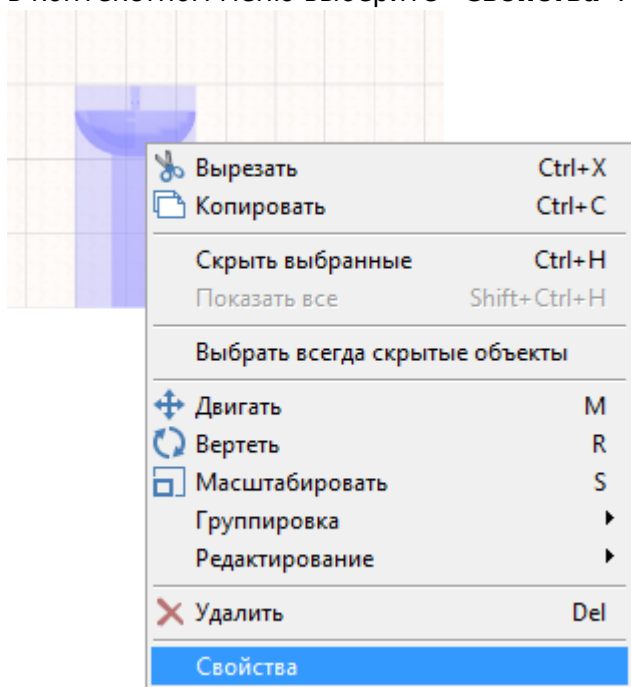


Свойства объекта

Каждый объект обладает некоторым набором параметров, которые можно просматривать и изменять в соответствующем окне.

Чтобы открыть окно свойств объекта:

1. кликните на объект правой клавишей мыши;
2. в контекстном меню выберите «**Свойства**»:



Откроется следующее окно:

1 объект

Имя: Vanna1_bathtub

Положение: X: 0 Y: -1210 Z: 0 ☐ Отн

Абсолютное положение: X: 0 Y: 0 Z: 0 ☒ Отн

Углы: P: 0 T: 0 R: 0 ☒ Отн

Показывать: ☒

Всегда скрытый: ☐

Размеры: Ш: 2100 В: 1134 Г: 972 ☐ Отн

Назначенные материалы:

- amferBox: Белая эмаль
- Хром: Хром

Сохранение в файл: ☐

Автоскрытие: ☐

Влияет габаритом: ☐

Автосглаживание: Угол сглаживания 30

Отражение: X Y Z

Buttons: Центрировать, Применить ориентацию, Восстановить размеры, Сохранить..., Инвертировать грани, Применить, OK, Отмена

Имя – наименование объекта.

Положение – положение объекта относительно плоскостей короба.

Абсолютное положение – положение объекта относительно центра короба.

Углы

Показывать – показывать объект в проекте.

Всегда скрытый – сделать объект невидимым в проекте. Обычно используется для задних стенок, крышек коробов, чтобы те не мешали при просмотре проекта.

Размеры – размеры объекта, которые можно менять в том числе пропорционально.

Назначенные материалы – цвета деталей объекта (может быть несколько в зависимости от объекта).

Сохранение в файл – сохранение объекта с изменёнными характеристиками.

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

Влияет габаритом – функция временно не работает.

Автосглаживание – параметр, влияющий на качество отображения (детализации) 3D-моделей. По умолчанию, значение равно 30. Чем выше это значение, тем выше качество отображения объекта. Чем ниже, тем, соответственно, хуже.

Отражение – позволяет отразить объект относительно одной из трёх осей (X, Y, Z).

Более подробное описание функционала «Свойств» объекта описано ниже.

Положение, углы

Положение объекта в полях «**Положение**» и «**Абсолютное положение**» может быть указано как абсолютное, если галочка «**Отн**» снята, и как относительное, если галочка «**Отн**» стоит. Соответственно, изменяются и параметры одного и того же объекта без смены его расположения в указанных полях:

Положение	X: 0	Y: 0	Z: 0	<input checked="" type="checkbox"/> Отн	Положение	X: -936	Y: -1210	Z: 27	<input type="checkbox"/> Отн
Абсолютное положение	X: 0	Y: 0	Z: 0	<input checked="" type="checkbox"/> Отн	Абсолютное положение	X: 973	Y: 936	Z: -1210	<input type="checkbox"/> Отн
Углы	P: 0	T: 0	R: 0	<input type="checkbox"/> Отн	Углы	P: 0	T: 0	R: 0	<input type="checkbox"/> Отн

Положение

Данная функция созвучна с функцией [перемещения объектов](#).

В полях **X, Y, Z** указано расстояние от поверхностей короба до объекта. При изменении данных параметров объект будет передвигаться внутри пространства короба.

Абсолютное положение

«Абсолютное положение» – положение объекта относительно центра комнаты. Под центром комнаты подразумевается точка <...>

В полях **X, Y, Z** указано расстояние от центра комнаты до объекта. При изменении данных параметров объект будет передвигаться относительно центра комнаты на указанное расстояние.

Углы

Данная функция – то же самое, что и [Поворот, наклон объекта на заданный угол](#).

Размеры

Размер объекта можно изменять:

- пропорционально;
- относительно текущего размера;
- по каждому из параметров (ширина, высота, глубина) отдельно.

По умолчанию включен режим редактирования каждого параметра по отдельности:

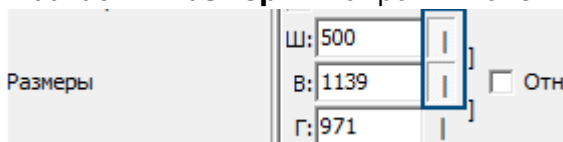
- «**Ш**» – ширина;
- «**В**» – высота;
- «**Г**» – глубина.

Пропорциональное изменение

Размер объект может изменяться пропорционально как по двум параметрам, так и по всем трём.

Например, нужно, чтобы глубина объекта оставалась неизменной, а высота и ширина изменялись пропорционально. Для этого:

1. кликните на объект правой клавишей мыши;
2. в контекстном меню выберите «**Свойства**»;
3. в области «**Размеры**» напротив полей «**Ш**» и «**В**» нажмите вертикальные линии-кнопки:

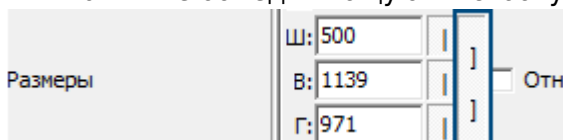


4. в поле «**Ш**» или «**В**» введите нужное значение;
5. визуально удостоверьтесь, что размер изменён именно так, как это требуется (окно «Свойства» можно передвинуть, чтобы объект было видно на экране);
6. нажмите **ОК**, чтобы сохранить изменения.

Если размеры объекта пропорционально связаны между собой, при изменении одного параметра изменяются и те параметры, которые с ним связаны. Т.е. достаточно ввести только один параметр, чтобы пропорционально связанный параметр приобрёл нужное значение.

Чтобы все параметры объекта изменялись пропорционально:

1. кликните на объект правой клавишей мыши;
2. в контекстном меню выберите «**Свойства**»;
3. в области «**Размеры**» напротив полей «**Ш**», «**В**» и «**Г**» нажмите вертикальные линии-кнопки или нажмите объединяющую их скобку напротив:

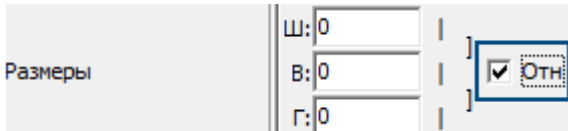


4. в любом из полей введите нужное значение – остальные значения изменятся пропорционально;
5. визуально удостоверьтесь, что размер изменён именно так, как это требуется (окно «Свойства» можно передвинуть, чтобы объект было видно на экране);
6. нажмите **ОК**, чтобы сохранить изменения.

Относительное изменение

Чтобы изменить размер объекта на определённое количество единиц (мм), а не задавать абсолютные значения:

1. кликните на объект правой клавишей мыши;
2. в контекстном меню выберите «**Свойства**»;
3. в области «**Размеры**» поставьте галочку «**Отн**»:



4. введите необходимые значения в поля «Ш», «В» и «Г» или включите **пропорциональное изменение размера**;
5. визуально удостоверьтесь, что размер изменён именно так, как это требуется (окно «Свойства» можно передвинуть, чтобы объект было видно на экране);
6. нажмите **ОК**, чтобы сохранить изменения.

Дополнительные функции

Центрировать – расположить объект чётко по центру короба помещения.

Применить ориентацию – применение введённой ориентации (положение, угол) как ориентации по умолчанию для данного объекта. Используется по большей части для вновь добавляемых объектов.

Восстановить размеры – восстановление размеров объекта по умолчанию.

Инvertировать грани – «вывернуть» 3D-модель объекта. Используется по большей части для вновь добавляемых объектов в случае, если тот объект был добавлен с ошибкой.

Назначенные материалы

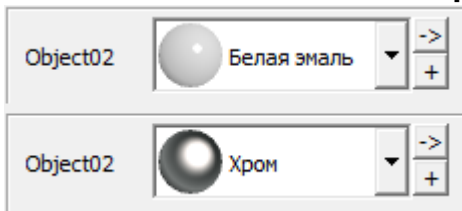
Назначенные материалы – это цвета элементов объекта.



В зависимости от объекта ему может быть присвоено от одного до нескольких цветов. Каждый отдельный цвет – цвет элемента объекта. Например, белая керамическая раковина с хромовым смесителем. Соответственно, цвету раковины присваивается «Белая эмаль», а смесителю – «Хром».

Цвет объекта можно выбрать из «**Библиотеки материалов**» или создать самостоятельно.

Чтобы изменить цвет объекта или его деталей:

1. кликните на объект правой клавишей мыши;
2. в контекстном меню выберите «**Свойства**»;
3. в области «**Назначенные материалы**» расположены две кнопки:



- По нажатию на **+** открывается библиотека материалов: 
 - Кнопка «**->**» ведёт в режим редактирования, создания цвета, добавления текстуры: 
4. визуально удостоверьтесь, что цвет изменён именно так, как это требуется (окно «Свойства» можно передвинуть, чтобы объект было видно на экране);
 5. нажмите **ОК**, чтобы сохранить изменения.

Отражение

Отражение используется для того, чтобы **отразить несимметричный объект**. Только для полностью симметричных объектов (типа сферы или куба) данная функция не имеет смысла.

В подавляющем большинстве случаев, чтобы отразить объект (например, дверь, которая должна открываться в другую сторону) используется отражение по X.

Чтобы отразить объект:

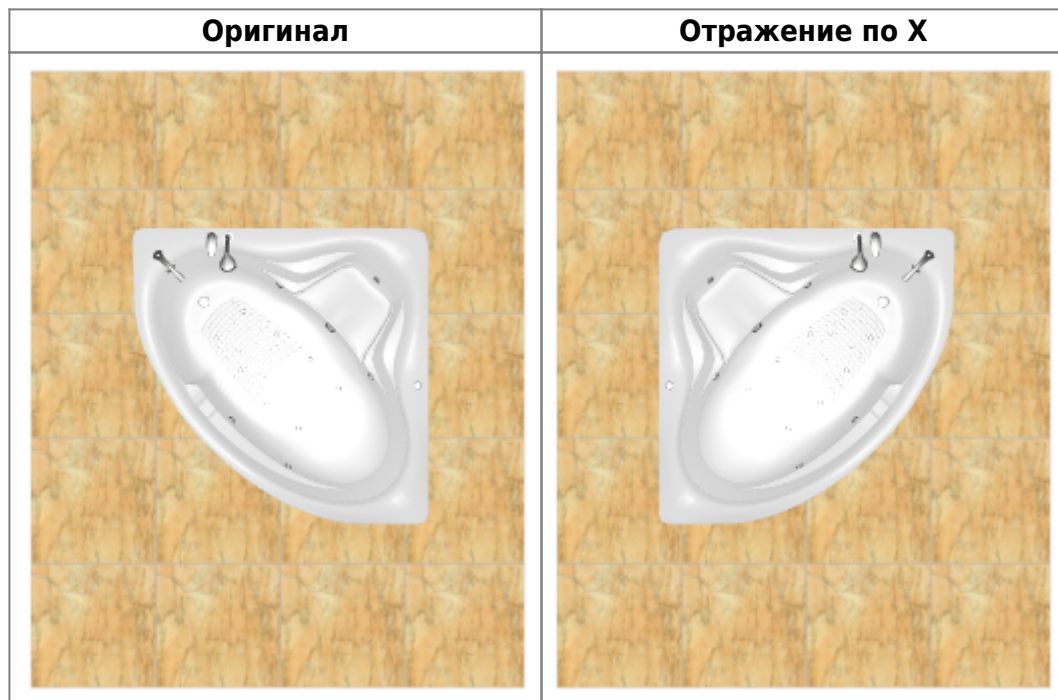
1. кликните на объект правой клавишей мыши;
2. в контекстном меню выберите «**Свойства**»;
3. в области «**Отражение**» кликните на **X**, **Y** или **Z**, в зависимости от вашей необходимости (чтобы отменить отражение, кликните на эту же кнопку ещё раз);
4. визуально удостоверьтесь, что объект отразился изменён именно так, как это требуется (окно «Свойства» можно передвинуть, чтобы объект было видно на экране);
5. нажмите **ОК**, чтобы сохранить изменения.

Подробное описание данной функции описано ниже.

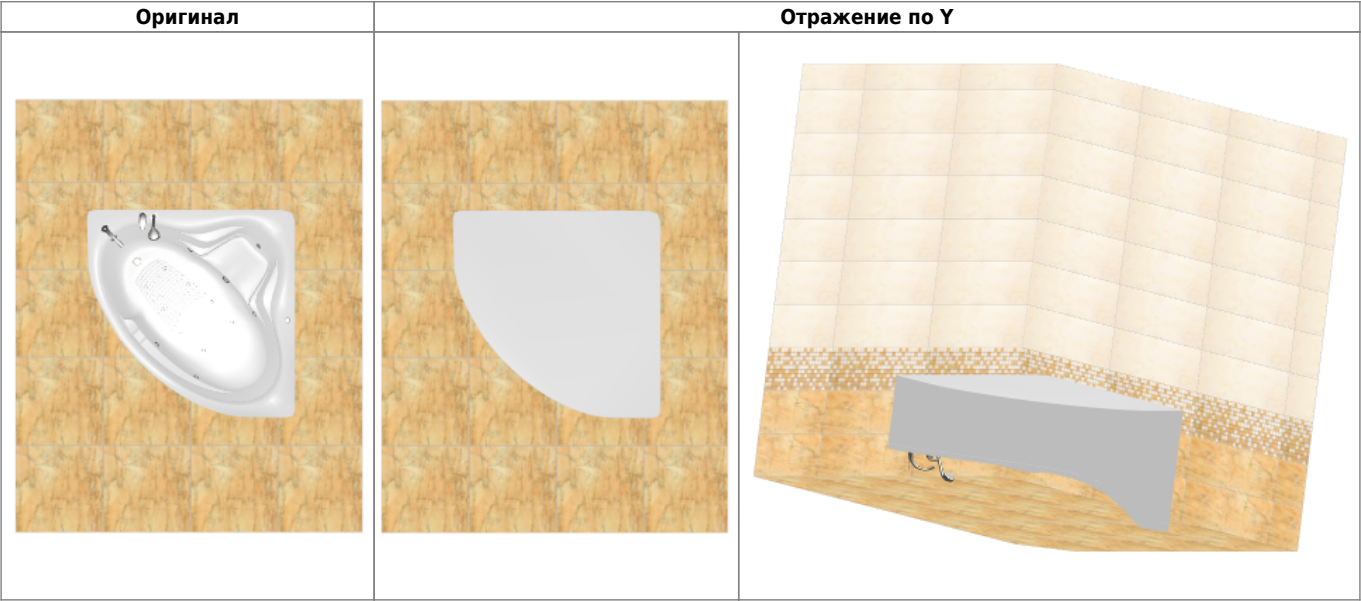
Отражение по X, Y, Z

В «**Свойствах**» объекта реализована возможность отражения объекта относительно всех трёх осей (X, Y, Z).

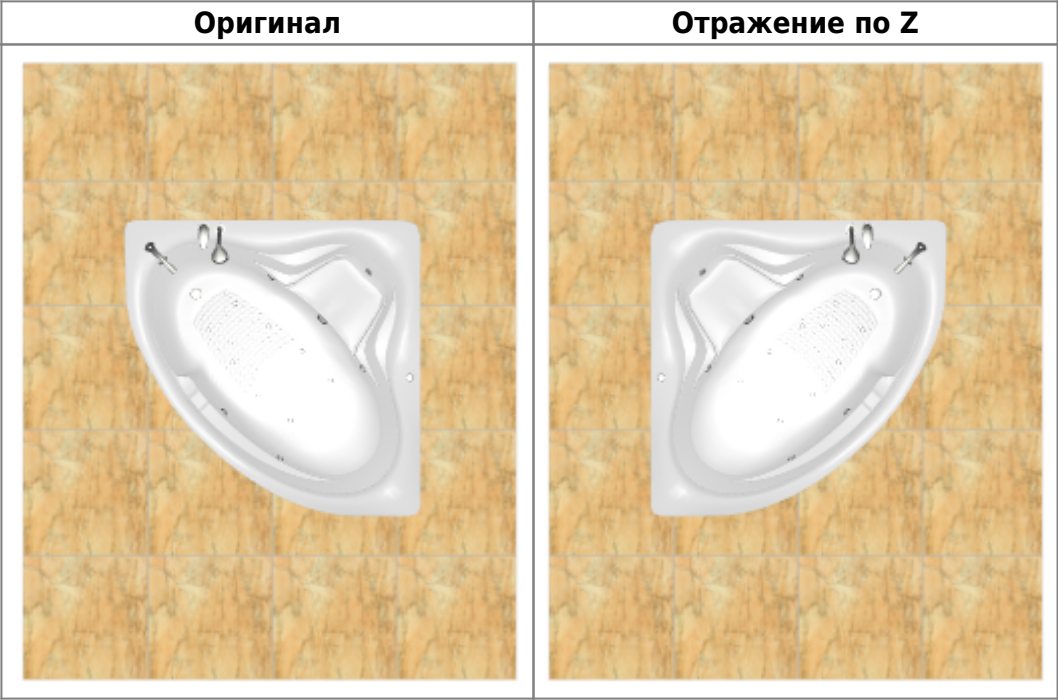
- Отражение объекта относительно его граней по **X**:



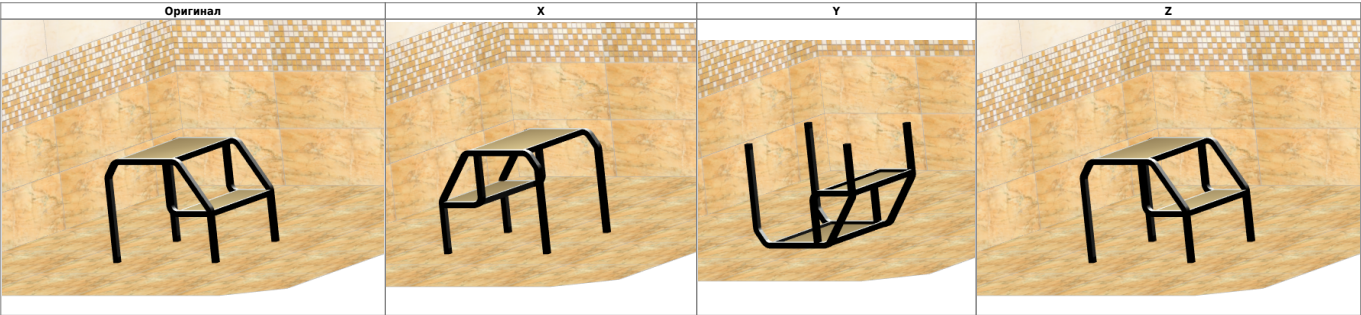
- Отражение объекта относительно его граней по **Y** (переворот объекта вверх тормашками):



* Отражение относительно **Z** - отражение объекта относительно его граней по Z (в данном случае неотлично от отражения по X):



Или другой пример отражение объекта:



В данном случае оригинал не изменяется при отражении относительно Z.

Last
update: 2014/03/21 08:14 object:свойства_объекта http://files.ceramic3d.ru/wiki/doku.php?id=object:%D1%81%D0%B2%D0%BE%D0%B9%D1%81%D1%82%D0%B2%D0%B0_%D0%BE%D0%B1%D1%8A%D0%B5%D0%BA%D1%82%D0%B0&rev=1395389642

From:
<http://files.ceramic3d.ru/wiki/> - Ceramic3D

Permanent link:
http://files.ceramic3d.ru/wiki/doku.php?id=object:%D1%81%D0%B2%D0%BE%D0%B9%D1%81%D1%82%D0%B2%D0%B0_%D0%BE%D0%B1%D1%8A%D0%B5%D0%BA%D1%82%D0%B0&rev=1395389642

Last update: 2014/03/21 08:14

