

# Редактирование контура помещения

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

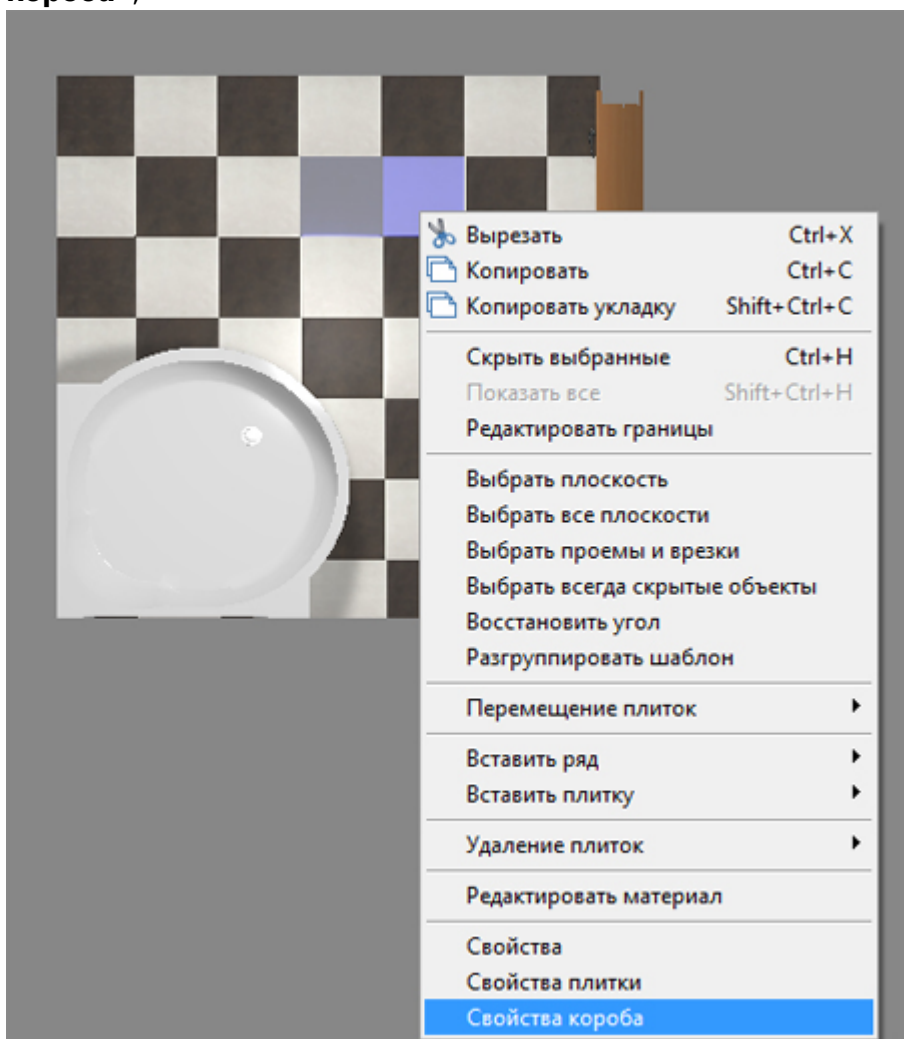
Редактирование размеров, контура помещения почти всегда подразумевает работу в [векторном редакторе](#). Исключение составляет изменение размеров прямоугольного помещения – в этом случае проще изменить размеры через «Свойства короба».

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

## Изменение размеров прямоугольного помещения

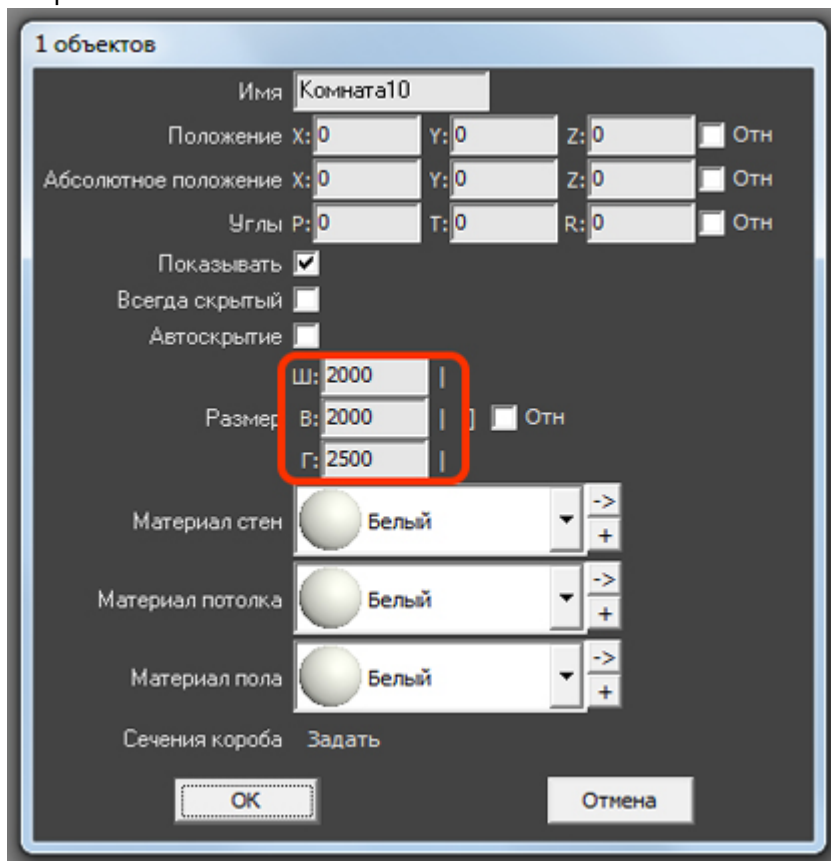
Чтобы изменить размеры прямоугольного помещения:

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.

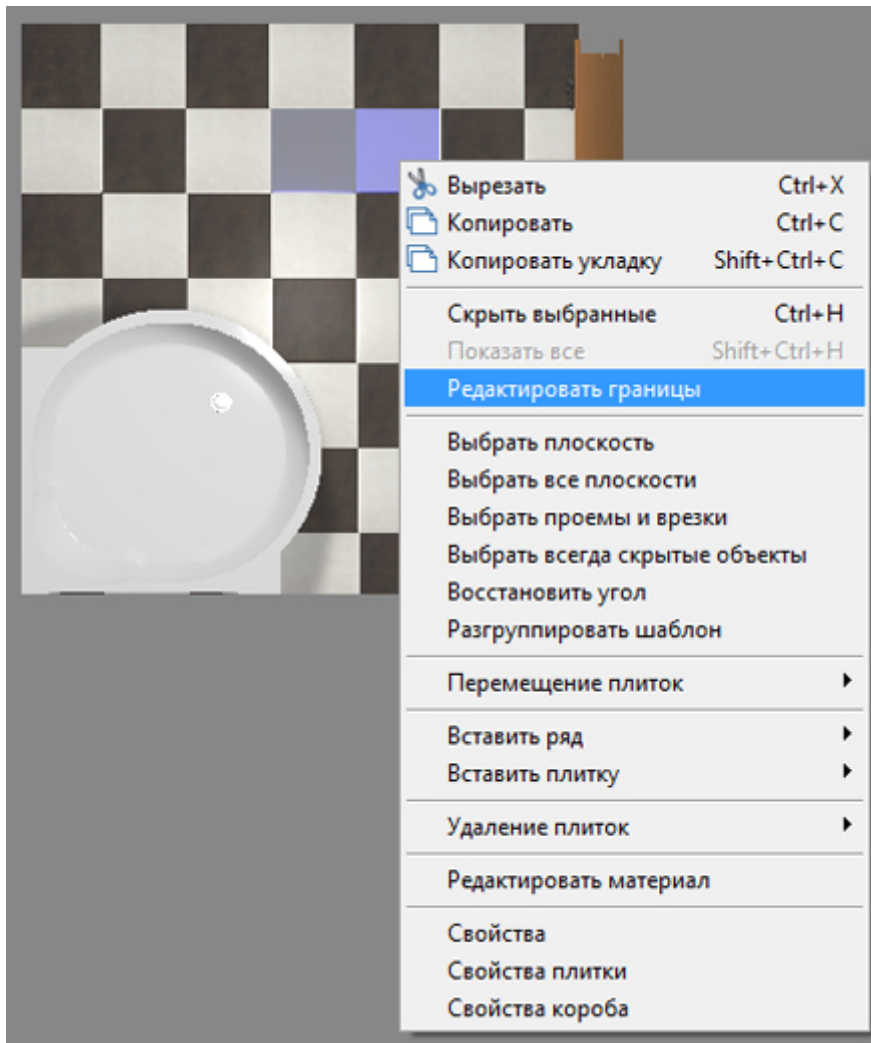


## Изменение размеров сложного помещения

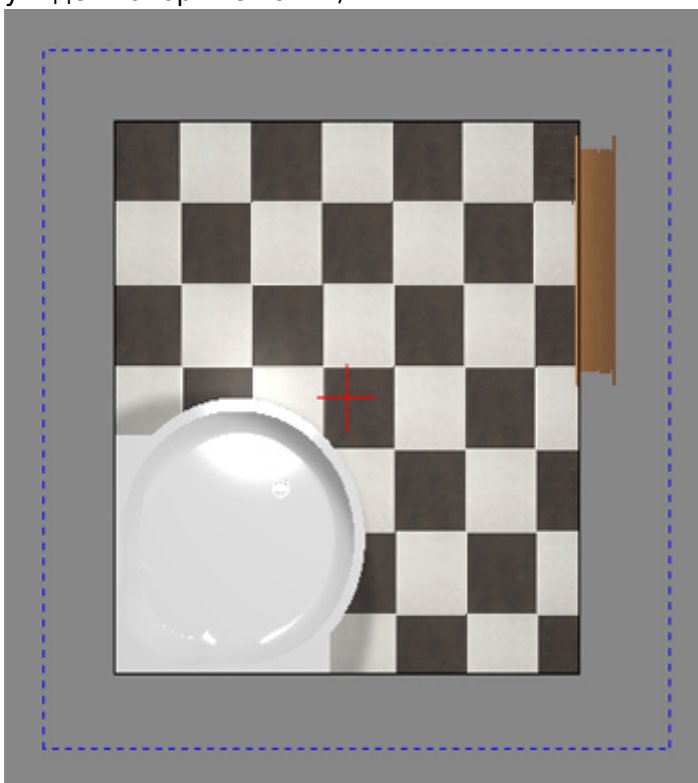
Используйте [привязки](#), чтобы легко и быстро редактировать контур помещения с помощью мыши.

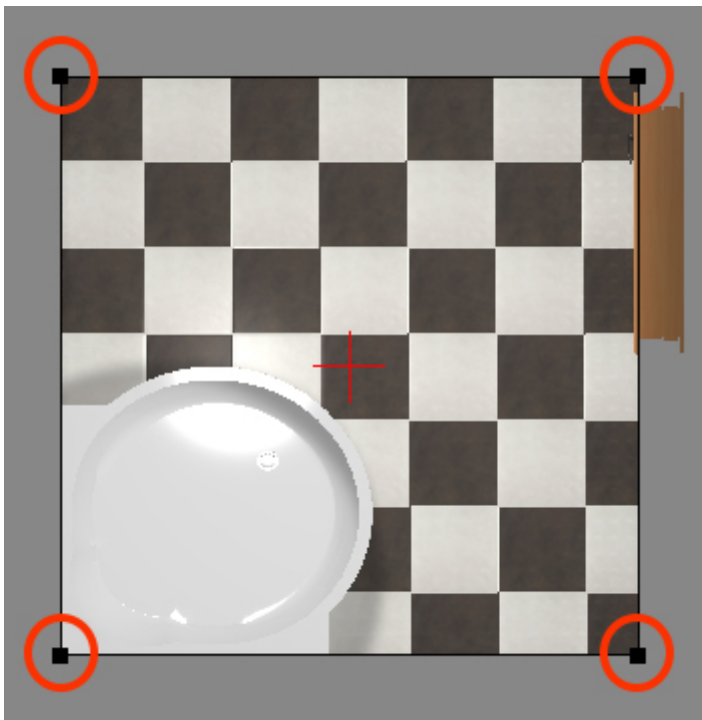
**Чтобы изменить размеры или контур помещения:**

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



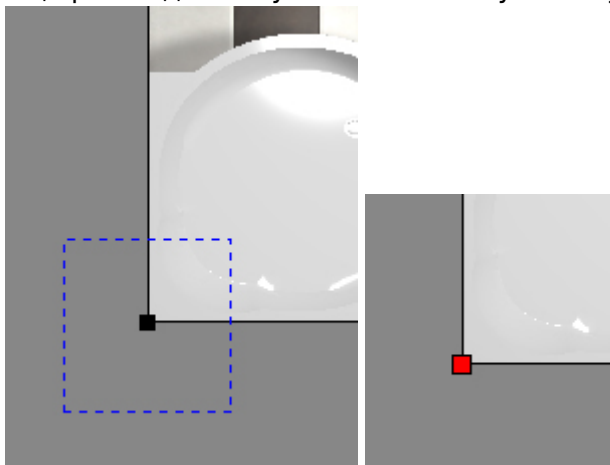
3. откроется режим векторного редактора; мышью выделите весь контур помещения, чтобы увидеть опорные точки;



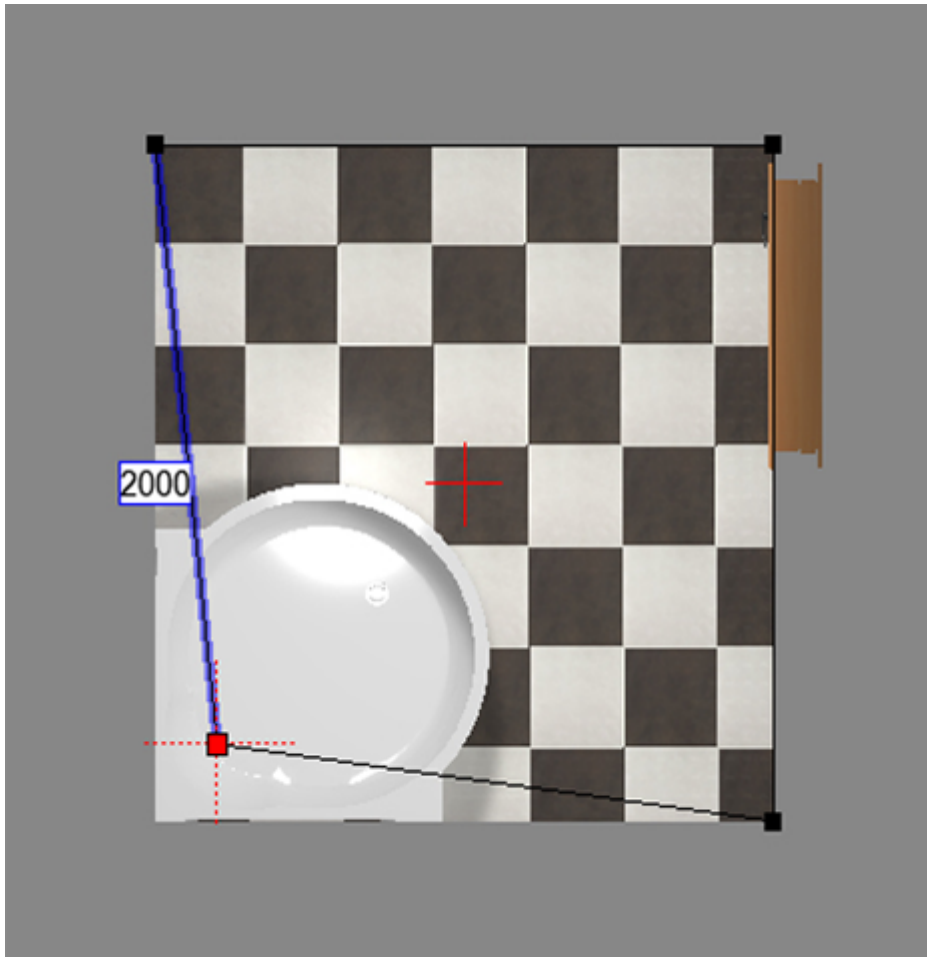




**4. можно выделить одну отдельную точку и переместить её:**

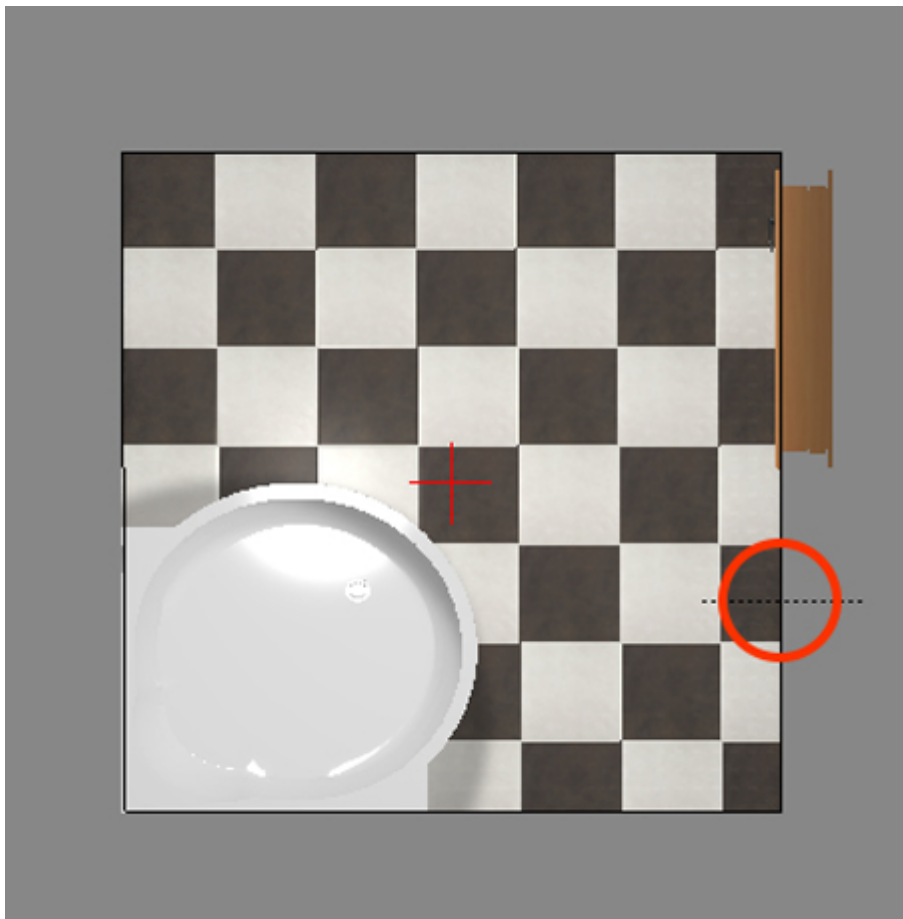
- ещё раз выделите уже обозначенную точку



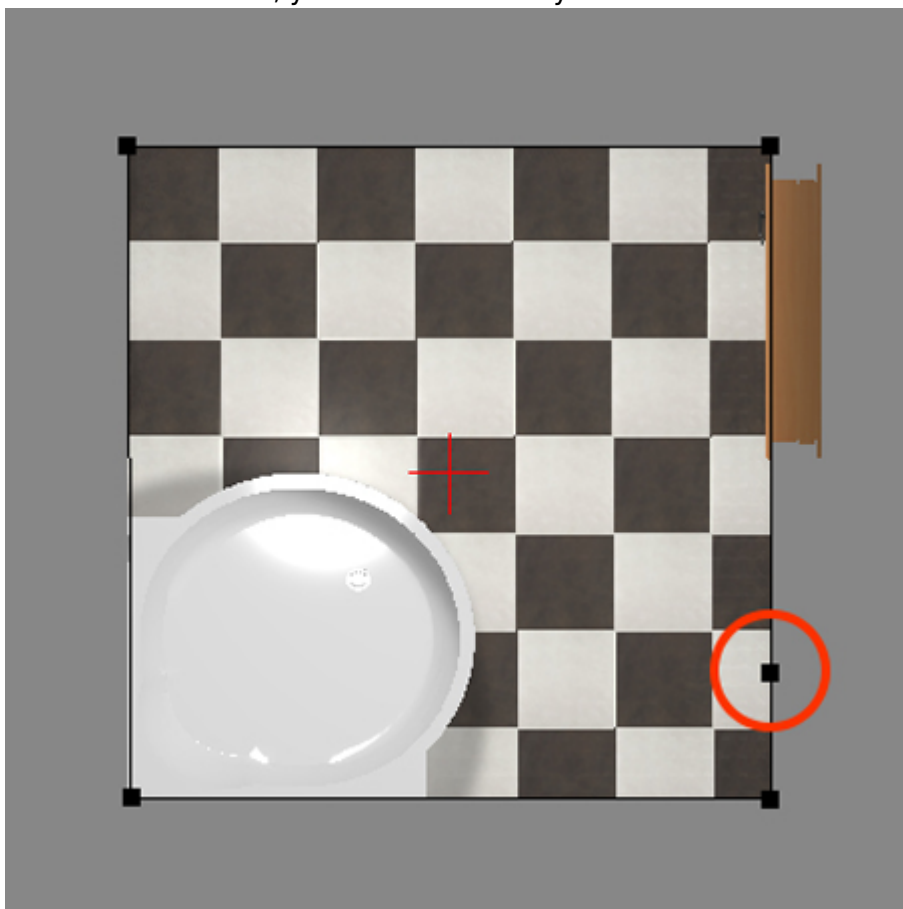
- зажмите её левой клавишей мыши и перетащите на нужное расстояние или введите новые координаты для этой точки в поле ввода координат



- 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



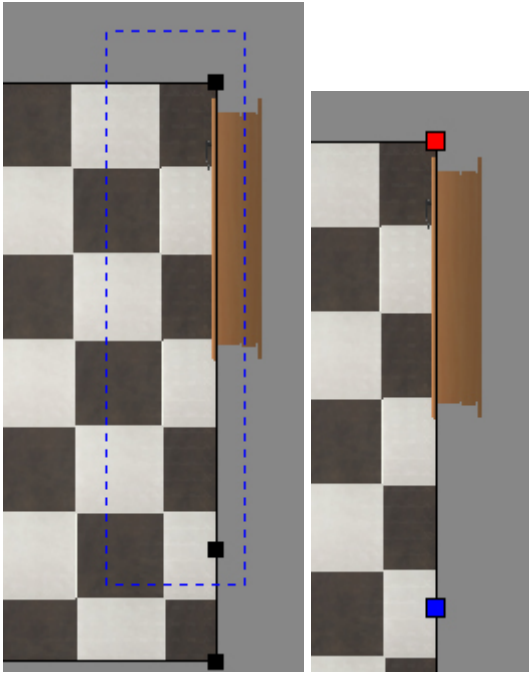
- кликните на линии, устанавливая точку



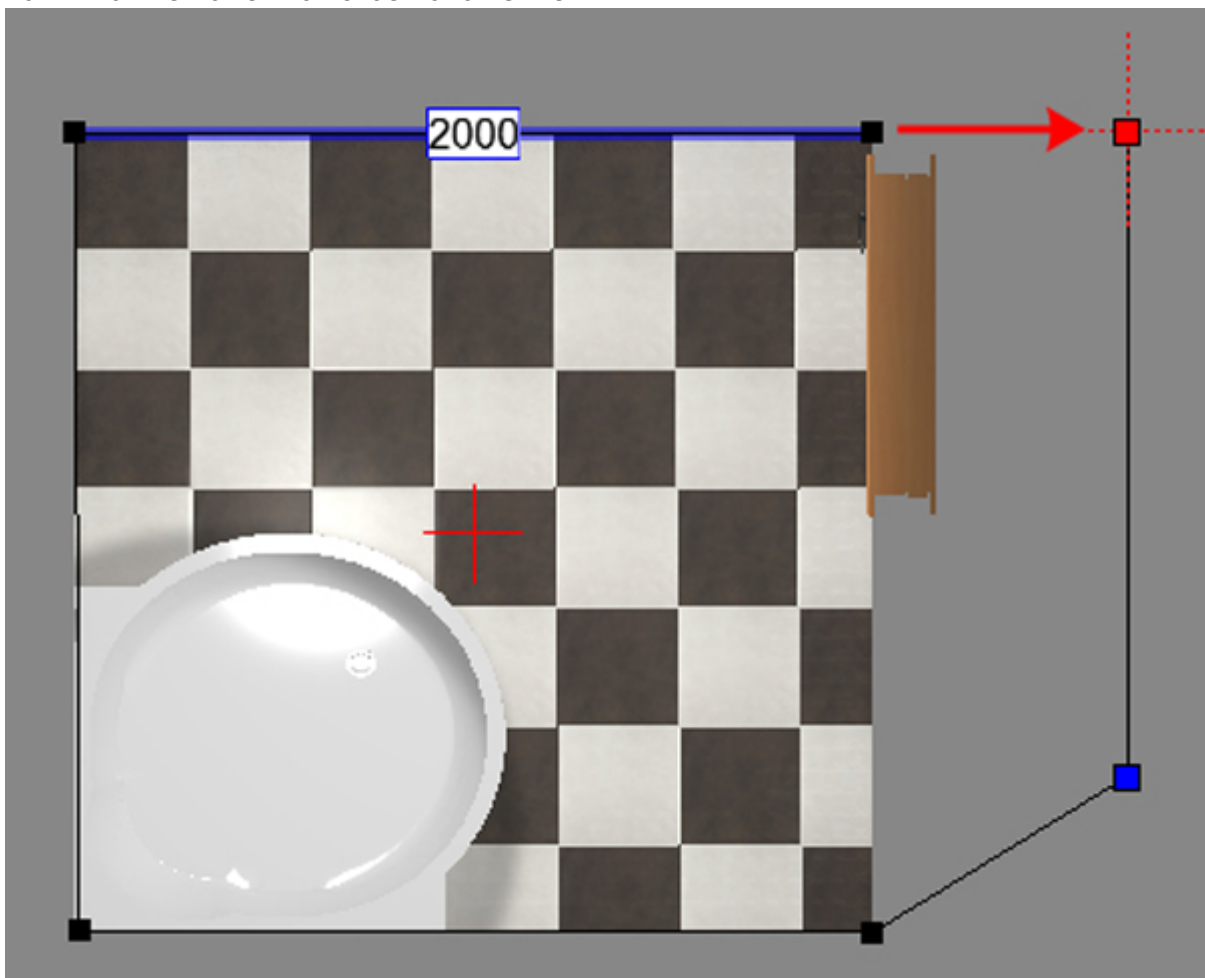
- повторите операцию при необходимости.

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

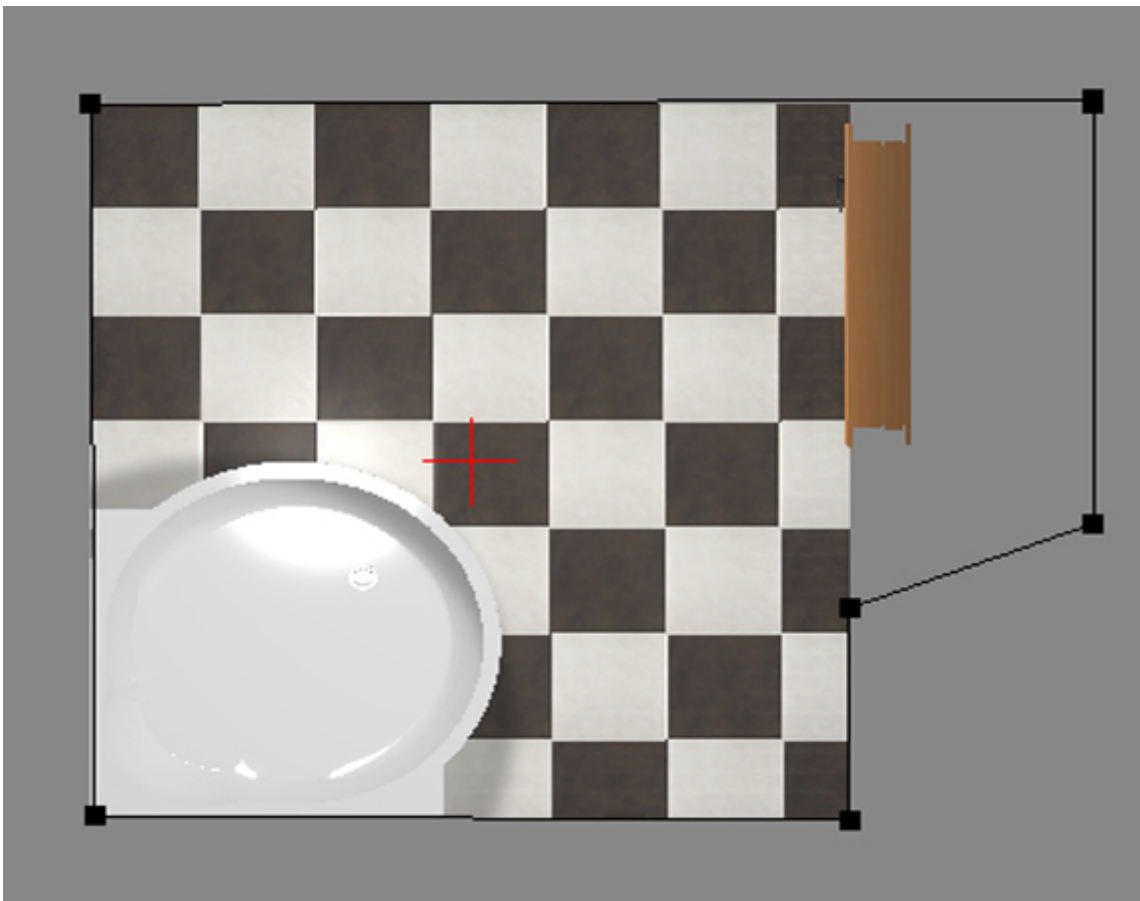
- ещё раз выделите уже обозначенные точки



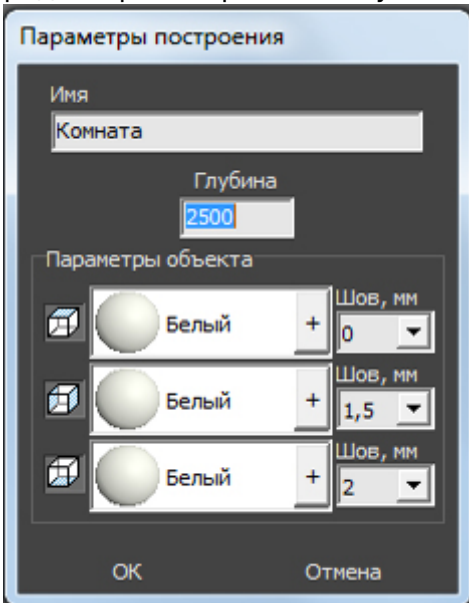
- нажмите одну из точек левой клавишей мыши и перетащите на нужное расстояние или введите новые координаты для этой точки в поле ввода координат, другие выделенные точки также поменяют своё положение



7. измените положение других точек согласно плану помещения

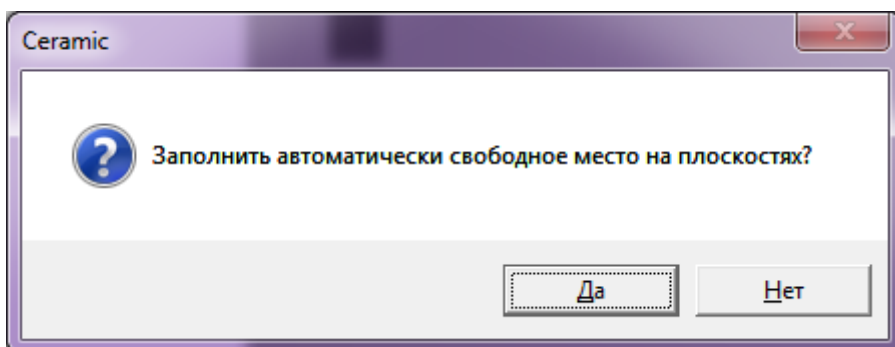


- 8. проверьте, чтобы контур был замкнутым; если это не так, добавьте линию или передвиньте одну из опорных точек, замыкая чертёж;
- 9. нажмите кнопку «**Закончить**», откроется диалоговое окно «**Параметры построения**», где вы можете, как и при первоначальном создании помещения с помощью векторного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

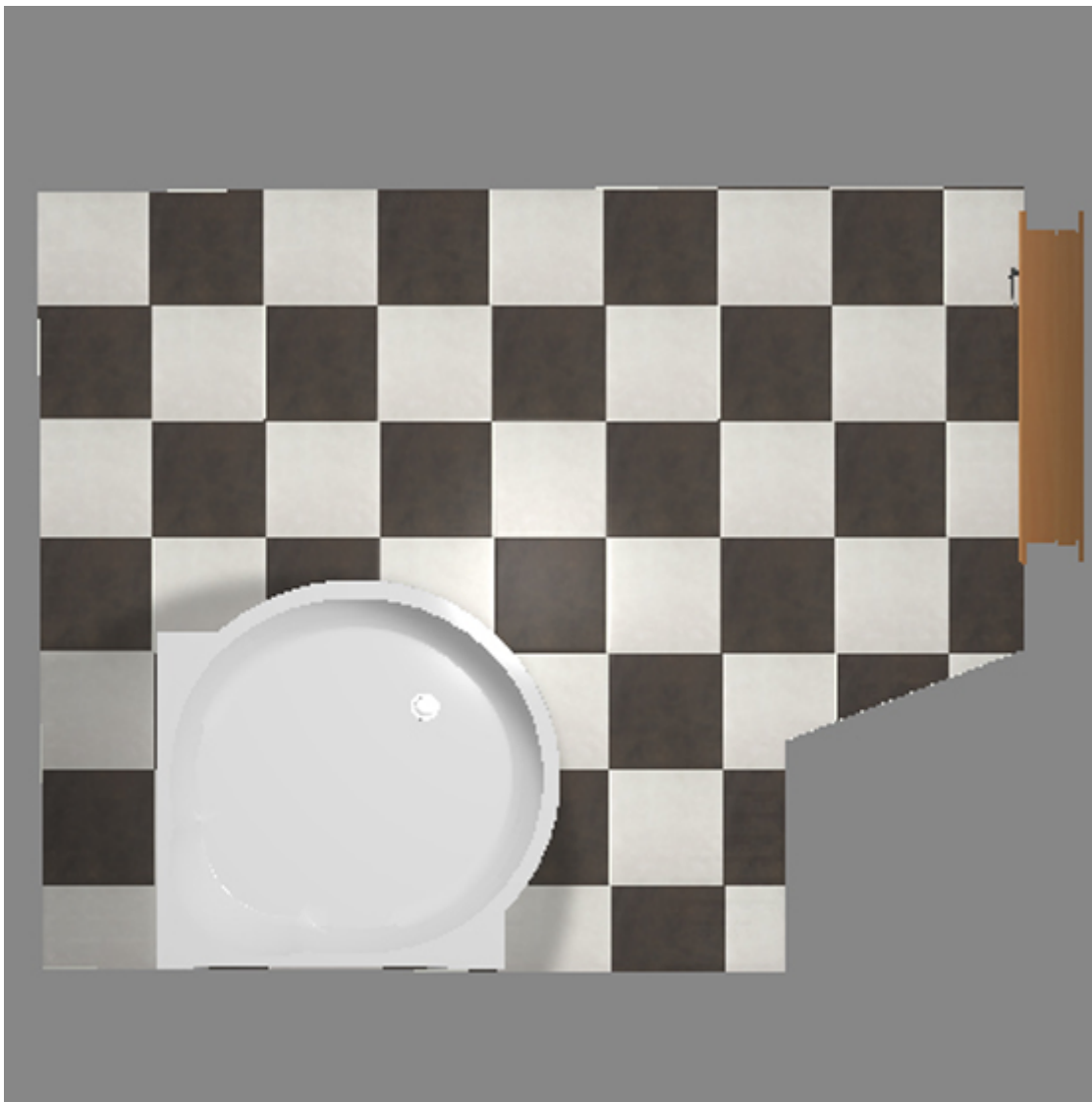


- 10. в следующем диалоговом окне предлагается выбор – заполнять свободное пространство плиткой или нет; нажмите «**Да**» или «**Нет**» в зависимости от особенностей текущего проекта





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://3d.kerama-marazzi.com/> - **KERAMA MARAZZI 3D**

Permanent link:  
<http://3d.kerama-marazzi.com/doku.php?id=construction:edition>

Last update: **2020/09/28 22:37**

