

Векторный редактор

В программе Kerama Marazzi 3D реализован режим векторного редактора – режим рисования с помощью геометрических примитивов.

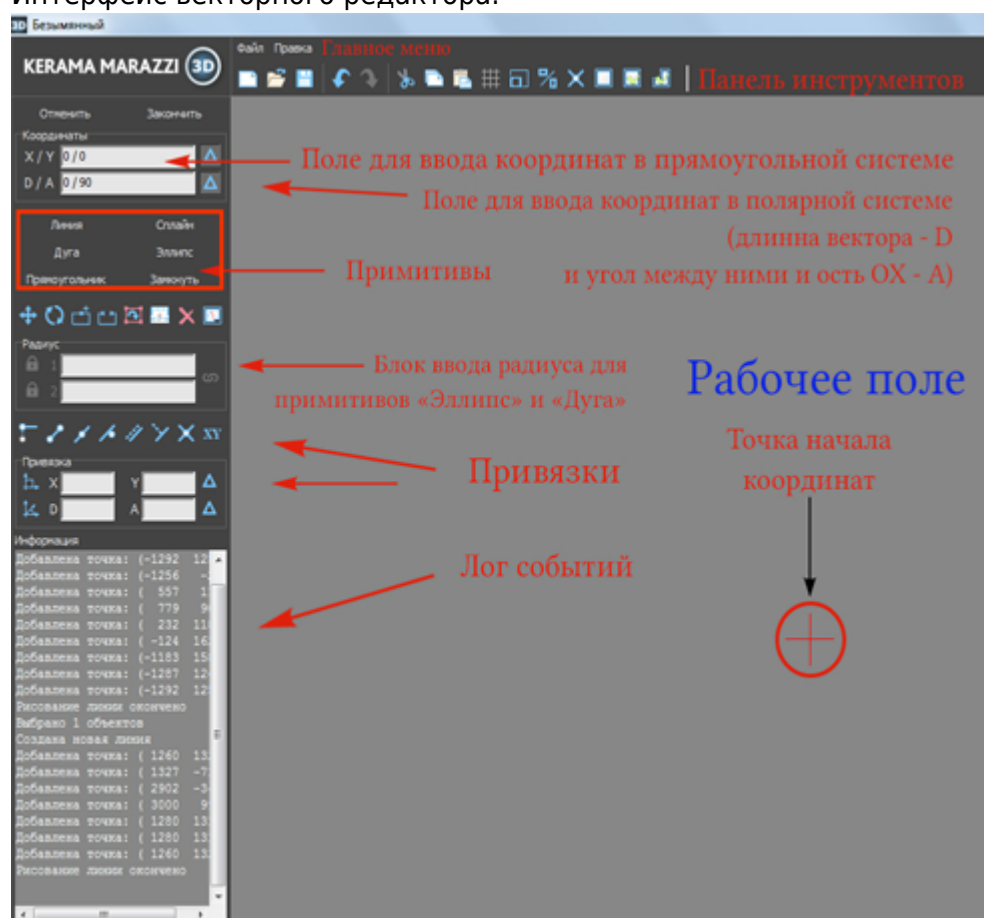
Векторный редактор применяется для создания:

- контура сложного помещения;
- контура сложной плитки;
- ниш, коробов, зеркал, проёмов произвольной формы;
- областей укладки плитки и врезок произвольной формы.

С помощью векторного редактора можно:

- нарисовать любую фигуру;
- **отредактировать форму**, размер любой созданной в векторном редакторе фигуры в любой момент работы над проектом (без разницы – это контур помещения, плитки, области или ниши и т.д.);
- создать фигуру абсолютно точного размера с **помощью ввода координат**;
- сохранить созданный контур и использовать впоследствии для другого проекта или другого типа объекта (например, сохраненный контур проёма можно загрузить и создать идентичной формы нишу).

Интерфейс векторного редактора:



Чтобы что-то начертить в векторном редакторе, следует:

1. выбрать **какой-либо примитив (инструмент рисования)** – линия, эллипс, сплайн, дуга, прямоугольник);
2. указать кликами мыши точки, ограничивающие размеры, форму примитива **или ввести координаты точек** с клавиатуры в блоке «Координаты» в поле «**X / Y**» или «**D / A**» в зависимости от того, какая система координат наиболее удобна для текущих задач;
3. замкнуть контур;
4. нажать «Закончить».

См. также статьи:

- **Навигация и масштабирование в режиме векторного редактора**
- **Система координат**
- **Инструменты рисования – примитивы**
- **Виды привязок**
- **Редактирование контура помещения**

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

Permanent link: http://3d.kerama-marazzi.com/doku.php?id=setup:%D1%80%D0%B5%D0%B6%D0%B8%D0%BC_%D0%B2%D0%B5%D0%BA%D1%82%D0%BE%D1%80%D0%BD%D0%BE%D0%B3%D0%BE_%D1%80%D0%B5%D0%B4%D0%B0%D0%BA%D1%82%D0%BE%D1%80%D0%B0

Last update: 2020/09/28 22:37

