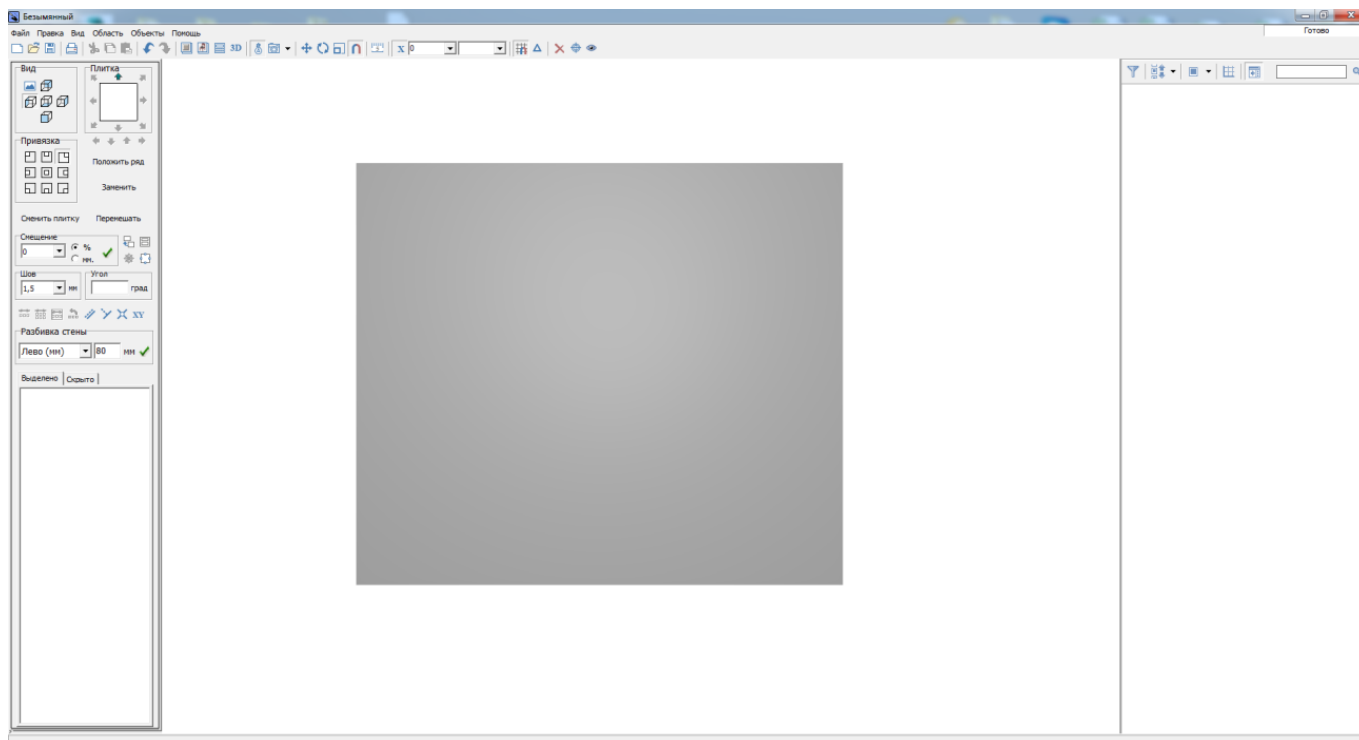
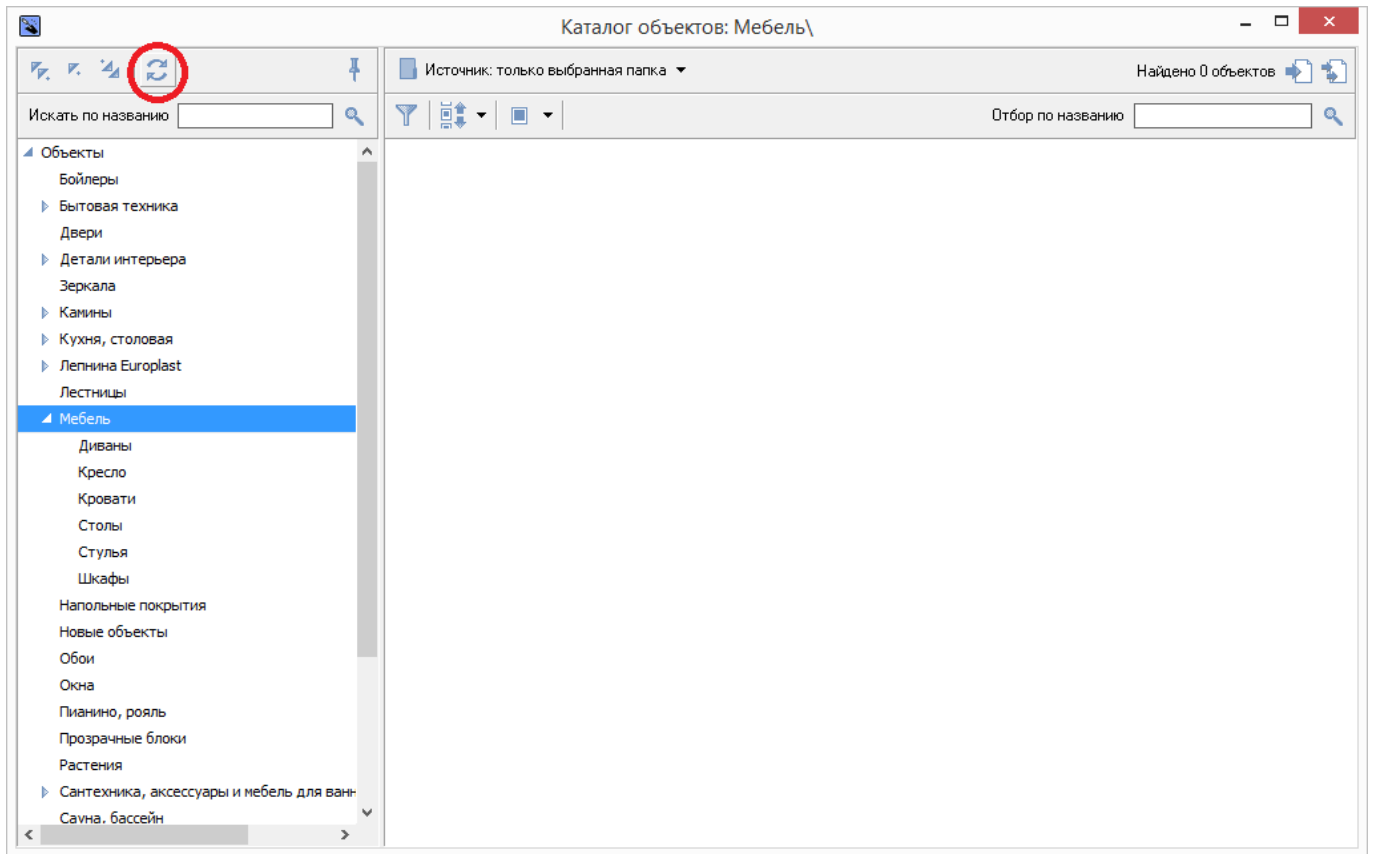


Добавление объектов в программу

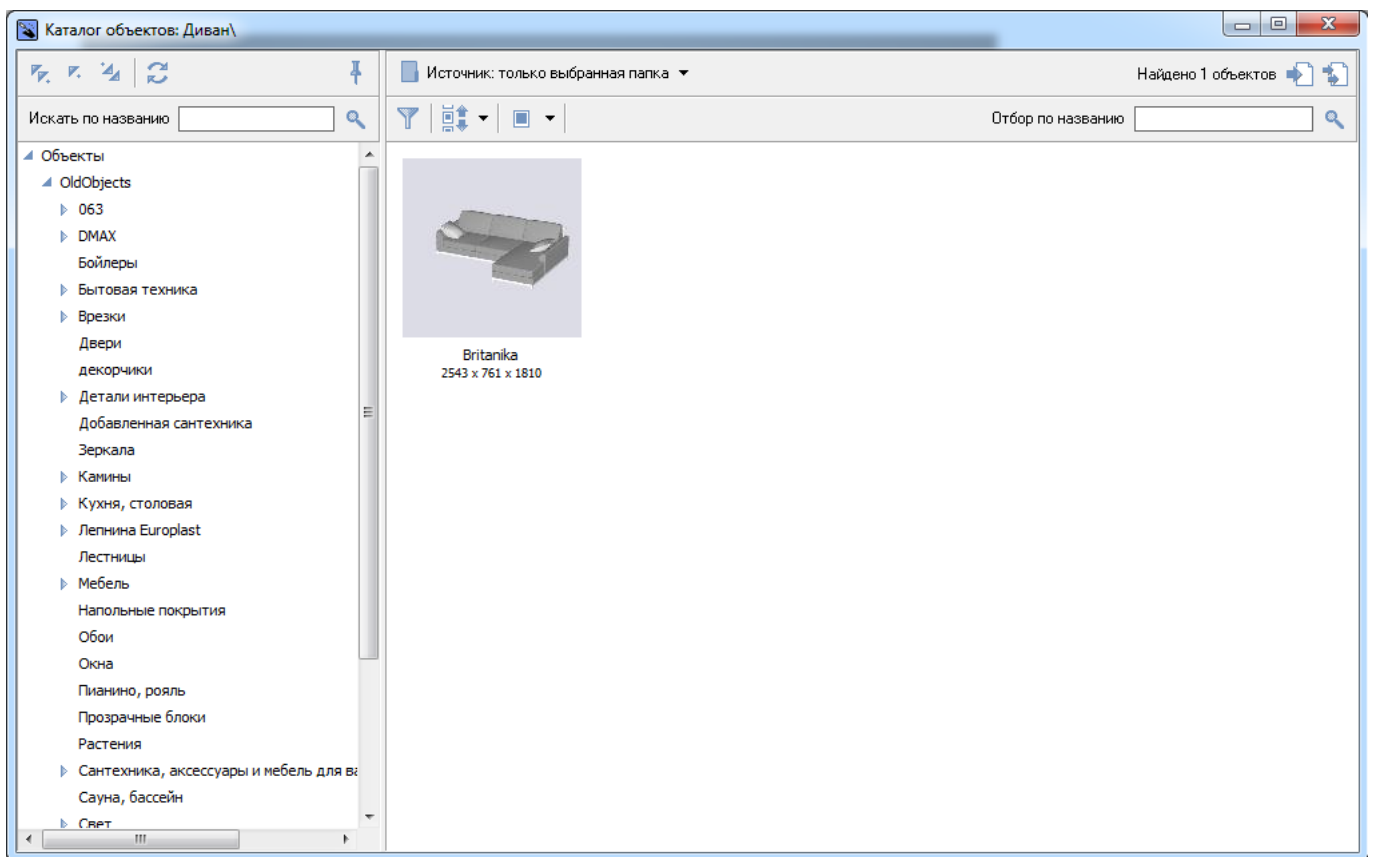
1. Объекты можно скачать с Интернет-ресурсов, либо запросить у производителя.
2. Программа определяет объекты, только формата 3ds.
3. Скачанный объект нужно поместить: Мой компьютер/ диск C/ Ceramic3d/ Lib/Objects/ (создаете папку для новых объектов) / в эту папку вставьте объект.
4. Далее запустите программу, создаете проект, откройте каталог объектов.



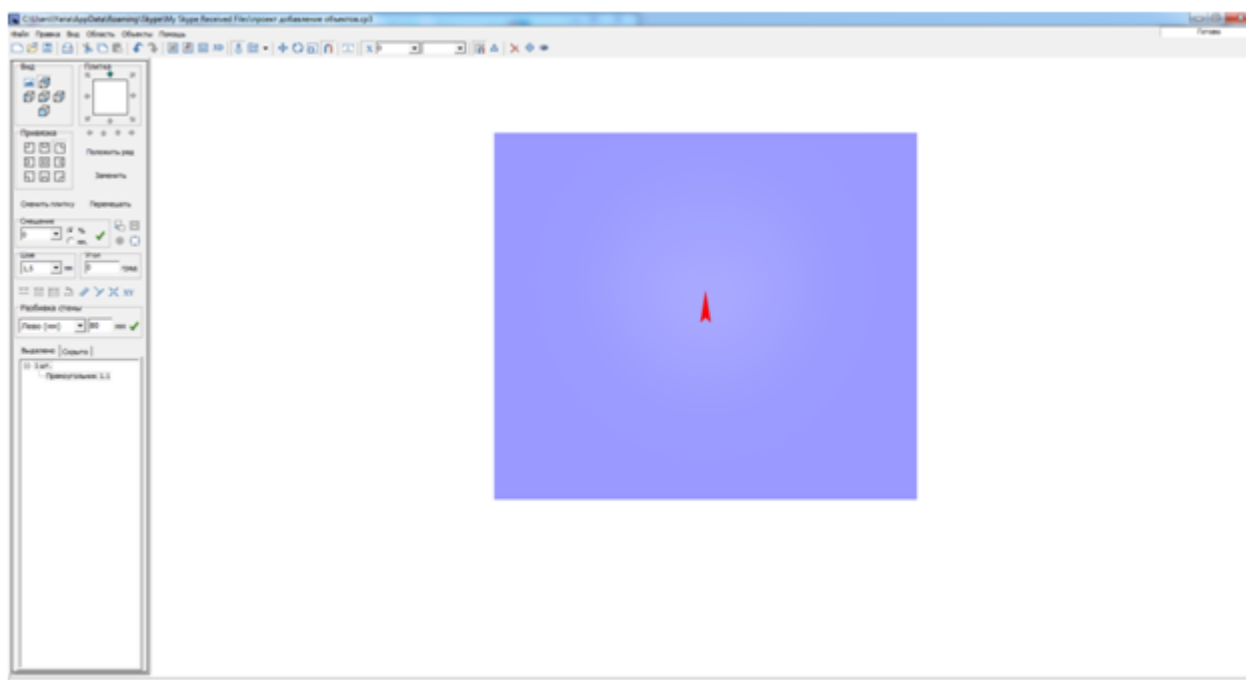
В каталоге объектов, нажмите на кнопку «Переиндексировать выбранную папку»..



После, появится папка, которую вы создавали со скачанным объектом. Если данный объект соответствует требуемому формату , программа его отобразит.



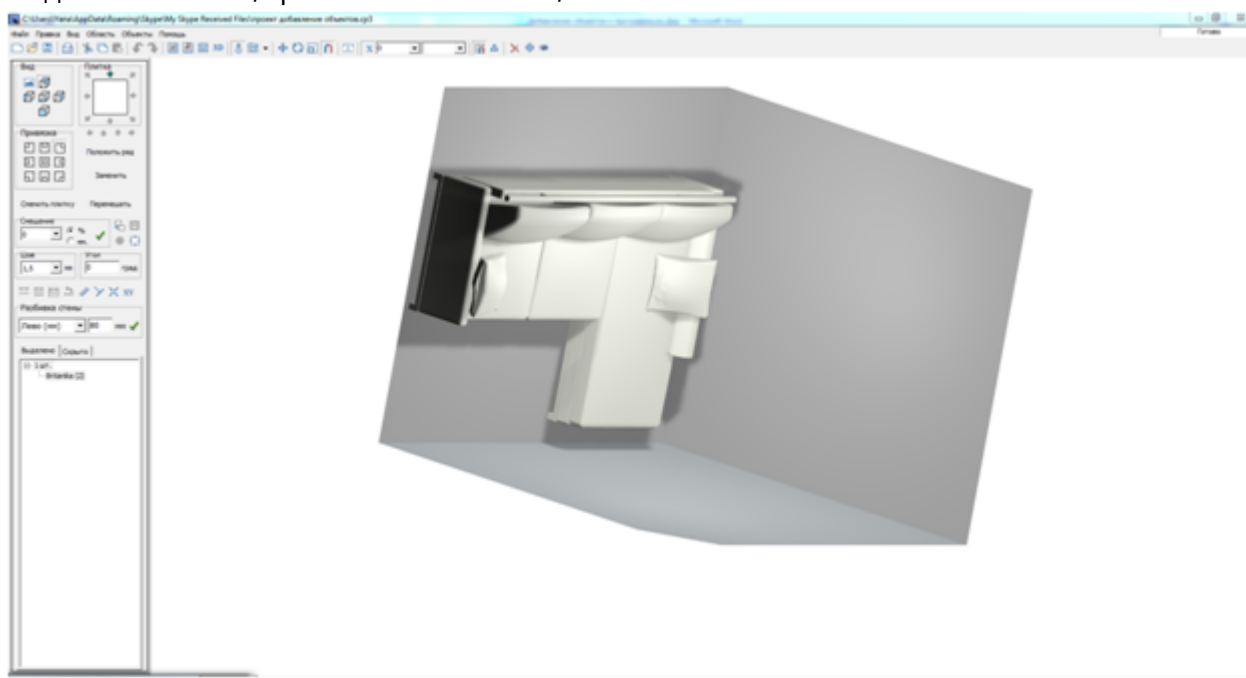
Далее, устанавливаем объект в проекте. Выбираем плоскость, на которой объект должен располагаться (на данном примере, выбираем стену).



Установите объект.

Загруженный объект установили. Теперь нужно изменить его свойства, применить ориентацию, центрировать и корректно расположить в проекте.




Выделяем объект/правая кнопка мыши/свойства



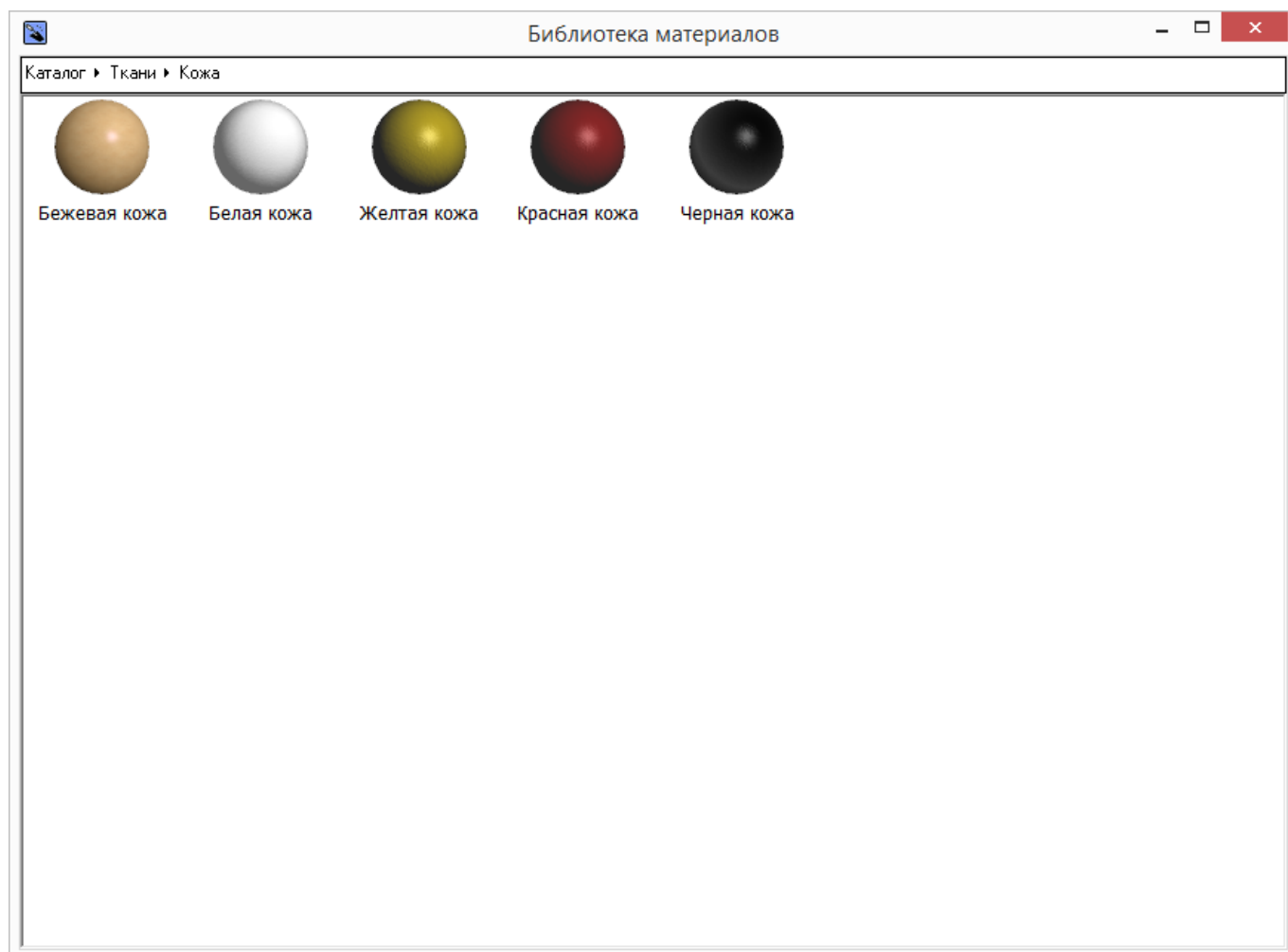
Открываем свойства и меняем материалы объекта.

Для замены нажимаем левой кнопкой мыши по кнопке «+»

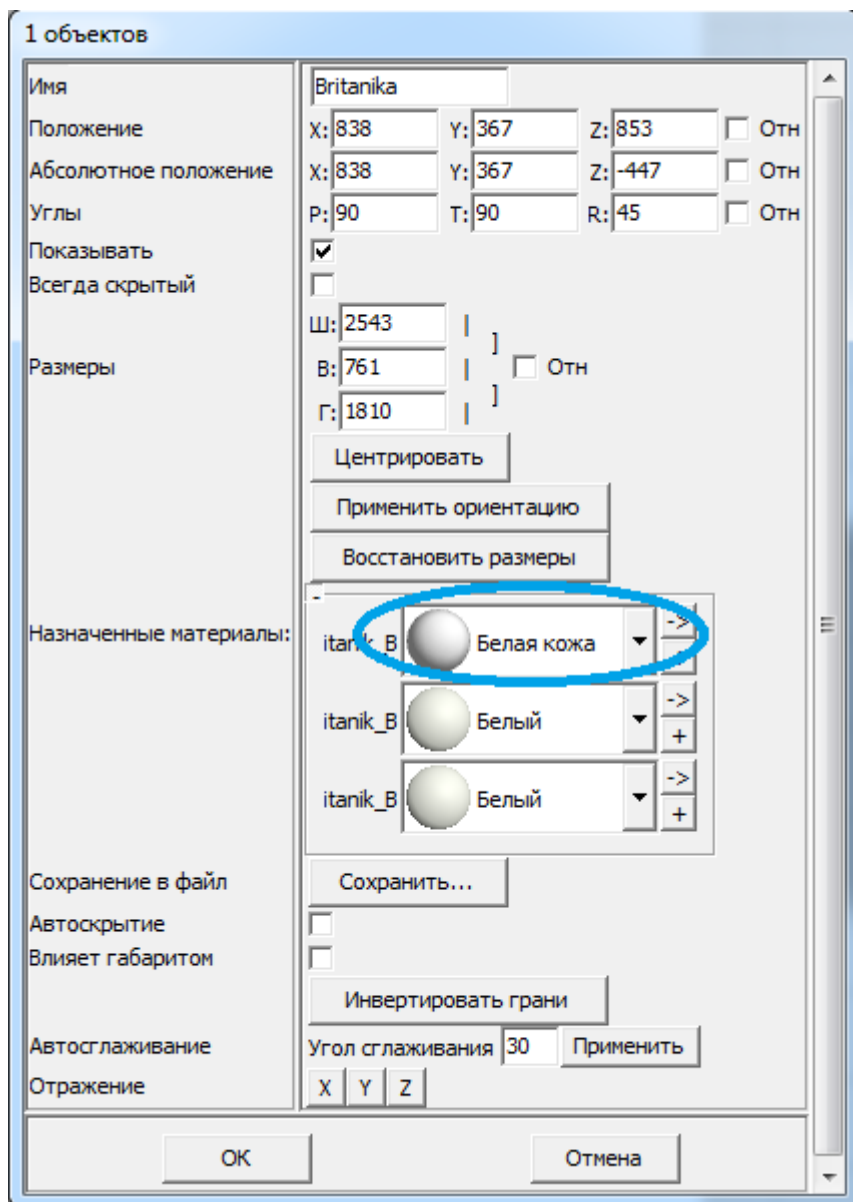
1 объектов

Положение	X: 838	Y: 367	Z: 853	<input type="checkbox"/> Отн
Абсолютное положение	X: 838	Y: 367	Z: -447	<input type="checkbox"/> Отн
Углы	P: 90	T: 90	R: 45	<input type="checkbox"/> Отн
Показывать	<input checked="" type="checkbox"/>			
Всегда скрытый	<input type="checkbox"/>			
Размеры	Ш: 2543	}	<input type="checkbox"/> Отн	<div>Центрировать</div> <div>Применить ориентацию</div> <div>Восстановить размеры</div>
	В: 761			
	Г: 1810			
Назначенные материалы:	itanik_B	 Белый	<div><div>-></div><div>+</div></div>	
	itanik_B	 Белый	<div><div>-></div><div>+</div></div>	
	itanik_B	 Белый	<div><div>-></div><div>+</div></div>	
Сохранение в файл	<div>Сохранить...</div>			
Автоскрытие	<input type="checkbox"/>			
Влияет габаритом	<input type="checkbox"/>			
Автосглаживание	<div>Угол сглаживания 30 <div>Применить</div></div>			
Отражение	<div>X Y Z</div>			
<div>OK Отмена</div>				

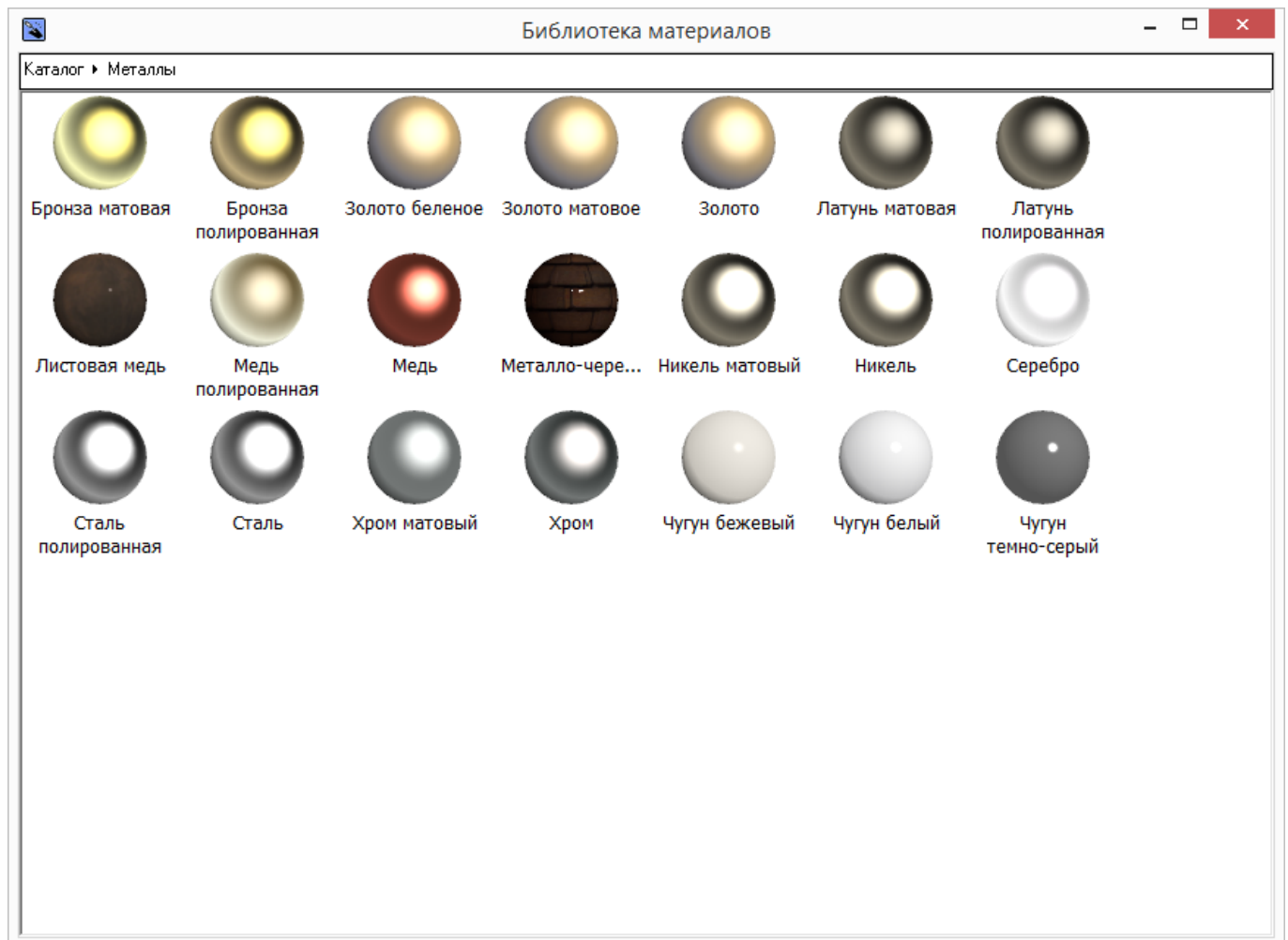
Далее появляется каталог материалов, выбираем: каталог/ткани/кожа (либо какой-либо другой материал).



Основной материал заменили. Далее меняем второй материал.



Повторяем процедуру: нажимаем левой кнопкой мыши на кнопку «+». В каталоге объектов выбираем каталог/металлы/ (любой материал).



Заменяем третий материал: нажимаем левой кнопкой мыши на кнопку «+». В каталоге объектов выбираем каталог/ ткани/(любую ткань).

1 объектов

Имя

Положение

Абсолютное положение

Углы

Показывать

Всегда скрытый

Размеры

Назначенные материалы:

Сохранение в файл

Автоскрытие

Влияет габаритом

Автосглаживание

Отражение

Britanika

X: 838 Y: 367 Z: 853 ☐ Отн

X: 838 Y: 367 Z: -447 ☐ Отн

P: 90 T: 90 R: 45 ☐ Отн

☒

☐


Ш: 2543
В: 761
Г: 1810


☐ Отн


Центрировать

Применить ориентацию

Восстановить размеры

itanik_B  Белая кожа

itanik_B  Сталь

itanik_B  Белый

Сохранить...

☐

☐

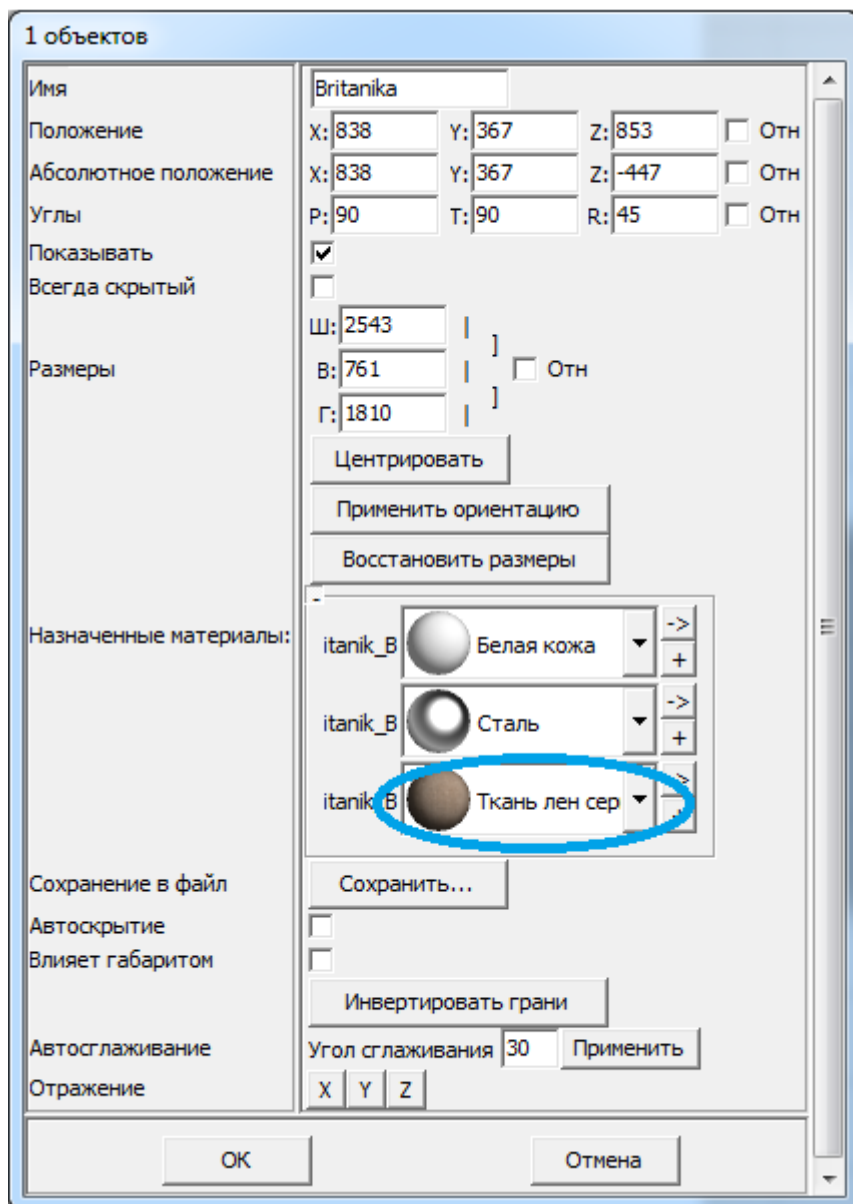
Инвертировать грани

Угол сглаживания 30

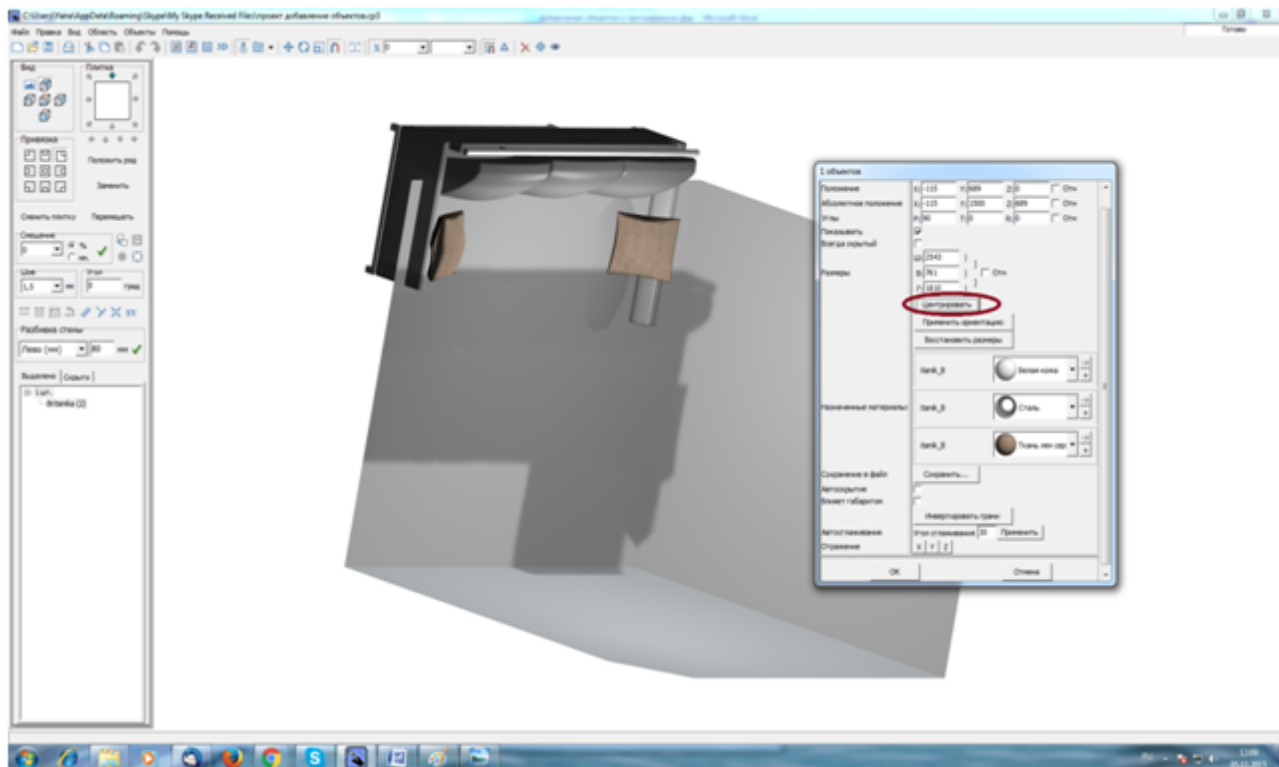
X Y Z

OK

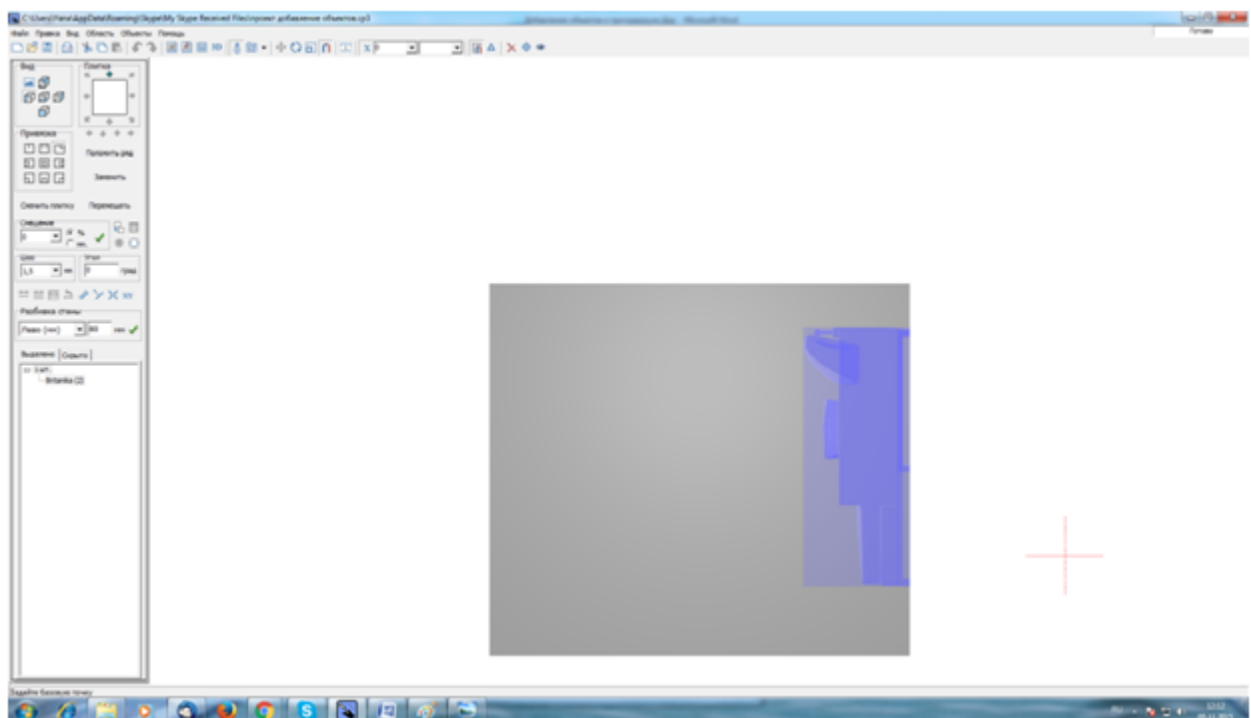
Отмена



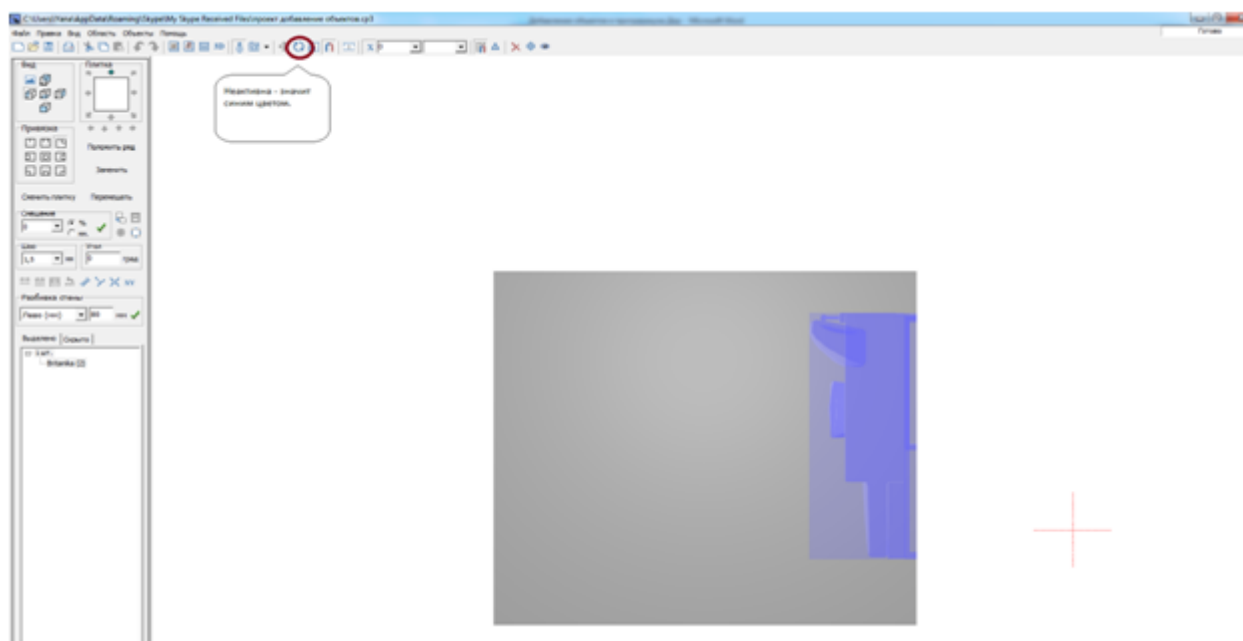
После изменения материалов объекта, снова заходим в «Свойства», нажимаем кнопку «Центрировать». Центрировать - это команда, перемещает объект в точку вращения к центру объекта.



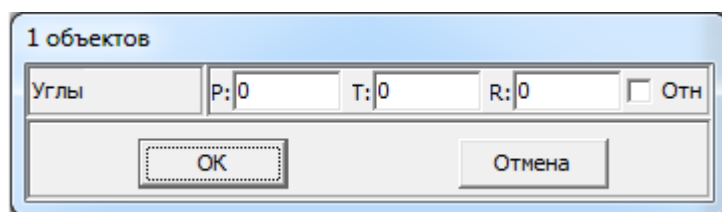
Устанавливаем объект по центру помещения, с помощью стрелок на клавиатуре. Тем самым определив нужное положение объекта на плоскости.



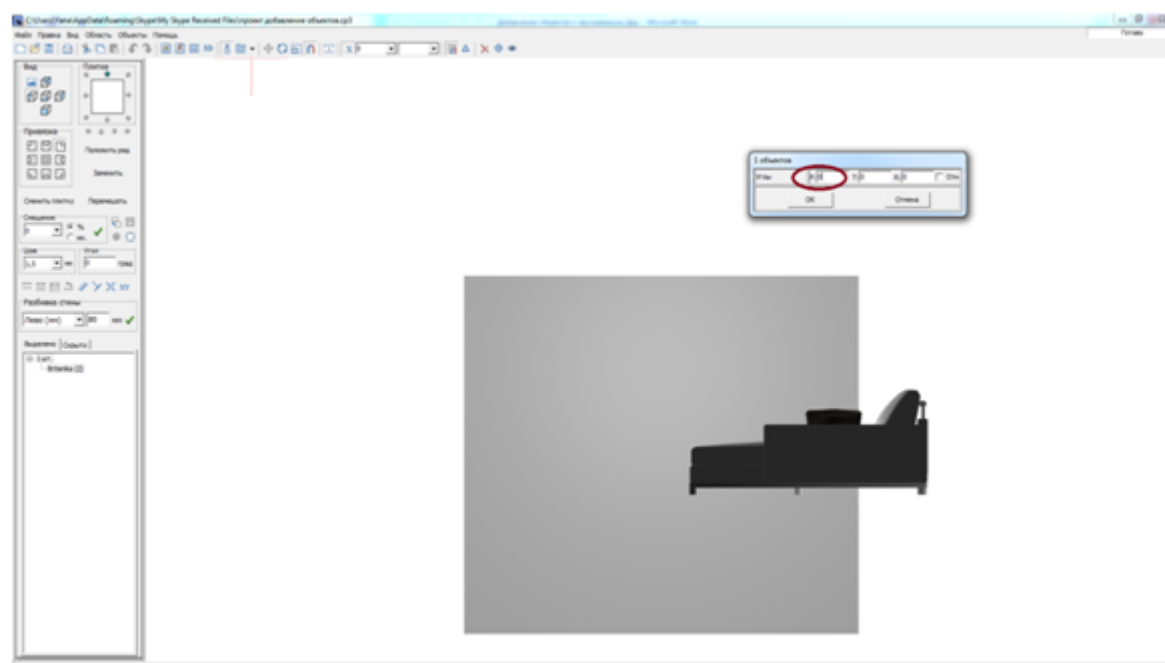
Выделяем объект левой кнопкой мыши, далее нажимайте правой кнопкой мыши по неактивной кнопке «вертеть».



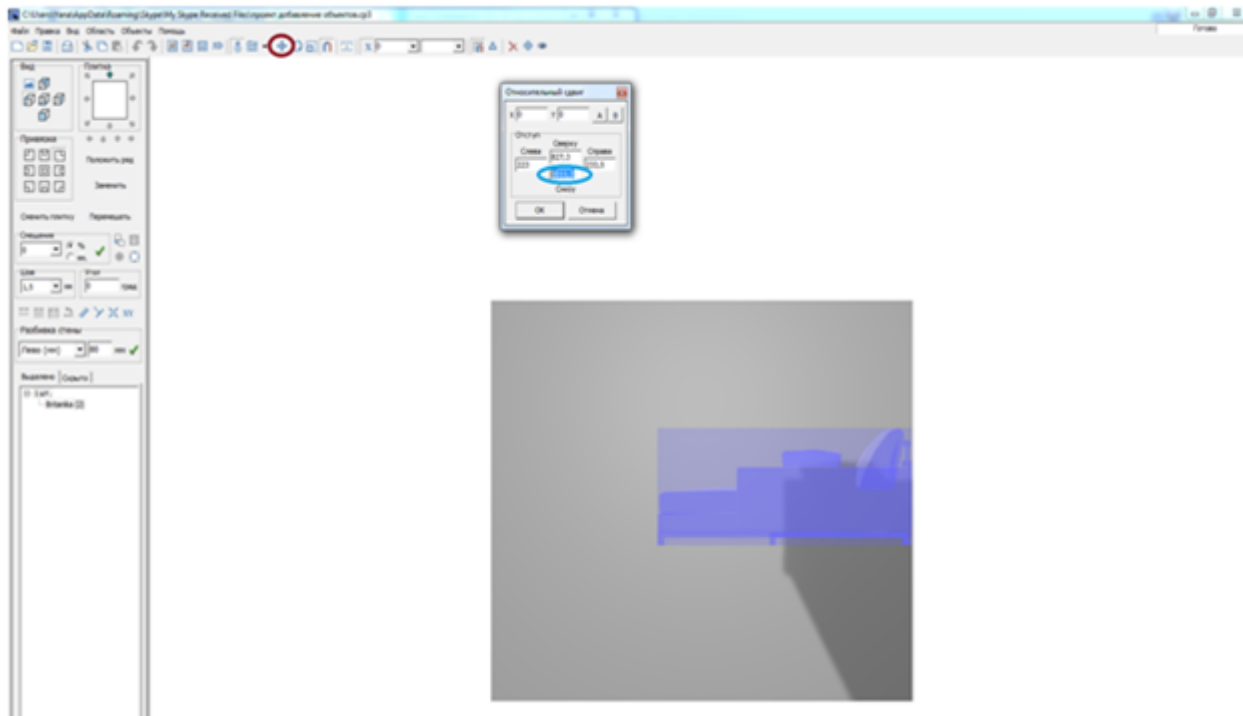
Появится окно.



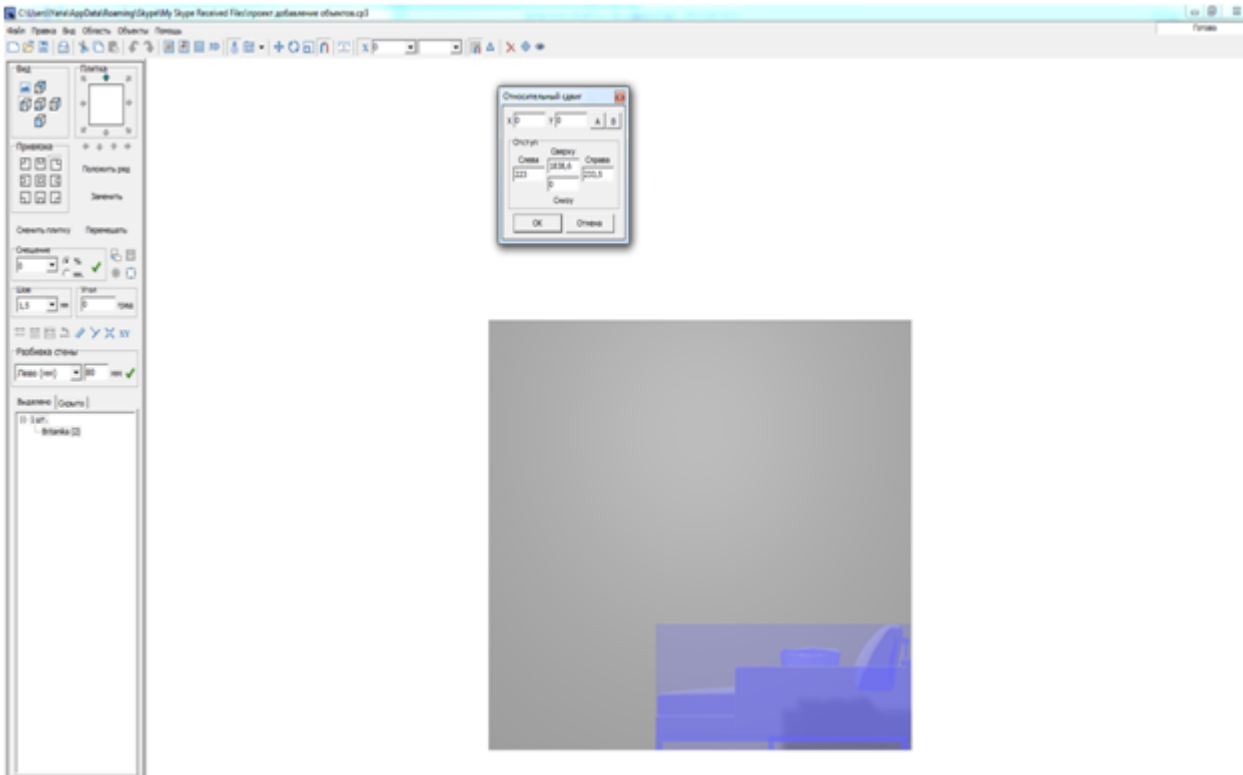
В данном окне меняем координаты в ячейках, тем самым выравниваем объект по стене с помощью стрелок на клавиатуре.



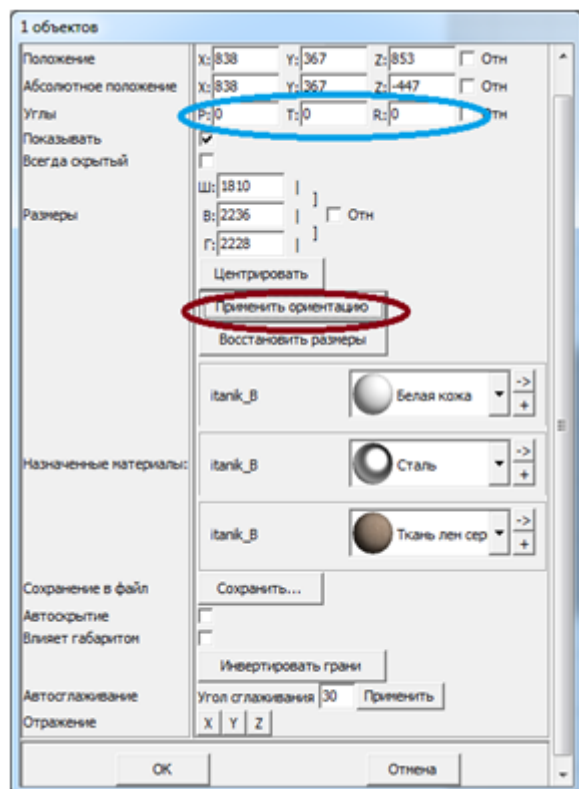
Объект становится ровно по стене. С помощью кнопки «двигать», когда она неактивна, правой кнопкой мыши. Изменяем показатели, в строке «снизу» на 0.



Таким образом, мы установили объект на нужную плоскость.

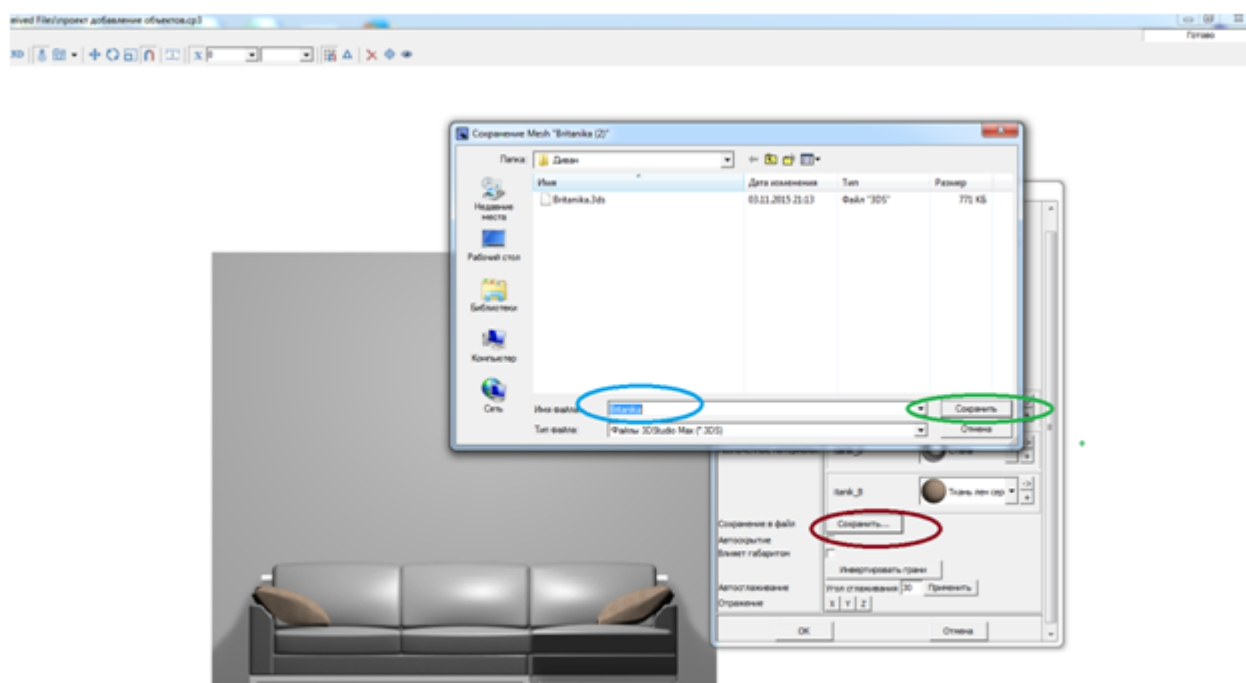


После заходим в «Свойства» объекта. Нажимаем кнопку «Применить ориентацию» (красный маркер), после чего в координатах «угол» строки аннулируются (синий маркер).

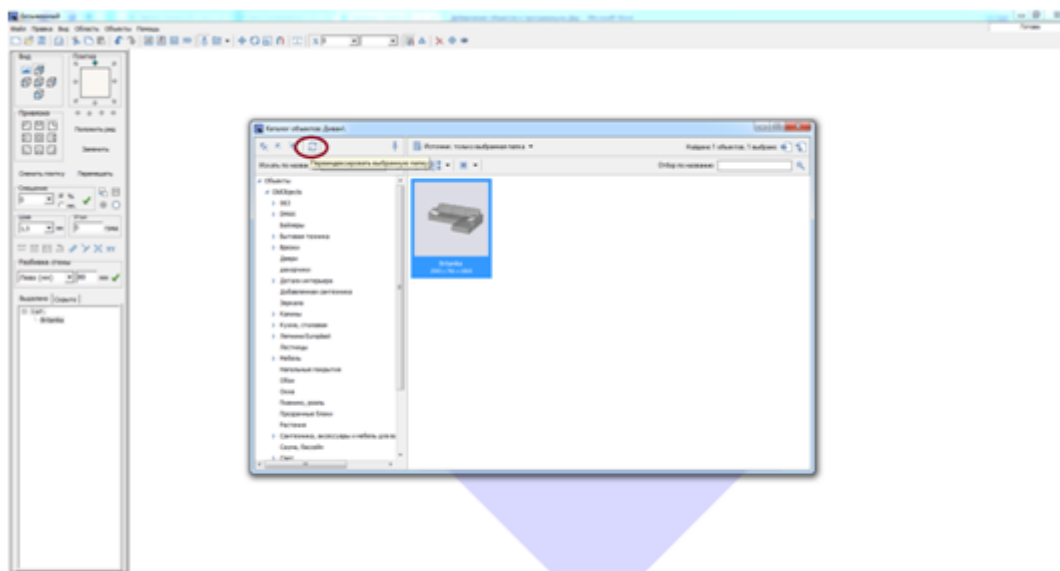


Далее для завершения нажимаем «ок».

Сохраняем объект со всеми настройками расположения и материалов, также через «Свойства», нажмите кнопку «Сохранить» (красный маркер), дайте наименование (синий маркер), нажимаем «Сохранить» (зеленый маркер).



Сохраняете. Далее открываете каталог объектов, нажимаете кнопку «переиндексировать выбранную папку». После, в каталоге появляется новый объект.



Устанавливаем объект заново в проект, т.е. удаляем его из проекта и устанавливаем заново. Объект устанавливается именно там, где его располагали, и с тем материалом, который на него назначили.

