

## Опыт работы

### Где и как я применяю приподнятые поверхности при проектировании в программе «Наш сад Рубин 9.0»

автор Наталья Гуревич



рис.1

В представленном фрагменте проекта участка с домом (см. рис.1) проиллюстрированы варианты применения приподнятых поверхностей:

1. Террасы и ступени в постройках (1);
2. Создание высоких клумб (2,3);
3. Создание места отдыха (5,6).

Ниже я описываю, как именно выполнять эти части проекта.

#### 1. Выполнение круглых ступеней и каменной террасы в постройке дома

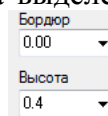
Нижняя ступень: выберите  - «Поверхность», установите характеристики:



, нажмите кнопку Поместить внизу панели объектов. Ступень помещается в середине поля. Установите нужный диаметр ступеней, для чего захватите черный позиционный квадрат в диагональном углу области выделения и тащите внутрь выделенной поверхности.

*Вторая ступень:* копируйте первую ступень; измените свойства второй ступени: параметр Высота = 0.30 и диаметр.

Копирование: нажмите и держите клавишу Ctrl на клавиатуре, одновременно захватите выделенную первую ступень и оттащите на рабочее поле рядом с первой. Получите клон. Изменение параметров клона: щелкните правой кнопкой мыши на выделенном клоне и



выберите из выпадающего меню Свойства. Установите параметры , нажмите на кнопку Применить (Apply) внизу панели объектов. Сделайте у второй ступени меньший по сравнению с первой диаметр, для чего захватите черный позиционный квадрат в диагональном углу области выделения и тащите внутрь области. Совместите ступени (см. рис. 2).

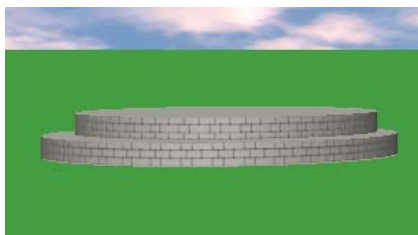
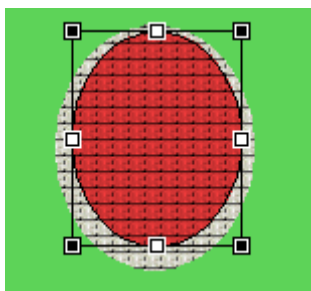

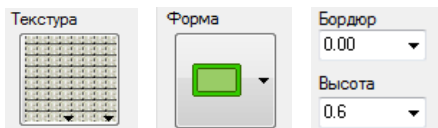



рис. 2

Для каменной террасы выберите пиктограмму  - «Поверхность», установите характеристики:



, нажмите на кнопку Поместить внизу панели объектов.

Поверхность террасы помещается в середине поля. Установите нужные размеры по ширине и длине, для чего используйте черные позиционные квадраты на области выделения. Имейте в виду, что белые позиционные квадраты уменьшают или увеличивают

ширину бордюров. Посмотрите результат в режиме  - «3D Изображение» (см. рис. 3).

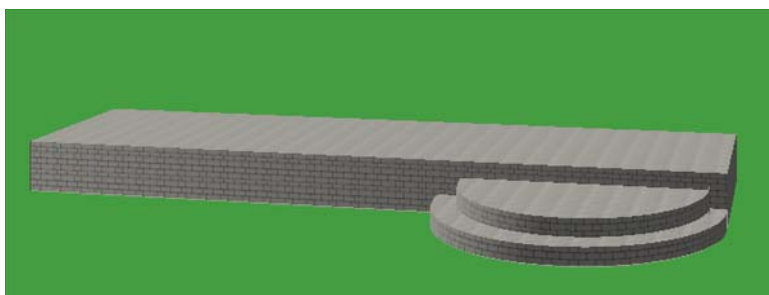


рис. 3

## 2. Выполнение «кармашков» у террасы дома

Для кармашка 2: выберите пиктограмму  - «Поверхность», установите характеристики:



, нажмите кнопку Поместить внизу панели объектов. Круг клумбы помещается в середине поля. Установите нужный диаметр круга, для чего захватите черный позиционный квадрат в диагональном углу области выделения и тащите внутрь области. Установите круг клумбы как показано на рис. 4. Прямоугольная терраса и дом (см. рис.1) как бы поглощают часть клумбы.

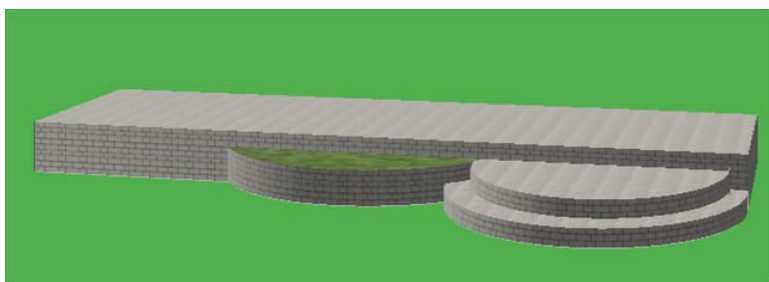


рис. 4

Для кармашка 3: выберите пиктограмму  - «Поверхность», установите



характеристики: , нажмите на кнопку Поместить внизу панели объектов. Круг клумбы помещается в середине поля. Установите нужный диаметр круга, для чего захватите черный позиционный квадрат в диагональном углу области выделения и тащите внутрь области. Установите круг клумбы как показано на рис. 5.

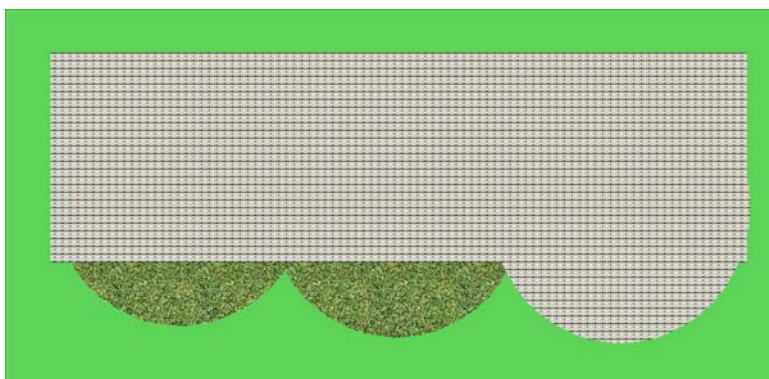

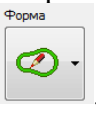

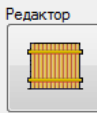


рис. 5

Кармашек 3 обрамлен опорной стенкой. Выберите пиктограмму  - «Забор» на панели объектов, установите . Из списка предложенных образцов выберите подпорную стенку  с прямоугольным профилем.

Щелкните по пиктограмме  и установите в окне Редактора характеристики:



Нажмите на кнопку Применить в окне Редактора, нажмите на кнопку Поместить на панели объектов.

На рабочем поле курсором в виде карандаша обведите поверхность (см. рис. 6). Сделайте первый щелчок у края с первым кармашком, затем переместите мышь на небольшой отрезок контура окружности и щелкните. Продвигайтесь по контуру поверхности клумбы, сочетая перемещение мыши и щелчок левой кнопкой. В конце обводки выполните двойной щелчок мыши.

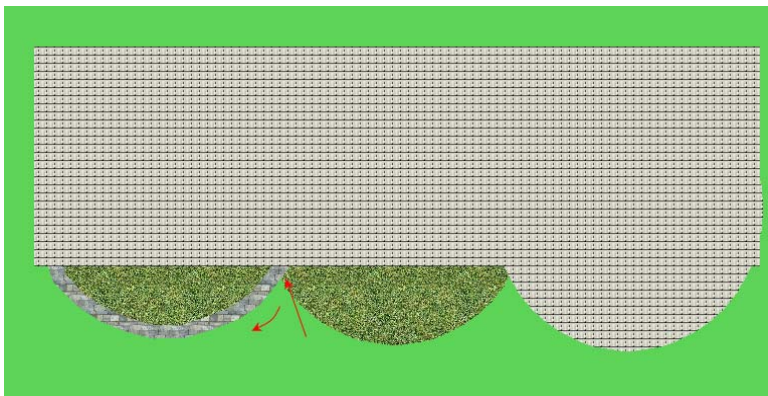


рис. 6




рис. 7

### 3. Создание места отдыха (4,5)



рис. 8

Выполните деревянную площадку (4) для отдыха

Выберите пиктограмму  - «Поверхность», установите характеристики:



, нажмите на кнопку Поместить. На рабочем поле курсором в виде карандаша выполните поверхность (см. рис. 9, см. рис. 10).

Как это сделать?

Первый способ: при рисовании на рабочем поле нужно держать постоянно нажатой левую кнопку мыши и выполнять двойной щелчок мыши при совмещении начала и конца контура.

Другой способ более точный: перемещать карандаш движением мыши без нажатой левой кнопки мыши и щелкать левой кнопкой мыши при поворотах. Для замыкания линий щелкните однократно левой кнопкой мыши в момент совмещения карандаша с началом контура.

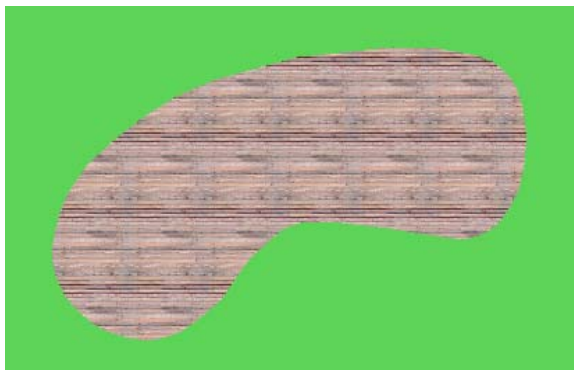



рис. 9

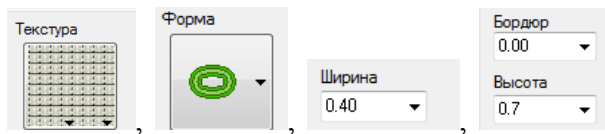




рис. 10

Выполните кольцо для дерева (см. рис. 8, (5))

Выберите пиктограмму  - «Поверхность», установите характеристики:

 , нажмите на кнопку Поместить внизу панели объектов.

Кольцо помещается в середине поля. Установите нужный диаметр кольца, для чего захватите черный позиционный квадрат в диагональном углу области выделения и тащите внутрь области.

Поставьте кольцо на деревянную площадку (см. рис. 11, рис. 12).

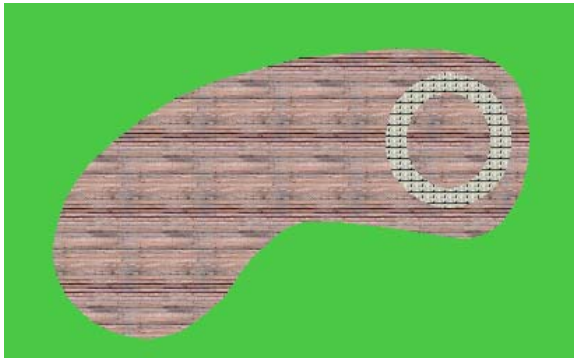


рис. 11

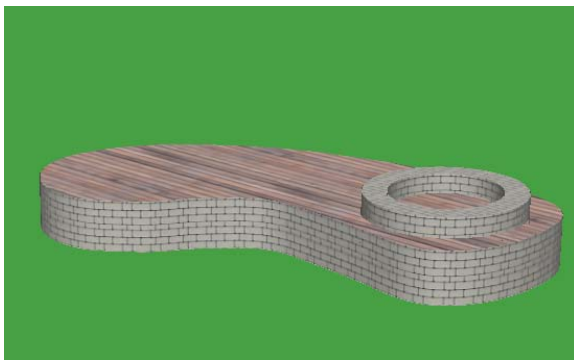



рис. 12

Выполните отсыпку внутри кольца

Выберите пиктограмму  - «Поверхность», установите характеристики:



, нажмите на кнопку Поместить внизу панели объектов.

Круглая поверхность отсыпки помещается в середине поля. Установите нужный диаметр, для чего захватите черный позиционные квадрат в диагональном углу области выделения и тащите внутрь области.

Поставьте отсыпку внутрь кольца (см. рис. 13, рис. 14).

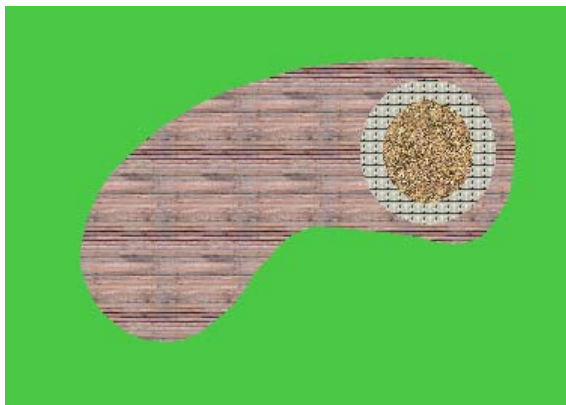


рис. 13

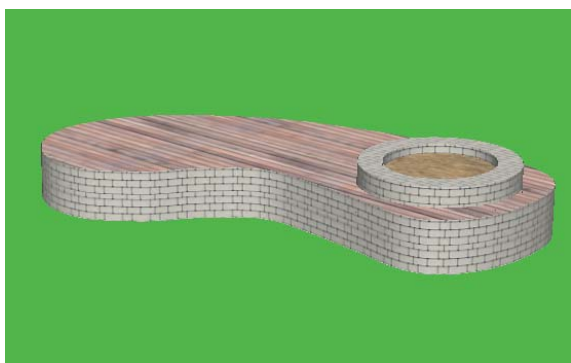


рис. 14

### *Посадите дерево*

Выберите в энциклопедии подходящее дерево, нажмите на кнопку Посадить, на кнопку Поместить на полосе объектов.

На рабочем поле дерево переместите на отсыпку в кольцо и поднимите на высоту отсыпки. Для этого:

- щелкните на плане по дереву правой кнопкой мыши;
- выберите пункт меню Свойства;

- нажмите на пиктограмму  - «Все объекты»;

- установите параметр  ;

- нажмите на кнопку Enter на клавиатуре;
- посмотрите в режиме 3D Изображение (см. рис. 15).

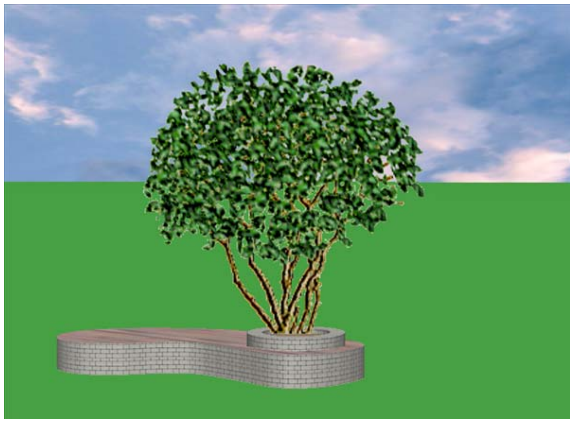


рис. 15

*Как сделать высокий бордюр у водоема произвольной формы?*

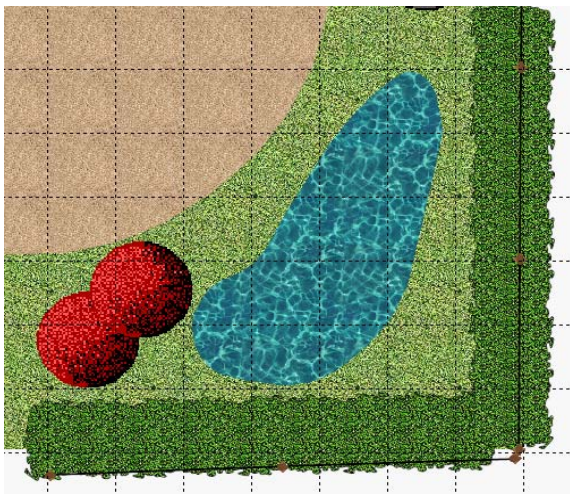



рис. 16

На плане (см рис. 16) вокруг поверхности водоема сделайте обводку с помощью приподнятой дорожки из категории  - «Поверхность».

Используйте текстуры  . Форму .

Значения параметров:

Ширина	0.40	и	Высота	0.4
Бордюр	0.00			

Нажмите на кнопку Поместить внизу панели объектов. На рабочем поле курсором в виде карандаша обведите поверхность водоёма. Сделайте первый щелчок у края, затем переместите мышь на небольшой отрезок контура и щелкните. Продвигайтесь по контуру поверхности водоёма, сочетая перемещение мыши на небольшие отрезки и щелчок левой кнопкой. В конце обводки выполните двойной щелчок мыши (см. рис. 17, рис. 18).



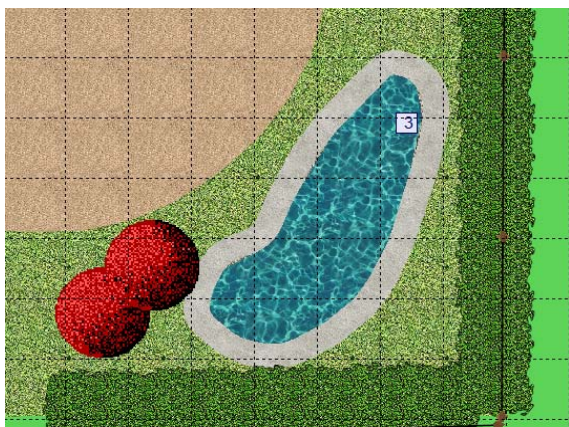


рис. 17



рис. 18

## Наталья Гуревич

[gurevich@mail.ru](mailto:gurevich@mail.ru)

Представитель фирмы Dicomp [www.dicomp.ru](http://www.dicomp.ru), диллер.

Сертифицированный преподаватель курсов "Компьютерное проектирование ландшафта в программе "Наш сад 6.0 Омега".

Имеет 4-х летний опыт преподавания курса «Ландшафтное проектирование в программе «Наш сад» в школах Ландшафтного дизайна г. Москвы, Краснодар, Таллинна, а также имеет практический опыт выполнения проектов совместно с ландшафтными дизайнерами ( в том числе через Интернет).

На сайте [www.askgurevich.info](http://www.askgurevich.info) опубликованы ответы на вопросы пользователей программы. Представлены уроки по самостоятельному выполнению проектов в программе «Наш сад Рубин 9.0. Уроки-файлы формата pdf высылаются пользователям по e-mail.

Предлагается дистанционный способ обучения (через Интернет); консультации по текущему проекту пользователя через Skype; имя nataliagurevich.

Справки и курьер в Москве 8 926 66 55 184