

Návrh skříně v programu KitchenDraw.

Autor: Karel Urbánek 2007

Hned po spuštění programu se objevila tabulka kam se zadávají vstupní údaje k zakázce, v našem případě k 3D modelu skříně.

Druhým krokem je tabulka pro definice velikosti prostoru a podlahy.

Po zadání rozměrů program automaticky vygeneruje 3D prostor ve kterém budeme modelovat skříň.

Třetím krokem je tabulka pro zadání povrchových uprav použitého materiálu. Program předpokládá, že se chystáme vytvořit kuchyňskou linku. Takže musíme krok za krokem vybrat odstín (barvu) všech hlavních komponentů kuchyně. Teď jsme připraveni začít kreslit tedy modelovat skříň o rozměrech 2000x900x600 mm.

Nastavil jsem si 3D pohled na prostor v kterém začnu modelovat skříň.

Z nabídky v katalogu komponentů vyberu možnost „bok skříně“. V tabulce v dolní části monitoru nastavím rozměry boku na v x š x h 2000x18x600 mm. Kliknutím na „umístit“ program vytvoří bok skříně v prostoru. Postup opakujeme čím získáme druhý bok skříně. Příkazem posunout nastavíme v tabulce posun boku skříně o 882mm(900-18mm).

V dalším postupu jsem vybral z katalogu komponentů možnost police. Stejným způsobem jako při tvorbě boku jsem v tabulce nadefinoval rozměry police a umístil ji v prostoru.

Příkazem posunout si umístím polici mezi boky skříně. V nabídce vlastnosti objektu vyberu možnost nastavení „umístit na výšku“ čím definujeme výšku umístění police od podlahy. Postup tvorby police několikrát opakuji až získám dostatek polic ve skříní, které si ve skříní rozložím za pomoci příkazu umístit na výšku.

Dalším krokem je vytvoření dveří skříně a úchytek. Postup je stejný jako při tvorbě boků a polic. Z katalogu vyberu možnost dveře, v tabulce zadám rozměry a umístění na výšku.

Postup opakujeme a vytvoříme druhé dveře. Příkazem posunout dveře umístíme na korpus skříně. Dále vybereme z katalogu úchytky a stejným s postupem vytvoříme a umístíme úchytky na dveře skříně. Tím jsme dokončili modelování skříně.

Teď když už máme hotový 3D model skříně tak za pomoci postranních lišt nastavíme odpovídající pohled na skříň v 3D prostoru.

V hlavní nabídce vybereme možnost „perspektiva fotorealistická „. Program vygeneruje fotorealistický pohled – vizualizaci.

Dále v hlavní nabídce vybereme možnost „exportovat“ a fotorealistický pohled uložíme jako obrázek. Takhle si postupně vytvoříme několik pohledů na skříň a vytvoříme fotorealistický náhledy, které pak postupně vyexportujeme do obrázků.

Program nabízí možnost skrýt vytvořené komponenty. Kliknutím pravým tlačítkem myši na daný komponent skříně ho označíme (vybereme). Následným kliknutím na levé tlačítko myši se nám rozbalí hlavní nabídka nástrojů pro editaci tělesa. Vybereme možnost skrýt čím schováme komponent a v náhledu již není zobrazen je totiž transparentní. Postup zopakujeme a schováme druhé dveře a úchytky. Dále již zmíněným způsobem vytvoříme fotorealistické náhledy skříně bez dveří a úchytek.

Pak z nabídky pro editaci vybereme možnost odkrýt a odkryjeme dveře a úchytky. Projekt uložíme.