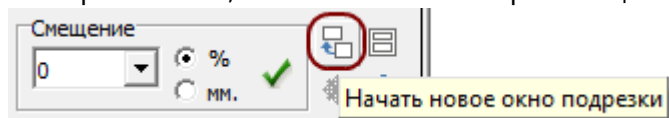



Подрезка

Подрезка – это способ разбить укладку плитки на две и более части только по вертикали или по горизонтали, в зависимости от ориентации плитки в момент укладки.



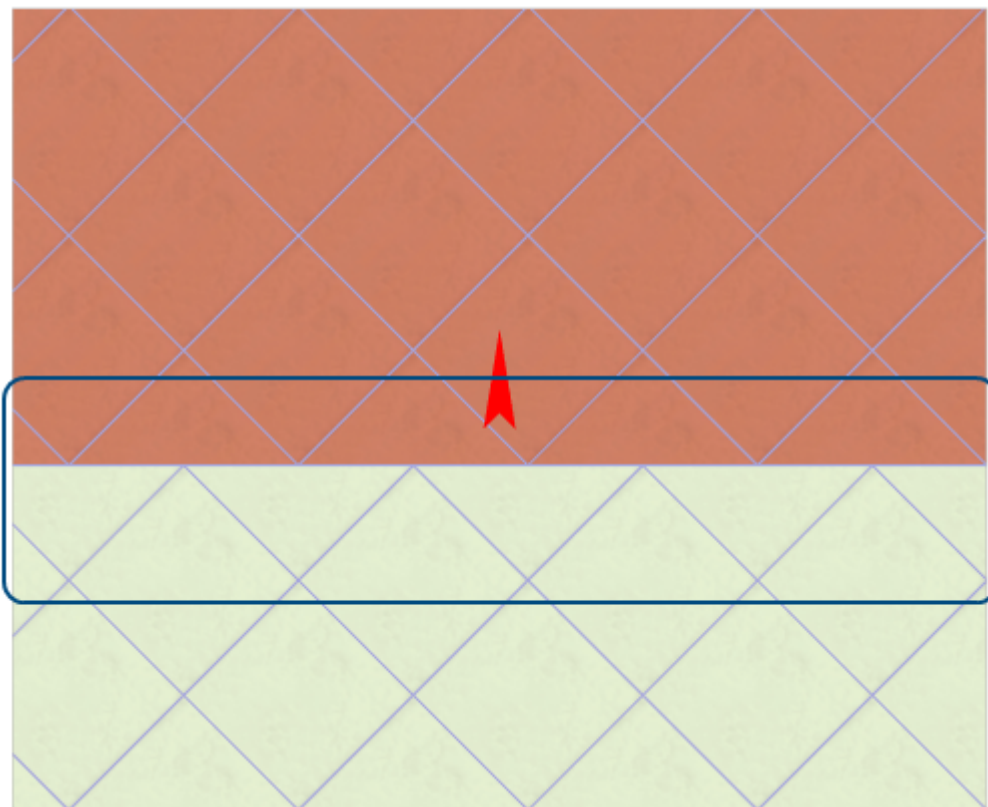
В разных подрезках на поверхности могут быть использованы разные плитки, угол поворота, шов, смещение.

Чтобы создать подрезку:

1. выложите ряды плиток до места предполагаемой подрезки;
2. нажмите на пиктограмму «начать новое окно подрезки» –  ;
3. в зависимости от проекта, выберите другую плитку, угол, шов и т.п., выложите нужное количество рядов;
4. если нужно создать ещё одно окно подрезки, повторите шаги 2 и 3.

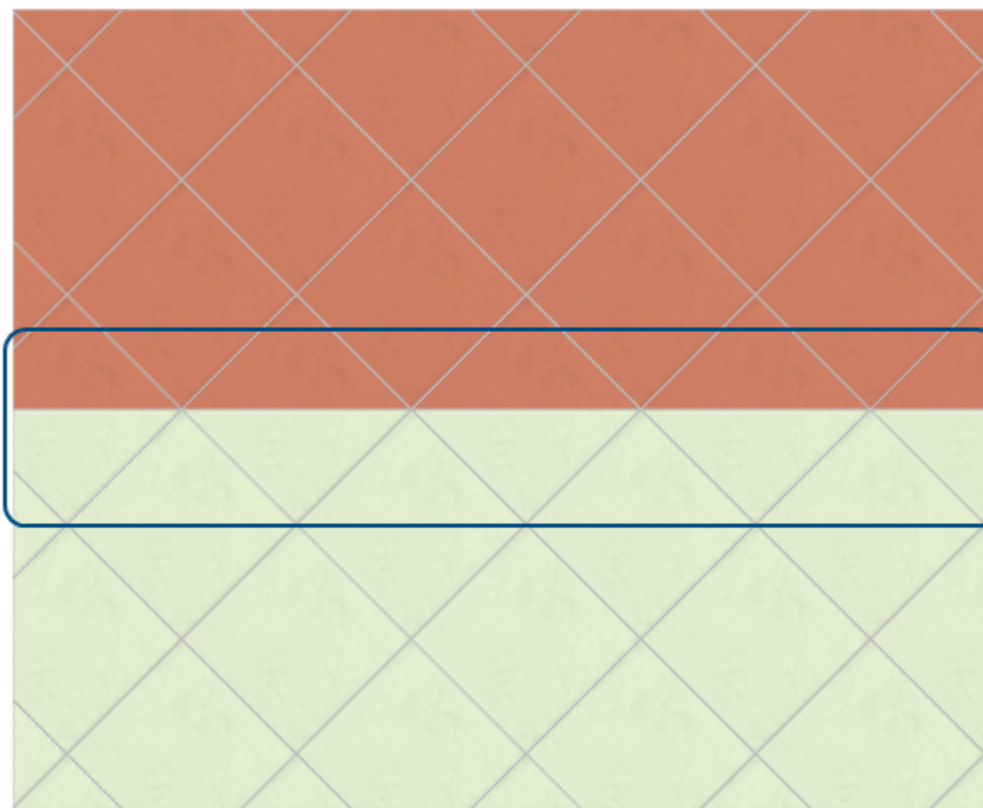
Назначение подрезки в том, чтобы совмещать на одной поверхности швы разных плиток, т.е. **совмещать подрезанные плитки**.

Например, есть уложенные два типа плиток разделённых одной подрезкой. Однако линия подрезки должна располагаться посередине поверхности, а плитки – совмещены:





С помощью инструмента **Двигать окно подрезки** **Двигать окно подрезки** сдвиньте подрезку на нужное вам расстояние. Одновременно с этим вы можете пододвинуть укладку на нужное расстояние по движению мыши вверх-вниз.



Отличие **подрезки** от **области** заключается в том, что:

- граница подрезки – всегда прямая линия;
- окно подрезки нельзя отделить от соседнего окна или сдвинуть укладку не по линии подрезки (например, вертикальную - по горизонтали и наоборот);
- линия подрезки сдвигается только вместе с движением всей укладки плитки на поверхности.

Функционал подрезки при вертикальной укладке временно работает некорректно.

2014/03/06 08:29 · [Юлия Майн](#)

Области

Область – это обособленная часть поверхности, где **может быть выложена плитка других размеров** с применением других параметров укладки (угол, смещение, шов, привязка).

Основное назначение области – это разграничение поверхности.

Пример использования функции – создание декоративный вставок внутри укладки плитки, например, **из плиток другого размера**.

Область может:

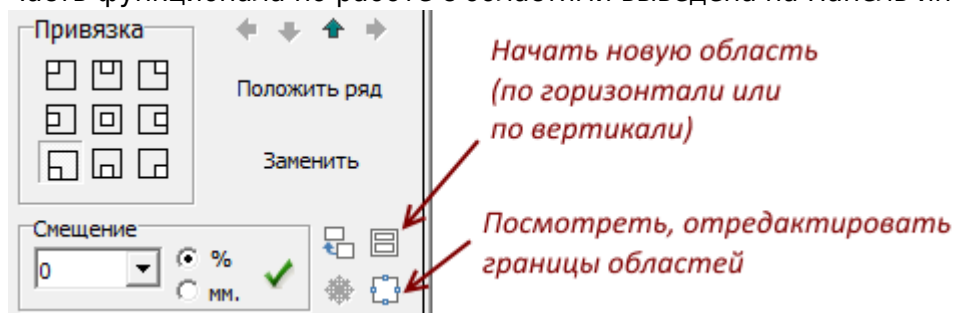
- формироваться несколькими способами;
- быть произвольного размера и формы.

Границы области можно изменять, а укладку внутри неё - двигать с помощью функции [двигать окно подрезки](#).

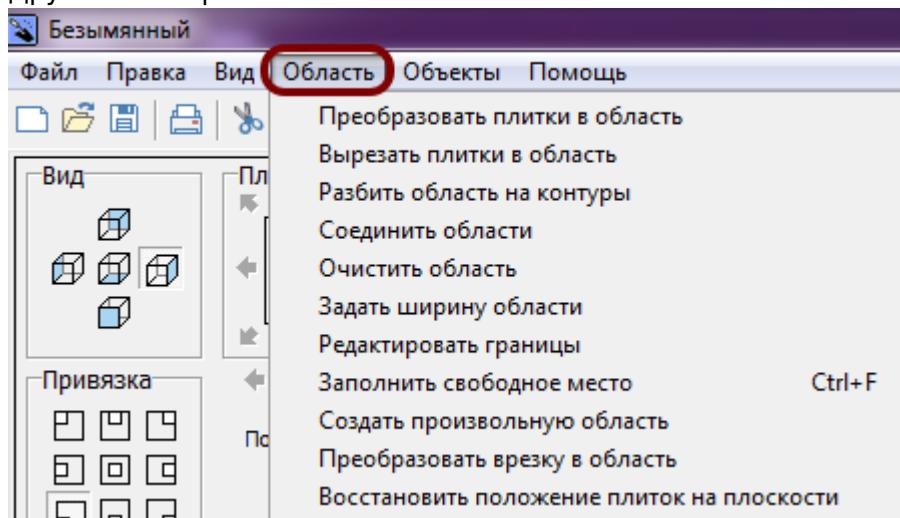
Создание области

Есть несколько способов создания областей.

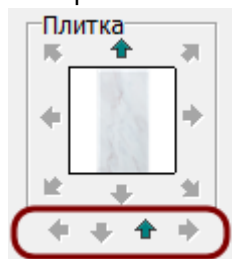
Часть функционала по работе с областями выведена на Панель инструментов:



Другая часть расположена в Главном меню → **Области**:

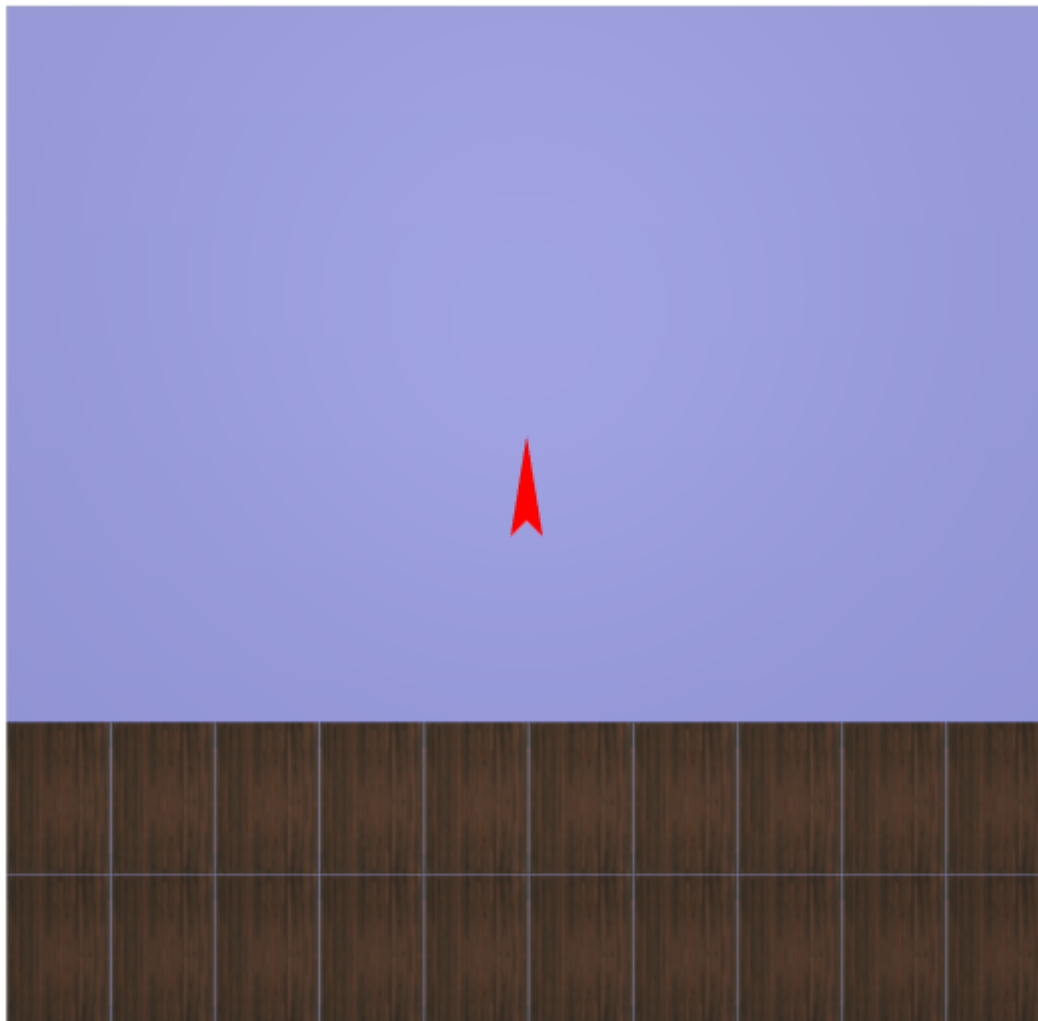


Также новая область создаётся при смене направления укладки в процессе укладки плитки на поверхность:

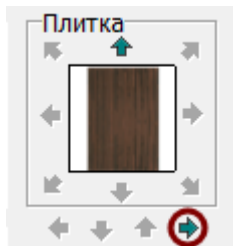


Создание области в процессе укладки

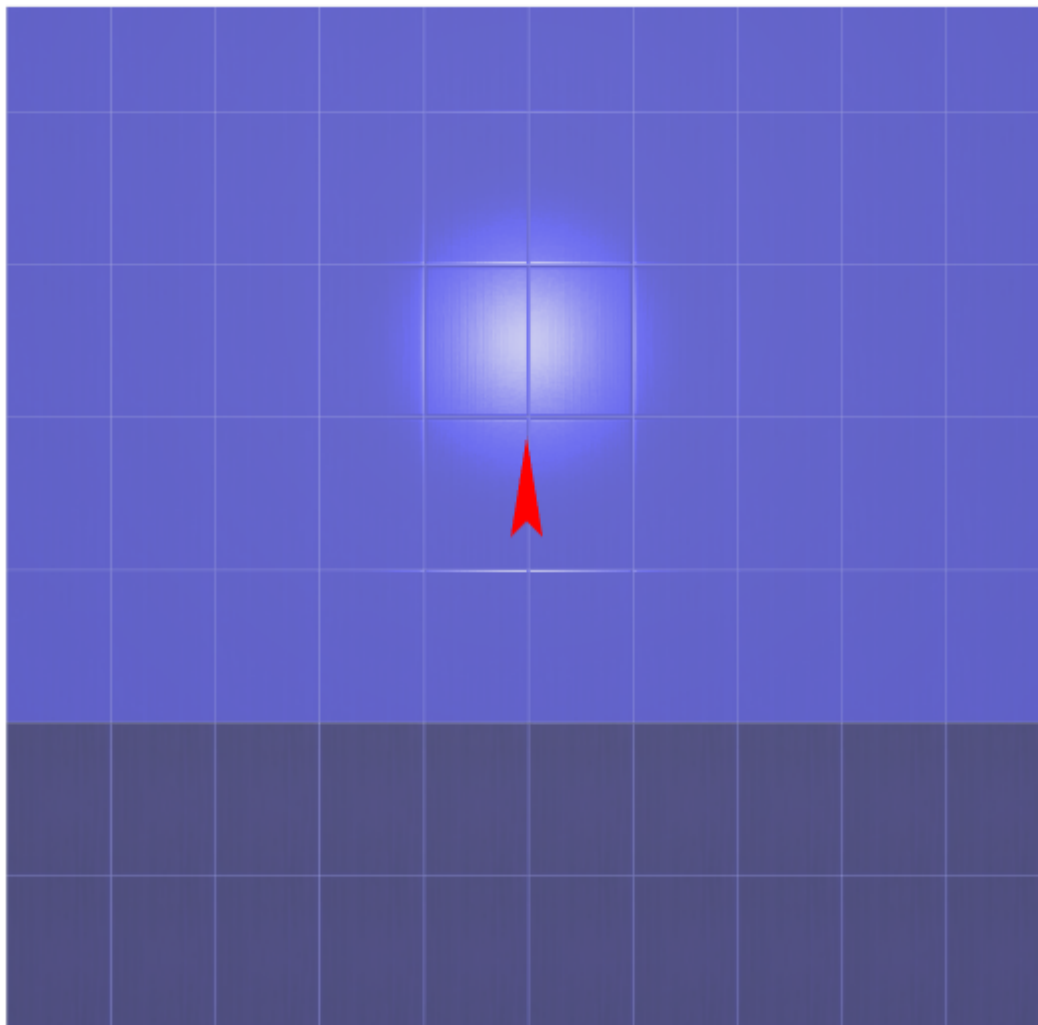
Предположим, сначала укладывались горизонтальные ряды плитки снизу вверх:



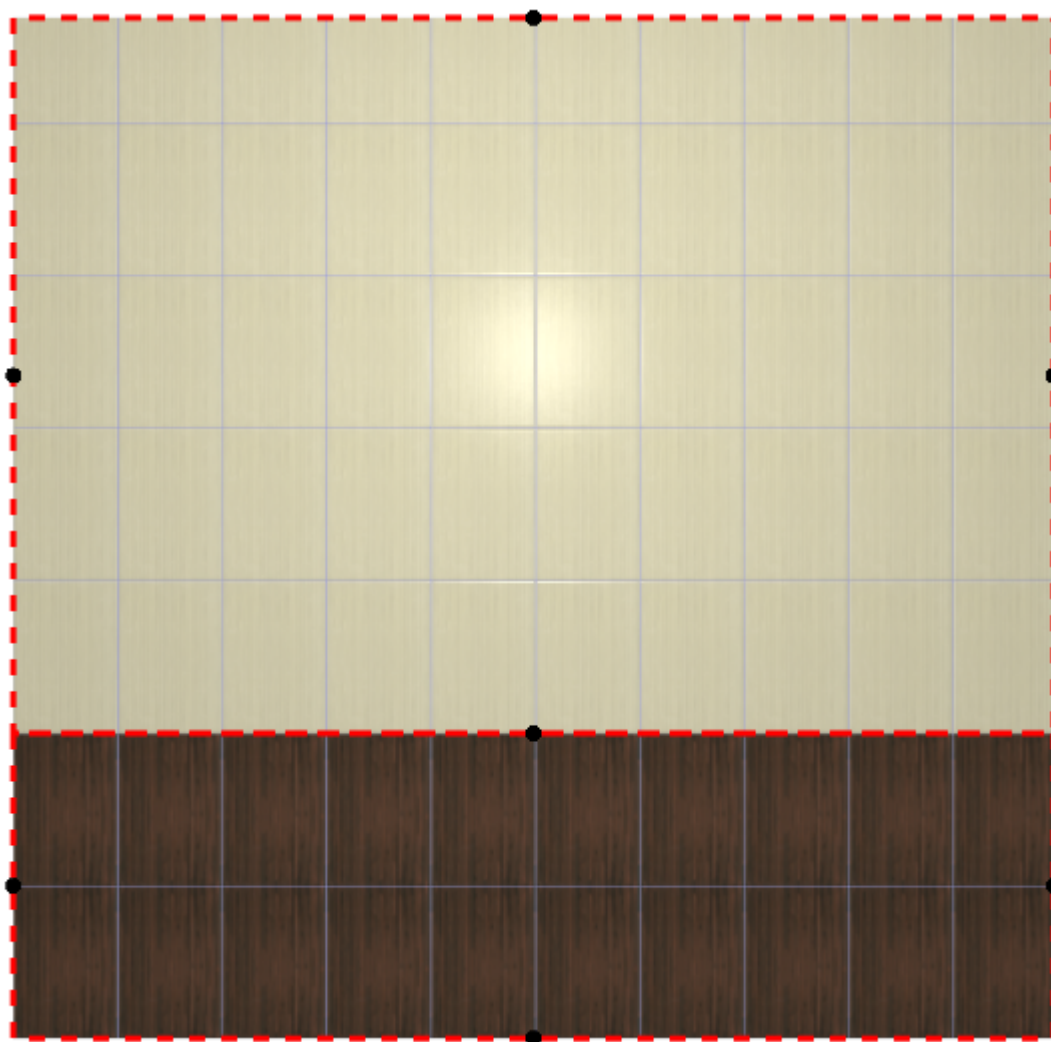
А затем изменили направление укладки на слева-направо:



Уложим остатки поверхности вертикальными рядами и выделим всю укладку на поверхности:




Нажмём на пиктограмму . Картина будет следующей:





Чтобы выйти из режима просмотра областей, снова нажмите на пиктограмму .

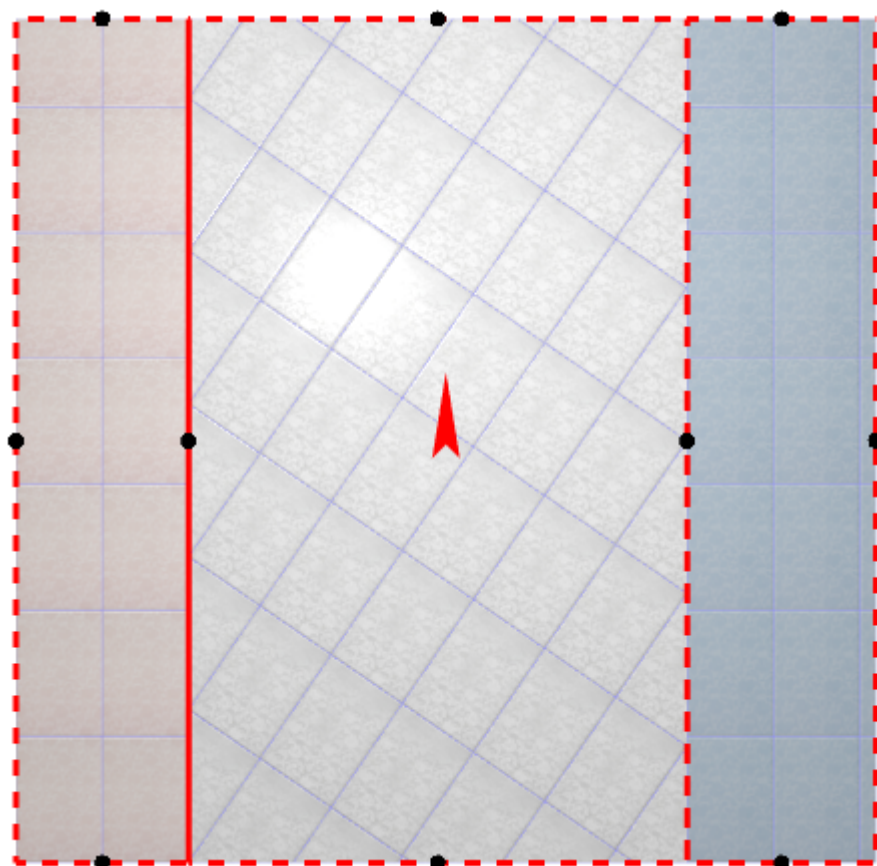
Создание области при смене направления укладки

С помощью пиктограммы  можно прямо в процессе укладки плитки на поверхность разграничивать поверхность по вертикали или по горизонтали, в зависимости от направления укладки.

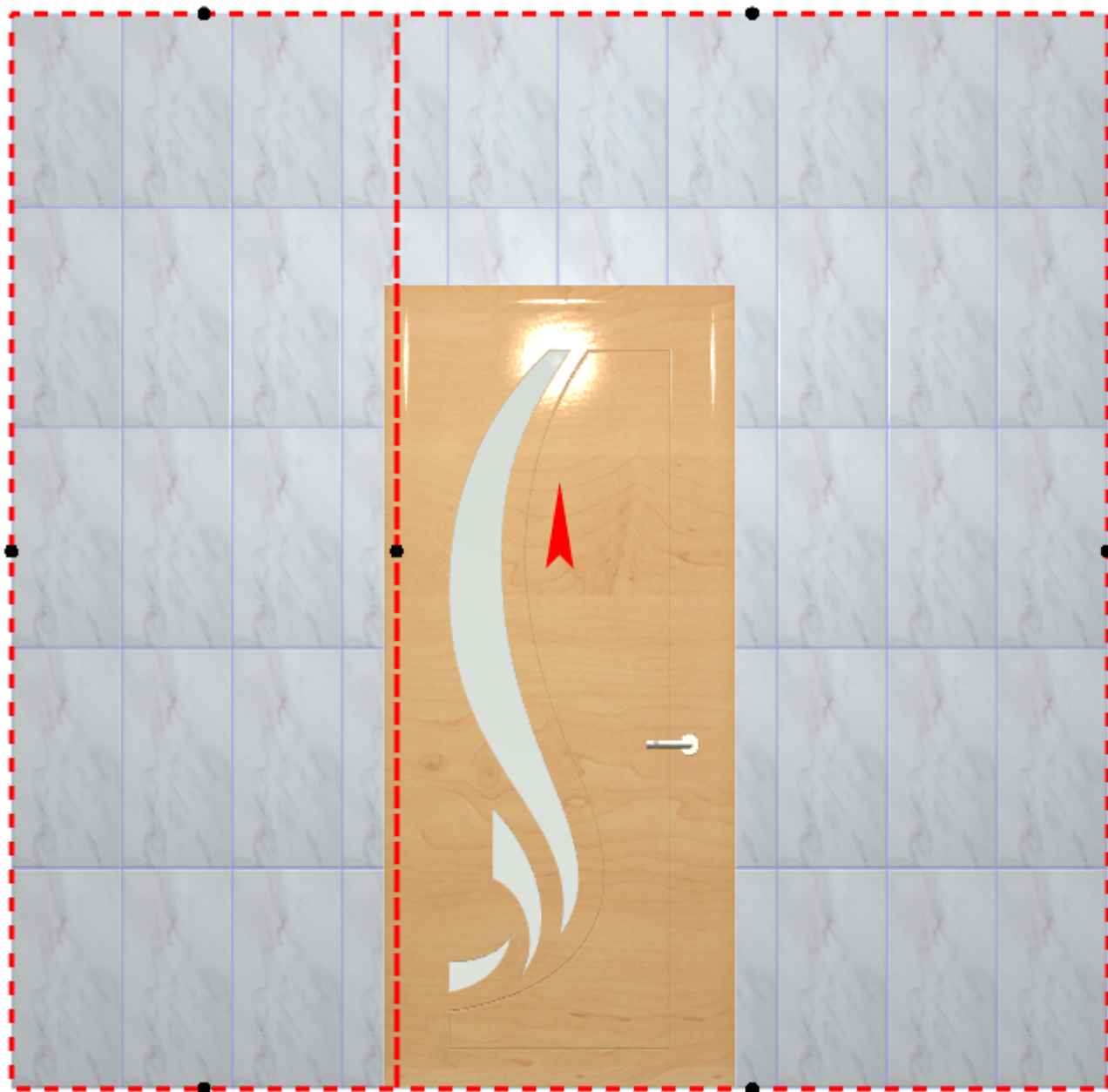
Предположим, что нужно разделить поверхности на три вертикальные области. Для этого:

1. выберите направление укладки слева-направо или справа-налево;
2. выложите хотя бы один ряд плиток на поверхность;
3. нажмите на пиктограмму .
4. выложите ещё некоторое количество рядов плитки (не до конца), при необходимости смените плитку и её ориентацию;
5. ещё раз нажмите на пиктограмму .
6. завершите укладку плитки на поверхности.

Результат (в режиме редактирования областей - ) должен быть примерно следующим:



Практическое применение такого способа может быть целесообразно, например, для создания подрезки по линии двери:



Область из плитки

Предположим, в проекте нужно добавить декор из плиток, чей размер не совпадает с основной выбранной плиткой.

Чтобы вставить такой декор, необходимо создать отдельную **область**.

Для создания области по контуру плиток можно воспользоваться одним из двух инструментов:

- «Преобразовать плитки в область»;
- «Вырезать плитки в область».

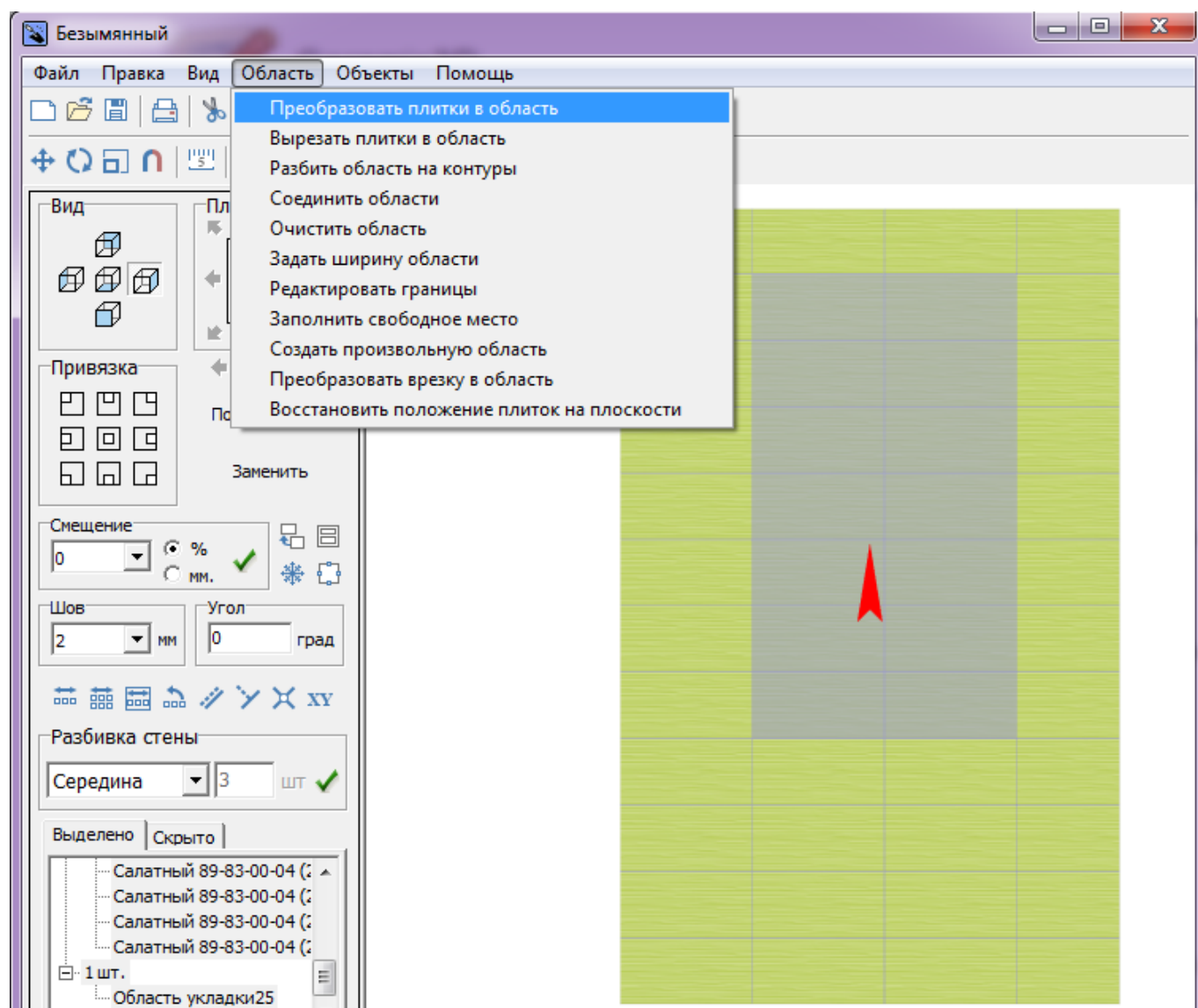
Преобразовать плитки в область

Использование инструмента «Преобразовать плитки в область» создаёт новую, очищенную от

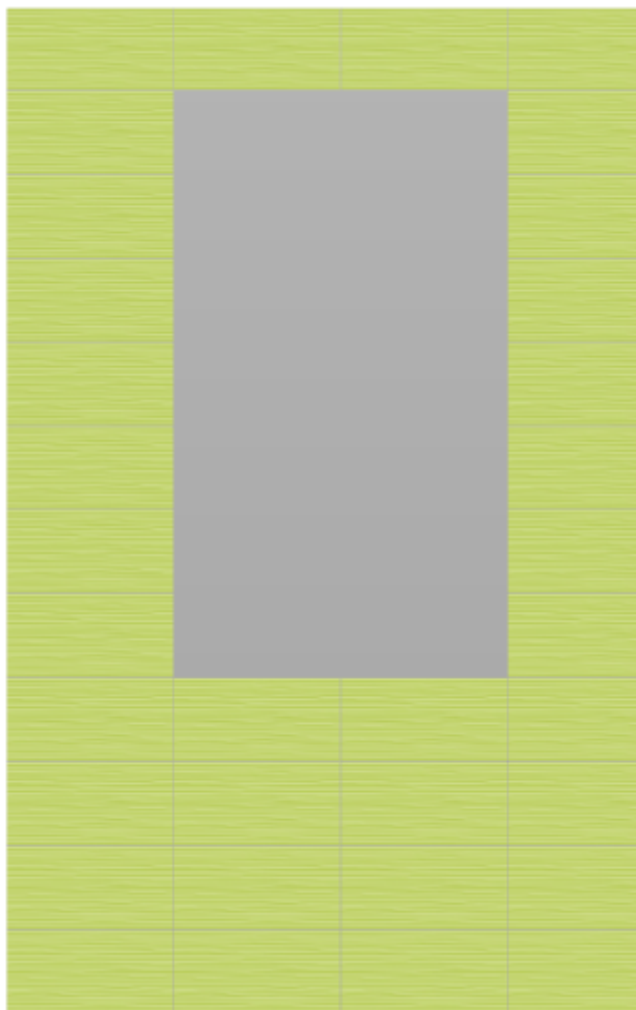
плиток область.


Чтобы создать область из плиток:

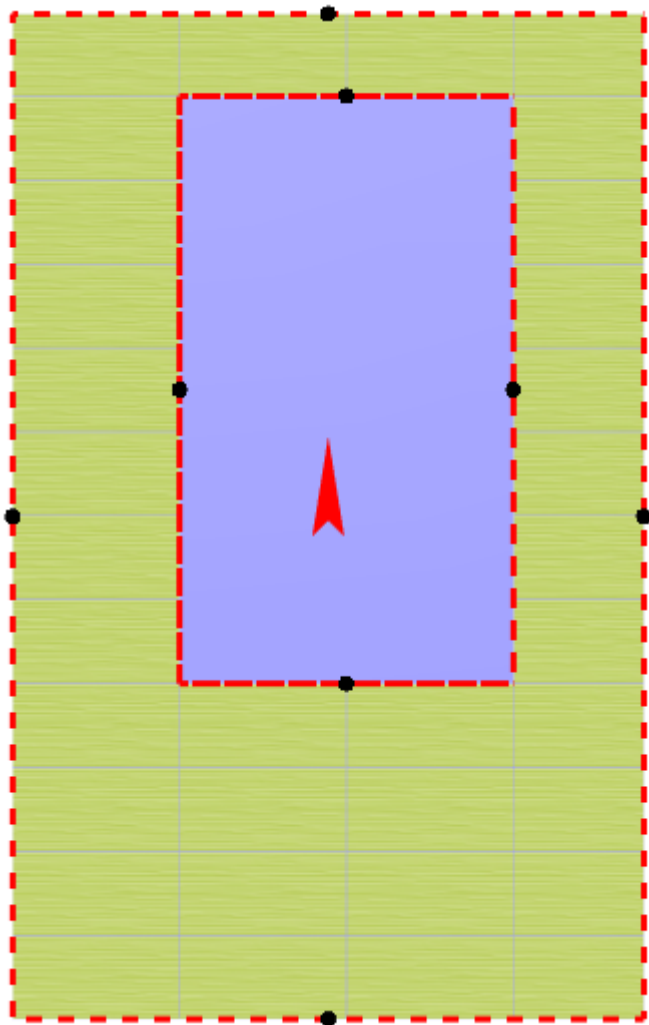
1. выделите плитки;
2. выберите в главном меню: «Область» → «Преобразовать плитки в область»:





Результат:



В режиме просмотра областей  выглядит так:



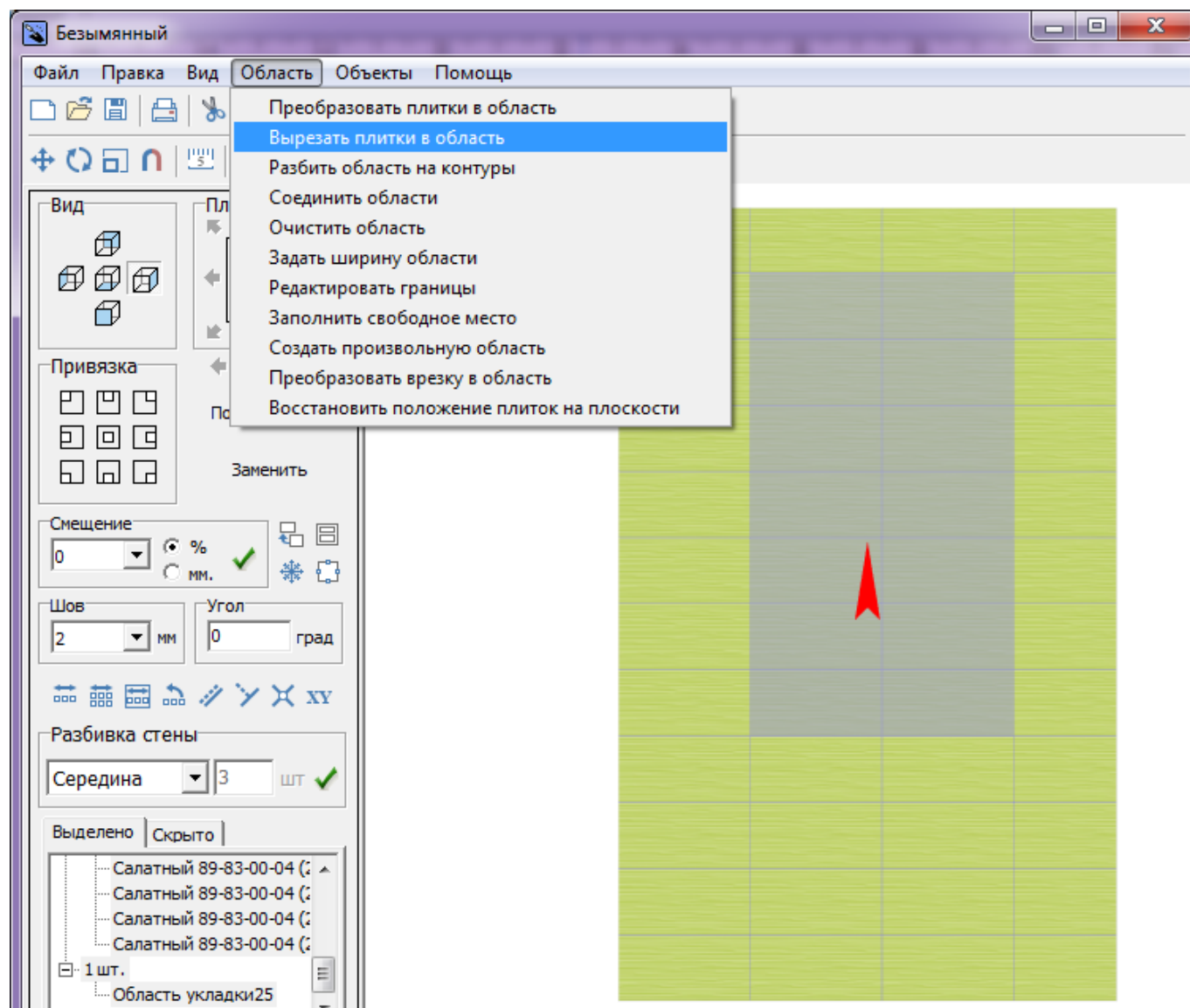
Режим просмотра областей включается по нажатию на пиктограмму . Чтобы выйти из него, нажмите на  ещё раз.


Вырезать плитки в область

Использование инструмента «Вырезать плитки в область» создаёт новую область, но плитки, которые на ней были, остаются.

Чтобы создать область из плиток:

1. выделите плитки;
2. выберите в главном меню: «Область» → «Вырезать плитки в область»:



Внешне кажется, будто ничего не изменилось. Убедиться в обратном поможет [режим просмотра областей](#) .



Область готова. Теперь в этой области вы можете двигать, изменять существующую укладку или удалить её и создать новую:

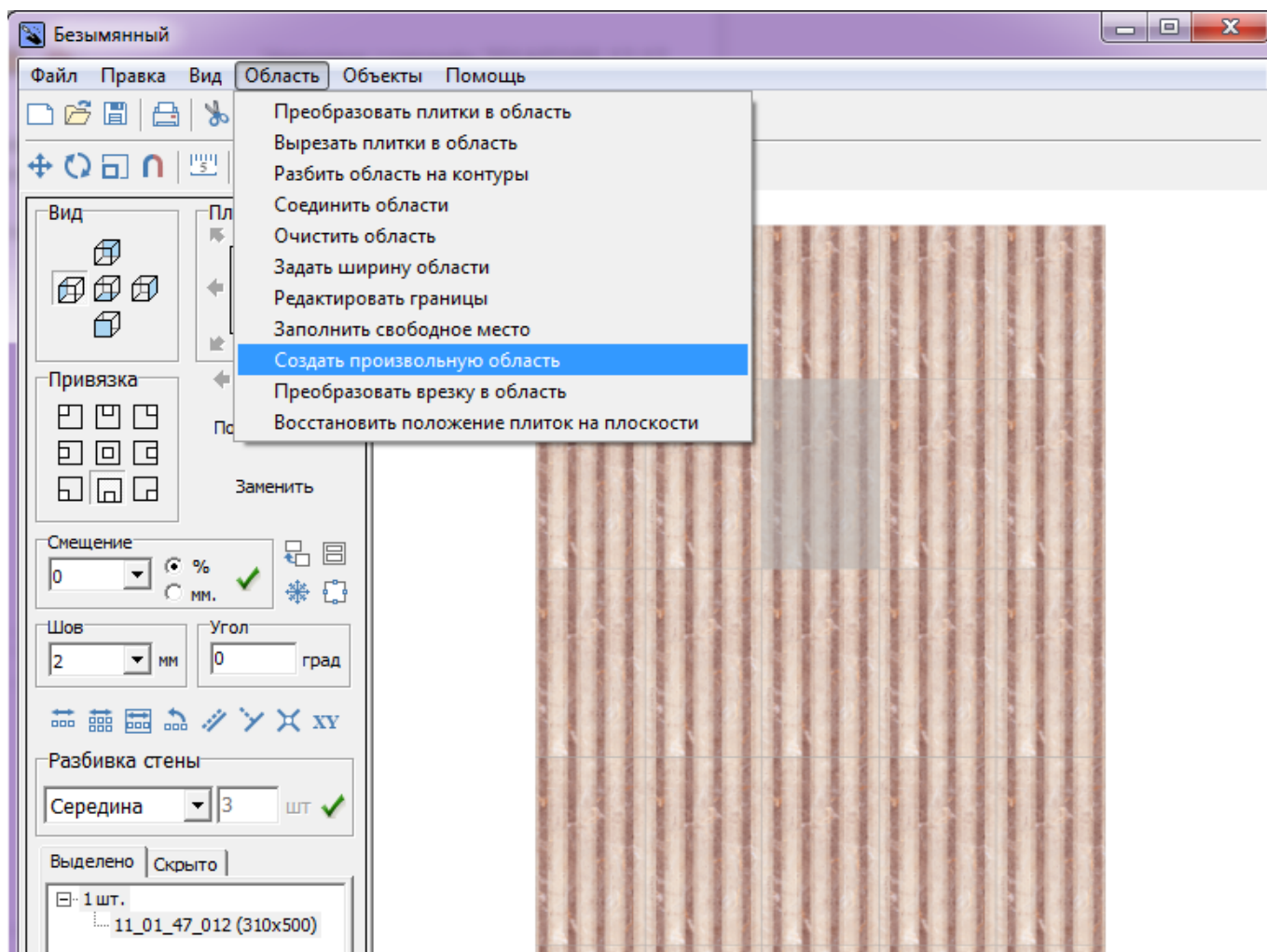


Произвольная область

Произвольная область – это область любой произвольной формы, которая не зависит от существующей укладки плитки.

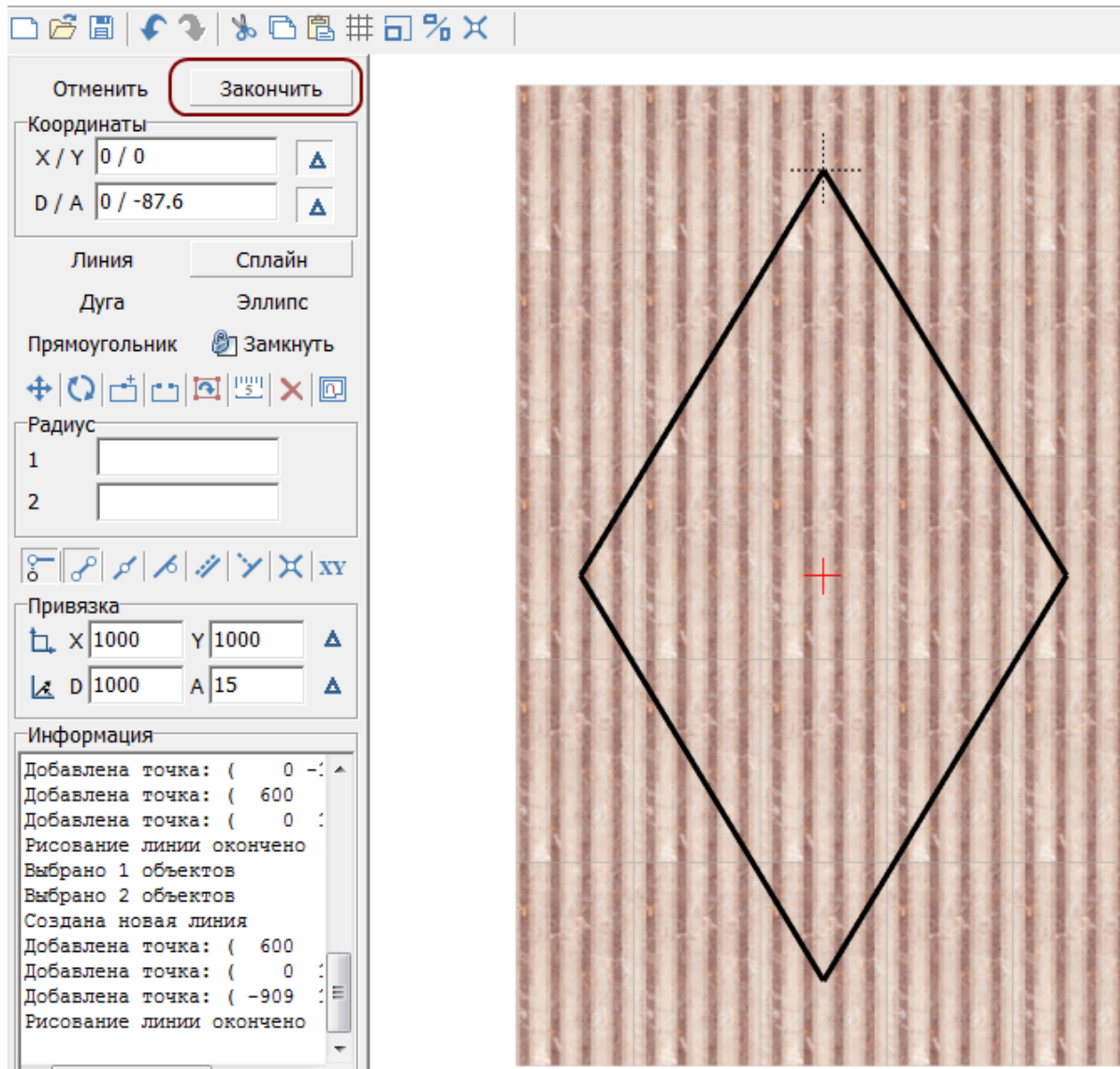
Произвольная область создаётся в [векторном редакторе](#).

Чтобы создать произвольную область, выделите любую плитку на той поверхности, где нужно создать область, и в главном меню выберите «**Область**» → «**Создать произвольную область**»:



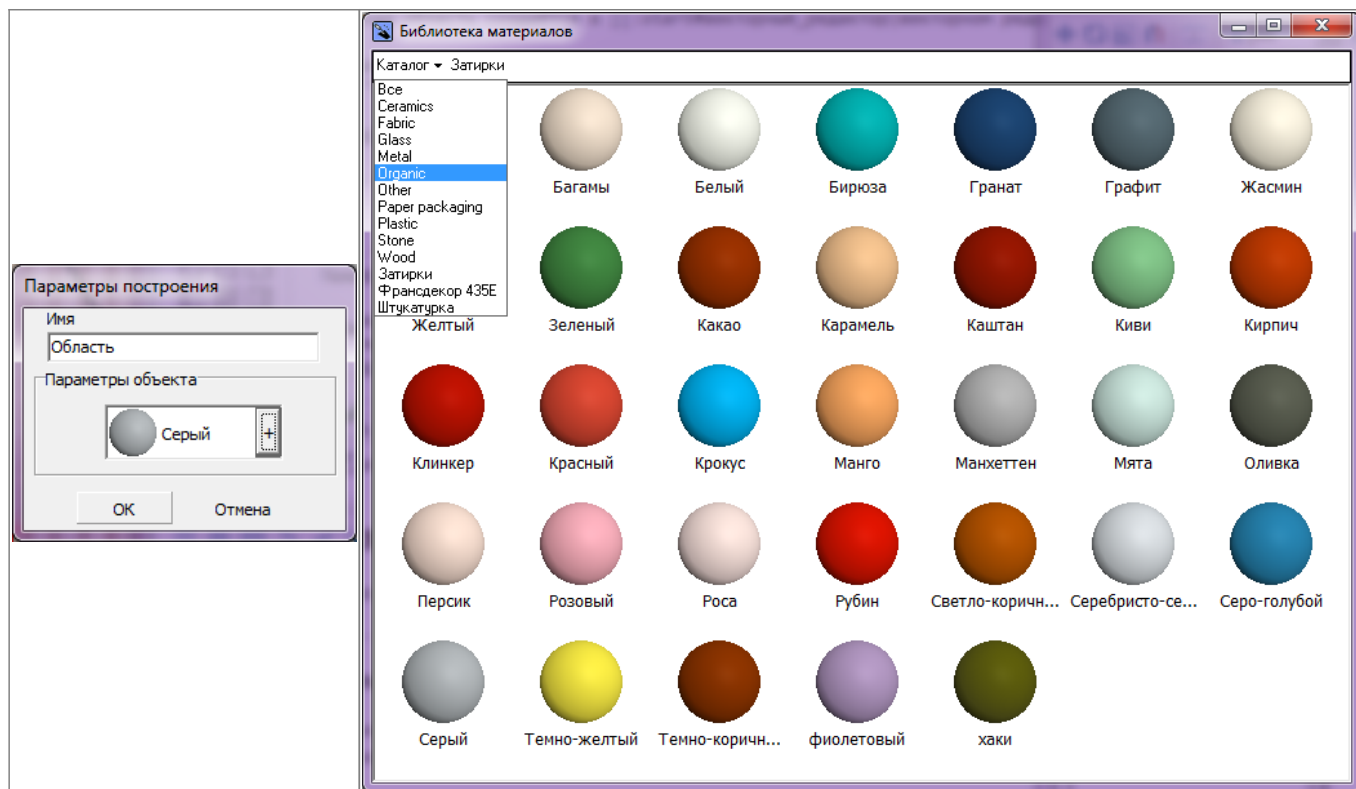
Произошёл переход в векторный редактор. Здесь вы можете нарисовать любой контур. Главное, чтобы этот контур был замкнутым.

Например, нарисуем ромб с помощью [точного ввода координат](#):



Чтобы завершить работу над контуром, нажмите кнопку **«Завершить»**.

Появится диалоговое окно с выбором цвета заливки в созданной области, при необходимости измените его, нажав на «+» напротив выбранного цвета и выберите цвет в открывшейся **Библиотеке материалов**:



Нажмите **ОК**, после чего отобразится результат:



Так область выглядит в [режиме просмотра областей](#):



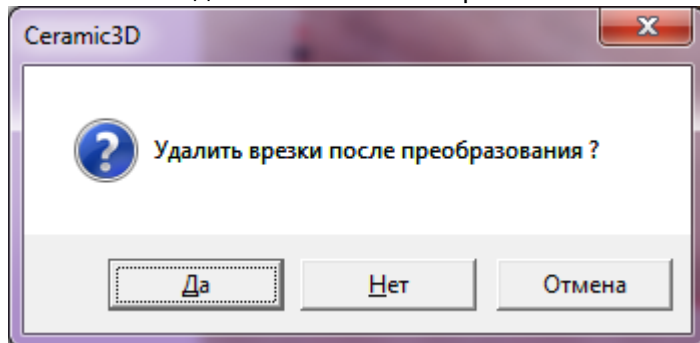
Теперь в это области вы можете выложить любую другую плитку с любыми параметрами.

Преобразовать врезку в область

[Врезка](#) может быть преобразована в область и наоборот.

Чтобы создать из врезки область, выделите врезку, в Главном меню выберите «**Область**» → «**Преобразовать врезку в область**».

В момент создания области из врезки появляется диалоговое окно:



Т.е. можно или:

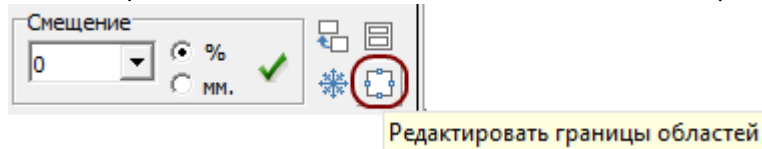
- создать область и удалить врезку;
- создать область и оставить врезку;
- отменить операцию по созданию области.

После выбора нужного вам варианта врезка будет преобразована в область.

Редактирование области

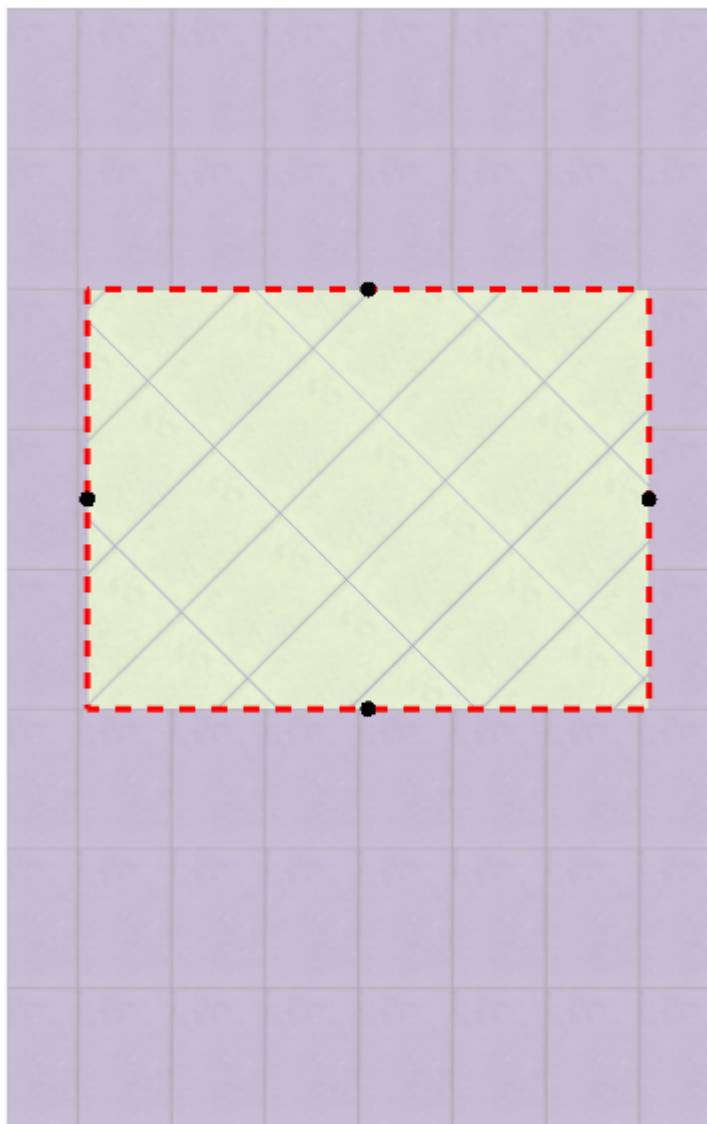
Режим просмотра областей

Данный режим включается по нажатию на пиктограмму «Редактировать границы областей»:

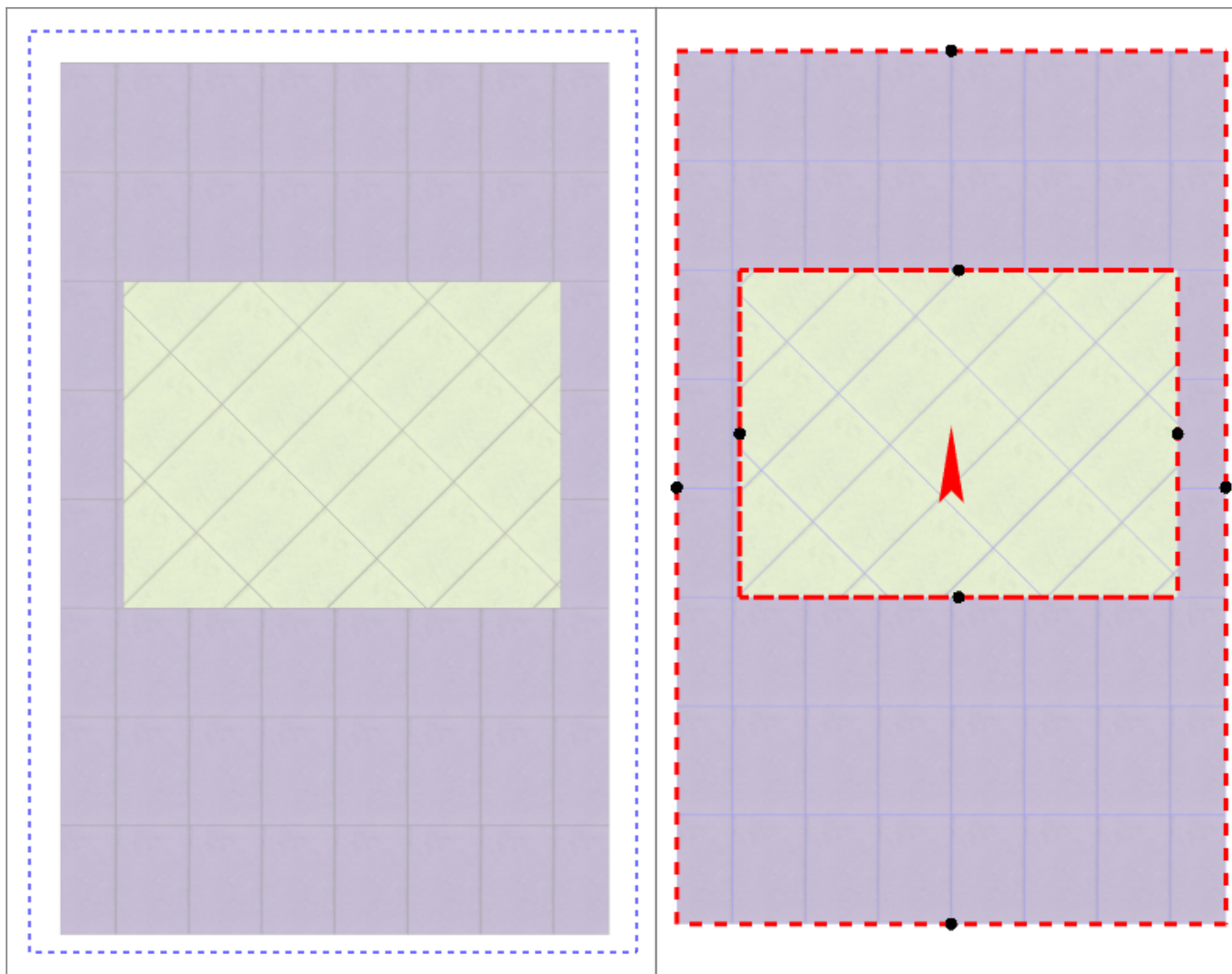


Просмотр областей

В данном режиме нельзя выделять плитки. По клику на какую-либо часть поверхности отобразится область, расположенная в этом месте:

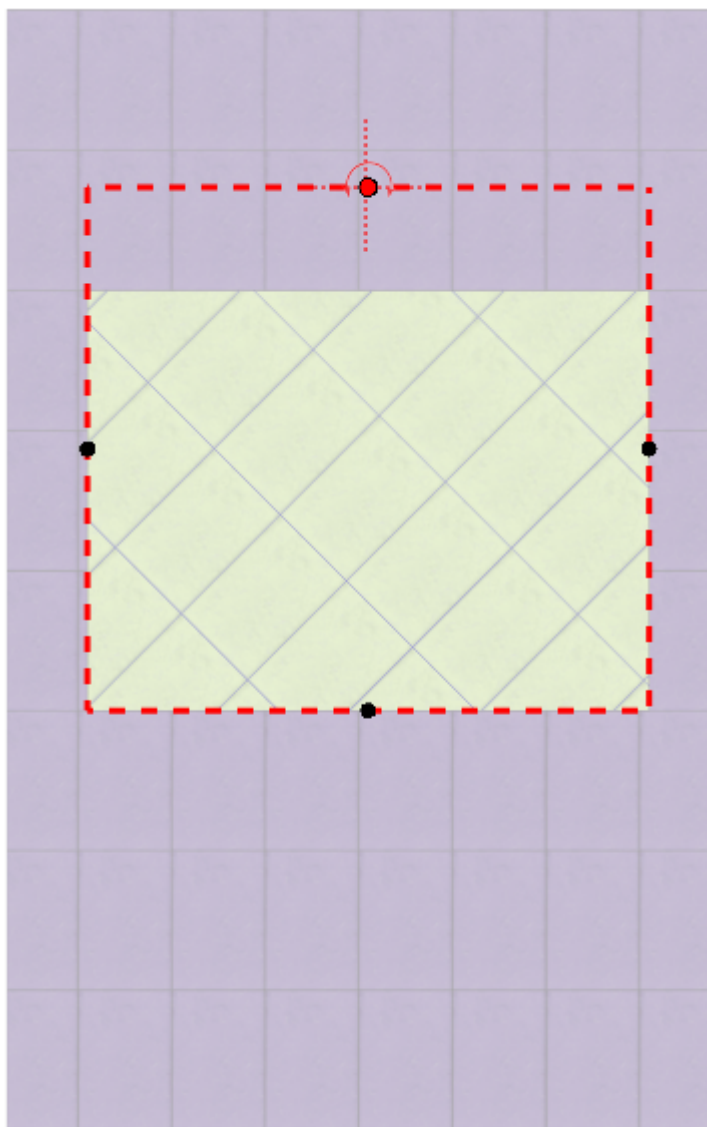


Чтобы увидеть **все области** на поверхности, **выделите всю поверхность**:



Изменение размера области

Режим просмотра областей позволяет как **просматривать** границы областей, так и **изменять** их. Принцип примерно тот же, что и при работе в векторном редакторе: основами линий являются опорные точки, и при выделении и перемещении точек смещаются границы области.



Если границы областей **разбиты на контуры**, то изменение размеров одной области в меньшую сторону может повлечь за собой создание ещё одной области.

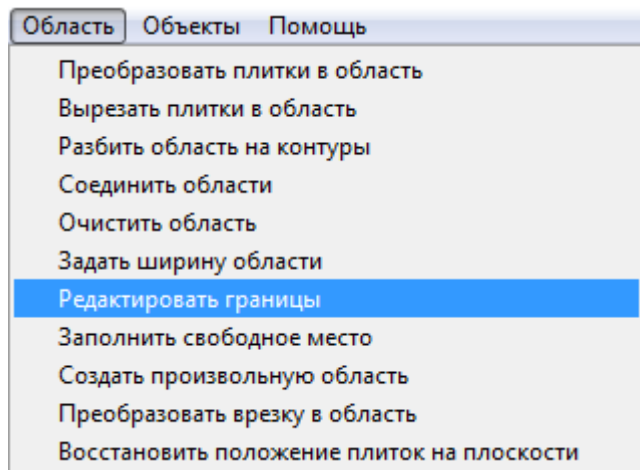
Если границы областей **не разбиты на контуры**, то изменение размеров одной области в меньшую сторону влечёт за собой увеличение соседней области.

Редактирование границ в векторном редакторе

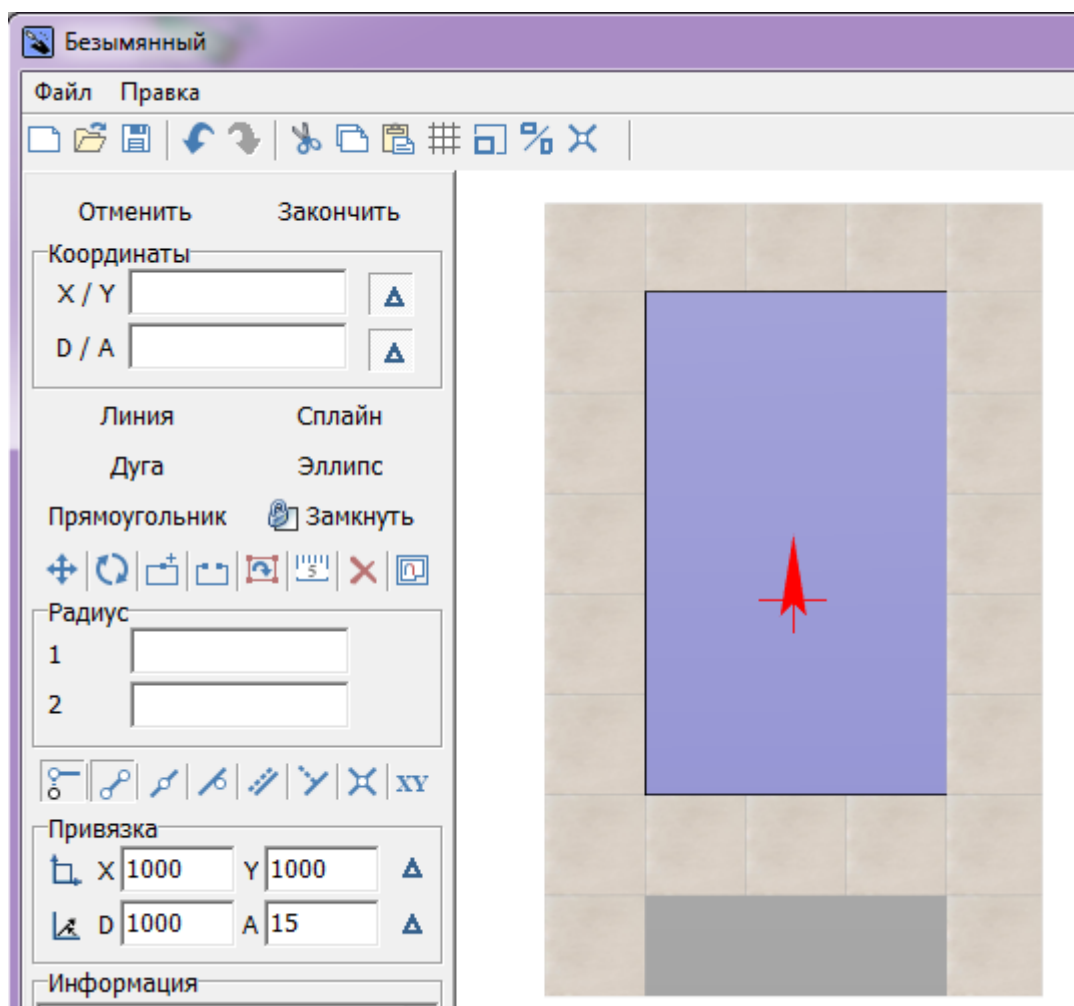
Векторный редактор, в отличие от режима отображения областей, даёт возможность свободно изменять контур области, рисовать любые фигуры.

Чтобы изменить границы области с помощью векторного редактора:

- выделите область, контуры которой следует изменить;
- зайдите в Главное меню в «**Область**» → «**Редактировать границы**»:



После чего откроется режим векторного редактора:



Векторный редактор позволяет:

1. изменить контуры области;
2. сохранить контур для использования на другой плоскости/проекте.

Подробно о возможностях редактирования в векторном редакторе см. в статье [Редактирование контура помещения](#).

Области можно редактировать только по одной. Т.е. если на одной поверхности есть две и

более области, одновременно можно редактировать только одну из областей.

В зависимости от задач, вы можете любым образом изменить контур области.

Разбить область на контуры

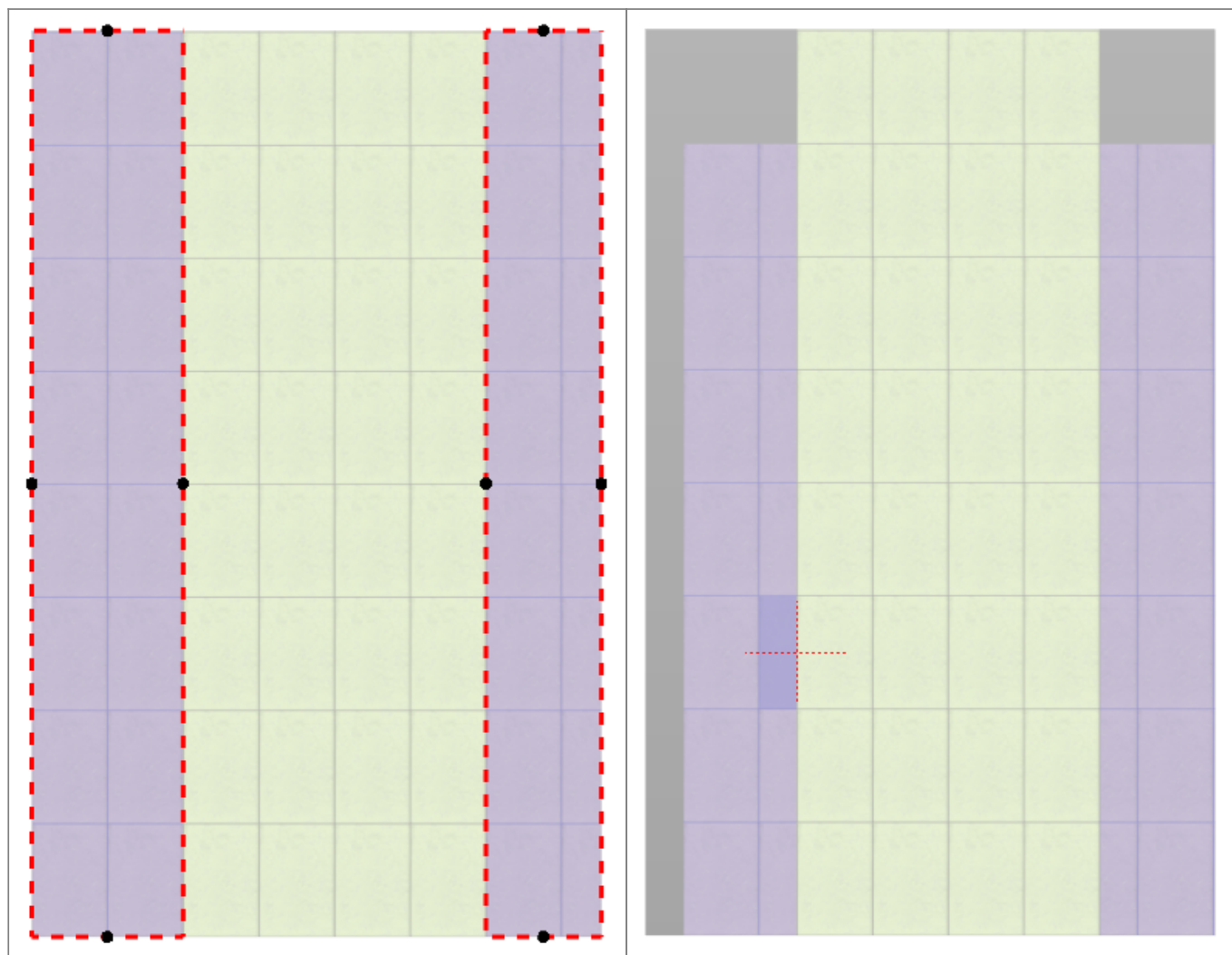
«Разбить область на контуры» – это разделение области на две и более по контуру другой области, которая их разделяет.

Например, если **две** области расположены таким образом:




Кажется, будто бы по краям расположены две независимые области (на скриншоте заполнены сиреневой плиткой). Однако на самом деле **это одна область**. На это указывает следующее:

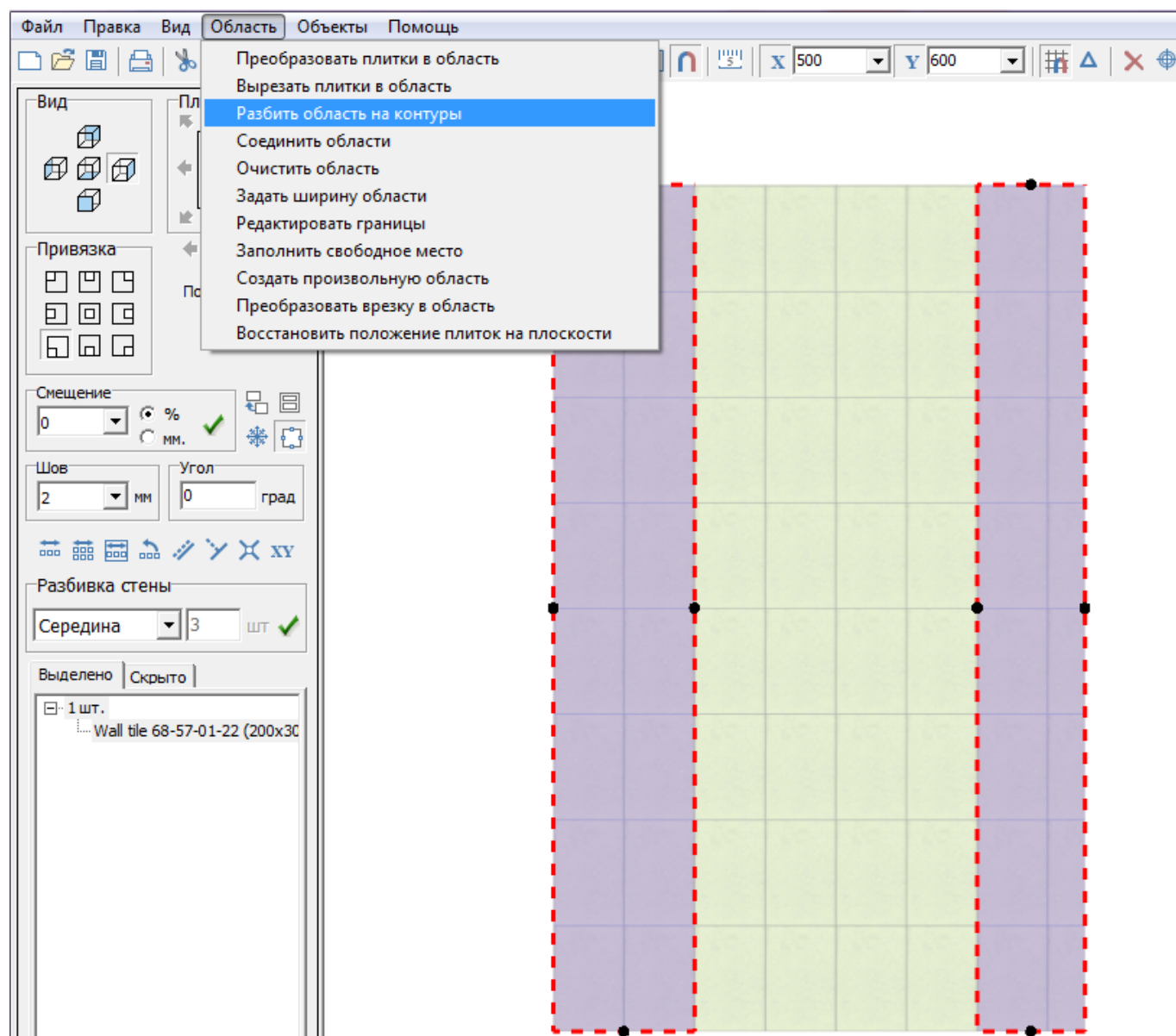
1. при выделении одной области в [режиме просмотра областей](#), подсвечиваются две области;
2. при сдвиге окна подрезки, укладка в обеих плоскостях двигается вместе.



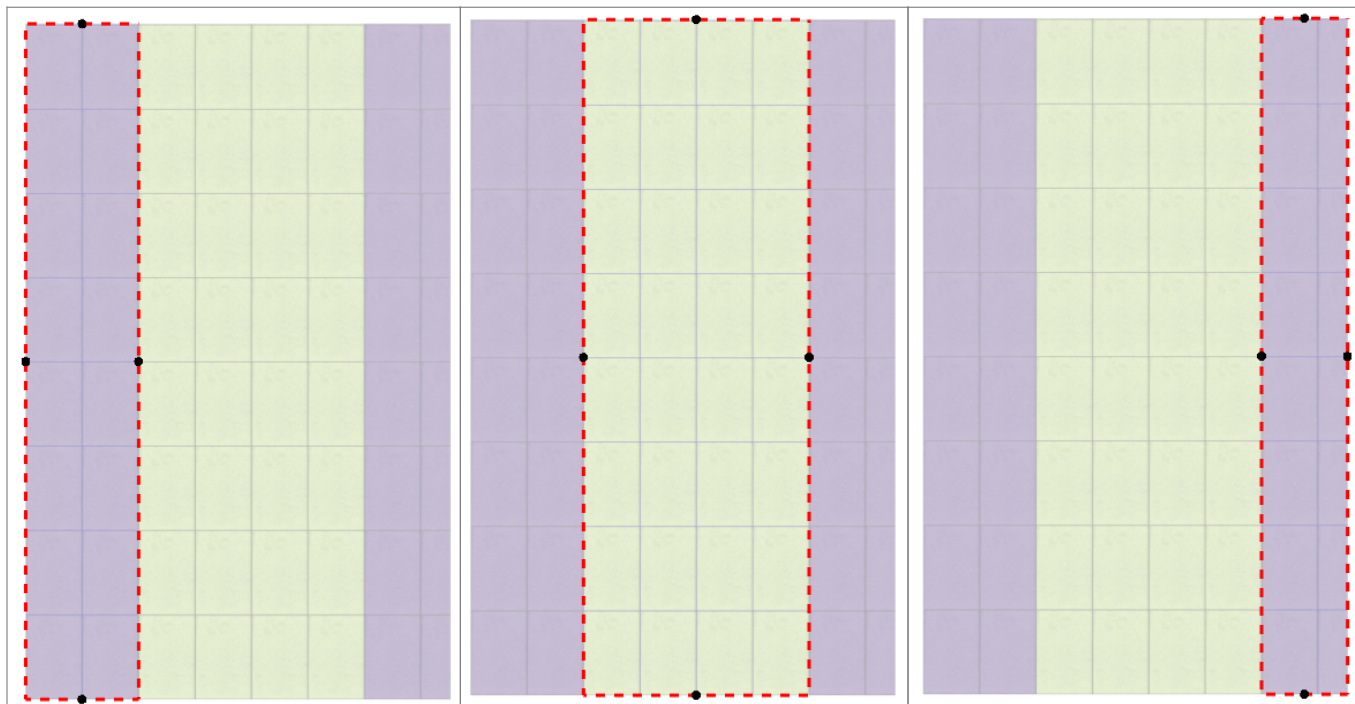
Чтобы разделить эту область на две независимых области:

1. зайдите в [режим просмотра областей](#) ;
2. кликом мыши выберите область, которую следует разбить на контуры;

3. выберите в Главном меню «Области» → «Разбить область на контуры»:



Результат – три независимые области:



Соединение областей

Чтобы объединить две и более области:

1. выделите области или плитки на них кликом мыши, зажав **Shift** на клавиатуре;
2. выберите в Главном меню «**Область**» → «**Соединить области**».

Если на соединяющихся областях уложена разная плитка и/или способ укладки плитки отличается, в одной из областей укладка пропадает.

Можно соединять как смежные области, так и те, которые расположены на удалении друг от друга. Подробнее о таких областях – [здесь](#).

Вспомогательные функции

Очистить область

Инструмент «Очистить область» очищает выбранную область от уложенной плитки.

Удаление всей плитки на поверхности (**Shift+Del**) удаляет не только всю плитку на всей поверхности, но и все созданные области.

Чтобы очистить область от плитки:

1. выделите любую плитку в области;
2. выберите в Главном меню «**Область**» → «**Очистить область**».

Область будет очищена.

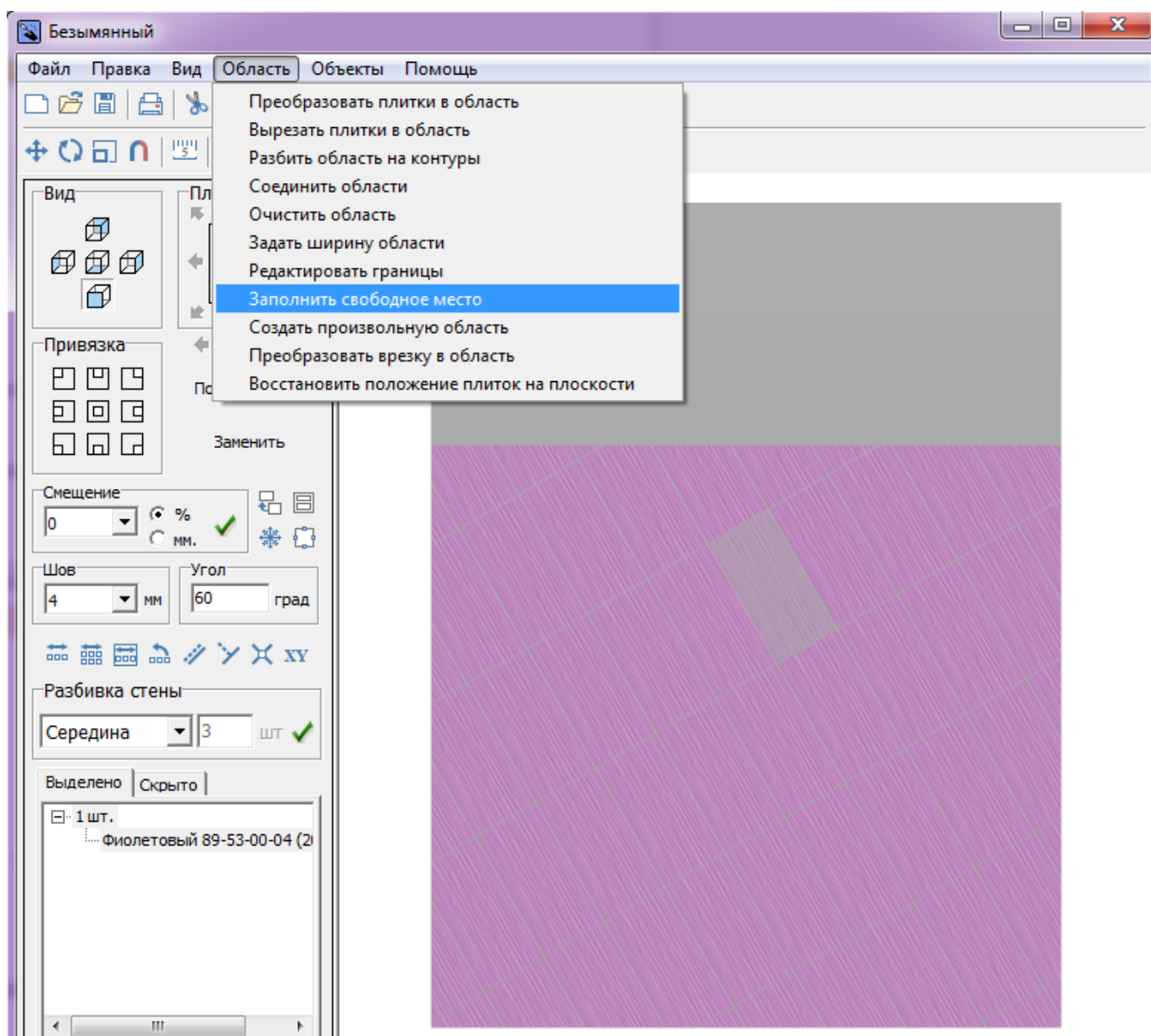
Заполнить свободное место

Данная функция используется, чтобы заполнить образовавшееся пустое место после [сдвига плиток](#):



Чтобы быстро заполнить поверхность той же плиткой с тем же способом укладки:

- выделите любую плитку на данной поверхности;
- в Главном меню выберите **«Область»** → **«Заполнить свободное место»**.



Восстановить положение плиток на области

«Область» → «Восстановить положение плиток на области» – инструмент, который восстанавливает Z-координаты для объектов и плитки в случае, если произошла программная

ошибка.

Задать ширину области

Главное меню → «**Область**» → «**Задать ширину области**» – позволяет ввести точный размер области.

Данный функционал пока что выключен.

Смена цвета области

Изменение цвета фона (затирки) в области описано в статье [Цвет затирки](#).

2014/03/03 18:46 · [Юлия Майн](#)

Врезка

Врезка – это плоскость на поверхности короба помещения, на которую может быть выложена плитка любого размера и формы.

Врезка по своему назначению похожа на «область». Главное отличие «**врезки**» от «**области**» в том, что врезка – это объект, который **можно перемещать, поворачивать** независимо от областей, способа укладки, подрезки.

По сути врезка – это плоскость на плоскости.

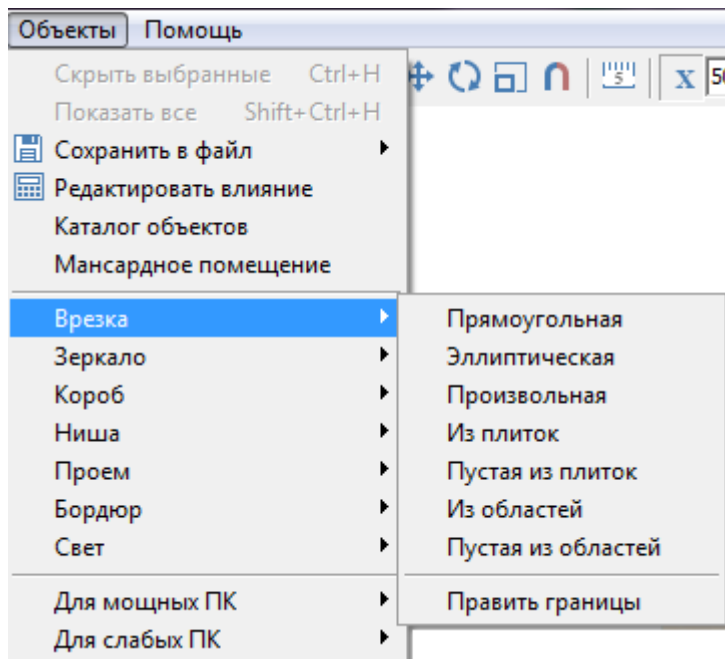
Во врезке может быть выбран другой цвет затирки, как в момент создания врезки, так и в любой момент работы над проектом.

Есть несколько способов создания врезки:

- из плиток;
- из областей;
- создание врезки произвольной формы.

Чтобы создать врезку:

1. кликните на поверхность или уложенную на неё плитку;
2. зайдите в Главное меню в **Объекты** → **Врезка**;
3. выберите нужный вам пункт:



Способы создания врезки

Врезка из плиток

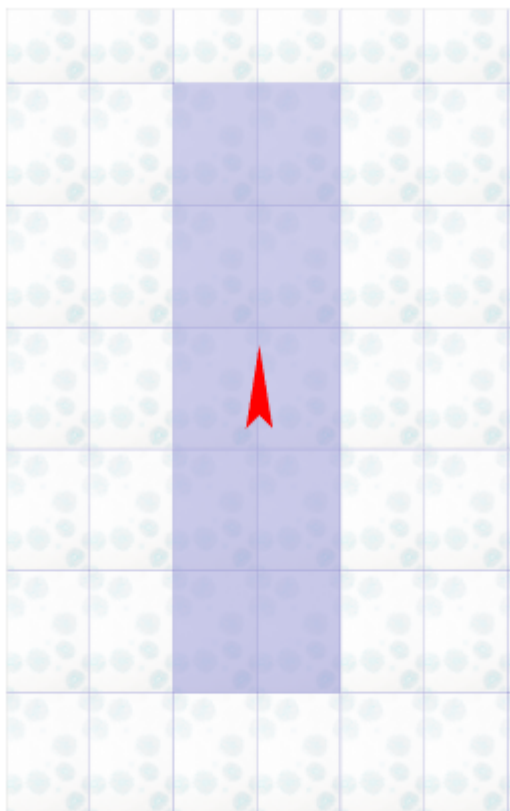
Создание врезки из плиток удобно для размещения декора из плитки другого размера. Можно создать:

- **пустую врезку** (без плиток) – в главном меню «**Объекты**» → «**Врезка**» → «**Пустая из плиток**»;
- **врезку с сохранением укладки плиток** – в главном меню «**Объекты**» → «**Врезка**» → «**Из плиток**».

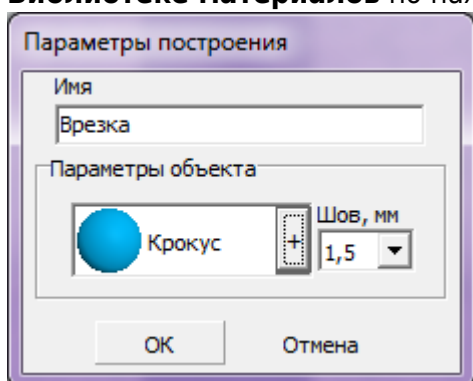
"Пустая из плиток"

Чтобы создать не заполненную плитками врезку по контуру плиток:

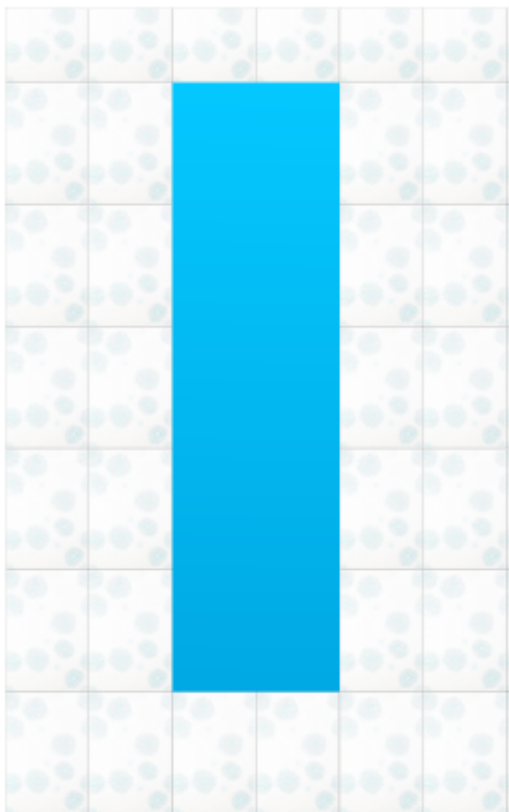
1. выделите плитки, по контуру которых хотите создать врезку;



2. зайдите в Главное меню в **Объекты** → **Врезка** → «Пустая из плиток»;
3. откроется диалоговое окно с выбором цвета фона врезки, выберите нужный вам цвет в **Библиотеке материалов** по нажатию на «+»:



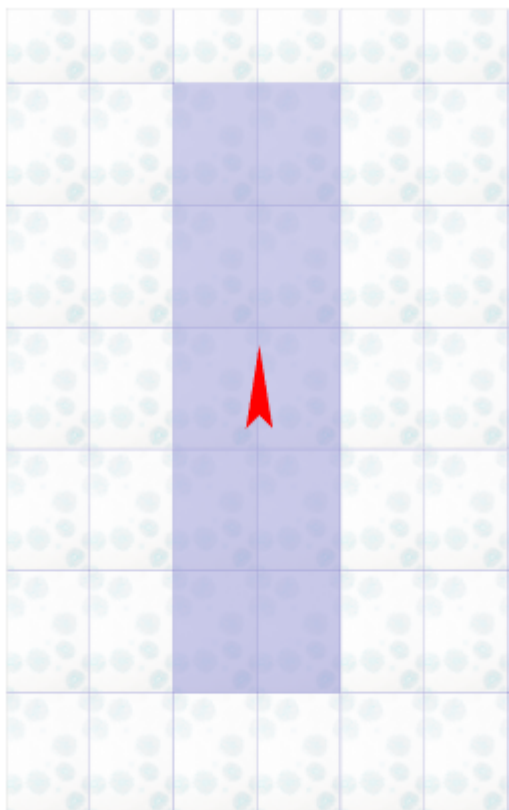
В результате получится такая врезка:



"Из плиток"

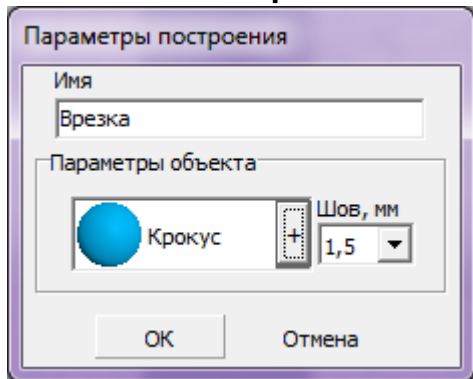
Чтобы создать врезку по контуру плиток, которая копирует текущую укладку:

1. выделите плитки, по контуру которых хотите создать врезку;

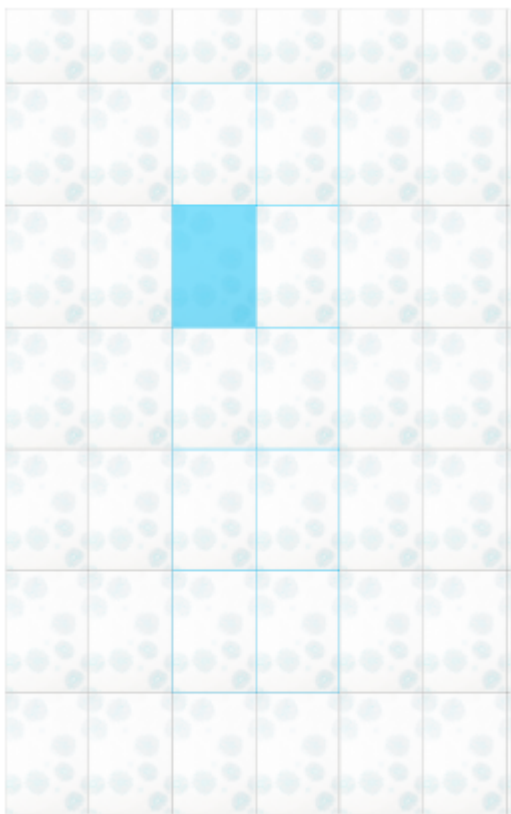


2. зайдите в Главное меню в **Объекты** → **Врезка** → «Из плиток»;

3. откроется диалоговое окно с выбором цвета фона врезки, выберите нужный вам цвет в **Библиотеке материалов** по нажатию на «+»:



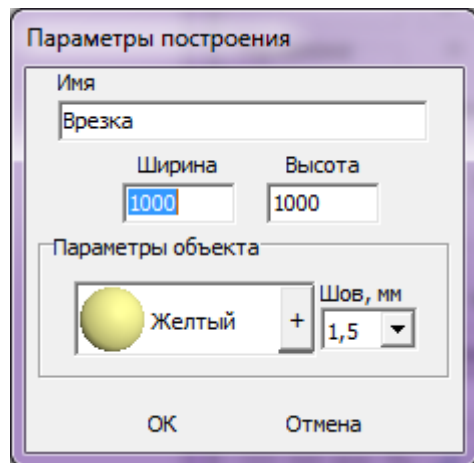
В результате получится врезка с такими же плитками, единственное отличие – цвет затирки, если его изменили в момент создания врезки:



Прямоугольная

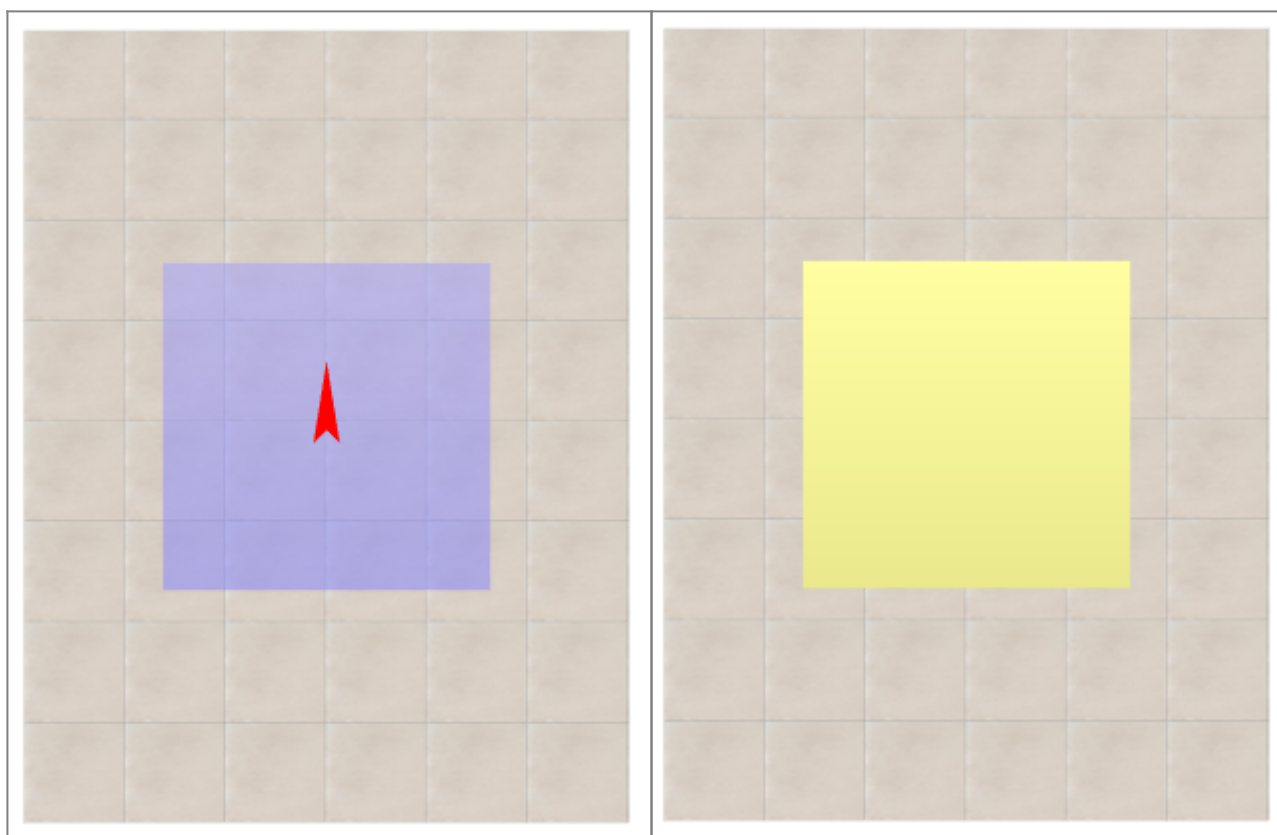
Чтобы создать прямоугольную врезку:

1. выделите поверхность (плитку), на которой хотите расположить врезку;
2. в Главном меню выберите **«Объекты»** → **«Врезка»** → **«Прямоугольная»**;
3. появится диалоговое окно «Параметры построения», где следует указать:
 - высоту и ширину врезки в миллиметрах;
 - цвет фона (затирки) – по нажатию на кнопку «+» откроется **«Библиотека материалов»**, где можно выбрать нужный цвет;
 - размер шва между плитками (с шагом 0,5 мм).



4. нажмите кнопку **OK**.

Врезка отобразится на поверхности:



После создания врезки её можно пододвинуть, повернуть, выложить на неё плитку.

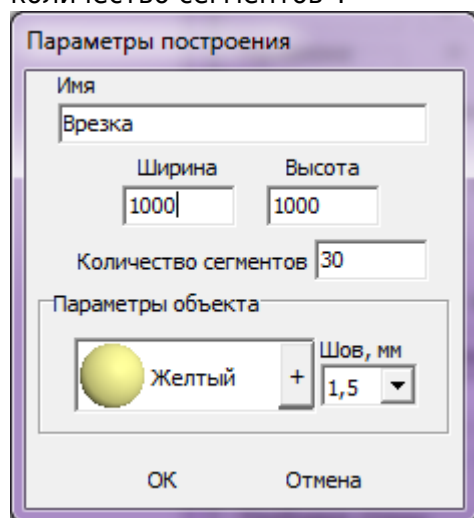
Эллиптическая

Чтобы создать врезку в форме эллипса (окружность):

1. выделите поверхность (плитку), на которой хотите расположить врезку;
2. в Главном меню выберите «**Объекты**» → «**Врезка**» → «**Эллиптическая**»;
3. появится диалоговое окно «Параметры построения», где следует указать:
 - высоту (размер диагонали по вертикали) и ширину (размер диагонали по горизонтали) врезки в миллиметрах;
 - цвет фона (затирки) – по нажатию на «+» откроется «**Библиотека материалов**», где

можно выбрать нужный цвет;

- размер шва между плитками (с шагом 0,5 мм);
- количество сегментов*:

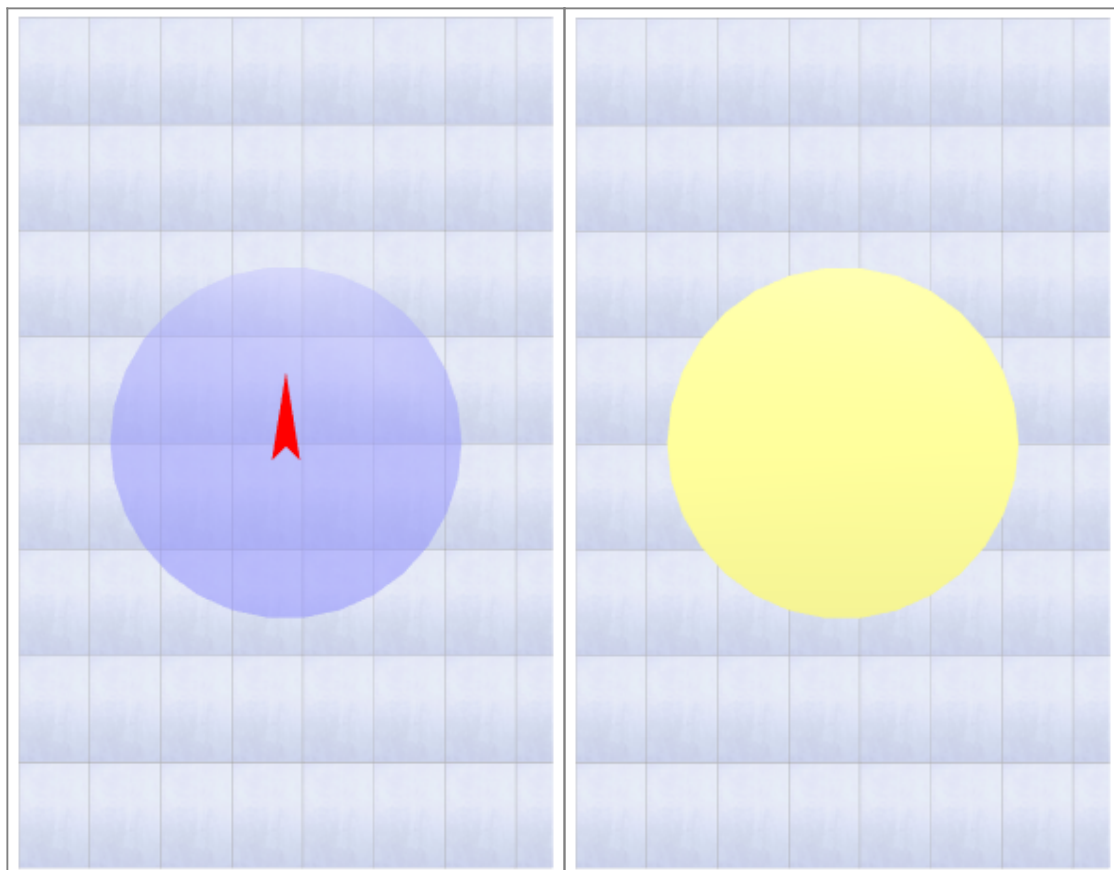


4. нажмите кнопку **ОК**.

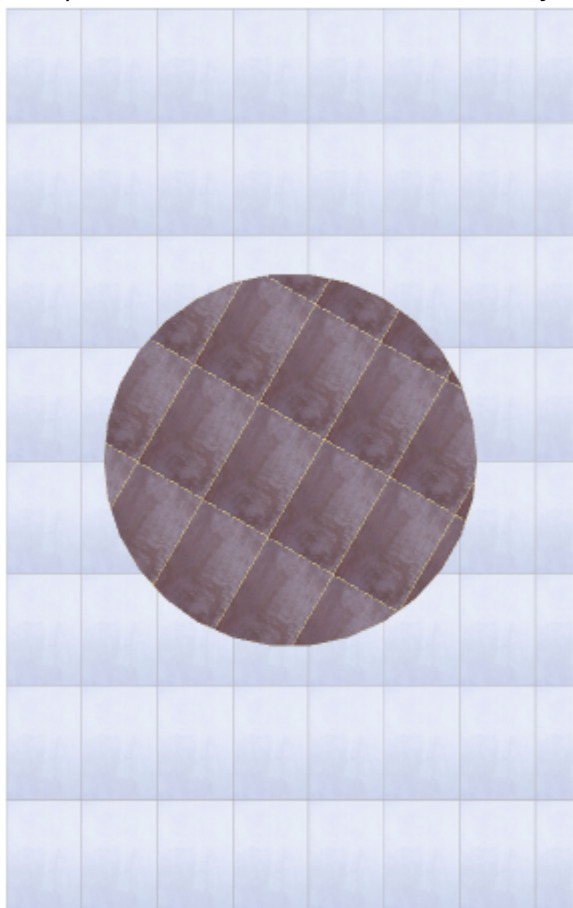
* «**Сегменты**» – это количество отрезков, составляющих окружность. По умолчанию значение равно 30. Минимум сегментов может быть 3 (треугольник). В качестве иллюстрации приведём сравнения эллипса из 30 и 10 сегментов:



Врезка отобразится на поверхности:



Теперь на неё можно выложить плитку:



Произвольная

Чтобы создать произвольную врезку, зайдите в Главное меню в **Объекты** → **Врезка** → **Произвольная**. Откроется векторный редактор.

Произвольная врезка создаётся аналогично тому, как создаётся [произвольная область](#) – в векторном редакторе.

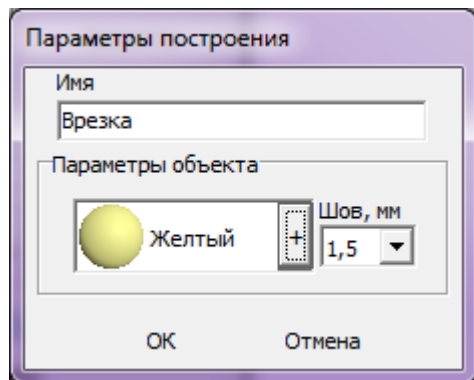
Подробнее о функционале **векторного редактора** вы можете ознакомиться в разделе [Векторный редактор](#).

Когда работа по созданию контура врезки завершена, **в режиме векторного редактора** можно сохранить контур для его использования на другой поверхности или в другом проекте –



После нажатия на кнопку **«Завершить»**, появится диалоговое окно, где можно выбрать:

- цвет фона (затирку) врезки по нажатию на **+**;
- размер шва между плитками (с шагом 0,5 мм):



Из областей

Область может быть преобразована во врезку и наоборот.

Чтобы создать из области врезку, выделите эту область, зайдите в Главном меню в «Объекты» → «Врезка» → «Из областей» или «Пустая из областей».

- «Из областей» – сохранит укладку плитки во врезке.
- «Пустая из областей» – на месте области будет создана пустая врезка без плитки.

После создания врезки область остаётся, в чём можно убедиться, переместив врезку.

Изменение врезки

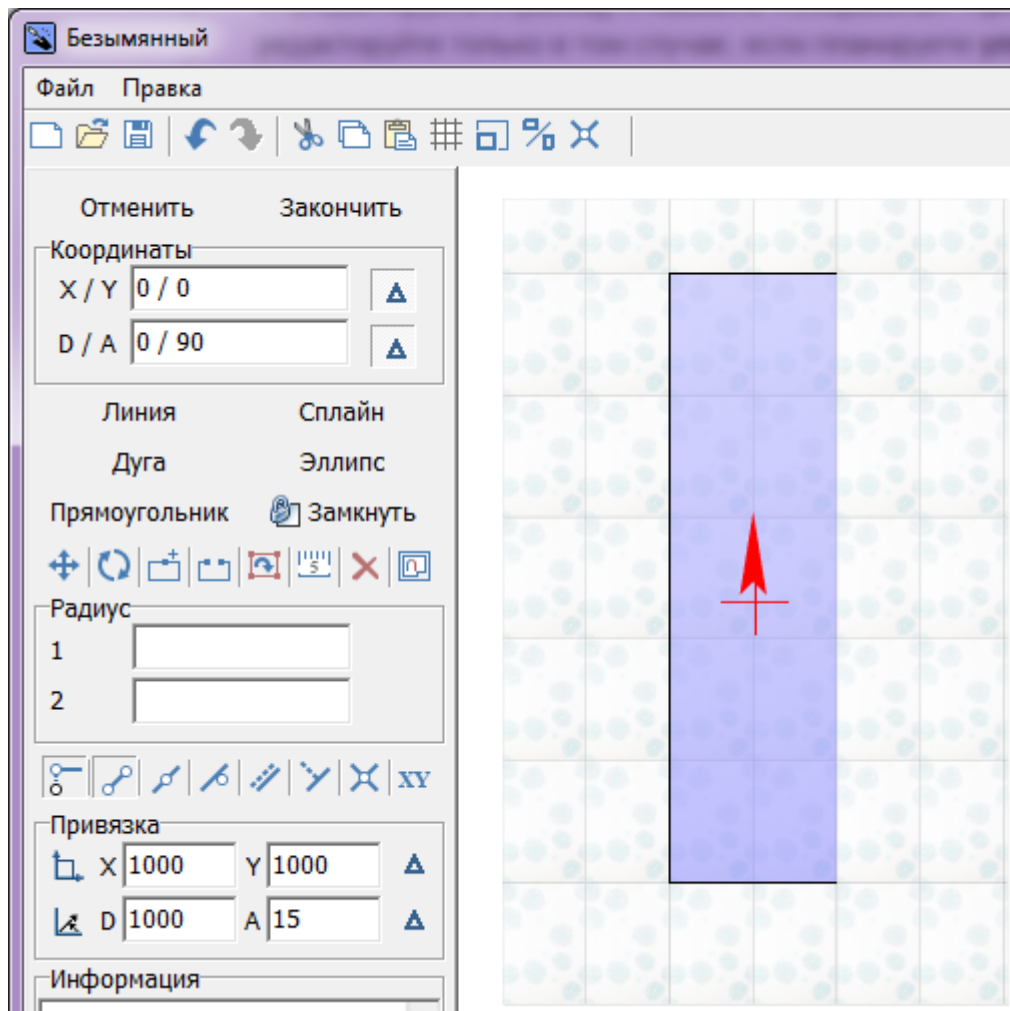
Редактирование границ

Редактирование границ врезки осуществляется в **векторном редакторе**.

Векторный редактор даёт возможность свободно изменять контур области, рисовать любые фигуры.

Чтобы изменить контур врезки с помощью векторного редактора:

- выделите врезку;
- зайдите в Главном меню в «Объекты» → «Врезка» → «Править границы»;
- откроется режим векторного редактора:



Векторный редактор позволяет:

1. изменить контуры врезки;
2. сохранить контур для использования на другой плоскости/проекте.


Подробно о возможностях редактирования в векторном редакторе см. в статье [Редактирование контура помещения](#).

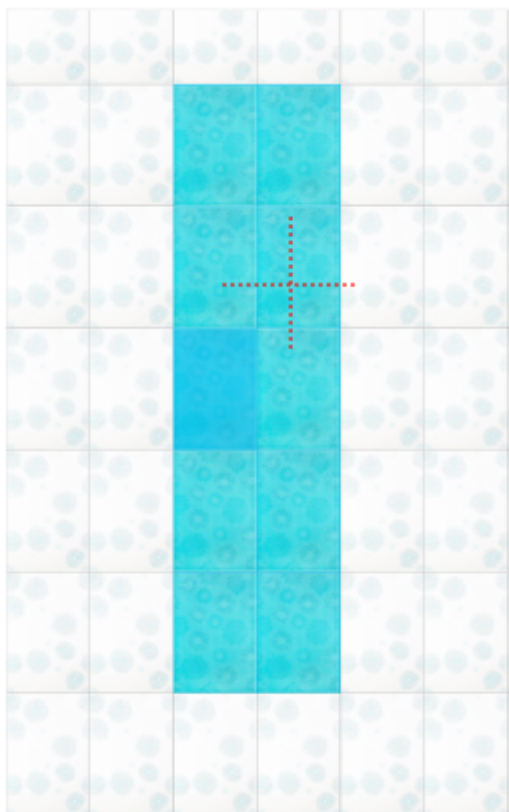
Врезки можно редактировать только по одной. Т.е. если на одной поверхности есть две и более врезки, одновременно можно редактировать только одну из них.

В зависимости от задач, вы можете любым образом изменить контур врезки.

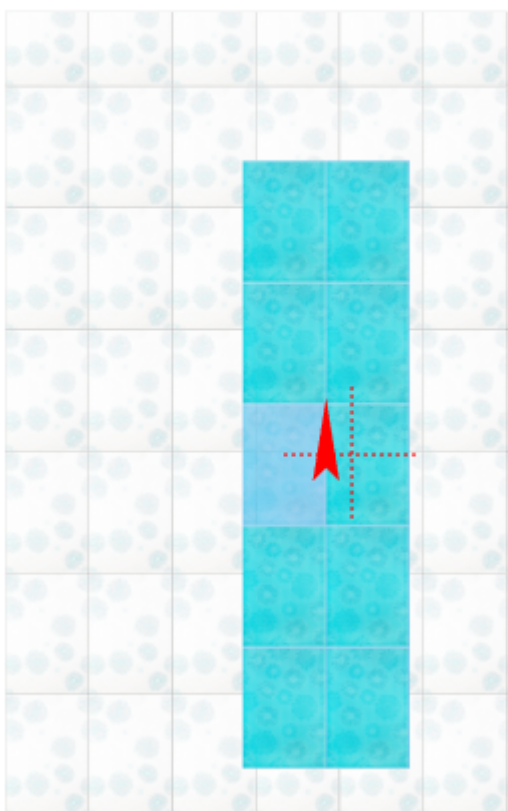
Перемещение



Чтобы переместить на плоскости врезку:

1. выделите врезку или плитку на ней;
2. нажмите на пиктограмму  или нажмите клавишу **M** на клавиатуре в английской раскладке – появится красный пунктирный крестик;



3. зажмите левой клавишей мыши врезку и перетащите на нужную вам позицию:




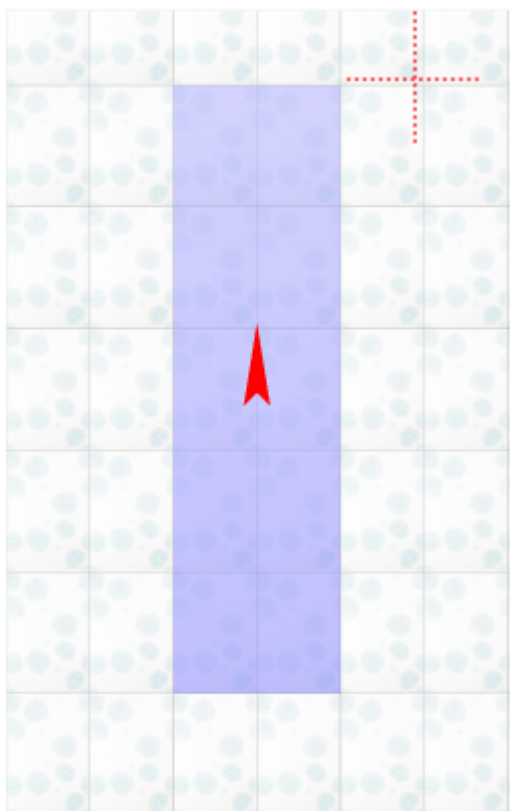
При необходимости при перемещении можно использовать **привязку к объектам** –  и/или **привязку к сетке** – .

Поворот

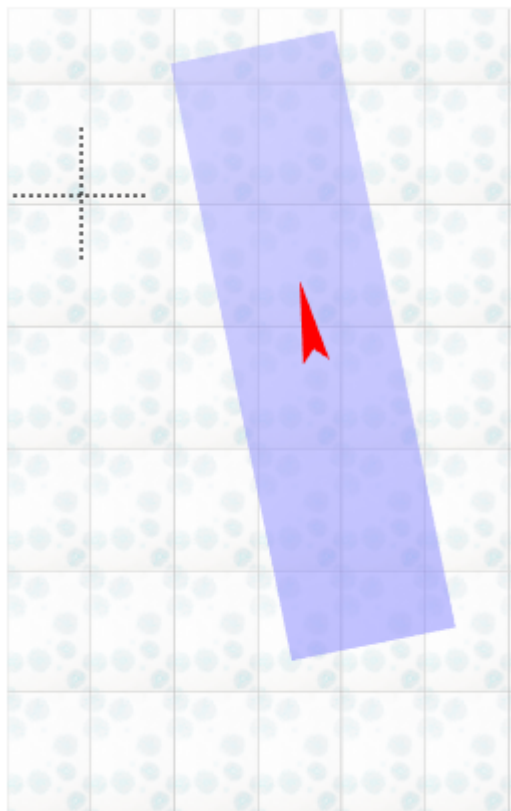
Повернуть врезку можно, только если эта врезка не заполнена плиткой. В противном случае будет поворачиваться не сама врезка, а укладка плитки внутри неё.

Итак, чтобы повернуть врезку:



1. выделите пустую врезку;
2. нажмите на пиктограмму  или нажмите клавишу **R** на клавиатуре в английской раскладке;
3. рядом с курсором должен появиться красный пунктирный крестик;



4. кликните на произвольное место на рабочей поверхности – это **ось вращения** врезки;
5. нажмите и удерживайте нажатой левую клавишу мыши – красный пунктирный крестик станет чёрным, врезка начнёт поворачиваться;



6. отпустите клавишу мыши, когда врезка окажется в нужном вам положении.

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

Смена цвета фона

Изменение цвета фона (затирки) во врезке описано в статье [Цвет затирки](#).

2014/03/11 16:32 · [Юлия Майн](#)

Бордюр по периметру

В новых коллекциях плитки всё чаще и чаще появляются декоративные элементы, которыми можно отделять одну область уложенной плитки от другой, например, таким образом:

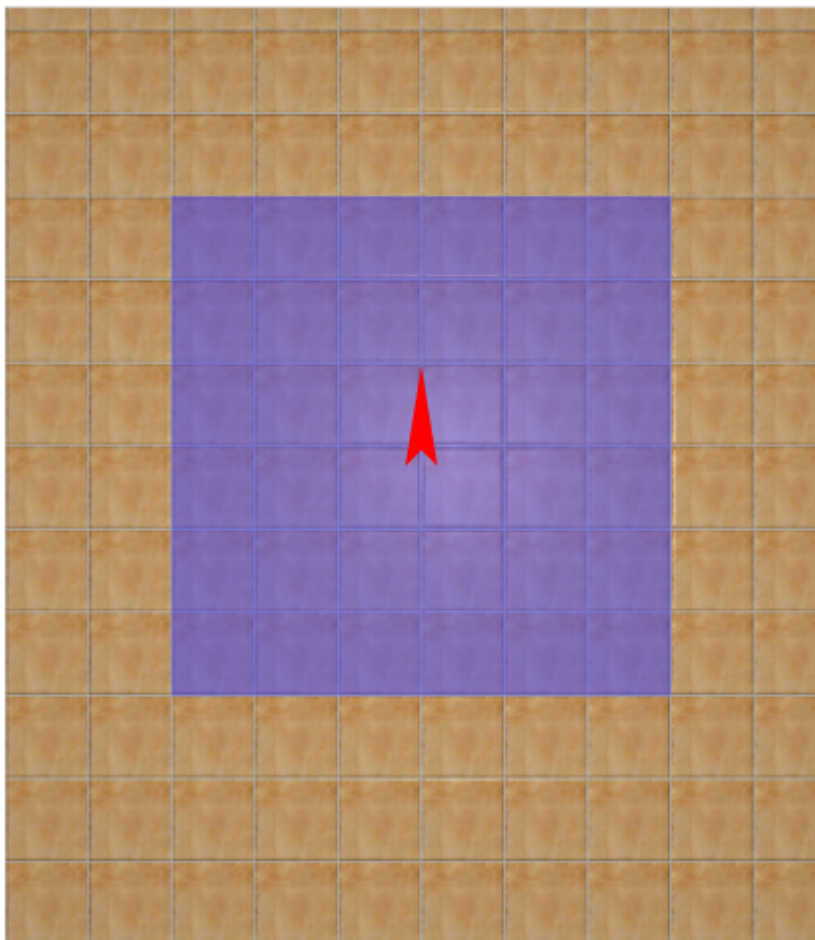


Бордюр может быть создан только относительно уже созданной **врезки** или **зеркала**.

Контурный внутрь

Чтобы создать бордюр по контуру врезки внутрь:

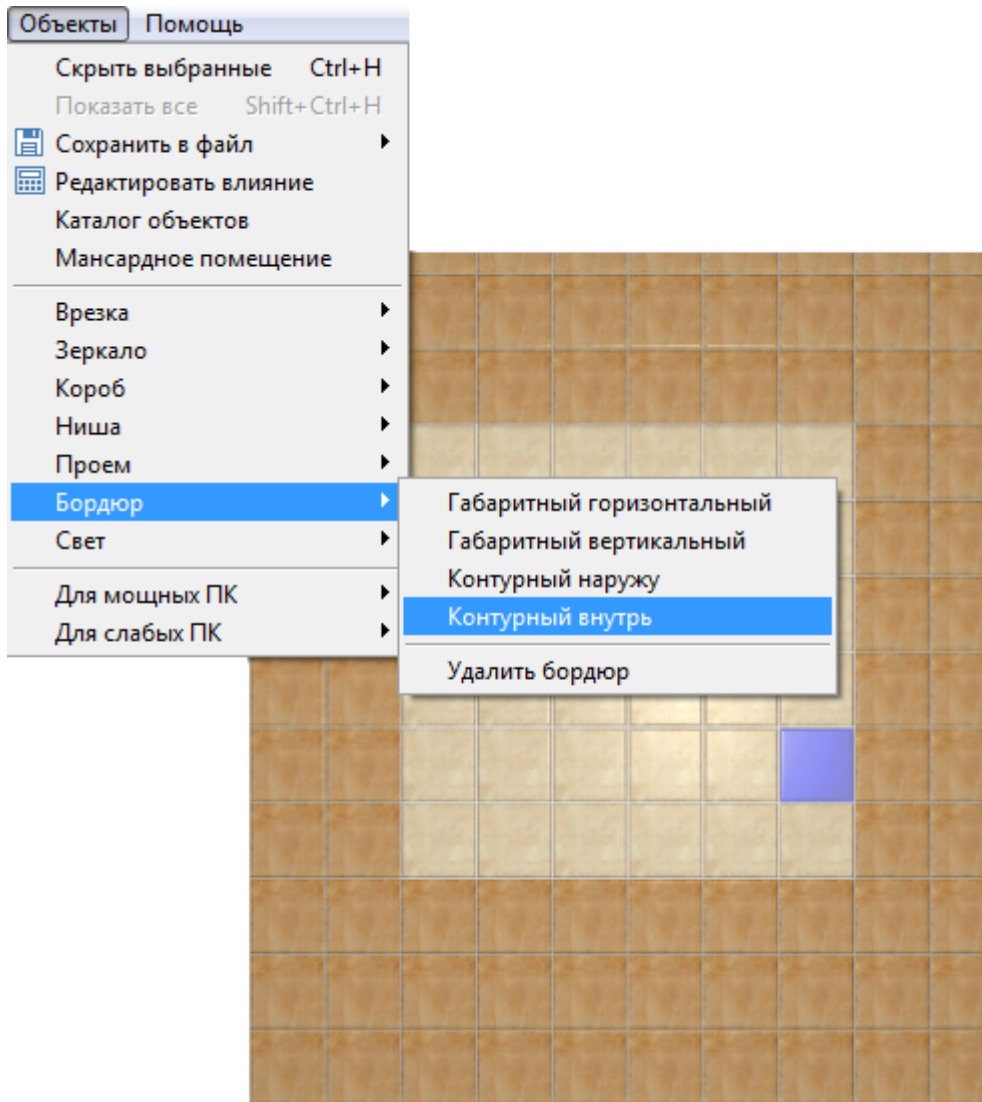
1. создайте **врезку**;



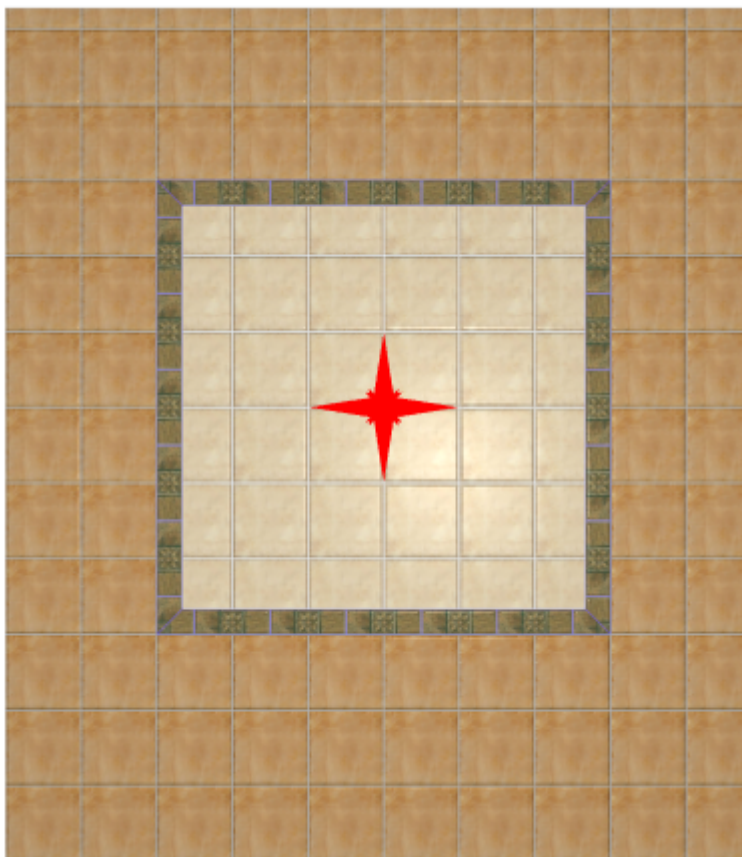
2. заполните врезку плиткой, выделите врезку;
3. выберите плитку в **Буфере укладки**, которой следует выложить бордюр, расположите её **горизонтально**:



4. в Главном меню выберите «**Объекты**» → «**Бордюр**» → «**Контурный внутрь**»:



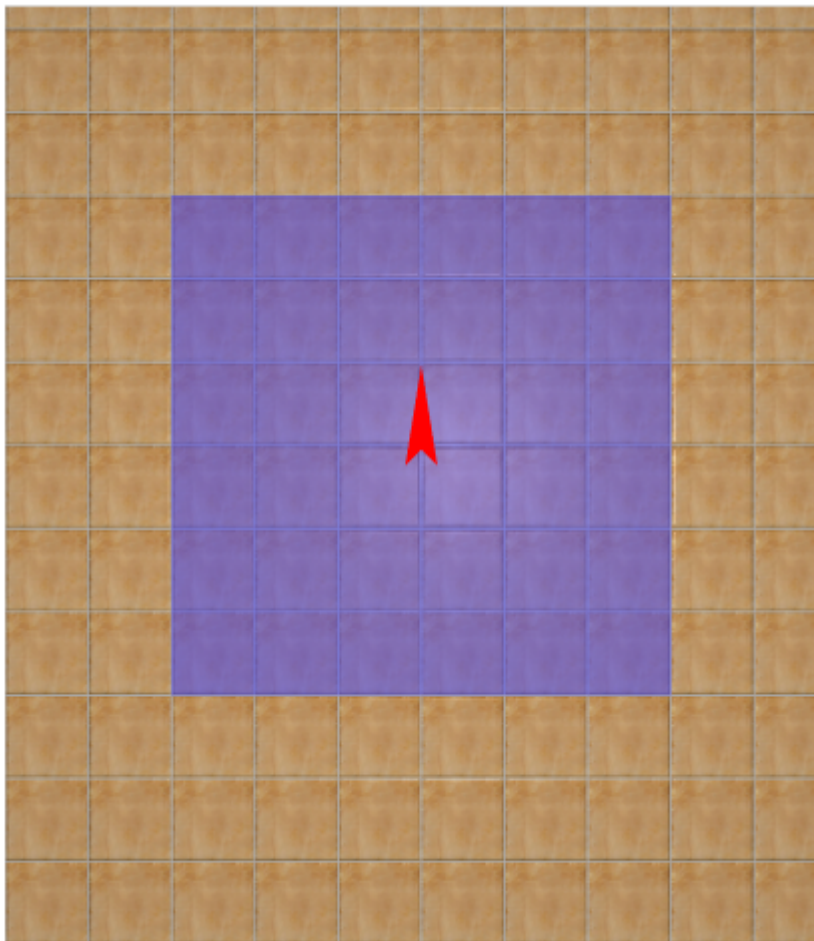
5. бордюр отобразится на поверхности:



Контурный наружу

Чтобы создать бордюр по контуру врезки или зеркала наружу:

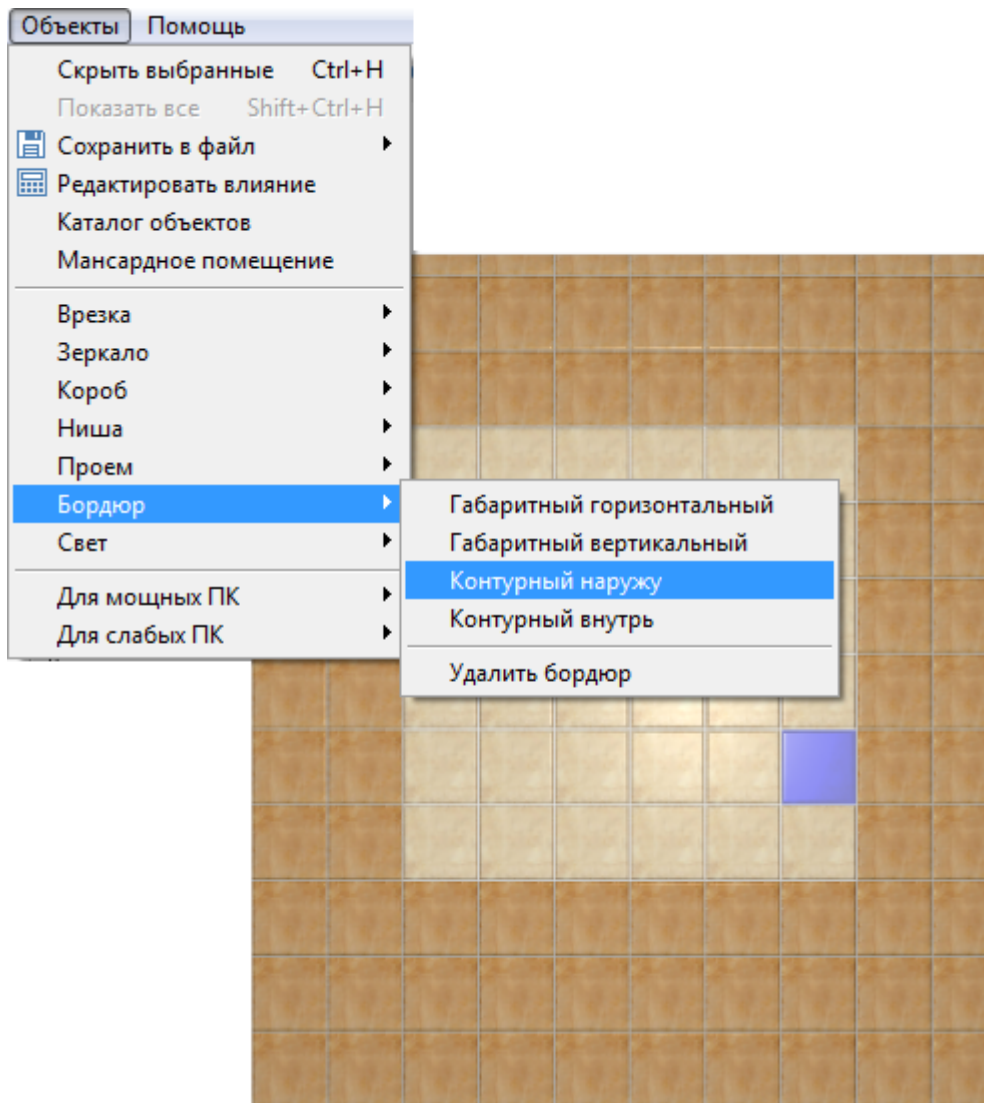
1. создайте [врезку](#) или [прямоугольное зеркало](#);



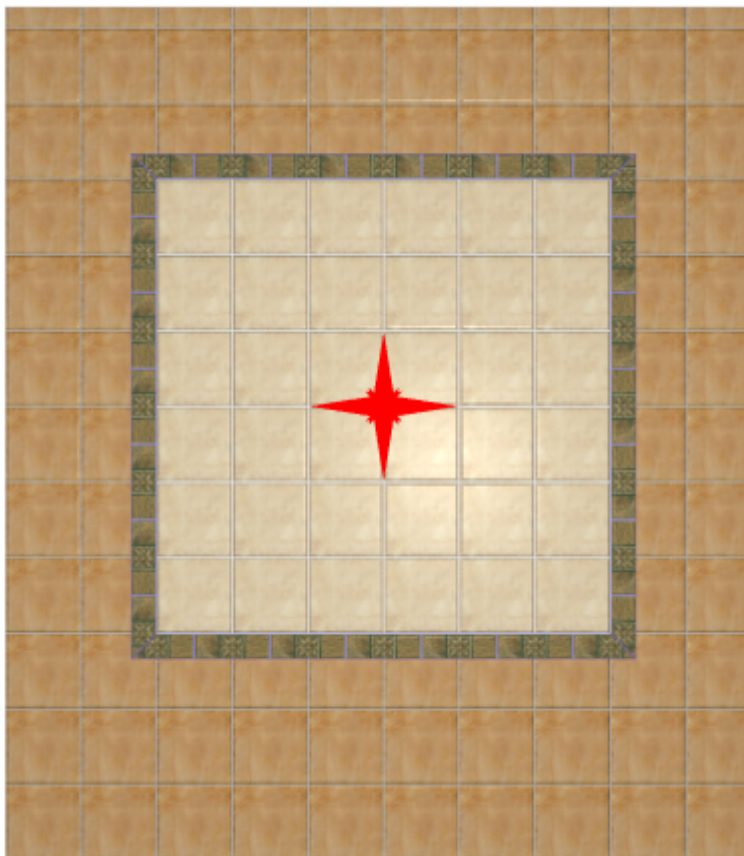
2. заполните врезку плиткой, выделите врезку;
3. выберите плитку в **Буфере укладки**, которой следует выложить бордюр, расположите её **горизонтально**:



4. в Главном меню выберите «**Объекты**» → «**Бордюр**» → «**Контурный наружу**»:



5. бордюр отобразится на поверхности:




Добавление декора в бордюр

В новых напольных коллекциях плитки всё чаще появляются декоративные элементы для напольного бордюра – маленькие прямоугольные плитки, располагающиеся по углам бордюра.

Чтобы расположить декоры по углам бордюра:

1. удостоверьтесь, что ширина бордюра совпадает со сторонами квадратного декора (например, размеры бордюра 300×110, значит декор должен быть 110×110);
2. создайте бордюр «**контурный наружу**» как описано выше;
3. выделите любую из плиток бордюра;

4. включите функцию «**Двигать ряд**» в Панели инструментов  ;
5. подведите мышь к углу выделенной плитки так, чтобы сработала привязка, и пододвиньте плитку бордюра к краю внутренней плитки:



6. повторите операции **3, 4, 5** на оставшихся трёх сторонах бордюра; должна получиться следующая картина:



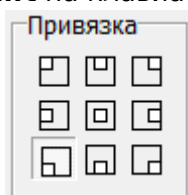
7. нажмите клавишу **Shift** на клавиатуре и выделите два уголка плиток как показано на рисунке:



8. зайдите в Главное меню в «**Область**» → «**Преобразовать плитки в область**»;
9. повторите операцию на оставшихся трёх уголках, чтобы получилась следующая картина:



10. выберите в «**Буфере укладки**» плитку-декор;
11. нажмите клавишу **Shift** на клавиатуре и выделите все пустые квадраты, выберите



привязку «низ-лево», нажмите «**Положить ряд**»;

12. результат:



Габаритный горизонтальный

Чтобы создать габаритный горизонтальный бордюр:

1. создайте [врезку](#) или [зеркало](#);
2. выделите врезку или зеркало;
3. выберите плитку в **Буфере укладки**, которой следует выложить бордюр, расположите её **горизонтально**;
4. в Главном меню выберите «**Объекты**» → «**Бордюры**» → «**Габаритный горизонтальный**»;
5. бордюр отобразится на поверхности:



Габаритный вертикальный

Чтобы создать габаритный вертикальный бордюр:

1. создайте [врезку](#) или [зеркало](#);
2. выделите врезку или зеркало;
3. выберите плитку в **Буфере укладки**, которой следует выложить бордюр, расположите её **горизонтально**;
4. в Главном меню выберите «**Объекты**» → «**Бордюры**» → «**Габаритный вертикальный**»;
5. бордюр отобразится на поверхности:



2014/04/07 09:24 · [Юлия Майн](#)

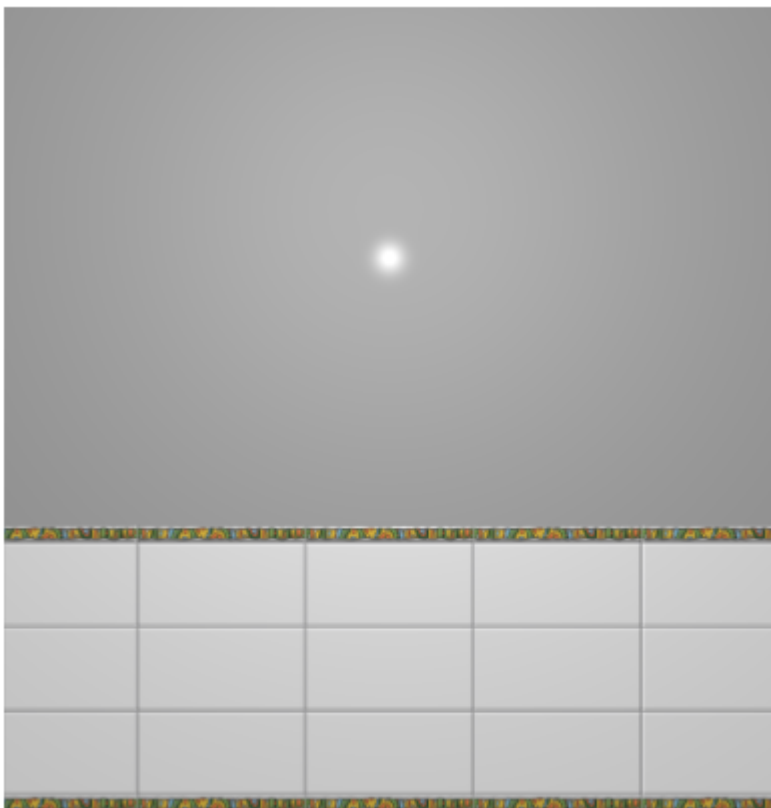
"Фартук" на кухню

Есть несколько способов создания фартука на кухню. В первом рассмотренном ниже варианте применяется более простой способ для прямого фартука. Второй способ позволяет создать фартук произвольной формы, например, под вытяжку.

Простой "фартук"

Чтобы создать простой фартук:

1. выделите поверхность, выложите плитку «фартука»;

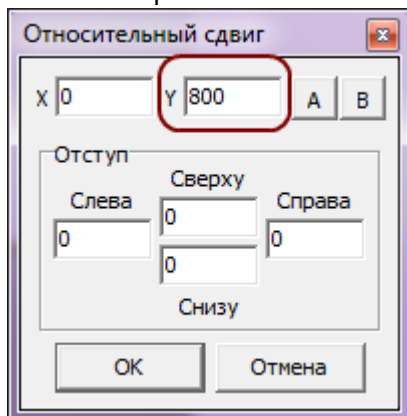


2. выделите любую плитку, правой клавишей мыши нажмите на пиктограмму «**Двигать окно подрезки**» в Панели инструментов;

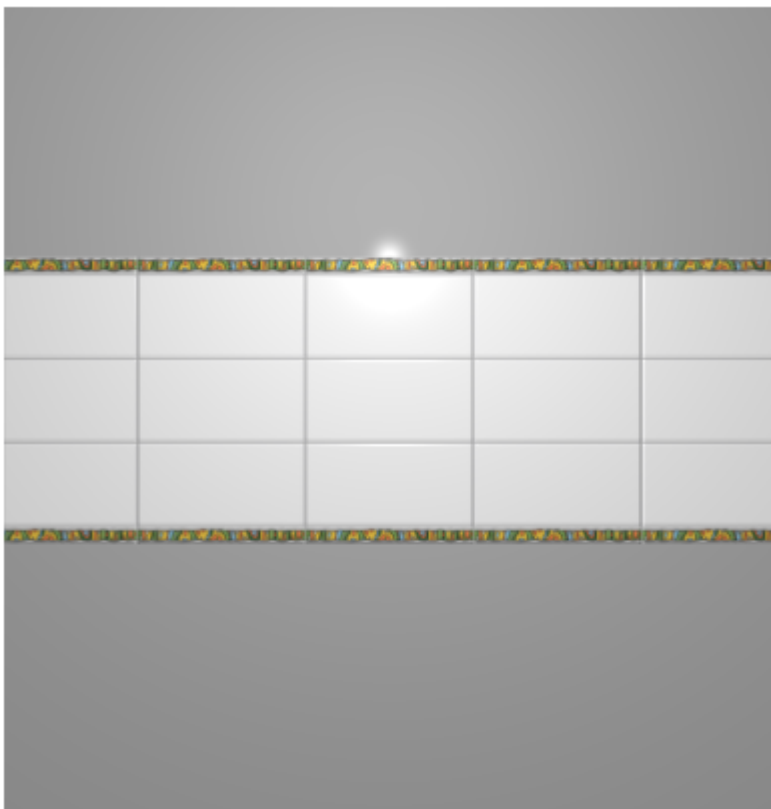


Двигать окно подрезки

3. откроется диалоговое окно, в поле **Y** (движение по вертикали) укажите расстояние от нижнего края нижней плитки до пола, нажмите **ОК** для подтверждения операции;



4. уложенная плитка окажется в нужном положении:



Простой фартук готов.

"Фартук" сложной формы

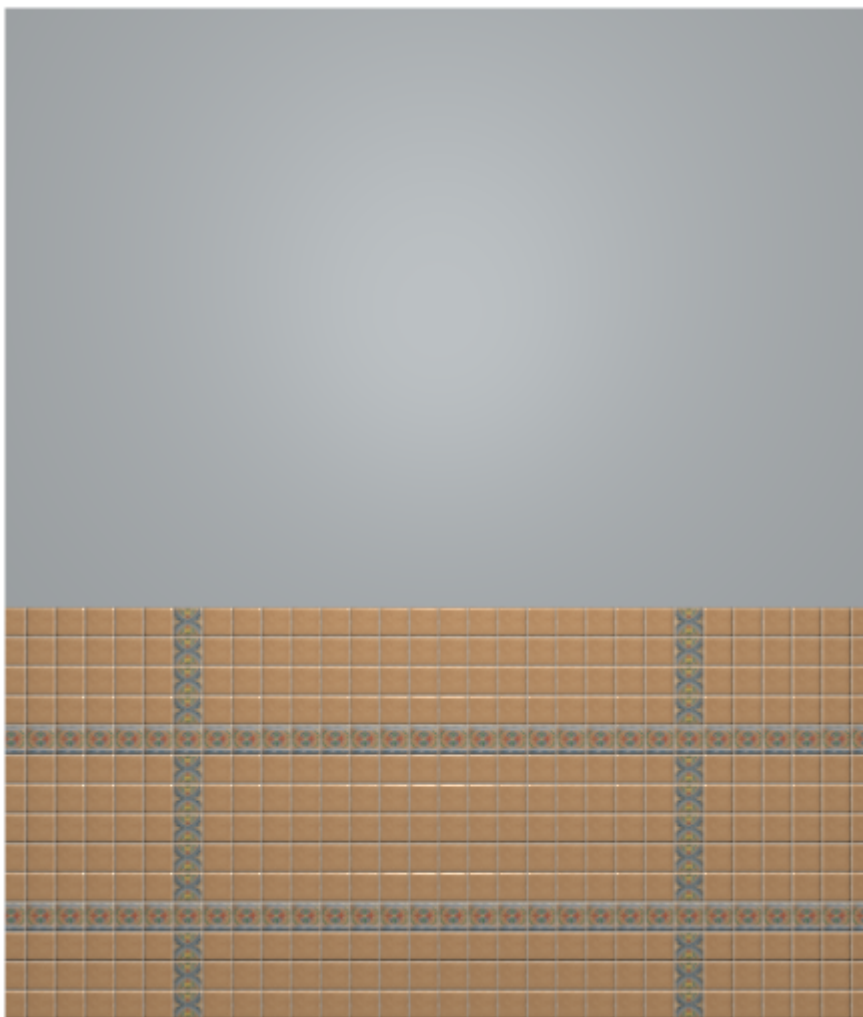
«Фартук» сложной формы можно создать несколькими способами с помощью инструментов «Область» или «Врезка».

В данном примере рассмотрено создание фартука с помощью области. Врезка создаётся аналогично через «Объекты» → «Врезка» → «Произвольная».

"Фартук" под вытяжку

Чтобы создать «фартук» под вытяжку:

1. выделите поверхность, выложите плитку «фартука»;

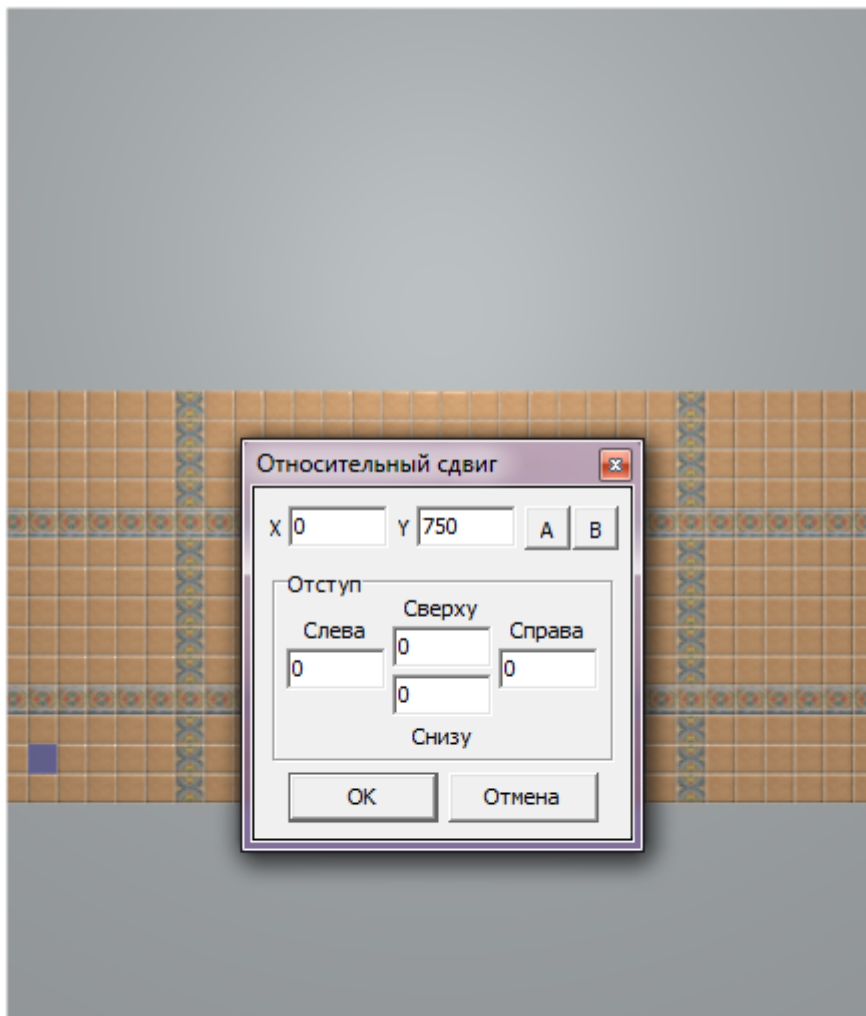


2. выделите любую плитку, правой клавишей мыши нажмите на пиктограмму «**Двигать окно подрезки**» в Панели инструментов;

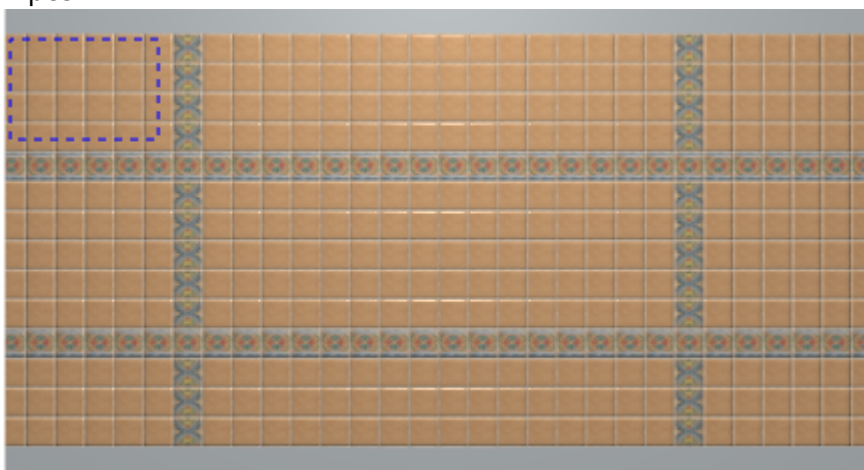


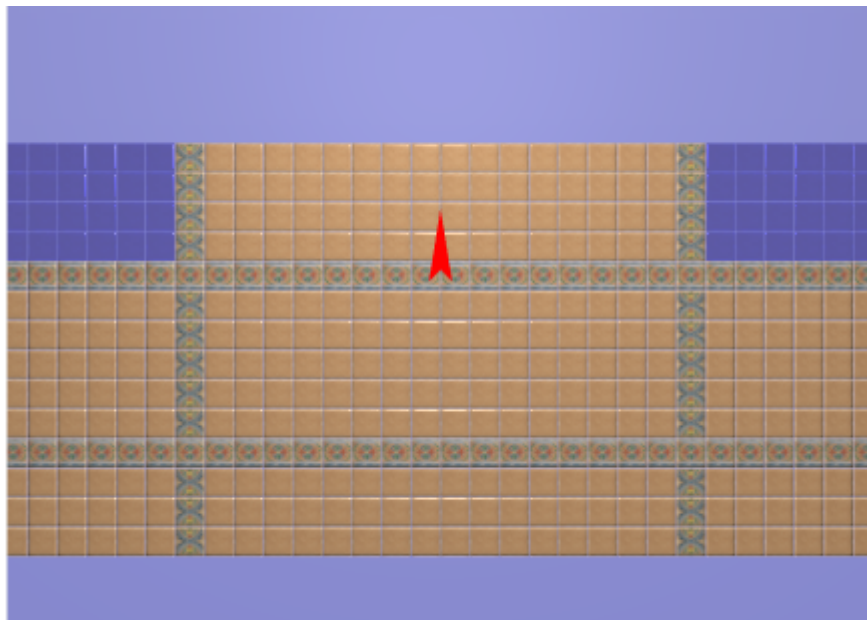
Двигать окно подрезки

3. откроется диалоговое окно, в поле **Y** (движение по вертикали) укажите расстояние от нижнего края нижней плитки до пола, нажмите **ОК** для подтверждения операции;

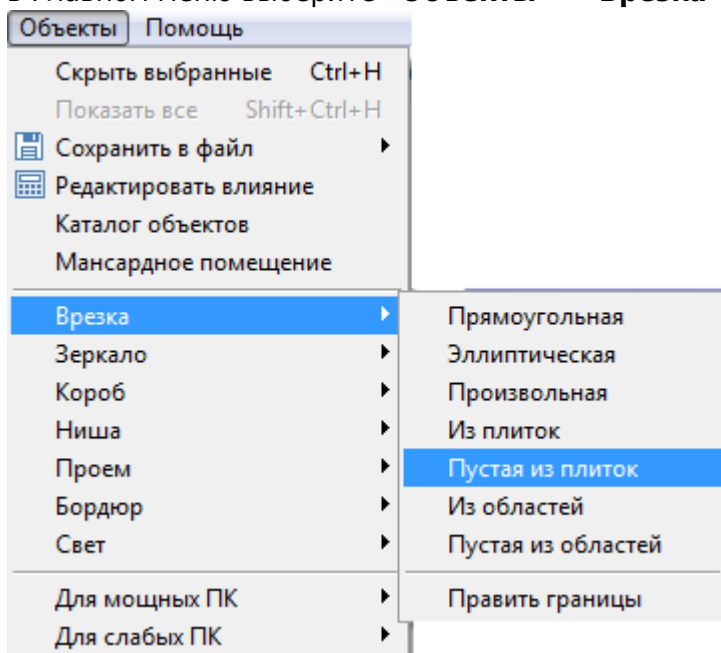


4. уложенная плитка окажется в нужном положении;
5. нажмите клавишу **Shift** на клавиатуре и выделите те плитки, которые нужно преобразовать во врезки:

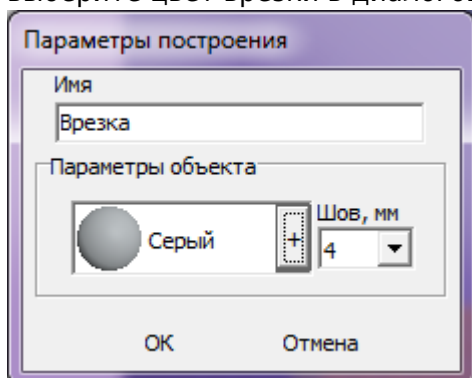




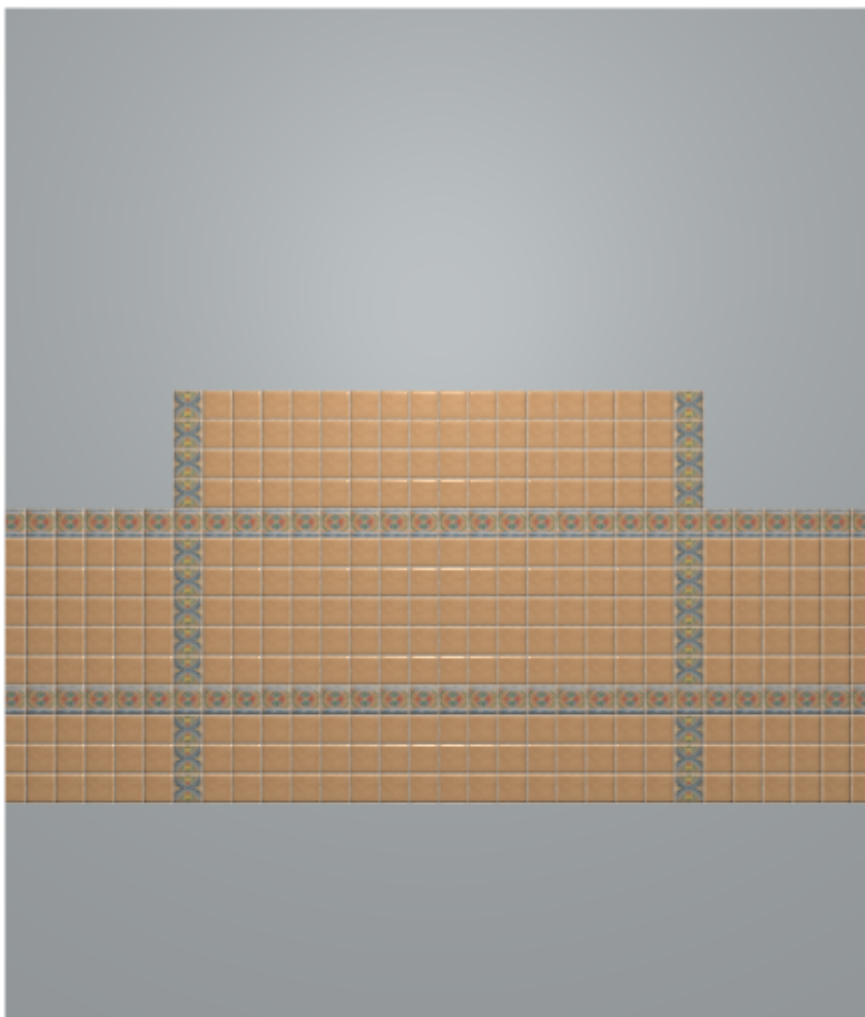
6. в Главном меню выберите «**Объекты**»→ «**Врезка**» → «**Пустая из плиток**»:



7. выберите цвет врезки в диалоговом окне, нажмите «**ОК**»:



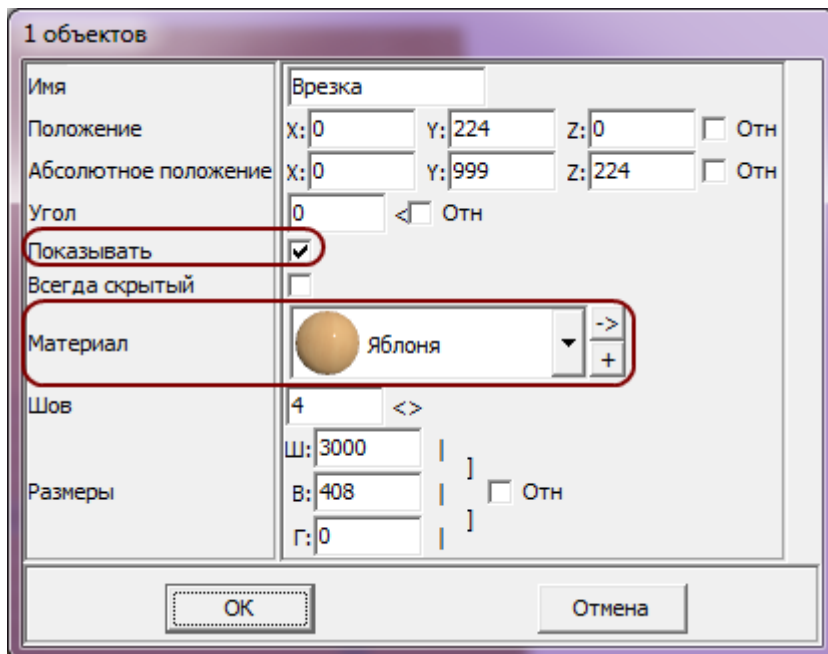
8. результат:



Для большей реалистичности изображения можно изменить цвета затирки (поверхностей) врезки и стены.

- **Чтобы изменить цвет затирки врезки:**

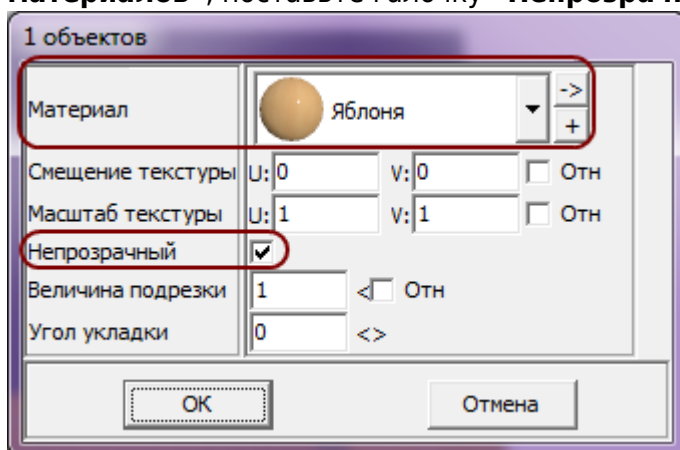
1. выделите врезку;
2. кликните по ней правой клавишей мыши, выберите «**Свойства**» в контекстном меню;
3. в диалоговом окне в поле «**Материал**» нажмите на «+», выберите цвет из «**Библиотеки материалов**», поставьте галочку «**Показывать**»:



4. нажмите «**ОК**», чтобы сохранить изменения.

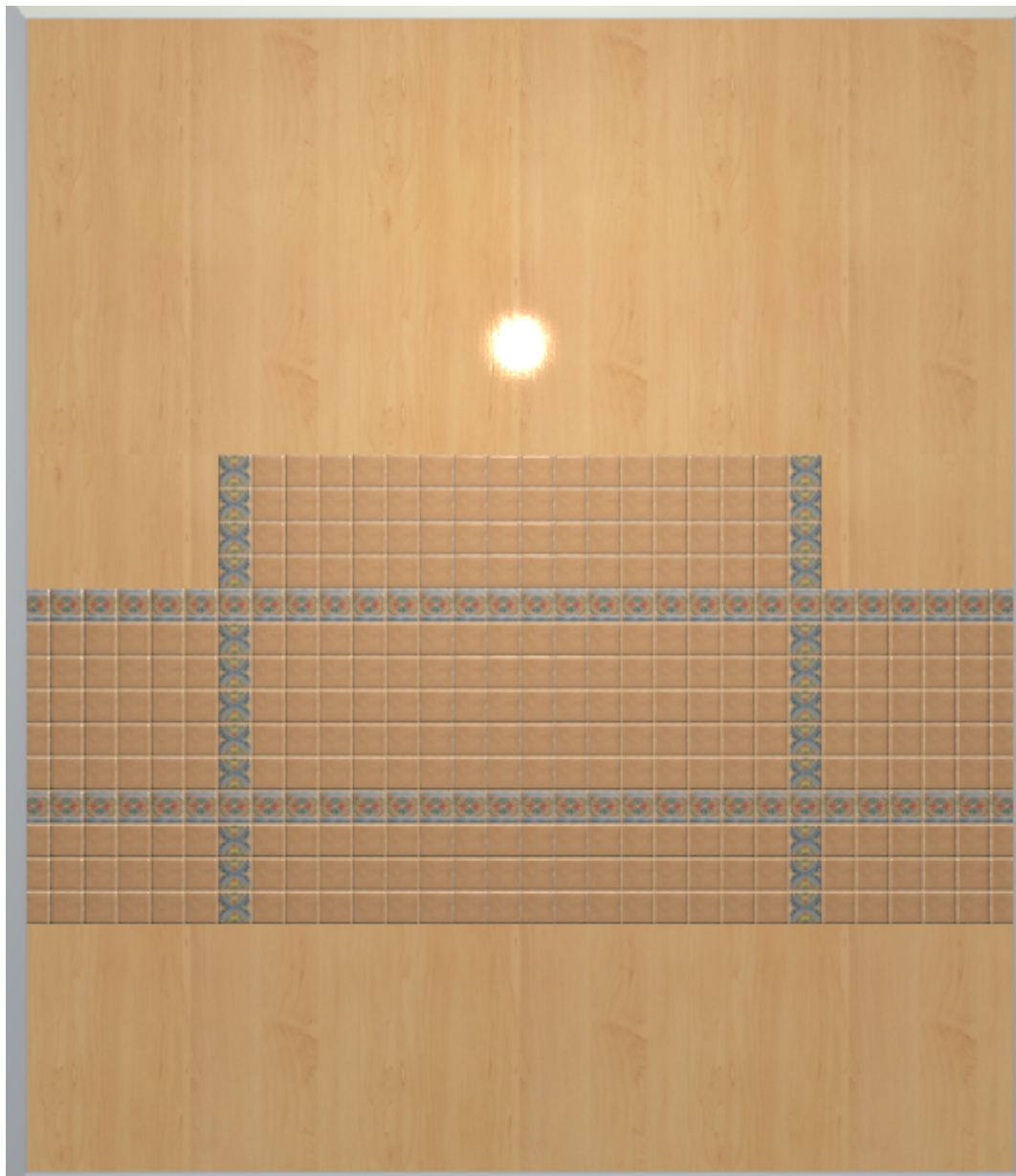
• **Чтобы изменить цвет затирки поверхности:**

1. выделите поверхность;
2. кликните по ней правой клавишей мыши, выберите «**Свойства**» в контекстном меню;
3. в диалоговом окне в поле «**Материал**» нажмите на «+», выберите цвет из «**Библиотеки материалов**», поставьте галочку «**Непрозрачный**»:



4. нажмите «**ОК**», чтобы сохранить изменения.

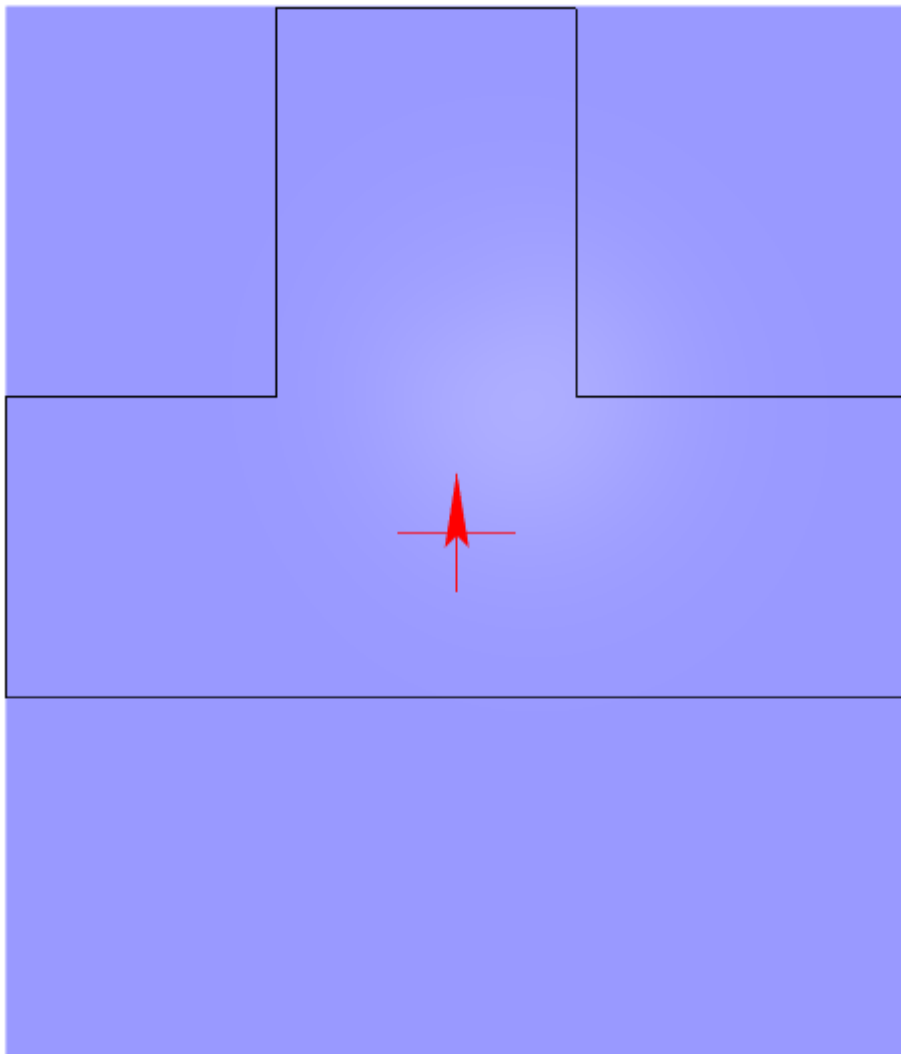
• **Результат:**



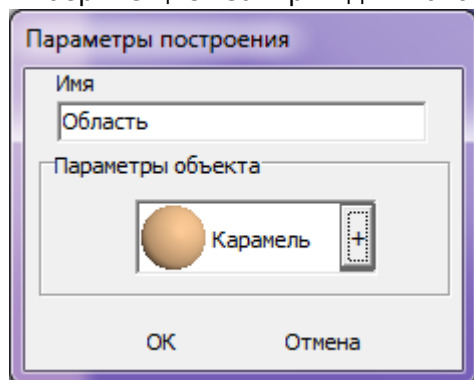
"Фартук" в векторном редакторе

Чтобы создать фартук произвольной формы:

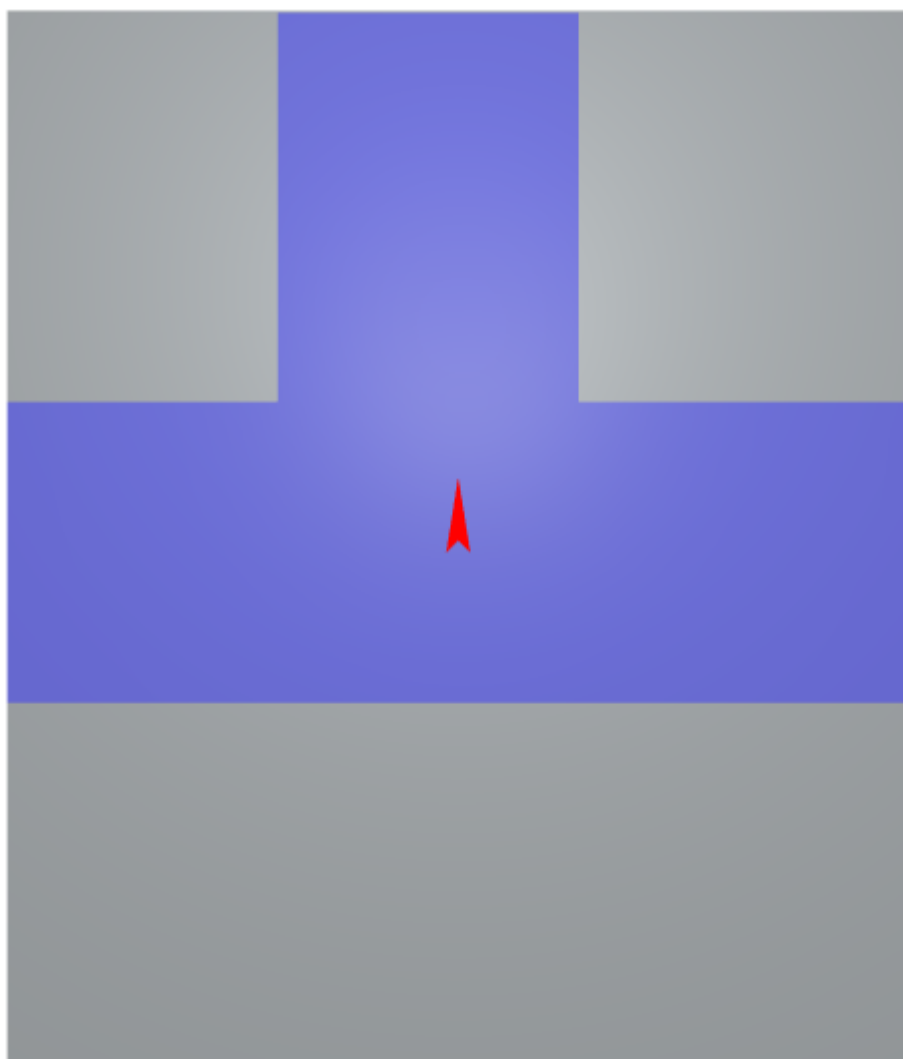
1. выберите поверхность, зайдите в Главное меню в «Область» → «Создать произвольную область»;
2. откроется векторный редактор, [нарисуйте контур фартука](#), в нём с помощью графических примитивов нарисуйте контур фартука, нажмите «Завершить»;



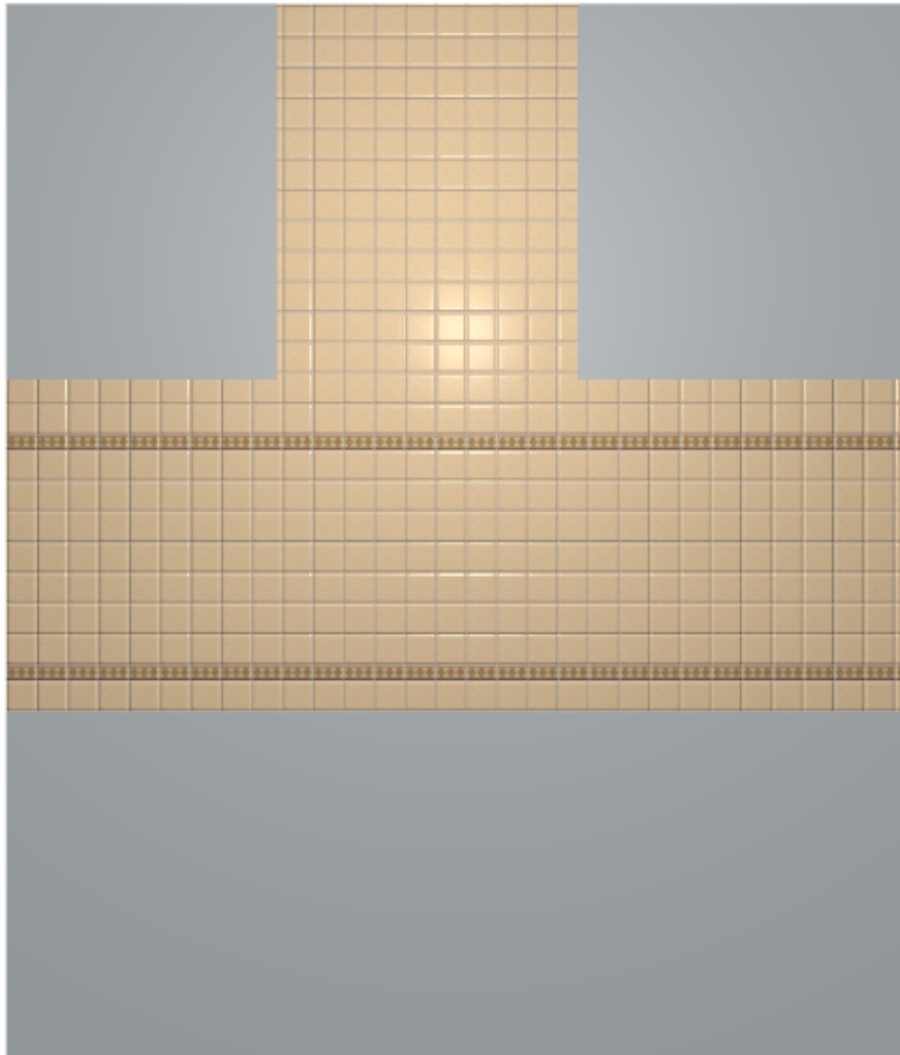
3. выберите цвет заливки для новой области, нажмите «**OK**»:



4. теперь область выделяется отдельно от всей прочей поверхности:



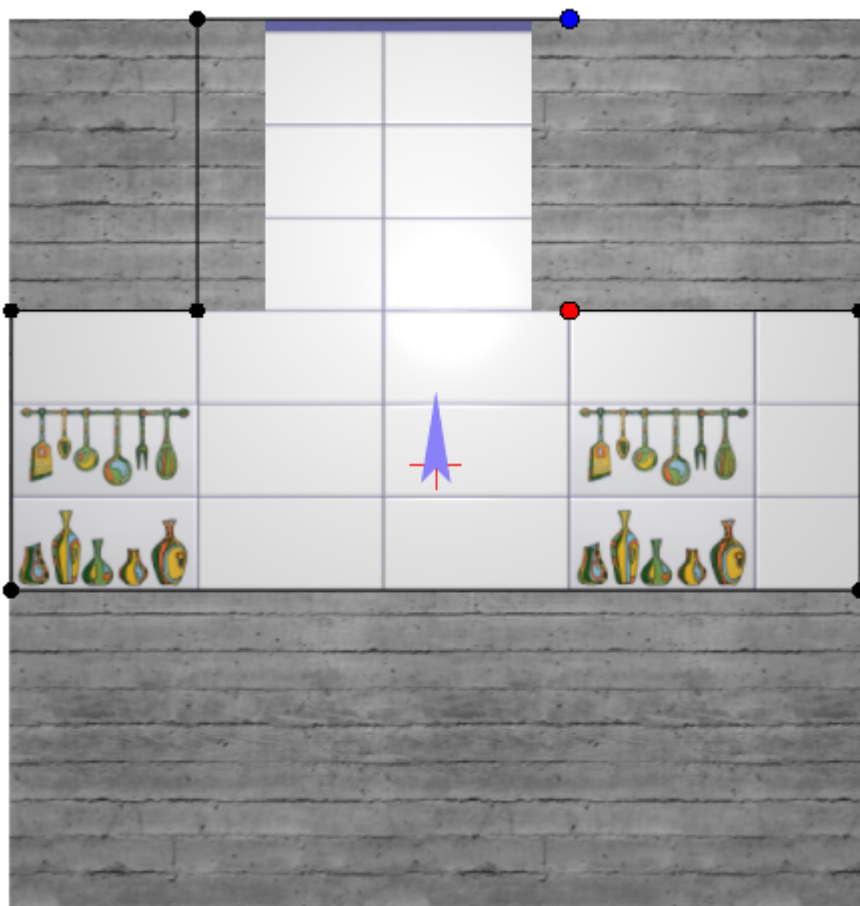
5. выложите плитку, и «фартук» готов:



Если окажется, что плитка лежит в нарисованной области неудачно, можно изменить привязку внутри этой области, пододвинуть укладку или даже изменить контур области.

Чтобы **изменить контур** области

1. зайдите в Главном меню в «**Область**» → «**Редактировать границы**»;
2. выделите в векторном редакторе те опорные точки контура, положение которых нужно изменить, и передвиньте их¹⁾:

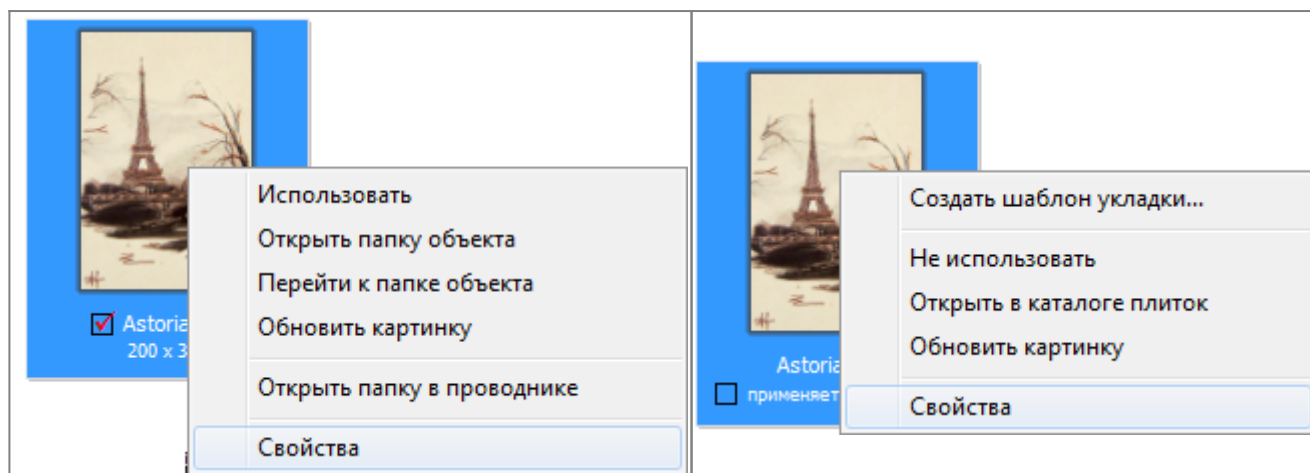


3. нажмите **«Завершить»**, чтобы закончить работу в векторном редакторе.

2014/04/03 14:15 · [Юлия Майн](#)

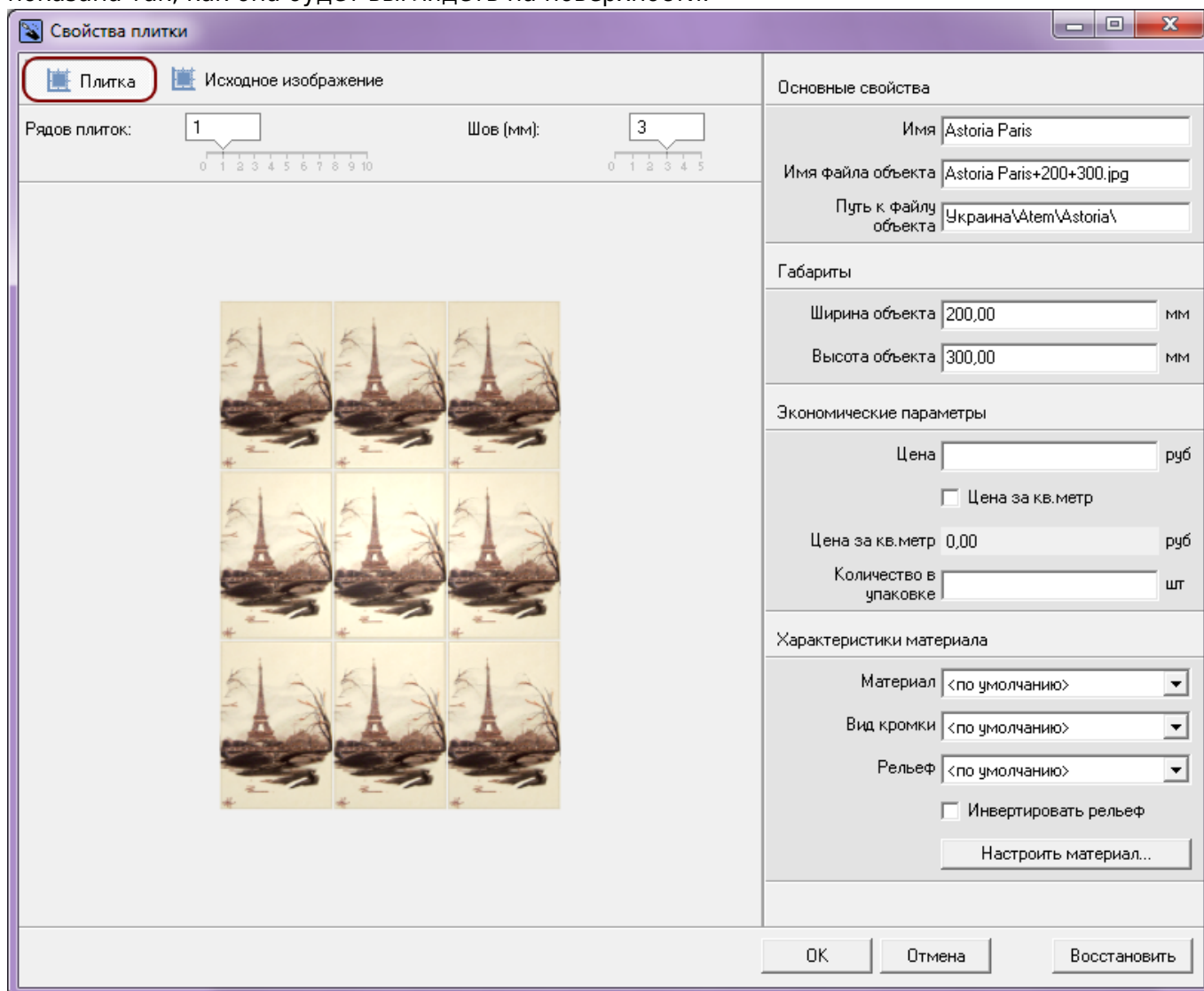
Свойства плитки

Зайти в свойства плитки можно через **Каталог** или **Буфер укладки**. Для этого найдите плитку в каталоге или буфере, кликните по ней правой клавишей мыши и в контекстном меню выберите **«Свойства»**:



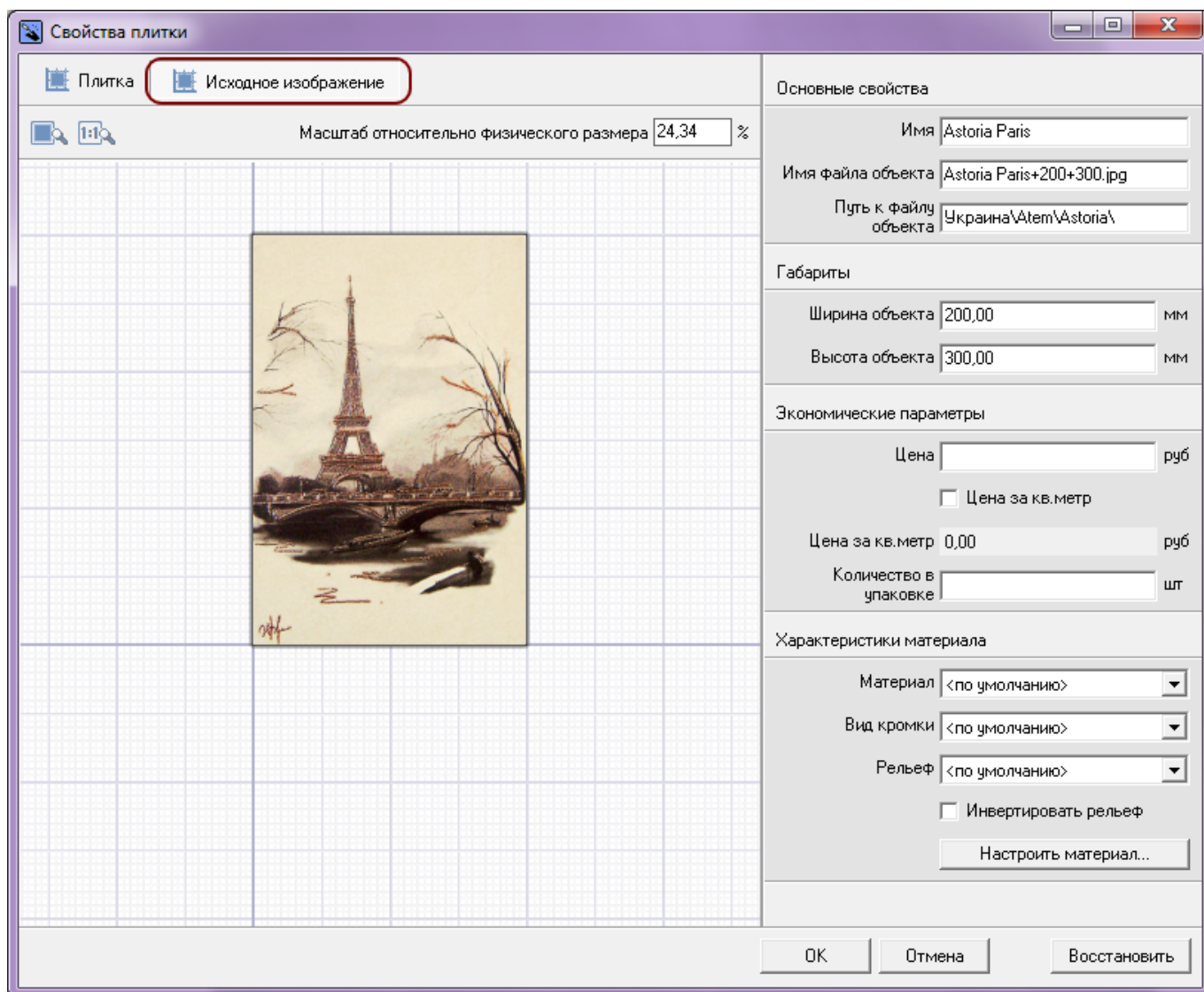
Откроется окно **«Свойства плитки»**. По умолчанию включен режим **«Плитка»**, где плитка

показана так, как она будет выглядеть на поверхности.



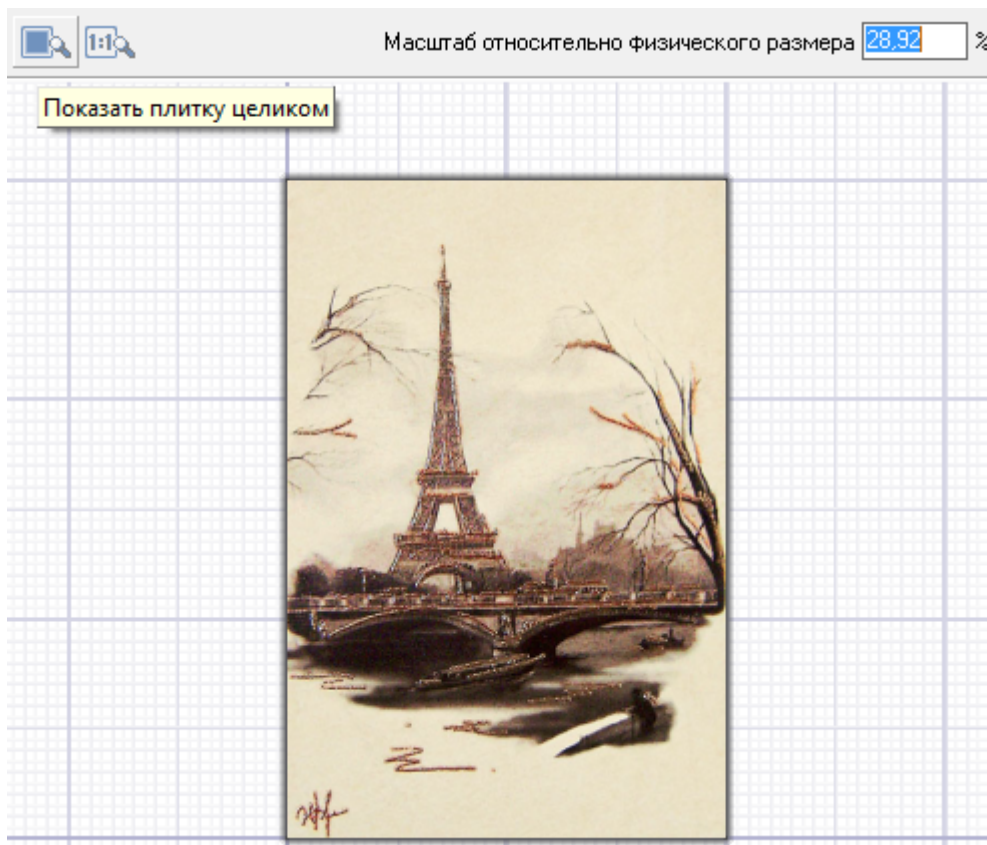
С помощью бегунков «**Рядов плиток**» и «**Шов (мм)**» можно заранее оценить, как будет выглядеть массив плиток на поверхности с разным размером шва.

Чтобы подробно рассмотреть плитку, перейдите в режим «**Исходное изображение**»:

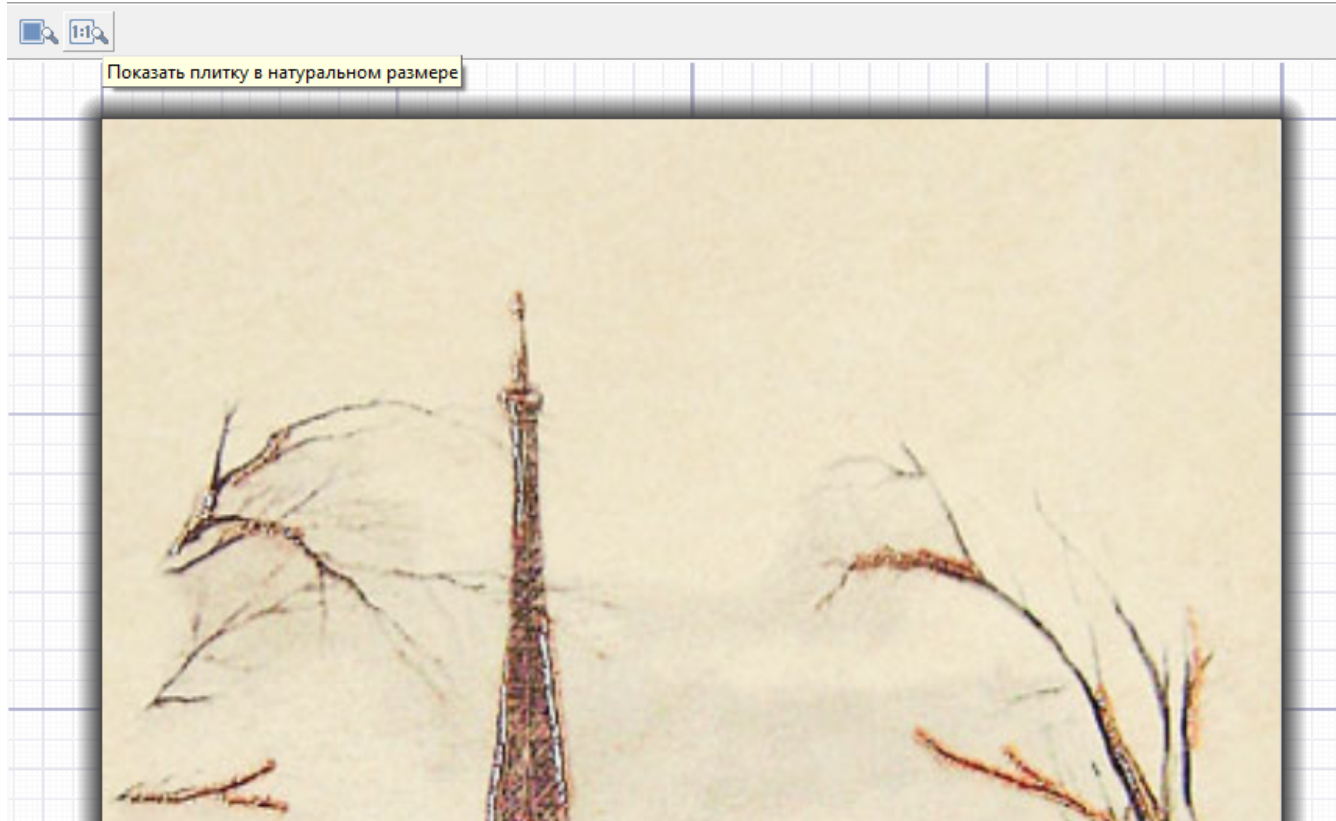


Есть три способа настроить отображение плитки в режиме «Исходное изображение»:

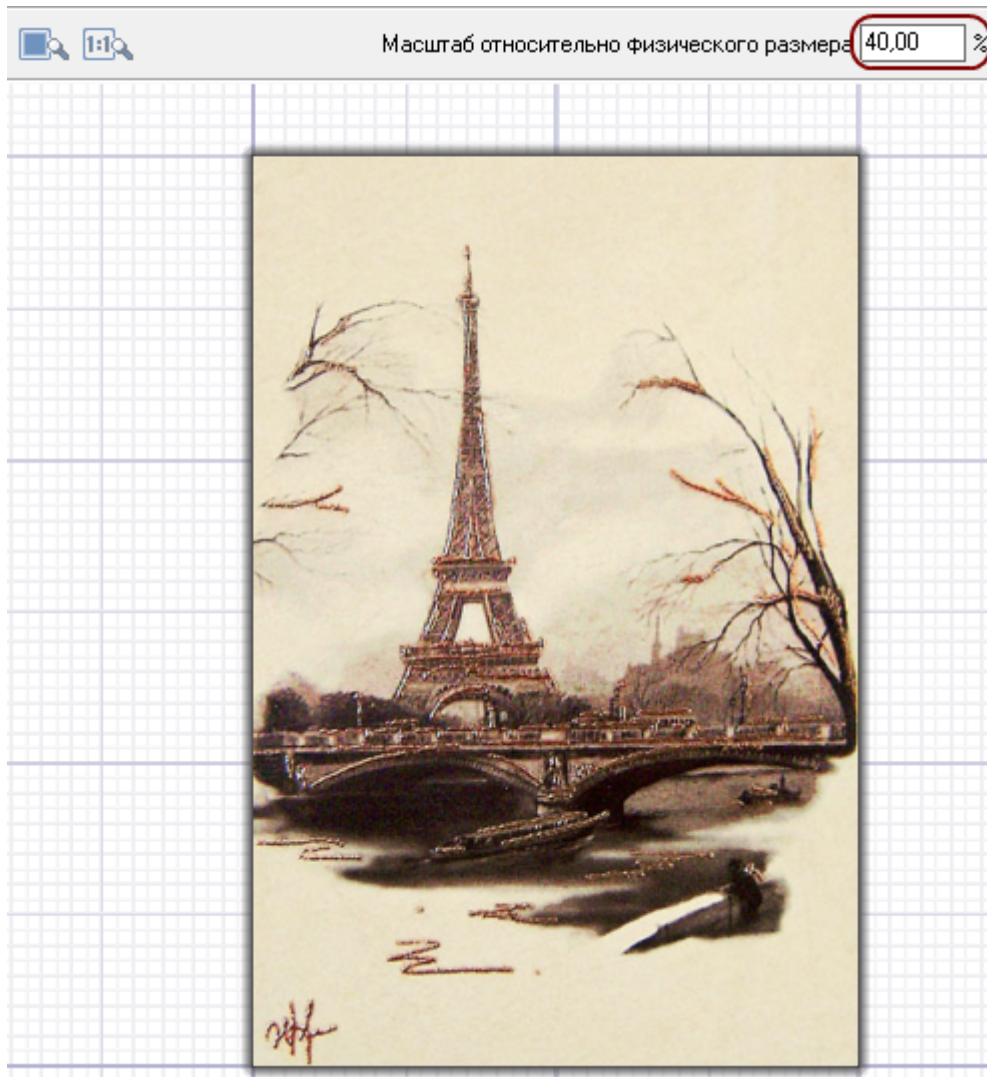
- «Показать плитку целиком» – плитка масштабируется под размер окна «Свойства плитки» так, чтобы её было полностью видно.



- «Показать плитку в натуральном размере» – прямо на мониторе плитка отображается именно того размера, какая она в реальности. (Например, 200х300 мм.)



- Задать вручную масштаб отображения плитки (относительно реальных размеров).



Неизменяемые параметры

Основные свойства

В блоке «Основные свойства» расположена информация об:

- имени;
- имени файла объекта;
- пути к файлу объекта (расположению файла в файловой системе компьютера).

Здесь эти данные можно только просматривать. Изменить наименование и расположение файла можно через файловой систему компьютера (через Проводник).

Габариты

Информацию о габаритах можно только посмотреть. Чтобы изменить размеры плитки, переименуйте название файла – изображения плитки.

Информация о габаритах плитки заложена в названии файла:

Основные свойства	<i>Ширина</i>	<i>Высота</i>
Имя	Astoria Paris	
Имя файла объекта	Astoria Paris+200+300.jpg	
Путь к файлу объекта	Другое\Atem\Astoria\	

Стоимость плитки

В блоке «**Экономические параметры**» можно задать стоимость плитки.

Экономические параметры	
Цена	300 руб
<input type="checkbox"/>	Цена за кв. метр
Цена за кв. метр	5000,00 руб
Количество в упаковке	шт

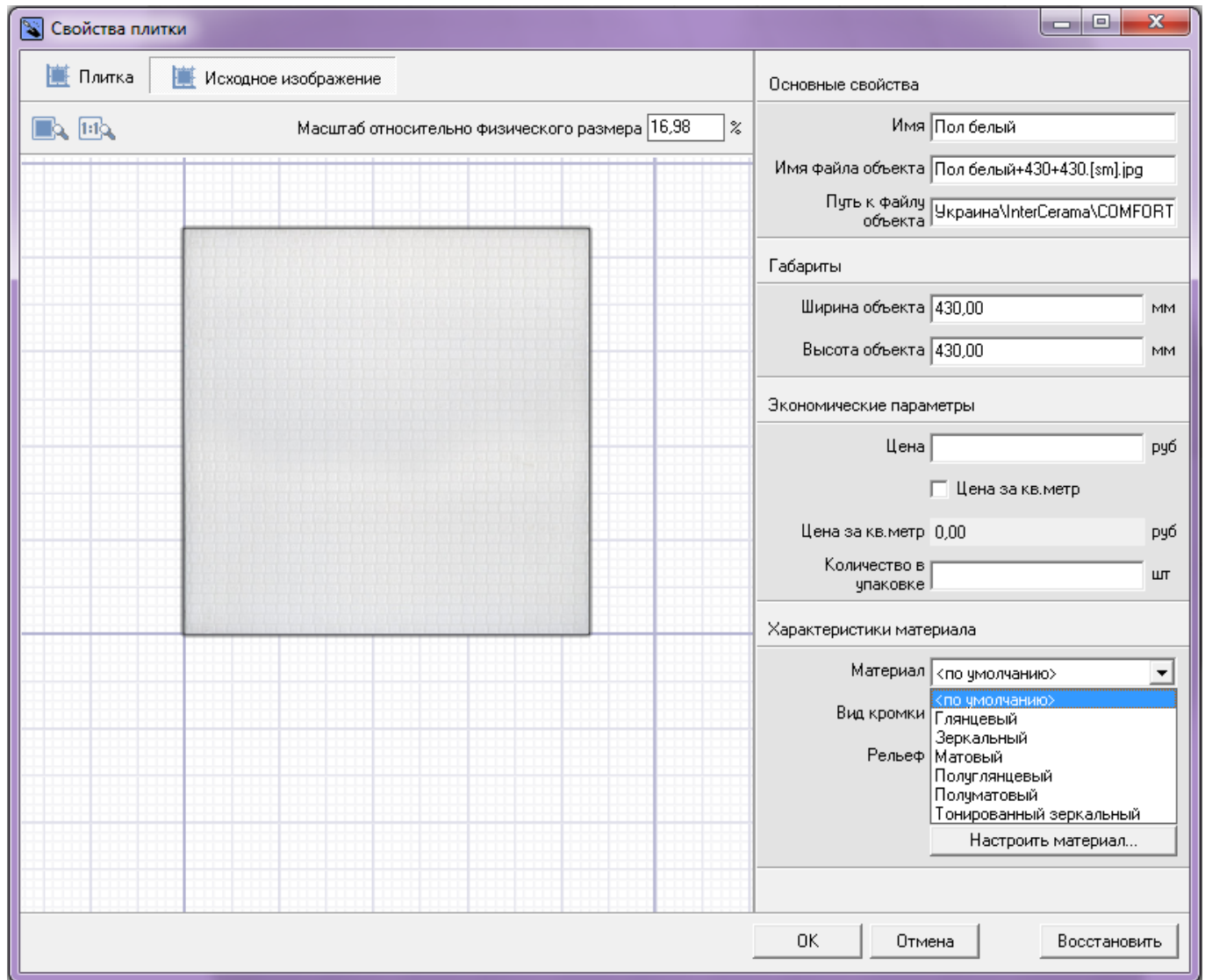
По умолчанию, стоимость задаётся за одну плитку (как обычно назначается цена на декоры и бордюры).

Чтобы присвоить плитке цену за квадратный метр, поставьте галочку «**Цена за кв. метр**».

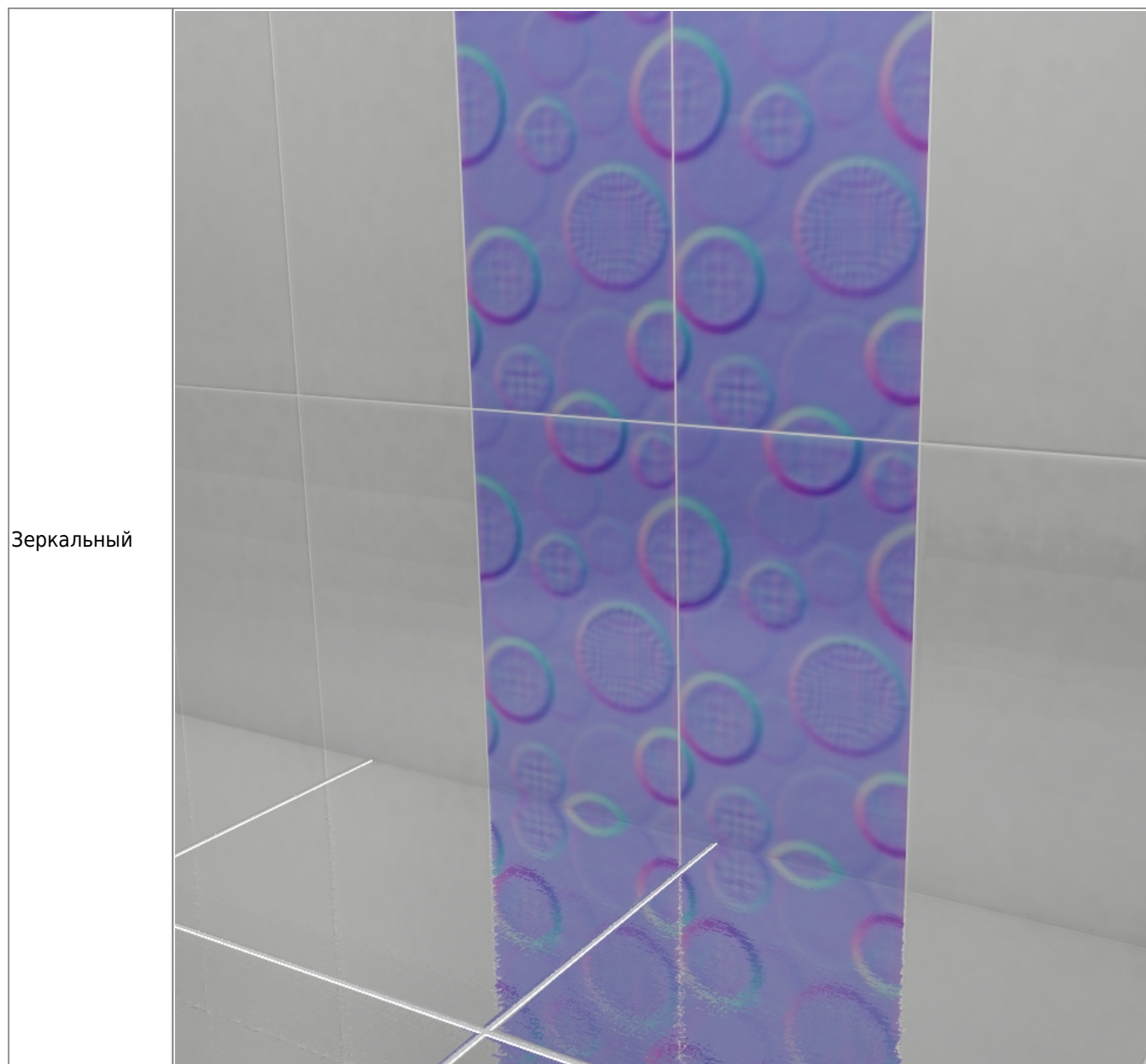
Характеристики материала

Материал

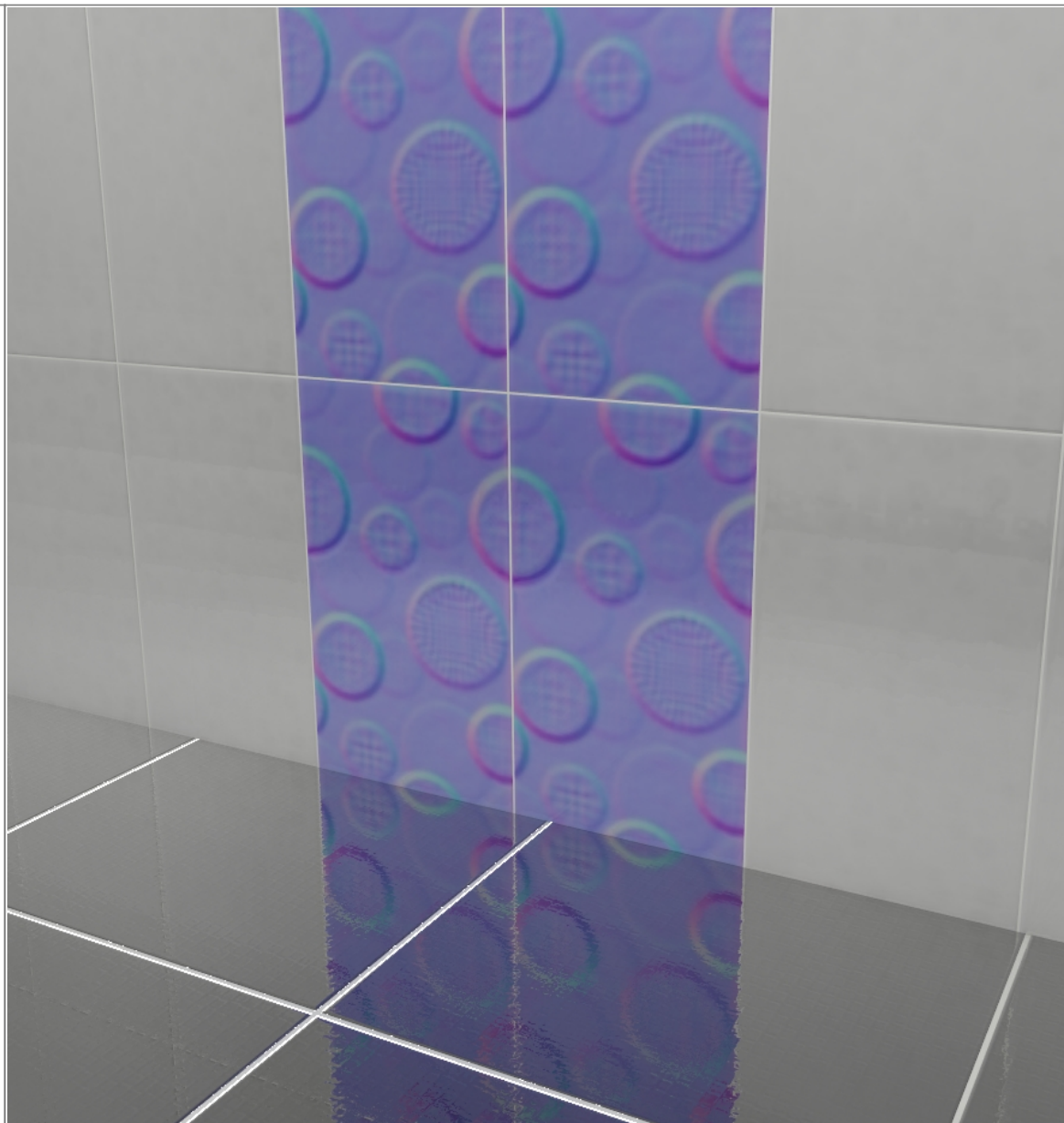
Плитке можно присвоить характеристику поверхности материала. Возьмём в качестве примера плитку:



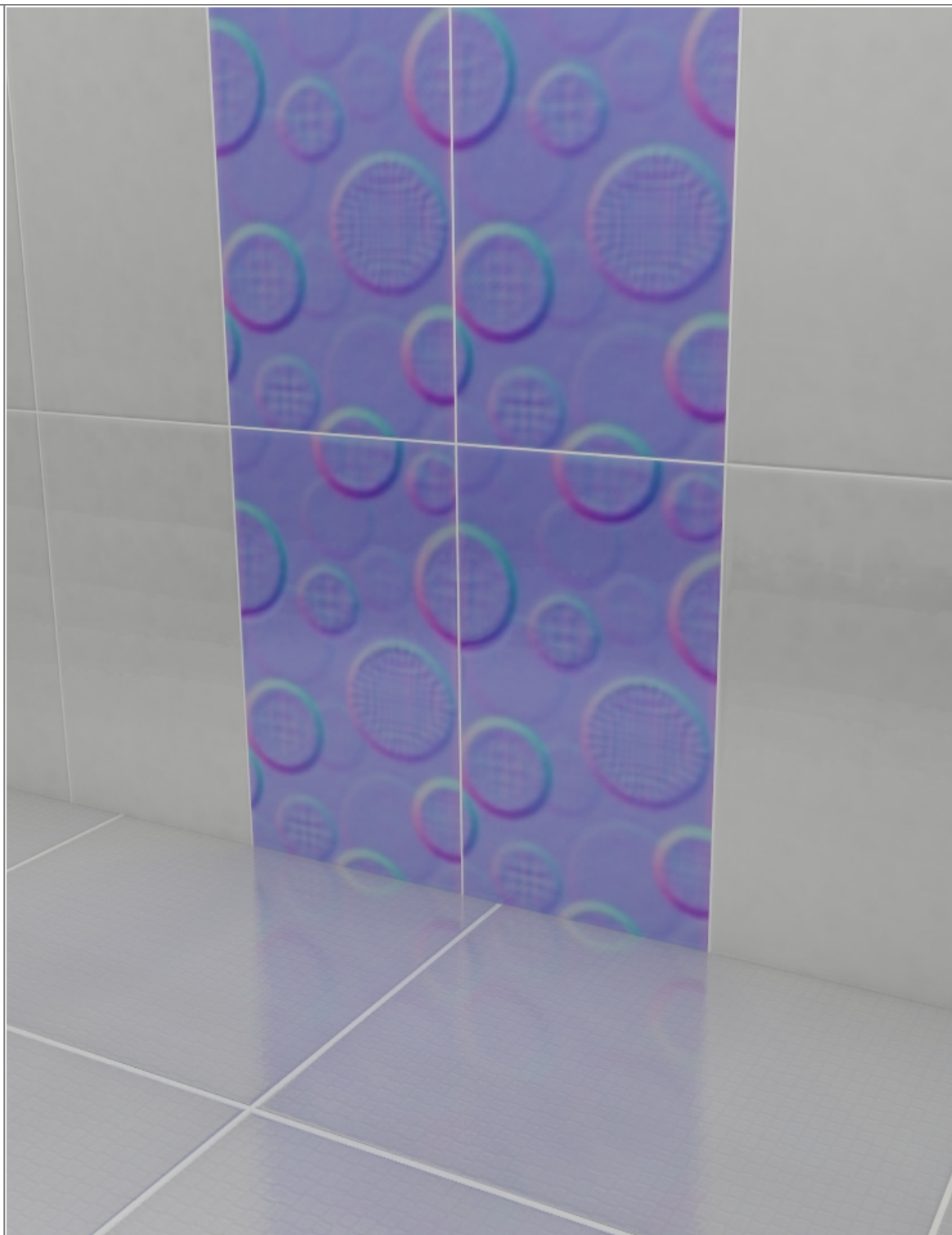
И посмотрим, как одна и та же *половая плитка* будет отображаться после рендеринга:



Тонированный
зеркальный



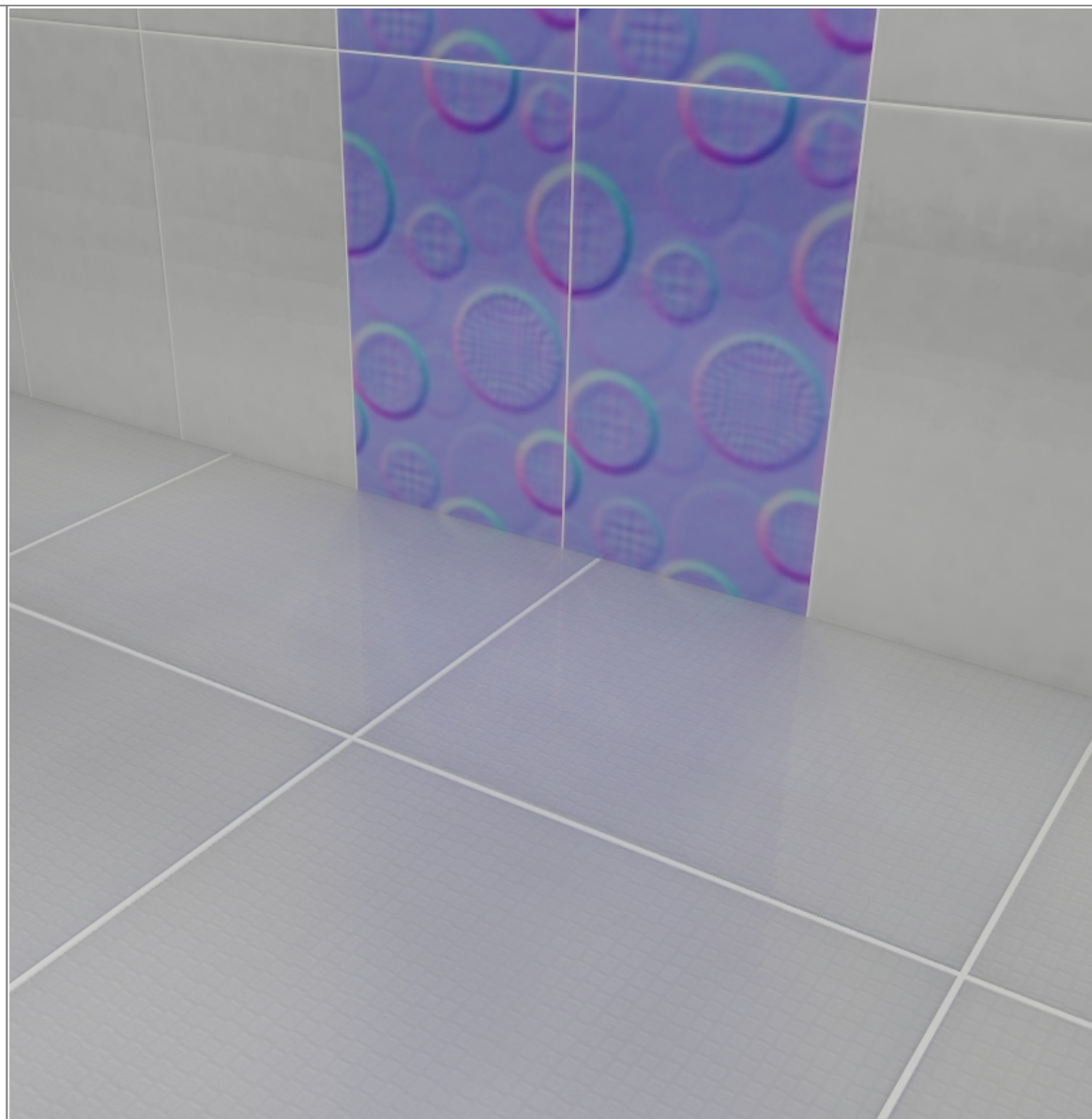
Глянцевый

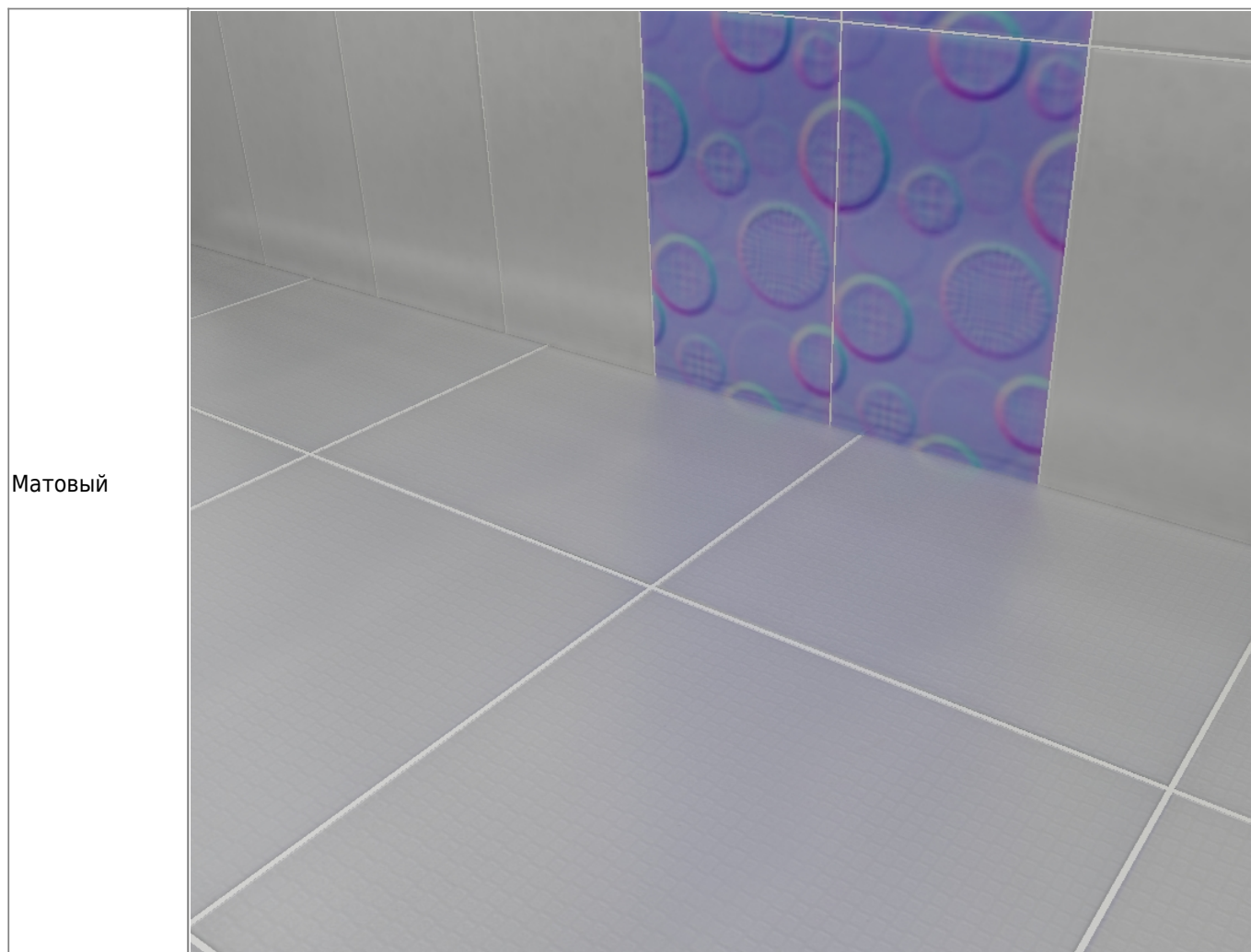


Полуглянцевый



Полуматовый



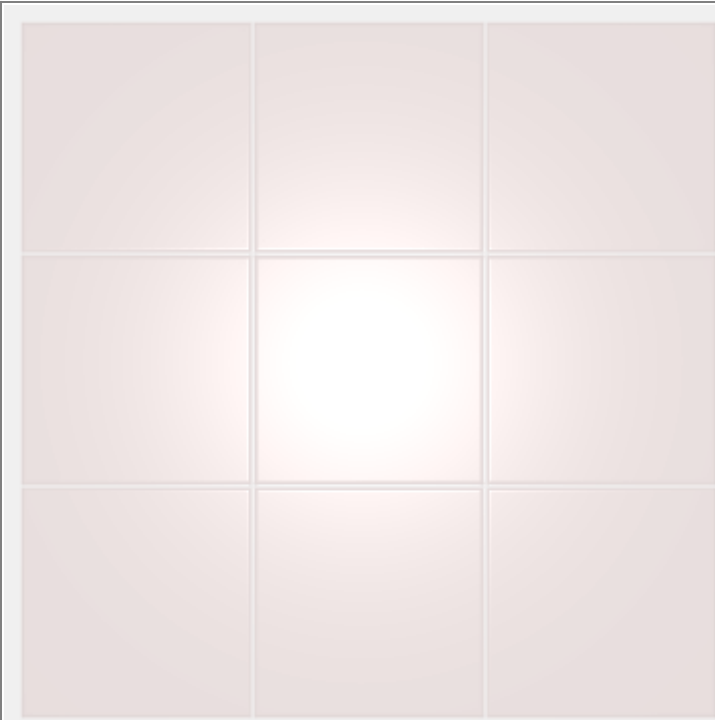
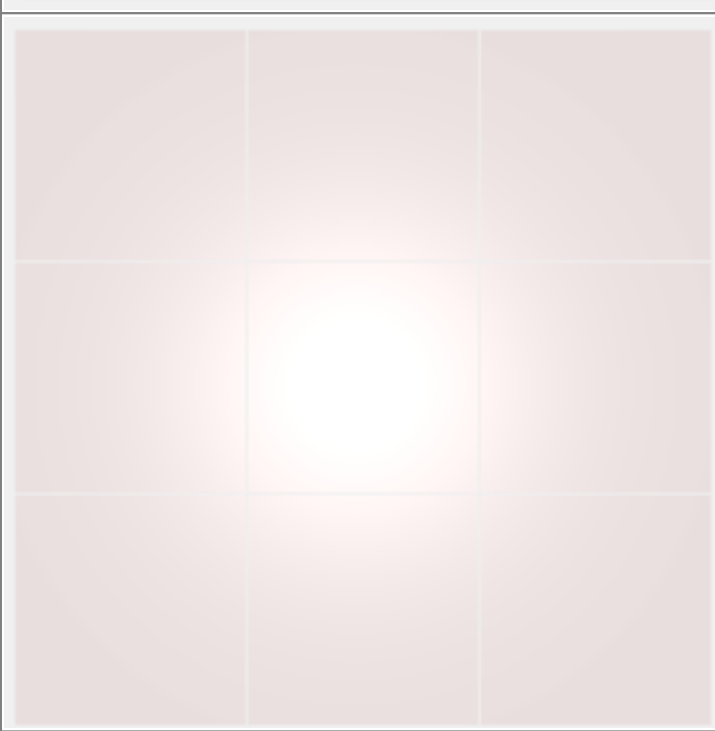


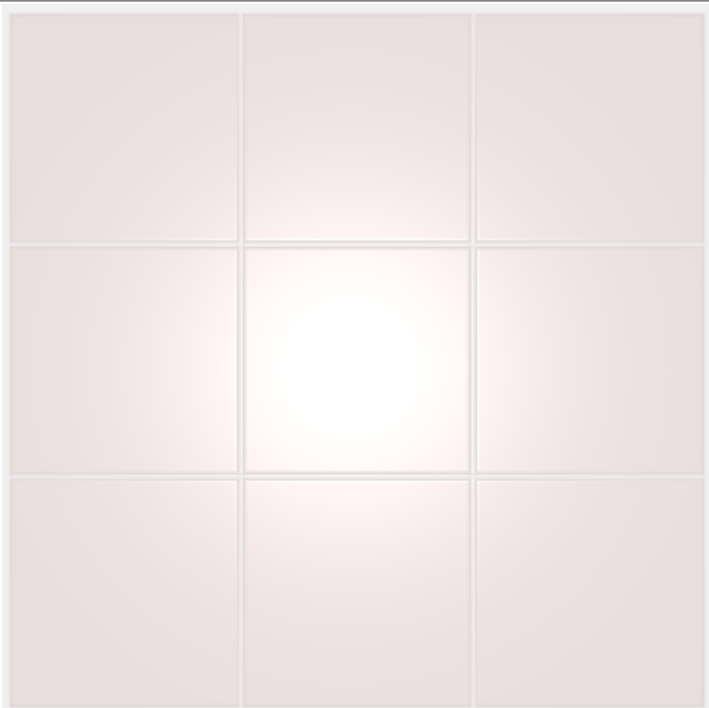
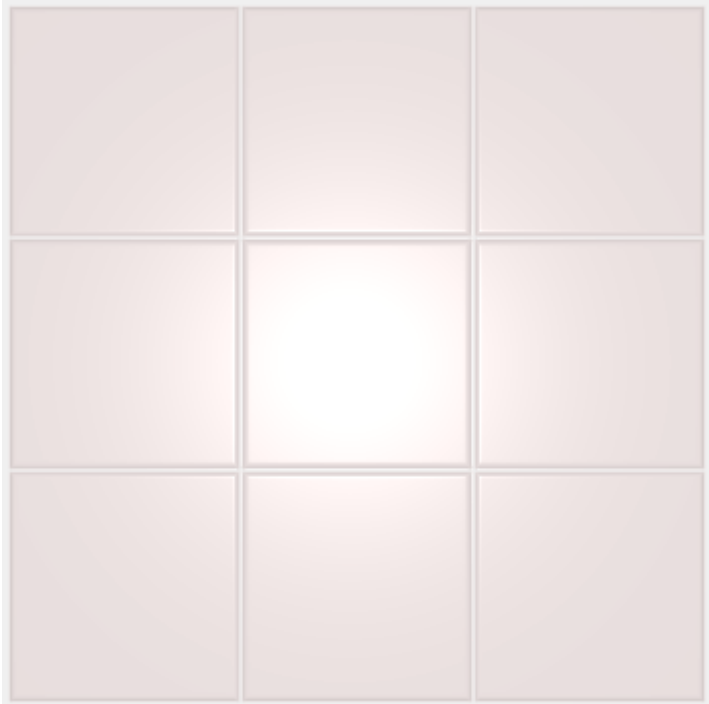
Матовый

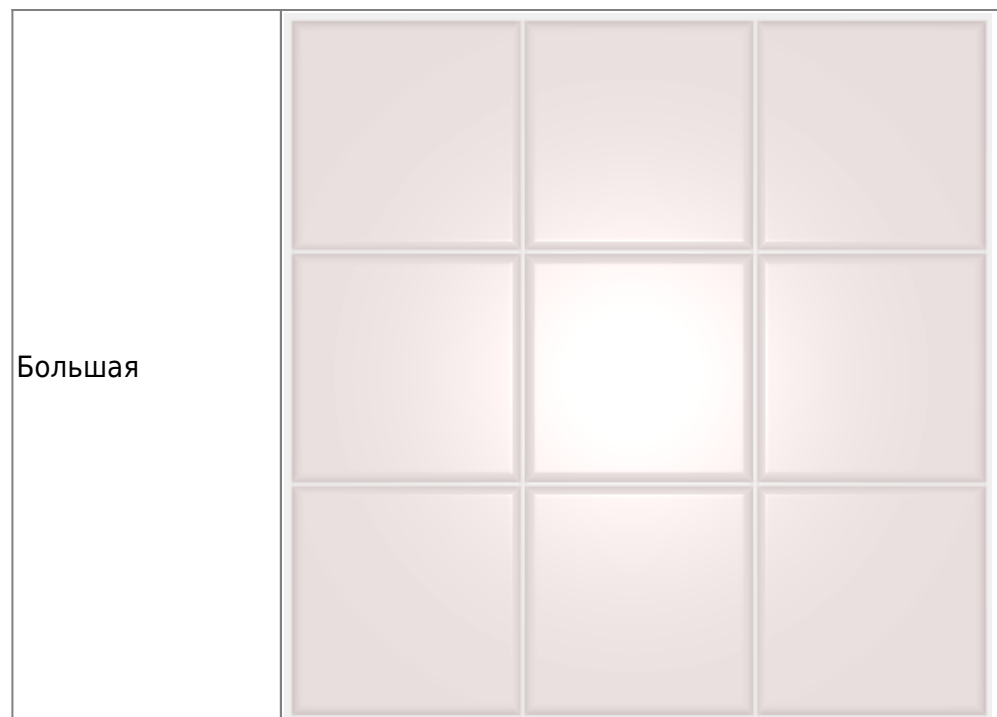
Вид кромки

Кромка плитки разных производителей и коллекций может значительно отличаться друг от друга. Кромка может быть гладкой и скошенной, а может быть, наоборот, фактически без скругления.

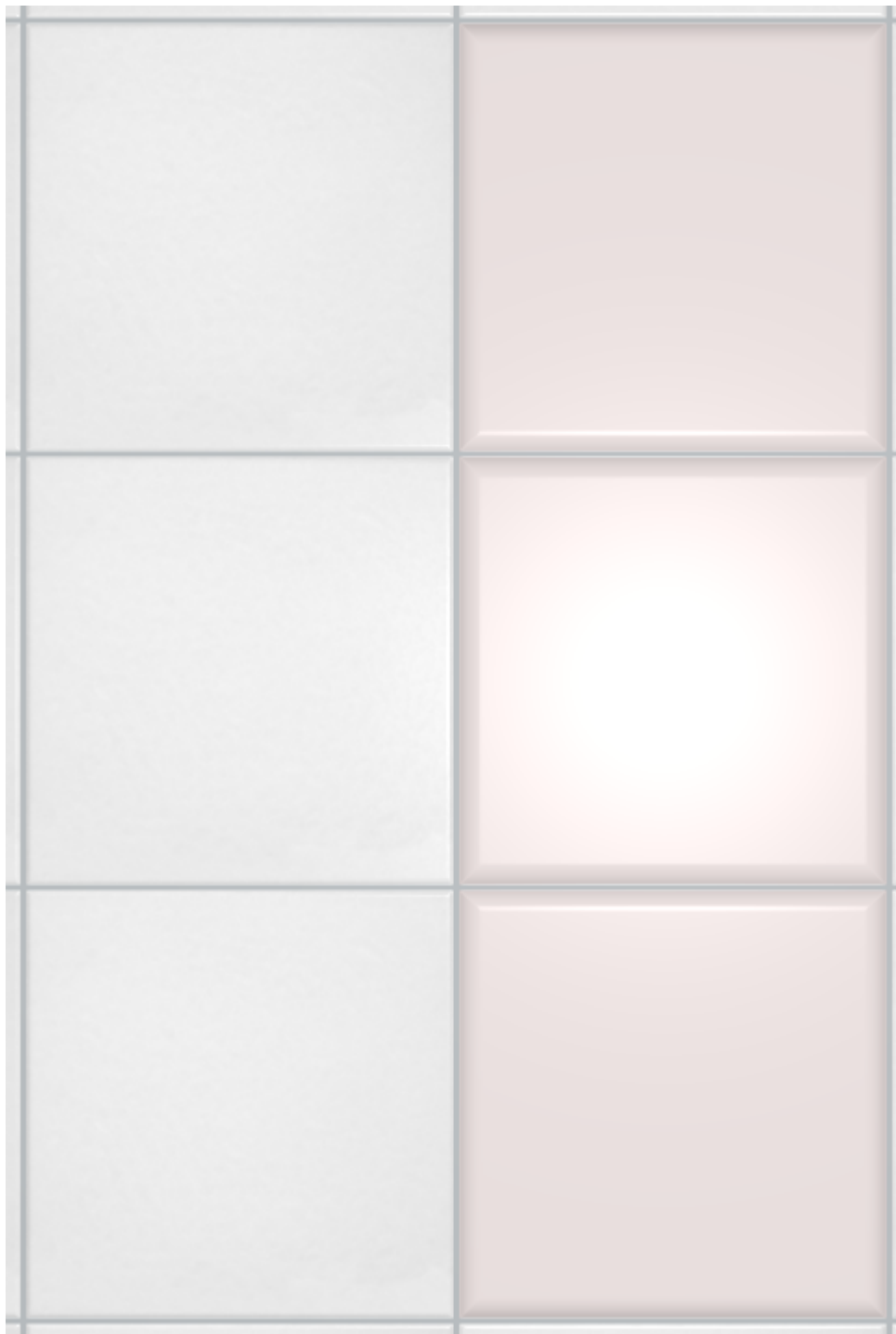
В выпадающем меню «**Вид кромки**» можно выбрать подходящий вариант для текущей плитки, если вид по умолчанию не устраивает:

Вид по умолчанию	
Без кромки	

Маленькая	
Средняя	



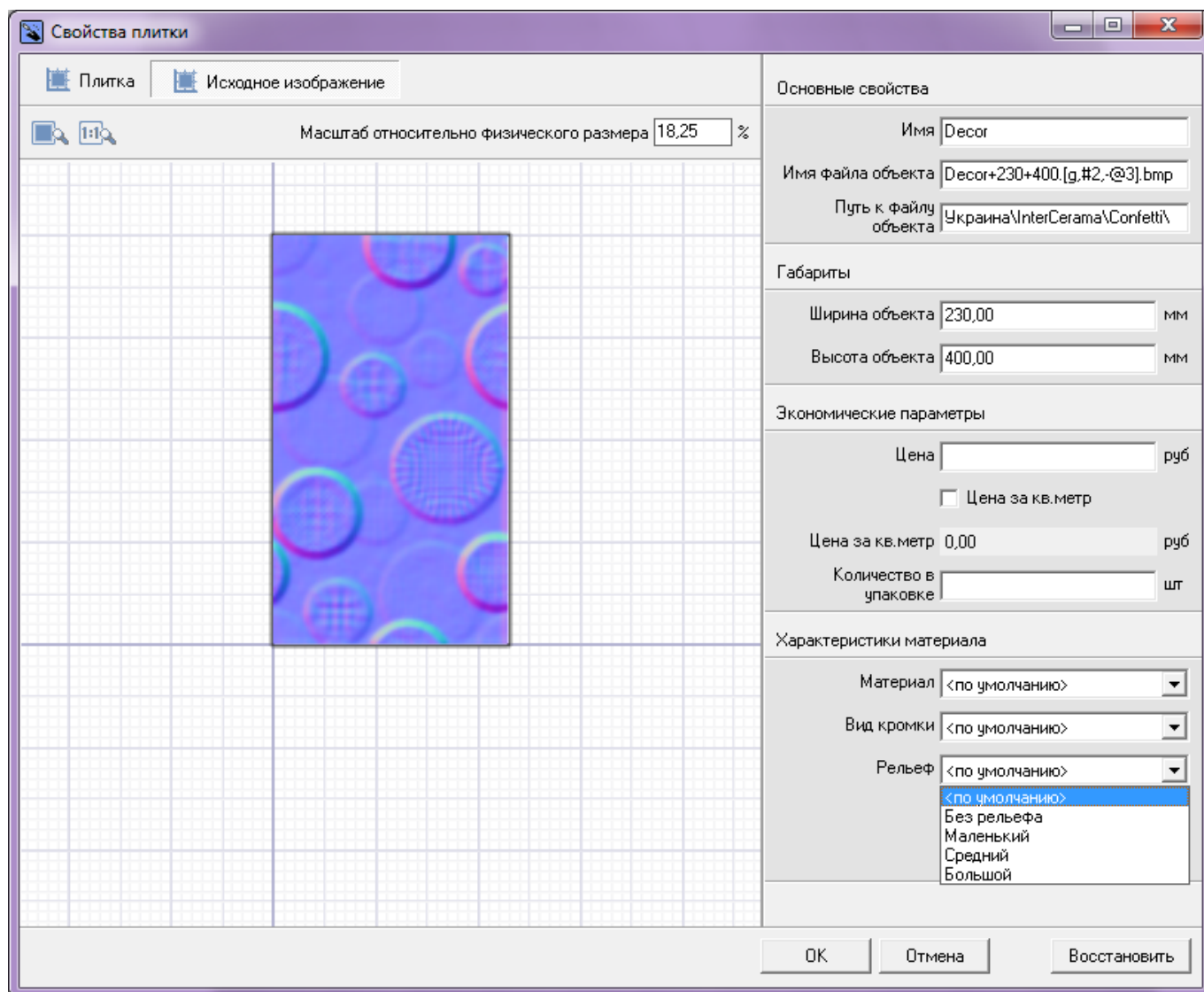
В режиме 3D две плитки из одно и той же коллекции с разными настройками вида кромки:



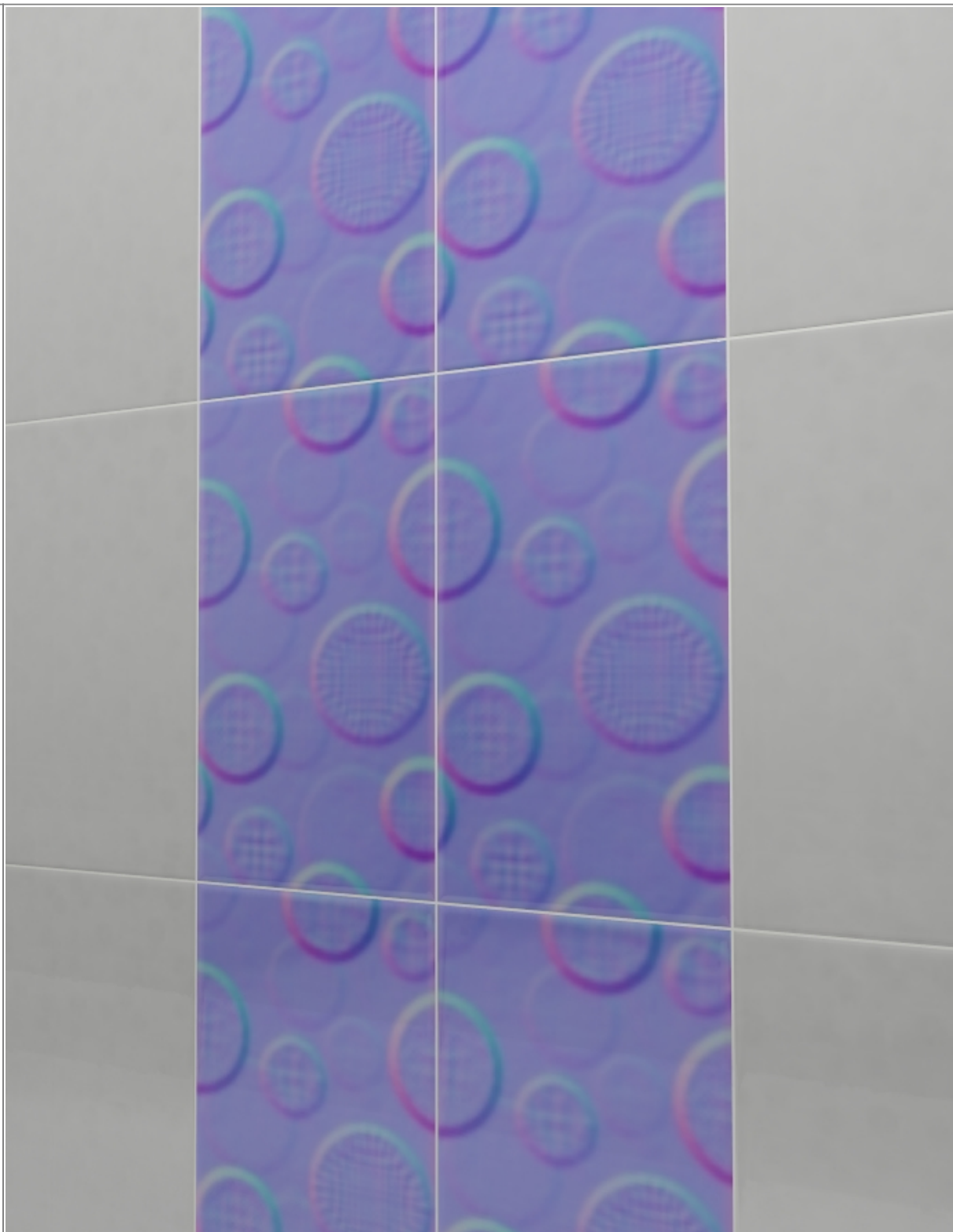
Рельеф

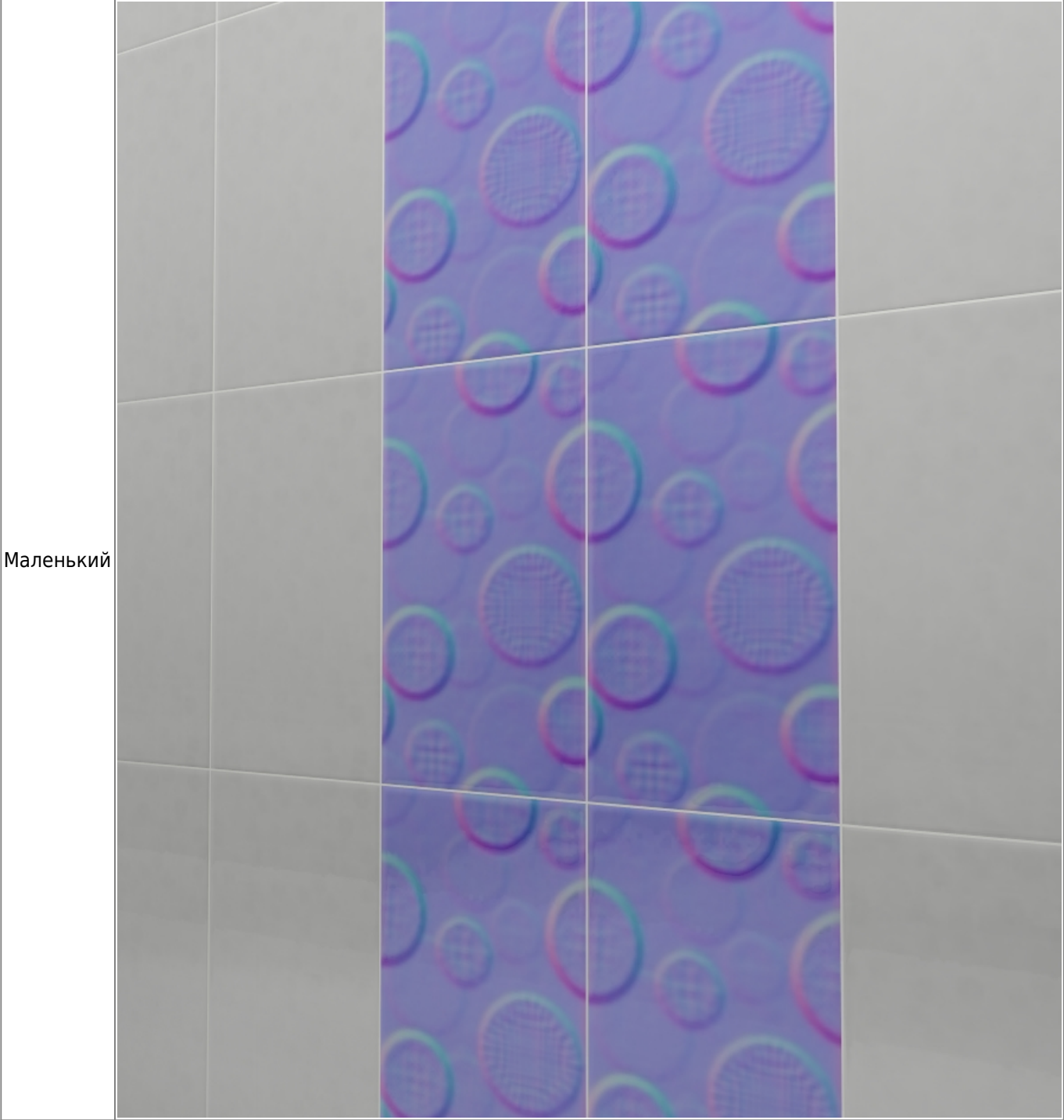
Рельеф особенно важен для плитки с рельефом, с имитацией дерева, выпуклыми элементами, объёмными декорами и т.п.

Здесь также есть несколько стандартных режимов:

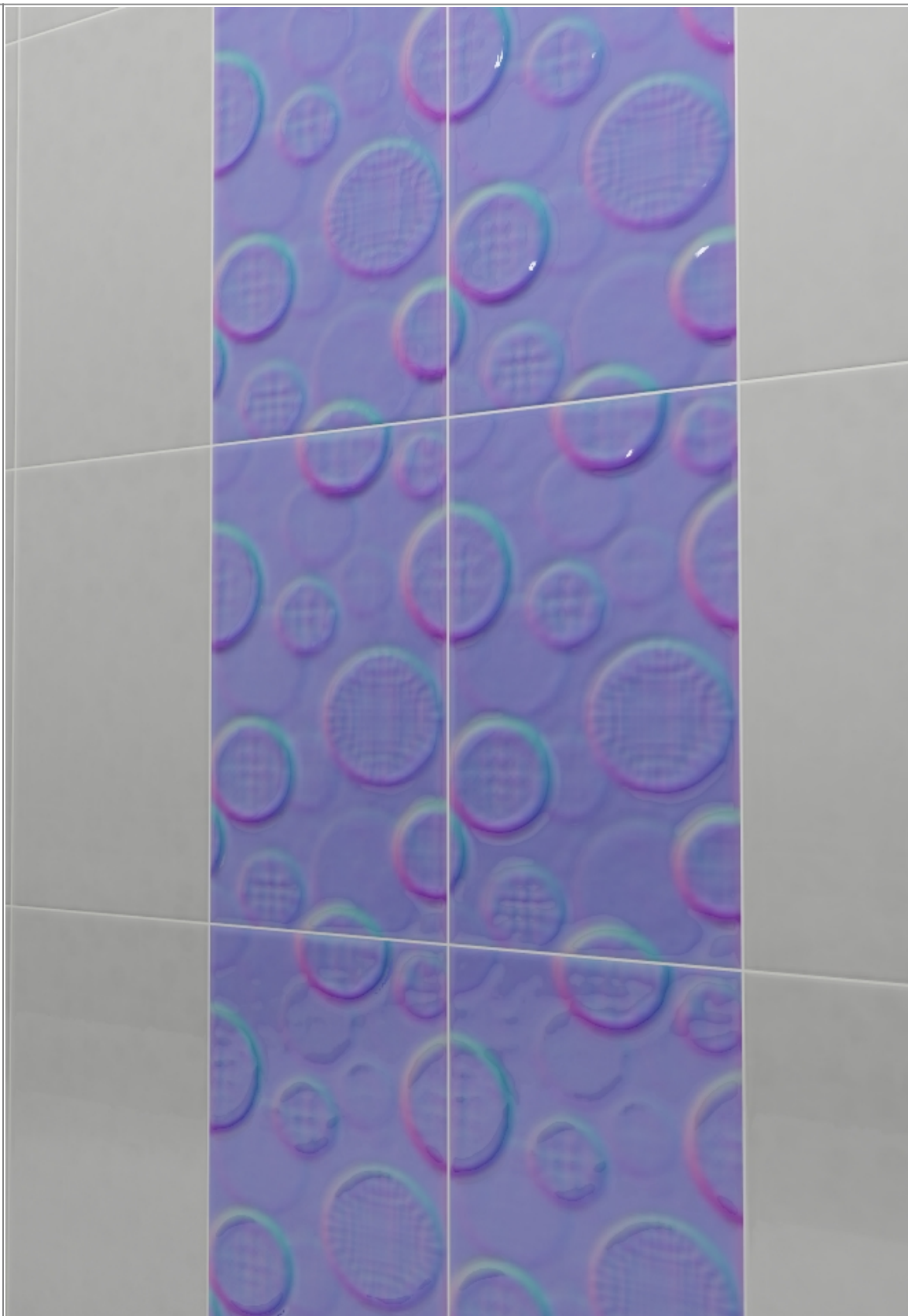


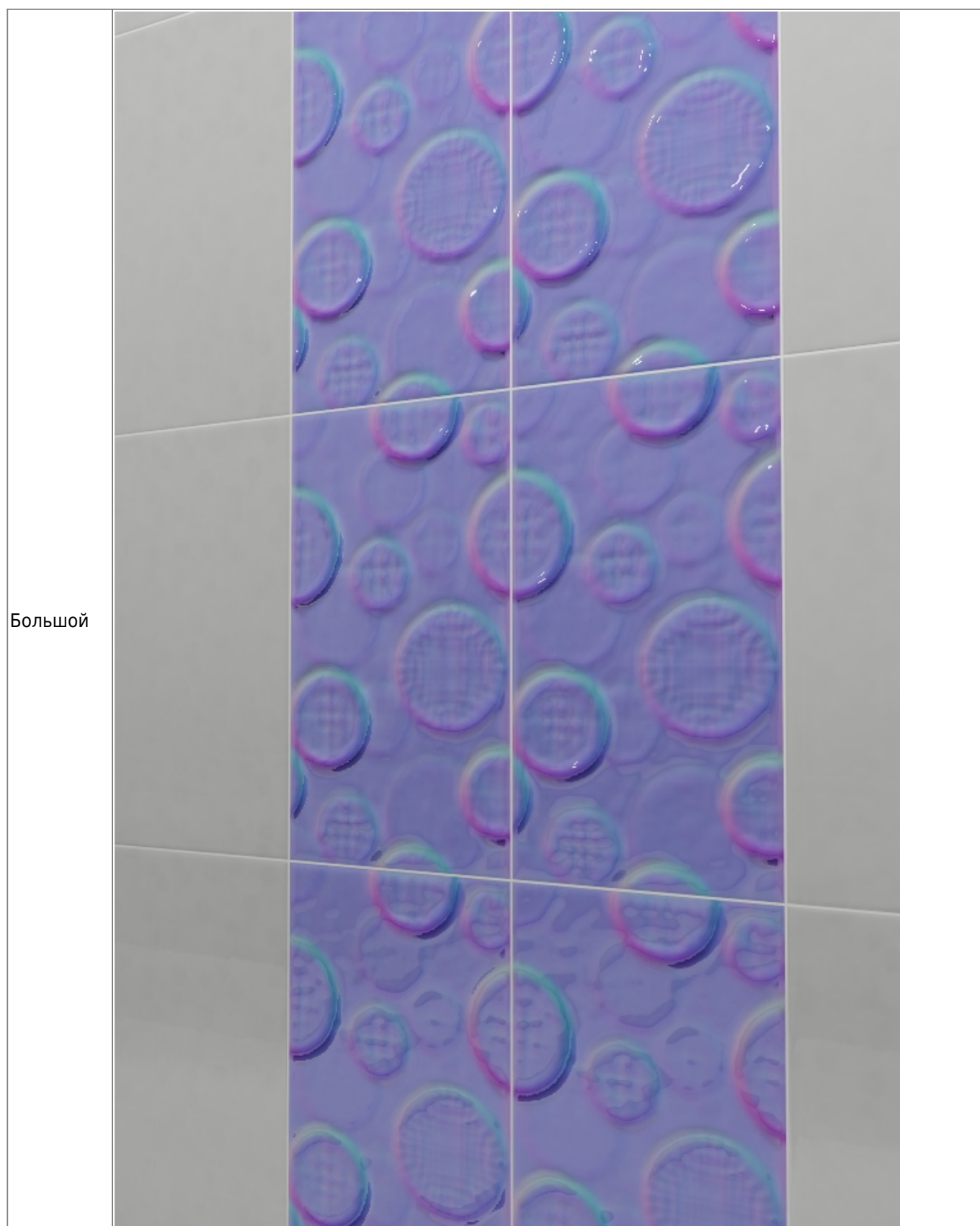
Без
рельефа





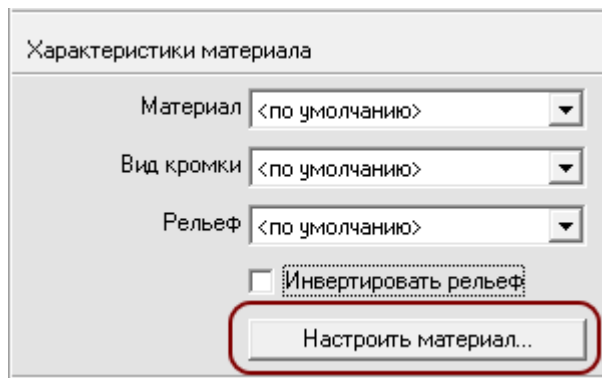
Средний



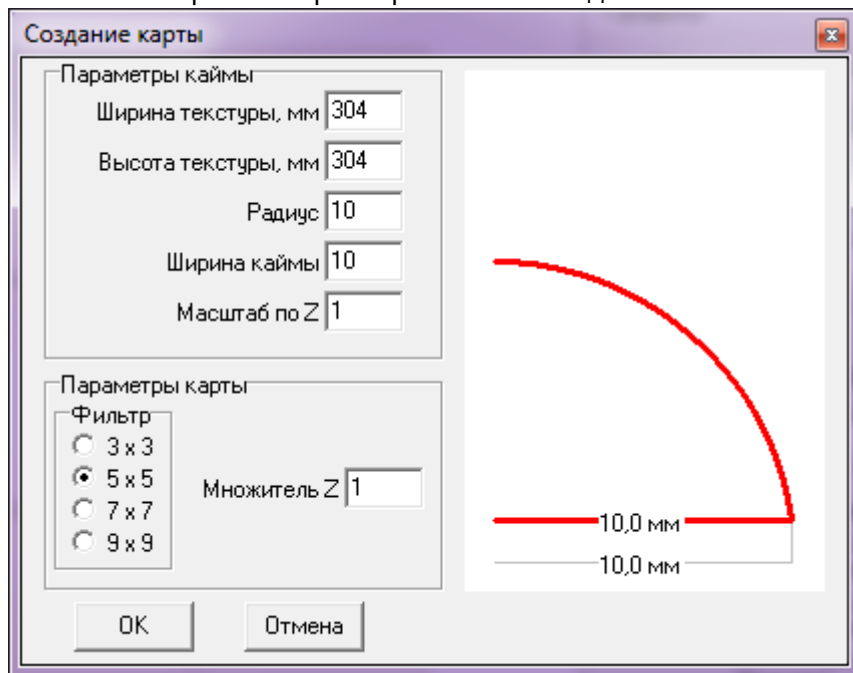


Настройка рельефа и кромки

Нажмите на кнопку **«Настроить материал»**, чтобы вручную настроить размер кромки и рельефность плитки:



В окне «Настройка карты» расположено два блока:

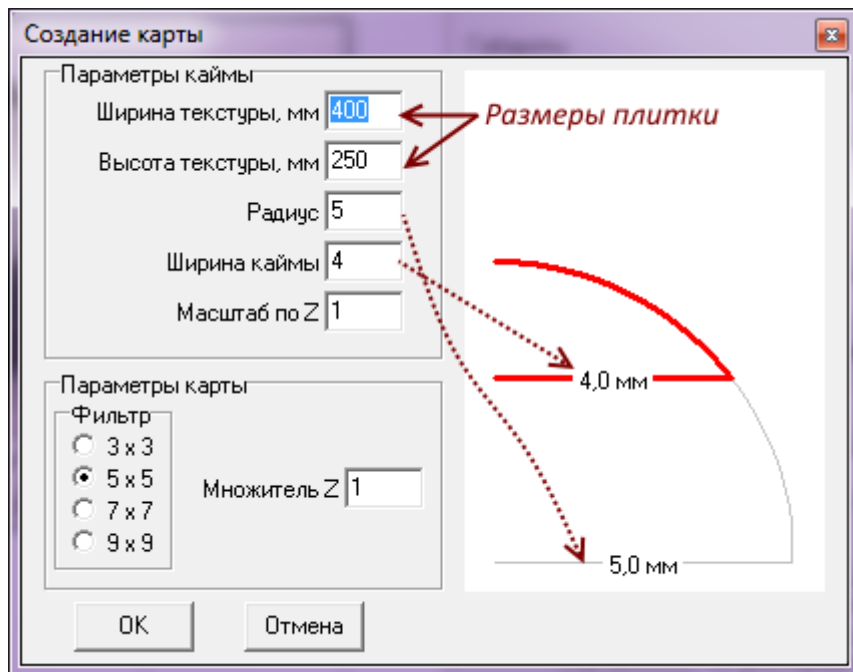


- «**Параметры каймы**» – это настройка вида кромки (каймы) плитки, её угол наклона и глубина;
- «**Параметры карты**» – это настройка рельефности плитки.

Параметры каймы

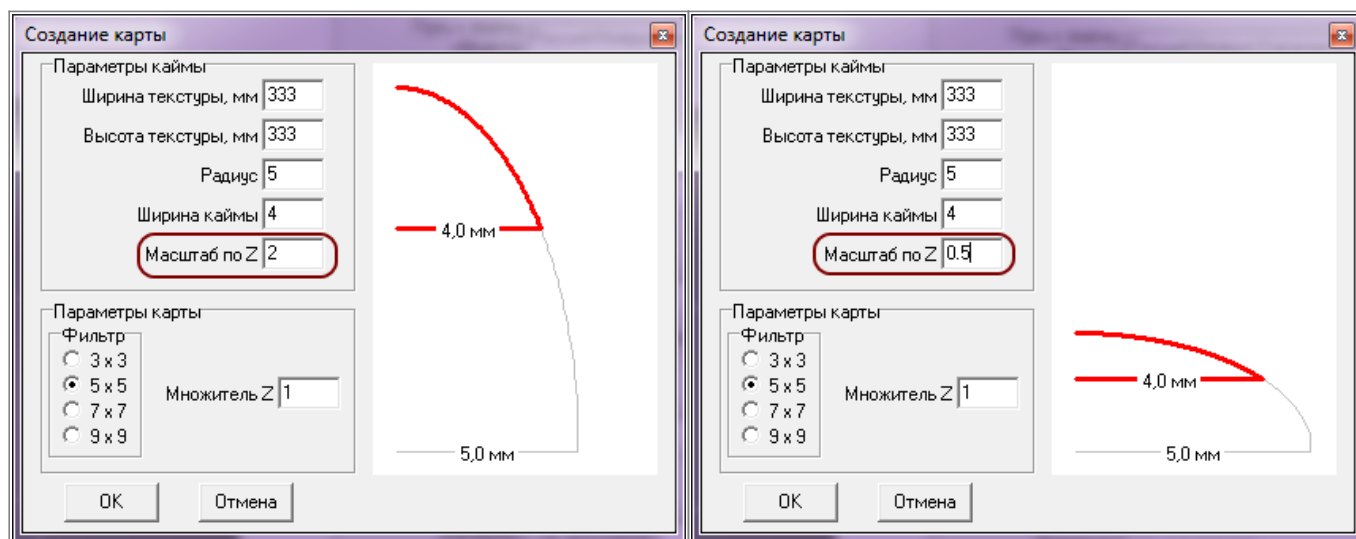
В блоке «Параметры каймы» можно настроить отображение краёв плитки.

Тип края плитки отображается в виде **красного** контура. Серый контур – вспомогательный:



Есть три параметра, которые влияют на способ отображения края плитки:

- **Радиус** – параметр, который задаёт максимальный радиус каймы. Отображается в виде серого контура.
- **Ширина каймы** – не может быть больше заданного **радиуса**. Отображается в виде красного контура.
- **Масштаб по Z** – вытягивает или сужает эллипс, по сектору которого строится контур. Значение по умолчанию равно 1, т.е. радиус «рисует» по контуру симметричной окружности. При изменении этого параметра наблюдается следующая картина:



Параметры карты

«Параметры карты» – это почти то же самое, что и «Рельеф» в Свойствах плитки. Разница заключается в возможности более тонкой настройки отображения материала.

Список вариантов (3×3, 5×5, 7×7, 9×9) – это размер секторов (в пикселах, px), на которые будет делиться изображение плитки.


- Маленький размер сектора следует выбирать для плитки с мелким рисунком, например, для

имитации волокон дерева или ткани.

- Большой размер – для плавных и крупных рисунков. Например, плитки с декорами, где изображены крупные цветы или камни.

Множитель Z²⁾ – это параметр глубины рельефа. Чем больше это значение, тем более рельефным будет изображение, и, соответственно, наоборот.

2014/06/25 15:30 · [Юлия Майн](#)

¹⁾ обязательно включите «привязку к вершинам фона» 

²⁾ величина не линейная

From:

<http://files.ceramic3d.ru/wiki/> - **Ceramic3D**

Permanent link:

http://files.ceramic3d.ru/wiki/doku.php?id=actions:%D1%87%D0%B0%D1%81%D1%82%D1%8C_3.3

Last update: **2015/03/17 05:13**

