

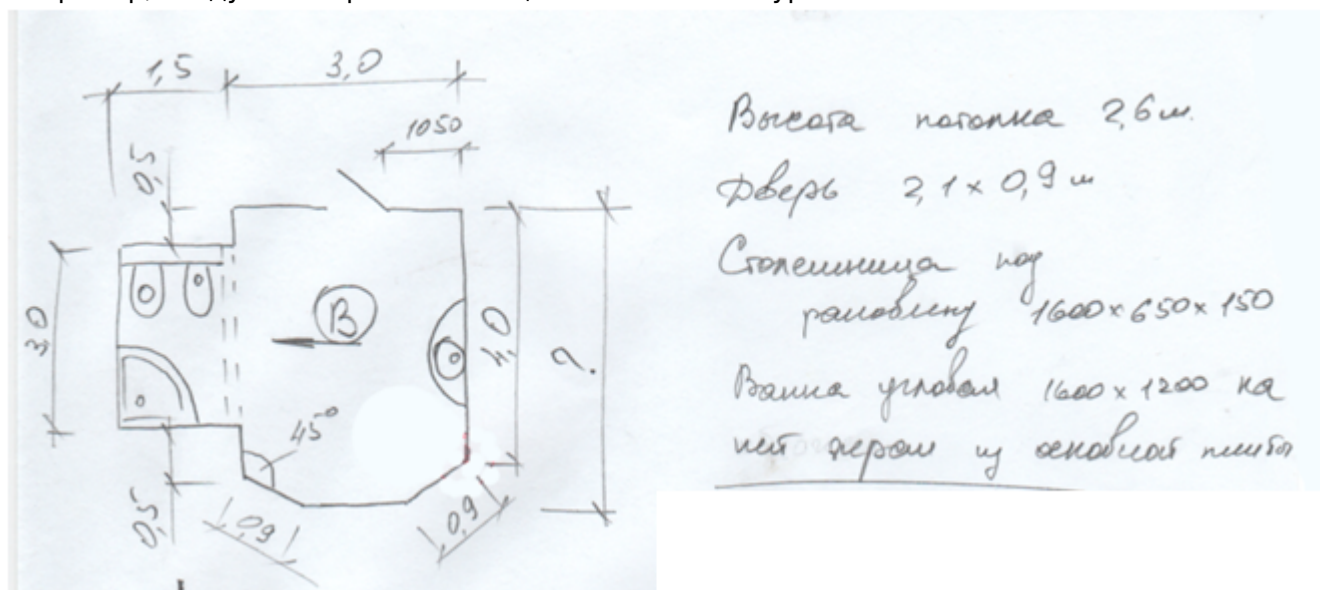
Построение сложного помещения


Как уже говорилось [ранее](#), создание нового проекта начинается с выбора способа построения помещения.

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

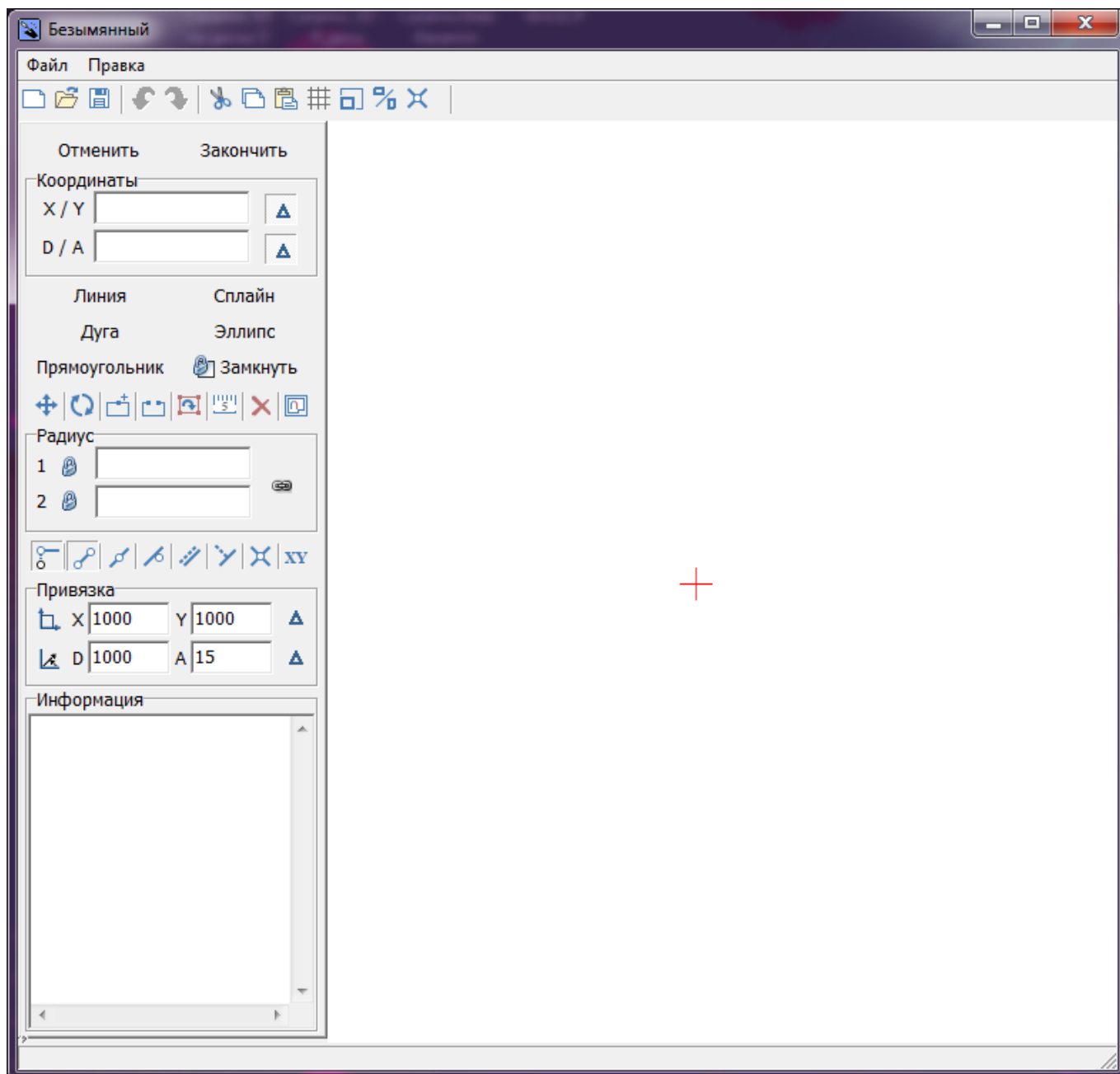
Помещение сложного контура создаётся в векторном редакторе с помощью графических примитивов.

Например, следует построить помещение такого контура:



Нажмите на пиктограмму  или нажмите сочетание клавиш на клавиатуре **Ctrl+N**. В открывшемся диалоговом окне выберите «**Задать контур помещения**».

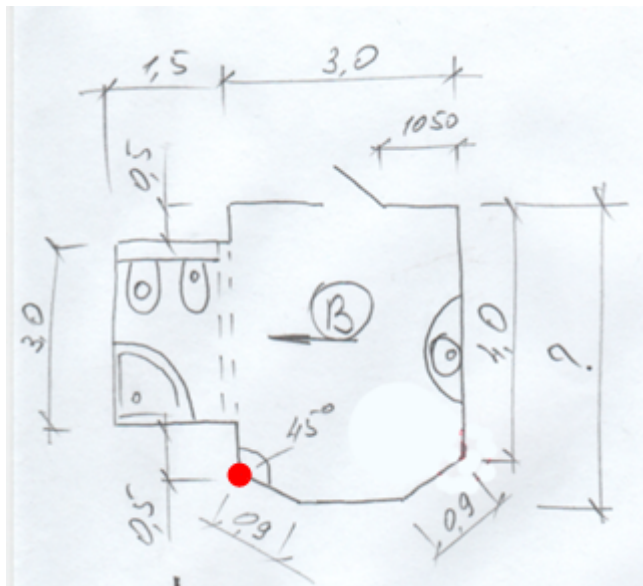
Откроется векторный редактор.



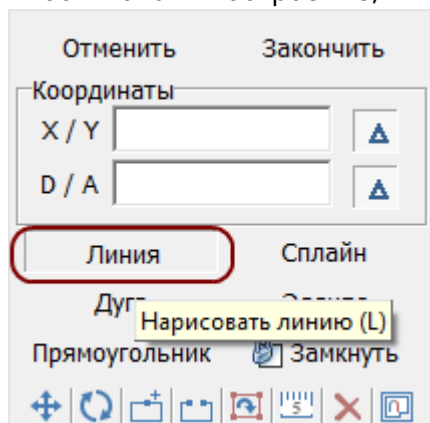
Подробно ознакомиться с терминологией и функционалом векторного редактора вы можете в следующих статьях:

- [Навигация и масштабирование в режиме векторного редактора](#)
- [Инструменты рисования – примитивы](#)
- [Система координат](#)
- [Виды привязок](#)
- [Редактирование контура помещения](#)

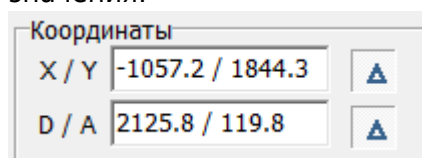
Прежде всего следует выбрать точку начала построения. Для удобства лучше всего использовать для этих целей точку начала координат **0/0**, которая отмечена на рабочем поле **красным крестиком**. В зависимости от формы создаваемого контура она может находиться в разных местах. В данном случае выбрана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



Именно из-за того, что с помощью мыши сложно выбрать точную координату, 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 для этих целей использовать точку начала координат (**0/0**).

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



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

1

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

-Информация

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

Отменить Закончить

Координаты

X / Y 0 / 500

D / A 500 / 90

Линия Слайн

Дуга Эллипс

Прямоугольник Замкнуть

Радии

1

2

Привязка

X 1000 Y 1000

D 1000 A 15

Информация

Создана новая линия

Добавлена точка: (0



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

Отменить Закончить

Координаты

X / Y 0 / 0

D / A 0 / 90

Линия Слайн

Дуга Эллипс

Прямоугольник Замкнуть

Радии

1

2

Привязка

X 1000 Y 1000

D 1000 A 15

Информация

Создана новая линия

Добавлена точка: (0

Добавлена точка: (0




построения следует поставить точку слева относительно текущего положения, **задаём отрицательное значение X:**




Аналогичным образом продолжаем построение далее:

Отменить Закончить


Координаты








X / Y 0 / 3000 

D / A 3000 / -90 


Линия Слайн



Дуга Эллипс







Прямоугольник  Замкнуть



Радиус



1 

2  

      XY

Привязка

 X 1000 Y 1000 

 D 1000 A 15 

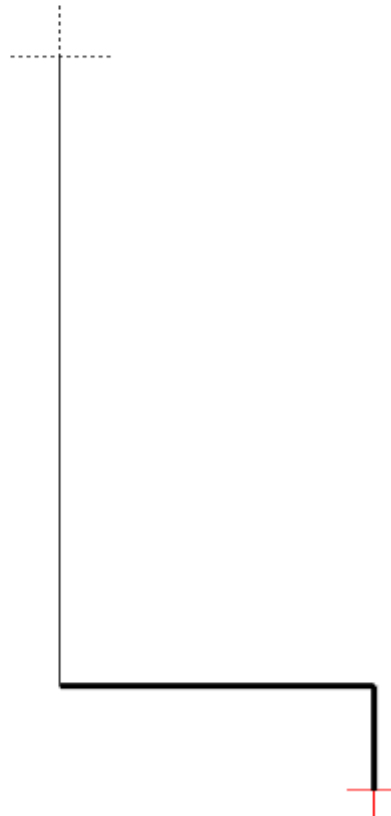
Информация

Создана новая линия

Добавлена точка: (0

Добавлена точка: (0

Добавлена точка: (-1500



Отменить

Закончить

Координаты

X / Y 1500 / 0

D / A 1500 / -90

Линия

Слайн

Дуга

Эллипс

Прямоугольник

Замкнуть

+

↺

+

+

↻

⏮

✖

⏭

Радиус

1

2

○

⌋

⌈

⌋

⌈

⌋

⌈

⌋

XY

Привязка

X 1000 Y 1000

D 1000 A 15

Информация

Создана новая линия

Добавлена точка: (0

Добавлена точка: (0

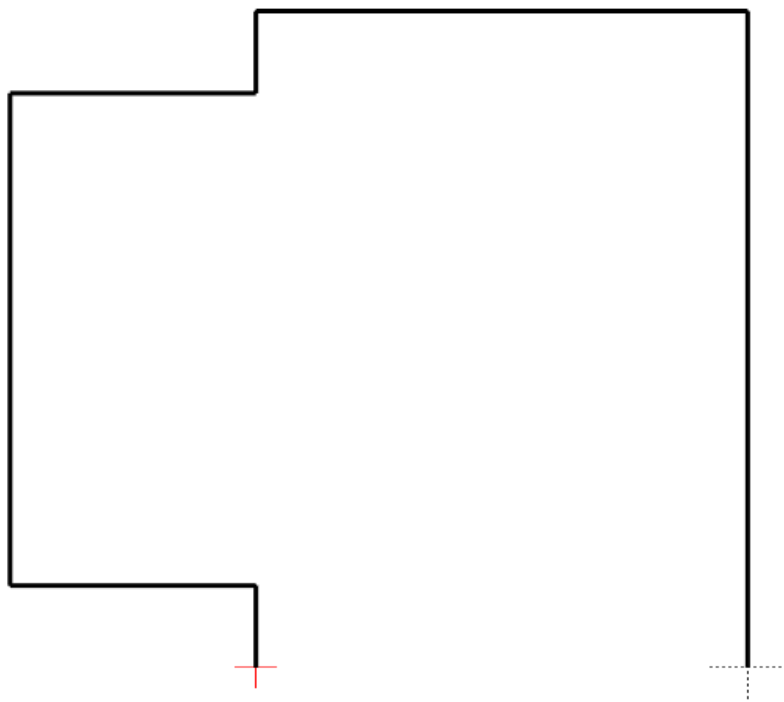
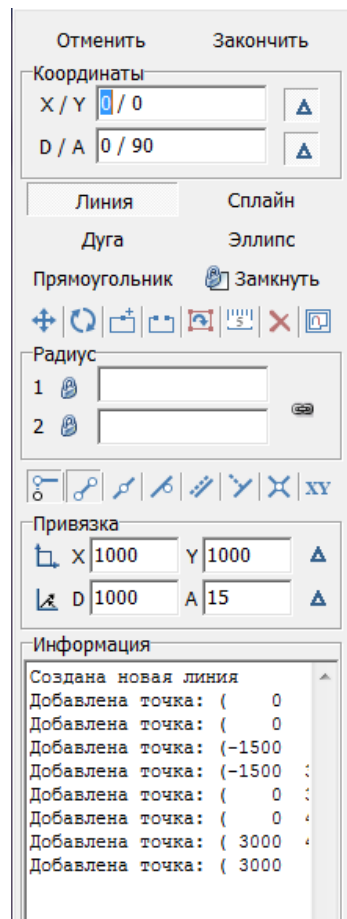
Добавлена точка: (-1500

Добавлена точка: (-1500 :



<...>

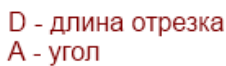
Основа контура построена:

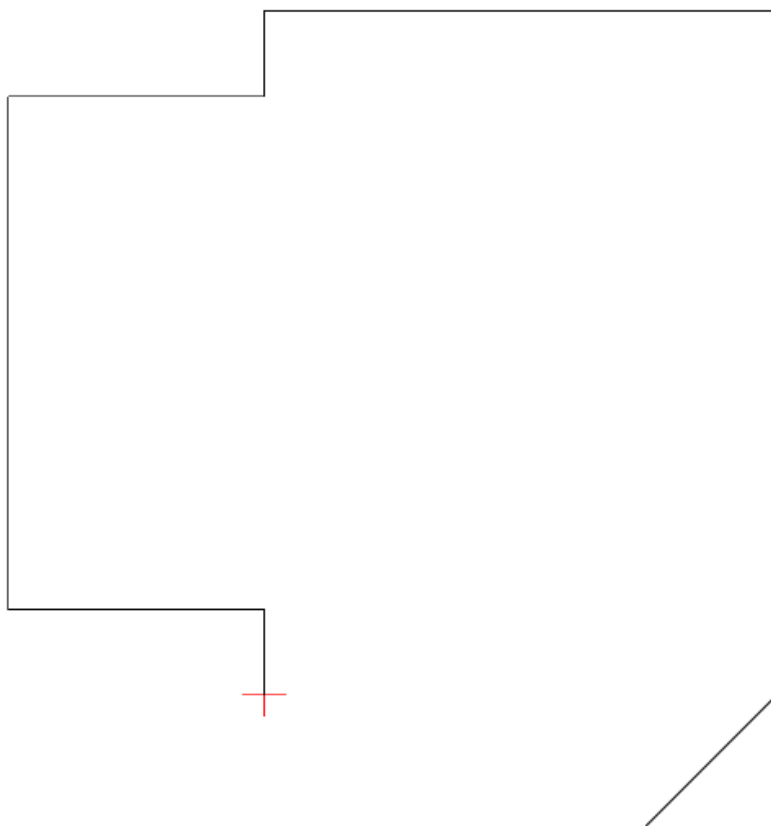
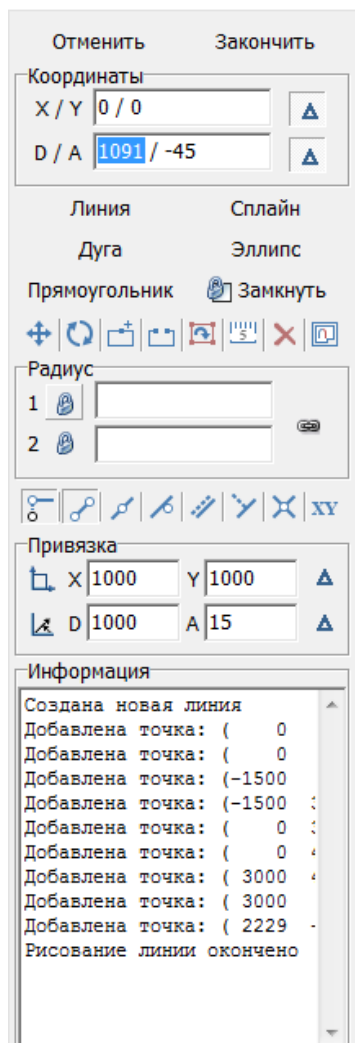


Остаётся создать ещё три отрезка, причём два из них расположены под углом 45 градусов. Чтобы быстро и корректно построить эти отрезки проще перейти из декартовой системы (**X/Y**) в полярную (**D/A**), где **D** – длина отрезка, а «**A**» – угол.

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

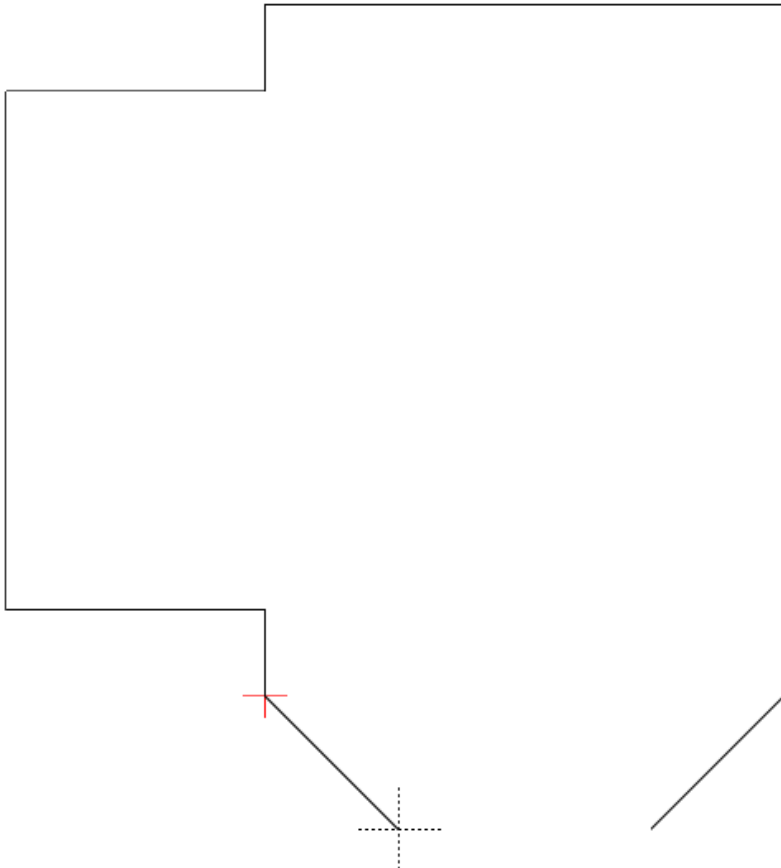
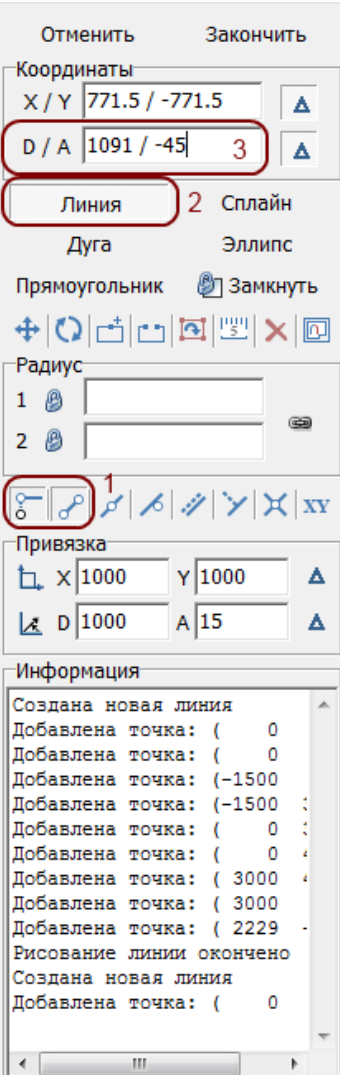
Поэтому ставим курсор в поле «**D/A**» и там указываем значение «**1091/-45**»: \\





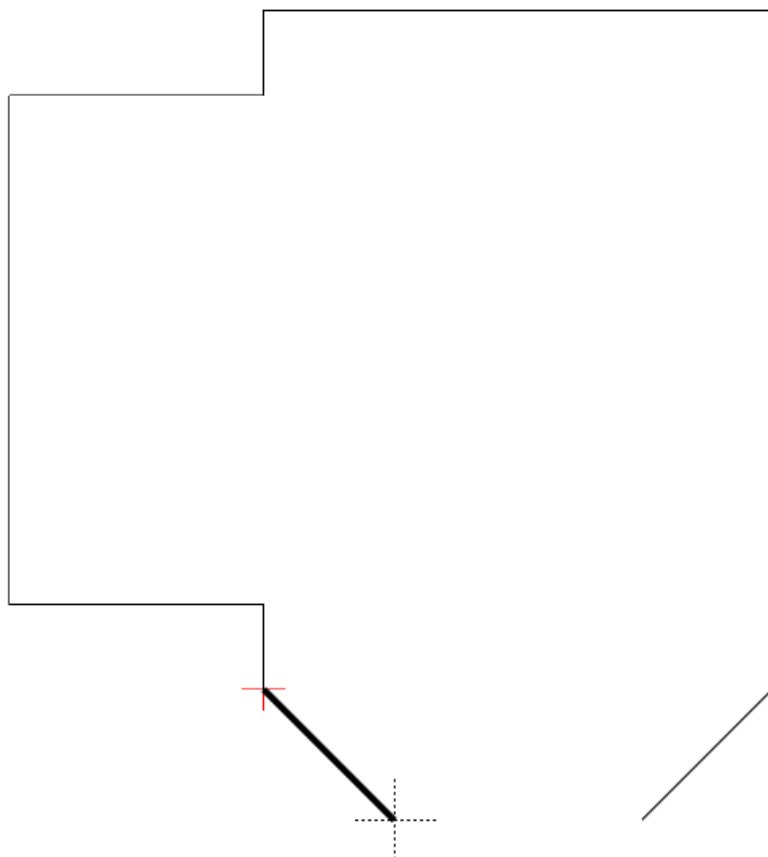
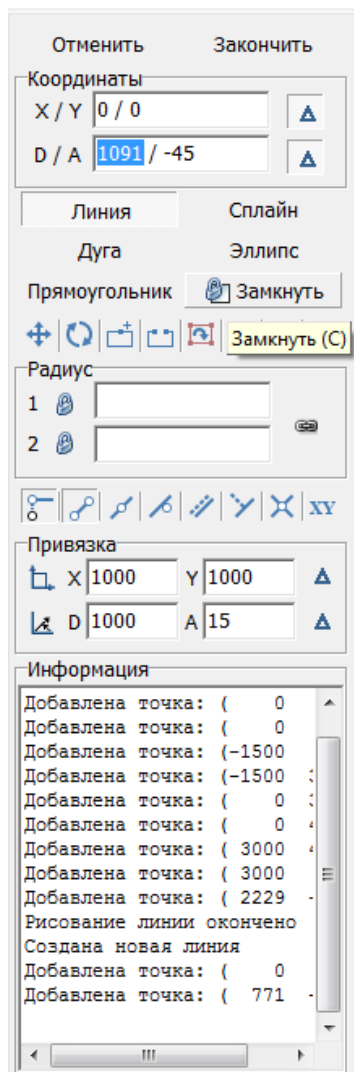
Теперь следует построить аналогичный отрезок с другой стороны. Для этого:

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**».

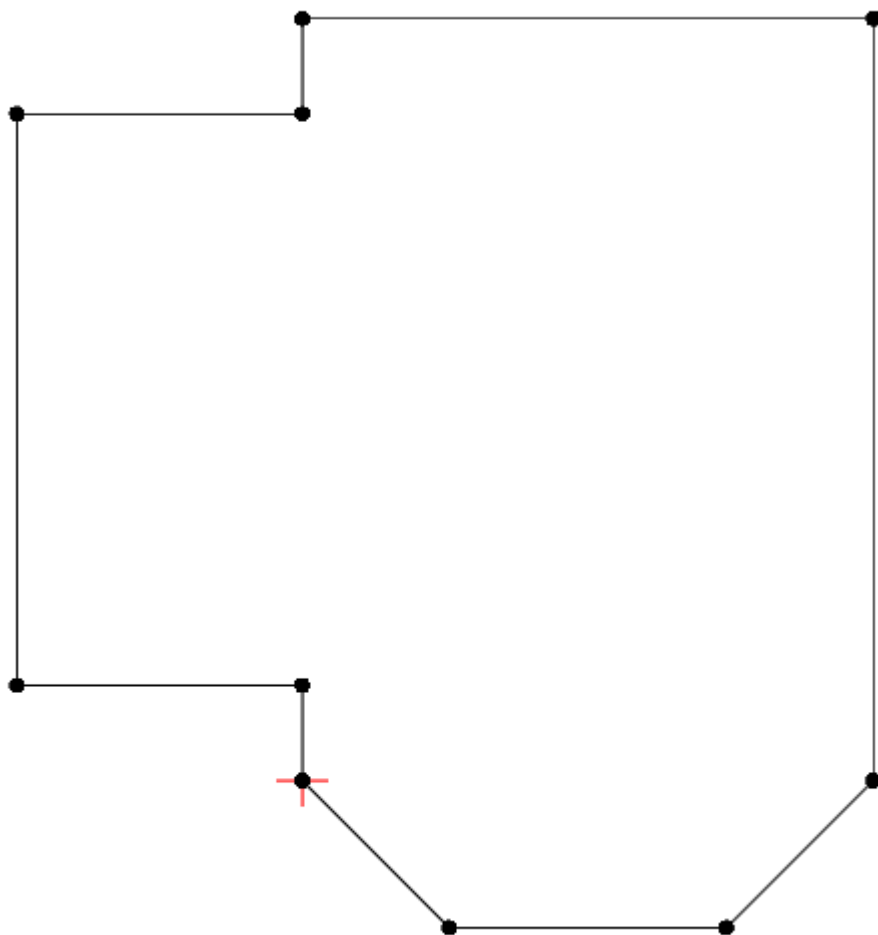


Нажмите «**Enter**», и отрезок будет построен.

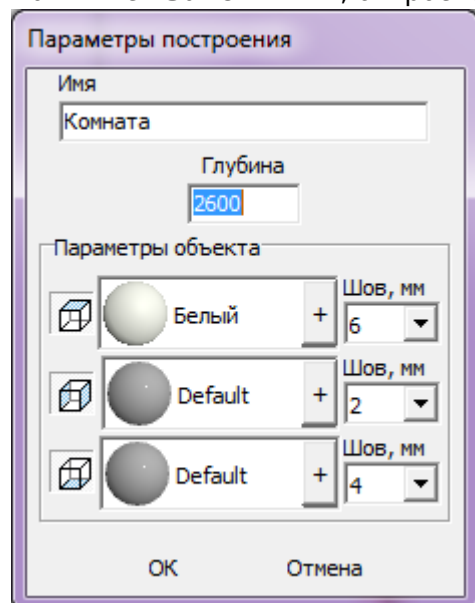
Нажмите «**Замкнуть**» – и последняя линия, замыкающая контур также будет построена:



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

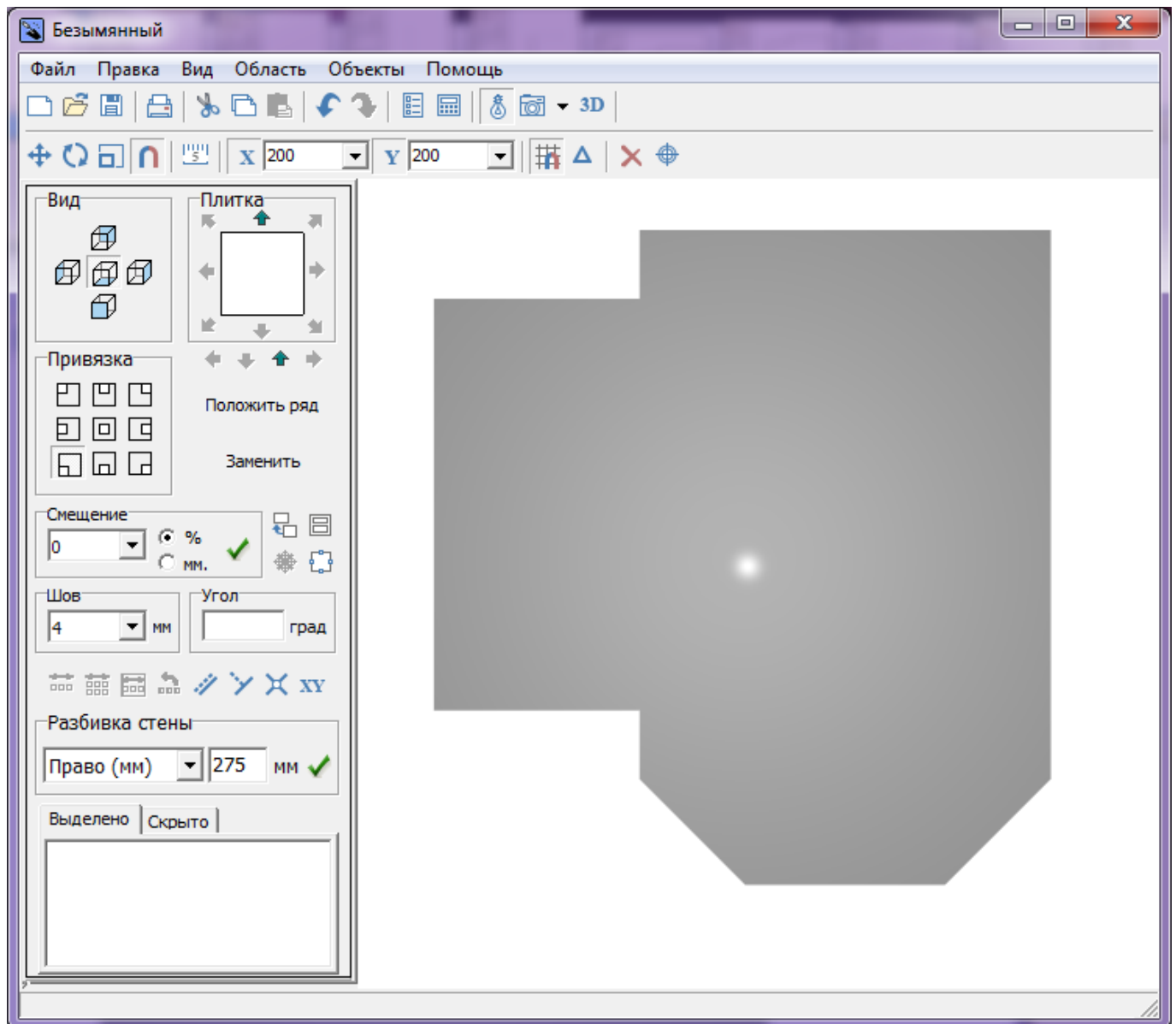


Нажмите **«Закончить»**, откроется диалоговое окно **«Параметры построения»**:

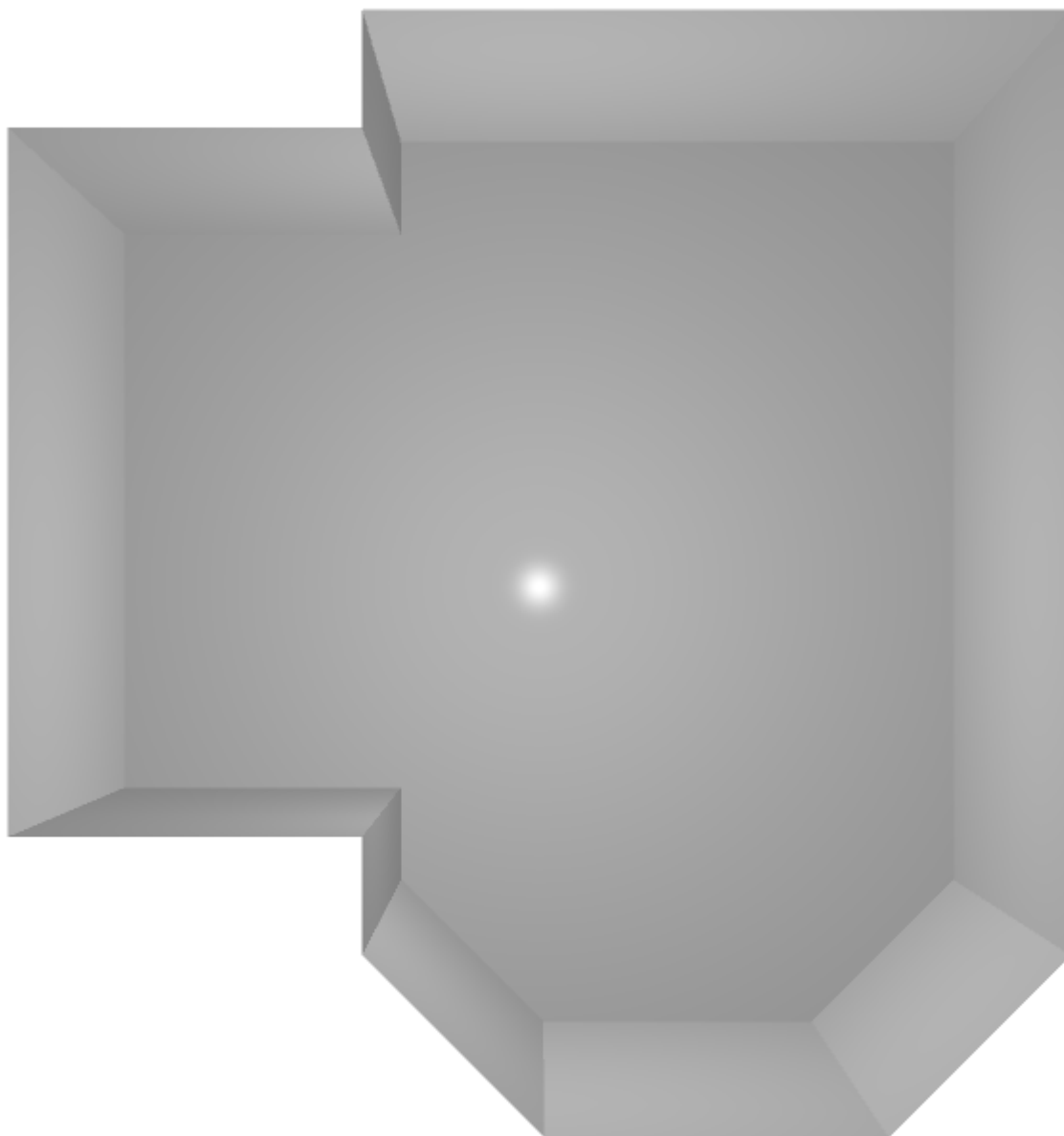


Здесь вы можете задать высоту короба помещения (высота потолка), задать [создание нужных поверхностей короба](#), их [цвета](#), [размер швов](#) по умолчанию на поверхностях между плитками. Подробно данный этап описан в статье [Построение прямоугольного помещения](#).

После того, как нажали **«ОК»**, снова открывается обычный интерфейс программы, но уже с созданным коробом помещения (вид сверху):



То же самое в режиме 3D:



From:
<http://files.ceramic3d.ru/wiki/> - Ceramic3D

Permanent link:
http://files.ceramic3d.ru/wiki/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%B8%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&rev=1398408978

Last update: 2014/04/25 07:56

