

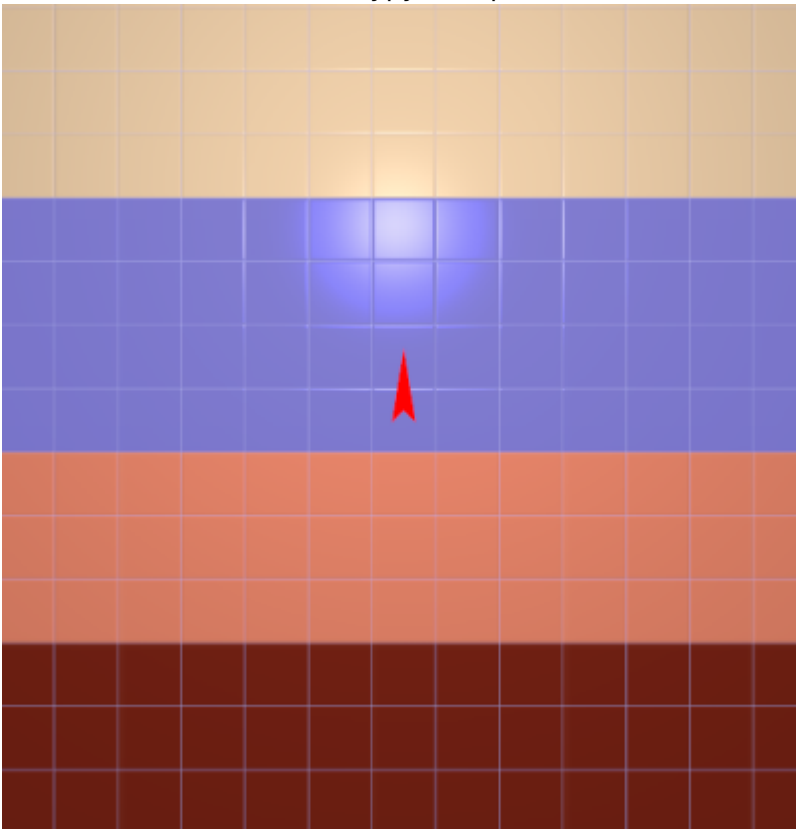
Зеркало

В Ceramic3D **зеркало** – это плоский зеркальный объект на поверхности, который можно создать несколькими способами.

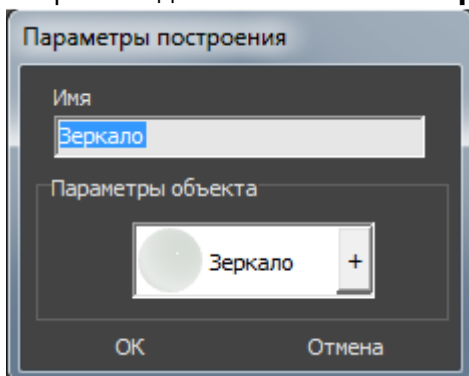
Зеркало из плиток

Чтобы создать зеркало по контуру уложенных плиток:

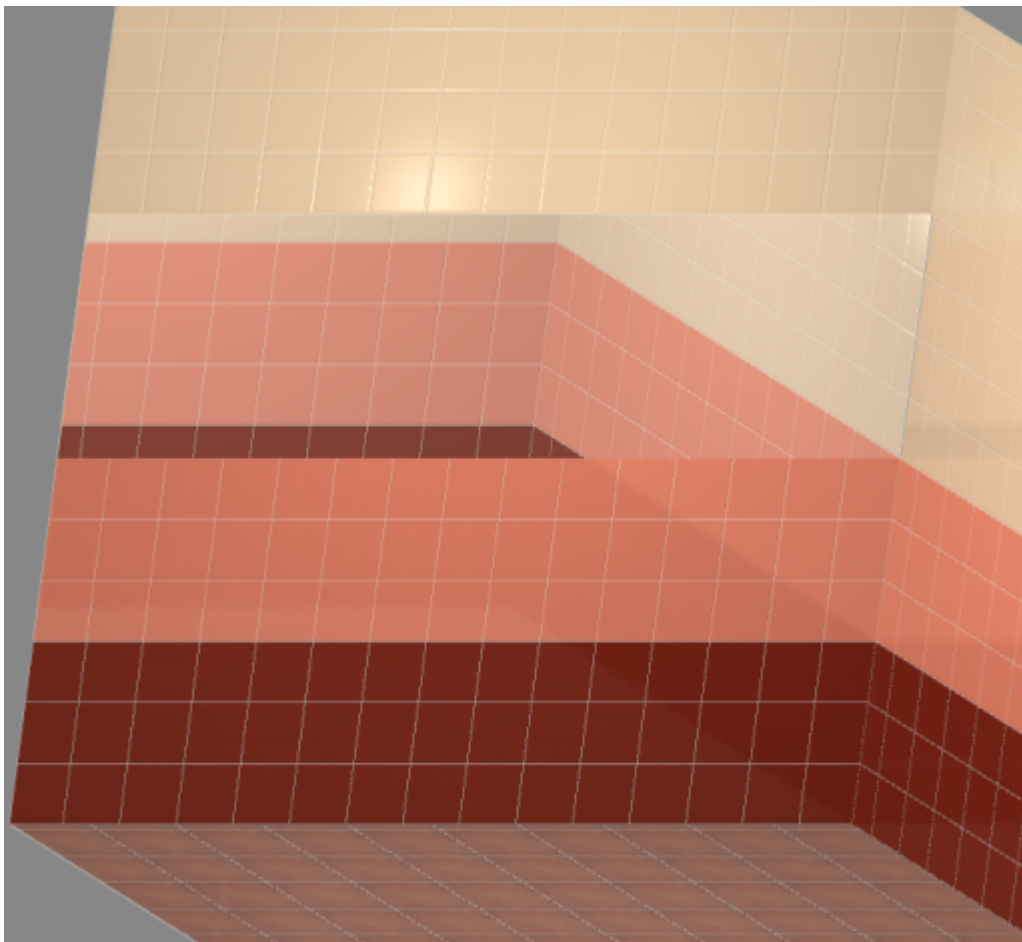
1. выделите плитки, по контуру которых хотите создать зеркало;



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



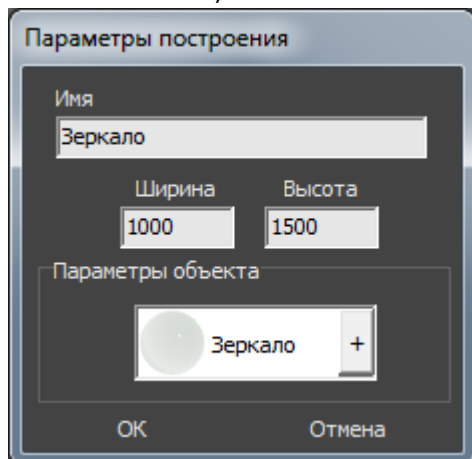
В результате получится зеркало:



Прямоугольное зеркало

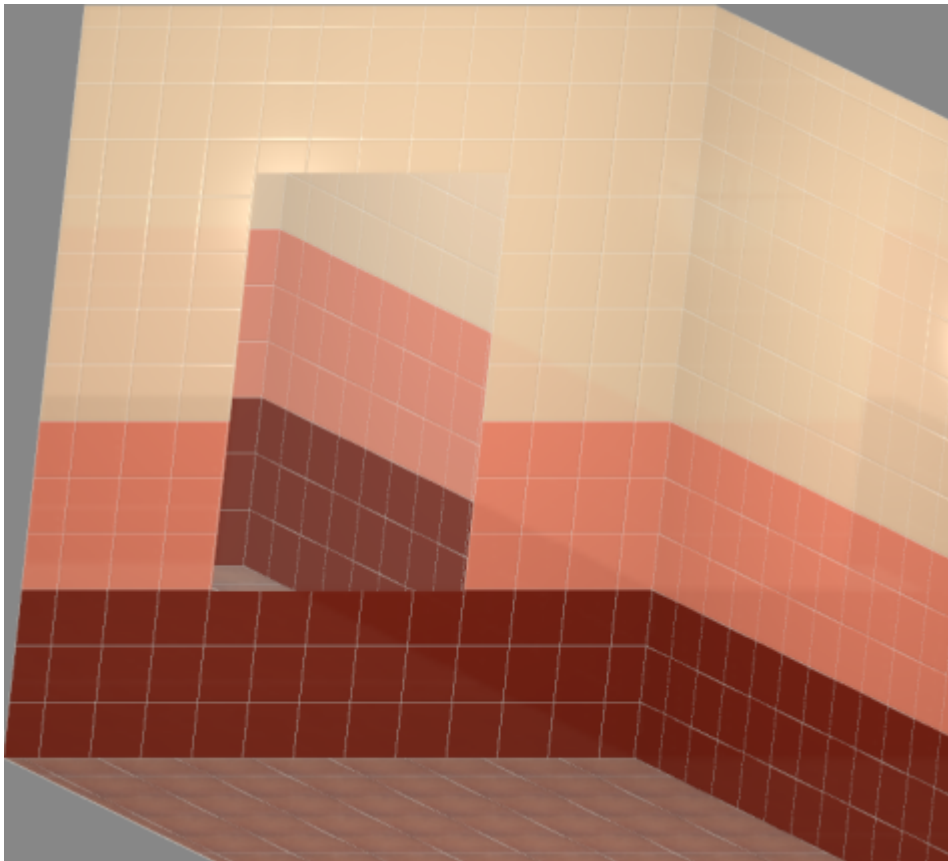
Чтобы создать прямоугольное зеркало:

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**.

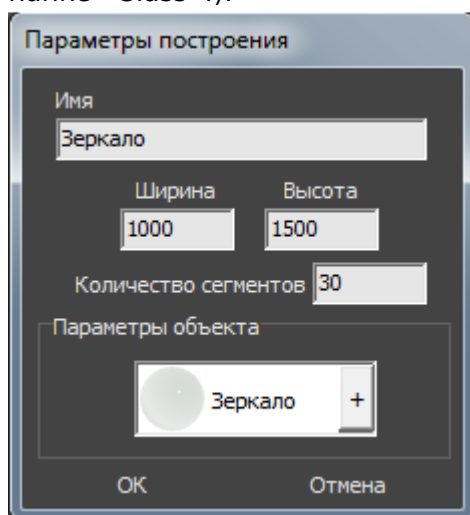
Зеркало отобразится на поверхности:



Эллиптическое зеркало

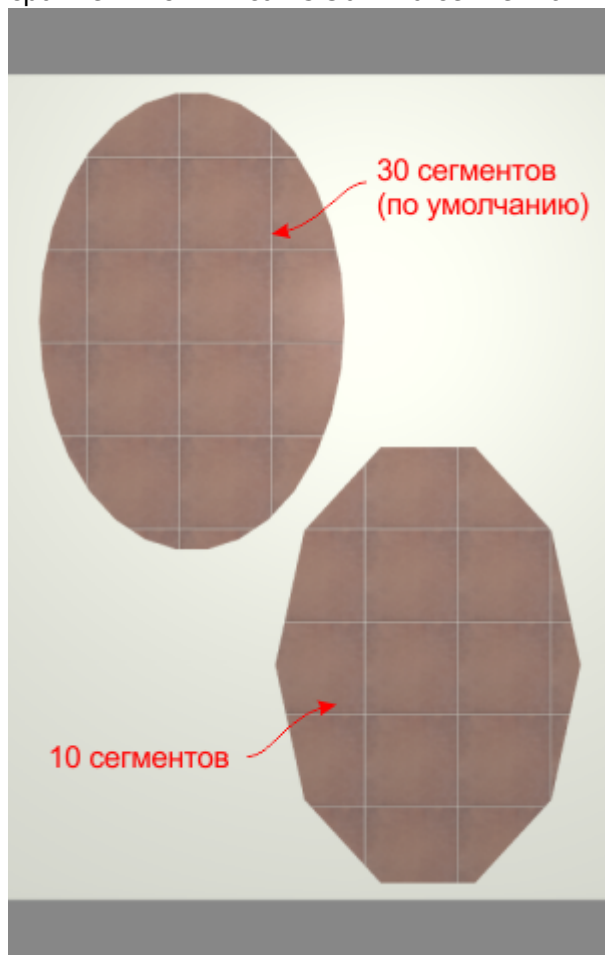
Чтобы создать зеркало эллиптической формы (округлое):

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:



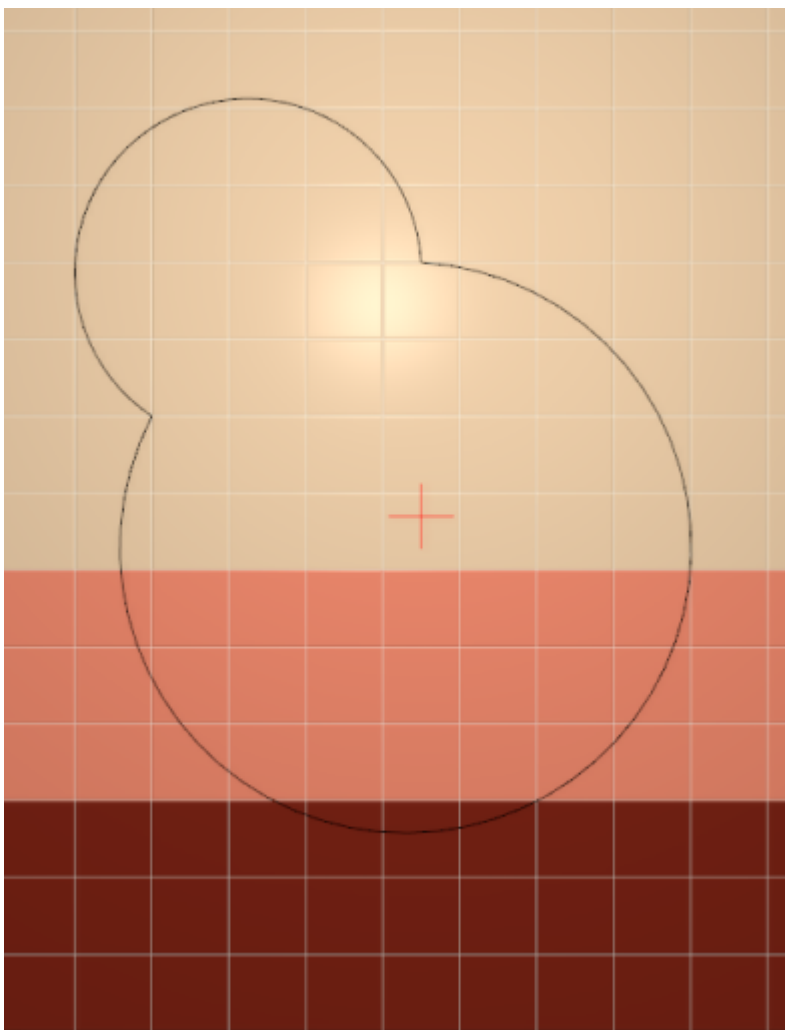
Зеркало отобразится на поверхности:



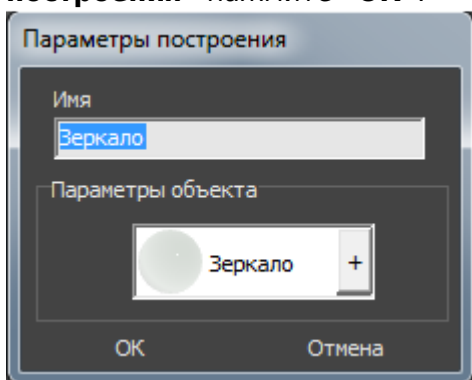
Произвольное

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](#).
3. нарисуйте на поверхности любой замкнутый контур, например, такой:



4. нажмите на кнопку «**Завершить**», в открывшемся диалоговом окне «**Параметры построения**» нажмите «**ОК**».

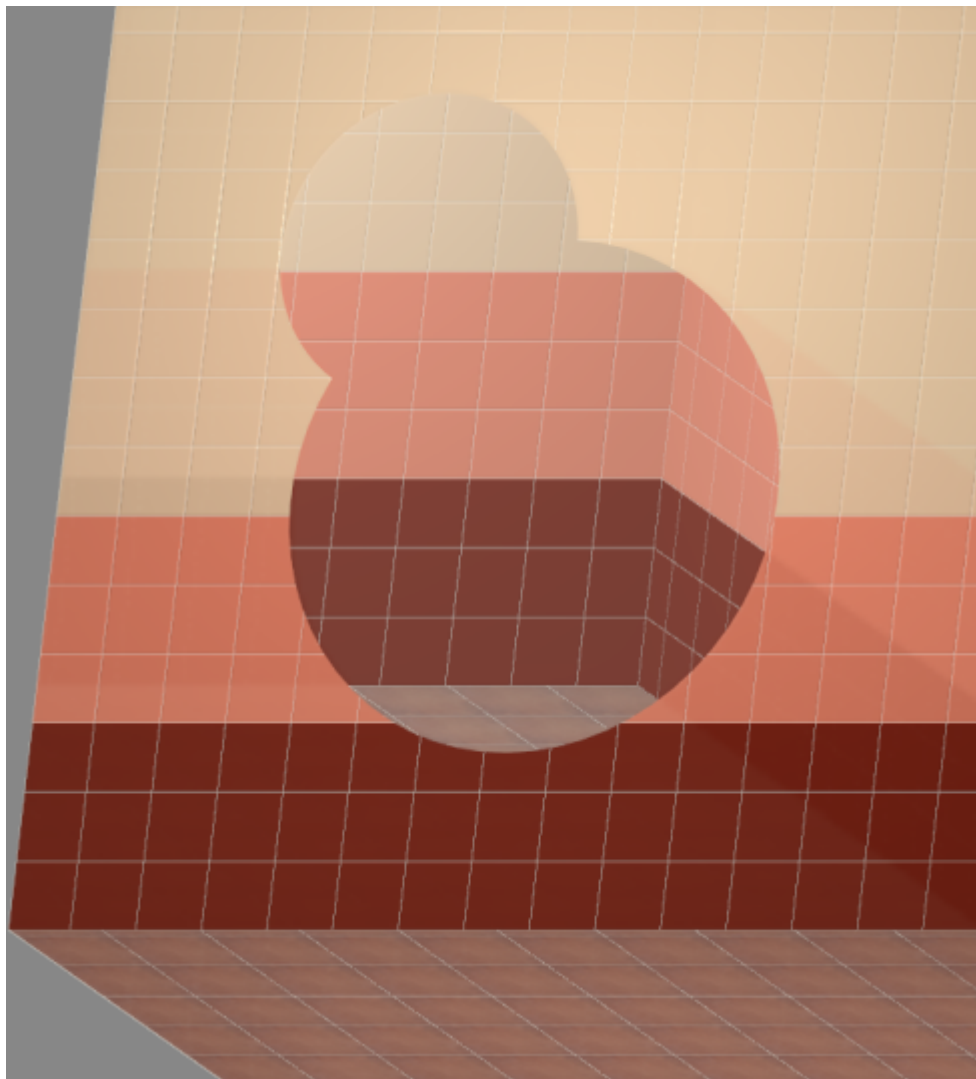


Контур обязательно должен быть замкнутым!

Когда работа по созданию контура проёма завершена, **в режиме векторного редактора** можно сохранить контур для его использования на другой поверхности или в другом проекте -



Результат:



[Предыдущая статья](#) | [Следующая статья](#)

В Руководстве пользователя:

- [Зеркало](#)
- [Свойства объекта](#)
- [Операции над объектом](#)

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

Permanent link:
<http://3d.kerama-marazzi.com/doku.php?id=student:%D0%B7%D0%B5%D1%80%D0%BA%D0%B0%D0%BB%D0%BE>

Last update: **2020/09/28 22:37**

