Οδηγός σχεδίασης κουζίνας

Κατάλογος περιεχομένων

Κατάλογος περιεχομένων 3

Πριν ξεκινήσετε 5
Η κουζίνα 5

Ξεκινώντας το πρόγραμμα 7

Σχεδιασμός κάτοψης 9
Δημιουργώντας Νέα μελέτη 9
Σχεδιάζοντας τοίχους 11
Αποθήκευση της μελέτης 19
Σύνοψη 20

Τοποθέτηση δομικών στοιχείων στην μελέτη 21
Τοποθέτηση Πορτών/Παραθύρων 21
Αλλαγή διάστασης πριν την τοποθέτηση 24
Διαχείριση Πίνακα ελέγχου 29
Αντιγραφή και επικόλληση αντικειμένου 31
Σύνοψη 37

Τοποθέτηση αντικειμένων 39
Τοποθέτηση ερμαρίων βάσης και ψηλών ερμαρίων 39
Τοποθέτηση εξαρτημάτων 52
Τοποθέτηση κρεμαστών ερμαρίων 55
Διαγραφή αντικειμένου 66
Τοποθέτηση πλαϊνών 68
Ανοιχτές μελέτες - Πανόραμα κάτοψης 71
Διαχείριση 3D εικόνας 72
Τοποθέτηση αντικειμένων ελεύθερα στην κάτοψη 79
Τοποθέτηση κρεμαστής κολώνας 87
Τοποθέτηση διακοσμητικών δοκαριών 89
Εμφάνιση οροφής 91
Σύνοψη 92

Προοπτικό 93
Πώς παίρνετε προοπτικό 93
Αποθήκευση κάμερας 96
Σύνοψη 97

Αλλαγή μοντέλου, Συμβατά αντικείμενα, Διαμόρφωση 3D εικόνας 99
Αντικατάσταση πλαϊνού κασώματος με εμφανές πλαϊνό (τελειώματος) 99
Αντικατάσταση αντικειμένων με συμβατά αντικείμενα 101
Αλλαγή Νεροχύτη, Μπαταρίας και Φούρνου 101
Αλλαγή μοντέλων 104
Αλλαγή μοντέλου στον κατάλογο ΠΟΡΤΕΣ 105
Αλλαγή μοντέλου στον κατάλογο ΠΑΓΚΟΙ 118
Αλλαγή μοντέλου στον κατάλογο ΔΟΜΙΚΑ 120
Αλλαγή μοντέλου στον κατάλογο ΤΡΑΠΕΖΙΑ-ΚΑΡΕΚΛΕΣ 123
Σύνοψη 126

Διακοσμητικά αντικείμενα, Μηχανισμοί-Αξεσουάρ, Πόμολα.....127
Τοποθέτηση Διακοσμητικών, Μηχανισμών και Αξεσουάρ.....127
Αυτόματη προσθήκη διακοσμητικών.....127
Ρυθμίζοντας το προοπτικό.....133
Τοποθέτηση Διακοσμητικών αντικειμένων χειροκίνητα.....135
Πόμολα.....142
Απόκρυψη πομόλων.....145
Σύνοψη.....146

Φώτα.....147
Εισαγωγή φωτεινών πηγών στην κάτοψη.....147
Φωτορεαλιστική απεικόνιση σκηνής.....152
Βήμα 1 – Διαχείριση φωτεινών πηγών.....152
Βήμα 2 – Φωτισμός σκηνής.....157
Βήμα 3 – Ρύθμιση ειδικών εφφέ.....158
Σύνοψη.....159

Εκτύπωση – Αποθήκευση εικόνας.....161
Εκτύπωση.....161
Αποθήκευση εικόνας.....164
Σύνοψη.....165

3D Render.....167
Ρύθμιση κάμερας.....167
Το περιβάλλον εργασίας του 3D Render.....168
Ρυθμίσεις φωτεινών πηγών.....169
Διαχειριστής φωτεινών πηγών.....169
Επιλογές Render.....171
Σύνοψη.....173

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ.....175
1. Επιλογή καταλόγων σε ανοιχτή μελέτη.....175
2. Αλλαγή θέσης του Πίνακα ελέγχου.....177

ΠΡΟΣΘΗΚΕΣ.....179

Πριν ξεκινήσετε

Αυτό το tutorial θα σας δείξει πώς να σχεδιάσετε μία κουζίνα χρησιμοποιώντας το 1992 Version 13, πώς να διαμορφώνετε την τελική εμφάνισή της, να τοποθετείτε και να ρυθμίζετε τις φωτεινές πηγές και να την εκτυπώνετε.

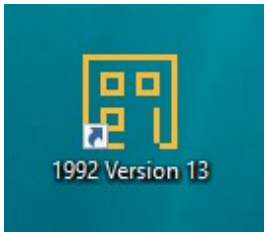
Η βασική αρχή του “1992 Version 13” είναι η απλότητα και η ευκολία στην χρήση του. Ελπίζουμε αυτή η πρώτη "ξενάγηση" στο πρόγραμμα, να σας βοηθήσει να εξερευνήσετε και να γνωρίσετε τελικά το 1992 Version 13.

Η κουζίνα

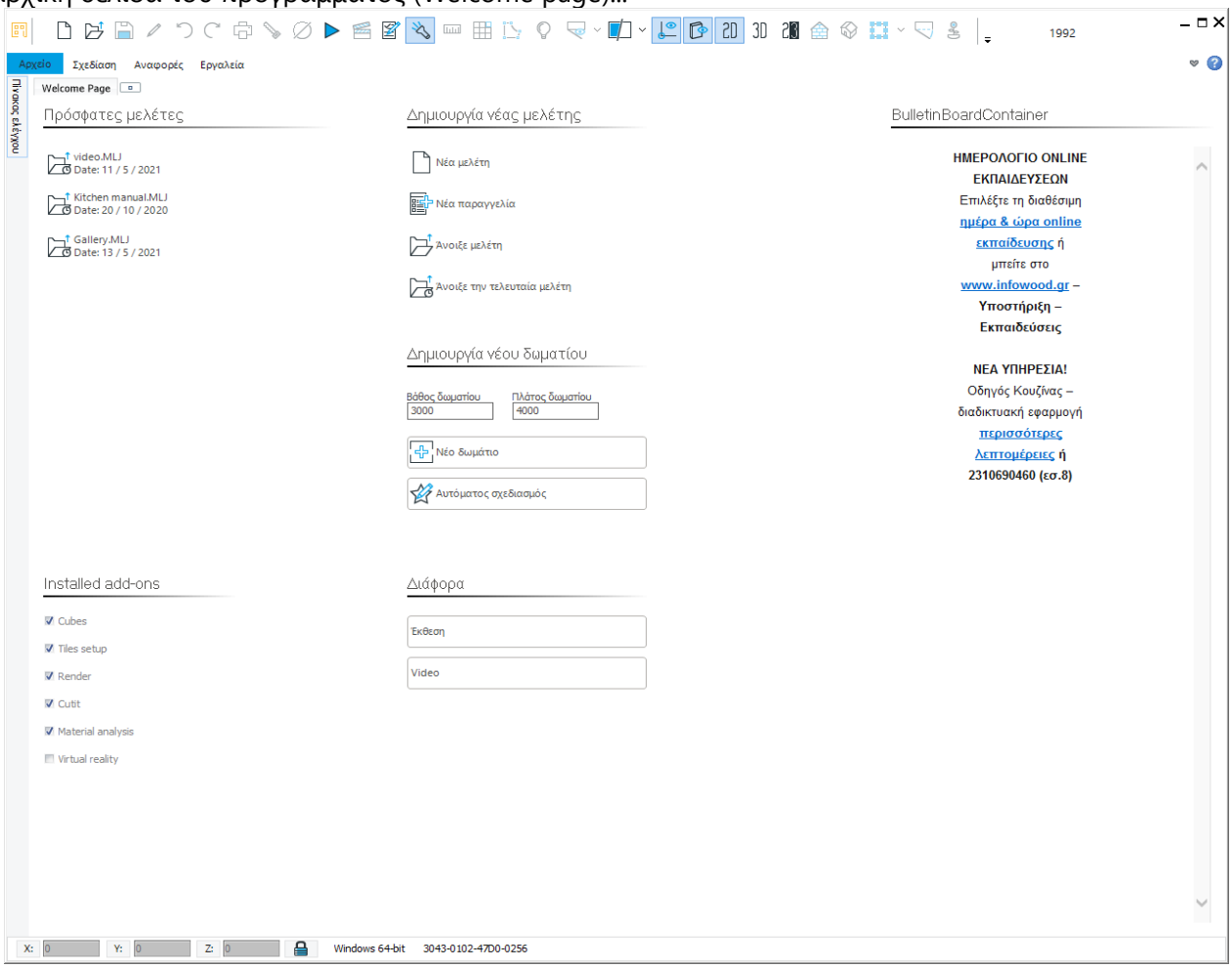
Αυτή είναι η κουζίνα που θα σχεδιάσετε με αυτό το tutorial.

Ξεκινώντας το πρόγραμμα

Κατά την εγκατάσταση του προγράμματος, έχει δημιουργηθεί στην επιφάνεια εργασίας του υπολογιστή σας, το παρακάτω εικονίδιο.



Κάνοντας διπλό αριστερό κλικ σ' αυτό το εικονίδιο, θα δείτε την παρακάτω οθόνη, που είναι η αρχική σελίδα του προγράμματος (Welcome page)...



Κουμπιά εντολών

Παρακάτω θα βρείτε όλα τα κουμπιά που εμφανίζονται στο αρχικό παράθυρο του προγράμματος, καθώς και μια επεξήγηση για το τι μπορείτε να κάνετε με το καθένα.

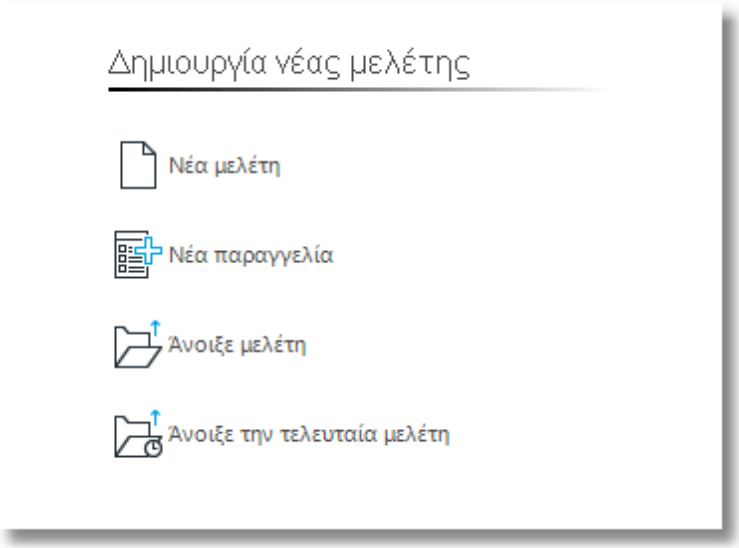
Νέα μελέτη	Σας επιτρέπει να ανοίξετε και να δημιουργήσετε μια νέα μελέτη, δίνοντας τις διαστάσεις του κάθε τοίχου ξεχωριστά. **Σημείωση**: με τον όρο "μελέτη", εννοούμε το σχέδιο που θα δημιουργήσουμε με το πρόγραμμα
Νέα παραγγελία	Σας επιτρέπει να καταχωρήσετε μια νέα παραγγελία. **Προσοχή**! Αν επιλέξετε τη Νέα παραγγελία ΔΕΝ μπορείτε να δείτε τα αντικείμενα σε προοπτικό ή κάτοψη.
Άνοιξε μελέτη	Σας επιτρέπει να ανοίξετε κάποια από τις αποθηκευμένες μελέτες σας
Άνοιξε την τελευταία μελέτη	Σας επιτρέπει να ανοίξετε την τελευταία μελέτη που δουλεύατε. **Προσοχή**! Οι μελέτες θα πρέπει να βρίσκονται στον προεπιλεγμένο φάκελο εργασίας (φάκελος Jobs)
Νέο δωμάτιο Βάθος δωματίου 3000 Πλάτος δωματίου 4000	Σας επιτρέπει να δημιουργήσετε ένα Νέο δωμάτιο (η κάτοψη του δωματίου θα έχει σχήμα τετράγωνο ή ορθογώνιο, ανάλογα με τις διαστάσεις που θα δώσετε) Τις διαστάσεις που υπάρχουν σαν προεπιλογή στη Δημιουργία νέου δωματίου (3000 x 4000), μπορείτε να τις αλλάξετε και να δώσετε τις διαστάσεις που θέλετε. **Προσοχή**! Όλες οι διαστάσεις είναι σε χιλιοστά (mm)
Αυτόματος σχεδιασμός	Σας επιτρέπει να σχεδιάσετε πολύ εύκολα και γρήγορα την κουζίνα σας. Το πρόγραμμα θα δημιουργήσει μια κάτοψη με τις διαστάσεις που θα επιλέξετε στην περιοχή του Νέου δωματίου. Μέσα από το περιβάλλον εργασίας του Αυτόματου σχεδιασμού, θα δώσετε στο πρόγραμμα κάποιες βασικές πληροφορίες για την κουζίνα που θέλετε να σχεδιάσετε πχ. που βρίσκεται η αποχέτευση για το νεροχύτη, που βρίσκονται οι πρίζες για την κουζίνα, το ψυγείο κτλ. Στη συνέχεια, αφού επιλέξετε το σχήμα της κουζίνα πχ. "κουζίνα Γ", ή "κουζίνα Π" κτλ, το πρόγραμμα θα σας κάνει κάποιες προτάσεις για την κουζίνα, οι οποίες μπορεί να είναι από μια μέχρι και πολύ περισσότερες...
Video	Πατώντας αυτό το κουμπί, ανοίγει το παράθυρο της **Online βοήθειας** του προγράμματος όπου μπορείτε να βρείτε Video για τον τρόπο λειτουργίας του. **Προσοχή**! Για να μπορέσετε να χρησιμοποιήσετε αυτό το κουμπί, πρέπει τη στιγμή που θέλετε να το πατήσετε, να έχετε σύνδεση στο Internet. **Σημείωση**: Όλα τα Video σχετικά με τη χρήση του προγράμματος, μπορείτε να τα βρείτε και στο κανάλι μας στο YouTube (*θα ανοίξετε το YouTube και θα γράψετε **Infowood technologies***)
Έκθεση	Πατώντας αυτό το κουμπί ανοίγει ο φάκελος Gallery, όπου θα βρείτε εικόνες που έχουν γίνει με το 3D Render. Είναι ο εξ' ορισμού φάκελος αποθήκευσης από το 3D Render.

Σχεδιασμός κάτοψης

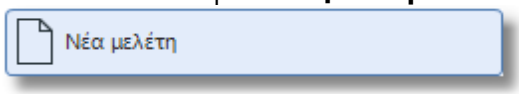
Δημιουργώντας Νέα μελέτη

Ξεκινώντας το πρόγραμμα εμφανίζονται οι επιλογές σχετικά με το τι θέλετε να κάνετε.

- Θα σχεδιάσετε τώρα μια **Νέα μελέτη**
- Σ' αυτή τη μελέτη θα σχεδιάσετε έναν έναν όλους τους τοίχους.
- Θα χρησιμοποιήσετε την επιλογή για **Δημιουργία νέας μελέτης**

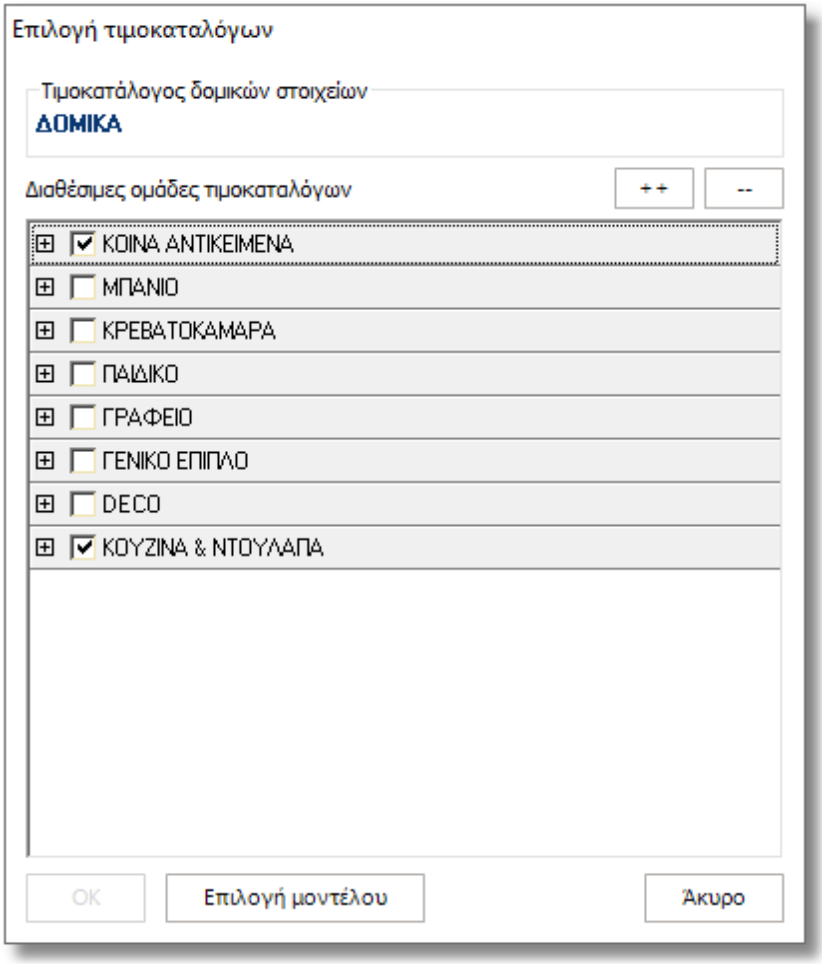


- Κάντε ένα αριστερό κλικ πάνω στο κουμπί **Νέα μελέτη**



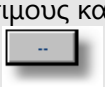
Το πρόγραμμα θα δημιουργήσει νέα μελέτη.
Αρχικά θα εμφανιστεί το παράθυρο "**Επιλογή τιμοκαταλόγων**" με όλους τους καταλόγους[1] που είναι εγκατεστημένοι στο πρόγραμμά σας.
Σ' αυτό το παράθυρο θα επιλέξετε τους καταλόγους που θα χρησιμοποιήσετε στη μελέτη σας[2]

[1] *Με τον όρο "**κατάλογος**" ή "**τιμοκατάλογος**" στο "1992" εννοούμε τις βιβλιοθήκες με τα αντικείμενα*

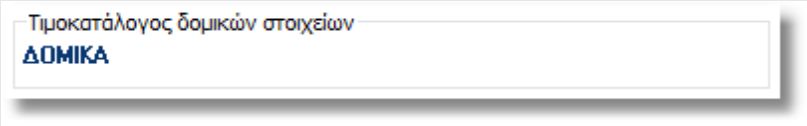


Σημείωση:
Αν πατήσετε το κουμπί **Άκυρο** θα ξεκινήσετε να σχεδιάζετε με τους τιμοκαταλόγους που έχετε σαν **προεπιλογή**
Εάν θέλετε να επιλέξετε όλους τους διαθέσιμους καταλόγους, μπορείτε να πατήσετε το κουμπί

Εάν θέλετε να αποεπιλέξετε όλους τους διαθέσιμους καταλόγους, μπορείτε να πατήσετε το κουμπί



Προσοχή! Ο "**Τιμοκατάλογος δομικών στοιχείων**" πρέπει να είναι πάντα ο κατάλογος **ΔΟΜΙΚΑ**



[2]Για να επιλέξετε κι άλλους καταλόγους σε μια ήδη ανοιχτή μελέτη, δείτε τη διαδικασία στο Παράρτημα, ενότητα 1.

- Πατήστε το κουμπί **Άκυρο** για να ξεκινήσετε τη σχεδίαση της κάτοψης.

Σχεδιάζοντας τοίχους

Ο δείκτης του ποντικιού θα αλλάξει σε μολύβι. Με το πρώτο αριστερό κλικ, εμφανίζεται ο πρώτος τοίχος και ένας πίνακας ελέγχου στα αριστερά. *(3)

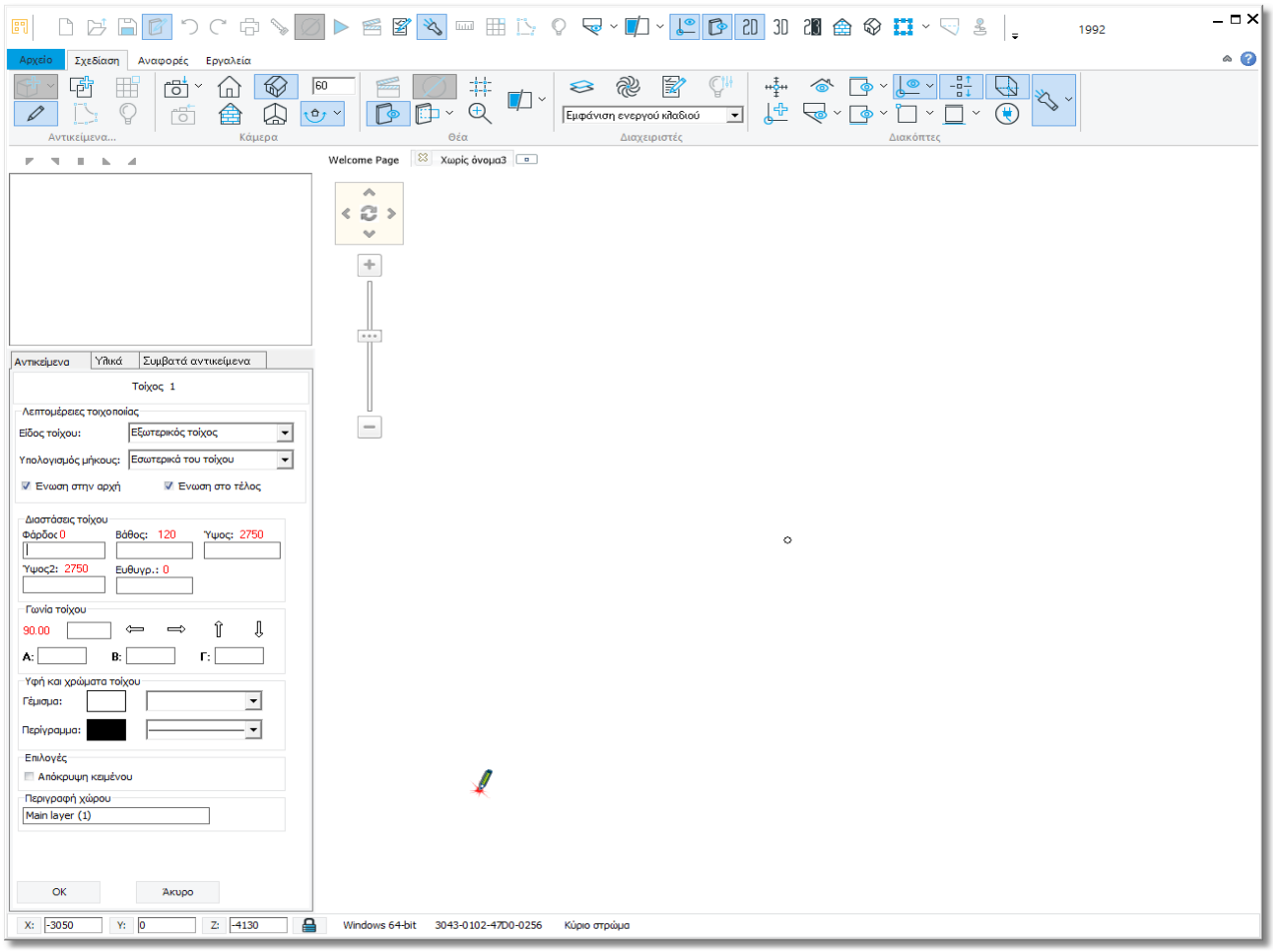
*(3) **Σημείωση!** Για να αλλάξετε τη θέση του **Πίνακα ελέγχου**, Λεπτομέρειες θα βρείτε στο **Παράρτημα**, ενότητα 2.

Υπόδειξη! Είναι πιο εύκολο να σχεδιάσετε τους τοίχους στο **2D** και όχι σε 3D.
Γι' αυτό, πριν ξεκινήσετε τη σχεδίαση, βεβαιωθείτε πως έχετε επιλεγμένο το 2D ή επιλέξτε το, από τη μπάρα των συντομεύσεων...

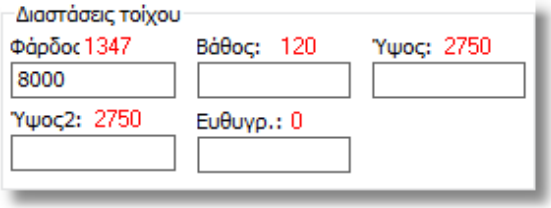
Προσοχή! ΔΕΝ θα κρατήσετε πατημένο το αριστερό πλήκτρο του ποντικιού. Μόλις κάνετε το πρώτο αριστερό κλικ, θα ξεκινήσει ο τοίχος.

- Ξεκινήστε τη σχεδίαση των τοίχων από **κάτω αριστερά** και σύμφωνα **με την φορά των δεικτών του ρολογιού** (με την ίδια φορά γίνεται αυτόματα και η αρίθμηση καθώς και η αναγνώρισή τους, με αύξουσα σειρά πχ. τοίχος 1, τοίχος 2, τοίχος 3 κλπ.).

Αν κουνήσετε το ποντίκι θα δείτε ότι αυξομειώνεται η διάσταση του τοίχου.

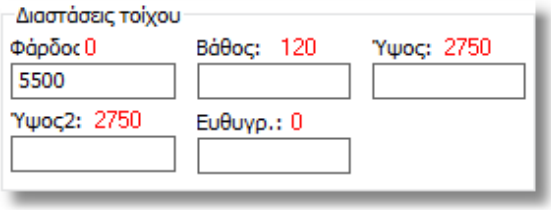


- Στο πλαίσιο **Διαστάσεις τοίχου** στο πεδίο **"Φάρδος"** γράψτε **8000** mm (όπως στην παρακάτω εικόνα) και πατήστε **Enter** στο πληκτρολόγιο ή **OK** στον Πίνακα ελέγχου.



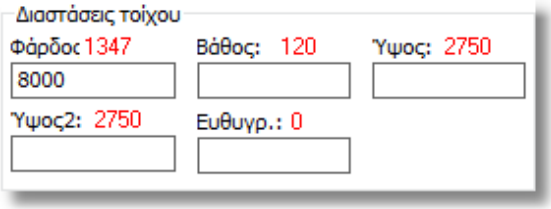
Ο πρώτος τοίχος, μήκους 8 m είναι έτοιμος.

- Για τον δεύτερο τοίχο, στο πεδίο **"Φάρδος"** πληκτρολογήστε **5500** mm και πατήστε **Enter.**



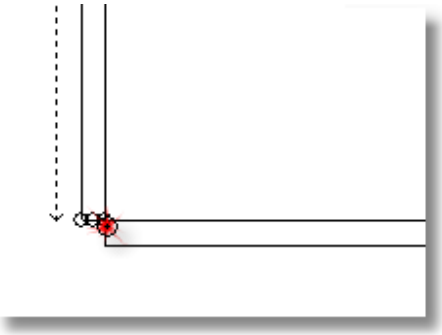
Και ο δεύτερος τοίχος, μήκους 5,5m είναι έτοιμος.

- Για τον τρίτο τοίχο, στο πεδίο **"Φάρδος"** πληκτρολογήστε **8000** mm και πατήστε **Enter.**



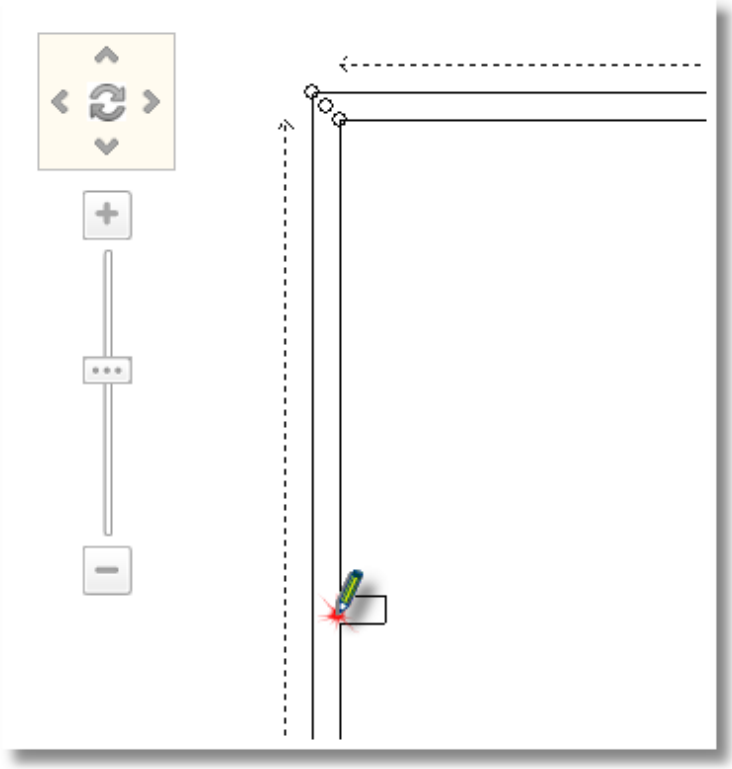
Και ο τρίτος τοίχος, μήκους 8 m είναι έτοιμος.

- Για να ολοκληρώσετε τη σχεδίαση της τοιχοποιίας θα κάνετε ένωση των τοίχων. Όταν σχεδιάζετε τον τελευταίο τοίχο (**Τοίχος 4**) προς τα αριστερά, πατήστε το δεξί πλήκτρο στο ποντίκι (*όχι συνεχόμενα πατημένο μόνο ένα κλικ με το δεξί*) και ο τοίχος σχεδιάζεται ελεύθερα. Στη συνέχεια κάνετε ένα αριστερό κλικ στον εσωτερικό οδηγό του 1ου τοίχου και η ένωση γίνεται αυτόματα. Οι γωνίες που σχηματίζονται υπολογίζονται αυτόματα.

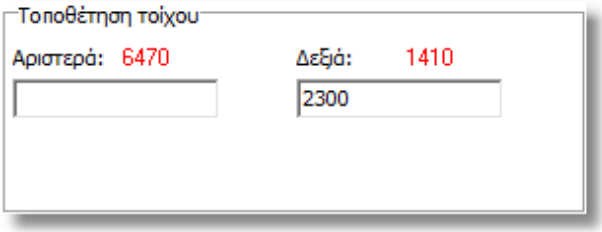


Ο κέρσορας φαίνεται ακόμα σαν μολύβι.

- Θα σχεδιάσετε τώρα και έναν ακόμα τοίχο, ο οποίος θα ενωθεί με τον Τοίχο 1
- Κάντε ένα αριστερό κλικ πάνω στον τοίχο 1 και προς το εσωτερικό της κάτοψης...

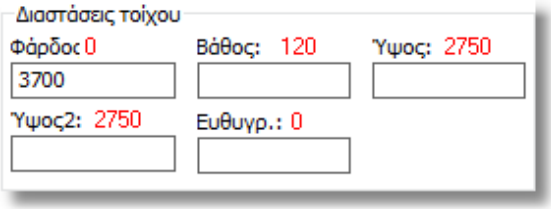


- Ξεκινάει ένας νέος τοίχος ο οποίος, όταν κουνάτε το ποντίκι, μετακινείται πάνω στον τοίχο 1
- Θα τον τοποθετήσετε σε απόσταση 2300 mm από τη δεξιά πλευρά του Τοίχου 1. Για να γίνει αυτό, στον **Πίνακα ελέγχου**, έχει ενεργοποιηθεί η λειτουργία **Τοποθέτηση τοίχου**. Στο πεδίο "**Δεξιά**" γράψτε 2300 και πατήστε **Enter**

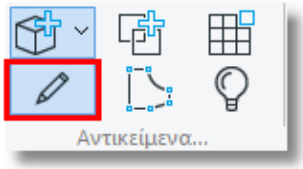


Η θέση του τοίχου έχει οριστεί και το επόμενο βήμα είναι να δώσετε το μήκος του.

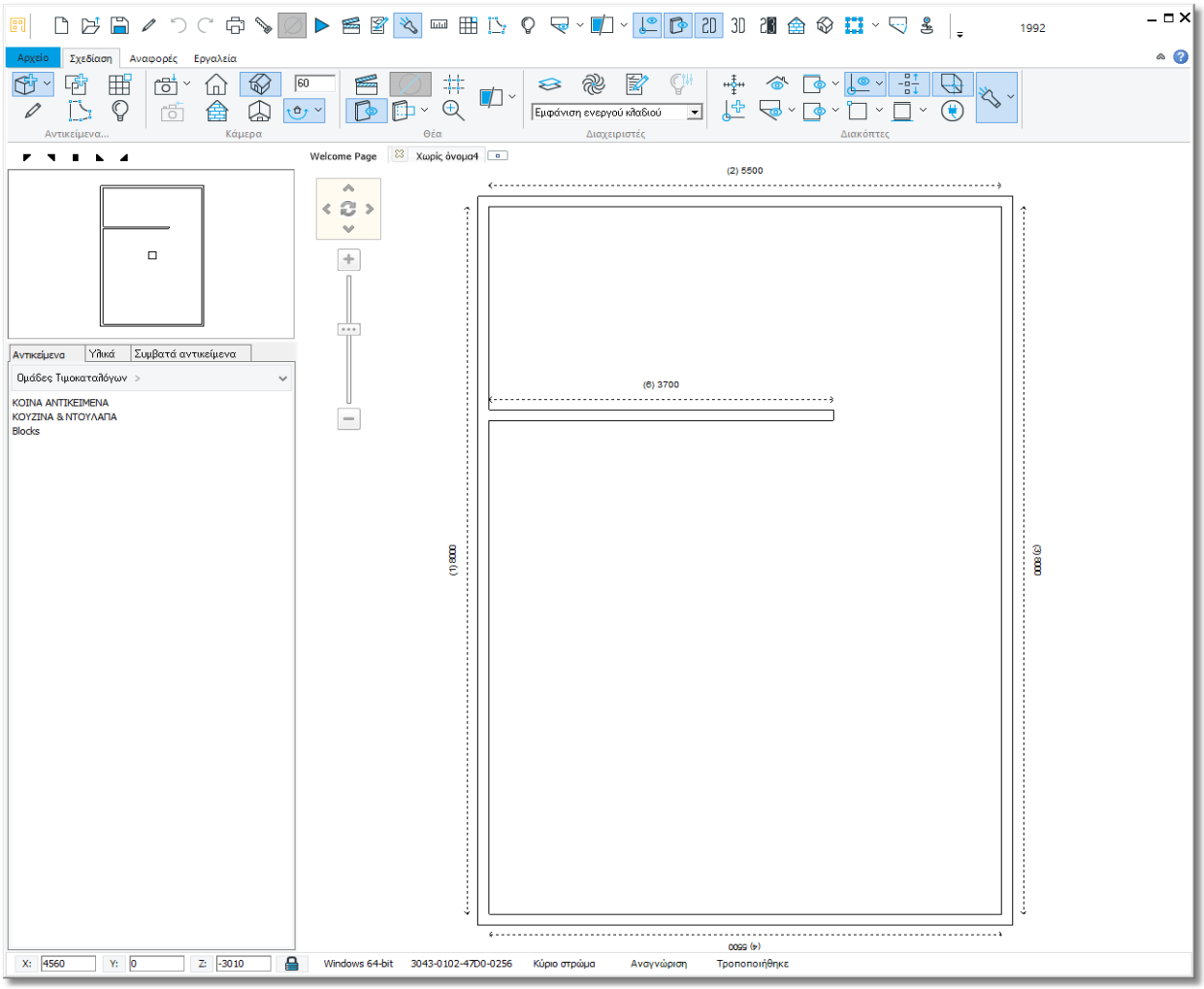
- Στον **Πίνακα ελέγχου**, στο πεδίο **"Φάρδος"** πληκτρολογήστε **3700** mm και πατήστε **Enter.**



- Για να απενεργοποιήσετε την επέκταση της τοιχοποιίας πατήστε το πλήκτρο Escape (ESC) στο πληκτρολόγιό σας ή πατήστε το εικονίδιο με το μολύβι που θα βρείτε στα εικονίδια.

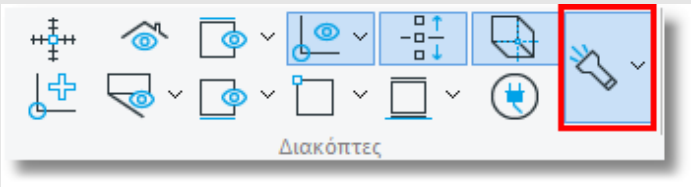


Οι τοίχοι της κουζίνας είναι τώρα έτοιμοι.

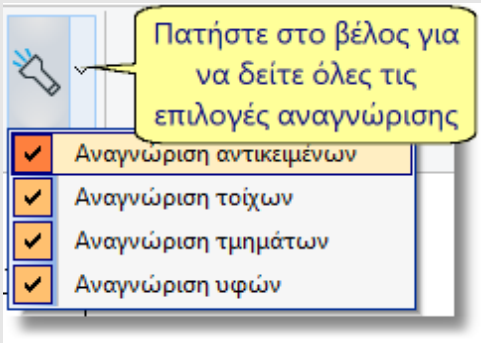


Σημείωση: στην πορεία αυτού του οδηγού θα αναφερθούμε πολλές φορές στην "αναγνώριση" αντικειμένων, τοίχων ή υφών. Για να μπορέσετε να χρησιμοποιήσετε την "αναγνώριση" θα πρέπει να έχετε **ενεργοποιημένη**[2] την αντίστοιχη εντολή. Θα τη βρείτε στην ομάδα εργαλείων "**Διακόπτες**"

[2]: *μια εντολή είναι ενεργοποιημένη όταν φαίνεται σε "σκούρο φόντο".*

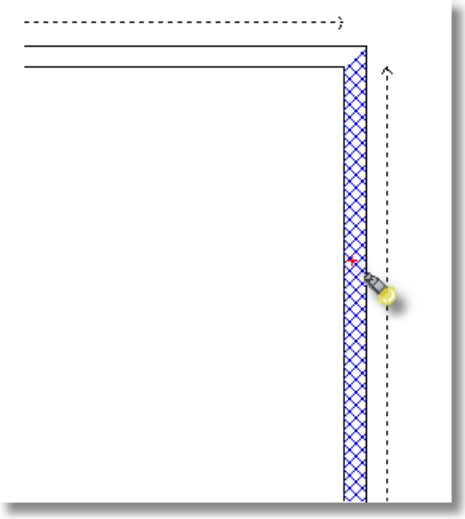


Μπορείτε να πατήσετε στο βέλος για να δείτε όλες τις επιλογές αναγνώρισης. Προτείνουμε να έχετε επιλεγμένες όλες τις επιλογές.

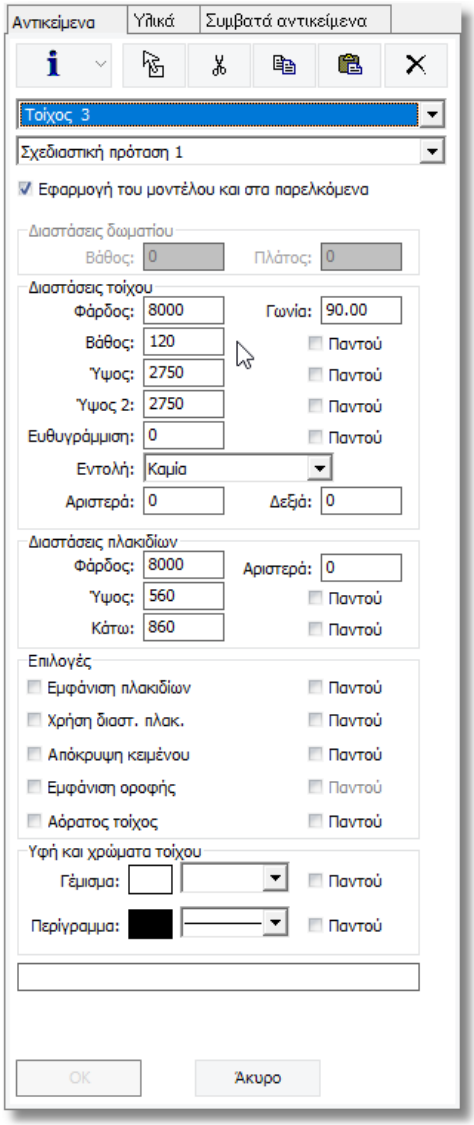


Θα αλλάξετε τώρα το **Πάχος** των εξωτερικών τοίχων.

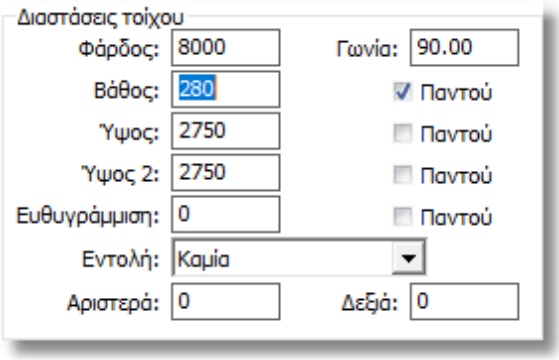
- Αφήστε το ποντίκι πάνω σε ένα από τους εξωτερικούς τοίχους. Ο τοίχος αναγνωρίζεται και φαίνεται με μπλε διαγράμμιση...



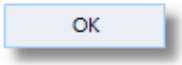
Με μια σχετικά "γρήγορη κίνηση" μετακινήστε τον κέρσορα στην περιοχή του Πίνακα ελέγχου...
Εδώ έχουν εμφανιστεί τώρα όλα τα χαρακτηριστικά του επιλεγμένου τοίχου...



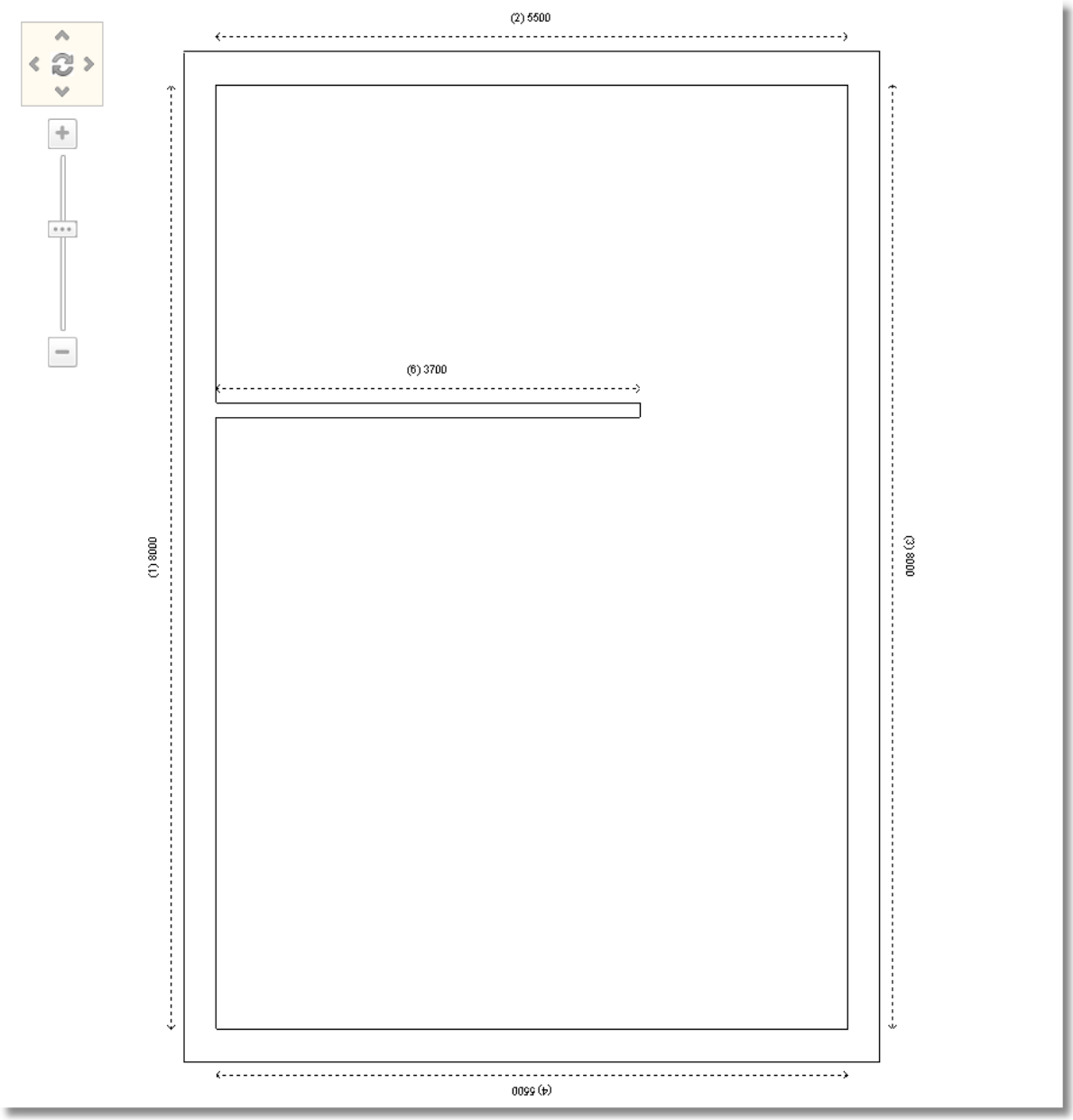
- Στην περιοχή "**Διαστάσεις τοίχου**" πατήστε στο πεδίο "**Βάθος**" και αφού γίνει "**μπλε**" γράψτε "**280**". Τσεκάρετε την επιλογή "**Παντού**" για να αλλάξει το Βάθος σε όλους τους εξωτερικούς τοίχους με μια κίνηση.



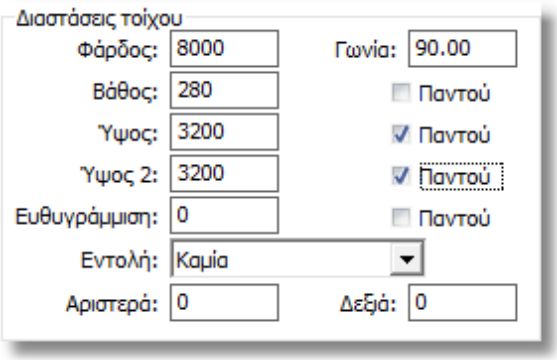
- Πατήστε το **Enter** στο πληκτρολόγιο ή το **OK** στον Πίνακα ελέγχου



Το πάχος των τοίχων έχει αλλάξει και η κάτοψή σας τώρα φαίνεται έτσι...

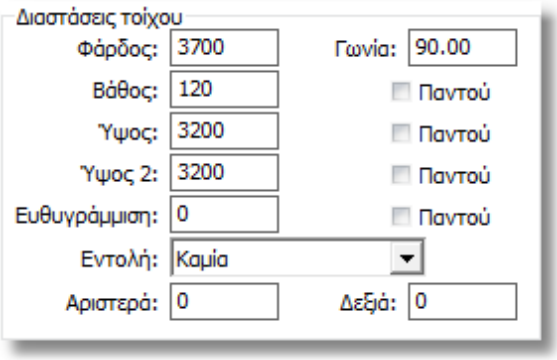


- Με την ίδια διαδικασία θα αλλάξετε και το ύψος σε όλους τους τοίχους. Επιλέξτε ένα τοίχο, και στον Πίνακα ελέγχου, στα πεδία "**Ύψος**" και "**Ύψος2**" γράφετε **3200**. Τσεκάρετε το **Παντού** δίπλα σε κάθε επιλογή και πατάτε **Enter** ή **OK**



Σημείωση: Με αυτή τη διαδικασία αλλάζει το Ύψος στους τοίχους που έχουν σχεδιαστεί συνεχόμενα. Για τη συγκεκριμένη κάτοψη θα αλλάξουν όλοι οι εξωτερικοί τοίχοι.

Για να αλλάξετε το ύψος και στον ενδιάμεσο τοίχο που σχεδιάσατε, θα τον επιλέξετε, αφήνοντας τον κέρσορα επάνω του και θα αλλάξετε το "**Ύψος**" και "**Ύψος2**" σε 3200mm.



Σημείωση: Επειδή αυτός είναι ένας μόνο τοίχος, δεν είναι απαραίτητο να τσεκάρετε το παντού.

Προσοχή! Αλλάζουμε και τα δύο πεδία: "Ύψος" και "Ύψος 2", ώστε ο τοίχος να έχει το ίδιο ύψος σε όλο του το μήκος.

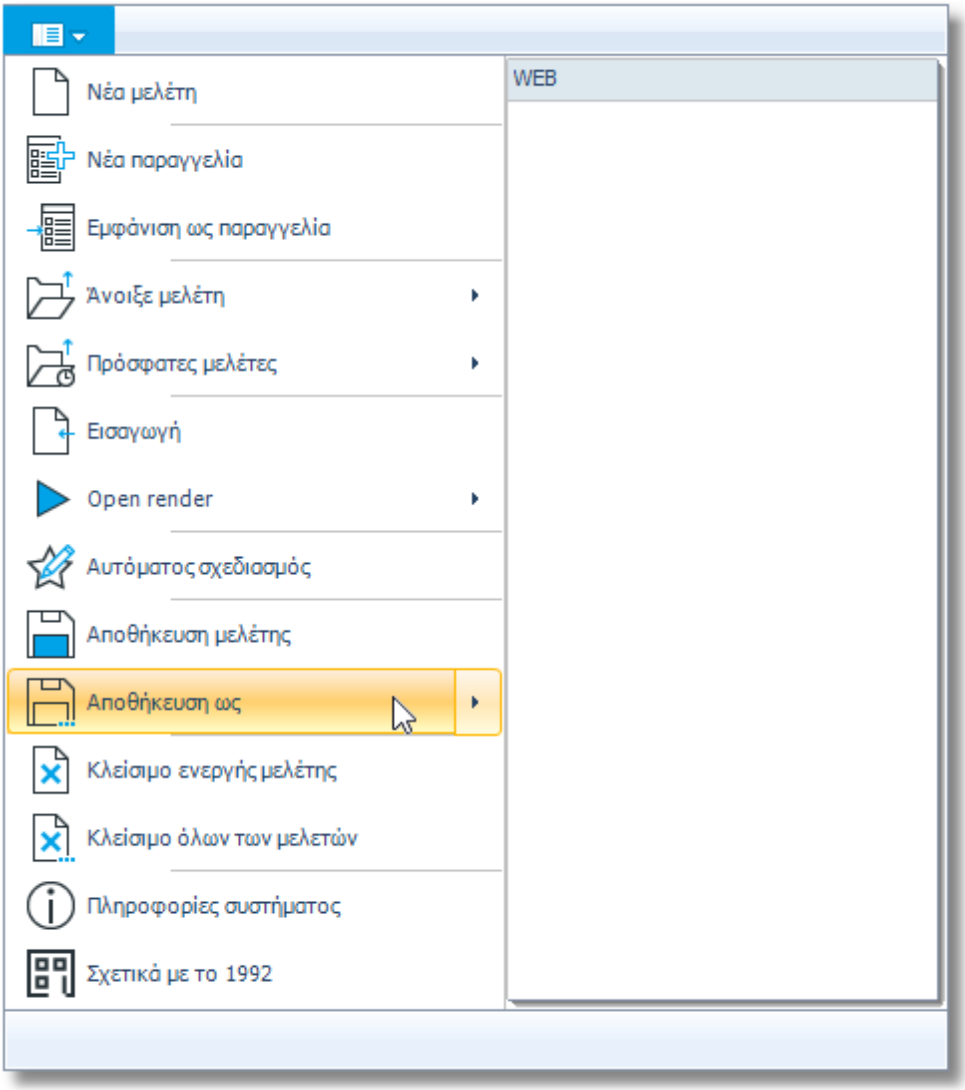
Σε περίπτωση που θέλουμε να σχεδιάσουμε τοίχους με διαφορετικό αρχικό και τελικό ύψος πχ. για μια σοφίτα, θα αλλάξουμε ανάλογα τα πεδία "Ύψος" και "Ύψος 2" σε κάθε τοίχο ξεχωριστά.

Αποθήκευση της μελέτης

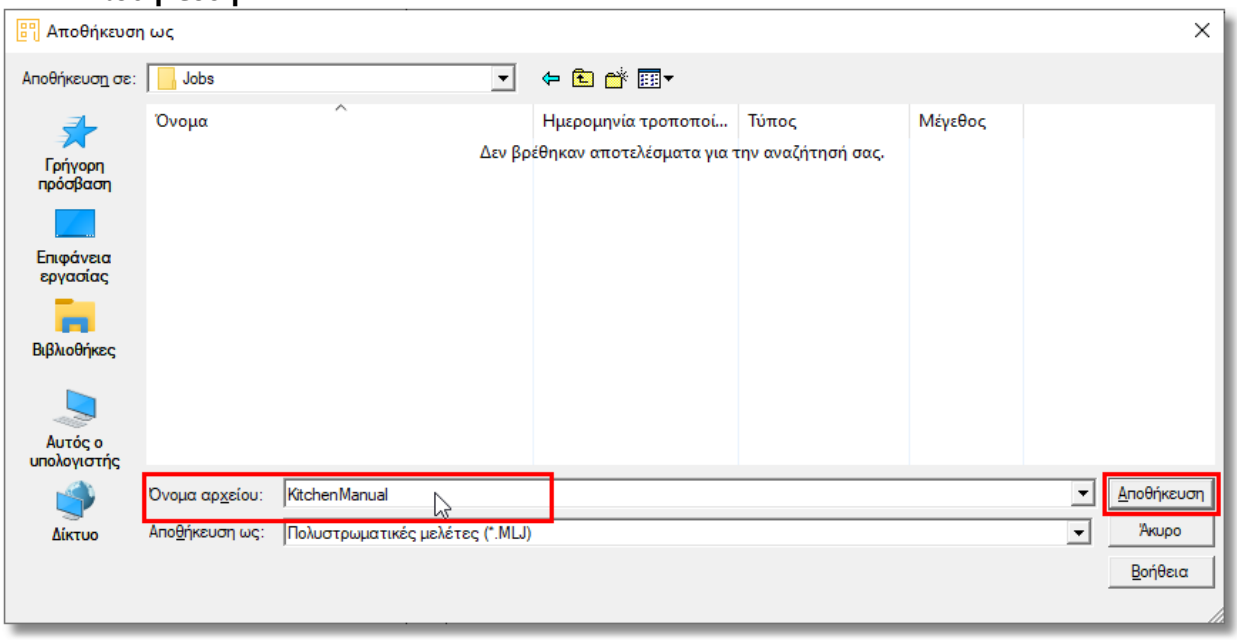
Εφόσον έχετε σχεδιάσει τους τοίχους, πρέπει να αποθηκεύσετε την μελέτη:

- Από το κεντρικό εικονίδιο με το λογότυπο...

- ...επιλέξτε την εντολή **Αποθήκευση ως...**



- Πληκτρολογήστε το όνομα της μελέτης στο πεδίο **"Όνομα αρχείου"** και κάντε κλικ στο **Αποθήκευση**



Σύνοψη

Μπορείτε τώρα:

- Να ξεκινήσετε νέα μελέτη.
- Να επιλέξετε τον κατάλογο ή τους καταλόγους που θα χρησιμοποιήσετε για τον σχεδιασμό της μελέτης.
- Να σχεδιάσετε τους τοίχους της μελέτης.
- Να αποθηκεύσετε την μελέτη.

Τοποθέτηση δομικών στοιχείων στην μελέτη

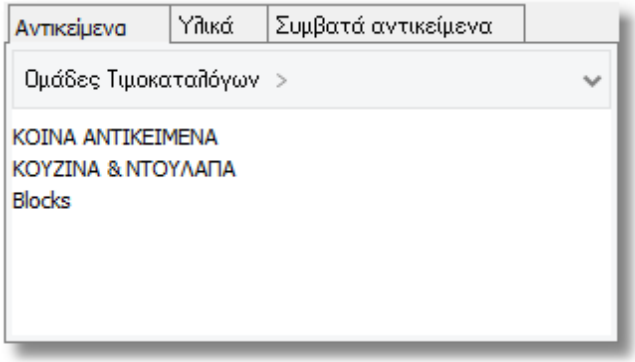
Σημείωση: Το μοντέλο (*το χρώμα*) όλων των αντικειμένων που θα τοποθετήσετε από εδώ και έπειτα, ενδέχεται να είναι διαφορετικό από αυτό που βλέπετε στις εικόνες παρακάτω. Τοποθετείστε τα αντικείμενα και σε επόμενη ενότητα θα αλλάξετε μοντέλο σε όλους τους καταλόγους.

Τοποθέτηση Πορτών/Παραθύρων

ΤΟΠΟΘΕΤΗΣΗ ΜΠΑΛΚΟΝΟΠΟΡΤΑΣ

Πρόκειται να τοποθετήσετε τρεις μπαλκονόπορτες στην κουζίνα που διαμορφώνετε:

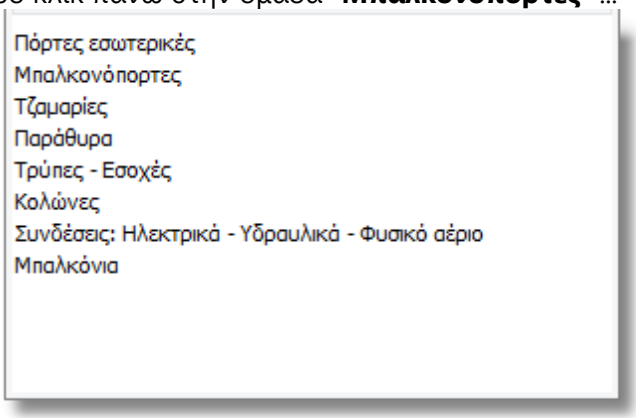
- Στον Πίνακα ελέγχου έχουν εμφανιστεί τώρα οι ομάδες με τους καταλόγους που επιλέξατε όταν ξεκινήσατε τη μελέτη
- Κάντε ένα αριστερό κλικ πάνω στην ομάδα "**ΚΟΙΝΑ ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΑ**"



Η ομάδα ανοίγει και εμφανίζονται οι κατάλογοι που περιέχονται σε αυτή...

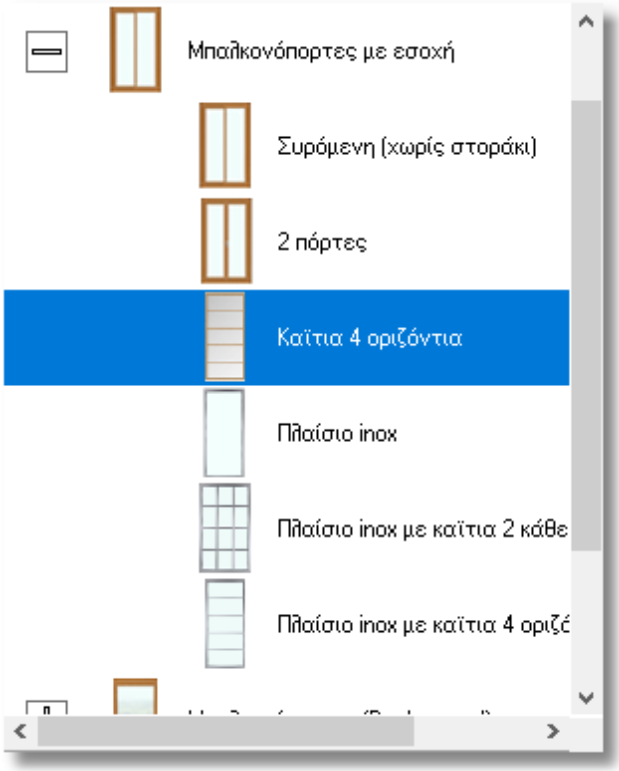
- Κάντε ένα αριστερό κλικ πάνω στην ομάδα "**ΔΟΜΙΚΑ**" για να δείτε τις κατηγορίες με τα δομικά αντικείμενα...

- Κάντε ένα αριστερό κλικ πάνω στην ομάδα "**Μπαλκονόπορτες**" ...

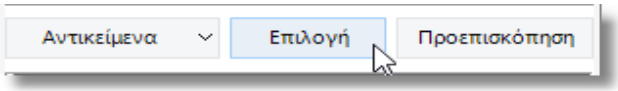


- Ανοίξτε την κατηγορία "**Μπαλκονόπορτες με εσοχή**" κάνοντας ένα αριστερό κλικ πάνω στο εικονίδιο...

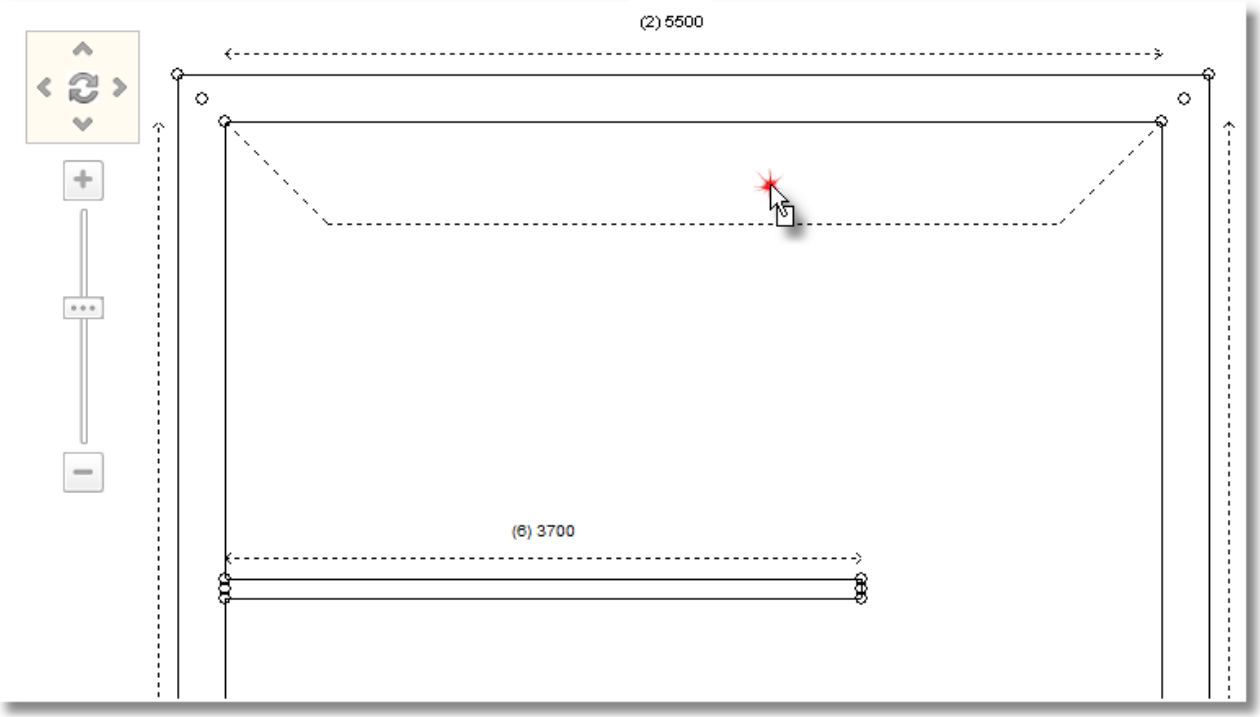
- Θα ανοίξει η ομάδα με τις μπαλκονόπορτες και θα επιλέξετε την πόρτα "**Καΐτια 4 οριζόντια**"...



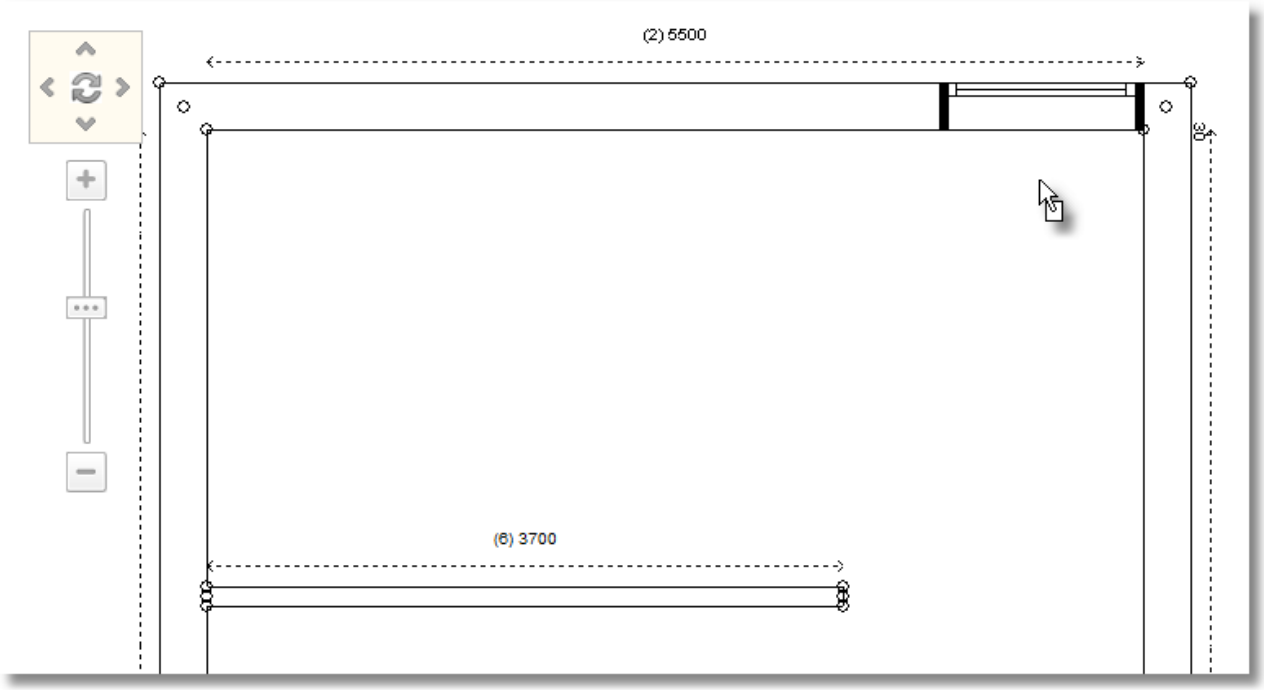
- Πατήστε το κουμπί **Επιλογή** που βρίσκεται πιο κάτω...



- Τοποθετήστε τον δείκτη του ποντικιού μπροστά από τον **τοίχο 2**, στον οποίο και θα τοποθετήσετε τη μπαλκονόπορτα και κάντε αριστερό κλικ (**πρέπει να κάνετε κλικ ανάμεσα στις διακεκομμένες γραμμές και όχι πάνω στον τοίχο**).

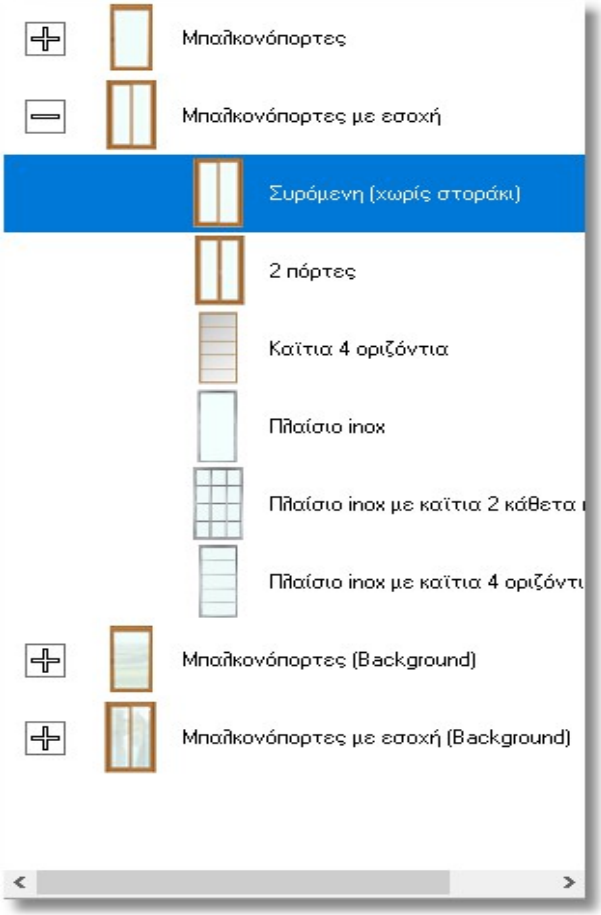


- Μετακινήστε τον κέρσορα προς τα δεξιά ώστε η μπαλκονόπορτα να "κολλήσει" στη γωνία των τοίχων 2 και 3. Κάντε ένα αριστερό κλικ για να τοποθετηθεί εκεί.



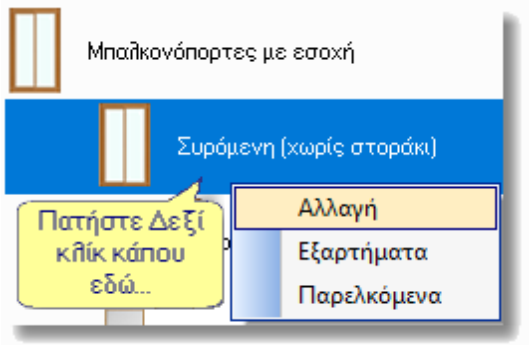
Αλλαγή διάστασης πριν την τοποθέτηση

- Από τις Μπαλκονόπορτες επιλέξτε την "**Συρόμενη (χωρίς στοράκι)**"...

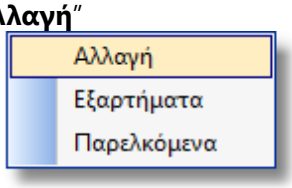


Θα αλλάξετε το Φάρδος της μπαλκονόπορτας πριν να την τοποθετήσετε

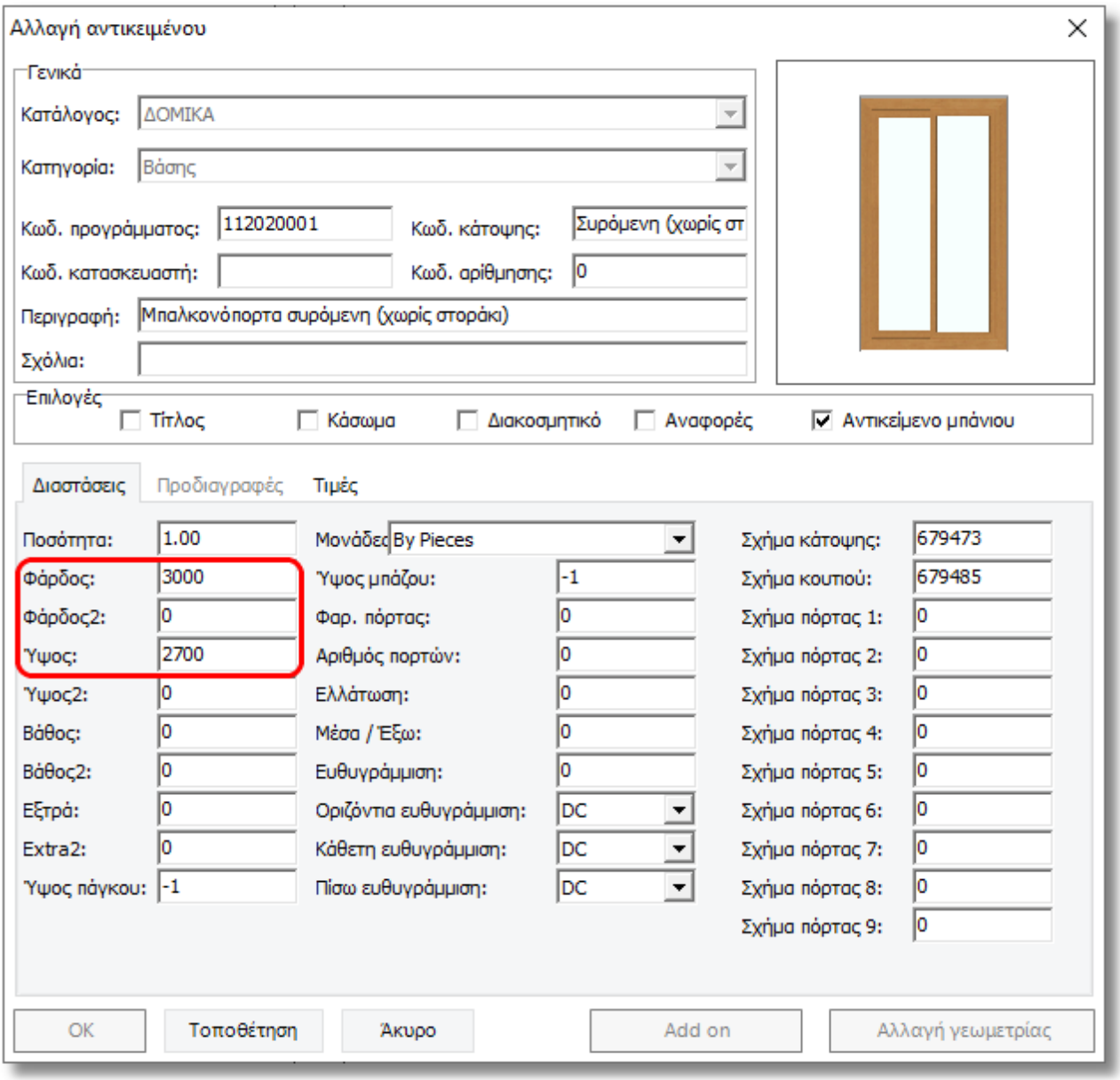
- Κάντε **Δεξί κλικ** πάνω στο επιλεγμένο αντικείμενο...



- Με αριστερό κλικ επιλέξτε "**Αλλαγή**"

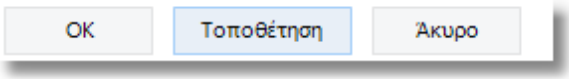


- Ανοίγει το παράθυρο "**Αλλαγή αντικειμένου**"
- Στο πεδίο "**Φάρδος**" γράψτε 3000, στο "'**Ύψος**" 2700 και πατήστε το Enter στο πληκτρολόγιό σας...

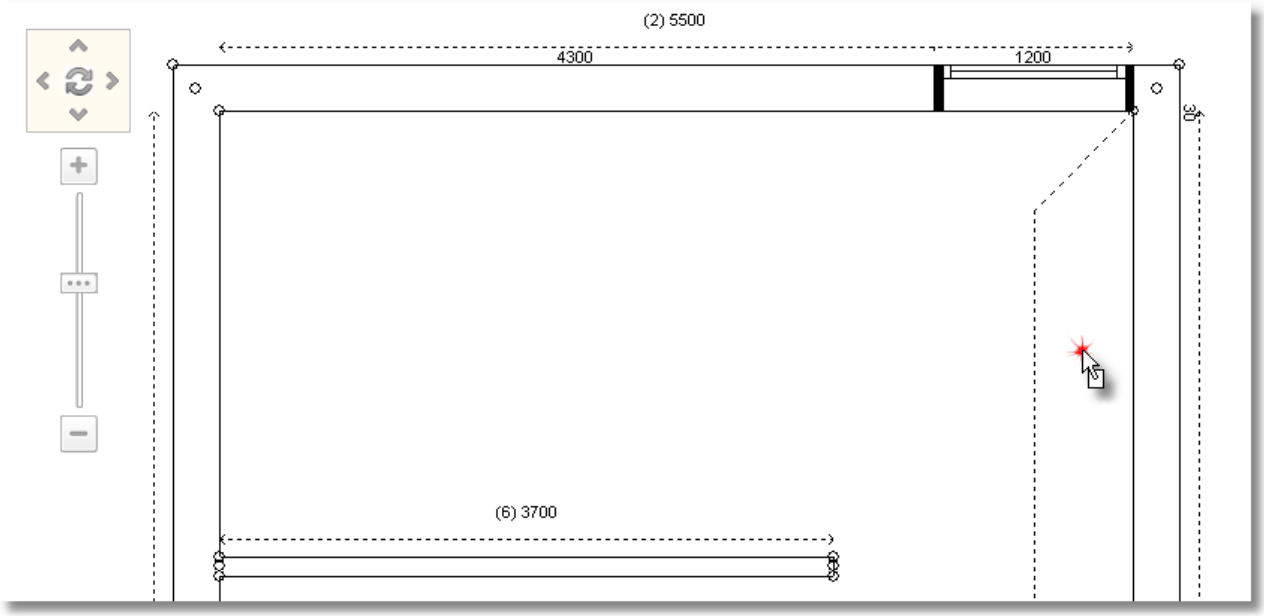


Το κουμπί "**OK**" έχει ενεργοποιηθεί, που σημαίνει ότι η αλλαγή της διάστασης έγινε.

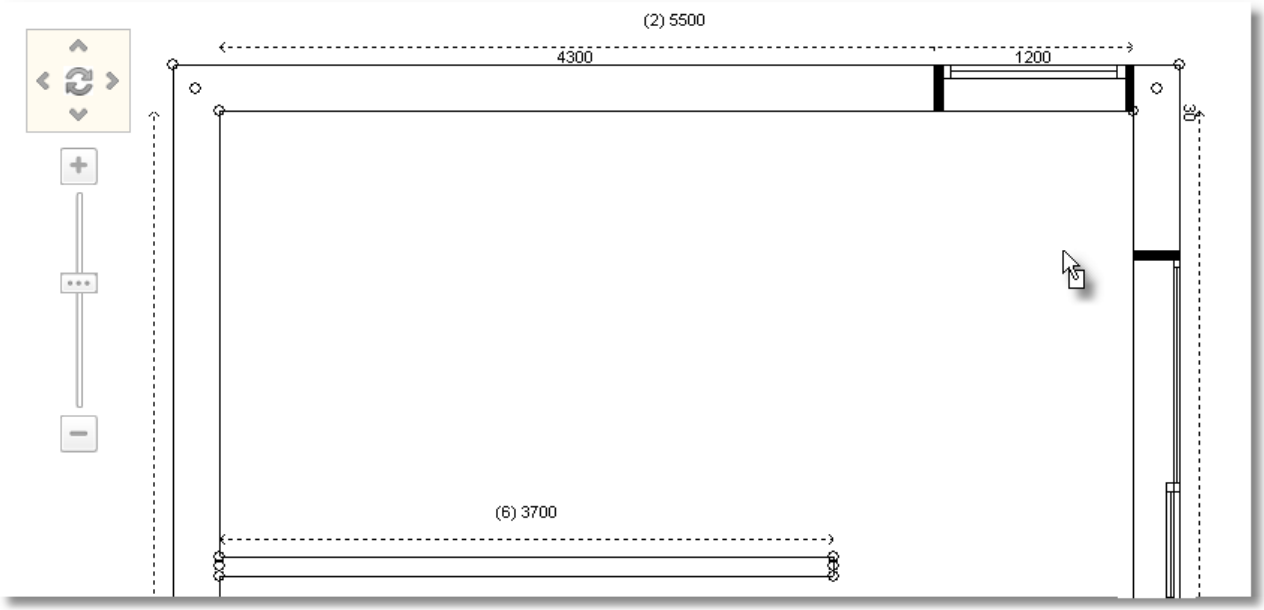
- Μπορείτε τώρα να πατήσετε το κουμπί "**Τοποθέτηση**" για να τοποθετήσετε τη μπαλκονόπορτα...



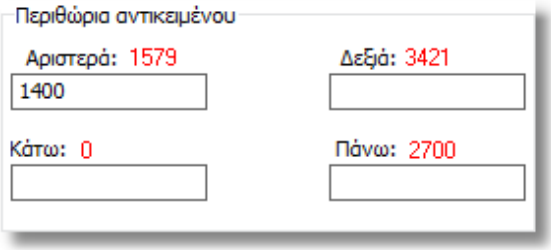
- Τοποθετήστε τον δείκτη του ποντικιού μπροστά από τον **τοίχο 3**, στον οποίο και θα τοποθετήσετε τη μπαλκονόπορτα και κάντε αριστερό κλικ (**πρέπει να κάνετε κλικ ανάμεσα στις διακεκομμένες γραμμές και όχι πάνω στον τοίχο**).



- Όσο το αντικείμενο μετακινείται (ο κέρσορας φαίνεται σαν βελάκι με ένα τετράγωνο)....

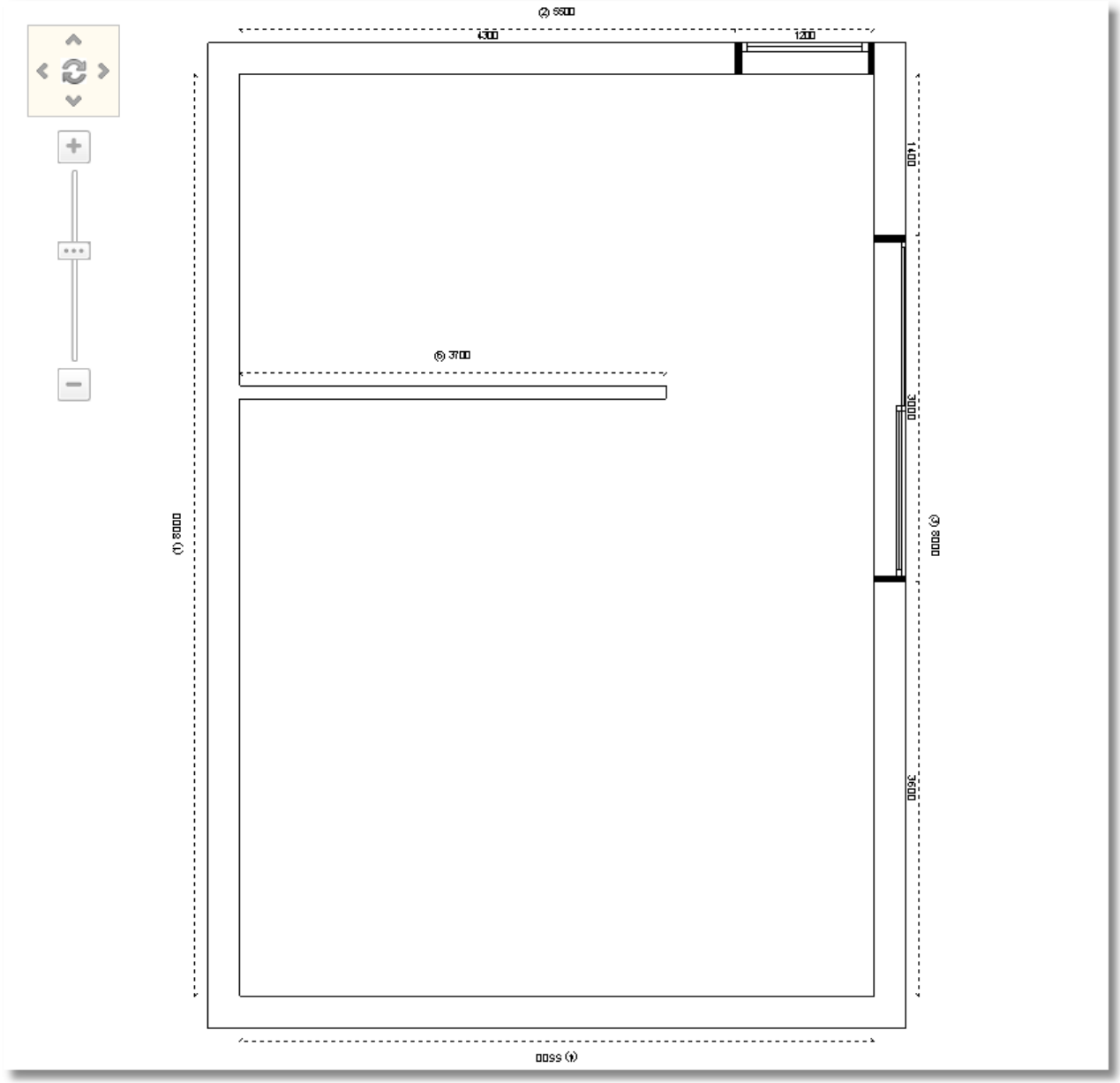


- ...μετακινείστε τον κέρσορα στον Πίνακα ελέγχου. Στην περιοχή "**Περιθώρια αντικειμένου**" στο πεδίο "**Αριστερά**" γράψτε 1400mm.



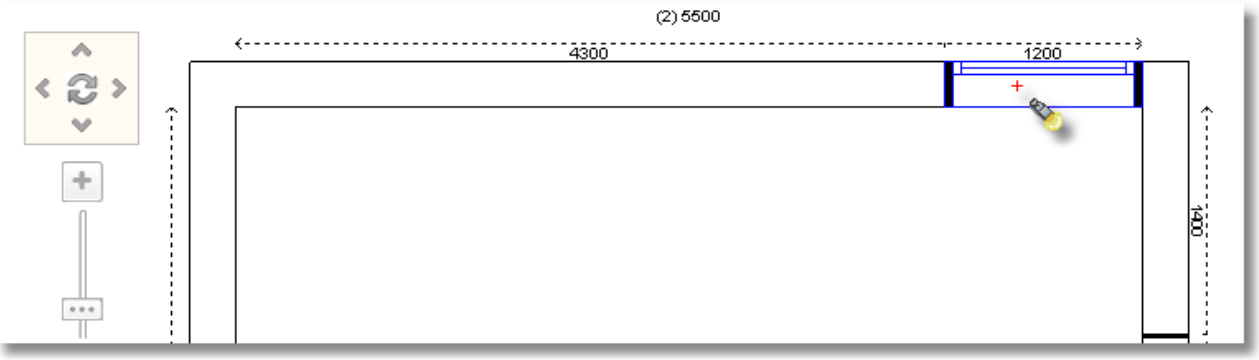
- Πατήστε το **Enter** στο πληκτρολόγιο ή το **OK** στον Πίνακα ελέγχου

Η μπαλκονόπορτα έχει τοποθετηθεί στον τοίχο 3 σε απόσταση 1400mm από την αριστερή πλευρά αυτού του τοίχου.
Η κάτοψή σας μέχρι τώρα θα φαίνεται έτσι...



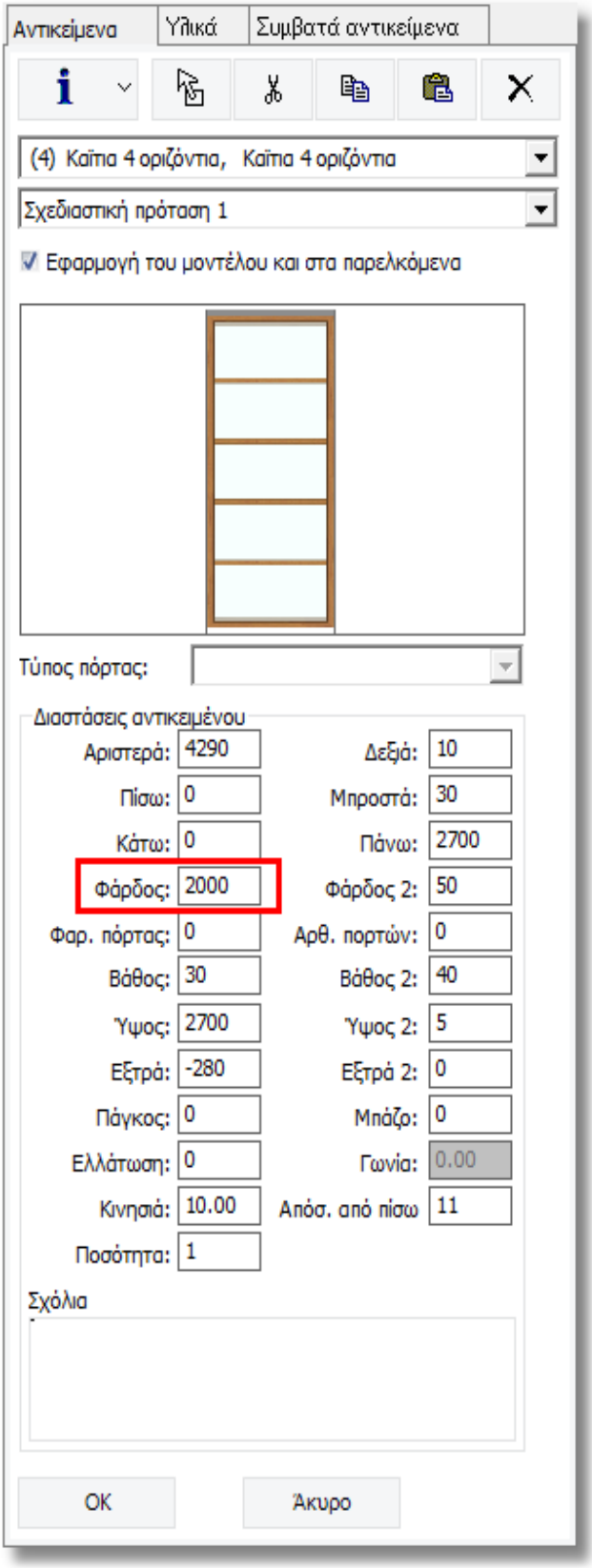
Θα αλλάξετε τώρα τη διάσταση της πρώτης μπαλκονόπορτας

- Αφήστε το ποντίκι πάνω στη μπαλκονόπορτα στον τοίχο 2



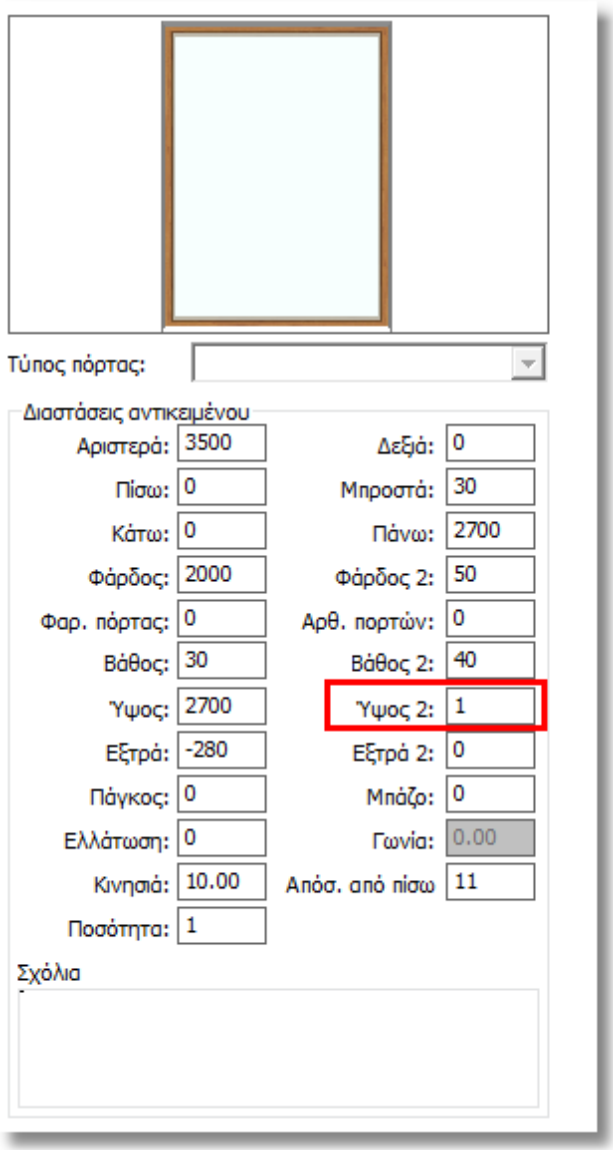
Η μπαλκονόπορτα αναγνωρίζεται και φαίνεται με περίγραμμα μπλε
Δεξιά, στον Πίνακα ελέγχου έχουν εμφανιστεί τα χαρακτηριστικά του αντικειμένου

- Μετακινείστε τον κέρσορα στον Πίνακα ελέγχου. Στην περιοχή "**Διαστάσεις αντικειμένου**" στο πεδίο "**Φάρδος**" γράψτε 2000mm.
- Πατήστε το **Enter** στο πληκτρολόγιο ή το **OK** στον Πίνακα ελέγχου, για να ολοκληρωθεί η αλλαγή.



Τη συγκεκριμένη μπαλκονόπορτα θα την αλλάξετε ώστε να μην έχει οριζόντια καΐτια...

- Στις "**Διαστάσεις αντικειμένου**" στο πεδίο "**Ύψος 2**" γράψτε "**1**" και πατήστε το **Enter**.
- Τώρα η μπαλκονόπορτα θα φαίνεται έτσι...

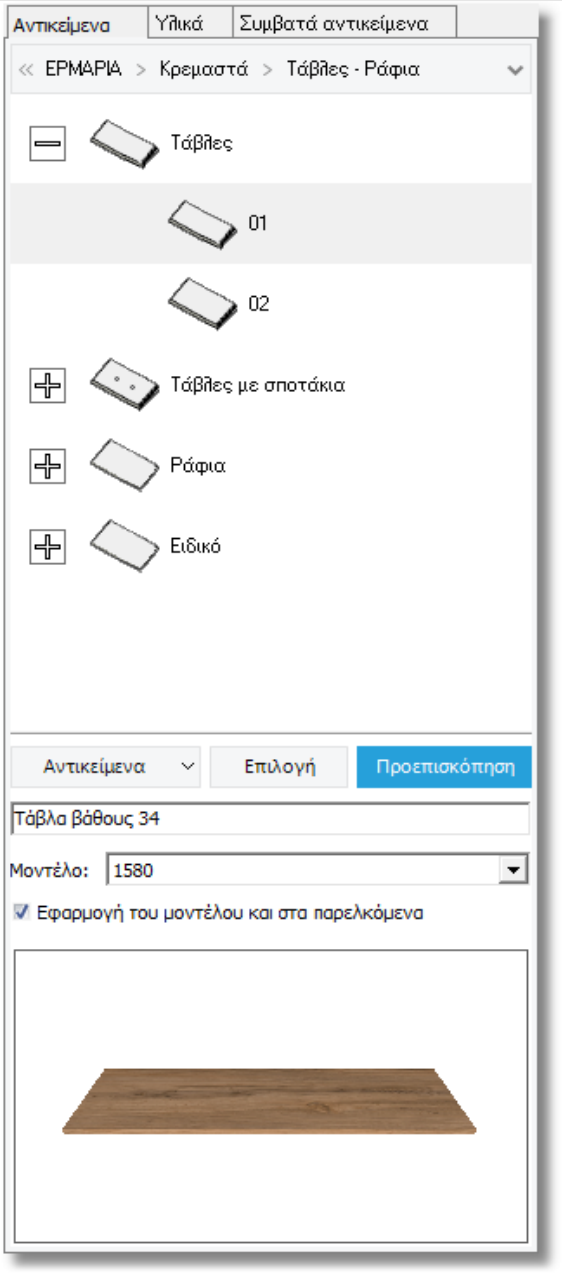
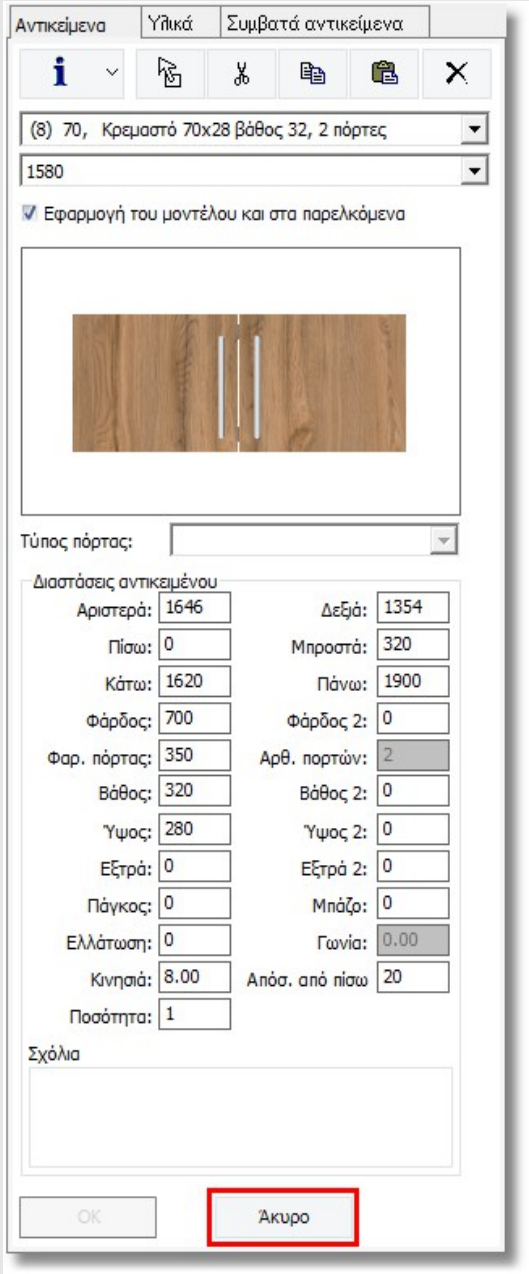


Διαχείριση Πίνακα ελέγχου

Προσοχή! Στο παράθυρο του Πίνακα ελέγχου, εμφανίζονται

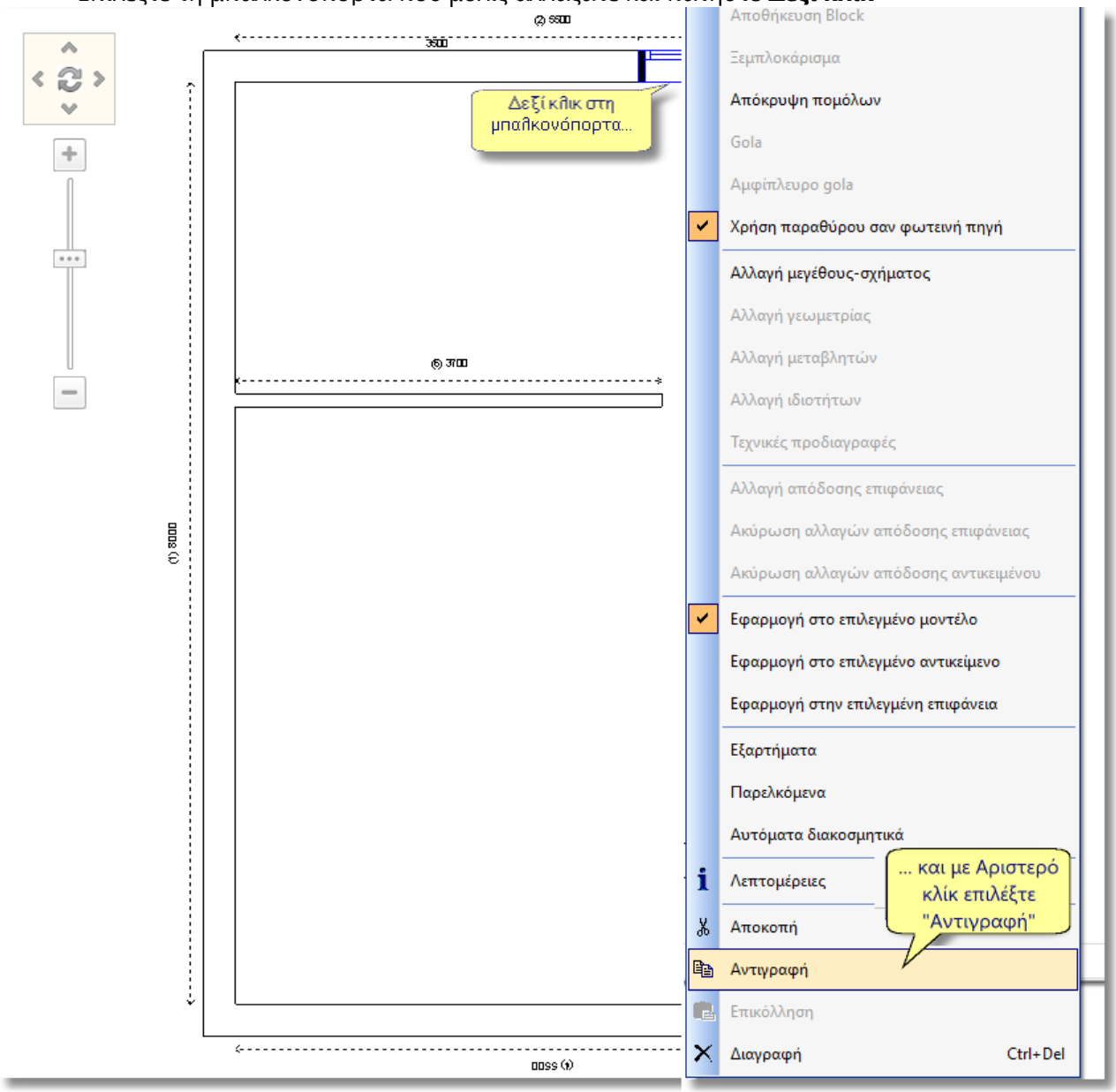
- είτε οι ομάδες τιμοκαταλόγων
- είτε, όταν είναι επιλεγμένο κάποιο αντικείμενο ή κάποιος τοίχος, εμφανίζονται τα χαρακτηριστικά (του αντικειμένου ή του τοίχου).

Σημείωση: Κατά τη διάρκεια της τοποθέτησης αντικειμένων, εάν έχετε "αναγνωρίσει" κάποιο αντικείμενο ή τοίχο, για να μεταβείτε στο παράθυρο με τις ομάδες τιμοκαταλόγων, θα πατήσετε το κουμπί Άκυρο (*βλ. τη δεύτερη εικόνα παρακάτω*)

Ο Πίνακας ελέγχου όταν επιλέγετε αντικείμενα από κάποιο κατάλογο...	Ο Πίνακας ελέγχου όταν έχετε "αναγνωρίσει" κάποιο αντικείμενο...
	

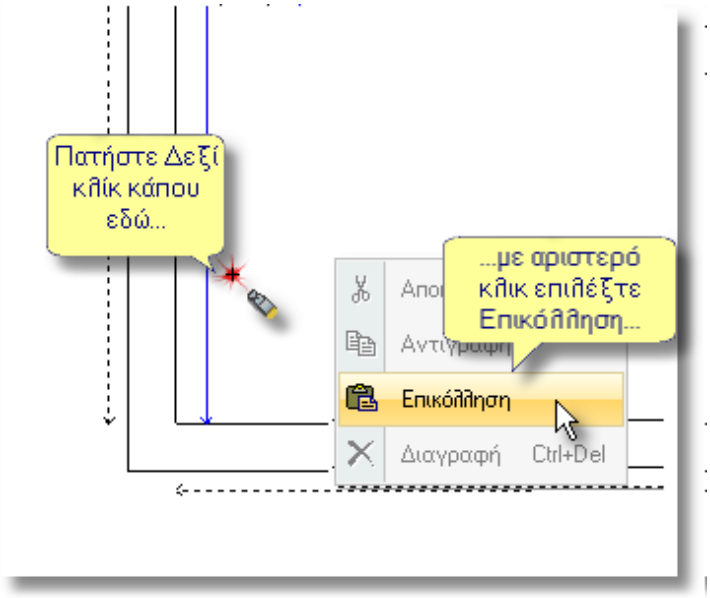
Αντιγραφή και επικόλληση αντικειμένου

- Επιλέξτε τη μπαλκονόπορτα που μόλις αλλάξατε και πατήστε **Δεξί κλικ**

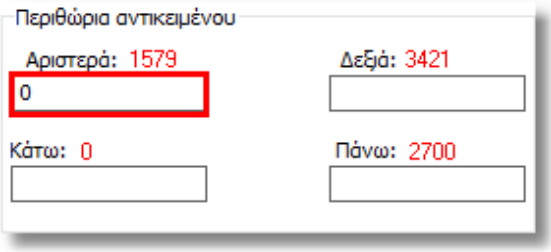


- Στο παράθυρο που ανοίγει πατήστε **Αντιγραφή**

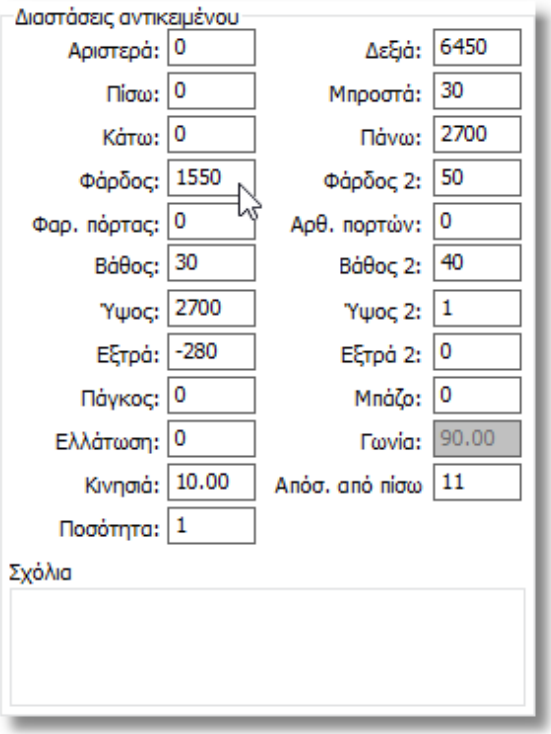
- Κοντά στον Τοίχο 1, πατήστε **Δεξί κλικ** και μετά **Επικόλληση**



- Τοποθετήστε την μπαλκονόπορτα από Αριστερά σε απόσταση "**0**"



- Αλλάξτε το Φάρδος της σε "**1550**"



Η τοποθέτηση των πορτών έχει ολοκληρωθεί.

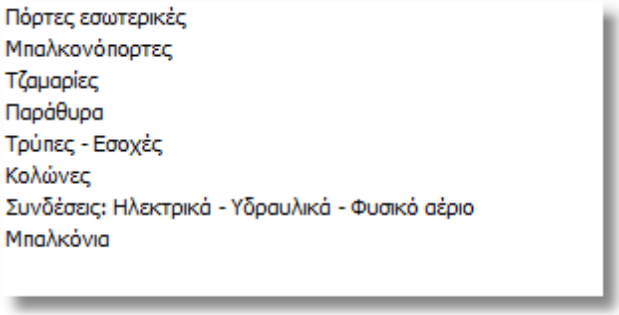
ΤΟΠΟΘΕΤΗΣΗ ΠΑΡΑΘΥΡΟΥ

Θα τοποθετήσετε τώρα και ένα παράθυρο.
Για να κλείσετε την κατηγορία με τις μπαλκονόπορτες και να ανοίξετε αυτή με τα παράθυρα...

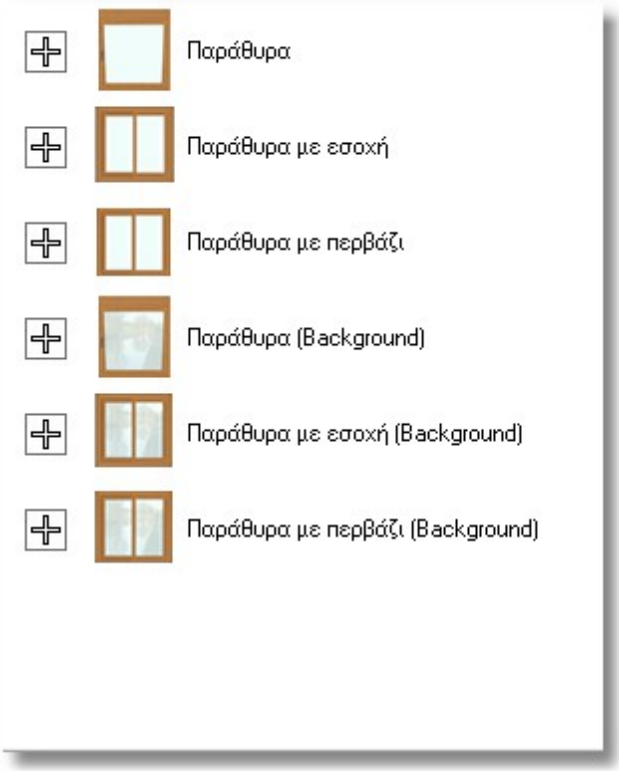
- Στον Πίνακα ελέγχου κάντε αριστερό κλικ πάνω στη λέξη "**ΔΟΜΙΚΑ**"

Εμφανίζονται πάλι όλες οι κατηγορίες των δομικών

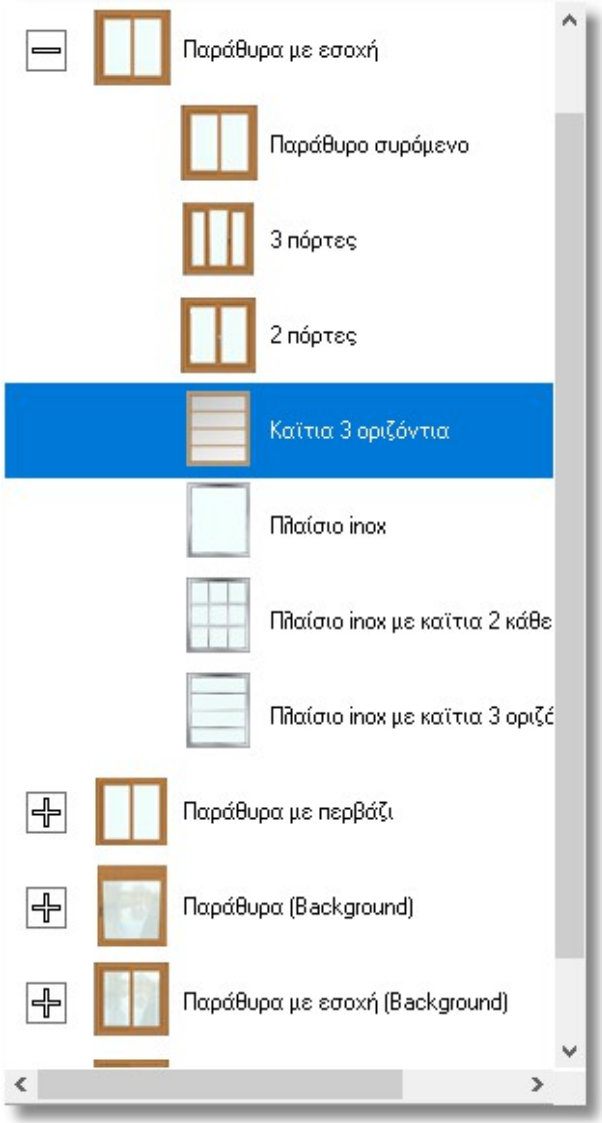
- Κάντε ένα αριστερό κλικ πάνω στη λέξη "**Παράθυρα**".



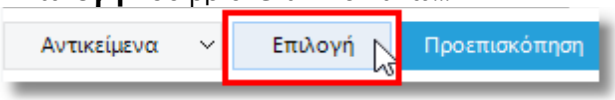
Ανοίγει η κατηγορία με όλες τις διαθέσιμες επιλογές για παράθυρα



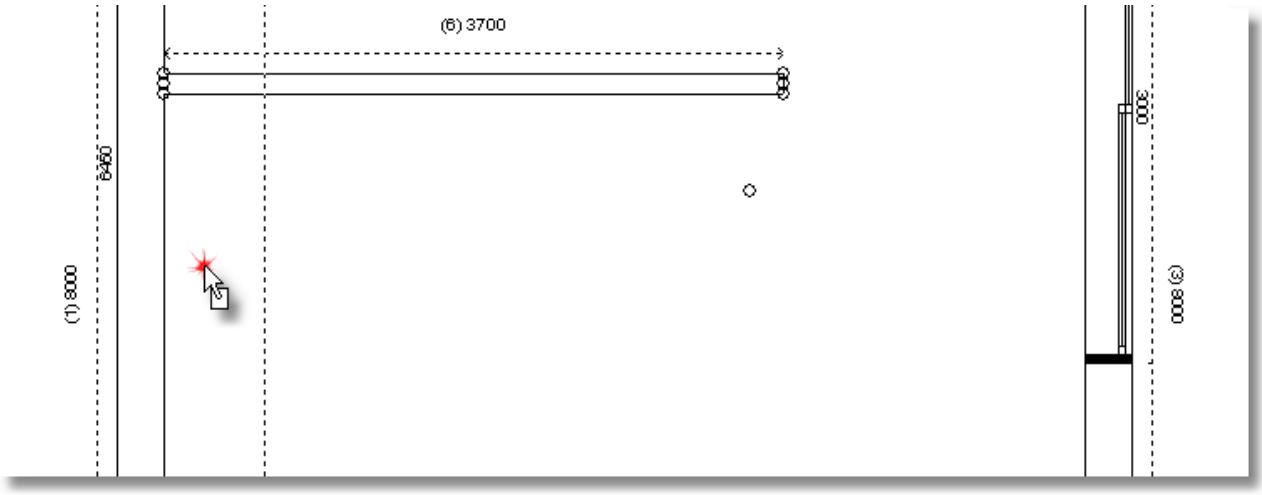
- Κάντε ένα αριστερό κλικ πάνω στο "**+**" μπροστά από την κατηγορία "**Παράθυρα με εσοχή**". Από τα διαθέσιμα επιλέξτε "**Καΐτια 3 οριζόντια**"



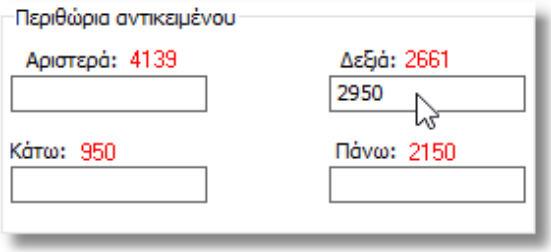
- Πατήστε το κουμπί **Επιλογή** που βρίσκεται πιο κάτω...



- Τοποθετήστε τον δείκτη του ποντικιού μπροστά από τον **τοίχο 1**, στον οποίο και θα τοποθετήσετε τη μπαλκονόπορτα και κάντε αριστερό κλικ.

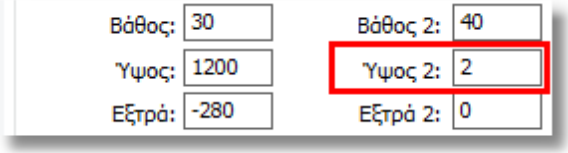


- ...μετακινείστε τον κέρσορα στον Πίνακα ελέγχου. Στην περιοχή "**Περιθώρια αντικειμένου**" στο πεδίο "**Δεξιά**" γράψτε 2950mm και πατήστε το Enter.

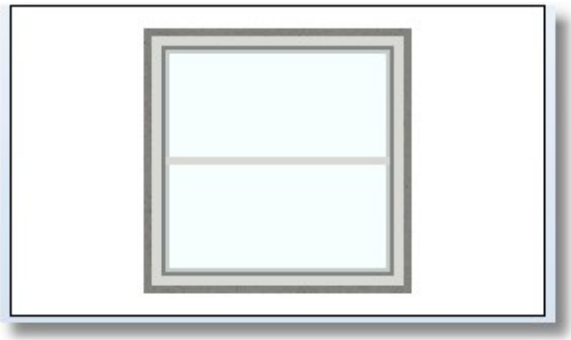


Στο συγκεκριμένο παράθυρο θα αλλάξετε τα οριζόντια καΐτια...

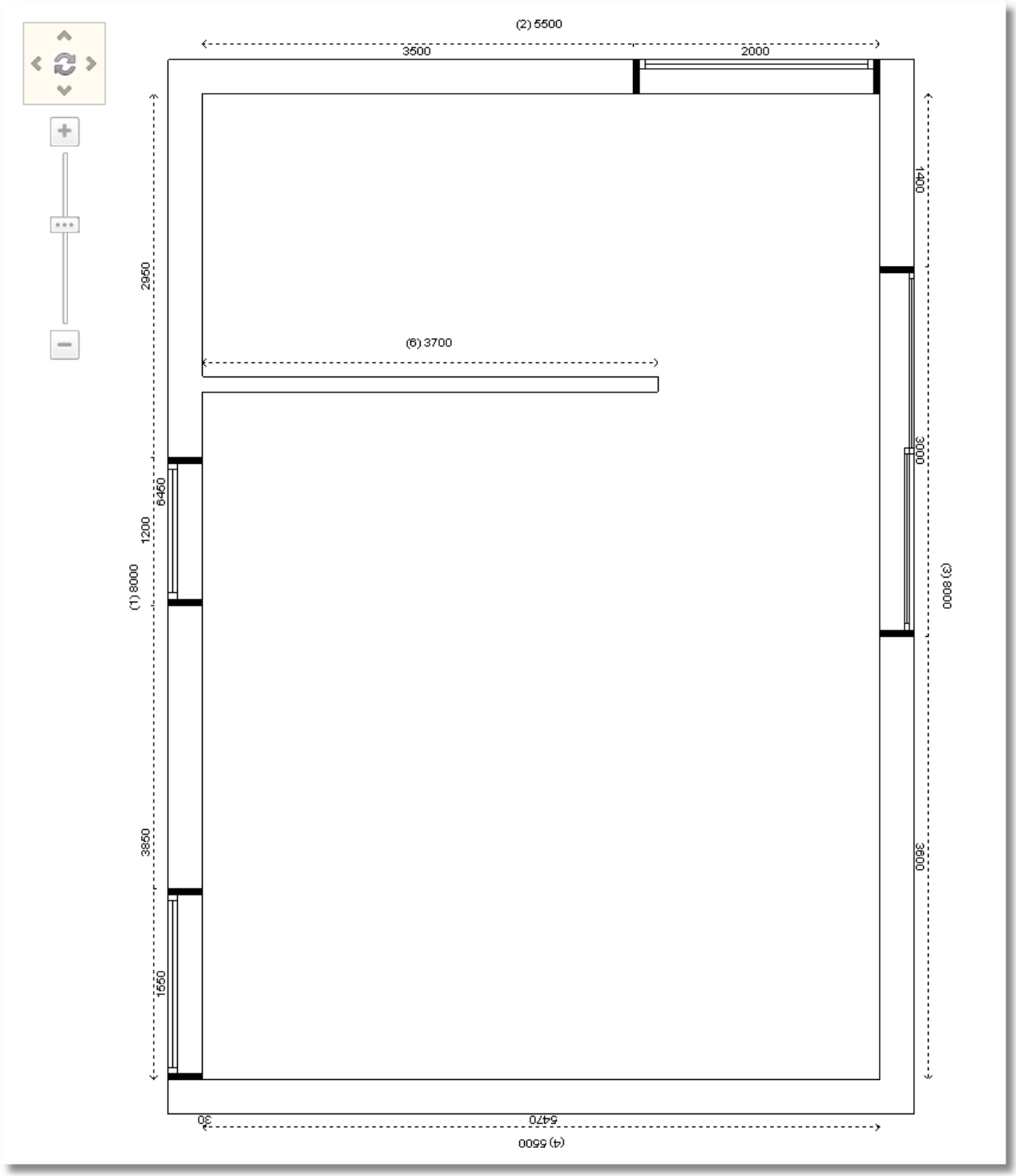
- Αφήστε το ποντίκι πάνω στο παράθυρο ώστε να αναγνωριστεί και να φαίνεται με μπλε περίγραμμα.
- Μετακινείστε τον κέρσορα στον Πίνακα ελέγχου. Στις "**Διαστάσεις αντικειμένου**" στο πεδίο "**Ύψος 2**" γράψτε "**2**" και πατήστε το **Enter**.



- Τώρα το παράθυρο θα φαίνεται έτσι...



Η κάτοψη σας τώρα είναι έτσι:



- Αποθηκεύστε τώρα τις αλλαγές κάνοντας κλικ στο εικονίδιο "**Αποθήκευση**" που θα βρείτε στην πρώτη σειρά με τα εικονίδια.

Σημείωση: μπορείτε να κάνετε αποθήκευση χρησιμοποιώντας το συνδυασμό πλήκτρων "**CTRL+S**" από το πληκτρολόγιο.

Σύνοψη

Μπορείτε τώρα:

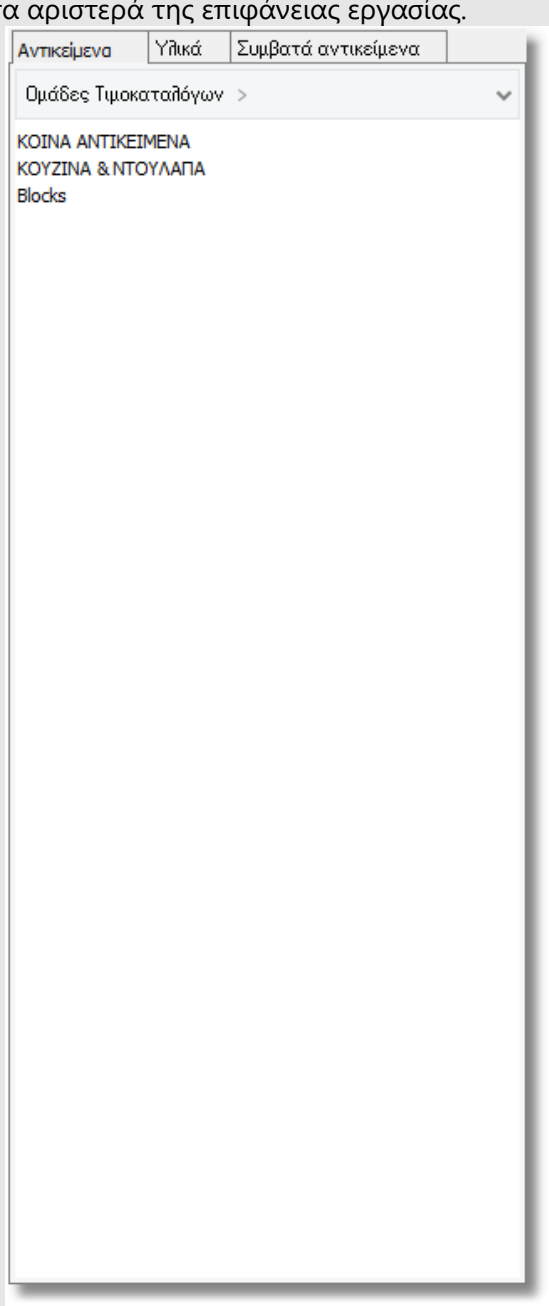
- Να τοποθετείτε δομικά στοιχεία στους τοίχους.
- Να τοποθετείτε τα αντικείμενα σε συγκεκριμένη θέση πάνω στον τοίχο.
- Να τροποποιείτε διαστάσεις στα δομικά αντικείμενα πριν την τοποθέτηση.
- Να τροποποιείτε διαστάσεις στα δομικά αντικείμενα που έχετε ήδη τοποθετήσει.
- Να κάνετε αντιγραφή και επικόλληση των δομικών αντικειμένων.
- Να αποθηκεύσετε τις αλλαγές στην μελέτη που δουλεύετε.

Τοποθέτηση αντικειμένων

Τοποθέτηση ερμαρίων βάσης και ψηλών ερμαρίων

Όλα τα αντικείμενα που θα τοποθετήσετε από εδώ και πέρα, θα τα επιλέγετε από την καρτέλα **Αντικείμενα** που βρίσκεται στον **Πίνακα ελέγχου** στην επιφάνεια εργασίας σας.

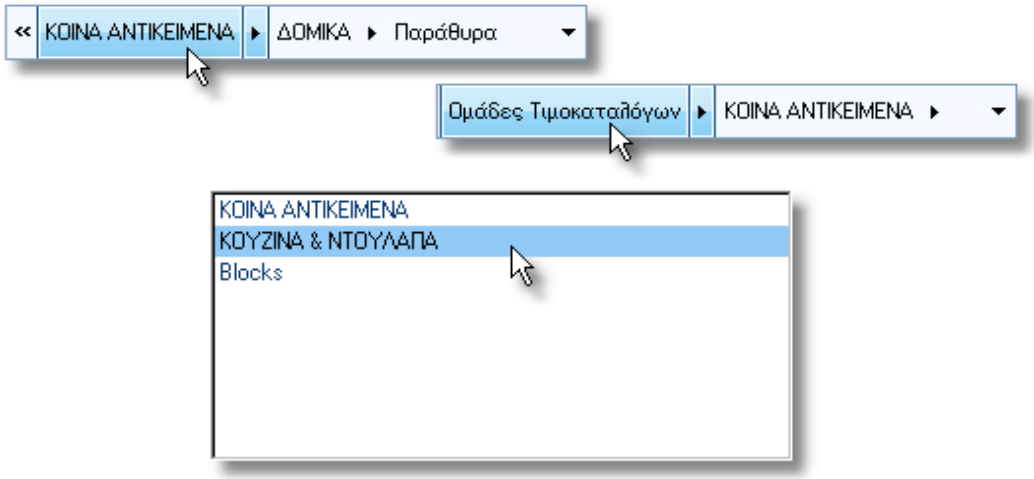
Σημείωση: ο Πίνακας ελέγχου περιλαμβάνει τις καρτέλες: Αντικείμενα, Υλικά, Συμβατά αντικείμενα και βρίσκεται εξ' ορισμού στα αριστερά της επιφάνειας εργασίας.



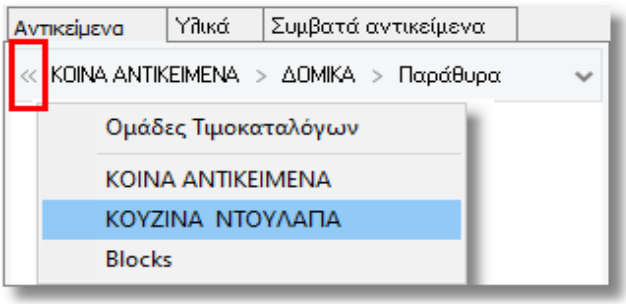
Μπορείτε να αλλάξετε θέση στον Πίνακα ελέγχου και να τον μετακινήσετε στη δεξιά πλευρά της επιφάνειας εργασίας.
Λεπτομέρειες θα βρείτε στο **Παράρτημα**, (ενότητα 1)

Πρώτα θα τοποθετήσετε τα ερμάρια βάσης τα οποία βρίσκονται στον τοίχου 1 και στον ενδιάμεσο τοίχο που σχεδιάσατε.

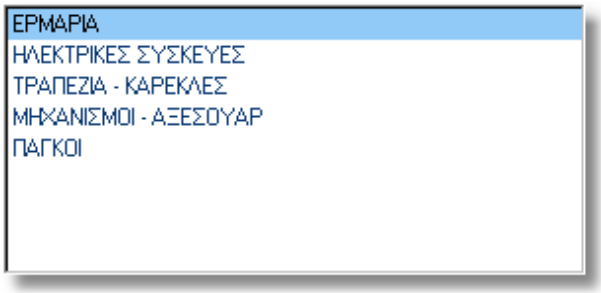
- Στον **Πίνακα ελέγχου** θα κάνετε αριστερό κλικ πάνω στο όνομα μιας ομάδας ή ενός καταλόγου, διαδοχικά προς τα πίσω, μέχρι να βρείτε την κατηγορία "**Ομάδες τιμοκαταλόγων**" και στη συνέχεια να επιλέξτε την ομάδα "**ΚΟΥΖΙΝΑ ΝΤΟΥΛΑΠΑ**"



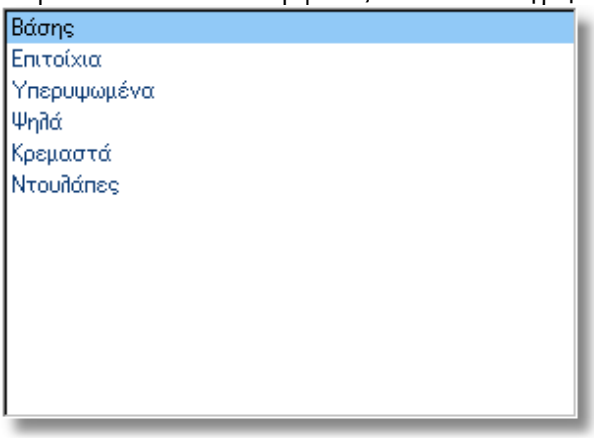
Σημείωση: ένας άλλος τρόπος είναι να κάνετε αριστερό κλικ στο εικονίδιο με τα δύο βελάκια στην αρχή αυτής της περιοχής και στη συνέχεια να επιλέξετε την ομάδα "**ΚΟΥΖΙΝΑ ΝΤΟΥΛΑΠΑ**"



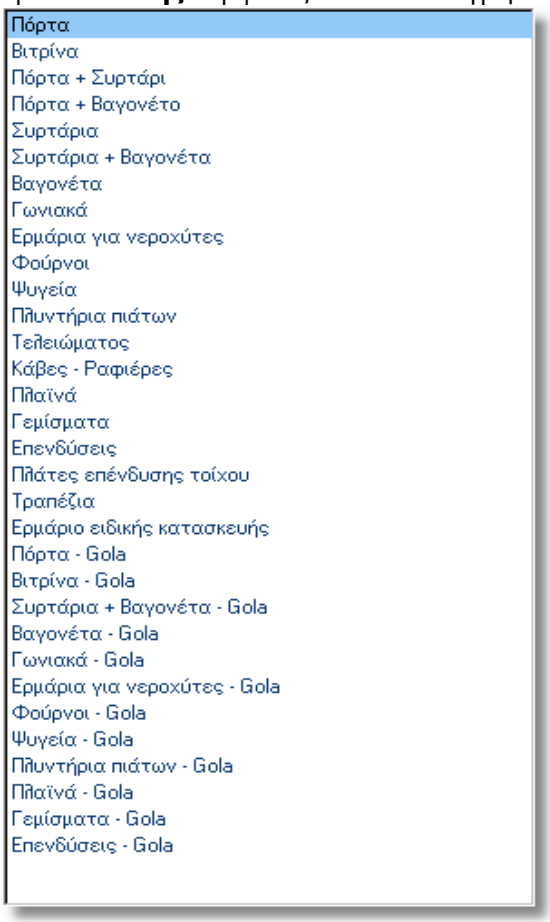
Εμφανίζονται οι κατάλογοι που περιέχονται στην ομάδα "**ΚΟΥΖΙΝΑ ΝΤΟΥΛΑΠΑ**"



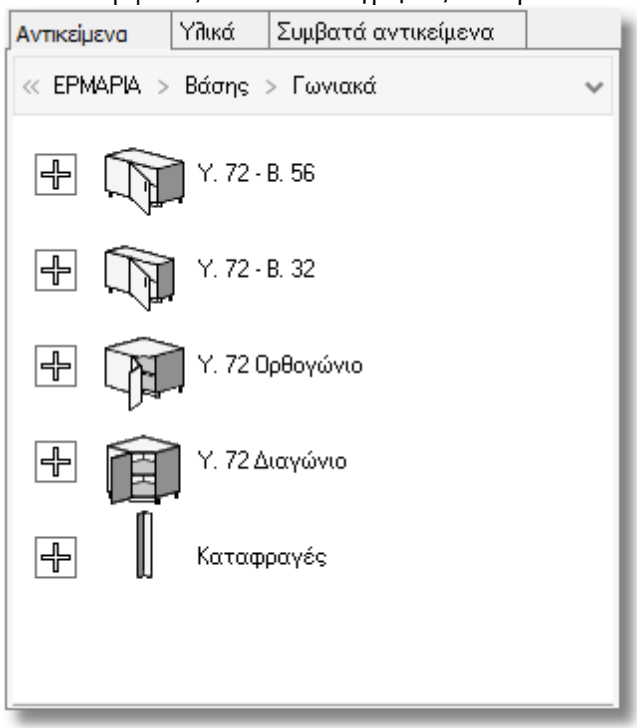
- Κάντε αριστερό κλικ στην ομάδα "**ΕΡΜΑΡΙΑ**". Εμφανίζονται οι κατηγορίες ερμαρίων...



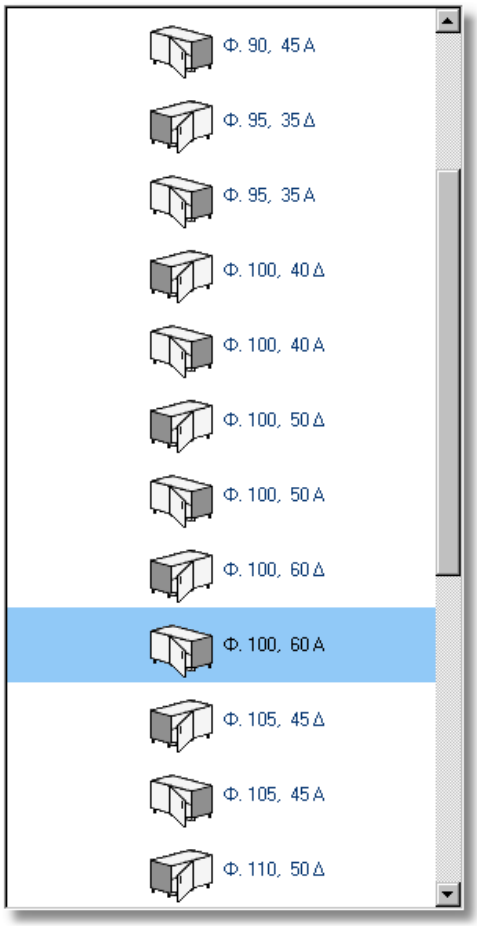
- Κάντε αριστερό κλικ στην ομάδα "**Βάσης**". Εμφανίζονται οι κατηγορίες ερμαρίων βάσης...



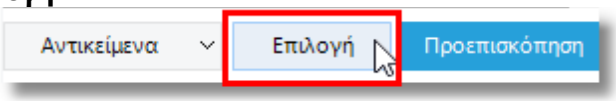
- Ανοίξτε την ομάδα "**Γωνιακά**". Εμφανίζονται οι κατηγορίες των γωνιακών ερμαρίων βάσης...



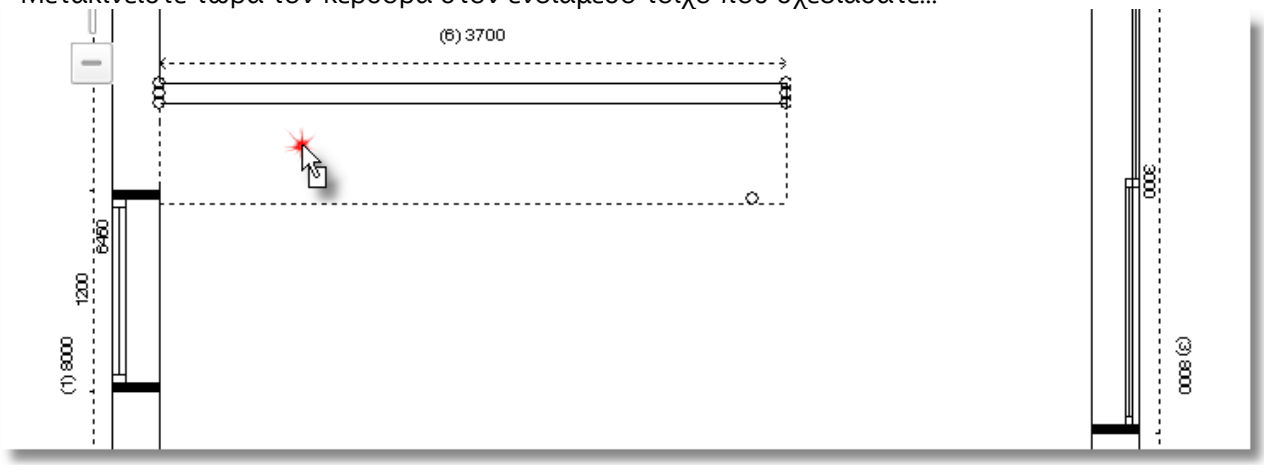
- Ανοίξτε την πρώτη ομάδα με τα Τυφλά Υ.72 – Β.56. Εμφανίζονται τα τυφλά ερμάρια με αυτές τις διαστάσεις. Επιλέξτε το ερμάριο με Φάρδος 1000, Φάρδος πόρτας 600 το αριστερό (είναι ο κωδικός: Φ.100, 60Α)



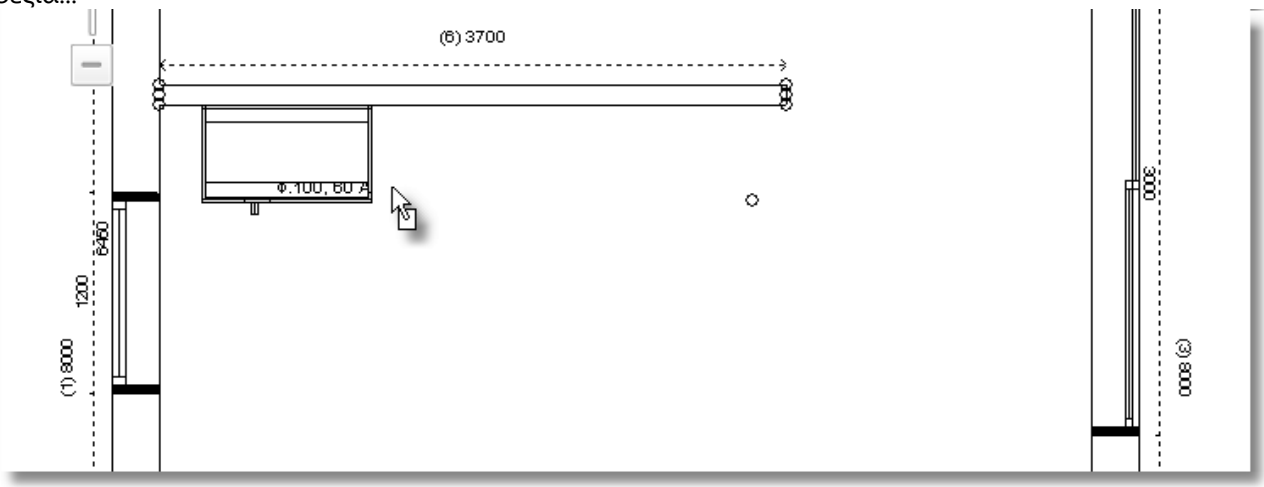
- Πατήστε το κουμπί **Επιλογή**



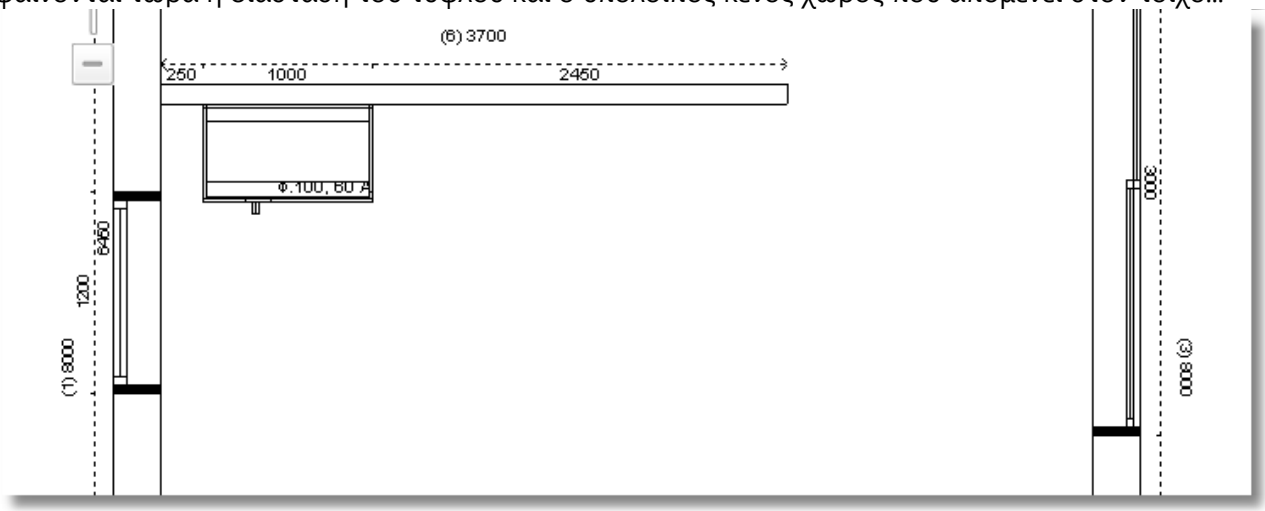
- Μετακινείστε τώρα τον κέρσορα στον ενδιάμεσο τοίχο που σχεδιάσατε...



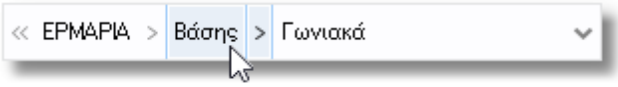
- Πατήστε ένα αριστερό κλικ (δεν θα το κρατήσετε πατημένο) και μετακινείστε τον κέρσορα προς τα δεξιά...



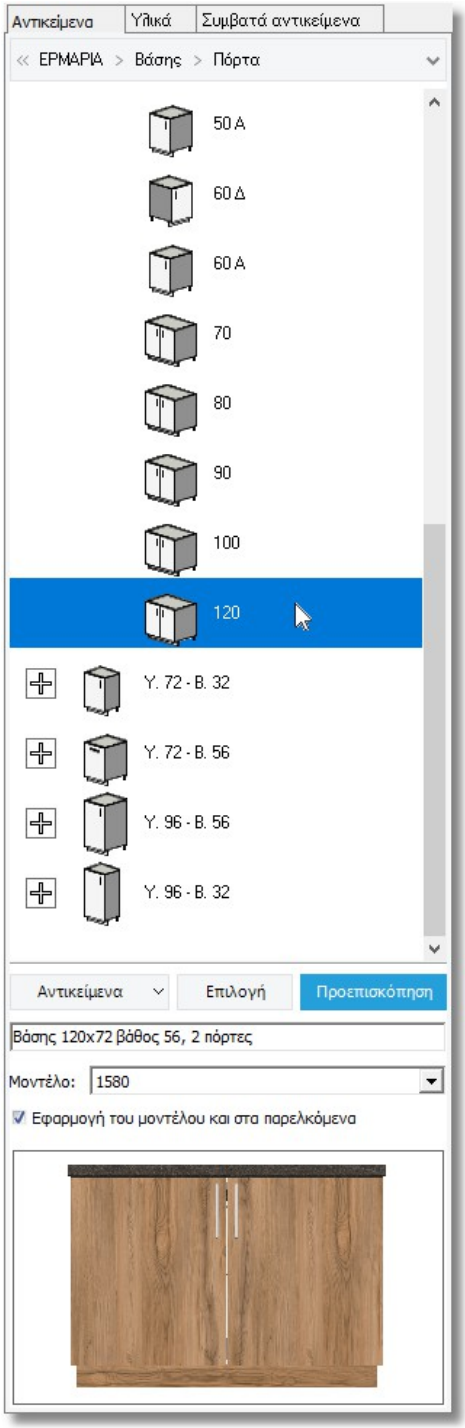
- Πατήστε άλλη μια φορά αριστερό κλικ για να τοποθετηθεί το αντικείμενο. Πάνω στον τοίχο, φαίνονται τώρα η διάσταση του τυφλού και ο υπόλοιπος κενός χώρος που απομένει στον τοίχο...



• Στον **Πίνακα ελέγχου**, επιλέξτε την κατηγορία **Βάσης** για να συνεχίσετε με την τοποθέτηση των αντικειμένων...

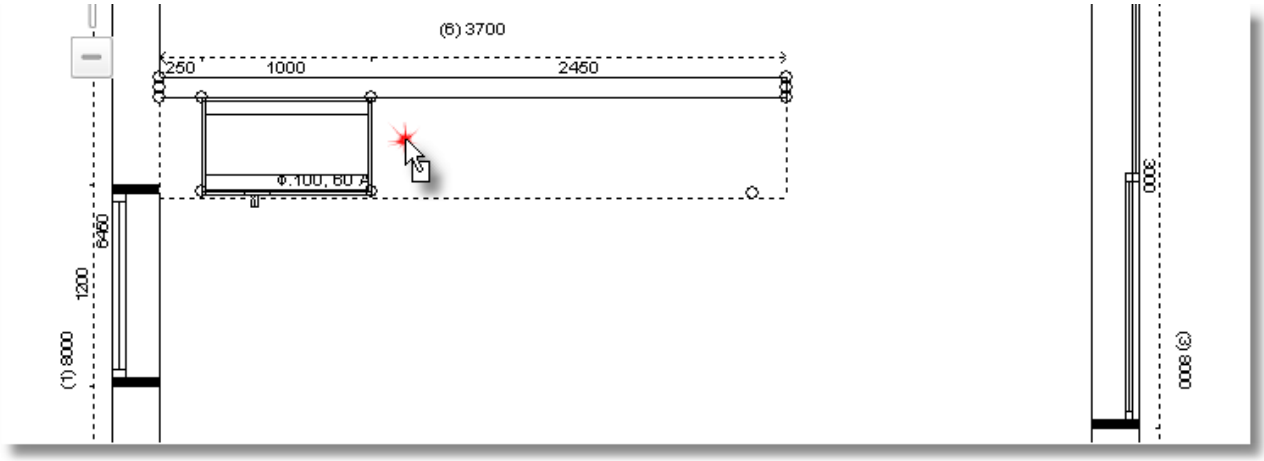


• Επιλέξτε την κατηγορία **Πόρτα**, στη συνέχεια **Υ. 72 – Β. 56** και μετά το αντικείμενο με φάρδος 1200 (κωδικός 120)

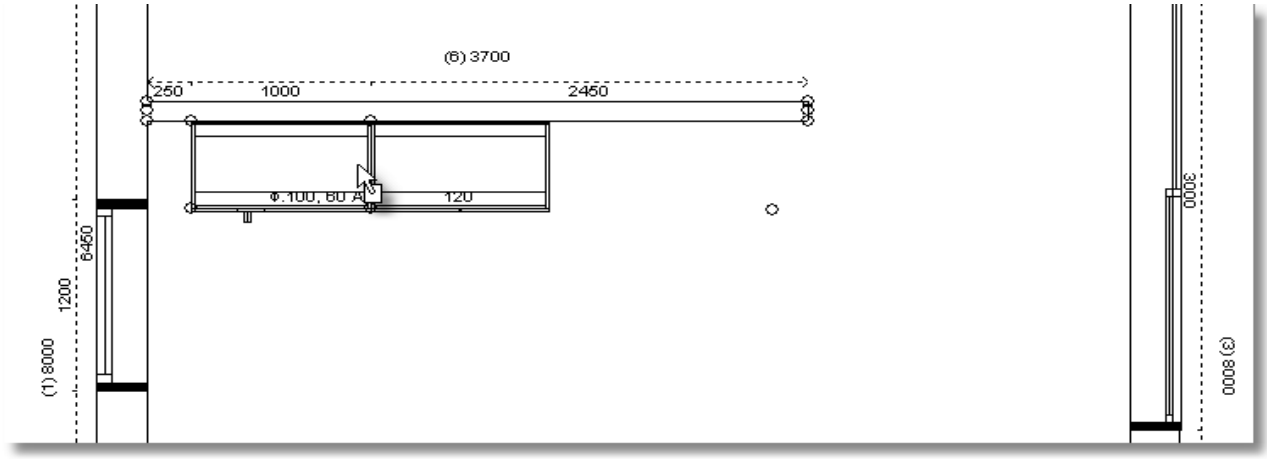


• Πατήστε **Επιλογή**

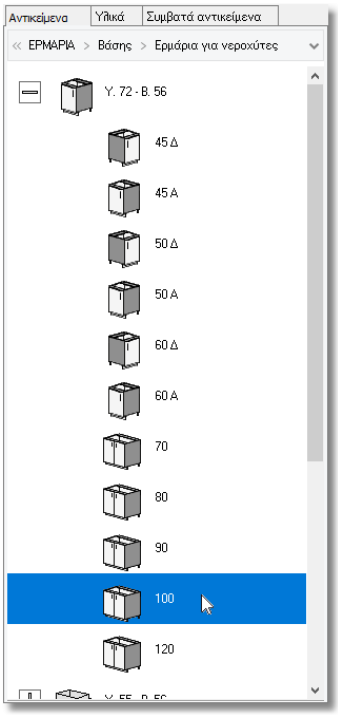
- Κάντε ένα αριστερό κλικ στον ενδιάμεσο τοίχο, δεξιά από το τυφλό.



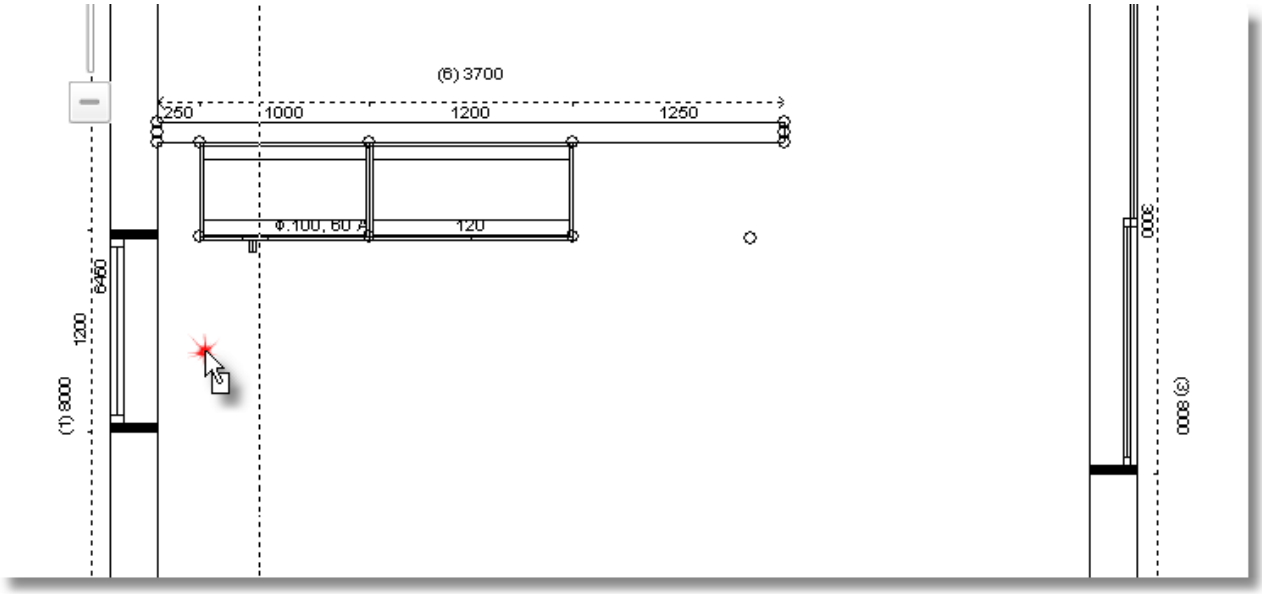
- Μετακινήστε το ποντίκι προς τα αριστερά, μέχρι το αντικείμενο να "κολλήσει" πάνω στο τυφλό. Εκεί πατήστε άλλη μια φορά αριστερό κλικ για να τοποθετηθεί το αντικείμενο.



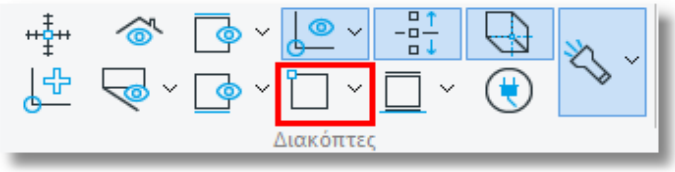
Από την κατηγορία **Βάσης**, επιλέξτε **Ερμάρια για νεροχύτες**. Επιλέξτε την πρώτη κατηγορία και το αντικείμενο με διάσταση 1000



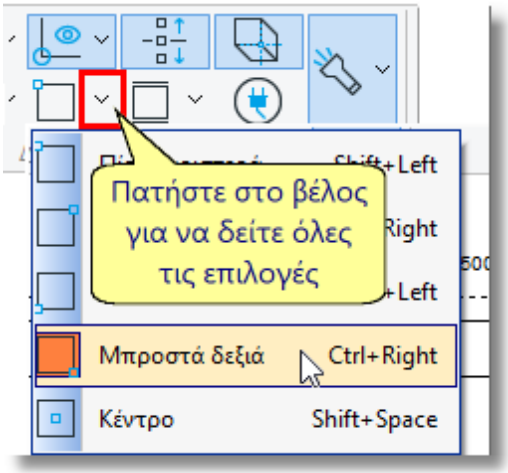
- Τοποθετήστε το με ένα αριστερό κλικ στον τοίχο 1



- Για να το τοποθετήσετε με ακρίβεια δίπλα στο τυφλό, θα χρειαστεί να αλλάξετε το σημείο απ' όπου "πιάνετε" το αντικείμενο.
- Από την ομάδα εργαλείων "**Διακόπτες**" επιλέξτε το "**Σημείο έλξης οριζόντιας μετακίνησης**"



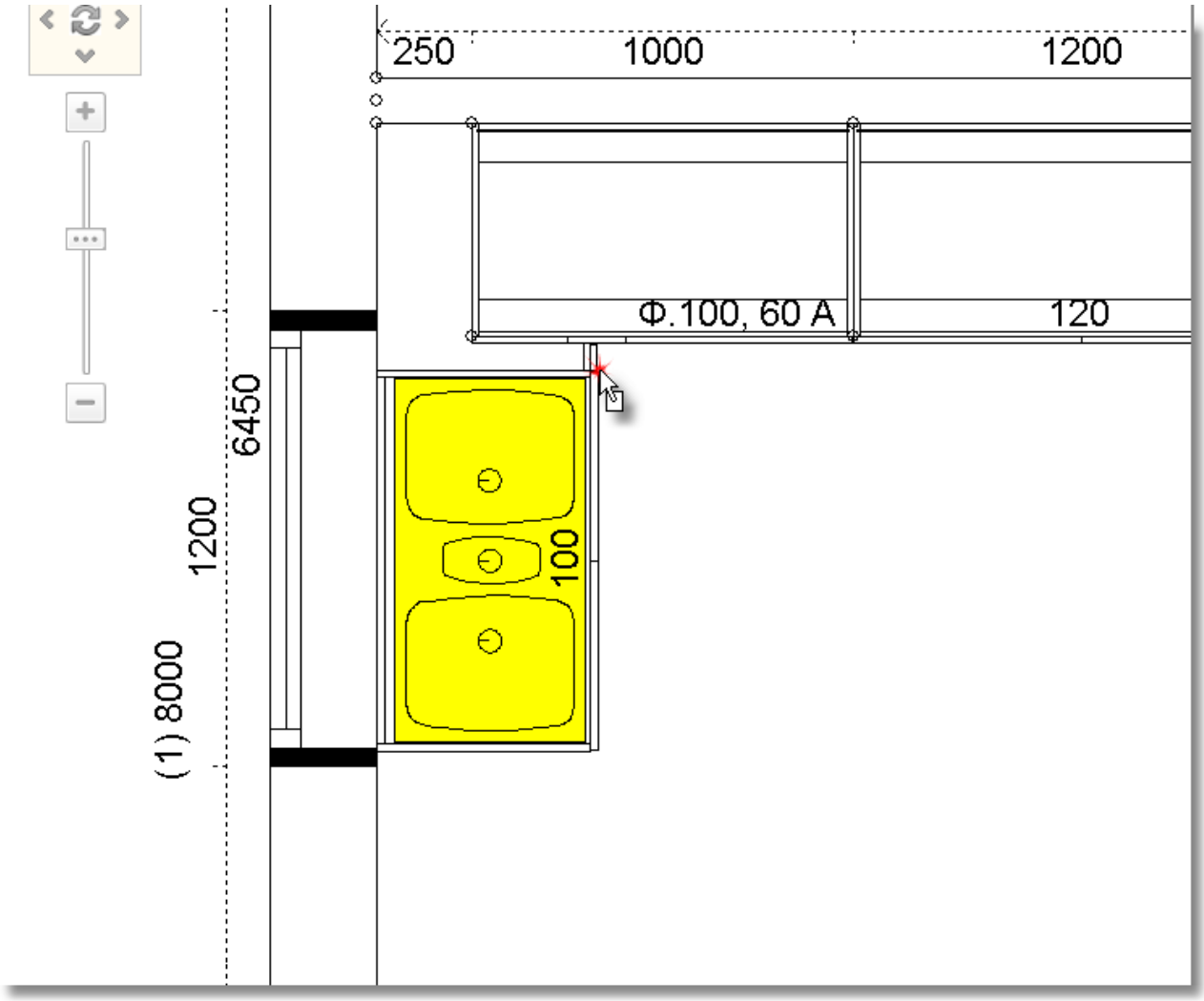
- Πατήστε το βέλος που βρίσκεται δεξιά και από τις διαθέσιμες επιλογές επιλέξτε "Μπροστά **δεξιά**"



Ο κέρσορας έχει μετακινηθεί στην Μπροστά δεξιά γωνία του αντικειμένου

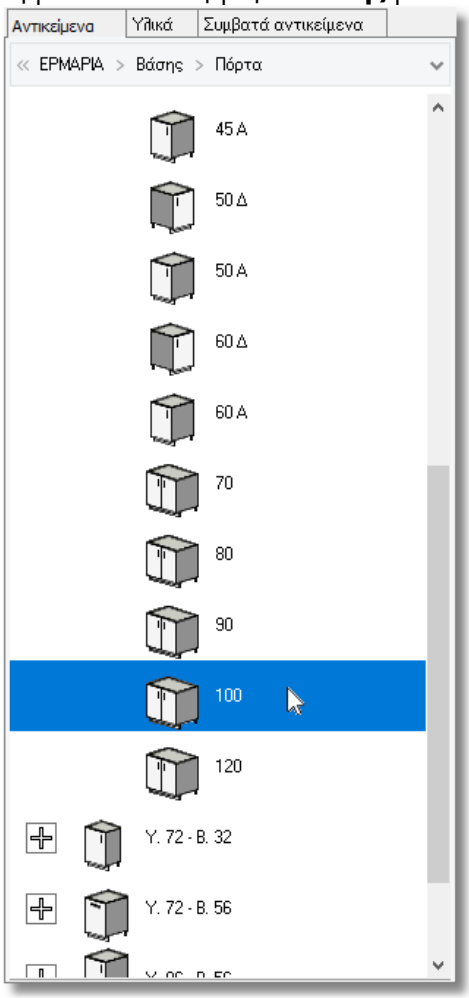
Σημείωση: Χρησιμοποιώντας τη "ροδέλα" στο ποντίκι (scroll), μπορείτε να κάνετε **zoom in** στην κάτοψη. Επίσης, κρατώντας πατημένο το αριστερό πλήκτρο στο ποντίκι, μπορείτε να μετακινήσετε την κάτοψη στην οθόνη σας, ώστε να εστιάσετε στο σημείο που θα κάνετε την τοποθέτηση.

- Πλησιάστε στο σημείο που βρίσκεται η καταφραγή του τυφλού και όταν "ακουμπήσει" ακριβώς πατήστε ένα αριστερό κλικ για να γίνει η τοποθέτηση.

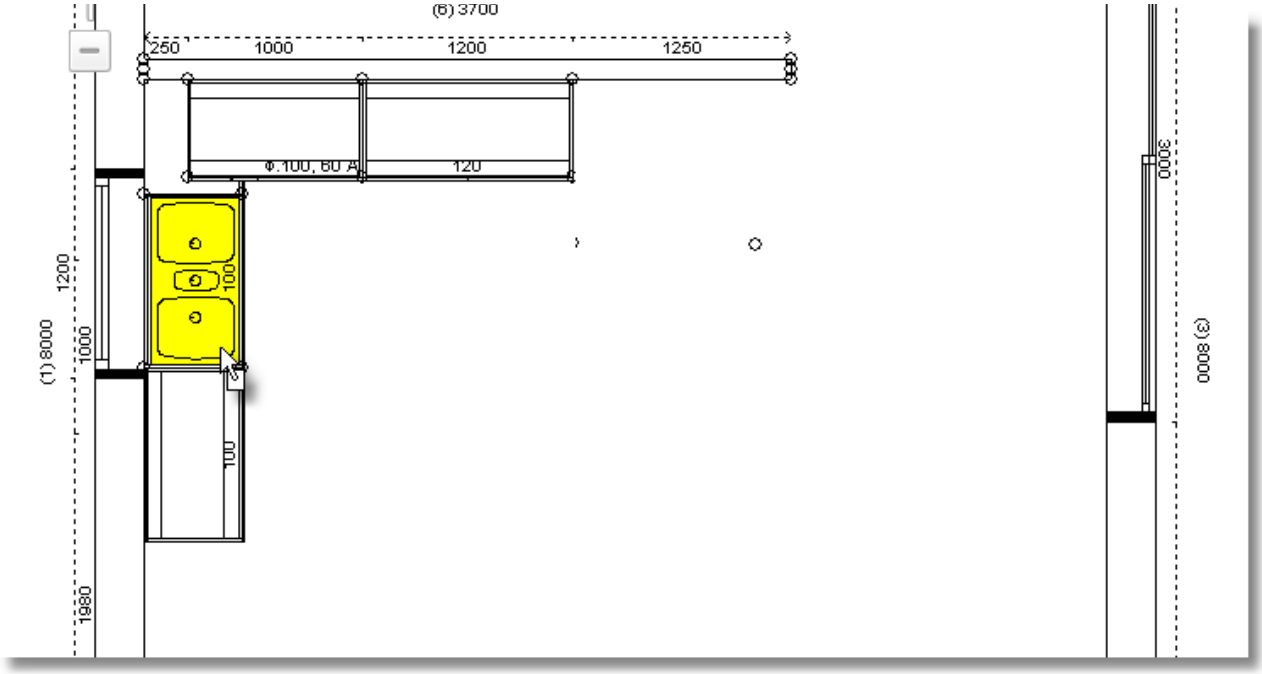


Σημείωση: Επαναφέρετε το "**Σημείο έλξης οριζόντιας μετακίνησης**" στην επιλογή "**Πίσω αριστερά**"

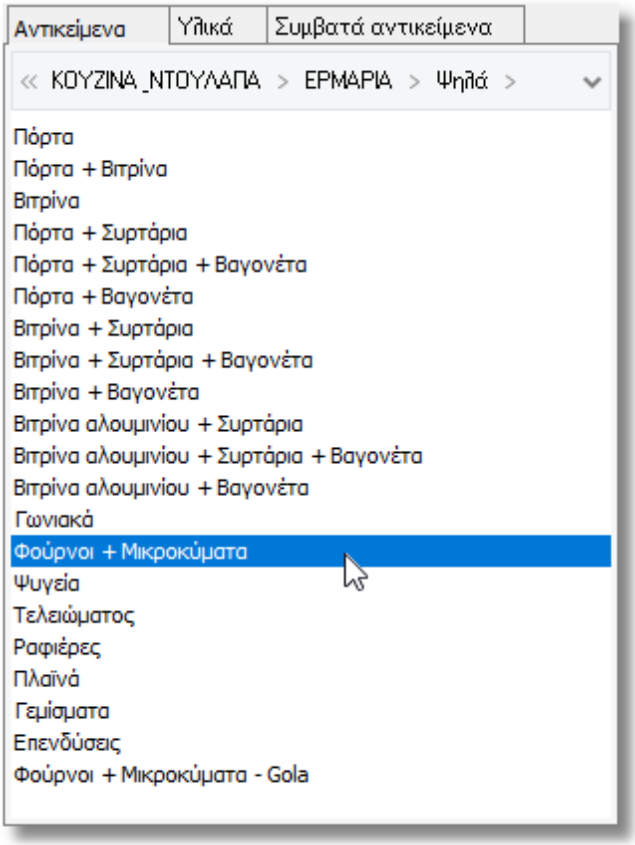
- Συνεχίστε την τοποθέτηση με άλλο ένα ερμάριο **Βάσης** με **Πόρτα** και διάσταση 1000.



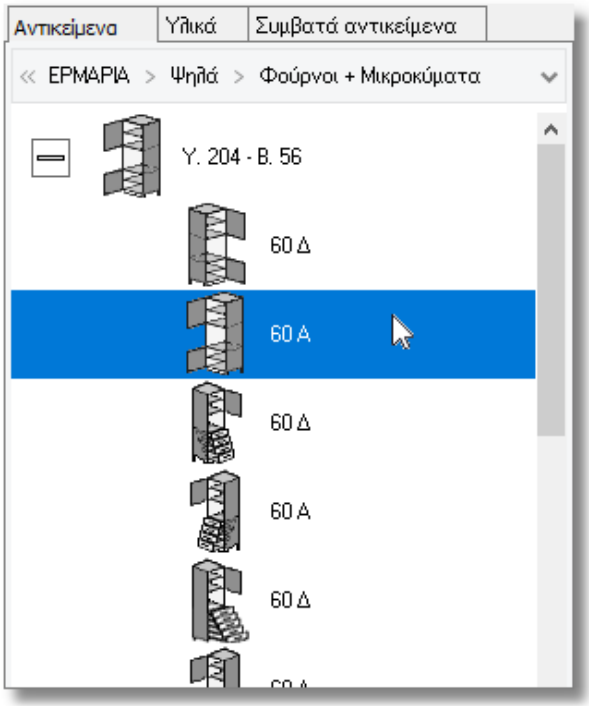
- Τοποθετήστε το αριστερά του νεροχύτη όπως έχουμε δείξει...



- Επιλέξτε τώρα τα **Ερμάρια** , στη συνέχεια την κατηγορία **Ψηλά** και την κατηγορία "**Φούρνοι + Μικροκύματα"**

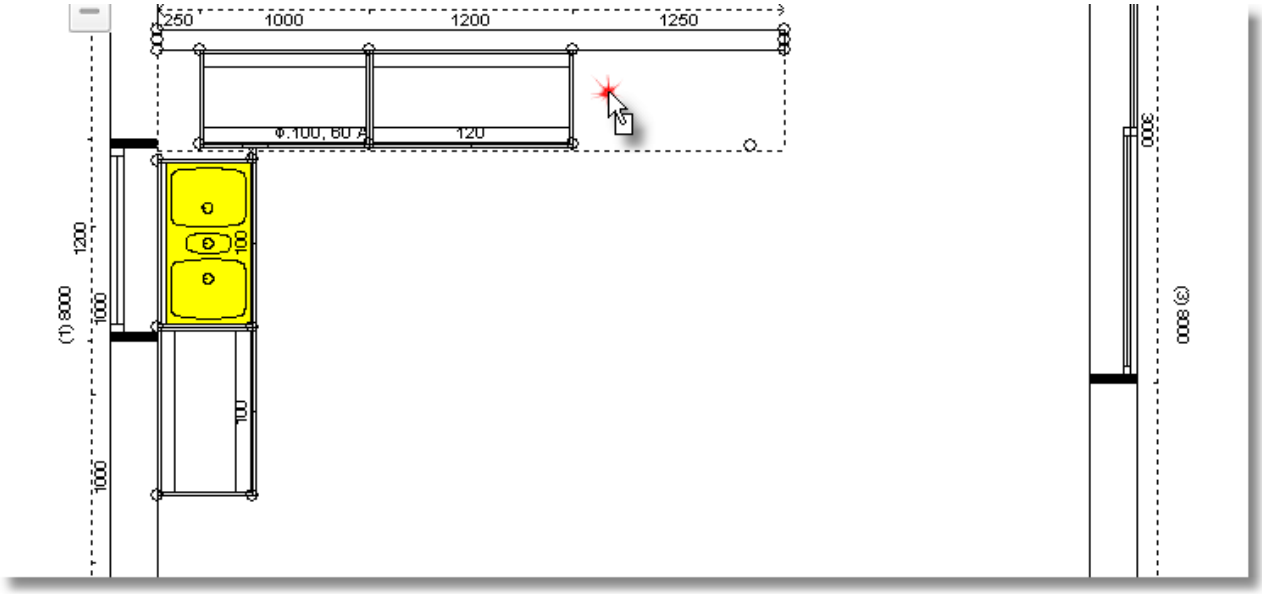


- Από την πρώτη κατηγορία: Υ.204 – Β.56, επιλέξτε το ερμάριο με κωδικό 60Α

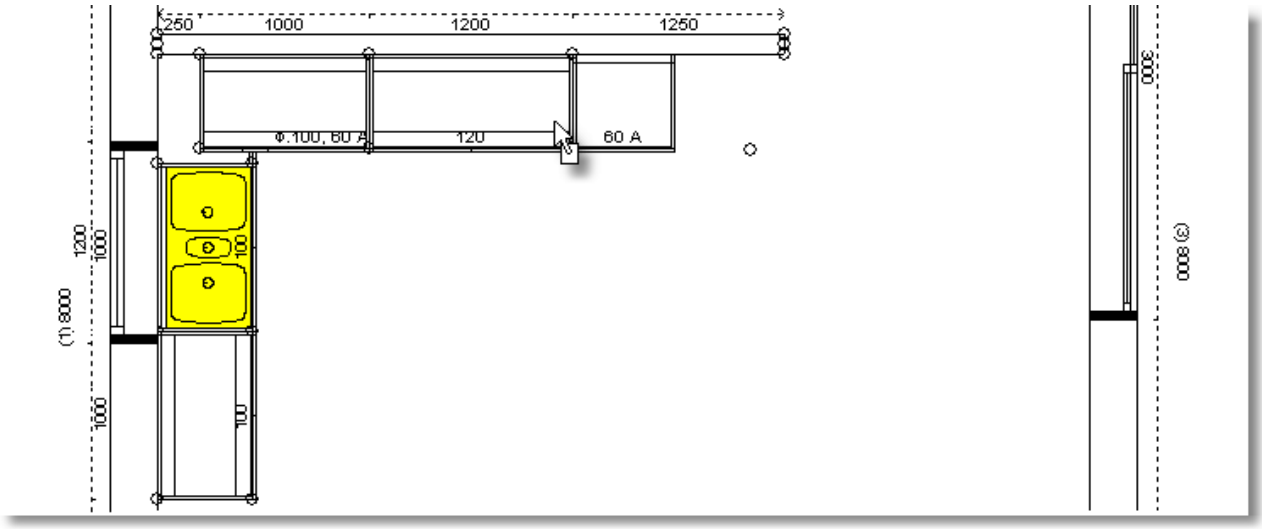


- Πατήστε **Επιλογή**...

- Τοποθετήστε το στον ενδιάμεσο τοίχο, δεξιά από τα αντικείμενα που έχετε τοποθετήσει...

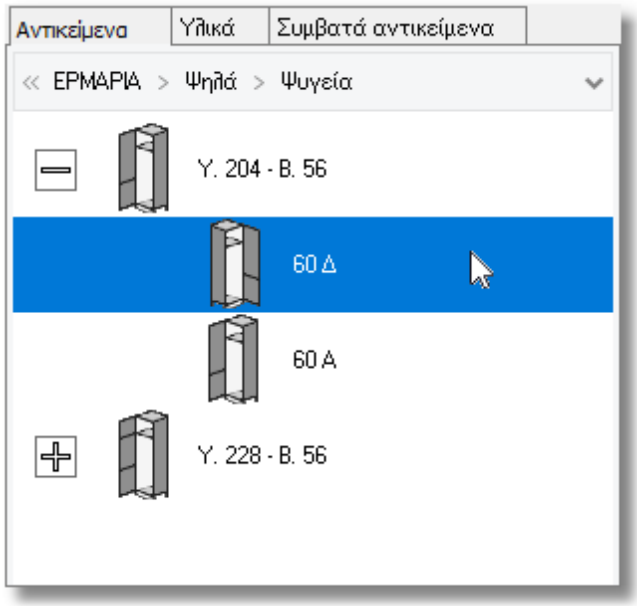


- Κάντε ένα αριστερό κλικ για να τοποθετηθεί εκεί

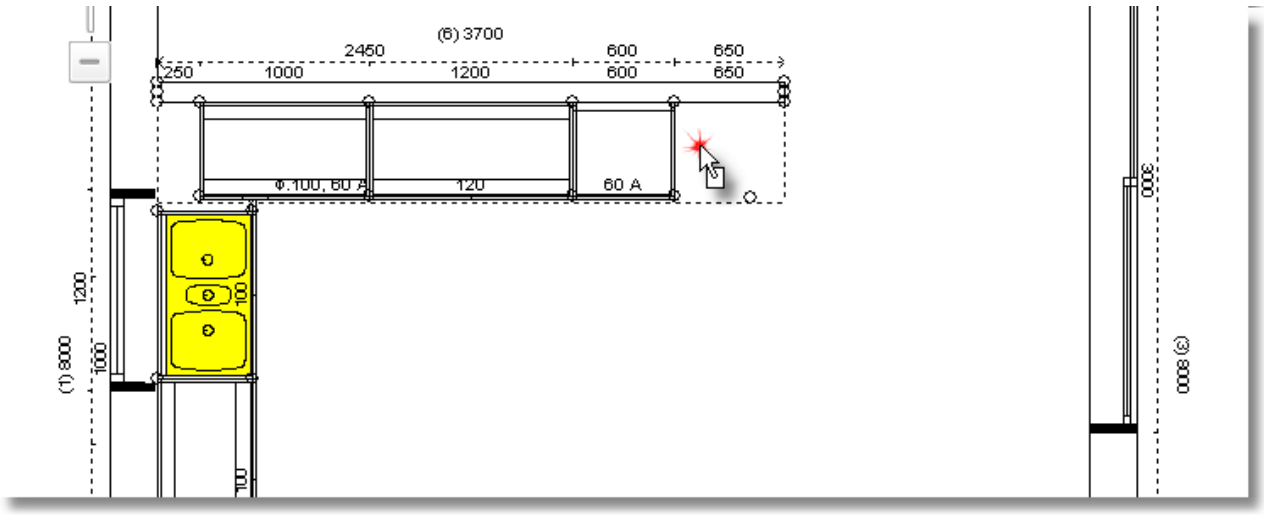


Τέλος, θα τοποθετήσετε και ένα Ψυγείο

- Ανοίξτε διαδοχικά τις κατηγορίες: **Ερμάρια** > **Ψηλά** > **Ψυγεία.** Ανοίξτε την κατηγορία **Υ.204 – Β.56** και επιλέξτε τον κωδικό **60Δ**



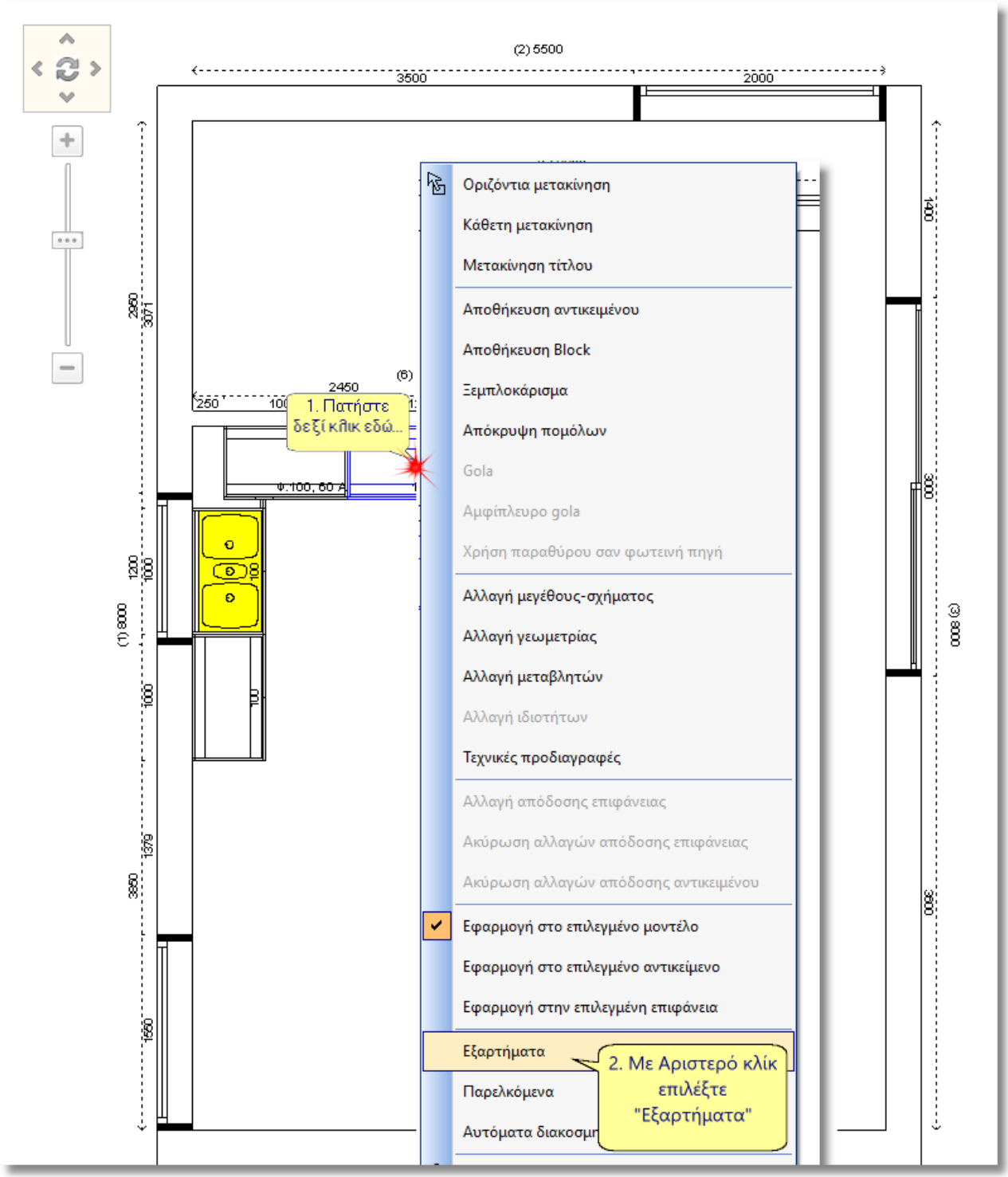
- Τοποθετήστε το Ψυγείο δεξιά από το Φούρνο...



Τοποθέτηση εξαρτημάτων

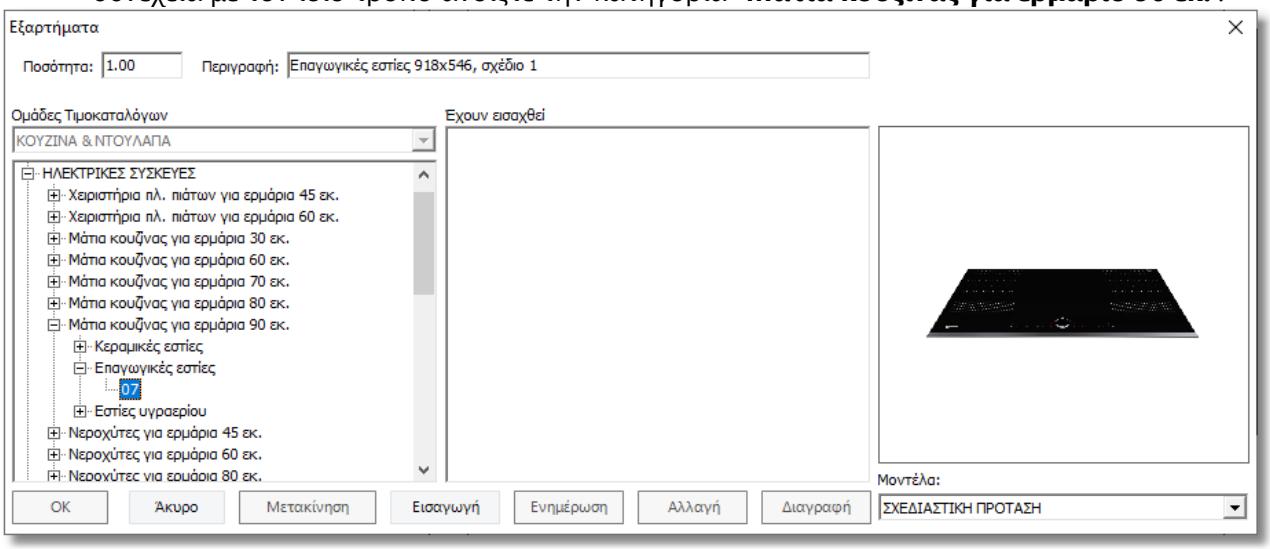
Θα τοποθετήσετε τα μάτια της κουζίνας στο ερμάριο βάσης που βρίσκεται αριστερά από το φούρνο.

- Κάντε δεξί κλικ πάνω στο ερμάριο βάσης και επιλέξτε **Εξαρτήματα**...

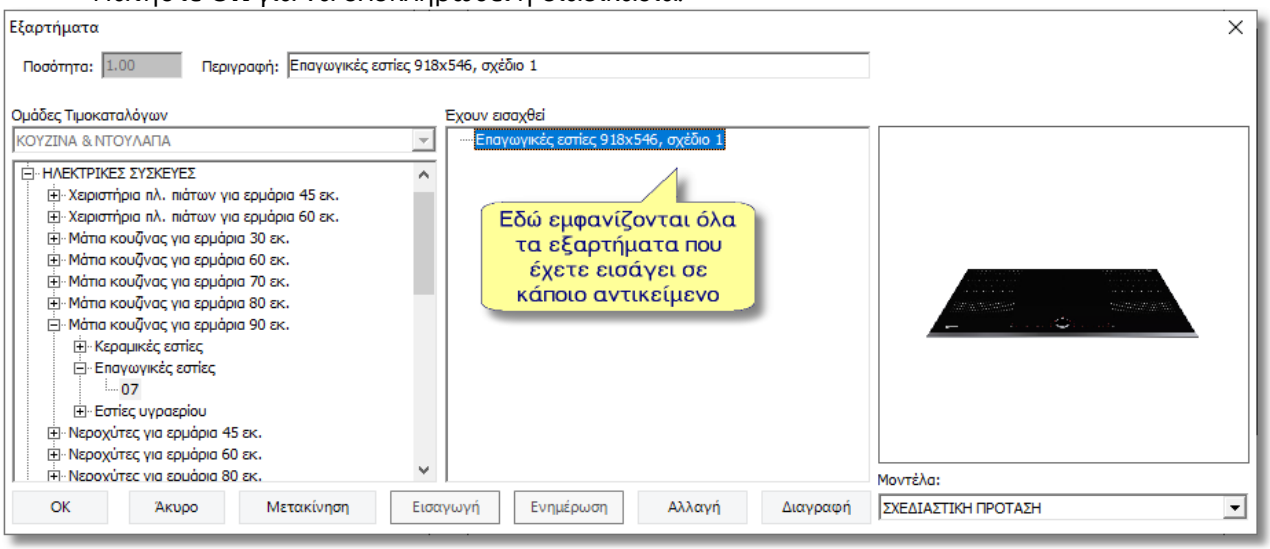


Ανοίγει το παράθυρο **Εξαρτήματα**...

- Κάντε αριστερό κλικ στο "**+**" μπροστά από τον κατάλογο "**ΗΛΕΚΤΡΙΚΕΣ ΣΥΣΚΕΥΕΣ**" και στη συνέχεια με τον ίδιο τρόπο ανοίξτε την κατηγορία "**Μάτια κουζίνας για ερμάριο 90 εκ.**".



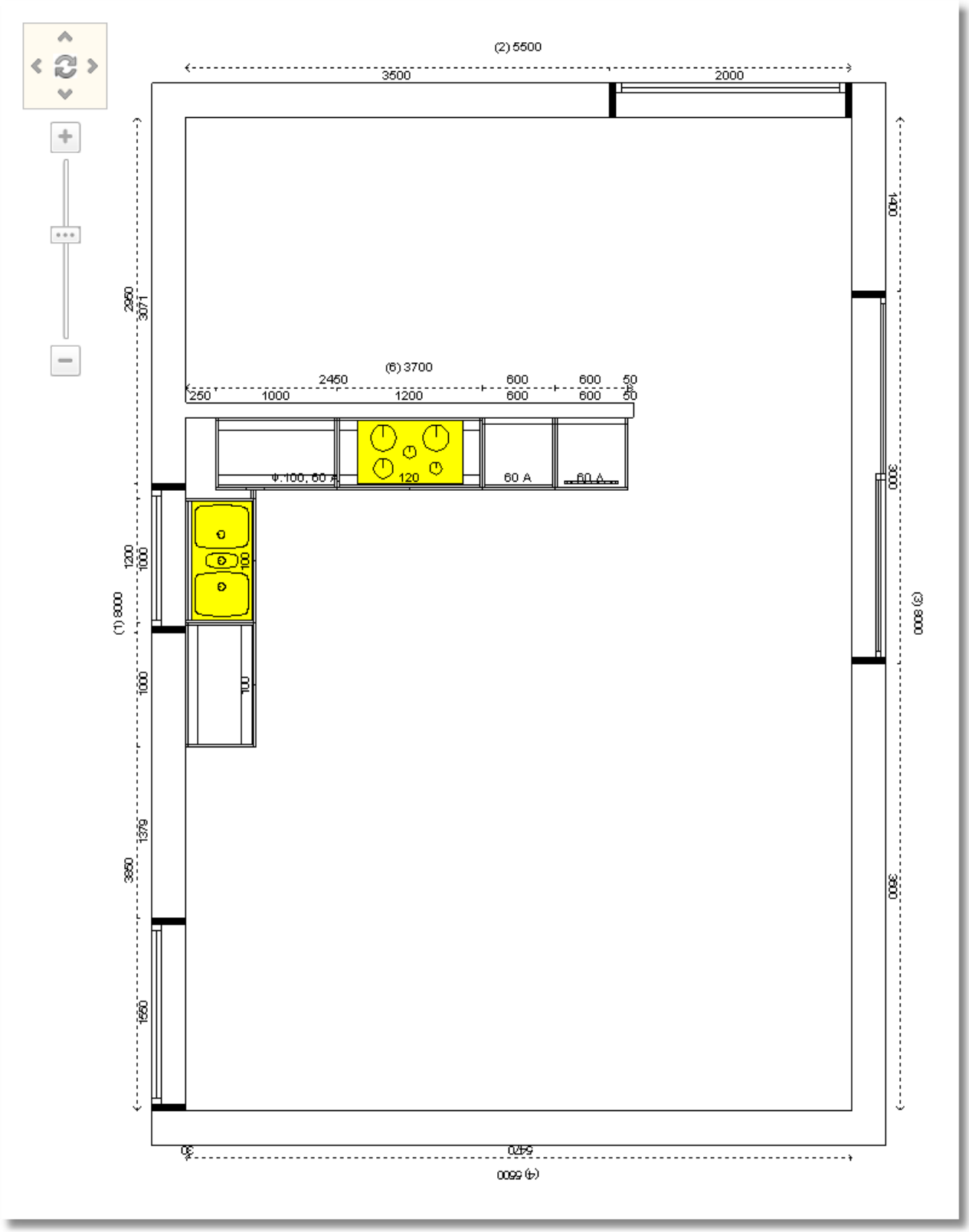
- Ανοίξτε την κατηγορία "Επαγωγικές εστίες", επιλέξτε τον κωδικό **07** και πατήστε **Εισαγωγή**. Στην περιοχή "**Έχουν εισαχθεί**" φαίνεται τώρα η περιγραφή του εξαρτήματος που επιλέξατε. Πατήστε **OK** για να ολοκληρωθεί η διαδικασία.



- Αποθηκεύστε τις αλλαγές κάνοντας κλικ στο εικονίδιο "**Αποθήκευση**" ...

ή χρησιμοποιώντας το συνδυασμό πλήκτρων "**CTRL + S**" από το πληκτρολόγιο.

Η κάτοψή σας τώρα θα φαίνεται κάπως έτσι..



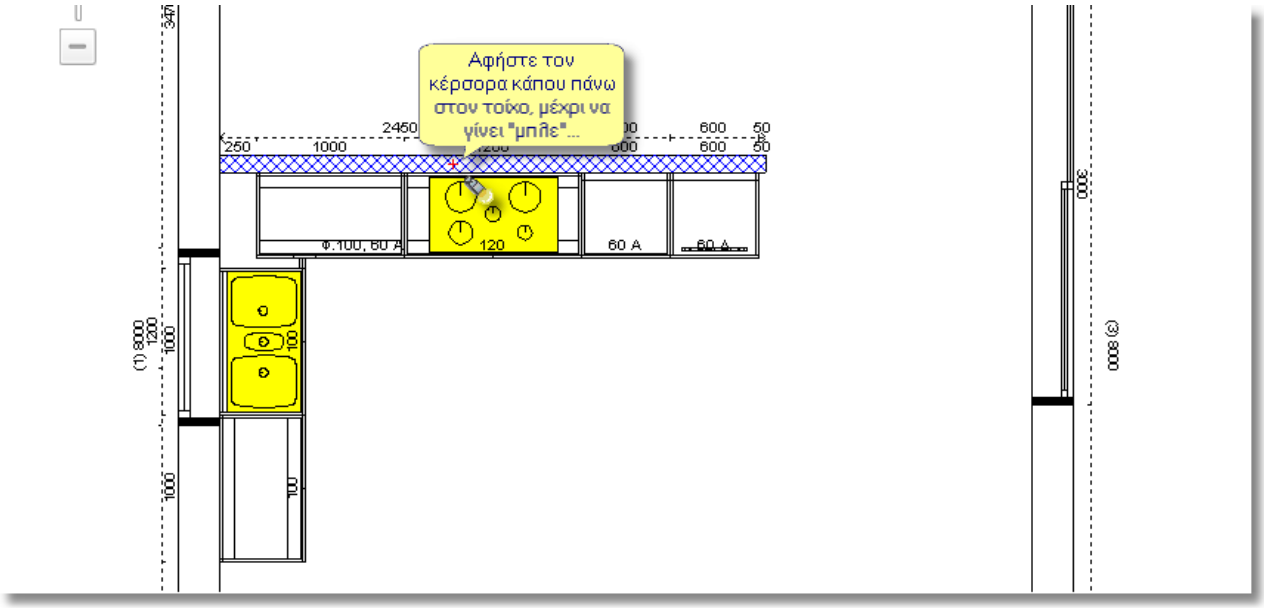
Τοποθέτηση κρεμαστών ερμαρίων

Θα τοποθετήσετε τώρα τα κρεμαστά ερμάρια στη μελέτη σας.

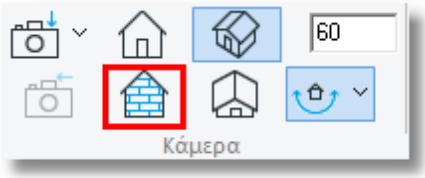
Αυτή τη διαδικασία θα την κάνετε σε 3D και πιο συγκεκριμένα θα δουλέψετε σε **Όψη**.

Θα τοποθετήσετε πρώτα τα κρεμαστά τον ενδιάμεσο τοίχο.
Για να δείτε την όψη αυτού του τοίχου θα κάνετε την παρακάτω διαδικασία...

- Αφήστε το ποντίκι πάνω στον τοίχο μέχρι να γίνει "μπλε".

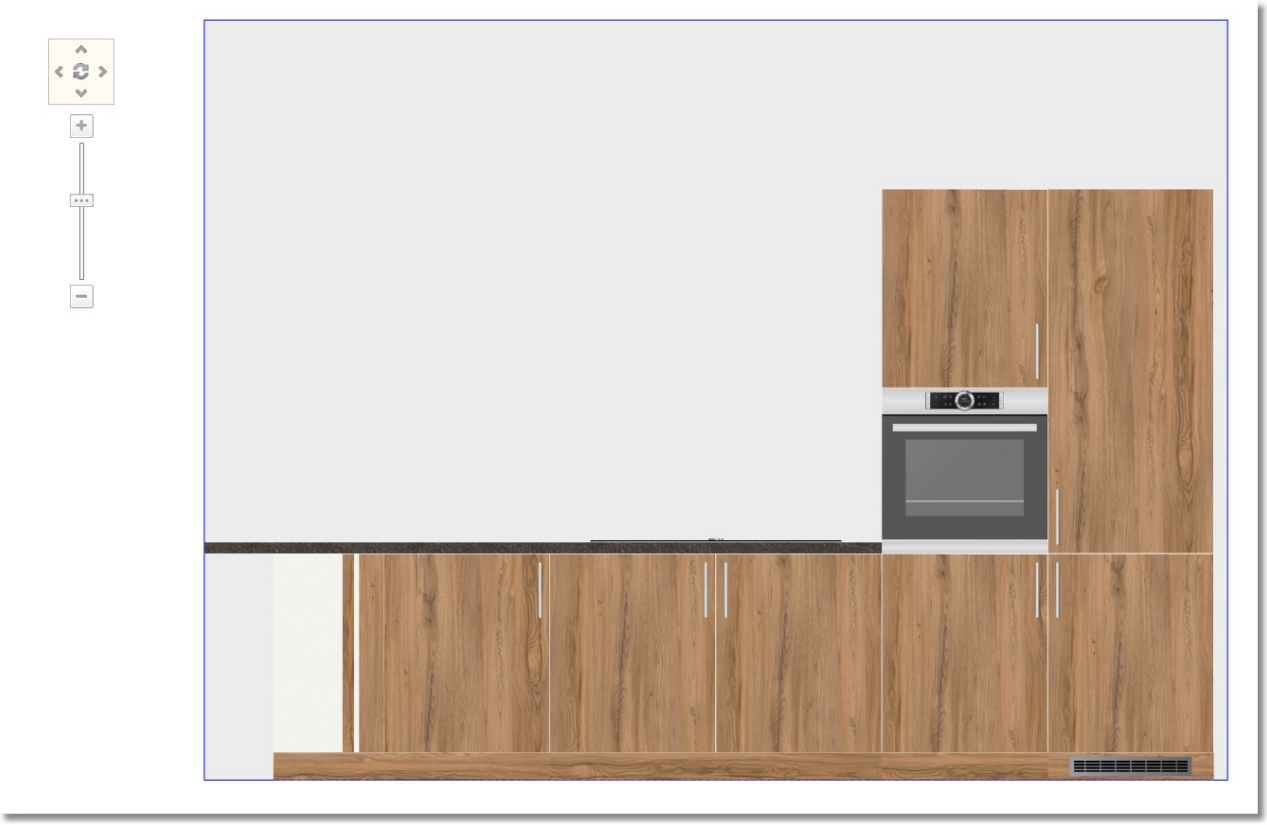


- Αφού αναγνωριστεί ο τοίχος, με μια σχετικά "γρήγορη κίνηση" μετακινείστε το ποντίκι στην ομάδα εργαλείων "**Κάμερα**" και πατήστε στο εικονίδιο "**Όψη**"

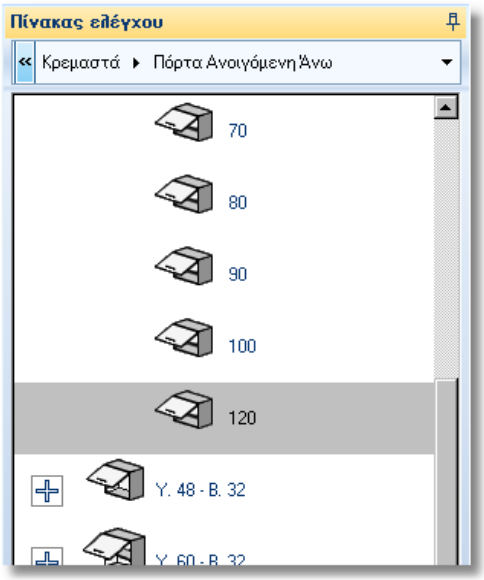


ή επιλέξτε το εικονίδιο της όψης από τη γραμμή συντομεύσεων

Η εικόνα που θα δείτε στην οθόνη σας, είναι η όψη αυτού του τοίχου



- Από τα Αντικείμενα, επιλέξτε **Ερμάρια** > **Κρεμαστά** και στη συνέχεια ανοίξτε την κατηγορία "**Πόρτα ανοιγόμενη άνω**".
- Ανοίξτε την κατηγορία με ύψος 36 (Y.36 – B32) και στη συνέχεια επιλέξτε τη διάσταση 120

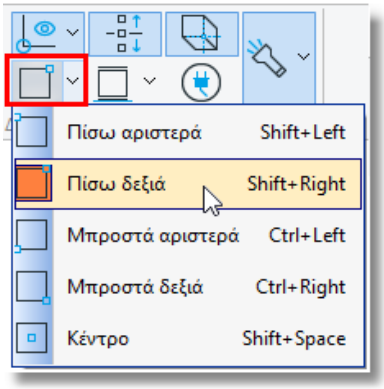
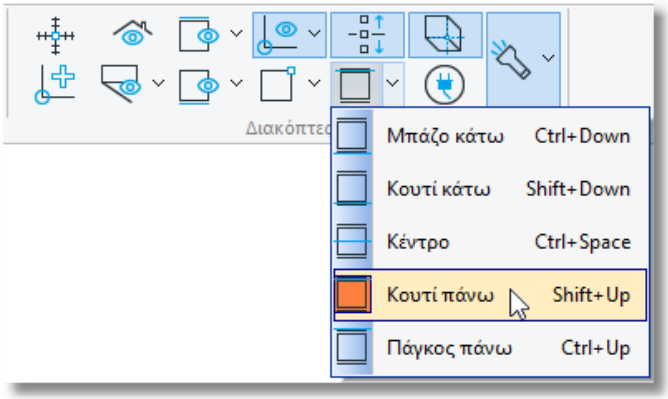


- Για να το τοποθετήσετε θα κάνετε **ένα αριστερό κλικ** πάνω στον τοίχο, κάπου πάνω από το ερμάριο με τις εστίες...

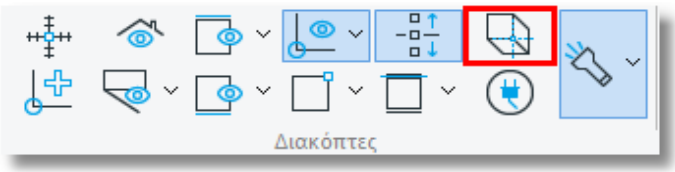
- Όσο το ερμάριο μετακινείται, "κολλήστε το" δίπλα στο φούρνο και με ένα αριστερό κλικ σταθεροποιήστε το εκεί.

- Τοποθετήστε άλλο ένα ίδιο κρεμαστό αριστερά από το πρώτο...

Σημείωση: Για να τοποθετήσουμε εύκολα και τα υπόλοιπα κρεμαστά σε αυτόν τον τοίχο, θα κάνουμε κάποια αλλαγή σχετικά με την ευθυγράμμιση και τη μετακίνηση των αντικειμένων.

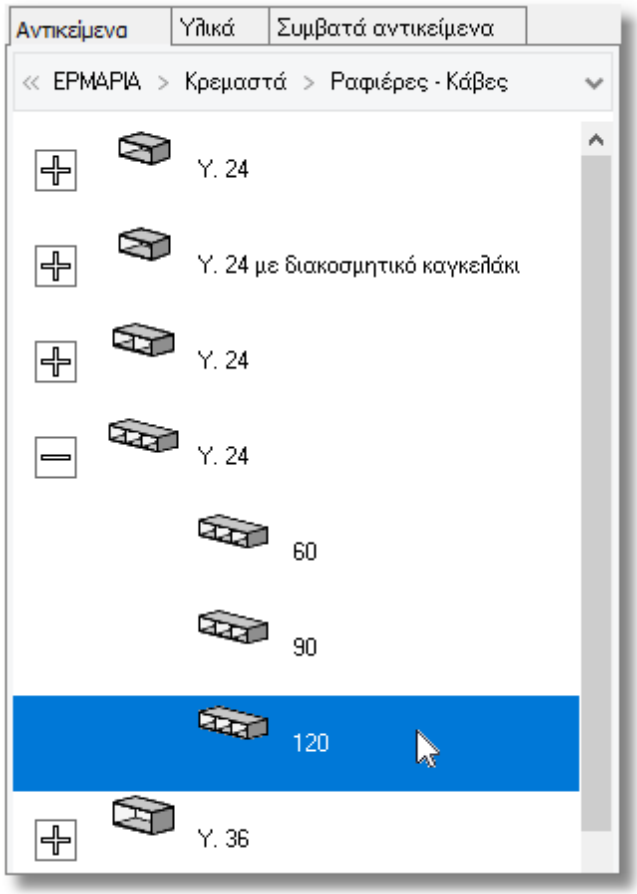
Για την οριζόντια μετακίνηση... θα επιλέξουμε να "πιάνουμε" το αντικείμενο από τη γωνία "**Πίσω δεξιά**"	Για την κάθετη μετακίνηση... θα επιλέξουμε να "πιάνουμε" το αντικείμενο από "**πάνω**". Από την εντολή "**Σημείο έλξης κάθετης μετακίνησης**" της ομάδας "**Διακόπτες**", επιλέγουμε η ευθυγράμμιση να γίνεται με βάση την επιλογή "**Κουτί πάνω**"
	

Επίσης θα απενεργοποιήσετε και την εντολή "**Ευθυγράμμιση και μετακίνηση αντικειμένου – Έλξη**" (*Θα κάνετε αριστερό κλικ στο εικονίδιο ώστε να απενεργοποιηθεί – θα φαίνεται όπως στην εικόνα*)

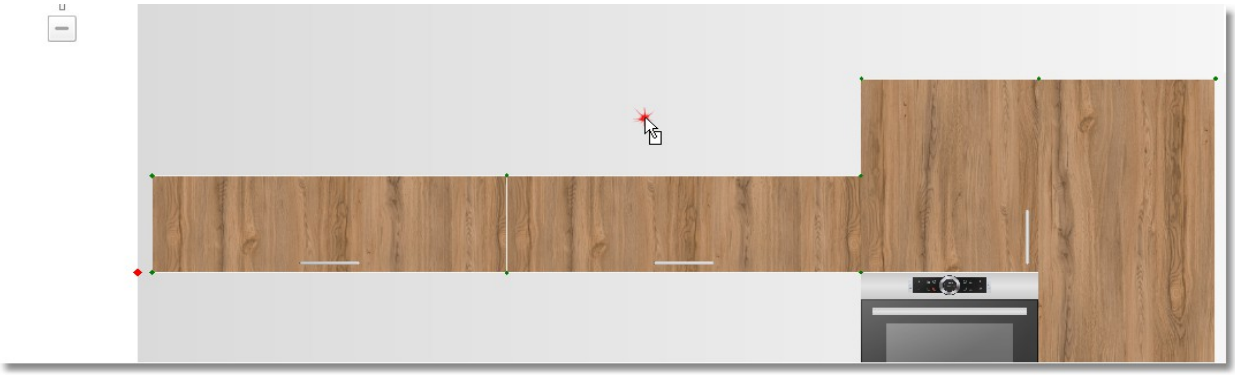


Θα τοποθετήσετε τώρα και κάποιες ραφιέρες

- Από τα **Κρεμαστά** επιλέξτε την κατηγορία **Κάβες - Ραφιέρες** και ανοίξτε το **Y.24** (*αυτό με τα τρία χωρίσματα*). Επιλέξτε να τοποθετήσετε τον κωδικό **120**

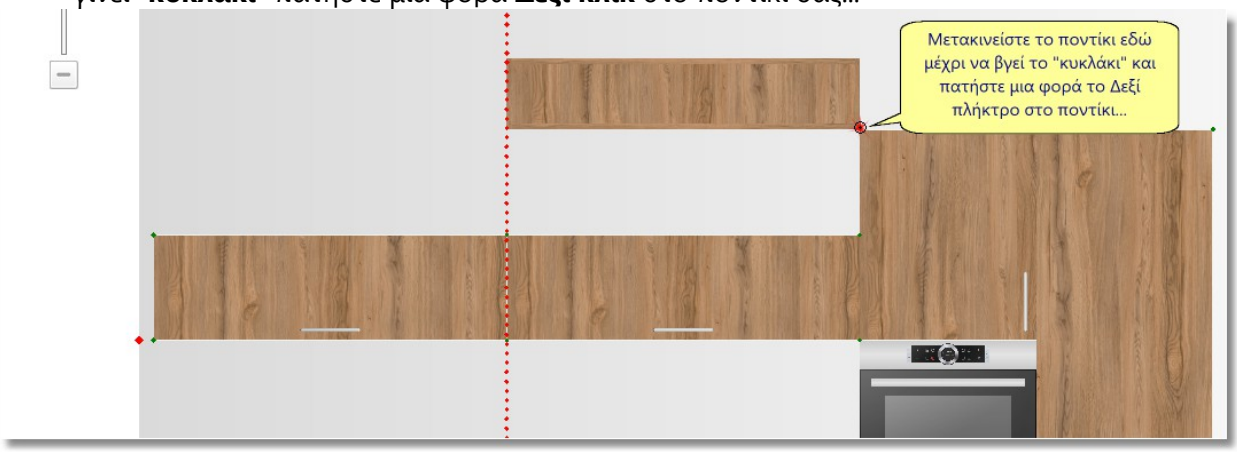


- Πατήστε το κουμπί **Επιλογή** και μετά κάντε αριστερό κλικ στον τοίχο, πάνω από τα κρεμαστά...



Το κρεμαστό τοποθετείται στην προεπιλεγμένη ευθυγράμμιση...

- Μετακινείστε τον κέρσορα στο σημείο που φαίνεται στην παρακάτω εικόνα. Όταν ο δείκτης γίνει "**κυκλάκι**" πατήστε μια φορά **Δεξί κλικ** στο ποντίκι σας...



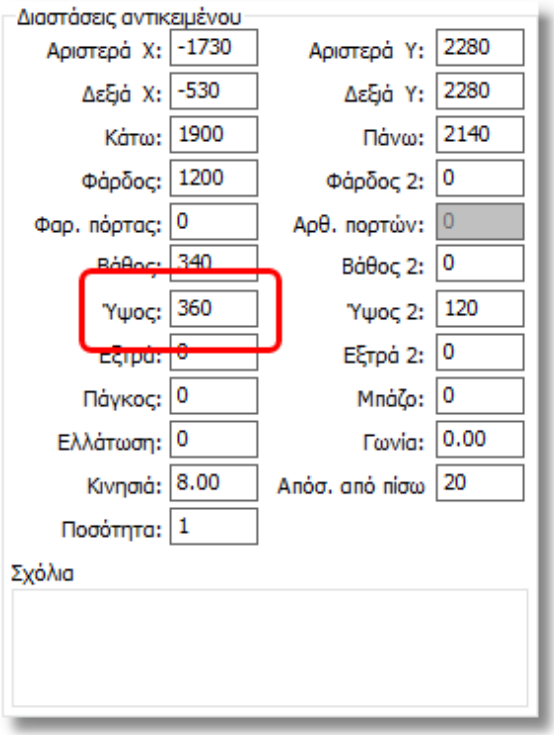
Η κίνηση του αντικειμένου έχει αλλάξει και ενώ μέχρι τώρα μετακινούνταν οριζόντια, τώρα μετακινείται κάθετα...

- Μετακινείστε τον κέρσορα στο σημείο που φαίνεται στην παρακάτω εικόνα... Όταν ο δείκτης γίνει "**κυκλάκι**" πατήστε μια φορά **Αριστερό κλικ** στο ποντίκι σας για να τοποθετηθεί το αντικείμενο...

Θα αλλάξετε τώρα το ύψος του αντικειμένου

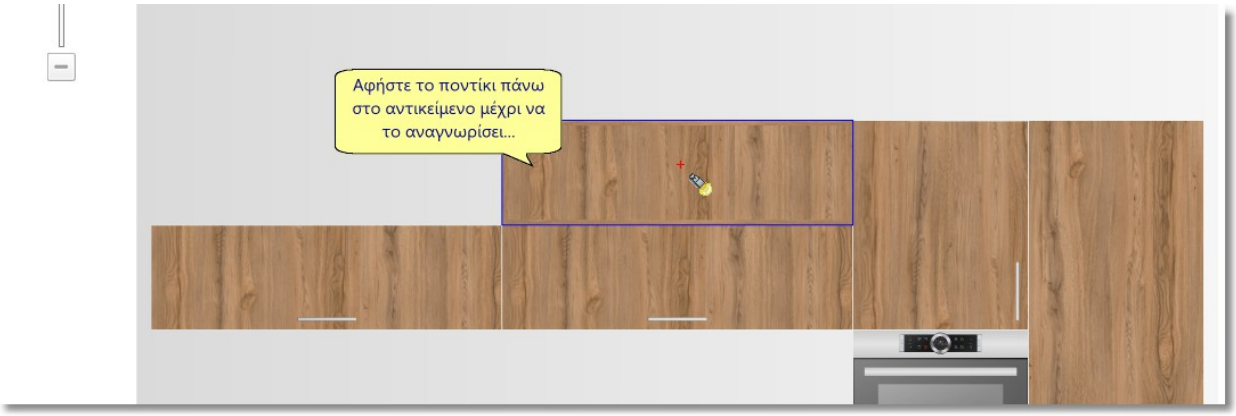
- Αφού τοποθετηθεί το αντικείμενο, αφήστε το ποντίκι επάνω του.

- Όταν αναγνωριστεί, από τον Πίνακα ελέγχου θα αλλάξετε το ύψος του σε "**360**" και θα πατήσετε το **Enter** στο πληκτρολόγιο.



Αφού ολοκληρωθεί η αλλαγή διάστασης του αντικειμένου, θα το αντιγράψετε και θα τοποθετήσετε ακριβώς δίπλα του άλλο ένα ίδιο...

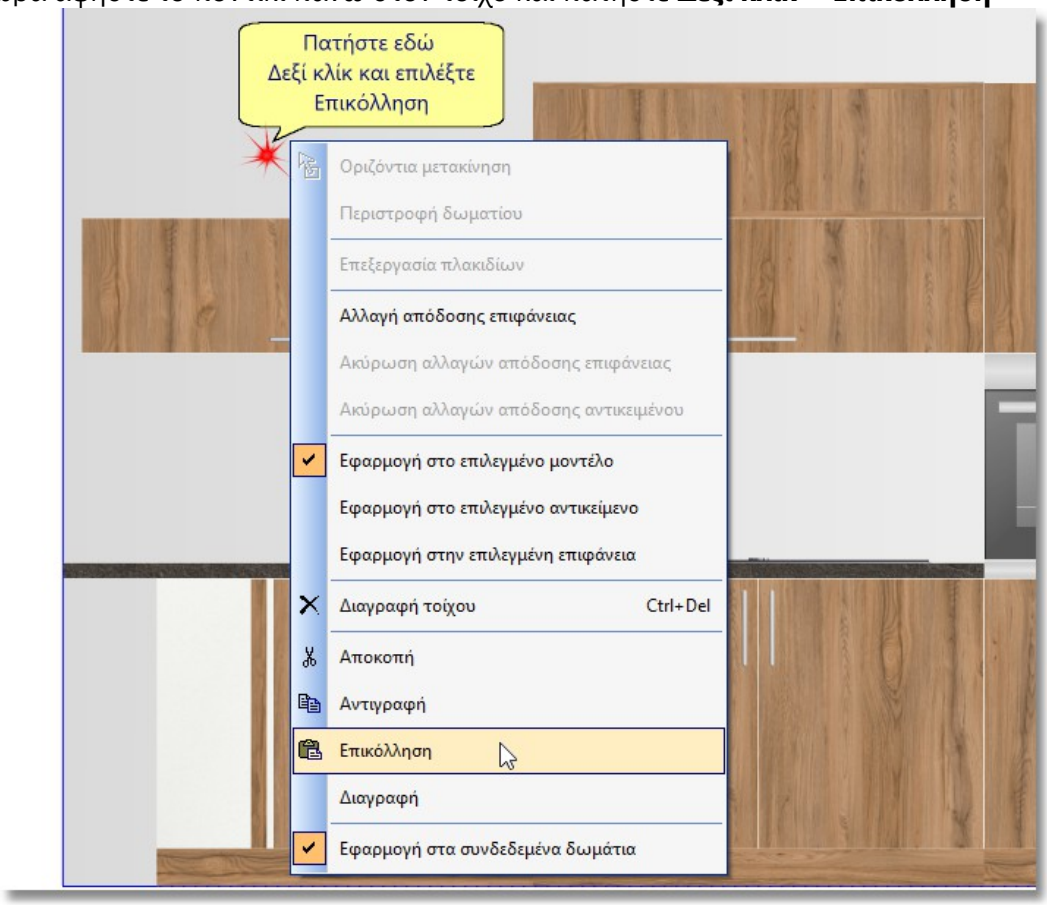
- Αναγνωρίστε το αντικείμενο



- και από τον Πίνακα ελέγχου πατήστε το κουμπί **Αντιγραφή**...

Σημείωση: για την αντιγραφή μπορείτε να πατήσετε Δεξί κλικ πάνω στο αντικείμενο (*αφού πρώτα το έχετε αναγνωρίσει*) και στη συνέχεια να επιλέξετε **Αντιγραφή**

- Τώρα αφήστε το ποντίκι πάνω στον τοίχο και πατήστε **Δεξί κλικ > Επικόλληση**



- Μετακινείστε τον κέρσορα στο σημείο που φαίνεται στην παρακάτω εικόνα. Πατήστε ένα αριστερό κλικ για να τοποθετηθεί το αντικείμενο.

Σημείωση: Στην παρακάτω εικόνα φαίνεται η θέση ενός αντικειμένου πάνω στον τοίχο.

Αριστερά: η απόσταση της αριστερής πλευράς του αντικειμένου από την αριστερή πλευρά του τοίχου

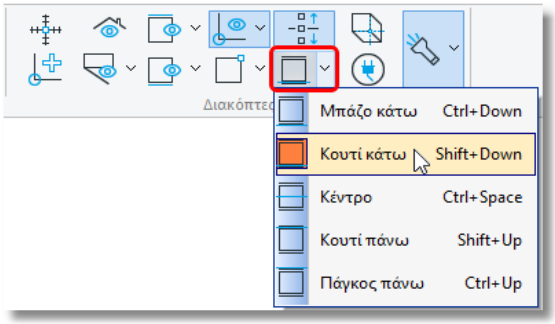
Δεξιά: η απόσταση της δεξιάς πλευράς του αντικειμένου από την δεξιά πλευρά του τοίχου

Κάτω: η απόσταση της κάτω πλευράς του αντικειμένου από το δάπεδο

Πάνω: η απόσταση της επάνω πλευράς του αντικειμένου από το δάπεδο

θα αλλάξουμε το σημείο έλξης ώστε να "πιάνουμε" το αντικείμενο από "**κάτω**".

Από την εντολή "**Σημείο έλξης κάθετης μετακίνησης**", επιλέξτε "**Κουτί κάτω**"

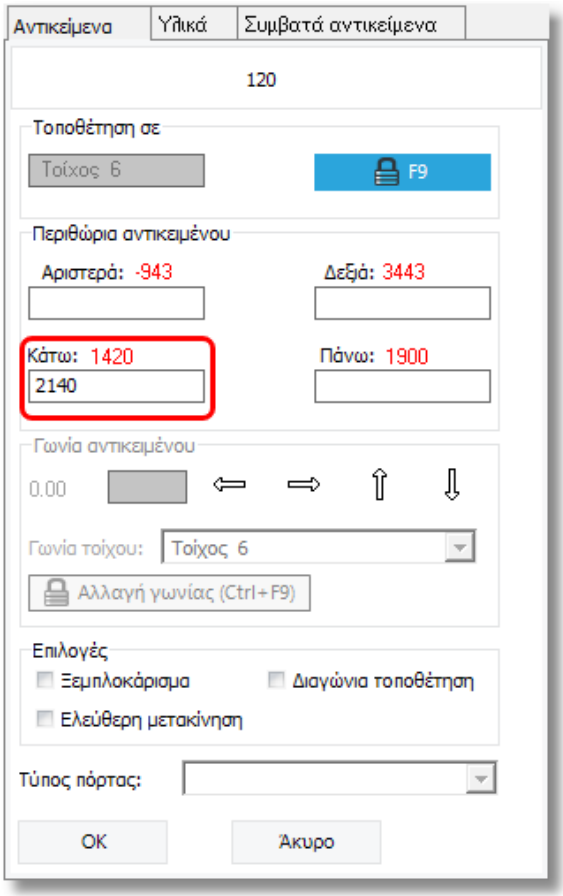


Θα τοποθετήσετε τώρα και κάποια ακόμα κρεμαστά από πάνω

- Στον Πίνακα ελέγχου επιλέξτε **Ερμάρια** > **Κρεμαστά** > **Πόρτα** την κατηγορία **Y.48 – B.32** και τη διάσταση **120**
- Κάντε ένα αριστερό κλικ πάνω από τα ψηλά ερμάρια που τοποθετήσατε...

Όσο ακόμα το αντικείμενο μετακινείται, θα μετακινήσετε τον κέρσορα στον Πίνακα ελέγχου και θα αλλάξετε την ευθυγράμμιση του κρεμαστού. Συγκεκριμένα θα αλλάξετε την απόσταση της κάτω πλευράς του κρεμαστού από το δάπεδο.

- Στο πεδίο **Κάτω** γράψτε 2140 (*όσο είναι το ύψος των ψηλών ερμαρίων*) και πατήστε το **Enter** στο πληκτρολόγιό σας



Η ευθυγράμμιση του κρεμαστού έχει αλλάξει (έχει "ανέβει" στο ύψος που επιλέξαμε νωρίτερα: 2140)

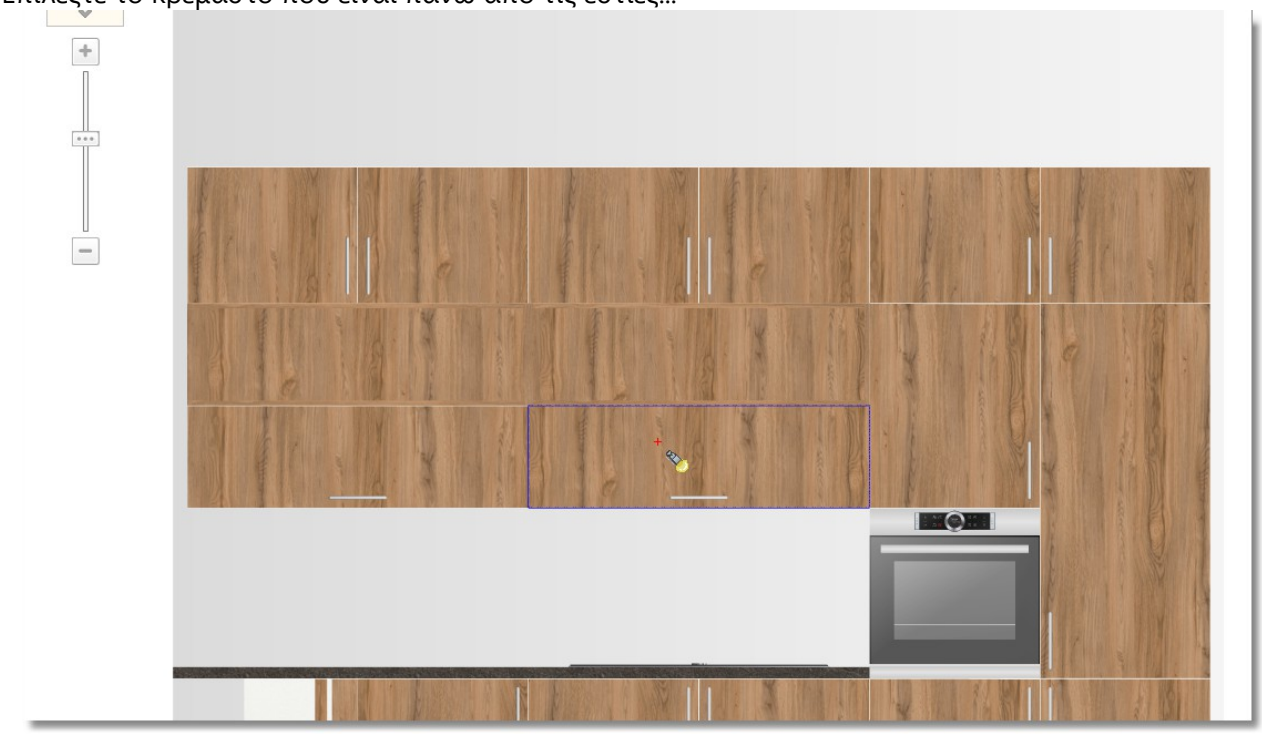
- Πατήστε τώρα ένα αριστερό κλικ στο σημείο που φαίνεται και στην εικόνα για να τοποθετηθεί...

Με τη διαδικασία Αντιγραφή – Επικόλληση που είδαμε πιο πάνω, θα τοποθετήσετε άλλα δύο ίδια κρεμαστά στα αριστερά του...

Όταν ολοκληρώσετε και αυτές τις τοποθετήσεις, η όψη του τοίχου σας θα πρέπει να είναι έτσι...

Διαγραφή αντικειμένου

Επιλέξτε το κρεμαστό που είναι πάνω από τις εστίες...



και από τον Πίνακα ελέγχου πατήστε το κουμπί **Διαγραφή**

Σημείωση: Άλλος τρόπος για να κάνετε Διαγραφή είναι: κάνετε Δεξί κλικ πάνω στο αντικείμενο και αφού γίνει η αναγνώριση πατάτε Διαγραφή.

- Ανοίξτε **Ερμάρια** > **Κρεμαστά** > **Απορροφητήρες**, την κατηγορία **Y.36 – B.32** και επιλέξτε το **90**

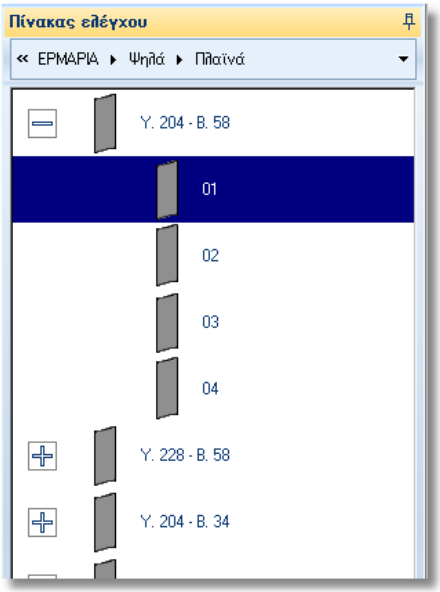
Τοποθετήστε το στο κενό που έχει δημιουργηθεί.

Αλλάξτε το Φάρδος του απορροφητήρα σε 1200 και πατήστε το Enter.

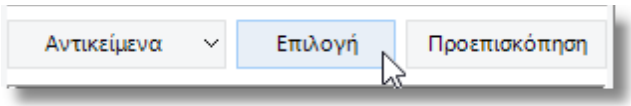
Τοποθέτηση πλαϊνών

Θα τοποθετήσετε τώρα και τα πλαϊνά τελειώματος σε αυτόν τον τοίχο.

- Επιλέξτε **ΕΡΜΑΡΙΑ** > **Ψηλά** > **Πλαϊνά** ανοίξτε την κατηγορία **Y.204-B.58** και επιλέξτε τον κωδικό **01**



- Πατήστε Επιλογή

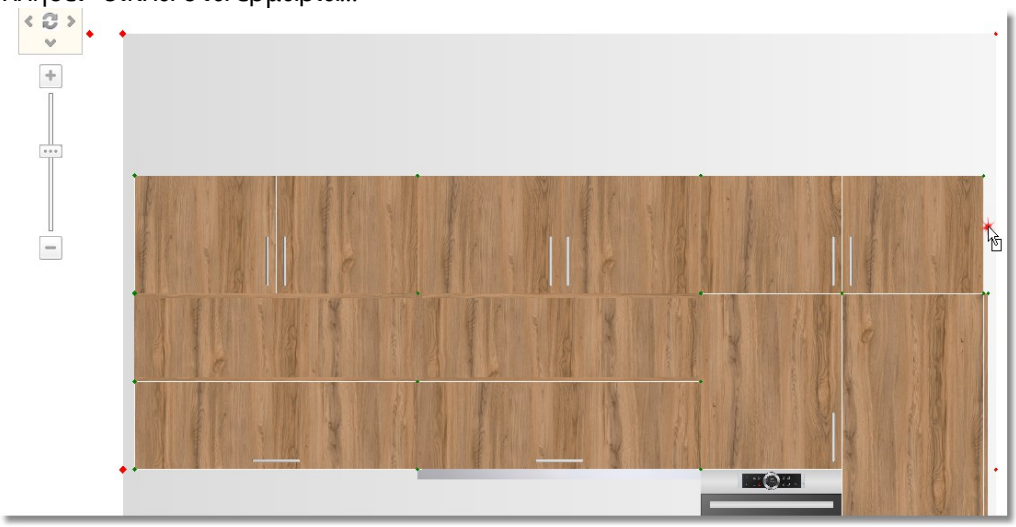


- ...και τοποθετήστε το κάνοντας αριστερό κλικ στο κενό του τοίχου, δεξιά από το ψυγείο...

- "Κολλήστε το" στο ψυγείο και πατήστε το αριστερό κλικ για να τοποθετηθεί.

Με τον ίδιο τρόπο θα τοποθετήσετε και ένα κρεμαστό πλαϊνό από πάνω

- Επιλέξτε **ΕΡΜΑΡΙΑ** > **Κρεμαστά** > **Πλαϊνά** ανοίξτε την κατηγορία **Y.48-B.34** και επιλέξτε τον κωδικό **01**
- Τοποθετήστε το στο κενό του τοίχου, δεξιά από το κρεμαστό και μετακινήστε το να "κολλήσει" δίπλα στα ερμάρια...



- Αλλάξτε την ευθυγράμμισή του είτε με κάθετη μετακίνηση, είτε δίνοντας το ύψος (*την απόσταση από Πάνω ή από Κάτω*) στον Πίνακα ελέγχου, όπως έχουμε δει και πιο πάνω.

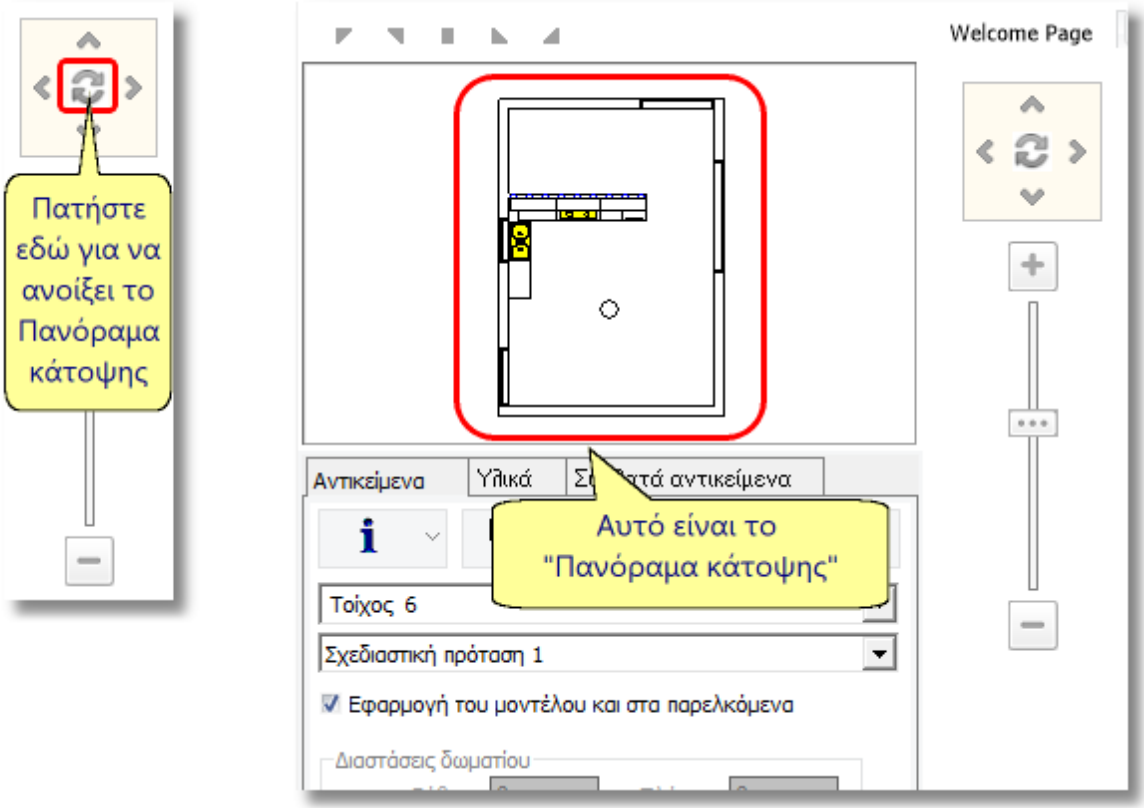
Η όψη αυτού του τοίχου θα είναι έτσι...

- Αποθηκεύστε τώρα τις αλλαγές κάνοντας κλικ στο εικονίδιο "**Αποθήκευση**" ή χρησιμοποιώντας το συνδυασμό πλήκτρων "**CTRL + S**" από το πληκτρολόγιο.

Ανοιχτές μελέτες - Πανόραμα κάτοψης

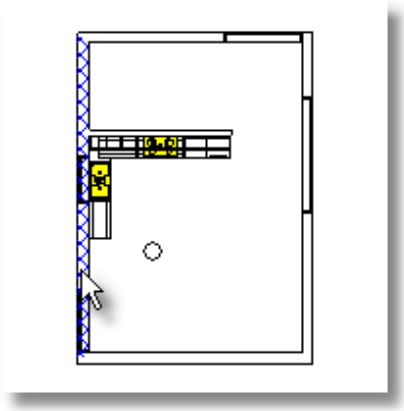
Θα τοποθετήσετε τώρα τα κρεμαστά στον "τοίχο 1" και θα δουλέψετε πάλι σε όψη.
Αρχικά πρέπει να ανοίξετε την **Όψη** του τοίχου 1. Ένας τρόπος για να γίνει αυτό είναι κάνοντας τα παρακάτω βήματα...

- Πατήστε στο κέντρο του "Navigator" ώστε να ανοίξετε το Πανόραμα κάτοψης...



Σημείωση: Για να κλείσετε το Πανόραμα κάτοψης, θα πατήσετε πάλι το ίδιο κουμπί, στο κέντρο του "Navigator"

Κάντε αριστερό κλικ πάνω στον **Τοίχο 1** όταν εμφανιστεί η μπλε διαγράμμιση...



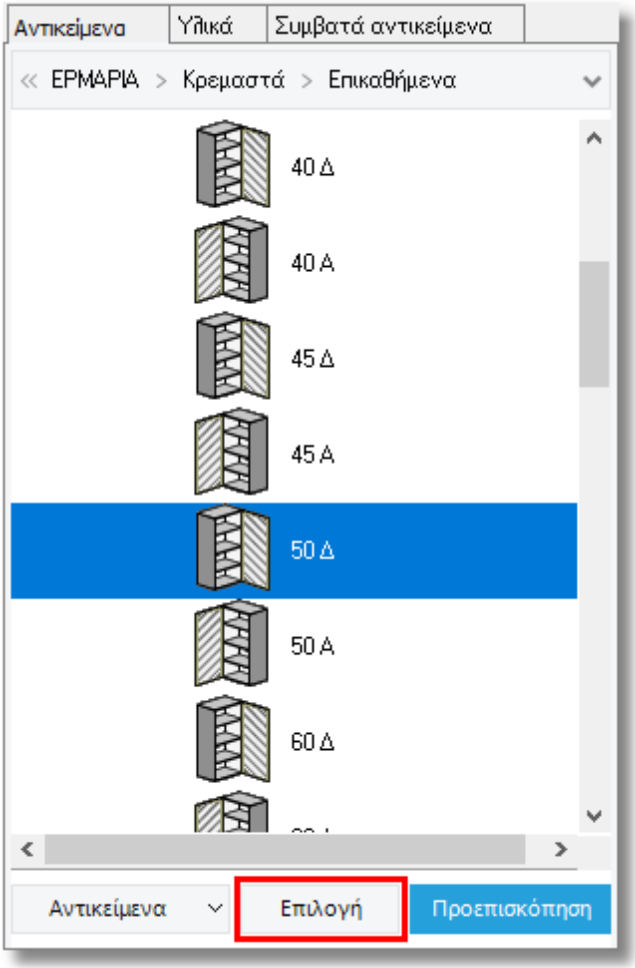
Διαχείριση 3D εικόνας

Σημείωση: Μπορείτε να ρυθμίσετε την εικόνα που θα βλέπετε στην οθόνη σας κάνοντας τις παρακάτω κινήσεις:

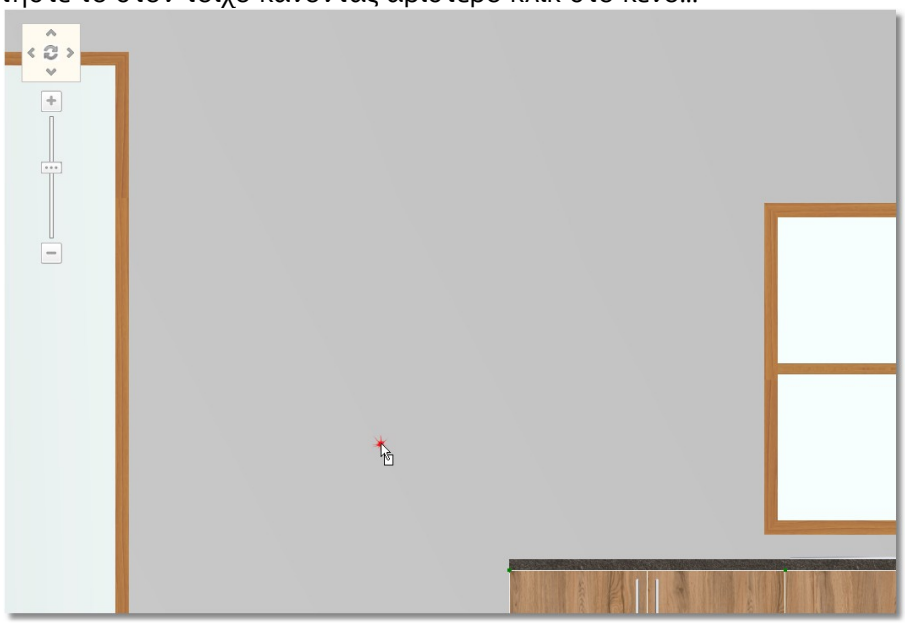
- Κρατώντας πατημένο το αριστερό πλήκτρο στο ποντίκι, μπορείτε να μετακινήσετε την εικόνα δεξιά - αριστερά.
- Κρατώντας πατημένο το δεξί πλήκτρο στο ποντίκι ή τη "ροδέλα" (scroll), μπορείτε να κάνετε zoom-in και zoom-out την εικόνα

Κάντε αυτές τις κινήσεις για να ρυθμίσετε την όψη ώστε η οθόνη σας να δείχνει κάπως έτσι...

- Επιλέξτε **Ερμάρια** > **Κρεμαστά** > **Επικαθήμενα.** Ανοίξτε την κατηγορία **Υ.128 – Β.32** τη βιτρίνα Inox (*είναι το εικονίδιο με τις λοξές γραμμές όπως φαίνεται στην εικόνα*). Επιλέξτε το αντικείμενο **50Δ** και πατήστε **Επιλογή**

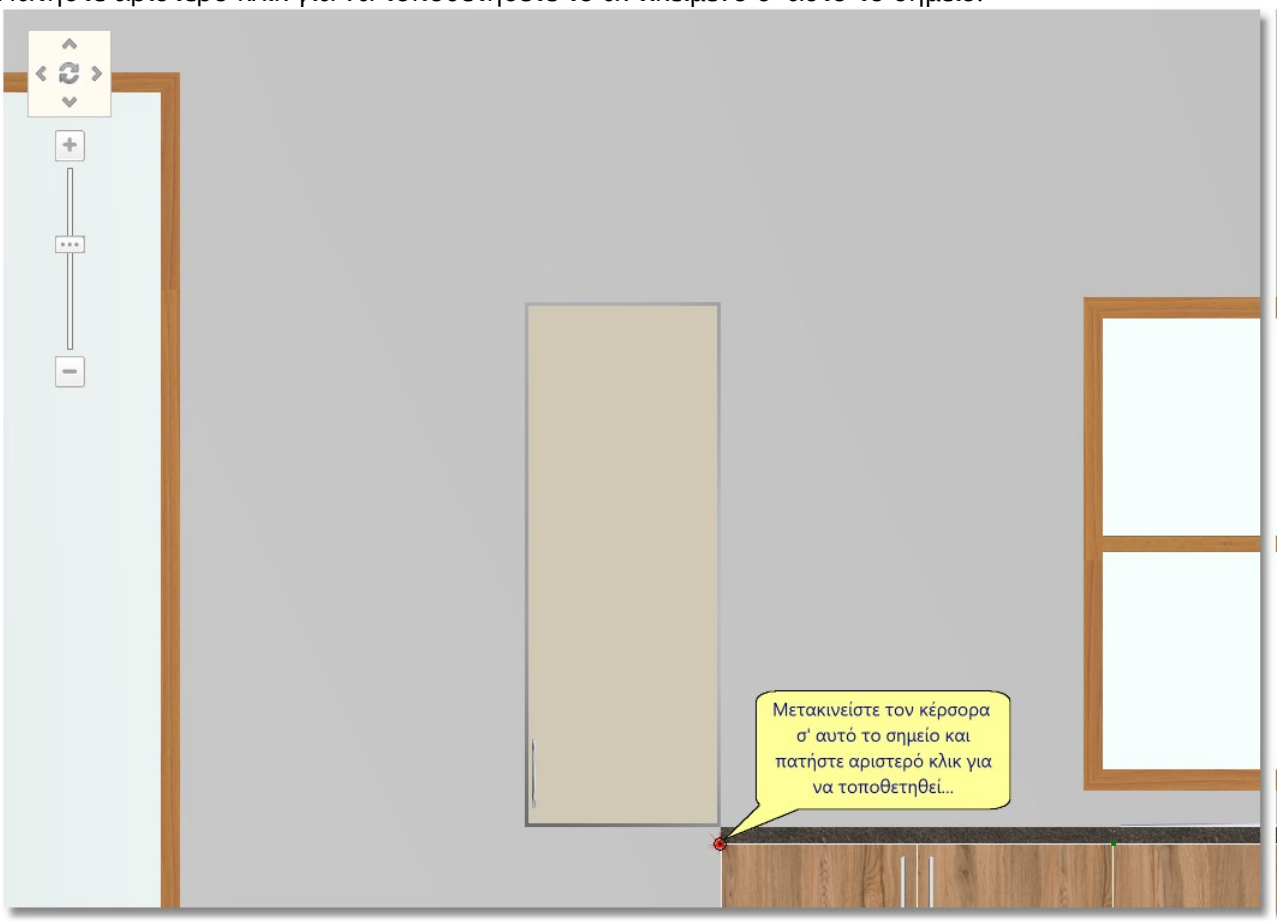


- Τοποθετήστε το στον τοίχο κάνοντας αριστερό κλικ στο κενό...

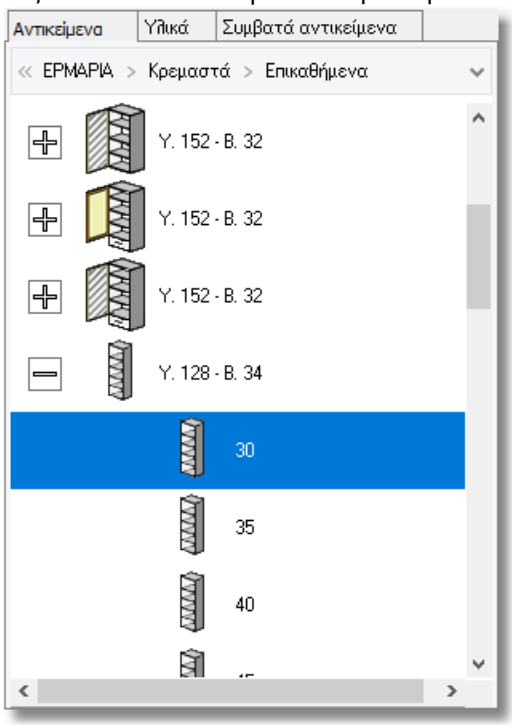


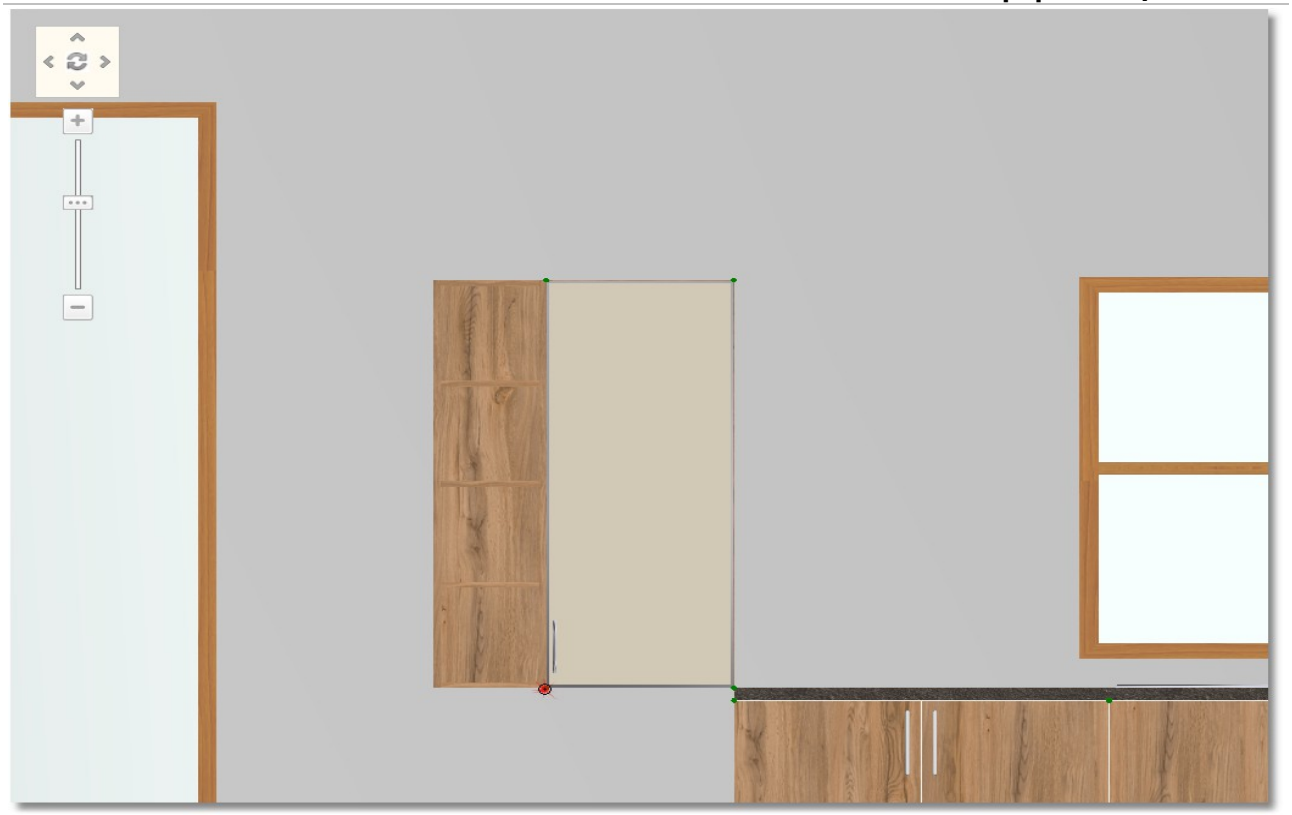
- Μετακινείστε τον κέρσορα στον οδηγό (marker) όπως φαίνεται στην εικόνα. Το αντικείμενο ευθυγραμμίζεται (έρχεται στην ίδια ευθεία από δεξιά) με το ερμάριο βάσης.

Πατήστε αριστερό κλικ για να τοποθετήσετε το αντικείμενο σ' αυτό το σημείο.



- Από τα **Επικαθήμενα** και πάλι, ανοίξτε την κατηγορία **Υ.128 – Β.34** με τις ραφιέρες. Επιλέξτε το αντικείμενο με φάρδος **30** και τοποθετήστε το αριστερά από τη βιτρίνα.



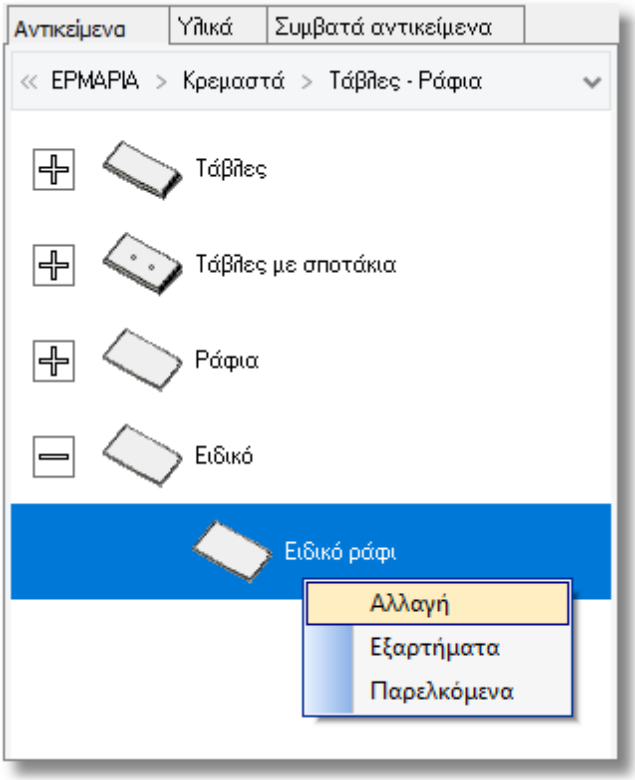


- Επιλέξτε πάλι **Ερμάρια** > **Κρεμαστά** > **Επικαθήμενα.** Ανοίξτε την κατηγορία **Y.128 – B.32** τη βιτρίνα Inox. Επιλέξτε το αντικείμενο **50A**, πατήστε **Επιλογή** και θα το τοποθετήσετε αριστερά από τη ραφιέρα.

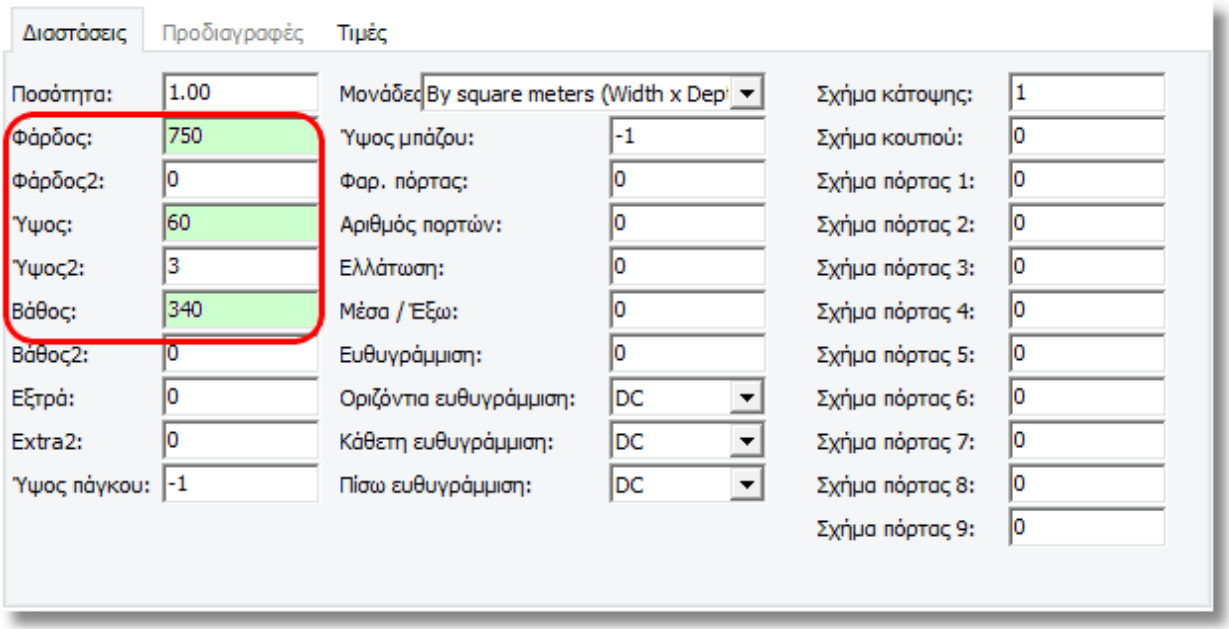
Για να ολοκληρώσετε την τοποθέτηση των ερμαρίων της κουζίνας θα τοποθετήσετε και δύο ράφια

- Θα επιλέξετε **Ερμάρια** > **Κρεμαστά** > **Τάβλες – Ράφια** > **Ειδικό** και θα επιλέξτε το **Ειδικό ράφι**.

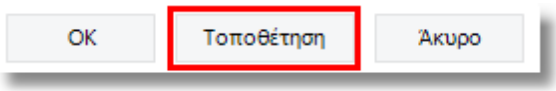
Θα πατήσετε δεξί κλικ και θα επιλέξτε **Αλλαγή** για να δώσετε τις διαστάσεις του ραφιού.



Θα δώσετε στο **Φάρδος: 750** και στο **Ύψος: 60**.
Πατήστε μια φορά **Enter** στο πληκτρολόγιο για να καταχωρηθούν οι αλλαγές και να ενεργοποιηθεί το **OK**



- Πατήστε **Τοποθέτηση** για να τοποθετήσετε το ράφι.

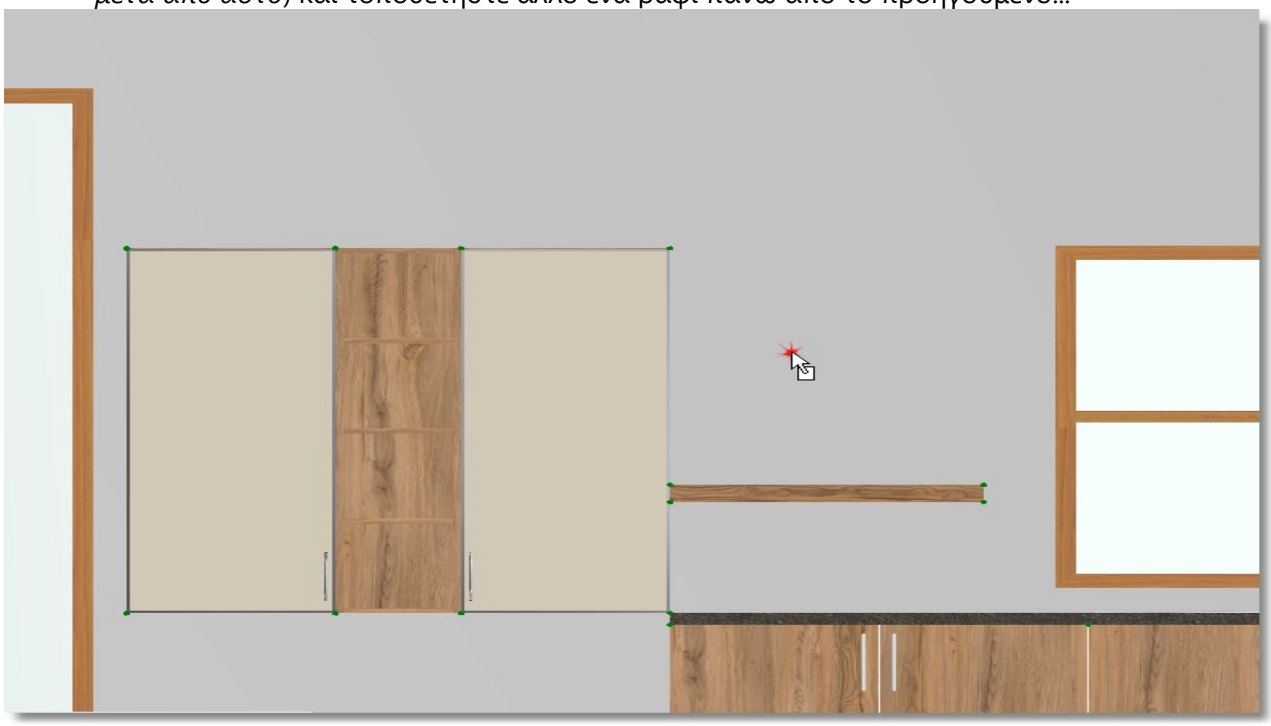


- Τοποθετήστε το κάνοντας αριστερό κλικ στον τοίχο, πάνω από τα ερμάρια βάσης...

Θα χρειαστεί να αλλάξετε την ευθυγράμμισή του (*το ύψος της κάτω πλευράς του από το δάπεδο*).

- Όσο το ράφι μετακινείται ακόμα, από τον Πίνακα ελέγχου, στο πεδίο **Κάτω** γράψτε **1250**, πατήστε **Enter** , "κολλήστε" το ράφι δίπλα στη βιτρίνα και με αριστερό κλικ τοποθετήστε το.

- Πατήστε πάλι το κουμπί **Επιλογή** στον Πίνακα ελέγχου. Οι αλλαγές που κάνατε στο προηγούμενο ράφι έχουν παραμείνει (*εφόσον δεν τοποθετήσατε κάποιο άλλο αντικείμενο μετά από αυτό*) και τοποθετήστε άλλο ένα ράφι πάνω από το προηγούμενο...



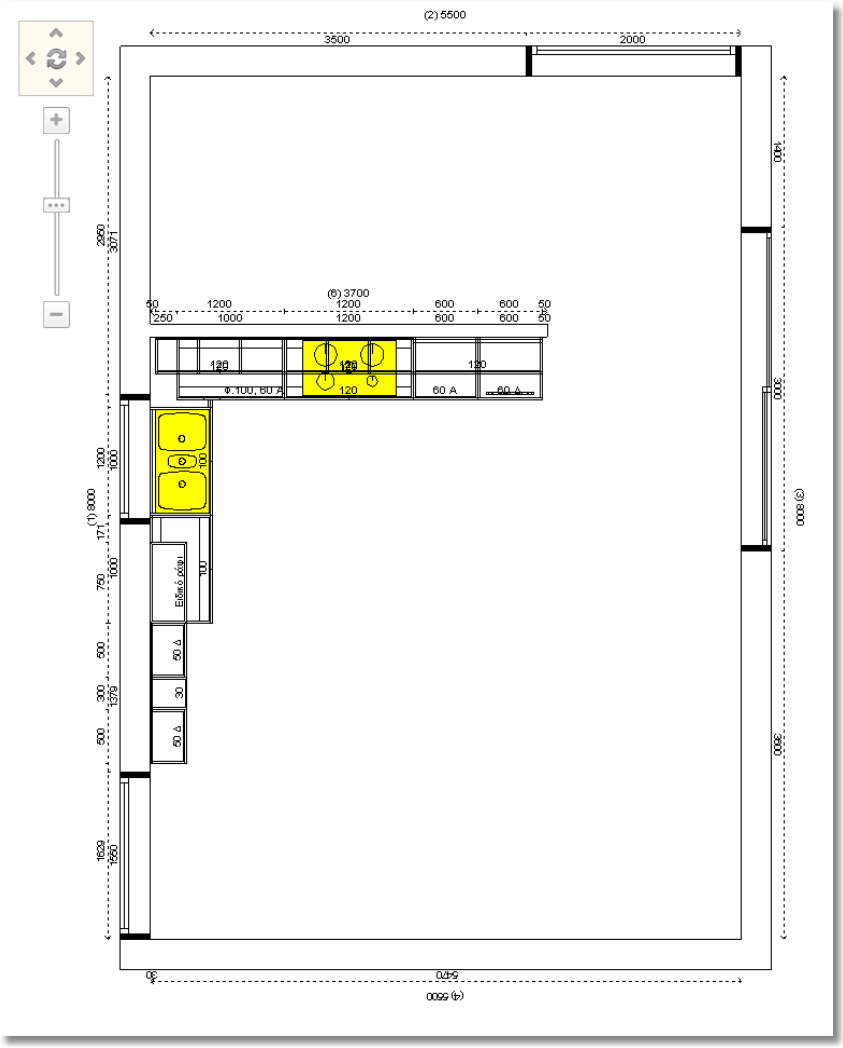
- Από τον Πίνακα ελέγχου, στο πεδίο **Κάτω** γράψτε **1750** και πατήστε **Enter**

Μετακινείστε τον κέρσορα στο κάτω ράφι, στο σημείο που φαίνεται στην εικόνα (*θυμηθείτε ότι στο "**Σημείο έλξης οριζόντιας μετακίνησης**" έχουμε επιλεγμένη την γωνία "**πίσω δεξιά**". Γι' αυτό "δείχνουμε" τη δεξιά πλευρά στο κάτω ράφι το οποίο το χρησιμοποιούμε σαν οδηγό...*).
Πατήστε αριστερό κλικ για να τοποθετηθεί και το δεύτερο το ράφι...
Αποθηκεύστε τη μελέτη.

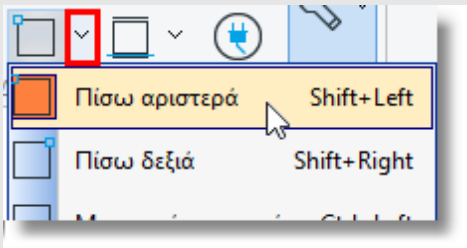
Τοποθέτηση αντικειμένων ελεύθερα στην κάτοψη

Θα τοποθετήσετε τώρα και κάποια ακόμα αντικείμενα με τη διαδικασία της ελεύθερης τοποθέτησης. Αυτό θα το δουλέψετε σε κάτοψη (2D)

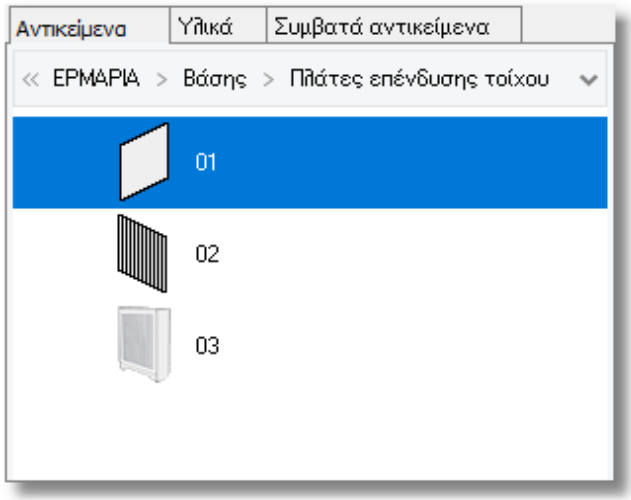
- Πατήστε το εικονίδιο **2D** από τη μπάρα με τα εικονίδια



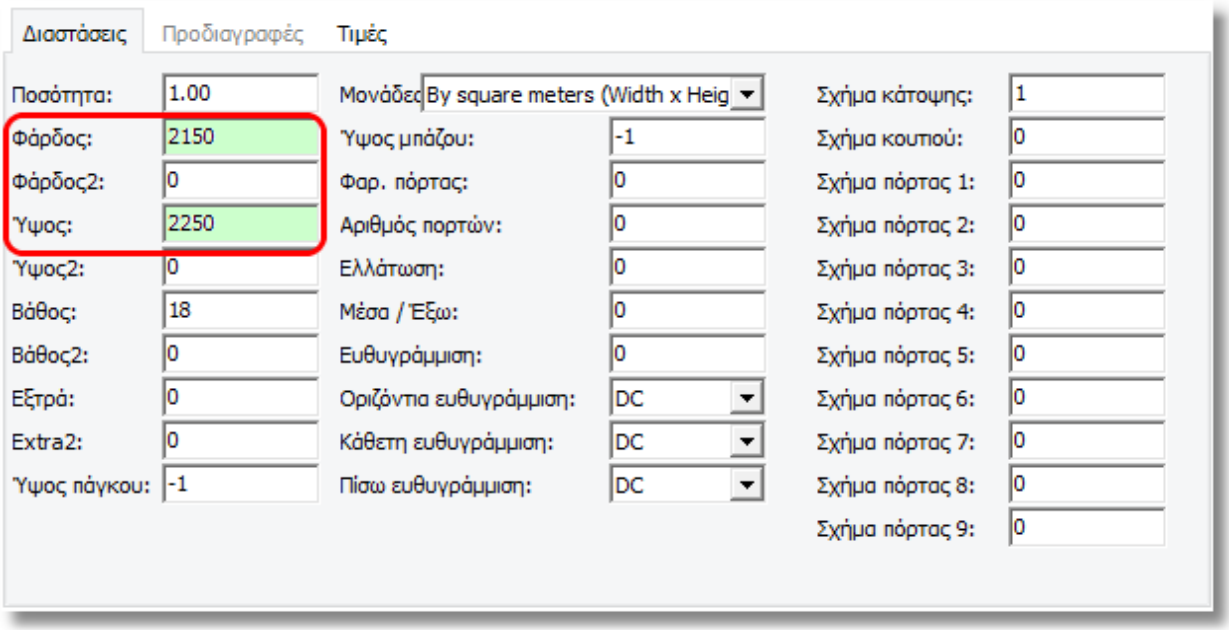
Σημείωση: αλλάξτε το "σημείο έλξης οριζόντιας μετακίνησης" σε "Πίσω αριστερά"



Ανοίξτε τον κατάλογο **Ερμάρια** > **Βάσης** > **Πλάτες επένδυσης τοίχου** και επιλέξτε τον κωδικό **01**

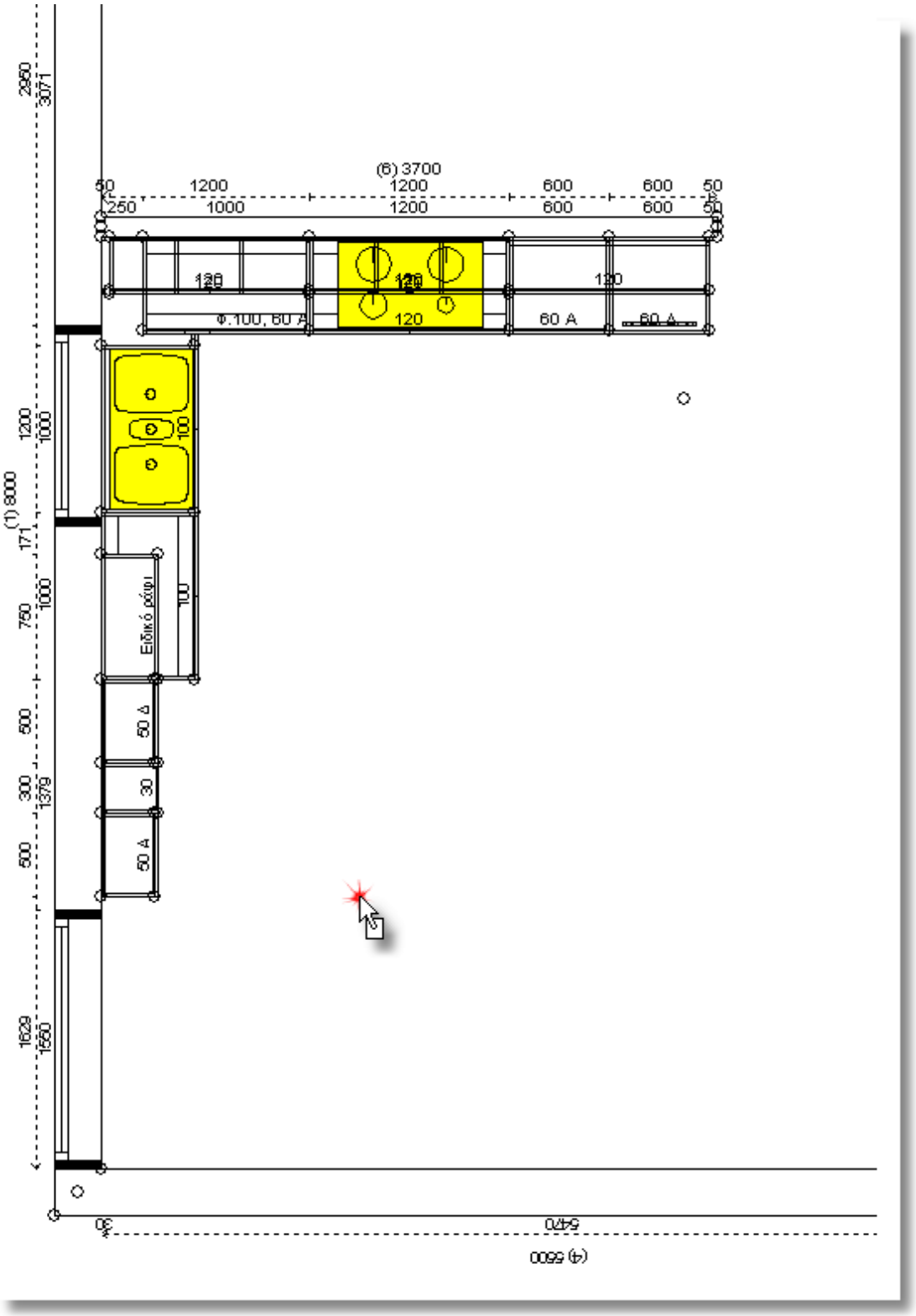


Θα ανοίξει το παράθυρο "**Αλλαγή αντικειμένου**". Θα δώσετε τις τιμές **Φάρδος**: 2150 και **Ύψος**: 2250

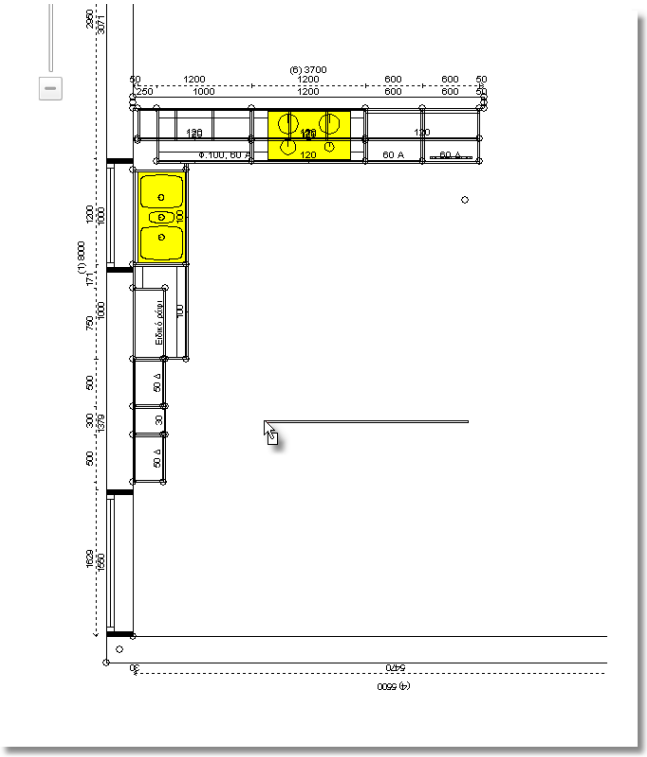


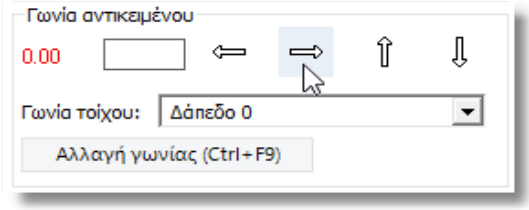
- Πατήστε το **Enter** στο πληκτρολόγιό σας για να γίνει η καταχώρηση των αλλαγών και να ενεργοποιηθεί το κουμπί **OK**.
- Πατήστε το κουμπί **OK**...

- ... και στη συνέχεια κάντε **ένα αριστερό κλικ** μέσα στην κάτοψη "**μακρυά**" από τους τοίχους, κάπου στη λευκή περιοχή...



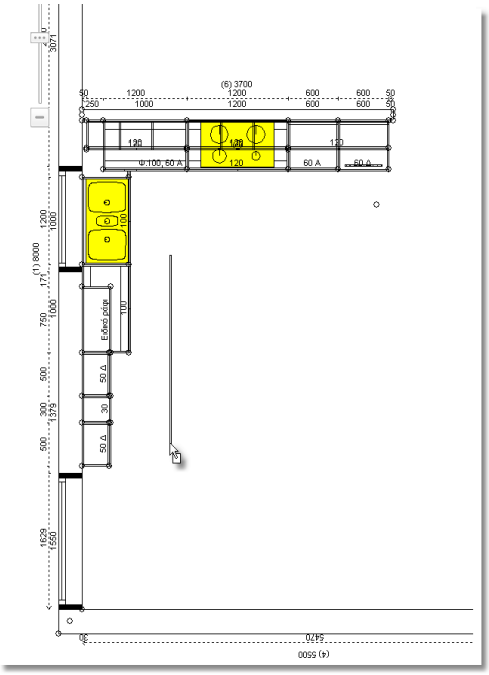
- Όσο το αντικείμενο μετακινείται, πατήστε από τον Πίνακα ελέγχου το εικονίδιο με το βελάκι που δείχνει προς τα δεξιά για να αλλάξετε την κατεύθυνση του...





Σημείωση: Για να αλλάξετε την κατεύθυνση κάποιου αντικειμένου που το μετακινείτε ελεύθερα μέσα στην κάτοψη, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε και τα βελάκια από το πληκτρολόγιό σας.

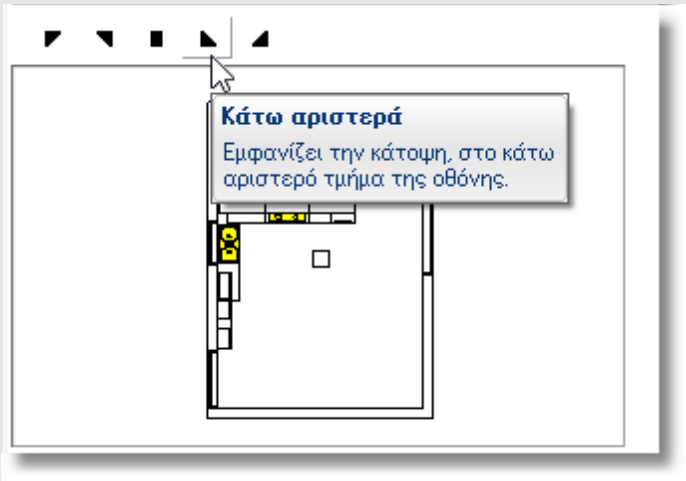
Η κατεύθυνση του αντικειμένου έχει αλλάξει και τώρα φαίνεται έτσι...



Θα εστιάσετε τώρα στον τοίχο 1, κοντά στο σημείο που έχετε τοποθετήσει τα κρεμαστά.

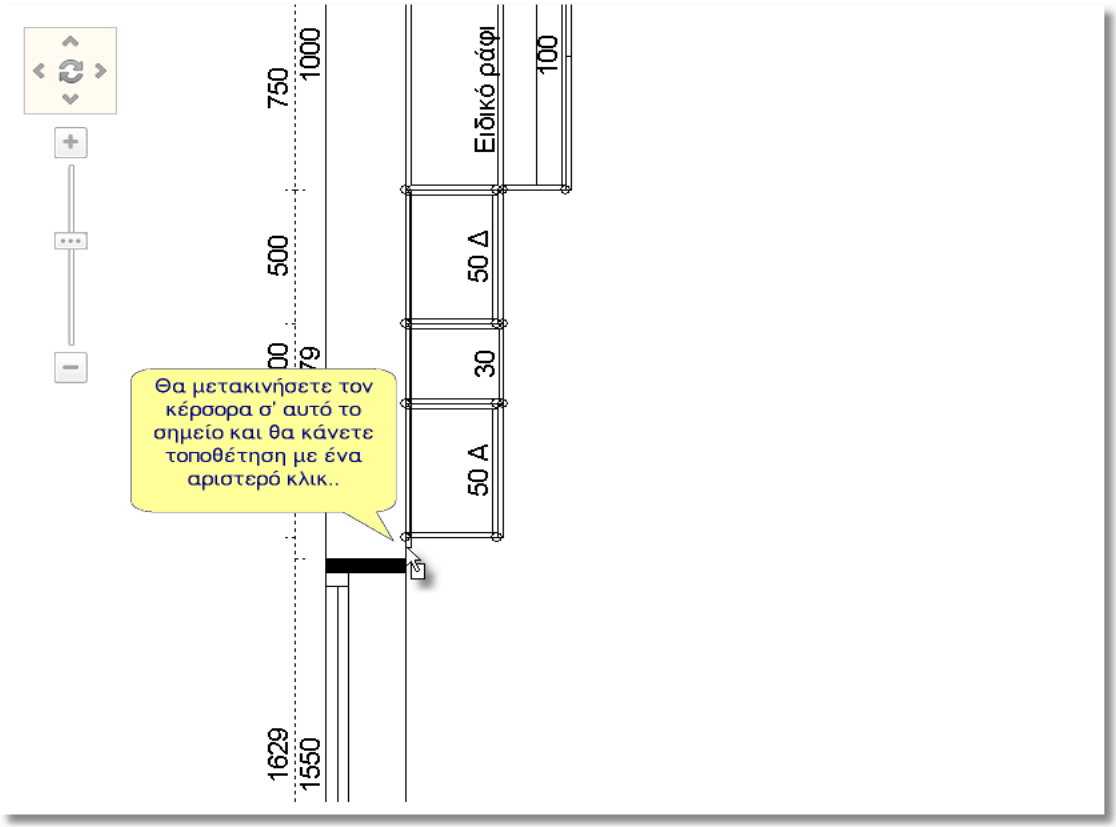
Σημείωση: Μια εύκολη διαδικασία για να εστιάσετε σε κάποιο σημείο της κάτοψης είναι η ακόλουθη:

- Από το Πανόραμα κάτοψης, επιλέξτε τη γωνία **Κάτω αριστερά**



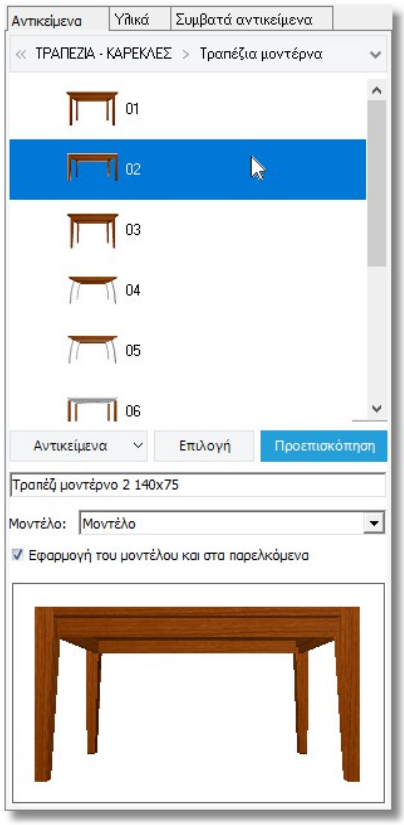
Χρησιμοποιήστε τη "ροδέλα" (scroll) του ποντικιού για να εστιάσετε στην κάτω αριστερή γωνία της κάτοψης.

- Μετακινείστε τον κέρσορα στο σημείο που φαίνεται στην εικόνα και πατήστε αριστερό κλικ



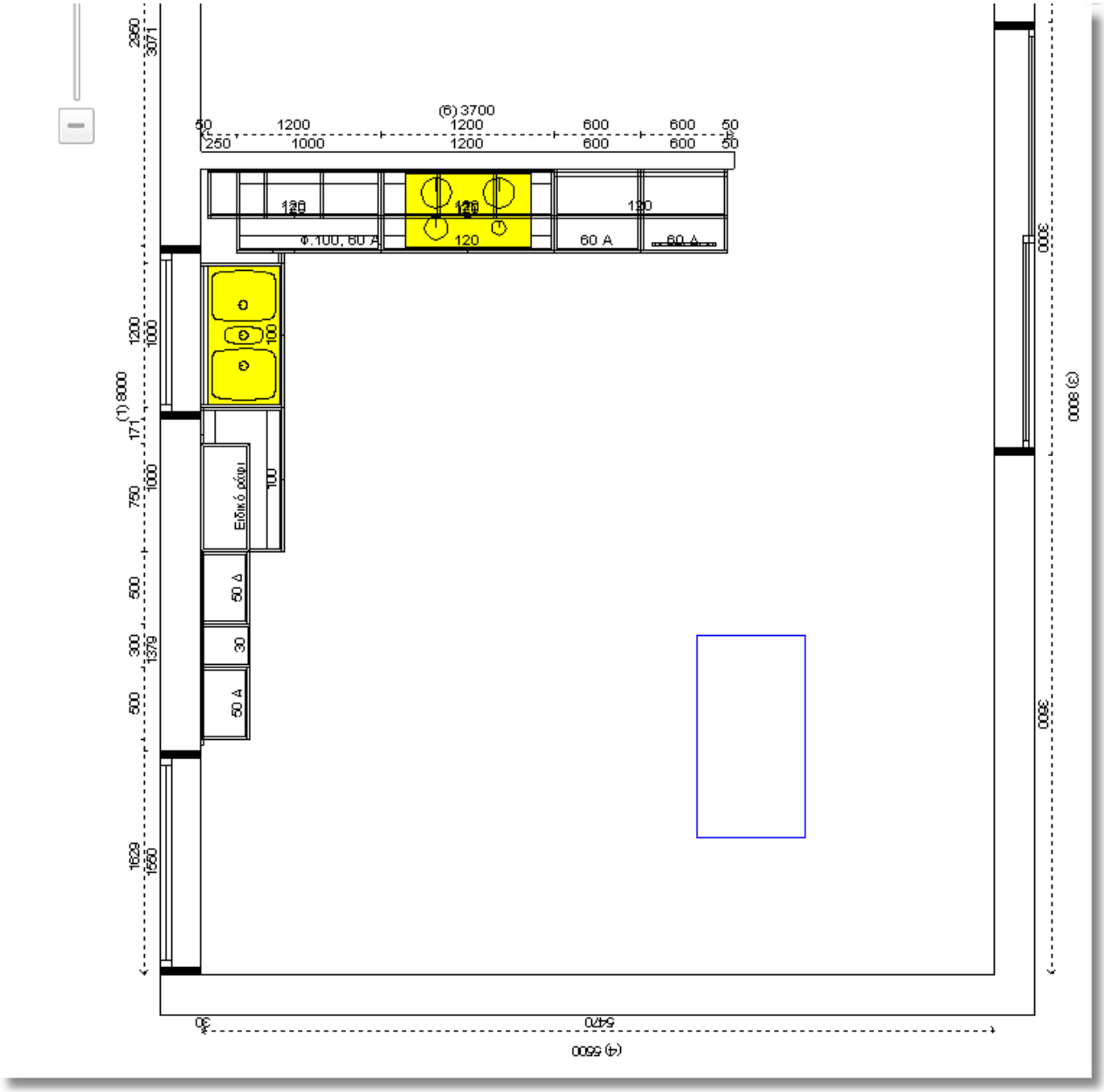
Σημείωση: Χρησιμοποιήστε πάλι τη “ροδέλα” (scroll) του ποντικιού για να κάνετε “zoom-out” και να βλέπετε ολόκληρη την κάτοψη.

- Ανοίξτε τον κατάλογο **ΚΟΥΖΙΝΑ_ΝΤΟΥΛΑΠΑ** > **ΤΡΑΠΕΖΙΑ_ΚΑΡΕΚΛΕΣ** > **Τραπέζια μοντέρνα** και επιλέξτε τον κωδικό **02**



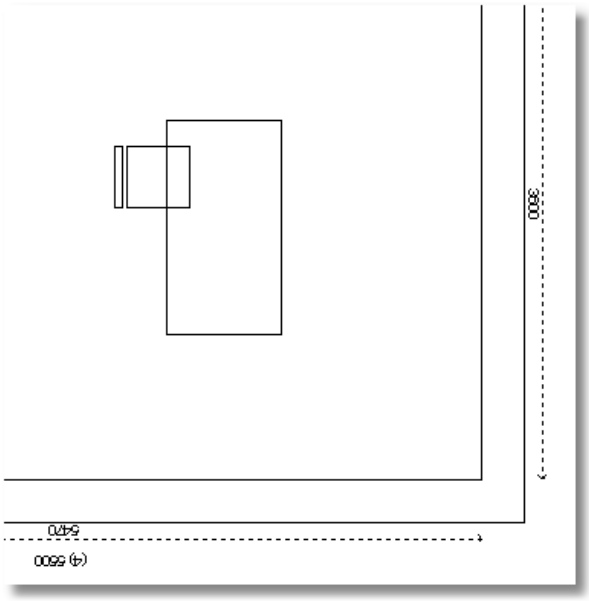
- Πατήστε **Επιλογή** και κάντε ένα αριστερό κλικ στο σημείο που φαίνεται στην παρακάτω εικόνα...

- Όσο το τραπέζι μετακινείται, πατήστε στο πληκτρολόγιο ή στον Πίνακα ελέγχου το εικονίδιο με το βελάκι που δείχνει προς τα δεξιά για να αλλάξετε την κατεύθυνση του...
- Με ένα αριστερό κλικ τοποθετήστε το τραπέζι στην κάτοψη, όπως φαίνεται στην παρακάτω εικόνα



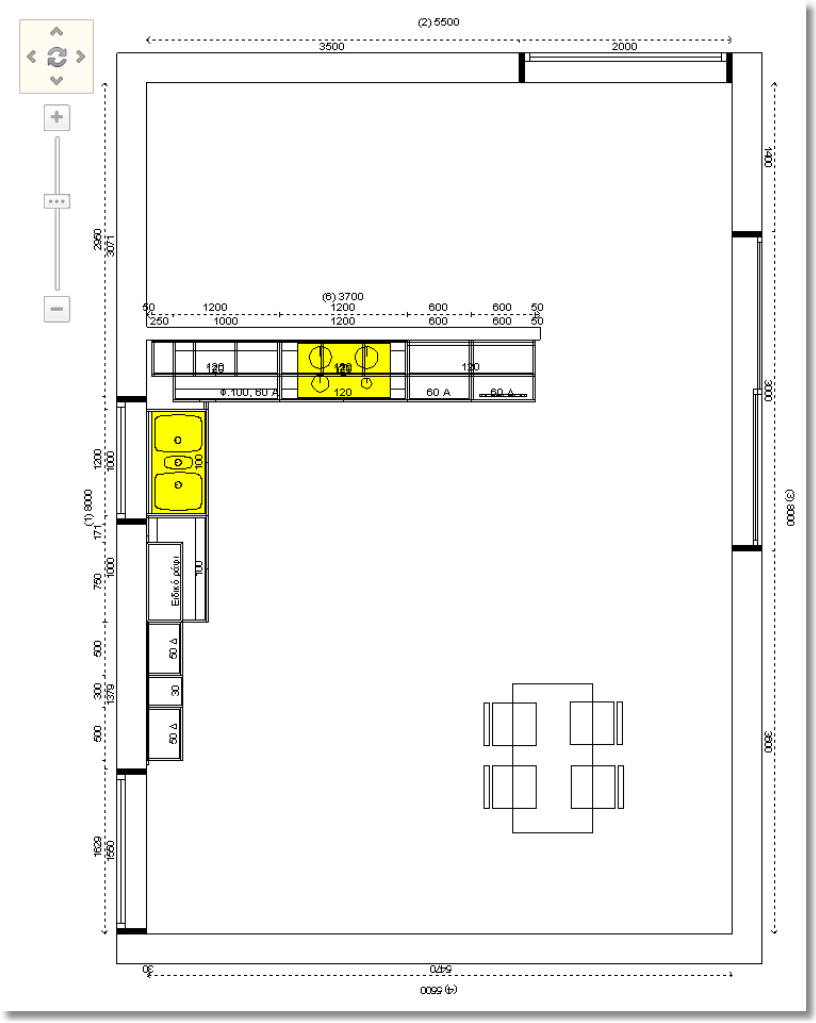
- Ανοίξτε τον κατάλογο **ΚΟΥΖΙΝΑ_ΝΤΟΥΛΑΠΑ** > **ΤΡΑΠΕΖΙΑ_ΚΑΡΕΚΛΕΣ** > **Καρέκλες μοντέρνες** και επιλέξτε τον κωδικό **28**
- Όσο η καρέκλα μετακινείται, αλλάξτε την κατεύθυνση της με τα βελάκια του πληκτρολογίου ή από τον Πίνακα ελέγχου...

- Τοποθετήστε την καρέκλα στην κάτοψη, δίπλα στο τραπέζι, όπως φαίνεται στην παρακάτω εικόνα...



- Τοποθετήστε άλλες 3 ίδιες καρέκλες δεξιά και αριστερά από το τραπέζι.

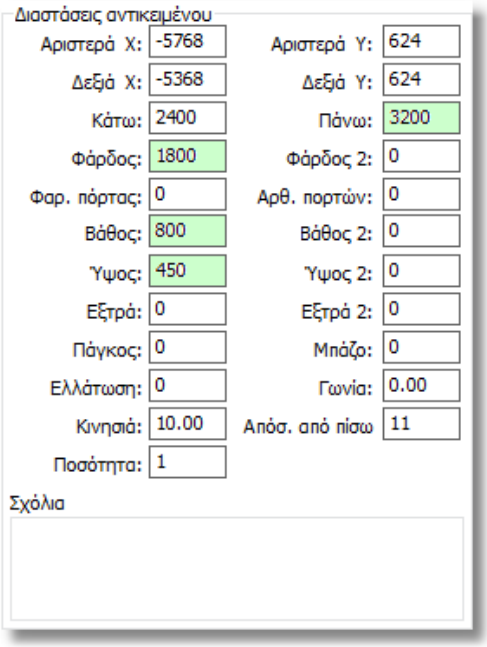
Όταν ολοκληρώσετε την τοποθέτηση, η κάτοψή σας θα είναι έτσι...



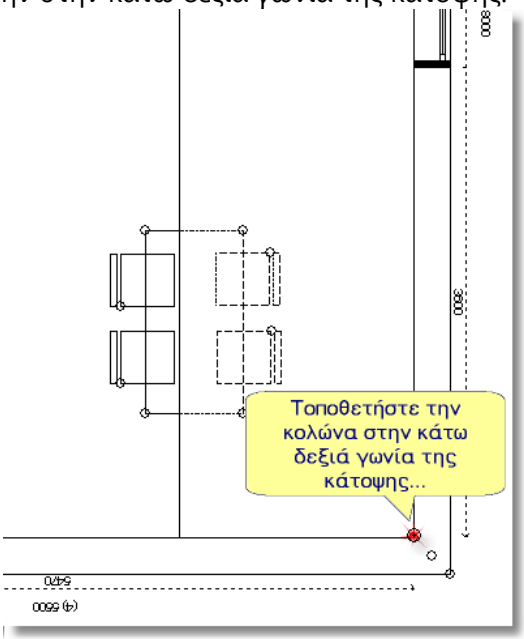
Τοποθέτηση κρεμαστής κολώνας

Από τον κατάλογο **ΔΟΜΙΚΑ** θα επιλέξετε να τοποθετήσετε μια κρεμαστή κολώνα

- Ανοίξτε **ΚΟΙΝΑ_ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΑ** > **ΔΟΜΙΚΑ** > **ΚΟΛΩΝΕΣ** και επιλέξτε **Κρεμαστή**
- Τοποθετήστε την κάπου στην κάτοψη (*μακρυά από τους τοίχους ή άλλα αντικείμενα*) και αλλάξτε τη διάστασή της.
- Αφήστε τον κέρσορα πάνω στην κολώνα για να την αναγνωρίσει και στον Πίνακα ελέγχου δώστε τις παρακάτω διαστάσεις: Φάρδος: **1800**, Βάθος: **8000**, Ύψος: **450**, Πάνω: **3200**

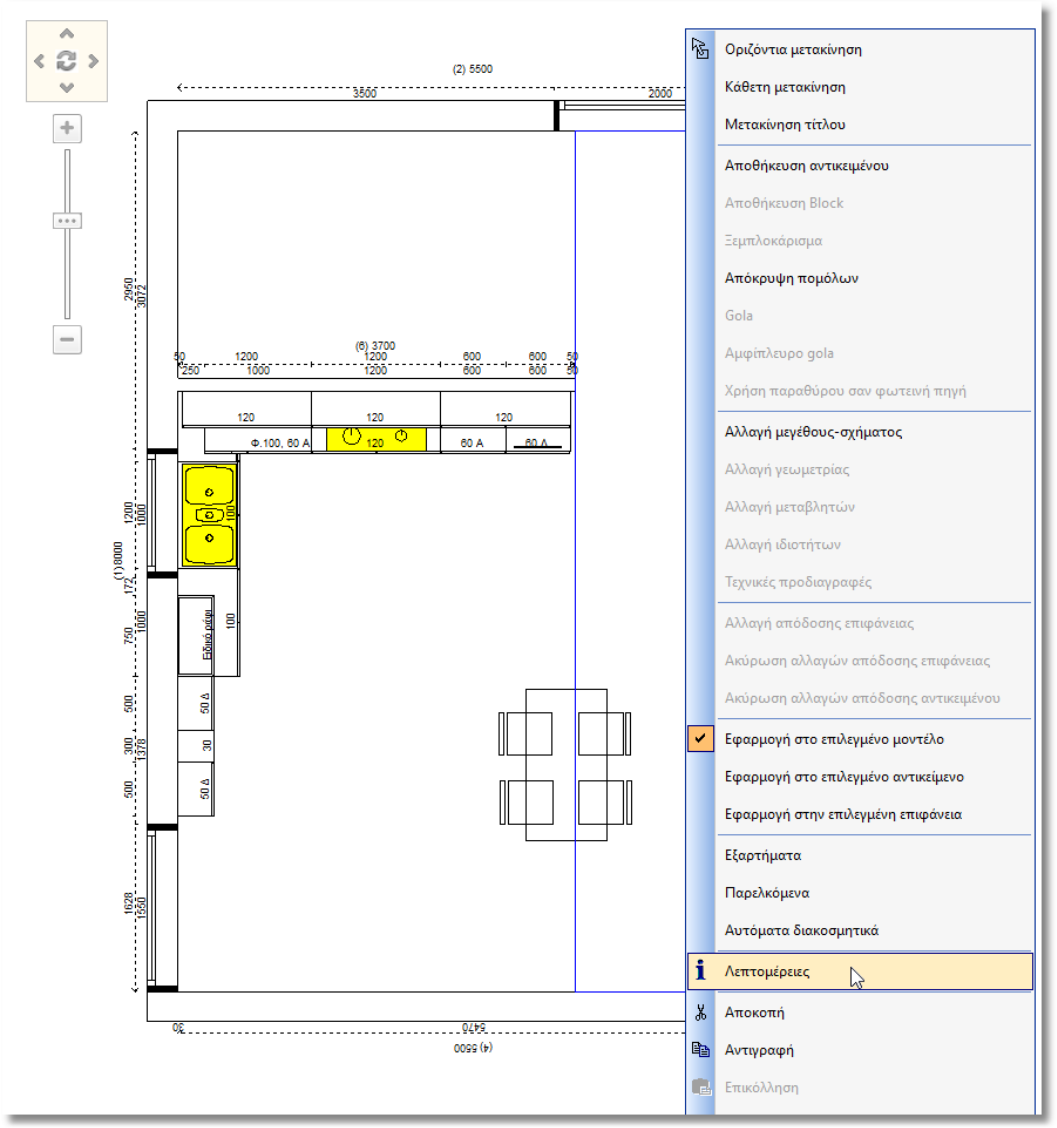


- Πατήστε το **Enter** ή το **OK** για να ολοκληρωθεί η αλλαγή διάστασης
- Με ένα αριστερό κλικ "πιάστε" την κολώνα για να τη μετακινήσετε. Αλλάξτε την κατεύθυνσή της και τοποθετήστε την στην κάτω δεξιά γωνία της κάτοψης.

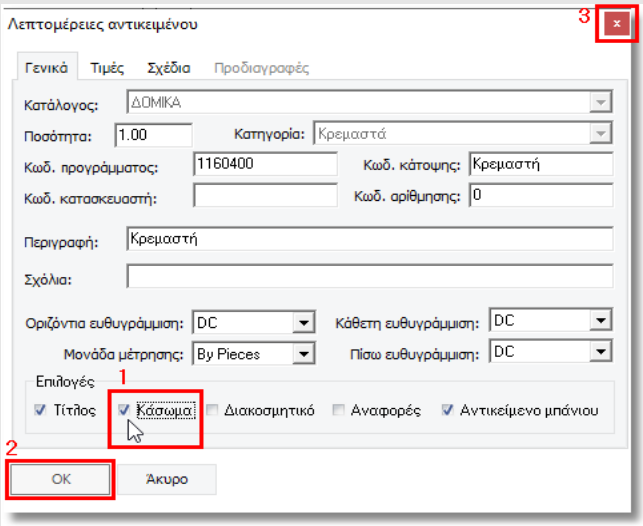


Σημείωση: Για να μπορείτε να "βλέπετε" τα αντικείμενα που θα τοποθετήσετε κάτω από την κολώνα, θα κάνετε την παρακάτω διαδικασία...

- Πατήσετε **Δεξί κλικ** σε κάποιο σημείο της κολώνας και επιλέξτε **Λεπτομέρειες**



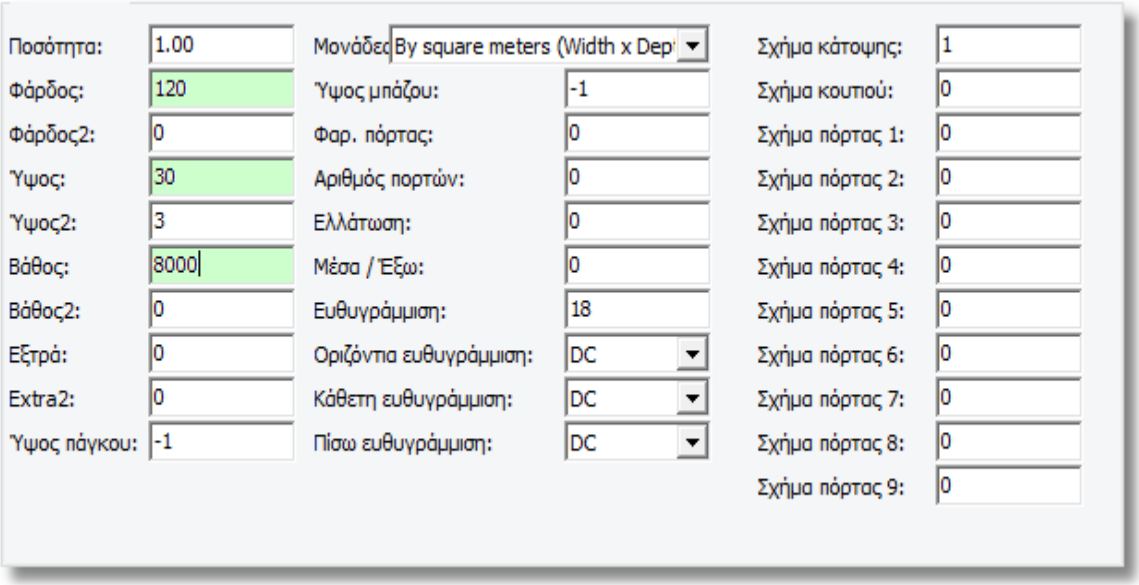
- Στο παράθυρο που ανοίγει θα "τσεκάρετε" το **Κάσωμα,** θα πατήσετε **OK** και θα κλείσετε το παράθυρο με το κόκκινο "**x**"



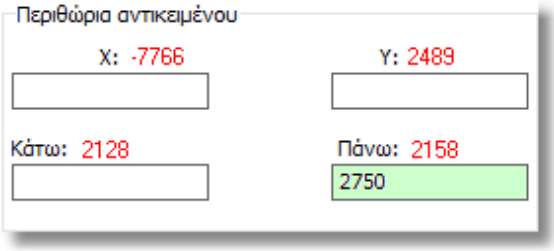
Τοποθέτηση διακοσμητικών δοκαριών

Θα τοποθετήσετε τώρα κάποια διακοσμητικά δοκάρια κάτω από την κολώνα.

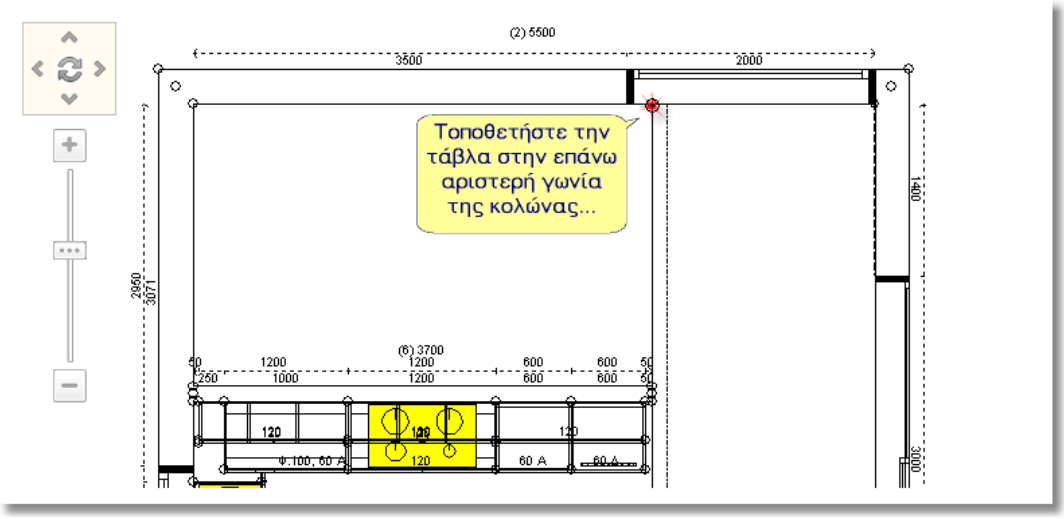
- Ανοίξτε τους καταλόγους: **ΚΟΥΖΙΝΑ_ΝΤΟΥΛΑΠΑ** > **ΕΡΜΑΡΙΑ** > **Κρεμαστά** > **Τάβλες – Ράφια** > **Τάβλες** και επιλέξτε τον κωδικό **01**
- Πατώντας το κουμπί **Επιλογή** θα ανοίξει το παράθυρο **Αλλαγή αντικειμένου** όπου θα πρέπει να δώσετε τις διαστάσεις της τάβλας



- Πατήστε το **Enter** για να καταχωρηθούν οι αλλαγές και μετά το **OK** για να τοποθετήσετε την τάβλα.
- Όσο ακόμα μετακινείται, αλλάξτε την απόστασή της από Πάνω σε **2750** και πατήστε **Enter**



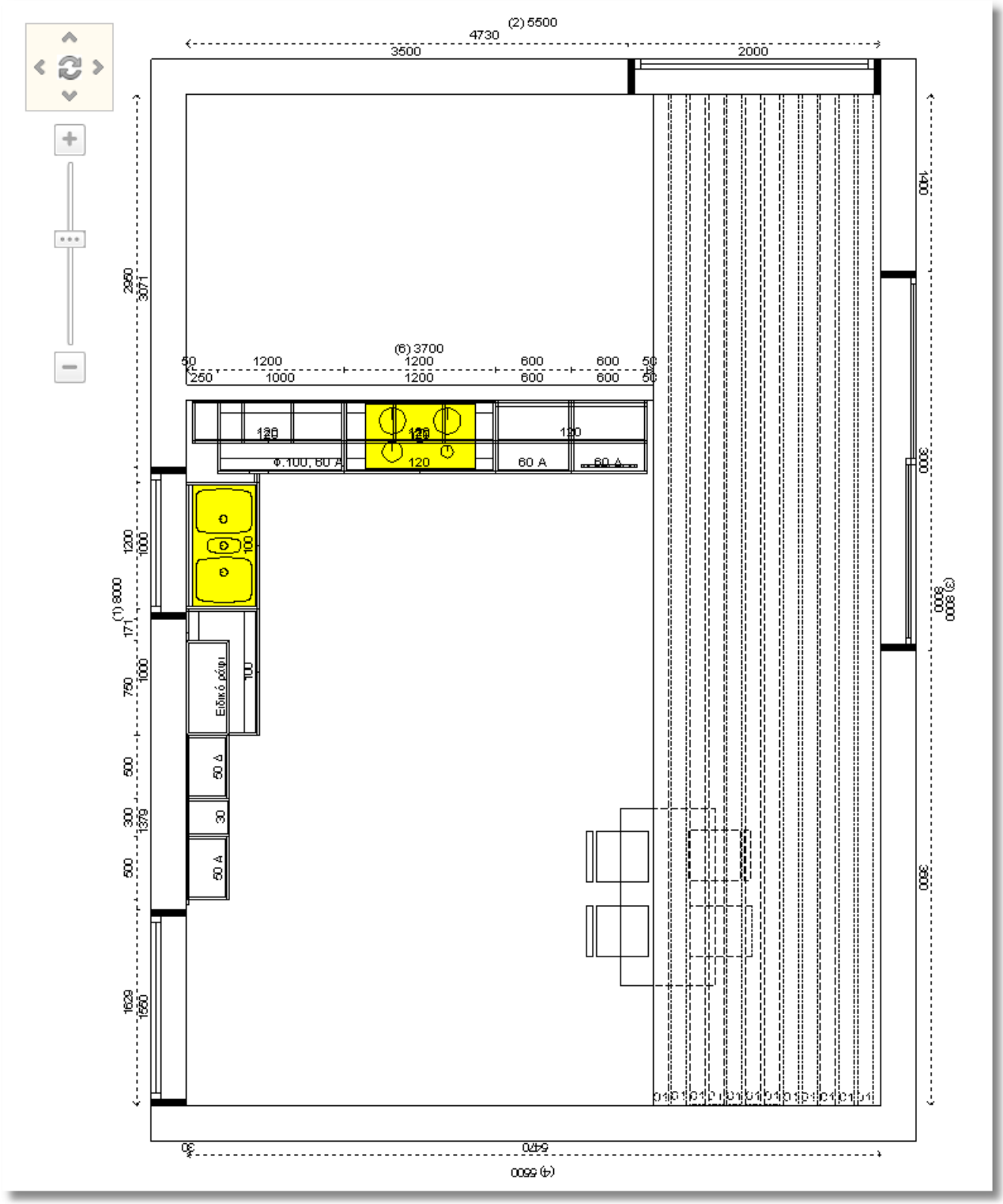
- Τοποθετήστε την τάβλα στην πάνω αριστερή γωνία της κολώνας όπως φαίνεται στην παρακάτω εικόνα...



- Την ίδια τάβλα θα την κάνετε **Αντιγραφή** και **Επικόλληση** και θα τοποθετήσετε κάποιες ακόμα μέχρι να καλύψετε το Φάρδος της κολώνας...

Θα χρειαστείτε περίπου 12 τάβλες (ανάλογα πόσο "αραιά" θα τις τοποθετήσετε)...

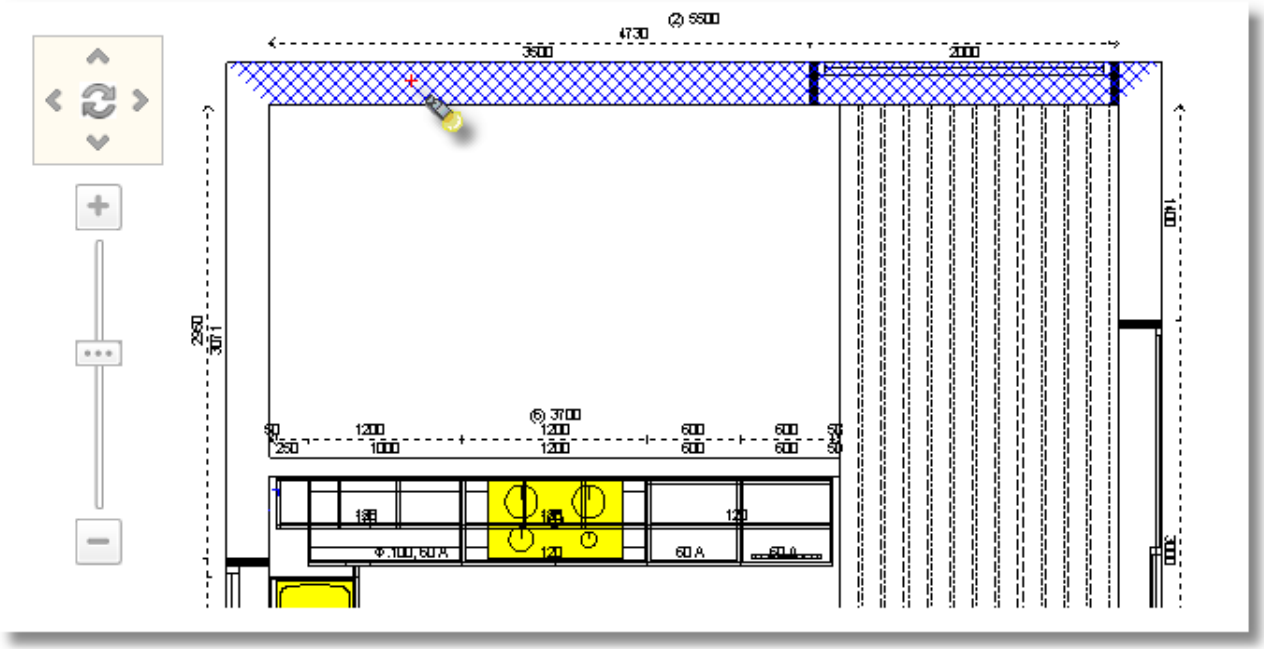
Η κάτοψή σας θα φαίνεται έτσι...



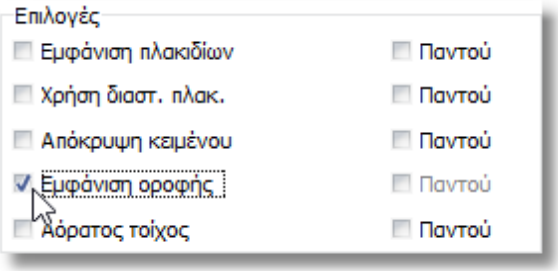
Εμφάνιση οροφής

Θα εμφανίσετε τώρα την οροφή στο σχέδιό σας.

- Αφήστε τον κέρσορα σε κάποιον **από τους εξωτερικούς** τοίχους μέχρι να τον αναγνωρίσει (*να γίνει μπλε*)



Στον Πίνακα ελέγχου, στην ομάδα **Επιλογές**, τσεκάρετε την επιλογή "**Εμφάνιση οροφής**" και πατήστε **Enter** ή **OK**



Σύνοψη

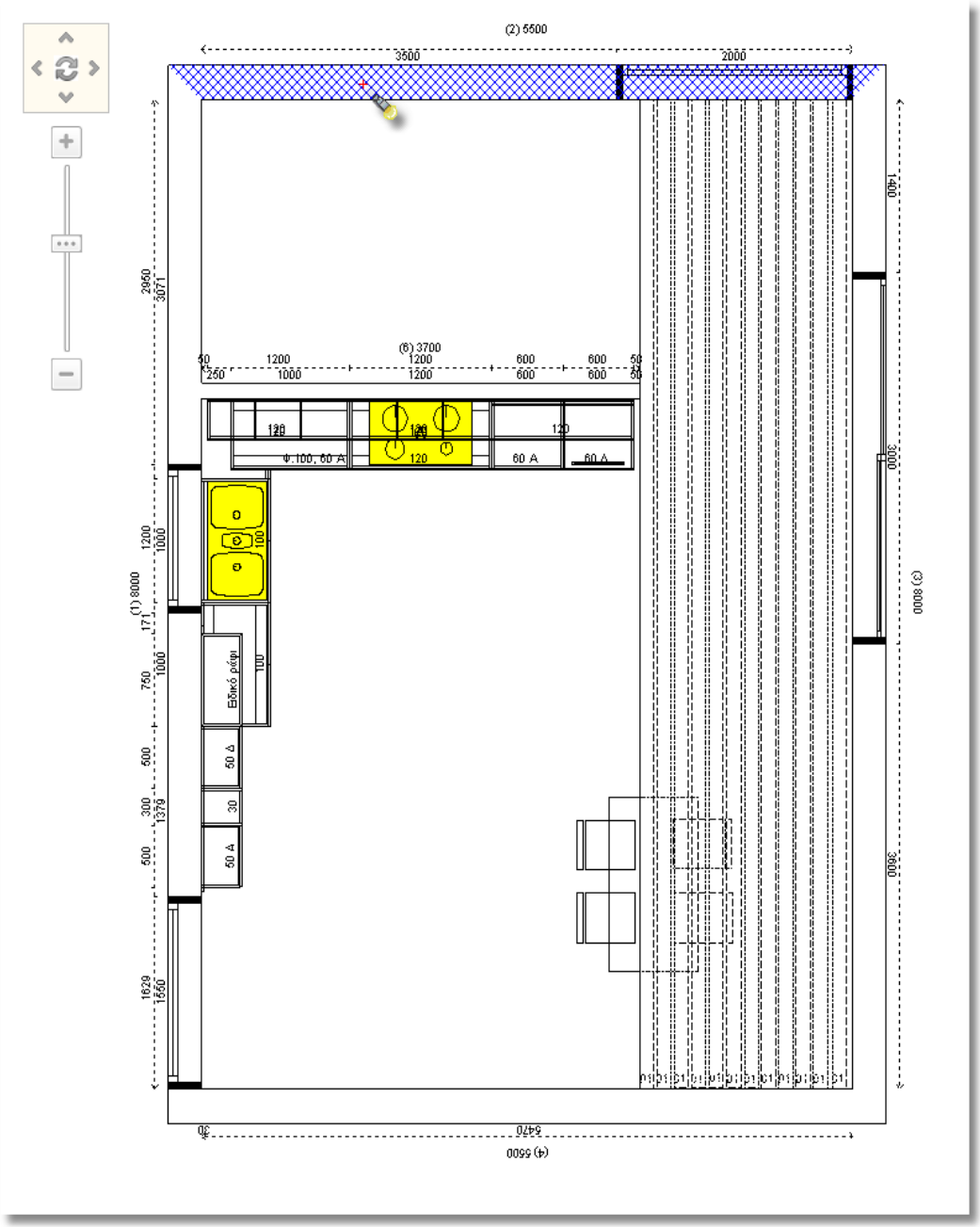
Μπορείτε τώρα:

- Να αναγνωρίζετε αντικείμενα.
- Να τοποθετείτε αντικείμενα κουζίνας (βάσης, ψηλά και κρεμαστά) πάνω στους τοίχους της μελέτης σας.
- Να τοποθετείτε τα πλαϊνά τελειώματος.
- Να τοποθετείτε αντικείμενα ελεύθερα στην κάτοψη.
- Να αλλάζετε την κατεύθυνση κάποιου αντικειμένου.
- Να διαγράφετε αντικείμενα από τη μελέτη σας.
- Να τοποθετείτε εξαρτήματα σε κάποιο ερμάριο.
- Να διαχειρίζεστε τα παράθυρα στον Πίνακα ελέγχου.
- Να δείτε την όψη κάποιου τοίχου.
- Να επιλέξετε έναν άλλο τοίχο από το Πανόραμα κάτοψης.
- Να αλλάξετε το σημείο έλξης οριζόντιας και κάθετης μετακίνησης.
- Να αλλάξετε την ευθυγράμμιση των αντικειμένων δίνοντας συγκεκριμένο ύψος.
- Να αλλάξετε την ευθυγράμμιση των αντικειμένων με βάση κάποιο άλλο ήδη τοποθετημένο αντικείμενο.
- Να εμφανίσετε την οροφή.

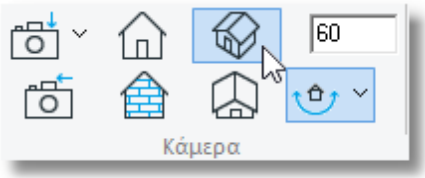
Προοπτικό

Πώς παίρνετε προοπτικό

- Αφήστε το ποντίκι πάνω στον τοίχο που θέλετε να δείτε το προοπτικό του μέχρι να τον αναγνωρίσει (*να γίνει "μπλε"*)



- Από την ομάδα εικονιδίων **Κάμερα** πατήστε το κουμπί **Προοπτικό**



Θα πρέπει να δείτε την παρακάτω εικόνα

Από το **Πανόραμα κάτοψης** θα "γυρίσετε" την κάμερα ώστε να δείτε το προοπτικό από διαφορετική οπτική γωνία...

Σημείωση: Μπορείτε να ρυθμίσετε το προοπτικό σας και με τη χρήση του ποντικιού.

- Με πατημένο το αριστερό πλήκτρο στο ποντίκι μπορείτε να περιστρέφετε την κάμερα.
- Με πατημένο το δεξί πλήκτρο στο ποντίκι μπορείτε να εστιάσετε (να κάνετε zoom-in & zoom-out) σε κάποιο σημείο.

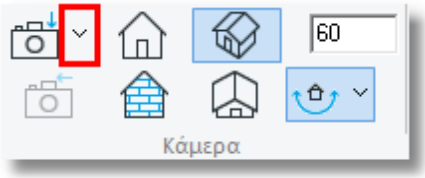
Μετά από αυτές τις κινήσεις το προοπτικό σας θα φαίνεται κάπως έτσι...

Αποθήκευση κάμερας

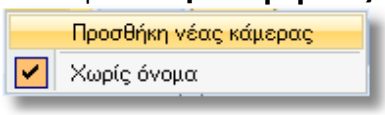
Αυτή τη θέση της κάμερας μπορείτε να την αποθηκεύσετε, ώστε να μπορείτε εύκολα και γρήγορα να την επιλέξετε, όταν χρειαστεί να δείξετε ξανά αυτό το προοπτικό.

Αφού ρυθμίσετε την κάμερα στη θέση που θέλετε, θα κάνετε τα παρακάτω βήματα.

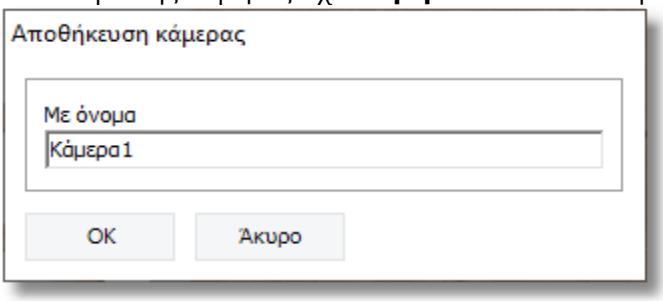
- Πατήστε το "βελάκι" δίπλα στο εικονίδιο "**Αποθήκευση κάμερας**" που θα βρείτε στην ομάδα εργαλείων "**Κάμερα**"



- Στο παρακάτω παράθυρο θα πατήσετε "**Προσθήκη νέας κάμερας**"...



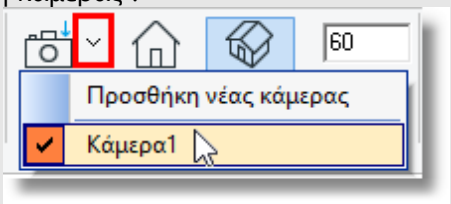
- ...και θα γράψετε το όνομα της κάμερας πχ. "**Κάμερα1**" και θα πατήσετε OK



Σημείωση: η αποθήκευση της κάμερας δεν είναι απαραίτητο να γίνεται σε κάθε μελέτη. Θα σας βοηθήσει όμως στη διαχείριση της 3D εικόνας καθώς και στις εκτυπώσεις της μελέτης σας.

Σε κάθε μελέτη μπορείτε να αποθηκεύσετε μέχρι 5 διαφορετικές θέσεις της κάμερας.

Τις αποθηκευμένες κάμερες μπορείτε να τις βλέπετε και να τις ανοίγετε, πατώντας πάλι το "βελάκι" δίπλα στο εικονίδιο "Αποθήκευση κάμερας".



Σύνοψη

Μπορείτε τώρα:

- Να δείτε το προοπτικό κάποιου τοίχου.
- Να ρυθμίσετε τη θέση της κάμερας από το Πανόραμα κάτοψης.
- Να αποθηκεύετε τις θέσεις της κάμερας.

Αλλαγή μοντέλου, Συμβατά αντικείμενα, Διαμόρφωση 3D εικόνας

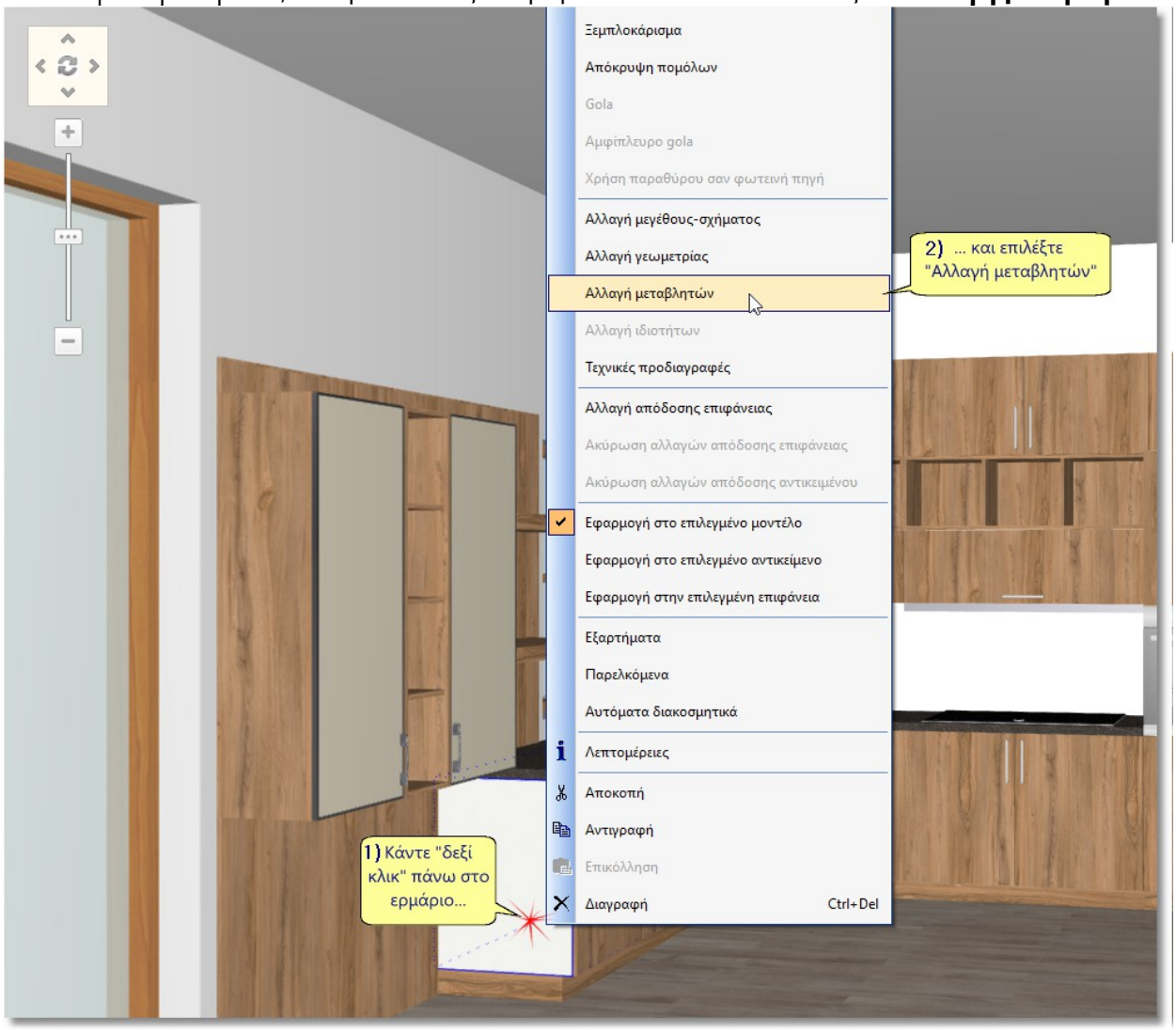
Στην ενότητα αυτή θα μάθετε πώς να αλλάζετε τα μοντέλα (τα χρώματα) σε όλα τα αντικείμενα που έχετε στη μελέτη σας.

Αντικατάσταση πλαϊνού κασώματος με εμφανές πλαϊνό (τελειώματος)

Πριν προχωρήσουμε, θα δούμε έναν ακόμα τρόπο με τον οποίο μπορούμε να αλλάξουμε τα πλαϊνά, στα ερμάρια που βρίσκονται στο τελείωμα της κουζίνας και φαίνονται...

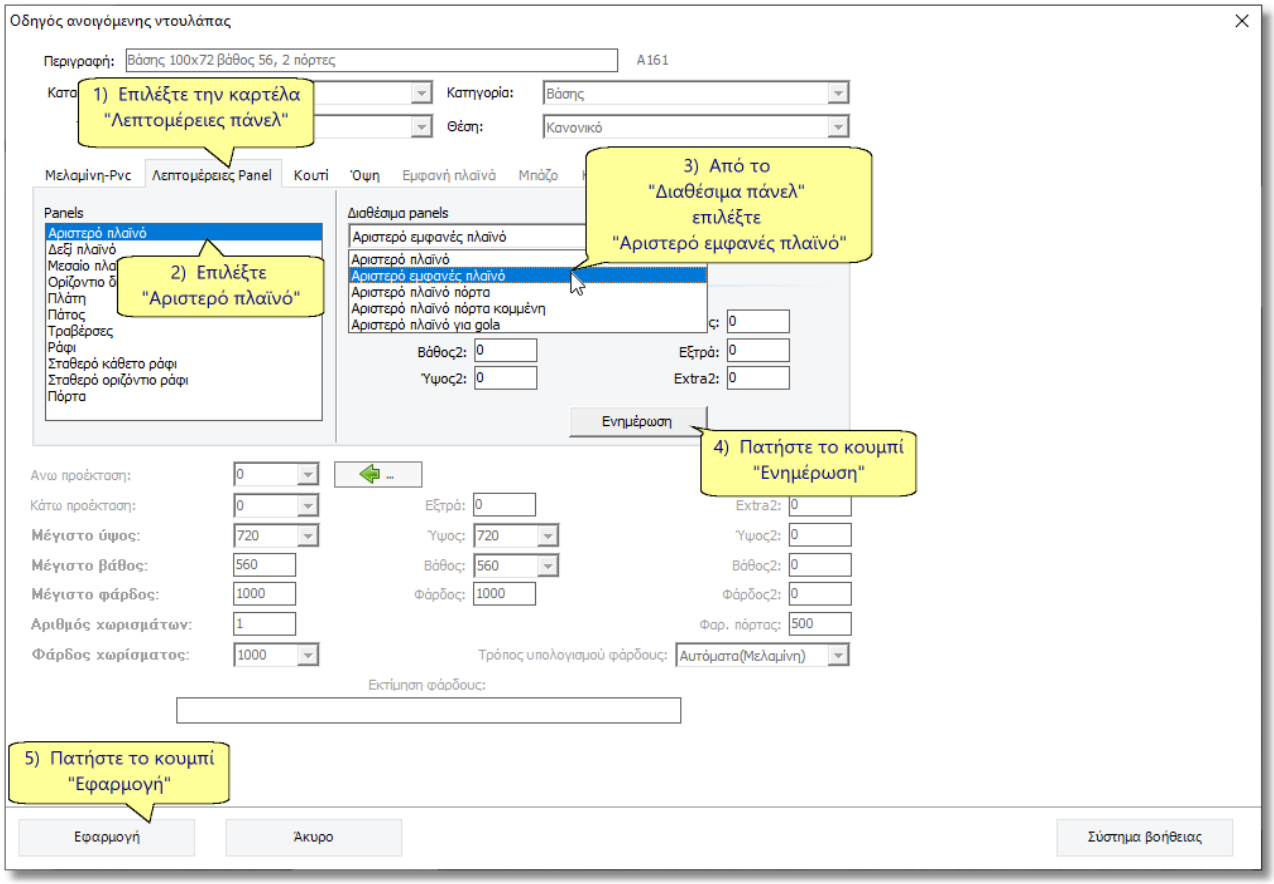
Προσοχή!
Η παρακάτω διαδικασία είναι διαθέσιμη **MONO** σε όσους χρήστες διαθέτουν το πακέτο **CUBES**.
Για όλους τους υπόλοιπους η διαδικασία αυτή μπορεί να γίνει με την τοποθέτηση ενός πλαϊνού από την κατάλογο **ΕΡΜΑΡΙΑ** > **Βάσης** > **Πλαϊνά**

- Αφήστε τον κέρσορα πάνω στο ερμάριο βάσης (στον τοίχο 1) μέχρι να το αναγνωρίσει.
- Αφού "γίνει μπλε", πατήστε το δεξί πλήκτρο στο ποντίκι και επιλέξτε "**Αλλαγή μεταβλητών**"



Στο παράθυρο που ανοίγει...

- επιλέξτε την καρτέλα "**Λεπτομέρειες panel**"
- από τα **Panels** επιλέξτε "**Αριστερό πλαϊνό**"
- από τα **Διαθέσιμα panels** επιλέξτε "**Αριστερό εμφανές πλαϊνό**"
- πατήστε το κουμπί "**Ενημέρωση**"
- πατήστε το κουμπί "**Εφαρμογή**" για να ολοκληρωθεί η αλλαγή και να κλείσει το παράθυρο.

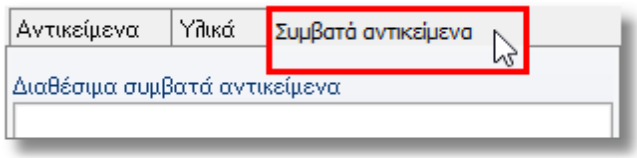


Η αντικατάσταση του πλαϊνού ολοκληρώθηκε και τώρα το προοπτικό θα φαίνεται έτσι...

Αντικατάσταση αντικειμένων με συμβατά αντικείμενα

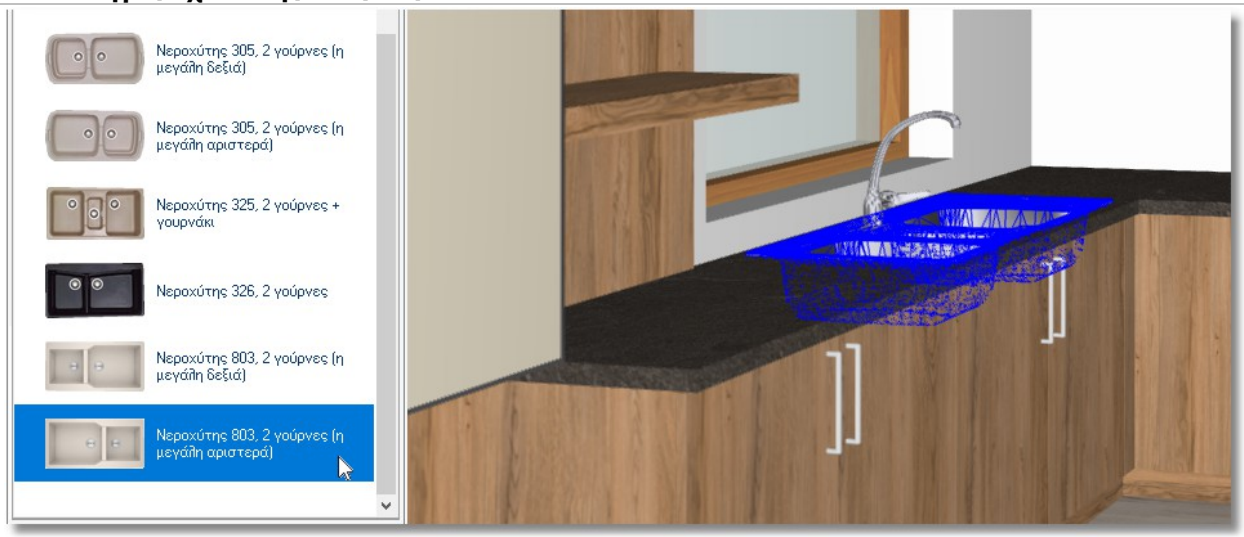
Αλλαγή Νεροχύτη, Μπαταρίας και Φούρνου

- Πατήστε πάνω στο κουμπί **Συμβατά αντικείμενα** που βρίσκεται στον Πίνακα ελέγχου



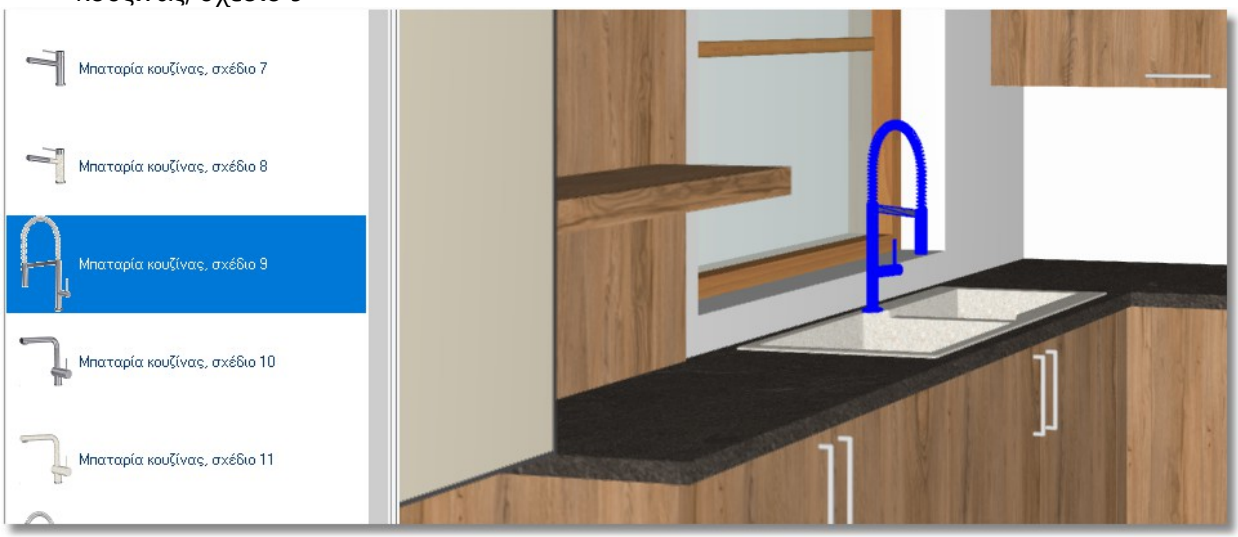
- Με τους τρόπους που είδαμε πιο πάνω, εστιάστε προς το νεροχύτη και το φούρνο και αφήστε το ποντίκι πάνω στο νεροχύτη μέχρι να αναγνωριστεί...

- Στα **Συμβατά αντικείμενα** εμφανίζονται οι νεροχύτες που "ταιριάζουν" στο είδος και τη διάσταση του ερμαρίου νεροχύτη που έχετε τοποθετήσει.



- Μετακινείστε τη μπάρα τέρμα κάτω και επιλέξτε τον τελευταίο διαθέσιμο "Νεροχύτης 803, 2 γούρνες (η μεγάλη αριστερά)"Με αριστερό κλικ πάνω στον κωδικό, ο νεροχύτης αλλάζει κατευθείαν

- Με τον ίδιο τρόπο αλλάξτε και τη μπαταρία της κουζίνας και επιλέξτε τη "Μπαταρία κουζίνας, σχέδιο 9"



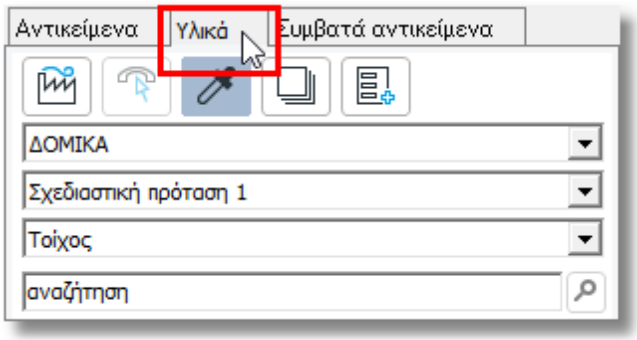
- Τέλος θα αλλάξετε και το φούρνο.
  Επιλέξτε από την κατηγορία “Neff” τον κωδικό “Φούρνος OV 01009, Inox”

Με την ίδια διαδικασία μπορείτε εύκολα και γρήγορα να αντικαταστήσετε συσκευές και αντικείμενα από τον κατάλογο της Κουζίνας.

Αλλαγή μοντέλων

Θα αλλάξετε τώρα το μοντέλο στα αντικείμενα της μελέτης σας.

- Πατήστε πάνω στο κουμπί **Υλικά** που βρίσκεται στον Πίνακα ελέγχου



Μπορείτε να κάνετε **αναζήτηση** του μοντέλου με βάση πχ. τον κωδικό ή το χρώμα του. Επίσης μπορείτε να κάνετε **σύνθετη αναζήτηση** και να συνδυάσετε περισσότερες επιλογές αναζήτησης.

Σημείωση!
Το όνομα του μοντέλου μπορεί να περιέχει γράμματα (κεφαλαία ή πεζά), αριθμούς, κενούς χαρακτήρες ή κάποιο σύμβολο. Γι' αυτό το λόγο, εάν θέλετε να κάνετε αναζήτηση με βάση τον κωδικό, είναι πιο ασφαλές να γράφετε μόνο τα νούμερα που περιέχονται σε αυτόν.
Μπορεί να σας εμφανίσει περισσότερα αποτελέσματα, αλλά σίγουρα θα εμφανίσει και αυτό που ψάχνετε (εφόσον βέβαια υπάρχει καταχωρημένο στο πρόγραμμα)

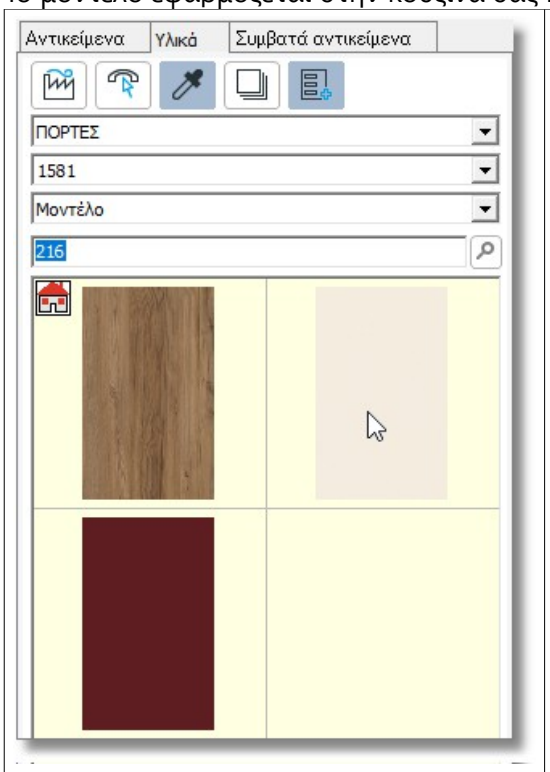
Αλλαγή μοντέλου στον κατάλογο ΠΟΡΤΕΣ

Αλλαγή με βάση τον κωδικό

- Από το πρώτο Drop Down μενού, επιλέξτε τον κατάλογο **ΠΟΡΤΕΣ**
- Ακριβώς από κάτω θα εμφανιστούν όλα τα διαθέσιμα πορτάκια για την κουζίνα σας.
- Στο πεδίο "αναζήτηση", θα γράψετε τον κωδικό του μοντέλου που ψάχνετε

Για παράδειγμα:
Θέλετε να επιλέξετε το μοντέλο "M U216 ST9 CAME BEIGE" *της εταιρίας EGGER*.
Στο πεδίο "αναζήτηση" θα γράψετε τα "νούμερα" από τον κωδικό, δηλαδή το "216" και θα πατήσετε το Enter στο πληκτρολόγιό σας.
Εμφανίζονται κάποια μοντέλα τα οποία περιέχουν στον κωδικό τους το "216". Εσείς θα επιλέξτε το πρώτο που εμφανίζεται (το πλήρες όνομα του μοντέλου εμφανίζεται στο κάτω μέρος της οθόνης).

Το μοντέλο εφαρμόζεται στην κουζίνα σας η οποία θα φαίνεται τώρα όπως παρακάτω...



Αυτή είναι η εικόνα της κουζίνας σας μετά την εφαρμογή του μοντέλου "**M U216 ST9 CAME BEIGE**"

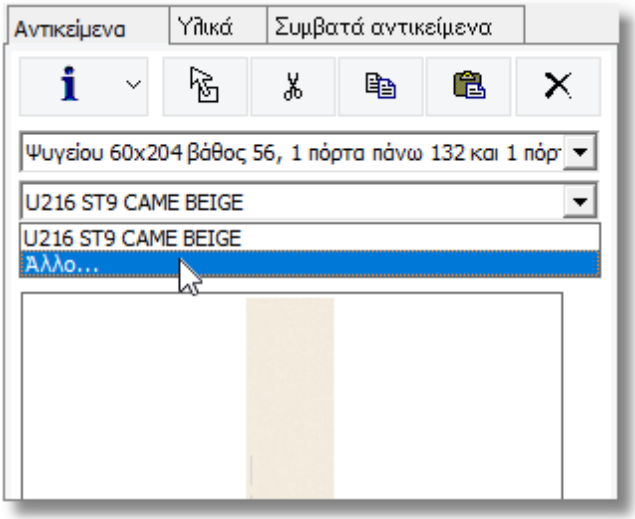
Σημείωση: Το όνομα του μοντέλου που επιλέγετε εμφανίζεται στο κάτω μέρος της οθόνης σας...

Θα αλλάξετε τώρα τις πόρτες μόνο στα ψηλά ερμάρια ώστε να κάνετε διχρωμία.

Επιλογή δεύτερου βασικού μοντέλου – Τρόπος 1

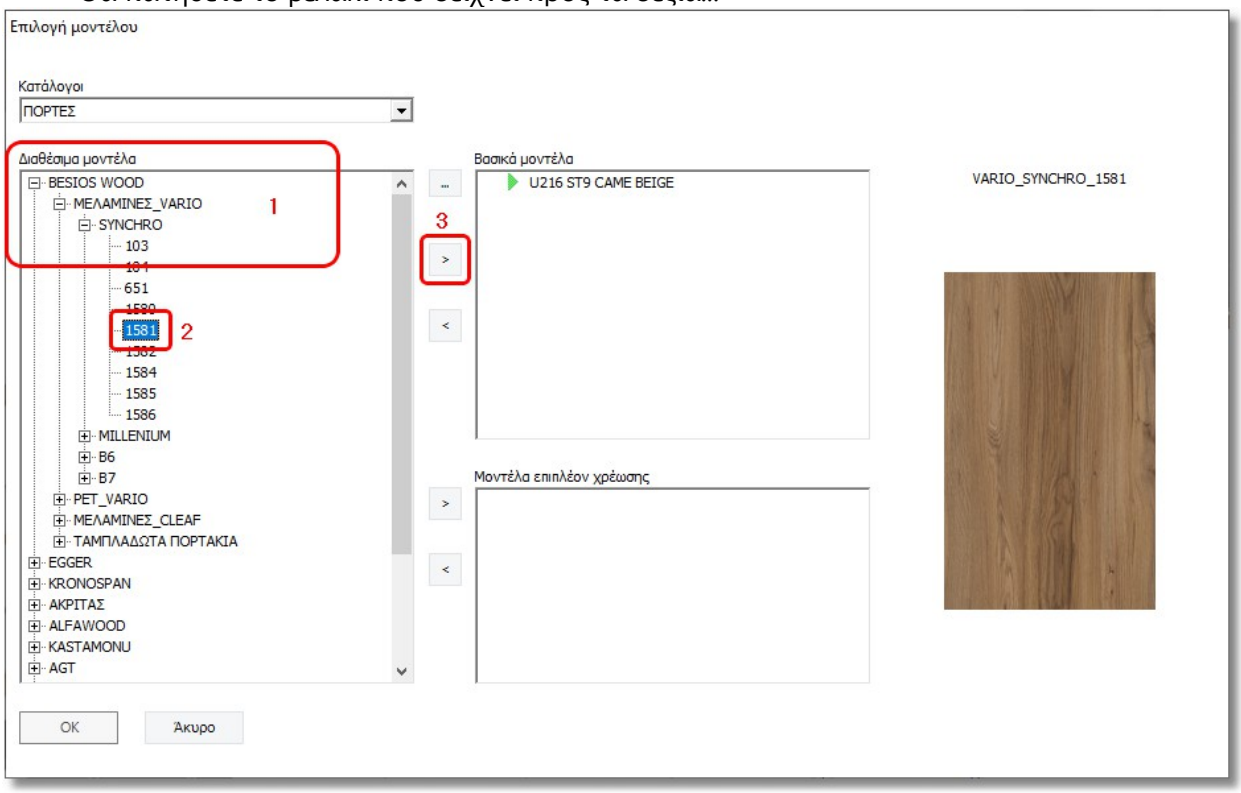
Ένας τρόπος για να επιλέξετε και δεύτερο μοντέλο, είναι αυτός που θα περιγράψουμε παρακάτω...

- Επιλέξτε την καρτέλα **Αντικείμενα**
- Αφήστε τον κέρσορα πάνω σε ένα από τα ψηλά ερμάρια πχ. στο ψυγείο.
- Αφού γίνει η αναγνώριση του αντικειμένου, ανοίξτε τη λίστα όπου φαίνεται το τρέχον μοντέλο και επιλέξτε **Άλλο**...

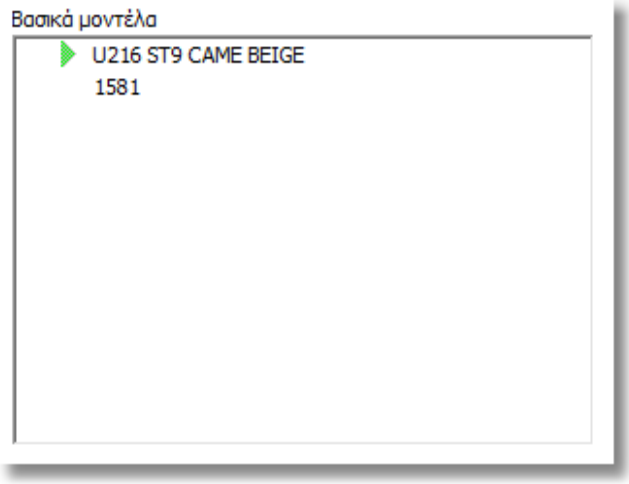


Θα ανοίξει το παρακάτω παράθυρο...

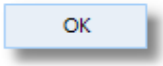
- Από τα "**Διαθέσιμα μοντέλα**" θα επιλέξετε την εταιρία "**BESSIOS WOOD**" την κατηγορία "**ΜΕΛΑΜΙΝΕΣ_VARIO**" και μετά "**SYNCHRO**"
- Θα επιλέξετε το "**1581**"
- Θα πατήσετε το βελάκι που δείχνει προς τα δεξιά...



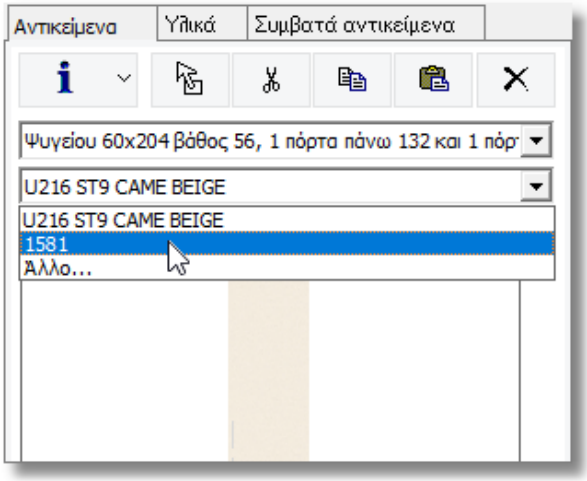
Μετά από αυτή την επιλογή το μοντέλο θα φαίνεται στο παράθυρο με τα "Βασικά μοντέλα"



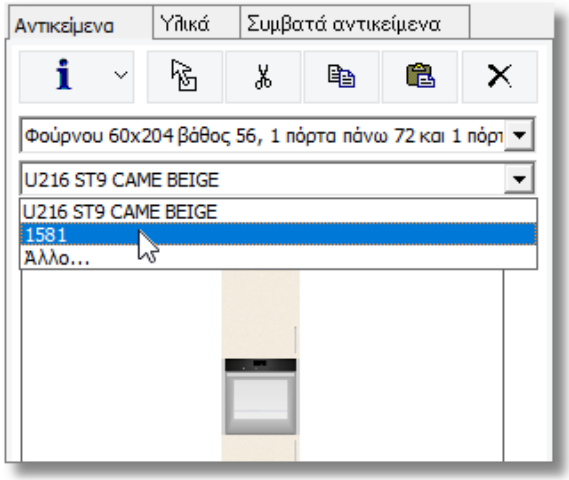
- Πατήστε το **OK** για να αποθηκευτεί η αλλαγή και να κλείσει το παράθυρο.



- Επιλέξτε πάλι το Ψυγείο και από τη λίστα με τα μοντέλα, επιλέξτε το μοντέλο "**1581**" ...



- Επιλέξτε τώρα το Φούρνο και πάλι από τη λίστα με τα μοντέλα, επιλέξτε το μοντέλο "**1581**" ...

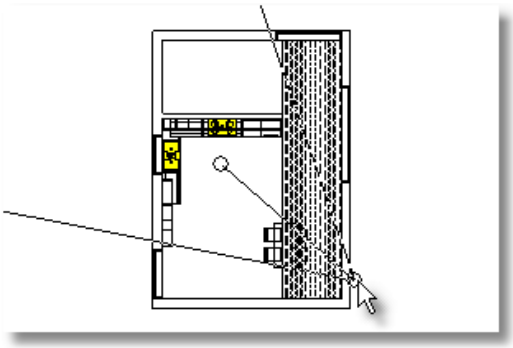


Μετά από αυτές τις επιλογές η κουζίνα σας θα είναι έτσι...

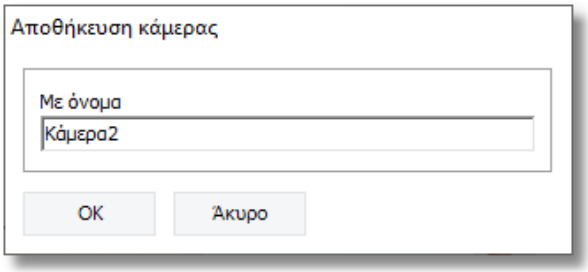
Αλλαγή μοντέλου στον κατάλογο ΕΜΦΑΝΗ ΠΛΑΪΝΑ

Όπως και παραπάνω, θα επιλέξετε δεύτερο βασικό μοντέλο και για τον κατάλογο "**ΕΜΦΑΝΗ ΠΛΑΪΝΑ**"

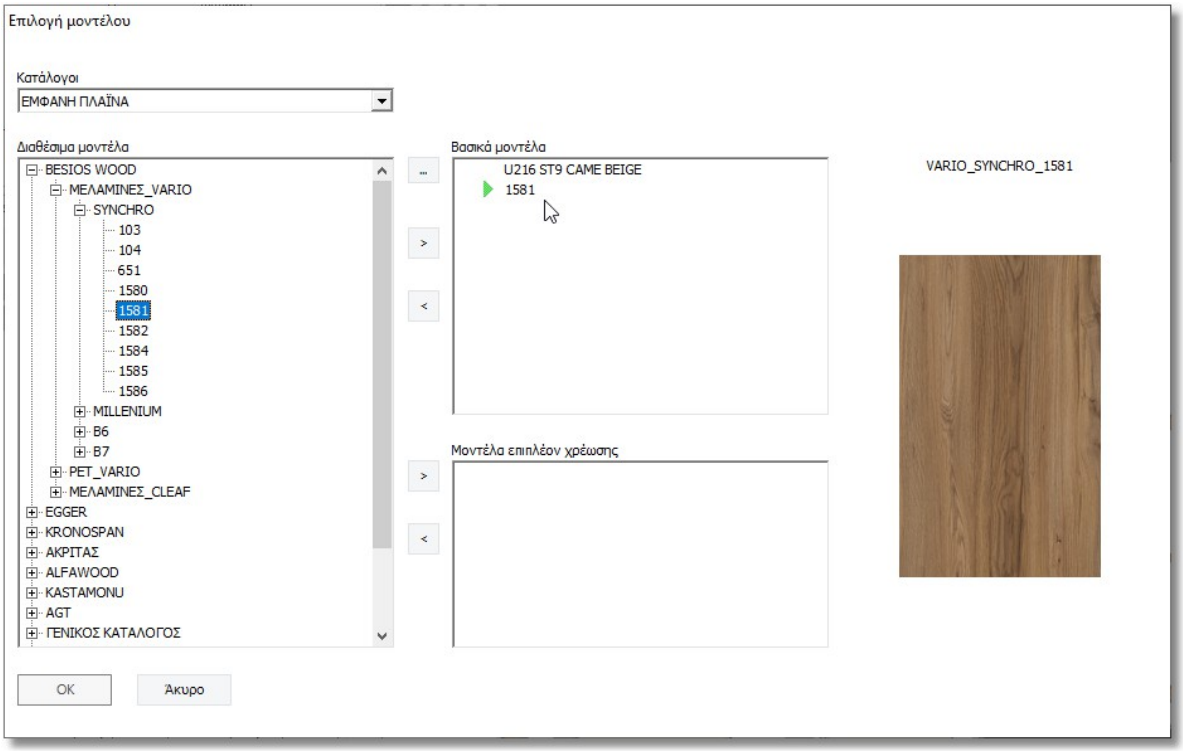
- Γυρίστε την κάμερα ώστε να βλέπετε την κουζίνα περίπου από την κάτω δεξιά γωνία της κάτοψης.
  Στο Πανόραμα κάτοψης η κάμερα θα φαίνεται κάπως έτσι..

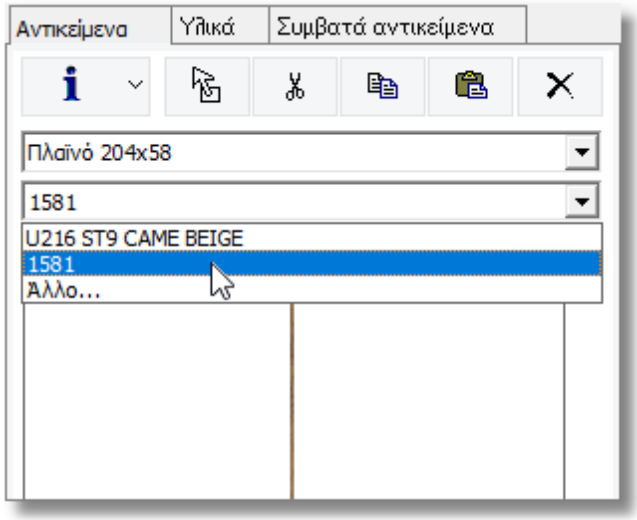


Αποθηκεύστε αυτή τη θέση της κάμερας με όνομα "Κάμερα2"



- Αφήστε τον κέρσορα στο ψηλό πλαϊνό και αφού το αναγνωρίσει, από τη λίστα με τα μοντέλα στον Πίνακα ελέγχου, πατήστε **Άλλο**...
- Από τα "**Διαθέσιμα μοντέλα**" θα επιλέξετε την εταιρία "**BESSIOS WOOD**" την κατηγορία "**ΜΕΛΑΜΙΝΕΣ_VARIO**" και μετά "**SYNCHRO**"
- Θα επιλέξετε το "**1581**" και θα πατήσετε το βελάκι που δείχνει προς τα δεξιά για να το περάσετε στα "**Βασικά μοντέλα**"...
- Πατήστε το **OK** για να το καταχωρήσετε





- Επιλέξτε πάλι το Ψηλό πλαϊνό και από τη λίστα με τα μοντέλα στην καρτέλα Αντικείμενα, επιλέξτε το μοντέλο "**1581**" ...

Η κουζίνα σας θα διαμορφωθεί έτσι...

Επιλογή δεύτερου βασικού μοντέλου – Τρόπος 2

Ένας ακόμη τρόπος για να επιλέξετε κι άλλο βασικό μοντέλο είναι με τη διαδικασία της ομαδοποίησης, την οποία θα περιγράψουμε παρακάτω...

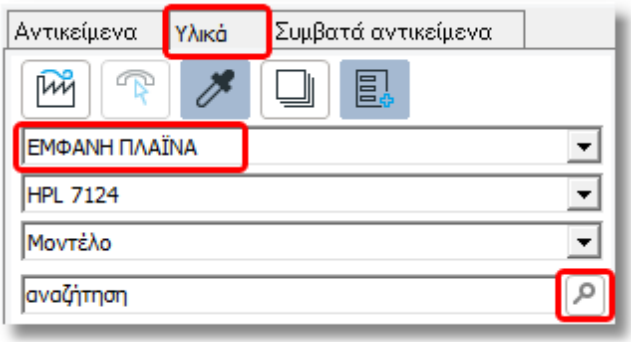
- Από το πληκτρολόγιο πατήστε το συνδυασμό πλήκτρων "**CTRL+G**" ώστε να ξεκινήσει η διαδικασία της ομαδοποίησης. Ο κέρσορας εμφανίζεται σαν "ένα βέλος με σύμβολα"...
- Θα κάνετε ένα αριστερό κλικ σε καθεμία από τις τρεις ραφιέρες, όπως φαίνεται στην παρακάτω εικόνα...

Με αυτό τον τρόπο έχουμε επιλέξει και τις τρεις ραφιέρες και θα τους αλλάξουμε το χρώμα ομαδικά με μια κίνηση.

Το χρώμα θα το επιλέξετε και πάλι από την καρτέλα **Υλικά**

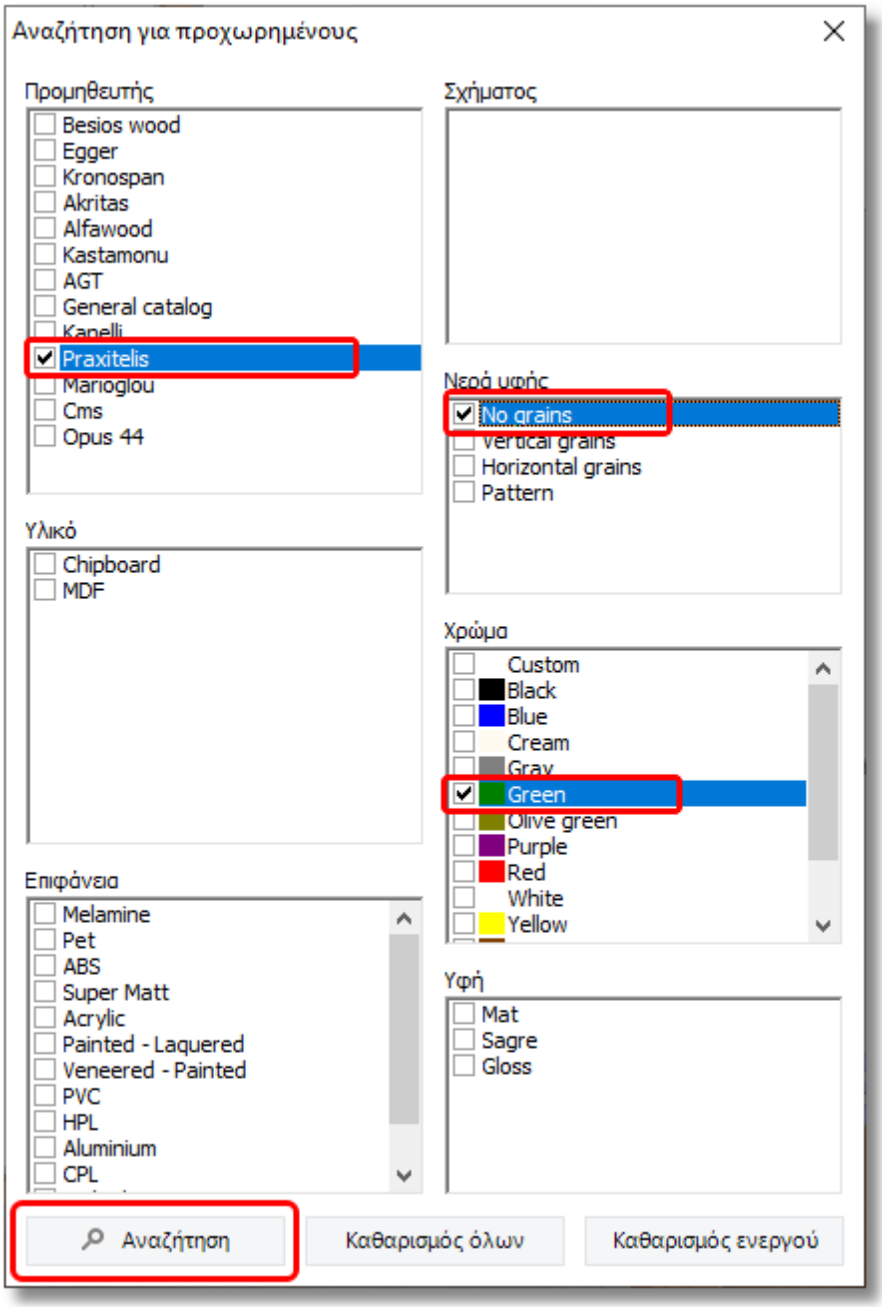
Για να μη χρειαστεί να ψάχνετε μέσα σε όλο τον κατάλογο με τα διαθέσιμα πλαϊνά, καθώς η γκάμα είναι πάρα πολύ μεγάλη, μπορείτε να αναζητήσετε τα χρώματα των πλαϊνών με συγκεκριμένα κριτήρια πχ. προμηθευτή, χρώμα, με νερά ή χωρίς κλπ. Έτσι θα κάνετε πιο γρήγορα την αναζήτησή σας.

Αφού επιλέξετε τον κατάλογο **ΕΜΦΑΝΗ ΠΛΑΪΝΑ**, πατήστε στο κουμπί για "**Σύνθετη αναζήτηση**"



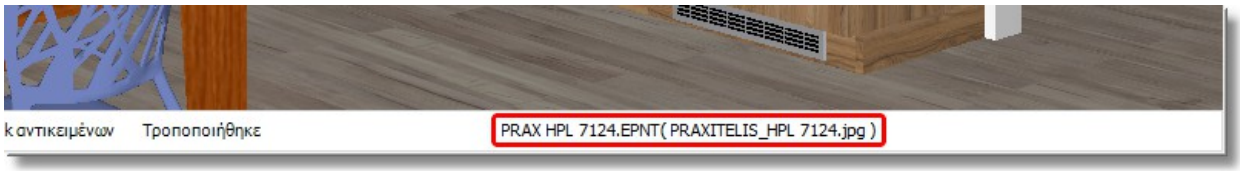
Θα ανοίξει το παρακάτω παράθυρο, όπου μπορείτε να επιλέξετε τα κριτήρια της αναζήτησής σας...

- Εσείς θα κάνετε τις παρακάτω επιλογές και θα πατήσετε **Αναζήτηση**
  Προμηθευτής: Praxitelis
  Νερά υφής: No grains (χωρίς νερά)
  Χρώμα: Green



Στο παράθυρο των Υλικών θα εμφανιστούν μόνο τα αποτελέσματα που ικανοποιούν αυτά τα κριτήρια...

- Επιλέξτε το HPL 7124 (το πλήρες όνομα του μοντέλου εμφανίζεται στο κάτω μέρος της οθόνης...



- Το χρώμα έχει εφαρμοστεί ΜΟΝΟ στις επιλεγμένες ραφιέρες.

- Πατήστε το **Escape (ESC)** στο πληκτρολόγιο για να μην είναι πλέον επιλεγμένα τα αντικείμενα.

Η κουζίνα σας τώρα θα είναι κάπως έτσι...

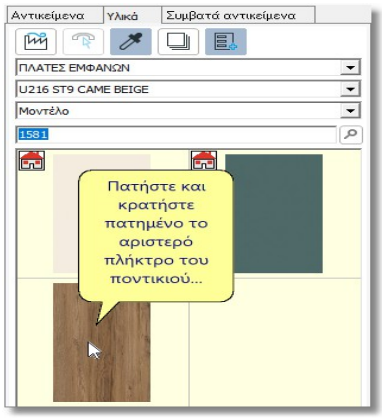
Επιλογή δεύτερου βασικού μοντέλου – Τρόπος 3

Ένας τρίτος τρόπος για να επιλέξετε κι άλλο βασικό μοντέλο είναι με τη διαδικασία "**Drag & Drop**", την οποία θα περιγράψουμε παρακάτω...

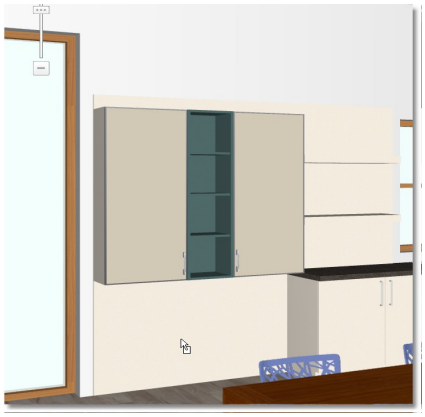
- Αφήστε τον κέρσορα πάνω στην **πλάτη** για να την αναγνωρίσει...
- Στην καρτέλα "**Υλικά**" έχει ενεργοποιηθεί ο κατάλογος "**ΠΛΑΤΕΣ ΕΜΦΑΝΩΝ**"
- Στο πεδίο αναζήτηση γράψτε τον κωδικό "1581" και πατήστε Enter.

Αναζητήστε το "**1581**".

Πατήστε το αριστερό κλικ στο ποντίκι και κρατώντας το πατημένο ...



...τραβήξτε το ποντίκι μέχρι το σημείο που βρίσκεται η πλάτη...



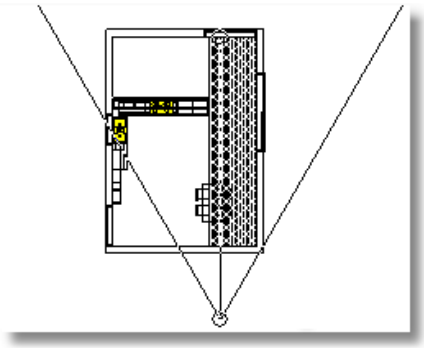
Εκεί "ελευθερώστε" το ποντίκι...

Η αλλαγή του μοντέλου έχει ολοκληρωθεί.

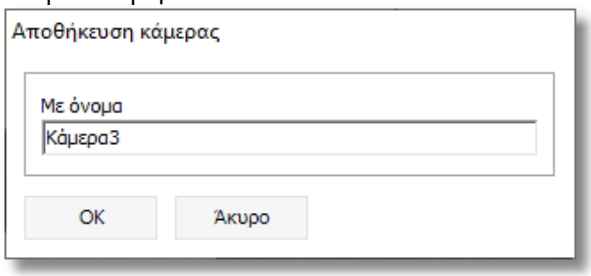
Αλλαγή μοντέλου στις διακοσμητικές τάβλες

Θα αλλάξετε τώρα το χρώμα και στις διακοσμητικές τάβλες. Θα δώσετε το ίδιο χρώμα που επιλέξατε για το ψηλό πλαϊνό και την πλάτη.

- Μετακινείστε την κάμερα σε τέτοια θέση ώστε να βλέπετε όλες τις τάβλες. Στο Πανόραμα κάτοψης, η θέση της κάμερας θα είναι κάπως έτσι...



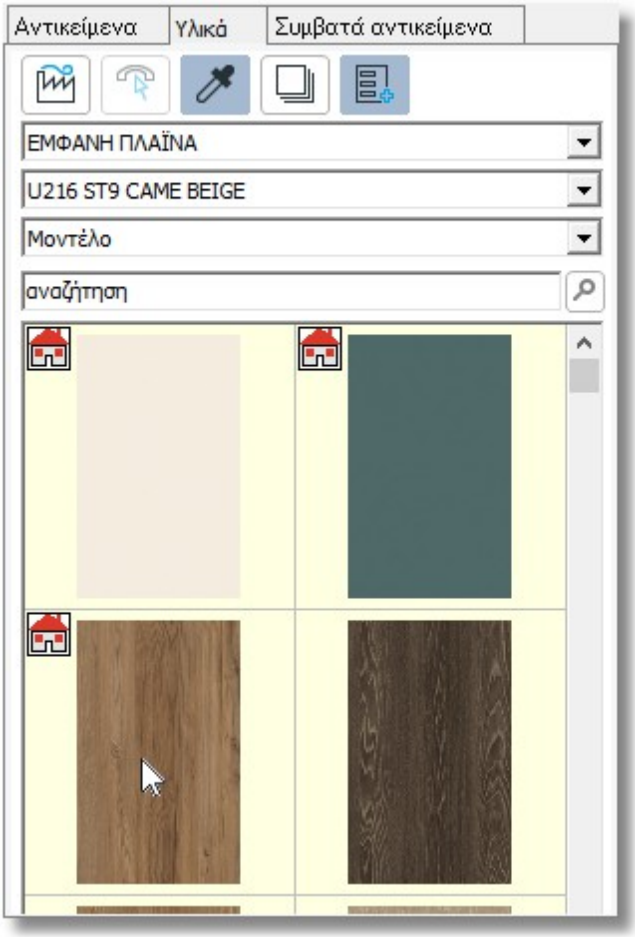
Αποθηκεύστε αυτή τη θέση της κάμερας με όνομα "Κάμερα3"



- Πατήστε "**CTRL+G**" για να ξεκινήσει η διαδικασία της ομαδοποίησης.
- Με ένα αριστερό κλικ, επιλέξτε μια-μια όλες τις τάβλες...

- Όταν τις επιλέξετε όλες, από την καρτέλα **Υλικά**, επιλέξτε τον κατάλογο "**ΕΜΦΑΝΗ ΠΛΑΪΝΑ**"
- Στις εικόνες εμφανίζονται τα διαθέσιμα μοντέλα και πάνω-πάνω, στις πρώτες εικόνες με το "σπιτάκι" είναι τα βασικά μοντέλα, δηλαδή αυτά που χρησιμοποιούνται ήδη στη μελέτη.

Θα πατήσετε στην εικόνα όπως φαίνεται πιο κάτω (*είναι το μοντέλο "1581" που χρησιμοποιήσατε και στο πλαϊνό του ψυγείου*) και θα αλλάξουν όλες οι τάβλες ταυτόχρονα.

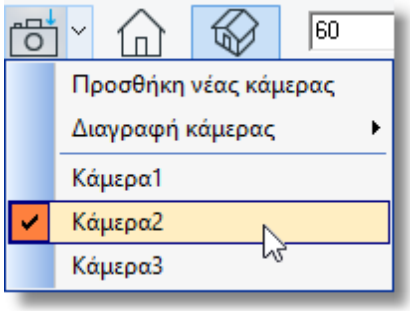


Πατήστε το **ESCAPE** (**ESC**) στο πληκτρολόγιο για να μην είναι επιλεγμένα τα αντικείμενα.

Σημείωση: όταν επιλέγετε να αλλάξετε χρώμα, πατώντας στο εικονίδιο με το σπιτάκι, σημαίνει ότι θα χρησιμοποιήσετε ένα μοντέλο (χρώμα) που το έχετε ήδη χρησιμοποιήσει. Έτσι:

- Δεν θα φορτώσετε πολύ τη μελέτη με πολλά διαφορετικά χρώματα.
- Όταν χρειαστεί να αλλάξετε χρώμα στα αντικείμενα που έχουν αυτό το μοντέλο, θα αλλάξουν όλα μαζί και δεν θα χρειαστεί να ξανακάνετε ομαδοποίηση ή να τα αλλάξετε ένα-ένα.

- Από τις αποθηκευμένες κάμερες επιλέξτε την “Κάμερα 2”

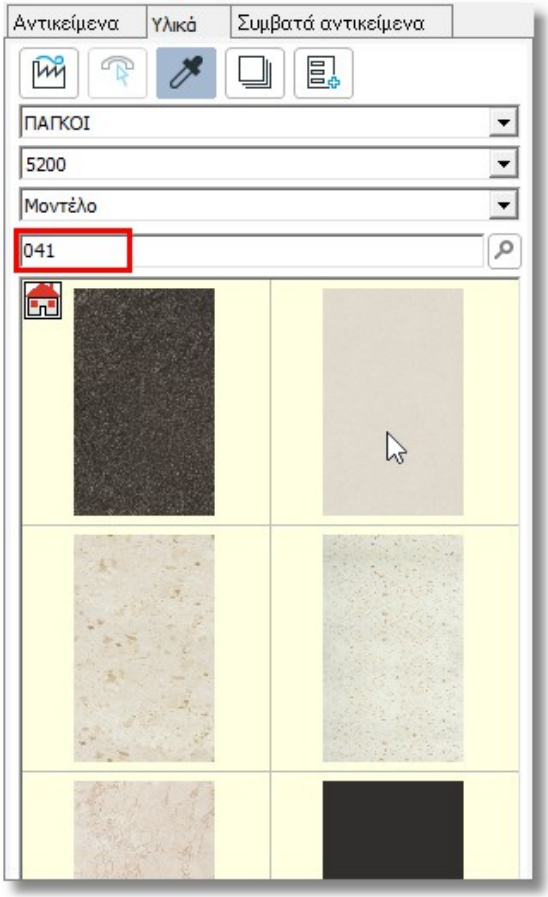


Αλλαγή μοντέλου στον κατάλογο ΠΑΓΚΟΙ

- Βρείτε τον κατάλογο **ΠΑΓΚΟΙ**
- Θα ψάξετε για το μοντέλο “**EWT F041 ST15 WHITE SONORA STONE**” οπότε, στο πεδίο 'αναζήτηση' γράψτε “041” και πατήστε Enter...

Θα εμφανιστούν κι άλλα μοντέλα που περιέχουν το “041” στον κωδικό τους...

- Εσείς κάντε ένα αριστερό κλικ στην εικόνα όπως φαίνεται παρακάτω...



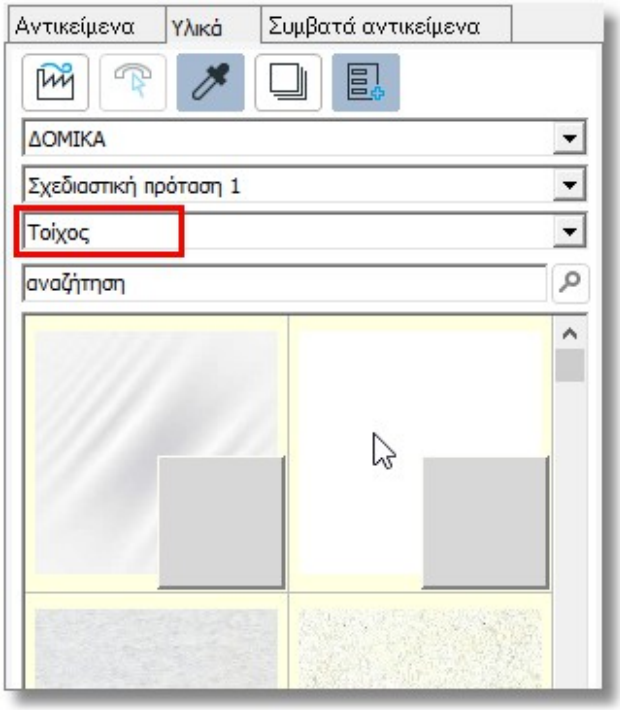
Η κουζίνα σας τώρα θα φαίνεται έτσι...

Αλλαγή μοντέλου στον κατάλογο ΔΟΜΙΚΑ

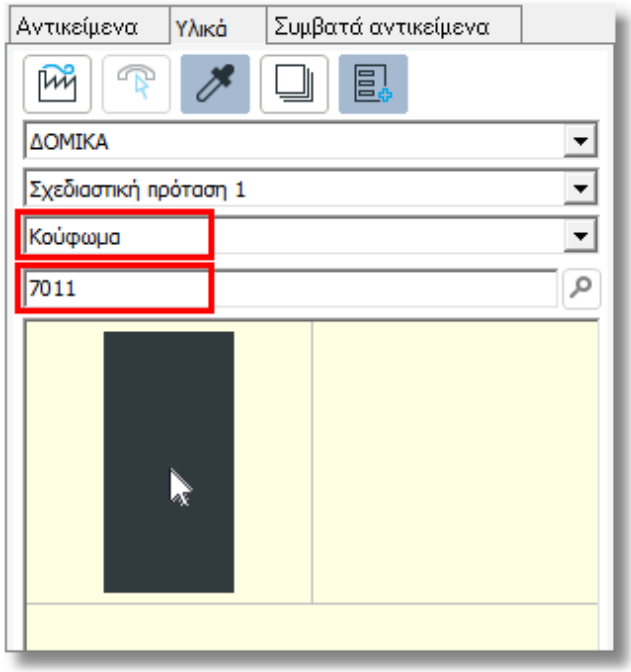
Θα αλλάξετε τώρα χρώμα στα αντικείμενα και τις επιφάνειες από τον κατάλογο ΔΟΜΙΚΑ (Κουφώματα, Τοίχους, Πλακάκι δαπέδου)

Επιλέξτε τον κατάλογο **ΔΟΜΙΚΑ**

- Από την κατηγορία "**Τοίχος**" επιλέξτε το δεύτερο εικονίδιο, το λευκό (*όπως φαίνεται στην εικόνα...*)

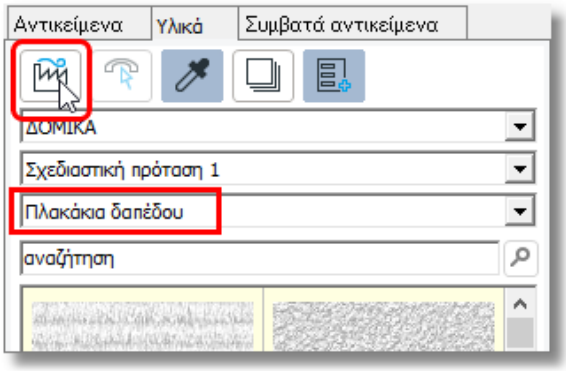


- Από την κατηγορία "**Κούφωμα**" αναζητήστε το "7011" και επιλέξτε τον κωδικό "**Z_RAL 7011**" (*όπως φαίνεται στην εικόνα...*)

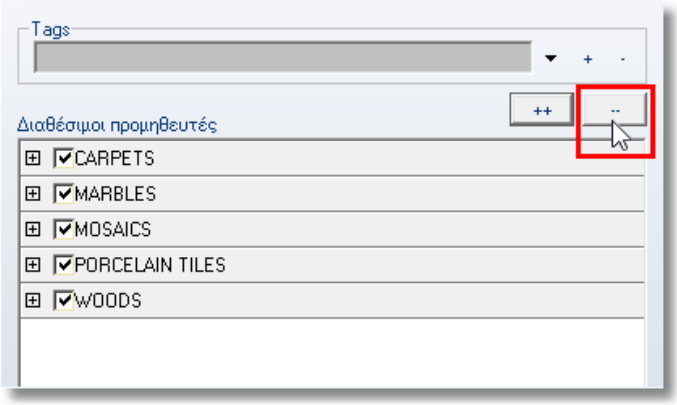


Για την κατηγορία "**Πλακάκια δαπέδου**" θα κάνετε αναζήτηση με τον παρακάτω τρόπο...

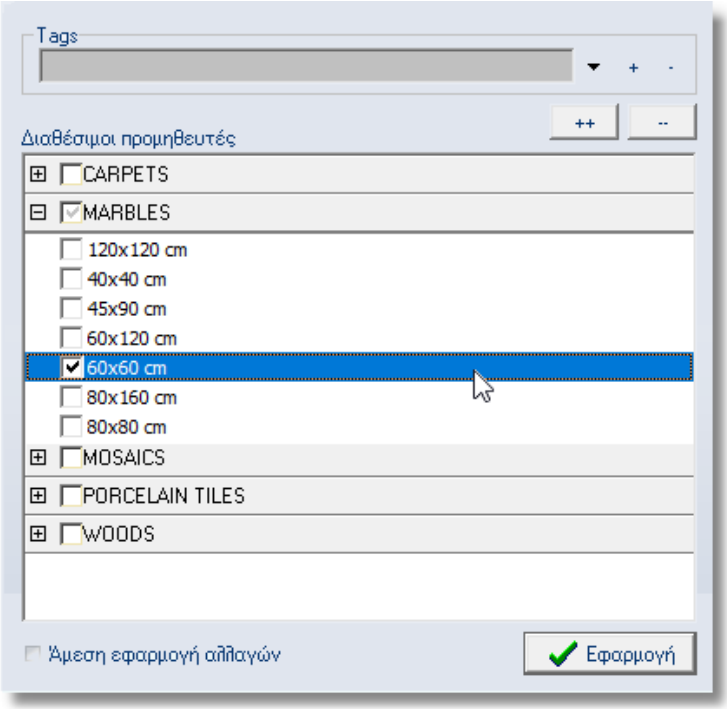
- Επιλέξτε την κατηγορία "**Πλακάκια δαπέδου**" και πατήστε το κουμπί "**Προμηθευτές – Κατηγορίες μοντέλων**"



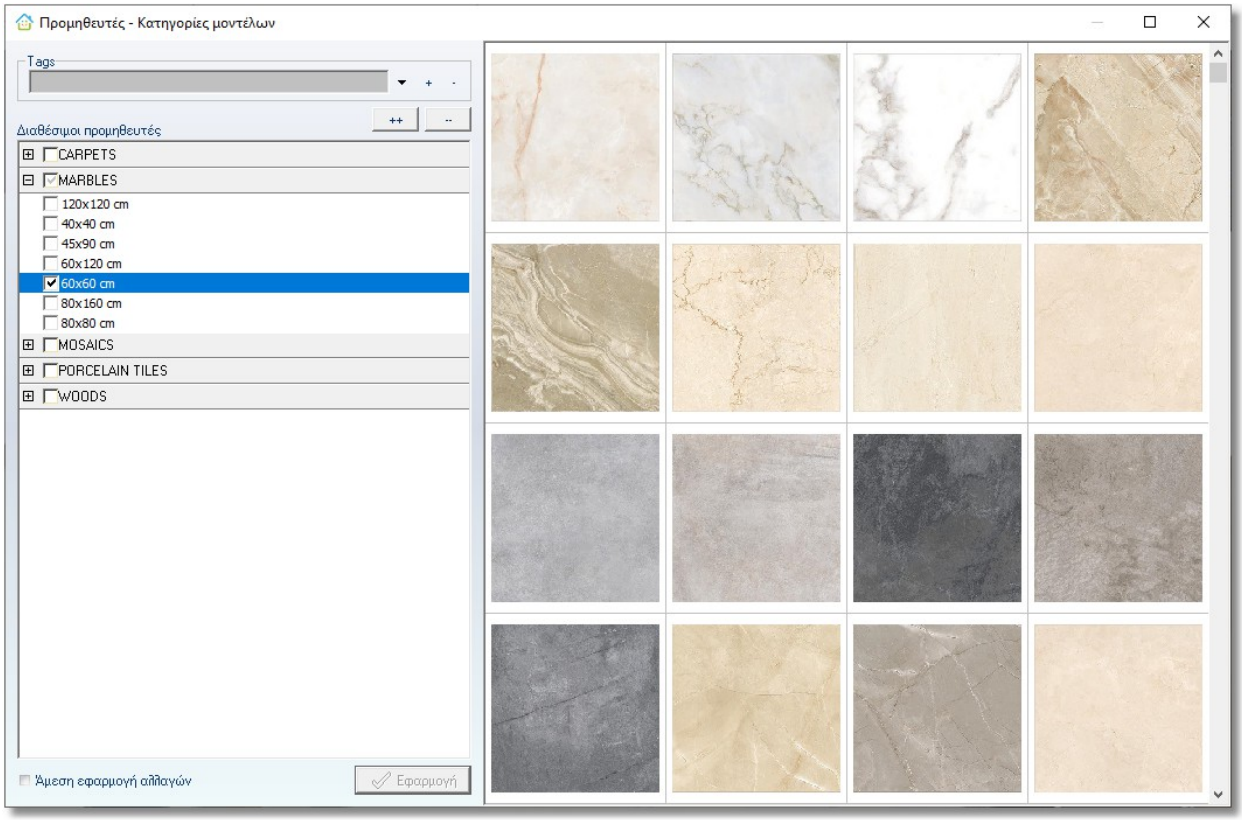
- Στο παράθυρο που ανοίγει, πατήστε το κουμπί "**--**" για να απενεργοποιηθούν όλες οι κατηγορίες...



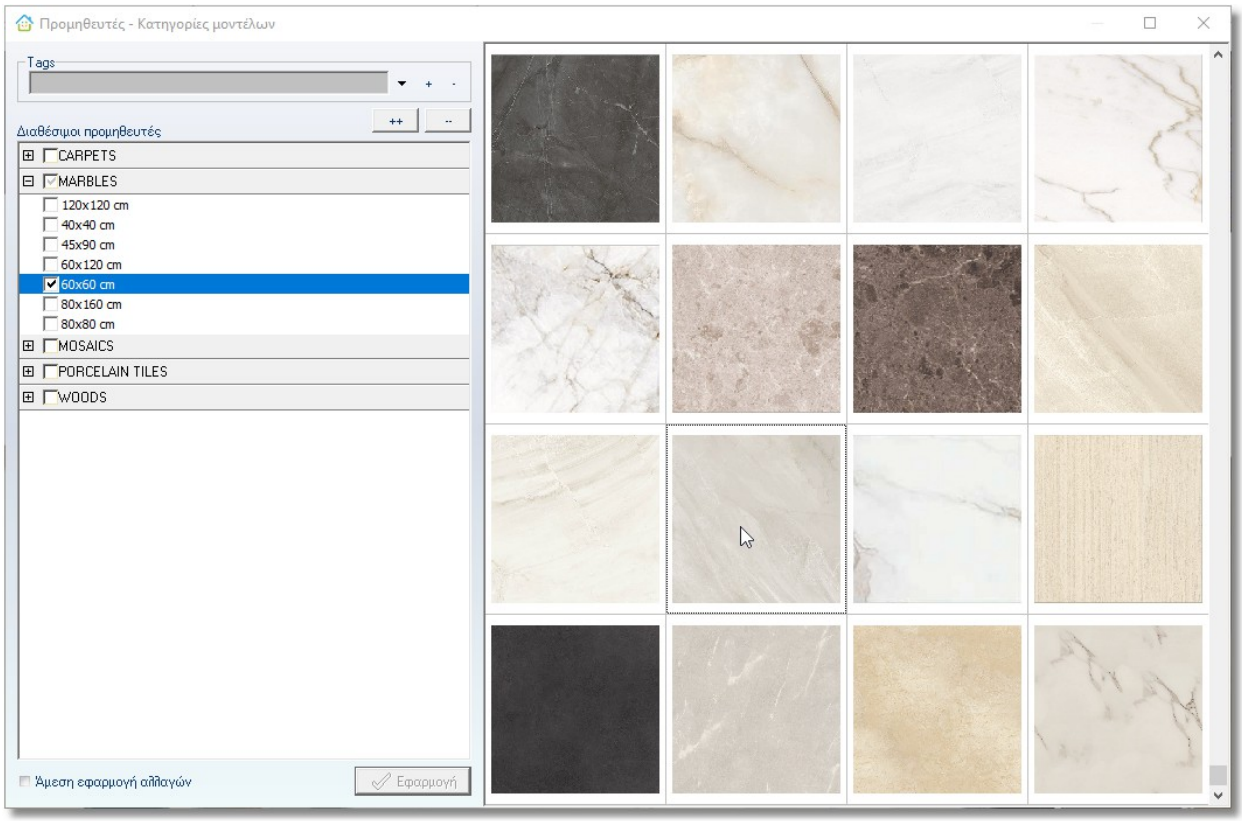
- Ανοίξτε την κατηγορία "**MARBLES**", επιλέξτε τη διάσταση **60x60cm** και πατήστε "**Εφαρμογή**"



Εμφανίζονται μόνο εικόνες με μάρμαρα, στη διάσταση 60x60...



Μετακινηθείτε στο τέρμα κάτω του παραθύρου και επιλέξτε "FTL DESIGN 037" (*)...

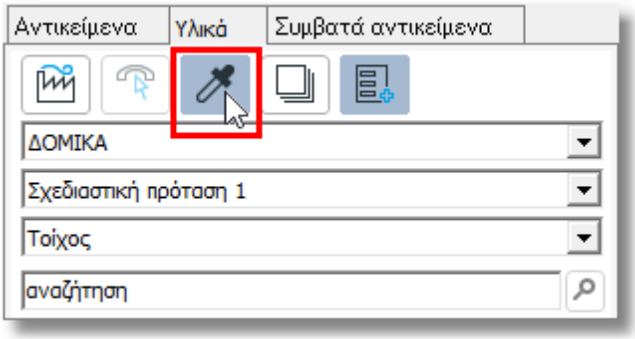


(*) Ο κωδικός φαίνεται κάτω στο παράθυρο του προγράμματος

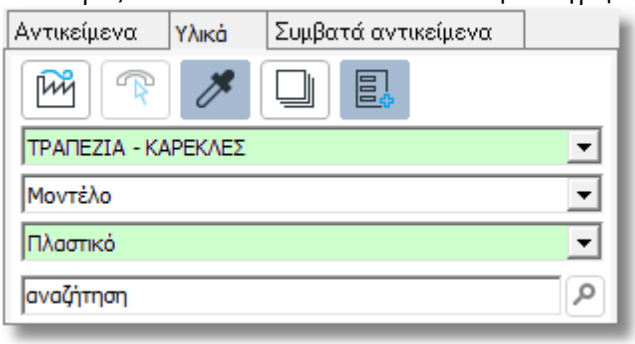
Αλλαγή μοντέλου στον κατάλογο ΤΡΑΠΕΖΙΑ-ΚΑΡΕΚΛΕΣ

Για να ολοκληρώσετε τη διαδικασία αλλαγής μοντέλου, θα αλλάξετε το χρώμα στο τραπέζι και τις καρέκλες.

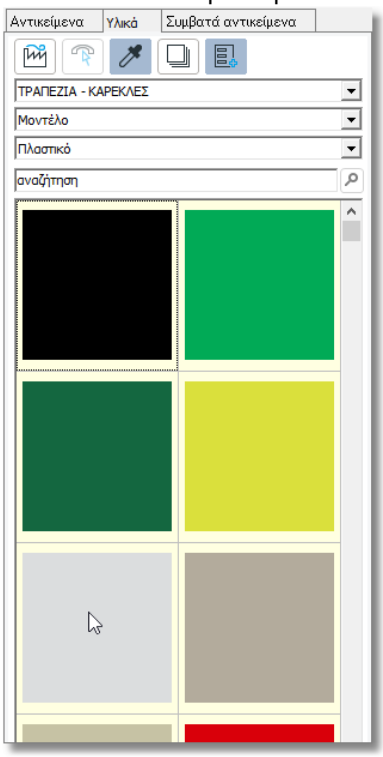
- Βεβαιωθείτε ότι είναι ενεργοποιημένη η "**Αναγνώριση υφών**" (*το κουμπί να είναι πατημένο*)



- Αφήστε τον κέρσορα πάνω σε μια καρέκλα. Όταν την αναγνωρίσει, στην καρτέλα Υλικά έχει ενεργοποιηθεί ο κατάλογος "**ΤΡΑΠΕΖΙΑ-ΚΑΡΕΚΛΕΣ**" και η κατηγορία υφών "**Πλαστικό**"



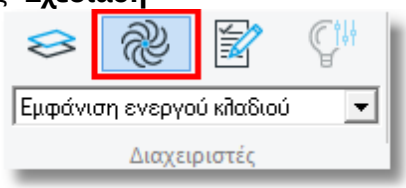
- Από τα διαθέσιμα χρώματα θα κάνετε ένα αριστερό κλικ στον κωδικό "**14_gray**"



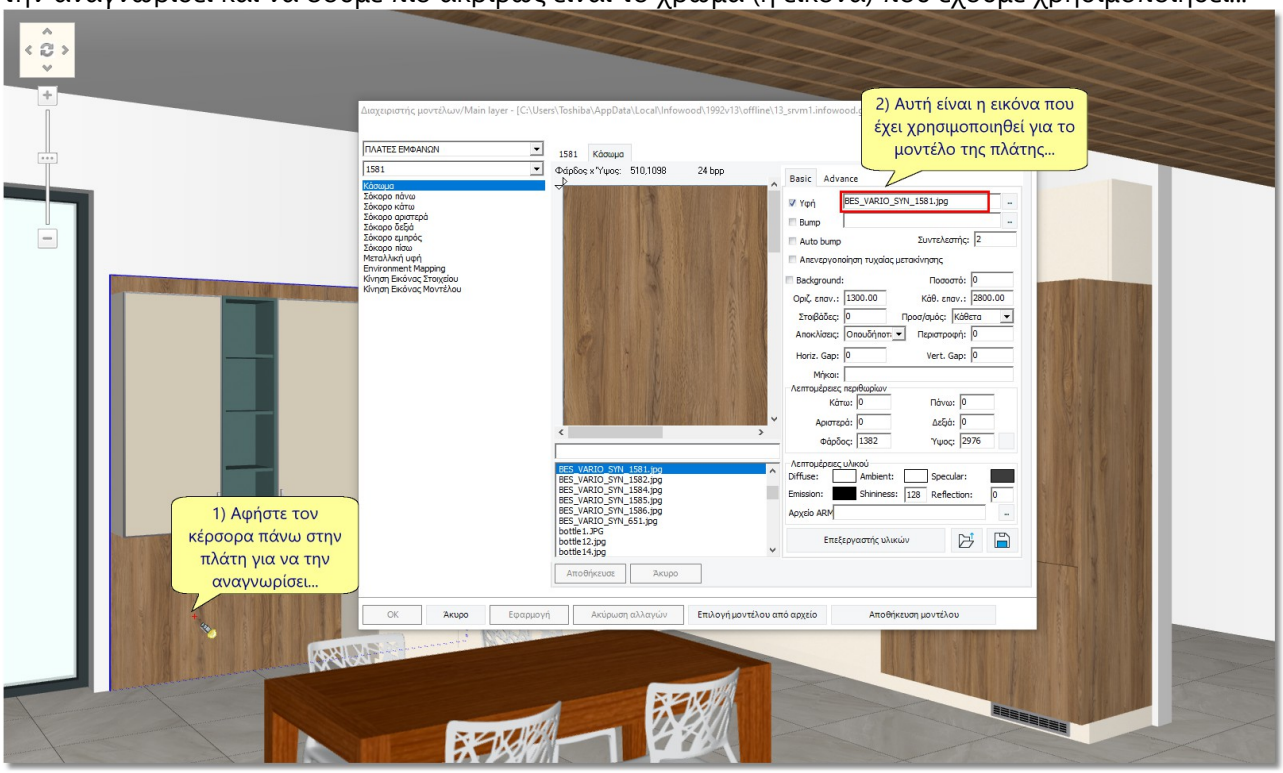
Τέλος θα αλλάξετε το χρώμα του τραπεζιού.

Σημείωση: Ο κατάλογος "**ΤΡΑΠΕΖΙΑ-ΚΑΡΕΚΛΕΣ**" δεν έχει διαθέσιμα μοντέλα.
Θα αλλάξουμε χρώμα στο τραπέζι, από το παράθυρο του "**Διαχειριστή μοντέλων**", χρησιμοποιώντας χρώματα που υπάρχουν σε άλλο κατάλογο στο πρόγραμμα.

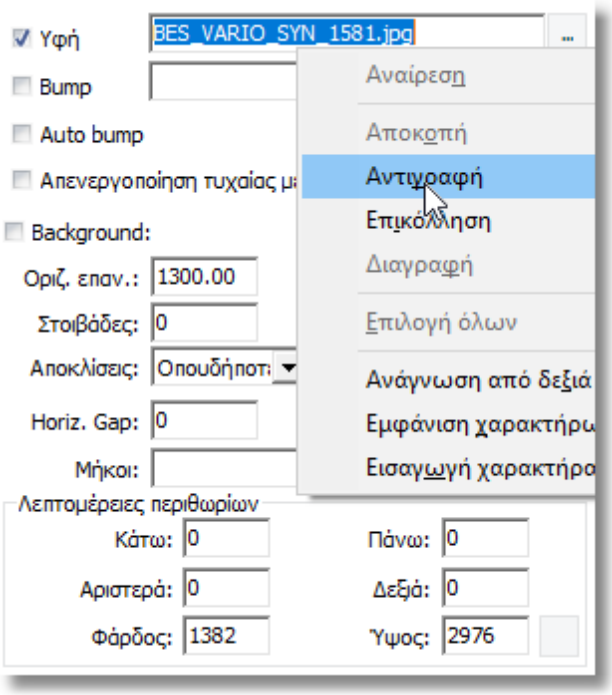
- Επιλέξτε την εντολή "**Διαχειριστής μοντέλων**" που θα βρείτε στην ομάδα εντολών "**Διαχειριστές**" της ομάδας "**Σχεδίαση**"



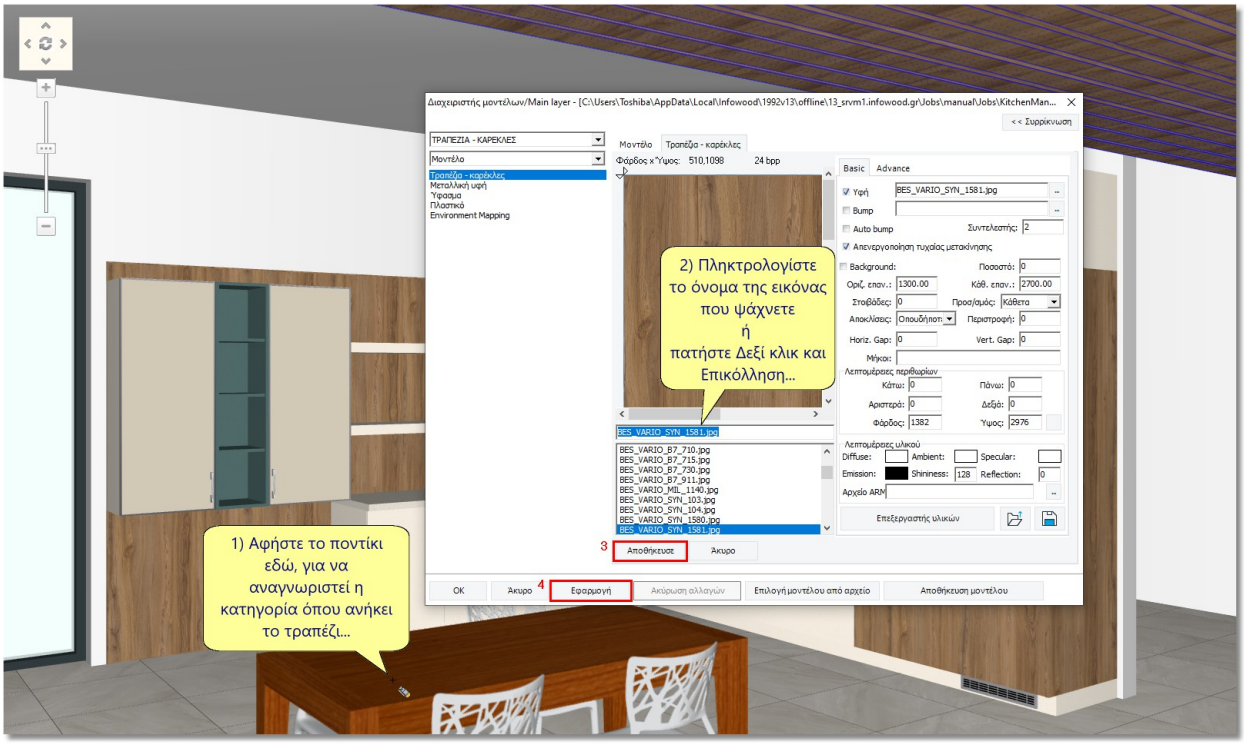
Όταν ανοίξει το παράθυρο του **Διαχειριστή μοντέλων**, αφήστε το ποντίκι πάνω στην πλάτη για να την αναγνωρίσει και να δούμε πιο ακριβώς είναι το χρώμα (η εικόνα) που έχουμε χρησιμοποιήσει...



- Σημειώστε κάπου το όνομα της εικόνας ή επιλέξτε το, πατήστε Δεξί κλικ πάνω στο επιλεγμένο όνομα και στη συνέχεια πατήστε "**Αντιγραφή**"



- Αφήστε τώρα το ποντίκι πάνω στο τραπέζι για να το αναγνωρίσει και στη συνέχεια, στο πεδίο κάτω από την εικόνα, πληκτρολογήστε το όνομα της εικόνας ή κάντε δεξί κλικ > Επικόλληση
- Πατήστε "**Αποθήκευση**" και μετά "**Εφαρμογή**"



- Κλείστε το παράθυρο πατώντας το "**X**"

Η κουζίνα σας τώρα πρέπει να φαίνεται έτσι...

Σύνοψη

Μπορείτε τώρα:

- Να αντικαταστήσετε τα πλαϊνά κασώματος με πλαϊνά τελειώματος (μόνο στο Cubes).
- Να αντικαταστήσετε συσκευές και αντικείμενα από το Συμβατά αντικείμενα.
- Να αλλάξετε το μοντέλο σε όλα τα αντικείμενα κάποιου καταλόγου.
- Να επιλέξετε δεύτερο βασικό μοντέλο με τρεις διαφορετικούς τρόπους.
- Να αλλάξετε το μοντέλο σε ένα μόνο αντικείμενο.
- Να αλλάξετε το μοντέλο σε μια ομάδα αντικειμένων.
- Να επιλέξετε μοντέλα από συγκεκριμένους προμηθευτές.
- Να αλλάξετε χρώμα σε κάποιο αντικείμενο, από χρώματα άλλου καταλόγου.

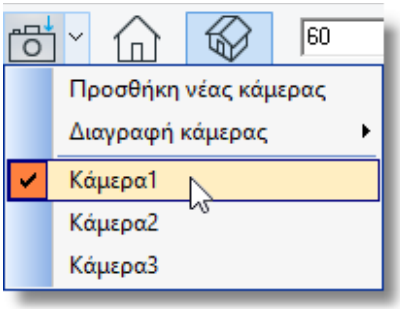
Διακοσμητικά αντικείμενα, Μηχανισμοί-Αξεσουάρ, Πόμολα

Τοποθέτηση Διακοσμητικών, Μηχανισμών και Αξεσουάρ

Αυτόματη προσθήκη διακοσμητικών

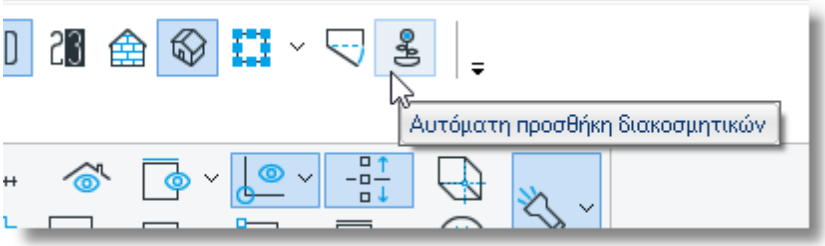
Θα τοποθετήσετε τώρα στη μελέτη σας, διακοσμητικά αντικείμενα και κάποιους μηχανισμούς με αυτόματο τρόπο.

- Θα επιλέξτε την "Κάμερα1" από τις αποθηκευμένες κάμερες...



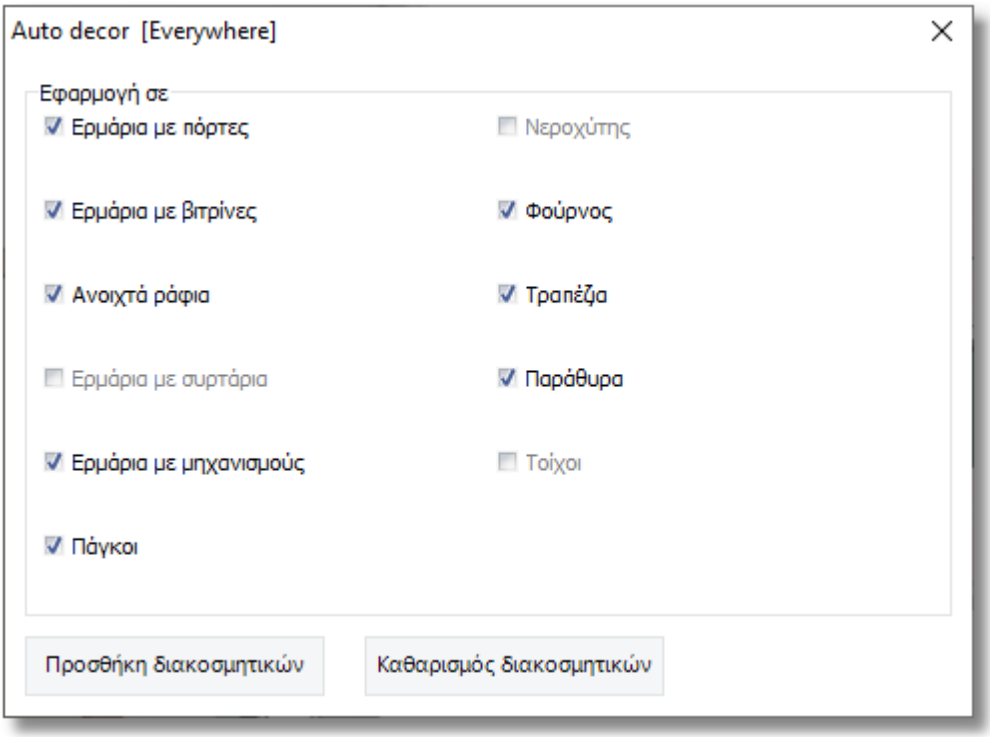
Θα ανοίξει το προοπτικό αυτού του τοίχου...

- Από την γραμμή εργαλείων επιλέξτε το "**Αυτόματη προσθήκη διακοσμητικών**"

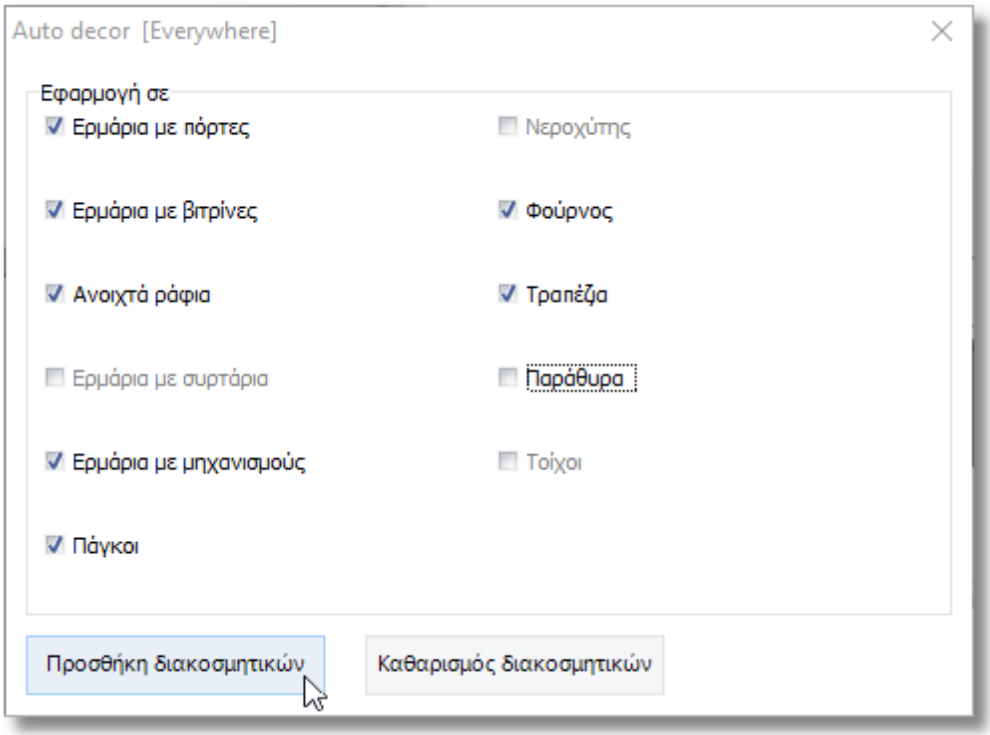


- Ανοίγει το παρακάτω παράθυρο, για την εφαρμογή διακοσμητικών αυτόματα.

Ανάλογα το είδος των αντικειμένων που έχετε τοποθετήσει στη μελέτη, θα εμφανίζονται ενεργά και τσεκαρισμένα τα αντίστοιχα πεδία...



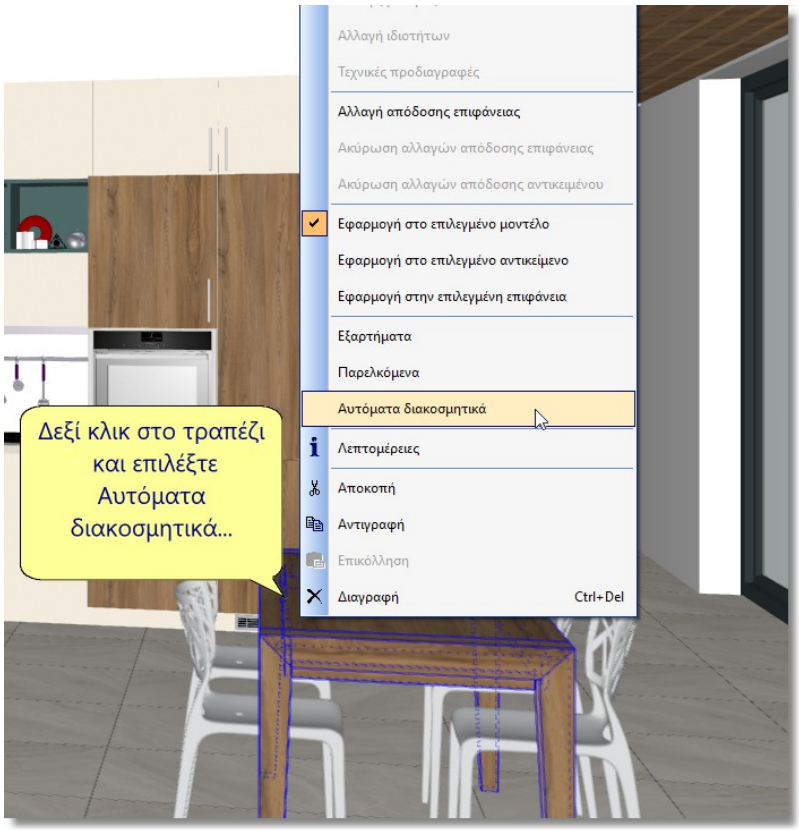
- Θα ξε-τσεκάρετε την επιλογή "Παράθυρα" ώστε να μην εμφανίσει διακοσμητικά στο παράθυρο (*αν το αφήσετε ενεργό, θα βάλει κουρτίνα στο παράθυρο*)



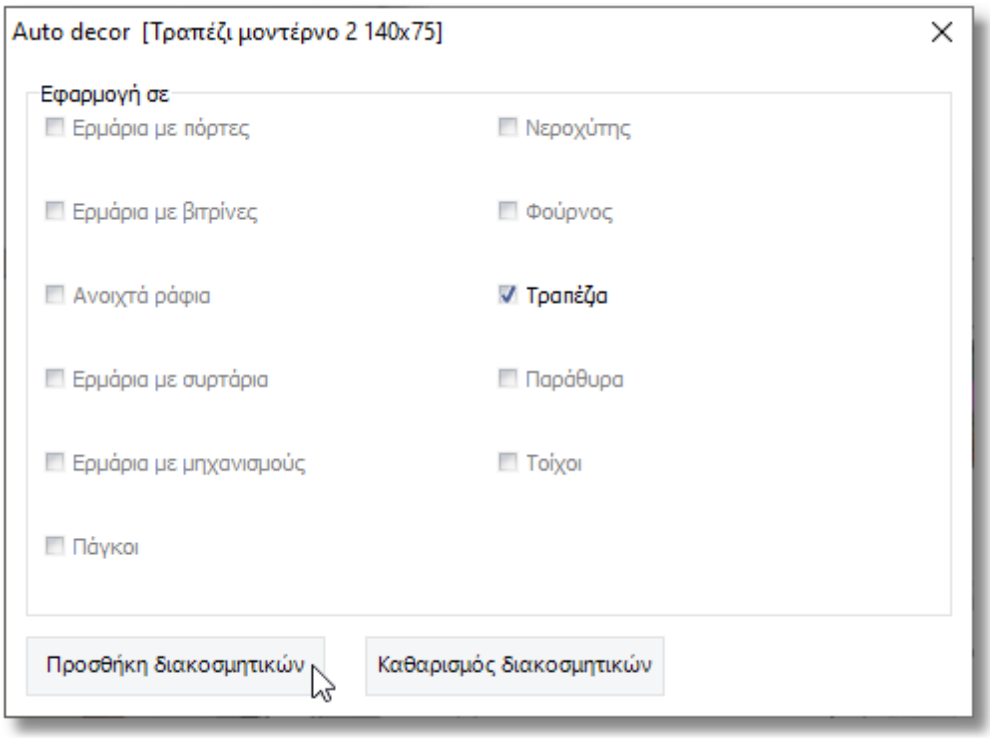
- Αυτόματα σε όλες τις επιλεγμένες κατηγορίες θα εμφανιστούν διακοσμητικά αντικείμενα και αξεσουάρ...

- Αν δεν σας αρέσουν τα διακοσμητικά που εμφανίστηκαν αυτόματα, μπορείτε να πατήσετε ξανά το κουμπί "Προσθήκη διακοσμητικών" και να αλλάξει κάποια ή όλα τα διακοσμητικά.
- Επίσης, μπορείτε να αλλάξετε τα διακοσμητικά από συγκεκριμένα αντικείμενα.

Για παράδειγμα αλλάξτε μόνο τα διακοσμητικά πάνω στο τραπέζι...
Πατήστε **Δεξί κλικ** στο τραπέζι και επιλέξτε "**Αυτόματα διακοσμητικά**"



Θα ανοίξει πάλι το παράθυρο για τα αυτόματα διακοσμητικά και θα είναι ενεργή η εφαρμογή μόνο στα Τραπέζια...
Πατήστε Προσθήκη διακοσμητικών...

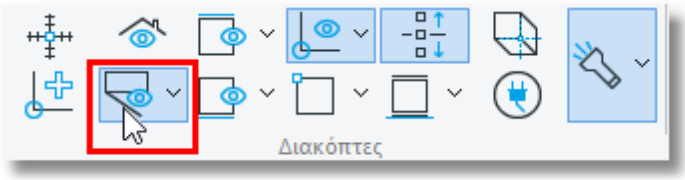


Ο δίσκος πάνω στο τραπέζι άλλαξε.

Σημείωση: Με τον ίδιο τρόπο μπορείτε να αλλάξετε τα διακοσμητικά σε όλα τα αντικείμενα μεμονωμένα.

Η παραπάνω διαδικασία τοποθετεί διακοσμητικά και στο εσωτερικό των ερμαρίων.

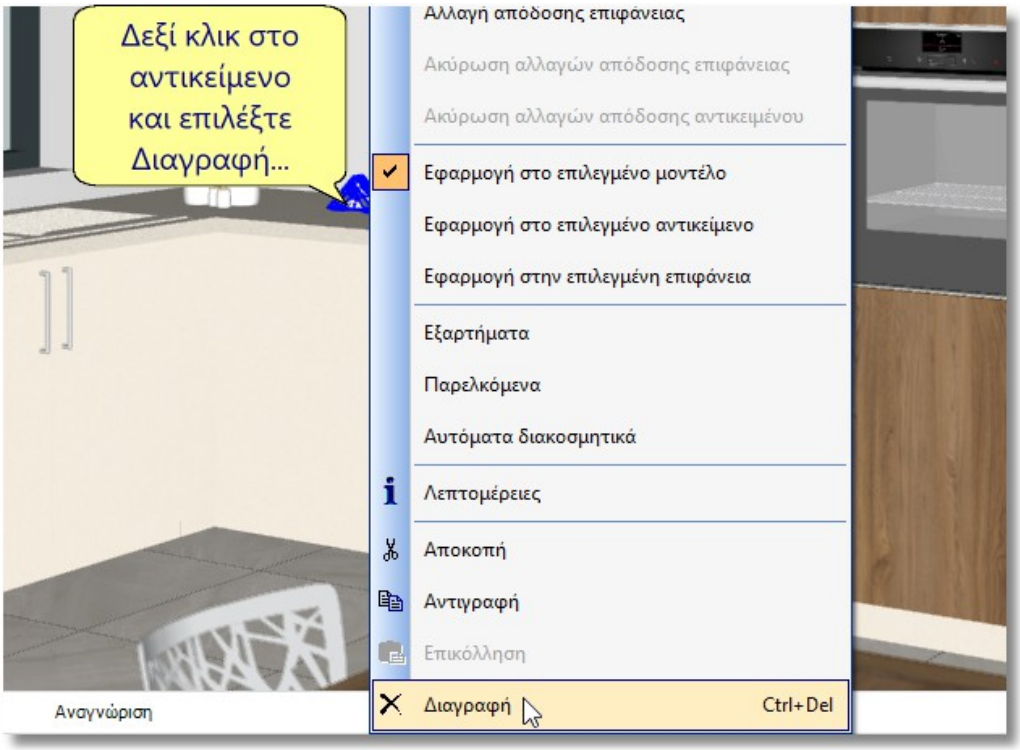
- Από την ομάδα "Διακόπτες" πατήστε την "**Απόκρυψη πορτών**"



Το εσωτερικό της μελέτης είναι κάπως έτσι...

Πατήστε ξανά πάνω στην Απόκρυψη πορτών για να εμφανιστούν και πάλι οι πόρτες.

Για να διαγράψετε κάποιο διακοσμητικό αντικείμενο, επιλέξτε το και με Δεξί κλικ πατήστε **Διαγραφή**



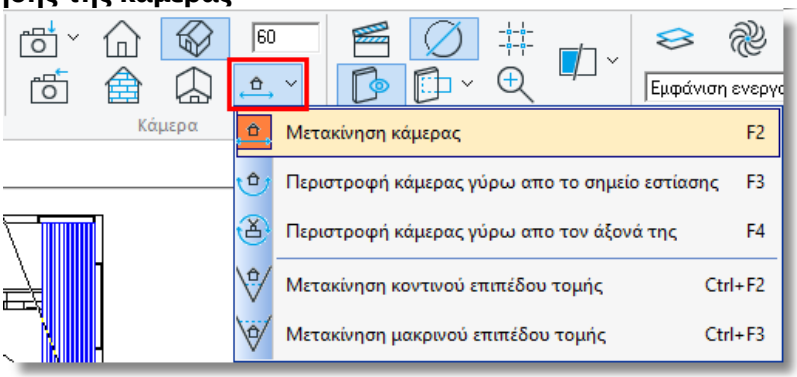
ή επιλέξτε το αντικείμενο και πατήστε το κουμπί **Διαγραφή** από την καρτέλα Αντικείμενα...

Ρυθμίζοντας το προοπτικό

Κίνηση της κάμερας

Παρακάτω θα δείτε με ποιους τρόπους μπορείτε να κινήσετε την κάμερα όταν είστε στο **Προοπτικό**.

- Από την ομάδα εργαλείων "**Κάμερα**" πατήστε στο "βελάκι" δίπλα στην εντολή "**Επιλογή του είδους κίνησης της κάμερας**"



Ανάλογα την εντολή που θα επιλέξετε, το εικονίδιο θα είναι το παρακάτω...

Εντολή	Εικονίδιο	Τρόπος κίνησης
Η κίνηση της κάμερας γίνεται με "πατημένο" το αριστερό πλήκτρο του ποντικιού και κουνώντας τον κέρσορα πάνω-κάτω-δεξιά-αριστερά		
Μετακίνησης κάμερας		Η κάμερα μετακινείται δεξιά – αριστερά – πάνω – κάτω.
Περιστροφή κάμερας γύρω από το σημείο εστίασης		Το σημεία εστίασης μένει σταθερό και η κάμερα περιστρέφεται γύρω από αυτό.
Περιστροφή κάμερας γύρω από τον άξονά της		Το σημείο που βρίσκεται ο παρατηρητής μένει σταθερό και η κάμερα περιστρέφεται γύρω από τον άξονά της.
Η κίνηση της κάμερας γίνεται από το "Πανόραμα κάτοψης", "πιάνοντας" το σημείο που βρίσκεται ο παρατηρητής (με πατημένο αριστερό) και κουνώντας τον κέρσορα πάνω-κάτω.		
Μετακίνηση κοντινού επιπέδου τομής		
Μετακίνηση μακρινού επιπέδου τομής		

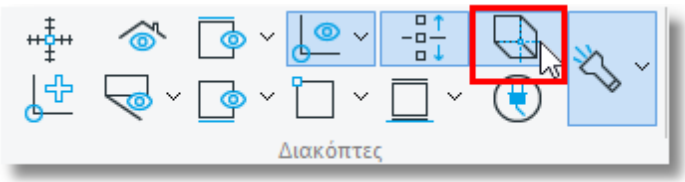
Σημείωση: Τις ίδιες επιλογές μπορείτε να κάνετε και με τα πλήκτρα συντόμευσης που αναφέρονται δίπλα σε κάθε επιλογή:

F2: Μετακίνηση κάμερας
F3: Περιστροφή κάμερας γύρω από το σημείο εστίασης
F4: Περιστροφή κάμερας γύρω από τον άξονά της
Ctrl+F2: Μετακίνηση κοντινού επιπέδου τομής
Ctrl+F3: Μετακίνηση μακρινού επιπέδου τομής

Zoom-in και Zoom-out
Με πατημένο το δεξί πλήκτρο του ποντικιού μπορείτε να εστιάσετε ή να απομακρυνθείτε από κάποιο σημείο.
Το ίδιο μπορείτε να κάνετε, χρησιμοποιώντας τη "ροδέλα" (scroll) του ποντικιού.

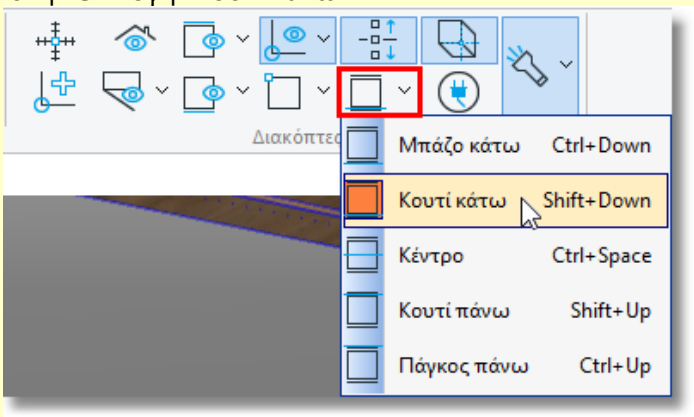
Τοποθέτηση Διακοσμητικών αντικειμένων χειροκίνητα

Για να τοποθετήσετε διακοσμητικά αντικείμενα σε κάποια αντικείμενα που δεν εμφανίστηκαν αυτόματα, μπορείτε να τοποθετήσετε χειροκίνητα ένα – ένα.
Καλό θα είναι να ενεργοποιήσετε το εργαλείο "**Έλξη**" από την ομάδα εργαλείων "Διακόπτες"



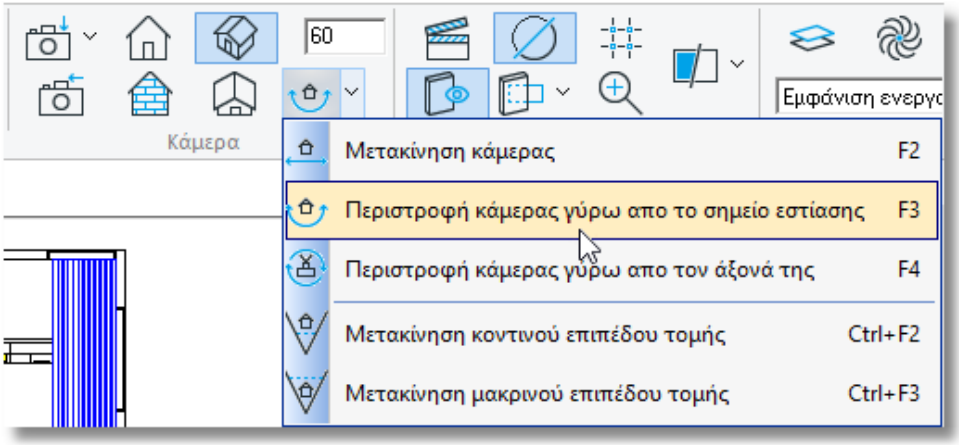
Σημείωση: Όταν η εντολή "Έλξη" είναι ενεργή, τότε μπορούμε να ευθυγραμμίσουμε κάποιο αντικείμενο ως προς κάποιο σημείο και ταυτόχρονα να μετακινήσουμε το αντικείμενο στο σημείο αυτό.

Προσοχή! Όταν θέλετε να τοποθετήσετε κάποιο διακοσμητικό πχ. πάνω στον πάγκο, πάνω σε κάποιο τραπέζι ή πάνω σε κάποιο ράφι κτλ., θα προσέξετε ώστε το "Σημείο έλξης κάθετης μετακίνησης" να είναι στην επιλογή "Κουτί κάτω"



Έτσι η κάτω πλευρά του αντικειμένου, θα τοποθετηθεί πάνω στην επιφάνεια που θα επιλέξετε (*το σημείο που θα δείξετε με τον κέρσορα*)

Θα "γυρίσετε" τώρα την κάμερα ώστε να βλέπετε την εικόνα από λίγο πιο ψηλά και θα εστιάσετε στον πρώτο τοίχο, εκεί που τοποθετήσατε τα ράφια...
Ο τρόπος που "κινείται" η κάμερα θέλουμε να είναι "Περιστροφή"
Το εικονίδιο της εντολής "**Επιλογή του είδους κίνησης της κάμερας**" πρέπει να είναι το παρακάτω...

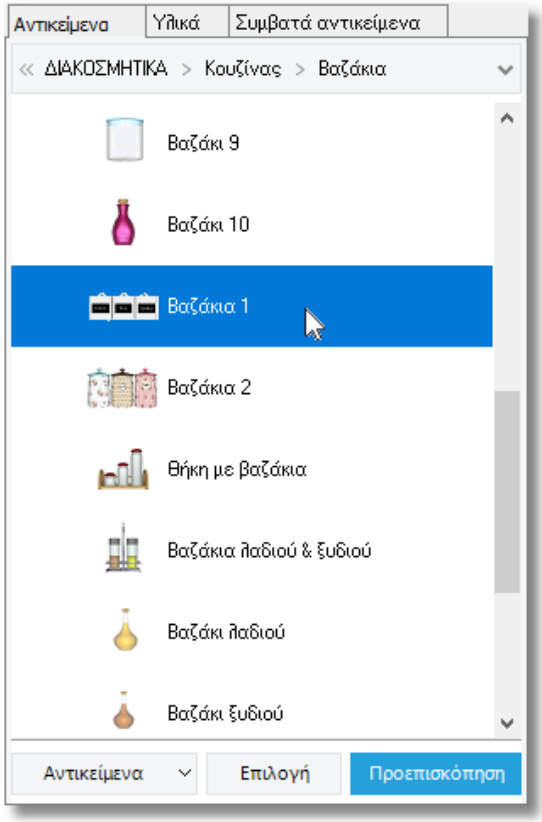


- Από την ομάδα εργαλείων "**Κάμερα**" πατήστε στο "βελάκι" δίπλα στην εντολή "**Επιλογή του είδους κίνησης της κάμερας**" και επιλέξτε "**Περιστροφή κάμερας γύρω από το σημείο εστίασης**"
- Κρατήστε πατημένο το αριστερό πλήκτρο του ποντικιού και κουνήστε το ποντίκι "προς το επάνω"
- Στη συνέχεια, κρατήστε πατημένο το δεξί πλήκτρο του ποντικιού και κουνήστε το ποντίκι "προς το επάνω"

Η κάμερα περιστρέφεται και τώρα η εικόνα σας φαίνεται από πιο ψηλά...
Προσπαθήστε να βλέπετε το σχέδιό σας, περίπου όπως στην εικόνα...

- Από τον κατάλογο **ΔΙΑΚΟΣΜΗΤΙΚΑ** > **Κουζίνας** > **Βαζάκια** επιλέξτε το αντικείμενο "**Βαζάκια**

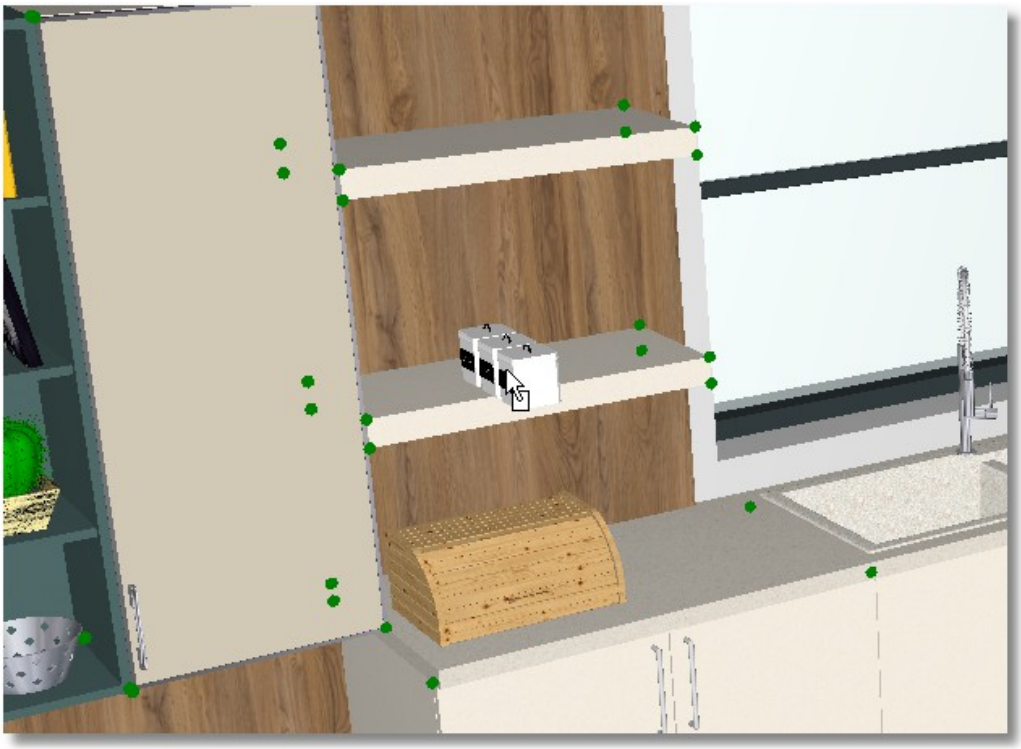
1" και πατήστε **Επιλογή**...



- Τοποθετήστε το κάνοντας ένα αριστερό κλικ κάπου στο κενό, μακρυά από τους τοίχους, κάπου στην περιοχή του δαπέδου...

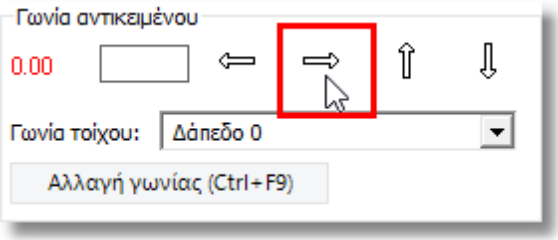
- Στη συνέχεια μετακινήστε τον κέρσορα, κοντά στο πρώτο ράφι, (με τον κέρσορα πρέπει να

"δείχνετε" το ράφι)...

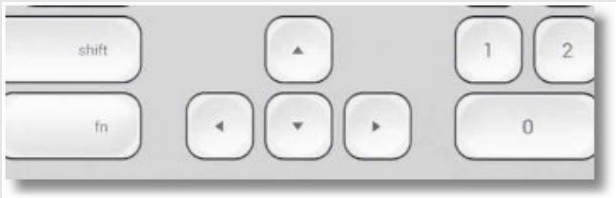


Θα χρειαστεί να περιστρέψετε το αντικείμενο...

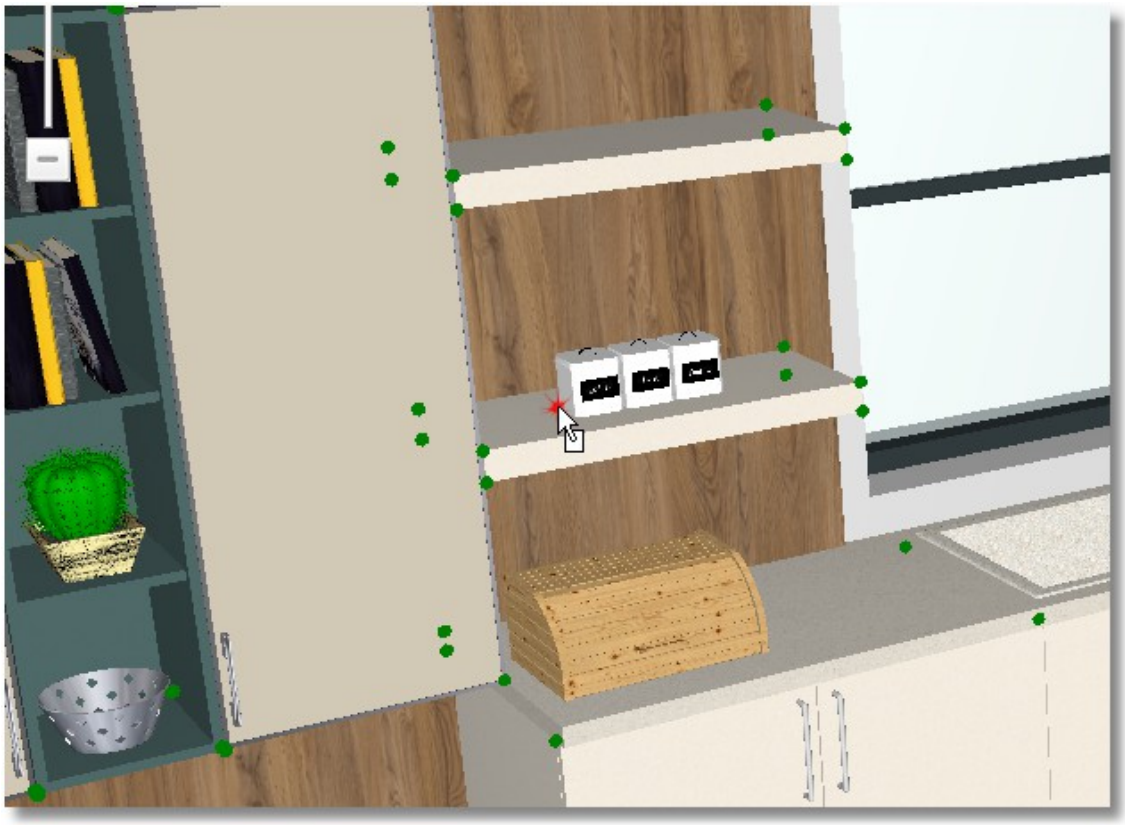
- Από τον Πίνακα ελέγχου, στην περιοχή "Γωνία αντικειμένου", πατήστε το δεξί βελάκι...



Σημείωση: Μπορείτε να αλλάξετε την κατεύθυνση του αντικειμένου πατώντας τα αντίστοιχα βελάκια από το πληκτρολόγιό σας.

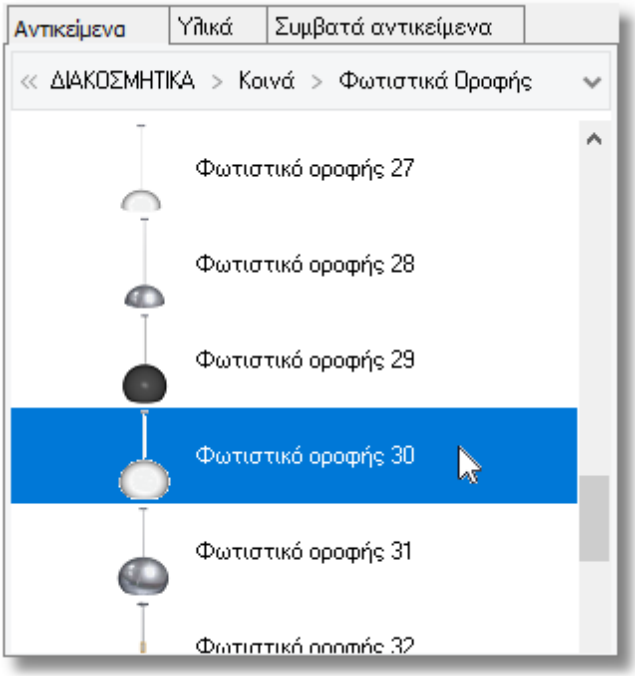


- Δείξτε πάλι το ράφι και με ένα αριστερό κλικ τοποθετήστε τα βαζάκια...

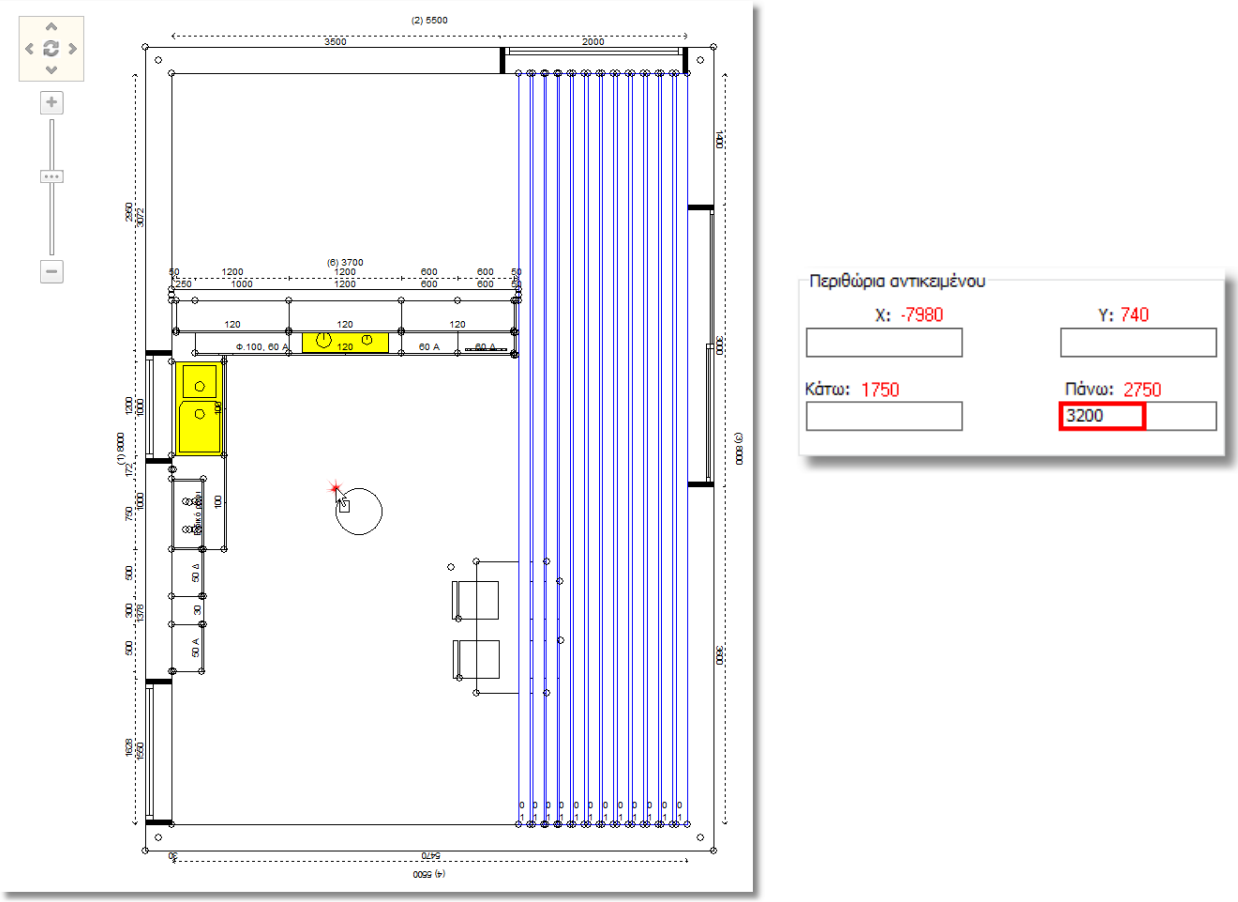


Με τον ίδιο τρόπο τοποθετήστε το αντικείμενο "**Βαζάκια 2**" στο δεύτερο ράφι...

- Από τον κατάλογο **ΔΙΑΚΟΣΜΗΤΙΚΑ** > **Κοινά** > **Φωτιστικά οροφής** επιλέξτε το αντικείμενο "**Φωτιστικό οροφής 30**" και πατήστε **Επιλογή**...

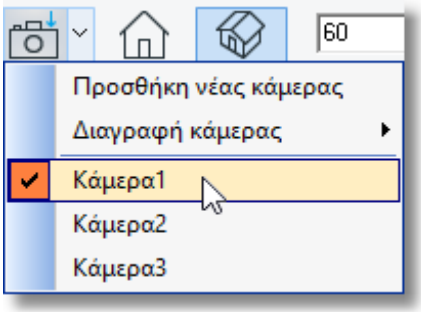


- Επιλέξτε το **2D** για να βλέπετε το σχέδιο σε κάτοψη και τοποθετήστε το φωτιστικό κάνοντας αριστερό κλικ στο κέντρο περίπου, όπως φαίνεται στην εικόνα...
- Αλλάξτε την ευθυγράμμιση του ώστε να είναι από Πάνω στο 3200...



- Πατήστε πάλι το **3D**

- Από τις Αποθηκευμένες κάμερες επιλέξτε την **Κάμερα1**

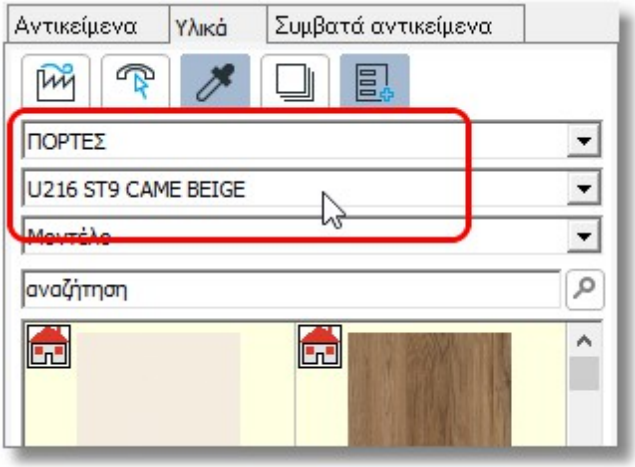


Η κουζίνα σας τώρα είναι κάπως έτσι...

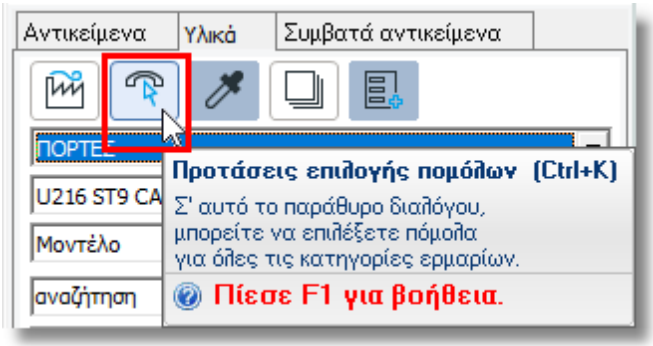
Πόμολα

Για να ολοκληρώσετε την κουζίνα, θα αλλάξετε τώρα τα πόμολα.

- Επιλέξτε να ανοίξετε την καρτέλα "**Υλικά**".
- Επιλέξτε τον κατάλογο "**Πόρτες**" και το μοντέλο "**U216 ST9 CAME BEIGE**"



Πατήστε το κουμπί "**Προτάσεις επιλογής πομόλων**" που τώρα έχει ενεργοποιηθεί...



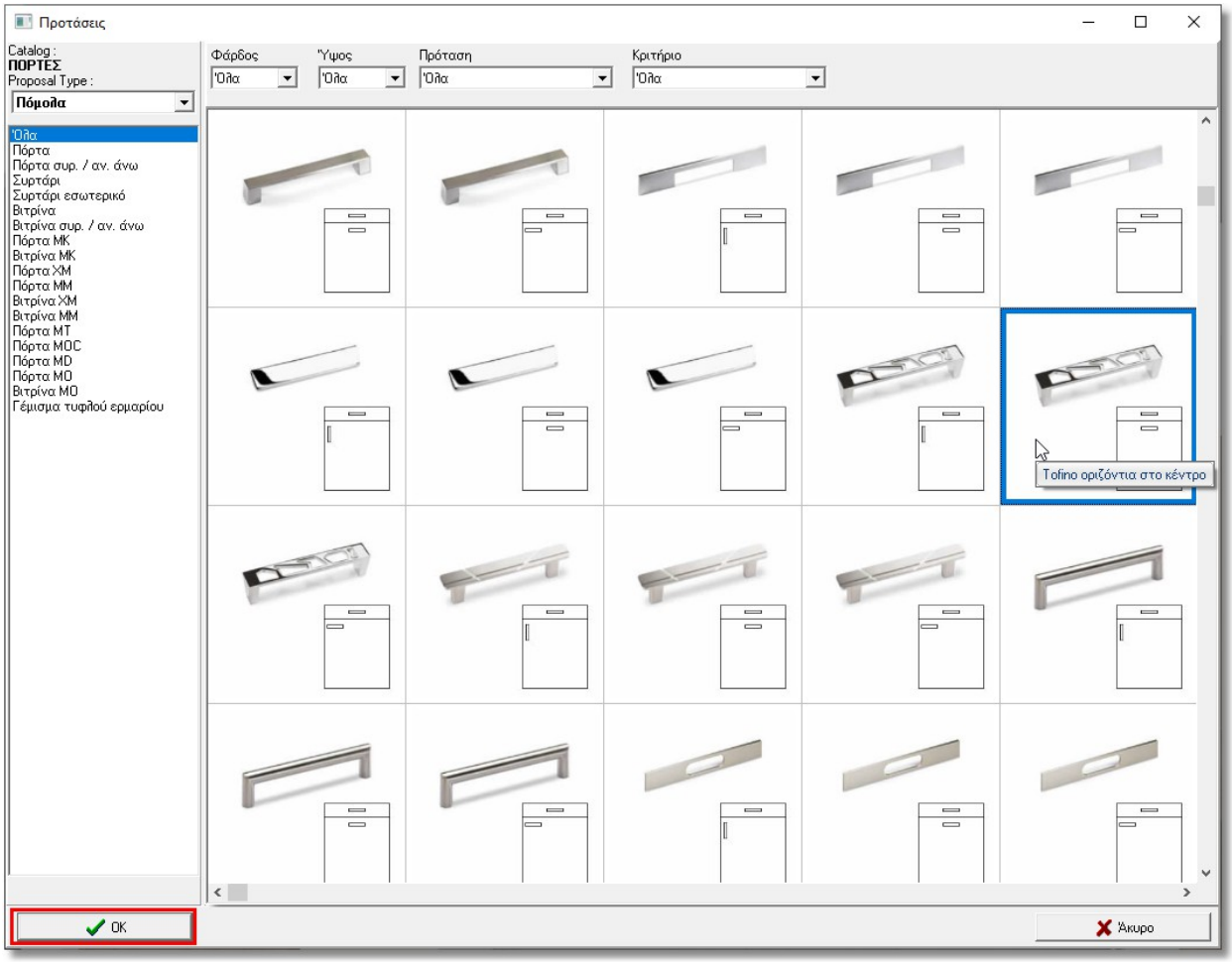
Προσοχή! Το κουμπί "**Προτάσεις επιλογής πομόλων**" είναι ενεργό **ΜΟΝΟ** όταν είναι επιλεγμένος ο κατάλογος "**ΠΟΡΤΕΣ**"

Σημείωση: Όταν για τον κατάλογο ΠΟΡΤΕΣ έχετε περισσότερα από ένα βασικά μοντέλα, στο κάθε μοντέλο μπορείτε να έχετε και διαφορετικό πόμολο.

Θα ανοίξει το παράθυρο με τα διαθέσιμα πόμολα...

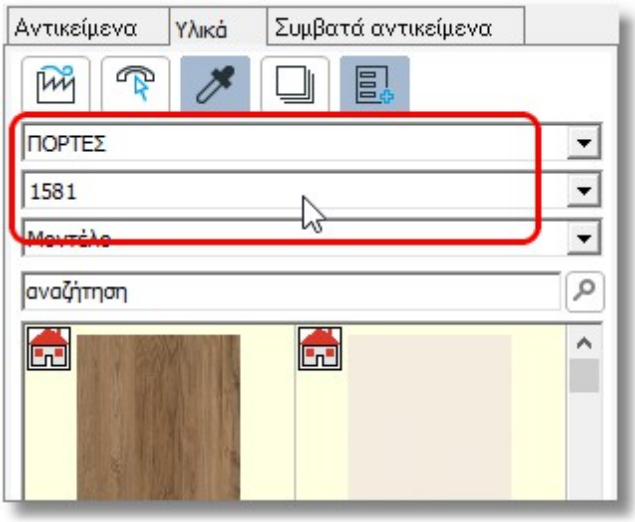
Θα επιλέξετε ένα πόμολο για να τοποθετηθεί στο κέντρο κάθε πόρτας...

- Με ένα αριστερό κλικ, επιλέξτε το πόμολο "Tofino" που φαίνεται στην εικόνα και πατήστε το **OK**

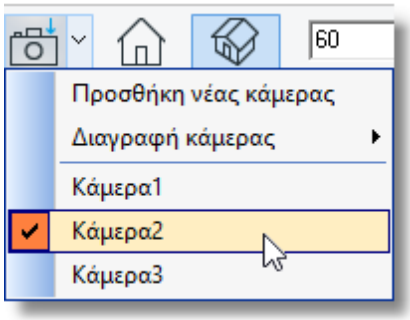


Το πόμολο αυτό θα εφαρμοστεί σε όλα τα αντικείμενα που είναι στο μοντέλο "**U216 ST9 CAME BEIGE**" και θα εμφανίζεται στο κέντρο της κάθε πόρτας.

- Επιλέξτε το ίδιο πόμολο και για το μοντέλο "**1581**"



Από τις Αποθηκευμένες κάμερες, επιλέξτε να δείτε την "Κάμερα2"

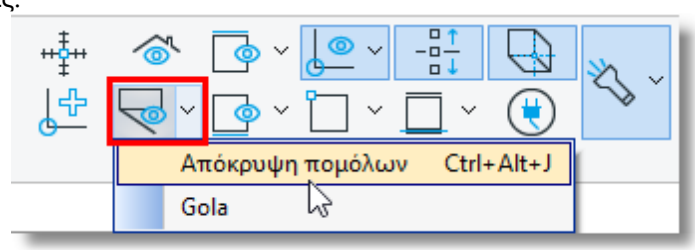


Η κουζίνα σας τώρα θα είναι έτσι...

Απόκρυψη πομόλων

Μπορείτε να κρύψετε όλα τα πόμολα στο σχέδιό σας.

- Από την ομάδα εργαλείων "**Διακόπτες**", πατήστε στο "βελάκι" δίπλα στην εντολή "**Απόκρυψη πορτών**"
- Επιλέγοντας "**Απόκρυψη πομόλων**" κρύβονται αυτόματα όλα τα πόμολα από τα ερμάρια της μελέτης σας.



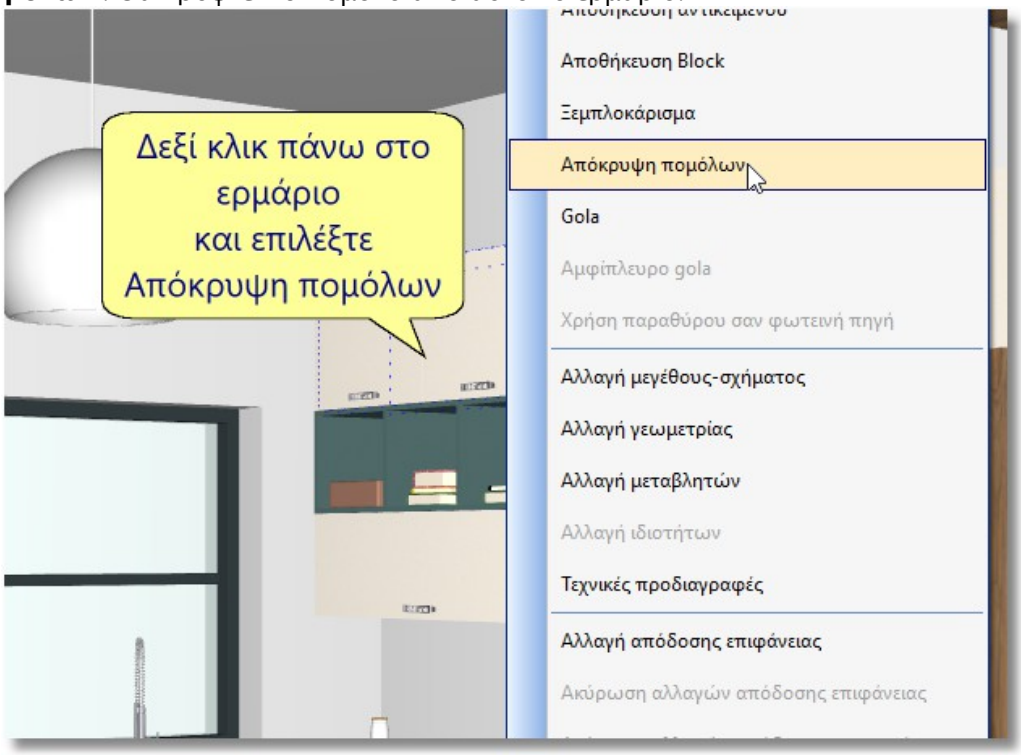
Σημείωση: με την εντολή "**Απόκρυψη πομόλων**" ΔΕΝ μπορείτε να κρύψετε τα πόμολα από συγκεκριμένα ερμάρια. Κρύβονται όλα τα πόμολα της μελέτης σας.

Απόκρυψη πομόλων σε συγκεκριμένο αντικείμενο

Για να κρύψετε τα πόμολα από συγκεκριμένα ερμάρια, θα κάνετε την παρακάτω διαδικασία...

Θα κρύψετε τα πόμολα από την τελευταία σειρά των κρεμαστών...

- Πάνω σε ένα από τα επάνω κρεμαστά ερμάρια, πατήστε "**Δεξί κλικ**" και επιλέξτε "**Απόκρυψη πομόλων**". Θα κρυφτεί το πόμολο από αυτό το ερμάριο.



- Κρύψτε το πόμολο σε όλα τα κρεμαστά από τη δεύτερη σειρά κρεμαστών...

Η κουζίνα σας τώρα φαίνεται έτσι...

Σύνοψη

Μπορείτε τώρα:

- Να τοποθετήσετε Διακοσμητικά, Μηχανισμούς και Αξεσουάρ στην κουζίνα σας αυτόματα.
- Να τοποθετήσετε Διακοσμητικά χειροκίνητα (ένα – ένα).
- Να μετακινείτε και να περιστρέφετε την κάμερα, ώστε να ρυθμίσετε το προοπτικό σας.
- Να αλλάξετε τα πόμολα με βάση το μοντέλο της πόρτας.
- Να κρύψετε τα πόμολα από όλα τα ερμάρια.
- Να κρύψετε τα πόμολα σε συγκεκριμένα ερμάρια.

Φώτα

Εισαγωγή φωτεινών πηγών στην κάτοψη

Το 1992 σας δίνει την δυνατότητα να τοποθετήσετε φώτα στην μελέτη, έτσι ώστε να έχετε πιο ρεαλιστικό αποτέλεσμα.

Οι φωτεινές πηγές (τα φώτα) μπορεί να είναι: είτε κάποιο φωτιστικό από τα διακοσμητικά αντικείμενα, είτε κάποιο σποτ που βρίσκεται ενσωματωμένο σε κάποια αντικείμενα της κουζίνας(τάβλες, απορροφητήρες), είτε φωτεινές πηγές (χωρίς αντικείμενο).

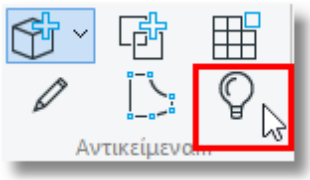
Οι φωτεινές πηγές που δεν είναι ενσωματωμένες σε κάποιο αντικείμενο, πρέπει να τοποθετηθούν **μόνο** στην κάτοψη(2D) και **όχι** στο προοπτικό ή στην όψη(3D).

Στην κουζίνα που δουλεύετε, θα έχει:

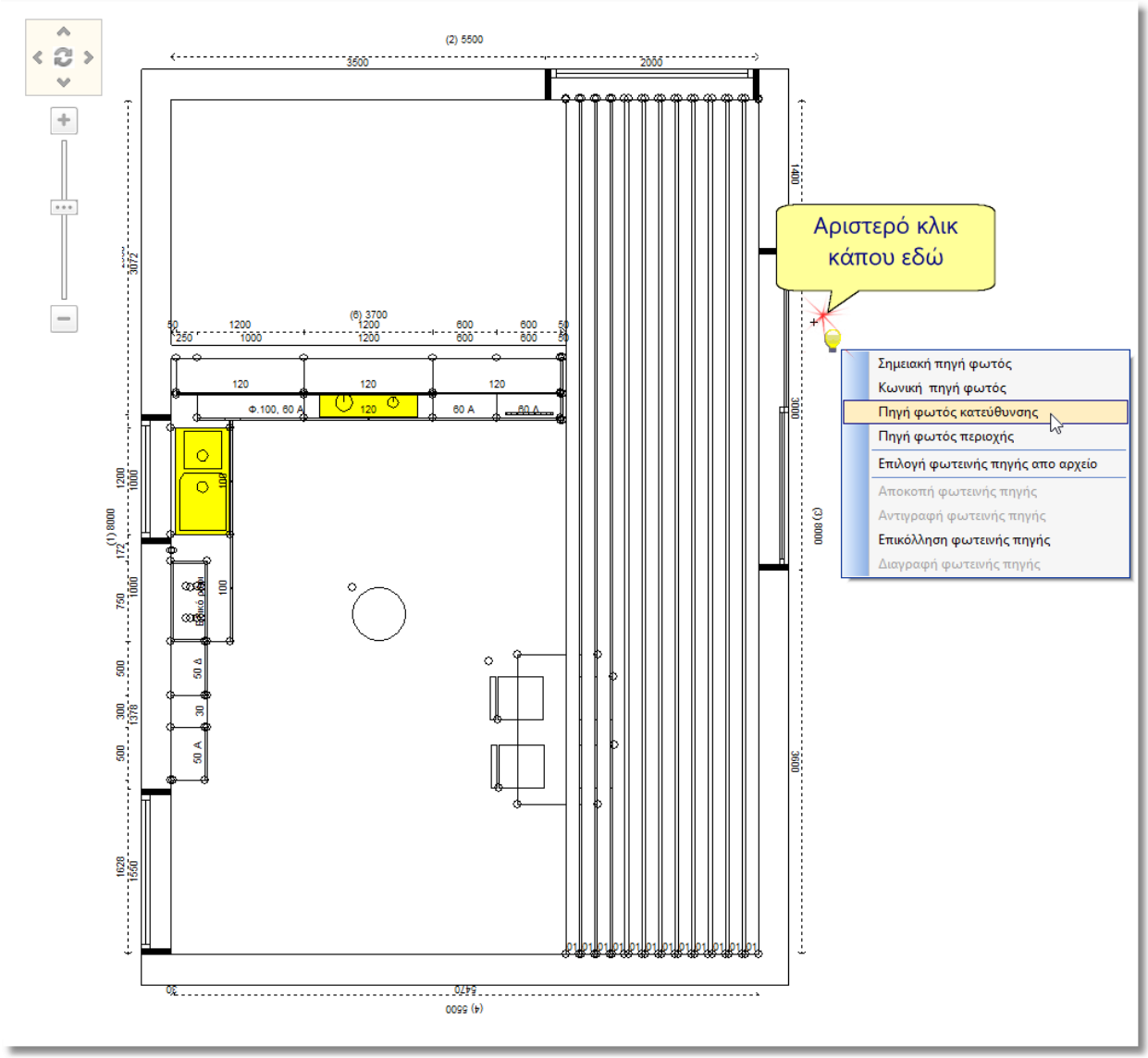
- την Αυτόματη σημειακή πηγή (από τη μελέτη),
- μια **Πηγή φωτός περιοχής** από το φωτιστικό οροφής,
- μια **Πηγή φωτός περιοχής** που θα τοποθετήσετε εσείς,
- μια **Σημειακή φωτεινή πηγή** από το ψυγείο και
- μια **Πηγή φωτός κατεύθυνσης** που θα τοποθετήσετε εσείς.

- Πατήστε το εικονίδιο **2D** για να ανοίξετε την κάτοψη της κουζίνας σας.

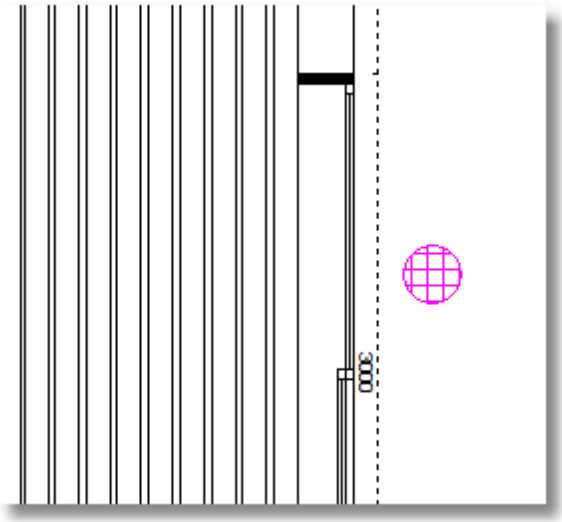
- Από την ομάδα εργαλείων "**Αντικείμενα**" επιλέξτε το εικονίδιο με τη "λάμπα"



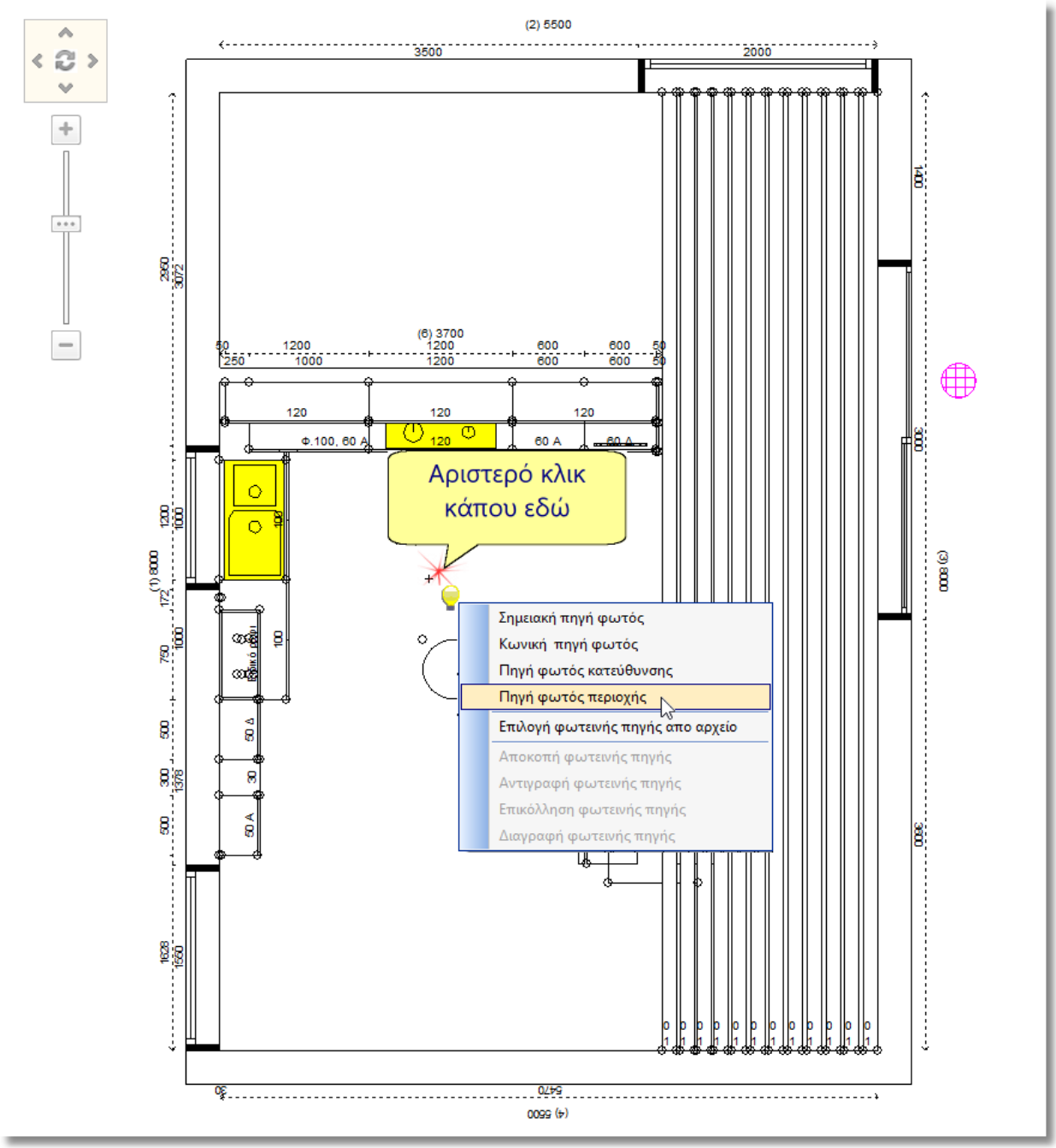
- Ο δείκτης του ποντικιού μετατρέπεται σε λάμπα. Κάντε αριστερό κλικ κάπου στα δεξιά της κουζίνας, έξω από τη μπαλκονόπορτα, όπως φαίνεται στην εικόνα. Με το αριστερό επιλέξτε "**Πηγή φωτός κατεύθυνσης**".



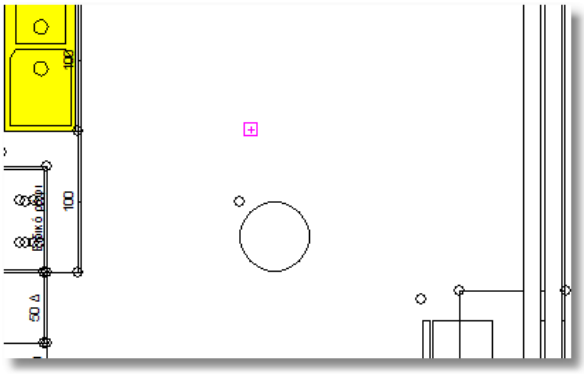
Θα εμφανιστεί σ' εκείνο το σημείο ένα "σύμβολο"...



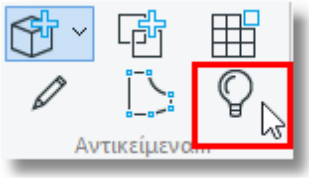
- Κάντε άλλο ένα αριστερό κλικ κάπου στο κέντρο της κουζίνας, όπως φαίνεται στην εικόνα. Με το αριστερό επιλέξτε "**Πηγή φωτός περιοχής**".



Θα εμφανιστεί σ' εκείνο το σημείο ένα "τετράγωνο με ένα σταυρό"...

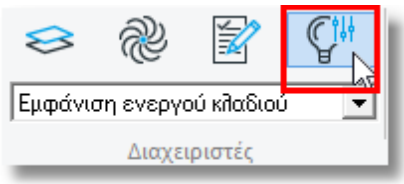


- Για να σταματήσετε την τοποθέτηση φωτεινών πηγών, πατήστε πάλι το κουμπί με τη λάμπα ή το πλήκτρο **ESC(ESCAPE)** στο πληκτρολόγιο.

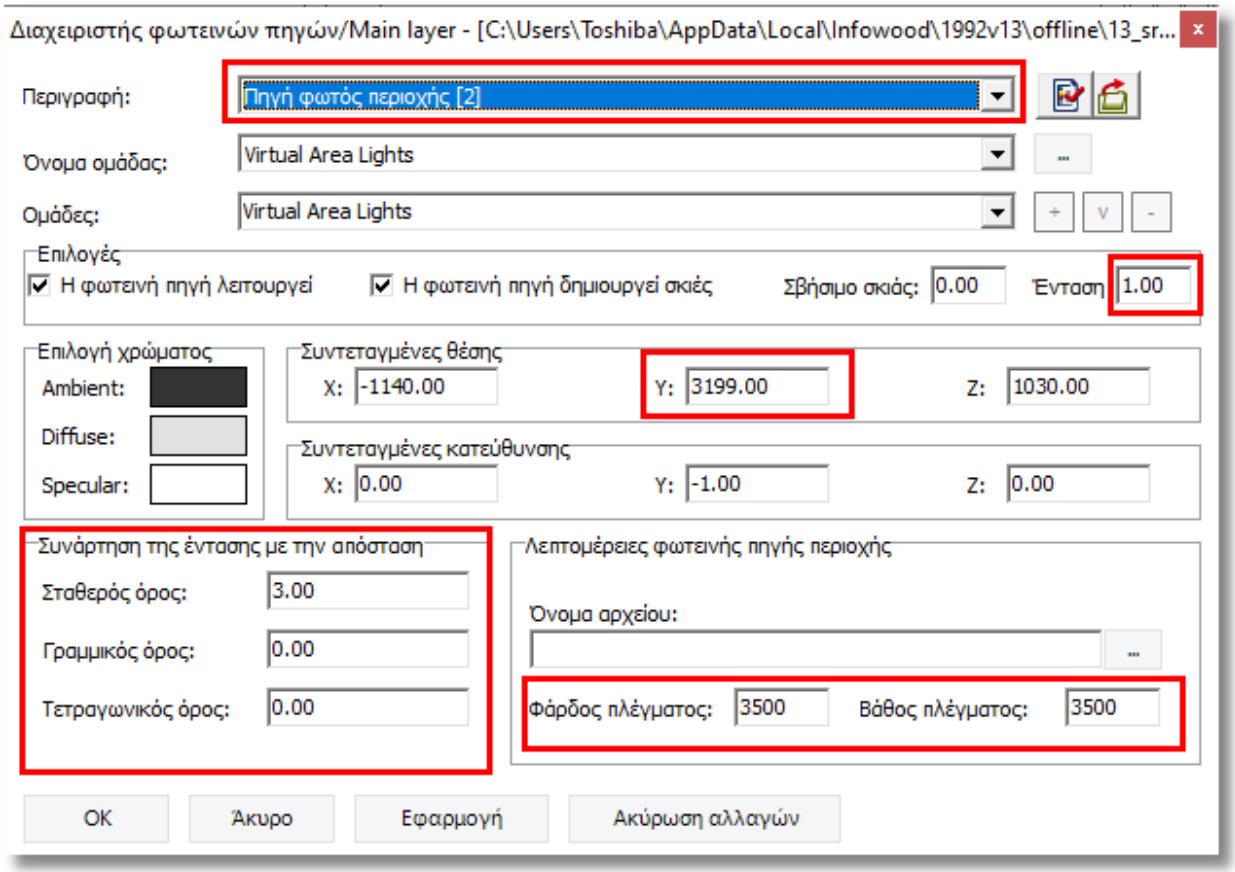


Σημείωση: *Τώρα τα "σύμβολα" στην κάτοψη δεν θα φαίνονται, αλλά οι (εικονικές) φωτεινές πηγές έχουν τοποθετηθεί.*

- Από την ομάδα εικονιδίων "**Διαχειριστές**" ανοίξτε το "**Διαχειριστή φωτεινών πηγών**"



- Στο παράθυρο που θα ανοίξει, επιλέξτε την "**Πηγή φωτός περιοχής [2]**" και αλλάξτε τις τιμές στα πεδία όπως φαίνεται στην παρακάτω εικόνα ...



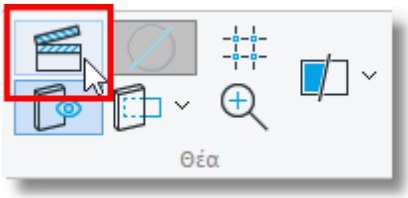
- Πατήστε το **OK** για να ολοκληρωθούν οι αλλαγές.

Σημείωση: Η Διαχείριση των φωτεινών πηγών, εικονικών και πραγματικών(*), μπορεί να γίνει και μέσα από το περιβάλλον της Φωτορεαλιστικής απεικόνισης ή του 3D Render, όπως θα δούμε παρακάτω.

(*) **Εικονικές φωτεινές πηγές** είναι αυτές που τοποθετείτε εσείς, πχ. η φωτεινή πηγή κατεύθυνσης ή περιοχής που τοποθετήσατε πιο πάνω.
Πραγματικές φωτεινές πηγές είναι αυτές που βρίσκονται ενσωματωμένες στα φωτιστικά αντικείμενα πχ. στο φωτιστικό οροφής ή σε κάποια άλλα αντικείμενα πχ. στον απορροφητήρα, μέσα στο ψυγείο κλπ.

Φωτορεαλιστική απεικόνιση σκηνής

- Από την ομάδα εργαλείων "**Θέα**", πατήστε το κουμπί **"Φωτορεαλιστική απεικόνιση σκηνής"**.

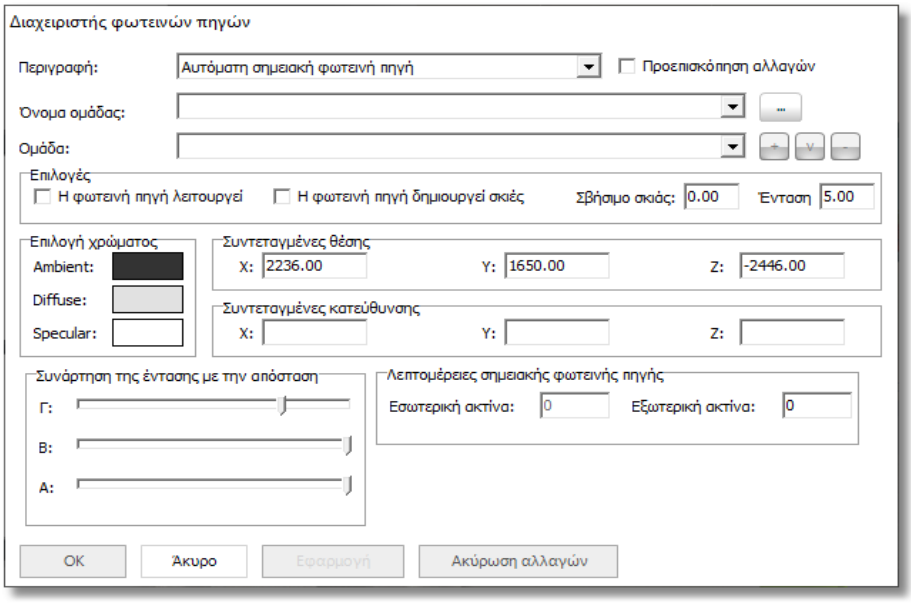


Στο παράθυρο που θα ανοίξει, η εικόνα που βλέπετε είναι πολύ φωτεινή.

Για να ρυθμίσετε την ένταση της φωτεινότητας και να δείξετε ένα ωραίο ρεαλιστικό αποτέλεσμα, θα κάνετε τα παρακάτω βήματα...

Βήμα 1 – Διαχείριση φωτεινών πηγών

- Κάντε αριστερό κλικ στο κουμπί **Διαχείριση φωτεινών πηγών** .
- Εμφανίζεται το παρακάτω παράθυρο.

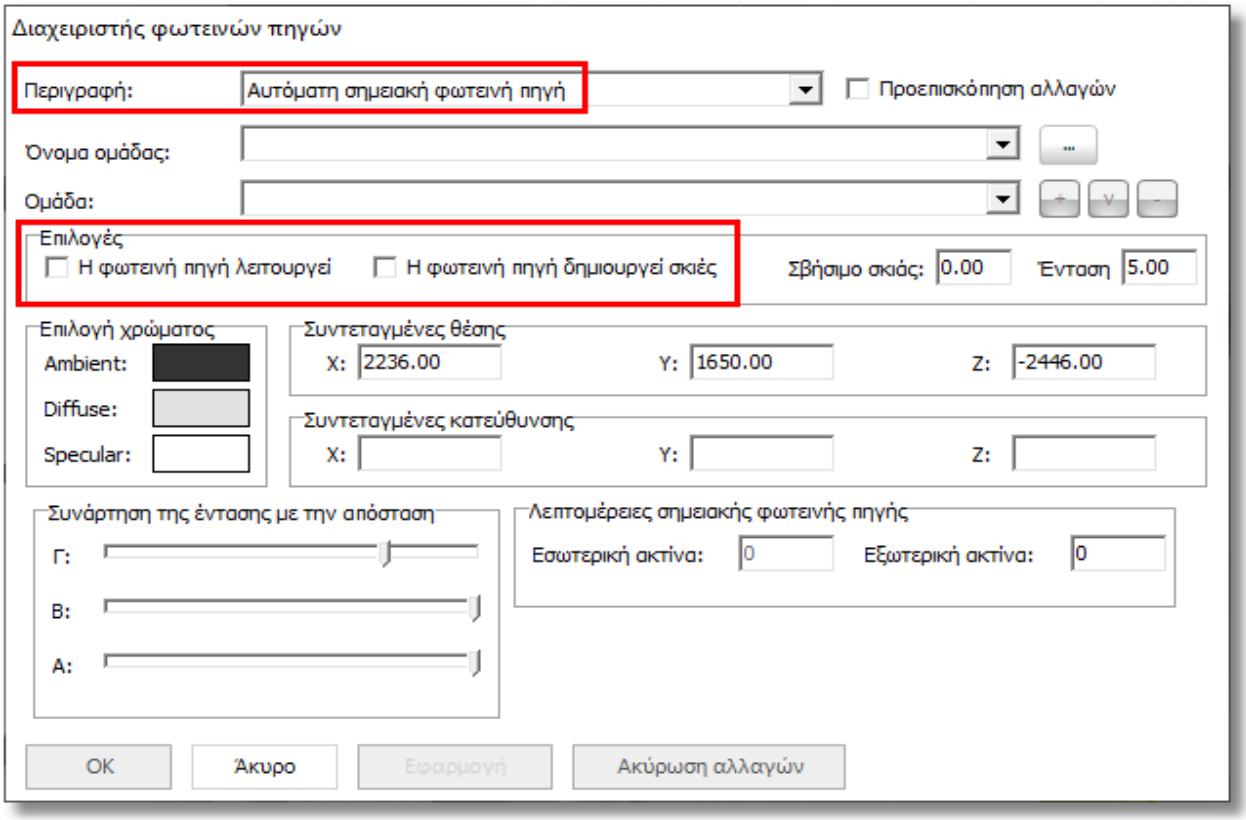


Αυτόματη σημειακή φωτεινή πηγή

Στην **Περιγραφή** είναι επιλεγμένη η "**Αυτόματη σημειακή φωτεινή πηγή**", η οποία υπάρχει πάντα σε κάθε μελέτη, ανεξάρτητα αν τοποθετήσουμε εμείς οποιαδήποτε άλλη.

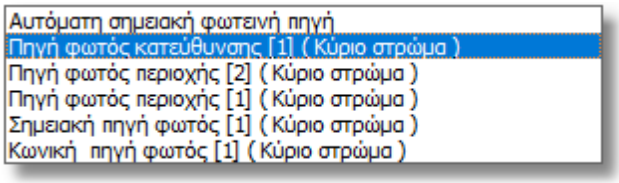
Σημείωση: Από τη στιγμή που θα τοποθετήσετε κάποια φωτεινή πηγή (είτε φωτιστικό αντικείμενο, είτε κάποια εικονική πηγή), η αυτόματη θα απενεργοποιηθεί.
Η αυτόματη πηγή ΔΕΝ διαγράφεται, οπότε όταν δε θέλετε να λειτουργεί, ξετσεκάρετε από το πεδίο Επιλογές το: "Η φωτεινή πηγή λειτουργεί".

- Στο πεδίο "**Επιλογές**" δεν πρέπει να είναι τσεκαρισμένο το: "**Η φωτεινή πηγή λειτουργεί**" και με αυτό τον τρόπο η λάμπα είναι "σβηστή" (*είναι σαν να "κλείνετε το διακόπτη" γι' αυτή τη λάμπα*).

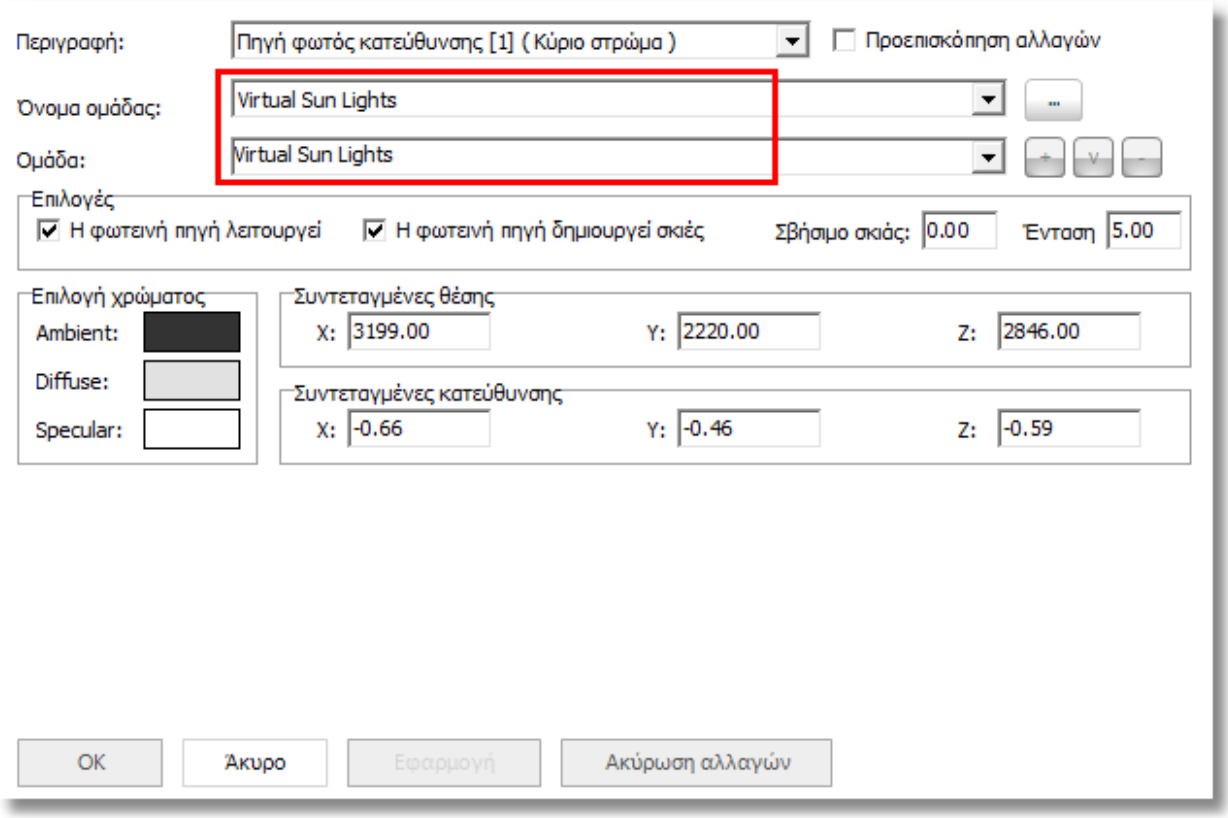


Πηγή φωτός κατεύθυνσης [1] (Κύριο στρώμα)

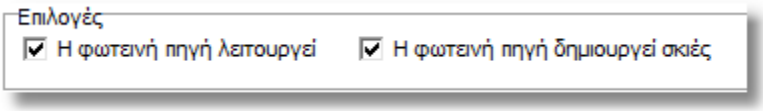
- Στο πεδίο "**Περιγραφή**" ανοίγετε το Drop Down μενού και επιλέγετε "**Πηγή φωτός κατεύθυνσης [1] (Κύριο στρώμα)**". (*Αυτή είναι η φωτεινή πηγή που τοποθετήσατε νωρίτερα.*)



Στο "**Όνομα ομάδας**" φαίνεται αν αυτή η φωτεινή πηγή βρίσκεται σε κάποιο αντικείμενο ή αν είναι εικονική (*virtual*)

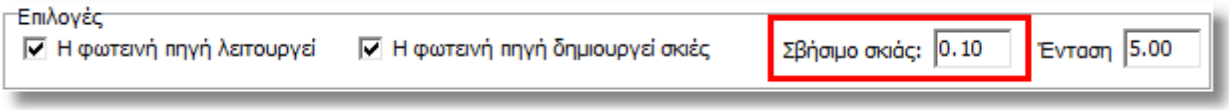


Αυτή η πηγή θέλουμε να **λειτουργεί** και να **δημιουργεί σκιές**, οπότε θα πρέπει να είναι τσεκαρισμένα τα αντίστοιχα πεδία...



Θα ρυθμίσετε τώρα την πηγή έτσι ώστε η σκιά που δημιουργείται από αυτή, να σβήνει ομαλά και να φαίνεται πιο ρεαλιστικό το αποτέλεσμα.

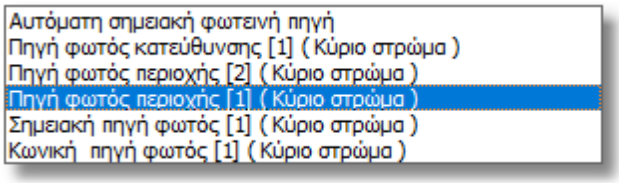
- Στο πεδίο **Σβήσιμο σκιάς** θα γράψετε '**0.10**'



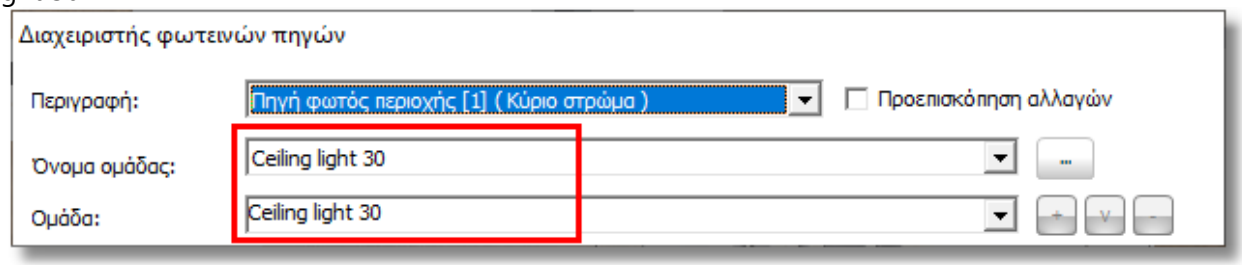
Σε αυτό το πεδίο μπορείτε να δώσετε τιμές από 0 έως 1 (πχ. 0,05 – 0,1 – 0,5 κλπ). Όσο πιο κοντά στο "0" είναι αυτή η τιμή, τόσο το αποτέλεσμα θα είναι πιο έντονο.

Πηγή φωτός περιοχής [1] (Κύριο στρώμα)

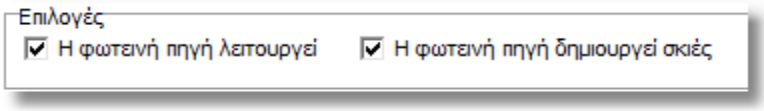
- Στο πεδίο "**Περιγραφή**" ανοίγετε το Drop Down μενού και επιλέγετε "**Πηγή φωτός περιοχής [1] (Κύριο στρώμα)**".



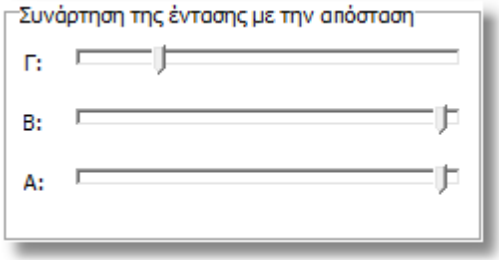
Αυτή είναι η φωτεινή πηγή από το φωτιστικό οροφής, όπως φαίνεται στο Όνομα ομάδας: "Ceiling light 30"



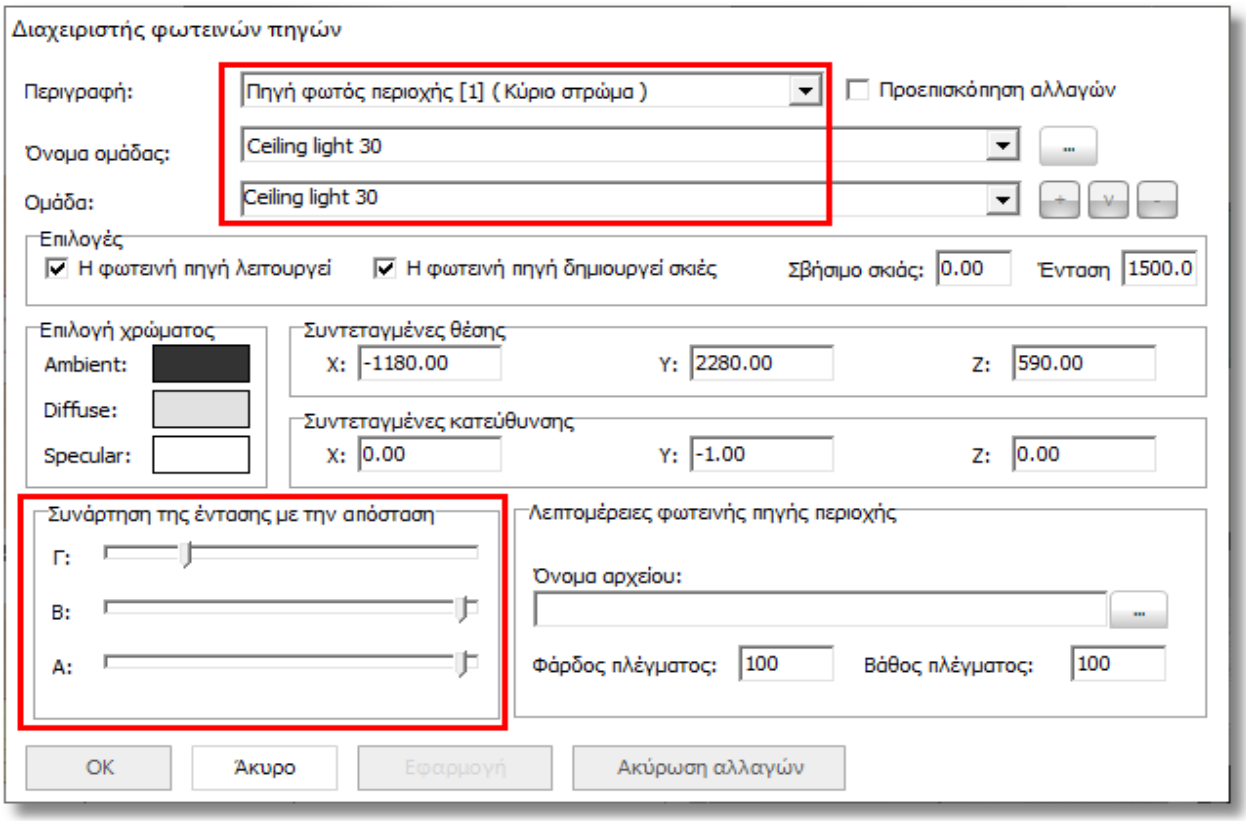
- Και αυτή η πηγή πρέπει να λειτουργεί και να δημιουργεί σκιές...



- Για να μειώσετε την ένταση της φωτεινής πηγής, θα αλλάξετε τους δείκτες στη "**Συνάρτηση έντασης με την απόσταση**", ως εξής:
  Γ: σχεδόν στο 1/5 της μπάρας
  Β: χρησιμοποιήστε το "αριστερό βελάκι" στο πληκτρολόγιο και πατήστε το 3-4 φορές
  Α: χρησιμοποιήστε το "αριστερό βελάκι" στο πληκτρολόγιο και πατήστε το 3-4 φορές

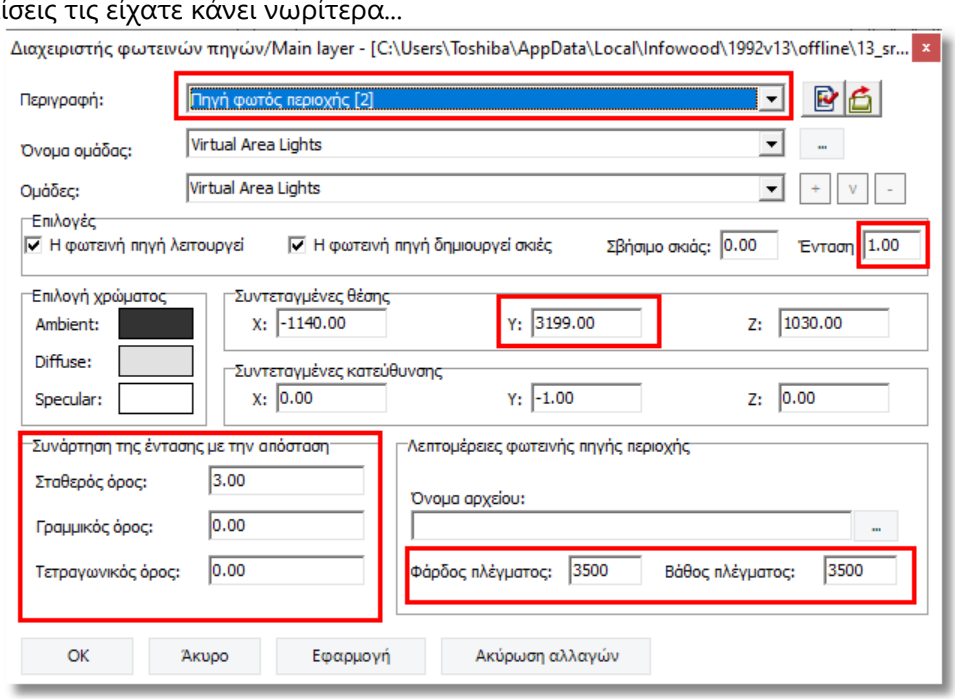


Το παράθυρο του **Διαχειριστή φωτεινών πηγών** θα είναι έτσι...



Πηγή φωτός περιοχής [2] (Κύριο στρώμα)

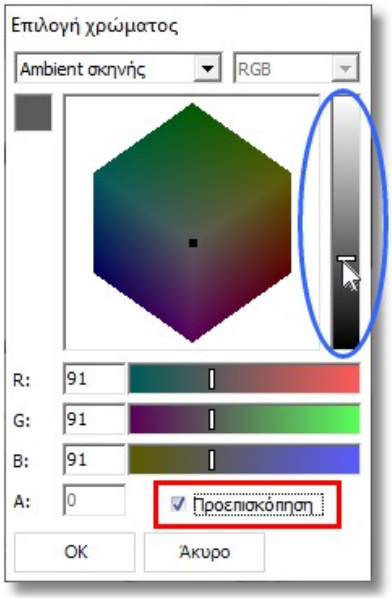
- Στο πεδίο "**Περιγραφή**" ανοίγετε το Drop Down μενού και επιλέγετε "**Πηγή φωτός περιοχής [2] (Κύριο στρώμα)**". Αυτή είναι η (εικονική) πηγή περιοχής που τοποθετήσατε και τις ρυθμίσεις τις είχατε κάνει νωρίτερα...



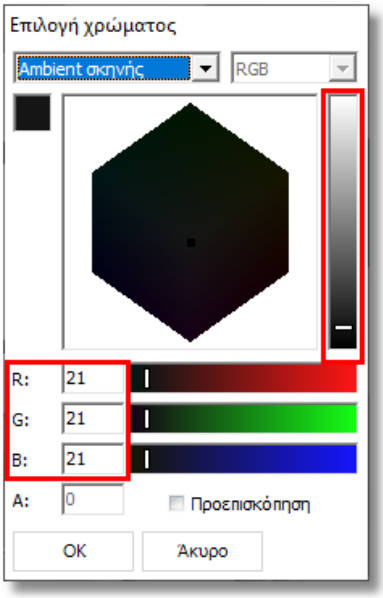
Βήμα 2 – Φωτισμός σκηνής

Με τις παραπάνω ρυθμίσεις, η σκηνή μπορεί να φανεί κάπως φωτεινή.
Για να μειώστε λίγο τη φωτεινότητα, και να δείξετε ένα πιο όμορφο αποτέλεσμα, θα αλλάξετε την ένταση από την εντολή "**Φωτισμός σκηνής**"

Μπορείτε να "τσεκάρετε" την εντολή **Προεπισκόπηση** και να αυξομειώνετε το δείκτη στα δεξιά, μέχρι να πετύχετε τη φωτεινότητα που σας αρέσει...



Για το παράδειγμά μας, ο δείκτης θα είναι στη θέση που φαίνεται παρακάτω... (Τα πεδία R, G, B να είναι κοντά στο 20)

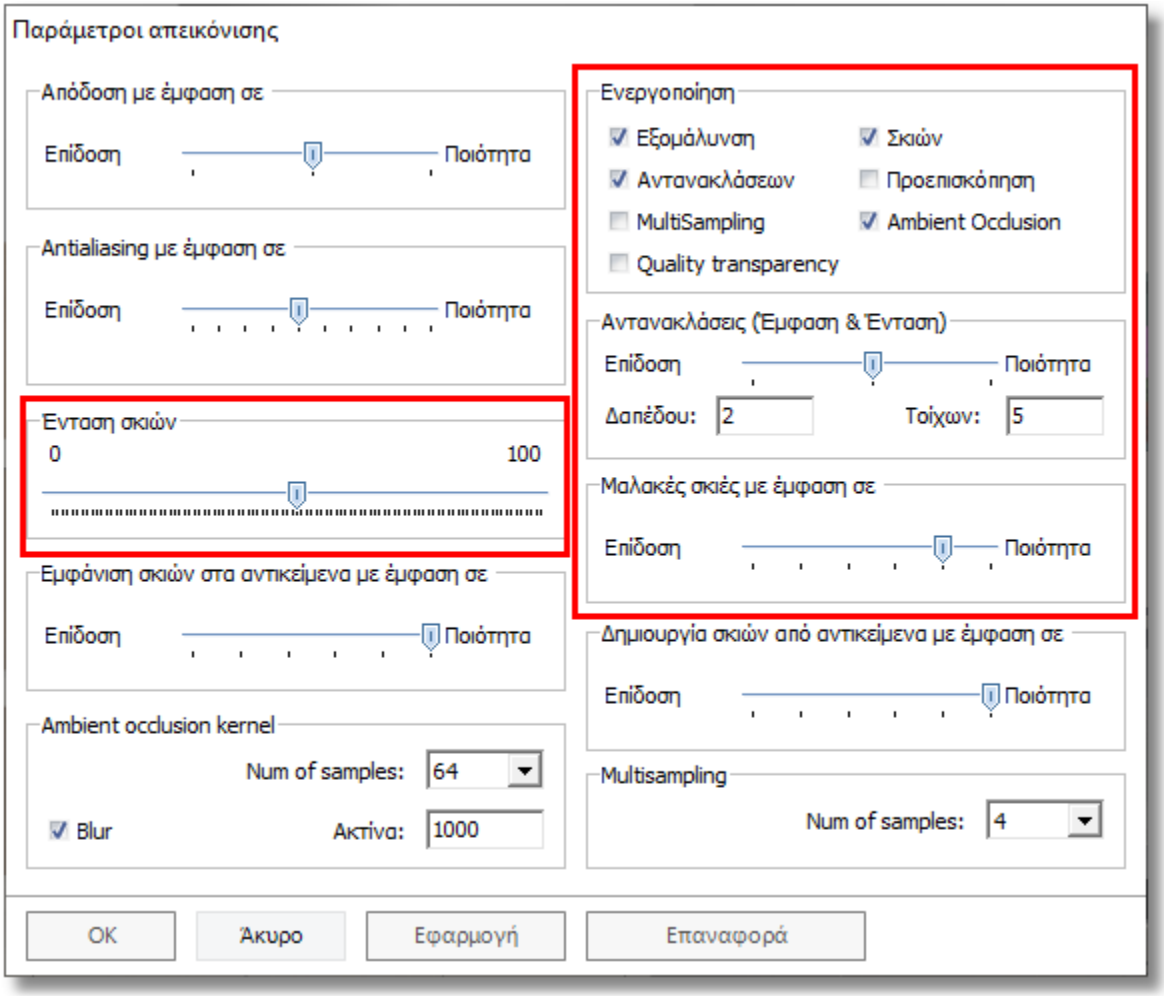


Βήμα 3 – Ρύθμιση ειδικών εφφέ

Το τελευταίο βήμα είναι να ενεργοποιήσετε όλα τα εφέ (σκιές, εξομάλυνση γραμμών, αντανακλάσεις)

- Πατήστε την εντολή "**Ρύθμιση ειδικών εφέ**"

Θα ανοίξει το παρακάτω παράθυρο, και θα αλλάξετε μόνο όσα είναι σημειωμένα. Οι σωστές ρυθμίσεις είναι αυτές που φαίνονται στην εικόνα...



Μετά από όλες τις παραπάνω ρυθμίσεις η κουζίνα σας θα πρέπει να φαίνεται κάπως έτσι...

Σύνοψη

Μπορείτε τώρα:

- Να τοποθετήσετε εικονικές φωτεινές πηγές στην κάτοψη (όχι ενσωματωμένες σε αντικείμενο).
- Να ανοίγετε το παράθυρο της Φωτορεαλιστικής απεικόνισης σκηνής.
- Να αναγνωρίζετε τις φωτεινές πηγές.
- Να ρυθμίζετε όλες τις φωτεινές πηγές.
- Να αλλάζετε το φωτισμό σκηνής.
- Να ενεργοποιείτε όλα τα εφέ.

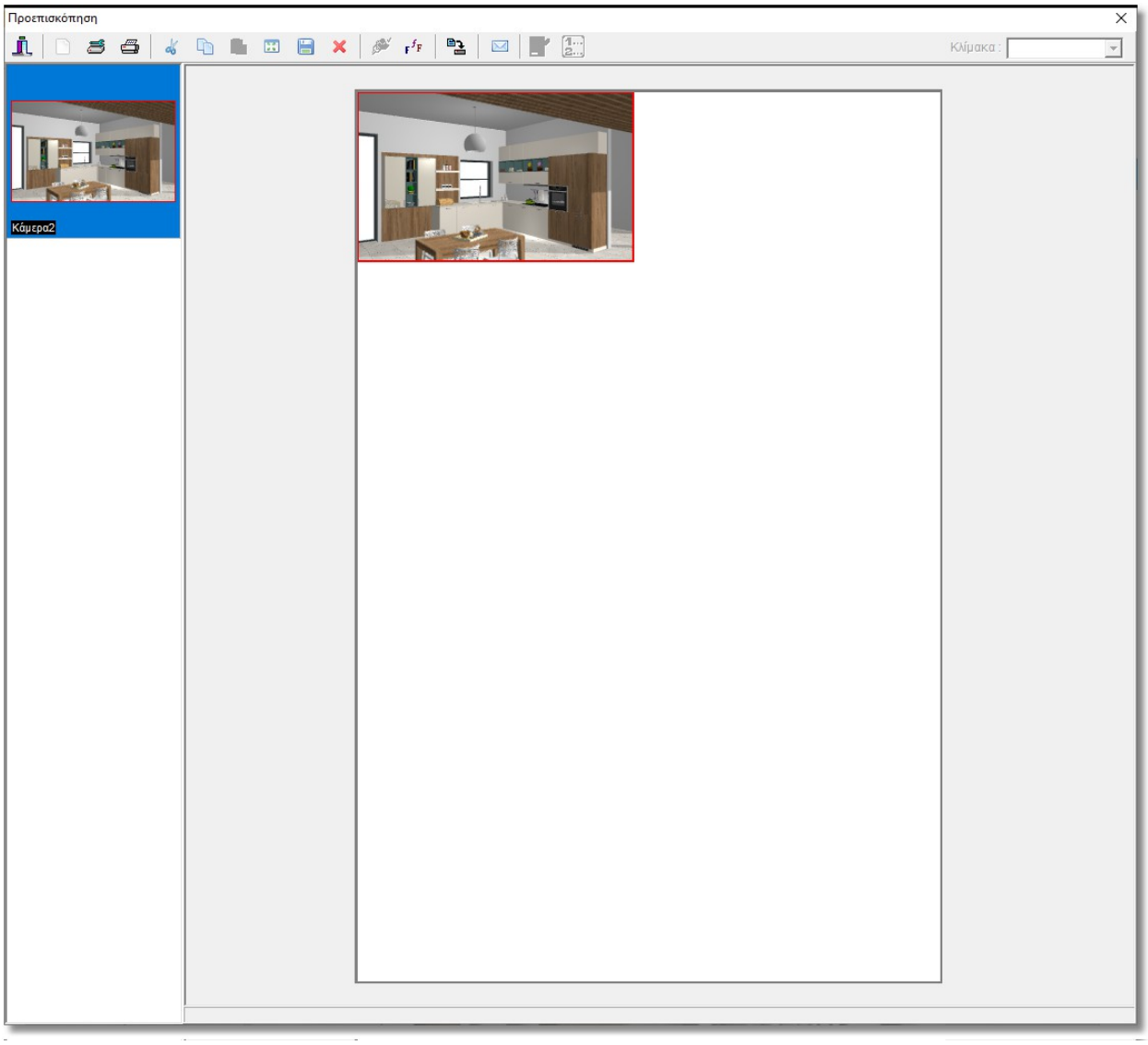
Εκτύπωση – Αποθήκευση εικόνας

Εκτύπωση

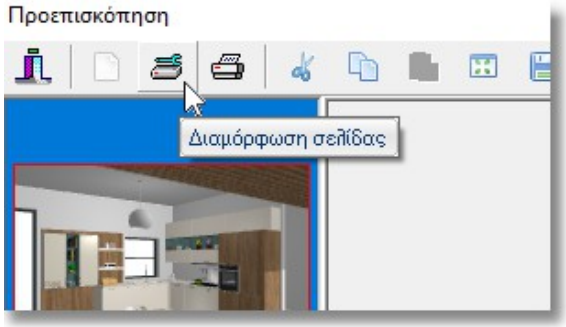
Τώρα που έχετε τοποθετήσει όλα τα φώτα και έχετε δει το φωτορεαλιστικό αποτέλεσμα, μπορείτε να εκτυπώσετε ή απλά να αποθηκεύσετε την εικόνα.

- Πατήστε την εντολή **"Εκτύπωση"**

Ανοίγει το παράθυρο "**Προεπισκόπηση εκτύπωσης**"

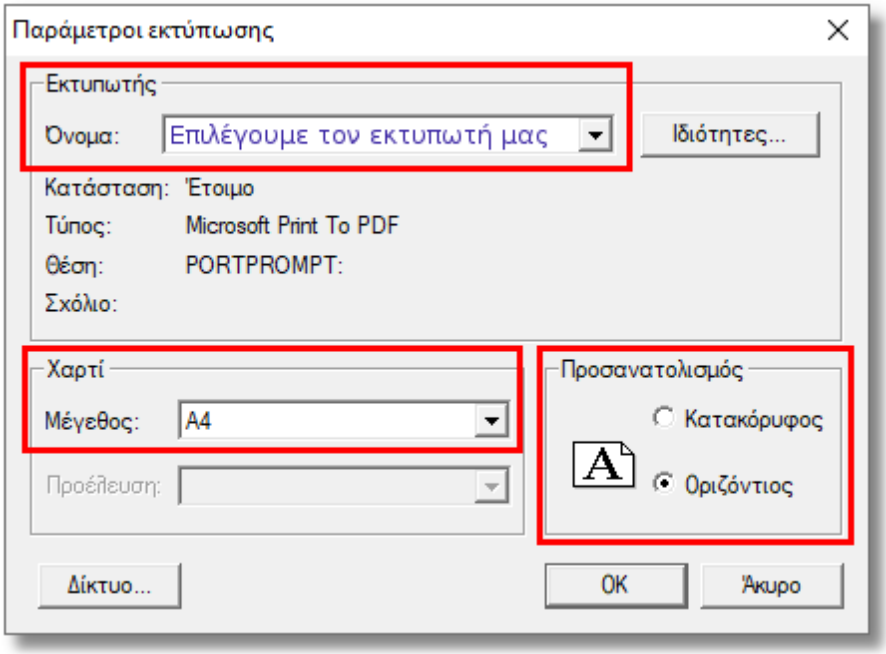


- Πατήστε στο εικονίδιο "**Διαμόρφωση σελίδας**"

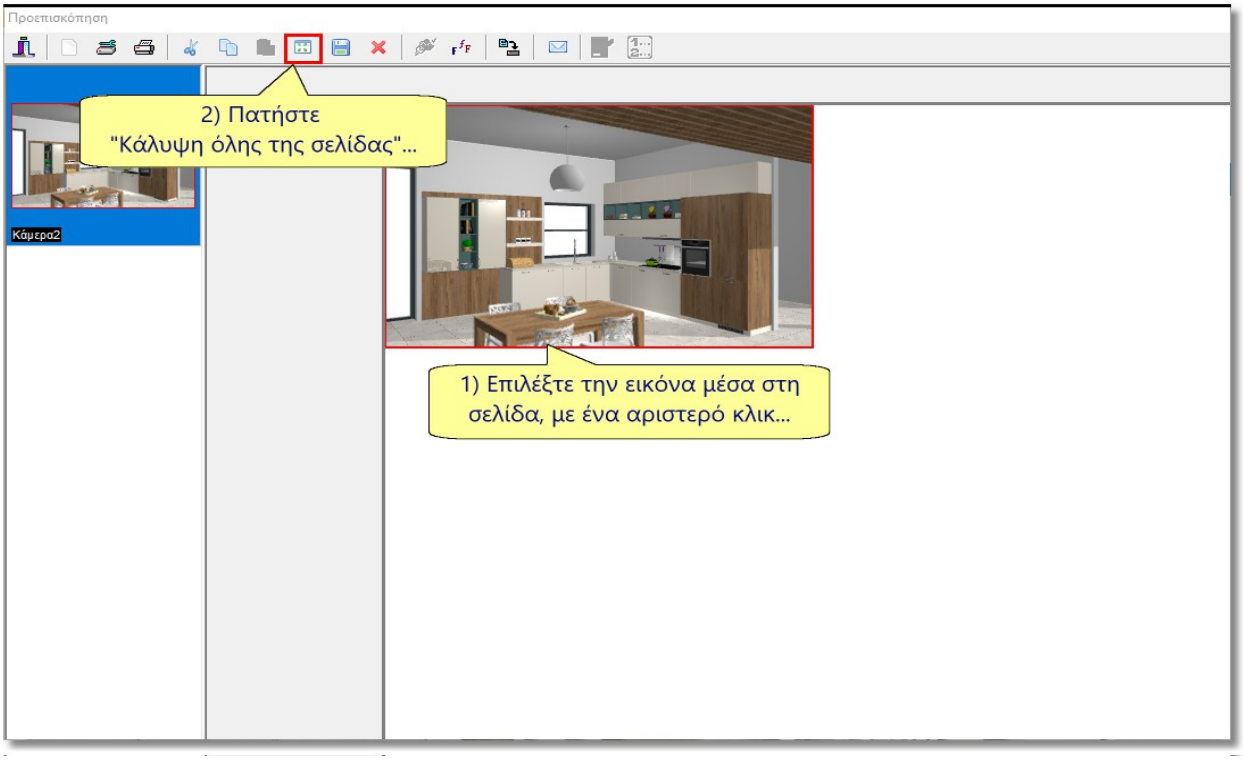


Εδώ μπορείτε να επιλέξετε τον εκτυπωτή που θα χρησιμοποιήσετε, το μέγεθος του χαρτιού και τη διάταξη της σελίδας.

- Στο παράθυρο που ανοίγει, επιλέξτε στον **Προσανατολισμό**: **Οριζόντιος** ώστε η σελίδα να είναι οριζόντια και να εκτυπωθεί μεγαλύτερη η εικόνα...
- Πατήστε **OK**



- Με ένα αριστερό κλικ, επιλέξτε την εικόνα μέσα στη σελίδα και πατήστε "**Κάλυψη όλης της σελίδας**", για να μεγαλώσετε την εικόνα και να καλύψει αυτόματα όσο το δυνατόν μεγαλύτερο κομμάτι της σελίδας, χωρίς να παραμορφωθεί.



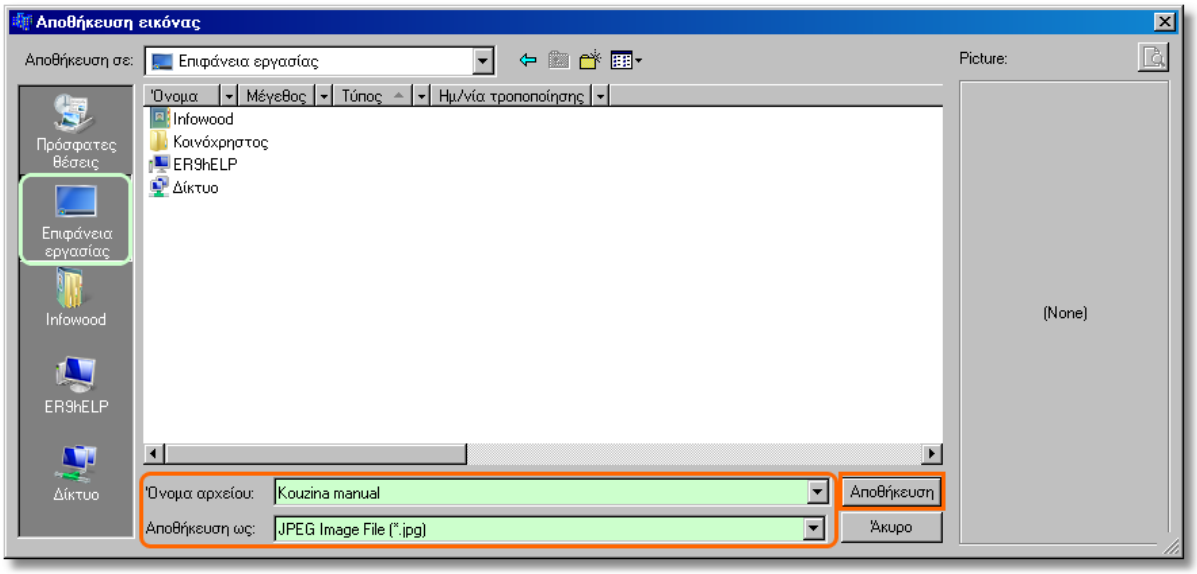
- Για να εκτυπώσετε την εικόνα στον προεπιλεγμένο εκτυπωτή, πατήστε το εικονίδιο "**Εκτύπωση**"

Αποθήκευση εικόνας

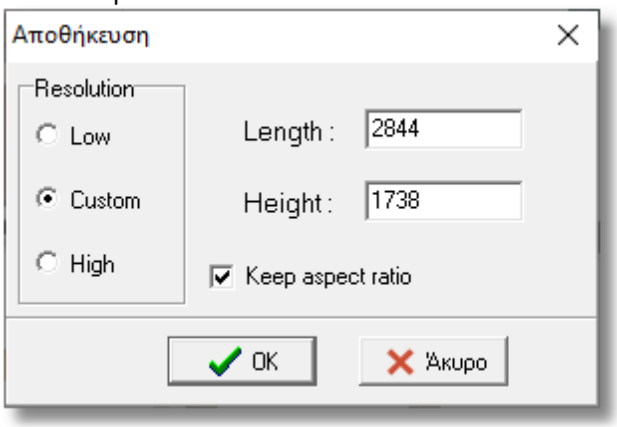
- Για να αποθηκεύσετε την εικόνα, σαν φωτογραφία, πατήστε το εικονίδιο "**Αποθήκευση εικόνας**"

Θα ανοίξει το παράθυρο "Αποθήκευση εικόνας"

- Εδώ επιλέξτε σε ποιο σημείο θέλετε να αποθηκευτεί το αρχείο, δώστε ένα όνομα στην εικόνα και επιλέξτε τι είδους εικόνα θέλετε να αποθηκεύσετε (τον τύπο του αρχείου)...



Όταν πατήσετε "**Αποθήκευση**" θα ανοίξει το παρακάτω παράθυρο για την ανάλυση της εικόνας. Κρατήστε τις προεπιλογές και πατήστε το **OK**



Η εικόνα σας έχει αποθηκευτεί στο φάκελο που επιλέξατε.

Για να κλείσετε την "**Προεπισκόπηση εκτύπωσης**" πατήστε το εικονίδιο "'**Εξοδος**"

Σύνοψη

Μπορείτε τώρα:

- Να ανοίξετε την προεπισκόπηση εκτύπωσης.
- Να αλλάξετε τη διαμόρφωση της σελίδας.
- Να επιλέξετε εκτυπωτή.
- Να επιλέξετε μέγεθος χαρτιού.
- Να εκτυπώσετε τα σχέδιά σας.
- Να αποθηκεύετε τα σχέδιά σας σαν εικόνα.

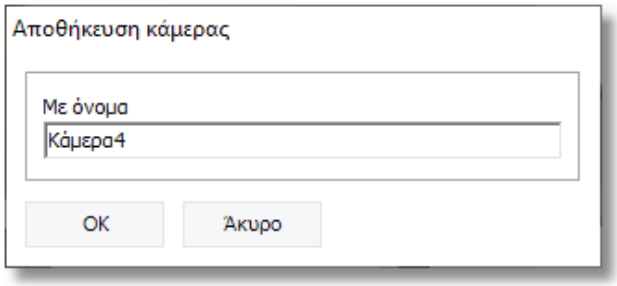
3D Render

Εάν διαθέτετε το πρόσθετο 3D Render στο πρόγραμμά σας, μπορείτε να κάνετε τις παρακάτω ρυθμίσεις για την κουζίνα που σχεδιάσατε...

Σημείωση: Για να απεικονίσετε ένα σχέδιο στο 3D Render **δεν** χρειάζεται να ρυθμίσετε τα φώτα από το παράθυρο Φωτορεαλιστική απεικόνιση σκηνής.
Οι ρυθμίσεις των φωτεινών πηγών θα γίνουν κατευθείαν μέσα από το περιβάλλον του 3D Render.

Ρύθμιση κάμερας

- Μετακινείστε την κάμερα σε τέτοια θέση ώστε ο "παρατηρητής" να είναι "μέσα" από τους τοίχους. Η θέση της κάμερας θα είναι κάπως έτσι...

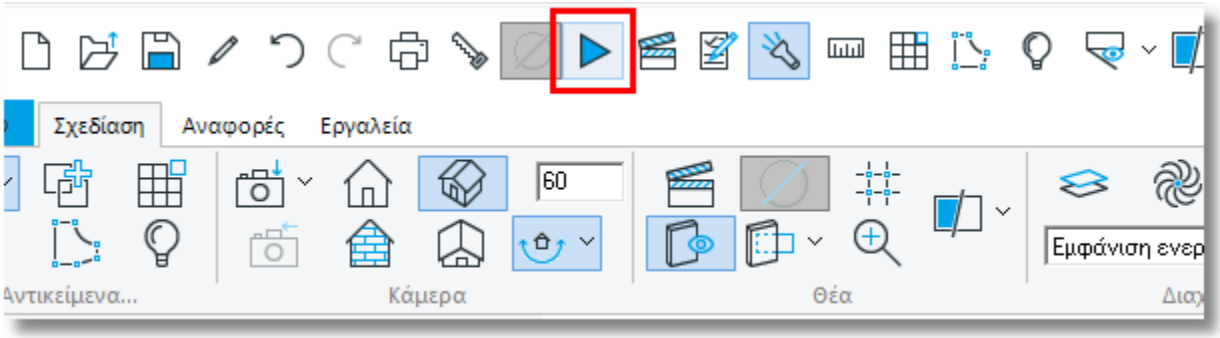


Αποθηκεύστε την κάμερα ως "Κάμερα4"

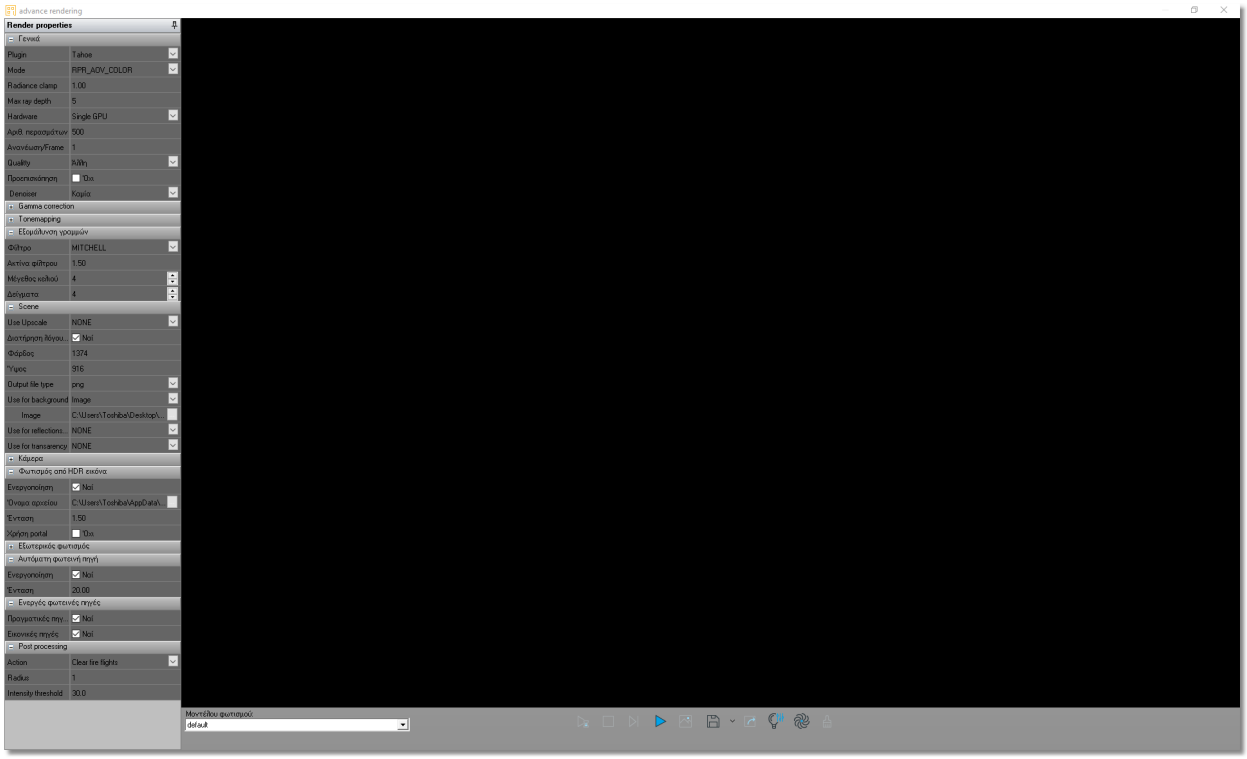
Το προοπτικό σας θα είναι αυτό...

Το περιβάλλον εργασίας του 3D Render

- Για να ανοίξει το περιβάλλον του 3D Render πατήστε το εικονίδιό του από τη γραμμή συντομεύσεων...



Στην οθόνη σας θα δείτε μια εικόνα σαν κι αυτή...



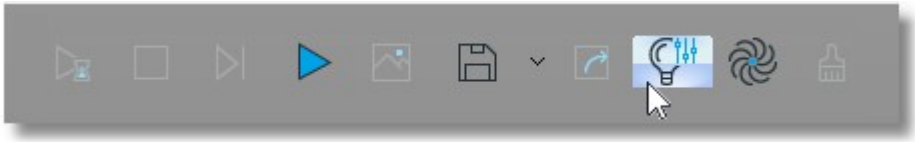
Αυτό είναι το περιβάλλον του 3D Render.

Ρυθμίσεις φωτεινών πηγών

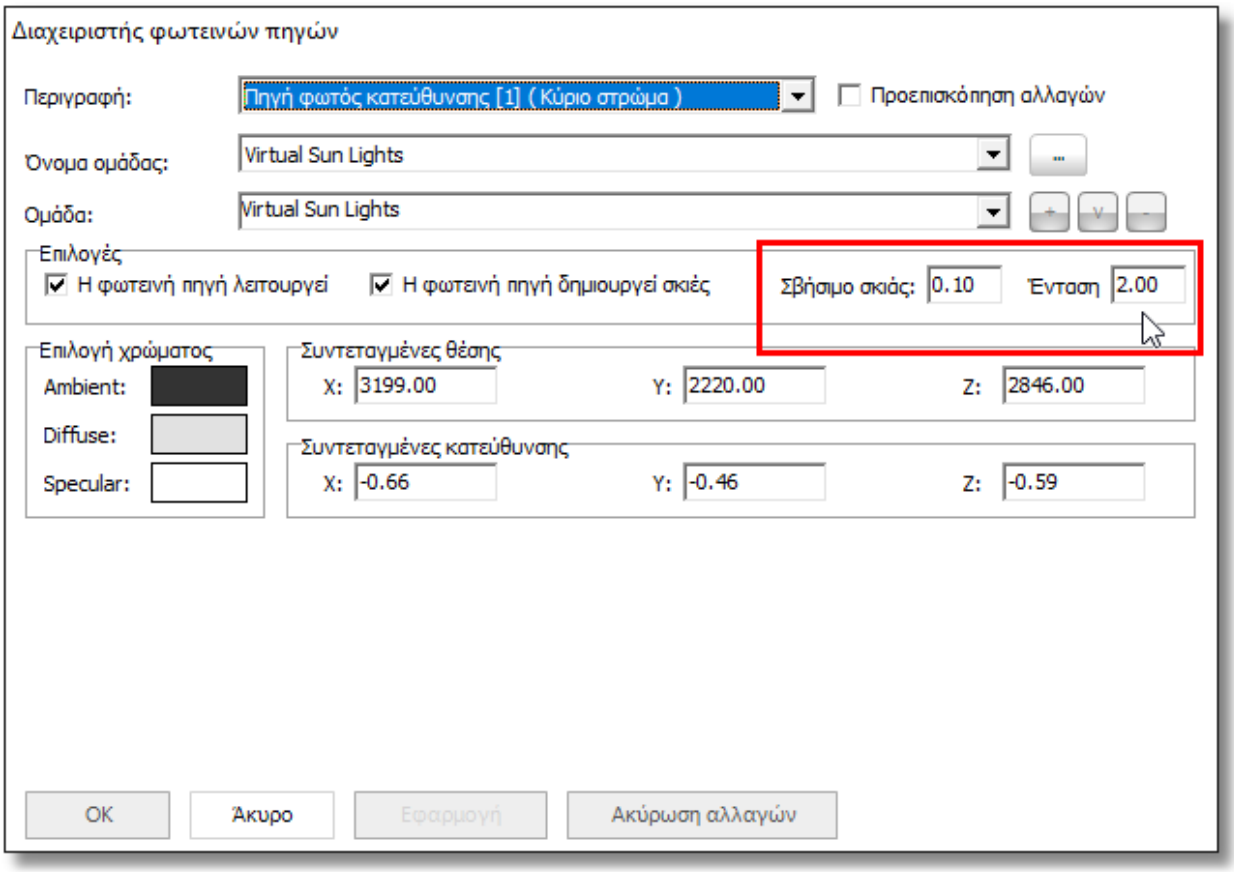
Αρχικά θα ρυθμίσετε την ένταση για τις φωτεινές πηγές που έχετε τοποθετήσει στη μελέτη.

Διαχειριστής φωτεινών πηγών

- Πατήστε το εικονίδιο του "**Διαχειριστή φωτεινών πηγών**" που εμφανίζεται κάτω...

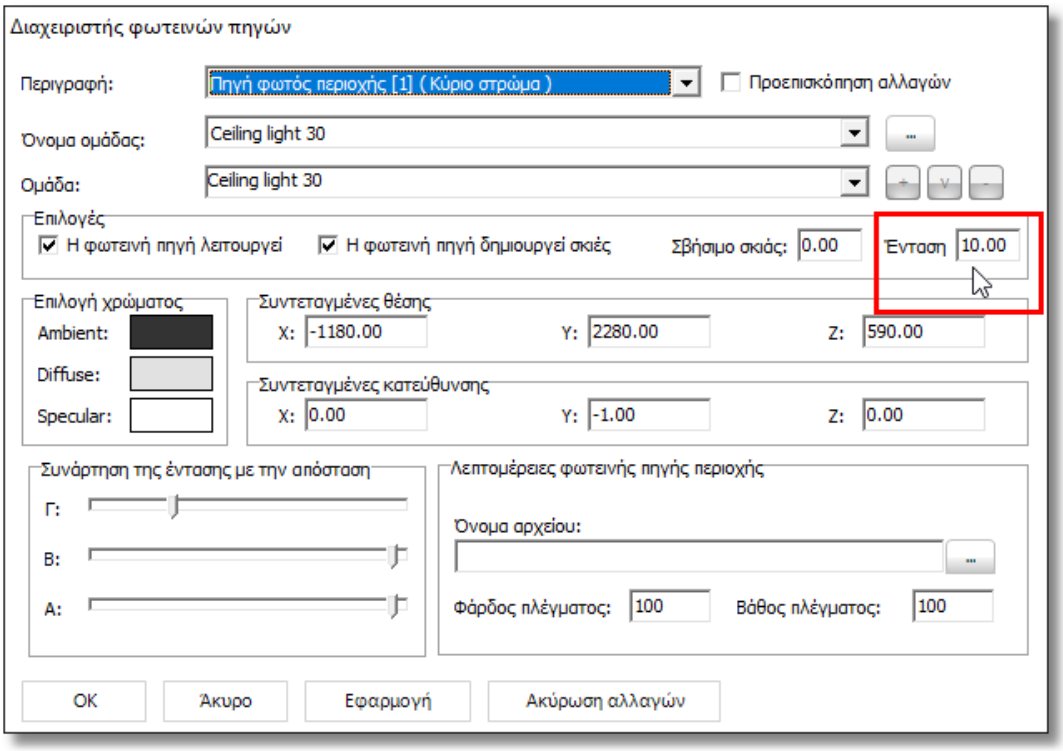


Πηγή φωτός κατεύθυνσης [1] (Κύριο στρώμα)
Για την πηγή κατεύθυνσης θα πρέπει να ρυθμίσετε το **Σβήσιμο σκιάς** και την **Ένταση**, όπως φαίνεται στην εικόνα...



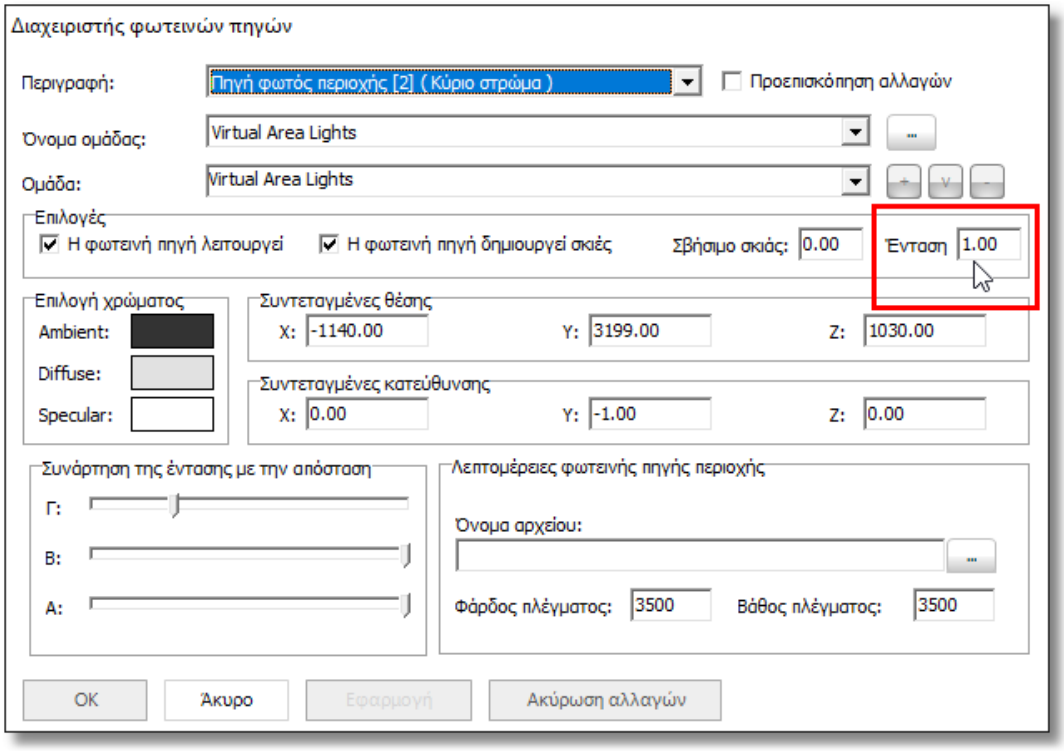
Πηγή φωτός περιοχής [1] (Κύριο στρώμα)

Για την πηγή περιοχής, από το φωτιστικό οροφής, θα αλλάξετε την **Ένταση**, όπως φαίνεται στην εικόνα...



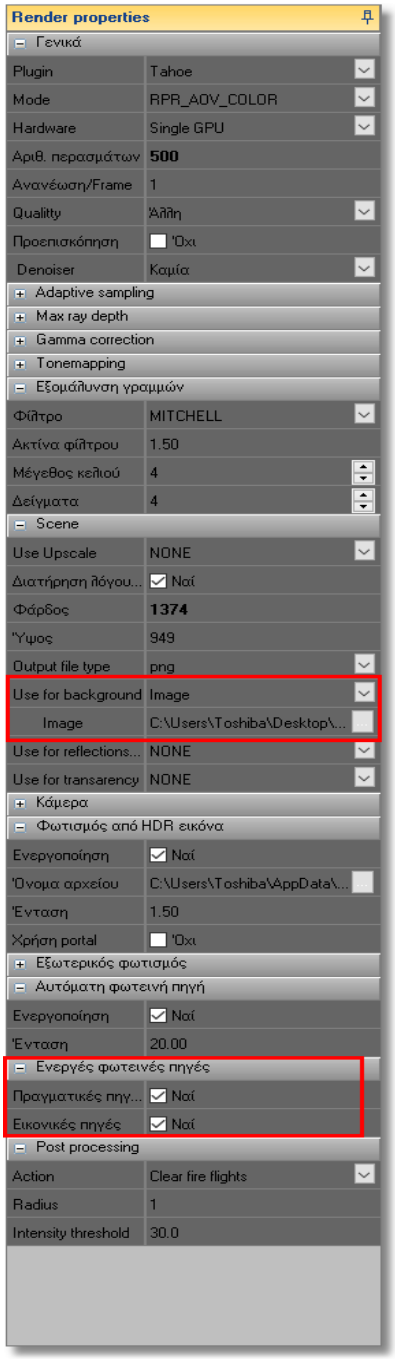
Πηγή φωτός περιοχής [2] (Κύριο στρώμα)

Τέλος, για την πηγή περιοχής που τοποθετήσατε στο κέντρο του δωματίου, θα αλλάξετε την **Ένταση**, όπως φαίνεται στην εικόνα...

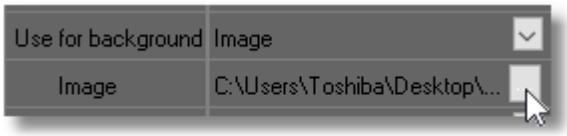


Επιλογές Render

Στα αριστερά της οθόνης εμφανίζεται το παράθυρο με τις ρυθμίσεις.
Εσείς θα αλλάξετε μόνο τα πεδία που επισημαίνονται πιο κάτω...



Στην ενότητα "Scene" στην επιλογή "Use for background" μπορείτε να επιλέξετε "Image" και να διαλέξετε μια εικόνα για να φαίνεται έξω από τα παράθυρα και τις μπαλκονόπορτες.

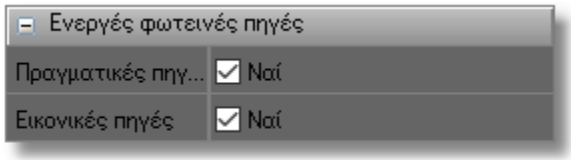


Όταν κάνετε αυτή την επιλογή, ενεργοποιείται το κουμπί "..." και πατώντας εκεί μπορείτε να επιλέξετε μια εικόνα από το αρχείο σας.

Προσοχή! Για να είναι σωστή η απεικόνιση, οι εικόνες που θα χρησιμοποιήσετε πρέπει να έχουν μεγάλη ανάλυση πχ, 2000 - 3000 pixel
Όσο περισσότερα pixel είναι η εικόνα, τόσο πιο ωραίο θα είναι το αποτέλεσμα...

Σημείωση!
Για το παράδειγμα, μπορείτε να μην επιλέξετε κάποια εικόνα και να αφήστε την επιλογή "NONE"

Επίσης, στην ενότητα "**Ενεργές φωτεινές πηγές**" θα τσεκάρετε τις **Πραγματικές** και τις **Εικονικές** πηγές ώστε να ενεργοποιηθούν όλες οι φωτεινές πηγές που έχετε τοποθετήσει στη μελέτη.

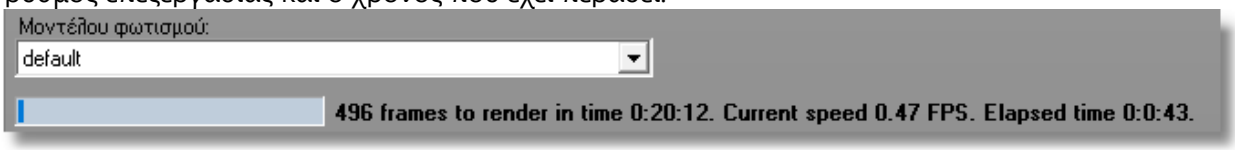


Σημείωση: Σχετικά με όλες τις παραμέτρους και τις ρυθμίσεις στο 3D Render, λεπτομέρειες θα βρείτε στο "www.infowood.gr/Υποστήριξη/Εγχειρίδια-Video/Οδηγίες για 3D Render".

Πατήστε την εντολή "'**Εναρξη φωτορεαλισμού**" για να ξεκινήσει η επεξεργασία της εικόνας...

Όταν ξεκινήσει η διαδικασία, στην οθόνη σας θα δείτε την παρακάτω εικόνα...

Στο κάτω μέρος της οθόνης εμφανίζεται ο χρόνος που χρειάζεται για να ολοκληρωθεί η επεξεργασία, ο ρυθμός επεξεργασίας και ο χρόνος που έχει περάσει.



Σημείωση: Ο ρυθμός επεξεργασίας και κατά συνέπεια ο χρόνος που χρειάζεται για να ολοκληρωθεί το rendering, εξαρτάται κυρίως από την κάρτα γραφικών και τον επεξεργαστή του υπολογιστή.

Όταν ολοκληρωθεί το rendering, μπορείτε να αποθηκεύσετε την εικόνα, πατώντας το εικονίδιο "**Αποθήκευση εικόνας**"...

Η κουζίνα σας θα είναι τώρα κάπως έτσι...

Σύνοψη

Μπορείτε τώρα:

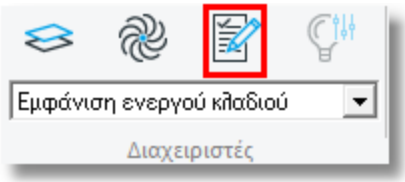
- Να ρυθμίσετε τις φωτεινές πηγές της μελέτης για το render.
- Να επιλέξετε background για τα σχέδιά σας.
- Να ενεργοποιείτε πραγματικές και εικονικές φωτεινές πηγές.
- Να ξεκινάτε τη διαδικασία του rendering.
- Να αναγνωρίζετε τον εκτιμώμενο χρόνο και το ρυθμό επεξεργασίας.
- Να αποθηκεύετε τα σχέδιά σας με rendering σαν εικόνα.

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ

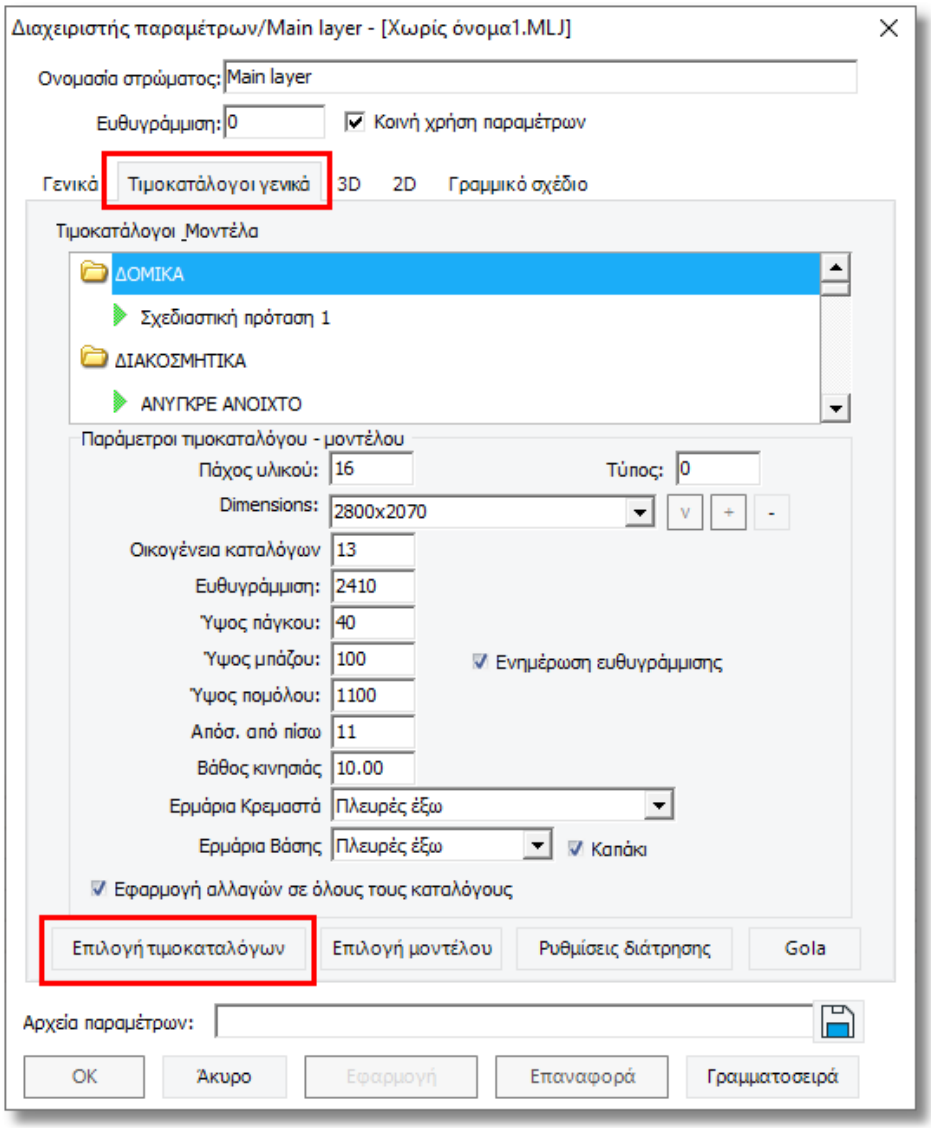
1. Επιλογή καταλόγων σε ανοιχτή μελέτη

Μπορείτε να επιλέξετε κι άλλους καταλόγους (βιβλιοθήκες με αντικείμενα) σε κάποια μελέτη που έχετε ήδη ανοιχτή.

- Στην καρτέλα **Σχεδίαση**, από την ομάδα **Διαχειριστές** επιλέξτε το εικονίδιο "**Διαχειριστής παραμέτρων**".

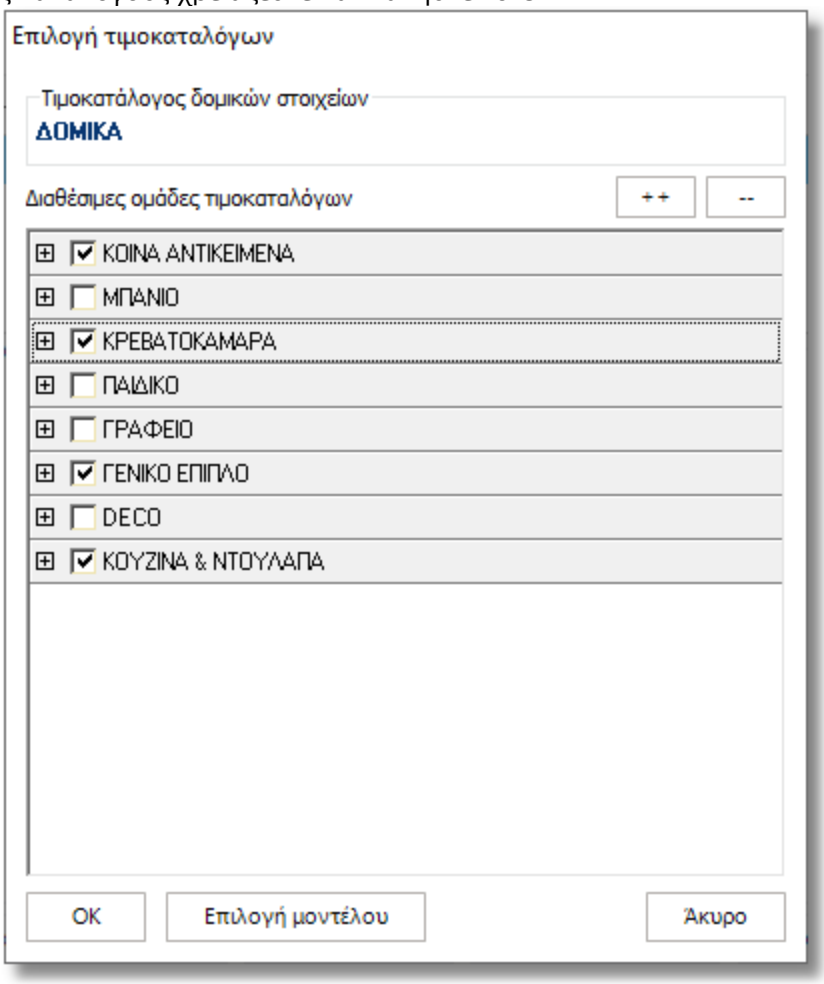


- Στο παράθυρο που ανοίγει, στην καρτέλα "**Τιμοκατάλογοι γενικά**" πατήστε το κουμπί **Επιλογή τιμοκαταλόγων**



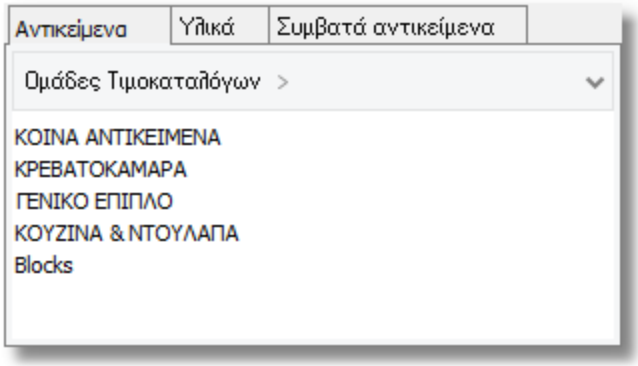
Ανοίγει το παράθυρό "**Επιλογή τιμοκαταλόγων**"

- Επιλέξτε όποιους καταλόγους χρειάζεστε και πατήστε το **OK**



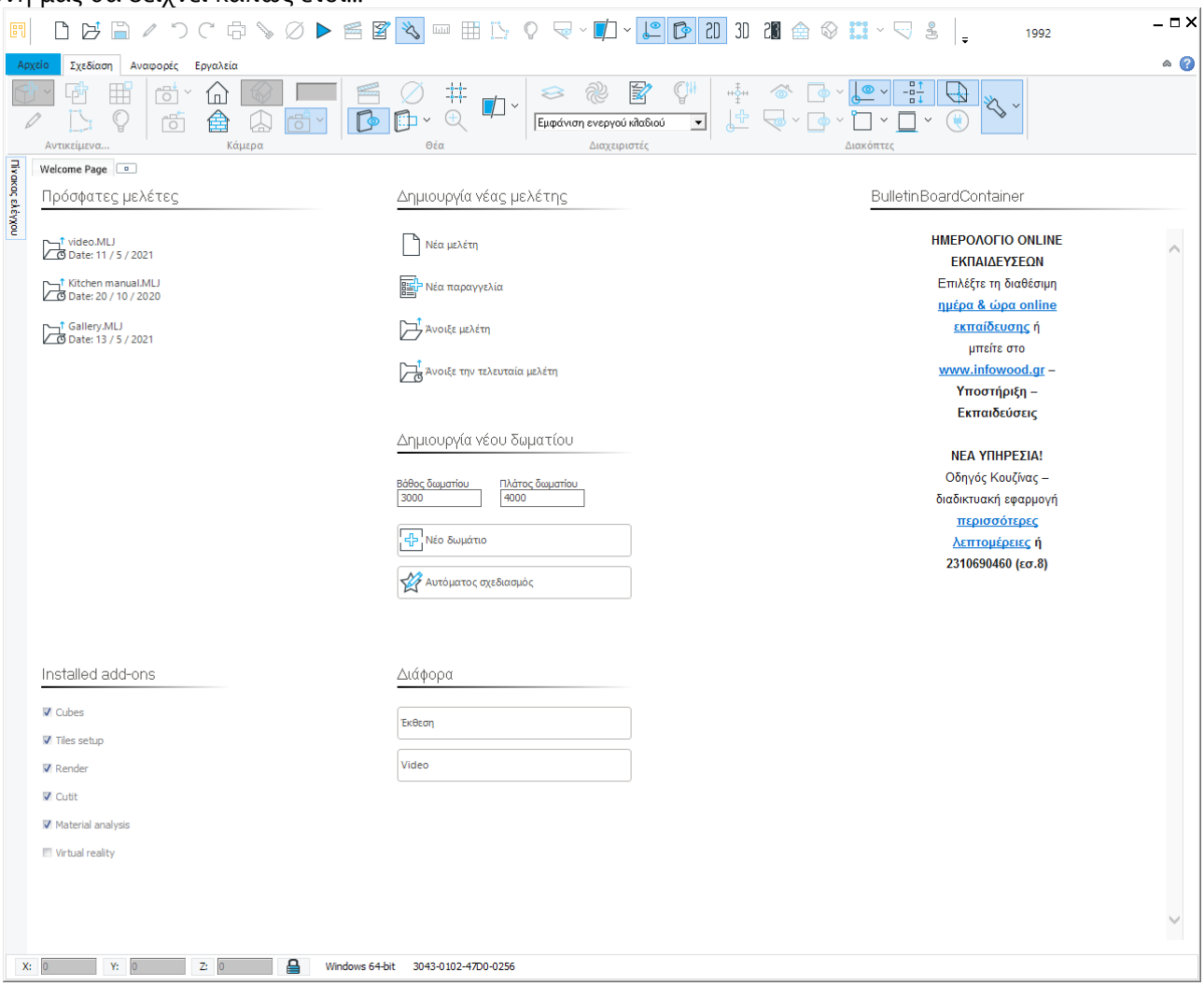
Και στο παράθυρο του "**Διαχειριστή παραμέτρων**" θα πατήσετε **OK**

Οι επιλεγμένοι κατάλογοι θα εμφανίζονται τώρα στην επιλογή αντικειμένων...



2. Αλλαγή θέσης του Πίνακα ελέγχου

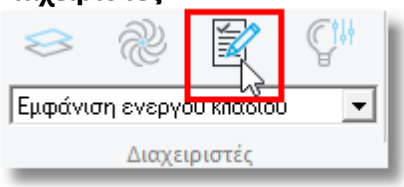
Για να αλλάξουμε θέση στον Πίνακα ελέγχου, θα πρέπει να έχουμε ανοιχτό το πρόγραμμα ΧΩΡΙΣ όμως καμία μελέτη ανοιχτή.
Η οθόνη μας θα δείχνει κάπως έτσι...



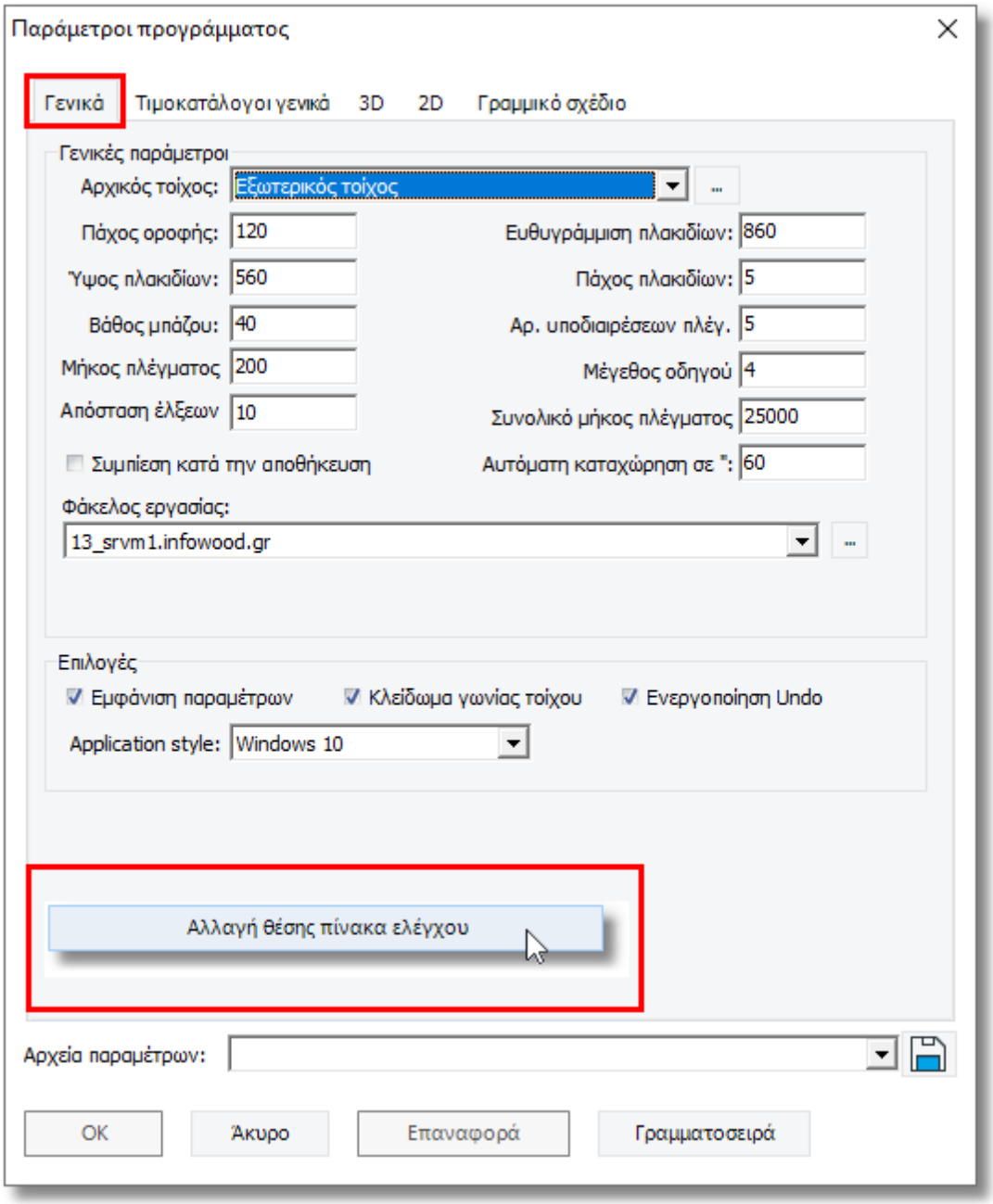
Επιλέγουμε το εικονίδιο του **Διαχειριστή παραμέτρων**

είτε από τη μπάρα των συντομεύσεων...

- είτε από την ομάδα εικονιδίων **Διαχειριστές**

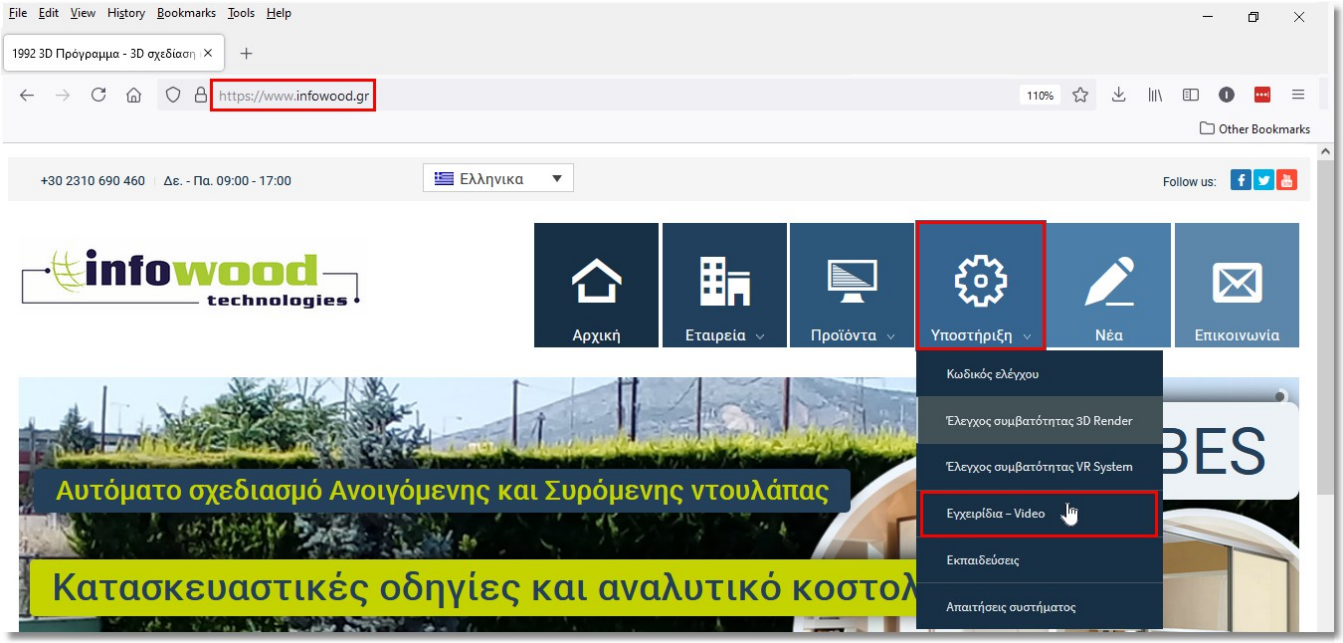


Θα ανοίξει το παράθυρο **Παράμετροι προγράμματος** και θα επιλέξετε την καρτέλα **Γενικά**...
Στη συνέχεια θα πατήσετε **Αλλαγή θέσης Πίνακα ελέγχου**



ΠΡΟΣΘΗΚΕΣ

Για περισσότερες οδηγίες, συμβουλές, Tips & Tricks, μπορείτε να επισκεφθείτε και την ιστοσελίδα μας

www.infowood.gr

στο μενού **Υποστήριξη** και στην επιλογή **Εγχειρίδια – Video**