


ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ ΕΠΙΦΑΝΕΙΑΣ

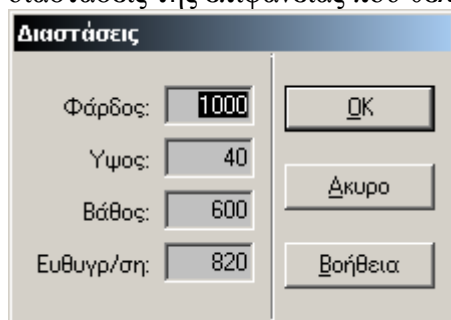
Με το σχεδιασμό επιφάνειας (Custom επιφάνεια) μπορούμε να σχεδιάσουμε επιφάνειες και αντικείμενα που δεν υπάρχουν στους καταλόγους του 1992.

Τι μπορούμε να κάνουμε με το σχεδιασμό επιφάνειας

- Σκάλες
- Ανισόπεδα πατώματα (ανυψωμένα)
- Πατώματα με κλίση (κεκλιμένα)
- Κεκλιμένο ταβάνι
- Κυκλικό τοίχο
- Διακοσμητικές κολώνες και άλλες κατασκευές που δεν υπάρχουν έτοιμες στο πρόγραμμα (π.χ. ξύλινες επενδύσεις ή ξύλινες κρεμαστές κολώνες)
- Αψίδες
- Τραπέζια και πάγκους σε δικά μας σχήματα
- Αντικείμενα μπάνιου (π.χ. κολώνες ή τοιχάκια) που να μπορούν να επενδυθούν με πλακάκια
- Χωρίσματα
- Γυάλινες επιφάνειες (π.χ. τζάμια, υαλότουβλα)

Βασικά βήματα για το σχεδιασμό επιφάνειας

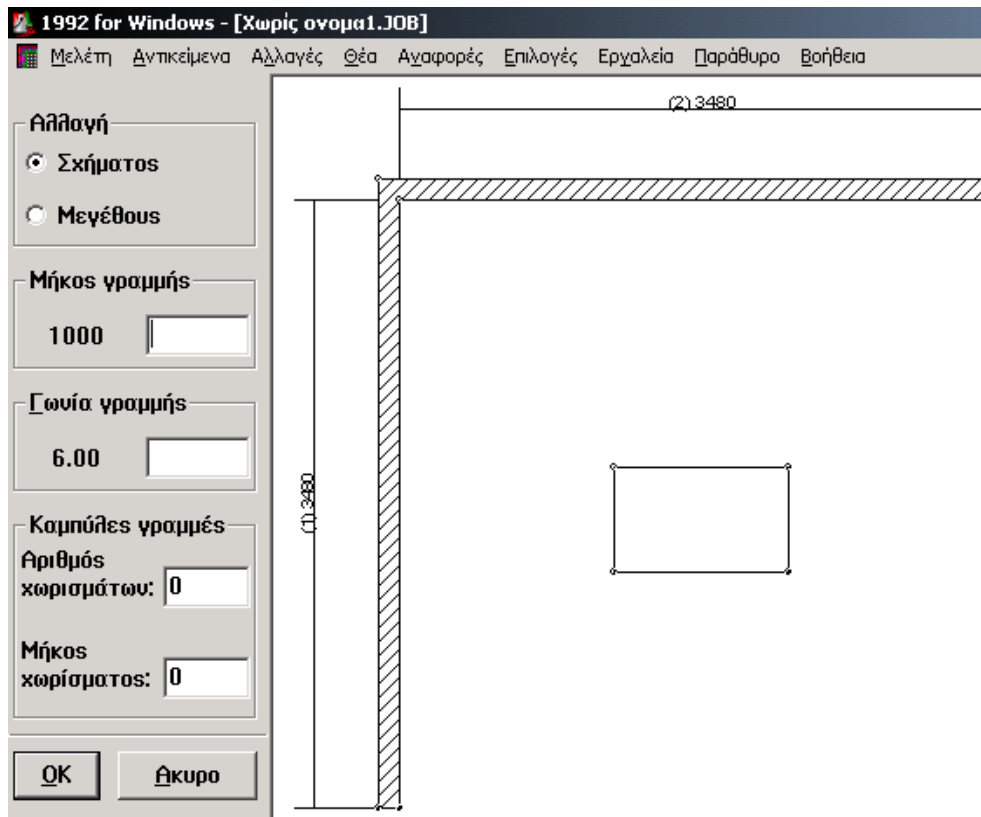
Την Custom επιφάνεια τη δημιουργούμε όταν βρισκόμαστε στην κάτοψη της μελέτης. Από τα δεξιά της κάτοψης, όπου βρίσκεται η μπάρα με τα εικονίδια, επιλέγουμε το εικονίδιο του σχεδιασμού επιφάνειας  κάνοντας ένα αριστερό κλικ πάνω του. Στη συνέχεια εμφανίζεται το παράθυρο διαλόγου στο οποίο δίνουμε τις διαστάσεις της επιφάνειας που θέλουμε να σχεδιάσουμε



Διαστάσεις	
Φάρδος:	1000
Υψος:	40
Βάθος:	600
Ευθυγρ/ση:	820

OK
Ακύρο
Βοήθεια

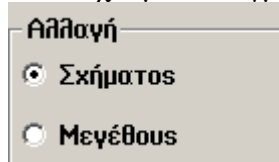
Αφού επιλέξουμε τις επιθυμητές διαστάσεις κάνουμε κλικ στο κουμπί **OK** και στη συνέχεια κάνουμε **ένα αριστερό κλικ** κάπου μέσα στην κάτοψη. Στην οθόνη μας βλέπουμε τα παρακάτω..



Στο πινακάκι που μας εμφανίζεται στα αριστερά βλέπουμε ότι έχουμε τη δυνατότητα να κάνουμε **Αλλαγή** στο **Σχήμα** και στο **Μέγεθος** της επιφάνειας που δημιουργούμε.

Αλλαγή σχήματος

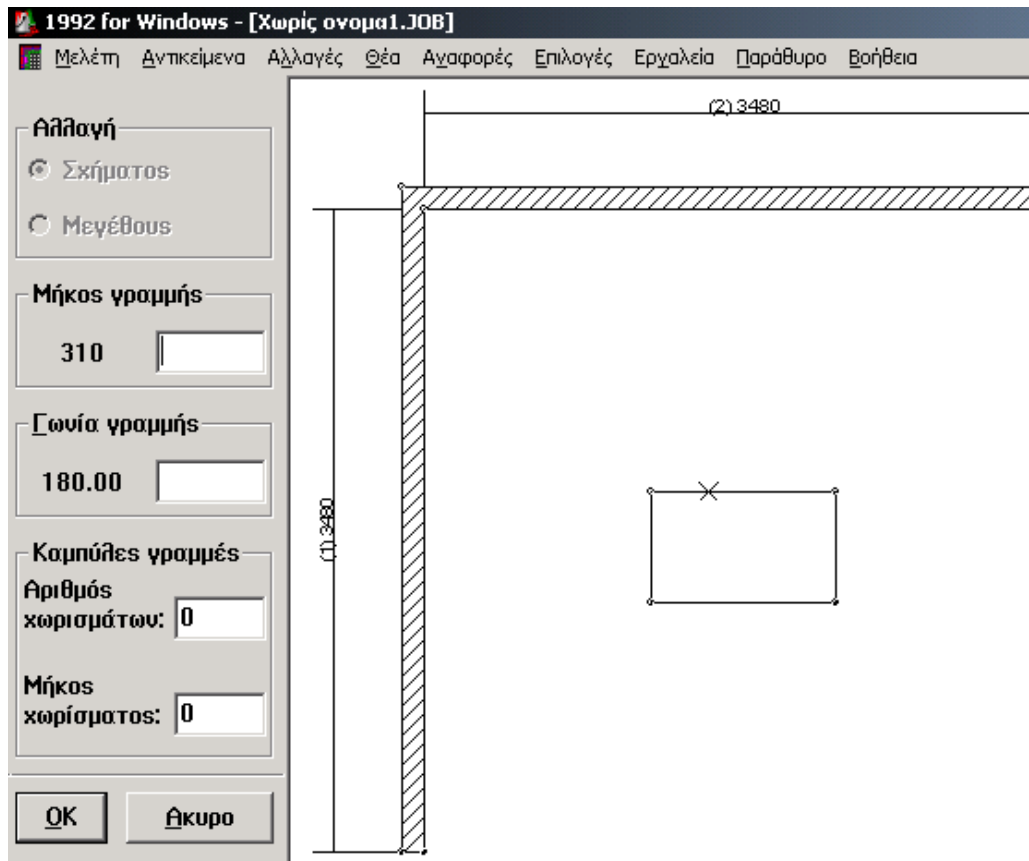
Όταν έχουμε επιλεγμένο το **Αλλαγή Σχήματος**



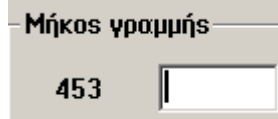
μας δίνεται η δυνατότητα να αλλάξουμε το σχήμα και να το προσαρμόσουμε έτσι όπως το θέλουμε. Σ' αυτό το σημείο μπορούμε να προσθέτουμε σημεία στο σχήμα μας τα οποία θα μας διευκολύνουν στο να δημιουργήσουμε το επιθυμητό σχήμα και να μετατρέψουμε κάποιες γωνίες σε καμπύλες

Δημιουργία σημείων

Στις πλευρές της επιφάνειας που δημιουργήσαμε μπορούμε να ορίσουμε νέα σημεία, τα οποία θα μας βοηθήσουν να κάνουμε το σχήμα που θέλουμε. Για να γίνει αυτό κάνουμε **ένα αριστερό κλικ** στη γραμμή που θέλουμε να ορίσουμε το νέο σημείο. Εμφανίζεται ένα **x** πάνω σ' αυτή τη γραμμή, το οποίο μετακινείται όταν μετακινούμε το ποντίκι. Στην οθόνη μας βλέπουμε το παρακάτω..



Κάνοντας **1** αριστερό κλικ στο σημείο που θέλουμε δημιουργείται ένα νέο σημείο. Αν γνωρίζουμε με ακρίβεια που ακριβώς θέλουμε να γίνει το νέο σημείο, στο πεδίο **Μήκος γραμμής**



μπορούμε να γράψουμε σε χιλιοστά την απόσταση του νέου σημείου από το προηγούμενο σημείο. Π.χ γράφουμε 200 και πατώντας **Enter** δημιουργείται ένα νέο σημείο σε απόσταση 200 χιλιοστών από την αρχή της γραμμής.

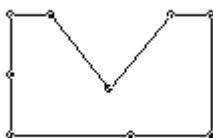


Μπορούμε να προσθέσουμε κι άλλα σημεία στην ίδια γραμμή αλλά και στις υπόλοιπες με τον ίδιο τρόπο.

(Προσοχή! Όταν ορίσουμε ένα σημείο σε μια γραμμή και στην ίδια γραμμή θέλουμε να ορίσουμε και κάποιο νέο σημείο, η απόσταση που θα δώσουμε στο πεδίο **Μήκος γραμμής** καθορίζεται από το προηγούμενο στη σειρά σημείο και όχι από την αρχή της γραμμής)

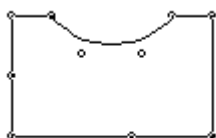


Μπορούμε να μετακινήσουμε κάποιο σημείο κάνοντας ένα αριστερό κλικ πάνω σ' αυτό (όταν το βέλος του ποντικιού γίνει τετράγωνο) και σέρνοντάς το προς την κατεύθυνση που θέλουμε για να του δώσουμε ένα νέο σχήμα. Για παράδειγμα μπορούμε να μετακινήσουμε το μεσαίο σημείο της επάνω γραμής και να κάνουμε το παρακάτω σχήμα (κάνουμε ένα αριστερό κλικ στο σημείο αυτό και σέρνουμε το ποντίκι προς τα κάτω)



Δημιουργία καμπύλης

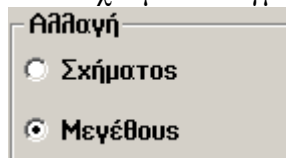
Μπορούμε να μετατρέψουμε μια γωνία σε καμπύλη με την εξής διαδικασία: κρατάμε **πατημένο το πλήκτρο Ctrl** απο το πληκτρολόγιο και στη συνέχεια πάμε το ποντίκι πάνω στη γωνία που θέλουμε να γίνει καμπύλη. Όταν το βέλος γίνει τετραγωνο κάνουμε ένα **αριστερό κλικ**. Π.χ για να κάνουμε καμπύλη τη γωνία που δημιουργήσαμε, κρατάμε πατημένο το **Ctrl** και κάνουμε ένα αριστερό κλικ στη γωνία αυτή. Τώρα το σχήμα μας θα γίνει κάπως έτσι..



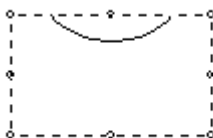
Με τον ίδιο τρόπο μπορούμε να κάνουμε καμπύλη οποιαδήποτε απο τις γωνίες του σχήματος..

Αλλαγή μεγέθους

Όταν έχουμε επιλεγμένο το πεδίο Αλλαγή Μεγέθους



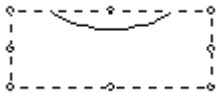
μας δίνεται η δυνατότητα να αλλάξουμε τις διαστάσεις του σχήματος που κάναμε. Το σχήμα μας θα φαίνεται κάπως έτσι..



Για να αυξήσουμε ή να μειώσουμε το μέγεθος του σχήματος κάνουμε ένα αριστερό κλικ σε κάποια απο τις τελείες που εμφανίζονται στις γωνίες και στις πλευρές του σχήματος. Αν επιλέξουμε να αλλάξουμε το μέγεθος κάνοντας κλικ σε κάποια απο τις γωνίες τότε το μέγεθος του σχήματος μεταβάλλεται ομοιόμορφα δηλ. αλλάζει και κατά μήκος και κατα πλάτος.



Αν επιλέξουμε να μεταβάλλουμε το μέγεθος κάνοντας κλικ σε κάποια τελεία που βρίσκεται σε κάποια από τις πλευρές του σχήματος, τότε το σχήμα μεταβάλλεται μόνο ως προς την κατεύθυνση αυτή.



Προδιαγραφές αντικειμένου και απόδοση υφής

Αφού διαμορφώσουμε το σχήμα έτσι όπως θέλουμε θα πρέπει να δώσουμε υφή στο αντικείμενο που δημιουργήσαμε. Για να γίνει αυτό πατάμε το

OK

που μας εμφανίζει αριστερά στις επιλογές του σχεδιασμού επιφάνειας.

Εμφανίζεται το πινακάκι για τις προδιαγραφές αντικειμένου.

1. Στο πεδίο **Περιγραφή επιφάνειας** που εμφανίζεται στα αριστερά του παραθύρου, υπάρχουν οι τρεις επιφάνειες του αντικειμένου που εμφανίζονται όταν πατήσουμε το βέλος που βρίσκεται στο πεδίο αυτό.
Αρχικά επιλέγουμε **Κάτω επιφάνεια**
2. Στο κέντρο του παραθύρου στο πλαίσιο **Επιλογές υφής** τσεκάρουμε το πεδίο **Απόδοση υφής**
3. Στα δεξιά ενεργοποιείται το πεδίο **Κατηγορία υφής** όπου πατώντας το βέλος μπορούμε να δούμε όλες τις διαθέσιμες υφές που μπορούμε να δώσουμε στο αντικείμενό μας.
4. Επιλέγουμε κάποια από τις υφές που θέλουμε (για παράδειγμα επιλέγουμε Κορνίζα)

5. και στη συνέχεια πατάμε **Καταχώρηση στοιχείων επιφάνειας** που βρίσκεται κατω δεξιά στο παράθυρο.

Ακολουθούμε τη ίδια διαδικασία για τις τρεις επιφάνειες του αντικειμένου.

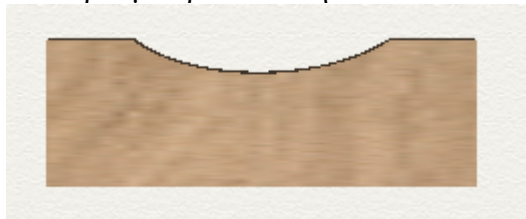
(Όταν κάνουμε το ίδιο για όλες τις επιφάνειες τσεκάρουμε το πεδίο **Περιστροφή (Xaxis)** για να περιστρέψουμε το αντικείμενο που φτιάξαμε και στη συνέχεια πατάμε **OK**)

1° κλικ

2°

Στη συνέχεια κάνουμε **ένα αριστερό κλικ** μέσα στην κάτοψη για να τοποθετήσουμε το αντικείμενο στο σημείο που θέλουμε.

Αν πάρουμε προοπτικό η εικόνα που θα δούμε θα είναι κάτι σαν την παρακάτω..

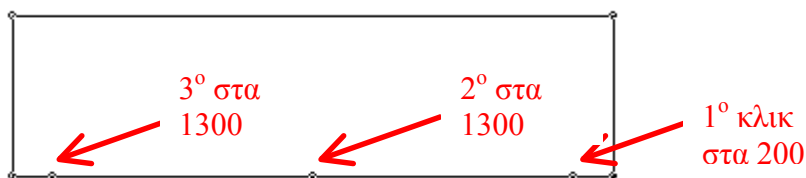


Κυκλικός τοίχος

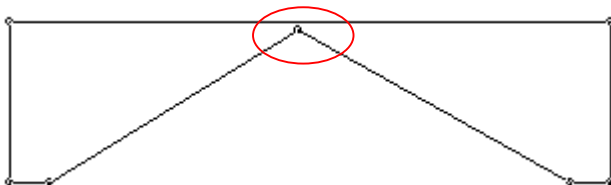
Επιλέγουμε το εικονίδιο για το σχεδιασμό επιφάνειας. Στο πινακάκι με τις διαστάσεις δίνουμε π.χ. τις παρακάτω.

Διαστάσεις		
Φάρδος:	<input type="text" value="3000"/>	<input type="button" value="OK"/>
Υψος:	<input type="text" value="2750"/>	<input type="button" value="Άκυρο"/>
Βάθος:	<input type="text" value="800"/>	<input type="button" value="Βοήθεια"/>
Ευθυγρά/ση:	<input type="text" value="0"/>	

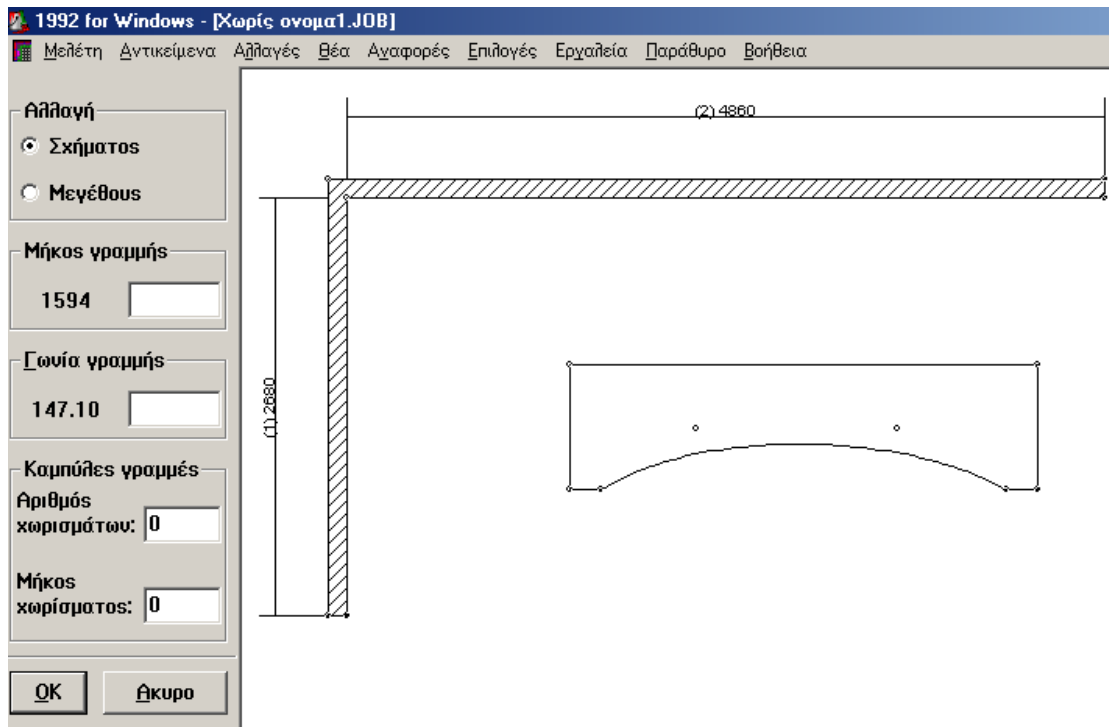
Πατάμε το OK και κάνουμε ένα αριστερό κλικ κάπου μέσα στην κάτοψη μας. Εμφανίζεται ένα ορθογώνιο παραλληλόγραμμο. Στην κάτω οριζόντια πλευρά του κάνουμε ένα κλικ και ορίζουμε κάποια νέα σημεία ως βοηθητικά. Για το πρώτο σημείο δίνουμε στο πεδίο **Μήκος Γραμμής: 200**, για το δεύτερο **1300** και για το επόμενο **1300**.



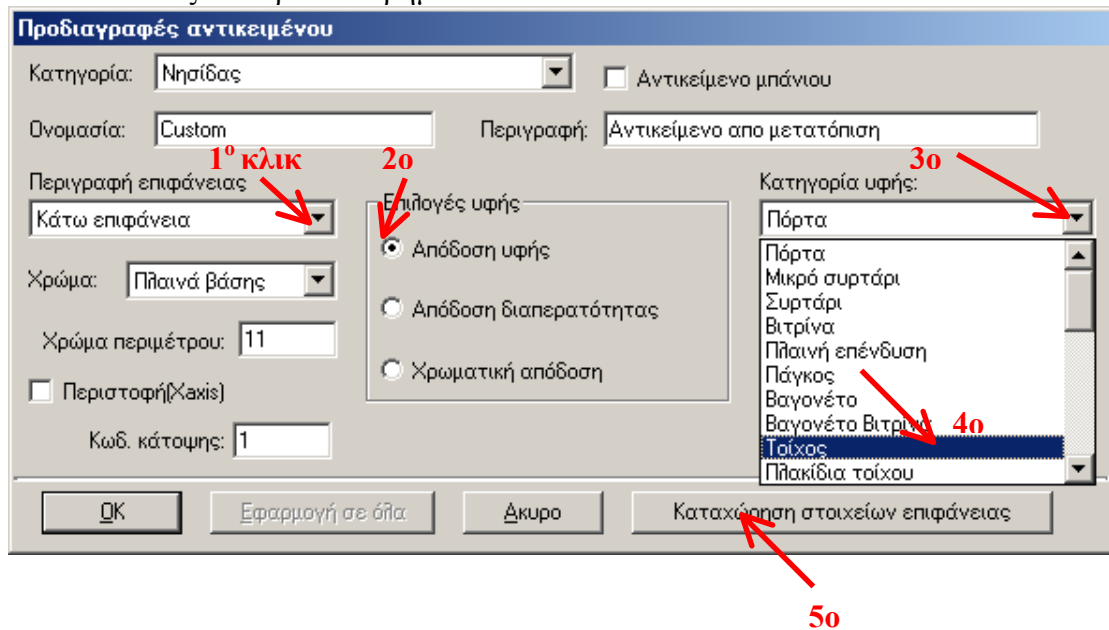
Το μεσαίο σημείο από αυτά που δημιουργήσαμε το επιλέγουμε και το σέρνουμε προς τα επάνω έτσι ώστε να δημιουργήσουμε το παρακάτω σχήμα.



Κρατώντας πατημένο το πλήκτρο **Ctrl** από το πληκτρολόγιο κάνουμε ένα αριστερό κλικ στο σημείο αυτό. Τώρα εμφανίζεται στην οθόνη μας το παρακάτω



Πατάμε το OK και στη συνέχεια δίνουμε υφή στο αντικείμενο που φτιάξαμε ακολουθώντας τα παρακάτω βήματα



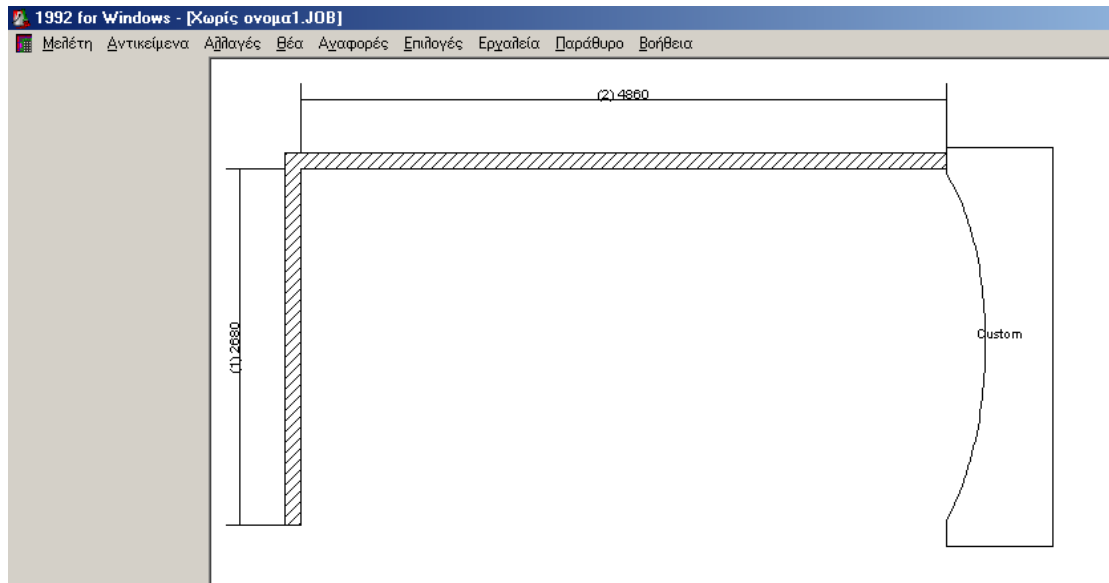
- 1 Στο πεδίο **Περιγραφή επιφάνειας** που εμφανίζεται στα αριστερά του παραθύρου, υπάρχουν οι τρεις επιφάνειες του αντικειμένου που εμφανίζονται όταν πατήσουμε το βέλος που βρίσκεται στο πεδίο αυτό.
Αρχικά επιλέγουμε **Κάτω επιφάνεια**
- 2 Στο κέντρο του παραθύρου στο πλαίσιο **Επιλογές υφής** τσεκάρουμε το πεδίο **Απόδοση υφής**
- 3 Στα δεξιά ενεργοποιείται το πεδίο **Κατηγορία υφής** όπου πατώντας το βέλος μπορούμε να δούμε όλες τις διαθέσιμες υφές που μπορούμε να δώσουμε στο αντικείμενό μας.
- 4 Επιλέγουμε κάποια από τις υφές που θέλουμε . Τώρα επιλέγουμε **Τοίχος**

- 5 και στη συνέχεια πατάμε **Καταχώρηση στοιχείων επιφάνειας** που βρίσκεται κάτω δεξιά στο παράθυρο.

Ακολουθούμε τη ίδια διαδικασία για τις τρεις επιφάνειες του αντικειμένου.

Όταν κάνουμε το ίδιο για όλες τις επιφάνειες πατάμε **OK**

Κάνουμε ένα αριστερό κλικ κάπου μέσα στην κάτοψή μας. Με τα βελάκια που εμφανίζονται στα αριστερά αλλάζουμε τη φορά του αντικειμένου σύμφωνα με το πώς θέλουμε να το τοποθετήσουμε και στη συνέχεια κάνουμε άλλο ένα αριστερό κλικ στο σημείο ακριβώς που θέλουμε να τοποθετήσουμε τον τοίχο.



Γυάλινες επιφάνειες

Δημιουργούμε την Custom επιφάνεια όπως περιγράψαμε πιο πάνω και αφού δώσουμε τις διαστάσεις και το σχήμα που θέλουμε πατώντας **OK** θα δώσουμε διαπερατότητα στις επιφάνειες. Αυτό θα γίνει ως εξής:

Προδιαγραφές αντικειμένου

Κατηγορία: Νησίδας Αντικείμενο μπάνιου

Όνομασία: Custom **1ο κλικ** Περιγραφή: Αντικείμενο απο μετατόπιση 30

Περιγραφή επιφάνειας: Κάτω επιφάνεια

Χρώμα: Πλαινά βάσης

Χρώμα περιμέτρου: 11

Περιστροφή(Χaxis)

Κωδ. κάτοψης: 1

Επιλογές υφής

Απόδοση υφής

Απόδοση διαπερατότητας

Χρωματική απόδοση

Κατηγορία υφής: Καθαρό τζαμοτό

Διαπερατότητα: 40

Κωδικός υλικού: 0

Απόδοση υλικού

Η επιφάνεια είναι ορατή

Η επιφάνεια επενδύεται

1. Στο πεδίο **Περιγραφή επιφάνειας** επιλέγουμε μια τις τρεις επιφάνειες.
2. Επιλέγουμε **Απόδοση διαπερατότητας**
3. Από την **κατηγορία υφής** επιλέγουμε την υφή που θέλουμε π.χ. **Καθαρό τζαμοτό**
4. Στο πεδίο **Διαπερατότητα** δίνουμε μια τιμή ανάλογα με το πόσο διάφανο θέλουμε να κάνουμε το τζάμι (π.χ. 40)
5. και στη συνέχεια επιλέγουμε **Καταχώρηση στοιχείων επιφάνειας**.

Προδιαγραφές αντικειμένου

Κατηγορία: Νησίδας Αντικείμενο μπάνιου

Όνομασία: Custom Περιγραφή: Αντικείμενο απο μετατόπιση

Περιγραφή επιφάνειας: Κάτω επιφάνεια

Χρώμα: Πλαινά βάσης

Χρώμα περιμέτρου: 11

Περιστροφή(Χaxis)

Κωδ. κάτοψης: 1

Επιλογές υφής

Απόδοση υφής

Απόδοση διαπερατότητας

Χρωματική απόδοση

Κατηγορία υφής: Καθαρό τζαμοτό

Διαπερατότητα: 50

Κωδικός υλικού: 0

Απόδοση υλικού

Η επιφάνεια είναι ορατή

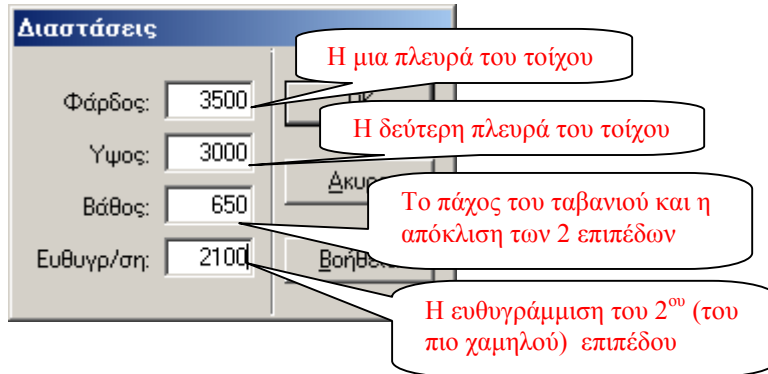
Η επιφάνεια επενδύεται

1ο κλικ **2ο**

Κάνουμε το ίδιο και για τις άλλες δυο επιφάνειες και στη συνέχεια τσεκάρουμε το πεδίο **Περιστροφή (Χaxis)**. Τέλος πατάμε **OK** και τοποθετούμε το τζάμι που δημιουργήσαμε στο σημείο που θέλουμε

Κεκλιμένο ταβάνι

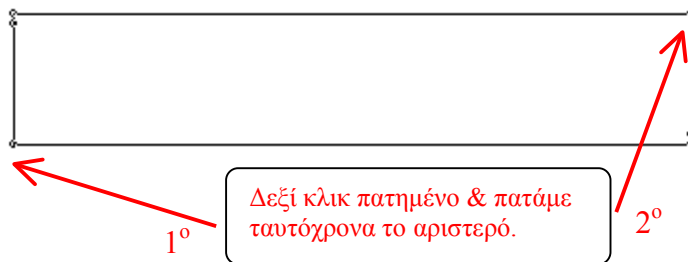
1. Επιλέγουμε το εικονίδιο για το σχεδιασμό επιφάνειας
2. Στο πινακάκι με τις διαστάσεις δίνουμε τα ακόλουθα (π.χ. έχουμε σχεδιάσει μια κάτοψη με μήκη τοίχων 3000mm και 3500mm αντίστοιχα.)



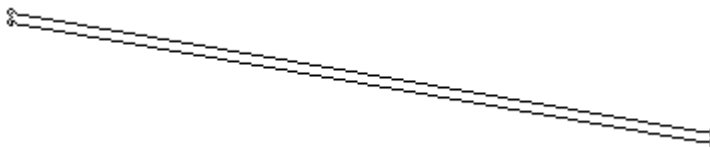
3. Πατάμε το **OK** και τοποθετούμε το αντικείμενο μέσα στην κάτοψη.
4. Στις δύο κάθετες πλευρές του αντικειμένου δημιουργούμε σημεία δίνοντας για την καθεμία στο πεδίο **Μήκος γραμμής**, την απόκλιση που θέλουμε να έχουν τα δύο επίπεδα (π.χ. 600mm)



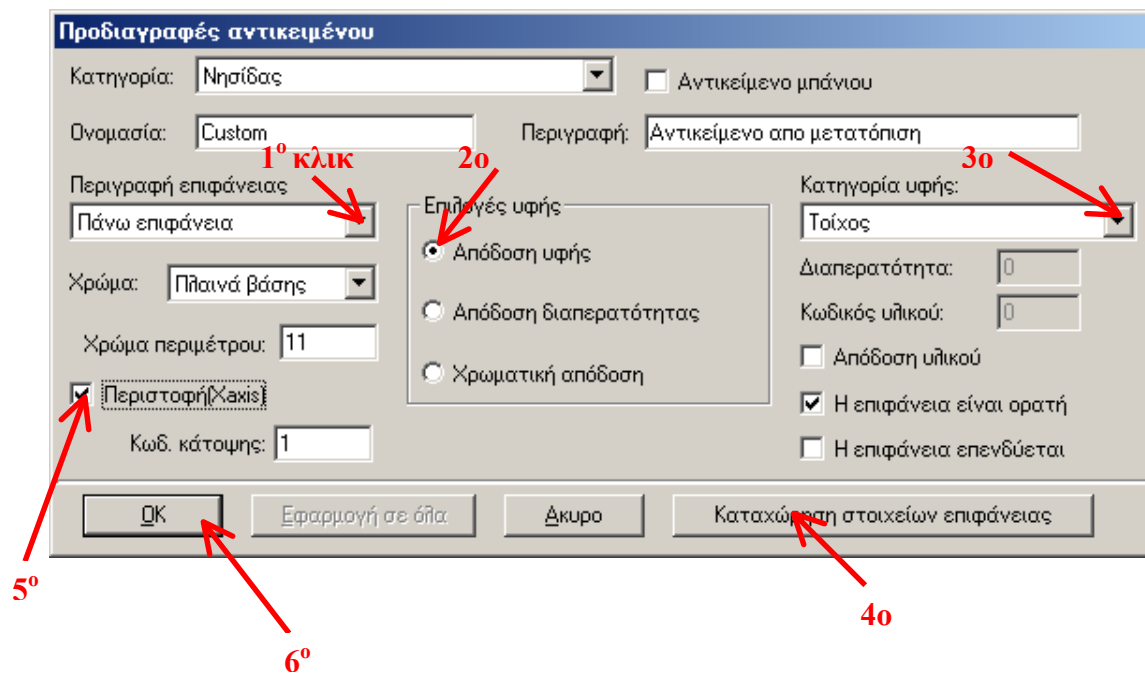
5. Στις γωνίες που είναι “πιο μακριά” από τα σημεία που δημιουργήσαμε, με το δεξί πλήκτρο του ποντικιού πατημένο, πατάμε **ταυτόχρονα** και το αριστερό.



Το σχήμα μας παίρνει την ακόλουθη μορφή.



6. Πατάμε το **OK**. Στο παράθυρο **Προδιαγραφές αντικειμένου** δίνουμε υφή τοίχου στις τρεις του επιφάνειες και στη συνέχεια τσεκάρουμε το πεδίο **Περιστροφή(Xaxis)**.



Τέλος πατάμε το **OK** και τοποθετούμε το αντικείμενο στο σημείο που θέλουμε.

Κεκλιμένο δάπεδο

Ακολουθούμε παρόμοια διαδικασία με το σχεδιασμό κεκλιμένου ταβανιού

1. Επιλέγουμε το εικονίδιο για το σχεδιασμό επιφάνειας
2. Στο πινακάκι με τις διαστάσεις δίνουμε τα ακόλουθα (π.χ. έχουμε σχεδιάσει μια κάτοψη με μήκη τοίχων 3000mm και 3500mm αντίστοιχα.)

Διαστάσεις

Φάρδος: 3500

Υψος: 3000

Βάθος: 320

Ευθυγράμμιση: 0

Ακύ

Βοήθεια

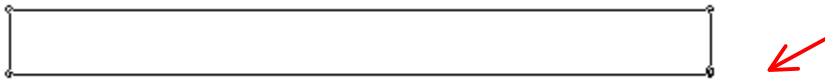
Η μια πλευρά του τοίχου

Η δεύτερη πλευρά του τοίχου

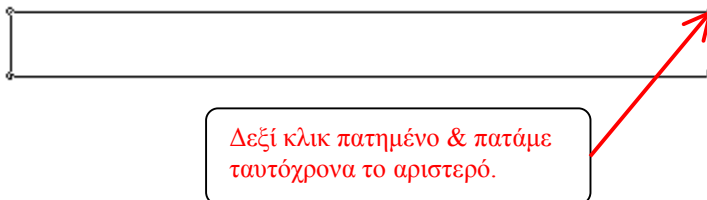
Το πάχος του δαπέδου και η κλίση του

Η ευθυγράμμιση (τη δίνουμε 0)

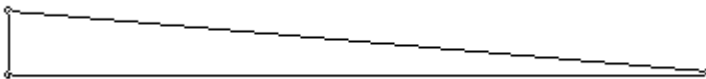
3. Πατάμε το **OK** και τοποθετούμε το αντικείμενο μέσα στην κάτοψη.
4. Στη μία από τις δύο κάθετες πλευρές του αντικειμένου δημιουργούμε ένα βοηθητικό σημείο δίνοντας στο πεδίο Μήκος γραμμής, την απόκλιση που θέλουμε να έχουν τα δύο επίπεδα (π.χ. 300mm)



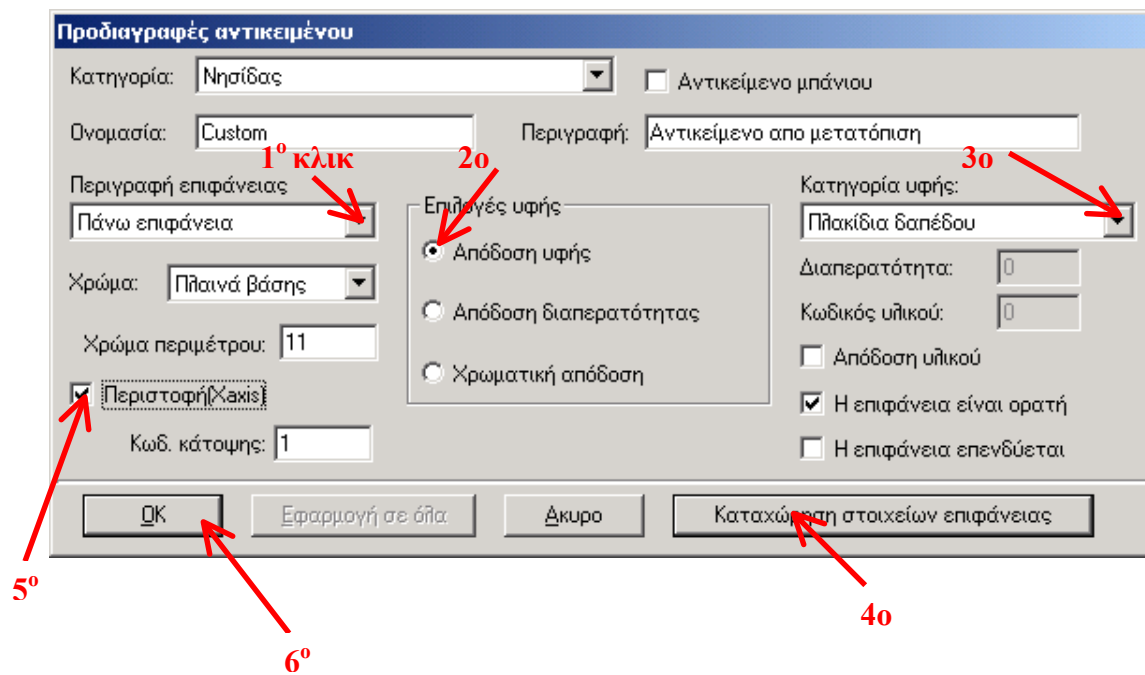
5. Στη γωνία που είναι πιο μακριά από το σημείο που δημιουργήσαμε, με το δεξί πλήκτρο του ποντικιού πατημένο πατάμε ταυτόχρονα και το αριστερό.



Το σχήμα μας παίρνει την ακόλουθη μορφή.



6. Πατάμε το **OK**. Στις **Προδιαγραφές αντικειμένου** δίνουμε υφή **Πλακίδια δαπέδου** στις τρεις επιφάνειες και στη συνέχεια τσεκάρουμε το πεδίο **Περιστροφή(Xaxis)**.



Τέλος πατάμε το **OK** και τοποθετούμε το αντικείμενο στο σημείο που θέλουμε.

Αντικείμενα μπάνιου

Όταν σχεδιάζουμε αντικείμενα μπάνιου τα οποία θέλουμε να τα στρώσουμε με πλακάκι πρέπει να προσέξουμε τα εξής:

- Στις προδιαγραφές αντικειμένου **το πρώτο πεδίο που θα τσεκάρουμε, πριν από όλα τα άλλα, θα είναι το: Αντικείμενο μπάνιου**
- Αφού δώσουμε υφή **τοίχου** στο αντικείμενο, τσεκάρουμε και το πεδίο: **Η επιφάνεια επενδύεται**