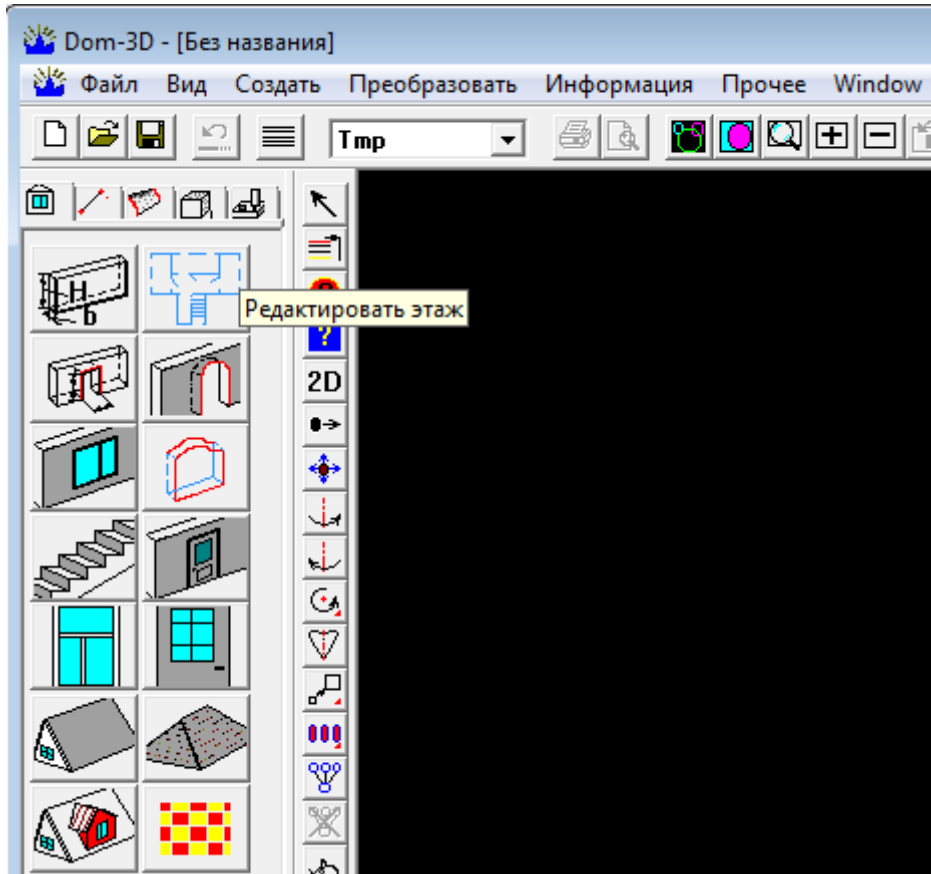


Дорогие друзья!

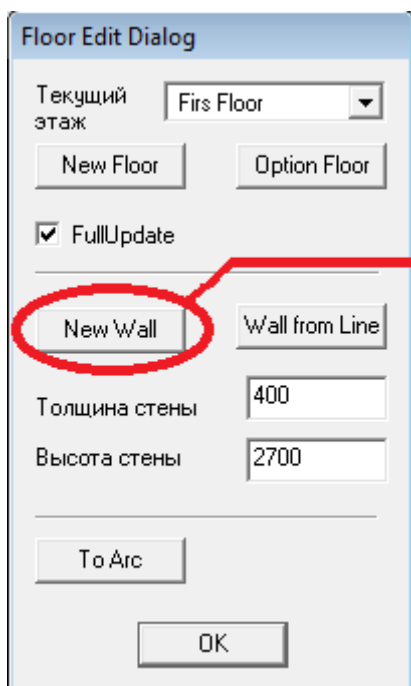
В этом уроке я расскажу, как сделать простой домик с помощью программы **Дом-3D**.

Построение стен.

Нужно открыть модуль 3D и на архитектурной закладке нажать кнопку **“Редактировать этаж”**.



В левом верхнем углу появится новое окно **“Floor Edit Dialog”** (Диалог редактирования этажа).



В этом окне нажимаем на кнопку **New Wall** (Новая Стена).

Вид курсора меняется на крестик и программа готова рисовать стены. Можно для помощи включить сетку.

Возможно, программа предложит Вам изменить шаг сетки.

Единицы измерения в программе **миллиметры**.

Сделаем дом размером 6х8 метров.

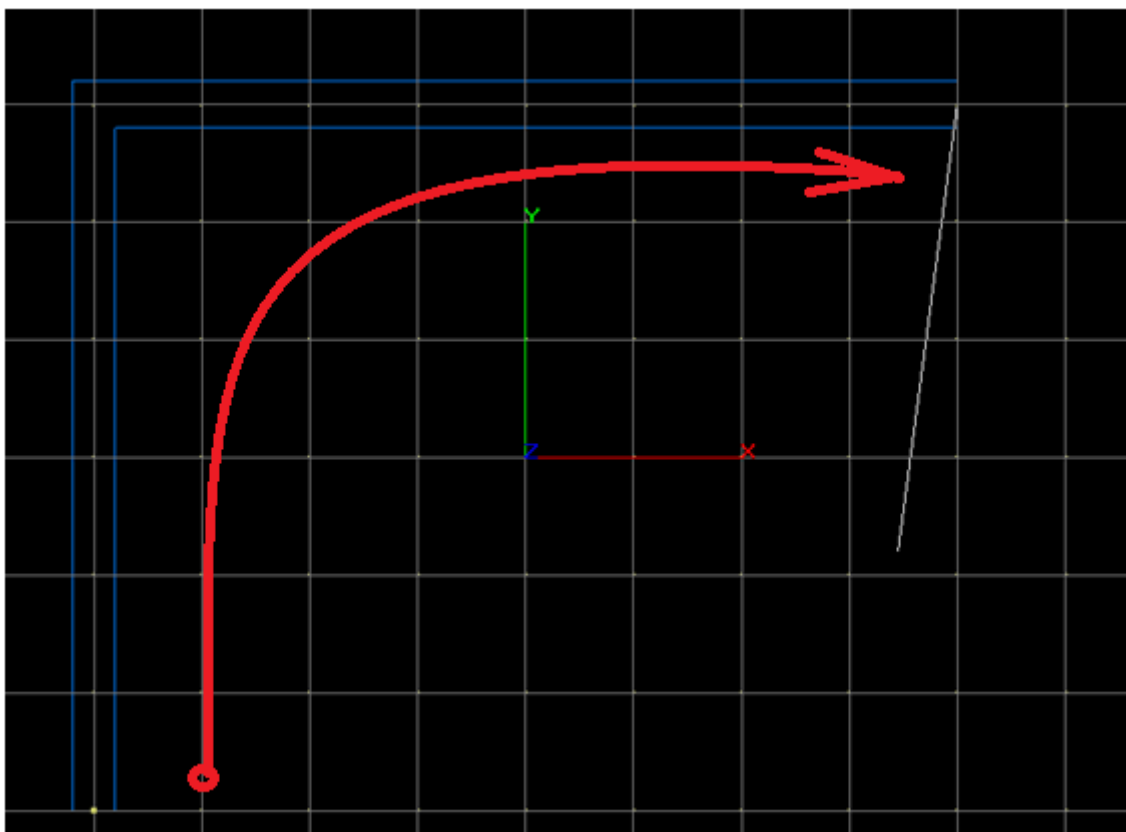
Нужно учесть, что это размер по оси стены.

Наружный размер дома будет в нашем случае 6.4 x 8.4.

Все параметры Стены можно изменить в любое время.

Построение стен дома нужно начинать с наружного контура.

Направление контура лучше делать по часовой стрелке, чтобы было проще с ориентацией окон и дверей.



Построив 4-ю стену и тем самым замкнули наружный контур.

Теперь пришла очередь до внутренних стен-перегородок. В окне **“Floor Edit Dialog”** меняем толщину стены на 200 мм.

Снова нажимаем на кнопку **New Wall (Новая Стена)**. И делаем несколько стен. Обратите внимание на поведение курсора. Он меняет свой вид для того, чтобы подсказать пользователю, что происходит привязка к узлам или линиям. Если Вы ставите вторую или большую точку стены рядом с другой стеной, то происходит автоматическая стыковка стен и программа готова делать следующую стену. Если нужно удалить стену, то просто используем кнопку **Delete**.

Нажимаем кнопку ОК и выходим из режима редактирования этажа. Повернув сцену, мы видим, что у нас уже есть стены, пол и потолок.

Примечание.

В настоящее время автоматическое построение полов для каждой комнаты работает корректно только для простых случаев. И если программа неправильно сгенерировала для вашей комнаты пол, то не нужно расстраиваться, а сделать пол вручную.

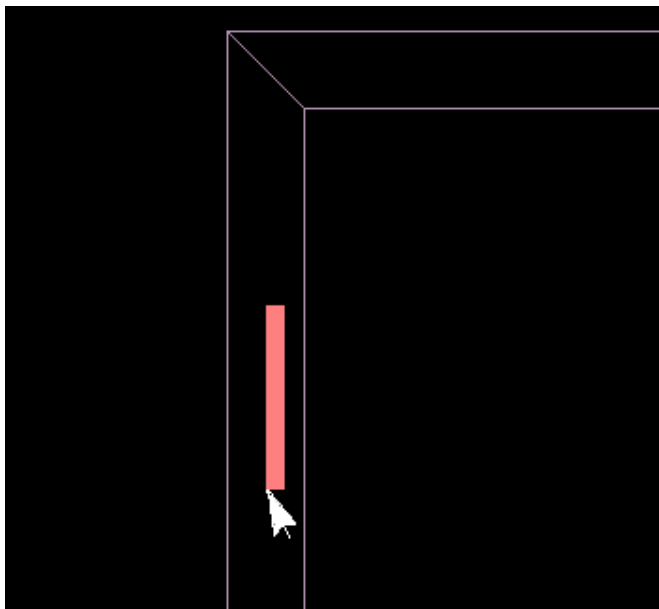
Для этого можно использовать универсальные средства моделирования. Строим контур пола, используя функцию **Плоский эскиз**. На основе эскиза строим тело, используя функцию **Профиль из эскиза**.

Окна двери.

Устанавливаем вид сверху – XY.



Нажимаем кнопку на панели “Сделать окно в стене”.



Программа предложит Вам указать стену в примерном месте, где должно быть окно.

Пока Вы не отпустили левую кнопку мыши, окно можно подвинуть вдоль стены.

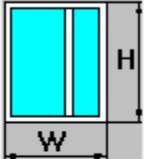
Окно

Дистанция d= 4000.12

Расстояние до пола = 900

Коэффициент= 0.5

Прямоугольное 1



р227 Ширина 950

р228 Высота 1200

Сечение Рамы

Ширина 60 Толщина 60

Полоски

Вертикальные 0

Горизонтальные 0

Развернуть

OK Cancel

После того как Вы отпустили левую кнопку мыши, на экране появится Диалог для ввода параметров Окна.

Для начала можно не менять значения параметров и нажать кнопку ОК.

В стене будет построен проем, к которому будет привязано окно вместе с подоконником и откосом.

Сделайте несколько окон в разных стенах.

Примечание.

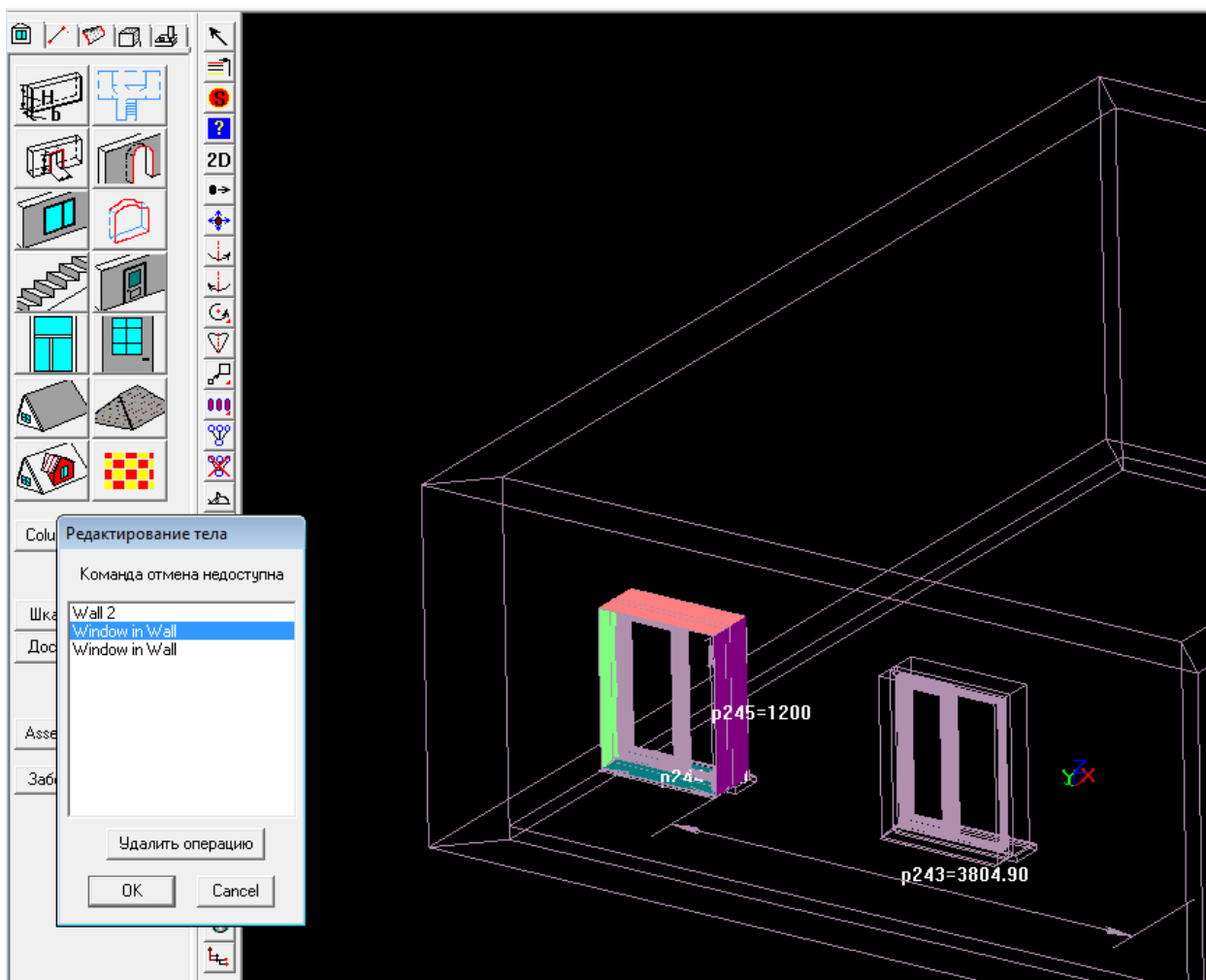
В модуле Архитектура команда Отмена недоступна.

Все параметры-размеры можно редактировать.

Положение окон можно менять также в режиме редактирования этажа.

Окно с проемом можно удалить с помощью диалога редактирования тела. Для его открытия нужно сделать двойной щелчок мышью по стене.

Откроется окно редактирования операций тела.



В этом окне мы видим список операций, которые можно редактировать или удалять.

Для удаления окна нужно выделить операцию "**Window in Wall** ", соответствующий проем изменит свой цвет. Что показано на рисунке.

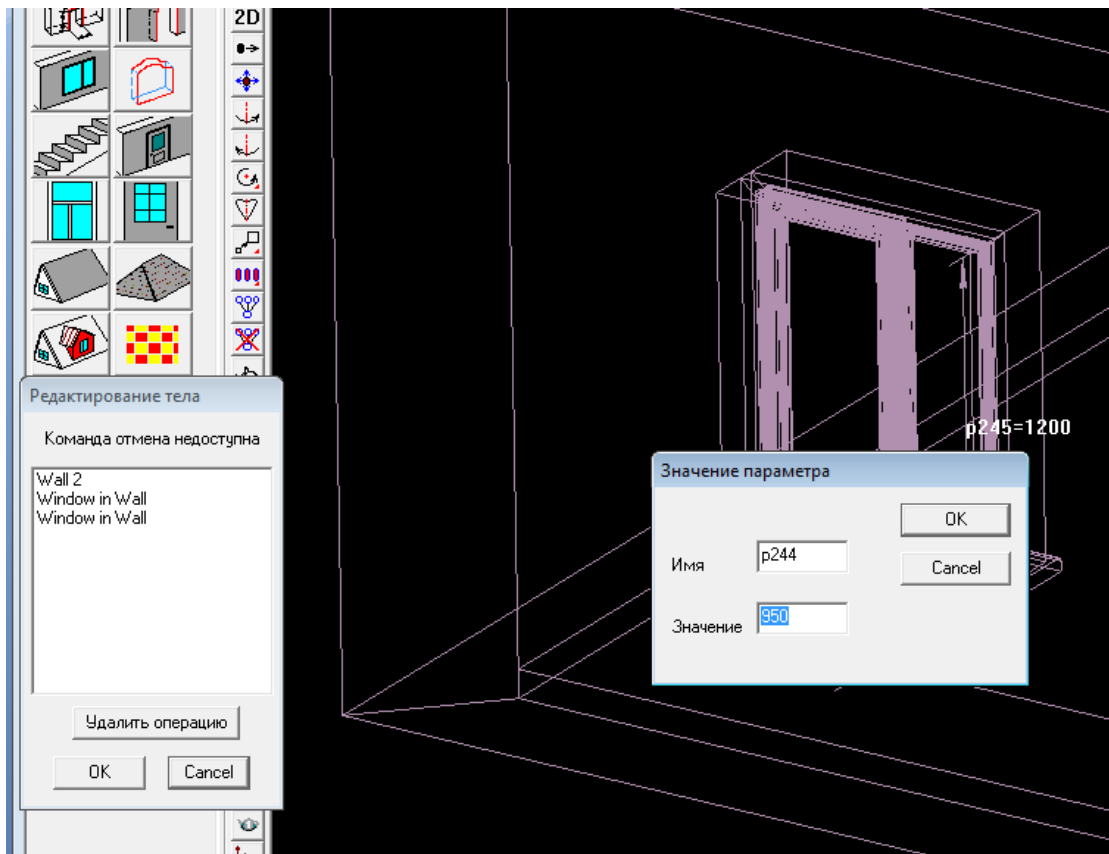
Если сделать двойной щелчок мышью по элементу списка операций, то появится окно редактирования соответствующей операции.

Размеры-параметры можно редактировать и прямо на экране, сделав двойной щелчок мышью по размеру. Появится окно редактирования размера - параметра.

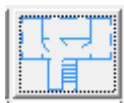


Для моделирования дверей нужно нажать кнопку.

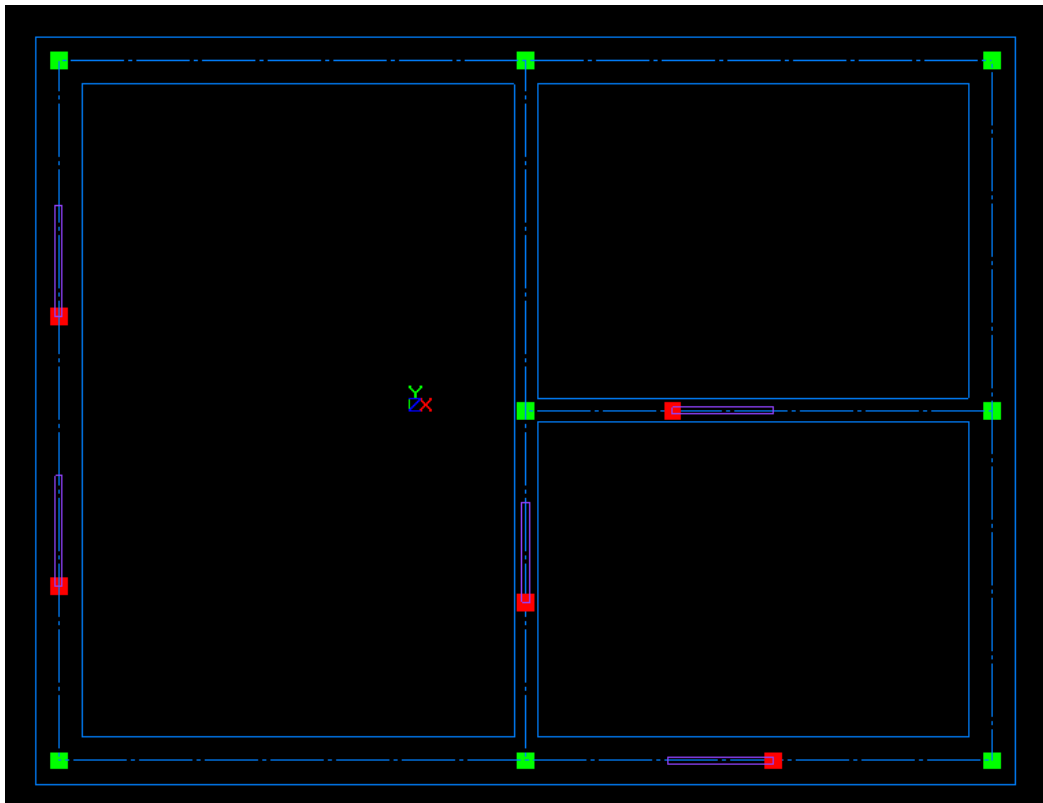
Остальные действия аналогичны операциям при работе с окном.



После того как мы установили окна и двери, можно быстро уточнить (исправить) их положение.



Для этого входим в режим редактирование этажа, нажав кнопку **“Редактировать этаж”** на архитектурной закладке .



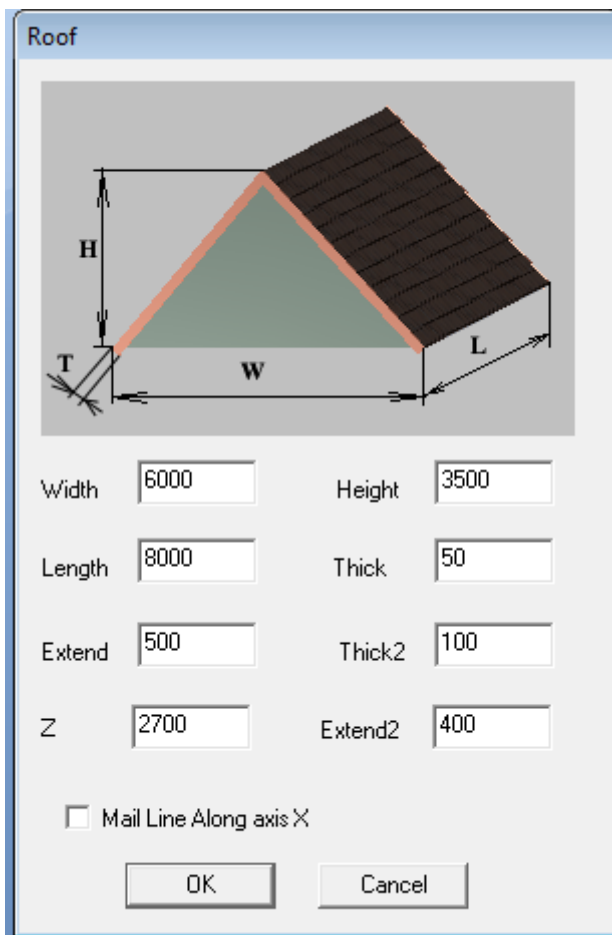
В режиме редактирования этажа у стен активизируются активные точки – ручки зеленого цвета, а у окон и дверей ручки красного цвета. Когда курсор находится в зоне захвата ручки, он меняет свой вид на крестик, это значит, что можно двигать мышью этот узел. И тем самым редактировать положение стен, окон и дверей.

После завершения редактирования, нажимаем кнопку ОК и выходим из режима редактирования этажа.



Крыша

Нажимаем кнопку Создать крышу 2-х скатную.



В открывшемся окне меняем размеры **Width** и **Length** на наружные размеры дома.

В нашем случае:

Width=6400.

Length =8400.

По умолчанию линия ската крыши вдоль оси Y.

Если нам нужно вдоль оси X, то включаем флажок **Main Line Along axis X**.

Нажимаем кнопку ОК, получаем готовую крышу в виде сборки. Крышу нужно поставить на место.

Поздравляю Вас! Можно считать, что Вы освоили 3-х мерное моделирование домов.

Теперь нам нужно произвести отделочные работы, но об этом я расскажу в следующем уроке по дизайну.

Маленькая подсказка.



Чтобы покрыть крышу черепицей, нужно на поверхность крыши наложить текстуру. Текстура-это растровое изображение, натянутое на объемную поверхность. Нажимаем кнопку, указываем на нужную поверхность и в появившемся диалоге выбираем изображение.