

Поворот объекта

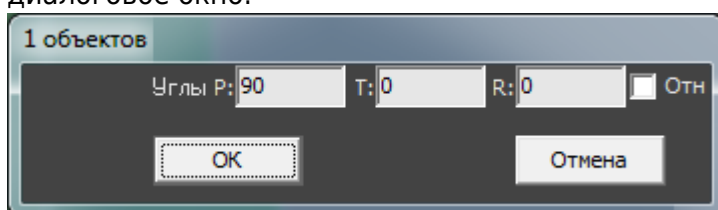
Есть два способа поворачивать объекты:

1. путем ввода точного значения;
2. с помощью мыши.

Поворот, наклон объекта на заданный угол

Чтобы повернуть или наклонить объект на указанное количество градусов:

1. выделите объект;
2. правой клавишей мыши нажмите на пиктограмму  в Главном меню, появится следующее диалоговое окно:



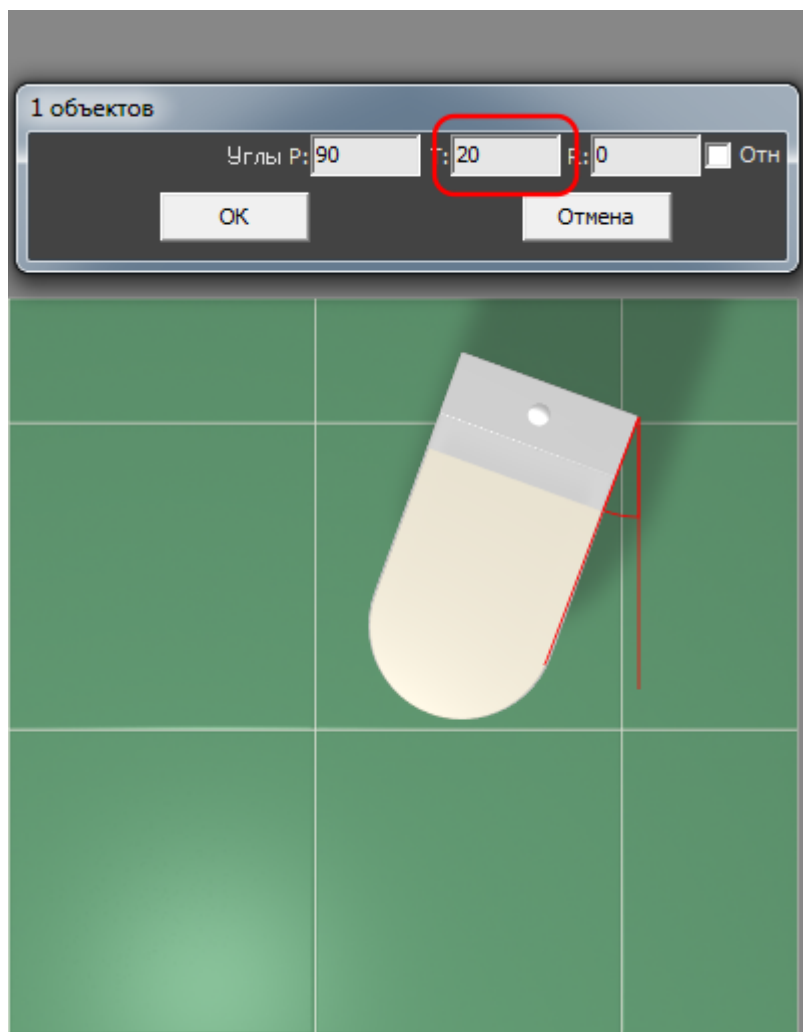
В данном диалоговом окне реализована возможность как поворота относительно текущего положения объекта (который уже может быть размещён под некоторым углом), так и указание абсолютного значения.

Объект можно поворачивать относительно трёх осей (X, Y, Z), т.е., условно, не только поворачивать на плоскости пола, но и наклонять вперёд-назад и вправо-влево.

- **P** – наклон вперёд-назад или вправо-влево в зависимости от ориентации объекта и ракурса обзора проекта.
- **T** – поворот на плоскости.
- **R** – наклон вперёд-назад или вправо-влево в зависимости от ориентации объекта и ракурса обзора проекта.

Отрицательное значение означает наклон/поворот в противоположную сторону.

Пример поворота объекта:



Нажмите **ОК**, чтобы сохранить изменения.

Поворот мышью

1. Выделите объект.
2. Нажмите на пиктограмму  или нажмите клавишу **R** на клавиатуре в английской раскладке.
3. Рядом с курсором должен появиться красный пунктирный крестик.
4. Кликните на произвольное место на рабочей поверхности – это **ось вращения** объекта.
5. Нажмите и удерживайте нажатой левую клавишу мыши – красный пунктирный крестик станет чёрным, объект начнёт поворачиваться.
6. Отпустите клавишу мыши, когда объект окажется в нужном вам положении.

При необходимости при перемещении можно использовать **привязку к объектам** –  и/или **привязку к сетке** – .

From:

<http://3d.kerama-marazzi.com/> - **KERAMA MARAZZI 3D**

Permanent link:

<http://3d.kerama-marazzi.com/doku.php?id=object:%D0%BF%D0%BE%D0%B2%D0%BE%D1%80%D0%BE%D1%82>

Last update: **2020/09/28 22:37**

