

Baldai 3D

Virtuvės baldų, prieškambarių, spintų modeliavimo programa

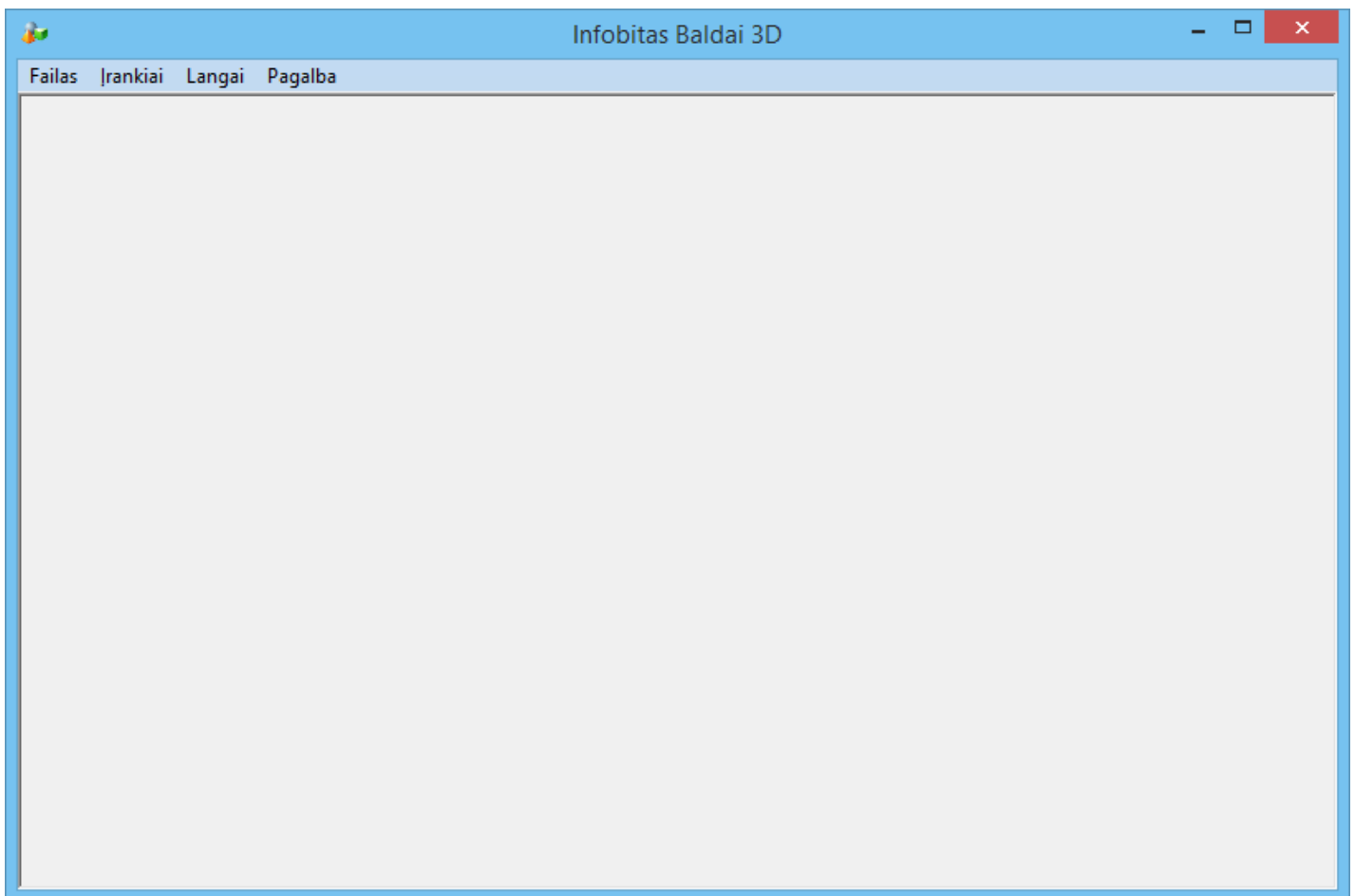
1. Baldai 3D funkcijos:

- a. Baldų komplekto modeliavimas iš atskitų paruoštų sudedamųjų dalių (pvz. virtuvės baldų komplektavimas iš paruoštų spintelių modelių);
- b. Atskiro baldų modelio modeliavimas (pvz. prieškambario);
- c. Sukurto modelio projekto saugojimas su visomis pastabomis ir užsakovo informacija;
- d. Trimatis sukurtų modelių vaizdas, kurį galima sukroti ir apžiūrėti iš visų pusių;
- e. Modeliams galima parinkti atskirų sudedamųjų spalvas (karkaso, durelių, stalviršio);
- f. Modelių sudedamosioms dalims galima uždėti skirtingas tekstūras;
- g. Bet kada galima pridėti / keisti / pašalinti sudedamąsias dalis (spinteles);

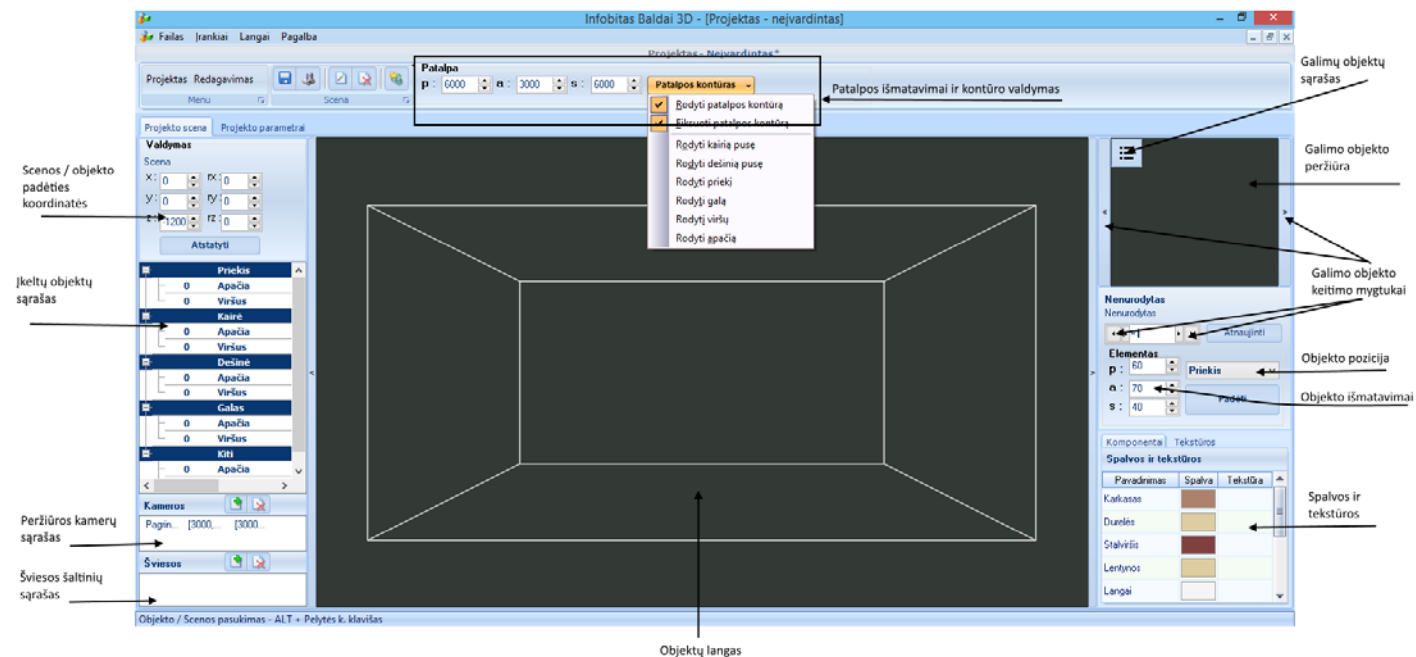
2. Darbo pradžia.

Paleidus programą atsidaro pagrindinis programos langas. Darbą galima pradėti 2 būdais:

- a. Kurti naują projektą – tada rinkitės meniu „Failas“ -> „Naujas projektas“;
- b. Atidaryti išsaugotą projektą – tada rinkitės meniu „Failas“ -> „Atidaryti projektą“;



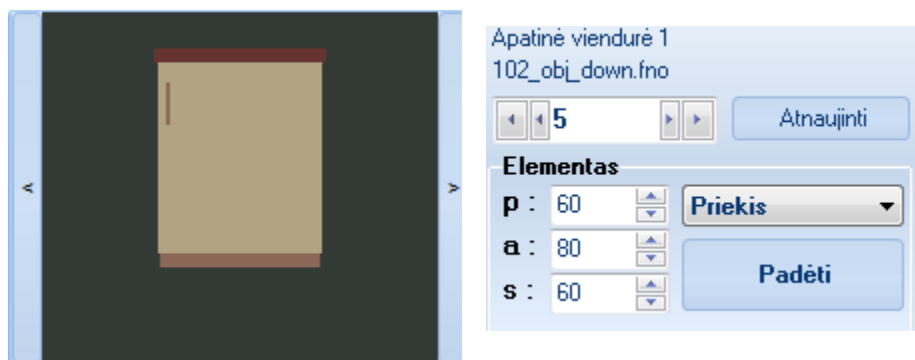
Projekto redagavimo langas



Pelytės kairiojo klavišo pagalba galima patalpą / objektą slankioti atvaizdavimo lange, o laikant nuspauštą klavišą „ALT“ pelytės kairiojo klavišo pagalba galima patalpą / objektą sukinti.

Naujo objekto įkėlimas į projektą

Galimų objektų sąraše objekto keitimo mygtukų pagalba išsirinkite norimą objektą, nustatykite norimus objekto išmatavimus, pasirinkite norimą objekto poziciją ir paspauskite mygtuką „Padėti“ arba 2 kartus paspauskite pele ant objekto. Projekte objektai pradkami dėti pagal kiekvieną poziciją iš kairės į dešinę išskyrus kairiąją sieną, kuri pradama dėti iš dešinės į kairią. Naujas objektas dedamas greta paskutinio objekto toje pozicijoje. Įkeltas objektas įtraukiamas į objektų sąrašą.

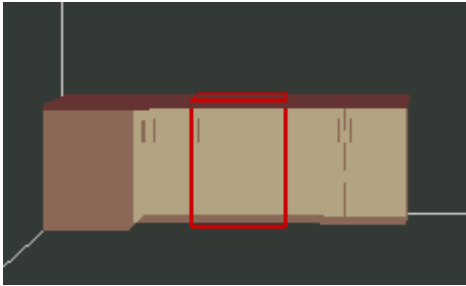


Prieš dedant naują objektą įsitikinkite, kad nėra pažymėtas joks projekto objektas, jei projekte pažymėtas objektas – jis bus pakeičiamas naujai išsirinktu objektu.

Objekto pažymėjimas

Objektą projekte galima pažymėti paspaudus jį pelyte, pažymėtas objektas apibrėžiamas raudonu kontūru. Pažymėti objektą taip pat galima pasirinkus jį pelyte įkeltų objektų sąraše. Jei projekte nėra nei vieno

pažymėto objekto – valdymo laukeliai rodo kairėje rodo viso projekto koordinates bei pasukimo kampus. Jei yra pažymėtas objektas – valdymo laukeliai rodo pažymėto objekto koordinates bei pasukimo kampus.



Objekto / Projekto vietos keitimas, pasukimas, išmatavimų keitimas

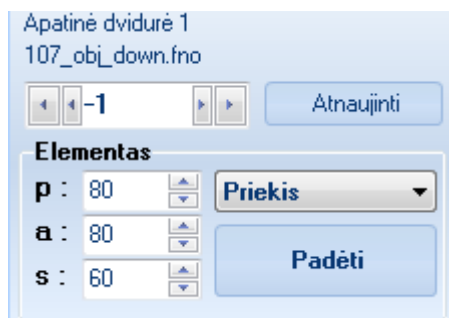
Pažymėtą objektą galima iš vienos vietos į kitą perkelti tempiant jį kairiuoju pelės klavišu. Jei pažymėto objekto nėra – kairiuoju klavišu galima tempti visą projekto vaizdą. Perkeliant objektą iš vienos vietos į kitą, objektas, prineštas prie kitų objektų pakankamai arti, yra automatiškai pritraukiamas (Snap). Jei yra įjungta funkcija „Patalpos kontūras“ -> „Fiksuoti patalpos kontūrą“, objekto nebus galima išnešti už patalpos kontūro ribų, prinešus prie kitos patalpos sienos objektas bus perkeliamas ant jos, jei ši funkcija išjungta – objektą galima bus išnešti už patalpos kontūro ribų.

Pažymėtą objektą galima pasukti kairiuoju pelės klavišu laikant nuspauštą klavišą „ALT“. Jei pažymėto objekto nėra – sukamas viso projekto vaizdas.

Valdymo laukelių pagalba taip pat galima keisti objekto / projekto padėtį ir pasukimo kampus.



Pažymėjus objektą, jo išmatavimus galima koreguoti dešinėje esančių išmatavimų keitimo laukelių pagalba, pakeiskite norimus parametrus ir paspauskite „Padėti“.



Objekto trynimasis

Pažymėkite norimą objektą, paspauskite mygtuką „Delete“ arba pasirinkite meniu „Redagavimas“ -> „Trinti objektą“.

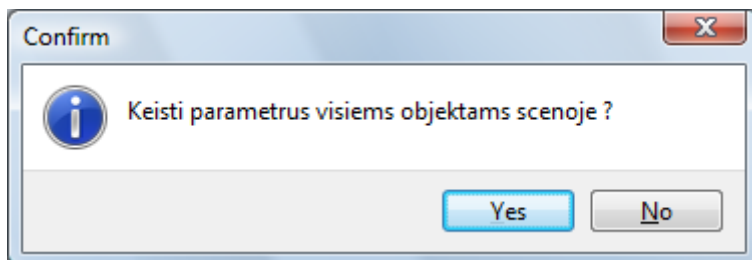
Spalvos ir tekstūros

Visi objektai susideda iš tam tikrų komponentų: karkaso, durelių, stalviršių ir .t.t Kiekvienam šiam komponentui galima priskirti skirtingas spalvas ir tekstūras. Pradžioje objektai turi standartines spalvas ir neturi uždėtų tekstūrų.

Komponentai		
Spalvos ir tekstūros		
Pavadinimas	Spalva	Tekstūra
Karkasas		
Durėlės		
Stalviršis		
Langai		
Santechnika		
Sienos		
Grindys		
Lentynos		

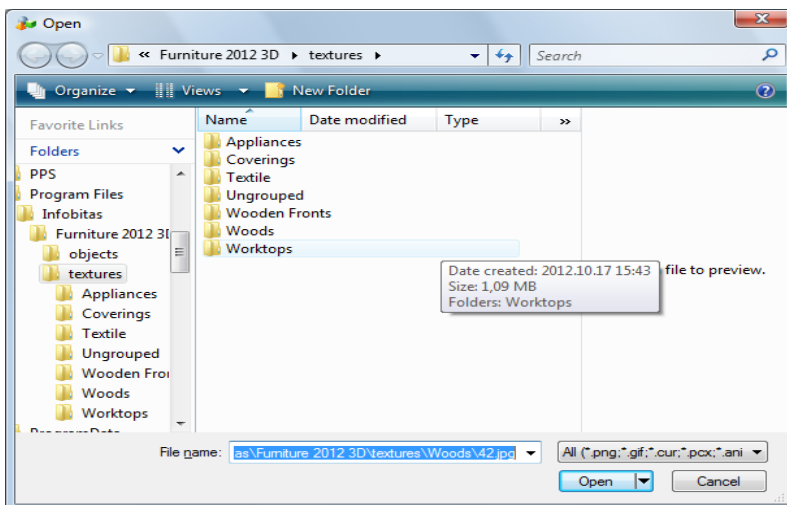
Jei projekte yra pažymėtas objektas – rodomos to objekto spalvos. Pakeitus spalvas jos keičiamos tik tam objektui.

Jei pažymėto objekto nėra – rodomos standartines spalvos, kurios bus taikomos naujai įkeltiems objektams. Pakeitus spalvą rodomas paklausimas



Paspaudus „Yes“ nauja spalva bus pritaikoma ir jau projekte įkeltiems objektams, paspaudus „No“ įkelti objektai keičiami nebus, naujos spalvos bus taikomos tik naujai įkeliamiems objektams.

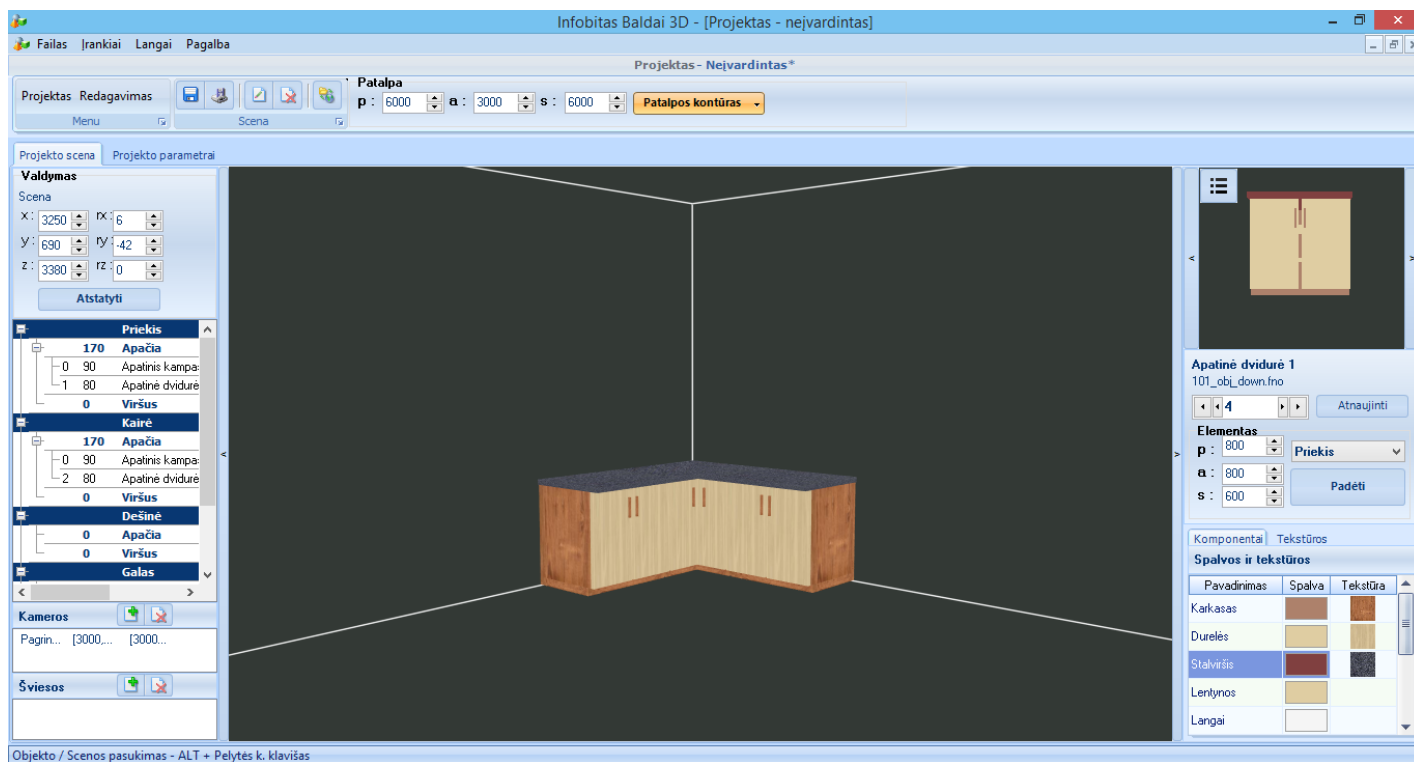
Kad uždėti objektams tekstūras, pirmiausia jas reikia įsikelti į tekstūrų sąrašą, tą galima padaryti paspaudus mygtuką „+“ ir pasirinkus tekstūros failą. Programa pati turi sukauptą tekstūrų biblioteką, bet kaip tekstūrą galima rinktis bet kokią paveikslėlį, rekomenduotina „jpg“ formato ir ne didelių matmenų.



Įkeltas tekstūras galima priskirti objekto komponentams.

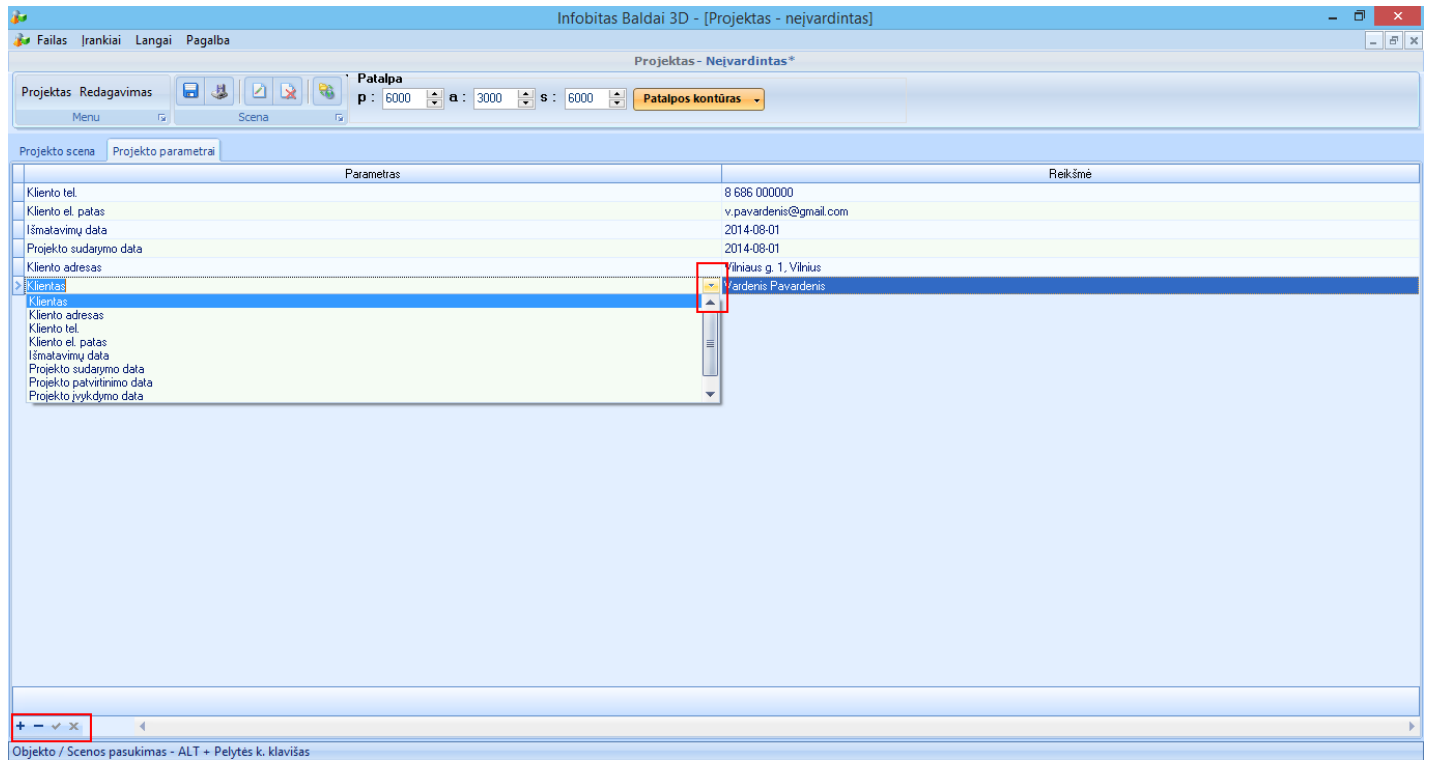
Spalvos ir tekstūros		
Pavadinimas	Spalva	Tekstūra
Karkasas		
Durėlės		
Stalviršis		
Langai		
Santechnika		
Sienos		
Grindys		
Lentynos		

Analogiškai kaip ir su spalvomis, jei yra pažymėtas objektas – tekstūra dedama tik tam objektui, o jei pažymėto objekto nėra – rodomas užklauskimas kaip ir spalvų parinkimo atveju. Paspaudus „Yes“ nauja tekstūra bus pritaikoma ir jau projekte įkeltiems objektams, paspaudus „No“ įkelti objektai keičiami nebus, naujos tekstūros bus taikomos tik naujai įkeliams objektams.



Projekto informacijos įvedimas

Prie projekto galima įvesti kliento duomenis / projekto informaciją. Pasirinkite skirtuką „Projekto parametrai“, tada kairiame apatiniame kampe paspauskite mygtuką „+“. Iš išskrentančio meniu pasirinkite savybę ir įveskite jos reikšmę.



Projekto išsaugojimas

Sukurta projektą galite išsaugoti ir po to atsidarius vėl koreguoti. Kad išsaugoti projektą pasirinkite meniu „Projektas“ -> „Išsaugoti projektą“, pasirinkite projekto išsaugojimo vietą ir įveskite bylos pavadinimą. Saugant projektą į jo bylą yra perkeliama ir tekstūrų duomenys, todėl atsidarius projektą kitame kompiuteryje, atskirai tekstūrų bylų persikelti nereikia.

Projektą taip pat galite eksportuoti į „jpg“ paveiksluką, tam pasirinkite meniu „Projektas“ -> „Eksportuoti sceną“.

Objekto redagavimas

Įkeltus į projektą objektus galima poredaguoti. Įkeltų objektų sąrašė pasirinkite norimą objektą, jis turi pasižymėti raudonu kontūru, tada pasirinkite meniu punktą „Redagavimas -> Redaguoti objektą“, arba paspauskite greitos prieigos redagavimo mygtuką.

Kairėje pusėje pateikiamos objekto elementai: karkasas, durelės, rankenėlės, lentynos, stalviršis ar kt. Pažymėjus galima pašalinti reikiamą elementą ar jo dalį, pridėti naujų elementų ar keisti esamus.

Objektai formuojami iš stačiakampių elementų (plokščių).

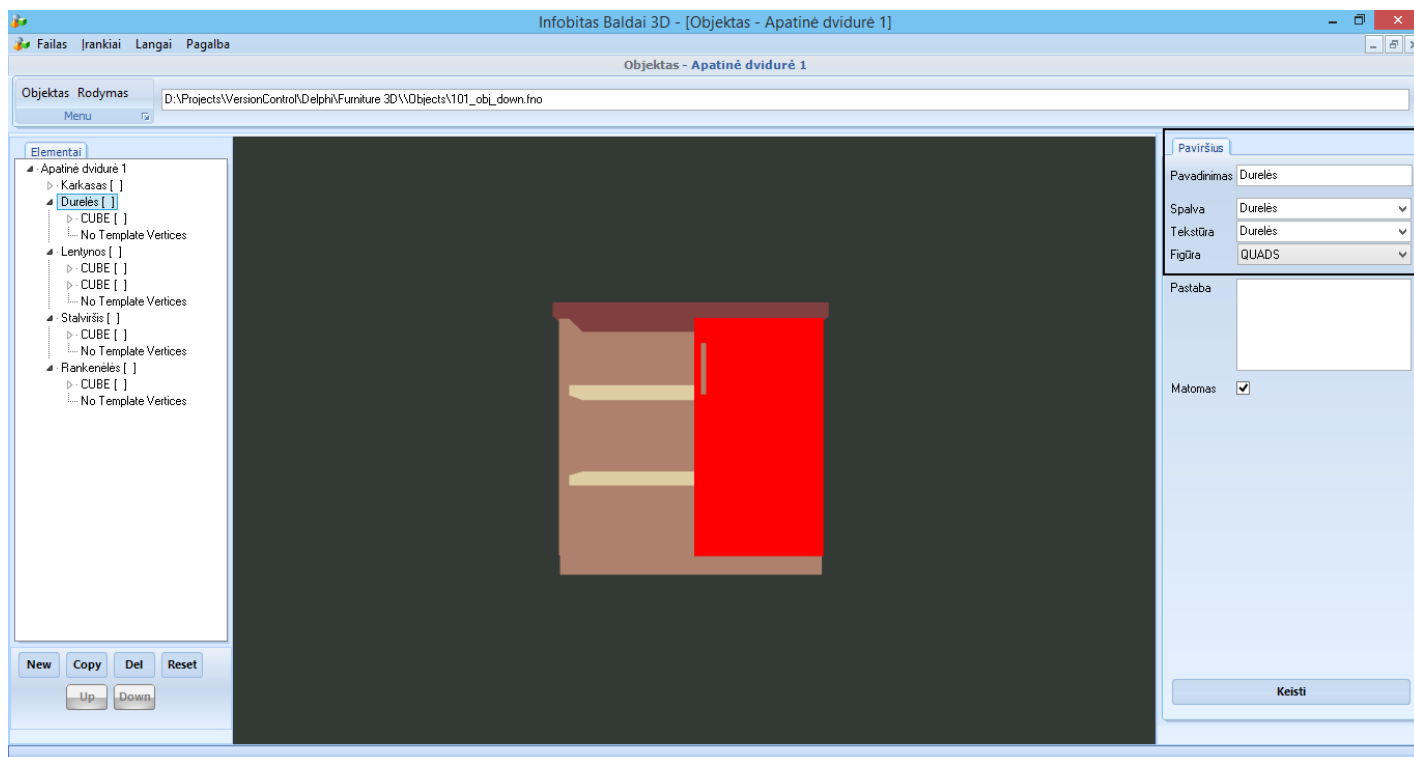
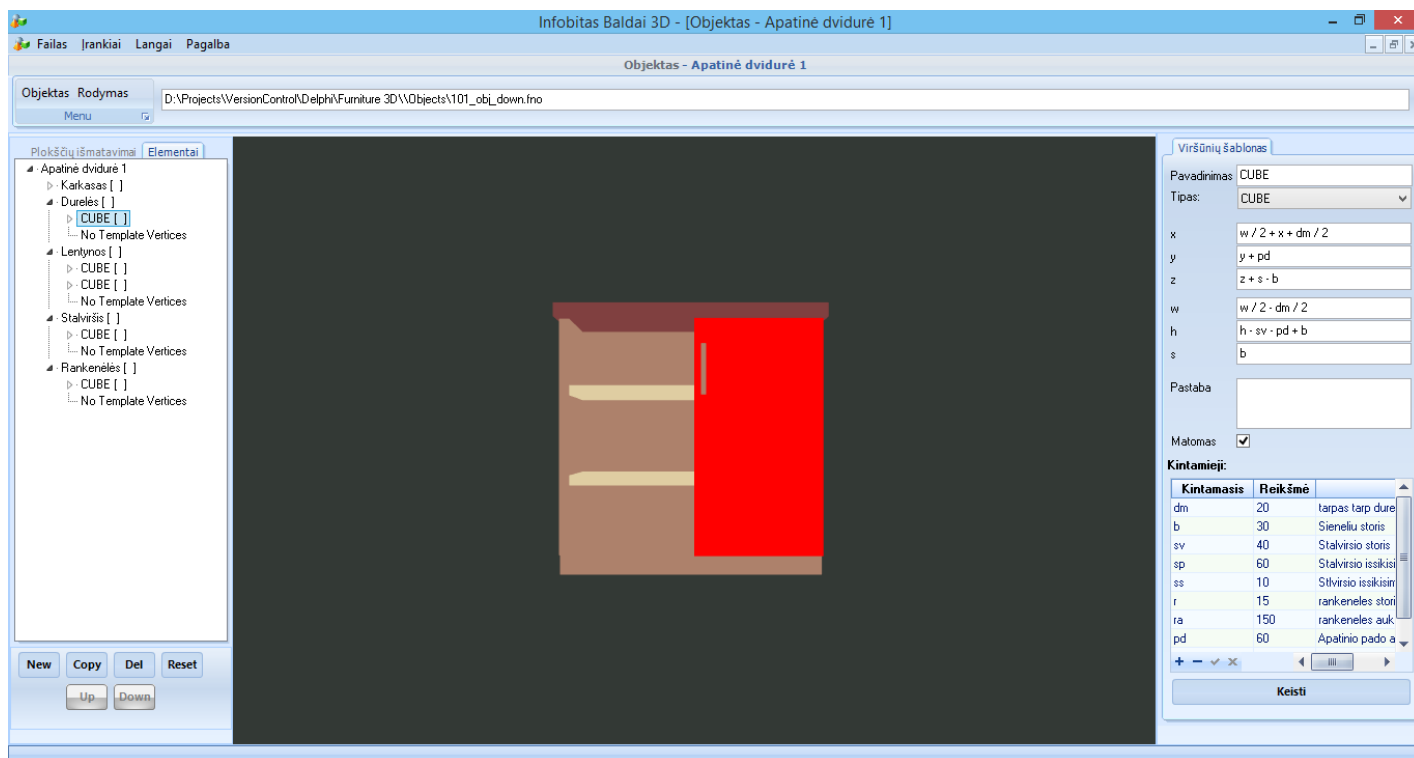
Pastaba: Objektų redagavimas reikalauja tam tikrų geometrijos žinių, koordinatinių sistemos suvokimo.

Objekto aprašymui naudojamos tam tikros konstantos:

- x – objekto elemento padėtis x koordinatinių ašyje;
- y – objekto elemento padėtis y koordinatinių ašyje;
- z – objekto elemento padėtis z koordinatinių ašyje;
- w – objekto (ne elemento) plotis;
- h – objekto (ne elemento) aukštis;
- s – objekto (ne elemento) storis;

Galimi ir vartotojo sukurti kintamieji, jie aprašomi lentelėje „kintamieji“ ir gali būti naudojami elementų aprašuose.

Kiekviena elementų grupė turi priskirtą tipą, pagal kurį bus parenkama elementų spalva ir tekstūra, galimi tipai: durelės, karkasas, stalviršis, santechnika, sienos, grindys.



Baigę redaguoti objektą tiesiog uždarykite redagavimo langą paspausdami dešiniajame viršutiniame kampe mygtuką „X“.

