

Logiciel de dessin et de chiffrage

KODES3D



KODES
3D

Manuel de référence de l'utilisateur

Révision 01/2023

Table des matières

Installation et paramétrages

Configuration.....	2
Installation.....	3
Mise en route	3
Interface de navigation.....	4
Menus et paramètres	5
Tarifcation	5
Taux de TVA.....	6
Préférences.....	7
Interfaces communes.....	9

Dossier

Options de projet.....	11
Adresse.....	12
Conditions de paiement	12
Calendrier	13

Modèles

Compositions	14
Liste de choix.....	16

Pièce

Forme de pièce	17
Mode « tortue ».....	18
Option de mur	19
Éléments de pièces.....	20
Textures	23
Sol et plafond	25

Articles

Catégories	26
Références.....	27
Placement articles.....	28
Collision	29
Propriétés des articles	30

Linéaires

Catégories	33
Génération automatique	34
Génération manuelle.....	34
Formes spéciales.....	35
Paramètre de découpes.....	36
Positions et compositions.....	37

Objets

Catégories.....	39
Placement	40
Personnalisation.....	40
Intégration au devis.....	40
Importation d'objet 3D	41
Téléchargement	42
Personnalisation.....	43

Formes

Catégorie des formes de base ...	44
Création et configuration	45
Placement	45
Personnalisation.....	46
Sticker	47
Création et configuration	48
Placement	48

3D

Points de vue	49
Animations	49
Ouvertures des portes et tiroirs ...	50
Réglages des angles de vue	51
Calcul d'images.....	51
Types de rendus.....	52
Export 3D	55
Export PDF3D	56

Documents

Calcul automatique	57
Simulation et comparaison	58
Présentation	59
Remises / Plus-values.....	59
Hierarchie.....	60

Annexes

Impressions.....	61
Constantes.....	62
Base hors catalogues.....	63
Options.....	63
Catalogue « Générique »	64
Direct X – Direct3D.....	65

Installation et paramétrages

Configuration



Minimum :

- PC tournant sous Windows 10, Windows 11.
- 1Go de mémoire vive.
- Résolution minimum d'écran de 1024 × 768.
- Carte graphique 3D compatible Direct3D (ATI ou NVidia recommandé) et connexion internet obligatoire.

Recommandé :

- Processeur multicœurs, 2 cœurs ou mieux 4 (Intel Core2Duo, Core2Quad, Corei5 ou Corei7, par exemple).
- 2Go de mémoire vive.
- Résolution d'écran supérieure à 1280 × 1024.
- Carte graphique 3D ATI ou NVidia et connexion internet obligatoire.

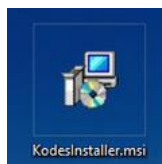


Mac avec processeur Intel intégré – Système MacOS Ventura ou supérieur

- Installation d'une machine virtuelle (tel que Parallels Desktop ou Boot Camp) qui permet d'installer et surtout d'utiliser Windows 10/11....

Installation

● Cliquez sur le lien fourni dans le mail d'enregistrement pour télécharger le programme d'installation. Une fois que le système vous y invite, enregistrez ce programme sur votre ordinateur.



● Ouvrez le programme et double-cliquez pour commencer l'installation.

Vous devez disposer des droits d'administrateur pour installer KODES3D.

Lors de l'installation, vous pouvez choisir une installation standard (dotée des paramètres par défaut) ou une installation personnalisée.

Chemin d'installation :

Ce chemin indique où le dossier du produit est installé. Si vous en modifiez l'emplacement, utilisez uniquement des caractères ASCII dans le chemin d'installation.

Mise en route

● Vous pouvez utiliser les raccourcis dans le bureau ou le menu « Démarrer » pour lancer le logiciel.

Lors du premier démarrage, il vous sera demandé de saisir le code d'authentification que les administrateurs de KODES3D vous ont fourni. Ce code ne sera demandé qu'à la première installation sur ce poste.

Après quelques secondes de chargement, le logiciel s'ouvre avec la liste des derniers documents ouverts, à droite, et à gauche les infos de mises à jour du logiciel.

Par défaut, un dossier vide est créé, avec lequel vous pouvez tout de suite commencer à travailler.

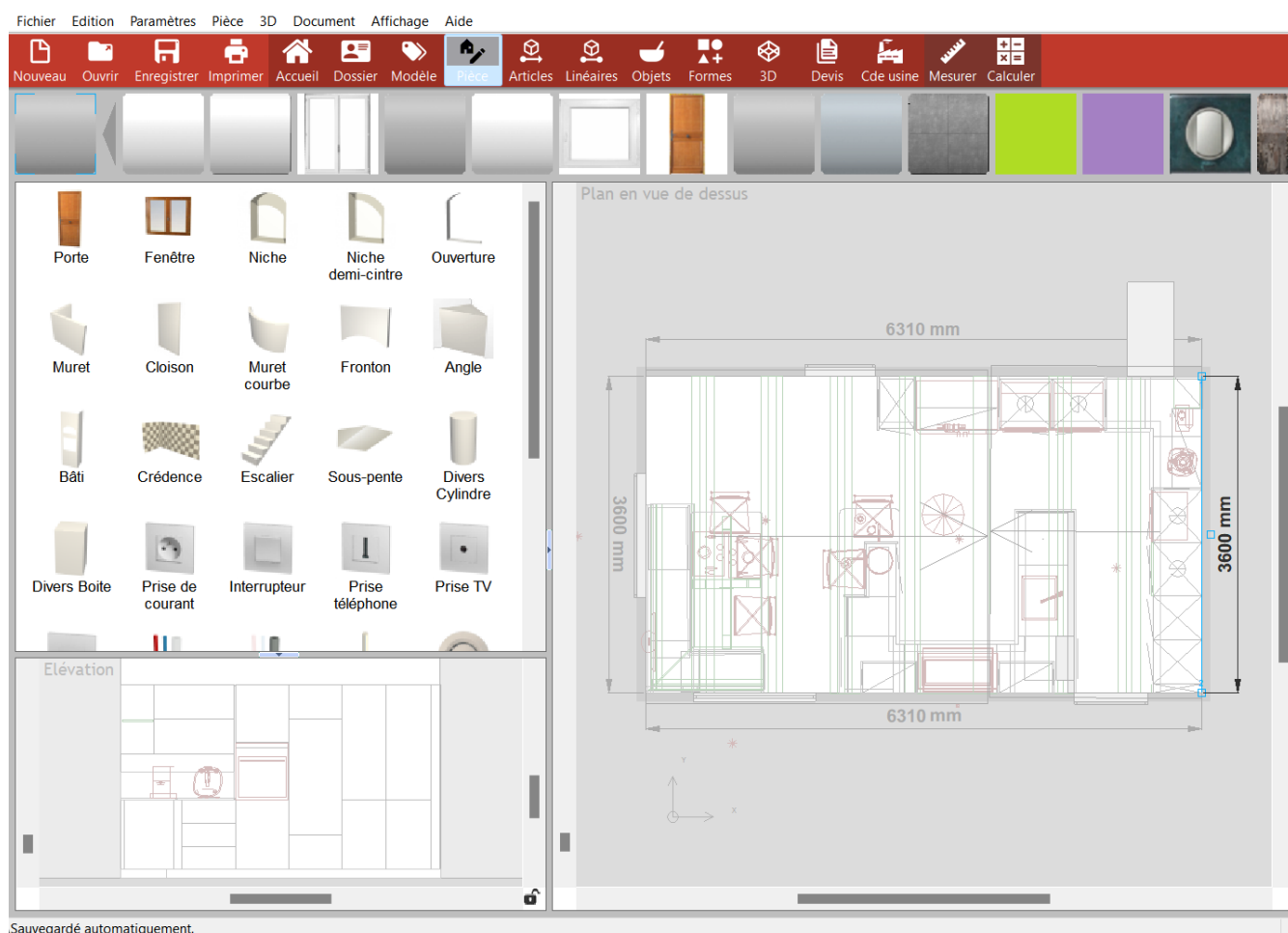
Si vous disposez d'une connexion Internet active lors du démarrage du logiciel, celui-ci vous proposera éventuellement de télécharger et d'installer des mises à jour. En cas

d'échec de la mise à jour, les fichiers originaux sont automatiquement remis en place, toutefois, des copies de sauvegarde sont présentes dans le dossier d'installation.

Attention ! Une connexion hebdomadaire du logiciel sur internet est nécessaire, sinon, passé 7 jours, le logiciel vous demandera automatiquement une nouvelle connexion, pour vérifier la mise à jour des programmes, des licences et des bases de données.

Interface de navigation

Le logiciel est organisé en modules. Dans chaque module, vous accomplissez des tâches et vous travaillez sur des éléments propres au module en utilisant les boutons :



- Même si les modules sont dans un ordre logique, vous pouvez sans problème passer d'un module à l'autre et revenir sur un module précédent.
- Tout à droite des modules, le bouton « Calculatrice » lance la calculatrice Windows standard.

Menus et paramètres

Tarification

● Tout à droite des modules, le bouton « Calculatrice » la À l'aide du menu « Paramètres / Tarification » vous pouvez définir votre coefficient de vente, le taux de TVA à appliquer ainsi que la devise secondaire.

- Bouton « Aide » : Assistant du calcul de la valeur du point de vente (variable en fonction des fournisseurs), calculatrice avec 4 remises en cascade possible, et résultat du point à saisir (en addition ou multiplication).

Tarification Générale
✕

Coefficient de vente client

...pour le projet en cours

...par défaut

Appliquer par défaut l'éco-participation mobilier (Modifiable au niveau tarification du dossier)

Taux de TVA de la commande usine

Taux de TVA de l'éco-taxe

Valeur du point

...pour le projet en cours ...par défaut

Aide au calcul

Base Pts

Remise 1 %

Remise 2 %

Remise 3 %

Remise 4 %

Resultat Pts

+ X

Devise

Symbole de la devise principale

Taux de TVA

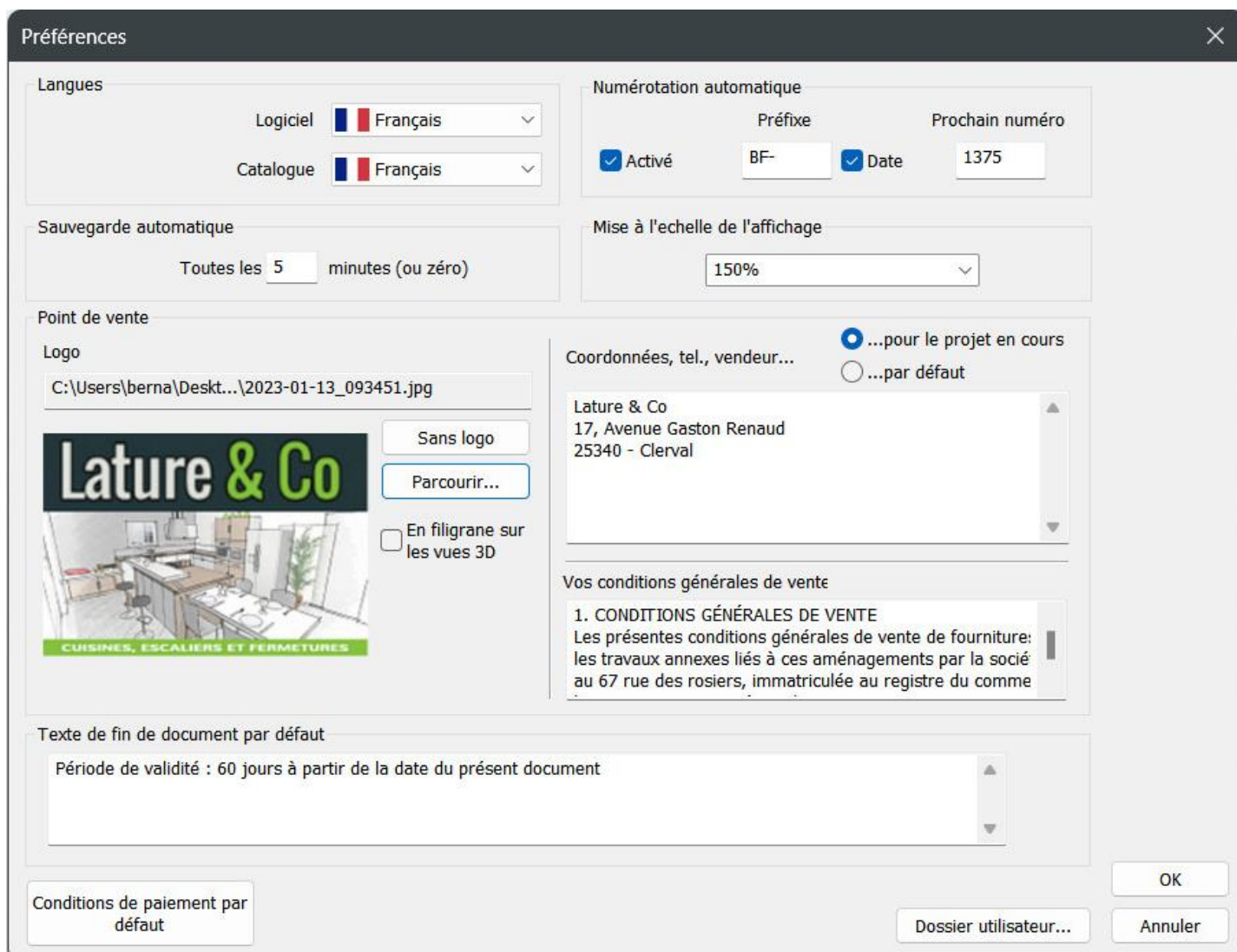
Le menu « Paramètres / Taux de TVA » vous permet de définir les différents taux de TVA possibles.

	Taux pour le projet en cours:	Taux par défaut pour les nouveaux projets:
Taux 1	<input type="text" value="20.000"/> %	<input type="text" value="20.000"/> %
Taux 2	<input type="text" value="5.500"/> %	<input type="text" value="5.500"/> %
Taux 3	<input type="text" value="0.000"/> %	<input type="text" value="0.000"/> %
Taux 4	<input type="text" value="0.000"/> %	<input type="text" value="0.000"/> %
Taux 5	<input type="text" value="0.000"/> %	<input type="text" value="0.000"/> %

OK
Annuler

Préférences

Le menu « Fichier / Préférences » vous permet d'accéder à la configuration du logiciel :



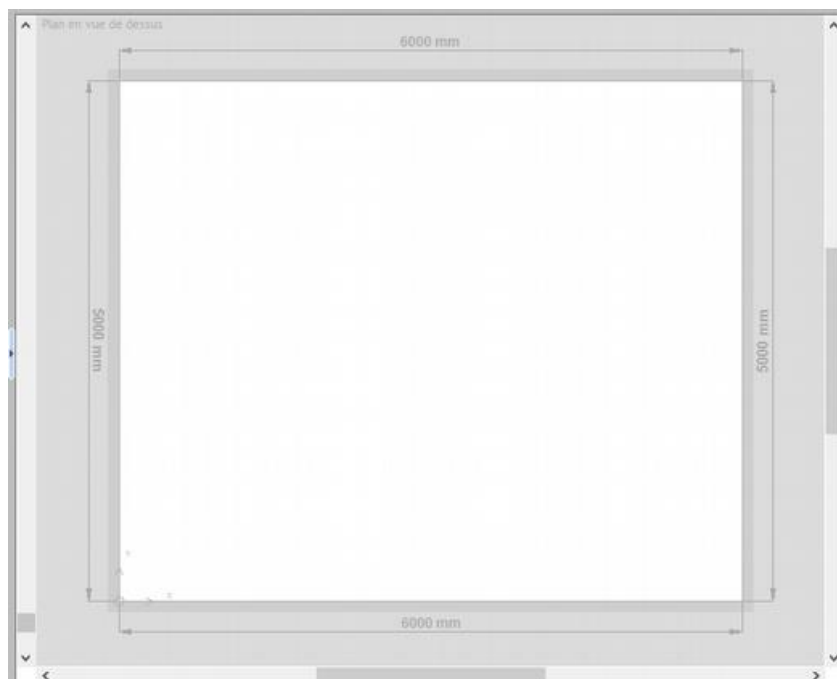
- **Langues/Logiciel** : Pour avoir les menus et fenêtres dans une des langues disponibles
- **Langues/Catalogue** : Pour avoir les descriptions des références du catalogue dans une des langues disponibles
- **Définir le temps pour les sauvegardes automatiques**
- **Point de vente/Logo** : Cliquez sur « Parcourir » pour choisir votre logo, tel qu'il sera imprimé en haut à gauche des documents (hors commande usine)
 - Vous avez la possibilité de mettre votre logo en filigrane sur les vues 3D
- **Texte de fin de document** : Le texte que vous saisissez ici sera systématiquement imprimé à la fin de vos devis, commandes, etc.

- **Numérotation automatique** : Vous pouvez choisir un numéro et un préfixe pour chaque nouveau document en y incluant ou non la date. Vous pouvez aussi saisir le prochain numéro que le logiciel devra utiliser.
- **Mise à l'échelle de l'affichage** : Kodes3D supporte les écrans Ultra HD et 4K. Le logiciel reprend le facteur d'échelle de Windows, mais on peut changer cette valeur.
- **Point de vente /Coordonnées** : Saisissez vos coordonnées, qui s'imprimeront sur les différents documents et plans, ainsi que votre code client qui s'imprimera sur votre commande fournisseur.
- **Vos conditions générales de vente** : Possibilité d'ajouter vos conditions générales de ventes (format texte) à la fin des devis imprimés, à coller au format texte (Ctl + V)

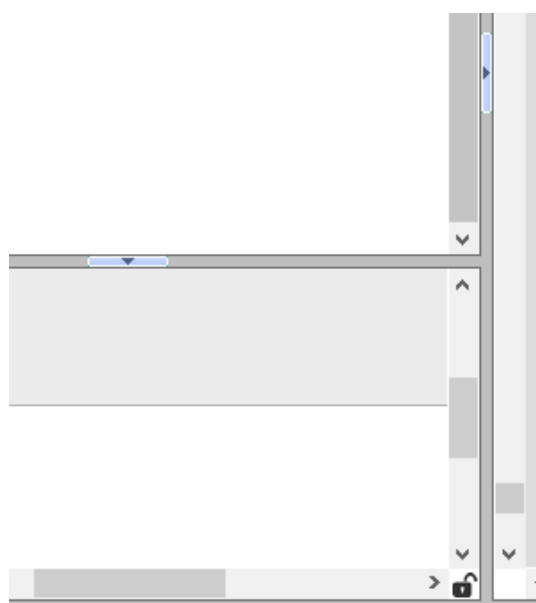
Fichier d'exemple à télécharger : https://www.kodes3d.fr/Exemples_conditions.txt

Interfaces communes

● Dans les zones « Pièces », « Articles », « Linéaires », « Formes », utilisez la barre de défilement de gauche pour zoomer et le menu « Affichage/Recadrer » ou la touche **F9** pour revenir à l'affichage par défaut. La molette de la souris permet aussi de zoomer la fenêtre située sous le curseur.



Vous pouvez modifier la taille des différentes zones en glissant les boutons à l'aide de la souris.



- La plupart des opérations peuvent être annulées ou refaites en utilisant les touches **Ctrl+Z** et **Ctrl+Y** ou le menu « Édition/Défaire et Refaire ».


Dans tout le logiciel, il suffit de cliquer sur un élément pour le sélectionner et ensuite de presser la touche **Suppr** pour le supprimer. Vous pouvez aussi faire une sélection en définissant une zone rectangulaire avec la souris.

- Comme dans la plupart des logiciels Windows, vous pouvez copier votre sélection en utilisant le menu « Édition/Copier » puis la reproduire en utilisant le menu « Édition/Coller ». Ces raccourcis sont également disponibles sur le clavier (**Ctrl+C** et **Ctrl+V**).

- De plus, il est possible d'enregistrer les éléments sélectionnés dans un fichier distinct par le menu « Édition/Enregistrer » la sélection. Le contenu de ces fichiers peut ensuite, à tout moment, être inclus dans un autre projet par le menu « Édition/Importer ». Cela revient à faire un « Copier/Coller » entre deux cuisines différentes.

- Dans les modules de construction, vous pouvez choisir de n'afficher que ce sur quoi vous travaillez (par exemple uniquement les linéaires), ou d'afficher tout ce qui compose votre cuisine en pressant la touche **F8** ou le menu « Affichage/Afficher les filigranes ».

La touche **F11** permet dans les modules « Pièce », « Articles », « Linéaires » et « Objets » de permuter la vue plan (du dessus) avec l'élévation du mur ou de l'objet sélectionné.

- Ces modules vous donnent aussi accès à l'outil de mesure de dimensions à la volée. Cliquez sur le bouton , puis sur un premier point dans votre implantation, déplacez ensuite la souris pour connaître la distance entre ce premier point et le curseur. Cliquez une dernière fois, pour finir.

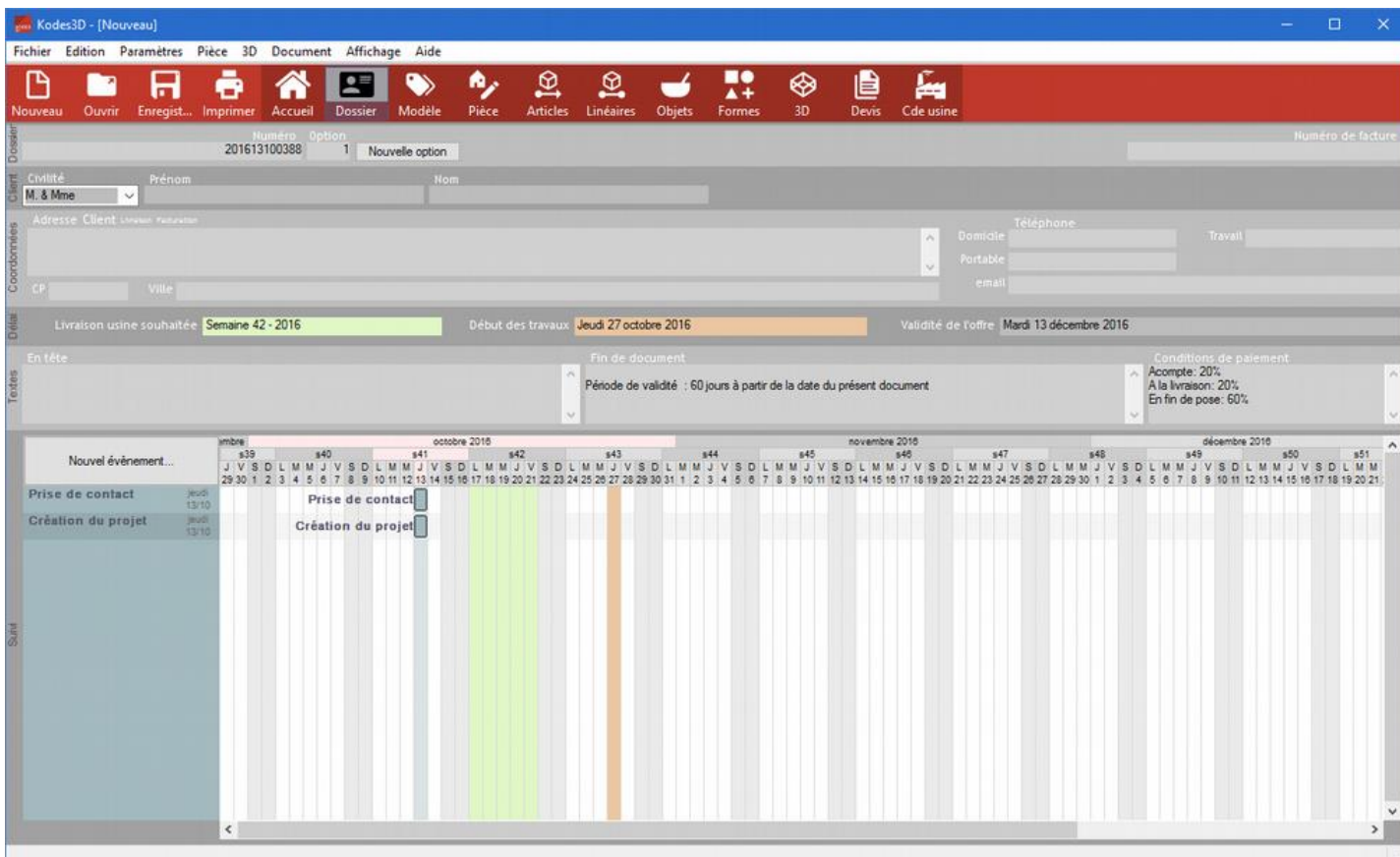
Fonctionne en mode plan et en mode élévation.

- En cliquant avec le bouton droit de la souris, vous accédez à des menus dont certaines fonctions sont communes à la plupart des éléments :
 - Grouper : Lie entre eux les éléments sélectionnés, ils peuvent être ensuite tous sélectionner d'un seul clic.
 - Dissocier : Dégroupe des éléments précédemment groupés.
 - Masquer en 3D : Fait disparaître les éléments de la vue en 3D et des plans.
 - Geler : Fige les éléments, il n'est plus possible ensuite de les sélectionner ou de les modifier. Pour dégeler, utilisez le menu « Édition/Tout dégeler ».

- Enfin, sachez que vous accédez directement à ce manuel en utilisant le menu « Aide » tout à droite et que vous pouvez accéder aux dernières informations sur KODES3D en ligne, Menu "Aide / Internet : Les dernières informations sur les logiciels Kodes3D"



Dossier



The screenshot displays the 'Dossier' form in the Kodes3D application. The interface includes a menu bar (Fichier, Edition, Paramètres, Pièce, 3D, Document, Affichage, Aide) and a toolbar with icons for various actions. The form fields are organized as follows:

- Dossier:** Numéro (201615100388), Option (1), and a 'Nouvelle option' button.
- Client:** Civilité (M. & Mme), Prénom, and Nom.
- Coordonnées:** Adresse Client, Téléphone (Domicile, Portable, Travail), and email.
- Détails:** Livraison usine souhaitée (Semaine 42 - 2016), Début des travaux (Jeudi 27 octobre 2016), and Validité de l'offre (Mardi 13 décembre 2016).
- Textes:** En tête, Fin de document, and Conditions de paiement (Acompte: 20%, À la livraison: 20%, En fin de pose: 60%).
- Suivi:** A Gantt chart showing a project timeline from October 2016 to December 2016. Key events include 'Prise de contact' and 'Création du projet'.

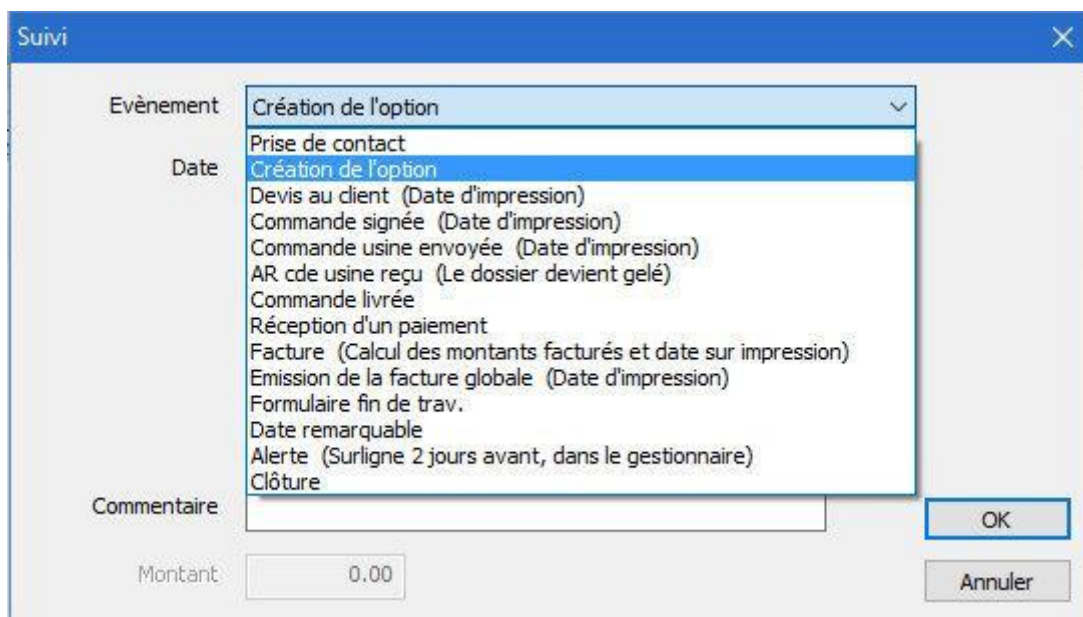
L'écran est divisé en deux parties :

- **Dans la partie supérieure**, vous pouvez saisir les références du dossier, les coordonnées du client, les commentaires à afficher sur les devis et les conditions de paiement. Vous avez la possibilité de modifier la date du devis, de la commande, de la commande usine, idem avec date de facture.
- **Options de projet** : Par défaut, un nouveau dossier s'ouvre avec l'option numéro 1. Pour créer une nouvelle option, cliquez sur le bouton « Nouvelle option », le numéro d'option s'incrémente automatiquement. Vous n'avez plus qu'à enregistrer votre projet dans un fichier différent. Quand vous utilisez « Enregistrer sous », le nom de fichier par défaut tient compte du numéro d'option.

Dans la partie inférieure, vous pouvez placer dans un calendrier tous les événements marquants de votre dossier, ainsi que des alertes.

Le calendrier qui occupe la moitié inférieure de l'écran reprend tous les événements du dossier.

- Cliquez sur un événement pour le modifier ou le supprimer.

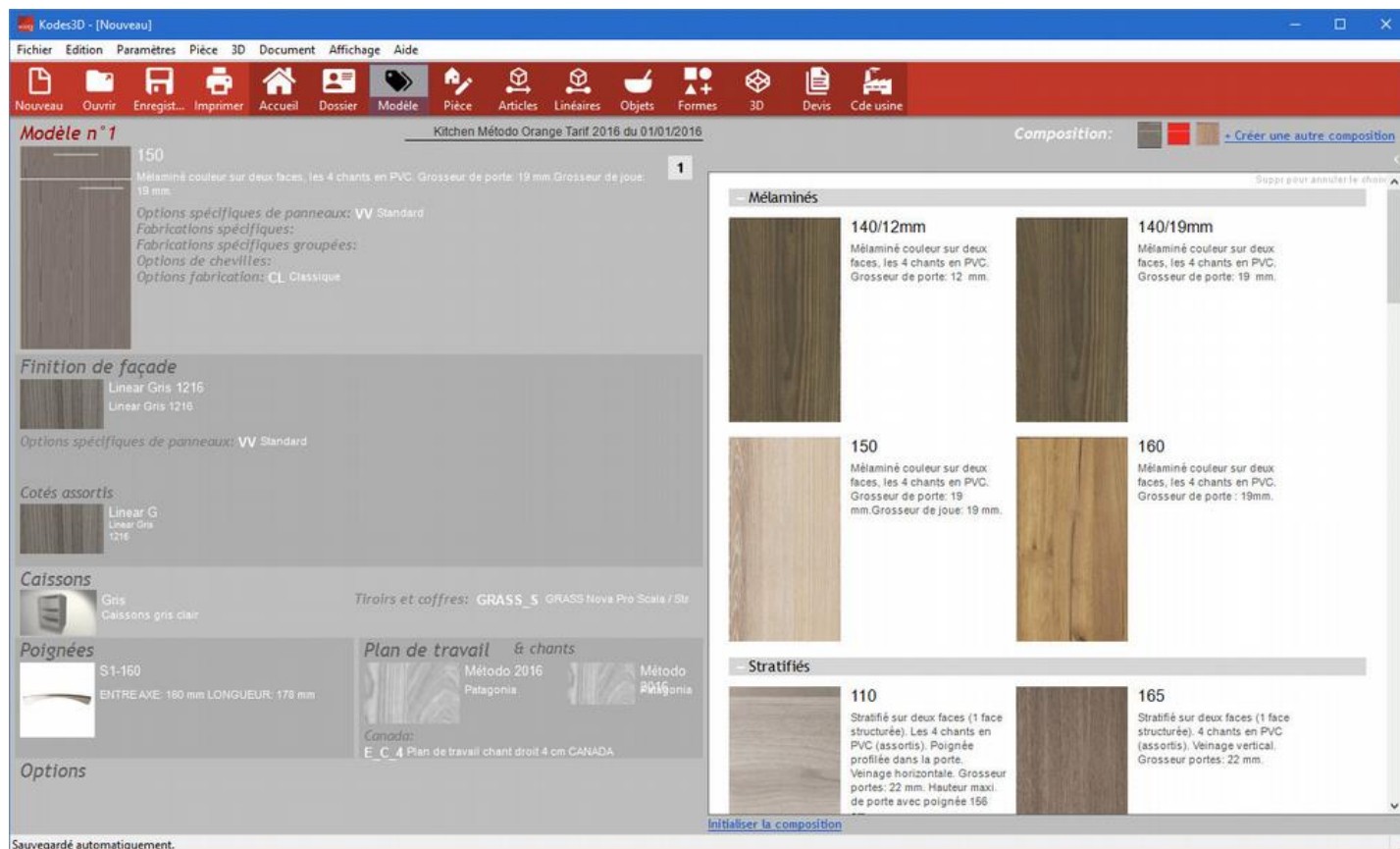


- Cliquez sur le bouton « Nouvel événement » pour ajouter un événement.
- Sur certains événements, en plus du type et de la date, il est possible de saisir un commentaire ou un montant.
- Certains événements, comme l'émission d'une facture, la réception d'un paiement ou la signature de la commande ont une réelle valeur significative pour le logiciel.
- Pour créer une alerte sur un dossier, utilisez le type d'événement « Alerte ». La ligne apparaîtra en jaune, deux jours avant dans le calendrier et le gestionnaire de carnet.
- Pour supprimer un événement, cliquez sur l'événement puis, dans la fenêtre qui apparaît, cliquez sur le bouton « Supprimer » en haut à droite.
- Le logiciel gère la numérotation automatique des dossiers : pour la modifier, utilisez le menu « Fichier/Préférences », les paramètres se trouvent en haut à droite de la fenêtre.



Modèle

L'écran est divisé en trois parties :

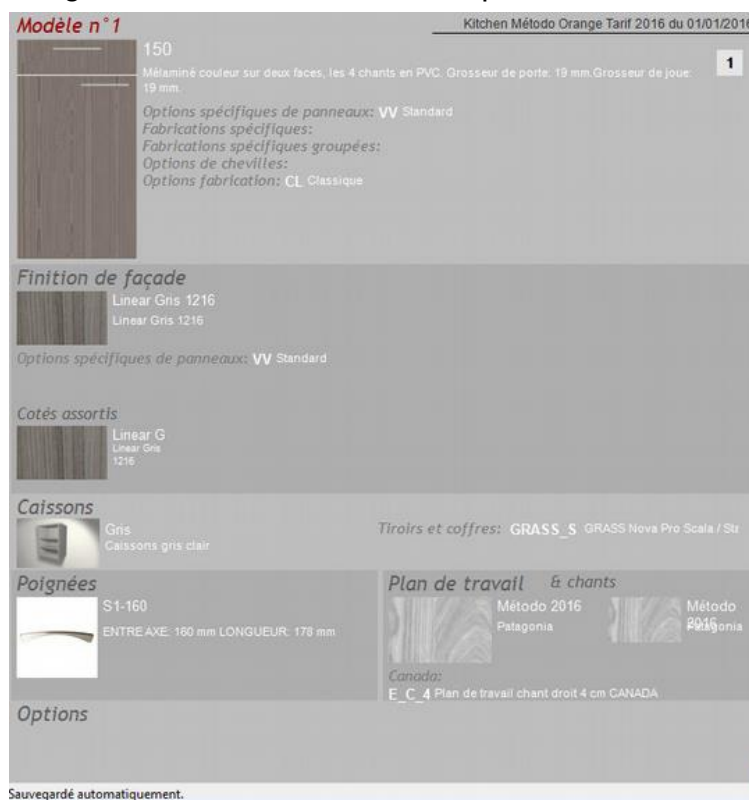


- En haut à droite, le choix de la composition

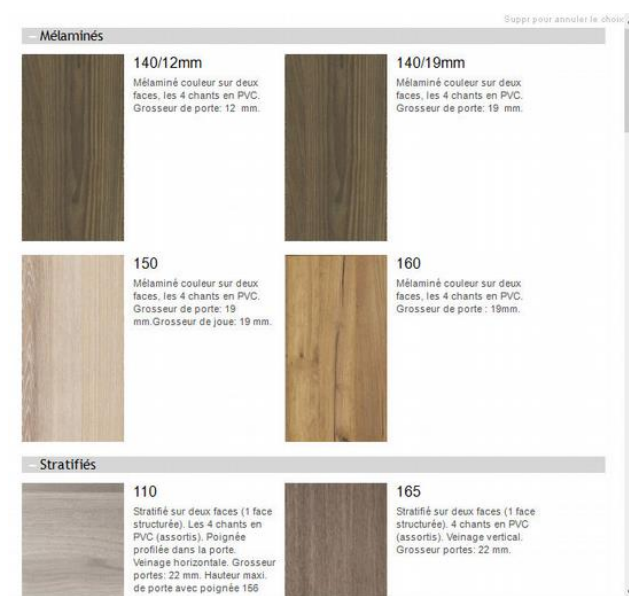


L'assemblage d'un modèle, d'une finition, d'options, etc. forme une composition.

- Dans la moitié gauche, le contenu de la composition active




- Dans la moitié droite, la liste de choix



Le module de composition permet de choisir les séries, coloris et options à utiliser dans le projet. Il est possible de faire 10 sélections différentes. Vous les sélectionnez par les

icônes en haut à droite, avec en haut à droite de l'écran « Modèles » pour la création d'une nouvelle composition.

- Chaque document peut contenir jusqu'à dix compositions différentes, chacune possédant son propre code couleur. Cliquez sur l'un des 10 carrés en haut à droite pour choisir la composition courante.

La liste de choix : Pour constituer la composition, il suffit de cliquer sur la référence voulue dans la liste de droite, éventuellement après avoir développé un chapitre en cliquant sur le  .


- Quand vous cliquez sur la liste, le logiciel passe automatiquement au domaine suivant. Par exemple, quand vous choisissez un modèle, le logiciel vous propose ensuite de choisir le coloris des façades, et ainsi de suite.

- Vous pouvez également utiliser le clavier de votre ordinateur, pour saisir une partie de la désignation du coloris pour réduire rapidement le choix (modèles, coloris de plan ou coloris de façades, poignées et options).

- Pour forcer l'affichage d'un domaine dans la liste, vous pouvez cliquer sur les vignettes ou les titres à gauche de l'écran.

- Pour modifier une composition, cliquez sur l'icône de la composition en haut à droite, puis cliquez sur la référence à modifier dans la partie de gauche de l'écran. La liste à droite se remplit avec les choix possibles.

Pour effacer un choix fait dans une composition, cliquez sur la référence à effacer dans la partie gauche de l'écran puis pressez la touche **Suppr** de votre clavier.

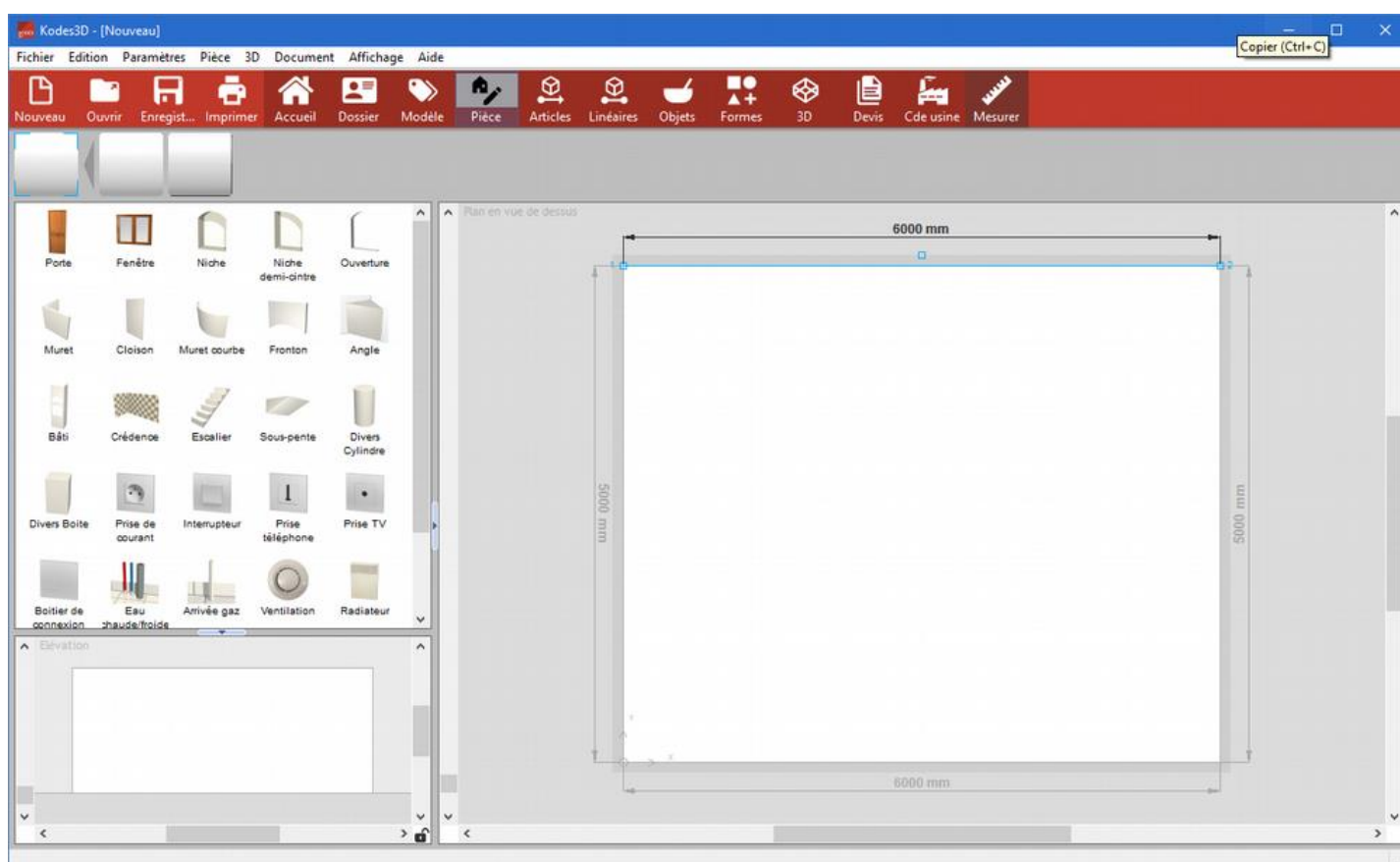
- Au-dessus de la liste de choix des ornements, une icône :  vous permet de choisir une poignée spécifique pour les tiroirs. Cliquez dessus pour que votre sélection dans la liste soit affectée successivement aux portes ou aux tiroirs.

- En bas à gauche, vous disposez d'une zone pour saisir un texte en complément de vos compositions.

- En bas à droite, vous pouvez « Initialiser la composition », pour vider la composition en cours, commande également présente dans le menu « Document / Initialiser la composition ».

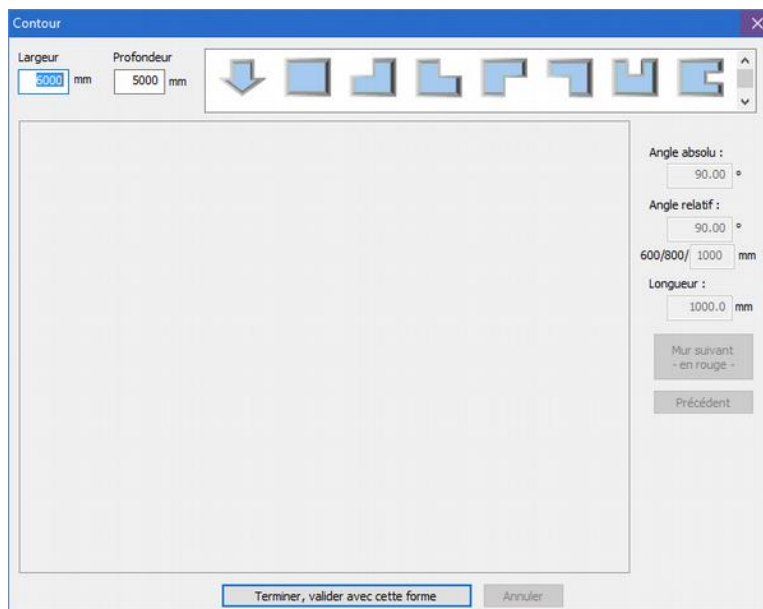
 **Pièce**

- La pièce est dessinée en vue de dessus (partie principale) et la sélection est affichée en vue de face / élévation (en bas à gauche).

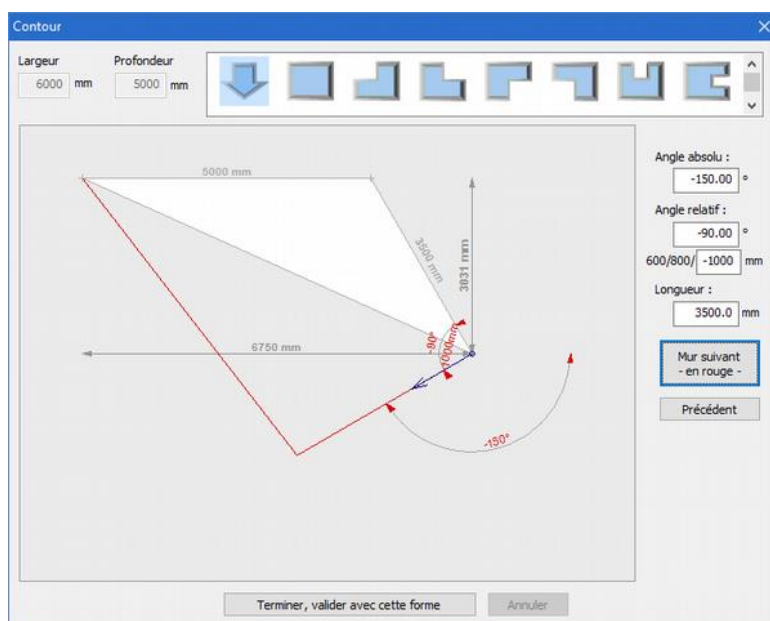


- Dans le logiciel, on limitera l'environnement au contour de la pièce. Ce qu'il y a au-delà n'est pas nécessaire au projet, sauf si, éventuellement, vous souhaitez qu'une pièce adjacente soit visible en 3D, un salon par exemple.

- Par défaut, vous démarrez avec une simple pièce rectangulaire. La fenêtre de définition de forme de base s'affiche automatiquement dès que vous entrez dans ce module. Saisissez les dimensions de la pièce, la forme de base, puis cliquez sur « Terminer ».



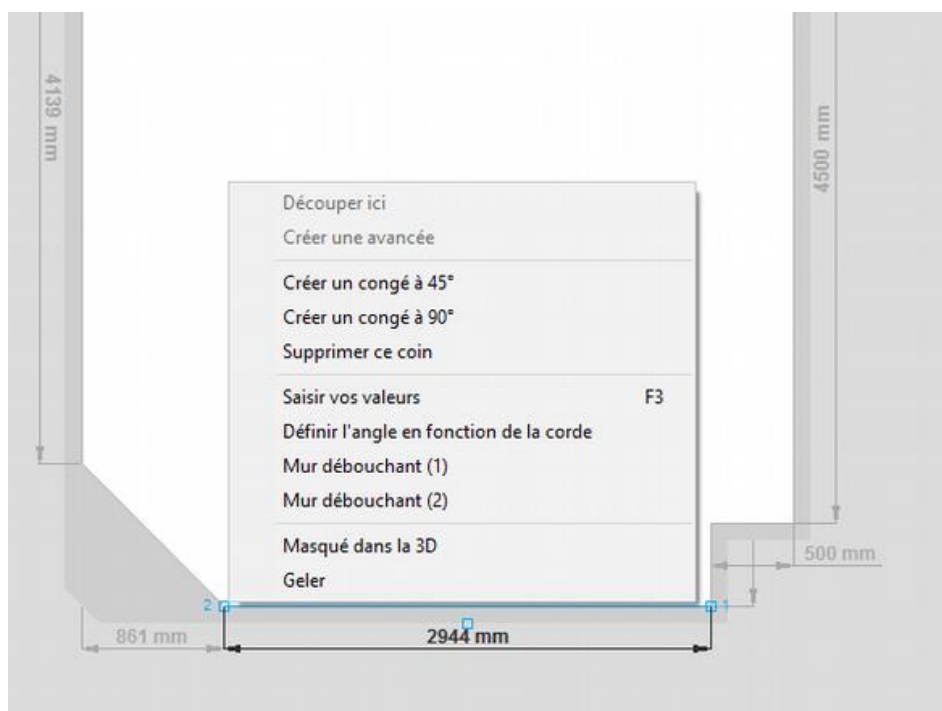
- Vous pouvez la réouvrir ensuite en utilisant le menu « Pièce/Forme de la pièce ». Vous pouvez définir une forme plus complexe.



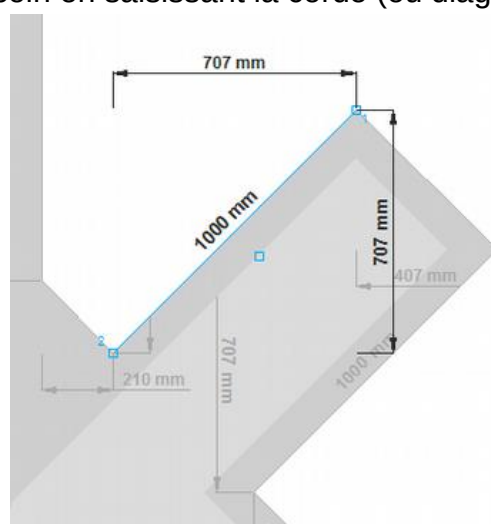
Si vous choisissez la première forme dans la liste, vous activez le mode « Tortue » dans lequel vous allez définir successivement chacun des murs de la pièce dans l'ordre inverse des aiguilles d'une montre. Orientez la flèche bleue à l'aide de la souris, saisissez angle et longueur d'un mur puis cliquez sur « Mur suivant » pour figer et passer à l'étape suivante.

Quand la forme est complète, cliquez sur « Terminer » pour revenir au module de pièce.

● L'étape suivante va consister à affiner le contour principal de la pièce, qui avec le sol et le plafond constituera une sorte de boîte. Cliquez et glissez un mur ou un angle pour le déplacer et ainsi définir le contour.



● En cliquant avec le bouton droit de la souris sur un coin, vous pouvez le supprimer ou le remplacer par un congé, le menu « Définir l'angle en fonction de la corde » permet de modifier l'angle d'un coin en saisissant la corde (ou diagonale).



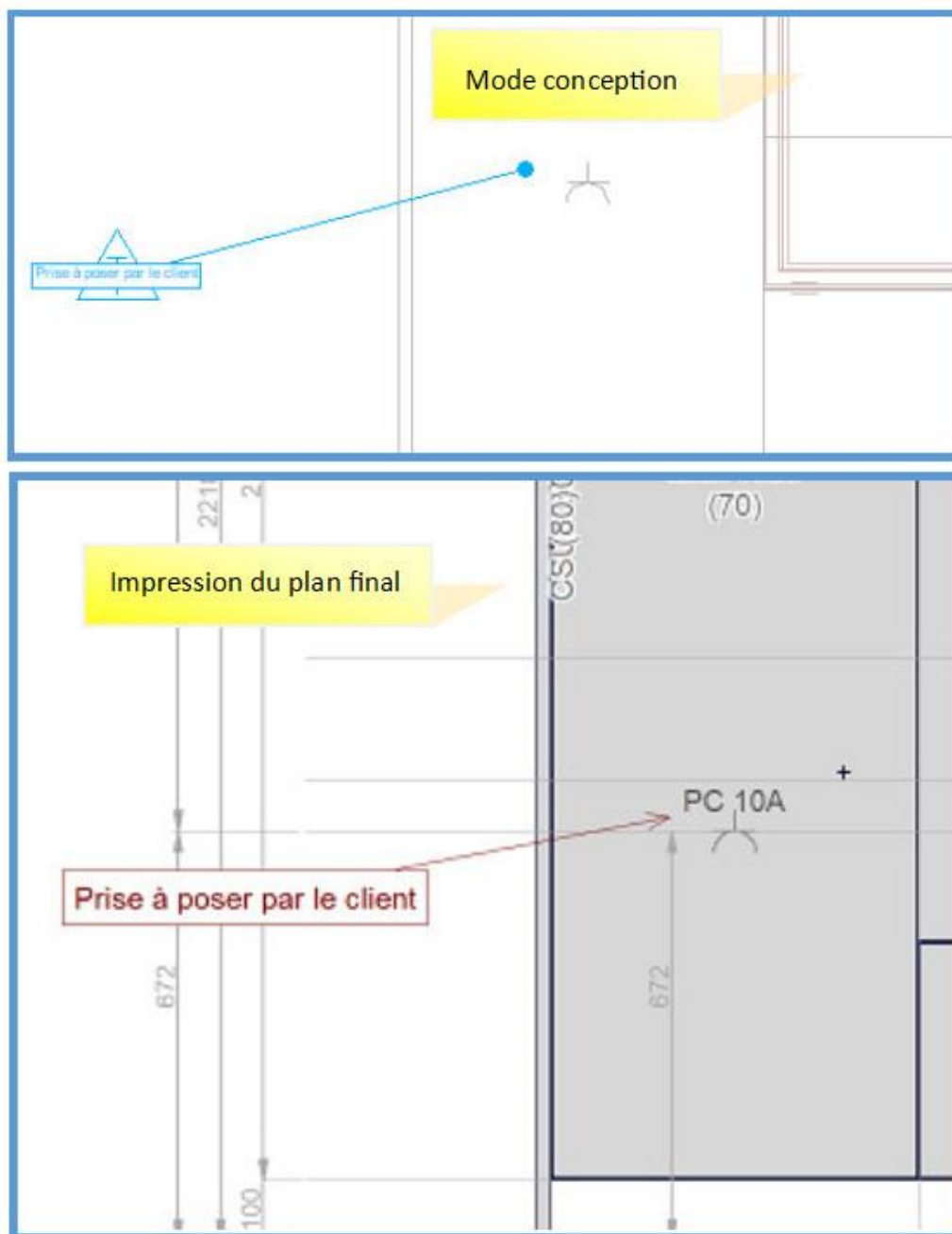
● En cliquant avec le bouton droit sur un mur, vous pouvez le découper ou y ajouter une avancée.

● Le menu « Saisir vos valeurs » accessible par le bouton droit de la souris vous permet de saisir au clavier les dimensions et l'épaisseur d'un mur.

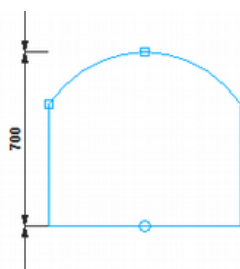
Longueur vers la fin (2), début (1) fixe	6000	mm
Longueur vers le début (1), fin (2) fixe	6000	mm
Epaisseur	600	mm
Avancer (+) ou reculer le mur (-) de...	0	mm

● Pour complexifier votre pièce, vous disposez à droite d'une liste d'éléments à ajouter. Cliquez et glissez un élément de la liste vers la vue de dessus pour le placer. Certains éléments ne peuvent être déposés que sur un mur.

- **Porte** : Ajoute une porte dans un mur. Le linteau peut être courbé.
- **Fenêtre** : Ajoute une fenêtre dans un mur. Le linteau peut être courbé.
- **Niche** : Ajoute une niche dans un mur ou un bâti. Le linteau peut être courbé.
- **Ouverture** : ajoutée sur un mur, l'ouverture permet de créer une ouverture jusqu'à un autre mur parallèle et proche.
- **Muret** : Un muret peut être lié à un mur ou à un autre muret. Cet élément est à bien différencier des murs principaux qui constituent le contour de la pièce.
- **Muret Courbe** : Un muret courbe peut être lié à un mur.
- **Fronton** : C'est un muret placé en hauteur.
- **Angle** : Bâti d'angle
- **Bâti** : Accroché à un mur, permet de construire des jambages ou des caissons.
- **Crédence** : À l'intérieur de la zone définie par la crédence, tous les murs sont recouverts de la couleur de la crédence.
- **Escalier** : Ajoute un escalier
- **Sous-pente** : Ajoute une portion de plafond inclinée
- **Cylindre** : Sans contrainte, permet de simuler un pilier par exemple.
- **Boite** : Sans contrainte, permet de simuler une poutre par exemple.
- **Prises / Interrupteur / Arrivée d'eau et évacuation / Ventilation** : Ajoute un élément technique, lié ou pas à un mur ou un muret.
- **Radiateur** : Ajoute un radiateur.
- **Commentaires** : Permet de positionner un commentaire qui s'imprimera sur le plan soit en vue de dessus, soit en élévation commentaires d'élévations (avec des flèches)
- **Dimensions** : Permet d'ajouter des dimensions particulières au plan en vue de dessus ou en élévation.



- Une fois ajoutés, vous modifiez les compléments en glissant les poignées rectangulaires à la souris, soit dans la vue de dessus, soit dans la vue de face pour changer la hauteur.

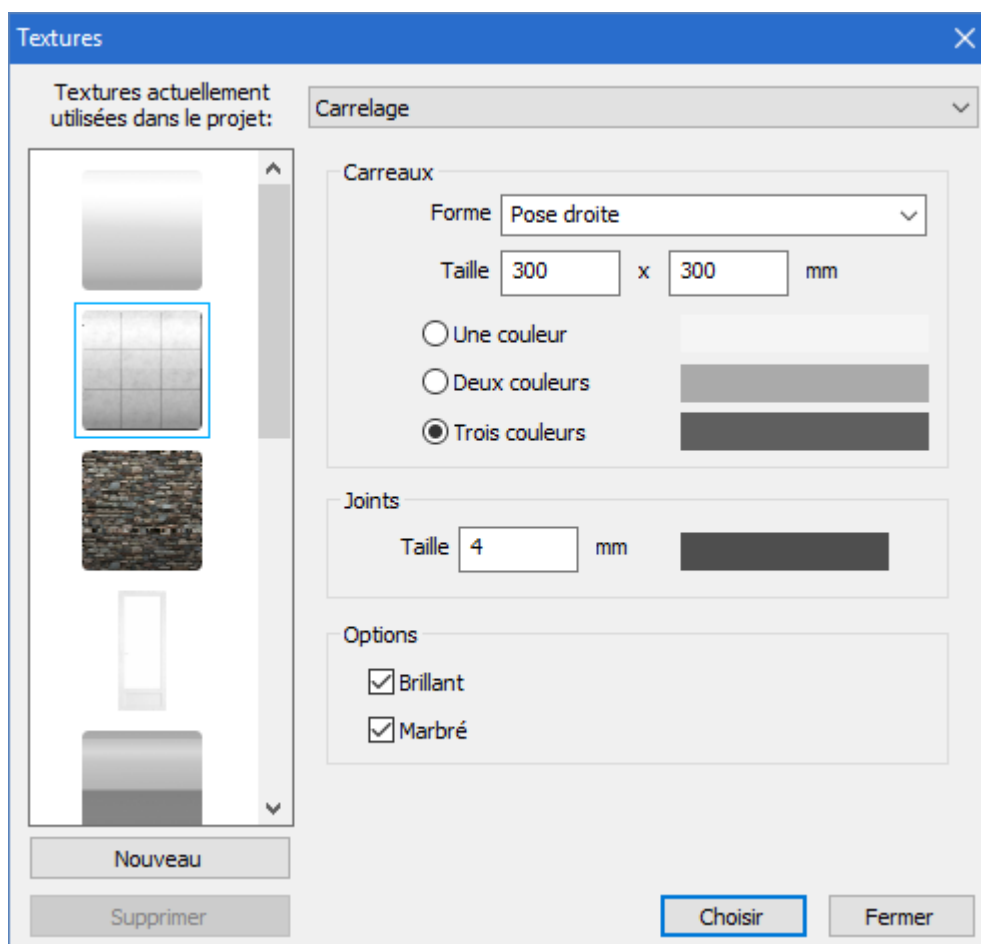


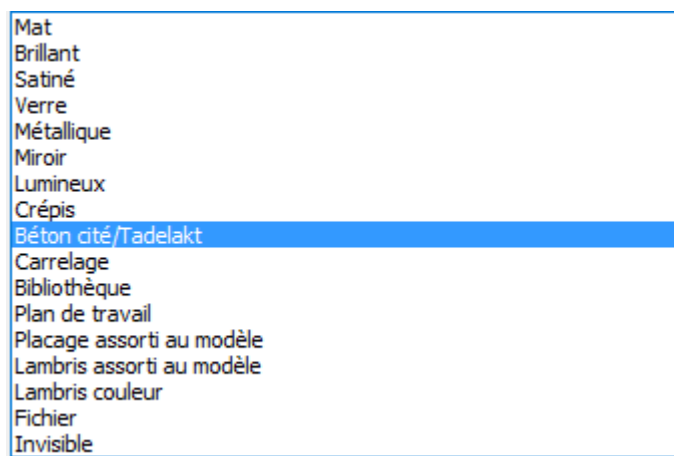
Maintenez la touche **Ctrl** enfoncée pour désactiver l'arrondi à 5 mm. En cliquant sur les compléments avec le bouton droit de la souris, vous ouvrez une fenêtre qui permet de saisir au clavier toutes leurs caractéristiques.

- La couleur de toutes les parties de la pièce peut être modifiée en utilisant les vignettes de la partie haute de l'écran. Chaque élément est rattaché à une texture contenue dans une bibliothèque propre au projet. La bibliothèque de votre projet apparaît en haut de l'écran, à partir de la deuxième case.



- Sélectionnez un élément, sa couleur apparaît dans la case en haut à gauche. Si la texture que vous souhaitez affecter à l'élément est déjà définie dans votre bibliothèque, cliquez simplement sur une case de la bibliothèque pour changer la couleur de l'élément.





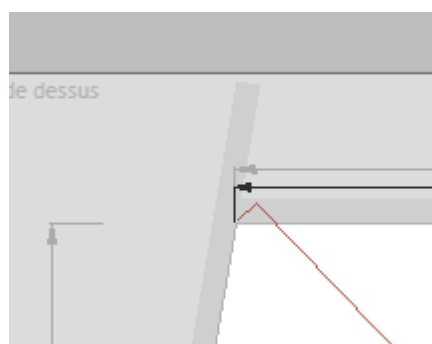
- Si vous souhaitez affecter à votre élément une couleur qui n'est pas présente dans votre bibliothèque, ouvrez la bibliothèque en cliquant sur sa case en haut à gauche.



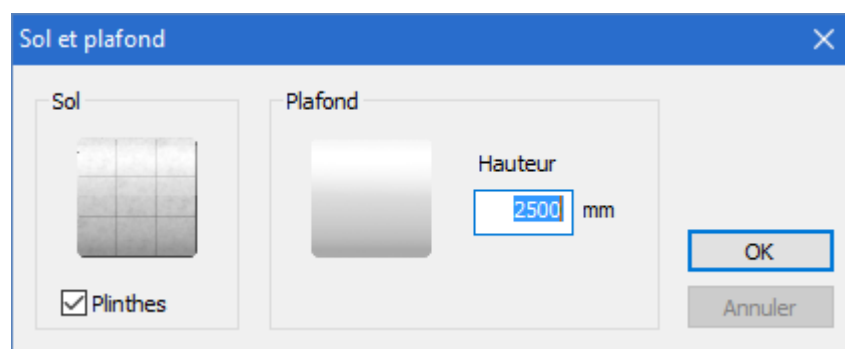
- Votre bibliothèque apparaît dans la liste de gauche. Si vous modifiez une texture existante, tous les éléments qui étaient rattachés à cette texture seront aussi mis à jour.

Chaque élément est rattaché à une texture de votre bibliothèque. Ainsi, si vous modifiez une texture, tous les éléments qui y étaient rattachés subiront les modifications. Si vous souhaitez modifier la couleur d'un mur sans toucher aux autres, cliquez sur « Nouveau » dans la fenêtre de votre bibliothèque. Cela créera une nouvelle case dans votre bibliothèque, vous pourrez ensuite la modifier et l'affecter à votre mur indépendamment des autres

- **Mur avec débords** : Cliquez sur un mur avec le bouton droit de la souris puis utilisez l'un des menus « Mur débouchant ».

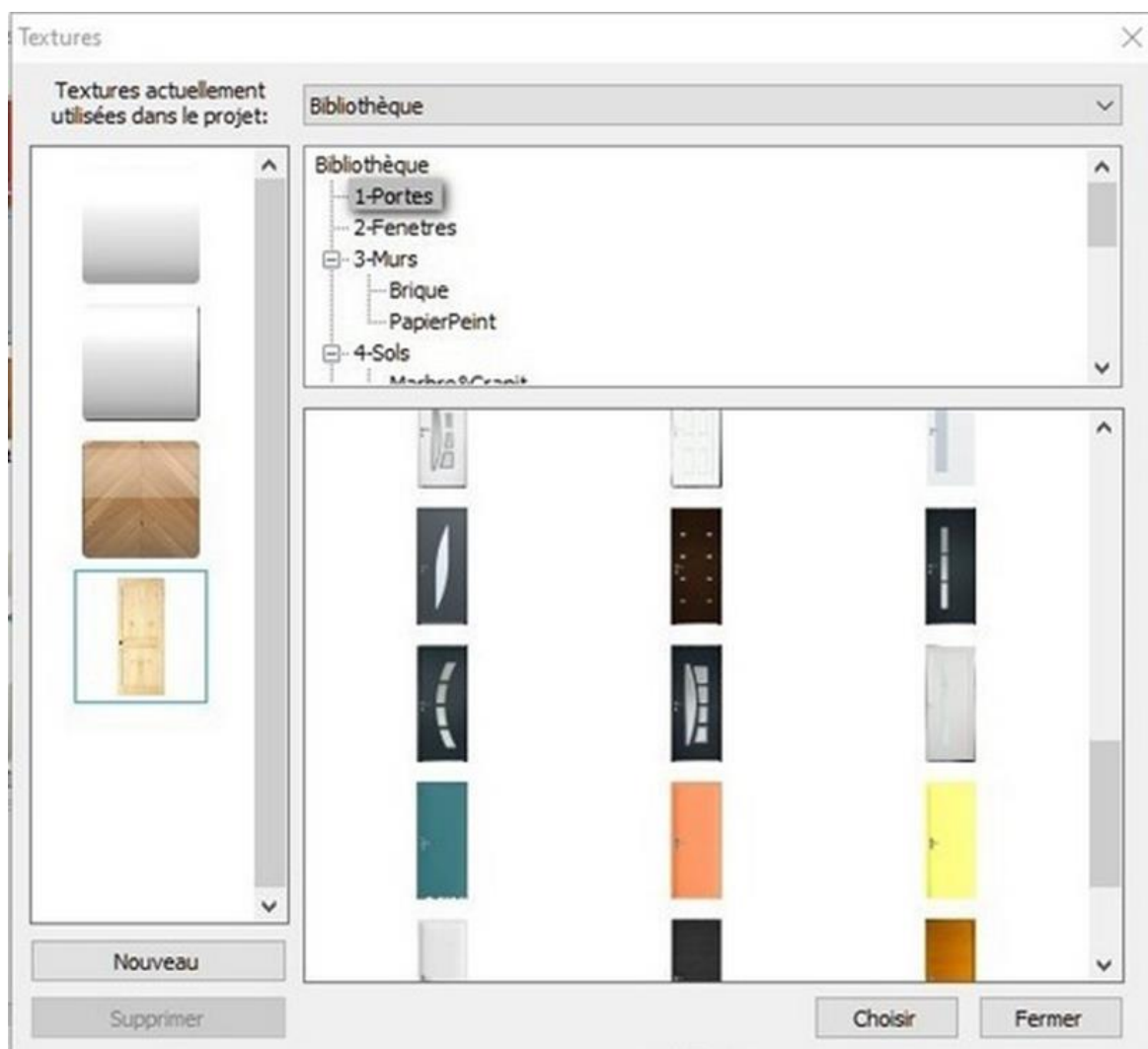


Couleur sol et plafond, hauteur sous plafond : L'accès à la couleur du sol et du plafond, de la hauteur sous plafond se fait par le menu « Pièce / Sol et plafond ».



● Si vous utilisez le menu « Pièce/Définir par défaut », vous signalez au logiciel que les couleurs et dimensions actuelles devront être appliquées par défaut dans les prochains nouveaux projets.

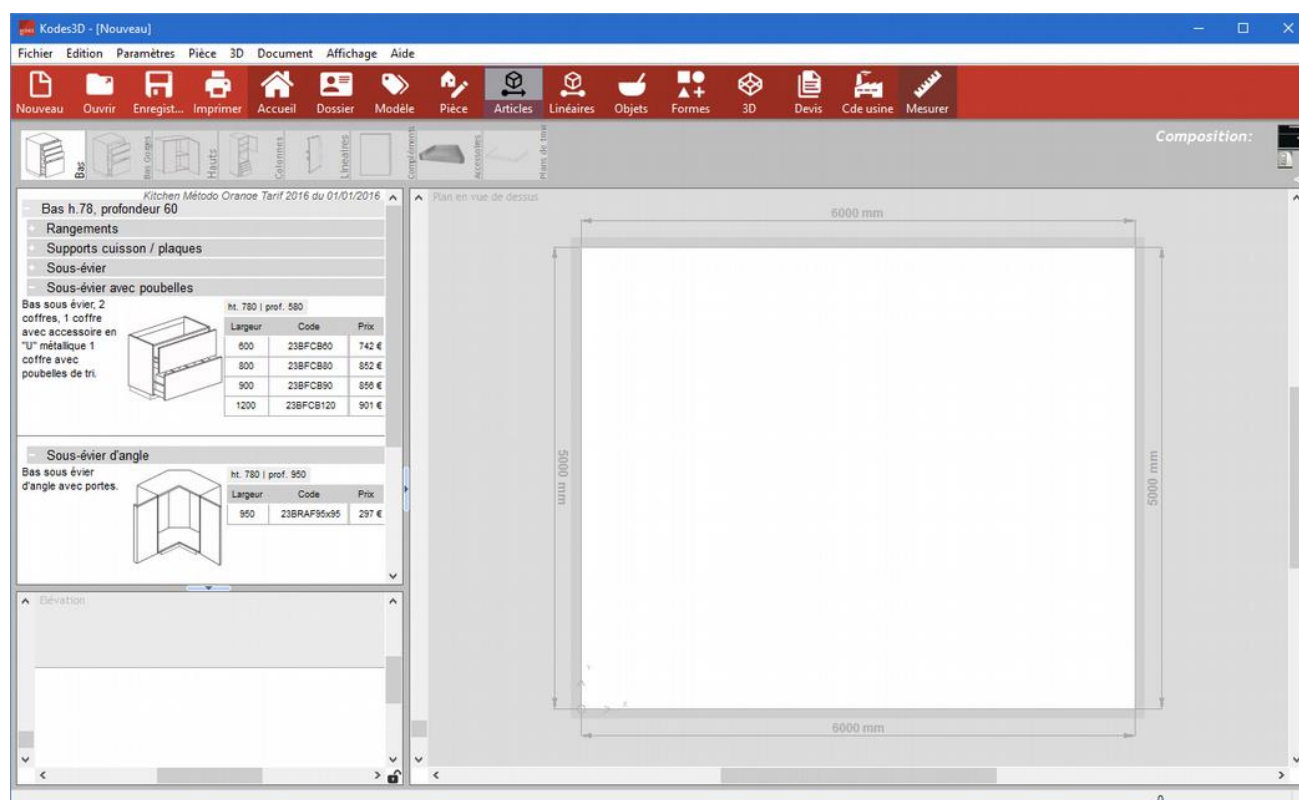
● Choix de la bibliothèque de textures :





Articles

Attention, ce module ne sert pas pour ajouter sur le projet en 2D/3D des plans de travail, des panneaux ou des linéaires, pour cela voir le chapitre « Linéaires ». Certains articles, comme certaines options, n'ont pas de représentation visuelle. **Pour ajouter ces articles au devis sans passer par l'étape de dessin, cliquez dessus dans la liste avec le bouton droit de la souris.**




- En haut à droite se trouve les grandes catégories d'articles (Bas, Hauts, Colonnes...».
- Sélectionnez une catégorie pour développer ou refermer la liste en dessous.
 - Cliquez sur un des petits symboles **+** pour développer une partie de la liste.
 - Cliquez sur le texte à droite d'un symbole **+** pour afficher tous les articles de la catégorie.

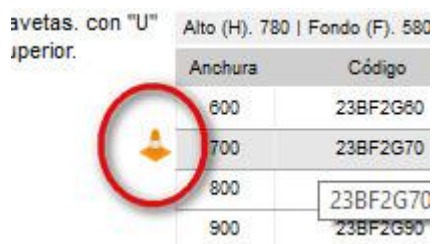
Vous pouvez également taper les symboles « + » et « - » sur votre clavier, ou dans le menu déroulant « Affichage » / « Tout réduire » « Tout développer ».

Pour trouver rapidement une référence particulière, tapez directement au clavier le début de la référence, la liste n'affichera que les articles dont le code commence par ce que vous avez saisi. **Le texte saisi s'affiche en haut à droite, sous les compositions.** Pressez la touche **Echap** pour annuler votre saisie.

Vous pouvez également faire une **recherche sur une partie de sa désignation**, il suffit de mettre « * » devant votre recherche, et le mot recherché. Pressez la touche **Echap** pour annuler votre saisie.

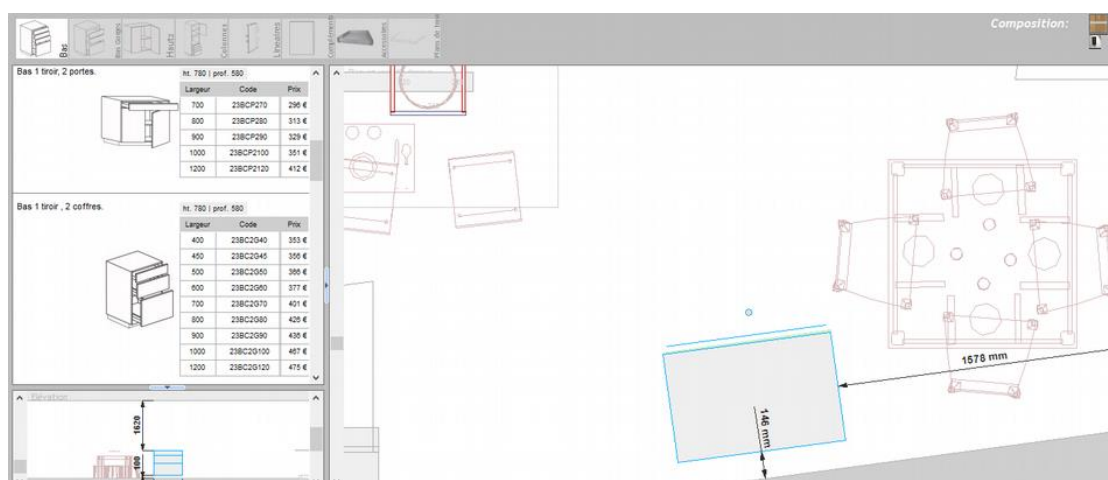
Ajoutez un meuble en le glissant de la liste vers la pièce, un système d'aimantation colle automatiquement un meuble à ses voisins et aux murs.

Le logo  permet d'ajouter un meuble à droite du dernier meuble, sans glissement de l'article à la souris.

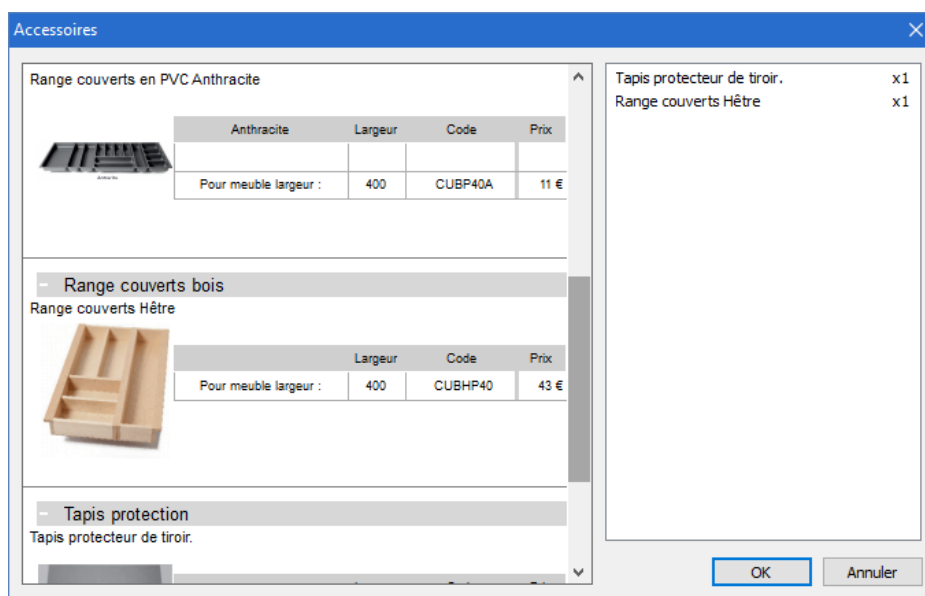


Vous pouvez aussi ajouter une option (accessoire ou article rattaché), en sélectionnant un autre article, avec le clic droit sur l'article sélectionné (pas de dessin, mais visible sur la partie devis).

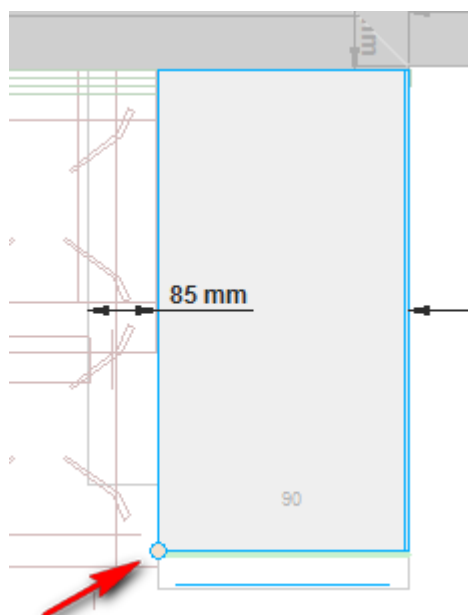
Vous pouvez désactiver l'aimantation en maintenant la touche Ctrl enfoncée. De la même manière si vous maintenez la touche **Maj** enfoncée, l'orientation du meuble que vous êtes en train de placer restera figée. Utile pour placer un fileur contre un mur d'angle.



- En fonction de l'article, une fenêtre d'accessoires attribués à ce module peut apparaître :



- Par la suite, pour déplacer un meuble, il suffit de le glisser avec la souris. Quand vous sélectionnez un meuble, un petit rond rose apparaît dans son coin inférieur gauche. Cliquez et déplacez ce petit rond pour pivoter un article.



Notez que quand vous sélectionnez un meuble, son nom s'affiche en bas à gauche de l'écran.

- La hauteur initiale étant définie automatiquement, utilisez la vue de face/élévation (en bas à gauche) pour déplacer un meuble verticalement à l'aide de la souris. Vous pouvez

également bloquer cette dernière sur un article ; un cadenas permet de figer la vue d'un module à l'autre.

- Vous remarquerez que sur les articles sélectionnés, la façade est surlignée en vert. Soyez attentif à cela notamment quand vous placez un habillage ou une joue.

Kitchen Método Oranae Tarif 2016 du 01/01/2016

- + Bandeaux et portes
- + Portes claire-voie
- Joues
- + Profondeur 35.5
- Profondeur 60.5

Coté superposition 12 mm larg. 12

Hauteur	Prof.	Largeur	Code	Prix
520	805	12	CSUP 80/52/12	29 €
650	805	12	CSUP 80/65/12	33 €
780	805	12	CSUP 80/78/12	41 €
880	805	12	CSUP 80/88/12	46 €
910	805	12	CSUP 80/91/12	46 €
1170	805	12	CSUP 80/117/12	62 €
1300	805	12	CSUP 80/130/12	62 €
1430	805	12	CSUP 80/143/12	68 €
1480	805	12	CSUP 80/148/12	70 €
1580	805	12	CSUP 80/158/12	72 €
1980	805	12	CSUP 80/198/12	73 €
2080	805	12	CSUP 80/208/12	76 €
2110	805	12	CSUP 80/211/12	76 €

Plan en vue de dessus

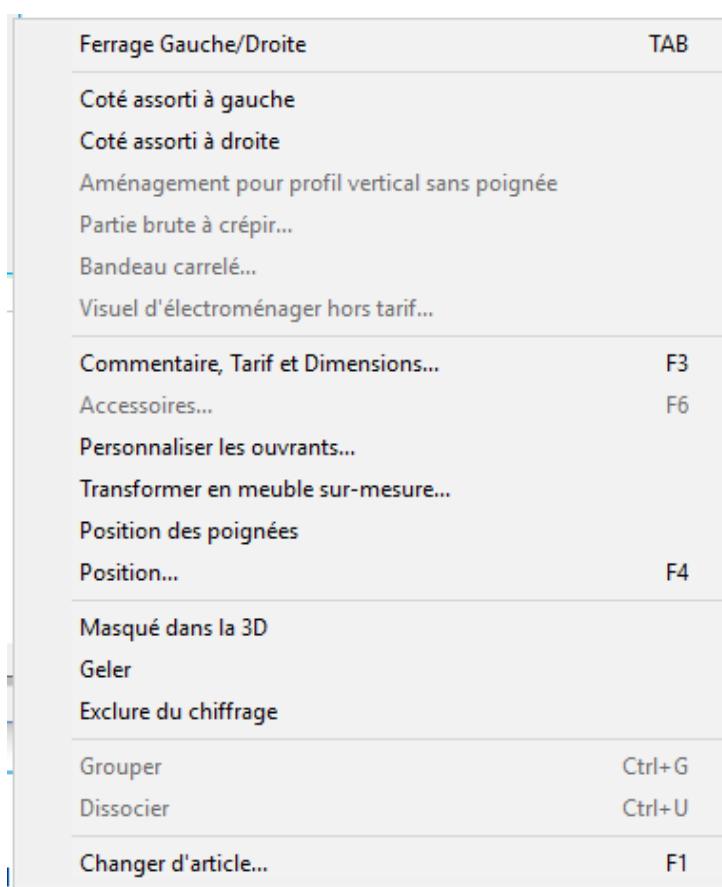
385 mm

90

Élévation

- **Collision** : Gestion des collisions entre les articles ou avec les murs : les meubles ou linéaires apparaissent en ROUGE.

- Cliquez sur un meuble avec le bouton droit pour accéder au menu d'options :



Les raccourcis clavier sont indiqués à droite.

- **Gauche/Droite** : Pour inverser le meuble.
- **Côté assorti à gauche / à droite** : Pour plaquer un meuble, si possible. Les côtés plaqués apparaissent en surlignage.
- **Aménagement profil pour gorges**, uniquement sur les armoires, et dans ce cas de composition.
- **Commentaire, Tarifs et Dimensions** : Pour accéder aux options du meuble, ce qui permet notamment de modifier les dimensions ou d'affecter une remise ou un commentaire. Pour les articles vendus au mètre linéaire ou m², dans la fenêtre, saisissez directement vos valeurs.
- **Accessoires...** Lors d'ajout de meubles, le logiciel propose automatiquement les accessoires intérieurs, non dessinés mais chiffrés, qui sont disponibles par article ; vous pouvez modifier, ajouter ou supprimer ces derniers.

- **Personnalisation des ouvrants**, soumis au fabricant pour d'éventuelles tarifications supplémentaires : permet de panacher des coloris de façades d'une composition à l'autre ou pour modifier l'ordre et la dimension des ouvrants. Sélectionnez une porte ou un tiroir avec la souris, puis changez-le de composition, de dimension ou de position.

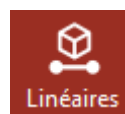
Le changement de dimension ou de position des façades transforme l'article en « sur mesure ».

- **Transforme en meuble sur mesure** : donne la totale liberté de concevoir, sans tarification. Le meuble devient alors un caisson vide auquel vous allez ajouter des ouvrants en définissant leurs dimensions, position, forme et type d'ouverture.
- **Position des poignées** : Affiche une fenêtre dans laquelle vous pouvez modifier la position des poignées en cliquant sur l'une des positions possibles sur les portes et les coffres, le bouton « Défaut » permet de revenir à la position standard. Vous avez la possibilité de l'appliquer à toute la composition en sélectionnant plusieurs meubles. **ATTENTION : Le but n'est ici que visuel, le perçage usine n'est pas modifié, pour ce genre de réalisation vous devez le signaler directement au service commercial du fabricant.**
- **Position** : Permet de définir très précisément la position et l'angle d'un meuble.
 - Cette fonction est également utile pour déplacer un article précisément. Dans la fenêtre, saisissez le déplacement en avant, arrière, à gauche ou à droite, ainsi que la hauteur et l'angle du meuble.
 - Si vous utilisez cette fonction sur une sélection de plusieurs meubles, le déplacement n'est plus relatif mais absolu.
- **Changer d'article** : Permet de changer de référence sans avoir à supprimer, puis recréer. Dans la nouvelle fenêtre, vous naviguez dans la liste comme vous le faites dans le module « Articles ». Vous pouvez également saisir un début de référence en haut à droite pour réduire la liste de choix.
- Les options : « **Masqué dans la 3D** », « **Geler** », « **Exclure du chiffrage** », « **Grouper** » et « **Dissocier** » sont déjà détaillées dans le chapitre : « Interfaces communes ».

Ajout manuel sans dessin : Si vous cliquez sur un meuble de la liste avec le bouton droit de la souris, il sera automatiquement ajouté dans le devis sans apparaître dans le dessin.

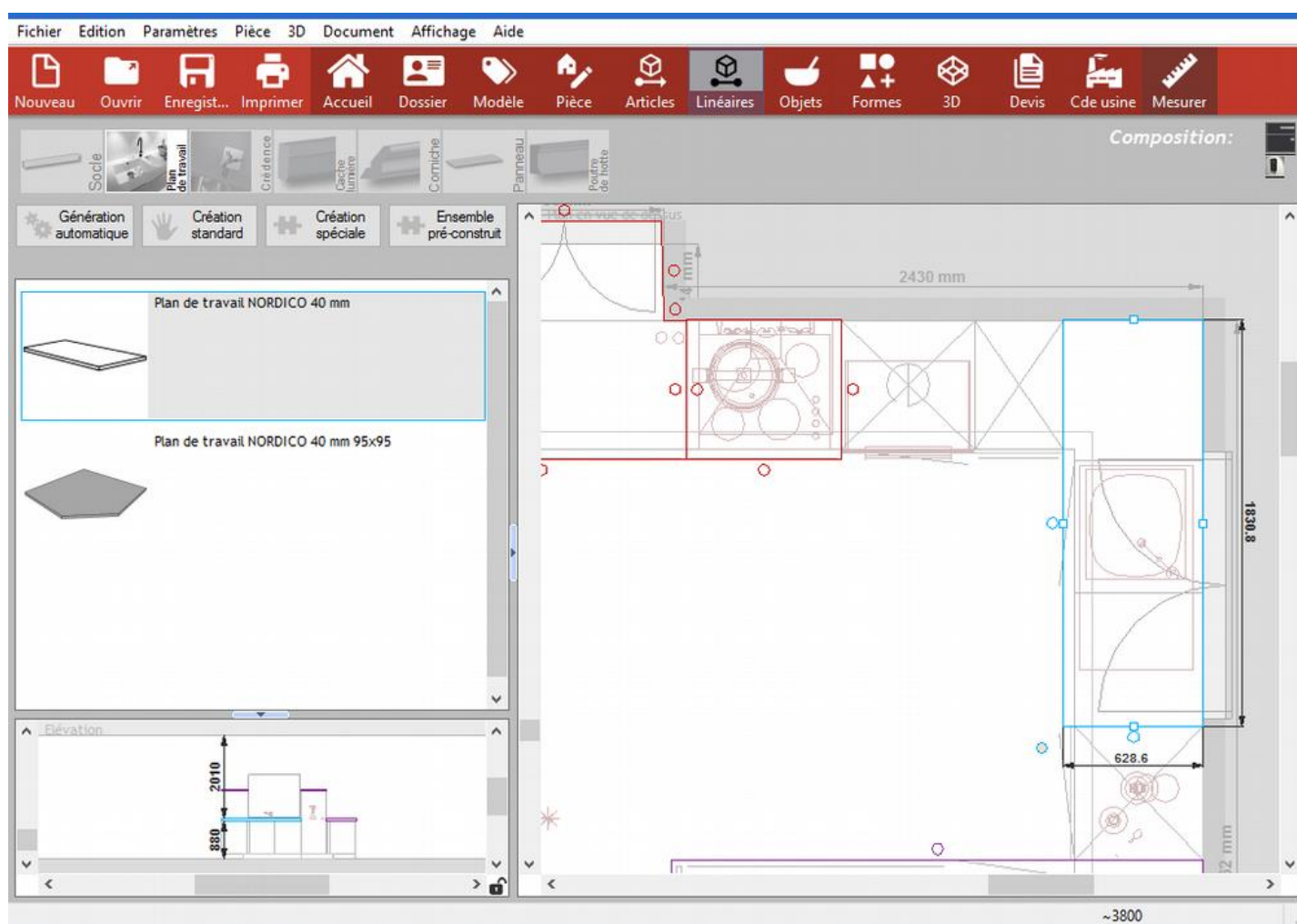
Notez que vous avez une indication estimative du total TTC dans la barre d'état (uniquement en module « Article »).

Le logiciel mémorise les meubles au moment de leur ajout dans la cuisine, cela signifie que les modifications du catalogue n'ont pas d'effet sur les meubles déjà mis en place dans une cuisine

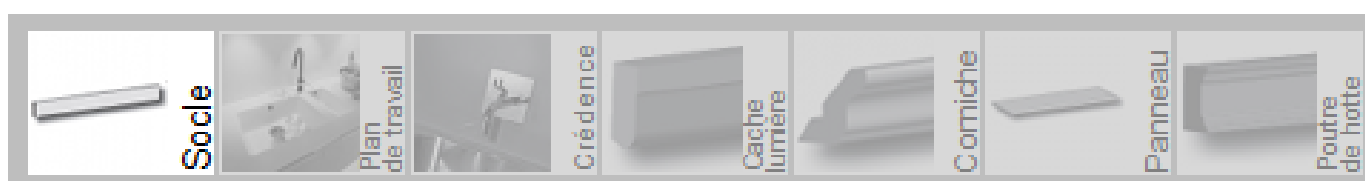


Linéaires

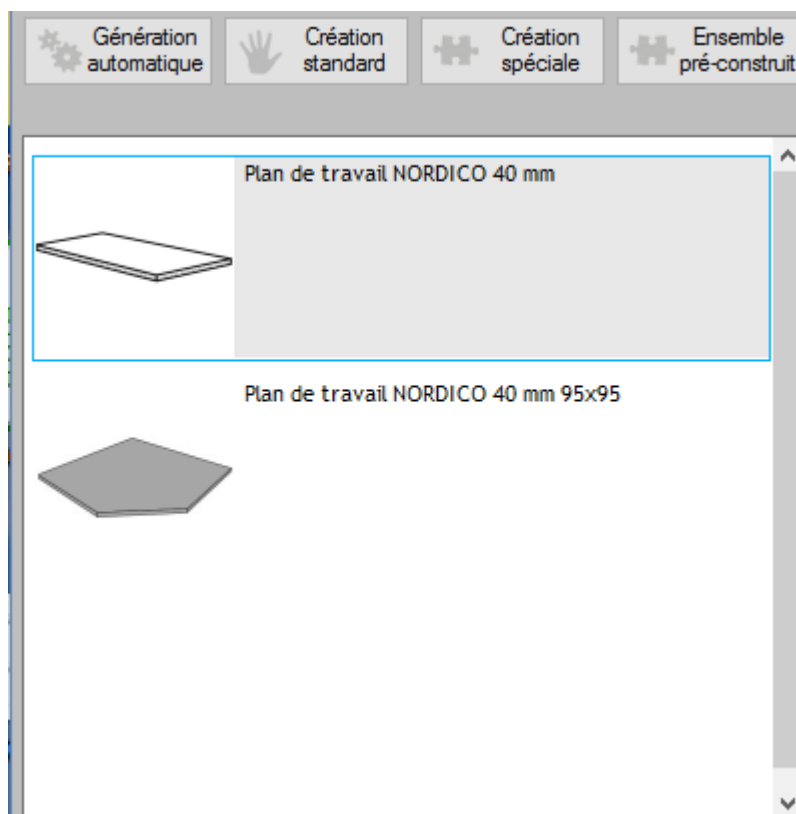
● Le menu en haut à gauche reprend chaque type de linéaires : socles, plans de travail, crédences, cache-lumières, corniches, panneaux, poutres ...



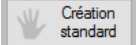
Choisissez en haut à gauche le type d'élément avec lequel vous souhaitez travailler. Les autres types seront alors grisés à l'écran.



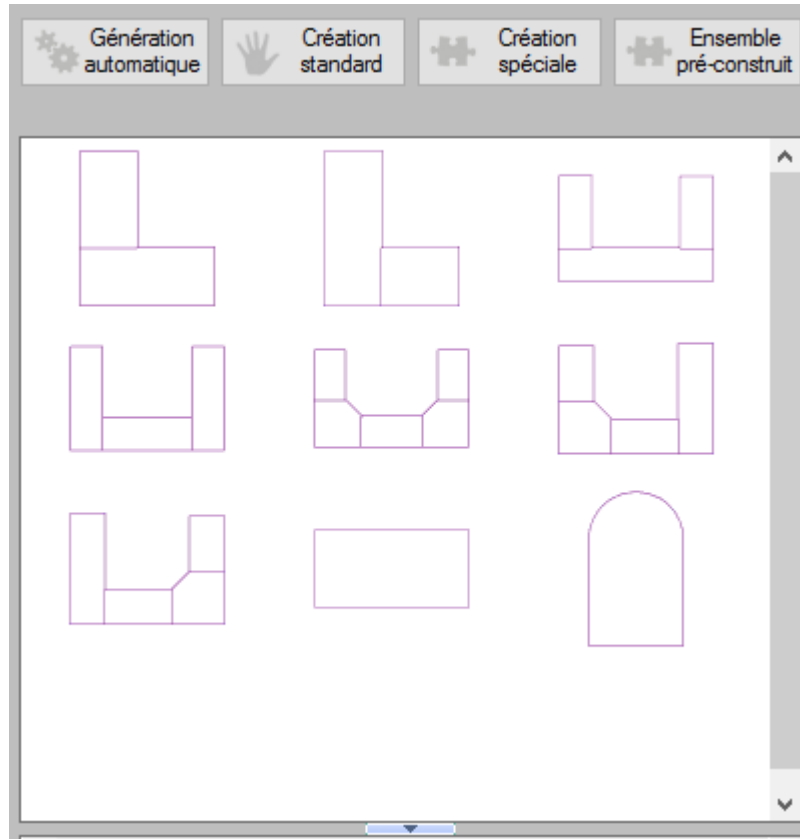
- Cliquez sur l'engrenage « Génération automatique » pour créer automatiquement les linéaires correspondants, en ayant pris soin auparavant de choisir vos options dans les listes.



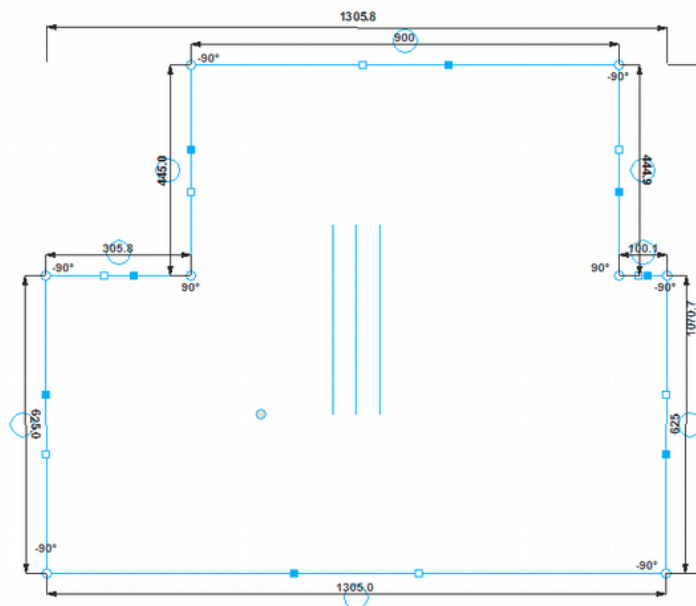
- Le logiciel créera automatiquement les linéaires sur les meubles qui le nécessitent, libre à vous ensuite de les modifier. Notez bien qu'à la prochaine génération automatique, tous les linéaires du même type seront remplacés. À votre charge ensuite de les adapter si besoin.

- En cliquant sur la main  vous ajoutez un plan, un socle, une corniche qui ne seraient pas liés à un meuble, que vous modifiez ensuite pour les faire correspondre à vos besoins. Ces linéaires manuels ne seront pas affectés par la génération automatique des linéaires.

- On peut aussi, en fonction des fabricants, ajouter une création spéciale ou un ensemble pré-construit, ces modules permettent des créations assistées, destinées aux plans de travail.

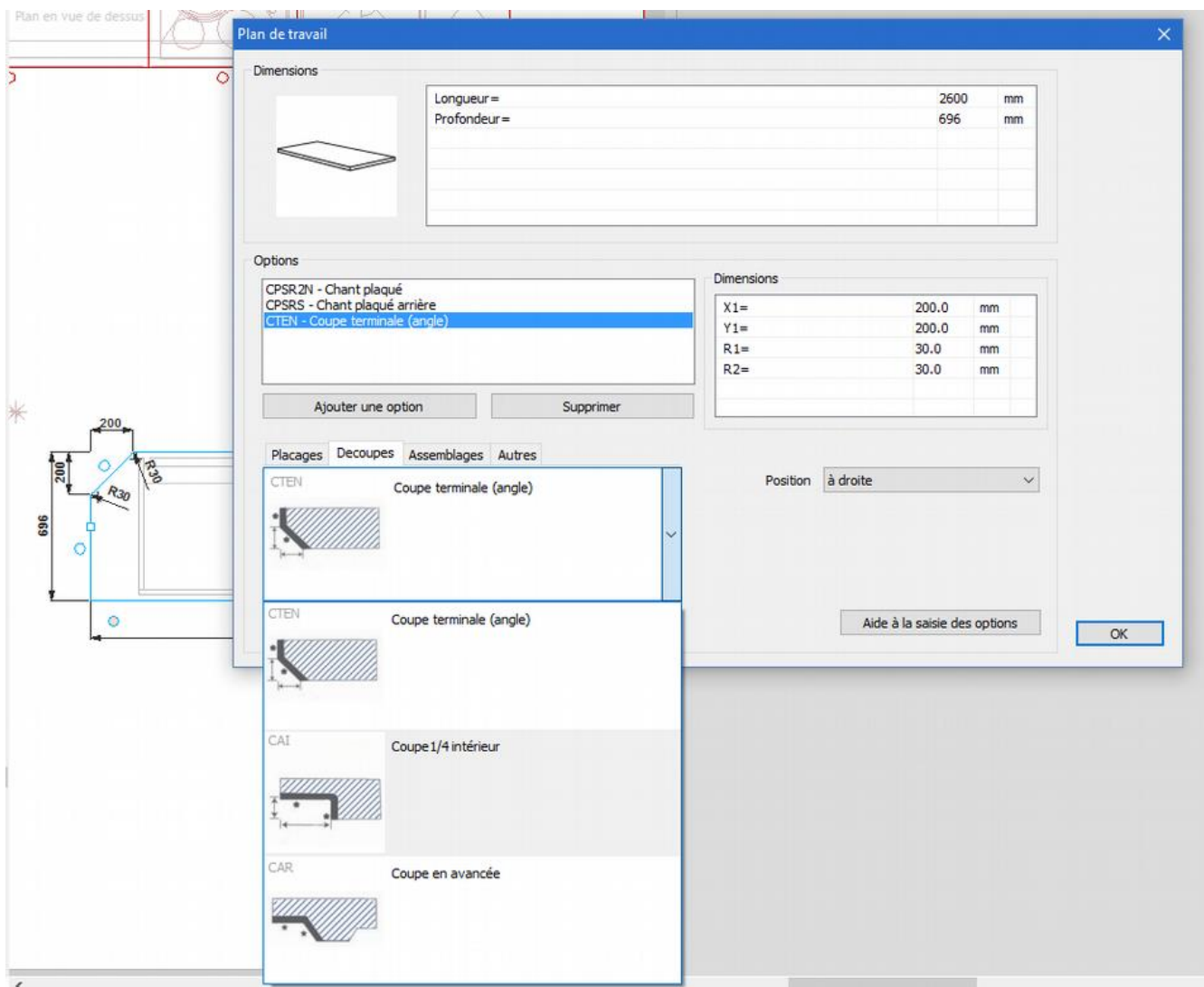


Ensemble pré-construit

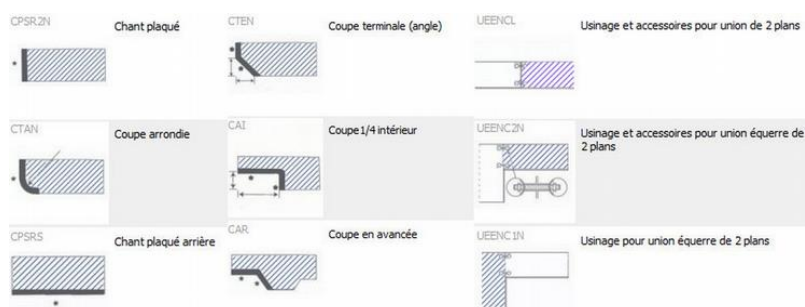


Forme spéciale

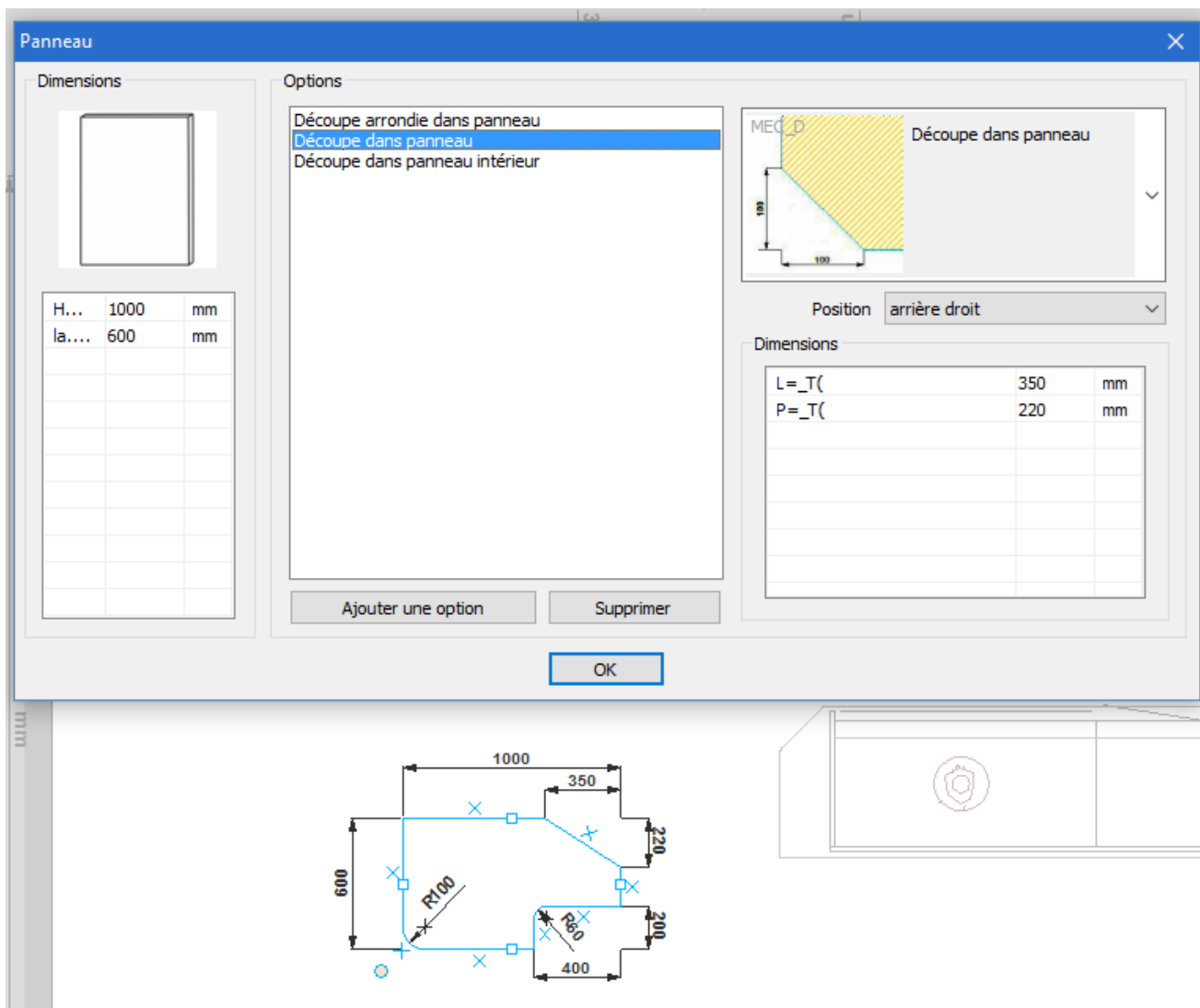
- Pour déformer un linéaire, sélectionnez et déplacez ses poignées. Utilisez le menu contextuel (bouton droit) pour ajouter ou supprimer un sommet ou pour définir le rayon de courbure d'un segment ou son type avec la touche **F3**. Vous pouvez également utiliser l'assistant vidéo « Aide à la saisie des options » pour les linéaires (plans de travail).



- Vous disposez également par cet accès d'un outil puissant pour les plans de travail et les panneaux, permet de paramétrer précisément les dimensions, découpes, chants, assemblages, le tout visuellement en temps réel.



- Pour les linéaires en surface (plans de travail, panneaux...), la couleur de surlignage des côtés précise leur signification : Face en vert (avec chant), côté en violet (sans chant, ce qui définit la profondeur) et dos sans rien (sans chant, ce qui définit la longueur des plans). Il est important de bien définir ces côtés pour obtenir une image 3D et un chiffrage correct.



- Lorsque des linéaires sont sélectionnés, les listes de gauche vous permettent d'en modifier le profil, les chants ou le type de surface.

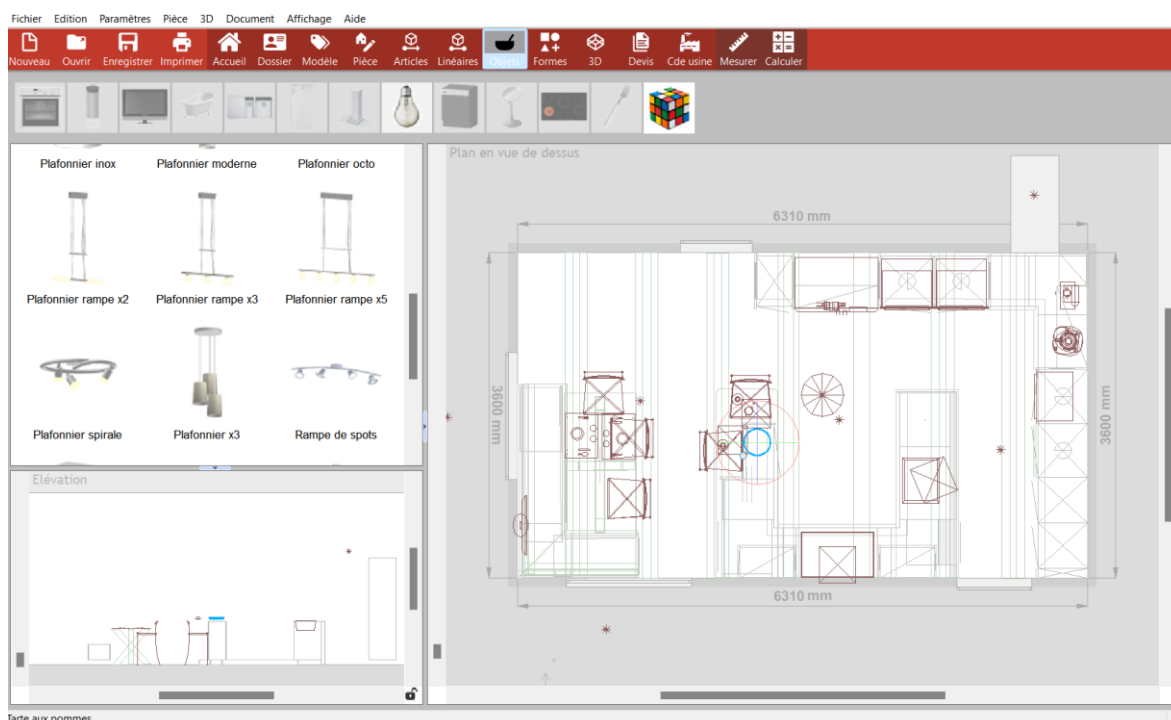
En fonction des éléments choisis, vous avez la possibilité de mettre en verticale ces derniers. Cliquez sur le panneau avec le bouton droit de la souris puis utilisez l'un des menus « Basculer vers l'avant, l'arrière, à gauche ou à droite et le remettre à l'horizontale ».

- Si dans l'image 3D, un linéaire apparaît inversé, utilisez le menu « Retourner » accessible avec le bouton droit de la souris.
- Dimensions et Position **F4** dans ce même menu permettent de saisir au clavier les caractéristiques du linéaire.

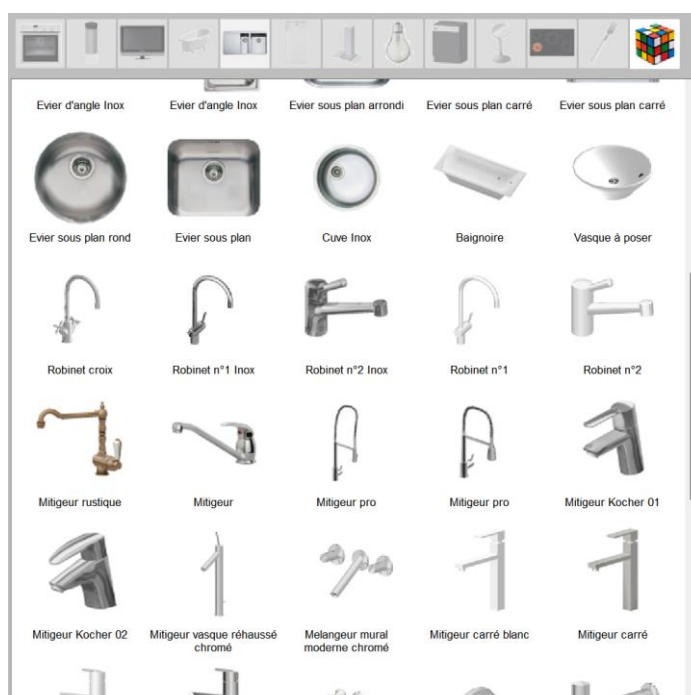
Le logiciel est capable d'intégrer les linéaires au chiffrage dans la mesure où leur forme reste simple. Dans le cas contraire, il vous signalera qu'il y a un manque. Dans ce module de linéaire, pressez la touche **C** pour afficher les linéaires que le logiciel n'a pas pu chiffrer. Dans tous les cas, contrôlez bien votre devis au niveau des linéaires pour vous assurer que les dimensions sont correctes, qu'il n'y a pas d'élément en trop ou qu'il ne manque pas d'articles. Dans ce cas, ajouter les articles manuellement en cliquant avec le bouton droit dans la liste du module « Articles ».

Vous avez également la possibilité de changer la couleur d'un élément. Sélectionnez-le, puis faites un choix différent de composition ou de coloris d'accessoires en haut à droite de l'écran.

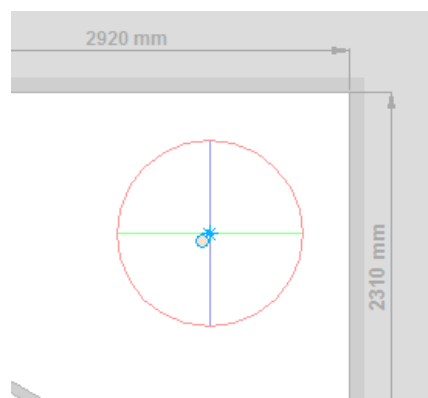
● Dans ce module, vous pouvez ajouter de la décoration, de l'électroménager ainsi que des sources lumineuses en vue d'améliorer le rendu d'image 3D.



● Les objets sont classés en catégories que vous pouvez choisir dans le menu du haut.



- Cliquez sur un objet dans la liste et faites-le glisser vers la cuisine pour l'ajouter. Vous pouvez ensuite déplacer un objet en le glissant à la souris.
- Le repère (rouge, vert, bleu) correspond aux trois axes de l'objet, cliquez et glissez un de ses axes pour orienter l'objet dans toutes les dimensions de l'espace. Dans tous les cas, la petite poignée circulaire en bas à gauche permet de tourner l'article autour de l'axe vertical.



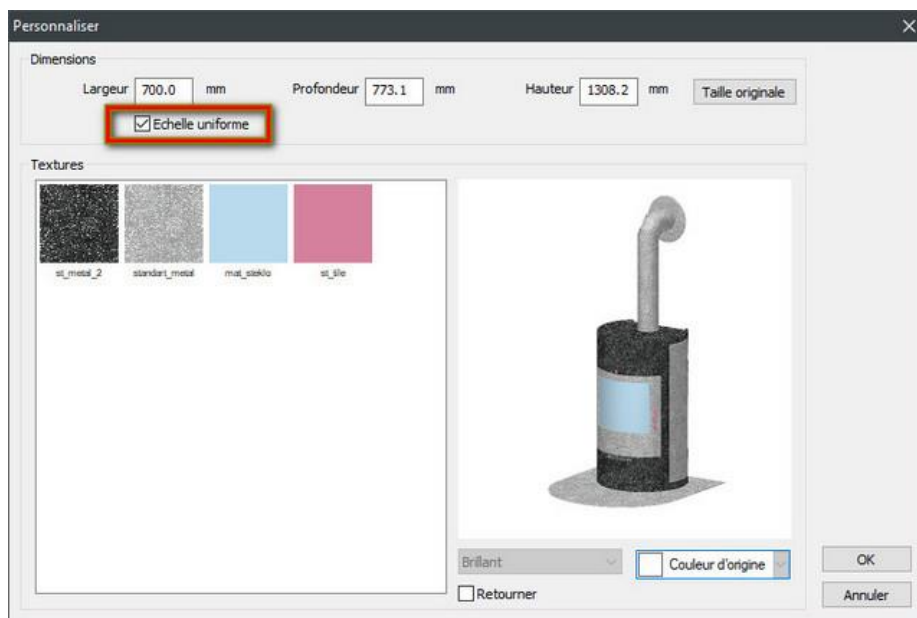
- Pour modifier un objet, cliquez sur l'objet avec le bouton droit de la souris puis utilisez le menu « Personnaliser » ou pressez la touche **F3**. L'onglet « Régler » permet de modifier des dimensions et, pour les objets lumineux, d'éteindre la source lumineuse, Utilisez la case « Éteint » en bas de l'onglet « Régler ». Cochez la case « Couleur de la lumière » dans l'onglet « Couleurs » puis cliquez sur la case de couleur pour modifier la couleur de la lumière.
- Pour intégrer des objets au devis, cliquez sur l'objet avec le bouton droit de la souris, puis utilisez le menu « Remise / Plus-value... », saisissez les valeurs souhaitées, sur le devis, vous pouvez également avec le bouton de droite, chiffrer ou ne pas chiffrer, avec la case à cocher « Inclus au devis »


Les objets de type « Éclairage » auront un réel effet de lumière dans les images 3D.

- En utilisant le bouton droit sur un objet puis « Position » (ou **F4**), vous pouvez saisir au clavier les coordonnées et l'angle de l'objet.

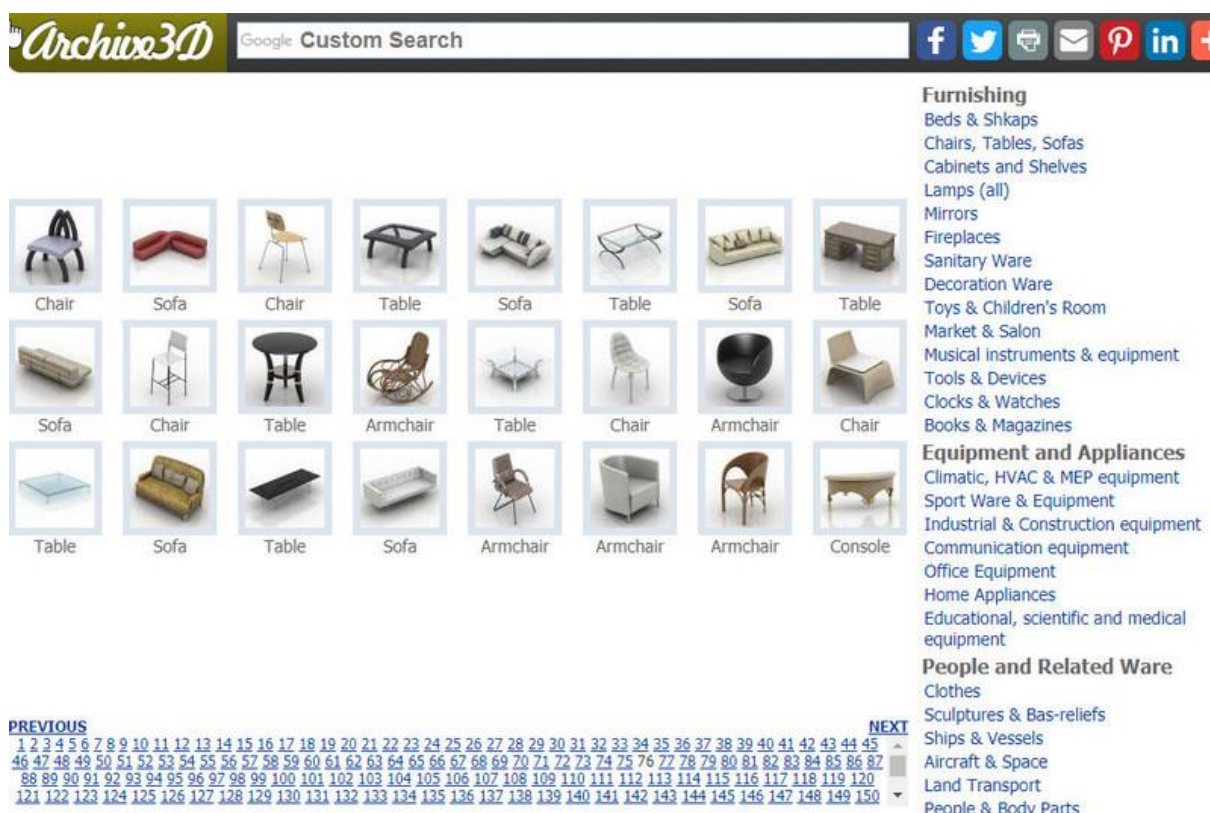
Importations d'objet 3D

- Vous pouvez importer dans Kodes3D des objets aux formats :
 - **OBJ** : Format de fichier est ouvert et a été adopté par d'autres logiciels 3D, tels que Maya, Blender, 3D Studio Max, Lightwave etc...
 - **DAE** : Format COLLADA est un format ouvert, très utilisé pour l'échange de données entre différents logiciels. Ce format est supporté par une grande majorité des logiciels parmi lesquels SketchUp, Blender, Maya et même Google Earth.
 - **3DS** : Format utilisé par le logiciel de modélisation, animation et rendu 3D 3ds Max d'Autodesk.
 - **SKP** : Format SketchUp, logiciel de modélisation 3D, d'animation et de cartographie, orienté vers l'architecture (attention format d'import 2015 et inférieur)
 - **FBX** : Format de fichier propriétaire développé par Autodesk.



- Dans Kodes3D, cliquez sur le bouton  pour accéder à une fenêtre d'exploration, sélectionnez l'objet au format choisi que vous avez téléchargé.
 - Attention, certains objets sont à redimensionner à l'importation, du fait de leurs origines, ils ne sont pas tous calibrés à notre format métrique. Vérifier bien les dimensions dans les cases supérieures. Vous pouvez également utiliser l'option pour échelle non uniforme des objets importés
 - Vous avez même la possibilité de changer facilement les textures, couleurs, éclairages des éléments qui composent l'objet.

- Les sites suivants proposent des modèles 3D gratuits dans ces formats :
 - Trimble 3D Warehouse * : <https://3dwarehouse.sketchup.com/?hl=fr>
 - Un très grand choix de modèles au format SKP et Collada (DAE).
 - Archive3D : <https://archive3d.net/>
 - Beaucoup d'objets (des milliers), classés par types.
 - Resources Blogscopia : <https://resources.blogscopia.com/category/models/>
 - Des objets gratuits bien conçus montrés également ici : <http://www.sweethome3d.com/freeModels.jsp#ScopiaModels>
 - ArchiBit Generation : <http://www.2d3dmodels.com/3dmodels.htm>
 - Divers objets bien conçus.
 - Telias Free : http://telias.free.fr/models_wavefront_menu.html
 - Des objets de mobilier testé dans KODES3D
 - Model3D.biz : <https://www.model3d.biz/obj/?did=21>
 - Différents objets, mais quelques objets ne peuvent pas être importés au bon format.
 - Kolo : <https://www.kolo-international.com/collections/traffic/>
 - Mobilier et articles de salle de bain
 - Klicker : <https://klicker.de/interior.html>
 - Quelques chaises, personnages et plantes.

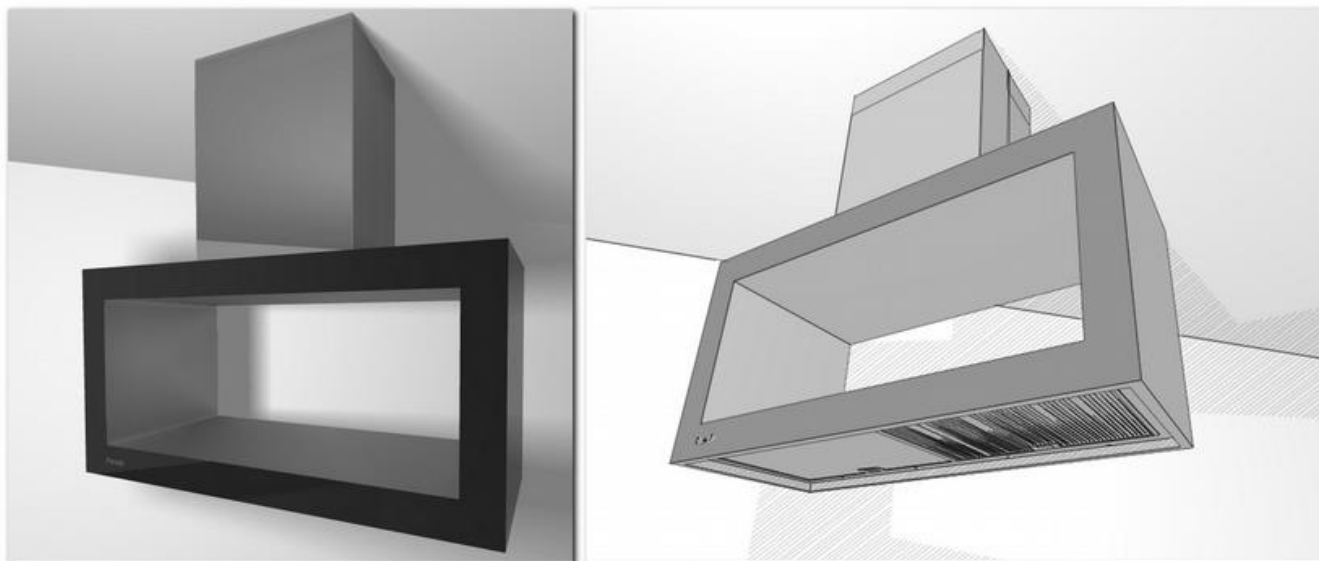


Veillez respecter la licence des modèles que vous pouvez télécharger sur ces sites Web.

Si Kodes3D refuse d'importer certains des fichiers ZIP proposés sur ces sites, veuillez d'abord les décompresser.

* À propos de Trimble 3D Warehouse, téléchargez des modèles 3D aux formats Collada (DAE) ou SKP 2015, disponibles dans la liste des formats affichés après un clic sur le bouton « Télécharger » de la page affichant un modèle 3D.

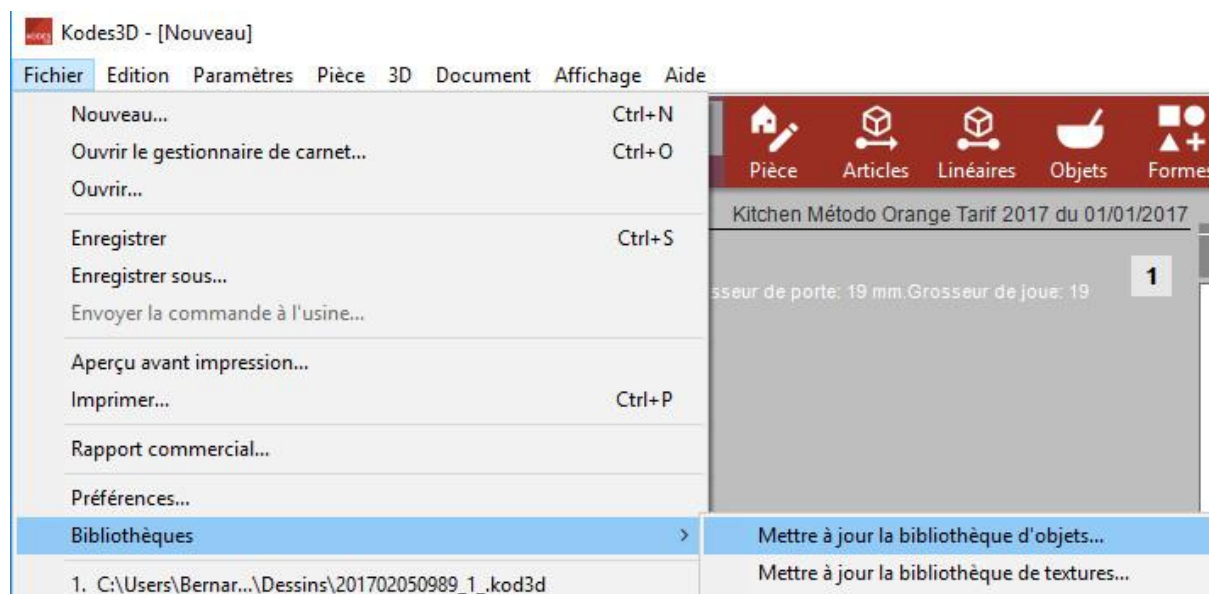
- Vous pouvez ainsi vous créer vos propres bibliothèques d'objets de qualité en 3D.



Vous pouvez, si vous le désirez, utiliser Blender ou Sketchup, programmes gratuits, pour créer ou modifier des objets vous-même. Attention, pour des raisons de compatibilité, enregistrez toujours dans un format Sketchup 8 ou au format DAE.

- La mise en place de ces objets se fait comme les objets fournis avec Kodes3D.

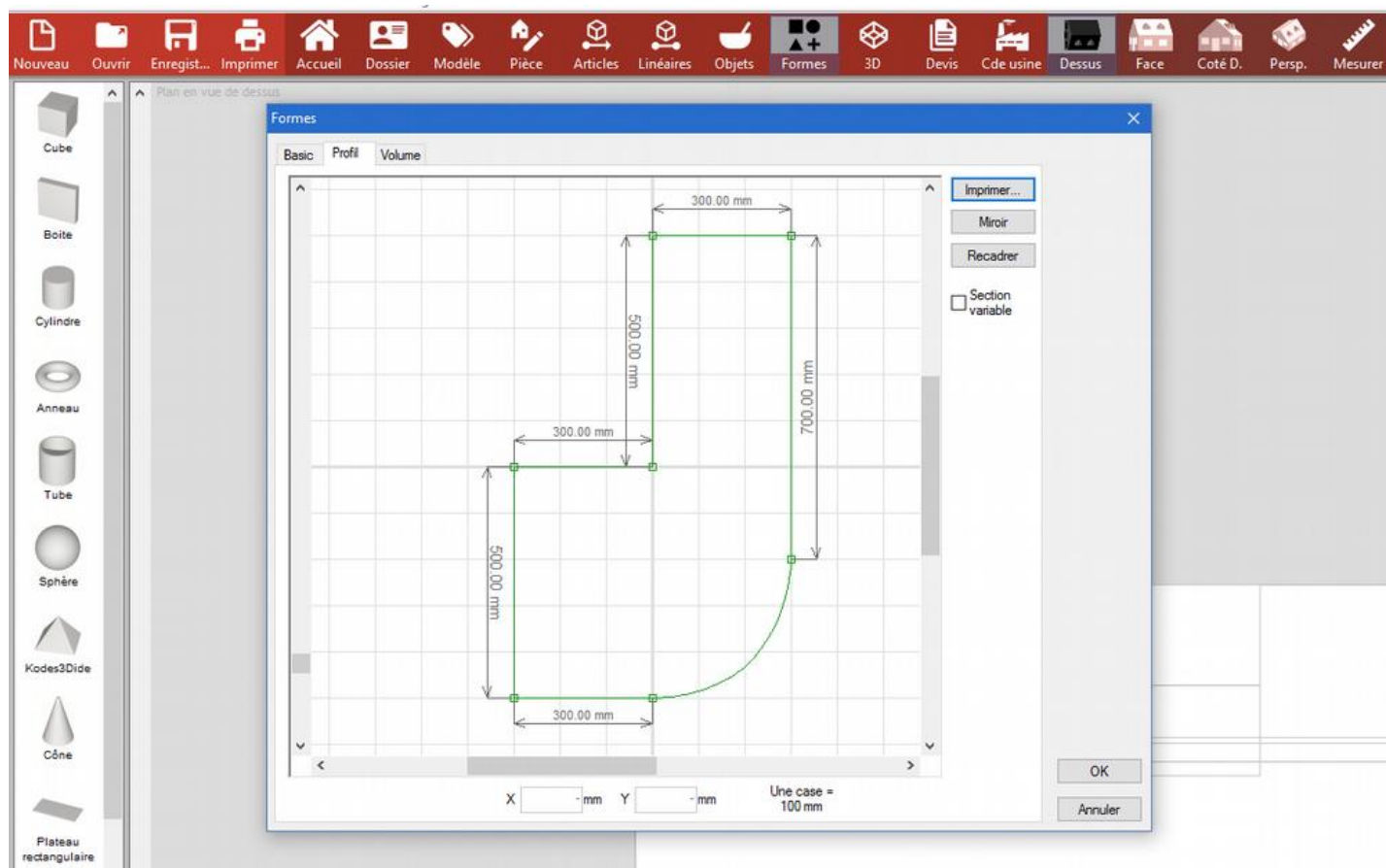
Pour bénéficier gratuitement d'objets gratuits «Kodes3D », pensez à mettre à jour régulièrement les bases fournies sur notre serveur. Menu « Fichier», « Bibliothèques », "**Mettre à jour la bibliothèque d'objets**" et « **Mettre à jour la bibliothèque de textures** »





Formes

- Ce module permet de compléter votre cuisine avec des formes géométriques plus ou moins complexes.

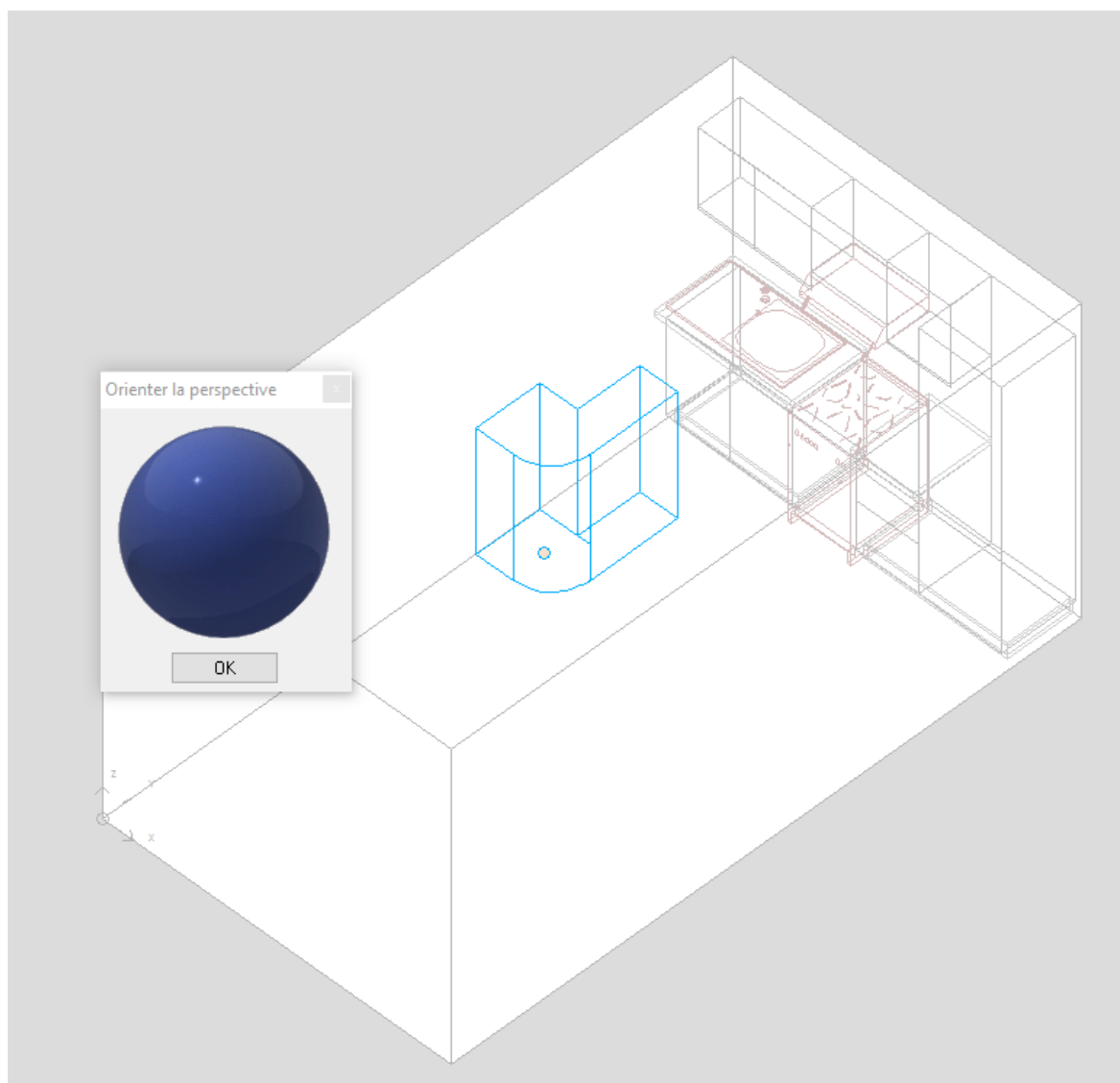


- A gauche figure la liste des formes de base que vous pouvez glisser dans la surface de travail. La surface de travail peut être orientée selon plusieurs directions à l'aide des quatre boutons.

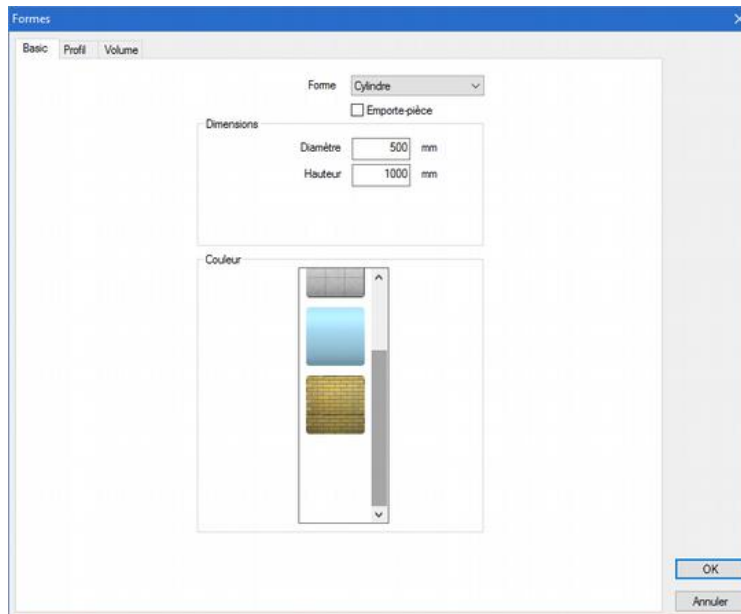


Si vous cliquez une deuxième fois sur le bouton de perspective, une fenêtre d'orientation apparaît, cliquez et glissez sur la boule bleue pour orienter la perspective.

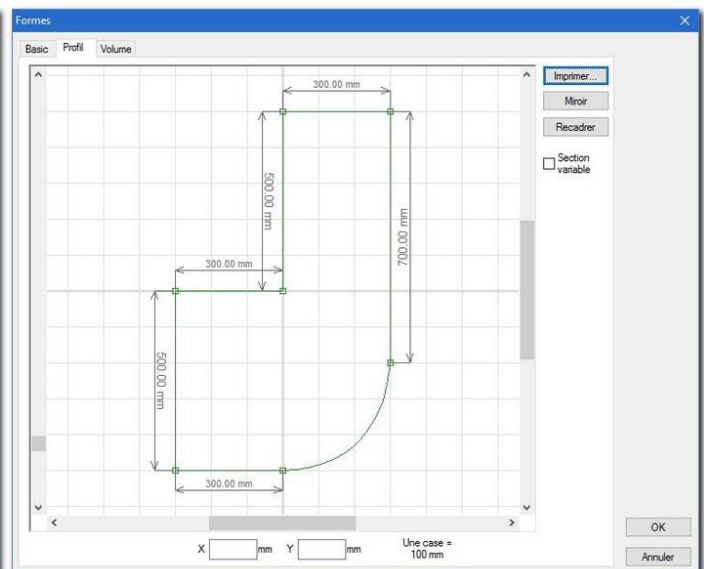
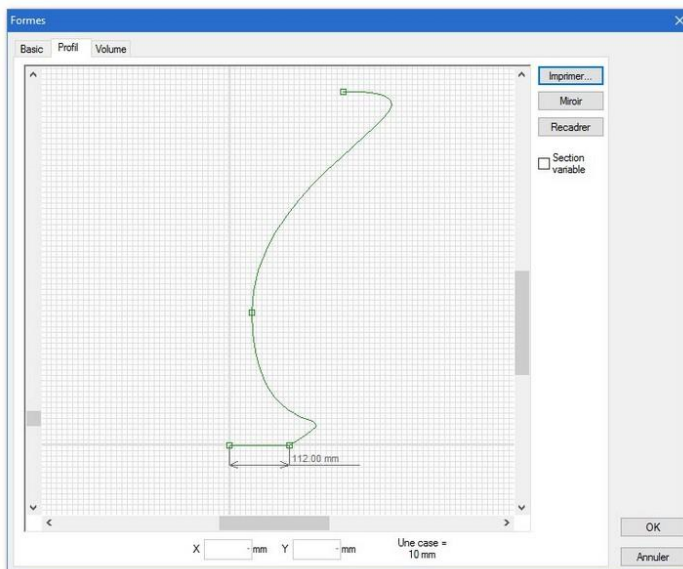
- Pour ajouter une forme : cliquez dessus dans la liste de gauche puis glissez dans l'espace de travail. Quand vous relâchez le bouton de la souris, une fenêtre de personnalisation apparaît, vous pourrez à nouveau l'afficher en cliquant sur la forme avec le bouton droit puis en utilisant le menu « Modifier » ou en pressant **F3**.



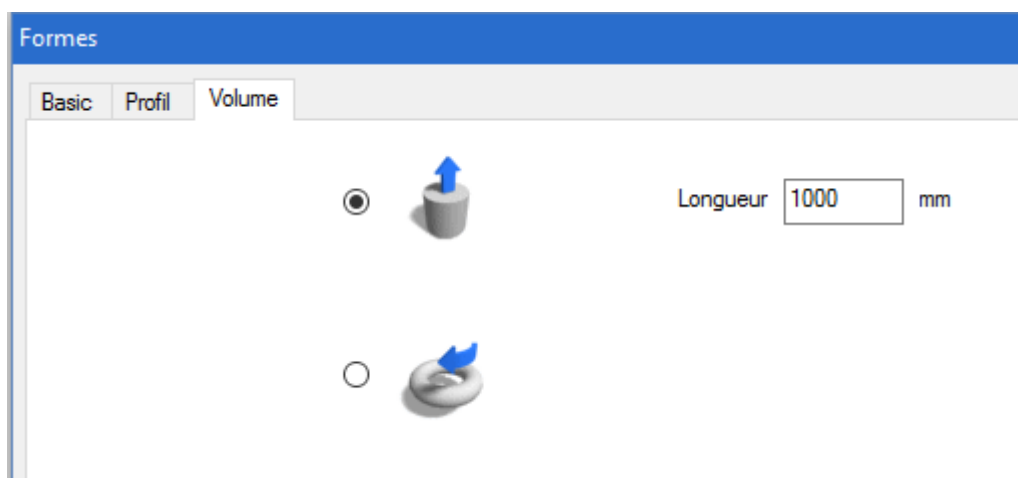
- L'onglet « Basic » permet de préciser la forme de base en choisissant son type et ses dimensions. Cliquez dans la liste pour choisir la couleur et double-cliquez pour ouvrir la base des textures comme vous l'avez fait dans le module « Pièce ». Si la case « Emporte- pièce » est cochée, la forme disparaîtra en 3D, ainsi que toute la partie de la géométrie qui était à l'intérieur (meuble, objets...).



● L'onglet « Profil » permet de modifier la section de la forme pour obtenir autre chose que les formes de base. Déplacez les sommets avec la souris et utilisez le bouton droit pour ajouter ou supprimer des sommets et en modifier le style. La courbure des segments peut être modifiée à l'aide des poignées de tangente. La case « Section variable » permet de gérer deux profils, un au début et un à la fin de la forme, pour obtenir des pyramides ou des spirales par exemple.



- L'onglet « Volume » définit la façon dont le profil est transformé en volume, soit sous forme d'extrusion, auquel cas il faut saisir une longueur, soit sous forme de tournage, auquel cas il faut saisir un angle.



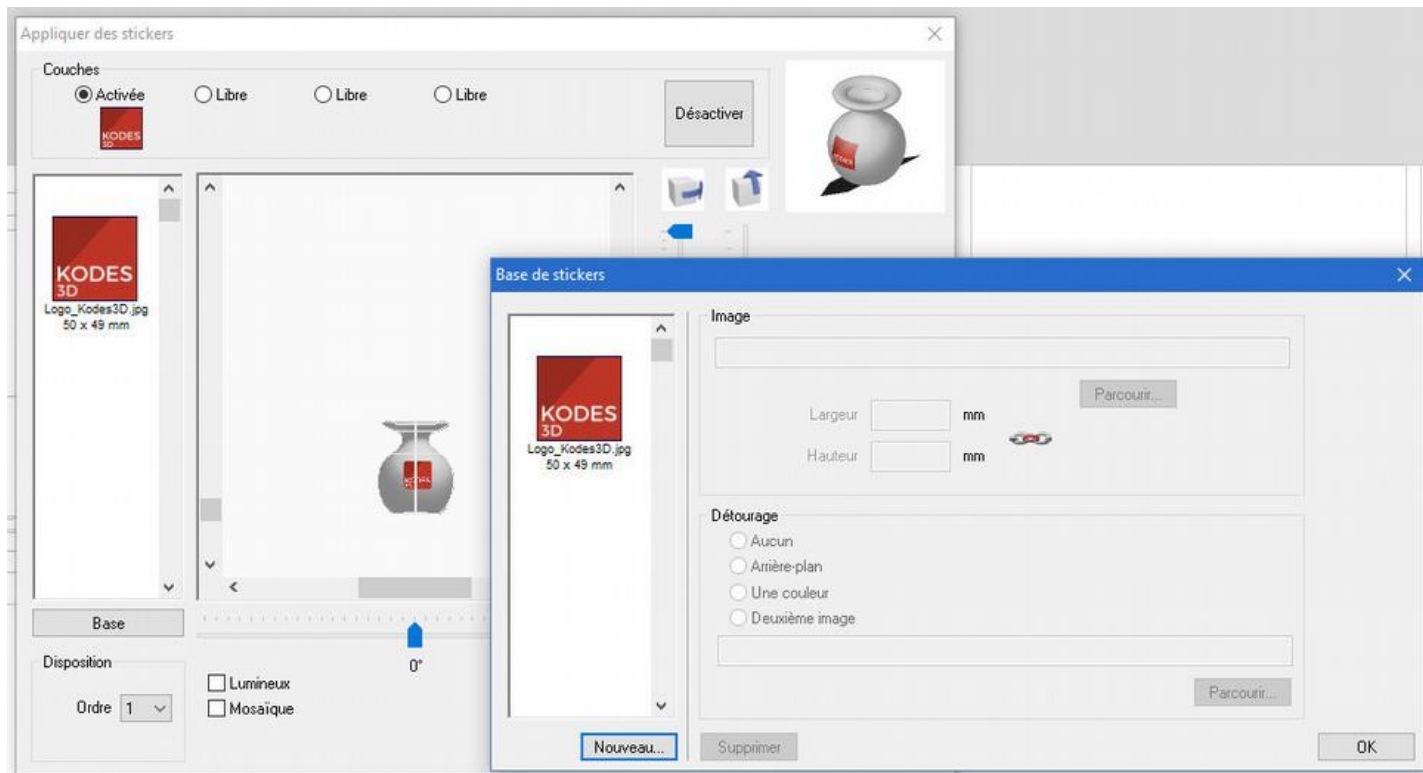
Cliquez sur « OK » pour implanter votre forme dans la cuisine.

- Le menu « Appliquer les stickers », accessible en cliquant sur une forme avec le bouton droit de la souris permet de coller des images sur les formes.



- La première étape consiste à définir le sticker en cliquant sur le bouton « Base ». Une fois défini dans la base, un sticker peut être appliqué plusieurs fois sur toutes les formes.

Cliquez sur « Nouveau » ou « Parcourir » pour choisir l'image du sticker, vous pouvez ensuite saisir les dimensions réelles de l'image. Par défaut, les stickers sont rectangulaires, toutefois il est possible de leur donner des formes plus complexes en découpant certaines zones :



Arrière-plan : Laisse le logiciel déterminer les zones à découper.

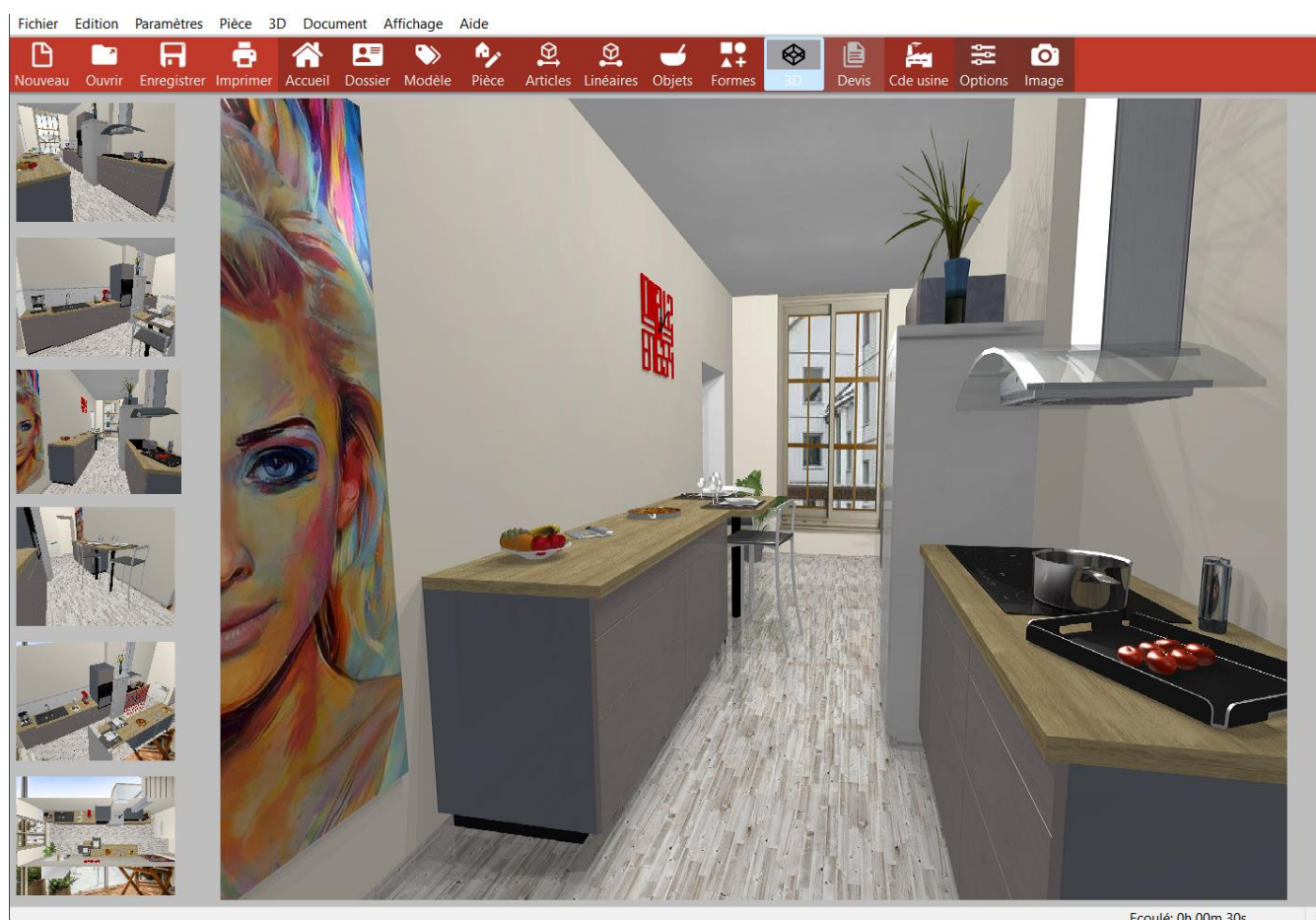
Une couleur : Choisissez la couleur des zones qui doivent être découpées.

Deuxième image : Choisissez une seconde image dont la luminosité des différentes zones définit les zones à découper. Les parties noires de cette seconde image seront découpées, les zones blanches restant intactes.

● Une fois défini dans la base, un sticker peut être appliqué dans l'une des quatre couches possibles par objet. Choisissez la couche concernée en haut puis le sticker à gauche, vous pouvez ensuite positionner le sticker en le glissant avec la souris ou en utilisant les trois réglettes en bas et à droite. Pour enlever un sticker, sélectionnez la couche puis cliquez sur le bouton Désactiver.



- Après quelques secondes de calcul des volumes et des textures, votre cuisine s'affiche en 3D dans la vue principale.
- Vous pouvez l'afficher sous six points de vue différents que vous sélectionnez à gauche.



- Pour désactiver les animations lors des changements de caméras, utilisez le menu « 3D/Direct X ».

Si votre cuisine s'affiche en filaire, c'est que les fonctions Direct X sont désactivées, reportez-vous au chapitre correspondant en annexe pour plus d'informations.

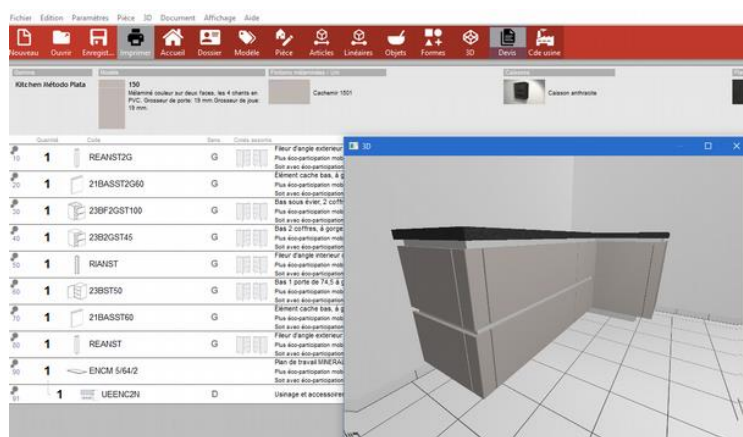
Vous pouvez ouvrir les portes des meubles, pour ceci, cliquez sur la poignée ou en haut de la porte pour les séries sans poignées / à gorges.

Pressez la touche **O** pour ouvrir toutes les portes
Pressez la touche **F** pour fermer toutes les portes.




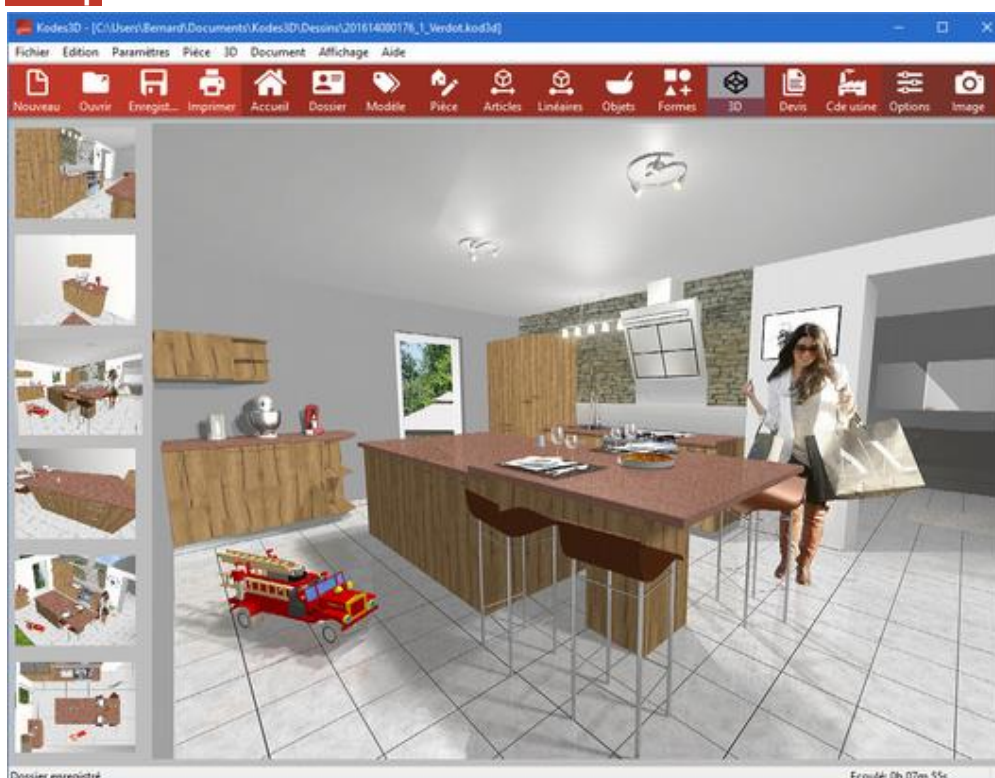
- Pour modifier le point de vue :
 - Cliquez sur la vue principale puis glissez à l'aide de la souris pour modifier l'endroit où vous regardez.
 - Répétez la même opération, en maintenant la touche **Ctrl** enfoncée, pour tourner autour de l'endroit où vous regardez.
 - Utilisez les touches de directions **←** **→** **↑** **↓** du clavier pour vous déplacer.
 - Utilisez la molette de la souris, ou les touches **Page ↑** et **Page ↓** pour ouvrir la focale de l'objectif (du grand angle au zoom).
 - Pour monter ou descendre la vue, les touches ou **↑** / **B** ou **↓** / **H**
 - Pour revenir au point de vue par défaut, utilisez le menu « Affichage/Recadrer » ou la touche **F9**.

- Si des éléments vous gênent dans votre visualisation, vous avez la possibilité de masquer une partie de la scène, dans l'un des modules « Articles », « Linéaires », « Objets » ou « Formes » cliquez sur un élément avec le bouton droit de la souris puis choisissez « Masquer dans la 3D ».
- Vous disposez également d'une fenêtre 3D, accessible depuis le menu déroulant « 3D » / « Fenêtre 3D déportée », qui garde la vue 3D, tout en continuant à travailler sur les autres modules



Calcul d'images

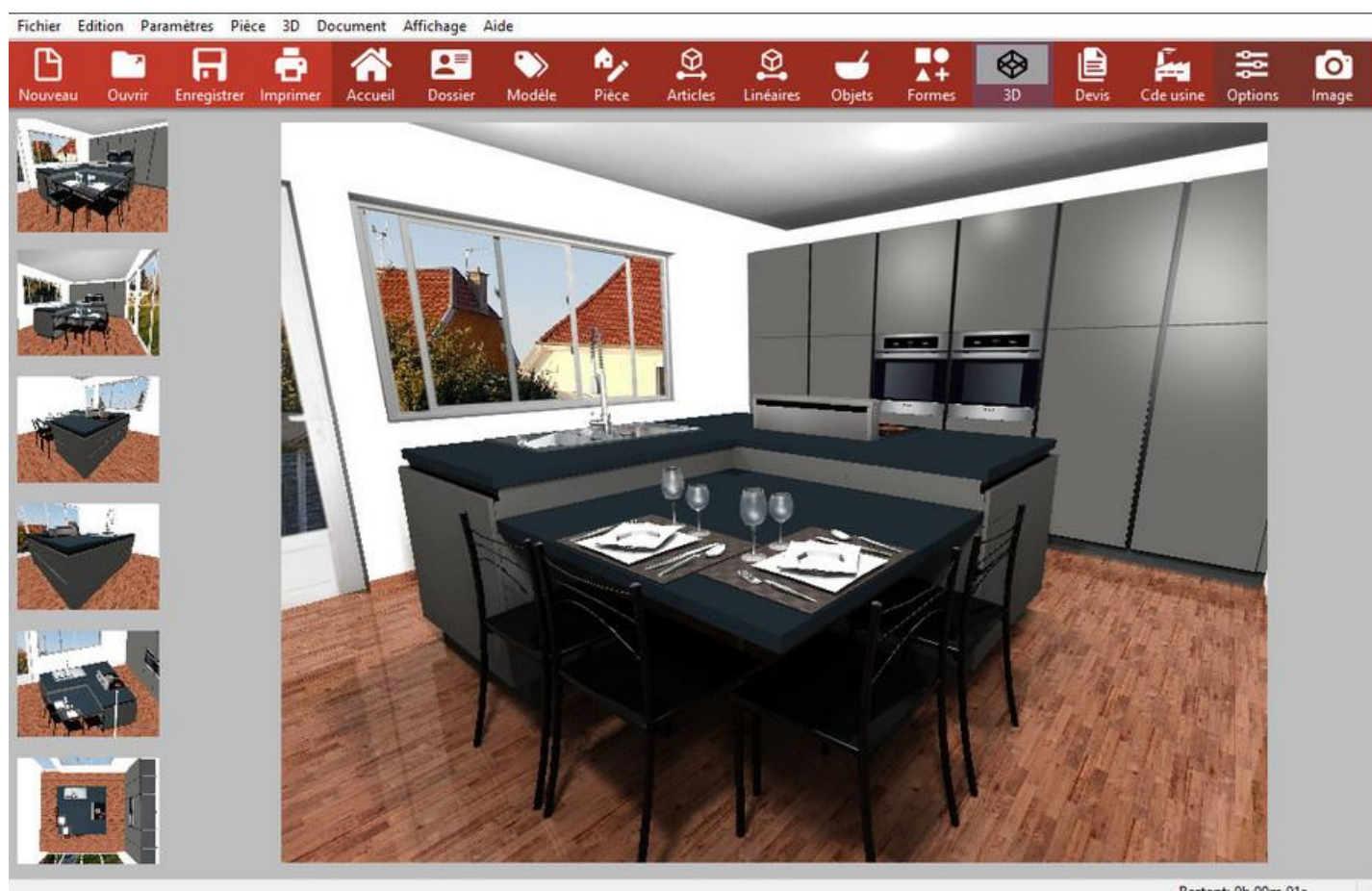
- En appuyant sur le bouton,  vous lancez le calcul d'une image photo-réaliste avec des ombres, un lissage et divers effets. Ce calcul peut être interrompu à tout moment par la touche **Echap**.



● À la fin, le menu « 3D/Enregistrer l'image sous » permet d'en faire une sauvegarde, cette image peut aussi être imprimée. Toute modification du projet, réinitialisera le rendu. Si vous choisissez d'enregistrer l'image alors qu'aucun rendu n'est en cours, c'est l'aperçu rapide qui sera enregistré.

Il existe trois types de rendus :

Traditionnel : Calcul une image réaliste en un minimum de temps et avec un minimum de réglage.



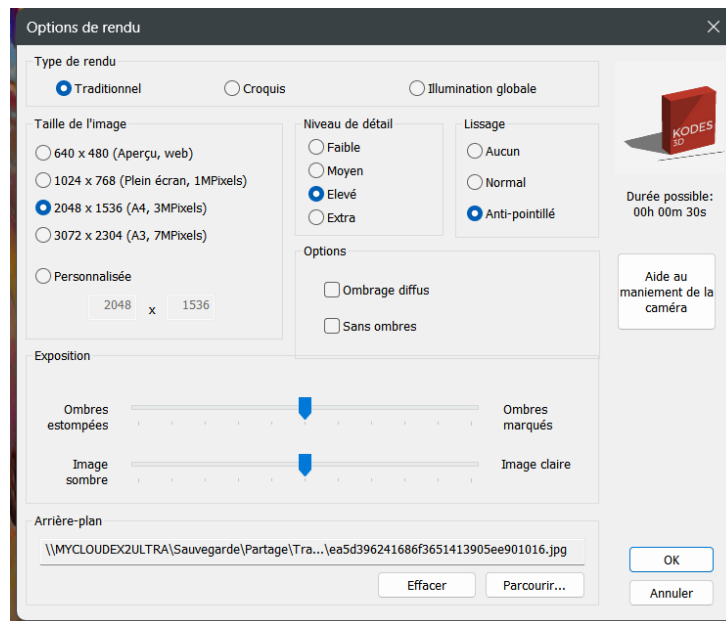
Croquis : Pour simuler un dessin de votre cuisine effectué à la main ou un dessin technique.



Illumination globale : Mode de rendu évolué, reproduisant le plus fidèlement possible les ombres et les mélanges de couleurs. Du fait du volume de calcul très important, ce mode est à réserver aux PC puissants (multicœurs) et disposant de suffisamment de mémoire (1 à 2 Go). Le rendu prend beaucoup plus de temps que le mode traditionnel et commence par une phase de préparation indiquée par une barre grise en bas de l'image.



Les options de rendu permettent de modifier la façon dont l'image sera calculée :



- **Le Type de rendu** : Permet de choisir le mode de calcul de l'image.
- **La Taille de l'image** : Plus elle est grande, plus elle sera longue à calculer, mais plus elle sera précise. Selon la taille de votre écran, l'image sera affichée plus ou moins grande, par contre, en mémoire et en fichier, elle sera bien de la taille que vous aurez choisie.
- **Le Niveau de détail** : Permet d'obtenir une géométrie et des textures plus ou moins précises et ainsi de consommer plus ou moins de mémoire pour un résultat plus ou moins fidèle.
- **Le Lissage** : Permet de réduire l'effet d'escalier sur les bords. Plus le niveau est élevé, plus l'image est précise, mais longue à calculer.
- **Ombrage diffus** : Apporte un peu plus de profondeur, avec des temps de calcul divisé par 2 par rapport à l'illumination globale, pour des résultats très honorables.
- **Sans Ombres** : Comme son nom l'indique.
- **L'Exposition** : Permet de gérer le contraste et la luminosité de l'image.
- **L'Arrière-plan** : Permet de définir l'image qui apparaîtra au travers des fenêtres.
- **L'Illumination globale** : Plus la qualité est importante, plus l'image sera fine mais longue à calculer : préférez la valeur la plus faible possible pour les essais et pour la production adaptez la valeur à la puissance de votre ordinateur.
 - Éteindre les éclairages de décoration permet d'obtenir un éclairage plus simple à maîtriser.

- « Réglages pour les tests rapides » : modifie automatiquement les options pour vous permettre de régler votre éclairage avec des calculs d'image les plus courts possible. **Attention, calculer une image de ce type peut être très long : Plusieurs heures.**

● Le Type de croquis

- Permet de choisir le mode de dessin des croquis.

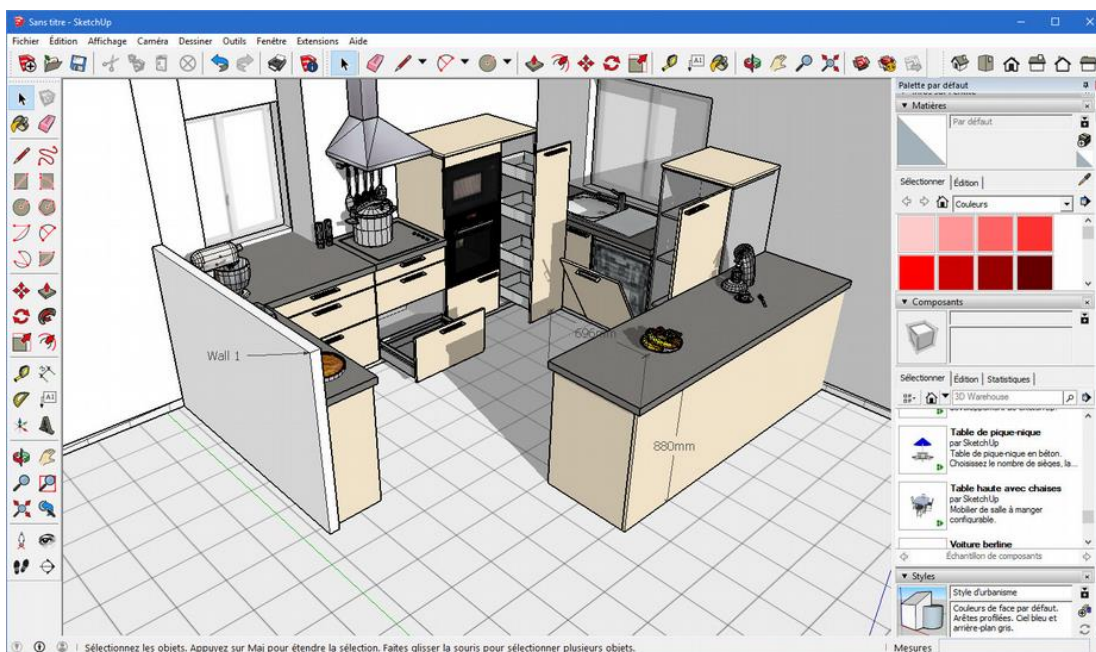
Si un meuble n'apparaît pas dans la 3D, c'est que son modèle et/ou sa teinte n'ont pas été complètement définis.

Notez que si aucun article ou objet lumineux n'est présent dans votre cuisine, le logiciel générera une lumière par défaut pour éclairer la scène.

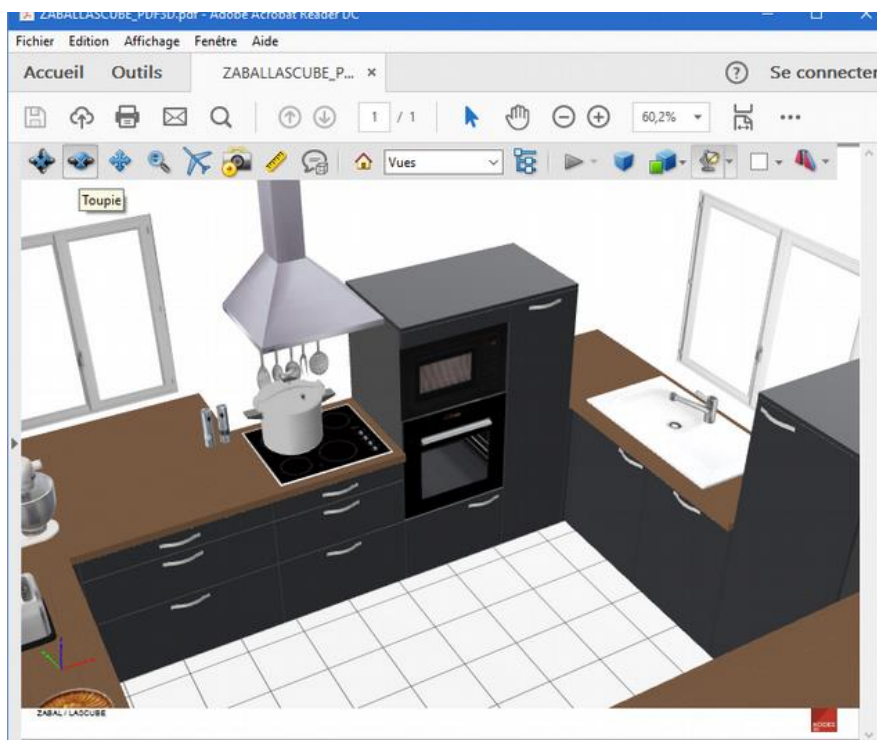
● Le menu « 3D/Exporter... » permet d'enregistrer votre projet avec ses textures dans un fichier aux formats :

- Autodesk (3ds)
- Collada (dae),
- Wavefront (obj)
- Stereolithography (stl)

Utilisables dans la plupart des logiciels 3D généralistes (3DS Max, Sketchup, Blender...).



- Le menu « 3D/Exporter vers PDF3D » permet d'enregistrer votre projet avec ses textures dans un fichier PDF 3D, lisible sur Acrobat Reader, que vous pourrez transmettre à vos clients, en 3D, pour une immersion parfaite sur leur ordinateur.






Documents

Quantité	Code	Dens	Conts assortis				Total HT
10	1	21B60	G	Bas 1 porte Plus éco-participation mobilier Soit avec éco-participation	1 254€ 117 854€	Ht. 700, larg. 600, prof. 330	116,40 €
30	1	21B60	D	Bas 1 porte Plus éco-participation mobilier Soit avec éco-participation	1 254€ 117 854€	Ht. 700, larg. 600, prof. 330	116,40 €
30	1	23BC2G90		Bas 1 tiroir, 2 coffres. Plus éco-participation mobilier Soit avec éco-participation	2 090€ 314 790€	Ht. 700, larg. 900, prof. 500	312,70 €
40	1	23BC2G70		Bas 1 tiroir, 2 coffres. Plus éco-participation mobilier Soit avec éco-participation	2 090€ 285 110€	Ht. 700, larg. 700, prof. 500	283,30 €
50	1	23BF60	G	Bas sous évier 1 porte. Plus éco-participation mobilier Soit avec éco-participation	1 872€ 117 212€	Ht. 700, larg. 600, prof. 500	115,50 €
51	1	PAQ60		Tapis protection humidité pvc		larg. 600	9,50 €
60	1	PLV60		Porte lave-vaisselle intégrable		Ht. 700, larg. 600	68,00 €
70	1	23BR115	G	Bas d'angle Plus éco-participation mobilier Soit avec éco-participation	2 090€ 158 970€	Ht. 700, larg. 1150, prof. 500	156,60 €
80	1	23BC2G120		Bas 1 tiroir, 2 coffres. Plus éco-participation mobilier Soit avec éco-participation	3 703€ 343 323€	Ht. 700, larg. 1200, prof. 500	345,50 €
90	1	12CHM60	G	Colonne four micro-ondes, 1 porte. Plus éco-participation mobilier Soit avec éco-participation	1 703€ 189 293€	Ht. 1400, larg. 600, prof. 500	185,50 €
100	1	12CDEX40	G	Colonne rangement pharmacie 4 paniers fils. Plus éco-participation mobilier Soit avec éco-participation	2 090€ 210 800€	Ht. 1400, larg. 400, prof. 500	614,00 €
110	1	12CD60	D	Colonne rangement, 1 porte de 148. Plus éco-participation mobilier Soit avec éco-participation	3 703€ 198 833€	Ht. 1400, larg. 600, prof. 500	195,50 €
120	1	RB53 a 78		Fleur Bas de largeur 10		Ht. 700, larg. 100, prof. 330	21,20 €
130	1	RB53 a 78		Fleur Bas de largeur 10		Ht. 700, larg. 100, prof. 500	21,20 €
140	1	RAN B78		Fleur d'angle bas de 7-7.		Ht. 700, larg. 70, prof. 70	44,50 €
150	1	E 22HM2/22		Panneau mesures speciales 22 mm /M² – HORIZONTAL Colors: Grigio Bromo; Grigio Bromo Colors: Antracite Caisson antracite Plus éco-participation mobilier Soit avec éco-participation Panneau mesures speciales 22 mm /M² – HORIZONTAL Colors: Grigio Bromo; Grigio Bromo	0 830€ 82 249€	Ht. 1000, larg. 600, ép. 22	81,40 €

Commande incomplète. Prix donnés à titre indicatif.
Cliquez pour plus de détails.

Total HT 3771,77 €
Total TTC 4528,12 €

● Les articles avec un petit engrenage sont ceux qui ont été ajoutés automatiquement en fonction du dessin 2D, vous ne pouvez pas les modifier dans ce module. Vous devez les modifier depuis leur module correspondant (**F3** dans le module Articles par exemple).

240	1	 E 22VM2/22	Panneau mesures speciales 22 mm /M² – VERTIC. Plus éco-participation mobilier Soit avec éco-participation
250	3	 ZAL10	Socle aluminium de 4 m.
260	1	 REZAL	Angle flexible
270	1	 RZAL	Coin plinthe alu.
280	1	 EZAL	Angle plinthe alu.

● Les articles qui n'ont pas cette icône, sont ceux qui ont été ajoutés directement par un clic droit dans la liste ; ils ne sont pas affectés par la mise à jour du chiffrage, et peuvent être supprimés, en les sélectionnant la ligne avec un clic gauche et la touche **Suppr** du clavier.

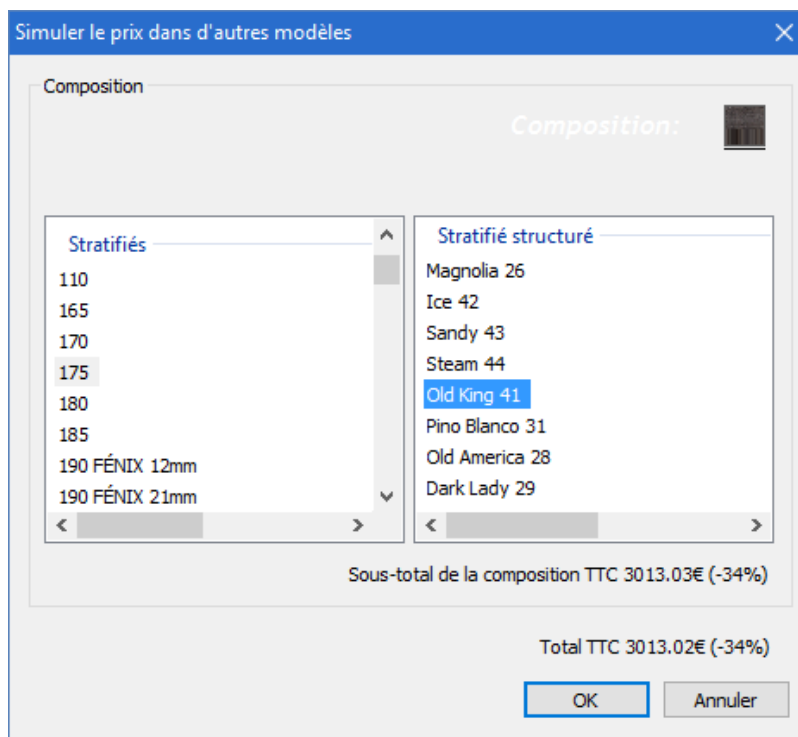
Vous pouvez ajouter une ligne manuelle, en pressant la touche **F2** ou utilisez le menu « Document/Nouvelle ligne hors catalogue ».

Pour modifier une ligne manuelle : selon ce que vous souhaitez modifier, cliquez avec le bouton droit sur la ligne pour la modifier.

Vous pouvez afficher la commande usine au lieu du devis, en cliquant sur le bouton

Attention, le montant affiché est donc votre prix d'achat, sans votre coefficient de vente.

- Dans le menu déroulant « Document », vous accéder à différents modules :
 - **Simuler le prix dans d'autres modèles**, donne instantanément une estimation en comparant le prix de vente et écart en % du projet en cours dans d'autres modèles et finitions.



- **Tarification du document et remises** : permet de modifier le taux de TVA en cours, d'appliquer ou non l'écoparticipation, d'appliquer une remise, visible ou non, soit en %, soit en montant , soit en modifiant le total TTC. Également disponible par composition, en sélectionnant l'en-tête du modèle, en mode devis.

- **Présentation** : Masquage des prix du détail des lignes (masqués à l'écran et affichés en blanc lorsque l'on sélectionne la ligne), Prix à la ligne en TTC, et masquage des lignes hors fabricant sur les commandes usines.

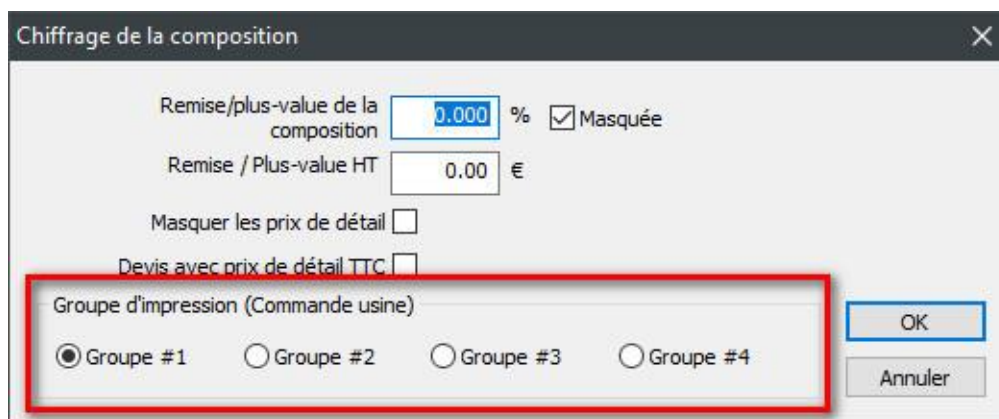
- **Organiser la hiérarchie...**

- Possibilité de créer des familles dans les devis (Pose, sanitaires...)

Démontage					
380	1	Dépose ancienne cuisine Dont éco-taxe de 0.00€ HT Plus éco-participation mobilier Soit avec éco-participation	0.000€ 500.000€		500,00 €
Cloisons					
290	1	Montage cloison Dont éco-taxe de 0.00€ HT Plus éco-participation mobilier Soit avec éco-participation	0.000€ 1200.000€		1200,00 €
Carrelage					
300	1	POSE	Prestations Divers POSE CARRELAGE Dont éco-taxe de 0.00€ HT	larg. 1, Long. 100, prof. 100, ép. 1	370,00 €
310	1		46 M² Carrelage Polyxam Dont éco-taxe de 0.00€ HT Plus éco-participation mobilier Soit avec éco-participation		2480,00 €
Pose					
320	1	POSE	Prestations Divers LIVRAISON ET POSE DE LA CUISINE Dont éco-taxe de 0.00€ HT	larg. 1, Long. 100, prof. 100, ép. 1	370,00 €
Sous-total de la composition HT					8697,10 €
Electroménager(FZ)					
Quantité	Code	Sens	Conts assortis		Total HT
330	1	ARCAV20	CAVES À VIN AIRLUX Cave à vin de service - 20 bouteilles - No Frost - 5 à 22 °C - Électronique - Hygrométrie variable - Porte Anti-UV - 5 clayettes bois - LED - N Dont éco-taxe de 0.00€ HT	Long. 1, prof. 1, ép. 1	839,00 €
340	1	ALTEC140	EVERS INOX SOUS PLAN AIRLUX Évier sous plan 1 cuve de 40 cm - Système de vidange gain de place - Bonde de Ø 90 mm - Sous-meuble de 45 cm - Bords extra-plats - Inox - lisse Dont éco-taxe de 0.00€ HT	Long. 1, prof. 1, ép. 1	396,00 €
Sous-total HT					1235,00 €

Exemple d'utilisation d'organisation hiérarchique

- **Possibilité de séparer les compositions dans la commande usine.**
 - Bouton droit sur l'en-tête d'une composition en vue devis, puis choix du groupe d'impression. (Avec génération de plusieurs fichiers PDF en fonction des fournisseurs.)




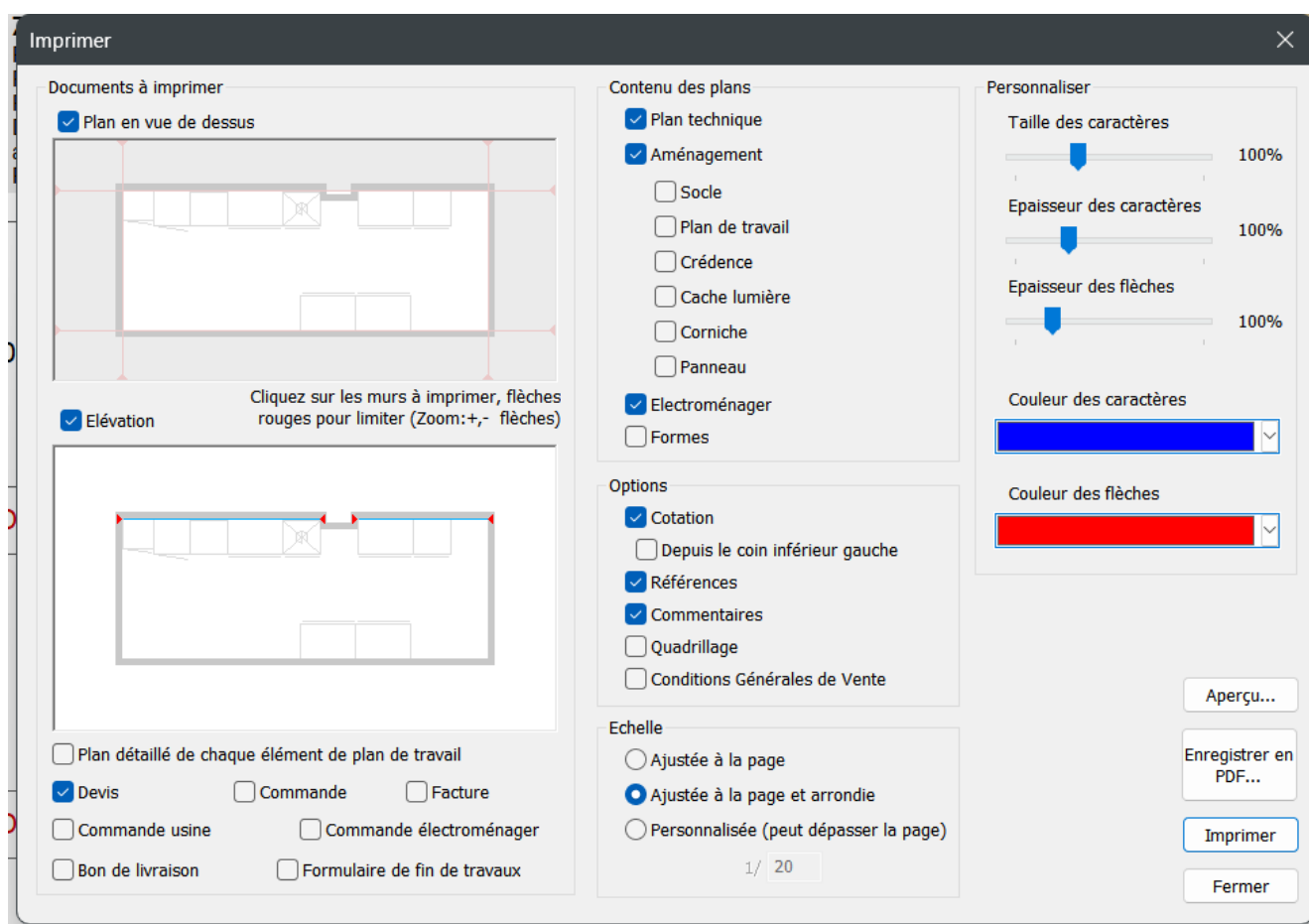
La liberté dans les modules de dessin vus aux chapitres précédents n'est pas toujours compatible avec un chiffrage complet. Ainsi, les plans de travail spécifiques, les retours, angles ou embouts de socles et gorges, range-couverts, caissons à l'anglaise ou tout autres articles de quincaillerie ne seront pas inclus automatiquement dans le devis, il faudra les ajouter manuellement en cliquant avec le bouton droit sur la liste des articles

Enfin, dans tous les cas, il convient de vérifier vos documents, avant envoi en fabrication, chez votre client et vos fournisseurs.

Annexes

Impressions

● En fonction du module en cours, le bouton  vous permet d'imprimer un document, mais il est indispensable de se trouver dans le module « Documents ».



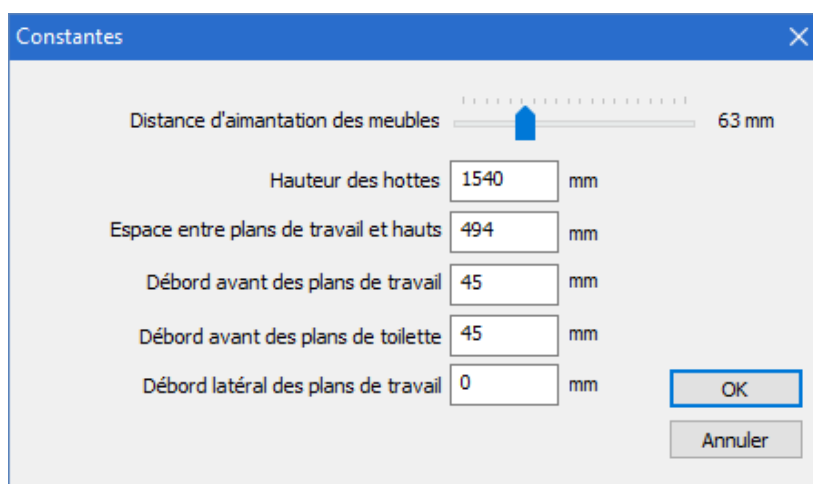
- ✚ Imprime le plan en vue de dessus
 - Pour zoomer sur la partie visible, utiliser les axes verticaux et horizontaux rouge.
- ✚ Imprime l'élévation.
 - Pour choisir les murs à inclure dans l'élévation, cliquez dessus dans la fenêtre, pour les faire passer en bleu..
- ✚ Imprime le devis, la commande, la commande usine, le bon de livraison, la commande d'électroménager, la facture et le formulaire de fin de travaux.

- + Choix du contenu de la vue de dessus, l'échelle et les options.
- + Vous pouvez avoir un aperçu, avant d'imprimer ou d'enregistrer l'ensemble en PDF.

Notez que pour les plans techniques, les cotations des éléments « Pièce » (exemple prise de courant) sont visibles à travers meubles sur les plans imprimés.

Constantes

- Utilisez le menu « Paramètres/Constantes » pour définir les dimensions par défaut que le logiciel doit utiliser.



Base hors catalogue / mes articles hors catalogues

- Utilisez le menu « Paramètres/Mes articles hors catalogues... » pour définir votre propre bibliothèque d'articles. Le logiciel est livré avec une base d'articles d'électroménager vide. Vous pouvez y ajouter votre propre base.
 - Tous ces articles peuvent ensuite être utilisés ; pour ajouter une nouvelle ligne au devis, utilisez la touche **F2**.
 - Cliquez sur « Nouveau » pour ajouter un nouvel article.
 - Utilisez les listes de la zone Sélection pour retrouver une référence.

Article hors-catalogue

Sélection

Marque: LUISINA

Type: EVIER

Référence: EVSP987

Electroménager:

Marque: LUISINA

Type: EVIER

Référence: EVSP987

Description: CUVE SOUS PLAN LUISIGRANIT 500 X 400

Prix unitaire HT: 325.00 € dont éco-taxe HT: 0.00 €

ou Prix unitaire TTC: 390.00 € dont éco-taxe TTC: 0.00 €

Prix d'achat: 195.00 €

Poids pour l'éco-participation mobilier (ou -1): -1.000 Kg

TVA: Taux 1 - 20.00 %

Dimensions

Ferrage:

Largeur: 1 mm

Hauteur: 1 mm

Profondeur: 1 mm

Longueur: 1 mm

Epaisseur: 1 mm

Buttons: Nouveau, Supprimer, Importer la base..., Exporter la base sous..., OK

- Vous pouvez également importer/exporter en masse votre catalogue par les fonctions « Importer la base... » et « Exporter la base... »

Options

Options

Afficher les prix dans la liste de choix des articles

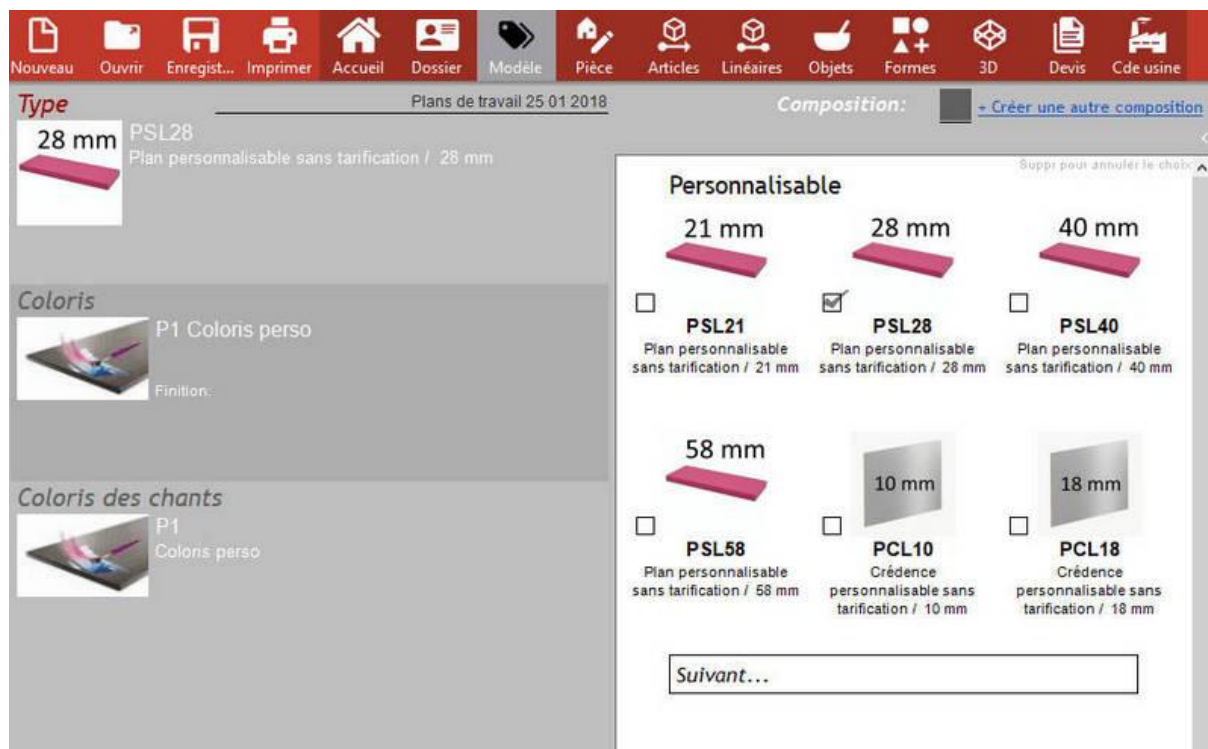
Proposer des accessoires après l'ajout d'un meuble

Buttons: OK, Annuler

- Permet d'afficher les prix de ventes dans le choix des articles et autorise la préconisation automatique des accessoires à l'ajout d'un article

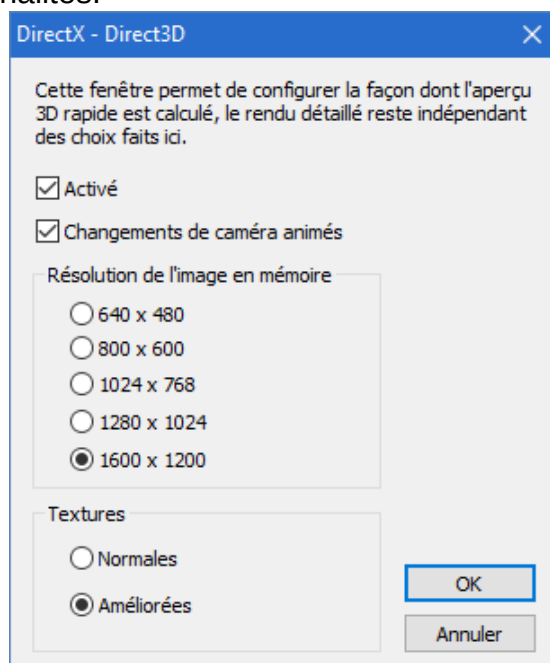
● **Plans de travail et crédences Générique "personnalisables" (Nouvelle composition dans l'onglet « Modèle »**

- Utile dans l'utilisation de matériaux (granit, marbre, Silestone, etc), dans les épaisseurs 21, 28 40 et 58 mm pour les plans et 10 et 18 mm pour les crédences. Les plans techniques seront imprimés, mais non chiffrés.



Direct3D

● Les aperçus en 3D en temps réel, lors des déplacements de point de vue (à bien séparer du rendu photo-réaliste) utilisent les fonctionnalités Direct X de Windows et nécessitent un matériel approprié. Utilisez le menu « 3D / Direct X – Direct3D » pour configurer ces fonctionnalités.

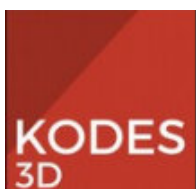


- Vous pouvez choisir de désactiver ces fonctionnalités ou de les réactiver si le logiciel les a déconnectées pour vous.
- Vous pouvez aussi choisir la résolution pour le calcul des aperçus Direct3D, sachant que cette résolution n'est utilisée qu'en interne, qu'elle ne changera pas la taille de l'image à l'écran mais changera sa précision et la fluidité des déplacements de point de vue : Pour les machines peu puissantes, préférez une petite résolution.
- La qualité des textures permet d'augmenter la netteté des textures dans les aperçus Direct X mais avec une plus grande consommation de mémoire (mémoire de la carte graphique).

Problèmes Direct X

● Si vous constatez des problèmes d'affichage dans le module 3D ou si les fonctions Direct X sont automatiquement désactivées par le logiciel :

- Vérifiez que votre ordinateur est bien équipé d'une carte graphique avec fonctions 3D compatibles Direct X auprès de votre revendeur de matériel.
- Vérifiez que Direct X en version 9 minimum est installé sur votre ordinateur, à défaut les fichiers nécessaires sont présents sur le CD.
- Mettez à jour les pilotes de votre carte graphique en vous rendant sur le site Internet de son fabricant.
- Réactivez les fonctions Direct X dans Kodes3D, par le menu « 3D/DirectX Direct3D ».



Pour la version 1.014.4

Conception / Rédaction : Johann Roy & Bernard Fénix

KODES3D est un produit distribué par
KOBEST
3, la Bertais
35140 Saint-Jean-sur-Couesnon
France

