
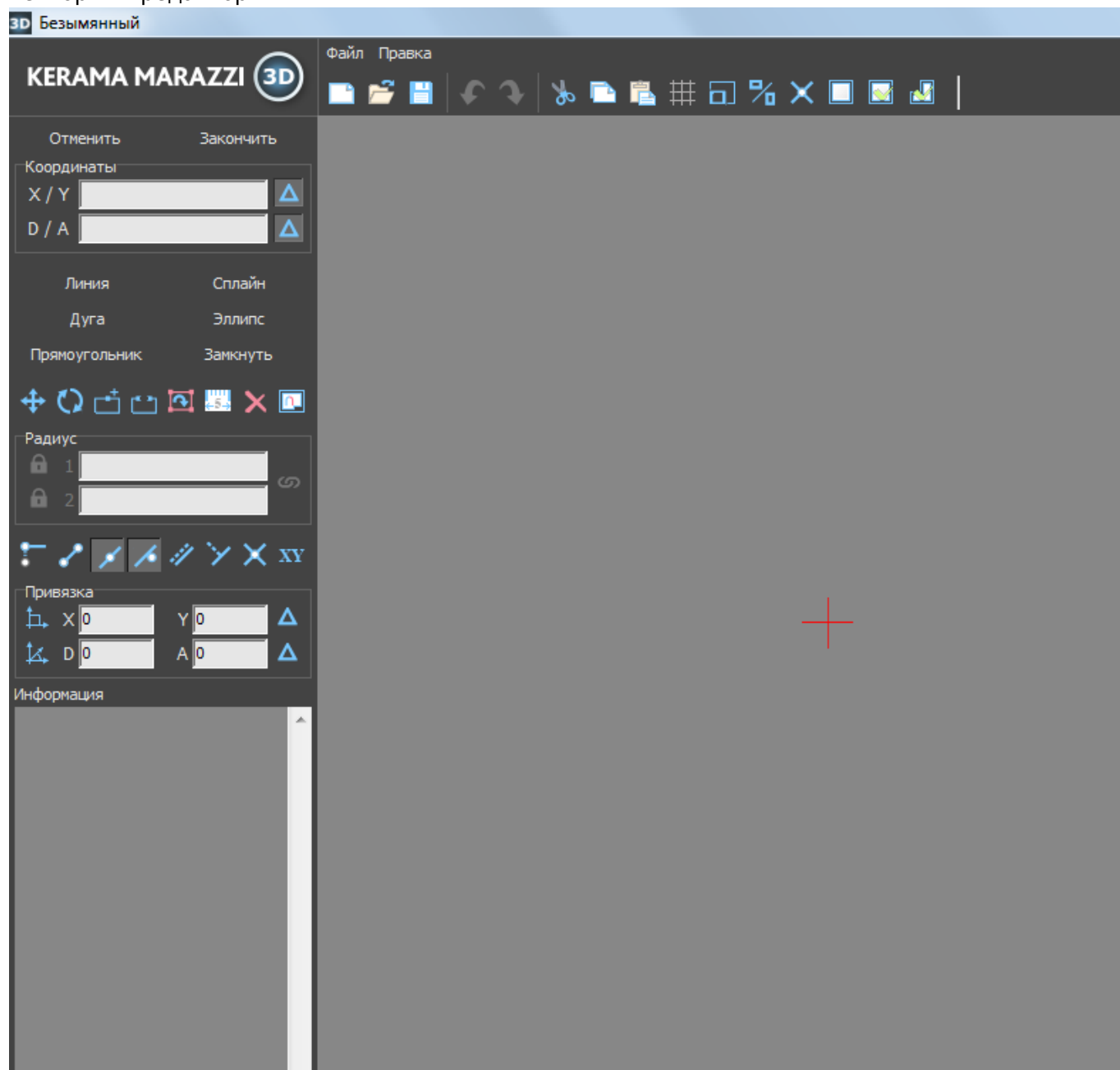


Построение сложного помещения

Под сложным помещением подразумевается помещение сложной геометрии (скошенные, дугообразные стены, многочисленные выступы и т.п.)

Нажмите на пиктограмму  или нажмите сочетание клавиш на клавиатуре **Ctrl+N**, чтобы создать новый проект. Выберите в диалоговом окне «**Задать контур помещения**». Откроется векторный редактор.

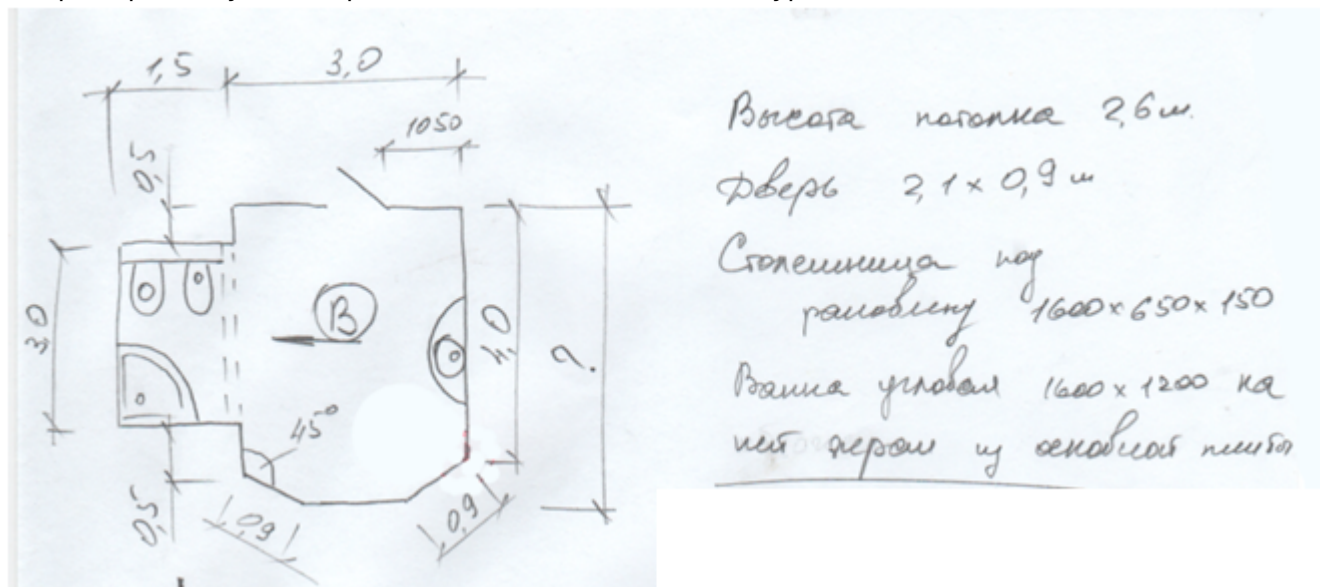


Помещение сложного контура создаётся в векторном редакторе по точкам.

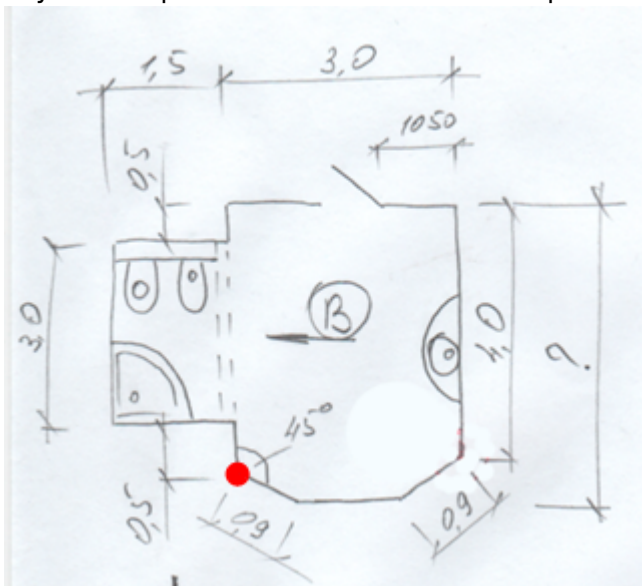
Подробно ознакомиться с терминологией и функционалом векторного редактора вы можете в следующих статьях:

- Навигация и масштабирование в режиме векторного редактора
- Инструменты рисования – примитивы
- Система координат
- Виды привязок
- Редактирование контура помещения

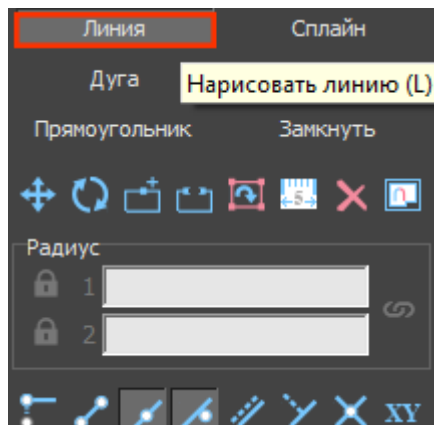
Например, следует построить помещение такого контура:



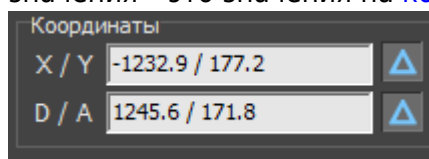
Прежде всего следует выбрать точку начала построения. Лучше всего использовать для этих целей точку начала координат **0/0**, которая отмечена на рабочем поле **красным крестиком**. В зависимости от формы создаваемого контура она может находиться в разных местах. В данном случае выбрана эта точка начала построения контура:



Чтобы начать построение, выберите графический примитив «**Линия**»:



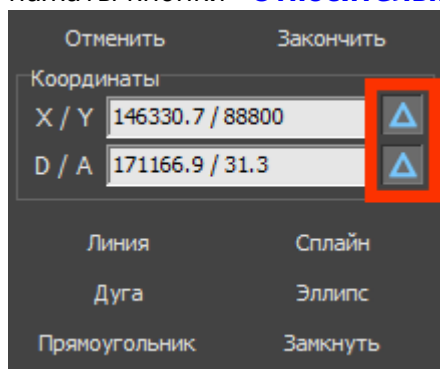
Поводите мышкой по полю, и вы увидите, что в поле координат будут постоянно меняться значения – это значения на **координатной плоскости**:



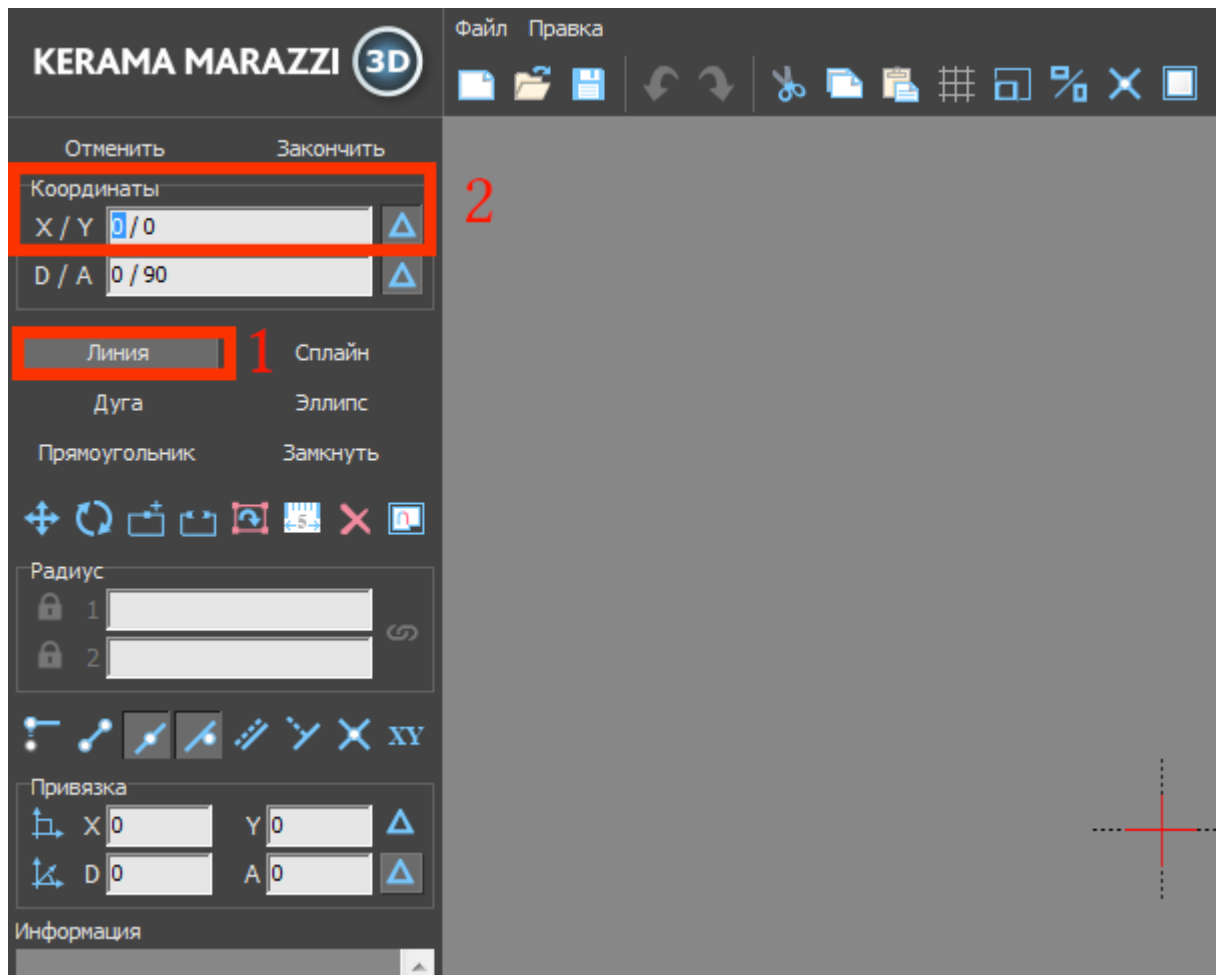
С помощью мыши очень сложно выбрать точную координату, поэтому следует **вводить значения в поле координат с клавиатуры**.

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**).

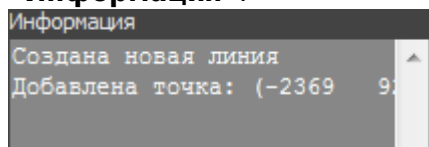
Для удобства построения контура по размерам напротив полей координат должны быть нажаты кнопки «**Относительно**»:



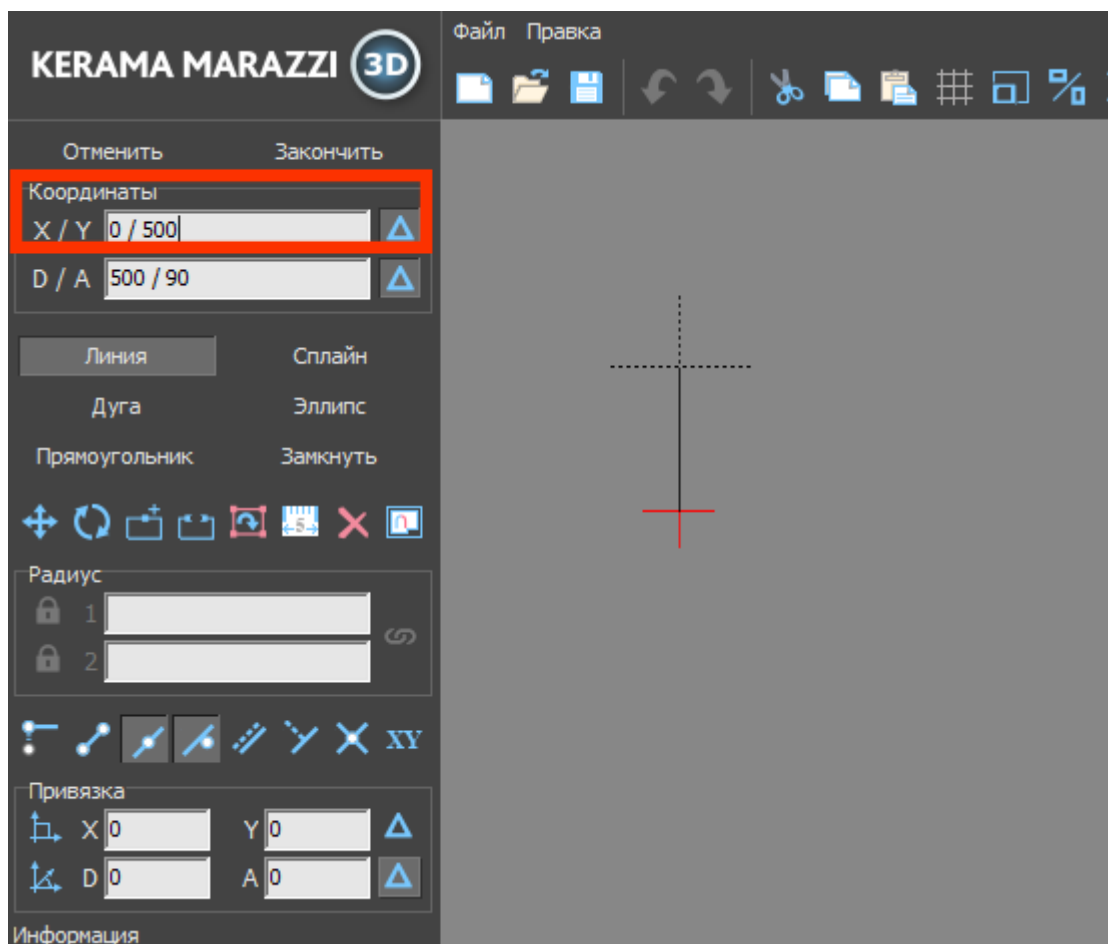
Итак, примитив «**Линия**» выбран. Поставьте курсор в поле **X/Y** или нажмите клавишу **Esc** на клавиатуре – и курсор встанет туда автоматически. Введите «**0/0**» и нажмите «**Enter**».



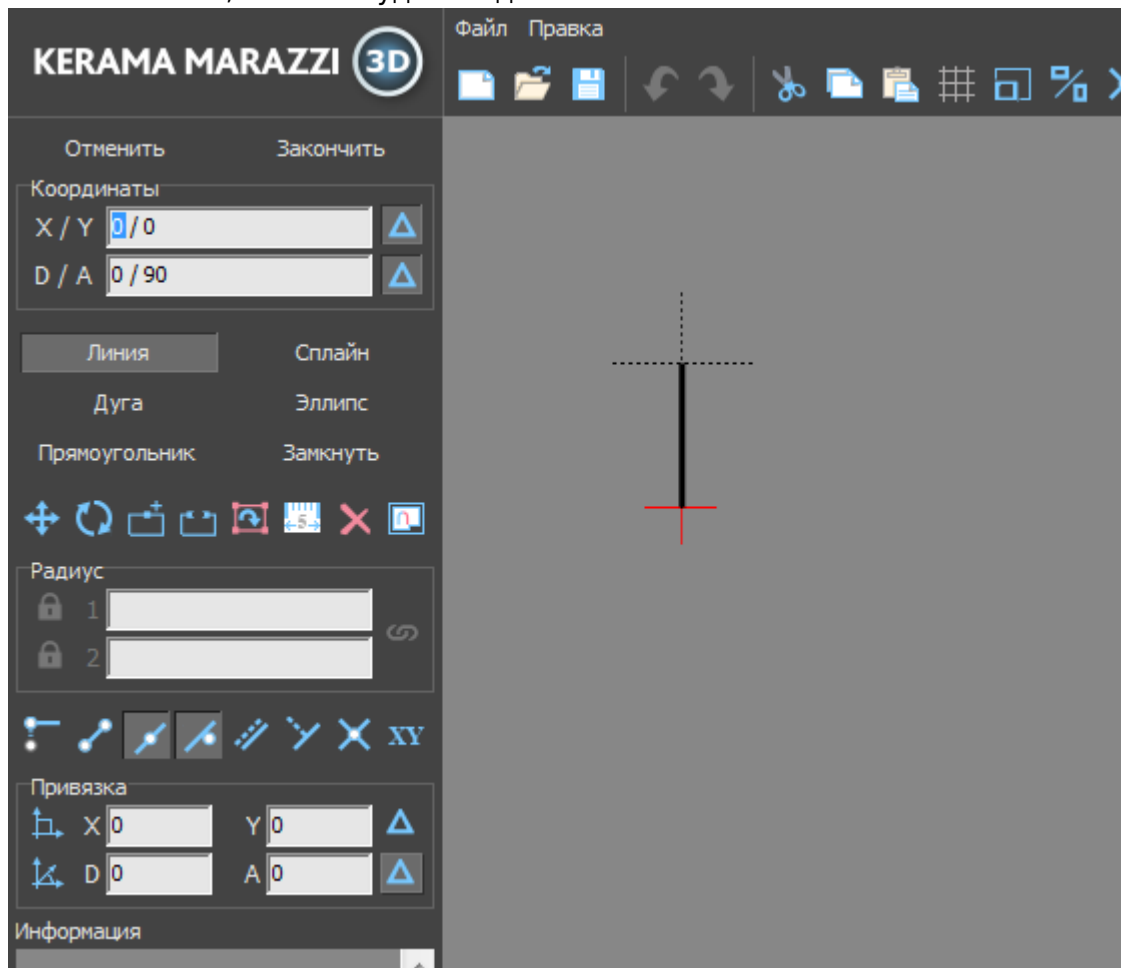
Начальная точка поставлена, хотя внешне ничего не изменилось, кроме записи в поле «**Информация**»:



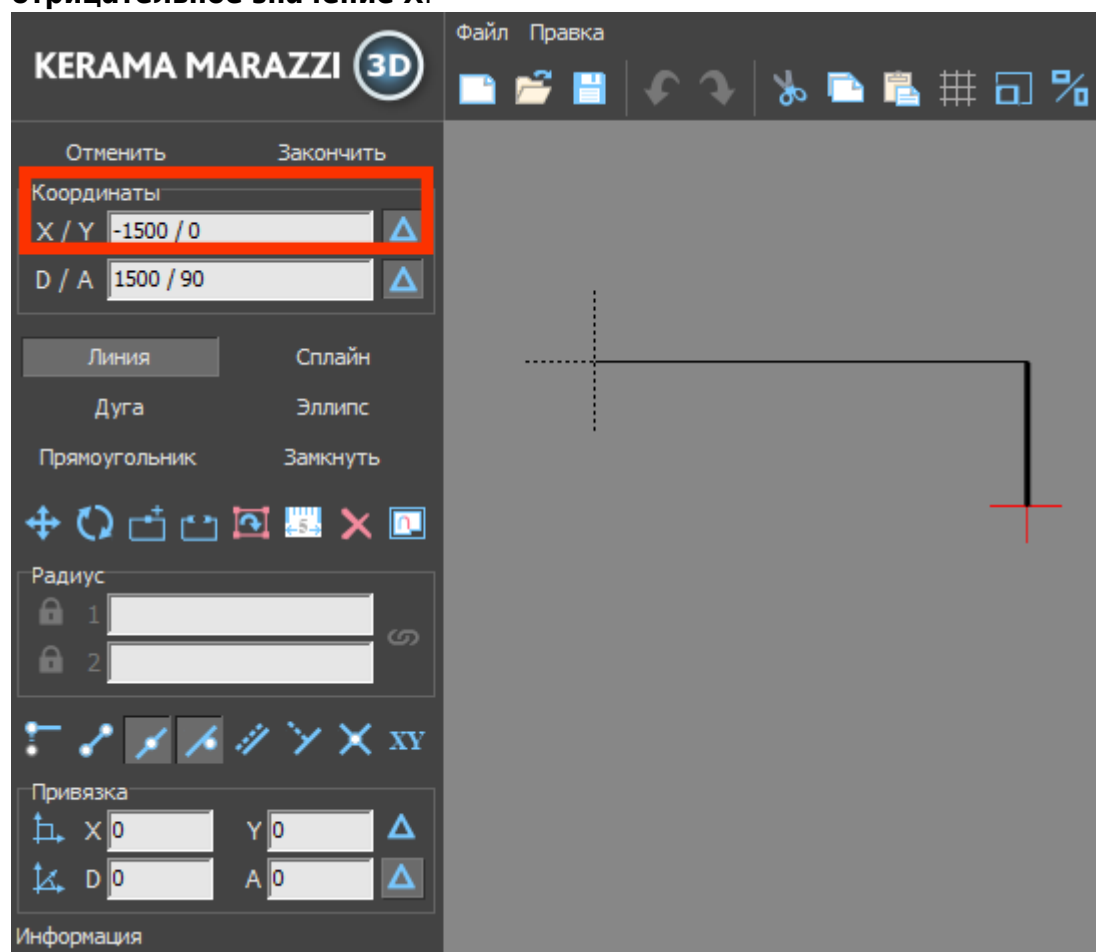
Укажите координаты второй точки (чтобы двигаться вертикально вверх, **следует ввести положительно значение Y**):



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

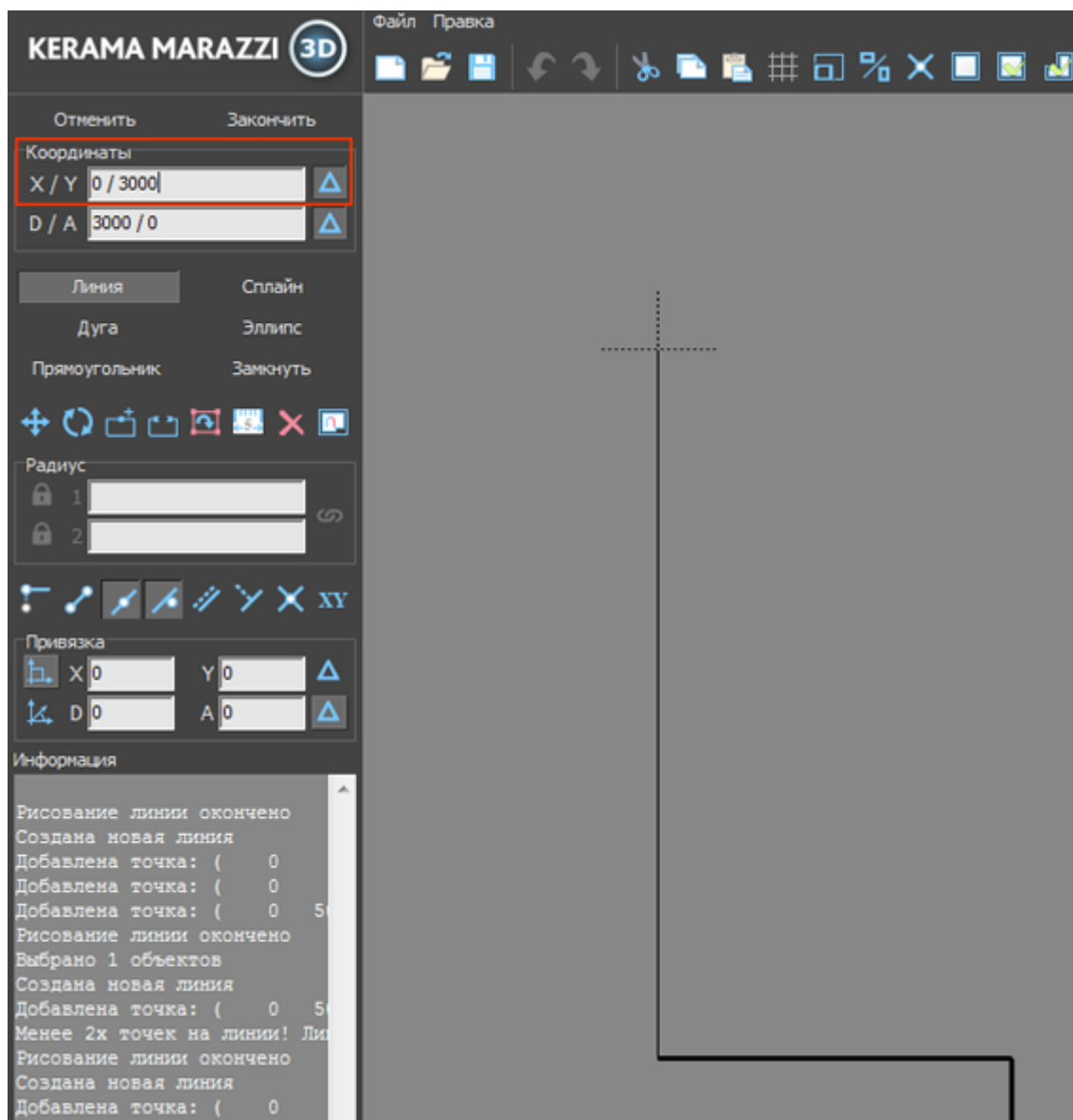


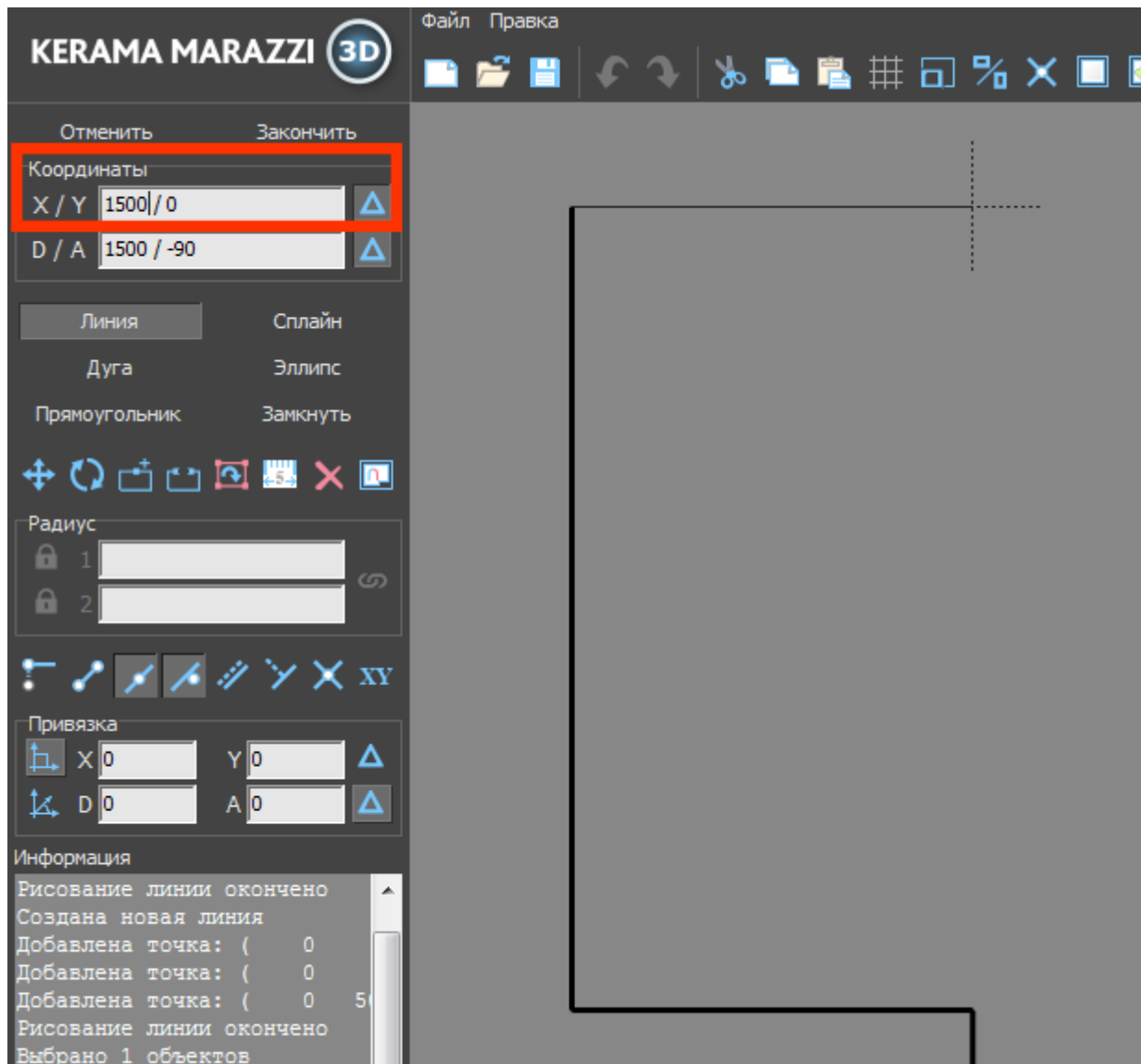
Для построения следующего отрезка не нужно строить начальную точку – ей является последняя построенная точка. Указываем только координаты следующей точки. Поскольку для построения следует поставить точку слева относительно текущего положения, **задаём отрицательное значение X:**



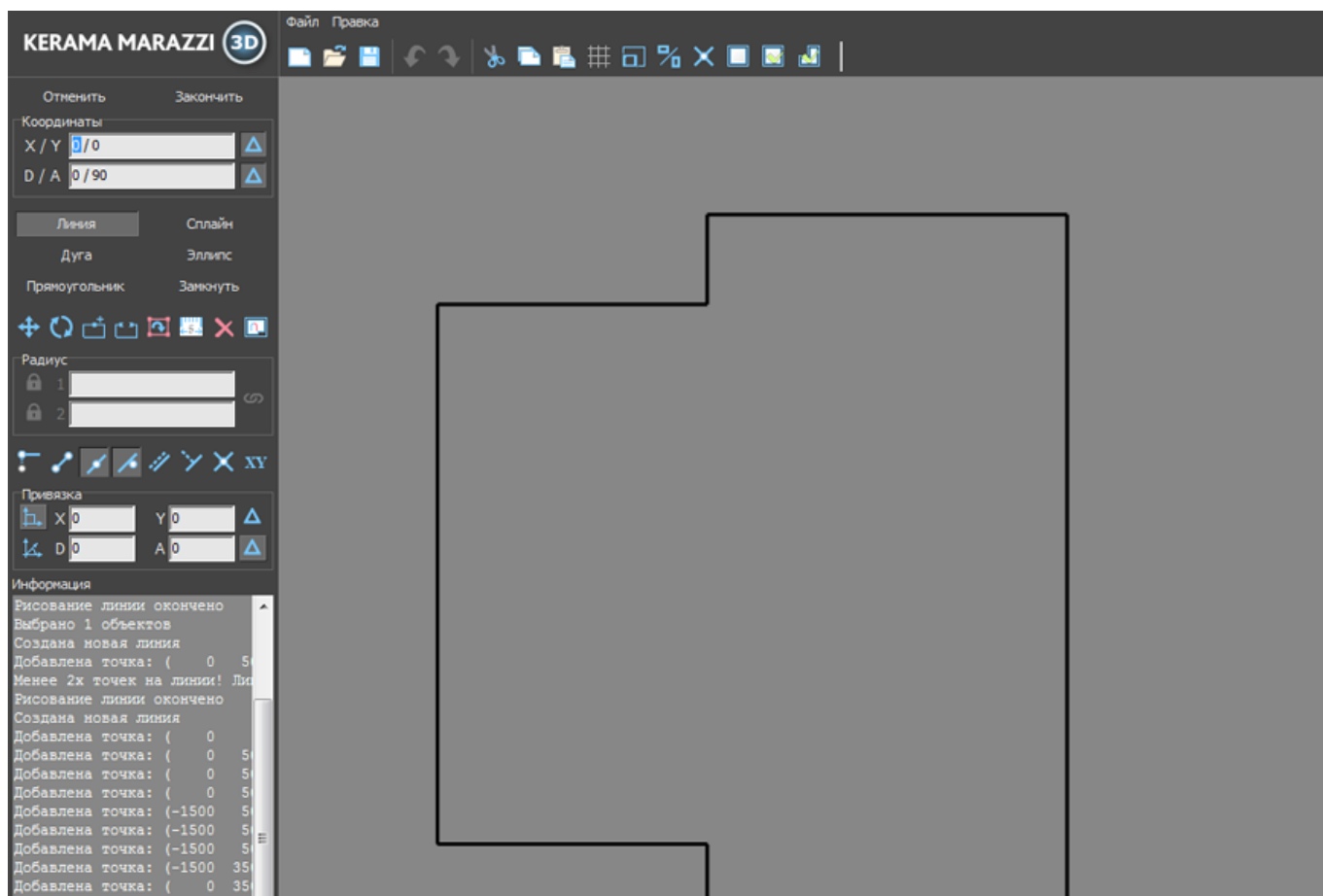
Если последняя линия была построена неправильно, вы можете удалить её, нажав на клавишу **Delete** на клавиатуре.

Аналогичным образом продолжаем построение далее:





Основа контура построена:

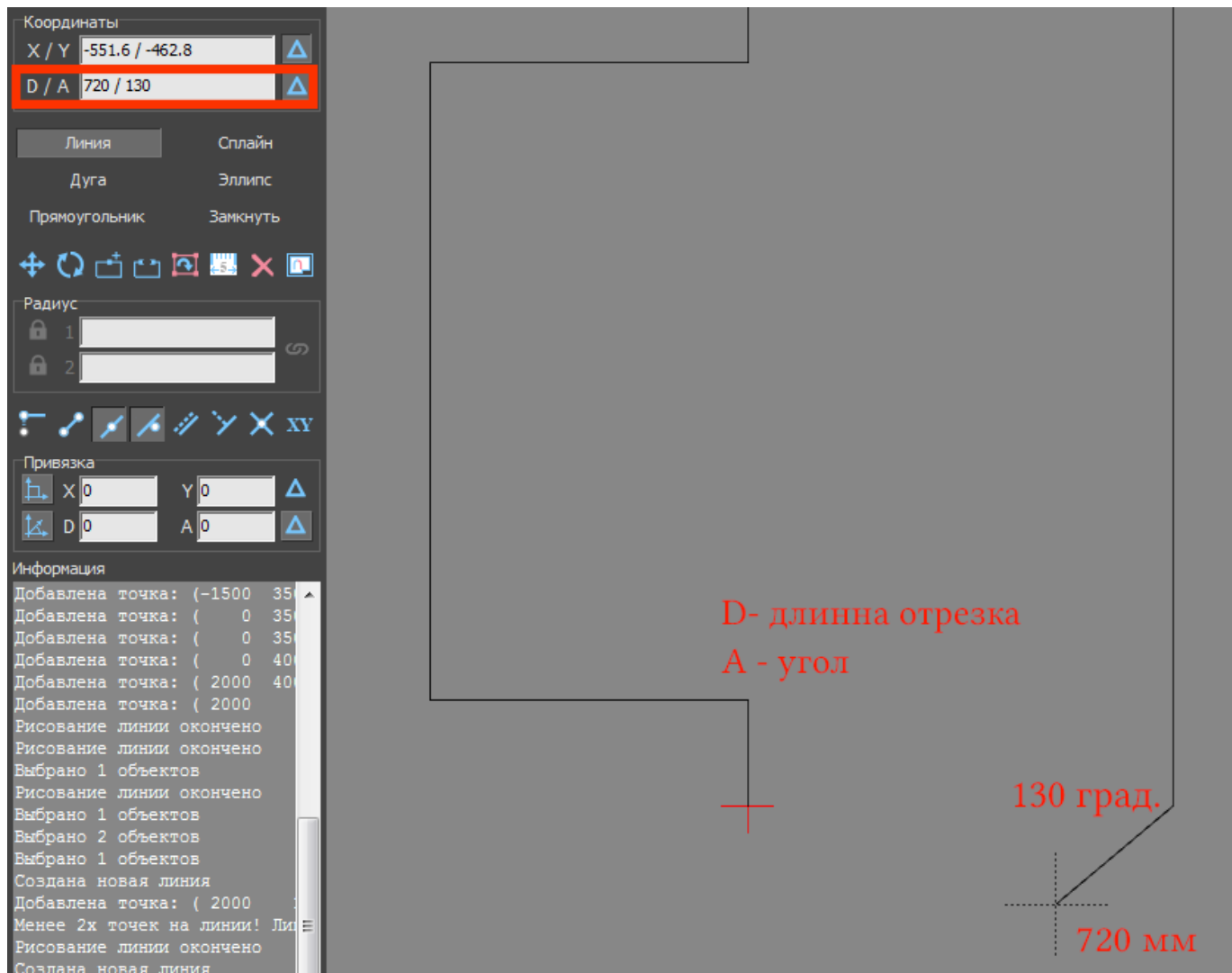


Полярная система координат

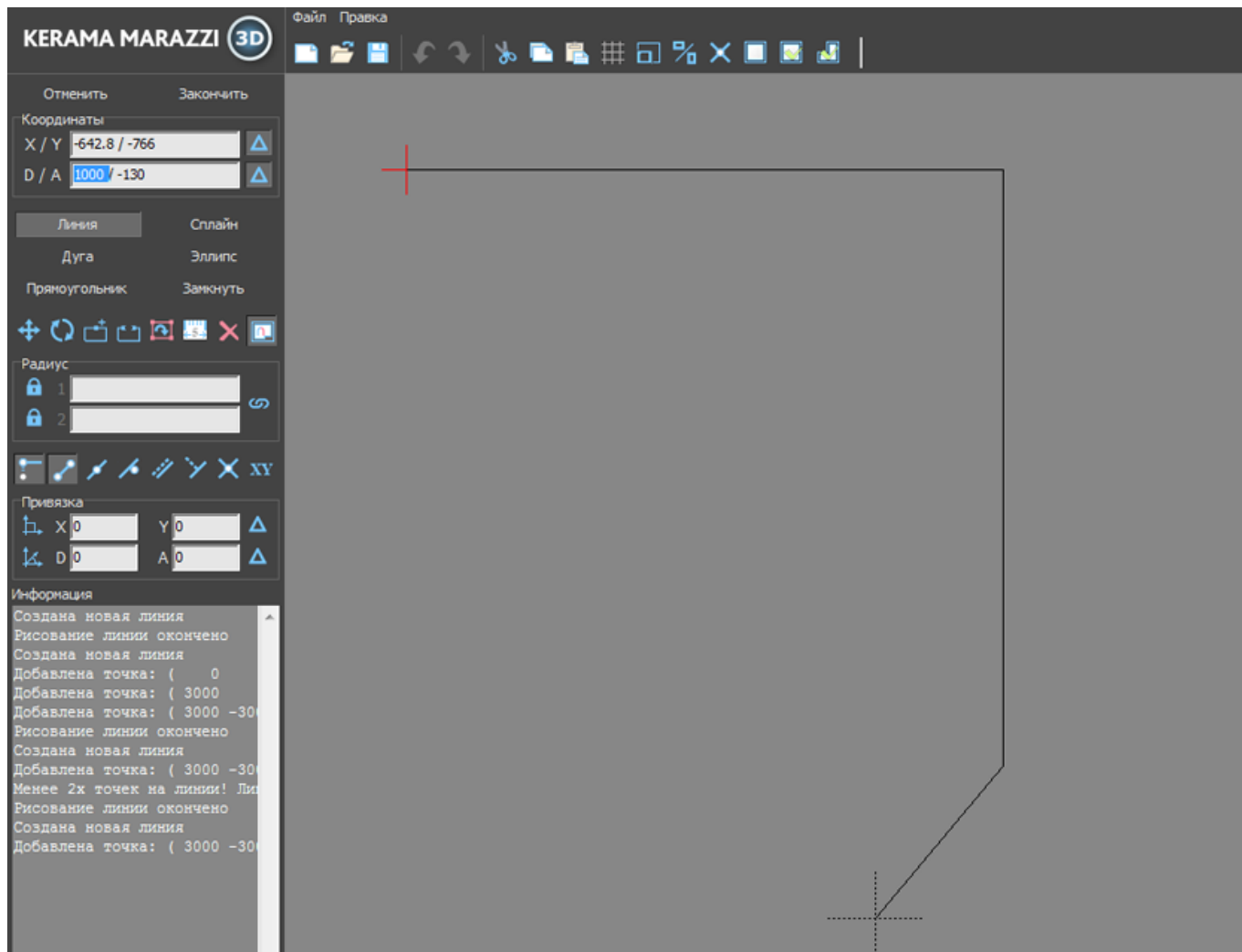
Остаётся создать ещё три отрезка, причём два из них расположены под углом 45 градусов. Чтобы быстро и корректно построить эти отрезки проще перейти из прямоугольной системы координат (X/Y) в полярную (D/A), где **D** – длина отрезка, а «**A**» – угол.

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

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

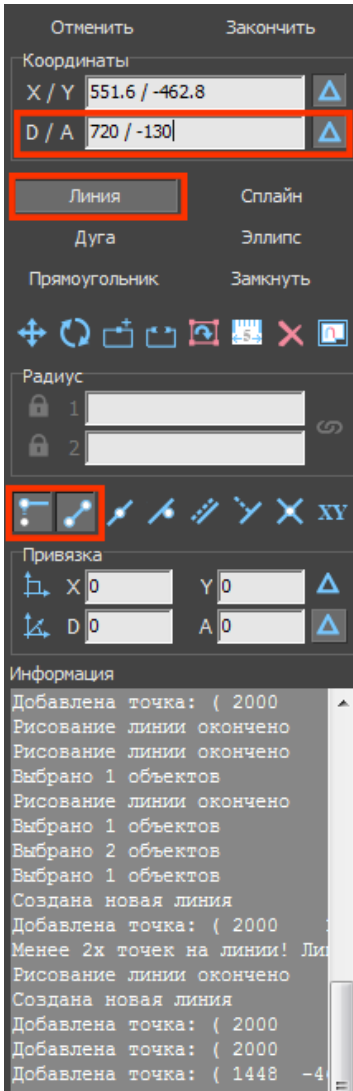


Нажмите «**Enter**», и линия будет построена:



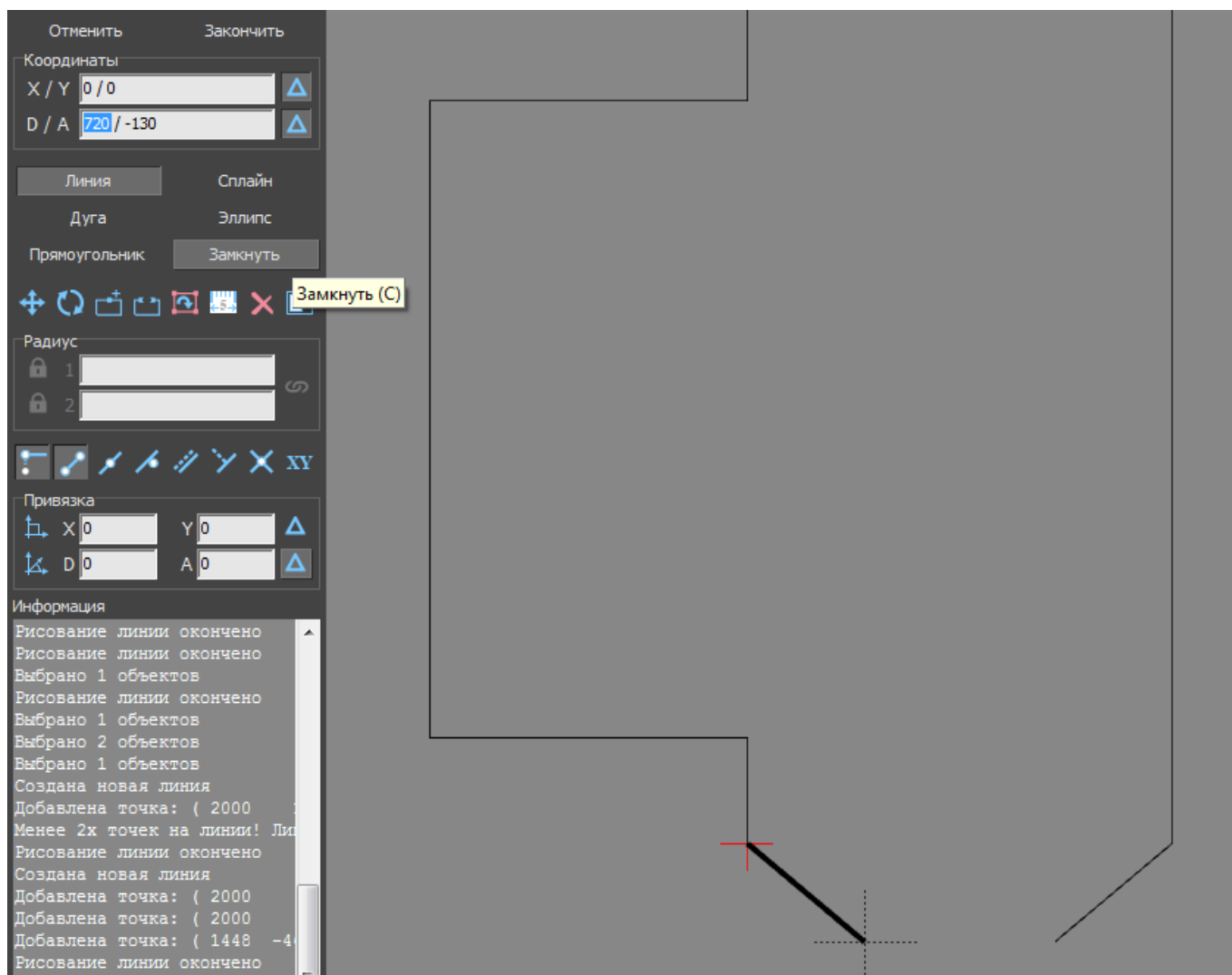
Теперь следует построить аналогичный отрезок с другой стороны. Для этого:

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**».

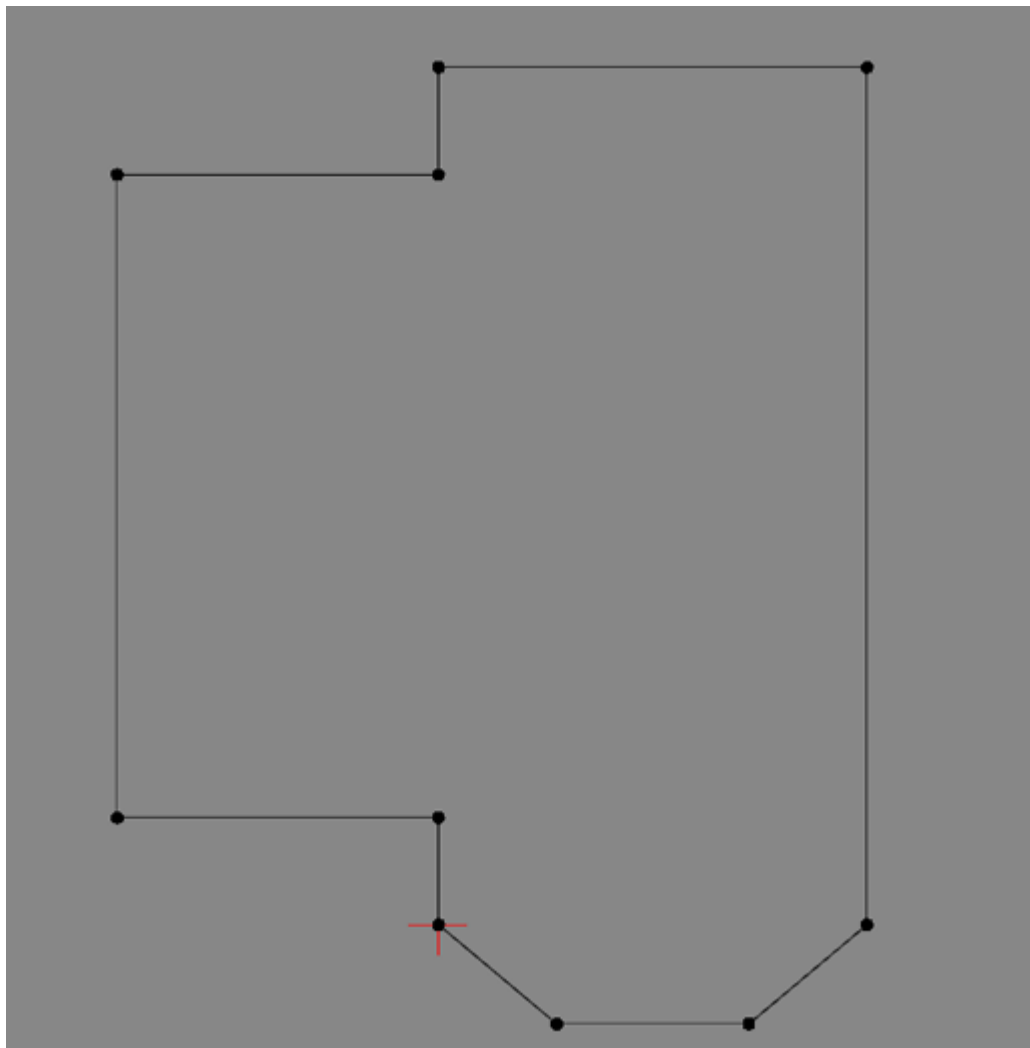


Нажмите «**Enter**», и отрезок будет построен.

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

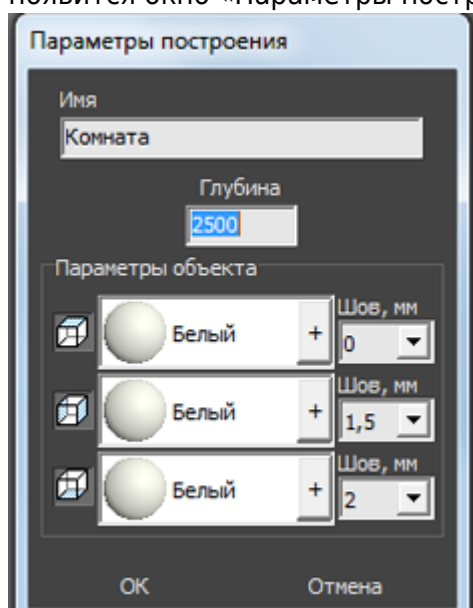


После построения можно выделить мышью контур, проверяя опорные точки построения:



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»:



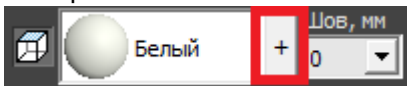
«Глубина» - это расстояние от пола до потолка, мм.

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

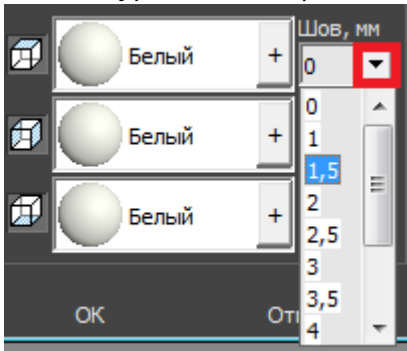
На потолке, стенах и полу можно выбрать различные параметры цвета и размера швов. Поверхности обозначаются пиктограммами – куб с одной соответствующей выделенной плоскостью.

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:



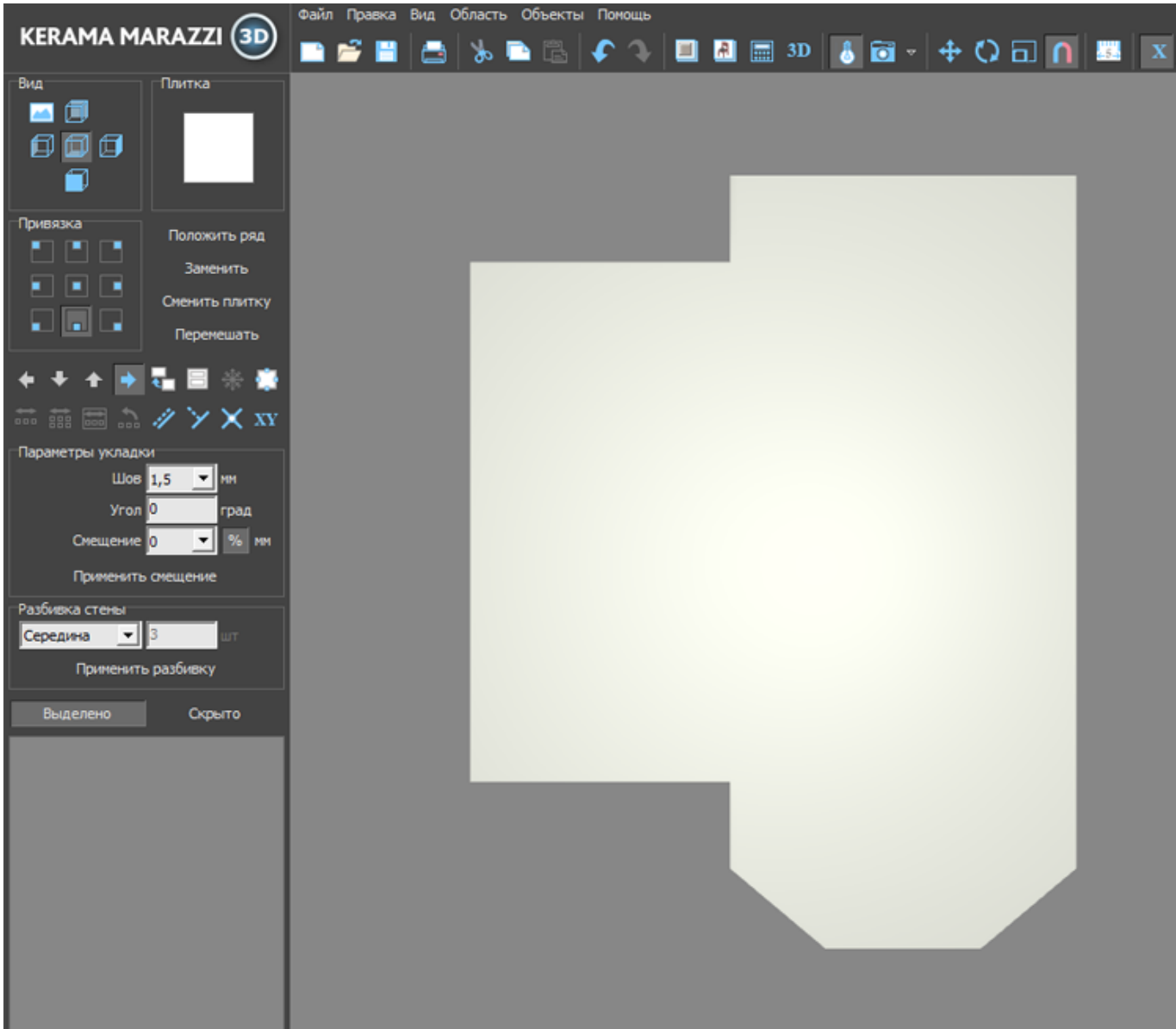
Размер шва между плитками указывается в миллиметрах. Обычно на стенах шов от 1,5 до 2,5 мм. На потолке размер шва значения не имеет. В поле «Шов» значение можно ввести как с клавиатуры, так и через выпадающее меню:



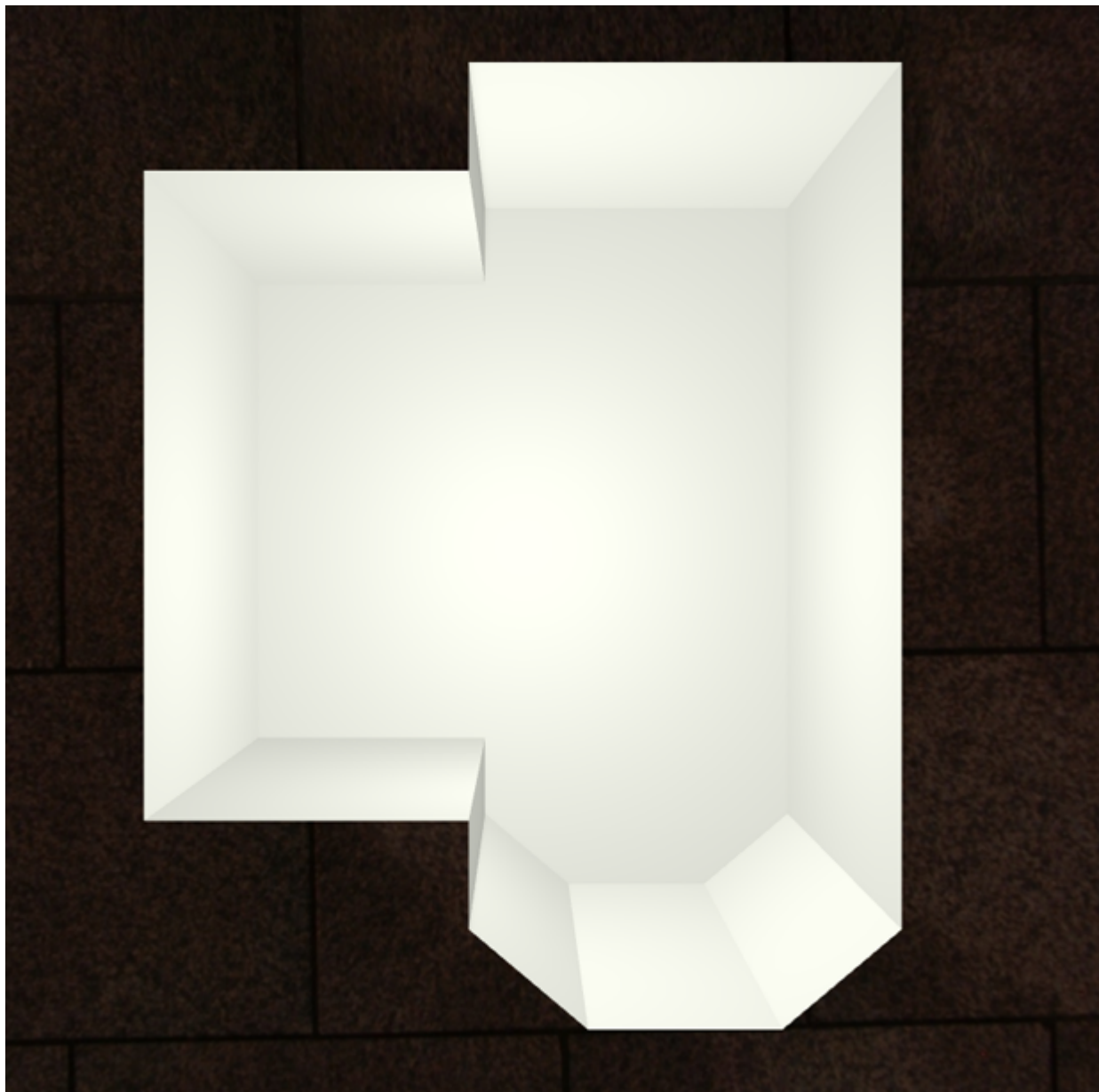
В случае, если на разных стенах помещения нужен разный размер шва, это можно указать в процессе укладки плитки. Однако значение размера шва по умолчанию для текущего проекта указывается именно на этапе создания короба помещения.

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**:




Сохранение контура



Сохранить можно не только целый проект, но его элементы – контуры. Это относится не только к контуру помещения, но и к любым другим контурам – контуру плитки, врезки, области и т.п. Сохранение любых контуров происходит полностью аналогично.

Сохранить контур можно, чтобы потом воспользоваться им для построения другого проекта.

Чтобы сохранить контур:

1. создайте контур помещения;
2. нажмите на пиктограмму  или сочетание клавиш на клавиатуре **Ctrl+S**;
3. выберите папку, куда следует сохранить контур, при необходимости измените его название, нажмите «**Сохранить**».

Чтобы загрузить контур в процессе построения сложного помещения:

1. создайте новый проект (нажмите на пиктограмму  или нажмите сочетание клавиш на клавиатуре **Ctrl+N**);
2. выберите в диалоговом окне «**Задать контур помещения**»;
3. в открывшемся векторном редакторе нажмите на пиктограмму  или сочетание клавиш на клавиатуре **Ctrl+O**;
4. найдите в файловой системе ваш сохранённый контур, нажмите «**Открыть**»;
5. контур появится на рабочем поле векторного редактора.

Вы также можете ознакомиться с обучающей статьёй [Сложное помещение. Скошенная стена](#).

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

Permanent link: http://3d.kerama-marazzi.com/doku.php?id=construction:%D0%BF%D0%BE%D1%81%D1%82%D1%80%D0%BE%D0%B5%D0%BD%D0%B8%D0%B5_%D1%81%D0%BB%D0%BE%D0%B6%D0%BD%D0%BE%D0%B3%D0%BE_%D0%BF%D0%BE%D0%BC%D0%B5%D1%89%D0%B5%D0%BD%D0%B8%D1%8F

Last update: 2020/09/28 22:37

