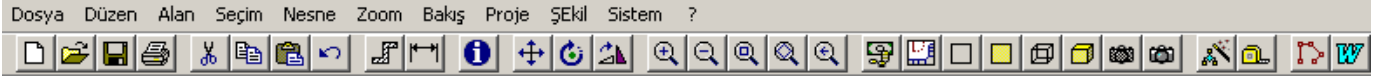


# -----KITCHENDRAW KULLANMA KILAVUZU-----











# I – MENÜLER






Bu menü programın standart menüsüdür ve kullanım amaçları sırasıyla şunlardır;

- Yeni Proje, Aç, Kaydet, Yazdır
- Kes, Kopyala, Yapıştır, Geri Al
- Duvarlar, Doğrusal Ölçülendirme
- Bilgi
- Taşı, Çevir, 90° Çevir
- Yakınlaştır, Uzaklaştır, Proje Alanı Yakınlaştır, Merkezle, Görüntüyü Geri Al
- Fiyatlandır, Üstten (*proje*) Bakış, Ön Tel Görünüş, Renkli Ön Görünüş, Tel Perspektif, Renkli Perspektif, Render (*düşük kalitede*), Render(*yüksek kalitede*)
- Genel Özellikler, Mezüre,
- Şekil, Word


## A - Menüdeki İkonların (Butonların) Tanımları

-  - “Dosya / Yeni”  
Yeni bir çizim dosyası açar.
-  - “Dosya / Aç”  
Daha önceden yapılmış olan projeyi açar.
-  - “Dosya / Kaydet”  
Açık olan, çizim yaptığınız projeyi kayıt eder.
-  - “Dosya/Yazdır”  
Açık olan projeyi belirlenen bakış açısından çıktısını alır.
-  - “Düzen / Kes”  
Seçilen nesneyi kesip başka bir projeye taşımak veya aynı projede farklı bir noktaya taşımak için kullanılır, fakat Kitchendraw’ da sürükleyip bırak özelliğinden dolayı tercih edilen bir yöntem değildir. Kes özelliğiyle aldığımız nesne kalıcı olarak silinir.
-  - “Düzen / Kopyala”  
Seçilen nesneyi kesip başka bir projeye taşımak veya aynı projede farklı bir noktaya taşımak için kullanılır fakat Kitchendraw’ da sürükleyip bırak özelliğinden dolayı tercih edilen bir yöntem değildir. Kes özelliğiyle arasındaki fark ise kopyaladığımız nesne silinmez.
-  - “Düzen / Yapıştır”  
Kes ve Kopyala ile alınan bir nesneyi proje alanına yapıştırır.
-  - “Düzen / İptal”  
Son yapılan işlemi iptal eder.
-  - “Alan / Duvarlar”  
Duvar özelliğiyle istediğiniz şekilde bir duvar oluşturabilirsiniz.  butonuna yada Alan/Duvarlar seçeneğine tıklayıp başlangıç noktasını belirttiğinizde karşınıza aşağıdaki gibi bir pencere gelecektir.


Bu ekranda duvar uzunluğunu W alanına, eğer duvarda bir açı varsa Açı alanına yazabilirsiniz. Duvar açısını serbest olarak belirlemek için Alt veya Alt Gr tuşlarına basılı tutarak istediğiniz açıda bir duvar oluşturabilirsiniz.



-  - “Alan / Doğrusal Ölçü”  
Belirlenen iki noktanın kalıcı olarak ölçülendirilmesini sağlar. Belirlenen noktalar doğrusal değil de açılı ise Mouse’ un sağ tuşuna bastığımızda sırasıyla yatay dikey ve açıdaki ölçüsünü alabilirsiniz.
-  - “Nesne / Bilgi”  
Seçilen nesnenin bilgi ekranını açar. Sağ tuş özelliklerindeki Bilgi seçeneğiyle işlevi aynıdır.
-  - “Seçim / Taşı”  
Seçilen nesneyi belirlenen yön ve mesafede yada belirlenen iki nokta arası taşır.
















Nesneyi belirlenen mesafede taşımak için ;

Nesneyi seçip  butonuna veya “Seçim/Taşı” seçeneğini tıklayın. Daha sonra nesne hangi yönde taşınacak ise bu doğrultuda bir yön gösterin. Karşınıza aşağıdaki gibi bir pencere çıkacaktır. Bu kısma nesneyi kaç cm taşıyacağınızı yazıp Tamam’ ı tıklayın.

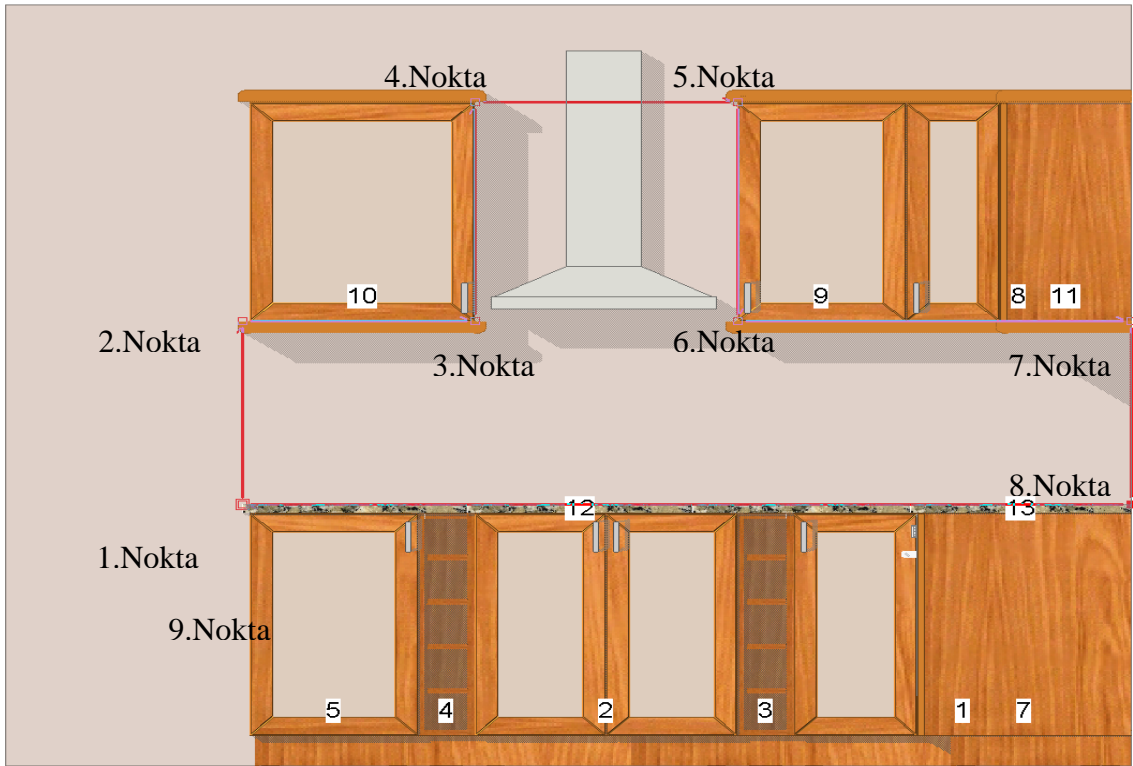
Nesneyi iki nokta arası taşımak için ;

Nesneyi seçip  butonuna veya “Seçim/Taşı” seçeneğini tıklayın. Daha sonra taşıyacağınız nesnenin hangi noktasından taşımak istiyorsanız Mouse’ un sol tuşuyla basılı tutarak nereye taşımak istiyorsanız o noktaya götürün ve sol tuşu bırakın. Karşınıza ölçü paneli gelecektir. Bu tarz taşımalarda ölçü gerekmediği için Tamam’ ı tıklamanız yeterli olacaktır.

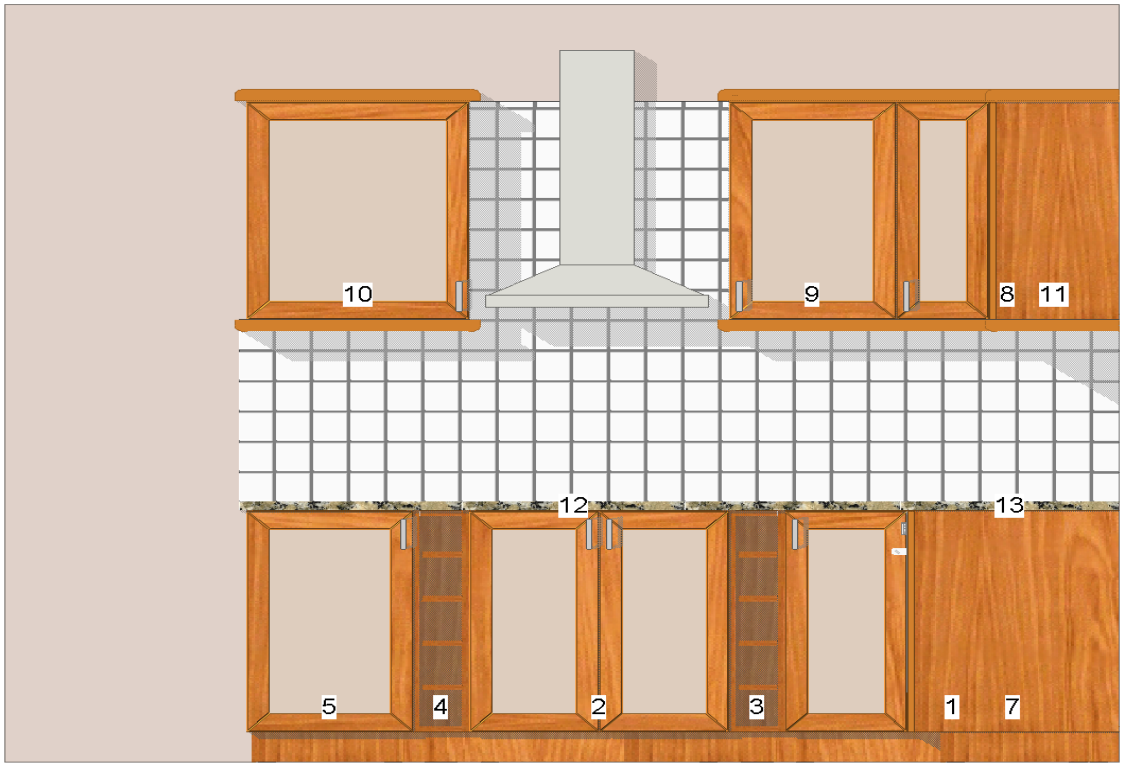
-  - “Seçim / Çevir”  
Seçilen nesneyi belirtilen açıda çevirir.  
Bunun için nesneyi seçip  butonuna veya “Seçim/Çevir” seçeneğine tıklayın Daha sonra çevrilecek nesnenin merkezinden Mouse’un sol tuşuna basılı tutarak uç notaya götürüp bırakın. Mouse’ u hareket ettirdiğinizde dolabın merkezden sabit kalarak döndüğünü göreceksiniz. İsteddiğiniz yere gelip Mouse’un sol tuşuna tıklayın. Karşınıza aşağıdaki gibi bir onay penceresi gelecektir. Açı size uygunsa Tamam’ı tıklamanız değilse istediğiniz bir açıyı yazıp Tamam’ı tıklamanız yeterli olacaktır.

-  - “Alan / Çevir”  
Bu özelliğe her tıkladığınızda seçtiğiniz nesneyi saat yönünde 90° çevirir.
-  - “Zoom / Büyüt”  
Seçilen alanı yakınlaştırır.
-  - “Zoom / Küçült”  
Bu özelliğe her tıkladığınızda bir kademe küçültür.
-  - “Zoom / Başlangıç”  
Proje alanını (*yeşil çizgili alan*) maksimum şekilde yakınlaştırır.
-  - “Zoom / Ayarla”  
Projedeki tüm nesnelere ekrana maksimum şekilde yakınlaştırır.
-  - “Zoom / Geri”  
Bir önceki görüntüye geri döner.
-  - “Bakış / Fiyatlandır”  
Tasarımı yapılan projenin fiyat teklifini çıkarır. Kitchendraw’ da Mt , m2 ve modüler olarak fiyatlandırma yapabilirsiniz.
-  - “Bakış / Üst Görünüş”  
Projeye üst görünüşünden (*plan görünüşünden*) bakmak için kullanılır.
-  - “Bakış / Tel Görünüş”  
Seçilen nesnenin çizgisel olarak ön görünüşten bakışını alır. Bu özelliği kullanmak için ön görünüşten bakacağınız nesneyi seçin ve  butonuna yada “Bakış/Tel Görünüş” seçeneğine tıklamanız yeterli olacaktır..
-  - “Bakış – Gerçek Ön Görünüş”  
Seçilen nesnenin renkli olarak ön görünüşten bakışını alır. Bu özelliği kullanmak için ön görünüşten bakacağınız nesneyi seçin ve  butonuna yada “Bakış/Gerçek Ön Görünüş” seçeneğine tıklamanız yeterli olacaktır.
-  - “Bakış / Tel Perspektif”  
Bu butona tıkladığınızda projenin çizgisel olarak perspektif görünüşünü alırsınız. Kullanmak için butonun üzerine bir tıklamanız yeterli olacaktır. Daha sonra istediğiniz bakış açısını belirlemek için Windows’ un klasik yön tuşlarını kullanabilirsiniz.
-  - “Bakış / Şablon Perspektif”  
Bu butona tıkladığınızda projenin renkli olarak perspektif görünüşünü alırsınız. Kullanmak için butonun üzerine bir tıklamanız yeterli olacaktır. Daha sonra istediğiniz bakış açısını belirlemek için Windows’ un klasik yön tuşlarını kullanabilirsiniz.
-  - “Bakış / Hızlı Fotoğraf Perspektif Görünüşü”  
Kitchendraw’ da iki çeşit Render vardır Bunlardan birinci olan Hızlı Fotoğraf Perspektif Görünüşü seçeneği Render’ ı çok daha hızlı fakat düşük bir kalitede sunar. Kullanmak için üzerine bir kez tıklamanız yeterli olacaktır.

- 📷 - “Bakış / Son Fotoğraf Perspektifi”  
 Kitchendraw’ da ki bir diğer Render’ı Son Panel Perspektifi ise Hızlı Fotoğraf Perspektifi’ne göre biraz daha yavaş fakat kaliteli bir Render sunar. Kullanmak için üzerine bir tıklamanız yeterli olacaktır.
- 🏠 - “Proje – Genel Özellikler”  
 Genel Özellikler özelliği projeyi tasarladıktan sonra Kapak Modeli, Kapak Rengi, Gövde Rengi ve Tezgah Rengi vb... özelliklerini değiştirebileceğiniz bir seçenektir. Örneğin siz bir mutfak çizdiniz ve müşteriye bu projeyi gösterdiniz. Müşteri o anki talepleri doğrultusunda mutfağın projesini değiştirmeden renklerini değiştirebilirsiniz. Bu özelliğe kullanmak için üzerine bir kez tıklamanız yeterli olacaktır.
- 📏 - “Proje / Ölçü”  
 İki nokta arasını ölçülendirmek için kullanılır. Kalıcı bir ölçülendir şekli değildir. Mouse simgesinin yanında ufak bir kutucukta sonucunu gösterir ve Mouse sol tuşunu bıraktığınızda kutucuk silinecektir.
- 📐 - “Şekil / Ekle”  
 Bu özellik programdaki en önemli özelliklerden biridir. Bu özellik sayesinde oluşturduğunuz alana ya da doğrultuya istediğiniz özelliği atabilirsiniz. Bu özellik sayesinde zemin, duvar kaplaması, ayna, cam vb..bir çok nesneyi oluşturabilmeniz mümkün. Bu özelliği kullanmak için 📐 butonuna ya da “Şekil/Ekle” seçeneğine tıklayın. Şekil çizerken başladığınız yerde bitirmelisiniz. Aksi takdirde şekil özelliğini kullanamazsınız. Örneğin aşağıdaki çizimde tezgah arası fayans atalım. Bunun için fayans yapılacak olan alanın her köşesini belirliyoruz. Sol alt köşeden başlayalım. Sırayla her köşe sol tuşla tıklayalım ve son olarak başladığımız yere tıklayalım. Bu işlem bittiğinde aşağıdaki gibi bir görüntü çıkacaktır.



Şekil ile alanınızı belirledikten sonra DEKORASYON kataloğuna gelin, bir alt seçeneğinden Duvar Kaplama seçeneğine gelin ve alttan istediğiniz ölçüdeki seramiğin üzerine çift tıklayın.



Seramikleriniz yukarıdaki örnekte olduğu gibi yerleştirilecektir. Seramiğin rengini değiştirmek için üzerine sol tuşla bir kere tıklayın ve sonra sağ tuşa basın, çıkan menüde bilgi seçeneğine gelin.

Özellikler : Kaplama 10x10 cm

Katalog: @DEKARASYON  
Katalog Kod.: CAR10X10  
Tanım:

Düzenle >>

Ölçüler  Oranları Korumu

Genişlik: 1132 cm  
Derinlik: 237 cm  
Kalınlık: 0,2 cm

Yükseklik Yerleştir

Açılar

Sitil

Renk 1:  Değiştir...  
Renk 2:  Değiştir...

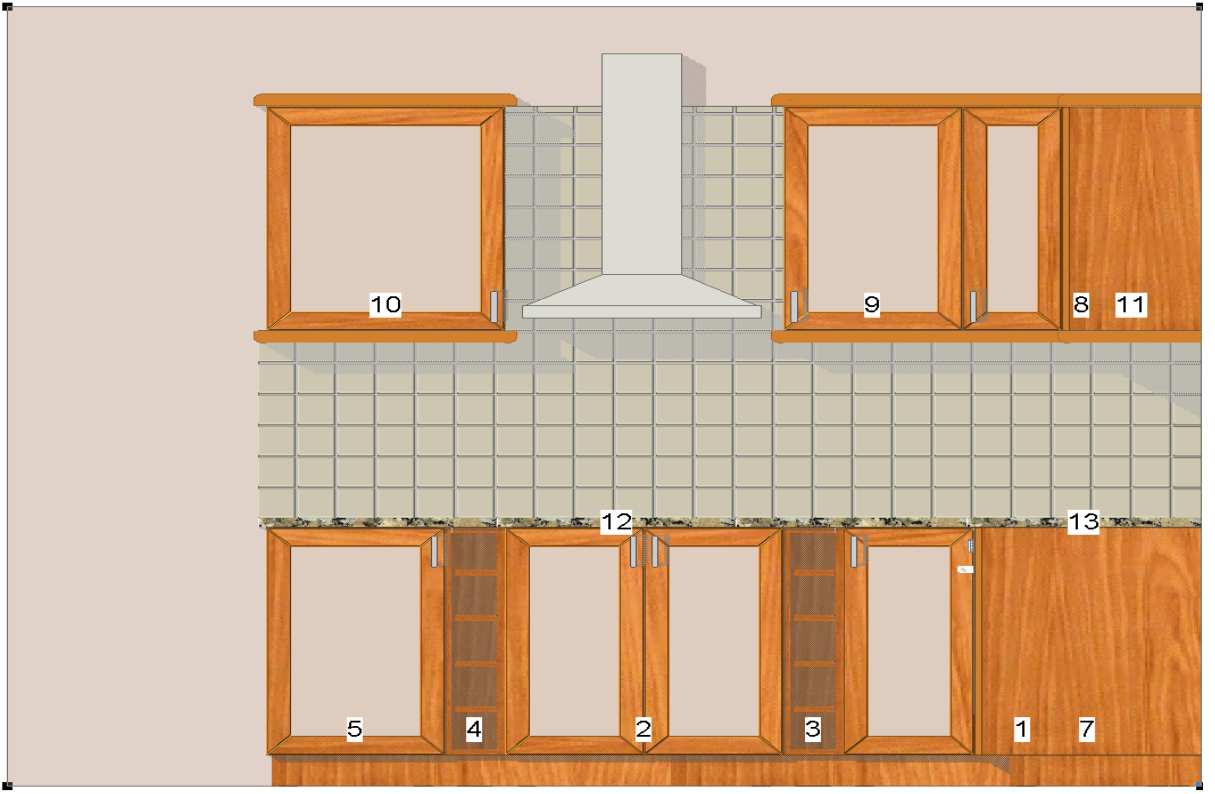
Çeşitler


Kullanıcı Kodu:   
Miktar: 1,00  
Katman: Duvar Kaplamaları  
 İşaretli  DeTaylar

Tamam İptal

Yapıştırma Stili: Hayır

Çıkan menüde Renk 1 seramiğin, Renk 2 ise derzin rengidir. Renkleri istediğiniz gibi düzenleyebilirsiniz. Eğer diğer duvarlardaki seramiklere de bu renkleri uygulamak istiyorsanız menünün sağ altında bulunan Yapıştırma Stili 'inden Hepsi seçeneğini seçin ve Tamam' ı tıklayın.



-  - “Dosya / Dokümanlar”  
Word özelliği ile ilgili daha önceden hazırlanmış formatta fiyat teklifi çıktısı alabilirsiniz.

## B – ÜST MENÜLERİN AÇIKLAMALARI VE TANIMLARI

### – DOSYA MENÜSÜ



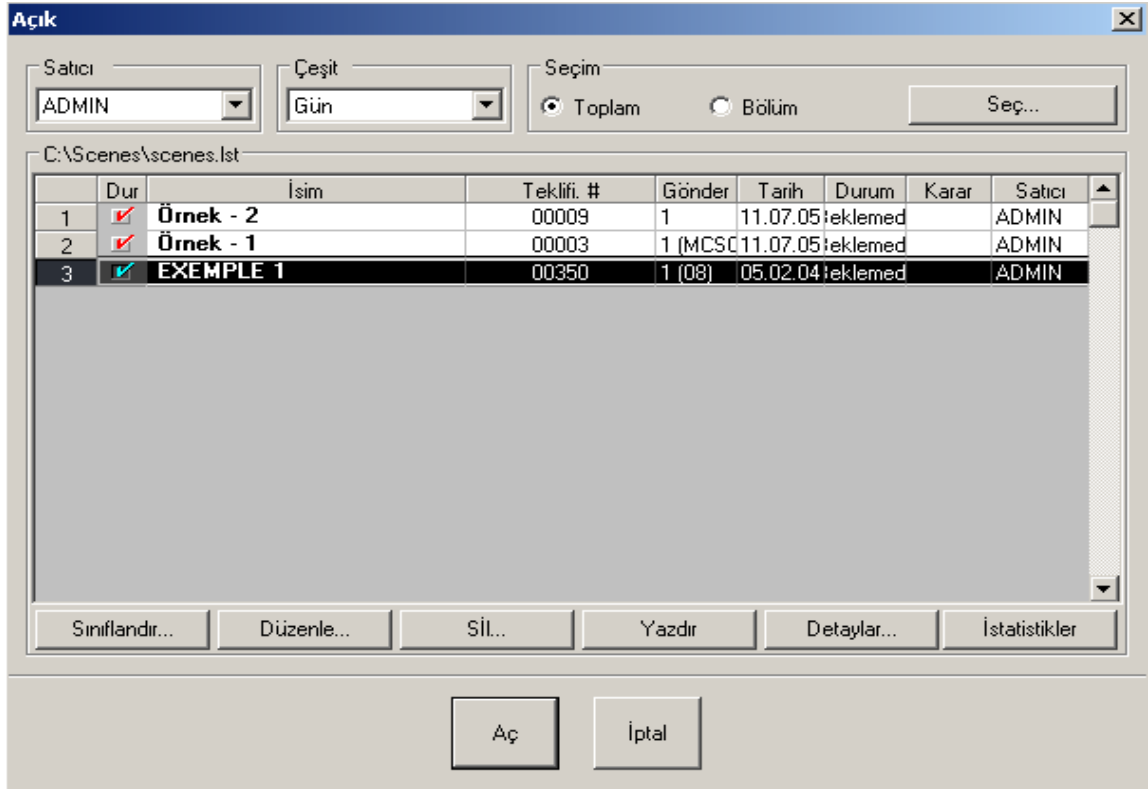
Yukarıdaki seçeneklerin sırasıyla tanımları ;

- **Yeni** – Yeni bir çizim dosyası açar.

Bu özelliğe bir kez tıkladığınızda yukarıdaki gibi bir pencere açılacaktır. Burada müşteri takibi yapabilmek için gereken İsim, Firma Adı, Adres, Teslim Adresi, Telefon Numaraları, Proje Sorumlusu ve Proje durumu (*Kabul/Ret/Beklemede*) gibi bilgileri girebilirsiniz. Burada Firma yada İsim kısmını doldurarakta bir sonraki aşamaya geçebilirsiniz.



- **Aç** – Daha Önceden Yapılmış olan projeleri açar.



Bu özelliği açtığınızda karşınıza yukarıdaki gibi bir pencere gelecektir. Burada daha önceden tasarlamış olduğunuz projelerin bir listesini göreceksiniz. İsteddiğiniz bir projeyi tekrar açmak için üzerine çift tıklamanız yeterli olacaktır.

**Sınıflandır** : Seçtiğiniz projeyi farklı bir yere kayıt eder.

**Düzenle** : Farklı bir yerde olan projeyi kendi proje listenize alır.

**Sil** : Seçtiğiniz projeyi kalıcı olarak siler.

**Yazdır** : İstatistik sonuçlarının çıktısını alır.

**Detaylar** : Projeye başlarken girdiğiniz müşteri bilgileri sayfasını açar ve istediğiniz değişikliği buradan projeyi açmadan yapabilirsiniz.

**İstatistikler** : Bu özellikle girilen bilgiler dahilinde örneğin; bir ayda ne kadar satış yapıldığı, birden fazla tasarımcı varsa arasındaki istatistik farkları, en çok hangi kapak modeli kullandığımızı vb.. istatistikleri alabilirsiniz.

**Seç** : Seç menüsü listede süzme yapabileceğiniz bir ekran. Örneğin; müşteri ismine göre yada tasarlanan projenin cinsine göre süzme yapabilirsiniz.

- **Kaydet** - Açık olan, çizim yaptığımız projeyi kayıt eder.
- **Farklı Kaydet** – Açık olan projeyi ismini değiştirerek kayıt eder.

- **Kaydet Versiyon –**
- **Seçimi Kaydet –** Projede seçilen nesneyi yada nesnelere proje dışında bir yere kayı eder.
- **Kapat –** Açık olan projeyi kapatır. Bu seçenikle program kapanmaz sadece açık olan proje kapanır.
- **Gönder – Çalışılan projede istenilen formatta dışarıya dökümanları gönderir.**



- **Al – Çalışılan projeye istenilen formatta doküman almanızı sağlar.**

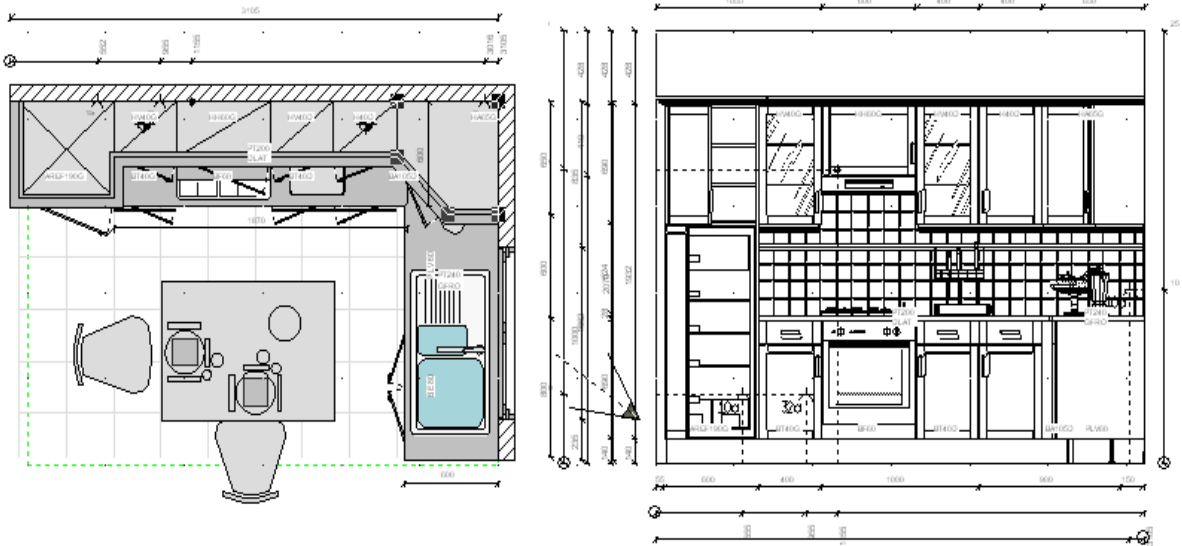


- **Dokümanlar –** Üst butonlardaki **W** butonuyla görevi aynıdır. Daha önceden hazırlanmış formatta fiyat teklifi çıktısı alabilirsiniz.
- **Doküman Ayarları –** Word özelliğiyle alacağınız çıktıların ayarlarını yapar.
- **Yazdır –** Belirlenen açıda görüntünün çıktısını alır.
- **Yazıcı Ayarları –** Yazıcının sayfa yapısıyla yatay-dikey ayarlarını yapar.
- **Siparişler : ----**
- **Sipariş Yönetimi : -----**
- **Çıkış :**  Programı kapatmak için kullanılır. Bu işlemi pencerenin sağ üst köşesinde bulunan X işaretiyle de yapmanız mümkün.

## - DÜZEN MENÜSÜ

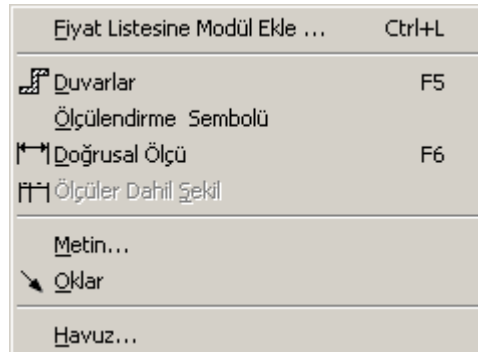
İptal Taşı	Ctrl+Z
Kes	Ctrl+X
Kopyala	Ctrl+C
Yapıştır	Ctrl+V
Resim Kopyala	Ctrl+Ins
Resim Yapıştır	shift+Ins
Sil	sil
Seç...	
Select identical	F4
Tümünü Seç	Ctrl+A
Bırak	


- **İptal** : Son yapılan işlemi iptal eder.
- **Kes** : Seçilen nesneyi kesip başka bir projeye taşımak veya aynı projede farklı bir noktaya taşımak için kullanılır, fakat Kitchendraw' da sürükle bırak özelliğinden dolayı tercih edilen bir yöntem değildir. Kes özelliğiyle aldığınız nesne kalıcı olarak silinir.
- **Kopyala** : Seçilen nesneyi kesip başka bir projeye taşımak veya aynı projede farklı bir noktaya taşımak için kullanılır fakat Kitchendraw' da sürükle bırak özelliğinden dolayı tercih edilen bir yöntem değildir. Kes özelliğiyle arasındaki fark ise kopyaladığınız nesne silinmez.
- **Yapıştır** : Kes ve Kopyala ile alınan bir nesneyi proje alanına yapıştırır.
- **Resim Kopyala** : Proje içerisinde resim kopyalamak için kullanılır. Aşağıdaki örnek gibi bir bakış şeklini iki görünüş almak için kullanılır.
- **Resim Yapıştır** : Resim Kopyala özelliğiyle hafızaya alınan bir resmin yapıştırılmak istenilen bakıştan bu özellik sayesinde proje alanına yapıştırır.



- **Sil** : Seçilen nesneyi siler. Bu işlemi aynı zamanda Delete ve Back tuşlarıyla da yapabilirsiniz.
- **Seç** : Seçilen nesnenin belirtilen kriterlerde diğerlerini de seçmek için kullanılır. Örneğin bir üst dolap seçtiniz ve aynı yerleşim noktasındaki tüm dolapları aynı anda seçmek için kullanılır.
- **Select İdential (Aynı Olanları Seç)**: Seçilen nesnenin hiçbir kriter gözetmeksizin aynı özelliklerde olan tüm nesnelere seçer. Bunu en çok kullanacağınız bölüm Kaplama ile yapacağınız seramikler olacaktır. Çünkü kaplama ile atacağınız seramikler teker teker yerleşir ve tek bir hamlede hepsine müdahale edemezsiniz bu özellikle bir tanesini seçip aynı anda hepsini seçebilirsiniz.
- **Tümünü Seç** : Projede yerleştirilen tüm nesnelere seçer. Bu özellik genellikle otomatik Ölçülendirme seçeneğinde kullanılır. Bunun için hangi cephede ölçülendirilmek istiyorsanız o cepheye geçin, 'Tümünü Seç' e tıklayın ve Alan/Ölçü seçeneğine tıklayın.
- **Bırak** : Tüm seçilen nesnelere serbest hale getirir.

## – ALAN MENÜSÜ



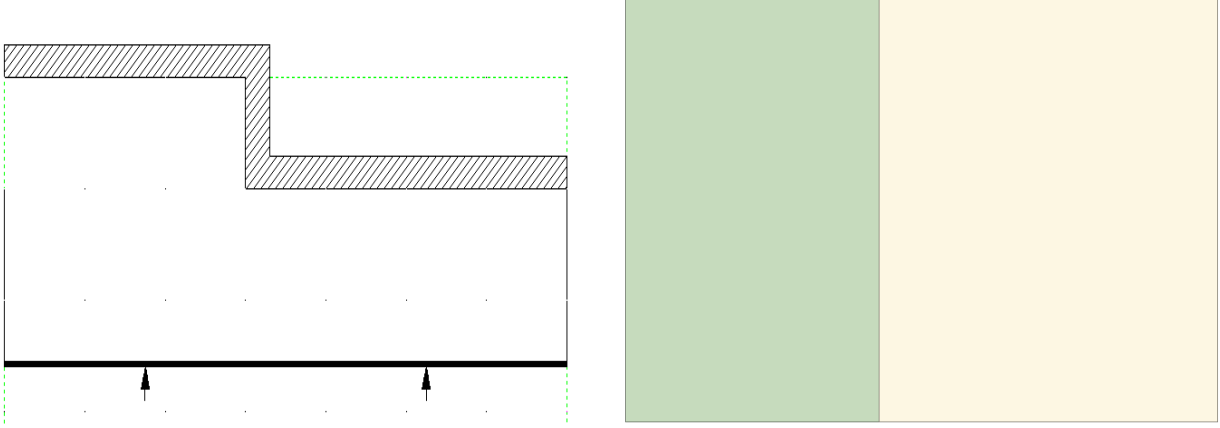
- **Fiyat Listesine Modül Ekle** : Fiyat listesine satır ekleyebilirsiniz. Örneğin bir fiyat sonucu aldınız ve buna Nakliye, Montaj vb.. modüllerden ekstra olarak bir seçenek daha ekleyebilirsiniz.
- **Duvarlar** : Duvar özelliğiyle istediğiniz şekilde bir duvar oluşturabilirsiniz.  butonuna yada Alan/Duvarlar seçeneğine tıklayıp başlangıç noktasını belirttiğinizde karşınıza aşağıdaki gibi bir pencere gelecektir



Bu ekranda duvar uzunluğunu W alanına, eğer duvarda bir açı varsa Açı alanına yazabilirsiniz. Duvar açısını serbest olarak belirlemek için Alt veya Alt Gr tuşlarına basılı tutarak istediğiniz açıda bir duvar oluşturabilirsiniz.

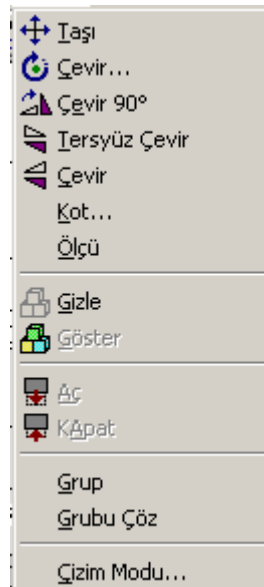
- **Ölçülendirme Sembolü ( Kesit )** : Belirtilen iki doğrultular arası kesit almak için kullanılır. Aşağıdaki örnekte olduğu gibi z formunda bir duvarınız var ve bu iki duvarı tek cephede görmek istiyorsunuz. Bunun için yapmanız gereken aşağıdaki

olduğu gibi nerden bakmak istiyorsanız oradan bir kesit alıp ön görünüş butonuna basmanız yeterli olacaktır.




- **Doğrusal Ölçü** : Belirlenen iki noktanın kalıcı olarak ölçülendirilmesini sağlar. Belirlenen noktalar doğrusal değil de açılı ise Mouse' un sağ tuşuna bastığınızda sırasıyla yatay dikey ve açıldaki ölçüsünü alabilirsiniz.
- **Ölçüler Dahil Şekil** : Şekil özelliğiyle çizilmiş olan şekli belirlenen kriterde ölçülendirmesini yapar.
- **Metin** : Projenin herhangi bir yerine metin yazar.
- **Oklar** : Bir özelliği okla belirtmek istiyorsanız bu özelliği kullanabilirsiniz.
- **Havuz** : Fiyat ekranda eklediğiniz (*projede olmayan sadece fiyat listesine eklediğiniz*) modülleri buradan takip edebilirsiniz.

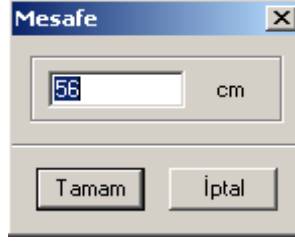
## – SEÇİM MENÜSÜ




- **Taşı** : Seçilen nesneyi belirlenen yön ve mesafede yada belirlenen iki nokta arası taşır.

Nesneyi belirlenen mesafede taşımak için ;


Nesneyi seçip  butonuna veya “Seçim/Taşı” seçeneğini tıklayın. Daha sonra nesne hangi yönde taşınacak ise bu doğrultuda bir yön gösterin. Karşınıza aşağıdaki gibi bir pencere çıkacaktır. Bu kısma nesneyi kaç cm taşıyacağınızı yazıp Tamam’ ı tıklayın.

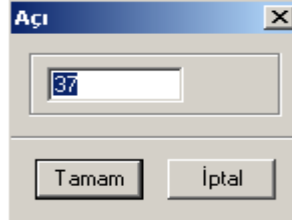


Nesneyi iki nokta arası taşımak için ;

Nesneyi seçip  butonuna veya “Seçim/Taşı” seçeneğini tıklayın. Daha sonra taşıyacağınız nesnenin hangi noktasından taşımak istiyorsanız Mouse’ un sol tuşuyla basılı tutarak nereye taşımak istiyorsanız o noktaya götürün ve sol tuşu bırakın. Karşınıza ölçü paneli gelecektir. Bu tarz taşımalarda ölçü gerekmediği için Tamam’ ı tıklamanız yeterli olacaktır.

➤ **Çevir** : Seçilen nesneyi belirtilen açıda çevirir.

Bunun için nesneyi seçip  butonuna veya “Seçim/Çevir” seçeneğine tıklayın. Daha sonra çevrilecek nesnenin merkezinden Mouse’un sol tuşuna basılı tutarak uç notaya götürüp bırakın. Mouse’ u hareket ettirdiğinizde dolabın merkezden sabit kalarak döndüğünü göreceksiniz. İsteddiğiniz yere gelip Mouse’un sol tuşuna tıklayın. Karşınıza aşağıdaki gibi bir onay penceresi gelecektir. Açı size uygunsa Tamam’ ı tıklamanız değilse istediğiniz bir açıyı yazıp Tamam’ ı tıklamanız yeterli olacaktır.

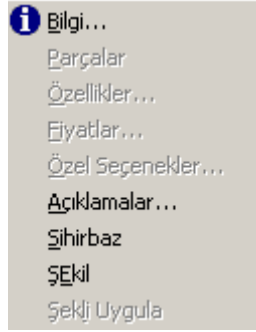


- **Çevir 90°** : Seçilen nesneyi her basıldığında 90° çevirir.
- **Ters Yüz Çevir°** : Seçilen nesneyi her basıldığında 180° çevirir.
- **Çevir (Aynala)** : Seçilen nesneyi aynalama mantığıyla diğer tarafa yansıtır.
- **Kot..** : Seçtiğiniz nesneyi yada nesneleri girdiğiniz ölçü oranında kotunu (*yerden yüksekliğini*) artırır. Bu değeri ( - ) eksi bir değer girdiğiniz takdirde yerden yüksekliğini azaltırsınız.
- **Ölçü** : Seçilen nesnenin tüm ölçülerini verir. Bu özelliği Tümüü Seç özelliği ile çok pratik bir şekilde kullanabilirsiniz.
- **Gizle** : Seçilen nesneyi gizler Gizlediğiniz bir nesneyi perspektif bakışta göremezsiniz sadece plan görüşünde görebilirsiniz.
- **Göster** : Gizlenen nesneyi tekrar görünür hale getirir.

- **Aç** : Seçtiğiniz nesnenin özelliğine göre animasyon özelliğini kullanılır. Örneğin bir kapaklı dolapta Aç' ı tıkladığınızda dolabın kapağı açılacaktır veya bir lamba yerleştirdiğinizde kapalı olarak gelecektir, ve bunu açmak için bu özelliği kullanmanız gerekir.
- **Kapat** : Aç özelliğiyle açılan bir nesneyi kapatır.
- **Grup** : Sürekli birlikte kullandığımız nesnelere seçip bunu grup haline getirebilirsiniz. Bu sayede tek bir hamleyle grupladığınız tüm nesnelere müdahale edebilirsiniz.
- **Grup Çöz** : Grupladığınız nesnelere tekrar ayırmak için kullanılır.
- **Çizim Modu** : Seçtiğiniz modülün katmanlarını ve çizgi kalınlıklarını değiştirebileceğiniz bir ekran.

Seçilen nesnenin bilgi ekranını açar. Sağ tuş özelliklerindeki Bilgi seçeneğiyle işlevi aynıdır.

## – NESNE MENÜSÜ



- **Bilgi** : Seçilen nesnenin bilgi ekranını açar. Sağ tuş özelliklerindeki Bilgi seçeneğiyle işlevi aynıdır
- **Parçalar** : Bu özellik her modül için aktif değildir. Birkaç parçadan meydana gelen (örn:3 çekmeceli dolap) modüllerde parçalara tek tek müdahale etmek için kullanılır.
- **Özellikler** : Sadece seçtiğiniz modül ile ilgili Kapak Modeli, Renk gibi değişiklikleri yapar.
- **Fiyatlar** : Seçtiğiniz dolapla ilgili indirim veya fiyat artışını bu ekrandan girebilirsiniz.
- **Özel Seçenekler** : Seçtiğiniz modül ile ilgili tedarikçi ve bayi olmak üzere fiyatlarını sadece bu projeye ait olmak üzere değiştirebiliyorsunuz.
- **Açıklamalar** : Seçtiğiniz modül ile ilgili Müşteri , Satıcı ve Üretici için 3 ayrı not yazabileceğiniz bir ekran.
- **Sihirbaz** : Bu özellik her modülde aktif değildir. Birkaç nesneden oluşan modüllerde bu özelliği kullanabilirsiniz Örneğin kör köşe dolabı, dolap ve klapa olarak iki ayrı nesneden oluşur. Bu nesneyi Sihirbaz seçeneğiyle görüntüleyebilir yada ölçülerini değiştirebilirsiniz

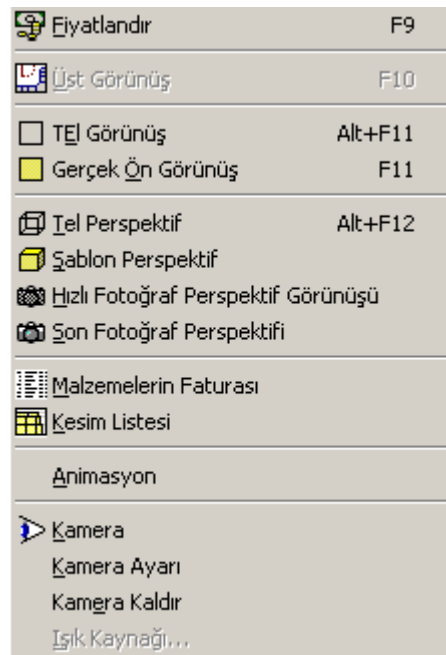
- **Şekil** : Seçilen nesnenin tüm sınır noktalarını şekil özelliğinde oluşturur.
- **Şekil Uygula** : -----

## – ZOOM MENÜSÜ



- **Büyüt** : Seçilen alanı yakınlaştırır.
- **Küçült** : Bu özelliğe tıkladığınızda görüntü bir kademe küçülür.
- **Başlangıç** : Proje alanını (*yeşil çizgili alan*) maksimum şekilde yakınlaştırır.
- **Ayarla** : Projedeki tüm nesnelere ekrana maksimum şekilde yakınlaştırır.
- **Geri** : Bir önceki görüntüye geri döner.
- **Kes Çıkart** : Seçilen pencereyi diğer görüntülerden çıkartır ve sadece o görüntüyü ekrana getirir.
- **Tam Ekran** : Baktığınız görüntüyü tam ekran modunda açar.

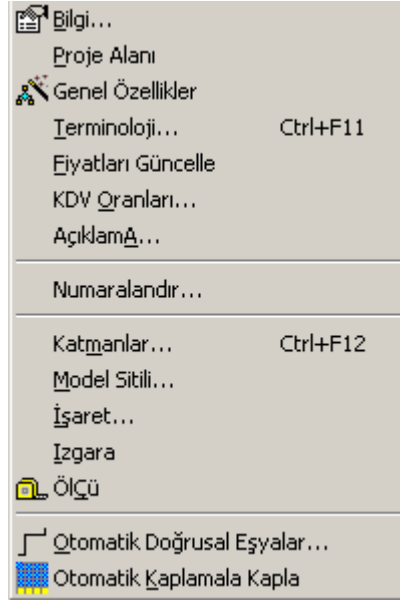
## – BAKIŞ MENÜSÜ





- **Fiyatlandır** :Tasarımı yapılan projenin fiyat teklifini çıkarır. Kitchendraw’ da Mt , m2 ve modüler olarak fiyatlandırma yapabilirsiniz.
- **Üst Görünüş** : Projeye üst görünüşünden (*plan görünüşünden*) bakmak için kullanılır.
- **Tel Görünüş** : Seçilen nesnenin çizgisel olarak ön görünüşten bakışını alır. Bu özelliği kullanmak için ön görünüşten bakacağınız nesneyi seçin ve  butonuna yada “Bakış/Tel Görünüş” seçeneğine tıklamanız yeterli olacaktır..
- **Gerçek Ön Görünüş** : Seçilen nesnenin renkli olarak ön görünüşten bakışını alır. Bu özelliği kullanmak için ön görünüşten bakacağınız nesneyi seçin ve  butonuna yada “Bakış/Gerçek Ön Görünüş” seçeneğine tıklamanız yeterli olacaktır.
- **Tel Perspektif** : Bu butona tıkladığınızda projenin çizgisel olarak perspektif görünüşünü alırsınız. Kullanmak için butonun üzerine bir tıklamanız yeterli olacaktır. Daha sonra istediğiniz bakış açısını belirlemek için Windows’ un klasik yön tuşlarını kullanabilirsiniz.
- **Şablon Perspektif** : Bu butona tıkladığınızda projenin renkli olarak perspektif görünüşünü alırsınız. Kullanmak için butonun üzerine bir tıklamanız yeterli olacaktır. Daha sonra istediğiniz bakış açısını belirlemek için Windows’ un klasik yön tuşlarını kullanabilirsiniz.
- **Hızlı Fotoğraf Perspektif Görünüşü** : Kitchendraw’ da iki çeşit Render vardır Bunlardan birinci olan Hızlı Fotoğraf Perspektif Görünüşü seçeneği Render’ ı çok daha hızlı fakat düşük bir kalitede sunar. Kullanmak için üzerine bir kez tıklamanız yeterli olacaktır.
- **Son Fotoğraf Perspektifi** : Kitchendraw’ da ki bir diğer Render ise Son Panel Perspektifi ise Hızlı Fotoğraf Perspektifi’ne göre biraz daha yavaş fakat kaliteli bir Render sunar. Kullanmak için üzerine bir tıklamanız yeterli olacaktır.
- **Malzemelerin Faturası** : Tasarımı yapılan projenin Malzeme Listesi hazırlar. Tasarlanan mutfakta kaç tane menteşe kullanılmış, kaç tane ayak kullanılmış ve kaç tane 45 mm vida kaç tane 16 vida kullanılmış bunların analizini yapıp fiyat girdiğiniz taktirde size mutfağın genel maliyetini otomatik olarak hesaplar. Bu liste Kitchendraw’ ın ek modülü olan ÜRETİM MODÜLÜ alan firmalarda aktif hale gelecektir.
- **Kesim Listesi** : Kesim Listesi ise tasarladığınız mutfaktaki her dolabın tek tek kesim ölçülerini çıkarır. Bu özellikte ÜRETİM MODÜLÜ ile birlikte gelecektir.
- **Animasyon** : Bu özellikle belirttiğiniz şekil doğrultusunda animasyon hazırlayabilirsiniz.
- **Kamera** : Belirttiğiniz açıda ve mesafede görünüş almanızı sağlar.
- **Kamera Ayarı** : Yerleştirdiğiniz kameranın yerden yüksekliği ve bakış açısını bu menüden yapabilirsiniz.
- **Kamerayı Kaldır** : Kamerayı normal bir nesne gibi silemezsiniz bu özellikler silmeniz gerekiyor.
- **Işık Kaynağı** : Sadece perspektif bakışta aktif hale gelen bir menüdür ve bu bakışta ışığın nereden geleceğini , hangi şiddetle geleceğini belirleyebilirsiniz.

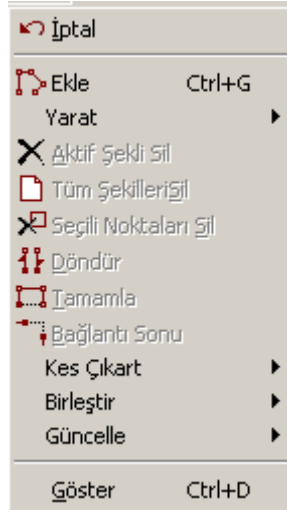
## – PROJE MENÜSÜ



- **Bilgi** : Projeye başlarken girmiş olduğunuz müşteri bilgileri kısmını güncellemek için kullanılır.
- **Proje Alanı** : Proje alanı ölçülerini belirlemek veya değiştirmek için kullanılır.
- **Genel Özellikler** : Genel Özellikler özelliği projeyi tasarladıktan sonra Kapak Modeli, Kapak Rengi, Gövde Rengi ve Tezgah Rengi vb... özelliklerini değiştirebileceğiniz bir seçenektir. Örneğin siz bir mutfak çizdiniz ve müşteriye bu projeyi gösterdiniz. Müşteri o anki talepleri doğrultusunda mutfağın projesini değiştirmeden renklerini değiştirebilirsiniz. Bu özelliğe kullanmak için üzerine bir kez tıklamanız yeterli olacaktır.
- **Terminoloji** : Projede kullanılan tüm modül veya nesneleri görmek için kullanılır.
- **Fiyatları Güncelle** : Aktif katalogdaki fiyatları güncellemek için kullanılır.
- **KDV Oranları** : KDV oranlarını belirlemek veya değiştirmek için kullanılır.
- **Açıklama** : Projeye ilgili bir not bırakabileceğiniz bir alan. Bu sayede imalat ekibine veya montaj ekibine istediğiniz uyarıları yapabilirsiniz.
- **Numaralandır** : Projede kullanılan modüllerin numaralarını, isteğinize bağlı olarak değiştirmek için kullanılır.
- **Katmanlar** : Projedeki katmanları ayarlarını değiştirmek için kullanılır.
- **Model Stili** : Projede kullanılacak çizgi ve model stillerini belirlemek için kullanılır.
- **İşaret** : Projede kullanılan modüllerin üzerindeki yazının sayı, kod vb. olmasını belirlemek için kullanılır.
- **İzgara** : Projedeki plan görüntüdeki ızgarayı ayarlamak için kullanılır.

- **Ölçü** : İki nokta arasını ölçülendirmek için kullanılır. Kalıcı bir ölçülendir şekli değildir. Mouse simgesinin yanında ufak bir kutucukta sonucunu gösterir ve Mouse sol tuşunu bıraktığınızda kutucuk silinecektir.
- **Otomatik Doğrusal Eşyalar** : Projede kullanılan modüllere baza, tezgah, kenar bantı, ışık bantı ve taçların malzemelerini belirlemek ve otomatik olarak yerleştirmek için kullanılır.
- **Otomatik Kaplama Kapla** : Belirlenen şekil doğrultusunda otomatik olarak fayans kaplamanızı sağlar.

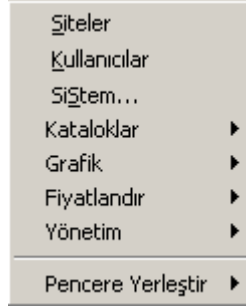
## – ŞEKİL MENÜSÜ



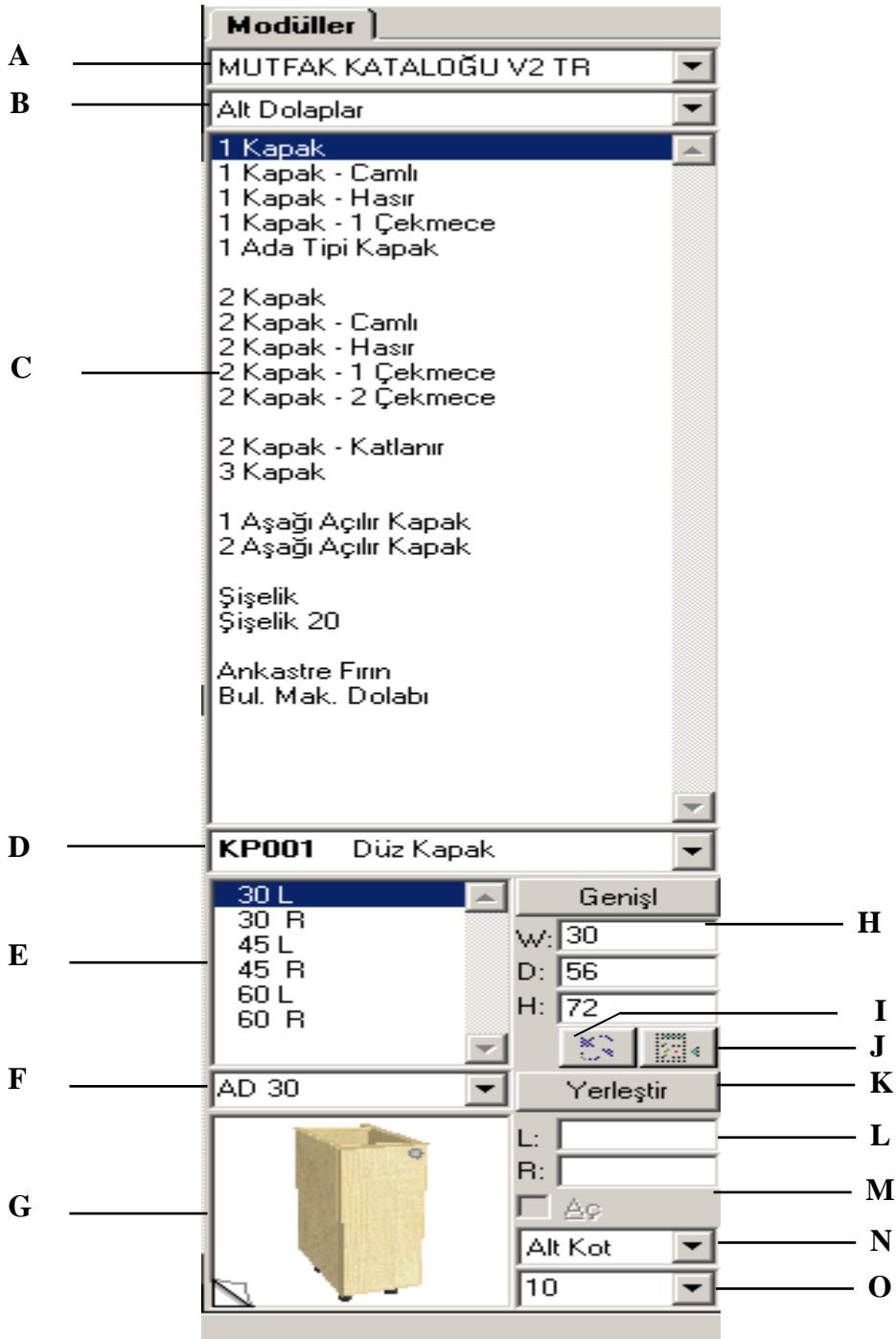
- **İptal** : Yapılan son şekil işlemini iptal eder.
- **Ekle** : Menüdeki Şekil özelliğiyle aynıdır.
- **Yarat** : Hazır şekiller doğrultusunda (*Daire, dikdörtgen*) şekil oluşturmanızı sağlar.
- **Aktif Şekli Sil** : Aktif olan üzerinde çalıştığınız şekli siler.
- **Tüm Şekilleri Sil** : Projedeki tüm şekil çizgilerini siler.
- **Seçili Noktaları Sil** : Seçilen şekil noktalarını siler.
- **Döndür** : Kitchendraw’ da çizilen bir Şekil’ in iki yüzeyide farklıdır. Örneğin belirlediğiniz şekil doğrultusunda taç yerleştireceksiniz. Bu işlemi yapmak için Şekil çizimini yaptıktan sonra Taç’ ı projeye bırakmanız ve çıkan seçeneğe Evet demeniz yeterli olacaktır. Fakat yönünü doğru belirlemediyseniz Yani saat yönünde çizdiğinizde şeklin yukarısına, saat yönünün tersini çizdiğinizde Taç’ ı şeklin altına atacaktır.
- **Tamamla** : Başlangıç noktasıyla, eğer açık kaldıysa son şekil noktasını birleştirir.
- **Bağlantı Sonu** : -----
- **Kes Çıkart** : Şekille çizilen bir çizimde her köşesi için Ovalleştirme, Pahlama, Dikdörtgen ve elips işlemleri yapar.

- **Birleştir** : Kesişen iki şekilde kesişen alanlar için kesip veya çıkartmak için kullanılır.
- **Güncelle** : Çizilen şekil üzerinde değişiklik yapar. Şekil uzunluğu, açısı, genişliği gibi ölçüleri değiştirebilirsiniz.
- **Göster** : Şekile bir malzeme atmadan önce varolan şekli kapatıp ( gizlemek ) açmak için kullanılır.

## – SİSTEM MENÜSÜ




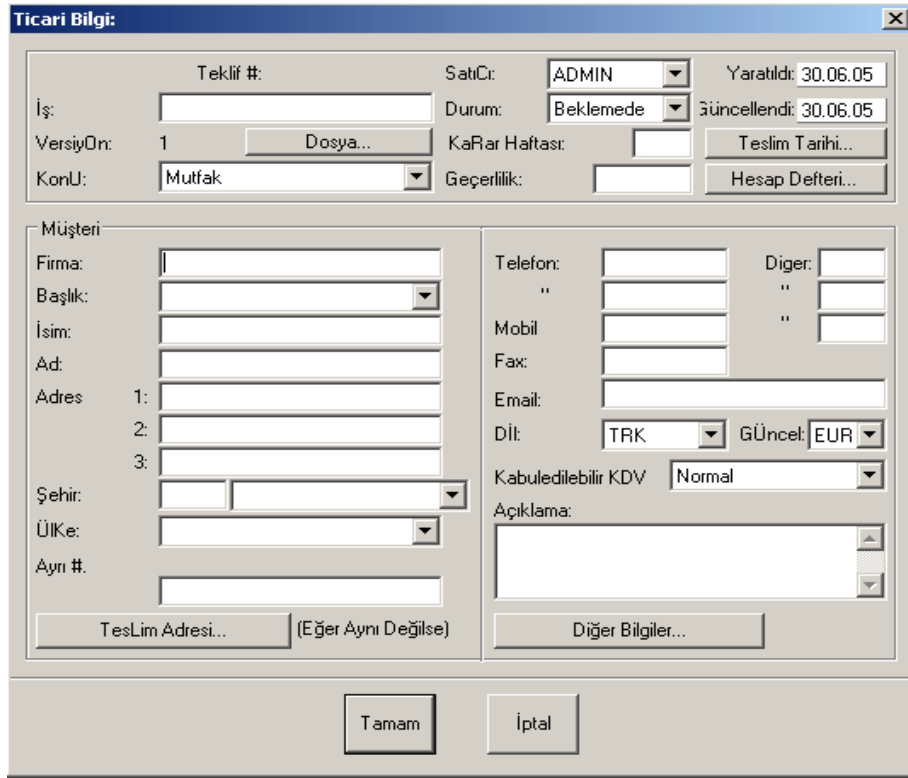
- **Siteler** :
- **Kullanıcılar** : KitchenDraw’ da kullanıcı ekleme, silme ve kullanıcı bilgileri güncellemek için kullanılır.
- **Sistem** : KitchenDraw sistem dosyalarını yönetmek için kullanılır. Katalogarın, Renklerin vb. diğer bilgilerin nereden çağrılacaklarını belirleyebileceğiniz bir alan.
- **Kataloglar** : Kitchendraw’ da kullanılan katalogları yönetmek, sırasını belirlemek ve yeni bir katalog oluşturmak için kullanılır.
- **Grafik** : Programdaki Son Fotograf Perspektifi seçeneğinin kalitesini belirlemek çıktıların ayarlarını yapmak için kullanılır.
- **Fiyatlandır** : Kitchendraw’ da kullanılan fiyatlardırmanın şeklini belirlemek için kullanılır. Fiyatlara KDV dahil mi, satış kaysayısı vb. bilgileri değiştirebilirsiniz.
- **Yönetim** : Programdaki döviz cinslerini belirlemek, Teklif numarasını değiştirmek vb. bilgileri güncellemek için kullanılır.
- **Pencere Yerleştir** : Sağ tarafta bulunan seçim menüsünün konumunu belirlemek için kullanılır. Standart olarak sağ tarafta gelen pencere her tıkladığınızda sırasıyla sol tarafa ve yüzeye atacaktır.



- A. Katalog Seçim Menüsü
- B. Bölümler Seçim Menüsü
- C. Modül Listesi Seçim Menüsü
- D. Kapak Modeli Değişim Menüsü
- E. Ölçü Seçenekleri Menüsü
- F. Kod Menüsü
- G. Öz izleme Menüsü
- H. Ölçülendirme Menüsü
- İ. Değiştir Menüsü
- J. Bul Menüsü
- K. Yerleştir Menüsü
- L. Referans Menüsü
- M. Aç/Kapa Menüsü
- N. Alt Kot Yerleşim Menüsü
- O. Alt Kot Ölçü Menüsü

## II – YENİ PROJE OLUŞTURMA

Kitchendraw’ da proje oluşturmak için Dosya/Aç seçeneğine yada  butonuna basmanız gerekir. Bunun sonucunda karşınıza aşağıdaki gibi bir pencere çıkacaktır.



**Ticari Bilgi:**

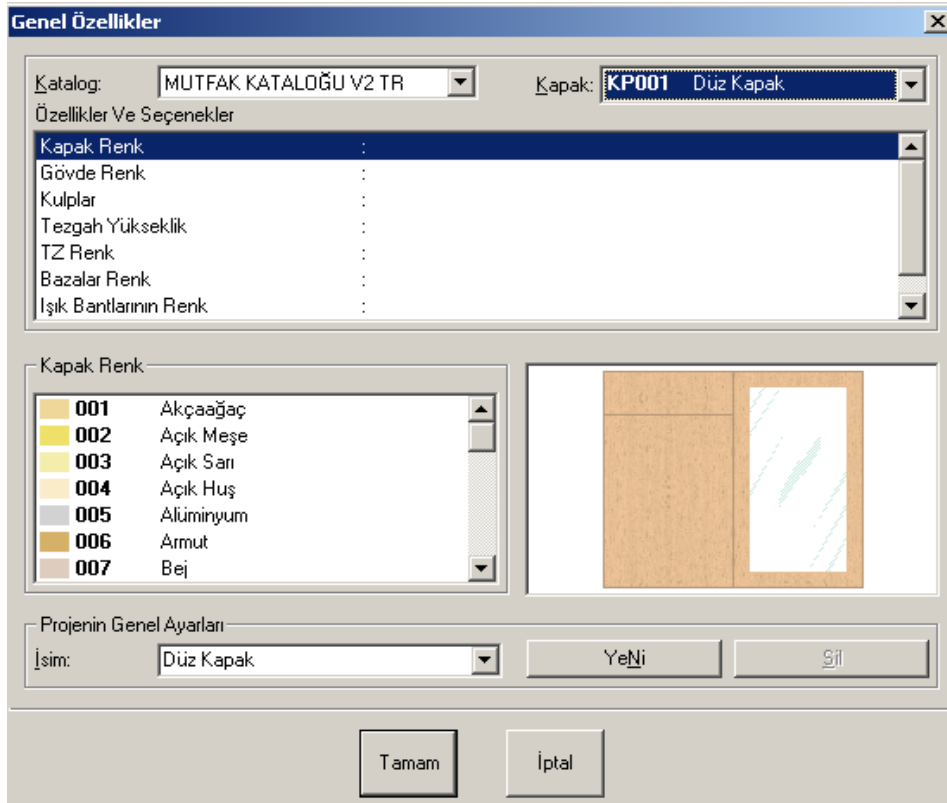
Teklif #: \_\_\_\_\_ Satıcı: ADMIN Yaratıldı: 30.06.05  
İş: \_\_\_\_\_ Durum: Beklemede Güncellendi: 30.06.05  
Versiyon: 1 Dosya... KaRar Haftası: \_\_\_\_\_ Teslim Tarihi...  
Konu: Mutfak Geçerlilik: \_\_\_\_\_ Hesap Defteri...

**Müşteri**

Firma: \_\_\_\_\_ Telefon: \_\_\_\_\_ Diğer: \_\_\_\_\_  
Başlık: \_\_\_\_\_ " " \_\_\_\_\_  
İsim: \_\_\_\_\_ Mobil: \_\_\_\_\_ " " \_\_\_\_\_  
Ad: \_\_\_\_\_ Fax: \_\_\_\_\_  
Adres 1: \_\_\_\_\_ Email: \_\_\_\_\_  
Adres 2: \_\_\_\_\_ Dil: TRK Güncel: EUR  
Adres 3: \_\_\_\_\_ Kabuledilebilir KDV: Normal  
Şehir: \_\_\_\_\_ Açıklama: \_\_\_\_\_  
Ülke: \_\_\_\_\_  
Ayrı #: \_\_\_\_\_  
Teslim Adresi... (Eğer Aynı Değilse) Diğer Bilgiler...

Tamam İptal

Bu menü müşterilerinizin adres, teslim adresi, telefon, projenin durumu vb... bilgileri girdiğiniz Ticari Bilgi menüsüdür. Burada bir sonraki aşamaya geçmek için Firma veya İsim seçeneklerden doldurmanız yeterli olacaktır. Bilgileri oluşturduktan sonra Tamam butonuna basın. Daha sonra karşınıza aşağıdaki gibi bir menü çıkacaktır.



**Genel Özellikler**

Katalog: MUTFAK KATALOĞU V2 TR Kapak: KP001 Düz Kapak

Özellikler Ve Seçenekler

Kapak Renk :  
Gövde Renk :  
Kulplar :  
Tezgah Yükseklik :  
TZ Renk :  
Bazalar Renk :  
Işık Bantlarının Renk :

**Kapak Renk**

001 Akçaağaç  
002 Açık Meşe  
003 Açık Sarı  
004 Açık Huş  
005 Alüminyum  
006 Armut  
007 Bej

Projenin Genel Ayarları


İsim: Düz Kapak YeNi Sil

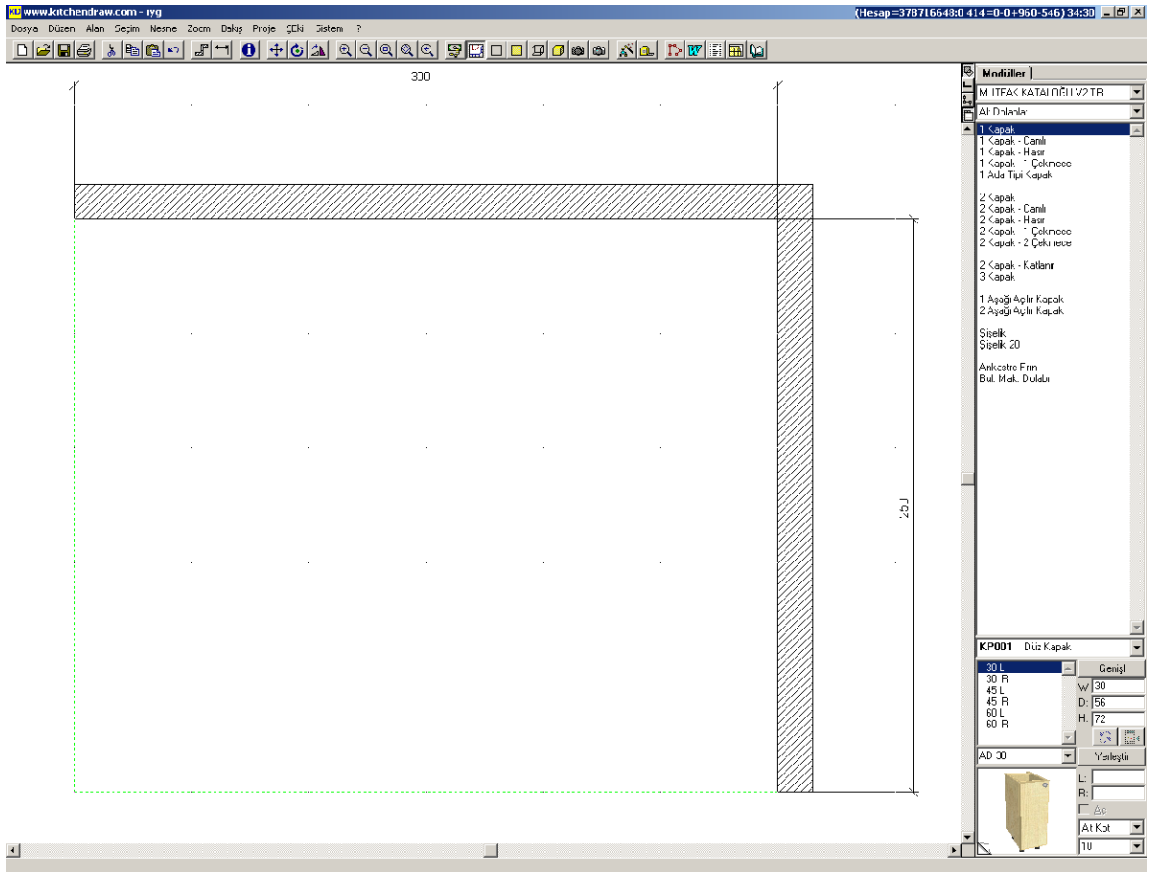
Tamam İptal

Bu menü programda kullanacağınız Kapak Modeli, Kapak Rengi vb.. özelliklerini belirleyebildiğiniz bir ekran. Bu ekranda bir çalışma yapmak zorunlu değildir. Burada direkt Tamam Butonuna basıpta bir sonraki aşamaya geçebilirsiniz. Katalog olarak Türkiye’ de kullanılan ve Türkçe olan MUTFAK KATALOĞU V2 TR katalogunu seçmelisiniz. Sağ tarafta ise istediğiniz bir kapak modeli seçebilirsiniz. İşlemleri yaptıktan sonra Tamam butonuna basıl ve bir sonraki aşamaya geçin.

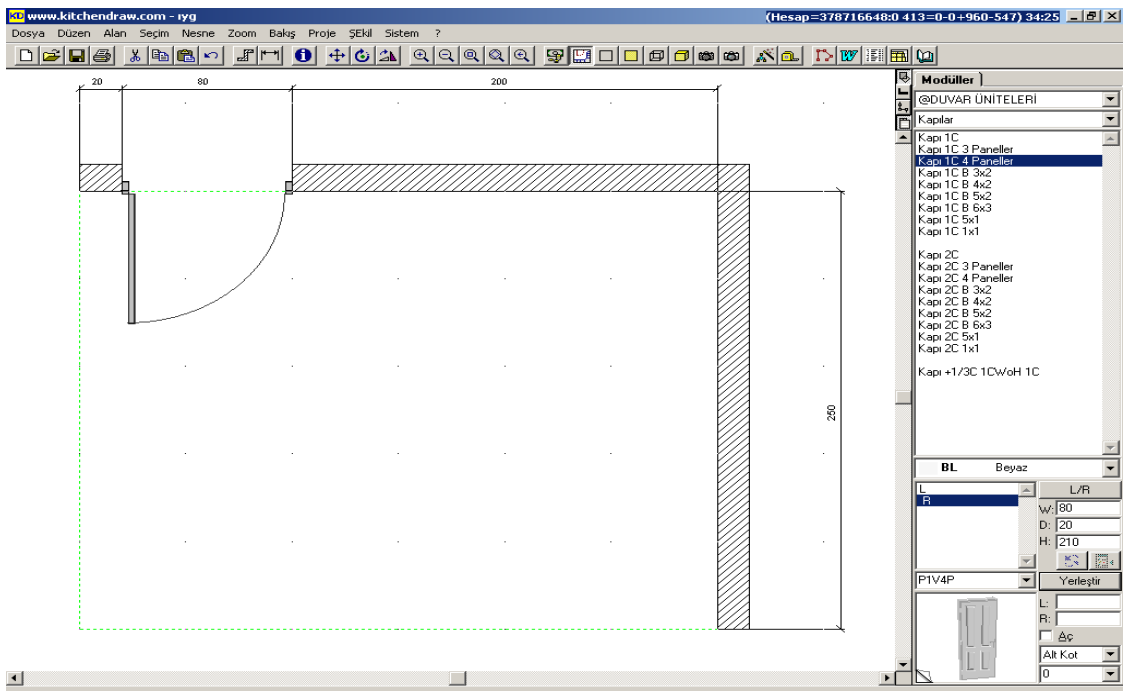
The image shows a software dialog box titled "Yeni" (New). It is divided into several sections:

- Ölçüler (Dimensions):** Genişlik: 300 cm, Derinlik: 250 cm, Yükseklik: 250 cm, Modül: cm. There is an "Otomatik Kaydet" (Automatic Save) button below these fields.
- Zemin Ve Tavan (Floor and Ceiling):** Zemin: Hayır, Tavan: Hayır. Both are dropdown menus.
- Duvarlar (Walls):** A central diagram shows a rectangular wall layout with dimensions 300 and 250. The top and right walls are solid with a hatched pattern, while the bottom and left walls are dashed green. To the right of the diagram is a dropdown menu with options: Çıkartılmadı, Dikdörtgen, Pahlama, Döndür. Below the diagram are checkboxes for 250 and 300.
- Buttons:** "Tamam" (OK) and "İptal" (Cancel) buttons are at the bottom.

Bir sonraki menü olarak yukarıdaki gibi bir ekran açılacaktır. Bu ekran sizin işinizi kolaylaştırır ve bir çok özelliği otomatik olarak yapabilirsiniz.. Her oluşan köşe için Dikdörtgen, Pahlama, Döndür özelliklerini kullanabilirsiniz. Otomatik olarak Zemin ve Tavan kaplayabilirsiniz. Bu ekranda çok girintili bir duvar oluşturamazsınız butonlar menüsündeki  butonuyla istediğiniz şekilde bir duvar oluşturabilirsiniz. Bu ekrandaki çalışmaları yaptıktan sonra Tamam'ı tıklatıyın.

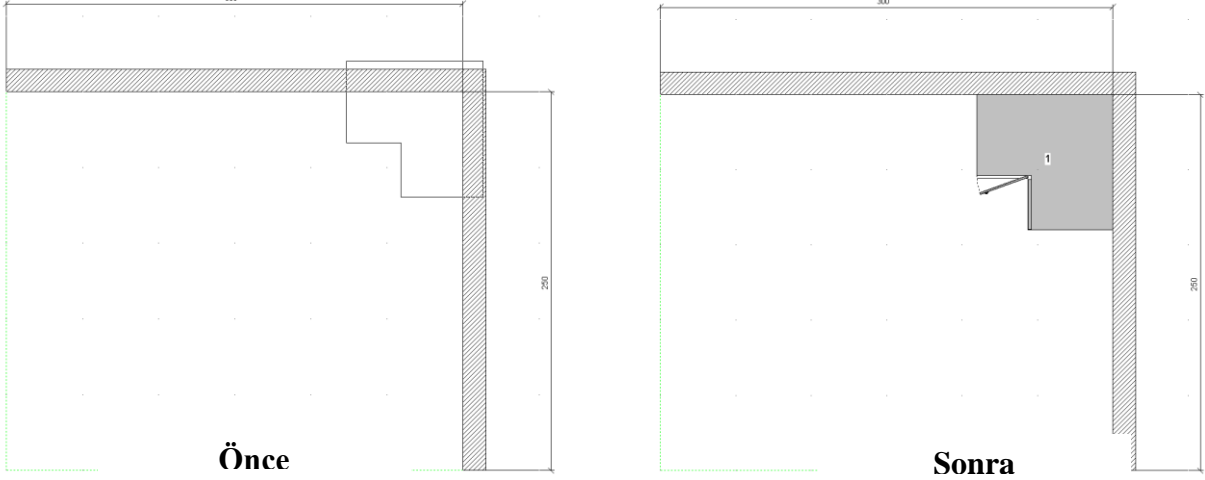


Proje alanınız ekrana gelecektir. Bu aşamadan sonra mutfağınızın özelliklerine göre bir yerleşim yapabilirsiniz. Öncelik sırası olarak sabit nesnelere başlamanız daha doğru olur. Örneğin ilk olarak kapı ve pencereleri yerleştirelim. DUVAR ÜNİTELERİ kataloğunun KAPILAR bölümüne gelin ve istediğiniz bir kapı modelini seçin. Daha sonra Yerleştir butonunun altında bulunan Referans bölümüne referans alacağınız taraf Sol ise L, Sağ ise R bölümüne yazın ve alttaki resmin üzerine basılı tutarak duvarın üzerine kadar götürün ve bırakın, kapı otomatik olarak köşeden verdiğiniz ölçü kadar boşluk bırakacaktır. Aşağıda yaptığımız örnekte sol mesafe olarak 20cm boşluk bırakılarak yapılmış bir kapı örneği göreceksiniz. Yanı metotla pencereleri de yerleştirebilirsiniz.



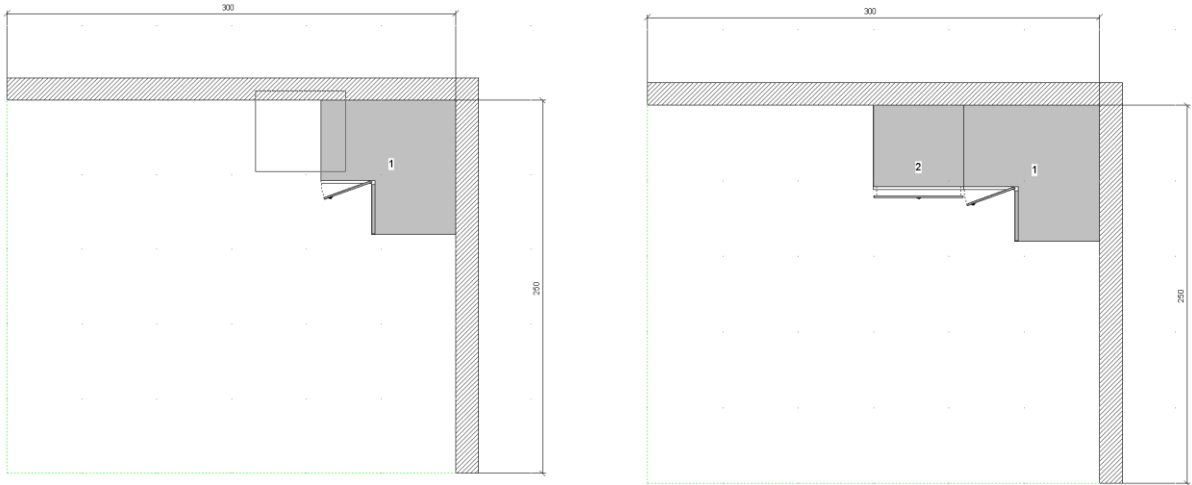


Şimdi de modüllerimizi yerleştirelim. Katalog menüsünden MUTFAK BANYO V2 TR seçeneğine gelin daha sonra bir alt seçeneği olan Alt Köşe Dolaplar bölümüne gelin. Programda referans alınması açısından köşe dolabıyla başlama size avantaj kazandıracaktır. Modül listesinden size uygun bir modülü seçin ve istediğiniz gibi ölçülerini değiştirin. Daha sonra alt kısımda bulunan dolabın Ön İzlemesini yaptığınız resmin üzerine gelin ve Mouse' un sol tuşunu basılı tutarak istediğiniz köşeye götürün ve bırakın.



Yerleştirme yaparken dolabın iki duvarada deydiğine dikkat etmelisiniz. Ne kadar deydiği veya yönü hiç önemli değil, Kitchendraw o modülü otomatik olarak köşeye alacaktır.

Daha sonra dolabın yanına Ankastre Fırın koymak için Alt Dolaplar bölümüne gelin buradan Ankastre Fırın'ı seçin ve alttaki önizlemesinin üzerine Mouse'nin sol tuşuna basılı tutarak köşe dolaba ve duvara deyecek şekilde deydin ve sol tuşu bırakın. Modül yine otomatik olarak yerleşecektir.



Daha sonraki yerleşimlerde ise aynı mantık çerçevesinde sürükleyip bırak özelliğiyle modülleri istediğiniz yere yerleştirebilirsiniz.

Tasarımınız bittikten sonra Kitchendraw Taç, Tezgah, Işık Bandı ve Baza'yı otomatik olarak yerleştirir. Bunun için yapmanız gereken Proje menüsünden Otomatik Doğrusal Eşyalar seçeneğine tıklayın. Aşağıdaki gibi bir pencere açılacaktır.

**Otomatik Doğrusal Nesneler**

Katalog: MUTFAK KATALOĞU V2 TR

Doğrusal Nesneler  Şekiller

Baza Baza 8  
BR001 Akçaağaç

Tezgah Tezgah ve Masalar  
T01 Tezgah Bej

Kenar Bantı

Işık Bantı Deco Işık Bantı  
M1001 Akçaağaç

Taç Deco Taç  
MT001 Akçaağaç

Tamam İptal

Çıkan menüde Taç, Tezgah, Baza, Işık bandı seçeneklerinin istediğiniz gibi renklerini bu aşamada da değiştirebilirsiniz. Taç ve Işık Bandı için istediğiniz modeli seçebilirsiniz. Baza yüksekliğini değiştirebilirsiniz. İsteddiğiniz gibi bir özelliği kapatabilirsiniz. Yani sadece Tezgah özelliğini istiyorsanız Tezgah dışındaki tüm seçeneklerinin yanındaki ikonları kapalı hale getirin ve Tamam butonuna basın. Biz aşağıdaki örnekte olduğu gibi tüm seçenekleri aktif bırakalım ve Tamam butonuna basın. Çiziminiz aşağıdaki gibi çıkacaktır.



Önce



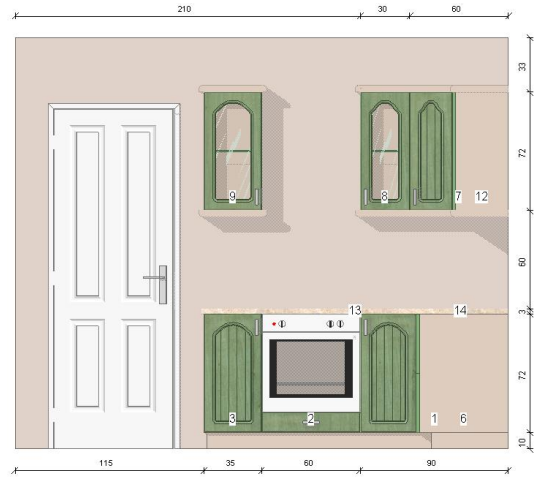
Sonra

Daha sonra Mutfağınıza dekoratif ürünler yerleştirmek için DEKORASYON kataloğundaki istediğiniz projeye yerleştirebilirsiniz.

Tüm bu aşamalar bittikten sonra tasarladığımız mutfağı ön görünüşten ve üst görünüşten otomatik olarak ölçülenebilirsiniz. Bunun için gerçek ön görünüş seçeneğine gelelim ve sırasıyla Düzen/Tümünü Seç ve Seçimden Ölçü ye tıkladığınızda aşağıdaki gibi bir görüntü alacaksınız.




**Önce**



**Sonra**

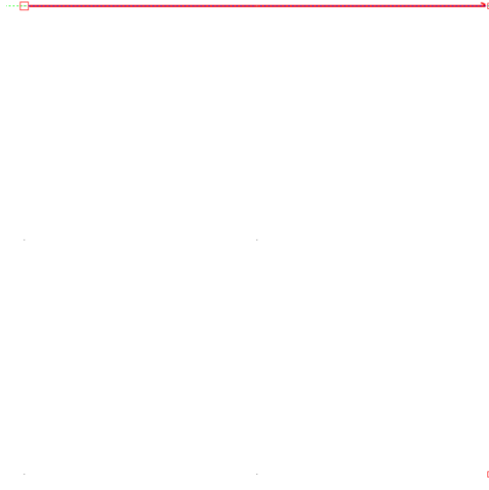
## SIK SORULAN SORULAR

### 1. Kitchendraw' da oval bir duvar yapabilir miyiz ?

Evet yapabiliriz. Şekil menüsünün özelliklerinden biride budur. Bu işlemi yapmak için  butonua tıklayın ve başlangıç noktasını belirleyin.

W:	<input type="text"/>
Açı:	<input type="text"/> °

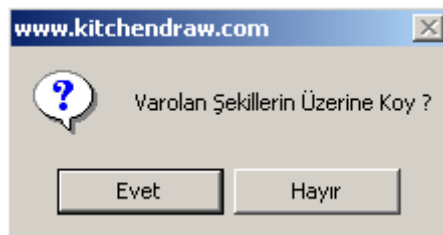
Karşınıza yukarıdaki gibi bir pencere gelecektir. Burada Mousunuzu ne tarafa doğru duvar çizilecekse oraya doğru çekin ve menüdeki W seçeneğine ölçüsünü yazın. Aşağıdaki gibi olmuş bir şekil oluşacaktır.



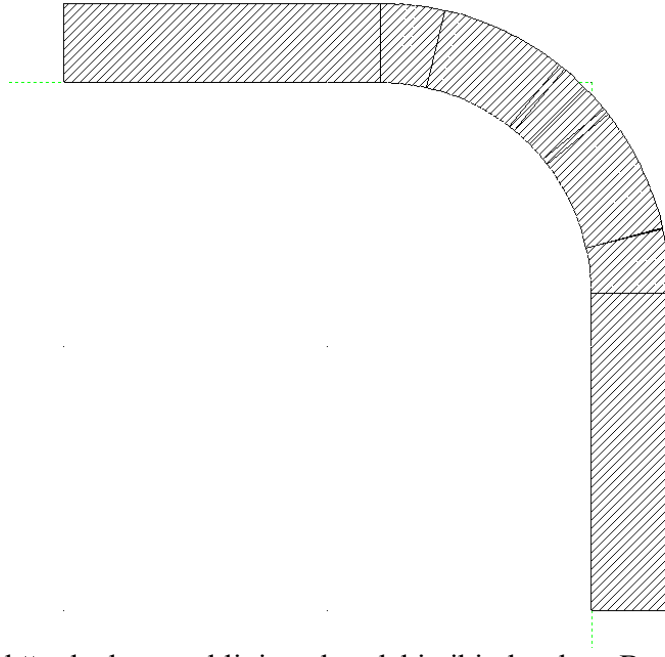
Köşe noktasına tıklayın ve sağ tuşa basın. Çıkan menüden Kes Çıkart, Kes Çıkart Menüünden de Döndür seçeneğine tıklayın. Yarıçap ölçüsünü ve parça adetini girin. Parça adeti ne kadar çok olursa dönüş açısı o kadar iyi olur. Standart olarak 50 yapmanız yeterli olacaktır. Bu ekranı tamamladıktan sonra Tamam butonuna basın.



Yukarıdaki gibi bir şekil oluşacaktır. Daha sonra  “Duvar” butonuna tıklayın.



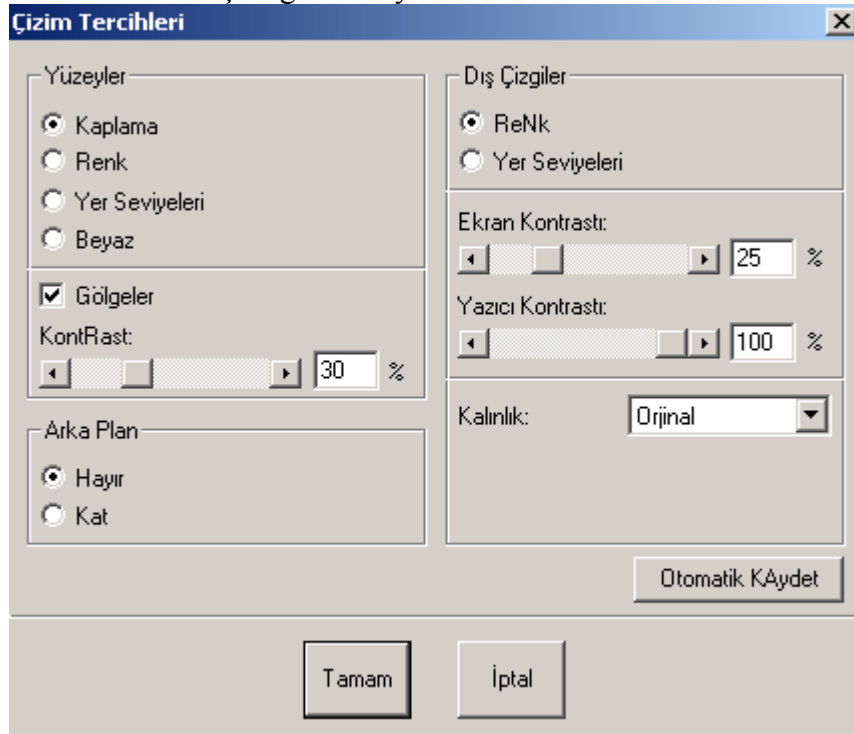
bir mesaj kutusu açılacaktır. Çıkan menüde Evet' i tıklayın.



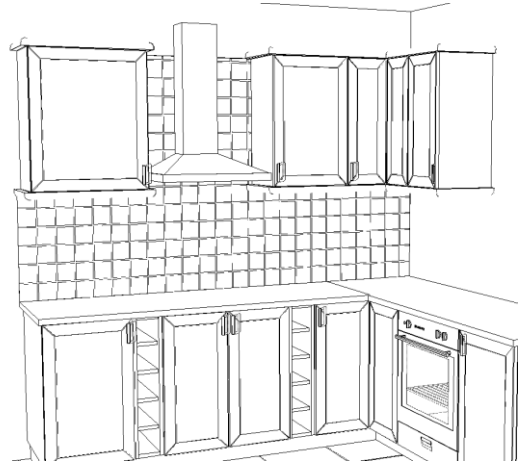
İşlem tamamlandığında duvar şekliniz yukarıdaki gibi olacaktır. Bu işlemi sadece oval duvarlar için değildir. Şekil ile çizdiğiniz her çizgiyi duvar haline bu yöntemde uygulayabilirsiniz.

## 2. Kitchendraw' da Siyah-Beyaz çıktı alınabilir mi ?

Bunun için yapmanız gereken siyah-beyaz görüntüsünü alacağınız bakış açısına gelin. Daha sonra Proje menüsünden model stili seçeneğine tıklıyoruz.



Çıkan menüde Yüzeyler kısmını Beyaz , Dış Çizgiler Kısmını Yer seviyeleri seçeneğine tıklayıp Tamam butonuna tıklayın. Projeniz Siyah-Beyaz olacaktır. Daha sonra yazdır butonuna basarak çıktısını alabilirsiniz.



### 3. Çizilen projeyi e-mail atabilir miyim ?

Kitchendraw'da İki şekilde dosya gönderebilirsiniz.


- Çizimi JPG, BMP formatında resim olarak gönderme. Bunun için resim göndereceğiniz bakış açısına geçin ve Dosya Menüünden Gönder Seçeneğinden İmaj (.JPG, .BMP) seçeneğine tıklayın ve istediğiniz bir yere kayıt edin. Bu dosyayı dilediğiniz gibi paylaşabilir veya e-mail atabilirsiniz.
- Çizimi .SCN formatında çizim dosyası olarak gönderme. Bu işlemi yapabilmemiz için her iki bilgisayarda da Kitchendraw kurulu olması ve kullanılan katalogların aynı olması gerekir. Bu işlemi yapabilmek için Dosya menüsünden Aç seçeneğini tıklayın. Çıkan menüde göndermek istediğiniz projeyi seçin, Sınıflandır butonuna basın ve itediğiniz bir yere kayıt edin. Daha sonra bu dosyayı e-mail yoluyla atabilirsiniz.

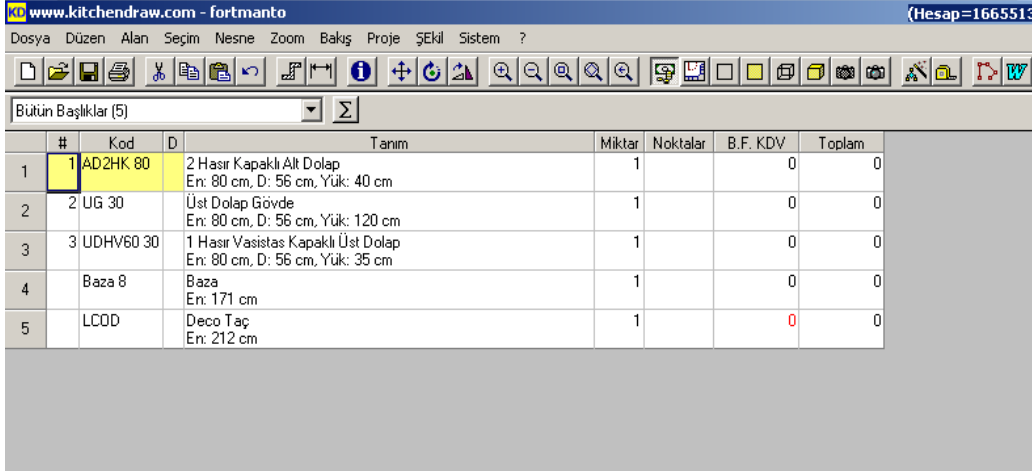
### 4. Kitchendraw' da Mutfak & Banyo dışında neler çizebilirim. Bir nesne oluşturmaktaki esnekliği nedir ?

Kitchendraw'da Mutfak & Banyo dışında oluşturulabilirlik açısından zor olan, sektör dışındaki bir çok projeyi kendi içerisinde çözmüştür. Buda Kitchendraw'ın ne kadar esnek olduğunu gösterir. Programdaki Temel Formlar ve Şekil özelliği ile hayal ettiğiniz her nesneyi programda oluşturabilirsiniz. Bunların bir kaçına örnek olarak Giydirme Cepheli Bir hastane, Ferforje kapı, Fuar Standları, Siding giydirmeli Cephe vb... bir çok tasarım Kitchendraw' da oluşturuldu.



## 5. Kitchendraw’ da fiyatlandırma alabilir miyim ?

Fiyatlarını daha önceden girdiğiniz takdirde proje tasarlarken istediğiniz aşamada fiyat listesini alabilirsiniz.. Bunun İçin  “Fiyatlandır” butonuna tıklamanız yeterli olacaktır.



www.kitchendraw.com - fortmanto (Hesap=1665513)

Dosya Düzen Alan Seçim Nesne Zoom Bakış Proje ŞEkil Sistem ?

Bütün Başlıklar (5)

#	Kod	D	Tanım	Miktar	Noktalar	B.F. KD.V	Toplam
1	AD2HK 80		2 Hasırlı Kapaklı Alt Dolap En: 80 cm, D: 56 cm, Yüksek: 40 cm	1		0	0
2	UG 30		Üst Dolap Gövde En: 80 cm, D: 56 cm, Yüksek: 120 cm	1		0	0
3	UDHV60 30		1 Hasırlı Vasistas Kapaklı Üst Dolap En: 80 cm, D: 56 cm, Yüksek: 35 cm	1		0	0
4	Baza 8		Baza En: 171 cm	1		0	0
5	LCOD		Deco Taç En: 212 cm	1		0	0

## 6. Çizdiğim modüllerin kesim ölçülerini, malzeme listesini ve maliyet listesini görebilir miyim ?

Evet görebilirsiniz. Bu programı Kitchendraw programına ek bir program olarak alabiliyorsunuz. Kesim ölçülerine kesim şekilleri sizin firmanıza göre uyarlanıyor. Sizin yapmanız gereken projenizi çizmek daha sonrasında tek bir tuşla nasıl kesmeniz gerektiğini, ne kadarlık bir malzeme kullanılması gerektiğini görebilirsiniz.

## 7. Kitchendraw’ı çalıştırmak için minimum bilgisayar özellikleri ne olmalı ?

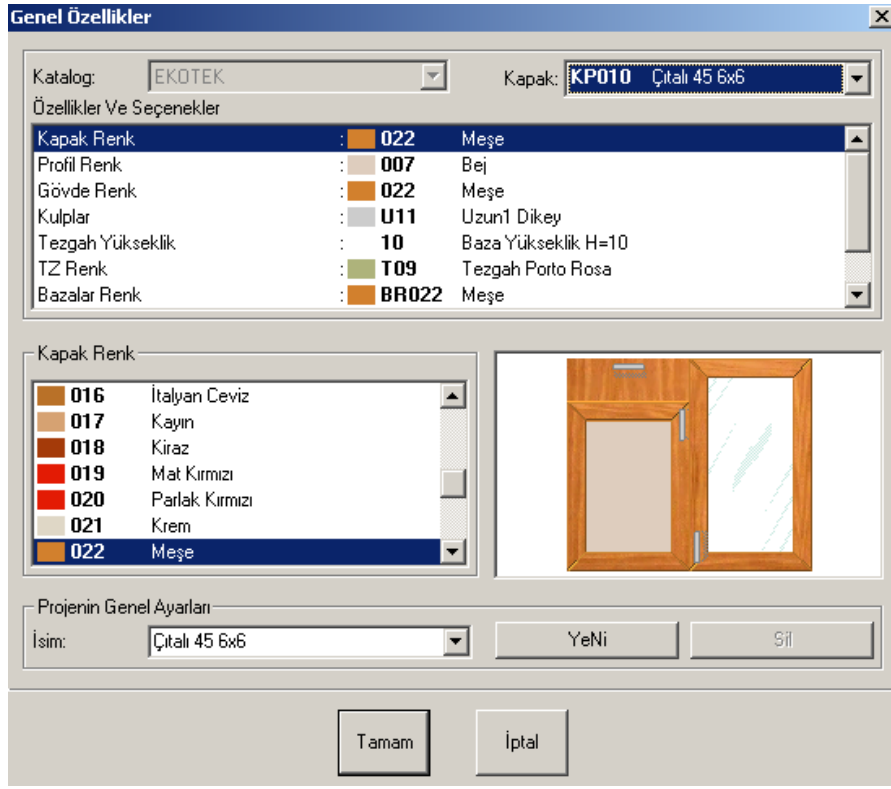
- **Bir PC' nin temel konfigürasyonu**
  - PENTIUM 100 processor
  - 32 Mb RAM
  - Hard disk 100 Mb boş alan,
  - 15 inch monitör 800x600
  - Windows 95, 98, ME, NT4, 2000, XP.
- **Bir PC için tavsiye edilen konfigürasyon**
  - PENTIUM III 600 processor
  - 128 Mb RAM
  - Hard disk 400 Mb boş alan,
  - 17 inch monitör 1024x768
  - Windows 95, 98, ME, NT4, 2000, XP. "

## 8. Kitchendraw’da otomatik olarak neler yapılabilir ?

Kitchendraw’ da Daha önce gördüğümüz gibi Taç, Tezgah, ışık Bandı ve baza’ yı otomatik olarak atabilirsiniz. Onun haricinde programda otomatik olarak ölçülendire bilirsiniz. Bunun için Düzen menüsünden Tümünü Seç, Seçim Menüsünden Ölçü butonuna tıklamanız yeterli olacaktır

## 9. Mutfakçı çizdikten sonra kapak modelini değiştirebilir miyim ?

Evet. Bunun için Proje menüsünden Genel özelliklere ya da  butonuna tıklayın.



Çıkan menüde kapak modeli veya renk ayarlarınızı yapın ve 'Tamam' ı tıklayın. İstedığınız gibi projenizin kapak modeli değişecektir.

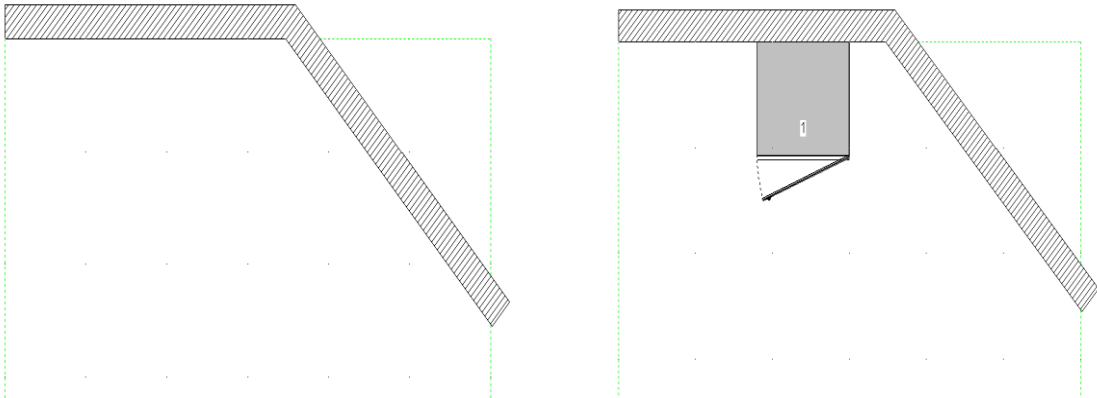
### 11. Kitchendraw'da kaç tane kapak modeli var ?

Kitchendraw'da Su anda kullanılan 94 Adet kapak var. Bunların içinde Modeks gibi firmaları ürettiği kapaklarda mevcut.

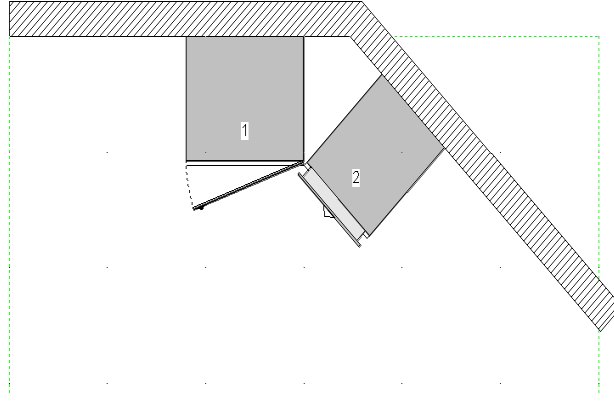
### 12. İyi bir kitchendraw kullanıcısı olmam için neler yapmam gerekiyor.

İyi bir Kitchendraw kullanıcı olmak için 2 hafta boyunca günde 1 saat çalışmanız yeterli.

### 13. 135° lik açısı olan duvara modülleri nasıl yerleştire bilirim.




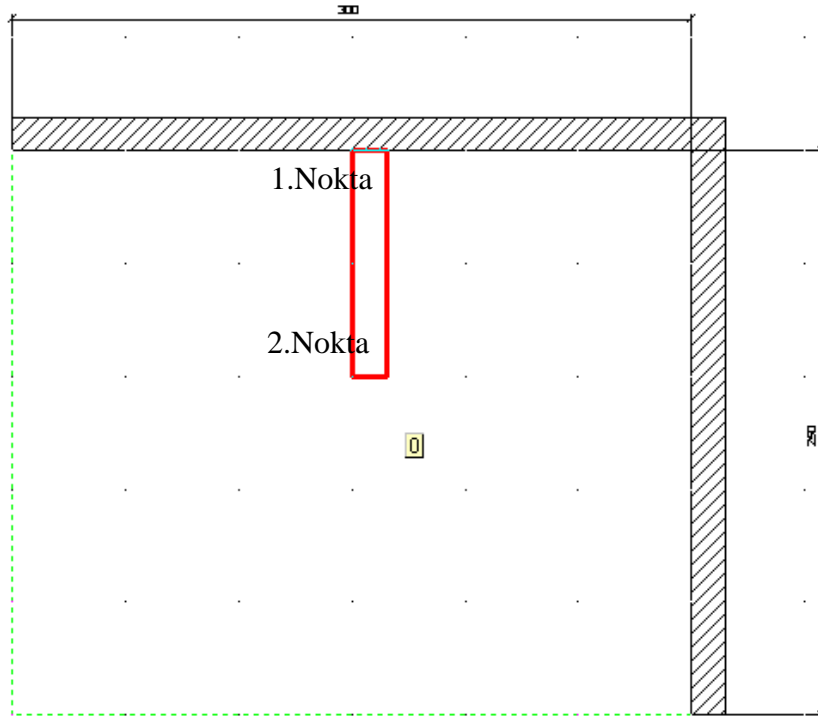




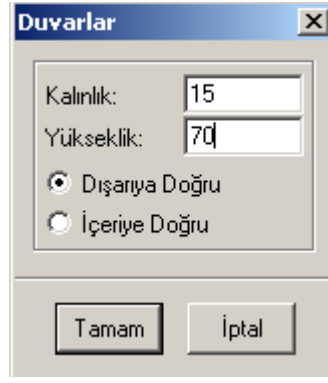
Yukarıdaki gibi bir 135° duvara modül atamak için seçim menüsünden dolabınızı seçin, CTRL tuşuna basın, modülün üzerine basılı tutarak götürün ve köşeye bırakın. Diğer modülde aynı yöntem ile köşeye degecek şekilde bırakın. İki uc nokta maksimum bir şekil yaklaşarak doğru bir birleşim sağlayacaktır.

#### 14. Kitchendraw'da kiriş nasıl yapabilirim ?

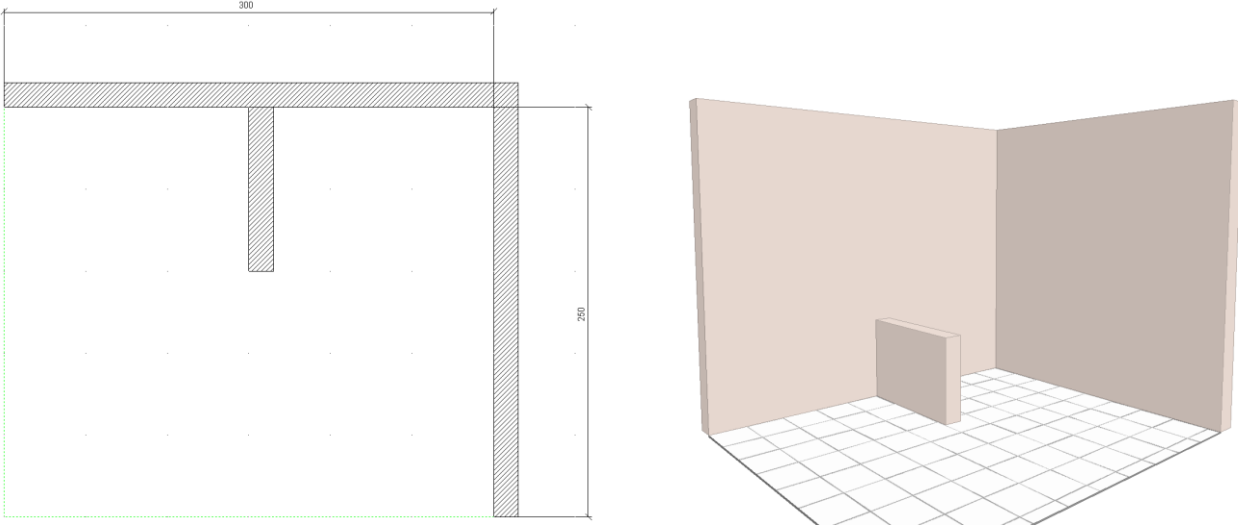
Kiriş ve Duvar çizmenin arasında iki fark vardır. Birincisi Yüksekliği ikinci kirişin yerden yüksekliğidir. Kiriş yapmak için  butonuna basın ve kiriş başlangıç noktanızı belirleyin. Daha sonra kiriş ne tarafa doğru gidecek ise Mouse' u o tarafa doğru çekin ve ölçüsünü yazıp Enter' e basın.



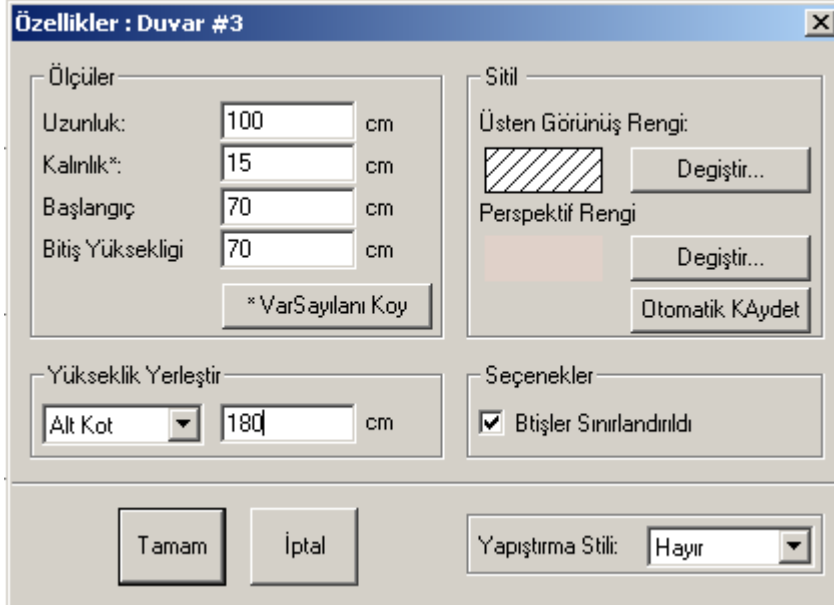
Daha sonra aşağıdaki gibi bir menü açılacaktır. Burada kirişinizin yükseklik ve kalınlık değerlerini girip Tamam butonuna basın.



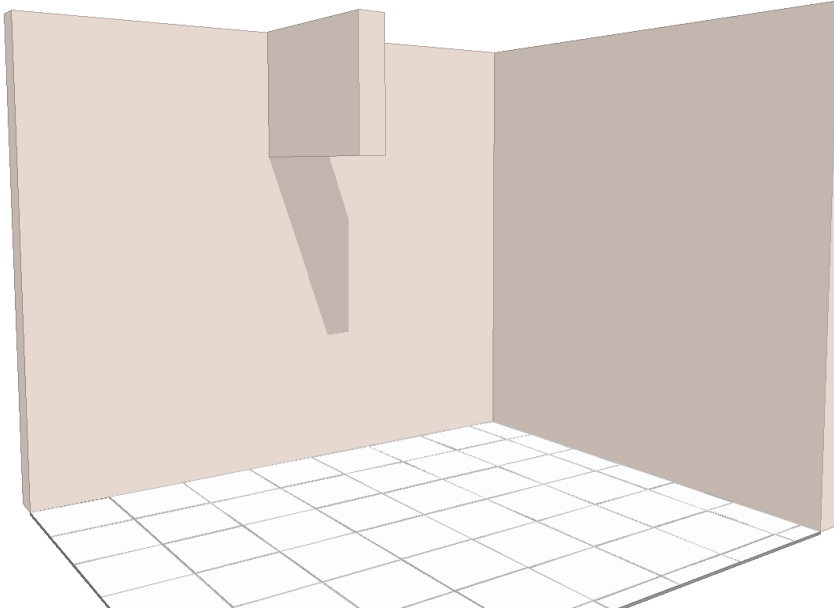
Aşağıdaki gibi bir görüntü oluşacaktır.



Bundan sonra yapmanız gereken kirişin yerden yüksekliğini belirlemek. Bunun için kirişi sol tuş ile seçin ve sağ tuşa basın. Çıkan menüde Bilgi seçeneğine tıklayın. Karşınıza aşağıdaki gibi bir menü açılacaktır

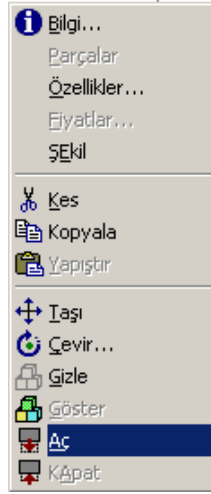


Menünün sol alt kısmında bulunan Alt Kot seçeneğine kirişin yerden yüksekliğini yazın ve ENTER' e basın. Görüntü sen son aşamada aşağıdaki gibi olacaktır...



#### 14. Kitchendraw'da Kapakları Açık Şekilde Görüntü Alabilir Miyim ?

Kitchendraw' da kapakları açık görüntülemek istediğiniz nesneyi sol tuş ile seçin ve sağ tuşa basın. Karşınıza çıkan menüde alt kısımda bulunan Aç seçeneğine tıkladığınızda kapağın açıldığını göreceksiniz. Bu özellik sadece dolaplar için değil kapı, mum, ışık, buzdolabı, fırın vb.. nesnelere içinde kullanılabilir.

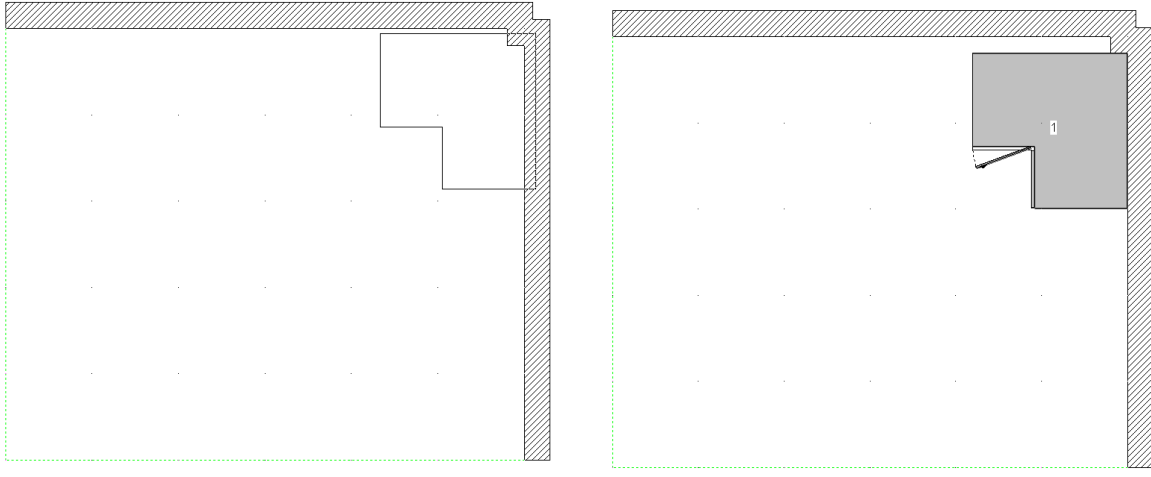



#### 15. Köşede Kolon Olan Duvarlara Köşe Modülünü Nasıl Yerleştire Bilirim ?

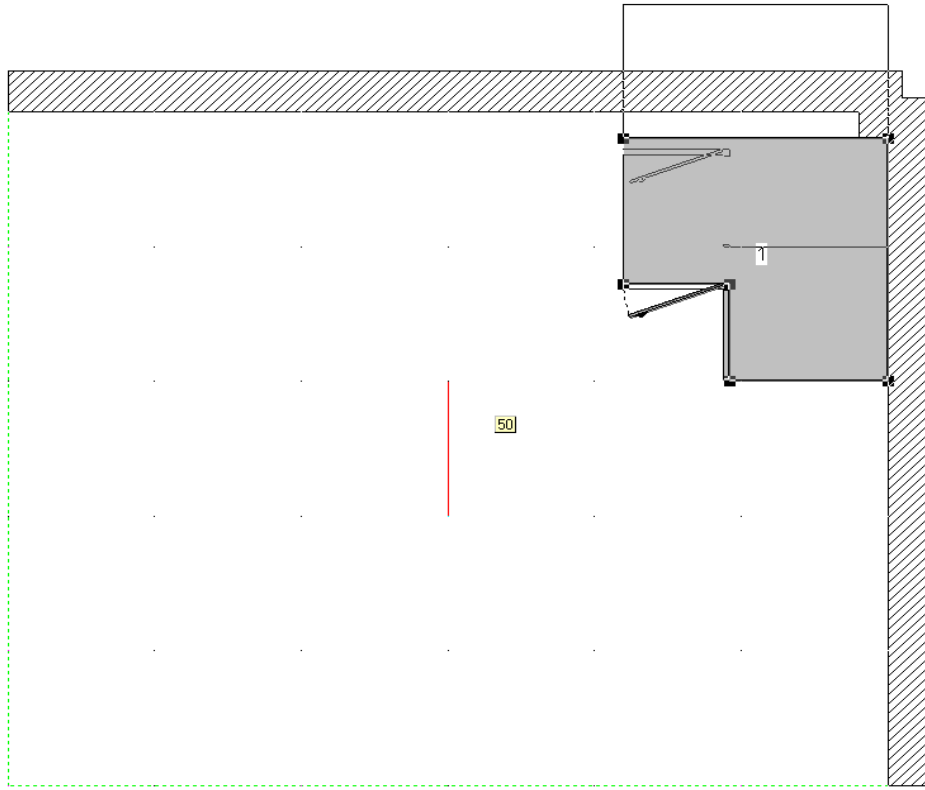
Kitchendraw' da kolon bulunan köşelere iki şekilde köşe dolabı atılabilir.

a) Mesafe belirleyerek.

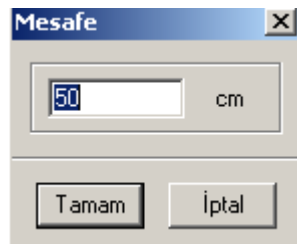
Modülünüzü aşağıdaki gibi yerleştirin.



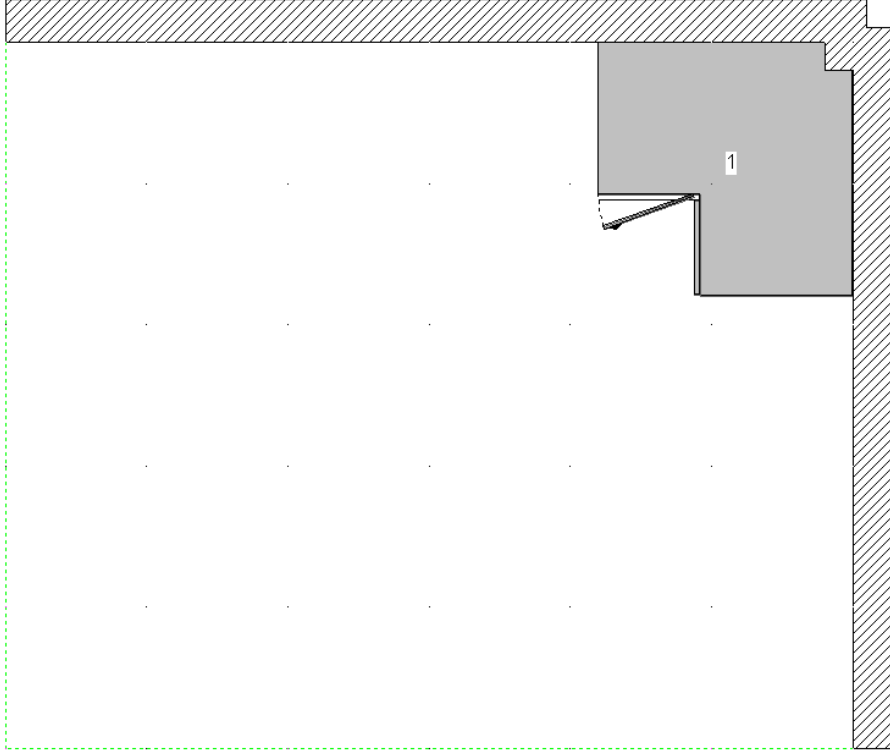
Daha sonra yukarıdaki örnekte olduğu gibi 10 cm kadar yukarıya taşımamız gerekiyor. Bunun için dolabı seçin ve  butonuna basın. Taşımayı yukarı yönde yapacağımız için o yönde bir doğrultu vermeniz gerekir. Bunun için projedeki noktalardan (*gridlerden*) yararlanabilirsiniz. Burada önemli olan yukarıya vereceğiniz yönün düz olması.



Yukarıdaki işlemde olduğu gibi yukarı doğru bir yön gösterin ve mousenin sol tuşunu bırakın.



Karşınıza yukarıdaki gibi bir taşıma menüsü çıkacaktır. Buraya kolonunuzun ölçüsünü yazın. Yaptığımız örnekte bu ölçüyü 10 cm olarak belirlemiştik. Bu ölçüye 10 yazıyoruz ve Tamam' a basıyoruz.



Bu işlem bittiğinde görüntü yukarıdaki gibi olacaktır.