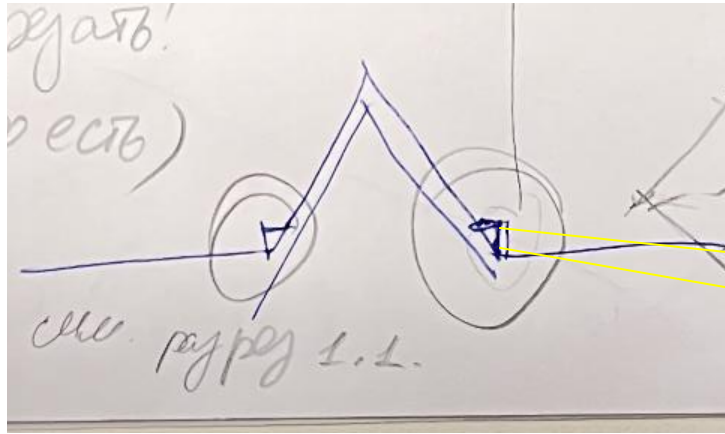


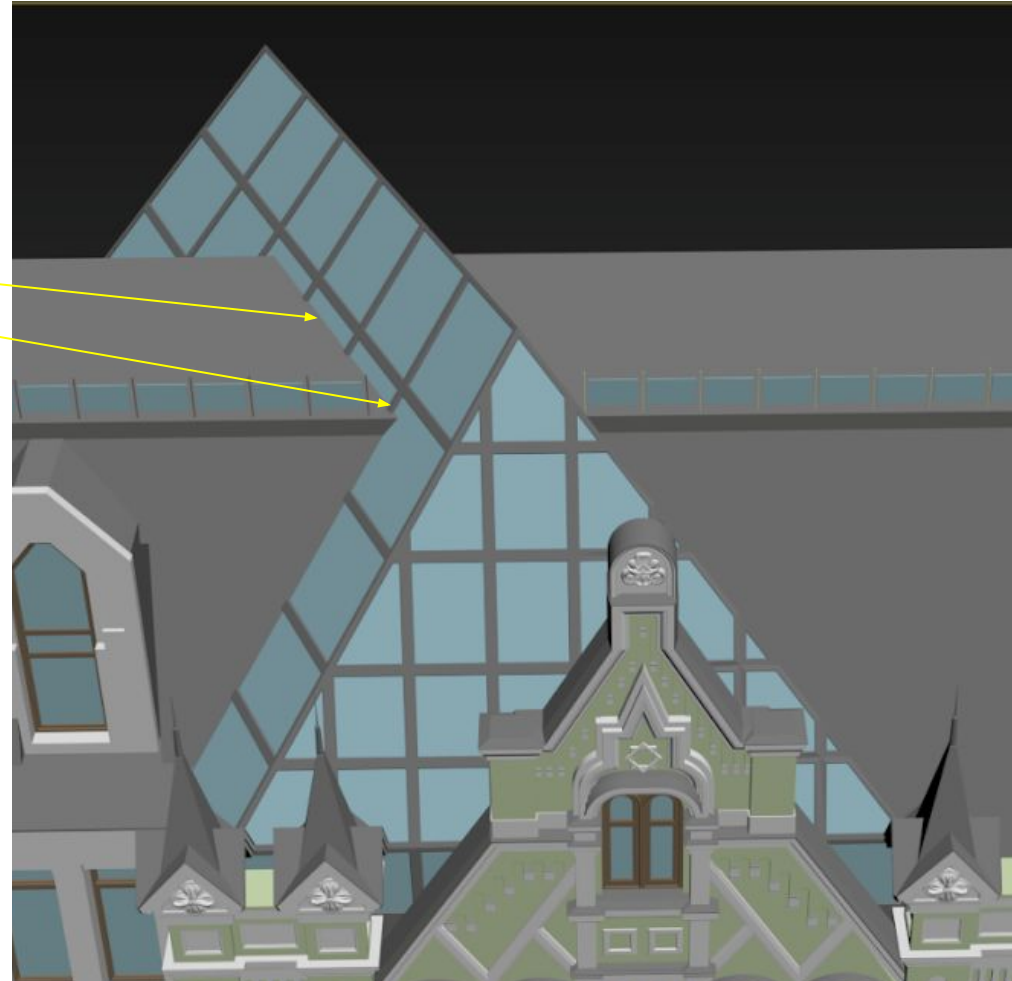
1 – световой фонарь – нарезка (шаг) деления стёкол очень крупный. Размер 1 стекла в обрамлении – 600 на 1,2м.

В месте стыковки крыши и светового фонаря необходимо прорисовать «порожек», который предотвратит затекание воды между стыком стекла и самой кровли.

Вся эта информация есть в документе **Разрез 1.1**



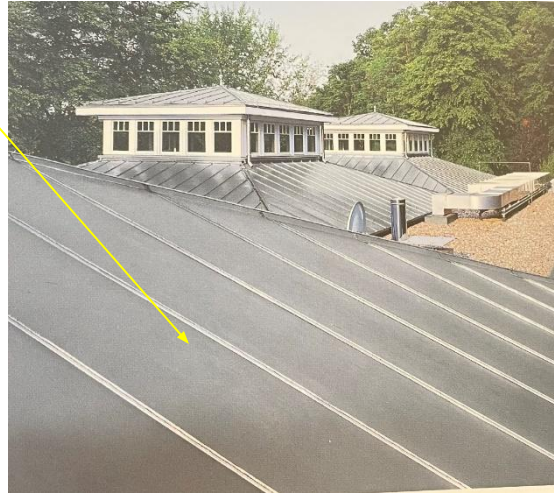
Пример расположения порожка на стыке светового фонаря и кровли



2 и 3 – кровля на плоской части крыши должна отличаться от кровли скатной части крыши.

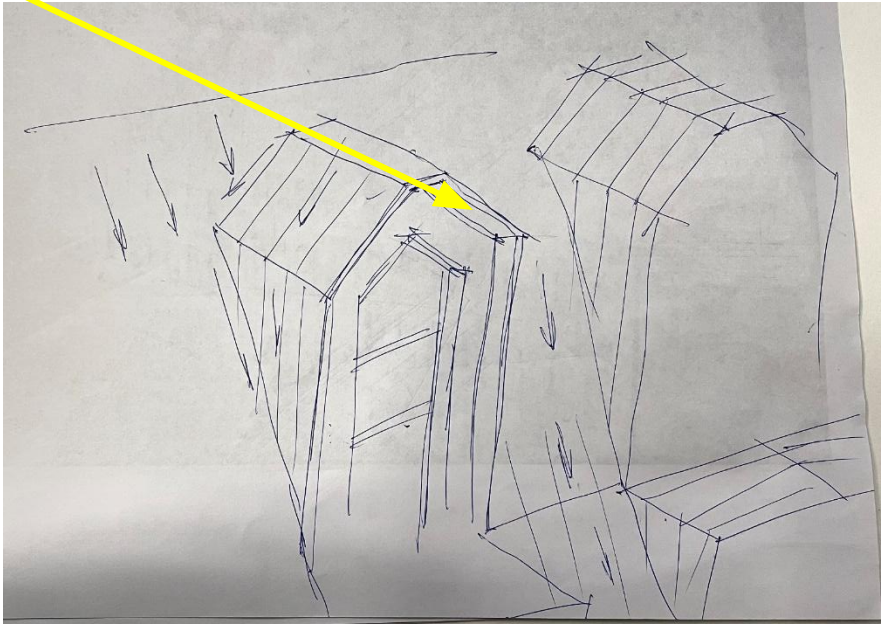
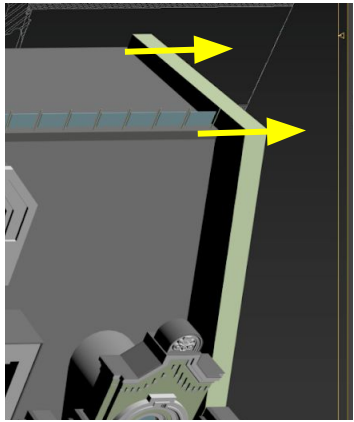
В плоской части в качестве покрытия используется материал «мембрана», для скатной части крыши в покрытии используется титано-цинковое покрытие.

Ниже на схеме показано, как крепятся др к др пластины на скатной крыше, разрез крыши

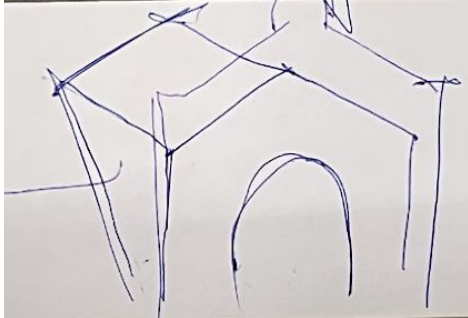
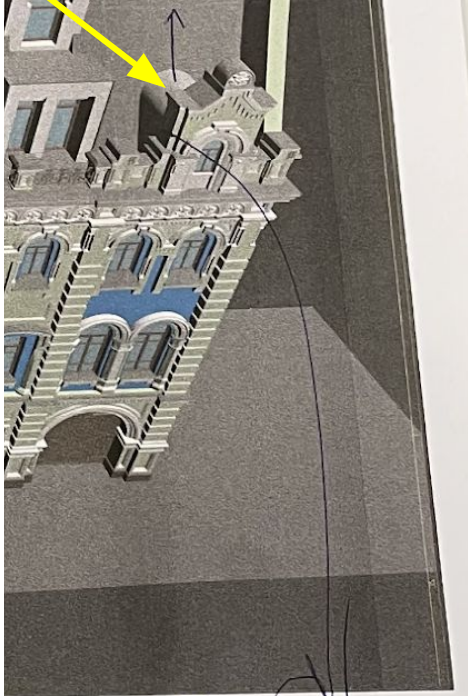


Образцы кровельных материалов для скатной части крыши (титано-цинковый)

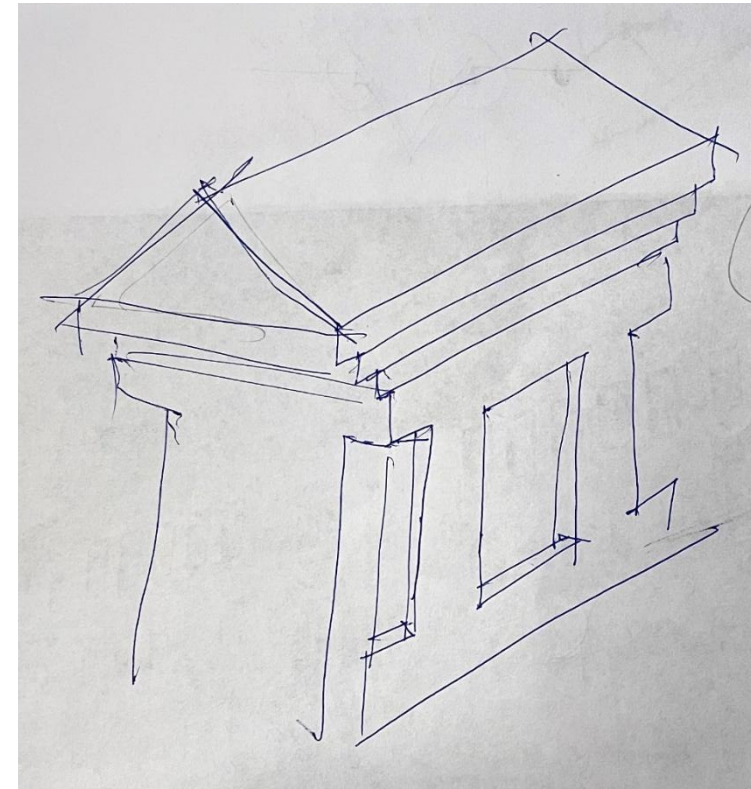
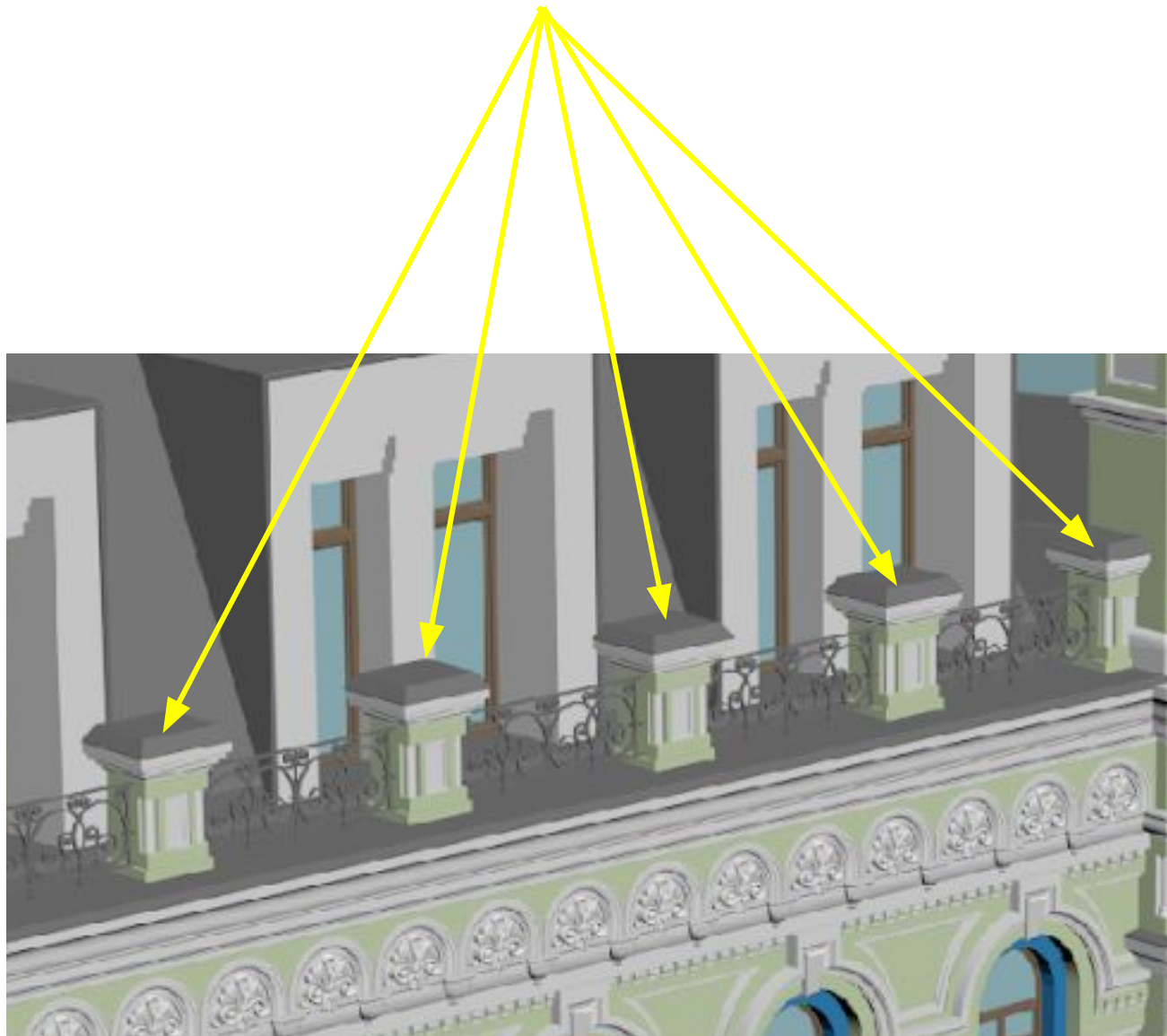
4, 5, 9 – кровельная часть на окнах и над брендмауэрной частью должна немного выходить и как бы нависать козырьком над штукатуренной частью окон. Идея в том, что кровля защищает штукатурку от попадания осадков и должна везде выступать барьером



6 – примыкание окна к дому не скругленное, а перпендикулярное (см рисунок ниже)

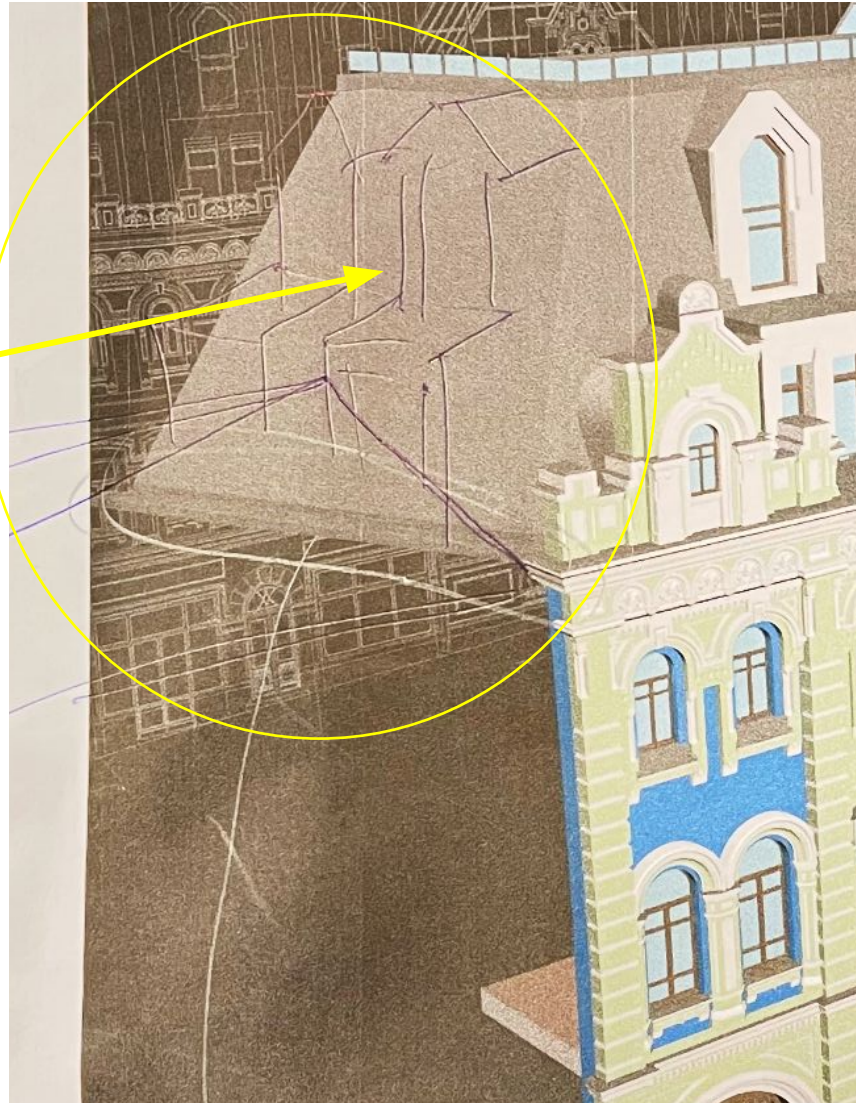
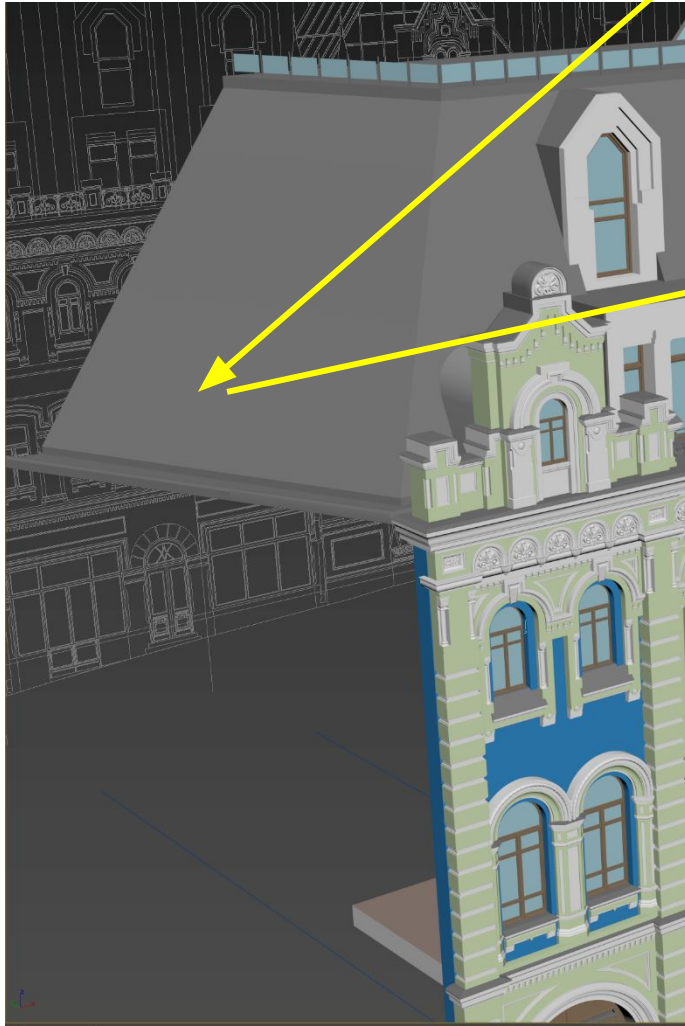


7 – скаты на «грибках» некорректно прорисованы, они двухскатные
См рисунок ниже



Ракурс на «грибок»
аналогичный рендеру слева

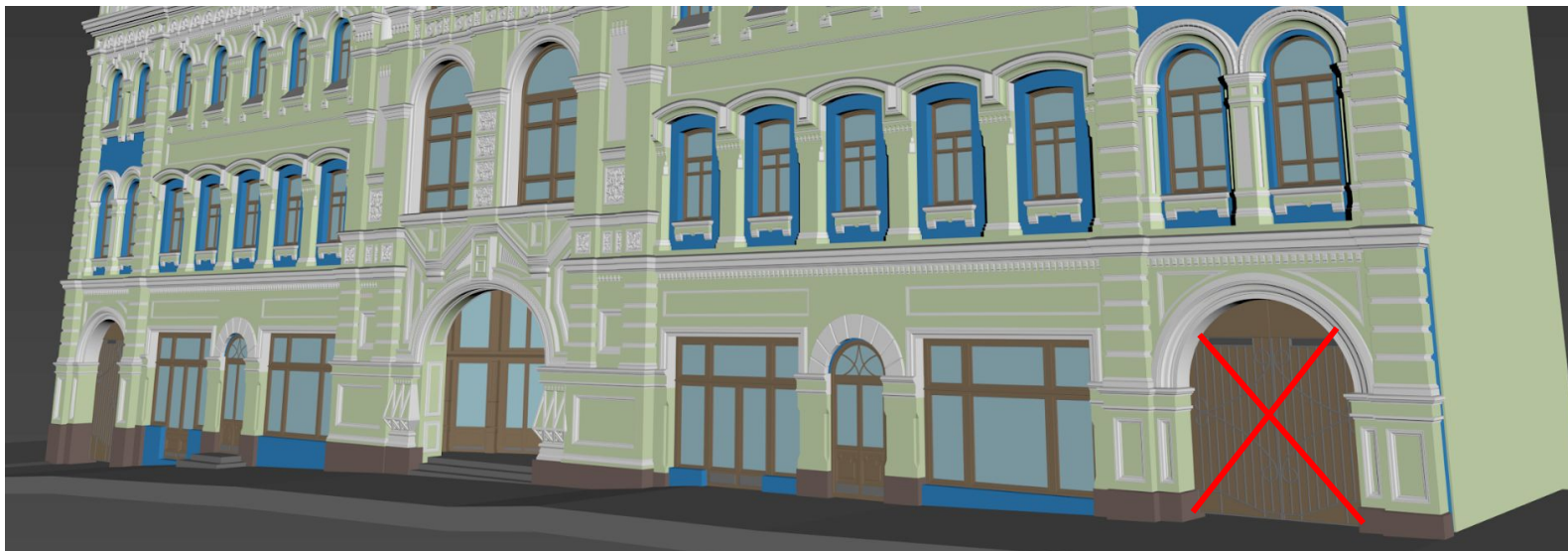
8 – слева в брандмауэрной стене в крыше прорисовать окна по той же схеме, как и на лицевой части + показать примыкание крыши соседнего здания с торца слева
На плане это также прорисовано.



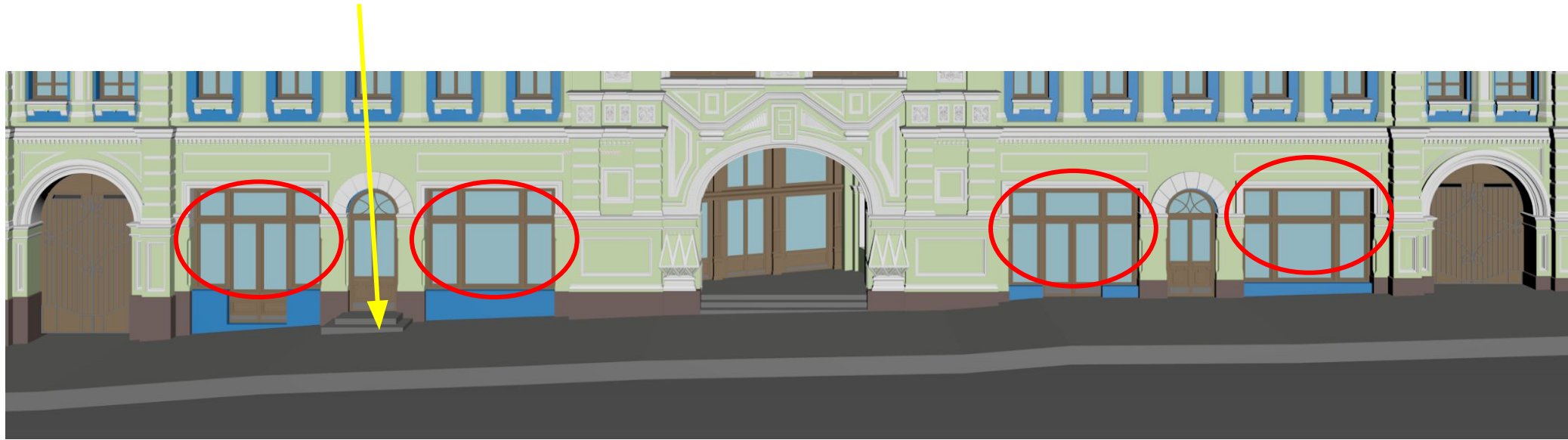
9 – Справа некорректно отрисована брандмауэрная стена. Она не будет выходить за пределы кровли и выступать вперед.



10 – в арках нет дверей или ворот, они сквозные: арка слева – въезд во двор, смежный с двором ресторана (не принадлежит проекту), арка справа – въезд на подземный паркинг и во внутренний двор для технических машин



11 – Ширина окон некорректная, они должны быть более узкими
+ вход в лобби слева – без ступеней (там только 1 небольшая ступень)



12 – вход в арку немного некорректно прорисован

