INSTRUKCJA OBSŁUGI PROGRAMU KD MAX

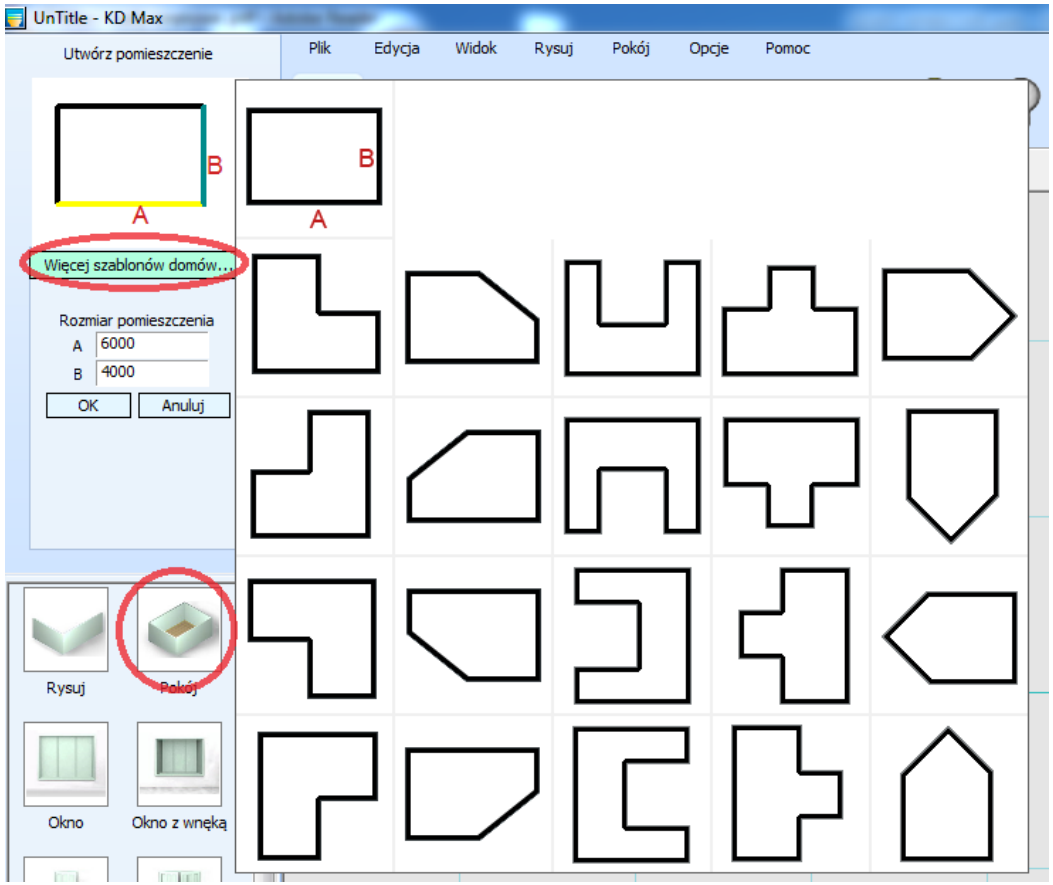
SZAFY WNĘKOWE

MTPARTNER S.C.

KD Max

1. Budowa pomieszczenia

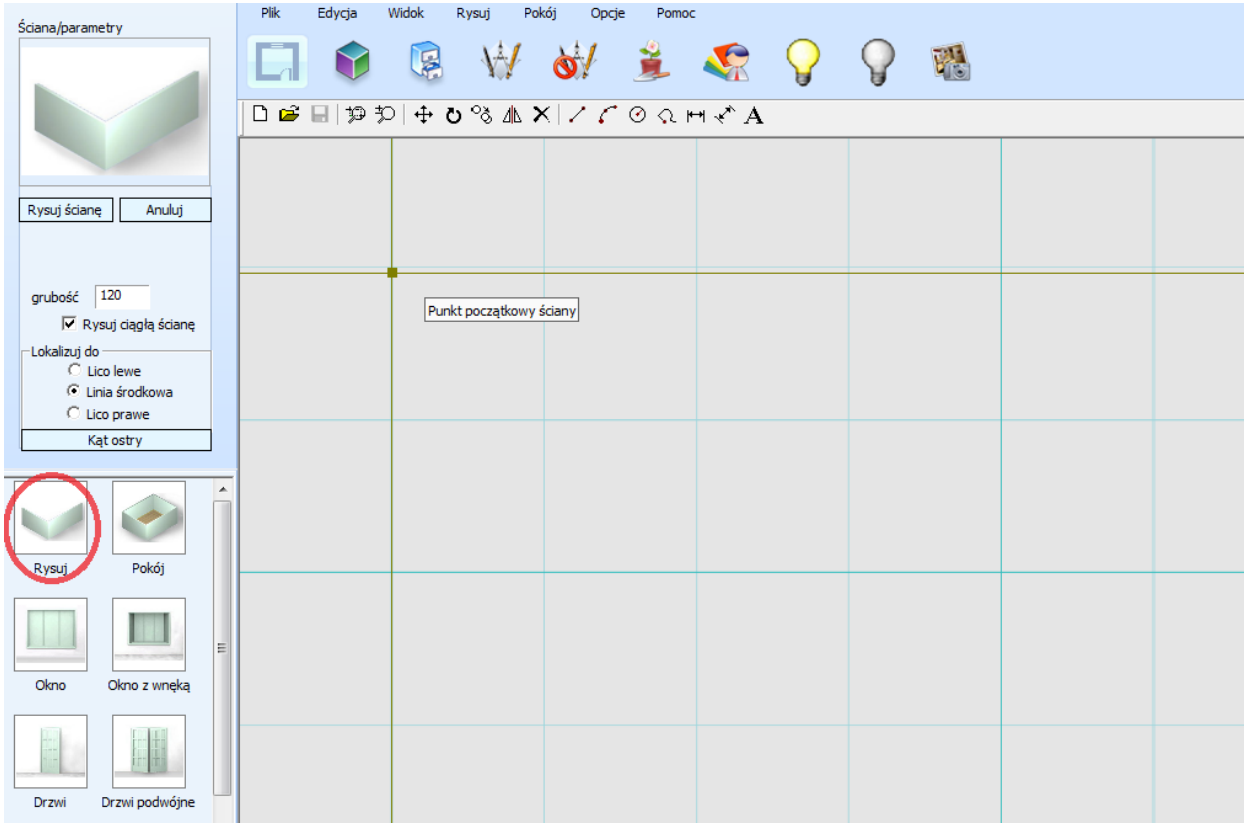
1.1 Po otworzeniu programu wybierz ikonę Pokój, znajdującą się po lewej stronie okna. Znajdują się tutaj gotowe, edytowalne propozycje kształtu pomieszczenia (rozwijalna lista - Więcej szablonów domów).



1. Budowa pomieszczenia

1.2 Chcąc samodzielnie stworzyć pomieszczenie skorzystaj z opcji Rysuj (obok ikony pokój). W tym samym miejscu znajduje się biblioteka drzwi i okien.

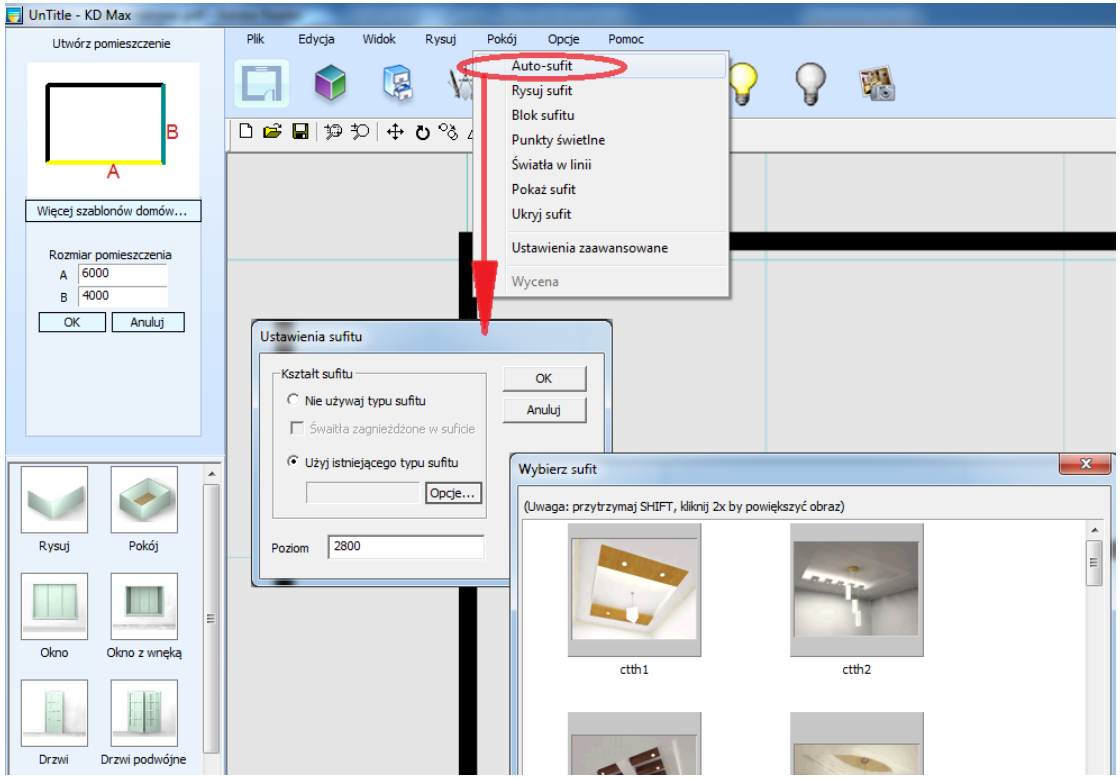
Kliknij lewym przyciskiem myszy, aby wybrać dany model, a następnie powtórz czynność w miejscu, w którym ma on się znaleźć.



1. Budowa pomieszczenia

1.3 Na tym etapie buduje się także sufit. W górnym pasku zadań wybierz pokój , a następnie Auto-sufit.

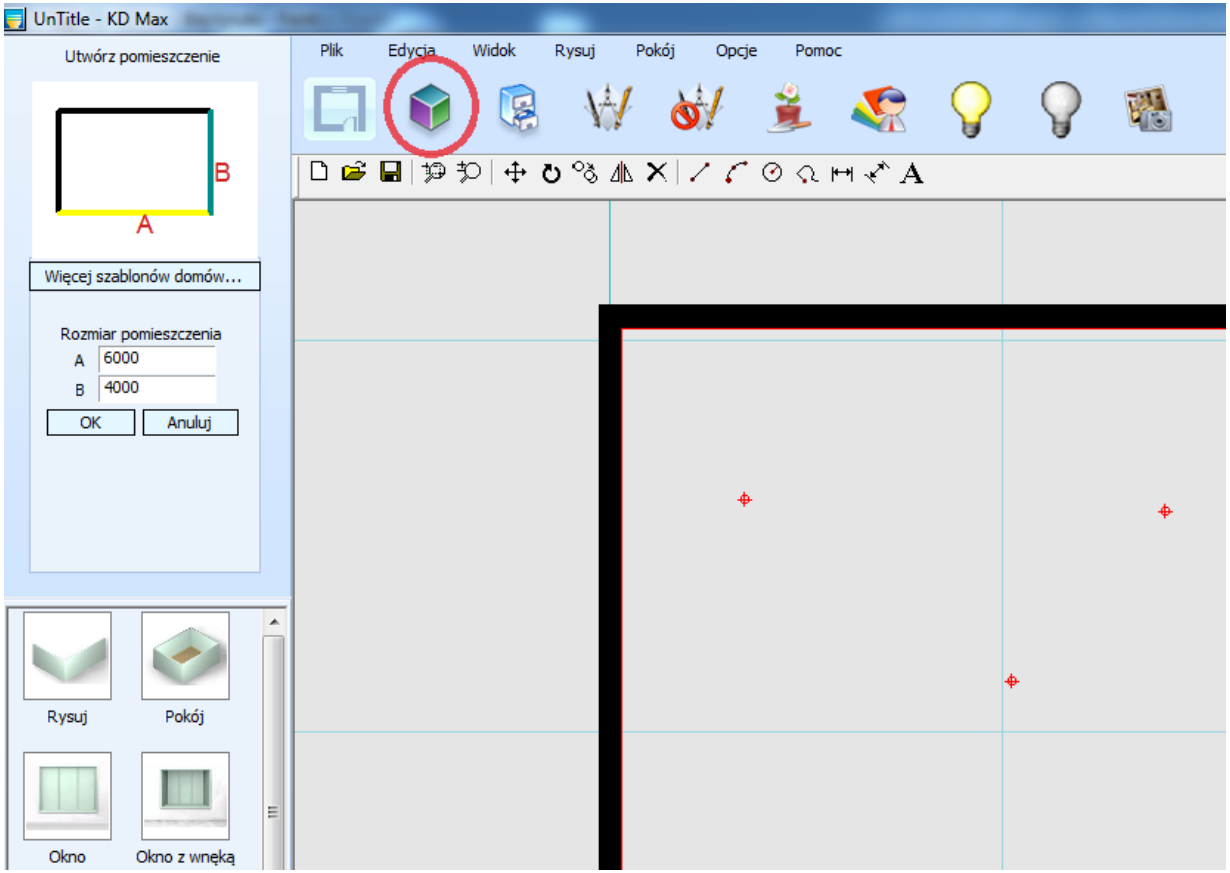
Wskaż dowolny punkt w środku pomieszczenia. Pojawia się okno, w którym można wybrać jeden z gotowych szablonów – Użyj istniejącego typu sufitu. W tym miejscu można definiować wysokość zawieszenia sufitu.



1. Budowa pomieszczenia

1.4 Pod opcją Pokój, w górnym pasku narzędzi, znajduje się opcja dodawania oświetlenia punktowego w pomieszczeniu (punkty świetlne, światła w linii).

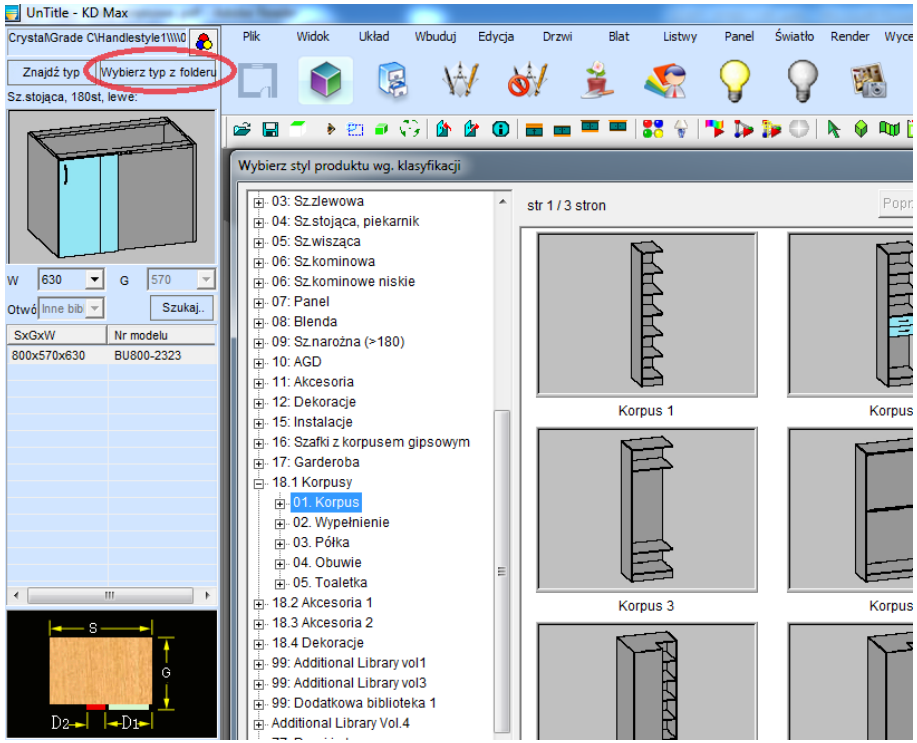
Pomieszczenie jest już przygotowane. Przechodzimy do warstwy 3D.

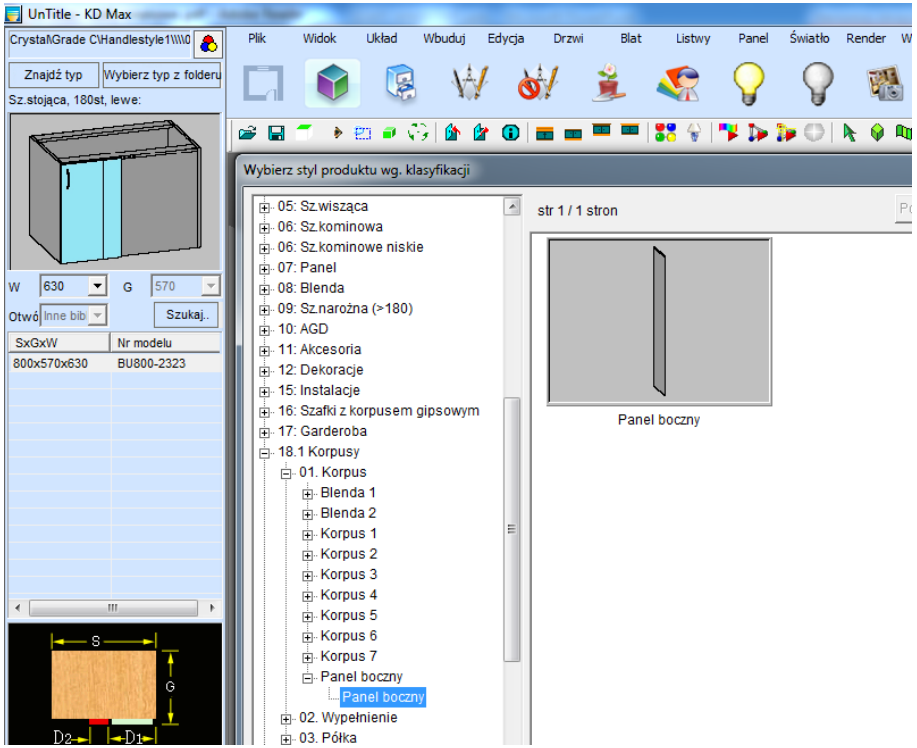


2. Meblowanie pomieszczenia

2.1 Tworzenie szaf wnękowych należy zacząć od wybrania korpusu. Wszystkie elementy potrzebne do jego zbudowania znajdują się w bibliotece.

Poza gotowymi modelami, znajdują się tu elementy pozwalające samodzielnie stworzyć lub wypełnić korpus (m.in. blendy, szuflady, akcesoria, itd.).





2. Meblowanie pomieszczenia

2.2 Po wybraniu elementu z okna biblioteki, po lewej stronie ekranu pojawia się menu dotyczące tego właśnie modelu. Można tutaj zmienić rozmiary danego elementu, a także wskazać na jakiej wysokości ma zostać wstawiony model (np. na cokole lub w przypadku szaf, bezpośrednio na podłodze).

2.3 W dowolnym momencie można edytować szafę (jej rozmiar, a także samą zawartość).

Zmiana rozmiaru

Aby zmienić rozmiar całej szafy, wskaż prawym przyciskiem myszy na szafę i wybierz opcję zmień rozmiar. Aby zmienić rozmiar tylko jednego elementu, np. półki, wybierz z górnego paska narzędzi panel, potem zmień rozmiar, a następnie wskaż półkę.

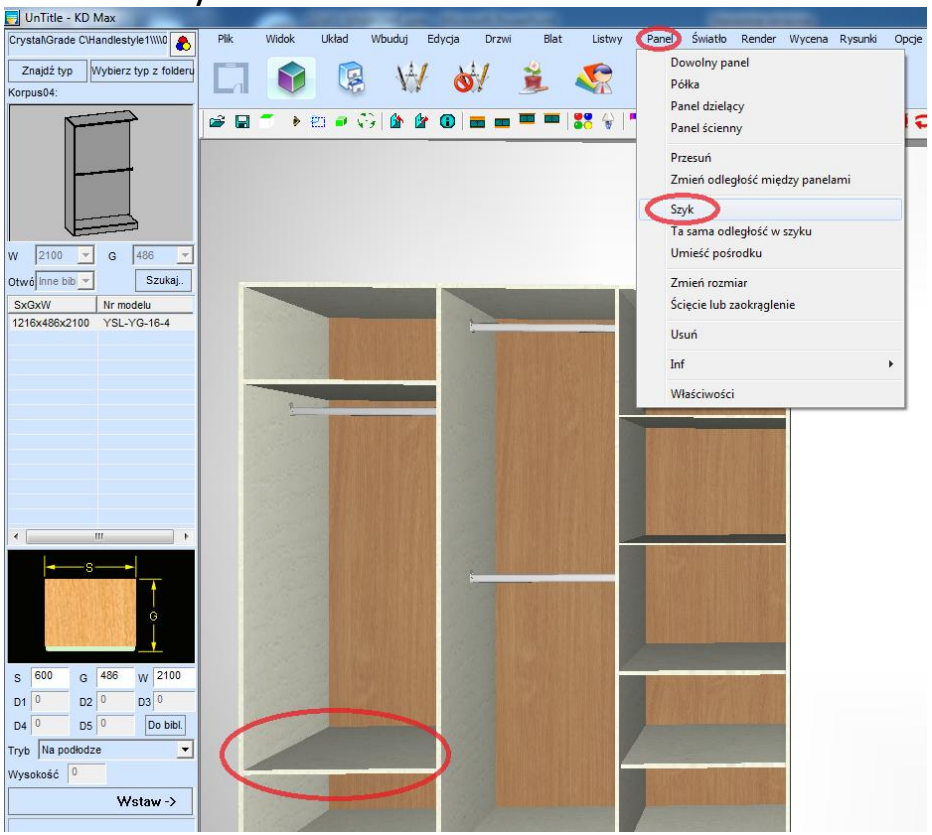
Dodawanie półek oraz paneli dzielących

Wybierz z górnego paska narzędzi panel, potem półka lub panel dzielący, a następnie wskaż miejsce wstawienia. Chcąc wstawić panel w innym miejscu (np. panel ścienny), wybierz pierwszą pozycję z listy dowolny panel.

2. Meblowanie pomieszczenia

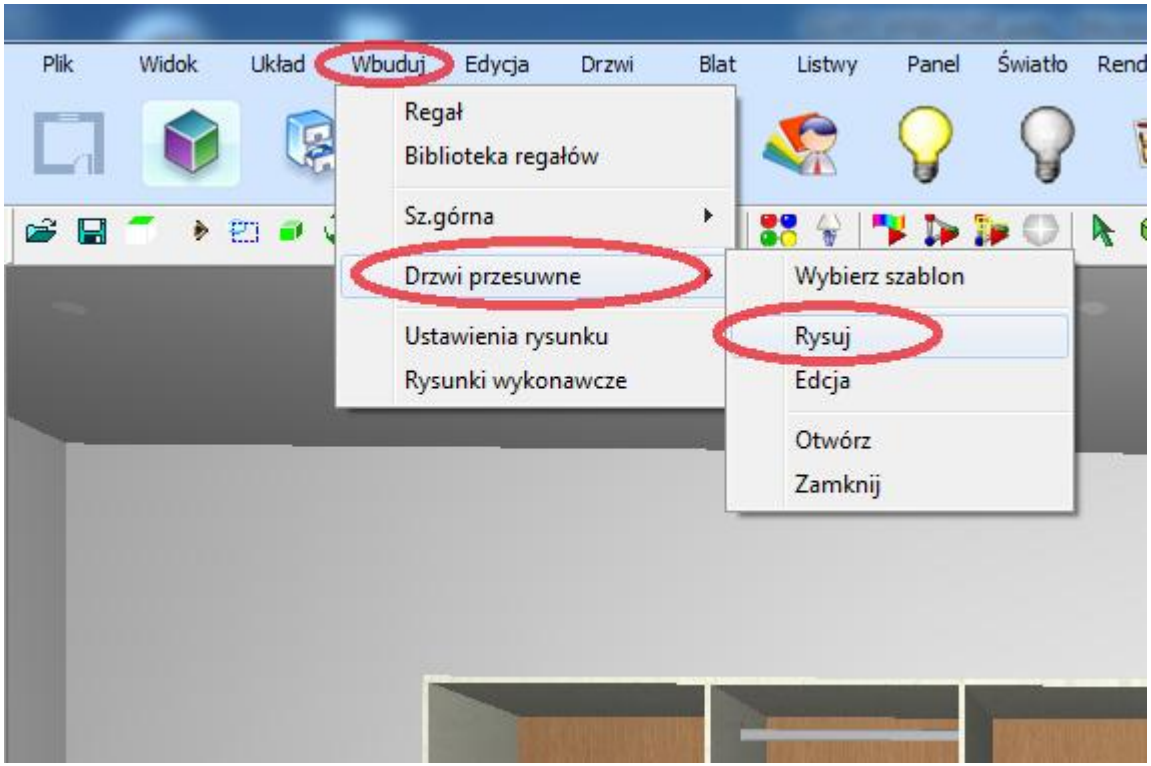
Edycja półek (paneli)

Wszystkie opcje dotyczące paneli znajdują się w górnym pasku narzędzi w zakładce panel. Z tego miejsca można wybrać zmianę położenia oraz rozmiaru, ściąć lub zaokrąglić panel, a także umieścić panele w szyku.



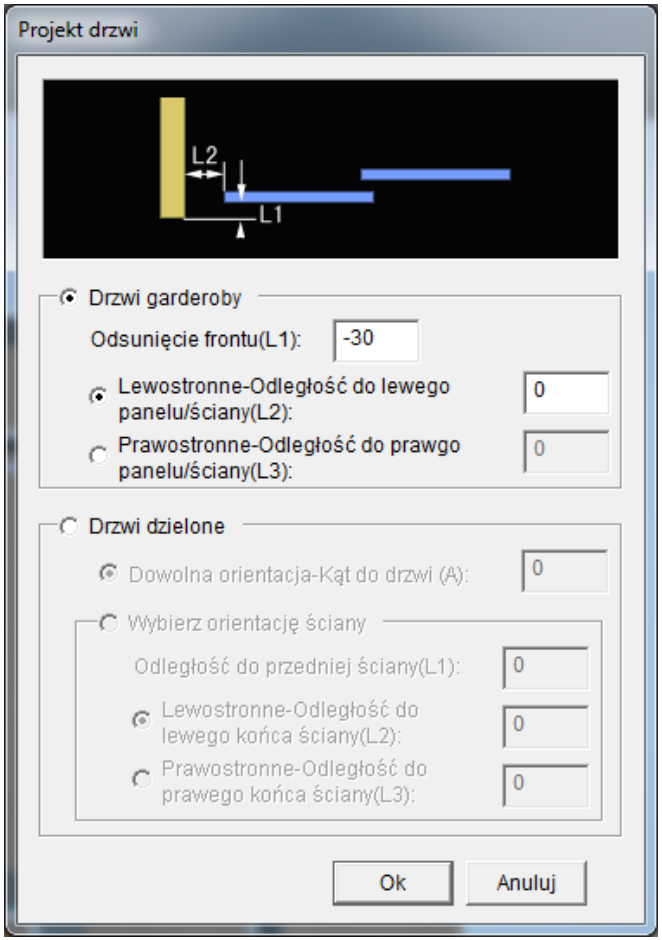
2. Meblowanie pomieszczenia

2.4 Po zbudowaniu korpusu można przystąpić do wstawiania drzwi przesuwnych. Wybierz z górnego paska narzędzi Wbuduj, następnie Drzwi przesuwne i Rysuj.



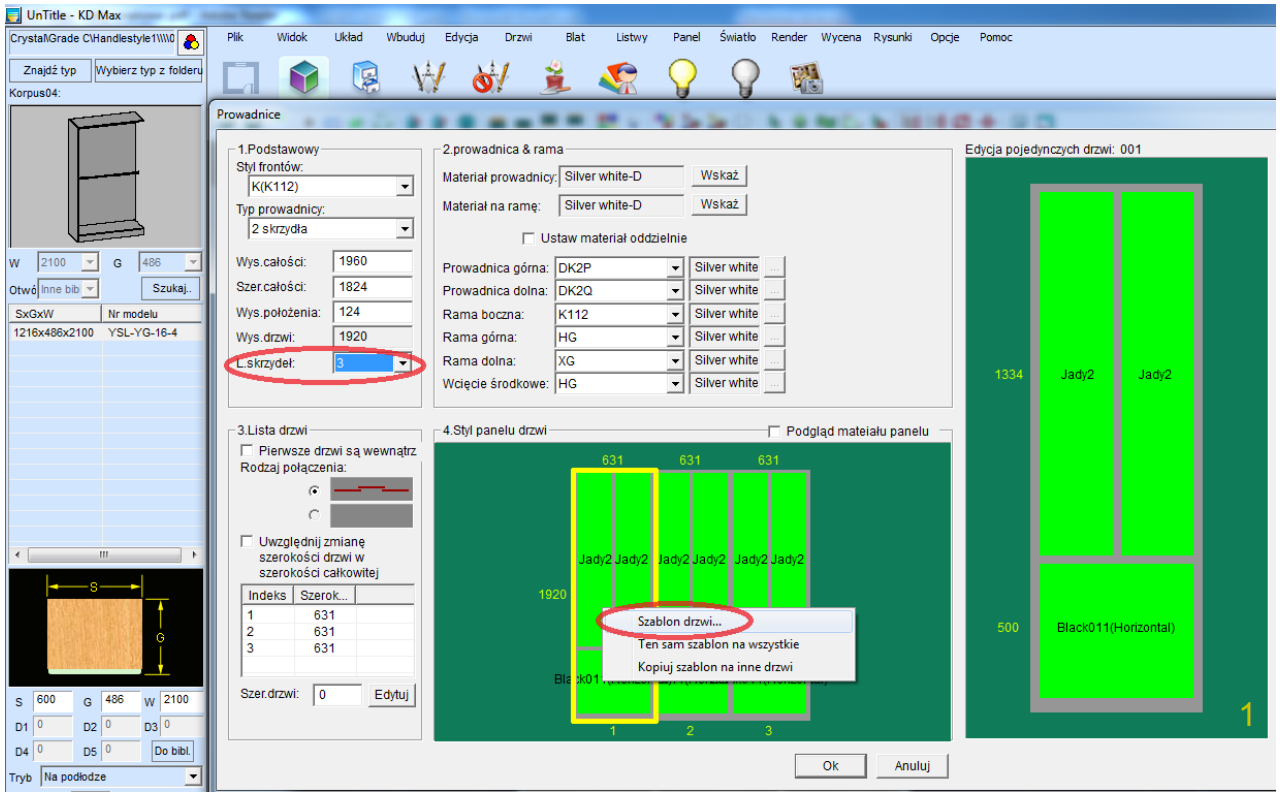
2. Meblowanie pomieszczenia

2.5 Pojawia się okno, w którym zdefiniować można odsunięcie drzwi od poszczególnych krawędzi.

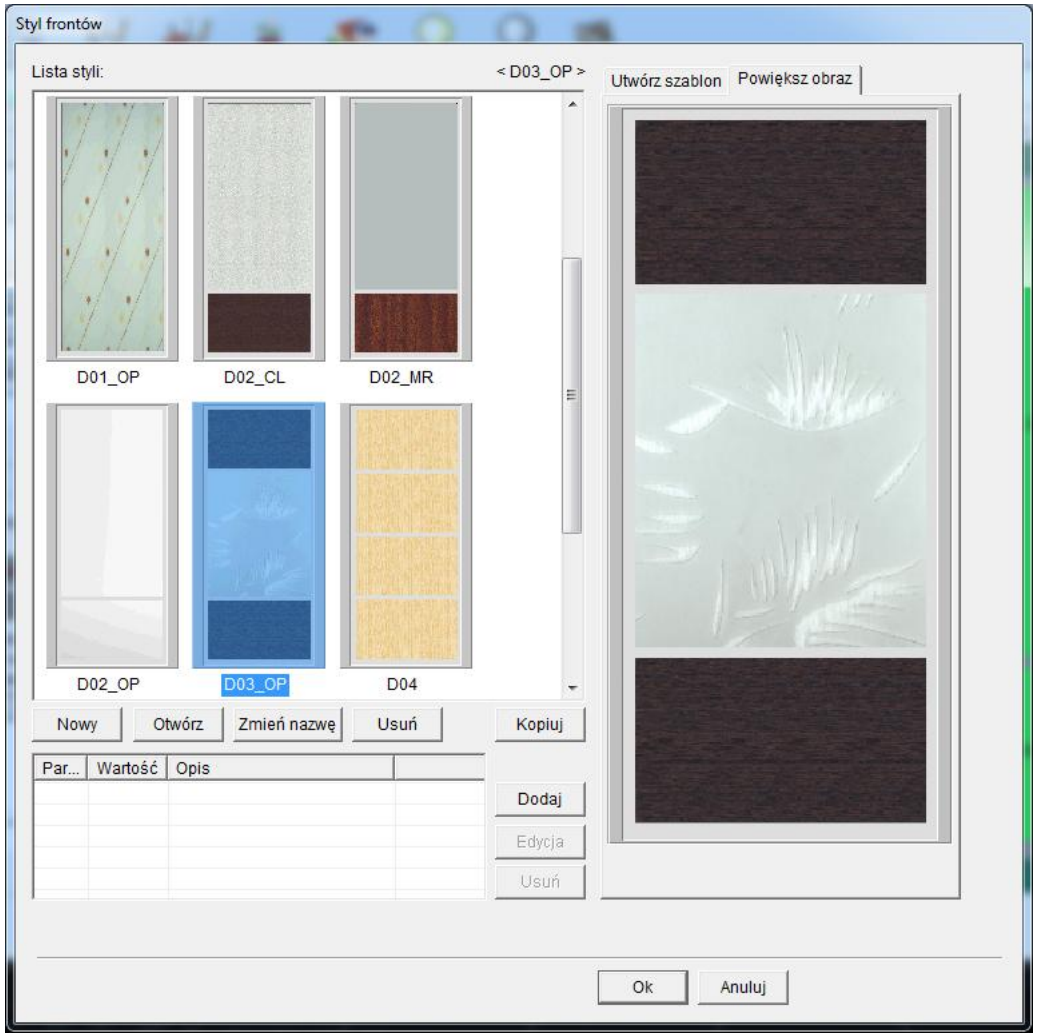


2. Meblowanie pomieszczenia

2.6 Po zatwierdzeniu, w kolejnym oknie można definiować m.in. ilość skrzydeł, rodzaj wykończenia drzwi, oraz sam szablon frontu. W tym celu należy kliknąć prawym przyciskiem myszy na podświetlone na zielono drzwi i wybrać opcję Szablon drzwi. Aby wybrany szablon pojawił się na wszystkich skrzydłach, ponownie wskaż prawym przyciskiem myszy drzwi i wybierz opcję Ten sam szablon na wszystkie.

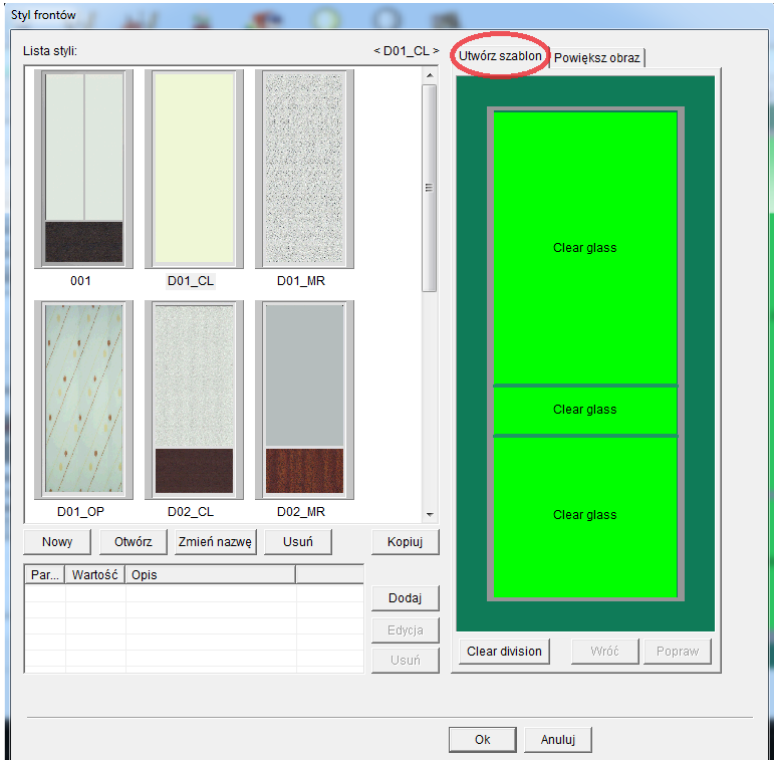


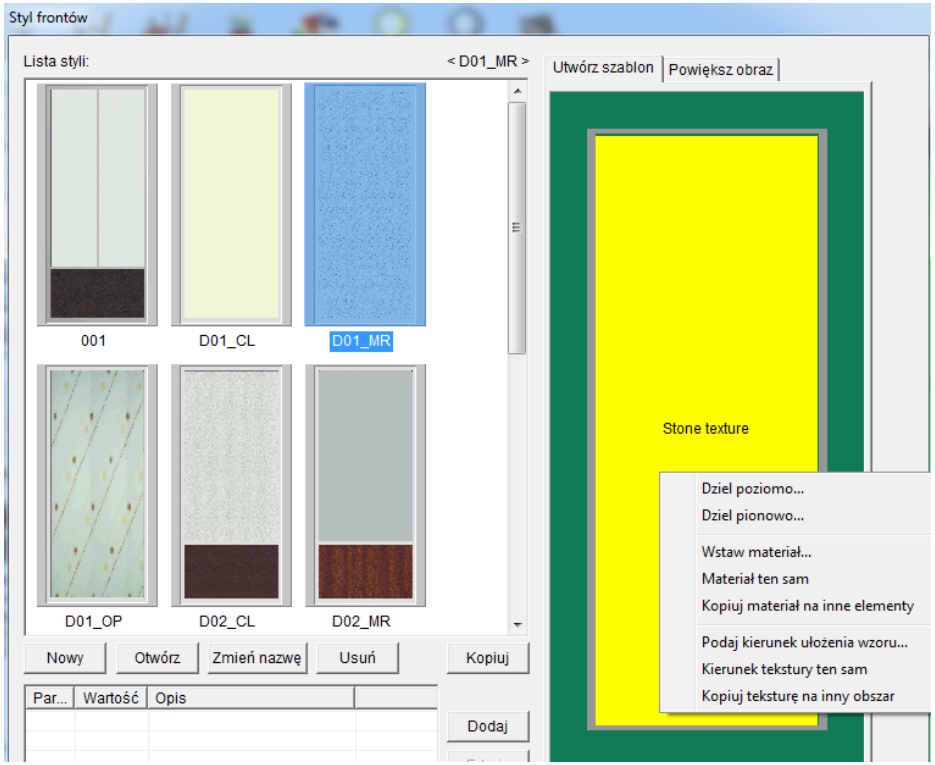
2. Meblowanie pomieszczenia



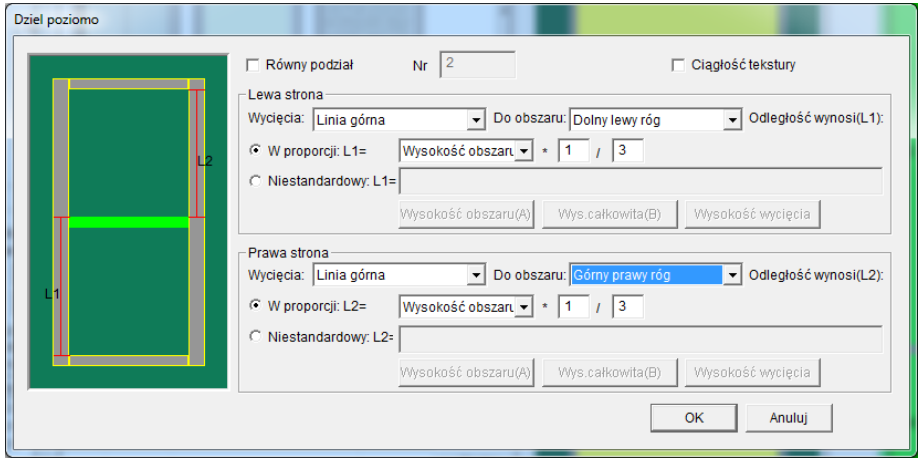
2. Meblowanie pomieszczenia

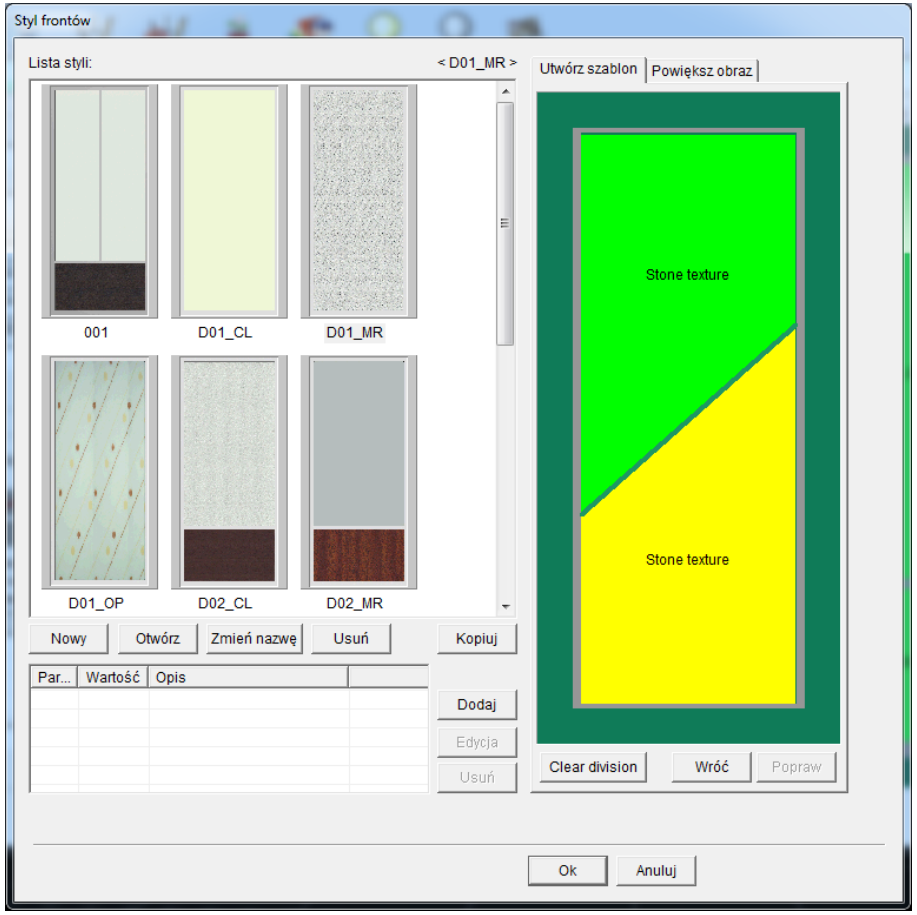
2. 7 Aby stworzyć własny szablon drzwi wybieramy opcję Nowy (szablon) i podajemy jego nazwę. Po prawej stronie pojawi się okno z drzwiami które w tym momencie można zdefiniować. W tym celu wchodzimy do zakładki Utwórz szablon i pod prawym klawiszem myszy wybieramy opcje podziału drzwi oraz ustawienia materiałów.





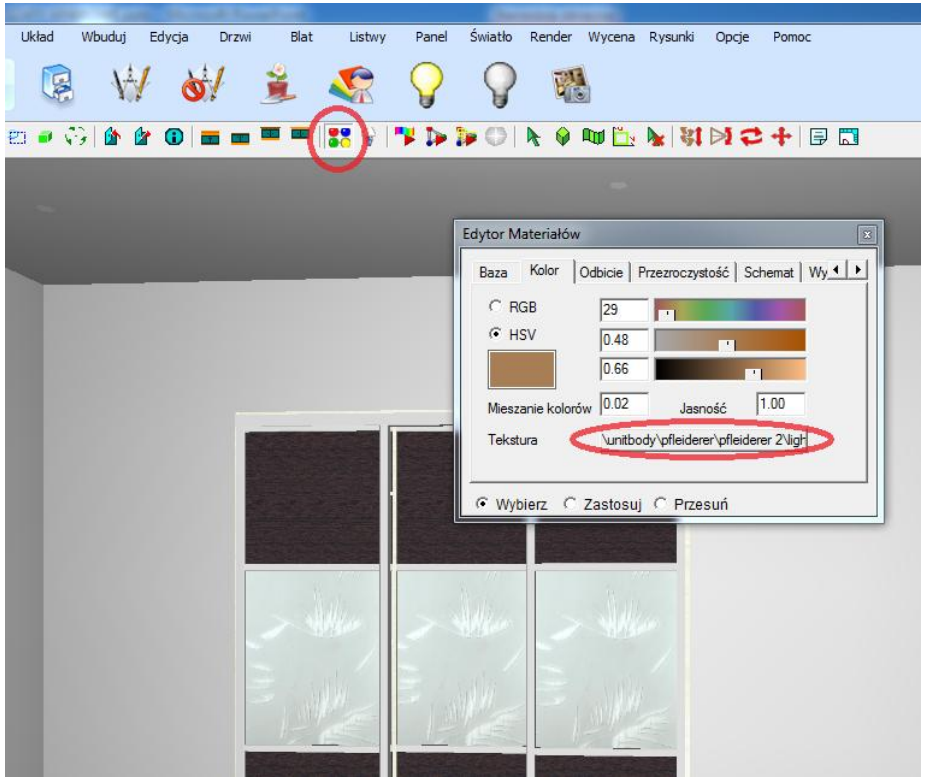
2. Meblowanie pomieszczenia



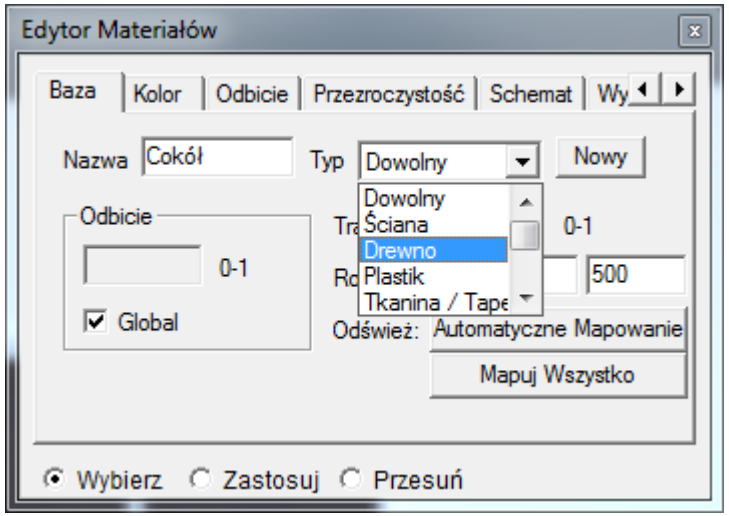


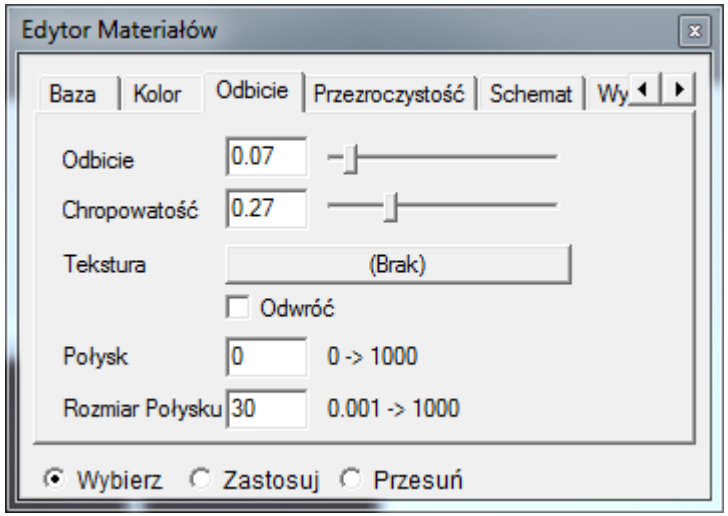
3. Edycja materiałów

3.1 Funkcja edycja materiału, znajdująca się w trzecim rzędzie górnego paska narzędzi, pozwala na dokonywanie szybkich zmian kolorów dowolnych powierzchni, grupowania ich, nakładania tekstur (np. bezpośrednio z pliku JPG), nadawania im cech charakterystycznych dla poszczególnych materiałów (jak np. szkło, metal, woda). Istnieje możliwość skorzystania z gotowych parametrów lub nadania własnych.



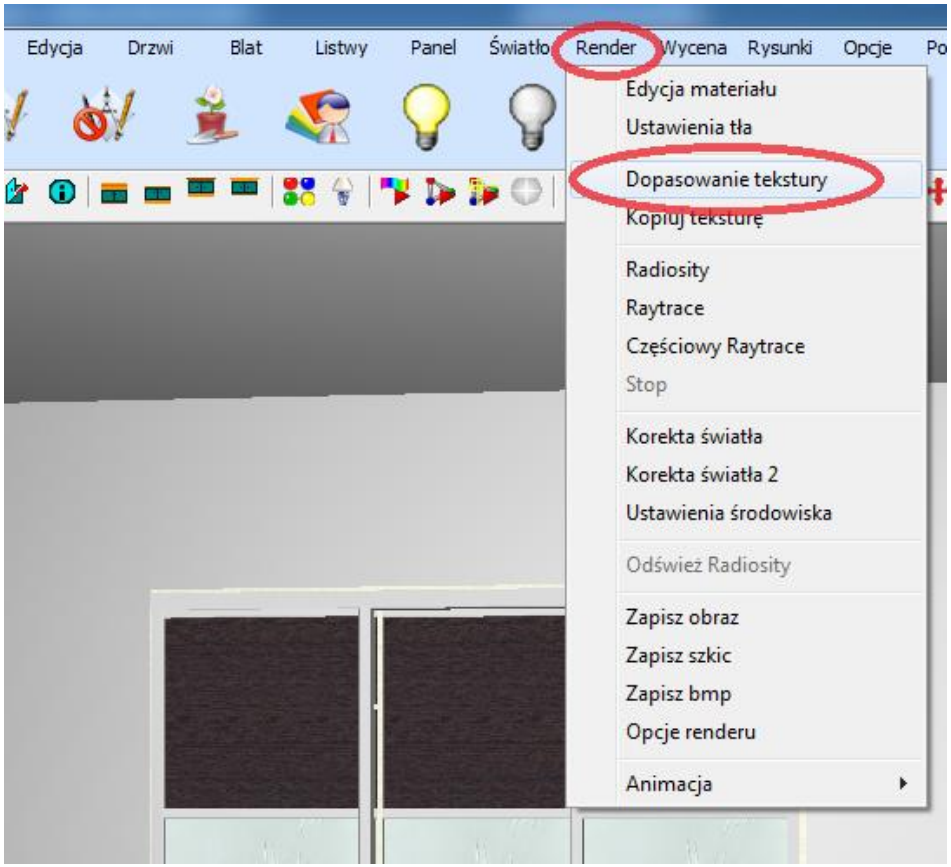
3. Edycja materiałów

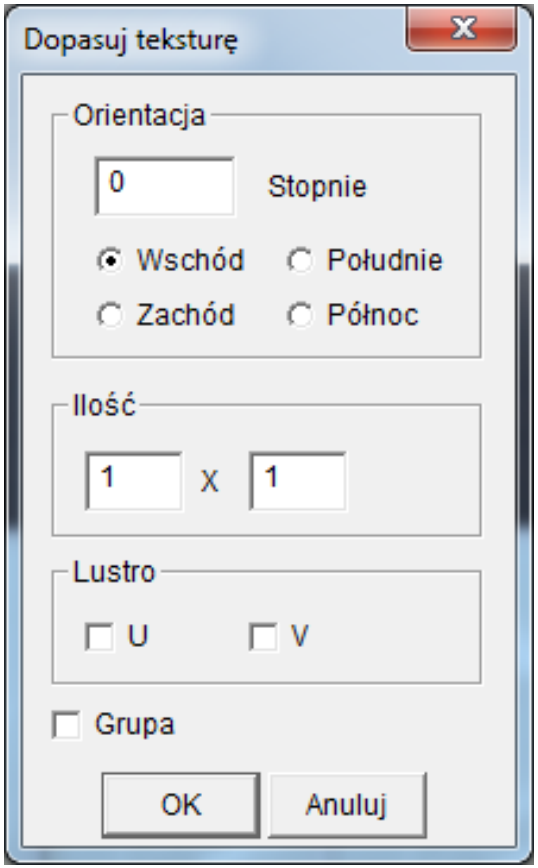




3. Edycja materiałów

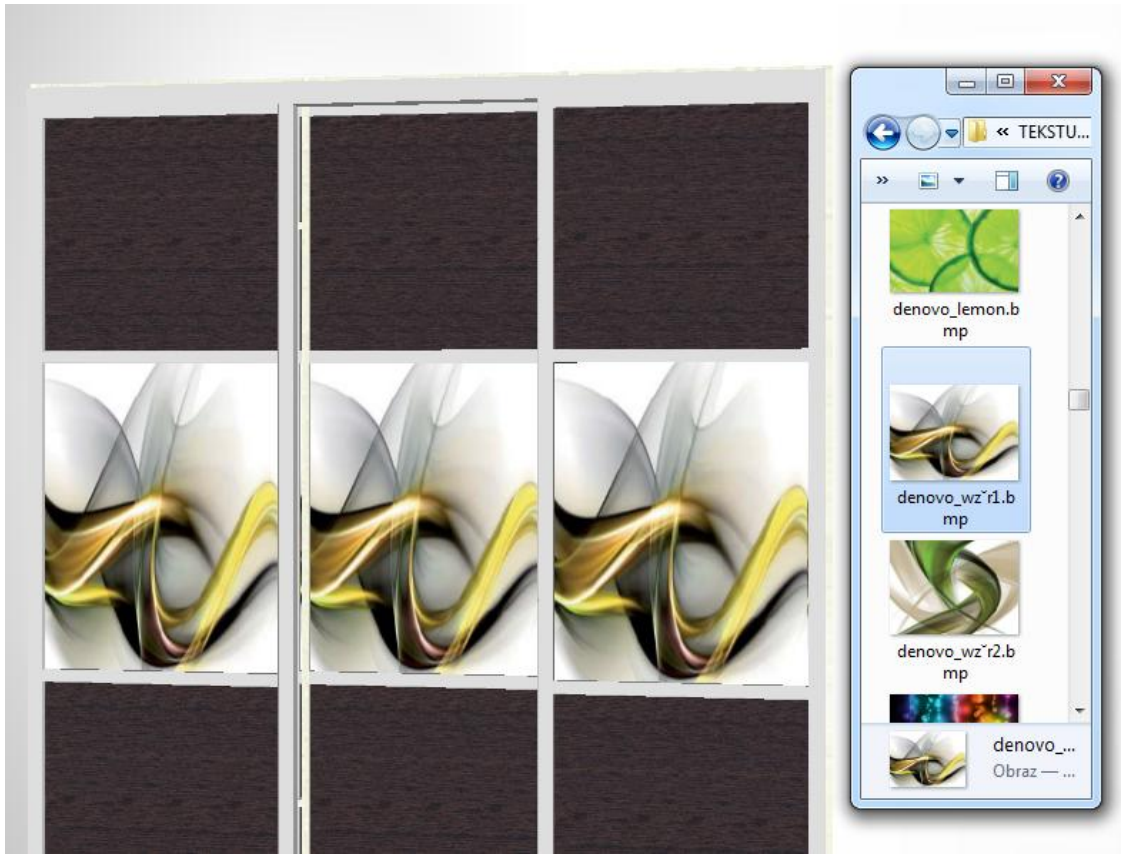
3.2 Przydatną funkcją jest Dopasowanie tekstury (w górnym pasku narzędzi pod komendą render). Pozwala ona m.in. zmienić zagęszczenie usłojenia frontów czy dostosować rozmiar i ułożenie tekstury do powierzchni.



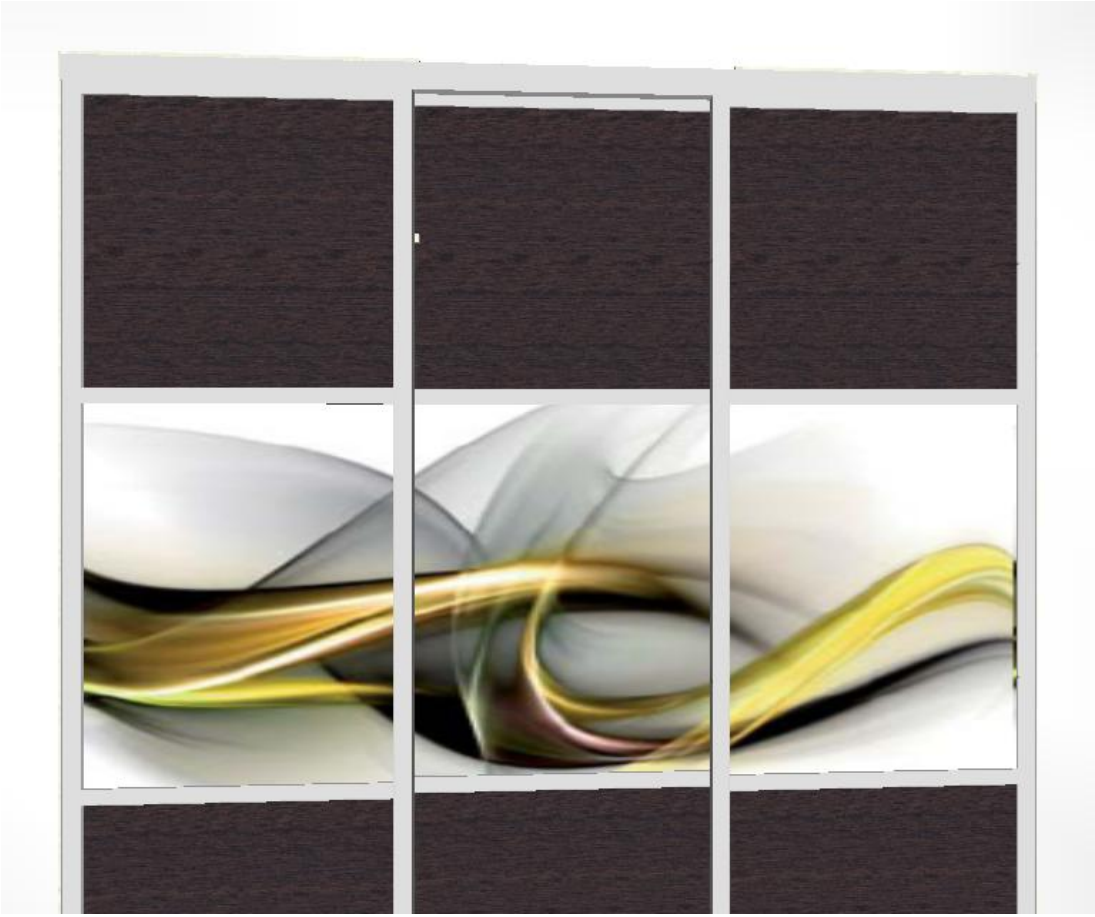


3. Edycja materiałów

3.3 Ciągłość słoi na kilku frontach lub ciągłość jednego obrazu uzyskuje się funkcją Grupa w oknie Dopasuj Mapowanie. Po zaznaczeniu funkcji należy wskazać powierzchnie, na których ma zostać rozciągnięta tekstura.



3. Edycja materiałów

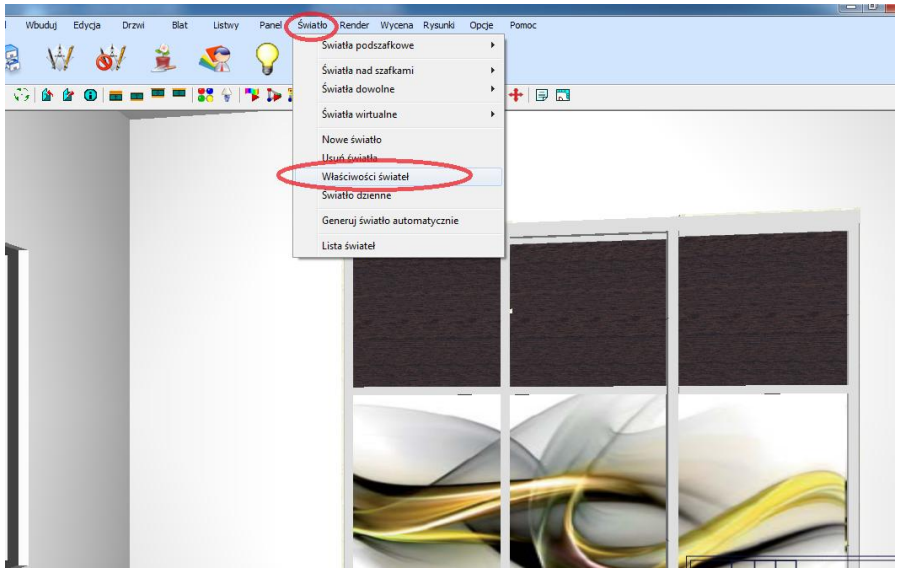


4. Rendering

4.1 Rendering rozpoczyna się od zdefiniowania światła w pomieszczeniu. Istnieją różne sposoby oświetlenia. Wszystkie możliwe warianty znajdują się w górnym pasku zadań, w opcji Światło.

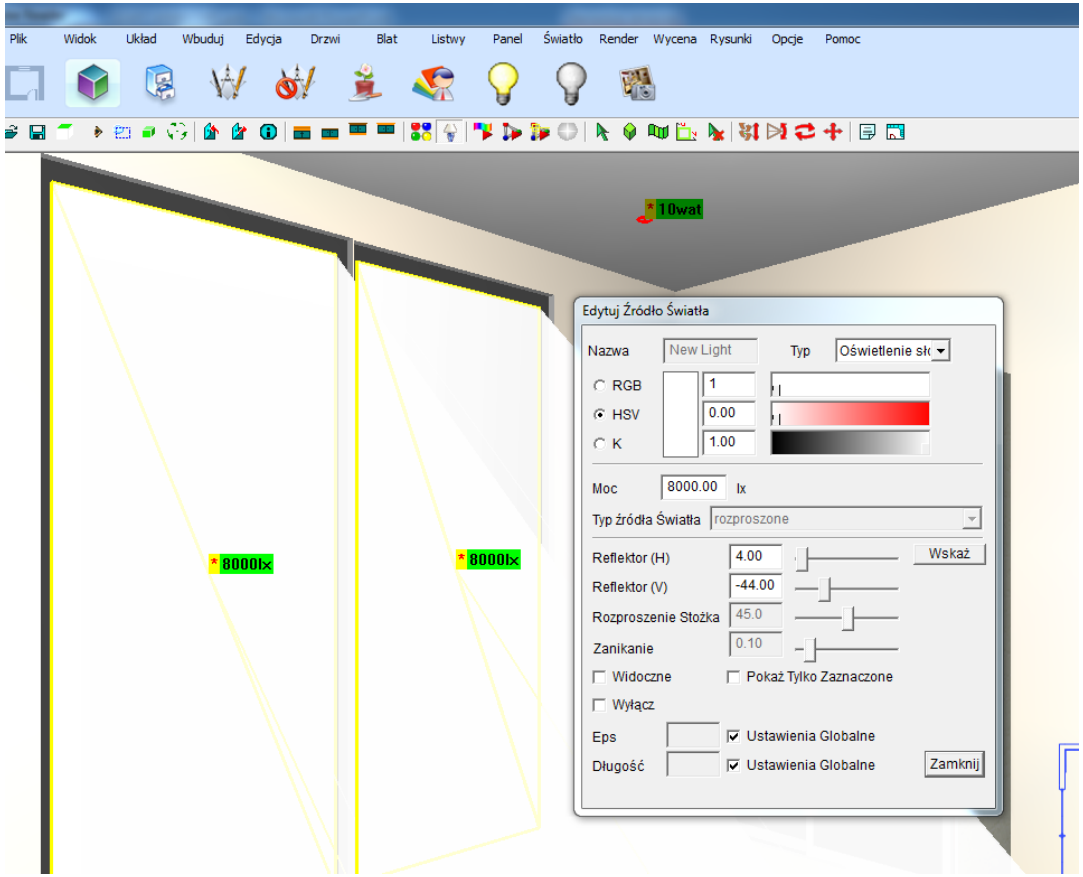
W celu umieszczenia punktów świetlnych w dowolnym miejscu (np. podświetlenie wnętrza szafki przeszklonej) należy skorzystać z opcji światło dowolne. Źródłem światła może stać się także dowolna powierzchnia znajdująca się w pomieszczeniu. Do tego celu wykorzystuje się opcję nowe światło.

Po wyznaczeniu punktów oraz powierzchni będących źródłem światła, definiuje się jego parametry (funkcja Właściwości świateł).



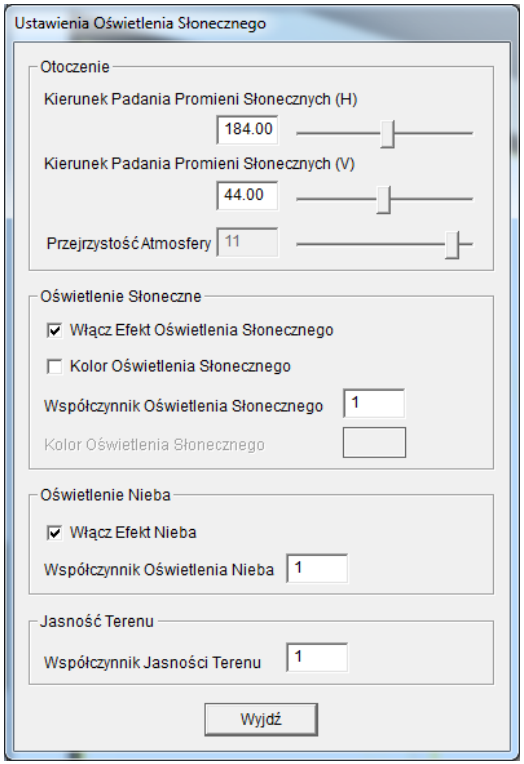
4. Rendering

4.2 W pierwszej kolejności należy wybrać powierzchnię lub punkty świetlne do edycji (np. wskazać powierzchnię okna). Kolejny etap to wybór rodzaju światła (dzienne, punktowe, itd.) z rozwijalnej listy (Typ). Suwaki regulują ustawienie oraz zasięg światła.



4. Rendering

4.3 Chcąc zasymulować światło dzienne, należy po uregulowaniu wyżej opisanych ustawień wrócić do rozwijalnej listy światło. Wybrać opcję światło dzienne, a następnie upewnić się, czy opcja oświetlenie słoneczne jest aktywna.

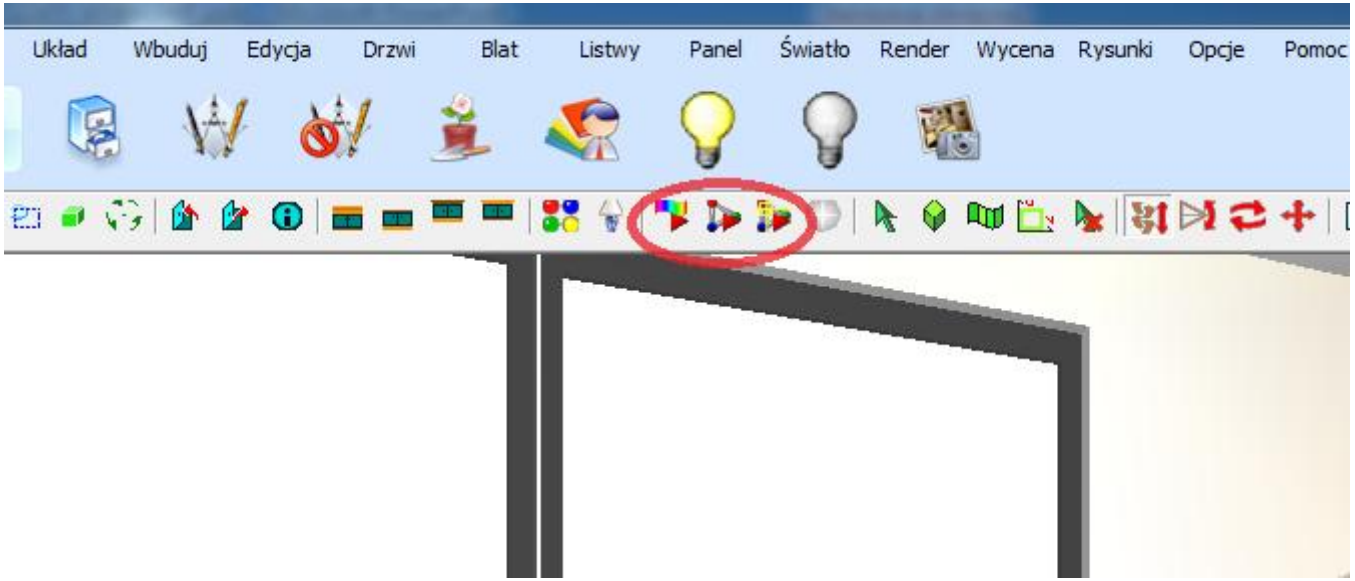


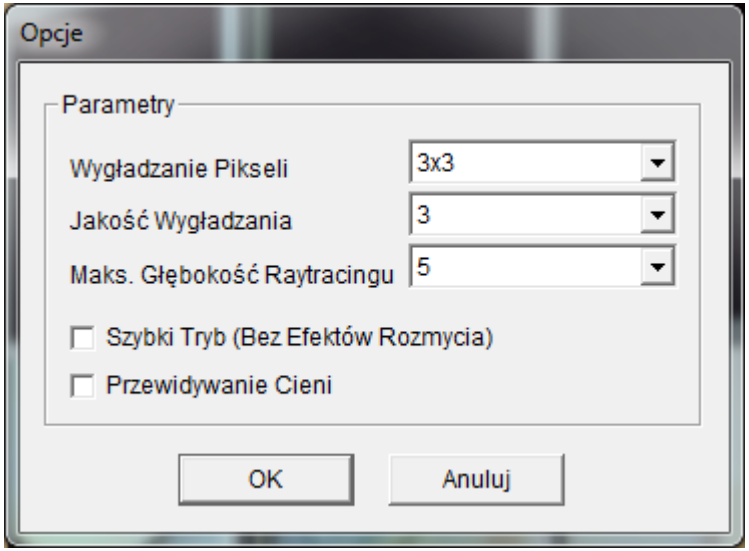
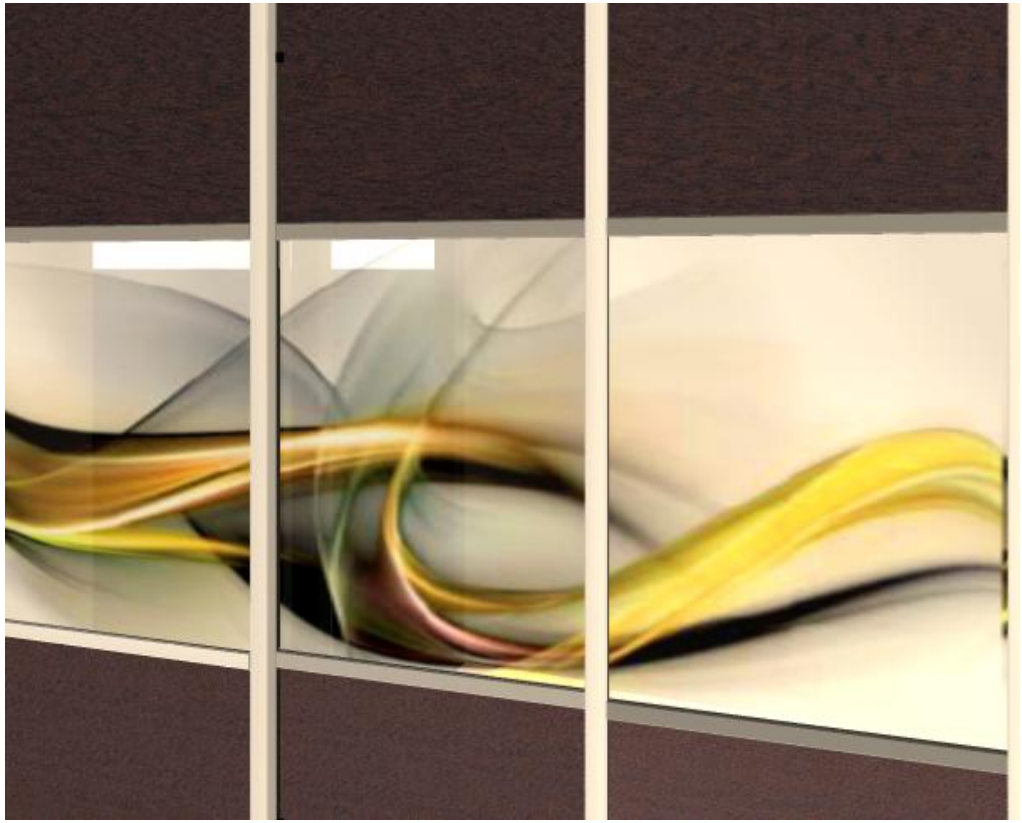
4. Rendering

4.4 Po zdefiniowaniu oświetlenia wróć do górnego paska zadań i wybierz opcję render. Zaznacz opcję radiosity i poczekaj do uzyskania poziomu błędów na poziomie ok. 3 %. Na tym etapie istnieje możliwość poruszania się po pomieszczeniu i zmiany parametrów fizycznych obiektów, jak np. kolory czy odbicie.

Do uzyskania ostatecznego efektu należy użyć opcję raytrace. Skrót do wyżej opisanych funkcji znajduje się także w dolnym pasku narzędzi.

Pierwsza ikona to radiosity, następne to raytrace całkowity oraz częściowy.



4. Rendering

4.5 Aby uzyskać dokładniejszy efekt, np. wygładzone cienie przy ustawieniach raytrace nie zaznaczamy opcji Szybki tryb.