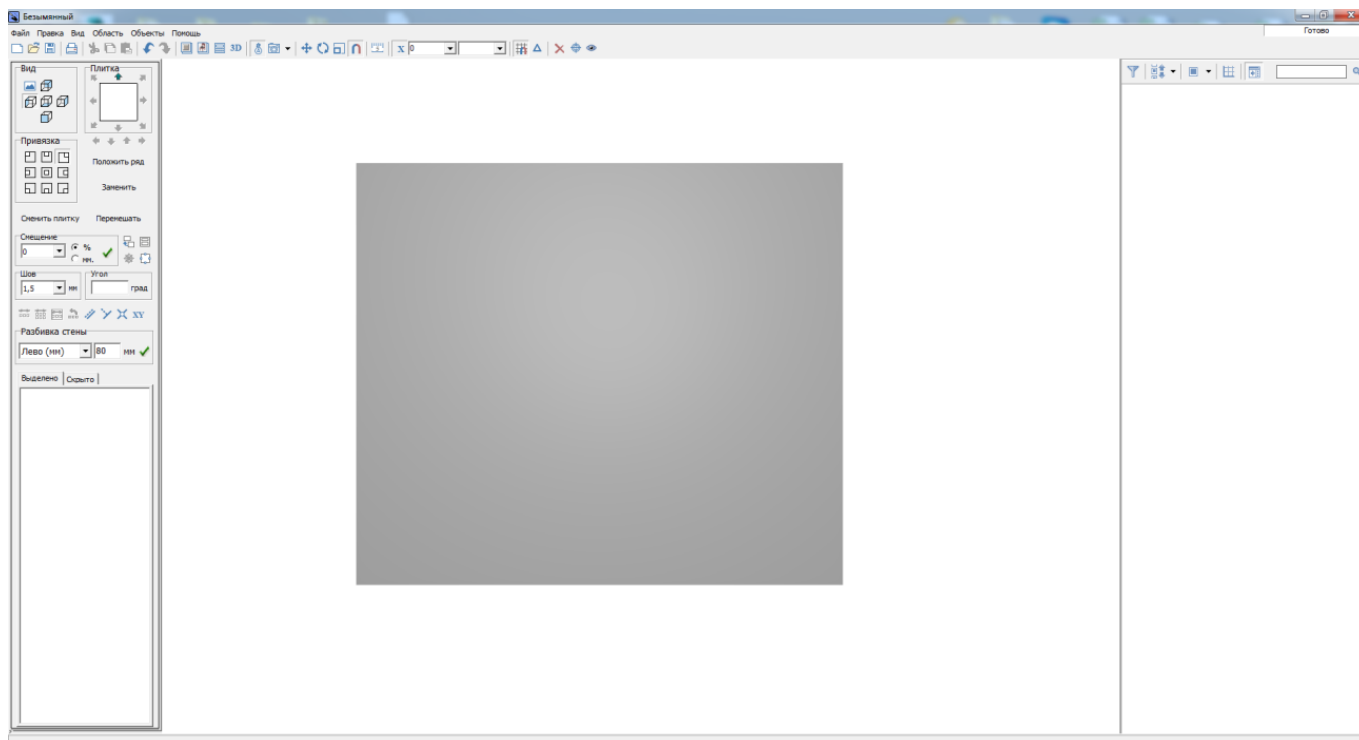
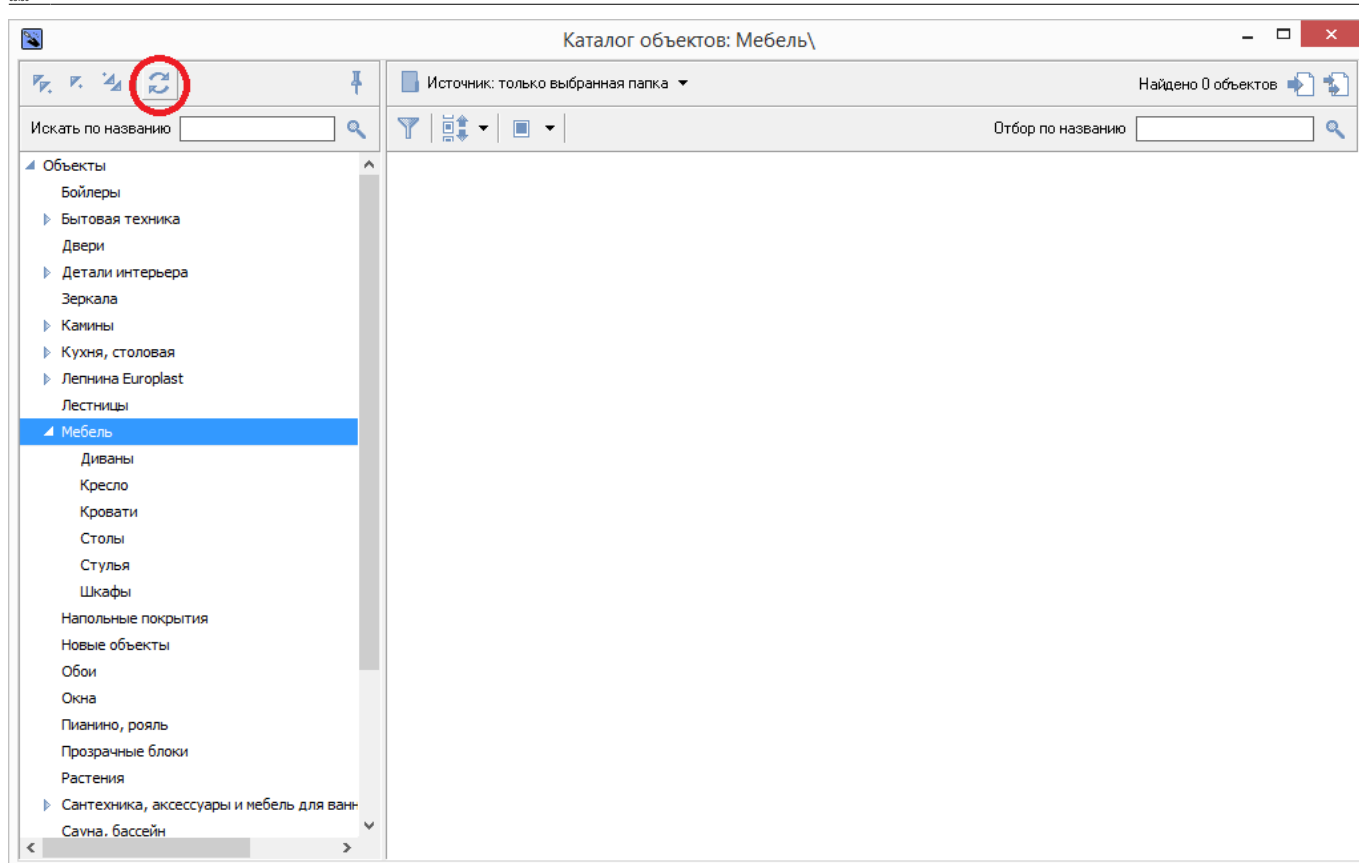


# Добавление объектов в программу

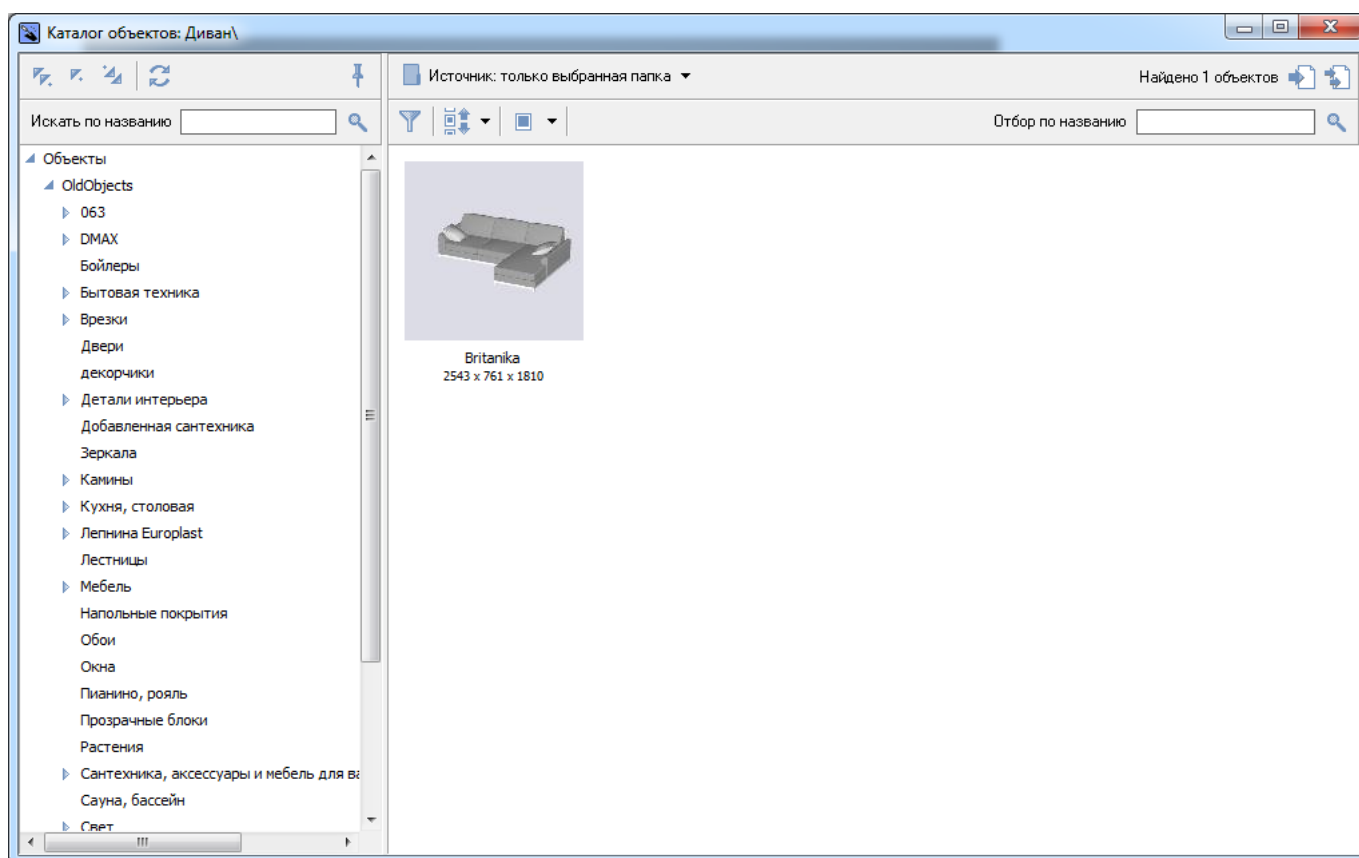
1. Объекты можно скачать с Интернет-ресурсов, либо запросить у производителя.
2. Программа определяет объекты, только формата 3ds.
3. Скачанный объект нужно поместить: Мой компьютер/ диск C/ Ceramic3d/ Lib/Objects/ (создаете папку для новых объектов) / в эту папку вставьте объект.
4. Далее запустите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



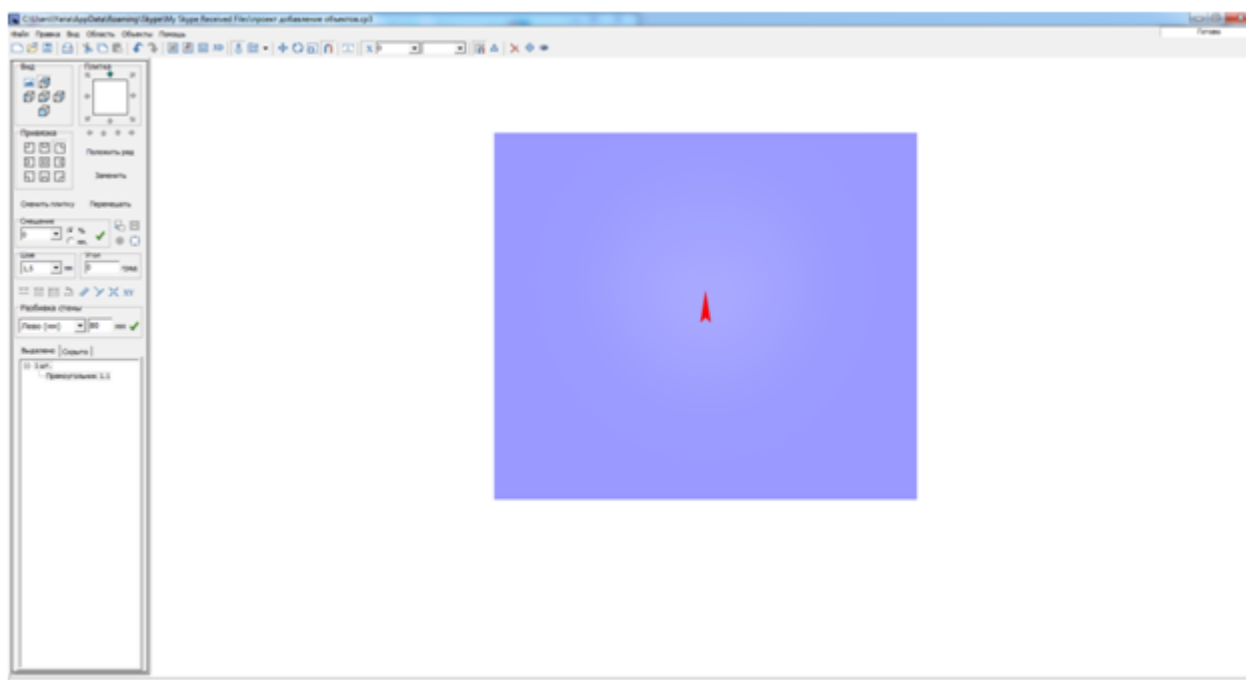
В каталоге объектов, нажмите на кнопку «Переиндексировать выбранную папку»..



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



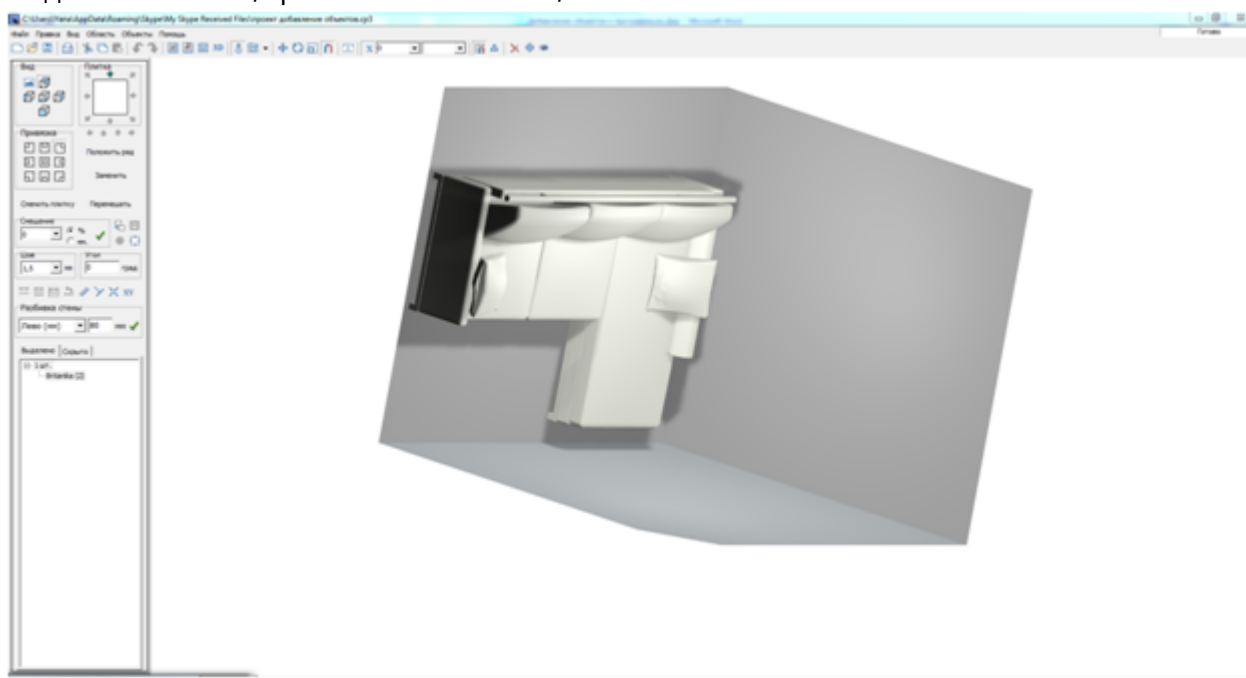
Далее, устанавливаем объект в проекте. Выбираем плоскость, на которой объект должен располагаться (на данном примере, выбираем стену).



Установите объект.

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

Выделяем объект/правая кнопка мыши/свойства

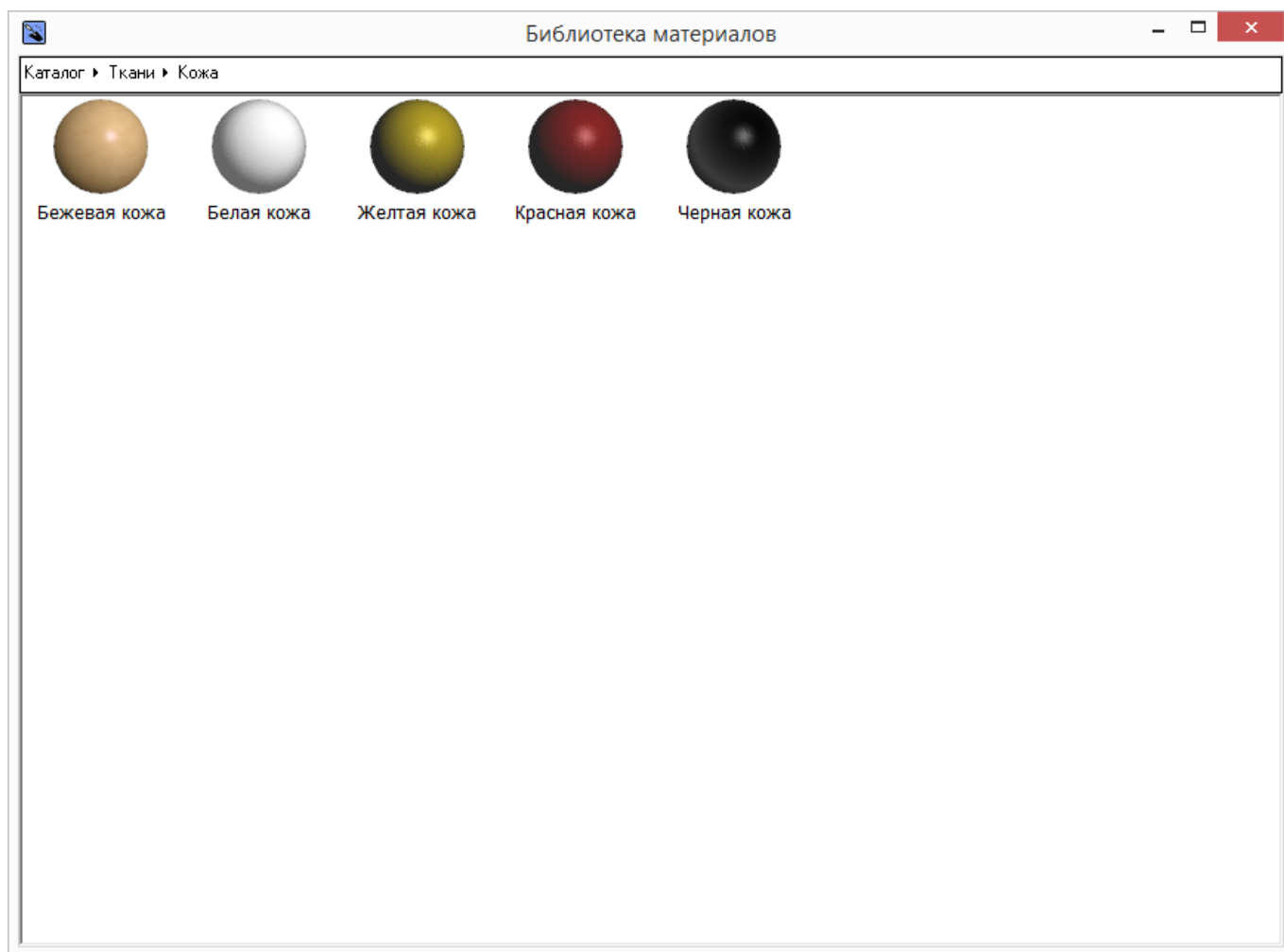


Открываем свойства и меняем материалы объекта.

Для замены нажимаем левой кнопкой мыши по кнопке «+»



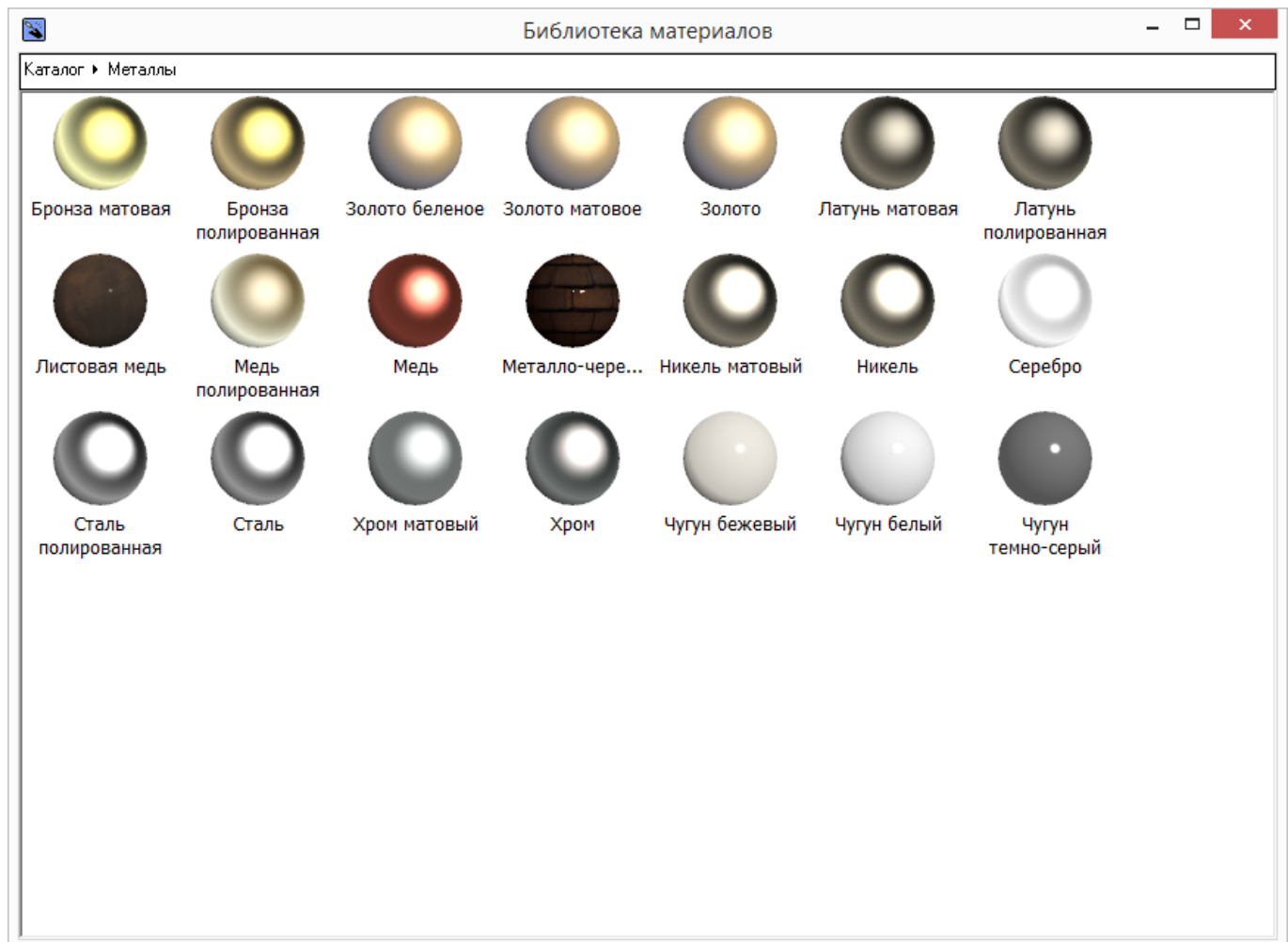
Далее появляется каталог материалов, выбираем: каталог/ткани/кожа (либо какой-либо другой материал).



Основной материал заменили. Далее меняем второй материал.



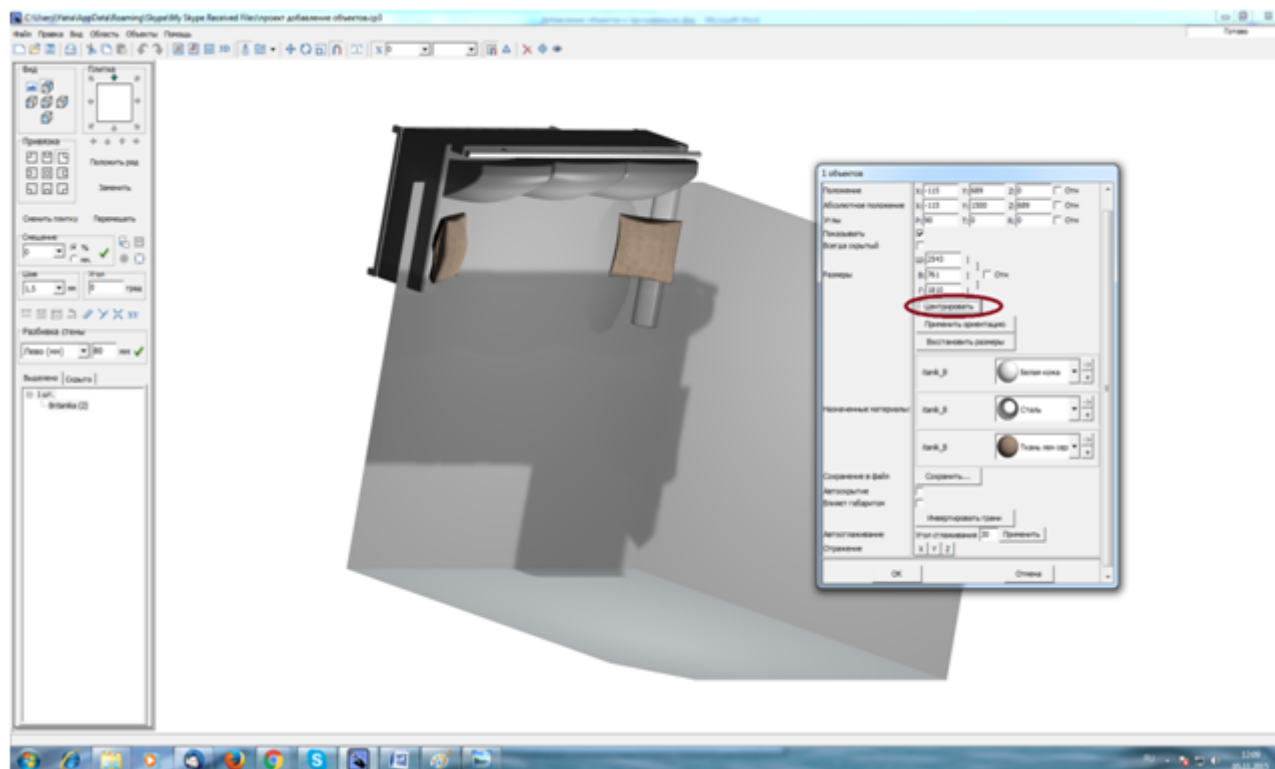
Повторяем процедуру: нажимаем левой кнопкой мыши на кнопку «+». В каталоге объектов выбираем каталог/металлы/ (любой материал).



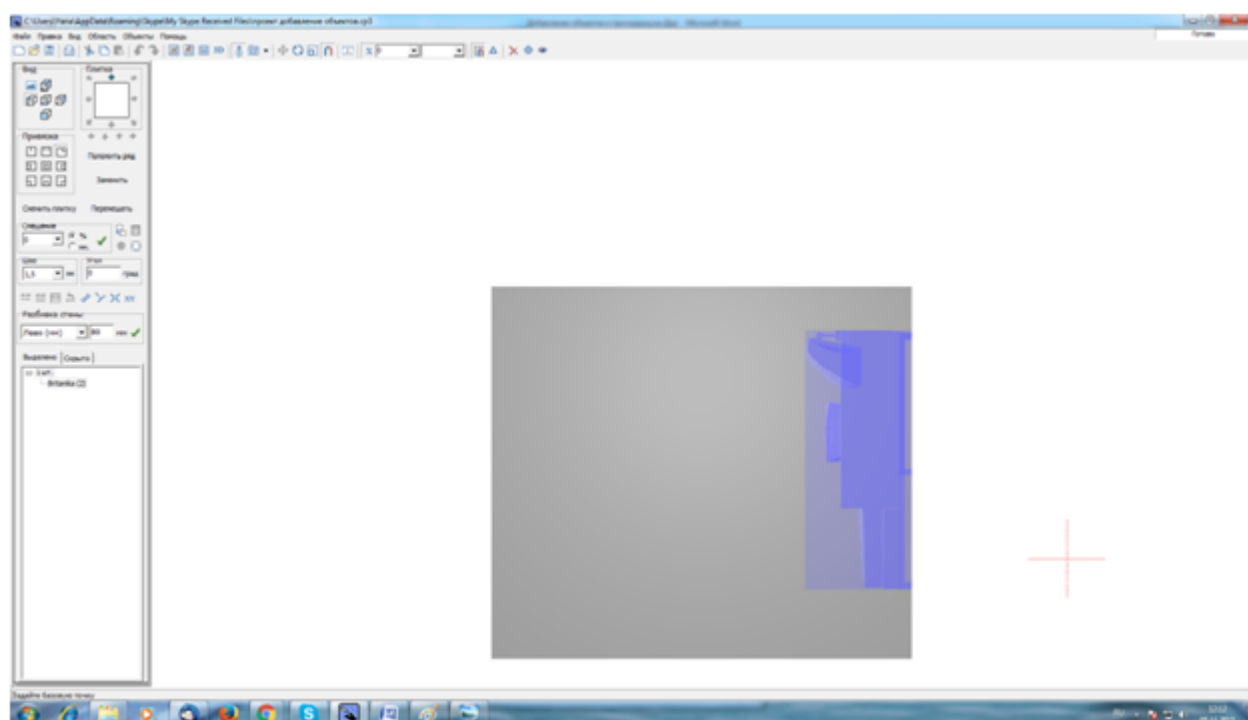
Заменяем третий материал: нажимаем левой кнопкой мыши на кнопку «+». В каталоге объектов выбираем каталог/ ткани/(любую ткань).



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



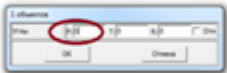
Устанавливаем объект по центру помещения, с помощью стрелок на клавиатуре. Тем самым определив нужное положение объекта на плоскости.



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



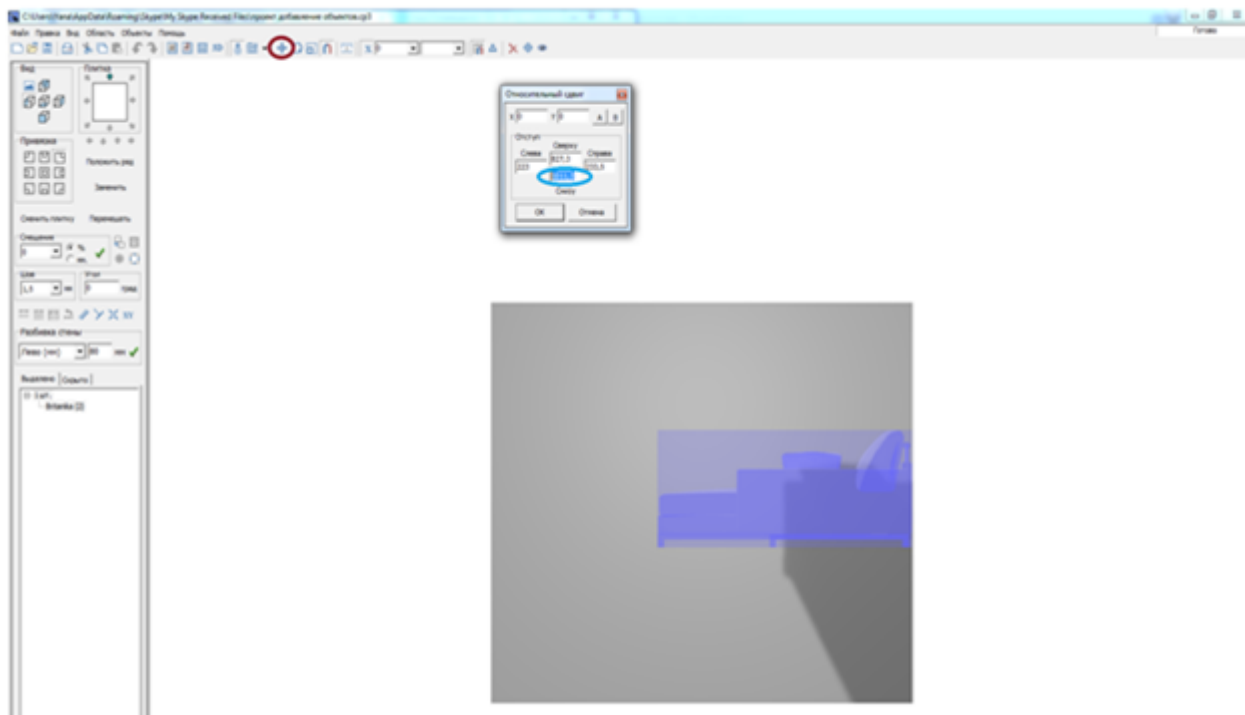
Появится окно.



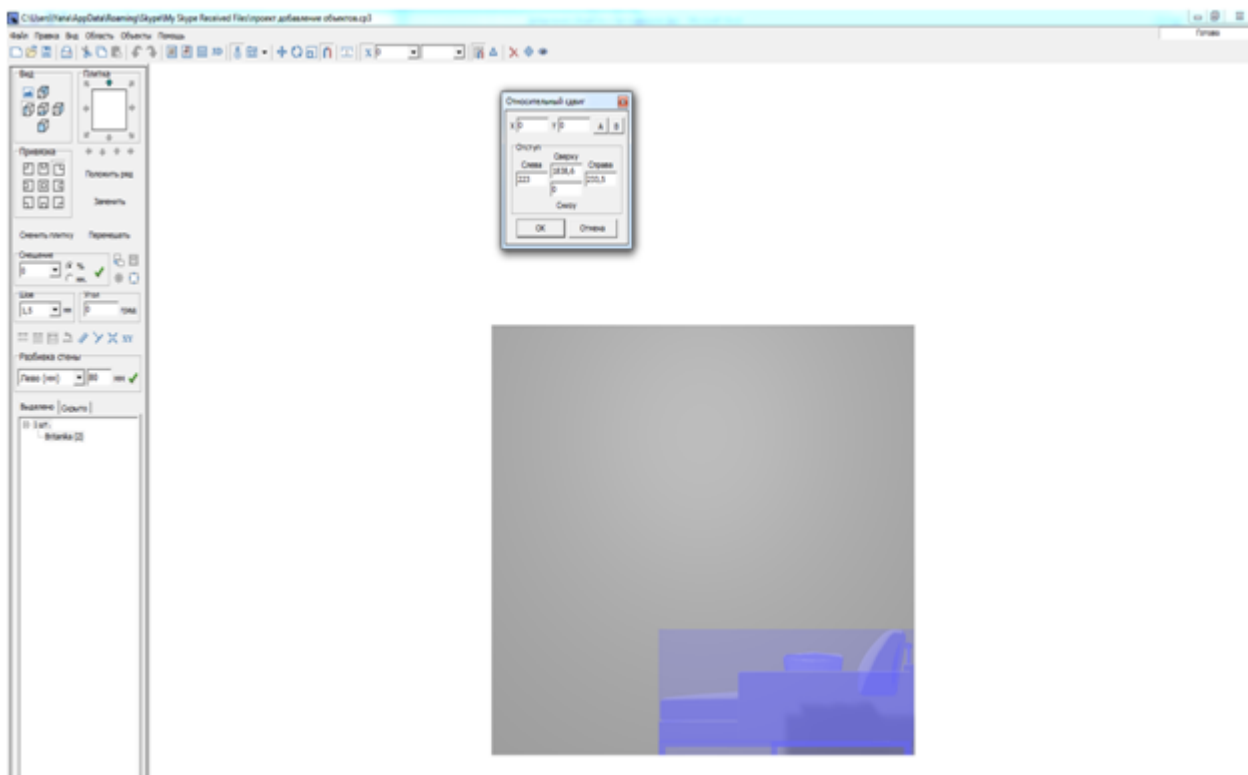
В данном окне меняем координаты в ячейках, тем самым выравниваем объект по стене с помощью стрелок на клавиатуре.

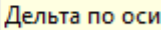
Объект становится ровно по стене. С помощью кнопки «двигать», когда она неактивна, правой кнопкой мыши. Изменяем показатели, в строке «снизу» на 0.



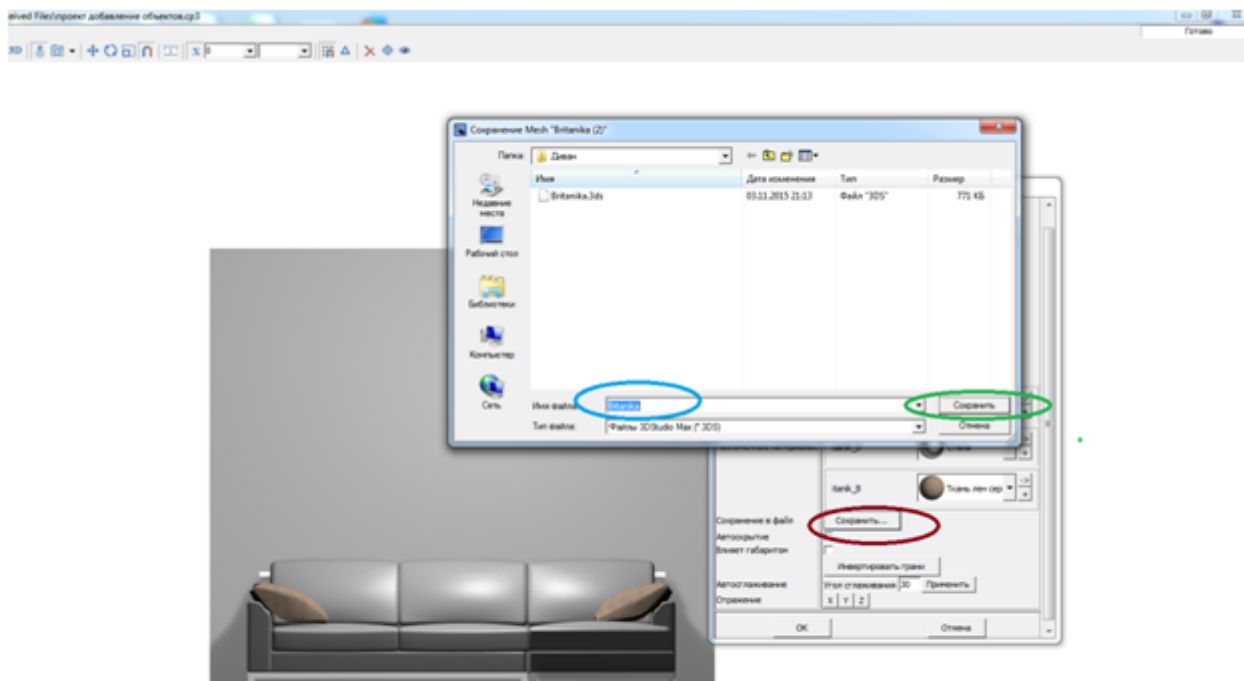


Таким образом, мы установили объект на нужную плоскость.

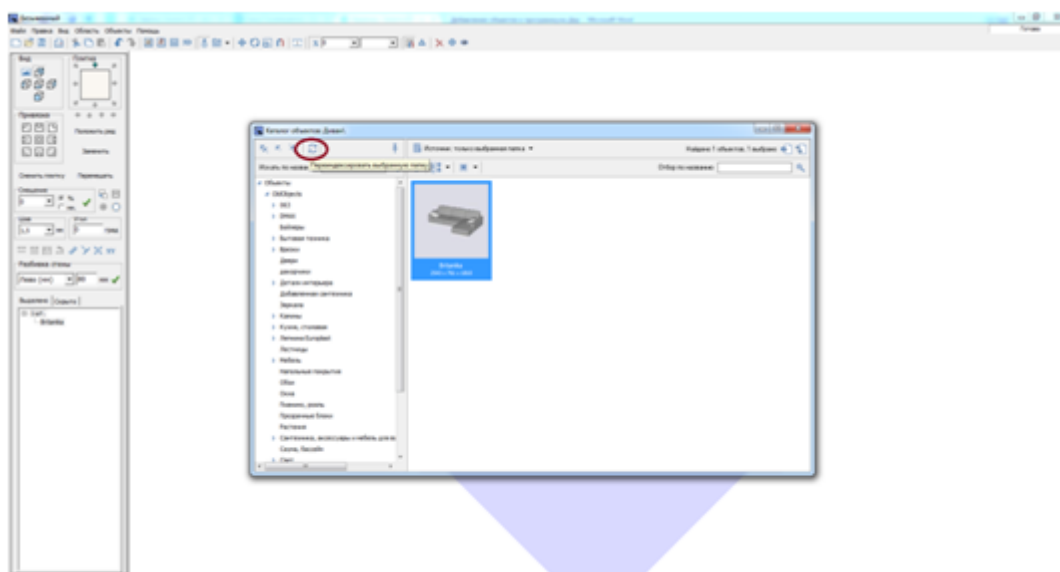




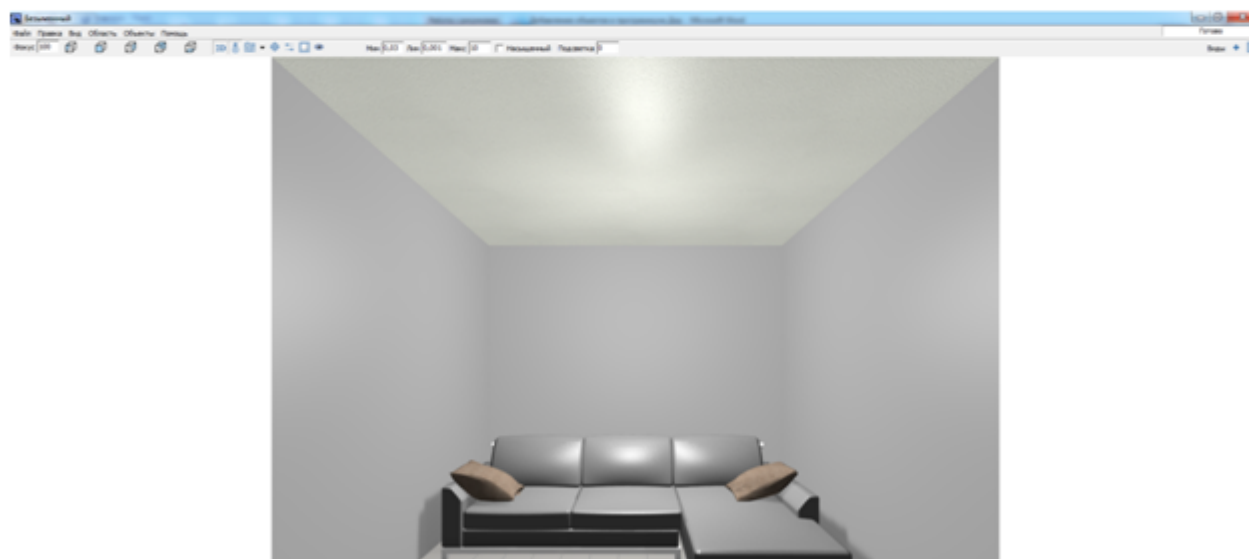
ичий



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.



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

Permanent link:  
[http://files.ceramic3d.ru/wiki/doku.php?id=object:%D0%84%D0%BE%D0%81%D0%80%D0%B2%D0%B8%D0%B5%D0%B0%D0%B8%D0%B5%D0%B8%D0%B5%D0%B8%D0%8E%D0%B1%D1%8A%D0%B5%D0%8A%D1%82%D0%BE%D0%B2\\_%D0%B2\\_%D0%8F%D1%80%D0%BE%D0%B3%D1%80%D0%80%D0%8C%D0%8C%D1%83&rev=1446788174](http://files.ceramic3d.ru/wiki/doku.php?id=object:%D0%84%D0%BE%D0%81%D0%80%D0%B2%D0%B8%D0%B5%D0%B0%D0%B8%D0%B5%D0%B8%D0%B5%D0%B8%D0%8E%D0%B1%D1%8A%D0%B5%D0%8A%D1%82%D0%BE%D0%B2_%D0%B2_%D0%8F%D1%80%D0%BE%D0%B3%D1%80%D0%80%D0%8C%D0%8C%D1%83&rev=1446788174)

Last update: 2015/11/06 05:36

