



INSTRUCTIUNI DE PROIECTARE A BUCATARIEI



World in our dimensions

INSTRUCȚIUNI DE PROIECTARE A BUCATARIEI

CONȚINUT

CONȚINUT.....	3
---------------	---

ÎNAINTE DE A ÎNCEPE.....	5
--------------------------	---

IMAGINEA BUCĂTĂRIEI.....	5
--------------------------	---

INCEPEREA PROGRAMULUI.....	7
----------------------------	---

PROIECTAREA VEDERII ÎN PLAN

Crearea unui nou proiect(job).....	9
Proiectarea pereților.....	11
Salvarea proiectului(job).....	19
Rezumat.....	20

AMPLASAREA ELEMENTELOR STRUCTURALE ÎN PROIECT..... 21

Amplasarea ușilor / ferestrelor.....	21
Schimbarea dimensiunilor înainte de amplasare.....	24
Tabloul de control.....	30
Copierea și lipirea elementului.....	31
Cuprins.....	37

AMPLASAREA OBIECTELOR..... 39

Montarea dulapurilor inferioare și a dulapurilor coloană.....	39
Amplasarea accesoriilor.....	51
Montarea corpurilor suspendate.....	54
Ștergerea elementelor.....	65
Amplasarea părților laterale.....	67
Proiecte deschise –Panorama vederii în plan.....	70
Administrarea imaginilor 3D.....	71
Amplasarea obiectelor în cadrul vederii în plan.....	78
Amplasarea pereților coloană.....	86
Amplasarea plăcilor decorative.....	87
Rezumat.....	90

PERSPECTIVE..... 91

Luarea perspectivelor.....	91
Salvarea camerei foto.....	94
Rezumat.....	95

SELECTAREA MODELULUI – AJUSTAREA IMAGINII 3D..... 97

Înlocuirea părților laterale cu părți vizibile.....	97
Selectarea modelelor.....	99
Selectarea modelelor pentru catalogul UȘI.....	99
Selectarea celui de-al doilea model de bază -Modalitatea.....	101
Selectarea modelelor pentru PĂRȚILE LATERALE VIZIBILE.....	104

Selectarea celui de-al doilea model de bază – Modalitatea 2.....	107
Selectarea celui de-al doilea model de bază – Modalitatea 3.....	110
Selectarea modelului cu grinzi decorative.....	111
Alegerea modelului din catalogul BLATURI DE LUCRU.....	113
Alegerea modelului din catalogul PLINTE.....	113
Alegerea modelului din catalogul MATERIALE CONSTRUCȚII.....	115
Alegerea modelului din catalogul MESE-SCAUNE.....	116
Rezumat.....	119
Mecanisme – Accesorii , Elemente decorative , Mânere.....	121
Amplasarea mecanismelor și a accesoriilor.....	121
Amplasarea elementelor decorative.....	124
Setarea perspectivelor.....	126
Mișcarea camerei	126
Zoom-in și zoom-out.....	126
Mânere.....	131
Ascunderea mânerelor.....	134
Ascunderea mânerelor într-un element – Modalitatea 1.....	134
Ascunderea mânerelor într-un element – Modalitatea 2(pentru aplicația Cubes)..	135
Rezumat.....	137
Lumini.....	139
Introducerea luminilor în vederea în plan (2D)	139
Ilustrare fotorealistică	141
Pasul 1 – Administrarea sursei de lumină.....	141
Sursă automată de iluminare	142
Sursă de lumină locală (1) (Strat principal)	143
Sursă de lumină locală #1 (Strat principal)	146
Pasul 2 – Iluminarea locului	147
Pasul 3 – Setarea efectelor speciale	148
Rezumat.....	149
Printarea – Salvarea imaginii.....	151
Printare	151
Salvarea imaginii	153
Rezumat.....	154

Înainte de a începe

În acest tutorial veți putea vedea cum să proiectați o bucatărie folosind programul Openhome 1992 (Versiunea 10) , cum să configurați aspectul final și cum să îl printați.

Principiul programului „Openhome 1992 „ este simplitatea și ușurința folosirii acestuia. Sperăm ca acest tur să vă ajute în exploatarea și cunoașterea programului „Openhome 1992” (Versiunea 10).

Imaginea bucătăriei

Aceasta este bucătăria pe care o veți proiecta în acest tutorial.

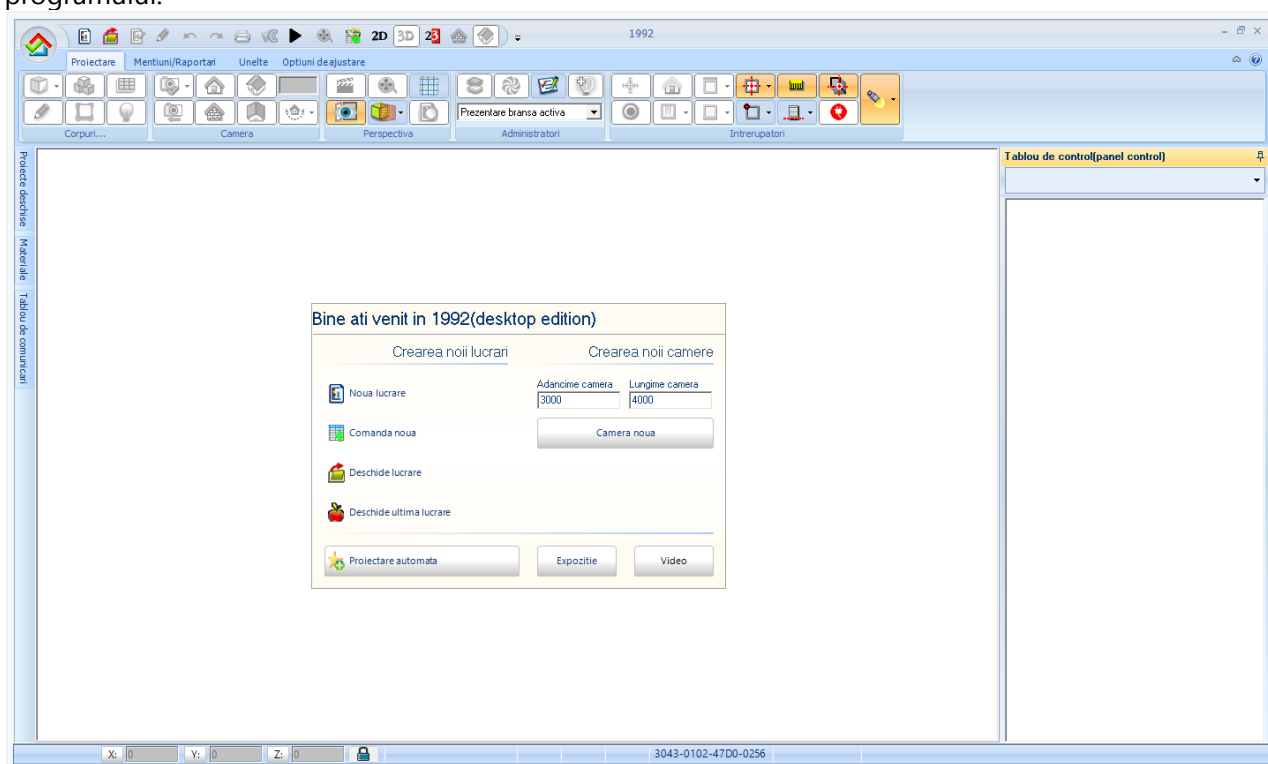


Începerea programului

Când instalați programul , veți observa pe ecranul dumneavoastră următoarea imagine .



Apăsând dublu click pe această imagine , veți vedea imaginea alăturată . Aceasta este prima imagine a programului.



Atenție






Înainte de a începe proiectarea , veți dezactiva afișarea vederii în plan

Selectați imaginea cu „pătrățele” pe care o veți găsi în bara de instrumente „**Perspectivă**”...



Butoanele de control

Mai jos veți găsi toate butoanele care apar în prima fereastră a programului și descrierea funcționalității lor.

 Noua lucrare	<p>Puteți să deschideți și să creați un nou proiect , având posibilitatea de a da dimensiunile fiecărui perete individual.</p> <p>Atenție! Cuvântul "proiect " se referă la proiectul care este creat de program .</p>
 Comanda noua	<p>Puteți să faceți o nouă comandă.</p> <p>Atenție! Dacă selectați <i>Comandă nouă</i> , NU puteți observa elementele în vederea în plan.</p>
 Deschide lucrare	<p>Puteți să deschideți unul din proiectele salvate .</p>
 Deschide ultima lucrare	<p>Puteți să deschideți ultimul proiect lucrat de dumneavoastră.</p> <p>Atenție! Proiectele trebuie să fie depuse în fișierul (Fișierul Jobs) .</p>
<div data-bbox="167 974 566 1041">Camera noua</div> <div data-bbox="167 1120 566 1243"> <div>Adancime camera</div> <div>Lungime camera</div> <div>3000</div> <div>4000</div> </div>	<p>Puteți să creați o cameră nouă (vederea din spațiu a camerei va avea formă pătrată sau dreptunghiulară , în funcție de dimensiunile pe care le veți da).</p> <p>Dimensiunile care sunt disponibile în crearea noii camere , (3000 x 4000), puteți să le schimbați în funcție de preferințe.</p> <p>Atenție! Toate dimensiunile sunt in milimetri (mm)</p>
 Proiectare automata	<p>Puteți proiecta repede și ușor bucătăria dumneavoastră.</p> <p>Programul va crea o vedere în plan (2D) cu dimensiunile alese de dumneavoastră în rubricile din fereastra Cameră nouă.</p> <p>Cu ajutorul proiectării automate , puteți să dați informații de bază programului în ceea ce privește proiectarea bucătăriei la care v-ați gândit , de exemplu unde este localizată scurgerea chiuvetei , unde se află prizele în bucătărie , la frigider etc. În continuare , odată ce ați ales forma bucătăriei , de exemplu bucătărie cu 2 pereți în formă de „L” sau 3 pereți în formă de „U” etc , programul vă va da câteva soluții, propuneri pentru bucătărie , care pot să fie una sau mai multe...</p>
<div data-bbox="271 1691 454 1758">Video</div>	<p>Apăsând acest buton , se deschide fereastra Ajutor online în care puteți găsi video care cuprinde funcționalitatea programului.</p> <p>Atenție ! Pentru folosirea acestui buton , trebuie să fiți conectat la internet.</p> <p>Notă: Toate videourile pentru folosirea programului , puteți să le găsiți pe Youtube (deschideți Youtube și scrieți (Infowood technologies))</p>

Proiectarea în plan

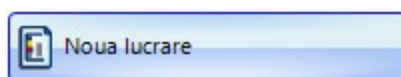
Crearea unui nou proiect (job)

Începând programul , aveți următoarele opțiuni , în funcție de ceea ce doriți să faceți .

- Acum veți proiecta o **Nouă lucrare**
- În acest proiect veți proiecta pereții unul câte unul .
- Veți folosi ca și alegere **Crearea noii lucrări**

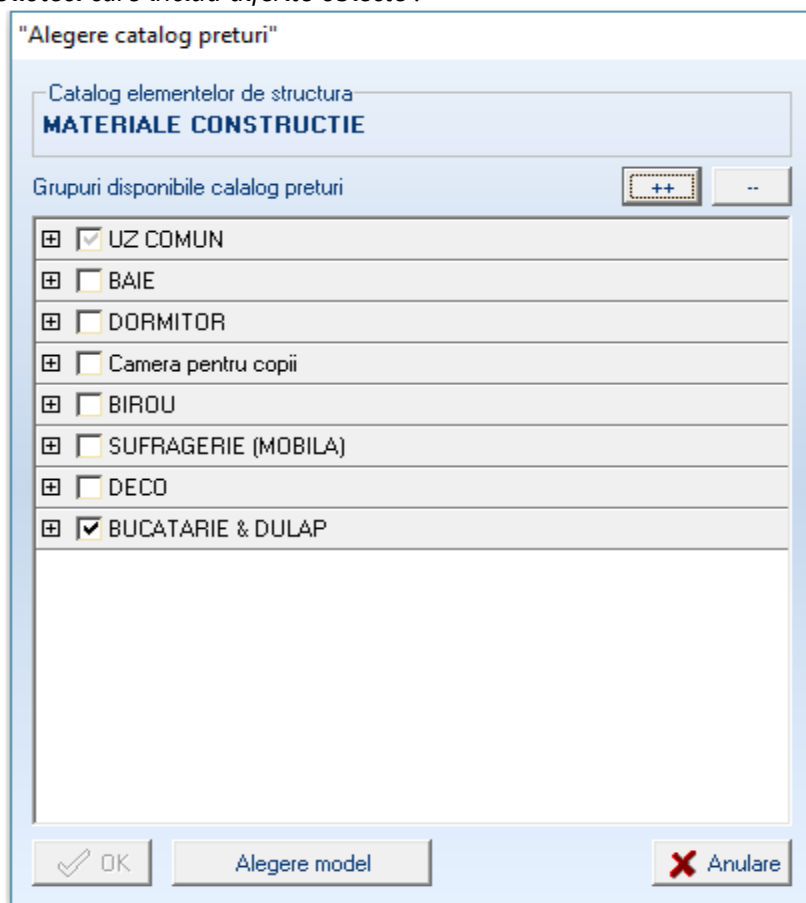


- Apăsați click stânga pentru pe butonul „**Nouă lucrare**”



- Programul va crea un nou proiect .
- Vedeți inițial fereastra „**Alegere catalog prețuri**” , având toate grupurile de cataloagele(1) care sunt instalate. Alegeți cataloagele pe care le veți folosi în proiectul dumneavoastră.

(1) Cuvântul „**catalog**” sau „ **lista de prețuri** ” , în cadrul programului „1992” înseamnă biblioteci care includ diferite obiecte .



Notă :

Dacă alegeți butonul **Anulare** , va începe proiectarea în funcție de lista de prețuri **pe care ați ales-o** (vezi anexa: 02 Administrarea parametrilor) .

Dacă doriți să alegeți toate cataloagele disponibile , vă rugăm apăsați butonul de mai jos



Dacă nu doriți să selectați cataloagele disponibile , vă rugăm apăsați butonul de mai jos



Atenție ! „ Catalogul elementelor de structură ” trebuie să fie mereu **CATALOGUL MATERIALE CONSTRUCTIE**



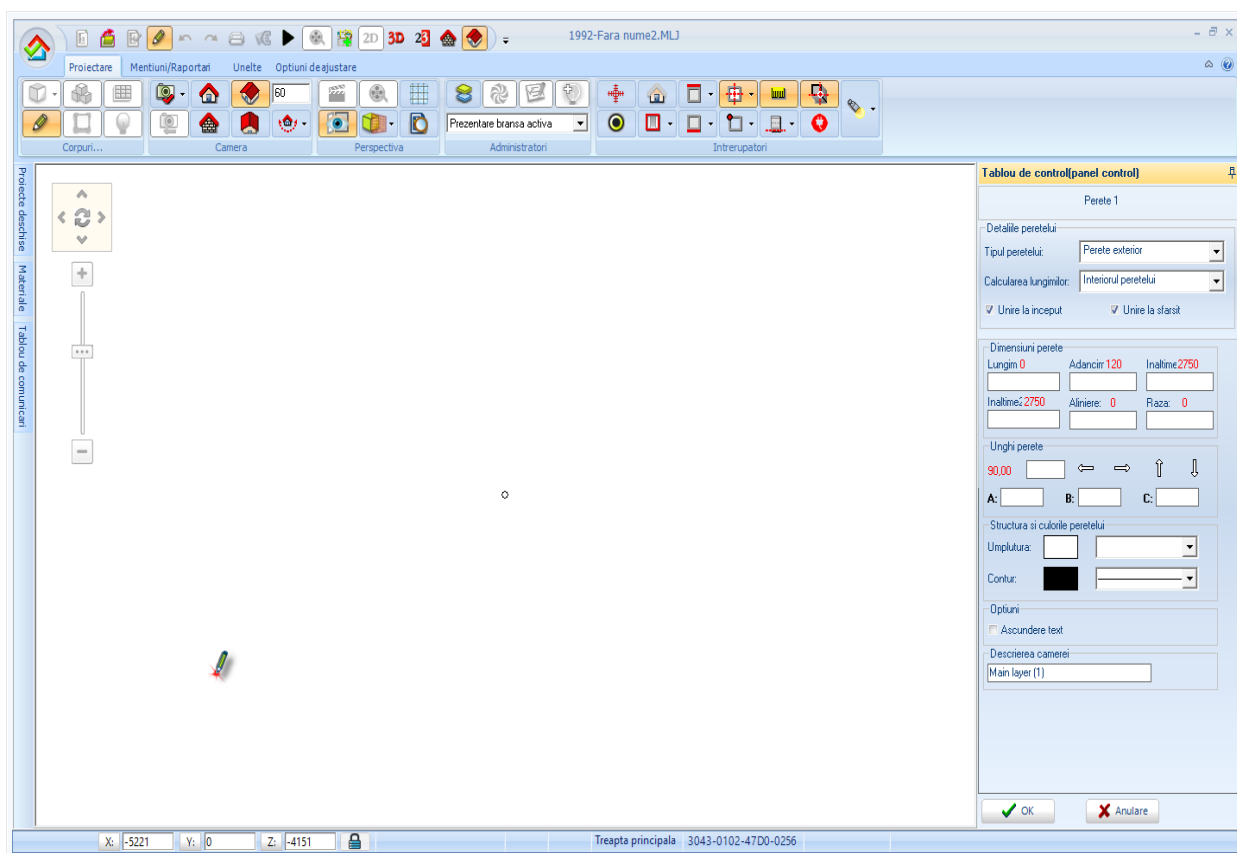
Apăsați butonul **Anulare** pentru a începe proiectarea vederii în plan.

Proiectarea pereților

Cursorul mouse-ului se va schimba în creion . Apăsând pentru prima dată click stânga , se poate observa primul perete și panoul de control în partea dreaptă .

Atenție ! NU țineți apăsat click stânga. E nevoie doar de un click pentru a începe proiectarea pereților.

- Începeți să proiectați pereții începând din **partea stângă jos** în sensul acelor de ceasornic (preții sunt automat numerotați și identificați în ordine crescătoare (de exemplu peretele 1 , peretele 2 ,peretele 3 etc.) Dacă mișcați cursorul , veți vedea că dimensiunea peretelui se modifică.



Notă : Întotdeauna trebuie să proiectați pereții în sensul acelor de ceasornic.

- În ceea ce privește **Dimensiunile peretelui**, în rubrica **Lungime** scrieți **8000** mm (precum în imaginea de mai jos) și apăsați **Enter** sau **OK** în panoul de control.

Dimensiuni perete		
Lungim 0	Adancim 120	Inaltime 2750
8000		
Inaltime 2750	Aliniere: 0	Raza: 0

Primul perete cu lungimea 8 m este gata.

- Pentru cel de al doilea perete în câmpul **Lungime** scrieți **5500** mm și apăsați **Enter**.

Dimensiuni perete		
Lungim 7700	Adancim 120	Inaltime 2750
5500		
Inaltime 2750	Aliniere: 0	Raza: 0

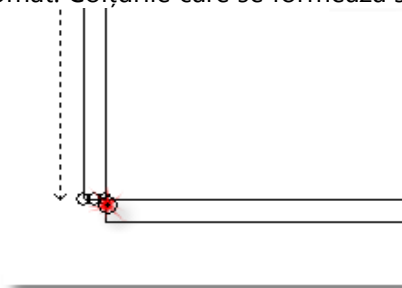
Și cel de al doilea perete cu lungimea de 5,5 m este gata.

- Pentru cel de al treilea perete, în câmpul **Lungime** scrieți **8000** mm și apăsați **Enter**.

Dimensiuni perete		
Lungim 0	Adancim 120	Inaltime 2750
8000		
Inaltime 2750	Aliniere: 0	Raza: 0

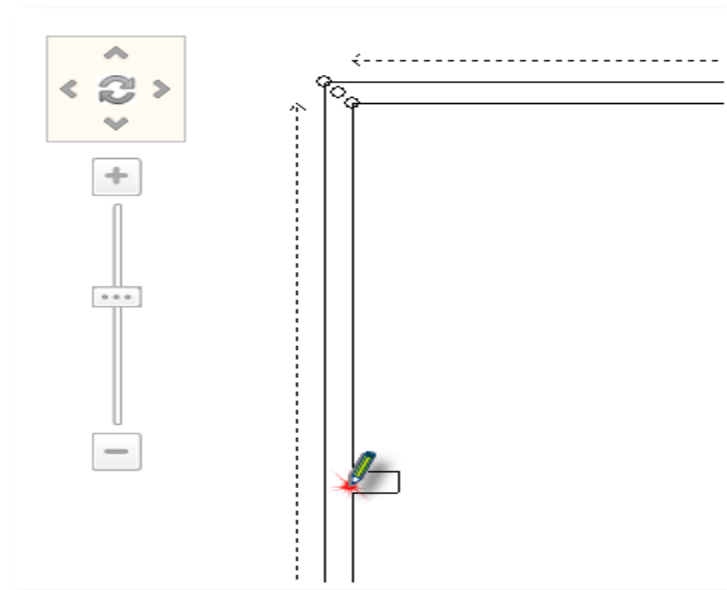
Și cel de al treilea perete cu lungimea de 8 m este gata.

- Pentru a încheia proiectarea peretelui, trebuie să faceți unirea pereților. Când proiectați ultimul perete (**Peretele 4**) spre stânga apăsați click dreapta pe mouse (doar un singur click dreapta) și peretele se proiectează singur. În continuare apăsați click stânga în ghidul interior a primului perete și unirea are loc automat. Colțurile care se formează sunt calculate automat.



Cursorul se rămâne încă precum un creion.

- Acum puteți să proiectați un alt perete , care se va alătura Peretelui 1.
- Apăsați click stânga pe Peretele 1 spre partea interioară a vederii în plan



- Noul perete primește contur și când mișcați cursorul , acest nou perete se mută peste peretele 1
- Acest perete va fi plasat la distanța de 2300 mm în partea dreaptă a primului perete . Pentru a face acest lucru , în **Panoul de Control** este activată funcția **Plasarea peretelui** . În rubrica „**Dreapta**” scrieți 2300 și apăsați **Enter**.

Plasarea peretelui

Stanga: 3420	Dreapta: 0
<input type="text"/>	<input type="text" value="2300"/>

Poziția peretelui este setată și următorul pas este să-i dați lungimea dorită .

- În **Tabloul de Control** în rubrica „**Lungime**” scrieți **3700** mm și apăsați **Enter**.

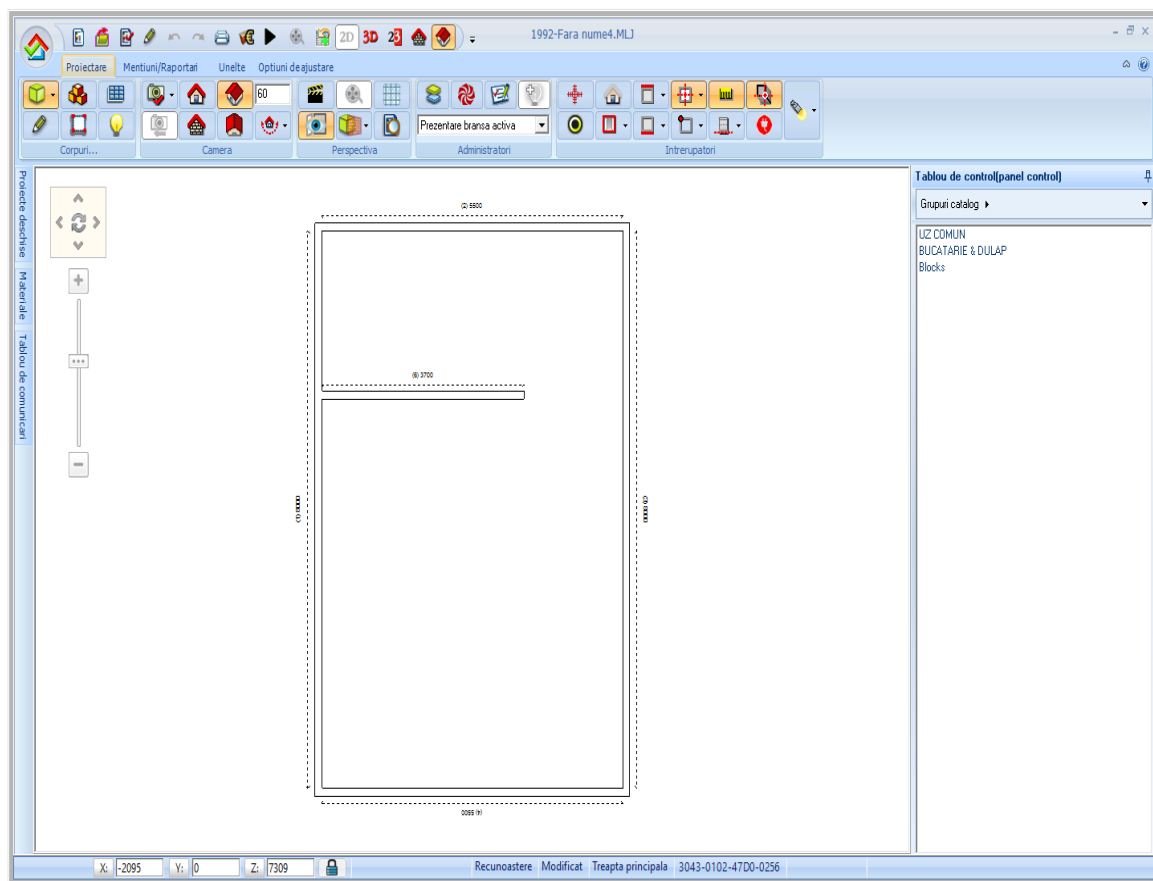
Dimensiuni perete

Lungime 0	Adâncime 120	Înălțime 2750
<input type="text" value="3700"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Înălțime 2750	Aliniere: 0	Raza: 0
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

- Pentru a dezactiva extensia peretelui apăsați butonul Escape (ESC) sau imaginea care reprezintă creionul din bara de instrumente pe care o vedeți mai jos .



Pereții bucătăriei sunt acum gata .

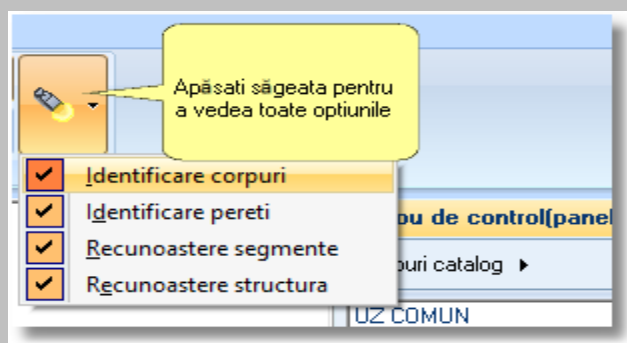


Notă : Pe parcursul acestui ghid de instrucțiuni vom face referință de multe ori la termenul „identificarea”, „recunoașterea” elementelor, pereților sau texturilor. Pentru a putea folosi cuvântul „identificare” trebuie să aveți **activată**² imaginea alăturată. O puteți găsi în bara de instrumente cu numele de „**Înterupători**”

²: comanda este activată în momentul în care imaginea aleasă apare pe „fond portocaliu”.

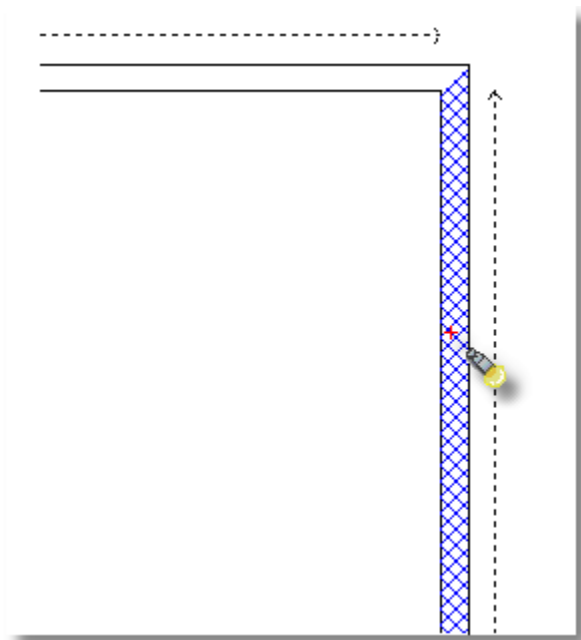


Puteți să apăsați pe săgeată pentru a vedea toate posibilitățile de alegere. Vă recomandăm să alegeți toate variantele.



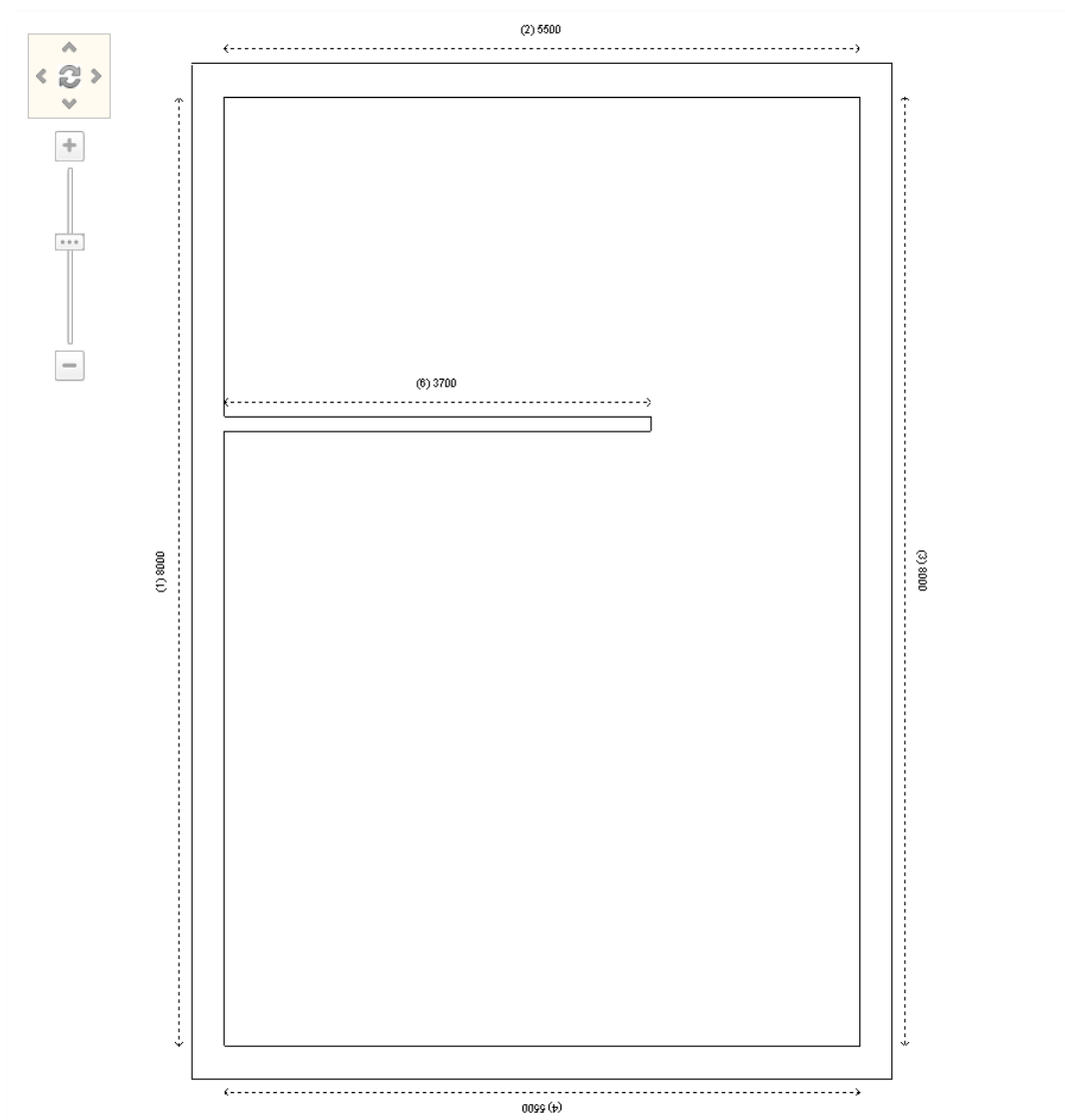
Acum veți schimba **Grosimea** peretelui exterior.

- Lăsați cursorul pe unul dintre pereții externi . Peretele se identifică prin apariția unor dungi albastre...



Acum mutați repede cursorul în partea dreaptă a Panoului de Control ...
Aici puteți observa caracteristicile peretelui ales de dumneavoastră.

Grosimea pereților s-a schimbat și vederea în plan arată ca și în imaginea de mai jos ...



- Prin aceeași procedură veți putea schimba înălțimea pereților . Alegeți un perete și în Tabloul de control la rubrica „**Înălțime**” și „**Înălțime 2**” scrieți **3200** . Verificați alegerea „**Peste tot**” și apăsați **Enter** sau **Ok**.

Dimensiuni perete	
Lungime:	8000
Adancime:	280
Inaltime:	3200
Inaltime 2:	3200
Aliniere:	0
Unghi:	90,00
	<input type="checkbox"/> Peste tot <input checked="" type="checkbox"/> Peste tot <input checked="" type="checkbox"/> Peste tot <input type="checkbox"/> Peste tot
	Raza: 0

Notă ! Acest procedeu schimbă înălțimea peretelui care a fost proiectat în continuare. Așadar , în cadrul vederii în plan se vor schimba toți pereții exteriori .

Pentru a schimba înălțimea peretelui intermediar , îl veți alege prima dată și apoi veți lăsa cursorul deasupra acestuia schimbând apoi „**Înălțimea**” și „**Înălțimea 2**” în 3200 mm .

Dimensiuni perete	
Lungime:	3700
Adancime:	120
Inaltime:	3200
Inaltime 2:	3200
Aliniere:	0
Unghi:	90,00
	Raza: 0

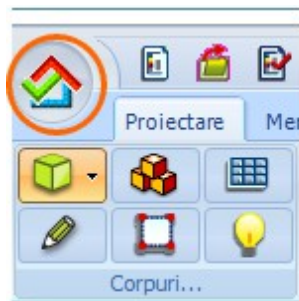
☐ Peste tot
☐ Peste tot
☐ Peste tot
☐ Peste tot

Notă ! Pentru că este vorba doar de un perete , nu este nevoie să bifați „Peste tot”

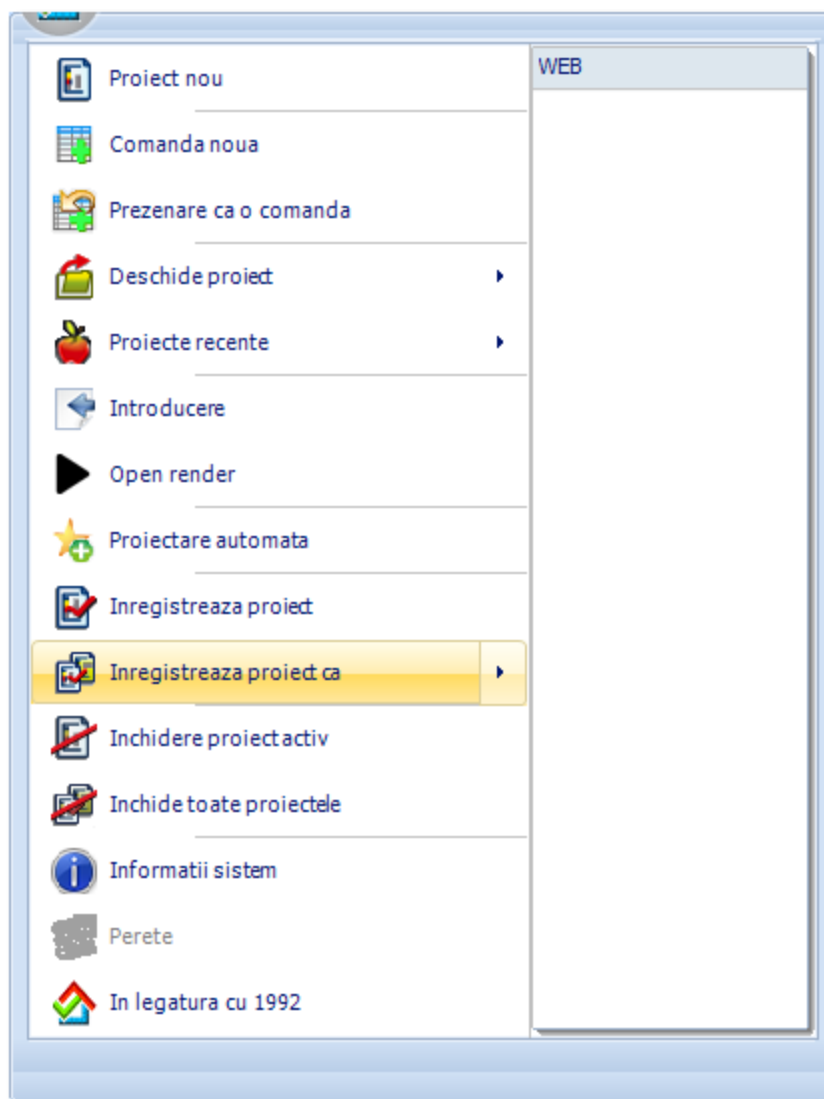
Salvarea proiectului

Odată ce ați proiectat pereții , trebuie să salvați apoi proiectul :

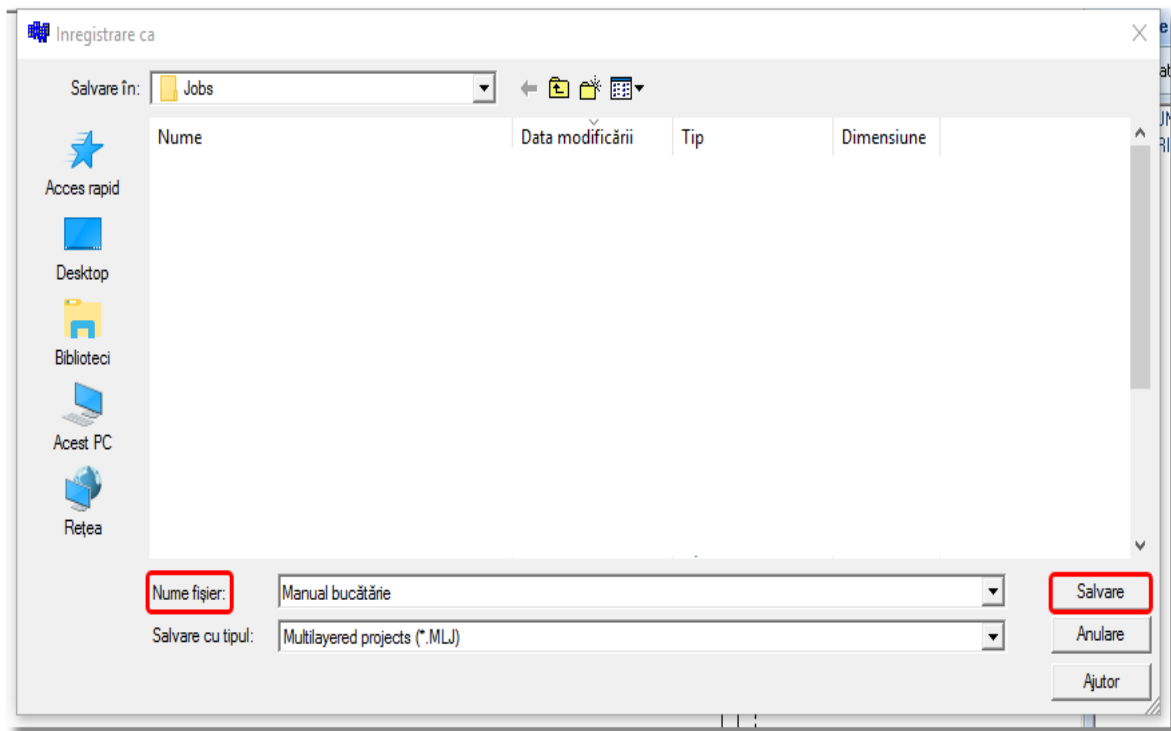
- Salvarea se face apăsând pe butonul care reprezintă o casă ...



- ... alegeți comanda **Înregistrează proiect ca ...**



- Tastați numele proiectului în rubrica „**Nume fișier**” și apăsați „**Salvare**” ...



Rezumat

Acum puteți să :

- Începeți un nou proiect.
- Alegeți un catalog sau mai multe cataloage pe care le veți folosi în proiectul dumneavoastră .
- Proiectați pereți.
- Salvați proiectul.

Amplasarea elementelor structurale în proiect

Amplasarea Ușilor / Ferestrelor

AMPLASAREA UȘILOR DE BALCON

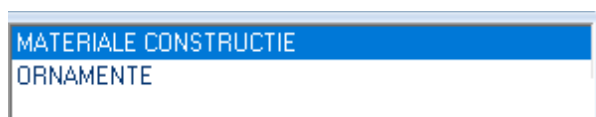
Veți amplasa trei uși de balcon în bucătăria proiectată de dumneavoastră :

- În Tabloul de control puteți observa grupuri de cataloage pe care le-ați selectat atunci când ați început proiectul .
- Apăsați click stânga în categoria cu numele „**UZ COMUN**”

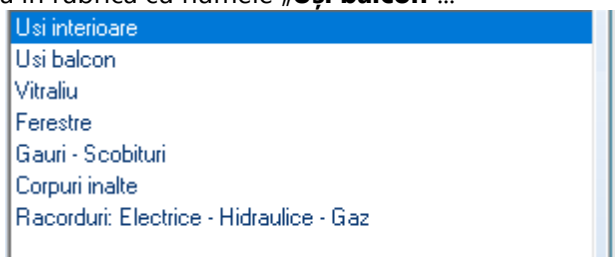


Categoria se deschide și puteți observa conținutul acesteia ...

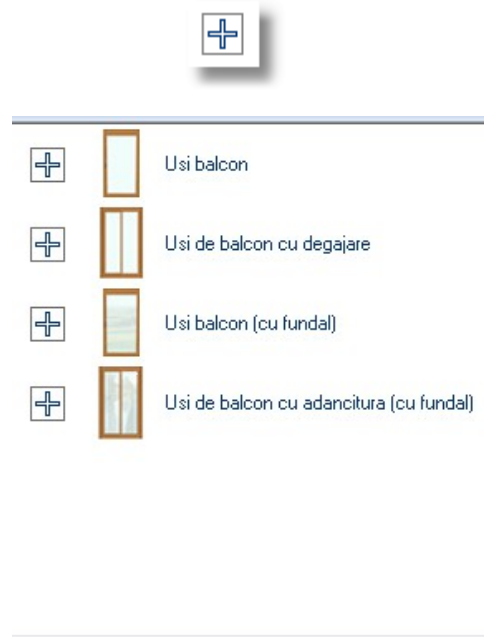
- Apăsați click stânga în grupul cu numele „**MATERIALE CONSTRUCȚIE**” pentru a vedea conținutul acesteia ...



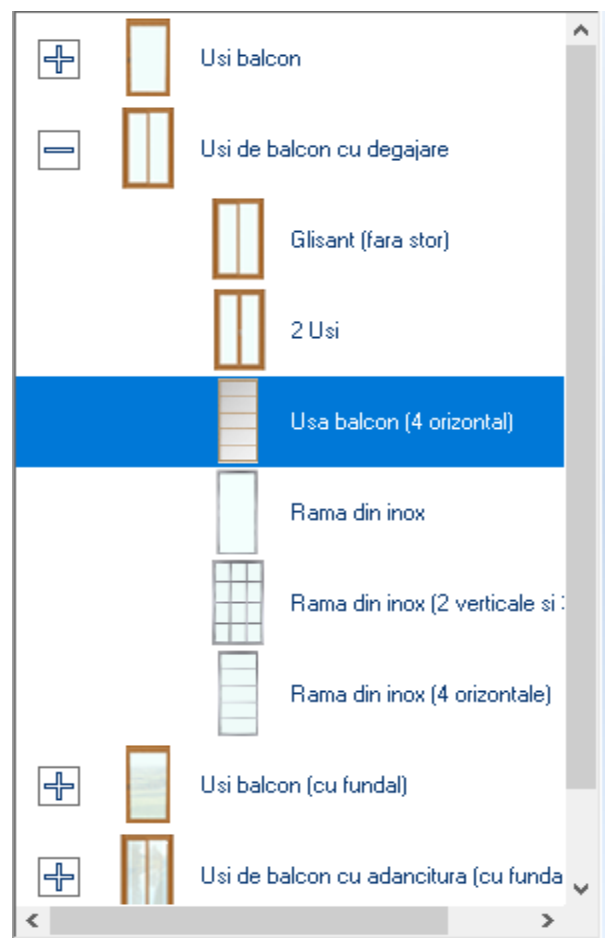
- Apăsați click stânga în rubrica cu numele „**Uși balcon**”...



- Deschideți categoria „**Uși de balcon cu degajare**” făcând click stânga pe imaginea alăturată...



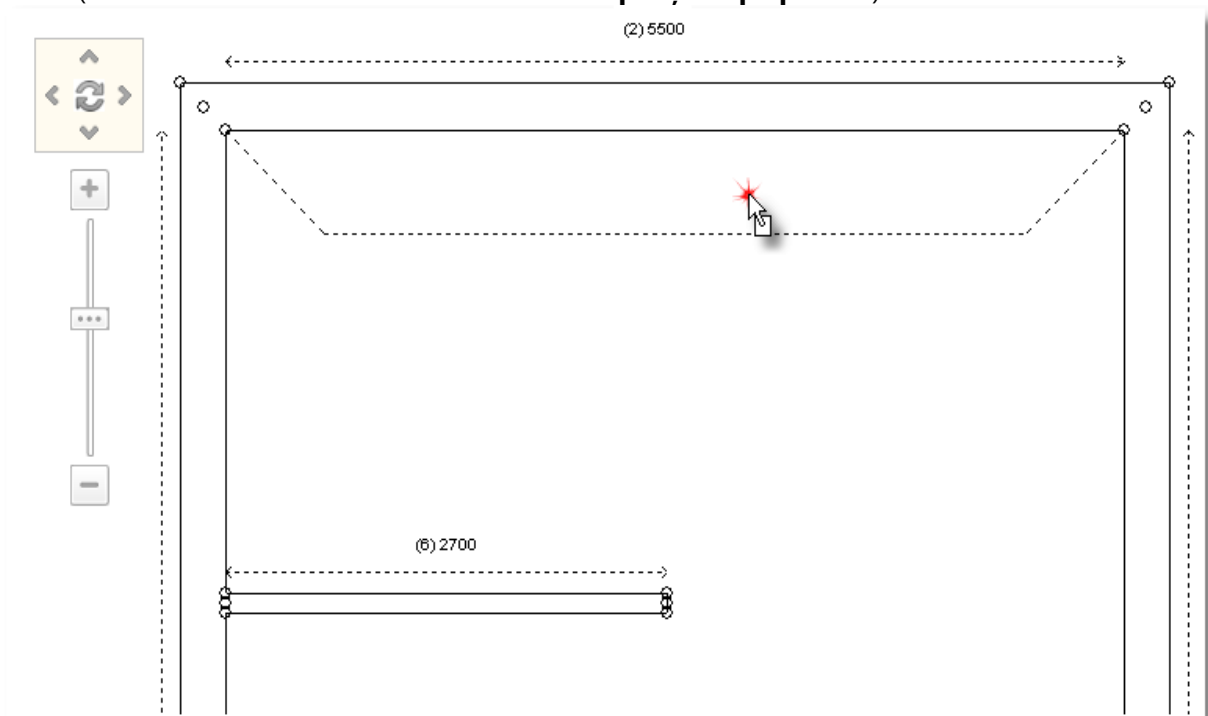
- Categoria ușilor de balcon este deschisă și puteți acum să alegeți ușa „ **Ușă de balcon (4 orizontal)**” ...



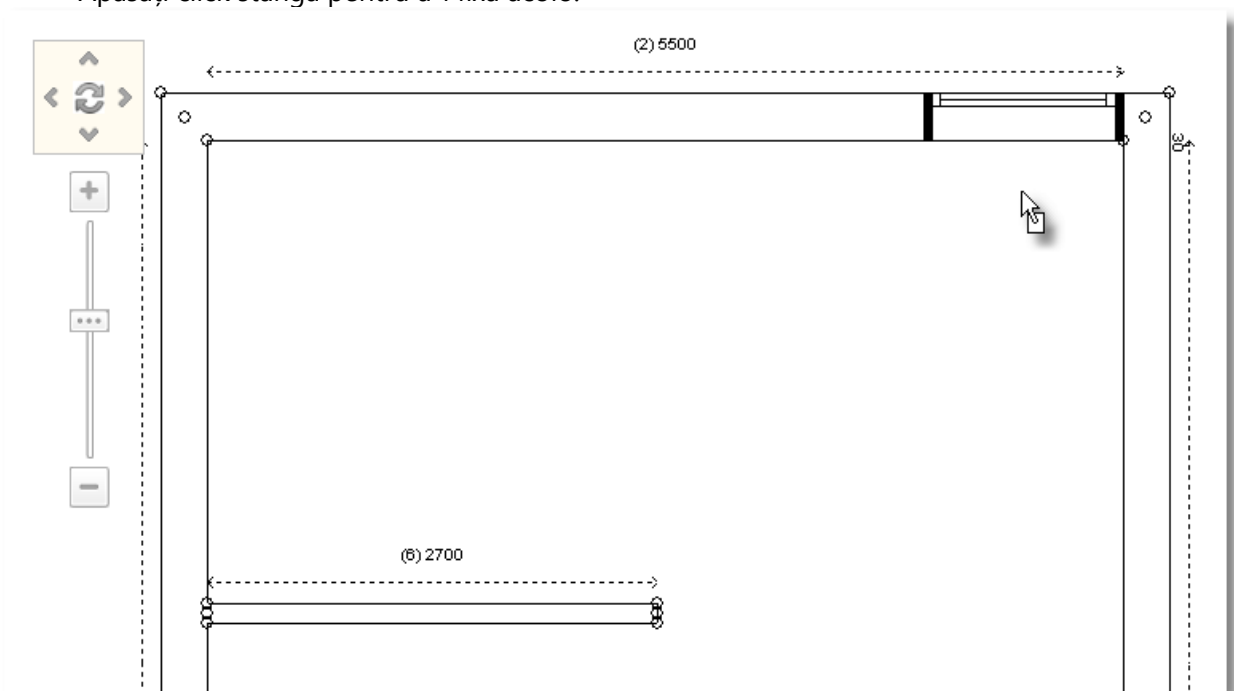
- Apăsați butonul **Selecție** precum vedeți în imaginea alăturată ...



- Îndreptați cursorul în fața **peretelui 2** , pe care veți aplica ușa de balcon și apăsați click stânga (**cursorul trebuie să fie între liniile întrerupte și nu pe perete**) .

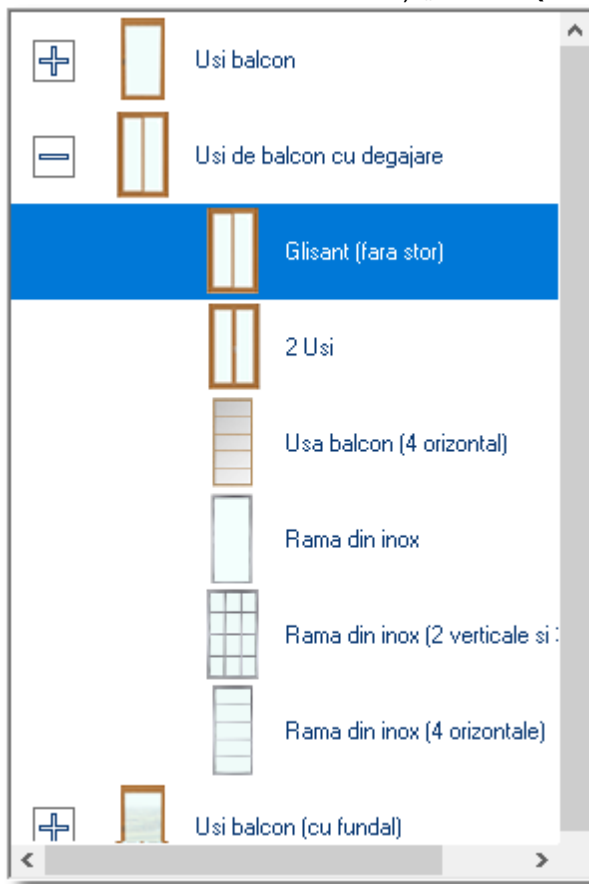


- Mutați cursorul în partea dreaptă cu scopul de a plasa ușa de balcon în colțul peretelui 2 și 3. Apăsați click stânga pentru a-l fixa acolo.



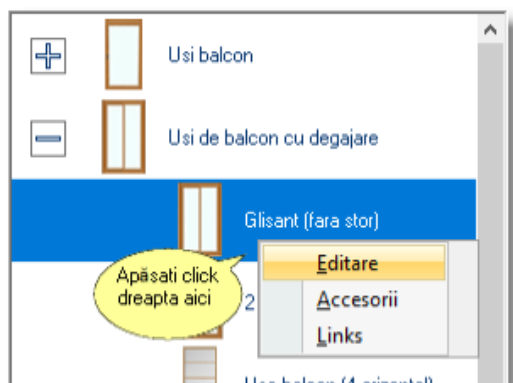
Editarea dimensiunilor înainte de amplasare

- Din categoria Ușilor de balcon cu adâncituri selectați „**Glisant (fără stor)**”...

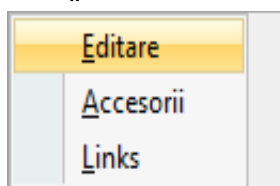


Veți alege lățimea ușii de balcon înainte de a o amplasa la locul ei.

- Faceți **click dreapta** pe articolul selectat ...



- Apăsând click stânga , alegeți rubrica „**Editare**”



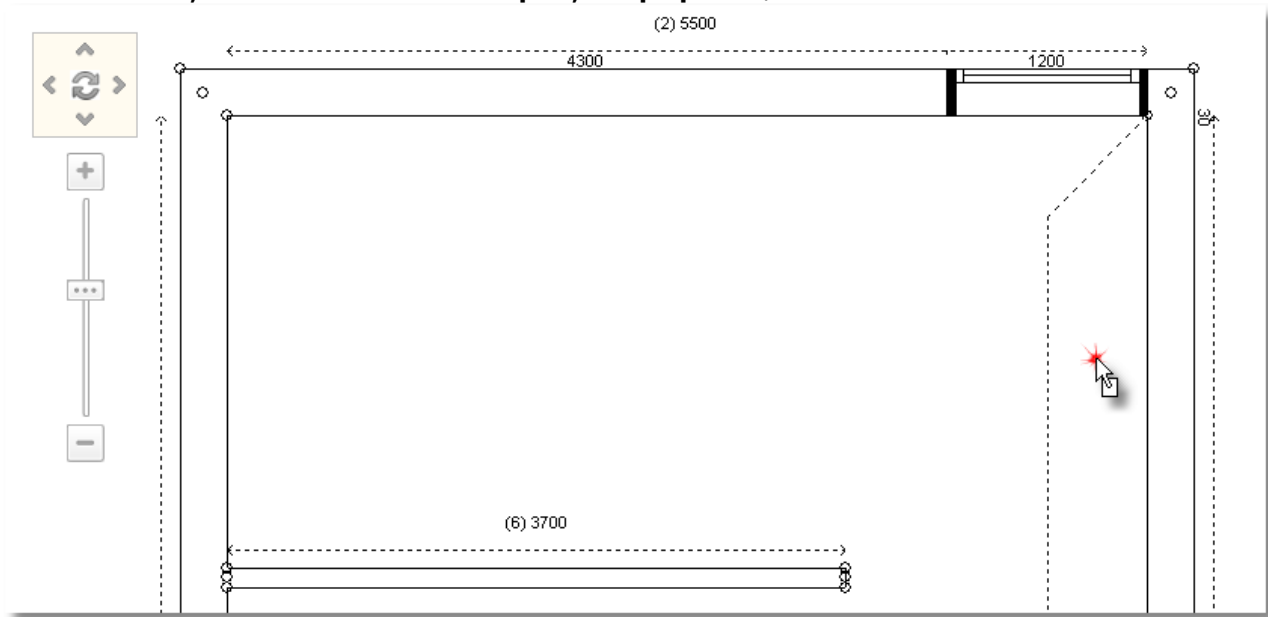
- Veți observa fereastra „**Schimbare corpuri**”
- În rubrica **Lățime** veți scrie 3000 , în rubrica **Înălțime** 2700 și apăsați Enter ...

Butonul **OK** este activat acum , ceea ce înseamnă că redactarea dumneavoastră în ceea ce privește alegerea dimensiunilor este făcută.

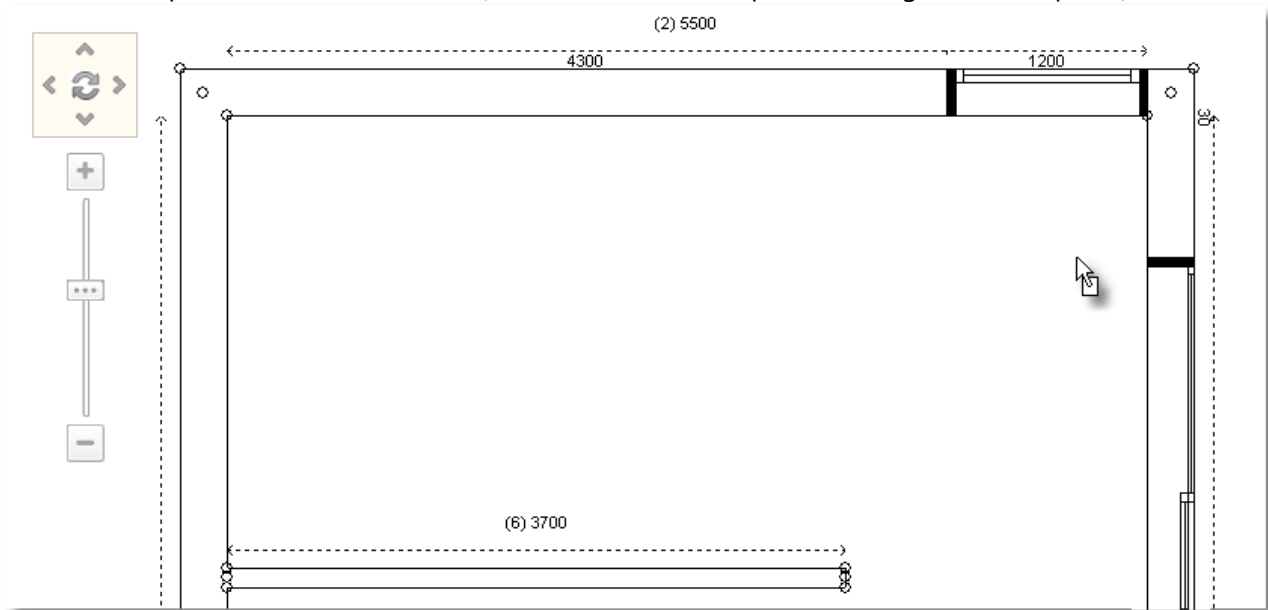
- Acum apăsați butonul „**Amplasare**” pentru a plasa ușa de balcon ...



- Așezați cursorul în fața **peretelui 3** unde veți plasa ușa de balcon și apăsați click stânga (**trebuie să faceți click între liniile întrerupte și nu pe perete**).



- În timp ce obiectul se află în mișcare , (cursorul arată precum o săgeată cu un pătrățel)...

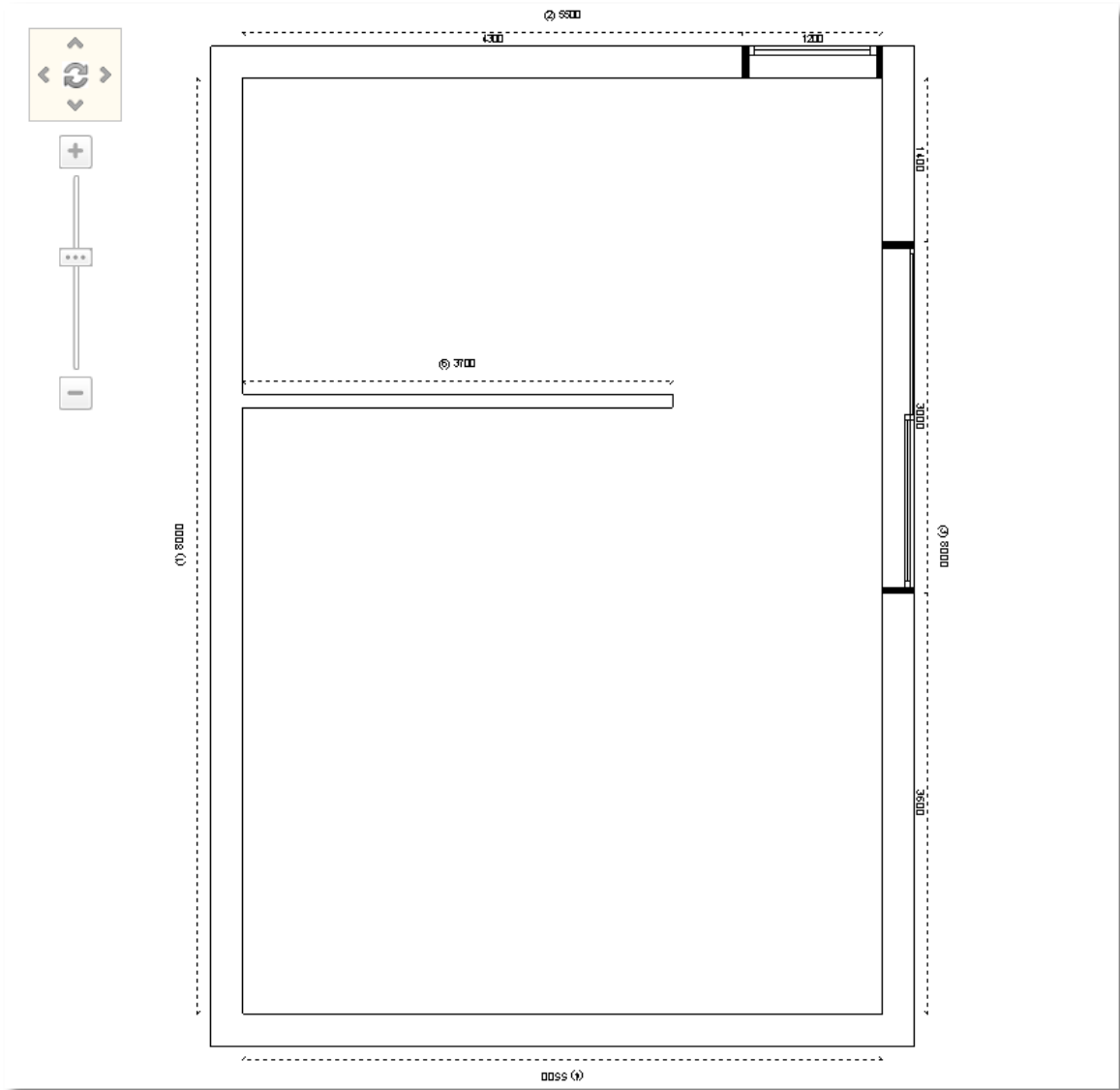


- ... îndreptați cursorul spre Tabloul de control . Din fereastra „**Margini corp**” în rubrica „**Stânga**” scrieți 1400mm.

Margini corp	
Stanga: 2159	Dreapta: 2841
<input type="text" value="1400"/>	<input type="text"/>
Jos: 0	Sus: 2700
<input type="text"/>	<input type="text"/>

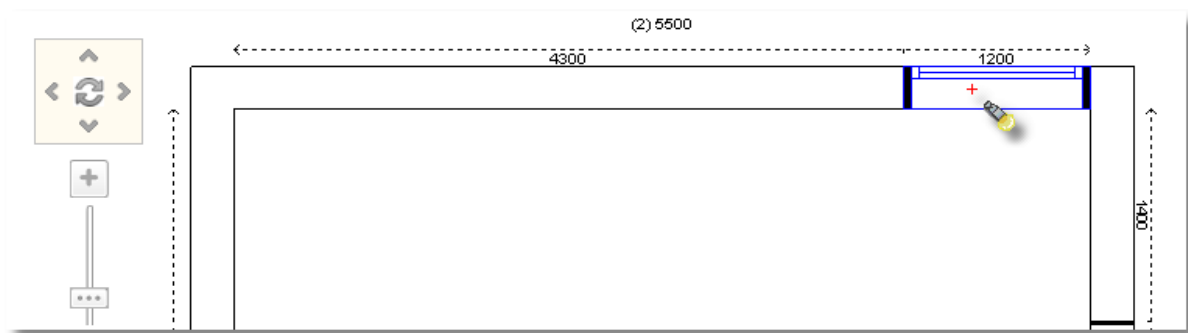
- Apăsați **Enter** sau **OK** în Tabloul de control

Ușa de balcon este amplasată pe peretele 3, la distanță de 1400mm față de partea dreaptă a peretelui. Vederea în plan va arăta ca și în imaginea alăturată ...



Acum puteți schimba dimensiunile ușii de balcon de pe peretele 2

- Lăsați cursorul pe ușa de balcon de pe peretele 2



Ușa de balcon este identificată și se remarcă printr-un cadru albastru .

În partea dreaptă , în Tabloul de control puteți să vedeți detaliile și caracteristicile obiectelor .

- Mutați cursorul în Tabloul de control . La „**Dimensiunile elementelor**” , în rubrica „**Lungime**” scrieți 2000mm.
- Apăsați **Enter** sau **OK** din Panoul de Control pentru a finaliza redactarea .

The image shows a software window titled "Tablou de control(panel control)". It contains a toolbar with icons for information, selection, deletion, copy, paste, and zoom. Below the toolbar, there are two dropdown menus: the first shows "(3) Ușă balcon (4 orizontal), Ușă balcon (4 orizontal)" and the second shows "Propunere model(proiect) 1". A checkbox labeled "Aplicare model peste tot" is checked. In the center is a preview area showing a vertical window frame. Below the preview, there is a "Tip de usa:" dropdown. The "Dimensiuni corp" section contains a grid of input fields for various dimensions. The "Lungime" field, which currently contains the value "2000", is highlighted with an orange rectangular border. At the bottom, there is a "Comentarii" text area and two buttons: "OK" with a green checkmark and "Anulare" with a red X.

Dimensiuni corp	
Stanga: 3500	Dreapta: 0
In spate: 0	In fata: 30
In jos: 0	Sus: 2700
Lungime: 2000	Lungimea 2: 50
Lungimea usii: 0	Nr.usi: 0
Adancime: 30	Adancime 2: 40
Inaltime: 2700	Inaltime 2: 1
In plus: -120	Extra 2: 0
Blat de lucru: 0	Plinta: 0
Uscare/Reducere: 0	Unghi: 90,00
Scobitură: 10,00	anta din spate: 11
Cantitate: 1	

Veți schimba ușa de balcon pentru a nu avea 4 orizontal ...


- În fereastra „**Dimensiuni corp**” , în rubrica „**Înălțime 2**” scrieți „**1**” și apăsați **Enter** .
- Acum ușa de balcon va arăta precum în imaginea alăturată ...

Tablou de control(panel control)

(3) Ușă balcon (4 orizontal), Ușă balcon (4 orizontal)

Propunere model(proiect) 1

☒ Aplicare model peste tot



Tip de usa:

Dimensiuni corp

Stanga:	3500	Dreapta:	0
In spate:	0	In fata:	30
Jos:	0	Sus:	2700
Lungime:	2000	Lungimea 2:	50
Lungimea usii:	0	Nr.usi:	0
Adancime:	30	Adancime 2:	40
Inaltime:	2700	Inaltime 2:	1
In plus:	-120	Extra 2:	0
Blat de lucru:	0	Plinta:	0
ire/Reducere:	0	Unghi:	90,00
Scobitură:	10,00	anta din spate:	11
Cantitate:	1		

Comentarii

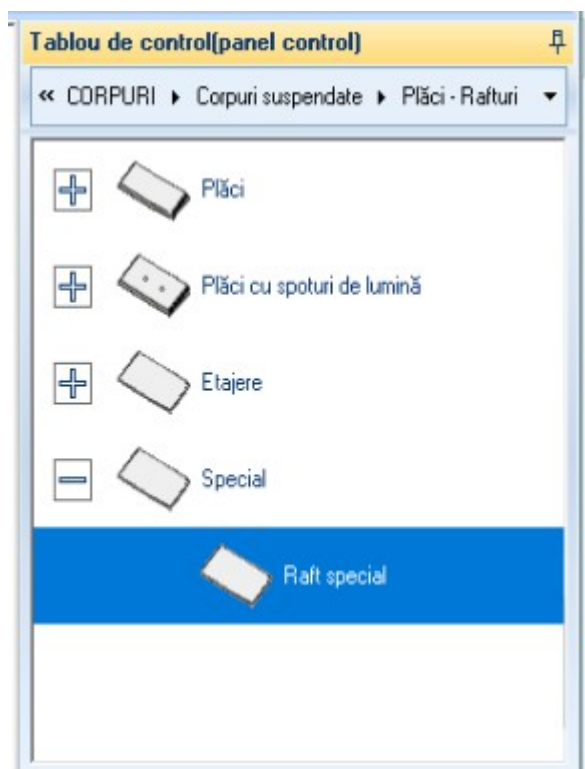
Administrarea Tabloului de control

Atenție ! În fereastra Tabloului de control sunt afișate

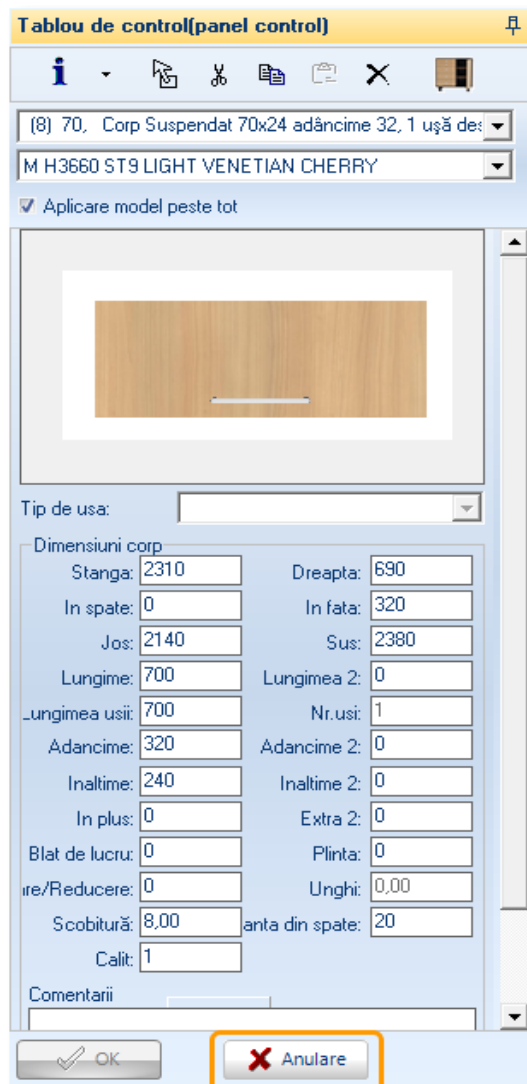
- Grupurile de cataloage
- Detaliile , caracteristicile elementelor sau a pereților (în momentul selectării făcute de dumneavoastră).

Notă : În timpul amplasării elementelor , dacă ați identificat un perete sau un obiect , veți apăsa butonul **Anulare** pentru a avea acces la grupul de cataloage (*vedeți a doua imagine de mai jos*).

Acesta este Tabloul de control atunci când doriți să alegeți un catalog ...

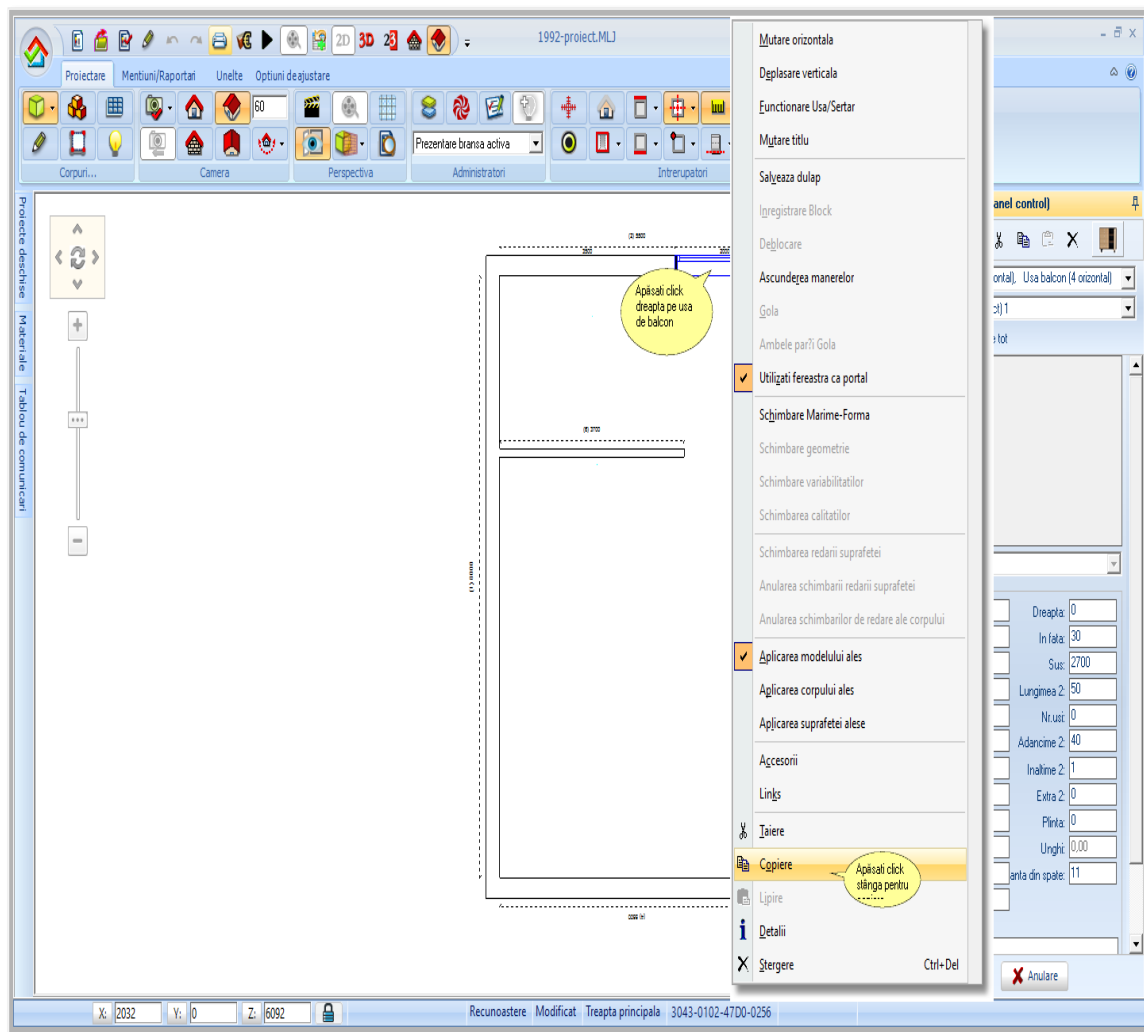


Acesta este Tabloul de control atunci când „recunoașteți”, identificați un corp, element ...



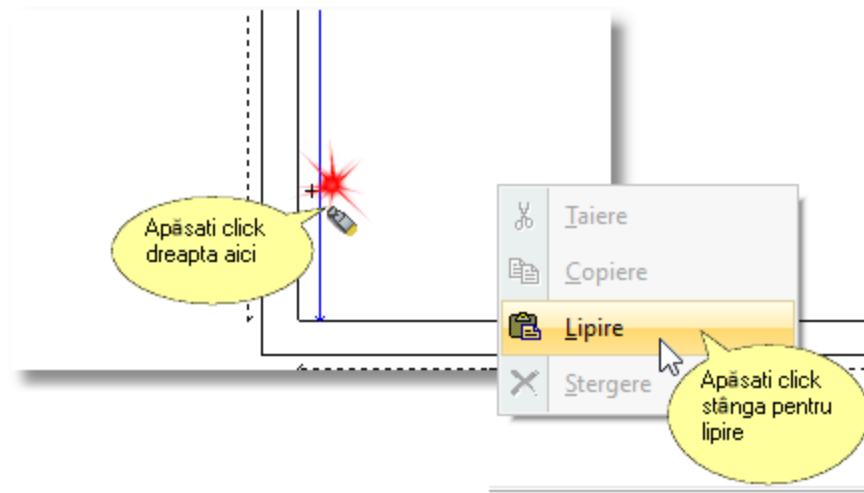
Copierea și lipirea articolului

- Alegeți ușa de balcon pe care tocmai ați proiectat-o și apăsați **click dreapta**



- Apoi alegeți „**Copiere**”

- Lângă peretele1 , apăsați **click dreapta** și apoi **Lipire**



- Amplasați ușa de balcon în partea dreaptă la o distanță „0”

Margini corp

Stanga: 3494	Dreapta: 2506
<input type="text" value="0"/>	<input type="text"/>
Jos: 0	Sus: 2700
<input type="text"/>	<input type="text"/>

- Schimbați lățimea în „1550”.

Dimensiuni corp

Stanga X: 4559	Stanga Y: -824
Dreapta X: 4859	Dreapta Y: -824
Jos: 0	Sus: 2140
Lungime: 1550	Lungimea 2: 0
Lungimea usii: 0	Nr.usi: 1
Adancime: 30	Adancime 2: 0
Inaltime: 2700	Inaltime 2: 720
In plus: 0	Extra 2: 0
Blat de lucru: 0	Plinta: 100
Creșterea/Reducere: 0	Unghi: 0,00
Scobitură: 10,00	Anta din spate: 20
Cantitate: 1	

Comentarii

☒ OK ☒ Anulare

Amplasarea ușii de balcon a fost făcută .

AMPLASAREA GEAMURILOR

Acum veți amplasa un geam .

Închideți categoria ușilor de balcon și deschideți ferestrele următoare...

- În Tabloul de control apăsați click stânga pe cuvântul „**MATERIALE CONSTRUCȚIE**”



Puteți observa acum categoria materialelor de construcții

- Apăsați click stânga pe cuvântul „**Ferestre**”.



Aici puteți găsi toată gama de ferestre



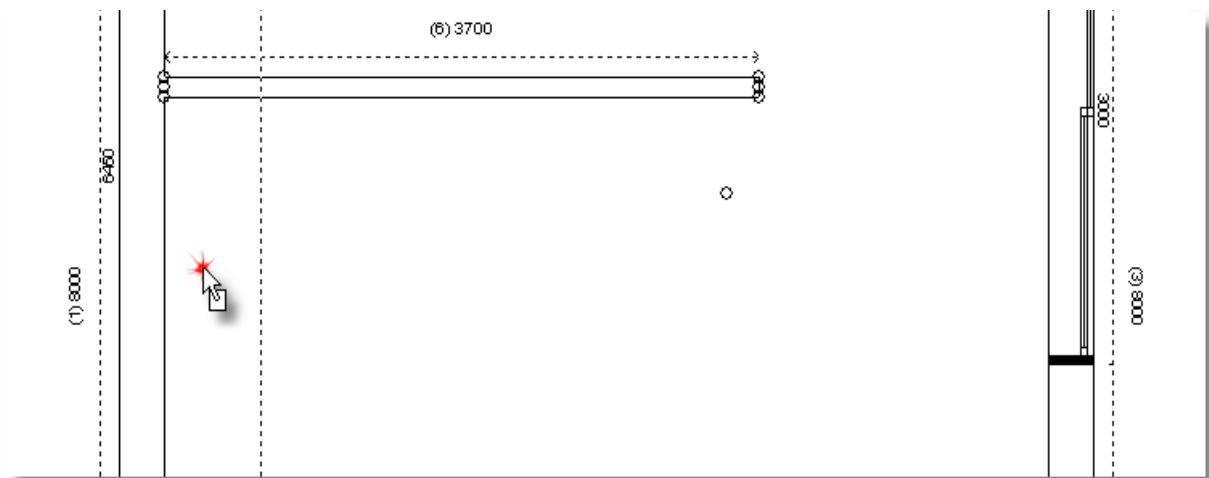
- Faceți click stânga pe „+” înaintea categoriei „**Ferestre cu adâncitură** ” . Apoi alegeți **Fereastra (3 orizontale)** .



Alegeți butonul „**Selectie**” de mai jos ...



- Îndreptați cursorul în fața **peretelui 1** pe care va urma să aplicați fereastra și apăsați click stânga .



- ... mutați cursorul în Tabloul de control . În rubrica „**Dimensiunile elementelor**” , în rubrica „**Stânga**” scrieți 2950mm și apăsați Enter .

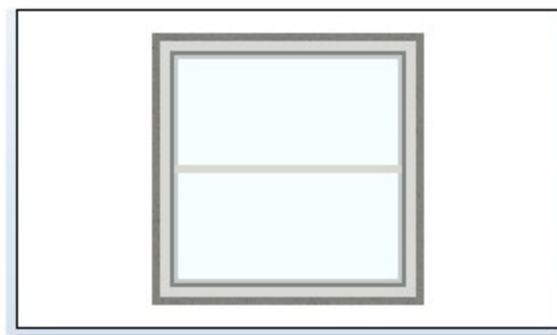
Margini corp	
Stanga: 5262	Înălțime: 1538
<input type="text"/>	<input type="text" value="2950"/>
Jos: 950	Sus: 2150
<input type="text"/>	<input type="text"/>

La această fereastră puteți să schimbați numărul canatelor ...

- Îndreptați cursorul deasupra ferestrei în așa fel încât aceasta să se identifice prin linii albastre .
- Mutați cursorul în Tabloul de control . În fereastra „**Dimensiunile elementelor**” , în rubrica „**Înălțime 2**” scrieți „2” și apăsați **Enter**.

Adancime: 30	Adancime 2: 40
Inaltime: 1200	Inaltime 2: 2
In plus: -280	Extra 2: 0

- Fereastra va arăta precum în imaginea de mai jos ...



Rezumat

Acum puteți să :

- Plasați elementele structurale în perete
- Plasați elementele în poziții specifice pe perete
- Modificați dimensiunile elementelor structurale înainte de amplasarea acestora
- Modificați dimensiunile elementelor structurale după amplasarea acestora
- Copiați și să lipiți elementele structurale
- Salvați proiectul

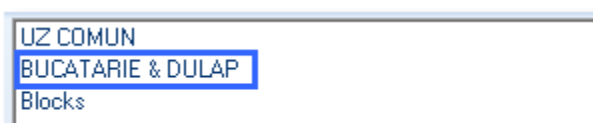
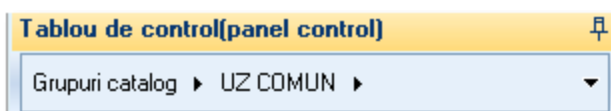
Plasarea elementelor

Amplasarea corpurilor inferioare și a corpurilor înalte

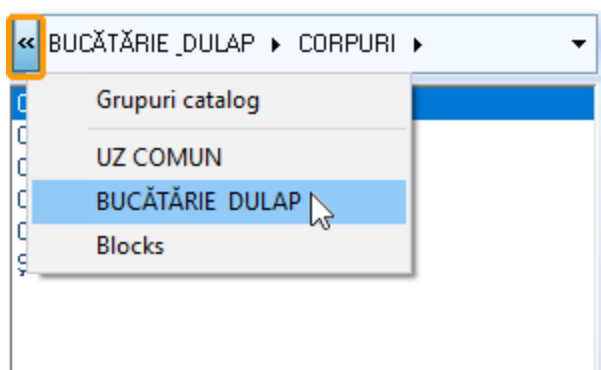
Toate elementele pe care le veți amplasa de acum înainte , le veți selecta din Tabloul de control care se află în partea dreaptă a desktop-ului.

Înainte de toate , veți plasa dulapurile inferioare care se află în peretele 1 și cel intermediar .

- În Tabloul de control veți face click stânga pe denumirea dintr-un grup sau catalog , consecutiv până în momentul în care veți găsi categoria numită **Grupuri Catalog** alegând în continuare „**BUCĂTĂRIE & DULAP** ”



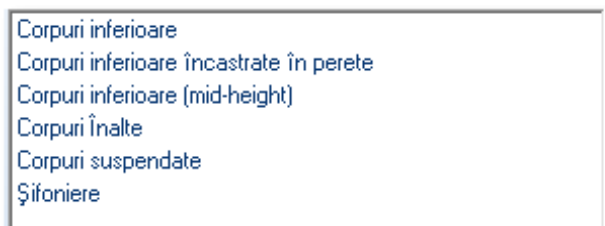
Notă : O altă modalitate este să faceți click stânga pe imaginea cu cele două săgeți , alegând apoi „**BUCĂTĂRIE DULAP**”



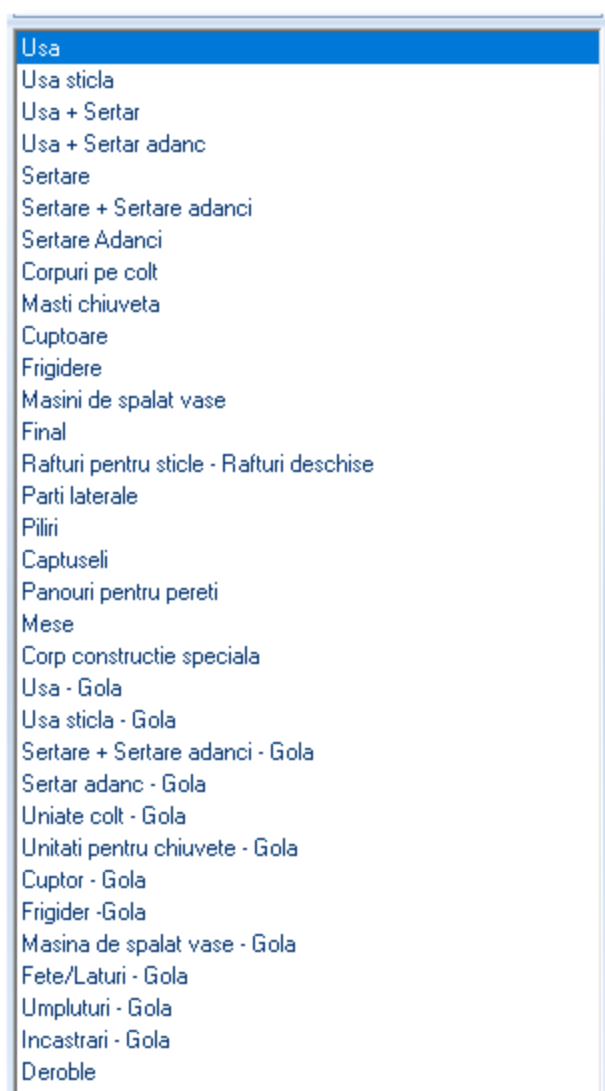
Aici sunt afișate cataloagele care fac parte din grupul „**BUCĂTĂRIE_ DULAP**”



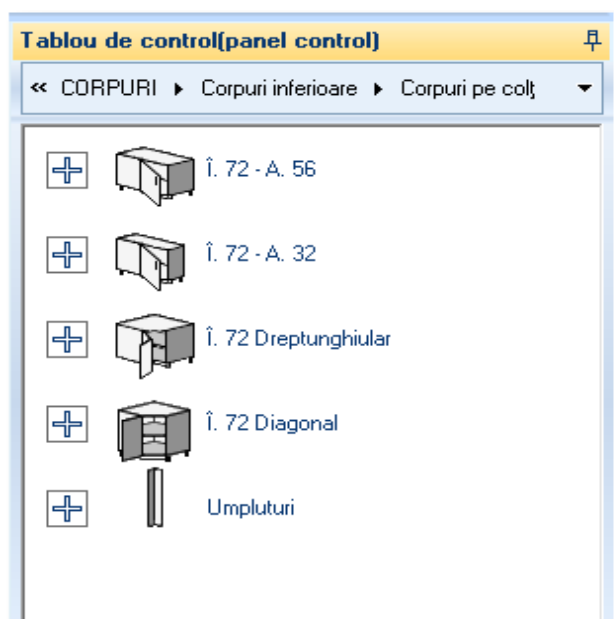
- Apăsați click stânga pe **CORPURI** pentru a vedea ce conține acest grup ...



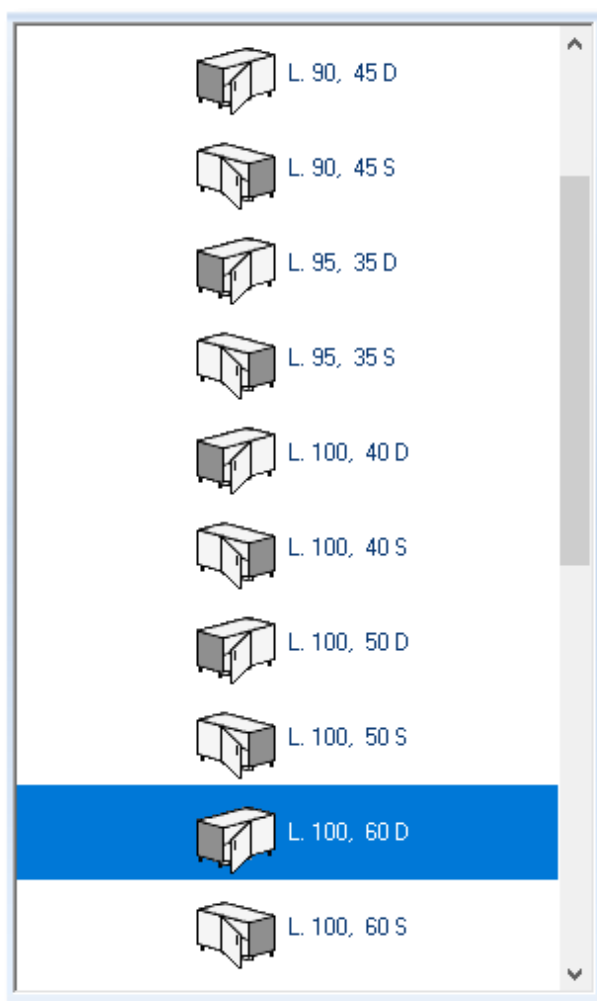
- Faceți click stânga în grupul „ **Corpuri inferioare** ” pentru a vedea ce conține ...



- Deschideți grupul „**Corpuri pe colț**” pentru a vedea ce conține ...



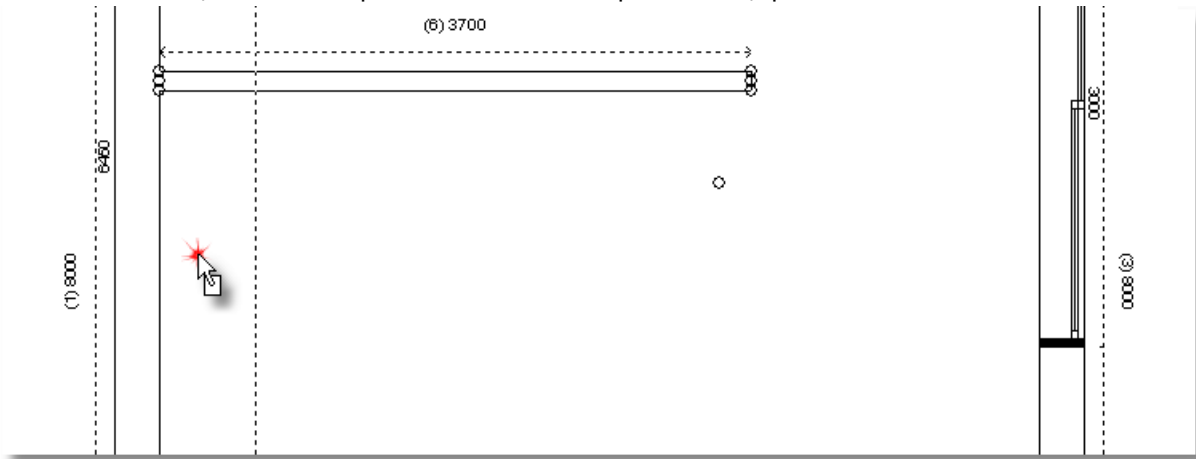
- Deschideți primul grup Î.72 – A.56 pentru a vedea dimensiunile elementelor .Alegeți elementul cu Lățimea 1000 , Lățimea ușii 600 stânga (cod: L.100, 60 D)



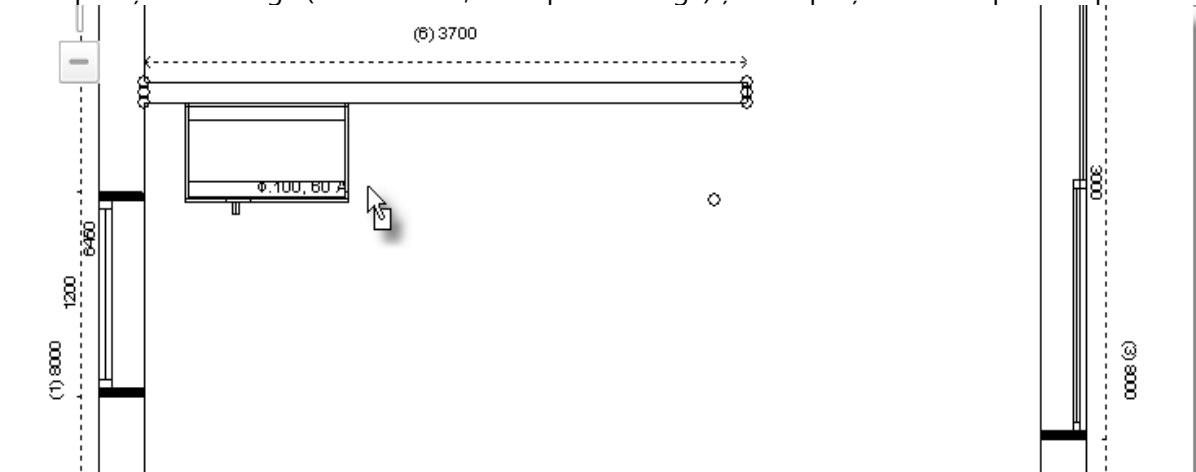
- Apăsați butonul **"Selectie"**



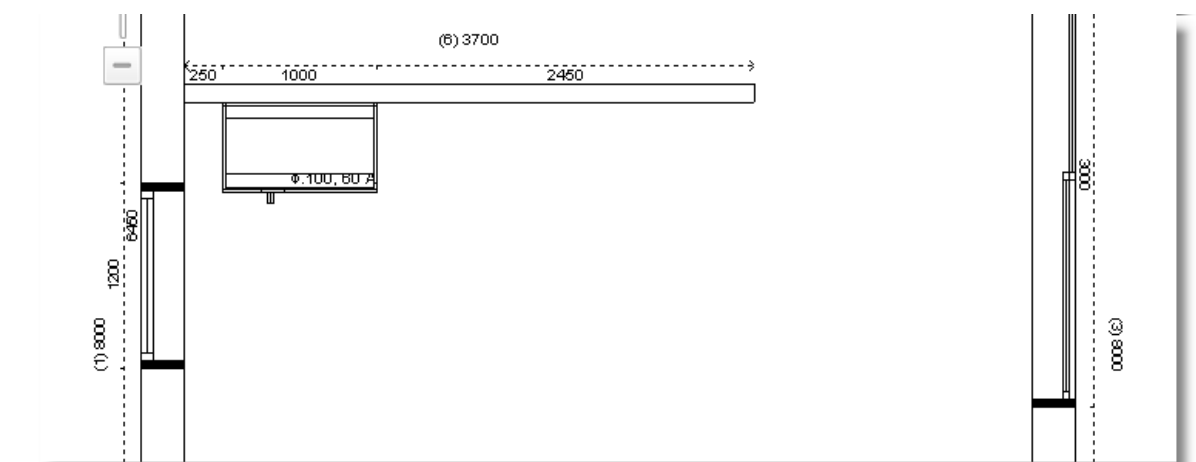
- Acum mutați cursorul în peretele intermediar pe care l-ați proiectat ...



- Apăsați click stânga (doar o dată , fără apăsare lungă) și îndreptați cursorul spre dreapta ...



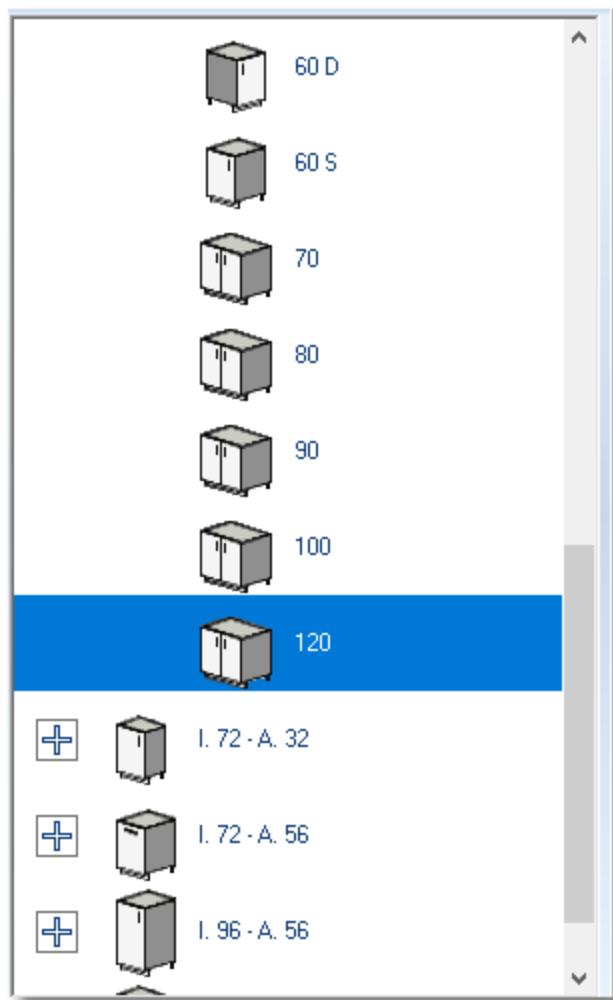
- Apăsați încă o dată click stânga pentru a fixa elementul . Puteți observa acum dimensiunea elementului pe perete dar și dimensiunea rămasă ...



- În **Tabloul de control** , selectați categoria **Corpuri inferioare** pentru a continua amplasarea elementelor rămase .

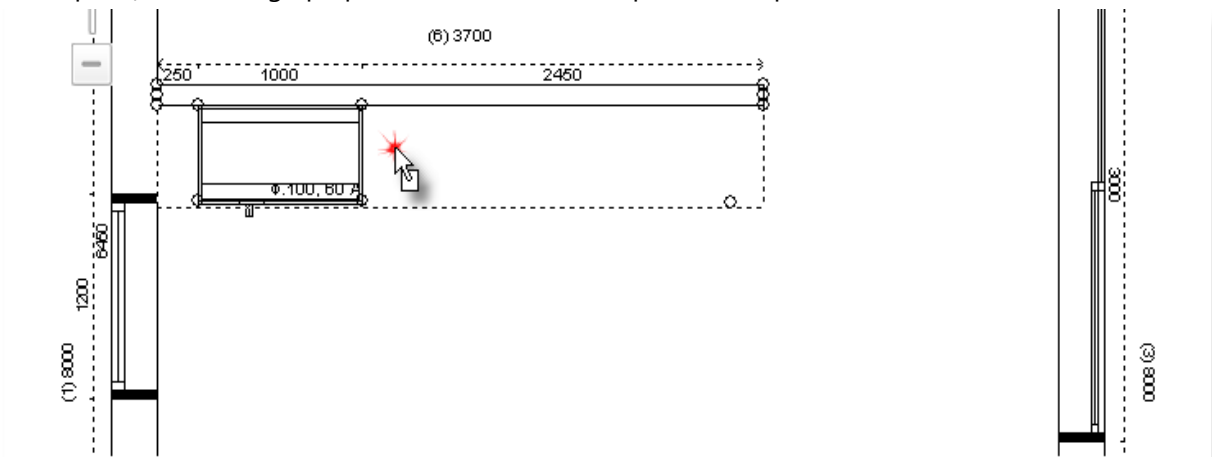


- Alegeți categoria **Ușă** și apoi elementul cu lățimea 1200 (cod 120)

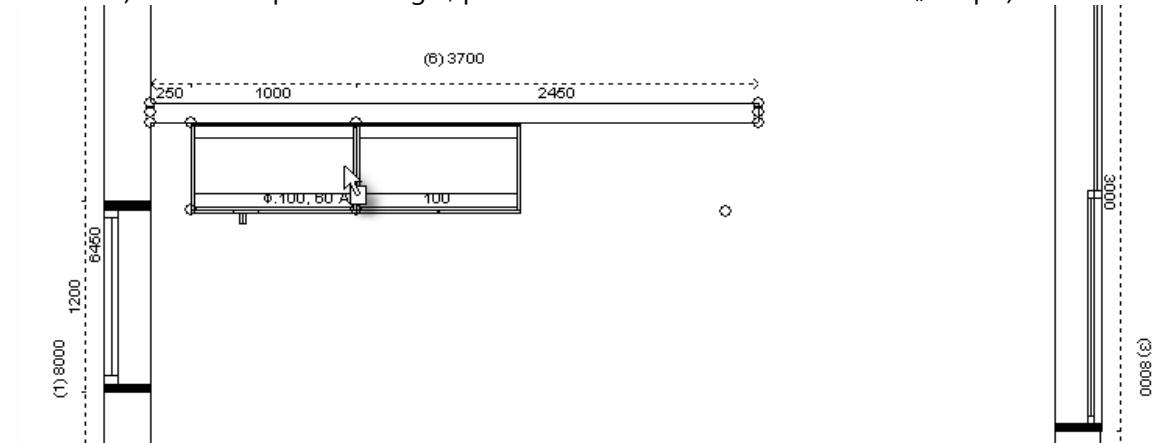


- Apăsați butonul „**Seleție**”

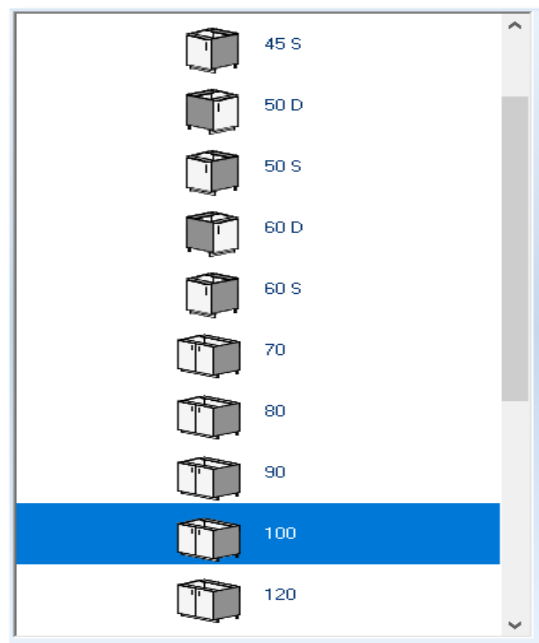
- Apăsați click stânga pe peretele intermediar în partea dreaptă a elementului .



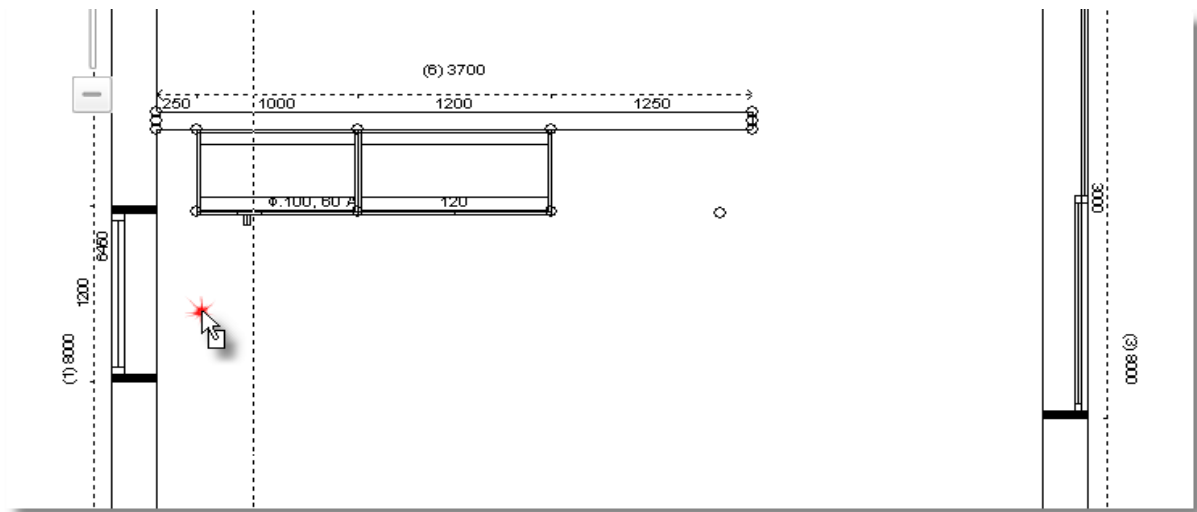
- Mutați cursoul în partea stângă , până în momentul în care elementul „se lipește” în locul lui.



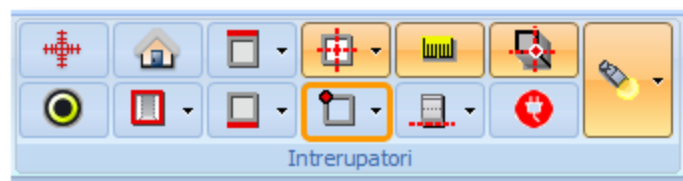
- Din categoria **Corpuri inferioare** selectați **Măști chiuvetă** . Selectați în continuare prima categorie și elementul cu dimenasiunea 1000 .



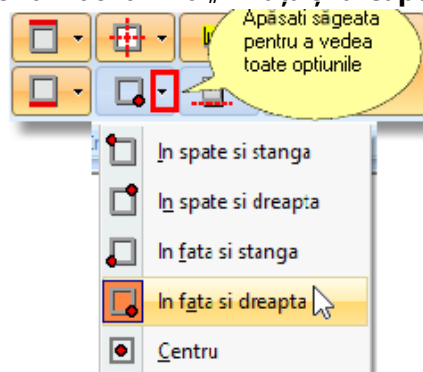
- Fixați-l cu un click stânga pe peretele 1



- Pentru a fixa exact elementul de umplură , va trebui să schimbați locul din care „prindeți” elementul .
- Din bara de instrumente denumită „**Înterupători**” , selectați „**Activare deplasare orizontală**” și în funcție de preferința dumneavoastră de „prindere” a elementului (de exemplu : colț dreapta sus- selectați pătratul în care punctul roșu este situat sus în partea dreaptă a pătratului , dacă doriți prinderea elementului din partea stângă jos – selectați pătratul în care punctul roșu este situat în partea stângă jos , sau central etc.) alegeți opțiunea potrivită pentru dumneavoastră .



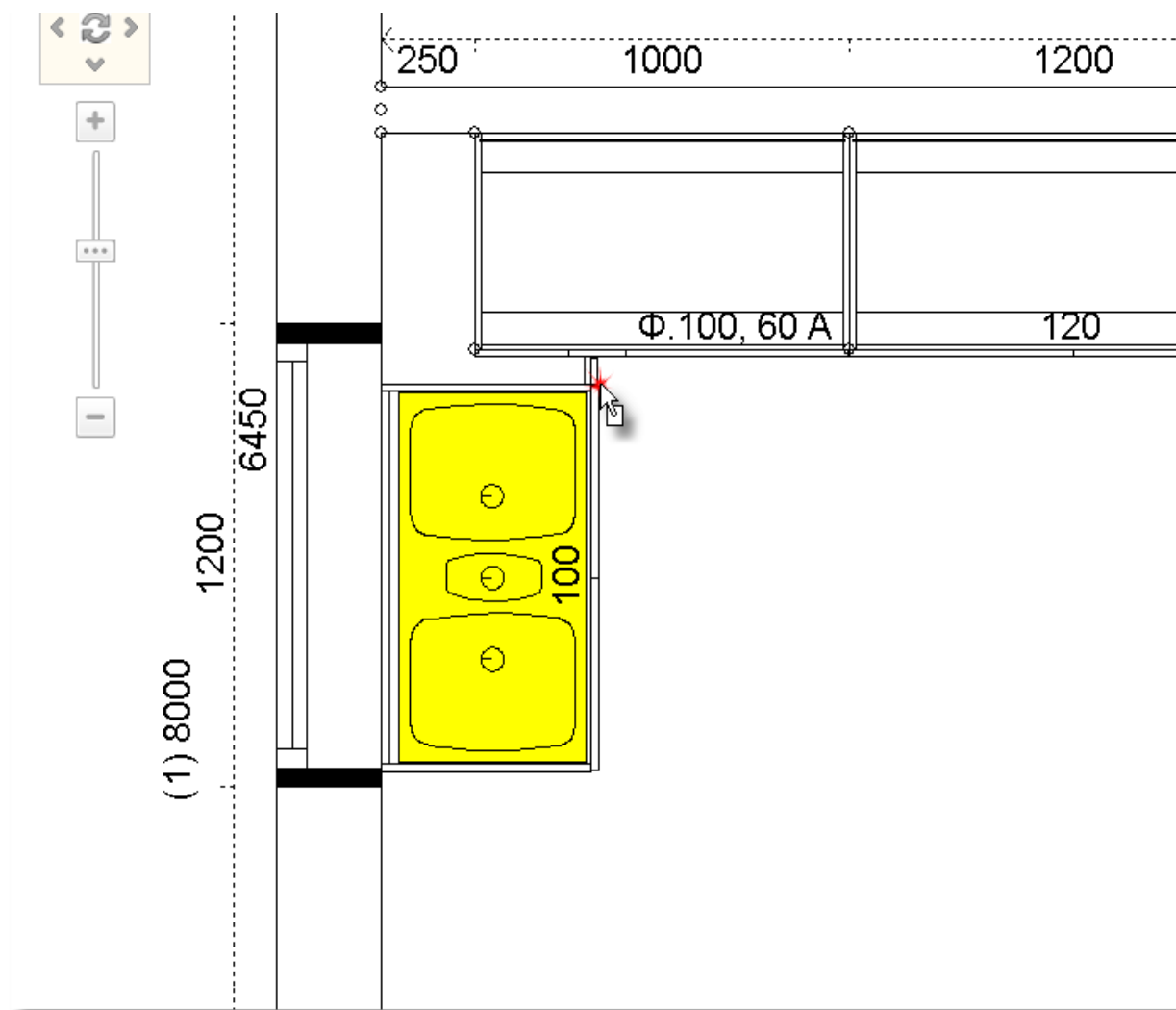
- Apăsați săgeata care se află în partea dreaptă a imaginii și apoi selectați opțiunea preferată (spre exemplu colț dreapta sus va fi denumită „**În față și dreapta**”).



Cursorul este mutat apoi în partea înainte și la dreapta colțului din pătrat

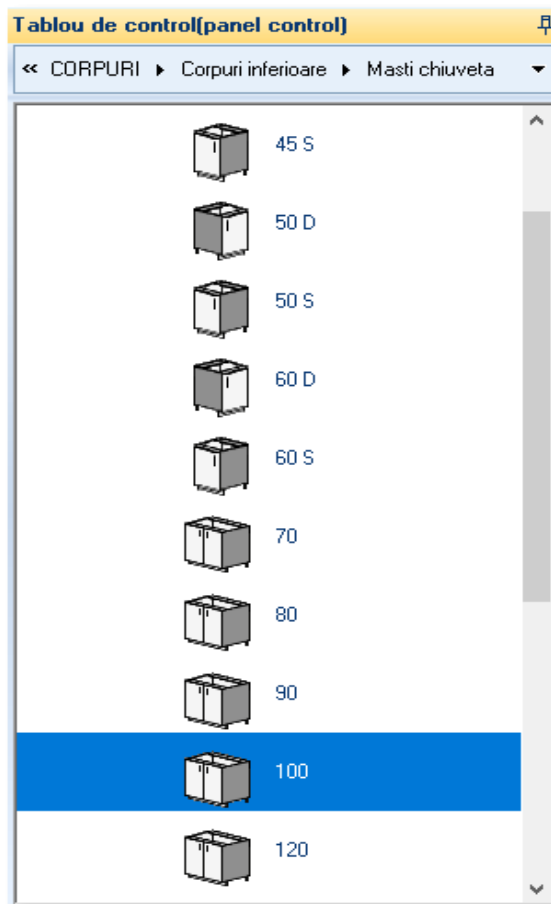
Notă : Folosind roțița de la mouse , aveți posibilitatea de a vă apropia (**Zoom in**) de elementele din proiectul dumneavoastră (în vederea în plan) . Deasemenea , ținând apăsat click stânga , puteți să schimbați poziția vederii în plan de pe ecranul dumneavoastră , astfel încât să vă îndreptați spre locul în care doriți să faceți aplicarea elementelor .

- Aproiați-vă de punctul în care se află elementul de umplură și în momentul în care se plasează corect, apăsați click stânga pentru a-l fixa .

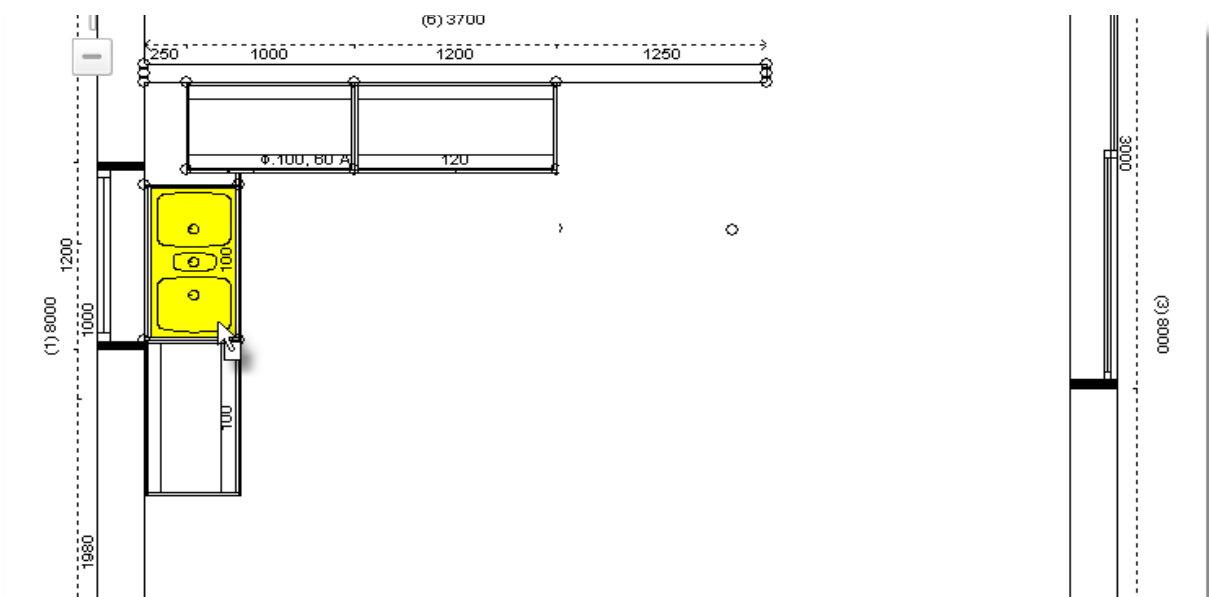


Notă : Resetați opțiunea „**Activare deplasare orizontală**” în rubrica „**În spate și stânga**”

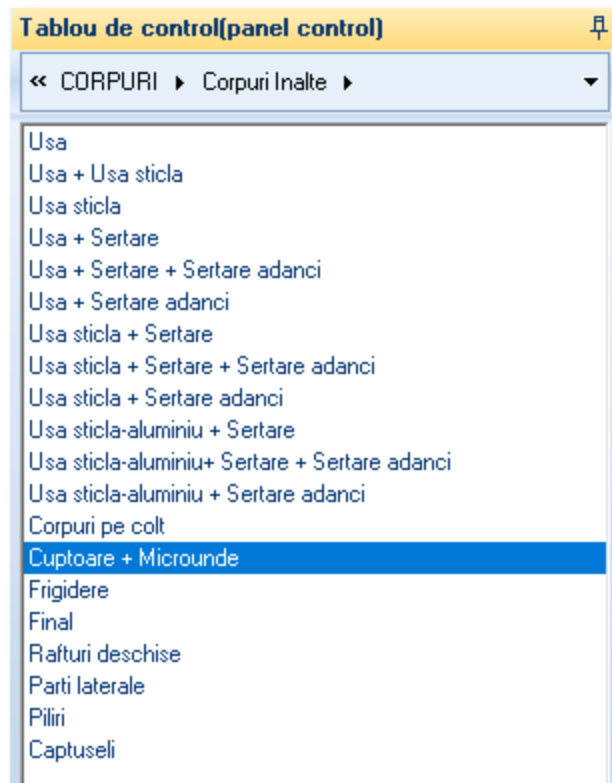
- Continuați amplasarea elementelor cu o alt **corp inferior** cu **Ușă** având dimensiunea 1000.



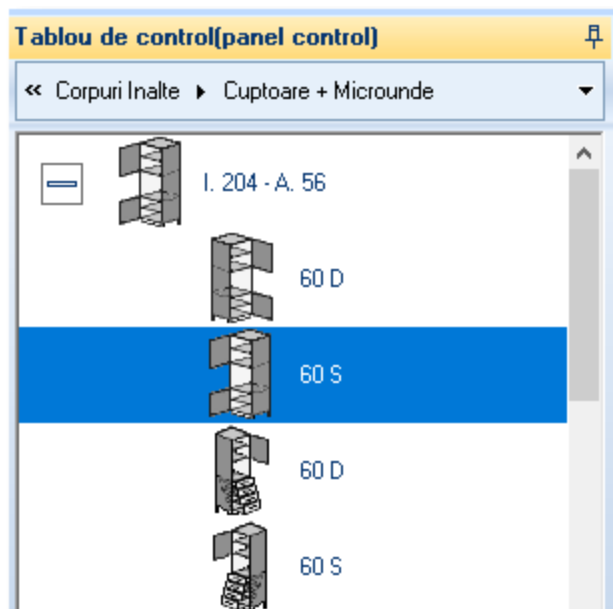
- Amplasați-o în partea stângă a chiuvetei după cum se vede în imaginea de mai jos ...



- Selectați acum **CORPURI** , iar în continuare categoria denumită „**Corpuri Înalte**” urmată de categoria „**Cuptoare + Microunde**”

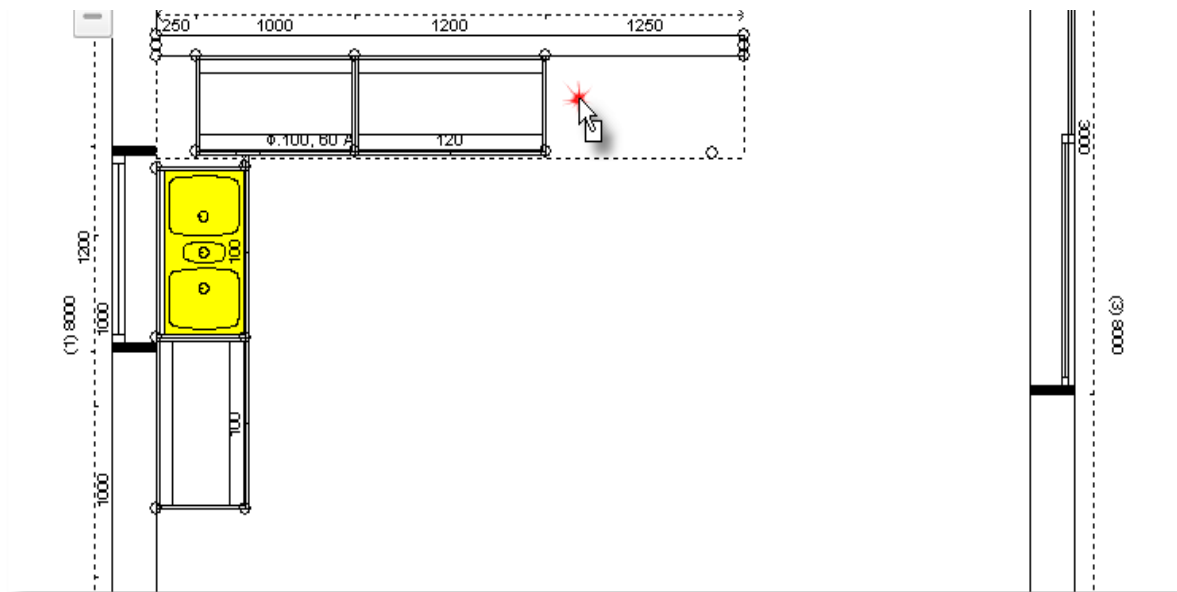


- Din prima categorie Î.204 – A.56 , alegeți dulapul cu codul 60 S

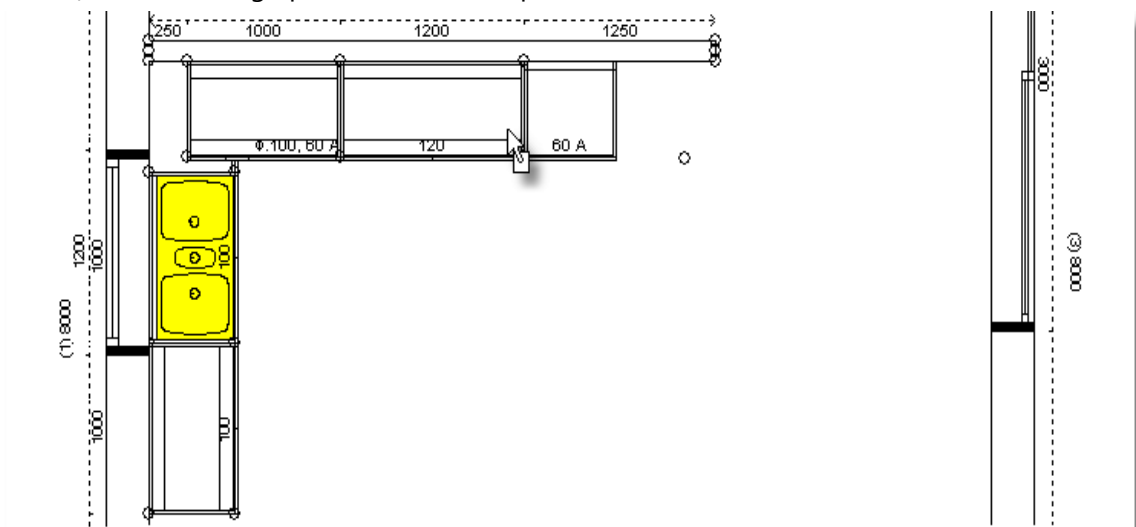


- Apoi apăsați butonul **Selectie ...**

- Amplasați dulapul ales pe perețele intermediar în partea dreaptă a elementelor .

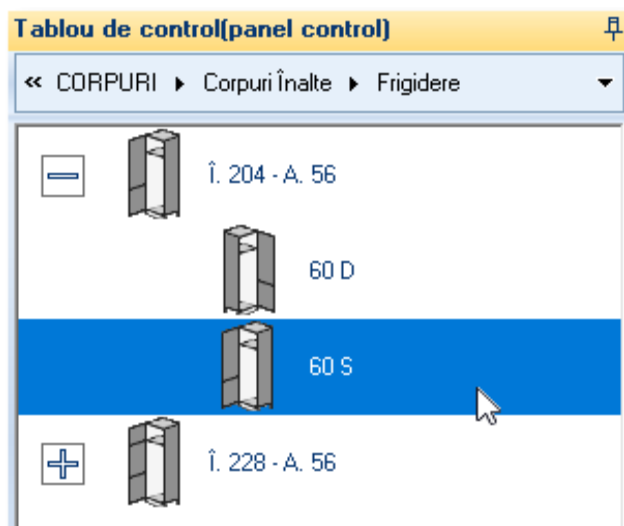


- Faceți un click stânga pentru fixarea dulapului

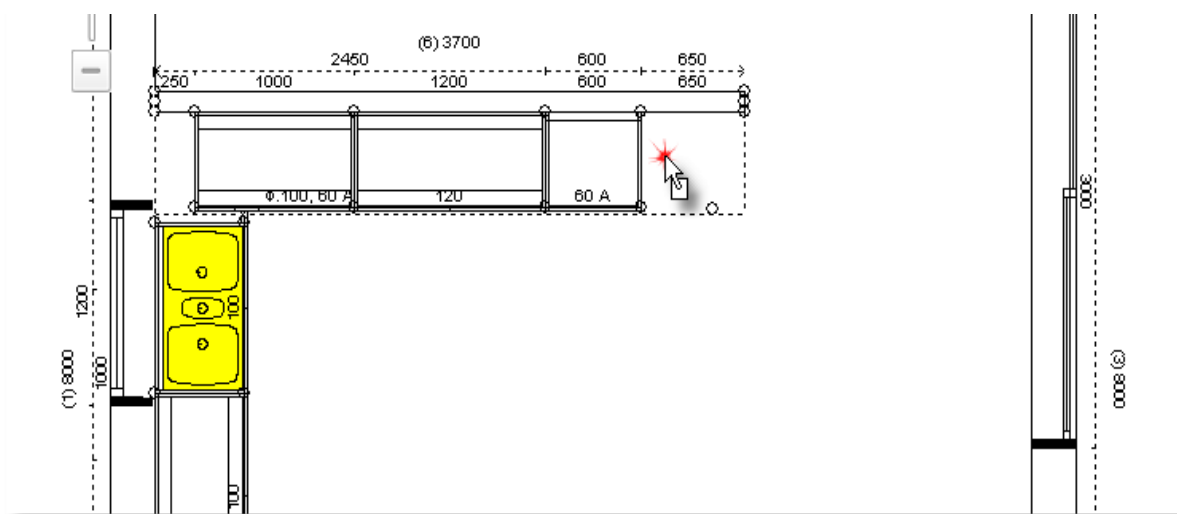


La sfârșit , veți amplasa și un frigider

- Deschideți categoria Corpuri inferioare – Corpuri înalte – Frigidere . Apoi alegeți categoria **Î. 204** – **A. 56** și alegeți codul **60 D**



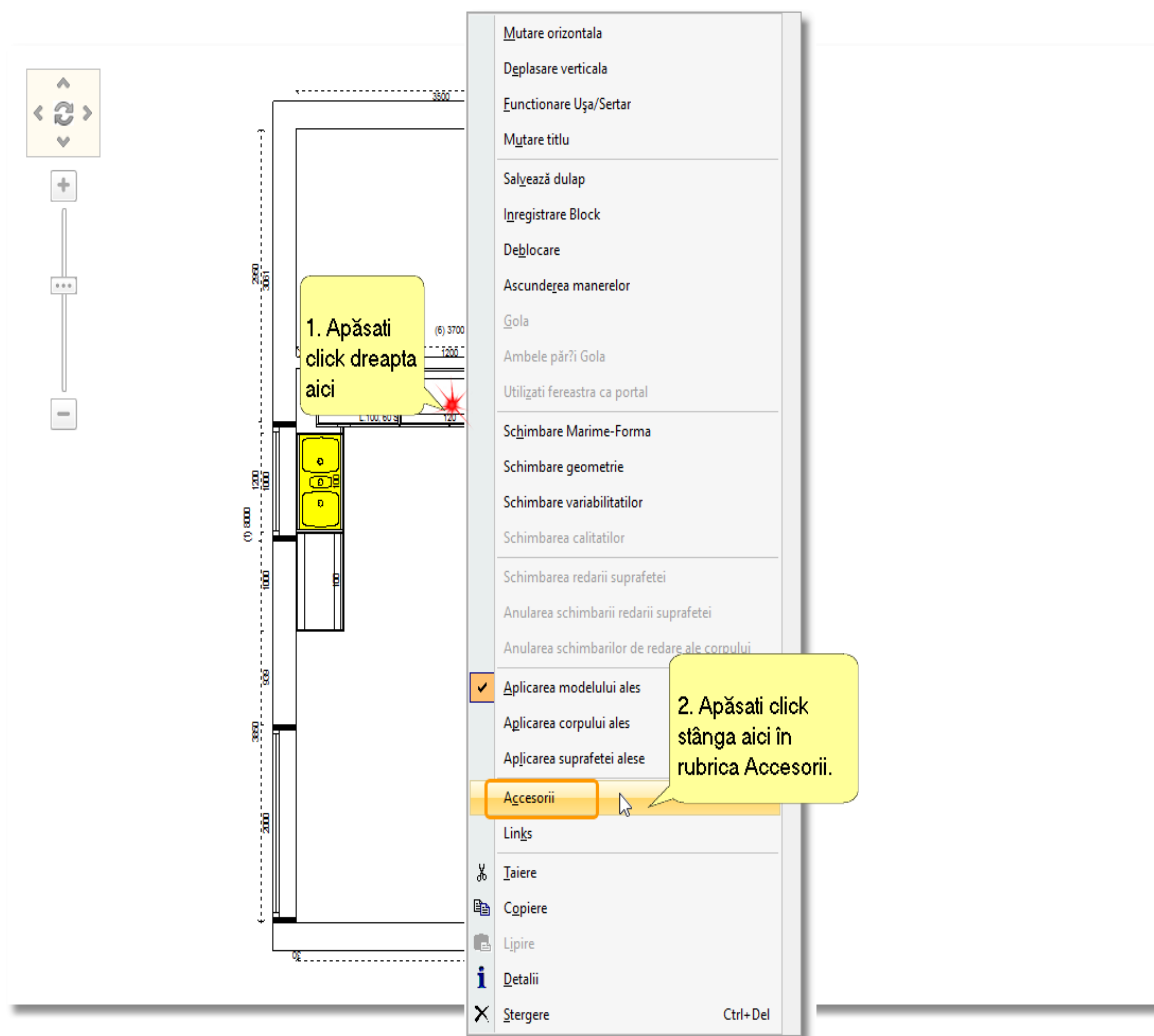
- Amplasați frigiderul în partea dreaptă a cuptorului ...



Amplasarea accesoriilor

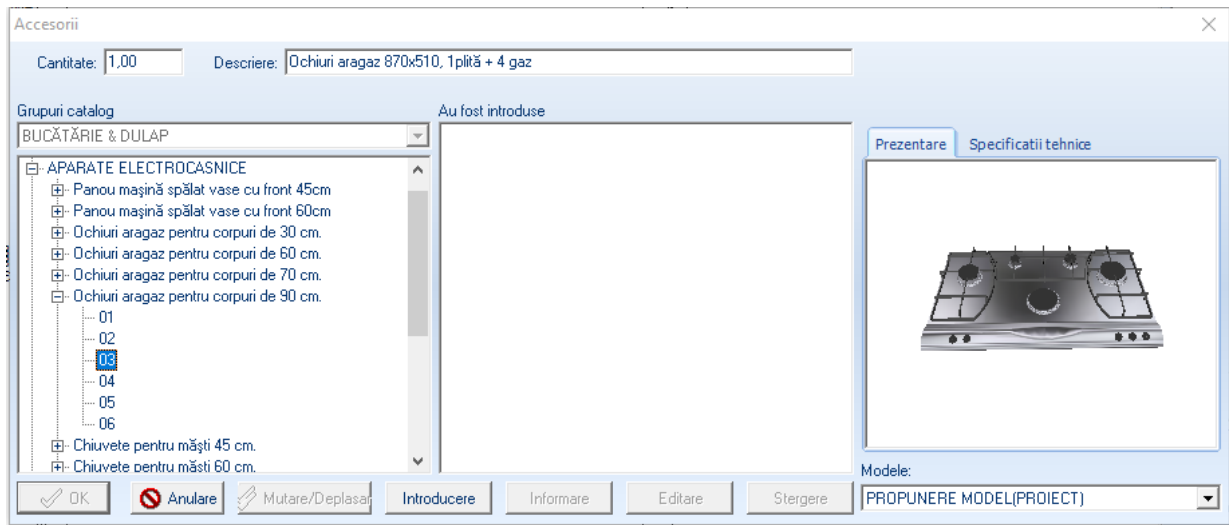
Veți plasa ochiurile de aragaz pe dulapul inferior care se află în partea stângă a aragazului

- Apăsați click dreapta pe dulapul inferior și alegeți opțiunea „**Accesorii**”...

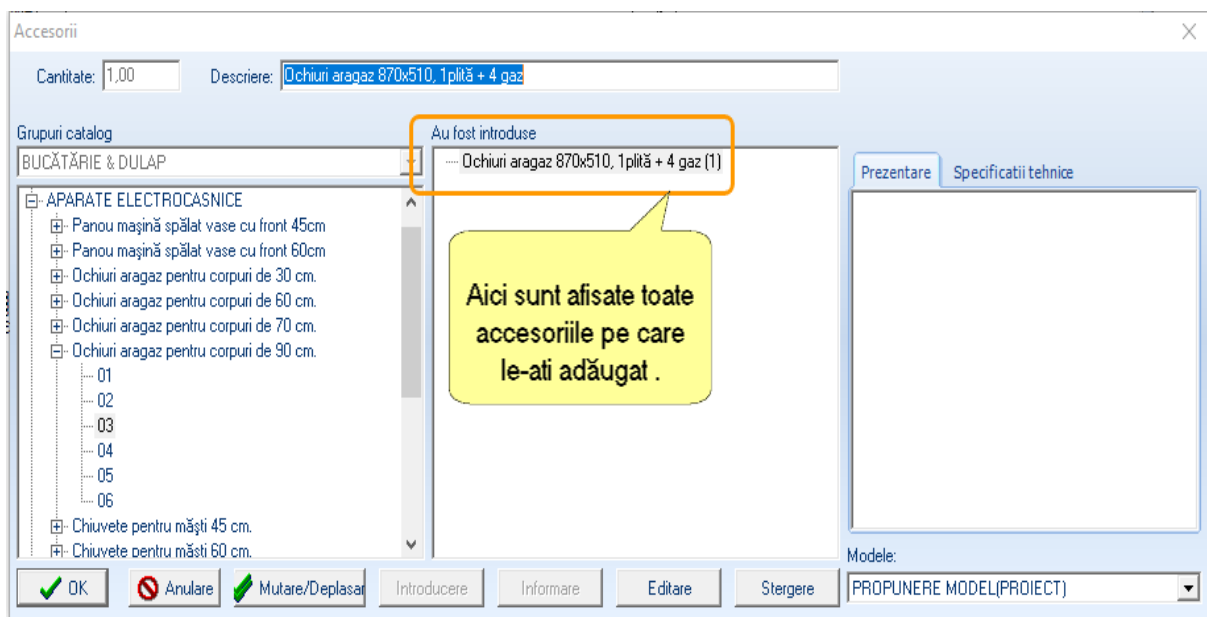


Se deschide acum fereastra „Accesorii” ...

- Faceți click stânga pe simbolul „+” din catalogul **“Aparate electrocasnice”** și în continuare deschideți categoria **„Ochiuri aragaz pentru corpuri de 90cm”**



- Alegeți codul **03** și apăsați butonul **„Introducere”**. În rubrica **„Au fost introduse”** aveți posibilitatea de a vedea descrierea elementului pe care l-ați ales. Apăsați **OK** pentru a încheia procedura.

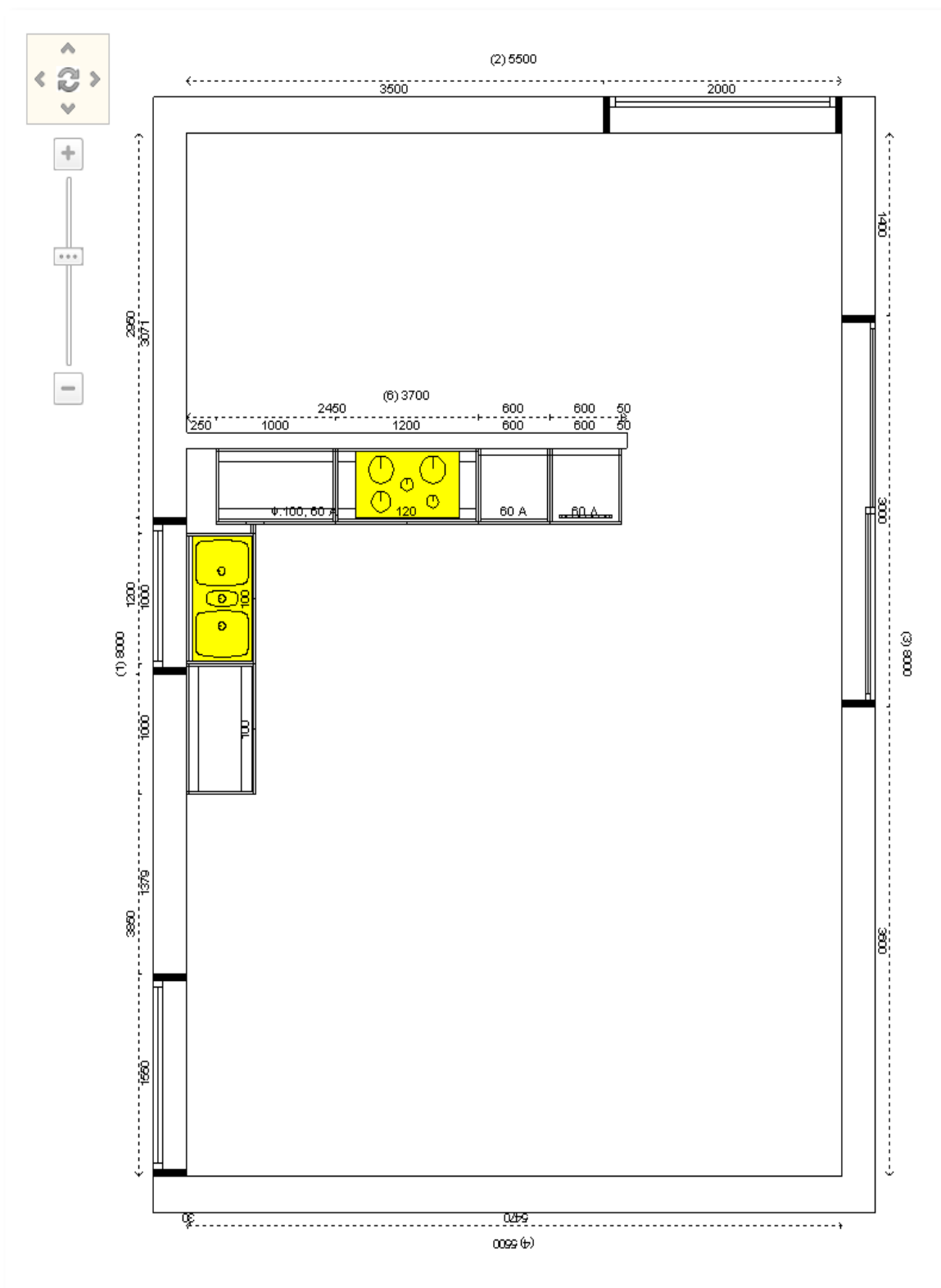


- Salvați schimbările făcute, clickând pe rubrica **„Salvare”** ...



sau folosind butoanele **“CTRL + S”** de pe tastatură.

Vederea în plan arată precum în imaginea de mai jos ...



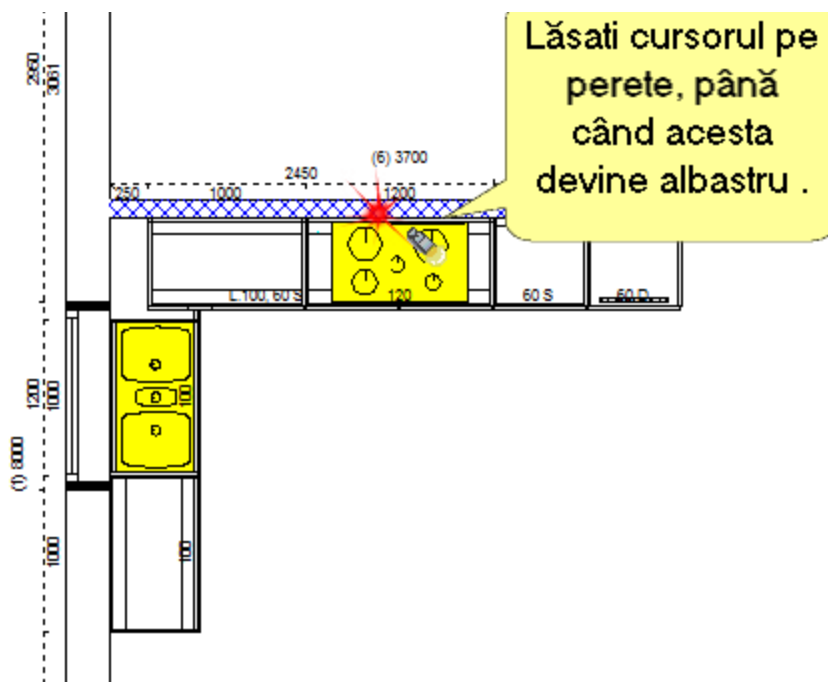
Amplasarea dulapurilor suspendate

Veți plasa acum dulapurile suspendate în proiectul dumneavoastră .

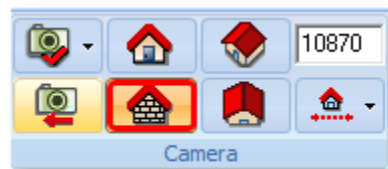
Acest procedeu va fi făcut în 3D , lucrându-l cu **vedere de sus** .

Înainte de toate veți plasa dulapurile suspendate pe peretele intermediar .
Pentru a vedea de sus proiectul , faceți următoarele ...

- Lăsați cursorul pe perete până când acesta devine „albastru” .



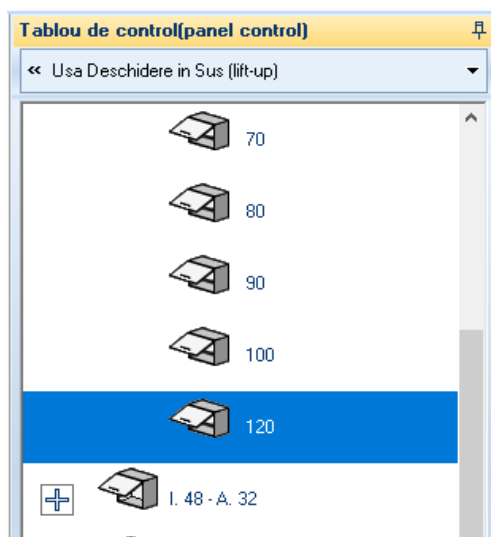
- Peretele este identificat acum și puteți printr-o mișcare rapidă cu cursorul să alegeți opțiunea „**Camera**” din bara de instrumente și să apăsați imaginea „**Vedere**”



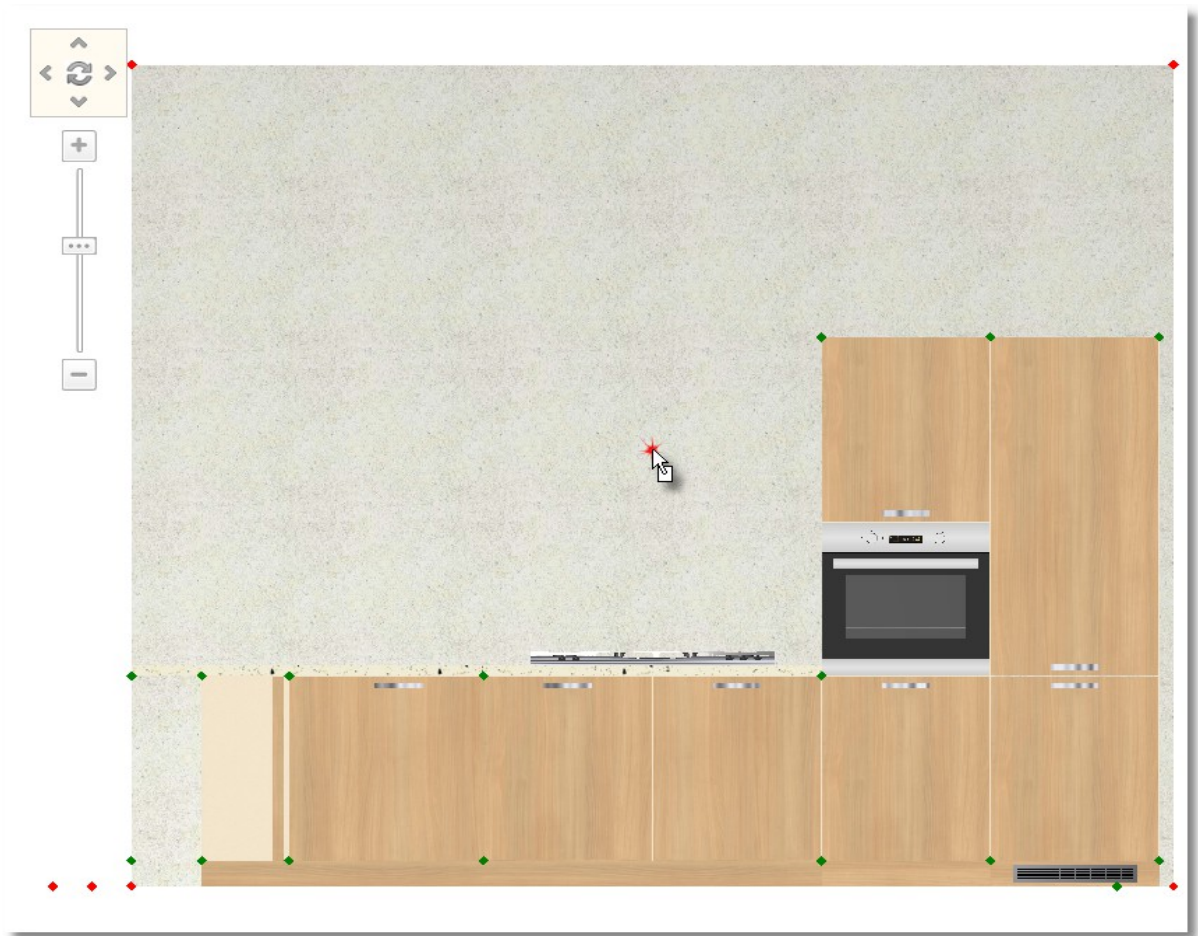
Imaginea alăturată are vederea frontală a peretelui .



- Din Tabloul de Control , alegeți **Corpuri** > **Corpuri suspendate** și în continuare deschideți categoria denumită „**Ușă deschidere în Sus**”
- Deschideți categoria cu înălțimea 36 (Î. 36 – A. 32) și apoi alegeți dimensiunea 120



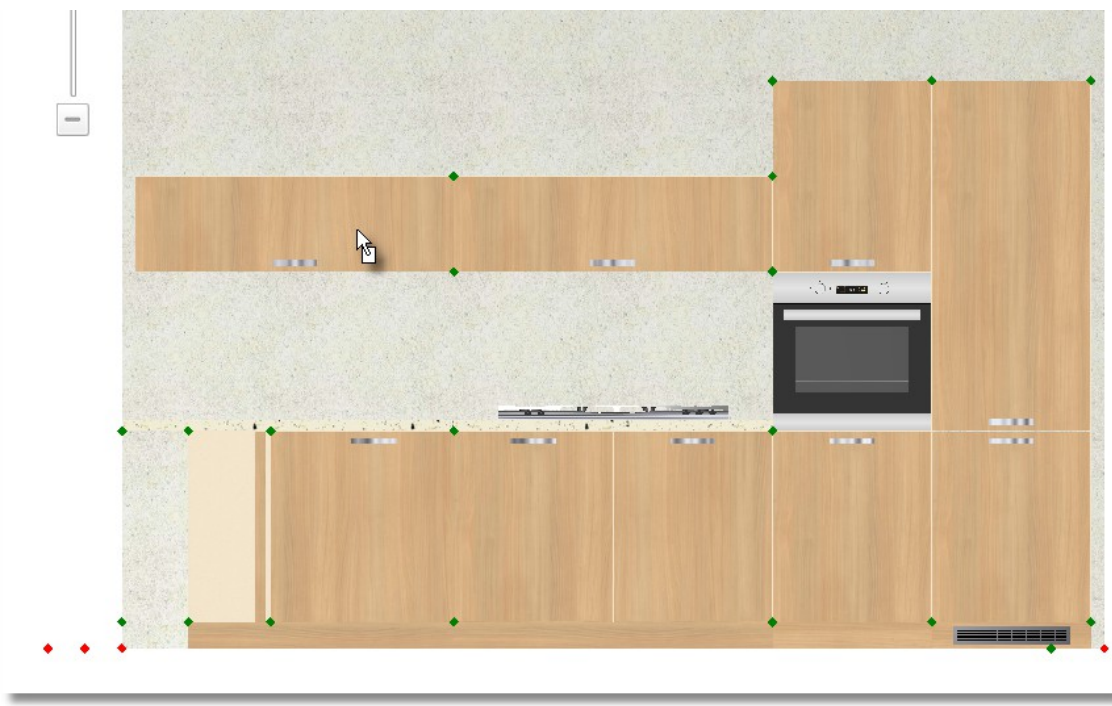
- Pentru a fixa dulapul veți face click stânga pe perete deasupra plitei ...



- În timp ce dulapul se află în mișcare , „lipiți-l ” lângă cuptor și cu un click stânga fixați-l acolo .

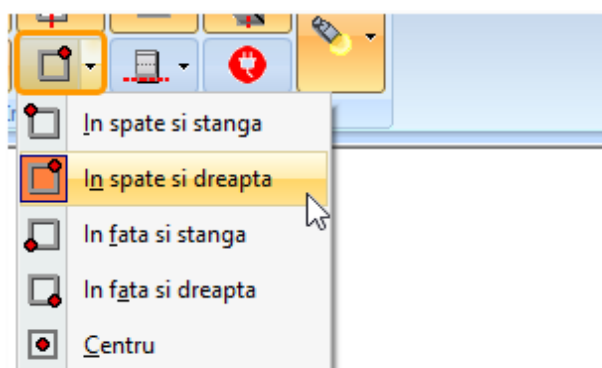


- Amplasați încă un dulap suspendat lângă cel făcut recent...

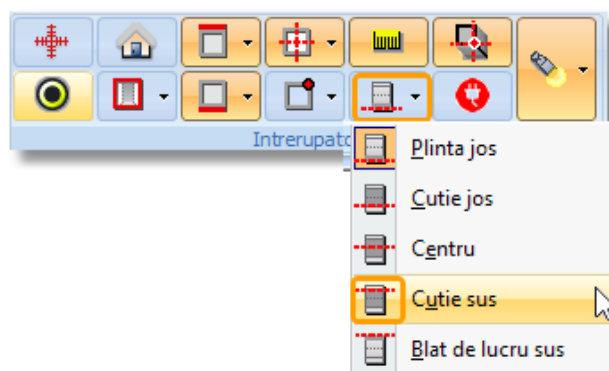


Notă : Pentru a amplasa ușor restul dulapurilor suspendate pe acest perete , veți face câteva schimbări în ceea ce privește alinierea elementelor .

Pentru mișcarea pe orizontală , alegeți ...
„prinderea” dulapului din colț „**În spate și dreapta**”

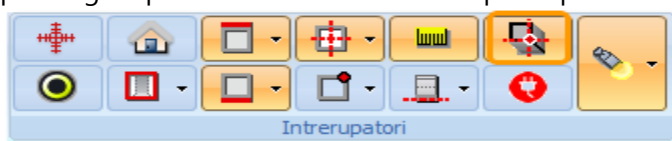


Pentru mișcarea pe verticală , alegeți...
rubrica „**Cutie sus**”



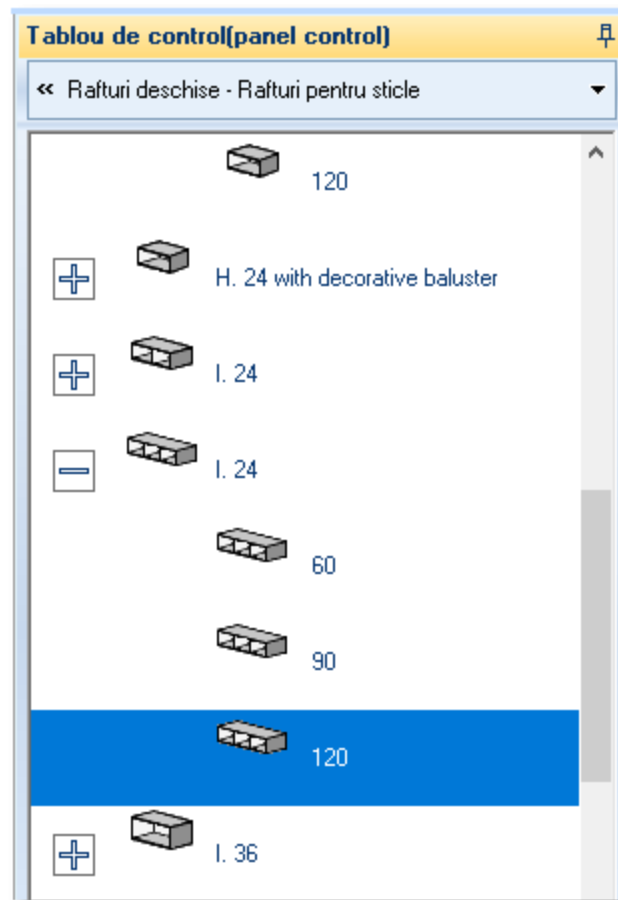
De asemenea veți dezactiva comanda „**Alinierea și deplasarea obiectelor**”

(Veți face click stânga pe imagine pentru a se dezactiva – va apărea precum în imaginea de mai jos)

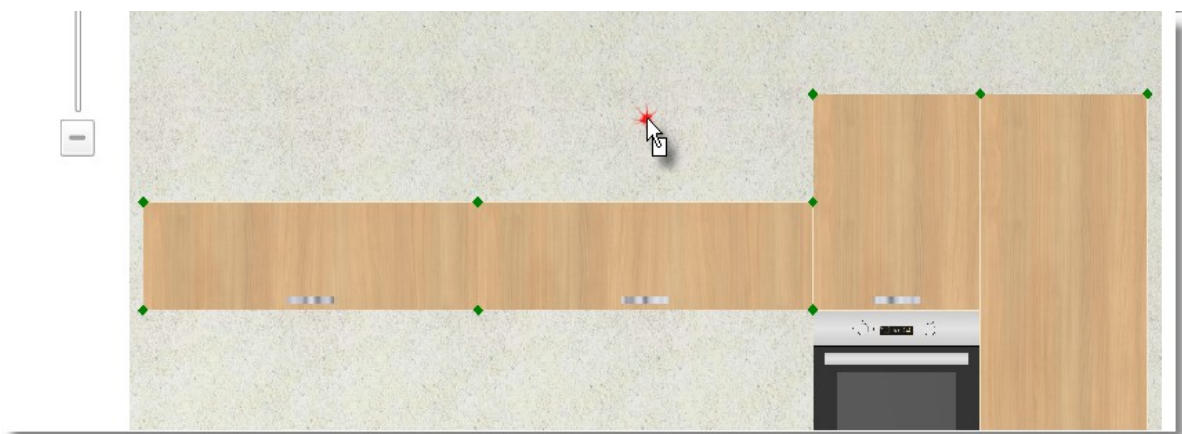


Acum veți amplasa câteva rafturi

- Din categoria **Corpuri suspendate** alegeți subcategoria **Rafturi deschise - Rafturi pentru sticle** și deschideți înălțimea **Î. 24** (cel cu 3 compartimente) . Alegeți codul **120** .

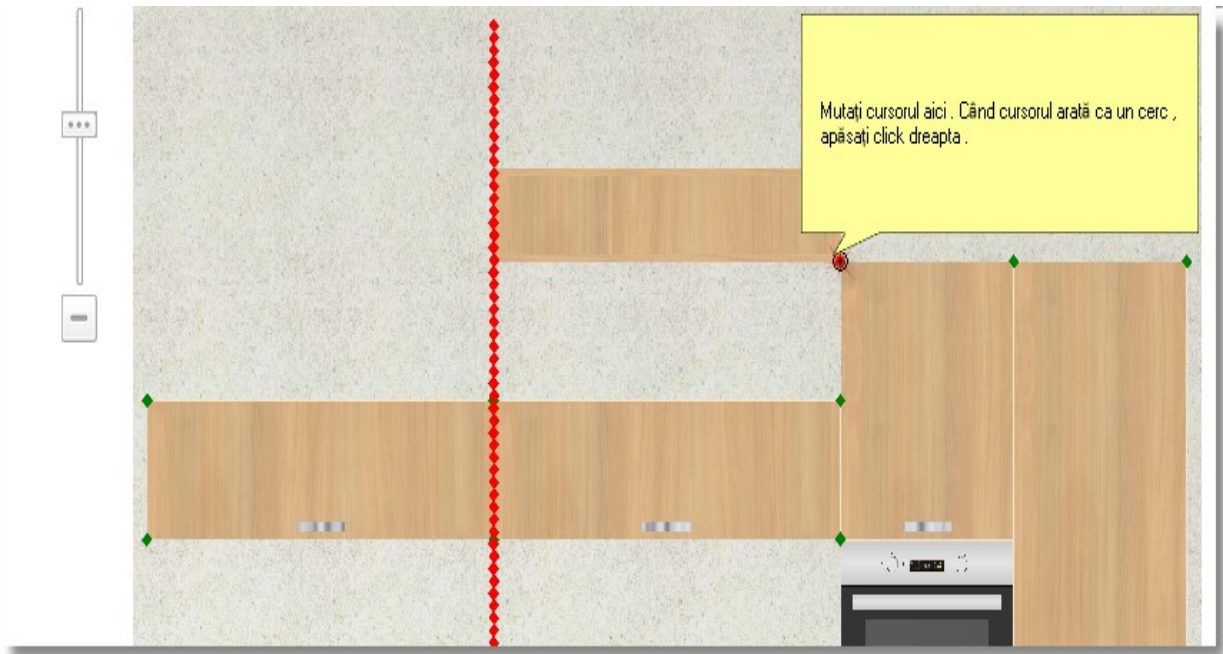


- Apăsați butonul **Selecție** , iar apoi faceți click stânga pe perete , deasupra dulapurilor suspendate ...



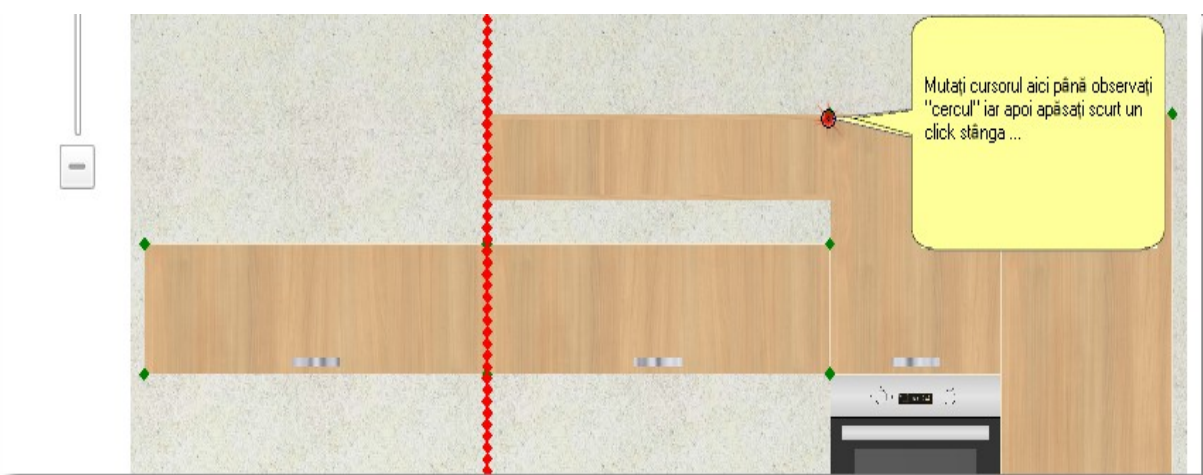
Dulapul suspendat este fixat în concordanță cu alinierea aleasă de dumneavoastră ...

- Mutați cursorul precum în imaginea de mai jos . Când cursorul arată precum un „**cerc**” apăsați **click dreapta** ...



Elementul și-a schimbat poziția și dacă până acum s-a mișcat pe orizontală , acum mișcarea are loc pe verticală ...

- Mutați cursorul din nou precum vedeți în imaginea de mia jos ... Când cursorul arată precum un „**cerc**” , apăsați **click stânga** pentru a fixa elementul ...



Acum veți alege înălțimea dulapului .

- Când plasați corpul de dulap , lăsați cursorul pe el pentru a fi identificat .

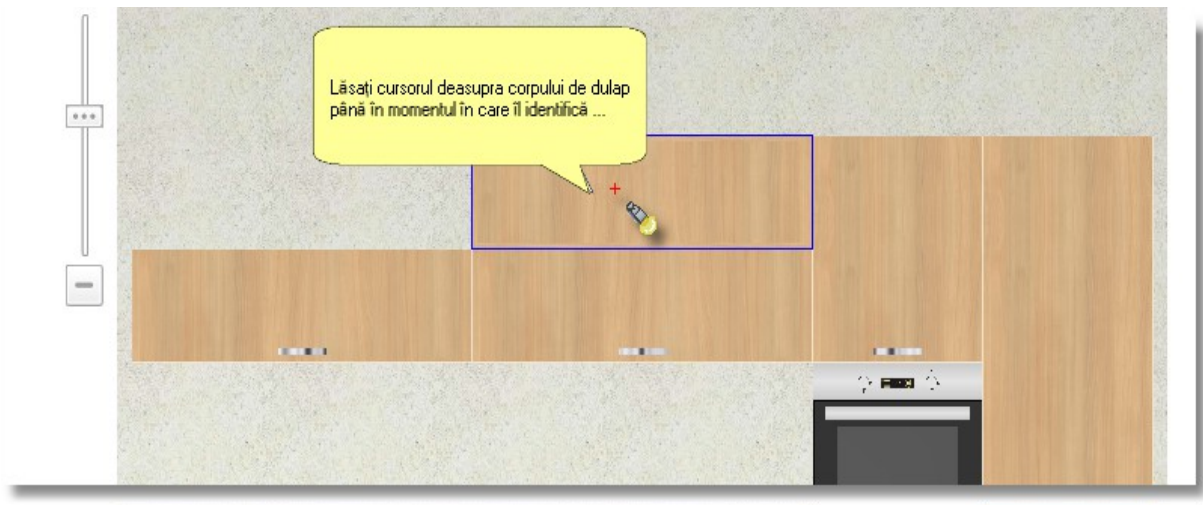


- Acum elementul este deja identificat . Din Tabloul de control , puteți alege înălțimea „360” și apăsați **Enter** .

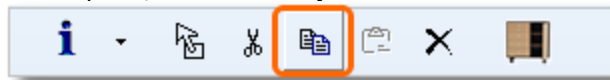
Dimensiuni corp	
Stanga X: -2120	Stanga Y: 729
Dreapta X: -920	Dreapta Y: 729
Jos: 7880	Sus: 2020
Lungime: 0	Lungimea 2: 150
Lungimea usii: 300	Nr.usi: 1
Adancime: 340	Adancime 2: 0
Inaltime: 360	Inaltime 2: 120
In plus: 0	Extra 2: 400
Blat de lucru: 0	Plinta: 0
Creștere/Reducere: 0	Unghi: 0,00
Scobitură: 8,00	Înălțime din spate: 20
Cantitate: 1	
Comentarii	
<input type="text"/>	
<input checked="" type="button" value="OK"/>	<input type="button" value="Anulare"/>

După completarea dimensiunilor elementului , îl veți copia și îl veți amplasa exact lângă altul ...

- Identificați elementul

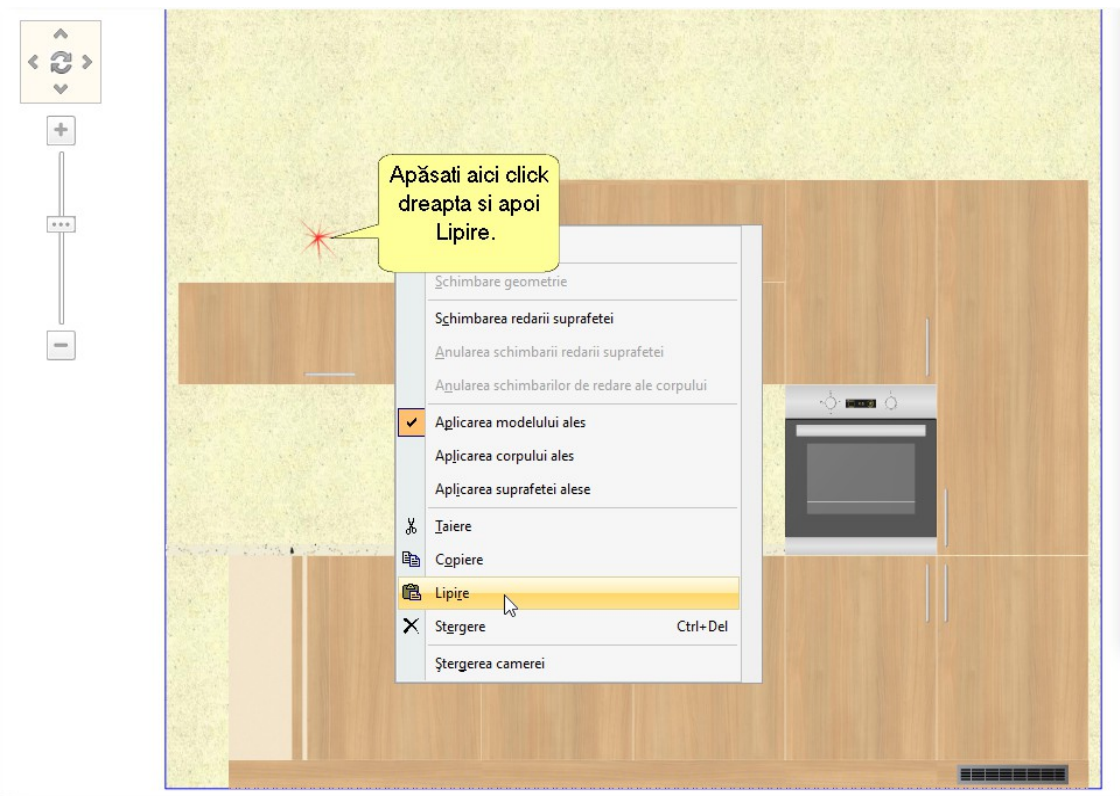


- Din Panoul de Control , apăsați butonul „Copiere” ...

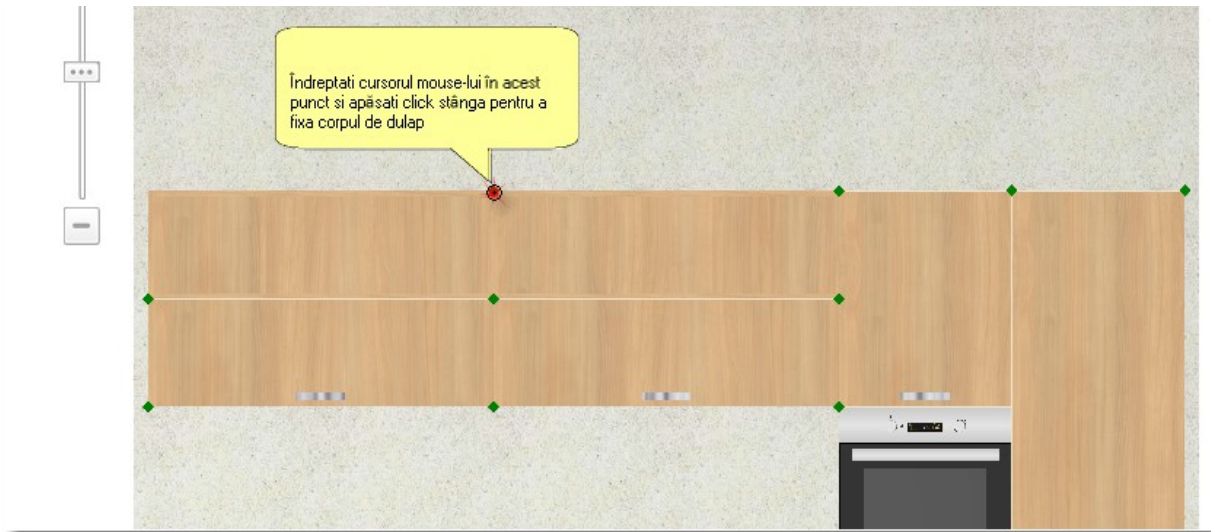


Notă : Pentru a face copierea puteți să apăsați click dreapta pe element (după ce l-ați identificat) și în continuare să selectați „Copiere”

- Acum lăsați cursorul pe suprafața peretelui și apăsați **Click dreapta > Lipire**



- Mutați cursorul în locul indicat din imaginea de mai jos . Apăsați click stânga pentru a fixa corpul de dulap



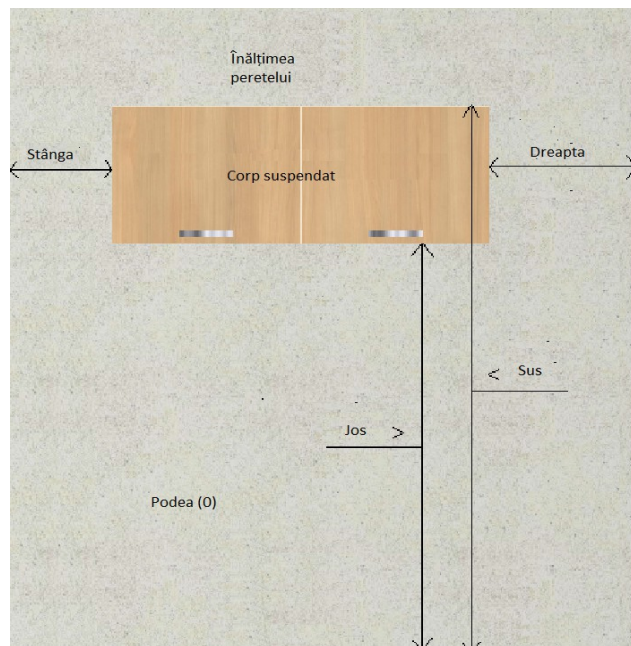
Notă : În imaginea de mai jos se poate observa poziția elementului pe perete .

Stânga : Aici se observă distanța dintre partea stângă a elementului și distanța elementului față de peretele din stânga

Dreapta : distanța din partea dreaptă a elementului față de peretele din dreapta

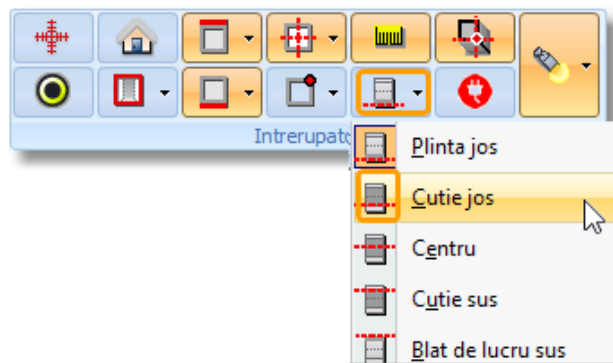
Jos : distanța dintre partea de jos a elementului și podea

Sus : distanța dintre partea de sus a elementului și podea



Veți schimba poziția „Activare deplasare verticală” pentru a putea prinde elementul „de jos”

Din cadrul comenzii „**Activare deplasare verticală**” selectați „**Cutie jos**”



În continuare veți amplasa încă câteva dulapuri suspendate

- Din Tabloul de control selectați **Corpuri > Corpuri suspendate > Uși** categoria **Î. 48 A. 32** și dimensiune **120**
- Apăsați click stânga pe dulapurile suspendate pe care le-ați fixat ...



În timp ce elementul se află în mișcare , veți îndrepta cursorul spre Tabloul de control de unde veți selecta alinierea dulapului suspendat .

- În rubrica **Jos** scrieți 2140 (atât cât este înălțimea dulapurilor suspendate) și apăsați **Enter**

Tablou de control(panel control)

35 S

Plasare pe
Perete 3 F9

Margini corp

Stanga: 0 Dreapta: 1730

Jos: 1420 Sus: 2140

Unghiul corpului
0,00 ← → ↑ ↓

Unghiul peretelui Perete 3

Schimbare unghi corp (Ctrl+F9)

Optiuni

☐ Deblocare ☐ Traducere gratuita

Tip de usa: ▼

OK Anulare

Alinierea dulapurilor suspendate a fost selectată (este situată la 2140)

- Apăsați acum un click stânga în locul indicat mai jos pentru fixare ...



Cu ajutorul procedurii Copiere – Lipire pe care am descris-o mai sus , veți amplasa încă două dulapuri suspendate în partea stângă a acestuia . Procedura este Copiere – Lipire ...

După ce ați încheiat și aceste amplasări , peretele ar trebui să arate precum în imaginea alăturată ...

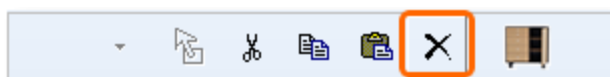


Ștergerea elementului

Alegeți corpul suspendat care se află peste plită ...



și apăsați butonul „**Ștergere**” pe care îl găsiți în Tabloul de Control



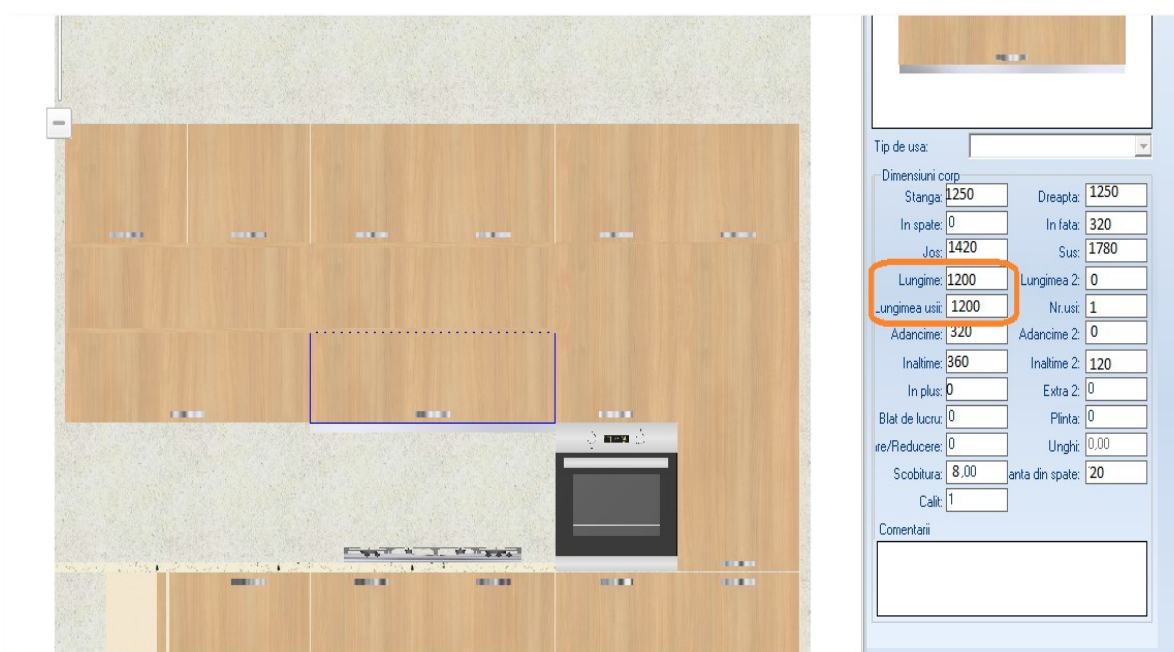
Notă : O altă modalitate de a șterge este : click dreapta pe element și apoi apăsați Delete.

- Deschideți rubrica **Corpuri** > **Corpuri suspendate** > **Hote** , categoria **Î. 36 A. 32** și alegeți codul **90**

Faceți amplasarea pe spațiul liber care s-a creat .



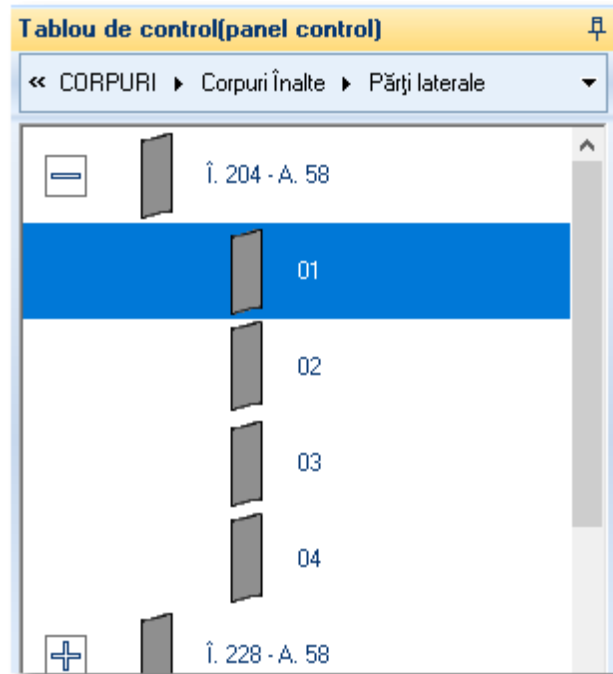
Schimbați lățimea hotei în 1200 și apăsați Enter .



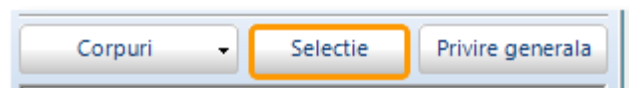
Amplasarea părților laterale

Acum veți amplasa și părțile laterale pe acest perete .

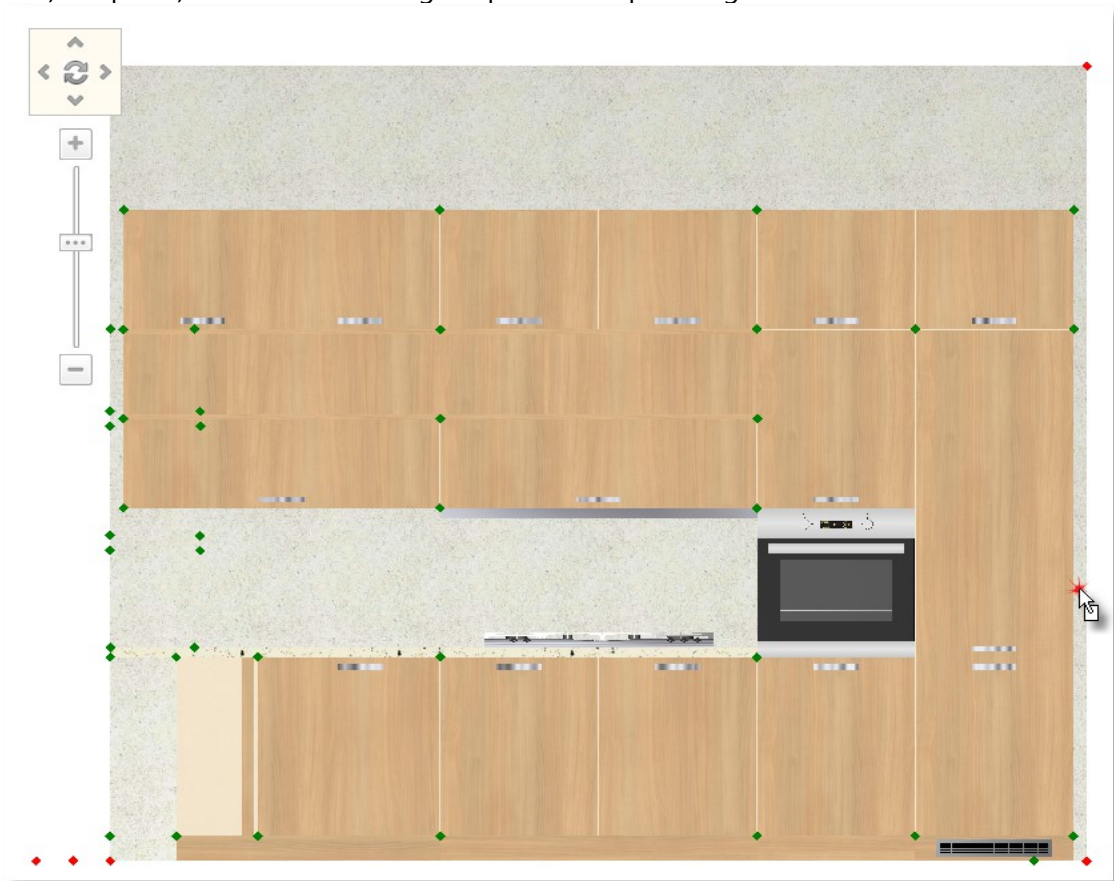
- Alegeți **CORPURI** > **Corpuri înalte** > **Părți laterale** , deschideți categoria **Î. 204-A. 58** și alegeți codul **01**



- Alegeți butonul **Selecție**



- ... și amplasați-l făcând click stânga în partea dreaptă a frigiderului...



- „Lipiți-l” pe frigider și apăsați click stânga pentru a-l fixa .

Prin aceeași modalitate veți amplasa și un dulap suspendat deasupra.

- Selecți **CORPURI** > **Corpuri suspendate** > **Părți laterale** deschideți categoria **î. 48 A. 34** și alegeți codul **01**
- Amplasați-l pe spațiul liber a peretelui , în partea dreaptă a dulapului suspendat și mutați-l pentru a se „lipi” de restul dulapurilor ...



- Schimbați alinierea dulapului folosind mișcarea verticală sau scriind înălțimea în Panoul de Control .

Peretele va arăta în felul următor ...

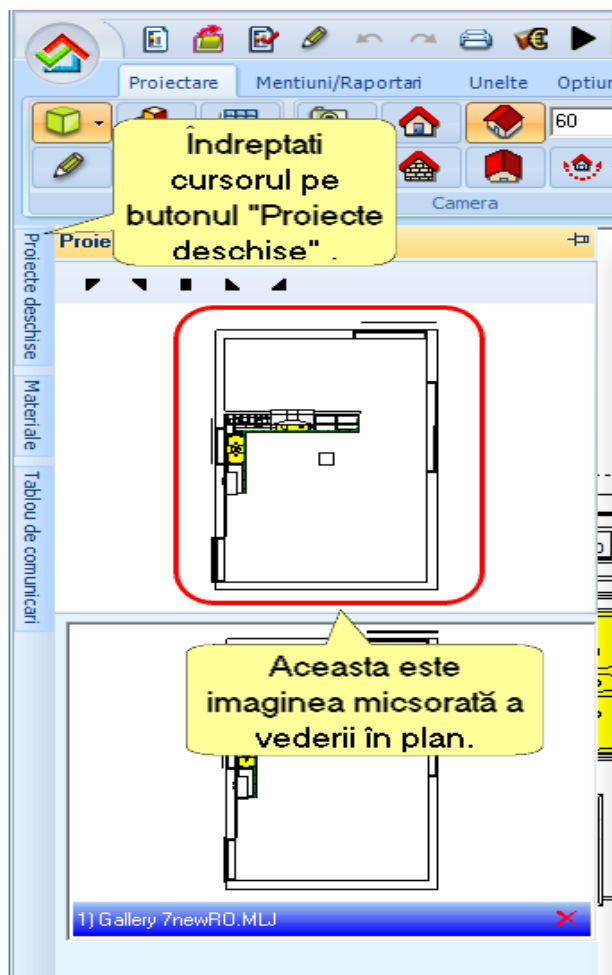


- Salvați acum schimbările făcute făcând click în rubrica „**Salvare**” sau de pe tastatură „**CTRL + S**”

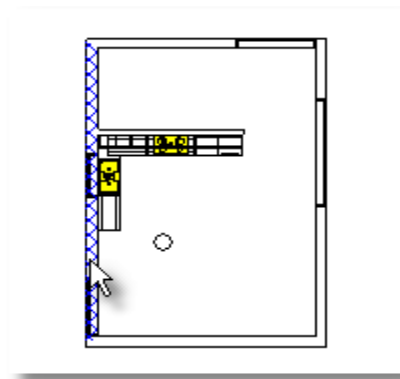
Poiecte deschise – Panorama vederii în plan

Veți plasa acum corpul suspendat pe „peretele 1”

- Îndreptați cursorul în rubrica „**Poiecte deschise**”, în partea dreaptă a proiectului. Veți observa butonul „**Poiecte deschise**” iar în partea de sus este afișată vederea în plan a proiectului dumneavoastră (panorama vederii în plan).



Faceți click stânga pe **Peretele 1** când peretele are dungi albastre ...



Administrarea imaginii 3D

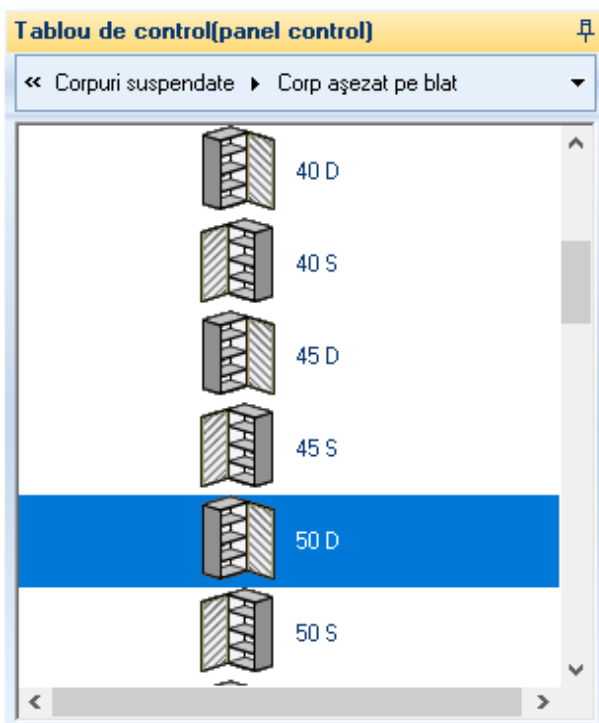
Notă : Puteți să reglați imaginea alăturată făcând următorii pași ...

- Ținând apăsat click stânga , puteți să mutați imaginea stânga-dreapta
- Ținând apăsat click dreapta sau roțița mouse-ului , aveți posibilitatea de a apropia imaginea (Zoom -in) sau a o îndepărta (Zoom -out)

Imaginea va arăta în felul următor ...



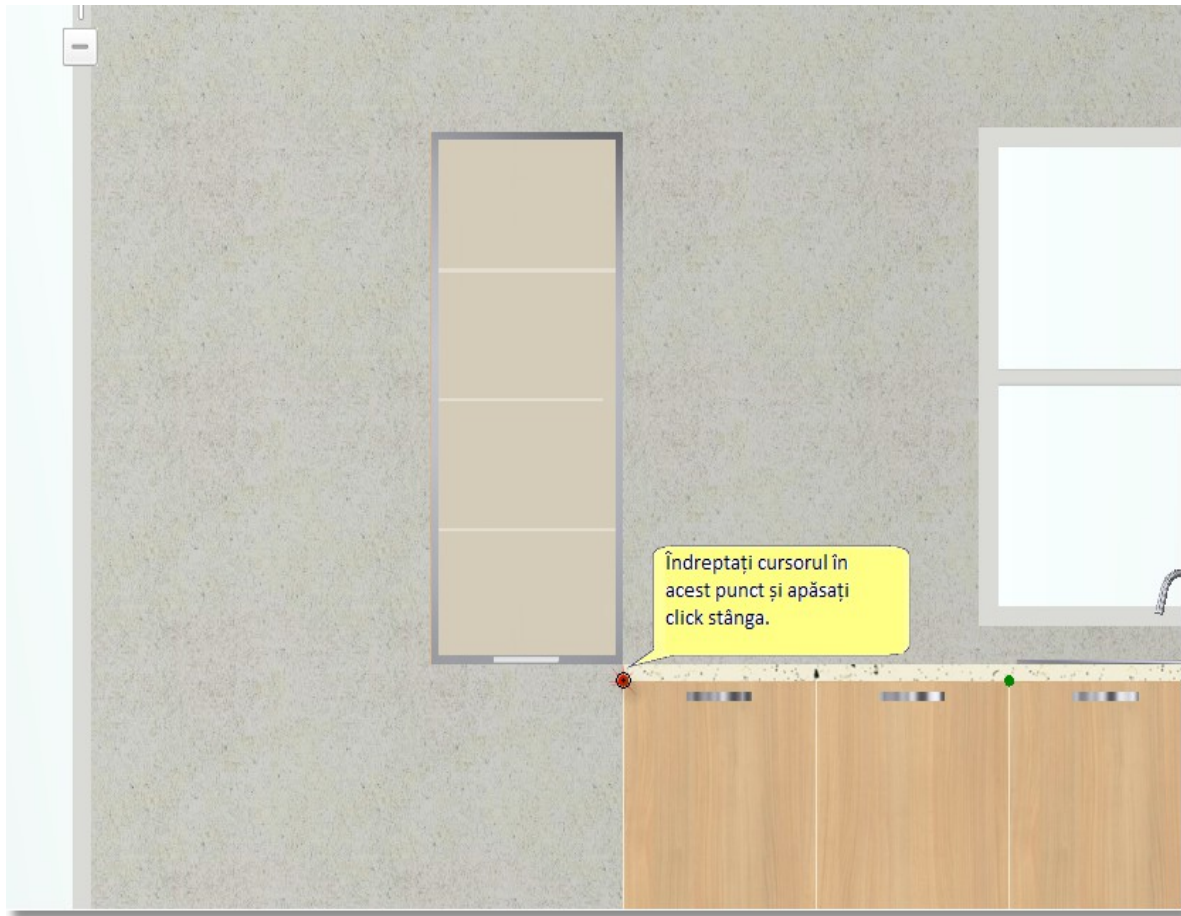
- Alegeți **CORPURI** > **Corpuri suspendate** > **"Corp așezat pe blat"** Deschideți categoria **Î. 128 A. 32** vitrină cu ramă de inox și alegeți apoi codul **50R**



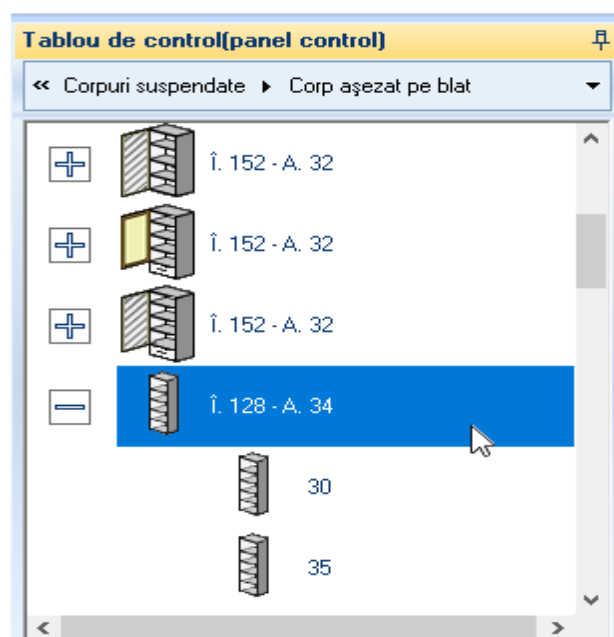
- Plasați-l pe perete pentru printr-un click stânga...

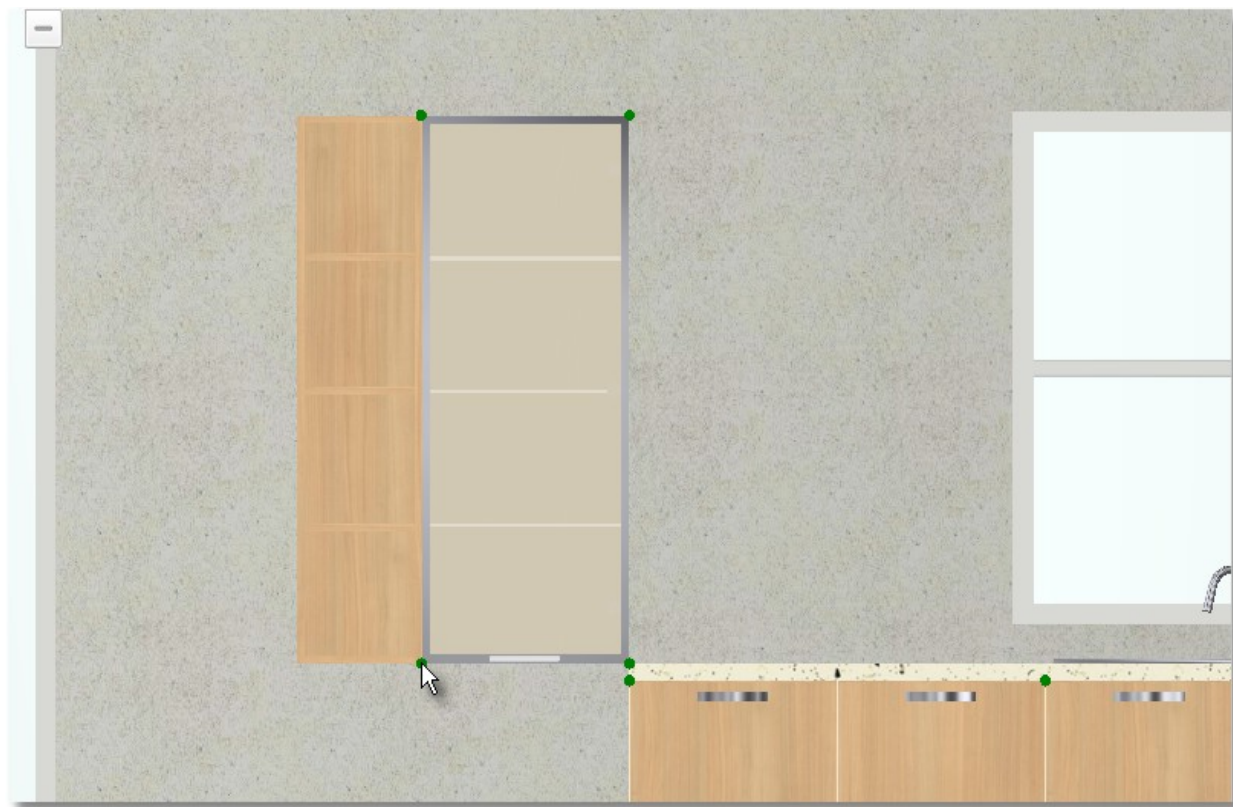


- Mutați cursorul precum în imaginea alăturată . Elementul se alinează cu dulapul de jos Aăsați click stânga pentru a-l fixa aici.



- Din rubrica „**Corp așezat pe blat**”, alegeți categoria **H.128 B.34** cu rafturi. Alegeți elementul cu lățimea 30 și plasați-l în partea stângă a vitrinei .





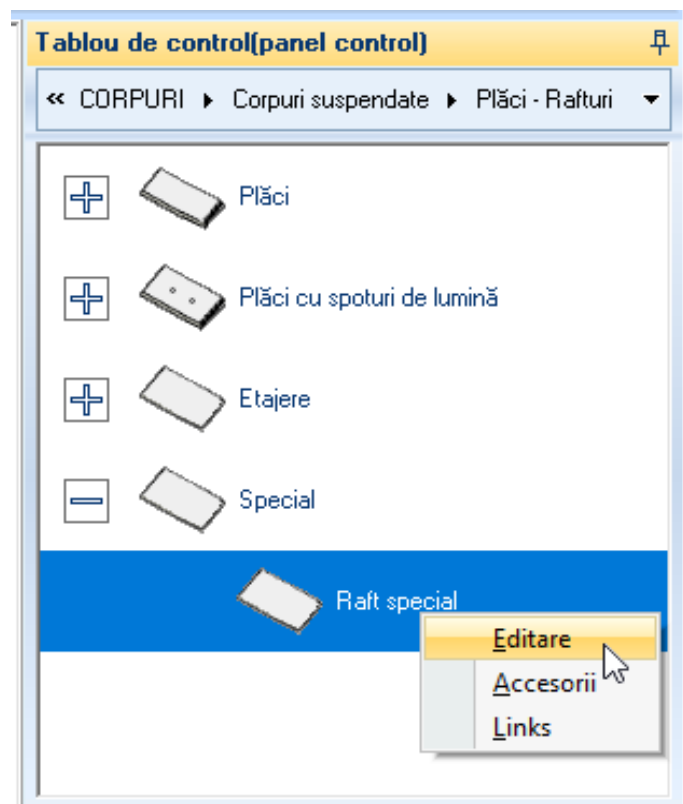
- Copiați elementul cu vitrina (veți face Copiere și Lipire) și apoi îl veți plasa în partea stângă a raftului



Pentru a completa mobilierul de bucătărie adăugați două rafturi

- În rubrica **CORPURI** > **Corpuri suspendate** > **Plăci – Rafturi** > **Special** > **Rafturi special**.

Apăsați click dreapta și alegeți **Editare** pentru a specifica dimensiunile raftului.



- **Lungimea** va fi de **750** și **Înălțimea** de **60**

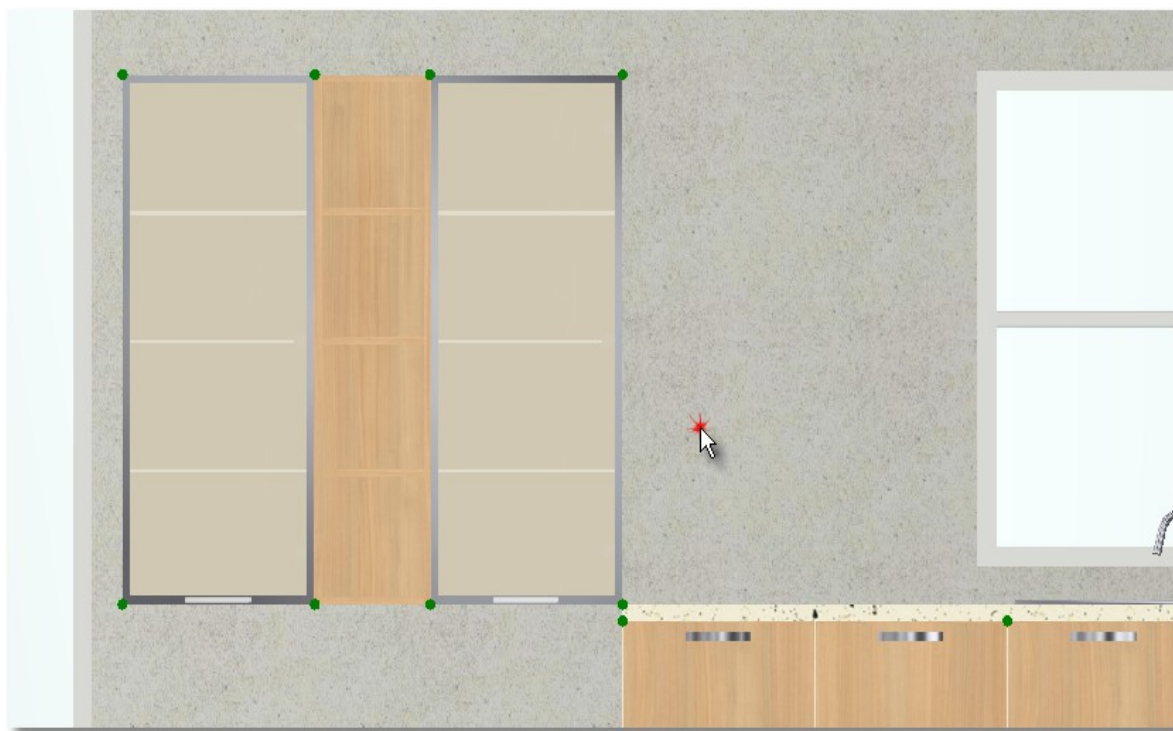
Apăsați **Enter** pentru înregistrarea schimbărilor făcute și pentru a se activa butonul **OK**

Dimensiuni		Specificatii		Preturi	
Cantitate:	1,00	Unitati:	By Pieces	Forma vederii in spa	1
Lungime:	750	Inaltime baza:	-1	Forma cutiei:	0
Lungime2:	0	Lungimea usii:	0	Forma usii 1:	0
Inaltime:	60	Numarul usilor:	0	Forma usii 2:	0
Inaltime2:	0	Micsorare/Reducere:	0	Forma usii 3:	0
Adancime:	340	Inauntru/Inafara:	0	Forma usii 4:	0
Adancime2:	0	Aliniere:	0	Forma usii 5:	0
In plus:	0	Aliniere orizontala:	DC	Forma usii 6:	0
Extra2:	0	Aliniere verticala:	DC	Forma usii 7:	0
Inaltime blat de	-1	Aliniere inapoi/spre:	DC	Forma usii 8:	0
				Forma usii 9:	0

- Apăsați **Amplasare** pentru a se fixa raftul.



- Amplasați-l făcând click stânga pe perete , deasupra dulapurilor suspendate ...



Va trebui să schimbați alinierea elementului (înălțimea dintre partea de jos a acestuia și podea).

- În timp ce raftul se află în mișcare , din Tabloul de control , din rubrica Jos scrieți 1250 , apăsați **Enter** , „lipiți-l” lângă vitrină și apăsați apoi click stânga pentru a-l fixa .



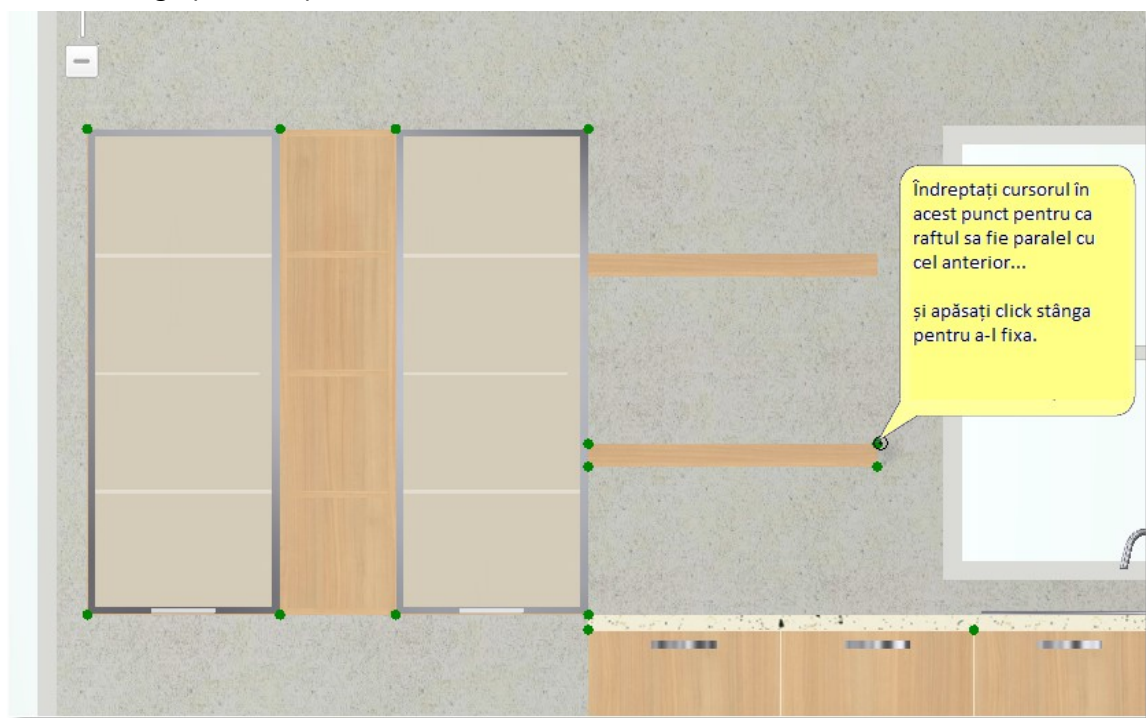
- Apăsați din nou butonul „**Selecție**” din Tabloul de control . Schimbările pe care le-ați făcut la raftul anterior rămân (în cazul în care nu ați mai adăugat alt element) și adăugați alt raft deasupra celui anterior...



- Din Tabloul de control , în rubrica **Jos** scrieți **1750** și apăsați **Enter**

Îndreptați cursorul spre raftul de jos , în spațiul pe care îl vedeți în imaginea alăturată (aduceți-vă aminte că în rubrica „**Activare deplasare orizontală**” avem activat colțul „**spate dreapta**” . Din acest motiv indicăm partea de jos dreaptă a raftului , pe post de indicator)

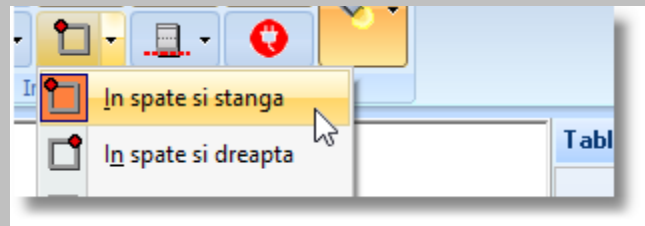
Apăsați click stânga pentru a plasa cel de-al doilea raft ...



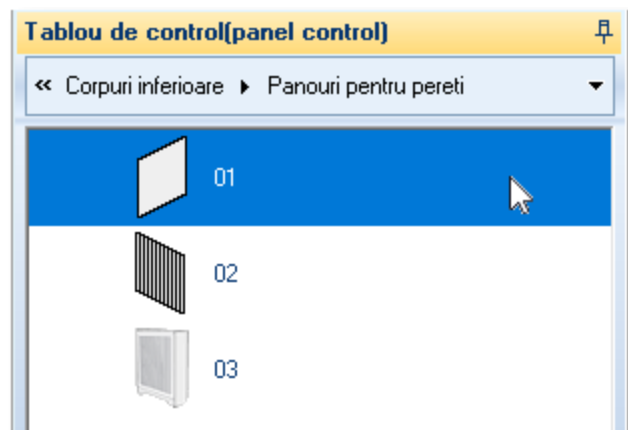
Salvați proiectul.

Infowood Technologies®

Notă : Schimbați **Activare deplasare orizontală** cu „**În spate și stânga**”



Deschideți catalogul **Corpuri** > **Corpuri inferioare** > **Panouri pentru pereți** și alegeți codul **01**



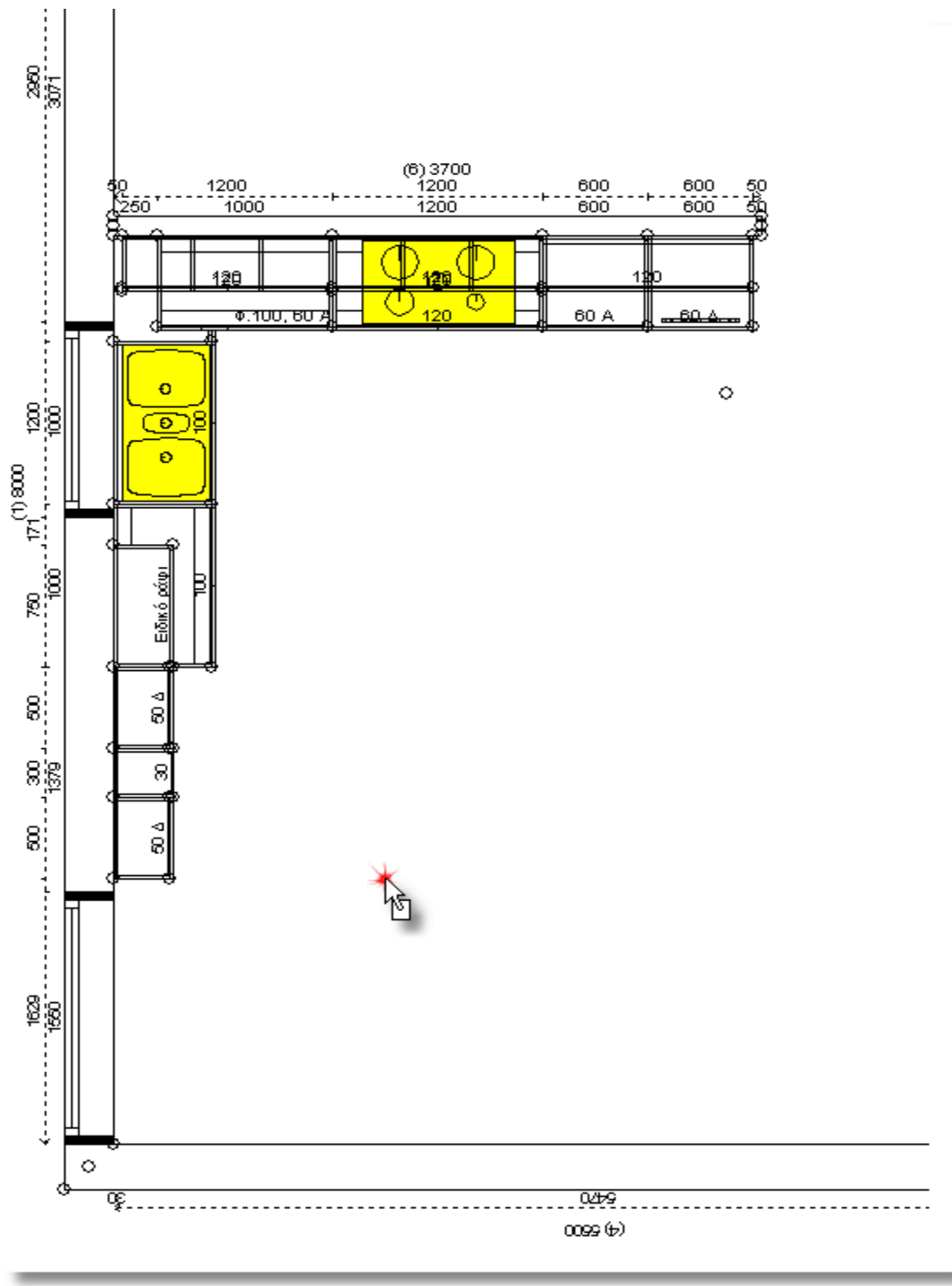
Puteți să observați fereastra „**Editare element**”. Veți alege **Lățimea 2150** și **Înălțimea 2250**

Dimensiuni		Specificatii		Preturi	
Cantitate:	1,00	Unitati:	By Pieces	Forma vederii in spa	1
Lungime:	2150	Inaltime baza:	-1	Forma cutiei:	0
Lungime2:	0	Lungimea usii:	0	Forma usii 1:	0
Inaltime:	2250	Numarul usilor:	0	Forma usii 2:	0
Inaltime2:	0	Micsorare/Reducere:	0	Forma usii 3:	0
Adancime:	18	Inauntru/Inafara:	0	Forma usii 4:	0
Adancime2:	0	Aliniere:	0	Forma usii 5:	0
In plus:	0	Aliniere orizontala:	DC	Forma usii 6:	0
Extra2:	0	Aliniere verticala:	DC	Forma usii 7:	0
Inaltime blat de	-1	Aliniere inapoi/spre:	DC	Forma usii 8:	0
				Forma usii 9:	0

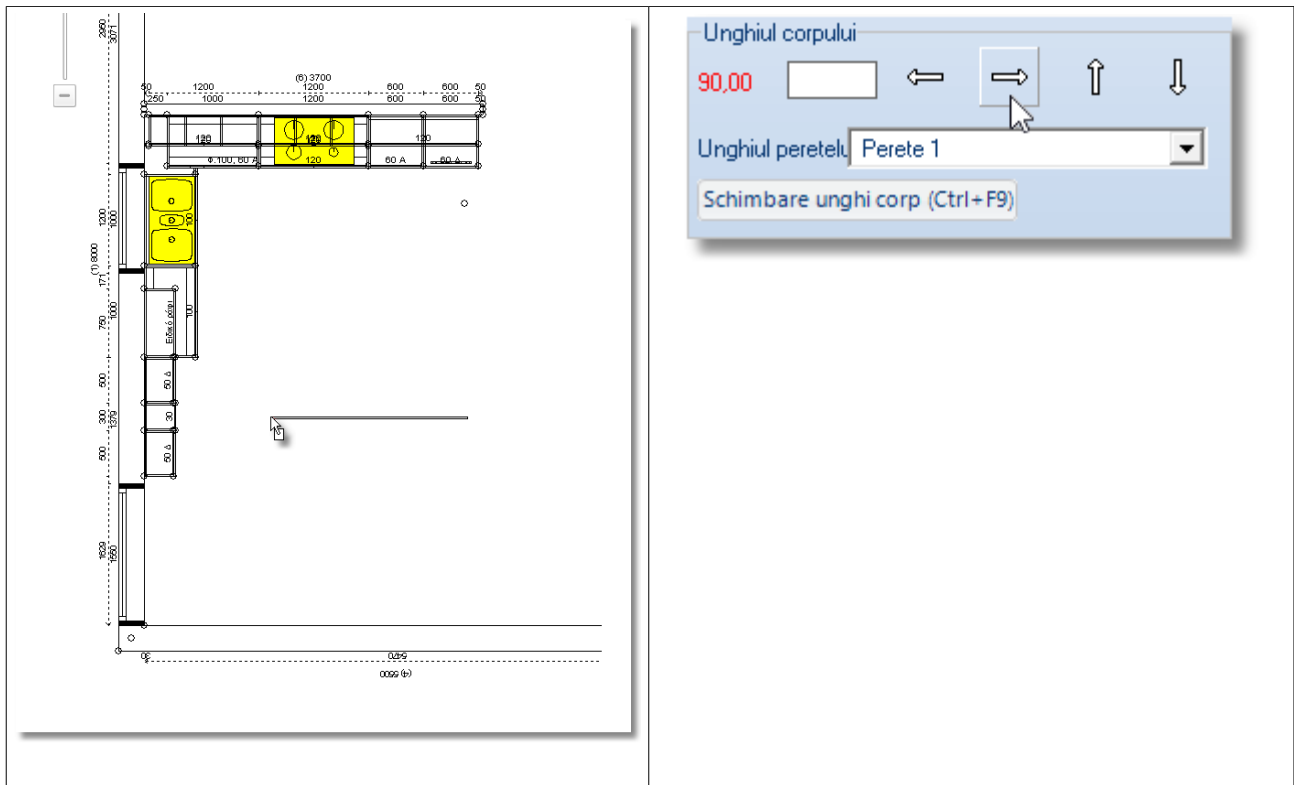
- Apăsăți **Enter** pentru a face înregistrarea și pentru a se activa butonul **OK**
- Apăsăți butonul **OK...**



- ... în continuare faceți un click stânga în cadrul vederii în plan departe de pereți , în regiunea albă a planului, precum se vede în imaginea alăturată ...

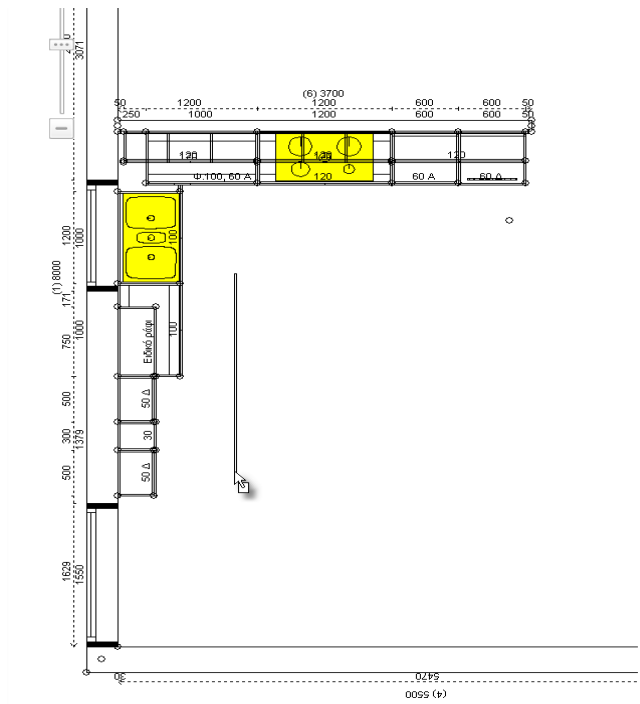


- În timp ce elementul se află în mișcare , alegeți din Tabloul de control imaginea cu săgeata îndreptată spre dreapta pentru a-i schimba direcția



Notă : Pentru a schimba direcția elementului pe care îl veți mișca liber în cadrul vederii în plan , puteți folosi deasemenea săgețile de pe tastatură dumneavoastră .

Direcția elementului s-a schimbat după cum observați în imaginea alăturată ...



Concentrați-vă acum asupra peretelui 1 unde se află corpurile suspendate.

Notă : Una dintre modalitățile de a vă focaliza pe vederea în plan este următoarea :

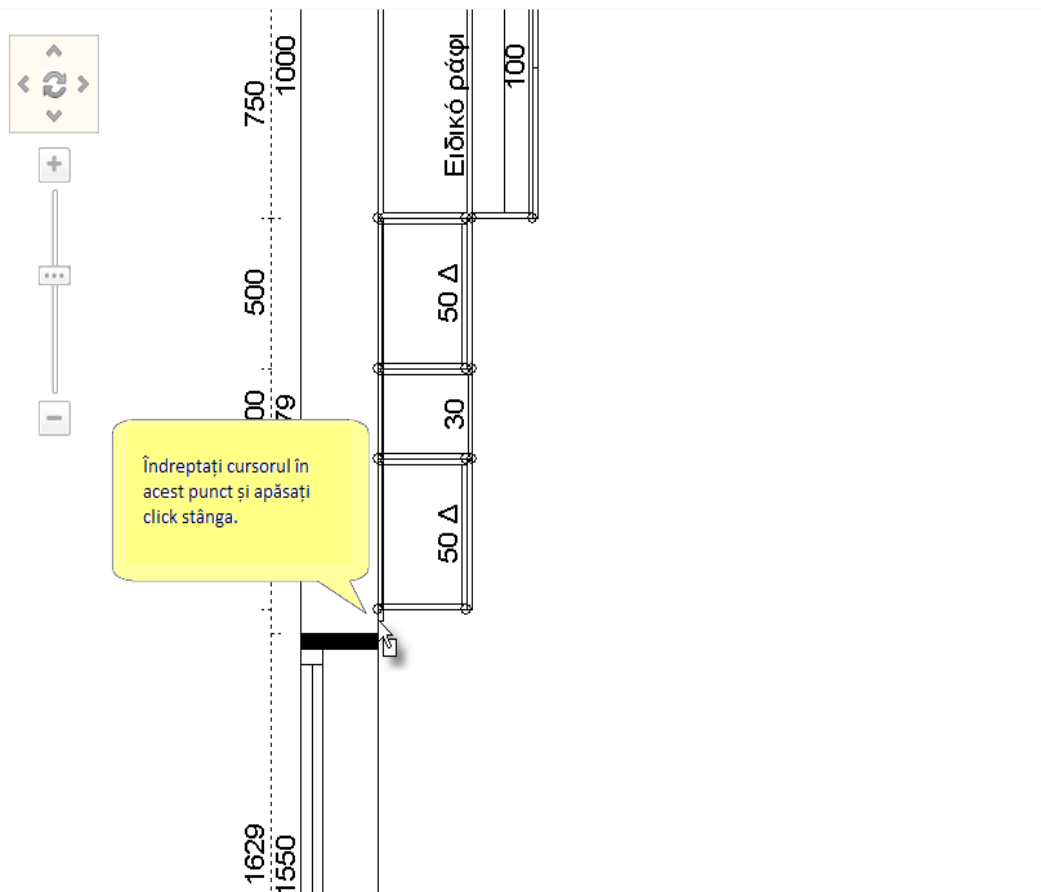
Lăsați cursorul pe rubrica **Proiecte deschise**

- Din panorama vederii în plan alegeți colțul care indică „**Jos și stânga**”

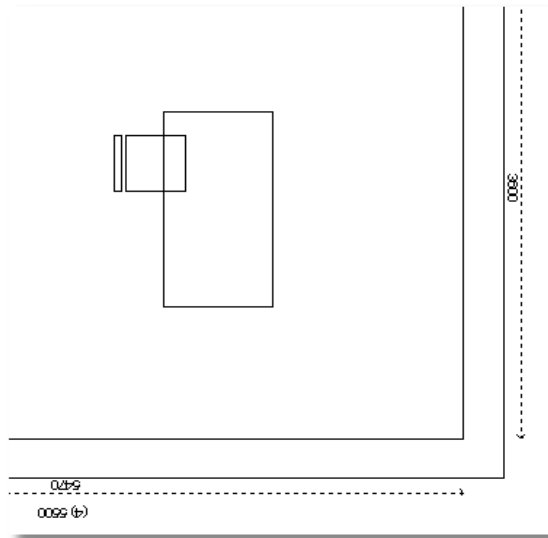


Folosiți roțița de la mouse pentru a focaliza colțul din stânga jos .

- Mișcați cursorul precum vedeți în imaginea alăturată și apăsați click stânga

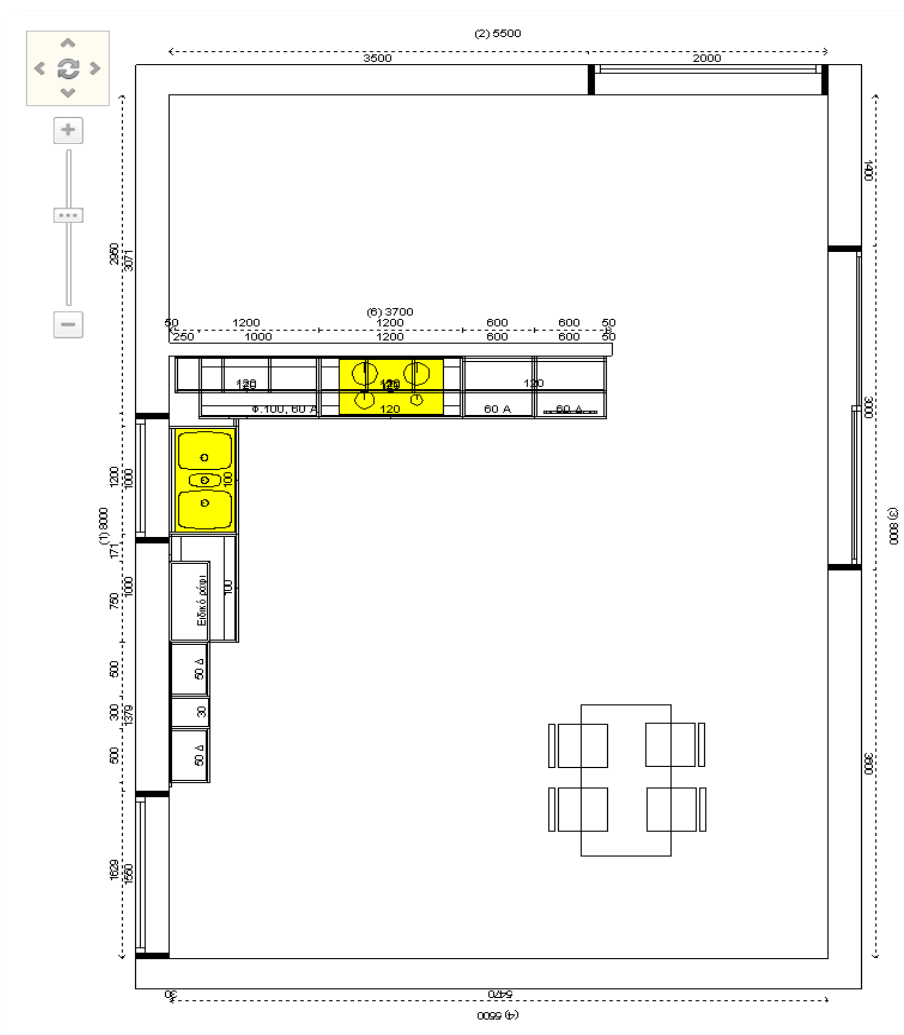


- Plasați scaunul în vederea în plan , lângă masă , după cum se observă în imaginea de mai jos ...



- Plasați încă trei scaune identice în partea dreaptă și stângă a mesei .

După ce ați terminat amplasarea , vederea în plan va arăta precum în imaginea de mai jos ...



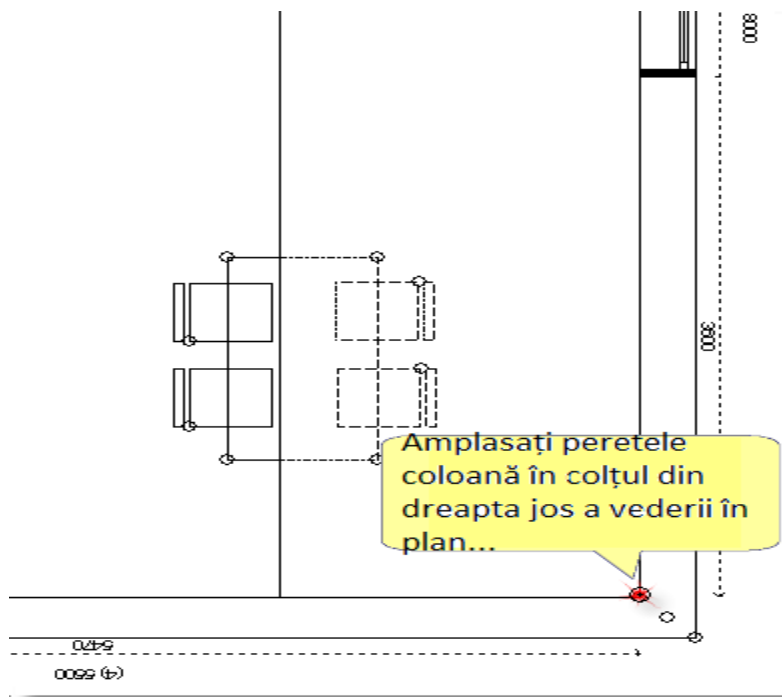
Amplasarea pereților coloană

Veți alege un perete coloană din catalogul **MATERIALE CONSTRUCȚIE**

- Deschideți categoria **UZ COMUN > MATERIALE CONSTRUCȚIE > Pereți coloană**
- Amplasați peretele undeva în cadrul vederii în plan (departe de alți pereți sau alte obiecte, elemente) și schimbați-i dimensiunea
- Eliberați cursorul de pe peretele coloană pentru a fi identificat și scrieți în Tabelul de Control : rubrica Lățime :**1800** , în rubrica Adâncime : **8000** , Înălțime :**450** , iar în rubrica Sus scrieți **3200**

Dimensiuni corp			
Stanga X:	3471	Stanga Y:	1210
Dreapta X:	5271	Dreapta Y:	1210
Jos:	2750	Sus:	3200
Lungime:	1800	Lungimea 2:	0
Lungimea usii:	0	Nr.usi:	0
Adancime:	8000	Adancime 2:	0
Inaltime:	450	Inaltime 2:	0
In plus:	0	Extra 2:	0
Blat de lucru:	0	Plinta:	0
re/Reducere:	0	Unghi:	0,00
Scobitură:	10,00	anta din spate:	11
Calit:	1		
Comentarii			

- Apăsați **Enter** sau **OK** pentru înregistrarea noii dimensiuni
- Cu un click stânga „prindeți” peretele pentru a-l muta . Schimbați-i poziția și amplasați-l în partea de jos a colțului din dreapta a vederii în plan .



Amplasarea plăcilor decorative

Din catalogul **MATERIALE CONSTRUCTIE** veți alege amplasarea plăcilor decorative.

- Deschideți catalogul BUCĂTĂRIE _ DULAP > CORPURI > Corpuri suspendate > Plăci – Rafturi > Plăci și alegeți codul **01**
- Apăsăți butonul **Selecție** pentru a deschide fereastra **Schimbare corpuri** și scrieți următoarele dimensiuni

Dimensiuni		Specificatii		Preturi	
Cantitate:	1.00	Unitati:	By square meters (Width x Dept)	Forma vederii in spa	1
Lungime:	120	Inaltime baza:	-1	Forma cutiei:	0
Lungime2:	0	Lungimea usii:	0	Forma usii 1:	0
Inaltime:	30	Numarul usilor:	0	Forma usii 2:	0
Inaltime2:	3	Micsorare/Reducere:	0	Forma usii 3:	0
Adancime:	8000	Inauntru/Inafara:	0	Forma usii 4:	0
Adancime2:	0	Aliniere:	18	Forma usii 5:	0
In plus:	0	Aliniere orizontala:	DC	Forma usii 6:	0
Extra2:	0	Aliniere verticala:	DC	Forma usii 7:	0
Inaltime blat de	-1	Aliniere inapoi/spre:	DC	Forma usii 8:	0
				Forma usii 9:	0

- Apăsăți **Enter** și apoi **OK** pentru amplasarea plăcilor.
- În timp ce se află în mișcare , schimbați dimensiunile în rubrica Sus **2750** și apăsăți **Enter**

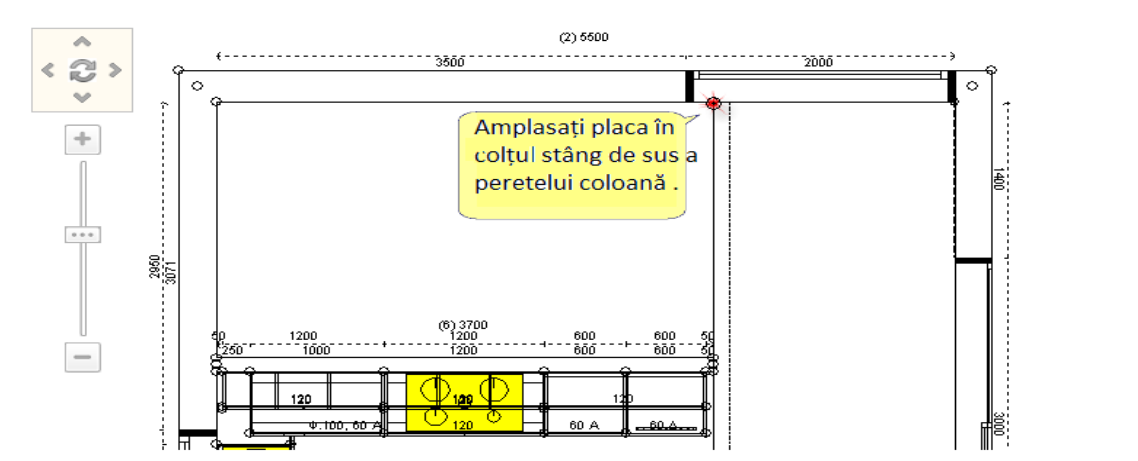
Margini corp

X: 0 Y: 0

Jos: 2128 Sus: 2158

2750

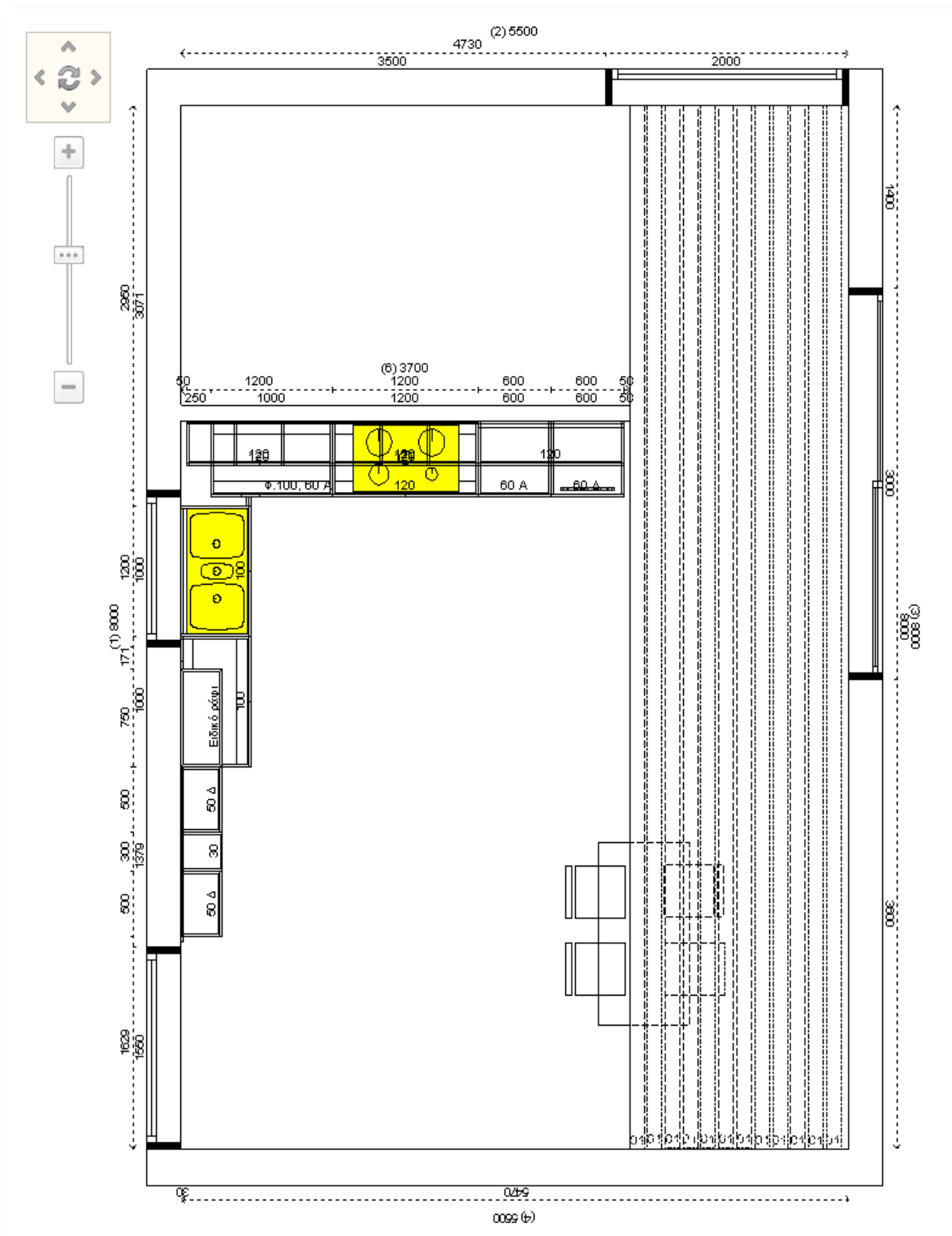
- Plasați placa în colțul din stânga sus a peretelui coloană după cum vedeți în imaginea de mai jos ...



- **Copiați și Lipiți** placa până în momentul în care ați acoperit lățimea peretelui ...

Aveți nevoie de *aproximativ 12 plăci* (depinde de distanța la care doriți să le așezați)...

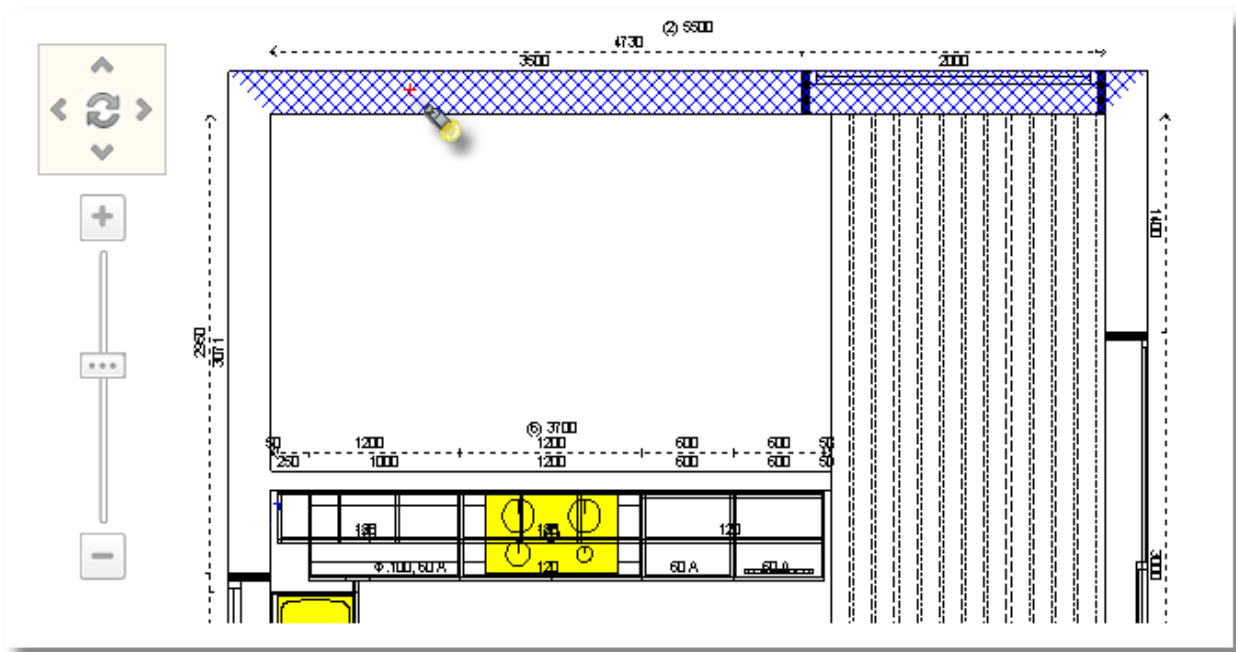
Vedea în plan va arăta precum în imaginea de mai jos ...



Afișarea tavanului

Acum veți putea vedea tavanul din proiectul dumneavoastră .

- Eliberați cursorul pe unul dintre **pereții exteriori** , pentru identificare , până devine albastru (va avea linii albastre)



În Tabloul de control , în fereastra „**Opțiuni**” bifați rubrica „**Prezentare tavan**” și apăsați **Enter**



Rezumat

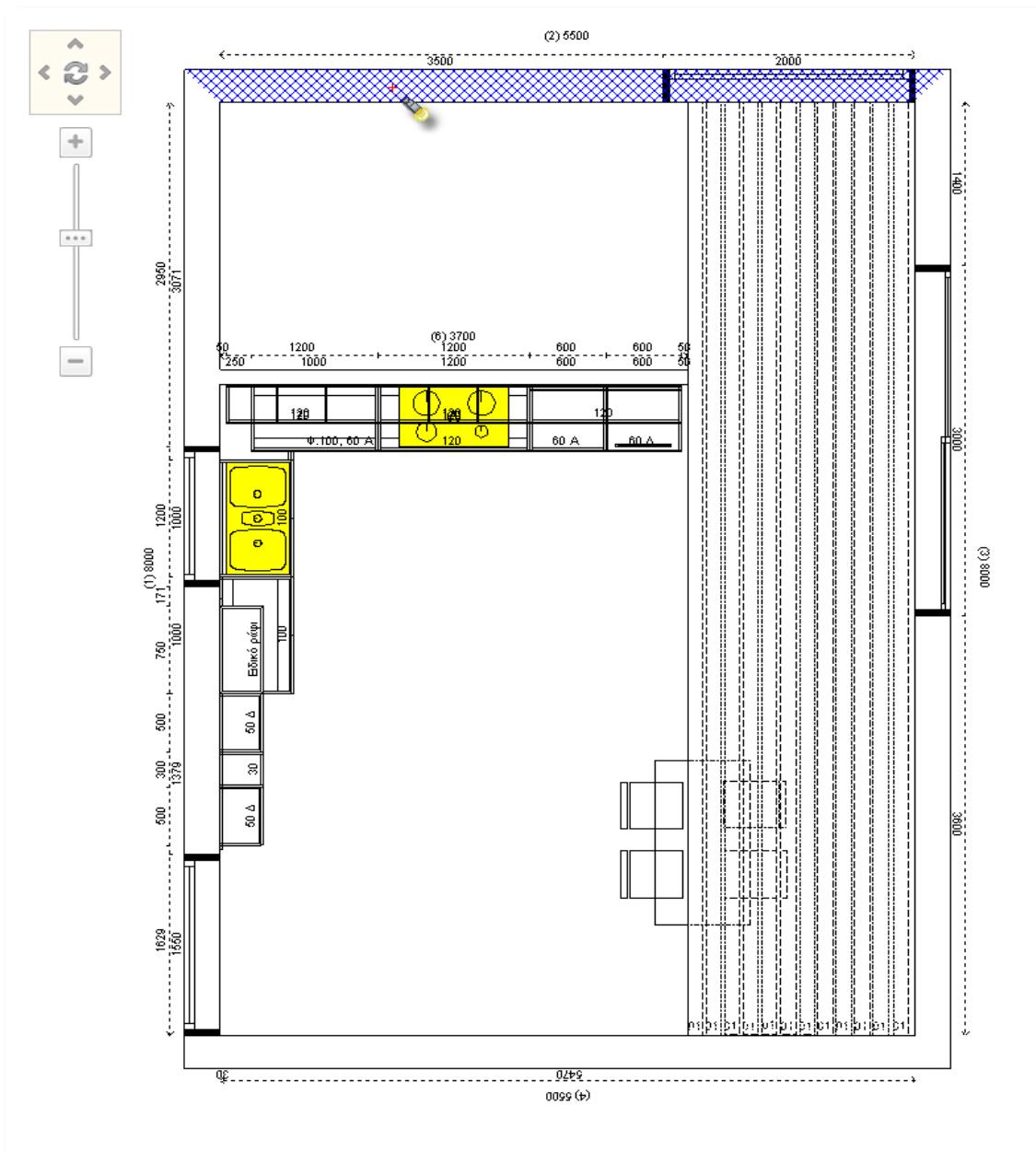
Acum puteți să :

- identificați corpurile , obiectele.
- așezați corpurile (inferioare , corpuri înalte , corpuri suspendate) pe perete.
- așezați părțile laterale.
- așezați corpurile liber în vederea în plan .
- schimbați poziția corpului.
- ștergeți corpuri din proiect.
- adăugați accesorii pe corpuri.
- administrați ferestrele din Tabloul de control.
- vedeți de sus peretele proiectat.
- alegeți alt perete din Panorama vederii în plan
- schimbați deplasarea orizontală și verticală a corpurilor .
- schimbați alinierea corpurilor , alegând înălțimea dorită .
- schimbați alinierea corpurilor față de un alt corp deja fixat.
- afișați tavanul.

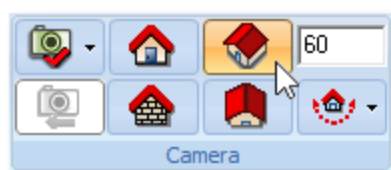
Perspectivă

Cum luați perspectivă

- Pentru a vedea perspectiva peretelui, îndreptați cursorul spre peretele respectiv (în așa fel încât să fie cu linii albastre)



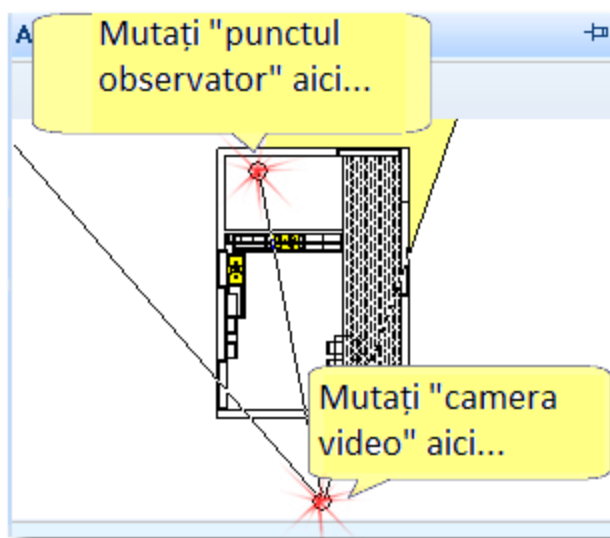
- Din bara de instrumente, în fereastra **Camera**, apăsați butonul **Perspectivă**



Acum urmează să vedeți imaginea de mai jos ...



Din Panorama **Vederii în plan** veți „învârti” camera pentru a avea vizibilitate din orice unghi doriți...



Notă : Puteți fixa perspectiva cu ajutorul mouse-ului.

- Apăsând click stânga pe mouse puteți roti camera din ce unghi doriți .
- Puteți apropia sau îndepărta imaginea (zoom-in , zoom-out) apăsând click dreapta .

Perspectiva arată ca în imaginea de mai jos ...

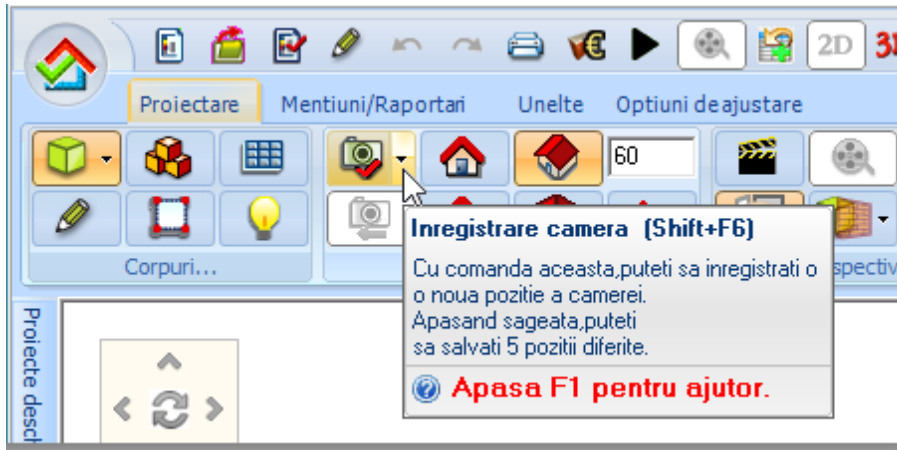


Salvarea camerei

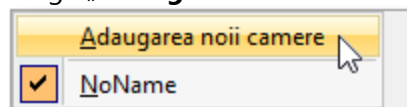
Puteți salva poziția camerei pentru a o folosi altă dată ușor și rapid .

Când veți seta camera în poziția dorită veți face următorii pași :

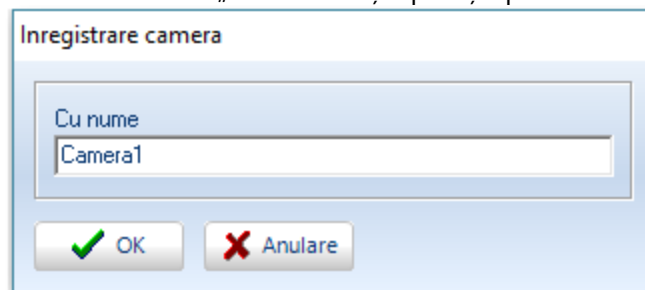
- Apăsați „săgeata” din dreptul imaginii „**Înregistrare cameră**” pe care o veți găsi în fereastra „**Camera**”



- În fereastra de mai jos veți alege „**Adăugarea noii camere**” ...



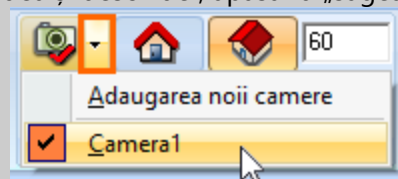
- și scrieți apoi numele camerei noi „**Camera 1**” și apăsați apoi OK



Notă : Nu este nevoie să salvați poziția camerei la fiecare proiect . Vă va ajuta însă atunci când veți folosi administrarea imaginii în 3D dar și la printarea proiectului dumneavoastră .

În cadrul fiecărui proiect puteți să salvați până la 5 poziții diferite ale camerei .

Pozițiile camerei salvate le puteți vedea și deschide , apăsând „săgeata” în dreptul imaginii de mai jos...



Rezumat

Acum puteți să :

- vedeți perspectiva peretelui.
- fixați poziția camerei din Panorama vederii în plan
- salvați poziția camerei.

Selectarea modelului – Ajustarea imaginii 3D

În acest capitol veți învăța cum să selectați modelele (culorile) tuturor corpurilor pe care le aveți în proiectul dumneavoastră .

Înlocuirea părților laterale cu părți vizibile

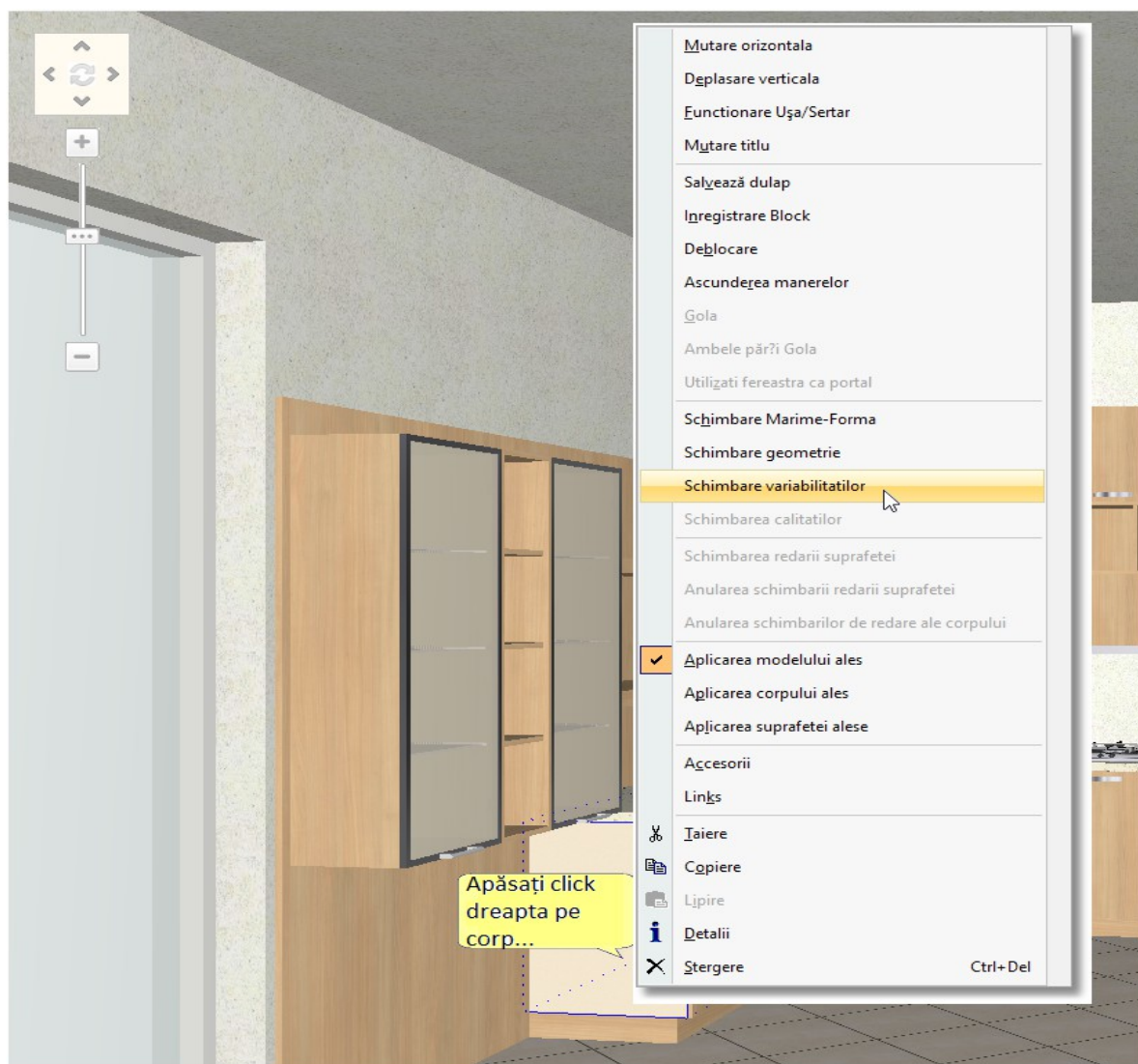
Înainte de a continua , puteți observa o altă modalitate de a schimba părțile laterale de la marginea dulapurilor de bucătărie care sunt vizibile ...

Atenție !

Procedura de mai jos e disponibilă **DOAR** utilizatorilor pachetului **CUBES**.

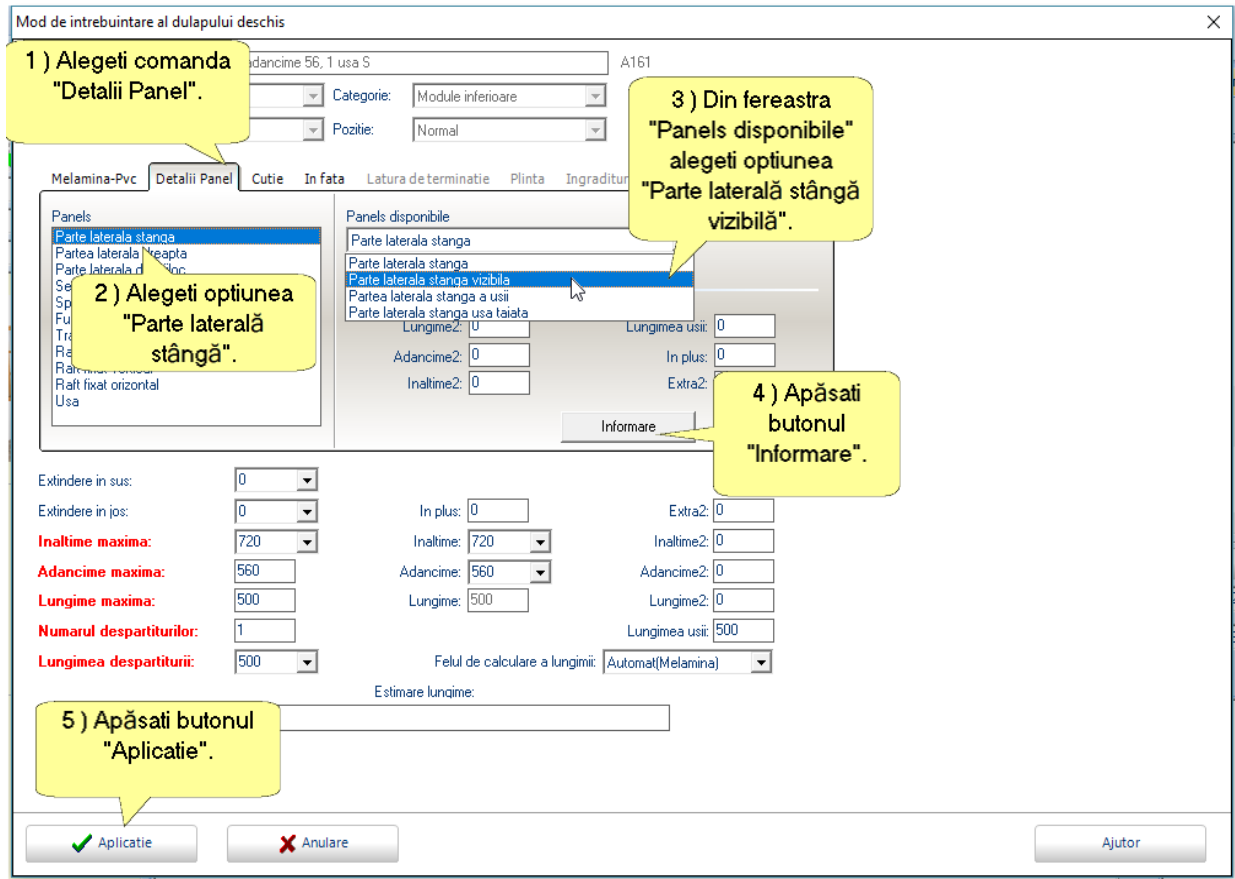
Pentru ceilalți utilizatori , această procedură se poate face prin amplasarea părților laterale din catalogul **BUCĂTĂRIE_DULAP > CORPURI > Corpuri inferioare > Părți laterale**

- Îndreptați cursorul deasupra corpului inferior (pe peretele 1) până se identifică .
- Odată ce devine albastru , apăsați click dreapta și alegeți comanda „**Schimbarea variabilităților**”



În fereastra care se deschide ...

- alegeți comanda „**Detalii Panel**”
- din fereastra „Panels” alegeți opțiunea „Parte laterală stângă”
- din „Panels disponibile” alegeți opțiunea „Parte laterală stângă vizibilă”
- apăsați butonul „**Informare**”
- apăsați butonul „**Aplicație**” pentru a completa schimbările făcute și a închide fereastra .



Înlocuirea părții laterale a fost făcută , iar imaginea arată așa...

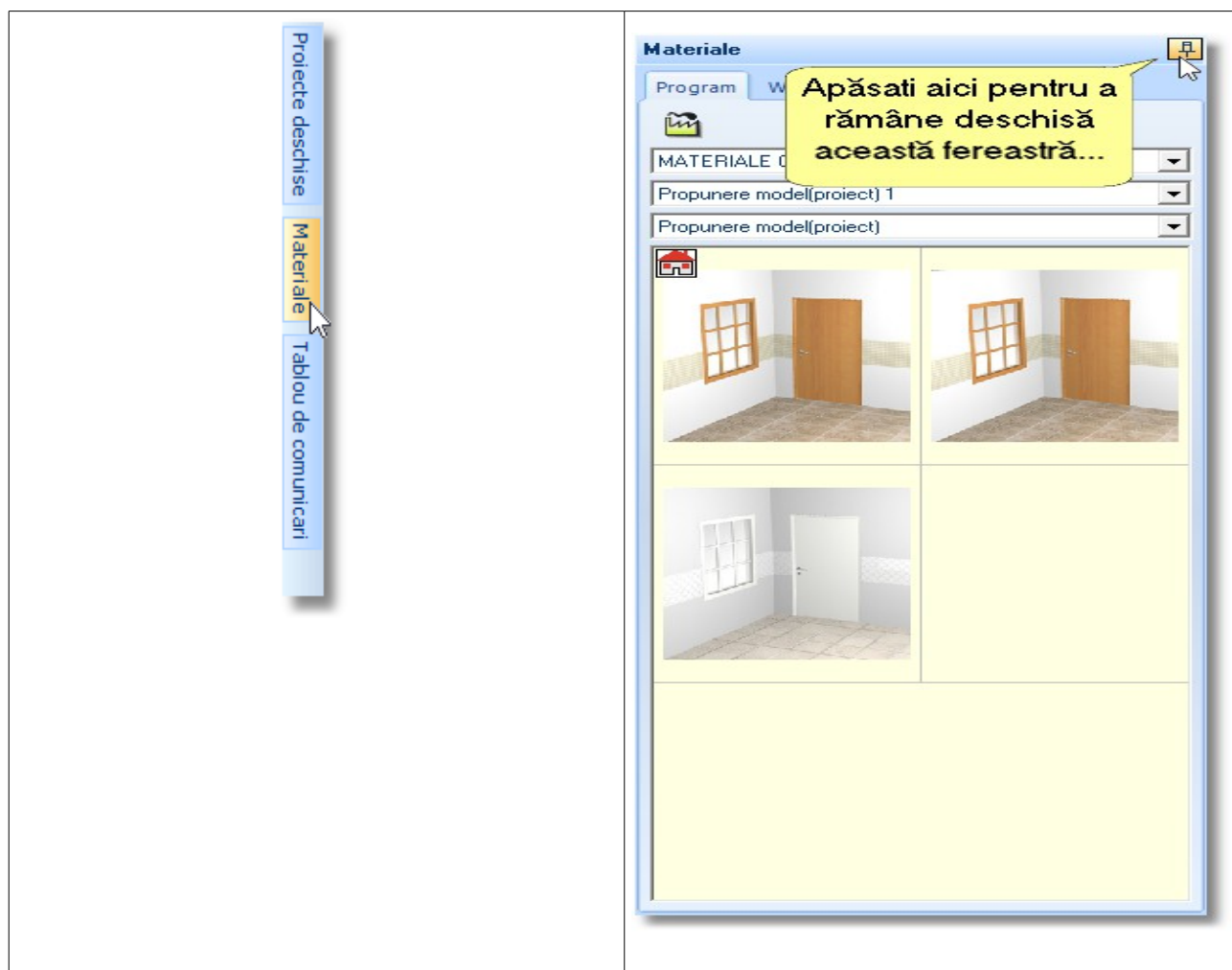


Selectarea modelelor

Acum veți selecta modelele pentru corpurile din proiectul dumneavoastră .

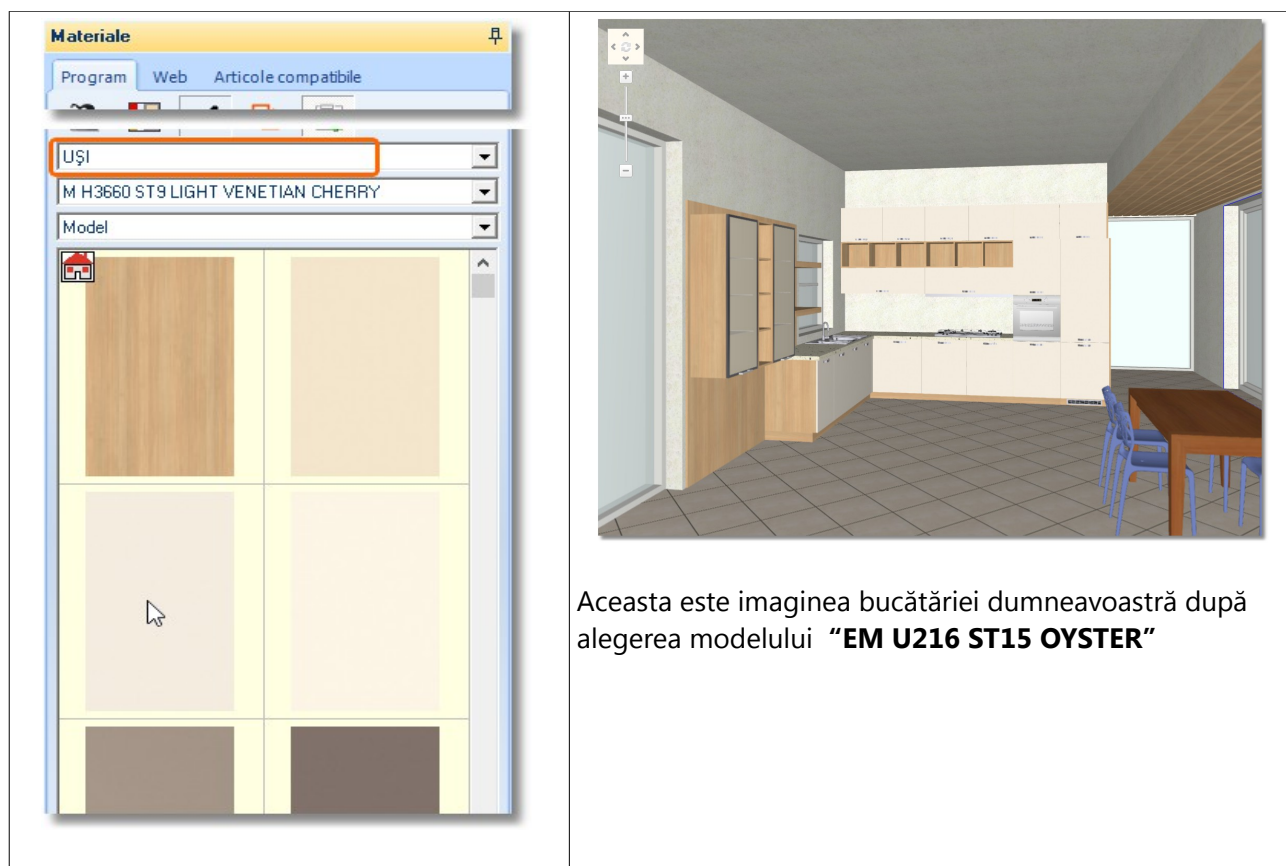
Schimbarea modelului pentru catalogul UȘI

- Îndreptați cursorul spre fereastra „**Materiale**” pe care o veți găsi în partea stânga a ecranului
- Apăsați „pioneza” din colțul din dreapta sus pentru a fixa fereastra „**Materiale**”

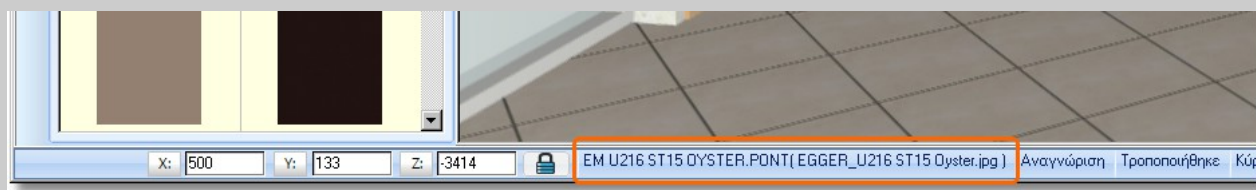


- Din primul meniu denumit Drop Down alegeți catalogul **UȘI**
- Mai jos veți observa toate modelele disponibile de uși pentru bucătăria dumneavoastră .
- Apăsați click stânga pe cea de-a doua culoare de ușă după cum vedeți în imaginea de mai jos (este modelul *EM U216 ST15 OYSTER* a companiei *EGGER*).

Modelul ales se aplică bucătăriei dumneavoastră după cum se poate observa și în imaginea de mai jos ...



Notă : Numele modelului este afișat în partea de jos a ecranului dumneavoastră...

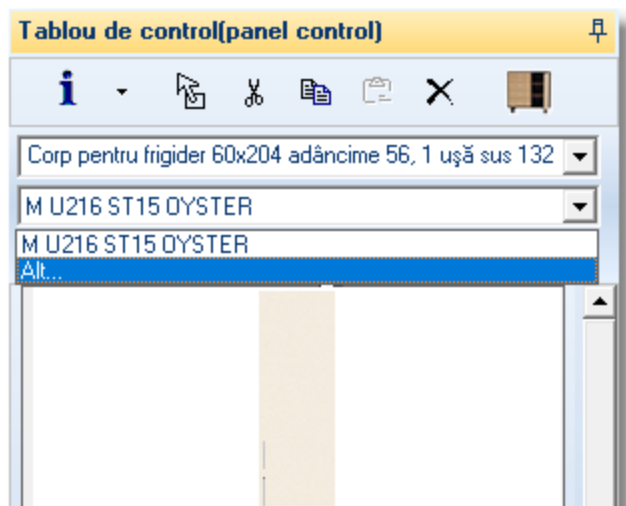


Acum veți selecta „Uși” doar pentru corpurile înalte pentru a crea o bucătărie în două culori.

Selectarea celui de-al doilea model de bază -Modalitatea 1

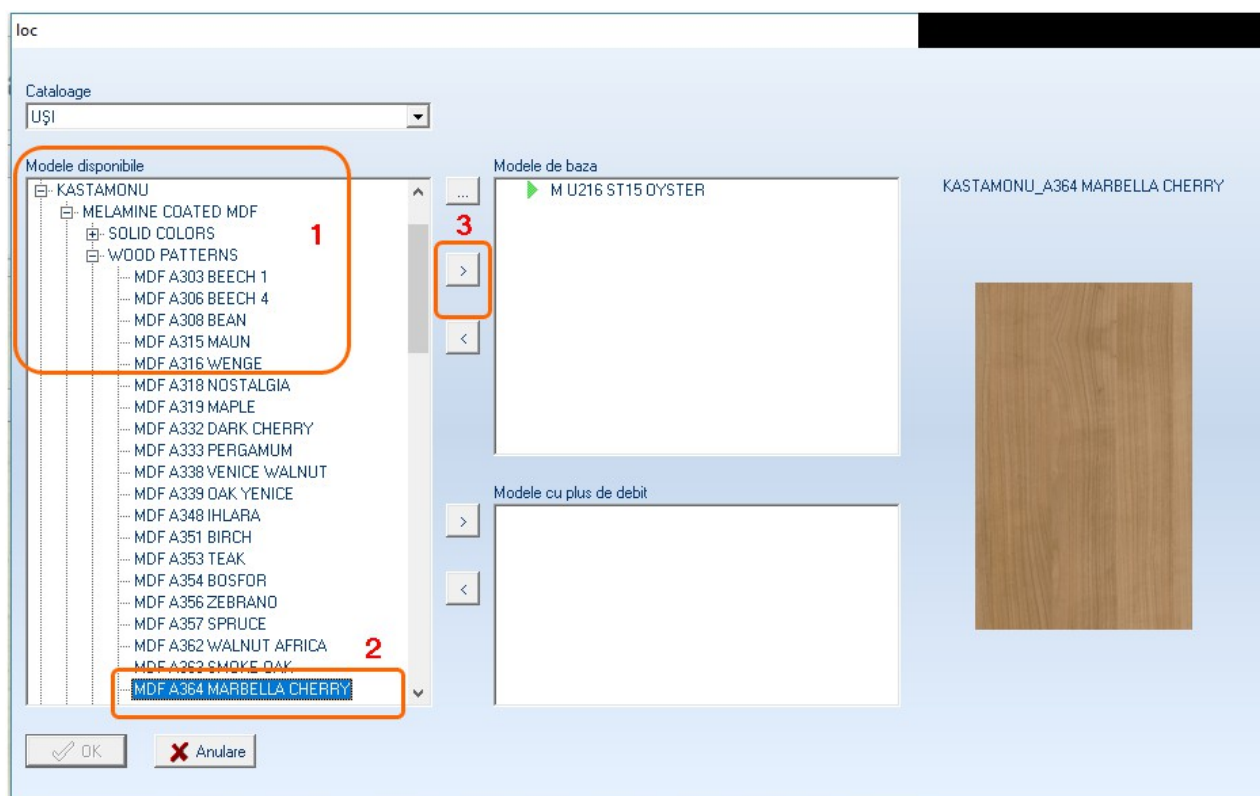
Aceasta este prima modalitate de a alege un model ...

- Îndreptați cursorul spre un corp înalt , de exemplu un frigider .
- Când s-a identificat , din Tabloul de control deschideți lista în care se află modelul respectiv și alegeți „Alt”...

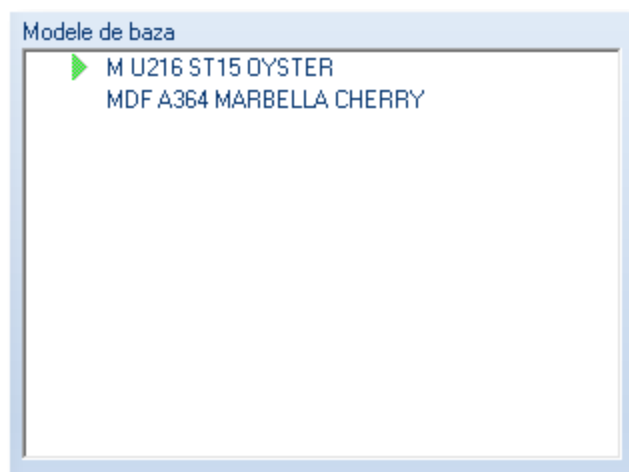


Veți observa următoarea fereastră ...

- Din categoria „**Modele disponibile**” alegeți „**KASTAMONU**” iar apoi „**MELAMINE COATED MDF**” și „**WOOD PATTERNS**”
- Alegeți modelul „**MDF A364 MARBELLA CHERRY**”
- Apăsați săgeata care este îndreptată înspre dreapta ...



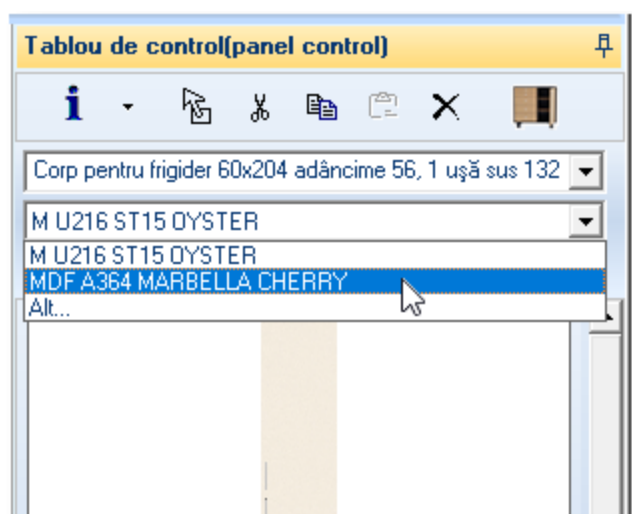
După ce ați făcut aceste selecții , puteți vedea modelul adăugat în fereastra numită „**Modele de bază**”



- Apăsați butonul **OK** pentru a salva schimbările făcute și a închide fereastra.



- Din Tabloul de control , alegeți din nou frigiderul iar apoi modelul “**MDF A364 MARBELLA CHERRY**” ...



- Din Tabloul de control alegeți cuptorul , iar din lista cu modele alegeți modelul “**MDF A364 MARBELLA CHERRY**” ...

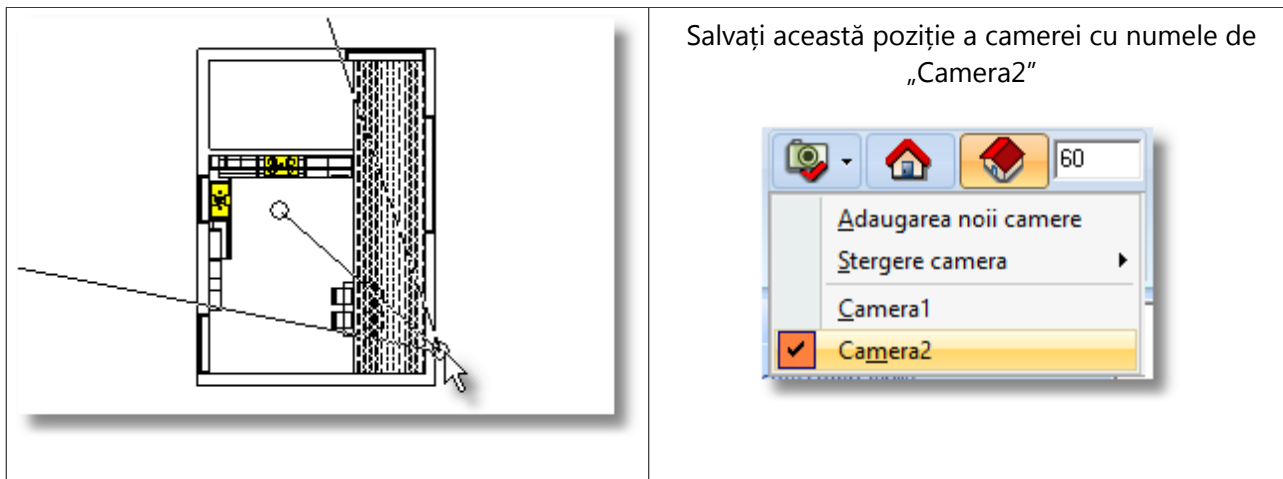
După toate aceste alegeri selectate , bucătăria dumneavoastră va arăta ca și în imaginea de mai jos ...



Selectarea modelelor în catalogul PĂRȚILE LATERALE VIZIBILE

După cum am menționat anterior , veți alege al doilea model de bază pentru catalogul „PĂRȚI LATERALE VIZIBILE”

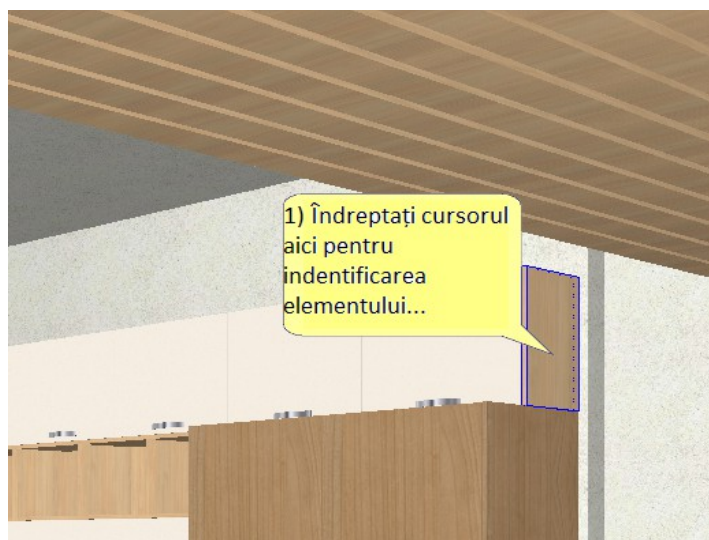
- Întoarceți camera pentru a vedea bucătăria din colțul de jos dreapta a vederii în plan. În Panorama vederii în plan , camera va arăta imaginea de mai jos în felul următor ...



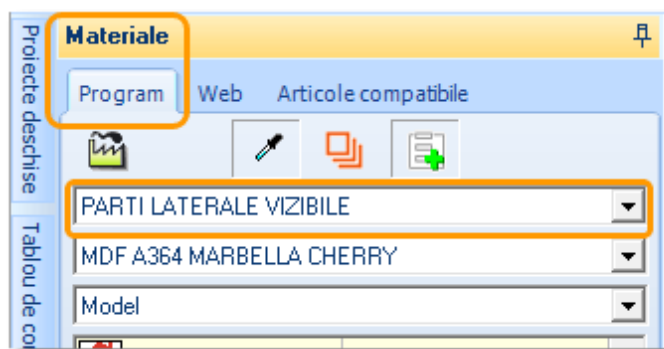
- Îndreptați cursorul spre marginea laterală înaltă a corpului și odata ce este identificată , selectați apoi „**Altul**” din lista cu modelele din Tabloul de control ...
- Din rubrica **Modele disponibile** alegeți **KASTAMONU > MELAMINE COATED MDF** iar apoi **WOOD PATTERNS**
- Alegeți modelul “**MDF A364 MARBELLA CHERRY**” și apoi apăsați săgeata care arată spre dreapta pentru a-l încadra în categoria „**Modele de bază**”
- Apăsați butonul OK pentru înregistrare
- Din Tabloul de control , alegeți din nou **Părți laterale înalte** și modelul “**MDF A364 MARBELLA CHERRY**” ...



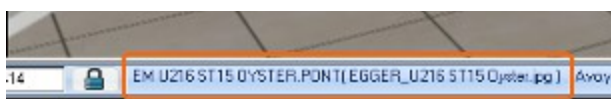
1) Îndreptați cursorul spre partea laterală a corpului suspendat până se identifică ...



2) În fereastra **Materiale** > **Program** puteți observa activarea catalogului „**PĂRȚI LATERALE VIZIBILE**”



3) Alegeți modelul “**EM U216 ST15 OYSTER**” ...



Bucătăria va arăta ca și în imaginea de mai jos ...



Selectarea celui de-al doilea model de bază – Modalitatea 2

Aceasta este a doua modalitate de a alege un alt model ...

- Apăsați butoanele **"CTRL+G"** pentru a începe procedura grupării corpurilor . Cursorul arată precum o „săgeată cu diferite simboluri ” ...
- Apăsați click stânga pe fiecare raft (unul câte unul)...

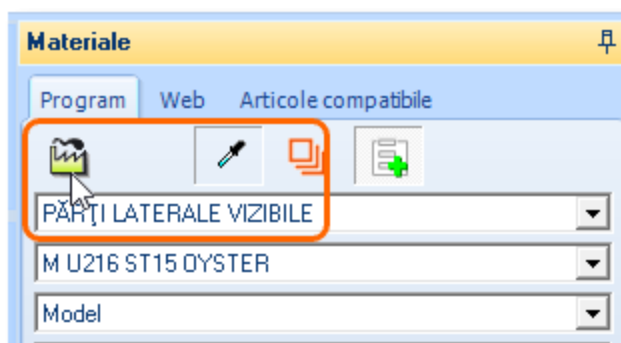
Prin această modalitate , am ales cele trei rafturi , urmând să le schimbăm culoarea deodată , în același timp printr-o singură mișcare .



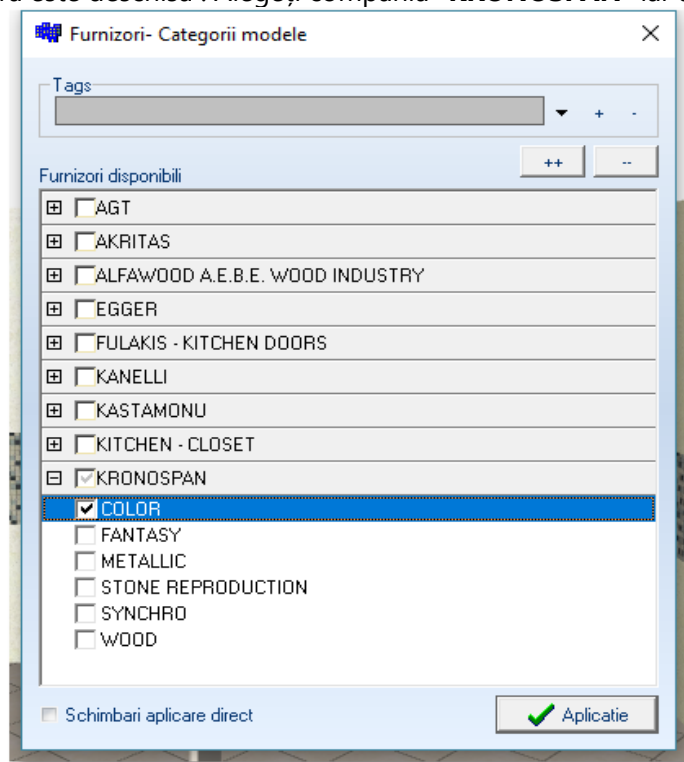
Alegeți din nou culoarea din fereastra **Materiale > Program**

Pentru a nu fi nevoiți să căutați în tot catalogul părțile vizibile disponibile , puteți să alegeți modelele direct de la furnizori.

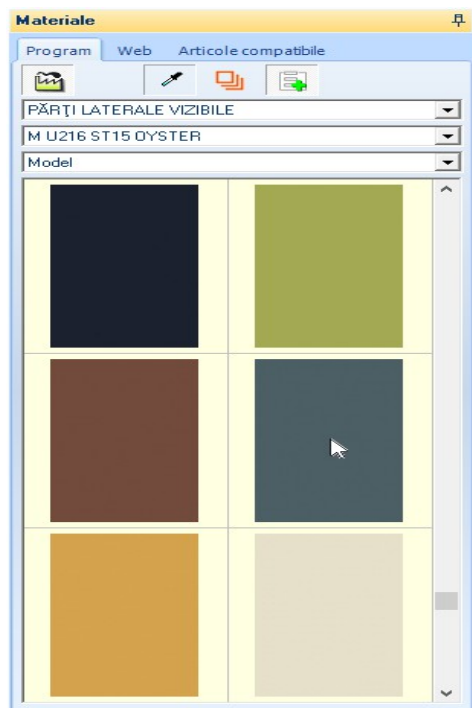
- Alegând catalogul **PĂRȚI LATERALE VIZIBILE** , apăsați butonul **Furnizori – „Categorii modele”**



- Această fereastră este deschisă . Alegeți compania "**KRONOSPAN**" iar apoi "**COLOR**".



- Apăsați butonul „**Aplicație**” iar apoi închideți fereastra apăsând „**X**”
- În fereastra Materiale sunt afișate doar părțile laterale din categoria **Colorile de la Kronospan**. Căutați culoarea cu codul "**KM 9555**" și apăsați click stânga .



Culoarea este aplicată DOAR pe rafturile selectate anterior .
Tastați **Escape (ESC)** de pe tastatură pentru a nu fi activate corpurile .



Selectarea celui de-al doilea model de bază – Modalitatea 3

O a treia modalitate de a selecta un alt model de bază este prin procedura denumită **"Drag & Drop"**...

- Îndreptați cursorul spre partea laterală dorită pentru identificare ...
- În fereastra Materiale s-a activat catalogul „**SPATE PENTRU PĂRȚI LATERALE VIZIBILE**”
- De la butonul **Furnizori-Categorii modele** puteți vedea doar culorile lui **"KASTAMONU"** și mai precis categoria **"MELAMINE COATED MDF - WOOD PATTERNS"**. Apăsați acum butonul **Aplicație**.

Găsiți modelul **"MDF A364 MARBELLA CHERRY"**.

Apăsați click stânga și ținând apăsat în continuare ...



... trageți mouse-ul până în locul în care se găsește spatele părții laterale ...



În acel punct puteți să eliberați mouse-ul ...

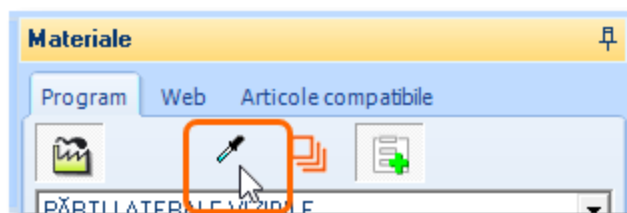
Schimbarea modelului a avut loc și s-a încheiat .



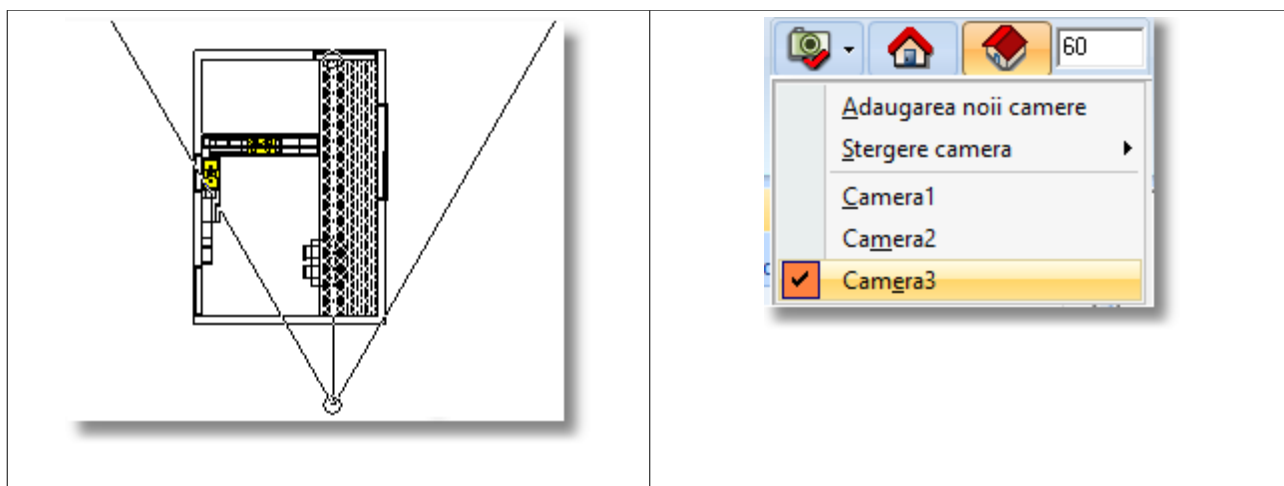
Selectarea modelului cu plăci decorative

Veți schimba acum și culoarea plăcilor . Veți alege aceeași culoare pe care ați ales-o anterior pentru părțile laterale vizibile și pentru cele din spate .

- Pentru a evita anumite detalii care vă pot răpi timpul , dezactivați butonul **Recunoaștere structură** din fereastra **Materiale > Program**



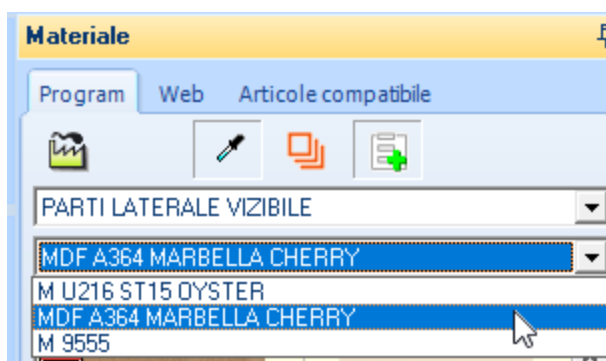
- Mișcați camera pentru a vedea toate plăcile . Uitați-vă la poziția camerei din Panorama vederii în plan ...



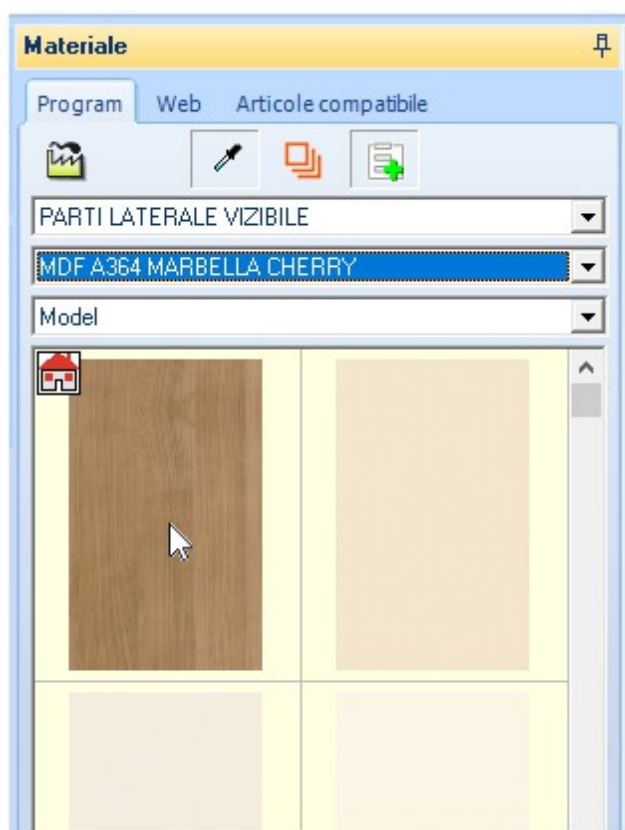
- Apăsați butoanele **"CTRL+G"** pentru a grupa corpurile .
- Apoi, printr-un click stânga alegeți placa una câte una ...



- În fereastra Materiale alegeți categoria „**PĂRȚI LATERALE VIZIBILE**”
- Din a doua rubrică a menu-ului Drop Down , alegeți modelul “**MDF A364 MARBELLA CHERRY**”



- Apare primul în listă cu opțiunile disponibile iar în colțul de sus apare o căsuță ...
Veți apăsa pe această imagine , urmând să se schimbe toate grinzile deodată .

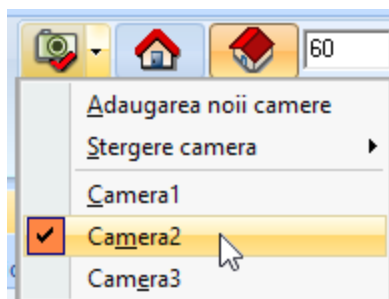


Apăsați **ESCAPE (ESC)** de pe tasta computerului pentru a nu fi activate corpurile .

Notă : Când doriți să alegeți culoarea , apăsând pe imaginea cu căsuța , înseamnă că veți folosi un model (culoare) pe care ați folosit-o deja . Astfel :

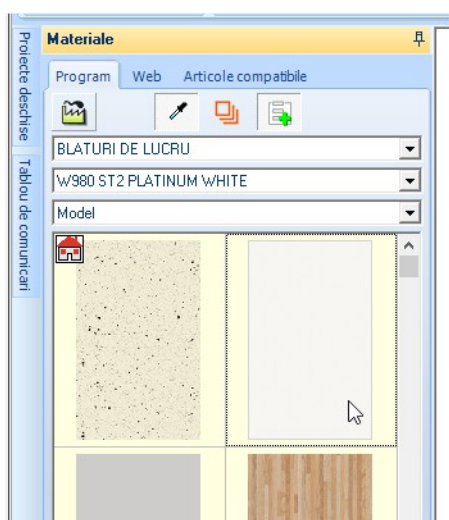
- Proiectul nu va fi încărcat având multe culori .
- Când este nevoie să schimbați culoarea corpurilor care au acest model , se vor schimba toate deodată și nu va fi nevoie să le schimbați una câte una .

- Alegeți **Camera 2**



Alegera modelului în catalogul **BLATURI**

- Găsiți catalogul **BLATURI DE LUCRU**
- Apăsați click stânga pe codul e "**EW980 ST2 PLATINUM WHITE**"



Alegerea modelului în catalogul **PLINTĂ**

- Găsiți catalogul **PLINTĂ**
- Mutați bara din dreapta până jos iar din culorile disponibile alegeți **Inox**



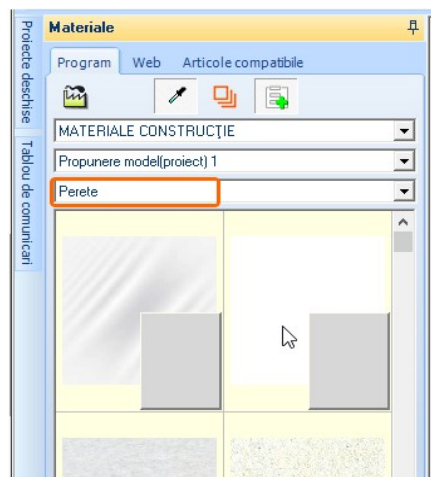
Bucătăria dumneavoastră va arăta ca și în imaginea de mai jos ...



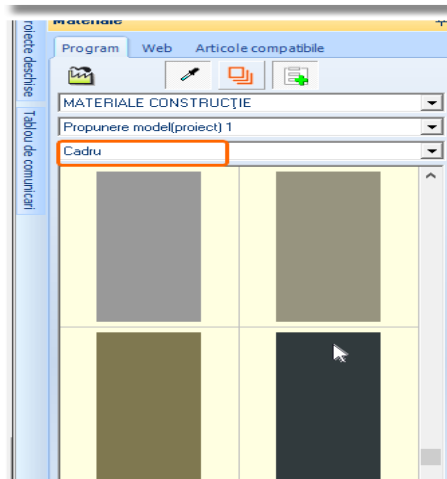
Alegerea modelului în catalogul MATERIALE CONSTRUCȚIE

Veți alege culori suprafețelor din catalogul **MATERIALE CONSTRUCȚIE**

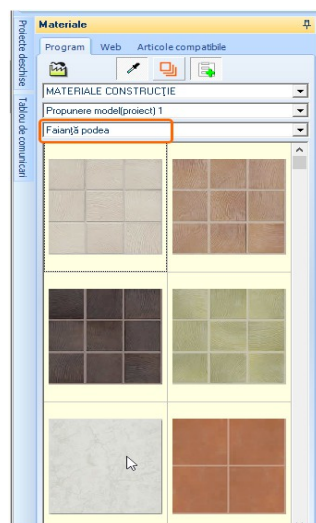
Alegeți imaginea a doua imagine din categoria „**Perete**”, alegeți cea de-a doua imagine, de culoare albă (după cum se vede alături)



Din categoria „**Cadru**” alegeți codul „**Z_RAL 7011**” (după cum se vede alături)



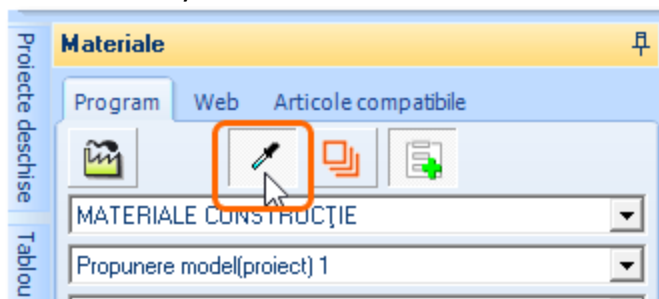
Din categoria „**Gresie**” alegeți codul „**FTL 01-005**” (după cum se vede alături)



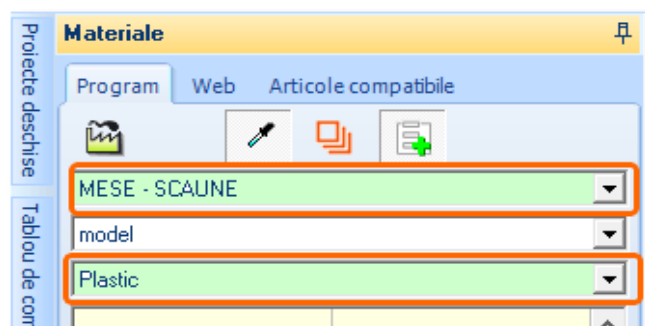
Alegerea modelului din catalogul MESE-SCAUNE

Selectați culoarea mesei și a scaunelor

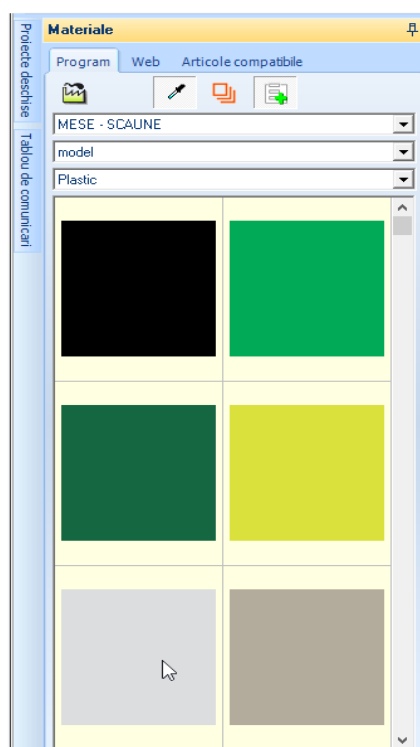
- Activați butonul „**Recunoaștere structură**”



- Îndreptați cursorul spre un scaun . După ce s-a identificat , veți observa în fereastra Materiale activarea catalogului „**MESE-SCAUNE**” și categoria structurii „**Plastic**”

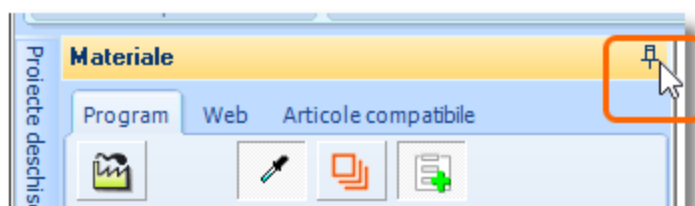


- Din gama de culori de mai jos alegeți codul „**14_gray**”



Acum veți alege culoarea mesei .

- Închideți fereastra **Materiale** apăsând butonul de „pioneză”



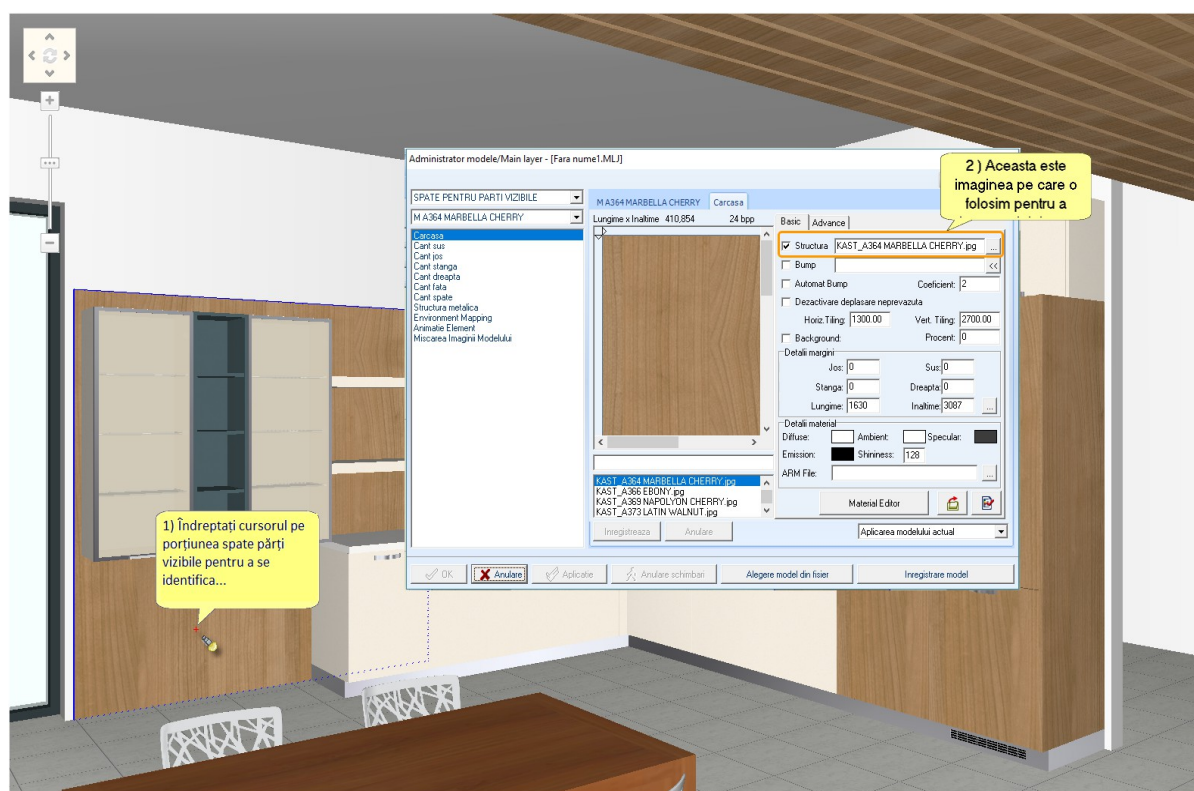
Notă : Catalogul **MESE-SCAUNE** nu are disponibile modele.

Pentru a nu fi nevoiți să faceți schimbările de culoare pe fiecare suprafață a mesei în parte , una câte una , veți face selecția din fereastra „**Administrator modele**” care se află în bara de instrumente „**Administratori**”.

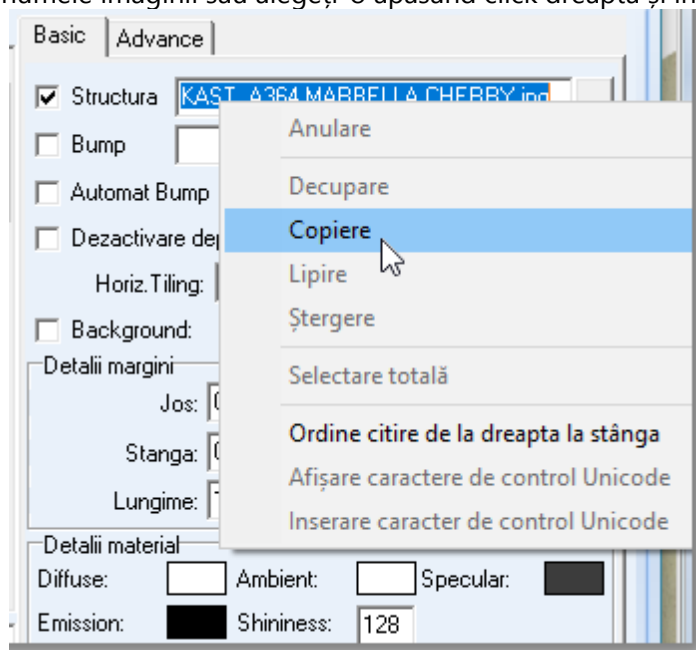
- Alegeți comanda **Administrator modele** din bara de instrumente „**Administratori**”



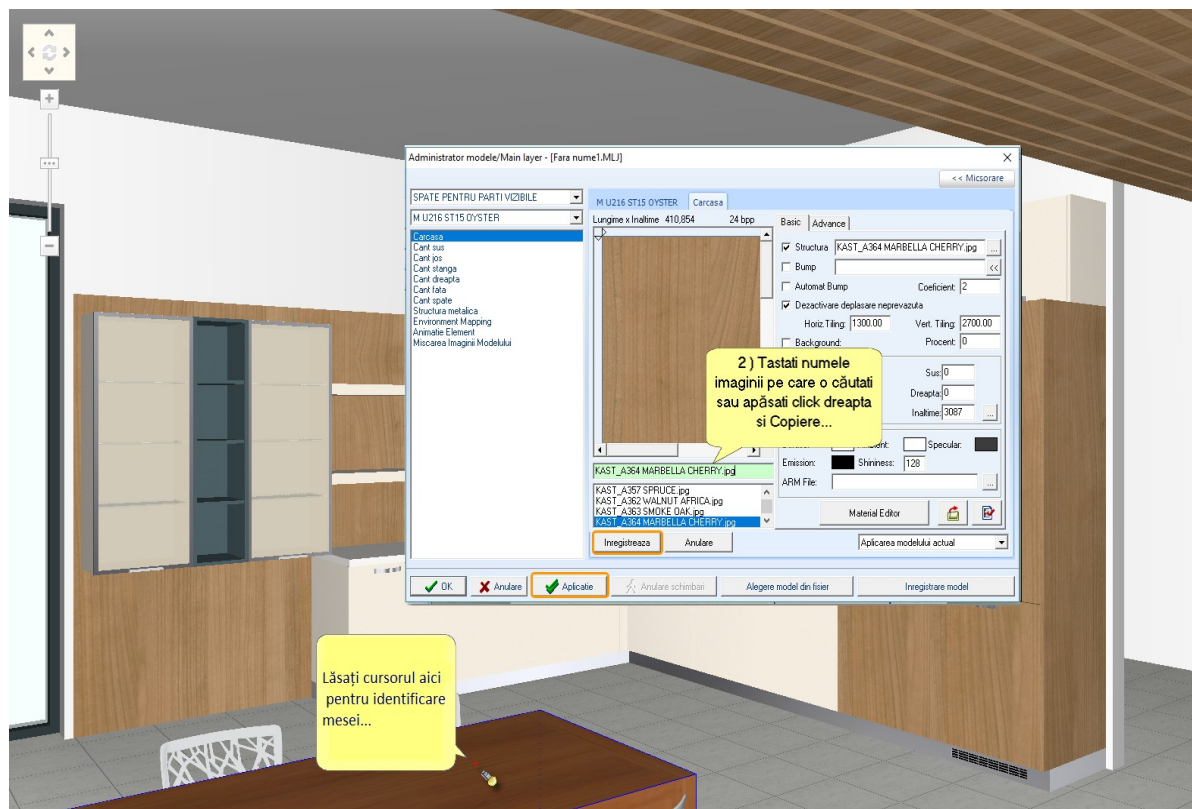
- La deschiderea ferestrei „**Administrator modele**” , lăsați cursorul pe spatele părții vizibile(după cum vedeți și în imagine) pentru a vedea exact culoarea aleasă



- Notați undeva numele imaginii sau alegeți-o apăsând click dreapta și în continuare „Copiere”



- Lăsați acum cursorul pe masă pentru a o identifica și în continuare tastați-i numele în rubrică apăsând click dreapta și „Lipire”
- Apăsați **Salvare** și apoi **Aplicație**



- Închideți fereastra apăsând „X”

Bucătăria dumneavoastră acum arată așa ...



Rezumat

Acum puteți să :

- înlocuiți părțile laterale spate cu părțile laterale vizibile (doar în programul Cubes).
- selectați modelul dorit pentru toate corpurile dintr-un catalog.
- alegeți cel de-al doilea model prin trei modalități diferite.
- selectați modelul dorit doar pentru un corp.
- selectați modelul dorit pentru un grup de corpuri.
- alegeți modele de la furnizori.
- alegeți culoarea pentru un corp din diferite cataloage.

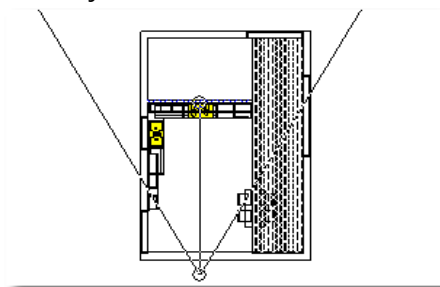
Mecanisme – Accesorii , Elemente decorative , Mânere

Amplasarea mecanismelor și a accesoriilor

Acum veți amplasa câteva elemente decorative și mecanisme.

Veți afișa perspectiva peretelui pe care veți amplasa bucătăria dumneavoastră .

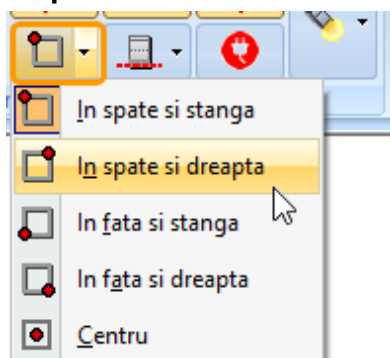
- Din Panorama vederii în plan alegeți peretele . Camera trebuie să fie întoarsă spre perete după cum se vede în imaginea de mai jos ...



Se va deschide perspectiva acestui perete ...



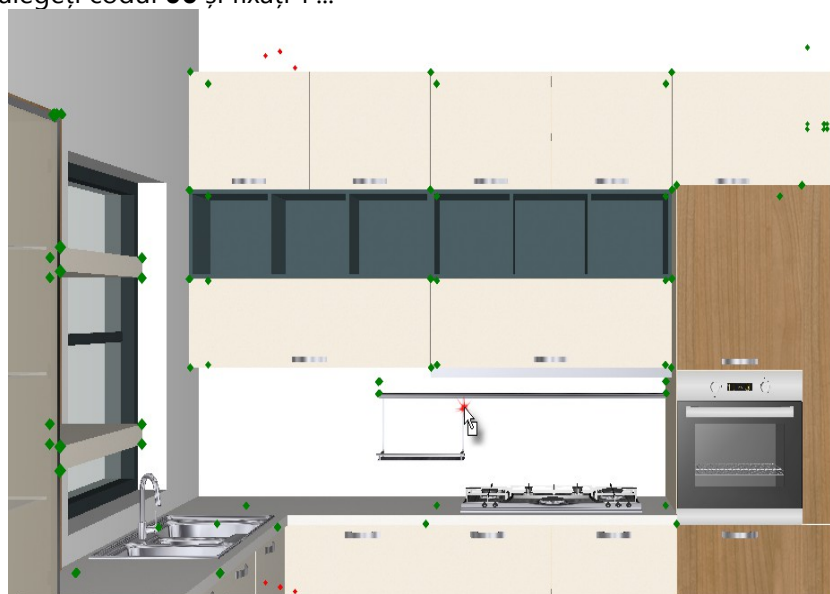
- Din bara de instrumente „Înterupători” , alegeți butonul „Activare deplasare orizontală” și apoi comanda „În spate și dreapta”



- Deschideți catalogul **BUCĂTĂRIE_DULAP > MECANISME_ACCESORII > Galerii tub + Accesorii > Galerii tub**
- Alegeți codul **01(150)** și așezați-l pe perete printr-un click stânga.
- Mutați cursorul în spațiul pe care îl vedeți în imaginea alăturată și apoi apăsați click stânga pentru a fixa galeria tub acolo.



- Din catalogul **BUCĂTĂRIE_DULAP > MECANISME_ACCESORII > Galerii tub + Accesorii > Gadgets** alegeți codul **06** și fixați-l ...

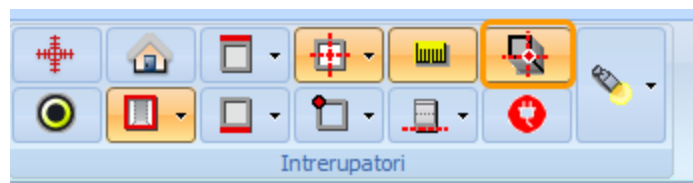


- Din categoria Gageys alegeți și așezați codul **20**



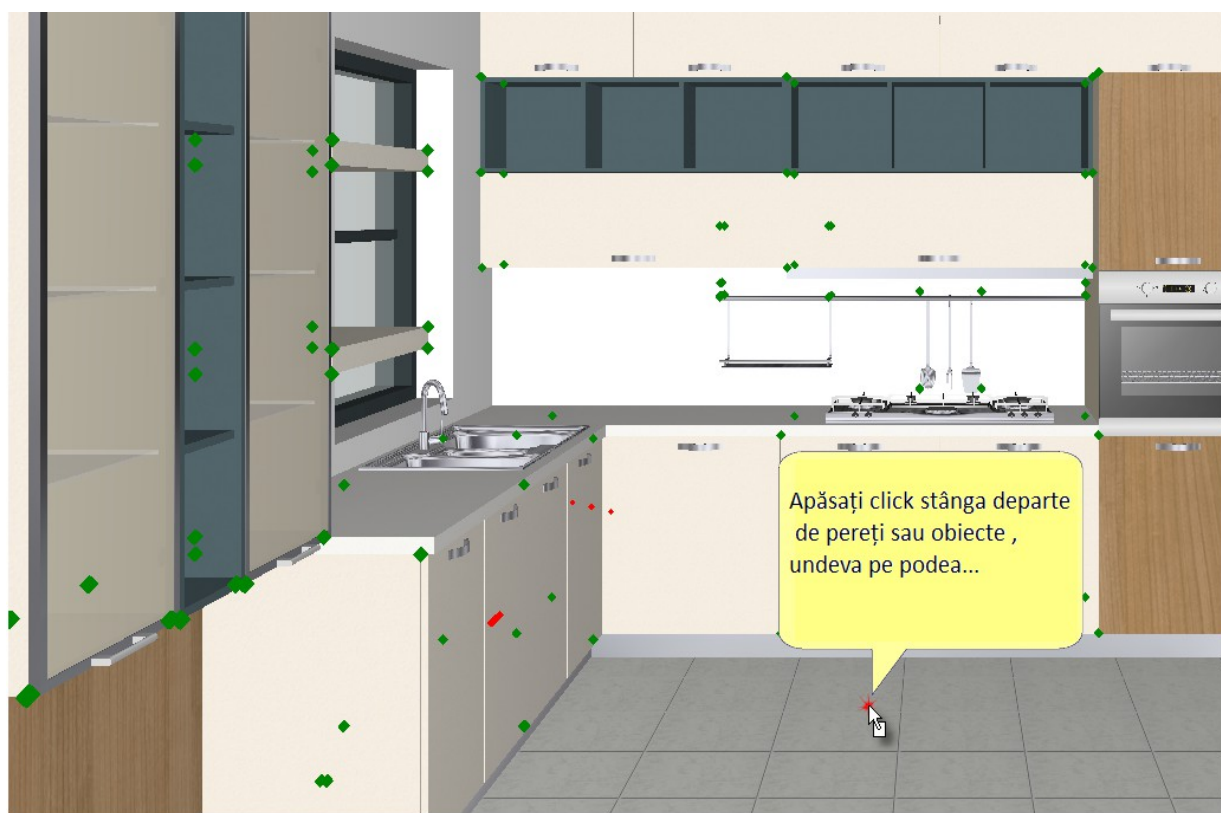
Amplasarea elementelor decorative

Pentru a amplasa mai ușor elementele decorative în proiectul dumneavoastră , veți activa butonul „**Alinierea și deplasarea obiectelor -Activare**” din bara de instrumente „**Înterupători**”.

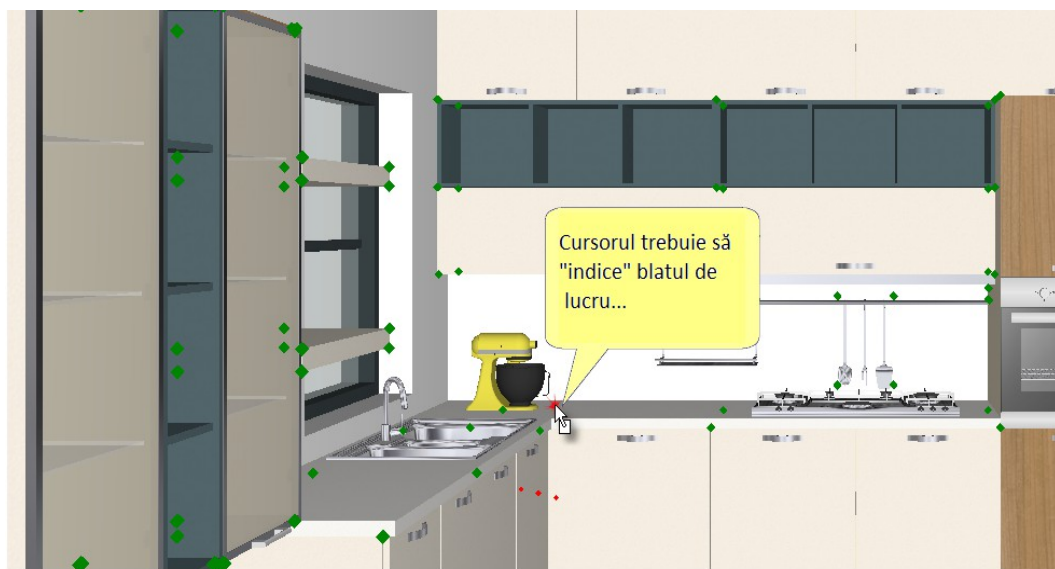


Notă : Când butonul „**Alinierea și deplasarea obiectelor -Activare**” este activat , puteți alinea un corp spre un punct și în același timp să mutați corpul în punctul respectiv.

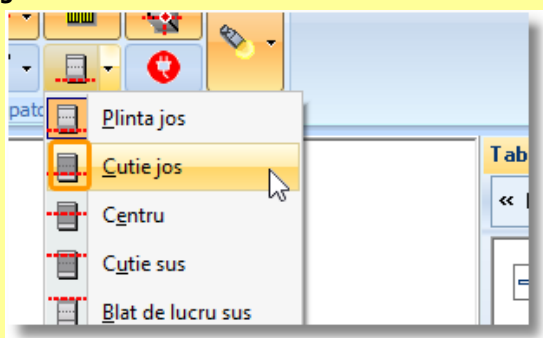
- Din catalogul **UZ COMUN** categoria **ORNAMENTE** alegeți **Pentru Bucătărie > Electrocasnice > Mixer 2** , iar apoi plasați acest element (la distanță față de pereți , apăsând un click stânga pe suprafața podelei)



- În continuare , mutați cursorul în apropierea colțului bucătăriei , la înălțimea blatului de lucru (cu cursorul trebuie să indicați blatul)

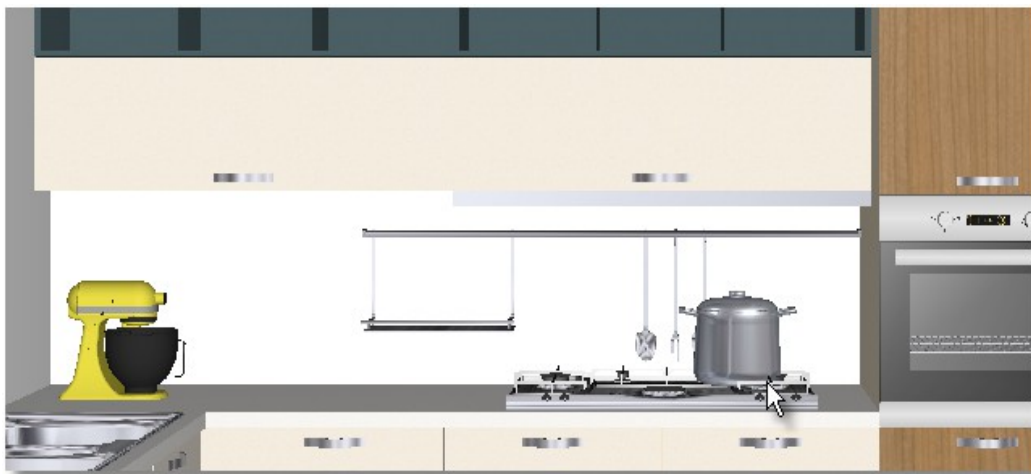


Atenție ! De fiecare dată când doriți să amplasați un element decorativ , de exemplu pe blatul de lucru , pe masă sau pe un raft etc. Va trebui să aveți grijă ca butonul „**Activare deplasare verticală**” să fie selectat pe opțiunea „**Cutie jos**”



Așadar partea de jos a elementului va fi amplasat deasupra suprafeței alese.

- Din categoria **ORNAMENTE** > **Pentru bucătărie** > **Vase pentru gătit** , alegeți și așezați deasupra cuptorului **Cratița 4 ...**








Setarea perspectivei

Mișcarea camerei

În continuare veți vedea modalitățile de a mișca camera în **Perspectivă**.

- Din bara de instrumente **Camera**, apăsați săgeata care se află lângă butonul **Alege modul mișcării camerei**

În funcție de comanda pe care o veți alege, veți vedea următoarele imagini de mai jos...

Comandă	Imagine	Modul mișcării camerei
Mișcarea camerei se face ținând apăsat click stânga pe mouse, mișcând apoi cursorul sus-jos-stânga-dreapta.		
Mișcarea camerei		Camera se mișcă dreapta-stânga-jos-sus.
Rotația camerei în jurul punctului de concentrare		Punctul în care se află rămâne stabil, iar camera se rotește în jurul acestuia.
Rotația camerei în jurul axei sale		Punctul în care se află camera rămâne stabil, iar camera se rotește în jurul axei sale.
Mișcarea camerei se face din Panorama vederii în plan ținând apăsat click stânga și mișcând cursorul sus-jos.		
Deplasarea secțiunii planului apropiat		
Deplasarea secțiunii planului îndepărtat		

Notă : Aceleași comenzi puteți da, folosind următoarele butoanele ale tastaturii :

F2 : Mișcarea camerei

F3 : Rotația camerei în jurul punctului de concentrare

F4 : Rotația camerei în jurul axei sale

Ctrl+F2 : Deplasarea secțiunii planului apropiat

Ctrl+F3 : Deplasarea secțiunii planului îndepărtat

Zoom-in și Zoom-out

Ținând apăsat click dreapta, puteți să vă apropiați sau să vă îndepărtați de punctul pe care doriți să îl vedeți.

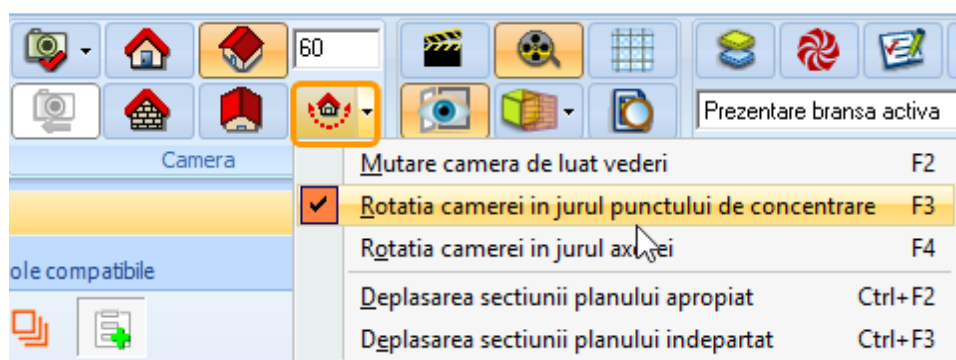
Același lucru puteți face folosind roțița mouse-ului.

Veți întoarce acum camera pentru a vedea imaginea de mai sus .

Alegeți opțiunea **Rotația camerei în jurul punctului de concentrare** după cum vedeți în imaginea de mai jos ...



- Din bara de instrumente „**Camera**” îndreptați-vă spre săgeata din dreptul căsuței și selectați „**Alege modul mișcării camerei**”, urmând apoi să alegeți opțiunea „**Rotația camerei în jurul punctului de concentrare**”



- Țineți apăsat click stânga și mișcați mouse-ul „în sus”
- Țineți apoi apăsat click dreapta și mutați cursorul în sus ...

Camera se rotește și acum imaginea va arăta ca cea de mai jos ...



- Amplasați câteva elemente decorative după cum am văzut mai sus ...
- de ex . ORNAMENTE > Pentru Bucătărie > Vase Servire > Căni ulcioare
 ORNAMENTE > Pentru Bucătărie > Fructe / Bol fructe > Boluri fructe > Boluri fructe 5
 ORNAMENTE > Uz Comun > Vaze > Vaza 1
 ORNAMENTE > Uz Comun > Vaze > Vaza 2
 ORNAMENTE > Camera pentru copii > Cărți > Carte 3
 ORNAMENTE > Camera pentru copii > Cărți > Carte 4



- Întoarceți camera pentru a vedea perspectiva peretelui 1 precum în imaginea de mai jos ...



- Amplasați câteva elemente decorative pe rafturi și pe blatul de lucru de pe peretele 1 ...
de ex . ORNAMENTE > Pentru bucătărie > Sticle > Sticla 11 (alegeți direcția acesteia cu ajutorul săgeții stânga)

ORNAMENTE > Uz Comun > Perdele > Jaluzele-stor (îi veți schimba direcția cu click stânga și apoi poziția **Sus: 2220** iar **Înălțimea: 1000**)

ORNAMENTE > Uz Comun > Vaze > Vaza 1

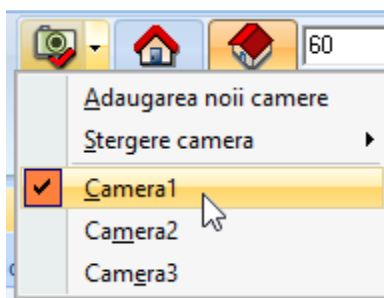
ORNAMENTE > Uz Comun > Vaze > Vaza 2

ORNAMENTE > Uz Comun > Plante > Planta 21

ORNAMENTE > Uz Comun > Plante > Planta 22



- Din rubrica camerelor salvate , alegeți **Camera 1**



- Amplasați din nou :
 ORNAMENTE > Uz Comun > Covoare > Cover 2
 ORNAMENTE > Uz Comun > Vaze > Vaza 8 (pe masă)
 ORNAMENTE > Uz Comun > Cuiere > Cuier 1

ORNAMENTE > Uz Comun > Lămpi de perete > Lampa de perete 20 (schimbați-i poziția: **Sus : 3200**)

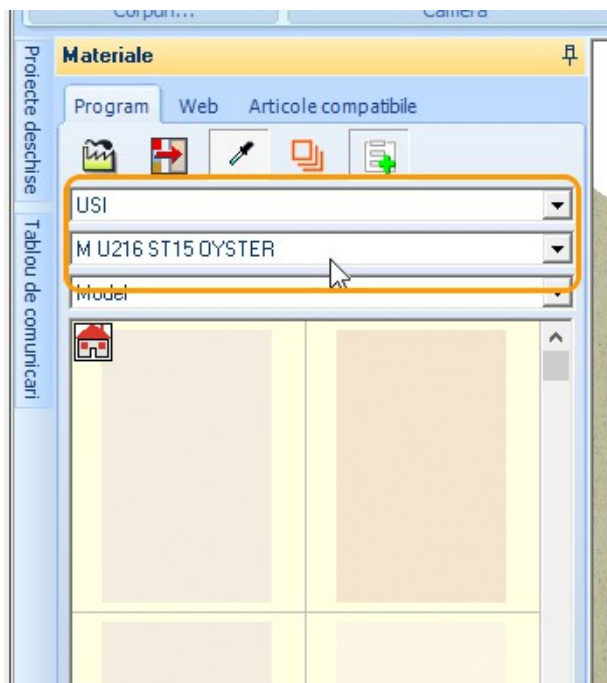
Bucătăria dumneavoastră va arăta ca și în imaginea de mai jos ...



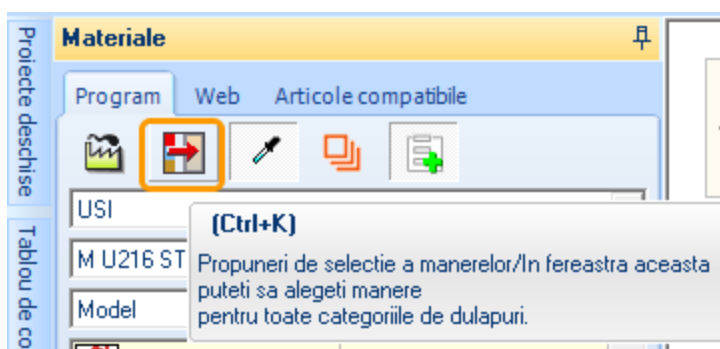
Mânere

Pentru a încheia proiectarea mobilei de bucătărie , va trebui să alegeți mânăre .

- Deschideți fereastra „**Materiale**” și apăsați „**pioneza**” pentru a rămâne fixă .
- Selectați catalogul „**UȘI**” iar apoi modelul „**M U216 ST15 OYSTER**”



Apăsați butonul „**Propuneri de selecție a mânerelor**” (care îl întâlniți și ca **Ctrl+K**) care acum se activează ...

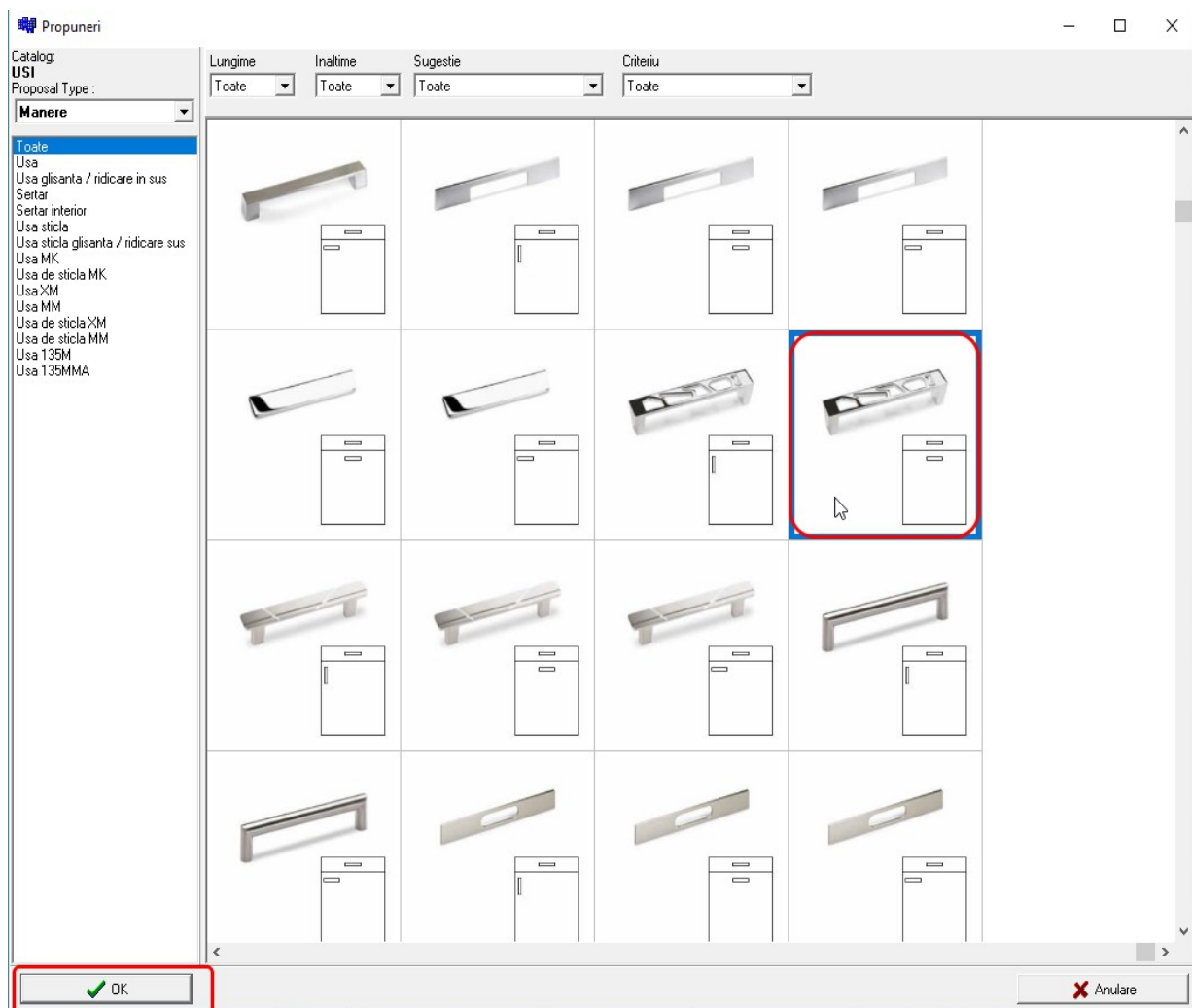


Atenție ! Butonul „**Propuneri de selecție a mânerelor**” este activ **DOAR** când a fost selectat din categoria „**UȘI**”

Notă : Când alegeți mai mult decât un model din catalogul UȘI , pentru fiecare model puteți alege câte un mâner diferit.

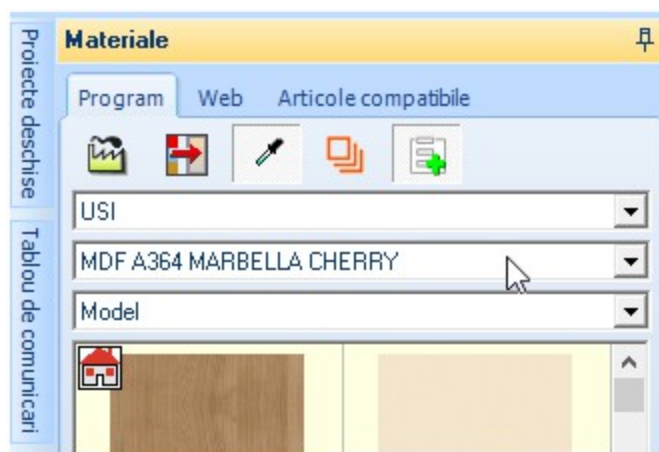
Se va deschide apoi fereastra cu mânerele disponibile ...

- Cu un click stânga veți selecta mânerul pe care îl vedeți în imaginea de mai jos și apoi apăsați **OK**

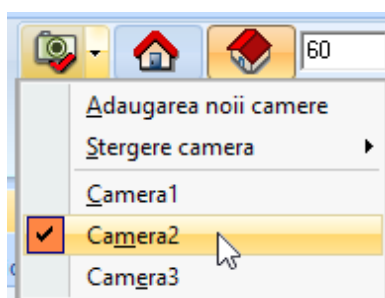


Acest mâner se va aplica la toate elementele cu modelul "**M U216 ST15 OYSTER**"

- Alegeți același mâner și pentru modelul "**MDF A364 MARBELLA CHERRY**"



Din rubrica camerelor salvate , selectați „Camera 2”



Bucătăria va arăta precum în imaginea de mai jos ...



Ascunderea mânerelor

Aveți posibilitatea să ascundeți mânerele în proiectul dumneavoastră .

- Din bara de instrumente „**Înterupători**” alegeți imaginea „**Ascundere uși**”, apăsați săgeata din dreptul imaginii .



Selectând „**Ascunderea mânerelor**” , automat toate mânerele dulapurilor din proiect se ascund .

Notă : Folosind comanda „**Ascunderea mânerelor**” , se ascund **TOATE** mânerele dulapurilor din proiectul dumneavoastră .

Ascunderea mânerelor într-un element – Modalitatea 1

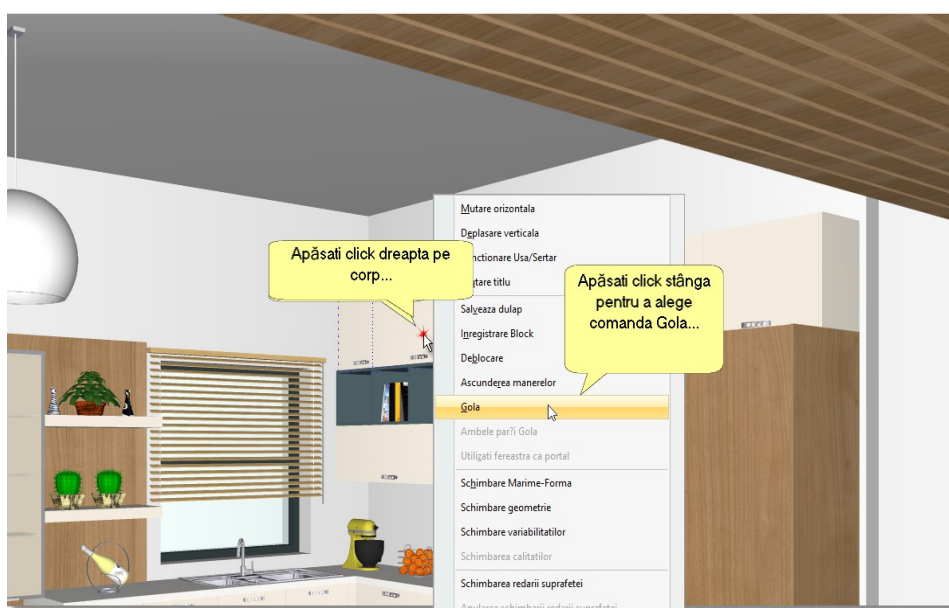
Prima modalitate de a ascunde mânerele este următoarea ...

Atenție ! Procedura aceasta se face DOAR pentru corpurile inferioare și are în vedere DOAR afișarea bucătăriei .

În cazul în care sunteți interesat de Analiza materiilor prime , adică detaliile privind tăierea elementelor , **nu** recomandăm această procedură pentru că veți avea un rezultat greșit (*veți folosi cea de a doua modalitate*)

Veți ascunde mânerele din ultimul rând a corpurilor suspendate ...

- Apăsați „**click dreapta**” pe unul dintre corpurile suspendate iar apoi alegeți „**Gola**”. Mânerul de pe acest corp se va ascunde .



Detalii în ceea ce privește modul de folosire a mânerului „Gola”, veți vedea amănunțit în capitolul „Anexă”.

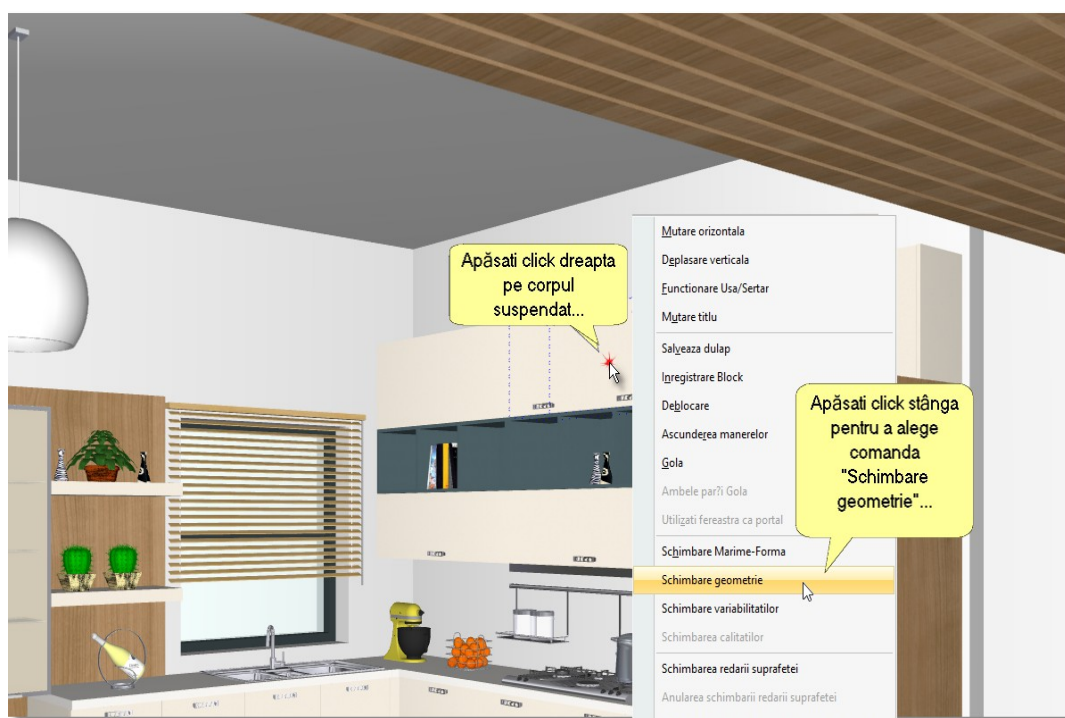
Ascunderea mânerelor într-un element – Modalitatea 2(pentru aplicația Cubes)

Atenție !

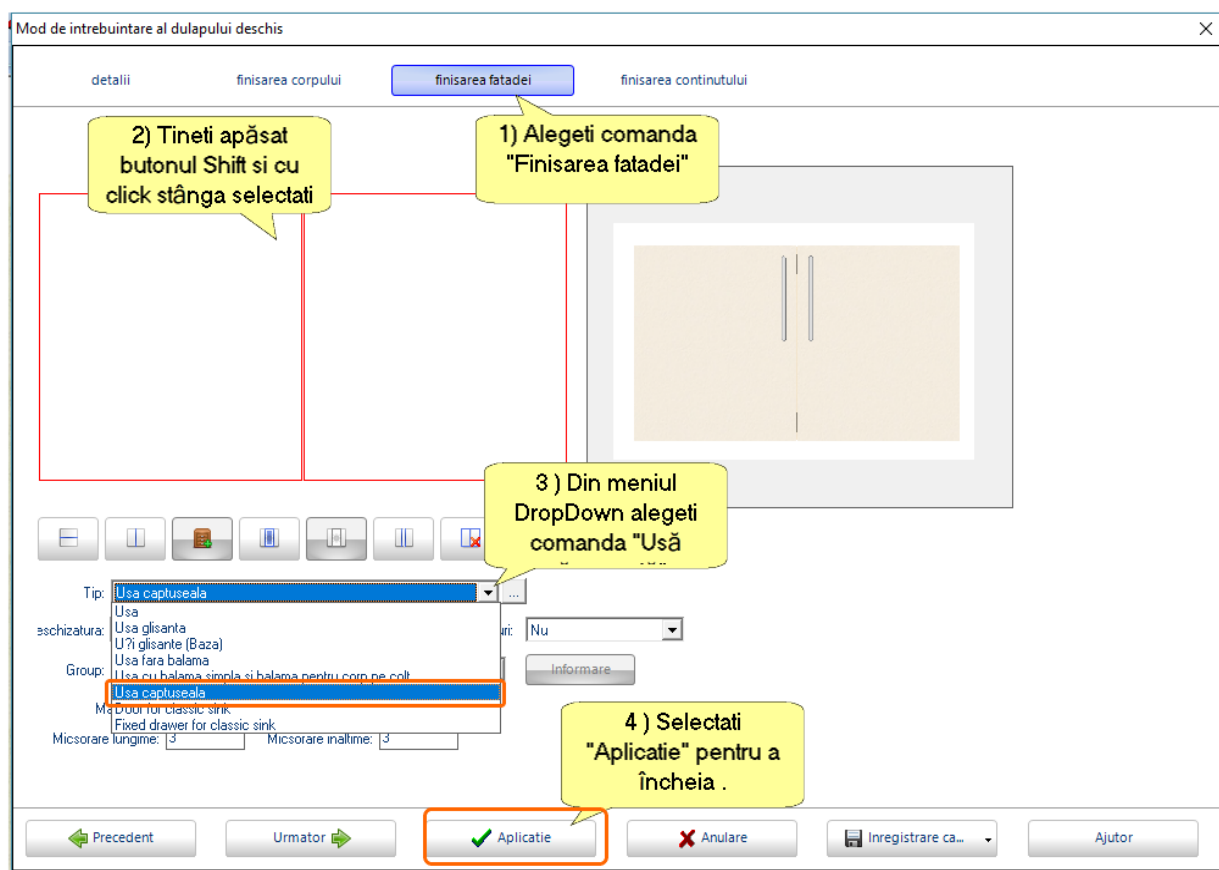
Această procedură este valabilă **DOAR** pentru utilizatorii programului **CUBES**.

Dacă nu sunteți unul dintre utilizatorii acestui program , puteți folosi **prima modalitate** de ascundere a mânerelor .

- Îndreptați cursorul pe unul dintre corpurile suspendate până se identifică .
- Odată ce devine albastru , apăsați click dreapta alegând apoi „**Schimbare geometrie**”



- Apoi selectați următoarele opțiuni
 1. Alegeți comanda „**Finisarea fațadei**” de unde reglați vederea frontală a elementelor
 2. Ținând apăsat butonul **Shift** de pe tastatură și **click stânga** , alegeți una câte una ușile
 3. Din rubrica Tip , alegeți opțiunea „**Ușă căptușeală**”
 4. Selectați butonul „**Aplicație**” pentru a încheia .



- Ascundeți de asemenea mânerurile corpurilor suspendate, folosind una dintre cele două modalități descrise anterior.

Bucătăria dumneavoastră va arăta precum în imaginea de mai jos...



Rezumat :

Acum puteți să :

- atașați mecanisme și accesorii în bucătăria dumneavoastră .
- să mutați și să rotiți camera în așa fel încât să vă setați perspectiva .
- să atașați elemente decorative .
- să schimbați mânerele în funcție de modelul ușii .
- să ascundeți mânerele la toate corpurile .
- să ascundeți mânerele doar la anumite corpuri (prin două modalități).

Lumini

Introducerea luminilor în vederea în plan (2D)

Programul 1992 vă dă posibilitatea să introduceți lumini în proiectul dumneavoastră în așa fel încât să aveți un rezultat final mai aproape de realitate .

Surse de lumină pot fi : lumina de la un element decorativ , un punct de lumină încorporat într-unul din elementele bucătăriei (rafturi , hote) sau surse de lumină (fără element).

Sursele de lumină care nu sunt încorporate într-un element , trebuie să se aplice **doar** în vederea în plan (2D) și **nu** în perspectivă sau în vederea spațială (3D).

În bucătărie , veți avea următoarele lumini : sursă automată de iluminare (din proiect) , un **Punct sursă de lumină** din tavan , un **Punct de sursă** din hotă sau un alt **Punct sursă** creat de dumneavoastră.

- Selectați imaginea **2D** pentru a deschide vederea în plan a bucătăriei dumneavoastră .

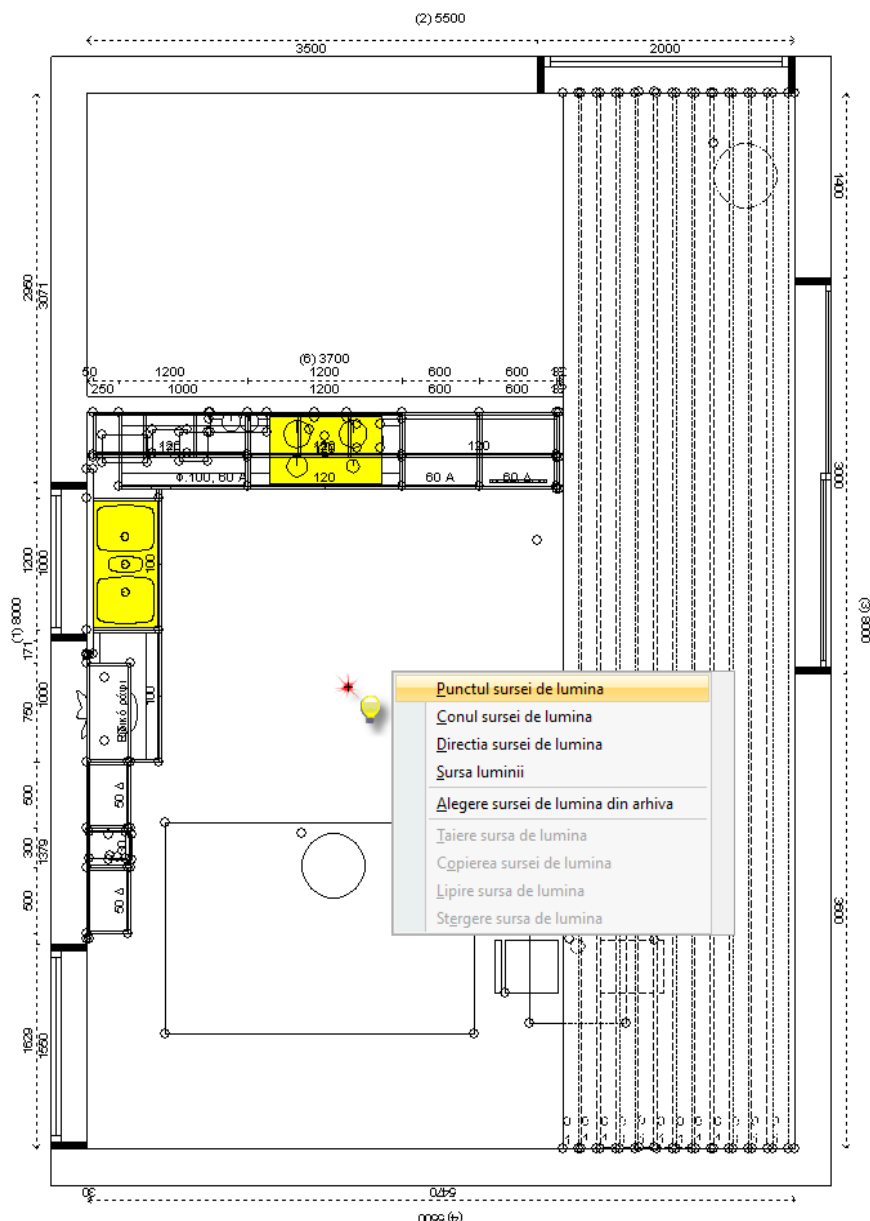


- Din fereastra „**Corpuri**” , selectați butonul „lumină”



- Cursorul mouse-ului ia înfățișarea unui bec . Apăsați click stânga în centrul bucătăriei , după

cum vedeți în imaginea de mai jos . Alegeți „**Punctul sursei de lumină**” . Acum puteți observa simbolul „+”.



- Pentru a opri amplasarea surselor de iluminat , selectați din nou butonul care reprezintă un bec sau de pe tastatură **ESC (ESCAPE)**.



Acum puteți observa că simbolul „+” nu este afișat în vederea în plan , dar sursa de lumină a fost amplasată .

Ilustrare fotorealistică

- Din bara de instrumente „**Perspectivă**”, selectați butonul „**Redare imagine**”.



Acum puteți vedea imaginea foarte luminată.

Pentru a regla intensitatea luminii și să aveți un rezultat final a imaginii cât mai real, puteți să faceți următorii pași ...

Pasul 1 – Administrarea sursei de lumină

- Faceți click stânga pe butonul „**Administrarea sursei de lumină**”.



- Este afișată în continuare următoarea fereastră

Administratorul surselor luminoase

Descriere: Punct luminos automat ☐ Privire generala a schimbaril

Group name: ...

Group: + -

Opțiuni

☐ Sursa luminoasa functione ☐ Sursa luminoasa creaza umbre Shadow softness: 0 Intensity: 5

Alegere culoare

Ambient:

Diffuse:

Specular:

Pozitie coordonate

X: 110 Y: 1650 Z: -3607

Coordonate de directie

X: Y: Z:

Legatura intensitatii cu distanta

C:

B:

A:

Detalii punctului sursei luminoase

Raza interior 0 Raza exterior 0

☐ OK

Sursă automată de iluminare

În rubrica „Descriere” este selectată comanda **Sursă automată de iluminare** , care apare întotdeauna la fiecare lucrare , neavând importanță dacă am mai amplasat încă una.

Notă : Vă recomandăm să amplasați cel puțin o Sursă de lumină în lucrarea dumneavoastră (*dar nu mai multe de trei pentru că va îngreuna administrarea acestora*).

Când atașați o sursă de lumină , punctul de lumină automat se va stinge .

Pentru că sursa de lumină automată NU se poate șterge , atunci când doriți ca aceasta să funcționeze , dezactivați-o din rubrica „Sursa luminoasă funcționează”

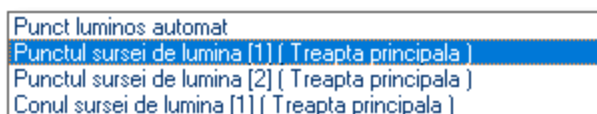
- În rubrica „**Opțiuni**” dezactivați „**Sursa luminoasă funcționează**” și prin această modalitate becul se „stinge” (*este ca și cum ați stinge becul de la întrerupător*)

Notă : O modalitate simplă de a înțelege ce sursă este fiecare , este înălțimea care s-a aplicat (*rubrica 1 a coordonatelor de poziție*).

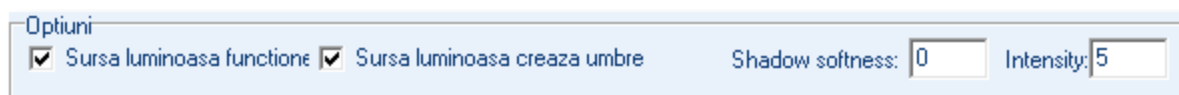
Punctele sursă de lumină pe care le-am amplasat prin modalitatea văzută anterior sunt mereu la înălțimea de 2220 , în timp ce altele (de ex. lustre) au altă înălțime.

Sursă de lumină locală (1) (Strat principal)

- Din rubrica „**Descriere**” deschideți meniul Drop Down și selectați în continuare „**Sursă de lumină locală (1) Strat principal**”. (Acesta este punctul sursă de lumină pe care l-ați amplasat anterior.)

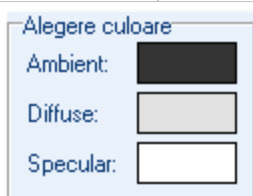


Aceasta este sursa care dorim să funcționeze și să creeze umbre , așadar trebuie să fie bifate rubricile respective...



Acum veți regla sursa în așa fel încât lumina să nu fie atât de intensă .

Primul pas este să schimbați culoarea în rubricile **Ambient** , **Diffuse** și **Specular**



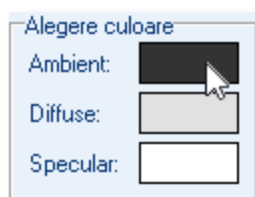
Ambient : Este culoarea care se revarsă asupra încăperii unde se află elementul.

Diffuse : Este culoarea care dă incidență directă a luminii asupra elementului.

Specular : Este culoarea care oglindește elementul.

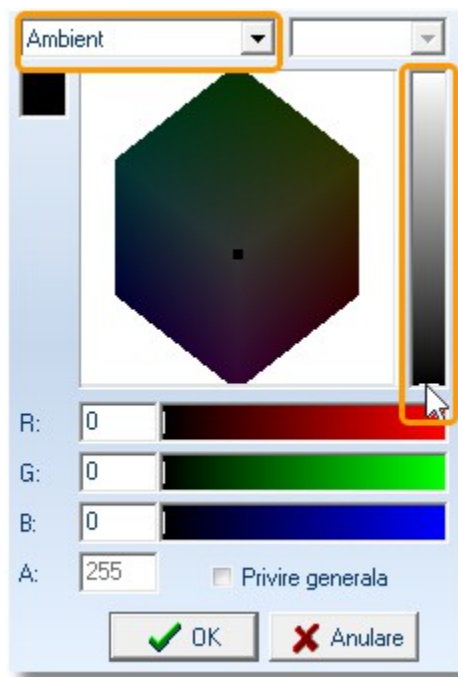
Notă : După activarea sursei de lumină , culoarea elementului primește o combinație de culori a sursei și a elementului

- Apăsați click stânga în dreptul comenzii **Ambient** , pe rubrica ce definește culoarea...

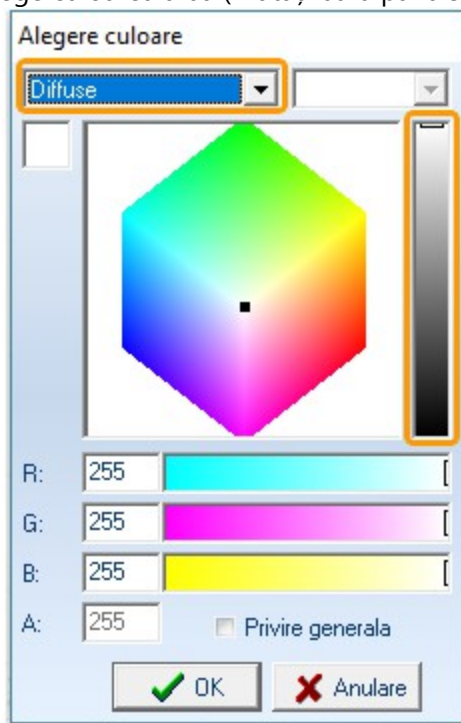


Se deschide în continuare fereastra „**Alegere culoare**”

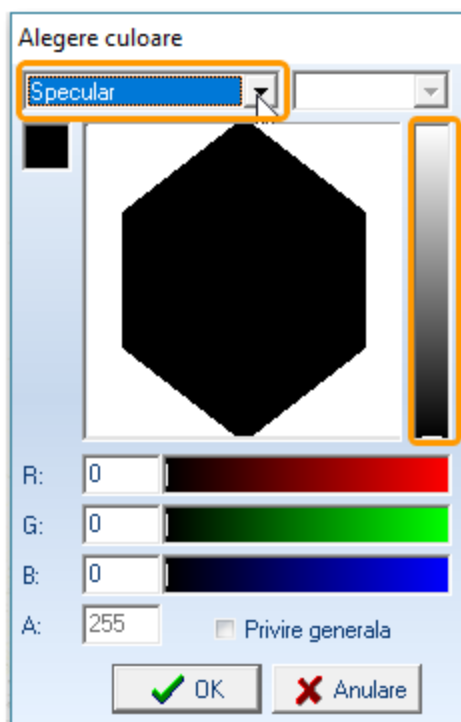
- Mutați bara care se află în partea dreaptă până jos , după cum se vede și în imaginea de mai jos...



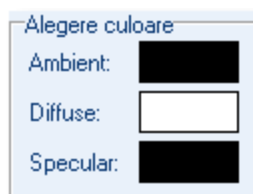
- Din meniul Drop Down selectați comanda „**Diffuse**”
- În această rubrică veți alege culoarea albă (mutați bara până sus după cum vedeți în imagine...)



- La sfârșit , din meniul Drop Down veți selecta rubrica „**Specular**”...
- În această rubrică veți alege culoarea neagră (mutați bara până jos după cum vedeți în imagine...)



- Culoarele arată precum în imaginea de mai jos ...

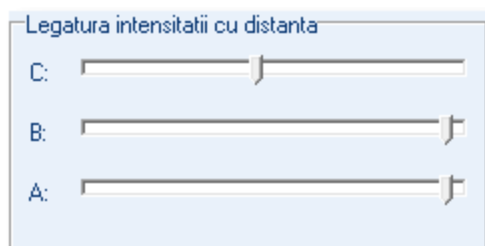


- În rubrica “Legătura intensității cu distanța” reglați barele după cum este indicat în imaginea alăturată

C : în centru

B : folosiți săgeata stângă de pe tastatură, apăsând-o de 3-4 ori

A : folosiți săgeata stângă de pe tastatură, apăsând-o de 3-4 ori



Pașii pe care tocmai i-am făcut se văd în imaginea de mai jos ...

Sursă de lumină locală #1 (Strat principal)

- În rubrica „Descriere” deschideți meniul Drop Down și alegeți comanda „**Sursă de lumină locală #1 (Strat principal)**”. (Aceasta este sursa de lumină a tavanului).

Această sursă trebuie să o reglăm în așa fel încât să fie aprinsă dar și să creeze umbre...

De asemenea , veți schimba :

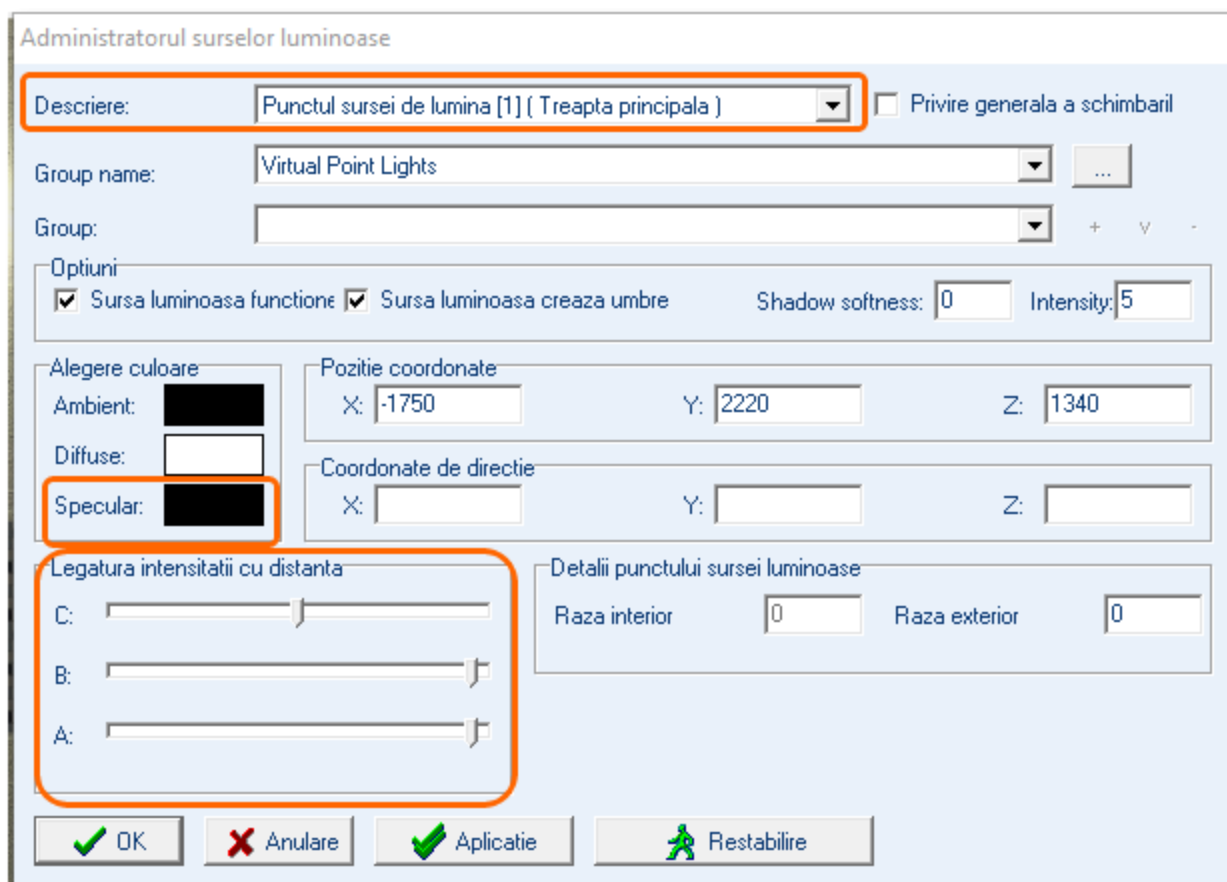
- culoarea din rubrica Specular în negru
- markerii din rubrica “Legătura intensității cu distanța” după cum am indicat anterior

C : în centru

B : folosiți săgeata stângă de pe tastatură, apăsând-o de 3-4 ori

A : folosiți săgeata stângă de pe tastatură, apăsând-o de 3-4 ori

Fereastra numită „**Administratorul surselor luminoase**” va arăta ca și în imaginea de mai jos ...

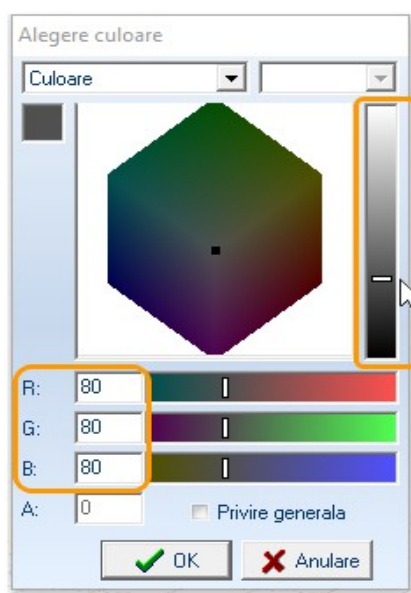


Pasul 2 – Iluminarea locului

În urma setărilor făcute , locul pe care l-ați creat dumneavoastră poate apărea întunecat. Puteți însă să schimbați intensitatea luminii de la butonul „**Luminare cadru**”



De exemplu , markerii vor fi setați precum se observă în imagine...(rubricile R G B vor avea ca indice numărul 80)



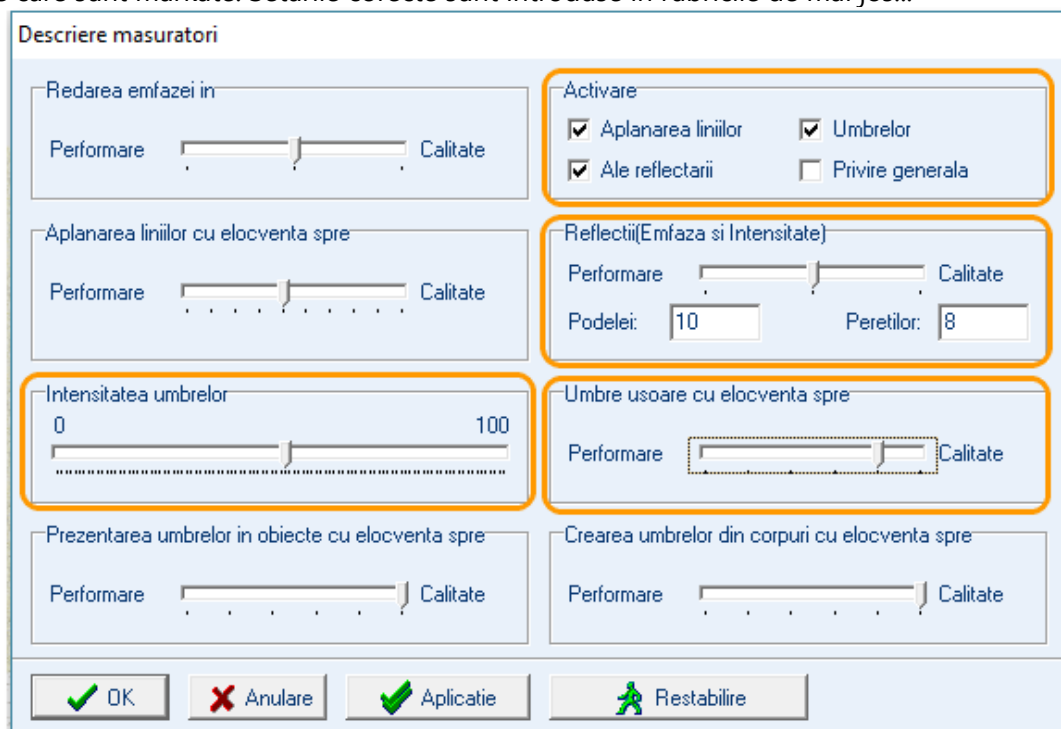
Pasul 3 – Setarea efectelor speciale

Ultimul pas este de a activa toate efectele speciale (care se referă la umbre , reflecții, aplanarea liniilor)

- Selectați comanda „**Reglare efecte speciale**”



Urmează să se deschidă următoarea fereastră iar în continuare veți face schimbările necesare doar în rubricile care sunt markate. Setările corecte sunt introduse în rubricile de mai jos...



După toate setările făcute anterior , bucătăria dumneavoastră va arăta ca și în imaginea de mai jos ...



Rezumat :

Acum puteți să :

- aplicați surse de lumină în vederea în plan -2D (nu încorporate în diferite elemente).
- să deschideți fereastra „Perspectivă”.
- să identificați sursele de lumină.
- să setați toate sursele de lumină.
- să schimbați luminozitatea dintr-un anumit loc.
- să activați toate efectele speciale.

Printarea – Salvarea imaginii

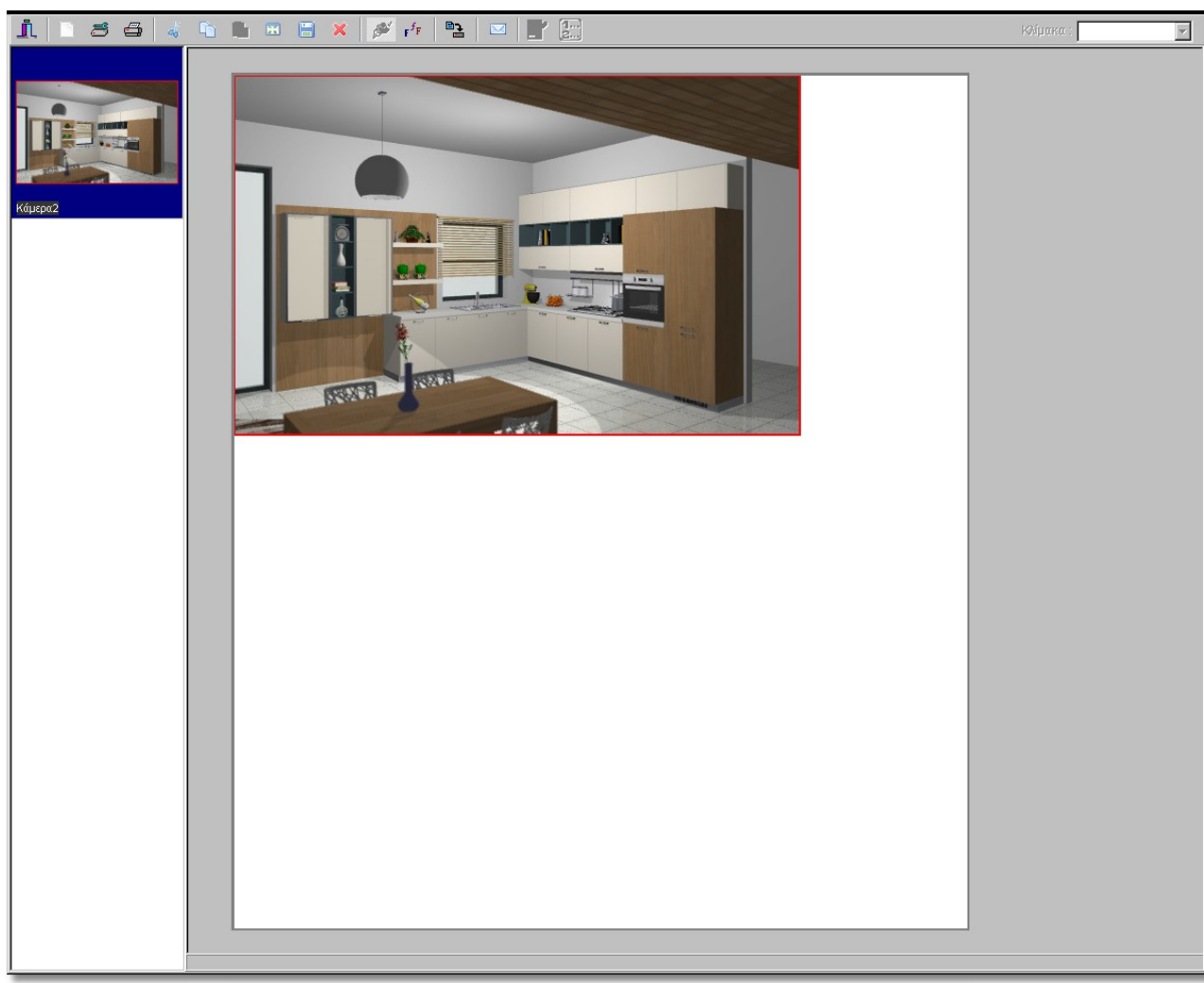
Printare

În acest stadiu , proiectul bucătăriei este gata să fie printat sau salvat .

- Apăsați butonul „**Reglări imprimare**”



Fereastra „**Prezentarea imprimării**” este deschisă acum .

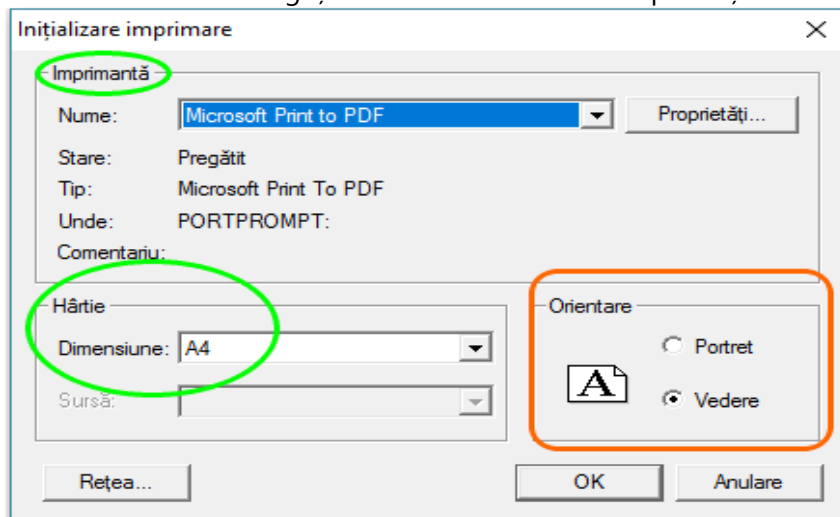


- Apăsați butonul „**Configurare pagină**”

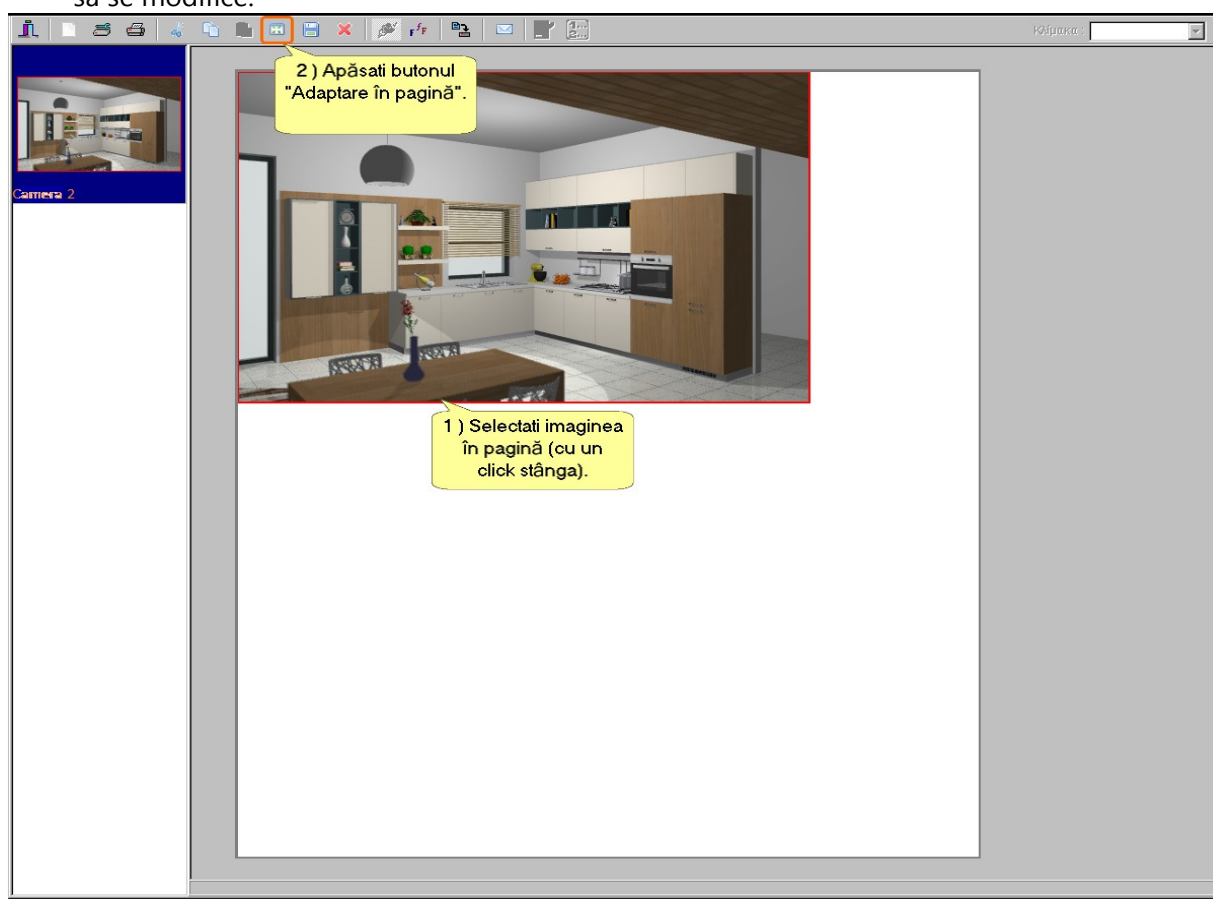


În acest punct , puteți să alegeți tipul imprimantei pe care o folosiți , mărimea foii și dimensiunea paginii

- În fereastra care se deschide alegeți rubrica **"Orientare"** iar apoi dați **OK**.



- Cu un click stânga, alegeți imaginea pe care doriți să o atașați în pagină și apăsați **„Adaptare în pagină”** pentru ca imaginea să se mărească și să acopere automat toată suprafața paginii, fără să se modifice.



- Pentru a printa imaginea din imprimanta selectată, alegeți butonul **„Imprimare”**



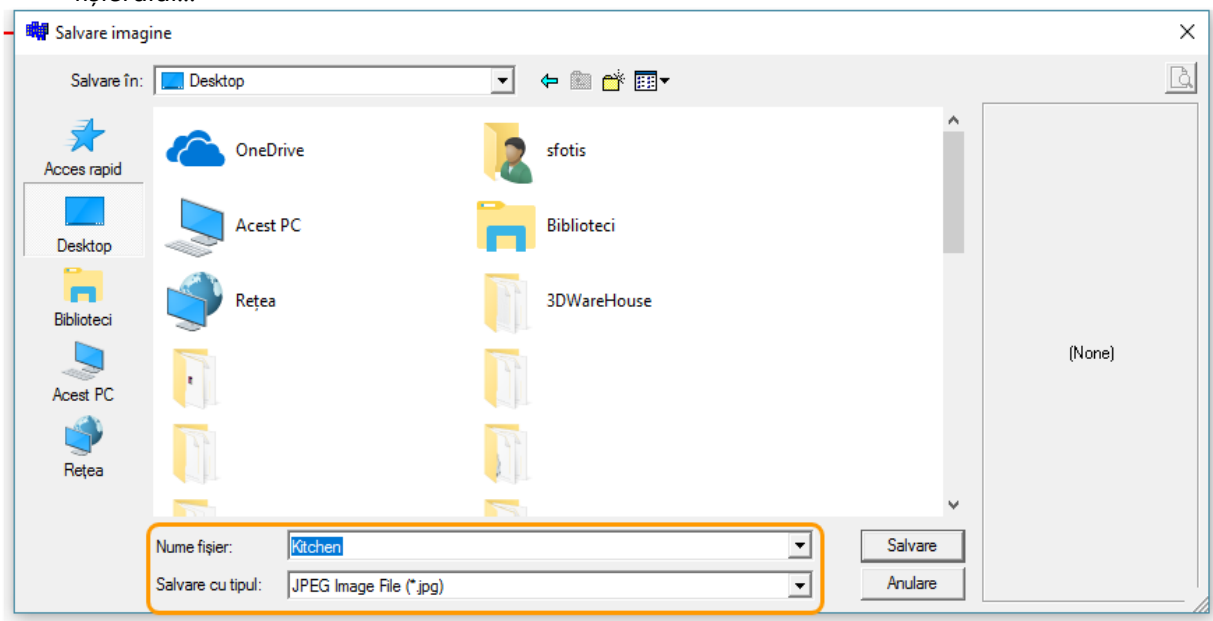
Salvarea imaginii

- Salvați imaginea apăsând butonul „**Salvare imagine**”

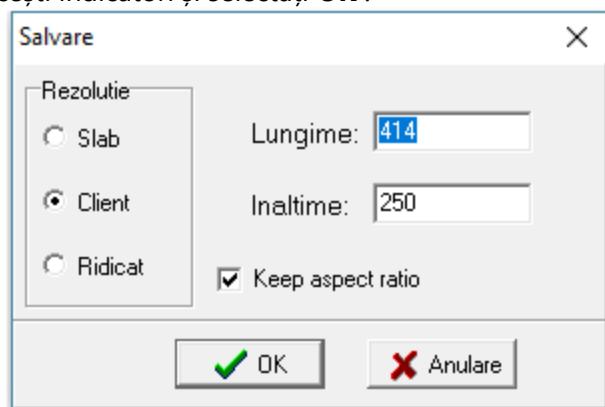


Urmează să se deschidă fereastra „**Salvare imagine**”

- Aici veți alege unde doriți să salvați imaginea , dându-i un nume de fișier și alegând tipul fișierului...



Când apăsați butonul „**Salvare**” , veți observa următoarea fereastră pentru analizarea imaginii dumneavoastră. Păstrați acești indicatori și selectați **OK** .



Imaginea este salvată în fișierul selectat de dumneavoastră .

Acum închideți fereastra „**Configurare pagină**” apăsând butonul „**Ieșire**”



Rezumat :

Acum puteți să :

- deschideți configurarea paginii
- setați printarea în pagină.
- alegeți imprimanta.
- alegeți mărimea foii pe care urmează să printați.
- printați proiectul dumneavoastră.
- salvați proiectul dumneavoastră ca imagine.