

# 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:

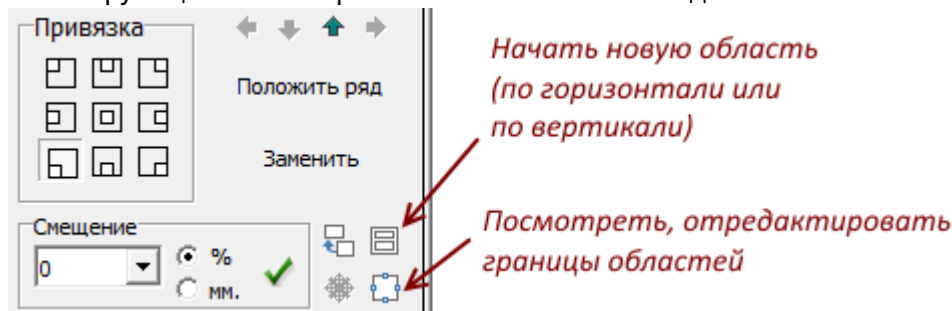
- формироваться несколькими способами;
- быть произвольного размера и формы.

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

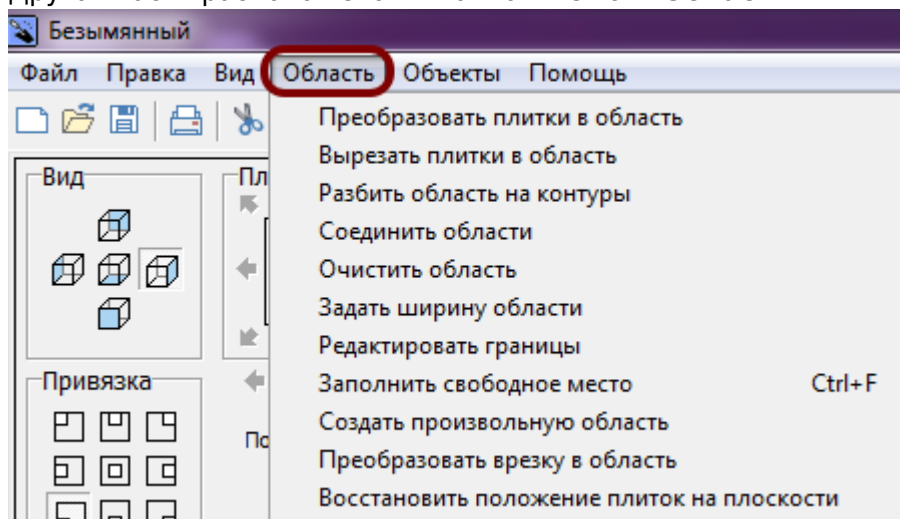
## Создание области

Есть несколько способов создания областей.

Часть функционала по работе с областями выведена на Панель инструментов:

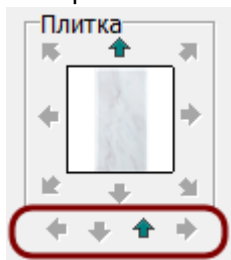


Другая часть расположена в Главном меню → **Области**:



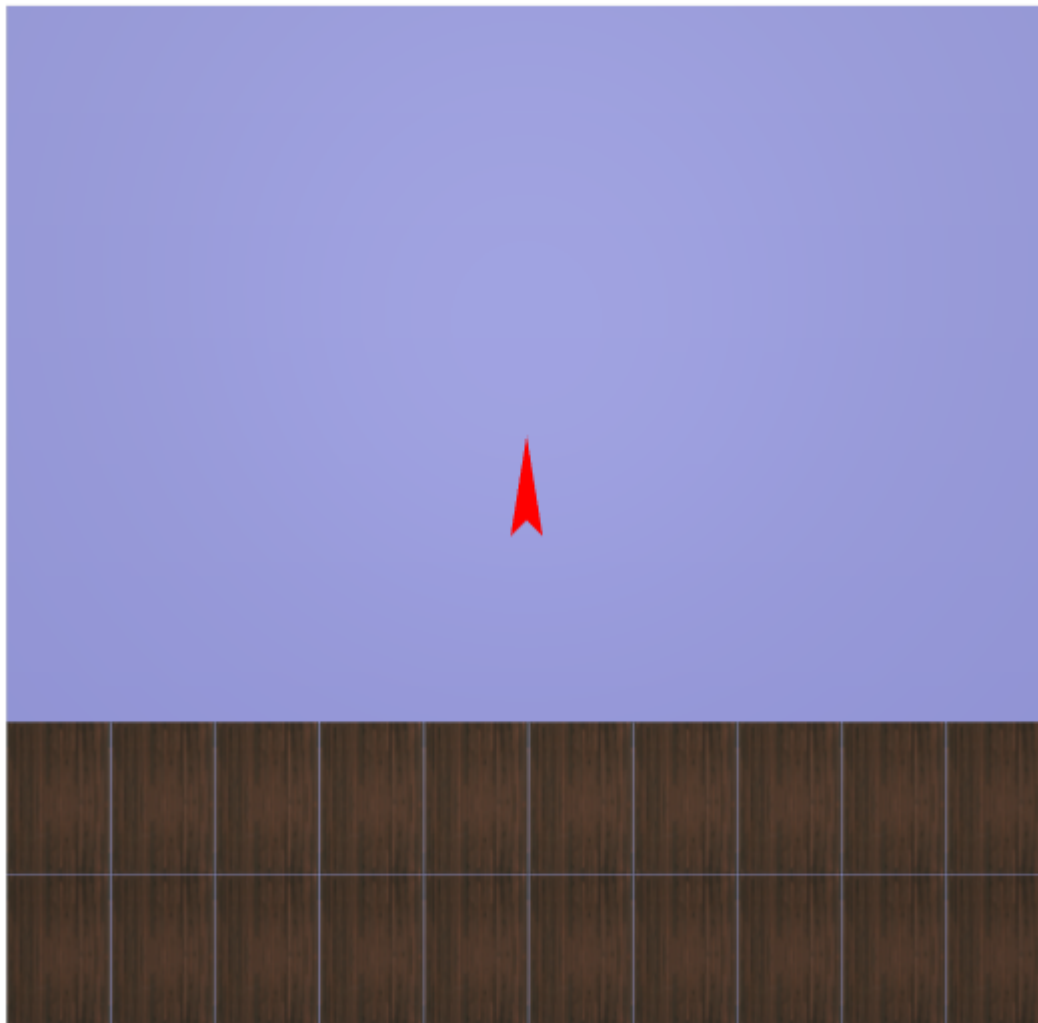
Также новая область создаётся при смене направления укладки в процессе укладки плитки на

поверхность:

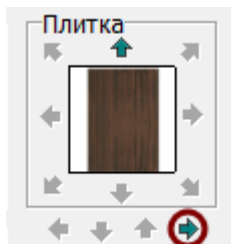


## Создание области в процессе укладки

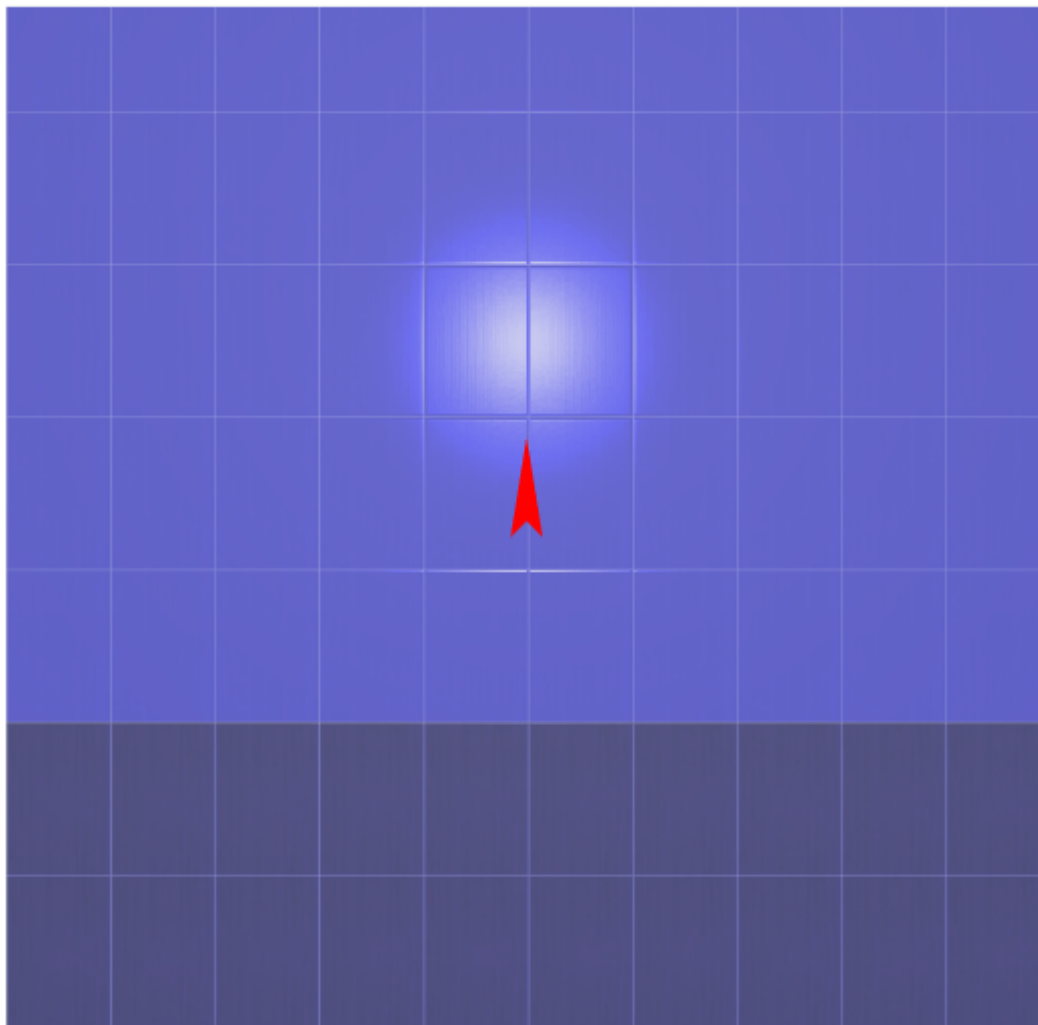
Предположим, сначала укладывались горизонтальные ряды плитки снизу вверх:



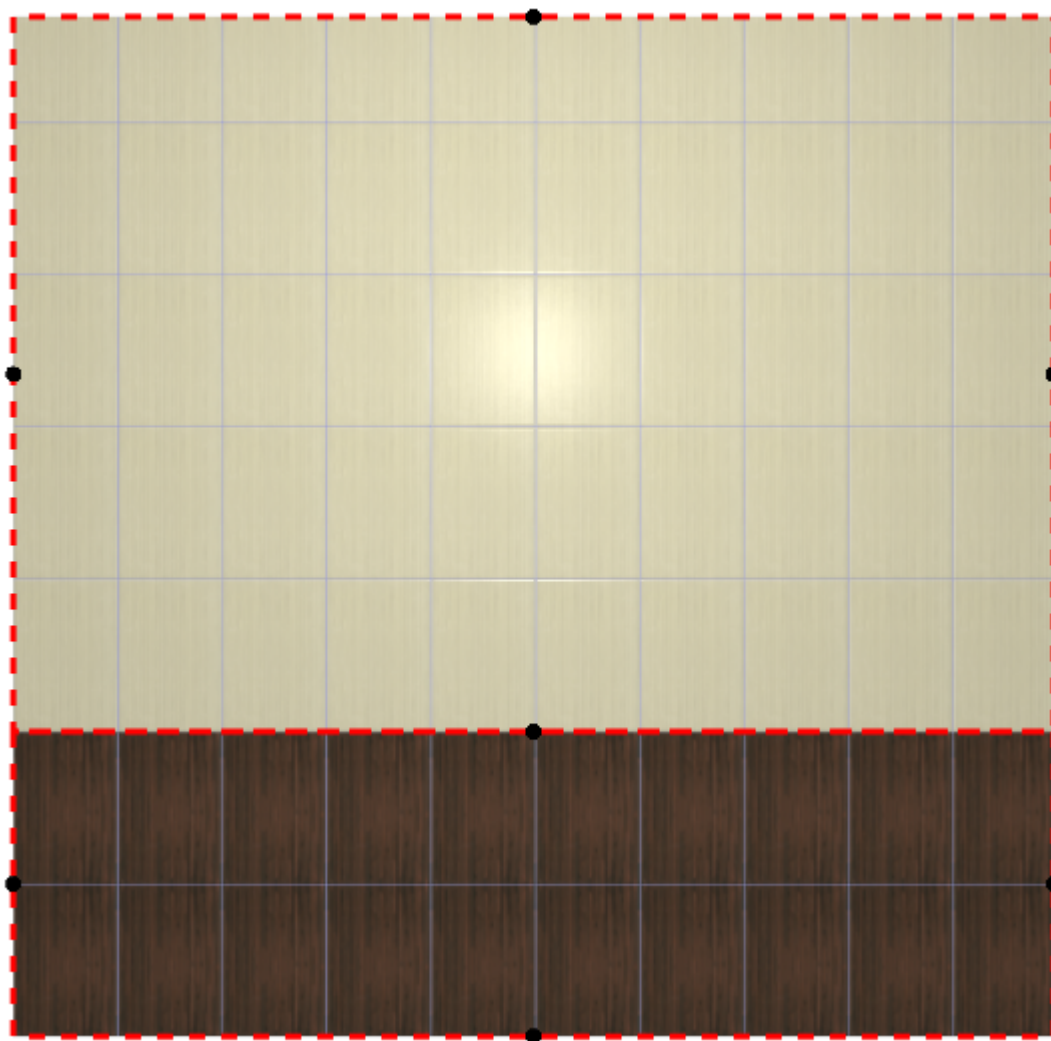
А затем изменили направление укладки на слева-направо:



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

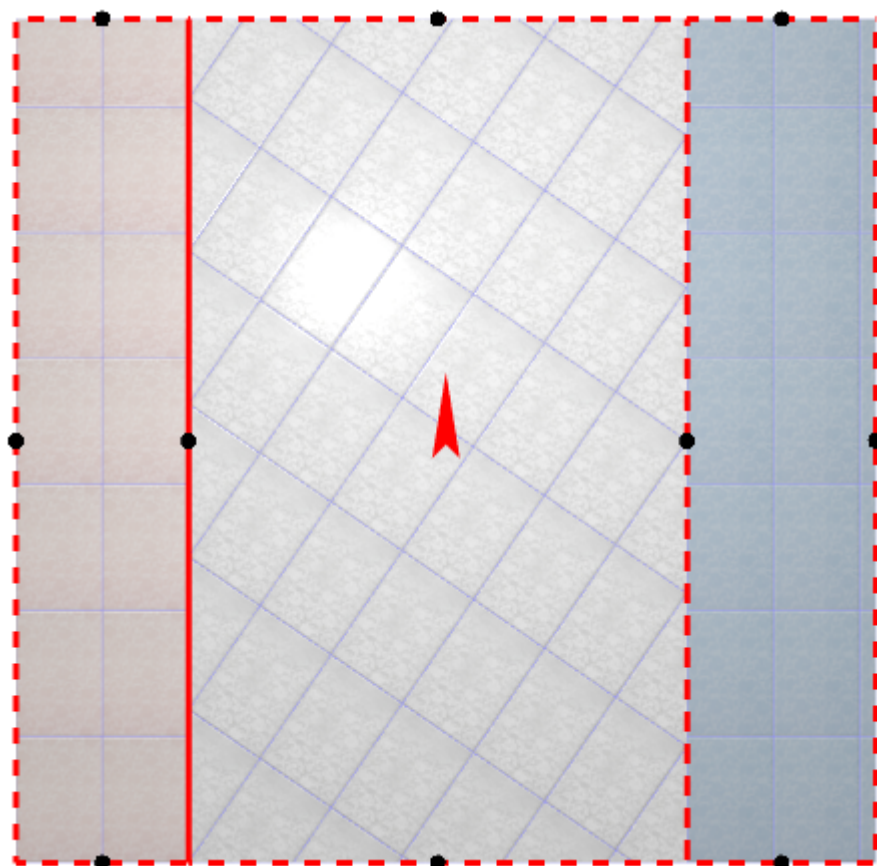
## Создание области при смене направления укладки

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

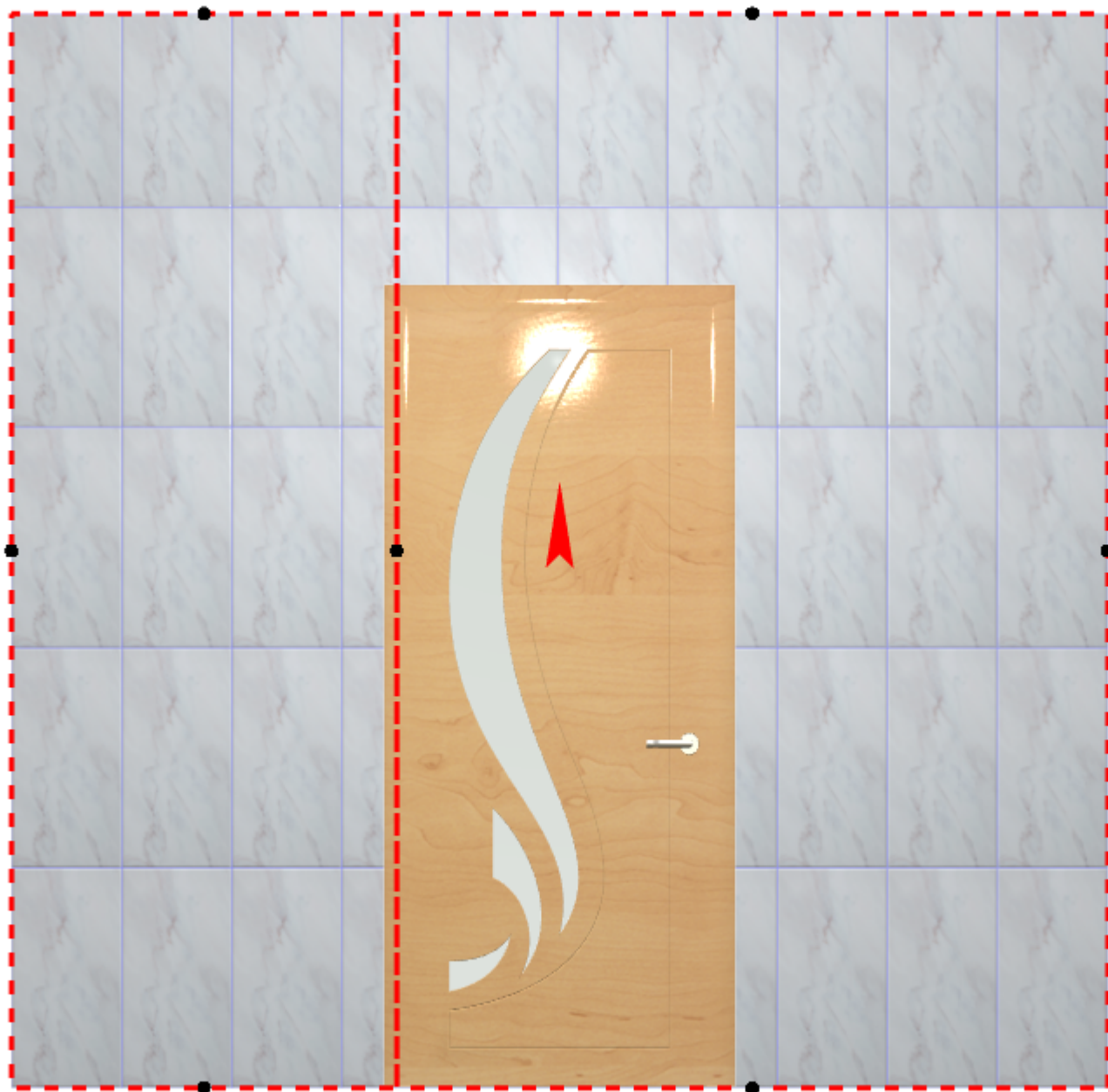
Предположим, что нужно разделить поверхности на три вертикальные области. Для этого:

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:

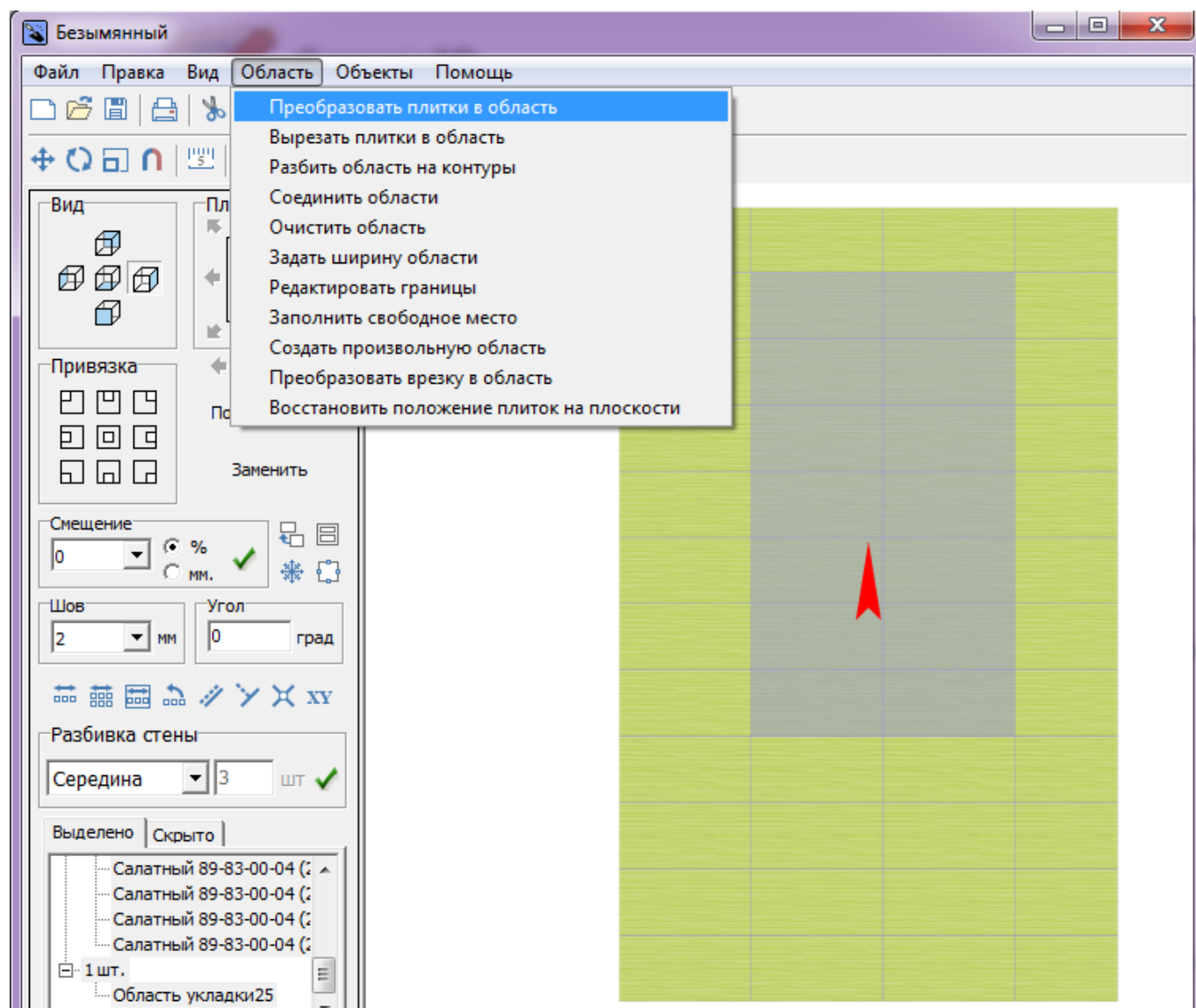
- «Преобразовать плитки в область»;
- «Вырезать плитки в область».

## Преобразовать плитки в область

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

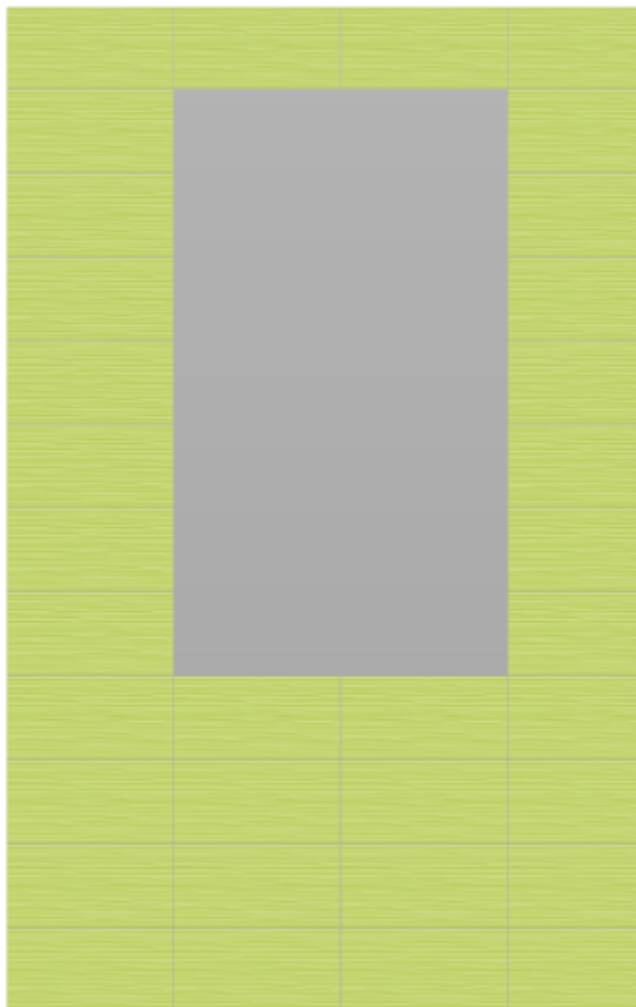
Чтобы создать область из плиток:

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



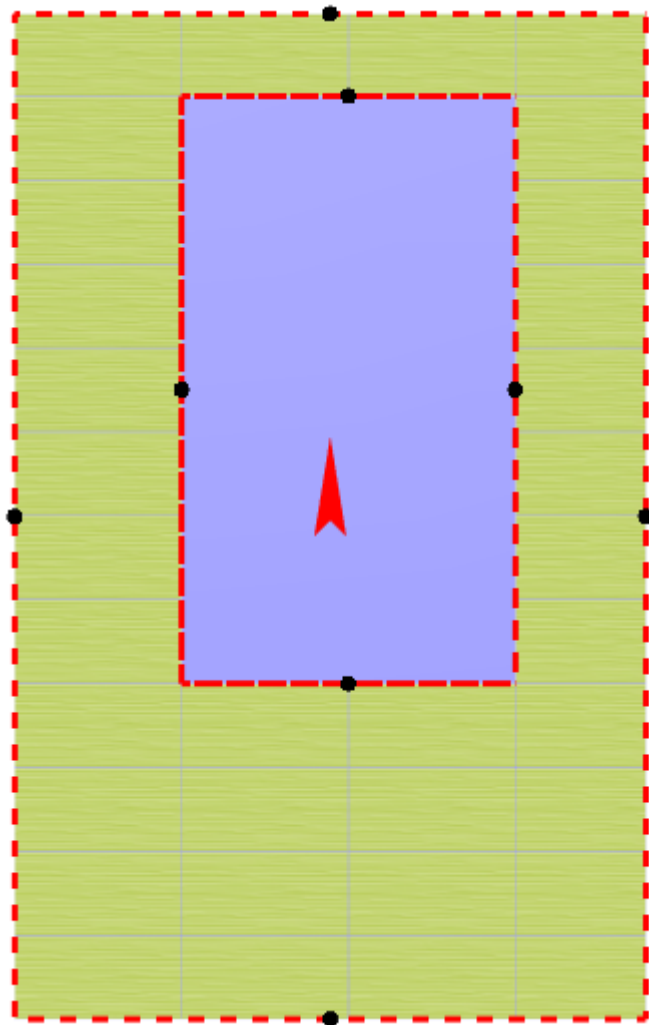
Результат:







В режиме просмотра областей  выглядит так:





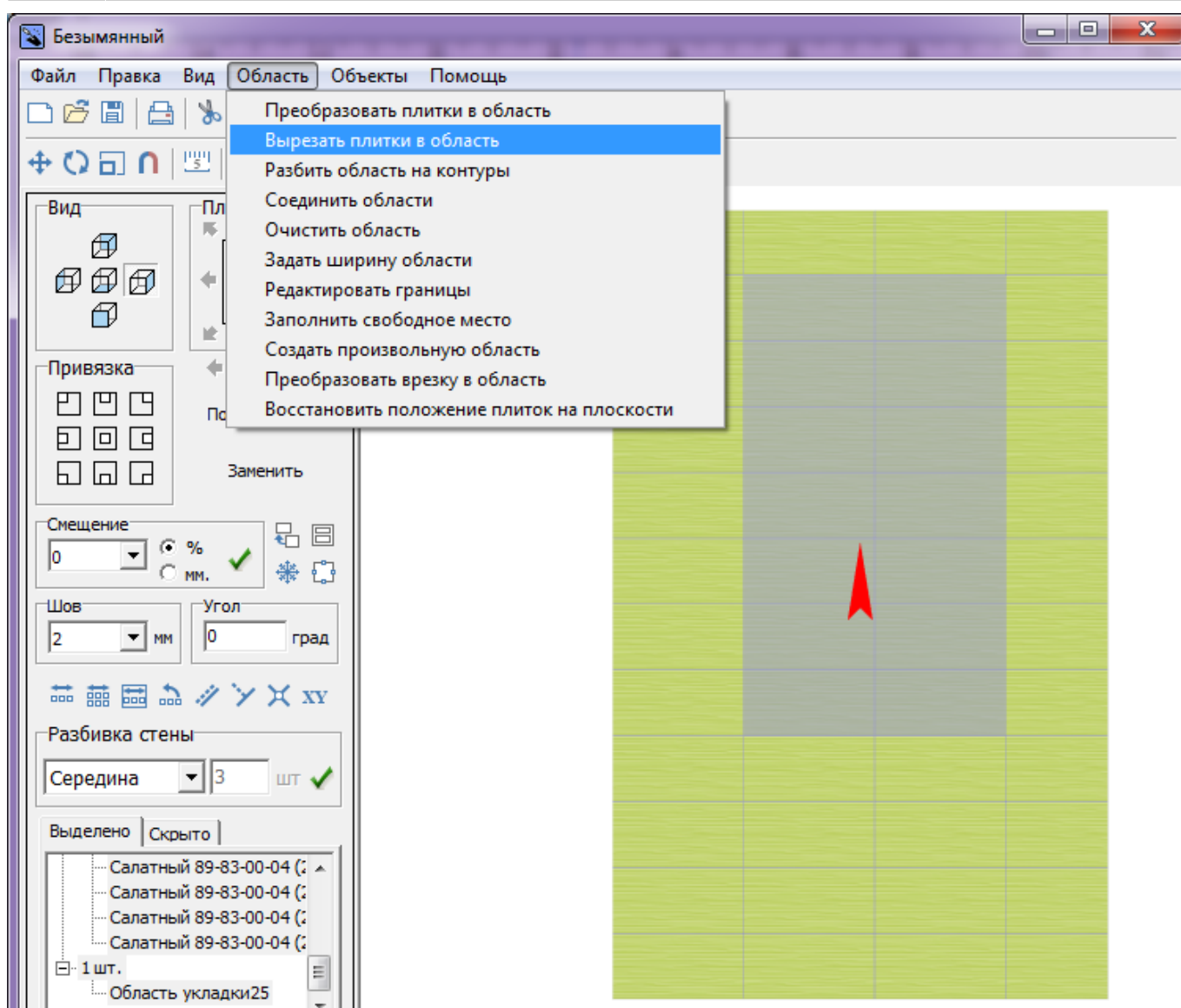
Режим просмотра областей включается по нажатию на пиктограмму . Чтобы выйти из него, нажмите на  ещё раз.


### **Вырезать плитки в область**

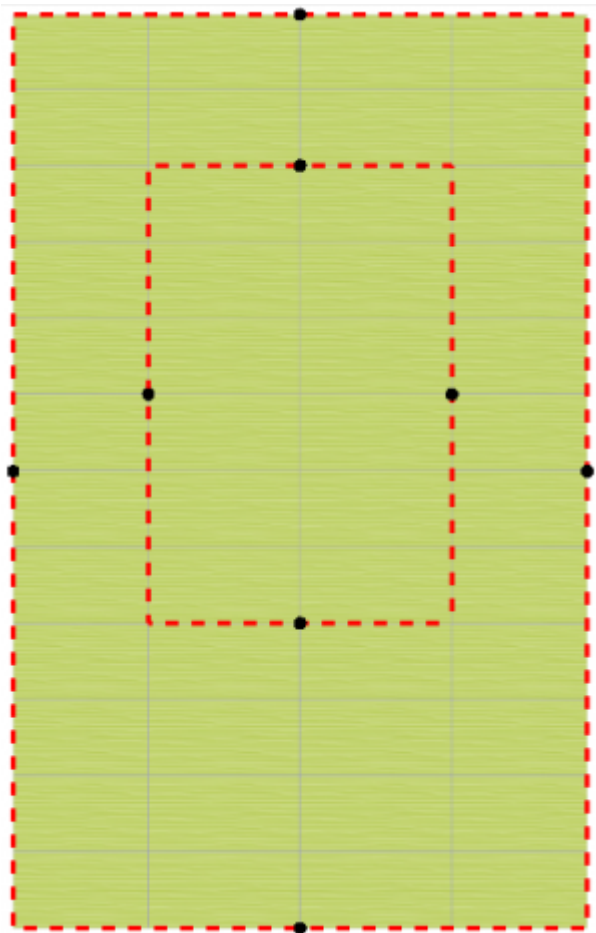
Использование инструмента «Вырезать плитки в область» создаёт новую область, но плитки, которые на ней были, остаются.

Чтобы создать область из плиток:

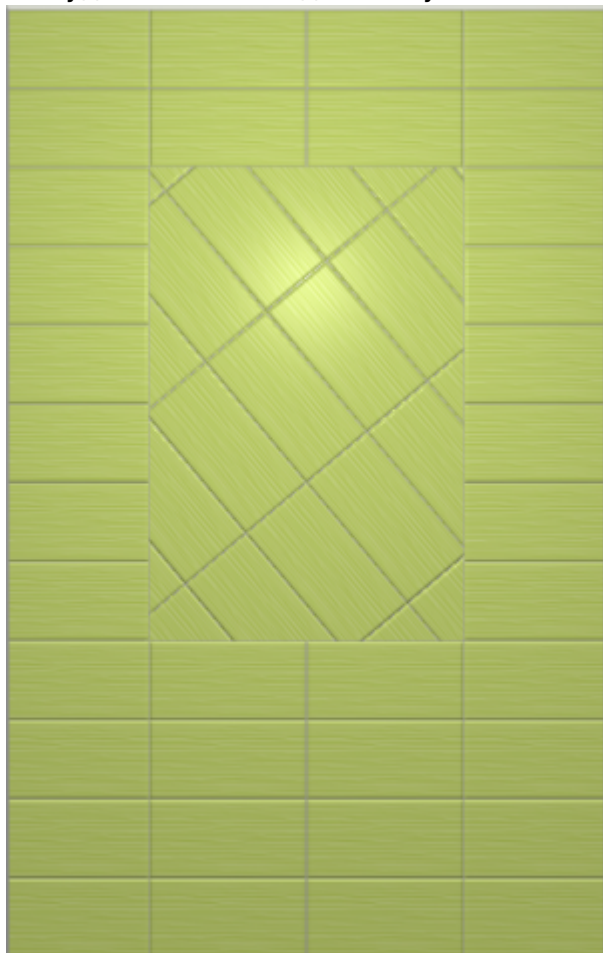
1. выделите плитки;
2. выберите в главном меню: «Область» → «Вырезать плитки в область»:



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:

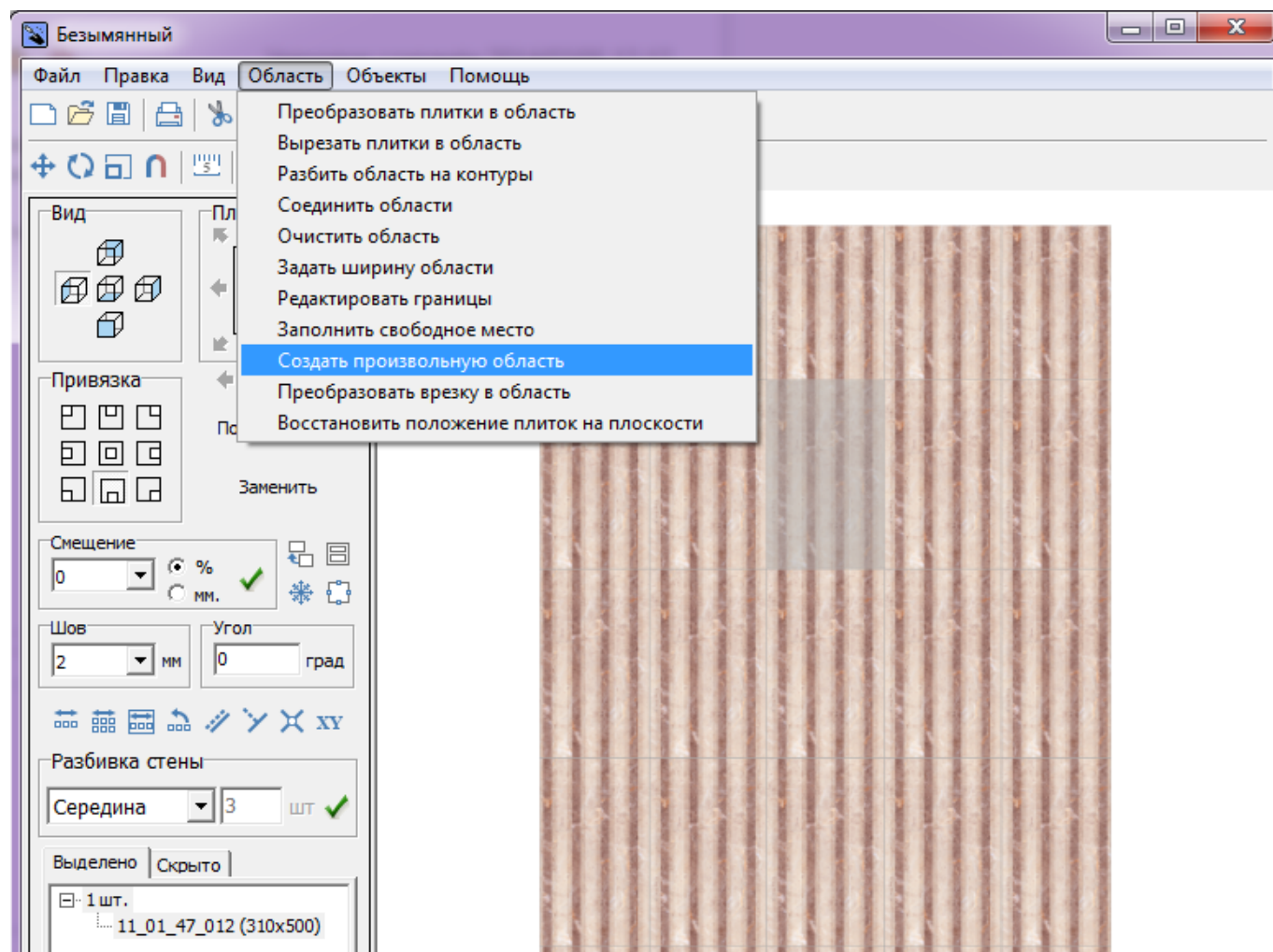


## Произвольная область

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

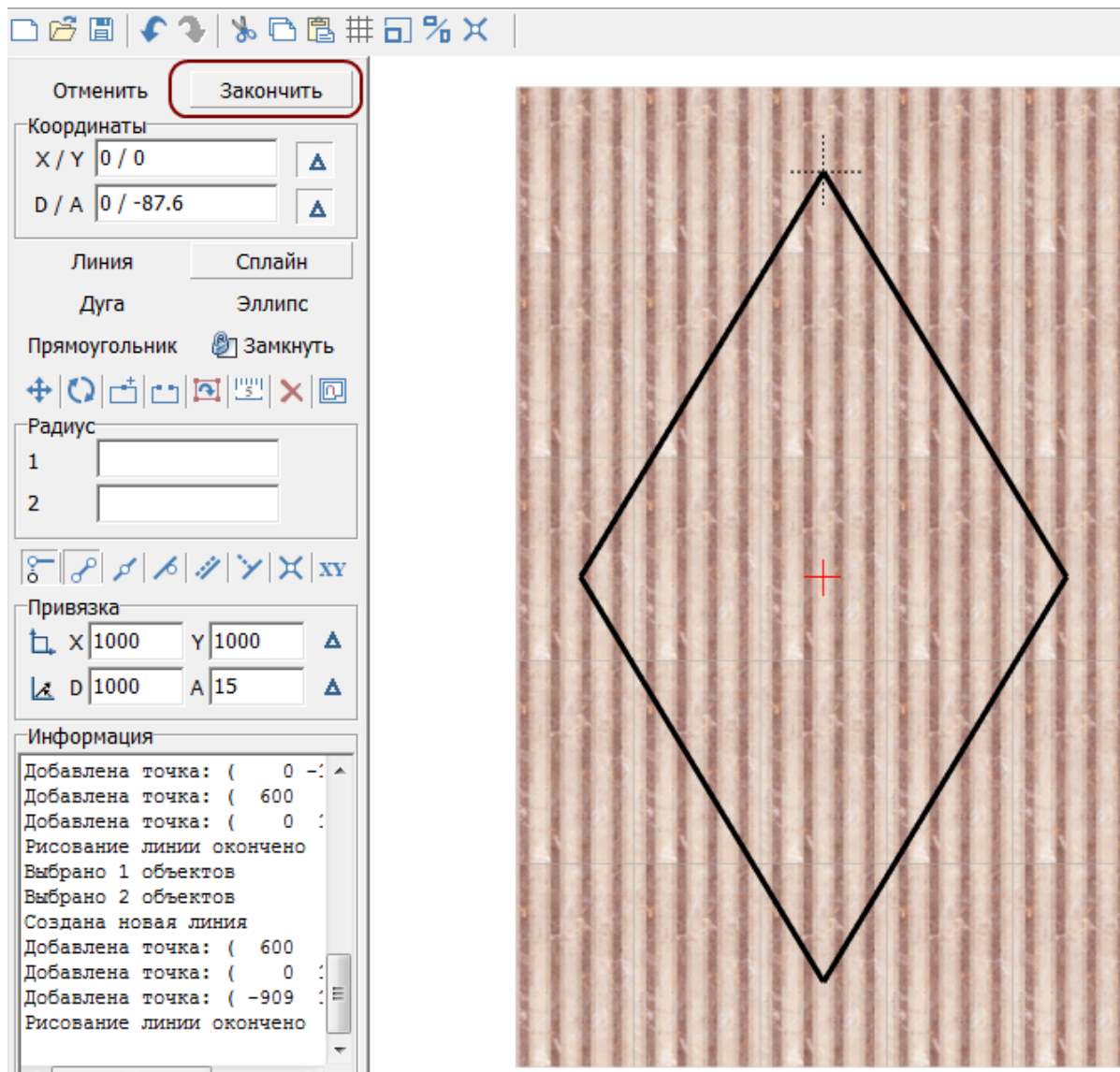
Произвольная область создаётся в [векторном редакторе](#).

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.

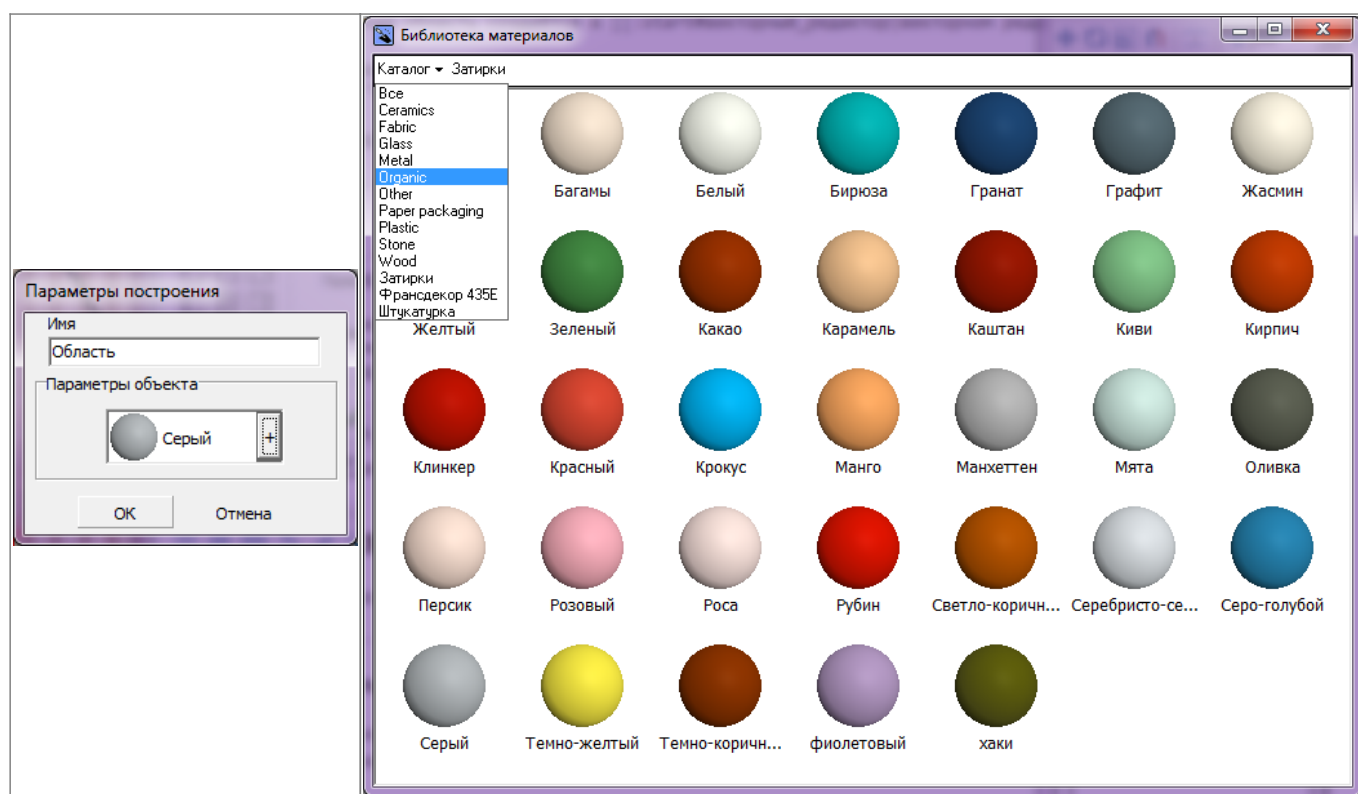
Например, нарисуем ромб с помощью [точного ввода координат](#):



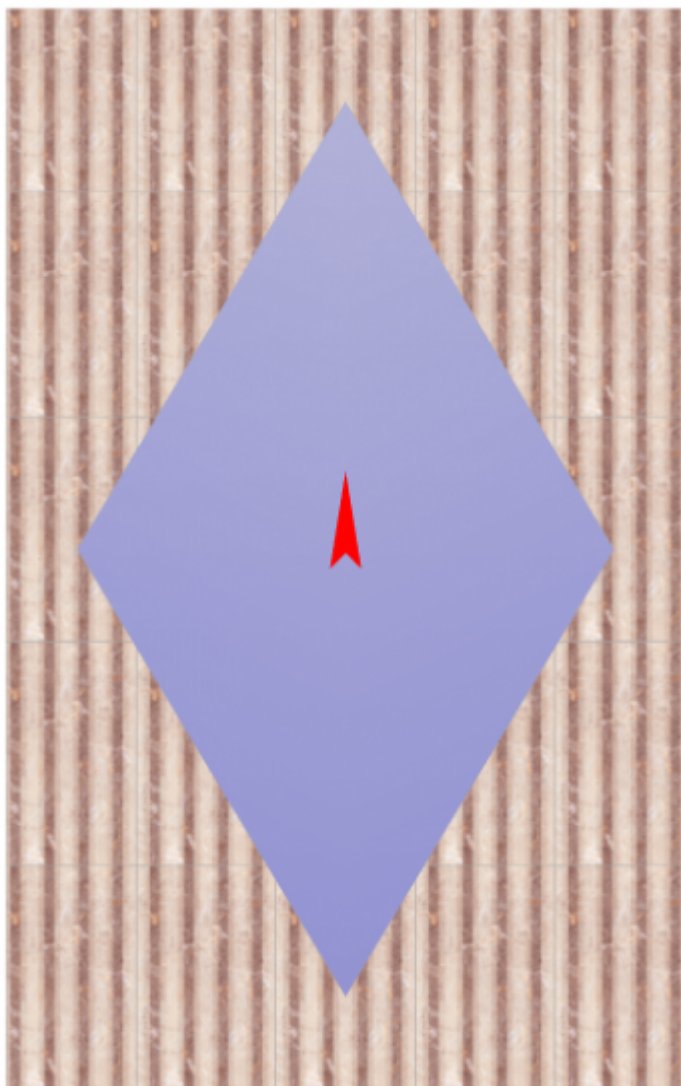
Чтобы завершить работу над контуром, нажмите кнопку **«Завершить»**.

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**:



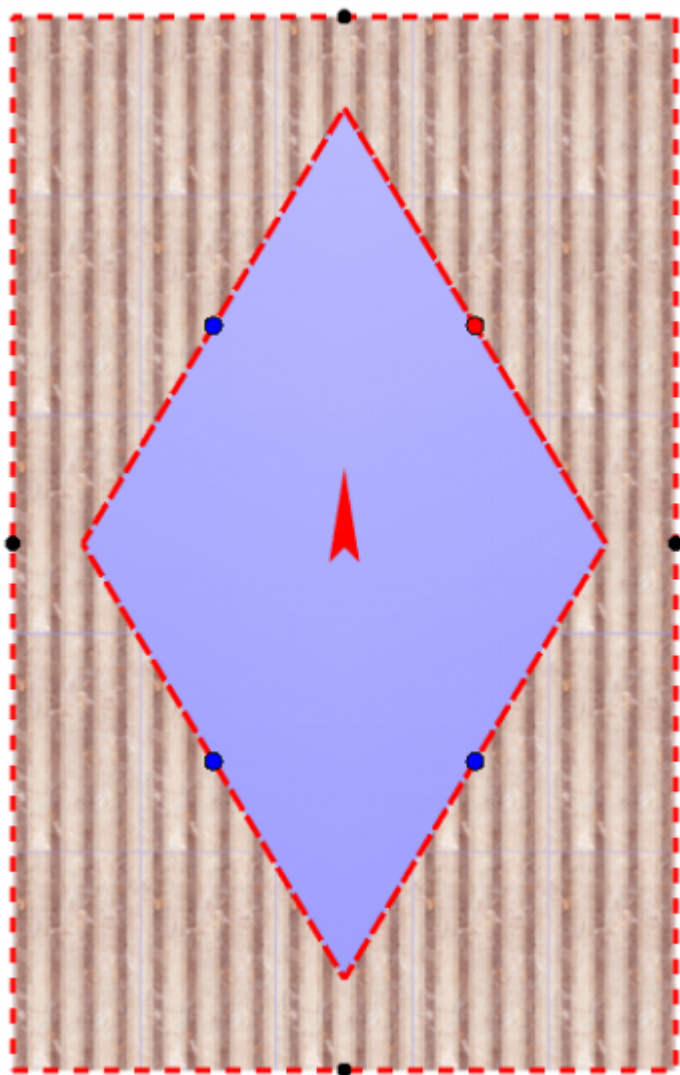


Нажмите **OK**, после чего отобразится результат:



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





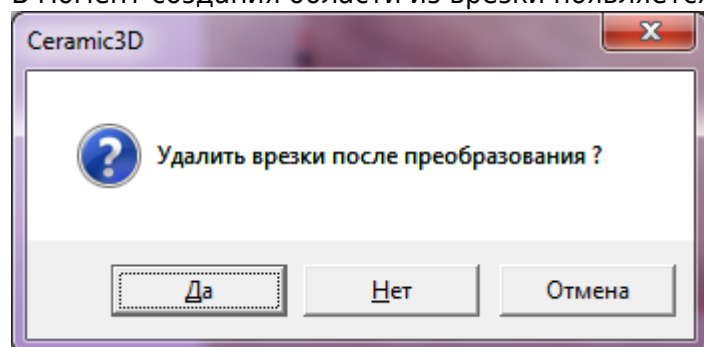
Теперь в этой области вы можете выложить любую другую плитку с любыми параметрами.

## 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:

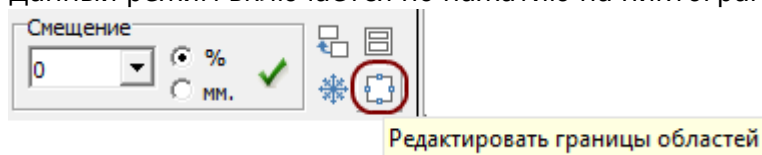
- создать область и удалить врезку;
- создать область и оставить врезку;
- отменить операцию по созданию области.

После выбора нужного вам варианта врезка будет преобразована в область.

## Редактирование области

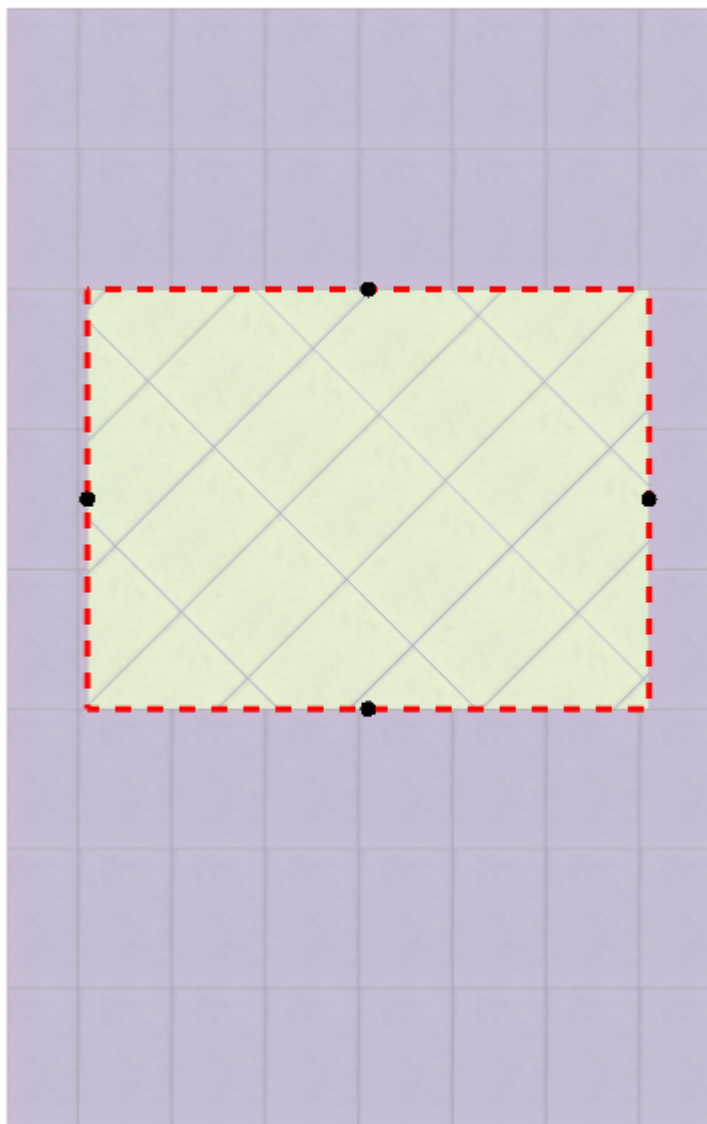
### Режим просмотра областей

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

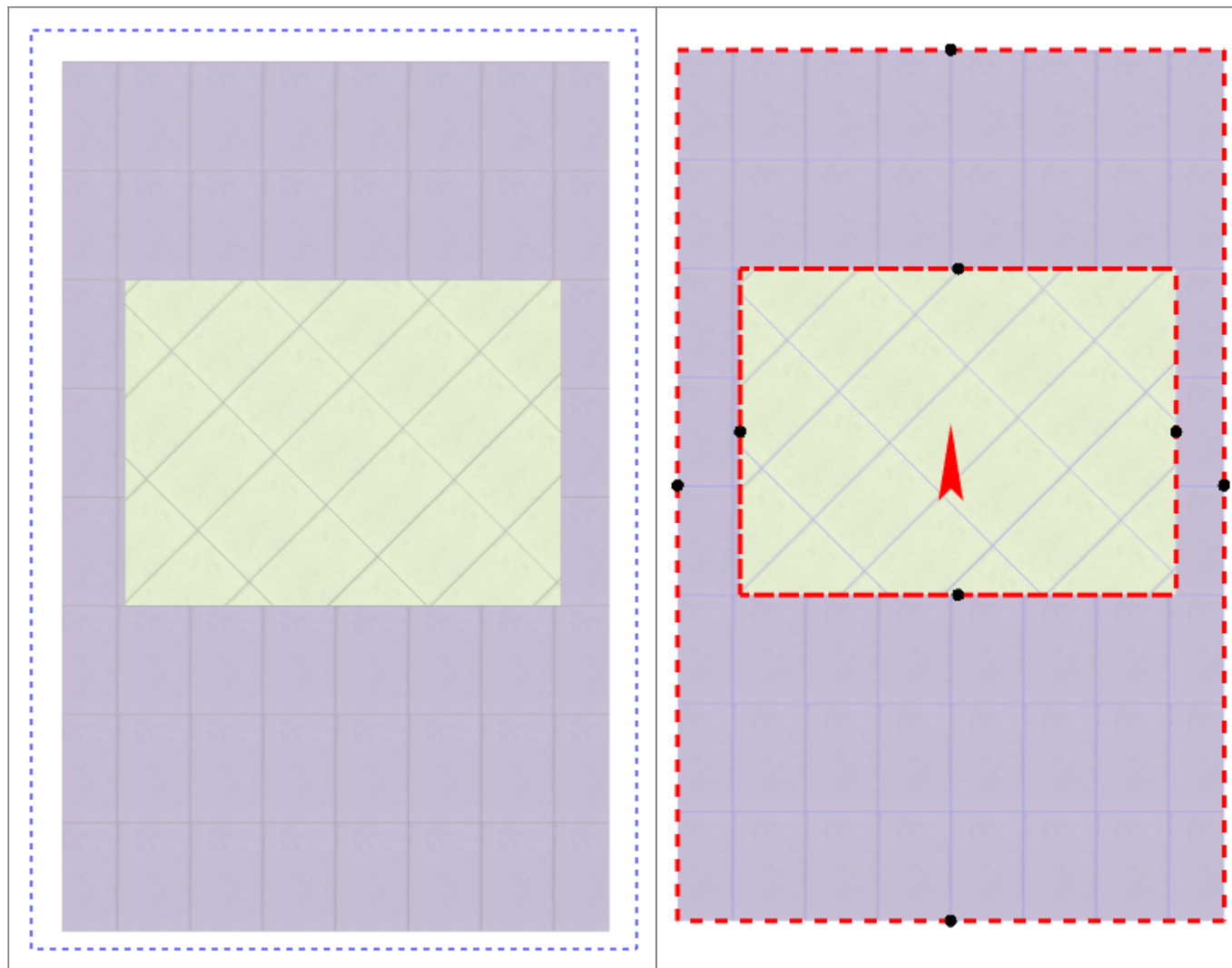


### Просмотр областей

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

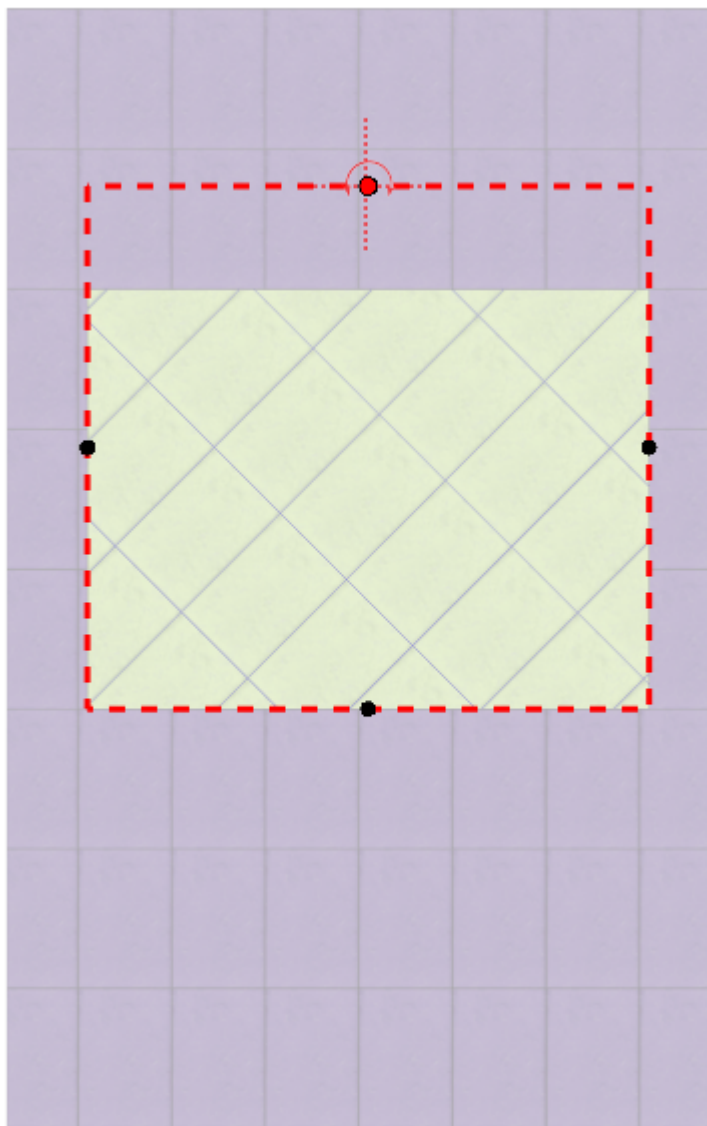


Чтобы увидеть **все области** на поверхности, **выделите всю поверхность**:



### 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.

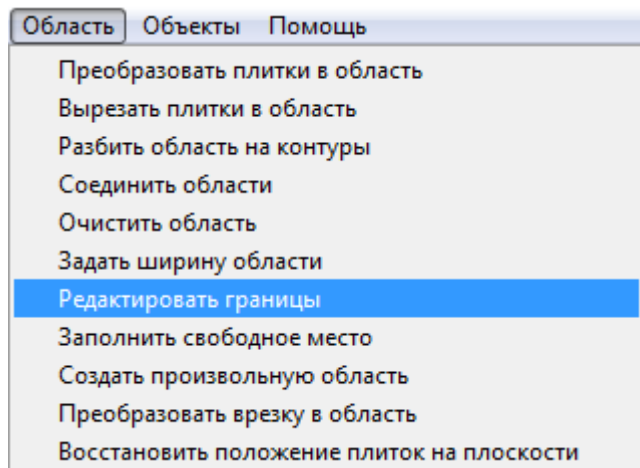
Если границы областей **не разбиты на контуры**, то изменение размеров одной области в меньшую сторону влечёт за собой увеличение соседней области.

## Редактирование границ в векторном редакторе

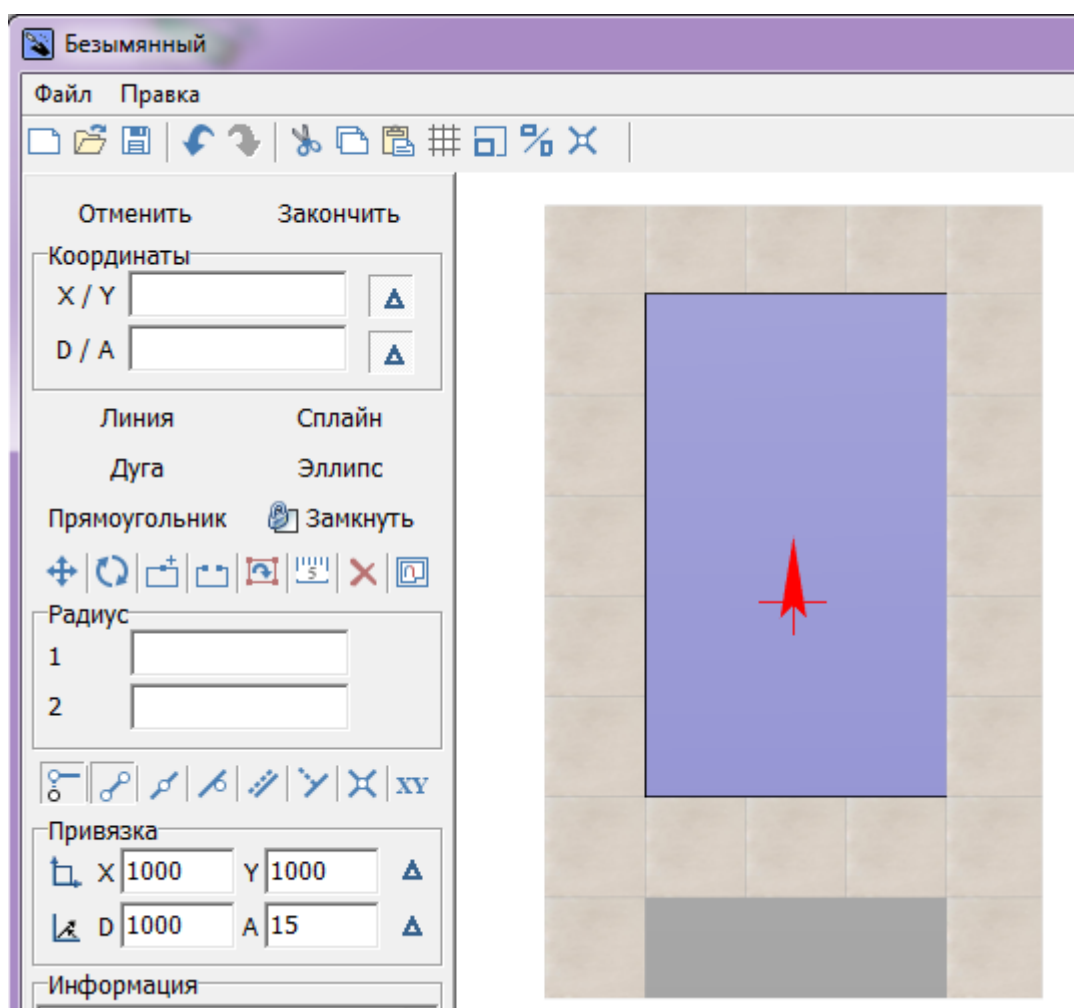
**Векторный редактор**, в отличие от режима отображения областей, даёт возможность свободно изменять контур области, рисовать любые фигуры.

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

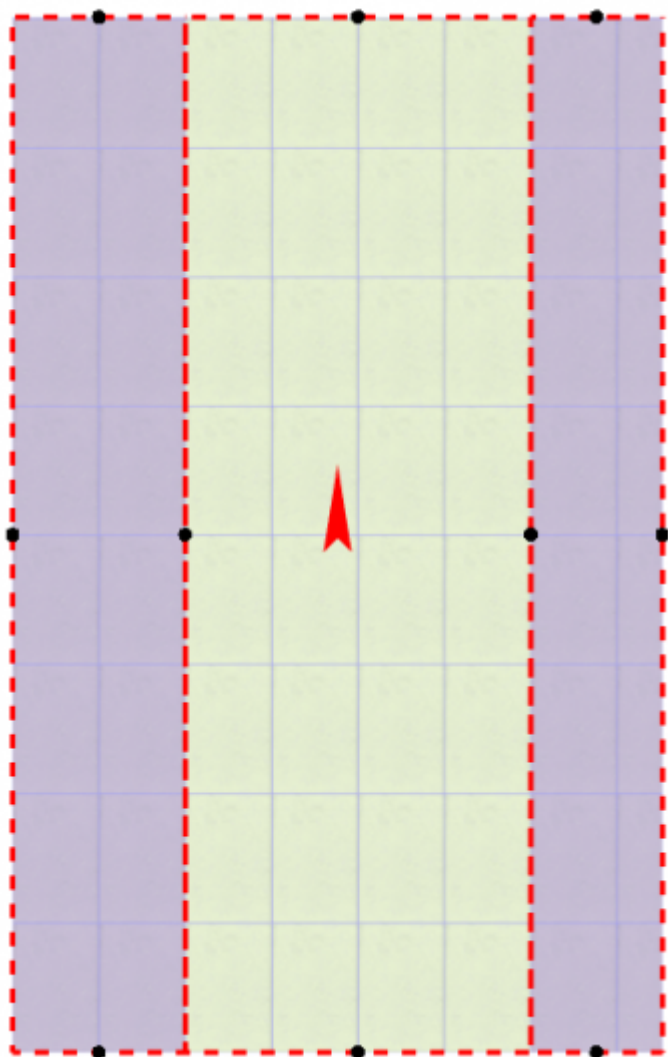
более области, одновременно можно редактировать только одну из областей.

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.

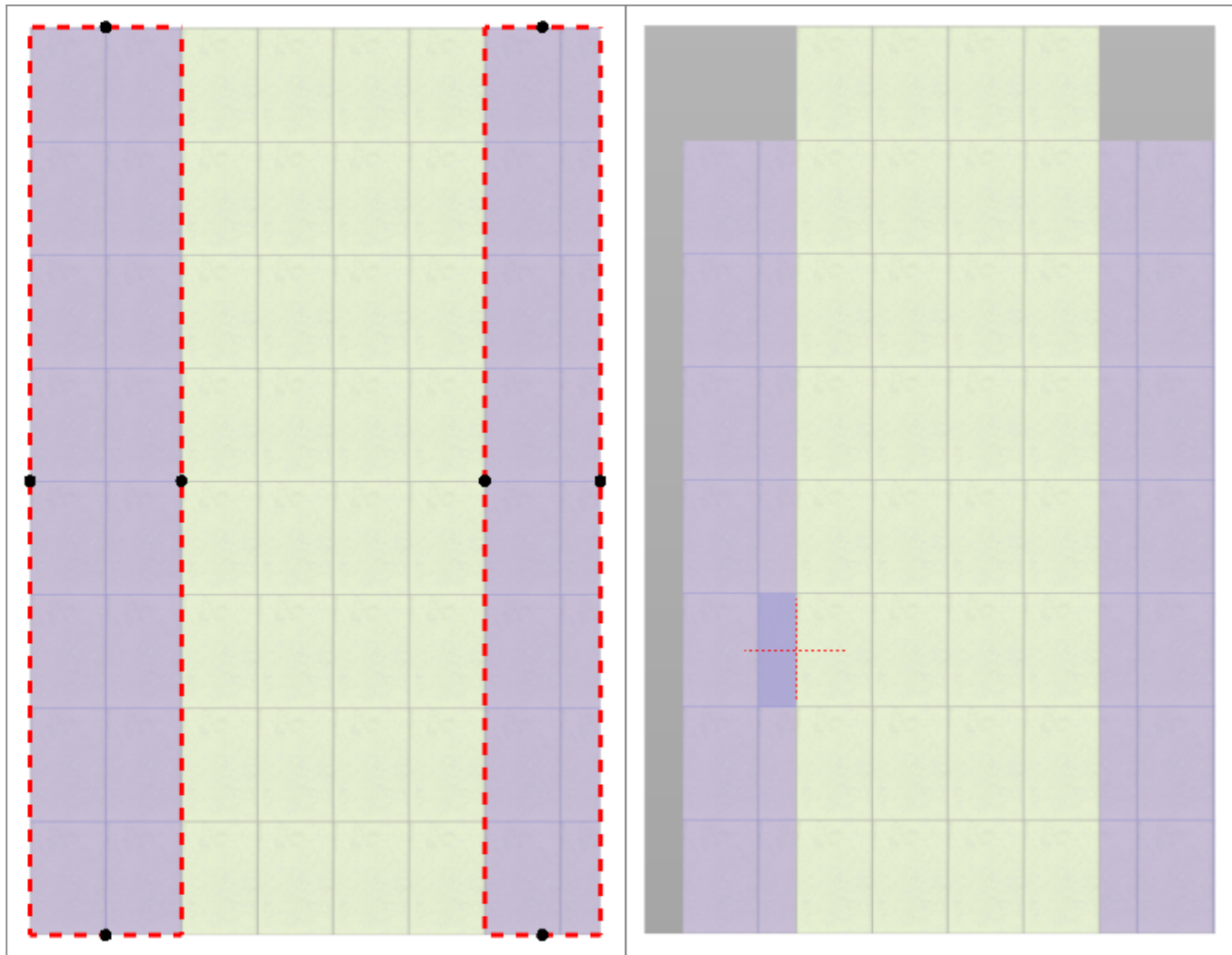
Например, если **две** области расположены таким образом:




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:

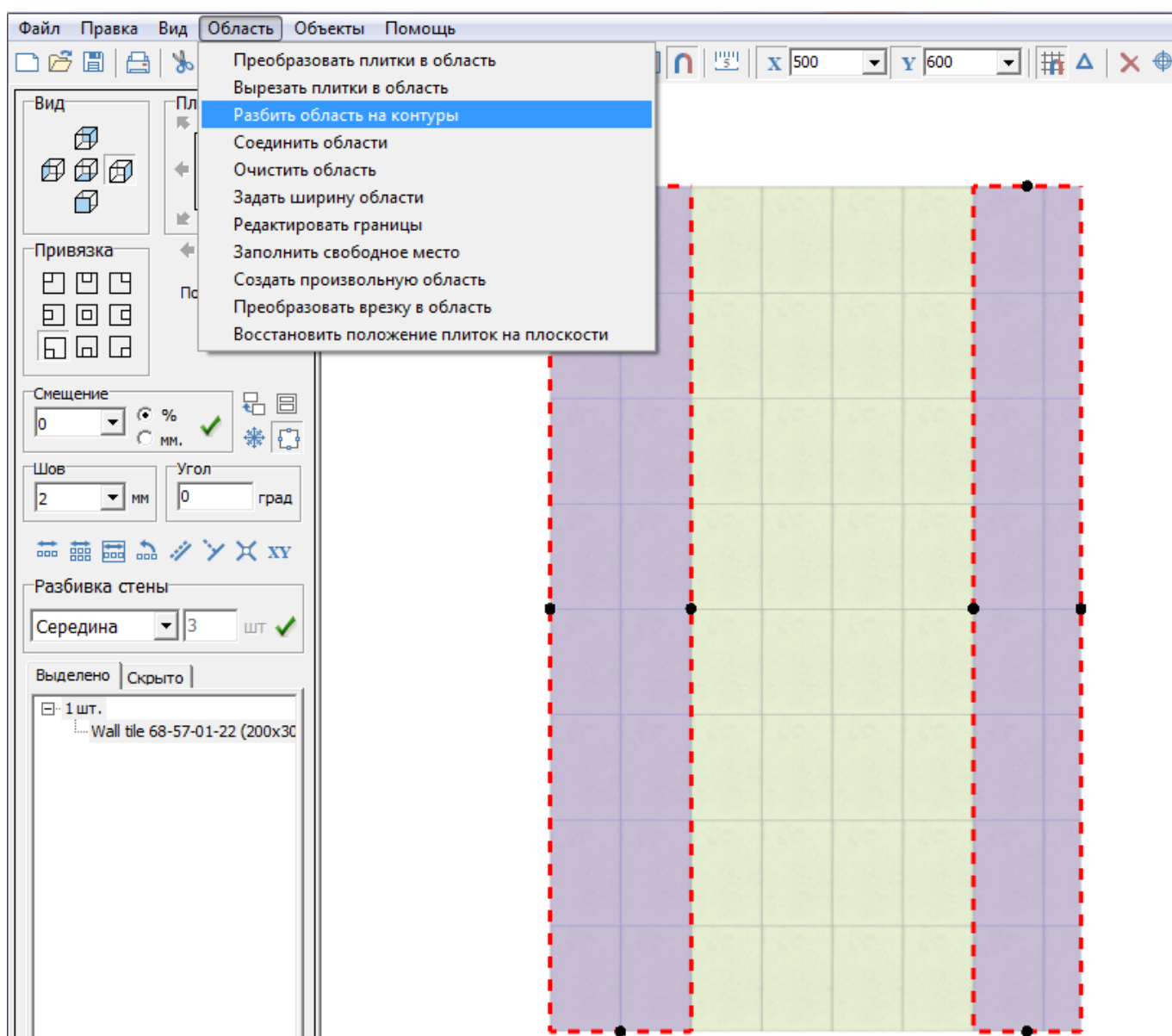
1. при выделении одной области в [режиме просмотра областей](#), подсвечиваются две области;
2. при сдвиге окна подрезки, укладка в обеих плоскостях двигается вместе.



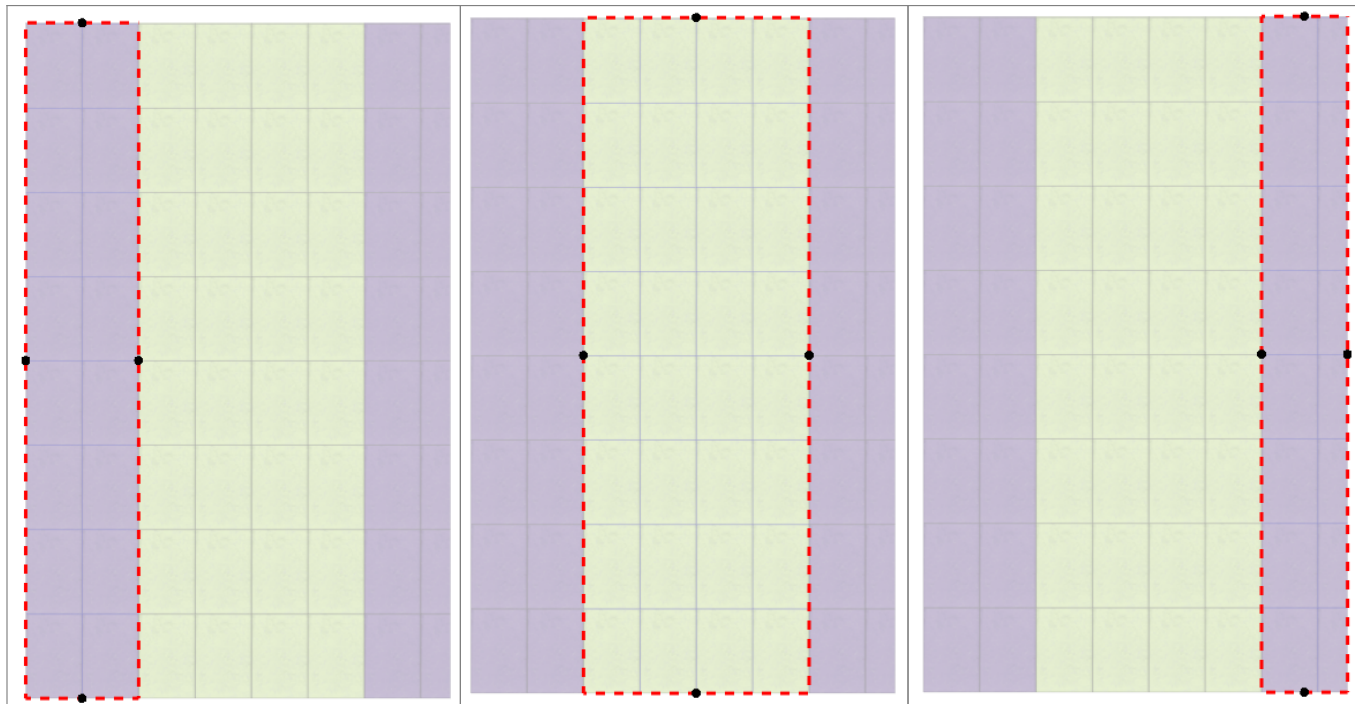


Чтобы разделить эту область на две независимых области:

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.

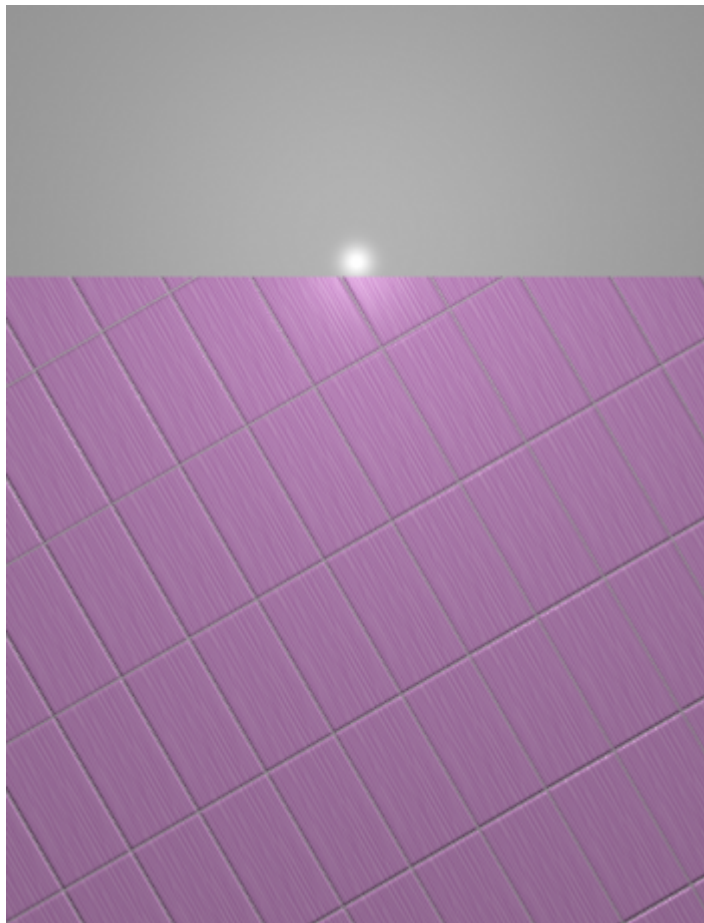
Чтобы очистить область от плитки:

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

Область будет очищена.

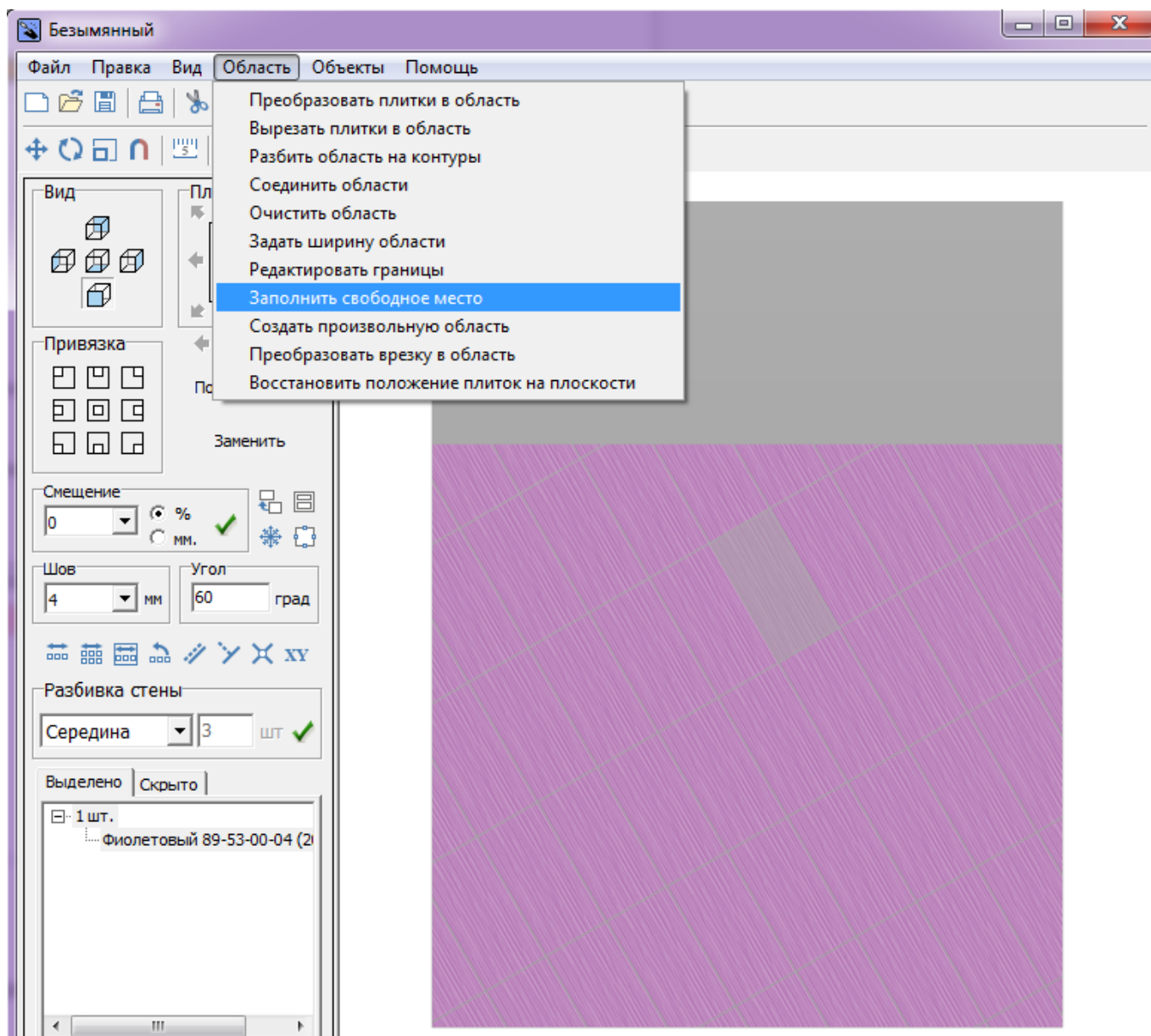
## Заполнить свободное место

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](#).

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

Permanent link:  
<http://files.ceramic3d.ru/wiki/doku.php?id=putting:%D0%BE%D0%B1%D0%BB%D0%B0%D1%81%D1%82%D0%B8>

Last update: **2014/08/29 11:02**

