

Navrhni si kuchyňu II - je to hračka ☺ - KitchenDraw


Pomocou tohto učebného materiálu sa vyskladáme kuchyňu EXAMPLE1- krok po kroku, od A po Z.



Tvorba nového projektu sa odohráva v 7-mich po sebe nasledujúcich etapách:

1. **Zadanie informácií o zákazke** a výber použitého modelu,
2. **zadanie stavebného pôdorysu stien**,
3. **umiestnenie stavebných otvorov a prvkov** (dvere, okna, radiátory, stĺpy, niky, šikmé stropy, podhlady, atď.),
4. **umiestnenie nábytkových prvkov** (spodné, horné, skine, atď.),
5. **umiestnenie dĺžkových prvkov** (prac. dosky, sokle, svetelná rampa, rímasy),
6. **dekorácie** (elektro prístroje a sanitárne vybavenie v základnej grafickej forme, obklady, stoly, stoličky, príslušenstvo, kvetiny a rastliny, atď.),
7. **doplnenie o prvky určené iba pre cenovú ponuku, tzn. bez grafického znázornenia** (elektro prístroje a sanitárne vybavenie konkrétne, ďalšie špecifické príslušenstvo, atď.).

1. Vytvorenie novej scény s pôdorysnou situáciou stien

1. Zvoľte **Súbor | Nová scéna**, alebo kliknite na ikonu .
2. Zobrazí sa okno **Obchodné informácie**. Keďže KitchenDraw je aplikácia určená pre profesionálne nasadenie napr. v kuchynských štúdiách, toto okno Vám umožní zadať všetky potrebné informácie týkajúce sa zákazníka a stavu zákazky. Aby ste mohli pokračovať je nutné vyplniť minimálne políčko „Firma“. Ostatné informácie môžete doplniť hocikedy pomocou menu **Scéna | Informácie**.
3. Zadať napr. firmu VANDÁK do zóny textu "Meno".
4. Kliknite na "OK", alebo aktivujte klávesom ENTER. Zobrazí okno **Voľba povrchových úprav**. Takto môžete tak definovať model a povrch. Úpravu skriniek, z ktorých sa bude neskôr skladať zostava. Jedná sa o to isté okno, ktoré ste používali v časti I v etape 7.
5. Zvoľte model a povrch. úpravu Vášho budúceho pôdorysu. Kliknite na "OK", alebo ENTER. Zobrazí sa okno **Nová scéna**. Tu je potrebné zadať základné rozmery pôdorysu a výšku stien, vybrať prípadne druh podlahy a stropu, a pokiaľ zoskupenie stien nie je príliš komplikované (pôdorys v linii, rovnobežný, formy "L" alebo "U"), jednoducho ho tu môžete definovať i prípadnými rohovými úpravami.

Obchodné informácie

Č. ponuky: Predajca: ADMIN Dátum 08.12.13
Zákazka: Stav: Čakanie Zmenené: 08.12.13
Verzia: 1 Súbor... Týždeň rozhodnutia: Dátum dodania...
Typ projektu: Kuchyňa Dátum platnosti: Termíny platieb...

Zákazník:
Firma: CAD systémy Telefón: Linka:
Titul: Pán Mobil:
Meno: Kr. meno: Fax:
Adresa 1: E-mail:
2: Jazyk: SKY MENA: je
3: Sadzba DPH: Normálna (19,6%)
PSČ- Mesto: Recykl. poplatok elektro
Krajina: Recykl. poplatok nábytok
IČ DPH: Poznámka:
Miesto dodania... (ak je iné)
Ďalšie informácie...

OK Anulovať

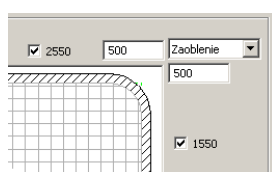
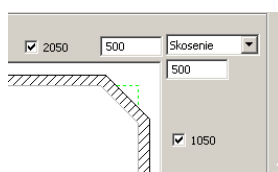
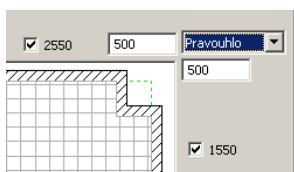
Nová scéna

Rozmery
Šírka: 2550 mm
Hĺbka: 2050 mm
Výška: 2500 mm
Jednotka: mm (1 mm)
Uložiť nastavenie

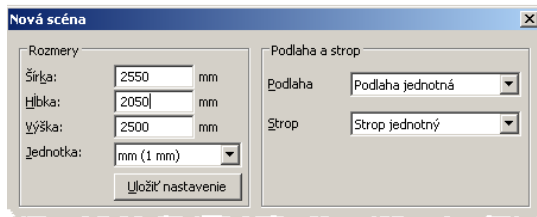
Podlaha a strop
Podlaha: Podlaha jednotná
Strop: Strop jednotný

Steny
 2550 Bez výrezu
 2050
 2050
 2550

OK Anulovať



- Zadajte rozmery (v mm) obdĺžniku, ktorý ohraničuje pôdorys, v zónach textu "Šírka" 3050 a "Hĺbka" 2050. Výšku zvolte 2050.



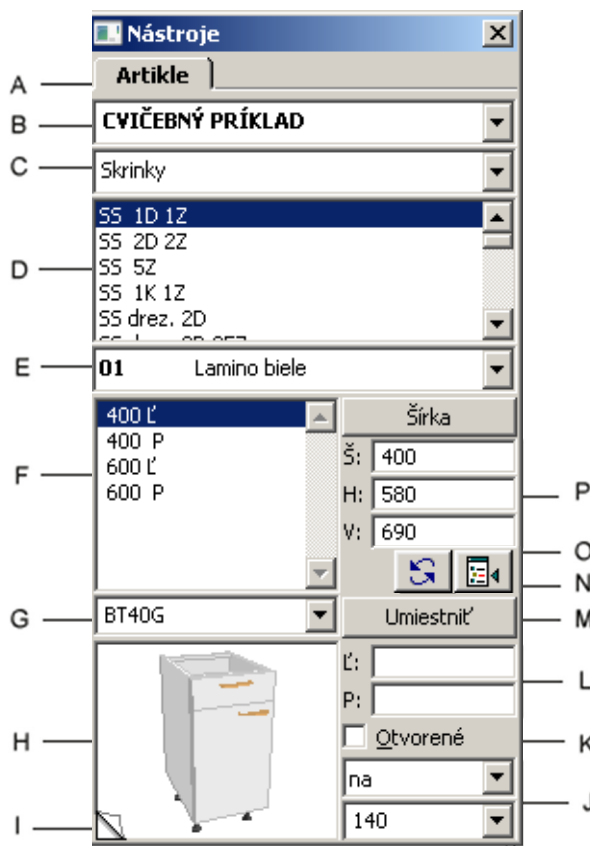
- Zvoľte typy stropu a podlahy v zóne textu "Strop" a "Podlaha". Nakoniec vyberte formu pôdorysu, pokiaľ zodpovedá predvolenej ponuke: rovnobežná, formy písmen "L" alebo "U"), zaškrtnite niektoré zo 4 políčok okolo bieleho obdĺžniku v zóne "Steny", aby tak Vaša pôdorysná situácia stien bola presne zadaná. Za účelom nášho príkladu "EXEMPLE 1" zaškrtnite políčka hore a napravo.
- Pozn.:** ak pôdorys stien je komplikovanejší a nemôže byť definovaný týmto spôsobom, nezaškrťava sa žiadne políčko pre jednotlivé steny; tieto budú potom zakreslené pomocou šablón a zadáte iba maximálne rozmery scény. Návod nájdete na linke [Používanie šablón](#) a tiež na www.kitchendraw.com.
- Kliknite na "OK", alebo stlačte ENTER.

KitchenDraw zobrazí pôdorys, ktorý odpovedá zadanej situácii. Prvé dve etapy máte za sebou. ☺

2. Umiestnenie stavebných otvorov a stavebných prvkov

Skôr ako umiestnime stavebné otvory, vysvetlíme si v rýchlosti manipulačné okno *Nástroje*, ktoré je zobrazené (štandardne) v pravej časti obrazovky.

Pôdorysný pohľad formy "L" je vykreslený v *pracovne zóne*. Vedľa tejto zóny sa nachádza okno *Nástroje*, s aktívnou záložkou "Prvky".

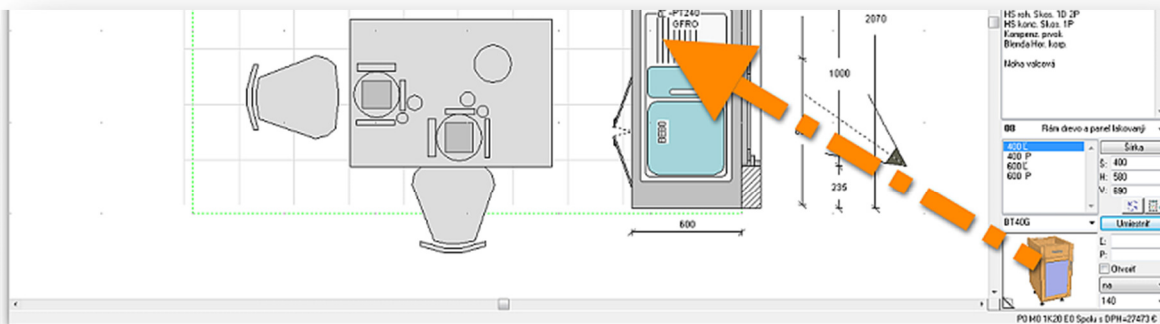


- A** - Záložka "Nástroje"
- B** - Zoznam katalógov k dispozícii
- C** - Zoznam kapitol
- D** - Zóna Zoznamu blokov
- E** - Zoznam modelov alebo povrchových úprav
- F** - Zóna Zoznamu artiklov
- G** - Zoznam referencií prvkov
- H** - Grafická zóna prvotnej vizualizácie vybraného artiklu.
- Artikel je možné vizualizovať v pôdorysu a v perspektíve. Tretia možnosť je zobraziť jeho popis a cenu. Zmena sa dosiahne kliknutím na pole v podobe ohnutého rohu stránky označené **I**, v ľavom spodnom rohu grafickej zóny.
- I** - Zmena vizualizácie vybraného prvku
- J** - Zóna s údajmi o výške uloženia vybraného prvku
- K** - Prepínač Otvorené/zatvorené (napr. dvierka)
- L** - Zóna pre zadanie presnej pozície uloženia prvku v scéne
- M** - Tlačidlo k uložení prvku
- N** - Ikona k rýchlemu zisteniu informácií o vybranom prvku selektovanému v projekte
- O** - Ikona pre nahradenie prvku novým, v katalógu zvoleným prvkom
- P** - Zóna údajov o rozmeroch vybraného artiklu

Prvky v katalógu sú zoradené v 4 úrovniach:

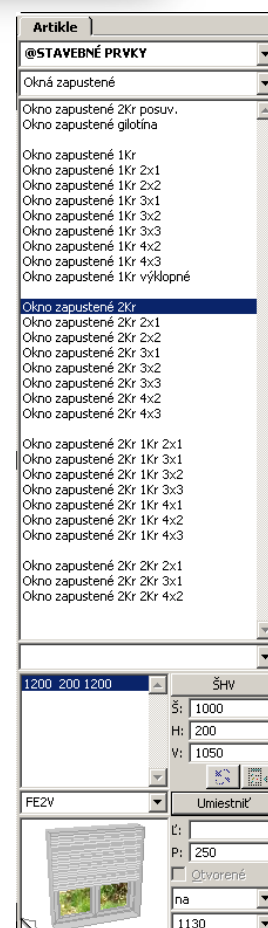
1. **Katalógy**,
2. **Kapitoly** (podobne ako kapitoly v tlačenej podobe),
3. **Bloky** (zoskupenie podobných blokov v katalógu, ale s odlišnými rozmermi a/alebo oboch orientácii L/P),
4. **Prvky** s charakteristickou vlastnou referenciou, kódom .

K možnému umiesteniu nového prvku do pôdorysu je najskôr potrebné vyhľadať prvok v katalógu, potom v kapitole a bloku, ku ktorému patrí, upresniť jeho rozmery a orientáciu (L/P) a nakoniec ho vložiť do pôdorysu ťahom myšou z grafickej zóny H, v spodnej časti palety artiklov. (Drag and drop).

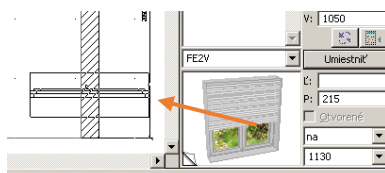


Teraz si vyskúšame túto techniku v na príklade vloženia okna na jednu stenu v našom pôdoryse:

1. Zvoľte katalóg s názvom **@STAVEBNÉ PRVKY**, ktorý obsahuje potrebný prvok.
2. Tu zvoľte kapitolu **Okna zapustené** v zóne *Zoznamu kapitol „C“*.
3. Kliknite na blok **Okno zapustené 2kr.** v zóne *Zoznamu blokov „D“*
4. Nahradzte rozmery definované štandardne v textových zónach "**Š**"=1000, "**V**"=1050. V prípade dverí alebo okna sa hĺbka prispôsobí automaticky šírke steny.
5. Zadaťte výšku parapetu **1130** do políčka J – najspodnejšia bunka v paletе artiklov.
6. Ak si prajete aby okno bolo umiestené presným spôsobom, zadajte v zóne textu "**L**" alebo "**P**" (pozícia **L**) vzdialenosť medzi oknom a ľavým (L) alebo pravým (P) okrajom, rohom steny. K určeniu ľavej a pravej strany si predstavte, že sa pozeráte na okno zvnútra miestnosti. Pre náš pôdorys zadajte do políčka "**P**".
7. Kliknite do *grafickej zóny pred-vizualizácie vybraného prvku* ľavým tlačidlom myši a ťahajte prvok(okno) do scény. Kurzor myši sa premení v malou otvorenú ruku.
8. Počas ťahania prvku (okna) môžete ho otáčať o 45° smerom doprava pomocou klikania na pravé tlačidlo myši. Ľavé tlačidlo pritom stále držíme.
9. Uvoľnite ľavé tlačidlo myši v okamihu, keď prvok dosiahne pozíciu v stene umiestenej vpravo v pôdoryse.



Pokiaľ sa ukáže správa "Otvor musí byť umiestený v stene", kliknite na "OK" a začnite odznova vloženie prvku. Uistite sa, že stred siluety sa nachádza naozaj vnútri steny a že rozmery prvku sú kompatibilné s rozmermi steny (výška, stena zošíkmená, podkrovná ...).

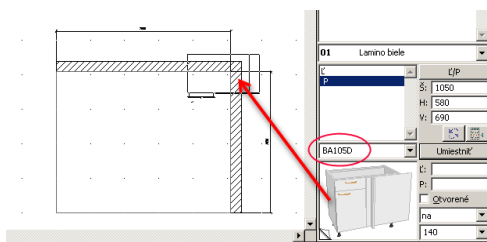



3. Vloženie skriniek do scény

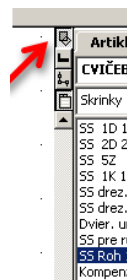
Vkladanie nábytkových elementov prebieha rovnakým spôsobom, ako u predchádzajúceho okna. Existuje ale aj ďalšia metóda k vyhľadaniu prvku v katalogu : jednoducho zadať jeho referenciu, kód označenia prvku.

Teraz budeme vkladať postupne jeden prvok po druhom zo vzorového projektu EXEMPLE 1:

1. Zvoľte katalog nazvaný **CVIČEBNÝ PRÍKLAD** totožným spôsobom, ako v prechádzajúcej fáze.
2. Napíšte referenciu pomocí klávesnice bez akéhokoľvek hľadania miesta, kam text umiestniť. Ako prvú referenciu zadajte **BA105D**. KitchenDraw ihneď nájde danú skrinku.

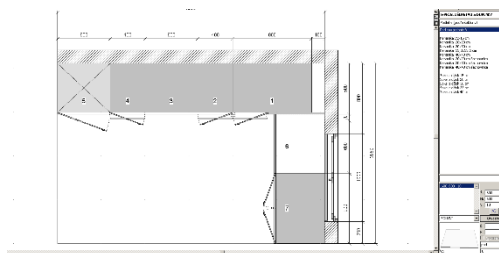
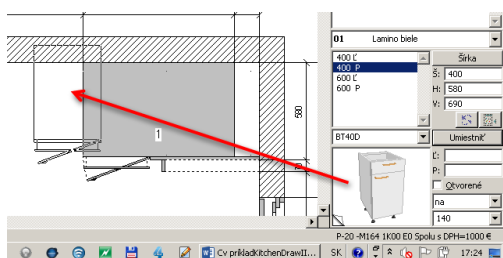


3. Kliknite *do* grafickej zóny pred-vizualizácie a ľavým tlačidlom myši vtiahnite skrinku do scény.
4. Ťahajte skrinku do rohu stien. Nemusíte otáčať skrinku, ani hľadať presnú pozíciu v rohu. Silueta musí iba jednoznačne presahovať obidve steny (vnútorné čiary). Potom uvoľnite ľavé tlačidlo myši a KitchenDraw umiestni úplne presne skrinku do rohu.
Pozn.: ak KitchenDraw neumiestni skrinku do rohu a skrinka je „v stene“ overte, či tlačidlo aktivácia automatického umiestnenia, ktoré sa nachádza nad zvislým posuvníkom, je v 'stlačenom' stave , a nie v pozícii neaktívnej.
5. Ak nie ste spokojný polohou skrinky, klikom ju aktivujte a ťahaním znovu umiestnite. Resp. zmažte a vložte znovu.



Opakujte postup od bodu 2 pro tieto skrinky : **BT40D**, **BF60**, **BT40G**, **AREF190G**, ktoré budete ukladať v tomto poradí, od rohového elementu pozdĺž steny dĺžky 3050mm. Vykonajte to tiež s referenciami: **PLV60** a **BE80** pozdĺž steny 2050 mm a všimnite si, že nie je potrebné otáčať skrinky, aby sa prvky zarovnali podľa požiadavky.


Upozornenie: dôležité je, aby sa silueta skrinky (prvku) jednoznačne prekrývala so susednou skrinkou, ku ktorej sa má zarovnať 'na doraz'.



4. Umiestenie horných skriniek (v nárysnom pohľade)

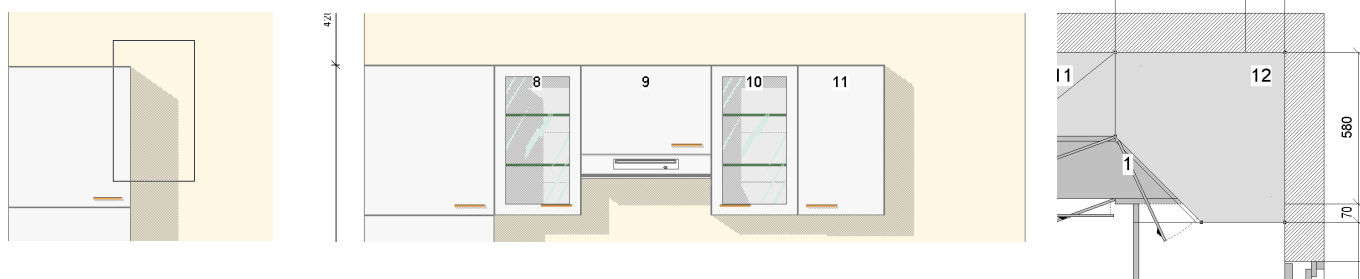
Spodné skrinky sme vkladali v pôdoryse. Takto by ste mohli postupovať i pri horných skrinkách, pretože ich výšková poloha je definovaná v katalógu. Teraz si precvičíme vkladanie prvku v nárysnom pohľade, tj. v pohľade na jednu stenu.

Začneme so stenou dĺžky 3050 mm (bez okna) :

1. Vyberte stenu 3050 mm kliknutím na kraj tejto steny zdi. Tajte pozor, aby ste pri tom neposunuli stenu. Ak sa to stane, tak zvolte krok späť a výber opakujte. Čierne body rohov steny musia blikať.
2. Zvoľte **Pohľad | Nárys realistický**, alebo aktivujte klávesu F10, alebo kliknite na ikonu .

Vložte teraz nasledujúce elementy: **HV40G**, **HH60G**, **HV40D**, a to v smere od skrine.
U každého :

1. Postupujte podobne ako pri spodných skrinkách dbajte, aby skrinka vkladaná vždy presahovala skrinku predchádzajúcu. Poslednú rohovú hornú skrinku **H40D** umiestnite v pôdoryse.



5. Automatické kótovanie v nárysnom pohľade

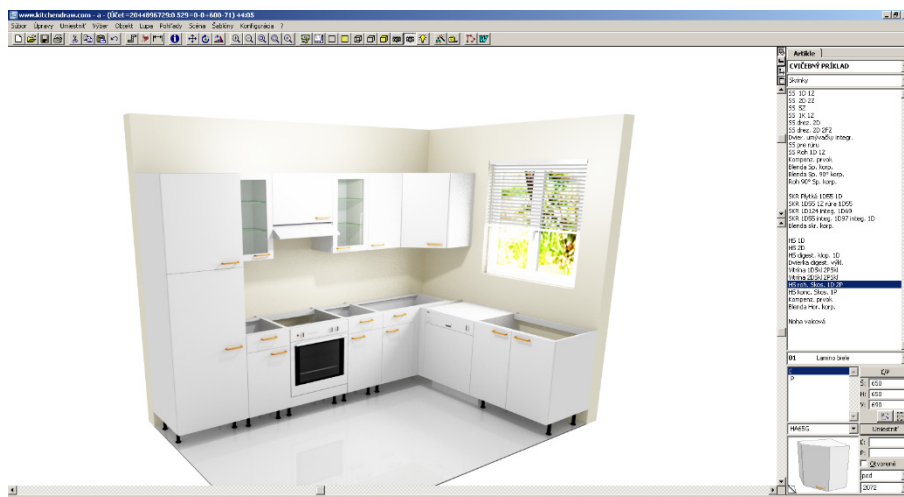
Nárysný pohľad by mal byť správne zakótovaný a KitchenDraw Vám tuto operáciu umožní, a to automaticky. K tomu :

1. Zvoľte v hlavnom menu **Úpravy | Vybrať všetko**, alebo stačte klávesy CTRL+A,
2. Vyberte **Výber | Kótovať**

Poznámky :

- Ak nie je selektovaný žiadny objekt a zvolíte **Výber | Kótovať**, všetky objekty v náryse budú zakótované.
- Umiestenie kót jednotlivo je samozrejme tiež možné. Viac na www.kitchendraw.com.

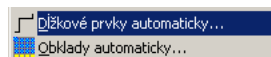
Gratulujeme! Zaslúžite si oceniť Vaše dielo vizualizáciou v 3D perspektíve a skontrolovať ho. Použite postup z I. časti učebného materiálu.



6. Generovanie dĺžkových prvkov (pracovné dosky, sokle, rímasy,...)

Dĺžkovými prvkami sa rozumejú sokle, pracovné dosky, svetelné rampy a rímasy. Okrem špeciálnych prípadov sa umiestnenie týchto prvkov vykonáva automaticky a všetko naraz. Jednoducho HRAČKA! ☺

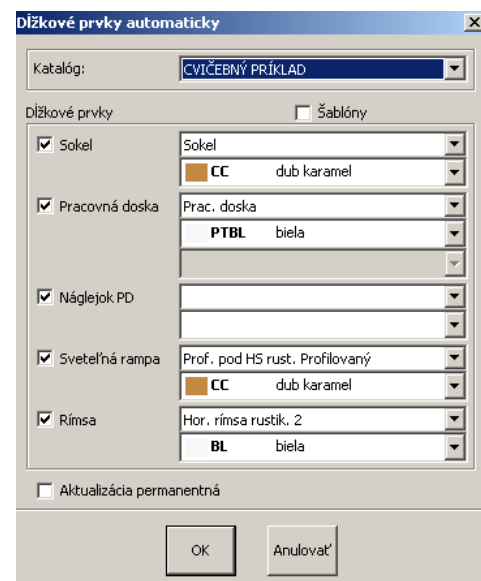
Zvoľte **Scéna | Dĺžkové prvky automaticky**.



Okno **Dĺžkové prvky automaticky** Vám umožní vybrať typ a odtieň prvkov, ktoré chcete použiť a umiestniť v scéne.

1. Zvoľte pro každý z 5-tich typov dĺžkových prvkov odtiene, ktoré Vám vyhovujú.
2. Kliknite na "OK", alebo stlačte ENTER.

Pozn.: ak jeden alebo viac zobrazených skriniek bolo selektovaných pred tým ako ste zvolili príkaz **Scéna | Dĺžkové prvky automaticky**, otvorí sa okno s dotazom "Iba pre selektované elementy?". Kliknite na "Nie" ak chcete, aby KitchenDraw umiestnil prvky na všetky objekty v scéne.




Dĺžkové prvky, ktoré odpovedajú zaškrtnutým poliam v okne, sú týmto vygenerované.



7. Umiestnenie dekoratívnych prvkov

Dekoráciou sa rozumie umiestnenie objektov, ktoré nie sú súčasťou dodávky interiéru, ich úloha v scéne je čisto estetická. Napr. podlahová krytina, obklady, objekty ako varná doska, drez, stôl, stoličky, rastliny a kvetiny, kuchynské spotrebiče, siluety osôb, atď.

Umiestnenie dekoratívnych prvkov je vhodné v pôdoryse; začnite preto zvolením **Pohľad | Pôdorys** alebo kliknutím na ikonu .

Metódou, ktorou ste vkladali stavebné prvky vložte nasledujúce objekty:

1. Drez (katalóg : @**PRÍSTROJE A VYBAVENIE**, kapitola : **Drezy**, blok **Drez 1+1/2 s odkapávačom**, orientácia : **L**),
Pozn.: orientácia objektu sa zvoľí v zóne označenej **F** v palete artiklov.
2. Varnú dosku pod digestorom (katalóg: @**PRÍSTROJE A VYBAVENIE**, kapitola: **Varné plochy**, blok **Varná doska4x plyn**),
3. Stôl do stredu pôdorysu (katalóg: @**PRÍSLUŠENSTVO a DOPLNKY**, kapitola: **Stoly**, blok **Stôl moderný**),
4. Dve stoličky k stolu (katalóg : @**PRÍSLUŠENSTVO a DOPLNKY**, kapitola: **Stoličky**, blok: **Moderná stolička**)

8. Zmena povrchovej úpravy

- Zmeňte prevedenie scény pomocou **Scéna | Povrchové úpravy** alebo kliknite na ikonu. 
- Vyberte najvhodnejšie prevedenie.

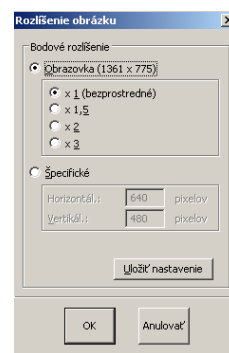


9. Uložiť scénu

- Zvoľte **Súbor | Uložiť** alebo kliknite na ikonu. 

10. Export vizualizácie do rastrového obrázku

- Zvoľte žiadané zobrazenie. Export vykonáte nasledovne:
- Kliknite na **Súbor | Exportovať | Obrázok**
- zadáte názov súboru a typ (príponu JPG, BMP, TIF, PNG...)
- v dialógovom okne vyberte rozlíšenie obrázku a stlačte OK.



Takto **HRAVO** ste získali zručnosti potrebné k návrhu vlastných projektov.

Gratulujem a prajem veľa zážitkov pri návrhu interiérov.