Schimbarea redării suprafeței

Notă : Pentru a face acest lucru , va trebui să lucrați în 3D (perspectivă , vedere frontală)

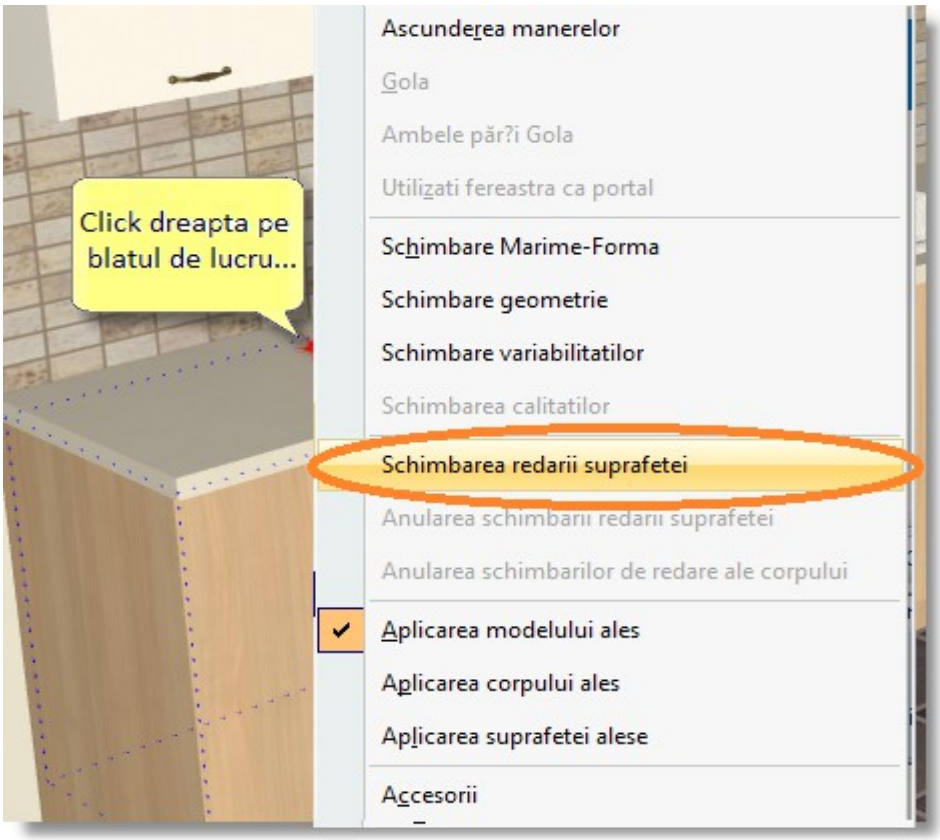
Veți folosi această comandă , atunci când doriți să schimbați structura unei suprafețe , dând o culoare care nu se află în catalogul corespunzător.

Toate culorile (structurile) pe care le puteți folosi prin această procedură sunt imagini pe care le găsiți în dosarul „Pictures” ***(Vedeți : Adăugare imagine care nu există în alt catalog)*** a dosarului de instalare a programului .

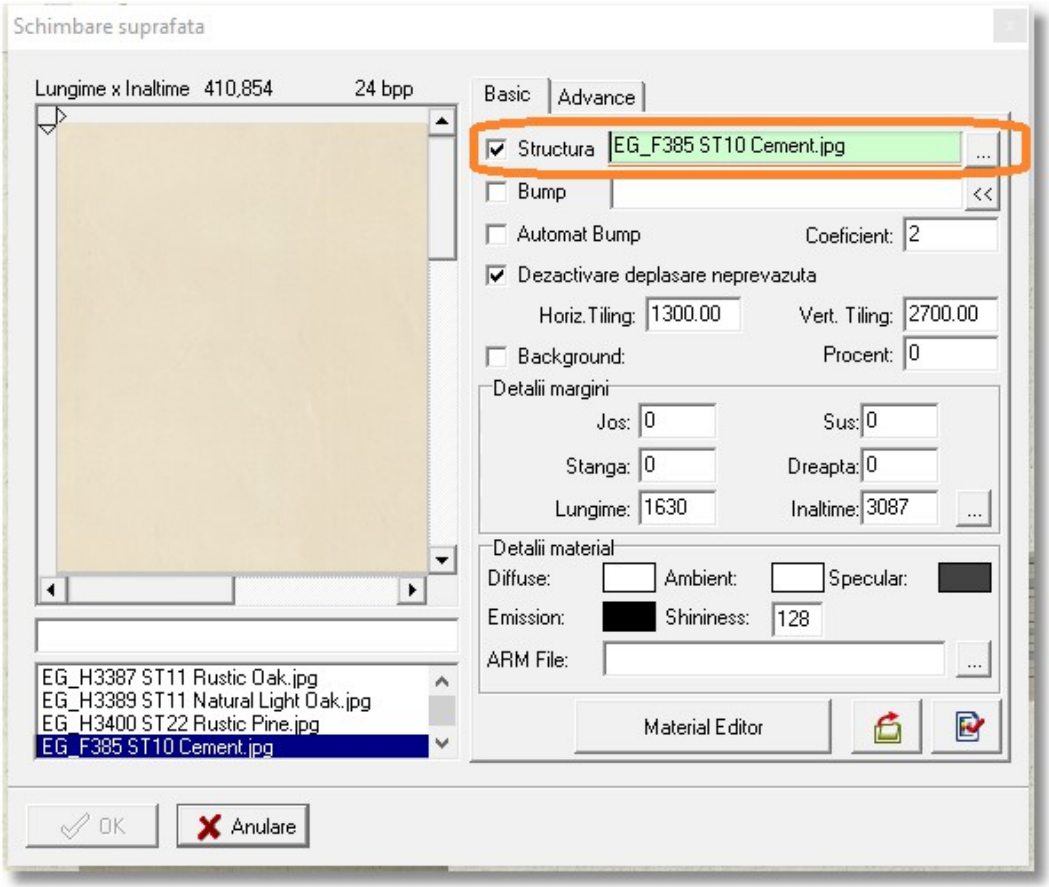
În exemplul de mai jos , veți da faianței aceași culoare pe care o are blatul de lucru . Așadar , va trebui să cunoșteți culoarea (din imagine) care s-a folosit la blatul de lucru .

Cum veți găsi imaginea care s-a folosit în catalogul Blaturi de lucru
Pentru a vă informa asupra acestui lucru , veți urma procedura de mai jos ...

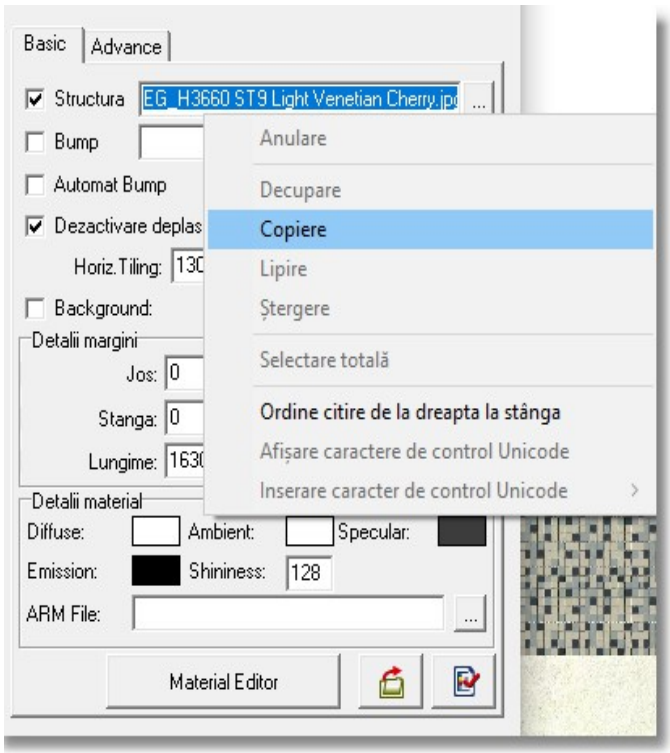
- Faceți **click dreapta** pe blatul de lucru iar cu click stânga selectați „**Schimbarea redării suprafeței**”



Se deschide în continuare fereastra „**Schimbare suprafață**”
În rubrica „**Structură** ” veți găsi numele imaginii care s-a folosit pentru blatul de lucru .



- Notați undeva denumirea imaginii sau selectați-o apăsând click dreapta pe numele ales și în continuare apăsați „**Copiere**”

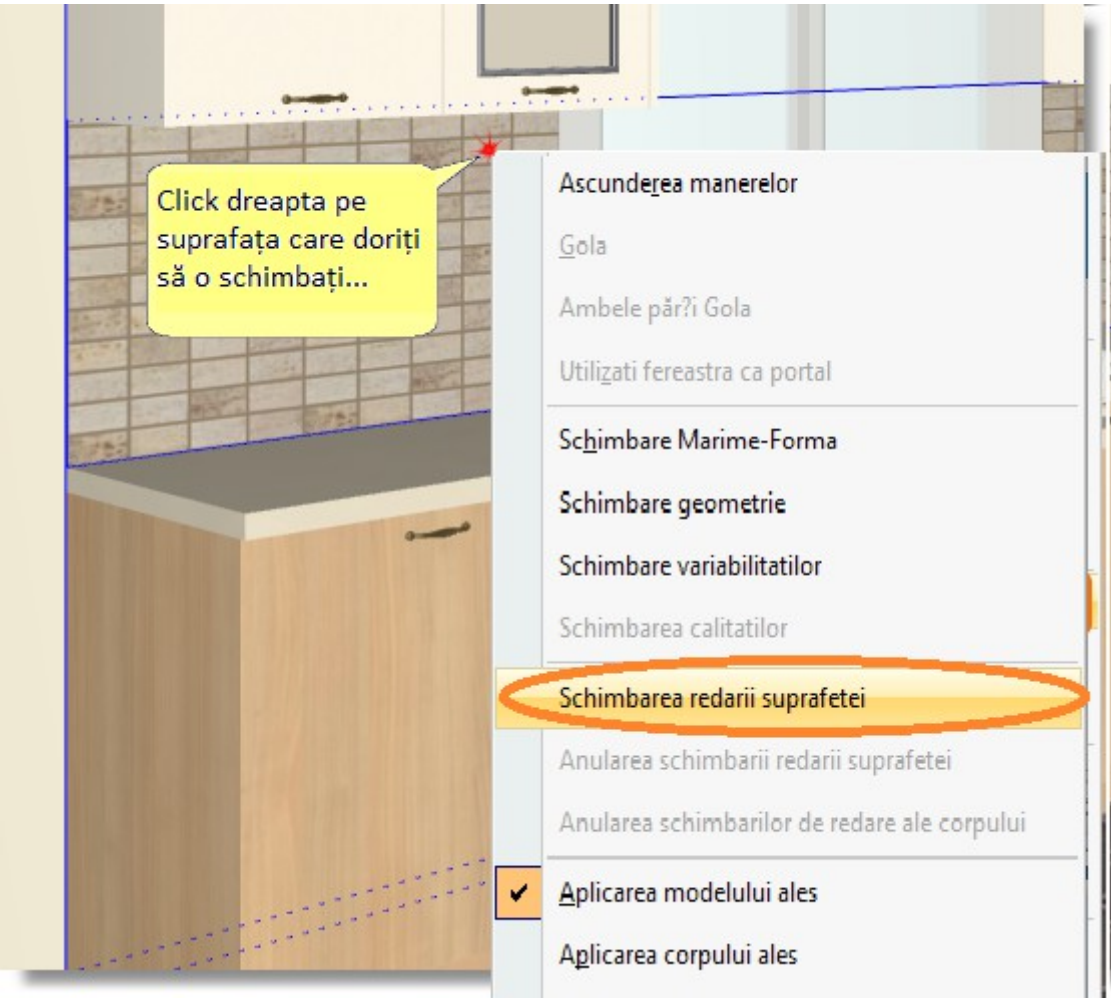


- Închideți acum fereastra **„Schimbare suprafață”** apăsând butonul **Anulare.**

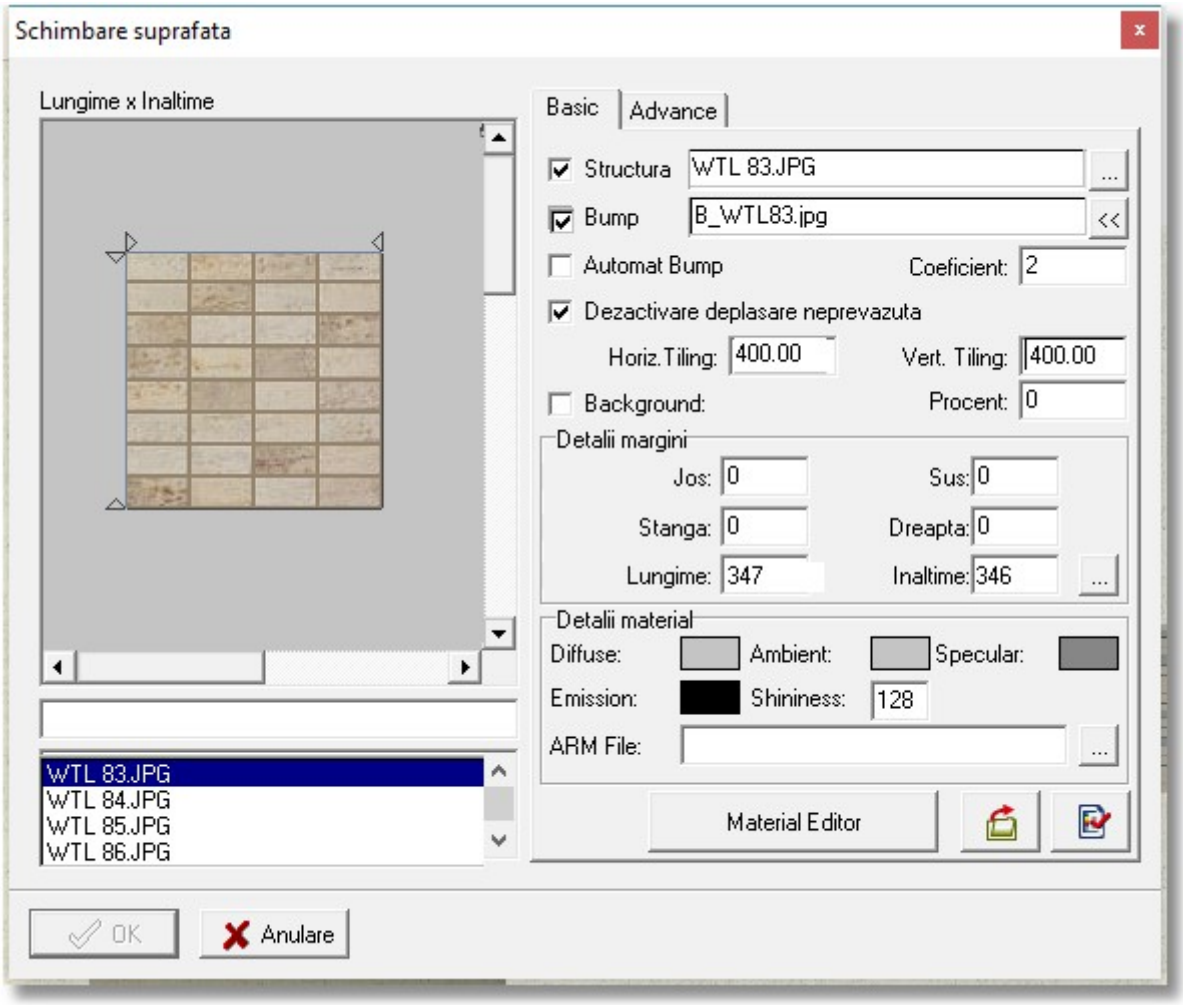
Cum veți da culoarea pe care o are blatul de lucru, faianței

Pentru a da aceași culoare faianței cu a blatului de lucru , veți urma idicațiile de mai jos :

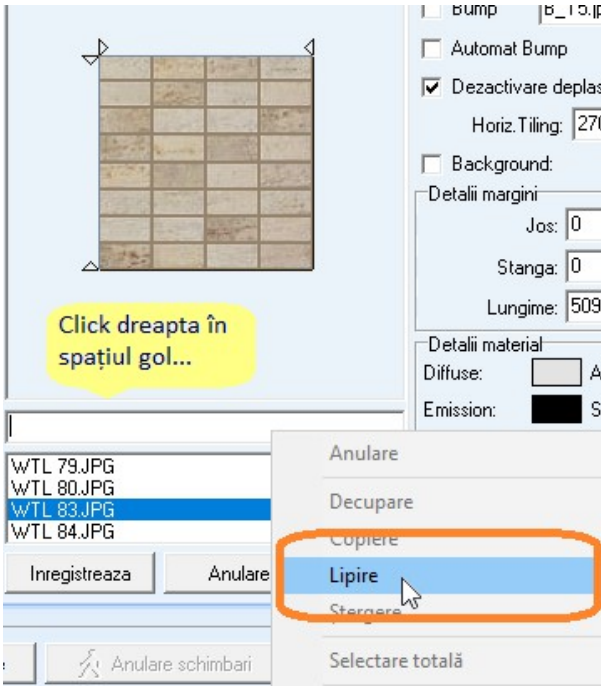
- Faceți **click dreapta** deasupra faianței și cu click stânga selectați comanda „**Schimbarea redării suprafeței**”



Se va deschide fereastra **„Schimbare suprafață”**
Aici se poate observa imaginea faianței pe care tocmai ați ales-o.

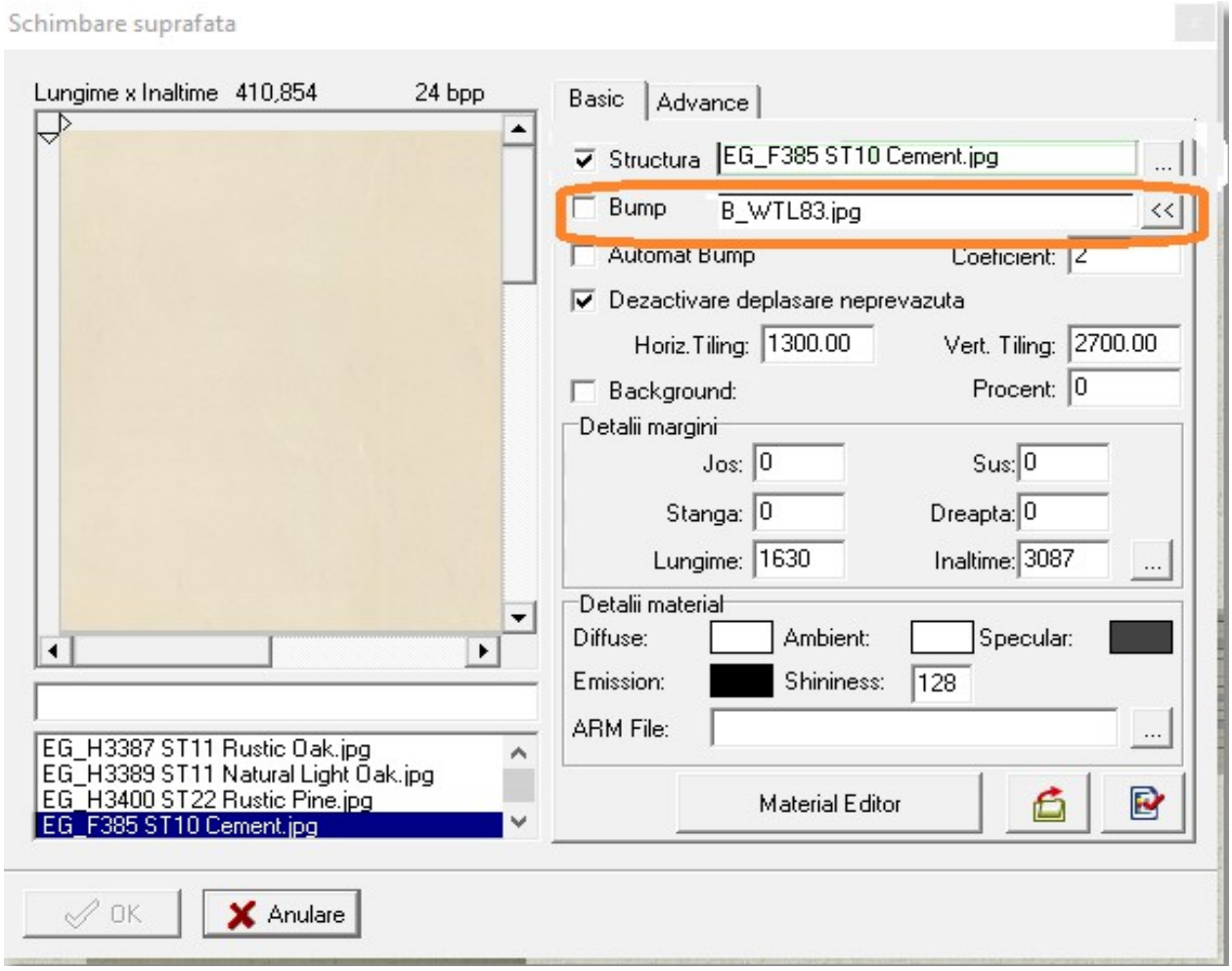


Pentru a găsi imaginea dorită , în rubrica goală pe care o vedeți sub fotografie, tastați numele imaginii blaului , sau dacă ați copiat-o , faceți click dreapta și alegeți „**Lipire**”.



Apare imaginea blatului de lucru .

Atenție ! Dacă este bifată rubrica **Bump** , trebuie să o dezactivați pentru a nu apărea „pătrățelele” care formează faianța , să pară în relief.

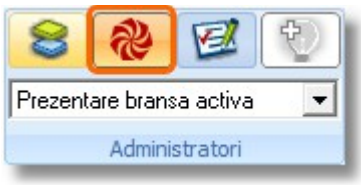


Apăsați **OK** pentru înregistrarea schimbării făcute .

Atenție ! Cu acest procedeu , veți schimba faianța doar pe perele pe care l-ați ales. Pentru a schimba faianța și de pe ceilalți pereți , veți face la fel , folosind acelați procedeu.

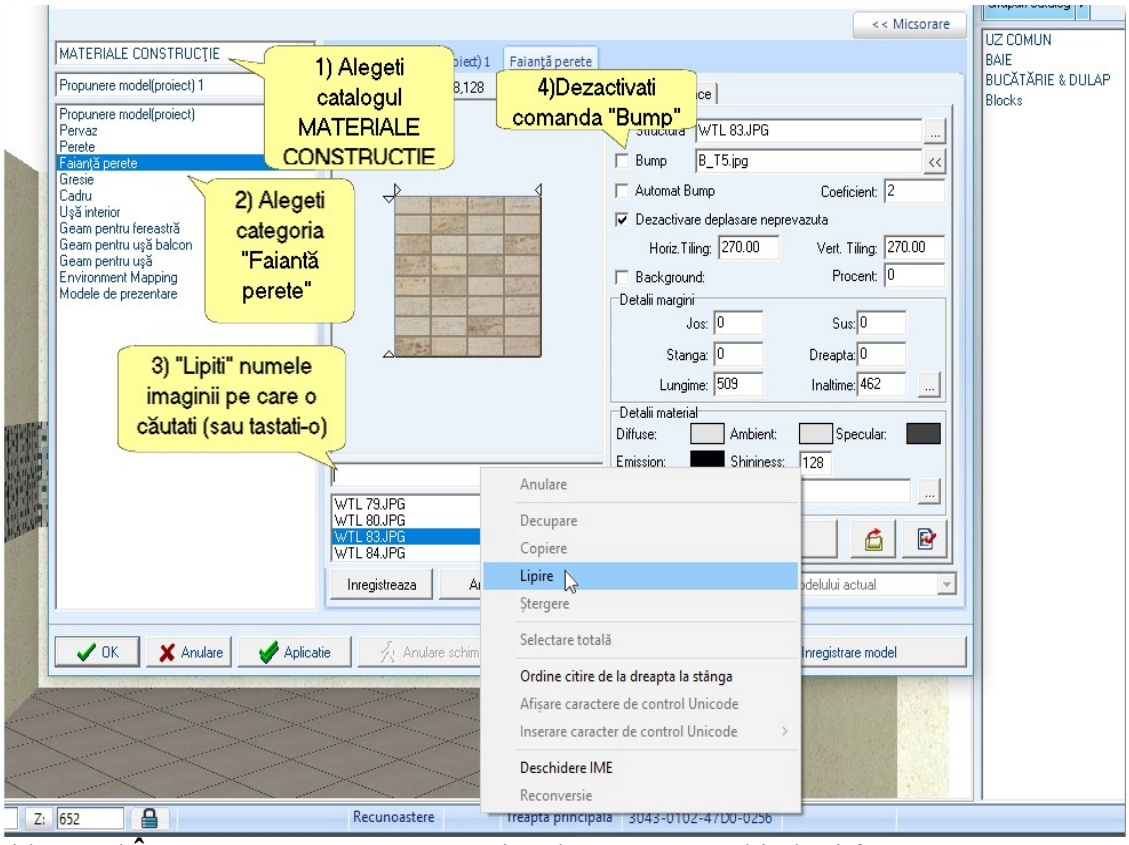
Schimbarea structurii pe mai mult de o suprafață în același timp

Pentru a face schimbarea pe toți pereții , puteți alege comanda „**Administrator modele**” pe care o veți găsi în bara de instrumente „**Administratori**” din fereastra „**Proiectare**”

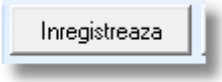


Când se deschide această fereastră :

1. Selectați catalogul **MATERIALE CONSTRUCȚII**
2. Selectați categoria dorită : **Faianță perete**
3. În spațiul liber , din josul imaginii , tastați numele imaginii pe care o căutați sau în cazul în care ați copiat-o , apăsați **click dreapta** și selectați **Copiere.**
4. Dezactivați (să nu fie bifată) rubrica **Bump** pentru a nu se vedea „pătrățelele” pe care le are faianța , să arate în relief .



Apăsați butonul **Înregistrează** care se va activa după aceste sschimbări făcute .



La sfârșit , apăsați **Aplicație**

și închideți fereastra de la imaginea pe care o vedeți mai jos

Acum ați schimbat faianța pe toți pereții .

Adăugarea imaginilor care nu există în nici un catalog

În cazul în care doriți să folosiți imagini noi (care nu există în nici unul dintre cataloage) , va trebui să accesați dosarul „**Pictures**” unde se găsesc toate imaginile care le folosește programul .

- Imaginile acestea va trebui să fie fișiere de tipul **.bmp** sau **.jpg**
- Va trebui să fie „curate” , de ex. Dacă este vorba de o imagine cu fainață , să fie redată doar o parte din faianță și nu toată bucătăria , nici să aibă „fond alb” de jur-împrejur.

Imagine corectă	Imagine greșită

- Dimensiunea imaginii în „**pixel**” să nu depășască **600x600 pixel** *(când este pătrată)* sau partea mai mare să nu depășască **600 pixel** *(atunci când este dreptunghiulară).*
- Aceste imagini trebuie să le copiați în fișierul „Pictures” a instalării principale a programului. Pentru a găsi acest fișier , aveți de urmărit traseul de mai jos :

Users**User Name**\AppData\Local\Infowood\1992v10\offline**srvm1.infowood.gr**\Pictures

-- “**UserName**” reprezintă numele utilizatorului de pe computerul dumneavoastră

-- „**srvm1.infowood.gr**” reprezintă dosarul de lucru *(această denumire poate fi diferită , dacă de exemplu lucrați cu catalogul companiei)*

Atenție ! Atunci când veți copia imaginile în dosarul „Pictures” , programul de proiectare va trebui să fie închis.

Pentru aplicarea acestor imagini pe o anumită suprafață , veți adopta una dintre modalitățile descrise mai sus.