать шкафы](#), [Изменить шкафы](#), [Продукты](#) и [Аксессуары](#).
- Н. Строка состояния: обычно показывает ход выполнения операции, такой как загрузка.
- О. [Контекстное меню \(область визуализации\)](#): тем Главное меню Доступ осуществляется по щелчку правой кнопкой мыши.
- П. [Список элементов проекта](#): список элементов в открытом проекте планограммы.

Ниже описаны основные элементы интерфейса приложения:

Область визуализации

Область визуализации — это место, где вы видите визуальное представление планограммы.

Обратите внимание, что вы также можете просмотреть содержимое вашего проекта в виде списка в [Список элементов проекта](#).

Совет: размер этой области можно изменить, захватив и перетащив ее границы мышью.

Задачи

Приложение состоит из нескольких задач, доступных на вкладках задач. Каждая задача имеет свой контент, связанный с конкретной задачей планограммирования, например, работа со стеллажами или управление вашей базой товаров.

Панель текущей задачи

Панель текущей задачи расположена в левой части экрана.

Он включает в себя связанные с задачей параметры и информацию, которые меняются в зависимости от текущей задачи и выбранных элементов.

Некоторые области задач также содержат специальную панель инструментов, относящуюся к текущей задаче.

Совет: размер большинства панелей можно изменить, захватив и перетащив их границы мышью.

Панели инструментов

На рабочем экране есть несколько панелей инструментов. Большинство панелей инструментов отображаются во всех задачах, поэтому вы всегда можете отредактировать свою планограмму. Каждая панель инструментов содержит кнопки для инструментов, команд и/или переключателей для работы с планограммами.

Кнопки панели инструментов

Каждая кнопка отображается следующим образом:

- икона, иллюстрирующая его назначение
- Необязательный текстовый заголовок под значком (см. [Показывать подписи к значкам](#))

Примечание: Если у вас экран с низким разрешением или если вы установили высокий масштаб отображения в Windows, отображение субтитров может помешать размещению всех кнопок на экране. В таком случае некоторые панели инструментов становятся прокручиваемыми, чтобы дать доступ к скрытым кнопкам, но мы рекомендуем отключить субтитры для идеального удобства.

Совет: Наведите курсор мыши на любую кнопку, чтобы отобразить всплывающую подсказку с:

- Его название
- Его описание
- сочетание клавиш, если применимо

Главное меню

Главное меню предоставляет доступ к инструментам и командам, организованным по темам.

Содержимое меню отражает содержимое панелей инструментов.

Вы можете получить доступ к главному меню двумя способами, оба с одними и теми же пунктами меню:

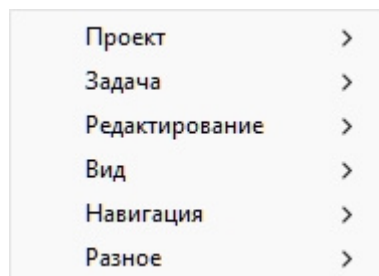
Верхнее меню

Это меню расположено в верхней части окна приложения и отображается в виде строки меню с всегда видимыми разделами первого уровня.

Проект Задача Редактирование Вид Навигация Разное

Контекстное меню (область визуализации)

Это меню отображается щелчком правой кнопкой мыши в области визуализации. Он содержит точно такие же подменю и пункты, как и Верхнее меню.



Примечание: есть и другие контекстные меню, к которым вы можете получить доступ в некоторых задачах и панелях. Они описаны в соответствующих главах.

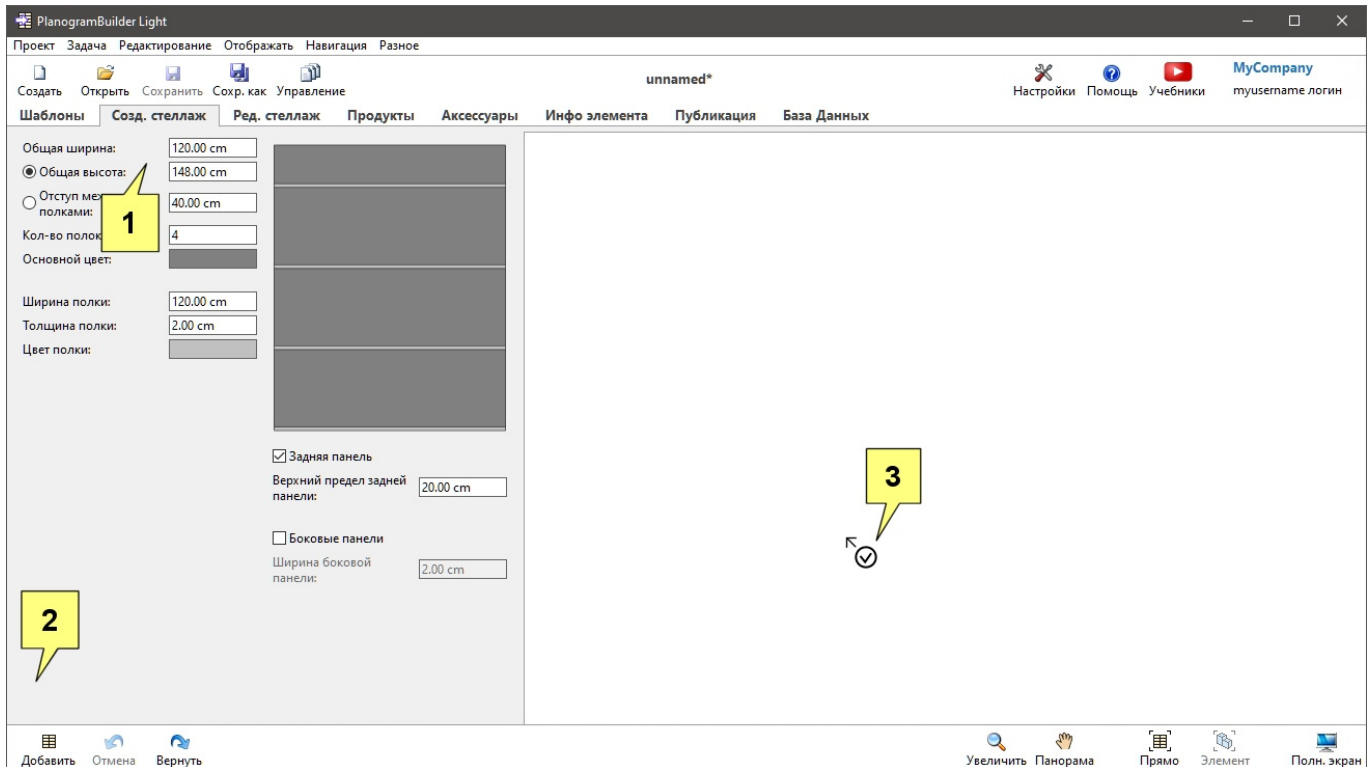
Разместите свой первый товар

Набор образцов продукции и аксессуаров предоставляется вместе с PlanogramBuilder. Это позволяет тестировать приложение без добавления собственных продуктов.

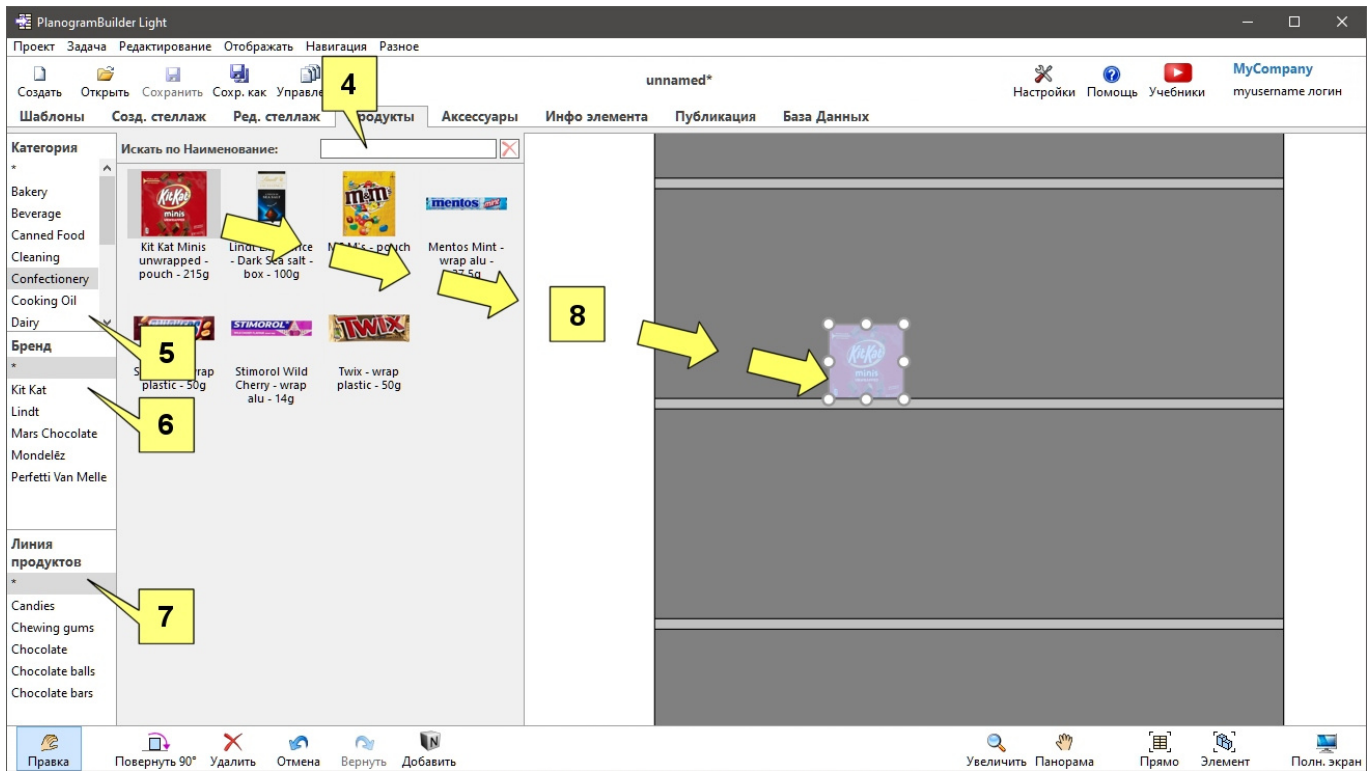
Чтобы создать свою первую планограмму:

- После входа в систему нажмите на задачу с именем **Создать шкафы**.
- Нажмите на **Вставить полку**, чтобы разместить новую полку на планограмме. (Позже вы узнаете, как настроить стеллажи.)

- В. Поместите курсор мыши (отображается как определенный курсор вставки) в область визуализации, куда вы хотите добавить предмет мебели. Щелкните левой кнопкой мыши, чтобы подтвердить и создать предмет мебели.



- Г. После того, как полка появилась, нажмите на задачу с именем **Продукты**.
- Д. В левой части экрана в иерархическом списке в разделе **Категория**, нажмите на **Confectionery**.
- Е. Под **Бренд**, нажмите на **звездочку (*)**, чтобы отобразить все из них.
- Ж. Под **Линия продуктов**, нажмите на **звездочку (*)**, чтобы отобразить все из них.
- З. Нажмите и удерживайте курсор мыши над миниатюрой продукта в каталоге, затем **перетащите** продукт на полку в области визуализации. (Позже вы узнаете, как использовать свои собственные продукты.)



И. Теперь вы можете попробовать добавить больше товаров и переставить их на полках с помощью мышки.

Экспериментируйте с образцом планограммы

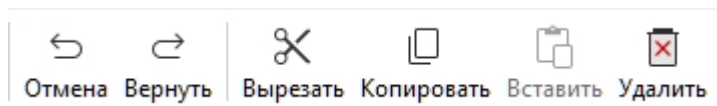
Пример проекта также предоставляется в PlanogramBuilder для дальнейшего тестирования:

- А. Нажмите на **Открыть** на верхней панели инструментов.
- Б. Выберите проект с именем **sample planogram**.
- В. Нажмите на **Открыть** на нижней панели инструментов.
- Г. Сейчас этот проект открыт.
- Д. Используйте инструменты Навигация:
 - [Увеличить](#)
 - [Панорама](#)
 - И так далее.
- Е. Попробуйте изменить планограмму, перемещая, добавляя и убирая полки, товары и аксессуары.

Изучите основные команды

Общие команды редактирования

Эта панель инструментов содержит стандартные команды редактирования, применимые к различным объектам планограммы:



Они также доступны в [Главное меню](#) > **Редактирование:**

Отмена	Ctrl+Z
Вернуть	Ctrl+Y
Вырезать	Ctrl+X
Копировать	Ctrl+C
Вставить	Ctrl+V
Удалить	Удалить
Свободное размещение шкафов	
Редактировать полки	B
Редактировать компоненты полки	S
Редактировать товары и аксессуары	I
Выбор всех продуктов	Ctrl+A
Выровнять и Космос	>
Повернуть продукты	>
Вставка универсального продукта	N
Адаптироваться к ширине шкафаШкаф	

Отмена (Редактирование)

Отмените одно или несколько предыдущих действий.

PlanogramBuilder поддерживает многократную отмену операций редактирования планограмм.

Можно также отменить текст, введенный в текстовых полях, когда курсор мыши находится внутри текстового поля.

- Сочетание клавиш: **Ctrl + Z**

Вернуть (Редактирование)

Повторное применение операций, которые были отменены [Отмена \(Редактирование\)](#).

PlanogramBuilder поддерживает многократные повторные действия операций редактирования планограмм.

Можно также повторить текст, введенный в текстовые поля, когда курсор мыши находится внутри текстового поля.

- Сочетание клавиш: **Ctrl + Y**

Вырезать (Редактирование)

Удалите выбранные элементы и поместите их в буфер обмена.

- Сочетание клавиш: **Ctrl + X**

Примечание: Эта команда применяется только к продуктам и аксессуарам.

Совет: Вы можете вырезать элементы из текущего проекта, а затем открыть другой проект и вставить туда элементы.

Копировать (Редактирование)

Поместите копию выбранных элементов в буфер обмена.

- Сочетание клавиш: **Ctrl + C**

Примечание: Эта команда применяется только к продуктам и аксессуарам.

Совет: Вы можете скопировать элементы из текущего проекта, а затем открыть другой проект и вставить туда элементы.

Вставить (Редактирование)

Вставка элементов буфера обмена в текущий проект.

- Сочетание клавиш: **Ctrl + V**

Резолюция:

- А. Нажмите на эту команду.
- Б. Поместите курсор мыши в область визуализации. Наведите курсор мыши на полку или заднюю панель, куда вы хотите вставить элементы. Курсор изменится, указывая на то, что сюда можно вставить.
- В. Нажмите на нужное место, чтобы вставить элемент.

Примечание: Эта команда применяется только к продуктам и аксессуарам.

Совет: Вы можете скопировать элементы из текущего проекта, а затем открыть другой проект и вставить туда элементы.

Удалить (Редактирование)

Удаление выбранных объектов в текущем проекте.

- Сочетание клавиш: **клавиша Удалить**

Примечание: При удалении стеллажей также удаляются продукты и аксессуары, которые на них размещены.

Удаление образца данных

После того, как вы закончите тестирование и обучение, вам, вероятно, больше не понадобятся пример проекта и элементы. Чтобы удалить их из аккаунта перед добавлением собственных товаров, действуйте следующим образом.

Удаление примеров проектов

Чтобы удалить все примеры проектов из базы данных, выполните следующие действия:

- А. Войдите в PlanogramBuilder под именем пользователя, который [Администратор PlanogramBuilder](#).
- Б. Нажмите на [Настройки](#).
- В. Набор [Общий доступ к проектам](#) к значению: **Только администраторы**.
- Г. Закрывать **Настройки**.
- Д. Щелчок [Управление](#) на верхней панели инструментов.

- Е. Нажмите на [Рез. коп.](#) на нижней панели инструментов, чтобы создать резервную копию всех проектов на случай, если вы захотите восстановить примеры проектов позже. Выберите, где сохранить файл резервной копии.
- Ж. Выберите проект с именем **sample planogram**.
- З. Снимите флажок [Заблокировано \(Свойства проекта\)](#).
- И. Нажмите на [Применить \(Свойства проекта\)](#).
- К. Нажмите на [Удалить \(проект\)](#) на нижней панели инструментов, чтобы удалить этот проект.
- Л. Повторите шаги с 7 по 10 для проекта с именем **sample empty bay**.
- М. Теперь вы можете сбросить настройки [Общий доступ к проектам](#) Кому **Отключено** При желании.

Удаление образцов элементов

Чтобы удалить все образцы элементов из базы данных, выполните следующие действия:

- А. Войдите в PlanogramBuilder под именем пользователя, который [Администратор PlanogramBuilder](#).
- Б. **Важный:** Создайте резервную копию образца базы данных с помощью [Экспорт списка + изображений](#).
- В. Очистите базу данных с помощью команды [Очистить БД](#).

Если вы ранее добавили в базу данных некоторые из своих продуктов, дополнительно выполните следующие действия, чтобы восстановить только свои собственные продукты:

- Г. Сделайте копию экспортированного файла Excel, созданного на шаге 1 (сохранить в качестве резервной копии).
- Д. Откройте экспортированный файл Excel, созданный на шаге 1.
- Е. Удалите все строки, соответствующие элементам образца zVisuel (все элементы с префиксом ZV в ссылочном столбце).
- Ж. Сохраните файл Excel.
- З. Импортируйте файл Excel с помощью [Импорт списка + изображений](#).

Дальнейшие действия в обучении

После того, как вы протестировали PlanogramBuilder с нашими образцами товаров, вы можете начать работать со своими собственными продуктами и приспособлениями.

Советуем действовать в следующем порядке:

- А. Задайте региональные параметры для приложения, если это еще не сделано ([язык](#), [Измерительное устройство](#)).
- Б. Персонализация внешнего вида приложения ([Название компании](#), [Логотип компании](#)).
- В. Настройте базу данных ([Свойства классификации предметов](#), [Пользовательские свойства для статей \(Настройки\)](#)).
- Г. Узнайте, как добавлять собственные продукты и аксессуары ([База Данных](#)).
- Д. Работа со стеллажами ([Создать шкафы](#), [Изменить шкафы](#))
- Е. Навигация в области просмотра планогаммы ([Навигация](#)).
- Ж. Разместите товары на полках ([Продукты](#), [Аксессуары](#), [Элементс инфо](#)).

- З. Просмотр содержимого планогаммы в виде текста ([Список элементов проекта](#)).
- И. Управляйте внешним видом и содержимым планогамм, отображаемых на экране ([Вид](#)).
- К. Управление планогаммами ([Проекты](#)).
- Л. Выводите планогаммы в формате PDF, Excel и т. д. ([Публикация](#)).
- М. Наконец, ознакомьтесь с более продвинутыми функциями, такими как:
 - [Шаблоны](#)

Проекты

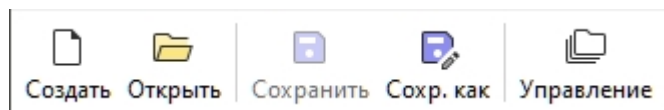
Проекты — это планограммы, созданные и сохраненные в нативном формате PlanogramBuilder. Их можно открывать и редактировать только в PlanogramBuilder.

Ваши проекты планограмм хранятся на наших удаленных серверах. Это позволяет вам входить в PlanogramBuilder с любого компьютера и всегда иметь доступ ко всем вашим проектам.

В этом разделе мы объясняем, как открывать, сохранять, объединять, делиться и управлять проектами планограмм.

Команды проекта (главное окно)

Панель инструментов в главном окне приложения содержит часто используемые команды для проектов. Он всегда виден в PlanogramBuilder:



Эти команды также доступны в [Главное меню](#) > Проект:

Создать	Ctrl+N
Открыть...	Ctrl+O
Сохранить	Ctrl+S
Сохранить как...	
Управление...	
Выход	Alt+F4

Создать (Проекты)

Эта команда создает и открывает новый пустой проект.

- Сочетание клавиш: **Ctrl + N**

Используйте следующую команду:

- Когда вы хотите начать новый проект планограммы.
- Закрывать открытый проект планограммы, не выходя из приложения.

Заметка:

После создания нового проекта PlanogramBuilder автоматически активирует задачу, обычно используемую при запуске планограммы:

- Если вы ранее не сохраняли [Шаблоны](#) или если [Создать шкафы](#) уже активен, эта задача будет активирована, чтобы вы могли начать добавлять новые стеллажи.
- В противном случае задача для [Шаблоны](#) будут автоматически активированы, так что вы можете начать перетаскивать их в свой новый проект.

Открыть

Открывает панель [Управление проектами](#) Отображение списка проектов, доступных для открытия.

- Сочетание клавиш: **Ctrl + O**

Панель можно закрыть с помощью кнопки **Отмена** (или с помощью **Клавиша Esc**, но только перед использованием мыши на любом элементе пользовательского интерфейса панели).

Сохранить

Сохраняет открытый проект под исходным именем.

- Сочетание клавиш: **Ctrl + S**

Используйте эту команду, чтобы сохранить последние изменения в существующем проекте планограммы.

Заметка: Эта команда недоступна при первом сохранении нового проекта. В этом случае вы должны сначала использовать [Сохранить как](#), чтобы сохранить и присвоить имя новому проекту.

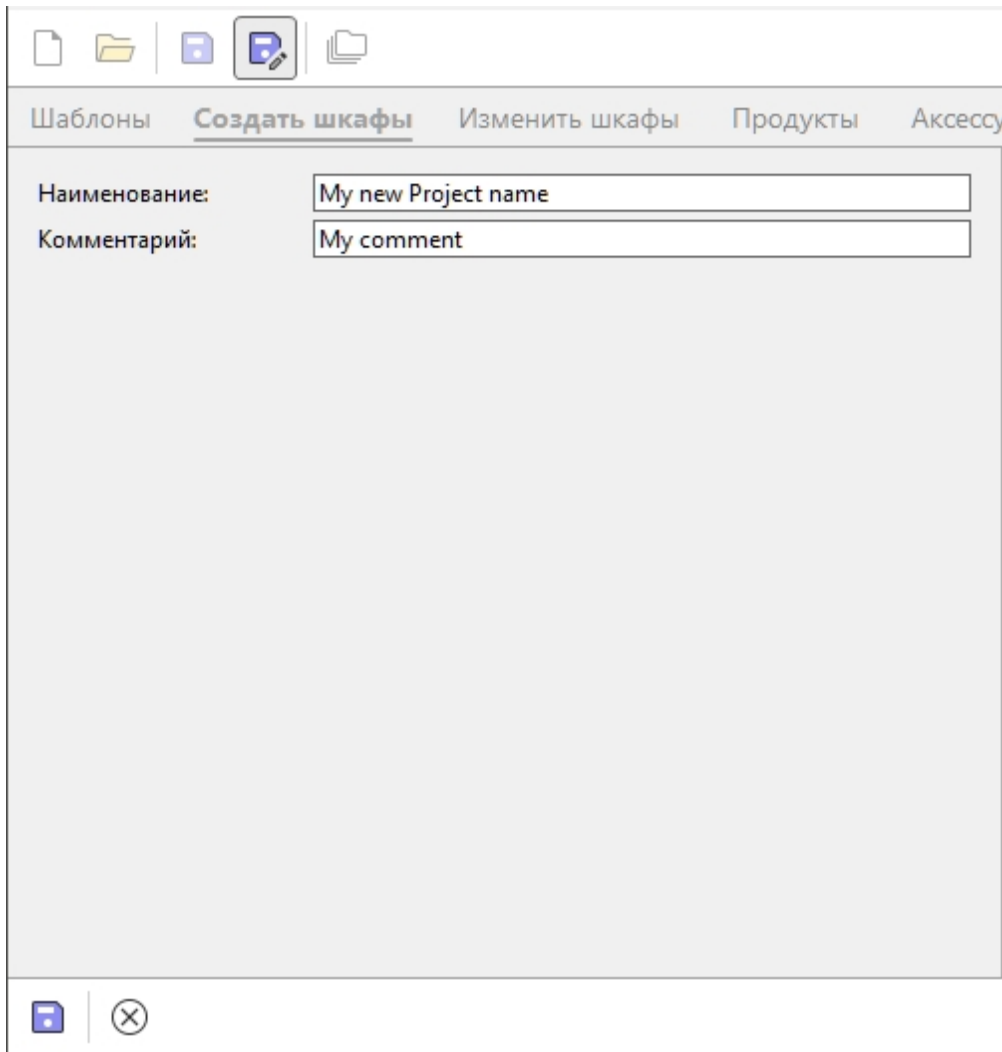
Кончик: Вы можете увидеть, был ли ваш текущий проект изменен с момента его последнего сохранения, с помощью символа звездочки (*), добавленного к имени проекта на верхней панели инструментов (см. изображение [Макет экрана](#)).

Сохранить как

Сохраняет открытый проект под новым именем.

Используйте следующую команду:

- Сохранить и назвать новый (еще не названный) проект планограммы.
- Сохранение копии существующего проекта под другим именем.



Резолюция:

- А. Откройте проект или создайте новый.
- Б. Нажмите на **Сохранить как**.
- В. Введите название проекта и, при необходимости, комментарий (например, имя клиента) в **Комментарий**.
- Г. Нажмите на **Сохранить** на нижней панели инструментов или нажмите **Вход** на клавиатуре.
- Д. Когда операция будет завершена, вы увидите сообщение с подтверждением на нижней панели инструментов. Проект автоматически становится доступным в списке проектов.
- Е. После того, как текущий проект будет сохранен, его новое имя появится в верхней части рабочего экрана.

Панель можно закрыть с помощью кнопки **Отмена** (или с помощью **Клавиша Esc**, но только перед использованием мыши на любом элементе пользовательского интерфейса панели).

Управление

Открывает панель [Управление проектами](#) Отображение списка проектов, доступных для управления.

Используйте эту команду для управления существующими проектами (переименование, удаление и т. д.).

Выход

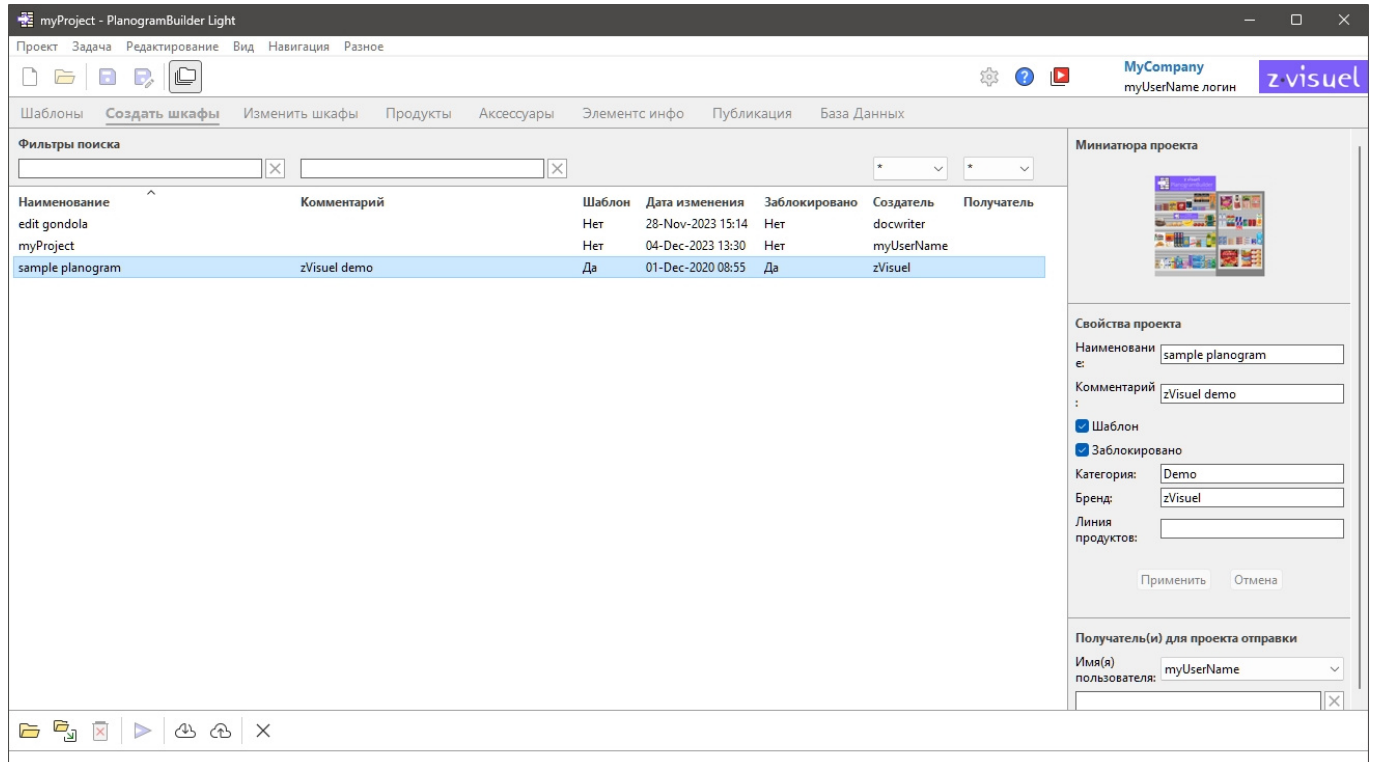
Закрывает PlanogramBuilder.

- Сочетание клавиш: **Alt + F4**

Также можно закрыть приложение стандартным крестиком в левом верхнем углу окна.

Управление проектами

Панель проекта позволяет получить доступ ко всем сохраненным проектам и управлять ими.



Открыть панель управления проектами можно 2 способами:

- Нажмите на [Управление](#) в [Команды проекта \(главное окно\)](#), чтобы открыть панель проекта со всеми включенными функциями управления.
- Нажмите на [Открыть](#) в [Команды проекта \(главное окно\)](#), чтобы открыть панель Проект с функциями, ограниченными следующими:
 - [Список проектов](#)
 - Некоторые команды для проектов: [Открыть](#), [Вставлять \(проект\)](#)
 - [Эскиз проекта](#)

Функции панели Проект описаны ниже.

Список проектов

В списке проектов отображаются все ваши проекты.

Фильтры поиска							
<input type="text"/>	<input type="text"/>						
Наименование	Комментарий	Шаблон	Дата изменения	Заблокировано	Создатель	Получатель	
edit gondola		Нет	28-Nov-2023 15:14	Нет	docwriter		
myProject		Нет	04-Dec-2023 13:30	Нет	myUserName		
sample planogram	zVisuel demo	Да	01-Dec-2020 08:55	Да	zVisuel		

Для каждого проекта есть одна строка и несколько столбцов, показывающих различные атрибуты проектов:

- [Наименование \(Свойства проекта\)](#)
- [Комментарий](#)
- [Шаблон](#)
- **Дата изменения:** дата и время последнего сохранения проекта
- [Заблокировано \(Свойства проекта\)](#)
- **Создатель:** пользователь, который последним сохранил проект
- **Получатель:** пользователь, который последним отправил вам проект. Сопроводить [Отправить](#) для получения подробной информации об отправке проектов пользователям.

На каждой странице отображается не более 50 проектов. Если проектов более 50, они отображаются на дополнительных страницах. Чтобы выбрать другую страницу для отображения, используйте инструменты навигации по страницам в левом нижнем углу списка:

- Отобразить конкретную страницу: нажмите на один из 10 видимых номеров страниц.
- Отображение предыдущей или следующей страницы: нажимайте на стрелки влево или вправо (сочетания клавиш: стрелки влево /*влево*).
- Отобразите предыдущий или следующий набор из 10 страниц: нажмите слева или справа на 3 точки.

Примечание: Если ваш экран маленький, прокрутите вниз, чтобы увидеть больше элементов.

Фильтры поиска

Вы можете ввести ключевые слова в текстовые поля фильтра, чтобы отобразить только проекты, соответствующие определенным критериям. Текстовые фильтры принимают одно или несколько ключевых слов в соответствии со следующими правилами:

- Регистр ключевых слов не учитывается.
- Несколько ключевых слов должны быть разделены пробелами.

- Поиск значений по нескольким ключевым словам, содержащих все ключевые слова.
- Порядок ключевых слов не имеет значения.

Также есть фильтры с выпадающими списками, которые позволяют фильтровать проекты по владельцу и по Получатель.

Пример: тип **Специальная кампания** в **Наименование** фильтр, чтобы отобразить все проекты, в названии которых есть специальная кампания AND.

Чтобы очистить текстовый фильтр, нажмите на соответствующую **кнопку «Очистить»** (красный крестик). Чтобы очистить раскрывающийся фильтр, выберите звездочку в списке.

Заметка: Тем **Владелец** Столбец и фильтр видны только в том случае, если **Общий доступ к проектам** активируется.

Сортировка проектов

Нажмите на заголовки в верхней части каждого столбца, чтобы отсортировать проекты в соответствии с содержимым столбца.

Например:

- Чтобы упорядочить список по названиям проектов, нажмите на кнопку **Наименование**.
- Чтобы упорядочить его по дате последних изменений, нажмите на **Дата изменения**.

При повторном нажатии на заголовок порядок меняется на обратный.

Примечание: Последние использованные критерии сортировки и направление сортировки сохраняются для следующего сеанса.

Выбор проекта

Вы можете выбрать один или несколько проектов в списке для дальнейшей обработки или для изменения его/их свойств.

Чтобы выбрать 1 проект:

- А. Нажмите на нужный проект, чтобы выбрать его в списке. Он становится подсвеченным.

Совет: Вы можете переключить выбранный проект в списке на тот, который находится выше или ниже, с помощью **клавиш со стрелками** вверх и вниз на клавиатуре.

Чтобы выбрать несколько проектов, есть 2 метода:

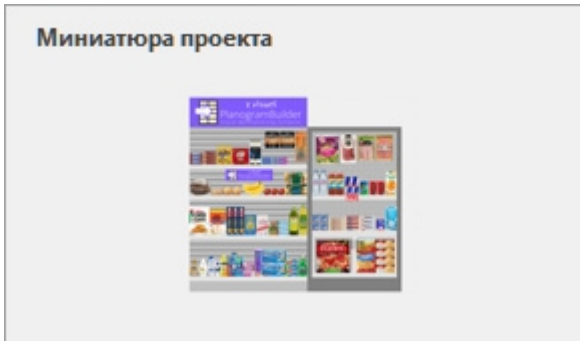
- Способ 1:
 - А. Нажмите на проект в списке, чтобы выбрать его.
 - Б. Удерживая клавишу **Ctrl**, нажмите на другой проект, чтобы выбрать его.
 - В. Повторите описанный выше шаг, чтобы выбрать дополнительные проекты.
- Способ 2:
 - А. Нажмите на первый нужный проект в списке.
 - Б. Зажмите клавишу **Shift** и нажмите на последний нужный проект в списке.
 - В. Также выбираются все проекты, перечисленные от первого до последнего.
 - Г. Вы можете выбрать дополнительные проекты с помощью метода 2.

Чтобы отменить выбор проектов, выполните следующие действия.

- А. Используйте описанные выше методы, чтобы снова щелкнуть по выбранным проектам, выбор которых вы хотите отменить.

Эскиз проекта

При выборе одного проекта отображается небольшой предварительный просмотр, помогающий идентифицировать проект.

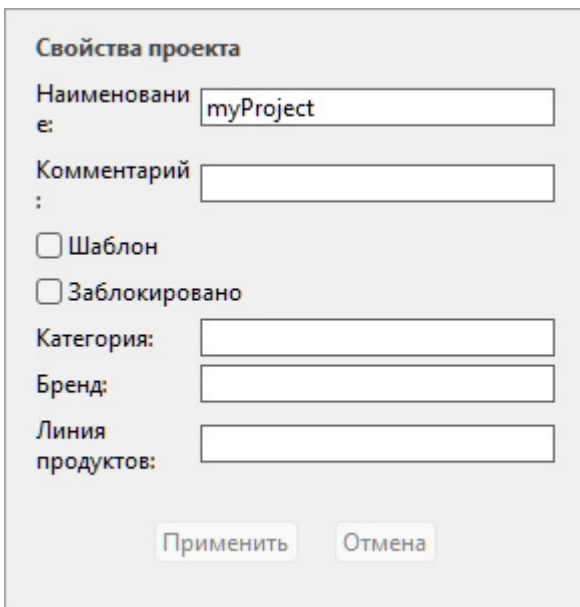


Свойства проекта

В правой части панели управления проектами можно просматривать и редактировать свойства выбранных проектов.

Заметка: Стандартные пользователи (проконсультируйтесь с [Стандартный пользователь](#)) могут изменять только свойства своих собственных проектов (те, которые отображают ваше имя пользователя в разделе **Создатель** в [Список проектов](#)). Они могут читать свойства всех перечисленных проектов. Администраторы (проконсультируйтесь [Администратор PlanogramBuilder](#)) может изменять свойства свойств, даже если они не являются владельцами.

Совет: Если вы выбрали несколько проектов, вы можете присвоить им одинаковые значения для любого свойства. Однако не рекомендуется присваивать одно и то же **ИМЯ** нескольким проектам.

The image shows a dialog box titled "Свойства проекта" (Project Properties). It contains several input fields and checkboxes. The "Наименование:" (Name) field contains the text "myProject". Below it is a "Комментарий:" (Comment) field. There are two checkboxes: "Шаблон" (Template) and "Заблокировано" (Locked), both of which are currently unchecked. Below the checkboxes are three more input fields: "Категория:" (Category), "Бренд:" (Brand), and "Линия продуктов:" (Product Line). At the bottom of the dialog box, there are two buttons: "Применить" (Apply) and "Отмена" (Cancel).

Наименование (Свойства проекта)

Задаёт имя выбранных проектов.

- Поддерживаемые значения: текст, включая символы Юникода для нелатинских текстовых значений
- Значение по умолчанию: имя, которое вы присвоили при сохранении проекта с [Сохранить](#) или [Сохранить как](#).
- Пример: *моя лучшая планограмма*

Резолюция:

- А. Выберите один из своих проектов в списке.
- Б. Введите или измените значение.
- В. Нажмите на [Применить \(Свойства проекта\)](#), чтобы применить изменения.

Примечание: обычные пользователи могут изменять только названия своих проектов. Они по-прежнему могут читать названия всех перечисленных проектов. Администраторы PlanogramBuilder могут переименовывать проекты, даже если они не являются владельцами.

Комментарий

Устанавливает комментарий о выбранном проекте (проектах) (например, имя клиента, внутренняя версия и т.д.).

- Поддерживаемые значения: текст, включая символы Юникода для нелатинских текстовых значений
- Значение по умолчанию: никто
- Пример: *специальный промо-дисплей*

Резолюция:

- А. Выберите один или несколько собственных проектов в списке.
- Б. Введите или измените значение.
- В. Нажмите на [Применить \(Свойства проекта\)](#), чтобы применить изменения.

Примечание: обычные пользователи могут изменять комментарий только к своим проектам. Они по-прежнему могут читать комментарии ко всем перечисленным проектам. Администраторы PlanogramBuilder могут редактировать комментарий к любому проекту, даже если они не являются его владельцами.

Шаблон

Переключает выбранные проекты в качестве шаблона.

Шаблоны — это особый тип проектов, который можно повторно использовать в качестве основы для новых проектов или объединять в другие планограммы. Они особенно полезны для часто используемых пустых стеллажей или ориентировочных планограмм. Шаблонные проекты доступны всем пользователям вашей компании в [Список проектов](#) и в [Каталог шаблонов](#) для легкого перетаскивания в любую планограмму.

- Поддерживаемые значения:
 - *Да* (галочка в графическом интерфейсе): проект является шаблоном.
 - *Нет* (не отмечено галочкой в графическом интерфейсе): проект не является шаблоном.
- Значение по умолчанию: *Нет* (не отмечено галочкой в графическом интерфейсе)

Резолюция:

- А. Войти как **Администратор PlanogramBuilder**.
- Б. Выберите один или несколько собственных проектов в списке.
- В. Установите или снимите флажок **Шаблон**.
- Г. Давить [Применить \(Свойства проекта\)](#), чтобы применить изменения.

Примечания:

- Только [Администратор PlanogramBuilder](#) Может назначать проекты в качестве шаблонов.
- Только владелец шаблона может изменять и сохранять существующее содержимое проекта шаблона. Пользователи, не являющиеся владельцами, могут открывать шаблоны, принадлежащие другому пользователю, но они должны сохранять их под другим именем проекта ([Сохранить как](#)). Это предотвратит непреднамеренное изменение исходного шаблона.

Заблокировано (Свойства проекта)

Переключает выбранные проекты как заблокированные.

- Поддерживаемые значения:
 - *Да* (галочка в графическом интерфейсе): проект заблокирован. Используйте это, чтобы предотвратить изменение проекта, например, после того, как он был завершен. После блокировки:
 - **Сохранить** отключен для этого проекта. Его по-прежнему можно открыть, отредактировать и сохранить в виде копии, но изменения не могут быть сохранены поверх существующего проекта.
 - Никто не может [Удалить \(проект\)](#).
 - *Нет* (не отмечено галочкой в графическом интерфейсе): проект не заблокирован. Его можно сохранять и удалять.
- Значение по умолчанию: *Нет* (не отмечено галочкой в графическом интерфейсе)

Резолюция:

- А. Выберите один или несколько собственных проектов.
- Б. Установите или снимите флажок **Заблокировано (Свойства проекта)**.
- В. Давить [Применить \(Свойства проекта\)](#) на панели инструментов, чтобы применить изменения.

Примечания:

- Обычные пользователи, как правило, могут блокировать и разблокировать только свои собственные проекты. Администраторы PlanogramBuilder могут заблокировать и разблокировать любой проект, даже если они не являются его владельцами.
- Когда [Общий доступ к проектам](#) активируется только [Администратор PlanogramBuilder](#) может разблокировать проект. Другие пользователи не могут разблокировать его, даже первоначальный пользователь, который установил проект как заблокированный.

Свойства классификации проекта

Три поля позволяют классифицировать проекты.

Присвоение классификационных значений Шаблоны полезно для того, чтобы помочь пользователям найти их в [Каталог шаблонов](#) что отражает данную классификацию.

Резолюция:

- А. Выберите один или несколько собственных проектов.
- Б. Введите или измените значение.
- В. Нажмите на [Применить \(Свойства проекта\)](#), чтобы применить изменения.

Примечания:

- Три доступных свойства классификации проектов такие же, как и для продуктов. Чтобы изменить схему классификации по умолчанию, обратитесь к [Настройки, Свойства классификации предметов](#).
- *Примечание:* обычные пользователи могут изменять эти значения только для своих проектов. Администраторы PlanogramBuilder могут изменять значения любого проекта, даже если они не являются его владельцами.

Применить (Свойства проекта)

Применяет изменения, внесенные в выбранный проект в [Свойства проекта](#).

Эту кнопку необходимо нажать после внесения одного или нескольких изменений в свойства проекта.

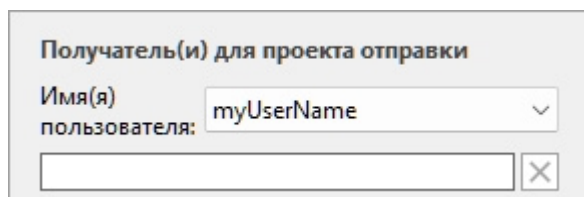
Заметка: Обновленные значения применяются только к проектам и свойствам, которые пользователь имеет право изменять (см. [Свойства проекта](#)). Остальные проекты и ценности остаются без изменений.

Отмена (Свойства проекта)

Отменяет любые изменения, внесенные в Свойства проекта.

Получатель(и) для проекта отправки

Здесь вы можете выбрать получателя (получателей) для отправки выбранного проекта.



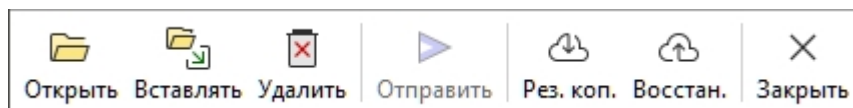
Получатель(и) для проекта отправки

Имя(я) пользователя:

Для получения инструкций обратитесь к [Отправить](#).

Инструменты и команды (Управление проектами)

Панель инструментов в нижней части содержит различные кнопки, описанные ниже.



Открыть

Открывает выбранный проект для просмотра и редактирования. Вновь открытый проект заменяет ранее открытый проект планограммы.

Примечание: чтобы его можно было открыть, в списке должен быть выбран только один проект.

Совет: Вы можете использовать клавишу **Enter**, чтобы открыть выбранный проект.

Вставлять (проект)

Вставляет проект, выбранный в списке, в открытый в данный момент проект.

Это простая и мощная функция, которая позволяет комбинировать несколько проектов планограмм, например, для создания полного прохода магазина из более мелких секций или даже целого магазина.

Вы можете вставить столько проектов, сколько захотите, в ваш текущий проект планограммы.

Резолюция:

- А. Найдите нужный проект в списке.
- Б. Нажмите на Вставлять. Список проектов закрывается и появляется курсор со знаком плюс.
- В. Перетащите курсор в нужное место вставки в области визуализации.
- Г. Содержимое выбранного проекта добавляется к вашей текущей планограмме.
- Д. При необходимости переместите вставленные элементы в нужное место.
- Е. Повторите описанные выше шаги, чтобы вставить больше проектов в планограмму.
- Ж. Сохраните свой проект (или сохраните **как...**, если вы не хотите перезаписывать исходный проект).

Способ размещения проектов зависит от состояния [Свободное размещение шкафов](#):

- С **Свободное размещение шкафов** Галочка не установлена:
 - Если в проекте нет существующего предмета мебели: вставленный проект центрируется на земле.
 - Если в вашем проекте есть существующие предметы мебели:
 - Вставленные предметы мебели размещаются рядом с существующими предметами мебели в зависимости от положения курсора: слева, справа или между ними, выталкивая другие предметы мебели, чтобы освободить место в последнем случае.
- С **Свободное размещение шкафов** галочка: вставленный проект помещается в положение курсора на земле. Если в этой позиции есть другие объекты, они могут накладываться друг на друга.

Примечания:

- Для использования этой команды в списке должен быть выбран только один проект. Тем не менее, вы можете повторить команду, чтобы вставить несколько проектов последовательно.
- Когда [Свободное размещение шкафов](#) не установлен флажок для вашего текущего проекта, и вы добавляете Свободное размещение шкафов проект Свободное размещение шкафов будет автоматически активирован для текущего проекта, чтобы сохранить позиционирование объединенных стеллажей.
- Проект, вставленный в текущий проект, размещается как независимая копия исходного проекта, не сохраняя связи с ним. Это означает, что если вы вносите изменения в текущую планограмму после вставки другого проекта, эти изменения повлияют только на текущий, а не на исходный вставленный проект.

Кончик: Для проектов, которые вы хотите часто вставлять в другие планограммы, превратите их в [Шаблон](#) Таким образом, они будут отображаться в [Каталог шаблонов](#) для удобной вставки с помощью перетаскивания.

Удалить (проект)

Удаляет проекты, выбранные в списке.

- Сочетание клавиш: **Удалить**

Появится всплывающее окно с подтверждением удаления.

Заметка: Удаляются только те проекты, которые пользователь имеет право удалять. Открытый в данный момент проект и проекты, помеченные как [Заблокировано \(Свойства проекта\)](#) также не могут быть удалены.

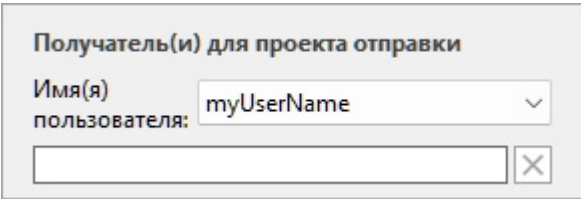
Предупреждение: удаленные проекты не могут быть восстановлены, если вы ранее не сделали [Рез. коп.](#)

Отправить

Отправляет независимую копию выбранного проекта (проектов) одному или нескольким другим пользователям PlanogramBuilder в вашей компании.

Резолюция:

- Выберите проекты для отправки в списке.
- В правой части экрана, внизу **Получатель(и) для проекта отправки**, в выпадающем списке рядом с **Имя(я) пользователя** выберите целевых пользователей. Чтобы выбрать несколько получателей, просто выберите их по одному в списке. Они будут добавлены в текстовое поле чуть ниже.



Кончик: Если вы или ваши коллеги не знаете свое имя пользователя, вы можете найти его в правом верхнем углу рабочего экрана, как показано на рисунке [Макет экрана](#).

- Нажмите на **Отправить**.
- Когда операция будет завершена, вы увидите сообщение с подтверждением на нижней панели инструментов. Проект автоматически становится доступным в списке проектов целевых пользователей для открытия и редактирования.

Примечания:

- Проекты, отправленные другим пользователям, являются независимыми копиями оригинального проекта, не сохраняя связи с ним. Если вы хотите, чтобы другие пользователи видели эволюцию вашего проекта, отправьте проект снова после изменений или используйте другие методы для совместного использования проектов, как описано в разделе [Шаблон](#) и [Общий доступ к проектам](#).
- *Заметка:* Удаляются только те проекты, которые пользователь имеет право удалять. Открытый в данный момент проект также не может быть отправлен. Закройте его с помощью [Создать \(Проекты\)](#) перед отправкой.

Рез. коп.

Заметка: Доступно только для [Администратор PlanogramBuilder](#)

PlanogramBuilder позволяет создавать локальные резервные копии ваших проектов. Резервная копия включает в себя все проекты всех пользователей вашей компании.

Чтобы создать резервную копию проектов планограмм, выполните следующие действия:

- A. Нажмите на **Рез. коп.**. Откроется окно *Сохранение файла* диалог.
- Б. Выберите локальную папку, при необходимости измените предлагаемое имя файла и формат файла Excel.
- В. Нажмите **кнопку Сохранить**, чтобы создать резервную копию файла Excel.

Восстан.

Заметка: Доступно только для [Администратор PlanogramBuilder](#)

PlanogramBuilder позволяет восстанавливать проекты из существующей локальной резервной копии. В процессе восстанавливаются все проекты, перечисленные в файле.

Чтобы восстановить проекты планограмм, выполните следующие действия:

- A. Нажмите на **Восстан.**. Откроется окно *Открыть файл* диалог.
- Б. Выберите папку, а затем файл Excel для восстановления.
- В. Нажмите кнопку **Открыть**, чтобы восстановить проекты.

Что именно происходит при восстановлении проектов:

- Проекты, перечисленные во входном файле и отсутствующие в списке проектов, добавляются в список проектов. Обычно это относится к проектам, которые были удалены после последнего резервного копирования.
- Проекты, перечисленные во входном файле и уже существующие в списке проектов, перезаписывают соответствующие проекты в списке проектов. Любые изменения, внесенные после даты создания входного файла резервной копии, будут потеряны.
- Проекты, которые уже существуют в списке проектов, но не указаны во входном файле, остаются в списке проектов. Ни один проект не удаляется.

Редактирование входного файла Excel (*только для опытных пользователей*):

Восстан. всегда должен использовать в качестве основы входной файл, созданный с помощью **Рез. коп.**. Резервная копия содержит все ранее сохраненные проекты, но вы можете отредактировать файл Excel, чтобы обновить некоторые сведения о проекте и удалить любой проект, который вы не хотите восстанавливать. Для этого откройте входной файл в приложении для работы с электронными таблицами и при необходимости выполните следующие действия:

- Удалите одну или несколько строк, чтобы предотвратить восстановление некоторых проектов. Таким образом, вы можете сохранить только те строки, которые соответствуют проекту, который вы хотите восстановить. *Внимание:* очень большие проекты могут быть на нескольких линиях. В этом случае сохраните строку (строки) с контрольной суммой 0 вместе с последней строкой (показывающей другую контрольную сумму) проекта.
- Измените значения в любом из следующих столбцов: *Наименование, Комментарий, дата создания, Дата изменения, Шаблон, Заблокировано (Свойства проекта), Создатель, Получатель, Свойства классификации проекта*. Если вы изменяете значения в этих столбцах, убедитесь, что вы используете тот же формат, что и существующие другие строки, и вводите значения, которые имеют смысл. Например, не вводите несуществующий *Имя пользователя* под *Создатель*.
- **Важно:** Никогда не редактируйте следующие столбцы: *Project #, Data, Checksum*.
- Использовать **Сохранить как...** (не **Сохранить**) и введите другое имя для отредактированного файла для восстановления, чтобы сохранить измененный файл в Excel: таким образом, у вас по-прежнему будет исходный файл резервной копии.

Важный совет: Перед восстановлением проектов обязательно создайте резервную копию, чтобы вы могли вернуться к ней в случае, если что-то пойдет не так.

Кончик: Прежде чем восстанавливать проекты, убедитесь, что в списке проектов отображаются проекты всех пользователей. Для этого включите [Общий доступ к проектам](#) (если вы являетесь администратором).

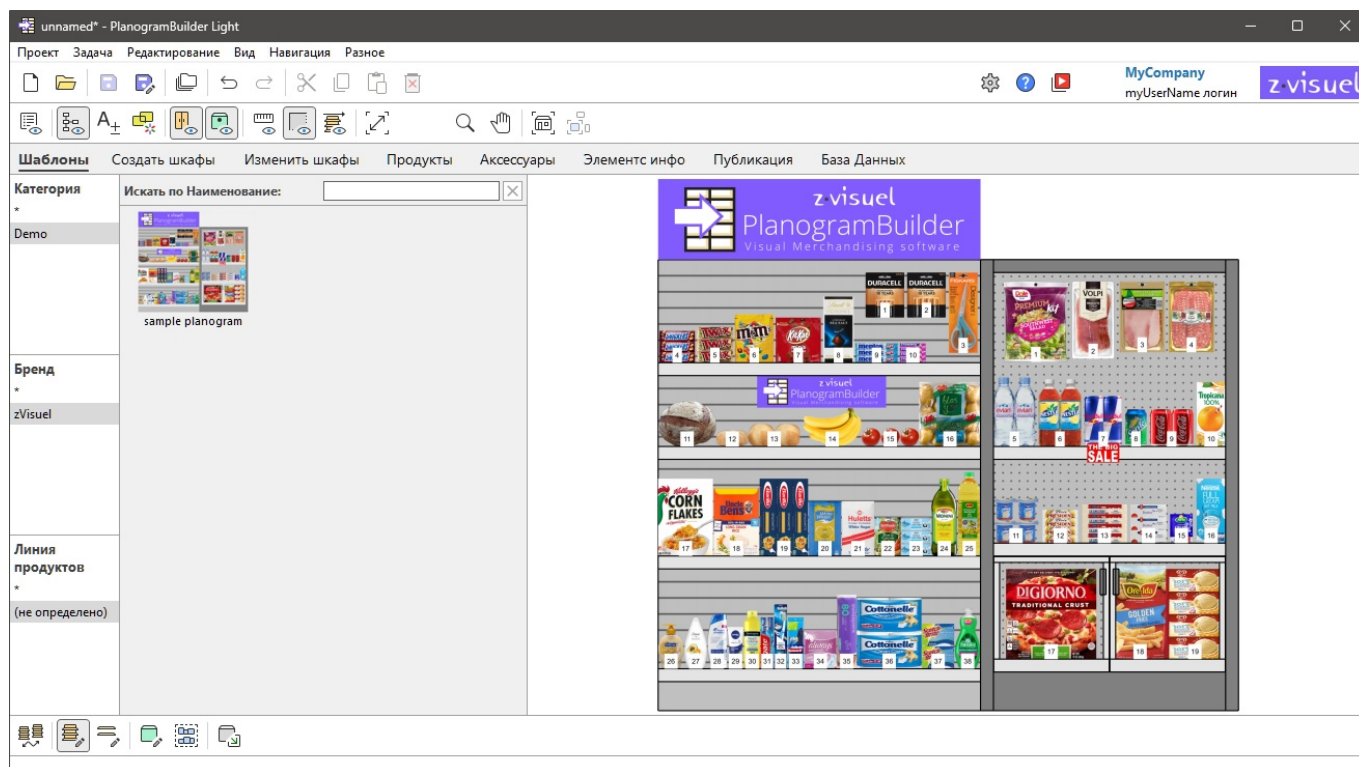
Закрыть

Закрывает панель Управление проектами.

- Сочетание клавиш: **Esc** (работает только перед использованием мыши на любом элементе пользовательского интерфейса панели)

Шаблоны

В этой задаче отображаются все проекты, которые были помечены как [Шаблон](#).



Шаблоны может быть виден всем пользователям в вашей компании, чтобы перетащить его в любую планограмму.

Как правило, их можно использовать для часто используемых проектов или элементов, в частности для Шкаф ([Создать шкафы](#), [Изменить шкафы](#)), а также для проектов, используемых в качестве ориентиров для других планограмм.

Обратите внимание, что любой проект можно превратить в **Шаблон** (проконсультируйтесь [Шаблон](#) для получения инструкций).

Каталог шаблонов

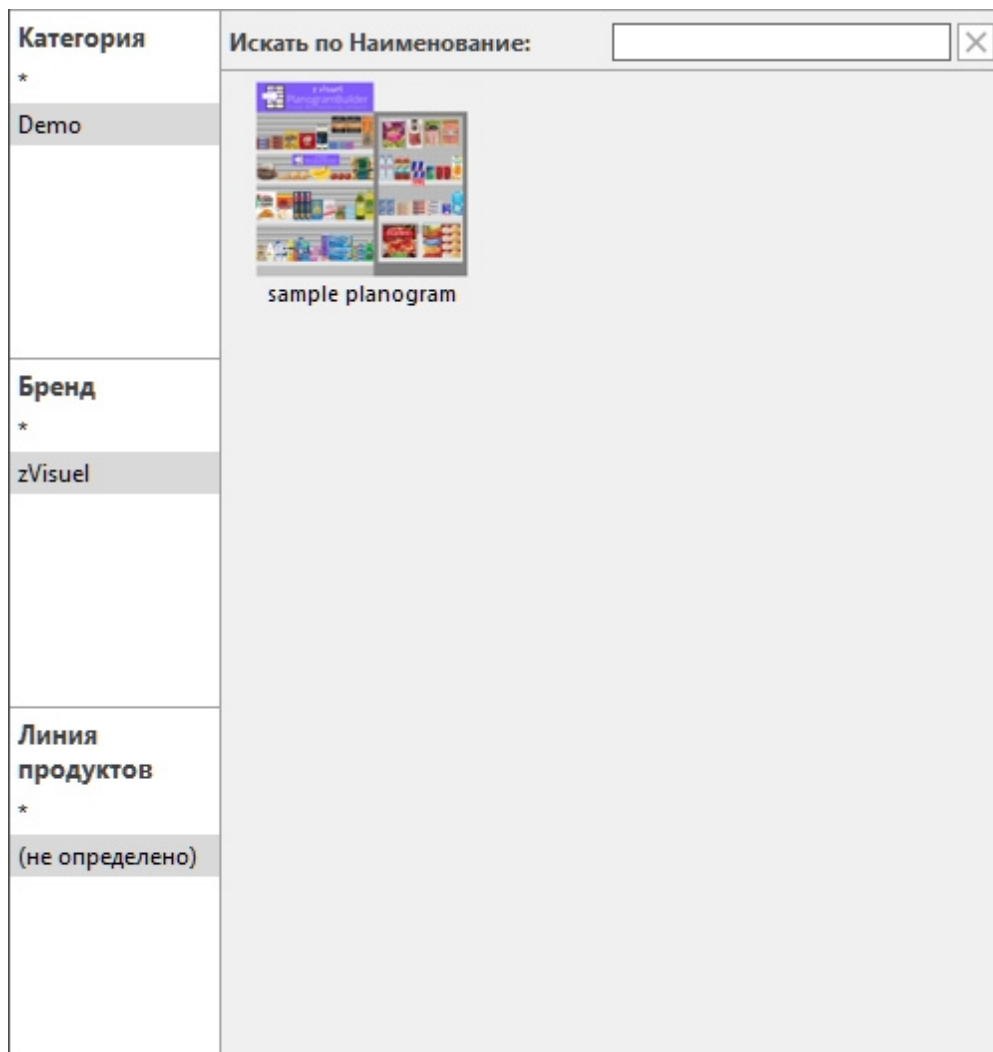
В каталоге отображается список доступных шаблонных проектов, которые вы можете перетащить в свой текущий проект планограммы.

Они отсортированы по [Свойства классификации проекта](#) А также доступен фильтр поиска, который поможет вам найти нужный шаблон. Советаться [Иерархия классификации \(Каталог продукции\)](#) и до [Искать по Текст \(Каталог продукции\)](#) для получения помощи по использованию этих функций, так как принцип такой же, как и для каталога товаров.

Список шаблонов каталога

В правой части панели каталога отображается список шаблонов, соответствующих текущему [Иерархия классификации \(Каталог продукции\)](#) или к вашему [Искать по Текст \(Каталог продукции\)](#).

Каждый шаблон представлен миниатюрой и именем.



Вставка шаблонов в планограмму

Вы можете вставить столько шаблонов, сколько захотите, в ваш текущий проект планограмм:

- А. Найдите нужный шаблон в каталоге с помощью классификации или текстовых фильтров.
- Б. Перетащите его в нужное место вставки в области визуализации.



- В. Содержимое шаблона будет добавлено к вашей текущей планограмме.
- Г. При необходимости переместите вставленные элементы в нужное место.
- Д. Повторите описанные выше шаги, чтобы вставить больше шаблонов в планограмму.
- Е. Сохраните свой проект (или сохраните **как...**, если вы не хотите перезаписывать исходный проект).

Способ размещения шаблона зависит от состояния [Свободное размещение шкафов](#):

- С **Свободное размещение шкафов** Галочка не установлена:
 - Если в вашем проекте нет существующего предмета мебели: вставленный шаблон центрируется на земле.
 - Если в вашем проекте есть существующие предметы мебели:
 - Вставленные предметы мебели размещаются на полу, рядом с существующими предметами мебели, в зависимости от положения курсора: слева, справа или между ними, выталкивая другие предметы мебели, чтобы освободить место в последнем случае.
- С **Свободное размещение шкафов** галочка: вставленный шаблон помещается в позицию курсора на земле. Если в этой позиции есть другие объекты, они могут накладываться друг на друга.

Примечания:

- Когда [Свободное размещение шкафов](#) не установлен флажок для текущего проекта, и вы вставляете Свободное размещение шкафов проект Свободное размещение шкафов будет автоматически активирован для текущего проекта, чтобы сохранить позиционирование объединенных стеллажей.
- Шаблоны, перетащенные в текущий проект, размещаются как независимые копии исходного проекта шаблона; Они не сохраняют с ним никакой связи. Это означает, что если вы вносите изменения в элементы текущей планограммы после того, как они были перетащены из каталога шаблонов, эти изменения влияют только на текущий проект, а не на исходный проект шаблона.

Инструменты и команды (Шаблоны)

Панель инструментов этой задачи включает в себя основные инструменты и команды для перемещения и вращения предметов мебели. Это позволяет быстро расположить предметы мебели после перетаскивания их из каталога.



Совещаться [Инструменты и команды \(Изменить шкафы\)](#) для описания вышеуказанных инструментов и команд.

Создать шкафы

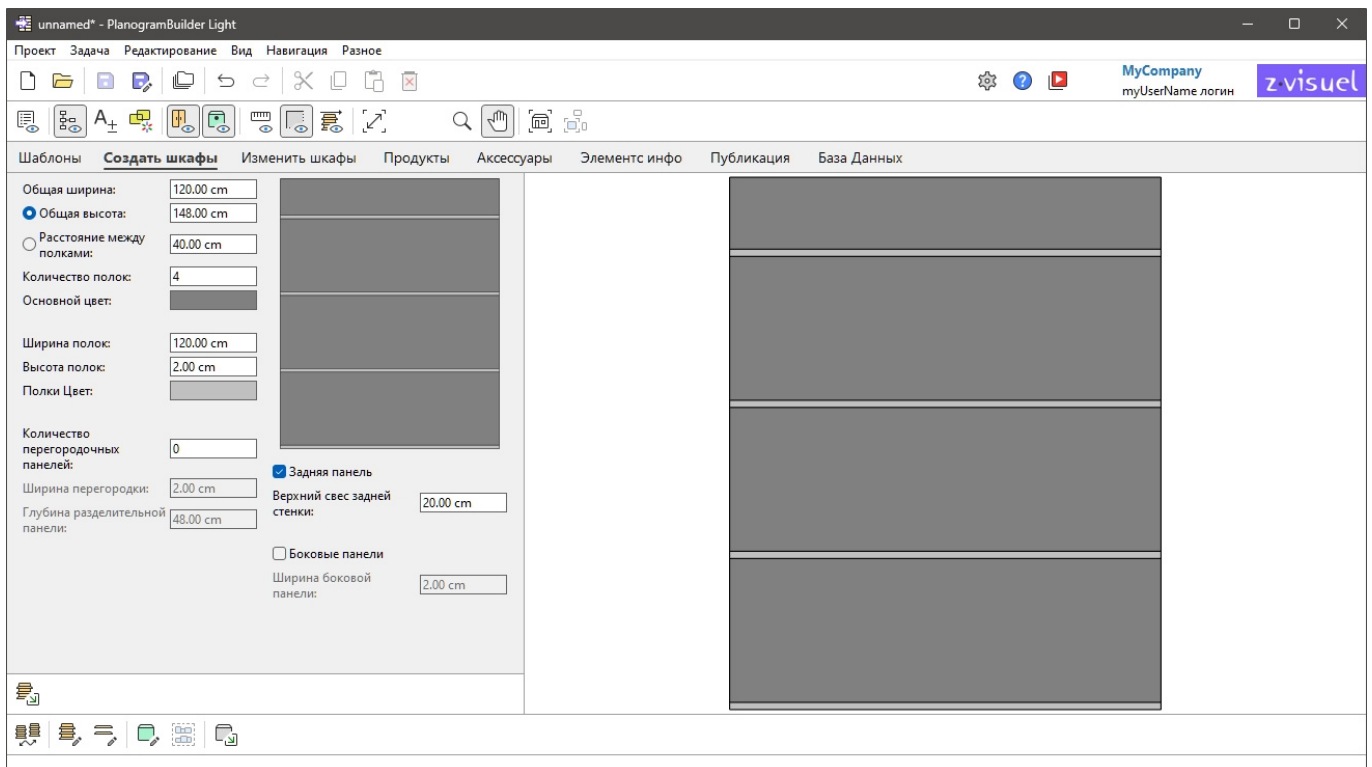
Видеоурок по теме: [10: Создание и управление гондолами](#)

В этой задаче вы определяете и добавляете новую стеллажную мебель для своих проектов планограмм.

В пользовательском интерфейсе PlanogramBuilder каждый предмет мебели для размещения товаров называется **Шкаф**. Вы можете создавать различные виды мебели, такие как гондолы, морозильные камеры, стеллажи, дисплеи, столы и т. Д.

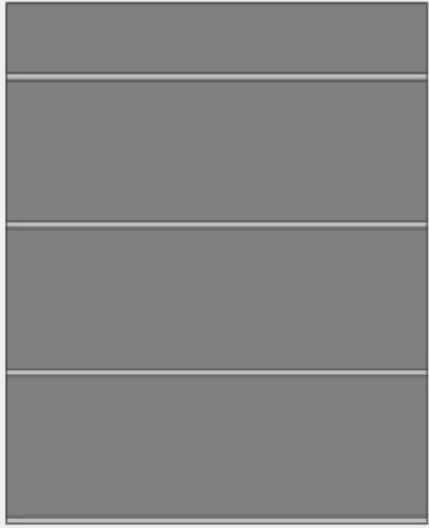
Стеллажи создаются с помощью параметрических объектов, которые вы можете построить в соответствии со спецификациями реальных стеллажей, имеющихся в ваших магазинах.

Основные характеристики новых предметов мебели указаны здесь и будут применяться ко всем новым предметам мебели до тех пор, пока вы снова не измените настройки. После создания вы можете изменить Стеллажи с [Изменить шкафы](#).



Параметры (Создать шкафы)

Перед тем, как добавить новый предмет мебели в планограмму, необходимо указать его параметры в этой панели. Предварительный просмотр предмета мебели для создания отображается в правой верхней области.

Общая ширина:	<input type="text" value="120.00 cm"/>	
<input checked="" type="radio"/> Общая высота:	<input type="text" value="148.00 cm"/>	
<input type="radio"/> Расстояние между полками:	<input type="text" value="40.00 cm"/>	
Количество полок:	<input type="text" value="4"/>	
Основной цвет:	<input type="color" value="#444444"/>	
Ширина полок:	<input type="text" value="120.00 cm"/>	
Высота полок:	<input type="text" value="2.00 cm"/>	
Полки Цвет:	<input type="color" value="#cccccc"/>	
Количество перегородочных панелей:	<input type="text" value="0"/>	
Ширина перегородки:	<input type="text" value="2.00 cm"/>	
Глубина разделительной панели:	<input type="text" value="48.00 cm"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Задняя панель
		Верхний свес задней стенки: <input type="text" value="20.00 cm"/>
		<input type="checkbox"/> Боковые панели
		Ширина боковой панели: <input type="text" value="2.00 cm"/>

Заметка: Предварительный просмотр отображается с видимыми линиями кромок, чтобы каждый компонент был четко различим. Вы также можете включить этот режим в области визуализации планограммы, если хотите ([См. края](#)).

Примечание: атрибуты предмета мебели будут сохранены для следующего запуска приложения.

Параметры всего предмета мебели (Создать шкафы)

Это параметры для создания всего предмета мебели.

Общая ширина (Создать шкафы)

Физическая ширина предмета мебели в текущей единице измерения.

- Поддерживаемые значения: положительное числовое значение [0-9 и десятичная запятая]
- Значение по умолчанию: *120 cm* (или эквивалент в соответствии с [Измерительное устройство](#))
- Пример: *240*

Кончик: Вам не нужно вводить фактическую единицу измерения (например, *cm*), только значение.

Общая высота (Создать шкафы)

Переключатель

После ввода значения этого параметра или ручной проверки соответствующего переключателя, Общая высота будет ограничено заданным значением. Таким образом, редактирование других

значений, таких как [Количество полок](#) не изменится Общая высота, но автоматически отрегулируйте [Расстояние между полками](#) вместо.

Кончик: Выбирать Общая высота и [Количество полок](#) Если вы знаете высоту предмета мебели.

Ценность

Физическая высота предмета мебели в единицах измерения тока.

- Поддерживаемые значения: положительное числовое значение [0-9 и десятичная запятая]
- Значение по умолчанию: *200 см* (или эквивалент в соответствии с [Измерительное устройство](#))
- Пример: *180*

Кончик: Вам не нужно вводить фактическую единицу измерения (например, *см*), только значение.

Расстояние между полками

Переключатель

После ввода значения этого параметра или ручной проверки соответствующего переключателя, Расстояние между полками ограничен заданным значением. Таким образом, редактирование других значений, таких как [Количество полок](#) не изменится Расстояние между полками, но автоматически настраивается [Общая высота](#) вместо.

Кончик: Выбирать Расстояние между полками и [Количество полок](#) если пространство между каждой полкой важнее, чем общая высота предмета мебели.

Ценность

Вертикальное пустое пространство между полками в текущей единице измерения. Все полки расположены равномерно.

- Поддерживаемые значения: положительное числовое значение [0-9 и десятичная запятая]
- Значение по умолчанию: *40 см* (или эквивалент в соответствии с [Измерительное устройство](#))
- Пример: *37.5*

Кончик: Вам не нужно вводить фактическую единицу измерения (например, *см*), только значение.

Количество полок

Количество полок на предмете мебели.

- Поддерживаемые значения: положительное числовое значение [0-9]
- Значение по умолчанию: *4*
- Пример: *0*

Заметка: Изменение количества полок влияет [Общая высота](#) Если вы установили флажок переключателя рядом с [Расстояние между полками](#). И наоборот, изменение количества полок изменяет [Расстояние между полками](#) Если вы установили флажок переключателя рядом с [Общая высота](#).

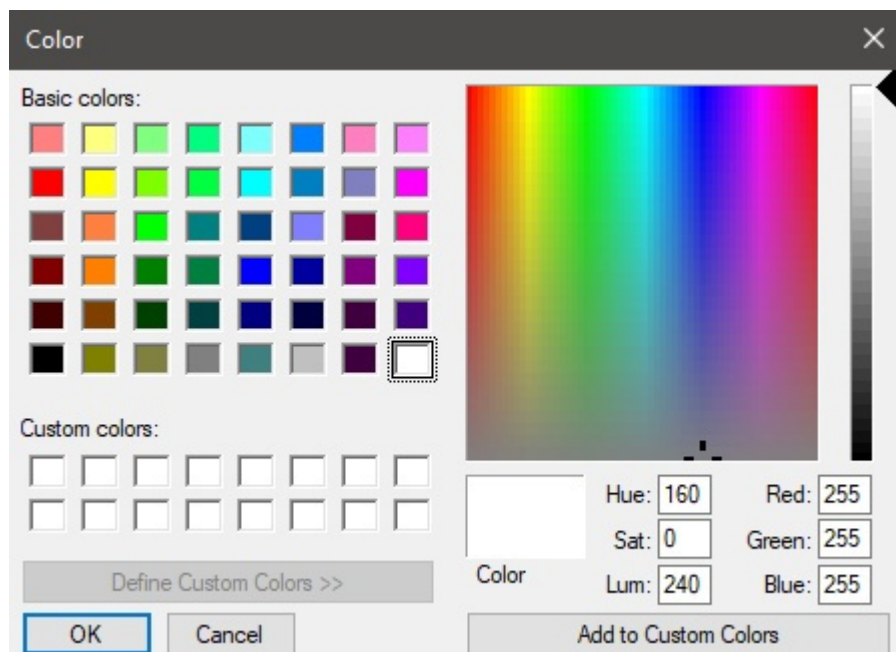
Основной цвет

Цвет структуры ([Задняя панель](#), [Боковые панели](#)).

- Поддерживаемые значения: любой цвет, выбранный из цветовой палитры
- Значение по умолчанию: светло-серый
- Пример: черный

Резолюция:

- Нажмите на образец цвета рядом с **Основной цвет**, чтобы отобразить цветовую палитру.
- Выберите любой цвет из цветовой палитры.



- Нажмите **кнопку ОК** для подтверждения.

Заметка: Полки имеют отдельный параметр цвета, поэтому вы можете сделать полки другого цвета, чем остальной предмет мебели ([Полки Цвет](#)).

Параметры полки (Создать шкафы)

Приведенные ниже параметры относятся к полкам предмета мебели.

Ширина полок

Физическая ширина полок в текущей единице измерения.

- Поддерживаемые значения: положительное числовое значение [0-9 и десятичная запятая]
- Значение по умолчанию: *200 см* (или эквивалент в соответствии с [Измерительное устройство](#))
- Пример: *180*

Кончик: Вам не нужно вводить фактическую единицу измерения (например, *см*), только значение.

Высота полок

Физическая высота (толщина) полок в единице измерения тока.

- Поддерживаемые значения: положительное числовое значение [0-9 и десятичная запятая]
- Значение по умолчанию: 2 см (или эквивалент в соответствии с [Измерительное устройство](#))
- Пример: 2.54

Кончик: Вам не нужно вводить фактическую единицу измерения (например, см), только значение.

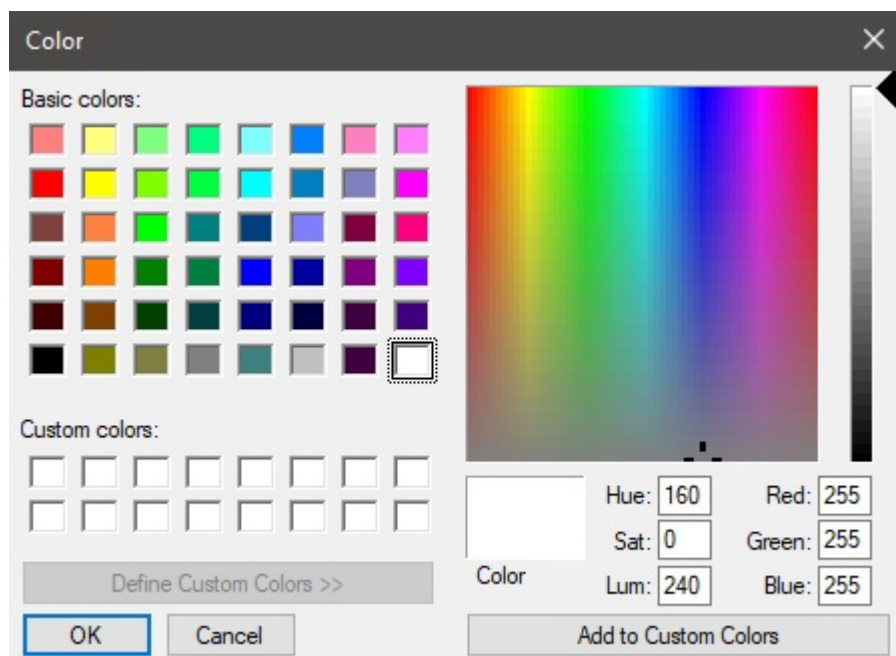
Полки Цвет

Цвет полок.

- Поддерживаемые значения: любой цвет, выбранный из цветовой палитры
- Значение по умолчанию: светло-серый
- Пример: белый

Резолюция:

- Нажмите на образец цвета рядом с Полки Цвет, чтобы отобразить цветовую палитру.
- Выберите любой цвет из цветовой палитры.



- Нажмите **кнопку ОК** для подтверждения.

Параметры Разделительная панель (Создать шкафы)

Приведенные ниже параметры относятся к вертикальным разделительным панелям предмета мебели.

Разделительные панели позволяют создавать предметы мебели в виде голубиных нор.

Заметка: Если здесь указаны разделительные панели, каждая полка разделена на отдельные полки между разделительными панелями. Если вам нужны панели для дайвинга, но вы предпочитаете иметь одинарные полки по всей ширине, вам лучше указать **0** разделительные панели здесь при создании предмета мебели, а затем добавьте разделительные панели к

предмету мебели позже в Изменить шкафы > [Разделительная панель \(Новые компоненты шкафа\)](#).

Количество перегородочных панелей

Количество вертикальных разделительных панелей в предмете мебели.

- Поддерживаемые значения: положительное числовое значение [0-9]
- Значение по умолчанию: 0
- Пример: 12

Ширина перегородки

Физическая ширина разделительных панелей в единицах измерения тока.

- Поддерживаемые значения: положительное числовое значение [0-9 и десятичная запятая]
- Значение по умолчанию: 2 см (или эквивалент в соответствии с [Измерительное устройство](#))
- Пример: 3.5

Кончик: Вам не нужно вводить фактическую единицу измерения (например, см), только значение.

Высота полок

Физическая высота (толщина) полок в единице измерения тока.

- Поддерживаемые значения: положительное числовое значение [0-9 и десятичная запятая]
- Значение по умолчанию: то же самое, что и [Общая высота \(Создать шкафы\)](#)
- Пример: 2.4

Кончик: Вам не нужно вводить фактическую единицу измерения (например, см), только значение.

Параметры задней панели (Создать шкафы)

Следующие атрибуты определяют заднюю панель предмета мебели.

Задняя панель (Создать шкафы)

Указывает на наличие задней панели на предмете мебели.

- Поддерживаемые значения:
 - *Галочка:* предмет мебели будет иметь заднюю панель.
 - *Галочка не ставится:* у предмета мебели не будет задней панели.
- Значение по умолчанию: *Галочка*

Верхний свес задней стенки

Вертикальный свес задней панели от самой верхней полки. Этот параметр также влияет на [Ценность](#).

- Поддерживаемые значения: положительное числовое значение [0-9 и десятичная запятая]
- Значение по умолчанию: *20 см* (или эквивалент в соответствии с [Измерительное устройство](#))
- Пример: *45*

Параметры боковых панелей

Приведенные ниже атрибуты определяют боковые панели предмета мебели.

Боковые панели

Указывает наличие боковых панелей на предмете мебели.

- Поддерживаемые значения:
 - *Галочка*: предмет мебели будет иметь заднюю панель.
 - *Галочка не ставится*: у предмета мебели не будет задней панели.
- Значение по умолчанию: *флажок не установлен*

Заметка: Каждый из этих компонентов создается как Разделительная панель. Смотрите описание в [Разделительная панель \(Новые компоненты шкафа\)](#)

Ширина боковой панели

Физическая ширина (толщина) каждой боковой панели в текущем единице измерения.

- Поддерживаемые значения: положительное числовое значение [0-9 и десятичная запятая]
- Значение по умолчанию: *2 см* (или эквивалент в соответствии с [Измерительное устройство](#))
- Пример: *3.6*

Кончик: Вам не нужно вводить фактическую единицу измерения (например, *см*), только значение.

Инструменты и команды (Создать шкафы)

Панель инструментов для конкретной задачи содержит инструмент для создания предметов мебели. Он описан ниже.



Панель инструментов редактирования объектов и общие команды редактирования также доступны для редактирования объектов в планеграмме во время выполнения этой задачи.

Вставить полку

Эта команда помещает новый предмет мебели в текущий проект со свойствами, установленными в [Параметры \(Создать шкафы\)](#).

Резолюция:

- A. Нажмите на **Вставить полку** Панель инструментов или в основном **меню** > **Редактирование**.
- Б. Поместите курсор мыши (отображается как определенный курсор вставки) в область визуализации, куда вы хотите добавить предмет мебели.
- В. Щелкните левой кнопкой мыши, чтобы подтвердить и создать предмет мебели.

Способ расстановки предметов мебели зависит от состояния [Свободное размещение шкафов](#):

- С **Свободное размещение шкафов** Галочка не установлена:
 - Если нет существующего предмета мебели: новый предмет мебели располагается по центру земли.
 - Если есть один существующий предмет мебели: новый предмет мебели размещается рядом с существующим предметом мебели, слева или справа, в зависимости от положения курсора.
 - Если есть несколько существующих предметов мебели: новый предмет мебели размещается рядом с существующими предметами мебели в зависимости от положения курсора: слева, справа или между ними, подталкивая их, чтобы освободить место в последнем случае.
- С **Свободное размещение шкафов** галочка: предметы мебели размещаются на земле в позиции курсора. Если в этом месте есть другие предметы мебели, они могут перекрывать друг друга.

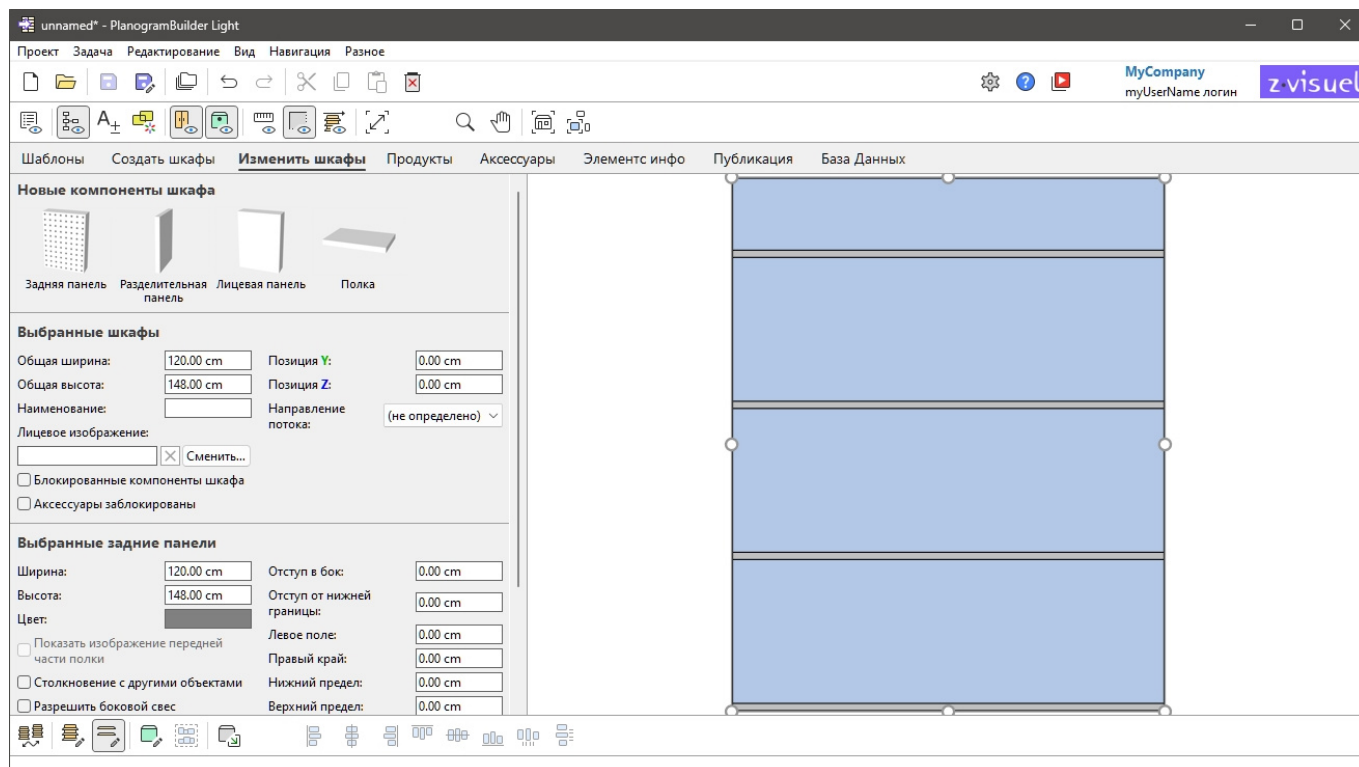
Советы:

- Используйте эту команду несколько раз, чтобы создать несколько одинаковых предметов мебели.
- Сразу после того, как вы определили и разместили нужный предмет мебели в планеграмме, может быть полезно сохранить проект с пустым предметом мебели, который будет повторно использован в качестве [Шаблоны](#). Вы можете назвать его, например, «Шаблон предмета мебели для магазина X»; Затем вам просто нужно перетащить этот шаблон из [Каталог шаблонов](#) чтобы начать новый проект с того же предмета мебели.
- Для создания новых предметов мебели вы также можете [Копирование путем перемещения \(Редактировать полки\)](#) из планеграммы, а затем [Изменить шкафы](#), чтобы внести необходимые коррективы.
- Если все части вашего предмета мебели имеют одинаковый цвет, может быть трудно различить каждый компонент. Эту проблему можно решить с помощью [См. края](#).

Изменить шкафы

Видеоурок по теме: [11: Редактирование гондол](#)

В этой задаче вы можете редактировать существующие стеллажи в своих планограммах. Этот шаг часто необходим для получения точных размеров и свойств предмета мебели после [Создать шкафы](#).



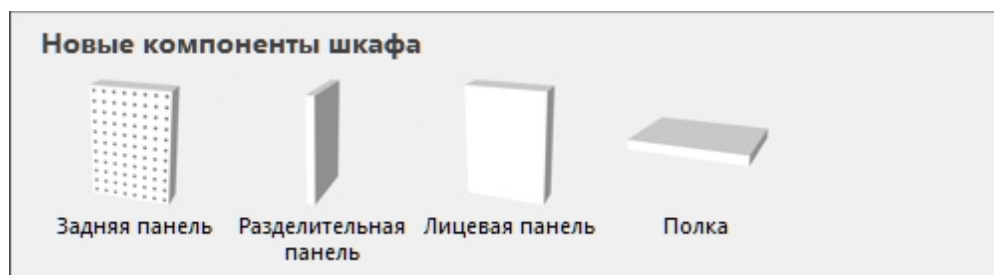
Заметка: Вы можете отключить редактирование предметов мебели для обычных пользователей ([Модификация шкафы стандартными пользователями](#)).

Кончик: Если все части вашего предмета мебели имеют одинаковый цвет, может быть трудно различить каждый компонент. Эту проблему можно решить с помощью [См. края](#).

Новые компоненты шкафа

Параметрические структурные компоненты доступны для изменения существующих стеллажей в планограмме.

Как правило, вы добавляете новые компоненты для моделирования стеллажей, которые не могут быть построены напрямую [Параметры \(Создать шкафы\)](#).



Виды Новые компоненты шкафа

Доступны следующие новые элементы мебели.

Примечание: На одном и том же предмете мебели может быть несколько компонентов всех типов.

Задняя панель (Новые компоненты шкафа)

Компонент, на котором можно размещать определенные типы продуктов ([pegged](#)) и аксессуары ([panel](#), [bay header](#)). Используйте это для колышков и реечных стен.

Разделительная панель (Новые компоненты шкафа)

Компонент, который можно использовать в качестве вертикального разделения для создания голубиных отверстий или боковых панелей.

Этот тип компонентов также подходит для любой другой конструкционной части мебели, которая не является ни полками, ни задними панелями, ни передними панелями, например, ножками и стойками.

Заметка: Продукты не допускаются к пересечению этого компонента, если: [Столкновение с другими объектами \(Выбранные компоненты шкафа\)](#) помечен флажком для этого компонента.

Лицевая панель (Новые компоненты шкафа)

Компонент, который лучше всего использовать для обозначения входных дверей или других передних панелей стеллажей.

Вы не можете разместить продукты или аксессуары на этом типе компонента, но его можно спрятать, если за ним стоят продукты (проконсультируйтесь [См. лицевые панели](#)).

По умолчанию передние панели охватывают высоту и ширину предмета мебели и располагаются спереди.

Полка (Новые компоненты шкафа)

Компонент, на который можно поместить определенные продукты ([standard](#), [stackable](#), [tester](#)) и аксессуары ([Shelf strip](#), [sticker](#), [tag](#)).

Добавление Новые компоненты шкафа

Резолюция:

- А. Убедитесь, что в вашем планеграмме есть хотя бы один предмет мебели. В противном случае проконсультируйтесь [Создать шкафы](#).
- Б. Перетащите каждый новый компонент из палитры на нужный предмет мебели.
- В. При необходимости измените свойства новых компонентов ([Выбранные компоненты шкафа](#)).
- Г. Сохраните пустой предмет мебели в качестве проекта, если вы захотите использовать его позже.

Выбранные шкафы

В этом разделе можно просматривать и редактировать свойства выбранных предметов мебели.

Выбранные шкафы

Общая ширина:	<input type="text" value="80.00 cm"/>	Позиция Y:	<input type="text" value="0.00 cm"/>
Общая высота:	<input type="text" value="140.00 cm"/>	Позиция Z:	<input type="text" value="0.00 cm"/>
Наименование:	<input type="text"/>	Направление потока:	<input type="text" value="(не определено)"/>
Лицевое изображение:	<input type="text"/> <input type="button" value="X"/> <input type="button" value="Сменить..."/>		
<input type="checkbox"/> Блокированные компоненты шкафа			
<input type="checkbox"/> Аксессуары заблокированы			

Параметры всего предмета мебели (Выбранные шкафы)

Это параметры для всего выбранного предмета мебели.

Общая ширина (Выбранные шкафы)

Физическая ширина выбранных предметов мебели в текущей единице измерения.

- Поддерживаемые значения: положительное числовое значение [0-9 и десятичная запятая]
- Значение по умолчанию: выбранная ширина предмета мебели
- Пример: 240

Изменение этого значения приводит к изменению размера целых предметов мебели по ширине. Обратите внимание, что толщина компонентов сохраняется, что позволяет эффективно создавать вариации ширины одного и того же предмета мебели.

Прим: Если несколько выбранных предметов мебели имеют разную ширину, значение не отображается, но вы все равно можете присвоить общее значение, введя его в текстовое поле.

Советы:

- Вам не нужно вводить фактическую единицу измерения (например, *cm*), только значение.
- Общую ширину также можно определить с помощью мыши. Сопоставляется [Изменить размер \(Редактировать полки\)](#).
- *Кончик:* [См. размеры](#) На экране полезно при изменении размеров стеллажей и компонентов.

Общая высота (Выбранные шкафы)

Физическая высота выбранных предметов мебели в текущей единице измерения.

- Поддерживаемые значения: положительное числовое значение [0-9 и десятичная запятая]
- Значение по умолчанию: выбранная высота предмета мебели
- Пример: 185

Изменение этого значения изменяет размер целых предметов мебели по высоте. Обратите внимание, что толщина компонентов сохраняется, что позволяет эффективно создавать вариации высоты одних и тех же предметов мебели.

Прим: Если несколько выбранных предметов мебели имеют разную высоту, значение не отображается, но вы все равно можете присвоить общее значение, введя его в текстовое поле.

Советы:

- Вам не нужно вводить фактическую единицу измерения (например, *см*), только значение.
- Общую высоту также можно определить с помощью мыши. Совещаться [Изменить размер \(Редактировать полки\)](#).
- *Кончик:* [См. размеры](#) На экране полезно при изменении размеров стеллажей и компонентов.

Позиция Y (Выбранные шкафы)

Положение выбранных предметов мебели по оси Y в текущей единице измерения.

- Поддерживаемые значения: положительное/отрицательное числовое значение [+0-9 и десятичная запятая]
- Значения по умолчанию: нет (начальное положение зависит от того, куда был перетащен компонент)
- Пример: 0



Пример расположения предмета мебели (размещен на 0, 0)

Примечание: Положение рассчитывается от нижнего заднего края предмета мебели в средней точке его ширины.

Кончик: Положение также можно определить с помощью мыши. Совещаться [Переместить \(Редактировать полки\)](#).

Позиция Z (Выбранные шкафы)

Положение выбранных предметов мебели по оси Y в текущей единице измерения.

- Поддерживаемые значения: положительное/отрицательное числовое значение [+0-9 и десятичная запятая]

- Значения по умолчанию: нет (начальное положение зависит от того, куда был перетащен компонент)
- Пример: 420



Пример расположения предмета мебели (размещен на 0, 0)

Примечание: Положение рассчитывается от нижнего заднего края предмета мебели в средней точке его ширины.

Кончик: Положение также можно определить с помощью мыши. Советаться [Переместить \(Редактировать полки\)](#).

Направление потока

Указывает, в какую сторону люди с наибольшей вероятностью будут перемещаться в проходе, где расположены выбранные предметы мебели.

- Поддерживаемые значения:
 - **(не определено)**: без конкретного направления.
 - **направо**: люди идут слева направо от предмета мебели, видимого спереди.
 - **налево**: Люди идут справа налево от предмета мебели, видимого спереди.
- Значение по умолчанию: **(не определено)**
- Пример: **направо**

Заметка: Советаться [См. направление потока](#) Чтобы узнать, как указать направление, следуйте стрелкам на экране.

Шкаф название

Описательное название выбранного предмета мебели.

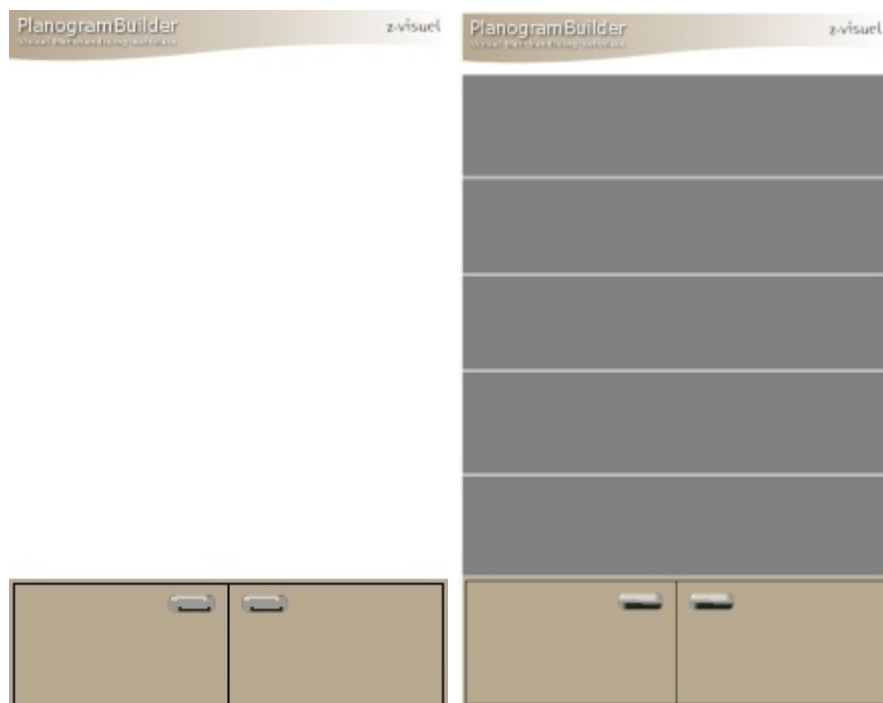
После этого имя может быть отображено [Показать ярлык](#) на предмете мебели в [Схематичный вид](#), а также в [Список элементов проекта](#) и в [Отчеты](#). Это полезно для идентификации каждого стеллажа на планограммах.

- Поддерживаемые значения: текст, включая символы Юникода для нелатинских текстовых значений
- Значение по умолчанию: пусто (= без имени)
- Пример: *мой кулер для напитков*

Лицевое изображение

Изображение, отображаемое на лицевой стороне предмета мебели для более реалистичного вида.

- Поддерживаемое значение: файл изображения в поддерживаемом формате (*jpg, png, bmp, gif, tif*)
- Значение по умолчанию: пусто (= нет изображения)
- Пример: *my_brand_gondola.jpg*



Пример с изображением, нанесенным на основание и верхнюю панель предмета мебели

Резолюция:

- А. Нажмите **«Обзор»**.
- Б. Выберите нужный файл изображения на своем ПК.
- В. Нажмите **«Открыть»**.
- Г. Подождите, пока изображение загрузится.

Чтобы удалить фоновое изображение, нажмите на маленькую **кнопку** с красным крестиком.

Примечания:

- Изображение должно отображаться только на элементах мебели, которые имеют [Показать изображение передней части полки](#) галочка.
- Изображение автоматически растягивается в соответствии с габаритными размерами компонентов, которые имеют [Показать изображение передней части полки](#) галочка.

Блокированные компоненты шкафа

Переключает возможность изменения выбранных предметов мебели.

Это полезно для предотвращения случайной модификации стеллажей.

- Поддерживаемые значения:
 - *Галочка:*
 - Предмет мебели и его составляющие по-прежнему можно выбирать, но их свойства уже нельзя изменить, за исключением параметров Блокированные компоненты шкафа и [Аксессуары заблокированы](#).
 - Существующие компоненты нельзя перемещать с помощью мыши.
 - Существующие компоненты не могут быть удалены из предмета мебели.
 - Новые компоненты не могут быть добавлены к предмету мебели.
 - *Флажок не установлен:* предмет мебели и его компоненты могут быть изменены.
- Значение по умолчанию: *флажок не установлен*

Примечание: Выбранное значение сохраняется вместе с проектом для каждого предмета мебели.

Аксессуары заблокированы

Переключает блокировку аксессуаров на выбранных предметах мебели.

Это полезно для предотвращения случайной смены аксессуаров, размещенных на предмете мебели. Предположим, вы создали предмет мебели с несколькими аксессуарами, такими как [bay header](#), [panel](#) и [Shelf strip](#). Запирающиеся аксессуары позволят добавлять и перемещать товары на полках, не рискуя при этом сместить аксессуары.

- Поддерживаемые значения:
 - *Галочка:* аксессуары нельзя перемещать, удалять или добавлять на предмет мебели.
 - *Без галочки:* аксессуары можно перемещать, удалять и добавлять на предмет мебели.
- Значение по умолчанию: *флажок не установлен*

Примечание: Выбранное значение сохраняется вместе с проектом для каждого предмета мебели.

Выбранные компоненты шкафа

В этом разделе можно просматривать и редактировать свойства выбранных элементов мебели.

Некоторые параметры являются общими для всех типов компонентов, в то время как другие специфичны для их типа, как показано ниже.

Кончик: Если все части вашего предмета мебели имеют одинаковый цвет, может быть трудно различить каждый компонент. Эту проблему можно решить с помощью [См. края](#).

Общие параметры (Выбранные компоненты шкафа)

Все типы элементов мебели имеют следующие общие свойства.

Выбраны разделительные панели

Ширина:	<input type="text" value="4.00 cm"/>	Отступ в бок:	<input type="text" value="-38.00 cm"/>
Высота:	<input type="text" value="140.00 cm"/>	Отступ от нижней границы:	<input type="text" value="0.00 cm"/>
Цвет:	<input type="color" value="#808080"/>		

Показать изображение передней части полки

Столкновение с другими объектами

Ширина (Выбранные компоненты шкафа)

Физическая ширина выбранных компонентов в текущей единице измерения.

- Поддерживаемые значения: положительное числовое значение [0-9 и десятичная запятая]
- Значение по умолчанию: выбранная ширина компонента
- Пример: 240

Изменение этого значения приводит к изменению размера компонентов по ширине.

Прим: Если несколько выбранных компонентов имеют разную ширину, значение не отображается, но вы все равно можете присвоить общее значение, введя его в текстовое поле.

Кончик: Вам не нужно вводить фактическую единицу измерения (например, *cm*), только значение.

Кончик: Ширину также можно определить с помощью мыши. Совещаться [Изменить размер \(Редактировать компоненты полки\)](#).

Высота (Выбранные компоненты шкафа)

Физическая высота выбранных компонентов в текущей единице измерения.

- Поддерживаемые значения: положительное числовое значение [0-9 и десятичная запятая]
- Значение по умолчанию: выбранная высота компонента
- Пример: 2.5

Изменение этого значения приводит к изменению размера компонентов по высоте.

Прим: Если несколько выбранных компонентов имеют разную высоту, значение не отображается, но вы все равно можете присвоить общее значение, введя его в текстовое поле.

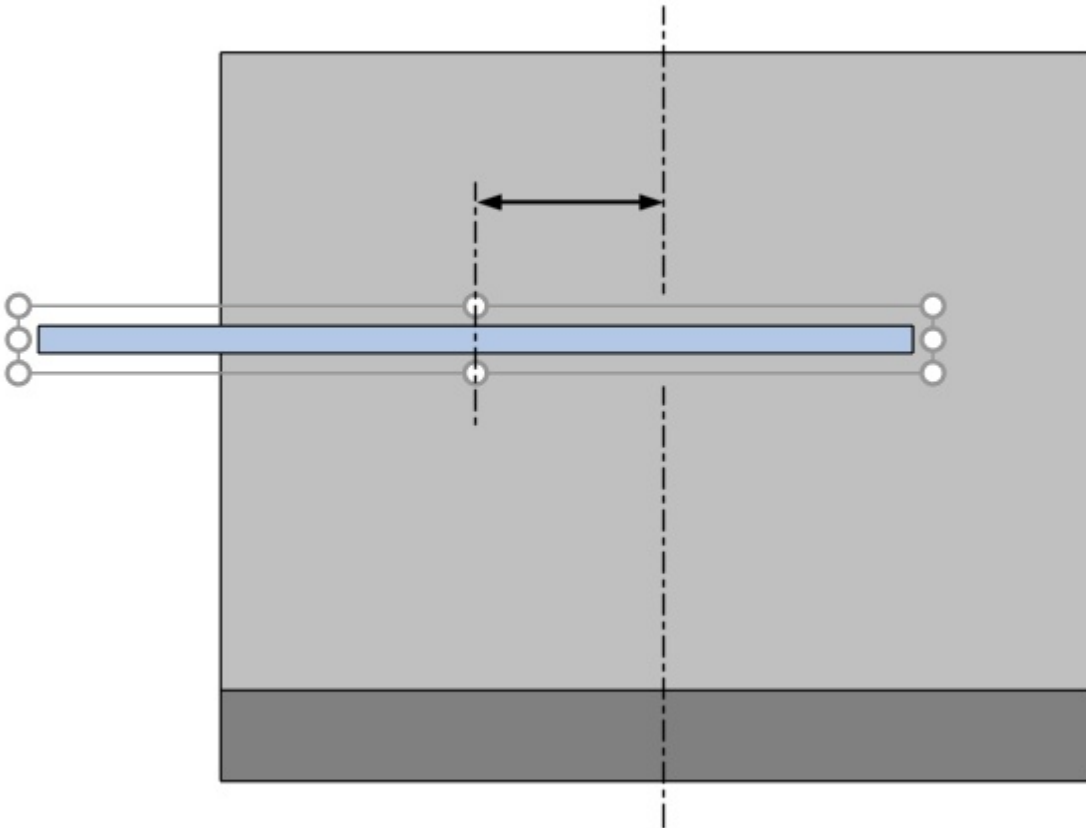
Кончик: Вам не нужно вводить фактическую единицу измерения (например, *cm*), только значение.

Кончик: Высоту также можно задать с помощью мыши. Совещаться [Изменить размер \(Редактировать компоненты полки\)](#).

Отступ в бок (Выбранные компоненты шкафа)

Смещение выбранных компонентов влево или вправо относительно центра исходного предмета мебели. Отрицательные значения смещают компонент влево, положительные — вправо.

- Поддерживаемые значения: положительное/отрицательное числовое значение [+0-9 и десятичная запятая]
- Значение по умолчанию: 0
- Пример: -24



Стрелка обозначает Отступ в бок (Выбранные компоненты шкафа)

Кончик: Вы также можете перемещать компоненты с помощью мыши. Сопоставьте [Переместить \(Редактировать компоненты полки\)](#).

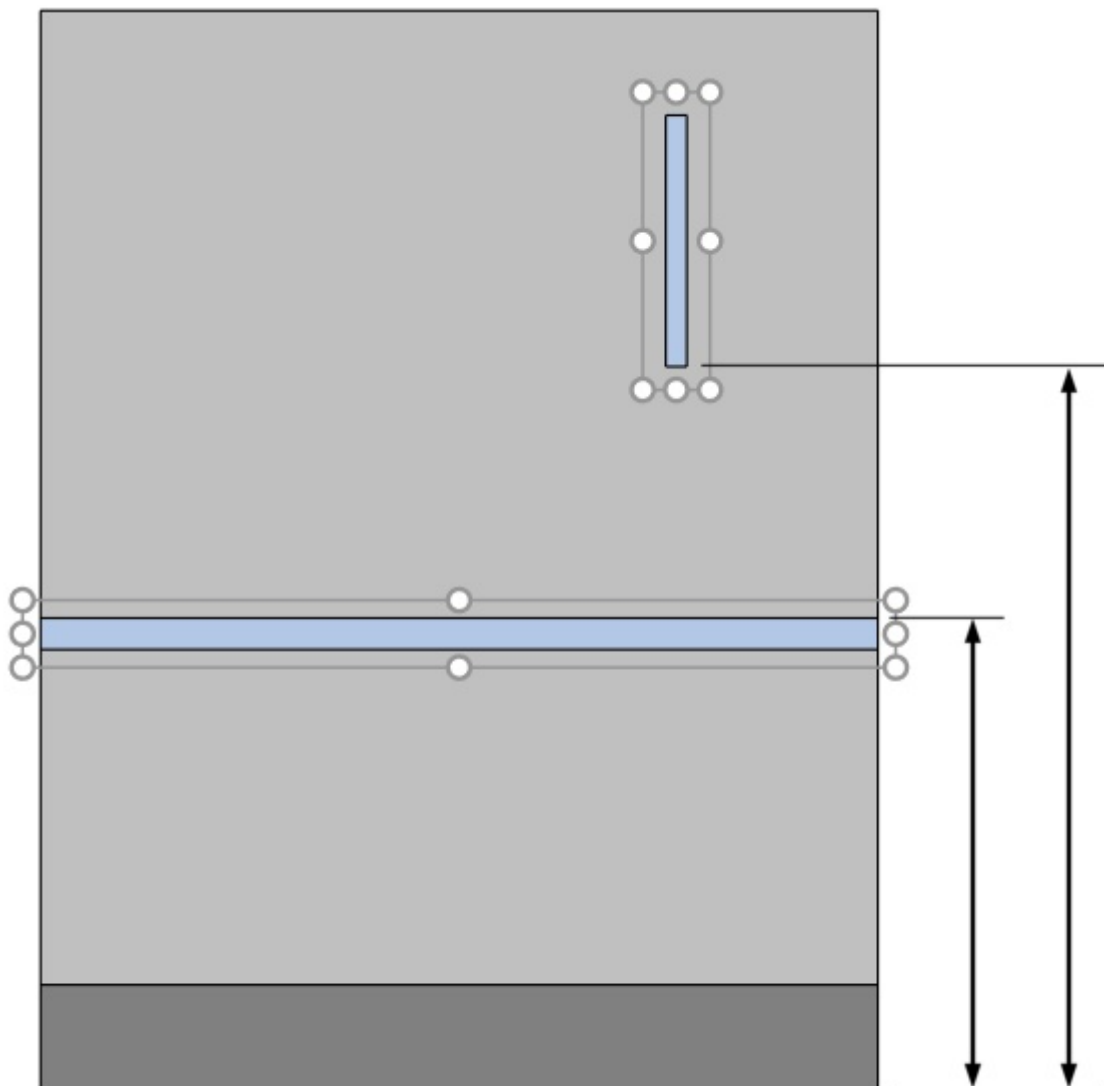
Предупреждение: Не используйте этот параметр для перемещения всего предмета мебели (путем смещения всех его компонентов). Используйте вместо этого [Позиция Y \(Выбранные шкафы\)](#) для этой цели.

Отступ от нижней границы

Расстояние по вертикали от низа выбранных компонентов до низа предмета мебели. Исключение составляют полки, для которых расстояние измеряется от верхней части полки, что

облегчает определение фактического положения поверхности полки относительно нижней части предмета мебели (обычно пола).

- Поддерживаемые значения: положительное/отрицательное числовое значение [+0-9 и десятичная запятая]
- Значение по умолчанию: никто
- Пример: 64.25



Стрелки обозначают Отступ от нижней границы

Кончик: Отступ от нижней границы также может быть определен с помощью мыши. Совецаться [Переместить \(Редактировать компоненты полки\)](#).

Цвет (Выбранные компоненты шкафа)

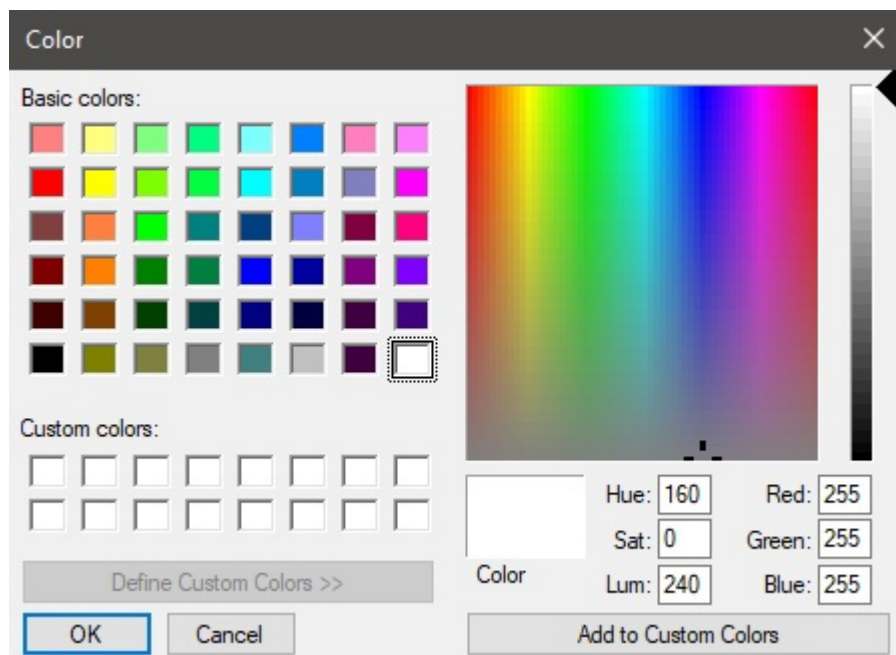
Цвет выбранных компонентов.

- Поддерживаемые значения: любой цвет, выбранный из цветовой палитры
- Значение по умолчанию: выбранный цвет компонента

- Пример: черный

Резолюция:

- Нажмите на образец цвета рядом с Цвет, чтобы отобразить цветовую палитру.
- Выберите любой цвет из цветовой палитры.



- Нажмите **кнопку ОК** для подтверждения.

Показать изображение передней части полки

Определяет, отображается ли изображение передней части предмета мебели на фасаде выбранных компонентов.

- Поддерживаемые значения:
 - *Галочка*: изображение отображается на выбранных компонентах.
 - *Флажок не установлен*: изображение не отображается на выбранных компонентах.
- Значения по умолчанию:
 - Для Боковые панели: *Отмечено галочкой*
 - Для Задняя панель, Разделительная панель, Лицевая панель, Полка: *Флажок не установлен*

Заметка: Сопоставлять [Лицевое изображение](#) для получения подробной информации о присвоении изображения предмету мебели.

Столкновение с другими объектами (Выбранные компоненты шкафа)

Определяет, будет ли выбранный элемент мебели блокировать продукты и аксессуары при их перемещении относительно него/их. Этот параметр не влияет при перемещении элементов мебели друг относительно друга; Элементы мебели всегда могут накладываться друг на друга.

- Поддерживаемые значения:
 - *Галочка*: продукты и аксессуары сталкиваются с выбранными компонентами.

- *Флажок не установлен*: продукты и аксессуары не сталкиваются с выбранными компонентами.
- Значение по умолчанию: *флажок не установлен*

Совет: Отметьте этот флажок для компонентов, которые должны выступать в качестве физического барьера для продуктов, например, вертикальных разделений.

Заметка: Этот параметр не действует, если [Столкновение с другими объектами \(Настройки\)](#) не отмечена галочкой.

Параметры (Выбранные полки)

Полки имеют дополнительные специфические параметры, описанные ниже.

Выбранные полки

Ширина:	<input type="text" value="72.00 cm"/>	Отступ в бок:	<input type="text" value="0.00 cm"/>
Высота:	<input type="text" value="4.00 cm"/>	Отступ от нижней границы:	<input type="text" value="82.00 cm"/>
Цвет:	<input style="background-color: #cccccc;" type="text"/>	Левое поле:	<input type="text" value="0.00 cm"/>
<input type="checkbox"/> Показать изображение передней части полки		Правый край:	<input type="text" value="0.00 cm"/>
<input type="checkbox"/> Столкновение с другими объектами		Отступ на полке ниже:	<input type="text" value="26.00 cm"/>
<input type="checkbox"/> Разрешить боковой свес			
<input type="checkbox"/> Позади продуктов			

Разрешить боковой свес (Выбранные полки)

Определяет, могут ли продукты и принадлежности выступать за боковые края выбранных полок. Это также позволяет размещать продукты на двух соседних полках, даже на отдельных предметах мебели.

- Поддерживаемые значения:
 - *Галочка*: предметы могут выступать за боковые края полок, но не более чем на половину ширины предмета.
 - *Флажок не установлен*: предметы не могут выступать за боковые края полок.
- Значение по умолчанию: *флажок не установлен*



Стрелки, показывающие продукты, нависающие над полкой и задней панелью ([Разрешить боковой свес \(Выбранные задние панели\)](#)).

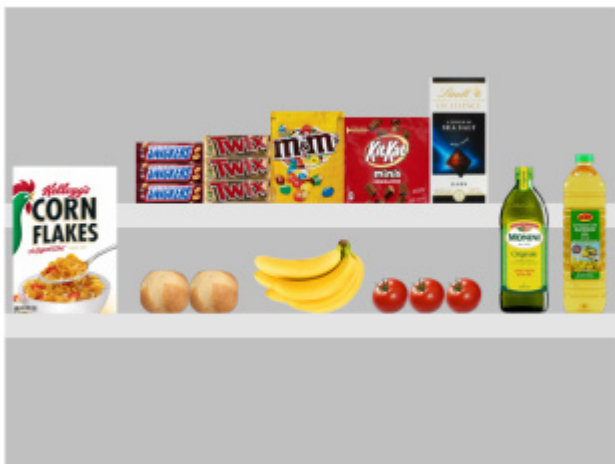
Позади продуктов

Применимо только к версии PlanogramBuilder Light.

Определяет, перемещаются ли выбранные полки за товары, расположенные на нижних полках.

Поскольку глубина полок не может быть указана в версии Light, этот параметр полезен для имитации полок, которые короче других, тем самым позволяя размещать высокие продукты на глубоких полках, размещенных перед короткими полками выше.

- Поддерживаемые значения:
 - *Галочка*: выбранные полки отображаются за (не закрывают) товары, размещенные на полках ниже.
 - *Галочка не отмечена*: выбранные полки частично закрывают товары, размещенные на полках ниже.
- Значение по умолчанию: *флажок не установлен*



Позади продуктов: Отмечено галочкой



Позади продуктов: Флажок не установлен

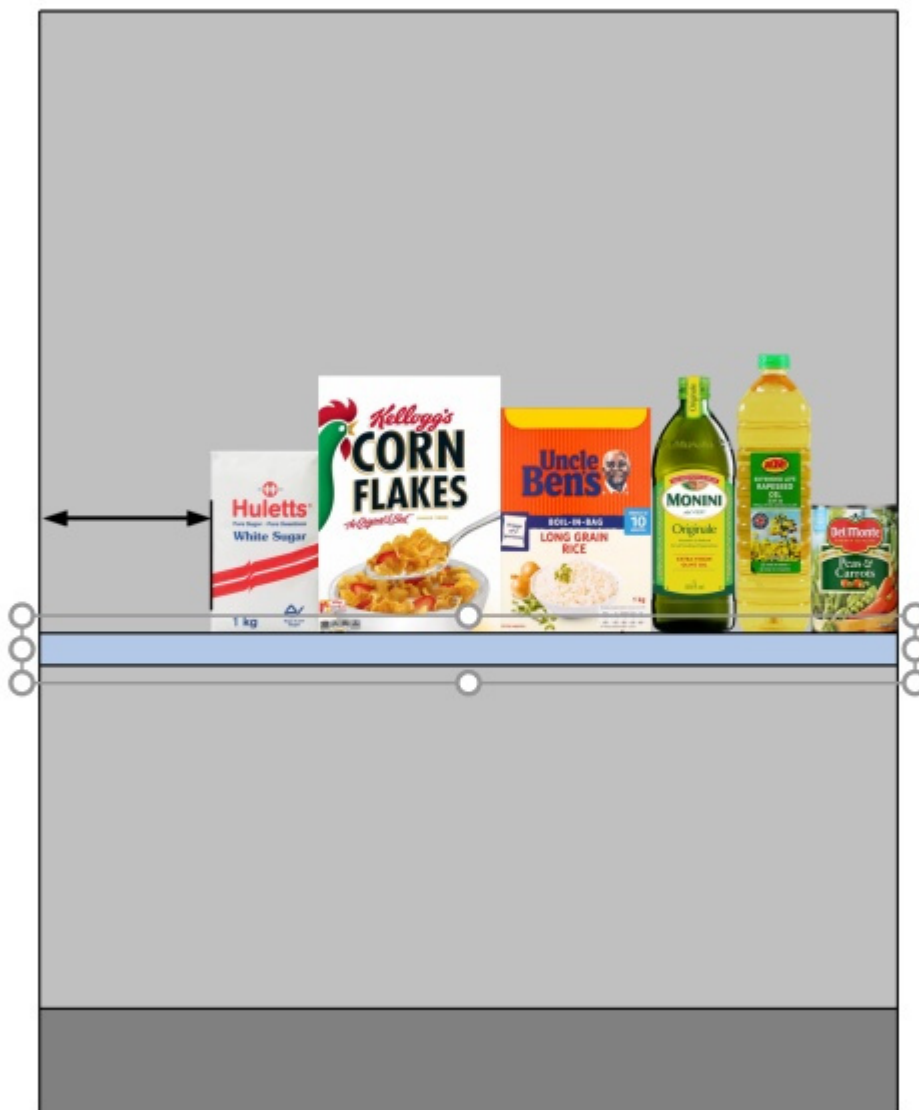
Левое поле (Выбранные полки)

Расстояние от левого края полки, за которым нельзя размещать продукты.

- Поддерживаемые значения: положительное числовое значение [0-9 и десятичной запятой] (на основе [Измерительное устройство](#))
- Значение по умолчанию: 0
- Пример: 15

Значение по умолчанию 0 позволяет размещать продукты до самого левого края полки.

Значение 8 позволяет размещать продукты на всей полке, за исключением последних 8 мм/см/м/дюймов в левой части полки.



Стрелка обозначает Левое поле на полке.

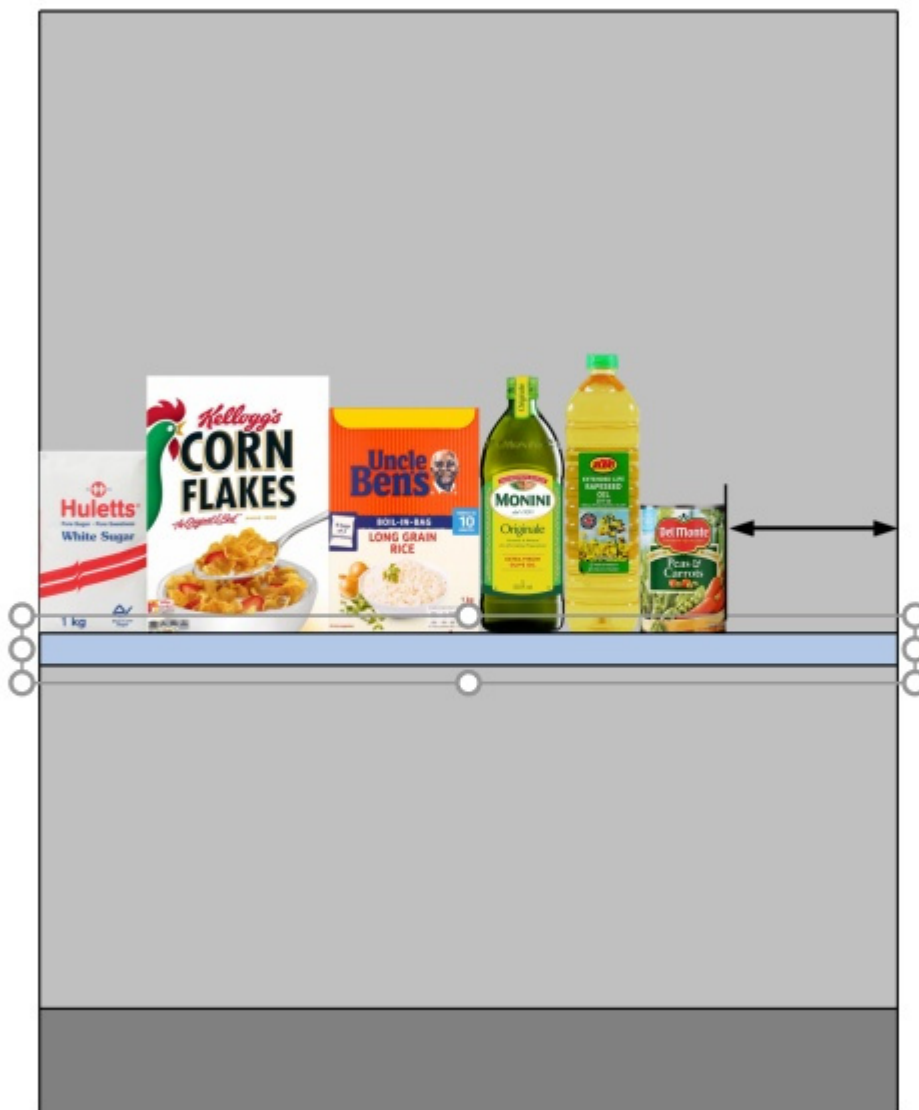
Правый край (Выбранные полки)

Расстояние от правого края полки, за которым нельзя размещать продукцию.

- Поддерживаемые значения: положительное числовое значение [0-9 и десятичной запятой] (на основе [Измерительное устройство](#))
- Значение по умолчанию: 0
- Пример: 15

Значение по умолчанию 0 позволяет размещать продукты до правого края полки.

Значение 10 позволяет размещать продукты на всей полке, за исключением последних 10 мм/см/м/дюймов в правой части полки.



Стрелка обозначает Правый край

Отступ на полке ниже

Вертикальное пространство между каждой выбранной полкой и полкой чуть ниже. Это удобно, чтобы обеспечить достаточное пространство по вертикали в зависимости от высоты вашего продукта.

- Поддерживаемые значения: положительное числовое значение [0-9 и десятичной запятой] (на основе [Измерительное устройство](#))
- Значение по умолчанию: существующий зазор, если применимо.
- Пример: 30.5

Заметка: При вводе значения этого параметра перезаписывается [Отступ от нижней границы](#).

Примечание: Этот параметр недоступен для самой нижней полки предмета мебели.

Совет: Выберите несколько полок и примените одно и то же значение, чтобы быстро получить равномерно расположенные полки.

Параметры (Выбранные задние панели)

Задние панели имеют дополнительные специфические параметры, описанные ниже.

Выбранные задние панели			
Ширина:	<input type="text" value="72.00 cm"/>	Отступ в бок:	<input type="text" value="0.00 cm"/>
Высота:	<input type="text" value="140.00 cm"/>	Отступ от нижней границы:	<input type="text" value="0.00 cm"/>
Цвет:	<input type="color" value="#808080"/>	Левое поле:	<input type="text" value="0.00 cm"/>
<input type="checkbox"/> Показать изображение передней части полки		Правый край:	<input type="text" value="0.00 cm"/>
<input type="checkbox"/> Столкновение с другими объектами		Нижний предел:	<input type="text" value="0.00 cm"/>
<input type="checkbox"/> Разрешить боковой свес		Верхний предел:	<input type="text" value="0.00 cm"/>
		Тип задней панели:	<input type="radio"/> Твердый
			<input checked="" type="radio"/> Pegboard
			<input type="radio"/> Планка
		<input checked="" type="checkbox"/> См. отверстия/планки	
		Горизонтальный шаг:	<input type="text" value="2.54 cm"/>
		Шаг по вертикали:	<input type="text" value="2.54 cm"/>

Разрешить боковой свес (Выбранные задние панели)

Определяет, могут ли продукты и аксессуары выступать за боковые края выбранных задних панелей. Это также позволяет размещать изделия на двух смежных задних панелях, даже на отдельных предметах мебели.

- Поддерживаемые значения:
 - *Галочка*: элементы могут выступать за боковые края задних панелей, но не более чем на половину ширины элемента.
 - *Флажок не установлен*: элементы не могут выступать за боковые края задних панелей.
- Значение по умолчанию: *флажок не установлен*



Стрелки, показывающие продукты, нависающие над задней панелью и полкой ([Разрешить боковой свес \(Выбранные полки\)](#)).

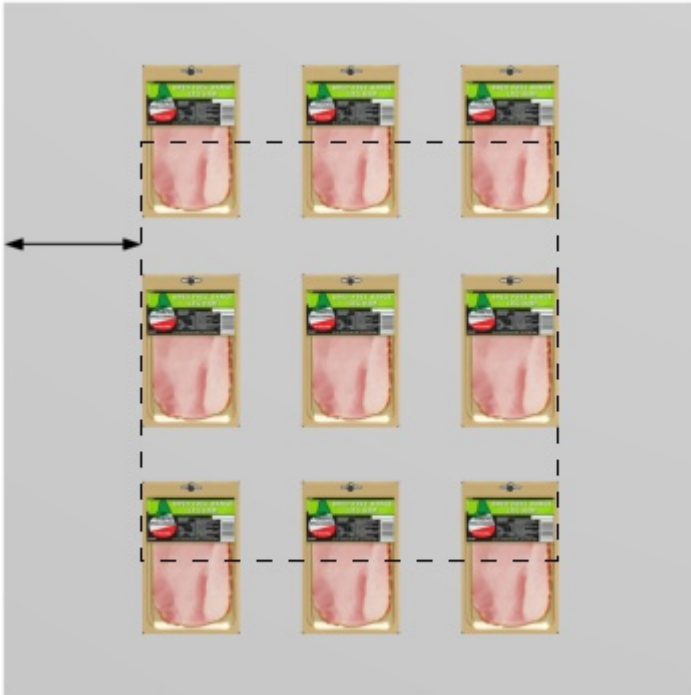
Левое поле (Выбранные задние панели)

Расстояние от левого края задней панели, за которым нельзя размещать продукты.

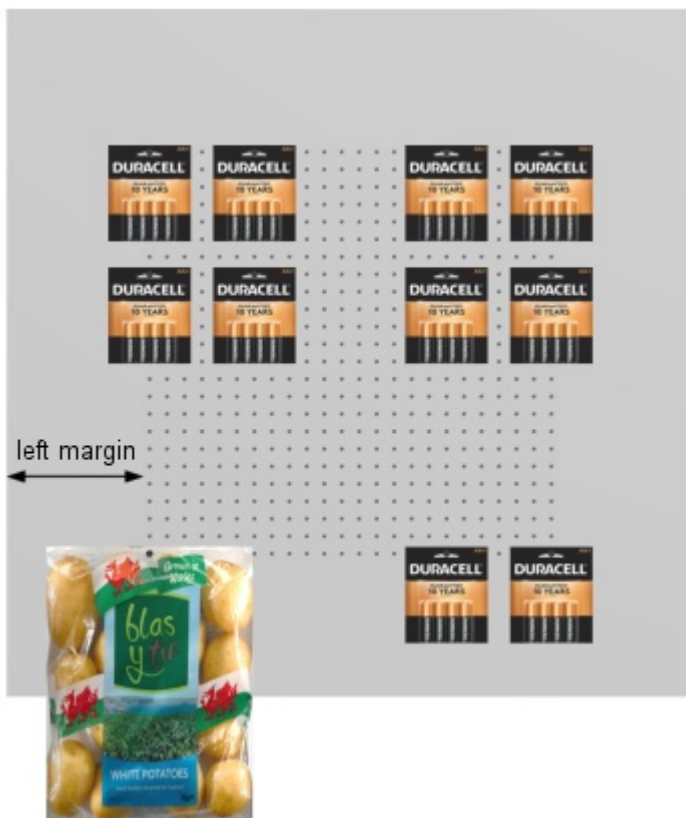
- Поддерживаемые значения: положительное числовое значение [0-9 и десятичной запятой] (на основе [Измерительное устройство](#))
- Значение по умолчанию: 0
- Пример: 15

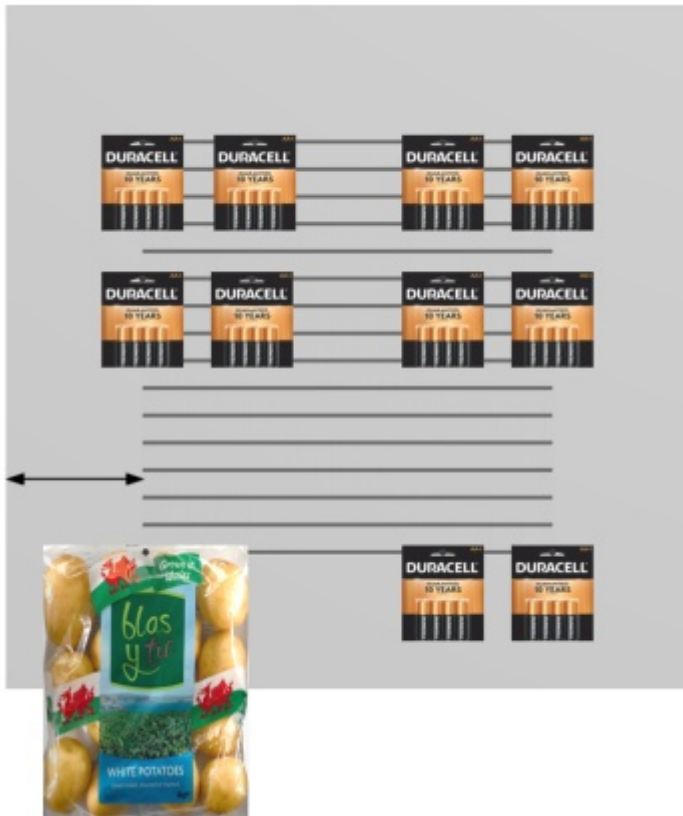
Этот запас имеет различный эффект в зависимости от [Тип задней панели](#):

- **Твердый:** товары не могут выходить за пределы поля (показано в виде пунктирного прямоугольника ниже). Они ограничены слева полем (за исключением случаев, когда [Разрешить боковой свес](#) помечена галочкой).



- Pegboard, Планка:** поле определяет предел отверстий для колышков или планок. Изделия ограничены слева боковыми краями задней панели (за исключением случаев, когда [Разрешить боковой свес](#) помечена галочкой).





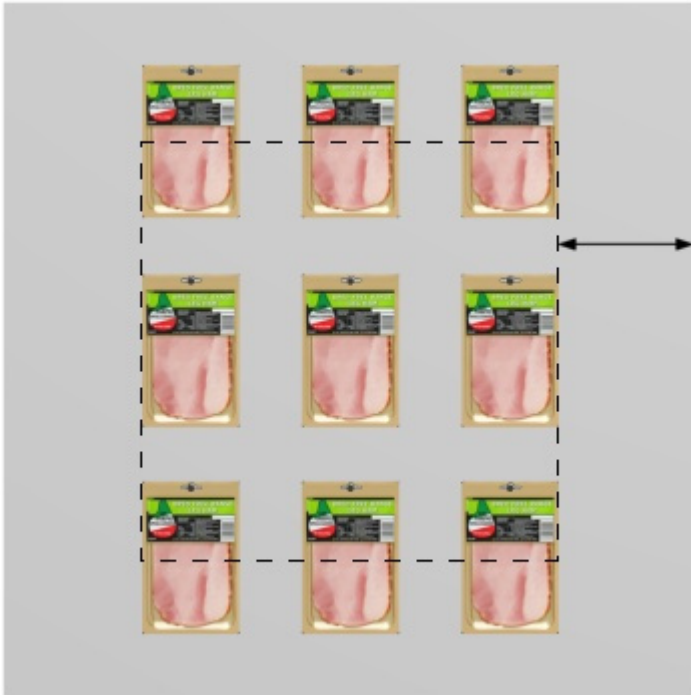
Правый край (Выбранные задние панели)

Расстояние от правого края задней панели, за которым нельзя размещать изделия.

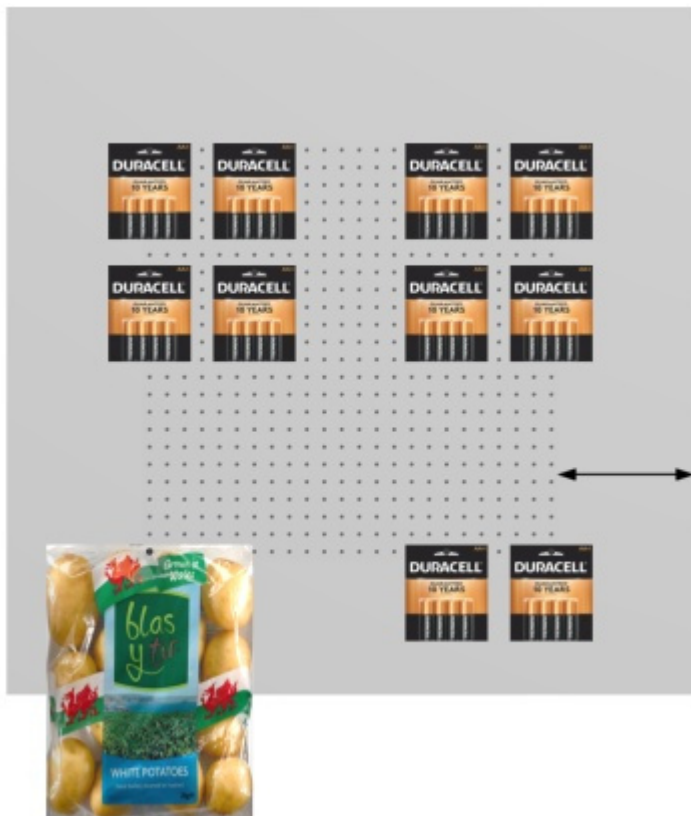
- Поддерживаемые значения: положительное числовое значение [0-9 и десятичной запятой] (на основе [Измерительное устройство](#))
- Значение по умолчанию: 0
- Пример: 4.5

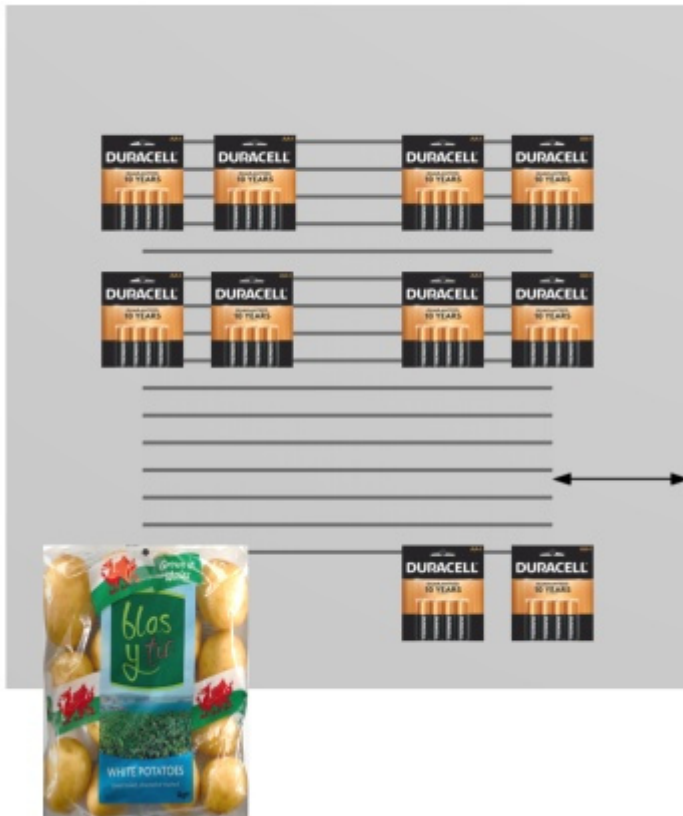
Этот запас имеет различный эффект в зависимости от [Тип задней панели](#):

- **Твердый:** товары не могут выходить за пределы поля (показано в виде пунктирного прямоугольника ниже). Они ограничены справа полем (за исключением случаев, когда [Разрешить боковой свес](#) помечена галочкой).



- Pegboard, Планка:** поле определяет предел отверстий для колышков или планок. Изделия ограничены справа боковыми кромками задней панели (за исключением случаев, когда [Разрешить боковой свес](#) помечена галочкой).





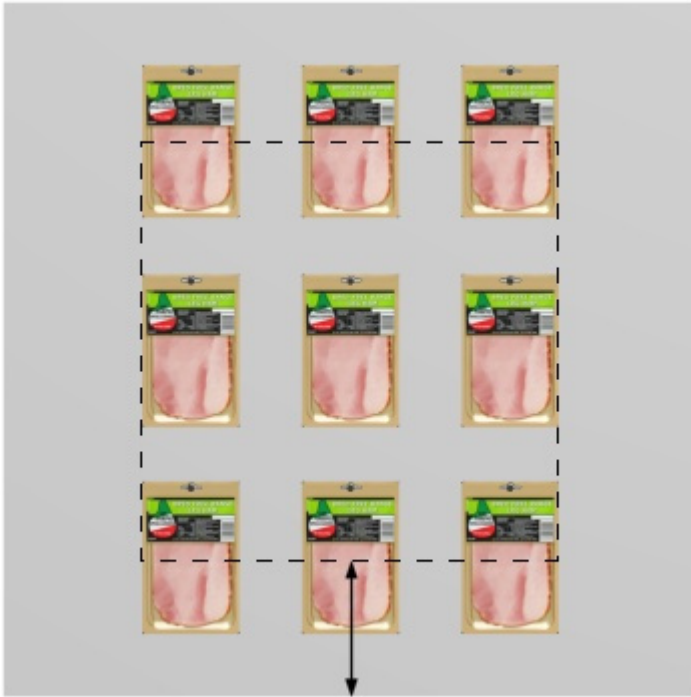
Нижний предел (Выбранные задние панели)

Расстояние от нижнего края задней панели, за которым нельзя размещать продукты.

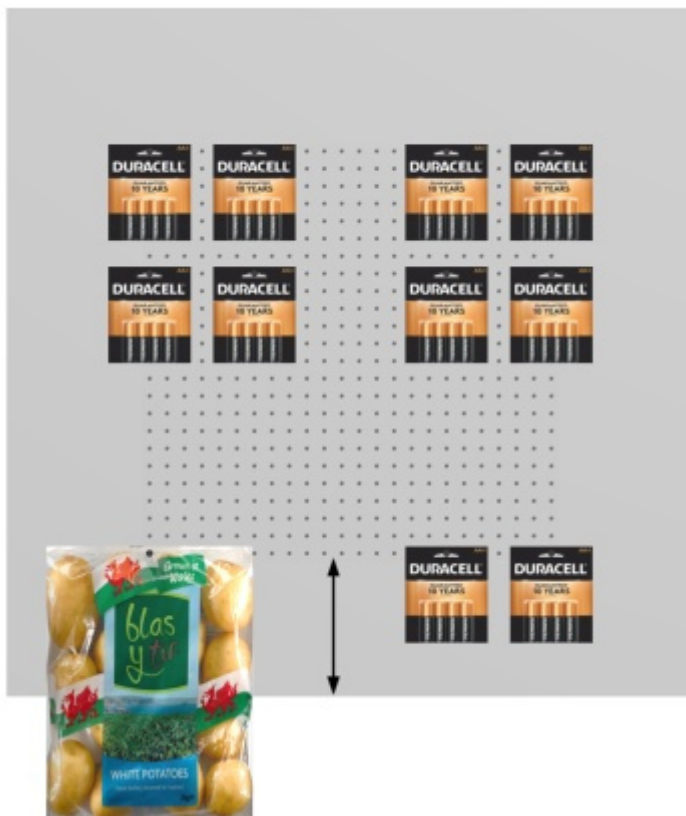
- Поддерживаемые значения: положительное/отрицательное числовое значение [+0-9 и десятичной запятой] (на основе [Измерительное устройство](#))
- Значение по умолчанию: 0
- Пример: -6

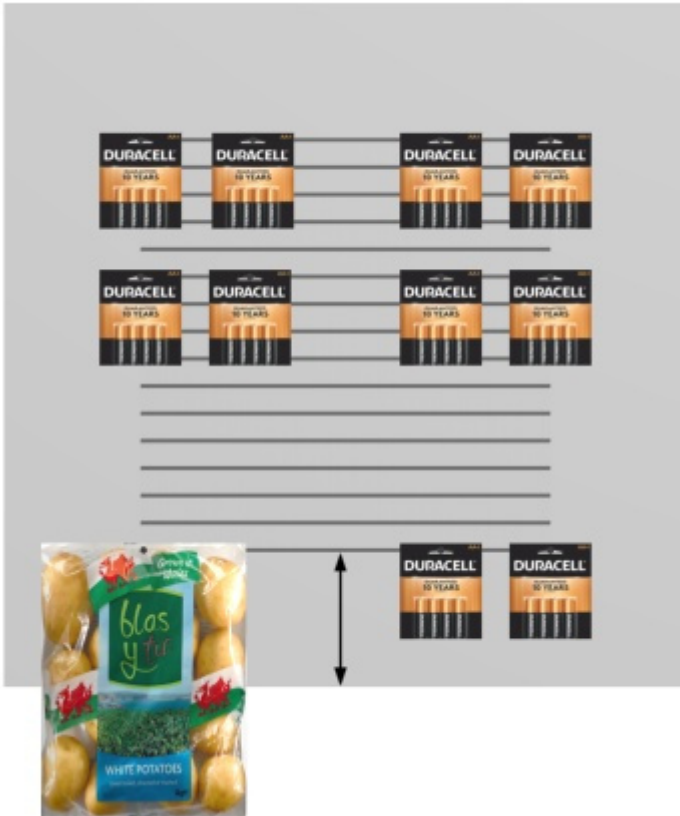
Этот запас имеет различный эффект в зависимости от [Тип задней панели](#):

- **Твердый:** половина высоты продукта может превысить поле.



- Pegboard, Планка:** поле определяет нижнюю границу области с отверстиями для колышков или планками. Продукты могут использовать все доступные отверстия для колышков или реек. Они могут нависать под задней панелью (как в мешке с картофелем ниже).





Примечание: Отрицательные значения позволяют перемещать продукты и аксессуары полностью под заднюю панель. (Сначала они должны быть размещены на самой панели.)

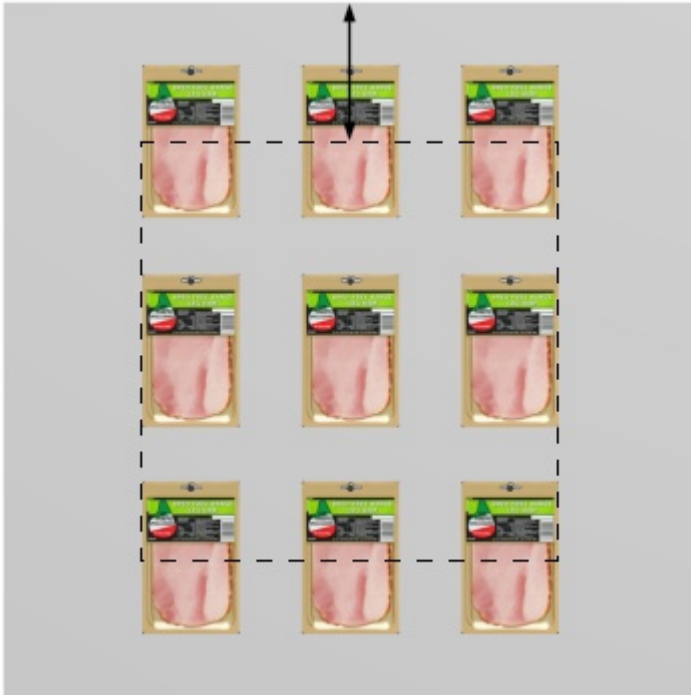
Верхний предел (Выбранные задние панели)

Расстояние от нижнего края задней панели, за которым нельзя размещать продукты.

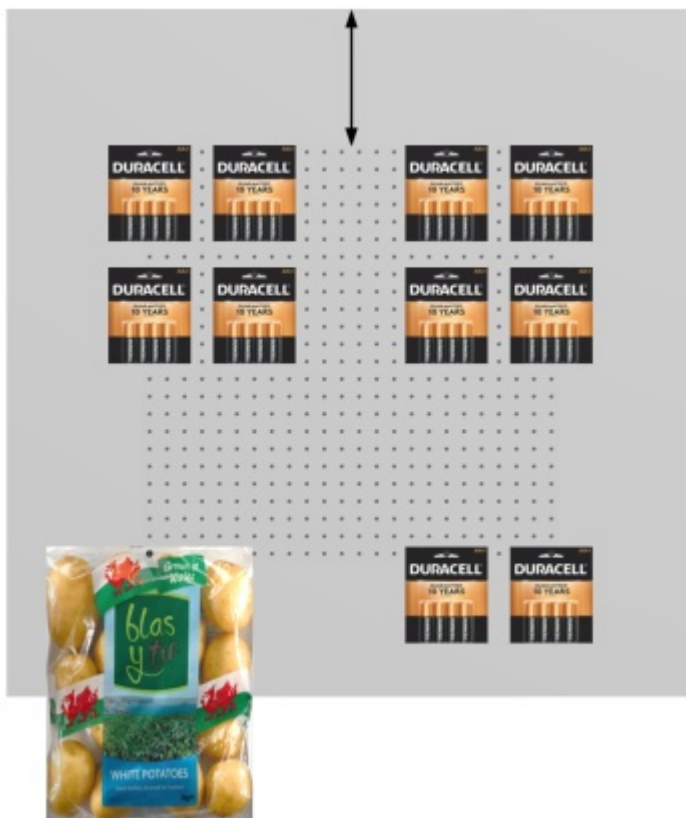
- Поддерживаемые значения: положительное/отрицательное числовое значение [+0-9 и десятичной запятой] (на основе [Измерительное устройство](#))
- Значение по умолчанию: 0
- Пример: -6

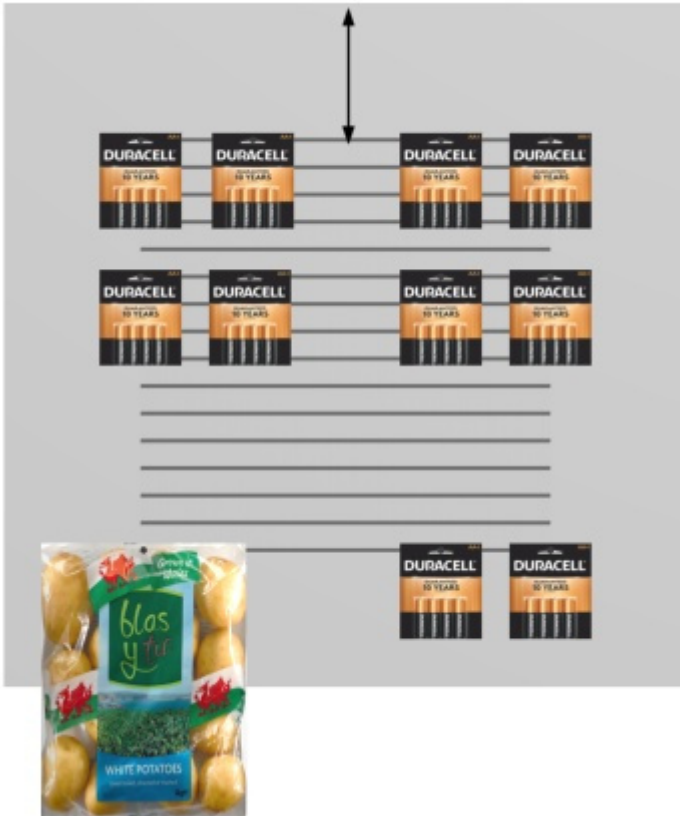
Этот запас имеет различный эффект в зависимости от [Тип задней панели](#):

- **Твердый:** половина высоты продукта может превысить поле.



- **Pegboard, Планка:** поле определяет верхнюю границу области с отверстиями для колышков или планками. Продукты могут использовать все доступные отверстия для колышков или реек.



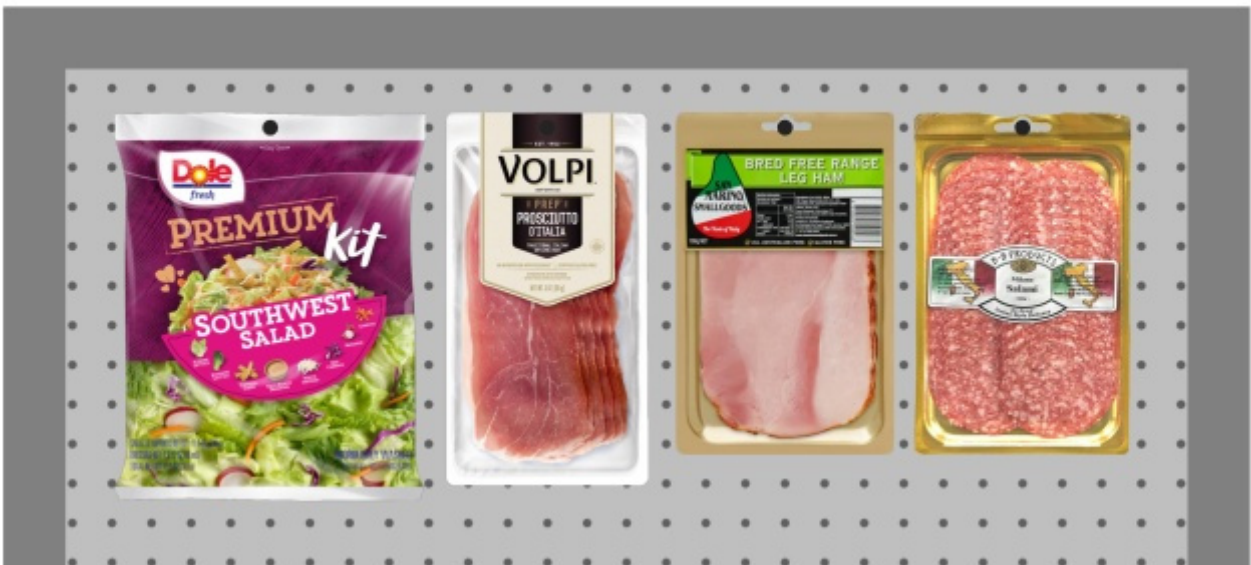


Примечание: Отрицательные значения позволяют перемещать продукты и аксессуары полностью над задней панелью. (Сначала они должны быть размещены на самой панели.)

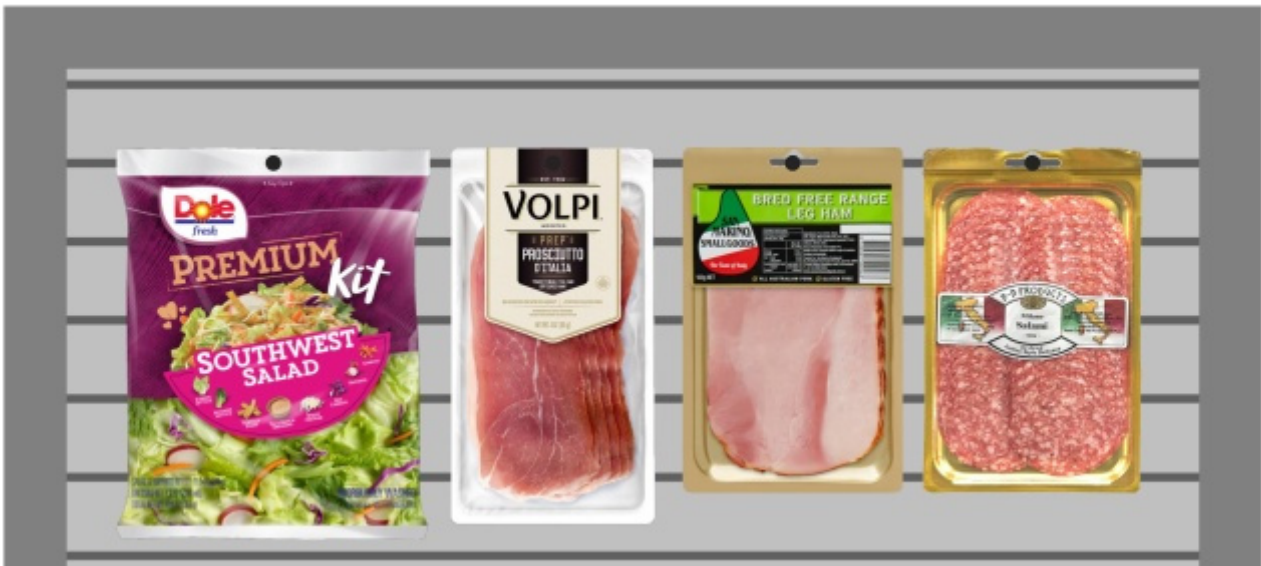
Тип задней панели

Тип задней панели.

- Поддерживаемые значения:
 - **Твердый:** делает заднюю панель ровной поверхностью. Это означает, что привязанные продукты можно свободно размещать и перемещать на задней панели без каких-либо ограничений.
 - **Pegboard:** превращает заднюю панель в пегборд. Привязанные продукты будут защелкиваться в положении отверстий для шурупов на задней панели. По умолчанию изделия центрируются по горизонтали, а верхний край выравнивается вертикально по отношению к отверстию для шурупа. Тем не менее, можно сместить продукт от отверстия для шурупов: [Отступ в бок \(Свойства предмета\)](#), [Отступ по вертикали](#).
 - **Панка:** делает панно с рейками. Изделия прикрепляются к планкам вертикально, но свободно располагаются горизонтально.
- Значение по умолчанию: **Твердый**



Пример Pegboard



Пример Планка

См. отверстия/планки

Доступно только для [Тип задней панели: Pegboard, Планка](#)

Переключение видимости отверстий для штифтов или планок на задней панели.

- Поддерживаемые значения:
 - *Галочка*: видны отверстия для колышков и планки.
 - *Флажок не установлен*: отверстия для штифтов и планки определяют положения привязки, но невидимы.
- Значение по умолчанию: *флажок не установлен*

Заметка: [Показать изображение передней части полки](#) Не должно быть отмечено галочкой, чтобы увидеть отверстия / планки.

Горизонтальный шаг

Доступно только для [Тип задней панели: Pegboard](#)

Расстояние по горизонтали между отверстиями на пегборде. Он действует как приращение сетки привязки для размещения привязанных продуктов.

- Поддерживаемые значения: положительное числовое значение [0-9 и десятичной запятой] (на основе [Измерительное устройство](#))
- Значение по умолчанию: 2,54 см (или эквивалент)
- Пример: 2

Шаг по вертикали

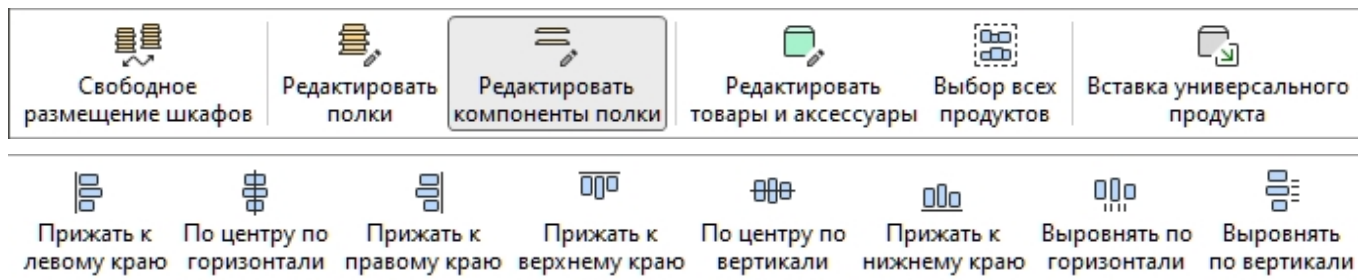
Доступно только для [Тип задней панели: Pegboard, Планка](#)

Расстояние по вертикали между отверстиями или планками на задней панели. Он определяет шаг сетки привязки для подвешивания продуктов.

- Поддерживаемые значения: положительное числовое значение [0-9 и десятичной запятой] (на основе [Измерительное устройство](#))
- Значение по умолчанию: 2,54 см (или эквивалент)
- Пример: 6

Инструменты и команды (Изменить шкафы)

Панель инструментов редактирования объектов содержит несколько инструментов и команд для работы со стеллажами в вашей planoграмме.



Некоторые дополнительные команды, которые также применимы к большинству объектов, можно найти на другой панели инструментов, описанной в [Общие команды редактирования](#):

- [Отмена \(Редактирование\)](#)
- [Вернуть \(Редактирование\)](#)
- [Удалить \(Редактирование\)](#)

Все инструменты и команды для работы со стеллажами также доступны в [Главное меню > Редактирование](#):

Отмена	Ctrl+Z
Вернуть	Ctrl+Y
<hr/>	
Вырезать	Ctrl+X
Копировать	Ctrl+C
Вставить	Ctrl+V
Удалить	Удалить
<hr/>	
Свободное размещение шкафов	
<hr/>	
Редактировать полки	B
Редактировать компоненты полки	S
<hr/>	
Редактировать товары и аксессуары	I
Выбор всех продуктов	Ctrl+A
Выровнять и Космос	>
Повернуть продукты	>
Вставка универсального продукта	N
Адаптироваться к ширине шкафаШкаф	

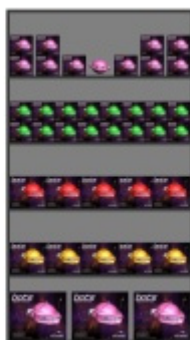
Прижать к левому краю	Ctrl+L
По центру по горизонтали	Ctrl+E
Прижать к правому краю	Ctrl+R
Прижать к верхнему краю	Ctrl+T
По центру по вертикали	Ctrl+M
Прижать к нижнему краю	Ctrl+B
Выровнять по горизонтали	
Выровнять по вертикали	
<hr/>	
Затяните слева от полки.	
Затяните до центра полки	
Затяните справа от полки	
Распределить по полке	
Реверс на полке	

Инструменты и команды, специфичные для **Изменить шкафы** описаны ниже.

Свободное размещение шкафов

Определяет, могут ли предметы мебели свободно располагаться и ориентироваться в текущем проекте.

- Поддерживаемые значения:
 - *С галочкой*: предметы мебели можно свободно позиционировать и ориентировать. Этот режим хорошо подходит для планограмм, которые представляют собой торговую зону с несмежными предметами мебели.
 - *Не нажато (не отмечено)*: предметы мебели не могут быть размещены свободно. В этом режиме они автоматически размещаются рядом друг с другом. Вы по-прежнему можете перемещать предметы мебели, чтобы изменить их порядок слева направо. Этот режим хорошо подходит для проектов планограмм, которые представляют собой один проход магазина.
- Значение по умолчанию: *Не нажато (не отмечено)*



Пример с Свободное размещение шкафов галочка



Пример с Свободное размещение шкафов Галочка не установлена

Предупреждение: Снятие флажка **Свободное размещение шкафов** В проекте, содержащем свободно расположенные предметы мебели, все предметы мебели будут перемещены так, чтобы они были выровнены и примыкали друг к другу. Если вы случайно сделаете это, вы можете восстановить изменения с помощью [Отмена \(Редактирование\)](#).

Примечания:

- Выбранное значение для **Свободное размещение шкафов** сохраняется вместе с текущим проектом.
- Если в вашем текущем проекте есть **Свободное размещение шкафов** *Галочка не установлена* и вы сливаетесь ([Вставляя \(проект\)](#)) проект, который имеет **Свободное размещение шкафов** *галочка*, **Свободное размещение шкафов** будет автоматически *галочка* для текущего проекта, чтобы можно было правильно расположить добавленные предметы мебели.

Редактировать полки

Этот инструмент позволяет выбирать целые предметы мебели для выполнения различных операций, таких как редактирование их свойств, перемещение и копирование.



- Сочетание клавиш: **В**

Примечания:

- Переход к задаче с именем [Изменить шкафы](#) Автоматически активирует этот инструмент.
- Сочетание клавиш и команда меню активируют этот инструмент, но не активируют задачу: [Изменить шкафы](#).

Выберите (Редактировать полки)

Предметы мебели можно выбирать и манипулировать ими как целыми объектами.

- А. Нажмите на **Редактировать полки** на панели инструментов или в меню **Главное меню > Редактирование**.



- Б. Выберите предметы мебели:

- Чтобы выбрать один предмет мебели, **нажмите** на него в области визуализации.
- Чтобы выбрать несколько предметов мебели, выполните следующие действия.
 - А. зажмите клавишу **Ctrl** и **нажмите** на них.
 - Б. Или **нарисуйте прямоугольник** указателем мыши на нужных предметах мебели.
- В. Выбранные предметы мебели подсвечиваются синим цветом. Затем можно выполнить несколько задач, таких как удаление, перемещение, изменение размеров и т. д. Вы также можете изменить общие параметры на всех деталях выбранных предметов мебели. Например, можно назначить один цвет всем компонентам, не выбирая каждый компонент отдельно.
- Г. Чтобы отменить выбор предметов мебели, нажмите на пустую зону области визуализации.

Переместить (Редактировать полки)

Перемещать предметы мебели можно с помощью мышки.

- А. Нажмите на **Редактировать полки** на панели инструментов или в меню **Главное меню > Редактирование**.



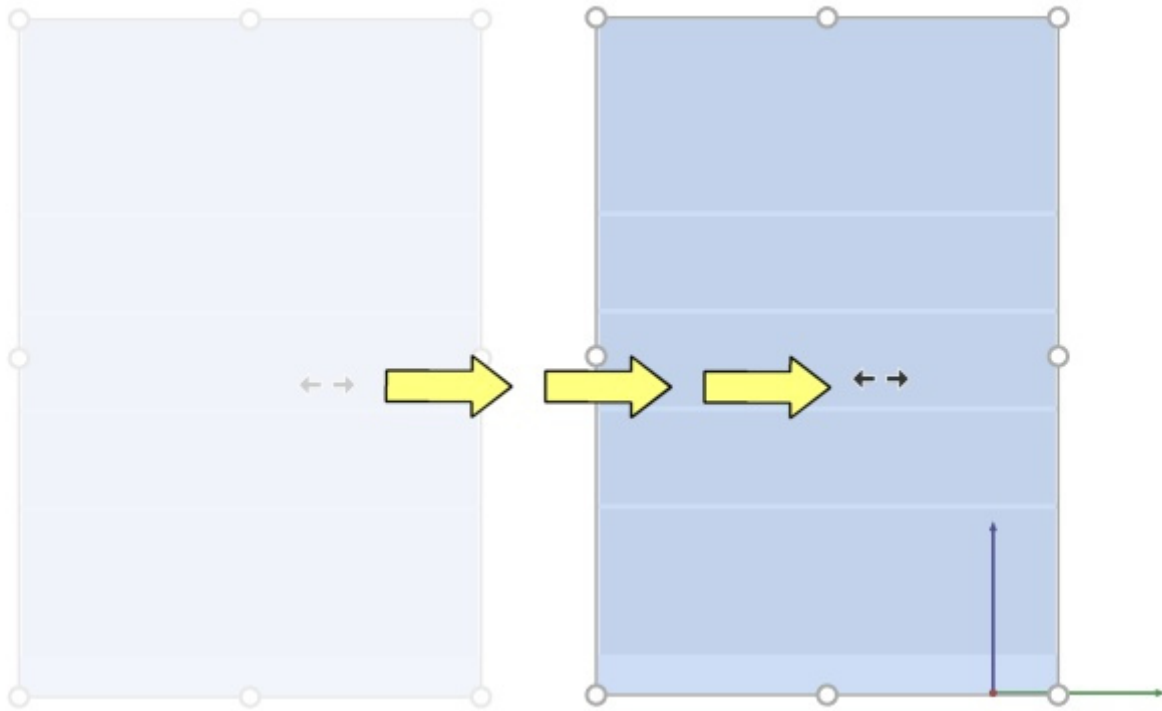
- Б. Выберите предметы мебели для перемещения. Они подсвечиваются, и отображается указатель перемещения.
- В. **Нажмите и удерживайте** кнопку мыши с указателем над выбранным предметом мебели и перетащите мышь в нужное новое положение.
- Г. **Отпустите кнопку мыши**.

Способ перемещения предметов мебели зависит от состояния [Свободное размещение шкафов](#):

- С **Свободное размещение шкафов** Галочка не установлена: предметы мебели размещаются в ближайшем доступном месте рядом с другим предметом мебели или между двумя предметами мебели, выталкивая остальные, чтобы освободить место.



- С **Свободное размещение шкафов** галочка: предметы мебели перемещаются в выбранное положение на земле. Если в этом месте есть другие предметы мебели, они могут перекрывать друг друга.



Советы:

- Чтобы перемещать предметы мебели совершенно свободно, вы можете удерживать пробел во время движения, создавая более медленное движение и предотвращая округление положения.

Замечка: Перетаскивание удобно для быстрого редактирования мышью, но Вы также можете указать точные position в параметрах Выбранные шкафы:

- [Позиция Y \(Выбранные шкафы\)](#)
- [Позиция Z \(Выбранные шкафы\)](#)

Копирование путем перемещения (Редактировать полки)

Копировать предметы мебели можно с помощью мышки.

- Нажмите на **Редактировать полки** на панели инструментов или в меню **Главное меню > Редактирование**.



- Выберите предметы мебели для перемещения. Они подсвечиваются, и отображается указатель перемещения.
- Нажмите и удерживайте клавишу Ctrl и кнопку мыши с указателем на выбранный предмет мебели и перетащите мышью в нужное новое положение.**
- Отпустите кнопку мыши.**

Способ копирования предметов мебели зависит от состояния [Свободное размещение шкафов](#):

- С Свободное размещение шкафов Галочка не установлена: предметы мебели размещаются в ближайшем доступном месте рядом с другим предметом мебели или между двумя предметами мебели, выталкивая остальные, чтобы освободить место.
- С Свободное размещение шкафов галочка: предметы мебели копируются в выбранном месте на земле. Если в этом месте есть другие предметы мебели, они могут перекрывать друг друга.

Советы:

- Чтобы полностью свободно копировать предметы мебели, вы можете удерживать пробел во время перетаскивания, создавая более медленное движение и предотвращая округление положения.

Заметка: Копирование предметов мебели мышкой удобно для быстрого дублирования предметов мебели. Позже вы можете переместить их точно с параметрами Выбранные шкафы:

- [Позиция Y \(Выбранные шкафы\)](#)
- [Позиция Z \(Выбранные шкафы\)](#)

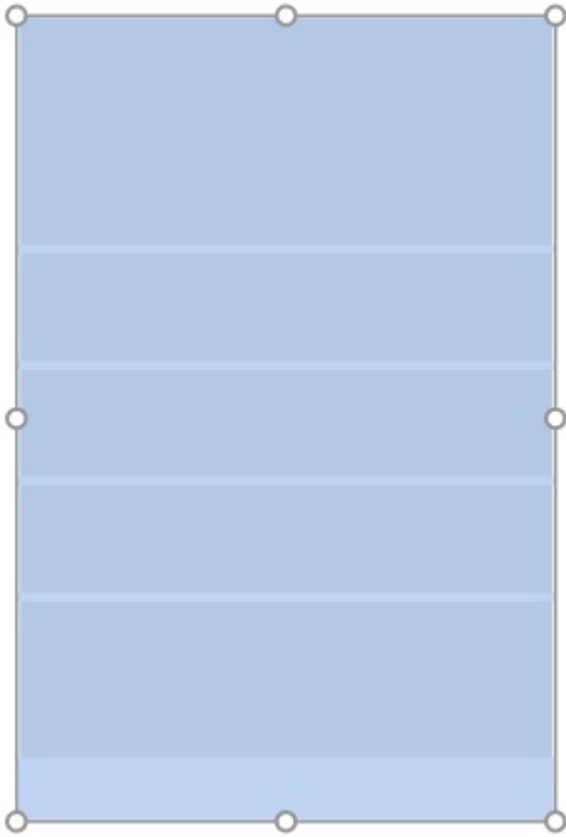
Изменить размер (Редактировать полки)

Размер предметов мебели можно изменять с помощью мыши.

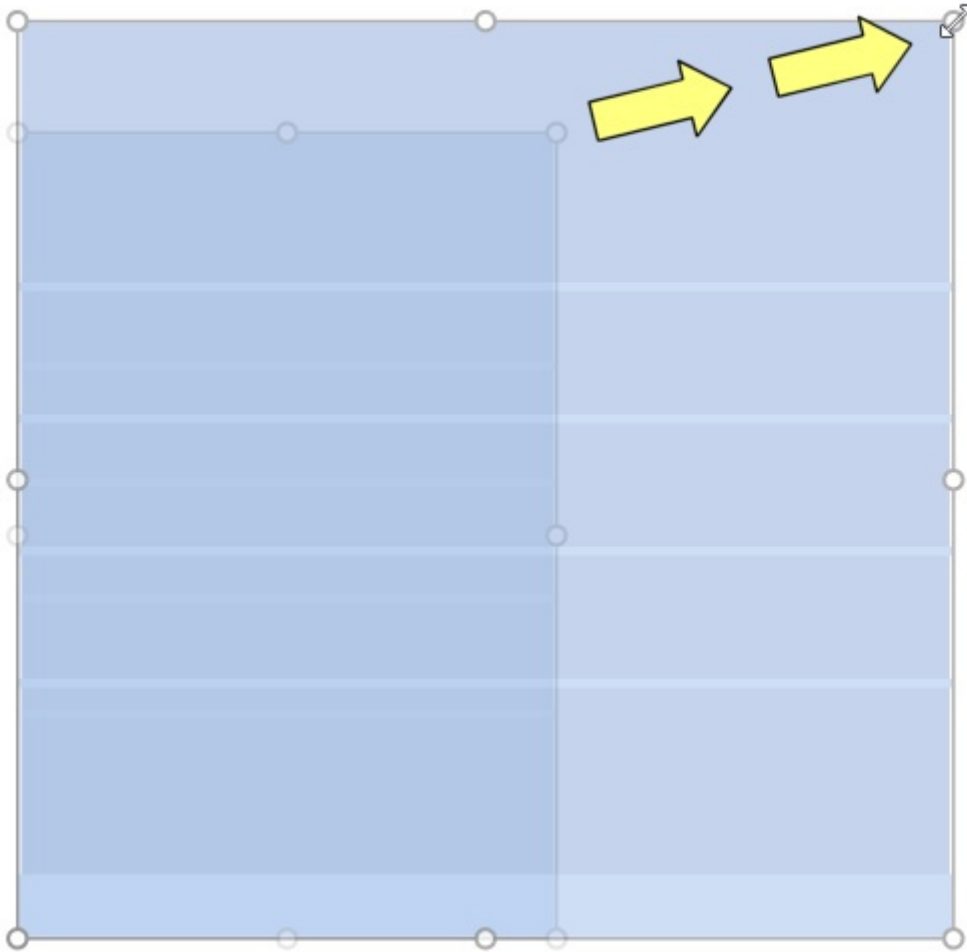
- А. Нажмите на **Редактировать полки** на панели инструментов или в меню **Главное меню > Редактирование**.



- Б. Выберите предметы мебели для перемещения. Они выделяются круглыми ручками.



- В. **Возьмитесь за ручку кнопкой мыши и перетащите** ее, пока ваши предметы мебели не достигнут нужного размера. Угловые маркеры позволяют изменять размер в двух направлениях, а маркеры в середине кромок позволяют ограничивать изменение размера одним направлением.

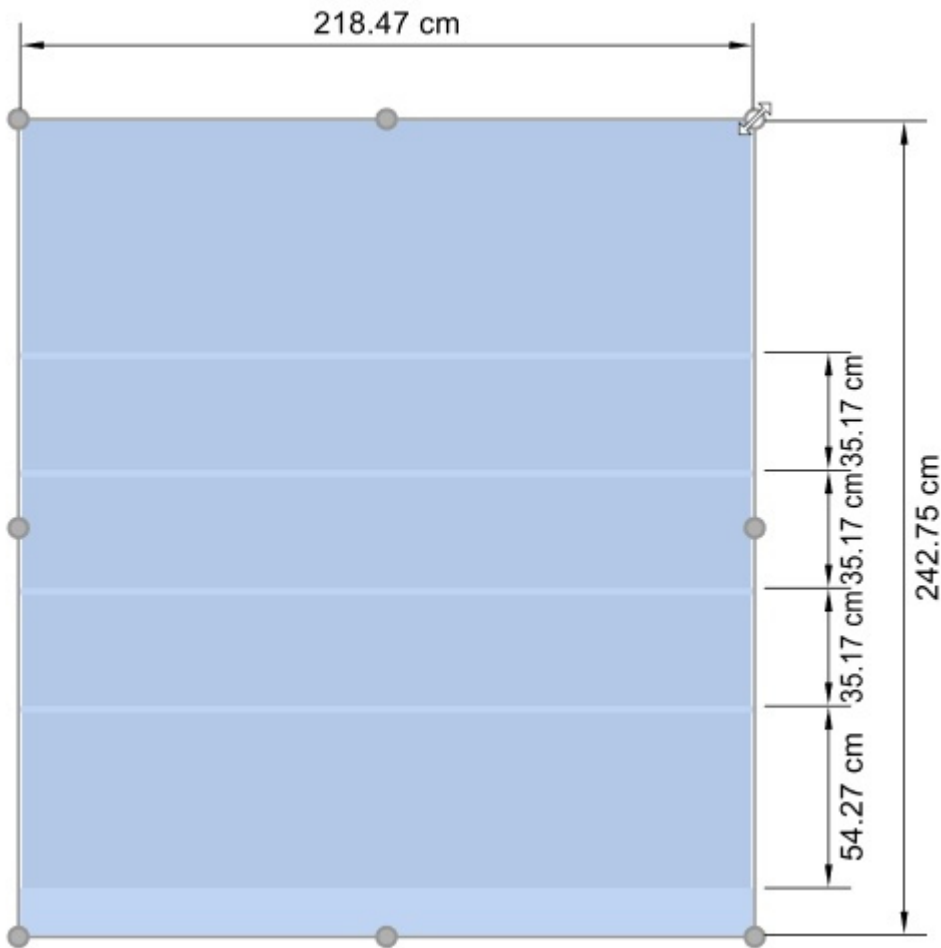


Г. **Отпустите кнопку мыши.** Размеры предметов мебели изменяются. Обратите внимание, что расстояние между полками и панелями автоматически пересчитывается с сохранением толщины таких компонентов.

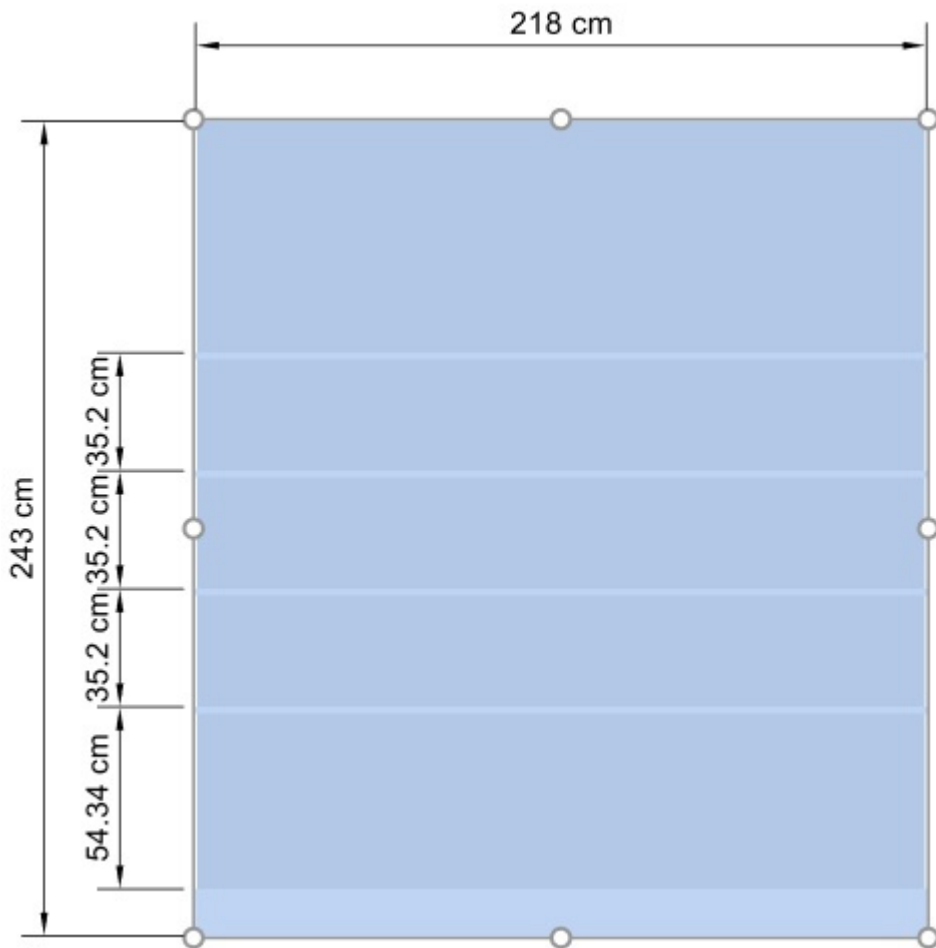
Примечания:

- Предметы мебели обычно изменяются в размерах до 1 см или 0,5 дюйма с округлением положения.
- Чтобы полностью свободно изменять размер предметов мебели, вы можете удерживать пробел во время изменения размера, создавая более медленное движение и предотвращая округление размеров.

Кончик: С [См. размеры](#) можно отобразить размеры прямоугольника изменения размера во время изменения размера. Это полезно, если вы заранее знаете, какое пространство нужно выделить для предметов мебели:



Кончик: С [См. размеры](#) Вы также можете отобразить фактические точные размеры, используемые всеми предметами мебели:



Заметка: Ручки удобны для быстрого изменения размера мыши, но Вы также можете указать точные значения размеров в параметрах Выбранные шкафы:

- [Общая ширина \(Выбранные шкафы\)](#)

Редактировать компоненты полки

Этот инструмент позволяет выбирать **компоненты** мебели (отдельные части мебели) для выполнения различных операций, таких как редактирование их свойств, перемещение и копирование.



- Сочетание клавиш: **S**

Выберите (Редактировать компоненты полки)

Можно выбрать каждый компонент мебели отдельно и выполнять различные операции, такие как редактирование компонентов и их свойств или перемещение и копирование компонентов.

- А. Нажмите на **Редактировать компоненты полки** на панели инструментов или в меню **Главное меню > Редактирование**.



- Б. **Выберите** комплектующие для мебели:

- Чтобы выбрать один компонент, **нажмите** на него в области визуализации.
- Чтобы выбрать несколько компонентов, выполните следующие действия.
 - зажмите клавишу **Ctrl** и **нажмите** на них.
 - Или **нарисуйте прямоугольник** указателем мыши на нужных компонентах.

- В. Выбранные компоненты подсвечиваются синим цветом. Затем можно выполнить несколько задач, таких как удаление, перемещение, изменение размеров и т. д. Вы также можете изменить общие параметры для выбранных компонентов (см. список параметров в [Выбранные компоненты шкафа](#)). Например, присвоить один цвет нескольким компонентам.

Чтобы отменить выбор элемента мебели, нажмите на пустую область области визуализации.

Примечание: вы можете выбрать несколько компонентов, каждый из которых относится к разным предметам мебели.

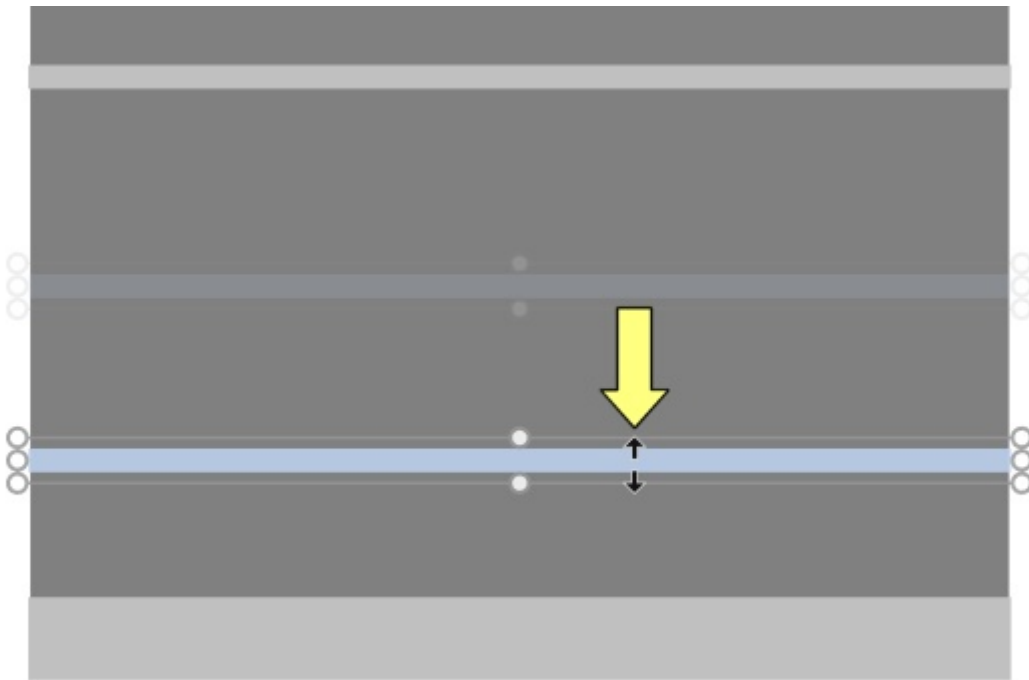
Переместить (Редактировать компоненты полки)

Вы можете перемещать выбранные элементы мебели в сторону или по вертикали с помощью мыши:

- А. Нажмите на **Редактировать компоненты полки** на панели инструментов или в меню **Главное меню > Редактирование**.



- Б. **Выберите** элемент мебели для перемещения. Они подсвечиваются, и отображается указатель перемещения.
- В. **Нажмите и удерживайте** кнопку мыши и переместите мышь в нужное положение. Смещение ограничено либо по вертикали, либо вбок в зависимости от движения указателя.
- Г. **Отпустите кнопку мыши**, когда вас устроит новое положение.



Примечания:

- Элементы мебели обычно перемещаются с округлением на 1 см или 0,5 дюйма. Например, если вы переместите полку вверх с исходного расстояния 141,2 см от земли, она будет перемещена на новое округленное расстояние от земли (например, 163,0 см).
- Чтобы полностью свободно перемещать компонент, можно удерживать клавишу пробела во время перемещения, создавая более медленное движение и предотвращая округление положения.
- При перемещении полок, [Столкновение с другими объектами \(Настройки\)](#) автоматически временно деактивируются, чтобы можно было пересекать другие полки, даже если там есть товары.

Кончик: Перетаскивание удобно для быстрого редактирования мышью, но Вы также можете указать точные значения положения в параметрах [Выбранные компоненты шкафа](#):

- [Отступ в бок \(Выбранные компоненты шкафа\)](#)
- [Отступ от нижней границы](#)

Копировать (Редактировать компоненты полки)

Вы можете скопировать выбранные элементы мебели с помощью мыши.

- А. Нажмите на **Редактировать компоненты полки** на панели инструментов или в меню **Главное меню > Редактирование**.



- Б. **Выберите** элементы мебели для копирования. Они подсвечиваются, и отображается указатель перемещения.
- В. **Нажмите кнопку мыши**, удерживая клавишу **Ctrl**, и **перетащите** указатель в нужное положение.

Кончик: Копирование элементов мебели с помощью мыши удобно для быстрого дублирования полок или других панелей. Позже вы можете переместить их точно с параметрами [Выбранные компоненты шкафа](#):

- [Отступ в бок \(Выбранные компоненты шкафа\)](#)

[Отступ от нижней границы](#)

Изменить размер (Редактировать компоненты полки)

Вы можете изменять размер элементов мебели с помощью мыши.

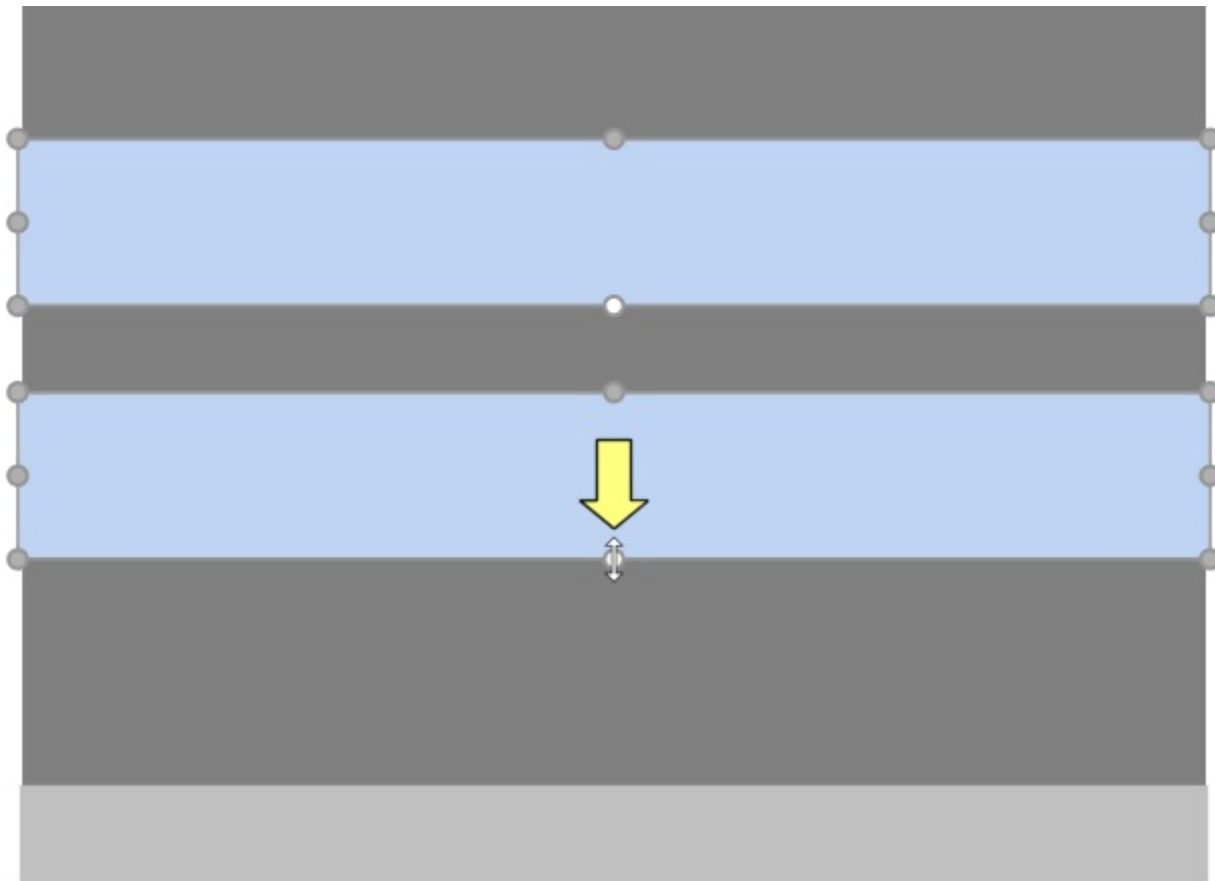
- А. Нажмите на **Редактировать компоненты полки** на панели инструментов или в меню **Главное меню > Редактирование**.



Выбирать предмет мебели для копирования. Они выделяются круглыми ручками. Если круглые ручки не отображаются на выбранных компонентах, используйте [Увеличить](#), чтобы увеличить их на экране.



- Б. Возьмитесь за одну из ручек кнопкой мыши и перетащите ее, пока ваши компоненты не достигнут нужного размера. Угловые маркеры позволяют изменять размер в двух направлениях, а маркеры в средней точке вдоль краев позволяют ограничивать изменение размера в одном направлении.

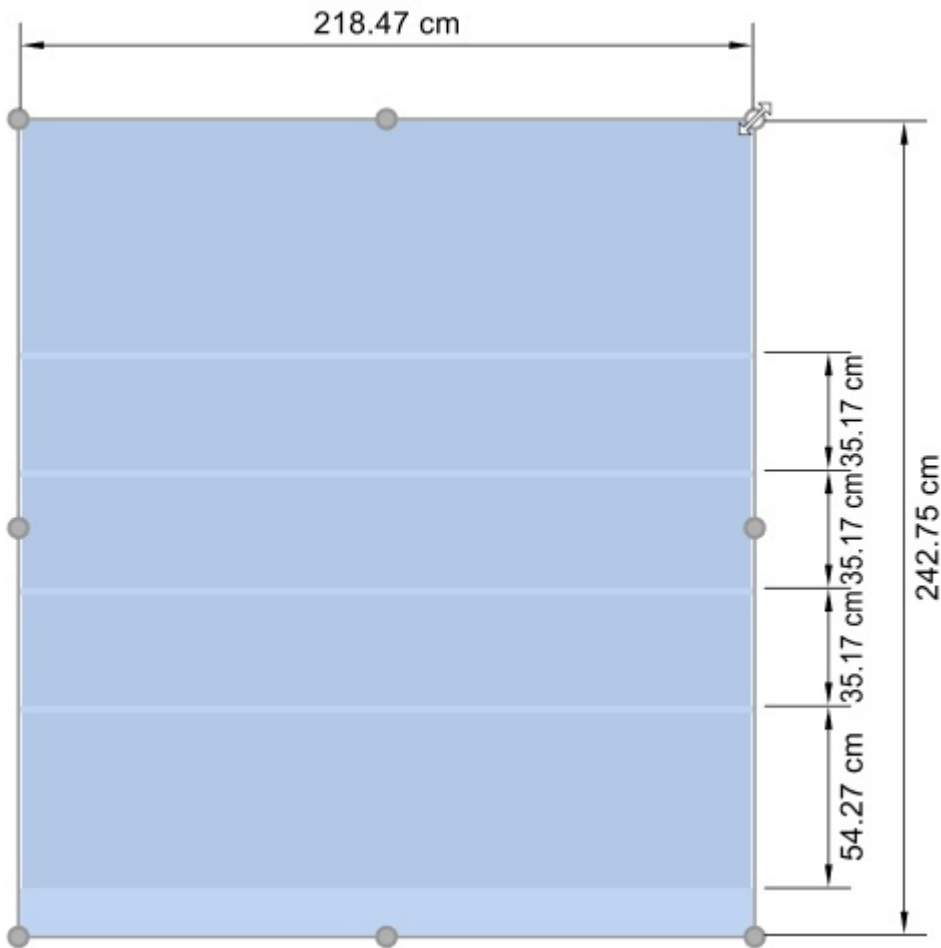


В. Отпустите кнопку мыши.

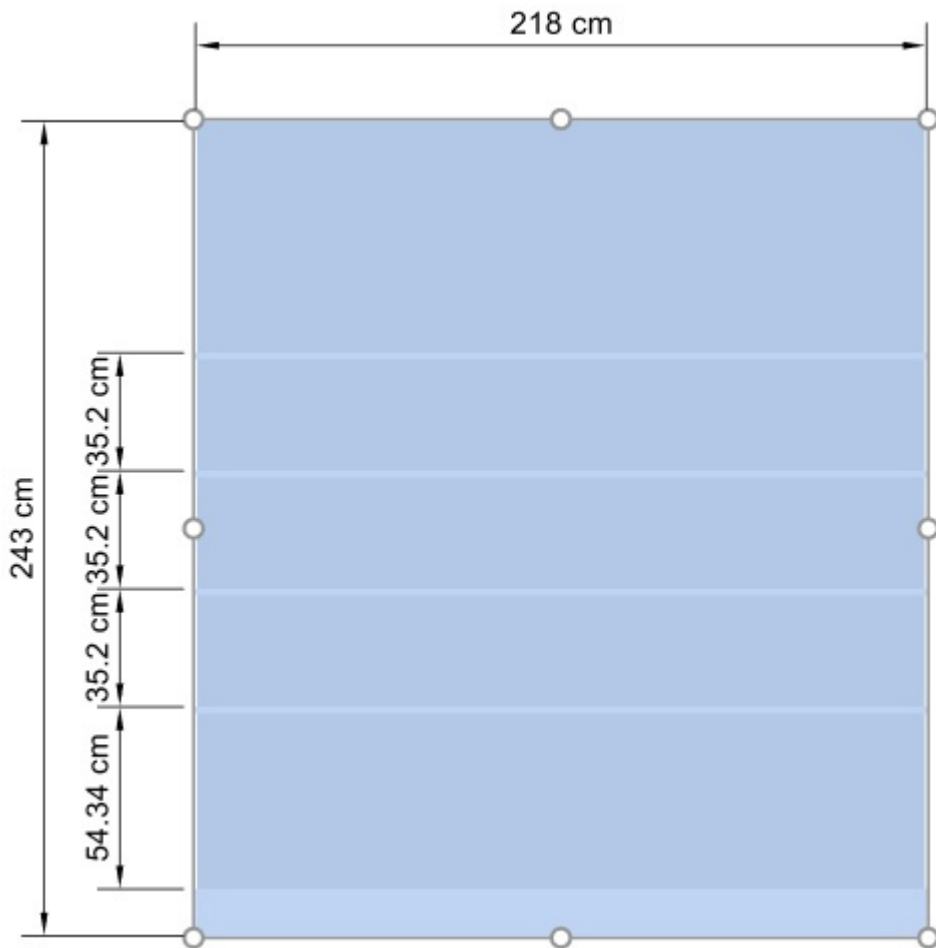
Примечания:

- Размер элементов мебели обычно изменяется до значений округления 1 см или 0,5 дюйма.
- Чтобы полностью свободно изменять размер компонента, можно удерживать клавишу пробела во время перемещения, что приведет к замедлению движения и предотвращению округления размеров.

Кончик: С [См. размеры](#) можно отобразить размеры прямоугольника изменения размера во время изменения размера. Это полезно, если вы заранее знаете, какое место нужно выделить для предмета мебели:



Кончик: С [См. размеры](#) Вы также можете отобразить фактические точные размеры, используемые всеми компонентами мебели:



Заметка: Ручки удобны для быстрого изменения размера мыши, но Вы также можете указать точные значения размеров в параметрах [Выбранные компоненты шкафа](#):

- [Ширина \(Выбранные компоненты шкафа\)](#)
- [Высота \(Выбранные компоненты шкафа\)](#)

Выровнять и Космос (Выбранные компоненты шкафа)

К группе выбранных компонентов мебели можно применить различные предустановки интервалов и выравнивания. Например, можно выбрать несколько полок и расположить их равномерно по вертикали.

Резолюция:

- Нажмите на **Редактировать компоненты полки** на панели инструментов или в **Главное меню > Редактирование**.

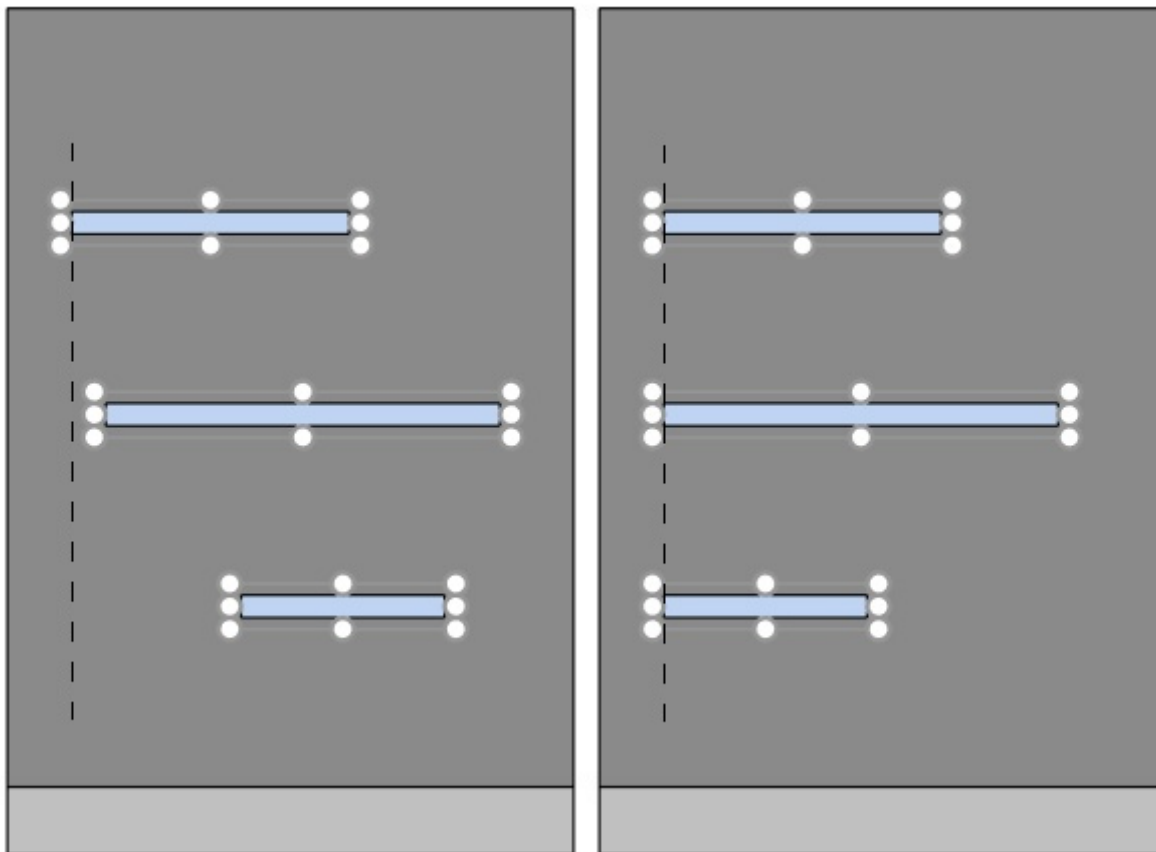


- Выберите нужный предмет мебели из комплектующих. Они подсвечиваются, и отображается указатель перемещения.
- Нажмите на одну из команд выравнивания на панели инструментов редактирования объекта или в **Главное меню > Редактирование > Выровнять и Космос**.
- Выбранные компоненты шкафа выровнены соответствующим образом, как описано ниже.

Прижать к левому краю (Выбранные компоненты шкафа)

Выровнять выбранные объекты по горизонтали по их крайнему левому краю.

- Сочетание клавиш: **Ctrl + L**



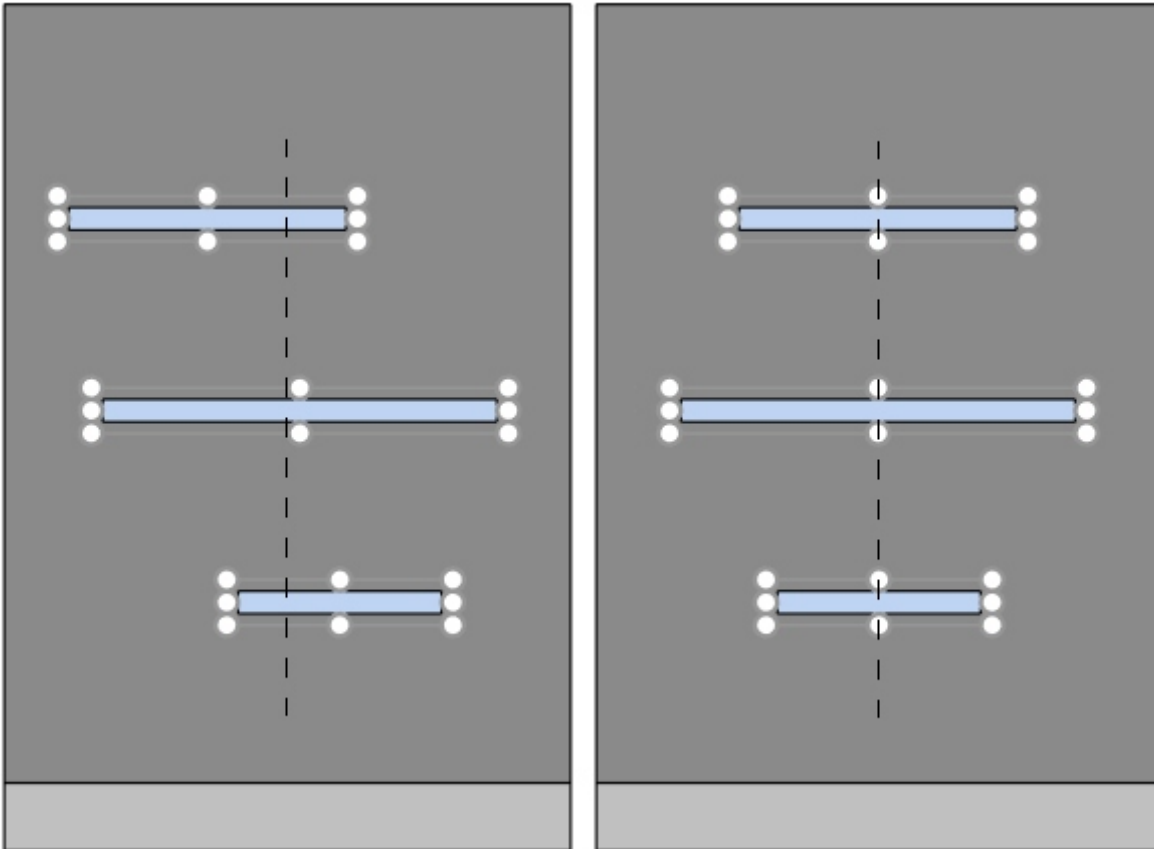
Изображение слева: До выравнивания

Изображение справа: Прижать к левому краю (Выбранные компоненты шкафа)

По центру по горизонтали (Выбранные компоненты шкафа)

Выровнять выбранные объекты по центру по горизонтали.

- Сочетание клавиш: **Ctrl + E**



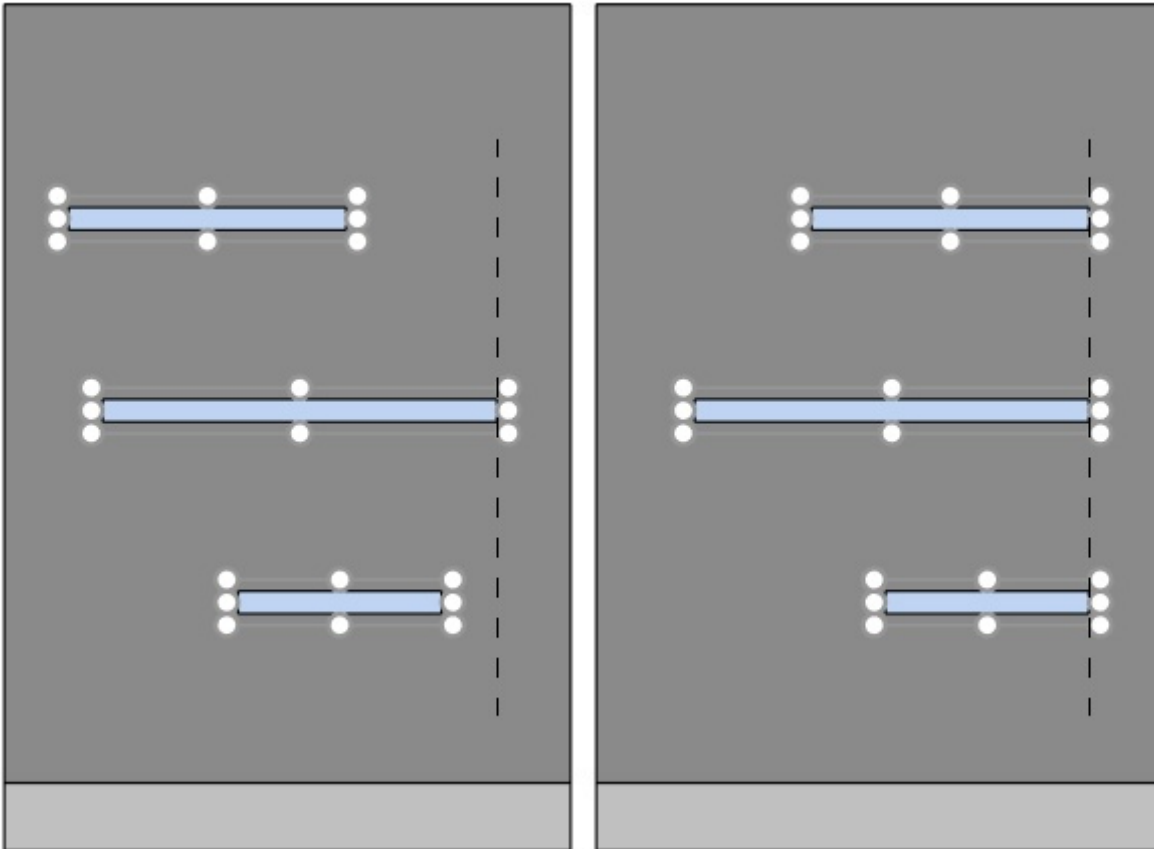
Изображение слева: До выравнивания

Изображение справа: По центру по горизонтали (Выбранные компоненты шкафа)

Прижать к правому краю (Выбранные компоненты шкафа)

Выравнивание выбранных объектов по горизонтали по их крайнему правому краю.

- Сочетание клавиш: **Ctrl + R**



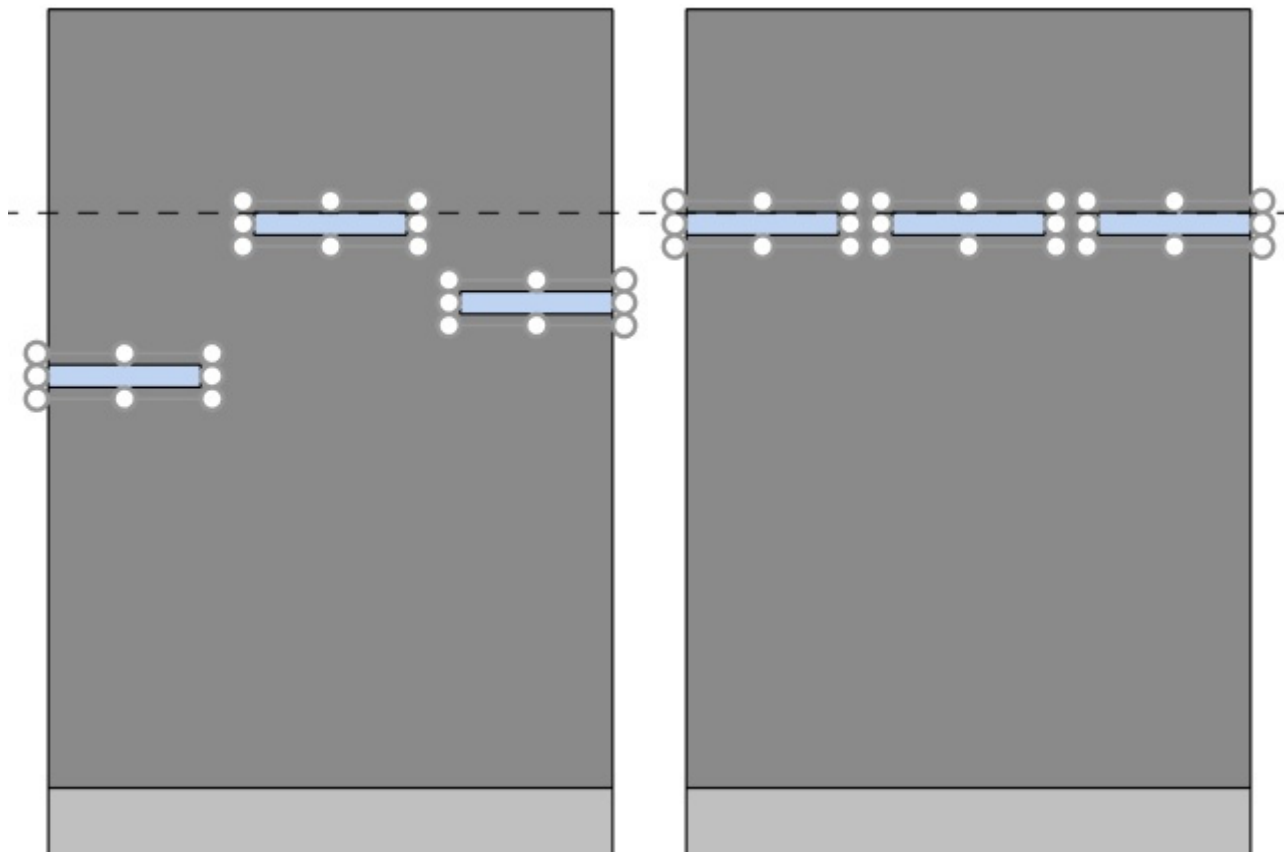
Изображение слева: До выравнивания

Изображение справа: Прижать к правому краю (Выбранные компоненты шкафа)

Прижать к верхнему краю (Выбранные компоненты шкафа)

Выравнивание выбранных объектов по вертикали до их самого верхнего края.

- Сочетание клавиш: **Ctrl + T**



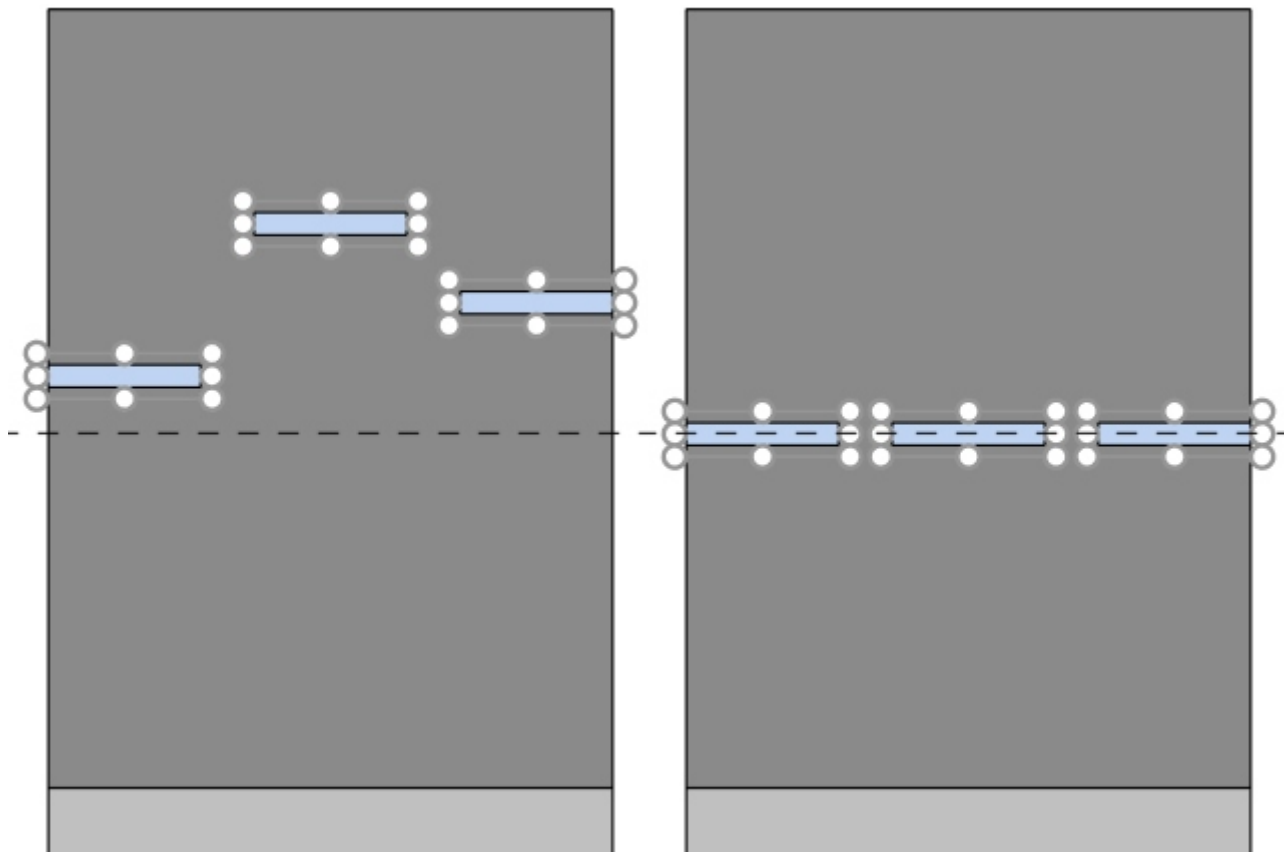
Изображение слева: До выравнивания

Изображение справа: Прижать к верхнему краю (Выбранные компоненты шкафа)

По центру по вертикали (Выбранные компоненты шкафа)

Выровнять выбранные объекты по центру по вертикали.

- Сочетание клавиш: **Ctrl + M**



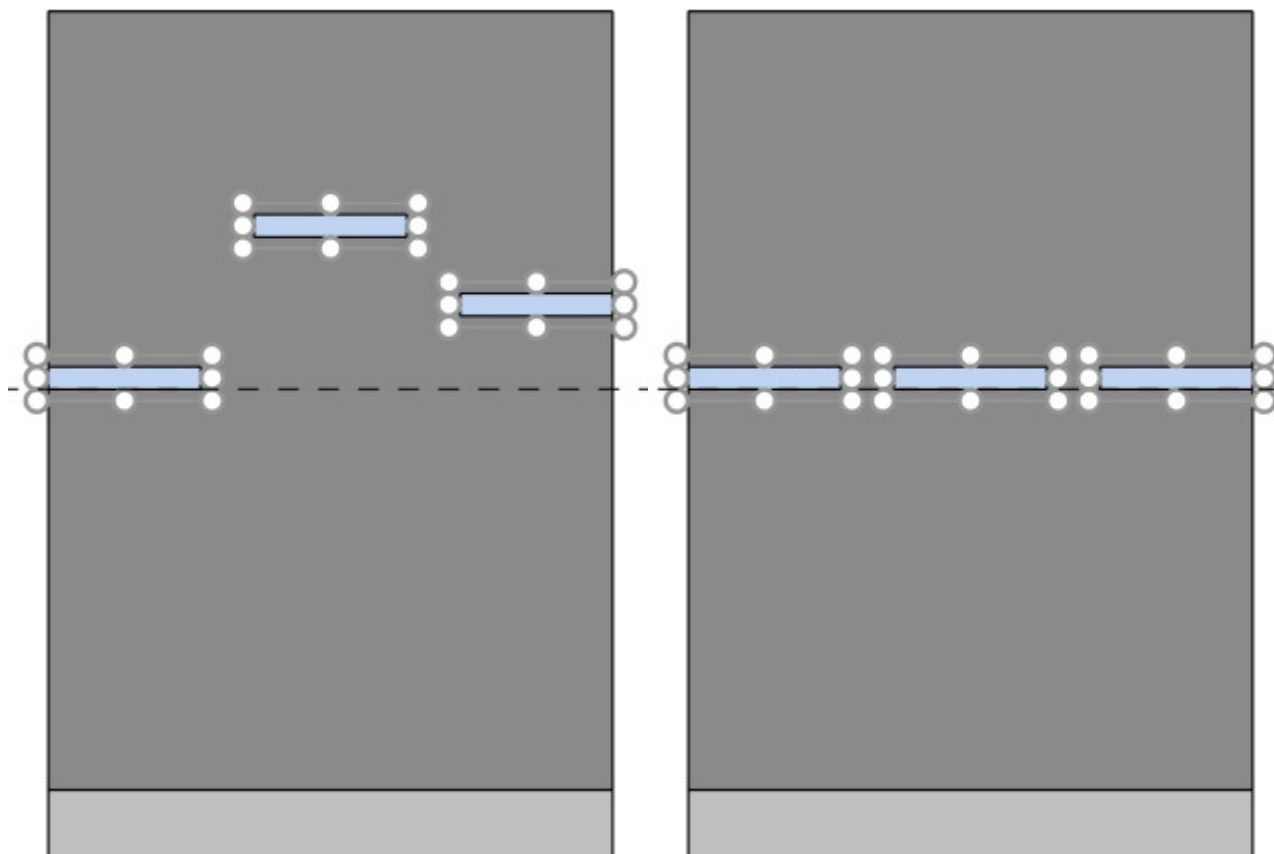
Изображение слева: До выравнивания

Изображение справа: По центру по вертикали (Выбранные компоненты шкафа) Прижать к верхнему краю (Выбранные компоненты шкафа)

Прижать к нижнему краю (Выбранные компоненты шкафа)

Выравнивание выбранных объектов по вертикали до их самого нижнего края.

- Сочетание клавиш: **Ctrl + B**

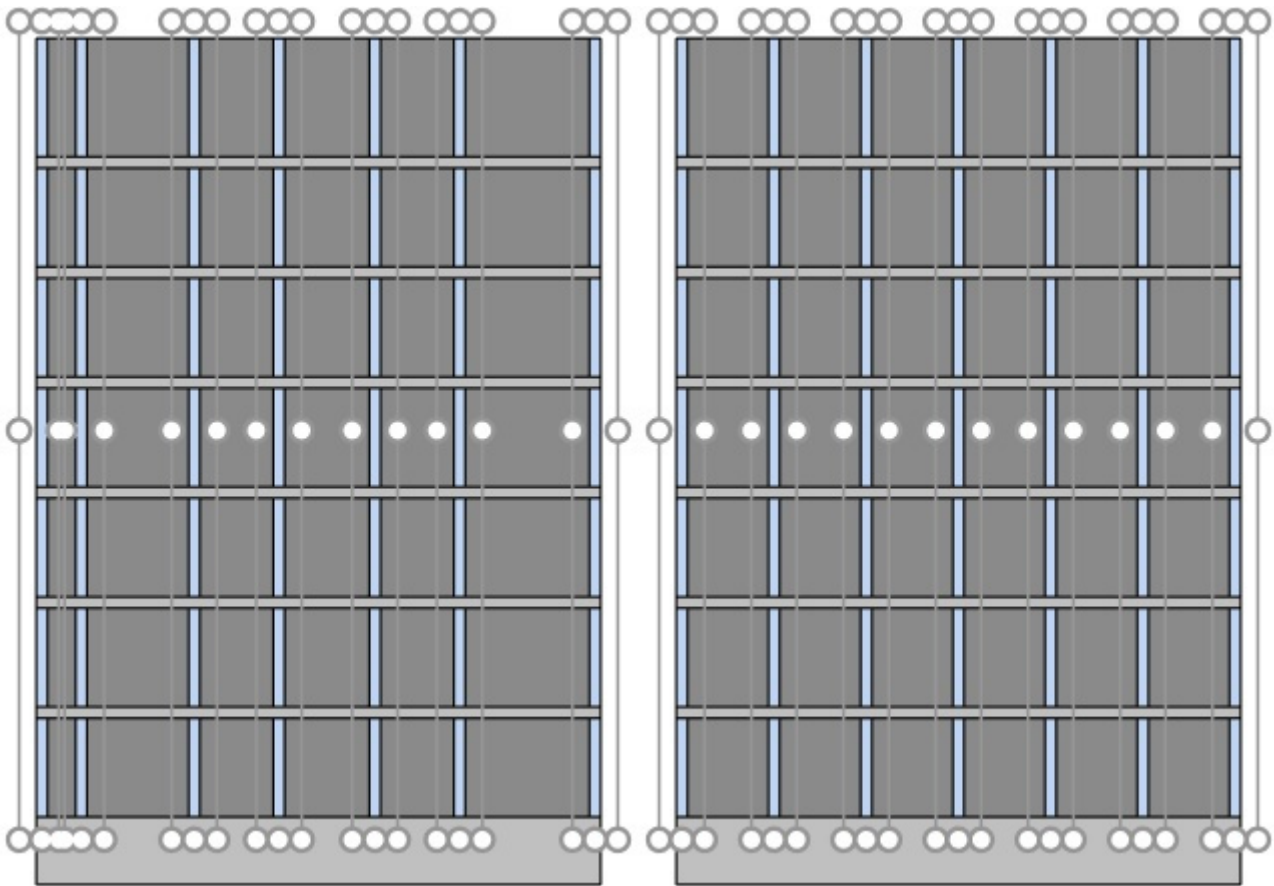


Изображение слева: До выравнивания

Изображение справа: Прижать к нижнему краю (Выбранные компоненты шкафа)

Выровнять по горизонтали (Выбранные компоненты шкафа)

Распределите выбранные объекты по горизонтали с равным расстоянием между ними, не изменяя общее используемое пространство.

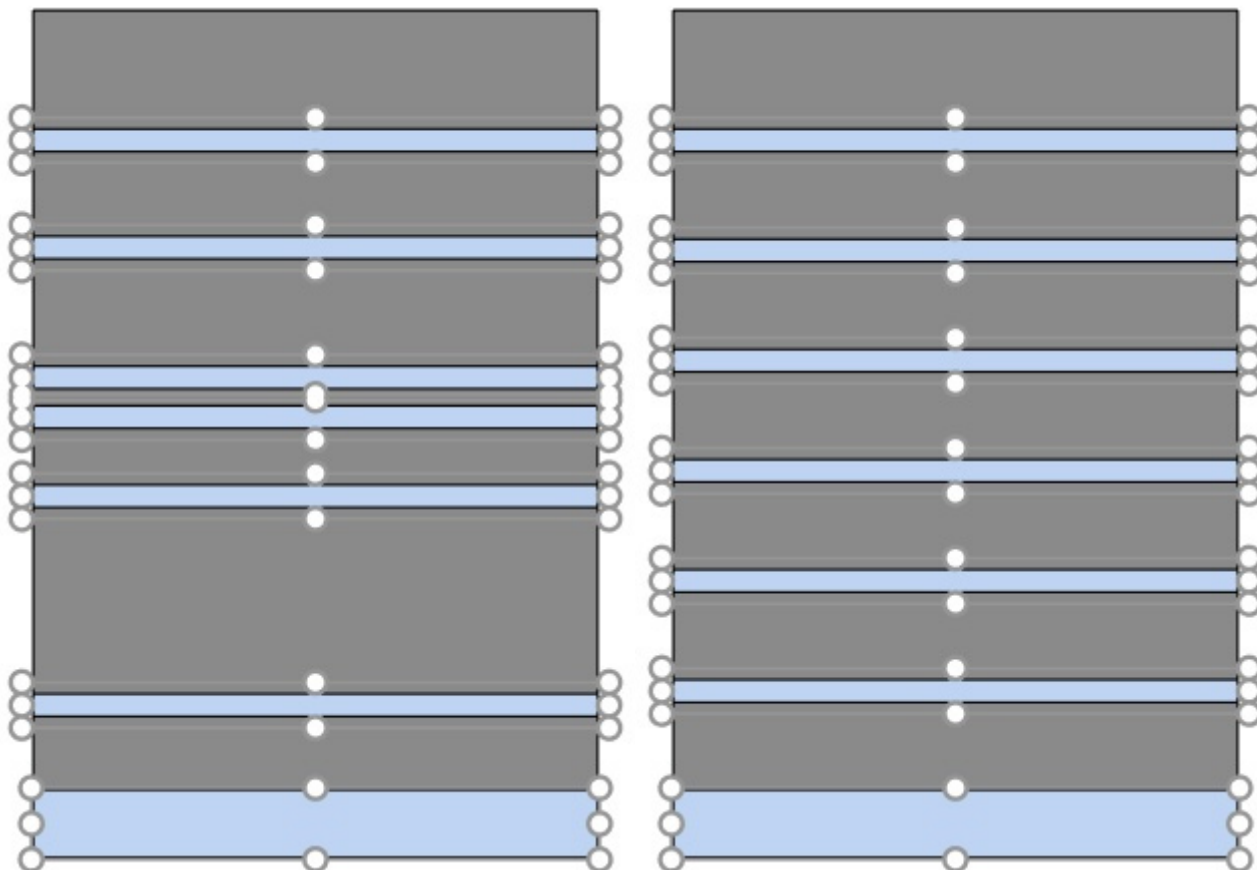


Изображение слева: До интервала

Изображение справа: Выровнять по горизонтали (Выбранные компоненты шкафа)

Выровнять по вертикали (Выбранные компоненты шкафа)

Распределите выбранные объекты вертикально с равным расстоянием между ними, не изменяя общее используемое пространство.

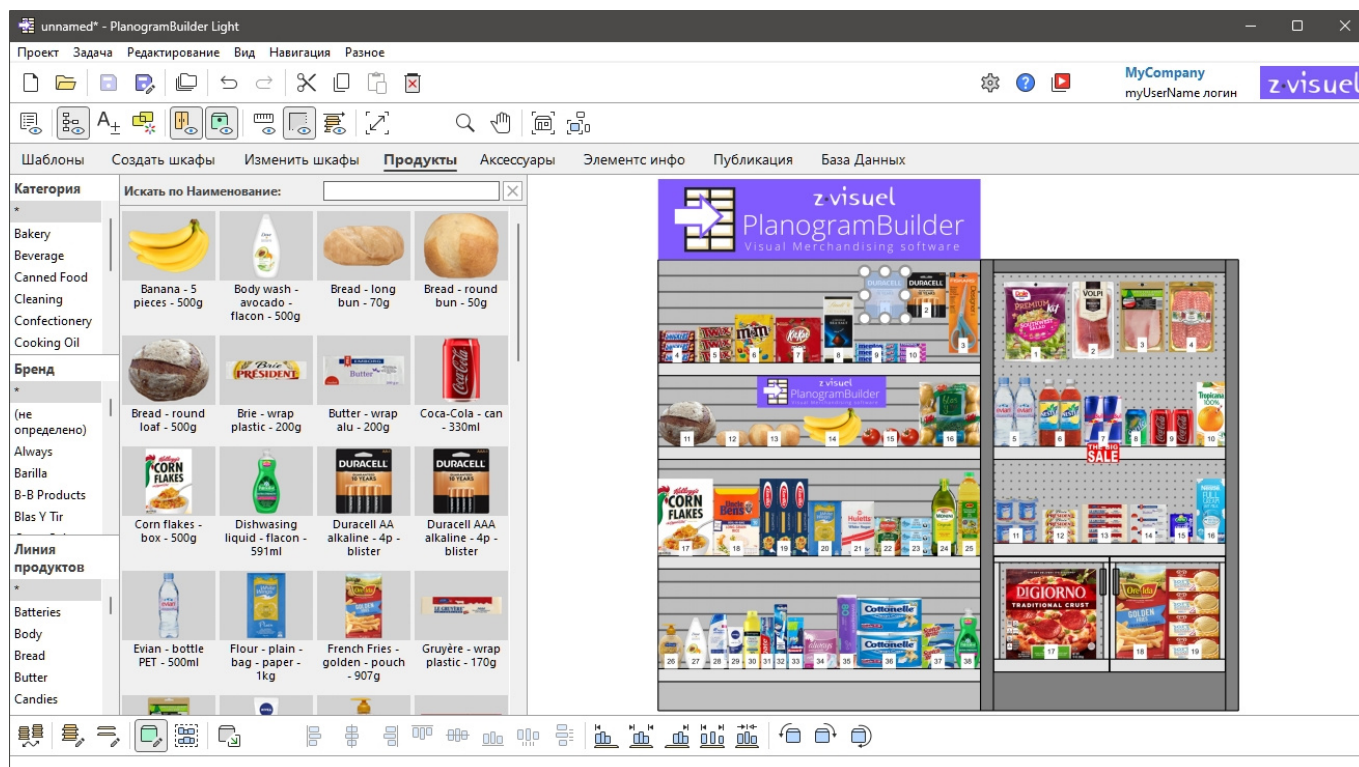


Изображение слева: До интервала

Изображение справа: Выровнять по вертикали (Выбранные компоненты шкафа)

Продукты







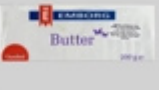













Эта задача позволяет размещать товары на стеллажах в планограммах.



Заметка: Если вы только начинаете использовать PlanogramBuilder, некоторые примеры элементов доступны в виде Примеры. Затем необходимо добавить в базу данных собственные продукты. Совещаться [База Данных](#), чтобы узнать, как добавить товары в базу данных.

Каталог продукции

На этой панели отображаются все продукты, имеющиеся в базе данных. Здесь вы можете выбрать и перетащить свои товары в планограммы.

Категория	Искать по Наименованию: <input type="text"/>			
* Bakery Beverage Canned Food Cleaning Confectionery Cooking Oil	 Banana - 5 pieces - 500g	 Body wash - avocado - flacon - 500g	 Bread - long bun - 70g	 Bread - round bun - 50g
Бренд * (не определено) Always Barilla B-B Products Blas Y Tir	 Bread - round loaf - 500g	 Brie - wrap plastic - 200g	 Butter - wrap alu - 200g	 Coca-Cola - can - 330ml
Линия продуктов * Batteries Body Bread Butter Candies	 Corn flakes - box - 500g	 Dishwashing liquid - flacon - 591ml	 Duracell AA alkaline - 4p - blister	 Duracell AAA alkaline - 4p - blister
	 Evian - bottle PET - 500ml	 Flour - plain - bag - paper - 1kg	 French Fries - golden - pouch - 907g	 Gruyère - wrap plastic - 170g
				

Иерархия классификации (Каталог продукции)

В левой части панели ваши элементы перечислены в иерархическом меню с 3 уровнями, каждый из которых помечен так, как определено в [Свойства классификации предметов](#).

На каждом уровне отображается список классификационных значений, присвоенных вашим элементам:

- 1-й уровень наверху (А [[А: Классификация - уровень 1](#)])
- 2-й уровень посередине (В [[В: Классификация - уровень 2](#)])
- 3-й уровень внизу (С [[С: Классификация - уровень 3](#)])

Щелчок по значениям в иерархии фильтрует элементы, отображаемые в каталоге.

При выборе элемента на 1-м уровне иерархии на 2-м уровне отображаются только элементы, соответствующие вашему выбору, и так далее для 3-го уровня.

Примечание: элементы с пустыми значениями для данного уровня иерархии отображаются в (неопределенной) группе для этого уровня классификации.

Совет: Вы можете отобразить все элементы для любого уровня классификации, выбрав символ "*".

Совет: Вы можете перемещаться по классификационному списку с помощью клавиатуры:

- Перемещайтесь вверх/вниз по содержимому списка с помощью **клавиш со стрелками вверх/вниз**.

- Перемещайтесь вниз по уровням классификации с помощью клавиши **Tab**.
- Перемещайтесь вверх по уровням классификации с помощью **клавиш Shift + Tab**.

Искать по Текст (Каталог продукции)

Непосредственно над миниатюрами каталога находится текстовое поле, позволяющее вводить текст для поиска и отображения соответствующих элементов. При использовании этого метода для поиска элементов иерархия становится неактивной, и PlanogramBuilder ищет во всей базе данных элементы, соответствующие введенному тексту.

Поддерживаемые значения и правила поиска:

- Несколько ключевых слов должны быть разделены пробелами
- Все ключевые слова должны присутствовать, чтобы соответствовать товару
- Ключевые слова не чувствительны к регистру
- Порядок ключевых слов не имеет значения

Пример: введите *шоколад замороженные* в текстовое поле. В нем будут отображаться все товары, содержащие *шоколад* и *замороженные* в своем названии.

По умолчанию функция поиска выполняет поиск по имя элемента, но вы также можете настроить его на поиск по другому свойству, например Артикул или комбинацию свойств (см. [Подписи и поиск](#)). Обратите внимание, что метка Искать по Текст (Каталог продукции) обновляется в соответствии с выбранными вами критериями поиска.

Чтобы вернуться к методу фильтрации классификации, вы можете очистить поле поиска с помощью **кнопки Очистить**.

Список эскизов (Каталог продукции)

В правой части панели каталога отображается список товаров, соответствующих [Иерархия классификации \(Каталог продукции\)](#) или [Искать по Текст \(Каталог продукции\)](#).

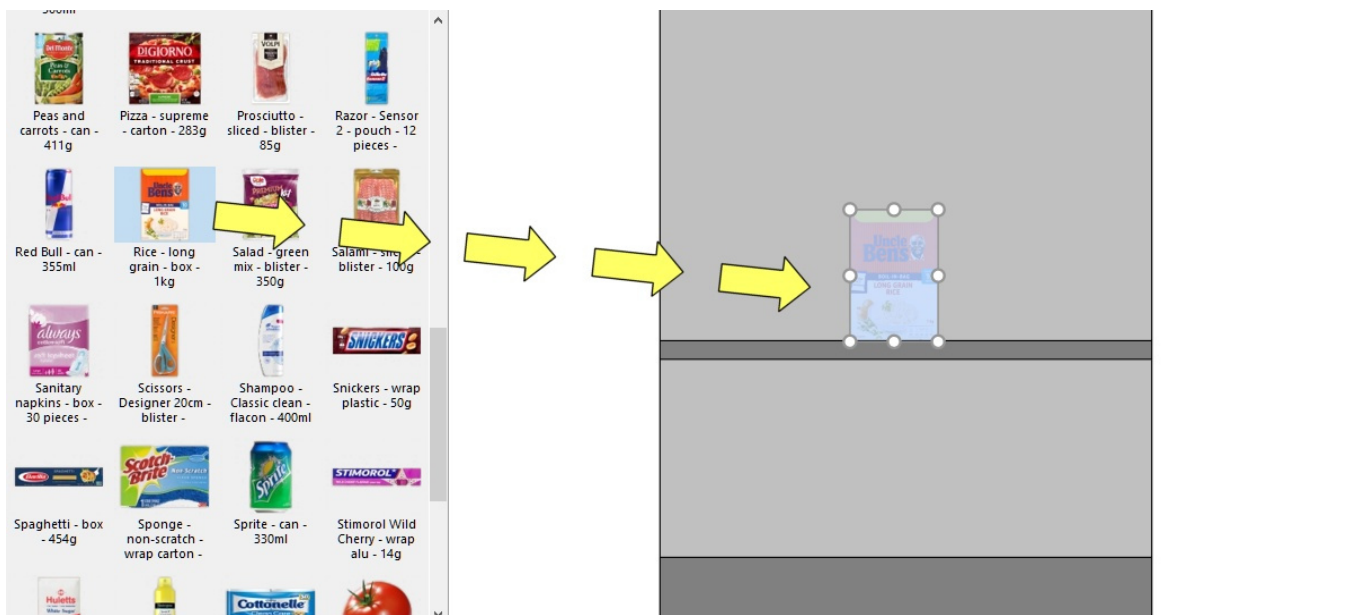
Каждый товар представлен миниатюрой и текстовым описанием.

По умолчанию заголовок эскиза — это название продукта, но для него также можно задать другое свойство, например Артикул или комбинацию свойств (см. [Подписи и поиск](#)).

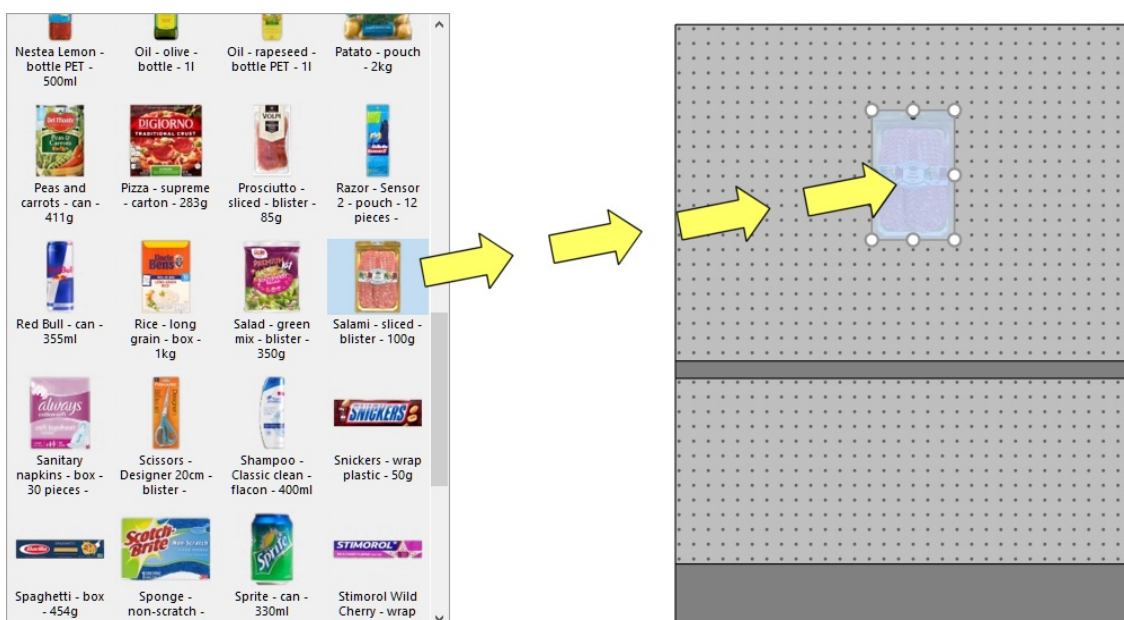
Добавление товаров в планограмму

Чтобы поместить товар из каталога в свою текущую планограмму:

- А. Найдите нужный товар в каталоге с помощью классификации или текстовых фильтров.
- Б. **Зажмите кнопку мыши и перетащите** товар в нужное место на стеллаже:
 - Товары со следующим поведением обычно можно перетаскивать на Полка: [standard](#), [stackable](#), [tester](#):



- Товары со следующим поведением обычно можно перетаскивать на Задняя панель: **pegged**:



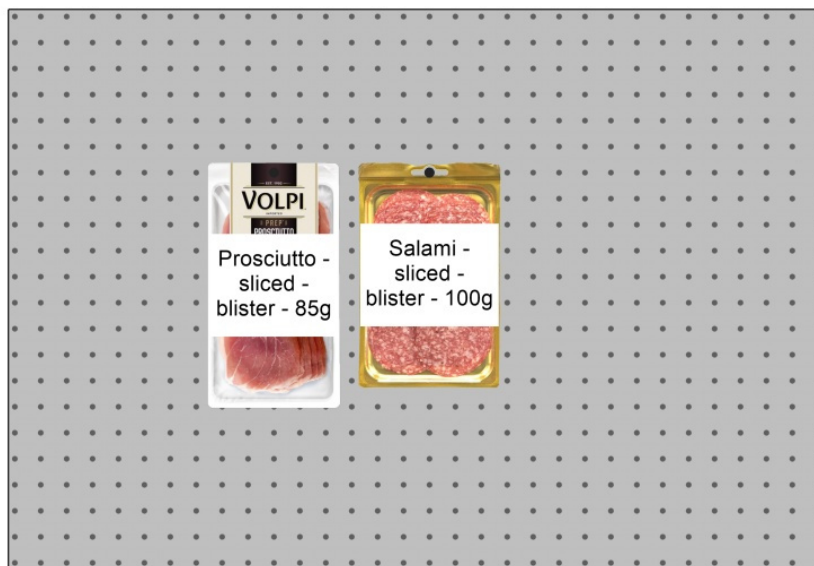
- Если вы хотите разместить товар, предназначенный для полок, на колышек, или наоборот, нажмите клавишу **Shift** во время перетаскивания товара из каталога на стеллаж. Это влияет на поведение перетаскиваемого продукта следующим образом:

- **standard, stackable** или **tester** переключается на **pegged**
- **pegged** переключается на **standard**

- Если вы хотите добавить товар в планограмму, не имея его в вашей базе, например, наполнитель для товара конкурента, проконсультируйтесь [Вставка универсального продукта](#).

В. Отпустите кнопку мыши, как только вы достигнете нужного места. Товар размещается на стеллажах.

Г. После того, как товар был помещен в планограмму, фон его миниатюры в каталоге меняется на более светлый цвет, помогая вам идентифицировать уже использованные товары:



Примечания по количеству размещенных товаров:

- 1 Фейсинг в ширину и 1 Фейсинг в высоту размещается по умолчанию.
- После размещения товара вы можете изменить количество экземпляров, которые должны быть размещены. Это можно сделать, указав значения в [Элементс инфо](#) или с помощью мыши в [Отрегулируйте количество товара](#).
- Продукция с **tester** поведение всегда размещаются перед другими продуктами.

Советы:

- Если на вашем предмете мебели нет задней панели, убедитесь, что курсор мыши находится точно на полке, когда вы отпускаете товар, иначе товар не будет помещен на полку.
- Бывают случаи, когда вы можете временно отключить коллизии, чтобы избежать смещения других продуктов при размещении продукта. Удерживайте кнопку **C** Для этого нажмите клавишу во время перетаскивания продукта. Коллизии также могут быть полностью отключены в [Столкновение с другими объектами \(Настройки\)](#), или для конкретных продуктов в [Столкновение с другими объектами \(Свойства предмета\)](#) в случае, если они должны перекрываться.
- Вы можете зафиксировать аксессуары на месте ([Аксессуары заблокированы](#)), чтобы предотвратить случайное перемещение имеющихся принадлежностей при размещении продуктов. По умолчанию фактические хуки отображаются в PlanogramBuilder для привязанных товаров. Чтобы переключить видимость хуков, обратитесь к [См. Скобки](#).
- Вы можете управлять областью, в которой могут быть размещены товары, устанавливая поля в [Параметры \(Выбранные полки\)](#) и в [Параметры \(Выбранные задние панели\)](#) .
- Вы можете позволить продуктам располагаться на 2 предметах мебели в [Разрешить боковой свес \(Выбранные полки\)](#) и в [Разрешить боковой свес \(Выбранные задние панели\)](#).
- Вы можете настроить приложение таким образом, чтобы продукты автоматически располагались рядом, когда они находятся близко друг к другу ([Автоматическая привязка расстояния](#)).

Замена товаров в планеграмме

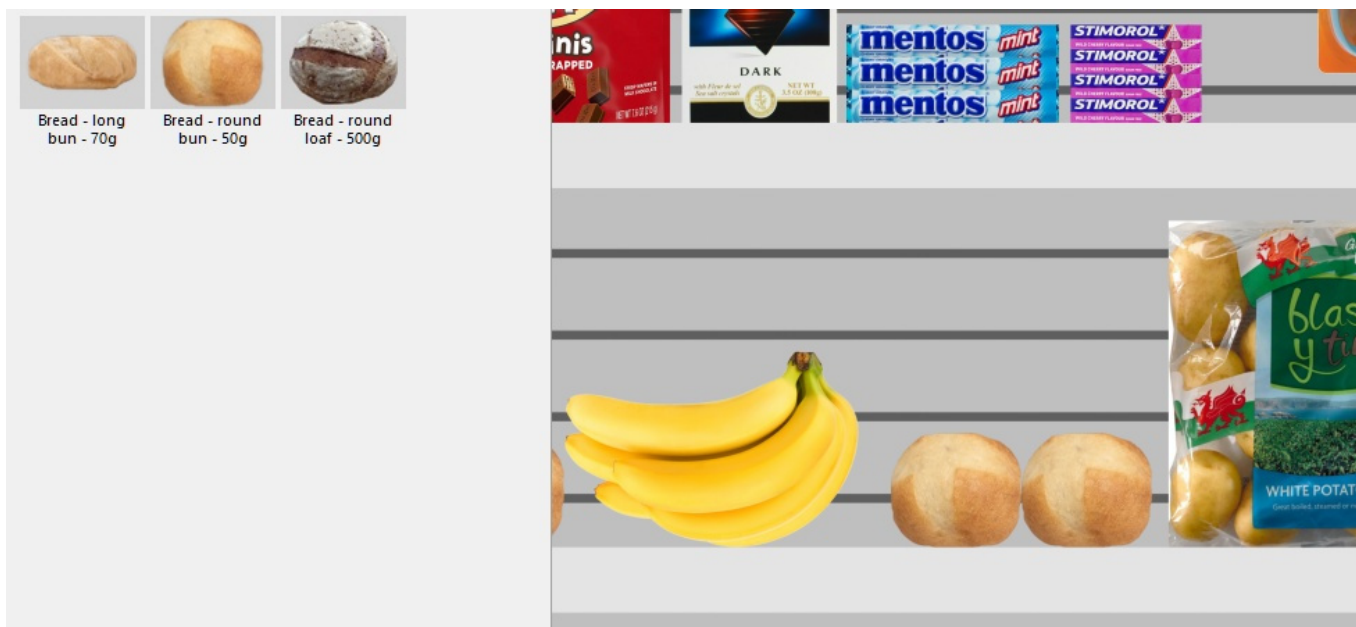
Вы можете заменить товар, уже находящийся в вашей планеграмме, на товар из каталога. Это позволяет быстро обменивать продукты в слоте без необходимости вручную удалять продукт для замены.

Резолюция:

- А. **Нажмите и удерживайте** кнопку мыши и клавишу **Alt** на товаре в каталоге.
- Б. **Перетащите** товар из каталога на товар для замены в планеграмме.



- В. **Отпустите кнопку мыши** и клавишу **Alt**.
- Г. Продукт заменяет старый продукт.



Примечания:

При замене товара все параметры замененного продукта переносятся на новый продукт ([Поведение продукта](#), [Столкновение с другими объектами \(Свойства предмета\)](#), [Ширина щели](#) и

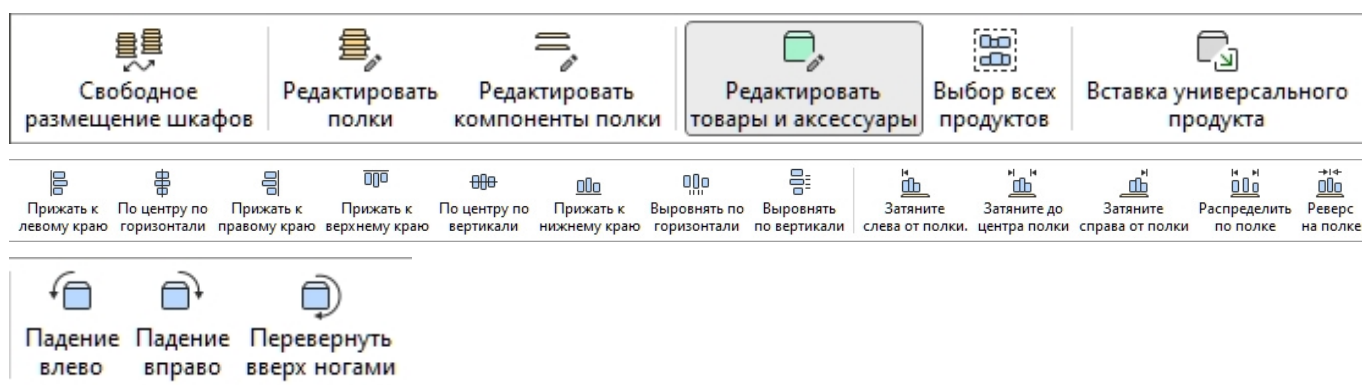
т.д.), кроме количества экземпляров ([Фейсинг в ширину](#), [Фейсинг в высоту](#)), который автоматически вычисляется следующим образом:

- Новый продукт будет иметь столько экземпляров, сколько может поместиться в пространстве, используемом старым блоком продукта.
- Если новый товар больше, чем старый товарный блок, он все равно будет размещен, если между соседними товарами достаточно места.
- Если между соседними элементами недостаточно места для размещения хотя бы одного нового экземпляра нового продукта, замена не выполняется.

Например, если вы заменяете продукт продуктом с точно такими же размерами, в пространство помещается то же количество.

Инструменты и команды (Продукты)

Панель инструментов редактирования объектов включает в себя несколько инструментов и команд для работы с товарами в вашей текущей планеграмме:



Некоторые дополнительные команды, которые также применимы к большинству объектов, можно найти на другой панели инструментов, описанной в [Общие команды редактирования](#):

- [Отмена \(Редактирование\)](#)
- [Вернуть \(Редактирование\)](#)
- [Вырезать \(Редактирование\)](#)
- [Копировать \(Редактирование\)](#)
- [Вставить \(Редактирование\)](#)
- [Удалить \(Редактирование\)](#)

Все инструменты и команды для работы с товарами также доступны в [Главное меню](#) > **Редактирование**:

Отмена	Ctrl+Z
Вернуть	Ctrl+Y
Вырезать	Ctrl+X
Копировать	Ctrl+C
Вставить	Ctrl+V
Удалить	Удалить
Свободное размещение шкафов	
Редактировать полки	B
Редактировать компоненты полки	S
Редактировать товары и аксессуары	I
Выбор всех продуктов	Ctrl+A
Выровнять и Космос	>
Повернуть продукты	>
Вставка универсального продукта	N
Адаптироваться к ширине шкафаШкаф	

Прижать к левому краю	Ctrl+L
По центру по горизонтали	Ctrl+E
Прижать к правому краю	Ctrl+R
Прижать к верхнему краю	Ctrl+T
По центру по вертикали	Ctrl+M
Прижать к нижнему краю	Ctrl+B
Выровнять по горизонтали	
Выровнять по вертикали	
Затяните слева от полки.	
Затяните до центра полки	
Затяните справа от полки	
Распределить по полке	
Реверс на полке	

Падение влево	◀
Падение вправо	▶
Перевернуть вверх ногами	U

Инструменты и команды, специфичные для **продуктов**, описаны ниже.

Редактировать товары и аксессуары

Этот инструмент позволяет выбрать Элементы (изделия и аксессуары) для выполнения различных операций, таких как редактирование их свойств, перемещение и копирование.

- Сочетание клавиш: **I**

Резолюция:

- Нажмите на кнопку с надписью **Редактировать товары и аксессуары**.

- Введите сочетание клавиш (**I**).
- Или нажмите на команду в главном меню > Редактирование > Редактировать товары и аксессуары.

Заметка: Сочетание клавиш и команда меню активируют этот инструмент без автоматического переключения на какую-либо соответствующую задачу: [Продукты](#), [Аксессуары](#), [Элемент инфо](#).

Выберите (Редактировать товары и аксессуары)

Чтобы выбрать элементы, сначала активируйте [Редактировать товары и аксессуары](#).

Примечание: Выбранные продукты тонируются в синий цвет.

Выберите 1 пункт, есть 2 метода:

- Способ 1: нажмите на элемент в области визуализации.



- Способ 2: нажмите на строку товара в [Список элементов проекта](#).

Выберите несколько пунктов, есть 4 способа:

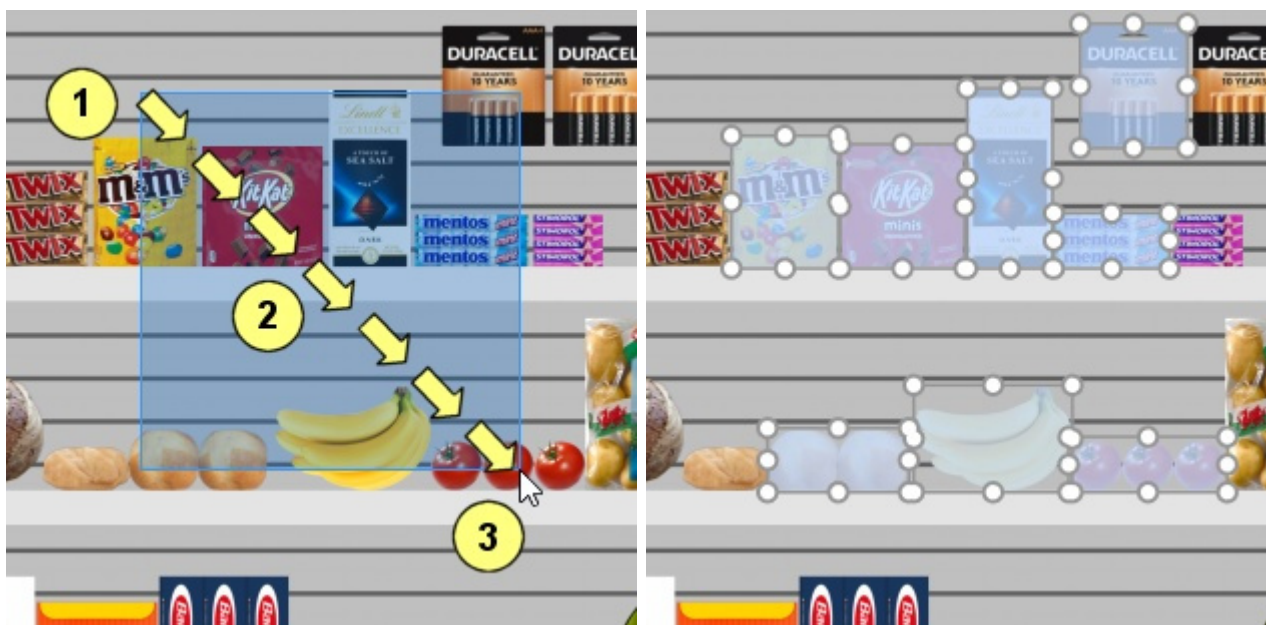
- Способ 1: зажмите **клавишу Ctrl** и **кликните** по каждому нужному элементу в области визуализации.



- Способ 2: удерживать **Ctrl** и **щелчок** на каждый желаемый элемент в [Список элементов проекта](#).
- Способ 3: по диапазону:
 - А. **Удерживайте клавишу Shift** и **щелкните** по элементу.
 - Б. **Нажмите** на другой товар в том же ряду или на той же полке.
 - В. Выбраны выбранные элементы, а также промежуточные элементы.



- Способ 4: по прямоугольнику:
 - А. **Нажмите кнопку мыши** где-нибудь в области визуализации, где нет элемента.
 - Б. Удерживая кнопку мыши нажатой, **перетащите курсор** в другую точку в области визуализации: это нарисует на экране синий прямоугольник.
 - В. **Отпустите кнопку мыши**: все элементы, которые находятся внутри синего прямоугольника или пересекают его, становятся выделенными.



Выбор всех продуктов

Используйте специальную команду в поле **Главное меню > Редактирование > Выбор всех продуктов**. *Заметка:* Эта команда не выбирает какой-либо аксессуар.

- Сочетание клавиш: **Ctrl + A**

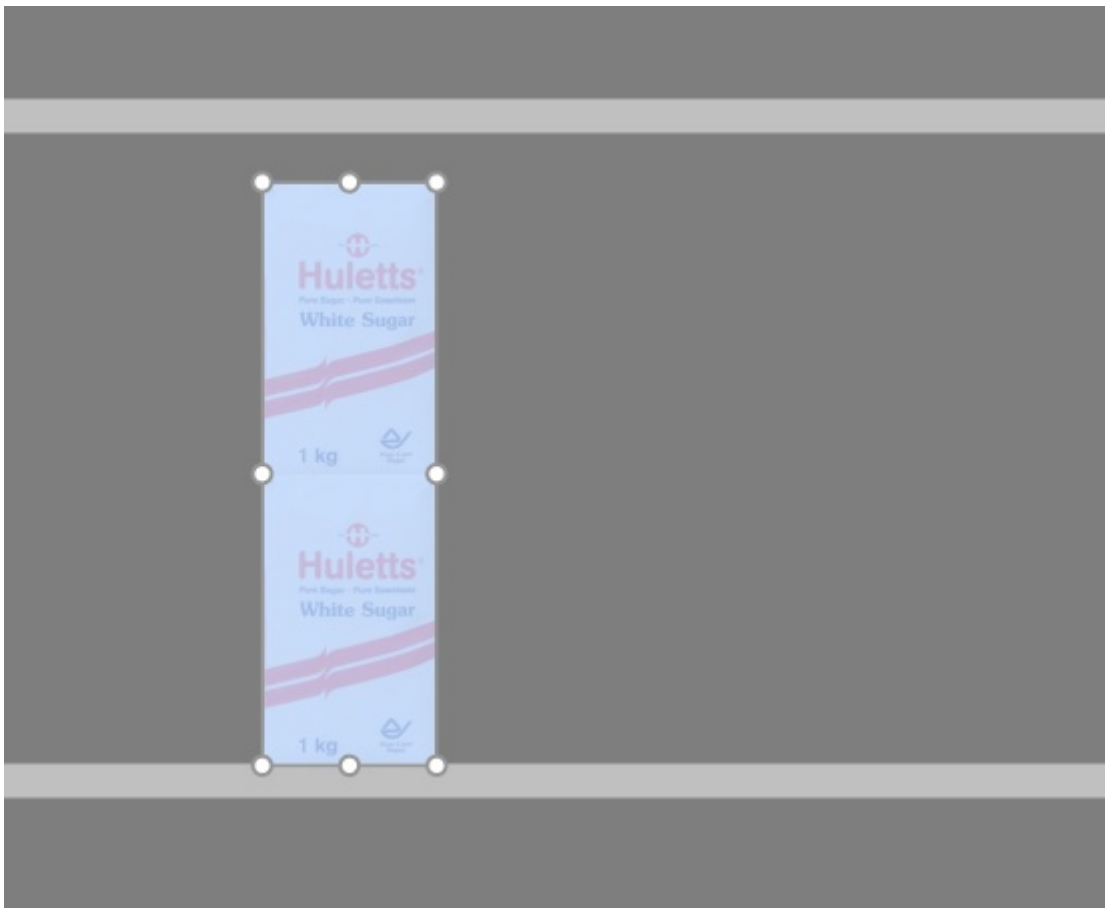
Чтобы отменить выбор продуктов и аксессуаров, выполните следующие действия.

- Чтобы отменить выбор одного элемента за раз, удерживайте **Ctrl** и **щелчок** для каждого элемента, выбор которого можно отменить в области визуализации или в [Список элементов проекта](#).
- Чтобы отменить выбор нескольких элементов, удерживая **нажатой клавишу Ctrl**, нарисуйте прямоугольник **поперек элементов, выбор которых нужно отменить, в области визуализации**.
- Чтобы отменить выбор всех элементов, **щелкните пустую** область области визуализации.

Отрегулируйте количество товара

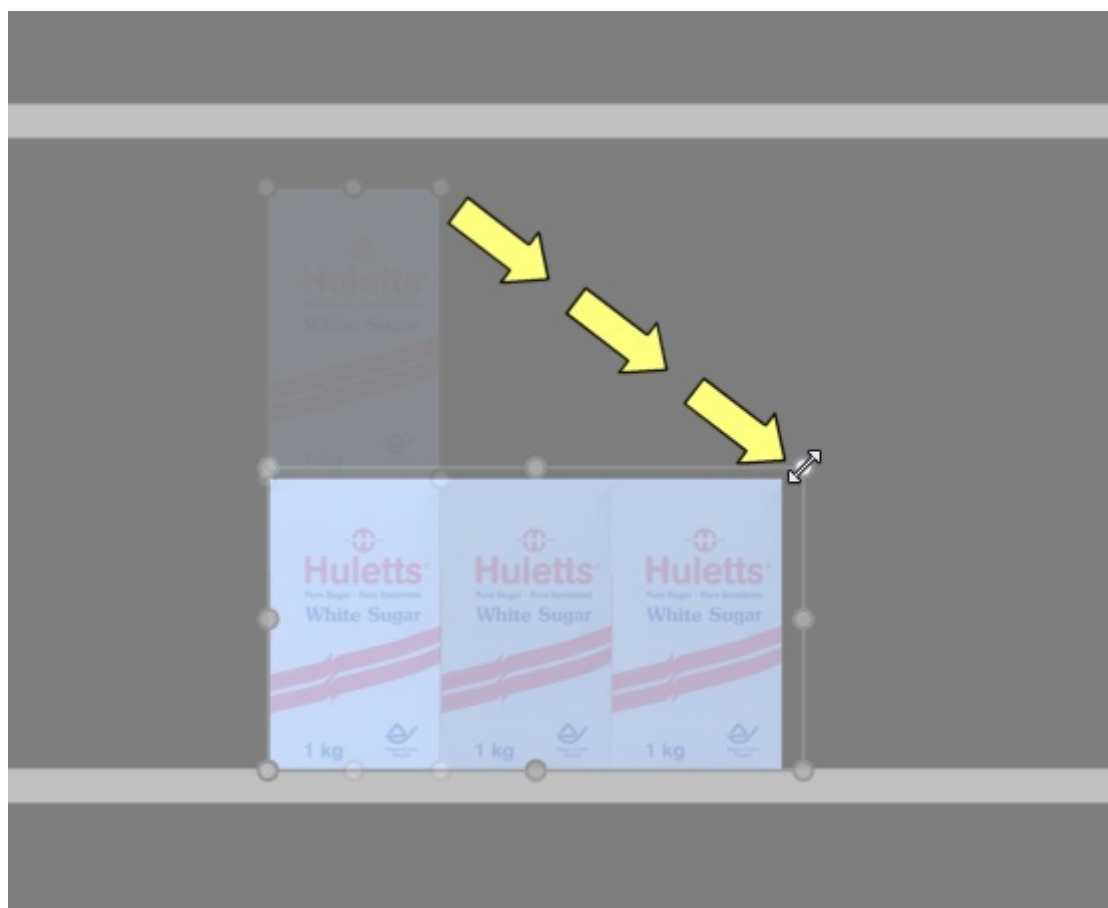
Вы можете изменить количество выбранных товаров в планеграмме в каждом направлении с помощью мыши.

- Активируйте этот инструмент: [Редактировать товары и аксессуары](#).
- Выберите только продукты (проконсультируйтесь [Выберите \(Редактировать товары и аксессуары\)](#)). Они выделяются круглыми ручками
- Если круглые ручки не отображаются на выбранных продуктах, используйте [Увеличить](#), чтобы увеличить их на экране.



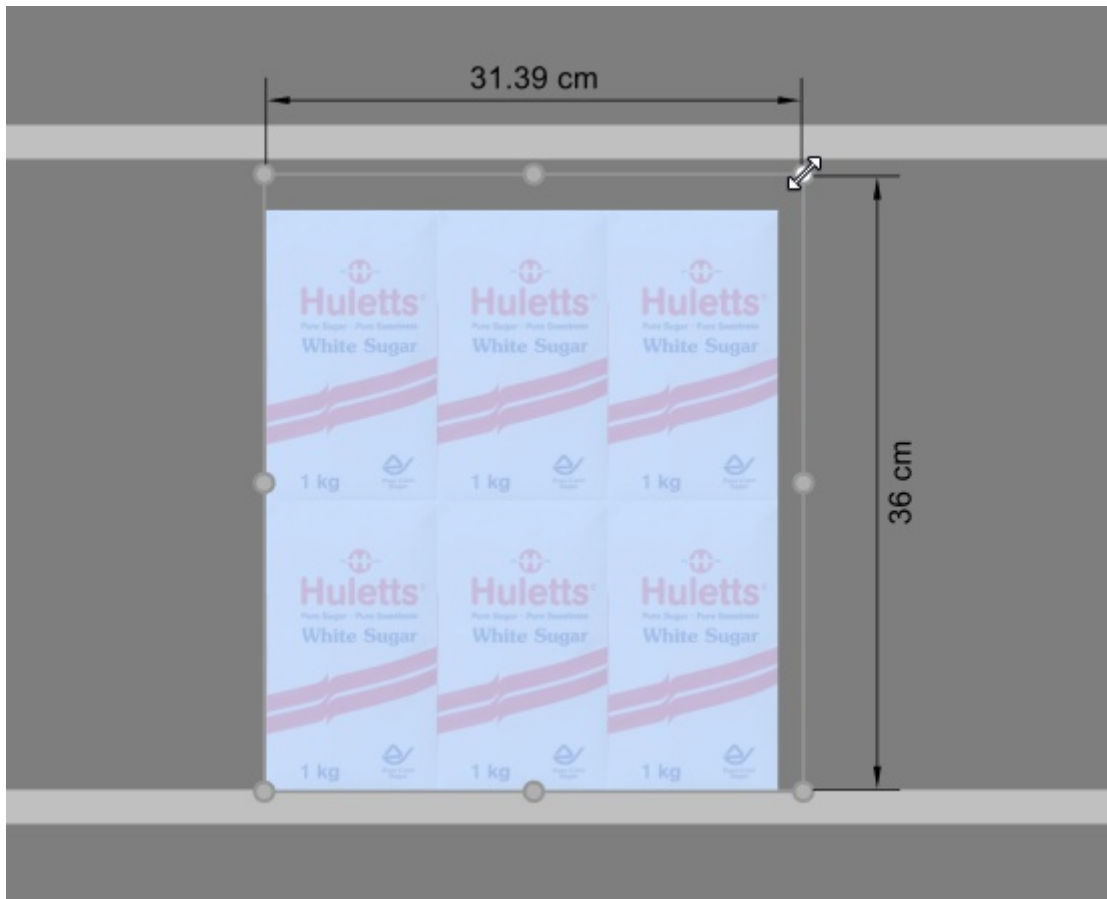
- Возьмитесь за ручку мышью и перетащите** ее в нужном направлении, пока ваши товары не достигнут желаемого количества. Угловые ручки позволяют регулировать в

двух направлениях; в то время как маркеры вдоль кромок позволяют ограничить корректировку одним направлением.

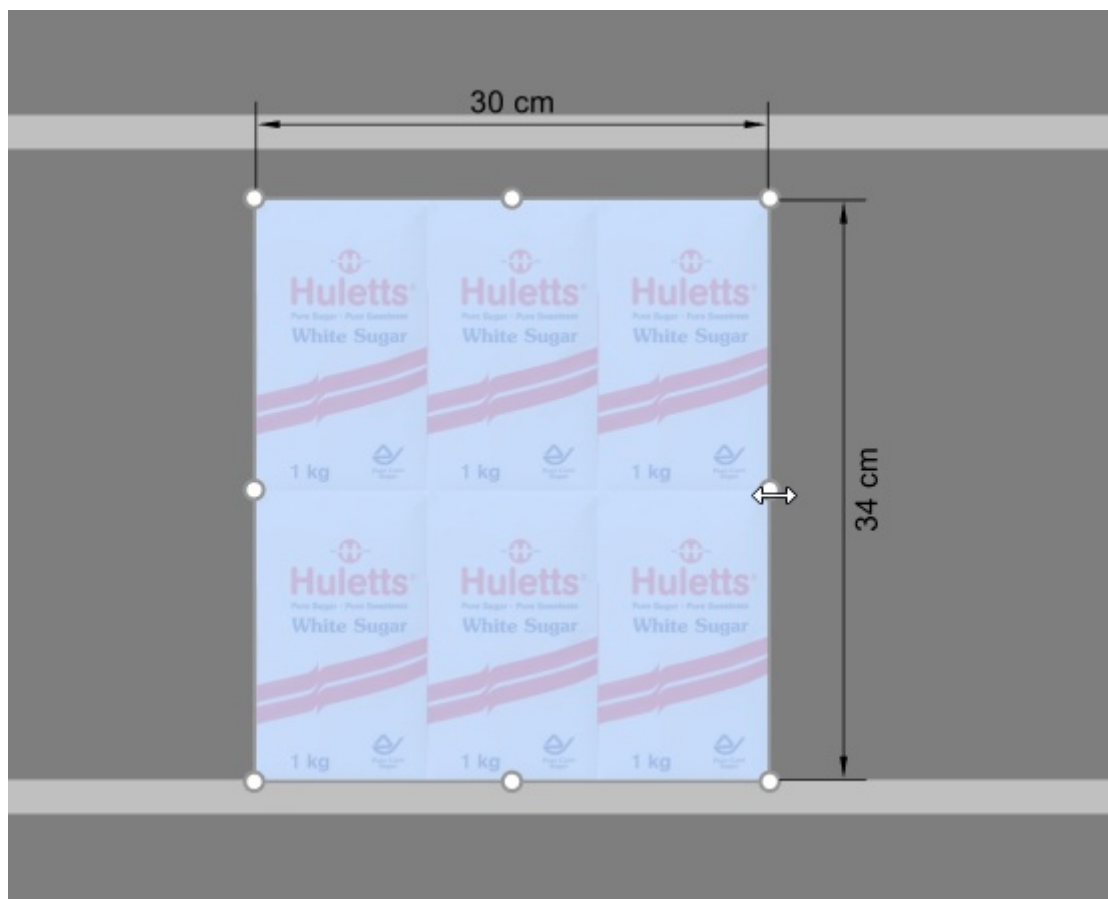


Д. **Отпустите** кнопку мыши, когда вас устроит количество.

Кончик: [См. размеры](#) Полезно видеть пространство, которое нужно выделить для продукта:



Кончик: [См. размеры](#) Также полезно отобразить фактические точные размеры, используемые каждым блоком одинаковых продуктов, нажав на ручку выбранного продукта:



Сочетания клавиш:

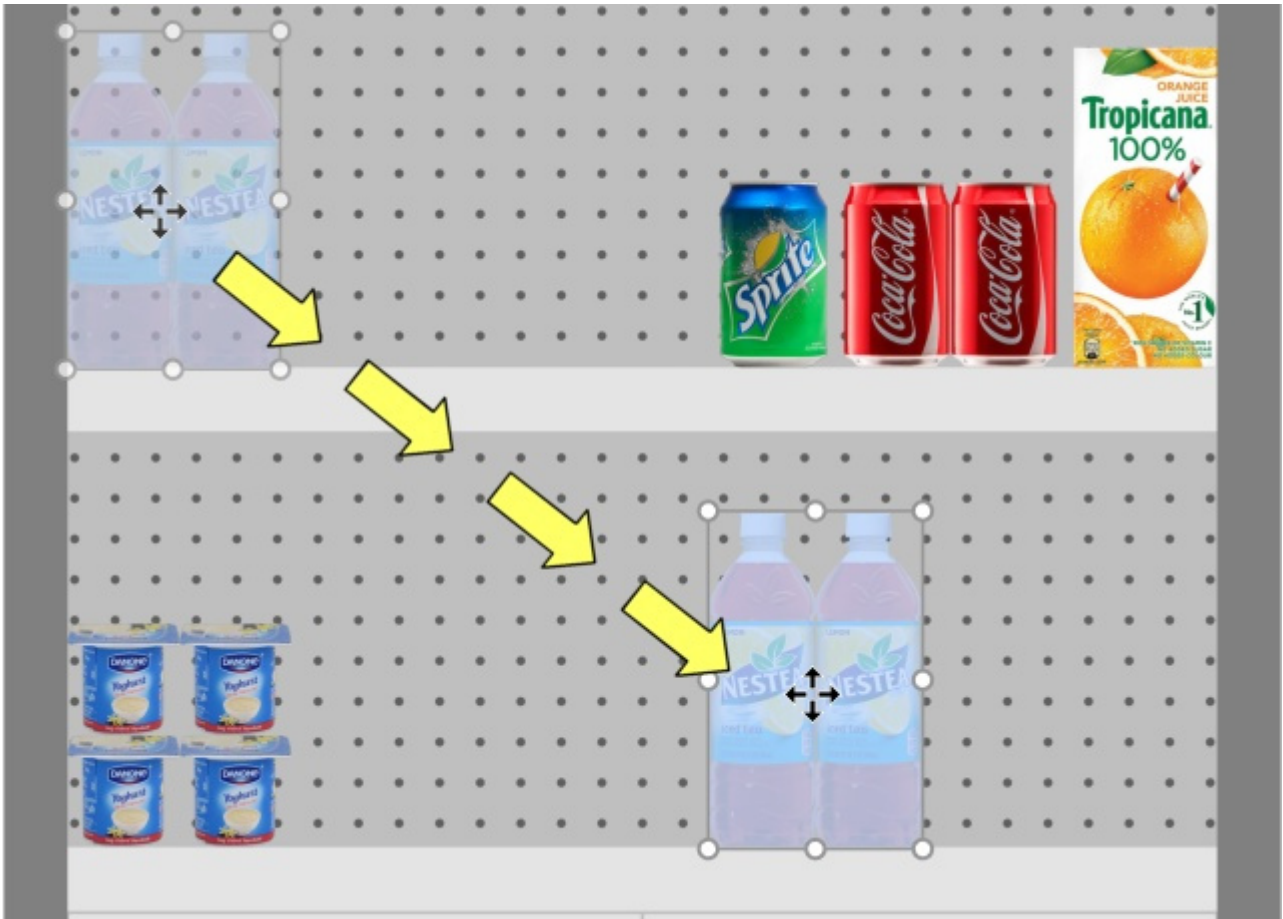
- Увеличение/уменьшение **Фейсинг в ширину**: Удерживайте кнопку **Клавиша Shift** и нажмите кнопку **+** и **-Ключи** на цифровой клавиатуре.
- Увеличение/уменьшение **Фейсинг в высоту**: Удерживайте кнопку **Клавиша пробела** и нажмите кнопку **+** и **-Ключи** на цифровой клавиатуре.

Кончик: Вы также можете задать количество продуктов, указав числовые значения в **Элементс инфо**.

Переместить (Редактировать товары и аксессуары)

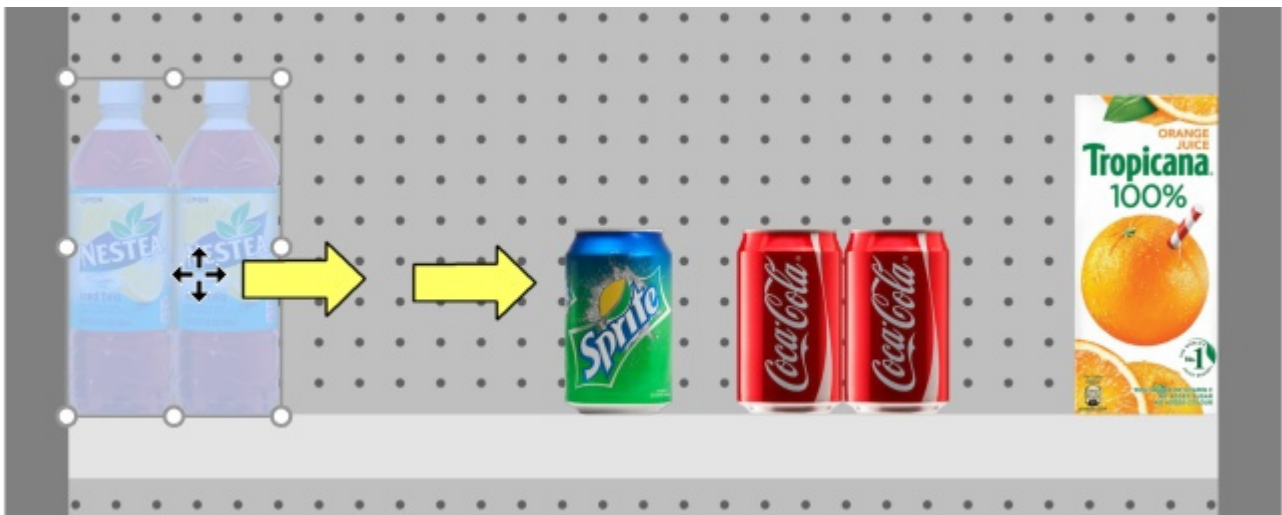
Вы можете перемещать товары с помощью мыши в текущей планеграмме.

- А. Активируйте этот инструмент: **Редактировать товары и аксессуары**.
- Б. **Выберите (Редактировать товары и аксессуары)**.
- В. **Нажмите** и удерживайте **кнопку мыши с указателем над выбранными предметами** и перетащите мышь в нужное новое положение, даже на другой предмет мебели.
- Г. **Отпустите кнопку мыши**. Теперь элементы находятся в новом положении.

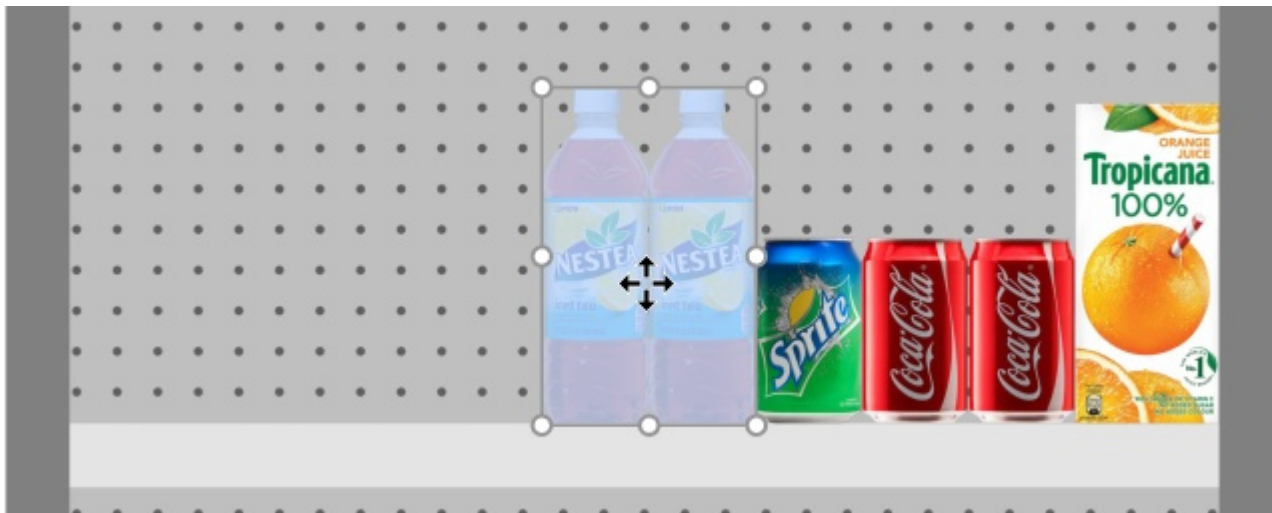


Если между предметами есть пустое пространство, эти зазоры очень легко закрыть благодаря функции обнаружения столкновений:

- А. Выберите элементы.
- Б. Перетащите их на другие элементы.



- В. Остальные предметы будут перемещаться по полке так же, как и в реальном мире:



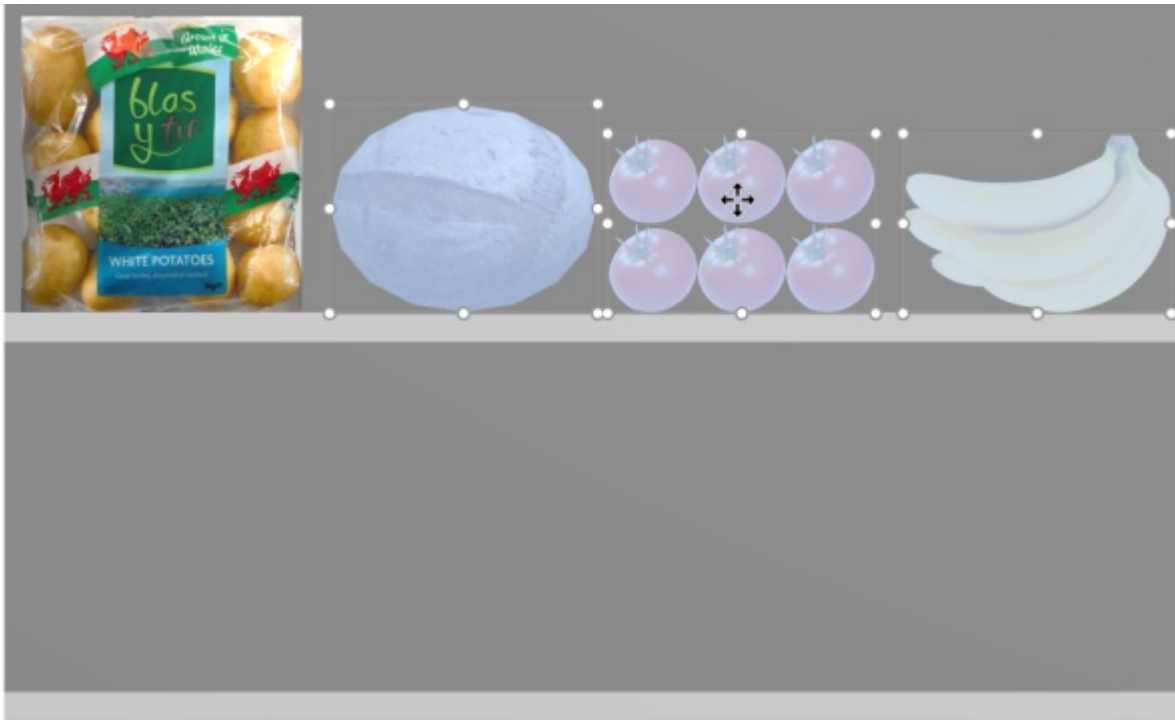
Советы:

- Если вы хотите переместить один или несколько привязанных товаров на полку или наоборот: удерживайте клавишу Shift, пока не уроните продукты на место, тем самым переключая их поведение на лету.
- Бывают случаи, когда может потребоваться временно отключить коллизии, чтобы избежать смещения других продуктов при перемещении продукта. Удерживайте кнопку **С** Для этого нажмите клавишу во время перетаскивания продукта. Коллизии также могут быть полностью отключены в [Столкновение с другими объектами \(Настройки\)](#), или для конкретных продуктов в [Столкновение с другими объектами \(Свойства предмета\)](#) в случае, если они должны перекрываться.
- Вы можете зафиксировать аксессуары на месте ([Аксессуары заблокированы](#)), чтобы предотвратить случайное перемещение имеющихся принадлежностей при перемещении продуктов.
- Чтобы позволить продуктам располагаться на 2 предметах мебели, проконсультируйтесь [Разрешить боковой свес \(Выбранные полки\)](#), [Разрешить боковой свес \(Выбранные задние панели\)](#).
- Вы можете настроить приложение таким образом, чтобы оно автоматически располагалось рядом друг с другом, когда они находятся близко друг к другу ([Автоматическая привязка расстояния](#)).

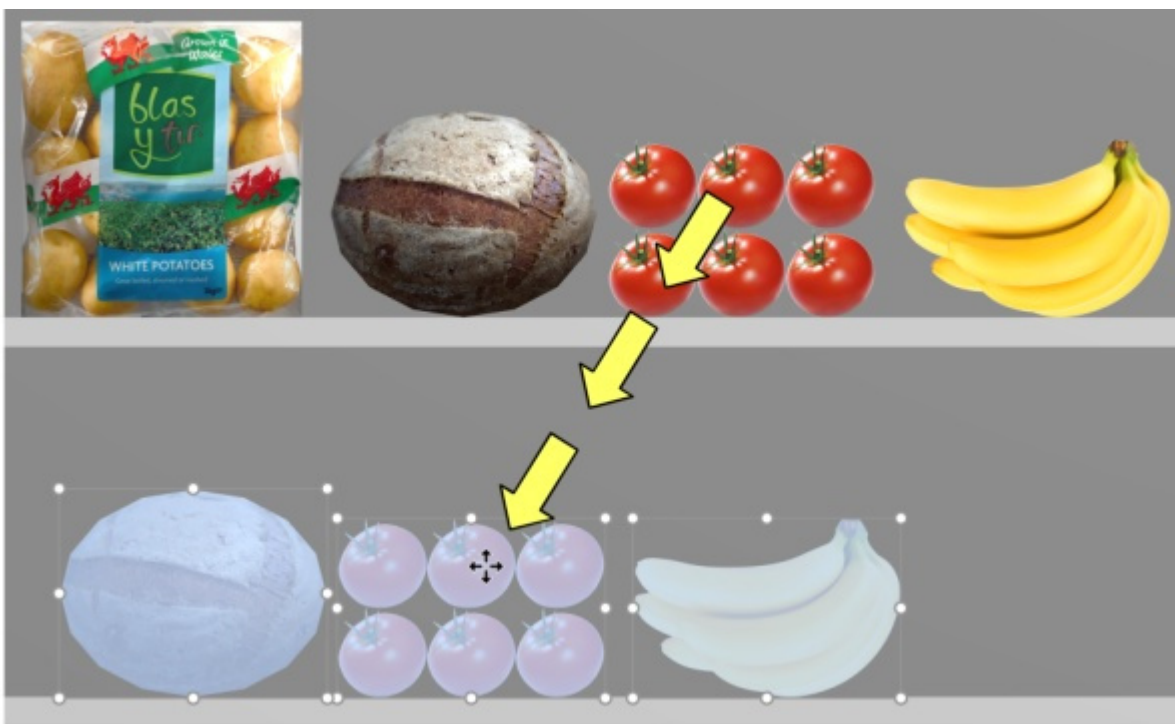
Копирование путем перемещения (Редактировать товары и аксессуары)

Копирование — это почти тот же процесс, что и [Переместить \(Редактировать товары и аксессуары\)](#):

- А. Выберите элементы.



Б. Нажмите **клавишу Ctrl**. Перетащите элементы в нужное место.



Отпустите кнопку мыши. Элементы дублируются в нужном месте.

Важное замечание: Не используйте функцию копирования для создания блока одинаковых товаров. Вместо этого следует настроить количество экземпляров продуктов в [Элементс инфо](#) ([Фейсинг в ширину](#), [Фейсинг в высоту](#)).

Примечание: Обнаружение коллизий автоматически отключается при копировании товаров.

Советы:

- Вы также можете использовать команды с именами [Копировать \(Редактирование\)](#) и [Вставить \(Редактирование\)](#) копировать продукты, даже между разными проектами.

- Когда вы копируете универсальный продукт, создается новый независимый универсальный продукт, который затем можно отредактировать, чтобы иметь отличительные характеристики, такие как размеры, название и т. д. Совещаться [Вставка универсального продукта](#).

Вставка универсального продукта

Иногда вам может потребоваться включить в свои планыграммы некоторые товары, которых нет в вашей базе данных, например, редко используемые товары конкурентов. В этом случае PlanogramBuilder позволяет создавать некоторые типовые товары в виде простых блоков в текущей планеграмме.

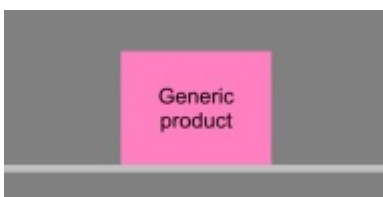
- Сочетание клавиш: **N**

Резолюция:

- А. Нажмите на **Вставка универсального продукта** на панели инструментов или в основном **меню** > **Редактирование**.
- Б. Способ размещения товара зависит от того, где вы хотите его разместить:
 - А. Чтобы разместить его на полке, наведите курсор мыши на ту область полки, куда вы хотите добавить товар.
 - Б. Чтобы разместить его на задней панели, удерживая **клавишу Shift**, наведите курсор мыши на область задней панели, куда вы хотите добавить товар.
- В. Щелкните левой кнопкой мыши, чтобы подтвердить и создать универсальный продукт.
- Г. Каждый универсальный продукт имеет значения по умолчанию при создании. Чтобы настроить его свойства, выполните следующие действия.
 - А. Активируйте задачу с именем [Свойства предмета](#).
 - Б. Изменить название, цвет, размеры, количество обличовок и т. д.

Примечания:

- Универсальные продукты имеют значения по умолчанию при создании. Вы можете
- Типовые товары всегда представлены в виде простых коробок без изображения.
- В стандартном виде на лицевой стороне отображается текстовая этикетка, показывающая название продукта, если он был определен. В [Схематичный вид](#), на этикетке может отображаться различная информация в зависимости от Схематичный вид (Настройки).
- Вы также можете указать шрифт для этикеток универсальных продуктов ([Лицо шрифта](#), [Высота шрифта](#)).
- Универсальные продукты сохраняются только в текущем проекте, но не в базе данных. Если вы хотите добавить товары в базу данных (чтобы они отображались в каталоге), проконсультируйтесь [База Данных](#) для получения подробных инструкций.
- Если вы копируете универсальный продукт (см. [Копирование путем перемещения](#) ()), он создает новый независимый дженерик продукта, который затем может быть отредактирован для получения отличительных характеристик.



Пример блока дженерика товара с названием.

Выровнять и Космос (товары и аксессуары)

Существует ряд удобных команд для распределения нескольких товаров по полкам.

Резолюция:

- А. Активируйте этот инструмент: [Редактировать товары и аксессуары](#).
- Б. Выберите продукты для выравнивания. Они подсвечиваются, и отображается указатель перемещения.
- В. Нажмите на одну из команд выравнивания на панели инструментов редактирования объекта или в **Главное меню > Редактирование > Выровнять и Космос**.
- Г. Теперь продукты перемещаются соответствующим образом, как описано ниже.

Прим: Обнаружение коллизий автоматически отключается при выравнивании или расстановке интервалов.

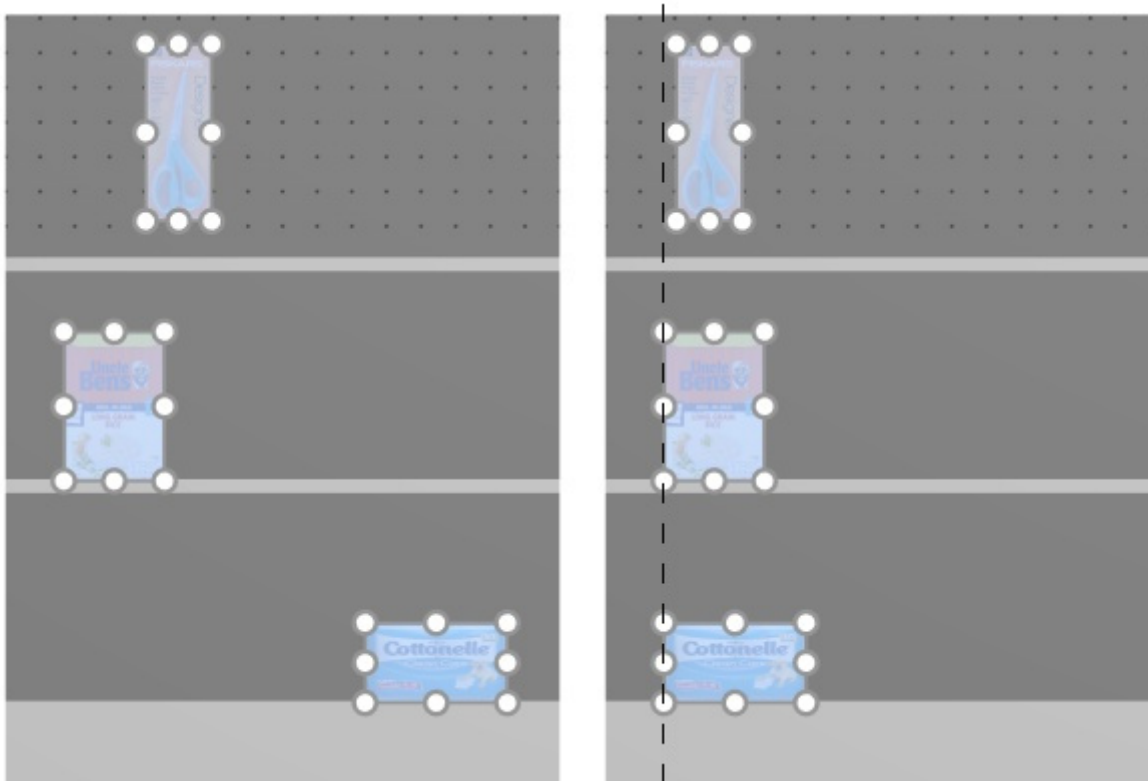
Важный совет: Пожалуйста, не забудьте ознакомиться с описанием [Пространство влияет на каждую обложку](#) потому что этот параметр влияет на способ Применяются команды интервалов.

Доступны следующие команды:

Прижать к левому краю (товары и аксессуары)

Выровнять выбранные объекты по горизонтали по их крайнему левому краю.

- Сочетание клавиш: **Ctrl + L**



Изображение слева: До выравнивания

Изображение справа: Прижать к левому краю (товары и аксессуары)

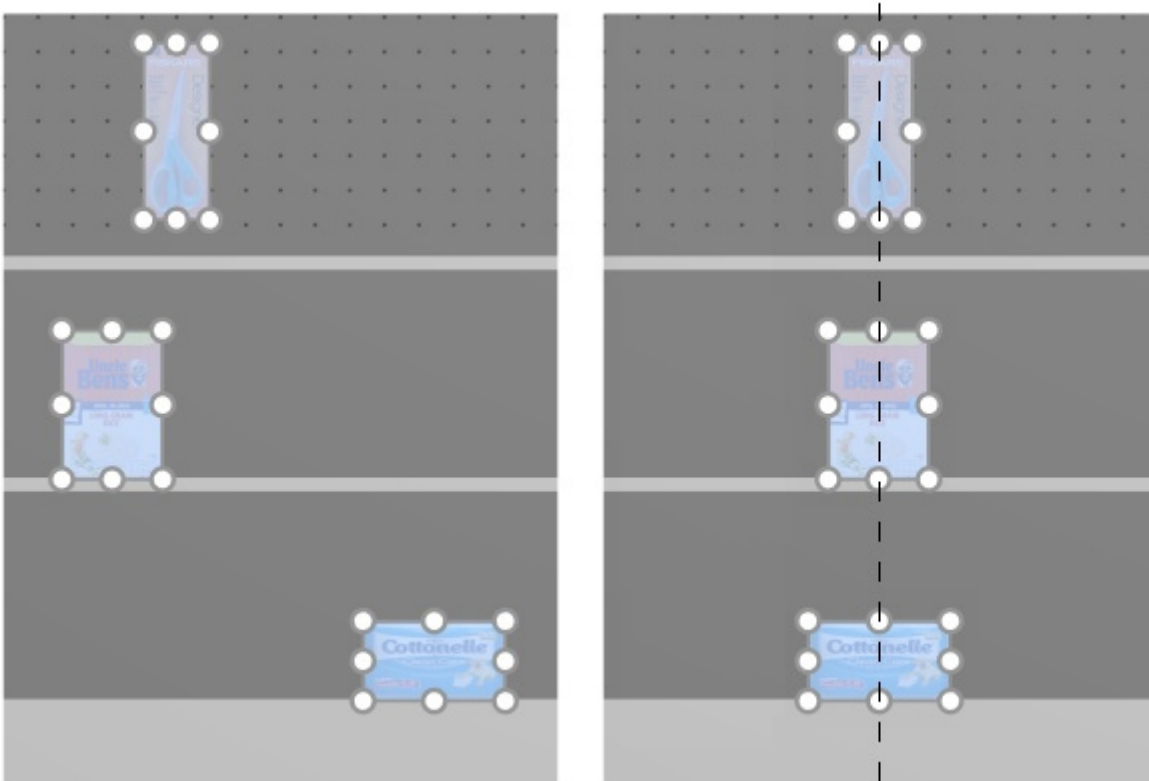
Примечания:

- Продукты, которые находятся на пегбордах, перемещаются в отверстие, которое находится ближе всего к виртуальной линии выравнивания, поэтому не совсем левое выравнивание с другими продуктами.
- Эту команду можно также применить к предметам, размещенным на нескольких предметах мебели, если предметы мебели расположены рядом, параллельно и не слишком далеко друг от друга.

По центру по горизонтали (товары и аксессуары)

Выровнять выбранные объекты по центру по горизонтали.

- Сочетание клавиш: **Ctrl + E**



Изображение слева: До выравнивания

Изображение справа: По центру по горизонтали (товары и аксессуары)

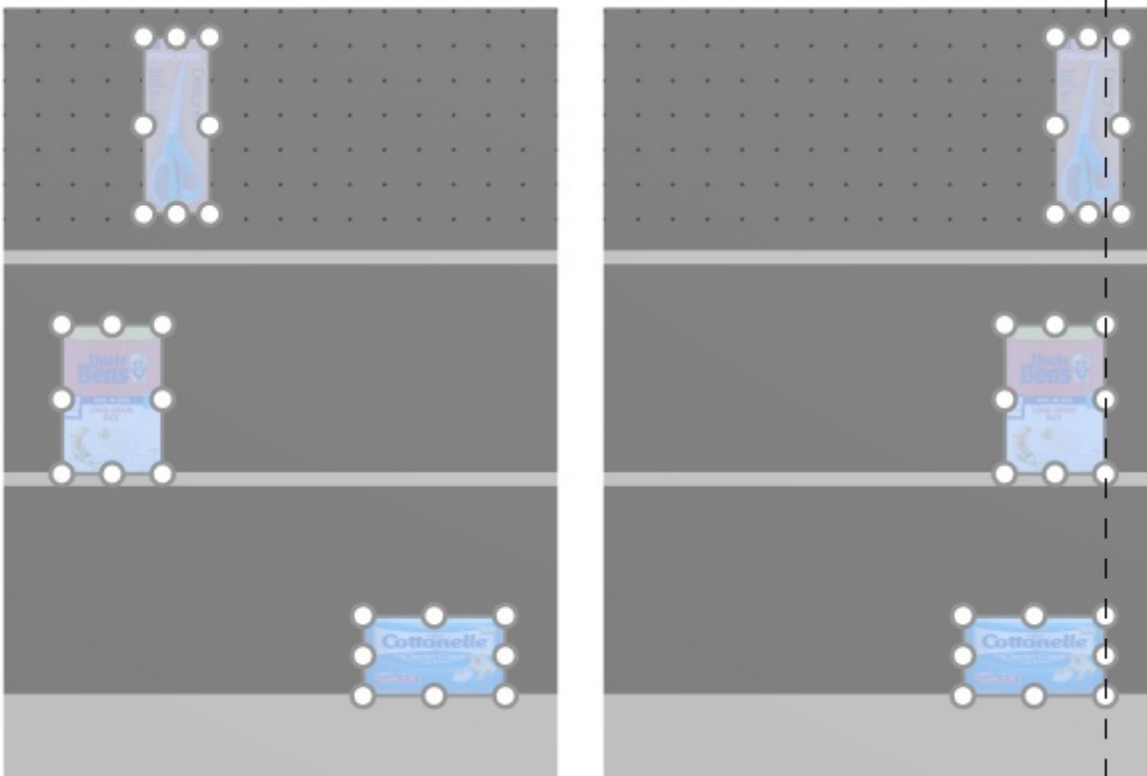
Примечания:

- Продукты, которые находятся на пегбордах, перемещаются в отверстие, которое находится ближе всего к виртуальной линии выравнивания, поэтому не всегда точно выровнены с другими продуктами.
- Эту команду можно также применить к предметам, размещенным на нескольких предметах мебели, если предметы мебели расположены рядом, параллельно и не слишком далеко друг от друга.

Прижать к правому краю (товары и аксессуары)

Выравнивание выбранных объектов по горизонтали по их крайнему правому краю.

- Сочетание клавиш: **Ctrl + R**



Изображение слева: До выравнивания

Изображение справа: Прижать к правому краю (товары и аксессуары)

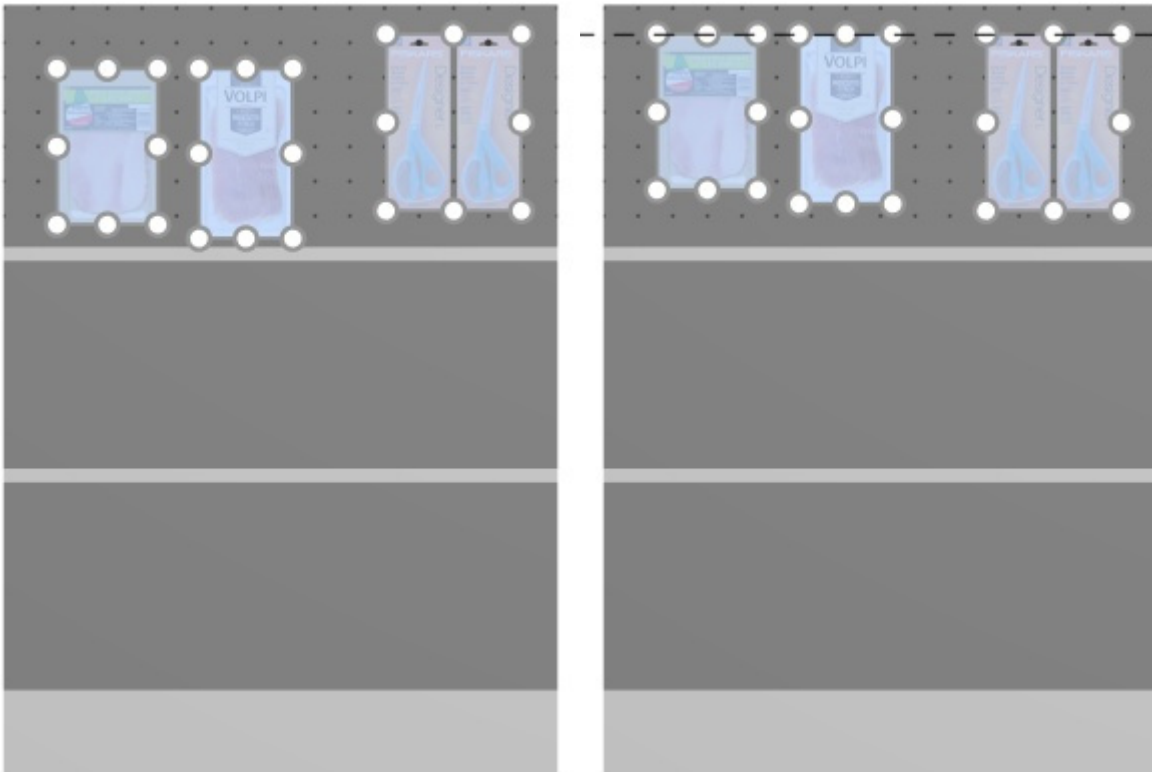
Примечания:

- Продукты, которые находятся на пегбордах, перемещаются в отверстие, которое находится ближе всего к виртуальной линии выравнивания, поэтому не совсем левое выравнивание с другими продуктами.
- Эту команду можно также применить к предметам, размещенным на нескольких предметах мебели, если предметы мебели расположены рядом, параллельно и не слишком далеко друг от друга.

Прижать к верхнему краю (товары и аксессуары)

Выравнивание выбранных объектов по вертикали до их самого верхнего края.

- Сочетание клавиш: **Ctrl + T**



Изображение слева: До выравнивания

Изображение справа: Прижать к верхнему краю (товары и аксессуары)

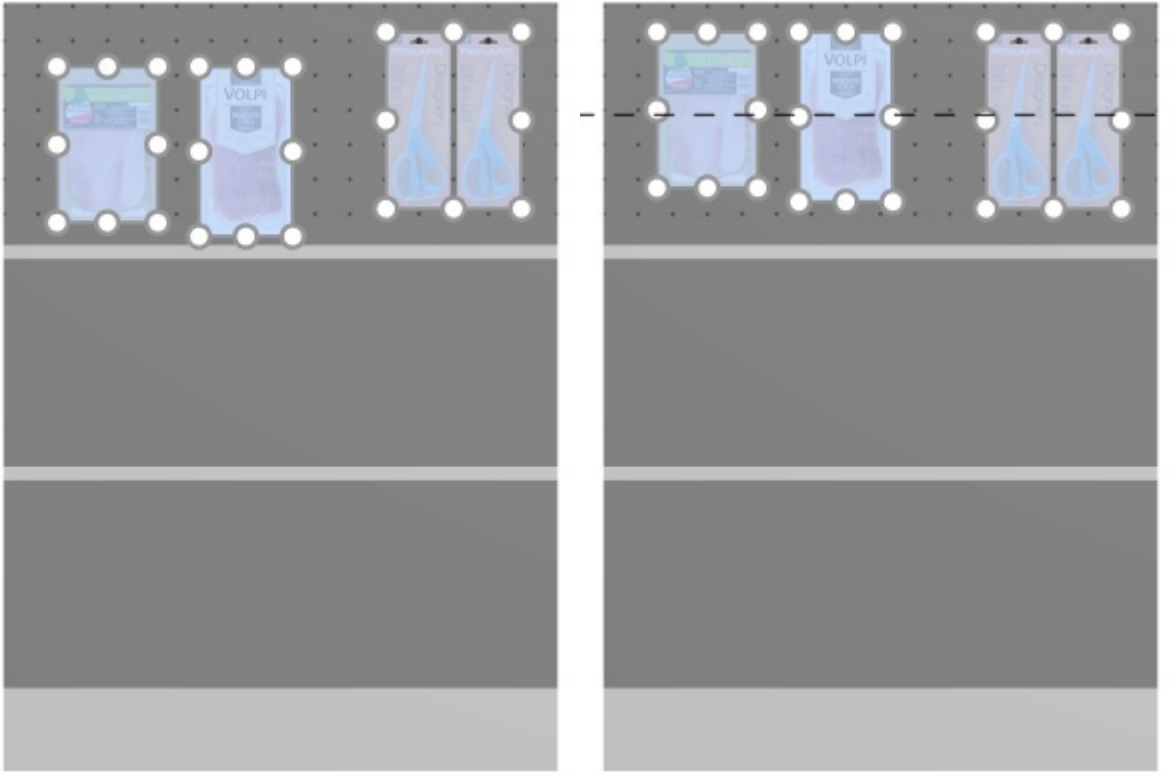
Примечания:

- Продукты, которые находятся на пегбордах, перемещаются в отверстие, которое находится ближе всего к виртуальной линии выравнивания, поэтому не совсем левое выравнивание с другими продуктами.
- Эту команду можно также применить к предметам, размещенным на нескольких предметах мебели, если предметы мебели расположены рядом, параллельно и не слишком далеко друг от друга.

По центру по вертикали (товары и аксессуары)

Выровнять выбранные объекты по центру по вертикали.

- Сочетание клавиш: **Ctrl + M**



Изображение слева: До выравнивания

Изображение справа: По центру по вертикали (товары и аксессуары) Прижать к верхнему краю (товары и аксессуары)

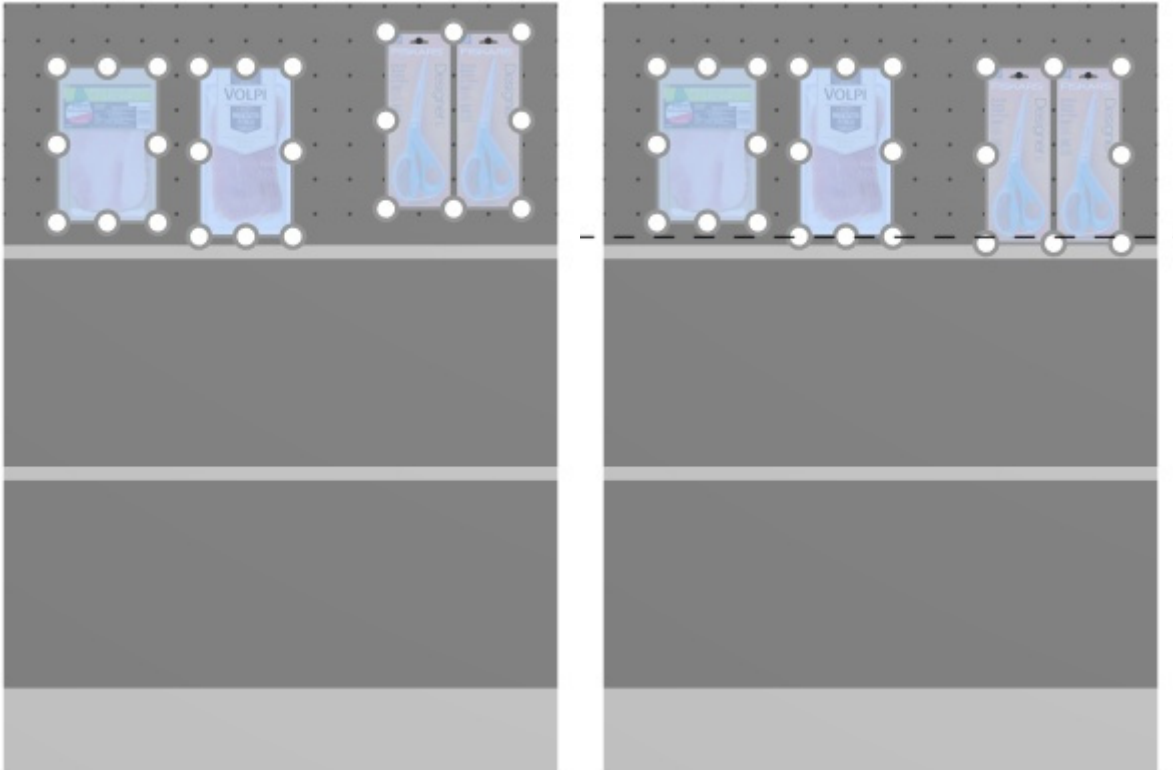
Примечания:

- Продукты, которые находятся на пегбордах, перемещаются в отверстие, которое находится ближе всего к виртуальной линии выравнивания, поэтому не всегда точно выровнены с другими продуктами.
- Эту команду можно также применить к предметам, размещенным на нескольких предметах мебели, если предметы мебели расположены рядом, параллельно и не слишком далеко друг от друга.

Прижать к нижнему краю (товары и аксессуары)

Выравнивание выбранных объектов по вертикали до их самого нижнего края.

- Сочетание клавиш: **Ctrl + B**



Изображение слева: До выравнивания

Изображение справа: Прижать к нижнему краю (товары и аксессуары)

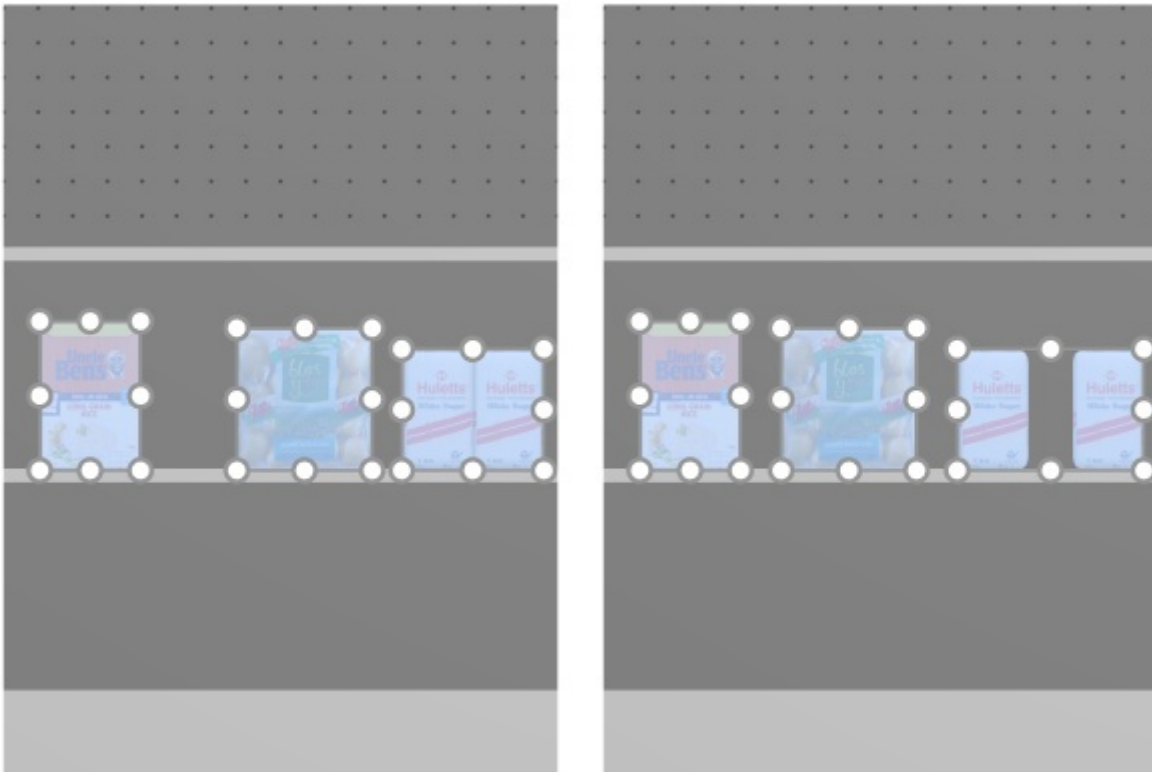
Примечания:

- Продукты, которые находятся на пегбордах, перемещаются в отверстие, которое находится ближе всего к виртуальной линии выравнивания, поэтому не совсем левое выравнивание с другими продуктами.
- Эту команду можно также применить к предметам, размещенным на нескольких предметах мебели, если предметы мебели расположены рядом, параллельно и не слишком далеко друг от друга.

Выровнять по горизонтали (товары и аксессуары)

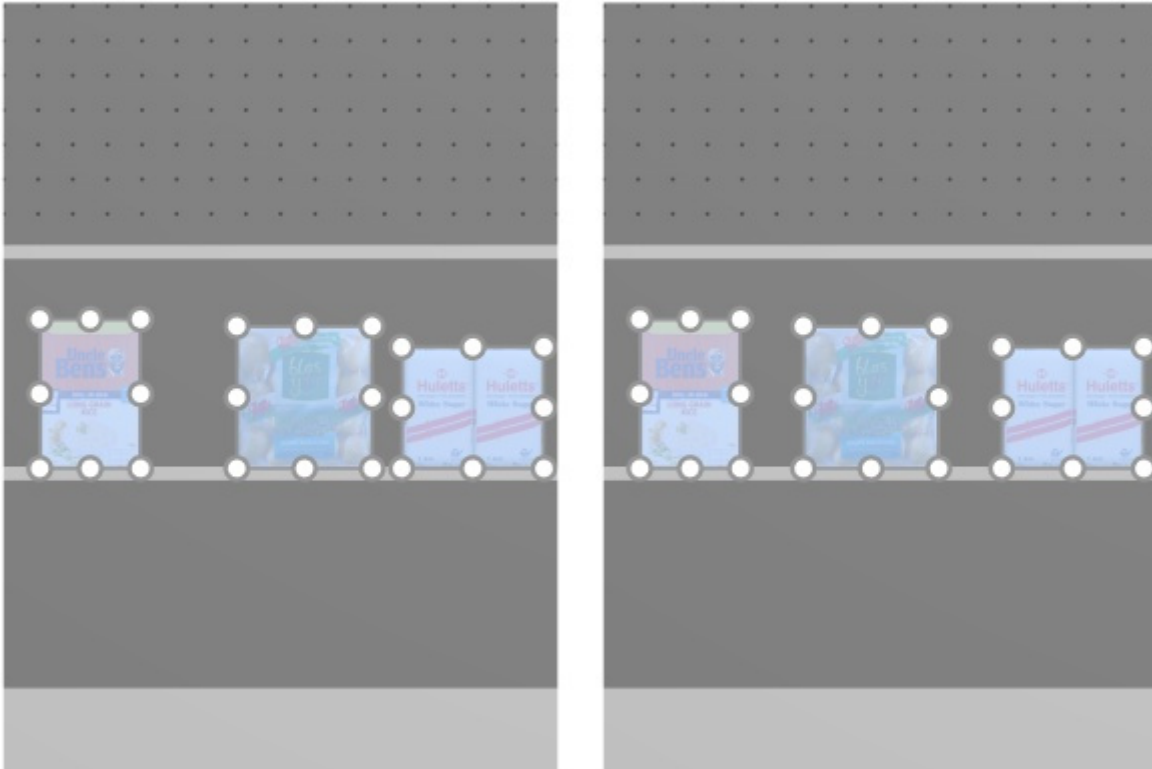
Распределите выбранные объекты по горизонтали с равным расстоянием между ними, не изменяя общее используемое пространство.

Для групп из нескольких одинаковых товаров по ширине с [Ширина щели](#), эффект варьируется в зависимости от названного параметра [Пространство влияет на каждую облицовку](#) как показано в примерах ниже.



Изображение слева: До интервала

Изображение справа: Выровнять по горизонтали (Пространство влияет на каждую обложку галочка)



Изображение слева: До интервала

Изображение справа: Выровнять по горизонтали (Пространство влияет на каждую облицовку галочка не отмечена)

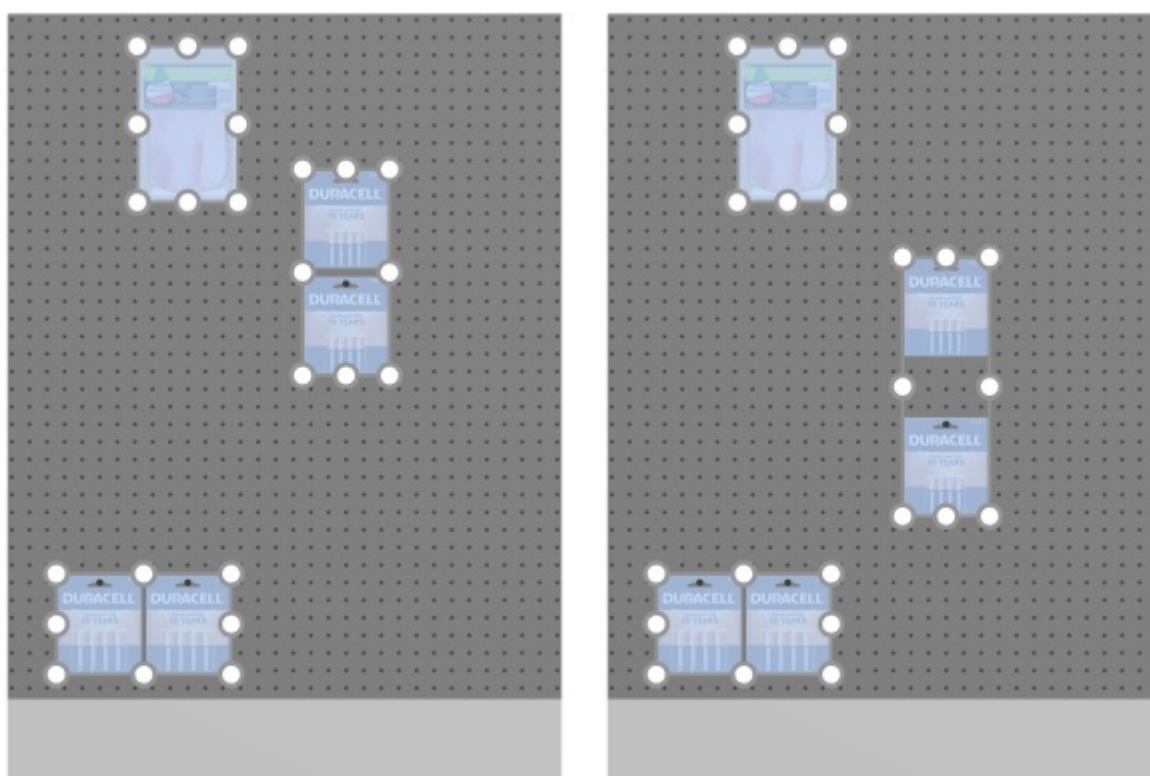
Примечания:

- Продукты, которые находятся на пегбордах, перемещаются в ближайшее отверстие, чтобы получить равное расстояние, поэтому это не обязательно приводит к равному расстоянию.
- Эту команду можно также применить к предметам, размещенным на нескольких предметах мебели, если предметы мебели расположены рядом, параллельно и не слишком далеко друг от друга.

Выровнять по вертикали (товары и аксессуары)

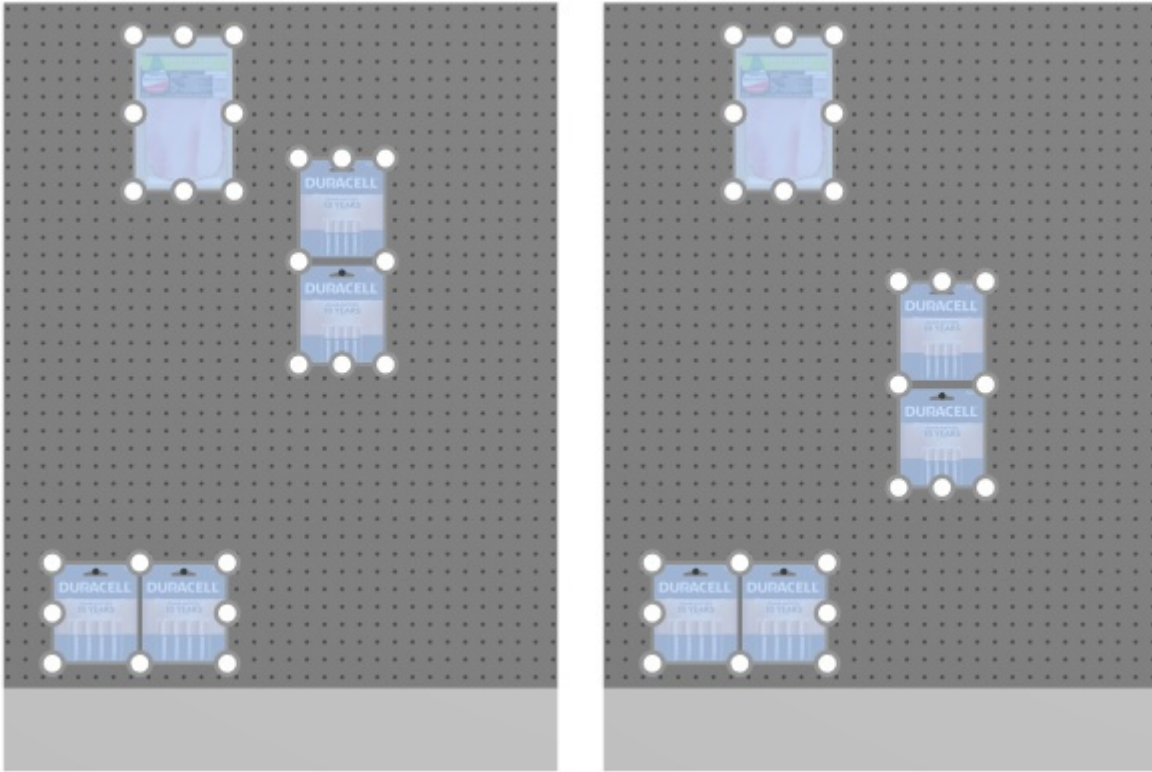
Распределите выбранные объекты вертикально с равным расстоянием между ними, не изменяя общее используемое пространство.

Для групп из нескольких одинаковых товаров по высоте с [Отступ высоты](#), эффект варьируется в зависимости от названного параметра [Пространство влияет на каждую облицовку](#) как показано в примерах ниже.



Изображение слева: До интервала

Изображение справа: Выровнять по вертикали (Пространство влияет на каждую облицовку галочка)



Изображение слева: До интервала

Изображение справа: Выровнять по вертикали (Пространство влияет на каждую облицовку галочка не отмечена)

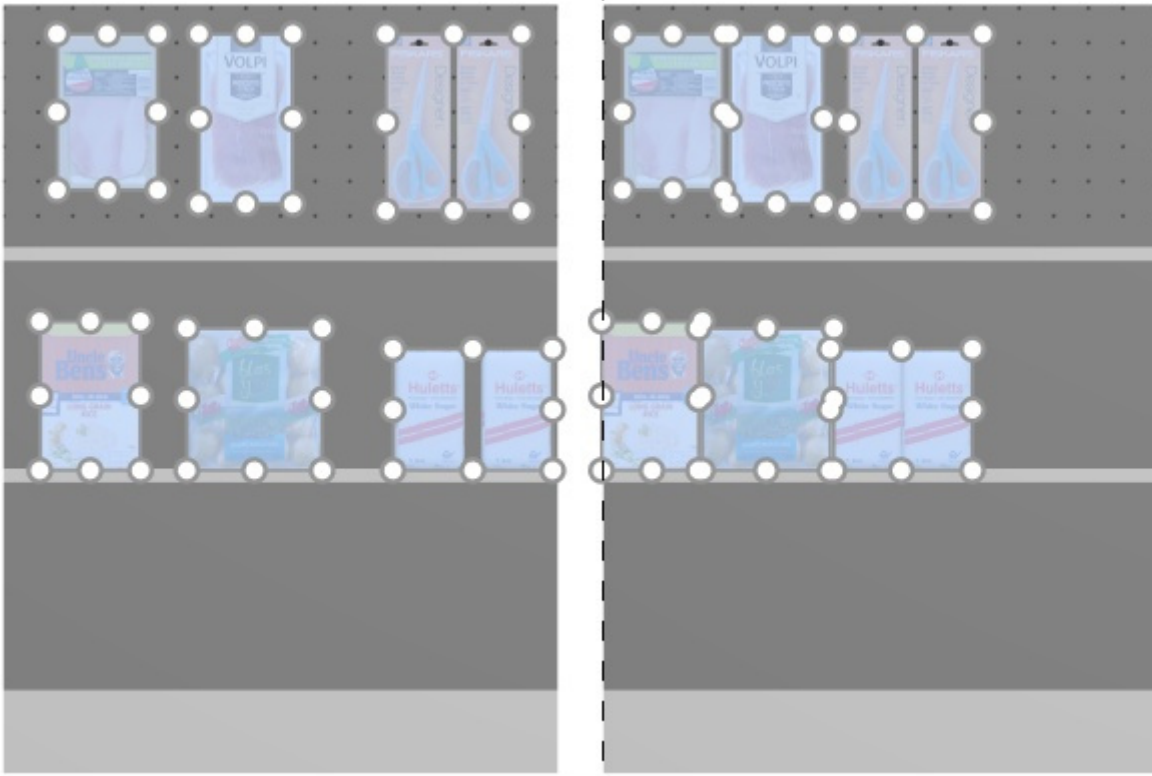
Примечания:

- Продукты, которые находятся на пегбордах, перемещаются в ближайшее отверстие, чтобы получить равное расстояние, поэтому это не обязательно приводит к равному расстоянию.
- Эту команду можно также применить к предметам, размещенным на нескольких предметах мебели, если предметы мебели расположены рядом, параллельно и не слишком далеко друг от друга.

Затяните слева от полки. (товары и аксессуары)

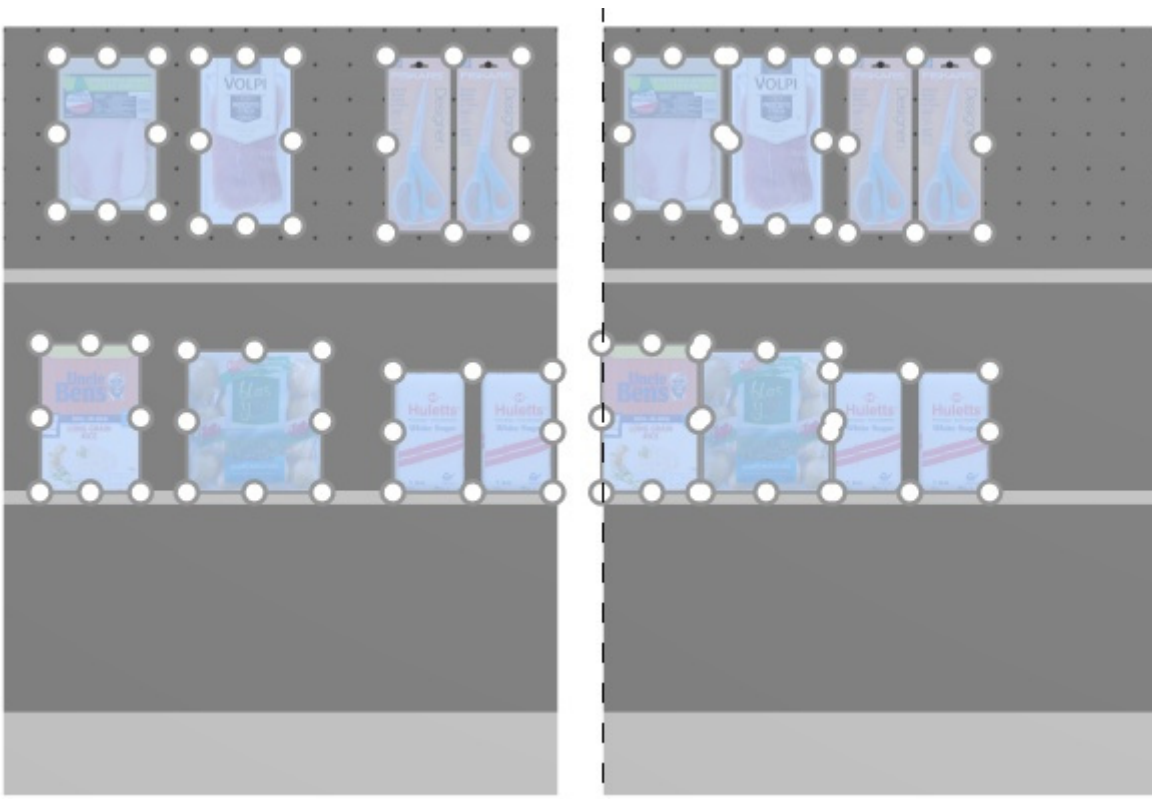
Сгруппируйте выбранные продукты по левому краю соответствующих полок или рядов.

Для групп из нескольких одинаковых товаров по ширине с [Ширина щели](#), эффект варьируется в зависимости от названного параметра [Пространство влияет на каждую облицовку](#) как показано в примерах ниже.



Изображение слева: До интервала

Изображение справа: Затяните слева от полки. (Пространство влияет на каждую облицовку галочка)



Изображение слева: До интервала

Изображение справа: Затяните слева от полки. (Пространство влияет на каждую облицовку галочка не отмечена)

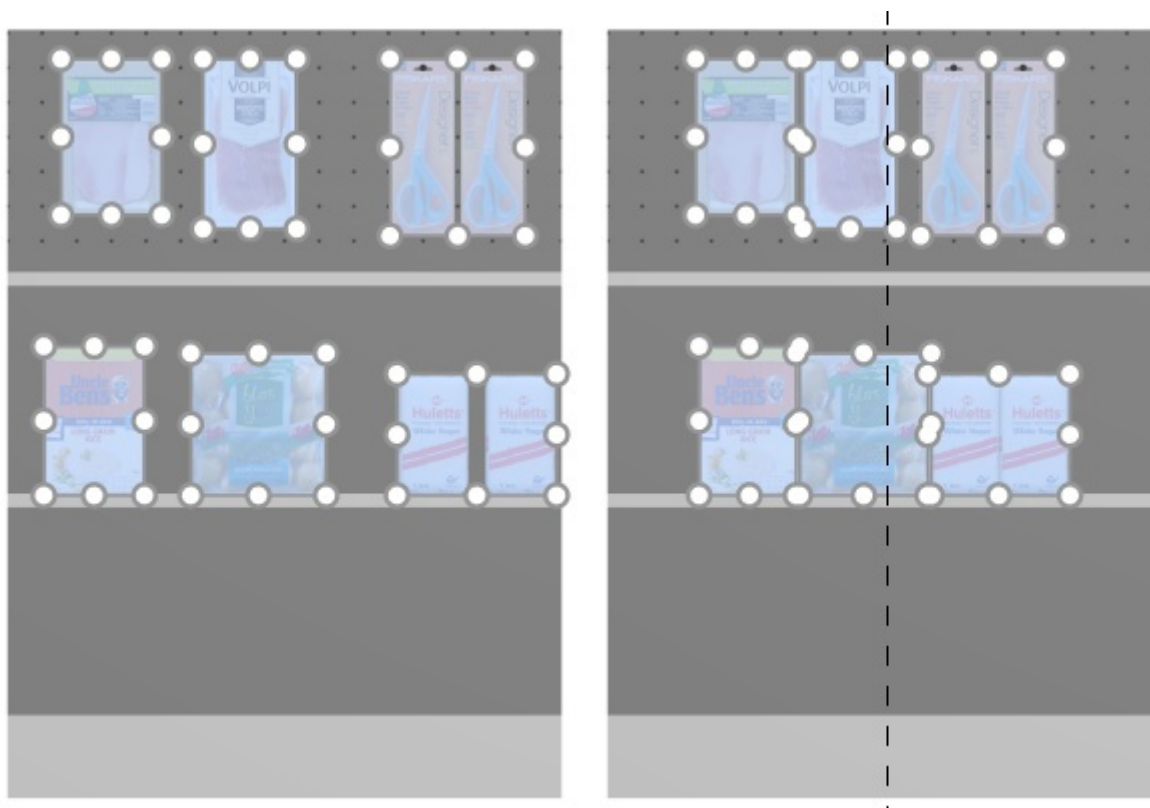
Примечания:

- Продукты, которые находятся на пегбордах, перемещаются в ближайшее отверстие, чтобы получить равное расстояние, поэтому это не обязательно приводит к равному расстоянию.
- Эту команду можно также применить к предметам, размещенным на нескольких предметах мебели, если предметы мебели расположены рядом, параллельно и не слишком далеко друг от друга.
- Если вы разрешили [Разрешить боковой свес \(Выбранные полки\)](#)/ [Разрешить боковой свес \(Выбранные задние панели\)](#) где размещены выбранные товары, PlanogramBuilder по-прежнему пытается уместить товары в физических границах полок/рядов. Но если выбранные товары помещаются только на полке/ряду с выступом, применяется минимально возможный свес.

Затяните до центра полки (товары и аксессуары)

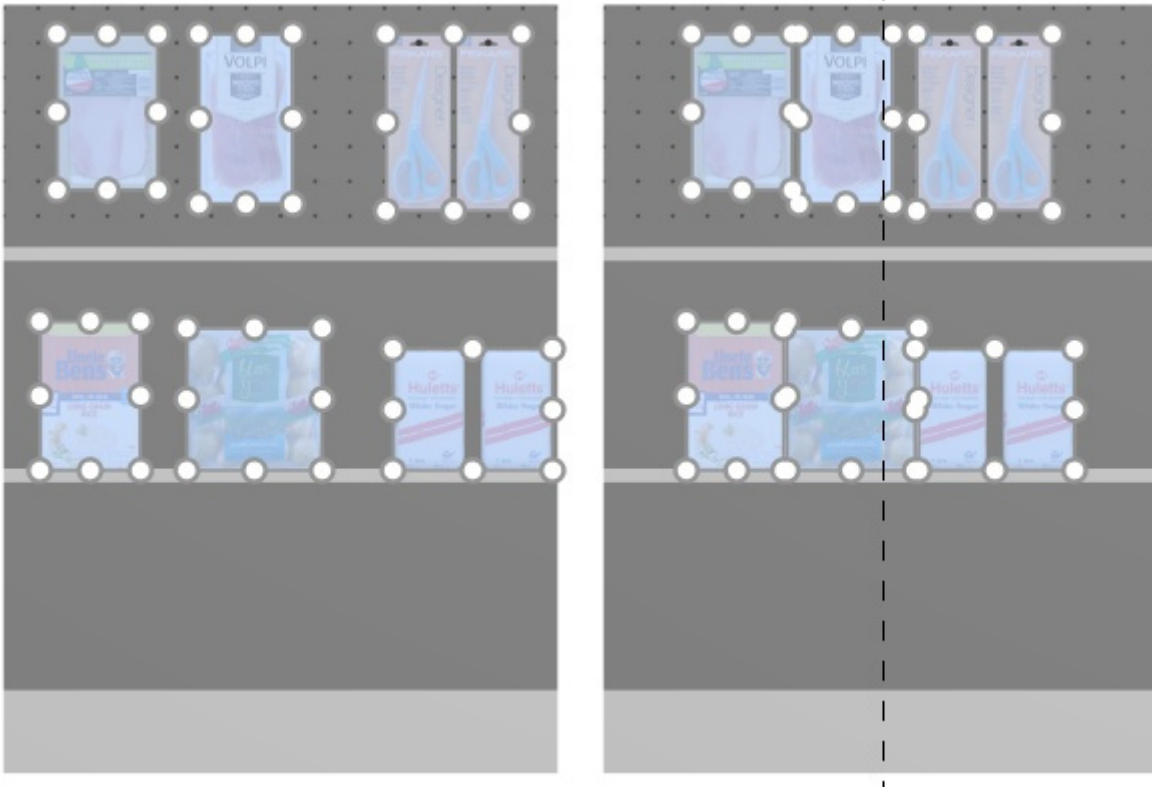
Сгруппируйте выбранные продукты в центре соответствующих полок или рядов.

Для групп из нескольких одинаковых товаров по ширине с [Ширина щели](#), эффект варьируется в зависимости от названного параметра [Пространство влияет на каждую облицовку](#) как показано в примерах ниже.



Изображение слева: До интервала

Изображение справа: Затяните до центра полки (Пространство влияет на каждую облицовку галочка)



Изображение слева: До интервала

Изображение справа: Затяните до центра полки (Пространство влияет на каждую облицовку галочка не отмечена)

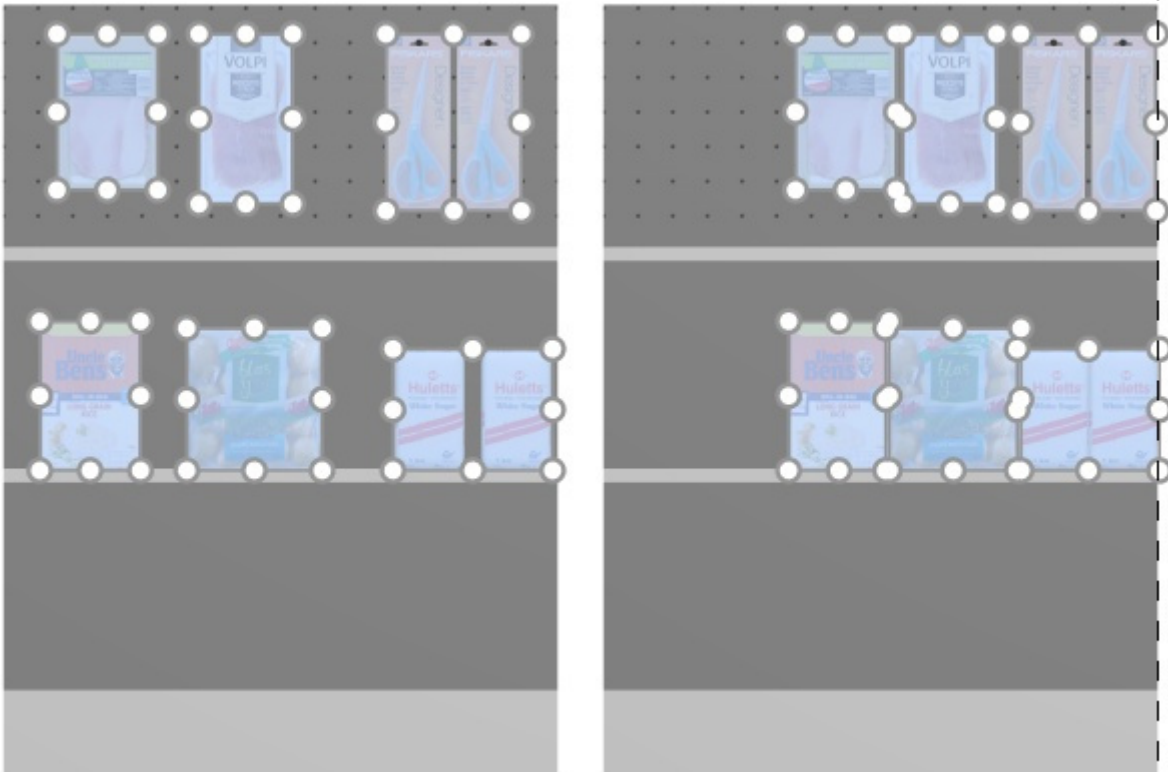
Примечания:

- Продукты, которые находятся на пегбордах, перемещаются в ближайшее отверстие, чтобы получить равное расстояние, поэтому это не обязательно приводит к равному расстоянию.
- Эту команду можно также применить к предметам, размещенным на нескольких предметах мебели, если предметы мебели расположены рядом, параллельно и не слишком далеко друг от друга.
- Если вы разрешили [Разрешить боковой свес \(Выбранные полки\)](#)/ [Разрешить боковой свес \(Выбранные задние панели\)](#) где размещены выбранные товары, PlanogramBuilder по-прежнему пытается уместить товары в физических границах полок/рядов. Но если выбранные товары помещаются только на полке/ряду с выступом, применяется минимально возможный свес.

Затяните справа от полки (товары и аксессуары)

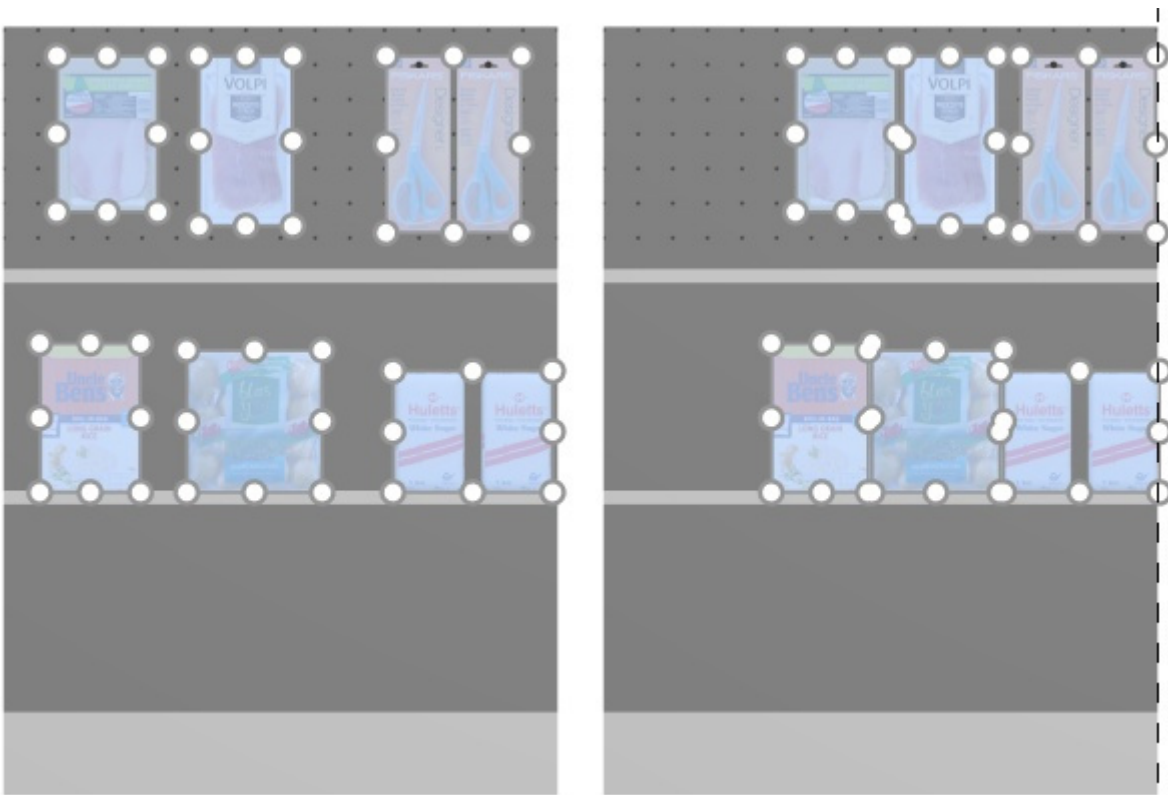
Сгруппируйте выбранные продукты у правого края соответствующих полок или рядов.

Для групп из нескольких одинаковых товаров по ширине с [Ширина щели](#), эффект варьируется в зависимости от названного параметра [Пространство влияет на каждую облицовку](#) как показано в примерах ниже.



Изображение слева: До интервала

Изображение справа: Затяните справа от полки (Пространство влияет на каждую обложку галочка)



Изображение слева: До интервала

Изображение справа: Затяните справа от полки (Пространство влияет на каждую облицовку галочка не отмечена)

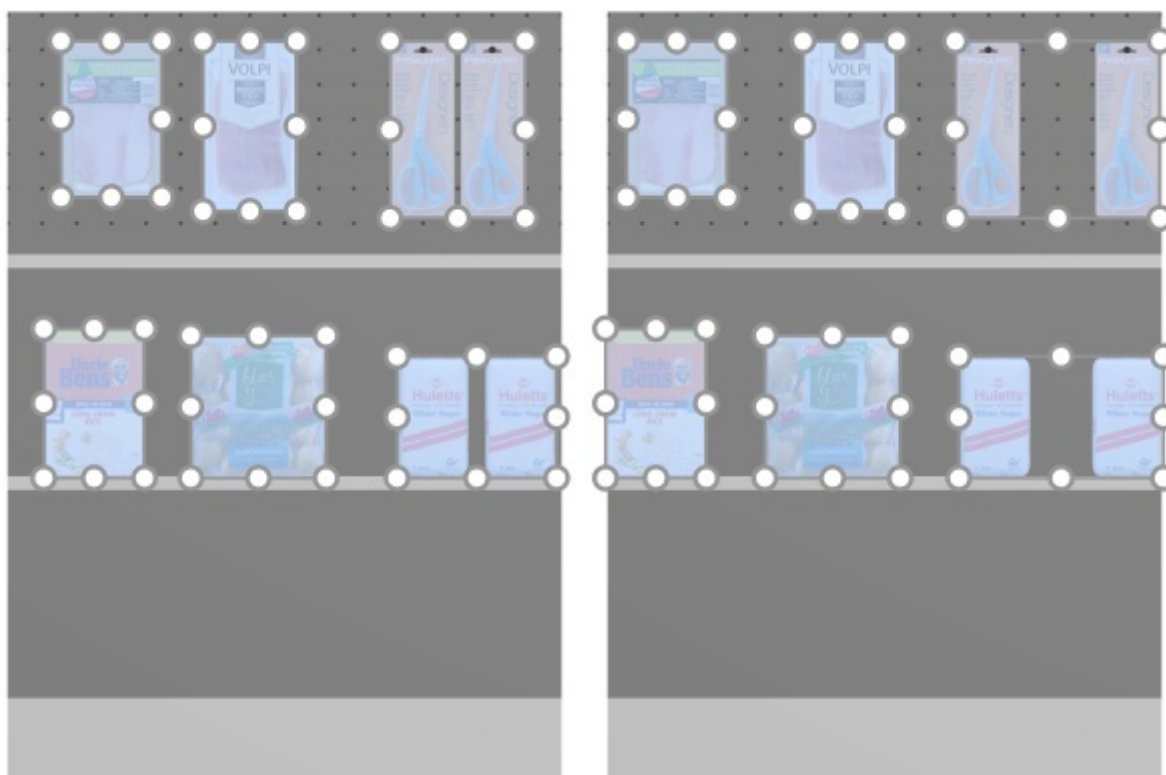
Примечания:

- Продукты, которые находятся на пегбордах, перемещаются в ближайшее отверстие, чтобы получить равное расстояние, поэтому это не обязательно приводит к равному расстоянию.
- Эту команду можно также применить к предметам, размещенным на нескольких предметах мебели, если предметы мебели расположены рядом, параллельно и не слишком далеко друг от друга.
- Если вы разрешили [Разрешить боковой свес \(Выбранные полки\)](#)/ [Разрешить боковой свес \(Выбранные задние панели\)](#) где размещены выбранные товары, PlanogramBuilder по-прежнему пытается уместить товары в физических границах полок/рядов. Но если выбранные товары помещаются только на полке/ряду с выступом, применяется минимально возможный свес.

Распределить по полке (товары и аксессуары)

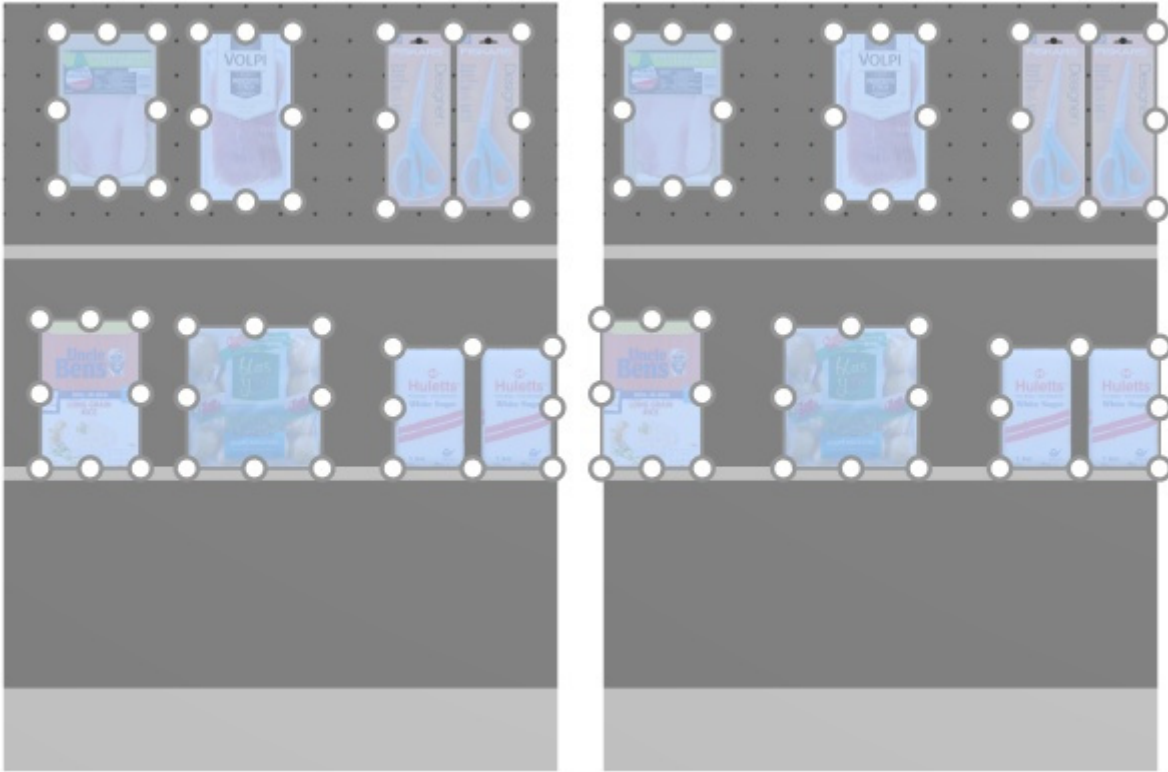
Распределите выбранные товары на равном расстоянии друг от друга по всей ширине соответствующих полок или рядов.

Для групп из нескольких одинаковых товаров по ширине с [Ширина щели](#), эффект варьируется в зависимости от названного параметра [Пространство влияет на каждую облицовку](#) как показано в примерах ниже.



Изображение слева: До интервала

Изображение справа: Распределить по полке (Пространство влияет на каждую облицовку галочка)



Изображение слева: До интервала

Изображение справа: Распределить по полке (Пространство влияет на каждую облицовку галочка не отмечена)

Примечания:

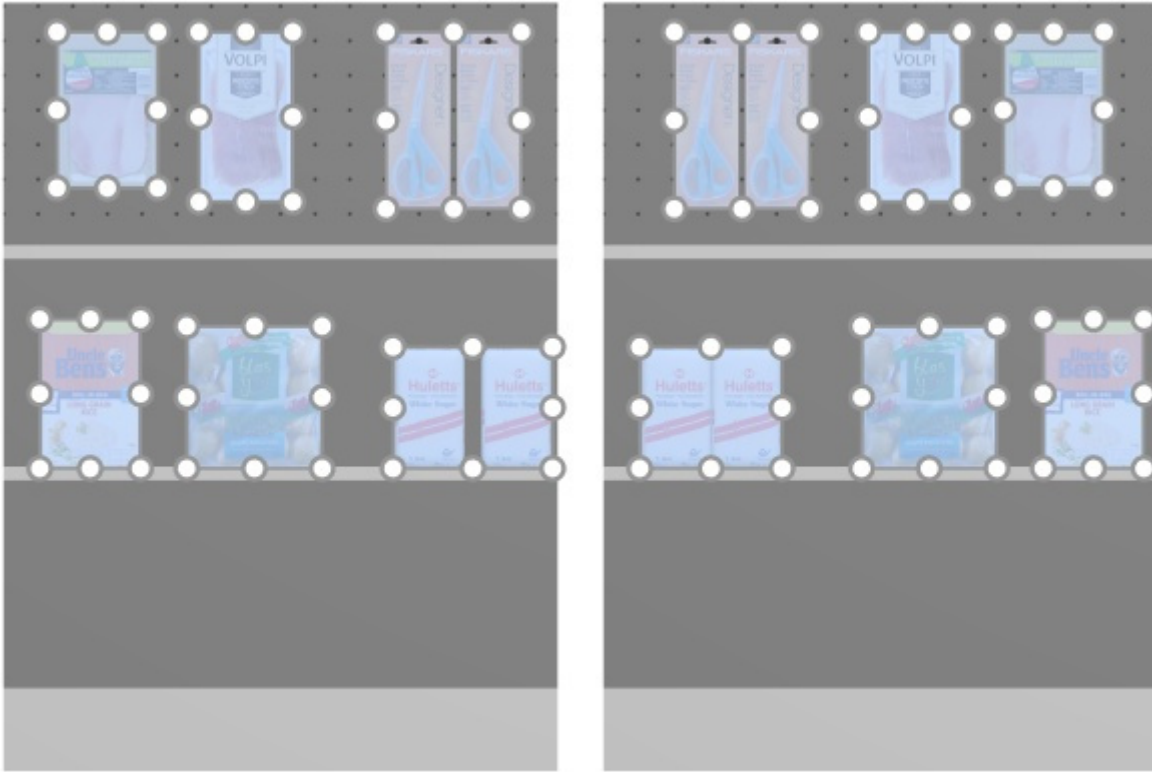
- Продукты, которые находятся на пегбордах, перемещаются в ближайшее отверстие, чтобы получить равное расстояние, поэтому это не обязательно приводит к равному расстоянию.
- Эту команду можно также применить к предметам, размещенным на нескольких предметах мебели, если предметы мебели расположены рядом, параллельно и не слишком далеко друг от друга.
- Если вы разрешили [Разрешить боковой свес \(Выбранные полки\)](#)/ [Разрешить боковой свес \(Выбранные задние панели\)](#) где размещены выбранные товары, PlanogramBuilder по-прежнему пытается уместить товары в физических границах полок/рядов. Но если выбранные товары помещаются только на полке/ряду с выступом, применяется минимально возможный свес.

Реверс на полке (товары и аксессуары)

Измените порядок выбора выбранных продуктов на соответствующих полках или в рядах слева направо.

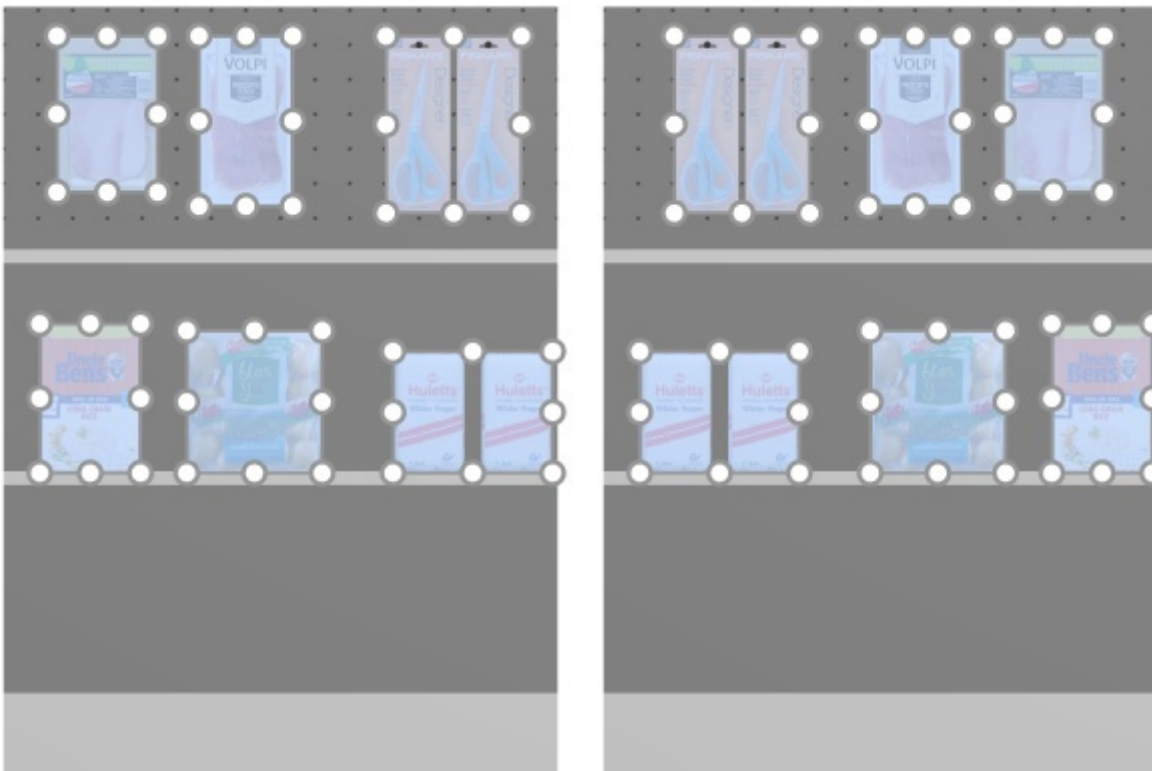
Это удобно, например, когда вы меняете [Направление потока](#).

Для групп из нескольких одинаковых товаров по ширине с [Ширина щели](#), эффект варьируется в зависимости от названного параметра [Пространство влияет на каждую облицовку](#) как показано в примерах ниже.



Изображение слева: До интервала

Изображение справа: Реверс на полке (Пространство влияет на каждую облицовку галочка)



Изображение слева: До интервала

Изображение справа: Реверс на полке (Пространство влияет на каждую облицовку галочка не отмечена)

Примечания:

- Продукты, которые находятся на пегбордах, перемещаются в ближайшее отверстие, чтобы получить равное расстояние, поэтому это не обязательно приводит к равному расстоянию.
- Эту команду можно также применить к предметам, размещенным на нескольких предметах мебели, если предметы мебели расположены рядом, параллельно и не слишком далеко друг от друга.
- Если вы разрешили [Разрешить боковой свес \(Выбранные полки\)](#)/ [Разрешить боковой свес \(Выбранные задние панели\)](#) где размещены выбранные товары, PlanogramBuilder по-прежнему пытается уместить товары в физических границах полок/рядов. Но если выбранные товары помещаются только на полке/ряду с выступом, применяется минимально возможный свес.

Повернуть продукты

Выбранные продукты можно поворачивать с шагом 90 градусов.

Резолюция:

- Активируйте этот инструмент: [Редактировать товары и аксессуары](#).
- Выберите продукты для ротации. Они подсвечиваются, и отображается указатель перемещения.
- Нажмите на одну из команд поворота на панели инструментов редактирования объекта или в **Главное меню > Редактирование > Повернуть продукты**.
- Выбранные продукты были повернуты.

Пример повернутого изделия:



Изображение слева: Начальная ориентация

Изображение справа: поворот по оси Y на 270 градусов

Доступны следующие команды:

Падение влево

Поверните выбранные продукты влево по оси глубины (X 90° против часовой стрелки).

Совещаться [Повернуть продукты](#) для получения инструкций по применению.

- Сочетание клавиш: **стрелка влево**

Падение вправо

Поверните выбранные продукты вправо по оси глубины (X 90° по часовой стрелке).

Совещаться [Повернуть продукты](#) для получения инструкций по применению.

- Сочетание клавиш: **стрелка вправо**

Перевернуть вверх ногами

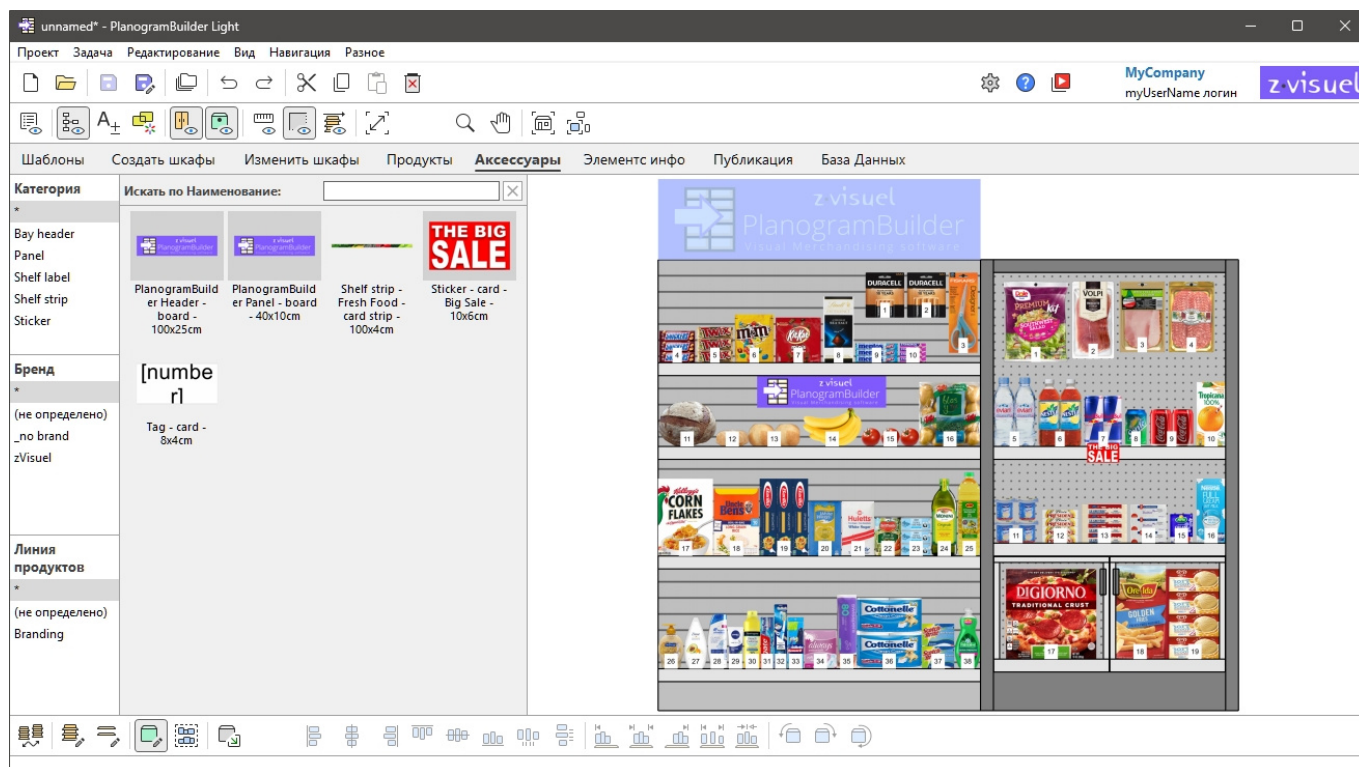
Поверните выбранные продукты на 180° вокруг оси глубины (X 180°): лицевая сторона по-прежнему обращена к вам, но продукты перевернуты вверх ногами.

Совещаться [Повернуть продукты](#) для получения инструкций по применению.

- Сочетание клавиш: **U**

Аксессуары

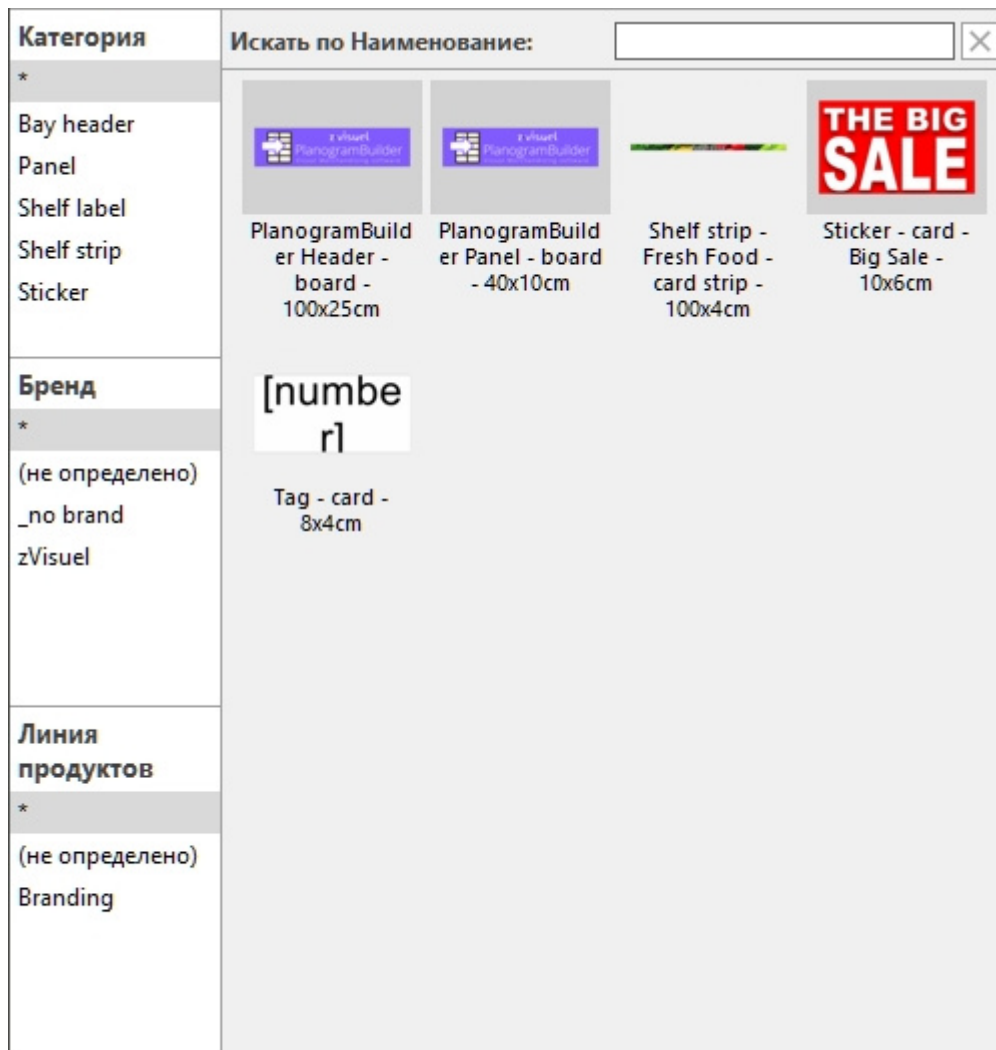
Эта задача позволяет размещать аксессуары на стеллажах в планограммах.



Заметка: Если вы только начинаете использовать PlanogramBuilder, некоторые примеры элементов доступны в виде Примеры. Затем необходимо добавить собственные аксессуары в базу данных. Совещаться [База Данных](#), чтобы узнать, как добавить аксессуары в базу данных.

Каталог аксессуаров

На этой панели отображаются все аксессуары, имеющиеся в базе данных. Здесь вы можете выбрать и перетащить аксессуары в планогаммы.



Поиск позиций в каталоге аксессуаров работает так же, как и для товаров. Инструкции см. в следующих разделах:

- [Иерархия классификации \(Каталог продукции\)](#)
- [Искать по Текст \(Каталог продукции\)](#)

Список эскизов (Каталог аксессуаров)

В правой части панели каталога отображается список аксессуаров, соответствующих текущему [Иерархия классификации \(Каталог продукции\)](#) или к вашему [Искать по Текст \(Каталог продукции\)](#).

Каждый товар представлен миниатюрой и текстовым описанием.

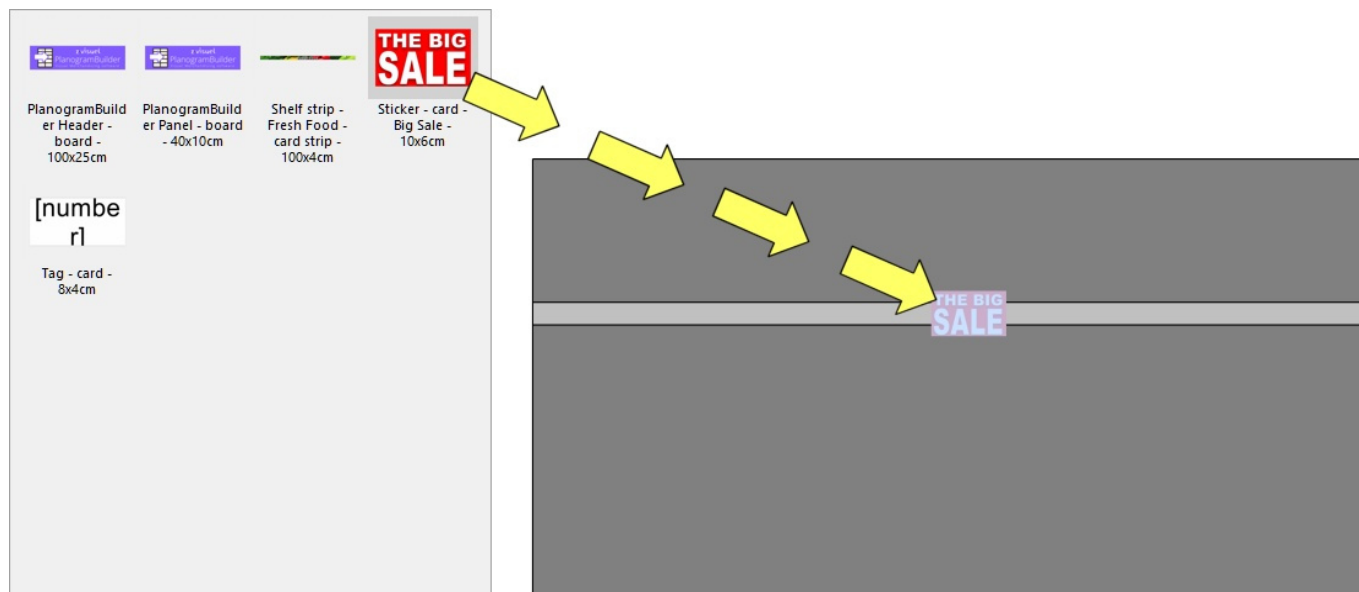
По умолчанию заголовок эскиза — это имя аксессуара, но для него также можно задать другое свойство, например Артикул или комбинацию свойств (см. [Подписи и поиск](#)).

Добавление аксессуаров в планограмму

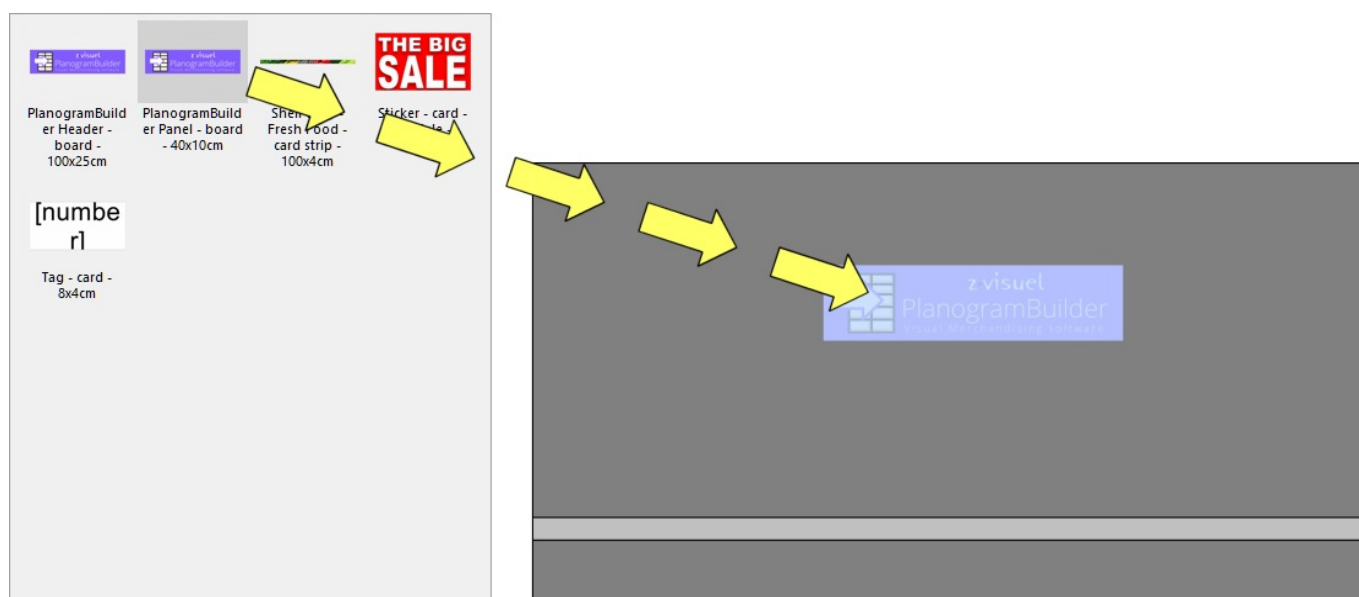
Чтобы поместить аксессуар из каталога в свою текущую планограмму:

- Найдите нужный аксессуар в каталоге с помощью классификации или текстовых фильтров.
- Зажмите кнопку мыши и перетащите** аксессуар в нужное место на предмете мебели:

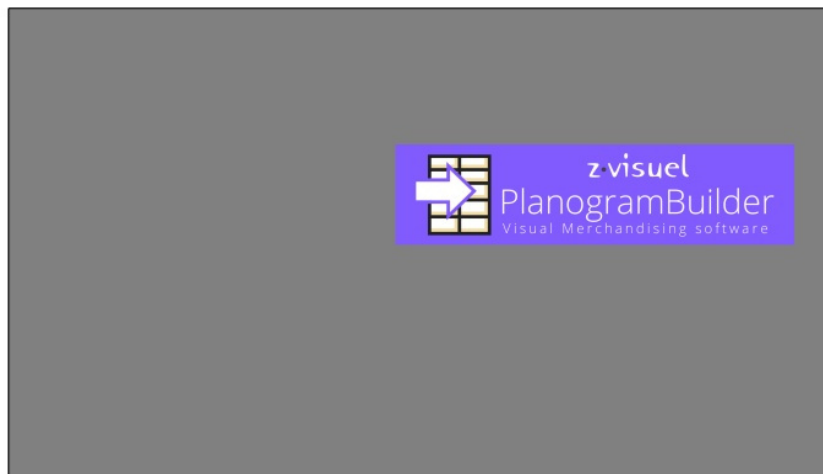
- Аксессуары со следующим поведением необходимо перетащить на Полка: **Shelf strip, sticker, tag**. Ознакомьтесь с описанием поведения, чтобы узнать, где именно аксессуар можно разместить на полке.



- Аксессуары со следующим поведением необходимо перетащить на Задняя панель: **bay header, panel**. Ознакомьтесь с описанием поведения, чтобы узнать, где именно аксессуар можно разместить на задней панели.



- В. Отпустите кнопку мыши**, как только вы достигнете нужного места. Аксессуар размещается на предмете мебели.
- После того, как аксессуар размещен на планеграмме, его фон миниатюры в каталоге меняется на более светлый цвет, что помогает идентифицировать уже использованные товары:

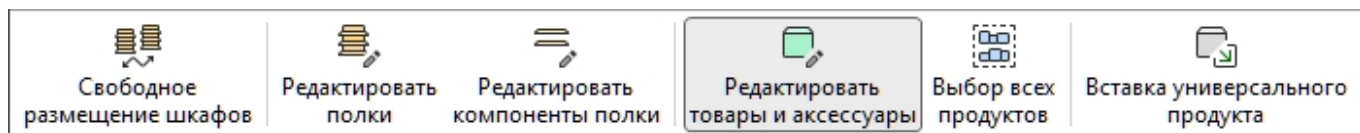


Советы:

- Бывают случаи, когда может потребоваться временно отключить коллизии, чтобы избежать смещения других предметов при размещении п аксессуаров. Удерживайте кнопку **C** Для этого нажмите клавишу при перетаскивании элемента. Коллизии также могут быть полностью отключены в [Столкновение с другими объектами \(Настройки\)](#), или для определенных принадлежностей в [Столкновение с другими объектами \(Свойства предмета\)](#) в случае, если они должны перекрываться.
- Поля не влияют на аксессуары в [Параметры \(Выбранные полки\)](#) и в [Параметры \(Выбранные задние панели\)](#) : аксессуары всегда можно разместить по всей поверхности полок и задних панелей.

Инструменты и команды (Аксессуары)

Панель инструментов редактирования объектов содержит несколько инструментов и команд для работы с аксессуарами в текущей планограмме:



Некоторые дополнительные команды, которые также применимы к большинству объектов, можно найти на другой панели инструментов, описанной в [Общие команды редактирования](#):

- [Отмена \(Редактирование\)](#)
- [Вернуть \(Редактирование\)](#)
- [Вырезать \(Редактирование\)](#)
- [Копировать \(Редактирование\)](#)
- [Вставить \(Редактирование\)](#)
- [Удалить \(Редактирование\)](#)

Все инструменты и команды для работы с аксессуарами также доступны в [Главное меню](#) >

Редактирование:

Отмена	Ctrl+Z
Вернуть	Ctrl+Y
Вырезать	Ctrl+X
Копировать	Ctrl+C
Вставить	Ctrl+V
Удалить	Удалить
Свободное размещение шкафов	
Редактировать полки	B
Редактировать компоненты полки	S
Редактировать товары и аксессуары	I
Выбор всех продуктов	Ctrl+A
Выровнять и Космос	>
Повернуть продукты	>
Вставка универсального продукта	N
Адаптироваться к ширине шкафа	Шкаф

Некоторые инструменты и команды одинаковы как для принадлежностей, так и для продуктов. Инструкции см. в следующих разделах:

- [Редактировать товары и аксессуары](#)
 - [Выберите \(Редактировать товары и аксессуары\)](#)
 - [Переместить \(Редактировать товары и аксессуары\)](#)
 - [Копирование путем перемещения \(](#)
- [Выровнять и Космос \(товары и аксессуары\)](#). Обратите внимание, что некоторые из этих команд недоступны в зависимости от типа выбранных аксессуаров. В таких случаях команды в меню отображаются серым цветом.
 - [Прижать к левому краю \(товары и аксессуары\)](#)
 - [Прижать к правому краю \(товары и аксессуары\)](#)
 - [Прижать к верхнему краю \(товары и аксессуары\)](#)
 - [Прижать к нижнему краю \(товары и аксессуары\)](#)
 - [Выровнять по горизонтали \(товары и аксессуары\)](#)
 - [Выровнять по вертикали \(товары и аксессуары\)](#)
 - [Затяните слева от полки. \(товары и аксессуары\)](#)
 - [Затяните до центра полки \(товары и аксессуары\)](#)
 - [Затяните справа от полки \(товары и аксессуары\)](#)
 - [Распределить по полке \(товары и аксессуары\)](#)
 - [Реверс на полке \(товары и аксессуары\)](#)

Некоторые функции предназначены только для продуктов. Они неактивны для аксессуаров:

- Замена товаров в планеграмме
- Повернуть продукты
- Вставка универсального продукта

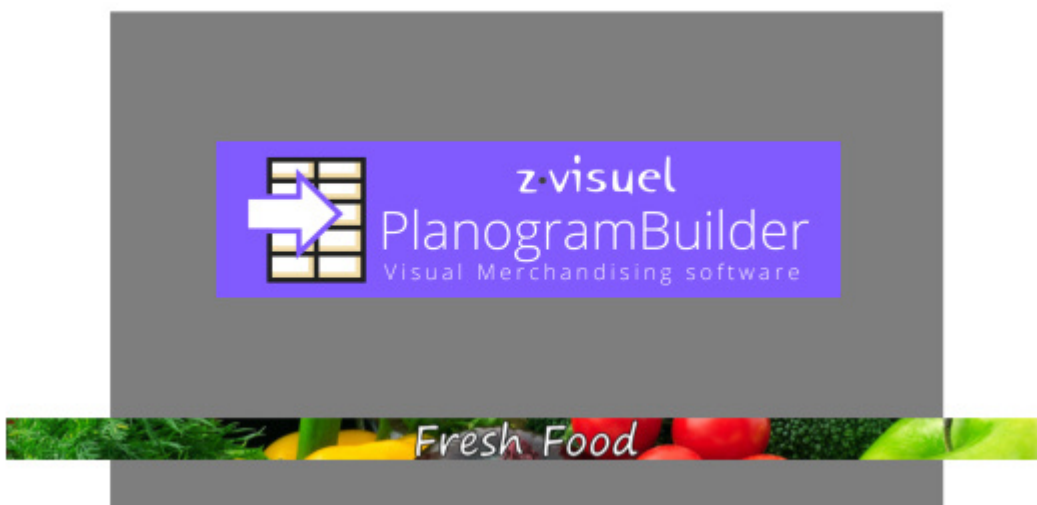
Одна команда относится только к **аксессуарам** и описана ниже:

Адаптироваться к ширине шкафаШкаф

Эта команда изменяет масштаб **bay header** и **Shelf strip** так, чтобы они соответствовали ширине предмета мебели.

Резолюция:

- А. Выберите нужный аксессуар, как показано в примере ниже (см. [Выберите \(Редактировать товары и аксессуары\)](#)):



- Б. В **Главное меню** > **Редактирование**, нажмите на **Адаптироваться к ширине шкафаШкаф**.
- В. Теперь выбранные аксессуары имеют измененный масштаб:

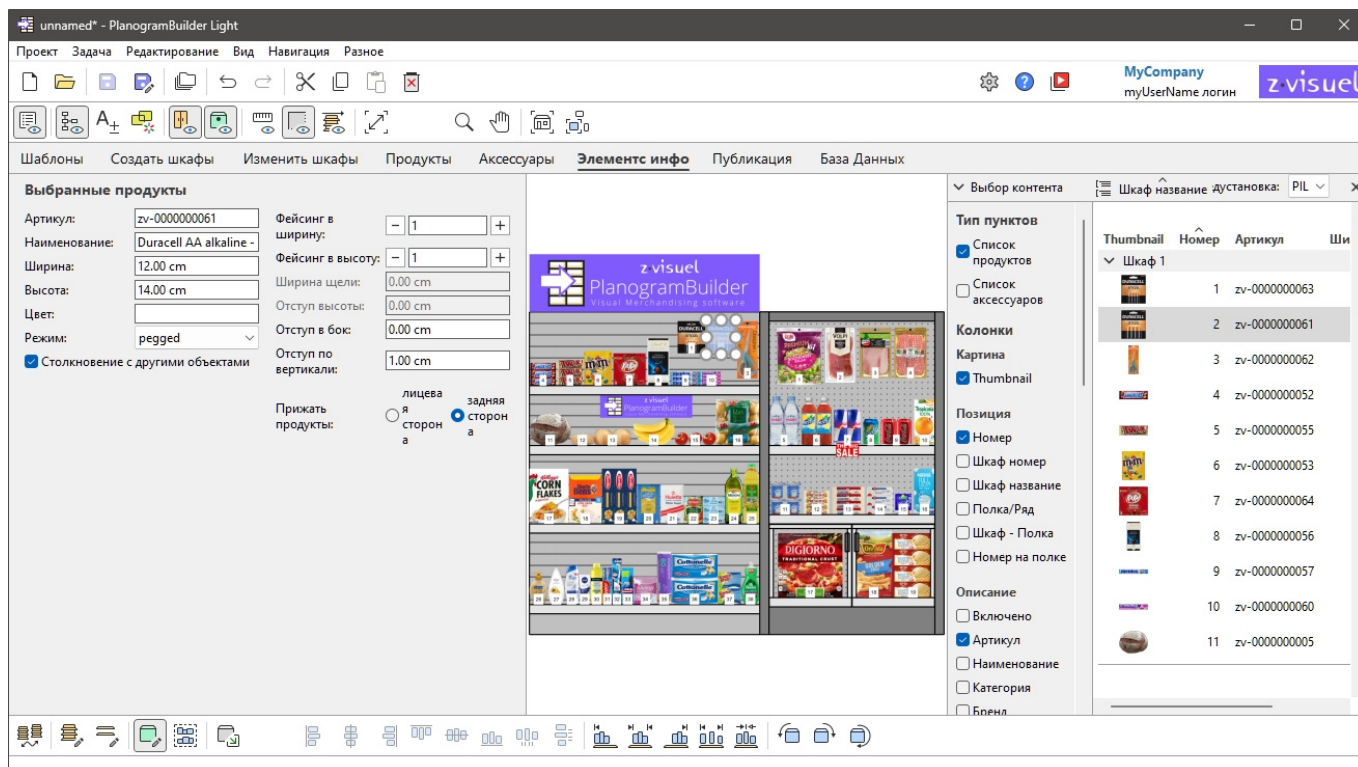


Элементс инфо

В этой задаче вы можете просмотреть множество свойств и настроить некоторые параметры для продуктов и аксессуаров в вашем текущем проекте планограммы. Корректировки, внесенные в этой задаче, применяются только к выбранным товарам в текущей планограмме, но не изменяют исходные товары и аксессуары в базе данных.

Например, можно установить, сколько экземпляров выбранного товара должно быть размещено на данной полке, или изменить расстояние между продуктами.

В этой задаче также определяются и корректируются базовые свойства Общие продукты. Потому что они существуют только в текущем проекте планограммы, а не в вашей базе данных. Обратитесь к описанию в [Вставка универсального продукта](#).



Резолюция:

- В вашем проекте [Выберите \(Редактировать товары и аксессуары\)](#). Не смешивайте продукты и аксессуары в своем выборе.
- Переключиться на Элементс инфо если это еще не сделано.
- Просмотр или корректировка параметров выбранного элемента.

Советы:

- Если выбрано несколько элементов, введенные значения применяются ко всем выбранным элементам за одну операцию.
- Если у вас есть дверца или панель в передней части стеллажа, возможно, вы не сможете выбрать какие-либо продукты за панелью. Советуется [См. лицевые панели](#) за помощью по сокрытию этих элементов.

Выбранные продукты, Выбранные аксессуары

После того, как ваши элементы выбраны, отображаются различные свойства.

Выбранные продукты

Артикул:	<input type="text" value="zv-0000000061"/>	Фейсинг в ширину:	<input type="text" value="1"/>
Наименование:	<input type="text" value="Duracell AA alkaline -"/>	Фейсинг в высоту:	<input type="text" value="1"/>
Ширина:	<input type="text" value="12.00 cm"/>	Ширина щели:	<input type="text" value="0.00 cm"/>
Высота:	<input type="text" value="14.00 cm"/>	Отступ высоты:	<input type="text" value="0.00 cm"/>
Цвет:	<input type="text"/>	Отступ в бок:	<input type="text" value="0.00 cm"/>
Режим:	<input type="text" value="pegged"/>	Отступ по вертикали:	<input type="text" value="1.00 cm"/>
<input checked="" type="checkbox"/> Столкновение с другими объектами		Прижать продукты:	<input type="radio"/> лицевая сторона а <input checked="" type="radio"/> задняя сторона а

Обратите внимание, что свойства, отображаемые на приведенной выше панели, различаются в зависимости от типа выбранного элемента.

Некоторые значения свойств могут быть скорректированы в текущей планограмме, в то время как другие доступны только для чтения и могут быть установлены только в базе данных:

Свойства, доступные только для чтения

Перечисленные ниже свойства доступны только для чтения. Вы по-прежнему можете скопировать значения в буфер обмена с помощью **Ctrl+C**.

Исключение составляет Общие продукты, для которых эти значения свойств могут и должны быть определены здесь, так как эти элементы не существуют в вашей базе данных. Совещаться [Вставка универсального продукта](#).

Ознакомьтесь с их описаниями в Значения, установленные только в БД:

- [Артикул](#)
- [Наименование \(Свойства предмета\)](#)
- [Ширина \(Свойства предмета\)](#)
- [Высота \(Свойства предмета\)](#)
- [Цвет \(Свойства предмета\)](#)

Редактируемые свойства

Значения свойств, перечисленных ниже, почти всегда доступны для редактирования.

Изменение значения переопределяет значение, установленное в базе данных (если таковое имеется), но только для выбранных элементов в текущем проекте. Это удобно, если нужно применить нестандартное значение для конкретного варианта использования, например, поставить товар на полку, хотя он был определен как привязанный в базе данных.

В базе данных могут быть predeterminedены следующие значения свойств ([Значения, установленные в БД и изменяемые в планограммах](#)), а также может быть установлен для выбранных элементов в **Элементс инфо**:

- [Режим](#) (можно редактировать только для продуктов, но не для аксессуаров)
- [Столкновение с другими объектами \(Свойства предмета\)](#)
- [Ширина щели](#)
- [Отступ высоты](#)
- [Отступ в бок \(Свойства предмета\)](#)
- [Отступ по вертикали](#)
- [Подпись](#)

Следующие значения свойств могут быть установлены только в **Элементс инфо** и не могут быть predeterminedены в базе данных:

Фейсинг в ширину

Применимо только к продуктам.

Количество одинаковых продуктов, размещенных рядом по ширине на полке или колышке.

Если единиц товара несколько, то они образуют блок, который в PlanogramBuilder рассматривается как один объект.

- Поддерживаемые значения: числовое значение [1-150]
- Значение по умолчанию: 1
- Сочетания клавиш:
 - Уменьшите количество Фейсинг в ширину: **Пробел + минус (-) на цифровой клавиатуре**
 - Увеличьте количество Фейсинг в ширину: **Пробел + Плюс (+) на цифровой клавиатуре**
- Пример: 3



Пример: товар с 3 Фейсинг в ширину

Кончик: Вы также можете установить это значение в интерактивном режиме с помощью мыши. Совещаться [Отрегулируйте количество товара](#).

Фейсинг в высоту

Количество одинаковых продуктов, размещенных рядом по высоте на полке или на колышках. Если единиц товара несколько, то они образуют блок, который в PlanogramBuilder рассматривается как один объект.

- Поддерживаемые значения: числовое значение [1-150]
- Значение по умолчанию: 1
- Сочетания клавиш:
 - Уменьшите количество Фейсинг в высоту: **Shift + Минус (-) на цифровой клавиатуре**
 - Увеличьте количество Фейсинг в высоту: **Shift + Plus (+) на цифровой клавиатуре**
- Пример: 2

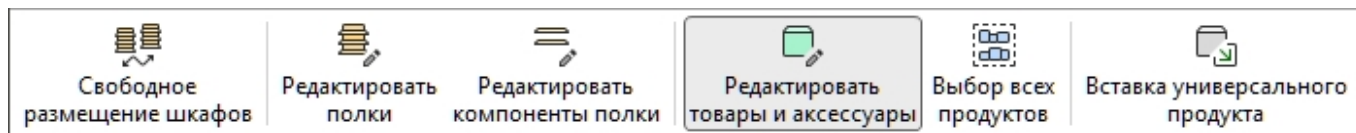


Пример: товар с 2 Фейсинг в высоту

Кончик: Вы также можете установить это значение в интерактивном режиме с помощью мыши. Совещаться [Отрегулируйте количество товара](#).

Инструменты и команды (Элементс инфо)

Панель инструментов редактирования объектов включает в себя несколько инструментов и команд для работы с продуктами и аксессуарами.



Совещаться [Инструменты и команды \(Продукты\)](#) или [Инструменты и команды \(Аксессуары\)](#) в зависимости от того, какой тип объекта вы редактируете.

Список элементов проекта

На этой панели отображается список всех продуктов и аксессуаров в проекте. Он может быть настроен на отображение любого вида [Свойства предмета](#) и несколько вычисляемых значений для каждого элемента.

Список также используется в [Отчеты](#) когда вы публикуете свои планы для магазинов.

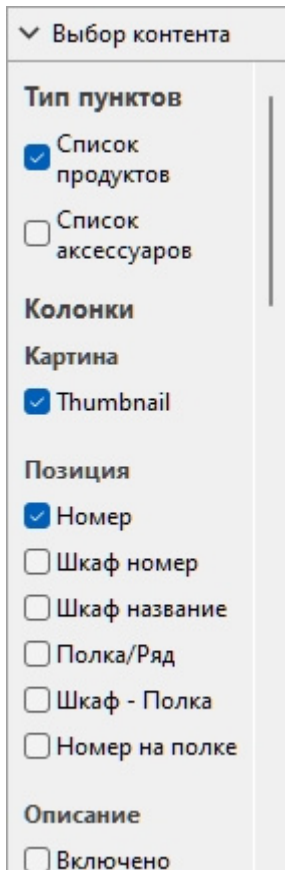
Вы также можете использовать список для выбора продуктов и аксессуаров в вашем проекте. Все способы выбора описаны в специальном разделе этого руководства: [Выберите \(Редактировать товары и аксессуары\)](#).

Выбор контента		Шкаф ^название		Предустановка: [v] X			
Тип пунктов						Фейсинг	
<input checked="" type="checkbox"/> Список продуктов		Номер	Полка/Ряд	Артикул	Наименование	Ширина	Высота
<input type="checkbox"/> Список аксессуаров		v Шкаф 1					
Колонки		1	1	zv-0000000063	Duracell AAA alkaline - 4p - blister	1	1
Картина		2	1	zv-0000000061	Duracell AA alkaline - 4p - blister	1	1
<input type="checkbox"/> Thumbnail		3	1	zv-0000000062	Scissors - Designer 20cm - blister	1	1
Позиция		4	2	zv-0000000052	Snickers - wrap plastic - 50g	1	3
<input checked="" type="checkbox"/> Номер		5	2	zv-0000000055	Twix - wrap plastic - 50g	1	3
						67	82
						67	82

Пожалуйста, обратитесь к [Список элементов проекта \(Вид\)](#), чтобы узнать, как переключить отображение Списка элементов проекта.

Выбор контента (Список элементов проекта)

Это меню слева от строки заголовка списка позволяет настроить отображение в списке, а также группировку и выделение элементов.



Чтобы отобразить эту панель, выполните следующие действия.

- А. Нажмите на кнопку **стрелка, указывающая вправо** Рядом с Выбор контента.
- Б. Теперь панель отобразится.

Чтобы скрыть эту панель, выполните следующие действия.

- А. Нажмите на кнопку **стрелка, направленная вниз** Рядом с Выбор контента.
- Б. Теперь панель скрыта.

Тип пунктов (Список элементов проекта)

В этом разделе можно выбрать, какие типы элементов вы хотите отобразить в списке.

Список продуктов

Переключает отображение товаров в списке.

- Поддерживаемые значения:
 - *Галочка*: товары отображаются в списке.
 - *Без галочки*: товары не отображаются в списке.
- Значение по умолчанию: *Галочка*

Список аксессуаров

Переключение отображения аксессуаров в списке.

- Поддерживаемые значения:

- *Галочка*: аксессуары отображаются в списке.
- *Флажок не установлен*: аксессуары не отображаются в списке.
- Значение по умолчанию: *флажок не установлен*

Столбцы

В этом разделе вы можете выбрать, какие свойства элемента вы хотите видеть в списке в виде столбцов.

Для каждого свойства, отображаемого в списке в виде столбца, отображается значение для каждого продукта или аксессуара. Итоговые значения по группам и проектам также отображаются, когда это возможно, для числовых и процентных значений.

Все доступные варианты представлены в виде флажков, что переключает отображение соответствующих значений в списке.

- Поддерживаемые значения:
 - *Галочка*: соответствующие значения отображаются в списке.
 - *Галочка не установлена*: соответствующие значения не отображаются в списке.
- Значения по умолчанию: в зависимости от вашего последнего выбора

Примечания: если какие-то столбцы не помещаются на панели списка, вы можете использовать горизонтальную полосу прокрутки для их просмотра.

Доступны следующие группы свойств и значений:

Картина

Миниатюра

Эскиз каждого элемента в списке. Миниатюры могут помочь визуально идентифицировать каждый продукт в объявлении.

Размер эскиза настраивается в зависимости от выбранного вами [Высота шрифта](#).

Позиция

Позиция

Уникальный номер от 1 до n для каждого перечисленного продукта. Нумерация основана на физическом местонахождении каждого элемента со следующими правилами:

- На каждом предмете мебели нумерация упорядочивается от крайнего левого товара на самой верхней полке/ряду до крайнего правого товара на самой нижней полке/ряду.
- Если элементы сгруппированы в списке по [Шкаф номер](#) или с помощью [Шкаф название](#), нумерация элементов начинается с 1 на каждом предмете мебели (см. [Группа по](#)).
- Если элементы не сгруппированному или сгруппированному по любому другому свойству в списке, каждому элементу в проекте присваивается уникальный номер. В этом случае нумерация начинается с элементов на [Шкаф номер 1](#) и заканчивается номерами на последнем предмете мебели в планеграмме.

Кончик: Чтобы быстро найти положение каждого продукта в визуальной области или на опубликованных изображениях, кнопка *Позиция* столбец может быть объединен с соответствующими номерными этикетками на продуктах в [Схематичный вид \(Вид\)](#).

Шкаф номер

Каждому предмету мебели присваивается уникальный номер. Нумерация начинается с крайнего левого предмета мебели и заканчивается крайним правым предметом мебели на планеграмме, если смотреть спереди.

Шкаф название

Название каждого предмета мебели, как определено в [Шкаф название](#). Если для данного предмета мебели не определено название, его название отображается в списке товаров как *Шкаф [Шкаф номер]* Например *Шкаф 7*.

Полка/Ряд

Число от 1 до n, обозначающее, на какой полке или ряду размещен каждый продукт.

Примечания:

- Нумерация начинается сверху и заканчивается на самом нижнем ряду или полке каждого предмета мебели.
- Даже пустые полки пронумерованы.

Шкаф - Полка

Это обеспечивает более компактный вариант позиционирования элемента, комбинируя *Шкаф номер* + *Полка/Ряд*. Например *2 - 5* означает, что элемент включен *Шкаф 1, полка 5*.

Номер на полке

Число от 1 до n, представляющее порядок каждого товара слева направо на его полке/ряду.

Примечания:

- Все предметы, сложенные вертикально в одну стопку, имеют одинаковый Номер на полке.
- Любой товар, размещенный несколько раз рядом и с одинаковыми значениями для [Фейсинг в высоту](#) учит для одного горизонтального идентификатора. В этом случае [Фейсинг в ширину](#) устанавливается на количество соседних стопок элемента.

Описание

[Включено](#)

[Артикул](#)

[A \[A: Классификация - уровень 1\]](#)

[B \[B: Классификация - уровень 2\]](#)

[C \[C: Классификация - уровень 3\]](#)

[Наименование \(Свойства предмета\)](#)

[Пользовательские свойства для статей \[1 – 12\]](#)

Обратитесь к приведенным выше ссылкам для получения подробной информации.

Габаритные размеры

[Ширина \(Свойства предмета\)](#)

[Высота \(Свойства предмета\)](#)

Обратитесь к приведенным выше ссылкам для получения подробной информации.

Внешность

[Изображение](#)

[Цвет \(Свойства предмета\)](#)

Для получения подробной информации перейдите по ссылке выше.

Сортировать (Список элементов проекта)

Сортировать

Тип товара, *Изделие* или *Аксессуар*, в зависимости от типа, определенного в базе данных для каждого товара.

[Режим](#)

Для получения подробной информации перейдите по ссылке выше.

Договоренность

[Ширина щели](#)

[Отступ высоты](#)

[Отступ в бок \(Свойства предмета\)](#)

[Отступ по вертикали](#)

[Столкновение с другими объектами \(Свойства предмета\)](#)

Обратитесь к приведенным выше ссылкам для получения подробной информации.

Облицовка

[Фейсинг в ширину](#)

[Фейсинг в высоту](#)

Обратитесь к приведенным выше ссылкам для получения подробной информации.

Итоги подсчитываются по блоку одинаковых товаров в соответствии со следующими правилами:

- Смежные одинаковые товары, входящие в состав одного и того же блока товаров (один выбираемый объект), группируются в одну строку с общим количеством для блока.
- Смежные одинаковые товары, входящие в состав отдельных блоков (несколько сущностей), отображаются на отдельных строках в списке с итогами по строке.
- Различные продукты, расположенные вертикально, перечислены на разных строках.

Пространство используется

Столбцы, описанные ниже, позволяют отобразить пространство, используемое продуктами в проекте.

Примечание: следующие значения вычисляются на основе пространства, занимаемого каждым блоком продукта, включая зазоры между продуктами, если таковые имеются. Например, изделие шириной 10 см × высотой 8 см, размещенное в два раза по ширине и в два раза по высоте, с зазором в 1 см в ширину, дает следующую лицевую поверхность:

$$((10 \text{ см} \times 2 + 1 \text{ см}) \times (8 \text{ см} \times 2)) = 336 \text{ см}^2$$

Линейное пространство [Измерительное устройство]

Ширина, используемая каждым блоком одинаковых товаров на стеллаже.

Значения выражаются в единицах измерения, выбранных в [Измерительное устройство](#).

- Для товаров на полке: ширина каждого блока товаров. (В каждой строке используется одна и та же полка, поэтому мы считаем, что линейным пространством используется только базовая строка стопки.)

	Ширина (Свойства предмета) × Фейсинг в ширину
+	Ширина щели × (Фейсинг в ширину -1)
=	Линейное пространство [Измерительное устройство]

- Для привязанных товаров: ширина каждого блока товаров × количество товаров по высоте. (В каждом ряду используется отдельное отверстие на задней панели, поэтому мы считаем, что каждая строка использует линейное пространство)

	Ширина (Свойства предмета) × Фейсинг в ширину
+	Ширина щели × (Фейсинг в ширину -1)
=	Промежуточный итог
×	Фейсинг в высоту
=	Линейное пространство [Измерительное устройство]

Линейное пространство [%]

Ширина, используемая каждым блоком одинаковых продуктов, выраженная в процентах от общего пространства, используемого продуктами в проекте.

- Для товаров на полке: ширина каждого блока товаров.
- Для привязанных товаров: ширина каждого блока товаров × количество товаров по высоте.

	Линейное пространство [Измерительное устройство] (текущий блок товаров)
/	Линейное пространство [Измерительное устройство] (текущий проект)
=	Линейное пространство [%]

Фронтальная площадь [Измерительное устройство²]

Лицевая площадь (ширина × высота), используемая каждым блоком изделий.

Значения выражаются в единицах измерения, выбранных в [Измерительное устройство](#).

	Высота (Свойства предмета) × Фейсинг в высоту
+	Отступ высоты (эффективный зазор) × (Фейсинг в высоту -1)
=	Промежуточный итог
×	Линейное пространство [Измерительное устройство]
=	Фронтальная площадь [Измерительное устройство ²]

Фронтальная площадь [%]

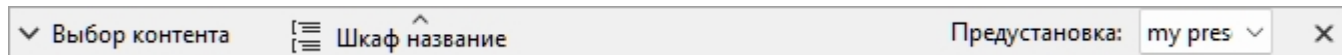
Передняя площадь (ширина × высота), используемая каждым блоком продуктов, выраженная в процентах от общей площади, используемой всеми продуктами в проекте.

	Фронтальная площадь [Измерительное устройство ²] (текущий блок товаров)
/	Фронтальная площадь [Измерительное устройство ²] (текущий проект)
=	Фронтальная площадь [%]

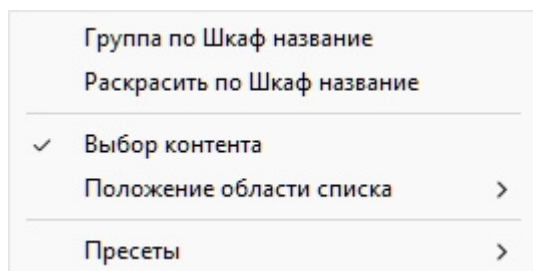
Инструменты и команды (Список элементов проекта)

Существует множество вариантов изменения способа отображения списка и его содержимого.

Это делается на панели инструментов списка, в контекстном меню списка и непосредственно внутри списка.



Список элементов проекта: панель инструментов



Список элементов проекта: контекстное меню

Примечания:

- Пункт меню с именем Выбор контента не описан в разделе ниже. Обратитесь к соответствующему разделу в этом руководстве: [Выбор контента \(Список элементов проекта\)](#).
- Список можно использовать как инструмент для выбора продуктов и аксессуаров в вашем проекте. Этот и другие способы выбора описаны в специальном разделе данного руководства: [Выберите \(Редактировать товары и аксессуары\)](#).

Форматирование (Список элементов проекта)

Группа по

Элементы в списке можно группировать по любому доступному свойству элемента.

При использовании групп промежуточные итоги по группам также отображаются для соответствующих столбцов (проценты и числовые значения).

Чтобы сгруппировать элементы в списке, выполните следующие действия.

- Открытый [Выбор контента \(Список элементов проекта\)](#)
- Под **Столбцы** щелкните правой кнопкой мыши имя свойства, по которому требуется сгруппировать элементы. Например, щелкните правой кнопкой мыши на [Шкаф номер](#).
- Отобразится контекстное меню.
- Выбирать **Группа по Шкаф номер**.
- Список элементов теперь сгруппирован по *Шкаф номер*. В строке заголовка списка также отображается значок, показывающий текущее свойство группировки.

Примеры:

- Скриншот в [Список элементов проекта](#) показывает список, сгруппированный по *Шкаф название*.
- Скриншот в [Раскрасить по Категория](#) показывает список, сгруппированный по *Категория*.

Заметка: Если вы сгруппируете элементы по *Шкаф название* или с помощью *Шкаф номер*, [Позиция](#) Счетчик перезапускается с 1 для каждой группы.

Чтобы разгруппировать элементы в списке, выполните следующие действия.

- Щелкните правой кнопкой мыши в любом месте области списка, чтобы отобразить его контекстное меню.
- Выбирать **Группа по (Нет)**.

Чтобы развернуть/свернуть группу в списке:

- Нажмите на стрелку вправо/вниз рядом с названием группы в списке.

Развернуть все группы / Свернуть все группы

Чтобы развернуть/свернуть все группы в списке:

- Щелкните правой кнопкой мыши в любом месте области списка, чтобы отобразить его контекстное меню.
- Нажмите на соответственно [Развернуть все группы / Свернуть все группы](#).

Раскрасить по

Вы можете выделить элементы в списке и в области визуализации по любому доступному свойству элемента и нескольким вычисляемым значениям, например, по использованию пространства для каждого продукта в проекте.

Подсветка применяется к элементам следующим образом:

- Для текстовых значений (например: [Раскрасить по Категория](#)):
 - К каждому отдельному значению применяется отдельный цвет. Это дает визуальный индикатор того, какую ценность имеют элементы.
- Для логических значений (например: [Раскрасить по Включено](#)):
 - Красный цвет применяется к элементам, значения которых для выбранного свойства не отмечены галочкой (Нет).
 - Зеленый цвет применяется к элементам, значения которых для выбранного свойства отмечены галочкой (Да).
- Для числовых и процентных значений (например: [Раскрасить по Линейное пространство \[%\]](#)):
 - Каждому товару присваивается цвет из диапазона от красного до зеленого на основе его значения относительно минимального и максимального значений товара, найденных в планеграмме. В этом случае примененный цветной диапазон также отображается в верхней части области визуализации в виде цветной горизонтальной полосы с образцами значений в виде условных обозначений. Выделение элементов по измеряемым свойствам или рассчитанным значениям дает визуальный индикатор производительности.

Резолюция:

- Открытый [Выбор контента \(Список элементов проекта\)](#)
- Под [Столбцы](#) щелкните правой кнопкой мыши имя свойства, с помощью которого вы хотите выделить элементы. Например, щелкните правой кнопкой мыши на **Категория**.

В. Отобразится контекстное меню.

Г. Выбирать **Раскрасить по Категория**.

Д. Список элементов и элементы в визуальной области теперь выделяются значком *Категория*: каждой категории присваивается цвет. В строке заголовка списка также отображается значок, показывающий текущее выделенное свойство.

Чтобы отменить выделение элементов, выполните следующие действия.

А. Щелкните правой кнопкой мыши в любом месте области списка, чтобы отобразить его контекстное меню.

Б. Выбирать **Раскрасить по (Нет)**.

Примеры:

Раскрасить по Категория

Элементы выделяются цветами в зависимости от их категории.

Выбор контента Категория Категория Предусмотрено: category X

Номер	Шкаф название	Полка/Ряд	Номер на полке	Наименование	Категория
▼ Beverage					
5	Шкаф 1	2	1	Evian - bottle PET - 500ml	Beverage
6	Шкаф 1	2	2	Nestea Lemon - bottle PET - 500ml	Beverage
7	Шкаф 1	2	3	Red Bull - can - 355ml	Beverage
8	Шкаф 1	2	4	Sprite - can - 330ml	Beverage
9	Шкаф 1	2	5	Coca-Cola - can - 330ml	Beverage
10	Шкаф 1	2	6	Juice - orange - carton - 1l	Beverage
▼ Dairy					
11	Шкаф 1	3	1	Yoghurt - vanilla - cup - 80g	Dairy
12	Шкаф 1	3	2	Brie - wrap plastic - 200g	Dairy
13	Шкаф 1	3	3	Gruyère - wrap plastic - 170g	Dairy
14	Шкаф 1	3	4	Butter - wrap alu - 200g	Dairy
15	Шкаф 1	3	5	Cream - whipping - carton - 200ml	Dairy
16	Шкаф 1	3	6	Milk 3.5% - carton - 1l	Dairy
▼ Frozen Food					
17	Шкаф 1	4	1	Pizza - supreme - carton - 283g	Frozen Food
18	Шкаф 1	4	2	French Fries - golden - pouch - 907g	Frozen Food
19	Шкаф 1	4	3	Ice cream - vanilla - tub - 1kg	Frozen Food
▼ Meat					
2	Шкаф 1	1	2	Prosciutto - sliced - blister - 85g	Meat
3	Шкаф 1	1	3	Ham - sliced - blister - 100g	Meat
4	Шкаф 1	1	4	Salami - sliced - blister - 100g	Meat
▼ Produce					
1	Шкаф 1	1	1	Salad - green mix - blister - 350g	Produce

Тип пунктов

- Список продуктов
- Список аксессуаров

Колонки

Картина

- Thumbnail

Позиция

- Номер
- Шкаф номер
- Шкаф название
- Полка/Ряд
- Шкаф - Полка
- Номер на полке

Описание

- Включено
- Артикул
- Наименование
- Категория
- Бренд
- Линия продуктов

Габаритные размеры

- Ширина [см]
- Высота [см]

Внешность

Товары, выделенные по категориям в Список элементов проекта



Товары, выделенные по категориям в Область визуализации

Раскрасить по Включено

Элементы подсвечиваются красным или зеленым цветом в зависимости от статуса Свойство с именем **Включено** в вашей базе данных.

Пояснение: товары и аксессуары могут быть отключены в базе данных, чтобы они не отображались в каталоге. Однако, если вы откроете проект, содержащий отключенные элементы, они будут загружены и отображены на ваших отсеках, поскольку они все еще существуют в базе данных.

Выделение этих элементов красным цветом помогает быстро идентифицировать их в текущем проекте.

Выбор контента		Шкаф	название	Включено	Предустановка: enabled	
Тип пунктов		Номер	Полка/Ряд	Номер на полке	Включено	Наименование
<input checked="" type="checkbox"/>	Список продуктов	Шкаф 1				
<input type="checkbox"/>	Список аксессуаров	1	1	1	Да	Salad - green mix - blister - 350g
		2	1	2	Да	Prosciutto - sliced - blister - 85g
		3	1	3	Да	Ham - sliced - blister - 100g
		4	1	4	Да	Salami - sliced - blister - 100g
		5	2	1	Да	Evian - bottle PET - 500ml
		6	2	2	Нет	Nestea Lemon - bottle PET - 500ml
		7	2	3	Да	Red Bull - can - 355ml
		8	2	4	Да	Sprite - can - 330ml
<input checked="" type="checkbox"/>	Номер	9	2	5	Да	Coca-Cola - can - 330ml
<input type="checkbox"/>	Шкаф номер	10	2	6	Да	Juice - orange - carton - 1l
<input type="checkbox"/>	Шкаф название	11	3	1	Да	Yoghurt - vanilla - cup - 80g
<input checked="" type="checkbox"/>	Полка/Ряд	12	3	2	Да	Brie - wrap plastic - 200g
<input type="checkbox"/>	Шкаф - Полка	13	3	3	Да	Gruyère - wrap plastic - 170g
<input checked="" type="checkbox"/>	Номер на полке	14	3	4	Да	Butter - wrap alu - 200g
		15	3	5	Нет	Cream - whipping - carton - 200ml
		16	3	6	Да	Milk 3,5% - carton - 1l
<input checked="" type="checkbox"/>	Включено	17	4	1	Да	Pizza - supreme - carton - 283g
<input type="checkbox"/>	Артикул	18	4	2	Да	French Fries - golden - pouch - 907g
<input checked="" type="checkbox"/>	Наименование	19	4	3	Да	Ice cream - vanilla - tub - 1kg
<input type="checkbox"/>	Категория					
<input type="checkbox"/>	Бренд					
<input type="checkbox"/>	Линия продуктов					
	Габаритные размеры					
<input type="checkbox"/>	Ширина [см]					
<input type="checkbox"/>	Высота [см]					
	Внешность					

Продукты, отмеченные Включено в Список элементов проекта



Продукты, отмеченные Включено в Область визуализации

Примечание: Если вы отключите элементы в базе данных, когда они находятся в текущем открытом проекте, отключенные элементы будут подсвечены только после перезагрузки проекта.

Раскрыть по Линейное пространство [%]

Элементы подсвечиваются красным или зеленым цветом в зависимости от вычисленный [Линейное пространство \[%\]](#) за продукт в открывшемся проекте.

Цветовая гамма помогает быстро визуализировать пространство, используемое каждым продуктом.

Выбор контента		Категория	Линейное пространство [%]		Предустановка: linear space		
Тип пунктов		Номер	Шкаф название	Полка/Ряд	Номер на полке	Наименование	Линейное простр
<input checked="" type="checkbox"/>	Список продуктов	▼ Beverage					
<input type="checkbox"/>	Список аксессуаров	5	Шкаф 1	2	1	Evian - bottle PET - 500ml	
		6	Шкаф 1	2	2	Nestea Lemon - bottle PET - 500ml	
		7	Шкаф 1	2	3	Red Bull - can - 355ml	
		8	Шкаф 1	2	4	Sprite - can - 330ml	
		9	Шкаф 1	2	5	Coca-Cola - can - 330ml	
		10	Шкаф 1	2	6	Juice - orange - carton - 1l	
		▼ Dairy					
<input checked="" type="checkbox"/>	Номер	11	Шкаф 1	3	1	Yoghurt - vanilla - cup - 80g	
<input type="checkbox"/>	Шкаф номер	12	Шкаф 1	3	2	Brie - wrap plastic - 200g	
<input checked="" type="checkbox"/>	Шкаф название	13	Шкаф 1	3	3	Gruyère - wrap plastic - 170g	
<input checked="" type="checkbox"/>	Полка/Ряд	14	Шкаф 1	3	4	Butter - wrap alu - 200g	
<input type="checkbox"/>	Шкаф - Полка	15	Шкаф 1	3	5	Cream - whipping - carton - 200ml	
<input checked="" type="checkbox"/>	Номер на полке	16	Шкаф 1	3	6	Milk 3.5% - carton - 1l	
		▼ Frozen Food					
<input type="checkbox"/>	Включено	17	Шкаф 1	4	1	Pizza - supreme - carton - 283g	
<input type="checkbox"/>	Артикул	18	Шкаф 1	4	2	French Fries - golden - pouch - 907g	
<input checked="" type="checkbox"/>	Наименование	19	Шкаф 1	4	3	Ice cream - vanilla - tub - 1kg	
<input type="checkbox"/>	Категория	▼ Meat					
<input type="checkbox"/>	Бренд	2	Шкаф 1	1	2	Prosciutto - sliced - blister - 85g	
<input type="checkbox"/>	Линия продуктов	3	Шкаф 1	1	3	Ham - sliced - blister - 100g	
		4	Шкаф 1	1	4	Salami - sliced - blister - 100g	
		▼ Produce					
<input type="checkbox"/>	Ширина [cm]	1	Шкаф 1	1	1	Salad - green mix - blister - 350g	
<input type="checkbox"/>	Высота [cm]						
	Внешность						

Продукты, отмеченные Линейное пространство [%] в Список элементов проекта



Продукты, отмеченные Включено в Область визуализации

Порядок сортировки элементов

Чтобы отсортировать элементы в списке в соответствии с требуемым содержимым столбца, выполните следующие действия.

- А. Нажмите на нужный заголовок столбца в списке элементов, например **Позиция**.
- Б. Щелкните еще раз, чтобы изменить порядок сортировки.

Чтобы отсортировать группы списков (если таковые имеются) в нужном порядке, выполните следующие действия.

- А. Например, нажмите на заголовок группы рядом со значком группы. **Шкаф номер**.
- Б. Щелкните еще раз, чтобы изменить порядок сортировки.

Порядок столбцов

Чтобы изменить порядок столбцов в списке, выполните следующие действия.

- А. Перетащите заголовок любого столбца влево или вправо в нужное место.

Пресеты

Эта функция позволяет сохранять и применять несколько предпочтительных параметров для списка. Это очень полезно для быстрого переключения между различными типами списков для отображения на экране или включения в отчеты.

В пресетах хранятся следующие параметры списка:

- [Тип пунктов \(Список элементов проекта\)](#)
- [Столбцы](#)
- [Группа по](#)
- [Порядок сортировки элементов](#)
- [Порядок столбцов](#)

Создание стиля

Чтобы сохранить текущую конфигурацию списка в качестве пресета, выполните следующие действия.

- А. Щелкните правой кнопкой мыши в любом месте области списка, чтобы отобразить его контекстное меню.
- Б. Наведите курсор мыши на **Пресеты** в меню.
- В. Нажмите на **Сохранить как**.
- Г. На панели инструментов списка рядом с пунктом **Предустановка**, введите требуемое имя для текущей конфигурации списка.
- Д. Нажмите на **Сохранить**.
- Е. Текущая конфигурация списка теперь сохранена и доступна для повторного использования.

Применение стиля

Чтобы применить ранее сохраненный стиль, выполните следующие действия.

- А. На панели инструментов списка рядом с пунктом **Предустановка**, нажмите на список стилей, чтобы развернуть его.
- Б. Выберите нужный стиль, чтобы применить его.

Удаление стиля

Чтобы удалить ранее сохраненный стиль, выполните следующие действия.

- А. На панели инструментов списка рядом с пунктом **Предустановка**, нажмите на список стилей, чтобы развернуть его.
- Б. Выберите стиль, который вы хотите удалить.

- В. Щелкните правой кнопкой мыши в любом месте списка элементов проекта.
- Г. Отобразится контекстное меню.
- Д. Наведите курсор мыши на **Пресеты** в меню.
- Е. Нажмите на **Удалить**, чтобы удалить текущую предустановку.

Макет панели списка

Вы можете перемещать и изменять размер всей панели Список элементов проекта.

Положение области списка

Чтобы переместить панель в другое место на экране, выполните следующие действия.

- А. Щелкните правой кнопкой мыши в любом месте панели Список позиций проекта, чтобы отобразить контекстное меню.
- Б. Наведите курсор мыши на **Положение**
- В. Нажмите **слева, справа, сверху** или **снизу**.
- Г. Теперь список элементов проекта размещается в выбранном месте.

Размер панели списка

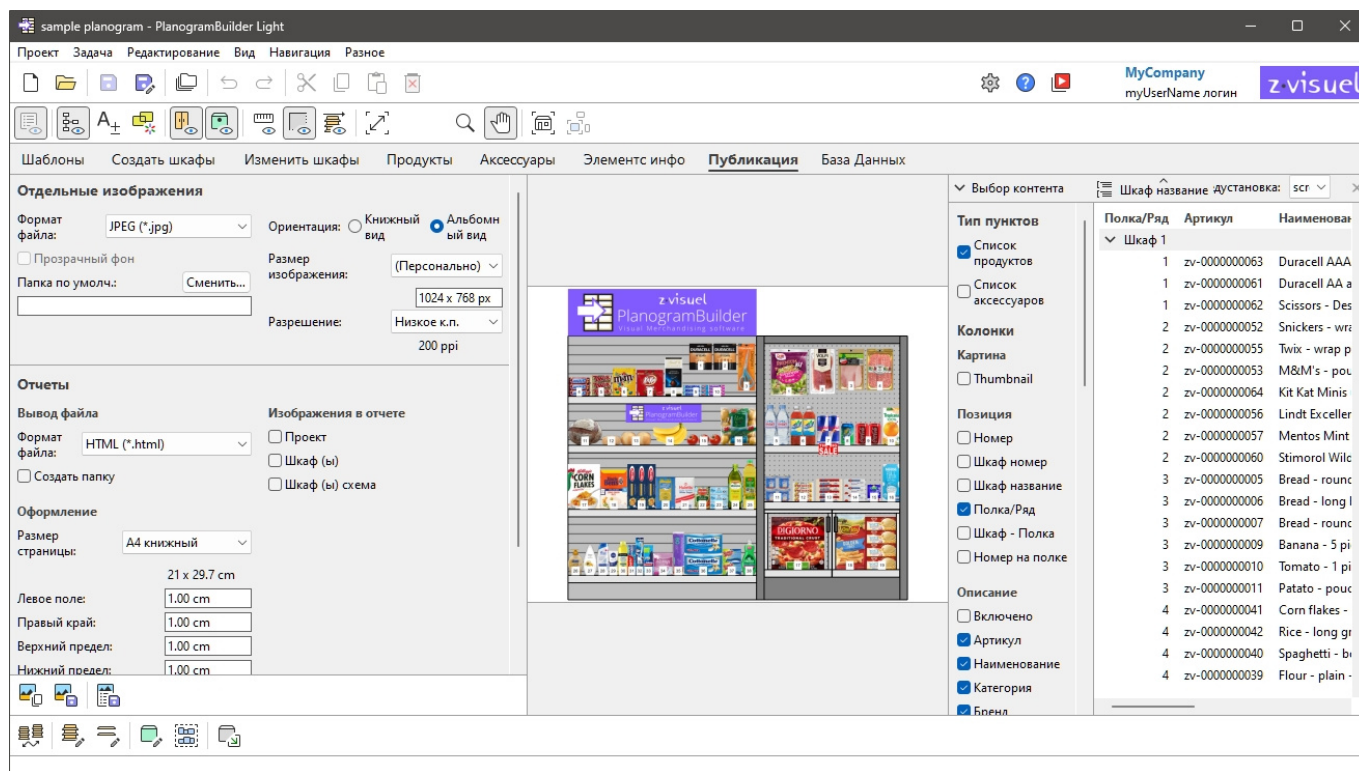
Чтобы изменить размер панели на экране, выполните следующие действия.

- А. Наведите курсор мыши на разделительную линию между областью списка и областью визуализации. Курсор превращается в двустороннюю стрелку.
- Б. Перетащите разделительную линию в нужное место на экране.
- В. Теперь размер панели изменен.

Примечание: если некоторые столбцы не помещаются в области списка, вы можете использовать горизонтальную полосу прокрутки для их просмотра.

Публикация

Задача «Опубликовать» позволяет создавать изображения и отчеты о проектах планограмм, чтобы вы могли донести свои рекомендации до лиц, ответственных за настройку товаров в магазинах.



Отдельные изображения

Эта функция полезна для создания простых и быстрых изображений вашей планограммы с любых точек обзора. Изображения, созданные с помощью этого метода, в точности отражают то, что вы видите в области визуализации.



Пример Отдельные изображения

Параметры (Отдельные изображения)

На этой панели вы можете настроить изображения планогаммы для вывода для внешнего использования.

Отдельные изображения

Формат файла:

Ориентация: Книжный вид Альбомный вид

Прозрачный фон

Папка по умолч.:

Размер изображения:

Разрешение:

Заметка: После того, как изображение настроено, используйте одну из специальных команд для его вывода ([Скопировать картинку](#), [Сохранить изображение](#)). Изображения могут быть помещены в буфер обмена Windows или сохранены в различных форматах файлов изображений.

Кончик: Если вы хотите опубликовать планограмму в виде отчета, включающего список товаров и изображения, воспользуйтесь специальной функцией: [Отчеты](#).

Формат файла (Отдельные изображения)

Формат файла для сохранения изображений.

- Поддерживаемые значения:
 - **JPEG (*.jpg):** (Объединенная группа экспертов по фотографии). Сжатие с потерями, но небольшой размер файла. Рекомендуется для большинства изображений из-за хорошего соотношения размера и качества.
 - **PNG (*.png):** (Портативная сетевая графика). Сжатие без потерь, более высокое качество, но больший размер, чем у JPG. Рекомендуется для печати или если [Прозрачный фон](#) является обязательным.
 - **GIF (*.gif):** (формат обмена графикой). Сжатие без потерь, но максимум 256 цветов. Не рекомендуется, если целевое приложение не поддерживает другие форматы.
 - **TIFF (*.tif):** (формат изображения с тегами). Сжатие LZW без потерь, аналогичный размеру PNG. Подходит для печати, но не может отображаться непосредственно в веб-браузере.
 - **24-битное растровое изображение (*.bmp):** (Аппаратно-независимое растровое изображение). Без сжатия, то же качество, но больший размер, чем у PNG. Не рекомендуется, если целевое приложение не поддерживает другие форматы.
- Значение по умолчанию: **JPEG (*.jpg)**

Прозрачный фон

Примечание: доступно только с **ПНГ** и **РАЗМОЛВКА** ([Формат файла](#)).

Переключение прозрачного фона для сохраненных изображений.

- Поддерживаемые значения:
 - *Галочка:* фон изображения прозрачный. Это удобно, если вы хотите наложить изображение планограммы на выбранный вами фон в другом документе.
 - *Флажок не установлен:* Фон изображений не прозрачный. Он отражает то, что определено в [Фоновый цвет](#) или [Фоновое изображение](#) если таковые имеются.

- Значение по умолчанию: *флажок не установлен*

Заметка: Изображения, скопированные в буфер обмена с помощью [Скопировать картинку](#) не может иметь прозрачный фон. Использование [Сохранить изображение](#) Вместо этого, если вам нужен прозрачный фон.

Папка по умолч.

Папка на вашем компьютере, в которой по умолчанию будут сохраняться изображения.

- Поддерживаемое значение: путь к папке, выраженный с помощью синтаксиса Windows.
- Значение по умолчанию: пусто (= нет)
- Пример: **C:\PlanogramBuilder\planogram_images**

Резолюция:

- А. Нажмите **«Обзор»**.
- Б. Выберите нужную папку на своем ПК.
- В. Нажмите кнопку **ОК**.
- Г. Теперь путь указан в текстовом поле.

Примечание: В качестве альтернативы переходу к нужной папке вы можете ввести путь непосредственно в текстовое поле.

Чтобы сбросить папку по умолчанию на пустую, нажмите на маленькую **кнопку** с красным крестиком.

Ориентация (Отдельные изображения)

Ориентация изображения.

- Поддерживаемые значения:
 - **Книжный вид:** Высота изображения больше, чем его ширина.
 - **Альбомный вид:** Ширина изображения больше его высоты.
- Значение по умолчанию: **Альбомный вид**

Заметка: Этот параметр коррелирует с [Размер изображения](#) как описано в этом разделе.

Размер изображения

Список предопределенных значений, определяющих размеры сохраняемых изображений. В этот список входят распространенные форматы в пикселях или в размерах печати.

- Поддерживаемые значения:
 - **A3**
 - **A4**
 - **A5**
 - **Ledger/Tabloid**
 - **Legal**
 - **Letter**
 - Различные распространенные размеры изображений на ваш выбор [Измерительное устройство](#).
 - Различные распространенные размеры изображений в пикселях.

- **Персонально:** Если вы не нашли подходящего предустановленного значения, выберите его и установите свои собственные значения ширины и высоты в текстовом поле, которое появится ниже. Введите значения следующим образом: *Единица измерения ширины x высоты (см / миллиметр / м / в / px)*. Используйте букву «x», чтобы задать символ умножения. Если тип единицы измерения не указан, по умолчанию используется Ваш текущий выбор **Измерительное устройство** как указано в настройках приложения.
- Значение по умолчанию: *Персонально: 1024 x 768 пикселей*
- Пример: *12 x 24 см*

Примечания:

- Размер, указанный здесь, не определяет ориентацию изображения, которая должна быть выбрана только в **Ориентация (Отдельные изображения)**. Например, выбрав **1920 x 1080 пикселей** Определяет только размер. Вы также должны выбрать **Книжный вид** в **Ориентация (Отдельные изображения)** Если вы хотите, чтобы изображение действовало **1080 x 1920 пикселей**.
- При изменении размера и ориентации изображения соотношение сторон **Область визуализации** автоматически настраивается в соответствии с пропорциями вашего конечного изображения. Это удобно для предварительного просмотра и точной настройки кадрирования изображений (с помощью инструментов в **Навигация**).
- Размеры изображения не более 10000 пикселей в ширину и 10000 пикселей в высоту либо на основе значений, введенных непосредственно в пикселях, либо на основе пикселей, полученных в результате размера и разрешения печати. Значения, приводящие к увеличению ширины или высоты в пикселях, ограничиваются до максимально допустимых значений. Обычно для изображений большого размера используются буклеты с допечатным качеством или плакаты большого размера, которые можно использовать на выставках.

Разрешение (Отдельные изображения)

Количество пикселей на дюйм (*PPI*) в изображении. Вы можете использовать пресеты или пользовательское значение.

- Если вы установили **Размер изображения** в *см, м, дюйм* или *миллиметр* тем *Индекс цен производителей (PPI)* Определяет, сколько пикселей будет содержать изображение. Например, ширина 10 в x 200 PPI = 2000 пикселей в ширину изображения.
- Если вы установили **Размер изображения** в *пикселей* (пикселей), PPI определяет размер печати. Например, ширина изображения 1500 пикселей / 300 пикселей на дюйм = 5 дюймов (12,7 см).

Это значение в основном определяет плотность пикселей при печати или размещении изображения в других документах, таких как текстовые редакторы и электронные таблицы:

- Поддерживаемые значения:
 - С экрана: (96 пикселей на дюйм). Это соответствует системному ppi Windows с масштабированием экрана на 100%. Подходит для изображений, отображаемых на экранах с низким разрешением, которые не будут увеличиваться.
 - Низкое к.п.: (200 пикселей на дюйм). Подходит для печати или изображений на экране низкого качества.
 - Среднее к.п.: (300 пикселей на дюйм). Рекомендуется для изображений, которые будут печататься.
 - Высокое к.п.: (600 пикселей на дюйм). Рекомендуется для изображений, которые вы хотите напечатать в высоком разрешении.

- Персонально: можно указать любые значения до 1000 ppi. Обратите внимание, что вам не нужно вводить *Индекс цен производителей* после значения.

Примечания:

- Размеры изображения не более 10000 пикселей в ширину и 10000 пикселей в высоту либо на основе значений, введенных непосредственно в пикселях, либо на основе пикселей, полученных в результате размера и разрешения печати. Значения, приводящие к увеличению ширины или высоты в пикселях, ограничиваются до максимально допустимых значений. Обычно изображения большого размера используются в буклетах с допечатной подготовкой или плакатах, которые можно использовать на выставках.
- Когда [См. размеры](#) активируется, размер текста и стрелки выходных изображений автоматически настраиваются таким образом, чтобы высота текста на печатных изображениях составляла 3 мм, на основе [Размер изображения](#) и разрешение.

Отчеты

Вы можете опубликовать свои планыграммы в виде подробных отчетов, которые включают в себя список элементов в вашем проекте, а также дополнительные predetermined изображения планыграммы.

Отчеты могут быть сохранены в распространенных форматах файлов, таких как PDF, и хорошо подходят для печати и передачи рекомендаций по планыграммированию для реализации.

sample planogram - Bay 1 - orthographic schematic front



sample planogram - Bay 1 - item list

Thumbnail	Position	Shelf/Row Reference	Name	Facings	
				Width	Height
	1	1zv-0000000025	Salad - green mix - blister - 350g	1	1
	2	1zv-0000000024	Prosciutto - sliced - blister - 85g	1	1
	3	1zv-0000000017	Ham - sliced - blister - 100g	1	1
	4	1zv-0000000018	Salami - sliced - blister - 100g	1	1
	5	2zv-0000000004	Evian - bottle PET - 500ml	2	1
	6	2zv-0000000003	Nestea Lemon - bottle PET - 500ml	2	1
	7	2zv-0000000027	Red Bull - can - 355ml	2	1
	8	2zv-0000000002	Sprite - can - 330ml	1	1
	9	2zv-0000000001	Coca-Cola - can - 330ml	2	1
	10	2zv-0000000026	Juice - orange - carton - 1l	1	1
	11	3zv-0000000013	Yoghurt - vanilla - cup - 80g	2	2
	12	3zv-0000000022	Brie - wrap plastic - 200g	1	4
	13	3zv-0000000021	Gruyère - wrap plastic - 170g	1	4
	14	3zv-0000000012	Butter - wrap alu - 200g	1	3
	15	3zv-0000000023	Cream - whipping - carton - 200ml	1	1
	16	3zv-0000000008	Milk 3.5% - carton - 1l	1	1
	17	4zv-0000000028	Pizza - supreme - carton - 283g	1	1
	18	4zv-0000000029	French Fries - golden - pouch - 907g	1	1
	19	4zv-0000000030	Ice cream - vanilla - tub - 1kg	1	4
				24	31

Пример Отчеты

В этой области можно настроить отчеты для вывода.

Отчеты

Вывод файла

Формат файла: HTML (*.html) ▾

Создать папку

Изображения в отчете

Проект

Шкаф (ы)

Шкаф (ы) схема

Оформление

Размер страницы: A4 книжный ▾

21 x 29.7 cm

Левое поле: 1.00 cm

Правый край: 1.00 cm

Верхний предел: 1.00 cm

Нижний предел: 1.00 cm

Шрифт: Arial ▾ 8

Цвет текста:

Фоновый цвет:

Цвет границы:

Разрешение: Низкое к.п. ▾

200 ppi

Заметка: После того, как отчет настроен, используйте специальную команду для его сохранения ([Отчет](#)).

Вывод файла

В этом разделе можно настроить вывод файлов для отчетов.

Формат файла (Отчеты)

Формат файла для сохранения отчета.

- Поддерживаемые значения:
 - **HTML (*.html):** (Язык гипертекстовой разметки). Файл с отдельными файлами изображений в формате jpeg (изображения планограмм и миниатюры товаров). Выберите этот формат, чтобы:
 - Опубликуйте отчет и изображения «как есть» непосредственно в интрасети или на веб-сайте в Интернете.
 - Откройте в Microsoft® Word для дальнейшего редактирования и печати. После открытия в Word вы также можете сохранить их в виде документов PDF, DOC или DOCX, что позволяет объединить отдельные списки и изображения отчета в один файл.
 - **Книга Excel (*.xlsx):** (книга Microsoft® Excel). Выберите этот формат, чтобы:
 - Откройте и отредактируйте список товаров планограммы в приложении для работы с электронными таблицами.

- *Примечания:*
 - При печати отчета из Excel, если список слишком широкий, чтобы уместиться в выбранный размер страницы, для дополнительных столбцов создаются дополнительные страницы.
 - Изображения планов и эскизы товаров встраиваются в файлы Excel.
 - В этом формате любая группа (*Группа по*), показанный в свернутом состоянии в *Список элементов проекта* также сворачивается в списке отчетов Excel. При желании его можно развернуть в Excel с помощью символа плюс (+).
- **Книга Excel 97-2003 (*.xls)**: более старый формат файла Excel. Используйте это для совместимости, если это необходимо.
- **PDF (*.pdf)**: (Формат переносимого документа). Выберите этот формат, чтобы:
 - Получите отчет и изображения в формате, готовом к печати или отправке другим пользователям.
 - *Примечания:*
 - Не выбирайте этот формат, если требуется дополнительно отредактировать макет или содержимое отчета.
 - В этом формате, если столбцы списка слишком широки для выбранного размера страницы, для дополнительных столбцов создаются дополнительные страницы.
 - Изображения планов и миниатюры товаров встраиваются в PDF-файлы.
- Значение по умолчанию: **HTML (*.html)**

Создать папку

Переключает создание новой папки, в которой будет сохранен отчет.

- Поддерживаемые значения:
 - *Галочка*: новая папка создается автоматически при сохранении отчета. Папка создается в папке, выбранной в диалоговом окне *Сохранить*, и имеет то же имя, что и имя отчета.
 - *Флажок не установлен*: при сохранении отчета новая папка не создается. Отчет сохраняется непосредственно в папке, указанной при его сохранении.
- Значение по умолчанию: *флажок не установлен*

Оформление

Приведенные ниже параметры предоставляют различные параметры для настройки макета отчетов.

Размер страницы

Список предопределенных значений, определяющих размеры страниц в отчете. Этот список включает в себя стандартные и пользовательские размеры страниц.

- Поддерживаемые значения:
 - **A3 альбомный**
 - **A3 книжный**

- **A4 альбомный**
- **A4 книжный**
- **Леджер (пейзаж)**
- **Правовой ландшафт**
- **Юридический портрет**
- **Письмо пейзаж**
- **Письменный портрет**
- **Таблоид (портрет)**
- **Персонально:** Если вы не нашли подходящего предустановленного значения, выберите его и установите собственные значения ширины и высоты страницы в текстовом поле, которое появится ниже. Введите значения следующим образом: *Единица измерения ширины x высоты (см / миллиметр / м / в)*. Используйте букву «x», чтобы задать символ умножения. Если тип единицы измерения не указан, по умолчанию используется Ваш текущий выбор [Измерительное устройство](#) как указано в настройках приложения.

- Значение по умолчанию: *A4 книжный*
- Пример: *18 x 24 см*

Примечания:

- Размер страницы для формата PDF хорошо поддерживается.
- При открытии HTML-отчета в веб-браузере размер страницы не влияет только при просмотре отчета. Размер страницы используется только для определения макета страницы для печати отчетов из веб-браузеров или при открытии в бумажных приложениях, таких как *Microsoft® Word*.
- Размер страницы для *форматов HTML* и *Excel* распознается только некоторыми веб-браузерами и приложениями, как показано в таблице ниже:

	Майкрософт® Ворд	Майкрософт т® Excel	Майкрософт ® Edge	Google Chrome	Mozilla Firefox
Поддержка а размера страницы	Да	Нет	Да	Да	Нет

- В случае, если размер страницы не поддерживается, необходимо вручную задать макет страницы в приложении, если требуется распечатать отчет, например, из *Excel*.

Левое поле (Отчеты)

Ширина левого поля в отчете.

- Поддерживаемые значения: положительное числовое значение [0-9 и десятичной запятой] (на основе [Измерительное устройство](#))
- Значение по умолчанию: *0*
- Пример: *15*

Правый край (Отчеты)

Ширина правого поля в отчете при текущем выборе [Измерительное устройство](#).

Верхний предел (Отчеты)

Высота верхнего поля в отчете в текущем варианте [Измерительное устройство](#).

Нижний предел (Отчеты)

Высота нижнего поля в отчете в текущем выборе [Измерительное устройство](#).

Шрифт (Отчеты)

Задаёт гарнитуру и размер текста для списков товаров в отчетах. Заголовки отчетов также масштабируются в зависимости от выбранного значения.

- Поддерживаемые значения для гарнитуры: шрифты, установленные на компьютере.
- Поддерживаемые значения размера: положительные целочисленные числовые значения [0-9], соответствующие размеру шрифта. Максимум 100 баллов.
- Значение по умолчанию: **Arial, 8**
- Пример: **Tahoma, 14**

Совет: Если списки отчетов не помещаются на странице, попробуйте выбрать шрифт меньшего размера.

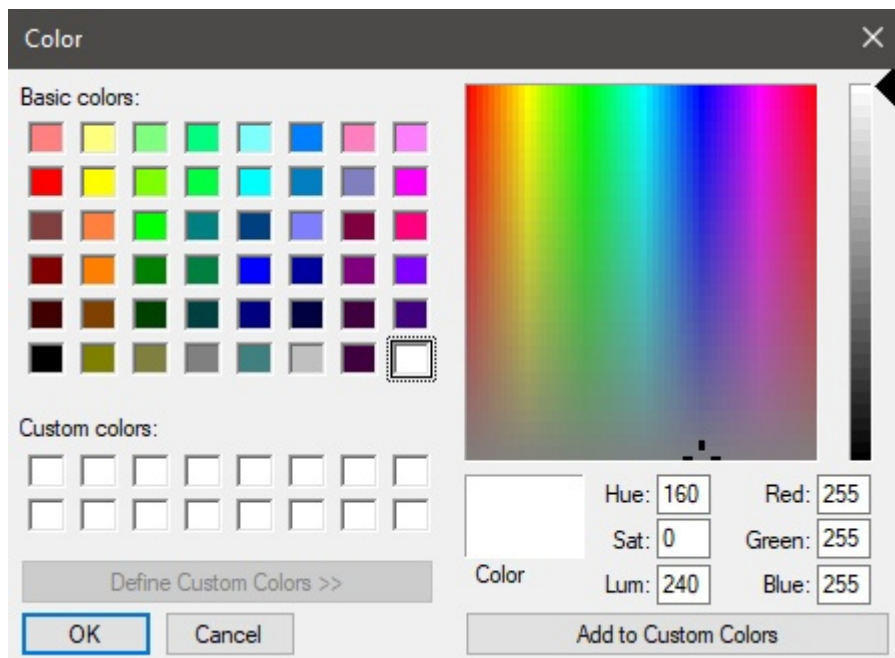
Цвет текста (Отчеты)

Цвет текстов в отчетах.

- Поддерживаемые значения: любой цвет, выбранный из цветовой палитры.
- Значение по умолчанию: черный
- Пример: синий

Резолюция:

- А. Нажмите на кнопку **Образец цвета** справа от **Цвет текста**.
- Б. Выберите любой цвет из цветовой палитры.



- В. Нажмите **кнопку OK** для подтверждения.

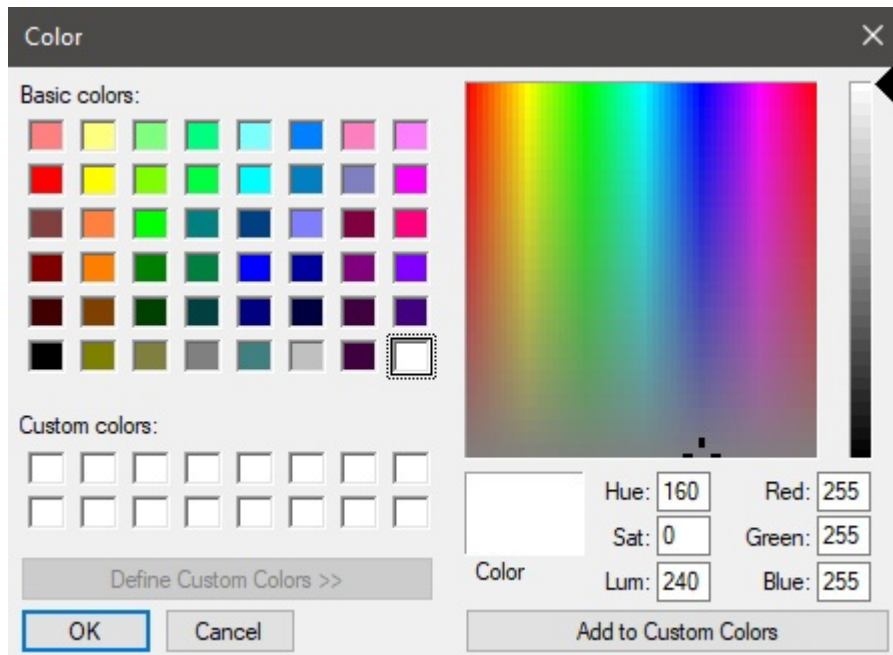
Фоновый цвет (Отчеты)

Цвет фона страницы для отчетов.

- Поддерживаемые значения: любой цвет, выбранный из цветовой палитры.
- Значение по умолчанию: белый
- Пример: желтый

Резолюция:

- А. Нажмите на кнопку **Образец цвета** справа от **Фоновый цвет**.
- Б. Выберите любой цвет из цветовой палитры.



- В. Нажмите **кнопку ОК** для подтверждения.

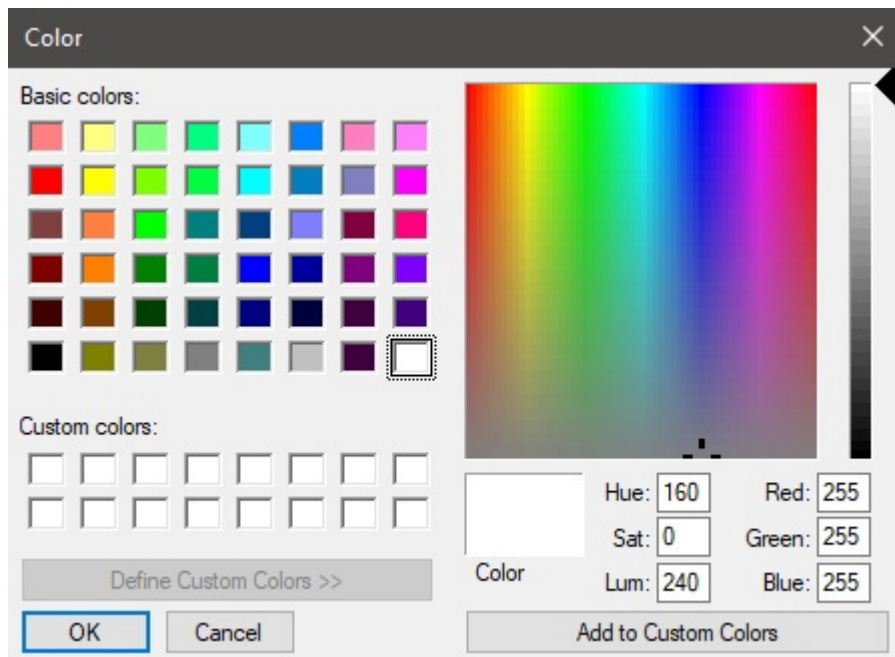
Цвет границы (Отчеты)

Цвет границ для таблиц, содержащих списки товаров.

- Поддерживаемые значения: любой цвет, выбранный из цветовой палитры.
- Значение по умолчанию: серебро
- Пример: темно-серый

Резолюция:

- А. Нажмите на кнопку **Образец цвета** справа от **Цвет границы**.
- Б. Выберите любой цвет из цветовой палитры.



В. Нажмите **кнопку ОК** для подтверждения.

Разрешение (Отчеты)

Разрешение в пикселях на дюйм (PPI) для всех изображений в отчете. Доступно несколько предустановленных вариантов, а также можно ввести пользовательское значение. Чем выше значение, тем более детализированными будут ваши изображения. Это полезно при увеличении масштаба или при печати. Компромиссом более высокого разрешения является больший размер файла.

- Поддерживаемые значения:
 - С экрана: (96 пикселей на дюйм). Это соответствует системному ppi Windows с масштабированием экрана на 100%. Подходит для отчетов, отображаемых на экранах с низким разрешением, которые не будут увеличиваться.
 - Низкое к.п.: (200 пикселей на дюйм). Подходит для печати или экранных отчетов низкого качества.
 - Среднее к.п.: (300 пикселей на дюйм). Рекомендуется для отчетов, которые будут печататься.
 - Высокое к.п.: (600 пикселей на дюйм). Рекомендуется для отчетов, которые необходимо распечатать в высоком разрешении.
 - Персонально: можно указать любые значения до 1000 ppi. Обратите внимание, что вам не нужно вводить *Индекс цен производителей* после значения.

Один лист на шкаф

Переключение макета отчетов между одним или несколькими листами Excel.

- Поддерживаемые значения:
 - *Галочка*: отчет Excel разбивается на Отдельные листы для каждого предмета мебели. Каждый лист содержит изображения, выбранные в [Изображения в отчете](#) и список предметов на этом предмете мебели со столбцами, выбранными в [Список элементов проекта](#).
 - *Галочка не установлена*: весь отчет Excel отображается на одном листе. Каждый предмет мебели (изображение (изображения) и его список предметов)

отображается на одном листе и упорядочен по вертикали от первого предмета мебели вверху до последнего предмета мебели в нижней части листа.

- Значение по умолчанию: *флажок не установлен*

Примечания:

- Эта опция доступна только в том случае, если **Превосходить** Формат файла был выбран в **Формат файла (Отчеты)**.
- Эта опция доступна только в том случае, если **Группа по Шкаф номер** или **Шкаф название** применяется в **Список элементов проекта**.

Изображения в отчете

В отчеты можно включить изображения проекта планограммы. Эти изображения отличаются от тех, которые опубликованы с **Отдельные изображения**: Изображения отчета берутся с заранее определенных точек обзора и автоматически обрезаются и масштабируются, чтобы точно соответствовать планограмме в отчете.

Флажки в этом разделе позволяют выбрать, какие изображения включать в отчеты.

Примечания для всех изображений в отчетах:

- Размеры изображения не более 10000 пикселей в ширину и 10000 пикселей в высоту. Изображения, приводящие к более высокой ширине или высоте пикселя в зависимости от выбранного **Размер страницы** и **Разрешение (Отчеты)** зажимаются до максимально допустимого количества пикселей.
- При выводе изображений отчета видимость следующих элементов зависит от текущих настроек в **Вид**:
 - **См. лицевые панели**
 - **См. Скобки**
 - **См. размеры**
 - **См. края**
 - **См. направление потока**
- Если вы включили **Группа по Шкаф название** или с помощью **Шкаф номер**, изображения каждого предмета мебели отображаются в отчете над соответствующим списком товаров. В противном случае все изображения отображаются над списком элементов всего проекта.
- Когда **См. размеры** установлен флажок, размер текста и стрелки выходных изображений автоматически настраиваются таким образом, чтобы высота текста на печатных изображениях составляла 3 мм. Это не соответствует размерному размеру текста на экране в области визуализации.
- Когда **См. размеры** отмечена галочкой, Тип измерения, отображаемый на изображениях отчета, зависит от типа изображений:
 - **Проект (в перспект. виде) (Изображения в отчете)**: эти изображения включают размеры каждого кластера стеллажей (каждый изолированный предмет мебели и каждая группа смежных предметов мебели). Размеры элементов помещения также отображаются, но только для элементов помещения, выбранных в области визуализации. **Изображения отдельных предметов мебели (Шкаф (ы) плоский вид, Шкаф (ы) плоский вид схематическом)**: эти изображения включают размеры предметов мебели, а также размеры полок по вертикали и боковые расстояния между ними Разделительная панель.

Проект (в перспект. виде) (Изображения в отчете)

Изображение, показывающее всю планограмму для включения в отчет. Обратите внимание, что это изображение также отражает, если вы установили текущий режим просмотра в [Схематичный вид \(Вид\)](#).

Изображение отчета по проекту отображается сразу после основного заголовка отчета, перед любым другим изображением и списком отчетов.

- Поддерживаемые значения:
 - *Галочка*:
 - Проект планограммы оформляется так, чтобы он помещался на странице.
 - *Галочка не отмечена*: изображение проекта не включено в отчет.
- Значение по умолчанию: *флажок не установлен*

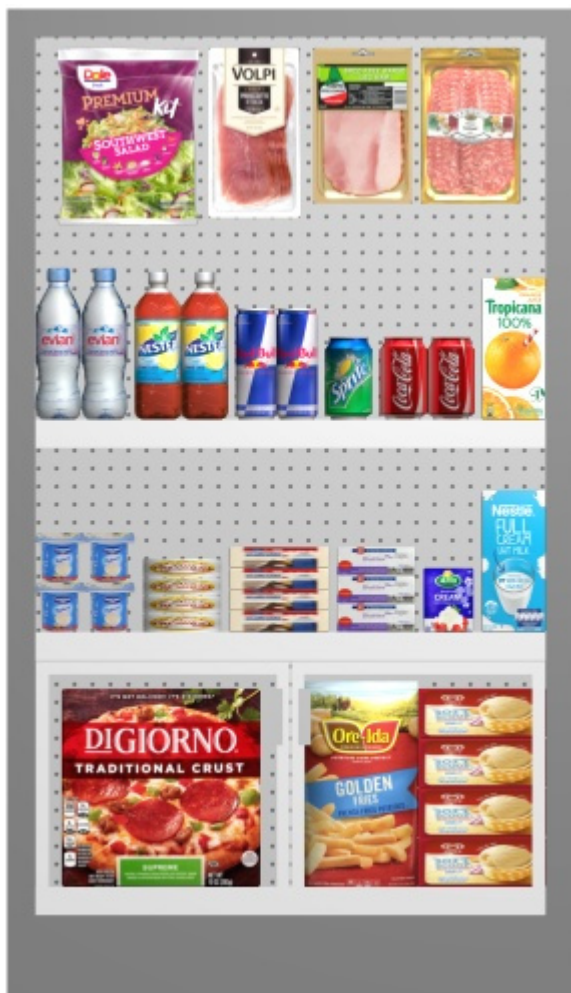


Пример

Шкаф (ы) плоский вид

Изображение каждого отдельного предмета мебели для включения в отчет.

- Поддерживаемые значения:
 - *Галочка*: предмет мебели обрамлен так, чтобы он поместился на странице.
 - *Галочка не отмечена*: изображение предмета мебели не включается в отчет.
- Значение по умолчанию: *флажок не установлен*



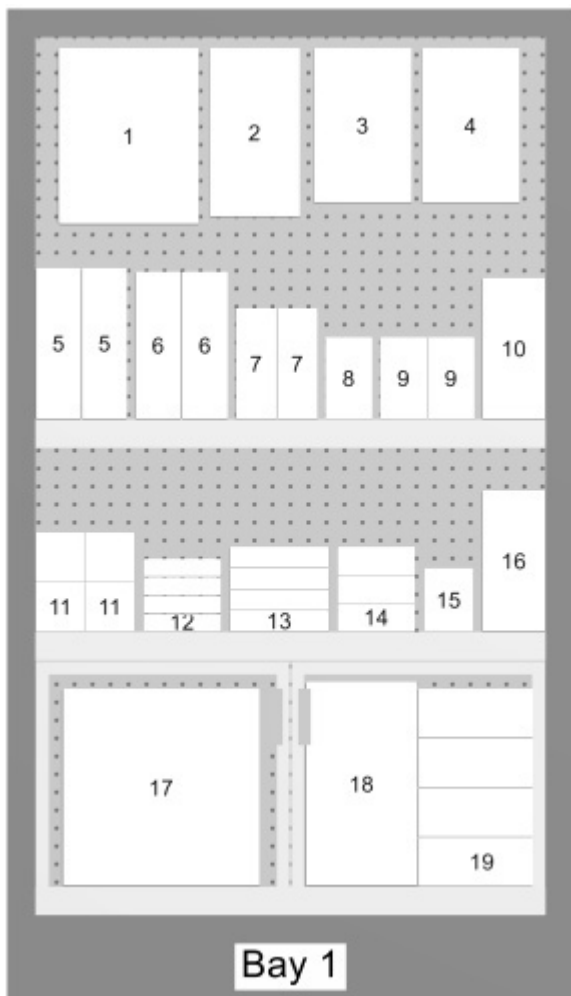
Пример Шкаф (ы) плоский вид

Шкаф (ы) плоский вид схематическом

Схематическое изображение каждого предмета мебели без эффекта перспективы для включения в отчет.

PlanogramBuilder использует текущие значения, установленные в [Схематичный вид \(Настройки\)](#) Для определения стиля вида схемы (Стили продуктов, Этикетки продуктов и т.д.).

- Поддерживаемые значения:
 - *Галочка*: предмет мебели обрамлен так, чтобы он поместился на странице.
 - *Галочка не отмечена*: изображение предмета мебели не включается в отчет.
- Значение по умолчанию: *флажок не установлен*



Пример Шкаф (ы) плоский вид схематическом

Список отчетов

Отчеты также содержат список всех продуктов, используемых в проекте.

Список отчетов отражает то, что отображается в [Список элементов проекта](#). По этой причине этот список всегда отображается в задаче с именем **Публикация**.

Убедитесь, что вы настроили **Список элементов проекта**, чтобы получить желаемый макет и содержимое в отчетах. Советуем экономить [Пресеты](#) перечня для различных нужд.

Примечания по группам в списках отчетов:

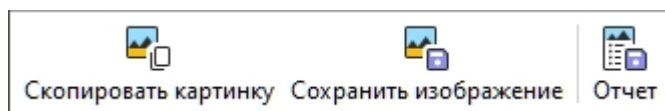
- Если вы не сгруппировали элементы по какому-либо свойству в **Список элементов проекта**, отчет содержит единый список со всеми элементами. (Проконсультируйтесь [Группа по](#))
- Если вы сгруппировали элементы по Шкаф название или с помощью Шкаф номер, отчет содержит отдельный список позиций для каждого предмета мебели в отчете.
- Если вы сгруппировали элементы по какому-либо другому свойству (например, по *категории*), отчет содержит единый список со всеми элементами. Дополнительные строки с особым цветом показывают название каждой группы (например, *напиток*). Смотрите пример ниже:

Position	Bay - Shelf	Reference	Name	Category	Facings Wide	Facings High
Beverage						
5	1-2	zv-0000000004	Evian - bottle PET - 500ml	Beverage	2	1
6	1-2	zv-0000000003	Nestea Lemon - bottle PET - 500ml	Beverage	2	1
7	1-2	zv-0000000027	Red Bull - can - 355ml	Beverage	2	1
8	1-2	zv-0000000002	Sprite - can - 330ml	Beverage	1	1
9	1-2	zv-0000000001	Coca-Cola - can - 330ml	Beverage	2	1
10	1-2	zv-0000000026	Juice - orange - carton - 1l	Beverage	1	1
					10	6
Dairy						
11	1-3	zv-0000000013	Yoghurt - vanilla - cup - 80g	Dairy	2	2
12	1-3	zv-0000000022	Brie - wrap plastic - 200g	Dairy	1	4
13	1-3	zv-0000000021	Gruyère - wrap plastic - 170g	Dairy	1	4
14	1-3	zv-0000000012	Butter - wrap alu - 200g	Dairy	1	3
15	1-3	zv-0000000023	Cream - whipping - carton - 200ml	Dairy	1	1
16	1-3	zv-0000000008	Milk 3.5% - carton - 1l	Dairy	1	1
					7	15
Frozen Food						
17	1-4	zv-0000000028	Pizza - supreme - carton - 283g	Frozen Food	1	1
18	1-4	zv-0000000029	French Fries - golden - pouch - 907g	Frozen Food	1	1
19	1-4	zv-0000000030	Ice cream - vanilla - tub - 1kg	Frozen Food	1	4
					3	6
Meat						
2	1-1	zv-0000000024	Prosciutto - sliced - blister - 85g	Meat	1	1
3	1-1	zv-0000000017	Ham - sliced - blister - 100g	Meat	1	1
4	1-1	zv-0000000018	Salami - sliced - blister - 100g	Meat	1	1
					3	3
Produce						
1	1-1	zv-0000000025	Salad - green mix - blister - 350g	Produce	1	1
					1	1
					24	31

Пример списка отчетов

Инструменты и команды (Публикация)

Эта панель инструментов задач содержит команды для вывода либо [Отдельные изображения](#) и [Отчеты](#).



Панель инструментов редактирования объектов и общие команды редактирования также доступны для редактирования объектов в планеграмме во время выполнения этой задачи.

Скопировать картинку

Создает моментальный снимок проекта в том виде, в котором он отображается в области визуализации, и помещает его в буфер обмена. Затем вы можете напрямую вставить его в другое приложение, такое как Microsoft® Word, PowerPoint и т. д.

Заметка: Ознакомьтесь с описанием, примерами и инструкциями по настройке образа в [Отдельные изображения](#).

Сохранить изображение

Сохраняет изображение проекта в том виде, в котором оно отображается в области визуализации, на локальный жесткий диск. Вам будет предложено выбрать папку назначения и имя файла.

Заметка: Ознакомьтесь с описанием, примерами и инструкциями по настройке формата изображения и файла в [Отдельные изображения](#).

Отчет

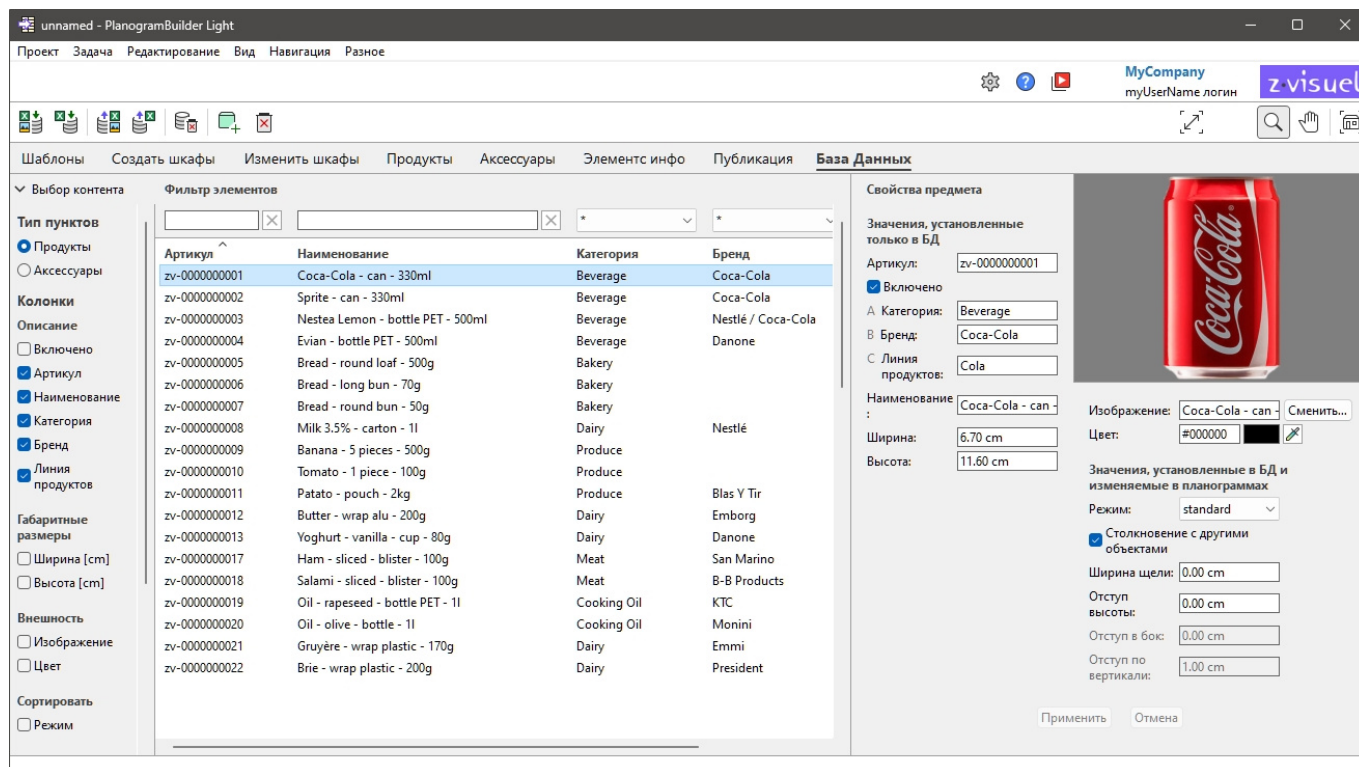
Сохраняет отчет со списком элементов и необязательными изображениями проекта на локальном жестком диске.

Заметка: Ознакомьтесь с описанием, примерами и инструкциями по настройке формата отчета и файла в [Отчеты](#).

База Данных

Видеоурок по теме: [4: Введение в базу данных](#)

В этой задаче вы добавляете, редактируете и удаляете продукты и аксессуары в своей базе данных. После добавления в базу данных товары становятся доступными для ваших планограмм.



Артикул	Наименование	Категория	Бренд
zv-0000000001	Coca-Cola - can - 330ml	Beverage	Coca-Cola
zv-0000000002	Sprite - can - 330ml	Beverage	Coca-Cola
zv-0000000003	Nestea Lemon - bottle PET - 500ml	Beverage	Nestlé / Coca-Cola
zv-0000000004	Evian - bottle PET - 500ml	Beverage	Danone
zv-0000000005	Bread - round loaf - 500g	Bakery	
zv-0000000006	Bread - long bun - 70g	Bakery	
zv-0000000007	Bread - round bun - 50g	Bakery	
zv-0000000008	Milk 3.5% - carton - 1l	Dairy	Nestlé
zv-0000000009	Banana - 5 pieces - 500g	Produce	
zv-0000000010	Tomato - 1 piece - 100g	Produce	
zv-0000000011	Patato - pouch - 2kg	Produce	Blas Y Tir
zv-0000000012	Butter - wrap alu - 200g	Dairy	Emborg
zv-0000000013	Yoghurt - vanilla - cup - 80g	Dairy	Danone
zv-0000000017	Ham - sliced - blister - 100g	Meat	San Marino
zv-0000000018	Salami - sliced - blister - 100g	Meat	B-B Products
zv-0000000019	Oil - rapeseed - bottle PET - 1l	Cooking Oil	KTC
zv-0000000020	Oil - olive - bottle - 1l	Cooking Oil	Monini
zv-0000000021	Gruyère - wrap plastic - 170g	Dairy	Emmi
zv-0000000022	Brie - wrap plastic - 200g	Dairy	President

PlanogramBuilder хранит все ваши продукты и аксессуары в онлайн-базе данных, которая автоматически создается и размещается на наших серверах приложений. Как клиенту PlanogramBuilder, вам не нужно устанавливать какую-либо базу данных, но вам нужно добавить свои собственные товары в свою базу данных.

Каждый клиент PlanogramBuilder (как правило, компания) имеет отдельную базу данных, которая не используется совместно с другими клиентами.

Каждый клиент может иметь неограниченное количество зарегистрированных пользователей, имеющих доступ к одной и той же базе данных клиентов. Эта система поддерживает ваш ассортимент товаров в актуальном состоянии для каждого пользователя PlanogramBuilder в вашей компании.

Когда вы запускаете PlanogramBuilder, программа подключается к вашей базе данных и ищет товары в базе данных. Все элементы, найденные в базе данных, перечислены в задаче базы данных. Они также появляются в [Каталог продукции](#) или [Каталог аксессуаров](#), готовый к перетаскиванию в планограммы.

Важное замечание:

- У вас должна быть роль [Администратор PlanogramBuilder](#), чтобы отредактировать базу данных.
- Пользователи с ролью [Стандартный пользователь](#) имеют доступ только для чтения.

Заметка: PlanogramBuilder поставляется только с небольшим набором образцов элементов в качестве примеров. Перед тем, как приступить к созданию планограмм, [Администратор PlanogramBuilder](#) в вашей компании необходимо импортировать или напрямую вводить информацию о вашей продукции: название, EAN, размеры и т. д. и изображение(я). Если у вас нет таких данных, Вы можете получить их у производителя или из сторонних баз данных продуктов, например, перечисленных ниже:

- <https://www.ean-search.org/>
- <https://www.upcdatabase.com/>
- <https://www.gs1.org/services/gdsn>
- <https://www.mynetfair.com/>
- <https://www.grocery.com/open-grocery-database-project>
- <https://openfoodfacts.org/>

Список элементов базы данных

В левой части экрана отображается список элементов базы данных в виде таблицы, похожей на электронную таблицу.

Выбор контента

Тип пунктов

Продукты

Аксессуары

Колонки

Описание

Включено

Артикул

Наименование

Категория

Бренд

Линия продуктов

Габаритные размеры

Ширина [см]

Высота [см]

Внешность

Изображение

Цвет

Сортировать

Режим

Фильтр элементов

Артикул	Наименование	Категория	Бренд	Линия продуктов
zv-0000000001	Coca-Cola - can - 330ml	Beverage	Coca-Cola	Cola
zv-0000000002	Sprite - can - 330ml	Beverage	Coca-Cola	Soda
zv-0000000003	Nestea Lemon - bottle PET - 500ml	Beverage	Nestlé / Coca-Cola	Tea
zv-0000000004	Evian - bottle PET - 500ml	Beverage	Danone	Water
zv-0000000005	Bread - round loaf - 500g	Bakery		Bread
zv-0000000006	Bread - long bun - 70g	Bakery		Bread
zv-0000000007	Bread - round bun - 50g	Bakery		Bread
zv-0000000008	Milk 3.5% - carton - 1l	Dairy	Nestlé	Milk
zv-0000000009	Banana - 5 pieces - 500g	Produce		Fruit
zv-0000000010	Tomato - 1 piece - 100g	Produce		Vegetable
zv-0000000011	Patato - pouch - 2kg	Produce	Blas Y Tir	Vegetable
zv-0000000012	Butter - wrap alu - 200g	Dairy	Emborg	Butter
zv-0000000013	Yoghurt - vanilla - cup - 80g	Dairy	Danone	Yoghurt
zv-0000000017	Ham - sliced - blister - 100g	Meat	San Marino	Cold Cuts
zv-0000000018	Salami - sliced - blister - 100g	Meat	B-B Products	Cold Cuts
zv-0000000019	Oil - rapeseed - bottle PET - 1l	Cooking Oil	KTC	Vegetable
zv-0000000020	Oil - olive - bottle - 1l	Cooking Oil	Monini	Vegetable
zv-0000000021	Gruyère - wrap plastic - 170g	Dairy	Emmi	Cheese
zv-0000000022	Brie - wrap plastic - 200g	Dairy	President	Cheese
zv-0000000023	Cream - whipping - carton - 200ml	Dairy	Arla	Cream

Выбор контента (Список элементов базы данных)

Это меню слева от строки заголовка списка позволяет настроить, что будет отображаться в списке.

▼ Выбор контента

Тип пунктов

Список продуктов

Список аксессуаров

Колонки

Картина

Thumbnail

Позиция

Номер

Шкаф номер

Шкаф название

Полка/Ряд

Шкаф - Полка

Номер на полке

Описание

Включено

Чтобы отобразить эту панель, выполните следующие действия.

- А. Нажмите на кнопку **стрелка, указывающая вправо** Рядом с Выбор контента.
- Б. Теперь панель отобразится.

Чтобы скрыть эту панель, выполните следующие действия.

- А. Нажмите на кнопку **стрелка, направленная вниз** Рядом с Выбор контента.
- Б. Теперь панель скрыта.

Тип пунктов (Список элементов базы данных)

Три переключателя позволяют выбрать тип элементов, с которыми вы хотите работать:

- [Продукт](#)
- [Аксессуар](#)

Нажмите на один из переключателей, чтобы выбрать тип отображаемых элементов. Например, когда **Продукт** выбрана, вы не увидите Аксессуар в списке. Вы можете переключиться с одного типа на другой в любое время.

Совещаться [Тип \(Свойства предмета\)](#) для описания каждого типа товаров.

Столбцы

В этом разделе вы можете выбрать, какие свойства элемента вы хотите видеть в списке в виде столбцов.

Для каждого свойства, отображаемого в списке в виде столбца, показывается его значение для каждого продукта, аксессуара или материала.

Все доступные свойства представлены в виде флажков, которые переключают отображение соответствующего столбца в списке.

Список всех доступных объектов недвижимости можно найти в [Свойства предмета](#).

- Поддерживаемые значения:
 - *Галочка*: соответствующие значения отображаются в списке.
 - *Галочка не установлена*: соответствующие значения не отображаются в списке.
- Значения по умолчанию: в зависимости от вашего последнего выбора
- *Примечания*: если какие-то столбцы не помещаются на панели списка, вы можете использовать горизонтальную полосу прокрутки для их просмотра.
- Свойства, которые недоступны, не отображаются в вариантах выбора столбца.

Фильтр элементов

Фильтры доступны для многих столбцов.

Текстовые фильтры

Некоторые столбцы могут быть отфильтрованы по тексту (например: **Артикул**, **Наименование**), чтобы отобразить только совпадающие элементы. Текстовые фильтры принимают одно или несколько ключевых слов в соответствии со следующими правилами:

- Регистр ключевых слов не учитывается.
- Несколько ключевых слов должны быть разделены пробелами.
- Поиск по нескольким ключевым словам по значениям, содержащим все ключевые слова.
- Порядок ключевых слов не имеет значения.

Пример: тип *замороженный ШОКОЛАД* В текстовом поле над столбцом с Наименование. При этом отобразятся все элементы, содержащие **шоколад** И **замороженный** от их имени.

Примечание: Элементы с одинаковыми текстовыми значениями, но смешанным верхним и строчным регистром, группируются в списке базы данных. Например, *Lego* и *LEGO* сгруппированы в одно и то же значение.

Выпадающие фильтры

Некоторые другие столбцы можно отфильтровать, выбрав соответствующее значение в раскрывающихся списках.

Выбор символа * означает, что все доступные элементы будут отображаться в списке.

После выбора или ввода значений для фильтрации в остальных раскрывающихся списках отображаются только элементы, соответствующие этой комбинации фильтров, что позволяет быстро сузить круг доступных элементов.

Сортировка товаров

Нажав на заголовок каждого столбца, вы можете отсортировать список по содержимому столбца. Например, чтобы упорядочить список по названиям товаров, нажмите на *Название*. Чтобы упорядочить его по ссылкам, нажмите на *Reference*. При повторном нажатии на заголовок порядок меняется на обратный.

Выбор товара

Вы можете выбрать один или несколько элементов в списке для дальнейшей обработки или для изменения его/их свойств. После того, как элемент (и) выбран, вы можете увидеть его свойства в [Свойства предмета](#).

Чтобы выбрать 1 элемент:

А. Нажмите на нужный элемент, чтобы выбрать его в списке. Он становится подсвеченным.

Совет: Вы можете переключить выбранный элемент в списке на тот, который находится выше или ниже, с помощью **клавиш со стрелками вверх** и **вниз** на клавиатуре.

Чтобы выбрать несколько элементов, есть 2 метода:

- Способ 1:

А. Нажмите на один элемент в списке, чтобы выбрать его.

Б. Удерживая клавишу **Ctrl**, щелкните по другому элементу, чтобы выбрать его.

В. Повторите описанный выше шаг, чтобы выбрать дополнительные элементы.

- Способ 2:

А. Нажмите на первый нужный элемент в списке.

Б. Зажмите клавишу **Shift** и кликните по последнему нужному пункту в списке.

В. Все элементы, перечисленные от первого до последнего, также будут выбраны.

Г. Вы можете выбрать дополнительные элементы с помощью метода 2.

Чтобы отменить выбор элементов, выполните следующие действия.

А. Используйте описанные выше методы, чтобы снова щелкнуть по выбранным элементам, выбор которых вы хотите отменить.

Свойства предмета

В правой части экрана отображаются все свойства выбранных элементов. Здесь вы можете просматривать и редактировать свойства элемента, такие как название, размеры, форма, изображения(я) и т. д.

Свойства предмета

Значения, установленные только в БД

Артикул:

Включено

A Категория:


B Бренд:

C Линия продуктов:

Наименование:

Ширина:

Высота:



Изображение:

Цвет:

Значения, установленные в БД и изменяемые в планограммах

Режим: ▾

Столкновение с другими объектами

Ширина щели:

Отступ высоты:

Отступ в бок:

Отступ по вертикали:

Доступные свойства различаются в зависимости от типа выбранных элементов.

Единственное свойство, для которого значение является обязательным, — это [Артикул](#).

Тем не менее, мы также рекомендуем всегда присваивать значения для следующих основных свойств:

- [Наименование \(Свойства предмета\)](#)
- [Ширина \(Свойства предмета\)](#)
- [Высота \(Свойства предмета\)](#)
- [B \[B: Классификация - уровень 2\]](#)
- [C \[C: Классификация - уровень 3\]](#)
- [Изображение](#)
- [Режим](#)

Другие свойства часто можно оставить пустыми, и в этом случае будут использоваться значения по умолчанию.

Прим: если выбрано несколько элементов, отображаются значения свойств, общие для всех выбранных элементов. Для значений свойств, которые различаются в зависимости от выбранных элементов, отображается пустое значение.

Панель свойств разделена на две группы свойств, каждая из которых описана ниже.

Значения, установленные только в БД

Верхняя часть этой панели содержит свойства элемента, значения которых определены в базе данных и не могут быть изменены для каждого элемента в проекте планограммы.

Как правило, это атрибуты, присущие самому товару, которые сохраняют одни и те же значения в любой планограмме, такие как его размеры, название или цвет.

Каждое свойство описано ниже.

Тип (Свойства предмета)

Это свойство определяет тип элемента в базе данных.

- Поддерживаемые значения:

Продукт

Этот тип предметов соответствует товарам, которые вы продаете. Он также включает в себя тестеры, размещенные перед продаваемой упакованной версией (см. **tester** в [Поведение продукта](#)).

Аксессуар

Этот тип используется для всех товаров, выставленных на полках для улучшения товарного вида: полочные полосы, этикетки, шапки, плакаты, непродаваемые товары, выставленные без упаковки и т. д.

- Значения по умолчанию:
 - В электронных таблицах: пустая ячейка (= *Продукт*)
 - В графическом интерфейсе: на ваш выбор **Тип пунктов** в **Выбор контента**

Тип каждого элемента может быть отображен в [Список элементов проекта](#) (Поэтому и в [Отчеты](#)).

Примечание: В электронных таблицах при пакетном импорте элементов вы все еще можете использовать нашу предыдущую систему обозначений для этих значений:

- **0** для Продукт
- **1** для Аксессуар

Артикул

Обязательный уникальный идентификатор элемента.

Это свойство используется для идентификации каждого элемента в базе данных. Таким образом, каждый элемент должен иметь отдельное значение, которое не может быть использовано для любого другого элемента.

Кроме того, значение, присвоенное при создании, не может быть изменено в базе данных впоследствии, в отличие от всех остальных свойств.

Мы советуем использовать код EAN, UPC, SKU или любой другой постоянный и уникальный артикул продукта.

- Поддерживаемые значения: `[0-9][A-Z][a-z][the space character]${&@=.,;~!^~})([]}{`
- Неподдерживаемые значения: все символы, не перечисленные выше (например, нелатинские символы). При пакетном импорте недопустимые символы заменяются символом подчеркивания `[_]`.
- Значение по умолчанию: нет значения по умолчанию

- Пример: 045631548b

Примечания:

- Символ числа [#] не допускается в поле задачи базы данных, но может использоваться со специальным значением с [Импорт списка + изображений](#) и с помощью [Список импорта](#).

Включено

Состояние активации элемента.

- Поддерживаемые значения:
 - **Да** (галочка в графическом интерфейсе): товар доступен в каталогах для размещения в планаграммах ([Каталог продукции](#), [Каталог аксессуаров](#)).
 - **Нет** (галочка не отмечена в графическом интерфейсе): товар существует в базе данных, но недоступен в каталогах. Отключение товаров полезно для того, чтобы другие пользователи в вашей компании не помещали эти товары в планаграммы, например продукты, которые больше не продаются, но вы можете захотеть повторно активировать их позже.
- Значение по умолчанию: **Да** (галочка в графическом интерфейсе)

Кончик: Вы можете выделить отключенные элементы красным цветом в текущем проекте планаграммы. Совещаться [Раскрасить по Включено](#).

Примечание: В электронных таблицах при пакетном импорте или экспорте элементов вы по-прежнему можете использовать нашу предыдущую систему обозначений для этих значений: **1** для Да, **0** для Нет.

А [А: Классификация - уровень 1]

Классификационное значение номенклатуры на первом уровне. (Прежде чем использовать это свойство, проконсультируйтесь с [Свойства классификации предметов](#), чтобы определить его имя.)

Назначьте это необязательное значение, чтобы упорядочить элемент.

- Поддерживаемые значения: текст, включая символы Юникода для нелатинских текстовых значений
- Значение по умолчанию: пусто (= нет)
- Пример: *Напитки*

Заметка: Товары с пустыми значениями отображаются в каталоге как: *не определено*.

Примечание: это значение не чувствительно к регистру, поэтому товары с вариациями группируются в списке базы данных и в каталогах товаров. Например, *Toys* и *TOYS* сгруппированы в одно и то же значение.

В [В: Классификация - уровень 2]

Значение классификации элемента в свойстве классификации второго уровня. (Прежде чем использовать это свойство, проконсультируйтесь с [Свойства классификации предметов](#), чтобы определить его имя.)

Назначьте это необязательное значение, чтобы упорядочить элемент.

- Поддерживаемые значения: текст, включая символы Юникода для нелатинских текстовых значений
- Значение по умолчанию: пусто

- Пример: *Coca-Cola*

Заметка: Товары с пустыми значениями отображаются в каталоге как: *не определено*.

Примечание: это значение не чувствительно к регистру, поэтому товары с вариациями группируются в списке базы данных и в каталогах товаров. Например, *Toys* и *TOYS* сгруппированы в одно и то же значение.

С[С: Классификация - уровень 3]

Значение классификации элемента в свойстве классификации третьего уровня. (Прежде чем использовать это свойство, проконсультируйтесь с [Свойства классификации предметов](#), чтобы определить его имя.)

Назначьте это необязательное значение, чтобы упорядочить элемент.

- Поддерживаемые значения: текст, включая символы Юникода для нелатинских текстовых значений
- Значение по умолчанию: пусто (= нет)
- Пример: *Вишня*

Заметка: Товары с пустыми значениями отображаются в каталоге как: *не определено*.

Примечание: это значение не чувствительно к регистру, поэтому товары с вариациями группируются в списке базы данных и в каталогах товаров. Например, *Toys* и *TOYS* сгруппированы в одно и то же значение.

Наименование (Свойства предмета)

Имя элемента.

Присвоение значения для этого свойства не является обязательным, но настоятельно рекомендуется, чтобы помочь вам идентифицировать товар в каталоге и в ваших планаграммах.

Введите фактическое название товара, как правило, напечатанное на упаковке товара.

- Поддерживаемые значения: текст, включая символы Юникода для нелатинских текстовых значений
- Значение по умолчанию: пусто (= нет)
- Пример: *Coca-Cola Zero 500 мл*

Примечание: Для материалов, если значение пустое, автоматически присваивается начальное значение, основанное на имени файла изображения (без расширения). Вы также можете присвоить собственное значение, если хотите.

Пользовательские свойства для статей [1 – 12]

Значение элемента для выбранного настраиваемого свойства.

При необходимости можно использовать не более 12 пользовательских настраиваемых свойств для присвоения значений каждому элементу в базе данных. В свойствах элемента базы данных отображаются только те пользовательские свойства, которые были определены. Сопоставьте [Пользовательские свойства для статей \(Настройки\)](#), чтобы определить пользовательские свойства.

- Поддерживаемые значения: текст, включая символы Юникода для нелатинских текстовых значений
- Значение по умолчанию: пусто (= нет)
- Пример: *5 кг*

Ширина (Свойства предмета)

Физическая ширина элемента в текущей единице измерения.

- Поддерживаемые значения: положительное числовое значение [0-9 и десятичная запятая]
- Значение по умолчанию: пусто (= 10 см, 100 мм, 0,1 м, 5 дюймов; Согласно [Измерительное устройство](#))
- Пример: 6.5

Совет: Вам не нужно вводить фактическую единицу измерения (например, см), только значение.

Высота (Свойства предмета)

Физическая высота элемента в текущей единице измерения.

- Поддерживаемые значения: положительное числовое значение [0-9 и десятичная запятая]
- Значение по умолчанию: пусто (= 10 см, 100 мм, 0,1 м, 5 дюймов; Согласно [Измерительное устройство](#))
- Пример: 10.2

Совет: Вам не нужно вводить фактическую единицу измерения (например, см), только значение.

Изображение

Одно изображение, примененное к изделию для достижения более реалистичного вида.

- Поддерживаемые значения: имя файла и расширение в поддерживаемом формате (*jpg, png, bmp, gif, tif*)
- Значение по умолчанию: пусто (= нет)
- Пример: *Гель для душа - авокадо - флакон - 500 г.png*

Резолюция:

- А. Нажмите «**Обзор**».
- Б. Выберите нужный файл изображения на своем ПК.
- В. Дождитесь загрузки изображения в базу данных. Ход выполнения отображается в строке состояния в процентах.
- Г. Нажмите на [Создать \(элемент базы данных\)](#), чтобы увидеть результат (или нажмите на [Применить \(элемент базы данных\)](#) если вы обновляете элемент).
- Д. Повторите эти действия для всех доступных полей изображения.

Чтобы загрузить изображения для нескольких элементов за одну операцию, обратитесь к [Импорт списка + изображений](#).

Заметка: Изображения не являются обязательными. Если вы не нанесете рисунок, товар будет иметь однородный цвет (который вы можете определить с помощью [Цвет \(Свойства предмета\)](#)), и его название будет напечатано на лицевой стороне продукта, если он использует фигуру с именем **box**.

Прозрачность изображения

- Изображения с прозрачным фоном позволяют получить реалистичный вид, показывая только объект и скрывая фоновую область изображения. Это особенно полезно для

неупакованных продуктов Форматы файлов изображений, поддерживающие прозрачность:

- *PNG* и *TIF* в 32-битном цвете: 256 уровней прозрачности (альфа-канал).
- *png* и *gif* в 8-битном цвете: 1 прозрачный цвет.

Максимальный размер файла изображения: 5 Мб. Файлы большего размера загружаться не будут.

Максимальное количество пикселей: изображения автоматически уменьшаются PlanogramBuilder, если они больше 786 432 пикселей (например, =1024 x 768 или 500 x 1573). Таким образом, загрузка больших изображений не обеспечивает лучшего качества. В идеале используйте изображения, разрешение которых достаточно велико, чтобы различить нужные детали, такие как текст на продукте или упаковке.

Выбор правильного вида товара

- Сфотографируйте наиболее представительную сторону продукта (обычно переднюю часть).

Фотосъемка

- Не включайте вспышку камеры, так как она создает яркие горячие точки на фотографии.
- Делайте снимок прямо, а не под углом.
- В идеале не используйте широкоугольный объектив (например, смартфон), так как он искажает объекты.

Обрезка изображений

- **Авто обрезка:** если ваши изображения имеют прозрачный фон, как описано выше, PlanogramBuilder выполняет автоматическую обрезку, чтобы удалить нежелательную область вокруг товара.
- **Ручная обрезка:** изображения, которые не имеют прозрачного фона, должны быть обрезаны вручную до внешних границ вашего продукта (т. е. изображение должно быть обрезано так, чтобы контур товара касался 4 внешних краев изображения). Ознакомьтесь с примерами изображений ниже.

Примеры изображений

Пожалуйста, посмотрите примеры хороших и плохих фотографий ниже. Пунктирными линиями обозначены края каждого изображения:



Плохая картинка: она перекошена, потому что сделана под углом.



Плохое изображение: нежелательное дополнительное пространство на изображении вокруг товара не будет автоматически обрезано, потому что это изображение не имеет прозрачности.



Хорошая картинка: нежелательное дополнительное пространство на изображении вокруг товара будет автоматически обрезано, потому что оно прозрачное.



Хорошие фотографии: товар виден прямо спереди, а изображение обрезано по внешним границам товара.



Хорошая картинка: товар виден прямо спереди, а изображение обрезано по внешним границам товара.

Цвет (Свойства предмета)

Это свойство позволяет указать единый цвет для каждого элемента в базе данных.

Цвет оказывает следующее влияние на предметы:

- Указанный цвет применяется ко всему элементу, если для элемента не указано изображение.
- Цвет также применяется в **Схематичный вид** когда **Стили продуктов** установлено в значение **Коробка и этикетка**.

Во всех случаях цвет может быть указан следующим образом:

- Поддерживаемые значения: цветовые коды HTML (с префиксом # или без него, без учета регистра). Полный справочник этих цветовых кодов HTML можно найти, например, по адресу:
 - www.google.com/search?q=colorpicker
 - www.colorpicker.com/
 - html-color-codes.info/.
- Значение по умолчанию: пусто (= #FFFFFF) (белый)
- Пример: #FF8000 (оранжевый)

При создании или редактировании элемента непосредственно в задаче «База данных» цвет также может быть выбран следующим образом:

- **Образец цвета:**
 - А. Нажмите на образец цвета рядом с **Цвет** Отображение цветовой палитры
 - Б. Выберите нужный цвет.
 - В. Нажмите кнопку ОК.
- **Палитра цветов:**

- А. Нажмите на значок палитры цветов рядом с **Цвет**, чтобы активировать инструмент.
- Б. Выберите любой цвет из 3D-элемента в области предварительного просмотра.
- В. При нажатии кнопки мыши на любой области палитры цветов образец цвета обновляется выбранным цветом.
- Г. Отпустите кнопку мыши, чтобы применить цвет.

Заметка: Инструмент «Палитра цветов» остается активным до тех пор, пока вы не нажмете на другой инструмент, например **Увеличить**.

Значения, установленные в БД и изменяемые в планограммах

Нижняя часть этой панели содержит свойства элемента, значения которых определены в базе данных, но которые могут быть переопределены для каждого элемента в проектах планограмм. Это обеспечивает гибкость для значений свойств, которые не всегда совпадают в зависимости от ситуации.

Как правило, значения этих свойств в базе данных задаются так, чтобы они соответствовали наиболее распространенным значениям (если таковые имеются) для каждого элемента, или оставляют пустые значения в противном случае.

Например, вы зададите для поведения продукта значение **Привязан** в базе данных, если она обычно размещается на крючках, но вы можете переопределить это поведение для любого товара в планограмме, изменив его на **стандарт** на случай, если вам нужно разместить продукт на полке. (Проконсультируйтесь [Элементс инфо](#), чтобы узнать, как переопределить эти свойства для каждой грани.)

Каждое свойство описано ниже.

Режим

Это свойство определяет, как каждый элемент размещается на полках и приборах.





PlanogramBuilder предоставляет различные варианты поведения в соответствии с типичным размещением продуктов и аксессуаров. Выберите поведение, которое соответствует наиболее часто используемому режиму размещения для выбранного элемента.

- Поддерживаемые значения: ознакомьтесь со списками ниже
- Значения по умолчанию:
 - Для продуктов:
 - В электронных таблицах: пустая ячейка (= *standard*)
 - В графическом интерфейсе: *standard*
 - Для аксессуаров:
 - В электронных таблицах: пустая ячейка (= *panel*)
 - В графическом интерфейсе: *panel*
- Пример: *pegged*

Доступны следующие значения:

Поведение продукта

В PlanogramBuilder можно использовать четыре типа товаров:

Режим	Описание	Пример
pegged	<p>Привязанный продукт. Он висит на колышках.</p> <p>Используйте это поведение для любого продукта, который чаще всего помещается на крючки (например, блистерные упаковки).</p>	
stackable	<p>Это то же самое, что и стандартные продукты, за исключением того, что его можно штабелировать на разные продукты, которые также имеют штабелируемое поведение.</p> <p>Используйте это поведение для продуктов, которые часто должны быть сложены на разных продуктах или под ними (например, большие пакеты с кормом для собак с вариациями, которые должны занимать одно и то же место на полке, чтобы освободить место).</p> <p><i>Примечание:</i> сложенный друг на друга продукт центрируется сбоку по отношению к продукту, расположенному ниже, поэтому он лучше всего подходит для штабелированы различных продуктов одинаковой ширины.</p> <p>Внимание: не используйте это поведение, если вы хотите создать вертикальные стопки одного и того же продукта. В этом случае проконсультируйтесь Фейсинг в высоту.</p>	
standard (значение по умолчанию)	<p>Стандартный продукт. Он стоит на полках.</p> <p>Используйте это поведение для любого продукта, который чаще всего размещается на полках (например, бутылки с газировкой).</p>	
tester	<p>Тестирующий. Он стоит на полках и размещается у переднего края полки. За ним можно разместить стандартные изделия.</p> <p>Используйте это для готовых продуктов, размещенных перед упакованной версией того же продукта (например, тестеры духов)</p>	

Кончик: Для товаров, которые иногда размещаются по-разному в зависимости от доступных стеллажей, вы можете позже переопределить поведение базы данных для каждого товара в любой планеграмме (см. [Элементс инфо](#)).

Примечание: Даже если вы выберете для пользовательского интерфейса язык, отличный от английского, названия поведений останутся такими, как указано выше.

Поведение аксессуаров

В PlanogramBuilder можно создать несколько типов аксессуаров:

Режим	Описание	Пример
bay header	<p>Аксессуар, который крепится к верхней части любой задней панели.</p> <p><i>Примечание:</i> если предмет мебели не имеет задней панели, вы не можете разместить заголовок. В этом случае мы предлагаем создать небольшую заднюю панель в виде перекладины для поддержки желаемого заголовка.</p> <p>Используйте его, чтобы разместить панели заголовков над задними панелями.</p>	
panel (значение по умолчанию)	<p>Аксессуар, который защелкивается на задних панелях любого стеллажа.</p> <p><i>Примечание:</i> если предмет мебели не имеет задней панели, панель можно расположить между самой нижней и самой высокой полкой.</p> <p>Используйте его для создания плакатов, открыток или любых других висячих POS-терминалов.</p>	
Shelf strip	<p>Аксессуар, который защелкивается на переднем крае любой полки. Он горизонтально центрирован и выровнен по верху полки.</p> <p>Используйте это для создания полос с одной полкой.</p>	
sticker	<p>Аксессуар, который защелкивается на передней части полки или планки полки в любом боковом положении.</p> <p>Используйте его для создания карточек, обычно используемых для отображения информации или специальных предложений.</p>	
tag	<p>Коробка, которая может быть размещена на переднем крае полки в качестве этикетки для фактического названия продукта, цены или другого текста (без изображения).</p> <p>Теги имеют специальные параметры:</p> <ul style="list-style-type: none"> Подпись Высота текста Цвет текста (Свойства предмета) <p>Обратитесь к приведенным выше ссылкам для каждого параметра.</p>	
shape defined	<p>Это особое поведение, которое можно использовать только в том случае, если вас проинструктировали.</p>	

Примечание: Даже если вы выберете для пользовательского интерфейса язык, отличный от английского, названия поведений останутся такими, как указано выше.

Столкновение с другими объектами (Свойства предмета)

Это свойство включает или отключает обнаружение коллизий для элемента.

- Поддерживаемые значения:
 - **Да** (галочка в графическом интерфейсе): предмет будет сталкиваться с другими предметами.
 - **Нет** (не отмечено галочкой в графическом интерфейсе): товар сможет перекрывать другие позиции в планеграмме. Как правило, может потребоваться отключить столкновения для элементов, которые имеют выступающие части или наклонены вбок. Это позволит расположить их рядом.
- Значение по умолчанию: **Да** (= галочка в графическом интерфейсе)

Заметка: Значение этого свойства не действует, если [Столкновение с другими объектами \(Настройки\)](#) не отмечена галочкой.

Кончик: Позже вы можете переопределить это значение базы данных для каждого элемента в любой планеграмме (см. [Элементс инфо](#)).

Примечание: В электронных таблицах при пакетном импорте или экспорте элементов вы по-прежнему можете использовать нашу предыдущую систему обозначений для этих значений: **1** для Да, **0** для Нет.

Ширина щели

Применимо только к продуктам.

Горизонтальный зазор между продуктами при многократном [Фейсинг в ширину](#) используются.

- Поддерживаемые значения: положительное/отрицательное числовое значение [+0-9 и десятичной запятой] (на основе [Измерительное устройство](#))
- Значение по умолчанию: пусто (= 0)
- Пример: 0.3

Примечание: Для продукта, прикрепленного к панелям колышек доски, введенное значение соответствует минимальному зазору: изделие будет помещено на ближайший крюк, гарантирующий этот минимальный зазор.

Кончик: Позже вы можете переопределить это значение базы данных для каждого элемента в любой планеграмме (см. [Элементс инфо](#)).

Отступ высоты

Применимо только к продуктам.

Вертикальный зазор между изделиями при нескольких [Фейсинг в высоту](#) используются.

- Поддерживаемые значения: положительное/отрицательное числовое значение [+0-9 и десятичной запятой] (на основе [Измерительное устройство](#))
- Значение по умолчанию: пусто (= 0)
- Пример: 2

Примечание: Для изделий, прикрепленных к штифтовым доскам или реечным панелям, введенное значение соответствует минимальному зазору: изделие будет размещено на ближайшем крюке, гарантирующем этот минимальный зазор.

Совет: Этот параметр также очень удобен, если вы хотите представить товары, вложенные в стопку. В этом случае введите отрицательное значение, соответствующее количеству места, в которое должен быть вложен продукт, внутри приведенного ниже. Например, введите -3 для чаши, которая вложена в чашу на 3 единицы ниже себя.

Кончик: Позже вы можете переопределить это значение базы данных для каждого элемента в любой планограмме (см. [Элементс инфо](#)).

Отступ в бок (Свойства предмета)

Применимо только к продуктам с привязкой.

Левое или правое смещение привязанных продуктов. Это удобно, когда язычок для подвешивания продукта не центрирован на продукте.

- Поддерживаемые значения: положительное/отрицательное числовое значение [+0-9 и десятичной запятой] (на основе [Измерительное устройство](#))
- Значение по умолчанию: пусто (= 0)
- Пример: -1.2

Употребление:

- значение 0 = произведение центрировано на отверстии колышка
- Положительные значения = смещение продукта вправо
- отрицательные значения = смещение произведения влево

Заметка: Смещение можно просмотреть в редакторе базы данных, если [См. Скобки](#) отмечена галочкой.

Кончик: Позже вы можете переопределить это значение базы данных для каждого элемента в любой планограмме (см. [Элементс инфо](#)).

Отступ по вертикали

Применимо только к продуктам с привязкой.

Положение смещения по вертикали привязанных продуктов. Это удобно для регулировки точного вертикального расположения отверстия для подвешивания продукта.

- Поддерживаемые значения: положительное/отрицательное числовое значение [+0-9 и десятичной запятой] (на основе [Измерительное устройство](#))
- Значение по умолчанию: пустая ячейка (= -1 см, -10 мм, 0,1 м, -0,39 дюйма; Согласно [Измерительное устройство](#))
- Пример: -1.6

Употребление:

- Пустое значение = отверстие для колышка смещено ниже верхнего края изделия на значение по умолчанию.
- Значение 0 = верхний край изделия выровнен по отверстию для штифта на задней панели
- Положительные значения = смещение продукта вверх
- Отрицательные значения = смещение продукта вниз

Заметка: Смещение можно просмотреть в редакторе базы данных, если [См. Скобки](#) отмечена галочкой.

Кончик: Позже вы можете переопределить это значение базы данных для каждого элемента в любой планограмме (см. [Элементс инфо](#)).

Подпись

Применимо только к аксессуарам с Режим: *tag*

Текст, отображаемый в выбранном теге.

- Поддерживаемые значения:
 - текстовые строки, включая символы Юникода для нелатинских текстовых значений (например, *On Sale*)
 - *[br]*: отображает разрыв строки
 - *[position]*: отображает число, отражающее значение **Позиция** для ближайшего к метке товара. Цифра помогает идентифицировать позицию товара и имеет то же значение, что и **Позиция** в [Список элементов проекта](#).
 - *[reference]*: отображает значение **Артикул** для ближайшего к метке товара.
 - *[name]*: отображает значение **Наименование (Свойства предмета)** для ближайшего к метке товара.
 - *[Пользовательские свойства для статей [1 – 12]]*: отображает значение соответствующего пользовательского свойства для ближайшего товара. Заменять *Пользовательские свойства для статей [1 – 12]* по фактическому имени свойства, определенному в настройках. Например. *[Вес]*
 - любая комбинация вышеуказанных значений
- Значение по умолчанию: пусто (= нет)
 - Пример: *В продаже [br] СКИДКА 20% [br] [name]*

Примечание: Не забудьте ввести квадратные скобки, если это применимо.

Кончик: Позже вы можете переопределить это значение базы данных для каждого элемента в любой планограмме (см. [Элементс инфо](#)).

Высота текста

Применимо только к аксессуарам с Режим: *tag*

Высота заголовка выбранного тега.

- Поддерживаемые значения: положительное числовое значение [0-9 и десятичной запятой] (в соответствии с [Измерительное устройство](#))
- Значение по умолчанию: пусто (= 0) (автоматическая высота текста)
- Пример: *0.3*

При пустом значении или значении 0 высота текста вычисляется автоматически на основе высоты элемента.

Кончик: Позже вы можете переопределить это значение базы данных для каждого элемента в любой планограмме (см. [Элементс инфо](#)).

Цвет текста (Свойства предмета)

Применимо только к аксессуарам с Режим: *tag*

Цвет текстовых подписей для выбранного тега.

- Поддерживаемые значения: цветовые коды HTML (с префиксом # или без него, без учета регистра). Полный справочник этих цветовых кодов HTML можно найти, например, по адресу:
 - www.google.com/search?q=colorpicker
 - www.colorpicker.com/
 - html-color-codes.info/
- Значение по умолчанию: пусто (= 000000) (черный)
- Пример: #0000FF (синий).

При создании или редактировании элемента непосредственно в задаче «База данных» цвет также может быть выбран следующим образом:

- **Образец цвета:**
 - А. Нажмите на образец цвета рядом с **Цвет текста (Свойства предмета)**
Отображение цветовой палитры
 - Б. Выберите нужный цвет.
 - В. Нажмите кнопку ОК.
- **Палитра цветов:**
 - А. Нажмите на значок палитры цветов справа от образца цвета, чтобы активировать инструмент.
 - Б. Выберите любой цвет из 3D-элемента в области предварительного просмотра. При нажатии кнопки мыши на любой области палитры цветов образец цвета обновляется выбранным цветом.
 - В. Отпустите кнопку мыши, чтобы применить цвет.

Заметка: Инструмент «Палитра цветов» остается активным до тех пор, пока вы не нажмете на другой инструмент, например **Увеличить**.

Кончик: Позже вы можете переопределить это значение базы данных для каждого элемента в любой диаграмме (см. [Элементс инфо](#)).

Команды элементов данных

Следующие команды доступны в виде кнопок под свойствами элемента.

Они используются для применения или отмены изменений, внесенных в свойства элемента.

Создать (элемент базы данных)

Эта команда завершает создание элемента со всеми введенными значениями и выборами, сделанными в разделе **Свойства предмета**.

Совещаться [Новый элемент](#) для получения полных инструкций.

Применить (элемент базы данных)

Эта команда обновляет выбранные элементы всеми введенными значениями и выборами, сделанными в разделе **Свойства предмета**.

Кончик: Процесс, описанный ниже, предназначен для изменения элементов непосредственно в пользовательском интерфейсе. Еще одна особенность, [Импорт списка + изображений](#), позволяет обновлять пакеты элементов и намного быстрее, когда вам нужно изменить несколько элементов с разными значениями за один раз. Также обратите внимание, что

смешанное использование редактирования элементов в пользовательском интерфейсе и пакетного импорта не является хорошей идеей. Это может привести к расхождениям между содержимым базы данных и содержимым локального файла, что затруднит синхронизацию обновлений элементов.

Резолюция:

- А. Слева от **Список элементов базы данных** расширить **Выбор контента** если он свернут.
- Б. Под **Тип пунктов**, нажмите на переключатель, чтобы выбрать *продукция* или *принадлежности*.
- В. Выберите в списке элементы, которые вы хотите изменить. Использование **Фильтр элементов** в помощь.
- Г. Под **Свойства предмета** В правой части экрана измените свойства элементов.
- Д. После того, как вы ввели все желаемые значения:
 - Нажмите на **Применить (элемент базы данных)**, чтобы проверить изменения в ваших товарах. (Вы также можете нажать **Входить** на клавиатуре.)
 - В противном случае, если вы передумали и не хотите применять изменения, вы можете нажать на **Отмена (элемент базы данных)** (или **Побег** ключ).
- Е. Если изменения применяются к нескольким элементам, появится всплывающее сообщение. Нажмите кнопку **ОК**, чтобы подтвердить, что вы хотите обновить выбранные элементы.
- Ж. После обновления элемент(ы) будут сгенерированы заново. Это может занять некоторое время, если вы загружаете изображение.
- З. Вы можете увидеть обновленные товары в **Предварительный просмотр элемента** выбирая по одному элементу за раз.
- И. Ваши товары также обновляются в следующих областях PlanogramBuilder:
 - Сохранено **Проекты**
 - **Список элементов базы данных**
 - **Каталог продукции**
 - **Каталог аксессуаров**

Примечание: Если обновленный товар(ы) присутствует в текущей открытой планограмме, вы должны сохранить, закрыть и снова открыть этот проект, чтобы отразить изменения товара.

Отмена (элемент базы данных)

Эта команда отменяет создание элемента или изменения, сделанные в разделе **Свойства предмета** Если вы еще не нажали на **Создать (элемент базы данных)** или **Применить (элемент базы данных)**.

Удалить (элемент базы данных)

Эта команда удаляет выбранные элементы из базы данных.

Используйте эту команду, чтобы удалить элементы из базы данных, когда они больше не должны использоваться в планограммах. Будьте очень осторожны при удалении элементов, так как это приведет к безвозвратному удалению элементов для всех пользователей в вашей компании.

Примечания:

- Чтобы свести к минимуму случайное удаление, появится всплывающее сообщение в виде предупреждения. Нажмите кнопку **ОК**, чтобы подтвердить удаление выбранных элементов.
- Эта команда является единственным методом удаления элементов из базы данных. Элементы не могут быть удалены с помощью [Импорт списка + изображений](#) или [Список импорта](#).

Кончик: В некоторых случаях может потребоваться просто отключить элементы, а не удалять их из базы данных. Советаться [Включено](#) для получения инструкций.

Предварительный просмотр элемента

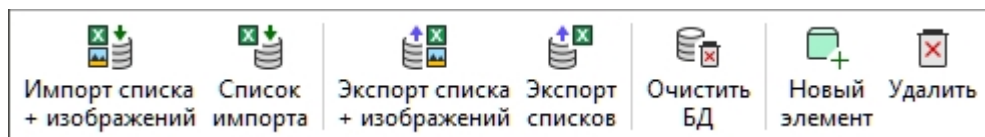
Если в списке базы данных выбран один элемент, на этой панели отображается интерактивный предварительный просмотр элемента, хранящегося в базе данных в его текущем состоянии.

Вы можете настроить предварительный просмотр с помощью инструментов и команд в разделе [Навигация](#).

Заметка: Если вы внесли какие-либо изменения в свойства элемента, вы должны сначала нажать на [Создать \(элемент базы данных\)](#) или [Применить \(элемент базы данных\)](#), чтобы проверить изменения и обновить предварительный просмотр.

Инструменты и команды (База Данных)

Для управления базой данных доступно несколько команд.



PlanogramBuilder предоставляет 2 метода управления элементами в вашей базе данных:

- Добавляйте элементы один за другим с помощью команды с именем [Новый элемент](#) и определить их характеристики непосредственно во встроенном редакторе баз данных в [Свойства предмета](#). Этот способ подойдет, если у вас есть только очень ограниченный набор продуктов и аксессуаров. Также рекомендуется использовать этот метод временно, когда вы начинаете использовать приложение, чтобы ознакомиться с базой данных и различными свойствами элементов.
- Добавляйте или обновляйте элементы и их характеристики из файла электронной таблицы с помощью [Импорт списка + изображений](#) или [Список импорта](#). Этот метод рекомендуется использовать, если у вас много продуктов или аксессуаров, так как вы можете добавить или изменить несколько элементов за одну операцию.

После того, как вы изучили оба вышеописанных метода, мы рекомендуем использовать либо метод 1, либо метод 2, но не смешивать их, так как это может привести к расхождениям между содержимым базы данных и содержимым локального файла, что усложнит синхронизацию обновлений элементов.

Панель инструментов базы данных также содержит команды для [Очистить БД](#) и экспортировать ([Экспорт списка + изображений](#), [Экспорт списков](#)) в локальные файлы на вашем ПК для резервного копирования.

Ознакомьтесь с описанием каждой команды в разделе ниже.

Импорт списка + изображений

Заметка: Доступно только для [Администратор PlanogramBuilder](#)

Видеоурок по теме: [9: Пакетный импорт элементов данных в базу данных](#)

Эта команда позволяет добавлять и обновлять элементы в базе данных из файла электронной таблицы и изображений на компьютере.

Используйте эту команду, если:

- Добавляйте новые элементы в базу данных, в том числе изображения элементов.
- Обновите существующие элементы в базе данных и повторно загрузите их изображения. Например, если изменились какие-то изображения товаров.

Перед добавлением элементов в базу данных убедитесь, что настроены следующие параметры приложения, влияющие на вашу базу данных:

- [язык](#)
- [Измерительное устройство](#)
- [Свойства классификации предметов](#)
- [Пользовательские свойства для статей \(Настройки\)](#)

Резолюция:

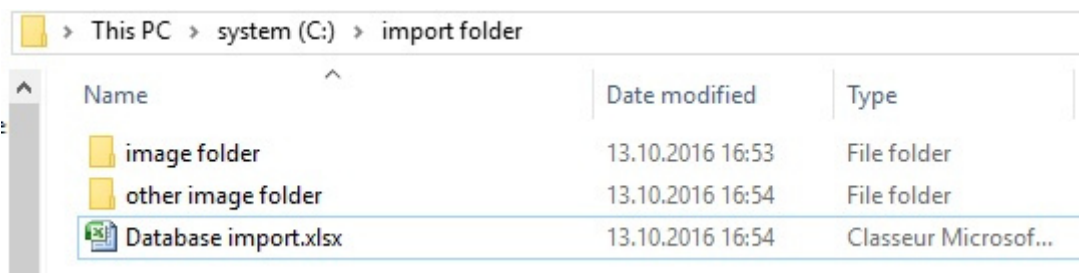
- Если вы готовите свою первую электронную таблицу к импорту, Начните с экспорта существующих база данных ([Экспорт списка + изображений](#)) из PlanogramBuilder для получения файла шаблона с соответствующими столбцами и примерами значений.
- Откройте в программе для работы с электронными таблицами файл, сохраненный на шаге 1.
- Он содержит одну строку для каждого продукта или аксессуара и столбец для каждого свойства элемента. Пожалуйста, проконсультируйтесь [Свойства предмета](#) для описания всех доступных свойств.

Артикул	Категория	Бренд	Линия продуктов	Наименование	Ширина	Высота	Изображение1	Режим	Цвет	Тип задней панели
045631	Напиток	Кока-кола	Ноль	Coca Zero 500 мл	6	20	045.png	standard	#ff0000	
054256	Напиток	Кока-кола	Вишня	Вишня Кока 500 мл	6	20	042.png	standard		
136853	Напиток	Спрайт	Вишня	Спрайт Вишня 330 мл	8	11	153.jpg	standard	#6C0232	
БДЖХ002	Напиток	Кока-кола		Полоса коксовой полки 80 см	80	2.5	002.jpg	Shelf strip	#6C0232	Аксессуар

Пример электронной таблицы для импорта

- Если вы опустите некоторые столбцы или оставите пустыми значения для свойств, которые не являются обязательными, значения по умолчанию будут применены к элементу при импорте.
- Чтобы импортировать аксессуары, столбец названный **Тип задней панели** должен присутствовать в электронной таблице с правильными значениями для каждого элемента. Сопоставьте [Тип \(Свойства предмета\)](#).
- Чтобы загрузить изображения на свои товары, выполните следующие действия:
 - Сопоставьте [Изображение](#) для получения инструкций по подготовке изображений.

- Введите только имя файла изображения и расширение в столбце изображения (например, *myimage.png*). *Примечание:* если вы вставите только имя файла изображения без его расширения, PlanogramBuilder попытается автоматически найти ваше изображение с поддерживаемым форматом в следующем порядке: *png, jpg, jpeg, jpe, jfif, bmp, tif, tiff, gif, tga, ico*.
- Скопируйте все файлы **изображений, на которые имеются ссылки**, в папку или вложенную папку, в которой вы сохранили файл электронной таблицы. *Примечание:* в качестве альтернативы копированию всех изображений, если ваши изображения уже находятся в папке по другому пути на вашем компьютере (но не в сети), вы можете создать ярлык для существующей папки изображений в папке, где находится файл Excel. Этот шаг важен, так как в противном случае PlanogramBuilder не сможет загрузить изображения.



Пример предлагаемой структуры папок для импорта базы данных с изображениями

- Г. Сохраните электронную таблицу в виде **файла Excel (*.xls или *.xlsx)** или, если вы не можете сохранить как файлы Excel из приложения, сохраните ее как текстовый **файл Юникода (*.txt)**.
 - Д. В PlanogramBuilder **База Данных**, нажмите на **Импорт списка + изображений**, затем выберите файл электронной таблицы, который вы подготовили, и подождите, пока все элементы будут сгенерированы. PlanogramBuilder также автоматически найдет и загрузит ссылочные изображения в базу данных при импорте с использованием этих изображений.
 - Е. В строке состояния отображается ход загрузки.
 - Ж. После завершения появится всплывающее сообщение с краткой информацией о том, что было импортировано, а также средняя скорость загрузки для пакетов размером 5 МиБ и более.
3. Теперь ваши элементы отображаются на следующих панелях в соответствии с их типом:
- [Список элементов базы данных](#)
 - [Каталог продукции](#)
 - [Каталог аксессуаров](#)
- И. Если вы обновили один или несколько элементов, они также будут обновлены в папке существующие сохраненные [Проекты](#). *Заметка:* Если обновленные товары присутствуют в текущей открытой планограмме, необходимо сохранить, закрыть и повторно открыть этот проект, чтобы отразить изменения товара.

Советы:

- Вы можете отменить подписку **Импорт списка + изображений** нажав на его иконку, когда идет пакетная загрузка изображения.
- После того, как вы успешно протестировали пакетный импорт некоторых товаров, мы советуем [Удаление образцов элементов](#) предоставлено zVisuel.
- В качестве источников для импорта можно использовать столько файлов электронных таблиц, сколько захотите. Затем каждую электронную таблицу можно импортировать

отдельно, чтобы добавить или обновить только некоторые элементы в базе данных.
Например:

- Вы можете разделить свои товары по категориям или по брендам, каждый из которых находится в отдельном списке электронной таблицы, чтобы упростить управление продуктами.
- Можно создать новую отдельную электронную таблицу, содержащую только новые элементы, добавляемые при каждой операции импорта, чтобы избежать повторного импорта элементов, уже имеющихся в базе данных.

Предупреждение: При редактировании электронной таблицы в Excel *ссылки* (SKU, Gencode или EAN) или другие значения, выраженные в виде длинных чисел или чисел, начинающихся с 0, могут отображаться неправильно. В этом случае у вас есть два решения:

- Если вы хотите сохранить файл в виде собственных файлов Excel (xls илиxlsx), задайте для ячеек, содержащих такие числа, *текст*, чтобы ссылка на ваш элемент отображалась правильно.
- Если вы хотите сохранить файл в виде текста Unicode, вы можете добавить знак [#] в качестве префикса к элементу *Reference*. PlanogramBuilder автоматически удаляет первый символ при импорте, если это [#], поэтому ссылка на ваш товар будет правильно отображаться в PlanogramBuilder.

Например, 13-значный ссылочный код 0235485217568 не поддерживается Excel в качестве числа. Итак, измените содержащую ячейку на **текст**, и Excel отобразит ее правильно. Таким образом, PlanogramBuilder также будет отображать 0235485217568 в своей базе данных после импорта.

Примечания:

- Имя заголовка каждого столбца в электронной таблице должно точно совпадать с каждым доступным свойством в редакторе базы данных.
- Если в качестве языка пользовательского интерфейса выбран язык, отличный от английского, имена свойств базы данных отображаются на выбранном языке. При импорте необходимо также присвоить заголовкам столбцов исходной электронной таблицы имена так, как они отображаются на вашем языке в интерфейсе базы данных.
- Для большинства текстовых записей можно использовать нелатинские символы. Например, вы можете ввести названия продуктов на греческом языке. Свойства предмета, чтобы узнать, какие текстовые столбцы поддерживают символы Юникода.
- Порядок столбцов в электронной таблице не имеет значения для импорта, так как модуль импорта сравнивает значения заголовков со столбцами.
- Обратитесь к соответствующим разделам за помощью по определению имен [Свойства классификации предметов](#) и [Пользовательские свойства для статей \(Настройки\)](#).
- Вы можете принудительно использовать единицу измерения для размеров ваших товаров, добавив аббревиатуру единицы измерения в квадратных скобках после заголовка. Вот 4 возможных варианта:
 - **Единица измерения не указана** (пример: *Ширина*). Единицей измерения, используемой для импорта, будет текущая единица измерения PlanogramBuilder. Свойства [Измерительное устройство](#) для Подробные сведения об этой настройке.
 - **[mm]** (напр. заголовок: *Ширина [mm]*). Ширина изделия будет интерпретироваться как миллиметры.
 - **[cm]** (напр. заголовок: *Ширина [cm]*). Ширина изделия будет интерпретироваться как сантиметры.

- **[дюймы]** (напр. заголовок: *Ширина [дюймы]*). Ширина продукта будет интерпретироваться как десятичные дюймы.
- **[m]** (напр. заголовок: *Ширина [m]*). Ширина продукта будет интерпретироваться как метры.
- Цветовые значения задаются с помощью соответствующего цветового кода HTML. Советаться [Цвет \(Свойства предмета\)](#).

Правило, определяющее, будет ли элемент добавлен или изменен:

Для каждого элемента, перечисленного в электронной таблице, значение [Артикул](#) Определяет, будет ли элемент добавлен или обновлен:

- Если импортированное значение **Артикул** не может быть найден в вашей базе данных PlanogramBuilder, будет создан новый элемент.
- Если импортированное значение **Артикул** уже существует в вашей базе данных PlanogramBuilder, элемент будет обновлен в соответствии со значениями из вашей электронной таблицы.

Правила для отсутствующих столбцов:

Когда вы импортируете элемент, единственным обязательным столбцом в электронной таблице является *Ссылка*. Если вы опустите другие столбцы, PlanogramBuilder заполнит их значения в соответствии со следующими правилами:

- Если импортированное значение **Артикул** уже существует в базе данных и отсутствующее значение столбца уже определено там, существующее значение базы данных остается неизменным.
- Если импортированное значение **Артикул** уже существует в базе данных, но отсутствующее значение столбца там не определено, или если импортированное значение **Артикул** еще не существует в базе данных, к его свойствам применяются значения по умолчанию, если это применимо, в противном случае значения остаются пустыми.

Пример: Обновите файл Имена нескольких элементов, которые уже есть в базе данных, просто импортировав электронную таблицу с двумя столбцами: **Артикул, Наименование**. Даже если вы используете **Импорт списка + изображений**, существующие изображения не будут изменены или удалены, так как нет столбца с именем **Изображение**.

Правила для пустых ячеек:

Если вы оставите несколько пустых ячеек для элемента под столбцами входного файла:

- Если значение по умолчанию задокументировано в [Свойства предмета](#) Для соответствующего свойства существующее значение базы данных перезаписывается значением по умолчанию.
- Если значение по умолчанию не задокументировано, существующее значение базы данных перезаписывается пустым значением.

Примеры:

- Импорт новых элементов из электронной таблицы с пустыми ячейками в разделе **Режим**. Это установит для всех элементов значение по умолчанию для [Режим](#).
- Использование **Импорт списка + изображений**, чтобы удалить изображения из одного или нескольких товаров, импортировав электронную таблицу с пустыми ячейками для нужных товаров в разделе *Изображение* столбец. Изображения будут удалены для элементов с пустыми ячейками изображений.
- Использование **Импорт списка + изображений** Обновление изображений продуктов путем импорта электронной таблицы с новыми изображениями, указанными в разделе **Изображение**. Все изображения, на которые ссылается ваш файл, будут загружены повторно. *Кончик:* Если вы хотите обновить изображения только некоторых товаров, не

ставьте пустые ячейки, так как это приведет к удалению изображений из соответствующих товаров. Вместо этого создайте входной файл, содержащий только строки для продуктов, которые нуждаются в обновленных изображениях.

Список импорта

Заметка: Доступно только для [Администратор PlanogramBuilder](#)

Эта команда позволяет Добавляйте или изменяйте несколько элементов в базе данных за один раз. Оно выполняет ту же функцию, что и **Импорт списка + изображений**, но без загрузки изображений ваших товаров. Любой столбец изображения, присутствующий во входном файле электронной таблицы, просто игнорируется.

Используйте эту команду, если:

- Добавляйте новые элементы в свою базу данных, если у вас нет изображений элементов. Обратите внимание, что вы по-прежнему сможете импортировать изображения позже, обновив элементы с помощью **Импорт списка + изображений**.
- Обновляйте существующие элементы в базе данных без повторной загрузки их изображений. Например, когда вы просто хотите изменить некоторые имена элементов или значения пользовательских свойств.

Пример: Обновите несколько свойств элемента базы данных, таких как имя, категория или измерения, без повторной загрузки изображений элементов. С помощью этой команды существующие изображения не будут повторно загружены или удалены из базы данных.

Совещаться [Импорт списка + изображений](#) для получения подробной информации и инструкций по этой команде, так как она одна и та же, за исключением изображений.

Экспорт списка + изображений

Видеоурок по теме: [8: Экспорт базы данных](#)

Эта команда экспортирует список всех ваших продуктов и аксессуаров, включая их свойства. При этом все изображения, хранящиеся в базе данных, также экспортируются на ваш компьютер.

Используйте следующую команду:

- Создать полную резервную копию базы данных. Мы настоятельно рекомендуем делать регулярные резервные копии, чтобы вы могли восстановить свою базу данных в случае, если вы случайно очистили ее или удалили элементы.
- Чтобы получить файлы шаблонов с правильным форматом и структурой папок для [Импорт списка + изображений](#). Мы настоятельно рекомендуем сделать этот шаг перед импортом первой партии.
- Повторная синхронизация исходных файлов локального компьютера с самым актуальным состоянием базы данных. Это полезно, если вы вручную вносили изменения в элементы и загружали изображения в [Свойства предмета](#) после последнего пакетного импорта.

Экспортируемый список элементов может быть либо в формате Microsoft Excel (*.xls или *.xlsx), либо в текстовом формате Юникода (*.txt), совместимом с любым приложением для работы с электронными таблицами.

Экспортированные изображения сохраняются в том же формате, в котором они были первоначально загружены.

Резолюция:

- A. Нажмите на **Экспорт списка + изображений**.

- Б. В диалоговом окне перейдите в папку, в которой необходимо сохранить экспортированную базу данных. *Совет:* выберите пустую папку или создайте новую папку, чтобы экспортируемые файлы не смешивались с другими существующими файлами на вашем компьютере.
- В. Выберите тип файла
- Г. Введите имя файла.
- Д. Нажмите на **Сохранить**.
- Е. Подождите, пока все файлы закончат загрузку на ваш компьютер. Первый экспортируемый файл - это список элементов, который очень быстро загружается, затем изображения. В строке состояния отображается ход загрузки.
- Ж. После завершения появится всплывающее сообщение с краткой информацией о том, что было экспортировано, а также средняя скорость загрузки для пакетов размером 5 МиБ и более.

Советы:

- Вы можете прервать процесс экспорта, просто нажав на **Экспорт списка + изображений** еще раз в процессе экспорта.
- Мы советуем выбрать *формат *.xls или *.xlsx*. В противном случае, если вы выберете формат *.txt, *знак [#] автоматически добавляется в экспортируемый файл txt в качестве префикса ко всем ссылкам на элементы*, которые начинаются с [0] или являются большими числами (более 11 цифр). Это соглашение является обходным путем для правильного отображения этих чисел при открытии экспортированного списка в Excel, который не поддерживает длинные числа.

Примечания:

- Изображения сохраняются в новой папке с именем **Изображения**. Экспорт изображений может занять много времени в зависимости от количества изображений, их размера и скорости вашего интернет-соединения.
- Размеры ваших товаров (ширина, глубина и высота) экспортируются в текущую активную единицу измерения. Сопровождаются [Измерительное устройство](#) для получения подробной информации о настройке этого предпочтения.

Экспорт списков

Эта команда экспортирует список все ваши продукты и принадлежности, в том числе их свойства, из базы данных PlanogramBuilder на компьютер. Оно выполняет ту же функцию, что и **Экспорт списка + изображений**, но без сохранения изображений ваших элементов.

Используйте эту команду для экспорта базы данных, когда образы вам не нужны, обычно в случае, если у вас уже есть все текущие образы базы данных ваших элементов на вашем ПК.

Сопровождаются [Экспорт списка + изображений](#) для получения подробной информации и инструкций по этой команде, так как она одна и та же, за исключением изображений.

Очистить БД

Эта команда удаляет все содержимое базы данных: все ваши продукты и аксессуары.

Примечания:

- Доступно только для [Администратор PlanogramBuilder](#)
- Доступно только в том случае, если [Разрешить Очистить БД](#) в настройках приложения.

Резолюция:

- А. Галочка **Настройки** > [Разрешать Очистить БД](#).
- Б. Нажмите на **Очистить БД**.
- В. Затем подтвердите, нажав кнопку **ОК**.
- Г. После завершения ваша база данных будет полностью пуста.

Предупреждение: Все продукты и аксессуары будут безвозвратно удалены из базы данных и не могут быть восстановлены после этой операции. Убедитесь, что, по крайней мере, вы создали резервную копию базы данных перед очисткой базы данных. Пожалуйста, проконсультируйтесь [Экспорт списка + изображений](#) для получения инструкций по резервному копированию.

Кончик: Если вы недавно начали использовать PlanogramBuilder и закончили тестирование приложения с примерами товаров, поставляемыми с приложением, мы рекомендуем очистить базу данных перед добавлением собственных продуктов. Это позволит избежать путаницы образцов продукции с вашими собственными. Вы также можете [Удаление примеров проектов](#) поставляется с PlanogramBuilder.

Новый элемент

Заметка: Доступно только для [Администратор PlanogramBuilder](#)

Видеоурок на эту тему: [5: Добавление вашего первого товара в базу данных](#)

Видеоурок по теме: [7: Добавление аксессуаров в базу данных](#)

Эта команда создает один новый элемент в базе данных. Тип создаваемого элемента зависит от выбранного в данный момент **Тип пунктов:** *Продукция* или *Принадлежности*.

Используйте эту команду в следующих случаях:

- Научиться пользоваться базой данных и ознакомиться с [Свойства предмета](#).
- Добавление элементов по одному, если в базе данных очень небольшое количество элементов.

Во всех остальных случаях мы предлагаем использовать [Импорт списка + изображений](#), чтобы быстро добавить несколько элементов. Смешивание как одного элемента, так и метода пакетного импорта не является хорошей идеей, так как это может привести к расхождениям между содержимым базы данных и содержимым локального файла, что затруднит синхронизацию обновлений элементов.

Перед добавлением элементов в базу данных обязательно настройте следующие параметры приложения, так как они будут влиять на вашу базу данных:

- [язык](#)
- [Измерительное устройство](#)
- [Свойства классификации предметов](#)
- [Пользовательские свойства для статей \(Настройки\)](#)

Мы Также советуем [Удаление образцов элементов](#) Предоставляется вместе с приложением перед добавлением собственных элементов.

Резолюция:

- А. Слева от списка базы данных в **Выбор контента** набор **Тип пунктов** Чтобы соответствовать тому, что вы хотите создать, выполните следующие действия. *Продукт* или *Аксессуар*.
- Б. Нажмите на **Новый элемент**.

- В. Под **Свойства предмета** В правой части экрана определите свойства нового элемента. Пожалуйста, проконсультируйтесь [Свойства предмета](#) для подробного описания каждого доступного объекта недвижимости. *Кончик:* Если вы активировали один или несколько [Фильтр элементов](#), значения, используемые фильтром(ами), будут автоматически предварительно заполнены для нового элемента в соответствующем текстовом поле. Однако предварительно заполненные значения можно перезаписать, введя любой другой текст.
- Г. После того, как вы ввели все желаемые значения, нажмите на [Создать](#) под свойствами, чтобы подтвердить создание нового элемента. (Вы также можете нажать **Входить** на клавиатуре.) В противном случае, если вы передумали и не хотите создавать новый элемент, нажмите на [Отмена \(элемент базы данных\)](#) (или **Побег** ключ).
- Д. Теперь ваши элементы отображаются на следующих панелях в соответствии с их типом:
- [Список элементов базы данных](#)
 - [Каталог продукции](#)
 - [Каталог аксессуаров](#)

Удалить (элемент базы данных)

Заметка: Доступно только для [Администратор PlanogramBuilder](#)

Удаляет элементы, выбранные в списке.

- Сочетание клавиш: **Удалить**

Появится всплывающее окно с подтверждением удаления.

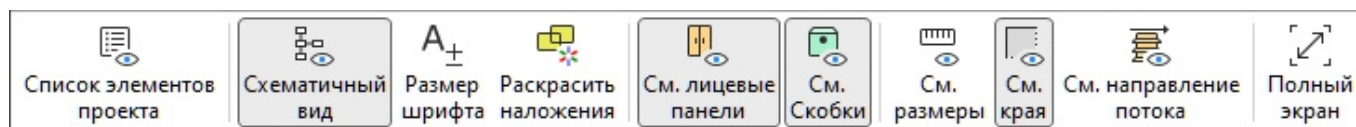
Предупреждение: удаленные элементы не могут быть восстановлены, если вы ранее не сделали локальную резервную копию базы данных с помощью [Экспорт списка + изображений](#).

Вид

В этом разделе описаны инструменты и команды для управления отображением элементов интерфейса и планограмм на экране.

Инструменты и команды (Вид)

Панель инструментов содержит следующие кнопки:



Они также доступны в **Главное меню > Вид**:

Список элементов проекта	L
Сбросить панели	
Схематичный вид	V
Размер шрифта	
Раскрасить наложения	
См. лицевые панели	
См. Скобки	K
См. размеры	
См. края	
См. направление потока	
Полный экран	F11

Список элементов проекта (Вид)

Переключатели, отображающие список товаров и аксессуаров в вашей текущей планограмме. Ознакомьтесь с описанием этой панели в специальном разделе: [Список элементов проекта](#).

- Сочетание клавиш: **L**
- Поддерживаемые значения:
 - *Нажато (галочка)*: [Список элементов проекта](#) отображается на экране.
 - *Не нажато (не отмечено)*: [Список элементов проекта](#) не отображается.
- Значение по умолчанию:
 - В задаче с именем [Публикация](#): *Нажато (галочка)*
 - В других задачах: *Не нажато (не отмечено галочкой)*

Примечание: Список также можно закрыть, нажав на значок крестика в правом верхнем углу.

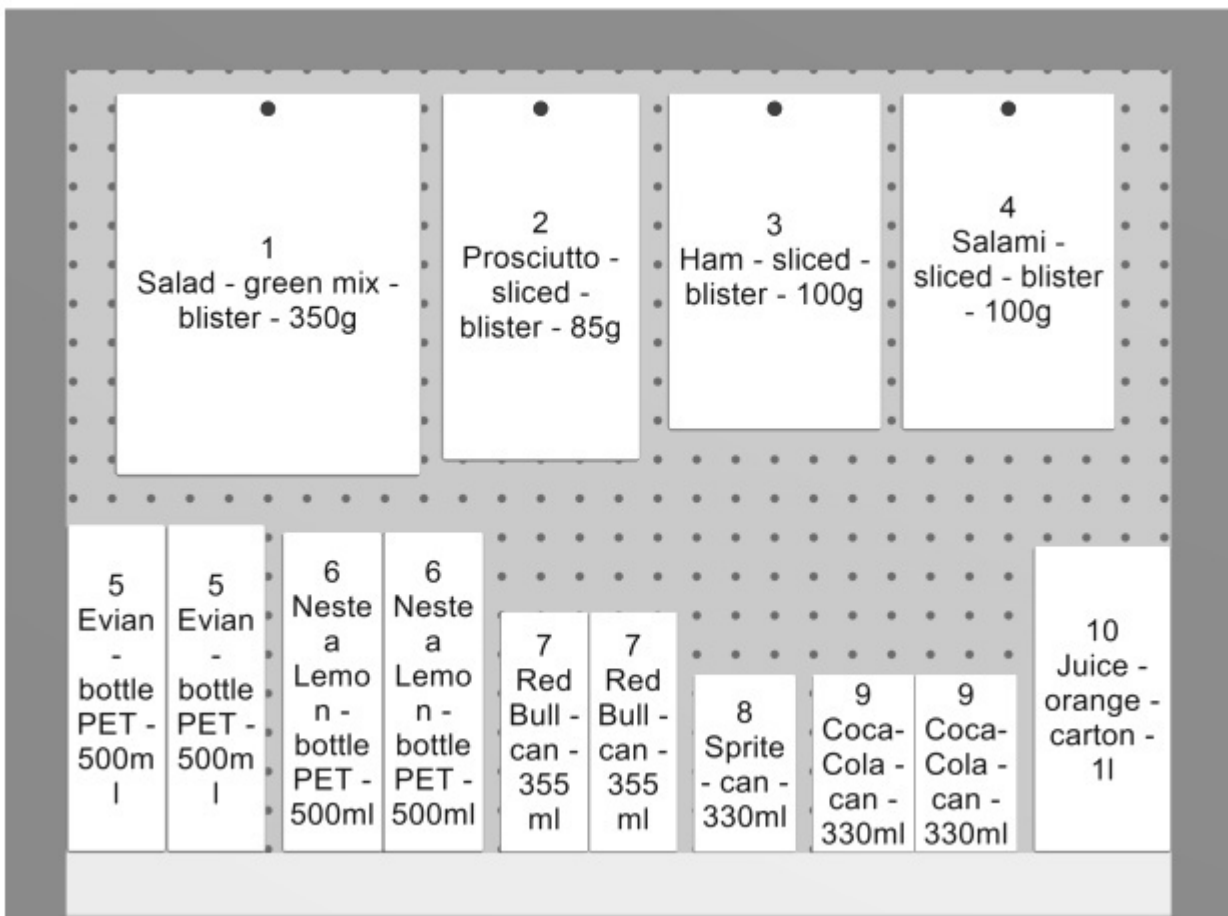
Сбросить панели

Эта команда изменяет размер и положение всех панелей пользовательского интерфейса в соответствии со значениями по умолчанию.

Схематичный вид (Вид)

Переключает специальный режим отображения, показывающий все продукты в проекте в виде упрощенного схематического вида.

- Сочетание клавиш: **V**
- Поддерживаемые значения:
 - *Нажато (галочка)*: Схематичный вид включена.
 - *Не нажато (не отмечено)*: Схематичный вид отключено.
- Значение по умолчанию: *Не нажато (не отмечено)*



Пример Схематичный вид

Важное замечание: Существует несколько вариантов настройки Схематичный вид. Сопоставить [Схематичный вид \(Настройки\)](#) и до [Схематичный вид / Общие продукты / Размеры инструкции](#) и примеры этих вариантов.

Размер шрифта

С помощью этого инструмента вы можете регулировать размер этикеток товаров с помощью мыши.

Резолюция:

- А. Активируйте инструмент из меню.
- Б. Поместите курсор мыши в область визуализации.
- В. Нажмите и удерживайте левую кнопку мыши.
- Г. Перемещайте мышь влево, вправо, вверх или вниз. Размер текста изменяется.
- Д. Отпустите кнопку мыши.
- Е. Активируйте другой инструмент, чтобы выйти из этой функции. Например. [Увеличить](#)

Чтобы вернуть размер текста к значению по умолчанию, выполните следующие действия.

- А. Активируйте инструмент из меню.
- Б. Наведите курсор мыши на область визуализации.
- В. Щелкните левой кнопкой мыши.
- Г. Активируйте другой инструмент, чтобы выйти из этой функции. Например. [Увеличить](#)

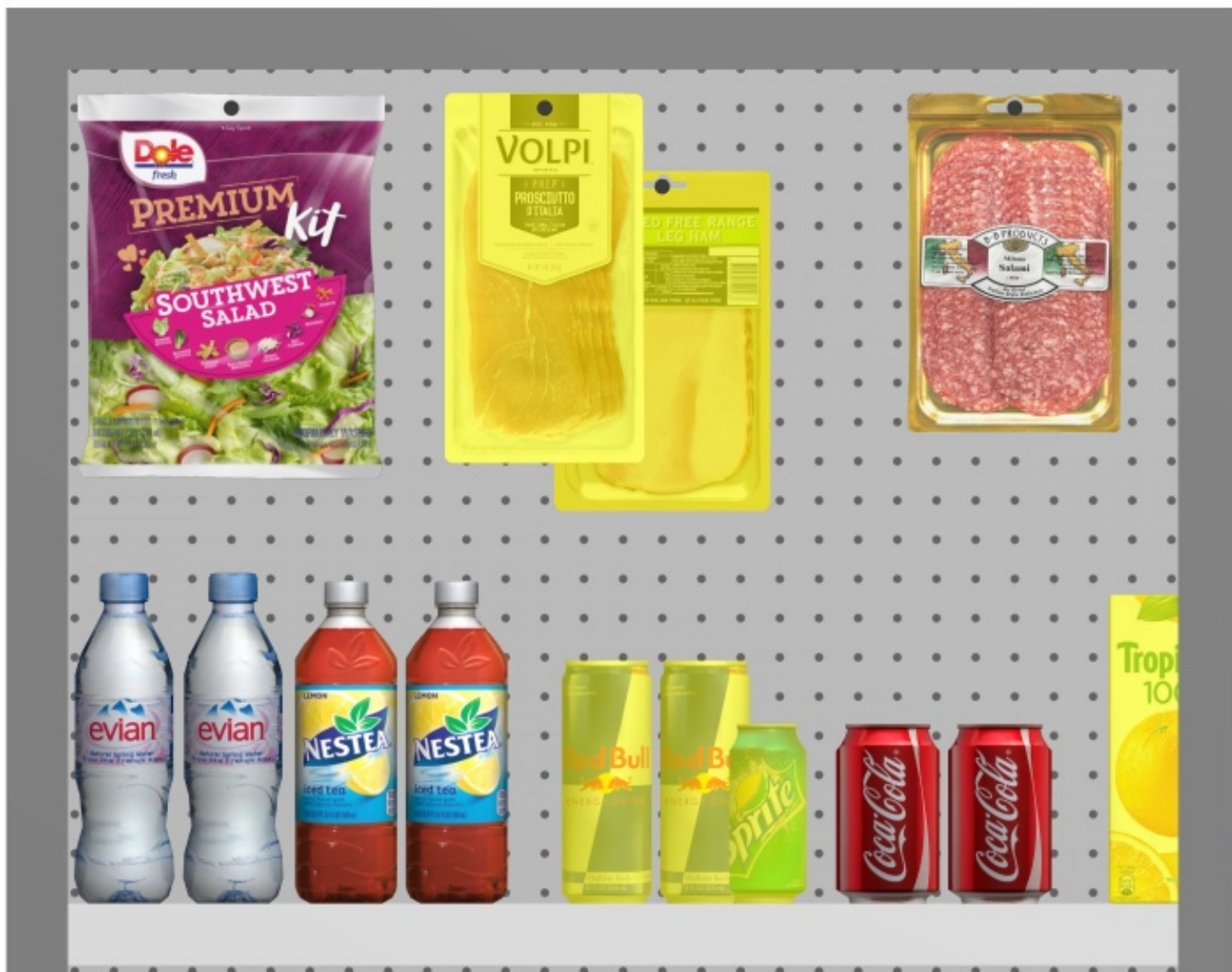
Кончик: Вы также можете точно установить значение размера шрифта с помощью параметра с именем [Высота шрифта](#). В этом разделе также подробно объясняется, на какие тексты меток влияет этот инструмент.

Раскрасить наложения

Переключатели, выделяющие товары, которые физически перекрывают другие предметы или элементы мебели.

Это особенно полезно для выявления перекрытий в вашем проекте, если вы отключили [Столкновение с другими объектами \(Настройки\)](#), потому что в этом случае предметы могут быть легко ошибочно размещены частично поверх других предметов.

- Поддерживаемые значения:
 - *Нажатые (галочка):* элементы, которые перекрываются, подсвечиваются желтым цветом.
 - *Не нажато (не отмечено):* элементы, которые перекрываются, не выделяются.
- Значение по умолчанию: *Не нажато (не отмечено)*



Пример Раскрасить наложения

См. лицевые панели

Переключает видимость компонентов предмета мебели типа: Лицевая панель. Скрытие передних панелей позволяет выбирать и редактировать продукты за панелями, например, если у вас стеклянные дверцы на кулере. Затем вы можете отобразить передние панели, когда все элементы позади будут размещены.

- Поддерживаемые значения:
 - *Нажато (галочка)*: видны передние панели.
 - *Не нажато (не отмечено)*: передние панели скрыты.
- Значение по умолчанию: *Нажато (галочка)*

Заметка: Советуется [Лицевая панель \(Новые компоненты шкафа\)](#) для получения подробной информации о таких предметах мебели.

См. Скобки

Переключатели, отображающие фактические крючки привязанных продуктов. Показ крючков может помочь визуализировать, где именно расположен колышек, включая любое смещение.

- Сочетание клавиш: **К**
- Поддерживаемые значения:
 - *Нажато (галочка)*: видны передние панели.
 - *Не нажато (не отмечено)*: передние панели скрыты.
- Значение по умолчанию: *Нажато (галочка)*



Пример См. Скобки

См. размеры

Переключение отображения размерных линий и значений для объектов планограммы.

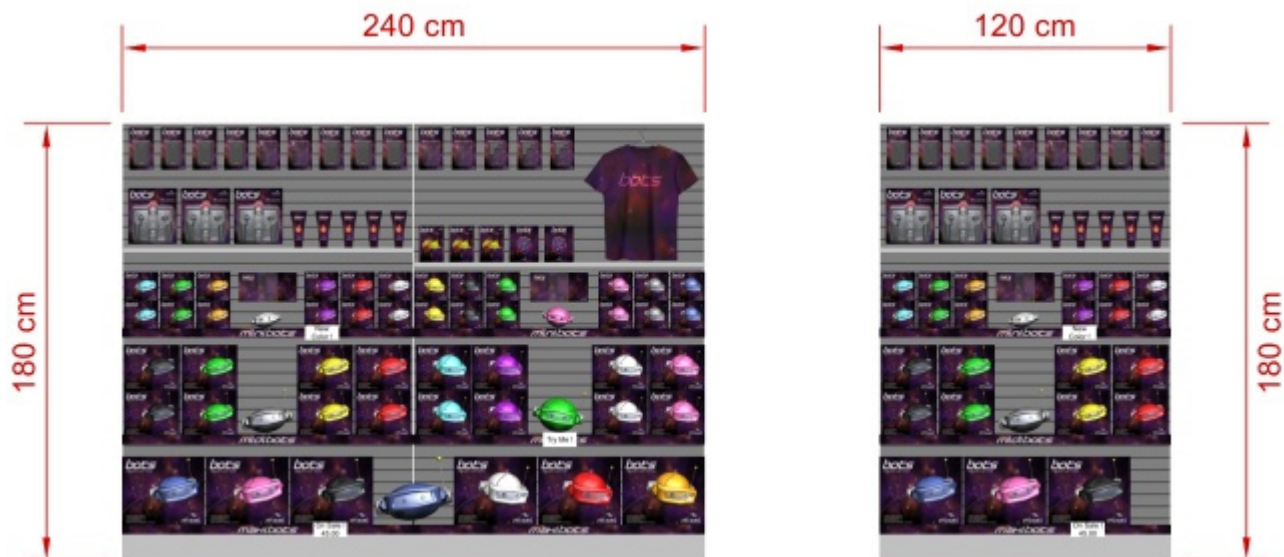
Отображение размеров помогает при размещении продуктов, сборке или изменении размеров стеллажей и элементов помещения.

- Сочетание клавиш: **D**
- Поддерживаемые значения:
 - *Нажато (галочка)*: размеры отображаются.
 - *Не нажато (не отмечено)*: размеры не отображаются.
- Значение по умолчанию: *Не нажато (не отмечено)*

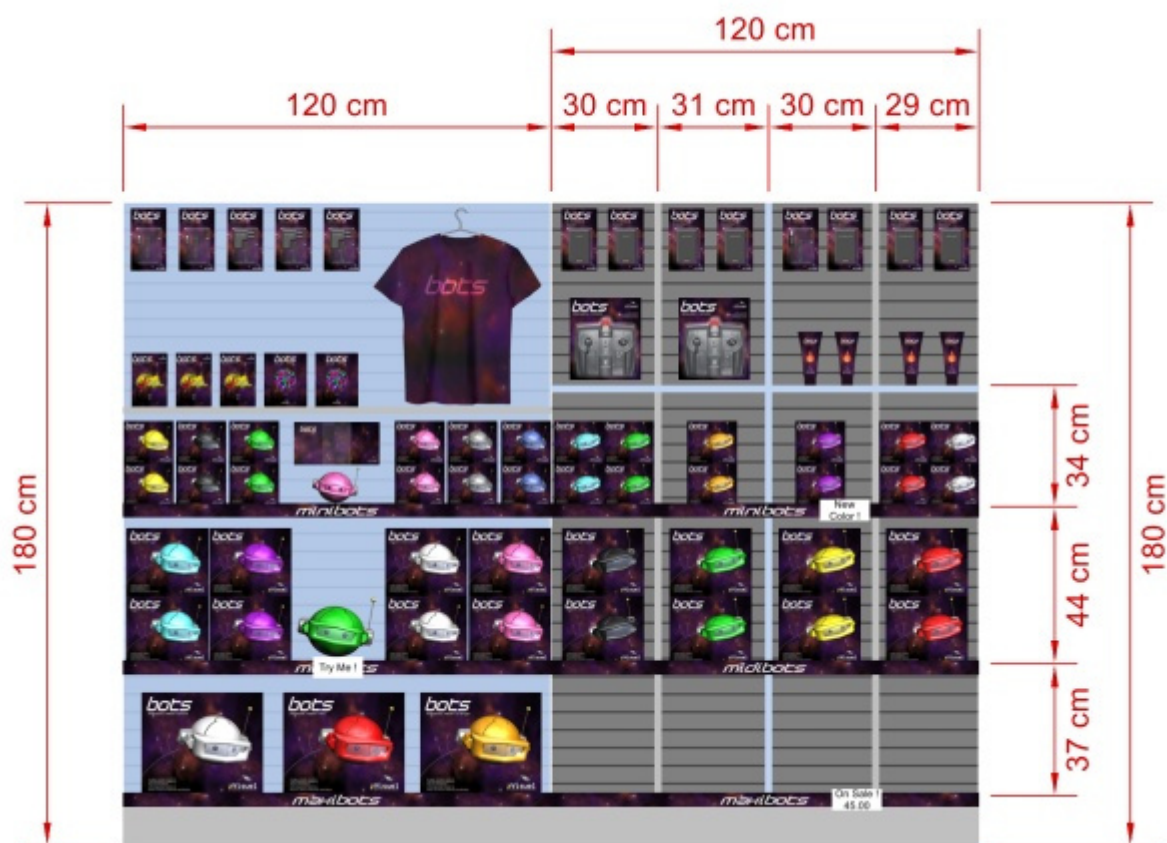
Заметка: Вы можете настроить различные параметры отображения размеров в Настройки. Ознакомьтесь с разделами под [Схематичный вид](#) / [Общие продукты](#) / [Размеры](#).

В зависимости от контекста на экране отображаются различные размеры:

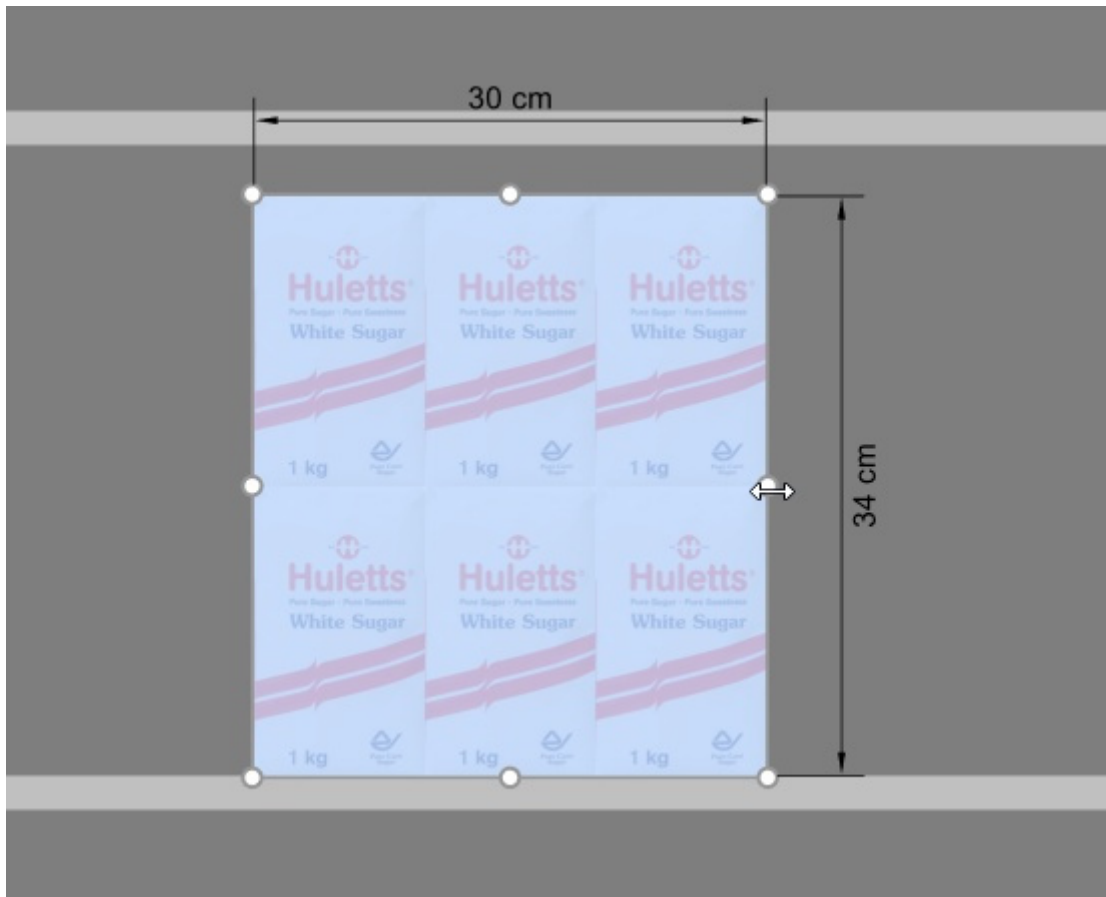
По умолчанию общая *ширина* и *высота* отображаются для каждого отдельного предмета мебели и каждой группы смежных предметов мебели:



Кроме того, для каждого предмета мебели, по крайней мере, с одним выбранным **полка**, Размеры вертикальных полок показаны. И для каждого предмета мебели как минимум по одному **Разделительная панель** выбранный боковые расстояния между **Разделительная панель** отображаются, как показано ниже:



Размеры любого предмета мебели, компонента мебели или блока изделий также отображаются при нажатии на одну из его круглых ручек в соответствующем режиме редактирования, как показано ниже:



Заметка: Размер отображается только в том случае, если позволяет угол обзора и доступное пространство. Если вы не видите нужный размер, используйте [Увеличить](#), [Панорама](#) для соответствующей настройки вида.

См. края

Переключение отображения линий кромок на объектах. Это полезно для того, чтобы помочь выделить каждый продукт и компонент мебели в ваших планаграммах.

- Сочетание клавиш: **E**
- Поддерживаемые значения:
 - *Нажато (галочка):* рисуются линии кромок.
 - *Не нажато (не отмечено):* линии кромок не рисуются.
- Значение по умолчанию:
 - Предварительный просмотр в [Создать шкафы](#): *Нажато (галочка)*
 - Область визуализации:
 - Облегченная версия PlanogramBuilder: *Нажата (галочка)*

Если флажок установлен, ребра рисуются для следующих наблюдений и объектов:

- Для всех компонентов мебели (в том числе в [Создать шкафы](#))
- Для Общие продукты совещаться [Вставка универсального продукта](#).
- Для всех продуктов, когда [Схематичный вид](#) помечен галочкой и [Стили продуктов](#) установлено в значение *Коробка и этикетка*.



Приведенный выше пример:

- См. края: галочка
- Схематичный вид: галочка
- Стили продуктов: Коробка и этикетка



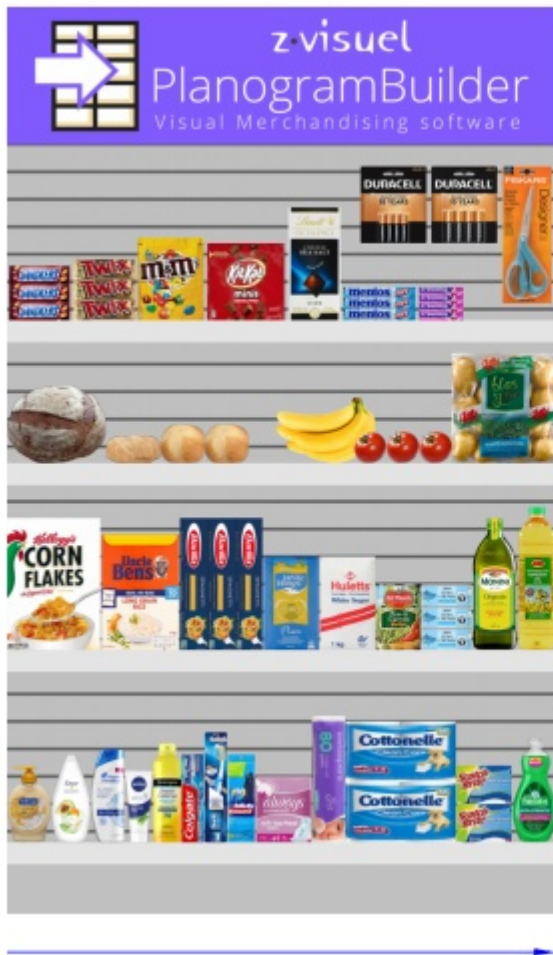
Приведенный выше пример:

- См. края: галочка
- Схематичный вид: галочка не установлена

См. направление потока

Переключает отображение стрелок, указывающих на Направление потока в основании каждого предмета мебели в вашем проекте. Эта команда не действует на предметы мебели, для которых Направление потока не определено. Советаться [Направление потока](#) для получения подробной информации о том, как установить направление потока для предметов мебели.

- Поддерживаемые значения:
 - *Нажато (галочка)*: видны передние панели.
 - *Не нажато (не отмечено)*: передние панели скрыты.
- Значение по умолчанию: *Не нажато (не отмечено)*



Полный экран

Эта команда переключает полноэкранный режим.

- Сочетание клавиш: **Ф11**: Переключение Полный экран

В этом режиме визуализация планограммы максимизируется, чтобы заполнить весь экран.

Вы по-прежнему можете использовать команды для редактирования, Вид и Навигация на панелях инструментов и в главном контекстном меню.

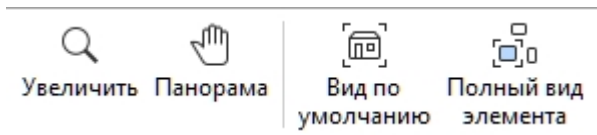
Вы также можете по-прежнему использовать [Мышь и сочетания клавиш](#) для выполнения любых поддерживаемых действий.

Навигация

В этом разделе мы объясним, как перемещаться в области визуализации.

Инструменты и команды (Навигация)

Панель инструментов содержит общие инструменты и команды для навигации в области визуализации:



Эти и другие связанные с ними команды доступны в [Главное меню](#) > **Навигация**:

Увеличить	Z
Панорама	P
Вид по умолчанию	A
Полный вид элемента	Shift+S

Увеличить

Этот инструмент позволяет увеличивать и уменьшать масштаб области визуализации.



- Сочетание клавиш: **Z**

Резолюция:

Способ 1: специальный режим инструмента

- Активируйте инструмент с помощью кнопки, пункта меню или сочетания клавиш.
- Удерживая левую кнопку мыши в области визуализации, переместите мышь вверх, чтобы увеличить масштаб, или вниз, чтобы уменьшить масштаб.
- Переключитесь на другой инструмент после завершения масштабирования.

Способ 2: временный режим

Вы также можете увеличивать и уменьшать масштаб, не активируя инструмент. Этот метод обеспечивает удобное временное масштабирование, сохраняя при этом активными любые другие инструменты, такие как инструменты редактирования:

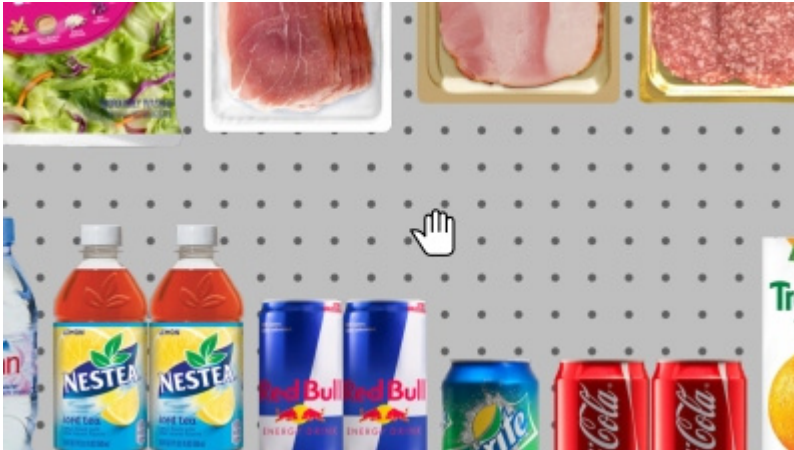
А. **Прокрутите колесико мыши** в области визуализации.

Примечание: При увеличении масштаба сцена центрируется в зависимости от местоположения указателя мыши.

Совет: чтобы масштабировать медленнее, удерживайте **клавишу пробела** во время масштабирования.

Панорама

Этот инструмент позволяет смещать точку обзора влево, вправо, вверх или вниз.



- Сочетание клавиш: **P**

Резолюция:

Способ 1: специальный режим инструмента

- Активируйте инструмент с помощью кнопки, пункта меню или сочетания клавиш.
- Удерживая левую кнопку мыши в области визуализации, переместите мышь в направлении, в котором вы хотите сдвинуть вид.

Способ 2: временный режим

Вы также можете панорамировать представление, не активируя инструмент. Этот метод обеспечивает удобное временное панорамирование, сохраняя при этом активными любые другие инструменты, такие как инструменты редактирования:

- Удерживая **нажатой среднюю кнопку** мыши, **перетащите мышь** в область визуализации.

Совет: чтобы сдвиг выполнялся медленнее, удерживайте **клавишу пробела** во время панорамирования.

Вид по умолчанию

Эта команда сбрасывает область визуализации до predetermined вида, который соответствует всем видимым элементам планограммы.



- Сочетание клавиш: **A**

Полный вид элемента

Эта команда приближает вид к выбранным элементам планогаммы.

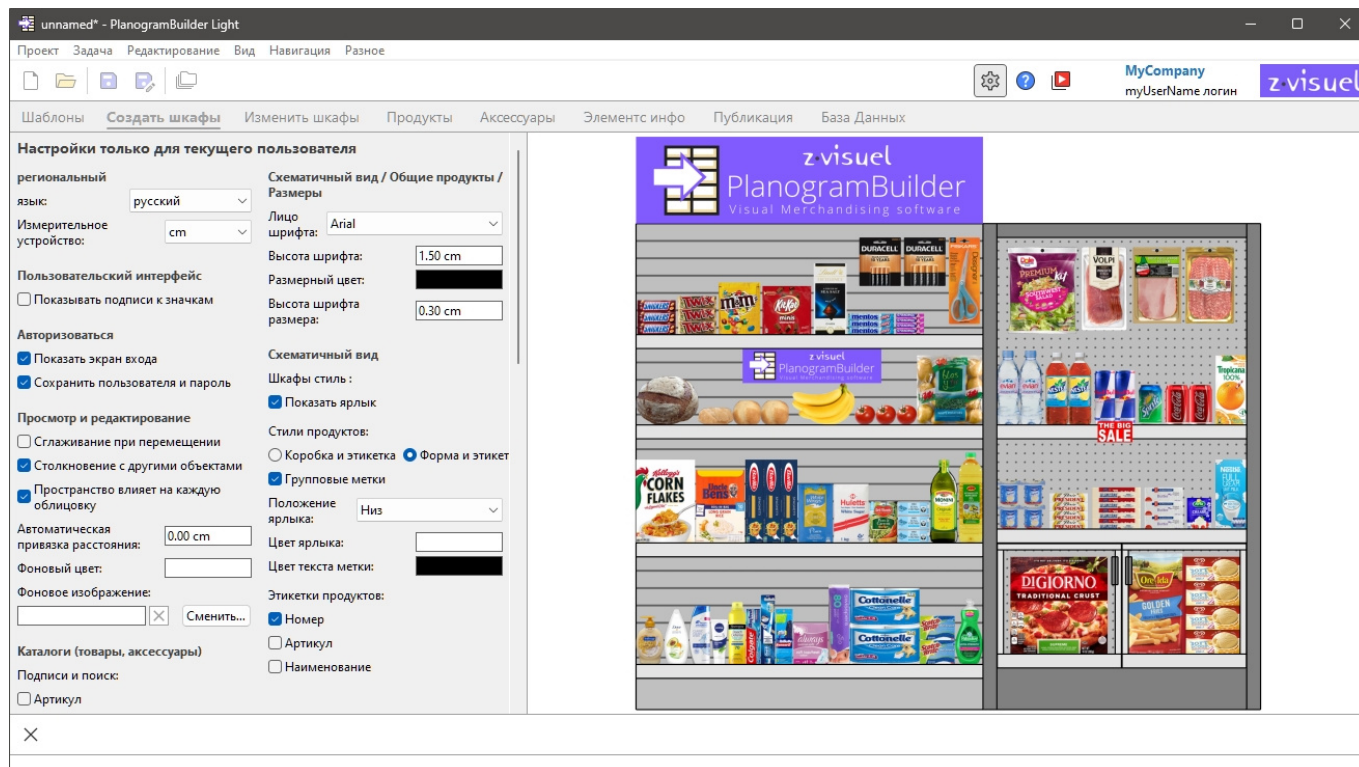
- Сочетание клавиш: **Shift + S**



Настройки

Эта панель содержит различные настройки приложения. Некоторые параметры предназначены для текущего пользователя (для каждого имени пользователя), в то время как другие применяются ко всем пользователям в вашей компании (для каждого идентификатора учетной записи).

Панель можно закрыть с помощью кнопки **Отмена** (или с помощью **Клавиша Esc**, но только перед использованием мыши на любом элементе пользовательского интерфейса панели).



Каждый параметр описан ниже.

Настройки только для текущего пользователя

Для каждого имени пользователя сохраняются следующие настройки. Таким образом, если в вашей компании несколько пользователей, каждый может установить свои предпочтения.

Настройки только для текущего пользователя

региональный язык:

Измерительное устройство:

Пользовательский интерфейс

Показывать подписи к значкам

Авторизоваться

Показать экран входа

Сохранить пользователя и пароль

Просмотр и редактирование

Сглаживание при перемещении

Столкновение с другими объектами

Пространство влияет на каждую обложку

Автоматическая привязка расстояния:

Фоновый цвет:

Фоновое изображение:

Каталоги (товары, аксессуары)

Подписи и поиск:

Артикул

Наименование

Схематичный вид / Общие продукты / Размеры

Лицо шрифта:

Высота шрифта:

Размерный цвет:

Высота шрифта размера:

Схематичный вид

Шкафы стиль :

Показать ярлык

Стили продуктов:

Коробка и этикетка Форма и этикетка

Групповые метки

Положение ярлыка:

Цвет ярлыка:

Цвет текста метки:

Этикетки продуктов:

Номер

Артикул

Наименование

Значения по умолчанию, показанные выше

региональный

язык

Язык приложения.

- Поддерживаемые значения:
 - **Немецкий**
 - **Английский**
 - **Испанский**
 - **Французский**
 - **Португальский**
 - **Русский**
- Значение по умолчанию: **английский**

Примечание: Если вы хотите, чтобы интерфейс был переведен на другой язык, свяжитесь с нами по адресу planogrambuilder@zvisuel.com.

Измерительное устройство

Единица измерения, используемая в PlanogramBuilder, например, для элементов помещения, стеллажей и размеров продукта.

- Поддерживаемые значения:

mm

Миллиметры

cm

Сантиметры

дюймы

десятичные дюймы

m

Метров

- Значение по умолчанию: **cm**

Примечание: изменение единицы измерения позволяет вводить и отображать размеры продуктов или стеллажей в предпочитаемых единицах измерения. При этом их фактический размер не меняется.

Пользовательский интерфейс

Показывать подписи к значкам

Переключает отображение текстовых подписей под кнопками на панелях инструментов.

Примечание: Если у вас экран с низким разрешением или если вы установили высокий масштаб отображения в Windows, отображение субтитров может помешать размещению всех кнопок на экране. В таком случае некоторые панели инструментов становятся прокручиваемыми, чтобы дать доступ к скрытым кнопкам, но мы рекомендуем отключить субтитры для идеального удобства.

Авторизоваться

Видеоурок по теме: [3: Настройки запуска](#)

Показать экран входа

Переключает видимость экрана входа в приложение.

- Поддерживаемые значения:
 - *Галочка:* это заставляет PlanogramBuilder всегда показывать экран входа в систему.
 - *Флажок не установлен:* Экран входа в систему пропускается ([Сохранить пользователя и пароль](#) также должна быть отмечена галочкой).
- Значение по умолчанию: *флажок не установлен*

Сохранить пользователя и пароль

Переключает запоминание логина и пароля для последующих входов.

- Поддерживаемые значения:
 - *Галочка*: приложение запоминает последний введенный логин и пароль, поэтому вам не придется вводить их повторно.
 - *Галочка не установлена*: при открытии PlanogramBuilder необходимо всегда вводить логин и пароль.
- Значение по умолчанию: *Галочка*

Просмотр и редактирование

Сглаживание при перемещении

Переключение сглаживания (сглаживания краев) при взаимодействии с визуализацией планограммы.

- Поддерживаемые значения:
 - *Галочка*: визуализация планограммы на экране всегда сглаживается (сглаживается) даже при навигации по виду или перемещении элементов в планограмме.
 - *Флажок не установлен*: экранная визуализация планограммы сглаживается только в статическом состоянии. Качество изображения немного более резкое при движении объектов или обзоре. Выберите этот параметр, если при перемещении вида или объектов наблюдается замедление отклика.
- Значение по умолчанию: *флажок не установлен*

Столкновение с другими объектами (Настройки)

Управляет обнаружением коллизий для всех элементов и элементов в PlanogramBuilder. Обнаружение столкновений имитирует реальный мир, предотвращая любое наложение между объектами. Предметы также могут толкаться другими предметами при их перемещении.

- Поддерживаемые значения:
 - *Галочка*: обнаружение столкновений активировано, и элементы не могут накладываться друг на друга.
 - Если желаемая позиция элемента **перекрывает другой элемент, то** перемещаемый элемент выталкивает другой элемент (элементы), чтобы освободить место, если оно есть, или он может быть заблокирован другим элементом, если нет места для его дальнейшего перемещения.
 - Если требуемое положение элемента **перекрывает элемент мебели,** перемещаемый элемент сталкивается и блокируется компонентом мебели.
 - *Флажок не установлен*: обнаружение столкновений отключено. Все предметы могут размещаться свободно и накладываться друг на друга.
- Значение по умолчанию: *Галочка*

Совет: В качестве альтернативы отключению обнаружения коллизий в настройках вы можете временно отключить столкновения, удерживая клавишу **С** на клавиатуре во время перемещения или перетаскивания товаров на полках. Это полезно, чтобы предотвратить перемещение предметов на полках.

Пространство влияет на каждую облицовку

Переключает эффект интервала при использовании команд интервала для одних и тех же товаров в блоках.

- Затронутые команды:
 - [Выровнять по горизонтали](#)
 - [Выровнять по вертикали](#)
 - [Затяните слева от полки.](#)
 - [Затяните до центра полки](#)
 - [Затяните справа от полки](#)
 - [Распределить по полке](#)
- Поддерживаемые значения:
 - *Галочка*: Все товары перераспределяются в пространстве, независимо от того, являются ли они частью блока одних и тех же продуктов. Все зазоры между продуктами в блоках продуктов также корректируются в соответствии с желаемым распределением. Используйте эту настройку, если хотите добиться равномерного расстояния между товарами, в том числе входящими в один и тот же товарный блок.
 - *Флажок не установлен*: группы одинаковых продуктов рассматриваются как отдельные сущности. Однако зазоры между отдельными продуктами внутри блоков сохраняются, как и в исходном блоке. Выберите эту настройку, если вы хотите добиться равномерного расстояния между товарными блоками, но при этом иметь возможность отдельно регулировать расстояние между товарами внутри блоков.
- Значение по умолчанию: *Галочка*
- Примеры: Оба значения проиллюстрированы в [Выровнять и Космос \(товары и аксессуары\)](#).

Автоматическая привязка расстояния

Определяет пороговое значение, при котором элемент автоматически перемещается, чтобы коснуться ближайшего соседа, при перетаскивании, перемещении или копировании его на полку.

Также определяет пороговое значение, при котором товар будет автоматически перемещаться точно у бокового края полки при перетаскивании, перемещении или копировании.

- Поддерживаемые значения: положительное числовое значение [0-9 и десятичной запятой] (в соответствии с [Измерительное устройство](#))
- Значение по умолчанию: пусто (= 0) (без автоматической привязки)
- Пример: 1.5

Примеры:

- Если вы установите расстояние 4 см, продукт, расположенный на расстоянии более 4 см от другого продукта, останется там, где вы его разместите.
- Если вы установите расстояние 4 см, продукт, расположенный ближе чем на 4 см от другого продукта, будет прыгать и привязываться рядом с этим продуктом.
- Если вы установите расстояние 4 см, продукт, расположенный ближе чем на 4 см от бокового края полки, подпрыгнет и будет привязан к боковому краю полки.

Заметка: Этот параметр распространяется только на продукты и аксессуары, размещенные на полках ([standard](#), [stackable](#), [tester](#)). Другие элементы не прикрепляются друг к другу (например, [pegged](#), [panel](#), [bay header](#)).

Совет: Если вы хотите разместить продукты очень близко друг к другу, не закрепляя их вместе, введите значение 0 в параметре.

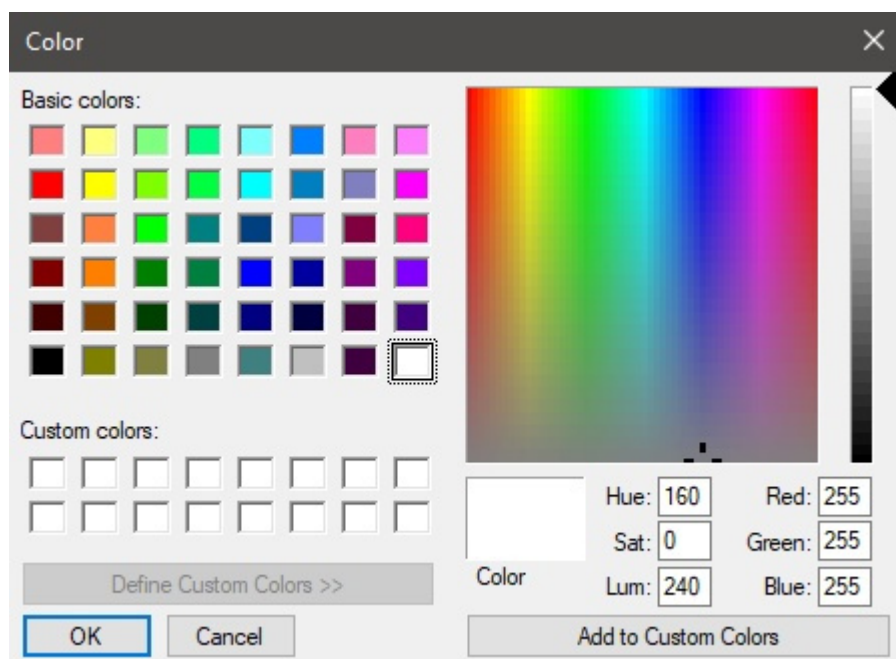
Фоновый цвет

Задаёт цвет фона области визуализации

- Поддерживаемые значения: любой цвет, выбранный из цветовой палитры
- Значение по умолчанию: белый
- Пример: оранжевый

Резолюция:

- А. Нажмите на кнопку **Образец цвета** справа от **Фоновый цвет**.
- Б. Выберите любой цвет из цветовой палитры.



- В. Нажмите **кнопку ОК** для подтверждения.

Примечания:

- При изменении этого параметра последний цвет сохраняется в вашей учетной записи и повторно используется для новых проектов.
- Текущий цвет фона также используется в.
- Текущий цвет фона НЕ используется в, которые имеют свою собственную настройку цвета фона.

Фоновое изображение

Определяет фоновое изображение для плановграмм.

- Поддерживаемые значения: путь к файлу изображения в поддерживаемом формате (*jpg, png, bmp, gif, tif*)
- Значение по умолчанию: пусто (= нет)
- Пример: *C:\Desktop\my_shop_wall.jpg*

Резолюция:

- А. Нажмите «**Обзор**».
- Б. Выберите нужный файл изображения на своем ПК.
- В. Нажмите «Открыть».
- Г. Подождите, пока изображение загрузится.

Чтобы удалить фоновое изображение, нажмите на маленькую **кнопку** с красным крестиком.

Примечания:

- Этот параметр сохраняется для каждого пользователя и применяется ко всем проектам.
- Фоновое изображение также используется в.
- Фоновое изображение НЕ используется в.

Внимание: Если вы удалите изображение со своего компьютера или откроете PlanogramBuilder с другого компьютера, фоновое изображение не будет отображаться.

Совет: Если вы сфотографировали помещение магазина, где будет реализован ваш проект, вы можете использовать фотографию в качестве фона и увидеть свой проект в ситуации.

Каталоги (товары, аксессуары)

Подписи и поиск

Задаёт значения свойств, отображаемые в виде текстового описания под каждой миниатюрой в [Каталог продукции](#) и в [Каталог аксессуаров](#). Выбранные свойства также применяются к текстовому поиску товаров в каталогах на основе их соответствующих значений (см. [Искать по Текст \(Каталог продукции\)](#)).

- Поддерживаемые значения:
 - [Артикул](#)
 - **Наименование** (проконсультируйтесь [Наименование \(Свойства предмета\)](#))
 - [Пользовательские свойства для статей \[1 – 12\]](#)
- Значение по умолчанию: **Наименование**
- Пример:
 - **Артикул**
 - **Вес**

Заметка: Этот параметр не применяется к [Каталог шаблонов](#), в котором всегда отображаются имена проектов.

Схематичный вид / Общие продукты / Размеры

Лицо шрифта (Настройки)

Задаёт гарнитуру шрифта для различных текстов, отображаемых в PlanogramBuilder.

- Затронутые тексты:
 - Текстовые метки **Общие продукты**. Сопровождаются [Вставка универсального продукта](#).
 - Текстовые этикетки товаров без [Изображение](#).
 - Текстовые этикетки всех товаров, когда [Схематичный вид](#) отмечена галочкой.

- Размерные тексты, когда [См. размеры](#) отмечена галочкой.
- Поддерживаемые значения: шрифты, установленные на компьютере
- Значение по умолчанию: **Arial**
- Пример: **Tahoma**

Высота шрифта

Задаёт размер текста для различных текстов, отображаемых в PlanogramBuilder. Например, может потребоваться использовать меньший размер текста, если этикетки ваших продуктов не могут быть полностью отображены с размером текста по умолчанию.

- Затронутые тексты:
 - Текстовые метки **Общие продукты**. Сопоставятся [Вставка универсального продукта](#).
 - Текстовые этикетки товаров без [Изображение](#).
 - Текстовые этикетки всех товаров, когда [Схематичный вид](#) отмечена галочкой.
- Поддерживаемые значения: положительное числовое значение [0-9 и десятичная запятая]
- Значение по умолчанию: *2 см, 20 мм, 0,79 дюйма* (по данным [Измерительное устройство](#))
- Пример: *1.2*

Кончик: Вы также можете настроить размер шрифта в интерактивном режиме с помощью инструмента меню: [Размер шрифта](#).

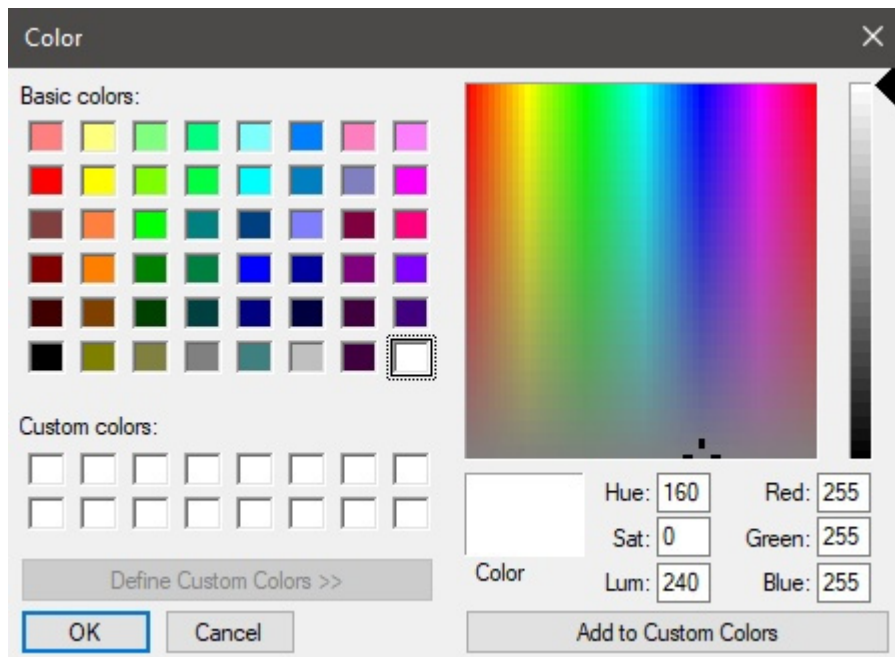
Размерный цвет

Задаёт цвет размерных линий и текста, если установлен флажок.

- Поддерживаемые значения: любой цвет, выбранный из цветовой палитры
- Значение по умолчанию: белый
- Пример: оранжевый

Резолюция:

- А. Нажмите на кнопку **Образец цвета** справа от **Размерный цвет**.
- Б. Выберите любой цвет из цветовой палитры.



В. Нажмите **кнопку ОК** для подтверждения.

Высота шрифта размера

Задаёт высоту шрифта для текстов значений размеров, если установлен флажок. Размер стрелок размерных линий также корректируется соответствующим образом.

- Поддерживаемые значения: положительное числовое значение [0-9 и десятичная запятая]
- Значение по умолчанию: 0,3 см, 3 мм, 0,12 дюйма (по данным [Измерительное устройство](#))
- Пример: 0.4

Совет: Значение по умолчанию соответствует стандартным размерным линиям и размерам текста, поэтому вам нужно изменить это значение только при выводе изображений, которые будут напечатаны в очень большом формате.

Предупреждение: В области визуализации [Публикация](#), размер текста на экране на самом деле соответствует не заданному значению, а масштабированному предварительному просмотру, основанному на значении [Разрешение \(Отдельные изображения\)](#).

Схематичный вид (Настройки)

Используйте приведенные ниже настройки, чтобы настроить внешний вид элементов, когда установлен флажок.

Шкафы стиль

Показать ярлык

Включение отображения меток Шкаф Когда отмечено галочкой.

- Поддерживаемые значения:
 - *Галочка:* Показывает Наименование Шкаф на этикетке, как показано ниже. Проконсультируйтесь, чтобы узнать, как присвоить имя.

- *Флажок не установлен:* Нет Этикетка отображается на Шкаф.
- Значение по умолчанию: *флажок не установлен*

Пример:



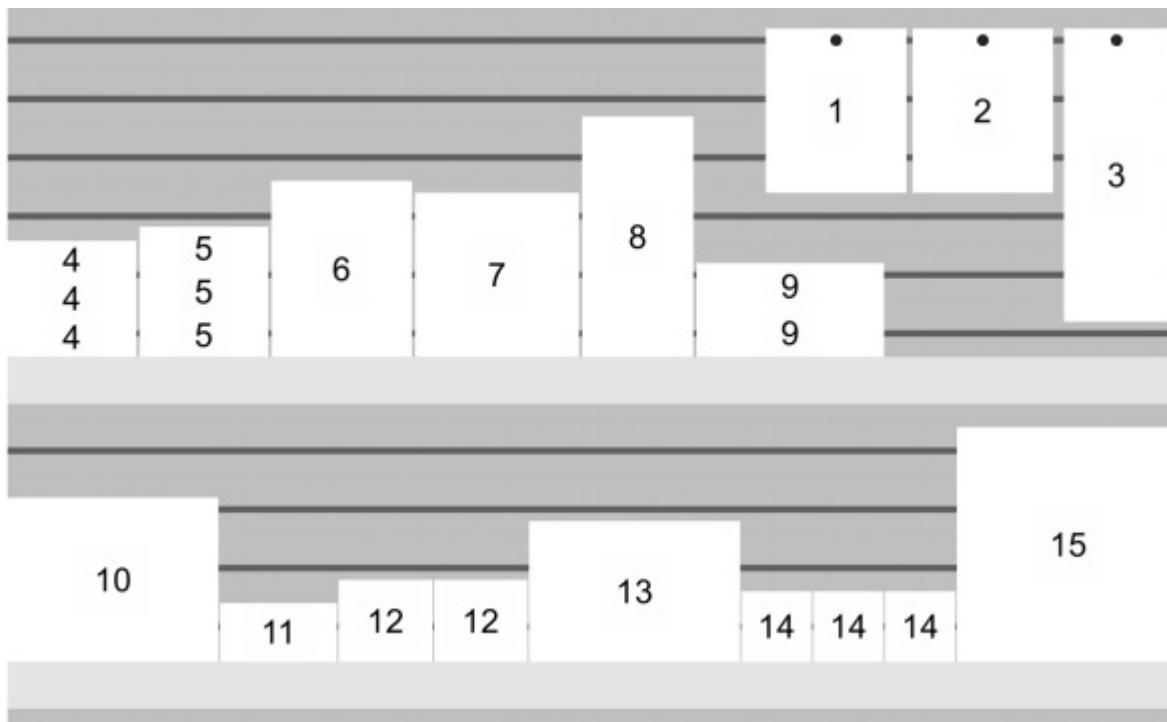
Показать ярлык: галочка

Стили продуктов

Визуальный стиль товаров, когда ставится галочка.

- Поддерживаемые значения:
 - **Коробка и этикетка:** Продукты отображаются в виде простых коробок с подписью, напечатанной на лицевой стороне.
 - **Форма и этикетка:** отображает товары, выглядящие так, как определено в базе данных с помощью [Изображение](#), с добавлением подписи на этикетку.
- Значение по умолчанию: **Коробка и этикетка**

Примеры:



Стили продуктов: Коробка и этикетка



Стили продуктов: Форма и этикетка

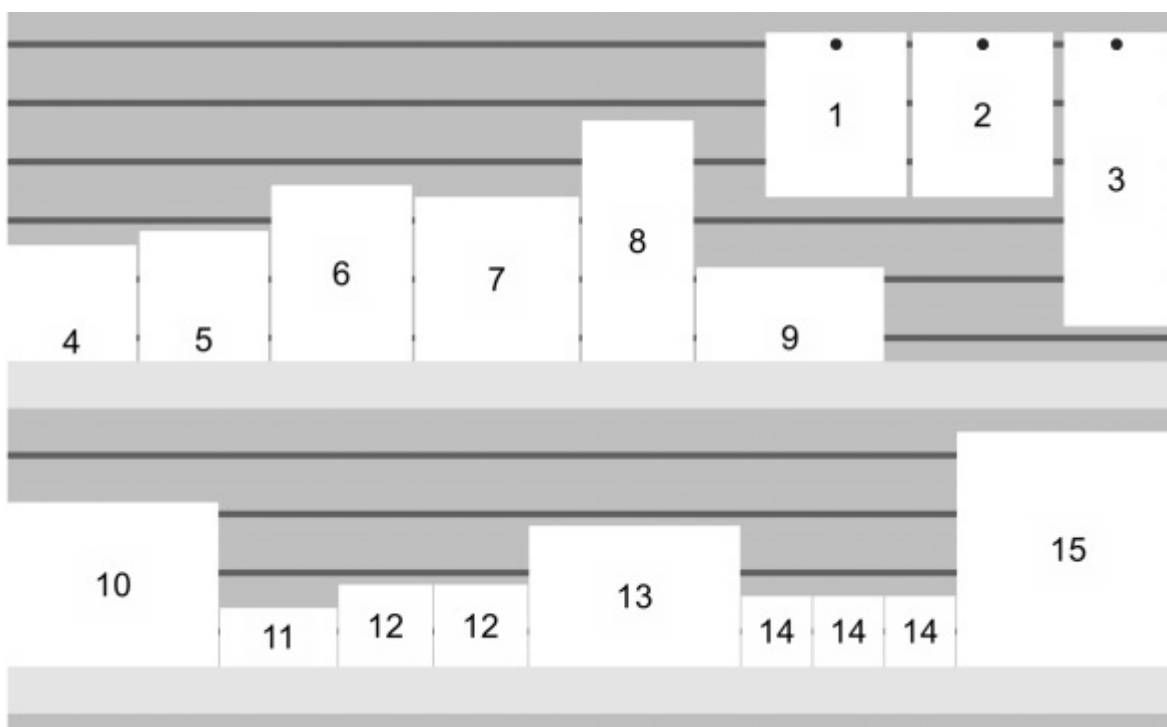
Групповые метки

Переключает объединение ярлыков на товарах в блоках одинаковых товаров, когда установлен флажок.

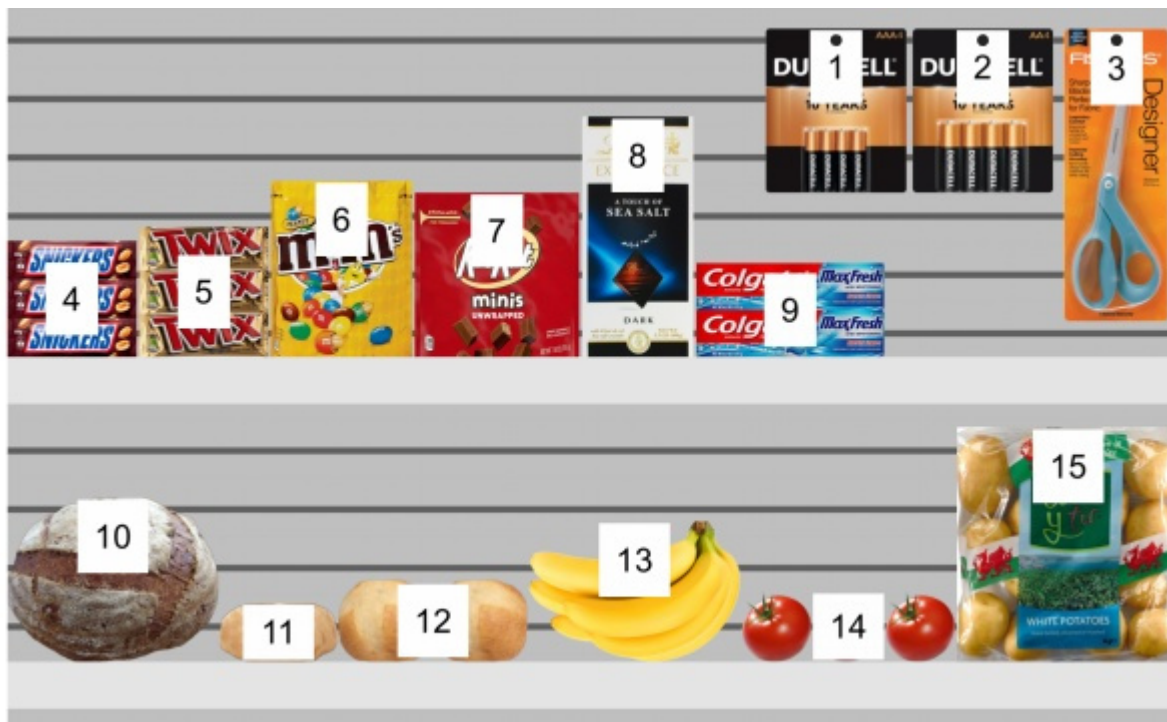
- Поддерживаемые значения:

- *Галочка*: Этикетки объединяются внутри каждого блока одной и той же продукции. Точный эффект зависит от параметра [Стили продуктов](#):
 - *Стили продуктов: Коробка и этикетка*: этикетки сгруппированы только по вертикали (например, Продукт 5 ниже). Чтобы визуально идентифицировать продукты, они не сгруппированы по горизонтали (например, продукт 14 в приведенном ниже примере):
 - *Стили продуктов: Форма и этикетка*: для каждого блока одних и тех же товаров отображается одна этикетка.
 - *Флажок не установлен*: на каждом товаре отображается отдельная этикетка, даже в блоках одних и тех же товаров.
- Значение по умолчанию: *флажок не установлен*

Примеры:



Групповые метки: галочка (Стили продуктов: Коробка и этикетка)



Групповые метки: галочка (Стили продуктов: Форма и этикетка)

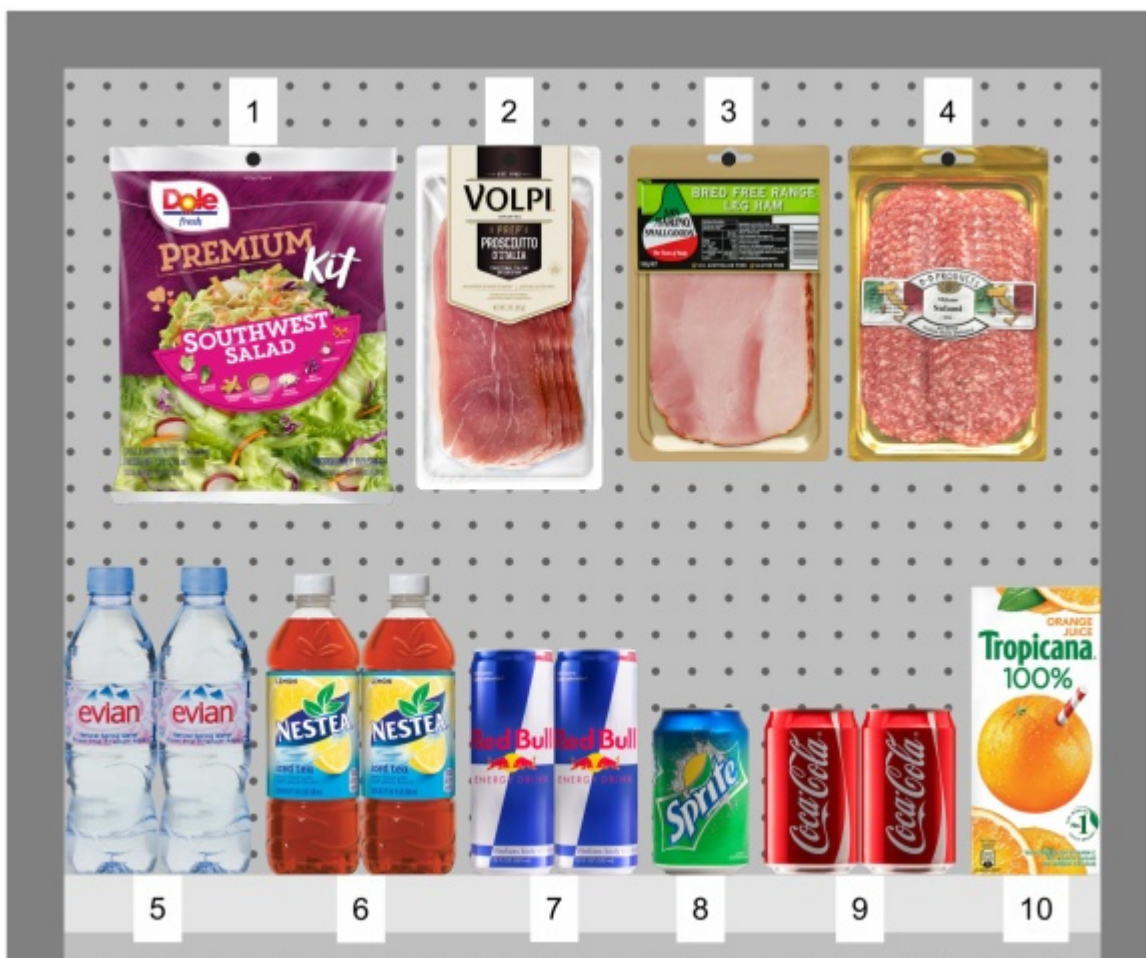
Положение ярлыка

Вертикальное положение этикеток относительно каждого товара, когда ставится галочка.

- Поддерживаемые значения:
 - **Над:** нижний край этикетки расположен на верхнем краю продукта (доступно только с *Стили продуктов: Форма и этикетка*).
 - **верхний:** верхний край этикетки размещается на верхнем краю продукта.
 - **Центр:** этикетка размещается в центре продукта.
 - **Низ:** нижний край этикетки размещается на нижнем краю продукта.
 - **Ниже:** верхний край этикетки размещается на нижнем краю продукта. В этом случае этикетка также перемещается вперед перед полкой для сохранения читаемости (доступно только с *Стили продуктов: Форма и этикетка*).
 - **На полках / крючках:** расположение этикеток похоже на то, как этикетки физически размещаются в магазинах. Позиция варьируется в зависимости от стиля продукта и поведения продукта.
 - *Стили продуктов: Форма и этикетка:*
 - Привязанные продукты: нижний край этикетки размещается на верхнем краю продукта.
 - Другие продукты: верхний край этикетки размещается на нижнем краю продукта.
 - *Стили продуктов: Коробка и этикетка:*
 - Привязанные продукты: верхний край этикетки размещается на верхнем краю продукта.
 - Другие продукты: нижний край этикетки размещается на нижнем краю продукта.

Кончик: В сочетании с Стили продуктов: Форма и этикетка, **На полках / крючках** напоминает то, как этикетки физически размещаются в магазинах.

Примеры:



Положение ярлыка: На полках / крючках



Положение ярлыка: верхний



Положение ярлыка: Центр



Положение ярлыка: Ниже

Цвет ярлыка

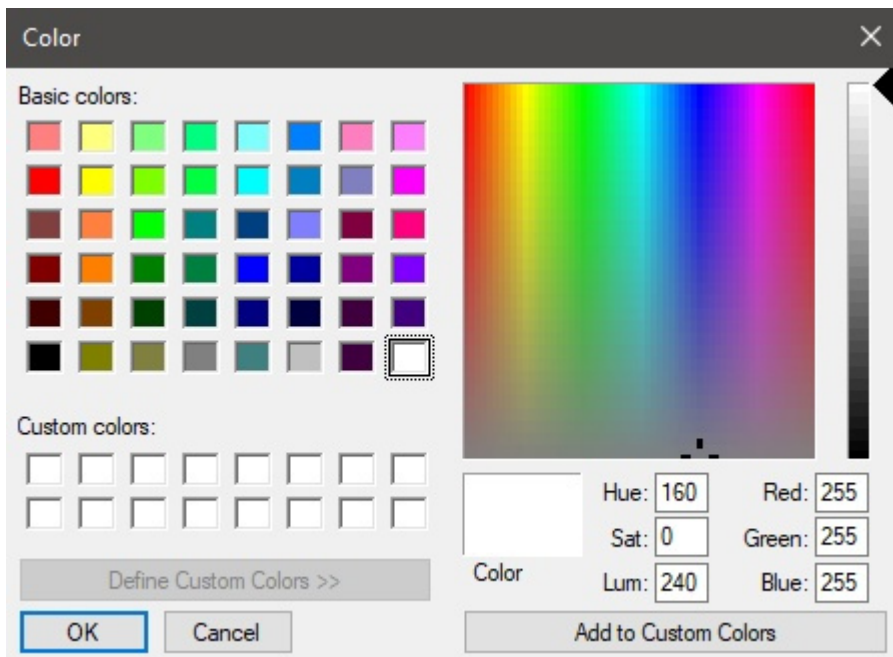
Цвет фона метки, когда установлен флажок.

Применимо только в том случае, если [Стили продуктов](#) установлено в значение *Форма и этикетка*

- Поддерживаемые значения: любой цвет, выбранный из цветовой палитры
- Значение по умолчанию: белый
- Пример: оранжевый

Резолюция:

- Нажмите на кнопку **Образец цвета** справа от **Цвет ярлыка**.
- Выберите любой цвет из цветовой палитры.



В. Нажмите **кнопку ОК** для подтверждения.

Цвет текста метки

Задаёт цвет текста метки, когда установлен флажок.

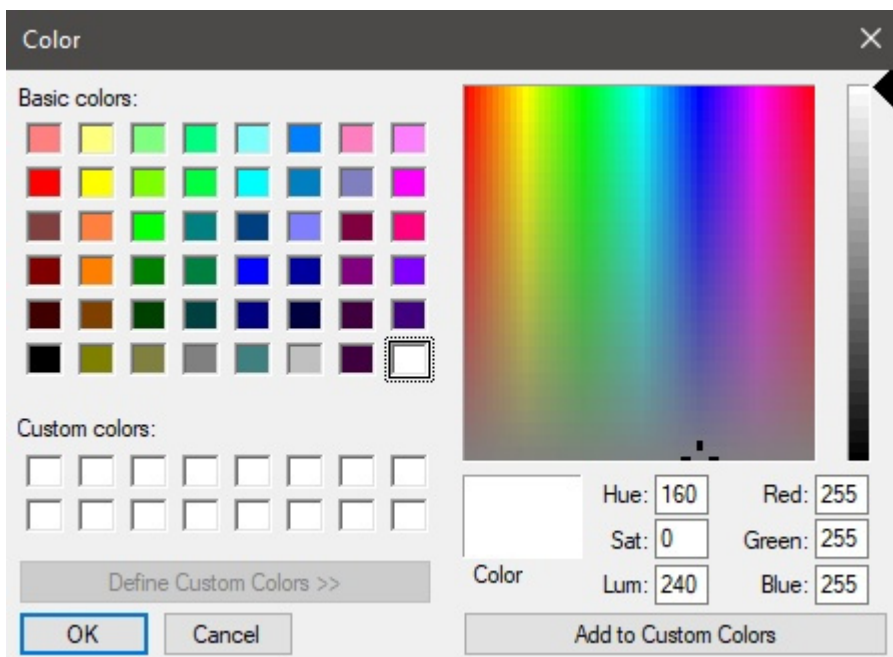
Применимо только в том случае, если *Стили продуктов* установлено в значение *Форма и этикетка*

- Поддерживаемые значения: любой цвет, выбранный из цветовой палитры
- Значение по умолчанию: черный
- Пример: синий

Резолюция:

А. Нажмите на кнопку **Образец цвета** справа от **Цвет текста метки**.

Б. Выберите любой цвет из цветовой палитры.



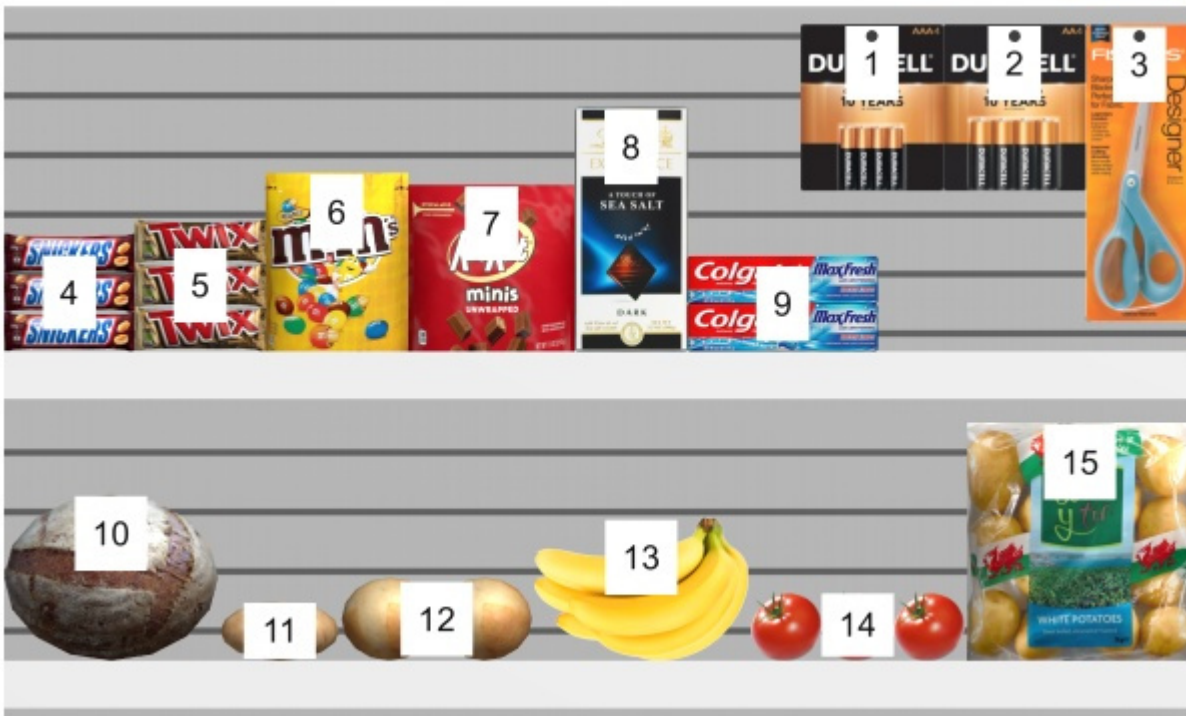
В. Нажмите **кнопку ОК** для подтверждения.

Этикетки продуктов

Информация, указанная на этикетках продуктов, когда отмечена галочкой.

- Поддерживаемые значения:
 - [Позиция](#)
 - [Артикул](#)
 - [Наименование \(Свойства предмета\)](#)
 - [Пользовательские свойства для статей \[1 – 12\]](#)
- Значение по умолчанию: **Наименование**
- Пример:
 - [Позиция](#)
 - [Артикул](#)

Примеры:



Этикетки продуктов: Позиция

Настройки для всех пользователей

Приведенные ниже настройки применяются ко всем пользователям PlanogramBuilder, использующим идентификатор вашей учетной записи, как правило, ко всем пользователям вашей компании.

Заметка: Настройки в этом разделе могут быть установлены только **Администратор PlanogramBuilder**.

Настройки для всех пользователей

Название компании:

Логотип компании:

Свойства классификации предметов

A: Классификация - уровень 1: ▾

B: Классификация - уровень 2: ▾

C: Классификация - уровень 3: ▾

Пользовательские свойства для статей

Пользовательское свойство 1:

Пользовательское свойство 2:

Пользовательское свойство 3:

Пользовательское свойство 4:

Пользовательское свойство 5:

Пользовательское свойство 6:

Пользовательское свойство 7:

Пользовательское свойство 8:

Пользовательское свойство 9:

Пользовательское свойство 10:

Пользовательское свойство 11:

Пользовательское свойство 12:

Общий доступ к проектам: ▾

Модификация шкафы стандартными пользователями

Разрешать Очистить БД

Кастомизация интерфейса

Следующие настройки позволяют отображать собственное название и логотип компании в окне PlanogramBuilder.

Название компании

Определяет заголовок приложения для всех пользователей PlanogramBuilder в вашей компании (общий идентификатор вашей учетной записи). Как правило, в заголовке уже указано название вашей компании или ваше имя, если вы являетесь физическим лицом. Заголовок отображается светло-голубым цветом в правом верхнем углу экрана PlanogramBuilder (см. изображение [Макет экрана](#)).

- Поддерживаемые значения: текст, включая символы Юникода для нелатинских текстовых значений

- Значение по умолчанию: название компании (или имя и фамилия для физических лиц), введенное при заказе лицензии (= нет)
- Пример: *zVisuel SA*

Логотип компании

Определяет необязательный параметр Изображение логотипа в заголовке окна, видимое всем пользователям PlanogramBuilder в вашей компании (см. изображение [Макет экрана](#)).

- Поддерживаемые значения: имя файла и расширение в поддерживаемом формате (*jpg, png, bmp, gif, tif*)
- Значение по умолчанию: пусто (= нет)
- Пример: *логотип zVisuel.png*

Резолюция:

- А. Нажмите «**Обзор**».
- Б. Выберите нужный файл изображения на своем ПК.
- В. Нажмите «Открыть».
- Г. Подождите, пока изображение загрузится.

Чтобы удалить изображение логотипа, нажмите на маленькую **красную кнопку** с крестиком.

Примечание: Изображения с прозрачным фоном поддерживаются в формате PNG. При использовании такого изображения за прозрачной частью изображения логотипа отображается обычный цвет заголовка PlanogramBuilder.

Конфигурация базы данных

Следующие параметры позволяют настроить некоторые свойства базы данных в соответствии с тем, как вы описываете и классифицируете свои продукты. Эти поля должны быть определены перед добавлением товаров в базу данных.

Свойства классификации предметов

PlanogramBuilder предоставляет три настраиваемых свойства (А, В, С) для иерархической классификации ваших продуктов, аксессуаров и проектов в соответствии с вашей внутренней классификацией продуктов:

- **А: Классификация - уровень 1:** первый уровень классификации.
- **В: Классификация - уровень 2:** второй уровень классификации.
- **С: Классификация - уровень 3:** третий уровень классификации.

Хотя это и не обязательно, удобно определять имена каждого свойства в соответствии с логическим иерархическим порядком. Это упростит детализацию в каталоге товаров при поиске товаров. Например, определите первый уровень как Категория, второй уровень как Линия продуктов, а не наоборот.

Чтобы изменить имена этих свойств в соответствии с собственными уровнями классификации, выберите predetermined имя из раскрывающегося списка для каждого уровня. Выбирать **Персонально** Если predetermined имена не соответствуют вашим потребностям. Появится новое текстовое поле, в котором вы можете ввести желаемое имя, например, как показано ниже с помощью *Год* и *Страна*.

- Поддерживаемые значения:

Бренд

Брендлиния
Категория
Группа
Основная группа
Производитель
Линия продуктов
Регион
Суб-бренд
Суб-категория
Суб-группа
Персонально

- Значения по умолчанию:
 - А: Классификация - уровень 1: *Категория*
 - В: Классификация - уровень 2: *Бренд*
 - С: Классификация - уровень 3: *Линия продуктов*

Примеры возможных комбинаций:

	Имена по умолчанию	Пример 1	Пример 2	Пример 3
А: Классификация - уровень 1	Категория	Категория	Категория	Страна
В: Классификация - уровень 2	Бренд	Суб-категория	Группа	Категория
С: Классификация - уровень 3	Линия продуктов	Регион	Год	Суб-категория

Важное замечание: Если вы вводите пользовательское имя для свойства классификации, убедитесь, что оно не используется в качестве предопределенного свойства элемента. Например, не присваивайте имя [Артикул](#) или [Включено](#).

После того, как вы определили имена для трех свойств, вы можете присвоить значения каждому продукту и аксессуару в базе данных в разделе [Свойства предмета](#), и к каждому проекту в [Свойства проекта](#).

Эти свойства и значения также отображаются в следующих областях PlanogramBuilder:

- [Список элементов базы данных](#) (для продуктов и аксессуаров)
- [Каталог продукции](#) (для продуктов)
- [Каталог аксессуаров](#) (для аксессуаров)
- [Список элементов проекта](#) (для продуктов и аксессуаров)
- [Отчеты](#) (для продуктов и аксессуаров)
- [Каталог шаблонов](#) (для проектов)

Пользовательские свойства для статей (Настройки)

PlanogramBuilder предоставляет до 12 пользовательских необязательных свойств для добавления атрибутов к вашим продуктам и аксессуарам (не применимо к проектам).

Чтобы включить пользовательское свойство, необходимо присвоить ему имя. Таким образом, свойство становится доступным в вашей базе данных.

- Поддерживаемые значения: текст, включая символы Юникода для нелатинских текстовых значений
- Значение по умолчанию: пустой
- Пример: *Вес*

В качестве примера давайте создадим свойство для хранения веса ваших товаров в вашей базе данных:

А. *Пользовательское свойство 1*: тип *Вес* Затем нажмите Enter для проверки.

Б. Теперь свойство определено, и вашим товарам можно присвоить значения веса.

Важное замечание: Если вы вводите пользовательское имя для свойства классификации, убедитесь, что оно не используется в качестве предопределенного свойства элемента. Например, не присваивайте имя [Артикул](#) или [Включено](#).

После того, как вы определили имя свойства, вы можете присвоить значения каждому продукту и аксессуару в базе данных в разделе [Свойства предмета](#).

Эти свойства и значения также отображаются в следующих областях PlanogramBuilder:

- [Список элементов проекта](#) (для продуктов и аксессуаров)
- [Отчеты](#) (для продуктов и аксессуаров)

Настройки прав пользователей

В этом разделе вы найдете настройки для управления тем, как пользователи могут редактировать планограммы и делиться ими.

Общий доступ к проектам

Если в вашей компании несколько пользователей PlanogramBuilder, вы можете выбрать, как они смогут делиться своими проектами планограмм.

- Поддерживаемые значения:
 - *Отключено*: Каждый пользователь ([Стандартный пользователь](#) и [Администратор PlanogramBuilder](#)) может редактировать только свои собственные проекты:
 - [Открыть](#)
 - [Сохранить](#)
 - [Управление](#)
 - *Только администраторы*: Администратор PlanogramBuilder Также может редактировать проекты других пользователей:
 - [Открыть](#)
 - [Сохранить](#)
 - [Управление](#)
 - Просмотрите имя каждого владельца проекта в столбце с меткой *Создатель* в [Список проектов](#).

- *Все пользователи:* Каждый пользователь (Стандартный пользователь и Администратор PlanogramBuilder) также может редактировать проекты других пользователей:
 - [Открыть](#)
 - [Сохранить](#)
 - [Управление](#) (только Доступно для Администратор PlanogramBuilder)
 - Просмотрите имя каждого владельца проекта в столбце с меткой *Создатель* в [Список проектов](#)
- Значение по умолчанию: *Только администраторы*

Примечания:

- Независимо от вышеуказанной настройки, проект, помеченный как [Шаблон](#) всегда может быть доступен другим пользователям.
- Независимо от вышеуказанной настройки, проект, помеченный как *Шаблон* могут быть сохранены только соответствующим владельцем. (Для внесения изменений в шаблоны, если вы не являетесь владельцем, сначала снимите флажок [Шаблон](#).)
- Независимо от вышеуказанной настройки, проекты, помеченные как *Заблокировано (Свойства проекта)* не могут быть спасены. (Вносить изменения в такие планogramмы, сначала снимите флажок [Заблокировано \(Свойства проекта\)](#).)
- Независимо от вышеуказанной настройки, проект, который уже открыт пользователем, не может быть открыт другим пользователем. Сначала проект должен быть закрыт, чтобы его мог открыть другой пользователь.

Модификация шкафы стандартными пользователями

Включите или отключите все функции создания и редактирования стеллажей для обычных пользователей.

- Поддерживаемые значения:
 - *Галочка*, а соответствующие инструменты доступны всем пользователям, в том числе [Стандартный пользователь](#).
 - *Флажок не установлен*, а связанные с ними инструменты скрыты для обычных пользователей. Только [Администратор PlanogramBuilder](#) Может создавать и редактировать стеллажи.
- Значение по умолчанию: *Галочка*

Кончик: Отключение редактирования полок обычно полезно, когда один или несколько администраторов PlanogramBuilder отвечают за создание предметов мебели и делают их доступными для других пользователей в качестве или путем включения [Общий доступ к проектам](#).

Разрешать Очистить БД

Переключает отображение [Очистить БД](#) кнопка включена **База Данных** панель инструментов.

Чтобы свести к минимуму непреднамеренное полное удаление содержимого базы данных, этот переключатель должен быть отмечен администратором, прежде чем он сможет увидеть и использовать команду, которая фактически очищает базу данных.

- Поддерживаемые значения:
 - *Галочка:* Отображает **Очистить БД** кнопка включена **База Данных** панель инструментов.

- *Флажок не установлен:* Скрывает **Очистить БД** кнопка из **База Данных** панель инструментов.
- Значение по умолчанию: *флажок не установлен*

Примечания:

- В отличие от большинства других настроек, установка этого флажка не сохраняется после закрытия PlanogramBuilder. Его необходимо повторно включать при каждом новом сеансе.
- Совещаться [Очистить БД](#) для получения инструкций по удалению содержимого базы данных.

Около PlanogramBuilder

В этом разделе отображается информация об установленной версии и оборудовании.

Наша служба поддержки может попросить вас скопировать и отправить нам эту информацию в случае оказания помощи.

Около PlanogramBuilder Light

Версия приложения:	48.7 (AVX2)	<input type="button" value="Скопировать информацию"/>
Версия серверного приложения:	48.4	
Версия операционной системы:	10.0 Build 22621	
Настройки экрана:	3840 x 2160 100%	
Логические процессоры:	8	
Account ID:	myCompany_ivj950f2	
Лицензия действительна до:	July 28, 2022	

Мышь и сочетания клавиш

Вы можете использовать следующие сочетания клавиш мыши и клавиатуры, чтобы сделать планирование более продуктивным.

Примечание: Сочетания клавиш в PlanogramBuilder не чувствительны к регистру. Вы можете использовать их как в нижнем, так и в верхнем регистре.

A	Применяется Вид по умолчанию
B	Активирует Редактировать полки .
C (удерживается нажатым)	Временно отключает Столкновение с другими объектами (Настройки) (только при удержании нажатой клавиши). Полезно при перемещении предметов, чтобы предотвратить проталкивание других предметов.
D	Переключение См. размеры .
E	Переключение См. края .
I	Активирует Редактировать товары и аксессуары (для работы с Продукты и Аксессуары).
K	Переключение См. Скобки .
L	Переключение Список элементов проекта .
N	Активирует Вставка универсального продукта .
P	Активирует Панорама .
S	Активирует Редактировать компоненты полки .
U	Применяется Перевернуть вверх ногами .
V	Переключение Схематичный вид .
Z	Активирует Увеличить .
Удалить	Удаляет выбранные элементы: <ul style="list-style-type: none">• Удалить (Редактирование): Выбранные шкафы, Выбранные компоненты шкафа, Выбранные продукты, Выбранные аксессуары.• Удалить (проект)• Удалить (элемент базы данных)• Текстовые поля: удаляет выделенный текст
Входить	Общие: Подтверждает изменения в полях ввода. Например, после ввода размера полки нажмите <i>клавишу ВВОД</i> , чтобы применить новое значение. Список элементов базы данных: <ul style="list-style-type: none">• Показывает Свойства предмета для выбранного

	<p>элемента, если он еще не отображается.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Применить (элемент базы данных) выбранный элемент, если он редактируется в данный момент. • Создать (элемент базы данных) новый элемент, если фокус курсора находится на любом элементе в строке Команды элементов данных. <p>Список проектов: Открывает выбранный проект.</p>
Клавиша Esc	<p>Общее: Выходы Полный экран.</p> <p>Текстовые поля: Отменяет введенное значение, если курсор все еще находится в поле ввода и значение еще не применено.</p> <p>Открыть, Управление, Сохранить как, Настройки: закрывает панель, но только перед использованием мыши на любом элементе пользовательского интерфейса.</p>
Стрелка влево	Для выбранных продуктов : Падение влево (слева).
Стрелка вправо	Для выбранных продуктов : Падение вправо (справа).
Стрелка вверх	Списки и каталоги : перемещает фокус на одну строку вверх.
Стрелка вниз	Списки и каталоги : перемещает фокус на одну строку вниз.
Пробел (удерживается нажатым)	Нажатие клавиши пробела временно замедляет работу мыши; Это позволяет добиться большей точности при работе со многими инструментами, например, при перемещении предметов с помощью Редактировать товары и аксессуары , или при использовании Увеличить и так далее.
Tab	<p>Различные панели: перемещает фокус на следующий элемент графического интерфейса.</p> <p>Списки каталогов: перемещает фокус вниз по уровням классификации.</p>
Ф1	Помощь (Откроется это руководство пользователя)
Ф11	Переключение Полный экран .
Alt + F4	Выход из PlanogramBuilder. Сопровождается Выход .
Ctrl + A	Выбор всех продуктов
Ctrl + B	<p>Прижать к левому краю (Выбранные компоненты шкафа)</p> <p>Прижать к нижнему краю (товары и аксессуары)</p>
Ctrl + C	Копирует значения из полей ввода.
Ctrl + E	По центру по горизонтали (Выбранные компоненты шкафа)

	По центру по горизонтали (товары и аксессуары)
Ctrl + L	Прижать к левому краю (Выбранные компоненты шкафа) Прижать к левому краю (товары и аксессуары)
Ctrl + M	По центру по вертикали (Выбранные компоненты шкафа) По центру по вертикали (товары и аксессуары)
Ctrl + N	Создать (Проекты)
Ctrl + O	Открыть (Проекты)
Ctrl + R	Прижать к правому краю (Выбранные компоненты шкафа) Прижать к правому краю (товары и аксессуары)
Ctrl + S	Сохранить (Проекты)
Ctrl + T	Прижать к верхнему краю (Выбранные компоненты шкафа) Прижать к верхнему краю (товары и аксессуары)
Ctrl + V	Вставляет значения в поля ввода.
Ctrl + Z	Отмена (Редактирование) : реверсирование одной или нескольких операций. Также отменяет изменения в полях ввода.
Ctrl + Y	Вернуть (Редактирование) : повторно применяет операции, которые были отменены Отмена (Редактирование) .
Shift + S	Полный вид элемента
Shift + Tab	Различные панели: переместите фокус на предыдущий элемент графического интерфейса. Списки каталогов: переместите фокус вверх по уровням классификации.
Пробел + Минус (-) на цифровой клавиатуре	Для выбранных товаров в планеграмме уменьшается количество Фейсинг в ширину . <i>Примечание: Всегда</i> остается хотя бы один продукт.
Пробел + Плюс (+) на цифровой клавиатуре	Для выбранных товаров в планеграмме увеличивается количество Фейсинг в ширину .
Shift + Минус (-) на цифровой клавиатуре	Для выбранных товаров в планеграмме уменьшается количество Фейсинг в высоту . <i>Примечание: Остался</i> хотя бы один продукт.
Shift + Plus (+) на цифровой клавиатуре	Для выбранных товаров в планеграмме увеличивается количество Фейсинг в высоту .
Ctrl + перетаскивание	Дублирование объектов с помощью следующих инструментов

<p>левой кнопкой мыши</p>	<p>редактирования:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Редактировать полки • Редактировать компоненты полки • Редактировать товары и аксессуары <p>Нажмите Ctrl перед кликом по объекту, и он будет продублирован, когда вы начнете его перемещать.</p>
<p>Shift + Левая кнопка мыши перетаскиваете товар из Каталог продукции</p>	<p>Изменения Режим Для перетаскиваемого продукта:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Если определено как standard в базе данных: переключается на pegged. • Если определено как pegged в базе данных: переключается на standard. <p>Так удобно быстро разместить товар из каталога на колышек/полку, когда он не был определен как таковой.</p>
<p>Shift + левая кнопка мыши перемещают товар(ы) с помощью Редактировать товары и аксессуары.</p>	<p>Изменения Режим Для перемещаемых товаров:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Если определено как standard в базе данных: переключается на pegged. • Если определено как pegged в базе данных: переключается на standard. <p>Это удобно для быстрого перемещения выбранного товара (продуктов) с колышка на полку или наоборот.</p>
<p>Щелчок левой кнопкой мыши по пустой зоне области визуализации</p>	<p>Отмена выбора выбранных элементов с помощью следующих инструментов редактирования:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Редактировать полки • Редактировать компоненты полки • Редактировать товары и аксессуары
<p>Двойной щелчок левой кнопкой мыши</p>	<p>Полностью выделяет содержимое поля ввода. Например, чтобы изменить текст для Название компании, дважды щелкните в поле ввода, а затем сразу же введите новое значение.</p>
<p>Щелчок правой кнопкой мыши</p>	<p>Открывает контекстное меню. Такие меню доступны при наведении курсора мыши на различные элементы экрана.</p>
<p>Колесо прокрутки мыши</p>	<p>Увеличить: Когда курсор мыши находится в области визуализации, прокрутите колесико мыши, чтобы увеличить или уменьшить масштаб.</p> <p>Переключение между задачами: когда курсор мыши находится в области выбора задачи, прокрутите колесо мыши для переключения между задачами:</p>  <p><i>Зона курсора, в которой можно переключать задачи колесиком мыши.</i></p>

Зажмите среднюю кнопку мыши + перетащите	Панорама: Когда курсор мыши находится в области визуализации, используйте эту комбинацию для временного сдвига вида.
Ctrl + колесо прокрутки мыши	Когда курсор мыши находится в текстовой области журнала, используйте эту комбинацию для увеличения и уменьшения масштаба.

Устранение неполадок

В этом разделе содержатся объяснения и способы устранения ошибок и известных проблем.

Известные проблемы

Ошибка подключения

Проблема: Когда вы запускаете PlanogramBuilder, вы видите сообщение об ошибке, начинающееся со слов: "Ошибка подключения: НЕДОСТУПНО"

Пояснение: Это сообщение означает, что что-то блокирует соединение между вашим компьютером и нашими серверами, обычно прокси-сервер, брандмауэр или какое-либо другое системное программное обеспечение.

Решение: предоставьте своему ИТ-специалисту следующие инструкции:

PlanogramBuilder использует сервис gRPC, расположенный по адресу <https://planoservice.zvisuel.com>.

HTTP/2 должен быть включен, и при использовании прокси-сервера может потребоваться удалить вышеуказанный URL-адрес из проверки https.

Если выполнение описанных выше шагов не помогло решить проблему, свяжитесь с нами, приложив скриншот полного сообщения об ошибке на planogrambuilder@zvisuel.com.

Медленная загрузка

Проблема: Открытие проектов, загрузка изображений или экспорт базы данных занимает целую вечность.

Пояснение: У вас может быть медленное интернет-соединение с нашими серверами.

Решение: Вы можете проверить скорость подключения к нашему серверу на <https://planogrambuilder.zvisuel.com/downloads/speedtest/>

Если заявленная скорость ниже 5 Мбит/с, это нормально, что PlanogramBuilder занимает много времени для загрузки и выгрузки элементов.

Совет: Старайтесь по возможности избегать работы с медленным соединением: например, переключайтесь с Wi-Fi на Ethernet, когда оно доступно.

Изображения продукта не отображаются

Проблема: Я попытался загрузить изображение продукта, но в предварительном просмотре отображается белый объект (или все еще отображается старая картинка).

Решение:

В [База Данных](#), нажмите на строку продукта в списке, чтобы обновить 3D-превью.