

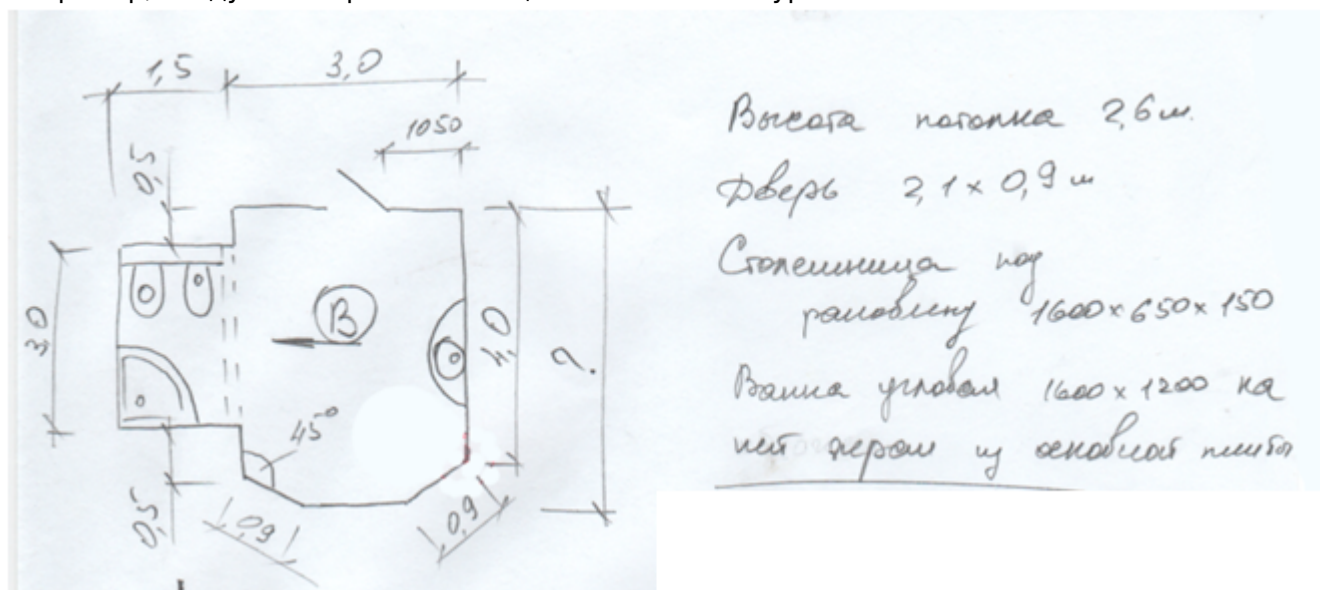
Построение сложного помещения


Как уже говорилось [ранее](#), создание нового проекта начинается с выбора способа построения помещения.

Под сложным помещением подразумевается помещение сложной геометрии (скошенные, дугообразные стены, многочисленные выступы и т.п.)

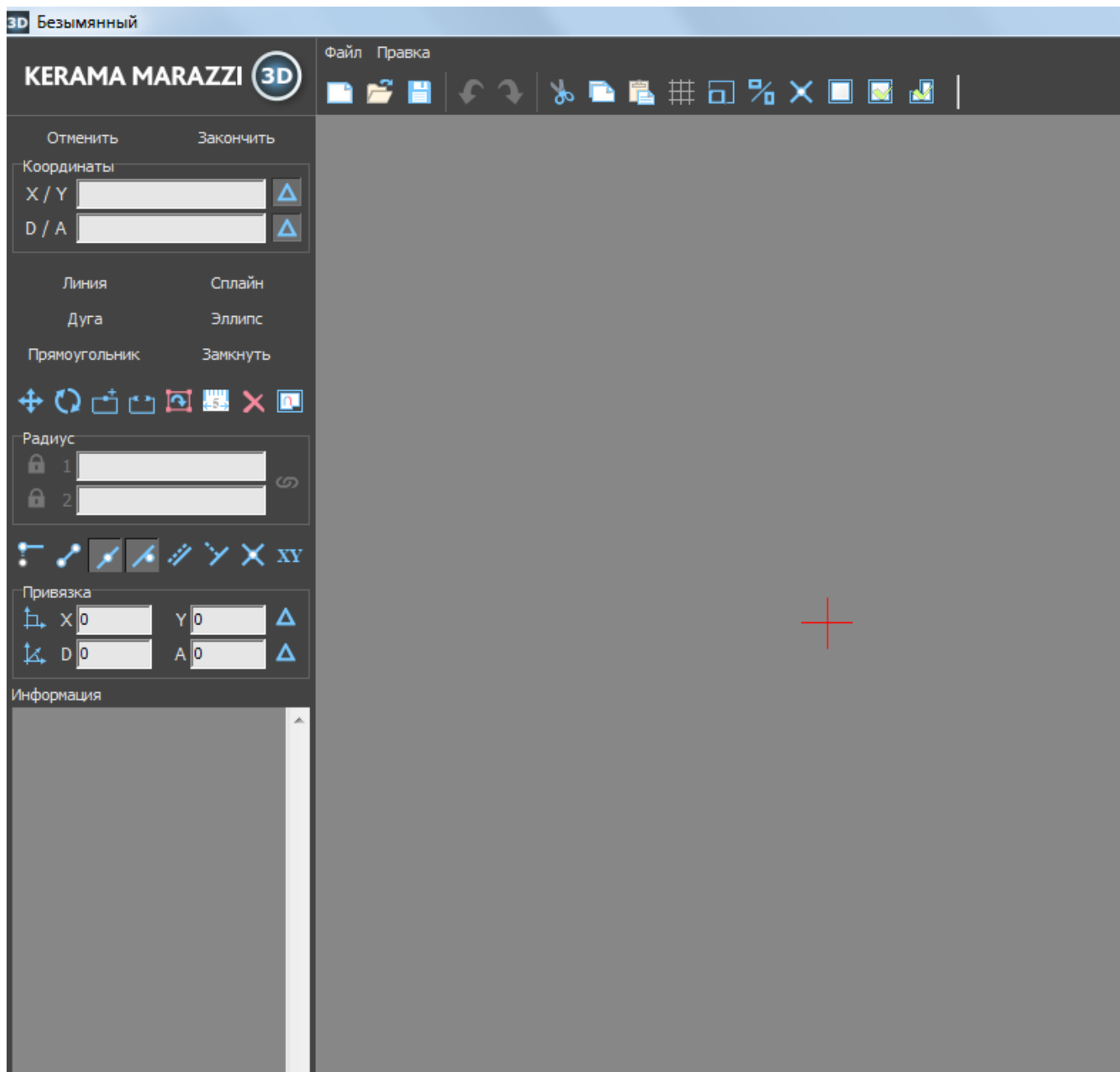
Помещение сложного контура создаётся в векторном редакторе с помощью графических примитивов.

Например, следует построить помещение такого контура:



Нажмите на пиктограмму  или нажмите сочетание клавиш на клавиатуре **Ctrl+N**. В открывшемся диалоговом окне выберите «**Задать контур помещения**».

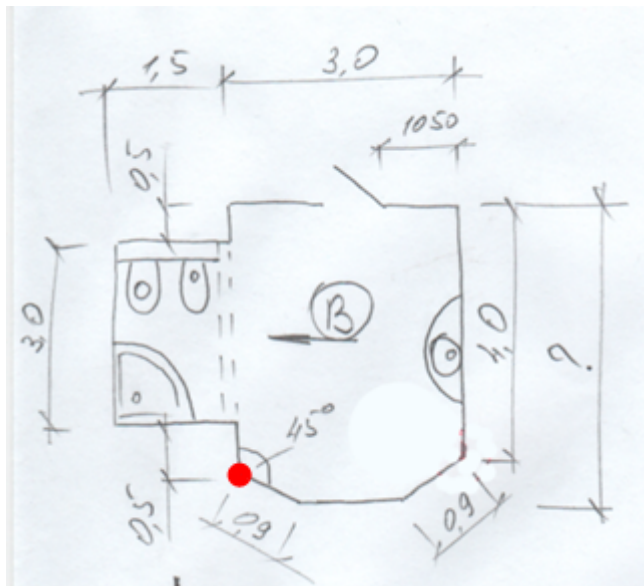
Откроется векторный редактор.



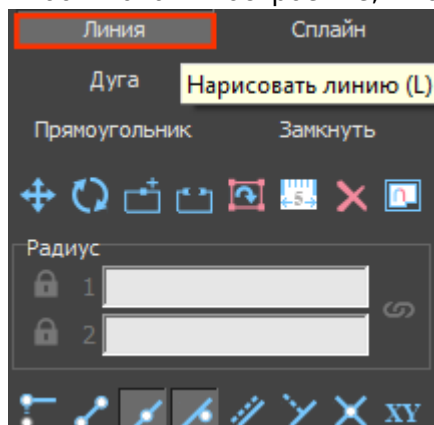
Подробно ознакомиться с терминологией и функционалом векторного редактора вы можете в следующих статьях:

- [Навигация и масштабирование в режиме векторного редактора](#)
- [Инструменты рисования – примитивы](#)
- [Система координат](#)
- [Виды привязок](#)
- [Редактирование контура помещения](#)

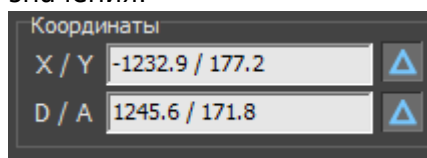
Прежде всего следует выбрать точку начала построения. Для удобства лучше всего использовать для этих целей точку начала координат **0/0**, которая отмечена на рабочем поле **красным крестиком**. В зависимости от формы создаваемого контура она может находиться в разных местах. В данном случае выбрана эта точка начала построения контура:



Чтобы начать построение, выберите графический примитив «**Линия**»:



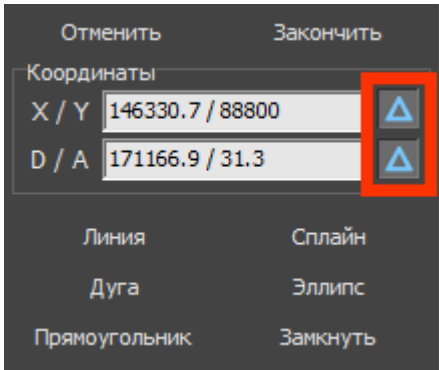
Поводите мышкой по полю, и вы увидите, что в поле координат будут постоянно меняться значения:



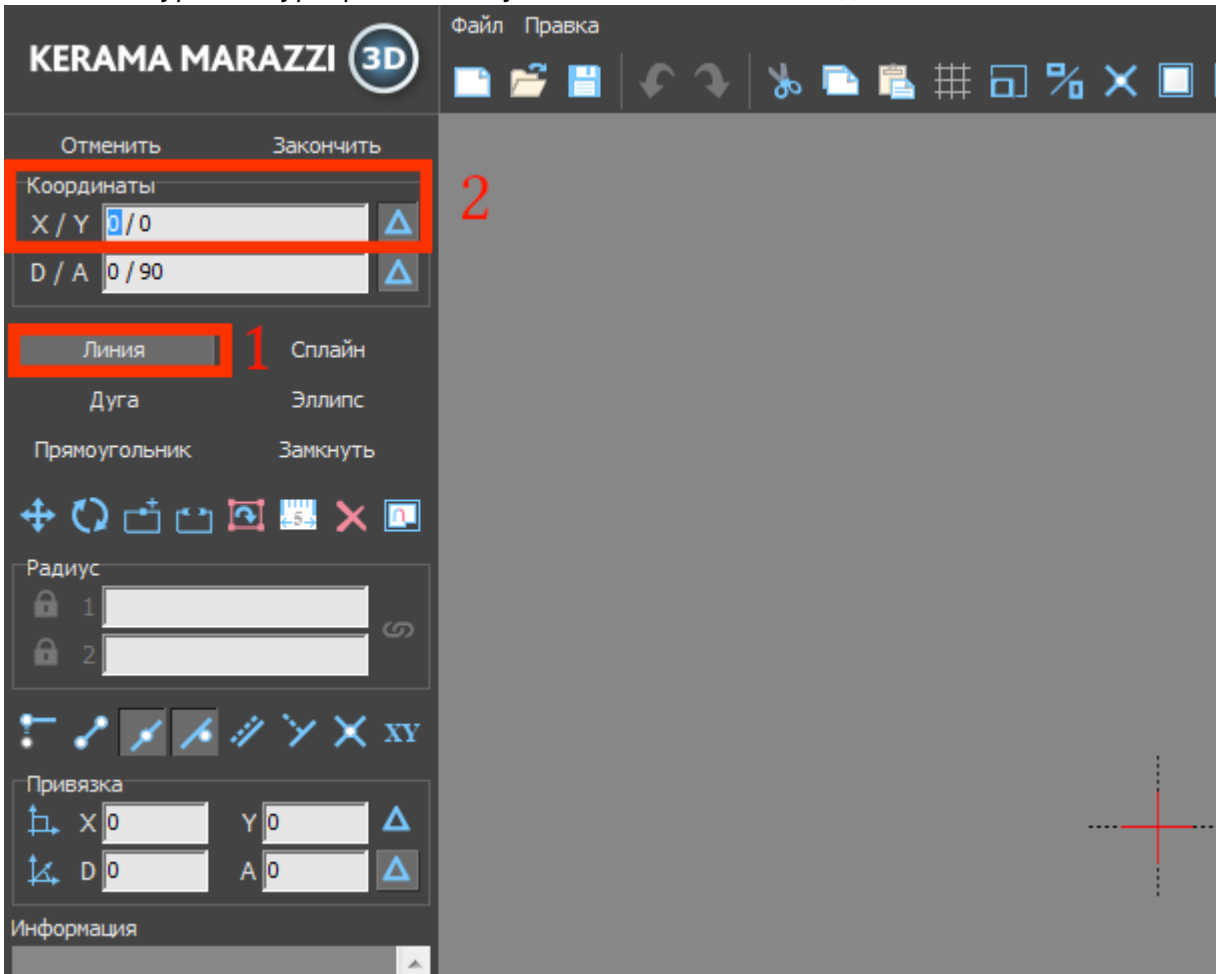
Именно из-за того, что с помощью мыши сложно выбрать точную координату, следует вводить значения в поле координат с клавиатуры.

Любой отрезок – часть контура, – это расстояние между двумя точками. Т.е. вначале нужно задать начальную точку. Выше уже говорилось о том, что целесообразно для этих целей использовать точку начала координат (**0/0**).

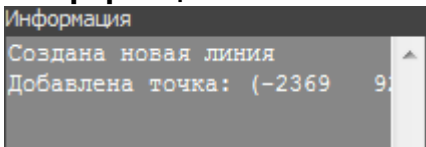
Для удобства построения контура по размерам напротив полей координат должны быть нажаты кнопки «**Относительно**»:



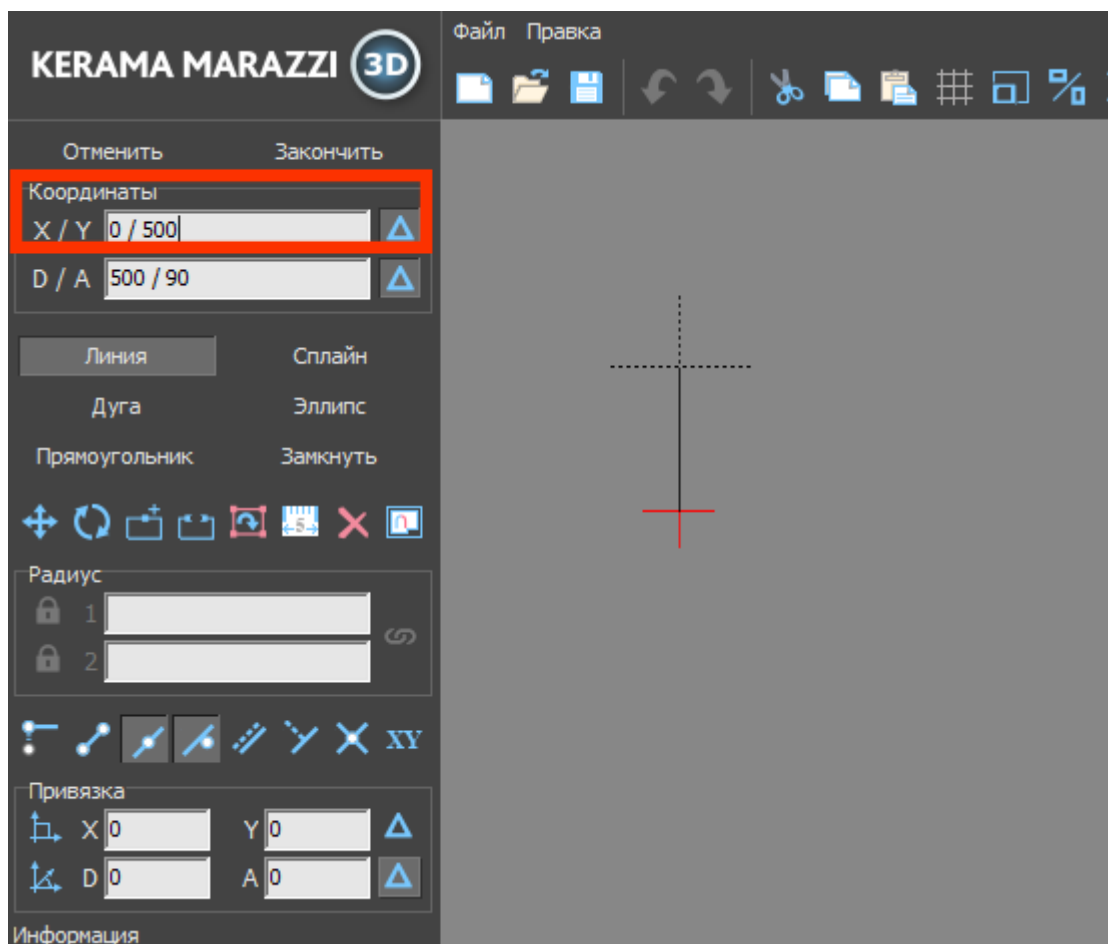
Итак, примитив «**Линия**» уже выбран. Поставьте курсор в поле **X/Y** или нажмите клавишу **Esc** на клавиатуре – и курсор встанет туда автоматически. Введите «**0/0**» и нажмите «**Enter**».



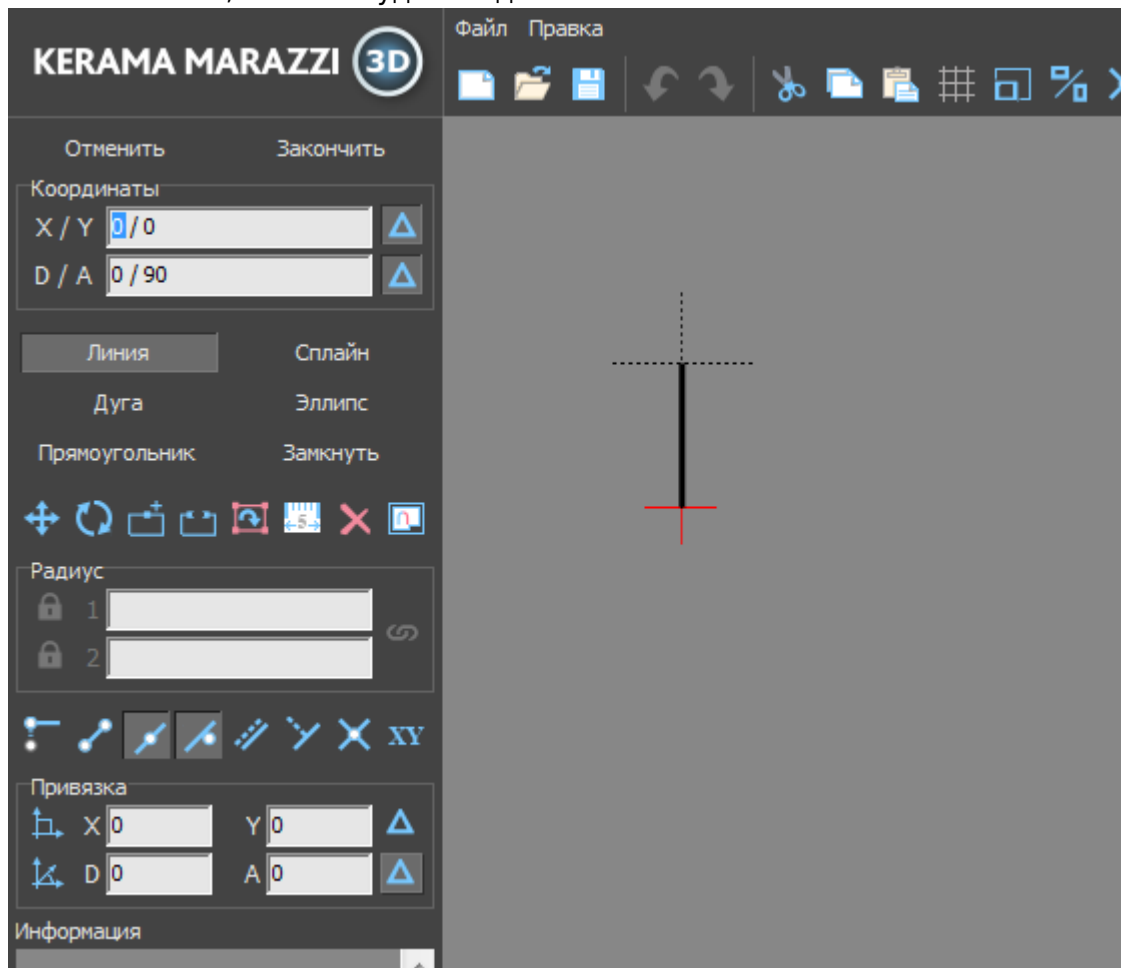
Начальная точка поставлена, хотя внешне ничего не изменилось, кроме записи в поле «Информация»:



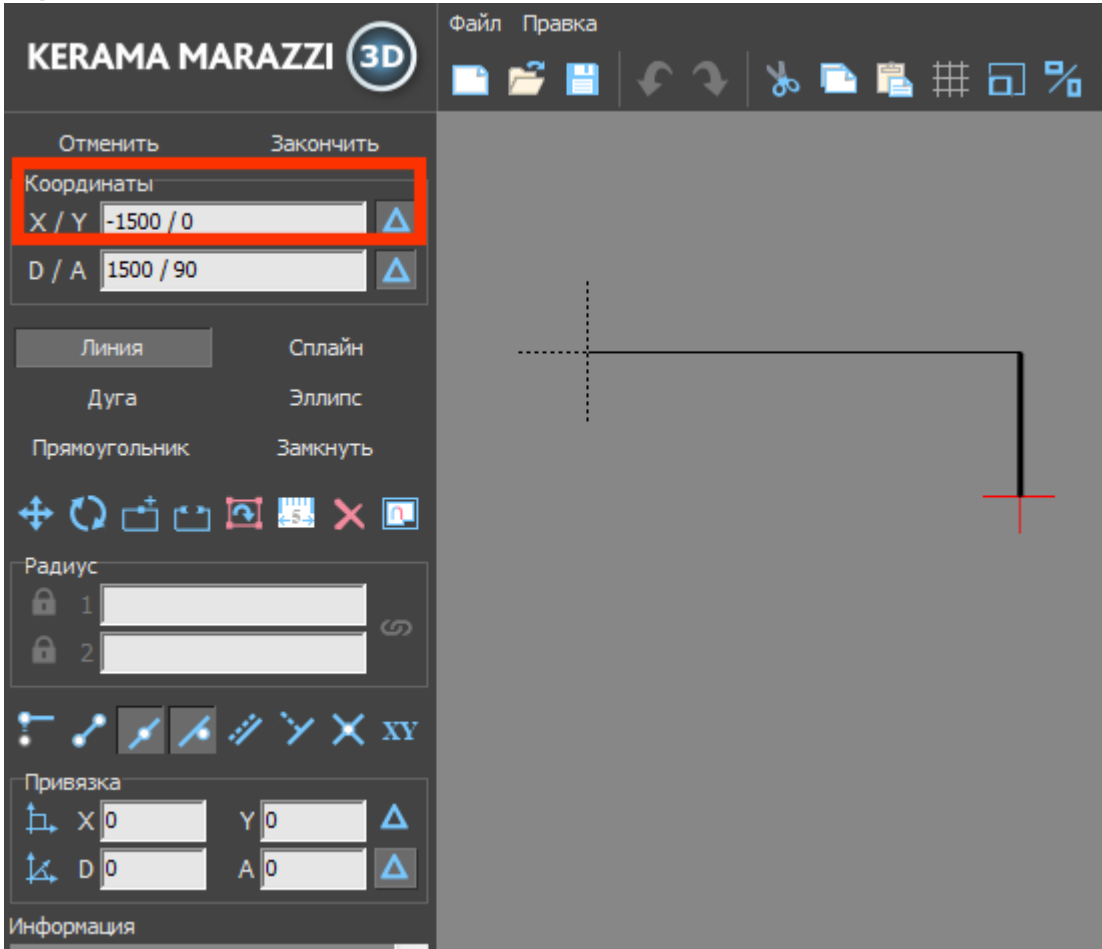
Теперь укажем координаты второй точки (чтобы двигаться вертикально вверх, **следует ввести положительно значение Y**):



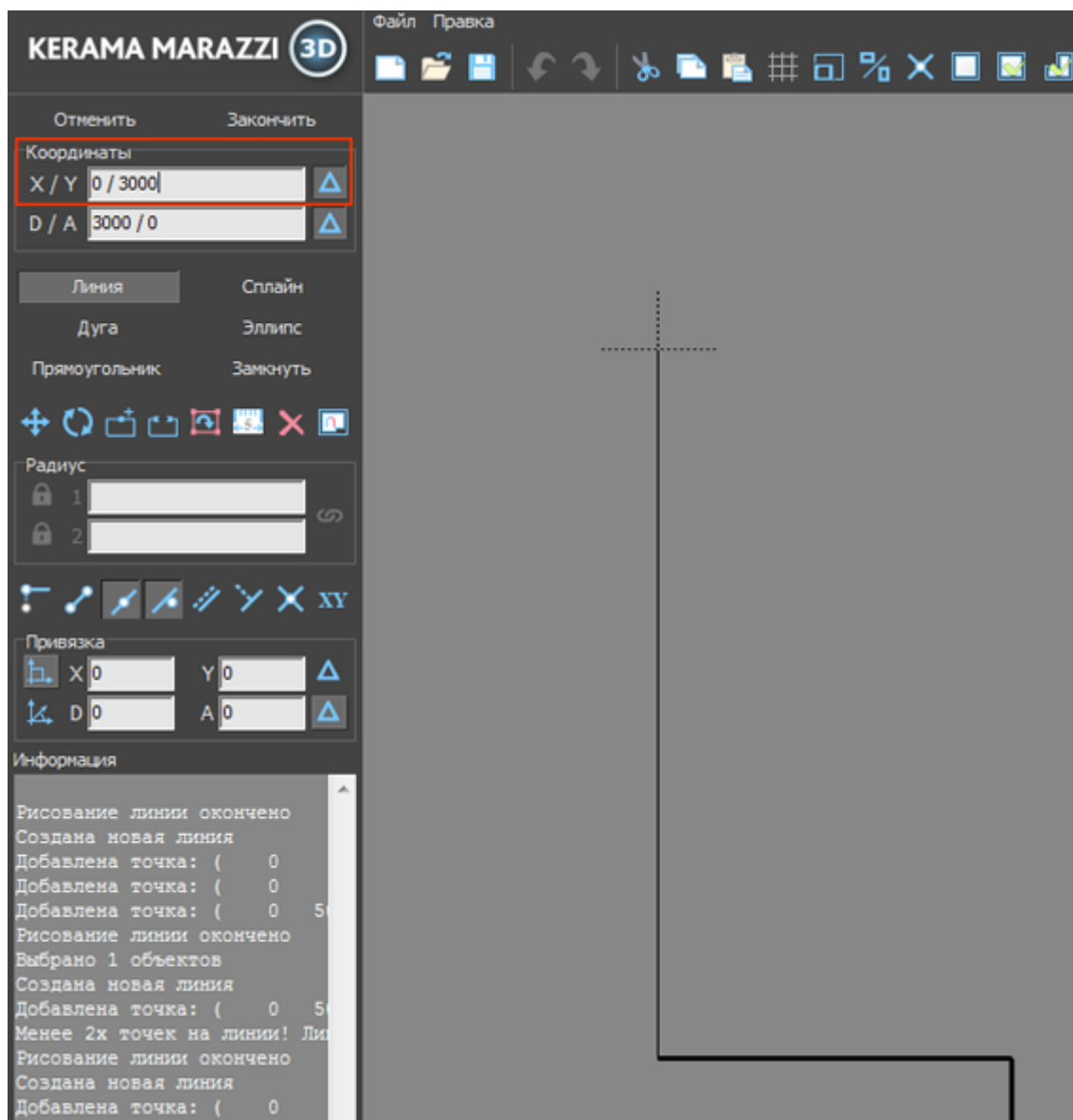
Нажмите **Enter**, и линия будет создана:

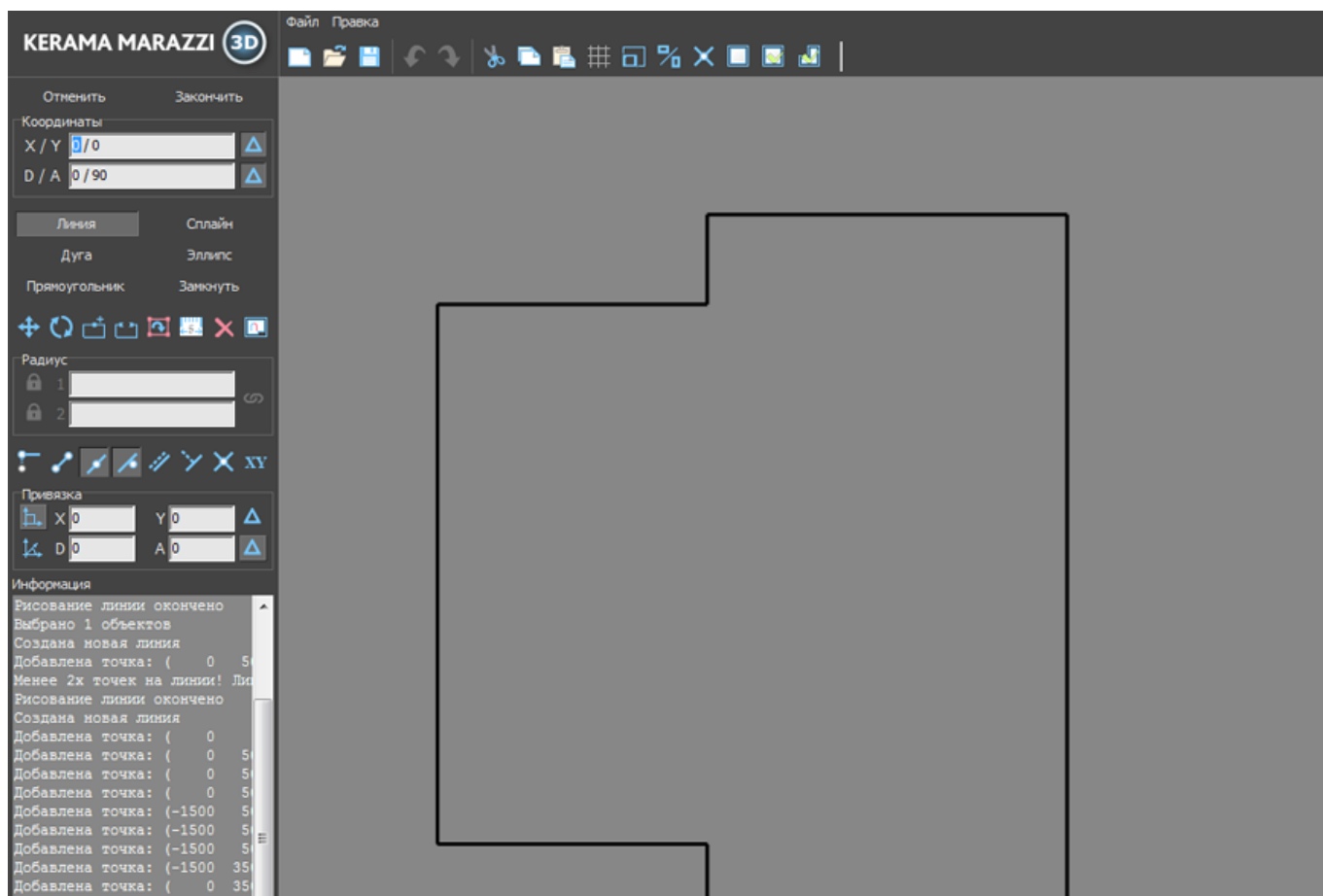


отрицательное значение X:



Аналогичным образом продолжаем построение далее:

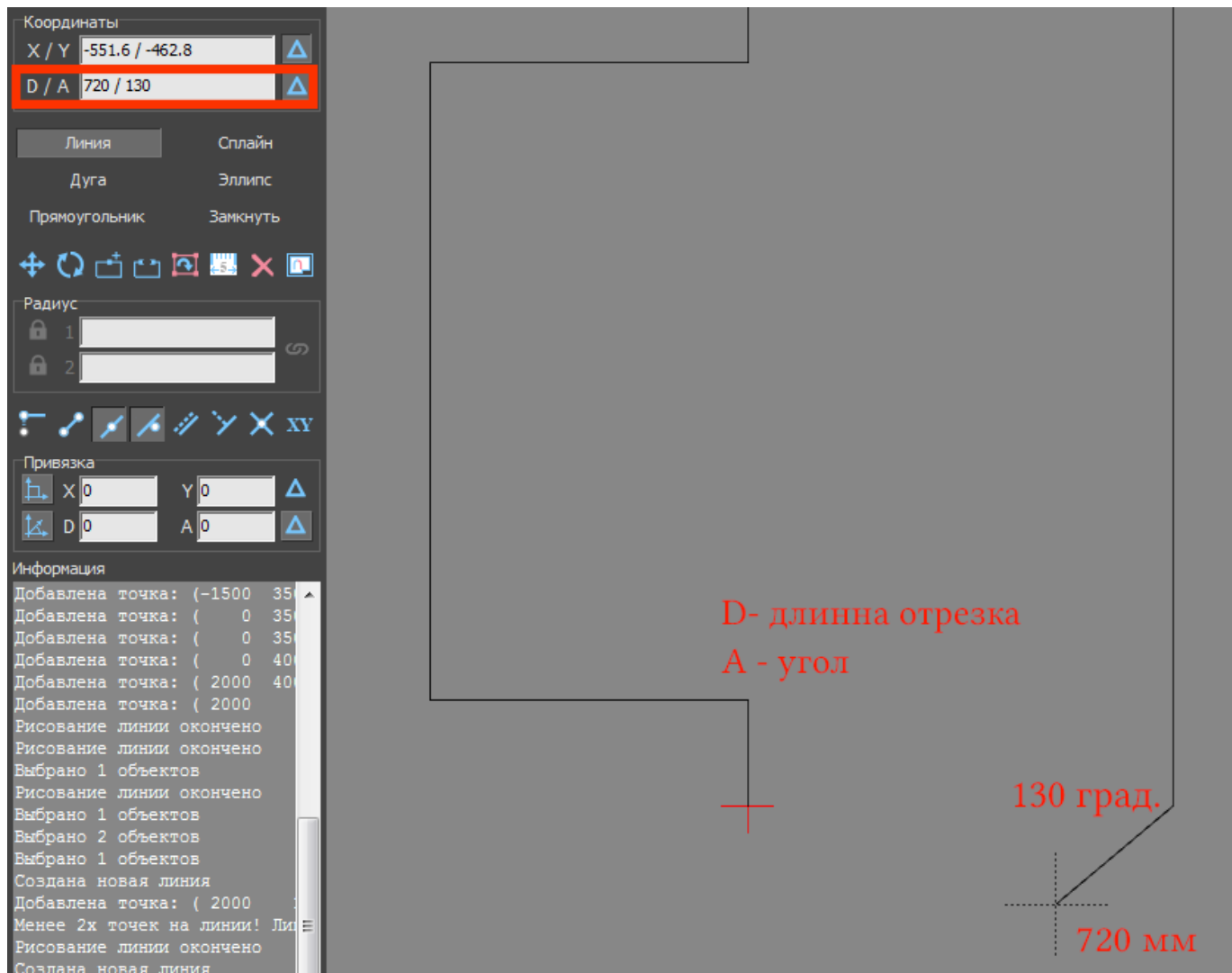




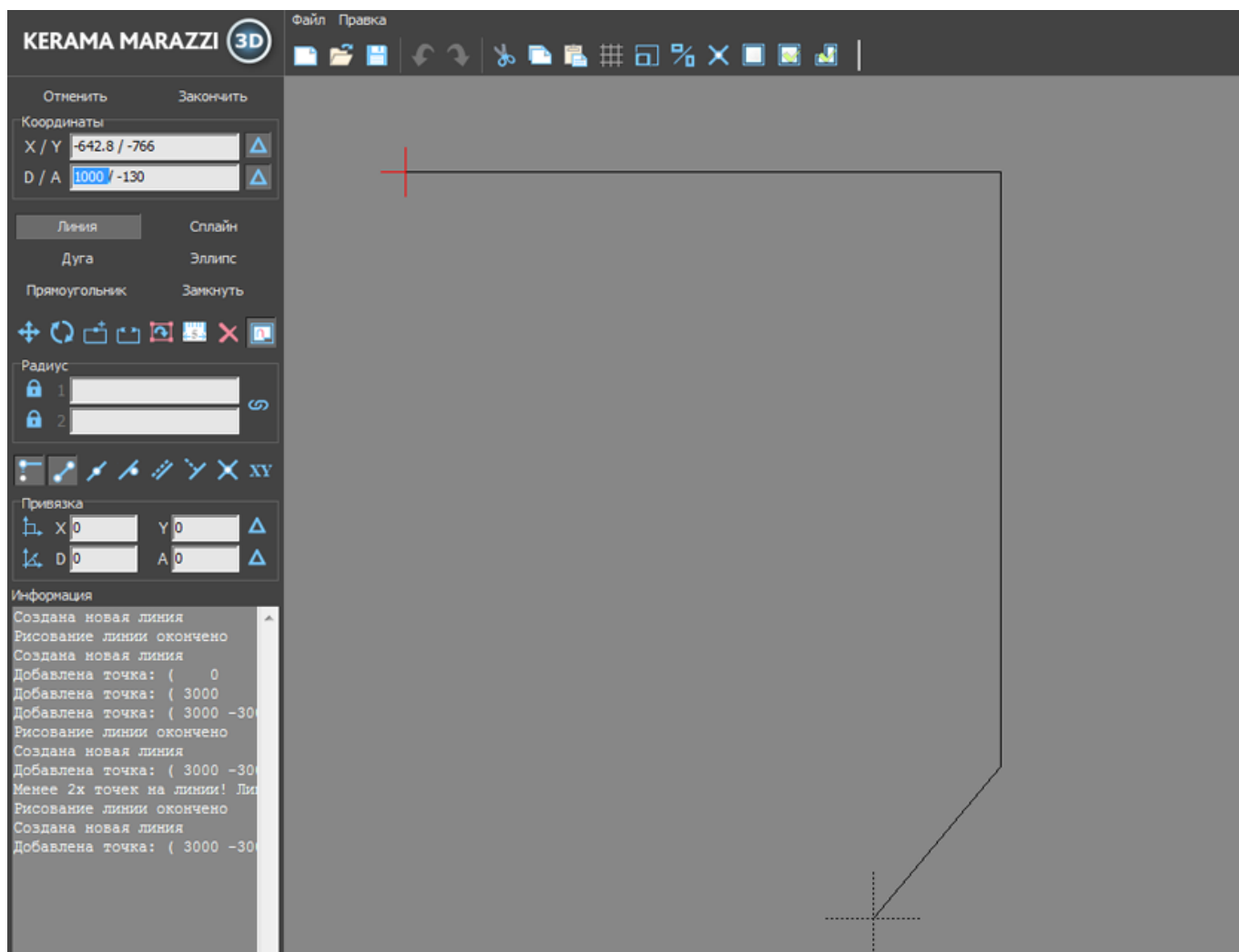
Остаётся создать ещё три отрезка, причём два из них расположены под углом 45 градусов. Чтобы быстро и корректно построить эти отрезки проще перейти из декартовой системы (**X/Y**) в полярную (**D/A**), где **D** – длина отрезка, а «**A**» – угол.

И размер, и угол известны: 1091 мм и 45 градусов.

Поэтому ставим курсор в поле «**D/A**» и там указываем значение «**1091/-45**»: \\

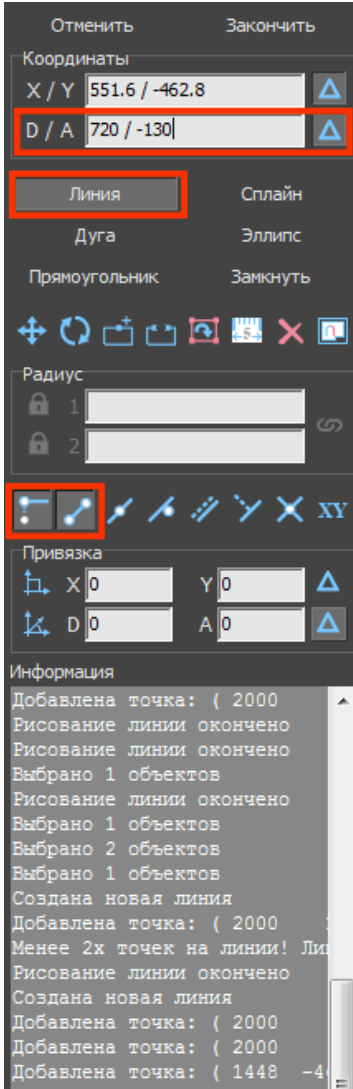


Нажмите «**Enter**», и линия будет построена:



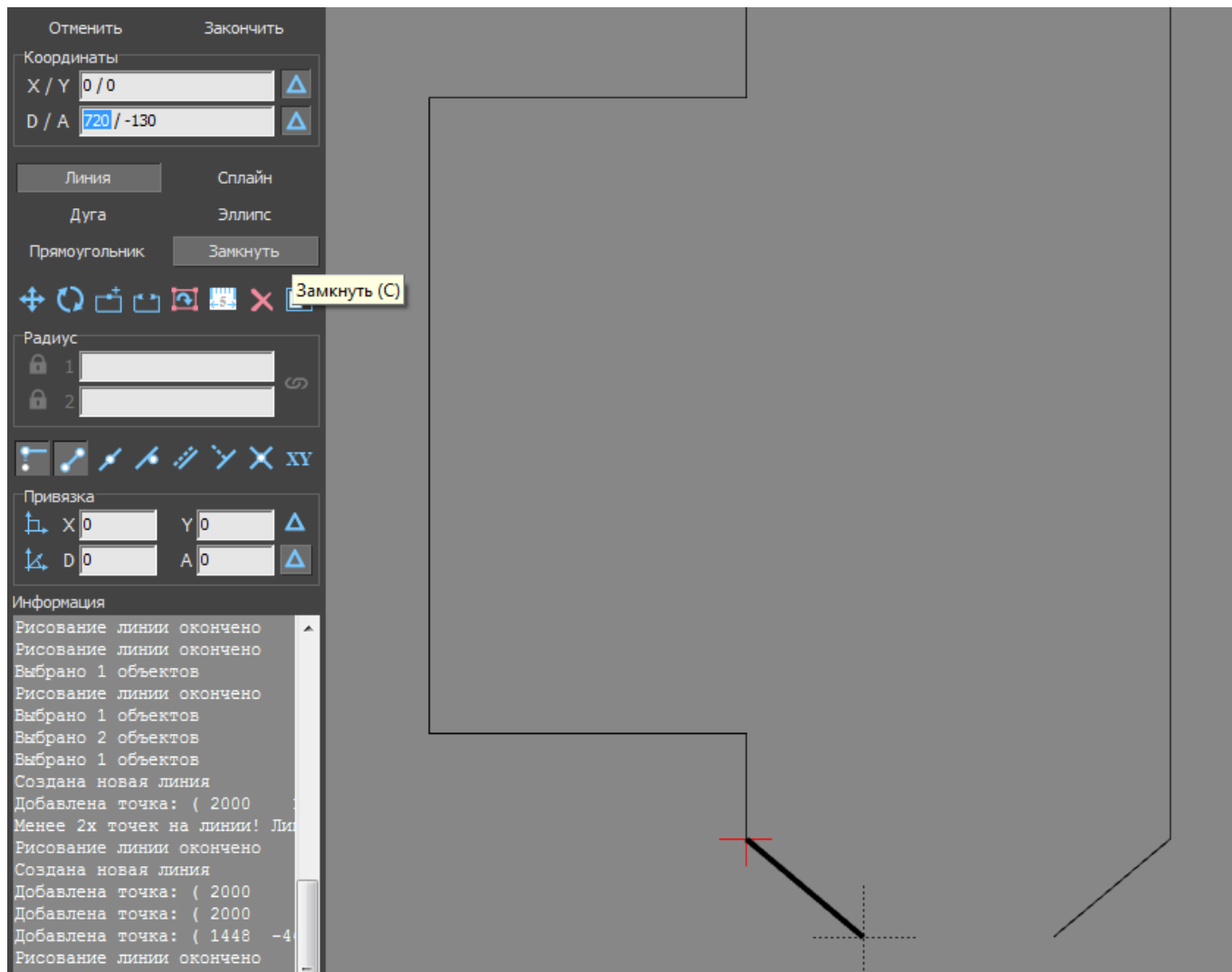
Теперь следует построить аналогичный отрезок с другой стороны. Для этого:

1. выключите и включите примитив «**Линия**» (два раза кликните на кнопку «**Линия**»);
2. выберите привязки указанные на изображении ниже;
3. приблизьте курсор мыши к началу координат (красный крестик);
4. когда сработает привязка (зелёный и/или красный пунктирный крестик), кликните **один раз**, отмечая первую точку отрезка;
5. поставьте курсор в поле «**D/A**» и снова введите координаты «**1091/-45**».

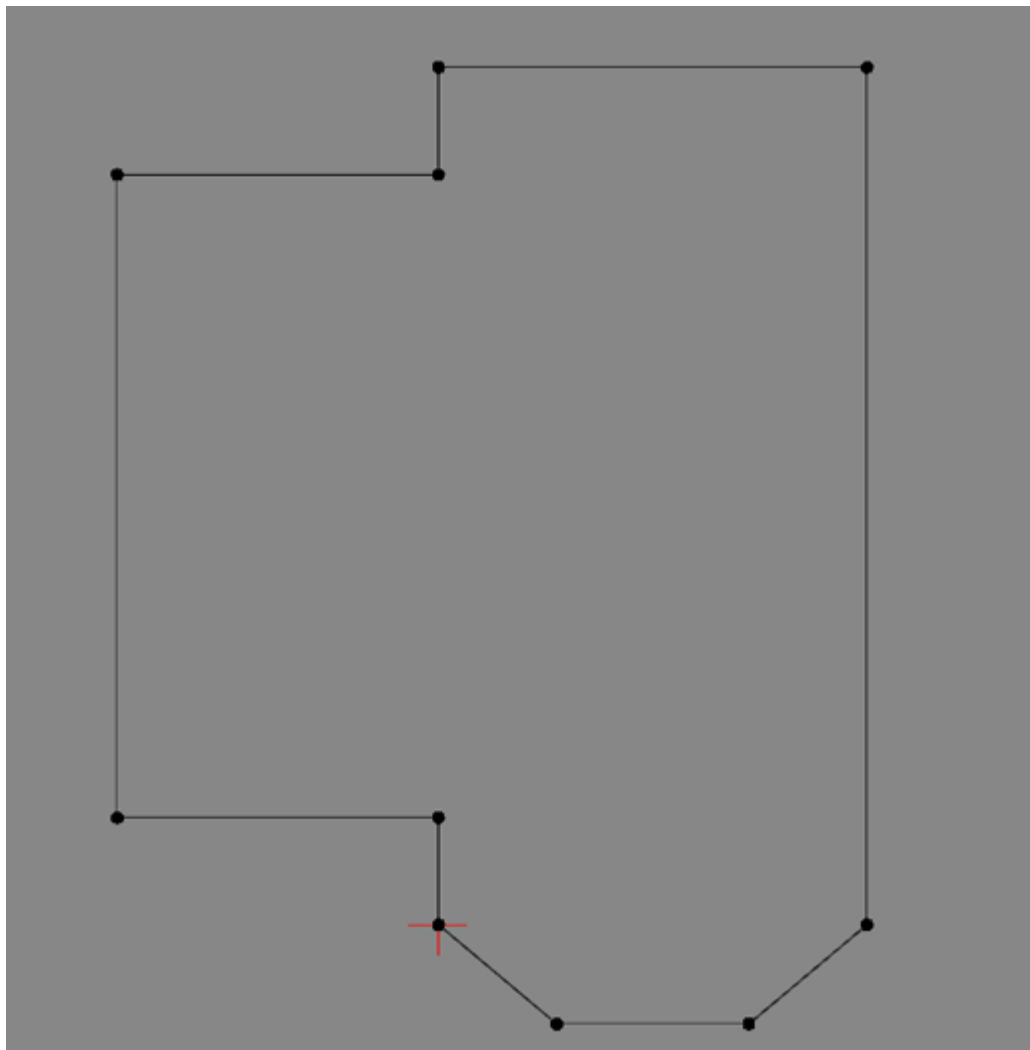


Нажмите «**Enter**», и отрезок будет построен.

Нажмите «**Замкнуть**» – и последняя линия, замыкающая контур также будет построена:



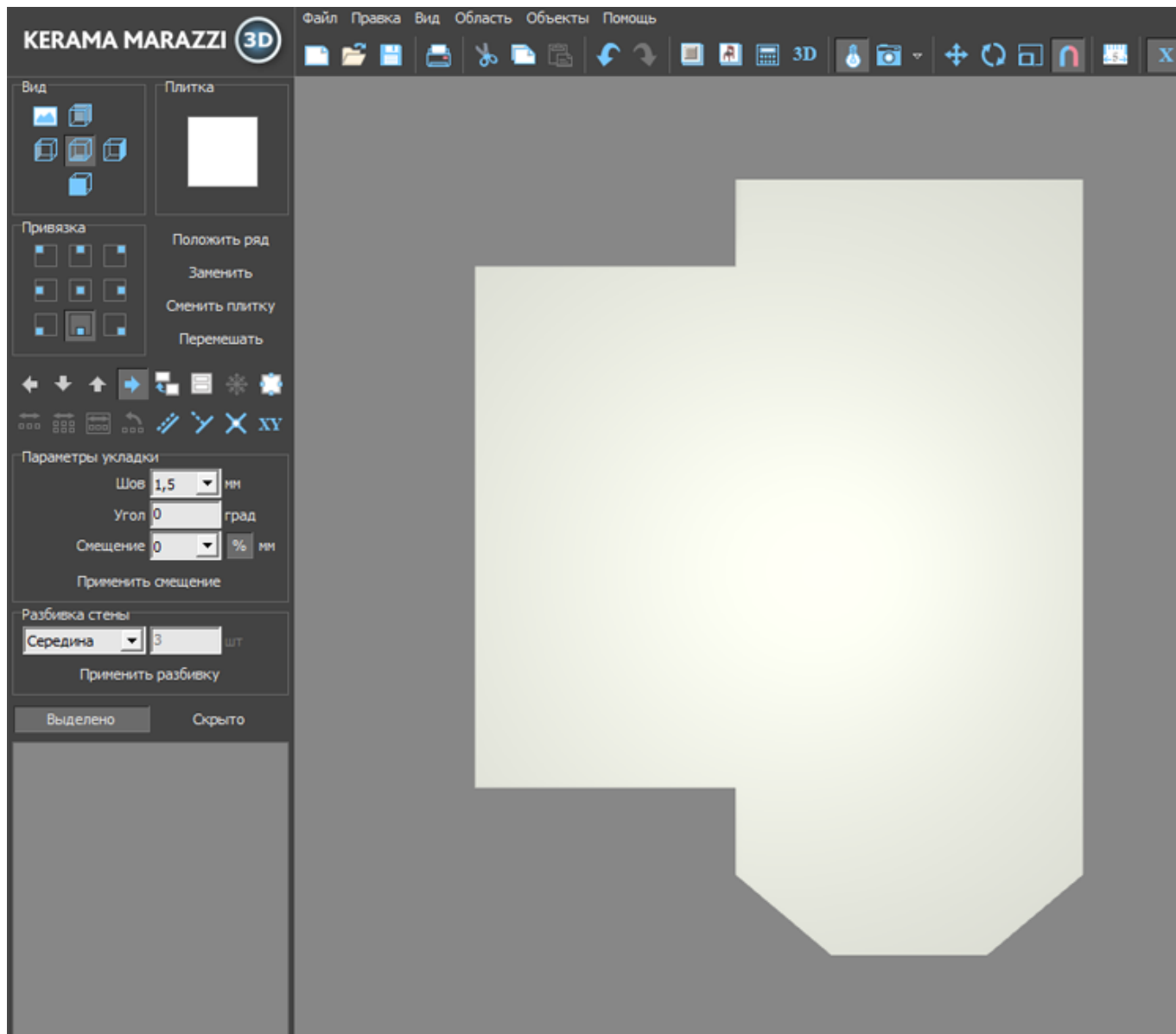
После построения можно выделить мышью контур, проверяя опорные точки построения:



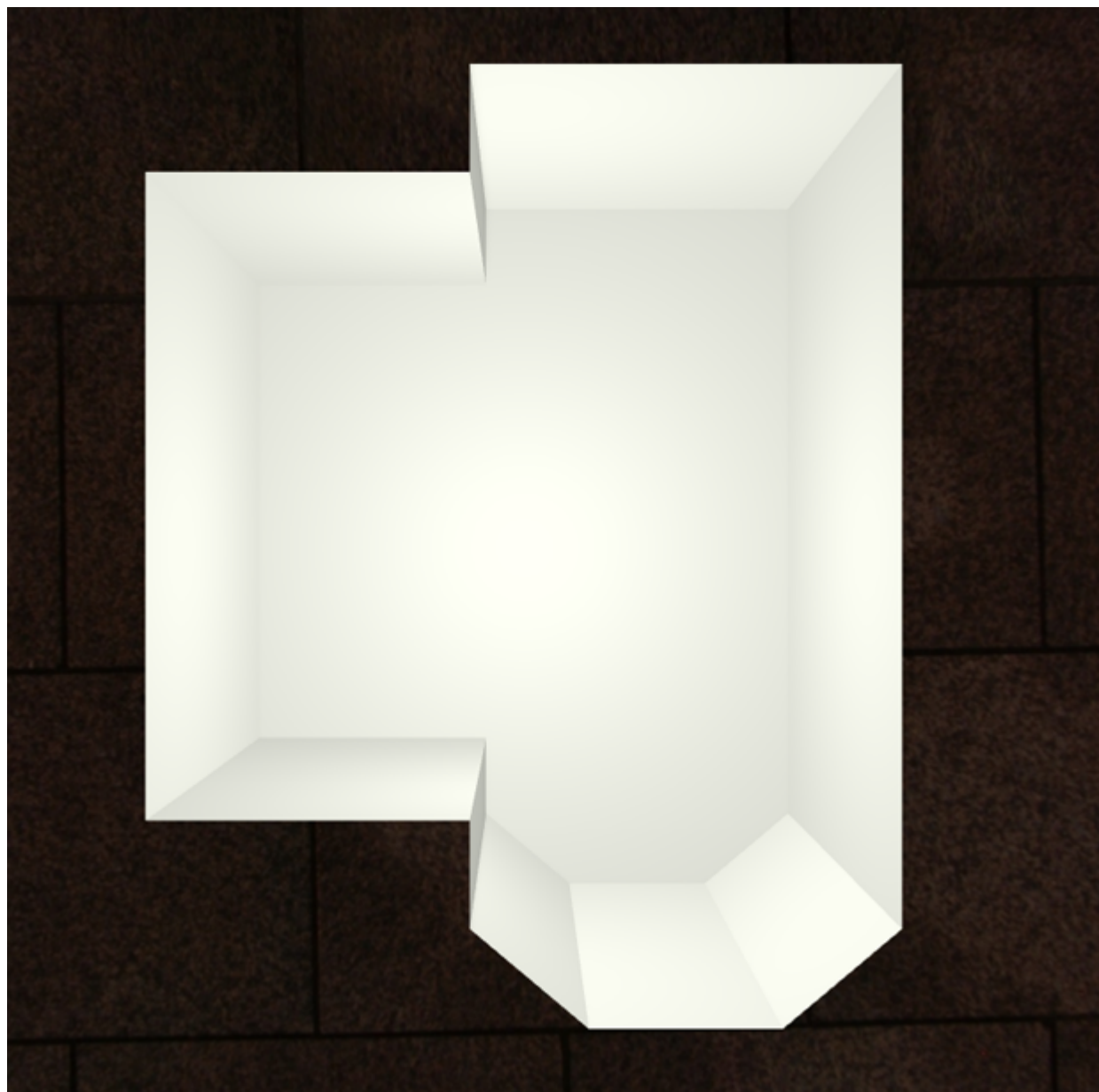
Нажмите «**Закончить**», откроется диалоговое окно «**Параметры построения**»:

Здесь вы можете задать высоту короба помещения (высота потолка), задать [создание нужных поверхностей короба](#), их [цвета](#), [размер швов](#) по умолчанию на поверхностях между плитками. Подробно данный этап описан в статье [Построение прямоугольного помещения](#).

После того, как нажали «**ОК**», снова открывается обычный интерфейс программы, но уже с созданным коробом помещения (вид сверху):



То же самое в режиме **3D**:



From: <https://3d.kerama-marazzi.com/> - KERAMA MARAZZI 3D

Permanent link: https://3d.kerama-marazzi.com/doku.php?id=construction:%D0%8F%D0%8E%D1%81%D1%82%D1%80%D0%8E%D0%85%D0%8D%D0%88%D0%85_%D1%81%D0%88%D0%8E%D0%86%D0%80%D0%8E%D0%83%D0%8E_%D0%8F%D0%8E%D0%8C%D0%85%D1%89%D0%85%D0%8D%D0%88%D1%8F&rev=1398408999

Last update: 2020/09/28 21:41

