


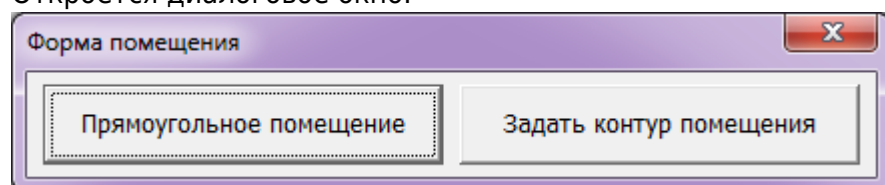
Создание, сохранение, загрузка проекта

Создание проекта

Создание проекта – единственный обязательный пункт для работы с абсолютно каждым **новым** проектом.

Нажмите на пиктограмму  или нажмите сочетание клавиш на клавиатуре **Ctrl+N** после запуска программы Ceramic3D, чтобы создать новый проект.

Откроется диалоговое окно:




Выберите нужный вам вариант:

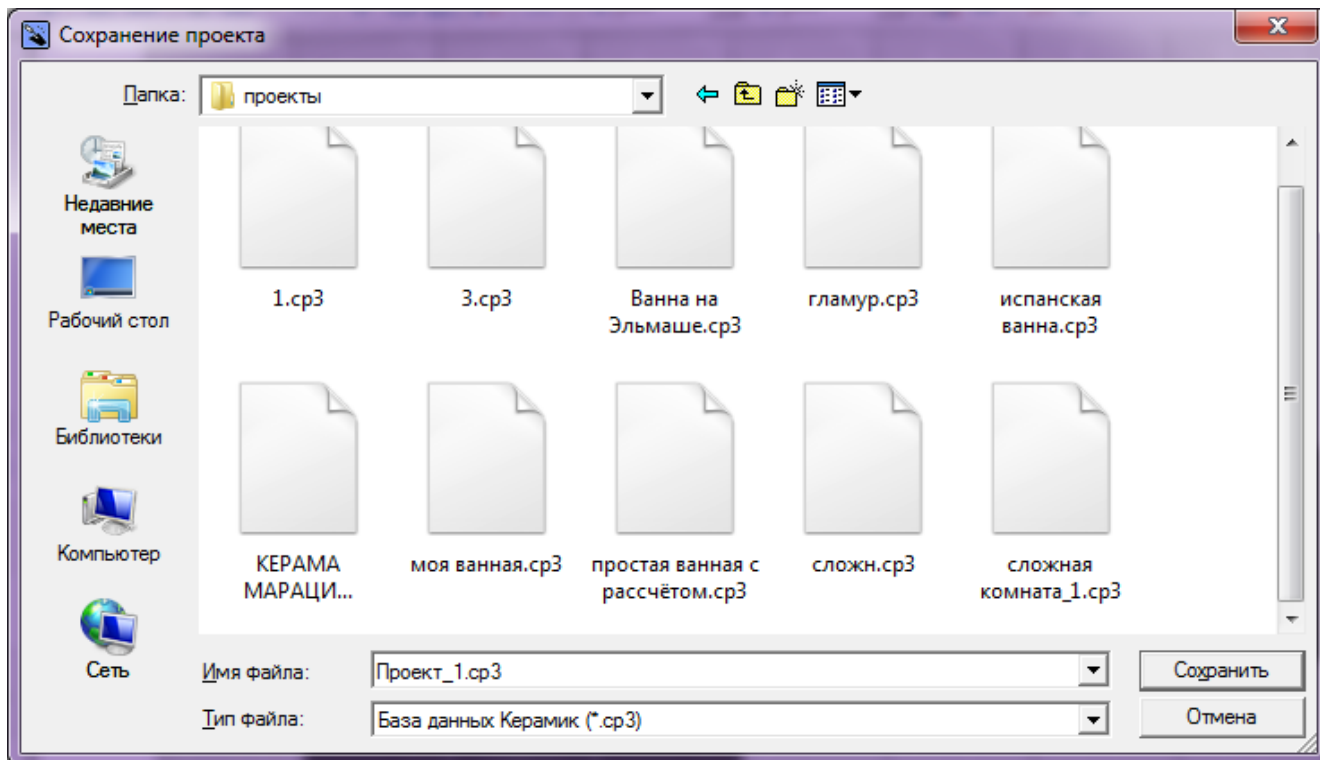
«**Прямоугольное помещение**» - режим в котором можно создать только прямоугольное помещение. Подробно создание прямоугольного помещения описано в статье [Построение прямоугольного помещения](#)

«**Задать контур помещения**» - режим в котором можно создать помещение с любым контуром. Подробно создание сложного помещения описано в статье [построение_сложного_помещения](#)

Сохранение проекта

Чтобы сохранить созданный проект:

1. нажмите на пиктограмму  в Панели инструментов или нажмите сочетание клавиш на клавиатуре **Ctrl+S**;
2. в открывшемся диалоговом окне выберите папку, где следует сохранить проект, и введите его название в поле «Имя файла»:



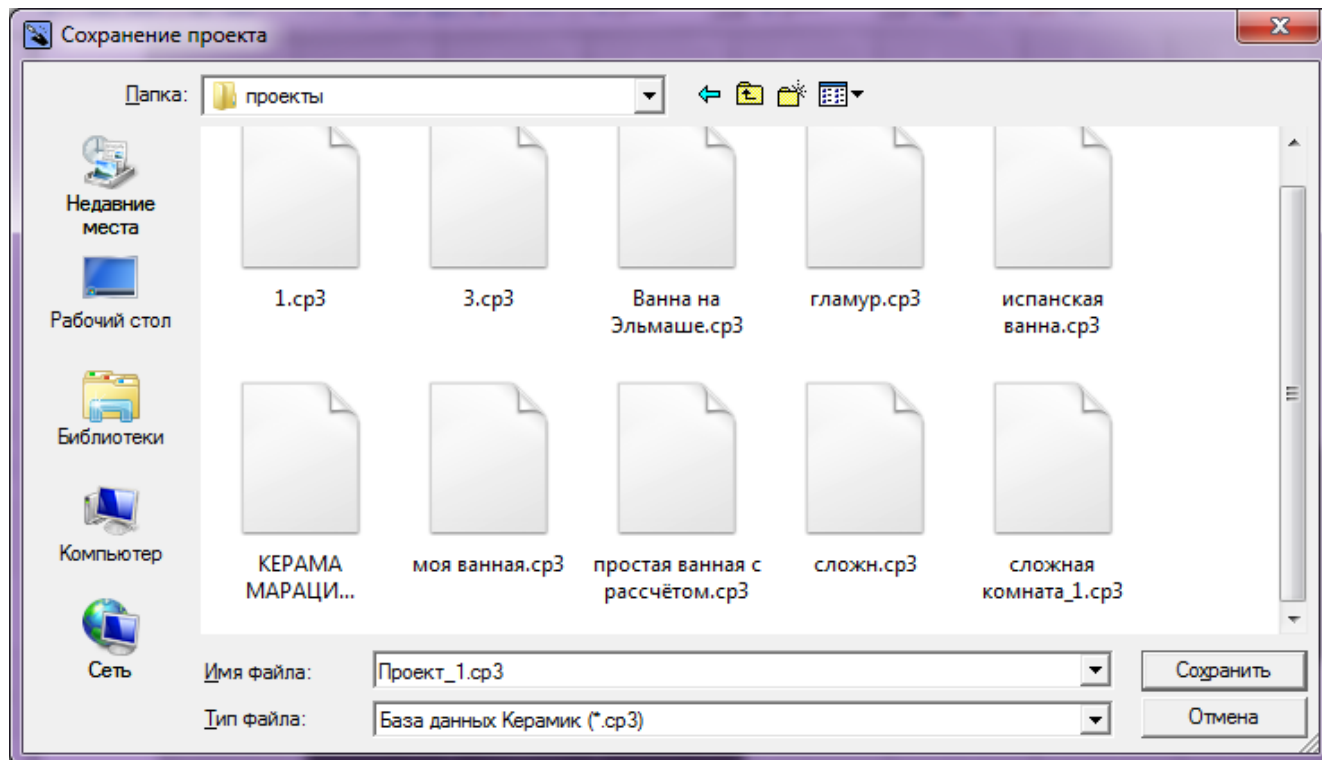
3. нажмите «**Сохранить**».

Сохранение проекта в новый файл

Допустим, что Вы загрузили какой-либо уже готовый проект, внесли в него изменения, но нужно, **чтобы исходный проект остался без изменений**.

Сохраните проект в новый файл, чтобы сохранить изменения в проекте, но оставить исходник. Для этого:


1. зайдите в Главное меню в «**Файл**» → «**Сохранить как...**»;
2. в открывшемся диалоговом окне выберите папку, где следует сохранить проект, и **введите новое название для проекта** в поле «Имя файла»:

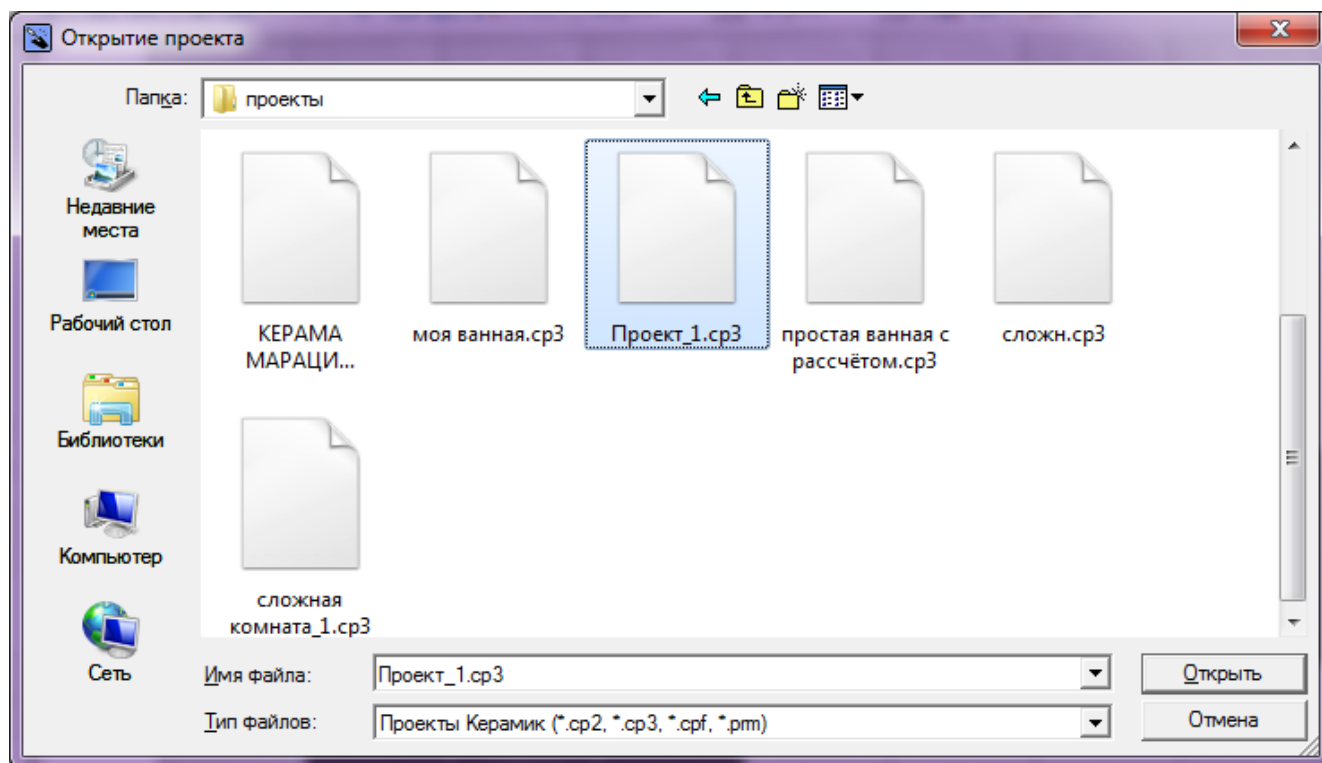


3. нажмите «**Сохранить**».

Загрузка проекта

Чтобы открыть сохраненный файл проекта:

1. нажмите на пиктограмму  или нажмите сочетание клавиш на клавиатуре **Ctrl+O**;
2. в открывшемся диалоговом окне найдите папку, в которой расположен проект;
3. кликните дважды по файлу проекта или выделите его одним кликом мыши и нажмите «**Открыть**».



Стандартные операции «Сохранение» и «Загрузка» работают аналогичным образом также для контуров, создаваемых в векторном редакторе.

