



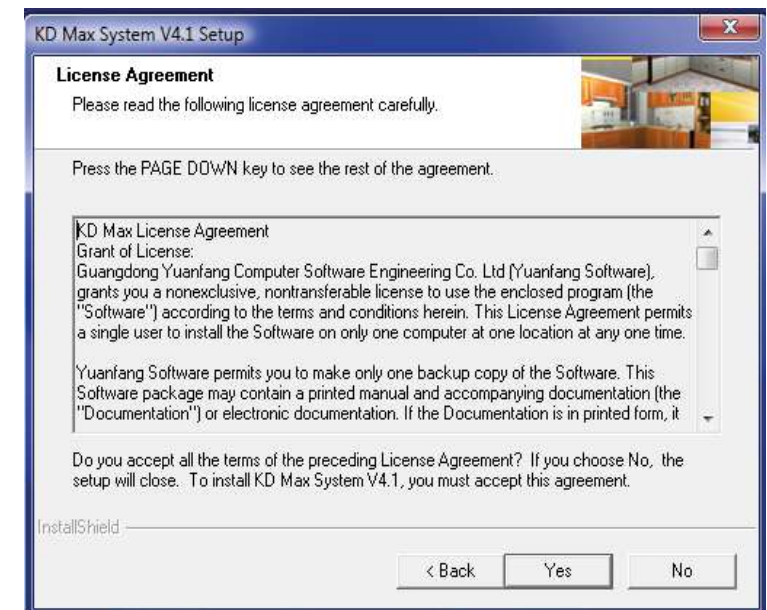
KD Max

Construcția bucatariei
– elementele de baza

1. INSTALARE

Introduceți discul de sistem în unitatea DVD, selectați „Computerul meu”, deschideți DVD-ul, selectați directorul KD Max și apoi FIȘIERE DE INSTALARE. În director, faceți dublu clic pe Setup.exe.

Următoarea casetă de dialog apare pe ecranul computerului. Selectați fereastra pasului 1 și urmați instrucțiunile programului. Acceptați condițiile de utilizare și mergeți mai departe selectând Următorul din caseta de dialog.

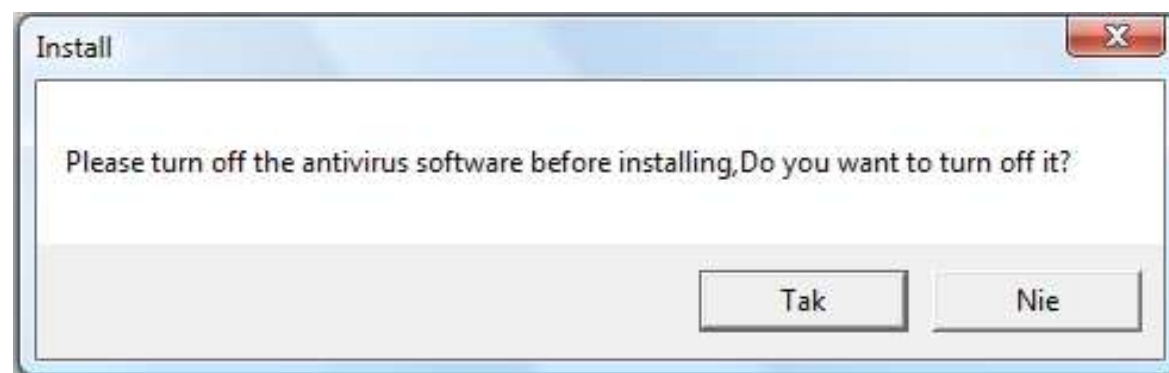


1.2 INSTALARE

După finalizarea procesului de instalare a pasului 1, selectați pasul 2 și apoi pasul 3 urmând instrucțiunile.

În curs instalare, programul vă va cere să dezactivați programul antivirus. Asigurați-vă că este oprit și confirmați.

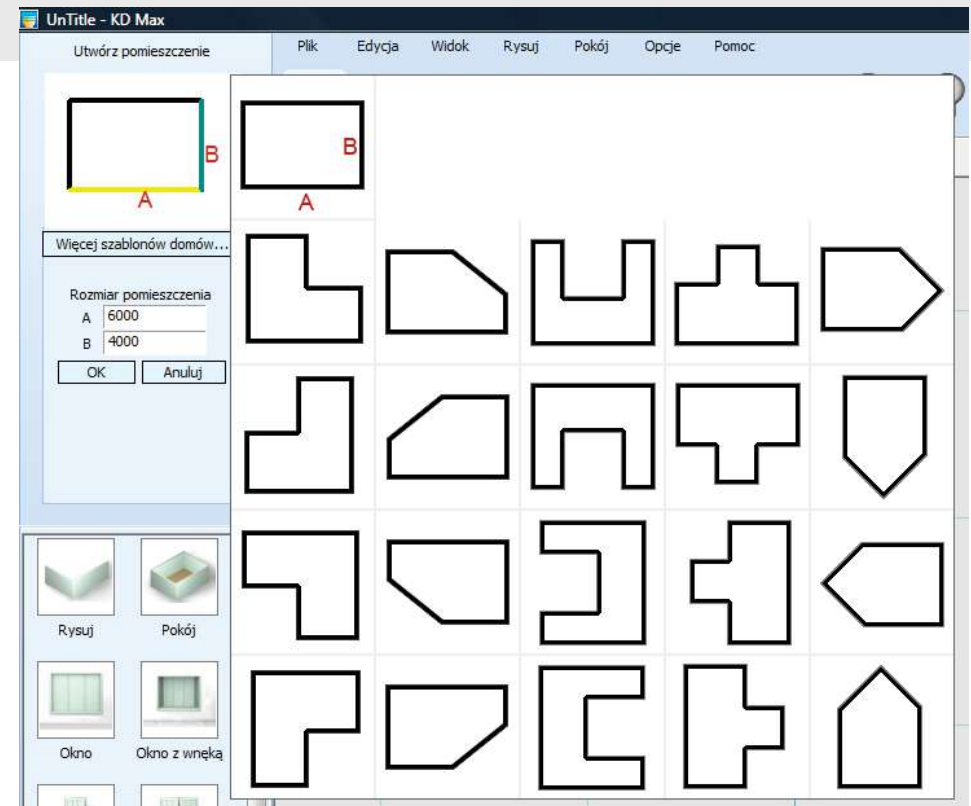
Dacă pe CD-ul livrat există un director numit UPDATES, instalați toate actualizările de acolo. După finalizarea instalării, puteți începe să lucrați în program.



2. CONSTRUCȚIA CAMEREI

După deschiderea programului,
selectați pictograma Cameră din bara din stânga.

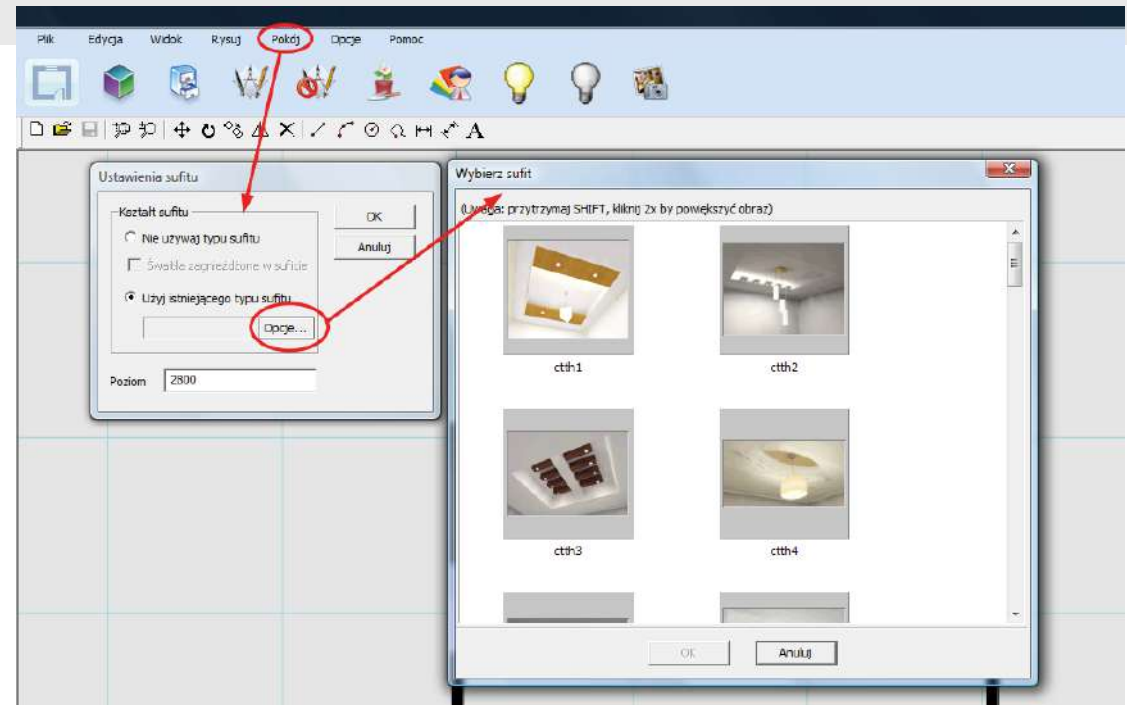
Sugestii gata făcute pentru forma camerei
apar aici (Pentru mai multe modele de șabloane
faceți click pe More House Templates).



2.2 CONSTRUCȚIA CAMEREI

Dacă doriți să creați singur o cameră, utilizați opțiunea Free wall (lângă pictograma Room). Există o bibliotecă în același loc cu usi și ferestre. Faceți clic stânga pentru a selecta modelul și a-l insera în scenă. Tavanul este, de asemenea, construit în această etapă.

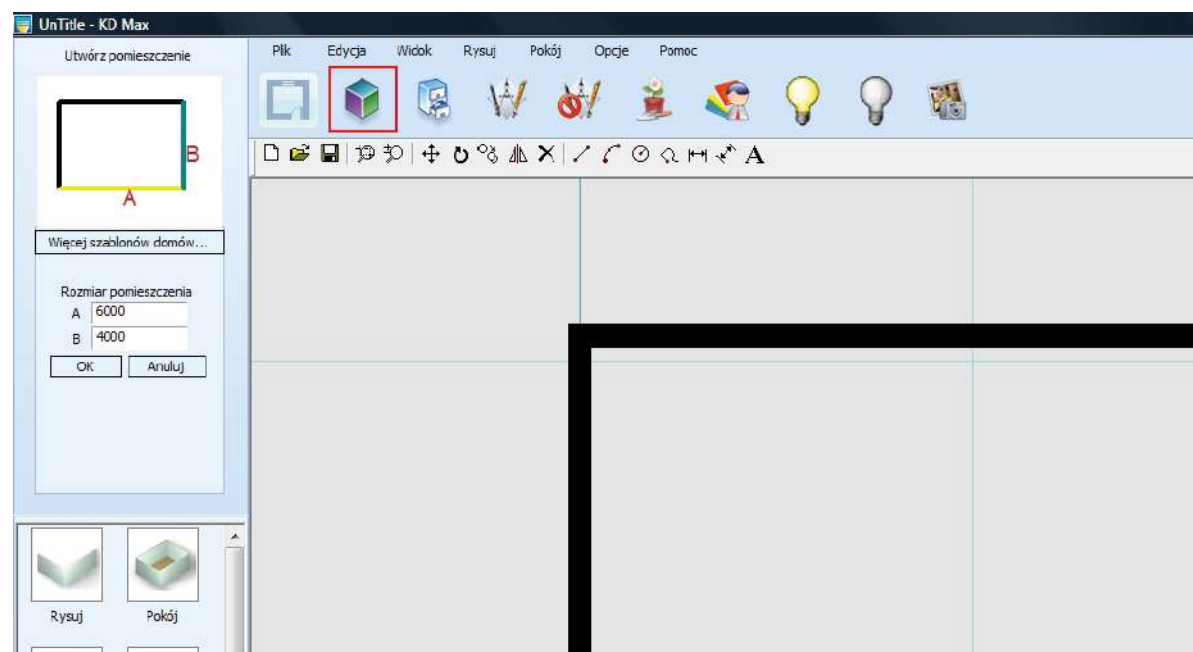
În partea superioară Selectați Cameră în bara de instrumente și selectați Tavan automat aici. Alegeți orice punct din centrul camerei. Apare o fereastră în care să se definească înălțimea tavanului. De asemenea, puteți utiliza un șablon pentru tavan, gata pregătit.



2.4 CONSTRUCȚIA CAMEREI

Sub opțiunea Cameră, în bara de instrumente de sus există o opțiune pentru a adăuga iluminare spot într-o cameră (puncte de lumină, Liniile de linie).

Camera este deja definită.
Mergem la modul de vizualizare 3D.

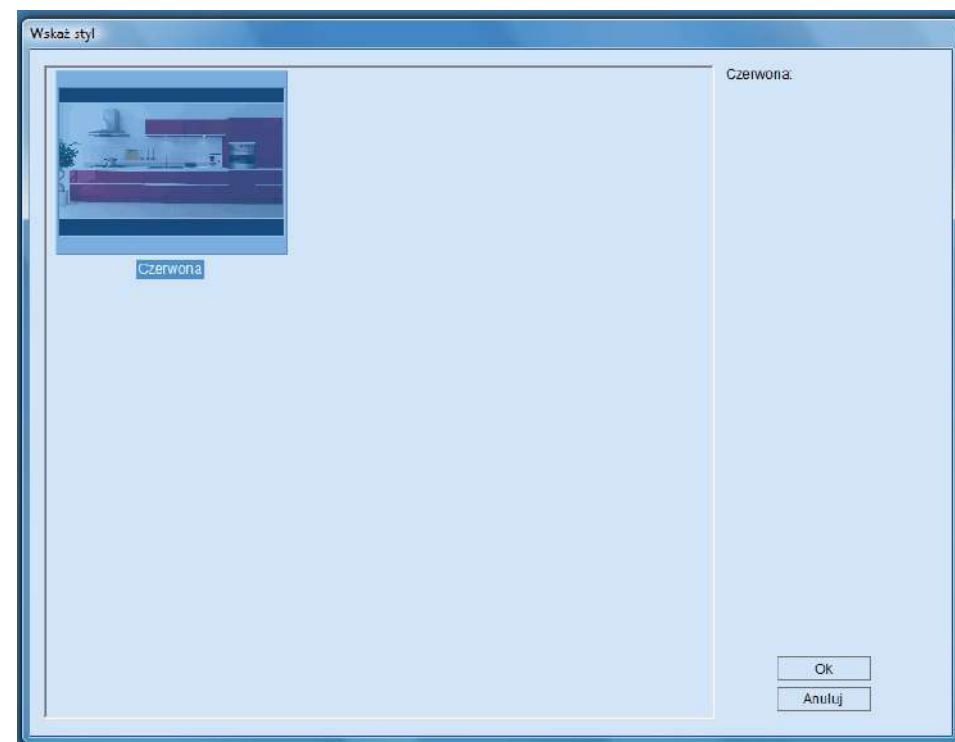


3. STRATUL 3D

În acest moment, puteți defini parametrii camerei, cum ar fi culoarea corpului, ușile, mânerele, stilul de finisare superioară etc.

Selectând fotografia numită Roșu și confirmând cu opțiunea Ok, deschidem șablonul gata. În mod implicit, programul are unul gata șablon. Altele le creezi singur în funcție de nevoile tale după trecerea la modul 3D.

Pe parcursul muncii, puteți oricând să modificați parametrii selectați anterior. Alegând Anulare, nu folosim un șablon, iar parametrii sunt selectați în mod continuu.

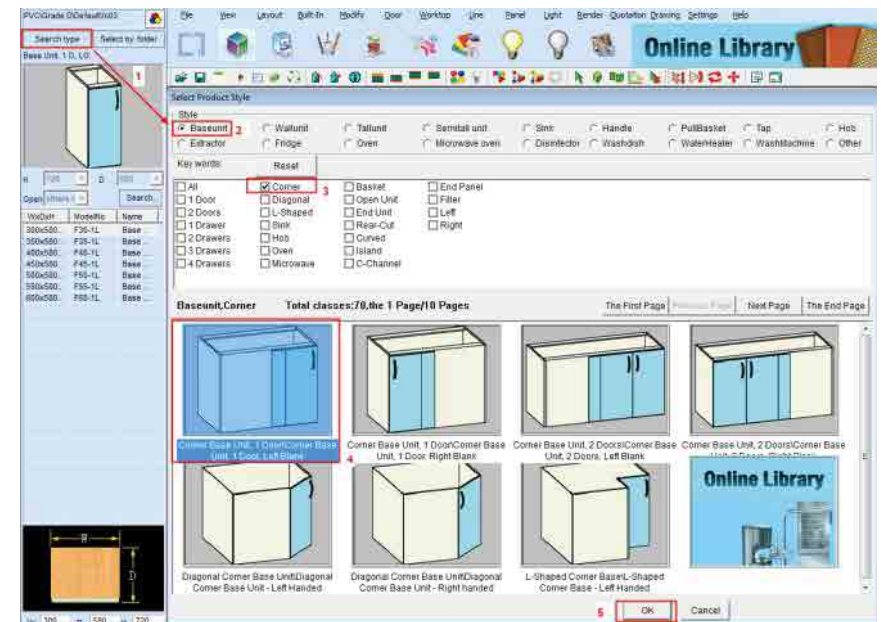
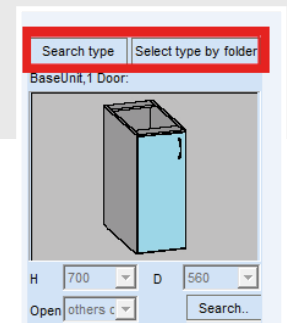


4. ADĂUGAREA DE MOBILIER

Dulapuri

Mergeți la biblioteca de mobilă și electrocasnice.
 Figura de mai jos prezintă pașii care trebuie urmați.
 Pasul 2 vă permite să alegeți tipul de mobilier, adică dulapul în picioare, agățat etc. În fereastra din stânga există o listă de dimensiuni ale modelului selectat.

Dacă cel dorit nu este pe listă după dimensiune, mai jos le puteți customiza dimensiunile singuri.
 Odată ce v-ați definit complet cabinetul, mergeți la Pasul 4 - Introduceți-vă dulapul în cameră.
 Selectați cu click un loc din camera (liniile albastre vă ajută în poziționarea corectă).

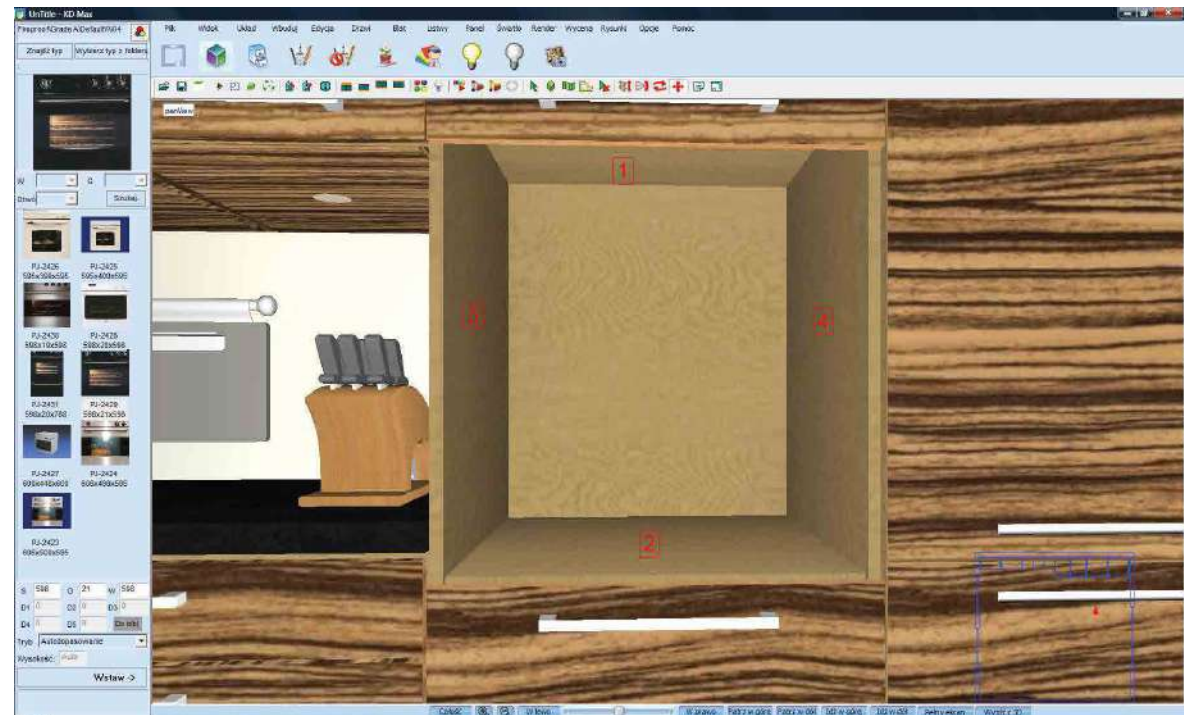


4.2 ADĂUGAREA DE MOBILIER

Electrocasnice

În biblioteca cu dulapuri, există și aparate de uz casnic. După selectarea elementului dorit, urmați instrucțiunile program.

Pentru a plasa, de exemplu, un cuptor pe pozitie, selectați panoul sus, jos, stânga și dreapta dulapului cu butonul stâng al mouse-ului.



4.3 ADĂUGAREA DE MOBILIER

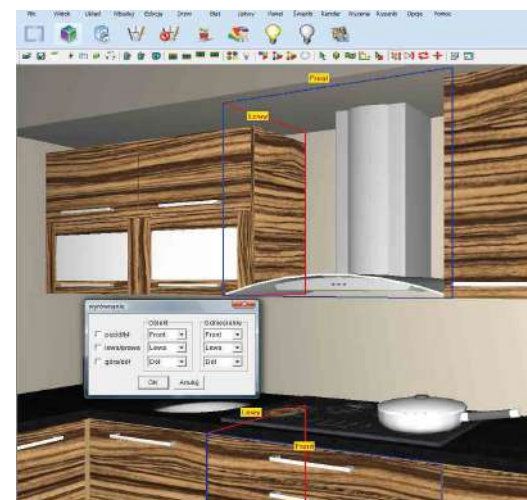
Electrocasnice

În cazul plitei sau chiuvetei, indicați doar partea din față a dulapului pe care (sau în care) urmează să fie așezat obiectul.

Pentru a se alinia cu obiectul dat, de ex. o hota în raport cu un dulap de plită, utilizați funcția Align object din opțiunea Edit, Editați obiectul în bara de activități superioară.

Aceași funcție se găsește sub butonul din dreapta al mouse-ului. După selectarea Egalizare, Stânga selectați obiectul pe care doriți să îl aliniați (streașina) cu butonul mouse-ului și faceți clic cu butonul din dreapta. Apoi selectați obiectul către care vă aliniați (dulapul cu o placă de încălzire).

Apare o fereastră care vă întreabă cum să vă aliniați. Bifați opțiunea stânga / dreapta și din meniul derulant selectați lista Centru

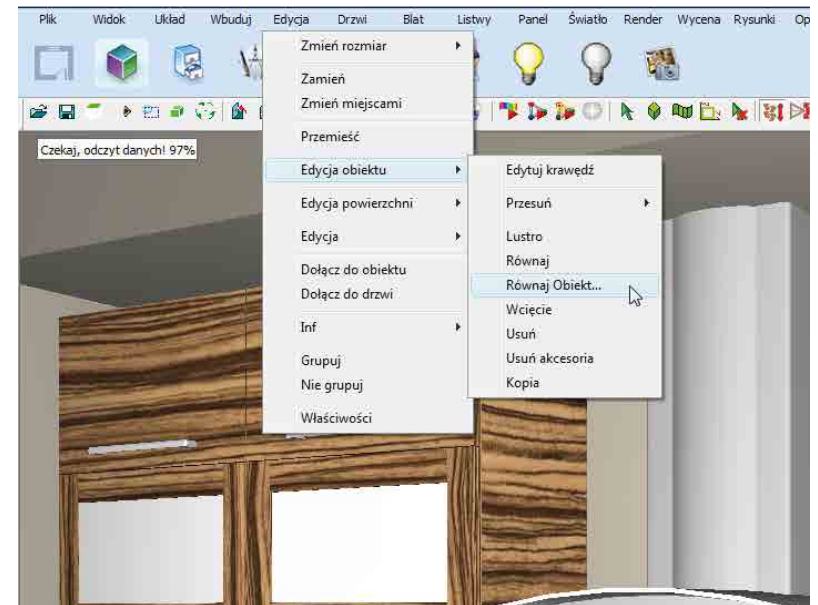
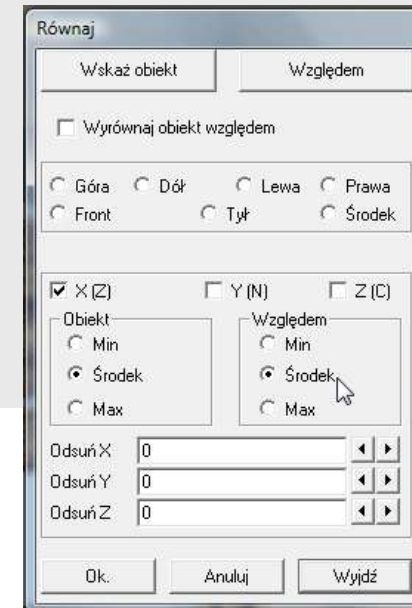


4.4 ADĂUGAREA DE MOBILIER

Electrocasnice.

A doua opțiune de aliniere a obiectelor este funcția Align Object în Edit, Edit Object. În fereastra Egalizare, selectați Alegeți obiectul, apoi selectați obiectul din scenă de aliniat (în acest caz, capota). Apoi selectați Relativ la și indicați, de exemplu, un dulap pe care ar trebui să fie aliniat obiectul. Acum selectați axa cu care aliniați obiectele (axa X - verde, axa Y - albastră, axa Z - roșie). După selectarea axei corespunzătoare, selectați una dintre opțiunile de aliniere: Min, Centru, Max.

Confirmați operațiunea selectând Ok. Dacă este necesar, repetați operația pe alte axe.



4.5 ADĂUGAREA DE MOBILIER

Blat de masă, soclu, forme, decorațiuni

După ce ați pregătit mobilierul încorporat, selectând pictogramele indicate în desen, blatul mesei, soclul și sunt plasate automat în design sub dulap și benzi de încoronare.



4.6 ADĂUGAREA DE MOBILIER

Blat de masă, soclu, forme, decorațiuni

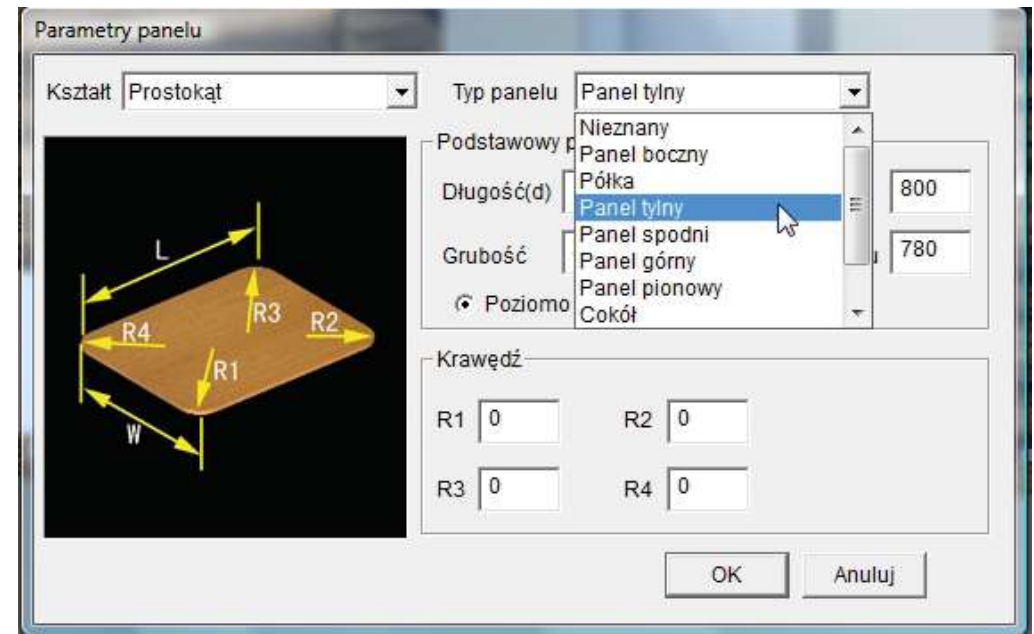
Pentru a include forme, rafturi sau panouri decorative în proiect, utilizați opțiunea Panou.

Exemple de operații:

- Panou în spatele vârfului (formă, sticlă sau gresie)

Selectați Panou, Orice panou, Panou din spate din bara de instrumente de sus.

Introduceți o dimensiune, selectați o poziție verticală, apoi alegeți punctul de inserție în scenă.



4.7 ADĂUGAREA DE MOBILIER

Blat de masă, soclu, forme, decorațiuni

- Raft în dulap sau în panoul despărțitor

Deschideți dulapul în care doriți să schimbați dispunerea rafturilor. Pentru a face acest lucru, selectați dulapul cu butonul din dreapta al mouse-ului și selectați opțiunea Deschidere ușă.

Din bara de instrumente de sus, selectați Panou, Raft sau Panou de divizare, în funcție de faptul dacă formularul trebuie să fie vertical sau în nivel.

Urmați instrucțiunile programului, care vă va întreba despre panourile limitative, grosimea raftului, distanța față de față și înălțimea poziție.

- Aranjarea automată a rafturilor

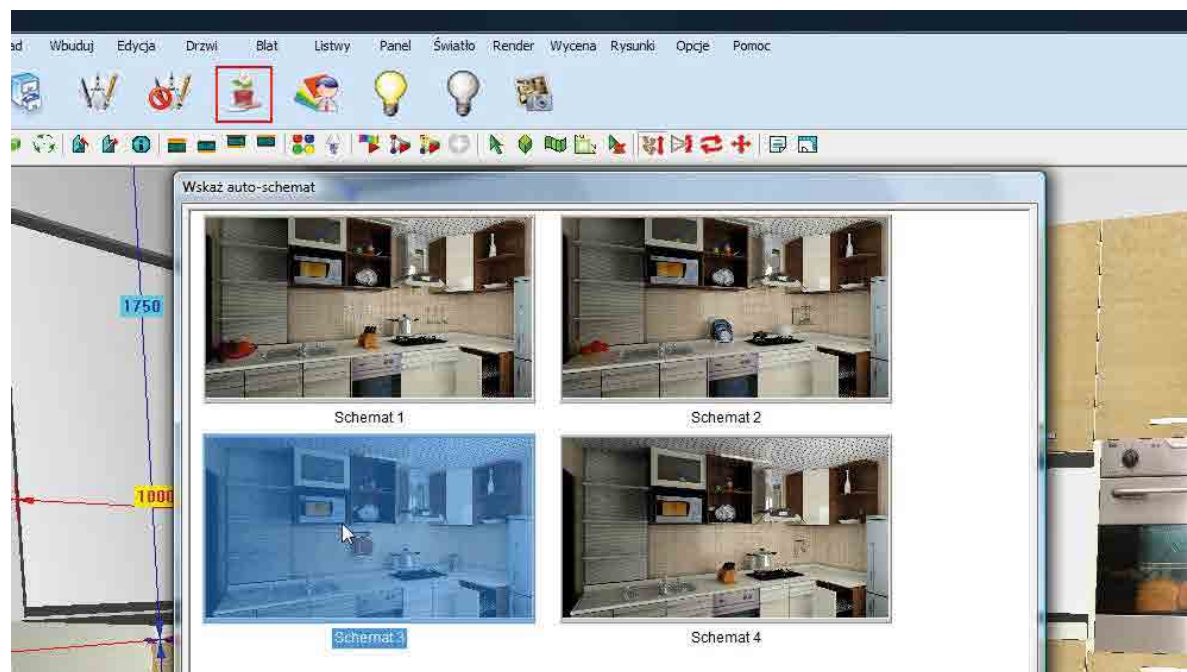
După ce ați pregătit un raft, îl puteți duplica într-un dulap dat și puteți regla automat poziția acestuia.

Pentru a face acest lucru, utilizați funcția Panou, și aici matricea, aceeași distanță în matrice, pusă în mijloc.

4.8 ADĂUGAREA DE MOBILIER

Blat de masă, soclu, forme, decorațiuni

Programul are opțiunea de auto-decorare a camerei. Dacă doriți să adăugați decorațiuni individual, sunt incluse și aceleași articole in biblioteca.

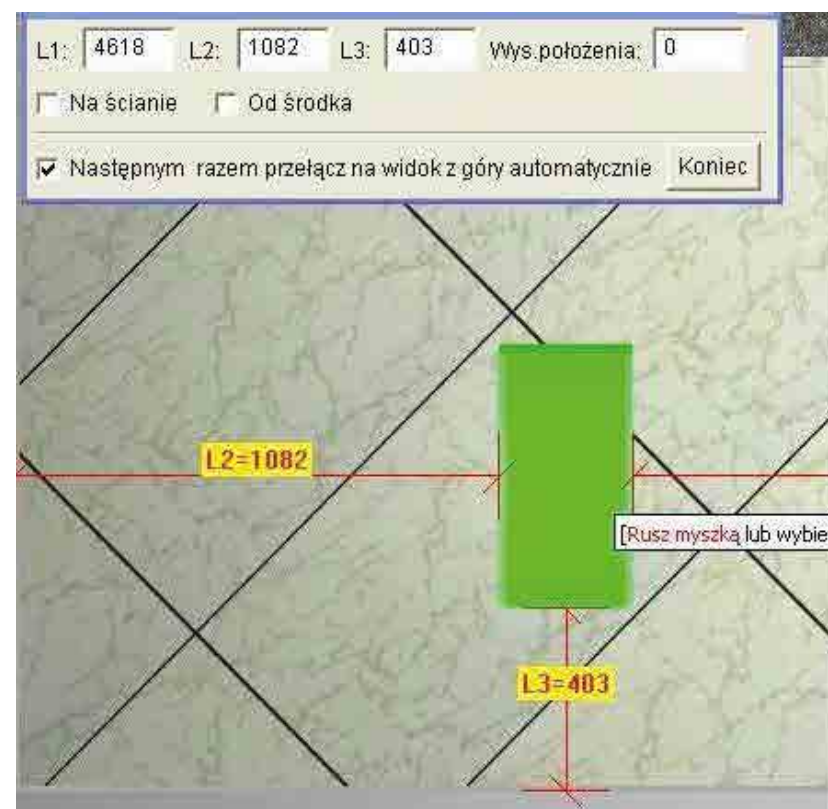
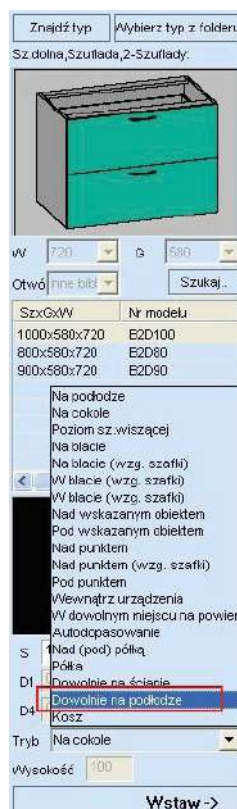


4.9 ADĂUGAREA DE MOBILIER

Insulă

Pentru a construi insula afișată în pagina următoare, selectați un dulap din bibliotecă și apoi utilizați funcția

Orice de pe podea din lista derulantă Mod care definește locația obiectului.
În mod implicit, este selectat On pedestal.
Când selectați o față ca suprafață referință, introduceți poziția dulapului L1, L2, L3.
Ar trebui adăugate dulapuri suplimentare selectând locația din lista derulantă Mod, Activat pedestal.



4.10 ADĂUGAREA DE MOBILIER

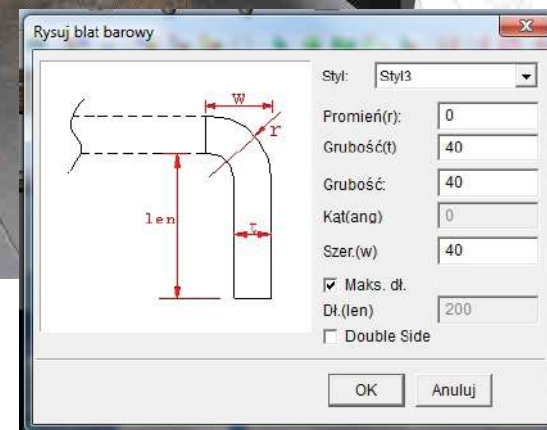
Insulă:



4.11 ADĂUGAREA DE MOBILIER

Extinderea blatului mesei

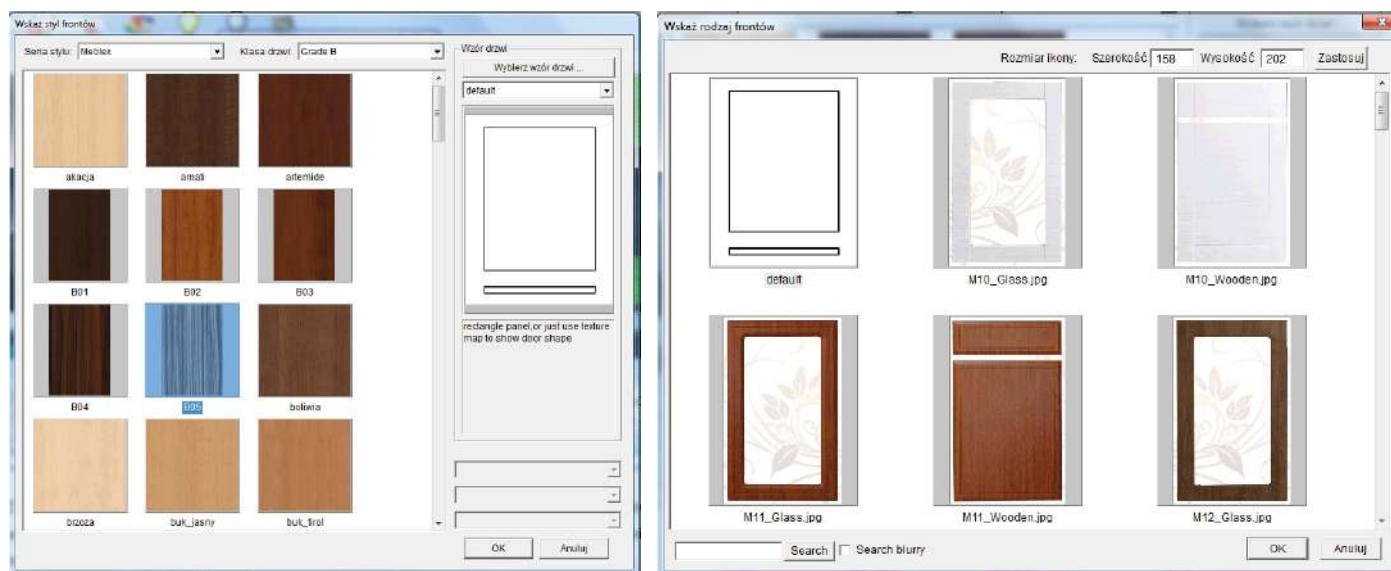
După ce blatul este introdus automat, este necesar să începeți alungirea acestuia. Pentru a face acest lucru, selectați Masă din bara de activități de sus și aici Extindeți blatul mesei. Selectați marginea de extins și introduceți dimensiunile.



5. SCHIMBAREA STILULUI CAMEREI

Stilul și culoarea frontului

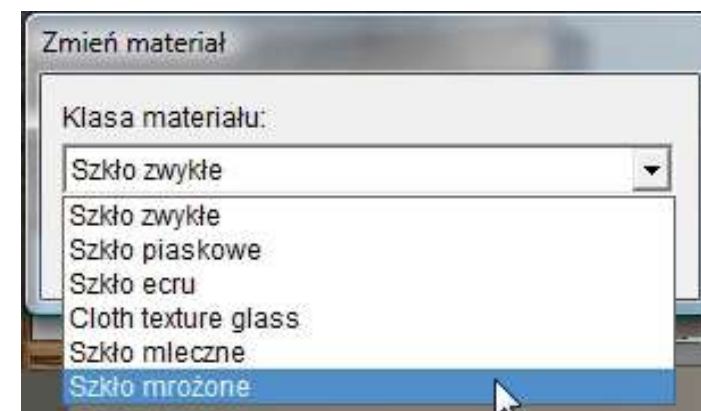
Selectați ușă, culoare ușă din bara de instrumente de sus. Aici puteți alege atât dulapurile simultan, cât și fronturile individuale.



5.2 SCHIMBAREA STILULUI CAMEREI

Stilul și culoarea frontului

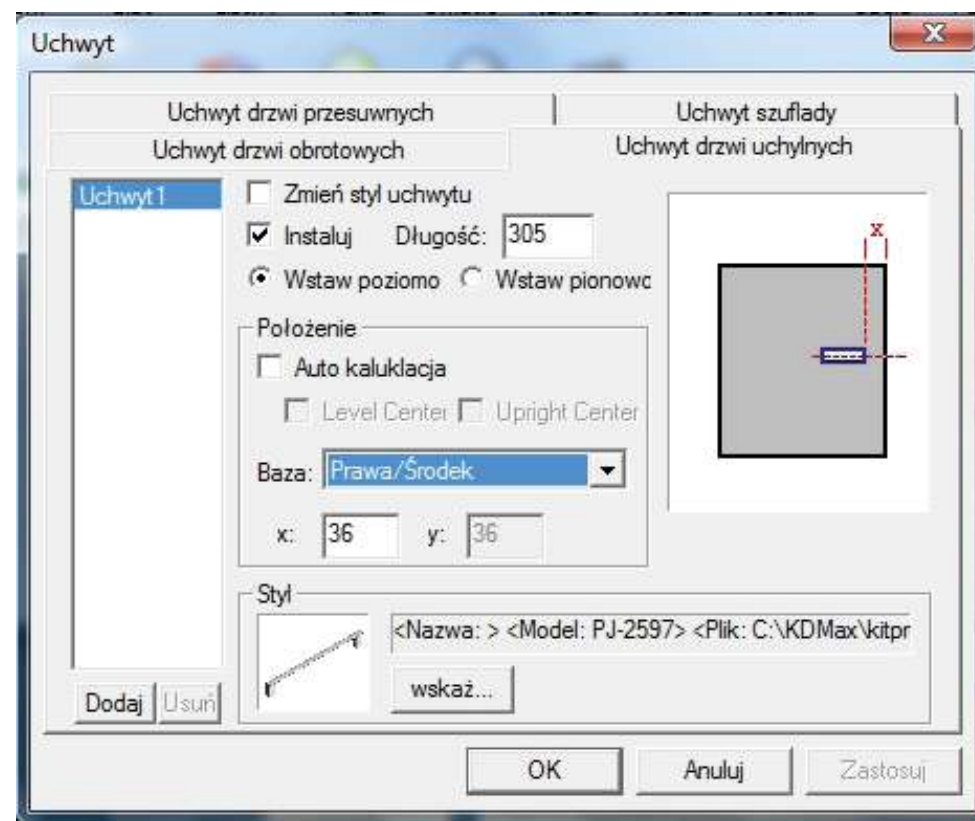
Stilul și culoarea frontului În opțiunea Ușă,
Culoare ușă, puteți schimba și tipul de sticlă din fața vitrată.



5.3 SCHIMBAREA STILULUI CAMEREI

Mânerele

Din bara de instrumente de sus, selectați Ușă, Editare prindere. Puteți alege toate dulapurile simultan, precum și fronturile individuale. Noi schimbăm aici stilul mânerului și poziția acestuia.

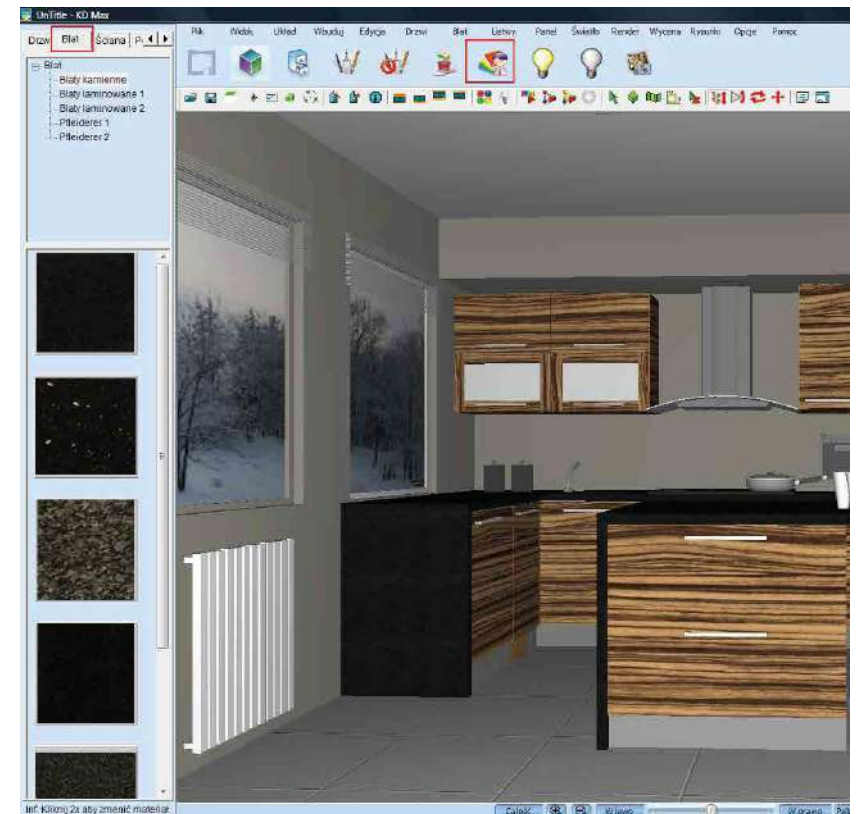


5.4 SCHIMBAREA STILULUI CAMEREI

Suprafețe: blaturi, plăci, panouri

Puteți schimba rapid culorile și modelele diferitelor suprafețe cu pictograma Modificare material din bara de instrumente de sus.

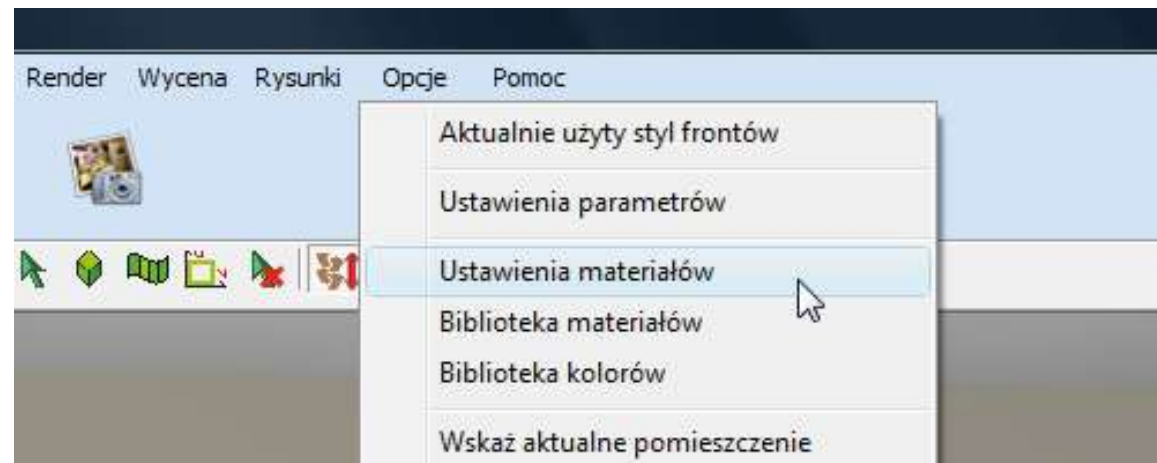
Alege aici puteți face succesiv fronturi, blaturi, gresie, podea și tavan. Pentru a aplica o culoare dată, faceți dublu clic pe pictograma culoare.



5.5 SCHIMBAREA STILULUI CAMEREI

Editarea materialelor și a parametrilor camerei proiectate în prezent

Pentru a schimba materialele tuturor elementelor dintr-o cameră, includ fronturi, corpuri, soclu, lamele, panouri, blat, etc. Selectați Opțiuni, Setări materiale din bara de instrumente de sus.



5.6 SCHIMBAREA STILULUI CAMEREI

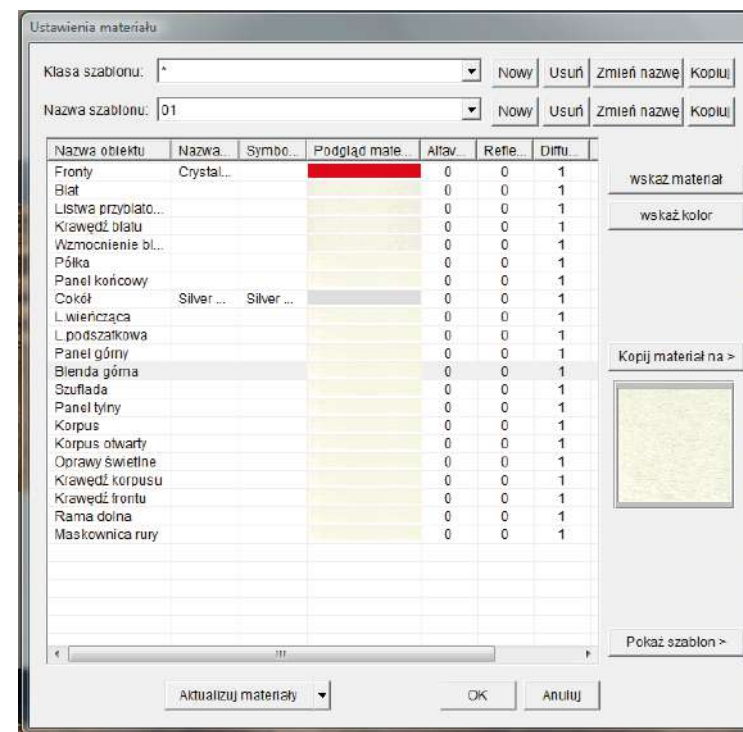
Editarea materialelor și a parametrilor camerei proiectate în prezent

De exemplu, pentru a schimba culoarea corpului, selectați Corp din listă, apoi selectați Alegeți materialul.

În fereastra recent deschisă, selectați materialul pe care doriți să îl utilizați pentru corp și confirmați cu Ok.

Datorită opțiunii Copiere material în, avem opțiunea de a copia pe cel selectat culoare la alte obiecte. După ce selectați Copiați materialul pentru a funcționa, selectați obiectele la care doriți să aplicați materialul și faceți clic pe OK.

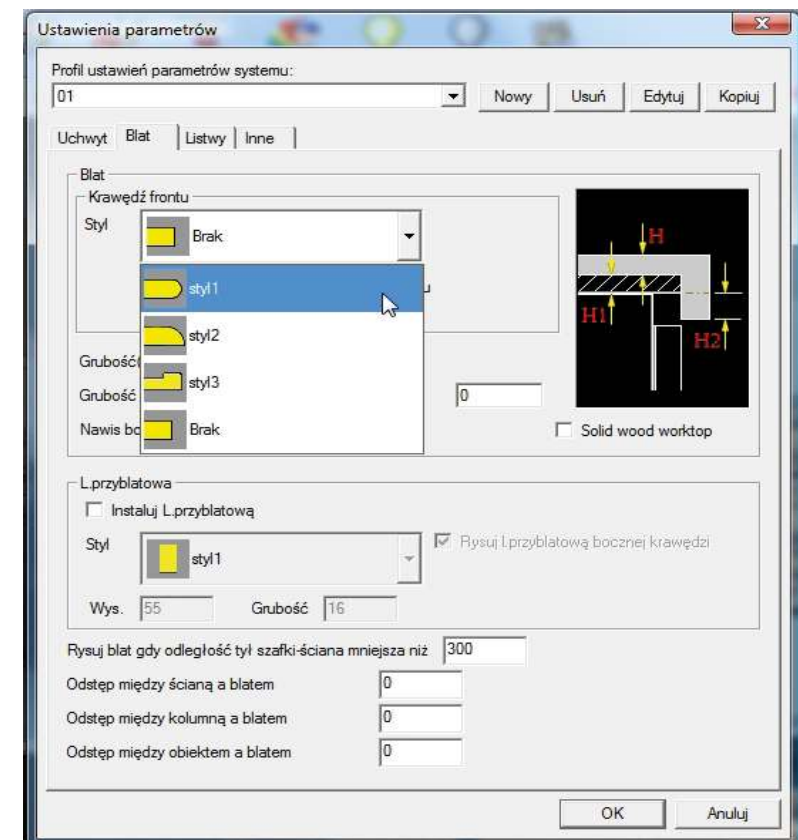
Pe În cele din urmă, setările trebuie aplicate selectând opțiunea Actualizare materiale prin selecție din scenă.



5.7 SCHIMBAREA STILULUI CAMEREI

Editarea materialelor și a parametrilor camerei proiectate în prezent

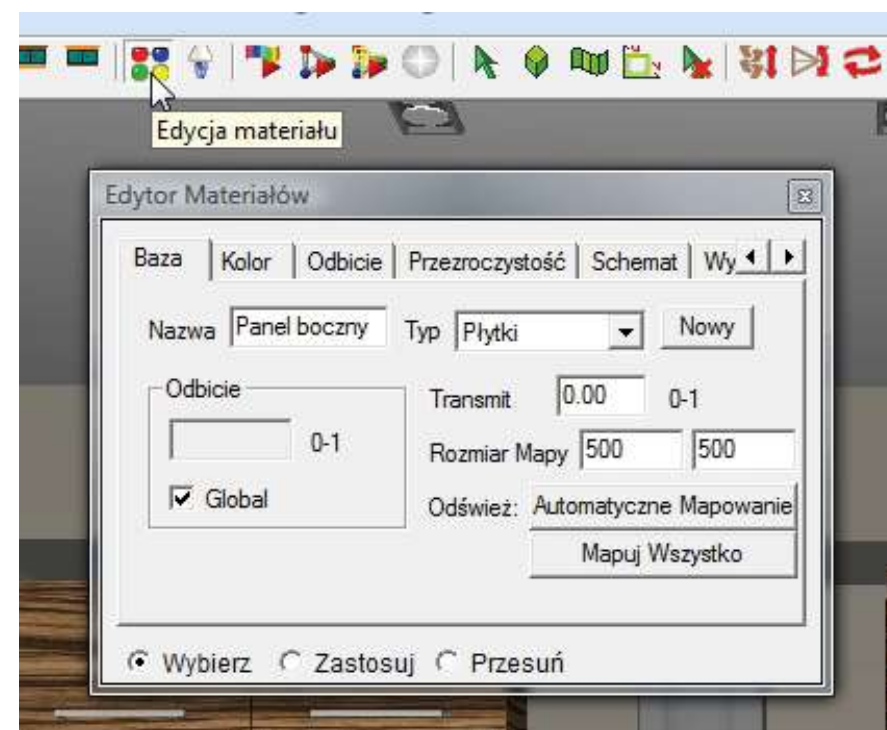
Funcția Parameter Settings vă permite să modificați stilul (forma, dimensiunea, poziția) elementelor.



5.9 SCHIMBAREA STILULUI CAMEREI

Proprietățile fizice ale suprafeței (reflexie, rugozitate, transparență etc.)

Modificările culorilor și ale proprietăților fizice ale materialelor au loc și în alte părți. Funcția de editare a materialelor situată în bara de instrumente de sus vă permite să modificați culorile, atribuind caracteristici materialelor individuale, cum ar fi de exemplu, sticlă, metal, apă. De asemenea, puteți defini personal aceste proprietăți selectând fila corespunzătoare.



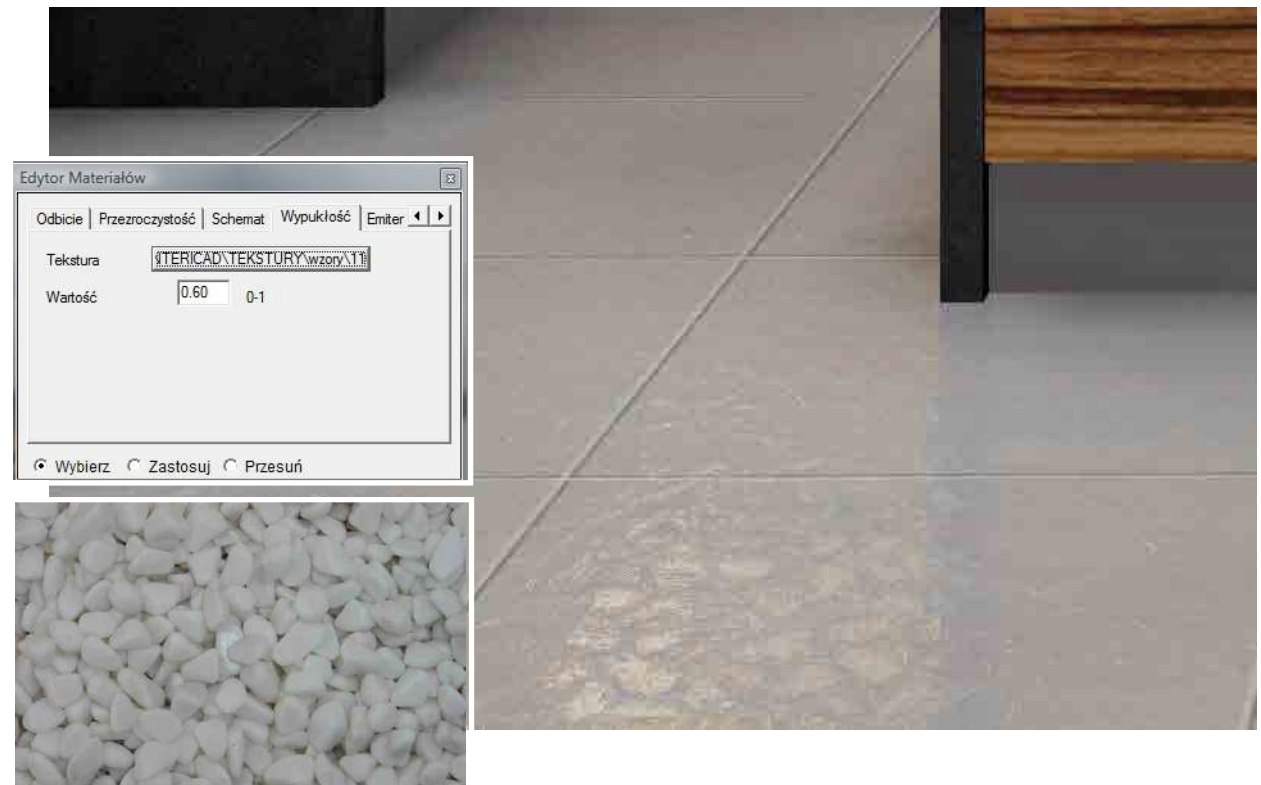
5.10 SCHIMBAREA STILULUI CAMEREI

Exemple de operații:

- Convexitate

Pentru efectul de piele, de exemplu, șervețele pe perete - suprafețe care nu sunt netede. În fereastra Editorului de materiale, cu cele selectate Selectați opțiunea, selectați suprafața de editat. Selectați fila Bump.

Introduceți textura pentru care doriți să primiți o factură și parametru expresivitate tipar. Confirmați selectând Aplicare.



5.11 SCHIMBAREA STILULUI CAMEREI

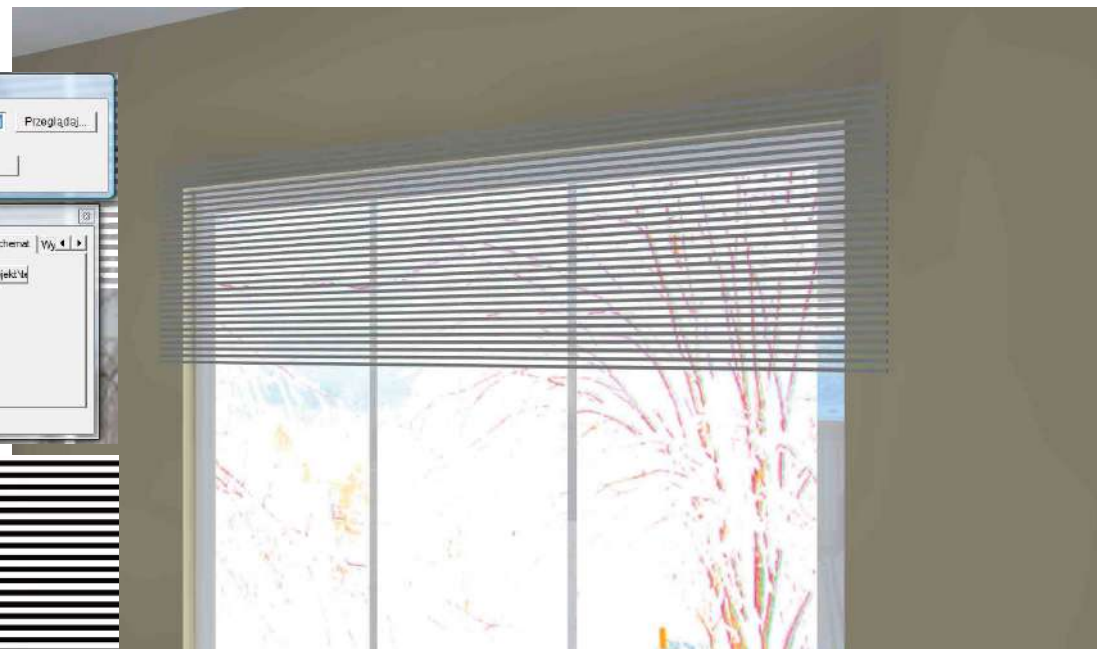
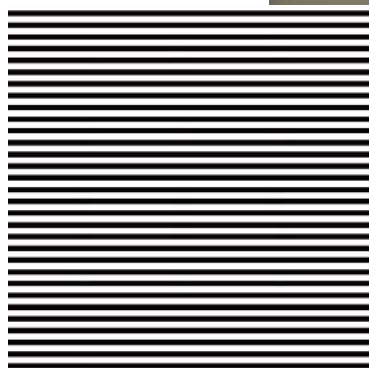
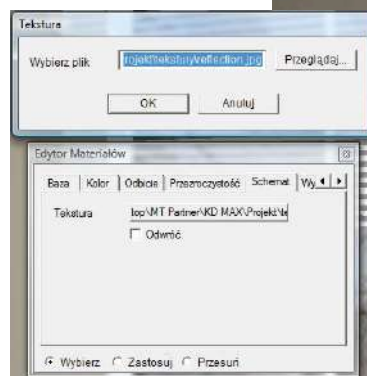
Exemple de operații:

- Tăierea modelului

În fereastra editorului de materiale, cu opțiunea Selectată selectată, indicați suprafața de editat.

Selectați fila Scheme.

introduce textură. Confirmați selectând Aplicare.



5.12 SCHIMBAREA STILULUI CAMEREI

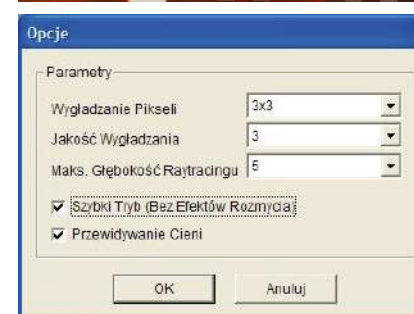
Exemple de operații:

- Efect mat

Puteți condimenta reflexiile făcându-le neclare.

Realizăm acest efect dând suprafeței, în afară de reflexie, și rugozitate.

Pentru efectul prezentat mai jos, Reflecția este setată la aproximativ 0,1, Rugozitatea la aproximativ 0,3. În plus, în timpul celei de-a doua etape a calculului de redare (Raytrace), bifați opțiunea Mod rapid. Acest lucru va netezi planurile și le va oferi un anumit aspect pătat.



5.13 SCHIMBAREA STILULUI CAMEREI

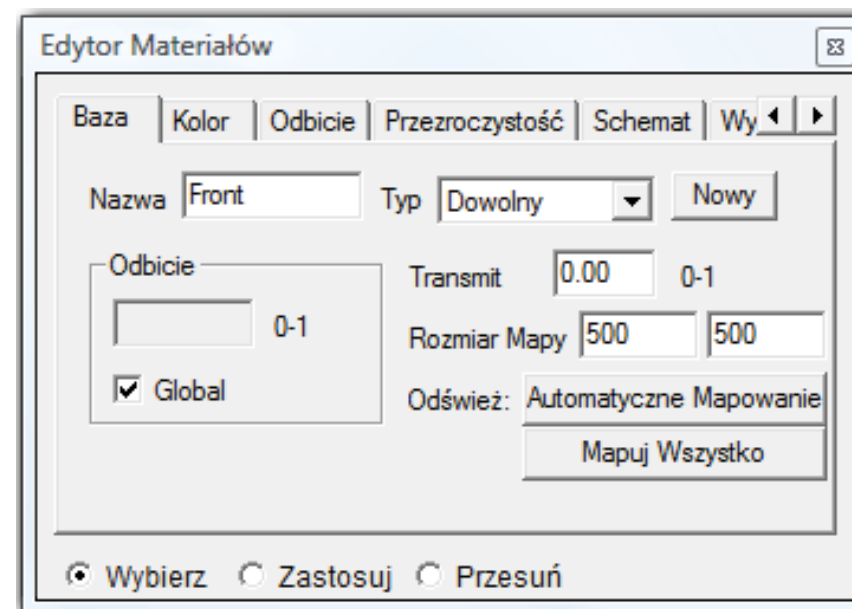
Exemple de operații:

- Oglindă

Cu opțiunea Selectată selectată, indicați suprafața de editat. Selectați fila Reflection. Setați primul glisor la maxim valori, a doua la minimum. Accesați fila Transparență. Setați glisorul la valoarea minimă. Confirmați bifând opțiunea Aplica.

- Dimensiunea texturii, cum ar fi plăcile

Cu opțiunea Selectată selectată, indicați suprafața de editat. Selectați fila Base. Introduceți dimensiunea texturii în casetele Dimensiune Hărți. Confirmați cu Harta Toate apoi Aplicați.



5.14 SCHIMBAREA STILULUI CAMEREI

Exemple de operații:

- Aranjarea texturii

O altă caracteristică utilă este caracteristica Ajustare textură din bara de instrumente de sus a opțiunii Render. Permite, printre altele a schimba compactarea bobului sau reglați dimensiunea și dispunerea texturii la suprafață. Când selectați mai multe suprafețe și verificați opțiunile

Grup, textura va fi întinsă la toate elementele selectate

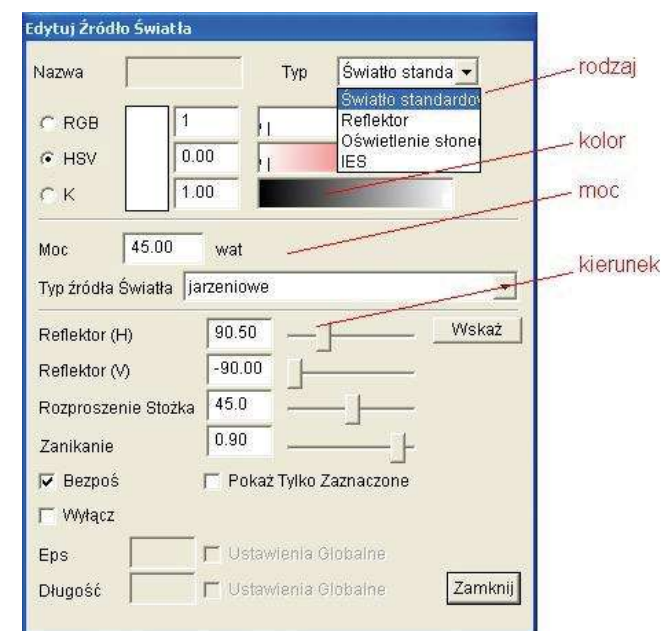


6. LUMINA

Sursa de lumină este adăugată selectând opțiunea de lumină din bara de activități superioară. Orice obiect găsit poate deveni și o sursă de lumină în camera. Opțiunea Nouă lumină este utilizată în acest scop. Apoi selectați obiectul cu butonul stâng al mouse-ului și aproba dreptul.

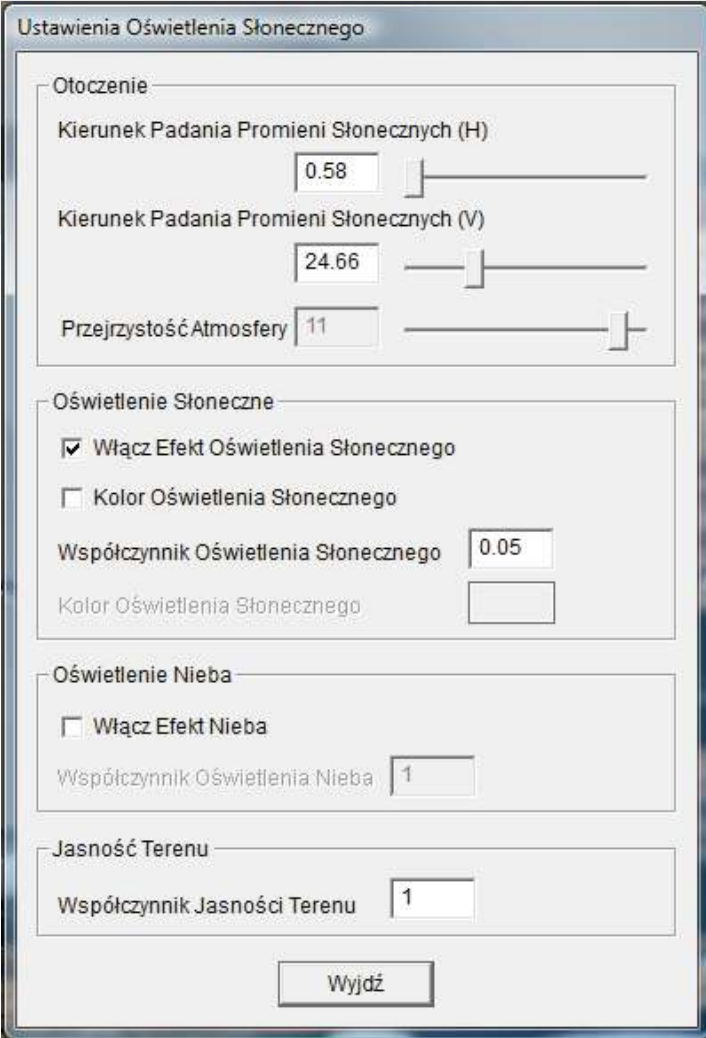
O singură suprafață poate fi, de asemenea, transformată în sursă de lumină. Pentru a face acest lucru, trebuie mai întâi să separați suprafața de obiect. Alegeți Editați, Editați obiectul, Desprindeți suprafața și selectați suprafața de pe obiect. Acum puteți defini o astfel de suprafață ca sursă de lumină, conform diagramei de mai sus.

Parametrii luminii sunt definiți utilizând funcția Proprietăți lumină din meniul Lumină. Cu o lumină selectată, în fereastra Editare surse atribuim parametrii individuali ai luminii așa cum este descris în figura de mai jos.



6.2 LUMINA

În cazul luminii de zi, pentru ca efectul luminii solare să apară, selectați Lumina din bara de instrumente de sus, Lumina zilei, apoi asigurați-vă că opțiunea de iluminare solară este activă.



Ustawienia Oświetlenia Słonecznego

Otoczenie

Kierunek Padania Promieni Słonecznych (H) 0.58

Kierunek Padania Promieni Słonecznych (V) 24.66

Przejrzystość Atmosfery 11

Oświetlenie Słoneczne

Włącz Efekt Oświetlenia Słonecznego

Kolor Oświetlenia Słonecznego

Współczynnik Oświetlenia Słonecznego 0.05

Kolor Oświetlenia Słonecznego

Oświetlenie Nieba

Włącz Efekt Nieba

Współczynnik Oświetlenia Nieba 1

Jasność Terenu

Współczynnik Jasności Terenu 1

Wyjdź

6.3 LUMINA

Un factor de iluminare solară setat la valoarea 1 produce un efect puternic, o setare mai aproape de zero, cum ar fi 0,02 pentru un blând.



7. REDAREA – REZULTATUL FINAL

Selectați Render din bara de activități de sus.
Bifați opțiunea Radiosity, aprobați Ok. Așteptați până când rata de eroare atinge nivelul aproximativ 0,2%.

Aceste informații pot fi găsite în bara de sarcini inferioară în timpul calculelor Radiosity. După această etapă, este posibil să vă deplasați în jurul camerei și modificări ale parametrilor fizici ai obiectelor, cum ar fi culorile sau reflexiile.

Până la atingerea efectului final, ca altul pas, utilizați opțiunea Raytrace. Pentru a salva imaginea, după calculul Radiosity, selectați Salvare imagine din bara de randare de sus.

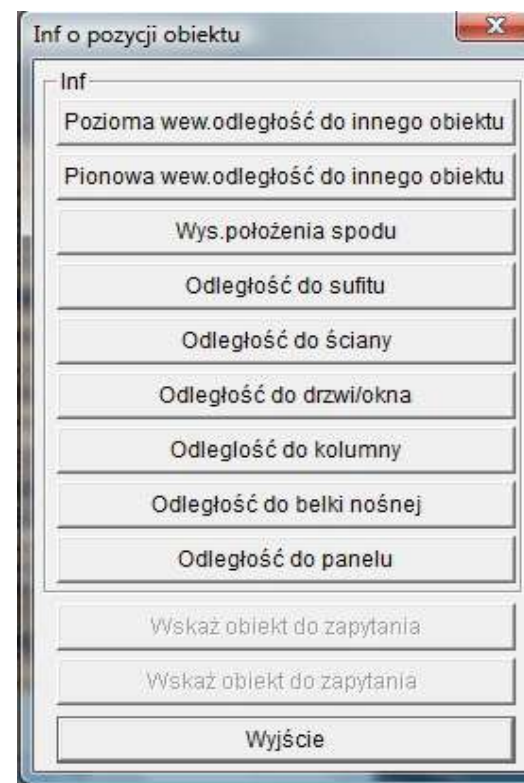


8. INFORMAȚII DESPRE PROIECT

Este posibil să verificați automat coliziunile din program. Această funcție se află în bara de instrumente de sus, sub comandă Aspect, verificați dacă există coliziuni.

Informații despre parametrii unui obiect dat pot fi găsite sub butonul din dreapta al mouse-ului. Aici puteți verifica dimensiunea obiectului și dimensiunea acestuia poziția în raport cu diverse elemente din scenă.

Distanțele dintre punctele sau suprafețele selectate pot fi verificați rapid selectând Editați, informații din bara de instrumente de sus.



9. DESENE DE EVALUARE ȘI DE LUCRU

Opțiunea de evaluare din bara de instrumente de sus conține toate instrumentele pentru evaluarea proiectului. Poate fi generat automat pentru întregul proiect sau doar o parte din acesta.

Lista elementelor furnizate în ofertă conține informații despre produs, cum ar fi dimensiunile, materialul etc.

Desene detaliate sunt obținute selectând Desene, Desene detaliate din bara de instrumente de sus. Aici adaugă proiectul include și instalații de apă, canalizare și electrice. Programul include marcaje standard.

10. DACĂ AVEȚI ÎNTREBĂRI SAU

Probleme de instalare, va rog sa ne contactati:

✉ suport@tmsys.ro

☎ 0374 861 265

TMSYS, Strada Cluj Nr 7
300576 Timisoara



KD Max