# 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 Главном 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.



 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 **М** 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.
- <sup>3.</sup> Нажмите на пиктограмму 🔛 или нажмите на клавиатуре букву **М** 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;



- <sup>2.</sup> правой клавишей мыши нажмите на пиктограмму <sup>2</sup>;
  3. в открывшемся окне в поле **Т** 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	Х: 60 Ү: -1189 Z: 838 ОТН 4	
Абсолютное положение	Х: -60 Ү: -345 Z: -1189 Отн	
Углы	Р: 0 Т: 90 R: 0 ОТН	
Показывать		
Всегда скрытый		
	W: 1500	
Размеры	В: 611   ОТН	
	[F: 700 ] [ ]	
	Центрировать	
	Применить ориентацию	
	Восстановить размеры	
	th_16_77 Белая керамин • +	
Назначенные материалы:	th_16_77 Сталь -> +	
	th_16_77 Пластик белы 💌 ->	
Сохранение в файл	Сохранить	
Автоскрытие		
Влияет габаритом		
	Инвертировать грани	
Автосглаживание	Угол сглаживания 30 Применить	
Отражение	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); <u>Отражение X Y Z</u>
- 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).



