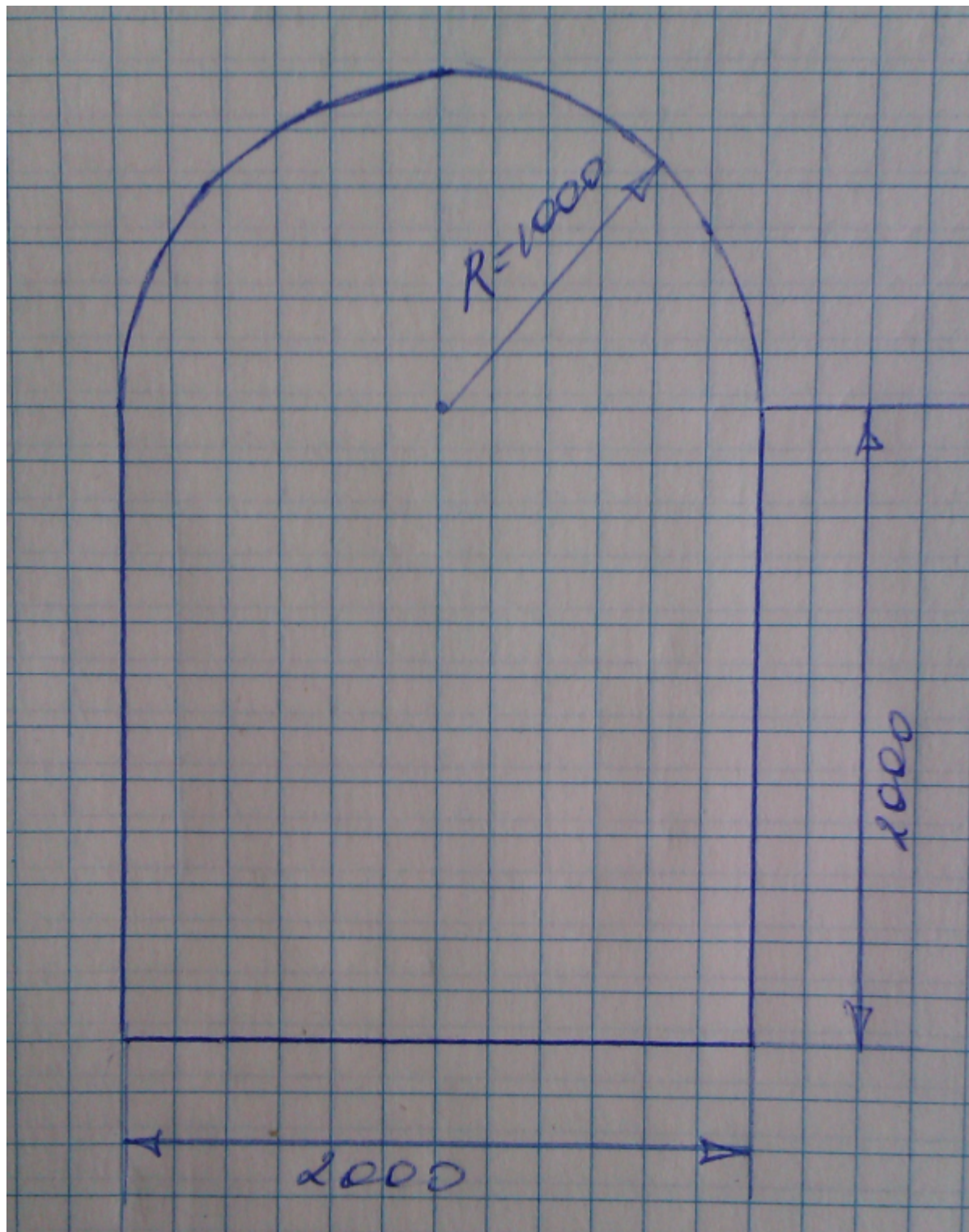

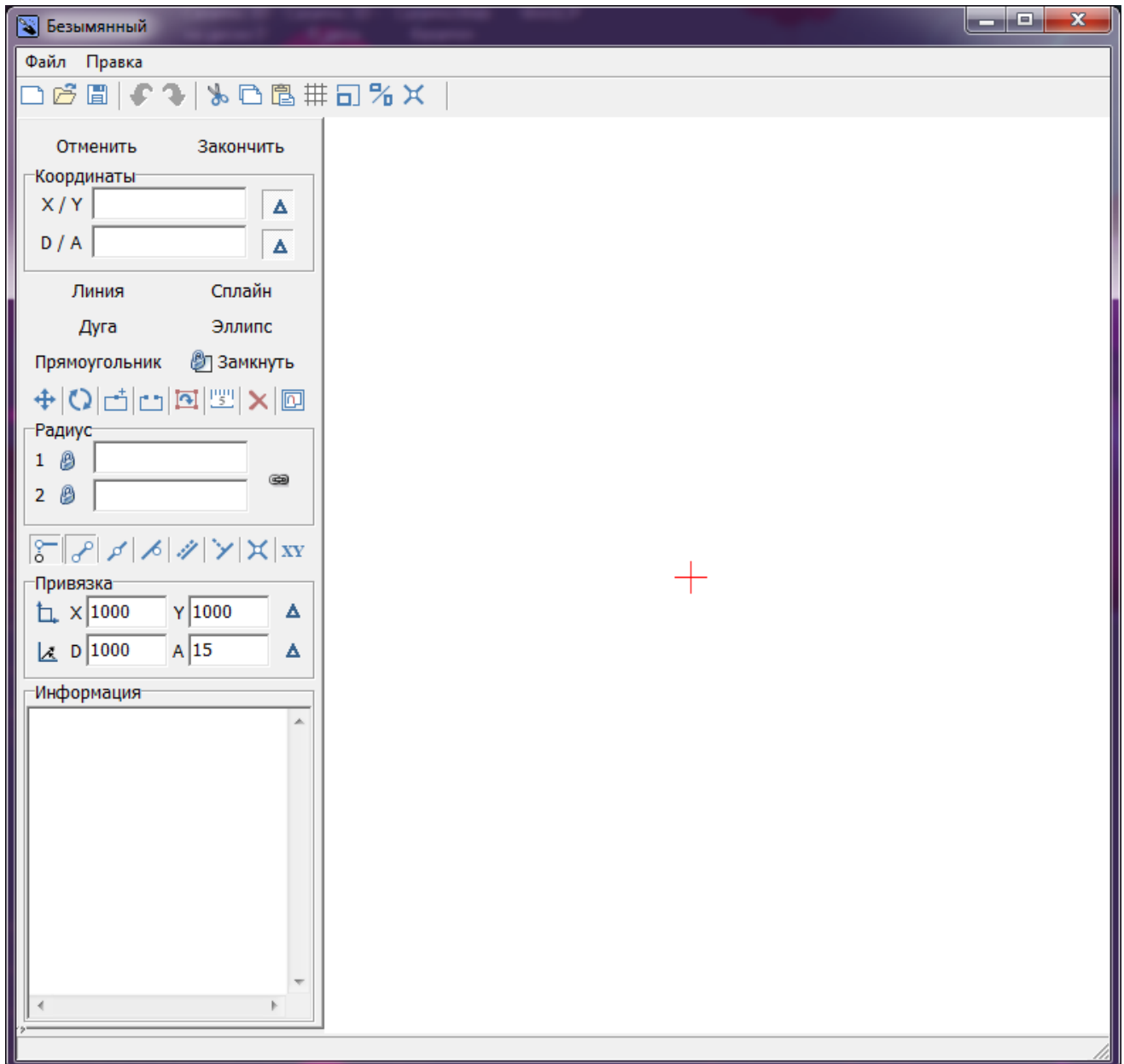


# Сложное помещение. Дугообразная стена

Предположим, что нужно построить сложное помещение с криволинейной стеной. 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.

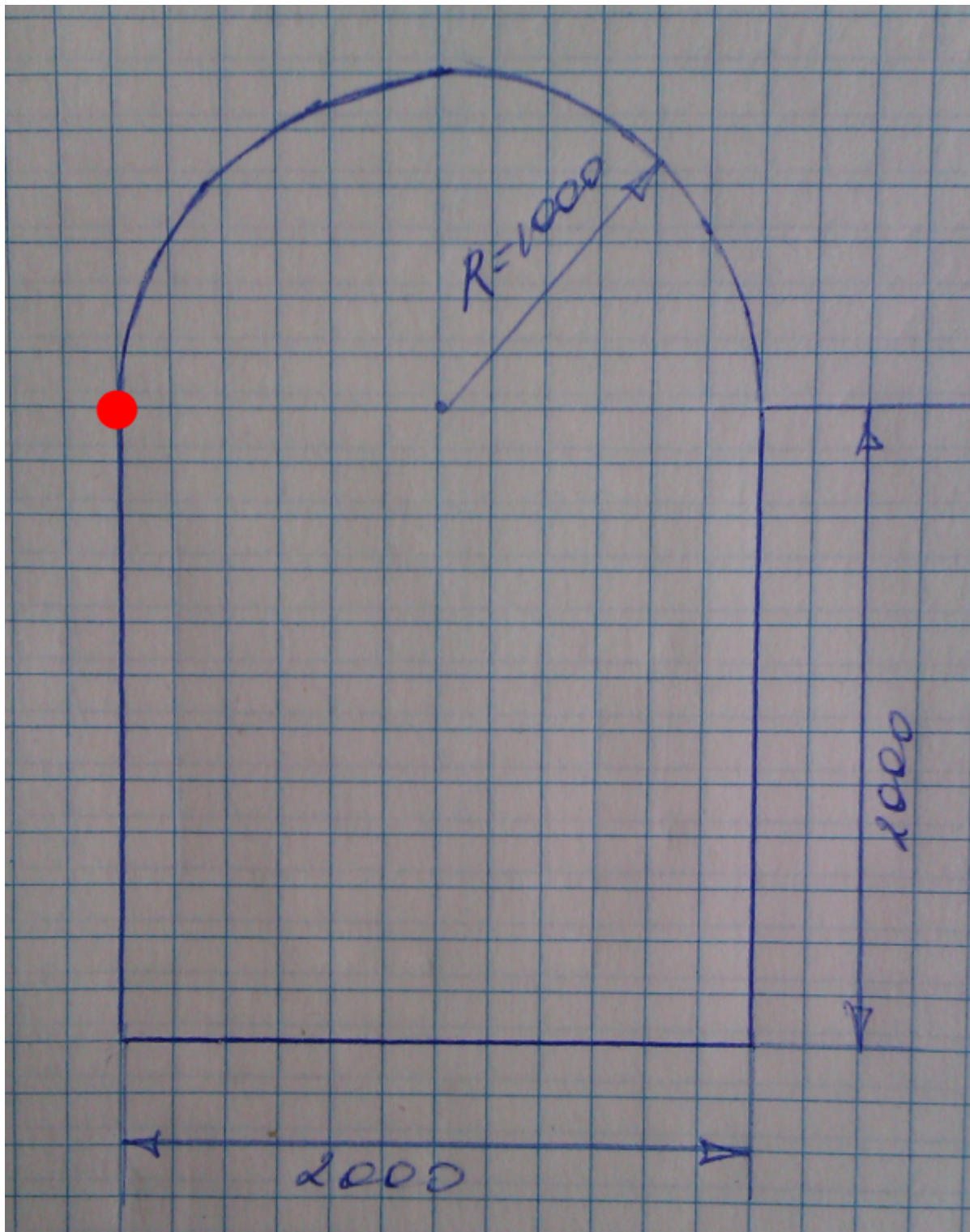


3. Мысленно выберите точку начала построения.

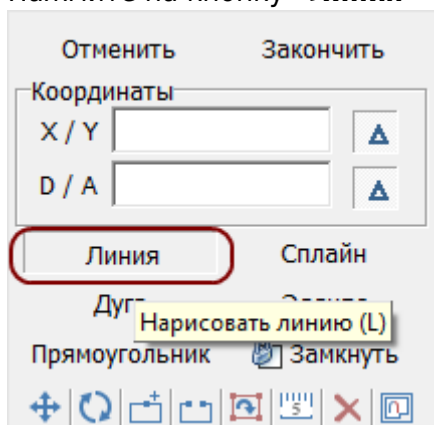
На рабочем поле красным крестиком обозначена точка начала координат – **0/0** (x/y).

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:

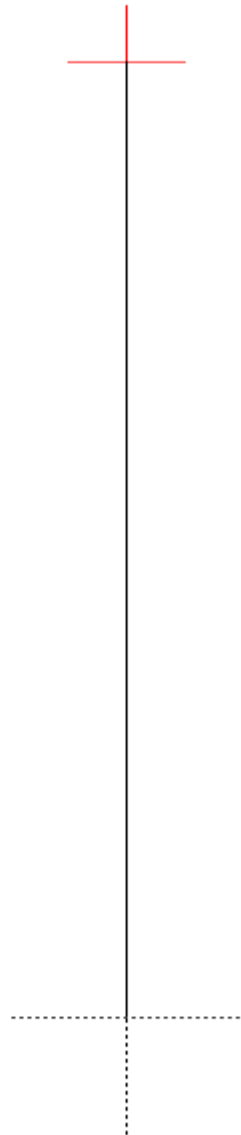
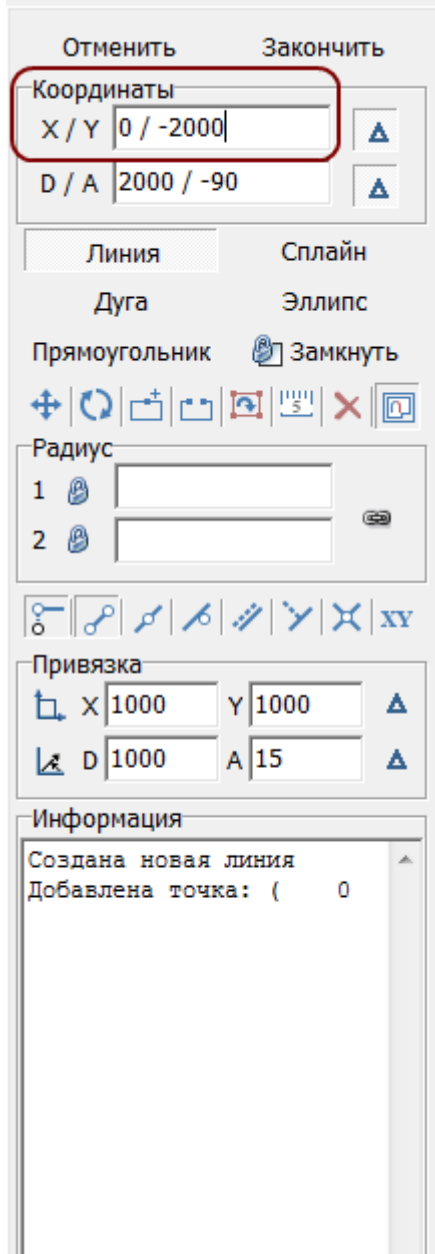


4. Нажмите на кнопку «**Линия**» – вы выбрали инструмент рисования.



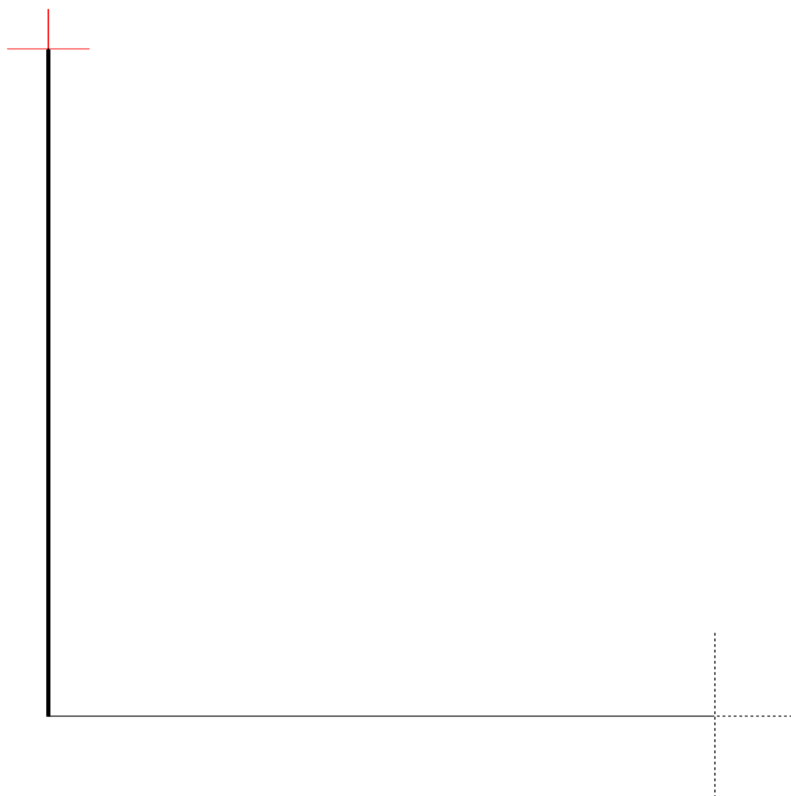
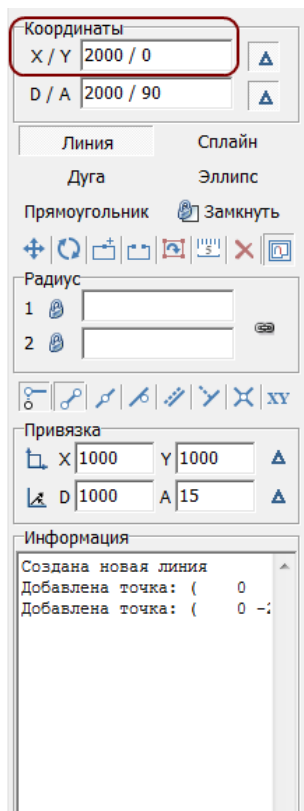


5. Поставьте курсор в поле **X/Y** или нажмите клавишу **Esc** на клавиатуре – и курсор встанет туда автоматически. Введите «**0/0**» и нажмите «**Enter**».
6. В поле **X/Y** курсор автоматически выделил первый **0**. Однако отрезок, который следует построить – вертикальный. Значит, координата **X** остаётся прежней, а координата **Y** – меняется. Поэтому переставьте курсор в значение **Y** и вместо **0** введите **-2000**.  
**Значение Y – это движение по вертикали. Положительное – вверх. Отрицательное – вниз.**



Нажмите **Enter**.

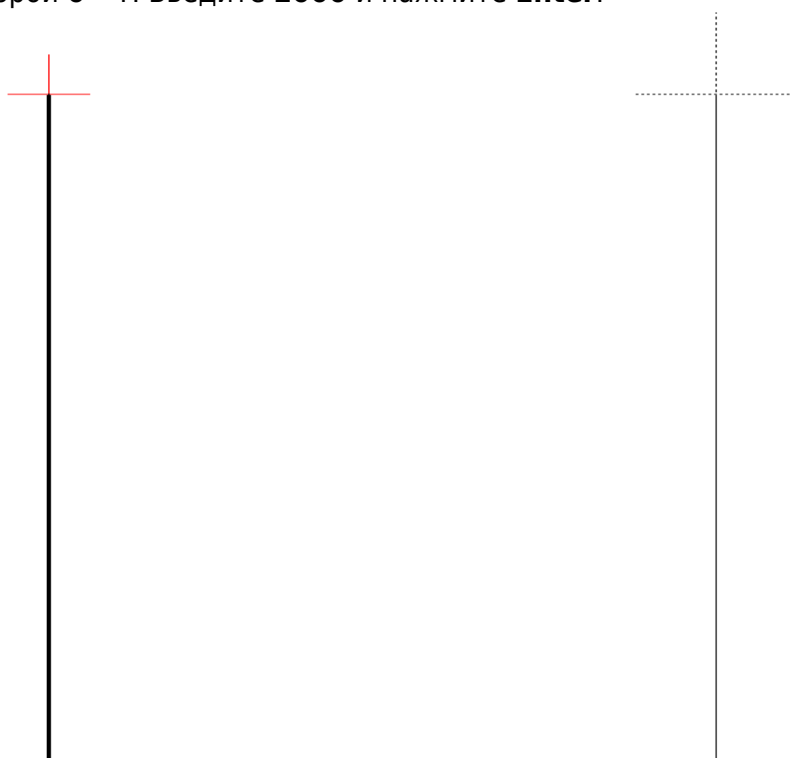
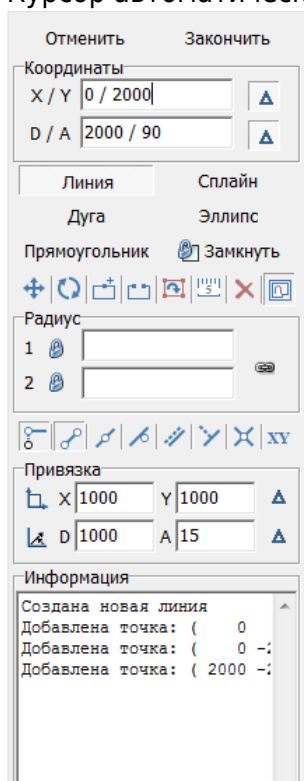
7. Курсор автоматически выделил первый **0** в поле «X/Y» – это значение X. Введите там **2000**.



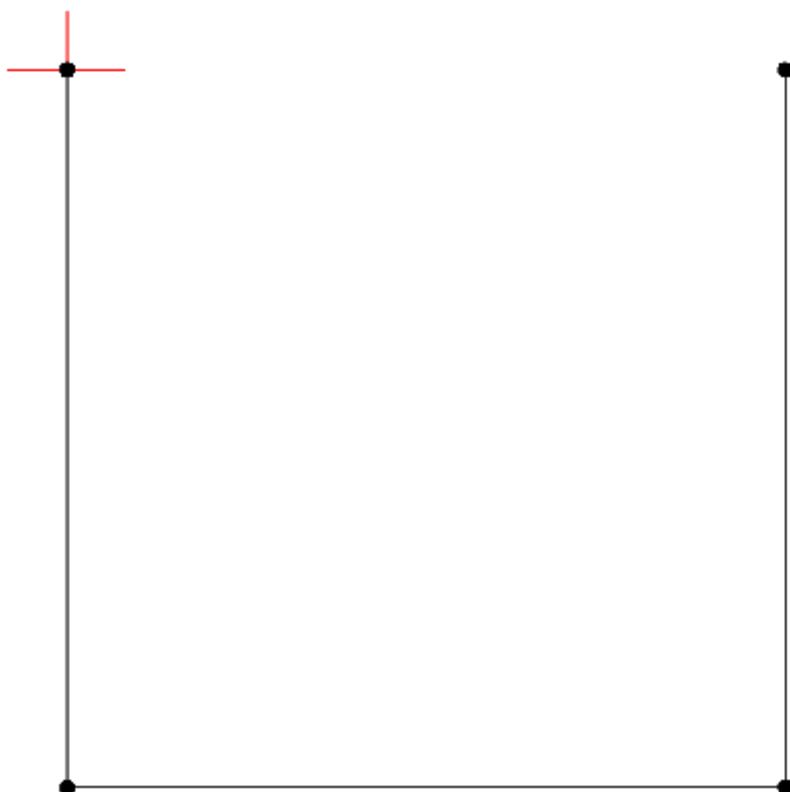
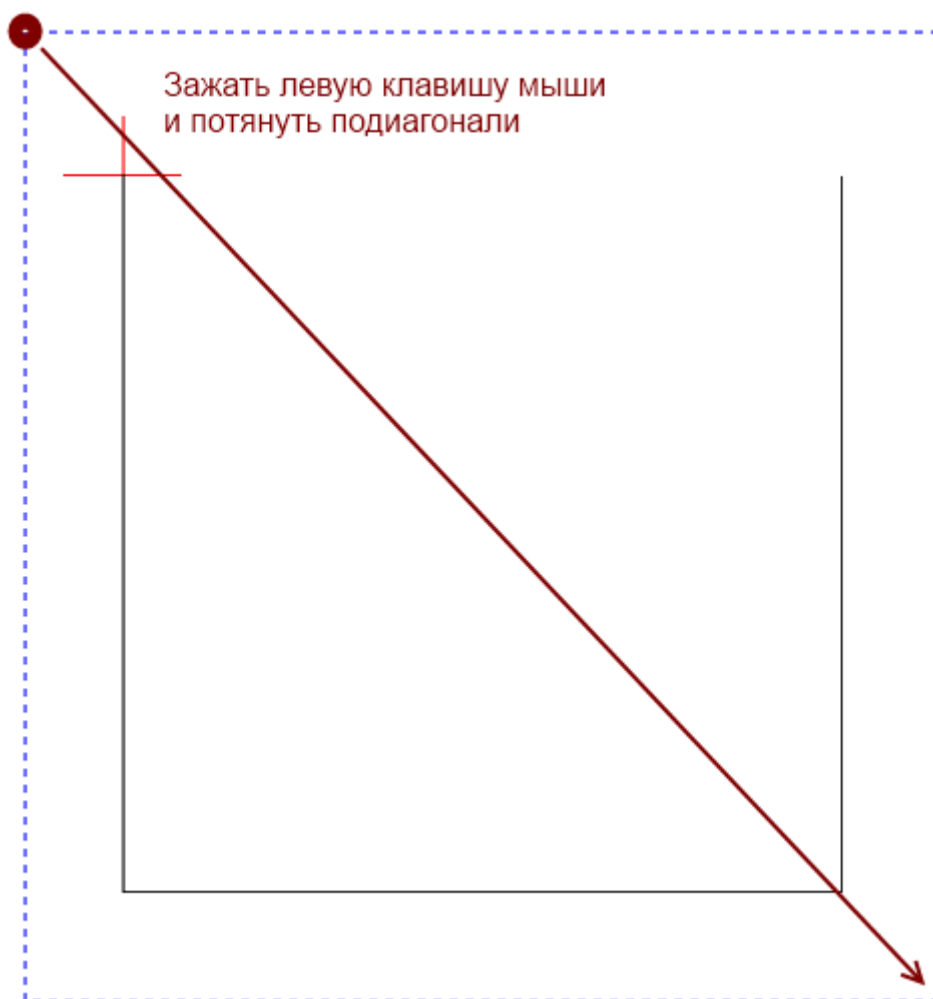
**Значение X - это движение по горизонтали. Положительное - вправо. Отрицательное - влево.**

Нажмите **Enter**.

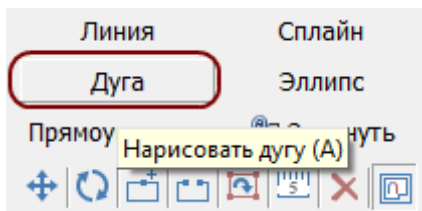
8. Курсор автоматически выделил второй **0** – Y. Введите **2000** и нажмите **Enter**.



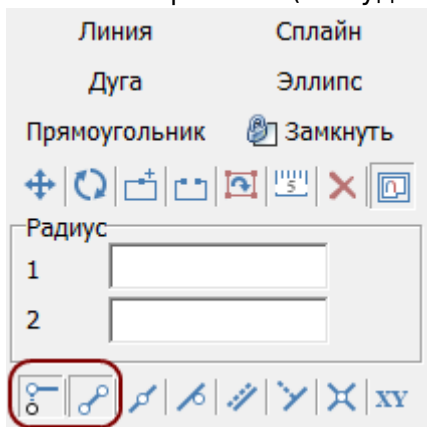
9. Нажмите на кнопку «**Линия**», чтобы **отключить** инструмент.
10. \* Можно выделить опорные точки чертежа, чтобы было проще понимать особенности построения. Для этого выделите мышью весь чертёж (зажмите левую клавишу мыши и протащите её поддиагонали):



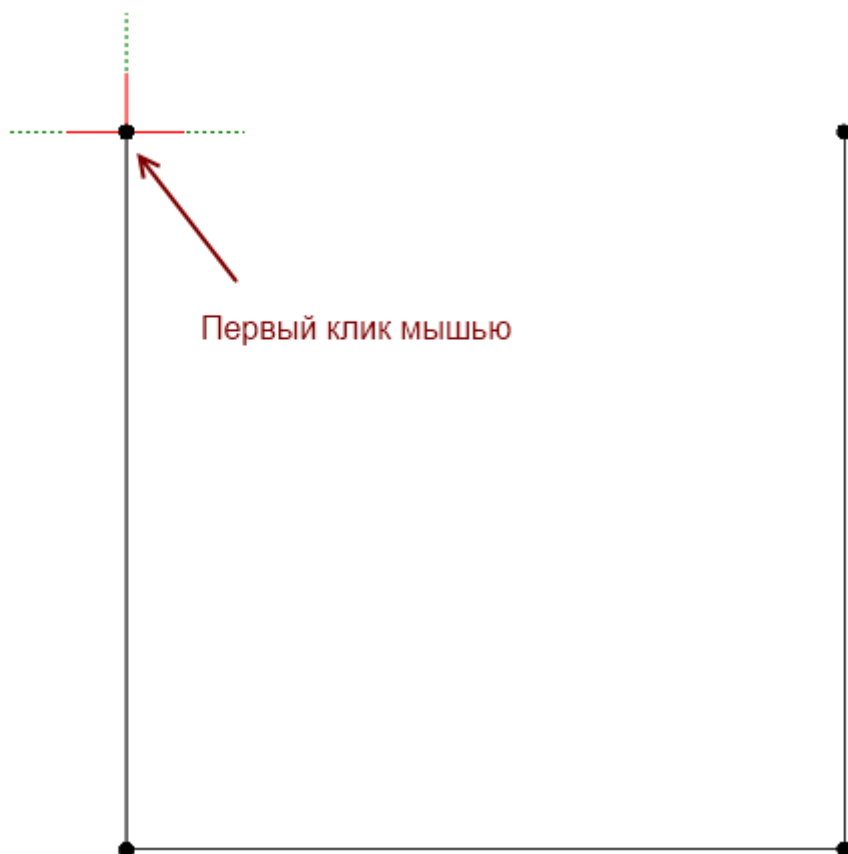
11. Нажмите на кнопку «**Дуга**».



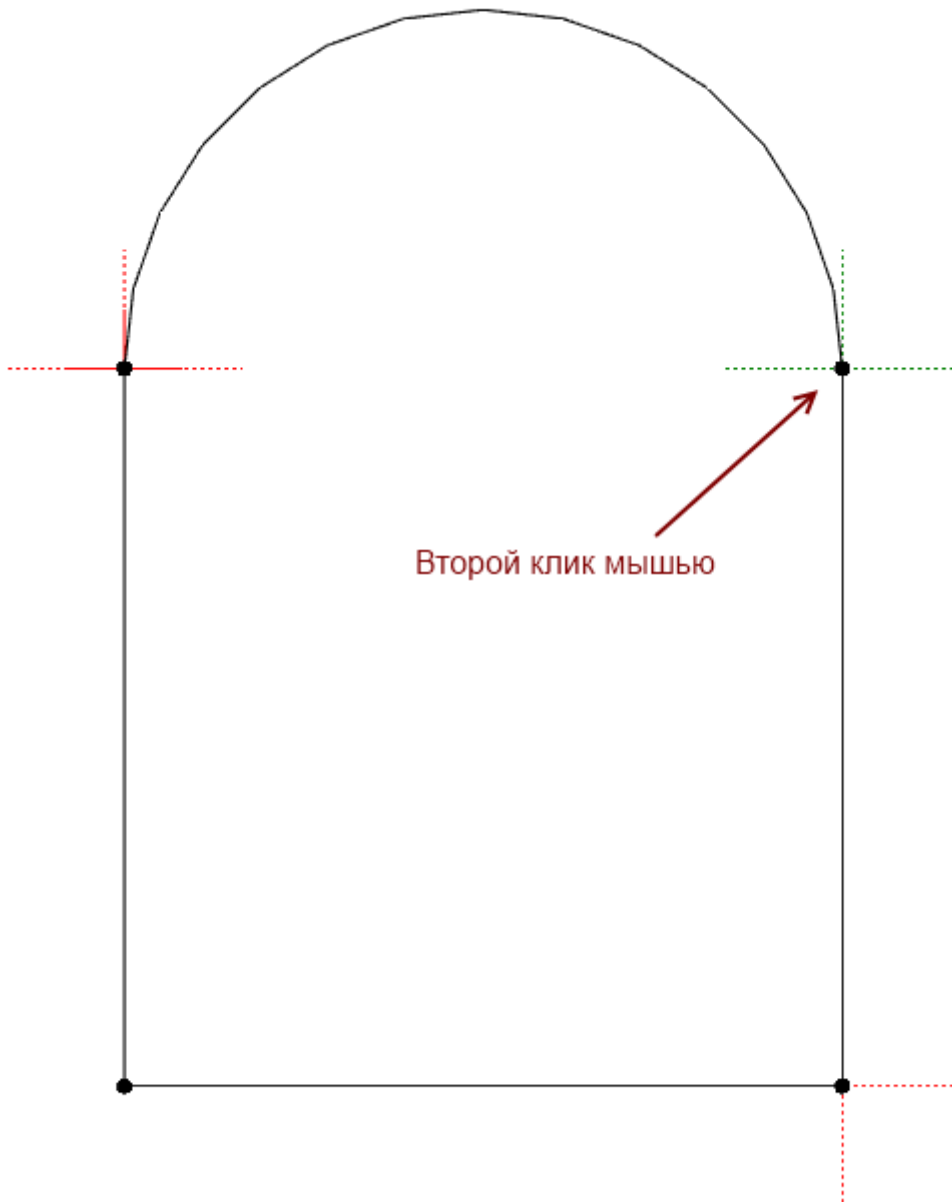
12. Включите привязки (или удостоверьтесь, что они включены):



13. Подведите курсор мыши к одной из вершин, появится пунктирная стрелка привязки, **кликните один раз**:

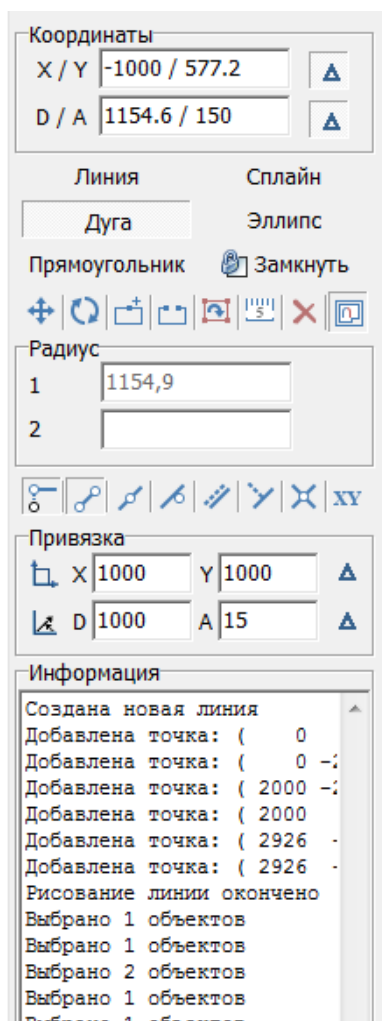


14. Подведите курсор ко второй вершине, пока не появится такая же стрелка привязки, **кликните в этой точке один раз**:

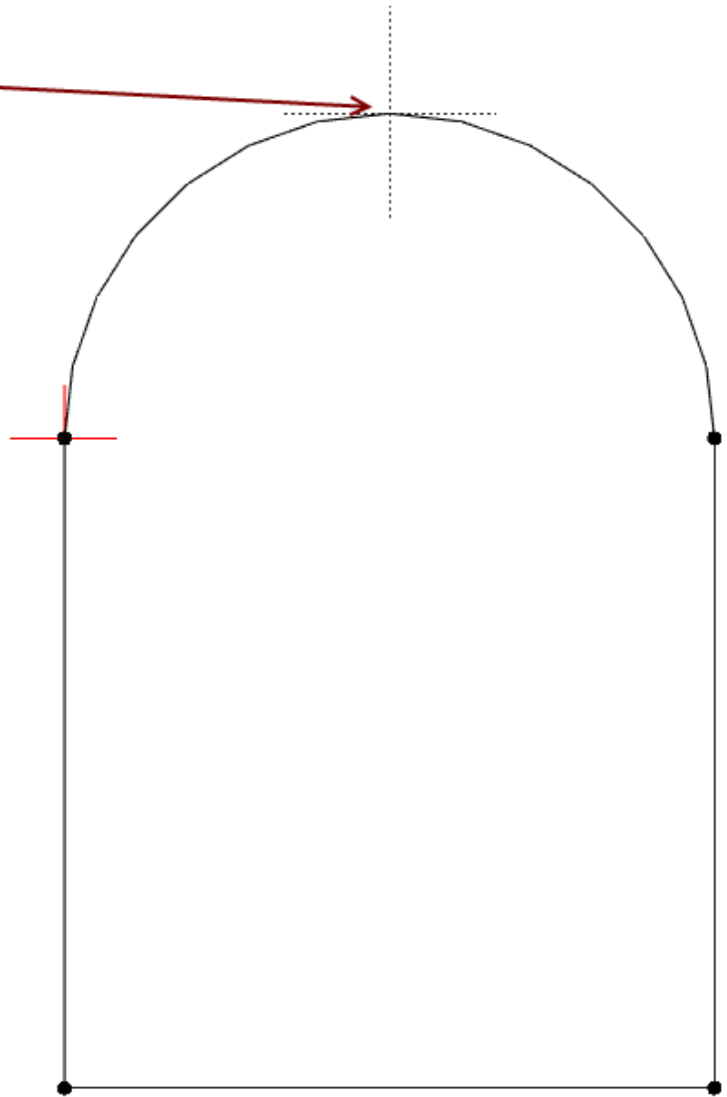
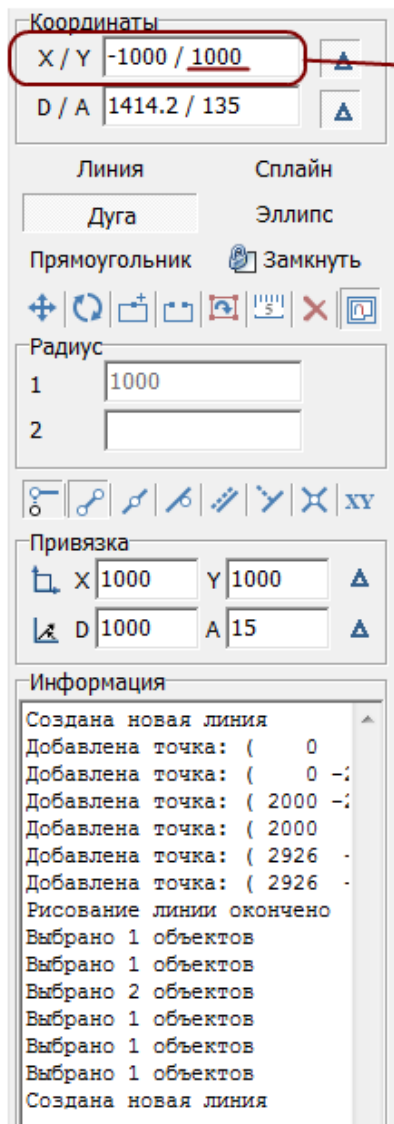


15. Поводите мышью (ничего не зажимая!!) – дуга будет двигаться вслед за курсором мыши. Обратите также внимание, что в зависимости от движения мыши меняются координаты в поле **X/Y**.





16. Нажмите клавишу **Esc** на клавиатуре, чтобы курсор встал в поле ввода координат. Значение X оставьте без изменений. В значении **Y** введите радиус дуги – **1000**. Нажмите **Enter**.

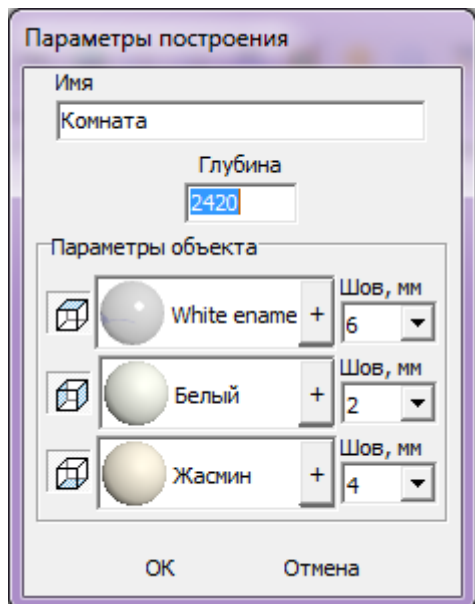


17. Нажмите «**Закончить**» в Панели инструментов, чтобы завершить построение.

Чертеж можно редактировать, построенные точки – удалять. Выделите чертёж (см. п. 10) и кликните по любой точке – она выделится красным. Нажмите **Del** – и эта точка будет удалена. Нажмите **Ctrl+Z**, чтобы отменить последнее действие.

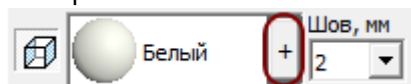
## Параметры поверхностей помещения

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

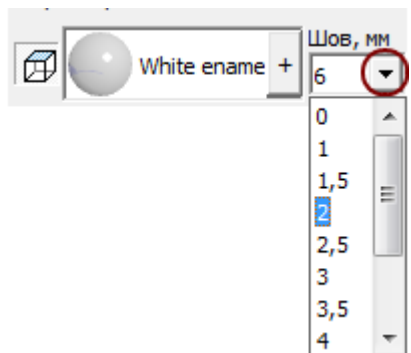


«**Глубина**» - это расстояние от пола до потолка, мм.

Чтобы сменить цвет поверхности, нажмите левой кнопкой мыши на «+» напротив нужной поверхности:



Размер шва между плитками указывается в миллиметрах. Выбор значения через выпадающее меню:

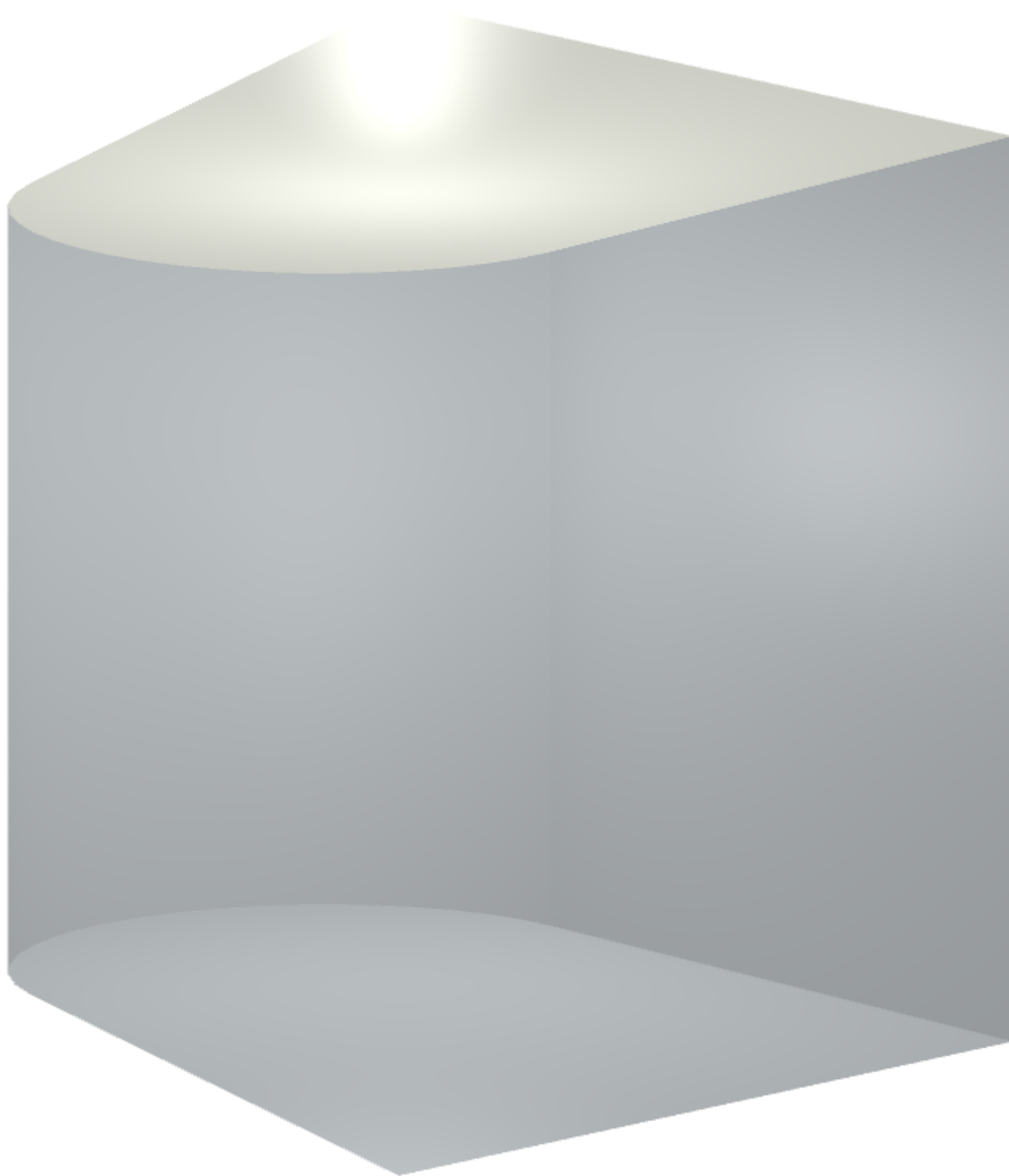


Нажмите «**ОК**» для завершения построения короба помещения.

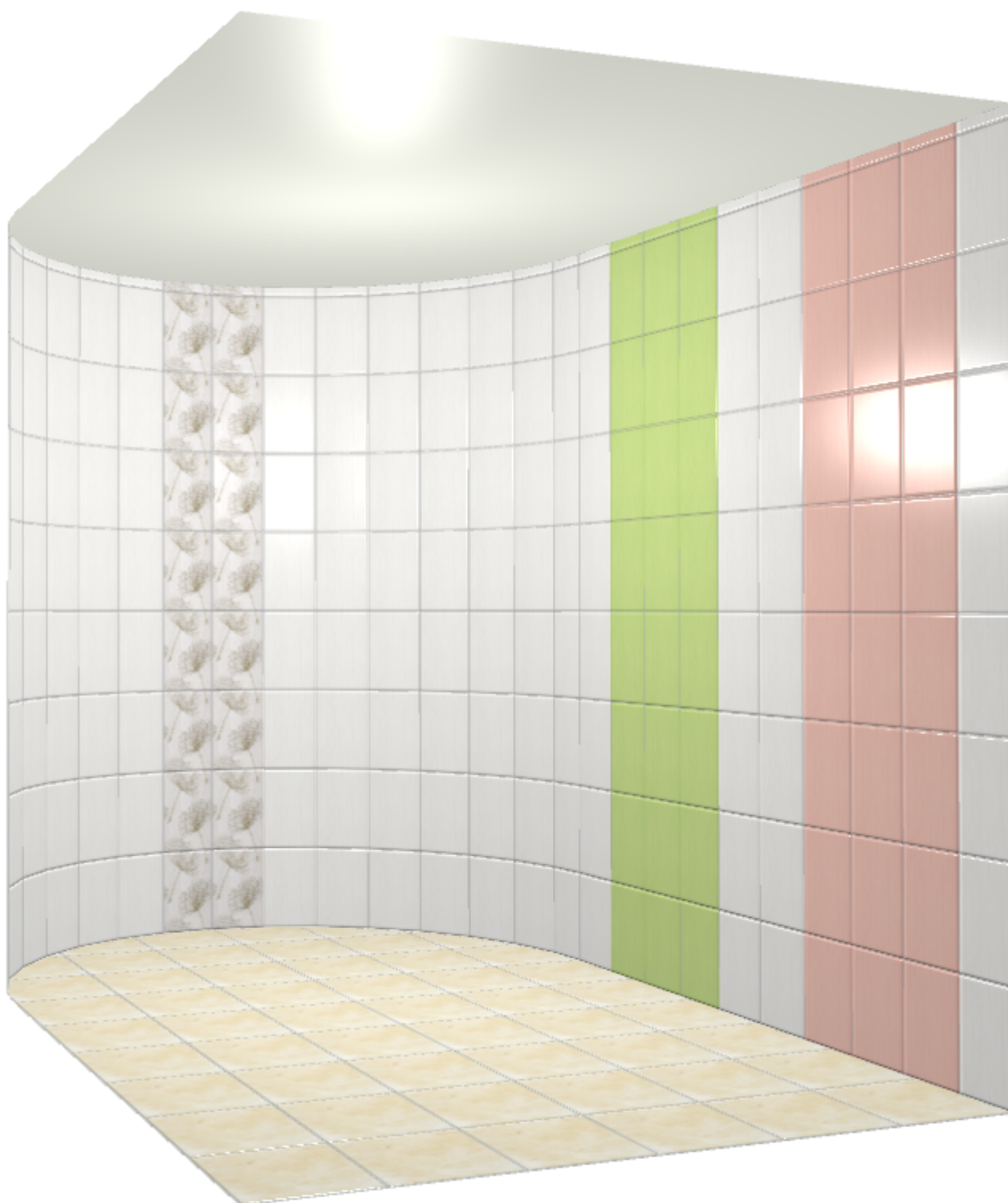
После чего снова открывается обычный интерфейс программы, но уже с созданным коробом помещения (вид сверху):



То же самое в режиме **3D**:



И с уложенной плиткой:



[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://files.ceramic3d.ru/wiki/> - Ceramic3D

Permanent link:  
[http://files.ceramic3d.ru/wiki/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\\_2](http://files.ceramic3d.ru/wiki/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_2)

Last update: 2014/07/17 08:10

