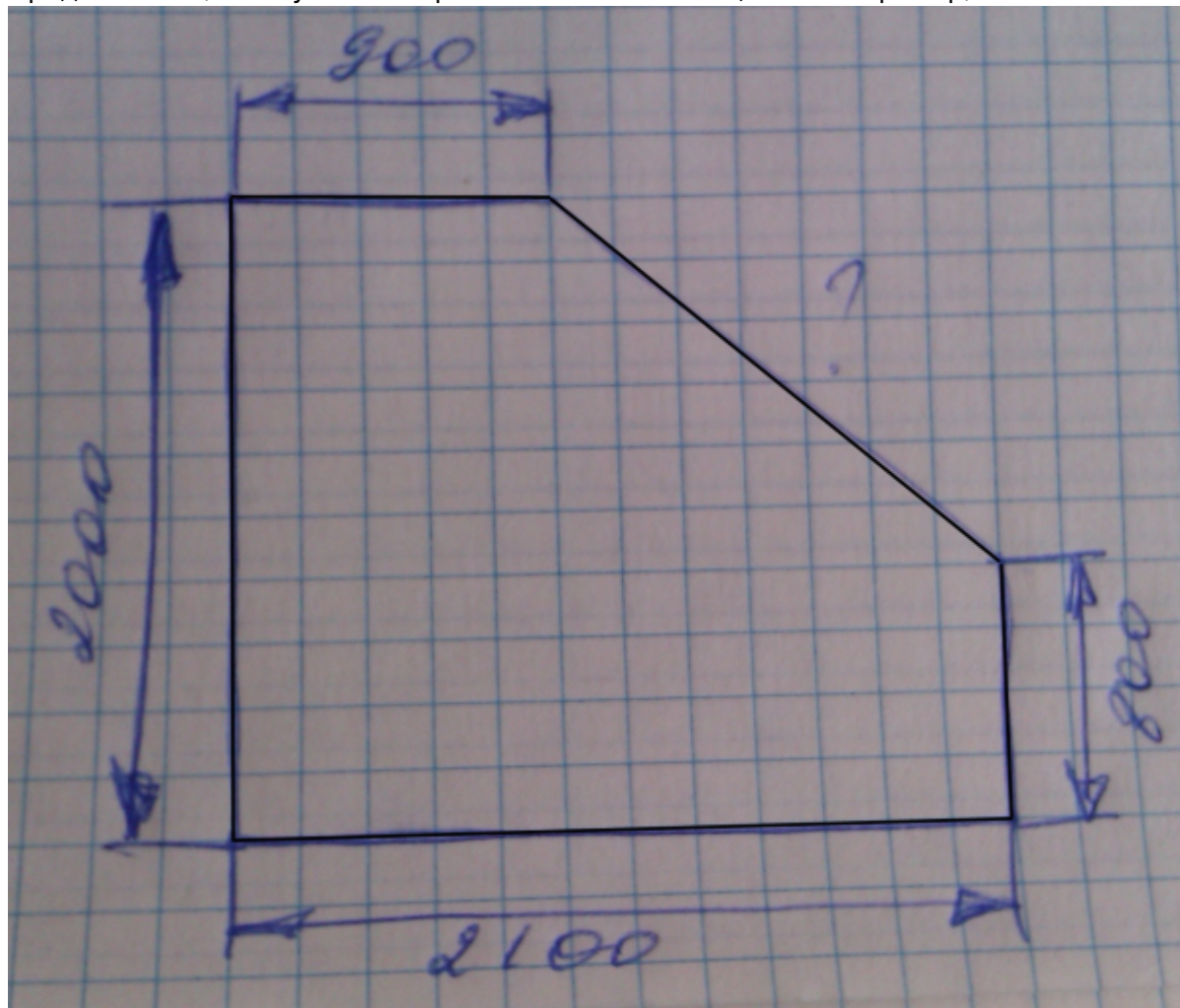

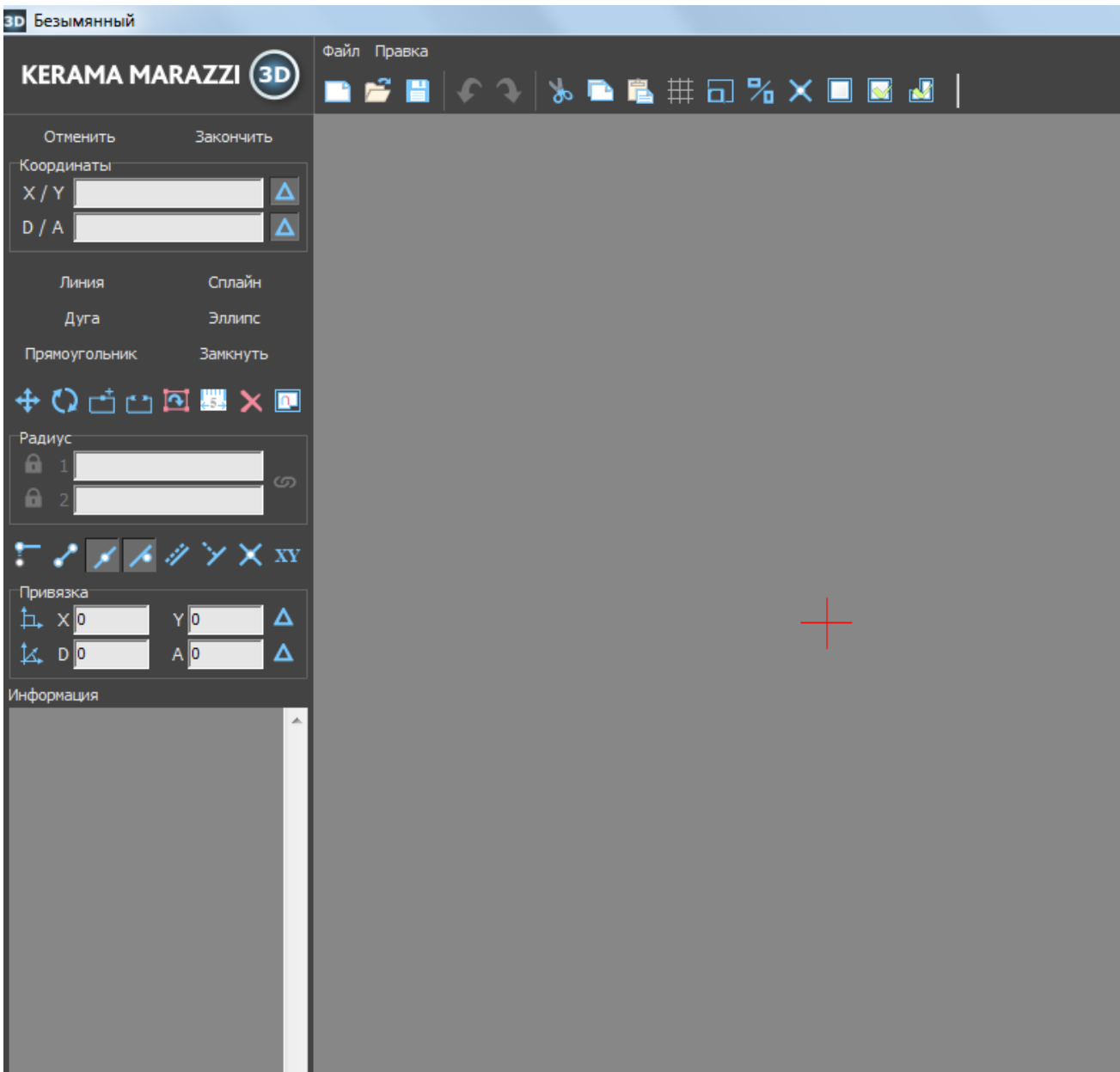


Сложное помещение. Скошенная стена

Предположим, что нужно построить сложное помещение. Например, такое:



1. Создайте новый проект - нажмите на пиктограмму  или нажмите сочетание клавиш на клавиатуре **Ctrl+N**.
2. Выберите в диалоговом окне «**Задать контур помещения**». Откроется векторный редактор.

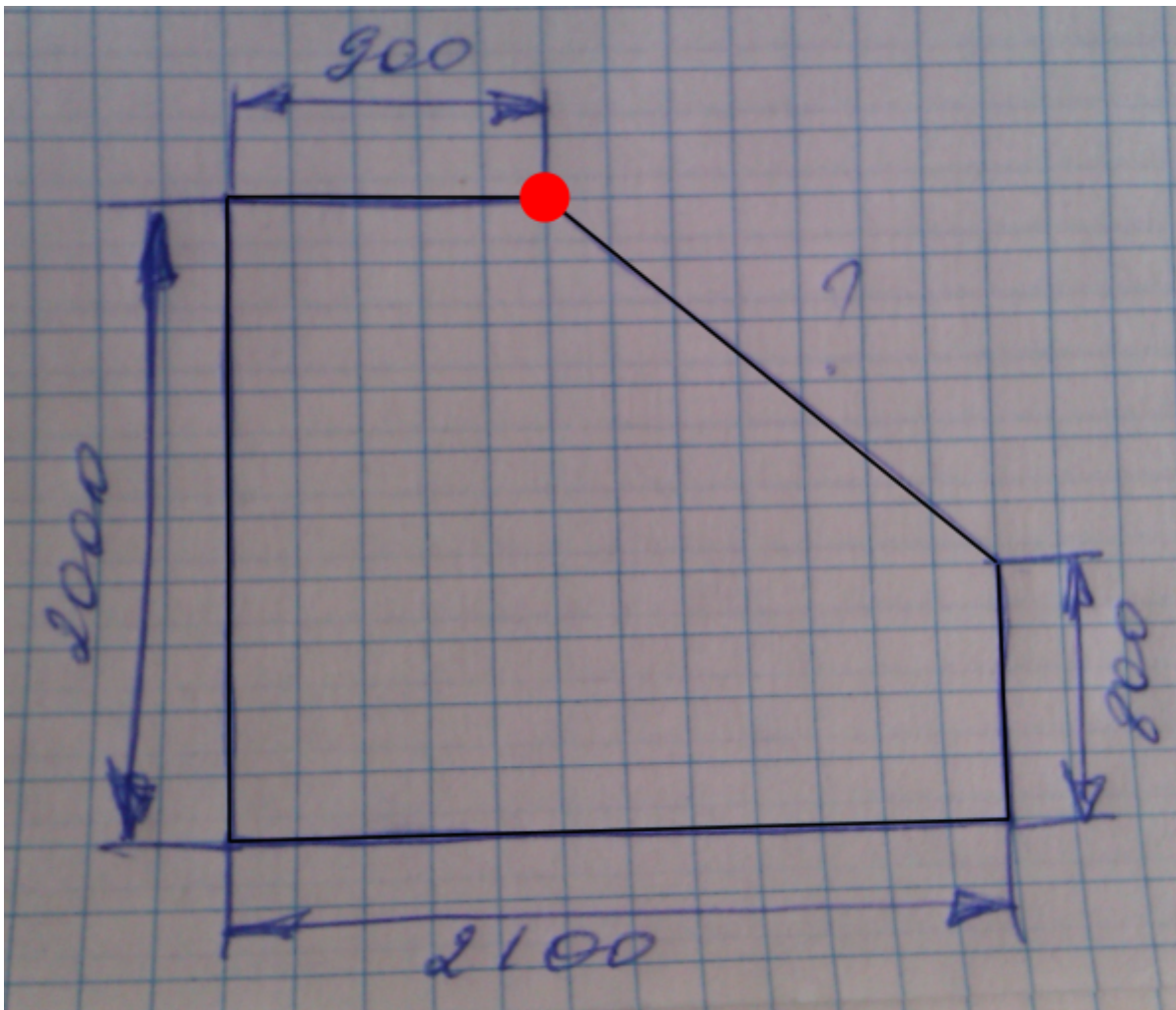


3. Мысленно выберите точку начала построения.

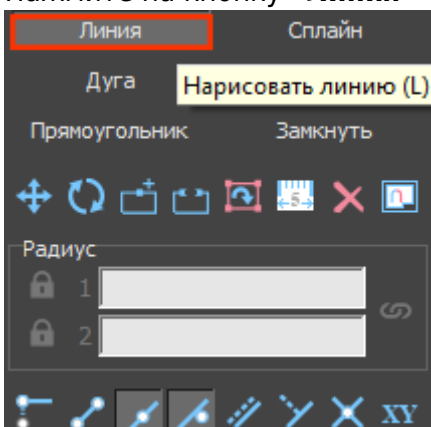
На рабочем поле красным крестиком обозначена точка начала координат - **0/0** (x/y).

Удобнее всего начинать построение именно от неё. Подумайте, какую именно из стен вы начнёте рисовать из этой точки.

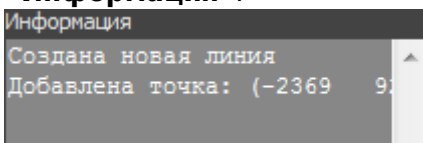
В данном случае выбрана эта точка начала построения контура:



4. Нажмите на кнопку «**Линия**» – вы выбрали инструмент рисования.



5. 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**»:



Дело в том, что любая часть контура задаётся точками. Т.е. вначале нужно задать начальную точку.

6. В поле **X/Y** курсор автоматически выделил первый **0** – т.е. можно сразу же вводить число (новое значение по X).

Значение X - это движение по горизонтали.

Согласно схеме и выбранной начальной точке, следует построить линию влево \Rightarrow введите **-900** в значении X.

| | |
|------------|-----------|
| Отменить | Закончить |
| Координаты | |
| X / Y | -900 / 0 |
| D / A | 900 / 180 |
| Линия | Слайн |
| Дуга | Эллипс |

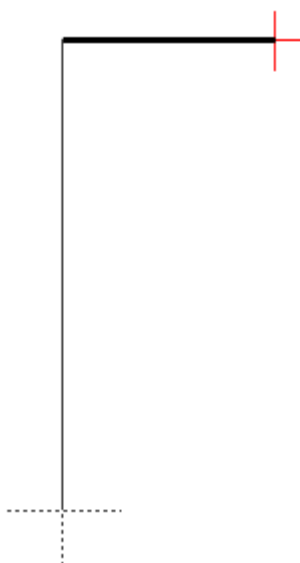


- 7. Нажмите **Enter**, и линия будет создана.
- 8. Курсор автоматически выделил второй **0** – это Y.

Значение Y – это движение по вертикали.

Нужно построить линию вниз, значит, это отрицательное значение:

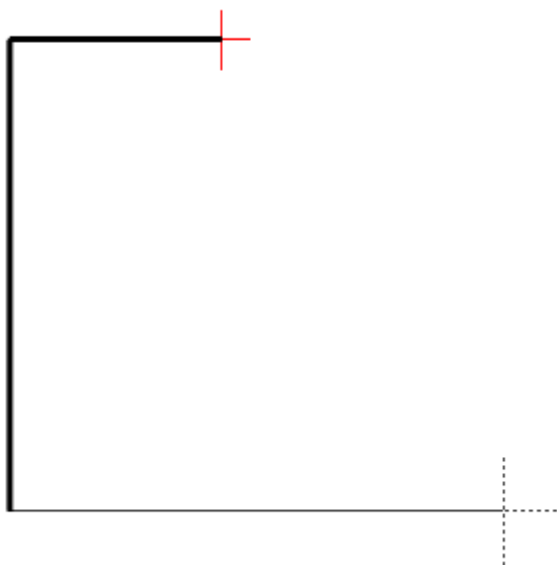
| | |
|---------------|-----------|
| Отменить | Закончить |
| Координаты | |
| X / Y | 0 / -2000 |
| D / A | 2000 / 90 |
| Линия | Слайн |
| Дуга | Эллипс |
| Прямоугольник | Замкнуть |
| [Icons] | |



Нажмите **Enter**, и вторая линия построена.

- 9. Третья линия снова горизонтальная, и снова выделено значение X. Относительно текущей точки движение будет вправо, значит, нужно ввести положительное число.

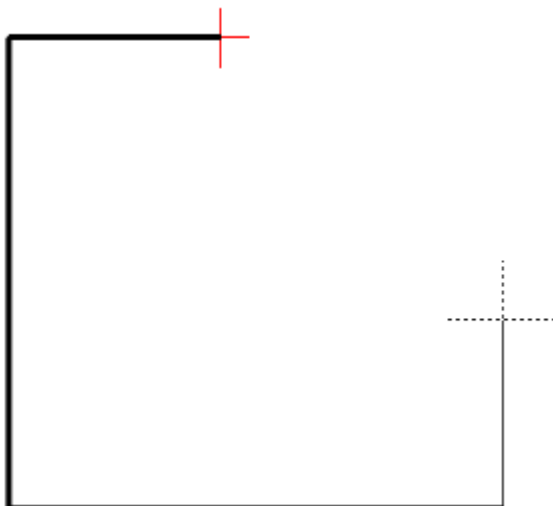
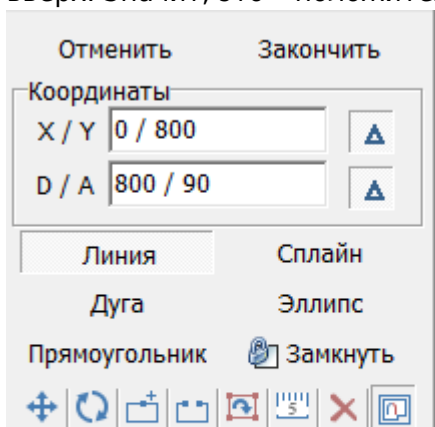
| | |
|---------------|-----------|
| Отменить | Закончить |
| Координаты | |
| X / Y | 2100 / 0 |
| D / A | 2100 / 90 |
| Линия | Слайн |
| Дуга | Эллипс |
| Прямоугольник | Замкнуть |
| [Icons] | |



Нажмите **Enter**.

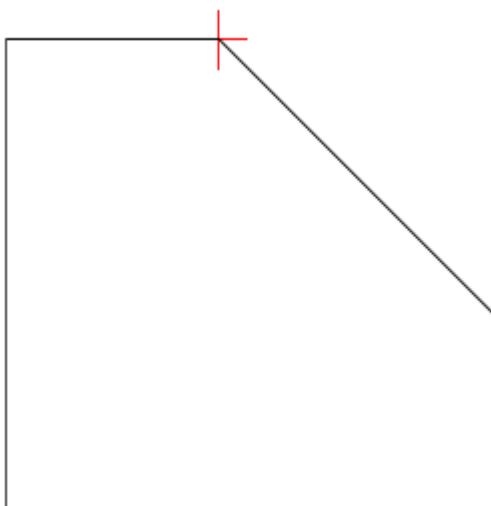
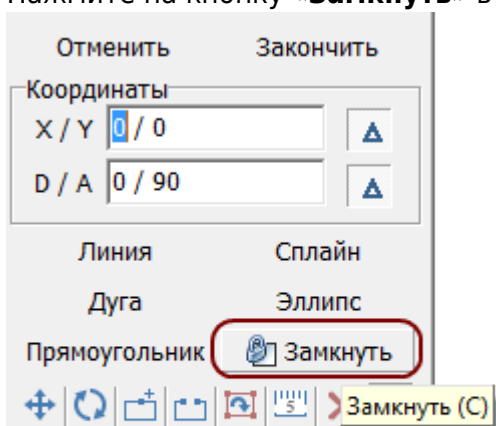
- 10. Последняя из прямых линий – линия вертикальная, относительно текущей точки строится

вверх. Значит, это – положительное значение **Y**.



И снова нажмите **Enter** на клавиатуре.

11. Нажмите на кнопку «**Замкнуть**» в Панели инструментов.

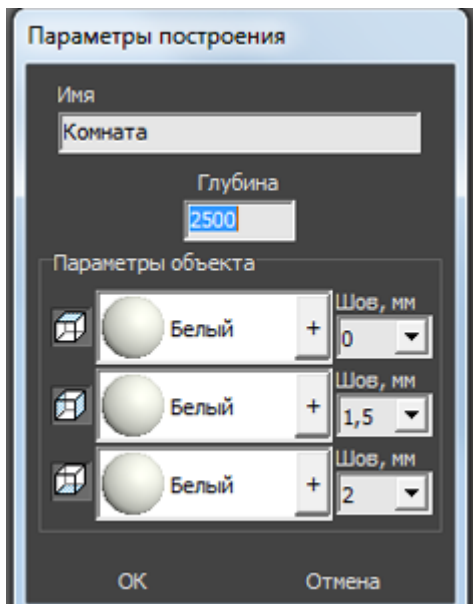


Таким образом контур сложного помещения построен.

Чертеж можно редактировать, построенные точки – удалять. Если последняя линия была построена неправильно, вы можете удалить её, нажав на клавишу **Delete** на клавиатуре. Сколько раз вы нажмёте **Delete**, столько линий будет удалено (в обратной последовательности).

Параметры поверхностей помещения

Нажмите на панели инструментов кнопку «**Закончить**».
Появится окно «Параметры построения»:

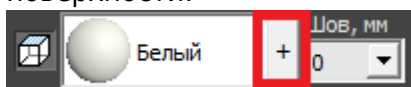


Оно почти полностью повторяет окно построения прямоугольного помещения.

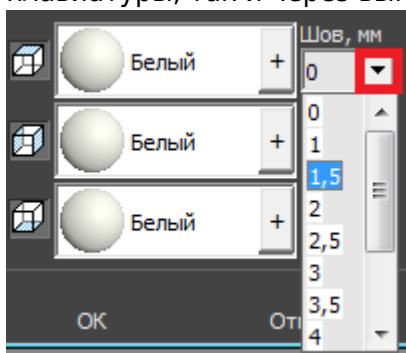
«Глубина» - это расстояние от пола до потолка, мм.

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:



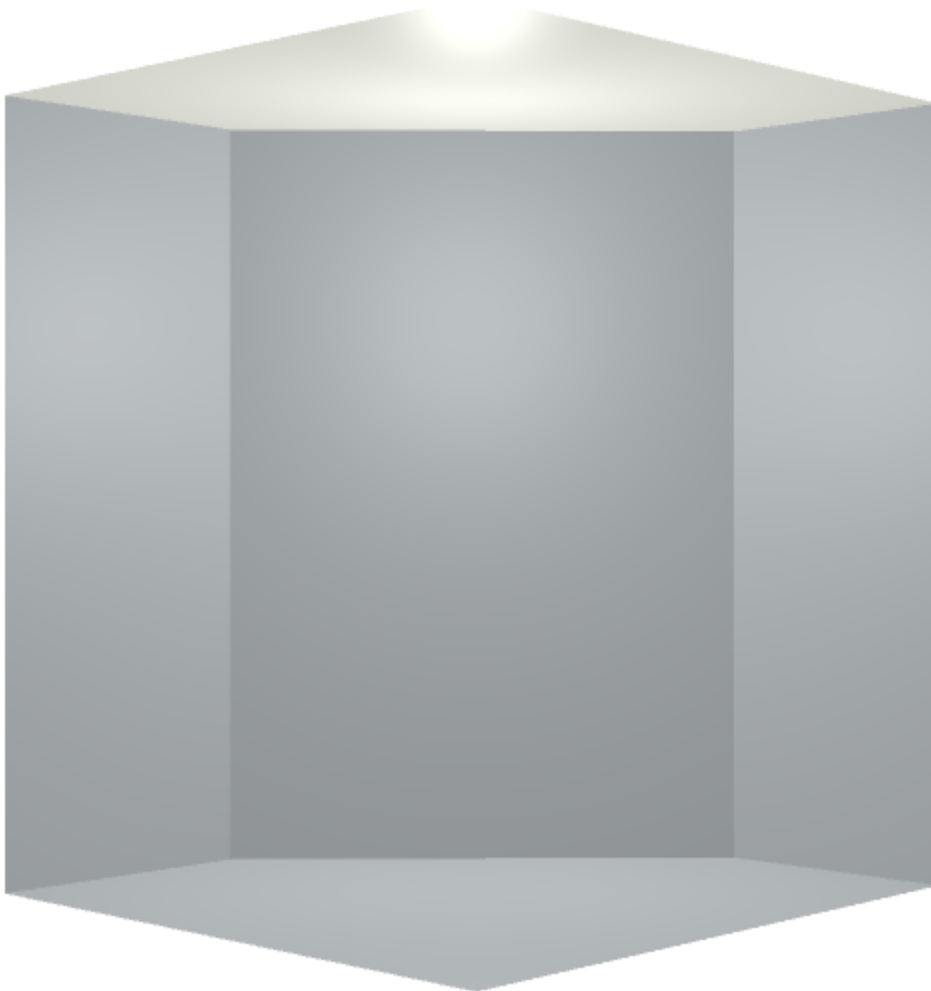
В случае, если на разных стенах помещения нужен разный размер шва, это можно указать в процессе укладки плитки. Однако значение размера шва по умолчанию для текущего проекта указывается именно на этапе создания короба помещения.

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**:



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

В Руководстве пользователя:

- [Навигация и масштабирование в режиме векторного редактора](#)
- [Система координат](#)
- [Инструменты рисования – примитивы](#)
- [Привязка к координатной сетке](#)
- [Построение сложного помещения](#)

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

Permanent link: http://3d.kerama-marazzi.com/doku.php?id=student:%D0%BF%D1%80%D0%BE%D0%B8%D0%B7%D0%B2%D0%BE%D0%BB%D1%8C%D0%BD%D1%88%D0%B9_%D0%BA%D0%BE%D0%BD%D1%82%D1%83%D1%80_1

Last update: 2020/09/28 22:37

