

MTL Editor for Alibre Design

Podręcznik użytkownika · Community Edition V2.4.1

Ralf Schrödter · alibre.info / O-Punkt CAD GmbH

Build: AMTLE-CE-V2.4.1-2026

Wydanie: Kwiecień 2026

Język: Polski

Spis treści

1. Wprowadzenie	5
1.1 Czym jest MTL Editor	5
1.2 Komu potrzebne jest to narzędzie	5
1.3 Co obejmuje ten podręcznik	5
1.4 Co należy wiedzieć przed rozpoczęciem	5
1.5 Informacje o wersji	6
2. Instalacja i uruchomienie	7
2.1 Wymagania	7
2.2 Pobieranie edytora	7
2.3 Uruchamianie edytora	7
2.4 Wybór języka	7
2.5 Znalezienie folderu materiałów Alibre	7
3. Przegląd interfejsu	9
3.1 Układ głównego okna	9
3.2 Pasek górny	9
3.3 Panel boczny	10
3.4 Pasek narzędzi	10
3.5 Tabela materiałów	11
4. Otwieranie i zapisywanie plików materiałów	12
4.1 Otwieranie pliku .MTL	12
4.2 Co dzieje się przy otwieraniu	12
4.3 Zapisywanie i eksportowanie	12
4.4 Format wyeksportowanego pliku	12
4.5 Kopia zapasowa oryginalnego pliku	13
4.6 Zamykanie biblioteki	13
5. Edytowanie materiałów	14
5.1 Zmiana wartości bezpośrednio w tabeli	14
5.2 Przegląd wszystkich właściwości	14
5.3 Dodawanie materiału	15
5.4 Duplikowanie materiału	15
5.5 Usuwanie materiału	16

5.6 Ulubione	16
5.7 Opis i Źródło (V2.4)	16
5.8 Zaznaczanie wielu materiałów	16
6. Zarządzanie folderami	17
6.1 Poziom główny biblioteki vs. foldery — różnica	17
6.2 Tworzenie folderu	17
6.3 Tworzenie podfolderu	17
6.4 Zmiana nazwy folderu	17
6.5 Usuwanie folderu	17
6.6 Przenoszenie materiałów	18
6.7 Przenoszenie i zagnieżdżanie folderów	18
6.8 Alfabetyczne sortowanie wszystkich folderów	18
6.9 Rozwijanie lub zwijanie wszystkich folderów	18
7. Wyszukiwanie, sortowanie i filtrowanie	19
7.1 Wyszukiwanie pełnotekstowe	19
7.2 Zakres wyszukiwania	19
7.3 Sortowanie	19
7.4 Wpływ na zapisaną kolejność	20
8. Konfiguracja kolumn	21
8.1 Które kolumny są widoczne	21
8.2 Pokazywanie i ukrywanie kolumn	21
8.3 Ustawienia domyślne i trwałość	21
8.4 Ukryte kolumny a dane	21
9. Import materiałów z innych bibliotek	22
9.1 Kiedy import ma sens	22
9.2 Procedura	22
9.3 Zachowanie przy konfliktach	22
10. Przekazywanie danych do Alibre Design	24
10.1 Standardowy przepływ pracy	24
10.2 Uprawnienia zapisu do folderu materiałów	24
10.3 Komunikaty błędów Alibre po wymianie	24
11. Klawiatura i dostępność	25
11.1 Skróty klawiaturowe	25

11.2 Czytniki ekranu i ARIA	25
11.3 Otwieranie Pomocy	25
12. Prywatność i bezpieczeństwo	26
12.1 Jakie dane przetwarza edytor	26
12.2 Gdzie pozostają dane	26
12.3 Zasoby zewnętrzne	26
12.4 Klasyfikacja prawna	26
13. Najczęściej zadawane pytania	27
13.1 Edytor pokazuje mniej materiałów po otwarciu, niż oczekiwałem	27
13.2 Przy eksporcie pojawia się ostrzeżenie walidacji	27
13.3 Alibre nie otwiera wyeksportowanego pliku	27
13.4 Język się nie przełącza	27
13.5 Czy może istnieć wiele kopii zapasowych jednocześnie	28
13.6 Jak mogę cofnąć	28
13.7 Moja przeglądarka ostrzega przed niebezpiecznym plikiem przy otwieraniu .	28
13.8 Gdzie mogę zgłosić błędy lub prośby o funkcje	28
14. Dodatek: format XML i referencja tagów	29
14.1 Struktura pliku .MTL	29
14.2 Materiały poziomu głównego	29
14.3 Referencja tagów: właściwości materiału	30
14.4 Zagnieżdżanie właściwości	30
14.5 Kodowanie i zestaw znaków	31
14.6 Obsługa nieznanymi tagów	31
15. Licencja, odpowiedzialność, kontakt	32
15.1 Prawa autorskie	32
15.2 Licencja	32
15.3 Wyłączenie odpowiedzialności	32
15.4 Kontakt i wsparcie	33

1. Wprowadzenie

1.1 Czym jest MTL Editor

MTL Editor to narzędzie do edycji bibliotek materiałów programu Alibre Design. Alibre przechowuje swoje materiały w plikach XML z rozszerzeniem .MTL — wprowadzanie własnych rozszerzeń lub korekt przez standardowe okno dialogowe materiałów w Alibre Design jest jednak uciążliwe. MTL Editor umożliwia bezpośrednią i przejrzystą edycję tych plików.

Edytor działa w całości w przeglądarce internetowej. Nie wymaga instalacji ani rejestracji, a żadne dane nie są przesyłane na żaden serwer. Plik HTML jest pobierany jednorazowo i może być następnie używany w trybie offline.

1.2 Komu potrzebne jest to narzędzie

Konstruktorom i użytkownikom pracującym z Alibre Design, którzy chcą

- dodawać, usuwać lub zmieniać nazwy materiałów,
- korygować lub uzupełniać wartości takie jak gęstość, wytrzymałość lub przewodność cieplna,
- zbudować własną bibliotekę materiałów firmowych,
- po aktualizacji Alibre przywrócić własne materiały do nowej biblioteki standardowej,
- zarządzać wieloma bibliotekami (materiały normowe, projektowe, standardy wewnętrzne).

1.3 Co obejmuje ten podręcznik

Podręcznik opisuje wszystkie funkcje edycji Community Edition V2.4.1. Jest podzielony według obszarów funkcjonalnych i może służyć zarówno jako instrukcja wprowadzająca, jak i jako dzieło źródłowe. Instrukcje krok po kroku dla typowych przepływów pracy znajdują się w odpowiednich rozdziałach, a techniczna referencja formatu XML plików MTL w dodatku.

1.4 Co należy wiedzieć przed rozpoczęciem

Ważne

Zawsze należy utworzyć kopię zapasową oryginalnego pliku materiałów przed jego edycją. Edytor udostępnia do tego celu własną funkcję tworzenia kopii zapasowej (patrz rozdział 4.5); ponadto zaleca się przechowywanie kopii poza folderem materiałów — na przykład na pamięci USB lub w firmowej kopii zapasowej. Edytor jest opracowywany z największą starannością i intensywnie testowany przed każdym wydaniem, jednak pełna gwarancja dla każdej konfiguracji skrajnej nie może być udzielona.

1.5 Informacje o wersji

Podręcznik opisuje wersję V2.4.1 z kwietnia 2026. Istotne zmiany od V2.2:

- V2.3: Materiały poza folderami (poziom główny biblioteki) są prawidłowo przetwarzane.
- V2.3.3: Naprawiono błąd w liczeniu głęboko zagnieżdżonych folderów.
- V2.4: Pełne wsparcie dla pól Opis i Źródło.
- V2.4.1: Pomoc rozszerzona do 14 ilustrowanych kroków z animowanymi ikonami.

2. Instalacja i uruchomienie

2.1 Wymagania

Potrzebna jest nowoczesna przeglądarka internetowa. Zalecane:

- Google Chrome w wersji 90 lub nowszej
- Microsoft Edge w wersji 90 lub nowszej
- Mozilla Firefox w wersji 88 lub nowszej
- Apple Safari w wersji 14 lub nowszej

Starsze przeglądarki mogą działać, ale nie były testowane. Internet Explorer nie jest obsługiwany. Połączenie z internetem jest potrzebne tylko przy pierwszym pobraniu — gdy plik HTML znajdzie się na komputerze, edytor działa w trybie offline.

2.2 Pobieranie edytora

Aktualna wersja edytora jest dostępna pod adresem:

<https://alibre.info>

Pobrany plik ma nazwę w rodzaju Alibre_MTL_Editor_V2_4_1.html. Zapisz go w miejscu, w którym łatwo go znajdziesz — na przykład w folderze Dokumenty lub na pulpicie.

2.3 Uruchamianie edytora

Kliknij dwukrotnie pobrany plik HTML. Otworzy się automatycznie w domyślnej przeglądarce. Alternatywnie można kliknąć prawym przyciskiem i otworzyć w wybranej przeglądarce — przydatne, gdy wolisz przeglądarkę inną niż systemowa.

Uwaga

Edytor działa wyłącznie z plikami dostępnymi lokalnie na komputerze. Widzisz interfejs edytora, ale w tle nie działa żaden serwer przetwarzający dane — cała logika wykonuje się w przeglądarce.

2.4 Wybór języka

Przy pierwszym uruchomieniu język jest dostosowywany do ustawień przeglądarki (niemiecki jako domyślny fallback). Na ekranie startowym widać rząd przycisków językowych (DE, EN, PL, SV, FR, NL, IT, ES, DA). Kliknij wybrany kod języka, aby przełączyć cały interfejs. W oknie głównym język zmieniasz poprzez listę rozwijaną w prawym górnym rogu.

2.5 Znalezienie folderu materiałów Alibre

Na ekranie startowym znajduje się łącze „Gdzie znajdę plik materiałów Alibre?”. Po rozwinięciu widoczna jest standardowa ścieżka:

C:\ProgramData\Alibre Design\System Files\Materials

Folder ProgramData jest domyślnie ukryty w systemie Windows. Ścieżkę można jednak wkleić bezpośrednio do paska adresu Eksploratora plików i nacisnąć Enter — Windows poprowadzi wtedy również do ukrytych folderów.

3. Przegląd interfejsu

3.1 Układ głównego okna

Po otwarciu pliku materiałów okno edytora dzieli się na cztery obszary:

1. Pasek górny (góra): nazwa biblioteki, statystyki, przyciski akcji (Kopia, Eksport, Import, Zamknij), Pomoc i Informacje.
2. Panel boczny (lewo): poziom główny biblioteki i drzewo folderów z liczbą materiałów na folder.
3. Pasek narzędzi (nad tabelą): wyszukiwanie, sortowanie, konfiguracja kolumn, przycisk + Materiał.
4. Tabela materiałów (prawo): materiały aktywnego folderu, gotowe do edycji.

3.2 Pasek górny

Pasek górny pokazuje od lewej do prawej:

Nazwa marki	MTL Editor for Alibre Design
Odznaka wersji	Aktualna wersja, np. V2.4.1
Nazwa biblioteki	Nazwa aktualnie otwartej biblioteki
Wskaźnik zmian	Żółta kropka przy niezapisanych zmianach
Statystyki	Łączna liczba materiałów · łączna liczba folderów
Kopia zapisana	Zielona kropka — oryginalny plik dostępny do pobrania jako kopia
Wybór języka	Przełączanie między 9 językami
⚙️ Kolumny	Które właściwości materiału są widoczne w tabeli
Przycisk Kopia	Pobierz oryginalny plik bez zmian
↓ Eksportuj	Zapisz zmodyfikowaną bibliotekę jako .MTL
↑ Importuj	Przejmij materiały z innej biblioteki
?	Szybki start jako okno dialogowe
Przycisk Informacje	O edytorze — licencja, prawa autorskie, build
Zamknij	Zamknij aktualną bibliotekę, powrót do ekranu startowego

3.3 Panel boczny

Panel boczny pokazuje strukturę biblioteki. Na samej górze znajduje się poziom główny biblioteki, rozpoznawalny po ikonie książek. Poniżej hierarchiczne drzewo wypisuje wszystkie foldery i podfoldery. Liczba po prawej stronie nazwy każdego folderu wskazuje, ile materiałów leży bezpośrednio w tym folderze — bez materiałów w podfolderach.

Kliknięcie folderu wyświetla jego materiały w tabeli po prawej. Kliknięcie poziomu głównego pokazuje materiały leżące bezpośrednio na poziomie głównym — czyli poza wszystkimi folderami. Takie materiały występują m.in. w standardowej bibliotece Alibre Design.

Szeroka przerwa między panelem bocznym a tabelą działa jako uchwyt zmiany rozmiaru. Przeciągnij ją myszą w prawo, aby poszerzyć panel boczny — przydatne przy długich nazwach folderów.

3.3.1 Rozwijanie i zwijanie

Jeśli folder ma podfoldery, po lewej stronie jego nazwy pojawia się mały trójkąt (► lub ▼). Kliknij go, aby rozwinąć lub zwinąć gałąź. Przyciski strzałek ▼ i ► w nagłówku panelu bocznego rozwijają lub zwijają wszystkie foldery naraz — przydatne przy dużych bibliotekach z wieloma zagnieżdżonymi folderami.

3.3.2 Symbole folderów

Po najechaniu myszą na folder po prawej stronie nazwy pojawiają się trzy przyciski:

+	Utwórz podfolder
	Zmień nazwę folderu
x	Usuń folder

3.4 Pasek narzędzi

Nad tabelą znajdują się narzędzia do filtrowania i sortowania wyświetlanych materiałów:

Pole wyszukiwania	Filtr pełnotekstowy po nazwie, kreskowaniu, opisie i źródle
Selektor sortowania	Kryterium sortowania: nazwa, gęstość lub wytrzymałość
A→Z / Z→A	Przełącz kierunek sortowania
Liczba wyników	Aktualna liczba przefiltrowanych trafień
Liczba zaznaczeń	Liczba materiałów zaznaczonych polem wyboru (do przenoszenia)
+ Materiał	Utwórz nowy materiał w aktywnym folderze

3.5 Tabela materiałów

Tabela pokazuje jeden wiersz na materiał. Widoczne domyślnie:

- Pole wyboru (lewa kolumna)
- Nazwa
- Gęstość
- Wytrzymałość na rozciąganie Rm
- Granica plastyczności
- Moduł Younga
- Kreskowanie
- Ikona ulubionego (★)
- Ikona duplikowania
- Ikona usuwania (×)

Za pomocą przycisku „⚙️ Kolumny” można wyświetlić dodatkowe właściwości, takie jak twardość Brinella, moduł Kirchhoffa, rozszerzalność cieplna lub pola Opis i Źródło dodane w V2.4.

4. Otwieranie i zapisywanie plików materiałów

4.1 Otwieranie pliku .MTL

Na ekranie startowym widoczny jest strefa przeciągania oznaczona linią przerywaną. Plik można otworzyć na dwa sposoby:

1. Przeciągnij plik .MTL z Eksploratora plików do strefy. Podczas przeciągania ramka strefy świeci na niebiesko.
2. Kliknij strefę. Otworzy się okno wyboru plików systemu operacyjnego. Przejdź do pliku i kliknij Otwórz.

Po pomyślnym wczytaniu pojawia się krótkie potwierdzenie u dołu ekranu („Biblioteka załadowana: ...”) i widoczny staje się interfejs edytora.

4.2 Co dzieje się przy otwieraniu

Edytor wczytuje pełną strukturę XML pliku do pamięci przeglądarki. Przetwarzane są:

- wszystkie foldery i podfoldery — rekurencyjnie, na dowolną głębokość zagnieżdżenia,
- wszystkie materiały w folderach,
- materiały poza folderami (poziom główny biblioteki) są rozpoznawane i zarządzane oddzielnie,
- pola Opis i Źródło każdego materiału,
- oryginalny plik jest przechowywany w pamięci bez zmian — jako podstawa funkcji kopii zapasowej.

4.3 Zapisywanie i eksportowanie

Edytor nie modyfikuje bezpośrednio oryginalnego pliku. Zmiany są zbierane w pamięci; po kliknięciu „↓ Eksportuj” wynik jest oferowany jako nowy plik przez mechanizm pobierania przeglądarki — zwykle do domyślnego folderu pobierania.

Przed eksportem edytor automatycznie sprawdza, czy wszystkie materiały mają nazwę. Jeśli wykryte zostaną problemy, pojawi się ostrzeżenie z listą dotkniętych folderów. Można wtedy zdecydować: wrócić do edycji lub wyeksportować mimo to.

4.4 Format wyeksportowanego pliku

Wyeksportowany plik jest zgodnym ze standardami plikiem XML, w pełni czytelnym dla Alibre Design. Szczegóły techniczne:

Kodowanie	UTF-8 z Byte Order Mark (BOM)
Końce linii	CRLF (styl Windows)

Nazwy tagów	Identyczne z oryginałem Alibre (rozdzielane wielkie/małe litery)
Wartości puste	Tagi samozamykające (przykład:)
Materiały poziomu głównego	Wewnątrz wrappera na końcu biblioteki
Opis/Źródło	Zapisywane tylko gdy niepuste (plik pozostaje zwięzły, jak robi to Alibre)

4.5 Kopia zapasowa oryginalnego pliku

Przycisk Kopia w pasku górnym w każdej chwili pobiera niezmodyfikowany oryginalny plik. Nazwa pliku otrzymuje przyrostek „_BACKUP”. Na przykład:

Alibre_Library.MTL → Alibre_Library_BACKUP.MTL

Funkcja kopii zapasowej dotyczy ostatnio wczytanego pliku. Po zamknięciu biblioteki lub otwarciu innej wcześniejsza kopia nie jest już dostępna — dlatego pobierz ją przed zamknięciem, jeśli jest potrzebna.

4.6 Zamykanie biblioteki

Przycisk „Zamknij” w prawym górnym rogu kończy edycję aktualnej biblioteki i wraca do ekranu startowego. Przy niezapisanych zmianach pojawia się pytanie potwierdzające. Przy zamykaniu karty przeglądarki z niezapisanymi zmianami przeglądarka również ostrzega.

5. Edytowanie materiałów

5.1 Zmiana wartości bezpośrednio w tabeli

Każda komórka tabeli materiałów jest polem wprowadzania. Kliknięcie komórki aktywuje edycję. Niebieska ramka pokazuje, które pole jest obecnie aktywne. Tab przenosi do następnego pola, Shift+Tab do poprzedniego, Enter kończy bieżące pole.

5.1.1 Separatory dziesiętne

Akceptowane są zarówno przecinek, jak i kropka jako separatory dziesiętne. Jeśli wprowadzisz 7,85, opuszczenie pola automatycznie przekształci wartość na 7.85. W modelu danych i w wyeksportowanym pliku XML konsekwentnie używana jest kropka — to konwencja Alibre.

5.1.2 Wartości puste

Pola mogą pozostać puste — Alibre interpretuje puste pola jako „nieustawione”. Puste pole wyświetlane jest w tabeli jako myślnik (-). Przy eksporcie puste pola są zapisywane jako tagi samozamykające XML, na przykład <Density />.

5.1.3 Nazwa materiału

Nazwa materiału jest wymagana. Jeśli spróbujesz usunąć nazwę i opuścić pole, poprzednia wartość zostanie przywrócona — edytor po cichu odrzuca puste nazwy. Przy eksporcie materiały bez nazwy pojawiają się w ostrzeżeniu walidacji.

5.2 Przegląd wszystkich właściwości

Każdy materiał ma następujące właściwości edytowalne:

5.2.1 Identyfikacja

Nazwa	Nazwa wyświetlana w Alibre, np. „S235JR” lub „AW 6061”
Kreskowanie	Wzór kreskowania dla widoków przekroju, np. „ISO_STEEL”
Opis	Swobodny opis (V2.4)
Źródło	Norma, karta danych lub dostawca (V2.4)
Ulubiony	Oznaczony jako ulubiony (★)

5.2.2 Właściwości fizyczne

Gęstość	w kg/m ³ , np. 7850 dla stali
Twardość HB	twardość Brinella, bezwymiarowa, np. 120
Wytrzymałość na rozciąganie Rm	w MPa, np. 360
Granica plastyczności	w MPa, np. 235
Moduł Younga	w GPa, np. 210
Współczynnik Poissona ν	bezwymiarowy, zwykle 0.3
Moduł Kirchhoffa	w GPa
Wytrzymałość na ścinanie	w MPa

5.2.3 Właściwości elektryczne

Rezystywność rezystywność elektryczna właściwa w $\Omega \cdot m$

5.2.4 Właściwości cieplne

Rozszerzalność cieplna CTE	w $\mu m/(m \cdot K)$, typowo 12 dla stali
Ciepło właściwe	ciepło właściwe w J/(kg·K)
Przewodność cieplna	w W/(m·K)

5.3 Dodawanie materiału

Kliknij „+ Materiał” na pasku narzędzi. Pojawi się okno dialogowe z pytaniem o nazwę. Po potwierdzeniu nowy materiał zostaje dodany na końcu aktywnego folderu — ze wszystkimi wartościami pustymi i wzorem kreskowania ISO_STEEL jako domyślnym. Tabela automatycznie przewija się do nowej pozycji.

Materiał jest umieszczany w aktywnym folderze — czyli w folderze aktualnie wybranym w panelu bocznym. Jeśli aktywny jest poziom główny biblioteki (klinięta ikona książki), materiał tworzony jest na najwyższym poziomie, poza wszystkimi folderami.

5.4 Duplikowanie materiału

Ikona duplikowania w każdym wierszu tworzy kopię materiału. Kopia otrzymuje nowe, unikalne ID, przejmuje wszystkie wartości i otrzymuje w nazwie przyrostek „Kopia” — na przykład „S235JR (Kopia)”. Jest wstawiana bezpośrednio pod oryginałem.

Duplikowanie to najszybszy sposób tworzenia podobnych materiałów. Przykład: zduplikuj gatunek stali S235JR, następnie zmień tylko nazwę i granicę plastyczności dla

S275JR.

5.5 Usuwanie materiału

Ikona **x** w każdym wierszu usuwa materiał — po pytaniu potwierdzającym. Usunięte materiały są bezpowrotnie usuwane; w edytorze nie ma funkcji cofania. Ponieważ oryginalny plik pozostaje nienaruszony do momentu eksportu, można zamknąć bibliotekę bez eksportu i otworzyć ją ponownie, jeśli chcesz odrzucić zmiany.


5.6 Ulubione

Ikona **★** oznacza materiał jako ulubiony. Oznaczenie to jest zapisywane w XML i odczytywane przez Alibre Design — ulubione pojawiają się na eksponowanej pozycji w oknie dialogowym materiałów. W samym MTL Editor gwiazdka jest tylko kolorowym wskaźnikiem; nie wpływa na sortowanie ani filtrowanie.

5.7 Opis i Źródło (V2.4)

Dwa pola Opis i Źródło to natywne właściwości Alibre wyświetlane w dolnej części okna dialogowego materiału. Przykłady użycia:

Opis	„Stal konstrukcyjna, walcowana na gorąco”, „Ciągniona na zimno, łuszczona”, „Aluminium lotnicze”
Źródło	„DIN EN 10025-2”, „Karta danych producenta XY 03/2025”, „Norma zakładowa FS-141”

Oba pola są domyślnie ukryte w tabeli. Kliknij „ Kolumny” i zaznacz obie kolumny, aby były widoczne. Puste pola nie są zapisywane w XML przy eksporcie — plik pozostaje zwięzły, gdy tych pól nie używasz.

5.8 Zaznaczanie wielu materiałów

Pole wyboru w pierwszej kolumnie każdego wiersza pozwala zaznaczyć wiele materiałów. Pole wyboru w nagłówku tabeli zaznacza lub odznacza wszystkie aktualnie widoczne materiały naraz. Pasek narzędzi pokazuje po prawej, ile materiałów jest aktualnie zaznaczonych.

Zaznaczenie służy do przenoszenia materiałów do innego folderu metodą przeciągnij-i-upuść — patrz rozdział 6.6.

6. Zarządzanie folderami

6.1 Poziom główny biblioteki vs. foldery — różnica

Biblioteka materiałów Alibre składa się z dwóch rodzajów poziomów:

- Poziom główny biblioteki: tu materiały leżą bezpośrednio w bibliotece — poza wszystkimi folderami. W standardowej bibliotece Alibre Design przykładami są A4, A2 lub Stół.
- Foldery: pojemniki na materiały powiązane tematycznie. Foldery można zagnieżdżać na dowolną głębokość — Aluminium → Stopy obrabialne → AlMgSi → 6061.

Oba są traktowane równoznacznie przez MTL Editor. Materiały w poziomie głównym można tworzyć, edytować i usuwać tak samo jak w dowolnym folderze.

6.2 Tworzenie folderu

Kliknij + w nagłówku panelu bocznego. U dołu panelu pojawi się wiersz wprowadzania. Wpisz nazwę i potwierdź OK lub klawiszem Enter. Folder zostanie utworzony na najwyższym poziomie i automatycznie aktywowany.

Klawiszem Escape lub kliknięciem poza polem anulujesz tworzenie.

6.3 Tworzenie podfolderu

Najedź myszą na istniejący folder. Po prawej stronie nazwy pojawią się trzy ikony, z których jedną jest +. Kliknięcie jej pyta o nazwę podfolderu i tworzy go jako element potomny aktualnego folderu. Folder nadrzędny automatycznie się rozwija, aby zobaczyć wynik.

6.4 Zmiana nazwy folderu

Najechnie na folder wyświetla ikonę ✎. Kliknięcie otwiera okno dialogowe z obecną nazwą zaznaczoną wstępnie. Zmień ją i potwierdź. Puste nazwy lub nazwy niezmienione są ignorowane.

6.5 Usuwanie folderu

Ikona x usuwa folder. Pytania bezpieczeństwa sprawdzają:

- Jeśli folder zawiera materiały (lub podfoldery z materiałami), liczba jest wymieniana w pytaniu: „Naprawdę usunąć folder X z 12 materiał(ami)?"
- Ostatniego folderu na najwyższym poziomie nie można usunąć — biblioteka potrzebuje co najmniej jednej struktury. Komunikat błędu na to wskazuje.

Ważne

Przy usuwaniu folderu znikają wszystkie zawarte w nim materiały i podfoldery. Tego nie można cofnąć. Przy większych pracach porządkowych zaleca się najpierw skorzystać z funkcji kopii zapasowej — patrz rozdział 4.5.

6.6 Przenoszenie materiałów

Aby przenieść materiały z aktualnego folderu do innego:

1. Zaznacz materiały do przeniesienia polami wyboru w pierwszej kolumnie. Polem wyboru w nagłówku można zaznaczyć wszystkie widoczne naraz.
2. Przeciągnij zaznaczony wiersz myszą do docelowego folderu w panelu bocznym. Podczas przeciągania docelowy folder świeci na niebiesko.
3. Zwolnienie przenosi wszystkie zaznaczone materiały. Potwierdzenie u dołu ekranu pokazuje liczbę przeniesionych materiałów.

Materiały można też przeciągnąć bezpośrednio do poziomu głównego biblioteki — ikona książek u góry panelu bocznego jest również prawidłowym celem upuszczenia.

Uwaga

Gdy przeciągasz pojedynczy wiersz bez wcześniejszego zaznaczenia polem wyboru, automatycznie przenoszony jest tylko ten jeden materiał. Jeśli aktywne jest zaznaczenie wielokrotne i przeciągasz zaznaczony wiersz, wszystkie zaznaczone pozycje są przenoszone razem.

6.7 Przenoszenie i zagnieżdżanie folderów

Same foldery również można przenosić metodą przeciągnij-i-upuść:

- Przeciągnij folder na inny folder: zagnieżdżenie — przeciągnięty folder staje się podfolderem folderu docelowego.
- Przeciągnij folder na poziom główny biblioteki: folder wraca na najwyższy poziom.

Edytor zapobiega zagnieżdżaniu cyklicznemu: nie można przeciągnąć folderu do jednego z jego własnych potomków — upuszczenie jest po cichu ignorowane.

6.8 Alfabetyczne sortowanie wszystkich folderów

W nagłówku panelu bocznego obok ikony + znajduje się ikona sortowania. Kliknięcie sortuje wszystkie foldery i wszystkie podfoldery rekurencyjnie alfabetycznie — z uwzględnieniem ustawień lokalnych, tak aby na przykład Ł sąsiadowało z L, a nie trafiało na koniec. Materiały w folderach nie są przestawiane; ich kolejność ustala się selektorem sortowania na pasku narzędzi (patrz rozdział 7).

6.9 Rozwijanie lub zwijanie wszystkich folderów

Przyciski ▼ i ► rozwijają lub zwijają wszystkie foldery naraz. Dla dużych bibliotek — na przykład ze 150 folderami na 4 poziomach — jest to znacznie szybsze niż otwieranie każdej gałęzi pojedynczo.

7. Wyszukiwanie, sortowanie i filtrowanie

7.1 Wyszukiwanie pełnotekstowe

Pole wyszukiwania na pasku narzędzi filtruje tabelę w czasie rzeczywistym. Przeszukiwane są:

- Nazwa materiału
- Kreskowanie
- Opis (V2.4)
- Źródło (V2.4)

Wyszukiwanie nie rozróżnia wielkości liter i działa jako dopasowanie podciągu — wpisanie „236” znajduje wszystkie materiały, których nazwa lub inne pola zawierają ciąg „236”, takie jak „S235JR” i „S235J2”, ale także „X12CrNi23-6”.

7.2 Zakres wyszukiwania

Wyszukiwanie jest ograniczone do aktualnie aktywnego kontenera — pojedynczego folderu albo poziomu głównego biblioteki. Materiały w innych folderach nie są przeszukiwane.

Uzasadnienie: globalne wyszukiwanie w całej bibliotece mogłoby być mylące, bo nie wiadomo byłoby, w którym folderze trafienie rzeczywiście leży. MTL Editor kieruje się zasadą „pokaż tylko to, co w aktywnym folderze, i filtruj w obrębie”.

Uwaga

Gdy wiesz, że szukany materiał musi być w określonym folderze, kliknij ten folder i użyj tam wyszukiwania. Gdy folder jest nieznan, przejrzyj foldery po kolei lub użyj wyszukiwania przeglądarki (Ctrl+F) w panelu bocznym, aby znaleźć właściwy folder.

7.3 Sortowanie

Selektor sortowania oferuje trzy pola: Nazwa, Gęstość lub Wytrzymałość. Przycisk A→Z (lub Z→A) przełącza między rosnącym a malejącym porządkiem.

Alternatywnie można kliknąć dowolny nagłówek kolumny w tabeli, aby posortować po tej kolumnie. Kolejne kliknięcie odwraca kierunek. Mały trójkąt na nagłówku kolumny wskazuje aktywne sortowanie.

Kliknięcie na Nazwę sortuje alfabetycznie; dla kolumn liczbowych sortowanie jest numeryczne. Puste wartości trafiają na początek sortowania rosnącego lub na koniec malejącego.

7.4 Wpływ na zapisaną kolejność

Sortowanie w tabeli jest czysto wyświetlaniowe — nie zmienia rzeczywistej kolejności materiałów w pliku. Przy eksporcie materiały są zapisywane w oryginalnej kolejności. Jeśli więc chcesz zmienić kolejność na stałe, posortuj je w widoku, wyeksportuj — a wyeksportowany plik nie będzie odpowiadał widocznej kolejności. Ta rozbieżność jest zamierzona.

Do trwałego sortowania folderów służy ikona sortowania w panelu bocznym (rozdział 6.8) — to rzeczywiście utrwala alfabetyczną kolejność w danych. Analogiczna funkcja dla materiałów w folderze nie jest obecnie dostępna.

8. Konfiguracja kolumn

8.1 Które kolumny są widoczne

Tabela może pokazać jednocześnie do 14 właściwości materiału — przy pełnym wyświetleniu wszystkich kolumn tabela staje się jednak bardzo szeroka i trudna do czytania. Edytor domyślnie pokazuje więc tylko wybór. Przyciskiem „⚙ Kolumny” dostosowujesz wybór do swoich potrzeb.

8.2 Pokazywanie i ukrywanie kolumn

Kliknięcie „⚙ Kolumny” otwiera selektor w prawym górnym rogu. Zawiera pole wyboru dla każdej właściwości materiału. Zaznacz, aby pokazać, odznacz, aby ukryć. Tabela aktualizuje się natychmiast.

Kolumna „Nazwa” jest zawsze widoczna i nie znajduje się w selektorze — jest obowiązkowa.

8.3 Ustawienia domyślne i trwałość

Domyślny wybór obejmuje: Nazwa, Gęstość, Wytrzymałość na rozciąganie Rm, Granicę plastyczności, Moduł Younga, Kreskowanie. Ten wybór pozostaje aktywny przez całą sesję edytora. Po zamknięciu karty przeglądarki lub przeładowaniu edytora jest resetowany do wartości domyślnej — edytor nie przechowuje lokalnie żadnych ustawień.

8.4 Ukryte kolumny a dane

Ukryte kolumny oznaczają jedynie „niewyświetlane”. Dane pozostają zachowane. Jeśli więc ukryjesz „Opis” i „Źródło”, edytujesz i eksportujesz, oryginalne wartości opisu i źródła nadal są w wyeksportowanym XML — po prostu ich nie widziałeś, ale nic nie zostało usunięte.

9. Import materiałów z innych bibliotek

9.1 Kiedy import ma sens

Funkcja importu przejmuje materiały z drugiego pliku .MTL do aktualnie otwartej biblioteki. Typowe przypadki użycia:

- Po aktualizacji Alibre własne materiały w dostarczonej bibliotece standardowej zostały nadpisane. Z kopii zapasowej importujesz je z powrotem.
- Masz kilka bibliotek projektowych i chcesz skonsolidować wspólne materiały w bibliotece głównej.
- Kolega lub dostawca wysyła ci plik .MTL z dodatkowymi materiałami, które chcesz przejąć.

9.2 Procedura

1. Kliknij „↑ Importuj” na pasku górnym. Otworzy się wybór plików.
2. Wybierz plik źródłowy. Plik jest wczytywany i pojawia się okno dialogowe importu.
3. Widzisz drzewo wszystkich folderów i materiałów pliku źródłowego. Zaznacz, co chcesz przejąć. Pole wyboru folderu zaznacza lub odznacza wszystkie zawarte materiały razem.
4. Potwierdź przyciskiem „Importuj”. Wybrane materiały są przejmowane do aktualnej biblioteki.

9.3 Zachowanie przy konfliktach

9.3.1 Foldery o tej samej nazwie

Jeśli edytor znajdzie w docelowej bibliotece folder o tej samej nazwie co w pliku źródłowym (porównanie bez uwzględnienia wielkości liter), materiały są wstawiane do istniejącego folderu. W oknie dialogowym importu oznaczone jest to zielonym tagiem „(istnieje)”. Jeśli folderu o takiej nazwie nie ma, tworzony jest nowy.

9.3.2 Materiały o tej samej nazwie

Jeśli w docelowej bibliotece istnieje już materiał o identycznej nazwie, okno dialogowe importu oznacza ten materiał w pliku źródłowym pomarańczowym tagiem „(duplikat)”. Import jest mimo to wykonywany — następnie istnieją dwa materiały o tej samej nazwie. Możesz później wyczyścić, usuwając lub zmieniając nazwę jednego z nich.

Uwaga

Edytor nie usuwa automatycznie duplikatów, ponieważ decyzja zależy od kontekstu: czasami należy przejąć wartości z importu, czasami z aktualnej biblioteki. Ta decyzja należy do ciebie.

9.3.3 Identyfikatory

Importowane materiały otrzymują automatycznie nowe, unikalne identyfikatory (UUID). Wyklucza to konflikty ID z biblioteką docelową, nawet jeśli plik źródłowy zawiera przypadkowo te same ID co plik docelowy.

10. Przekazywanie danych do Alibre Design

10.1 Standardowy przepływ pracy

Po kliknięciu „↓ Eksportuj” pojawia się okno dialogowe z pięcioma krokami instrukcji. Dialog ten można w każdej chwili ponownie wyświetlić, eksportując ponownie.

1. Zamknij całkowicie Alibre Design. Otwarta sesja Alibre blokuje plik materiałów i uniemożliwia nadpisanie.
2. Otwórz folder materiałów pod C:\ProgramData\Alibre Design\System Files\Materials.
3. Zmień nazwę istniejącego pliku materiałów jako kopii zapasowej — na przykład „Alibre Library_BACKUP.MTL”. Daje to bezpieczeństwo na poziomie pliku poza kopią edytora.
4. Przenieś wyeksportowany plik z folderu pobierania do folderu materiałów. Jeśli pobranie przeglądarki używa oryginalnej nazwy biblioteki, nic więcej nie jest potrzebne. Przy powtarzanych pobraniach przeglądarka zwykle dodaje (1), (2) itd. — ten przyrostek trzeba usunąć.
5. Uruchom Alibre Design. Zmiany są teraz aktywne.

10.2 Uprawnienia zapisu do folderu materiałów

Folder C:\ProgramData\... jest w niektórych systemach zabezpieczony przed zapisem. Jeśli przenoszenie lub zmiana nazwy zakończy się komunikatem błędu:

- Otwórz Eksploratora plików jako administrator (prawy przycisk na ikonie → „Uruchom jako administrator”),
- lub zmień uprawnienia folderu przez Właściwości → Zabezpieczenia (wymaga praw administratora),
- lub skopiuj plik narzędziem żądającym praw administratora, takim jak PowerShell z „Uruchom jako administrator”.

10.3 Komunikaty błędów Alibre po wymianie

Jeśli Alibre pokaże komunikat błędu przy wczytywaniu biblioteki materiałów po wymianie plików:

- Sprawdź, czy plik rzeczywiście ma rozszerzenie .MTL (nie .MTL.xml lub podobne),
- sprawdź, czy nazwa biblioteki (w pliku i w nazwie pliku) ma sens,
- zamień zmodyfikowany plik z powrotem na kopię zapasową — jeśli wtedy Alibre się uruchomi, problem tkwił w zmodyfikowanym pliku. Otwórz go ponownie w MTL Editor i sprawdź pod kątem niezwyklej zawartości (znaki specjalne, niezwykle zestawy znaków w nazwach materiałów).

11. Klawiatura i dostępność

11.1 Skróty klawiaturowe

Klawisz	Działanie
Tab	W trybie edycji przechodzi do następnej komórki
Shift+Tab	Przechodzi do poprzedniej komórki
Enter	Kończy bieżące pole wprowadzania
Escape	Zamyka otwarte okna dialogowe (Pomoc, Informacje, Import, Po eksporcie)
Ctrl+F	Wyszukiwanie przeglądarki — przeszukuje widoczną zawartość

Pełna obsługa klawiaturowa całego edytora nie jest zaimplementowana — centralne akcje, takie jak przeciągnij-i-upuść folderów lub zaznaczanie materiałów, wymagają myszy.

11.2 Czytniki ekranu i ARIA

Wszystkie interaktywne przyciski niosą etykiety ARIA (Accessible Rich Internet Applications). Czytniki ekranu mogą nazywać cel przycisku — nawet gdy sam przycisk pokazuje tylko ikonę lub znak specjalny. Przykład: ikona × w wierszu materiału jest ogłaszana przez czytnik ekranu jako „Usuń materiał”.

11.3 Otwieranie Pomocy

Przycisk ? w prawym górnym rogu otwiera okno dialogowe z 14 ilustrowanymi krokami. Każdy krok pokazuje animowaną ikonę i krótki opis. Pokrywa najważniejsze funkcje i jest pomyślany jako szybki przegląd — nie zastępuje tego podręcznika.

12. Prywatność i bezpieczeństwo

12.1 Jakie dane przetwarza edytor

MTL Editor przetwarza wyłącznie zawartość XML pliku materiałów, który otwierasz. Zawartość ta obejmuje:

- Nazwy materiałów, właściwości, opisy i odnośniki do źródeł,
- struktury folderów i metadane biblioteki,
- identyfikatory (UUID) do wewnętrznego odnoszenia.

Dane osobowe nie są przetwarzane, chyba że sam wpiszesz takie dane w polach opisu lub źródła.

12.2 Gdzie pozostają dane

Całe przetwarzanie odbywa się w przeglądarce na twoim komputerze lokalnym. Nie następuje żadne przesyłanie do serwera — ani przy otwieraniu, ani edycji, ani eksporcie. Można to zweryfikować w zakładce Sieć narzędzi deweloperskich przeglądarki (zwykle F12 → Sieć).

12.3 Zasoby zewnętrzne

Przy pierwszym uruchomieniu edytor ładuje czcionkę („DM Sans” i „DM Mono”) z fonts.googleapis.com. To pojedyncze żądanie HTTP nie zawiera żadnych danych materiałowych — służy wyłącznie do wyświetlania tekstu w pożądanej czcionce. Jeśli chcesz stłumić to żądanie:

- Odłącz komputer od internetu przed otwarciem — edytor wtedy korzysta z czcionek systemowych i działa w pełni,
- lub zbuduj zmodyfikowaną wersję edytora z wbudowanymi lokalnie czcionkami (wymaga modyfikacji pliku HTML).

12.4 Klasyfikacja prawna

Ponieważ żadne dane nie są przesyłane osobom trzecim, z użytkowania edytora nie wynikają obowiązki ochrony danych według RODO wykraczające poza typowe przetwarzanie wewnątrz własnej firmy. Jeśli chcesz używać edytora w środowisku ze szczególnie wrażliwymi danymi (na przykład wojskowo istotnymi danymi materiałowymi lub danymi dostawców objętymi klauzulami o poufności), sprawdź polityki bezpieczeństwa swojej organizacji.

13. Najczęściej zadawane pytania

13.1 Edytor pokazuje mniej materiałów po otwarciu, niż oczekiwałem

Możliwe przyczyny:

- Otworzyłeś bibliotekę, w której są materiały poza wszystkimi folderami (poziom główny biblioteki). Kliknij ikonę książek u góry panelu bocznego, aby zobaczyć te materiały.
- Filtr w pasku wyszukiwania jest nadal aktywny. Wyczyść pole wyszukiwania.
- Wyświetlacz statystyk w pasku górnym pokazuje łączną liczbę wszystkich materiałów we wszystkich folderach. Jeśli pasuje to do twoich oczekiwań, wszystko jest załadowane — po prostu widzisz tylko aktywny folder.

13.2 Przy eksporcie pojawia się ostrzeżenie walidacji

Ostrzeżenie wymienia materiały bez nazwy. Kliknij „Anuluj” lub zamknij okno, przejdź do wymienionych folderów i uzupełnij brakujące nazwy. Następnie wyeksportuj ponownie.

Jeśli ostrzeżenie ci nie przeszkadza lub materiał celowo ma pozostać bez nazwy (czego Alibre nie akceptuje), możesz również wyeksportować mimo ostrzeżenia — plik nie zostanie wtedy wczytany przez Alibre.

13.3 Alibre nie otwiera wyeksportowanego pliku

Typowe przyczyny:

- Plik został umieszczony w niewłaściwym miejscu — musi być w C:\ProgramData\Alibre Design\System Files\Materials.
- Nazwa pliku zawiera przyrostek przeglądarki, taki jak „(1)” — usuń go.
- Plik ma rozszerzenie inne niż .MTL — sprawdź i zmień nazwę.
- Alibre był nadal uruchomiony podczas wymiany pliku — zamknij Alibre, wymień plik, uruchom Alibre ponownie.

13.4 Język się nie przełącza

Kliknij wybrany kod języka na ekranie startowym lub wybierz go z listy rozwijanej w prawym górnym rogu. Zmiana działa natychmiast. Przetłumaczone teksty obejmują cały interfejs edytora; tylko ten podręcznik i dokumenty zewnętrzne nie są dotknięte przełączaniem języka.

13.5 Czy może istnieć wiele kopii zapasowych jednocześnie

Tak. Funkcja kopii zapasowej pobiera za każdym razem kopię ostatnio wczytanego pliku z przyrostkiem „_BACKUP”. Wielokrotne kliknięcia dają wiele pobrań. Przeglądarki numerują drugi i kolejne pliki automatycznie — na przykład „Alibre_Library_BACKUP (1).MTL”.

13.6 Jak mogę cofnąć

Nie ma funkcji cofania/ponawiania. Strategia zamiast tego:

- Zabezpieczaj oryginalny plik przez kopie zapasowe przed każdą interwencją.
- Przy większych zmianach przed pracą wczytaj oryginalny plik jako kopię zapasową.
- Jeśli coś pójdzie nie tak: zamknij bibliotekę bez eksportu, otwórz ponownie kopię, zacznij od nowa.

13.7 Moja przeglądarka ostrzega przed niebezpiecznym plikiem przy otwieraniu

Niektóre przeglądarki lub programy antywirusowe pokazują ostrzeżenia dla pobieranych plików HTML zawierających JavaScript. Potwierdź plik jako zaufany. Możesz wcześniej zweryfikować źródło — plik pochodzi z alibre.info, domeny wydawcy. Podpis (code signing) nie jest technicznie możliwy dla pliku HTML.

13.8 Gdzie mogę zgłosić błędy lub prośby o funkcje

Zgłaszaj znaleziska na alibre.info — dane kontaktowe są na stronie internetowej. Najlepiej miej pod ręką wersję edytora, zrzut ekranu problemu i ewentualnie dotknięty plik .MTL (jako kopia zapasowa).

14. Dodatek: format XML i referencja tagów

14.1 Struktura pliku .MTL

Plik materiałów Alibre to plik XML z następującą hierarchiczną strukturą bazową:

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8" standalone="yes"?>
<MaterialLibrary>
  <n>Nazwa biblioteki</n>
  <ID>UUID biblioteki</ID>
  <Legacy>False</Legacy>
  <Folder>
    <n>Nazwa folderu</n>
    <ID>UUID folderu</ID>
    <Materials>
      <Material>
        <ID>UUID materiału</ID>
        <n>Nazwa materiału</n>
        ...
      </Material>
      ...
    </Materials>
    <Folder>
      ... <!-- zagnieżdżony podfolder -->
    </Folder>
  </Folder>
  <Materials>
    ... <!-- materiały bezpośrednio na poziomie głównym -->
  </Materials>
</MaterialLibrary>
```

14.2 Materiały poziomu głównego

Materiały, które nie znajdują się w folderze, są zapisywane w osobnym bloku <Materials> na końcu <MaterialLibrary>. MTL Editor odczytuje obie notacje (z wrapperem i bez) ale zapisuje konsekwentnie z wrapperem — to odpowiada zachowaniu samego Alibre Design.

14.3 Referencja tagów: właściwości materiału

Tag XML	Pole edytora	Jednostka
Density	Gęstość	kg/m ³
Hardness-Brinell	Twardość HB	-
Tensile-Strength-Ultimate	Wytrzymałość na rozciąganie Rm	MPa
Tensile-Strength-Yield	Granica plastyczności	MPa
Modulus-of-Elasticity	Moduł Younga	GPa
Poissons	Współczynnik Poissona ν	-
ShearModulus	Moduł Kirchhoffa	GPa
ShearStrength	Wytrzymałość na ścinanie	MPa
Resistivity	Rezystywność	$\Omega \cdot m$
CTE	Rozszerzalność cieplna CTE	$\mu m/(m \cdot K)$
SpecificHeat	Ciepło właściwe	J/(kg·K)
ThermalConductivity	Przewodność cieplna	W/(m·K)
Patterns	Kreskowanie	-
Description	Opis	-
Source	Źródło	-
Favorite	Ulubiony	True/False

14.4 Zagnieżdżanie właściwości

W bloku <Material> właściwości fizyczne, elektryczne i cieplne są dodatkowo grupowane we własnych kontenerach:

```
<Material>
  <ID>...</ID>
  <n>S235JR</n>
  <Patterns>ISO_STEEL</Patterns>
  <Properties>
    <Physical>
      <Density>7850</Density>
      <Hardness-Brinell />
      <Tensile-Strength-Ultimate>360</Tensile-Strength-Ultimate>
      <Tensile-Strength-Yield>235</Tensile-Strength-Yield>
      <Modulus-of-Elasticity>210</Modulus-of-Elasticity>
      <Poissons>0.3</Poissons>
      <ShearModulus />
      <ShearStrength />
    </Physical>
```

```
<Electrical>
  <Resistivity />
</Electrical>
<Thermal>
  <CTE>12</CTE>
  <SpecificHeat>490</SpecificHeat>
  <ThermalConductivity>50</ThermalConductivity>
</Thermal>
</Properties>
<Favorite>True</Favorite>
<Description>Stal konstrukcyjna, walcowana na gorąco</Description>
<Source>EN 10025-2</Source>
</Material>
```

14.5 Kodowanie i zestaw znaków

Alibre Design oczekuje UTF-8 z Byte Order Mark (BOM) i końcami linii Windows (CRLF). Oba są przy eksporcie automatycznie generowane przez MTL Editor. Jeśli edytujesz plik innym narzędziem, zwróć uwagę na zachowanie tych konwencji — w przeciwnym razie Alibre może wyświetlać polskie znaki lub znaki specjalne niepoprawnie.

14.6 Obsługa nieznanymi tagów

MTL Editor rozpoznaje tagi wymienione powyżej. Jeśli przy odczytywaniu znajdzie tagi, których nie zna, po cichu je ignoruje — nie są ani wyświetlane, ani przechowywane. Przy eksporcie informacje te giną. Jeśli Alibre wprowadzi w przyszłych wersjach nowe właściwości materiałowe, edytor nie może ich przekazać do momentu aktualizacji.

15. Licencja, odpowiedzialność, kontakt

15.1 Prawa autorskie

© 2026 alibre.info / O-Punkt CAD GmbH. Wszelkie prawa zastrzeżone.

Autor: Ralf Schrödter · O-Punkt CAD GmbH · Alibre Design w Niemczech i Austrii.

15.2 Licencja

MTL Editor jest udostępniany bezpłatnie do użytku prywatnego i komercyjnego. Redystrybucja, modyfikacja lub zmiana marki oprogramowania wymaga uprzedniej pisemnej zgody właściciela praw autorskich.

W szczególności nie jest dozwolone:

- Dystrybuowanie lub sprzedaż oprogramowania pod własną nazwą.
- Modyfikowanie kodu źródłowego i publikowanie wyniku jako „MTL Editor” lub pod podobnie mylącą nazwą.
- Usuwanie lub zmienianie forensycznych znaczników praw autorskich (nagłówek praw autorskich, baner konsoli, ID build, atrybuty danych).

Dozwolone jest:

- Używanie edytora bez modyfikacji wewnętrznie w dowolnej liczbie egzemplarzy.
- Przekazywanie edytora współpracownikom, klientom lub dostawcom — jako niezmienionego pliku.
- Udostępnianie edytora do pobrania na własnej stronie internetowej, z odniesieniem do alibre.info.
- Przekazywanie demo HTML i tego podręcznika do informacji.

15.3 Wyłączenie odpowiedzialności

Oprogramowanie jest dostarczane „tak jak jest” bez żadnej gwarancji — ani wyrażonej, ani dorozumianej. W szczególności nie udziela się żadnej gwarancji na:

- Zbywalność lub przydatność do określonego celu,
- Prawidłowość lub kompletność przetwarzanych danych,
- Zgodność z przyszłymi wersjami Alibre Design,
- Edycję bez strat.

W żadnym wypadku autor ani właściciel praw autorskich nie ponoszą odpowiedzialności za roszczenia, szkody, utraty danych lub inne konsekwencje wynikające z użytkowania tego oprogramowania. Użytkownik zobowiązuje się do utworzenia kopii zapasowej oryginalnego pliku przed każdą edycją.

15.4 Kontakt i wsparcie

Strona internetowa	https://alibre.info
Dostawca	O-Punkt CAD GmbH · Reseller Alibre dla Niemiec i Austrii
Build	AMTLE-CE-V2.4.1-2026
Wydanie podręcznika	Kwiecień 2026

Zgłoszenia błędów, prośby o funkcje i sugestie ulepszeń są mile widziane. Przy zapytaniach dołączaj wersję edytora, krótki opis problemu i najlepiej zrzut ekranu lub plik przykładowy.