

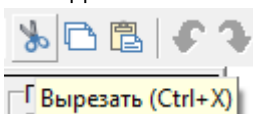
Горячие клавиши

Чтобы создание проектов в программе **Kerama Marazzi 3D** стало ещё быстрее, используйте «горячие» клавиши – сочетания клавиш.

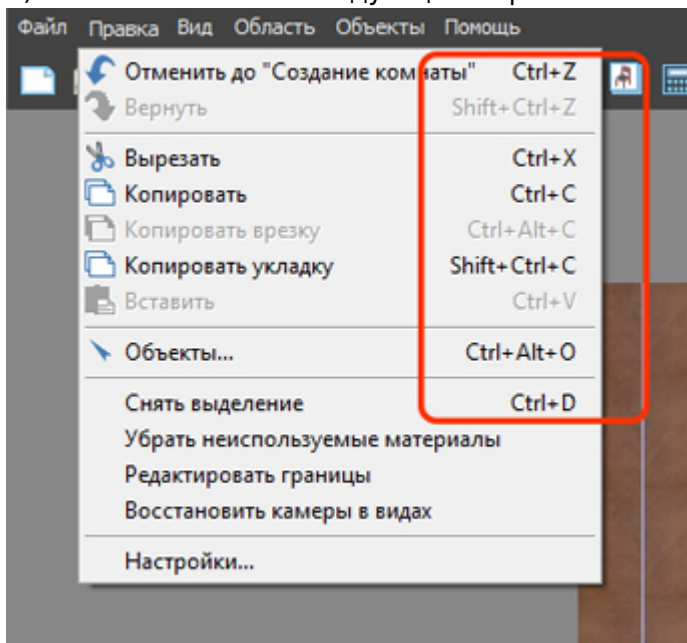
Каждая из «горячих» клавиш выполняет какую-то типовую функцию, которая используется в ходе работы над любым проектом.

Если какое-то действие можно воспроизвести с клавиатуры, это обычно обозначается двумя способами:

1) При наведении мышью на пиктограмму нужной функции можно увидеть подсказку. То, что находится в скобках – и есть сочетание «горячих» клавиш именно для этой функции:



2) Или обозначается следующим образом в главном меню:



Список "горячих" клавиш

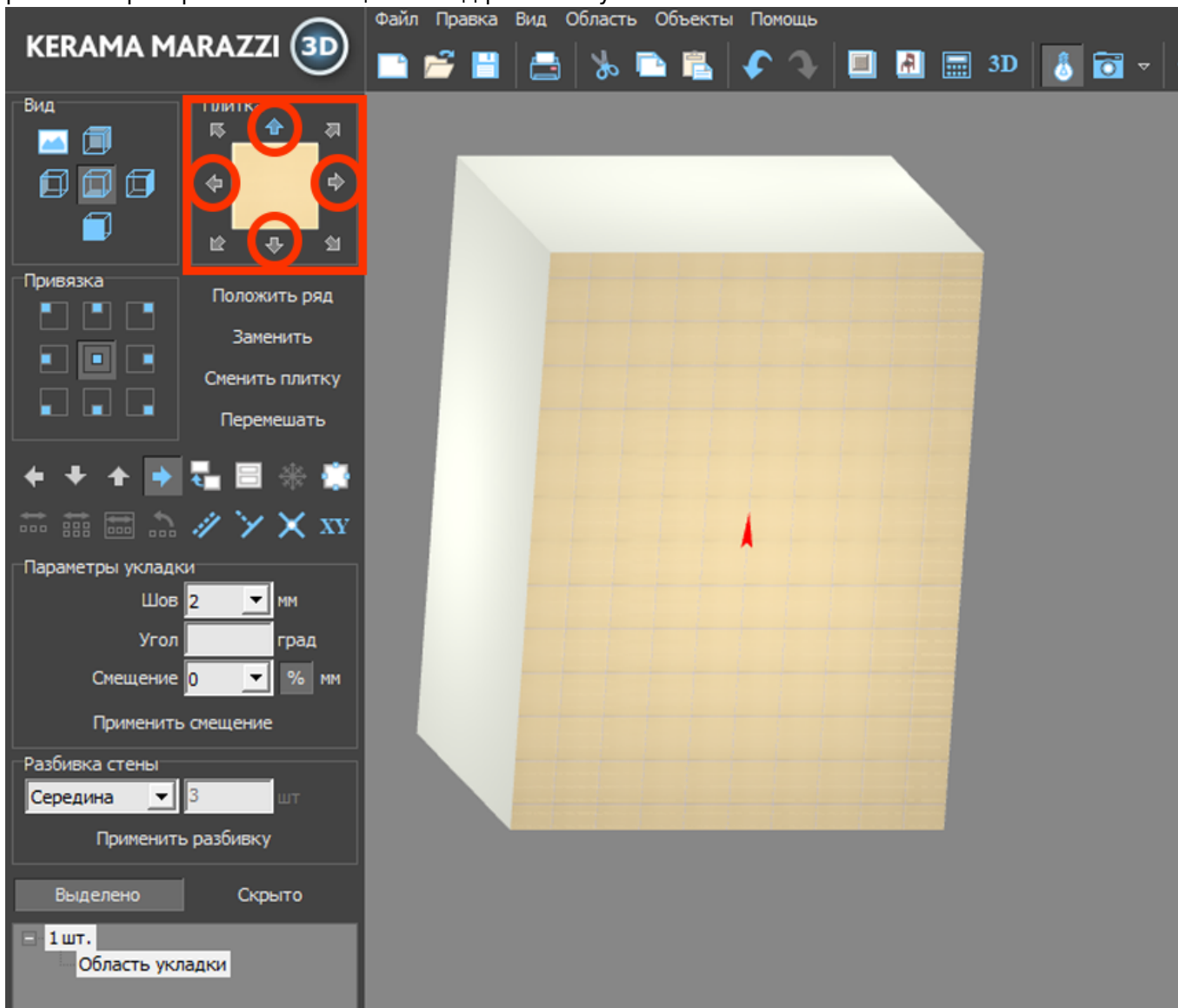
Сочетание «горячих» клавиш	Действие
Ctrl + N	Создание комнаты. Открывает «Векторный редактор», в котором происходит построение плана (контура) новой комнаты
Ctrl + O	Открыть уже сохранённый проект.
Ctrl + S	Сохранить проект. Если данное сочетание клавиш нажимается в первый раз с момента создания проекта, эта функция работает аналогично «Сохранить как...». В последующие разы сохраняются изменения в текущем сохранённом проекте.
Ctrl + X	Вырезать что-либо (т.е. перенести в буфер обмена, удалив с прежнего места). Например, вставленный объект.
Ctrl + C	Копировать что-либо в буфер обмена. Например, вставленный объект.

Сочетание «горячих» клавиш	Действие
Ctrl + V	Вставить что-либо из буфера обмена. (Работает, если какой-то объект был до этого вырезан или скопирован – см. выше).
Ctrl + Z	Отмена последнего действия. Используется, например, если в ходе работы была сделана ошибка.
Shift + Ctrl + Z	Возврат отменённого действия (см. выше).
Shift + Ctrl + C	Копировать укладку. Используется, например, если выполнена сложная укладка на одной из поверхностей. Для ускорения работы над проектом укладку можно скопировать, чтобы перенести на другую поверхность. Вставка осуществляется обычным образом – Ctrl + V.
R (в режиме «Векторный редактор»)	Нарисовать прямоугольник. Включает функцию рисования прямоугольного плана (контура) новой комнаты
Tab	Переход из ячейки в ячейку в различных формах (например, в форме заполнения размеров комнаты). После перехода значение в ячейке выделяется, т.е. можно сразу вводить нужные значения без удаления старых. ¹⁾
F (в режиме «Векторный редактор»)	Закончить чертёж. Заменяет включение кнопки «Закончить».
F8	Вид сверху. Включает вид на пол/потолок.
F9	Вид справа. Включает вид на левую стену.
F10	Вид спереди. Включает вид на переднюю стену.
F11	Вид сзади. Включает вид на правую стену.
F12	Вид сзади. Включает вид на заднюю стену.
M	Функция «Двигать». Включает функцию передвижения выделенных объектов
R	Функция «Вертеть». Включает функцию вращения выделенных объектов
S	Функция «Масштабировать». Включает функцию масштабирования выделенных объектов
Ctrl + Alt + S	Включает привязку к объектам
Shift + S	Вставить ряд снизу. Один ряд выбранной в образце плитке ляжет снизу от выделенной плитки.
Shift + A	Вставить ряд слева. Один ряд выбранной в образце плитке ляжет слева от выделенной плитки.
Shift + D	Вставить ряд справа. Один ряд выбранной в образце плитке ляжет справа от выделенной плитки.
Shift + W	Вставить ряд сверху. Один ряд выбранной в образце плитке ляжет сверху от выделенной плитки.
Ctrl + Delete	Удалить ряд. Выделите плитку в том ряду, который хотите удалить и нажмите Ctrl + Delete.
Shift + Delete	Очистить плоскость. Выделите плитку на той плоскости, которую хотите полностью очистить от плитки, и нажмите Shift + Delete.
Alt + стрелка на клавиатуре в необходимую сторону	Из выделенного объекта появится ещё один такой же объект
Ctrl + H	Скрыть выбранный объект
Shift + Ctrl + H	Показать скрытый объект

Сочетание «горячих» клавиш	Действие
Delete (Del)	Удалить выделенный объект

Некоторые функции включаются при зажатии клавиши **Shift** и манипуляций на клавиатуре. Например, можно выделить несколько объектов для перемещения или удаления, если зажать на клавиатуре Shift и выделять объекты левой кнопкой мыши.

Также, когда зажата клавиша **Shift**, включается режим, при котором можно поворачивать рабочее пространство помещения под разными углами:



Например, чтобы получить аналогичный представленному угол обзора, следует зажать клавишу **Shift**, нажать на стрелку вверх и стрелку вправо в поле «**Вращение**» или зажать колёсико мыши и подвигать мышью.

1) В том числе, переход в векторном редакторе между значениями осей X/Y и D/A

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

Permanent link: http://3d.kerama-marazzi.com/doku.php?id=setup:%D0%B3%D0%BE%D1%80%D1%8F%D1%87%D0%B8%D0%B5_%D0%BA%D0%BB%D0%80%D0%B2%D0%B8%D1%88%D0%B8

Last update: 2020/09/28 22:37

