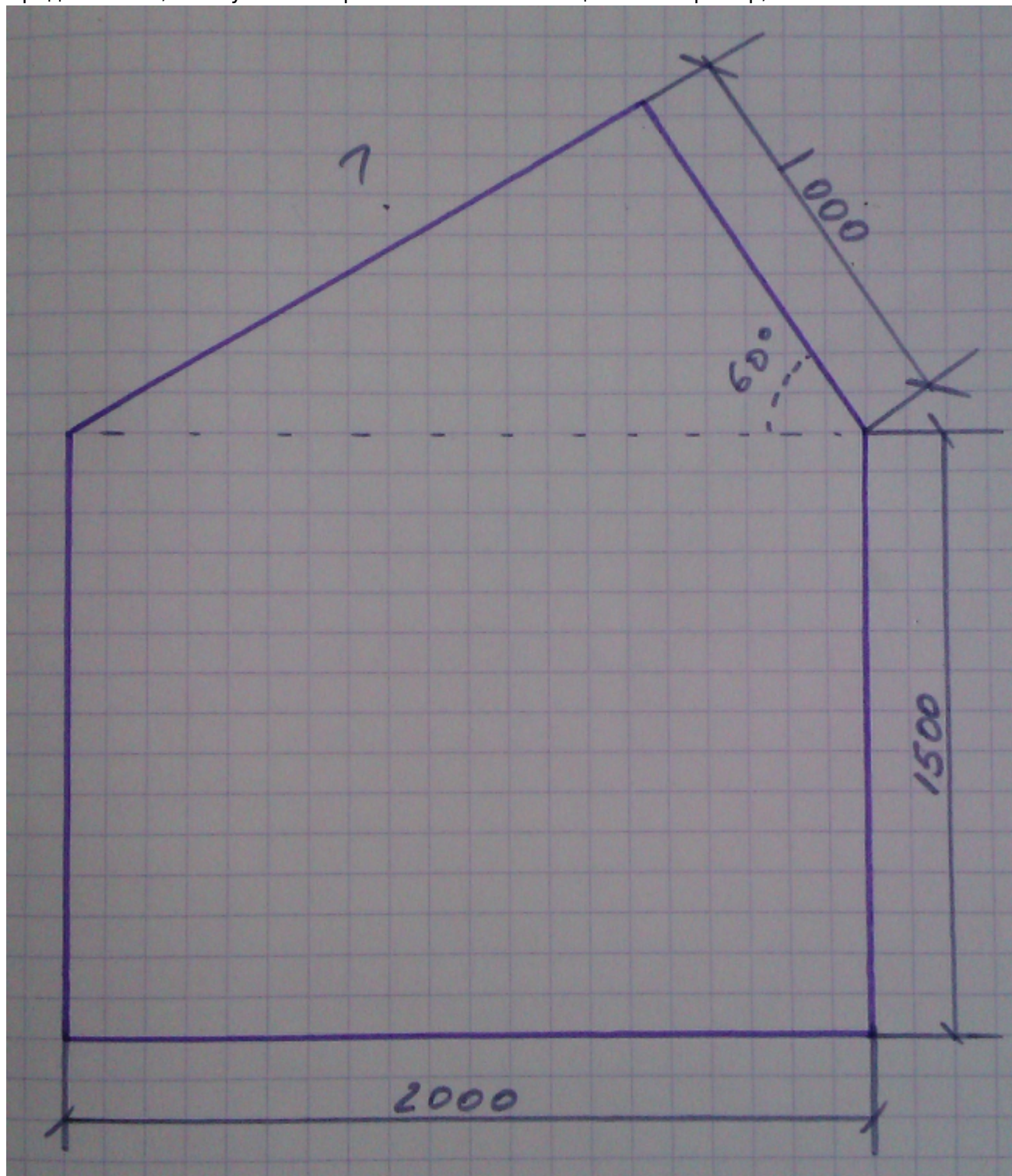

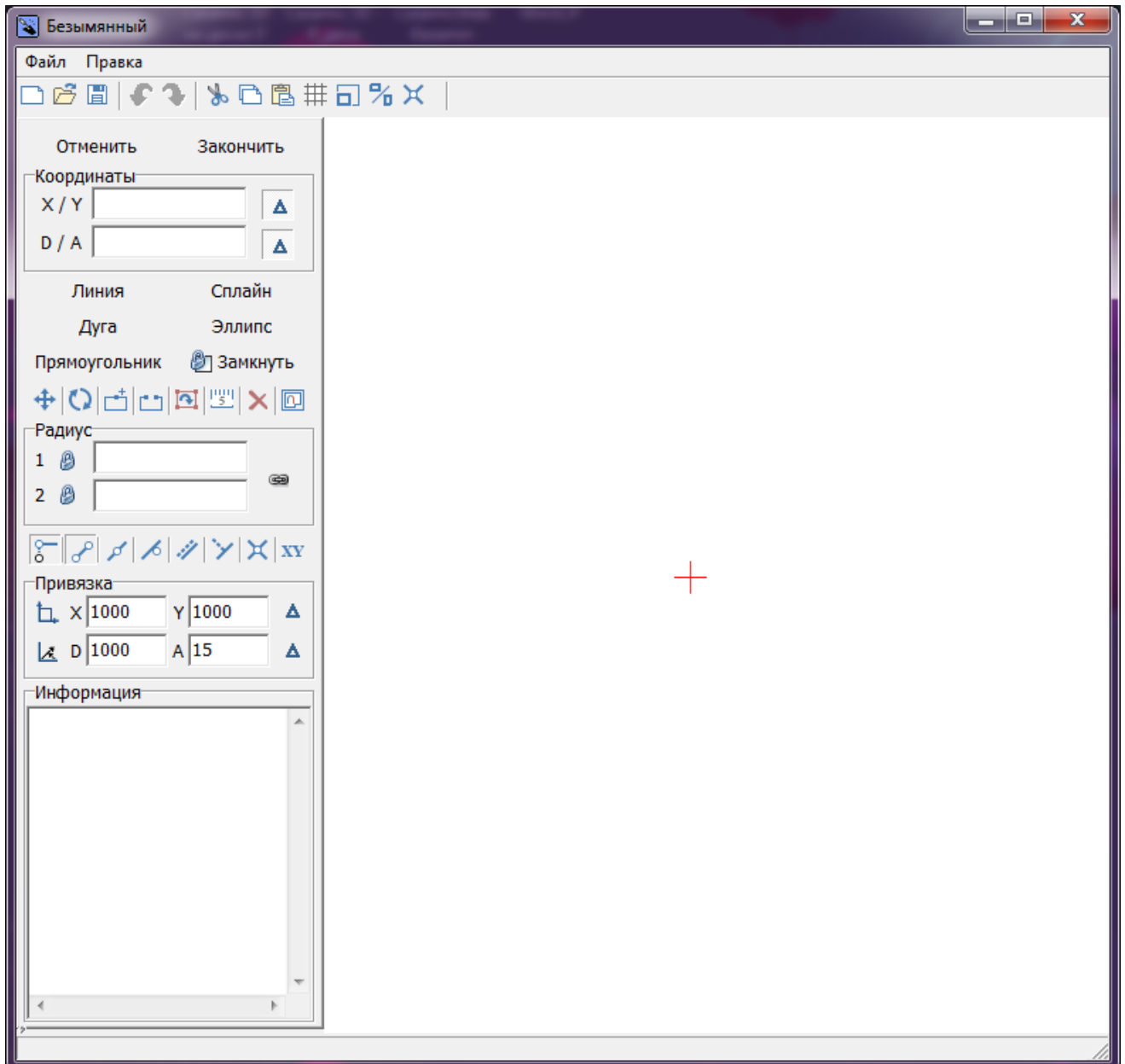


# Сложное помещение. Стена под заданным углом

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.



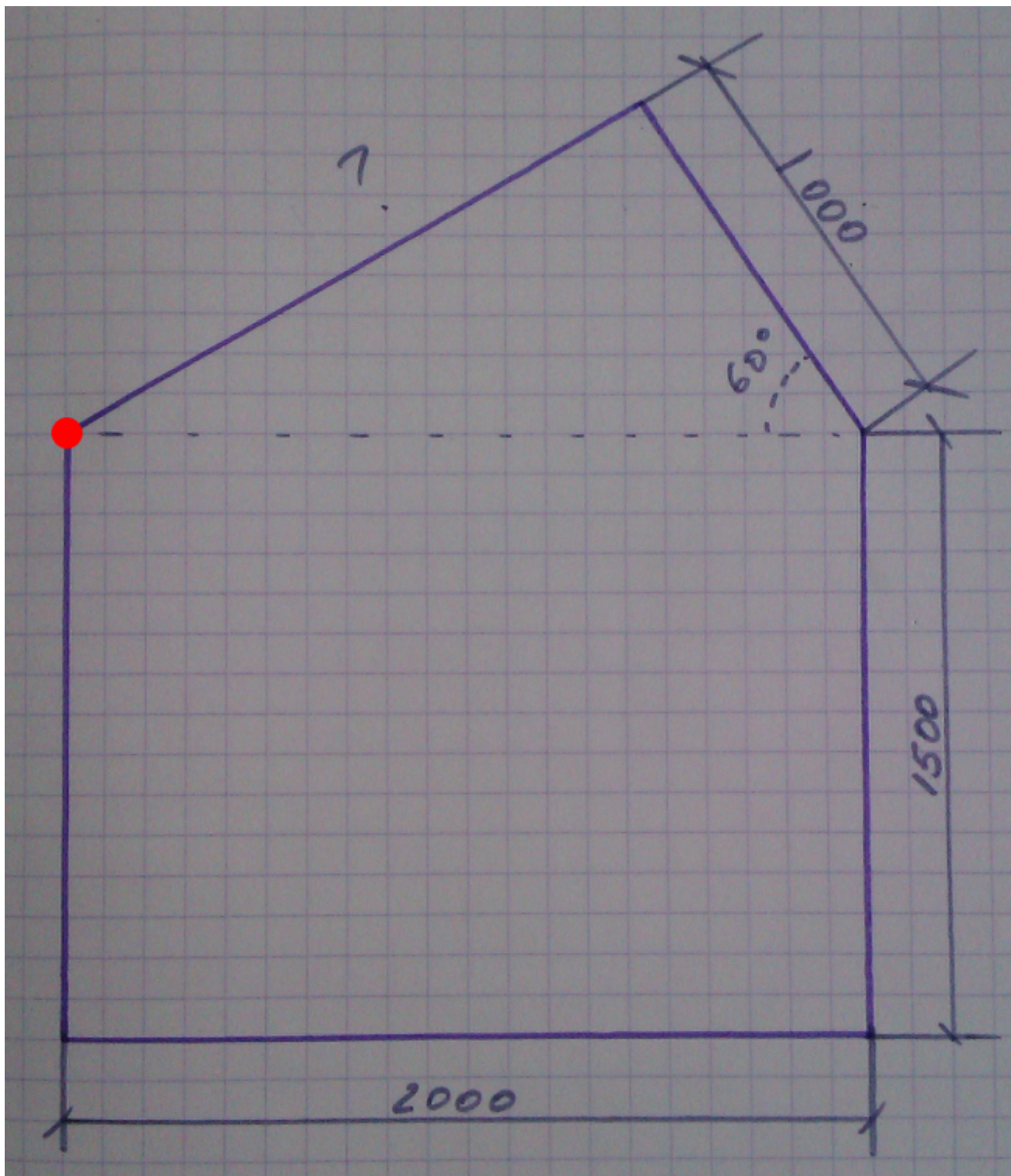
3. Мысленно выберите точку начала построения.

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

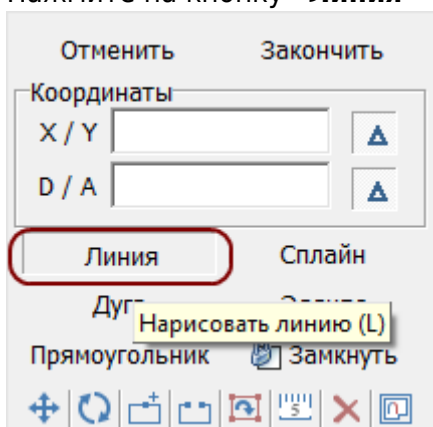
Удобнее всего начинать построение именно от неё. Подумайте, какую именно из стен вы начнёте рисовать из этой точки.

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**».
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 **-1500**.  
**Значение Y – это движение по вертикали. Положительное – вверх. Отрицательное – вниз.**

Отменить Закончить

Координаты

X / Y 0 / -1500 ▲

D / A 1500 / -90 ▲

Линия Сплайн

Дуга Эллипс

Прямоугольник Замкнуть

Радииус

1 2

Привязка

X 1000 Y 1000 ▲

D 1000 A 15 ▲

Информация

Создана новая линия

Добавлена точка: ( 0



Нажмите **Enter**.

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

Отменить Закончить

Координаты

X / Y 2000 / 0

D / A 2000 / 90

Линия Слайн

Дуга Эллипс

Прямоугольник Замкнуть

Радиус

1

2

Привязка

X 1000 Y 1000

D 1000 A 15

Информация

Создана новая линия

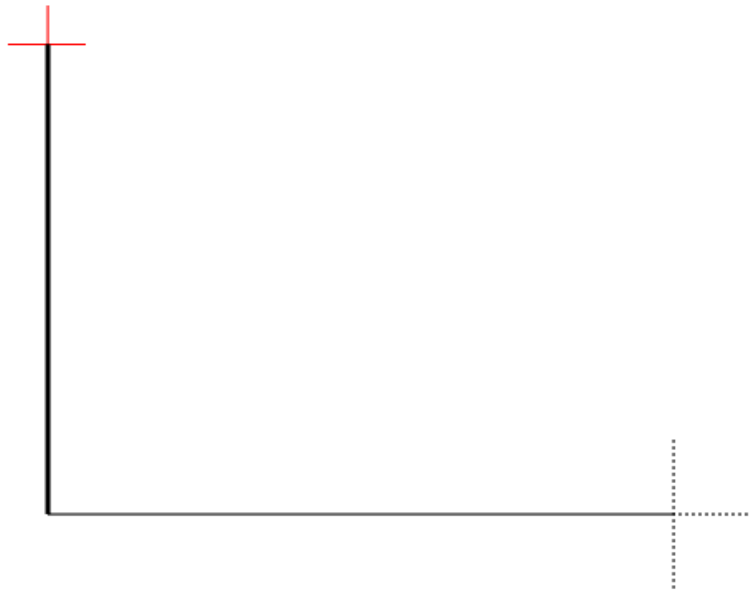
Добавлена точка: ( 0 0 )

Добавлена точка: ( 0 -164 )

Добавлена точка: ( 2000 -164 )

Добавлена точка: ( 820 -164 )

Добавлена точка: ( -164 -164 )



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

Нажмите **Enter**.

8. Курсор автоматически выделил второй **0** - Y. Введите **1500** и нажмите **Enter**.

Отменить Закончить

Координаты

X / Y 0 / 1500

D / A 1500 / 90

Линия Слайн

Дуга Эллипс

Прямоугольник Замкнуть

Радиус

1

2

Привязка

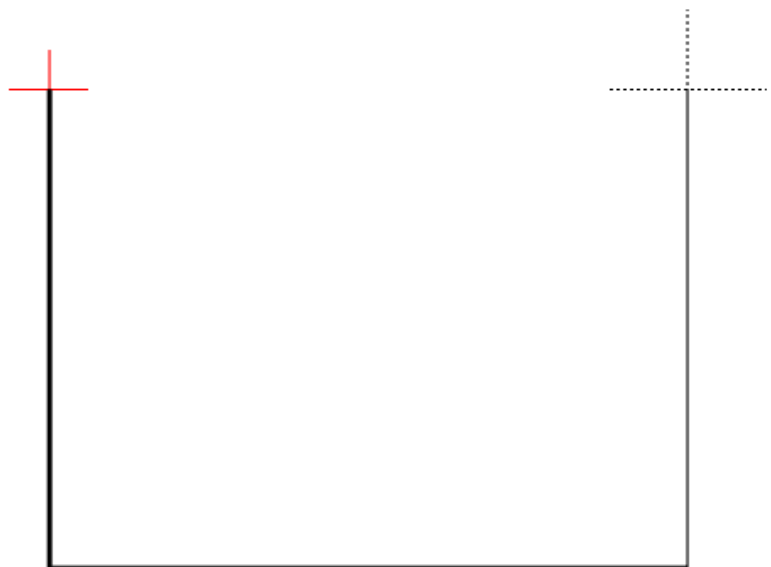
X 1000 Y 1000

D 1000 A 15

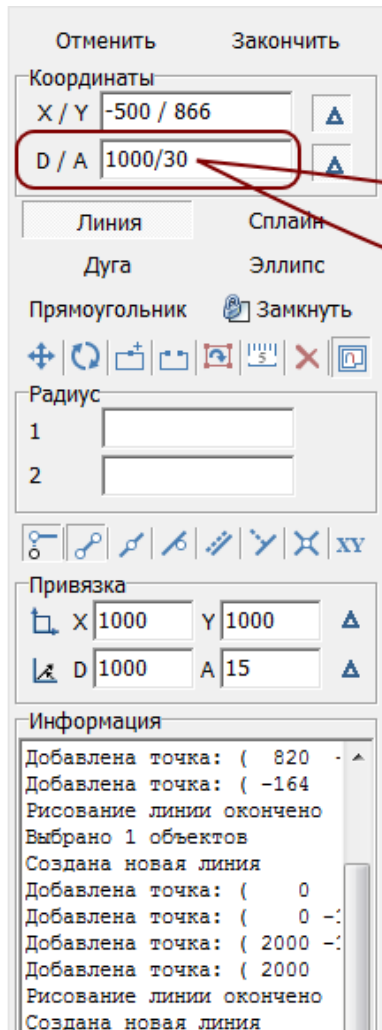
Информация

Создана новая линия

Добавлена точка: ( 0 0 )



9. Переставьте курсор мыши в поле ввода координат D/A или нажмите **Tab** на клавиатуре.  
**D/A** - это полярная система координат, где **D** - **длина отрезка**, а **A** - **угол** между отрезком и той прямой, относительно которой происходит построение (по умолчанию, это ось OX, т.е. горизонтальная линия).
10. Введите в поле **D/A** значение **1000/30**:



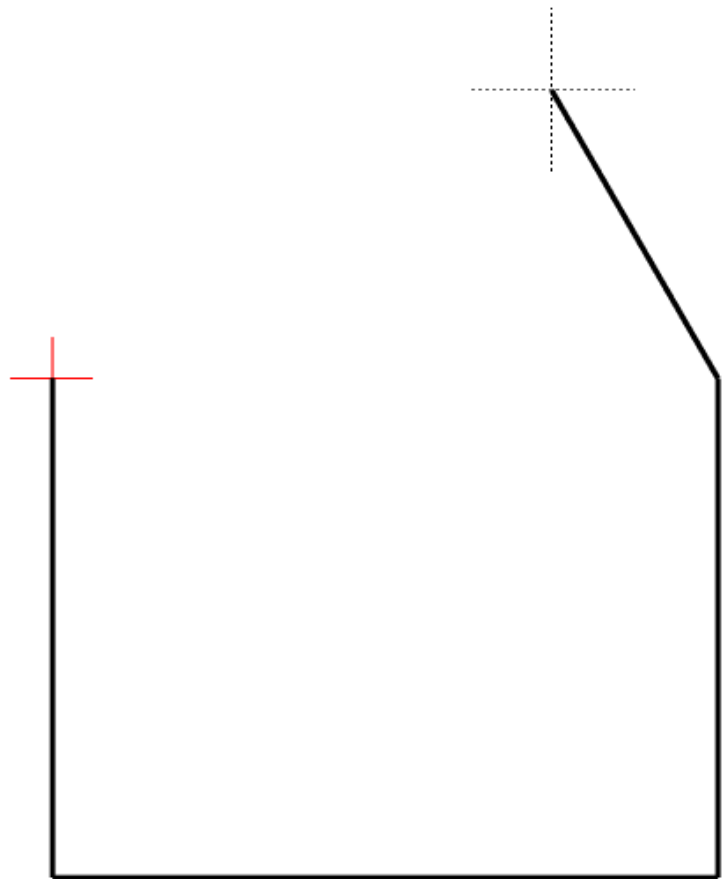
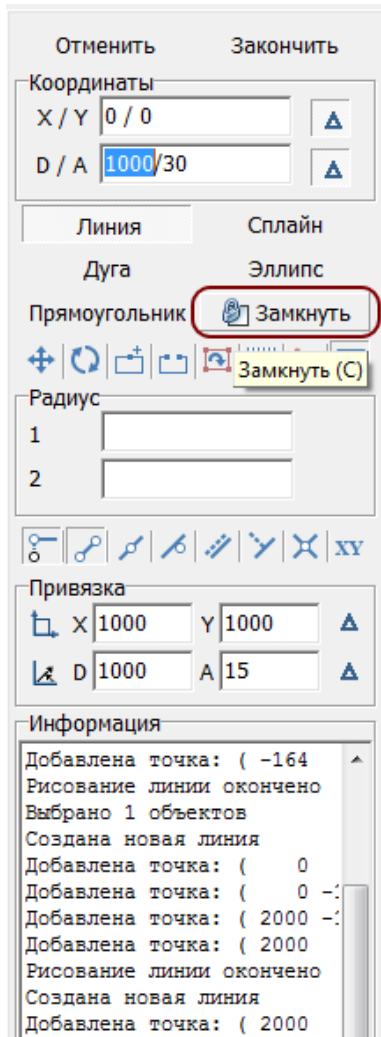
$D$  - длина отрезка

→  $\alpha$  - угол между отрезком  $AB$  и прямой, относительно которой происходит построение.

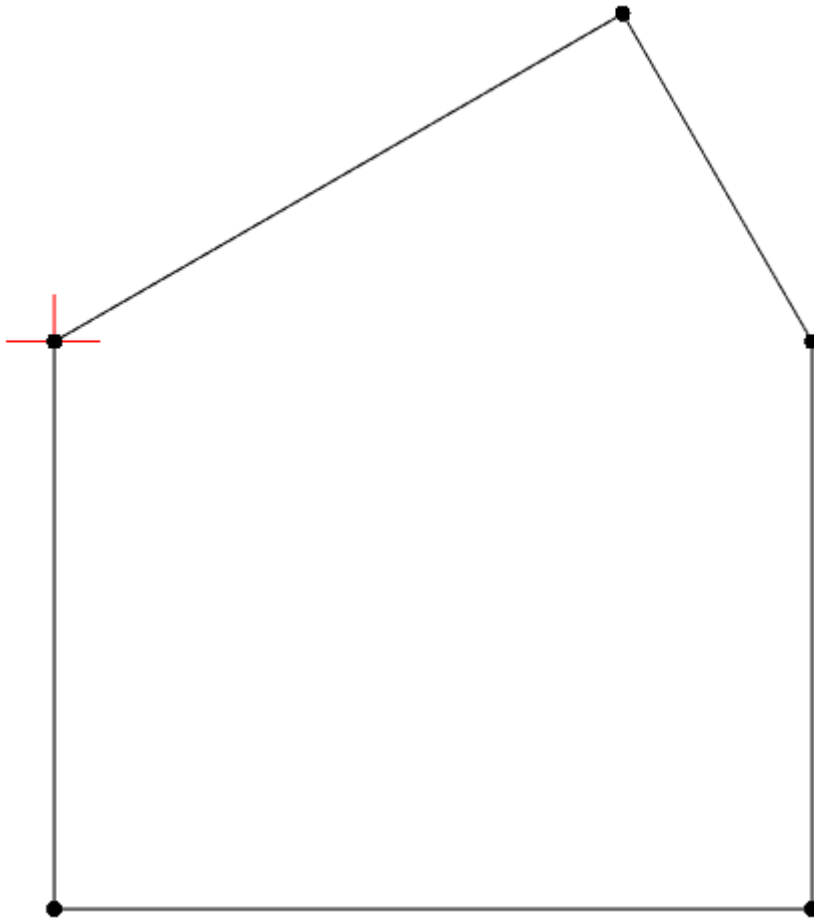


Нажмите **Enter**.

11. Нажмите «**Замкнуть**», чтобы завершить построение контура.



12. Выделите чертёж, чтобы проверить правильность его построения.



Сохраните чертёж при необходимости, чтобы использовать его снова для другого проекта и/или для другого варианта раскладки плитки.

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

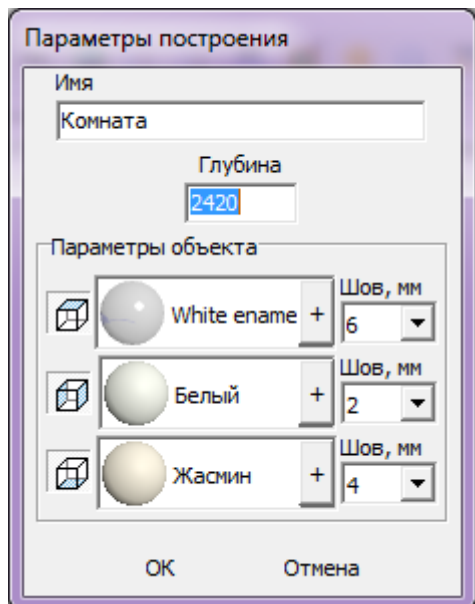
В чертеж можно добавлять точки на существующие отрезки и менять очертания контура.

## Параметры поверхностей помещения

Нажмите на панели инструментов кнопку «**Закончить**».

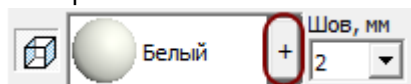
Появится окно «Параметры построения»:



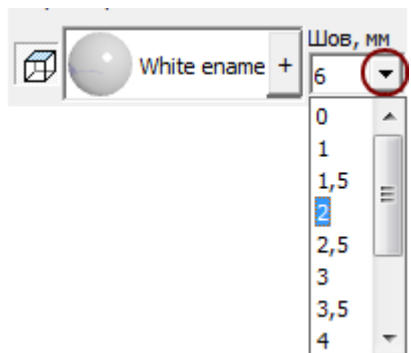


«**Глубина**» - это расстояние от пола до потолка, мм.

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



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

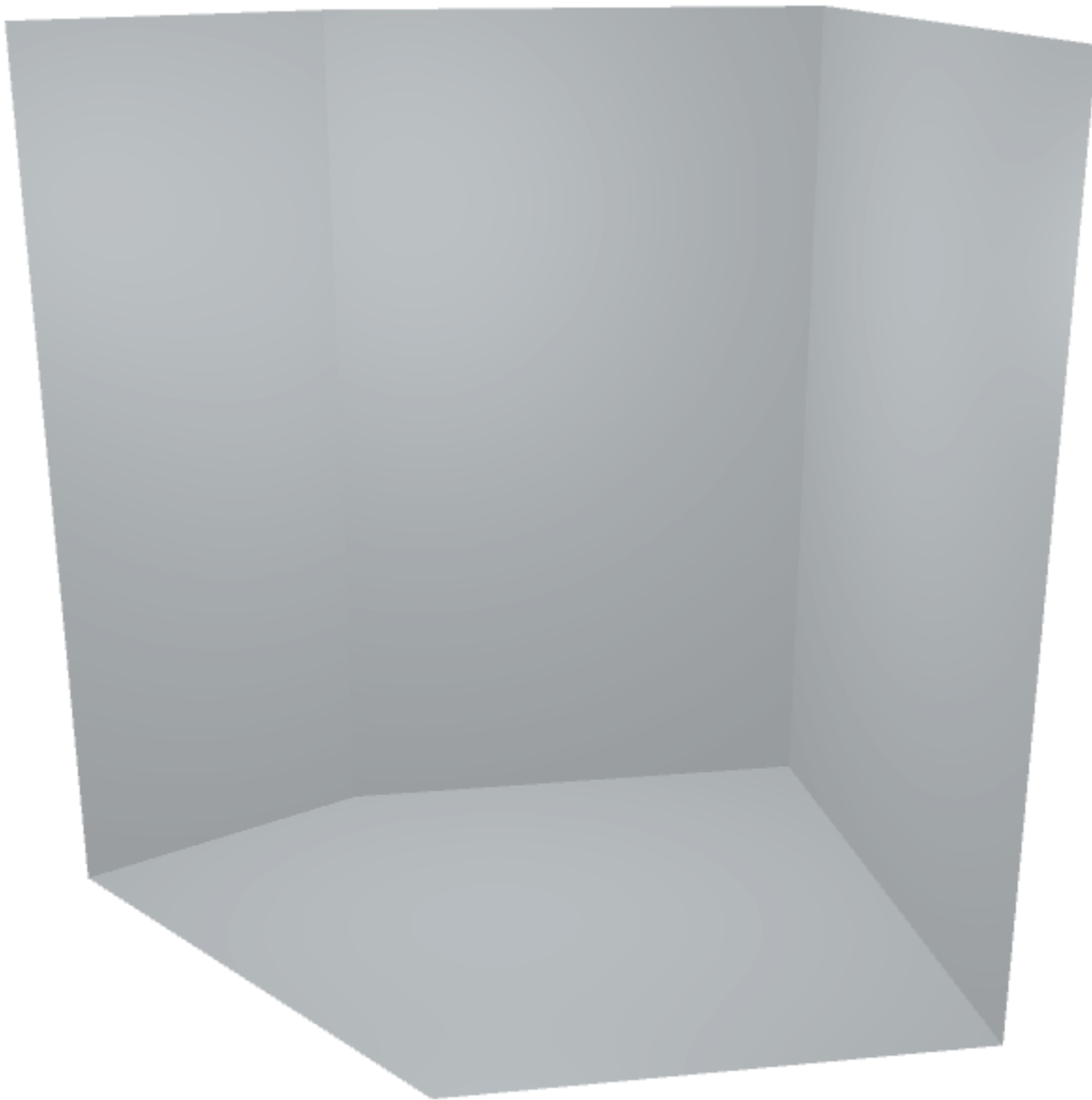


Нажмите «**ОК**» для завершения построения короба помещения.

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



То же самое в режиме **3D**:



---

<a href="#">Предыдущая статья</a>	<a href="#">Следующая статья</a>
-----------------------------------	----------------------------------

---

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%8B%D0%B9\\_%D0%BA%D0%BE%D0%BD%D1%82%D1%83%D1%80\\_3](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%8B%D0%B9_%D0%BA%D0%BE%D0%BD%D1%82%D1%83%D1%80_3)

Last update: 2014/07/16 07:53

