

Зеркало

Зеркало – это объект, который располагается на плоскости и создаётся несколькими способами.

В данном контексте «зеркало» – это зеркальная поверхность заданной формы.

Создание зеркала

Прямоугольное

Чтобы создать прямоугольное зеркало:

1. выделите поверхность (плитку), на которой хотите вставить зеркало;
2. в Главном меню выберите «**Объекты**» → «**Зеркало**» → «**Прямоугольное**»;
3. в появившемся диалоговом окне «**Параметры построения**» укажите:
 - **высоту** и **ширину** зеркала в миллиметрах;
 - выбрать по нажатию на «+» в «**Библиотеке материалов**» оттенок зеркала (только в папке «Glass»!);
4. нажмите кнопку **ОК**.

Зеркало отобразится на поверхности:

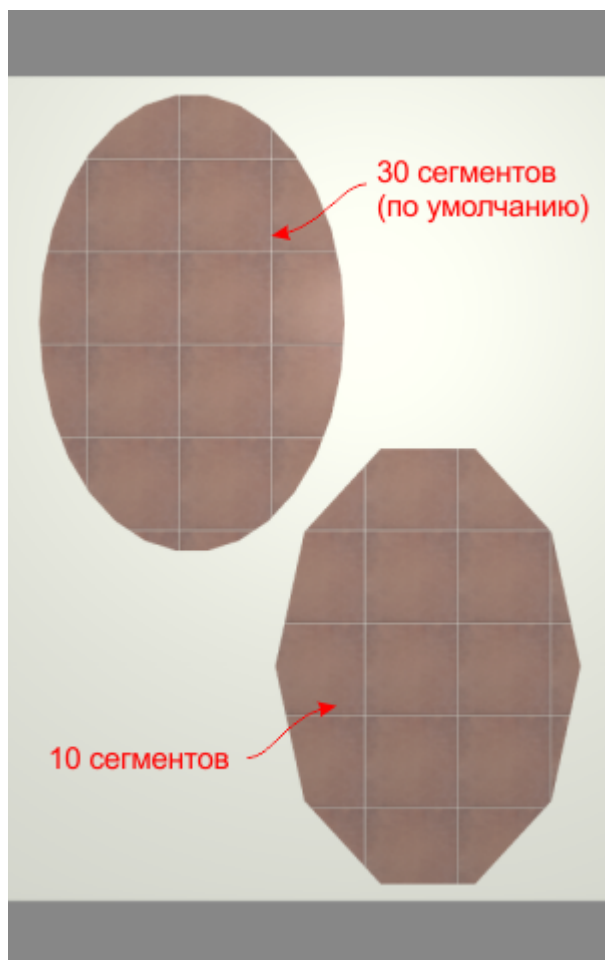


Эллиптическое

Чтобы создать зеркало эллиптической формы (округлое):

1. выделите поверхность (плитку), на которой хотите вставить зеркало;
2. в Главном меню выберите «**Объекты**» → «**Зеркало**» → «**Эллиптическое**»;
3. в появившемся диалоговом окне «**Параметры построения**» укажите:
 - **высоту** и **ширину** зеркала в миллиметрах;
 - количество сегментов* (по умолчанию – 30);
 - выбрать по нажатию на «+» в «**Библиотеке материалов**» оттенок зеркала (только в папке «Glass»!);
4. нажмите кнопку **ОК**.

* «**Сегменты**» – это количество отрезков, составляющих окружность. По умолчанию значение равно 30. Минимум сегментов может быть 3 (треугольник). В качестве иллюстрации приведём сравнения эллипса из 30 и 10 сегментов:



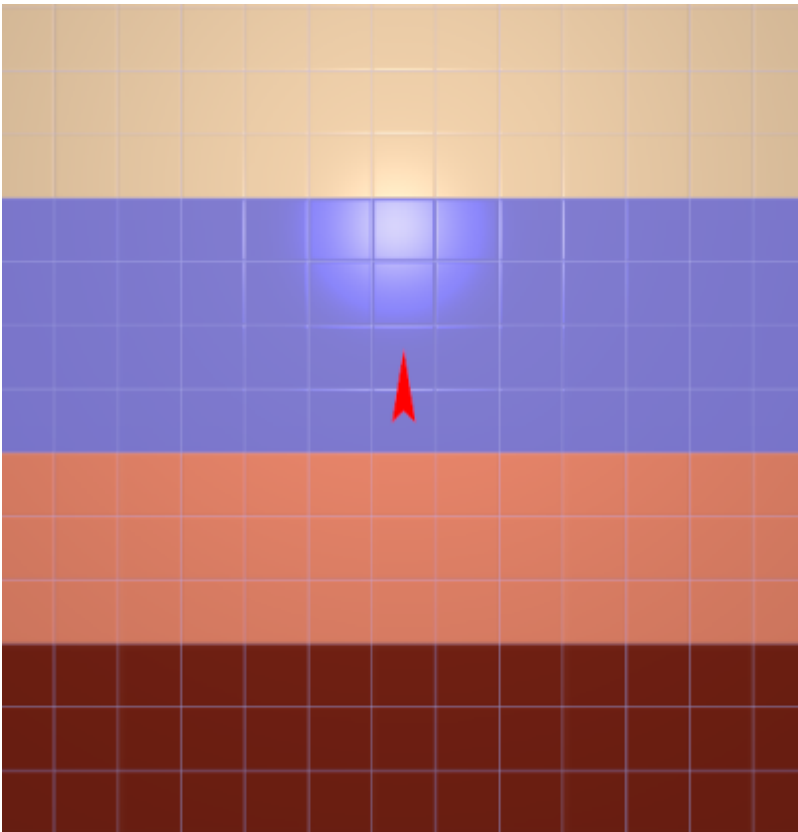
Зеркало отобразится на поверхности:



Из плиток

Чтобы создать зеркало по контуру уложенных плиток:

1. выделите плитки, по контуру которых хотите создать зеркало;



2. зайдите в Главном меню в «**Объекты**» → «**Зеркало**» → «**Из плиток**»;
3. откроется диалоговое окно «**Параметры построения**», нажмите в нём «**ОК**».



В результате получится зеркало:



Произвольное

Чтобы создать зеркало произвольной формы:

1. выделите поверхность (плитку), на которой хотите добавить зеркало;
2. зайдите в Главном меню в **Объекты** → **Зеркало** → **Произвольное**.
Откроется [векторный редактор](#).

Подробно о функционале **векторного редактора** вы можете ознакомиться в разделе [Векторный редактор](#).

В векторном редакторе можно задать контур зеркала произвольной формы с помощью инструментов рисования (примитивов). Можно использовать [точный ввод координат](#), рисовать [с помощью привязок](#).

Контур обязательно должен быть замкнутым!

Например, создан такой контур для зеркала:



Когда работа по созданию контура проёма завершена, **в режиме векторного редактора**

можно сохранить контур для его использования на другой поверхности или в другом проекте –



Нажмите на кнопку «**Завершить**», появится диалоговое окно «**Параметры построения**», нажмите в нём «**ОК**».



Результат:



Включение/выключение отражения

Чтобы в зеркале отражались стены и объекты проекта, в Главном меню нажмите на «**Вид**» → «**Отражения**».

Включенное отражение отображается так: Отражения

Выключенное – Отражения

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

Permanent link: <https://www.3d.kerama-marazzi.com/doku.php?id=object:%D0%B7%D0%B5%D1%80%D0%BA%D0%B0%D0%BB%D0%BE&rev=1396352101>

Last update: 2020/09/28 21:41

