INSTRUKCJA OBSŁUGI PROGRAMU KD Max

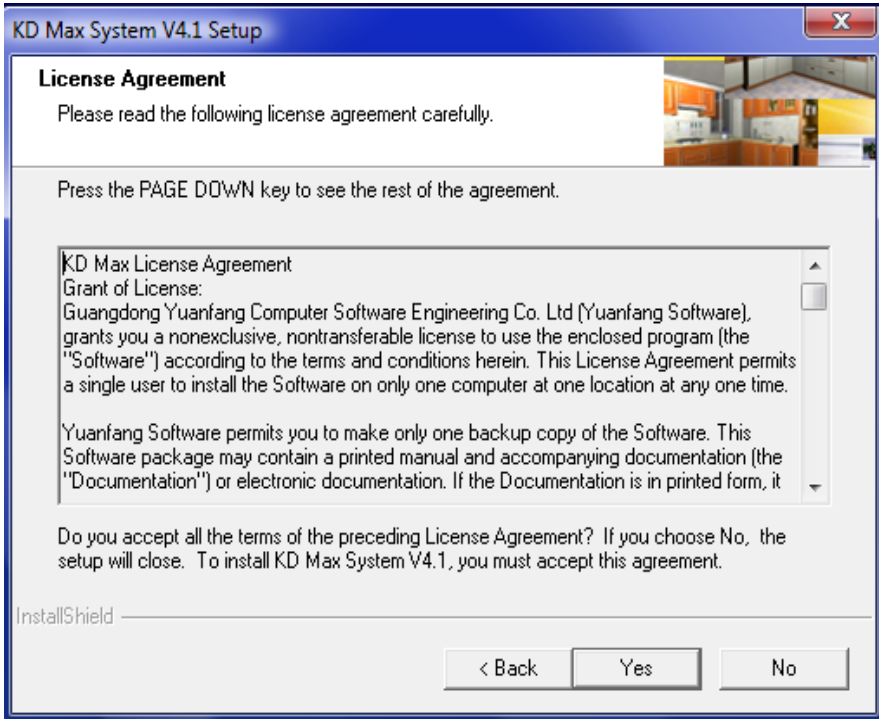
Funkcjonalność w zakresie budowy kuchni

MT PARTNER S.C.

KD Max™

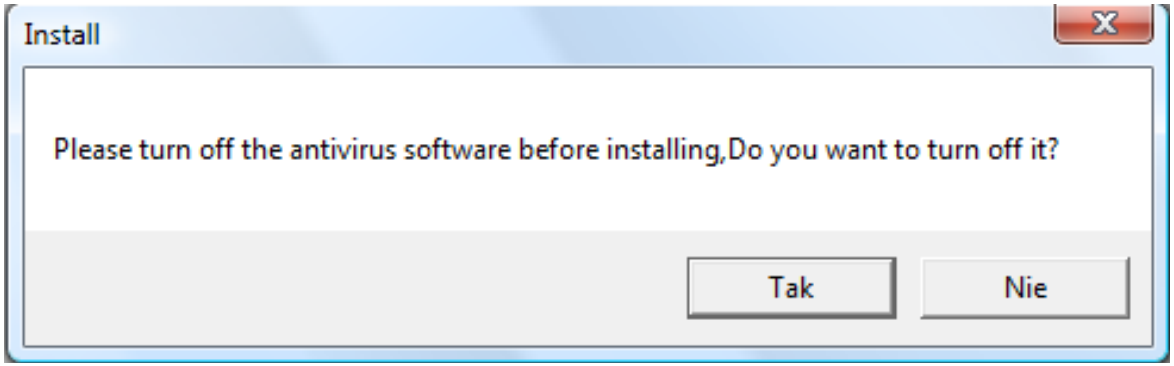
1. Instalacja

Włóż dysk systemowy do napędu DVD, wybierz „Mój komputer”, otwórz dysk DVD wybierz katalog KD Max, a następnie PLIKI INSTALACYJNE. W katalogu podwójnie kliknij przyciskiem myszy Setup.exe. Na ekranie komputera pojawia się okno dialogowe jak na rysunku poniżej. Wybierz okno step 1 i postępuj zgodnie z poleceniami programu. Zaakceptuj warunki korzystania z programu i przejdź do następnego okna dialogowego wybierając opcję dalej.



1. Instalacja

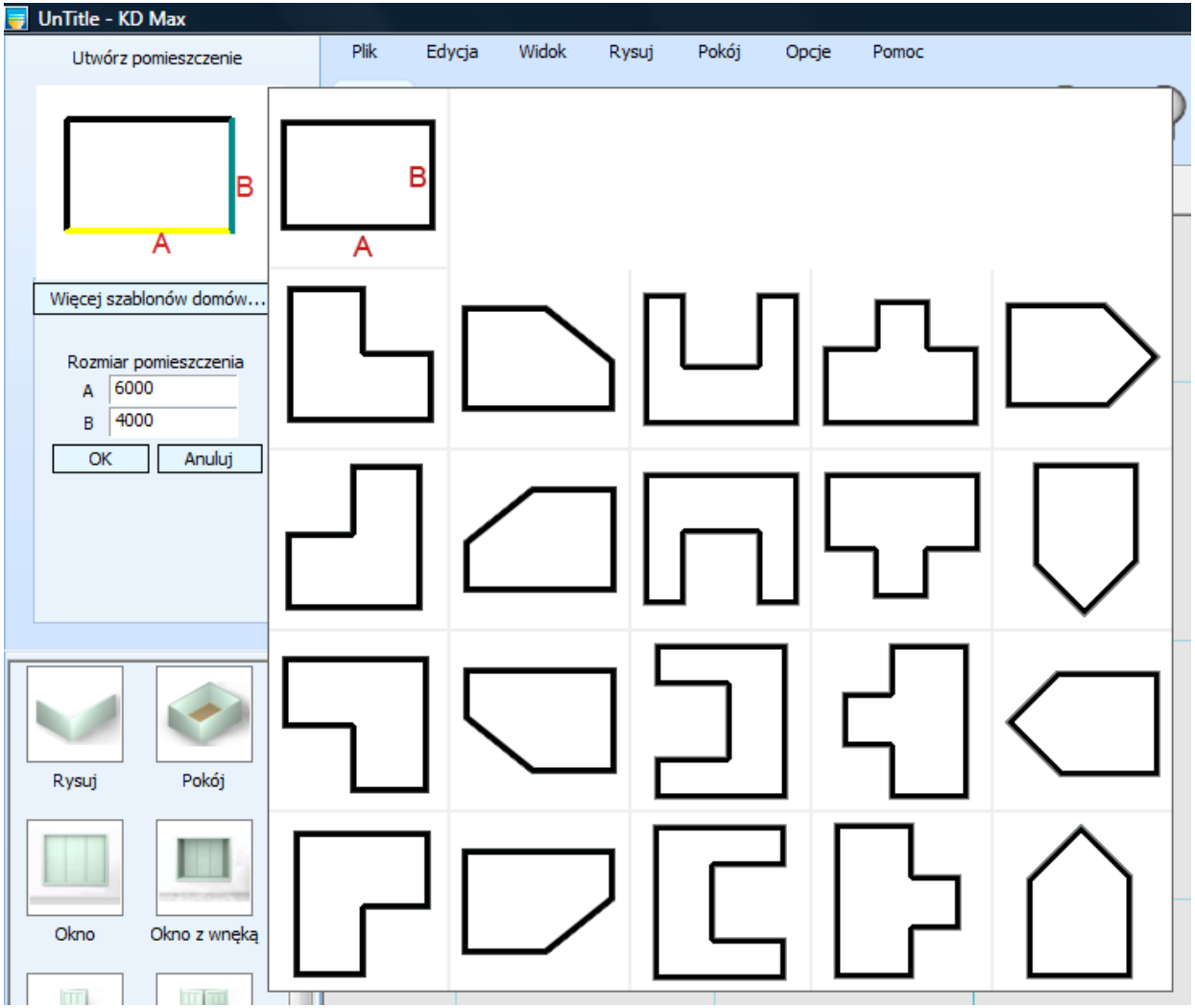
Po zakończonym procesie instalacji step 1, wybierz step 2, a następnie step 3 postępując zgodnie z poleceniami. W trakcie procesu instalacji program zażąda wyłączenia programu antywirusowego. Upewnij się, że jest on wyłączony i potwierdź.



W przypadku gdy na dostarczonej płycie występuje katalog o nazwie UPDATES należy zainstalować wszystkie znajdujące się tam aktualizację. Po zakończonej instalacji można przystąpić do pracy w programie.

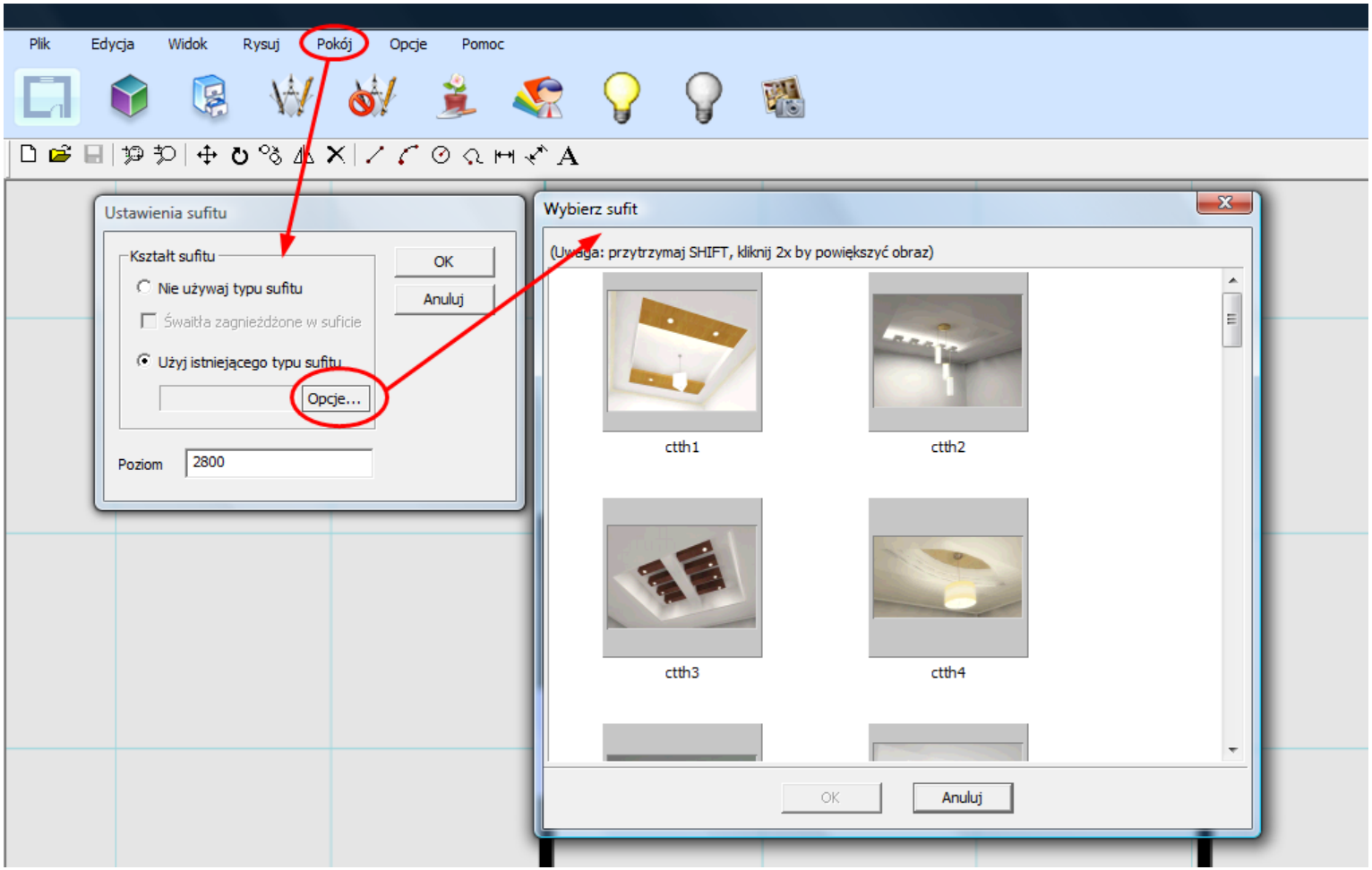
2. Budowa pomieszczenia

Po otwarciu programu wybierz ikonę ***Pokój***, znajdującą się w lewym pasku. Pojawiają się tutaj gotowe propozycje kształtu pomieszczenia (rozwijalna lista ***Więcej szablonów domów***).



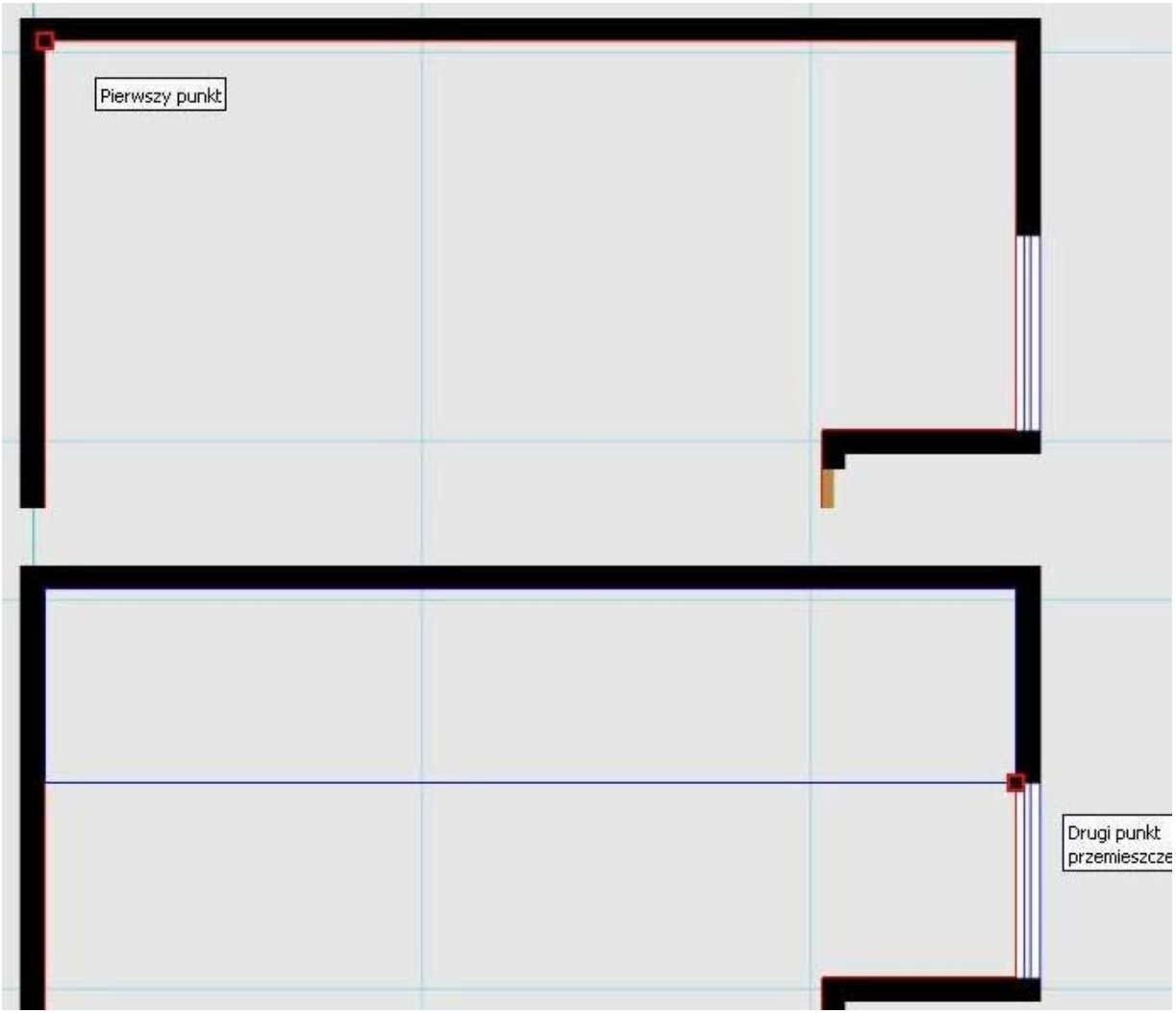
2. Budowa pomieszczenia

Chcąc samodzielnie stworzyć pomieszczenie skorzystaj z opcji ***Rysuj*** (obok ikony ***Pokój***). W tym samym miejscu znajduje się biblioteka drzwi i okien. Kliknij lewym przyciskiem myszy aby wybrać dany model i wstaw go do sceny. Na tym etapie buduje się także sufit. W górnym pasku zadań wybierz ***Pokój***, a tutaj ***Auto-sufit***. Wskaż dowolny punkt w środku pomieszczenia. Pojawia się okno w którym definiuje się wysokość zawieszenia sufitu. Można też skorzystać z gotowego szablonu sufitu.



2. Budowa pomieszczenia

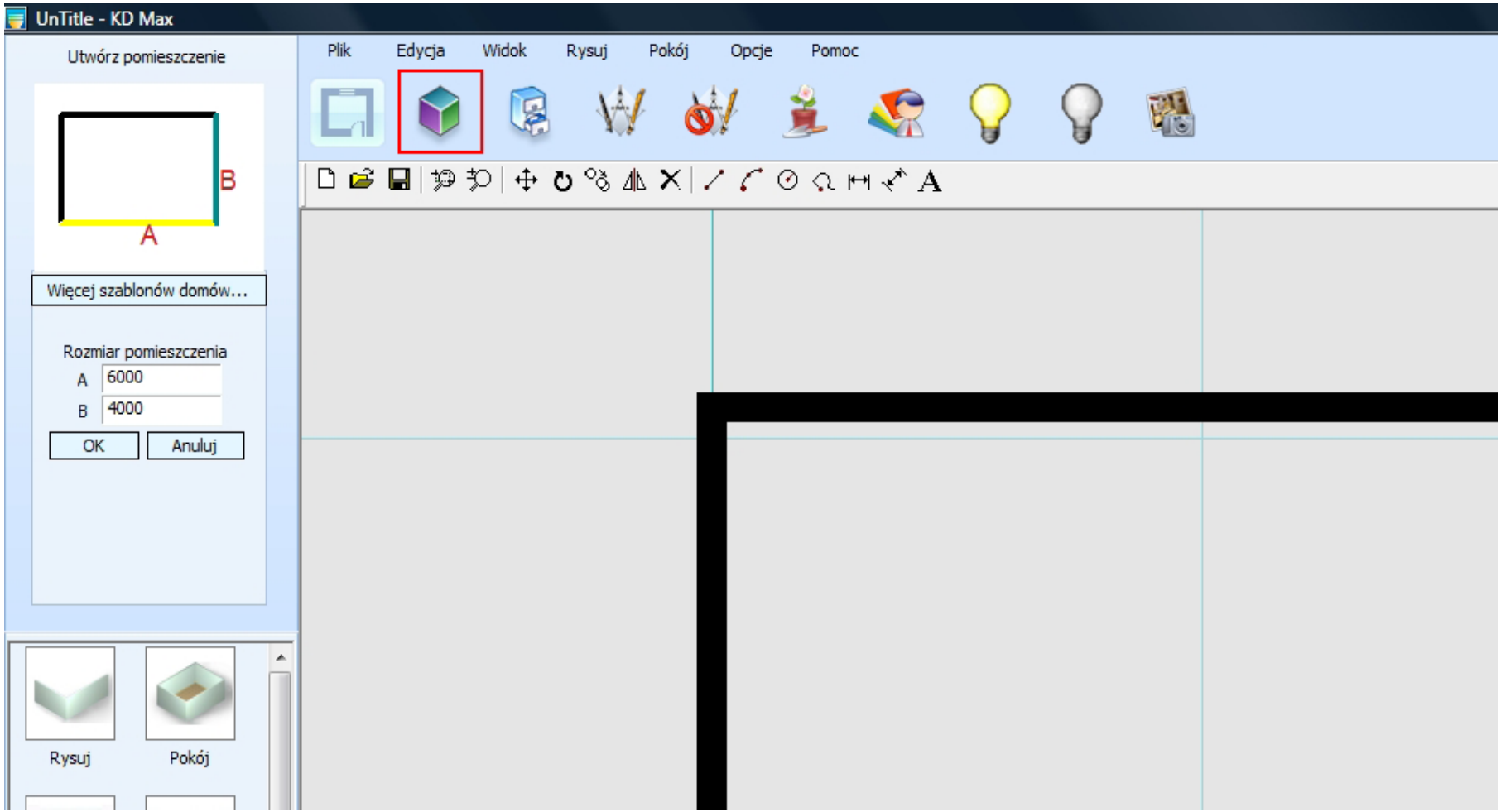
W przypadku kiedy nie chcesz skorzystać z szablonu, wybierz opcję – ***Nie używaj typu sufitu***. Chcąc zbudować sufit podwieszany, wybierz z górnego paska narzędzi opcję ***Pokój***, a tutaj ***Blok sufitu***. Zaznacz przeciwległe narożniki bloku, po czym podaj wysokość zawieszenia.



2. Budowa pomieszczenia

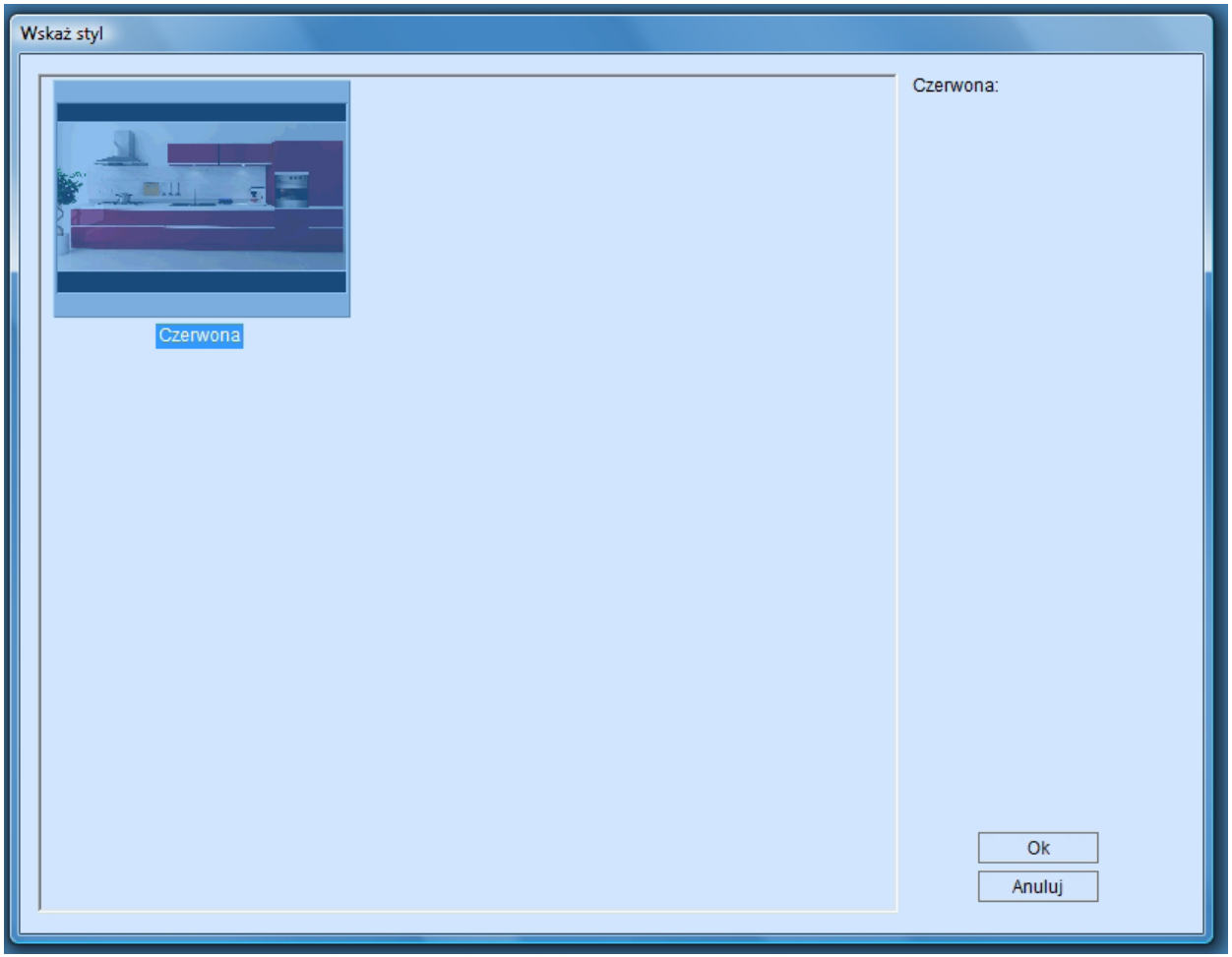
Pod opcją ***Pokój***, w górnym pasku narzędzi znajduje się opcja dodawania oświetlenia punktowego w pomieszczeniu (***Punkty świetlne, Światła w linii***).

Pomieszczenie jest już zdefiniowane. Przechodzimy do warstwy 3D



3. Warstwa 3D

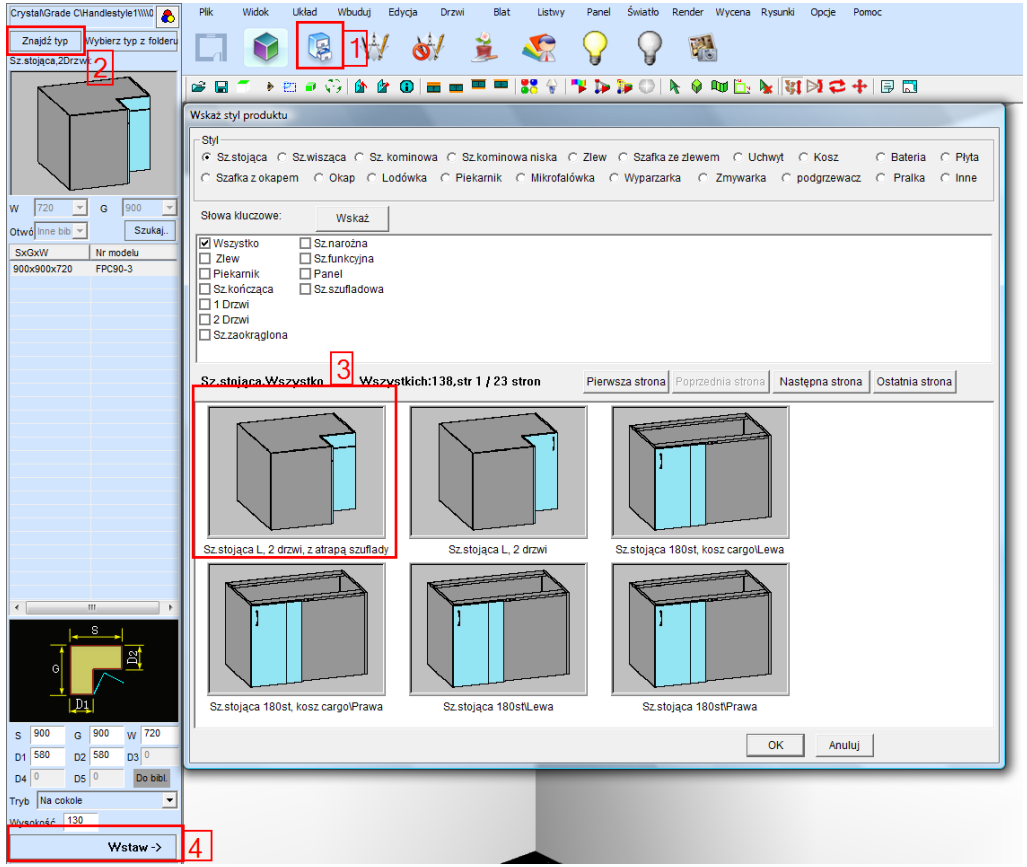
W tym momencie można zdefiniować parametry pomieszczenia takie jak kolor korpusu, drzwi, uchwyty, styl wykończenia blatu, itp. Zaznaczając zdjęcie o nazwie ***Czerwona*** i zatwierdzając opcją ***Ok***, otwieramy gotowy szablon. Program domyślnie ma przygotowany jeden szablon. Inne tworzy się samodzielnie według własnych potrzeb po przejściu do trybu 3D. W trakcie pracy w dowolnym momencie można zmienić wcześniej wybrane parametry. Wybierając ***Anuluj*** nie korzystamy z szablonu, a parametry wybiera się na bieżąco.



4. Dodawanie mebli

Szafki

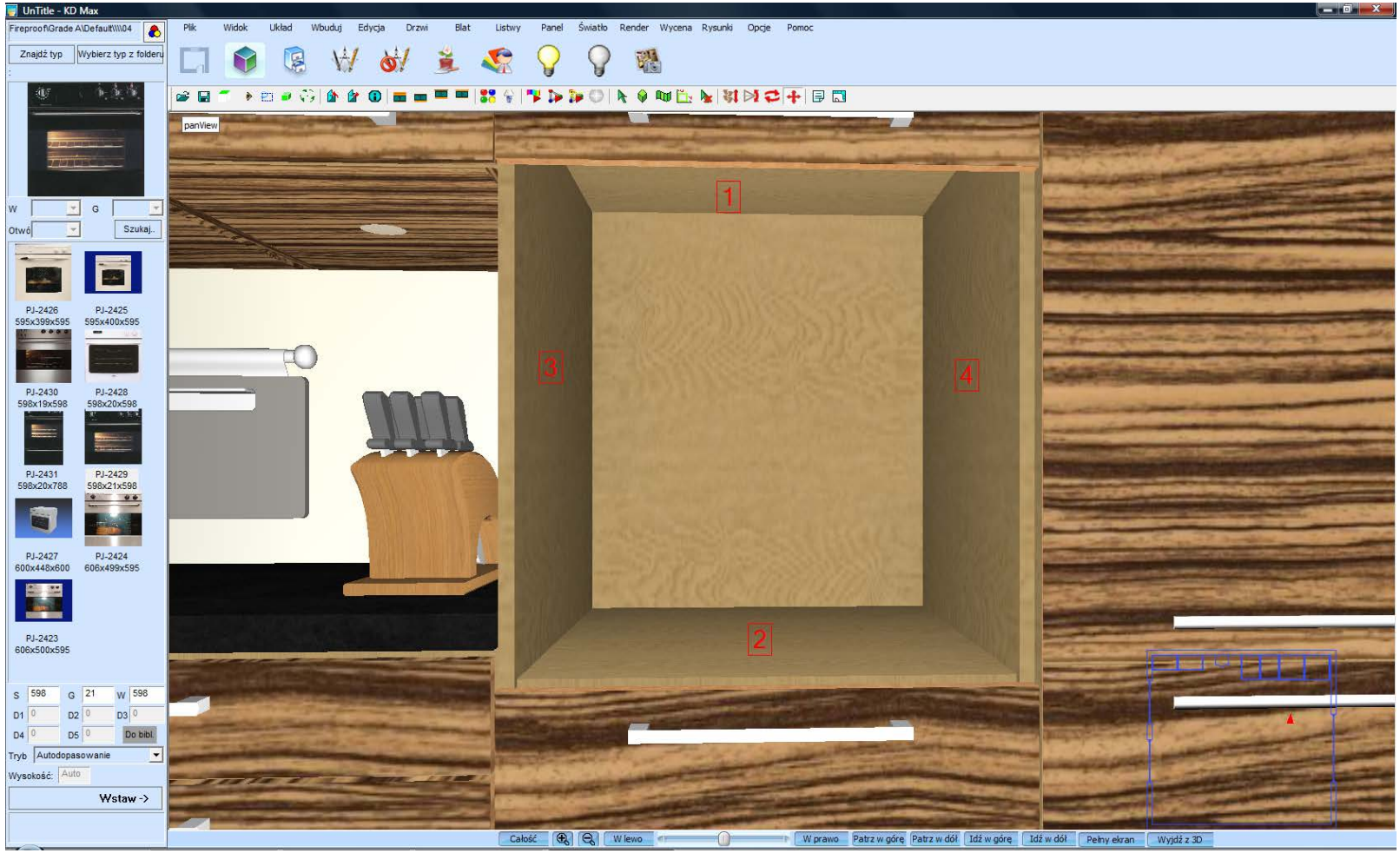
Przejdź do biblioteki mebli i sprzętu agd. Rysunek poniżej pokazuje kroki postępowania. Krok 2 pozwala wybrać rodzaj mebli, tzn. szafki stojące, wiszące, itd. W oknie po lewej stronie znajduje się lista rozmiarów wybranego modelu. Jeżeli na liście nie widnieje poszukiwany rozmiar, poniżej istnieje możliwość samodzielnego ich nadania. Po całkowitym zdefiniowaniu szafki przejdź do kroku 4 - ***Wstaw***, co pozwoli wstawić szafkę do pomieszczenia. Kliknij w wybrane miejsce w pomieszczeniu (w prawidłowym umiejscowieniu pomagają niebieskie linie).



4. Dodawanie mebli

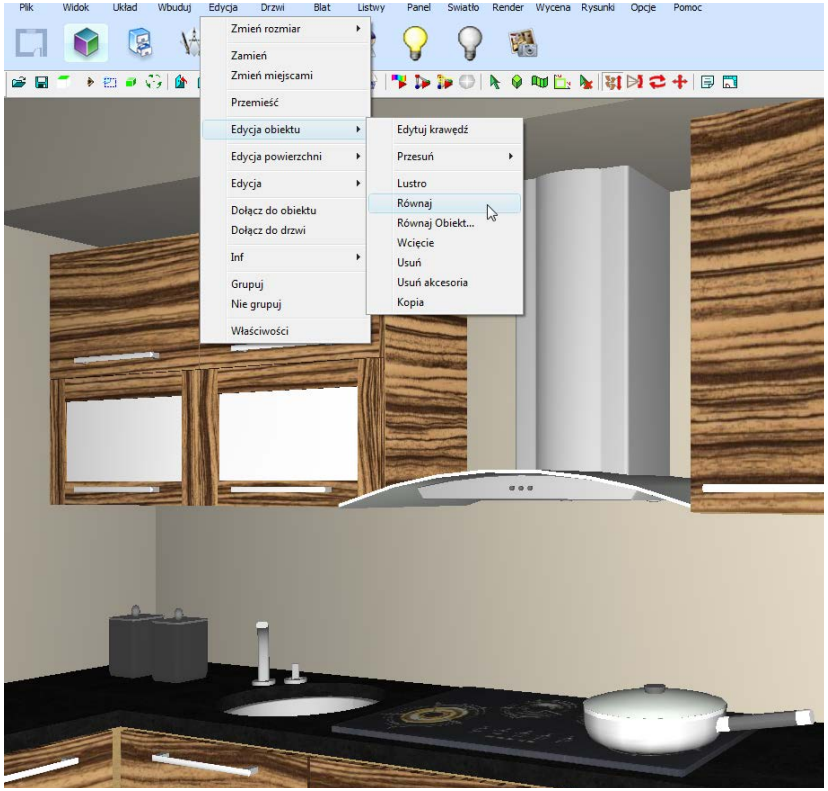
Sprzęt AGD

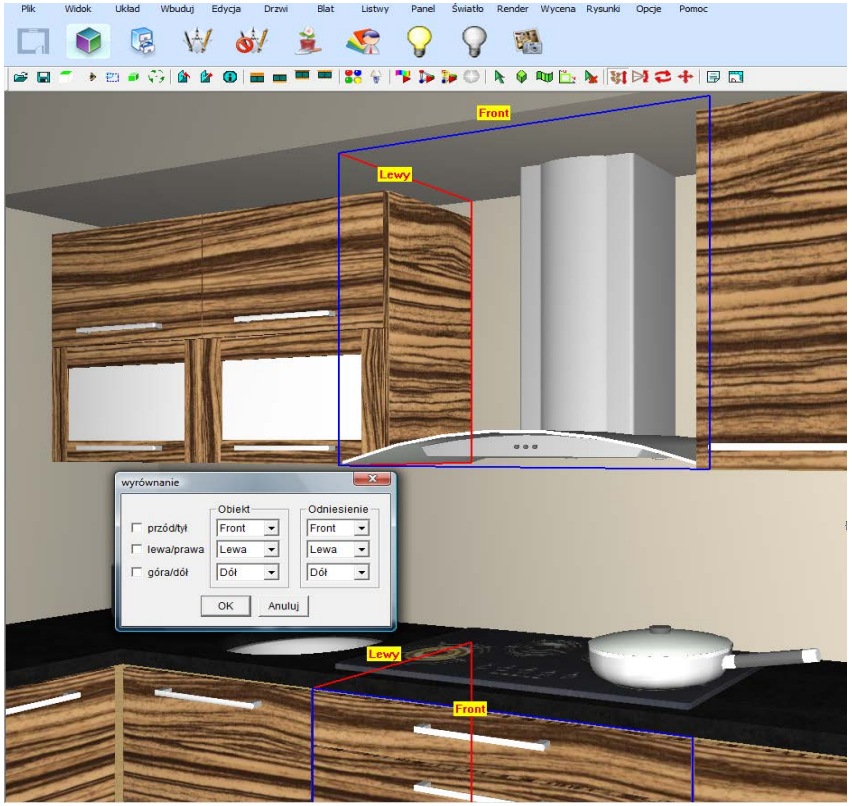
W bibliotece w której znajdują się szafki, znajduje się także sprzęt agd. Po wybraniu żądanego elementu, postępuj zgodnie z podpowiedziami programu. W celu umieszczenia np. piekarnika, wskaż lewym przyciskiem myszy górny, dolny, lewy oraz prawy panel szafki.



Sprzęt AGD

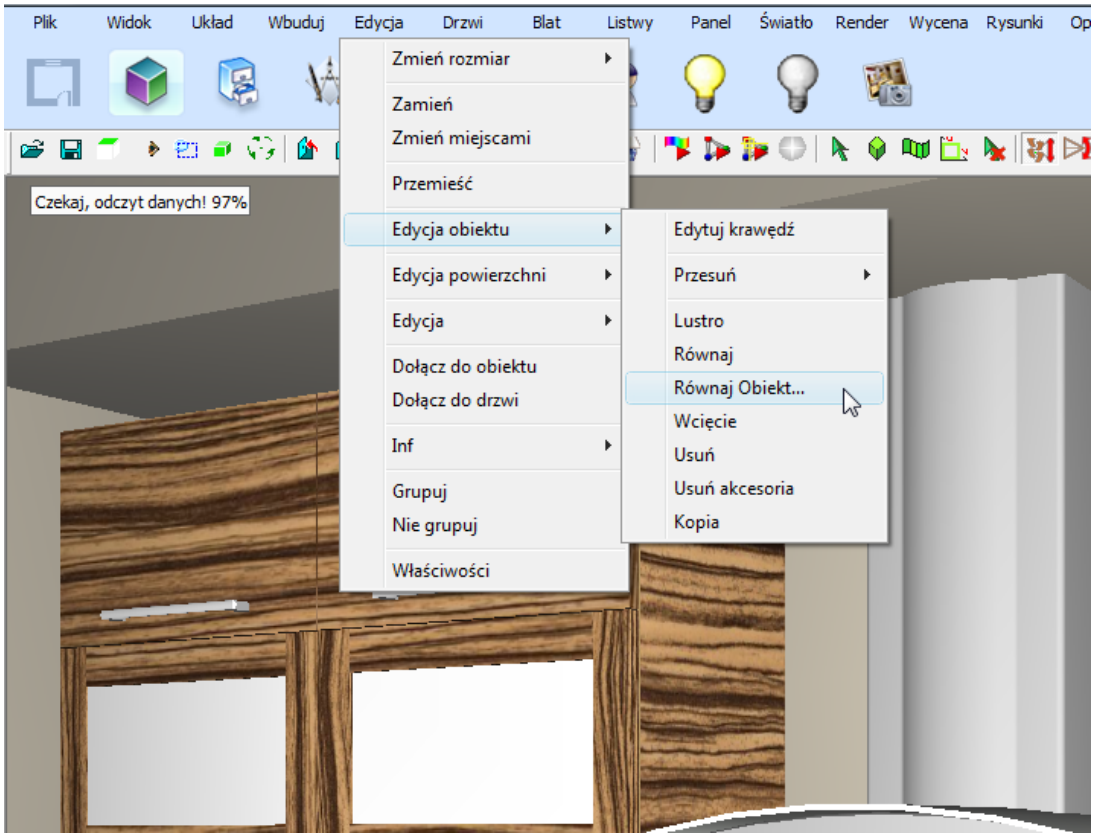
W przypadku płyty grzewczej, zlewu, wskaż jedynie front szafki na której (lub w której) ma zostać umieszczony obiekt. W celu wyrównania danego obiektu, np. okapu względem szafki z płytą grzewczą, należy skorzystać z funkcji ***Równaj obiekt***, znajdującej się w opcji ***Edycja***, ***Edycja obiektu***, w górnym pasku zadań. Ta sama funkcja znajduje się pod prawym klawiszem myszy. Po wybraniu opcji ***Równaj***, lewym przyciskiem myszy wskaż obiekt który chcesz wyrównać (okap), zatwierdź prawym przyciskiem. Następnie wybierz obiekt do którego wyrównujesz (szafka z płytą grzewczą). Pojawia się okno z pytaniem w jaki sposób wyrównać. Zaznacz opcję ***lewa/prawa***, a z rozwijalnych list wybierz ***Środek***.





Sprzęt AGD

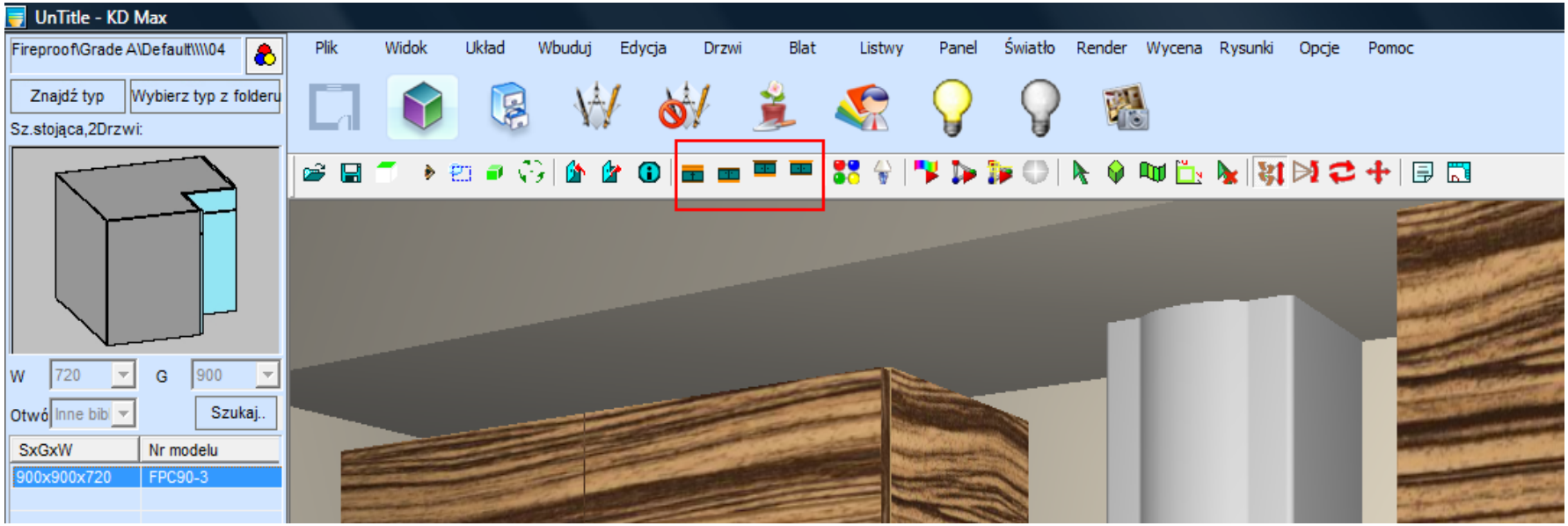
Drugą opcją wyrównywania obiektów jest funkcja ***Równaj Obiekt*** w ***Edycja***, ***Edycja obiektu***. W oknie ***Równaj*** wybierz ***Wskaż obiekt***, a następnie zaznacz w scenie obiekt do wyrównania (w tym przypadku okap). Następnie wybierz ***Względem*** i wskaż np. szafkę według której ma zostać wyrównany obiekt. Teraz zaznacz oś względem której wyrównujesz obiekty (oś X – ma kolor zielony, oś Y – kolor niebieski, oś Z – kolor czerwony). Po wybraniu odpowiedniej osi wskaż jedną z opcji wyrównania: Min, Środek, Max. Zatwierdź operację wybierając ***Ok***. W razie potrzeby powtórz operację na kolejnych osiach.



4. Dodawanie mebli

Blat, cokół, formatki, dekoracje

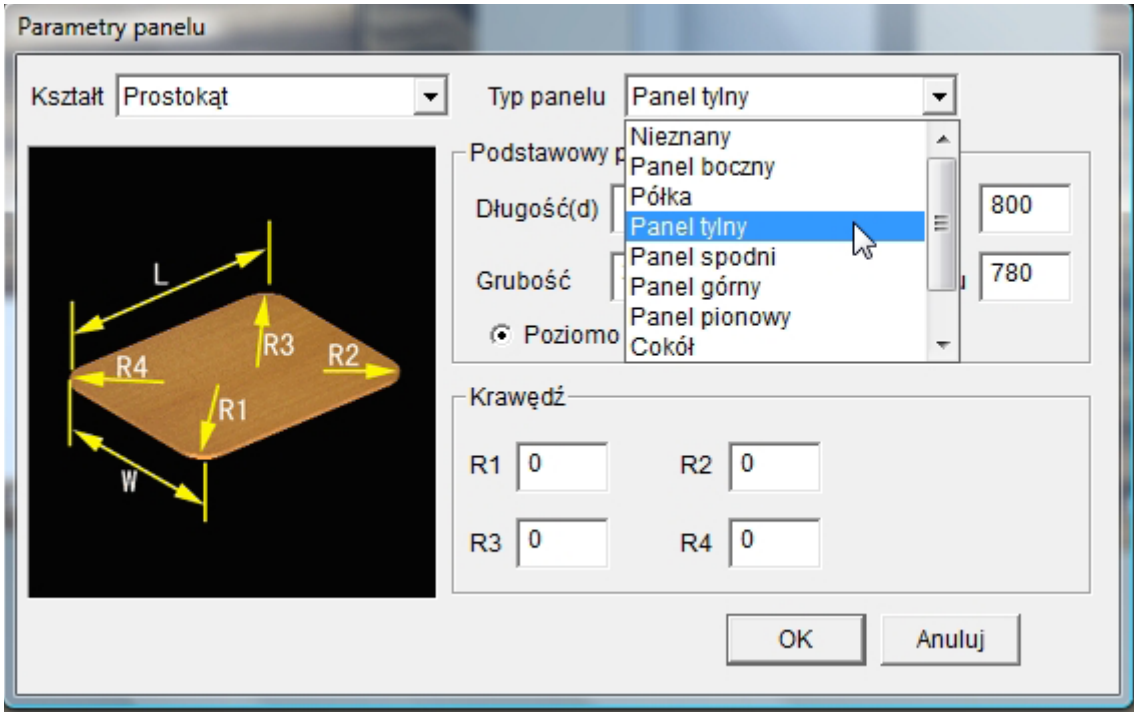
Mając przygotowaną zabudowę, wybierając ikony wskazane na rysunku, automatycznie zostaje umieszczamy w projekcie blat, cokół oraz listwy podszafkowe i wieńczące.



Blat, cokół, formatki, dekoracje

W celu umieszczenia w projekcie formatek, półek, czy paneli dekoracyjnych, należy skorzystać z opcji ***Panel***. Przykładowe operacje:

- Panel za blatem (formatka, szyba, lub płytki)
  Wybierz z górnego paska narzędzi ***Panel***, ***Dowolny panel***, ***Panel tylny***. Podaj rozmiar, wybierz położenie w pionie, a następnie wskaż punkt wstawienia w scenie.



Blat, cokół, formatki, dekoracje

- Półka w szafce lub panel dzielący

Otwórz szafkę w której chcesz zmienić ustawienie półek. W tym celu wskaż szafkę, prawym klawiszem myszy i wybierz opcję ***Otwórz drzwi***. Z górnego paska narzędzi wybierz ***Panel***, ***Półka*** lub ***Panel dzielący***, w zależności od tego czy formatka ma być w pionie, czy w poziomie. Podążaj za poleceniami programu, który zapyta o panele ograniczające, grubość półki, odsunięcie od frontu oraz wysokość położenia.

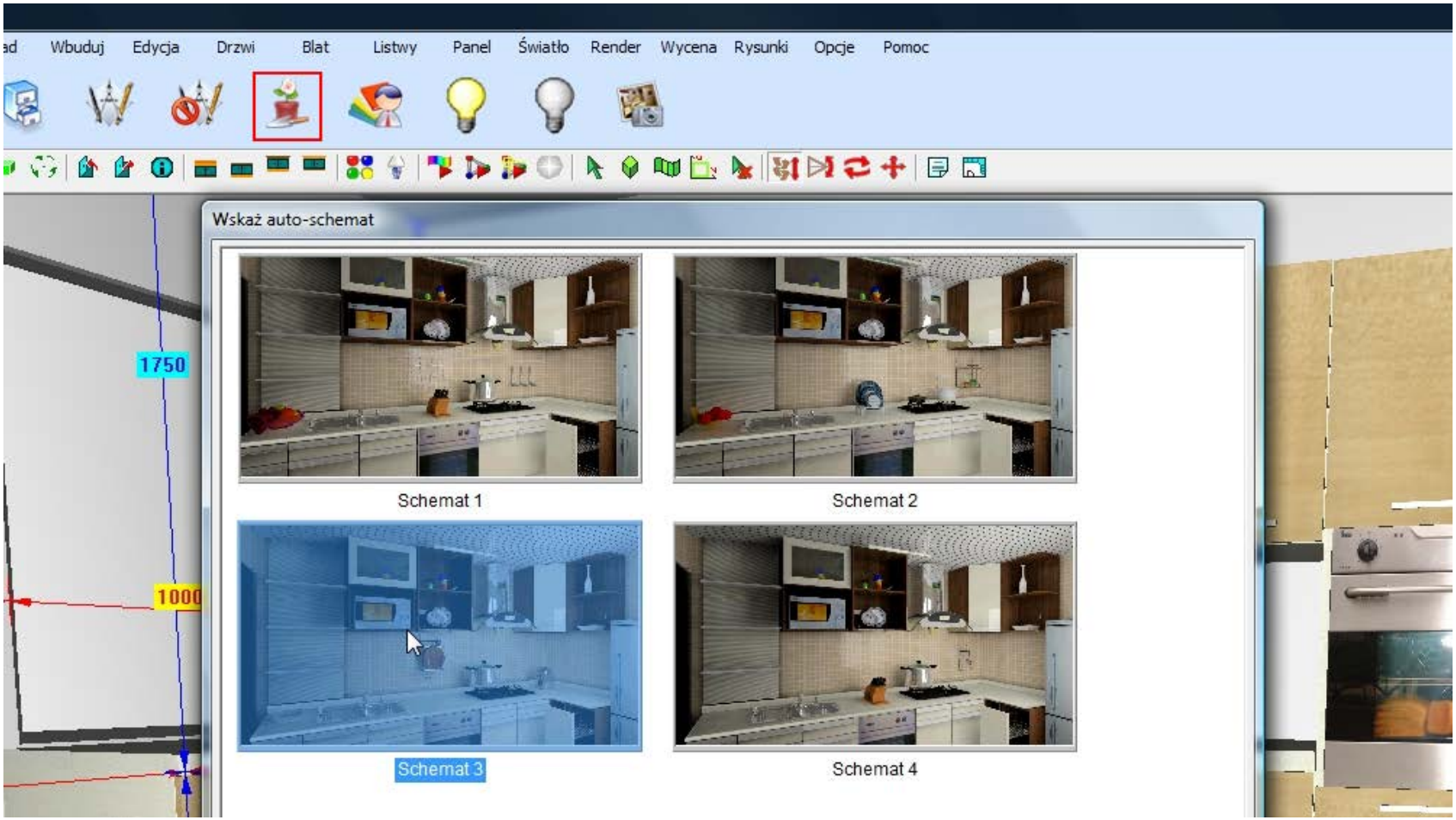
- Autorozmieszczenie półek

Mając przygotowaną półkę możesz powielić ją w danej szafce i automatycznie dopasować jej położenie. Użyj w tym celu funkcji ***Panel***, a tutaj ***Szyk***, ***Ta sama odległość w szyku***, ***Umieść pośrodku***.

4. Dodawanie mebli

Blat, cokół, formatki, dekoracje

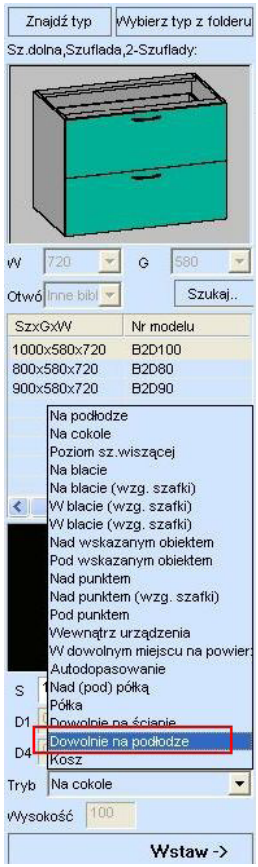
Program posiada opcję autodekoracji pomieszczenia. Jeśli chcesz dodawać dekoracje indywidualnie, te same elementy znajdują się także w bibliotece.

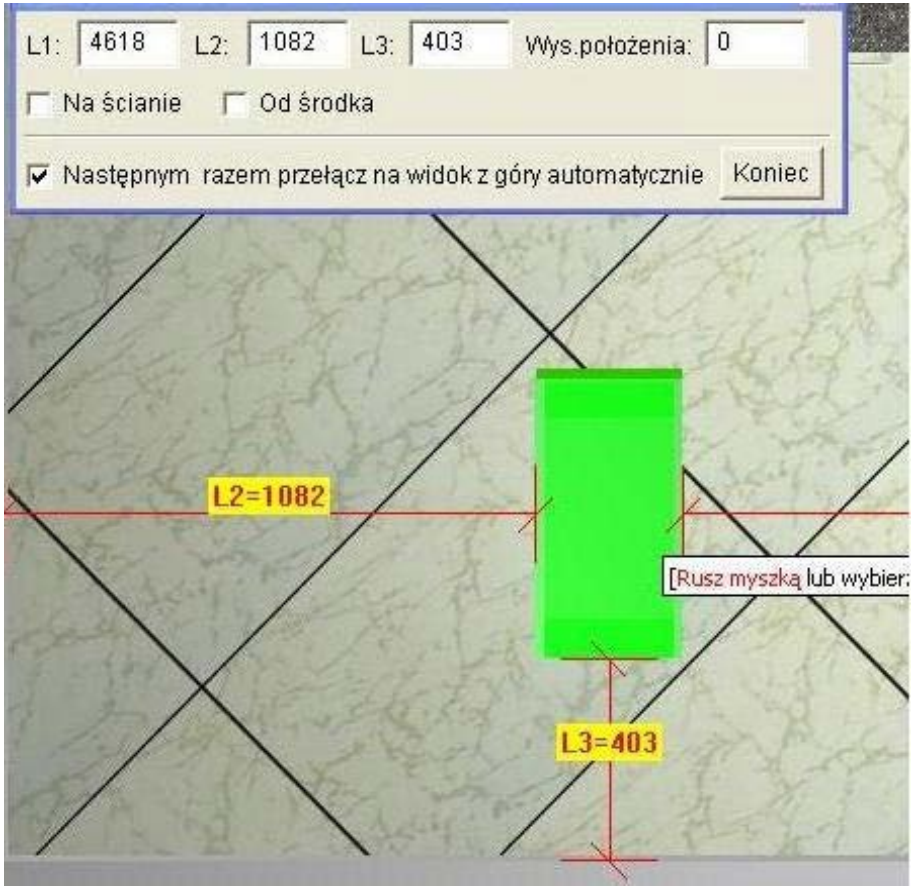


4. Dodawanie mebli

Wyspa

W celu zbudowania wyspy pokazanej na kolejnej stronie, należy wybrać szafkę z biblioteki, a następnie użyć funkcji ***Dowolnie na podłodze*** z rozwijalnej listy ***Tryb***, definiującej położenie obiektu. Domyślnie wybrana jest opcja ***Na cokole***. Po wybraniu ściany będącej powierzchnią odniesienia należy wprowadzić pozycję szafki ***L1, L2, L3***. Kolejne szafki należy dostawić wybierając położenie z rozwijanej listy ***Tryb, Na cokole***.



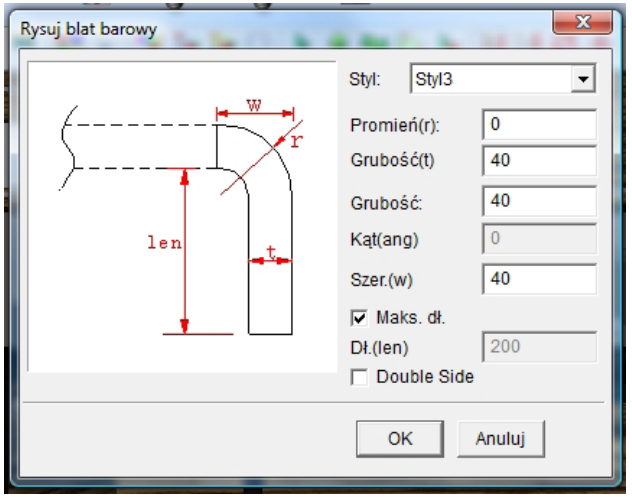


4. Dodawanie mebli

Wyspa

Wydłużanie blatu

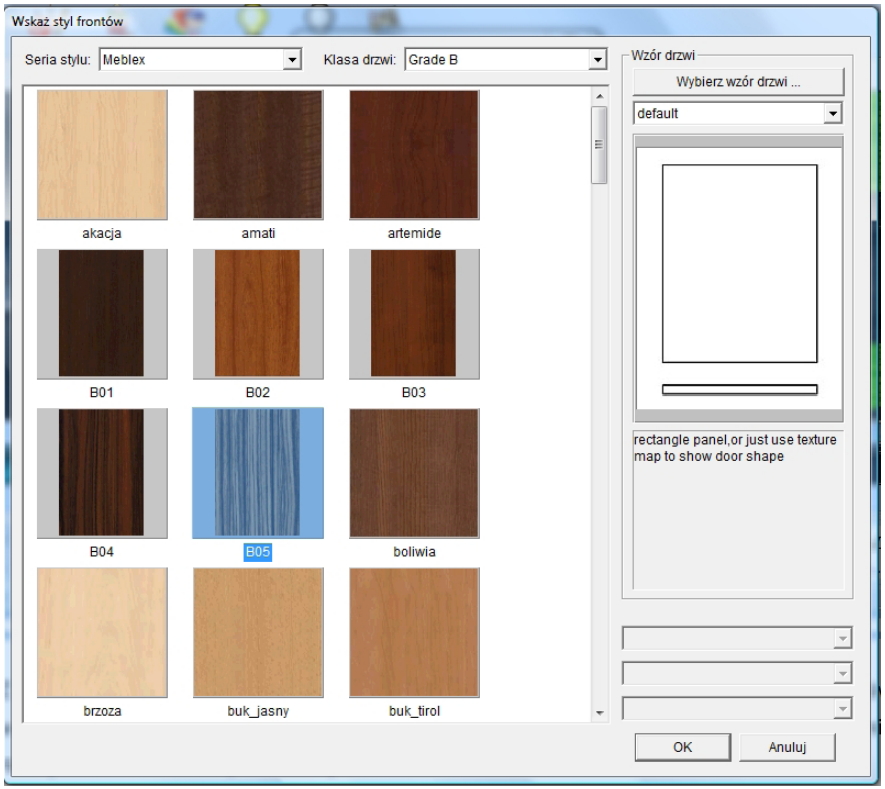
Po wstawieniu automatycznie blatu, należy przystąpić do jego wydłużenia. W tym celu z górnego paska zadań wybierz ***Blat***, a tutaj ***Przedłuż blat***. Wybierz krawędź która ma zostać wydłużona i wprowadź wymiary.

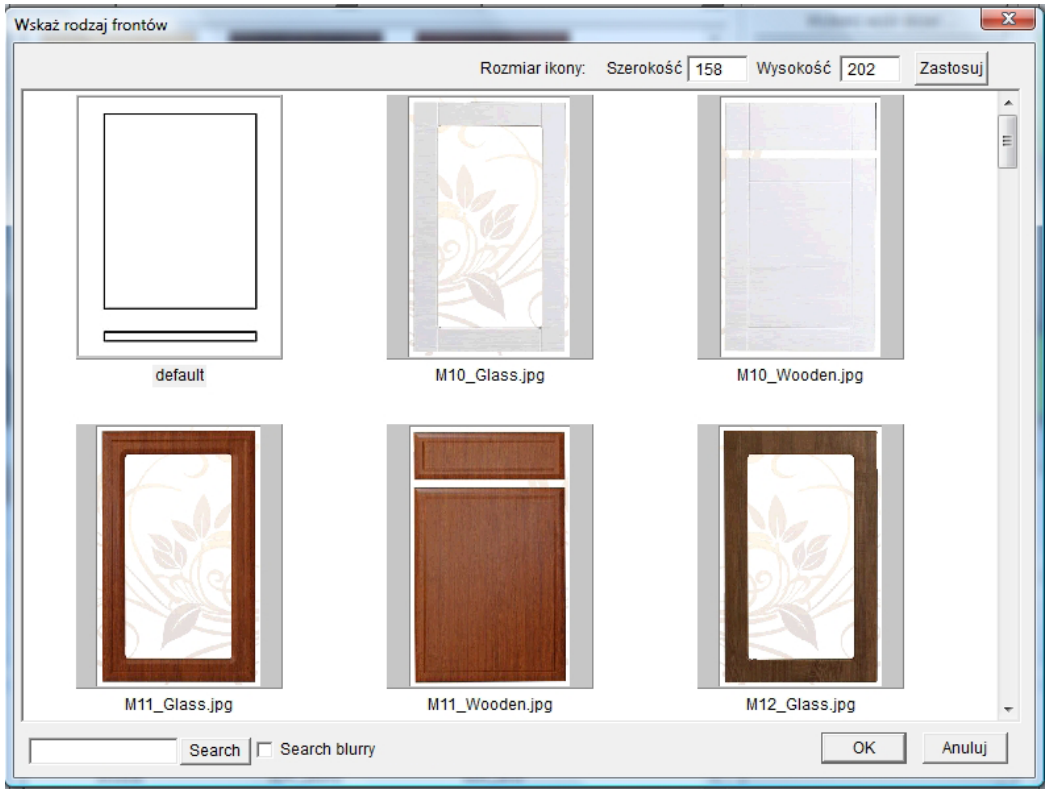


5. Zmiana stylu pomieszczenia

Styl i kolor frontu

Z górnego paska narzędzi wybierz ***Drzwi***, ***Kolor drzwi***. Tutaj wybrać można zarówno wszystkie szafki na raz, jak i pojedyncze fronty.

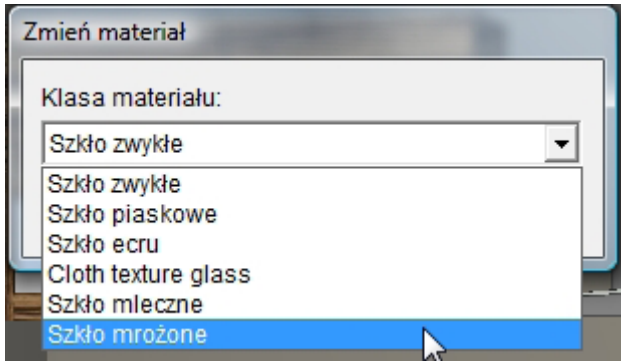




5. Zmiana stylu pomieszczenia

Styl i kolor frontu

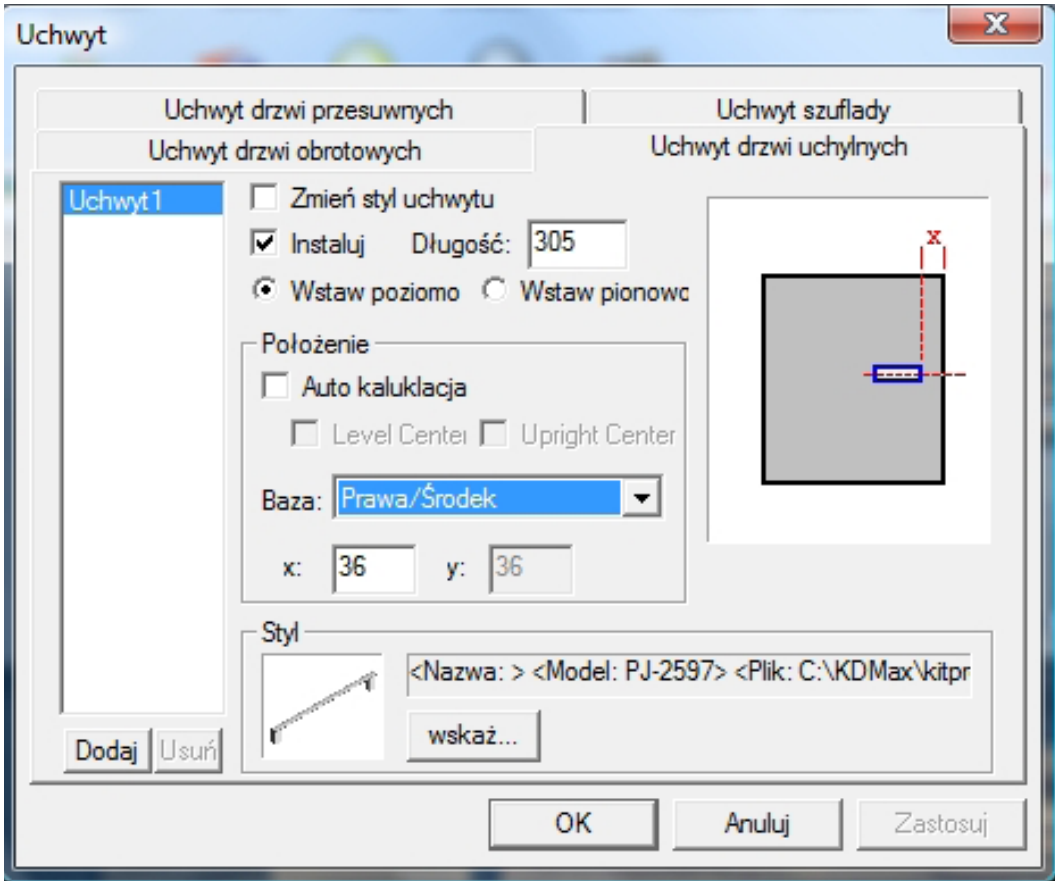
W opcji ***Drzwi***, ***Kolor Drzwi*** można także dokonać zmiany rodzaju szkła we froncie przeszklonym.



5. Zmiana stylu pomieszczenia

Uchwyty

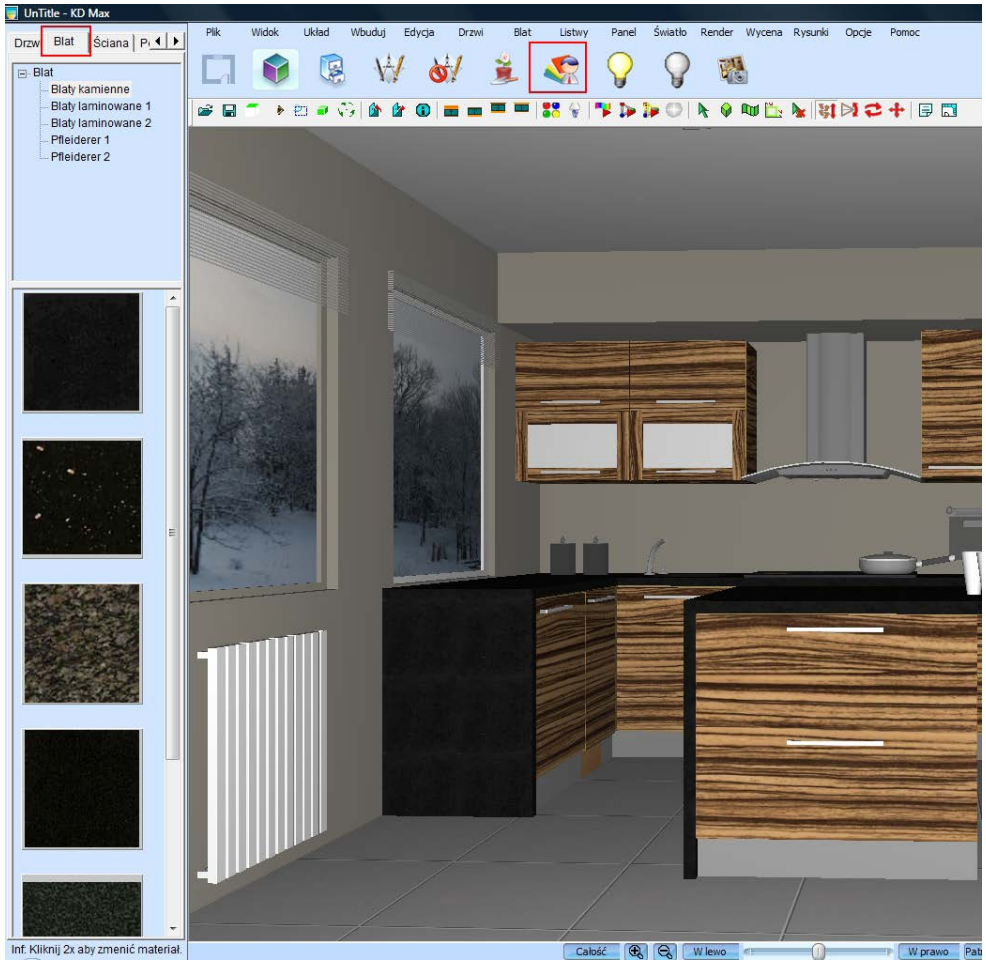
Z górnego paska narzędzi wybierz ***Drzwi***, ***Edytuj uchwyt***. Można tutaj wybrać wszystkie szafki na raz, jak i pojedyncze fronty. Zmieniamy tutaj styl uchwytu i jego położenie.



5. Zmiana stylu pomieszczenia

Powierzchnie: blaty, płytki, panele

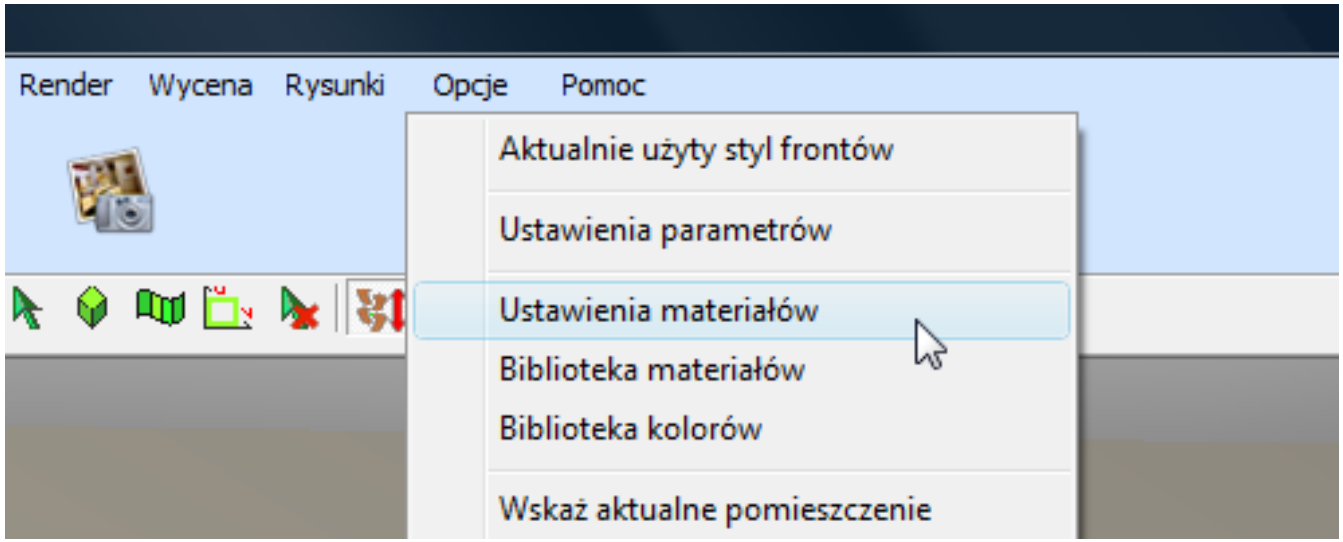
Szybkich zmian kolorów jak i wzorów różnych powierzchni dokonuje się ikoną ***Zmień materiał*** z górnego paska narzędzi. Tutaj wybierać można kolejno fronty, blaty, płytki, podłogę oraz sufit. Chcąc zastosować dany kolor, kliknij dwukrotnie na ikonę koloru.



5. Zmiana stylu pomieszczenia

Edycja materiałów i parametrów aktualnie projektowanego pomieszczenia

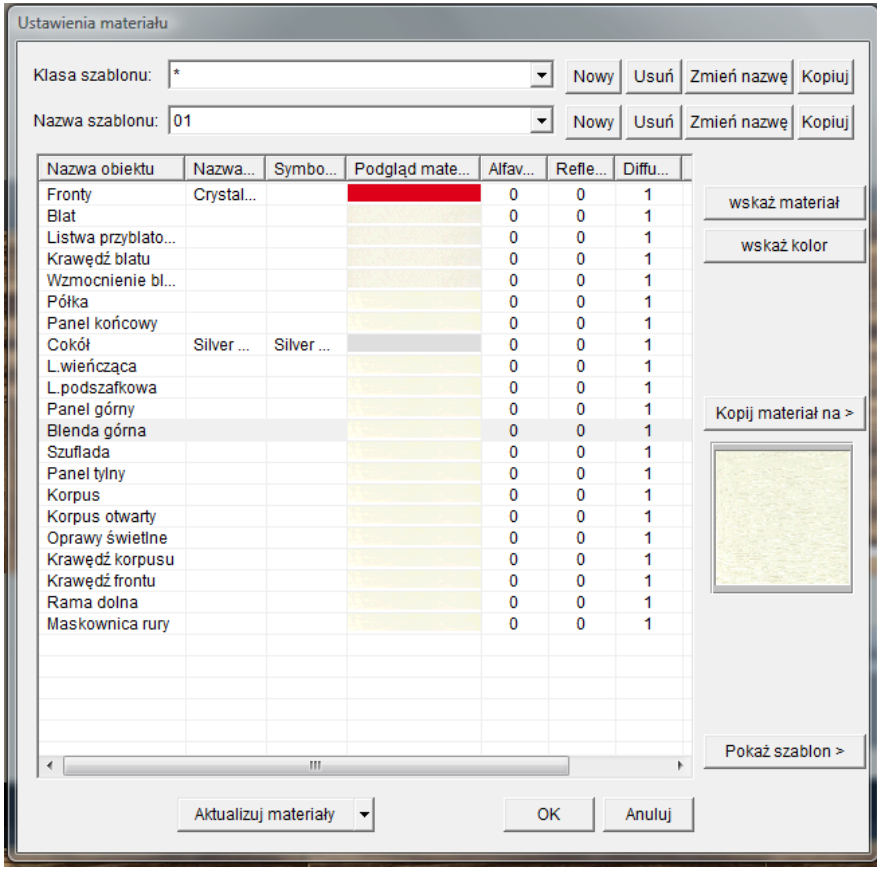
Aby zmienić materiały wszystkich elementów w pomieszczeniu, m.in. frontów, korpusów, cokołu, listew, paneli, blatu, itd. Wybierz z górnego paska narzędzi ***Opcje***, ***Ustawienia materiałów***.



5. Zmiana stylu pomieszczenia

Edycja materiałów i parametrów aktualnie projektowanego pomieszczenia

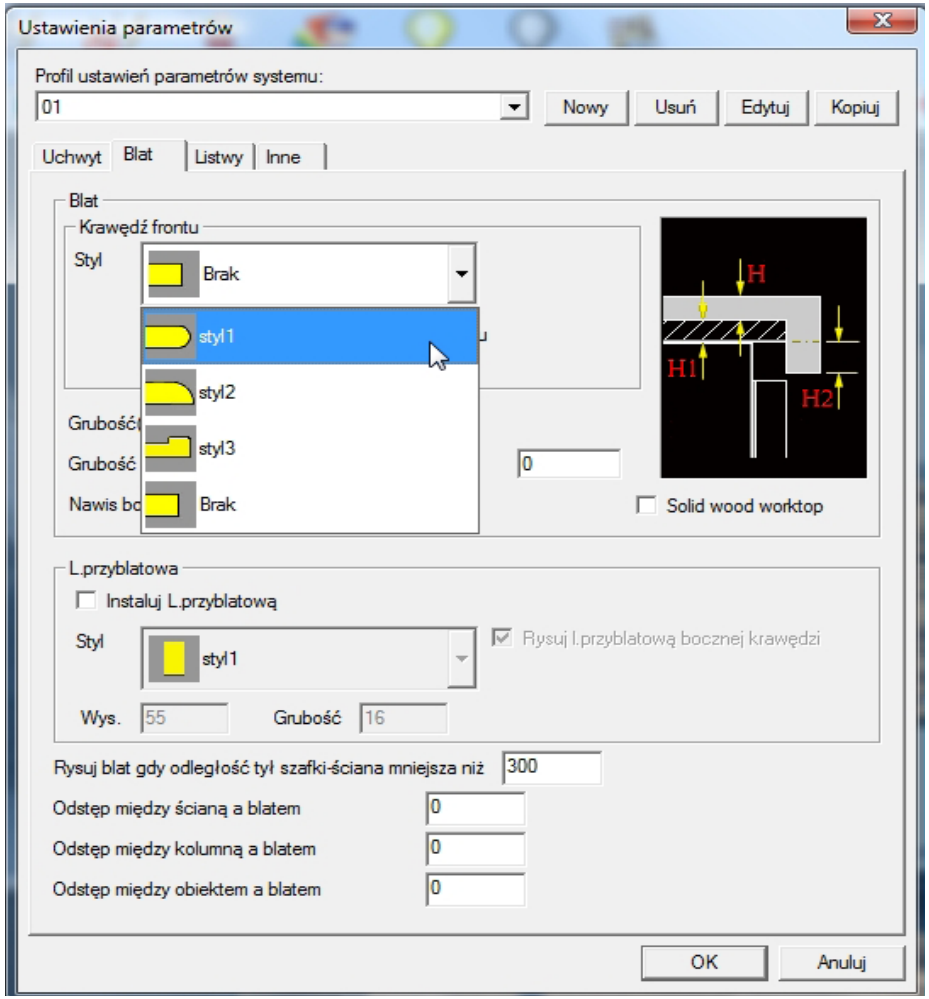
Dla przykładu, aby zmienić kolor korpusu wybierz z listy ***Korpus***, następnie wybierz ***Wskaż materiał***. W nowo otwartym oknie wybierz materiał jaki chcesz zastosować na korpus i zatwierdź ***Ok***. Dzięki opcji ***Kopiuj materiał na***, mamy możliwość przekopiowania wybranego koloru na inne obiekty. Po wybraniu funkcji ***Kopiuj materiał na***, zaznacz obiekty na które chcesz zastosować materiał i zatwierdź ***Ok***. Na koniec należy zastosować ustawienia poprzez wybranie opcji ***Aktualizuj materiały przez wybór w scenie***.



5. Zmiana stylu pomieszczenia

Edycja materiałów i parametrów aktualnie projektowanego pomieszczenia

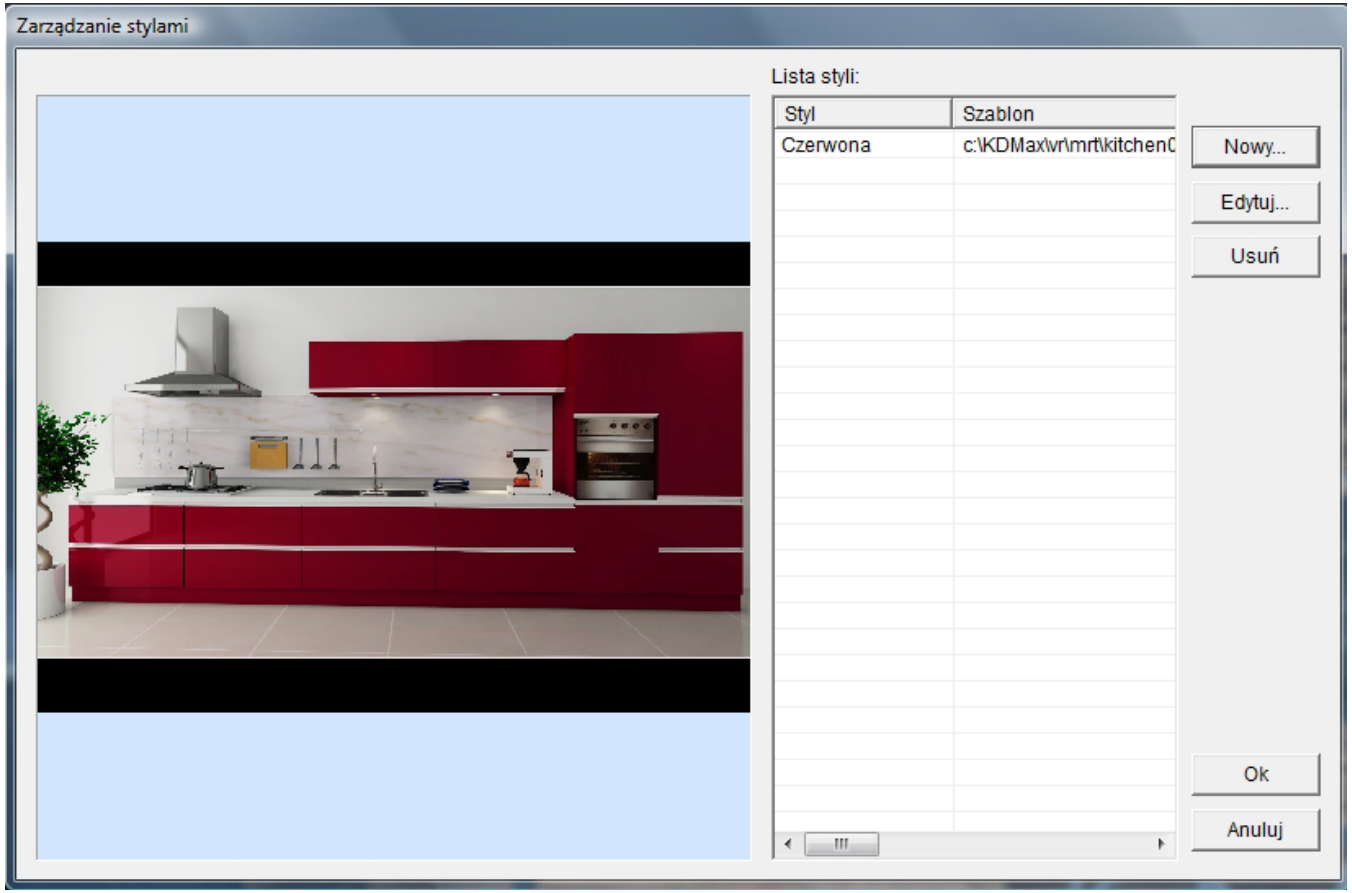
Funkcja ***Ustawienia parametrów*** pozwala zmieniać styl (kształt, rozmiar, położenie) elementów.



5. Zmiana stylu pomieszczenia

Tworzenie szablonów pomieszczeń

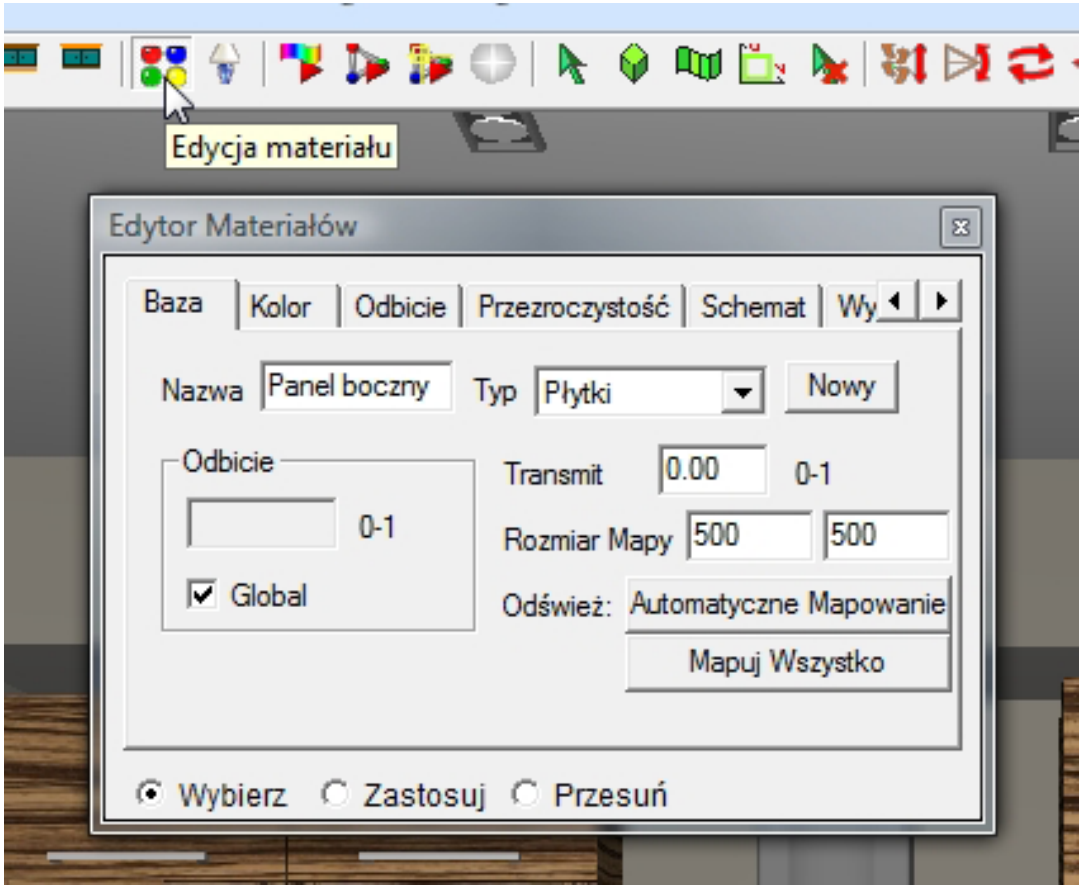
Nowe szablony, zawierające gotowe ustawienia parametrów dla danego typu kuchni, tworzy się wybierając z górnego paska narzędzi ***Opcje***, ***Zarządzaj stylem całości***. Pojawia się okno w którym można dodawać, usuwać lub edytować szablony. Nowy szablon lub jego nowo nadane cechy pojawią się po restarcie programu.



5. Zmiana stylu pomieszczenia

Właściwości fizyczne powierzchni (odbicie, chropowatość, przezroczystość, itp.)

Zmiany kolorów oraz właściwości fizycznych materiałów dokonuje się także z innego miejsca. Funkcja ***Edycja materiału*** znajdująca się w górnym pasku narzędzi, pozwala na dokonywanie zmian kolorów, nadawanie cech charakterystycznych poszczególnych materiałów jak np. szkło, metal, woda. Można również samodzielnie definiować te właściwości wybierając odpowiednią zakładkę.

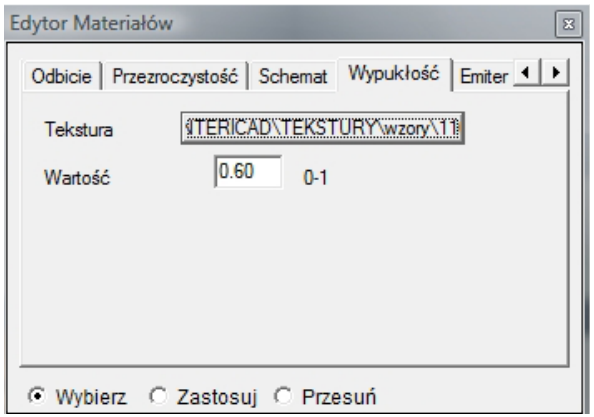


5. Zmiana stylu pomieszczenia

Przykładowe operacje:

- Wypukłość

Dla uzyskania efektu np. skóry, przecierki na ścianie – powierzchni które nie są gładkie. W oknie ***Edytora matreriałów***, przy zaznaczonej opcji ***Wybierz***, wskaż powierzchnię do edycji. Wybierz zakładkę ***Wypukłość***. Wprowadź teksturę, której fakturę chcesz uzyskać oraz parametr wyrazistości wzoru. Potwierdź zaznaczając opcję ***Zastosuj***.

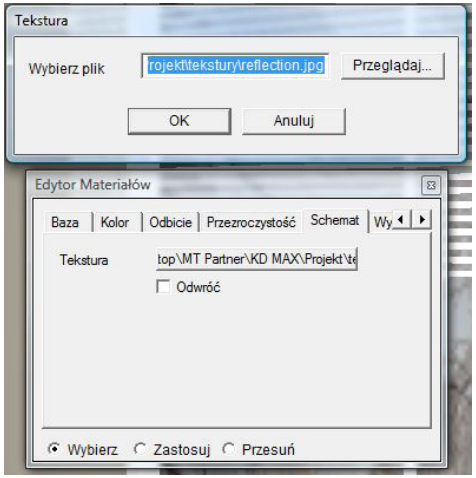


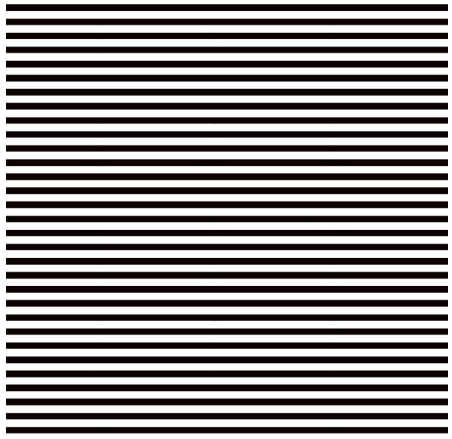
5. Zmiana stylu pomieszczenia

Przykładowe operacje:

- Wycinanie wzorem

W oknie edytora materiałów, przy zaznaczonej opcji ***Wybierz***, wskaż powierzchnię do edycji. Wybierz zakładkę ***Schemat***. Wprowadź teksturę. Potwierdź zaznaczając opcję ***Zastosuj***.





5. Zmiana stylu pomieszczenia

Przykładowe operacje:

- Efekt matu

Odbicia można urozmaicić nadając im rozmycie. Efekt ten osiągamy nadając powierzchni poza odbiciem także chropowatość. Dla uzyskania efektu pokazanego poniżej ***Odbicie*** ustawiamy na poziomie około 0.1, ***Chropowatość*** na poziomie około 0.3. Dodatkowo podczas drugiego etapu przeliczania renderingu (Raytrace) odhaczamy opcję ***Szybki tryb***. Spowoduje to wygładzenie płaszczyzn i nadanie im tzw. smużenia.

5. Zmiana stylu pomieszczenia

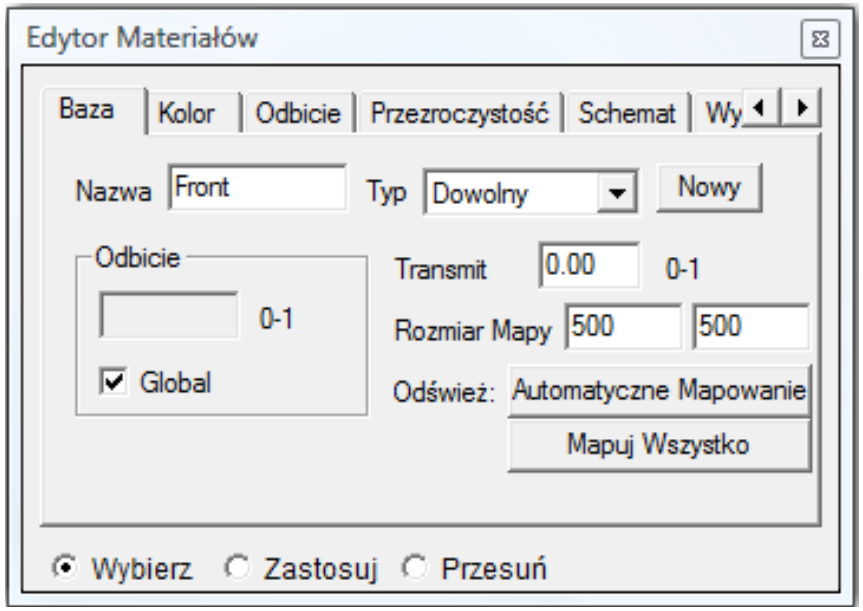
Przykładowe operacje:

- Lustro

Przy zaznaczonej opcji ***Wybierz***, wskaż powierzchnię do edycji. Wybierz zakładkę ***Odbicie***. Pierwszy suwak ustaw na maksymalnej wartości, drugi na minimalnej. Przejdź do zakładki ***Przezroczystość***. Ustaw suwak na minimalnej wartości. Potwierdź zaznaczając opcję ***Zastosuj***.

- Rozmiar tekstury, np. płytek

Przy zaznaczonej opcji ***Wybierz***, wskaż powierzchnię do edycji. Wybierz zakładkę ***Baza***. Wprowadź rozmiar tekstury w oknach ***Rozmiar Mapy***. Potwierdź opcją ***Mapuj Wszystko***, a następnie ***Zastosuj***.

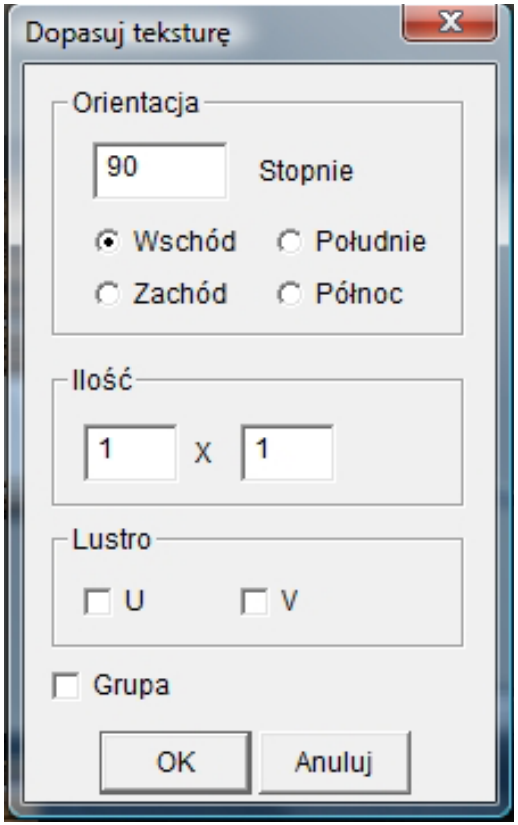


5. Zmiana stylu pomieszczenia

Przykładowe operacje:

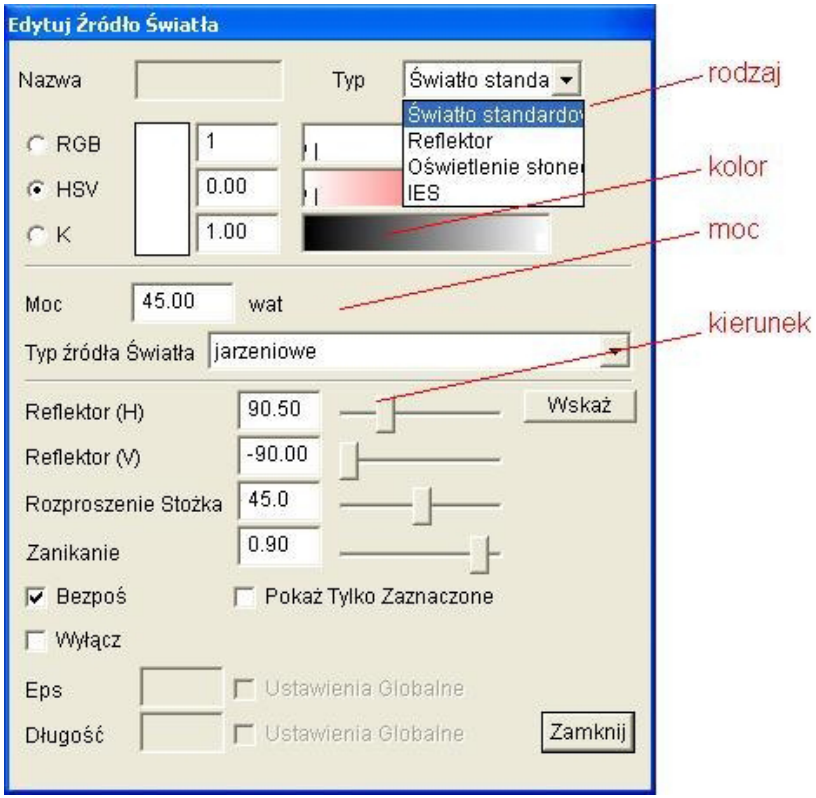
- Ułożenie tekstury

Przydatną funkcją jest także funkcja ***Dopasowanie tekstury*** z górnego paska narzędziw opcji ***Render***. Pozwala ona m.in. zmienić zagęszczenie usłojenia, czy dostosować rozmiar i ułożenie tekstury na powierzchni. Przy wybraniu kilku powierzchni i zaznaczeniu opcji ***Grupa***, tekstura zostanie rozciągnięta na wszystkie zaznaczone elementy.



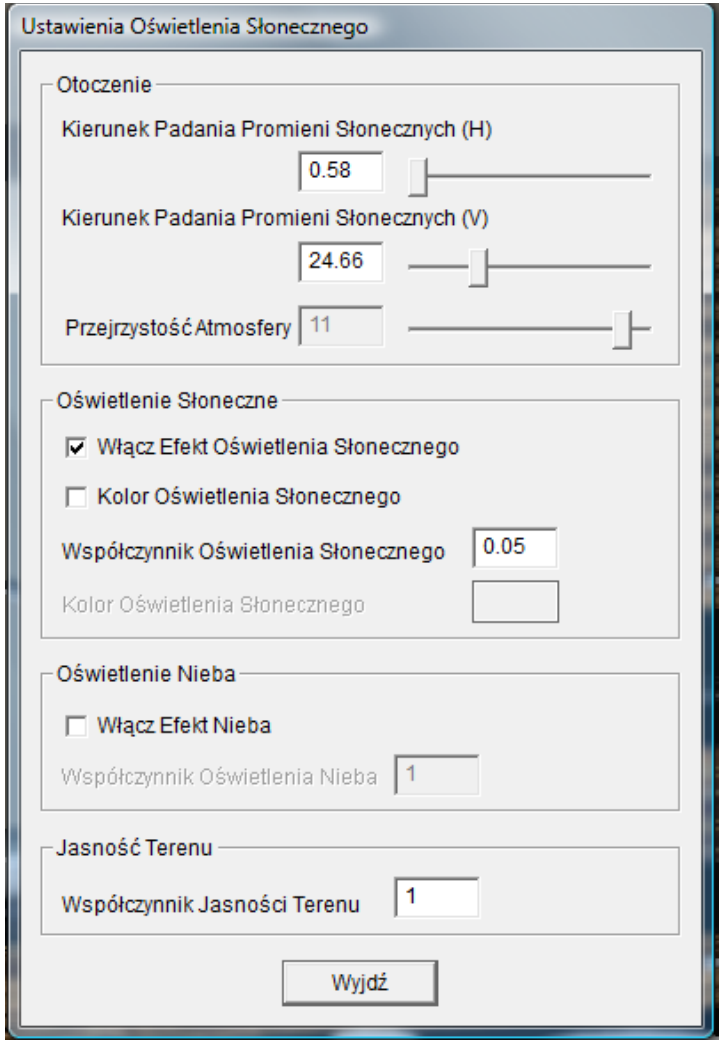
6. Światło

Źródło światła dodajemy wybierając z górnego paska zadań opcję ***Światło***. Źródłem światła może stać się także dowolny obiekt znajdujący się w pomieszczeniu. Do tego celu wykorzystuje się opcję ***Nowe światło***. Następnie lewym klawiszem myszy należy wybrać obiekt i zatwierdzić prawym.
Źródłem światła można uczynić również pojedynczą powierzchnię. W tym celu należy najpierw oddzielić daną powierzchnię od obiektu. Wybierz ***Edycja***, ***Edycja obiektu***, ***Odłącz powierzchnię*** i wskaż powierzchnię na obiekcie. Teraz można zdefiniować taką powierzchnię jako źródło światła, według powyższego schematu.
Parametry światła definiuje się za pomocą funkcji ***Właściwości świateł*** w menu ***Światło***. Po zaznaczeniu światła,w oknie ***Edytuj źródła światła*** nadajemy poszczególne parametry zgodnie z opisem na rysunku poniżej.



6. Światło

W przypadku światła dziennego, aby pojawił się efekt wpadających promieni słonecznych, należy wybrać z górnego paska narzędzi ***Światło***, ***Światło dzienne***, a następnie upewnić się czy opcja oświetlenie słoneczne jest aktywna.



6. Światło

Współczynnik Oświetlenia Słonecznego ustawiony na wartość 1 powoduje mocny efekt, ustawienie bliżej zera, np. 0.02 delikatny.

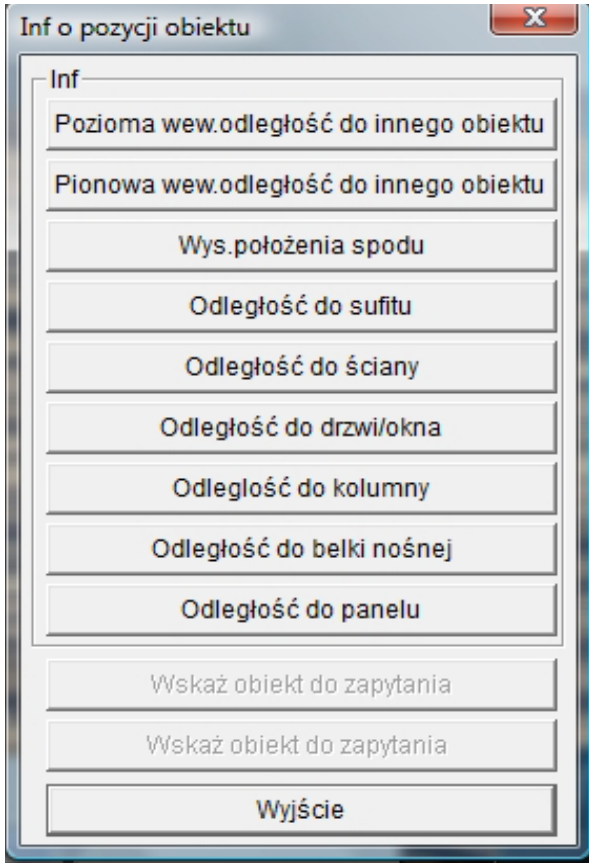
7. Rendering - Efekt końcowy

Z górnego paska zadań wybierz opcję ***Render***. Zaznacz opcję ***Radiosity***, zatwierdź ***Ok***. Poczekaj do uzyskania poziomu błędów na poziomie ok. 0.2 %. Informacja ta znajduje się w dolnym pasku zadań podczas przeliczeń Radiosity. Po tym etapie istnieje możliwość poruszania się po pomieszczeniu i zmiany parametrów fizycznych obiektów, jak np. kolory czy odbicia. Do uzyskania ostatecznego efektu, jako kolejny krok, należy użyć opcję ***Raytrace***. Aby zapisać obraz, po przeliczeniu Radiosity, wybierz z górnego paska ***Render***, ***Zapisz obraz***.

8. Informacje o projekcie

W programie istnieje możliwość automatycznego sprawdzenia kolizji. Funkcja ta znajduje się w górnym pasku narzędzi pod komendą ***Układ***, ***Sprawdź kolizje***.

Informacje o parametrach danego obiektu znajdują się pod prawym klawiszem myszy. Można sprawdzić tutaj rozmiary obiektu oraz jego położenie względem różnych elementów znajdujących się w scenie. Odległości między wybranymi punktami lub powierzchniami można szybko sprawdzić wybierając z górnego paska narzędzi ***Edycja***, ***Inf***.



9. Wycena i rysunki wykonawcze

W opcji ***Wycena*** w górnym pasku narzędzi znajdują się wszystkie narzędzia do wykonania wyceny projektu. Może być ona wygenerowana automatycznie dla całego projektu lub tylko jego części.
Lista elementów podawana w wycenie zawiera informacje o produkcie takie jak wymiary, materiał, itp.

Rysunki wykonawcze otrzymuje się wybierając opcję ***Rysunki***, ***Rysunki wykonawcze***, z górnego paska narzędzi. W tym miejscu dodaje się do projektu także instalacje wodno kanalizacyjne oraz elektryczne. Program zawiera standardowe oznaczenia.