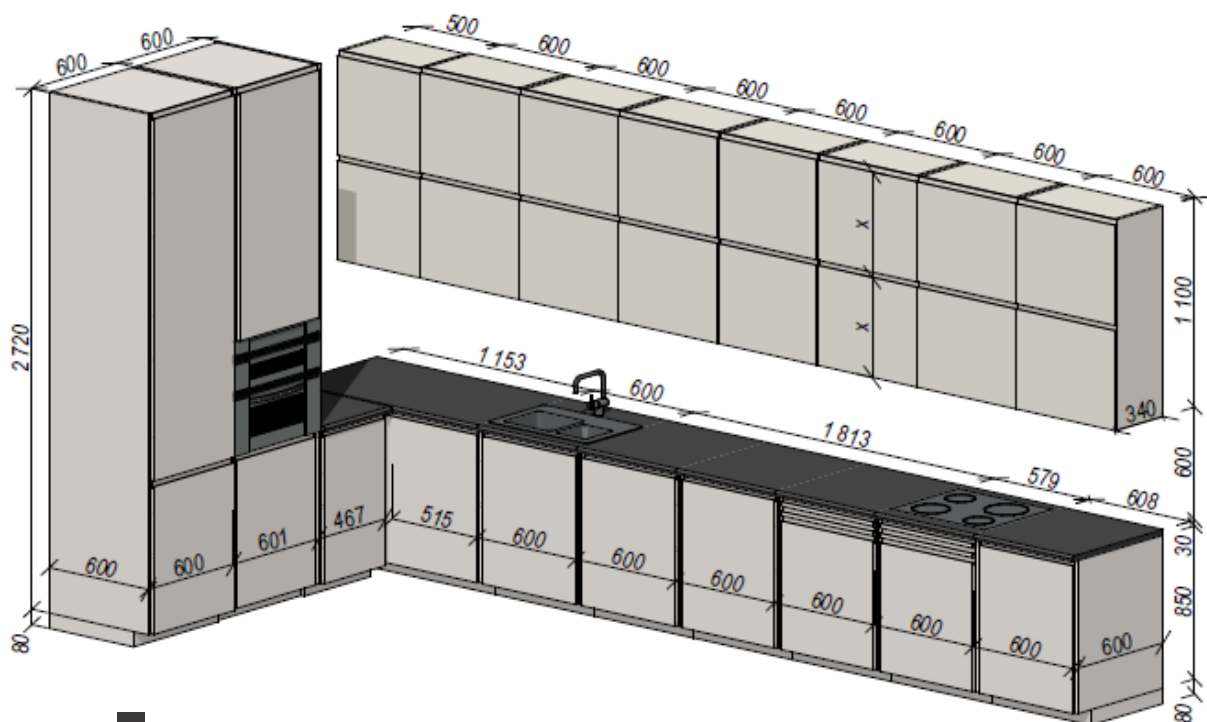




ARCH

This platform is intended for designers - planners who want to improve their skills and abilities in working with style, construction and graphic editors.

CAD

The synopsis contains information on working with the program and its settings. Creation of graphics and constructive aspects, development of a complete package of project documentation of the design project.

Конспект містить інформацію по роботі з програмою та її налаштуваннями. Створення графіки та конструктивних аспектів.

Title

Minimal aesthetic architecture concept

Designer

Valeria Shylo

PROF 1.0

БЛОК 10

БЛОК 10. РОЗГОРТКИ СТІН. КРЕСЛЕННЯ ПРОЕКЦІЙ МЕБЛІВ.

ІНСТРУМЕНТ “РОЗГОРТКА”

Створення та редагування.....	3
Відображення розгортки на плані.....	4
Глибина розгортки.....	5
Маркер розгортки.....	6
Графіка відображення розгортки.....	7-14
Інструмент “Фасад”.....	15

КРЕСЛЕННЯ ПРОЕКЦІЙ МЕБЛІВ

Виділення 3Д-елементів.....	16-17
Показ рамки в 3Д.....	18
Створення 3Д-документу.....	19
Графічна заміна для прозорого вигляду меблів.....	21
Збереження виглядів.....	22

ПРИЄМНОГО



ПЕРЕГЛЯДУ

ІНСТУРМЕНТ “РОЗГОРТКА”

Створення та редагування

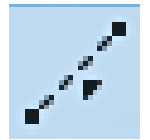
На панелі інструментів на вкладці «Документація» виберіть команду **«Розгортка»**. Як і у більшості інструментів програми, існує декілька способів геометричної побудови.

В інформаційному таблі зверху можемо змінити варіант побудови: пункт **«Геометричний Варіант»**.



Простий. Коли вам потрібно зробити розгортку однієї стіни, скористайтесь цим варіантом.

ОКРЕМИЙ



Складний. Цим способом креслиться розгортка відразу всіх стін. Тобто можна задати кілька площин для розгорнення одразу.

БАГАТОКУТНИЙ



Прямокутник. За допомогою прямокутного способу побудови можна побудувати одразу чотири площини нашої розгортки. Якщо ваша кімната має прямокутну форму, вибирайте цей метод.

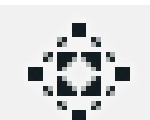
ПРЯМОКУТНИЙ



Повернутий прямокутник.

За аналогією з полілінією ми можемо накреслити повернутий прямокутник. Потрібно задати напрямок прямокутника і довжину його витягування.

ПРЯМОКУТНИЙ
ПОВЕРНЕНИЙ



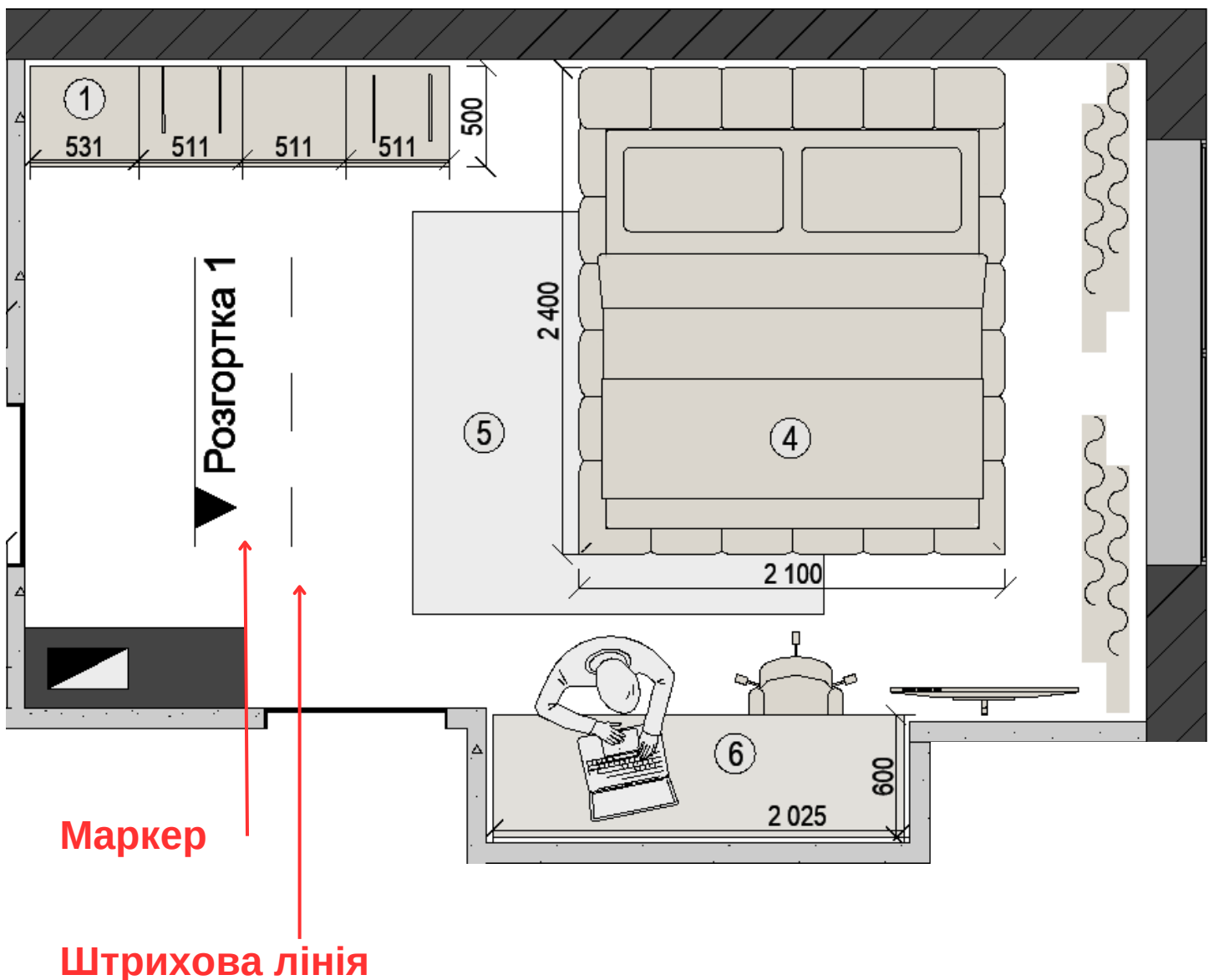
ІНСТУРМЕНТ “РОЗГОРТКА”

Відображення розгортки на плані

Лінія маркера розгортки - відображається зі стрілкою та назвою.
Не забувайте, що **вона є перетином**.

Штрихова лінія – це контур розгортки. Він ні за що не відповідає, але його можна завжди редагувати та додавати додаткові точки.

Тоді створюватимуться додаткові розгортки. Нам навіть не доведеться креслити нічого заново.



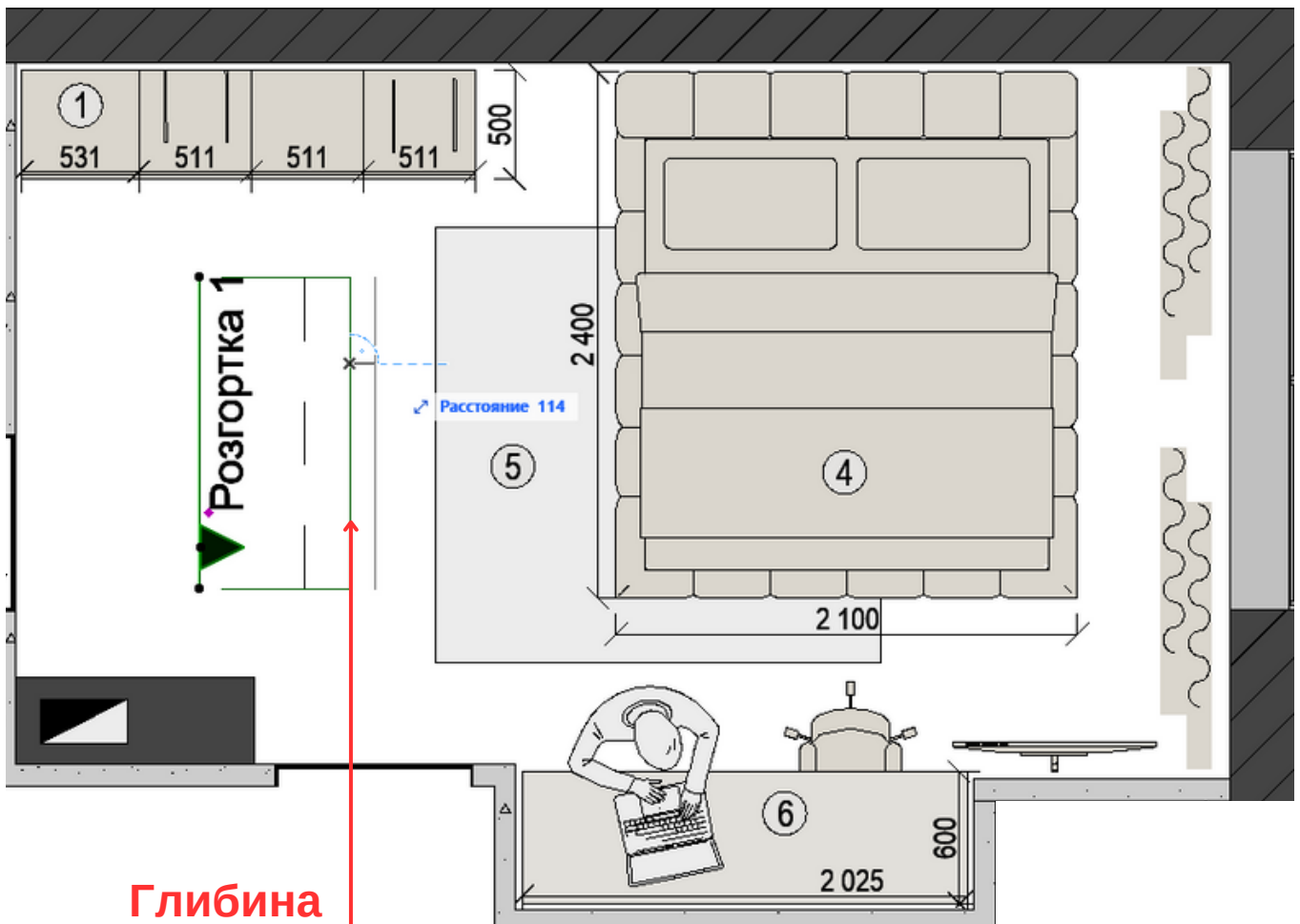
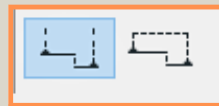
ІНСТУРМЕНТ “РОЗГОРТКА”

Глибина розгортки

За допомогою цієї функції можна встановити глибину видимості на розгортках.

Щоб активувати її в інформаційному таблі, знайдіть пункт «**Глибина Розгортки**». Нам доступні два параметри – «**Обмежена Глибина**» та «**Необмежена Глибина**».

Якщо ми активуємо функцію обмеженої глибини, з'явиться ще одна лінія. **Натиснувши на неї можна змінити її положення.** Все, що виявиться за цією лінією, відображатися не буде.

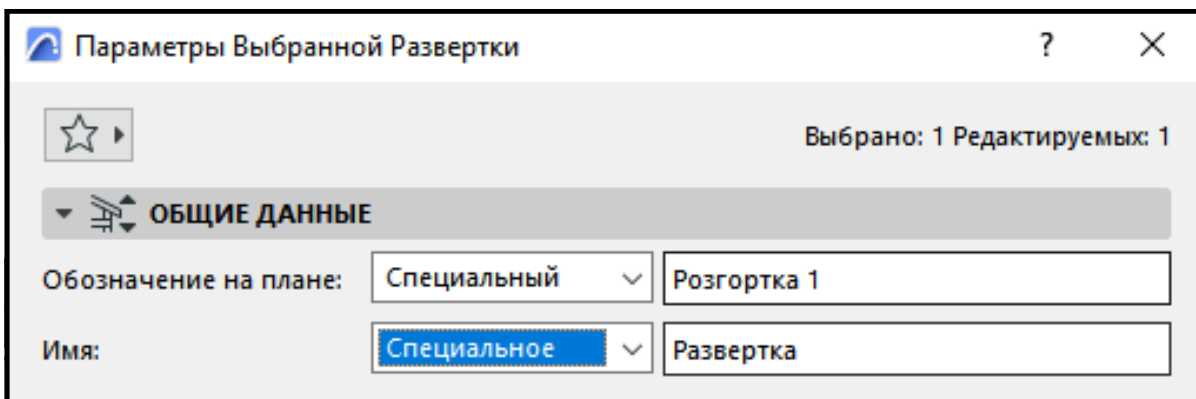


ІНСТРУМЕНТ “РОЗГОРТКА”

Маркер розгортки

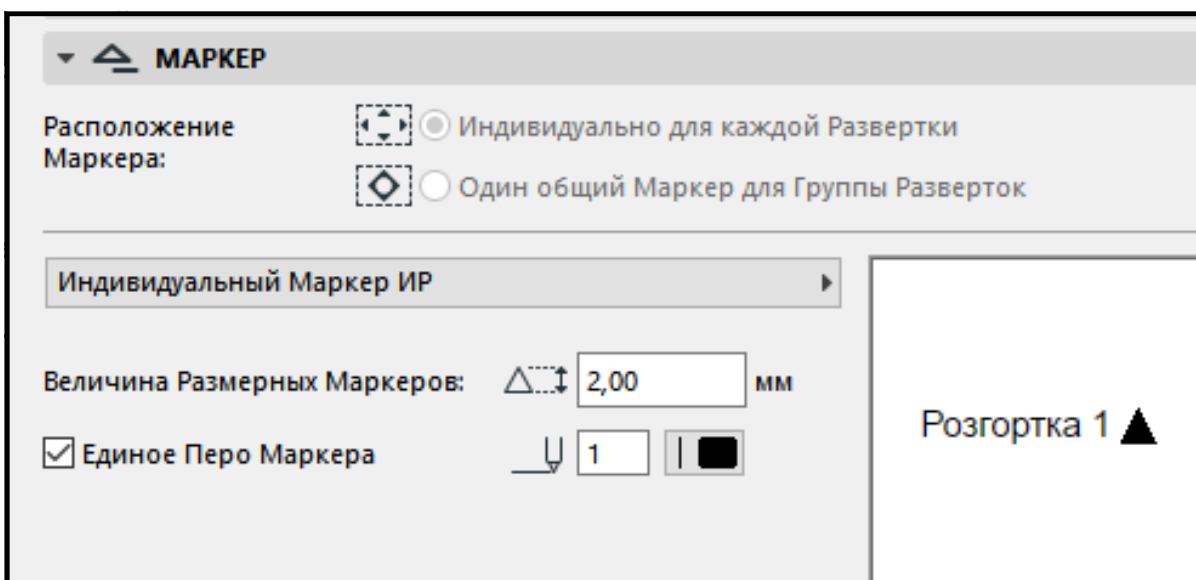
Перейдемо до меню параметрів. Для цього клацніть ПКМ по вибраній розгортці. У меню виберіть пункт «Параметри Вибраної Розгортки».

Загальні дані : тут можемо змінювати ім'я розгортки та \ позначення на плані.



У параметрах маркера: можемо налаштовувати:

- індивідуальний маркер
- загальний маркер
- розмір маркеру
- колір маркеру



ІНСТУРМЕНТ “РОЗГОРТКА”

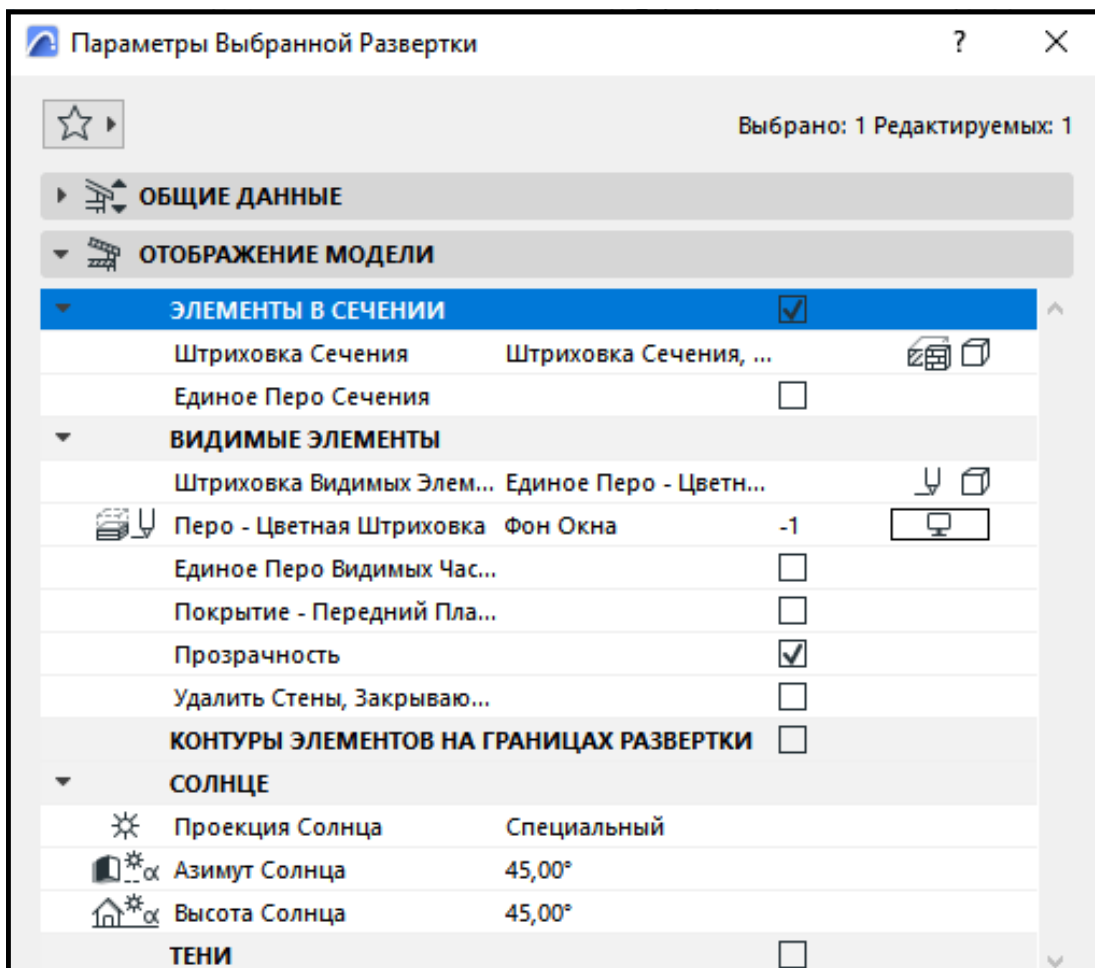
Графіка відображення розгортки

У розгортці, як і у будь-якій частині проекту ARCHICAD, можна застосовувати шари, графічну заміну та фільтри реконструкції.

Тому, якщо у вас вийшла порожня розгортка, насамперед перевірте видимість шарів. А також напрямок погляду, який ви вказували на плані під час створення маркера.

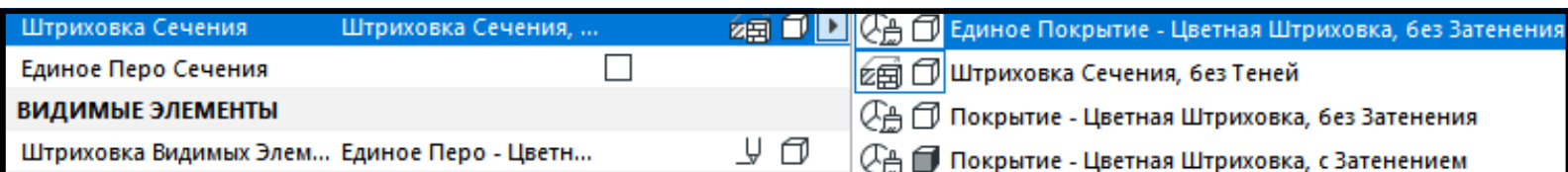
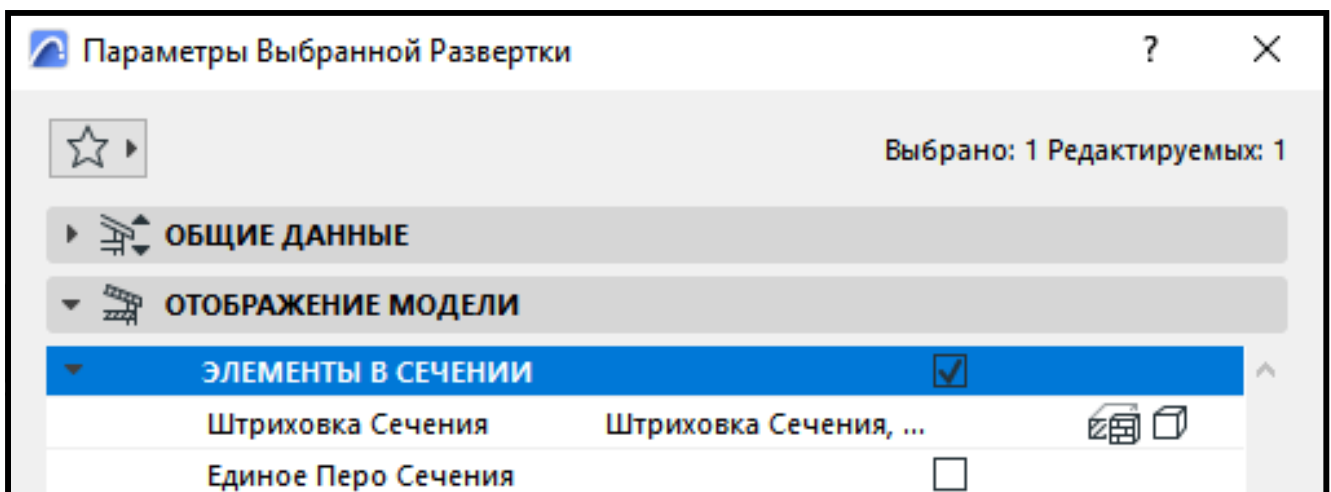
За промовчанням відображення розгортки може вас не влаштувати. Тому налаштуємо штрихування, колір лінії та поверхонь. Також можна увімкнути або вимкнути тіні.

Щоб змінити відображення розгортки стін, потрібно налаштувати параметри показу моделі. **Перейдемо в параметри, клацнувши ПКМ у порожньому місці вікна з розгорткою. З меню вибираємо "Параметри Розгортки".**



У вікні переходимо на вкладку параметрів «ПОКАЗ МОДЕЛІ». І перший список параметрів – це «**ЕЛЕМЕНТИ В РОЗРІЗІ**».

За допомогою параметрів «Штрихування Поверхень у Перетині» та «Єдине Перо для Елементів у Площині Перетину» ми можемо контролювати лінії та штрихування елементів, що потрапляють у розріз.



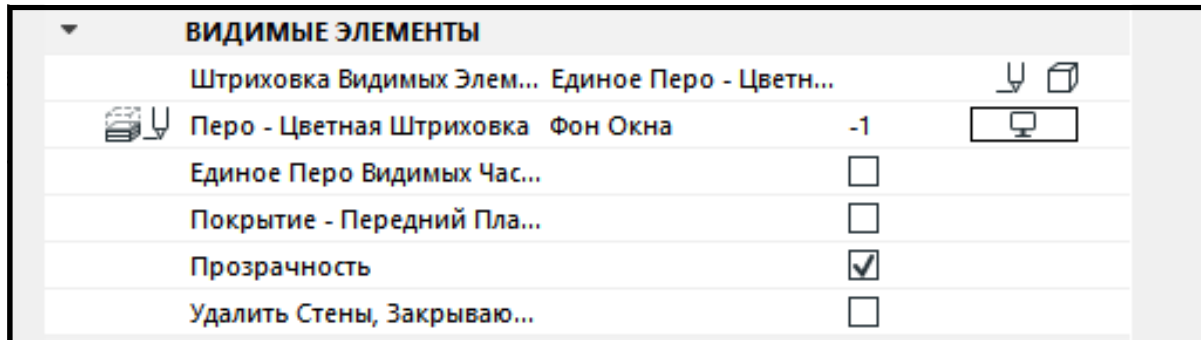
Єдине покриття - кольорове штрихування - відображення на розгортці штрихування з кольором.

Штрихування в різрізі - примінення графіки в розрізі елементів.

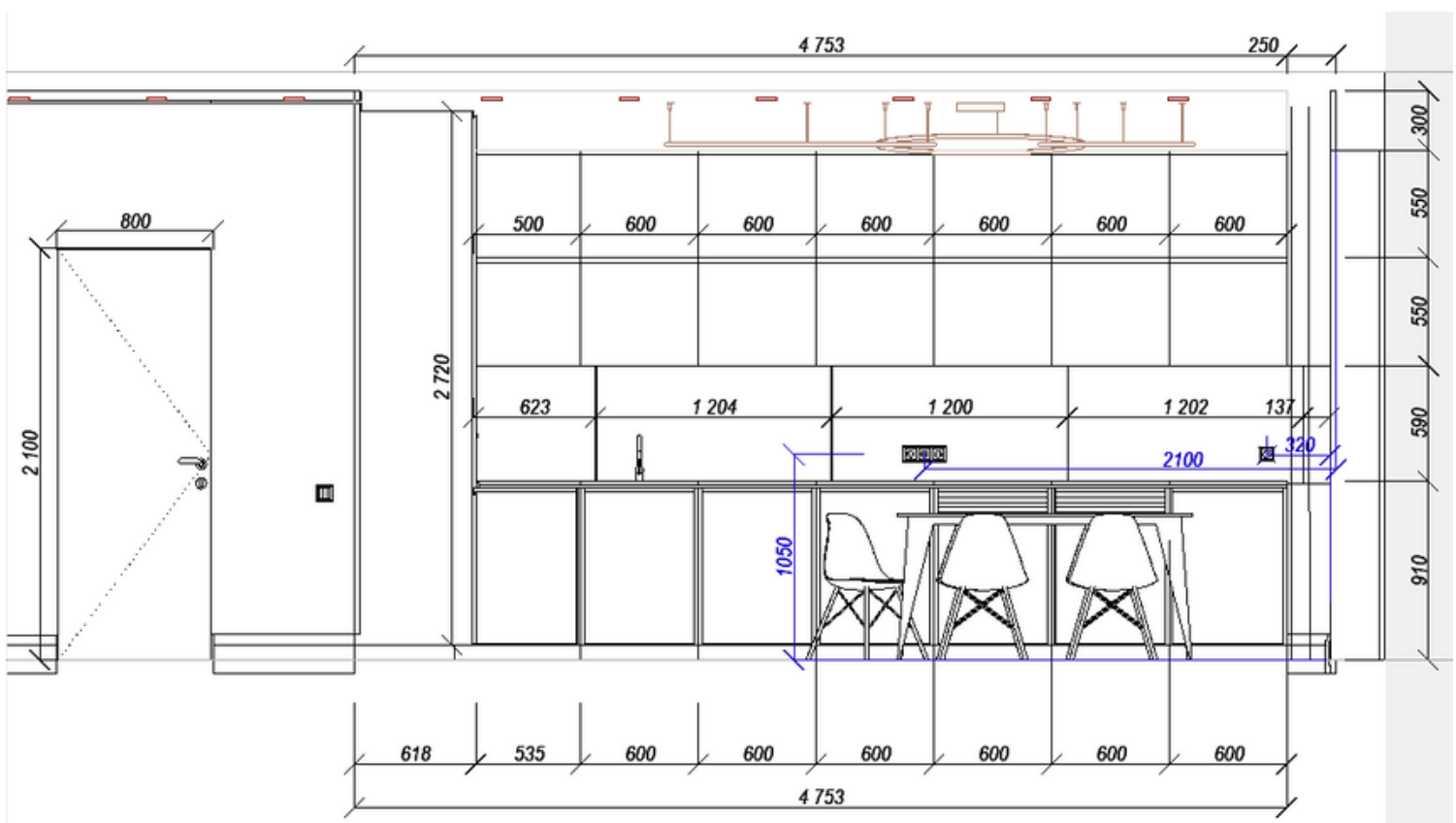
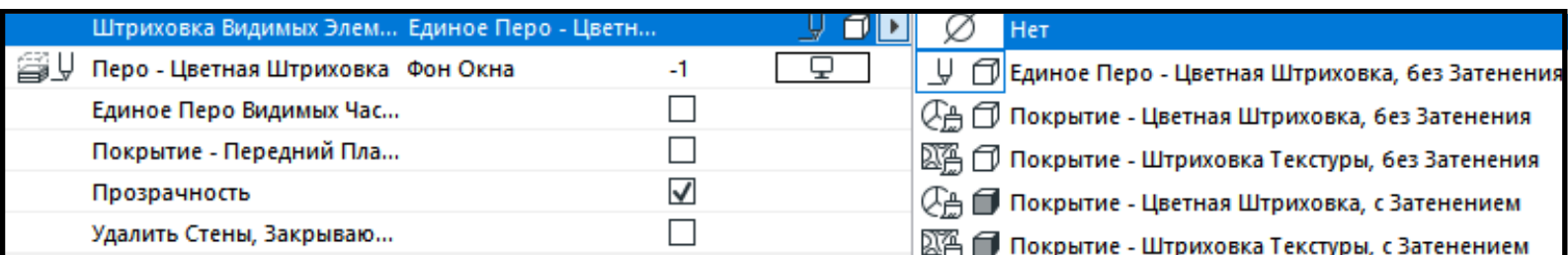
Покриття - кольорове штрихування - відображення покриття без тіней

Покриття - кольорове штрихування - відображення покриття з тінями

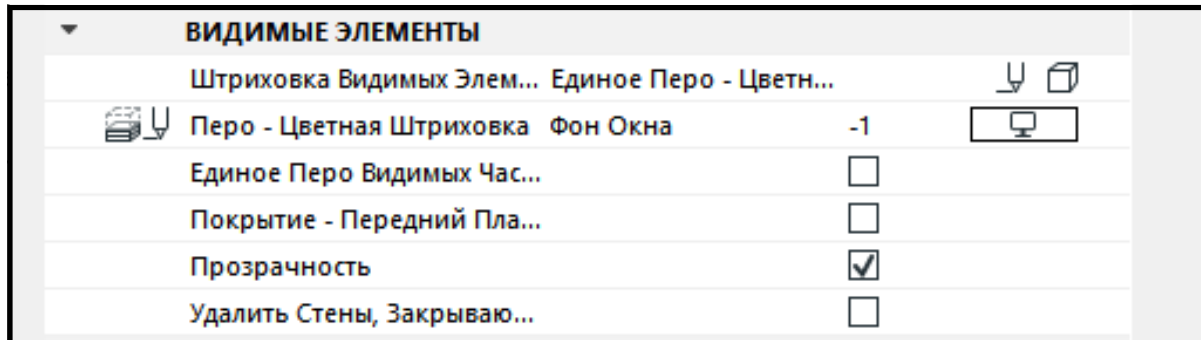
ВИДИМІ ЕЛЕМЕНТИ - налаштування графіки для видимих елементів



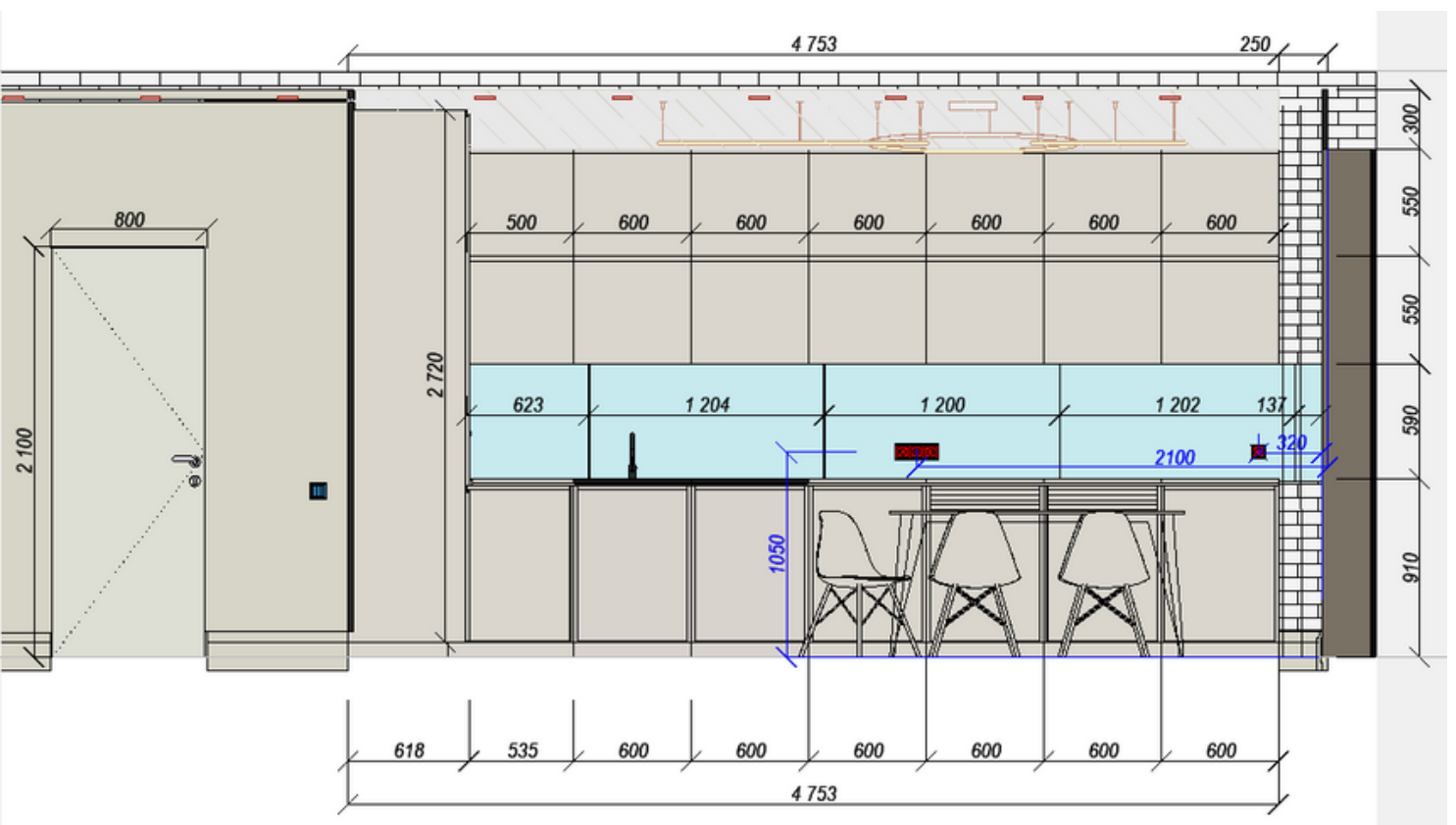
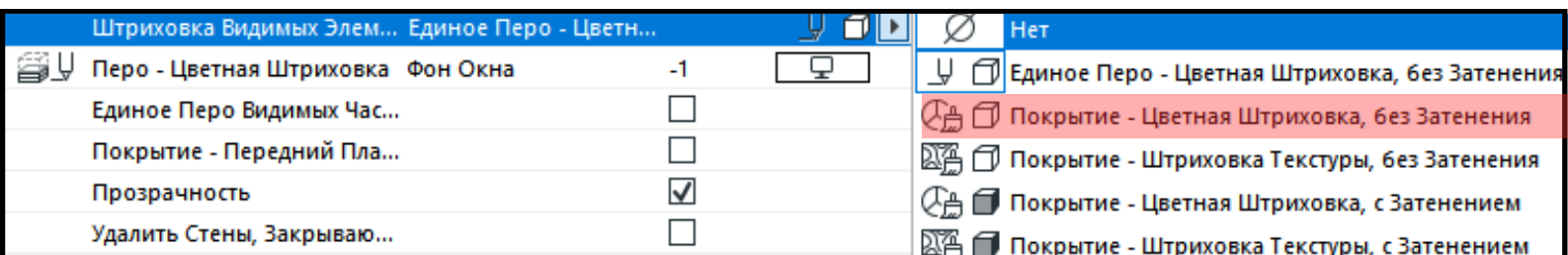
1. Ні. Відсутність штрихування.



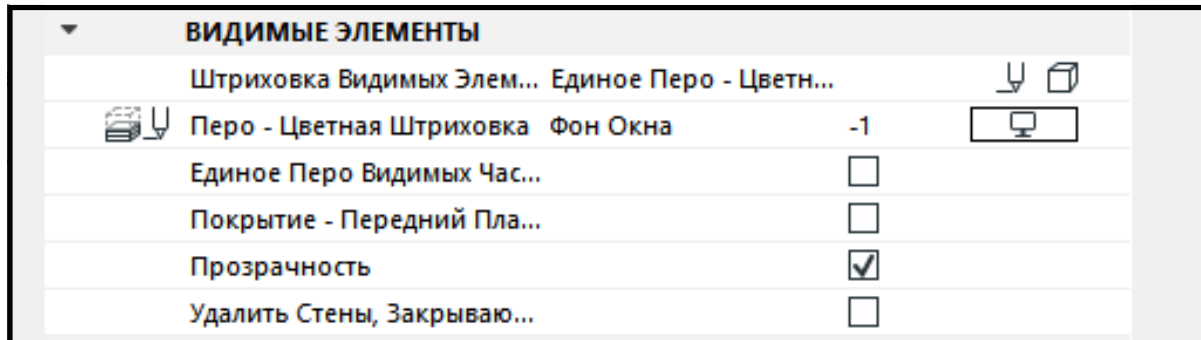
ВИДИМІ ЕЛЕМЕНТИ - налаштування графіки для видимих елементів



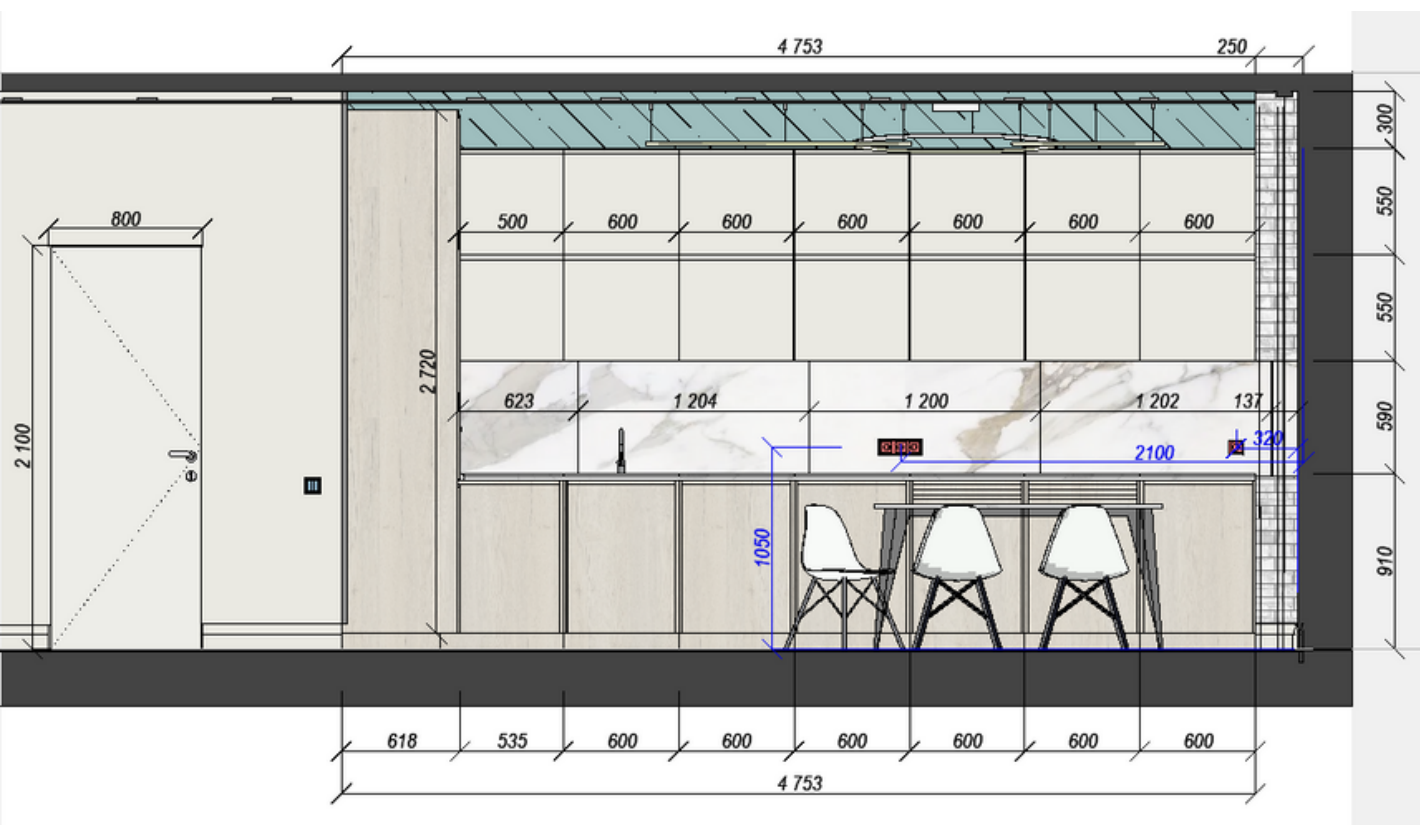
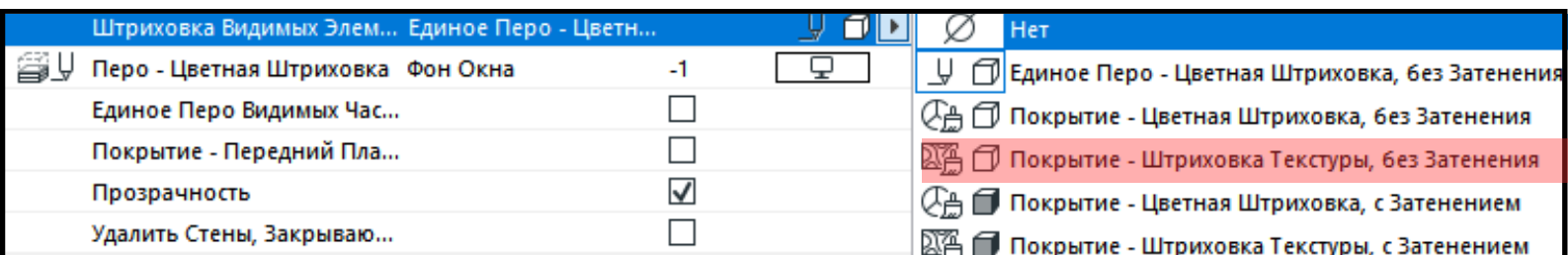
3. Покриття - кольорове штрихування, без затінення.



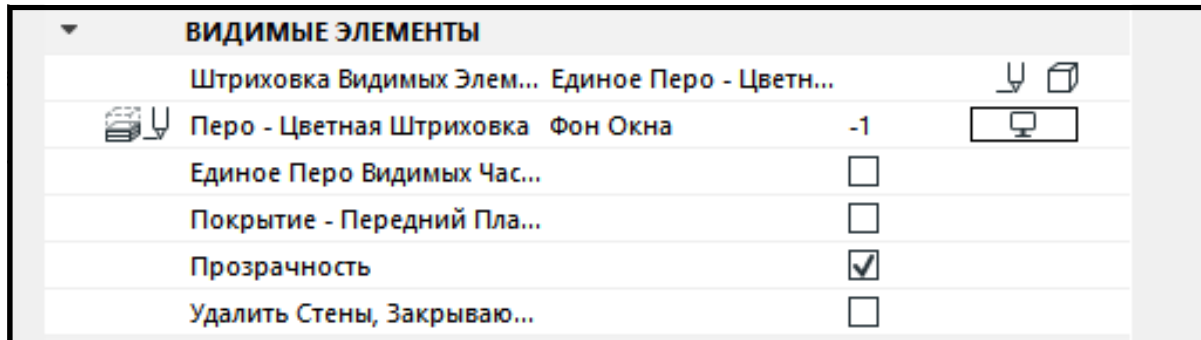
ВИДИМІ ЕЛЕМЕНТИ - налаштування графіки для видимих елементів



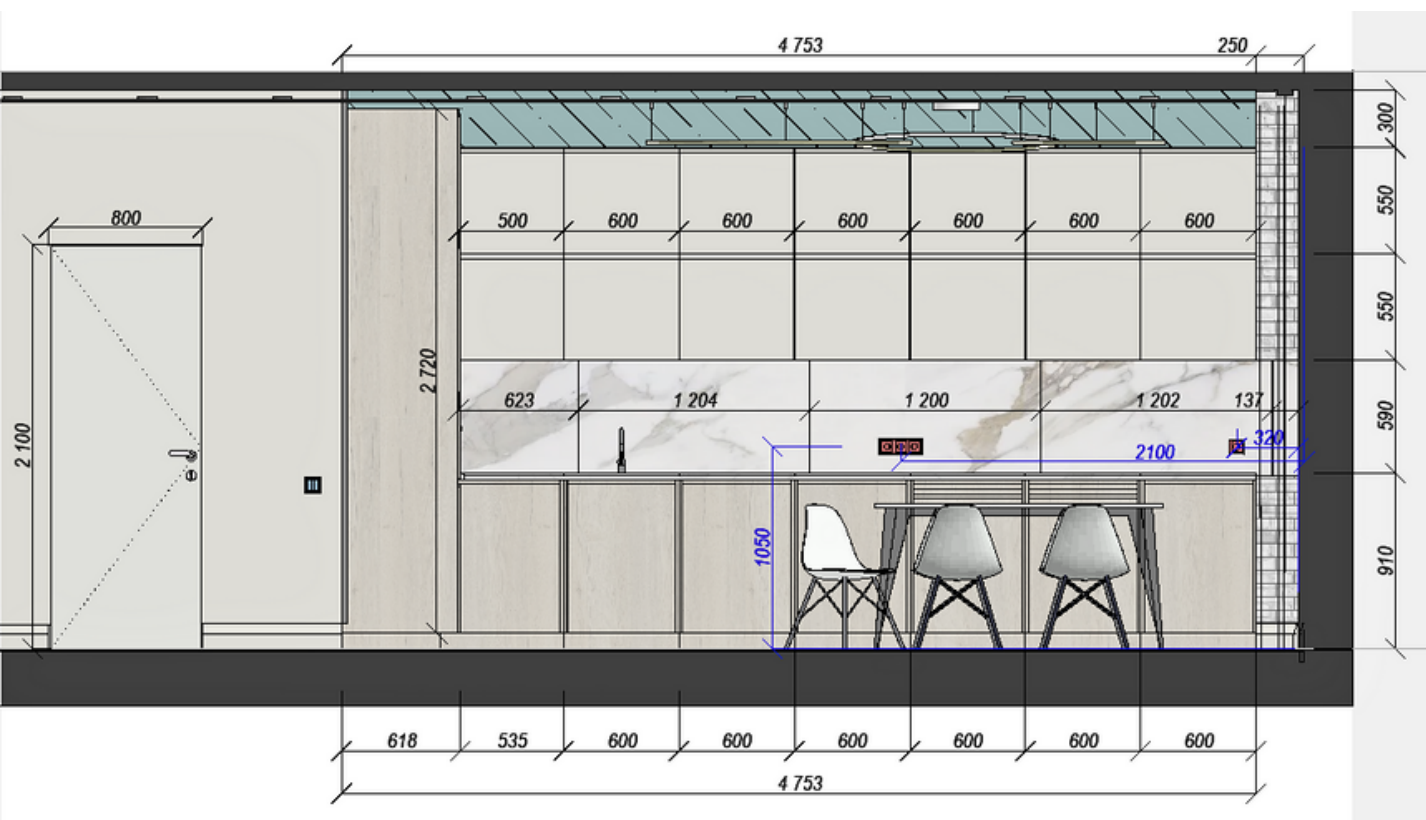
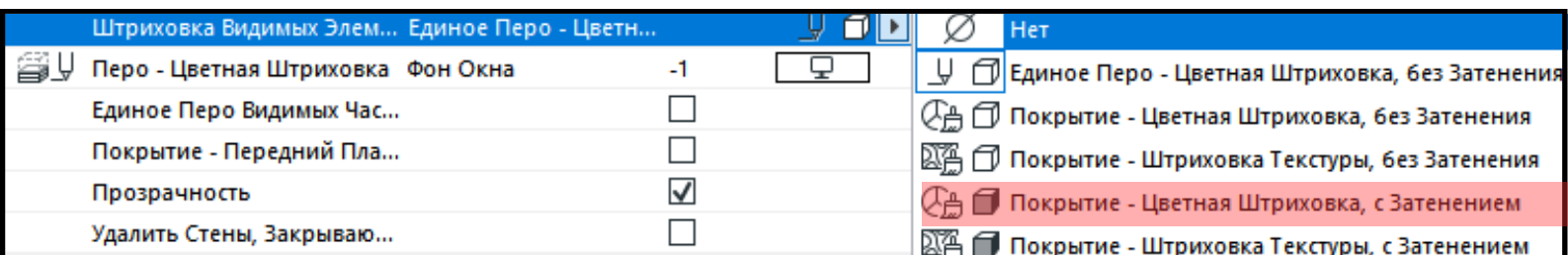
4. Покриття - кольорова текстура, без затінення.



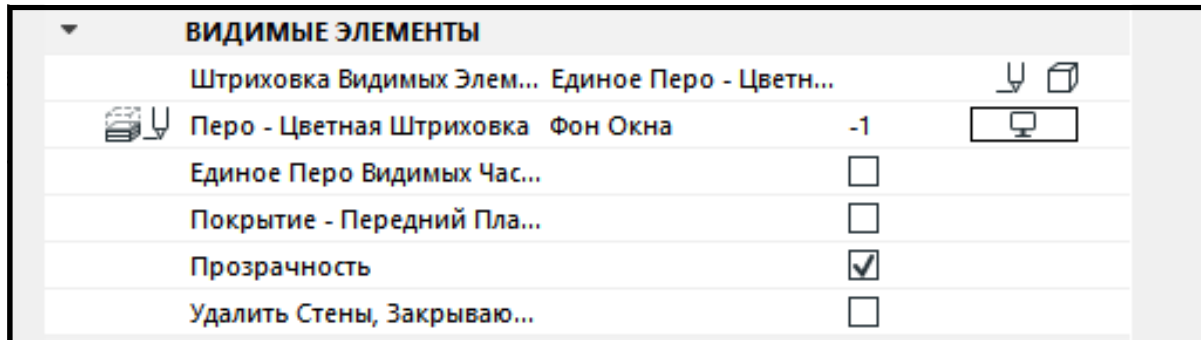
ВИДИМІ ЕЛЕМЕНТИ - налаштування графіки для видимих елементів



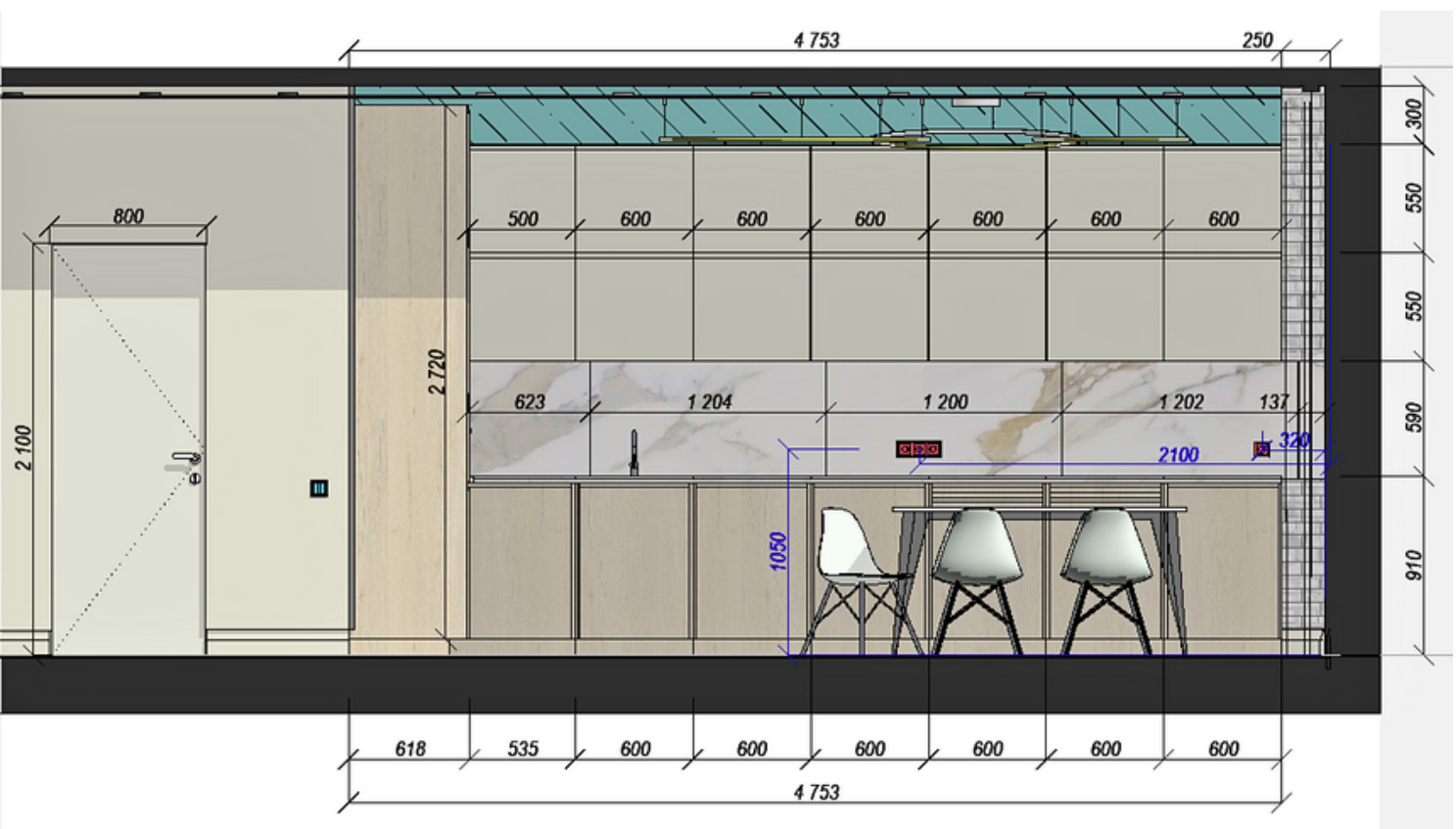
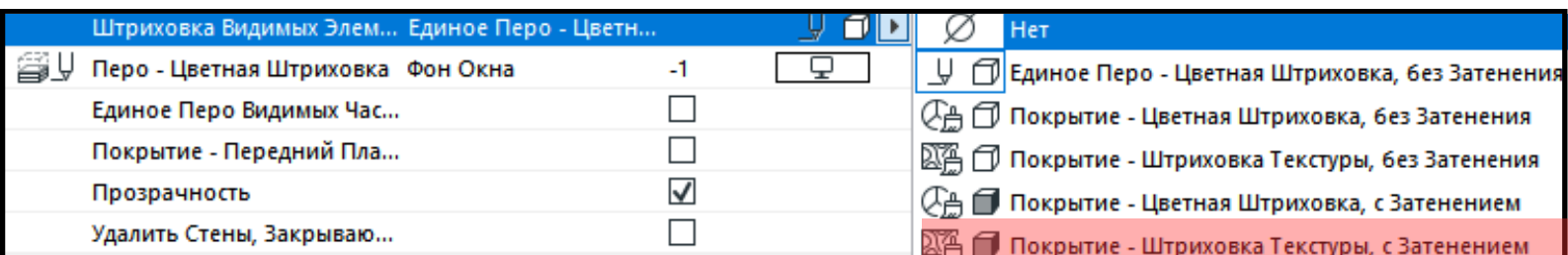
5. Покриття - кольорове штрихування, з затіненням.



ВИДИМІ ЕЛЕМЕНТИ - налаштування графіки для видимих елементів



5. Покриття - штрихування текстури, з затіненням.

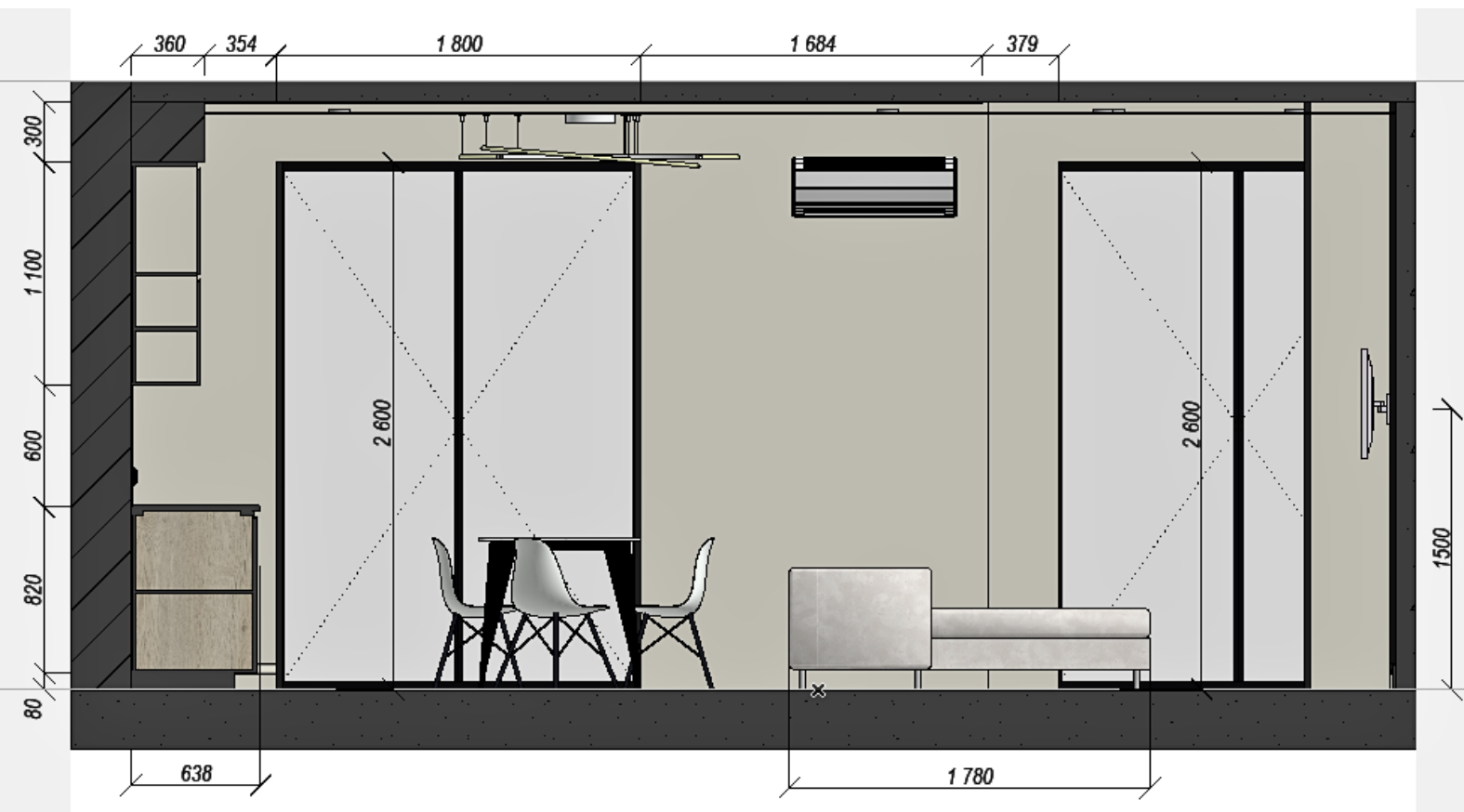


ФАСАД - інструмент, призначений для створення та редагування проекцій фасадів будівлі.

Інструмент “Розгортки” можна замінити інструментом “Фасад”

Чому нам зручніше працювати саме з “фасадом” для створення розгорток стін?

- простіший у побудові
- зрозуміліший у редагуванні
- має всі ті самі налаштування що й розгортки стін
- можна приміняти осі до розгорток
- займає менше часу для побудови

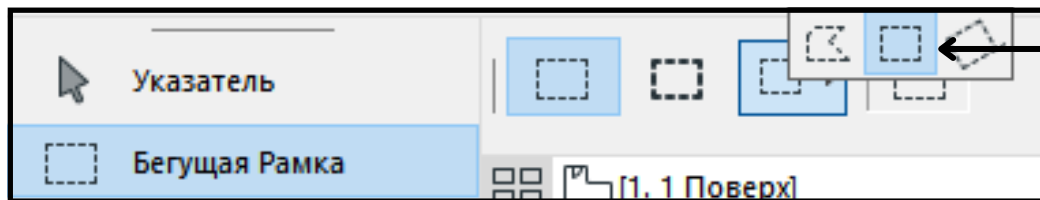


КРЕСЛЕННЯ ПРОЕКЦІЙ МЕБЛІВ

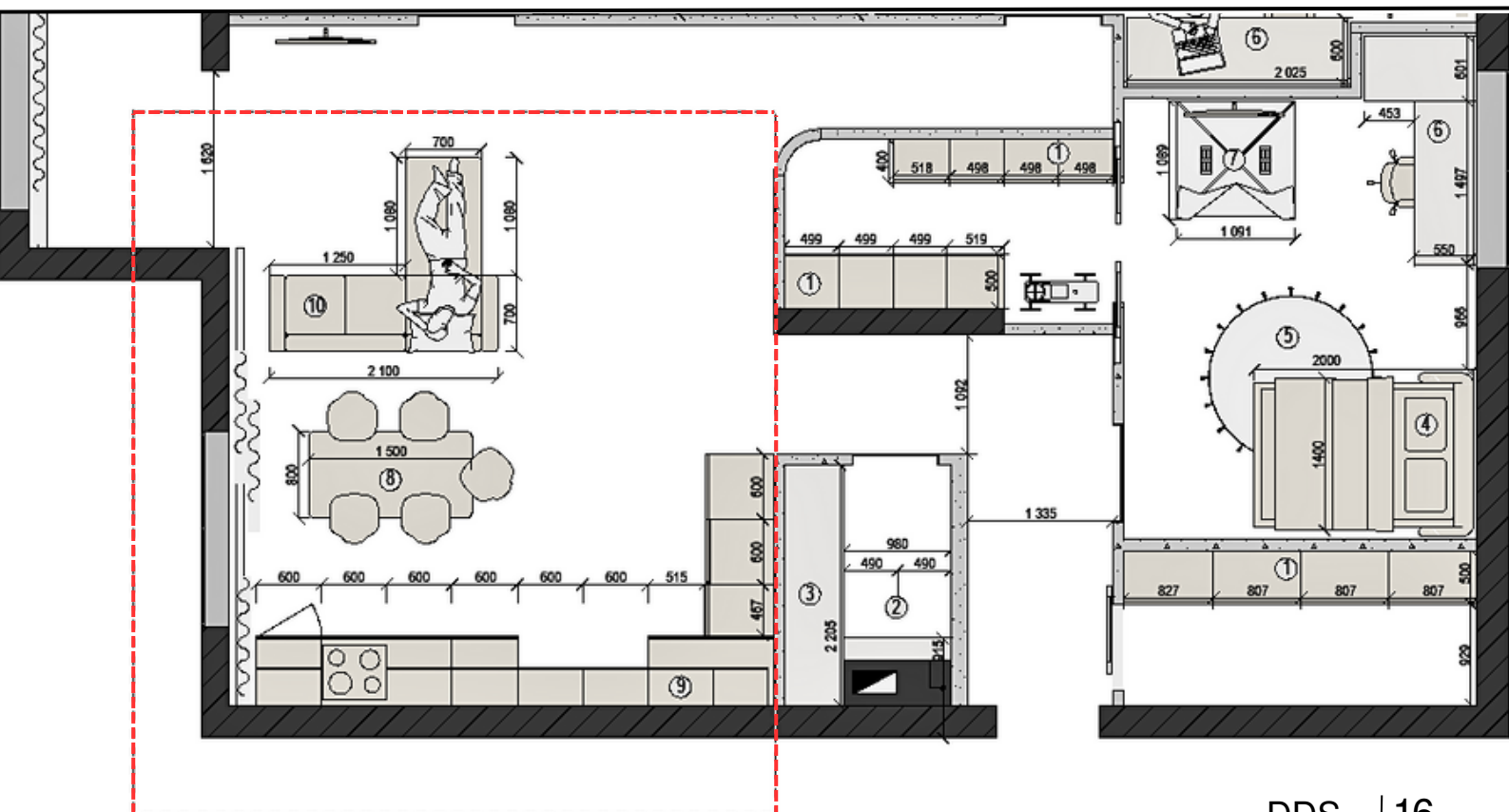
Робота з 3Д-документом

Для створення 3Д - документу необхідно зберегти та налаштувати 3Д-вигляд певних елементів.

Для створення 3Д-вигляду конкретних елементів та б'єктів - необхідно інструментом "рамка" обрати тільки ті елементи, які мають відображатися в 3Д-вікні.



Пряма побудова рамки - якщо нам необхідно обрати пряму геометрію 3Д, яку ми хочемо відобразити.

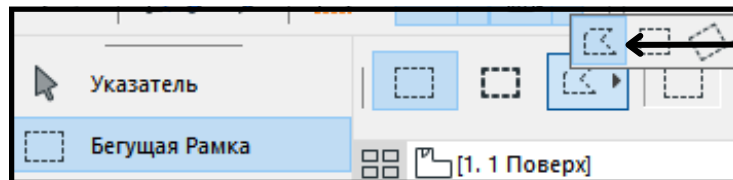


КРЕСЛЕННЯ ПРОЕКЦІЙ МЕБЛІВ

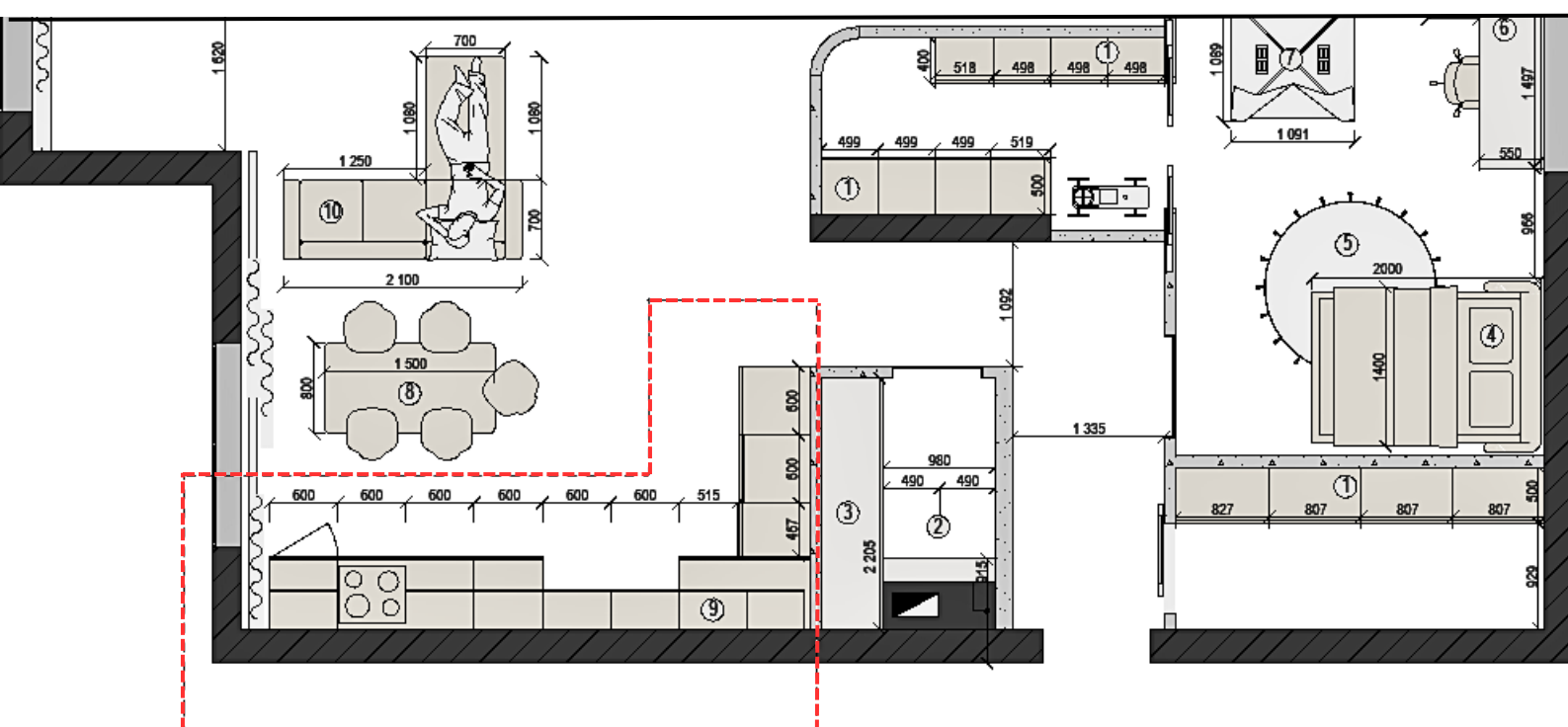
Робота з 3Д-документом

Для створення 3Д - документу необхідно зберегти та налаштувати 3Д-вигляд певних елементів.

Для створення 3Д-вигляду конкретних елементів та б'єктів - необхідно інструментом “рамка” обрати тільки ті елементи, які мають відображатися в 3Д-вікні.



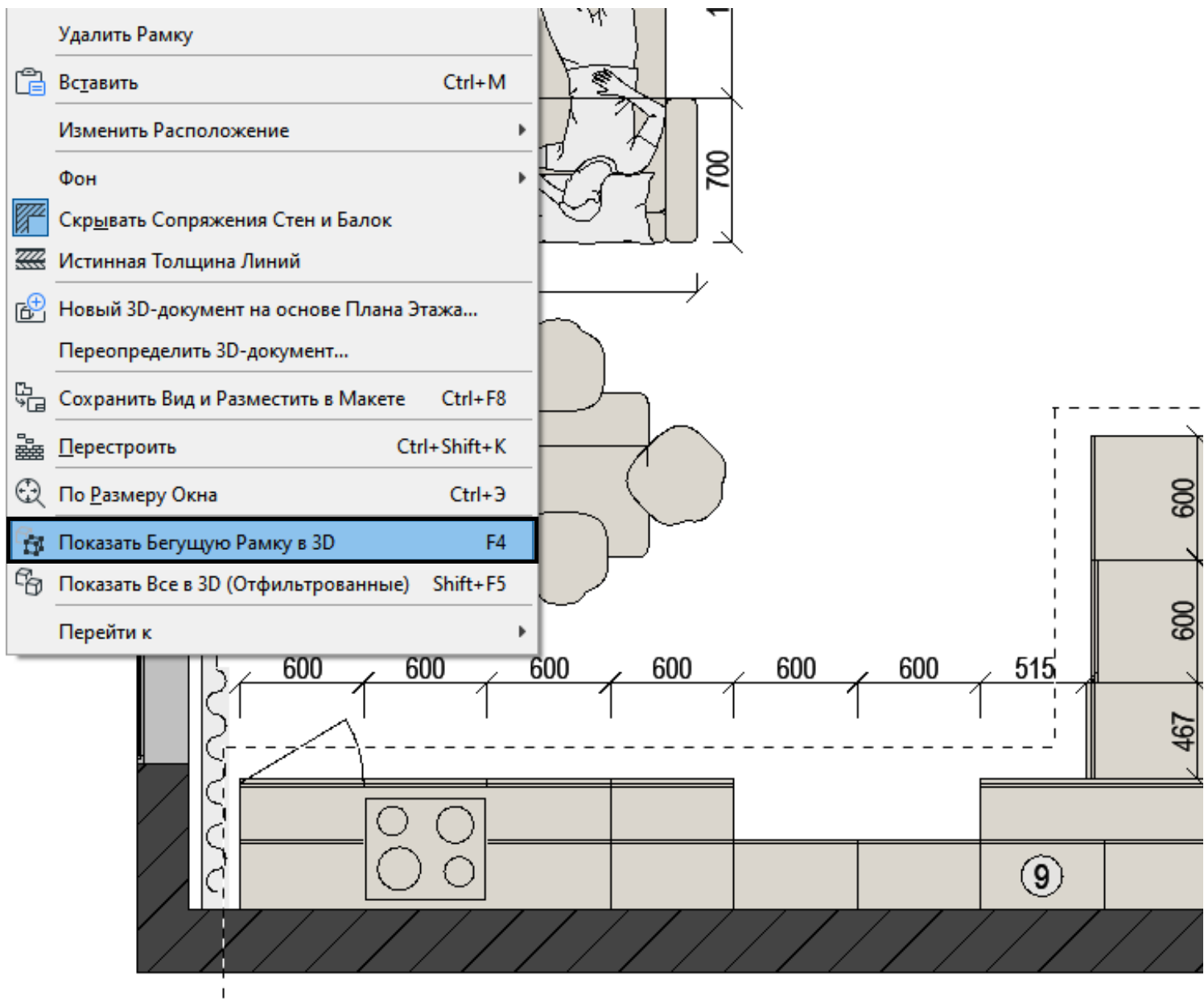
Вільна побудова рамки - якщо нам необхідно обрати конкретну геометрію 3Д або окремий елемент, який ми хочемо відобразити.



КРЕСЛЕННЯ ПРОЕКЦІЙ МЕБЛІВ

Робота з 3Д-документом

Після побудови рамки - необхідно натиснути ПКМ та обрати параметр
“ПОКАЗАТИ РАМКУ В 3Д”



КРЕСЛЕННЯ ПРОЕКЦІЙ МЕБЛІВ

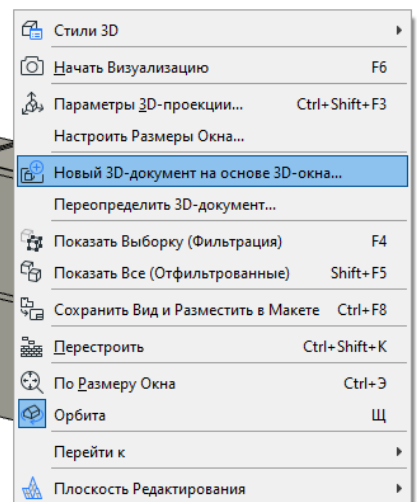
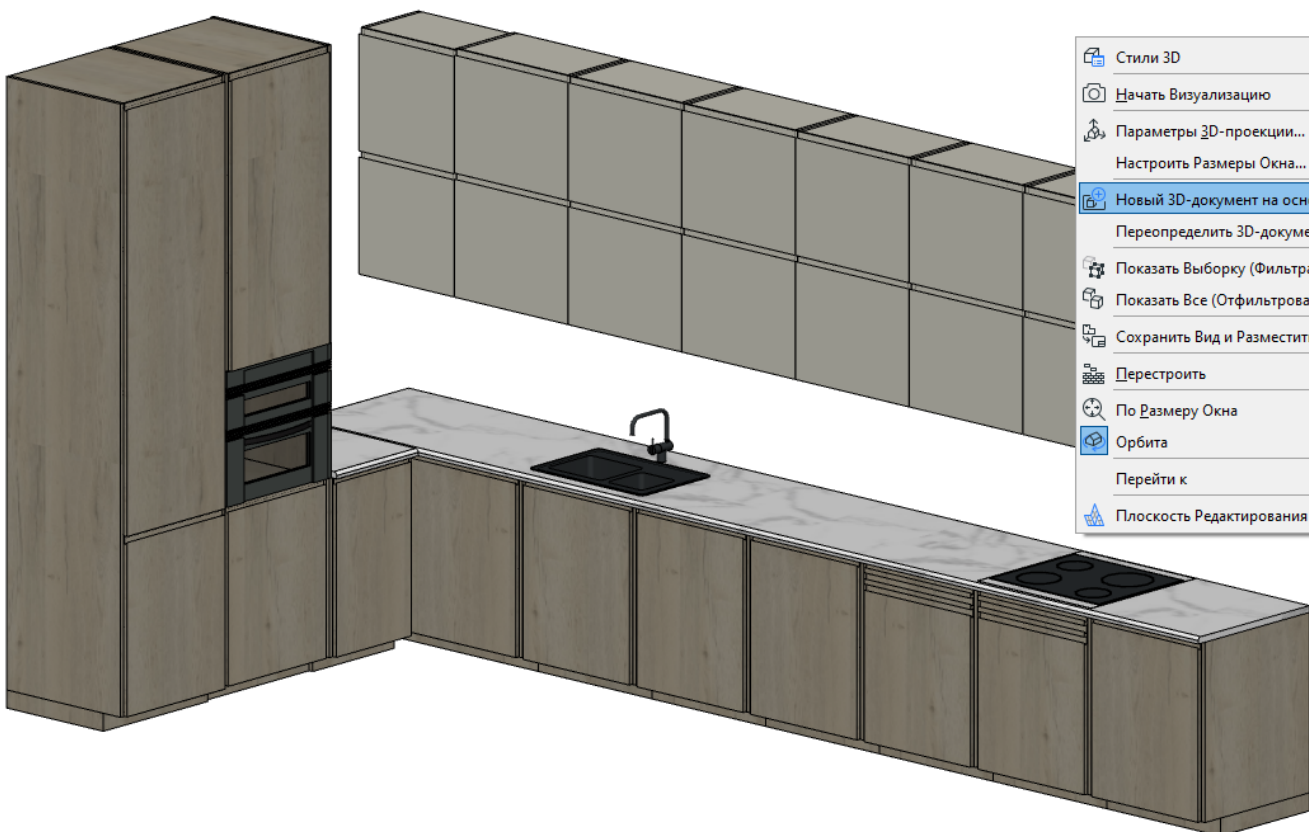
Робота з 3Д-документом

В 3Д - вікні ми маємо обрати тільки ті слої, які хочемо побачити на 3Д-вигляді (наприклад якщо це кухня - необхідно увімкнути план з меблями та вимкнути стіни та решту слоїв).

2 крок - повернути та розташувати вашу модель в тому положенні, в якому ви хочете її зберегти та перевести в 3Д-документ для створення розмірів і позначень (**правою клавішею миші - новий 3Д-документ на основі 3Д-вікна**)



 Новый 3D-документ на основе 3D-окна...



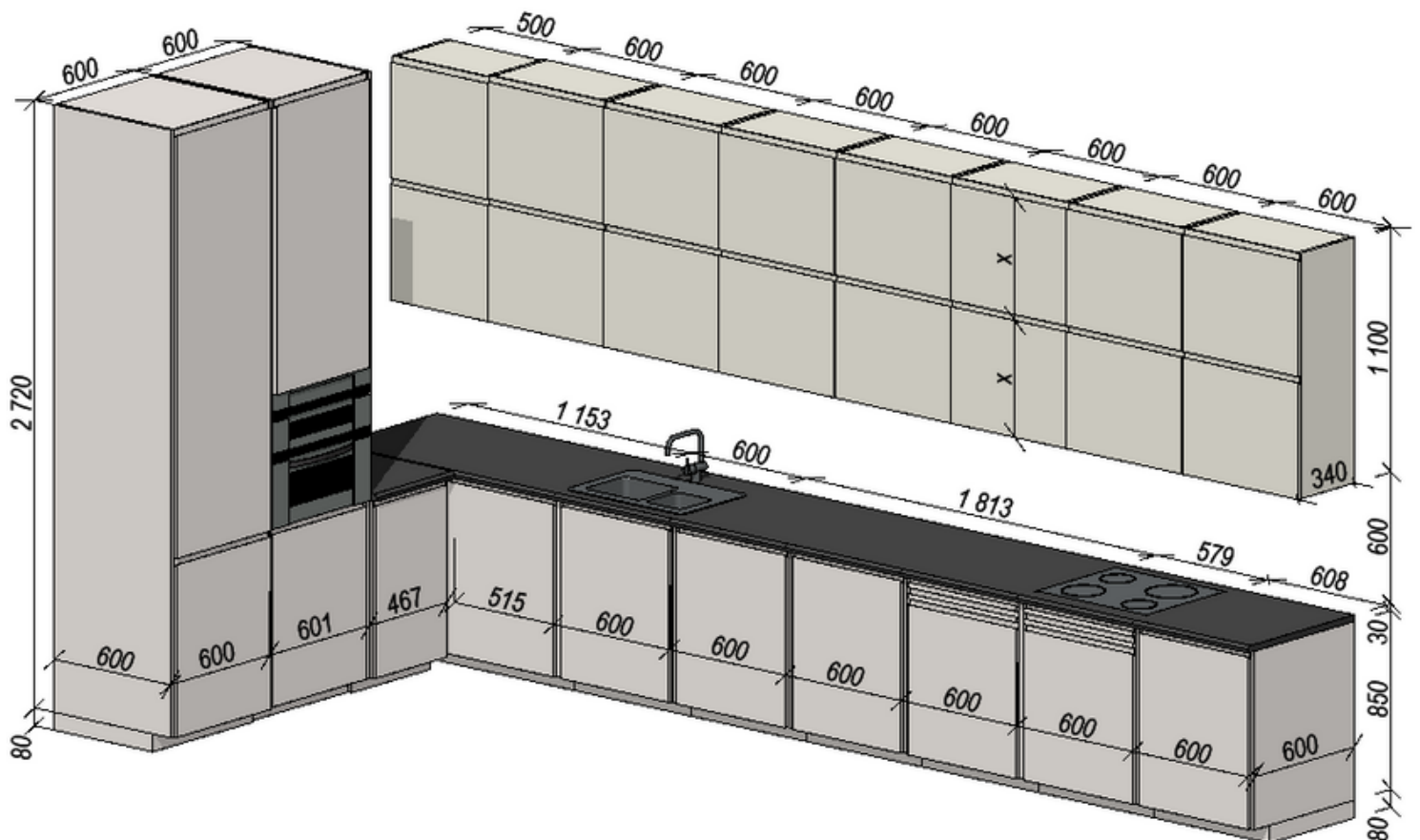
КРЕСЛЕННЯ ПРОЕКЦІЙ МЕБЛІВ

Робота з 3Д-документом

Нагадування:

В 3Д-документі текстури не відображаються, тільки колір (зазначений для об'єктів у параметрі “покриття”)

Залишається тільки проставити розміри, написи, виноски на 3Д-документі та зберегти вигляд.



КРЕСЛЕННЯ ПРОЕКЦІЙ МЕБЛІВ

Робота з 3Д-документом

Для того, щоб надати меблям прозорість - необхідно створити графічну заміну в 3Д-вікні за наступними параметрами:

Имя: Редактируемых: 1

▼ КРИТЕРИИ

Критерии	Значение
Тип Элемента	совп... Все Типы
Слой	совпада... ! 025 Меблі_об'єкти
	совпада... ! 035 Сантехніка

Добавить... Удалить

▼ СТИЛЬ ЗАМЕНЫ

☒ Тип Линии:

☒ Перо Линий / Маркеров / Текстов:

☐ Образец Штриховки:

☐ Скрыть Разделители Слов

☐ Перо Переднего Плана Штриховки:

☐ Перо Фона Штриховки:

Перья / Цвета:

☐ Заменить только цвет пера

☒ Заменить цвет и толщину пера

☒ Покрытие:

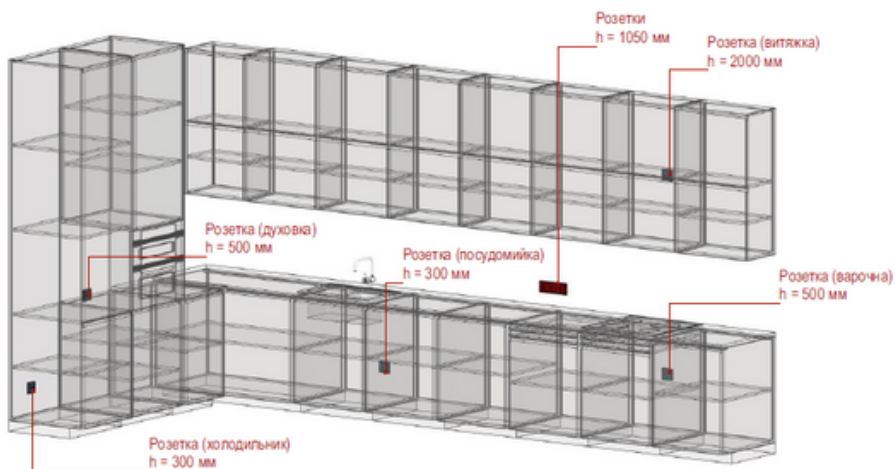
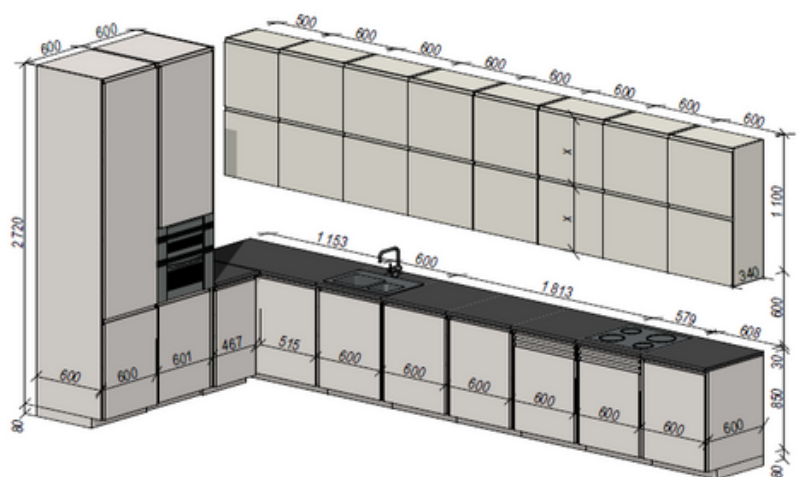
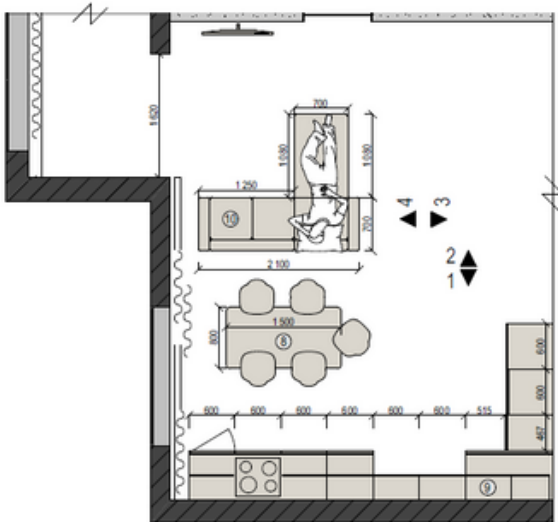
☐ Скрыть Контуры Модели:

Отменить OK

КРЕСЛЕННЯ ПРОЕКЦІЙ МЕБЛІВ

Робота з 3Д-документом

Отримуємо результат та зберігаємо спочатку до вигляду - поітм переносимо до макетів та вказуємо розташування розеток та вимикачів на прозорому 3Д-вигляді.



Примітки:

- вказані загальні габарити фурнітури
- детальні розміри меблів заміряють на об'єкті
- деталі та нюанси мають обговорювати з дизайнером

№ док.	Пісник	Дата	Кухня 3Д		
			Назва проекту	Станд	Архіт
			Вул...56	24	29
			DDS	Decide design studio	

