

Объекты

Сантехника, мебель, короба, ниши, зеркала, проёмы, врезки – это объекты, которые можно вставлять в проект.

Чтобы вставить объект в проект (старый интерфейс каталога объектов):

1. выделите одну из стен (или плитку на этой стене);
2. зайдите в Главное меню в раздел **«Объекты»**, в списке найдите нужную группу объектов (например, «ванна»);
3. нажмите **«Обзор...»**, откроется окно выбора, кликните дважды по объекту;
4. объект отобразится в помещении.

В **новом интерфейсе** Ceramic3D, чтобы вставить объект:

1. выделите одну из стен (или плитку на этой стене);
2. нажмите на пиктограмму  в Панели инструментов;
3. в открывшемся окне выберите в каталоге группу объектов и дважды кликните на нужный объект;
4. закройте окно каталога, объект будет установлен в помещении.

По умолчанию почти любой вновь добавленный объект выделен (подсвечен голубым).

Параметры объектов, их местоположение можно свободно изменять.

Движение объекта

Есть три способа перемещать объекты:

1. с помощью стрелок на клавиатуре;
2. с помощью мыши;
3. путём ввода точных параметров.

Движение объекта всегда производится **в той плоскости, которая на данный момент отображается** на мониторе.

Например, при виде сверху, объект можно перемещать **только относительно стен**.

Стрелками

1. Выделите объект.
2. Выберите тот ракурс, в котором следует менять расположение объекта (сверху или относительно стен).
3. Стрелками вверх, вниз, влево, вправо на клавиатуре измените положение на нужное.
4. Смените ракурс, проверьте положение объекта, при необходимости пододвиньте его ещё раз.

Мышью

1. Выделите объект.
2. Выберите тот ракурс, в котором следует менять расположение объекта (сверху или относительно стен).
3. Нажмите на пиктограмму  или нажмите на клавиатуре букву **M** в английской раскладке, курсор отобразится в виде красного пунктирного крестика.
4. Зажмите объект мышью и передвиньте его.

Чтобы объект при перемещении «примагничивался» к поверхностям и укладке плитки:

1. Нажмите на пиктограмму  в Панели инструментов.
2. Выделите объект.
3. Нажмите на пиктограмму  или нажмите на клавиатуре букву **M** в английской раскладке.
4. Подведите курсор мыши к одному из углов объекта, зажмите левую клавишу мыши – красный пунктирный крестик закрепится в этом углу.
5. Перетащите объект.

Вводом координат

1. Выделите объект.
2. Нажмите **правой клавишей мыши** на пиктограмму , откроется окно «**Относительный сдвиг**». Здесь вы можете ввести расстояние объекта от окружающих его поверхностей или указать расстояние по осям X (горизонталь) и Y (вертикаль), на которое нужно пододвинуть объект относительно текущего расстояния.

Чтобы быстро «опустить» объект на пол, в поле относительный сдвиг достаточно удалить значение в поле «Снизу».

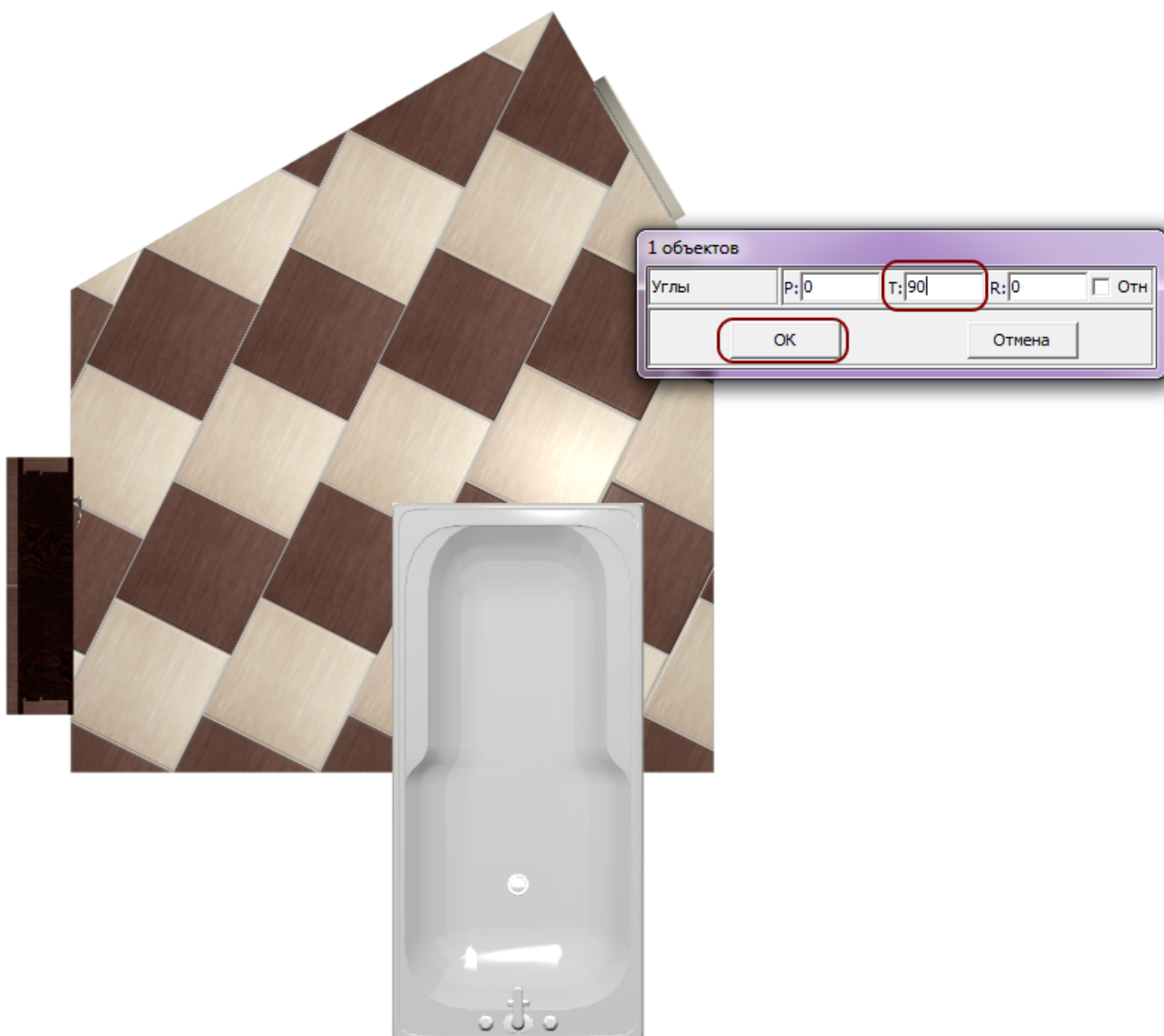
Поворот объекта

Чтобы повернуть объект:

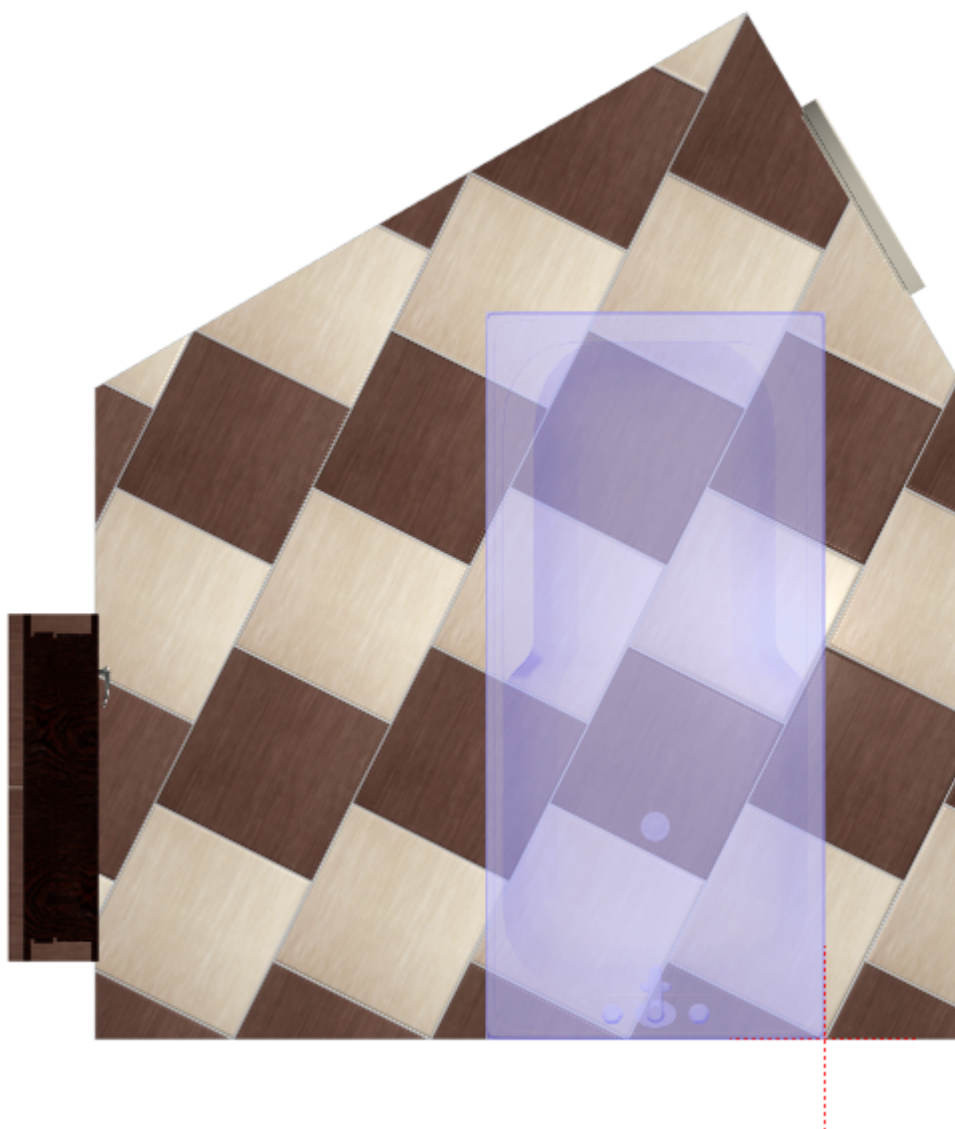
1. выделите объект;



2. **правой клавишей мыши** нажмите на пиктограмму ;
3. в открывшемся окне в поле **T** впишите значение в градусах, на которое следует повернуть объект.



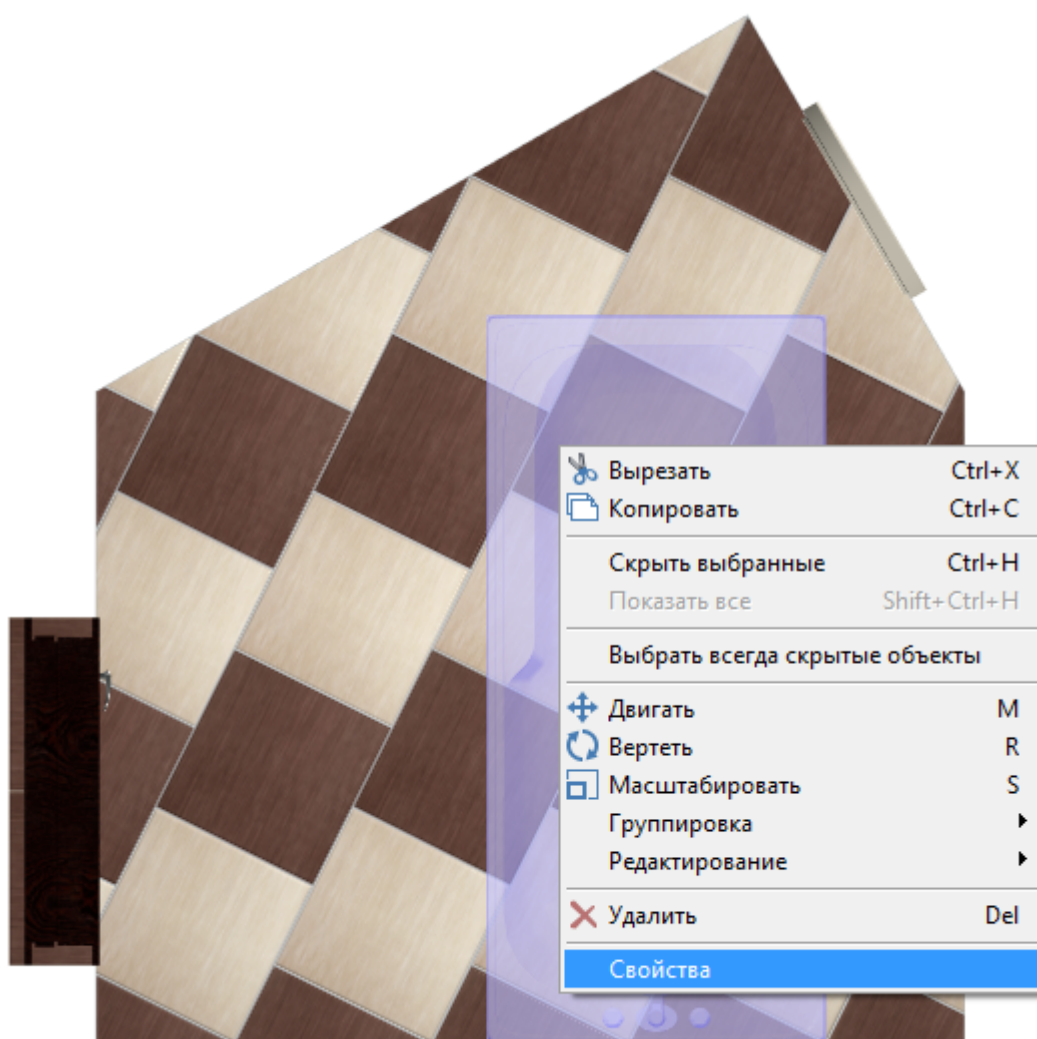
4. поправьте положение объекта после поворота:



Размер объекта

Размер любого объекта можно изменить, как произвольно, так и пропорционально. Чтобы изменить размер объекта **пропорционально**:

1. выделите объект;
2. кликните по нему правой клавишей мыши, в контекстном меню выберите «**Свойства**»;



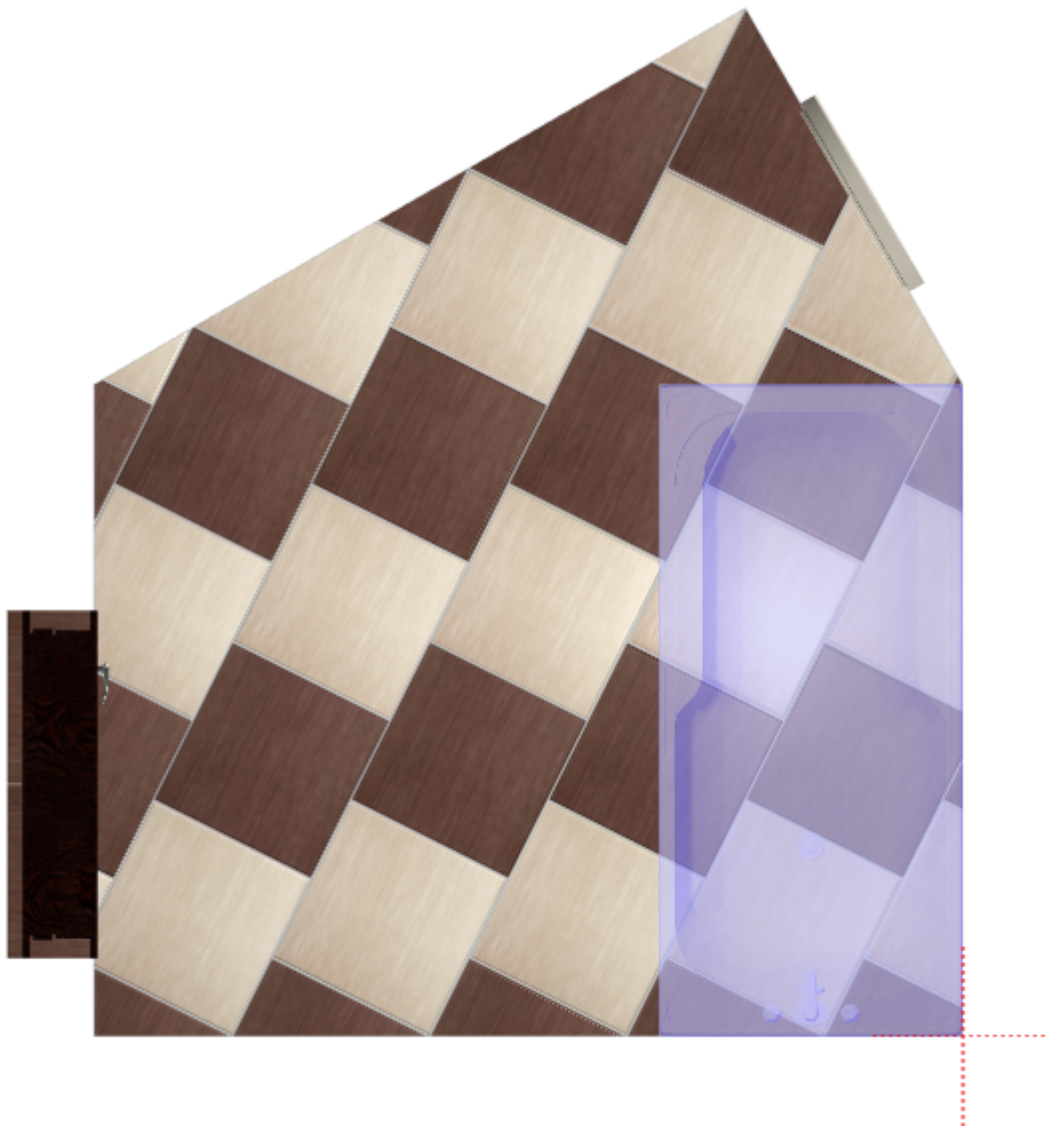
3. в открывшемся окне в поле «**Размеры**» кликните по самой большой скобке справа от параметров и введите измените любой из параметров, оставшиеся два изменятся пропорционально:

1 объектов

Положение	X: 60	Y: -1189	Z: 838	☐ Отн
Абсолютное положение	X: -60	Y: -345	Z: -1189	☐ Отн
Углы	P: 0	T: 90	R: 0	☐ Отн
Показывать	☒			
Всегда скрытый	☐			
Размеры	Ш: 1500	В: 611	Г: 700	☐ Отн
	Центрировать			
	Применить ориентацию			
Восстановить размеры				
Назначенные материалы:	th_16_77	 Белая керамика	->	+
	th_16_77	 Сталь	->	+
	th_16_77	 Пластик белы	->	+
Сохранение в файл	Сохранить...			
Автоскрытие	☐			
Влияет габаритом	☐			
Автосглаживание	Инвертировать грани			
Отражение	Угол сглаживания	30	Применить	
	X	Y	Z	
ОК Отмена				

4. нажмите «**ОК**», чтобы сохранить изменения.

После изменений размера (как и после поворота) объекта, его положение изменяется, и его следует поправить:



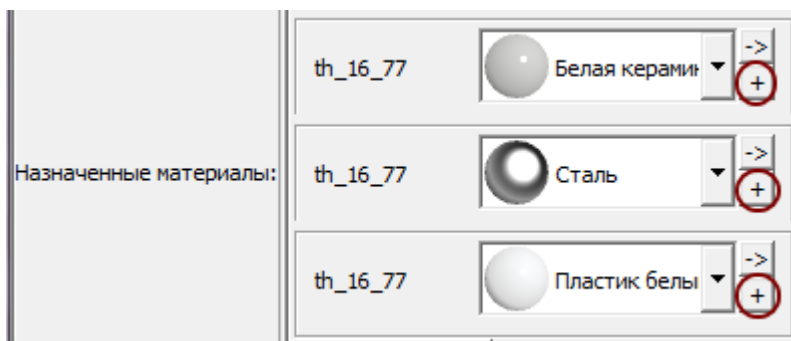
После изменений размера проверяйте положение объекта по двум плоскостям (одна из стен и пол)!

Материалы объекта

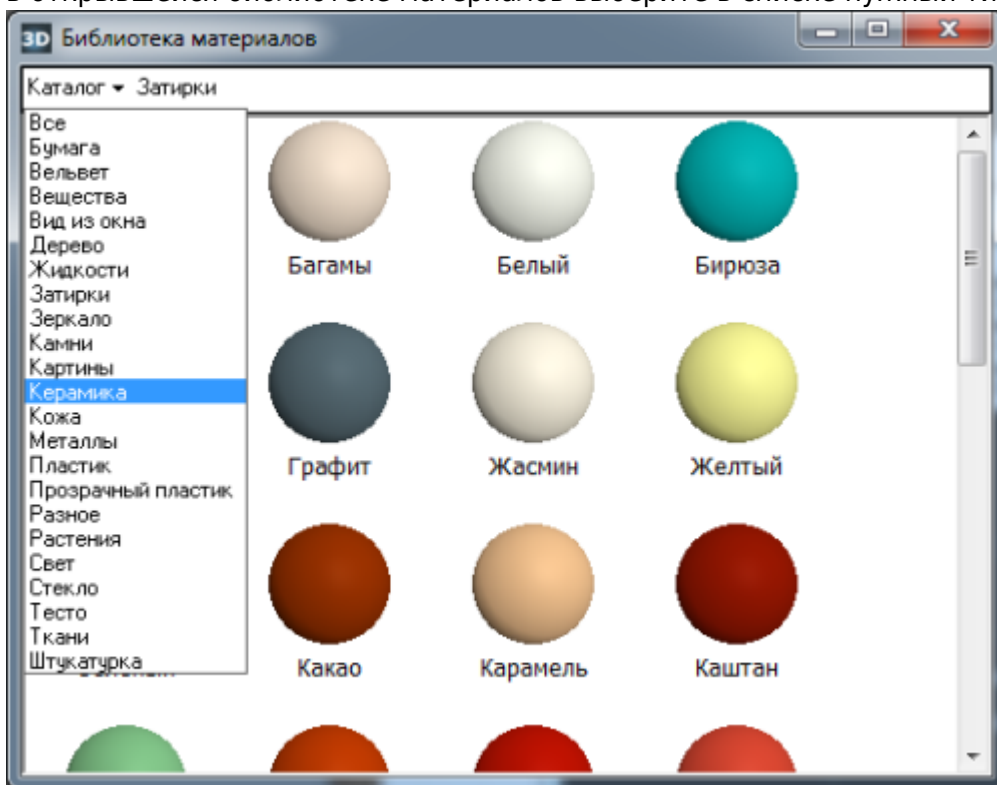
Цвет объектов можно изменять. Цвет определяется назначенным материалом. Элементам объекта можно присвоить любые материалы из Библиотеки материалов.

Чтобы изменить цвет объекта и/или его деталей:

1. выделите объект;
2. кликните на объект правой клавишей мыши, в контекстном меню выберите «**Свойства**»;
3. в области «**Назначенные материалы**» напротив цвета детали нажмите на **+**;



4. в открывшейся библиотеке материалов выберите в списке нужный тип материалов и цвет:



5. визуально удостоверьтесь, что цвет изменён именно так, как это требуется (окно «Свойства» можно передвинуть, чтобы объект было видно на экране);
6. нажмите **ОК**, чтобы сохранить изменения.

Дополнительные характеристики

Автоскрытие объекта

Автоскрытие – объект скрывается, если мешает обзору на другие объекты, поверхности. Функция, которая используется для удобства просмотра проекта. Чтобы включить автоскрытие объекта:

1. выделите объект;
2. кликните по нему правой клавишей мыши, в контекстном меню выберите «Свойства»;
3. в открывшемся окне в поле «Автоскрытие» поставьте галочку;
4. нажмите «ОК», чтобы сохранить изменения.

Отражение объекта

Отражение используется для того, чтобы **отразить несимметричный объект**.

Чтобы отразить объект:

1. кликните на объект правой клавишей мыши;
2. в контекстном меню выберите «**Свойства**»;
3. в области «**Отражение**» кликните на **X**, **Y** или **Z**, в зависимости от вашей необходимости (чтобы отменить отражение, кликните на эту же кнопку ещё раз);

Отражение X Y Z

4. визуально удостоверьтесь, что объект отразился именно так, как это требуется (окно «Свойства» можно передвинуть, чтобы объект было видно на экране);
5. нажмите **ОК**, чтобы сохранить изменения.

Чтобы отразить дверь или ванну, как правило, используется отражение по **X** (относительно горизонтали).

From:

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

Permanent link:

<http://3d.kerama-marazzi.com/doku.php?id=student:%D0%BE%D0%B1%D1%8A%D0%B5%D0%BA%D1%82%D1%8B&rev=1405514314>

Last update: 2020/09/28 21:43

