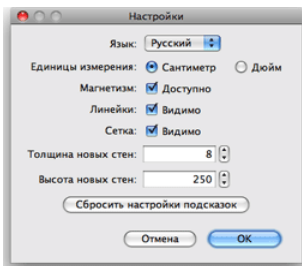


Sweet Home 3D

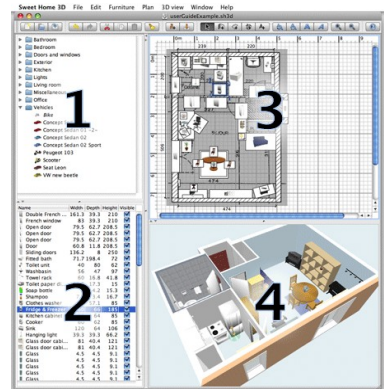
Как-то решил немного изменить внешний вид своего жилища. Можно было конечно немного напрячься и попереставлять вполне реальную мебель в вполне реальной квартире, посмотреть как лучше будет и, вполне возможно, вернуть все обратно. Но можно и воспользоваться достижениями прогресса. Именно поэтому я воспользовался программой Sweet Home 3D. Мышь двигать все таки намного легче.

Sweet Home 3D — это бесплатная программа для дизайна интерьеров распространяемая под лицензией GPL. На сайте программы (www.sweethome3d.eu) есть версии для Windows, MacOS и Linux.

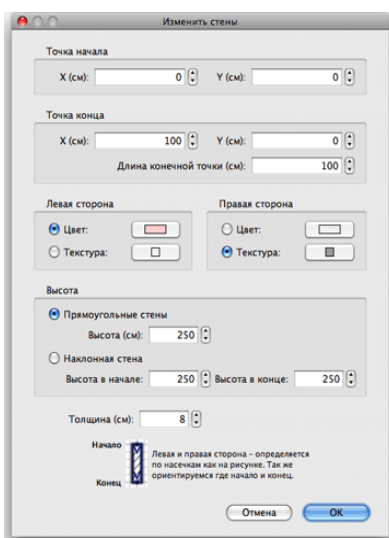


Для начала перейдем со все понятного английского языка интерфейса программы к совсем понятному русскому: «Файл», затем «Настройки» и в выпадающем списке выбрать «Русски».

Рабочее поле Sweet Home 3D разделено на 4 части. В первом располагается каталог моделей, во втором — список используемых в проекте элементов и их параметры, в третьем — 2D план проекта, а в последнем — просмотр результата в 3D режиме («Вид сверху» позволяет рассматривать проект со стороны, а «Виртуальный посетитель» — в качестве виртуального посетителя). В меню настройки вида 3D можно определить размеры виртуального посетителя, цвет земли, неба, яркость освещения и прозрачность стен. Размеры рабочих областей можно менять, а можно и вовсе скрывать любую из них.



Поставляемый вместе с программой набор моделей не очень обширный, но это поправимо. Поддерживается импорт моделей из форматов OBJ, LWS и 3DS, также можно импортировать библиотеки моделей в родном формате SH3f. На сайте программы (<http://www.sweethome3d.eu/importModels.html>) можно скачать 3 дополнительные библиотеки с моделями, там же есть и отдельные предметы, а в конце раздела приведен список ресурсов, где можно поискать подходящие вам модели. Ну и конечно никто не запрещает нарисовать что-то самому. На сайте можно найти краткую инструкцию для страждущих (<http://www.sweethome3d.eu/fr/creerMeubleSweetHome3D.pdf>) по созданию моделей.



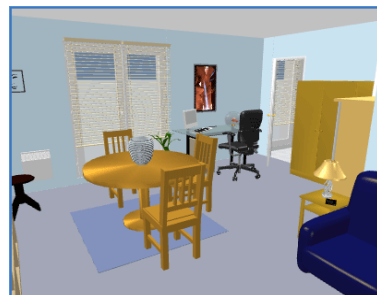
Приступим. Для удобства можно импортировать изображение плана квартиры или дома как фоновый рисунок и рисовать по нему. Правда у меня такого не нашлось. Процесс создания комнаты стоит начинать с соответствующего инструмента «Создать комнату» после чего воспользоваться инструментом «Создать стены». Говоря по-простому первый создает пол и потолок, а второй — стены. Дальше можно изменить их размеры, окраску, или использовать для этих целей текстуры (возможен импорт из BMP, GIF, JPEG или PNG) нажав правую кнопку на необходимом элементе и выбрав «Изменить...». Обратите внимание, что у стен 2 стороны (правая и левая) и каждая из них окрашивается по отдельности в одном диалоге, так же окрашиваются потолок и пол (по-умолчанию отображение потолка отключено, чтобы его включить: клик правой на «комнате», затем «Изменить комнаты» и поставить галочку «Показывать потолок»).

Не знаю было ли так задумано авторами SweetHome 3D специально, но стены можно делать достаточно кривыми, что очень кстати, учитывая особенности местной архитектуры. Специального инструмента для создания «закругленного» угла между стенами не предусмотрено, как и инструмента для создания круглой комнаты. Но отдельными короткими отрезками можно сформировать стену близкую по форме к круглой временно отключив магнетизм (с помощью клавиши Shift или в настройках: «Файл», затем «Настройки» убрать галочку с «Магнетизм - доступно»), чтобы отключить угловое ограничение при прорисовке малых отрезков стен.

Создание нескольких этажей в программе не предусмотрено. В FAQ (<http://www.sweethome3d.eu/ru/faq.html>) на этот случай предусмотрено пара рецептов:

1. Вы можете создавать и редактировать больше одного документа одновременно, что бы получить версии разных этажей плана. Вы можете копировать различные части планов между открытыми документами.
2. Многие пользователи решили эту недостающую возможность, добавляя коробки (из каталога Разное) в план 2D для редактирования пола и стен разных уровней. Для управления такими объектами Вы можете указать подъем фурнитуры, что бы легко группировать объекты разных уровней, или управлять их видимостью.

Когда есть пол и стены на них можно и мебель поставить. Для этого достаточно перетащить понравившуюся модель из библиотеки моделей на 2D план. Внешний вид предметов интерьера также можно изменить по аналогии со стенами и полом. У мебели и других элементов интерьера помимо размеров и окраски добавляется возможность поднять или опустить объект, вращать его вокруг своей оси или отразить его зеркально.



Изменяя цвет моделей предметов мебели так, как описано выше не всегда получается приемлемый на вид результат, поскольку модели состоят из множества элементов, имеющих различную окраску или текстуру. Как сказано в FAQ, Вы можете изменить цвет различных частей модели OBJ добавляя `usemtl colorName` строки в файл, где `colorName`. За подробностями этой процедуры лучше обратиться к FAQ. А я не стал себя утруждать такими деталями.

SweetHome 3D не отличается дюзим интеллектком, поэтому предметы можно расставлять как вам заблагорассудится: можно спокойно разделить пополам диван стеной между комнатами, можно беспрепятственно повесить в туалете кухонную вытяжку, или поставить посреди комната окно. Развлекайтесь.

Вот пожалуй и все. Создать модель своей квартиры у меня получилось быстро и просто. Это даже заняло гораздо меньше времени, чем я потратил на все измерения рулеткой своей квартиры. Я думаю, что использование Sweet Home 3D у читателя не вызовет особых трудностей и поможет сохранить силы и время при перестановке или ремонте.

P.S.: Если вас не сильно радует результат качеством отрисовки, то можно воспользоваться возможностью экспорта проекта в OBJ и импортировать его в 3D редактор (например Blender).

