

Редактирование контура помещения

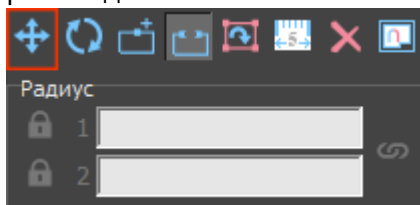
Редактирование контура помещения возможно как в процессе создания контура, так и уже в ходе дальнейшей работы над проектом.

Редактировать можно помещение любой формы (прямоугольное или сложное), и в обоих случаях редактирование осуществляется в векторном редакторе.

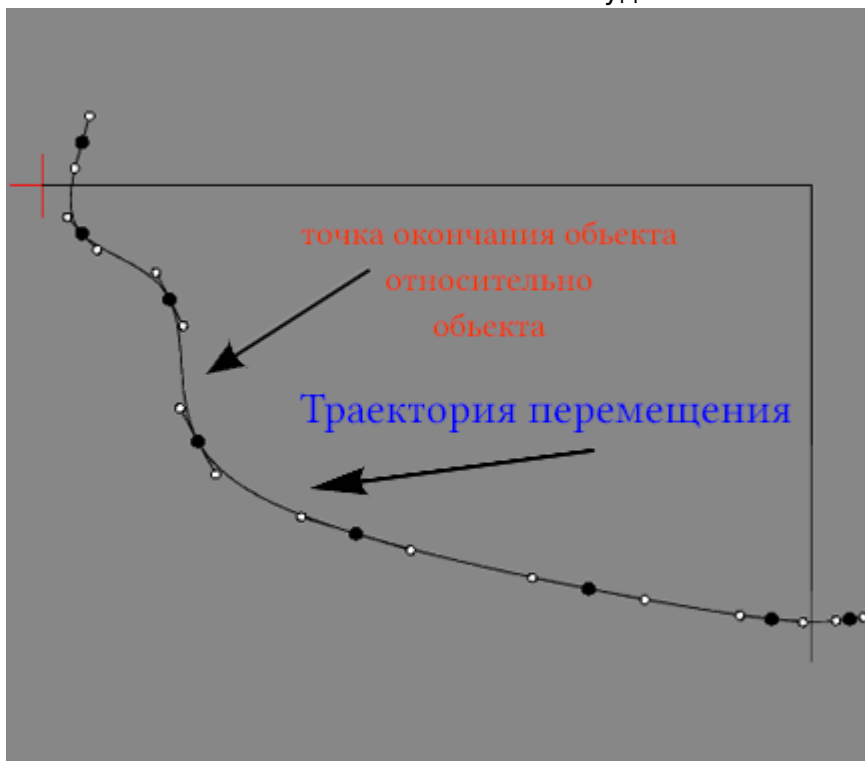
Даже если изначально было создано прямоугольное помещение, вы можете изменить не только его размеры, но и форму.

Передвижение вершин или линий

Чтобы передвинуть точку (вершину) или примитив (линию), следует выделить эту точку или линию мышью (зажать левую кнопку мыши и провести мышью по объекту, выделяя его), нажать на пиктограмму «Двигать» или нажать на клавиатуре клавишу **M** в английской раскладке:



Далее следует **зажать** левую клавишу мыши - на рабочем поле появится синий пунктирный крестик. **Не отпуская клавишу мыши** передвиньте объект на нужное расстояние. Новое положение мыши относительно объекта будет отмечаться чёрным пунктирным крестиком:



Поворот объекта

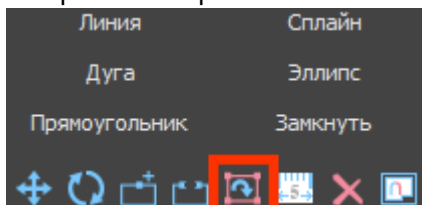
Добавление точки в линию

Разрез линии

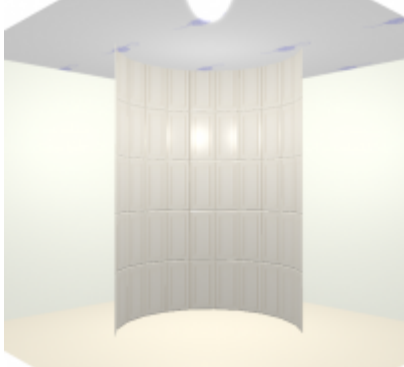
Функция "Обратить нормаль"

Функция «Обратить нормаль» может использоваться для создания внутри помещения объекта сложной формы, например, колонны. Данная функция обращает нормаль вектора в противоположную сторону, т.е. как бы «выворачивает наизнанку» контур объекта. Таким образом создаётся не полый объект.

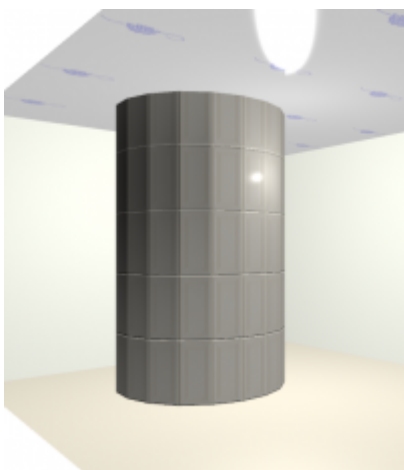
Чтобы воспользоваться данной функцией, выделите нужный объект мышью (зажать левую кнопку мыши и провести мышью по объекту, выделяя его) и нажмите на пиктограмму «Обратить нормаль» на панели инструментов:



Например, как выглядит эллипс внутри комнаты без обращённой нормали:



С обращённой нормалью:



From:

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

Permanent link:

<http://3d.kerama-marazzi.com/doku.php?id=construction:edition&rev=1392108222>

Last update: **2020/09/28 21:41**

