

Области

Область – это обособленная часть поверхности, где могут быть применены другие параметры укладки плитки (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

Рассмотрим несколько способов создания областей.

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:

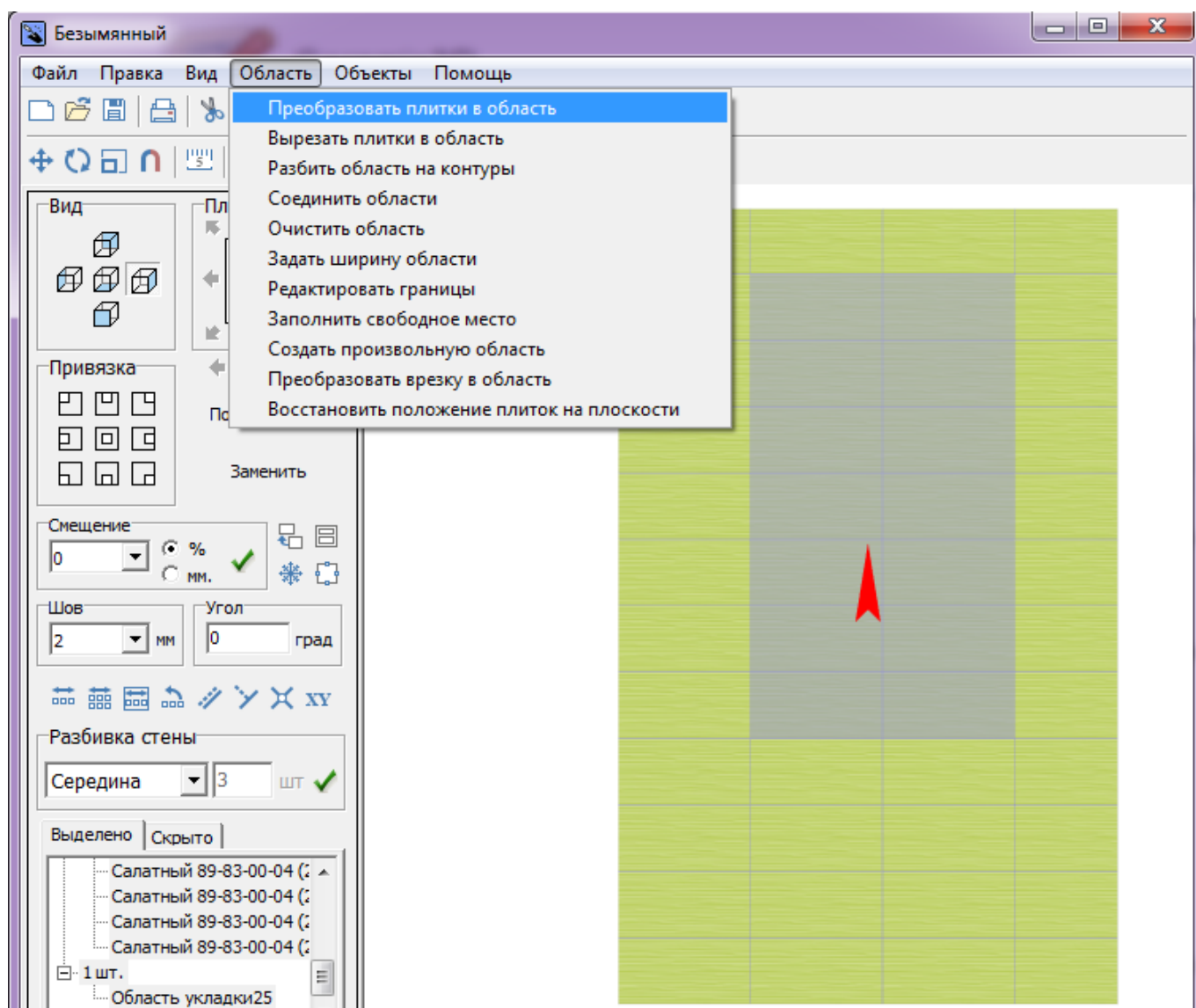
- «Преобразовать плитки в область»;
- «Вырезать плитки в область».

Преобразовать плитки в область

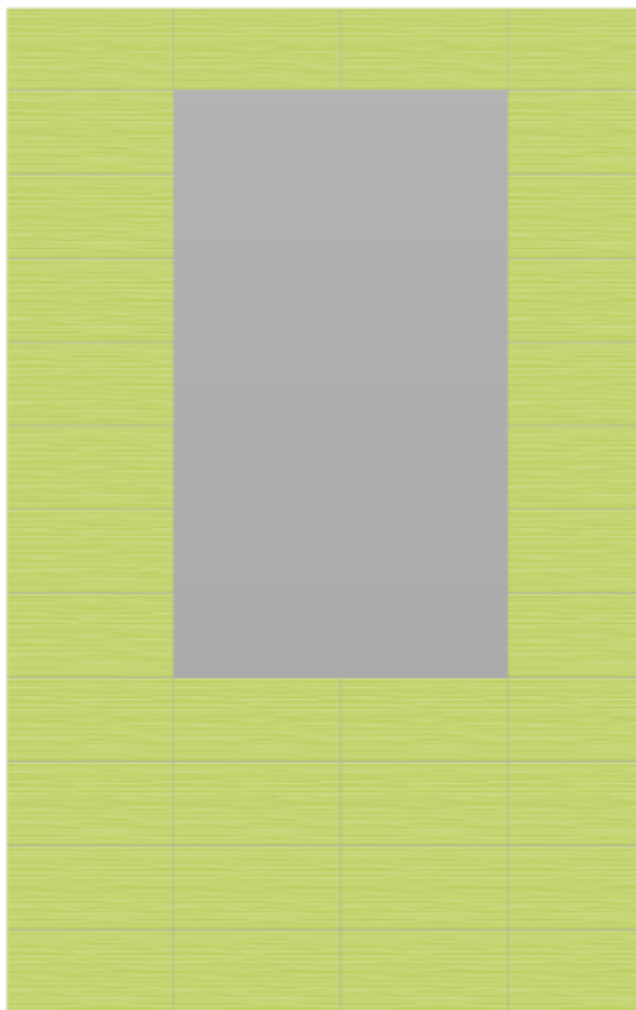
Использование инструмента «Преобразовать плитки в область» создаёт новую, очищенную от плиток область.


Чтобы создать область из плиток:

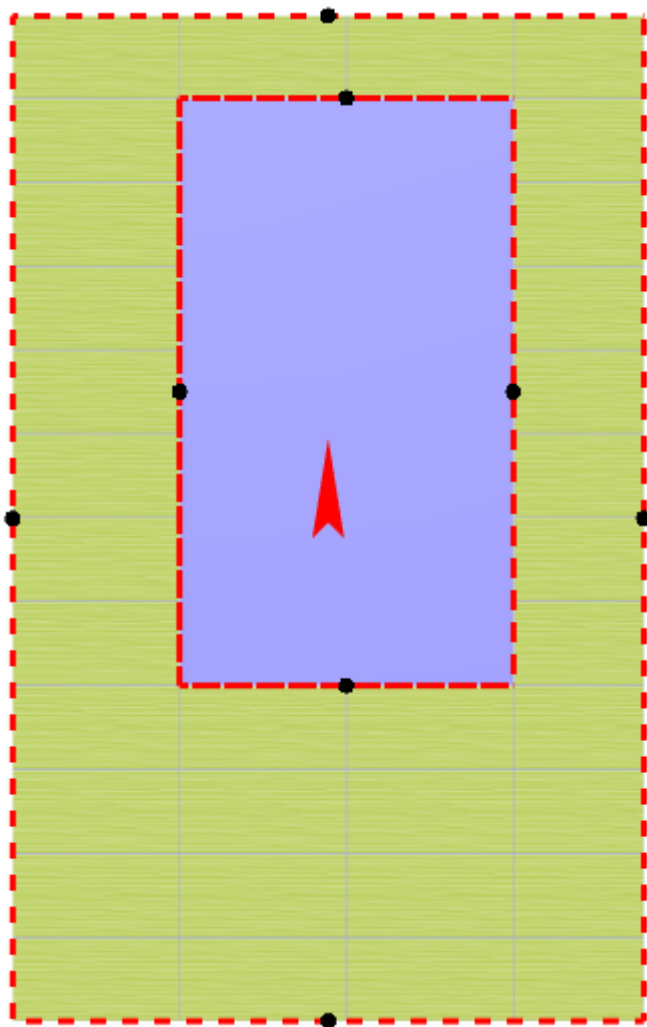
1. выделите плитки;
2. выберите в главном меню: «Область» → «Преобразовать плитки в область»:





Результат:



В режиме просмотра областей  выглядит так:



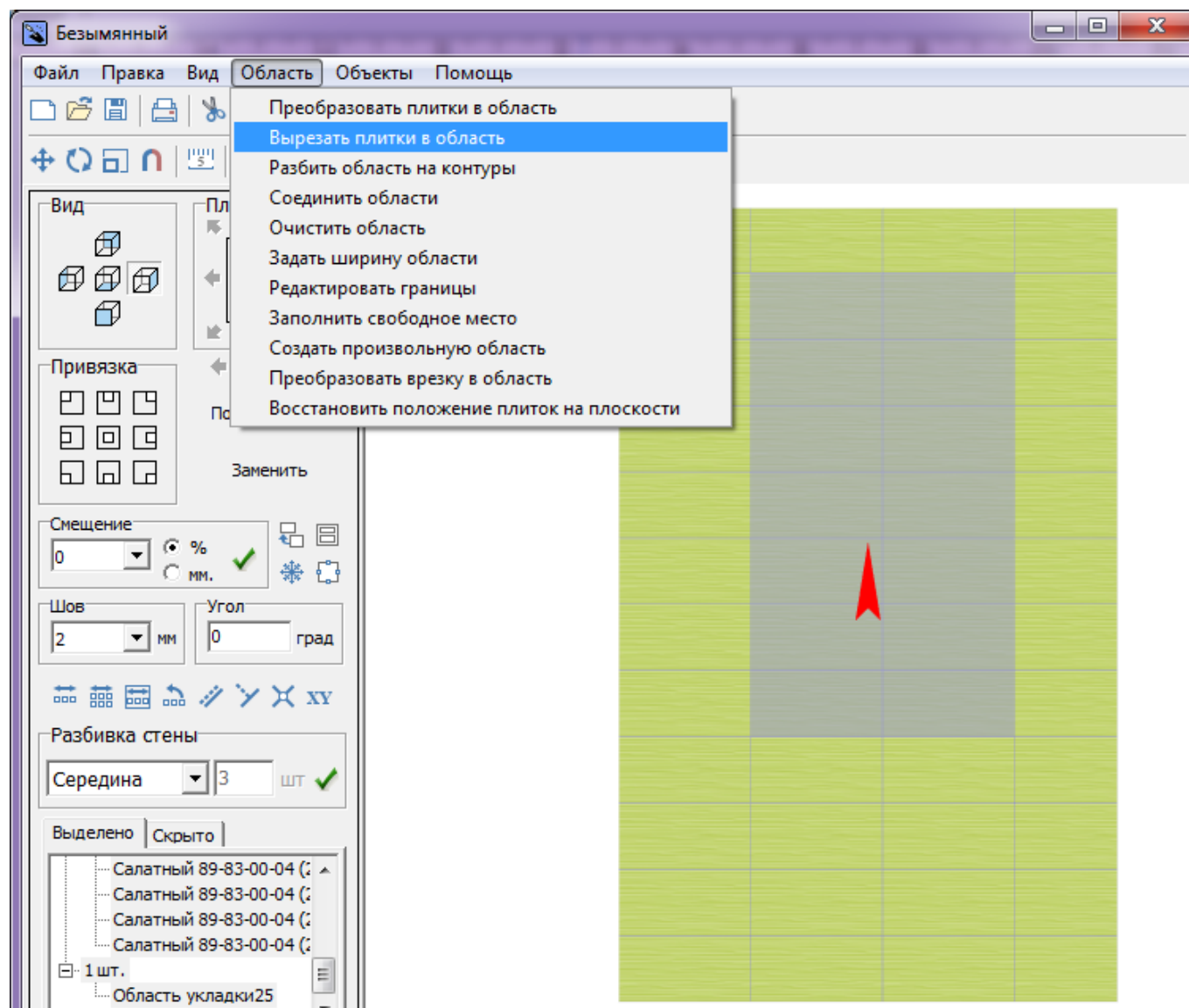
Режим просмотра областей включается по нажатию на пиктограмму . Чтобы выйти из него, нажмите на  ещё раз.


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:

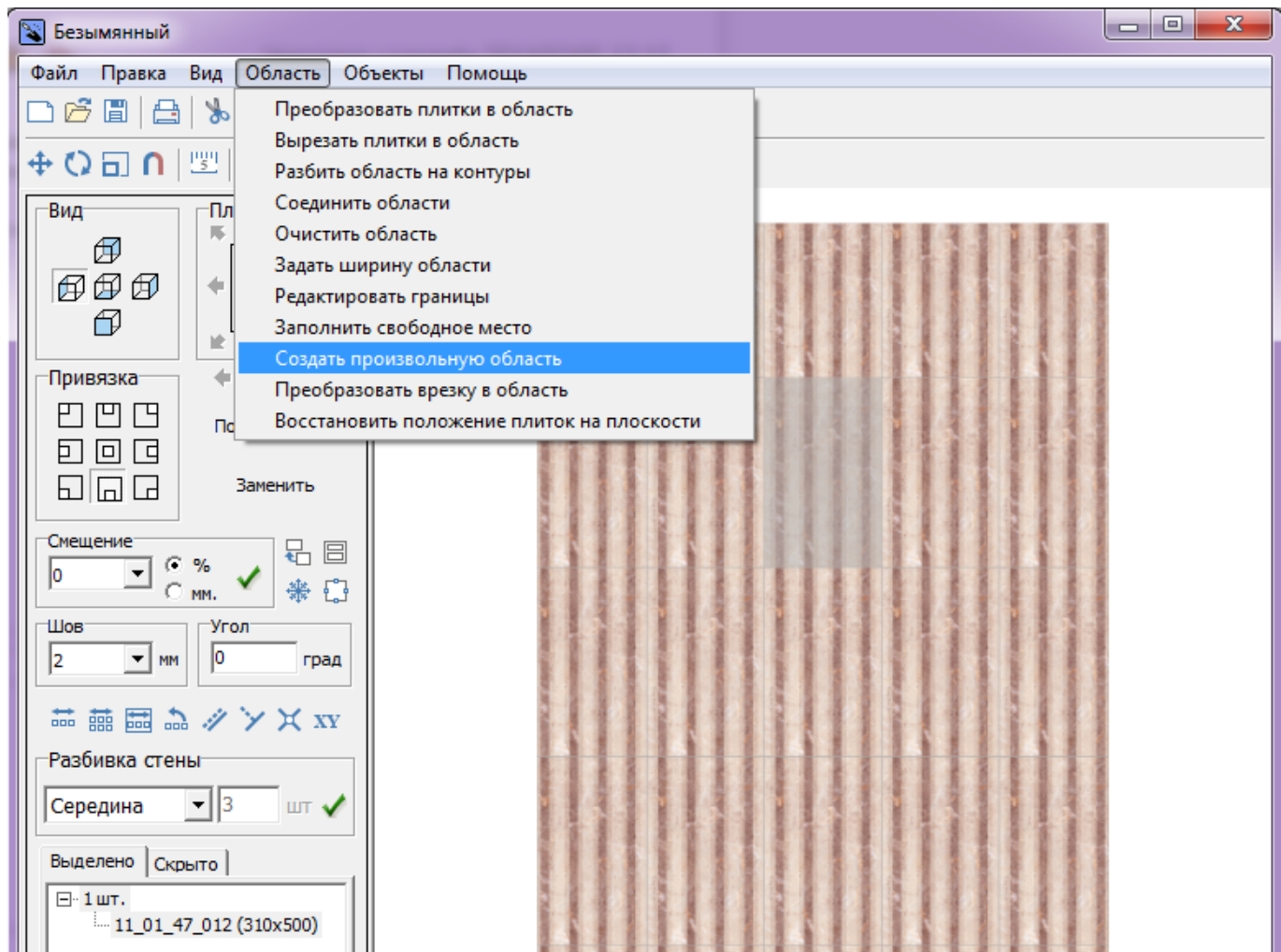


Произвольная область

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

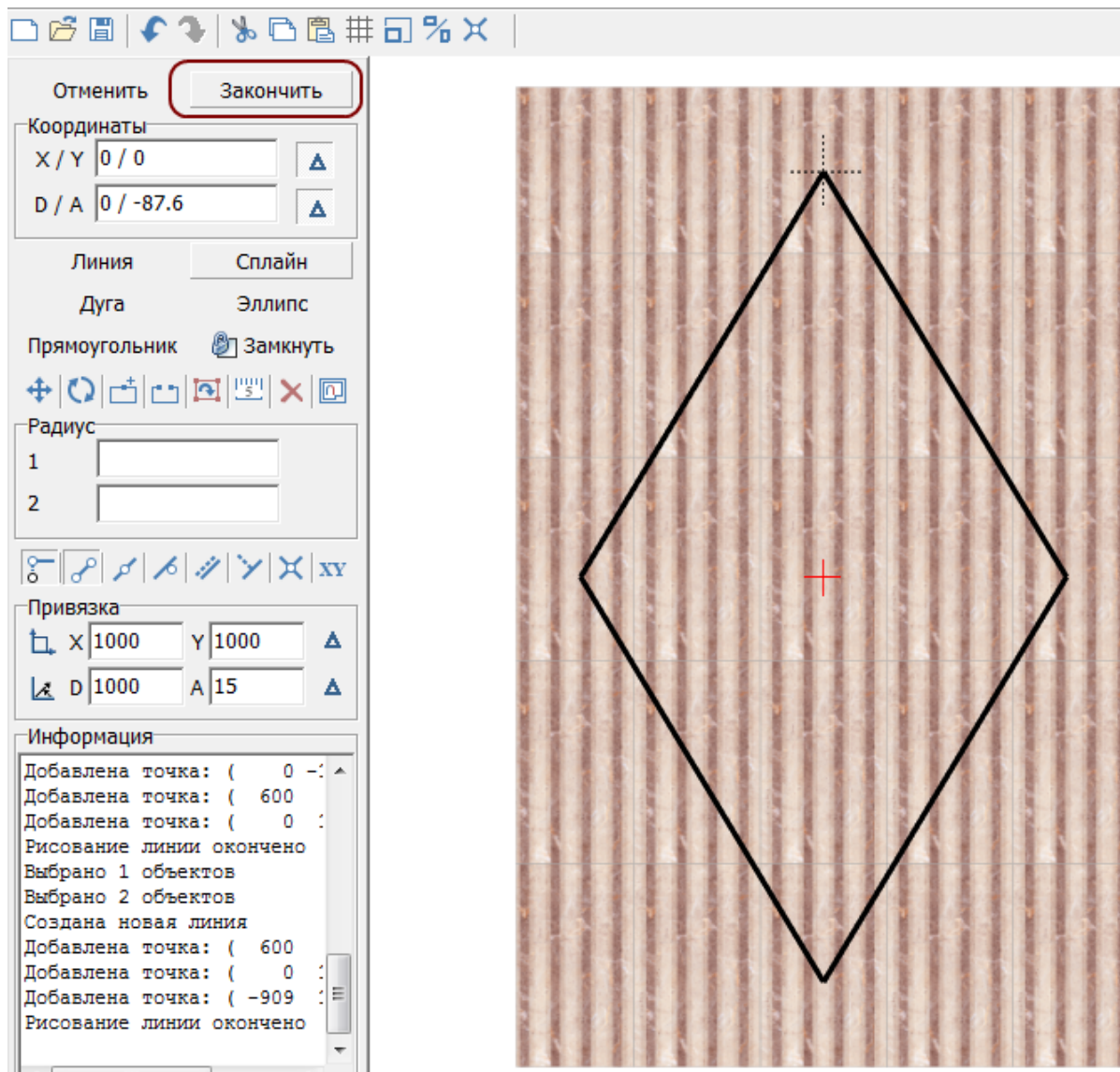
Произвольная область создаётся в [векторном редакторе](#).

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



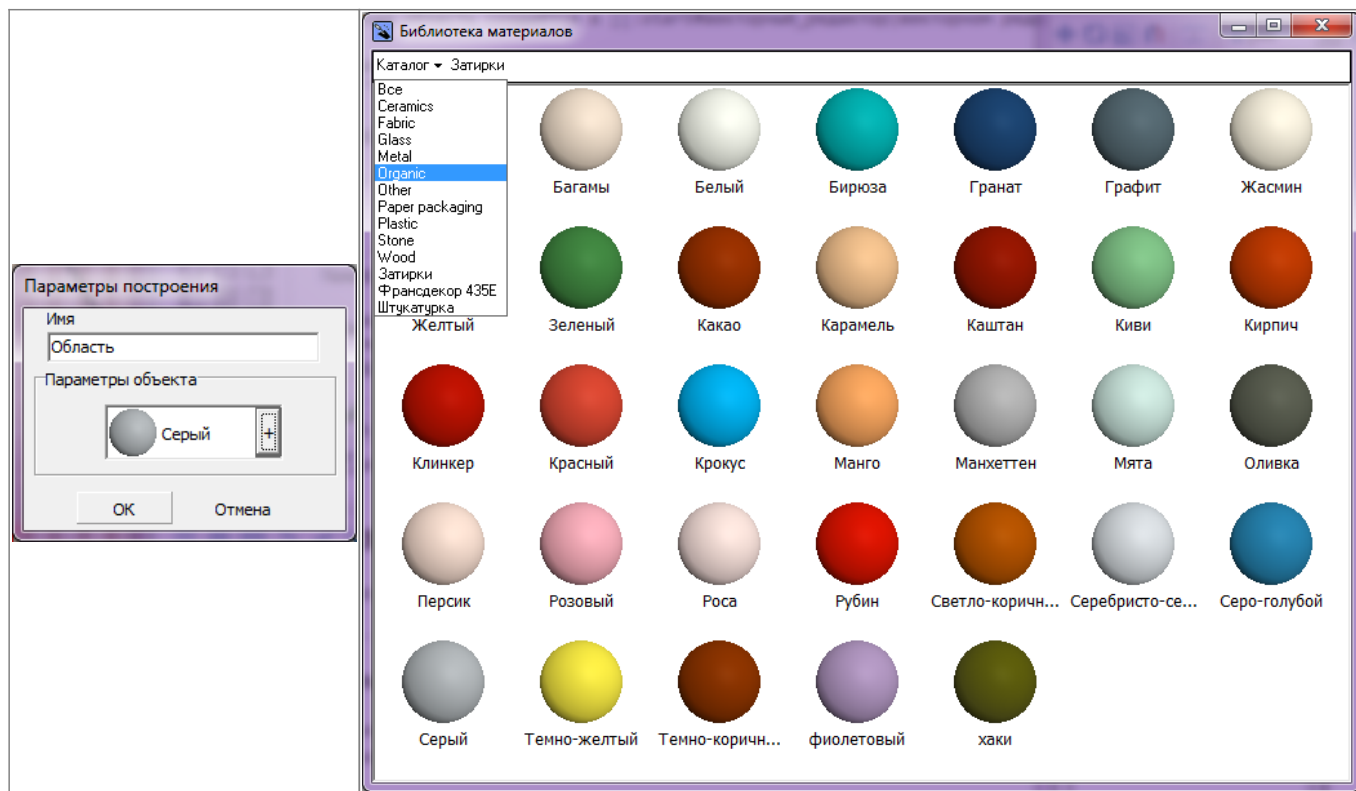
Произошёл переход в векторный редактор. Здесь вы можете нарисовать любой контур. Главное, чтобы этот контур был замкнутым.

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

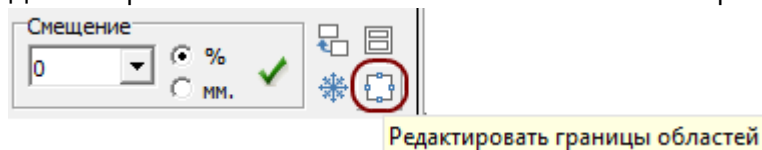
Смена направления укладки

Редактирование области

Режим просмотра областей

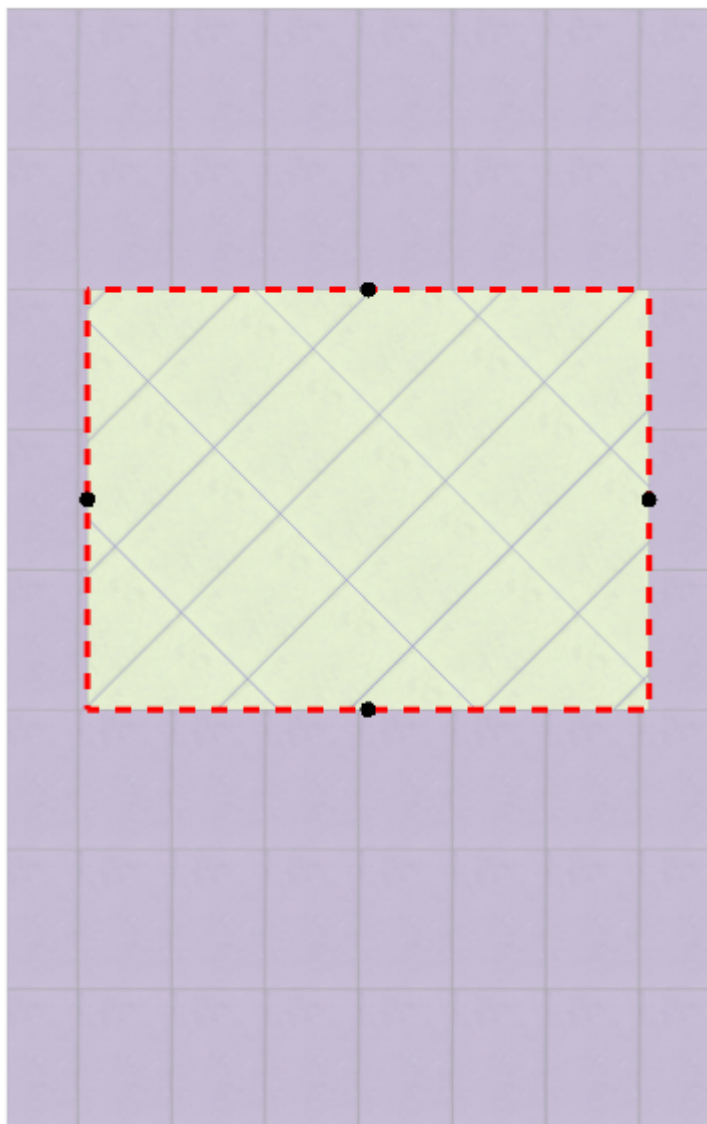
Функционал режима просмотра областей уже был частично рассмотрен выше.

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

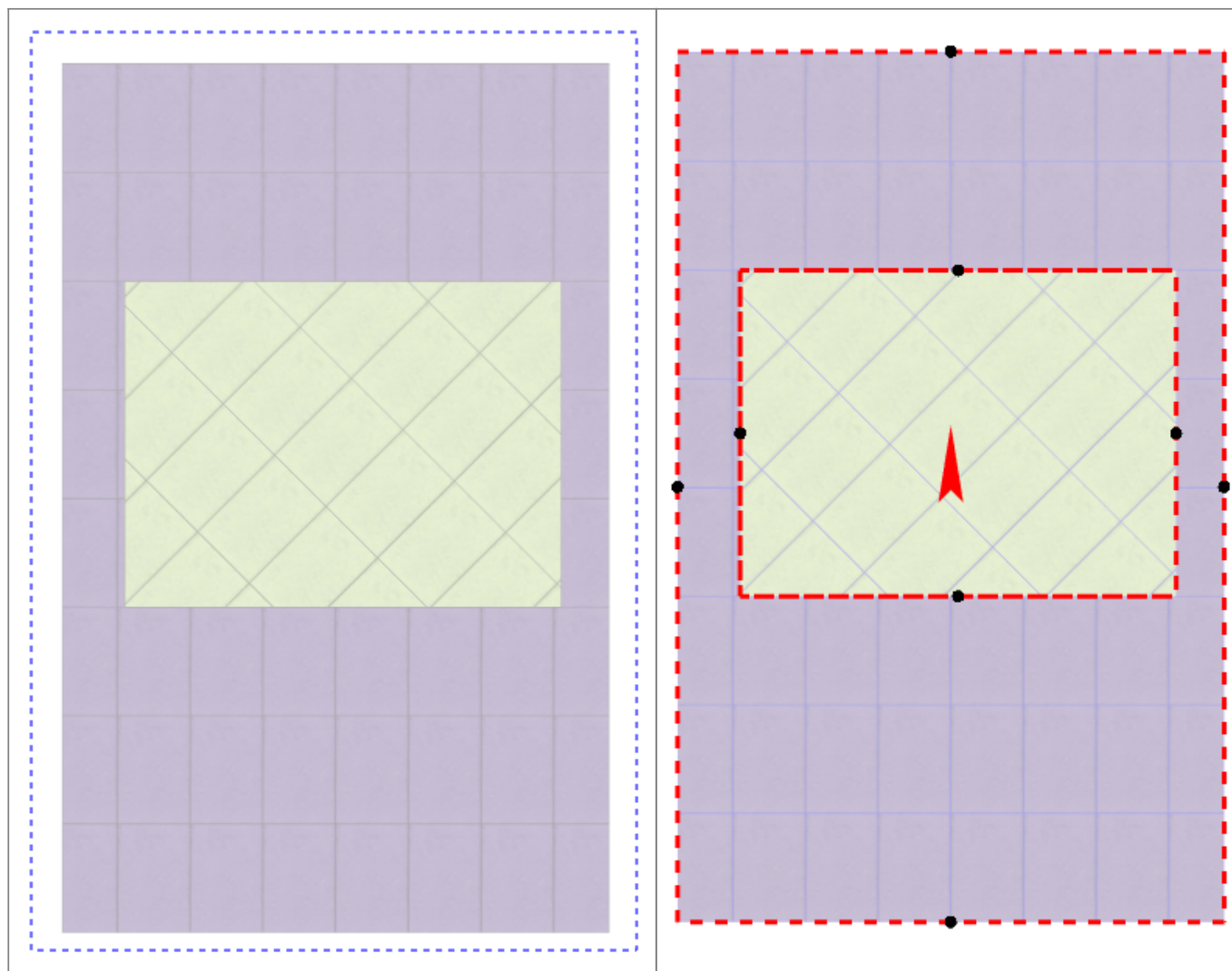


Просмотр областей

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

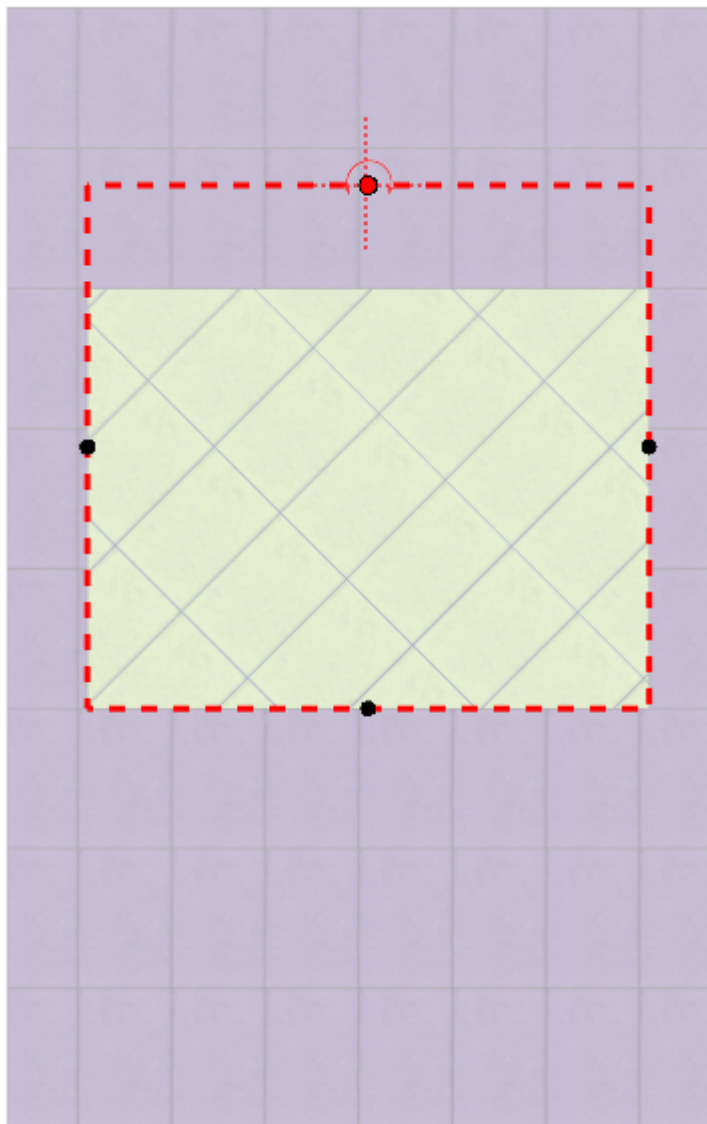


Чтобы увидеть **все области** на поверхности, **выделите всю поверхность**:



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

Разбить область на контуры

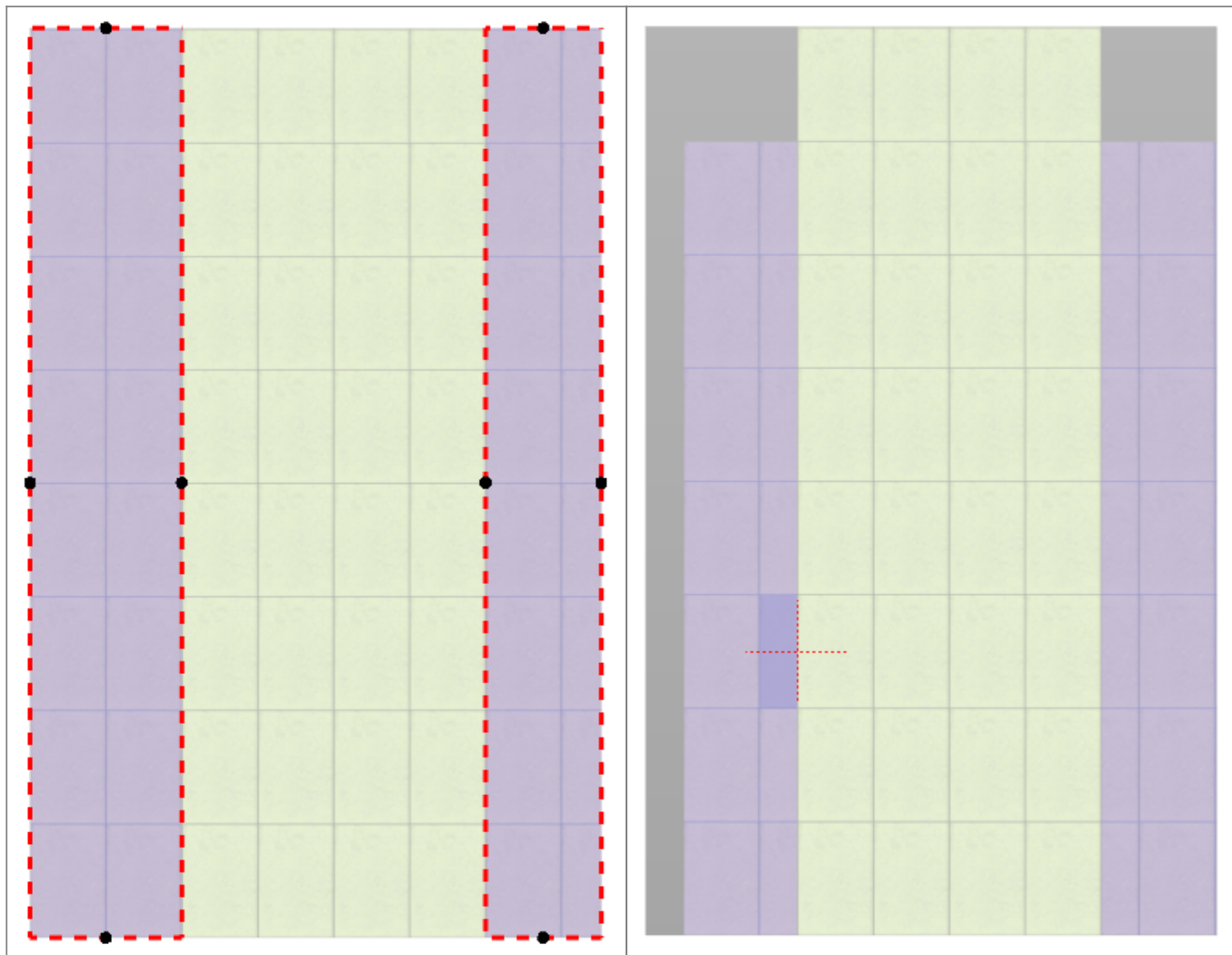
«Разбить область на контуры» – это разделение области на две и более по контуру другой области, которая их разделяет.

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




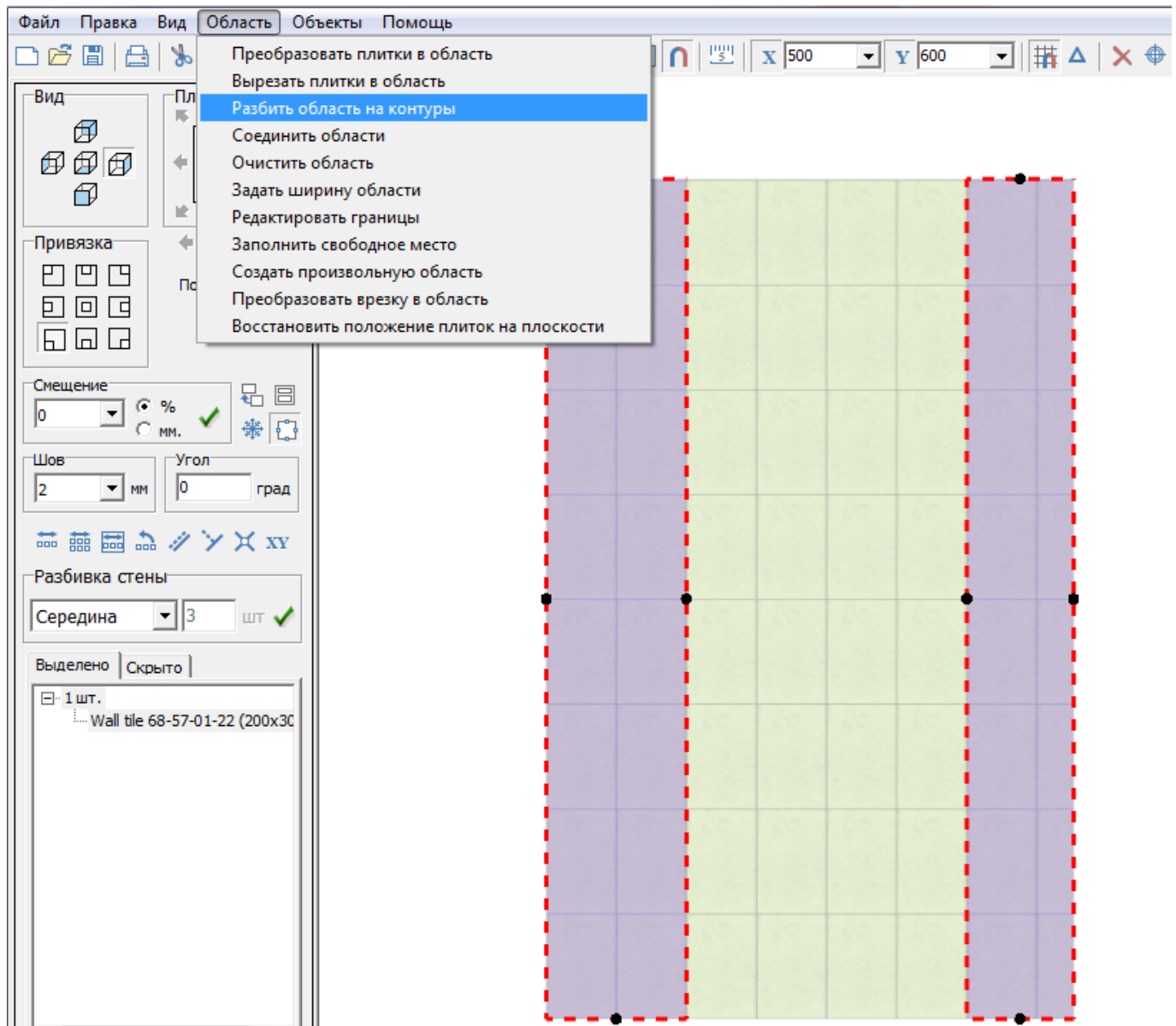
Кажется, будто бы по краям расположены две независимые области (на скриншоте заполнены сиреневой плиткой). Однако на самом деле **это одна область**. На это указывает следующее:

1. при выделении одной области в **режиме просмотра областей**, подсвечиваются две области;
2. при сдвиге окна подрезки, укладка в обеих плоскостях двигается вместе.

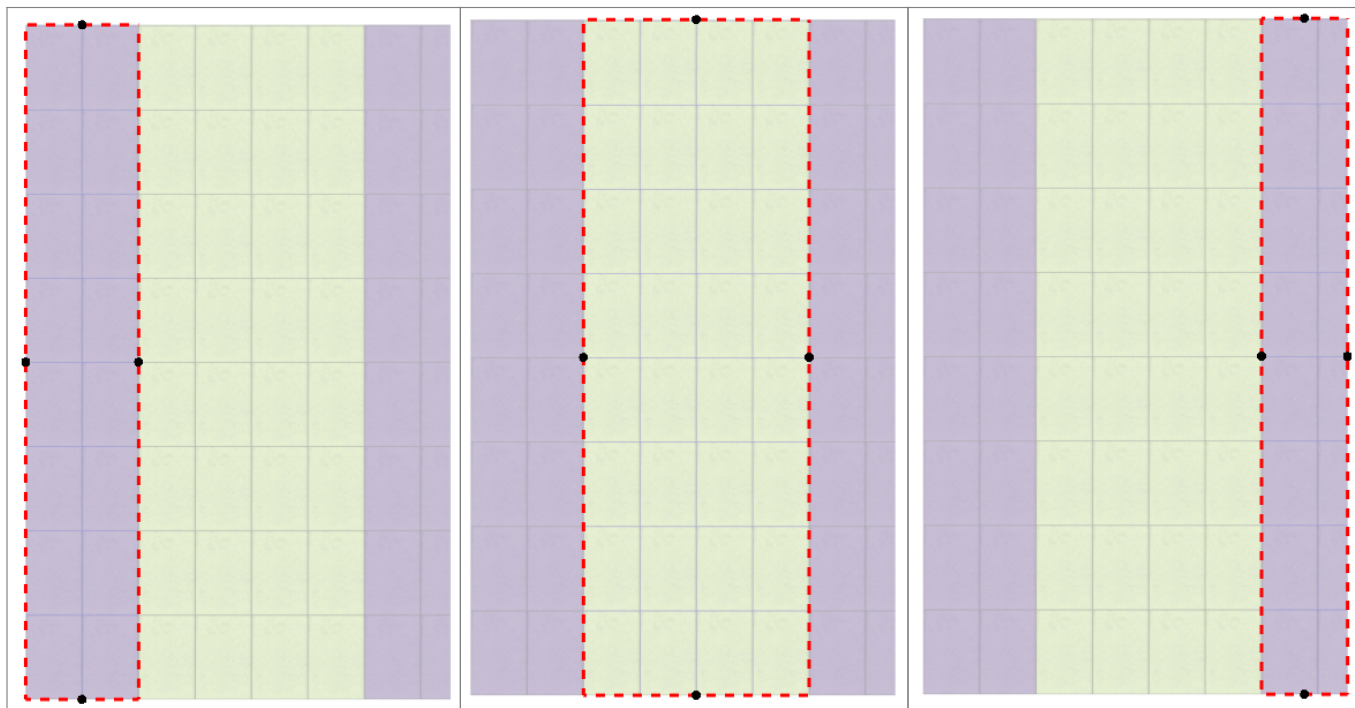


Чтобы разделить эту область на две независимых области:

1. зайдите в **режиме 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:



Соединить области

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.

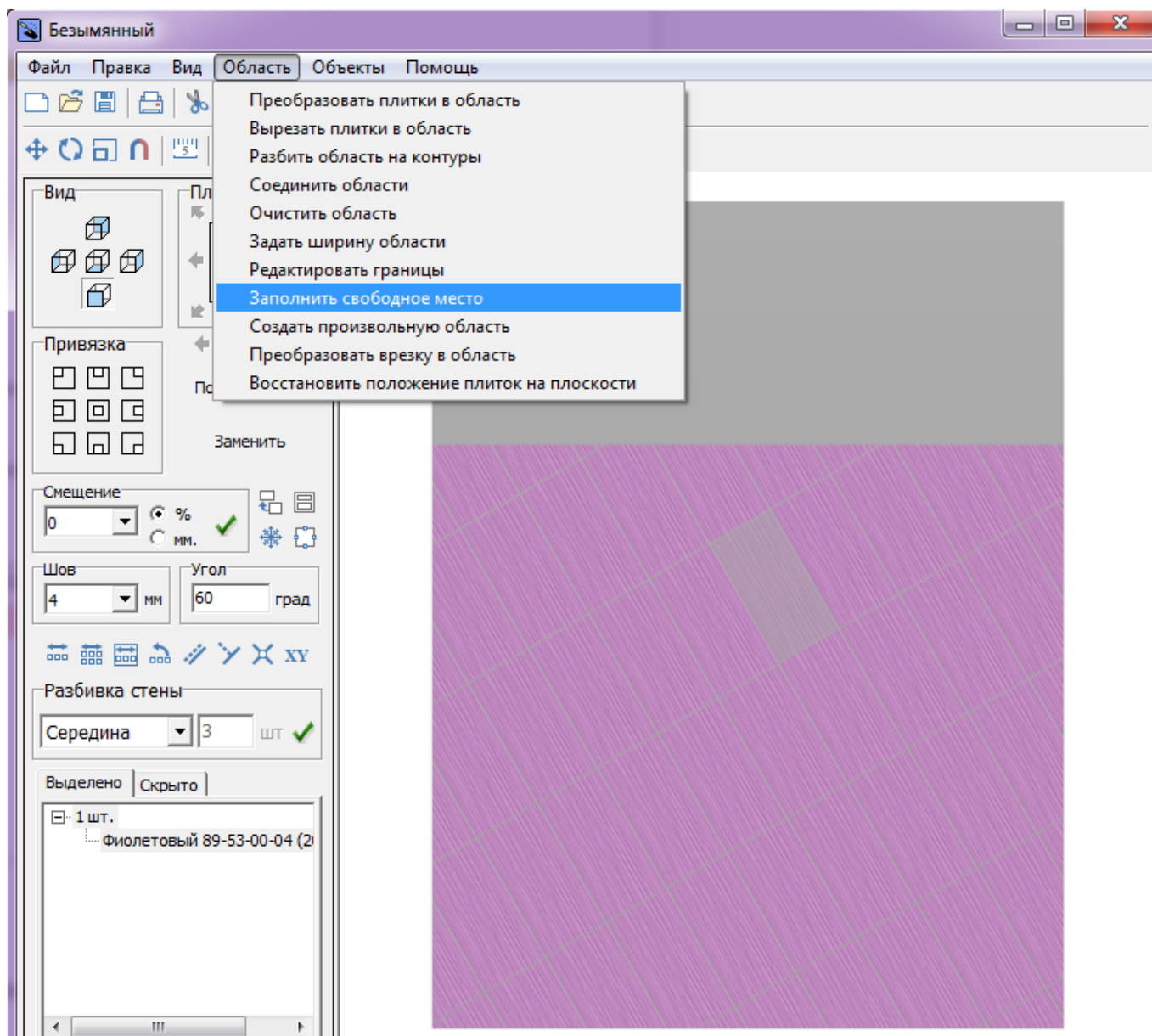
Заполнить свободное место

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 и 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.

Last
update:
2014/03/06 putting:области http://files.ceramic3d.ru/wiki/doku.php?id=putting:%D0%BE%D0%B1%D0%BB%D0%B0%D1%81%D1%82%D0%B8&rev=1394100572
10:09

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&rev=1394100572>

Last update: **2014/03/06 10:09**

