

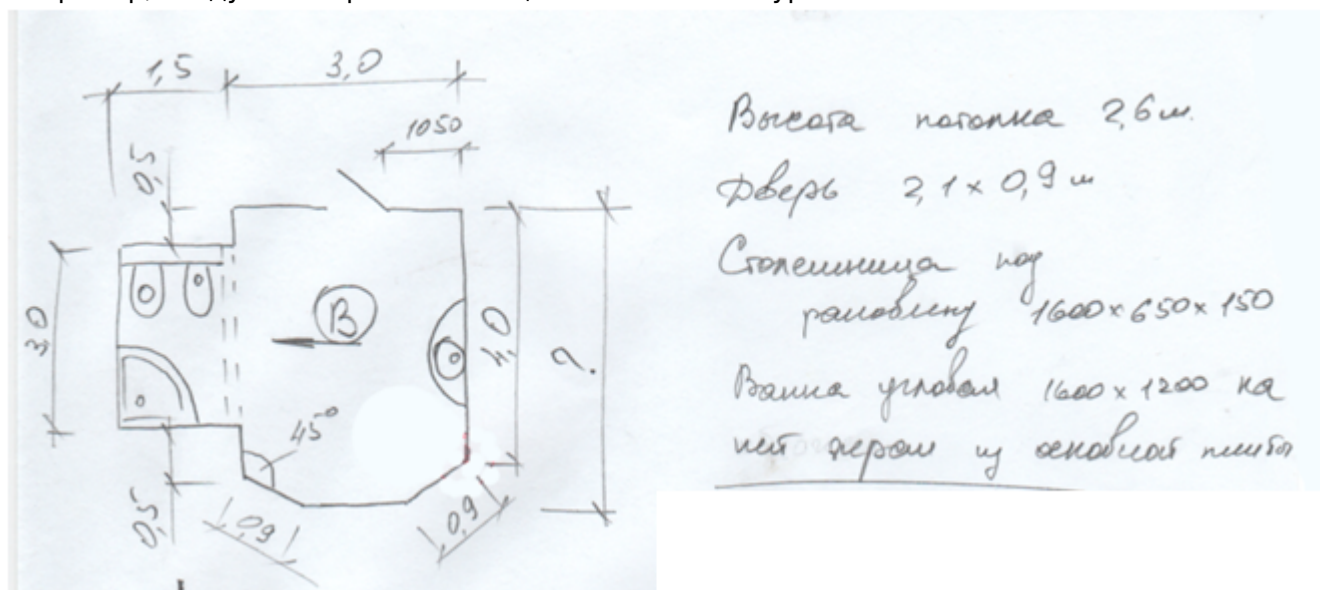
# Построение сложного помещения


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.)

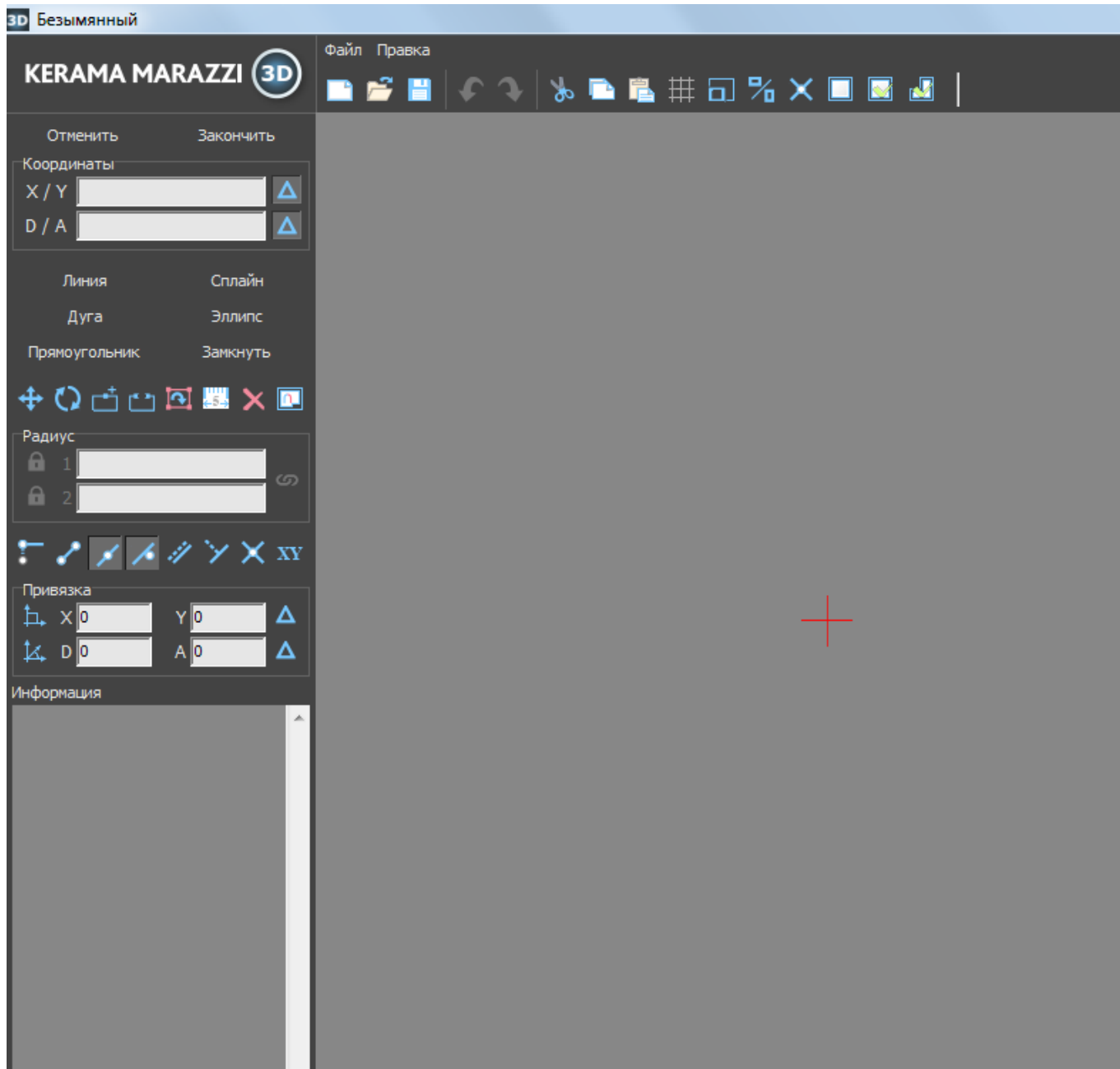
Помещение сложного контура создаётся в векторном редакторе с помощью графических примитивов по точкам.

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**».

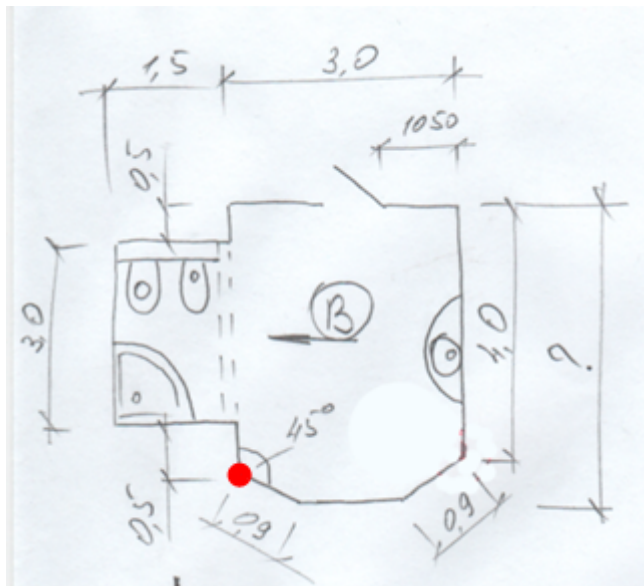
Откроется векторный редактор.



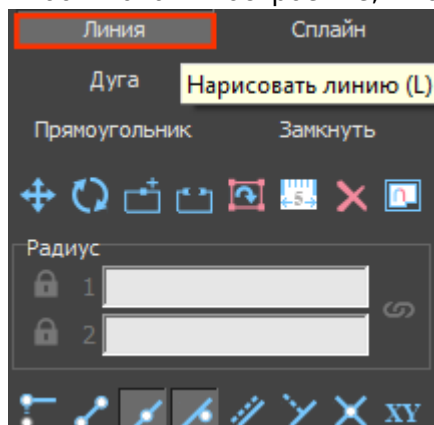
Подробно ознакомиться с терминологией и функционалом векторного редактора вы можете в следующих статьях:

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

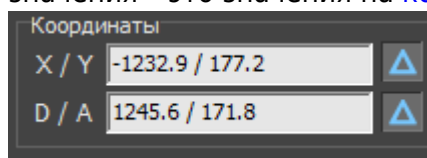
Прежде всего следует выбрать точку начала построения. Для удобства лучше всего использовать для этих целей точку начала координат **0/0**, которая отмечена на рабочем поле **красным крестиком**. В зависимости от формы создаваемого контура она может находиться в разных местах. В данном случае выбрана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



С помощью мыши очень сложно выбрать точную координату, поэтому 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 использовать для этого точку начала координат (**0/0**).

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

Отменить Закончить

Координаты

X / Y 146330.7 / 88800

D / A 171166.9 / 31.3

Линия Сплайн

Дуга Эллипс

Прямоугольник Замкнуть

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

KERAMA MARAZZI 3D

Файл Правка

Отменить Закончить

Координаты

X / Y 0 / 0

D / A 0 / 90

Линия 1 Сплайн

Дуга Эллипс

Прямоугольник Замкнуть

Радиус

1

2

Привязка

X 0 Y 0

D 0 A 0

Информация

2

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

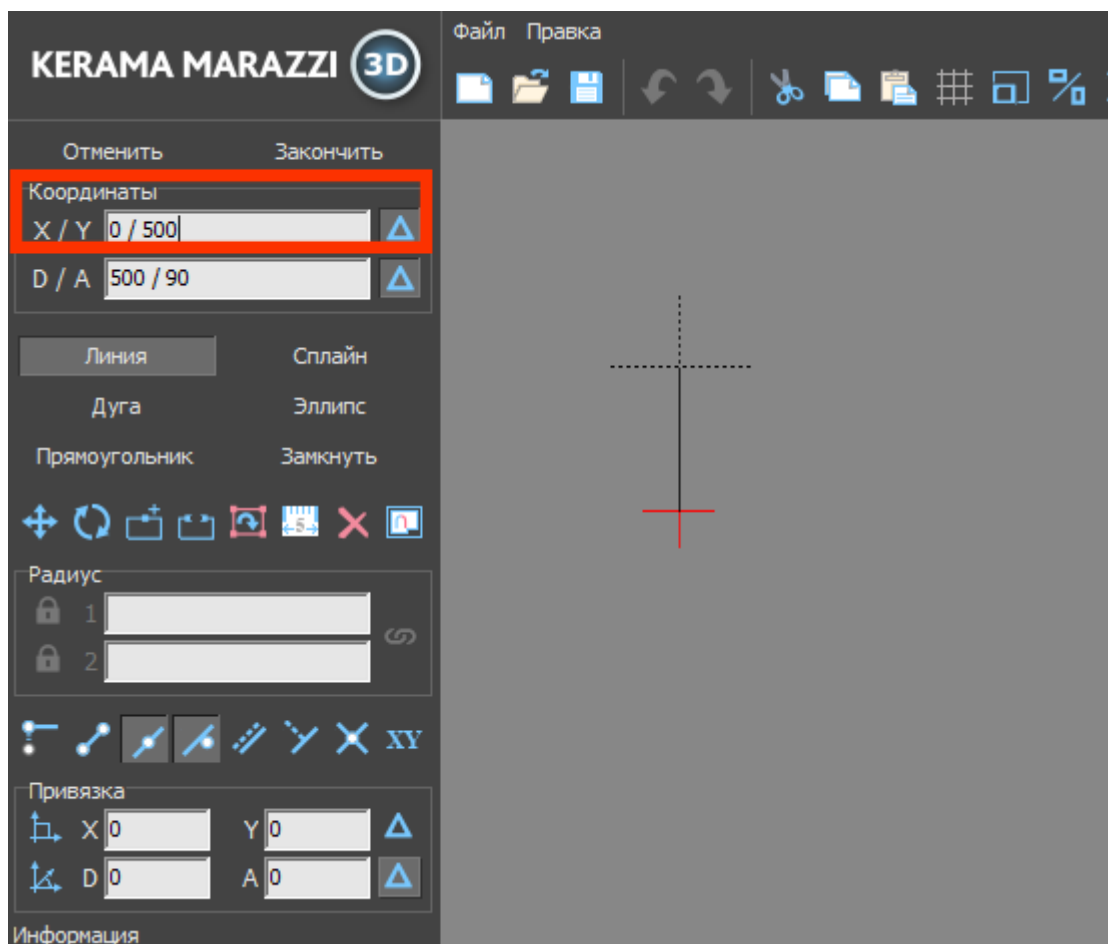
Информация

Создана новая линия

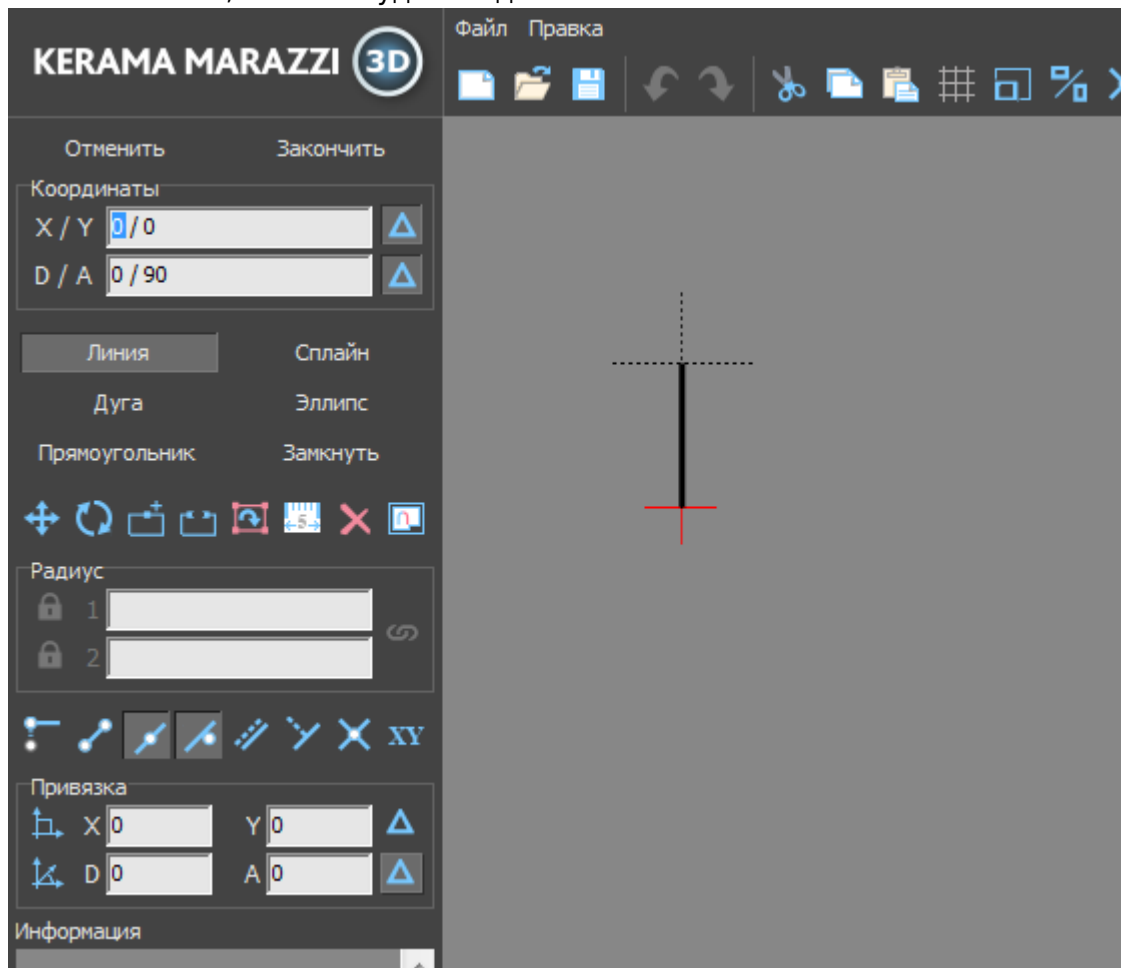
Добавлена точка: (-2369 92)

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

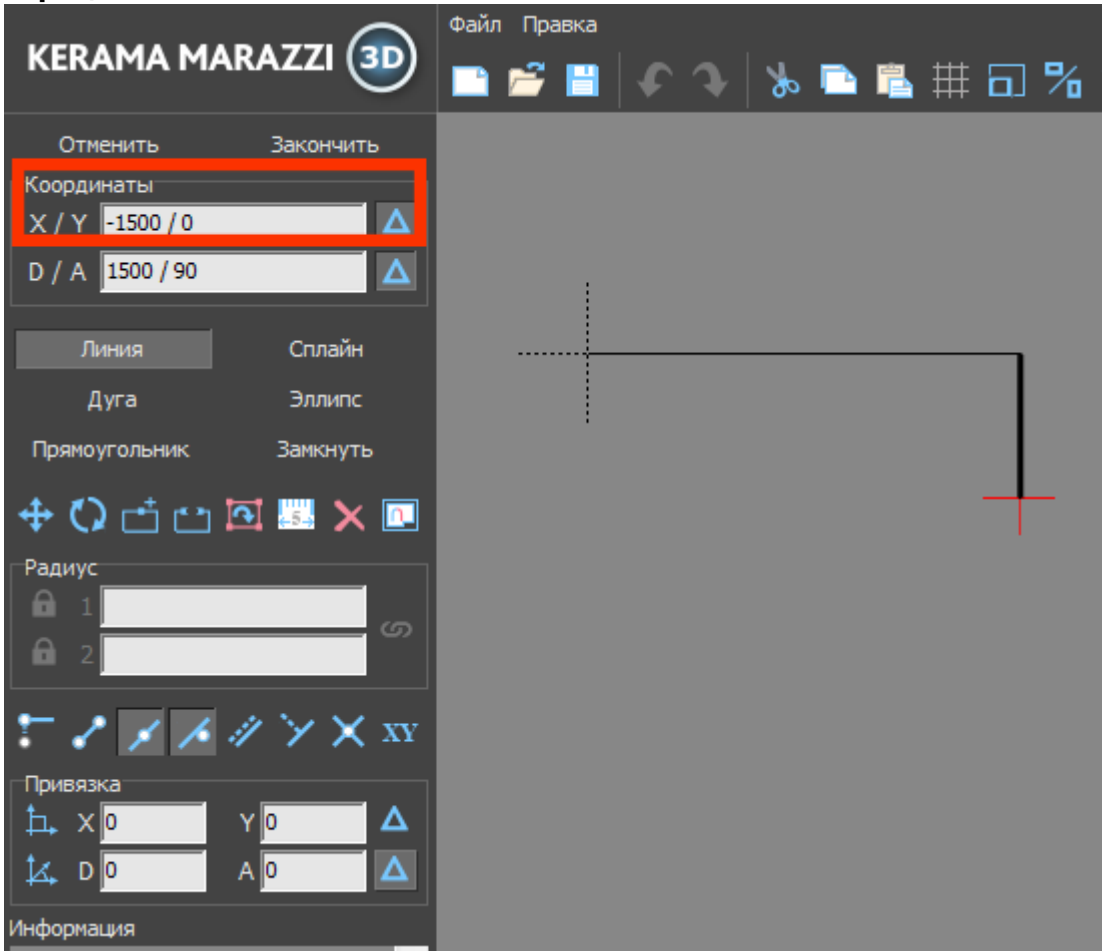




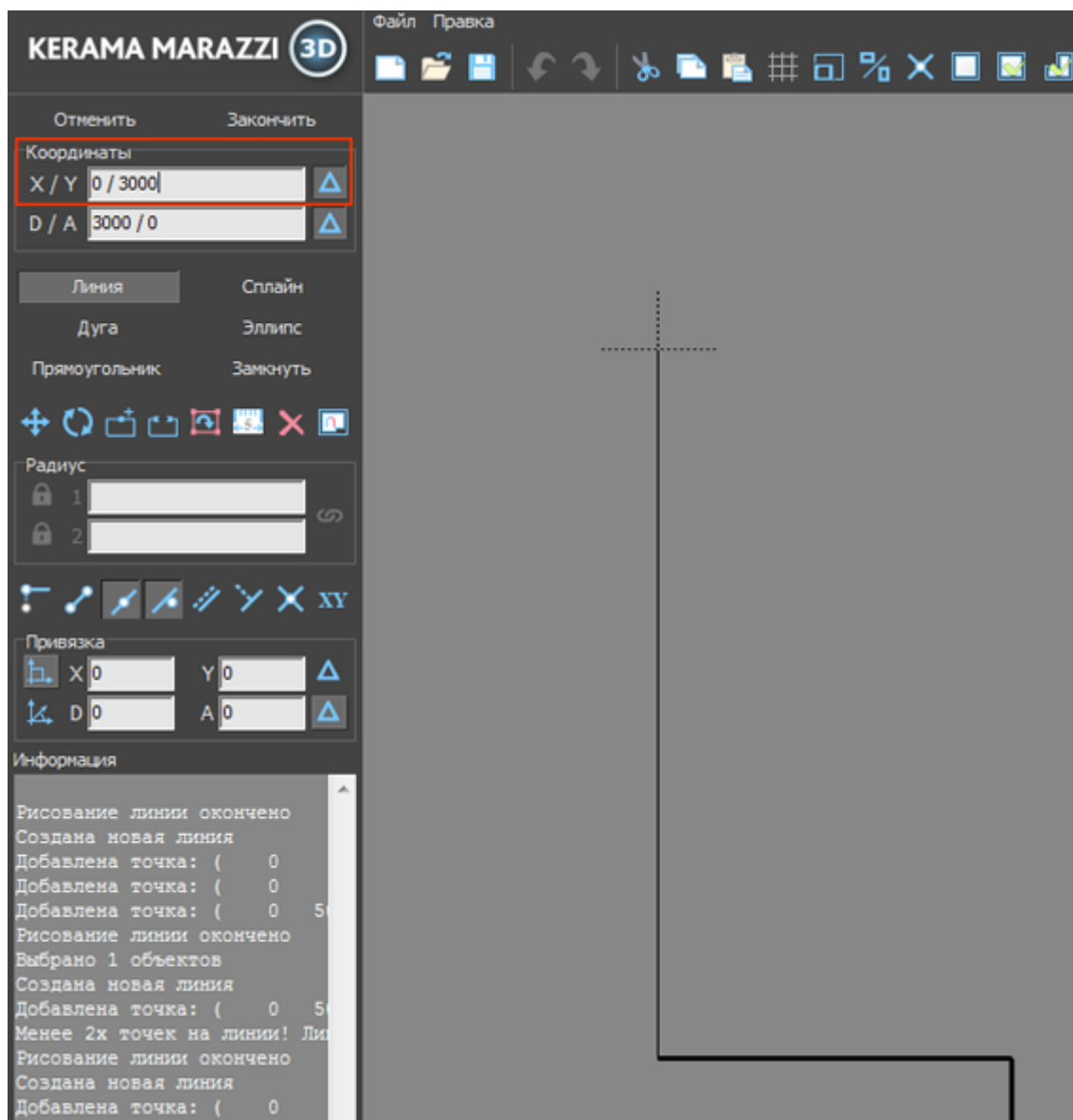
Нажмите **Enter**, и линия будет создана:

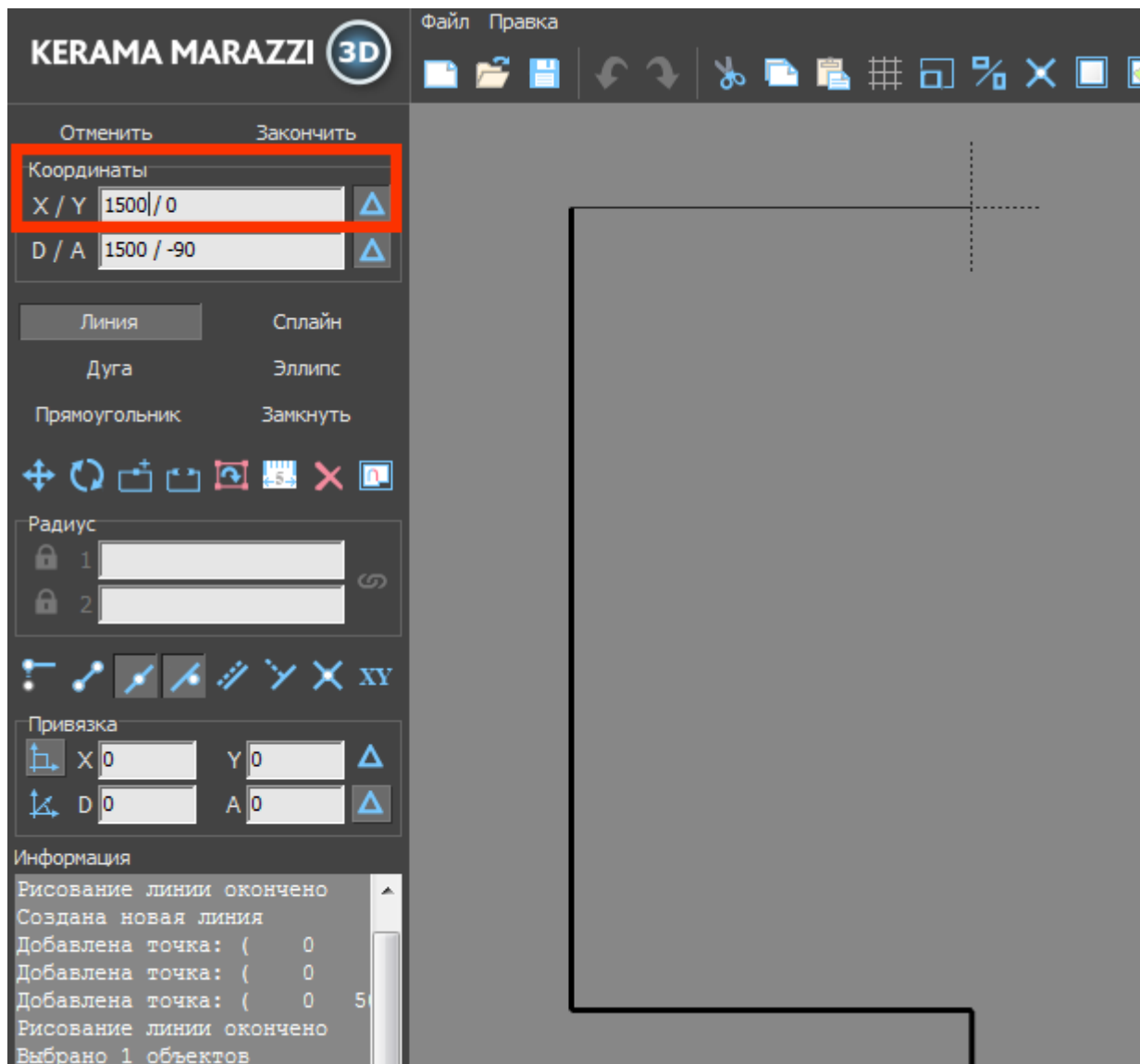


**отрицательное значение X:**

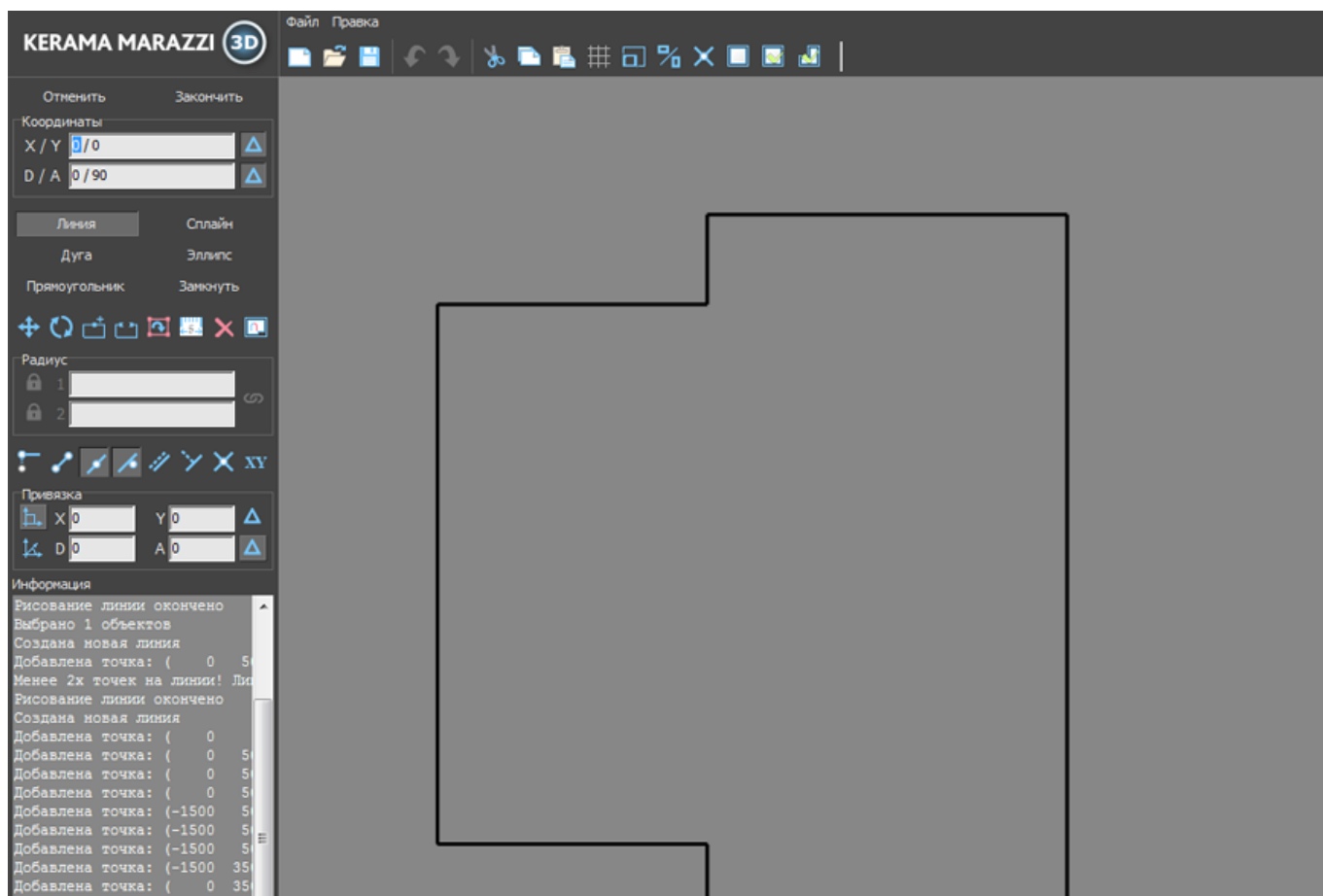


**Аналогичным образом продолжаем построение далее:**





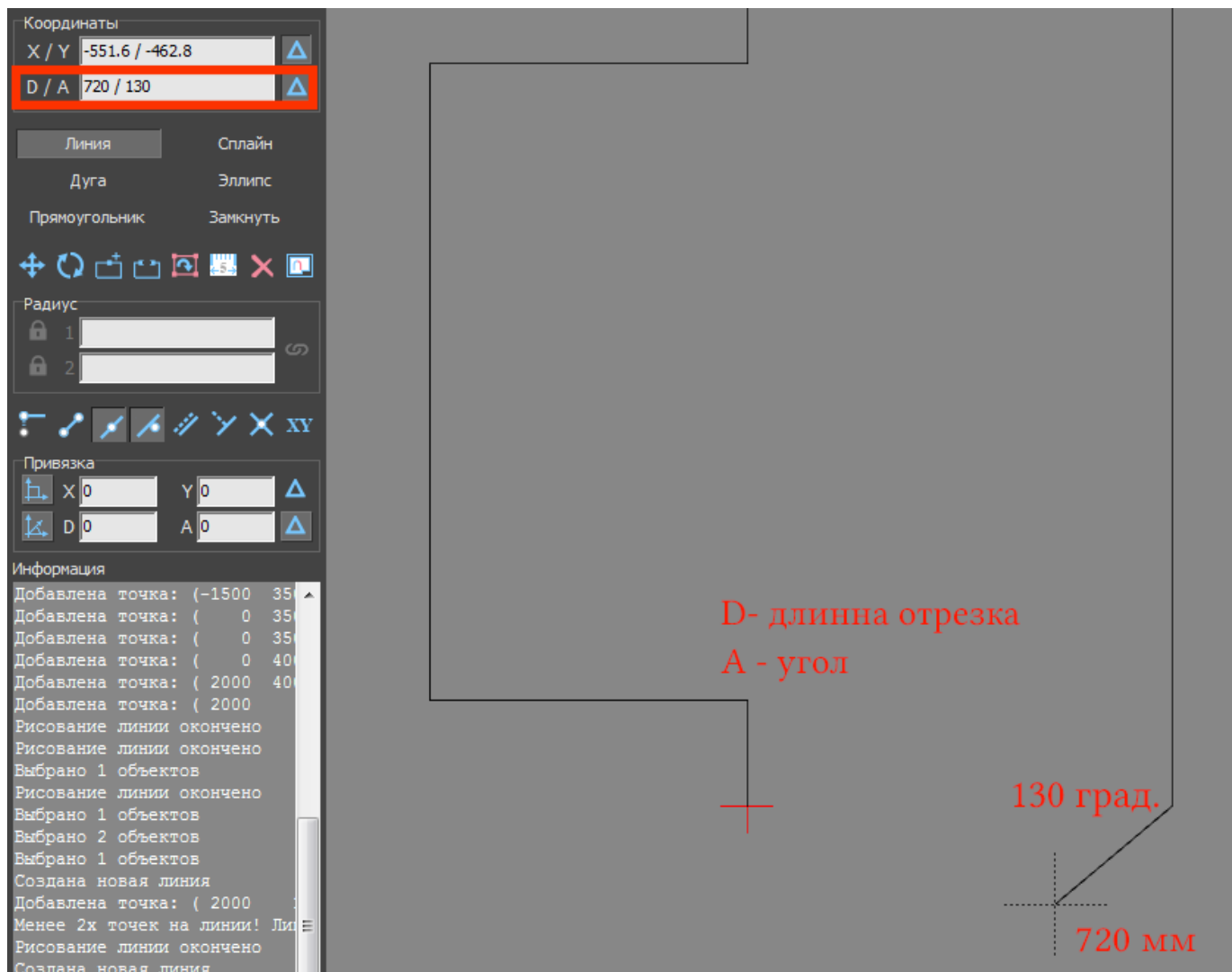
**Основа контура построена:**



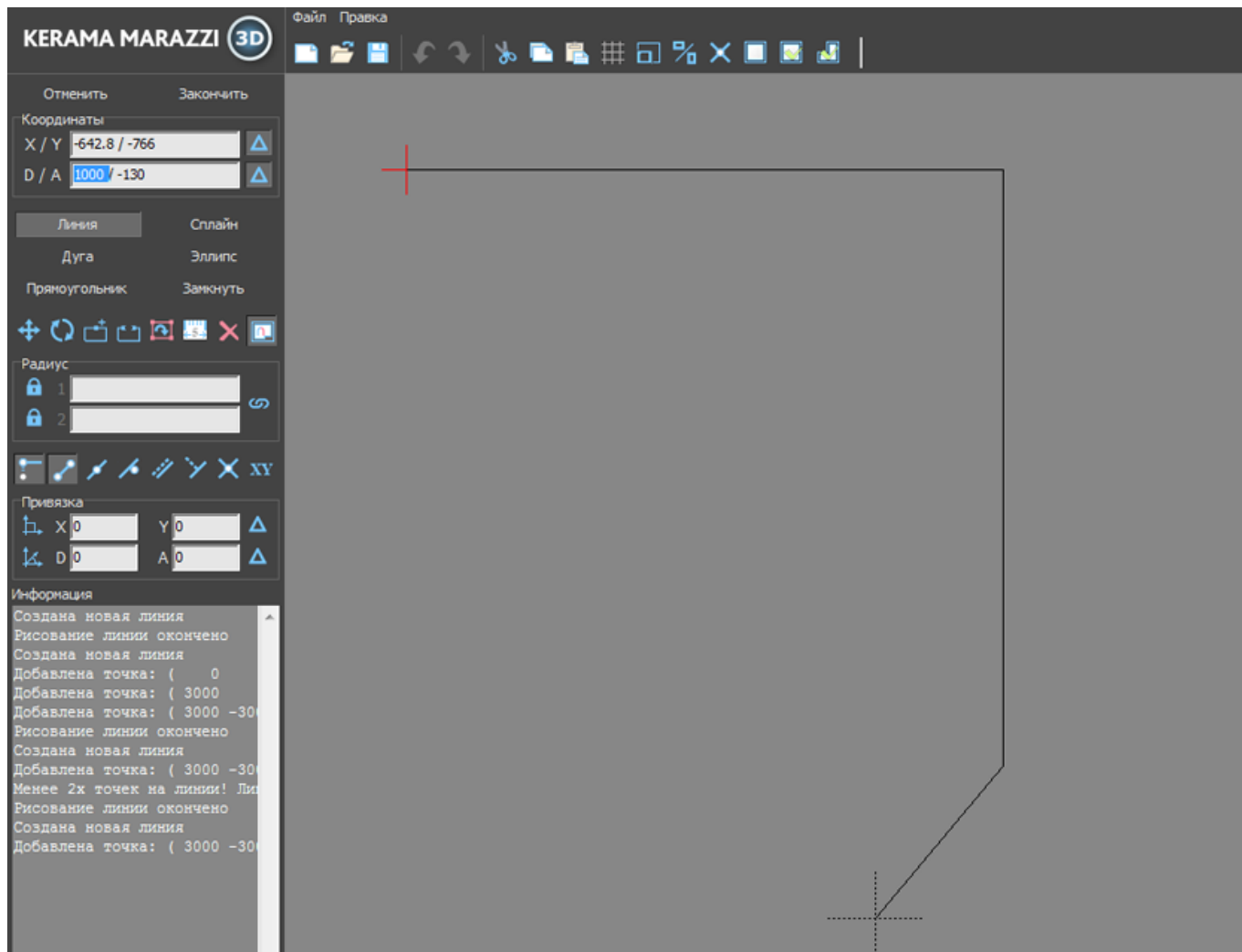
Остаётся создать ещё три отрезка, причём два из них расположены под углом 45 градусов. Чтобы быстро и корректно построить эти отрезки проще перейти из прямоугольной системы координат (**X/Y**) в полярную (**D/A**), где **D** – длина отрезка, а «**A**» – угол.

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

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

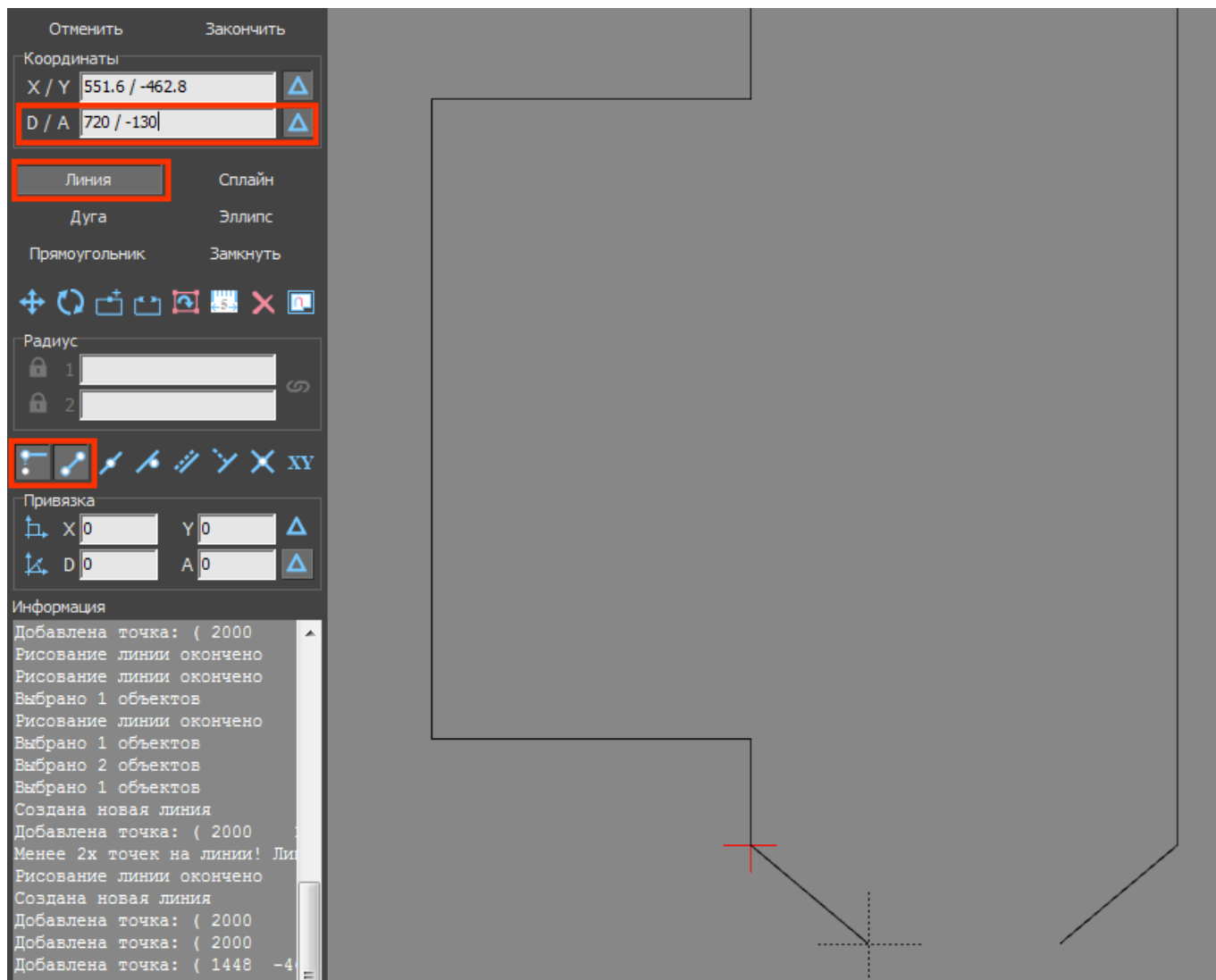


Нажмите «**Enter**», и линия будет построена:



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

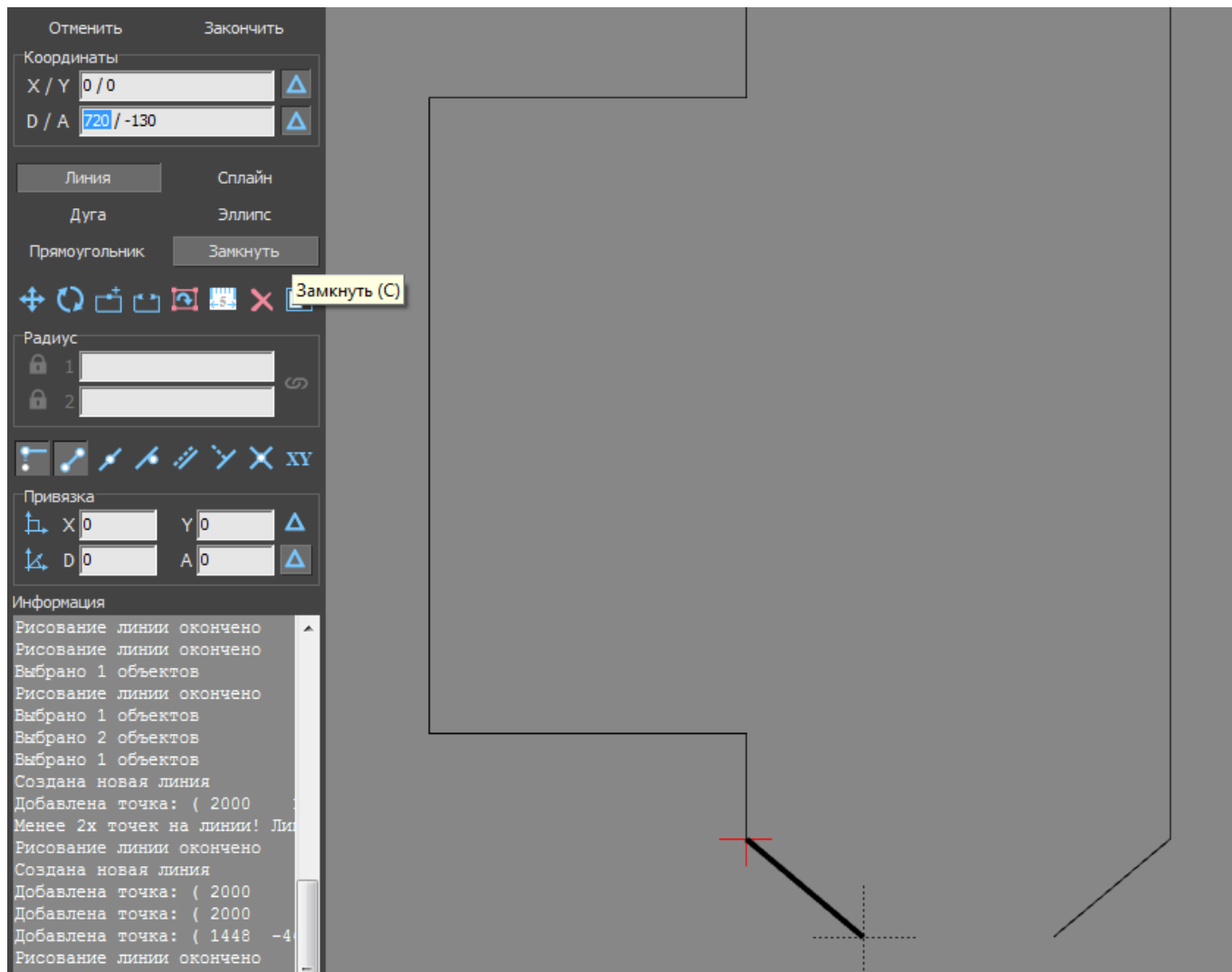
1. выключите и включите примитив «**Линия**» (два раза кликните на кнопку «**Линия**»);
2. выберите привязки указанные на изображении ниже;
3. приблизьте курсор мыши к началу координат (красный крестик);
4. когда сработает привязка (зелёный и/или красный пунктирный крестик), кликните **один раз**, отмечая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



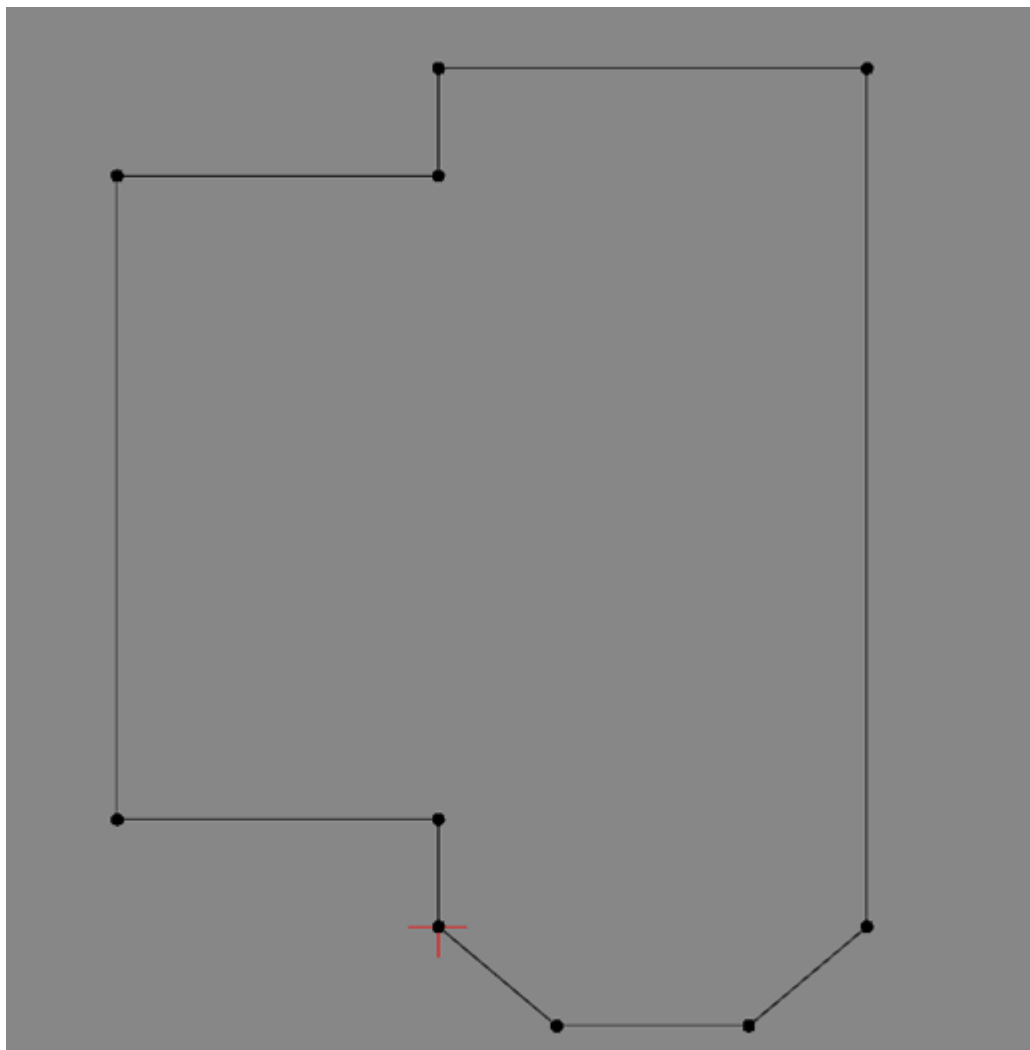
Нажмите «**Enter**», и отрезок будет построен.

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



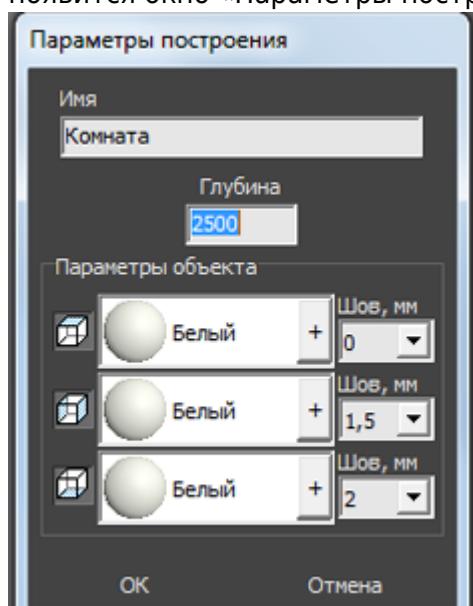


После построения можно выделить мышью контур, проверяя опорные точки построения:



## Параметры поверхностей помещения

Чтобы завершить работу над контуром сложного помещения и перейти в режим укладки плитки, нажмите на панели инструментов кнопку **«Закончить»**. По нажатию на эту кнопку появится окно «Параметры построения»:



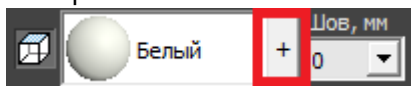
«Глубина» - это расстояние от пола до потолка, мм.

Блок «**Параметры объекта**» - это поля выбора цвета поверхностей короба и размера шва между плитками.

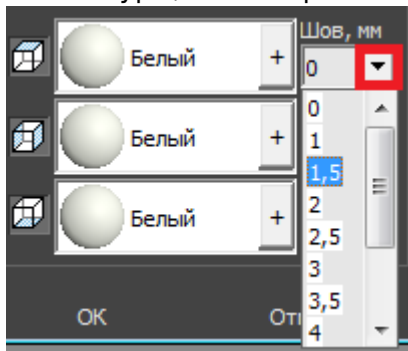
На потолке, стенах и полу можно выбрать различные параметры цвета и размера швов. Поверхности обозначаются пиктограммами – куб с одной соответствующей выделенной плоскостью.

Как правило, на потолке никакие материалы не выкладываются, поэтому выбранный цвет и будет цветом потолка в помещении. На стенах и полу фоновый цвет – он же цвет затирки (то, что видно в швах между плитками).

Чтобы сменить цвет поверхности, нажмите левой кнопкой мыши на «+» напротив нужной поверхности:



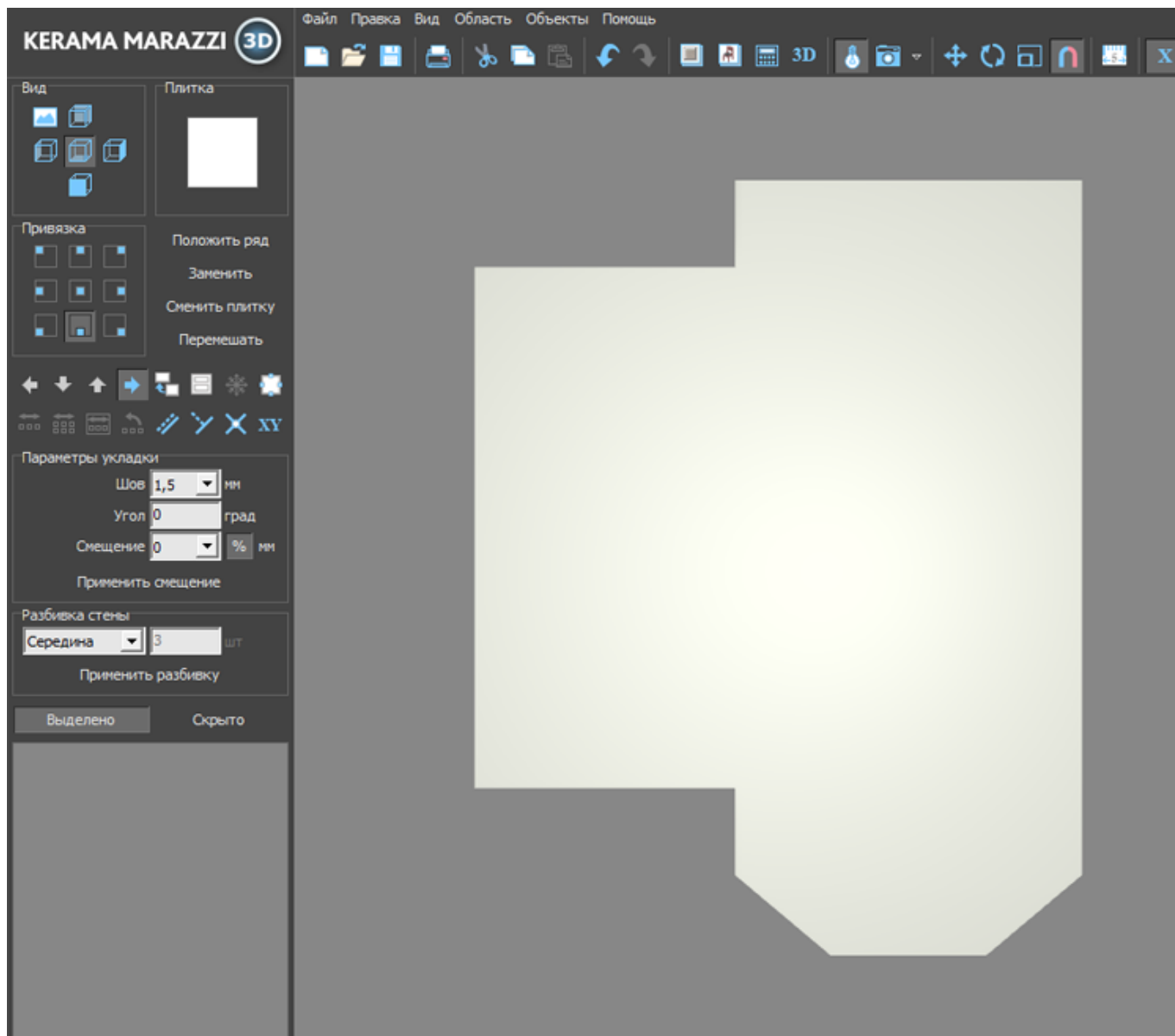
Размер шва между плитками указывается в миллиметрах. Обычно на стенах шов от 1,5 до 2,5 мм. На потолке размер шва значения не имеет. В поле «Шов» значение можно ввести как с клавиатуры, так и через выпадающее меню:



В случае, если на разных стенах помещения нужен разный размер шва, это можно указать в процессе укладки плитки. Однако значение размера шва по умолчанию для текущего проекта указывается именно на этапе создания короба помещения.

Нажмите «**ОК**» для завершения построения короба помещения.

После чего снова открывается обычный интерфейс программы, но уже с созданным коробом помещения (вид сверху):



То же самое в режиме **3D**:

