

INTRODUCCIÓN

Con este tutorial pretendemos guiarle en los primeros pasos a la hora de hacer un diseño de cocina en autokitchen 25.

La realización de este proyecto le llevará por las herramientas más habituales de autokitchen por lo que le recomendamos que una vez hecho este tutorial continúe con sus proyectos probando todas y cada una de las opciones que le ofrece el programa como herramienta sencilla para facilitar su trabajo.

Recuerde que si tiene contratado tanto el servicio de suscripción, como el servicio de soporte telefónico, puede ponerse en contacto con el departamento técnico de Microcad Software para cualquier consulta puntual que le ayude a continuar con sus diseños.

INICIO

Abra autokitchen 25 PRO, picando dos veces sobre el acceso directo que tiene en su escritorio.



Pique en el botón de **“Guardar como”** y llame a su proyecto **“Tutorial”**. Pulse **“Guardar”**.

Le aconsejamos que durante la realización de los proyectos se acostumbre a guardarlo en uno de estos dos iconos.

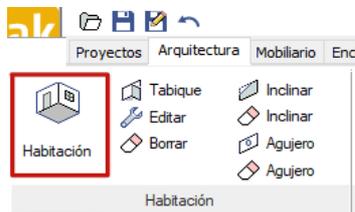


A partir de aquí vamos a generar un proyecto completo de una cocina y le guiaremos para que obtenga el mejor resultado en su presentación.

SECCIÓN 1: DIBUJO DE LA ARQUITECTURA

1 – DIBUJO DE LA ARQUITECTURA

- Pulse en el menú de Arquitectura sobre el icono de “Habitación”.



Nota: el icono “Tabique” nos permitirá hacer la división dentro de nuestra arquitectura haciendo posible la creación de habitaciones y elementos de división vertical pero no dibujará techo ni suelo por lo que no debemos utilizar esta opción para dibujar la arquitectura inicial de nuestro diseño.

Cambie los siguientes valores:

Pared:

Alto = 245 cm
Grosor = 12 cm

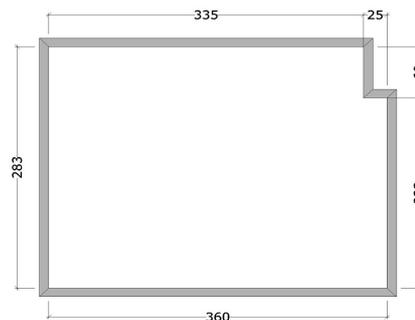
Suelo:

Pique en Material y configure:
Dibujar líneas = NO Seleccionado. Desmarcar casilla.

Acepte para volver al cuadro de inserción de paredes.

Pulse en la opción **Manual** para dibujar la habitación trazando con el ratón la línea interior de cada pared.

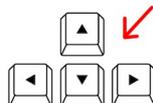
La cocina es un rectángulo de 283cm de alto por 360cm de ancho, con un pilar en la esquina superior derecha de 25cm de ancho por 60 cm de alto (Ver dibujo).



Pique con el botón izquierdo del ratón en la esquina inferior izquierda de la pantalla y mueva el ratón hacia arriba (sin picar) para mostrar la primera pared.

La **línea negra** representa la parte exterior del muro y la **línea azul** la cara interior que realmente es la que nos interesa porque es la que medimos.

Para dibujar la primera pared, después de picar en la esquina inferior izquierda, introduzca en el teclado 283 y pulse la flecha hacia arriba de las teclas de dirección del teclado.



(**Nota:** con la rueda del ratón puede hacer zoom más o menos para adaptar el tamaño del dibujo al área de trabajo).

A continuación teclee la medida de la segunda pared, 335, y pulse la tecla de dirección derecha. Se debe dibujar la pared horizontal de arriba.

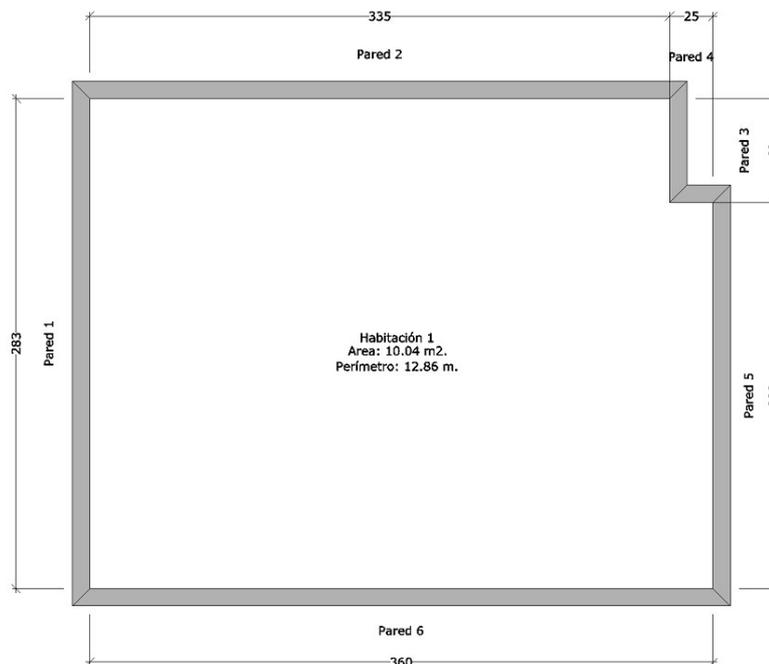
Para terminar la cocina tecleamos:

- 60 y pulsamos Flecha abajo
- 25 y pulsamos Flecha derecha
- 223 y pulsamos Flecha abajo

Nos queda dibujar la última pared. Para ello pulsaremos sobre el botón “Cerrar”:



El programa dibujará automáticamente la última pared, debiendo coincidir la medida de ésta con la medición realizada en la cocina de nuestro cliente.



Nota: Le recomendamos que siempre que dibuje una arquitectura lo haga cerrando la última pared y no dejando abierta la habitación.



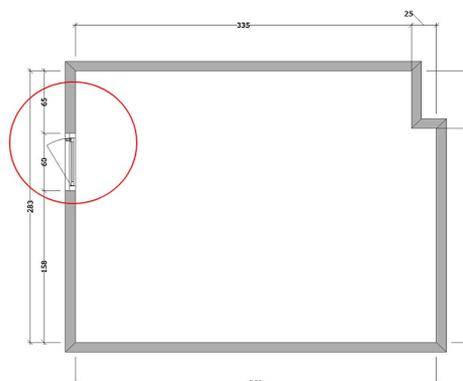
- Pulse el icono: **Ventana** Ventana

Mueva el cursor dentro de la habitación y pique con el botón izquierdo del ratón una vez se haya marcado en color rojo la pared de la izquierda, no es necesario picar exactamente sobre la pared sino seleccionarla una vez aparezca en color rojo. Asegúrese que ve la línea azul que une el cursor con la pared seleccionada.

En el menú de inserción de ventanas, puede seleccionar la ventana desde el menú desplegable de la parte superior o picando en los prismáticos que se encuentran en la imagen de la ventana.

En este caso seleccionaremos la siguiente ventana:

- Ancho = 60 cm
- Alto = 110 cm
- Elevación = 100 cm
- Modelo = Batientes, 1 hoja, modelo 1



La ventana está en la pared izquierda a 65 cm del extremo superior. Acerque el cursor hacia la esquina superior izquierda de la habitación, para que el programa le marque como referencia con un asterisco esa esquina. Introduzca la medida en el teclado (65) y pulse Intro.

- Pulse el icono: **Puerta**

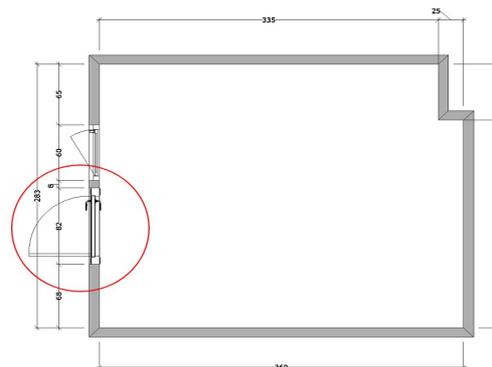


Mueva el cursor dentro de la habitación y pique con el botón izquierdo una vez se haya marcado en color rojo la pared de la izquierda. Es la misma forma de funcionar que la inserción de ventana.

En el menú de inserción de puertas, puede seleccionar la puerta desde el menú desplegable de la parte superior o picando en los prismáticos que hay junto a la imagen de la ventana.

En este caso seleccione la siguiente puerta:

Alto = 210 cm
Ancho = 82 cm
Modelo = 1 Puerta, Lisa Modelo 1



Al aceptar, verá la puerta sobre la pared de la izquierda y se moverá al mover el ratón.



Pulse sobre el icono “**apertura**” de la barra auxiliar de opciones para puertas, hasta que el sentido de apertura sea el indicado en la figura.

La puerta está en la pared izquierda a 68 cm del extremo inferior. Acerque el ratón a la esquina inferior izquierda para que el programa ponga el asterisco fucsia en esa esquina y la tome como referencia, introduzca 68 en el teclado numérico y pulse Intro.

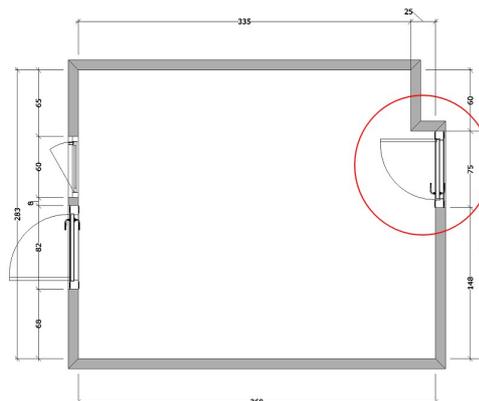
- Pulse el icono: **Puerta**



Mueva el cursor dentro de la habitación y pique con el botón izquierdo una vez se haya marcado en color rojo la pared de la derecha.

En este caso seleccione la siguiente puerta:

Alto = 210 cm
Ancho = 75 cm
Modelo = 1 Puerta, Lisa Modelo 1



La puerta está en la pared derecha a 0 cm del extremo superior. Acerque el ratón a la parte superior de la pared, introduzca 0 en el teclado numérico y pulse Intro.

***PUEDE CONTINUAR PONIENDO ANOTACIONES E IMPRESIÓN DE PLANO O PASAR A LA SECCIÓN 2 DEL TUTORIAL “AMUEBLAMIENTO”**