




Перемещение объекта



Есть **три способа** двигать объект:

1. с помощью стрелок на клавиатуре;
2. по нажатию на  или клавишу **M** на клавиатуре – и далее с помощью мыши;
3. путем точного ввода координат по нажатию на  **правой клавишей мыши**.


При перемещении объекта стрелками на клавиатуре или с помощью мыши, объект будет менять положение **относительно текущего ракурса**. Т.е. если в режиме 2D короб помещения повернут на угол (Shift + зажатое колесо мыши), объект может сдвигаться по-диагонали.

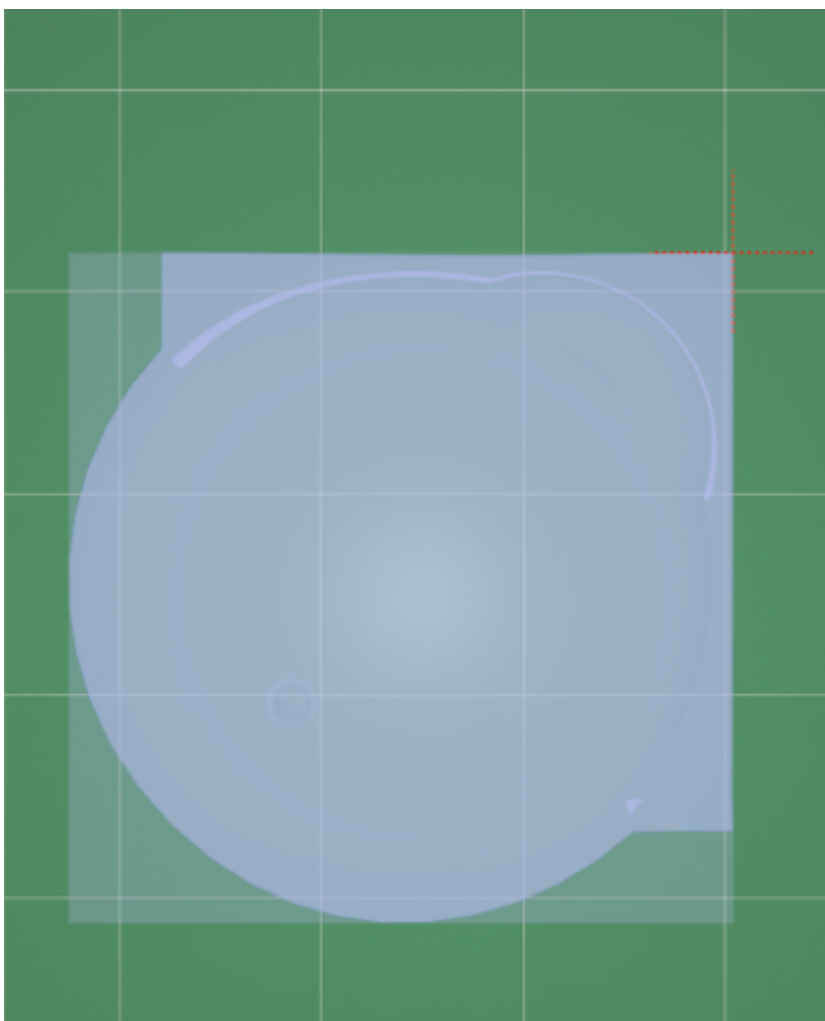
Перемещение мышью

1. Выделите объект.
2. Нажмите на пиктограмму  или клавишу **M** на клавиатуре в английской раскладке – появится красный пунктирный крестик.
3. Зажмите левой клавишей мыши объект и перетащите на нужную вам позицию.

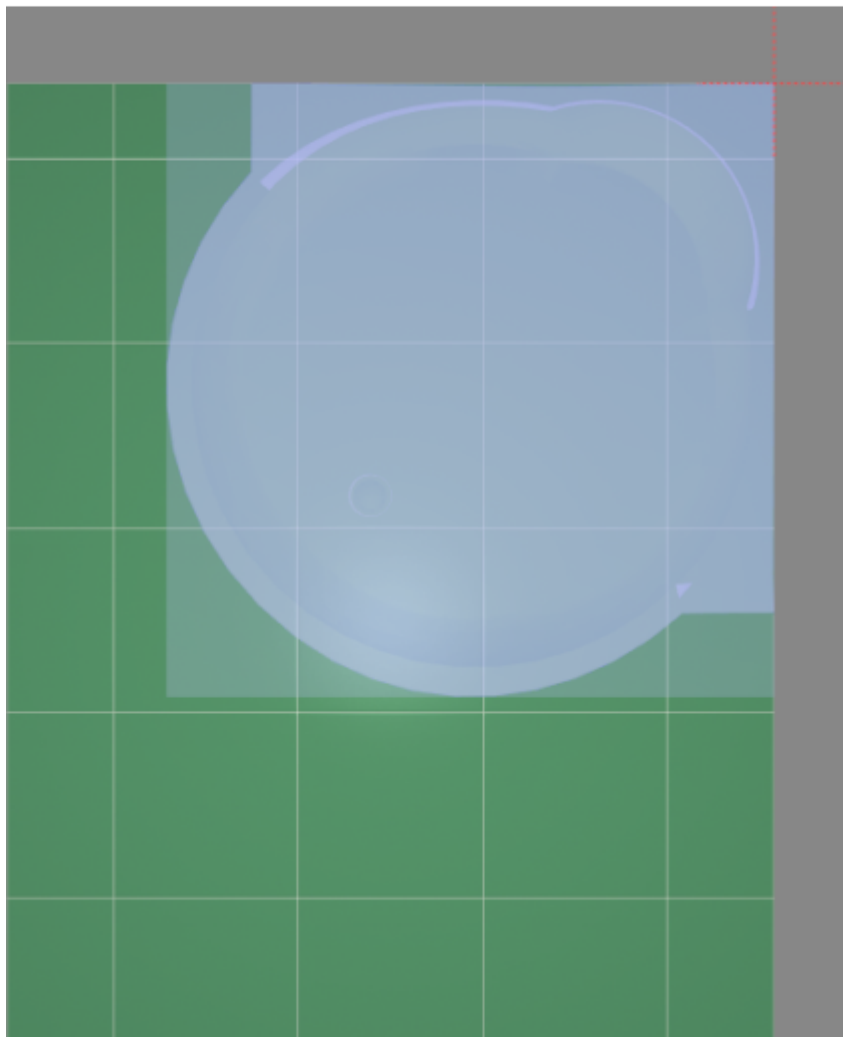
При необходимости при перемещении можно использовать **привязку к объектам** –  и/или **привязку к сетке** – .

Чтобы переместить объект **точно к углу, поверхности помещения или ряду плитки**:

1. выделите объект;
2. нажмите на пиктограмму  или нажмите клавишу **M** на клавиатуре в английской раскладке – появится красный пунктирный крестик;
3. подведите курсор к одному из углов объекта:



4. перетащите его к углу или поверхности, объект «прилипнет» в нужном положении:




Перемещение стрелками

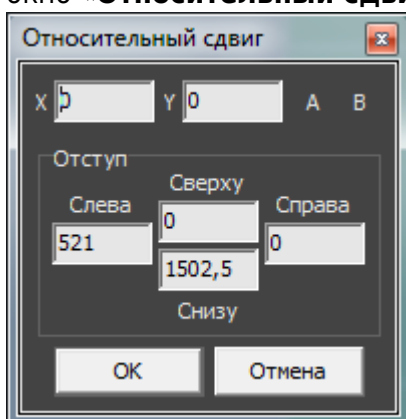
1. Выделите объект.
2. В зависимости от того, куда именно нужно переместить объект, нажмите один или несколько раз на соответствующие стрелки на клавиатуре.



Точное указание параметров

Чтобы переместить объект на точное расстояние (указать параметры положения объекта):

1. выделите объект;
2. правой клавишей мыши нажмите на пиктограмму  в Главном меню, появится диалоговое окно **«Относительный сдвиг»**:



В диалоговом окне **«Относительный сдвиг»** реализованы две возможности:

- смещение объекта относительно текущего положения (X, Y);
- смещение объекта на определённое расстояние от поверхностей короба в блоке **«Отступ»** (Слева, Справа, Сверху, Снизу).

В зависимости от задач, можно использовать и ту, и другую возможности.

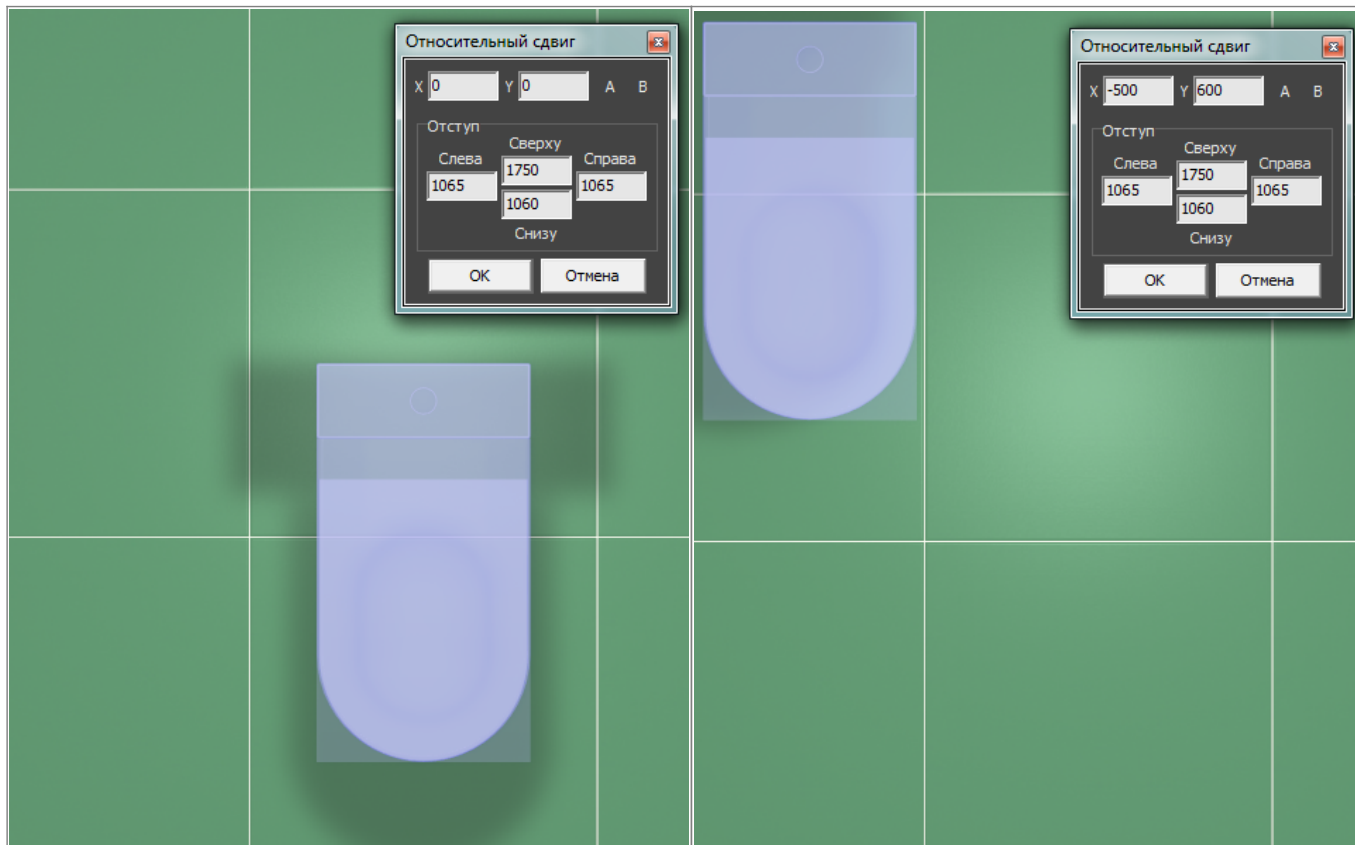
Сдвиг относительно текущего положения

Относительный сдвиг означает перемещение объекта на указанной плоскости относительно того места, где он расположен в данный момент.

X – перемещение по горизонтали (влево – с отрицательным значением, вправо – с положительным).

Y – перемещение по вертикали (вниз – с отрицательным значением, вверх – с положительным).

Например, следует изменить положение объекта на плоскости относительно его текущего расположения на 500 мм влево и 600 мм вверх:

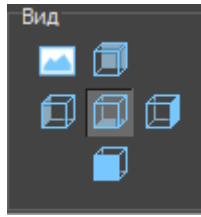


Нажмите **ОК**, чтобы сохранить изменения.

Сдвиг относительно поверхностей короба

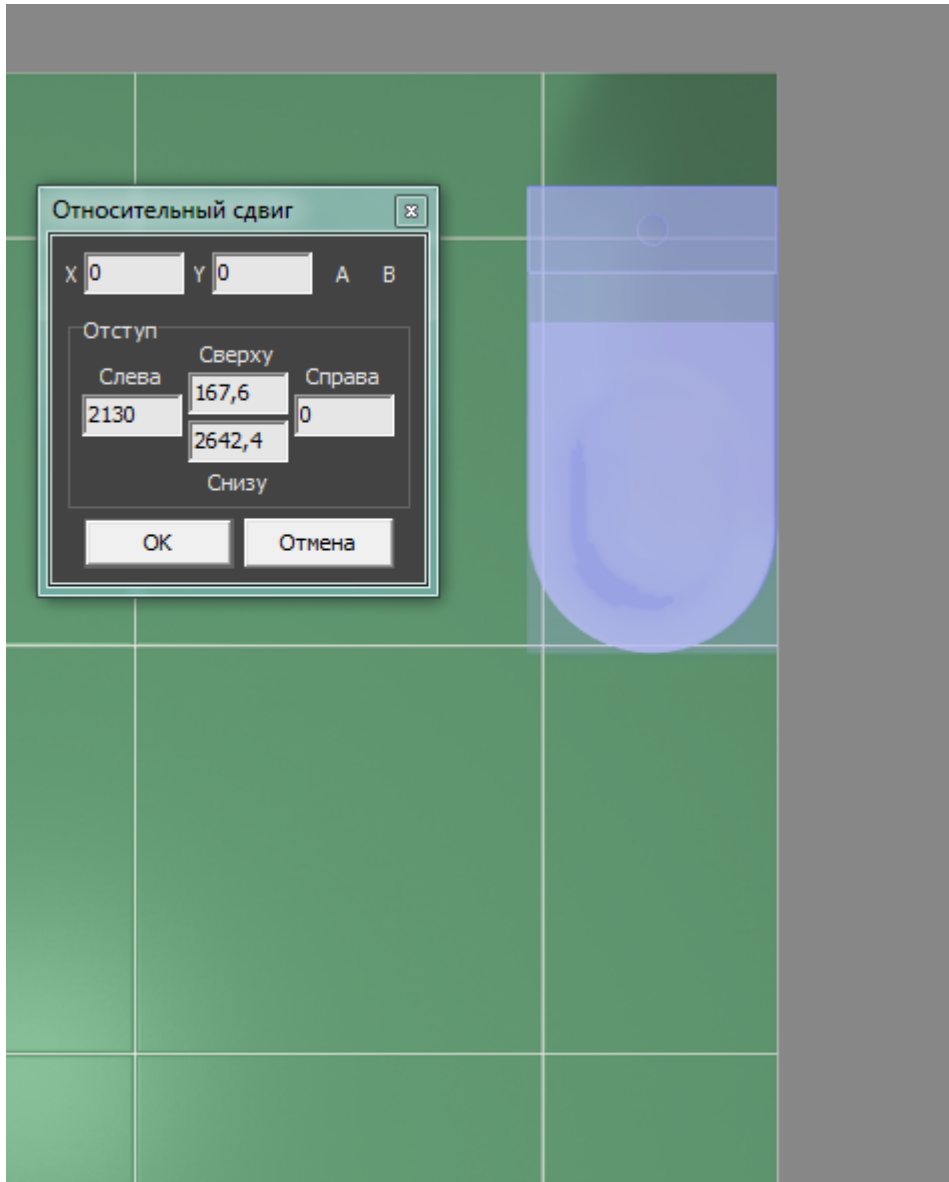
В блоке «**Отступ**» в диалоговом окне «Относительный сдвиг» реализована возможность перемещения объекта относительно поверхностей.

Текущие параметры показывают расстояние от границ объекта до поверхностей слева, справа, сверху и снизу.

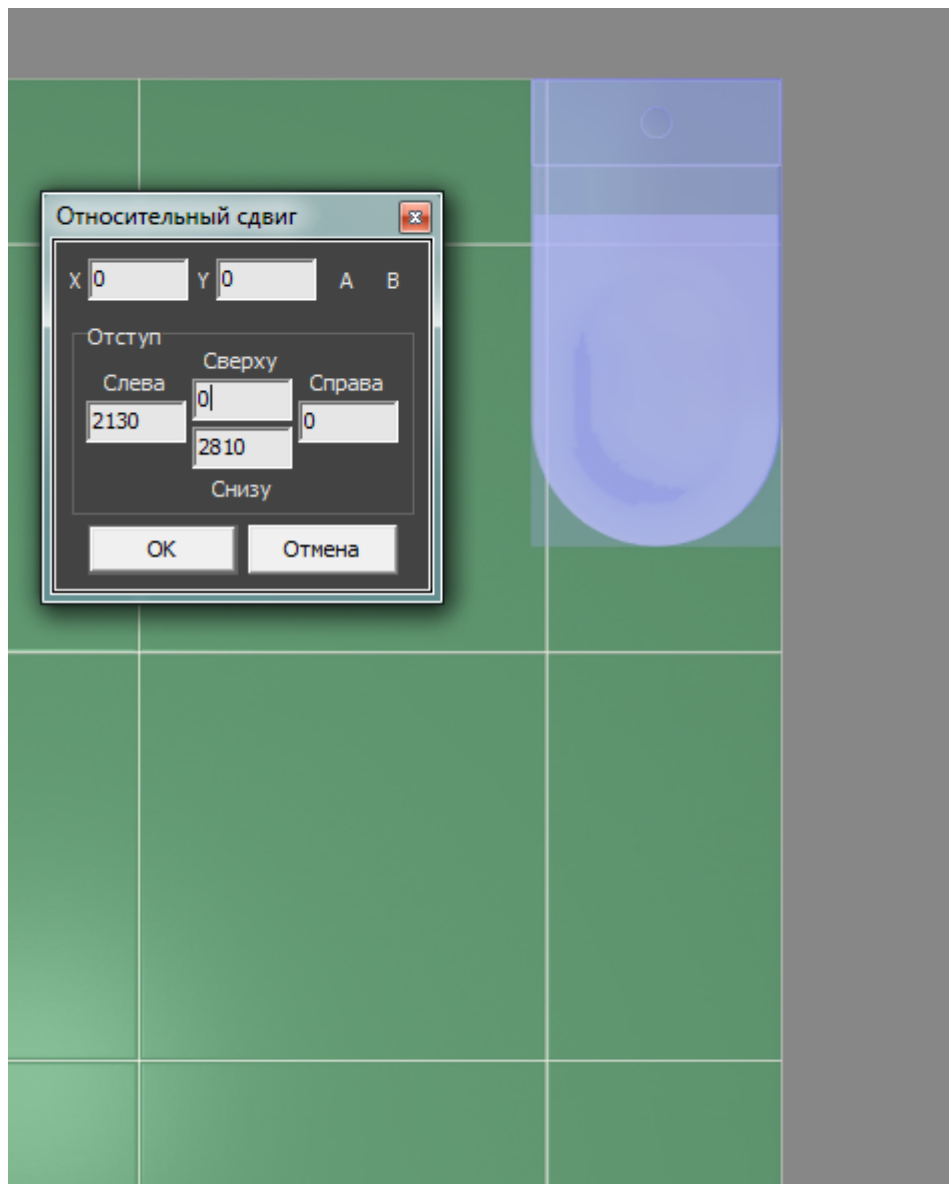


В зависимости от изменения ракурса просмотра параметры «слева», «справа», «сверху» и «снизу» меняют своё значение.

Чтобы **придвинуть объект к любой из плоскостей**, в соответствующем поле следует ввести «0»:



Чтобы **придвинуть объект к одному из углов**, в двух полях (например, «справа» и «сверху») следует ввести «0»:



Нажмите **OK**, чтобы сохранить изменения.

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

Permanent link:
<http://3d.kerama-marazzi.com/doku.php?id=object:%D0%BF%D0%B5%D1%80%D0%B5%D0%BC%D0%B5%D1%89%D0%B5%D0%BD%D0%B8%D0%B5>

Last update: 2020/09/28 22:37

