

Создание плана квартиры

Задумываем ли мы переоборудование квартиры или разрабатываем дизайн с нуля — начинать следует с создания проекта. С помощью VisiCon, одной из наиболее простых и доступных программ для планировки интерьера, можно не только сделать профессиональный чертеж, но и посмотреть затем виртуальный макет помещения.



1 Интерфейс VisiCon

VisiCon выделяется среди большинства архитектурных и инженерных программ простотой и удобством интерфейса. Значительная часть постоянно применяемых операций выполняется методом Drag&Drop, а все основные команды главного меню продублированы на панели инструментов вверху экрана.

1 В центре главного окна программы расположен собственно макет виртуальной квартиры (или дома). Опираясь мышью, можно менять расположение макета, чтобы иметь возможность осмотреть его со всех сторон.

VisiCon

Версия ▶ 1.1

Разработчик ▶ «ГрандСофт»

Сайт ▶ www.visicon.ru

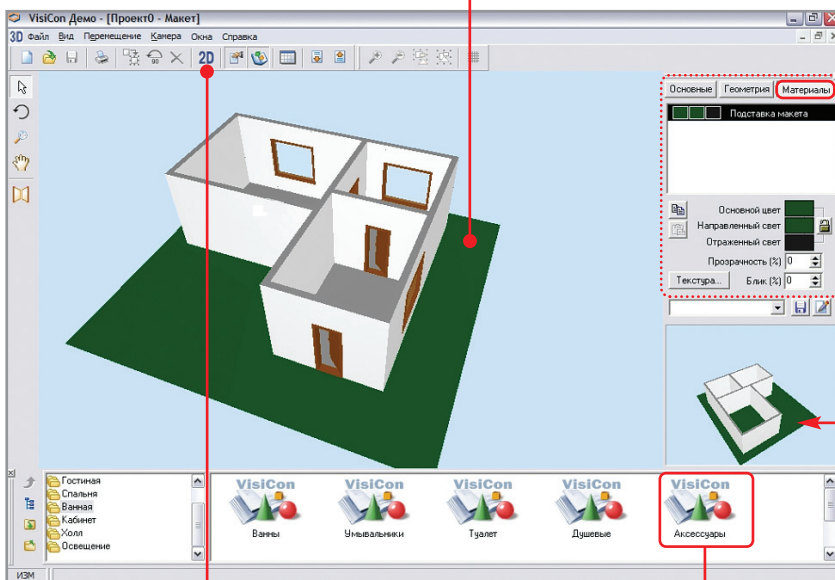
ОС ▶ Windows 98/ME/XP/2000

Объем дистрибутива ▶ 4,14 Мбайт

Интерфейс ▶ русскоязычный

Условия распространения ▶ shareware

Цена ▶ 149 руб.



3 Закладка **Материалы** позволяет редактировать цвет и тип отделки пола и стен.

2 В окне **Свойства объектов** содержится информация о параметрах каждого помещения (площадь комнаты, поверхностей стен и прочее). Это полезно для точного подсчета количества отдельных материалов и составления сметы.

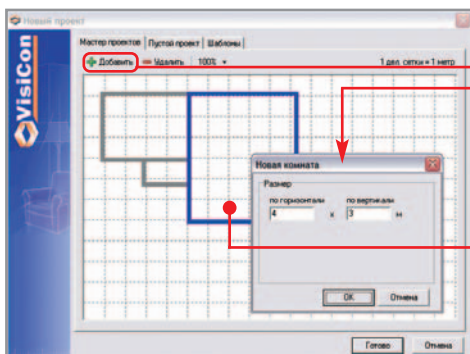
4 В нижней части окна постоянно отображается миниатюрный трехмерный макет комнаты. Для вращения макета и изменения угла обзора используются клавиши со стрелками на клавиатуре, а также **Page Up** и **Page Down**.

6 С помощью этой кнопки можно выбирать режим отображения — чертеж (2D) или макет (3D).

5 Библиотека объектов содержит набор элементов интерьера (от строительных конструкций до предметов мебели), сгруппированных по типам.

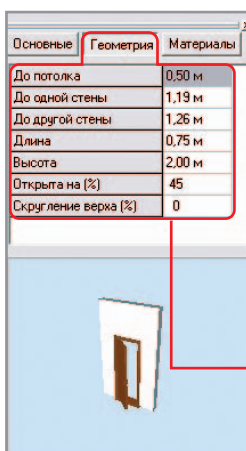
2 Создаем план помещения

Перед тем как приступить к работе, необходимо измерить помещение рулеткой. Эти данные будут использованы при создании нового проекта. Чем больше ваш макет будет похож на реальную квартиру, тем меньше вероятность дальнейших ошибок.



1 На панели инструментов нажимаем на кнопку **Создание нового проекта**. В окне **Новый проект** выбираем закладку **Мастер проектов** и нажимаем на кнопку **Добавить**. В открывшееся окно **Новая комната** заносим параметры комнаты. Если вы собираетесь работать с интерьером нескольких комнат, повторите процедуру столько раз, сколько комнат в помещении.

2 Комнаты отображаются на чертеже в виде квадратов. Захватываем их мышью и перетаскиваем на чертеж таким образом, чтобы план в точности соответствовал реальному интерьеру квартиры или дома.



Чтобы соблюсти максимальную точность всех размеров при создании проекта, установите 10-сантиметровый размер ячейки масштабной сетки в VisiCon.



3 Добавление элементов возможно только в режиме чертежа (2D). В **Библиотеке объектов** выбираем раздел **Строительные конструкции**. Здесь несколько вложенных подразделов: **Окна**, **Двери**, **Колонны**, **Балконы и лестницы** и **Геометрические объекты**. Чтобы добавить дверь, заходим в соответствующий подраздел, захватываем курсором значок двери и перетаскиваем его на наш чертеж. Точно так же добавляются окна и прочие элементы строительной конструкции.

4 Чтобы параметры чертежа в точности соответствовали параметрам реального интерьера, воспользуемся редактором свойств объекта. Щелкаем курсором по какому-либо элементу на чертеже, выбираем закладку **Геометрия** и вводим необходимые данные о размерах и расстояниях между отдельными элементами.

3 Разрабатываем дизайн интерьера

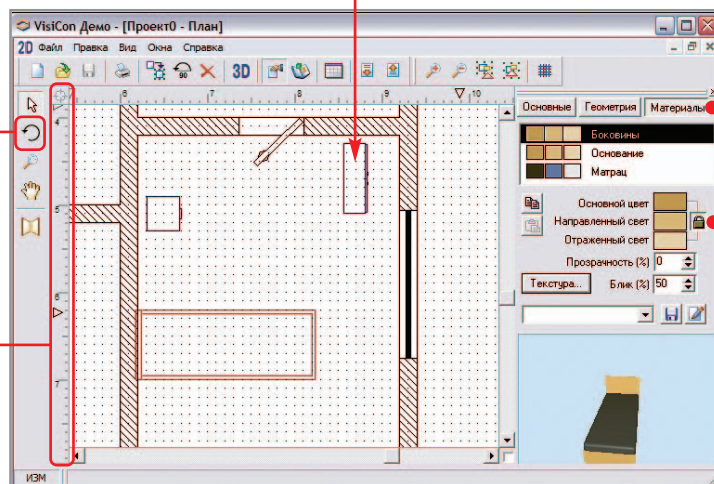
Создав макет помещения, можно начинать наполнять его предметами обстановки, в первую очередь — мебелью.

ШАГ 1 Расставляем мебель

1 Мебель можно добавлять точно так же, как элементы строительной конструкции.

2 Повернуть объект на 90 или 180 градусов можно с помощью команды контекстного меню или кнопки на панели инструментов.

5 Слева от чертежа имеется линейка, с помощью которой можно рассчитывать размеры виртуальной квартиры. Сетка с регулируемым размером ячейки позволяет осуществлять подгонку объектов с точностью до нескольких сантиметров.



3 Параметры отдельных элементов можно изменить в окне **Свойства объекта** закладки **Материалы**.

4 Выделив курсором помещение, переходим к закладке **Материалы**. Щелкнув мышью рядом с надписью **Основной цвет**, открываем окно определения цвета. Направленный и отраженный свет меняется нажатием на иконку с замком.

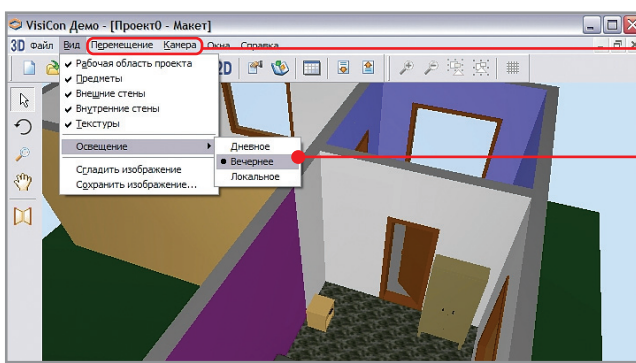
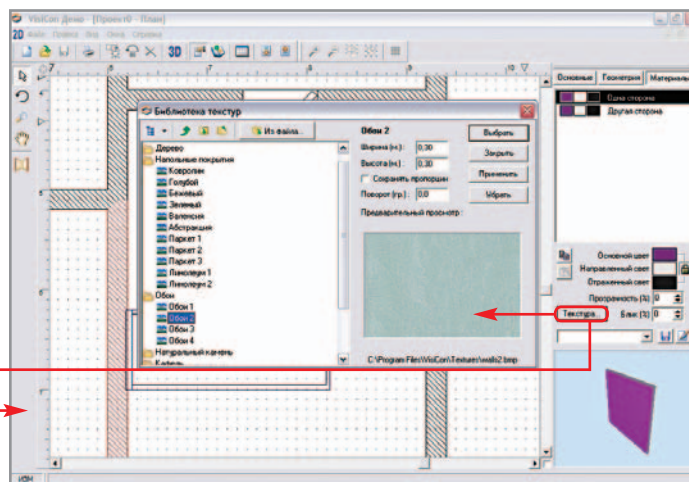


ШАГ 2 Добавляем цвет

Последний и наиболее ответственный этап работы — определение цветовой гаммы отделки стен и пола, а также ее сочетание с цветом мебели.

1 Можно воспользоваться встроенной библиотекой текстур: выделяем объект, цвет которого хотим отредактировать, и нажимаем на кнопку **Текстуры**. Подбрав подходящий вариант, нажимаем в окне **Библиотека текстур** на кнопку **Выбрать**.

2 Меняя простым движением мыши обстановку в комнате, мы выбираем оптимальное сочетание.



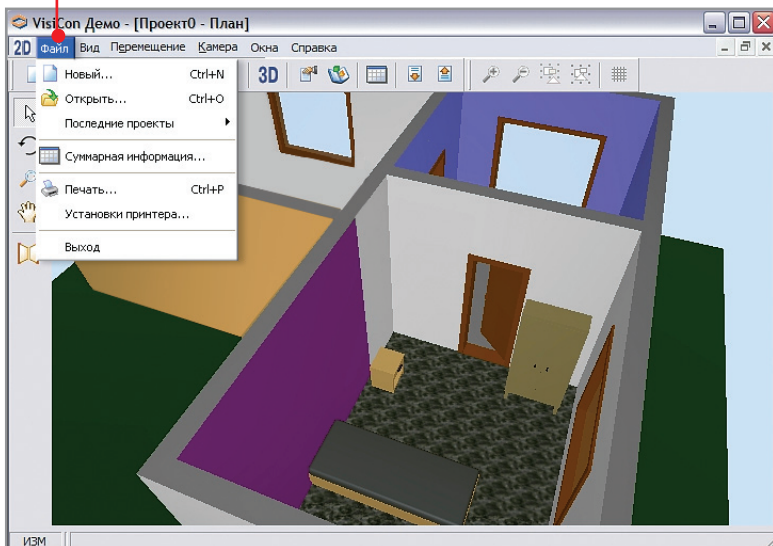
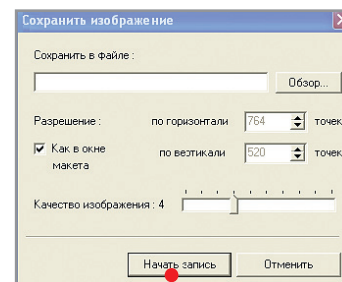
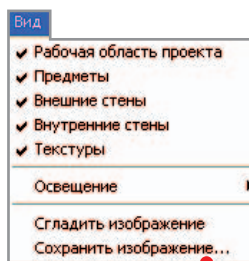
3 На закладках **Перемещение** и **Камера** можно управлять углом обзора, поворачивать проект и рассматривать с разных точек.

4 Если вы хотите посмотреть, как будет выглядеть интерьер при дневном и вечернем освещении, можно поэкспериментировать со светом — в этом поможет закладка **Вид → Освещение**.

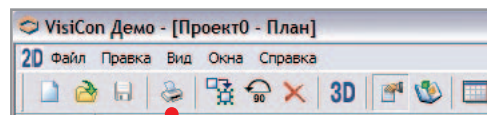
ШАГ 3 Сохраняем результат

Результат работы следует сохранить.

2 Для того чтобы позднее воспользоваться уже готовым макетом квартиры, нужно сохранить его в файле формата **VCN**. Для этого надо выбрать в меню **Файл** команду **Сохранить проект**. Данная функция доступна только в платных вариантах программы.



1 Чтобы сохранить 3D-макет в виде графического файла стандартных форматов (JPG, BMP), выбираем в разделе **Вид** главного меню пункт **Сохранить изображение** и в открывшемся окне нажимаем на кнопку **Начать запись**.



3 Чтобы распечатать чертеж или макет, нажимаем на кнопку **Печать** на панели инструментов. При этом на бумагу будет выведено то, что отображено в этот момент в рабочем окне.

Вадим Сумин