

Declarație suport KD MAX Dulapu încastrat



1.1 După deschiderea programului, selectați pictograma Cameră situată în partea stângă a ferestrei. Aici veți găsi variante gata făcute, editabile pentru forma camerei (in lista afisată – Mai multe şabloane pentru camere).



© 0374 861 221 www.kdmax.ro

🖂 info@kdmax.ro



1.2 Dacă doriți să creați singur o cameră, utilizați opțiunea Desenare (lângă pictograma cameră). În același loc există o bibliotecă de uși și ferestre. Faceți clic stânga pentru a selecta modelul, apoi repetați sa dati click acolo unde doriți să fie.



KD Max

🖂 info@kdmax.ro



1.3 În această etapă, plafonul este, de asemenea, construit. În bara de activități de sus, selectați
Cameră, apoi Plafon automat. Indicați spre orice punct din mijlocul camerei. Apare o fereastră în care puteți selecta unul dintre șabloanele gata făcute - Utilizați un tip de plafon existent.
Aici puteți defini înălțimea tavanului.





1.4 Crearea dulapurilor încorporate ar trebui să înceapă cu alegerea unui corp. Toate elementele necesare pentru a il construi sunt în bibliotecă. În plus față de modelele gata făcute, există elemente care vă permit să creați sau să modelati independent corpul (in variabile de: sertare, accesorii etc.).





🖂 info@kdmax.ro

2.1 Când selectați un element din fereastra Bibliotecă, un meniu pentru acel model apare în partea stângă a ecranului. Aici puteți schimba dimensiunea unui anumit element, precum și puteți indica la ce înălțime trebuie introdus modelul (de exemplu, corpuri suspendate sau, daca este cazul, direct pe podea).





2. DULAPU ÎNCASTRAT

2.2 Când selectați un element din fereastra Bibliotecă, un meniu pentru acel model apare în partea stângă a ecranului. Aici puteți schimba dimensiunea unui anumit element, precum și puteți indica la ce înălțime trebuie introdus modelul (de exemplu, pe un piedestal sau în cazul dulapurilor, direct pe podea).

2.3 Adăugați polite și panouri despartitoare verticale.

Selectați un panou din bara de instrumente de sus, apoi un raft sau un panou despărțitor, apoi indicați spre locul de inserare. Dacă doriți să inserați un panou în altă parte (cum ar fi un panou de perete), selectați primul element din orice listă de panouri.



Editare rafturi (panouri)

Toate opțiunile pentru panouri se află în bara de instrumente superioară a filei panoului. De aici, puteți alege să schimbați poziția și dimensiunea, să tăiați sau să rotunjiți panoul și să plasați panourile într-o matrice.



KD Max



2. DULAPU ÎNCASTRAT

2.4 După ce corpul este construit, puteți continua să introduceți uși glisante. Selectați Compilare din bara de instrumente de sus, apoi Uși glisante și Desenare.





2.5 Apare o fereastră în care puteți defini glisarea usii ușii si distantele din margine.

Projekt drzwi
Orzwi garderoby Odsuniecie frontu(L1): -30
Lewostronne-Odległość do lewego panelu/ściany(L2): Prawostronne-Odległość do prawgo panelu/ściany(L3):
O Drzwi dzielone
💿 Dowolna orientacja-Kąt do drzwi (A):
C Wybierz orientację ściany
Odległość do przedniej ściany(L1): 0
Lewostronne-Odległość do lewego końca ściany(L2): Prawostronne-Odległość do prawego końca ściany(L3):
Ok Anuluj

KD Max

🖂 info@kdmax.ro 🛛 🛞



2.6 După confirmare, în fereastra următoare puteți define, printre alții, număr de cercevele, tipul de finisaj al ușii și șablonul frontal în sine. Pentru a face acest lucru, faceți clic dreapta frontal în sine. Pentru a face acest lucru, faceți clic dreapta pe ușa verde evidențiată și selectați opțiunea Șablon ușă. Pentru a face șablonul selectat să apară pe toate aripile, faceți clic dreapta din nou pe ușă și selectați același șablon pentru toate opțiunile.





KD Max

2. DULAPU ÎNCASTRAT

🛃 UnTitle - KD Max	
CrystaliGrade C\Handlestyle11\\\D	Plik Wildok Ulklad Wobuduj Edycja Drzw. Blat Listwy Panel Światło Render Wycena Rysunki Opcje Pomoc
Znajdž typ Wyblerz typ z folderu Korpus04:	🗖 🗑 🗟 🤟 😹 🏂 🦃 🖓 🖓 🍇
W 2100 G 406 Otwić Inne bib Szukaj. Szukaj. SXGAW Hr modelu 1216x488x2100 YSL-YG-16-4	Prowadnice 1.Podstawowy Styl frontów: KK112) Typ prowadnicy: 2 svzydła Wys.całości: 1950 Szet.całości: 1824 Wys.ołożenia: K124 Rama boczna: K12 Silver white Silver white Silver white Silver white Silver white Wys. drzwi: 1920
	Sitzydet: Image: Site of the second seco
S 660 G 486 W 2100 D1 0 D2 0 D3 0 D4 0 D 50 D D4bH	Uvczejedni zmiane szerokość drzawi w szerokość drzawi szerokość drzawi w szerokość drzawi w szerokość drzawi w
Tryb Na podłodze	Ok Anuluj

⊠ info@kdmax.ro



2.7 Pentru a crea propriul șablon de ușă, selectați opțiunea Nou (șablon) și dați numele său. În partea dreaptă va exista o fereastră cu o ușă care poate fi definită în acest moment. Pentru a face acest lucru, intrăm în fila Creare șablon și sub butonul din dreapta al mouse-ului selectăm opțiunile pentru împărțirea ușii și setarea materialelor .







Dziel poziomo	a second of	1		
	🥅 Równy podział	Nr 2	Г	Ciągłość tekstury
	Vyclęcia: Linia górna	▼ D0 0052	aru: Dolny lewy róg	▼ Odległość wynosi(L1):
12	W proporcji: L1=	Wysokość obszar. 👻	* 1 / 3	
	C Niestandardowy: L1=	:		
		Wysokość obszaru(A)	Wys.całkowita(B)	Wysokość wycięcia
	Prawa strona Wycięcia: Linia górna	- Do obsz	aru: Górny prawy róg	 Odległość wynosi(L2):
1	W proporcji: L2=	Wysokość obszart 💌	* 1 / 3	
	C Niestandardowy: L2=			
		Wysokość obszaru(A)	Wys.całkowita(B)	Wysokość wycięcia
				DK Anuluj

sta styli	1	The second second	< D01_MR >	Utwórz szablon Powiększ obraz
			ţ.	Stone texture
001	D01_CL	D01_MR		
				Stone lexture
D01_OP	D02_CL	D02_MR	- Kopiuj	
'ar Wartość O	pis			
			Dodaj	
			Edycia	Clear division Wróć Popraw
			Jean	

KDMax

🖂 info@kdmax.ro 🛛 🛞 0374 861 221



3.1 Funcția de editare a materialelor, situată în al treilea rând al barei de instrumente de sus, vă permite să efectuați modificări rapide de culoare pe orice suprafață, să le grupați, să aplicați texturi (de exemplu. direct din fișierul JPG), oferindu-le caracteristici de redare grafica caracteristice materialelor (cum ar fi sticla,metalul, apa). Este posibil să utilizați parametri gata făcuți sau să vă dați singuri parametrii.



KDMax



Edytor Materiałów	Edytor Materiałów
Baza Kolor Odbicie Przezroczystość Schemat Wy	Baza Kolor Odbicie Przezroczystość Schemat Wy
Nazwa Cokół Typ Dowolny Nowy Nowy	Odbicie 0.07 -
Odbicie Tra Ściana 0-1 Drewno Rd Plastik 500	Tekstura (Brak)
Global Odśwież: Automatyczne Mapowanie Mapuj Wszystko	Połysk 0 0 -> 1000
	Rozmiar Połysku 30 0.001 -> 1000
• Wybierz O Zastosuj O Przesuń	• Wybierz O Zastosuj O Przesuń

🖂 info@kdmax.ro 😵 0374 861 221 www.kdmax.ro

KD Max



3. DULAPU ÎNCASTRAT

3.2 O caracteristică utilă este Ajustarea texturii (în bara de instrumente de sus de sub c omanda randare). Permite, printre altele, sa modificați densitatea fibrei de pe fronturi sau să ajustați dimensiunea și aranjarea texturii la suprafață.



🖂 info@kdmax.ro



3.3 Continuitatea inelelor pe mai multe fronturi
sau continuitatea unei imagini se obține cu funcția
Group în fereastra Match Mapping.
După selectarea funcției, specificați suprafețele
pe care doriți să întindeți textura.





4.1 Randarea începe cu definirea luminii din cameră. Există diferite moduri de iluminare. Toate variantele posibile se află în bara de activități de sus, în opțiun ea Lumină. Pentru a plasa puncte de lumină oriunde (de exemplu, iluminarea interiorului unui dulap vitrat), ar trebui utilizată opțiunea de lumină liberă. Orice suprafață din cameră poate deveni, de asemenea, o sursă de lumină. În a cest scop, se utilizează noua opțiune de lumină. Parametrii sursei de lumina sunt definiti după determinarea punctelor și suprafețelor sale (funcția luminilor).

www.kdmax.ro



KDMax

🖂 info@kdmax.ro 🛛 🛞 0374 861 221



4.2 În primul rând, selectați suprafața sau punctele de lumină pentru editat (de exemplu, indicați suprafața ferestrei). Următorul pas este să alegeți tipul de lumină (zi, punct etc.) din lista verticală (Tip).
Glisoarele ajustează setarea și intervalul luminii.

www.kdmax.ro

lk Widok Ukled Wouduj Ediyoja Drzmi Blat Listwy Panel	Światło Render Wycena Rysunki Opcje Pomoc
	Edytuj Źrodło Światła Nazwa New Light Typ Oświatłanie sk. C RCB 1 1 C HSV 100 1 Moc 8000.00 k 1 Typ źródła Światła rozproszone - Reflektor (H) 400 Wyskaz
	Reflektor (V) 44.00 Rozproszenie Stożka 45.0 Zanikanie 0.10 - Widoczne Pokaz Tylko Zaznaczone Wyłącz Eps IV Ustawienia Globalne Długość IV Ustawienia Globalne Zamknij

KD Max



4.3 Dacă doriți să simulați lumina zilei, ar trebui să reveniți la lista verticală de lumină după ajustarea setărilor descrise mai sus. Selectați opțiunea de lumină naturală, apoi asigurați-vă că opțiunea de iluminare solară este activă.

Ustawienia Oświetlenia Słonecznego			
Otoczenie			
Kierunek Padania Promieni Słonecznych (H)			
184.00			
Kierunek Padania Promieni Słonecznych (V)			
44.00			
Przejrzystość Atmosfery 11			
Oświetlenie Słoneczne			
🔽 Włącz Efekt Oświetlenia Słonecznego			
🔽 Kolor Oświetlenia Słonecznego			
Współczynnik Oświetlenia Słonecznego			
Kolor Oświetlenia Słonecznego			
Oświetlenie Nieba			
🔽 Włącz Efekt Nieba			
Współczynnik Oświetlenia Nieba 1			
Jasność Terenu			
Współczynnik Jasności Terenu 1			
Wyjdź			



🖾 info@kdmax.ro



⁽¹⁾ 0374 861 221
 ⁽²⁾

🖂 info@kdmax.ro

4.4 După definirea iluminării, reveniți la bara de activități de sus și selectați randare. Selectați radiosity și așteptați până când obțineți o rată de eroare de aproximativ 3%. În acest stadiu, este posibil să vă deplasați în jurul camerei și să schimbați parametrii fizici ai obiectelor,cum ar fi culorile sau reflexia. Pentru a obține efectul final, utilizați opțiunea raytrace. O comandă rapidă la funcțiile descrise mai sus poate fi găsită și în bara de instrumente de jos. Prima icoană este radiositatea, următoarea este raytrace totală și parțială.





4.5 Pentru un efect mai precis, de exemplu umbre netede la setările raytrace, nu selectăm opțiunea Mod rapid.

Opcje			
Parametry-			
Wygładzanie Pikseli 3x3 Jakość Wygładzania 3 Maks. Głebokość Ravtracingu 5	•		
 Szybki Tryb (Bez Efektów Rozmycia) Przewidywanie Cieni 			
OK Anuluj			



KDMax

🖂 info@kdmax.ro

🕲 0374 861 221

