

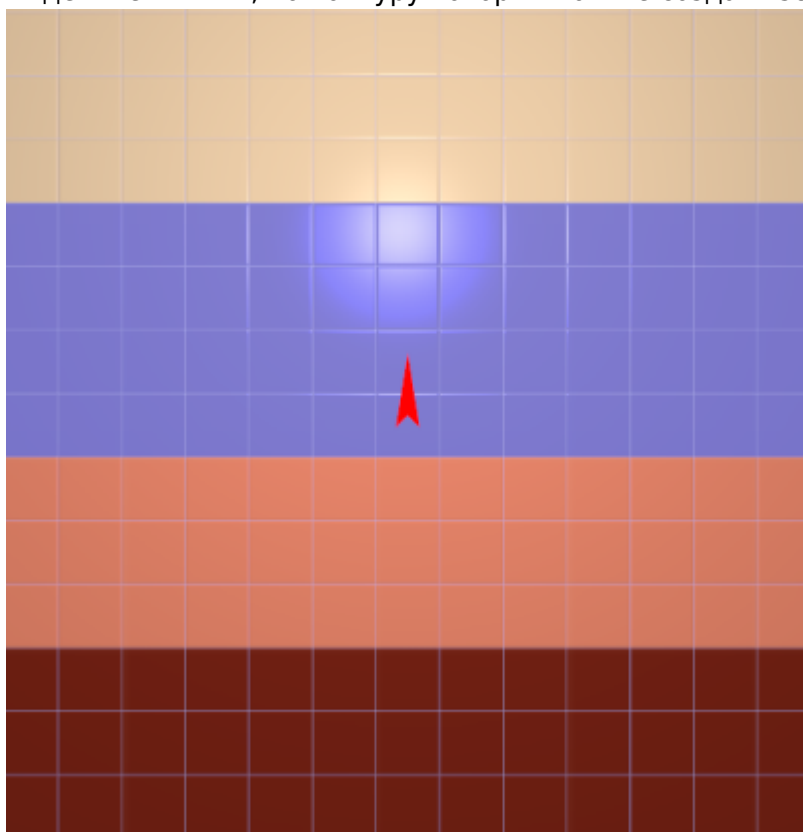
# Зеркало

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

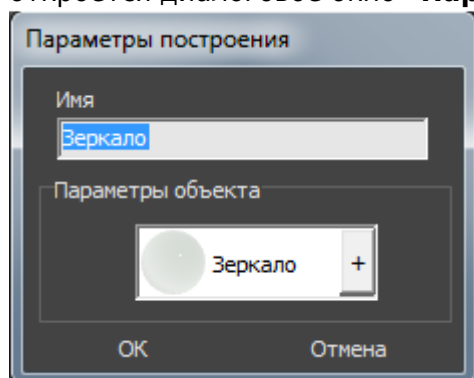
## Зеркало из плиток

Чтобы создать зеркало по контуру уложенных плиток:

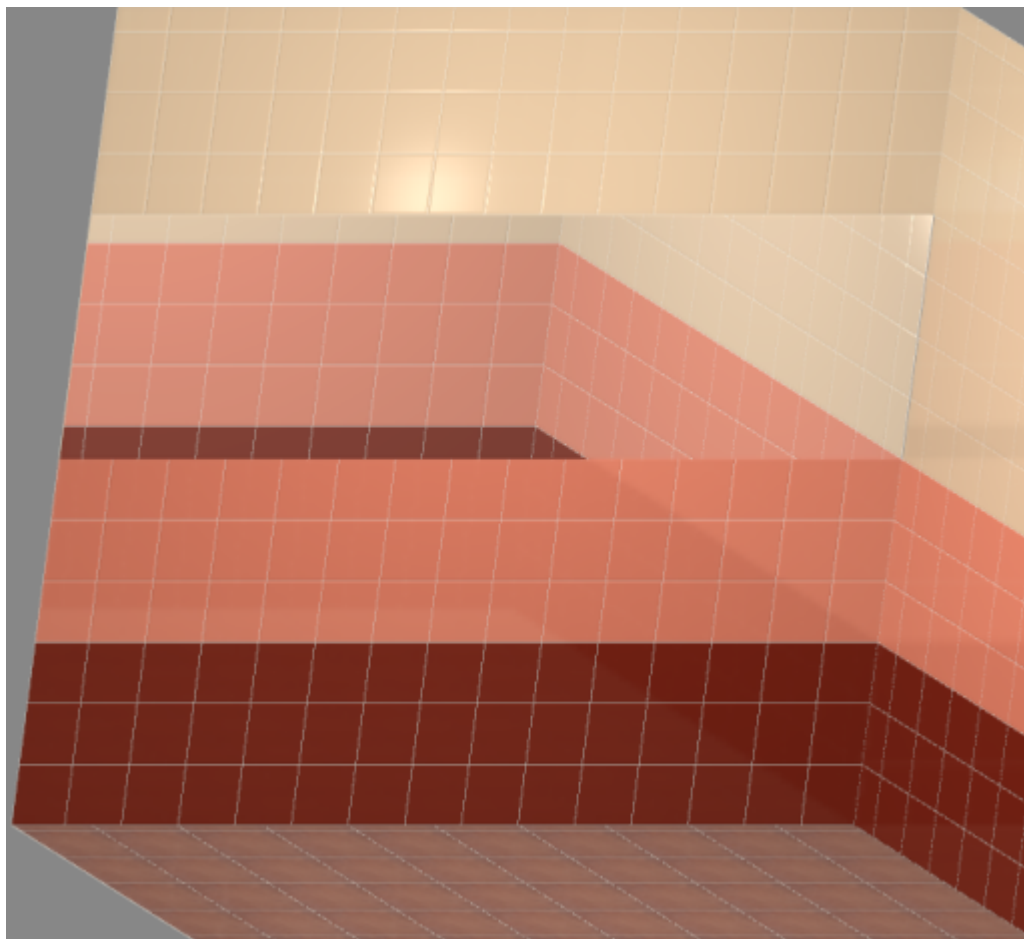
1. выделите плитки, по контуру которых хотите создать зеркало;



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



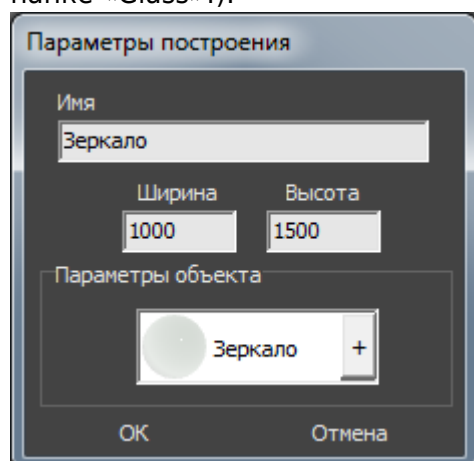
В результате получится зеркало:



## Прямоугольное зеркало

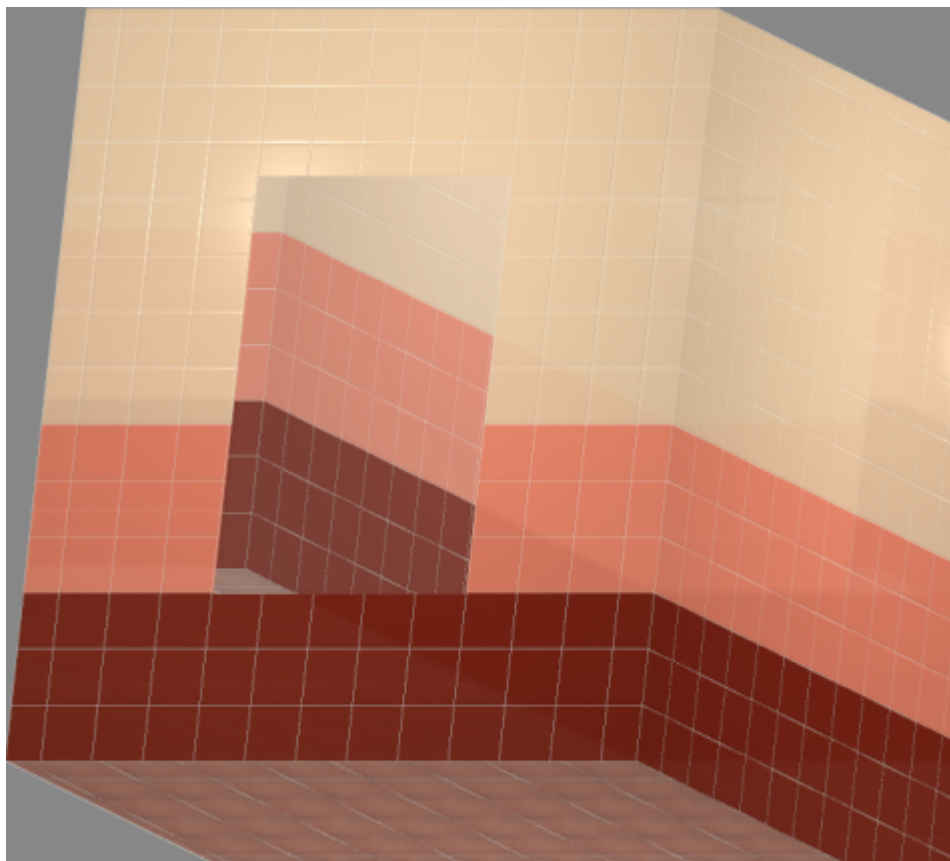
Чтобы создать прямоугольное зеркало:

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**.

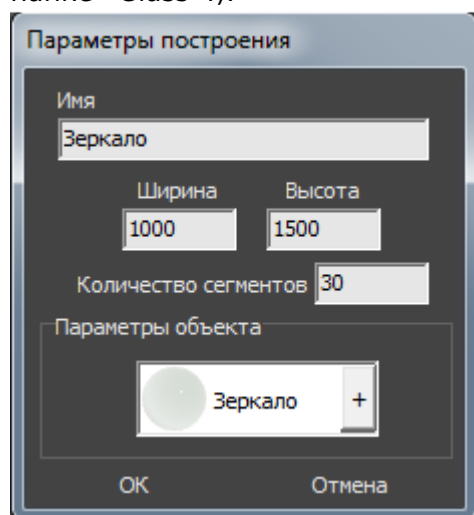
Зеркало отобразится на поверхности:



## Эллиптическое зеркало

Чтобы создать зеркало эллиптической формы (округлое):

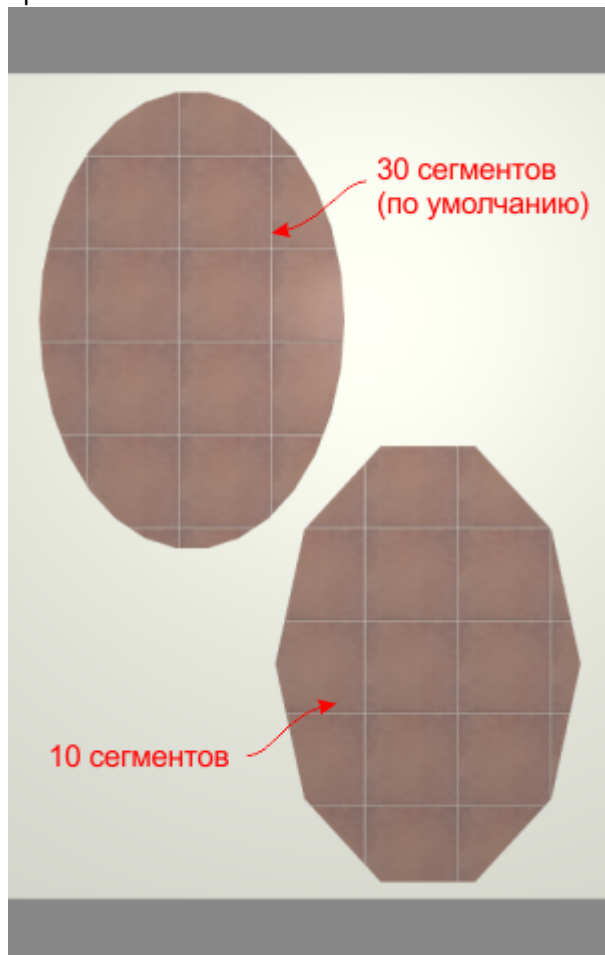
1. выделите поверхность (плитку), на которой хотите вставить зеркало;
2. в Главном меню выберите «**Объекты**» → «**Зеркало**» → «**Эллиптическое**»;
3. в появившемся диалоговом окне «**Параметры построения**» укажите:
  - **высоту** и **ширину** зеркала в миллиметрах;
  - количество сегментов\* (по 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:



---

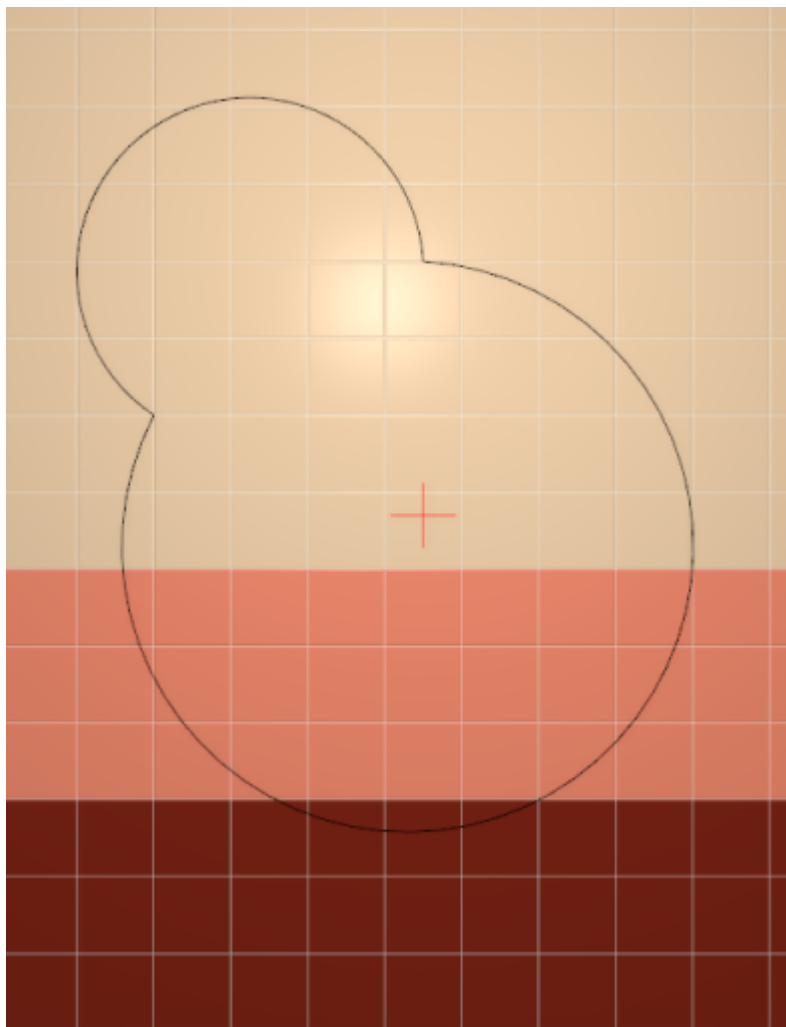
Зеркало отобразится на поверхности:



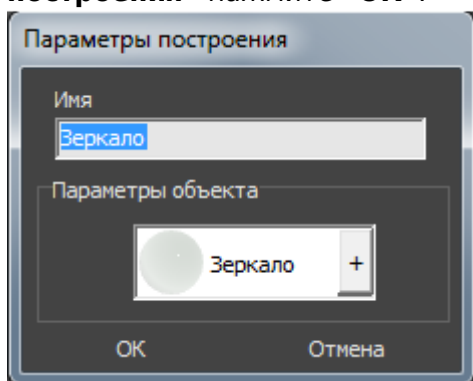
## Произвольное

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**».

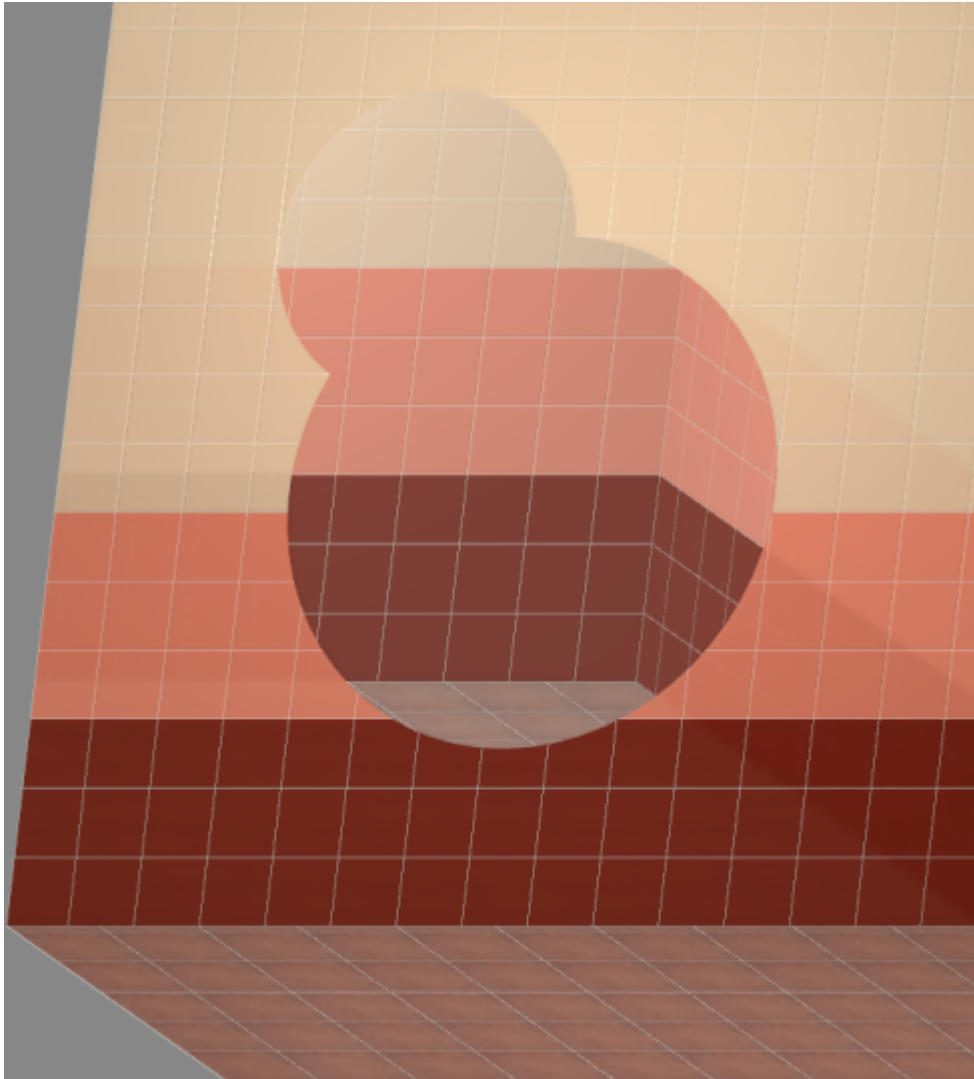


Контур обязательно должен быть замкнутым!

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:**



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&rev=1404209533>

Last update: 2020/09/28 21:43

