

Проектування у графічному редакторі «Sweet Home 3D»



Програма Sweet Home 3D має наступні МОЖЛИВОСТІ:

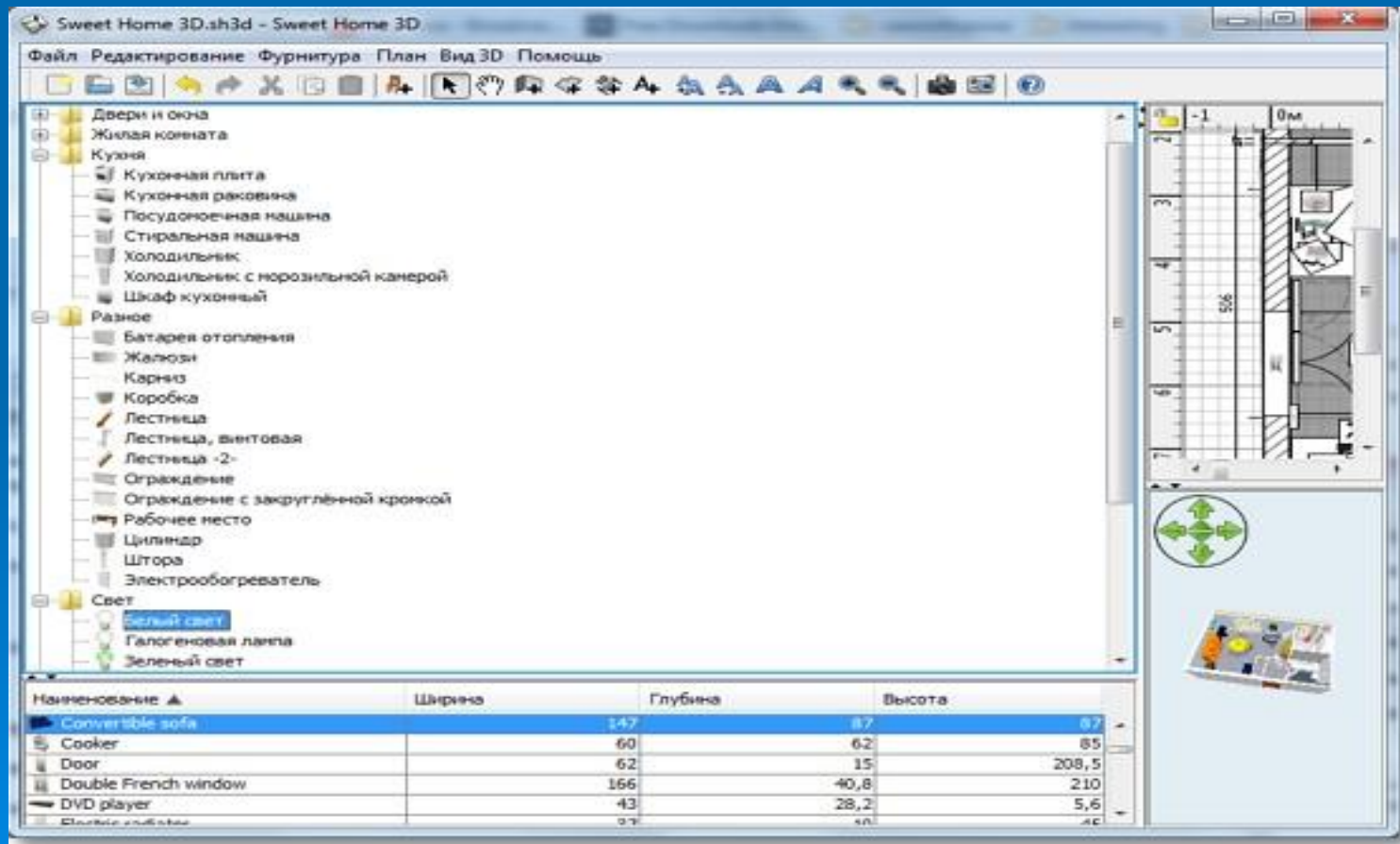
- Детальний план будівлі готелю або ресторану.
- Дизайн інтер'єру: двомірні і тривимірні об'єкти.
- Можливість додати деякі доповнення з каталогу, в - якому систематизовано різні категорії: меблі, двері, нова фурнітура, паркани, сходи, вікна та інше.
- Створення графічних і відео презентацій проектів.
- Коригування фурнітури.
- Змінні або імпортні текстури.
- Різні бібліотеки: додаткові 3D моделі з офіційного сайту.

Програма Sweet Home 3D підтримує наступні формати:

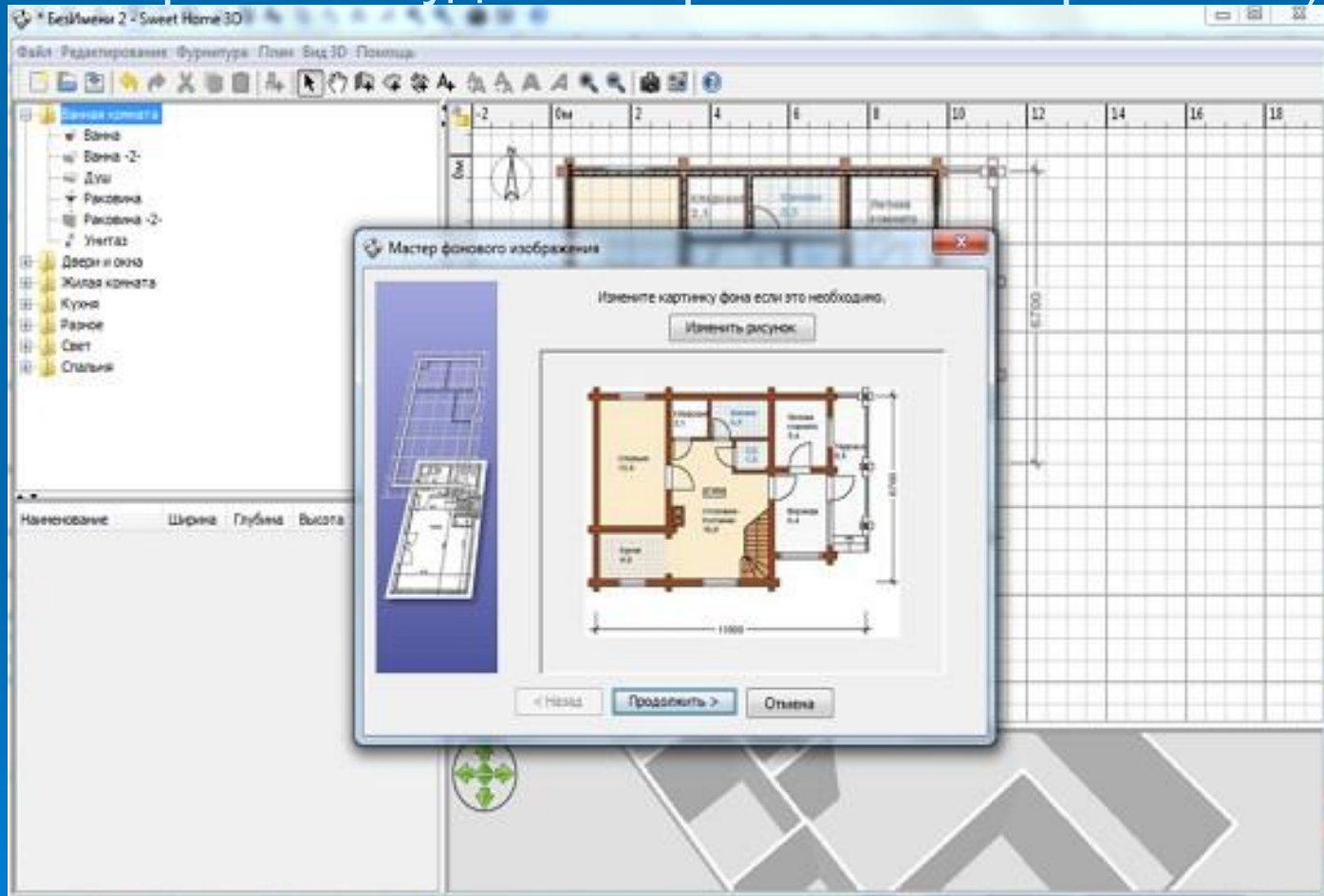
- Імпорт тривимірних об'єктів: *OBJ, DAE, 3DS i LWS.*
- Імпорт фонових зображень: *BMP, GIF, JPEG, PNG.*
- Експорт проектів: *SVG, PDF*, тривимірне моделювання в *OBJ.*

Основні функції і можливості Sweet Home 3D :

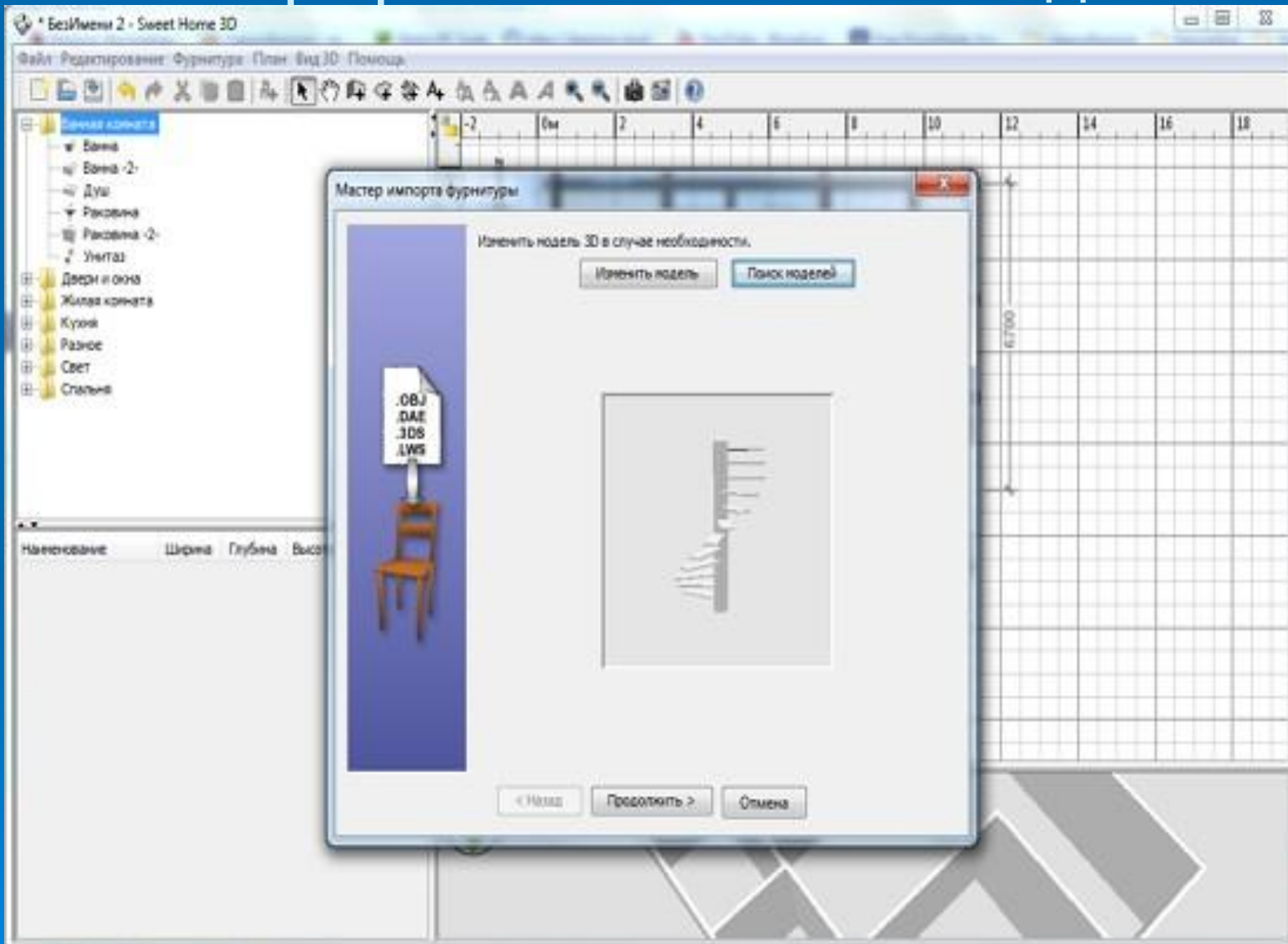
– Великий вибір стандартних 3D моделей, які упорядковані по категоріям;



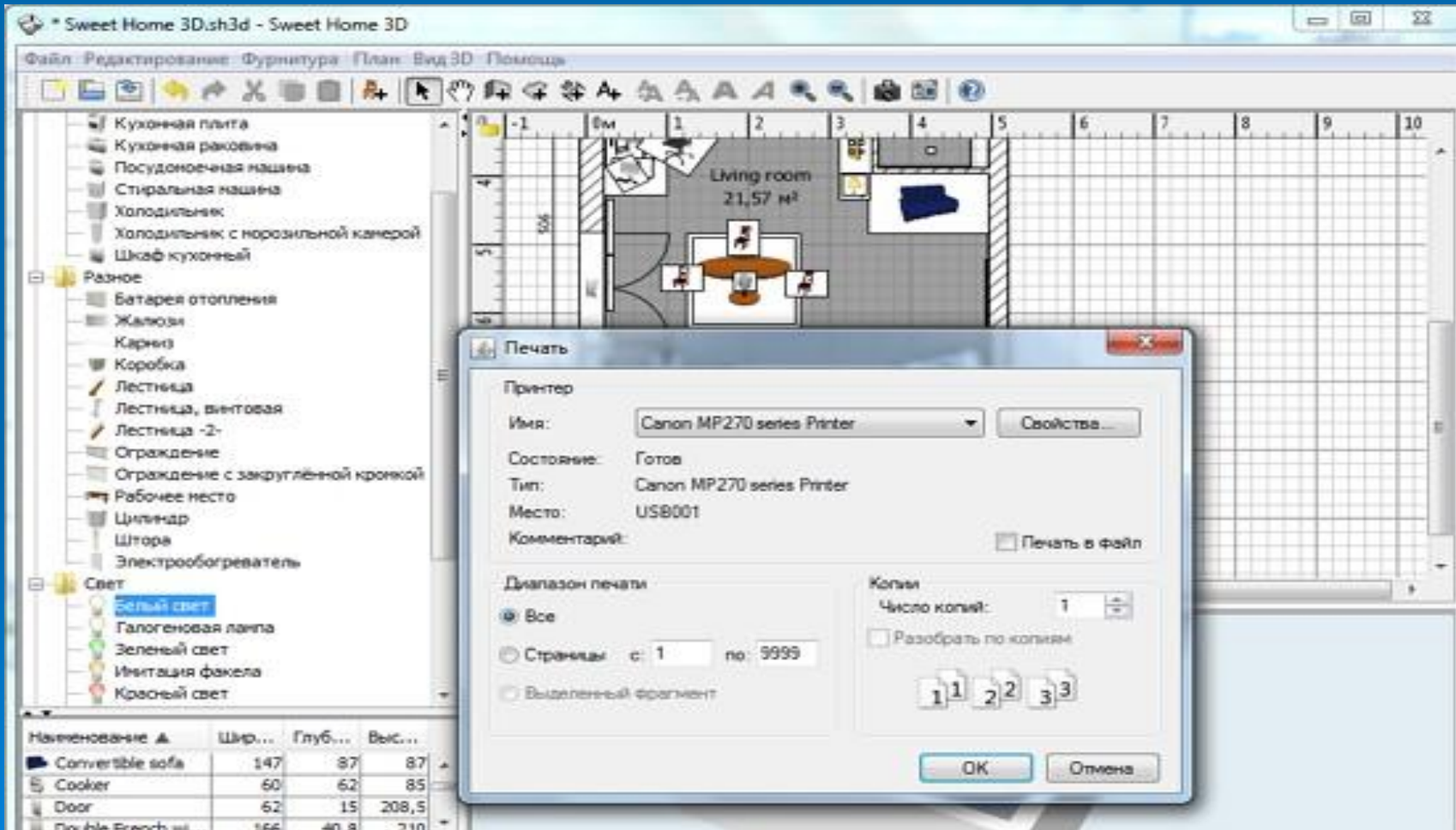
- Можливість імпорту у програму плану приміщення або будівлі (план – импорт фонового изображения/удалить фоновое изображение)



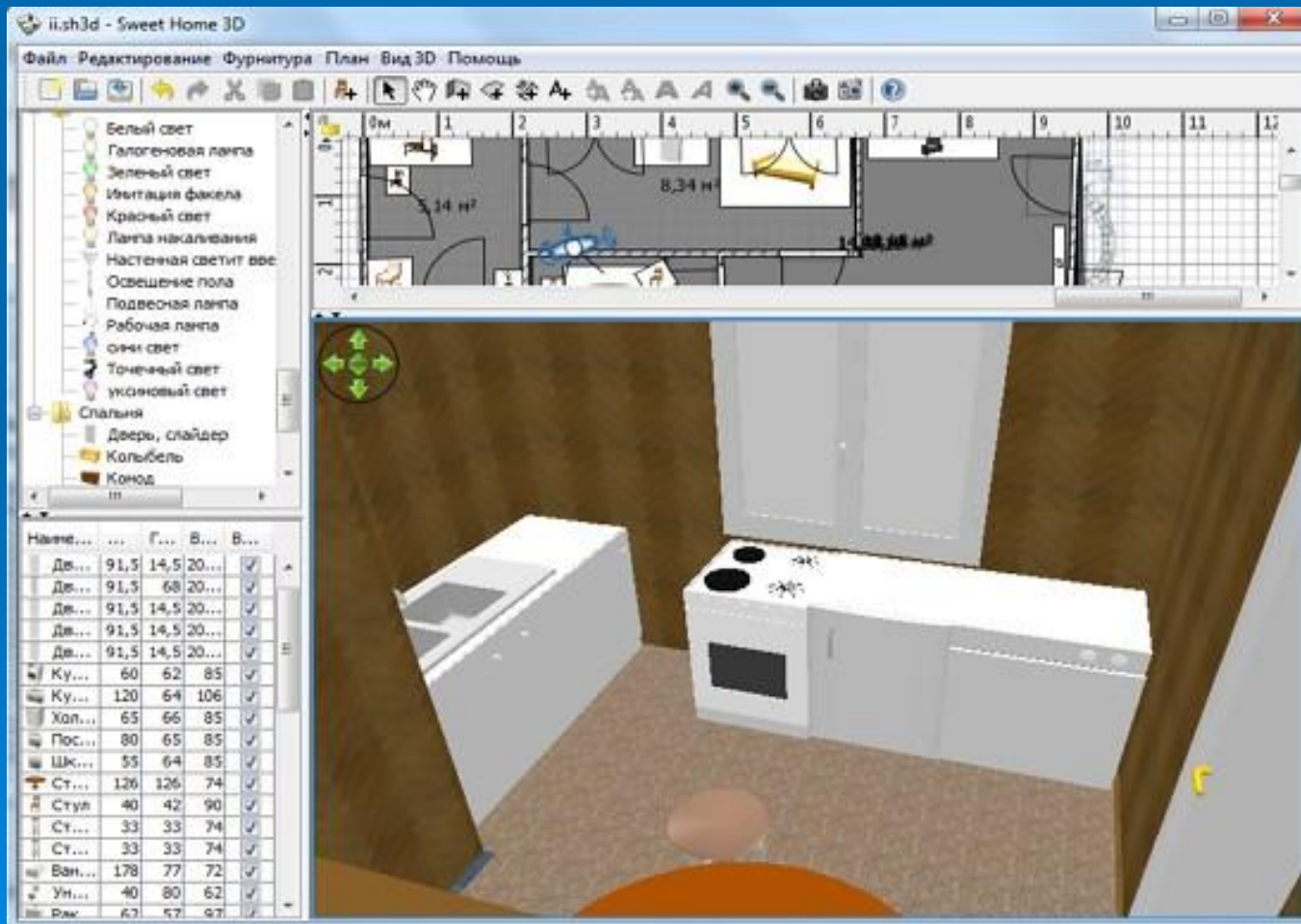
– Імпорт різноманітних 3D моделей.



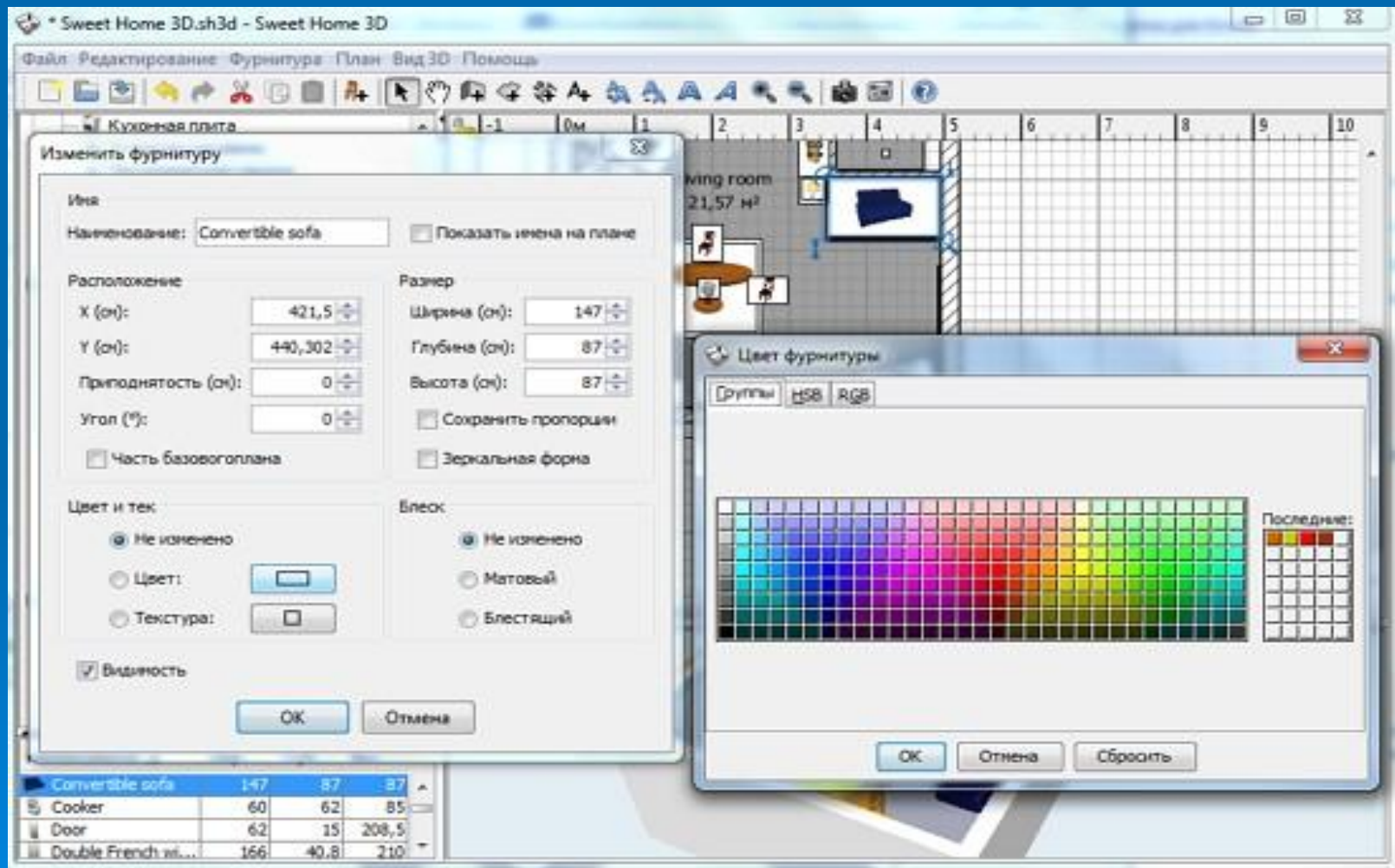
- Можливість роздрукувати як 2D, так і 3D
плани проекту.



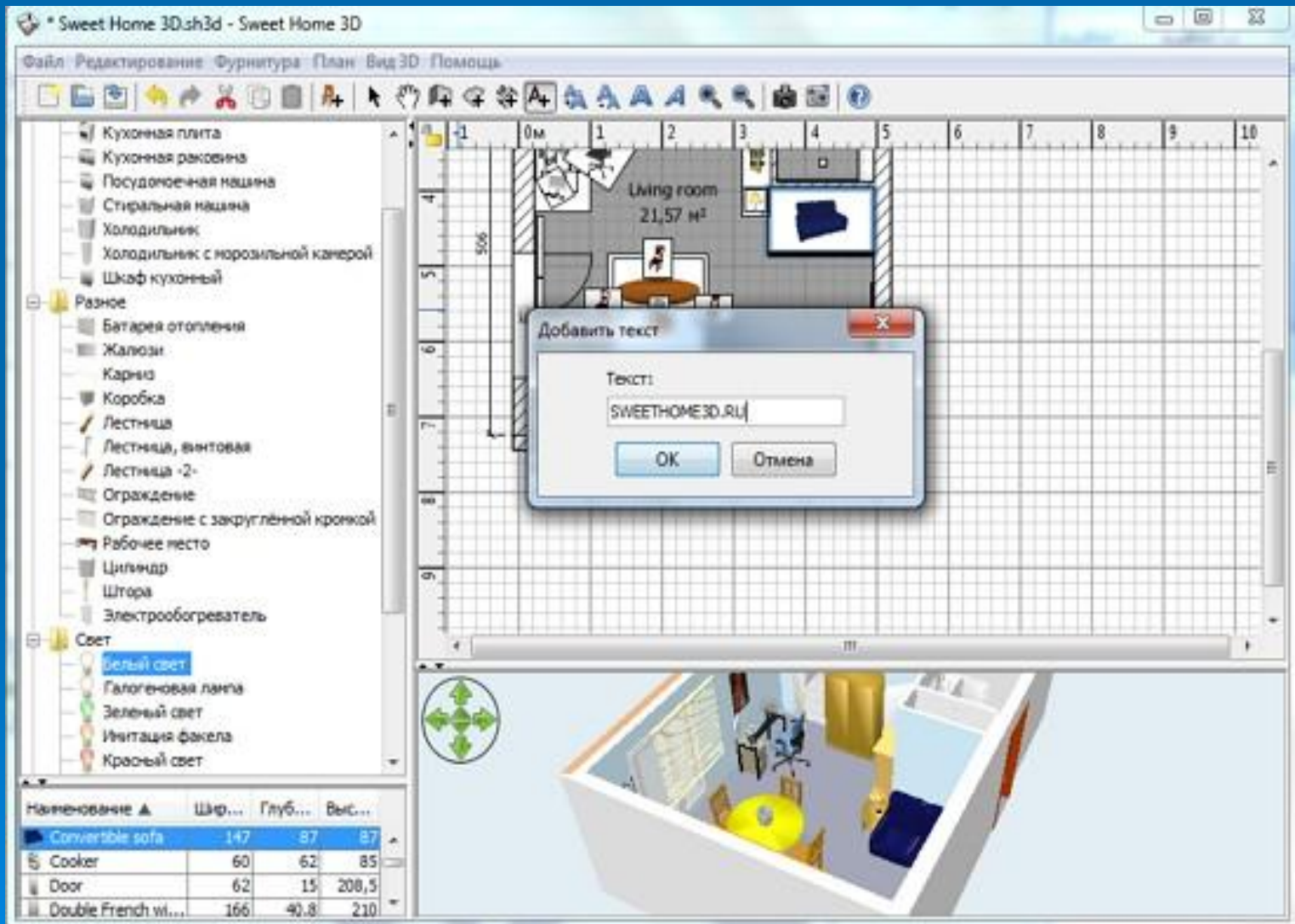
– Функція «віртуального користувача», яка дає можливість переміститися у трьохвимірний вид програми.



- Редагування 3D моделей (зміна кольору, ширини, висоти і т.п.)

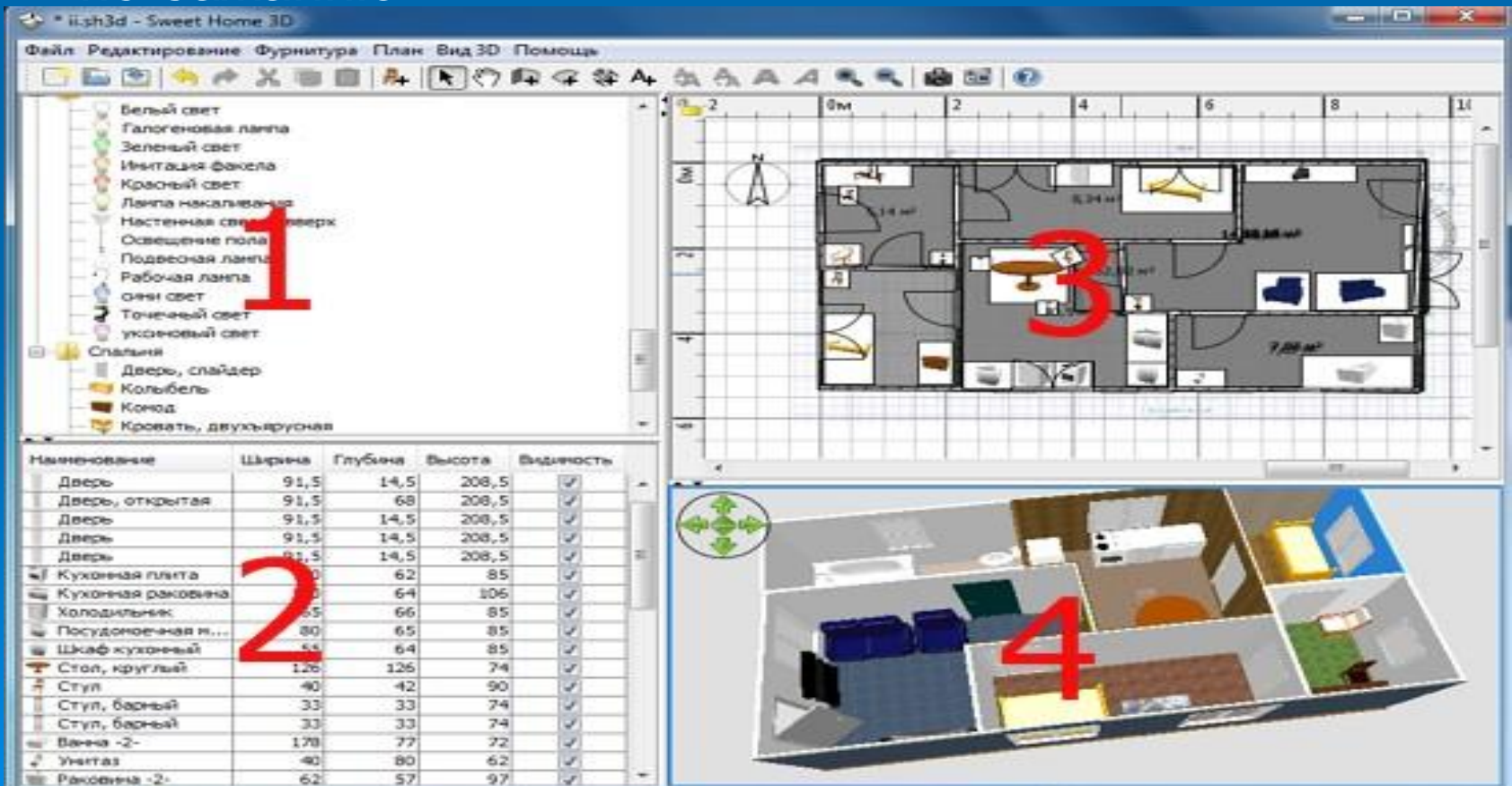


- Возможность добавления комментариев (тексту) на ваш 2D план.



Інтерфейс програми:

- панель інструментів
- кожне вікно Sweet Home3D можна умовно розділити на чотири головних вікна, розмір яких можна змінити по бажанню



1 вікно - Каталог зразків меблі

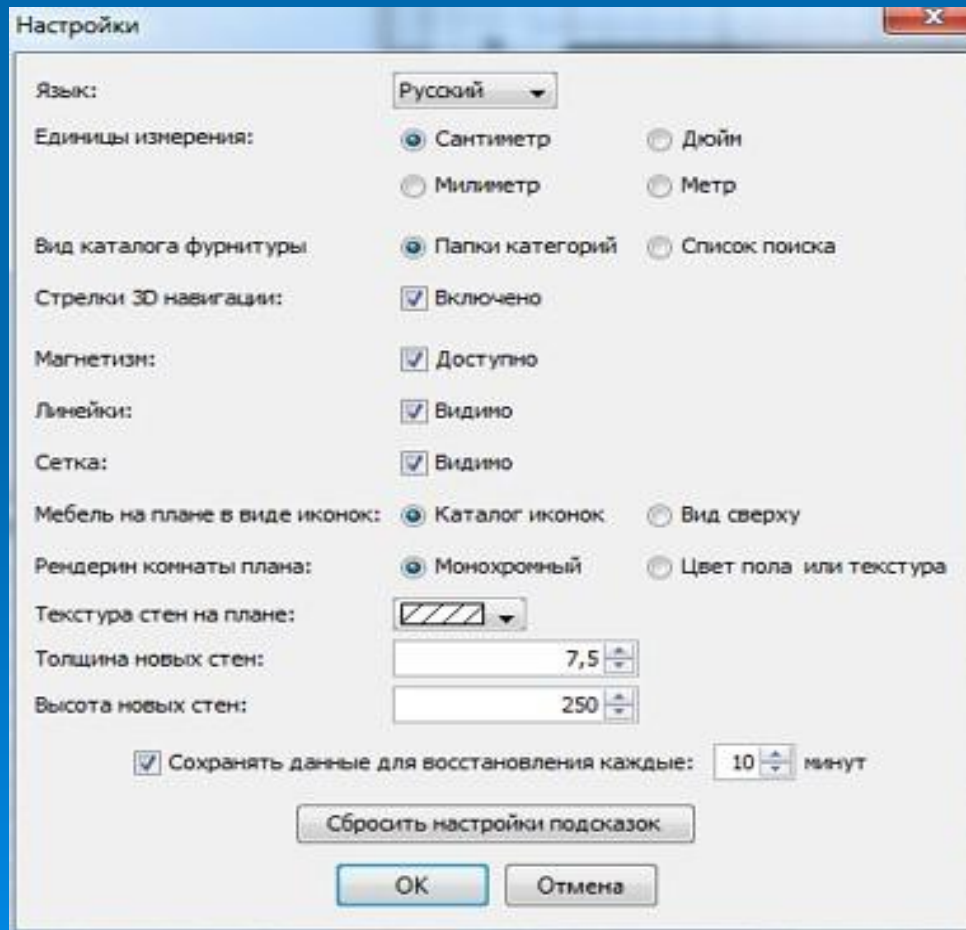
**2 вікно - Список тих зразків меблі,
які використовуються у проекті**

3 вікно - 2D план

3 вікно - 3D перегляд

Настройка параметров кресления

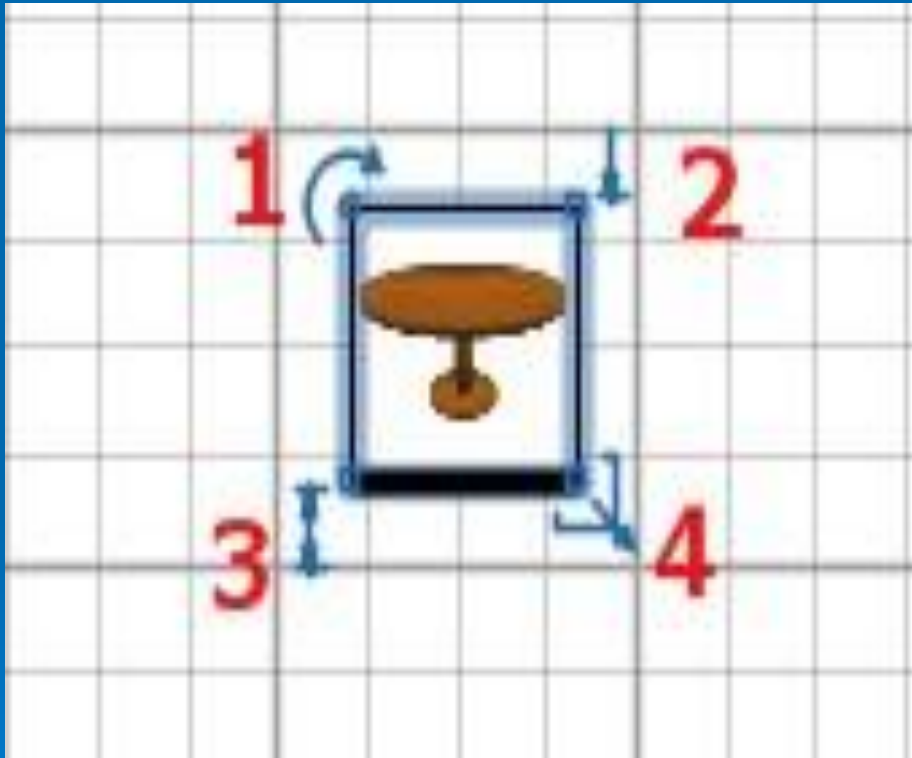
Файл – Настройки -



наступна послідовність дій:

- Перевірити настройку програми
- File —> Preferences (Файл — Настройки)
- Імпорт відсканованого проекту (Import scanned project (blueprint)) вашої будівлі чи приміщення як фонового рисунка.
- Поверх плану, який Ви загрузили, викреслюються стіни (кнопка «Create walls» (Создать стены)).
- Редагуються стіни (товщина, колір, текстура) – двічі клікнути на неї ЛКМ або Plan —> Modify walls (План — Поменять стену).
- Викреслюються вікна та двері та редагуються їх властивості.
- Додаються мебелі та редагуються їх властивості.
- Корегуємо текстуру підлоги та стелі.
- Додають розміри і надписи до креслення.

Змінити властивості будь якої моделі можливо за допомогою індикаторів, які її оточують. Кожен індикатор виконує окрему функцію.



1. Індикатор обертання

Наведіть курсор и затиснув ліву кнопку миші разверніть об'єкт на потрібний кут

2. Індикатор піднесеності

Змінює піднесеність об'єкта над підлогою.

3. Індикатор висоти

Дозволить змінити висоту моделі

4. Індикатор розміру

Змінить розмір мебелі.

Якщо натиснути двічі мишкою на потрібній моделі або пункт (Мебель — Изменить), то відкриється діалог параметрів (назва, кут повороту, розміщення, піднесеність над підлогою, розміри, колір, видимість на плані).

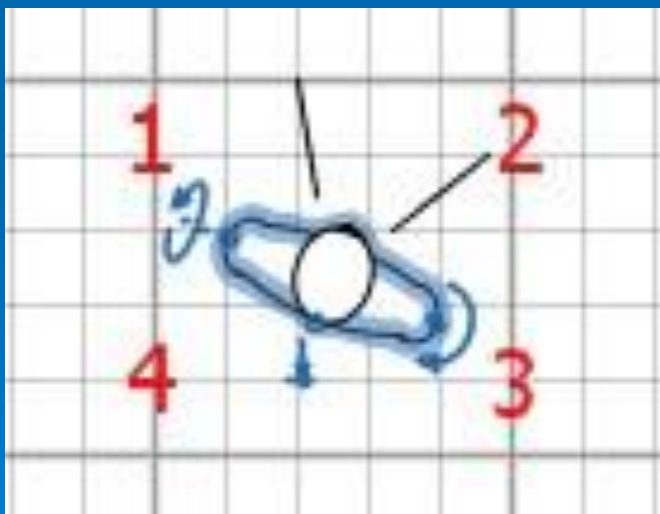
Імпорт 3D моделей

«Мебель» → «Импорт мебели» або клавиші **Ctrl+Shift+I**.

Настройка 3D перегляду

Переключити вид відображення 3D вікна можна за допомогою пункта меню 3D view → Aerial view (Вид 3D — Вид сверху) або 3D view → Virtual visit (Вид 3D — Виртуальный посетитель).

На 2D плані віртуальний відвідувач має 4 індикатори:



1. Показує нахил голови
2. Поле зору віртуального відвідувача
3. Поворот тіла.
4. Індикатор висоти очей.

Використовуючи команду 3D view → Modify (Вид 3D — Изменить) можна настроїти параметри (зріст, зор, колір, прозорість стін та текстуру оточуючого середовища.

Изменить вид 3D



Поле видимости посетителя (°):

Рост посетителя (см):

Цвет земли:

Цвет неба:

Текстура земли:

Текстура неба:

Яркость освещения:

Темно Ярко

Прозрачность стен:

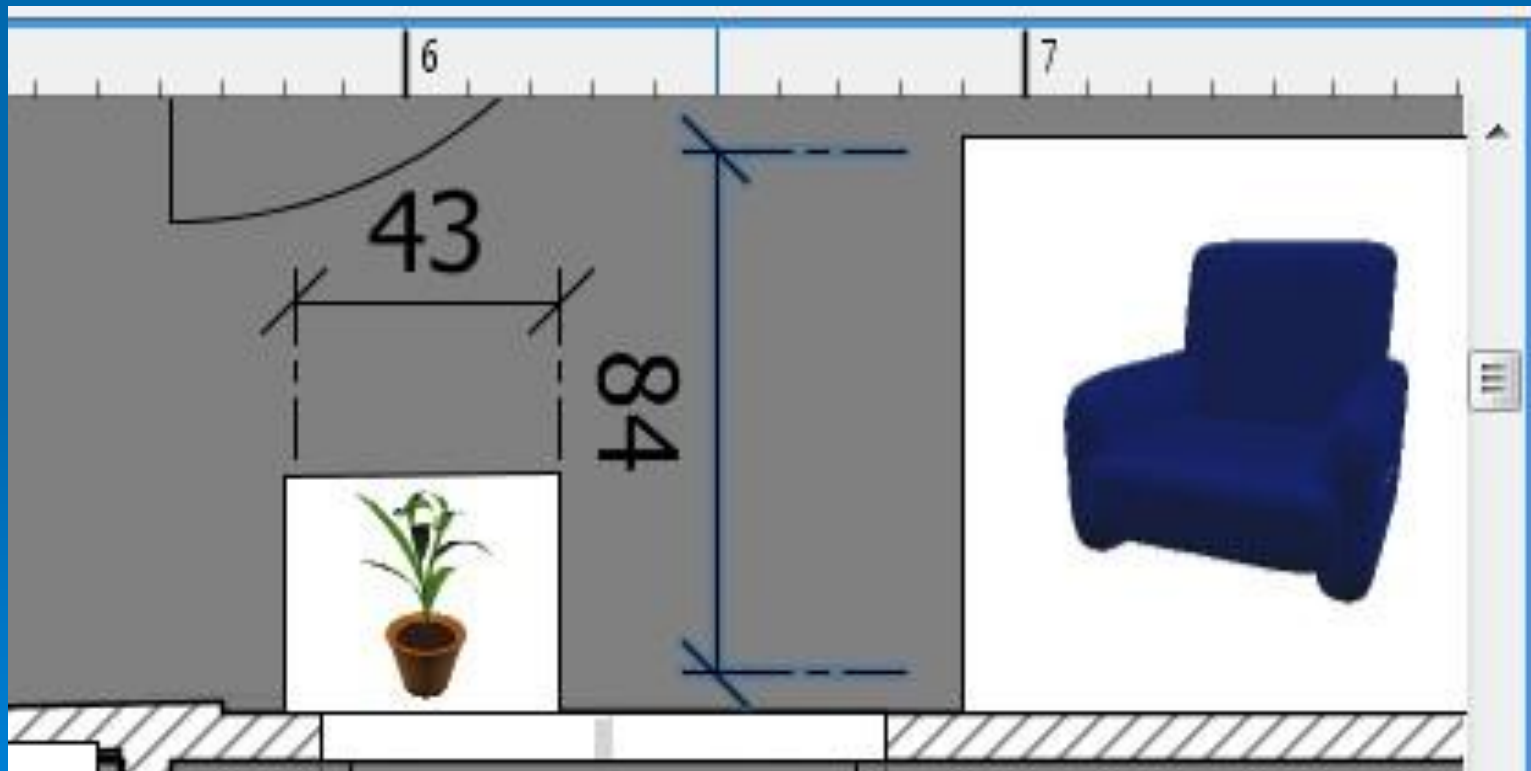
Непрозрачные Невидимые

OK

Отмена

Нанесення розмірів

Для того , щоб нанести розмір на план використовується функція Create dimensions (Создать размеры)



Додавання тексту

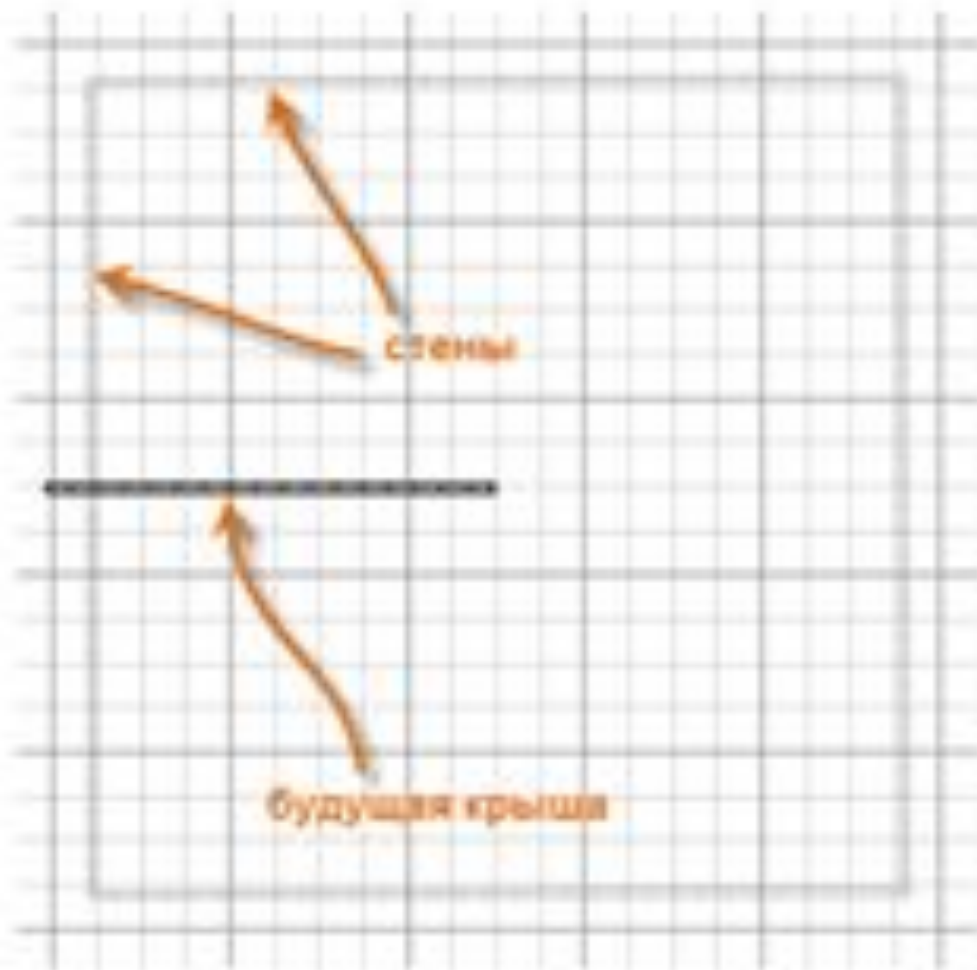
Натиснути кнопку «Add texts» на панелі інструментів.



На тому місці, де повинен знаходитися текст, потрібно клікнути мишкою та ввести текст у вікні.

Друк

Щоб роздрукувати 3D план використовуються наступні команди:
File → Print (Файл — Печать) або File → Print to PDF (Файл — Сохранить в PDF), для перегляду проекту перед друком використовується команда
File → Print preview (Файл — Предпросмотр печати).



Изменить стены



Точка начала

X (см): Y (см):

Точка конца

X (см): Y (см):

Дистанция между конечными точками (см):

Левая сторона

Цвет:

Текстура:

Матовый Яркость

Правая сторона

Цвет:

Текстура:

Матовый Яркость

Высота

Прямоугольные стены

Высота (см):

Наклонная стена

Высота в начале: Высота в конце:

Толщина (см): Степень дуги (°):

Начало



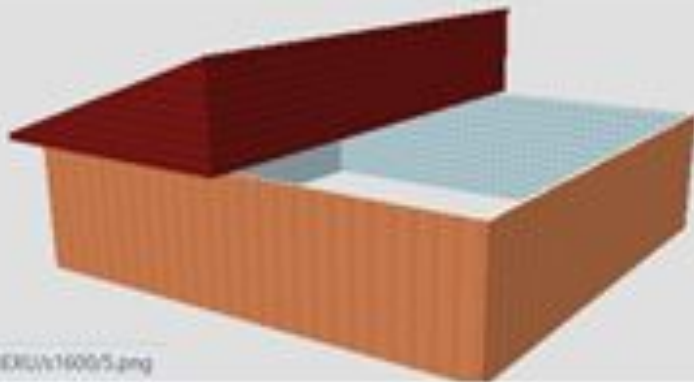
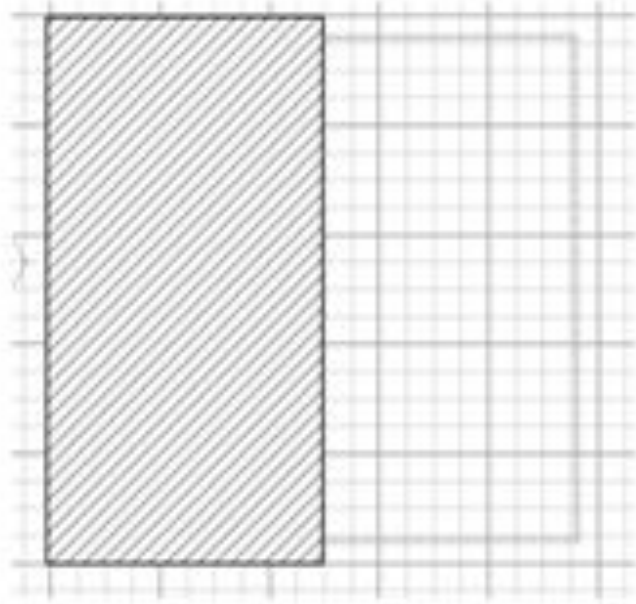
Конец

Левая и правая сторона - определяется по насечкам как на рисунке. Так же ориентируемся где начало и конец.

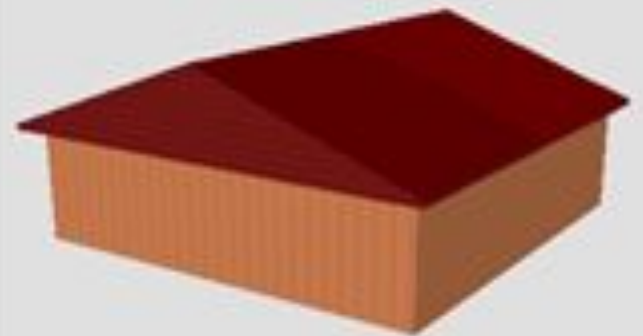
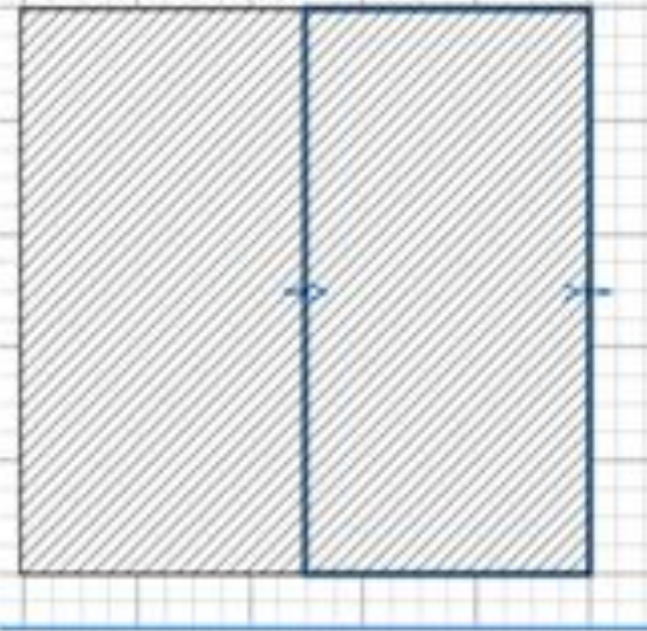
OK

Отмена

Проектування даху



img58EJUVv16003.png



Завдання 2. Закріпити навички роботи в графічному редакторі «Sweet home», розробивши план своєї кімнати. Зберегти роботу PDF форматі та відпривити на перевірку

