

Редактирование контура помещения

Редактирование контура помещения возможно на любом этапе работы над проектом. Можно редактировать помещение любой формы (прямоугольное или сложное).

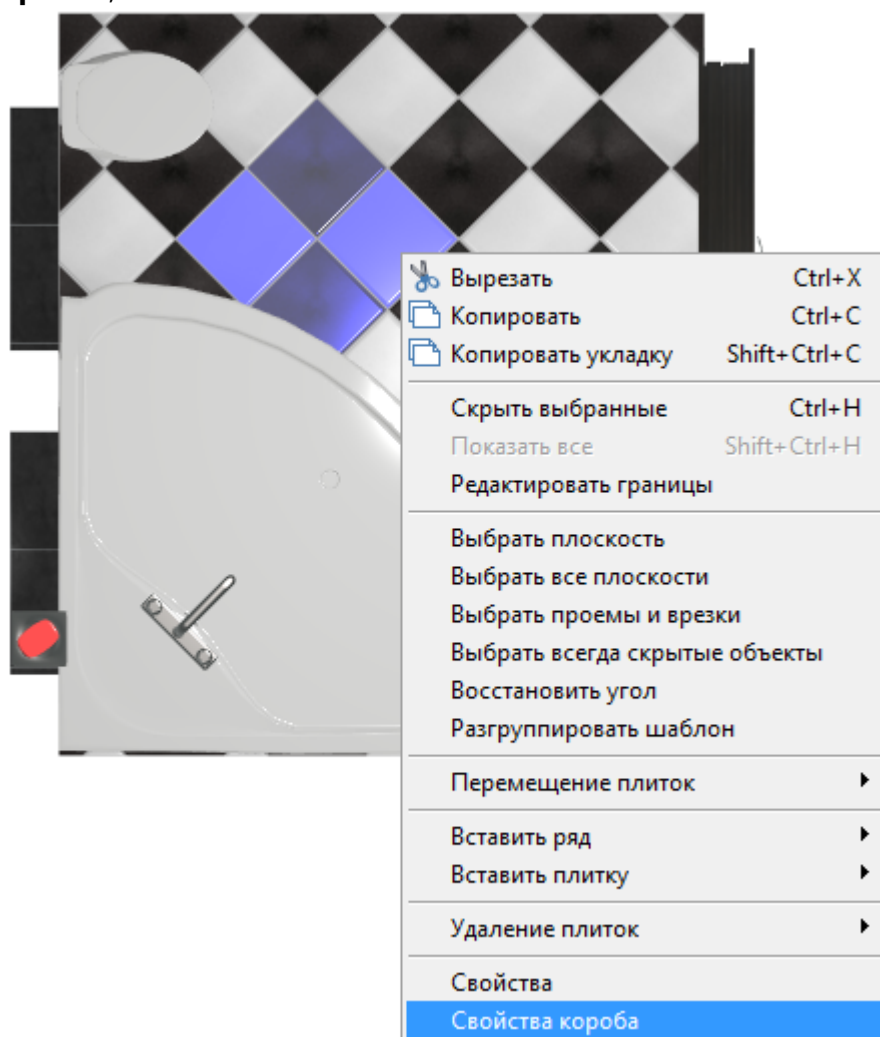
Редактирование размеров, контура помещения почти всегда подразумевает работу в [векторном редакторе](#). Исключение составляет изменение размеров прямоугольного помещения – в этом случае проще изменить размеры через «Свойства короба».

Даже если изначально было создано прямоугольное помещение, вы можете изменить не только его размеры, но и форму.

Изменение размеров прямоугольного помещения

Чтобы изменить размеры прямоугольного помещения:

1. выделите любую поверхность помещения;
2. правой клавишей мыши нажмите на поверхность, в контекстном меню выберите **«Свойства короба»**;



3. в открывшемся окне измените размеры нужным вам образом, нажмите **«ОК»**, чтобы

сохранить изменения.

1 объектов

Имя: Комната5

Положение: X: 0 Y: 0 Z: 0 ☐ Отн

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

Углы: P: 0 T: 0 R: 0 ☐ Отн

Показывать: ☒

Всегда скрытый: ☐

Автоскрытие: ☐

Размер: Ш: 2000 В: 2300 Г: 2600 ☐ Отн

Материал стен: Default

Материал потолка: Белый

Материал пола: Default

Сечения короба: Задать

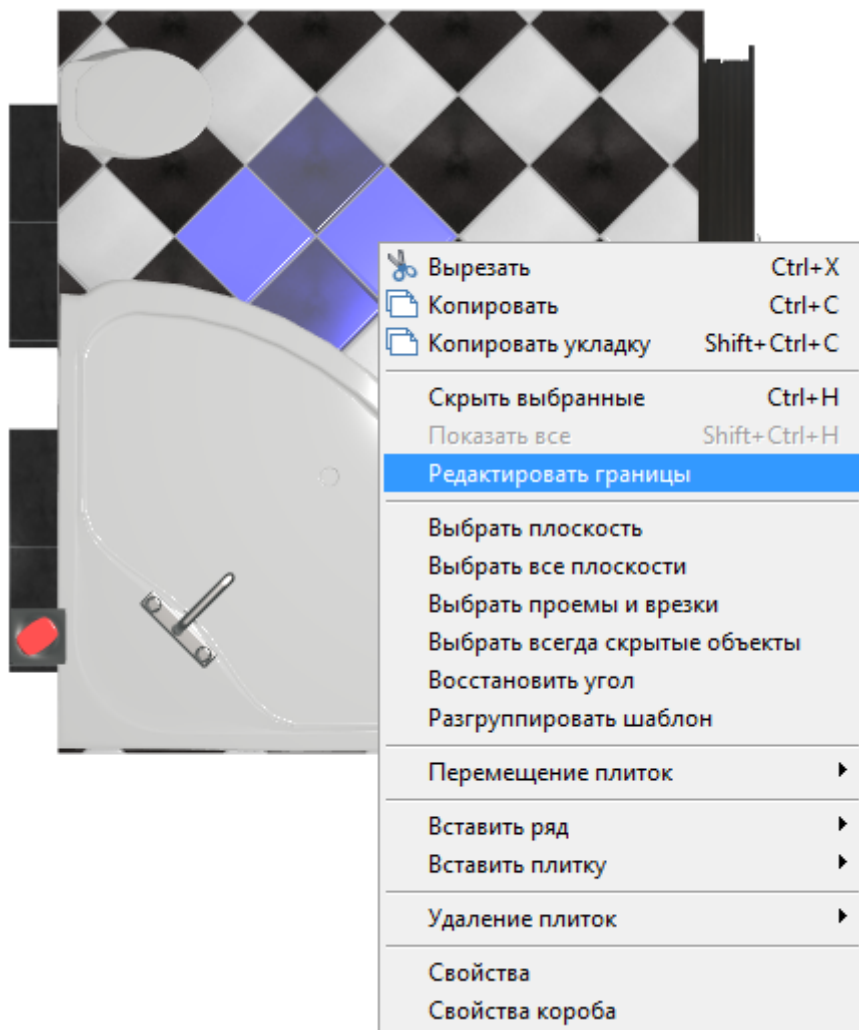
ОК Отмена

Изменение размеров сложного помещения

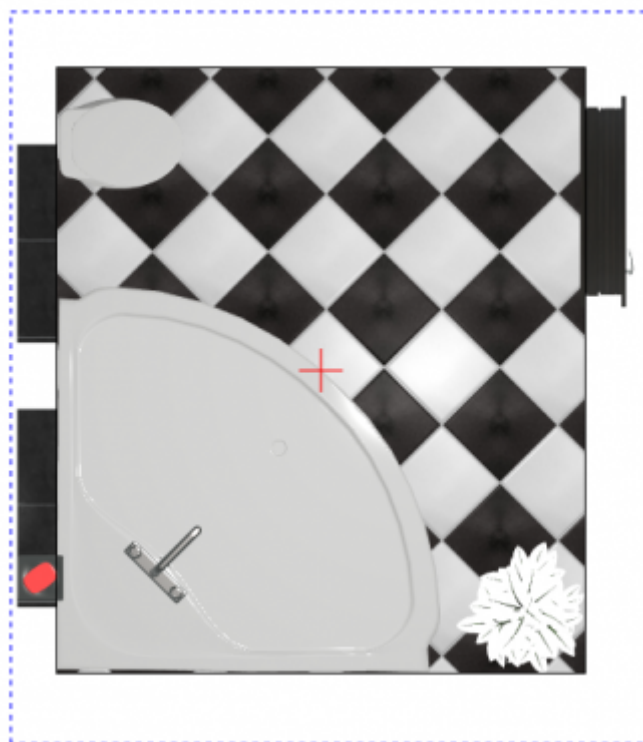
Используйте [привязки](#), чтобы легко и быстро редактировать контур помещения с помощью мыши.

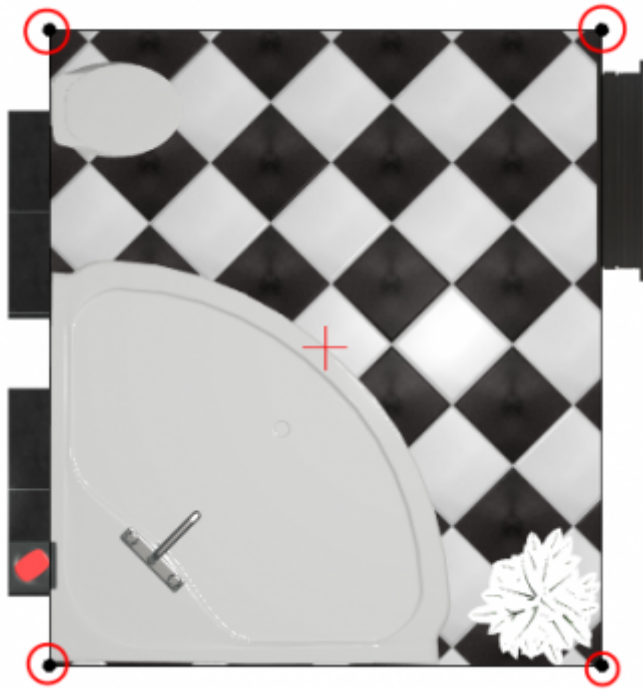
Чтобы изменить размеры или контур помещения:

1. выберите ракурс в режиме 2D сверху;
2. кликните правой клавишей мыши по поверхности, в контекстном меню выберите **«Редактировать границы»**;



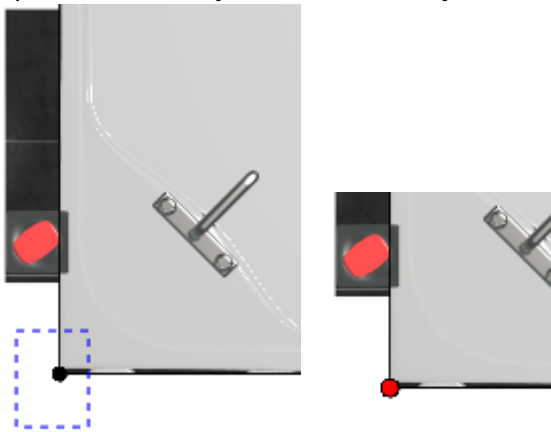
3. откроется режим векторного редактора; мышью выделите весь контур помещения, чтобы увидеть опорные точки;



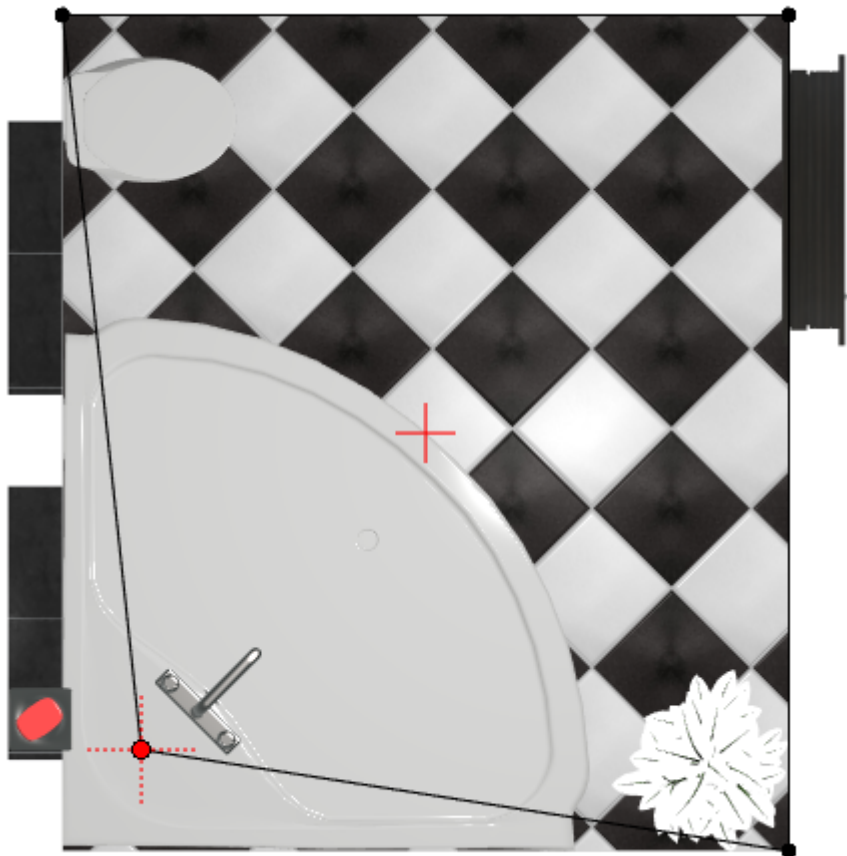




4. можно выделить одну отдельную точку и переместить её:

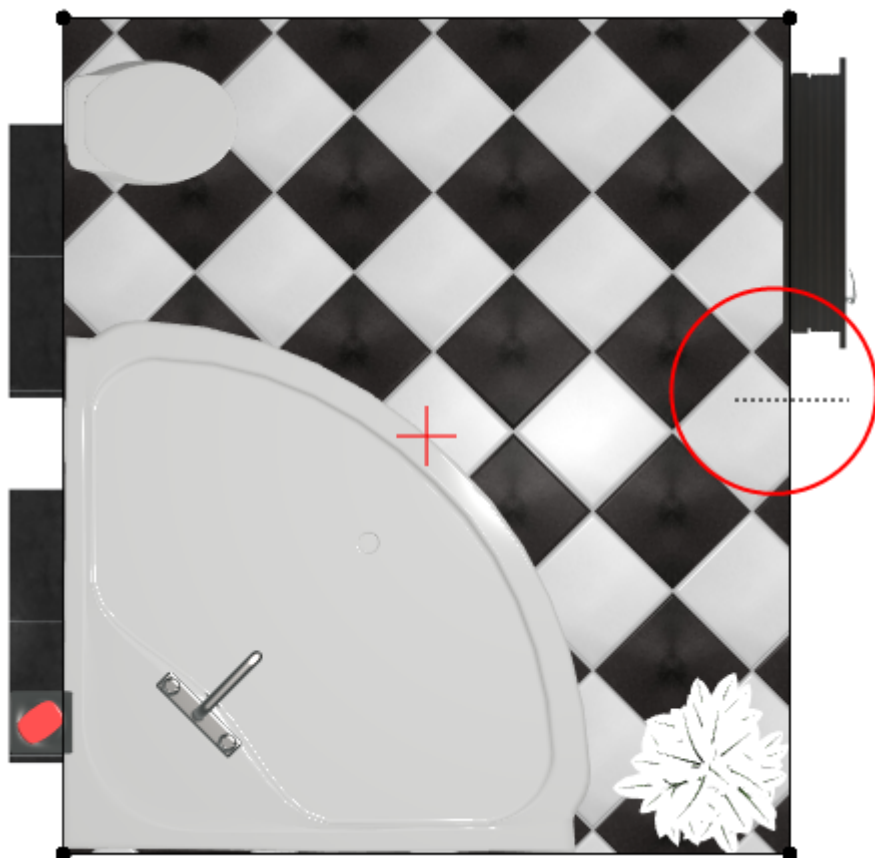
- ещё раз выделите уже обозначенную точку



- зажмите её левой клавишей мыши и перетащите на нужное расстояние или введите новые координаты для этой точки в поле ввода координат



- нажмите на пиктограмму  или нажмите на клавиатуре сочетание клавиш **Ctrl+Z**, чтобы отменить изменения.
5. добавьте опорные точки на уже существующие линии:
- нажмите на пиктограмму  ;
 - наведите мышью на ту линию, куда следует добавить точку, предполагаемое место установки обозначается чёрным пунктирным крестиком



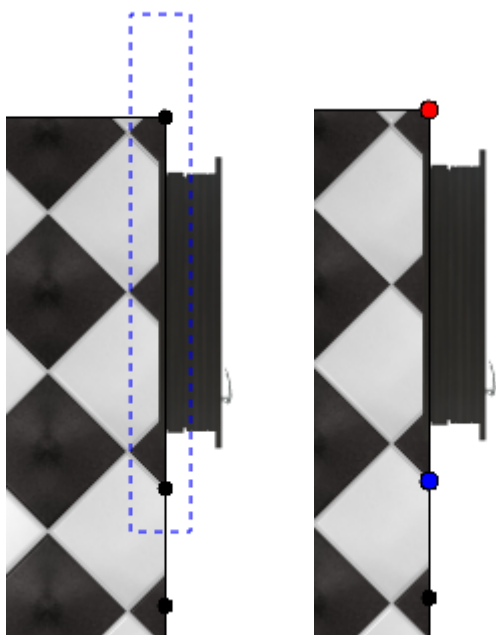
- кликните на линии, устанавливая точку



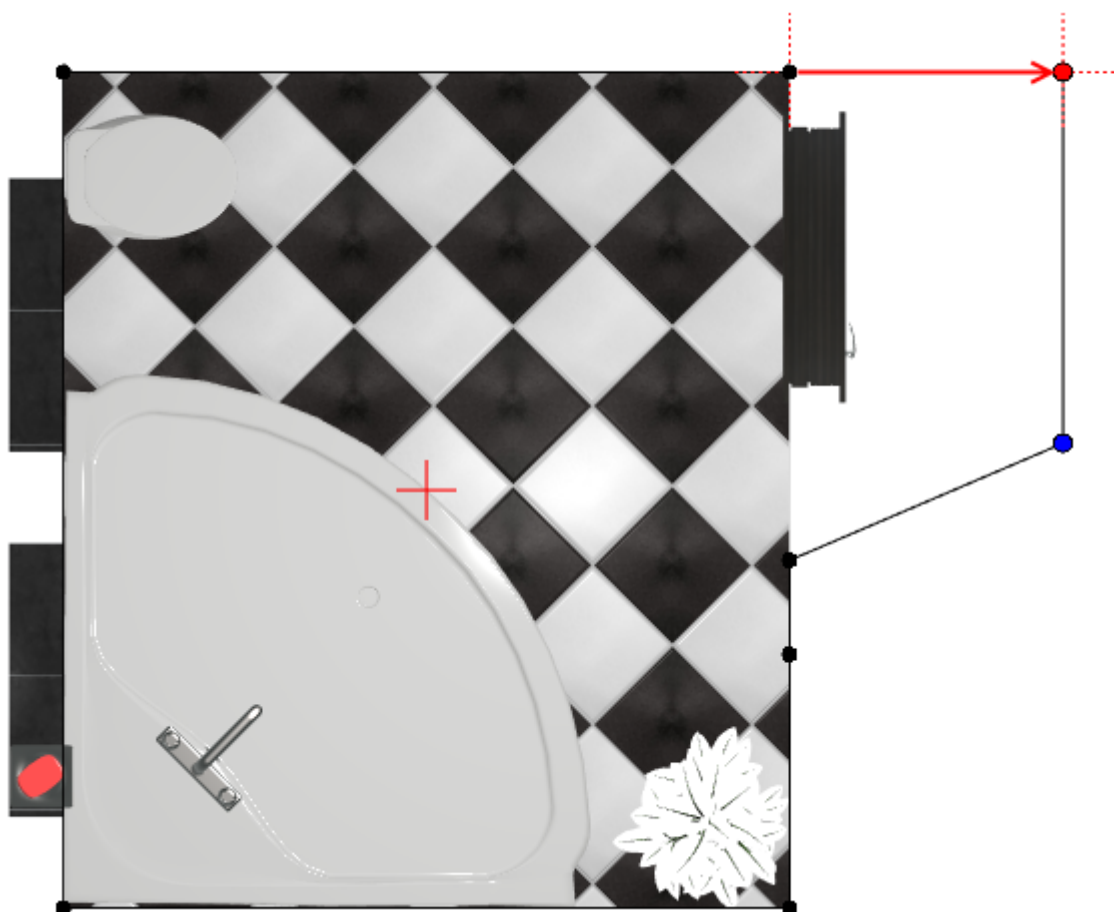
- повторите операцию при необходимости.

6. можно выделить несколько точек одновременно и перемещать их вместе:

- ещё раз выделите уже обозначенные точки



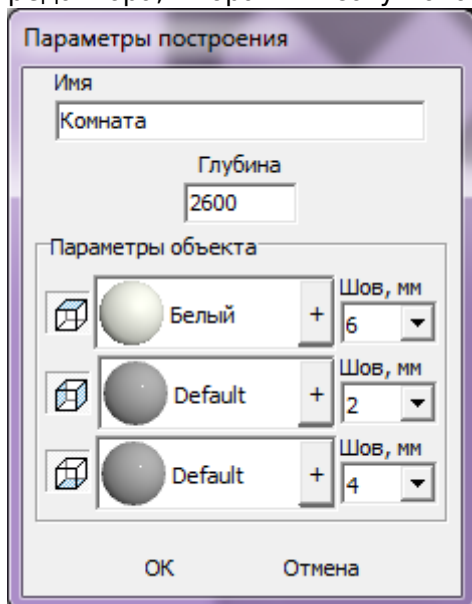
- зажмите одну из точек левой клавишей мыши и перетащите на нужное расстояние или введите новые координаты для этой точки в поле ввода координат, другие выделенные точки также поменяют своё положение



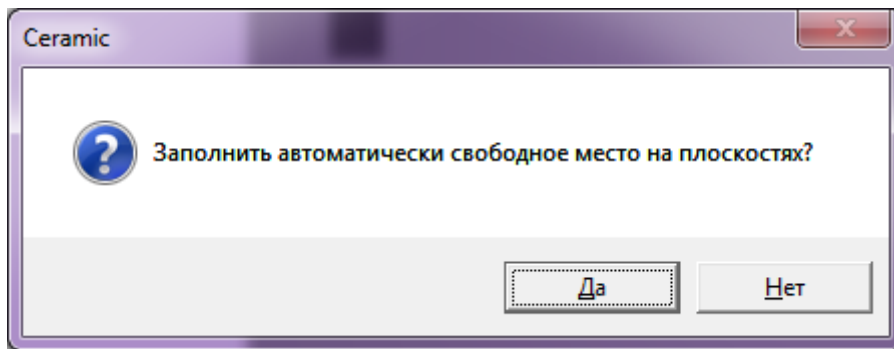
7. измените положение других точек согласно плану помещения



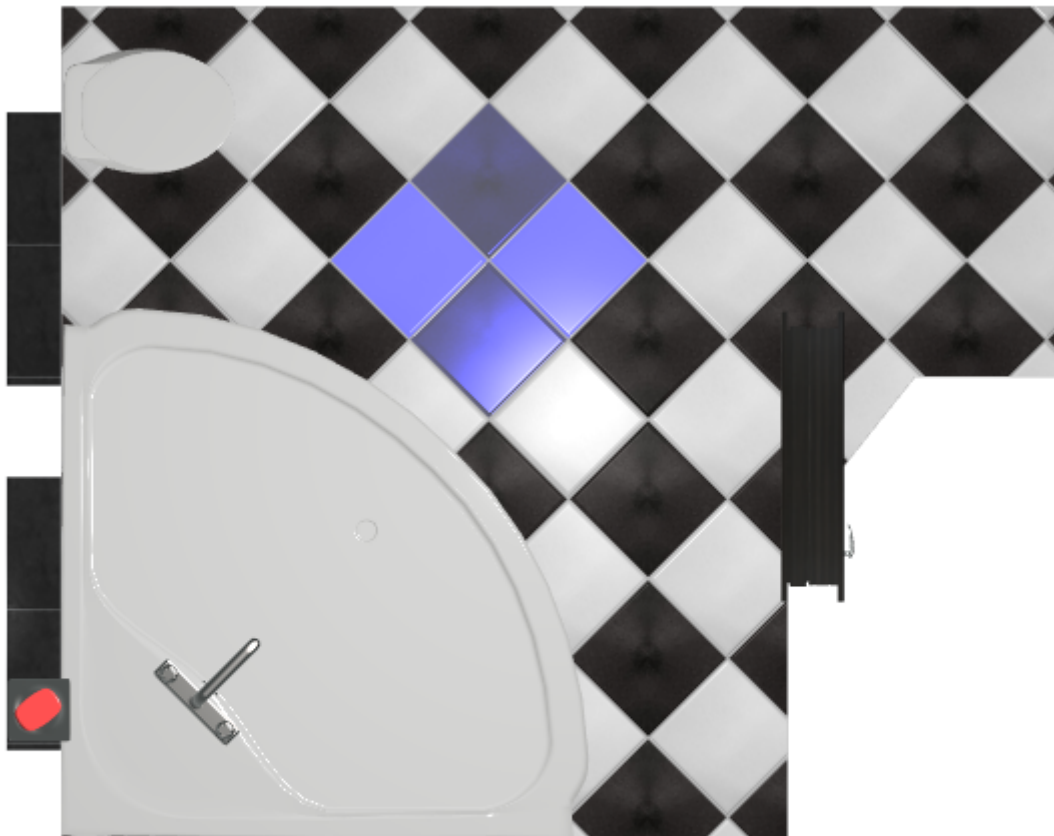
8. проверьте, чтобы контур был замкнутым; если это не так, добавьте линию или передвиньте одну из опорных точек, замыкая чертёж;
9. нажмите кнопку «**Закончить**», откроется диалоговое окно «**Параметры построения**», где вы можете, как и при первоначальном создании помещения с помощью векторного редактора, выбрать высоту потолка, цвет затирки и размер шва; нажмите «**ОК**»:



10. в следующем диалоговом окне предлагается выбор – заполнять свободное пространство плиткой или нет; нажмите «**Да**» или «**Нет**» в зависимости от особенностей текущего проекта



11. в режиме 2D вы можете убедиться в правильности построения вашего помещения, пододвинуть на нужные места объекты и отредактировать при необходимости укладку плитки:





From:

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

Permanent link:

<http://files.ceramic3d.ru/wiki/doku.php?id=construction:edition>

Last update: **2014/05/23 09:29**

