

Instrukcja obsługi

Materiały

CAD Kuchnie 8.0, CAD Decor 4.0, CAD Decor PRO 4.0

WSTĘP

Instrukcja opisuje proces drukowania projektu ze środowiska 2D.

Życzymy miłej i owocnej pracy z naszym oprogramowaniem!

Zespół CAD Projekt K&A

Prawa autorskie

Ten dokument jest chroniony prawami autorskimi własności intelektualnej CAD Projekt K&A. Kopiowanie, dystrybucja i/lub modyfikowanie poniższego dokumentu jest dozwolone na warunkach umowy licencyjnej. Umowa licencyjna jest dostępna w formie elektronicznej przy instalacji programu.

Ograniczenie odpowiedzialności

Informacje zawarte w niniejszym dokumencie, w tym adresy URL i inne odwołania do internetowych witryn w sieci Web, mogą ulec zmianie bez powiadomienia. Firma CAD Projekt K&A zastrzega sobie również możliwość wprowadzenia zmian w zasadach funkcjonowania wsparcia technicznego bez uprzedniego

Spis treści

WIZUALIZACJA – NANOSZENIE I EDYCJA MATERIAŁÓW	4
1. UWAGI WSTĘPNE	4
2. ZAKŁADKA „MATERIAŁY”	4
3. DODAWANIE WŁASNYCH TEKSTUR	5
4. NANOSZENIE TEKSTUR.....	6
4.1. <i>Użycie listy podglądów</i>	6
4.2. <i>Użycie narzędzi pobierania i nanoszenia materiału</i>	6
5. EDYCJA NANIESIONYCH TEKSTUR.....	7
6. NANOSZENIE TEKSTUR NA ELEMENTY BAZY SZAFEK KUCHENNYCH	9
PRZYDATNE INFORMACJE	10

Wizualizacja – nanoszenie i edycja materiałów


1. Uwagi wstępne

Pracę w wizualizacji najlepiej rozpocząć od pokrycia wybranych powierzchni materiałami wykończeniowymi. Odpowiednie dobranie faktur i kolorystyki jest kluczowe dla satysfakcjonującego efektu końcowego. Oprócz materiałów w bazach dodawanych do programu i dowolnych tekstur własnych, podczas wykańczania pomieszczenia użytkownik ma do dyspozycji także farby i płytki ceramiczne, których wykorzystanie zostało omówione w kolejnych rozdziałach.

2. Zakładka „Materiały”

Tekstury dostępne są w zakładce „Materiały”, która jest pierwszą zakładką lewego menu. Jest podzielona na dwie zakładki: „Producenta” oraz „Standardowe” (Rys. 622).

W zakładce „Producenta” znajdują się trzy listy:

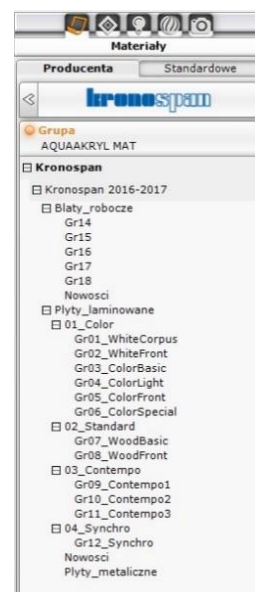
- „Farby” – zawiera przyciski z nazwami producentów farb i innych powłok, po kliknięciu, na które uruchamia się specjalistyczny moduł farbiarski, opisany w osobnej instrukcji.
- „Różne” – znajdują się tu przyciski z nazwami producentów płyt laminowanych, frontów meblowych, blatów kuchennych, obrzeży, parapetów wewnętrznych czy płyt dekoracyjnych i innych. Po kliknięciu na przycisk otwiera się baza danego producenta, podzielona na kolekcje (Rys. 623). Po wybraniu kolekcji na dolnym panelu wyświetlą się podglądy tekstur w niej zawartych (**Błąd! Nie można odnaleźć źródła odwołania.**). Aby wrócić do listy wszystkich producentów, należy kliknąć na strzałkę obok logo producenta, np.: .
- „Materiały bazy kuchennej” – zawiera przycisk z nazwą bazy szafek kuchennych, używanej w bieżącym projekcie. Kliknięcie na niego przenosi użytkownika do bazy materiałów przewidzianej przez producenta, podzielonej np. na następujące typy tekstur: „front”, „korpus”, „cokół”, „blat”, „obrzeże blatu”, „listwa przyblatowa”, „listwy górne/dolne” (Rys. 624). Wybranie którejś z tych pozycji powoduje wyświetlenie się jej zawartości na dolnym panelu (Rys. 625 i Rys. 626).

Zakładka „Standardowe” zawiera dwie listy:

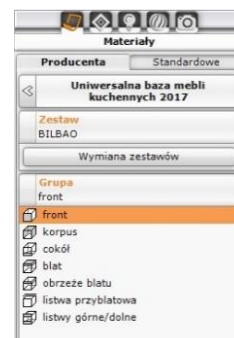
- „Materiały standardowe”, w której znajdują Państwo bazy uniwersalnych tekstur (np. plastiku, tekstyliów, skór, filcu, metali, cegieł, drewna, kamieni, betonu, tapet, wikliny i wielu innych);
- „Materiały użytkownika”, na którą wgrywać własne tekstury, pobrane z Internetu lub samodzielnie przygotowane (jak to zrobić, opisujemy w [punkcie 3](#) niniejszej instrukcji).



Rys. 622 – zakładka „Materiały” w lewym menu, podzakładka „Producenta”

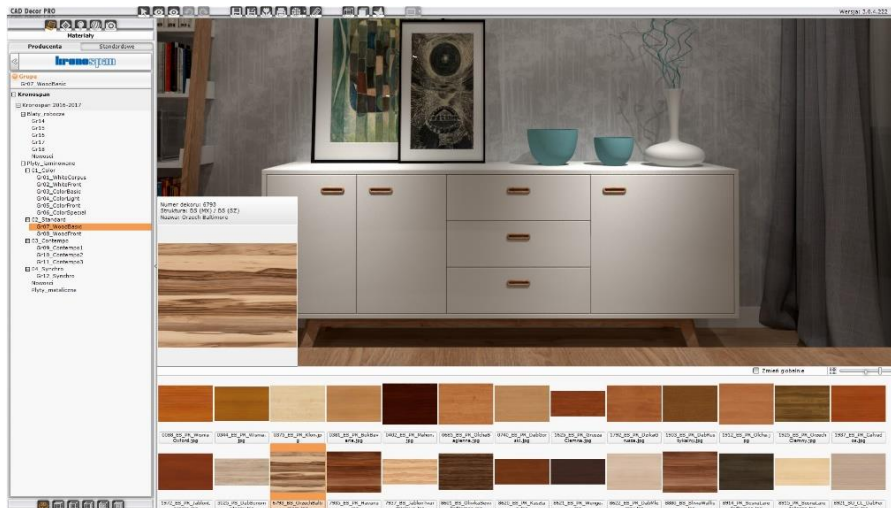


Rys. 623 – rozwinięta baza producenta z listy „Różne”, widoczny podział na typy produktów i kolekcje

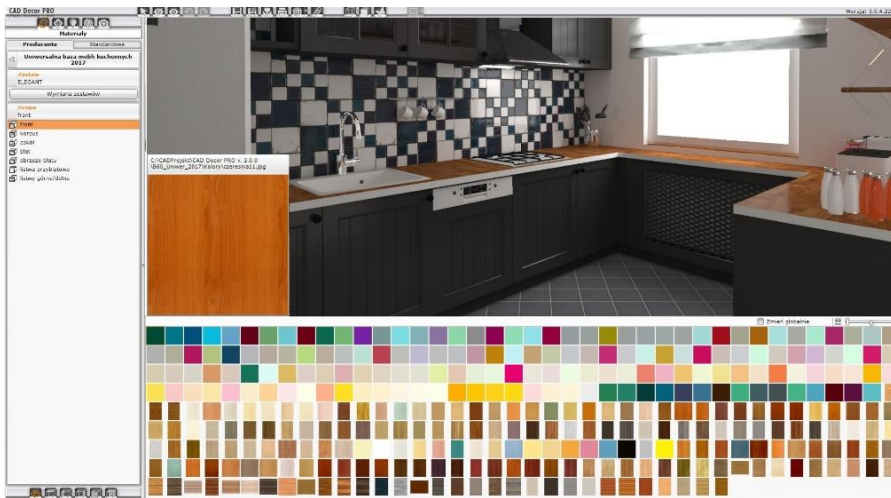


Rys. 624 – lista tekstur w bazie materiałów bazy kuchennej

Podglądy tekstur na dolnym panelu można wyświetlać w różny sposób. w zależności od bieżącego zapotrzebowania (czy użytkownik chce zobaczyć jak największe duże obrazki, czy też wygodniej mu jest wyświetlić jak największą liczbę podglądów naraz, żeby szybko wyszukać teksturę, której potrzebuje) można powiększać lub pomniejszać podglądy. Dolny panel można też rozsuwać w pionie i poziomie. Po skierowaniu kursora na dowolny podgląd, jego powiększenie razem z danymi teksturą (lokalizacją i nazwą) pojawi się nad dolnym panelem, w lewym dolnym rogu podglądu sceny. Różne konfiguracje panelu przedstawiono na poniższych ilustracjach. Elastyczność widoku pozwala wygodnie i szybko znajdować odpowiednie materiały.



Rys. 625 – podglądy tekstur z bazy producenta płyt meblowych na dolnym panelu



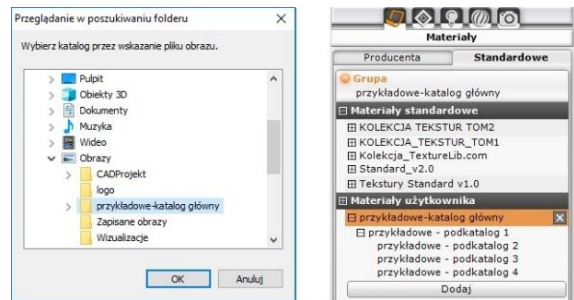
Rys. 626 – podglądy tekstur z bazy mebli kuchennych na dolnym panelu

3. Dodawanie własnych tekstur

Do katalogu „Materiały użytkownika” można wgrywać dowolne własne pliki obrazkowe w formatach JPG, BMP, PNG, GIF i TIFF (w wysokiej rozdzielczości, bez cieni lub połysków, i w ustawieniu prostopadłym). Drzewo kata-logów materiałów nie jest ograniczone na głębokość, co daje możliwość podczytywania podkatalogów. Dzięki te-mu można tworzyć szczegółowe podziały kategorii własnych materiałów. Aby wgnać własne pliki graficzne, należy:

- wybrać zakładkę „Materiały” w lewym menu, a następnie przejść do zakładki „Standardowe” w lewym menu i kliknąć przycisk „Dodaj”;
- wskazać folder, zawierający pliki, które mają zostać dodane;
- wybrać przycisk „Ok” w oknie „Przeglądanie w poszukiwaniu folderu” (Rys. 627);

- wszystkie pliki i podkatalogi obecne w tym katalogu zostaną do-dane na listę „**Materiały użytkownika**” w nowym katalogu o takiej samej nazwie (Rys. 627);
 - obrazki będą od razu dostępne do użycia w projekcie;
 - można dodać dowolną liczbę katalogów i plików.



Rys. 627 – dodawanie własnych tekstur, nowa pozycja na liście materiałów użytkownika

Aby usunąć katalog z własnymi teksturami, należy kliknąć na krzyżyk przy jego pozycji. Nie ma możliwości wybiórczego usuwania podkatalogów.

Uwaga! Należy pamiętać, że wszystkie właściwości plików PNG i GIF będą widoczne w programie CAD Decor PRO: nie jest czytane tło (formaty PNG, GIF) i animacje (format GIF), a kolory we wgranych teksturach nie powinny być zdefiniowane w metodzie CMYK.

4. Nanoszenie tekstur



4.1. Użycie listy podglądów

Nakładanie tekstur na wybrane obiekty i powierzchnie w projekcie jest proste i przyjemne. Aby nanieść wybrany materiał na dowolną powierzchnię, należy:



- wybrać teksturę na liście podglądów, kliknąć na nią lewym przyciskiem myszy i przytrzymując przycisk wskaźnika kursorem powierzchnię lub obiekt w scenie, na który tekstura ma zostać naniesiona, a następnie zwolnić przycisk (metoda „przeciągnij i upuść”);
- materiał zostanie naniesiony na wskazany obiekt;
- jeśli ten sam materiał ma zostać nałożony na wszystkie elementy tego samego typu w całym projekcie, należy zaznaczyć opcję „**Zmień globalnie**”, która jest dostępna na górnej krawędzi dolnego panelu.

4.2. Użycie narzędzi pobierania i nanoszenia materiału

W prawym menu, w zakładce „**Właściwości materiałów**” znajdują się opcje pozwalające na pobranie dowolnego materiału lub koloru ze sceny i na naniesienie go na inny obiekt, bez konieczności wyszukiwania tekstury w bazach lub prób odtworzeniażądanego odcienia.

Ikona	Funkcja
 <p>Narzędzie pobierania materiału</p> 	<ul style="list-style-type: none"> służy do wskazywania materiału, koloru lub płytki do użycia na innym obiekcie; po kliknięciu na ikonę należy skierować kursor na wybrany materiał – pojawią się dwa kwadratowe podglądy: całej tekstury oraz rzeczywistego koloru wskazanego piksela (zaznaczonego krzyżykiem obok pipety) (Rys. 628); aby pobrać teksturę, należy kliknąć lewym przyciskiem myszy, a kolor - prawym; podgląd wybranej tekstury lub odcienia wyświetli się w prawym panelu; pobierane są nie tylko tekstury lub kolory, ale także wszystkie nadane wcześniej właściwości kopiowanych materiałów (wszystkie wartości w prawym menu będą ustawione w taki sposób, jak na pobranym materiale, a po naniesieniu skopiowanego materiału na nowy obiekt, będzie on posiadał identyczne właściwości, jak materiał oryginalny); jeśli skierujemy pipetę poza obszar podglądu sceny, to nadal będzie możliwe pobranie koloru wskazanego piksela (np. z podglądów wcześniej zapisanych widoków, płytek lub tekstur, widocznych na dolnym panelu).

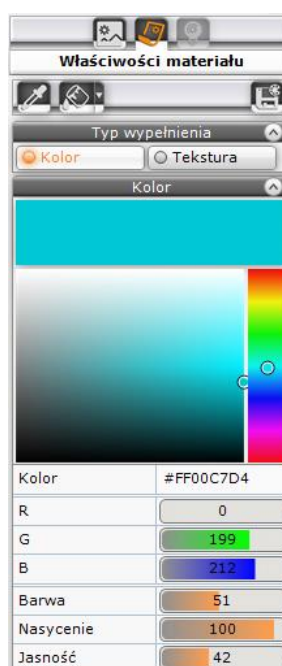
Rys. 628 – pobieranie tekstury lub koloru pipetą

	Narzędzie nanoszenia materiału na obiekt	<ul style="list-style-type: none"> - ikona kubeczka z jedną kroplą nanosi pobraną pipetą teksturę lub kolor (z nadanymi właściwościami) na wskazany obiekt; - po wybraniu ikony należy wskazać obiekt (lub obiekty, jeden po drugim), kliknięciami lewym przyciskiem myszy; - można zmienić tryb nanoszenia (nie na pojedynczy obiekt, a na wszystkie obiekty, leżące na danej warstwie), klikając w strzałkę obok ikony;
	Narzędzie nanoszenia materiału na warstwę	<ul style="list-style-type: none"> - ikona kubeczka z wieloma kroplami nanosi pobraną pipetą materiał na wszystkie obiekty, należące do tej samej warstwy, co wskazany obiekt (działanie takie, jak w przypadku funkcji „Zmień globalnie”); - obiekt należy wskazać kliknięciem lewym przyciskiem myszy.

5. Edycja naniesionych tekstur

Tekstury użyte w projekcie można edytować. W tym celu należy dwukrotnie kliknąć na obiekcie lewym przyciskiem myszy. Spowoduje to aktywację opcji w prawym panelu, w zakładce „Właściwości materiału”, które umożliwiają:

- zastąpienie tekstury dowolnym kolorem, który można wskazać na palecie lub przy pomocy liczbowych wartości RGB oraz suwaków „Barwa”, „Nasycenie” oraz „Jasność”, dostępnych w panelu „Typ wypełnienia” (Rys. 629);
- przesunięcie wzoru na obiekcie w osi X lub Y (przycisk „Przesuń”);
- dopasowanie tekstury (rozciągnięcie jej na całą powierzchnię obiektu) („Dopasuj”) (Rys. 630);
- zmianę wymiarów pojedynczego segmentu tekstury w osi X lub Y (w polach „Szerokość” i „Wysokość”) (Rys. 630);
- dowolne obrócenia tekstury (w polu „Kąt obrotu”) (Rys. 630);
- w powyższych polach można zmieniać wartość przy użyciu przycisków \ominus i \oplus lub wpisując ją z klawiatury, po uprzednim dwukrotnym kliknięciu na nią lewym przyciskiem myszy;
- nadanie efektów (suwaki „Połysk”, „Przezroczystość”, „Odbicia”, „Chropowatość”) w panelu „Właściwości elementu” (Rys. 631);
- przypisanie właściwości wydzielania światła (suwak „Emisja”) lub jarzenia się białą poświatą (suwak „Podświetlenie”) w panelu „Emisja” (Rys. 632);
- emitowanemu światłu można nadać dowolny kolor i w dowolnym momencie włączyć wyświetlanie go w renderowanej scenie – w tym celu należy kliknąć w polu „Kolor emisji” (Rys. 632) wskazać odcień na palecie lub przy użyciu wartości RGB i suwaków „Barwa”, „Nasycenie”, „Jasność” (Rys. 633), a następnie zatwierdzić wybór przyciskiem „OK”;
- potem w trakcie obliczeń **Radiosity** można w każdej chwili włączyć i wyłączać jego widoczność – przy następnym odświeżeniu efektów obliczeń



Rys. 629 – wybór koloru



Rys. 630 – przesuwanie, ustawienia wymiarów i wartości kąta obrotu tekstury



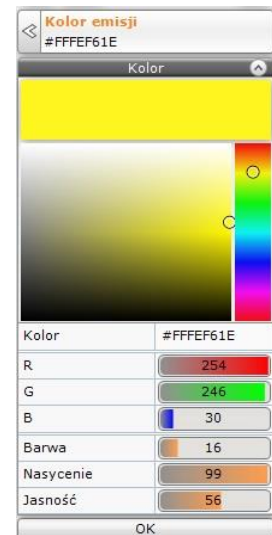
Rys. 631 – panel „Właściwości materiału”



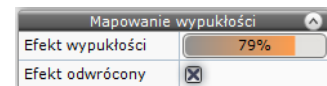
Rys. 632 – panel „Emisja”

- kolor emisji zostanie wzięty pod uwagę i będzie widoczny w scenie;
- nadanie właściwości Bump mappingu (suwak „**Efekt wypukłości**”), czyli sposobu teksturowania obiektów, polegającego na imitowaniu nierówności ich powierzchni, w celu odwzorowania wypukłych lub wklęsłych wzorów (w panelu „**Mapowanie wypukłości**”) (Rys. 634);
- wartości na wszystkich wyżej wymienionych suwakach można zmieniać na dwa sposoby – klikając lewym przyciskiem myszy (zmiana wartości w zakresie do 100%) lub wpisując wartość z klawiatury, po uprzednim kliknięciu na nią prawym przyciskiem myszy (w przypadku emisji możliwa zmiana powyżej 100%; wartość maksymalna to 10000% - po wpisaniu większej, program ustawi maksymalną);
- można także zmienić właściwości wybranej warstwy, należącej do zaznaczonego obiektu (w panelu „**Warstwa**” – Rys. 635);
 - stopień wygładzania wierzchołków, który pozwala na dodatkową obróbkę modeli o zaoblonych kształtach (znielowanie ostrych narożników i kątów w miejscach, które powinny być gładkie i zaokrąglone) (suwak „**Wygładzanie**”);
 - ukryć daną warstwę lub wyświetlić ją (opcja „**Widoczność**”);
 - przypisać warstwie obustronne odbijanie światła (opcja „**Materiał dwustronny**”), tak, żeby program obie powierzchnie (przednią i tylną) odczytywał jako przednie (może to mieć znaczenie dla prawidłowego rozkładu światła w obliczeniach **Radiosity** w przypadku modeli, zbudowanych z pojedynczych powierzchni, które mają być dobrze wyrenderowane z obu stron);
- wybór warstwy, która będzie podlegała edycji, jest możliwy w dolnej części prawego panelu – czyli w zakładce „**Zaznaczone**” (którą można dowolnie związać i rozwijać w pionie) (Rys. 635) (dzięki temu można łatwo edytować warstwy trudniej dostępne, np. przesłonięte przez inne) (Rys. 636).

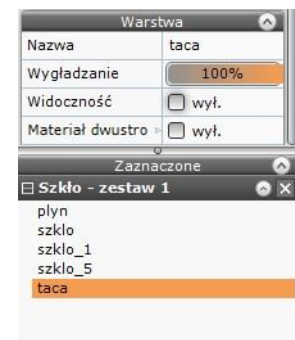
Jeśli zaznaczonych zostanie kilka obiektów, w prawym menu w miejscu panelu „**Typ wypełnienia**” pojawi się panel „**Różne wypełnienia**”, w którym wyświetlą się podglądy wszystkich tekstur, kolorów i płytek, obecnych na zaznaczonych obiektach (Rys. 637).



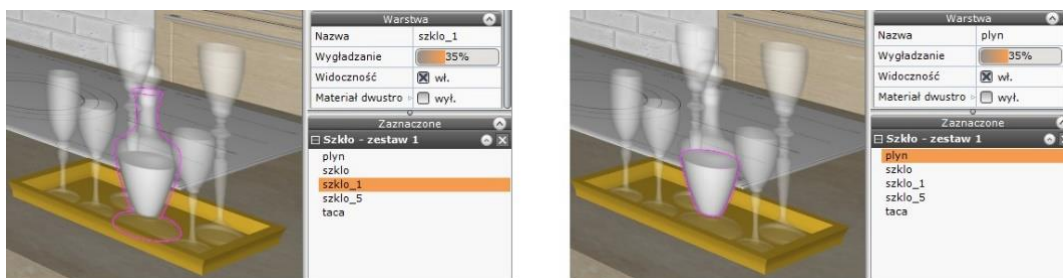
Rys. 633 - wybór koloru emitowanego światła



Rys. 634 – panel „Mapowanie wypukłości”



Rys. 635 – panele „Warstwa” i „Zaznaczenie”

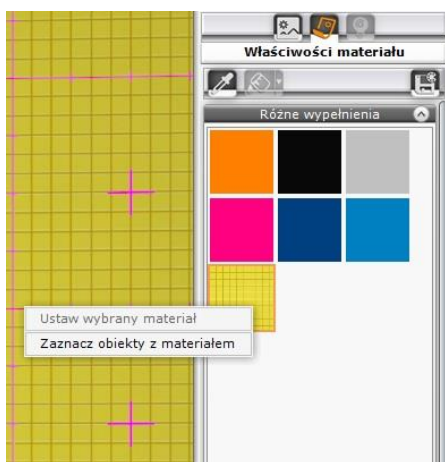


Rys. 636 – zaznaczanie różnych warstw wskazanego obiektu

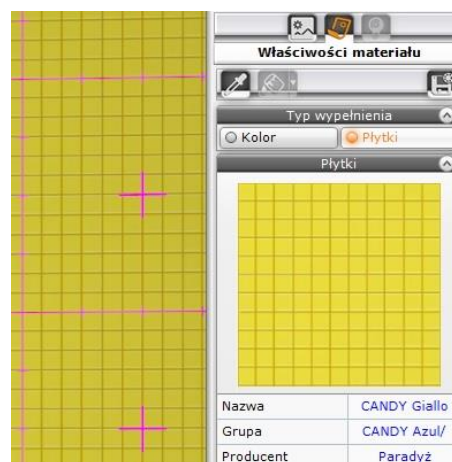
Można zaznaczać obiekty pokryte teksturami, farbami i płytkami, ale w tym ostatnim przypadku możliwe będzie zaznaczenie tylko jednego obiektu (po dwukrotnym kliknięciu na inny obiekt pokryty płytkami zastąpi on poprzednio zaznaczony), a także obiekty nie pokryte żadnym materiałem. Po kliknięciu lewym przyciskiem myszy na podglądzie użytkownik zyskuje dostęp do dwóch opcji: „**Ustaw wybrany materiał**” oraz „**Zaznacz obiekty z materiałem**”. Pierwsza z nich pozwala nadać wskazany materiał wszystkim zaznaczonym obiektom (nie jest dostępna w przypadku zaznaczenia podglądu płytki – Rys. 637).

Druga ikona powoduje zdjęcie zaznaczenia z obiektów, na których znajdują się inne materiały, niż wskazany (zaznaczony pozostanie tylko obiekt pokryty materiałem, którego podgląd został wskazany, a w prawym panelu znikną podglądy pozostałych materiałów – Rys. 638).

Uwaga! w nowej wersji programu CAD Decor PRO v. 3 można również edytować powierzchnie (np. ściany, podesty), na które nie naniesiono żadnej tekstury i nadawać im dowolne właściwości (np. kolor, połyski, przezroczystość, odbicia, emisję itd.).



Rys. 637 – opcja „Zaznacz obiekty z materiałem”



Rys. 638 – zaznaczenie zostało zdjęte z pozostałych obiektów, edytowany jest tylko wskazany materiał

6. Nanoszenie tekstur na elementy bazy szafek kuchennych

W programie CAD Decor PRO są dostępne tekstury z aktualnie używanej bazy szafek kuchennych, przewidziane przez producenta. Są one dostępne w lewym menu, w zakładce „**Materiały bazy kuchennej**”. Dostępne są tutaj grupy tekstur dla frontów, korpusów, cokołów itd. (po kliknięciu na daną kategorię dostępne tekstury wyświetlą się na dolnym panelu), a także **przycisk „Wymiana zestawów”**, otwierający okno „**Zmiana kolorystyki**”, w której można wybrać inny zestaw szafek i skonfigurować wybarwienia wszystkich jego elementów, zmieniając kolorystykę mebli kuchennych bezpośrednio w wizualizacji.

Przydatne informacje

1. Filmy instruktażowe

- Playlista, Wizualizacja | Render”
- Zapisywanie materiałów użytkownika
- Wykorzystanie materiałów standardowych

2. Skróty i polecenia

W dokumencie zamieszczono porównanie zestawienia klawiszy funkcyjnych w środowisku .4CAD i wizualizacji oraz najczęściej używane polecenia w programie w wersjach do 3.Xi/7.X od wersji 4.X/8.X (wersji 34 i 64 bitowej środowiska). Dokument znajduje się pod adresem: <https://cadprojekt.com.pl/zasoby/pdf/opisy-techniczne/skroty-klawiaturowe-4-0-8-0-pl.pdf>

W tym dokumencie zamieszczono zestawienie klawiszy funkcyjnych w środowisku .4CAD i wizualizacji oraz najczęściej używane polecenia, wydawane przy użyciu myszy i klawiatury w środowisku .4CAD. Dokument znajduje się pod adresem: <https://cadprojekt.com.pl/zasoby/pdf/opisy-techniczne/skroty-klawiaturowe-4-0-8-0-64bit-pl.pdf>

Uwaga w powyższym zestawieniu skróty LPM i PMP oznaczają lewy przycisk myszy i prawy przycisk myszy. Zapis komendy ze znakiem + (np.: [Ctrl] + [Z]) oznacza jednoczesne wciśnięcie obu klawiszy, natomiast zapis z symbolem >> (np. [E] >> [Enter] lub [Spacja]) oznacza, że najpierw należy wpisać E, a następnie wcisnąć [Enter] lub spację.

Wsparcie techniczne
pon.-pt. od 8.00 do 17.00
pomoc@cadprojekt.com.pl
tel. +48 61 662 38 83

Formularz kontaktowy

Informujemy, że prowadzimy szkolenia z obsługi naszych programów. Więcej informacji
znajdą Państwo na naszej stronie internetowej: <https://cadprojekt.com.pl/szkolenia/>

Dział szkoleń
szkolenia@cadprojekt.com.pl
tel. +48 505 138 863



CAD PROJEKT K&A

CAD Projekt K&A Sp.J. Dąbrowski, Sterczała, Sławek
ul. Rubież 46 | 61-612 Poznań | tel. +48 61 662 38 83
biuro@cadprojekt.com.pl | www.cadprojekt.com.pl



POWERED BY
IntelliCAD
TECHNOLOGY

IntelliCAD and the IntelliCAD logo are registered trademarks
of The IntelliCAD Technology Consortium in the United States
and other countries.