


Navrhni si kuchyňu I - je to hračka ☺ - KitchenDraw

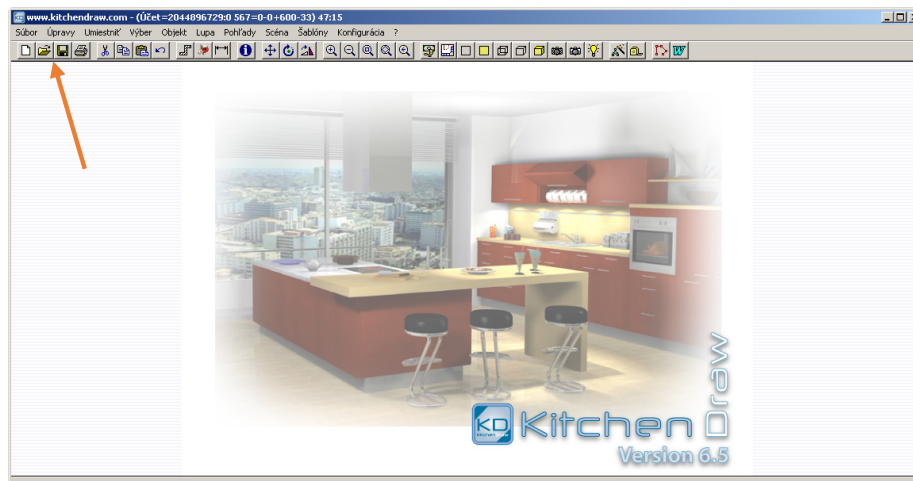
Tento učebný materiál Vás bude sprevádzať jednoduchým návrhom kuchyne. Nemajte obavy – bude to hračka.

Najskôr sa pozrieme na príklad projektu kuchyne (scény), ktorá je obsiahnutá v programe. Následne sa naučíme, ako dosiahnuť takýto výsledok, keď začneme od nuly.




1. Spustenie KitchenDraw

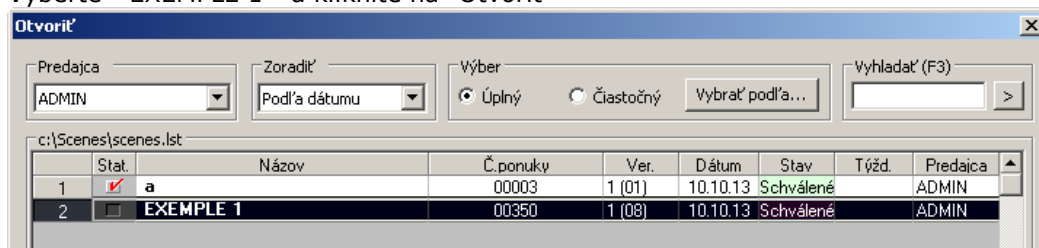
- Kliknite na dvojklikom na ikonu KD  na pracovnej ploche
- Za pár sekúnd sa Vám zobrazí úvodné okno KitchenDraw.



2. Otvorenie projektu (scény)

Pre otvorenie už existujúcej scény na Vašom počítači :

- V menu **Súbor** vyberte **Otvoriť**, alebo kliknite na ikonu . Dialogové okno **Otvoriť** sa zobrazí.
- Vyberte " EXEMPLE 1 " a kliknite na "Otvoriť"








Po niekoľkých sekundách sa Vám otvorí pôdorys projektu.

3. Vizualizácia scény v perspektíve (3D)

K realistickému 3D zobrazeniu scény je pripravených viacero módov zobrazenia.



- Zvoľte **Pohľad | Perspektíva realistická**, alebo kliknite na ikonu . Tento mód je veľmi pružný pre prácu.
- Vyskúšajte ikony pre **drôtené** a **obrysovú** zobrazenie scény  
- Zvoľte **Pohľad | Finálna fotorealistická perspektíva**. 

 Tento mód slúži na špičkovú finálnu vizualizáciu a vyžaduje vysoký výpočtový výkon. Preto môže trvať i niekoľko sekúnd až minút. Obraz sa pri kalkulácii postupne vyhladzuje a skvalitňuje. Klávesom ESC môžete kedykoľvek vizualizáciu prerušiť. Po ukončení prepočítavania sa zobrazí okno „*Nastavenie tónovania*“, v ktorom si môžete veľmi pohodlne upraviť zobrazenie, podobne ako v nejakom jednoduchom editore obrázkov. Naozaj HRAČKA. **Vyskúšajte!**






Upozornenie: Tento mód neodporúčam použiť pri práci v scéne, vkladaní prvkov, či zoomovanie.

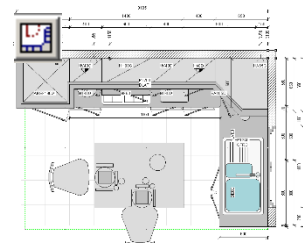
- Zvoľte **Pohľad | Real Time fotorealistická perspektíva**. 

Tento typ zobrazenia slúži na pohyb so scénou a v scéne v reálnom čase v zjednodušenom fotorealistickom zobrazení.

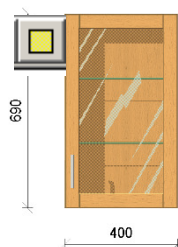
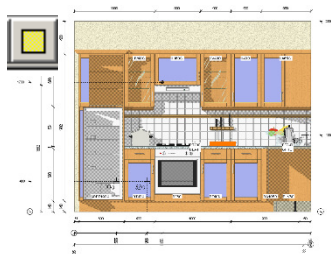
4. Vizualizácia scény v pôdoryse a náryse (2D)



- Zvoľte **Pohľad | Pôdorys**.  Zobrazí sa zakótovaný pôdorys scény
- Vyselektujte jednu stenu scény.
- Zvoľte **Pohľad | Nárys drôtený**  alebo **Nárys realistický**. 



V prípade že ste pre príkazom vyseletovali stenu, zobrazí sa „Nárys“ na stenu, ak ste vyseletovali skrinku, či iný artekel zobraz sa Vám „Nárys“ vybraného prvku.



4. Zmena stanovišťa pozorovateľa (práca s kamerou)

Zorné pole pre *perspektívny pohľad* môže byť zmenené pomocou zvislých a vodorovných posuvníkov v pracovnom okne.

Funkcie posuvníkov:

V pôdoryse a náryse:



Posuvník "1": horizontálny posun

Posuvník "2": vertikálny posun

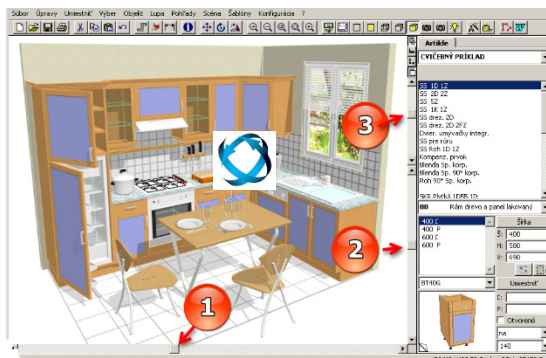
V 3D zobrazení:



Posuvník "1": rotácia kamery okolo vertikálnej osi

Posuvník "2": rotácia kamery okolo horizontálnej osi

Posuvník "3": zmena uhla perspektívy



Posun kamery sa dá dosiahnuť aj stlačením rolovacieho kolieska na myši a súčasným ťahaním myši do požadovanej strany.



Novinkou je **dynamická rotácia** kamery pomocou pohybu myši pri súčasnom stlačení **pravého tlačidla** myši. (resp. pravého + ľavého tl. myši). **Vyskúšajte!**




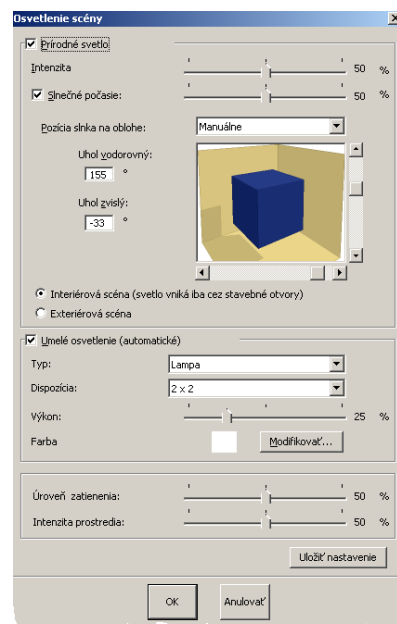
5. Zmena podmienok osvetlenia

Môžete meniť nastavenie svetelného zdroja, ktorý osvetľuje Váš projekt. Tieto regulácie sú nasledujúce:

- Intenzita svetla a kontrast, podobne ako na televíznom prijímači,
- Smer svetla. Správna orientácia lúčov prispieva k lepšiemu dojmu a výsledku perspektívy.

Pre zmenu podmienok osvetlenia:

1. zvolte **Pohľad | Osvetlenie**, alebo ikonu 
2. Zmeňte nastavenie zdroja svetla pomocou *posuvníkov*
3. Ďalej môžete nastavovať *intenzitu osvetlenia, pozíciu slnka, typ scény* – interiér/exteriér. Môžete zvoliť typ *svetla, počet, výkon* aj *farbu*.
4. Kvalitu výslednej scény môžete ovplyvniť aj nastavením *zatienia*
5. Ak si želáte zachovať nastavenia aj pre nasledujúce projekty stlačte tlačidlo "**Uložiť nastavenie**".
6. Kliknite na "**OK**" k schváleniu týchto parametrov, alebo na "**Anulovať**" k pôvodnému nastaveniu.




6. Práca s lupou (Zoom)




Tak ako v perspektíve, aj v pôdoryse a náryse Vám nižšie popísané ovládače umožnia nastaviť Lupu.

K zobrazeniu menšej časti súčasného pohľadu vo väčšom prevedení ::

- Zvoľte **Lupa | Zväčšiť**, alebo kliknite na ikonku .
V iných programoch sa táto funkcia nazýva „Lupa Oknom“.
- Stlačením ľavého tlačidla myši a súčasným ťahaním do obdĺžnika zvolíte oblasť zobrazenia, **ALEBO**
- umiestnite kurzor myši na stredový bod zóny, ktorú si prajete zväčšiť a otočte rolovacím kolieskom myši smerom k sebe.


K zobrazeniu väčšej časti súčasného pohľadu v menšom prevedení :

- Zvoľte **Lupa | Zmenšiť**, alebo kliknite na ikonku , alebo stlačte klávesu F7.
- **ALEBO**
- umiestnite kurzor myši na stredový bod zóny, ktorú si prajete zväčšiť a otočte rolovacím kolieskom myši smerom od Vás.

K zobrazení všetkých objektov scény:

- Zvoľte **Lupa | Prispôbená**, alebo kliknite na ikonku , alebo stlačte klávesu F8.

Pokiaľ sa chcete vrátiť k predchádzajúcemu nastaveniu lupy:


- Zvoľte **Lupa | Predošlá**, alebo kliknite na ikonku .

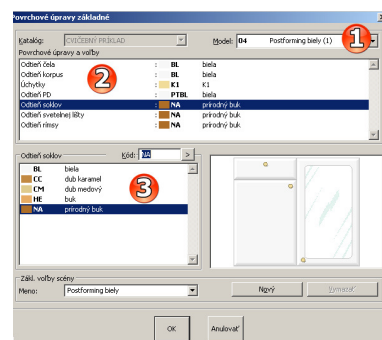
Zobrazenie pohľadu na celú plochu obrazovky:

- Zvoľte **Lupa | Celá obrazovka**.
Pozn. : ak sa chcete vrátiť k predchádzajúcemu nastaveniu, kliknite na tlačidlo myši, alebo stlačte klávesu ESC, popr. medzerník.

7. Zmena modelu čiel kuchynskej zostavy

Kedykoľvek a pri ľubovoľnom zobrazení (v pôdoryse, v perspektíve alebo v náryse), je možné zameniť model čiel zostavy za iný. A to veľmi jednoducho:

1. Zvoľte **Scéna | Povrchové úpravy**, alebo kliknite na ikonku  .
2. Roletové menu "1" ponúka zoznam modelov použitého katalógu.
3. V roletovom menu "Modely" "1" kliknite na model "Lamino biele": v grafickej časti okna sa znázornia dvierka, zásuvka a vitrína tohto modelu "Lamino biele".
4. V časti "2" "Povrchové úpravy a voľby" zvolte konštrukčnú skupinu, pre ktorú budete v okne "3" zadávať odtieň (druh) materiálového prevedenia jednotlivých častí. Po vybraní materiálu v okne "3" kurzor v okne "2" automaticky preskočí na ďalší riadok.
5. Takto zvolíte prevedenie pre všetky prvky v zozname.
6. Ak chcete späť urobiť zmenu, tak v okne "2" myšou kliknite na konštrukčnú skupinu a následne vyberte odtieň.
7. Kliknite na "OK", alebo potvrdte klávesom ENTER.



Perspektívne zobrazenie je vykreslené s novou voľbou modelu a jeho povrchovými úpravami. Pokiaľ tento nový model patrí do inej cenovej skupiny, celková cena projektu viditeľná vpravo v stavovom riadku je samozrejme taktiež zaktualizovaná.

8. Anulovať poslednú operáciu

K zrušení poslednej operácie (pridanie prvku do zostavy, zrušenie alebo modifikácia objektu, atď.) :

- Zvoľte **Úpravy | Zrušiť**, alebo kliknite na ikonu .

Poznámka : tato operácia zruší iba poslednú operáciu; ak ju budete opakovať, výsledkom je návrat do pôvodného stavu.

9. Späť na pôdorys

K opakovanému vráteniu k počiatočnému pôdorysnému pohľadu:

- Zvoľte **Pohľad | Pôdorys**, alebo kliknite na ikonu .

Takto ste sa zoznámili so základnými zručnosťami pri práci so scénou. V ďalšej časti II si kuchyňu Example1 vyskladáme od začiatku do konca.