ОБУЧЕНИЕ СОТРУДНИКОВ

Конструктор REWAG

Полная инструкция: от первого входа до сохранённого заказа со сметой. По порядку, по каждой кнопке, с картинками.

mebel-okt.ru · ноябрь 2026



ГЛАВНОЕ — ПОРЯДОК

Как идёт работа над заказом

Запомните эти 8 шагов. Каждый следующий раздел инструкции — один шаг.

1

Вход и проект

Войти на mebel-okt.ru, нажать «Новый проект».

2

Помещение

Размеры комнаты по замеру, окна, двери, трубы и розетки.

3

Материалы

Корпус, фасады, столешница, ножки — сразу для всего проекта.

4

Модули

Ставим модули из каталога по стенам, тянем по размеру.

5

Фурнитура и ручки

Петли, направляющие ящиков, ручки, мойка, техника.

6

Проверка

Кнопка со щитом: нет ли пересечений и ошибок.

7

Смета и КП

Цена по 1С, 3 варианта, коммерческое предложение клиенту.

8

Сохранить заказ

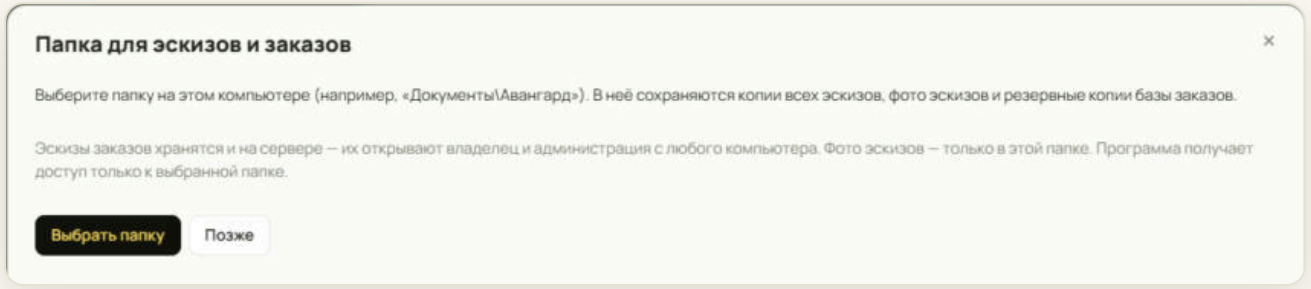
Клиент, телефон, номер заказа — и в базу заказов.

Правило фабрики: **модули никогда не накладываются друг на друга**. Новый модуль сам встаёт рядом со своим рядом — нижний к нижним, верхний к верхним. Если места нет, программа скажет об этом.

ШАГ 1 · ВХОД

Первый вход и папка для эскизов

Откройте mebel-okt.ru в браузере, войдите под своим логином и паролем (их выдаёт администрация).



Если окно закрыли — папку можно выбрать позже: меню слева **«Проекты»** → **«Выбрать / сменить папку»**.

При первом входе конструктор попросит **папку на компьютере**.

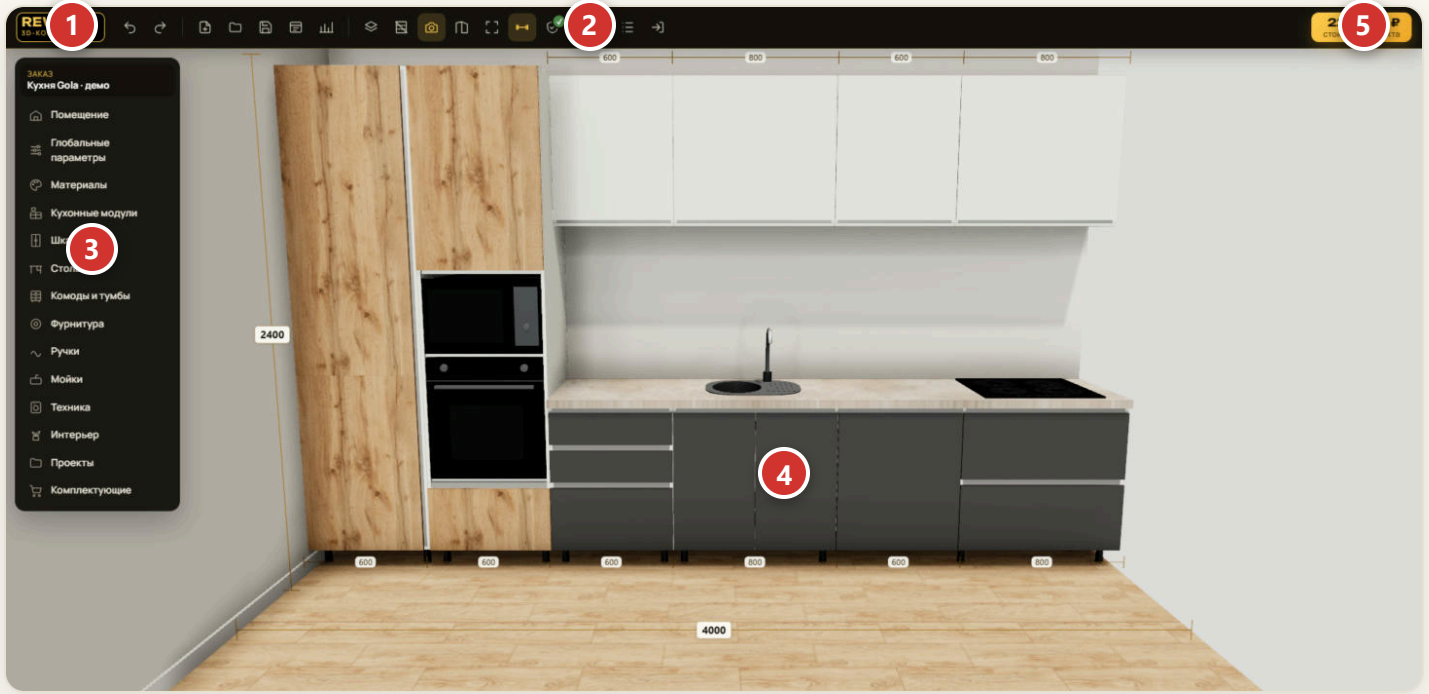
- **Выбрать папку** — укажите, например, «Документы\REWAG». Туда сами сохраняются копии всех ваших эскизов, фото эскизов и резервная копия базы заказов.
- **Позже** — работать можно и без папки: эскизы всё равно хранятся на сервере.

Работать можно с ПК, планшета и телефона — проект один и тот же, он хранится в вашей учётной записи.

Пароль никому не передавайте. Каждый сотрудник входит под своим именем — так программа считает, чей эскиз и заказ.

ЗНАКОМСТВО

Из чего состоит экран

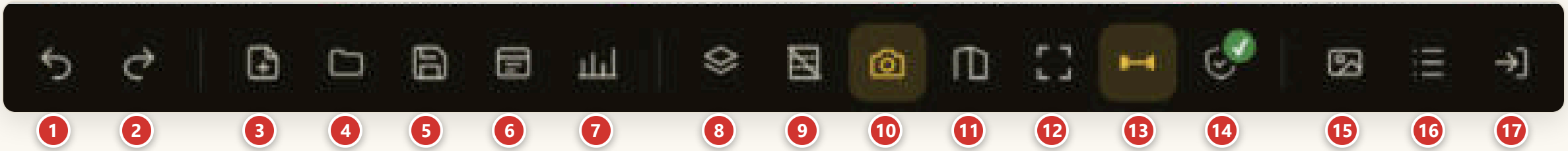


1. **Логотип** — возврат на главную страницу.
2. **Верхняя панель** — проект, сохранение, виды, проверка, смета. Подробно — на следующем слайде.
3. **Меню слева** — всё, что ставится в проект: помещение, материалы, модули, фурнитура, ручки, мойки, техника, интерьер, проекты.
4. **Сцена** — комната в 3D. Здесь двигаем, растягиваем и смотрим мебель.
5. **Стоимость проекта** — розничная цена всего, что стоит на сцене. Нажмите — откроется смета.

Мышь на сцене:
левая кнопка по пустому месту + движение — повернуть комнату;
правая кнопка по пустому месту + движение — сдвинуть вид;
колёсико — ближе / дальше.

ЗНАКОМСТВО

Верхняя панель — каждая кнопка

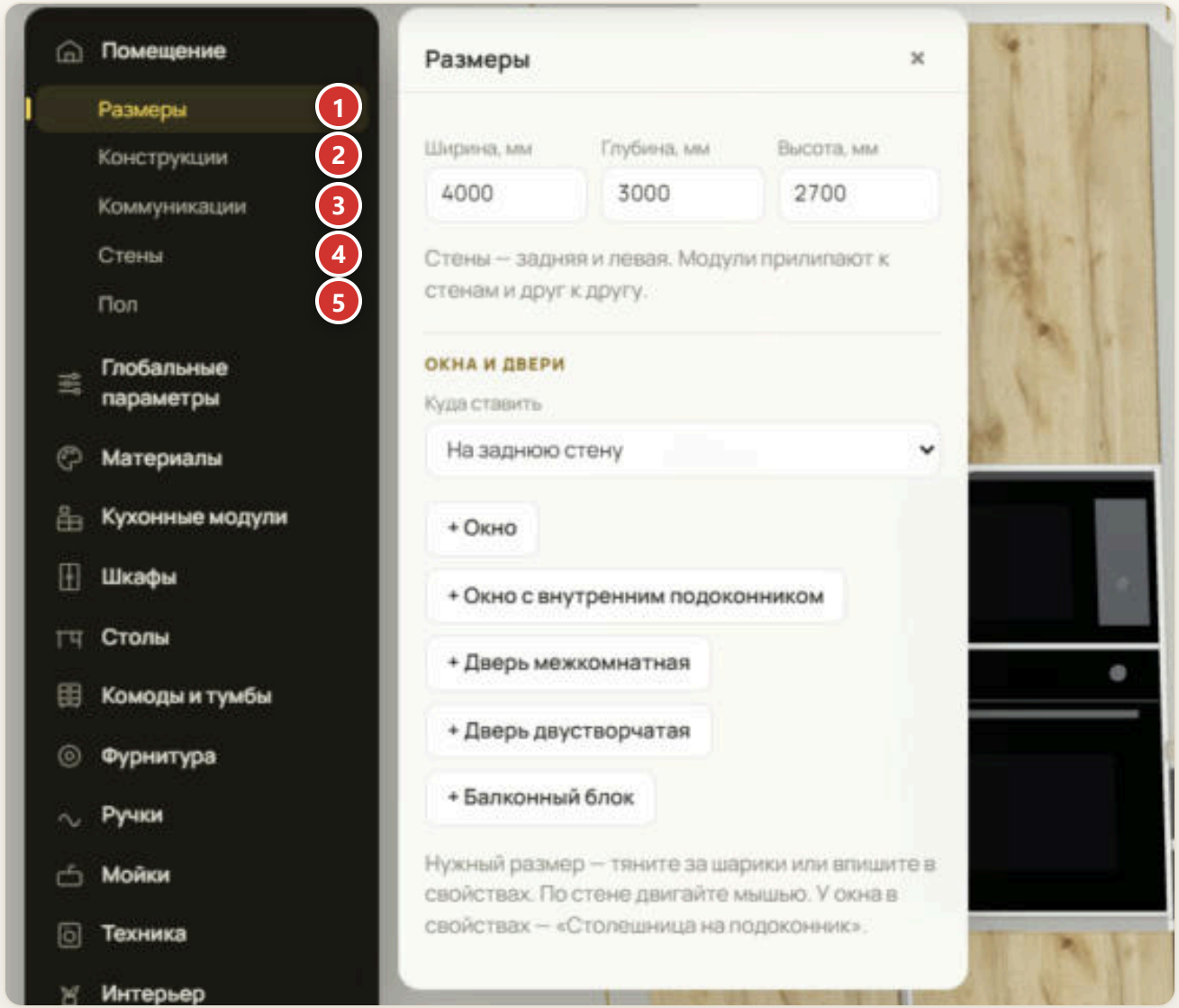


1. **Отменить** последнее действие (`Ctrl+Z`).
2. **Повторить** отменённое (`Ctrl+Y`).
3. **Новый проект** — пустая комната.
4. **Открыть проект** — сохранённые на сайте или из файла.
5. **Сохранить эскиз** — заказ, клиент, телефон (или клавиша `F5`).
6. **База заказов** — все заказы, статусы, итоги.
7. **3 варианта сметы** — эконом, стандарт, премиум и КП в PDF.
8. **Виды** — 3D, спереди, сзади, слева, справа, сверху, снизу (клавиши `0`–`6`).
9. **Без фасадов** — показать, что внутри; ещё раз — фасады вернутся.
10. **Фото** — мягкие тени и объём (клавиша `F`).
11. **Стены** — спрятать / показать стены.
12. **Показать всё** — камера охватит весь проект.
13. **Размеры на сцене** — общий габарит и ширина каждого модуля.
14. **Проверка** — пересечения, накладки, выход за стены.
15. **Загрузить эскиз** — проект по фото или по таблице модулей.
16. **Смета и детали** — смета, раскрой, чертежи, ЧПУ и Базис.
17. **Выйти** из учётной записи.

> Ещё кнопки: **?** — обучение заново, **Сохранить** — сразу в тот же заказ. У владельца и администрации: **CRM**, **Замеры**, **Номенклатура 1С**, **Пользователи**. Дизайнеры их не видят — это нормально.

ШАГ 2 · ПОМЕЩЕНИЕ

Помещение: размеры, окна, двери



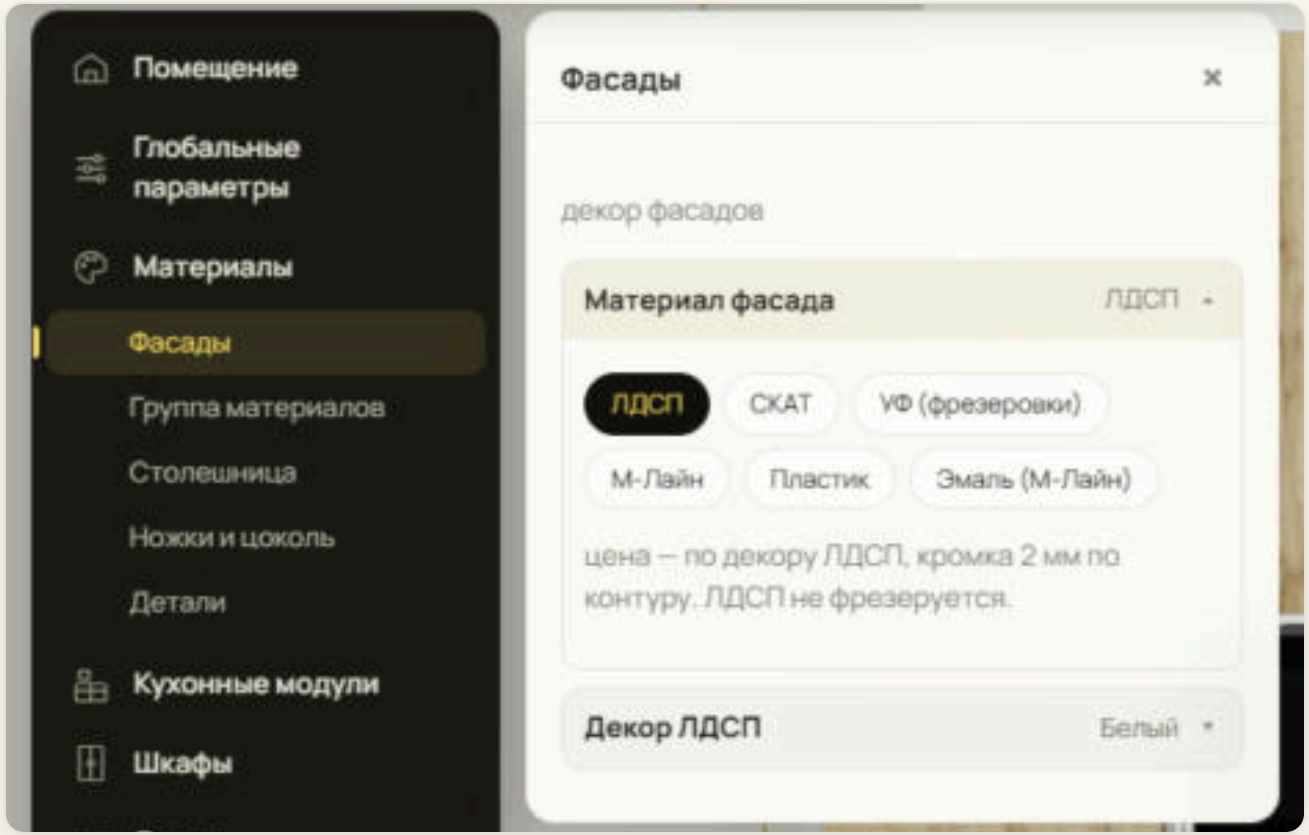
Меню **«Помещение»** — начинайте всегда отсюда, по листу замера.

1. **Размеры** — ширина, глубина, высота комнаты в мм. Здесь же — **+ Окно**, **Окно с внутренним подоконником**, **Дверь**, **Двустворчатая дверь**, **Балконный блок**. «Куда ставить» — на какую стену.
2. **Конструкции** — окна, двери, балконный блок: выберите стену и нажмите нужный «+».
3. **Коммуникации** — розетки, трубы, вытяжной канал, радиаторы. Ставьте их: сразу видно, что мешает модулям.
4. **Стены** и 5 **Пол** — цвет стен и покрытие пола, для красивой картинки клиенту.

> Окно по стене двигается мышью, размер — шариками или в свойствах. У окна в свойствах есть кнопка **«Столешница на подоконник»**.

ШАГ 3 · МАТЕРИАЛЫ

Материалы проекта: фасады и корпус



Меню **«Материалы»** задаёт материал **сразу для всех модулей** проекта:

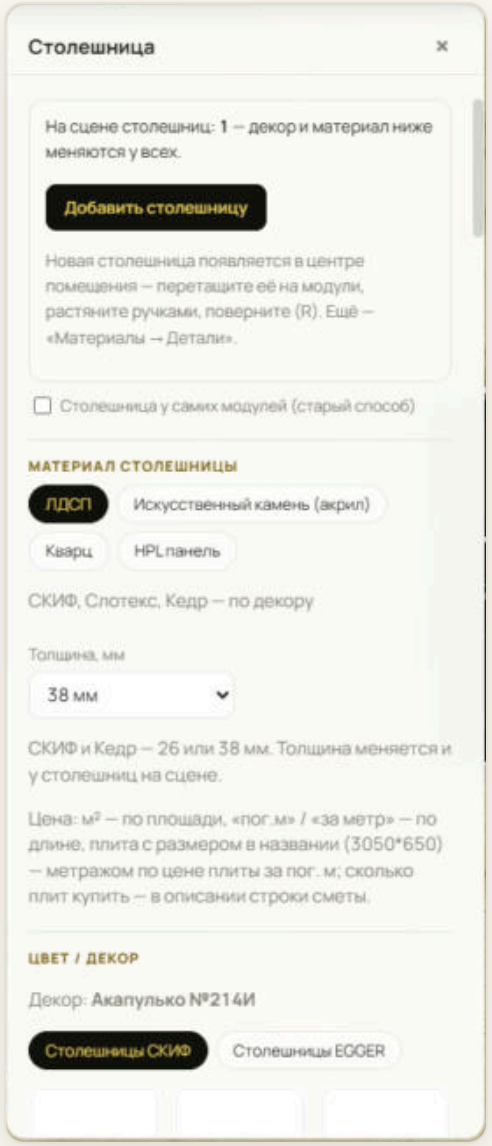
- **Фасады** — тип: ЛДСП, СКАТ, УФ (фрезеровки), М-Лайн, Пластик, Эмаль (М-Лайн), затем декор или цвет.
- **Группа материалов** — декор корпуса (ЛДСП) и задней стенки.
- **Столешница** — материал, толщина, декор (следующий слайд).
- **Ножки и цоколь** — по умолчанию кухня на ножках 100 мм без цоколя.
- **Детали** — отдельные детали: столешница, цоколь, Gola, ЛДСП, дверь-витрина.

> Другой материал у одного модуля: правой кнопкой по модулю → **«Материал фасадов...»** или **«Материал корпуса...»**.

Глобальные параметры (над «Материалами») — общие размеры проекта, как в каталоге. Без надобности не меняйте; «Вернуть как в каталоге» сбрасывает всё.

ШАГ 3 · МАТЕРИАЛЫ

Столешница



«Материалы» → «Столешница»:

- **Добавить столешницу** — она появляется **в центре комнаты**. Перетащите её на модули, растяните шариками, поверните клавишей `R`.
- **Материал**: ЛДСП, искусственный камень (акрил), кварц, HPL. **Толщина** — по материалу (СКИФ и Кедр — 26 или 38 мм).
- **Цвет / декор** — общий для всех столешниц проекта.

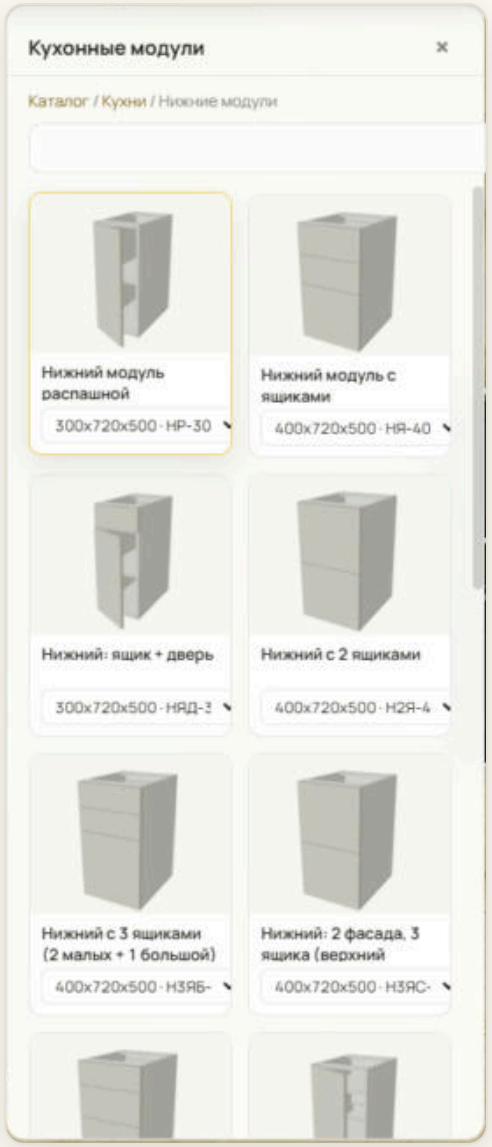
> Столешница считается **метражом** (за пог. м). Сколько плит купить — написано в описании строки сметы.

> Максимальная длина столешницы — **4100 мм**, детали ЛДСП — **2700×1800**. Длиннее программа не даст.

Если на кухне нет столешницы, при проверке и в смете будет предупреждение **«Столешница не поставлена»**.

ШАГ 4 · МОДУЛИ

Каталог модулей



Меню слева: **Кухонные модули**, **Шкафы**, **Столы**, **Комоды и тумбы**.

- Выберите раздел (Нижние, Верхние, Пеналы, Угловые, Gola, Радиусные R300…).
- В карточке модуля выберите **типоразмер** (ширина × высота × глубина и код).
- **Щёлкните по карточке** — модуль встанет в комнату рядом со своим рядом.
- Строка поиска сверху — найти модуль по названию.

> Ящики и полки для шкафа (**«Шкафы»** → **«Ящики для шкафов»**) ставятся **внутрь выделенного шкафа**. Сначала выделите шкаф, потом нажмите ящик.

Новые модули — **без ручек**, на ножках 100 мм. Ручки ставятся отдельно (шаг 5).

ШАГ 4 · МОДУЛИ

Выделенный модуль: шарики, стрелка, свойства



Щёлкните по модулю — он выделится.

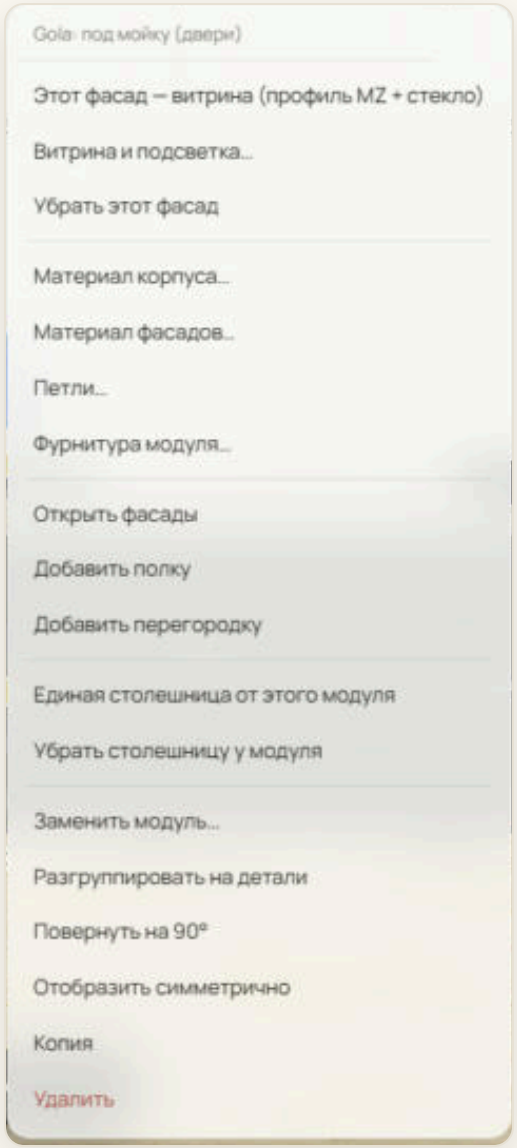
1. **Синяя стрелка** ⇕ — поднять / опустить мышью (магнит к полу и соседям).
2. **Жёлтые шарики** по бокам — тянуть ширину; 3 сверху — высоту.
4. **Габариты** — точный размер цифрами (ширина, высота, глубина).
5. **Положение** — от левой стены, от задней стены, от пола.
6. ▶ **Открыть двери и ящики** (`Пробел`) — посмотреть, как открывается.

Ниже в свойствах: параметры модуля (полки, двери), витрина и подсветка, задняя стенка, фурнитура, ручки, **+ Полка**, **+ Перегородка**, **+ Сушка**, **+ Пантограф** (у шкафов), Копия, Удалить.

> Несколько модулей сразу: `Ctrl` или `Shift` + щелчок, или рамка мышью с `Shift` → «Общие параметры» для всех.

ШАГ 4 · МОДУЛИ

Меню правой кнопки по модулю

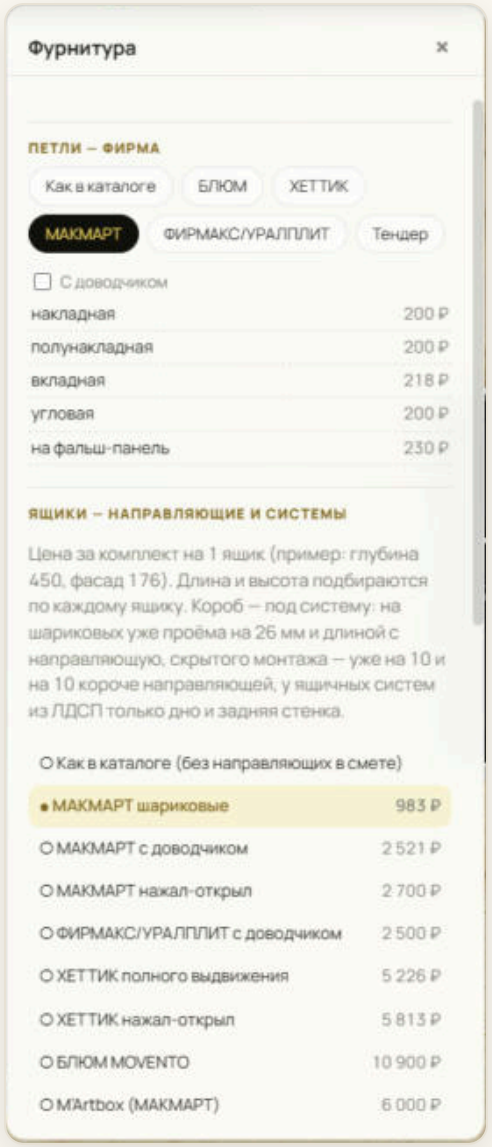


Правая кнопка мыши **по фасаду модуля** — быстрые действия:

Этот фасад — витрина	дверь станет витриной: профиль MZ + стекло. «Витрина и подсветка...» — все настройки сразу.
Убрать этот фасад	модуль без двери (открытая полка). «Вернуть фасады как было» — назад.
Материал корпуса / фасадов...	свой материал только у этого модуля.
Петли... / Фурнитура модуля...	своя фирма петель и направляющих у модуля.
Открыть фасады, полка, перегородка	открыть, добавить полку или перегородку внутрь.
Единая столешница от этого модуля	одна столешница на весь ряд; «Убрать столешницу у модуля».
Заменить модуль...	другой модуль на то же место, размеры сохраняются.
Разгруппировать на детали	править отдельные детали; потом «Сгруппировать обратно».
Повернуть, симметрично, копия, удалить	то же, что `R`, `M`, `Ctrl+D`, `Delete`.

ШАГ 5 · ФУРНИТУРА

Фурнитура: петли и ящики



Меню **«Фурнитура»** — для всего проекта. Цены берутся из 1С.

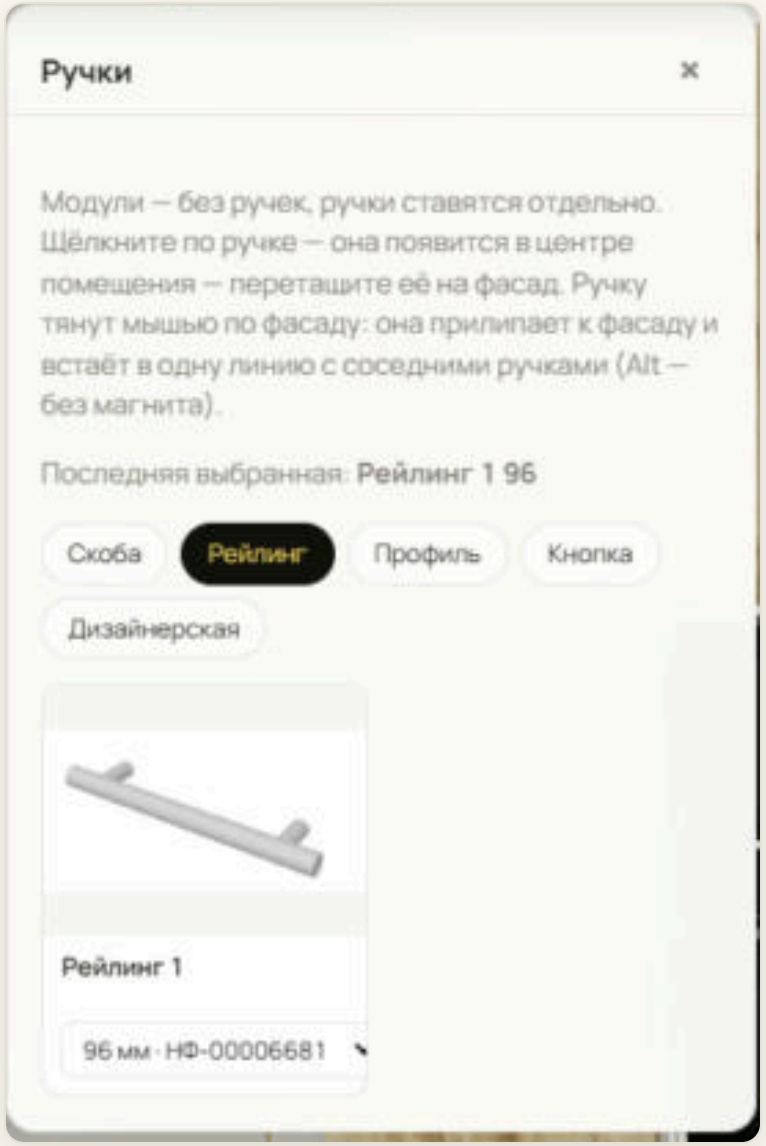
- **Петли — фирма**: БЛЮМ, ХЕТТИК, МАКМАРТ, ФИРМАКС/УРАЛПЛИТ, Тендер. Галочка **«С доводчиком»**. Вид петли (накладная, вкладная, угловая) программа подбирает сама.
- **Ящики — направляющие и системы**: шариковые, скрытого монтажа с доводчиком, «нажал-открыл», ящичные системы (M'Artbox, Tandembox, Legrabox и др.).

> **Короб ящика строится под выбранные направляющие сам:**
> шариковые — короб уже проёма на 26 мм, длиной с направляющую;
> скрытого монтажа — уже на 10 мм и на 10 мм короче направляющей;
> ящичные системы — из ЛДСП только дно и задняя стенка.

Дно ящиков — **ЛДСП 16**. На шариковых можно поставить галочку **«Дно ящиков — ЛХДФ»**. У шкафов-купе здесь же выбирается система дверей (MODUS, АРИСТО) и доводчик.

ШАГ 5 · РУЧКИ

Ручки



Модули ставятся **без ручек** — ручки добавляются отдельно.

1. Меню **«Ручки»** → вид: скоба, рейлинг, профиль, кнопка, дизайнерская.
2. Выберите размер (межосевое расстояние) и **щёлкните по ручке** — она появится в центре помещения.
3. **Перетащите на фасад** — ручка прилипает к фасаду и встаёт в одну линию с соседними ручками (магнит 30 мм). `Alt` — без магнита.

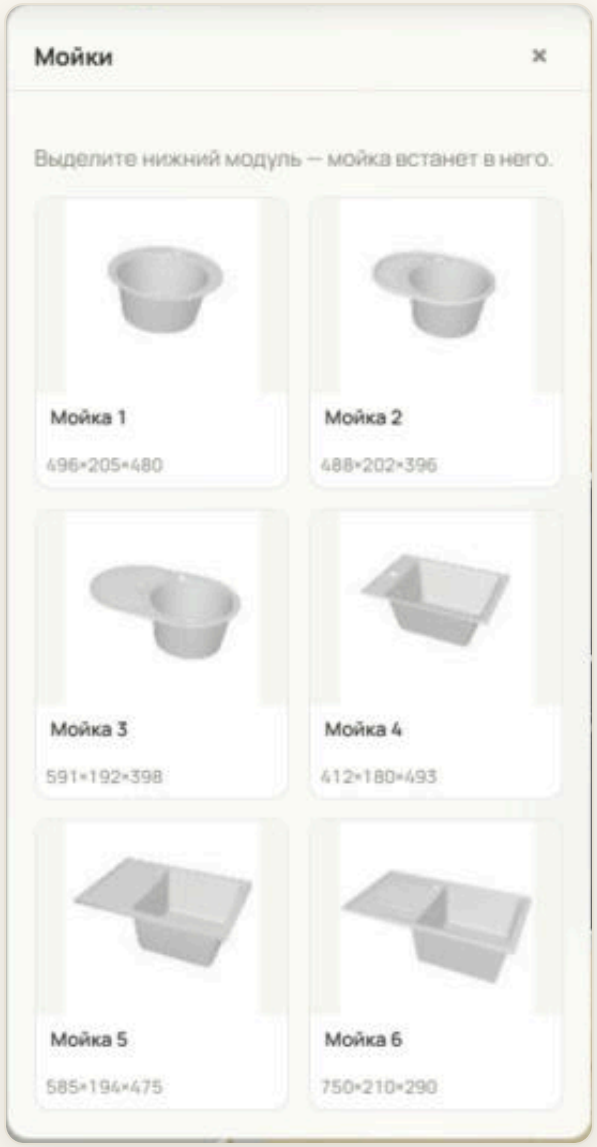
> **Быстро на весь модуль:** выделите модуль → в свойствах «Ручки ✎» — ручки встанут на все фасады сразу. На несколько выделенных модулей — так же в «Общих параметрах».

Ручка едет вместе с модулем: двигаете, растягиваете или поворачиваете модуль — ручка остаётся на своём фасаде.

У модулей Gola ручек нет — вместо них профиль Gola, он считается в смете сам.

ШАГ 5 · МОЙКИ И ТЕХНИКА

Мойки, техника, интерьер



- **Мойки**: сначала **выделите нижний модуль** (под мойку), потом щёлкните мойку — она встанет в него и сама вырежет отверстие в столешнице.
- **Техника**: варочные панели, духовки, СВЧ, вытяжки, холодильники, посудомойки. Так же — выделите модуль, затем технику.
- **Интерьер**: стулья, столы, диваны, сантехника, шторы, радиаторы — для красивой картинки. В смету мебели не идёт.
- **Комплектующие** — список фурнитуры и комплектующих проекта: что и сколько уйдёт в заказ.

> Посудомойка стоит на своих ножках — у модуля под ПММ опор нет, фасад крепится к машине. Холодильник в пенале — на петлях холодильника, программа считает их сама.

ШАГ 4–5 · КОРПУСНАЯ МЕБЕЛЬ

Шкафы, купе, гардеробные, комоды, столы



- **Шкафы** — распашные, купе, с антресолью, с ящиками, гардеробные, прихожие, стеллажи.
- **Комоды и тумбы** — комоды, ТВ-тумбы, прикроватные. Толщина крышки 16 или 32 мм.
- **Столы** — офисные прямые и угловые (угловые — цельная столешница с радиусом R300).

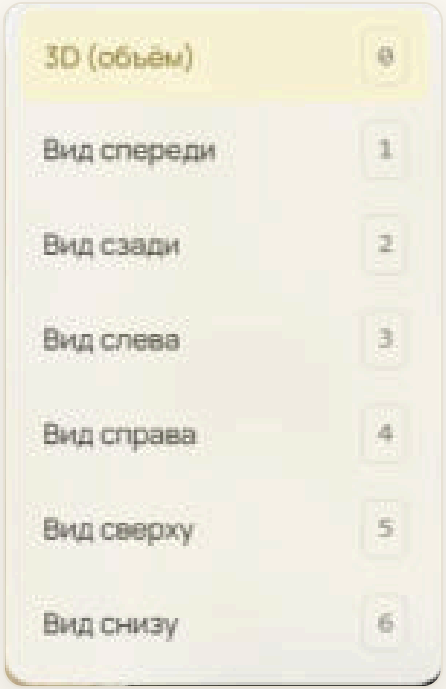
Внутри шкафа: в свойствах **+ Полка**, **+ Перегородка**, **+ Пантограф** (лифт для одежды встаёт на место верхней штанги). Ящики — из «Шкафы → Ящики для шкафов».

> **Шкаф из деталей.** Правой кнопкой → «Разгруппировать на детали» — меняйте любую деталь (форма, вырез, кромка). Затем выделите детали → **«Сгруппировать в шкаф»**. «Копия шкафа» копирует всё вместе.

СМОТРИМ РЕЗУЛЬТАТ

Виды, размеры и открывание

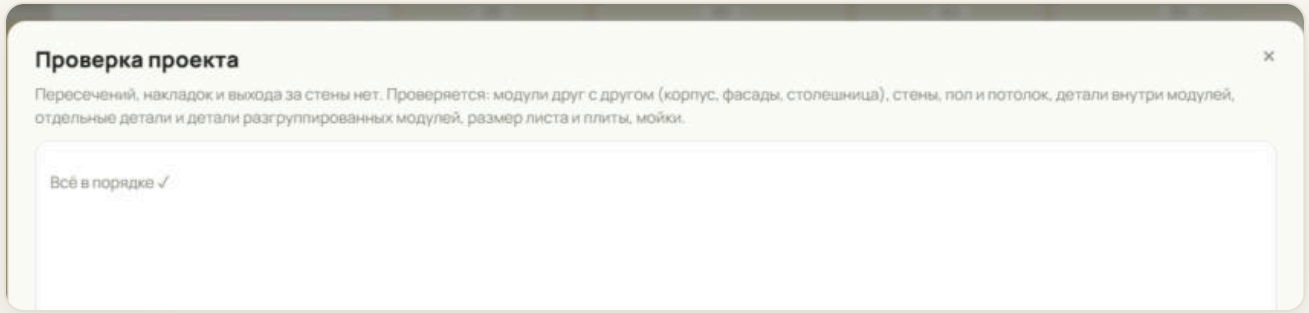




- **Виды** (кнопка в панели или клавиши): `0` 3D, `1` спереди, `2` сзади, `3` слева, `4` справа, `5` сверху, `6` снизу. Вид спереди — удобно точно ставить ящики в шкафу.
- **Размеры на сцене** — включить / выключить габариты.
- **▶ / Пробел** — открыть и закрыть двери и ящики выделенного модуля.
- **Стены** — спрятать, чтобы посмотреть сбоку.

ШАГ 6 · ПРОВЕРКА

Проверка проекта — перед каждой сметой





Кнопка **со щитом** в верхней панели. Зелёная галочка на ней — замечаний нет.

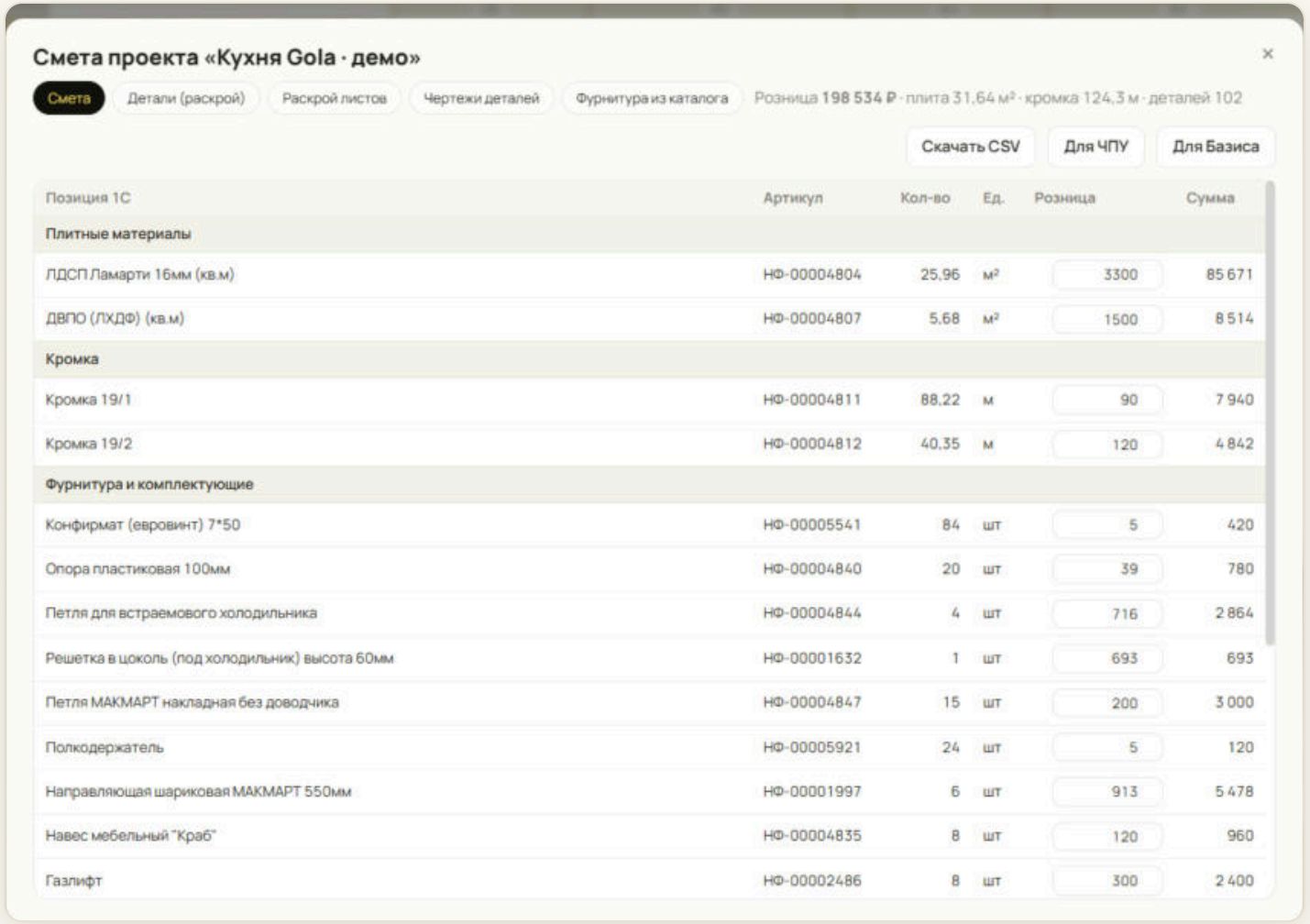
Проверяется:

- модули друг с другом — корпус, фасады, столешница;
- стены, пол и потолок — ничего не вылезает за комнату;
- детали внутри модулей и отдельные детали;
- размер листа ЛДСП и длина столешницы;
- мойки — стоят ли в модуле и в столешнице.

Заказ с красными замечаниями **не отправляйте**. В замечании написан номер модуля (M1, M2…) — найдите его, исправьте и проверьте снова.

ШАГ 7 · СМЕТА

Смета проекта



Смета проекта «Кухня Gola · демо»

Смета | Детали (раскрой) | Раскрой листов | Чертежи деталей | Фурнитура из каталога | Розница 198 534 ₽ · плита 31,64 м² · кромка 124,3 м · деталей 102

Скачать CSV | Для ЧПУ | Для Базиса

Позиция 1С	Артикул	Кол-во	Ед.	Розница	Сумма
Плитные материалы					
ЛДСП Ламарти 16мм (кв.м)	НФ-00004804	25,96	м²	3300	85 671
ДВПО (ЛХДФ) (кв.м)	НФ-00004807	5,68	м²	1500	8 514
Кромка					
Кромка 19/1	НФ-00004811	88,22	м	90	7 940
Кромка 19/2	НФ-00004812	40,35	м	120	4 842
Фурнитура и комплектующие					
Конфирмат (евровинт) 7*50	НФ-00005541	84	шт	5	420
Опора пластиковая 100мм	НФ-00004840	20	шт	39	780
Петля для встраемового холодильника	НФ-00004844	4	шт	716	2 864
Решетка в цоколь (под холодильник) высота 60мм	НФ-00001632	1	шт	693	693
Петля МАКМАРТ накладная без доводчика	НФ-00004847	15	шт	200	3 000
Полкодержатель	НФ-00005921	24	шт	5	120
Направляющая шариковая МАКМАРТ 550мм	НФ-00001997	6	шт	913	5 478
Навес мебельный "Краб"	НФ-00004835	8	шт	120	960
Газлифт	НФ-00002486	8	шт	300	2 400

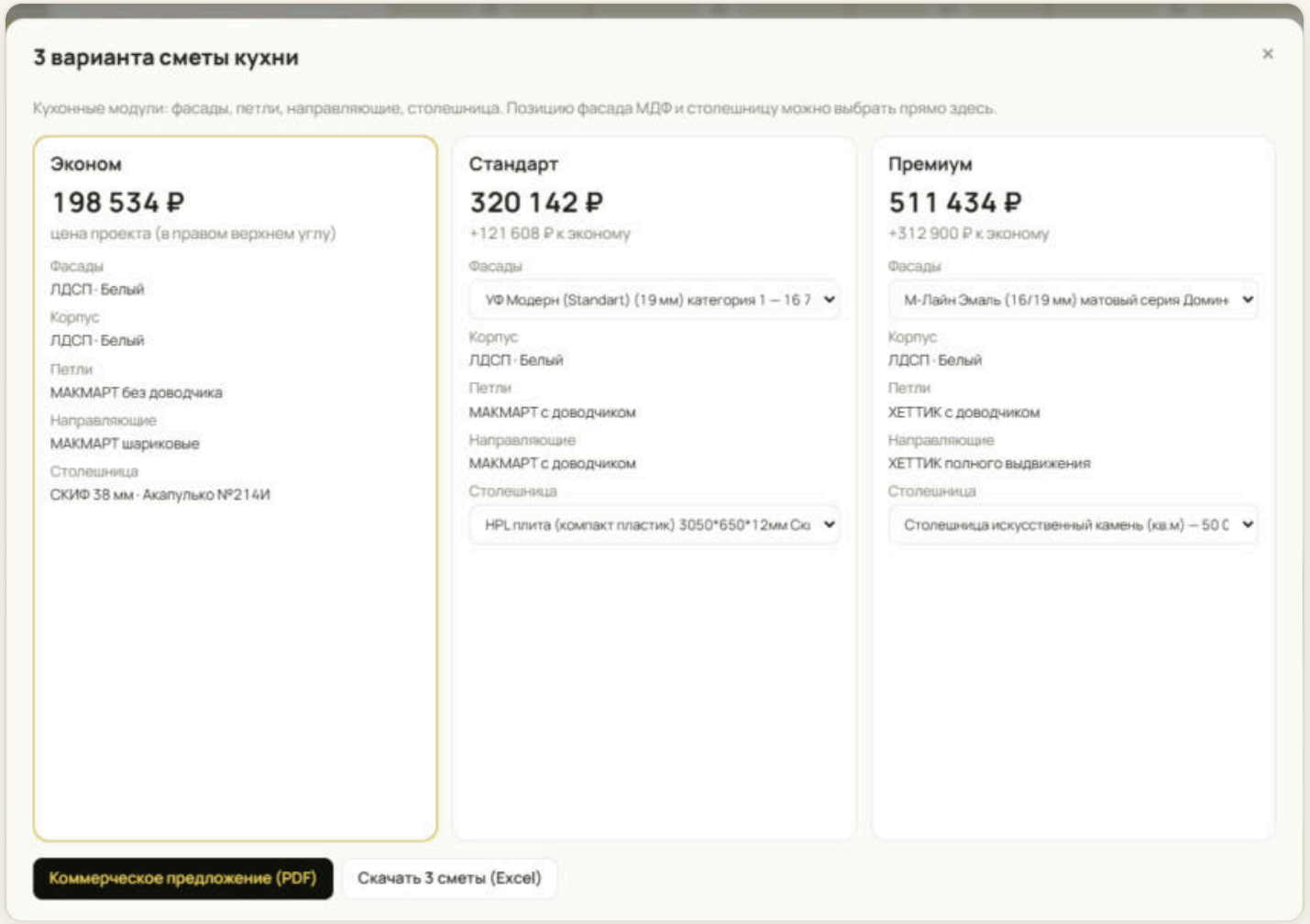
Кнопка **«Смета и детали»** или цена в правом верхнем углу.

- **Смета** — позиции 1С: плиты, кромка, фурнитура, фасады, столешница. Названия, артикулы и цены — из номенклатуры 1С.
- **Детали (раскрой)** — список всех деталей с размерами и кромкой.
- **Фурнитура из каталога** — откуда взялась каждая позиция.
- **Скачать CSV** — таблица для Excel.

> В смете — **только материалы и фурнитура**. Кромление, вырезы, сборка оформляются в 1С отдельно. Опт и закупку видит только владелец.

ШАГ 7 · ПРЕДЛОЖЕНИЕ КЛИЕНТУ

3 варианта сметы и КП в PDF



Кнопка **«3 варианта сметы»** считает тот же проект в трёх комплектациях:

- **Эконом** — как в проекте сейчас;
- **Стандарт** — фасады УФ, МАКМАРТ с доводчиком, столешница HPL;
- **Премиум** — эмаль, ХЕТТИК, искусственный камень.

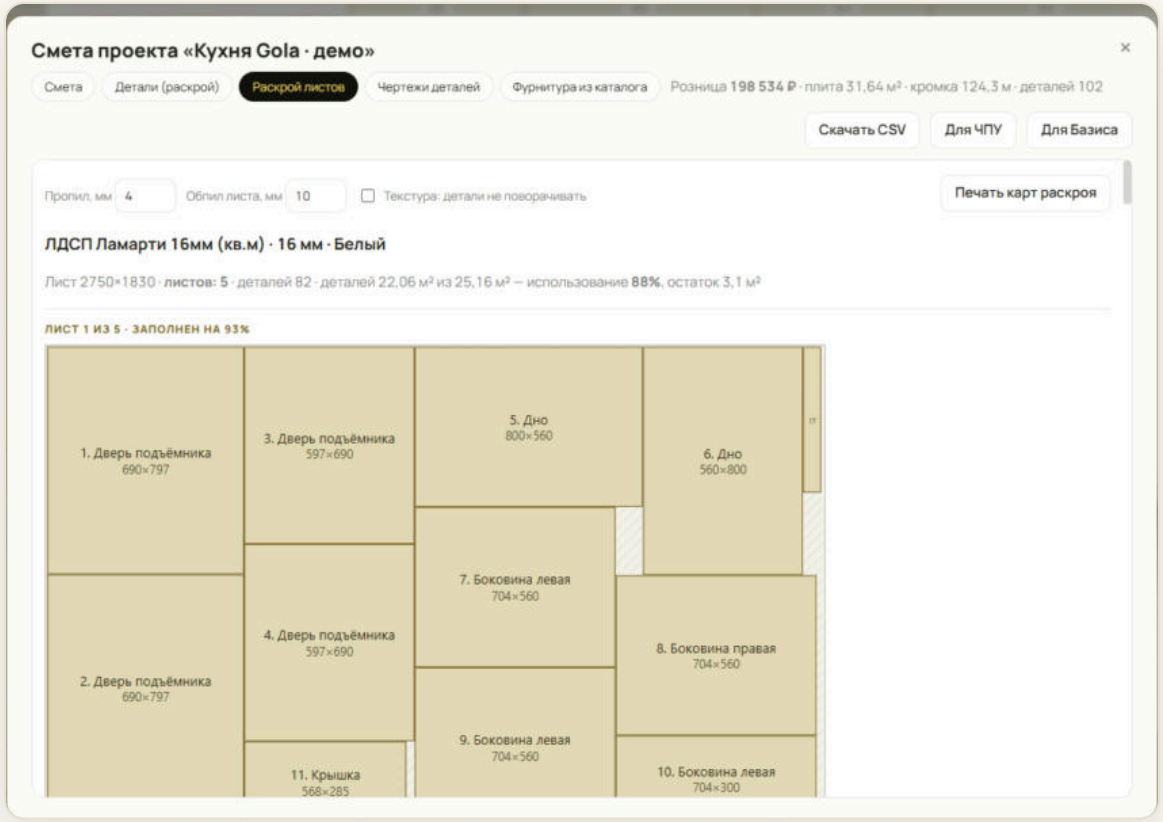
Фасад и столешницу в каждом варианте можно сменить прямо в этом окне.

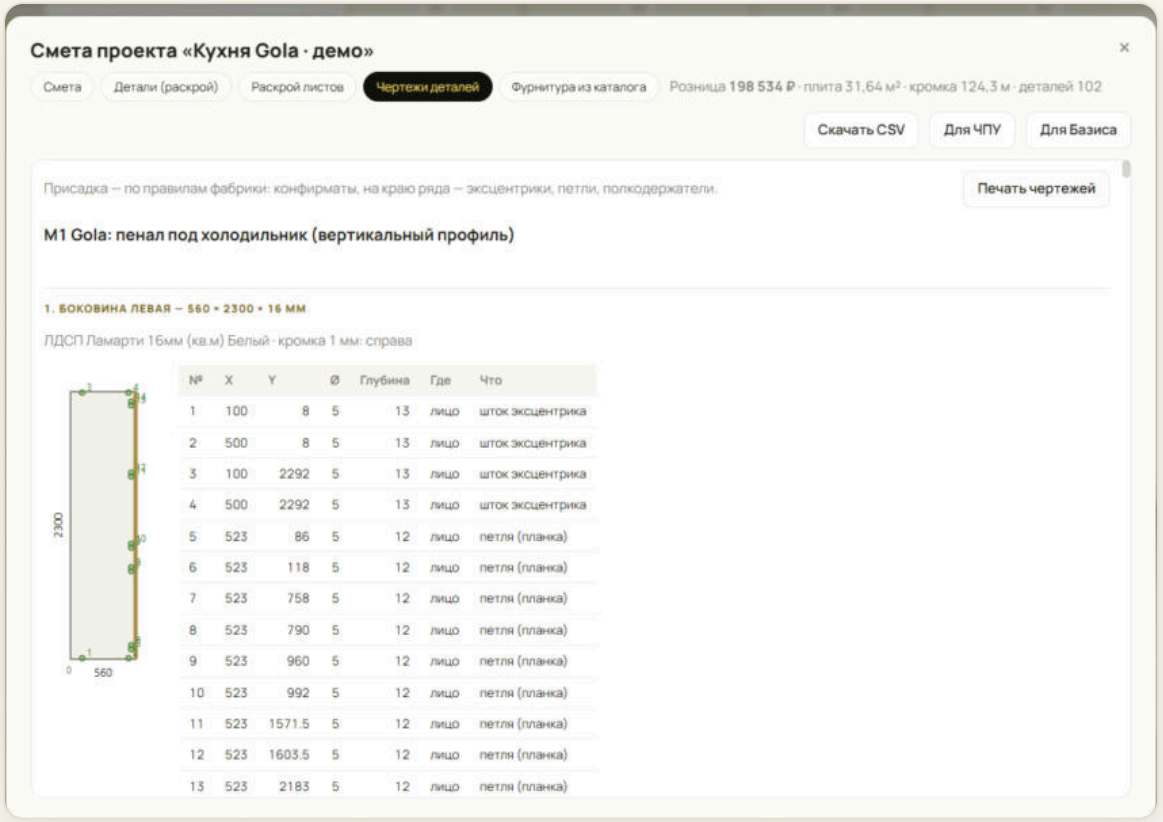
- **Коммерческое предложение (PDF)** — картинка кухни, состав и три цены для клиента.
- **Скачать 3 сметы (Excel)**.

> Клиенту удобно выбирать из трёх цен — показывайте все три.

ДЛЯ ЦЕХА

Раскрой листов, чертежи, ЧПУ и Базис

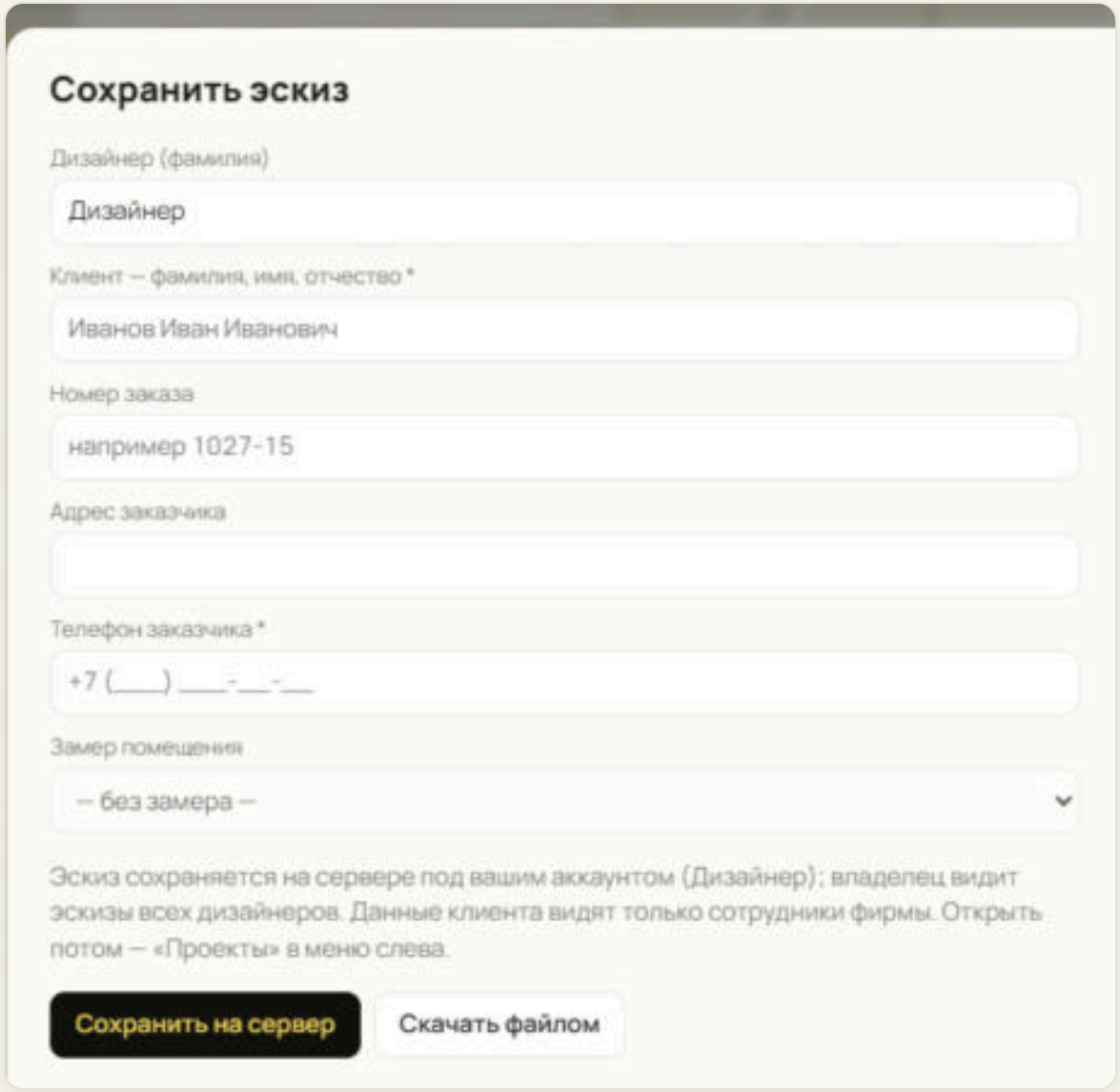




1. **Раскрой листов** — карты раскроя по каждому декору: пропил, обпил листа, «детали не поворачивать» (текстура). **Печать карт раскроя**.
2. **Чертежи деталей** — присадка по правилам фабрики: конфирматы, эксцентрики, петли, полкодержатели. **Печать чертежей**.
3. **Для ЧПУ** — DXF по каждой детали и листу.
4. **Для Базиса** — скрипт: Базис → Файл → Создать → Модель → Скрипты → Редактор скриптов → открыть файл → `F5` → сохранить .b3d.

ШАГ 8 · СОХРАНЕНИЕ

Сохранить эскиз — заказ в базу



Кнопка **«Сохранить эскиз»** или клавиша `F5`.

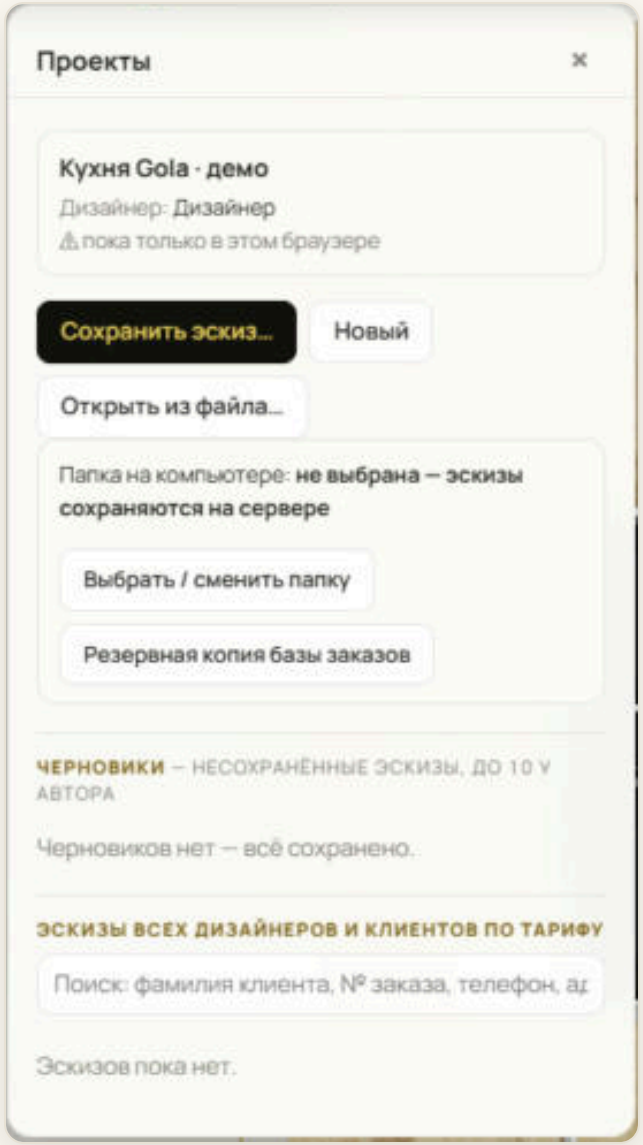
- **Клиент** (ФИО) и **телефон** — обязательно.
- **Номер заказа**, **адрес**, **замер помещения** — если есть.
- **Сохранить на сервер** — заказ попадёт в базу заказов, его увидят администрация и владелец.
- **Скачать файлом** — копия проекта на компьютер.

`F5` в конструкторе — это **«Сохранить эскиз»**, а не обновление страницы. Обновить страницу — `Ctrl+R`.

Если проект открыт у коллеги — увидите замок «проект занят». Программа хранит 3 прошлые версии: «История версий…».

ШАГ 8 · ПРОЕКТЫ

Проекты, черновики, открыть снова



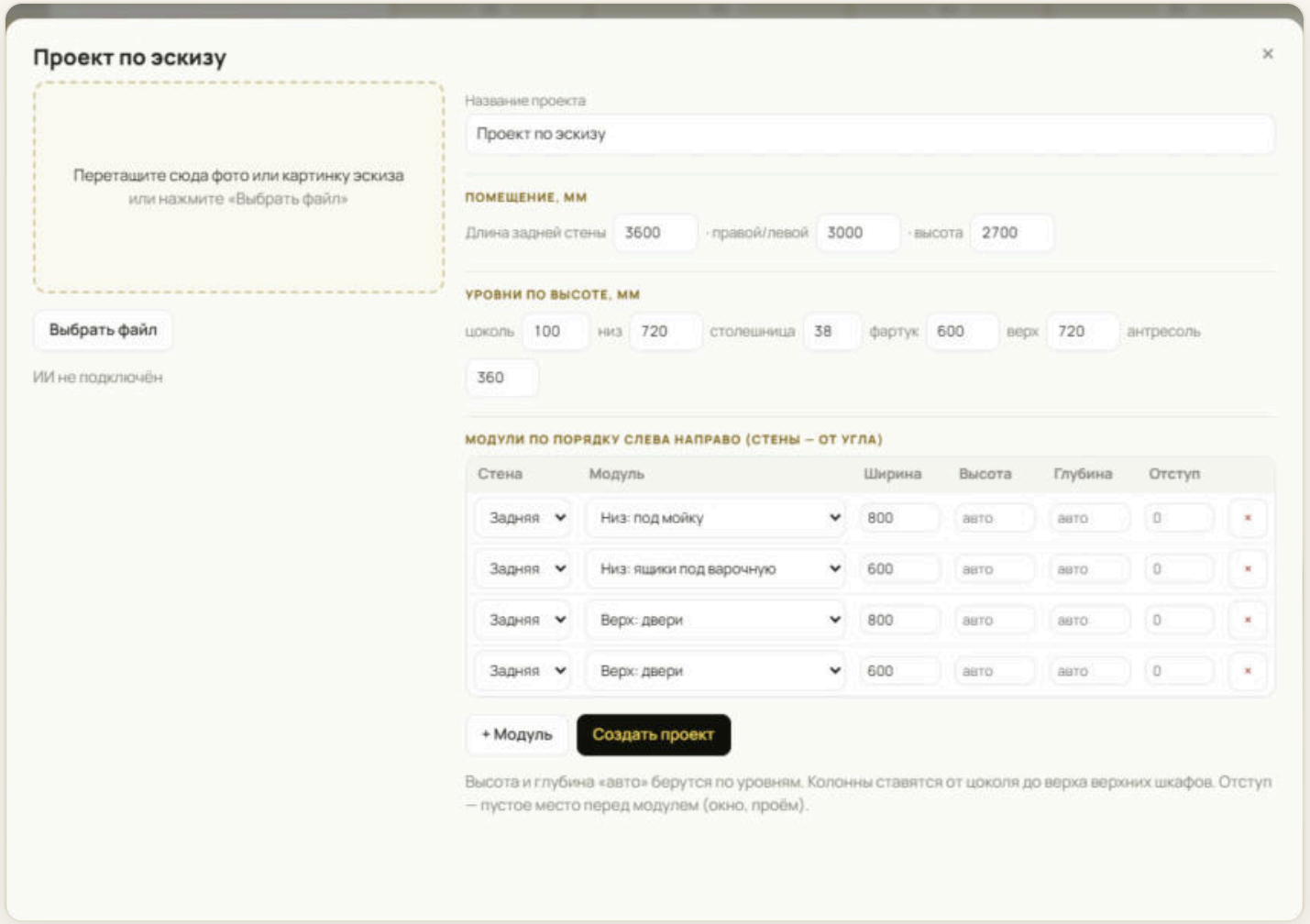
Меню **«Проекты»**:

- сверху — текущий проект и кнопки **Сохранить эскиз...**, **Новый**, **Открыть из файла...**;
- **Папка на компьютере** — выбрать или сменить; **Резервная копия базы заказов**;
- **Черновики** — несохранённые эскизы (до 10 у автора) сохраняются сами. Забыли сохранить — проект не пропал, он здесь;
- **Эскизы** — все сохранённые, поиск по фамилии клиента, номеру заказа, телефону, адресу.

> Последний эскиз открывается на любом устройстве — на ПК, телефоне, планшете. Начали в салоне — продолжите дома.

ФИШКА · БЫСТРЫЙ СТАРТ

Загрузить эскиз — проект по фото



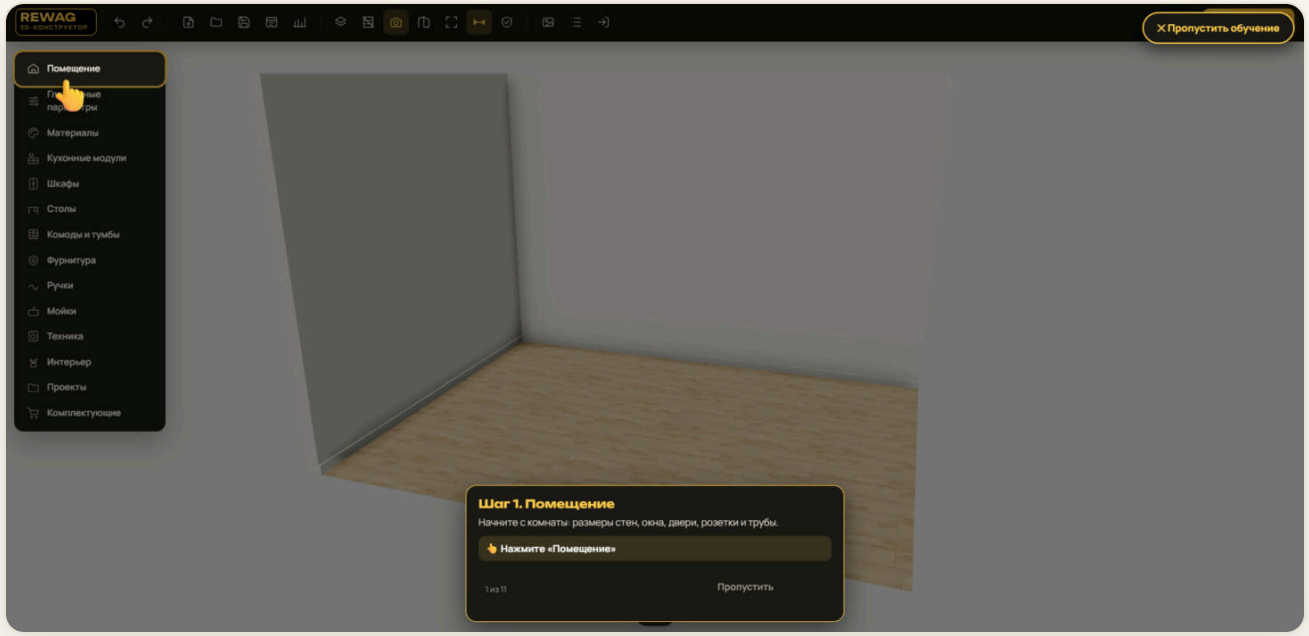
Есть рисунок кухни от руки или фото эскиза? Кнопка **«Загрузить эскиз»**:

1. **Выбрать файл** или перетащить фото. ↺ ↻ — повернуть.
2. **Распознать (ИИ)** — программа сама заполнит размеры и модули (1–2 минуты).
3. Проверьте таблицу: стена, модуль, ширина. **+ Модуль** — добавить строку, × — удалить.
4. **Создать проект** — кухня соберётся из наших модулей со столешницами, мойкой и варкой.

> Без ИИ тоже можно: заполните таблицу руками по эскизу — это быстрее, чем ставить модули по одному. Добор оставляет пустое место — поставьте его деталью ЛДСП.

НОВОЕ · НОЯБРЬ 2026

Обучение при первом входе



- При первом входе конструктор сам проводит **короткое обучение**: пальчик 👆 показывает кнопку, внизу подсказка «Нажмите сюда».
- Шаг ждёт, пока вы сами нажмёте: помещение → каталог → модуль на сцену → двигать мышью → свойства → виды → «Фото» → «Проверка» → смета → сохранить.
- Крупная кнопка **«✕ Пропустить обучение»** — справа вверху.
- Повторить обучение — кнопка **«?»** в верхней панели.

НОВОЕ · ПОКАЗЫВАЕМ КЛИЕНТУ

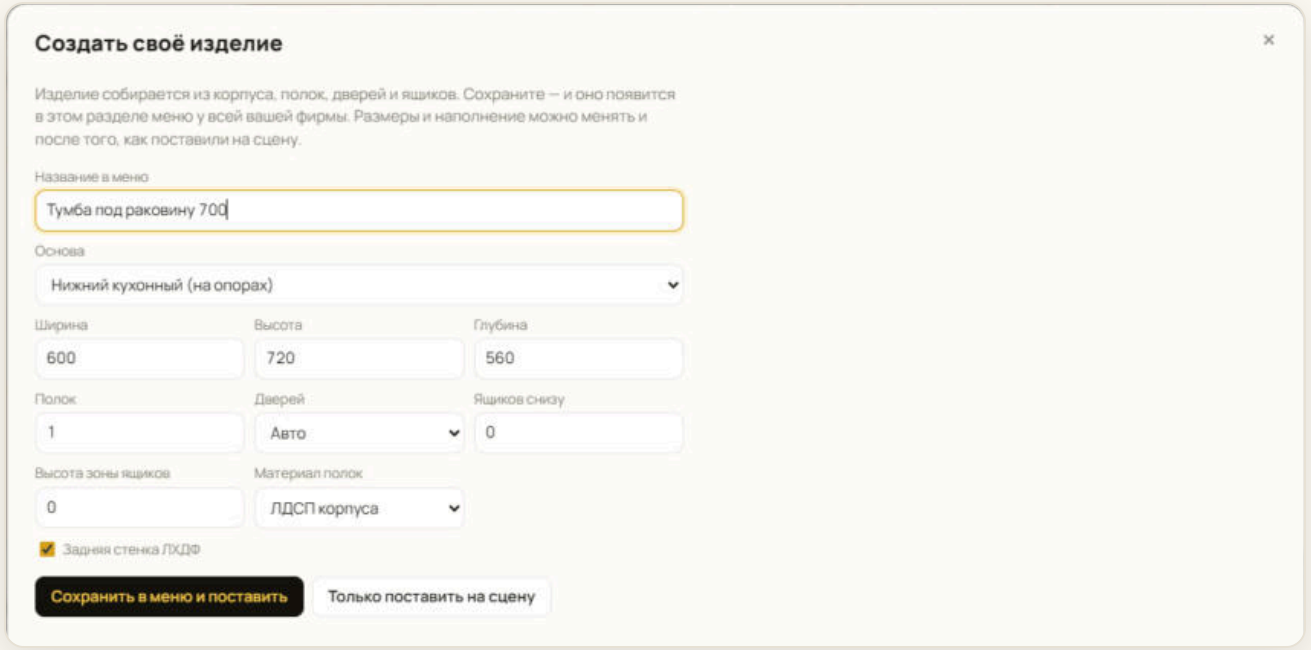
«Без фасадов» и вид «Фото»



- **Без фасадов** — кнопка в верхней панели (прямоугольник, перечёркнутый). Нажали — фасады, лицевые ящиков и ручки скрываются, видно наполнение: полки, короба ящиков, штанги, технику. Нажали ещё раз — фасады на месте.
- **Фото** (фотоаппарат, клавиша F) — мягкие тени и объём в углах и стыках. На компьютере включено сразу.
- **В коммерческом предложении** теперь всегда две картинки: 3D, как на сцене, и вид без фасадов — клиент видит, что внутри.

НОВОЕ · КАТАЛОГ

Своё изделие с нуля — сразу в меню



- В каждом разделе каталога (кухонные модули, шкафы, столы, комоды) первая карточка — **« + Создать своё изделие»**.
- Выберите основу (нижний, верхний, пенал, шкаф на цоколе), размеры, полки, двери, ящики снизу, стекло полок, заднюю стенку.
- **«Сохранить в меню и поставить»** — изделие появится в этом разделе у всех сотрудников фирмы. **«Только поставить»** — только в этот проект.
- Значок ✎ на карточке своего изделия — изменить или убрать из меню.

НОВОЕ · ПОМЕЩЕНИЕ

Окно в нише и столешница в нишу



- «Помещение → Конструкции» → **«Окно в нише (под столешницу)»**: окно утоплено в стену, в стене вырезан проём, подоконник на дне ниши вровень со стеной.
- В свойствах окна: ширина и высота проёма, **глубина ниши**, «От пола» — низ проёма.
- Кнопка **«Столешница в нишу»** — столешница точно по размеру ниши (подоконник убирается); к ней пристыкуйте столешницу кухни.
- Работает на задней и левой стене. «Проверка» не считает такую столешницу «в стене».

НОВОЕ · СМЕТА И ПРАВИЛА

Целые листы, полотна HPL, пеналы, чужие эскизы

- **ЛДСП — целыми листами** по каждому декору: 1–2 м² — всё равно лист. Ламарти / Вудрев 2750×1830, Эггер 2880×2050. Фасады ЛДСП другого цвета — своими листами.
- **HPL СКИФ — целыми полотнами** из 1С (3050×1320 или 3050×650); из полотна 1320 выходит две полосы глубиной 600.
- **Мебельный щит / стеновая панель** — декоры СКИФ и Кедр, целыми плитами.
- **Пенал под духовку** — высота низа и 1–3 ящика; при разгруппировке техника остаётся. **Пенал с ящиками** — число ящиков и стекло 6 мм на полки.
- **Задняя стенка** — «✕ без стенки»; у модулей со встроенной техникой её нет сразу.
- **Чужой эскиз** открывается только для просмотра — менять может только автор. Кнопка **«Копия себе — открыть на второй сцене»** откроет вашу копию в новой вкладке.
- **Замочек** 🔒 на кнопке (у клиентов по тарифу) — функция входит в пакет; нажатие открывает выбор пакета.
- Цены эмали и плёнки М-Лайн исправлены по 1С (07.11).

ШПАРГАЛКА

Горячие клавиши и мышь

`R`	повернуть выделенное на 90°
`M`	отразить модуль симметрично (дверь и петли — на другую сторону)
`Ctrl+D`	копия выделенного
`Delete`	удалить выделенное
`Ctrl+Z` / `Ctrl+Y`	отменить / повторить
`Пробел`	открыть / закрыть двери и ящики
`0` … `6`	виды: 3D, спереди, сзади, слева, справа, сверху, снизу
`Esc`	снять выделение, закрыть меню
`F`	вид «Фото» — мягкие тени, объём (вкл./выкл.)
`F5`	сохранить эскиз (обновить страницу — `Ctrl+R`)

Щелчок	выделить модуль
Перетаскивание модуля	двигать по полу и вдоль стен (прилипает к стенам и соседям)
`Alt` + перетаскивание	поднять / опустить любой предмет
`Ctrl` / `Shift` + щелчок	выделить несколько
`Shift` + рамка	выделить всё в рамке
Правая кнопка по модулю	меню действий
Левая по пустому + движение	повернуть комнату
Правая по пустому + движение	сдвинуть вид
Колёсико	приблизить / отдалить

ЧТОБЫ НЕ ОШИБАТЬСЯ

Частые вопросы и ошибки

- **Модуль встал не туда.** Он ищет свободное место у своего ряда. Перетащите мышью или впишите «От левой стены».
- **«Нет места».** В ряду не помещается — сдвиньте или уменьшите соседние модули.
- **Нет позиции в смете** (строка с ⚠). Позиции нет в 1С — сообщите администрации, работу это не останавливает.
- **Ящики без направляющих в смете.** Выберите систему в «Фурнитура → Ящики».
- **Отдельная деталь (столешница, цоколь) появилась в центре комнаты.** Так и задумано — поставьте её на место вручную.
- **Что-то сломали.** `Ctrl+Z` — отменить. Ещё есть «История версий…» и черновики.
- **Странная картинка после обновления сайта.** Обновите страницу `Ctrl+R`.
- **Работаете вдвоём над заказом.** Пока проект открыт у одного — у второго «проект занят». Сохраните и закройте, чтобы коллега мог работать.

ФИНИШ

Чек-лист: заказ готов, если…

Пройдите по списку перед тем, как отдать проект клиенту или в цех.

- ✓ Размеры комнаты, окна, двери, трубы и розетки — **по листу замера**.
- ✓ Все модули стоят на месте, **размеры на сцене** совпадают с замером.
- ✓ Стоят **мойка и техника**, столешница цельная, где нужно.
- ✓ **Проверка** — зелёная галочка, замечаний нет.
- ✓ **Эскиз сохранён**: клиент, телефон, номер заказа.
- ✓ Выбраны **фасады, корпус, столешница** и их декоры.
- ✓ Выбраны **петли и направляющие**, поставлены **ручки**.
- ✓ Двери и ящики открываются (Пробел) и ничему не мешают.
- ✓ В **смете** нет строк с ⚠; показаны **3 варианта**, клиенту отправлено **КП**.
- ✓ Для цеха — карты раскроя, чертежи, файл для ЧПУ или Базиса.

> Остались вопросы? Спросите администрацию фабрики. Удачной работы!