

Алфавитный указатель

- Бассейн
- Бордюры
- Буфер укладки

- Векторный редактор
- Вертикальная укладка плитки
- Влияние объекта
- Врезка
- Вставка ряда плитки
- Выделение проёма

- Г-образный экран для ванны
- Горизонтальная укладка плитки
- Горячие клавиши
- Графические примитивы

- Дверь
- Двигать объект
- Двигать окно подрезки
- Двигать содержимое плоскости
- Двигать укладку
- Декоры
- Дуга

- Загрузить проект
- Задать контур помещения
- Замена плитки
- Затирка
- Зеркало

- Изменить направление укладки
- Изменить размер помещения
- Измерение расстояния
- Инструменты рисования
- Интерфейс программы
- Источники света

- Каталог плитки
- Контур комнаты
- Контур помещения
- Контур сложной плитки
- Короб
- Кривая
- Криволинейная стена

- Линия

- Мансарда
- Менеджер печати
- Модуль визуализации

- Навигация в векторном редакторе
- Навигация в программе
- Навигация в режиме 2D
- Навигация в режиме 3D
- Наклонить объект
- Направление укладки плитки
- Нарисовать контур комнаты
- Ниша
- Новый проект

- Область
- Облицовка короба
- Облицовка ниши
- Обновление программы
- Объекты
- Открыть проект
- Отражение объекта

- Параллельная линия
- Переместить объект
- Перенос программы
- Перпендикулярная линия
- Пересечение линий
- Печать
- Плитка другого размера
- Полярная сетка
- Полярная система координат
- Поставить точку по координатам
- Построение параллельной линии
- Построение перпендикулярной линии
- Привязка к вершинам чертежа
- Привязка к линиям
- Привязка к ортопроекциям вершин чертежа
- Привязка к полярной сетке
- Привязка к прямоугольной сетке
- Привязка к средним точкам сегментов линий
- Проём
- Простая комната
- Простое помещение
- Прямоугольная сетка
- Прямоугольная система координат
- Прямоугольное помещение

- Разгруппировать шаблон
- Размер помещения
- Расчёт
- Редактировать влияние
- Редактировать контур помещения
- Режим 2D
- Режим 3D
- Режим векторного редактора
- Режим выделения проёмов

- Режим отображения областей
- Режим просмотра источников света
- Режим редактирования влияния
- Рендер

- Свет
- Свойства объекта
- Сетка
- Система координат
- Сложная плитка
- Сложное помещение
- Смещение плитки
- Снимок в 3D
- Создать проект
- Сохранить проект
- Сочетания клавиш
- Сплайн

- Точка на пересечении линий
- Точка по координатам

- Угол поворота объекта
- Угол поворота плитки
- Удаление плитки
- Удаление ряда плитки
- Укладка плитки
- Установка драйвера USB-ключа
- Установка программы

- Фирменная страница печати
- "Фартук" на кухню

- Цвет короба
- Цвет ниши

- Шаблон печати
- Шаблон укладки плитки
- Шов между плитками

- Экран для ванны
- Эксплуатация USB-ключа
- Эллипс

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

Permanent link:
https://3d.kerama-marazzi.com/doku.php?id=setup:%D0%B0%D0%BB%D1%84%D0%B0%D0%B2%D0%B8%D1%82%D0%BD%D1%8B%D0%B9_%D1%83%D0%BA%D0%B0%D0%B7%D0%B0%D1%82%D0%B5%D0%BB%D1%8C&rev=1400577205

Last update: 2020/09/28 21:42

