

Шаблоны укладки

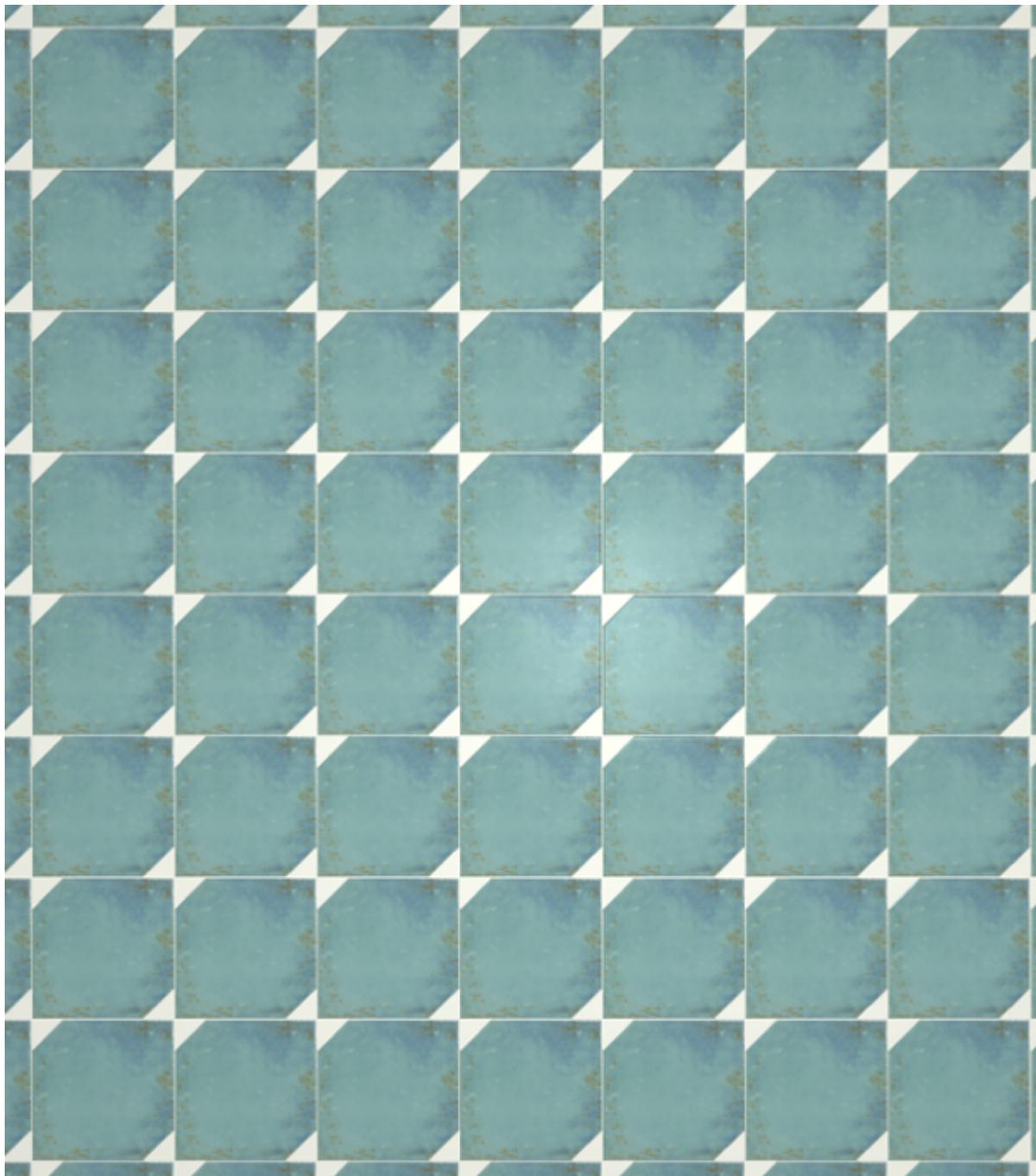
Шаблон - это **способ укладки** плитки одного или нескольких типов.

Наиболее часто шаблон - способ укладки, - применяется для создания некоего рисунка из плиток - **паттерна**. Например, если используется несимметричная плитка, или плитка, которая комбинируется с другой для создания рисунка.

Самый простой шаблон - это так называемая «шахматка»:



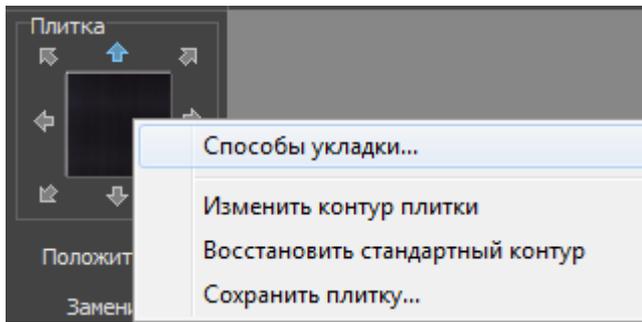
Также не обойтись без использования шаблона, если необходимо создать проект с плиткой сложного контура. (см. [Изменение контура плитки](#)) Например, так выглядит укладка сложной плитки без использования шаблона:



Создание шаблона укладки

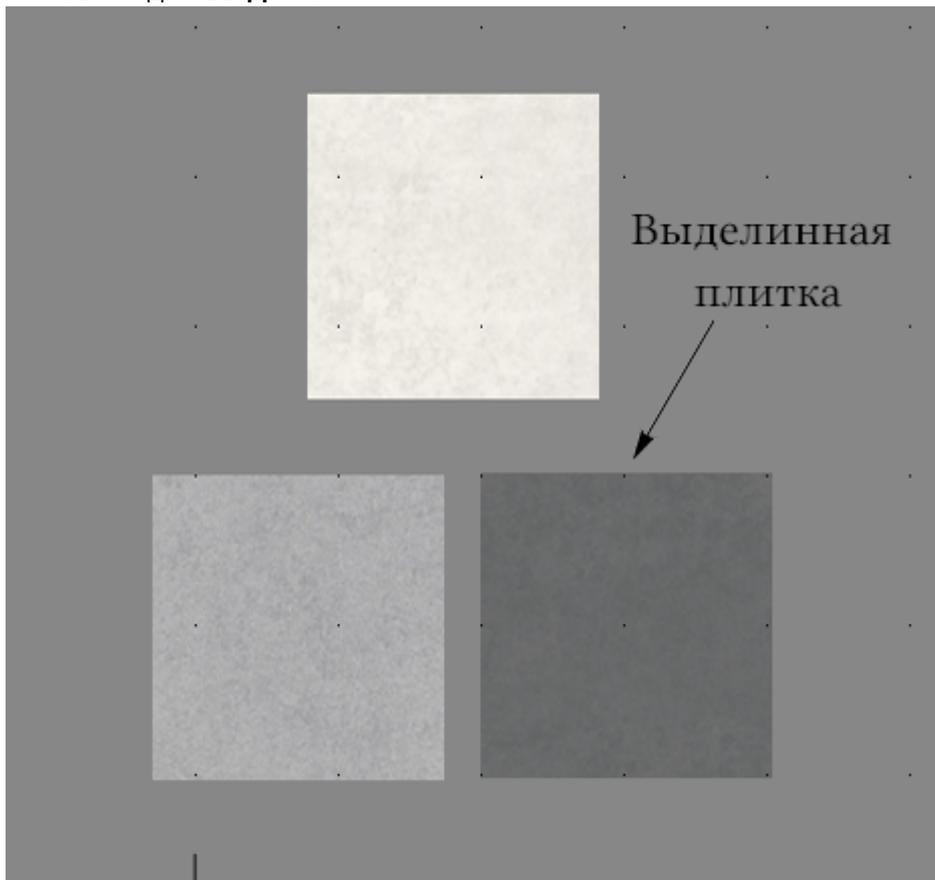
Прежде чем приступить к созданию шаблона, добавьте в буфер укладки интересующую вас плитку.

Чтобы перейти в режим создания шаблона, правой клавишей мыши кликните по изображению плитки в поле «Плитка» и выберите в контекстном меню **«Способы укладки...»**:



Чтобы удалить лишние плитки, если такие есть, выделите их кликом мыши и нажмите клавишу **Del** на клавиатуре.

Так выглядит **выделенная** плитка:



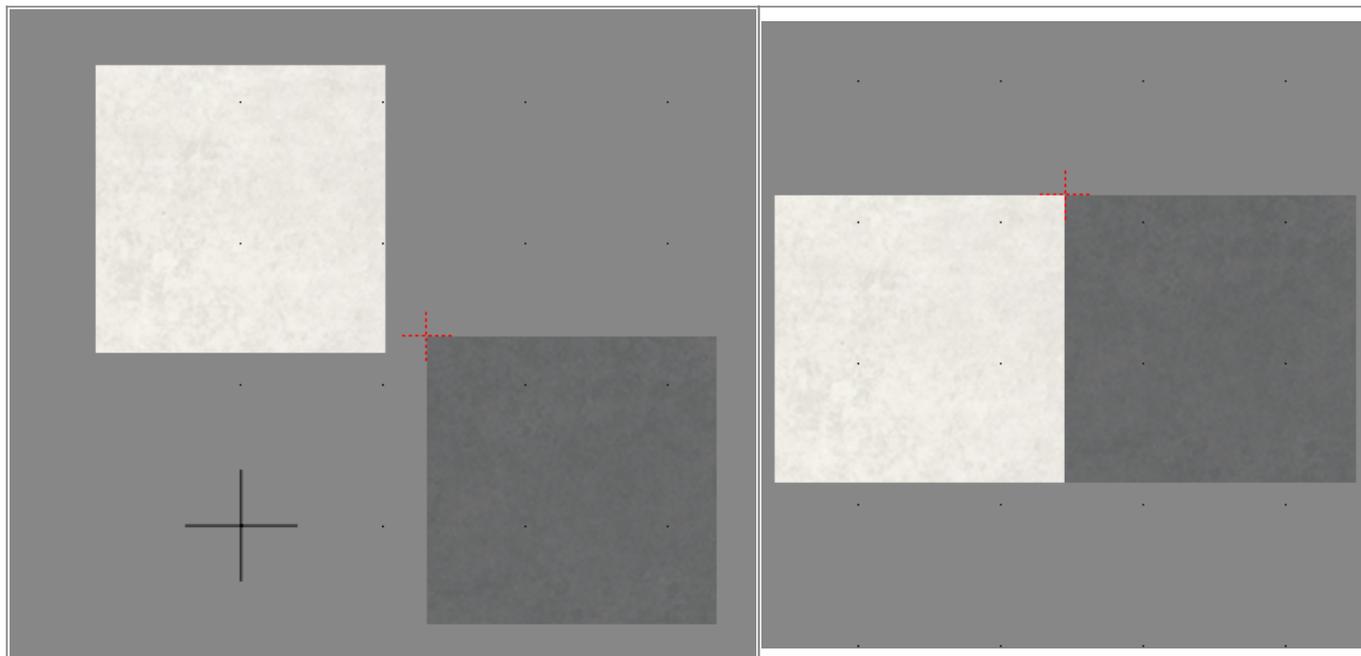
Чтобы **скопировать** плитку (например, формируется укладка из одинаковых плиток)

1. выделите плитку, которую хотите скопировать;
2. зажмите клавишу **Ctrl** на клавиатуре;
3. «вытащите», зажав левую клавишу мыши, копию плитки.

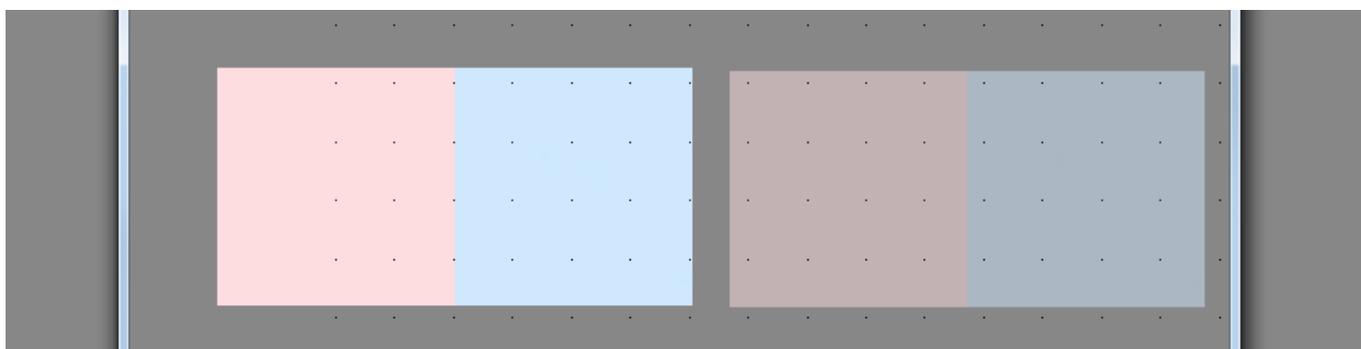
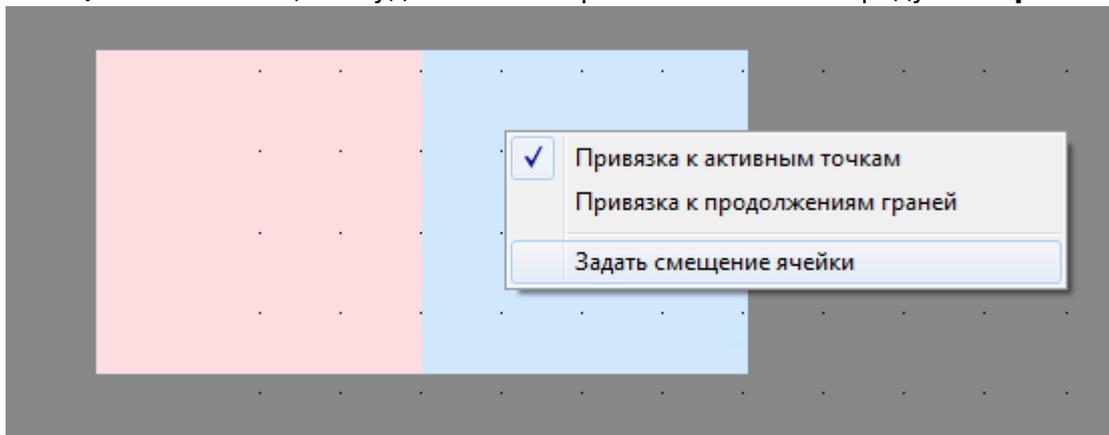
Чтобы **повернуть** плитку:

1. выделите плитку;
2. зажмите клавишу **Shift** на клавиатуре;
3. кликните один раз **по плитке** – появится красный пунктирный крестик;
4. **отпустите** клавишу **Shift**;
5. зажмите левую клавишу мыши **вне плитки** и потащите мышью в сторону – курсор должен отобразиться в виде чёрного пунктирного крестика. Деталь будет поворачиваться в зависимости от ваших движений.

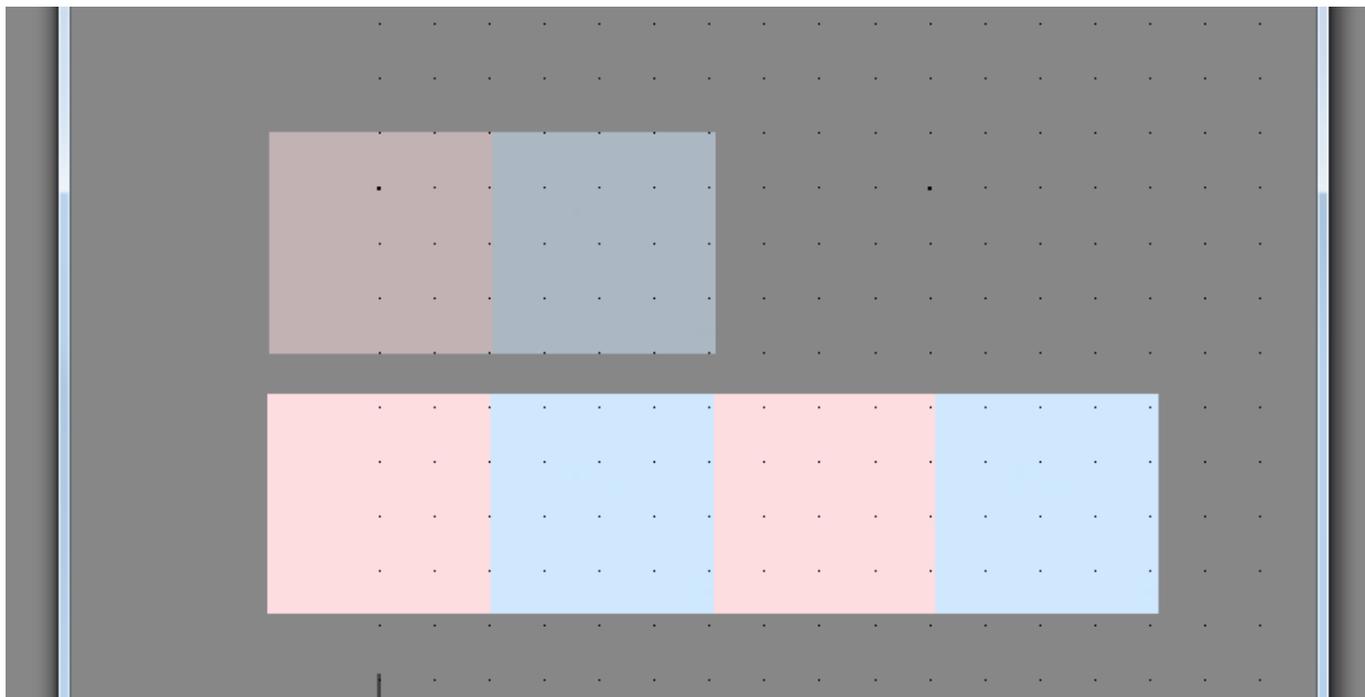
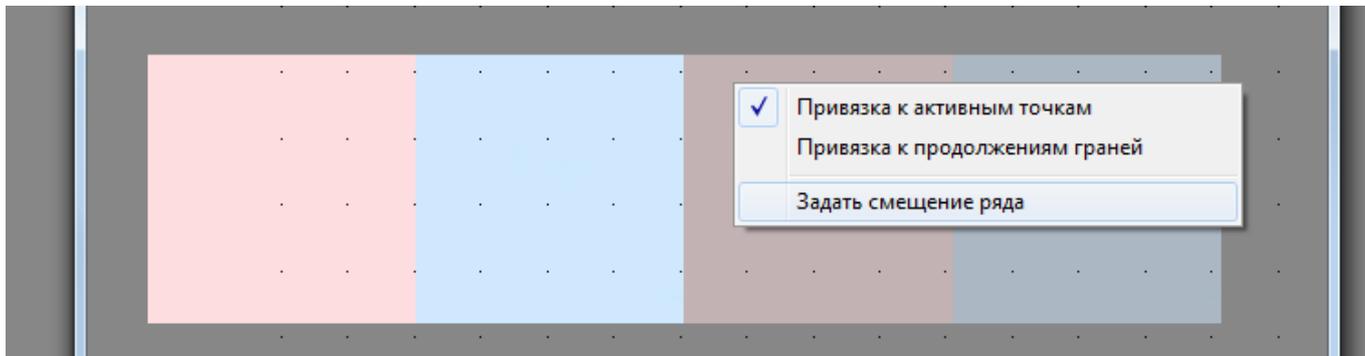
Чтобы **точно пристыковать одну плитку к другой**, «зацепите» мышкой (кликните и не отпускайте) любой из углов плитки, так, чтобы отобразился красный пунктирный крестик, и «прицепите» плитку к другой плитке:



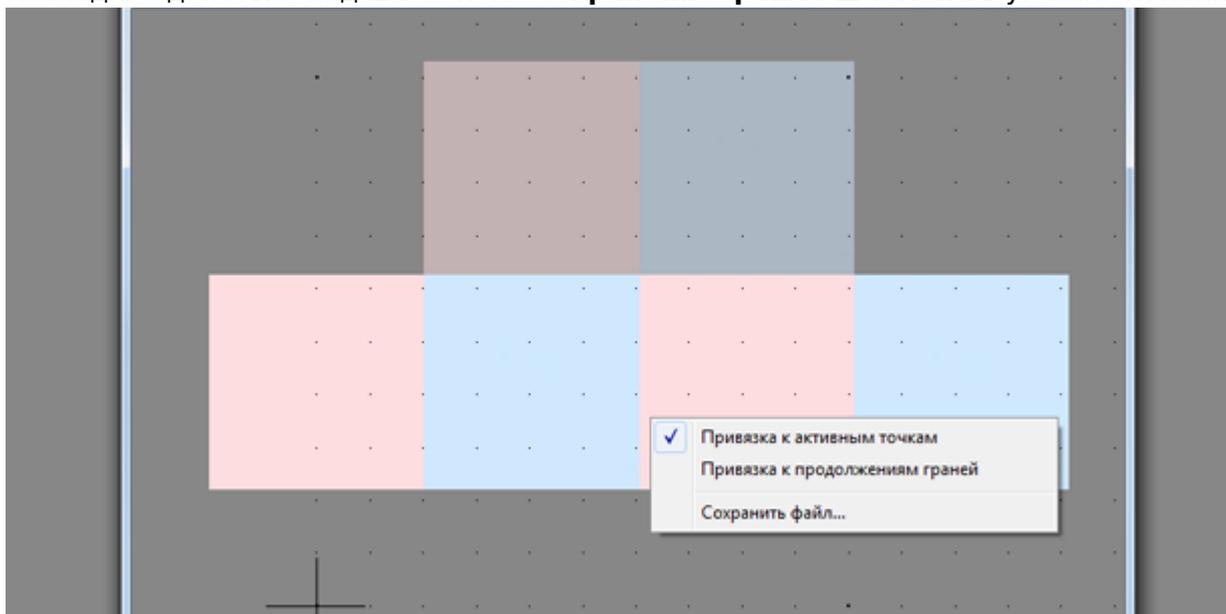
После того, как основная работа по созданию шаблона завершена, необходимо задать **смещение ячейки** (как будет шаблон пристыковываться к ряду **по горизонтали**):



И **смещение ряда** (как будет шаблон пристыковываться к ряду **по вертикали**):



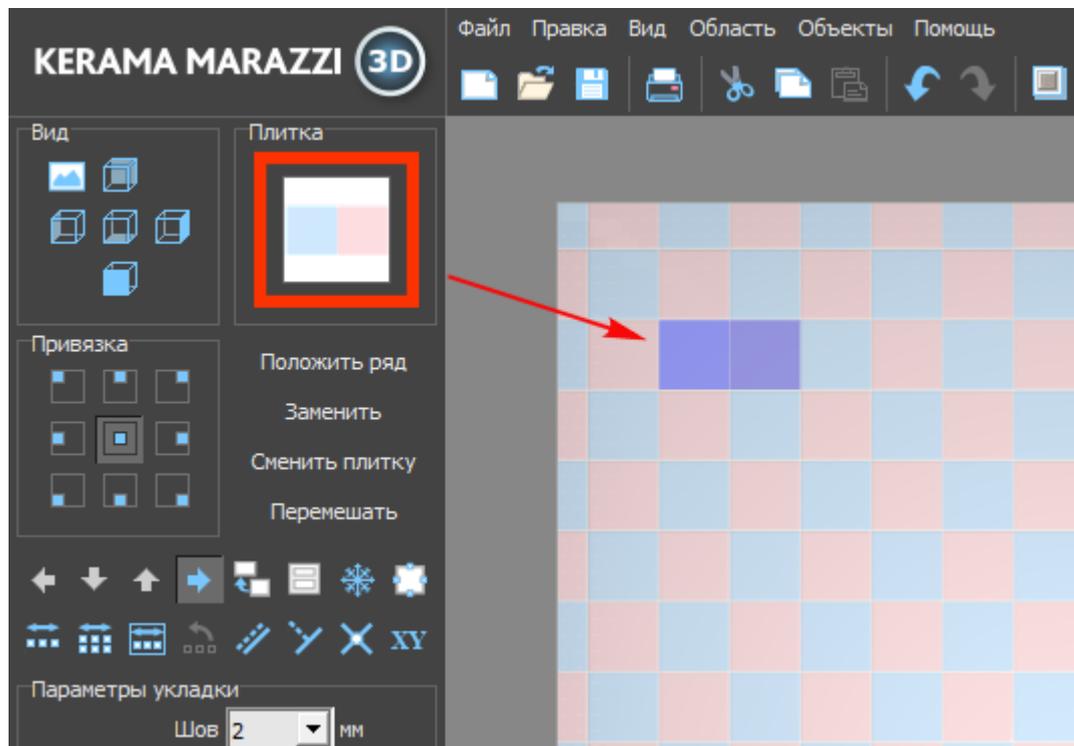
Последнее действие над шаблоном - **сохранение файла шаблона** в указанной папке:



Если шаблон сохранить в директории: ...**KM3D\Lib\Catalog**..., то им можно будет воспользоваться в любом другом проекте, если выбрать этот шаблон в соответствующей папке каталога.

Разгруппировка шаблона

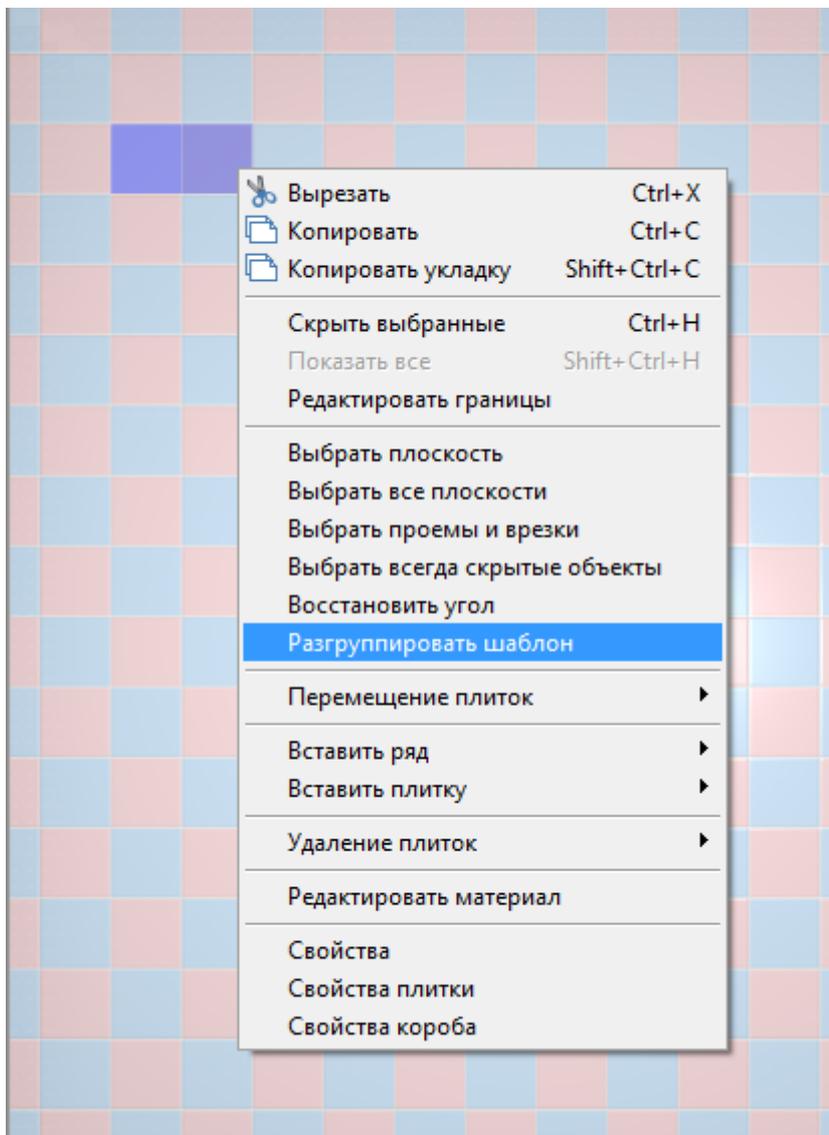
Уложенный шаблон на поверхность воспринимается программой как одна плитка, несмотря на то, что это – только шаблон из нескольких плиток:



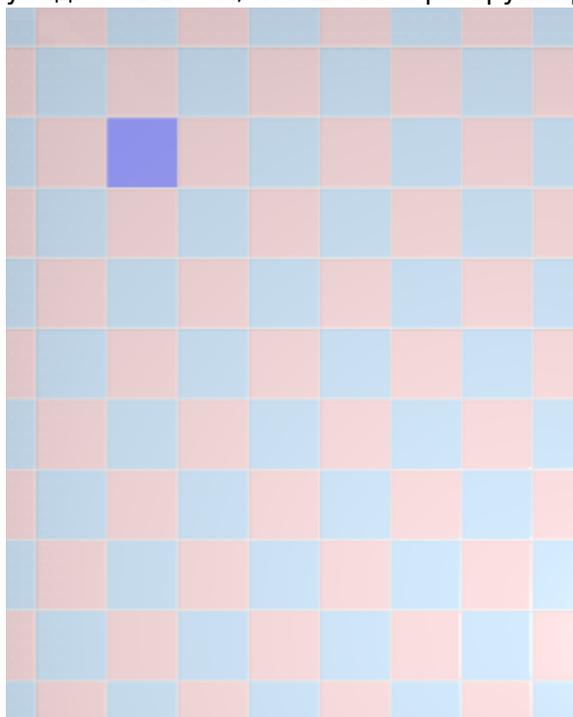
Разгруппировать можно только выделенные плитки, а не все плитки на поверхности!

Чтобы разгруппировать шаблон:

1. выделите те плитки, которые хотите разгруппировать;
2. правой клавишей мыши кликните по ним, выберите в контекстном меню «**Разгруппировать шаблон**»;



3. убедитесь в том, что шаблон разгруппирован, выделяя плитку.



В Обучении:

- [Шаблоны укладки "шахматка"](#)
- [Шаблон укладки "ёлочка"](#)
- [Шаблоны укладки. Плитка сложной геометрии](#)

2014/02/27 10:47 · [Юлия Майн](#)

Цвет затирки

В самом начале работы над проектом, когда задаются параметры помещения, выбираются также и [цвета поверхностей короба по умолчанию](#). В момент создания помещения выбираются цвета для трёх типов поверхностей: потолок, стены, пол. Сразу же выбрать разные цвета для разных стен комнаты нельзя.

Цвет поверхности – это и есть цвет затирки. Т.е. это тот цвет, который видно в швах между уложенной плиткой.

Проект может подразумевать разные цвета затирки на разных стенах и даже - в разных областях и врезках.

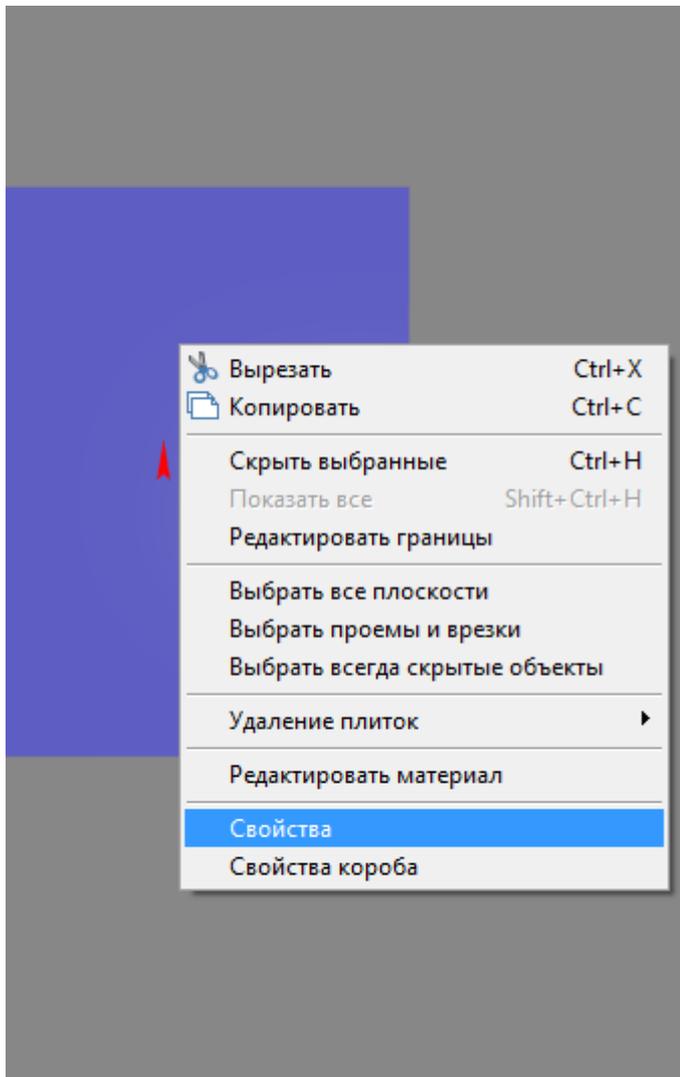
В процессе создания любой области или врезки сразу же предлагается выбор цвета затирки.

Если предложенного набора цветов в «**Библиотеке материалов**» недостаточно, Вы можете самостоятельно подобрать [любой оттенок](#) и [добавить любую текстуру](#).

Изменение цвета затирки

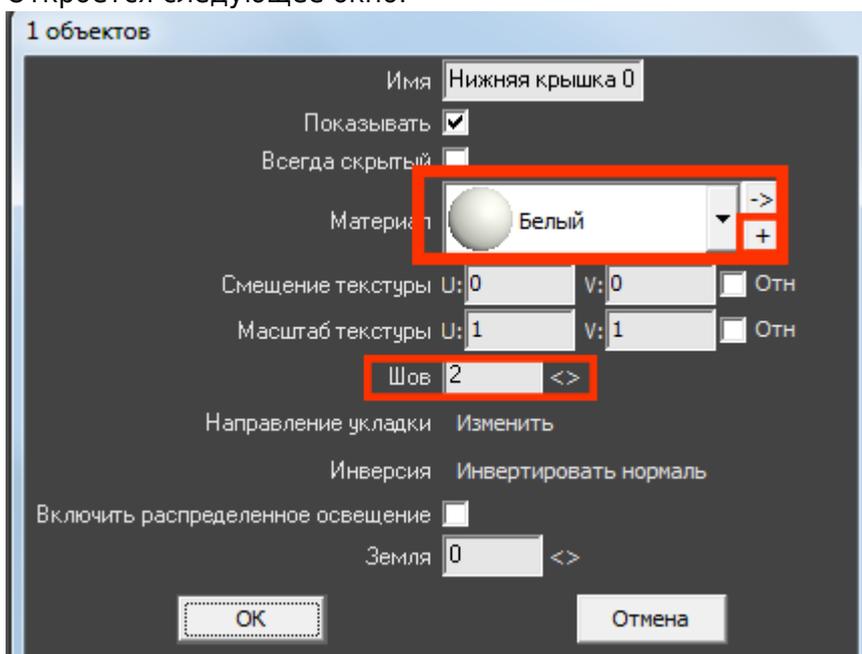
Поверхность

Чтобы изменить цвет поверхности, выделите эту поверхность левой клавишей мыши, затем кликните по ней правой клавишей мыши. В контекстном меню выберите **Свойства**:



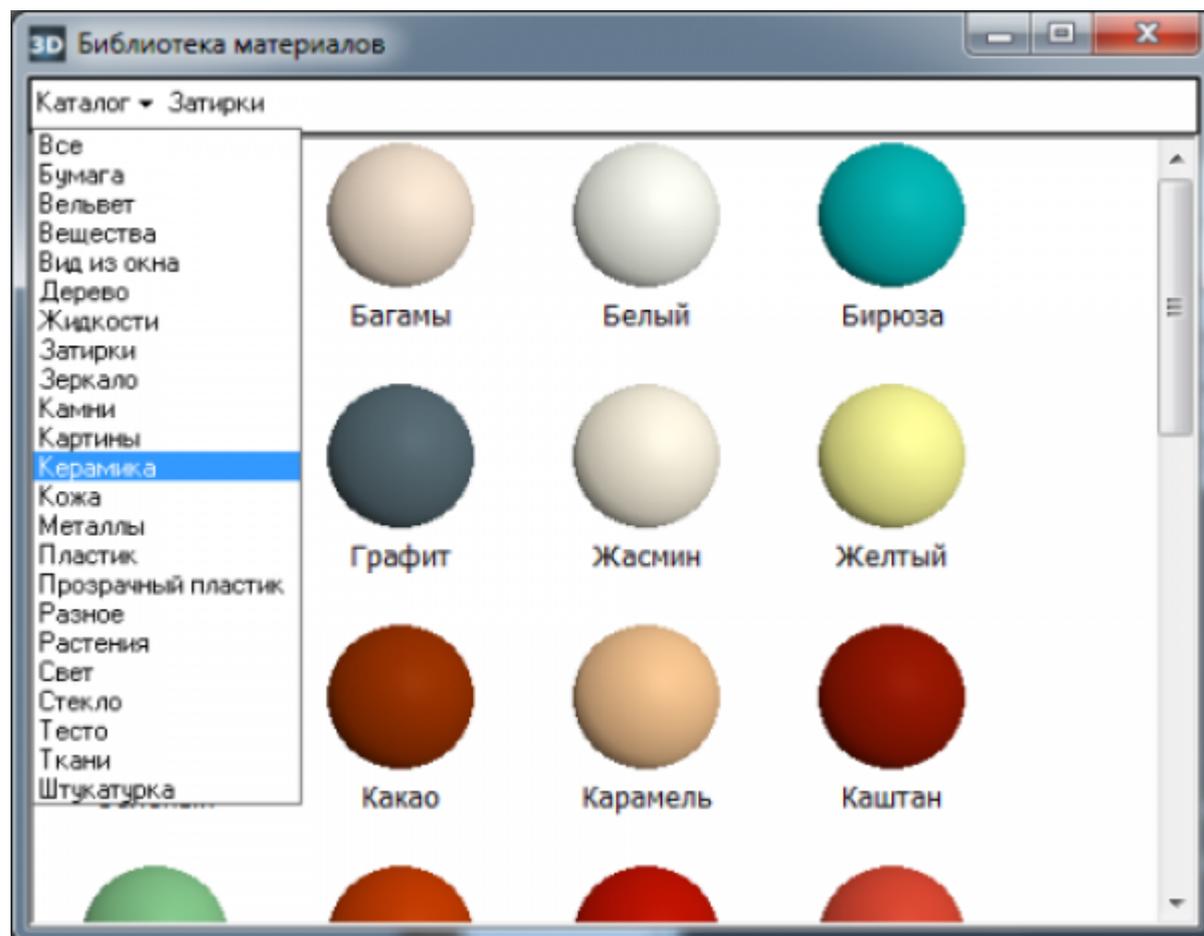
Выделять следует **не заполненную плиткой** поверхность, иначе вы попадёте в свойства плитки.

Откроется следующее окно:

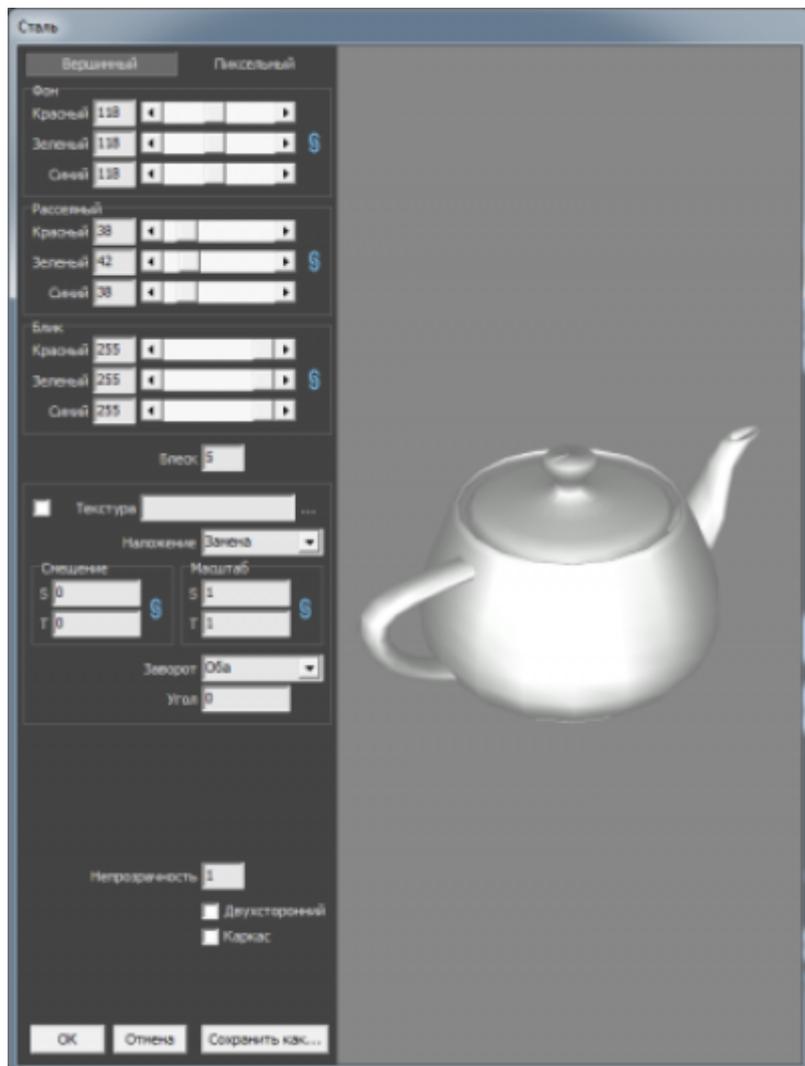


Напротив поля «**Материал**» расположены две кнопки:

- По нажатию на + откроется библиотека материалов:



- Кнопка «->» ведёт в режим редактирования, создания цвета:

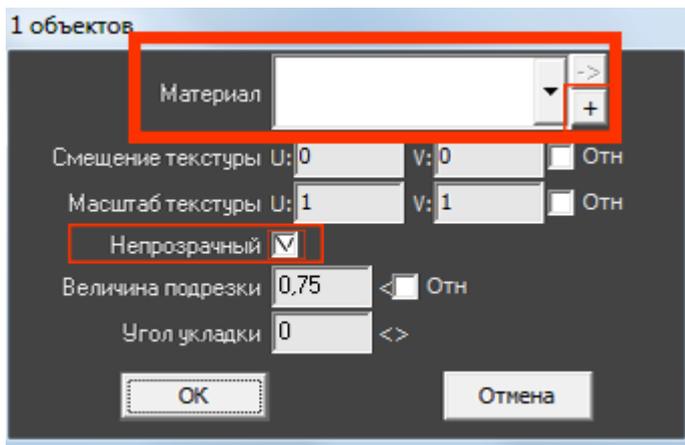


Вы можете выбрать или создать нужный вам оттенок и использовать его в качестве фона поверхности.

Область

Чтобы изменить цвет фона (затирки) **области**:

- выделите не заполненную плиткой часть области кликом мыши;
- кликните правой клавишей мыши по незаполненной части области;
- в контекстном меню выберите «**Свойства**»;
- откроется окно:

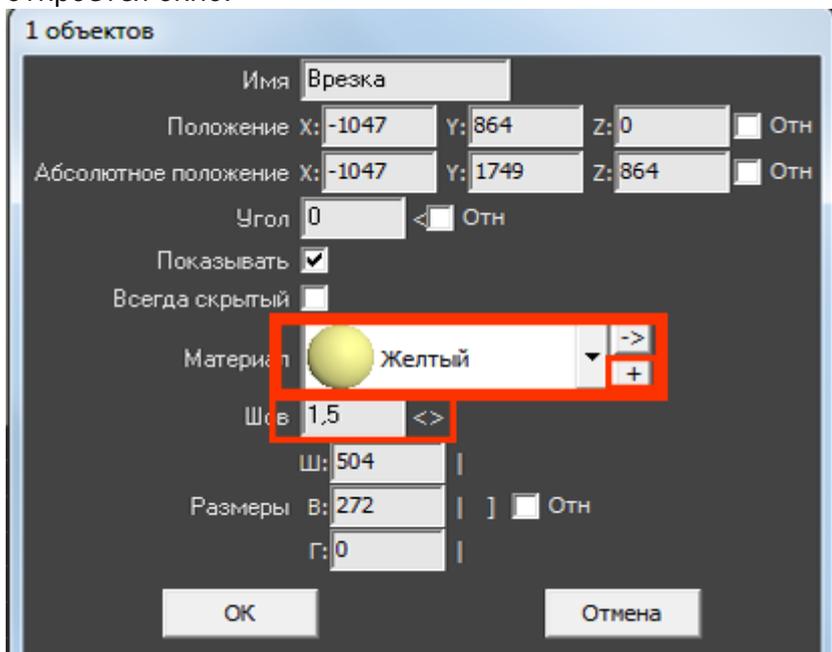


- выберите нужный вам цвет в **Библиотеке материалов (+)** или создайте нужный вам оттенок (->);
- поставьте галочку напротив поля «Непрозрачный» – чтобы цвет фона отобразился;
- нажмите **ОК** для применения параметров.

Врезка

В момент создания **врезки** любым из способов есть возможность сразу же выбрать любой цвет из **Библиотеки материалов**. Однако если появилась необходимость смены цвета фона врезки:

- выделите не заполненную плиткой часть врезки кликом мыши;
- кликните правой клавишей мыши по незаполненной части врезки;
- в контекстном меню выберите «**Свойства**»;
- откроется окно:



- выберите нужный вам цвет в **Библиотеке материалов (+)** или создайте нужный вам оттенок (->);
- измените размер шва и направление укладки, если это необходимо;
- нажмите **ОК** для применения параметров.

2014/03/11 20:31 · [Юлия Майн](#)

Облицовка коробов и ниш, сложных помещений

Укладка плитки на любые поверхности, в том числе плоскости коробов и ниш, осуществляется по одному и тому же принципу:

1. выделить поверхность;
2. выложить плитку.

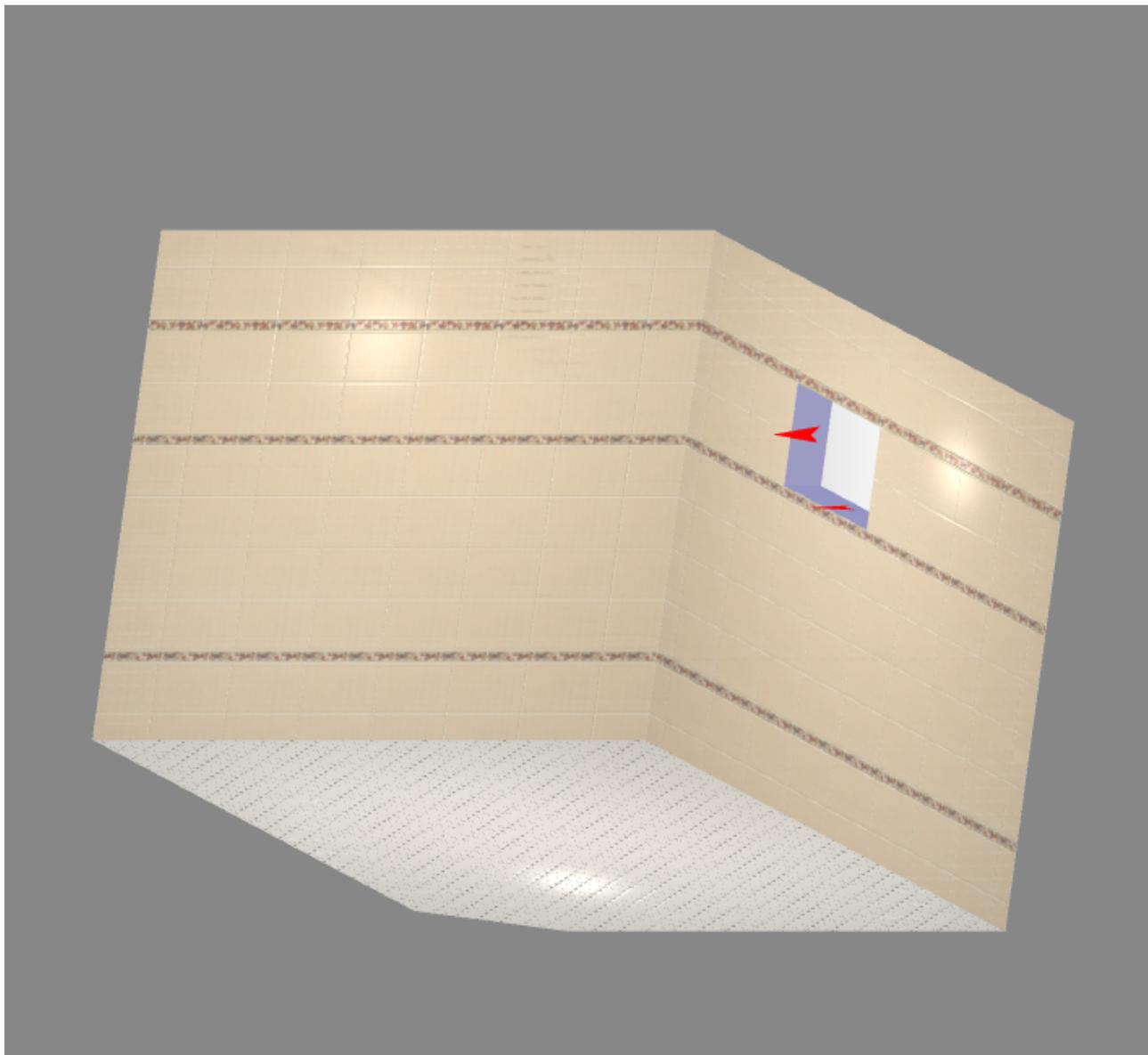
Однако в случае со сложными помещениями и внутренними поверхностями ниш **может быть сложно выделить нужную поверхность в режиме 2D.**

Чтобы выделить поверхность, **поверните модель помещения так, чтобы труднодоступная область стала видна и выделите её.**

Выделение труднодоступной поверхности

Повернуть, рассмотреть модель помещения можно **двумя способами** – в режиме 2D и в режиме 3D.

- **В режиме 2D** (режим, в котором вы находитесь по умолчанию):
 1. нажмите клавишу **Shift** на клавиатуре;
 2. нажмите колёсико мыши, поведите мышью, выбирая нужную позицию;
 3. отпустите клавиши, это положение зафиксируется, выделите труднодоступную поверхность;
 4. нажмите клавишу **Shift**, чтобы выделить несколько поверхностей одновременно:

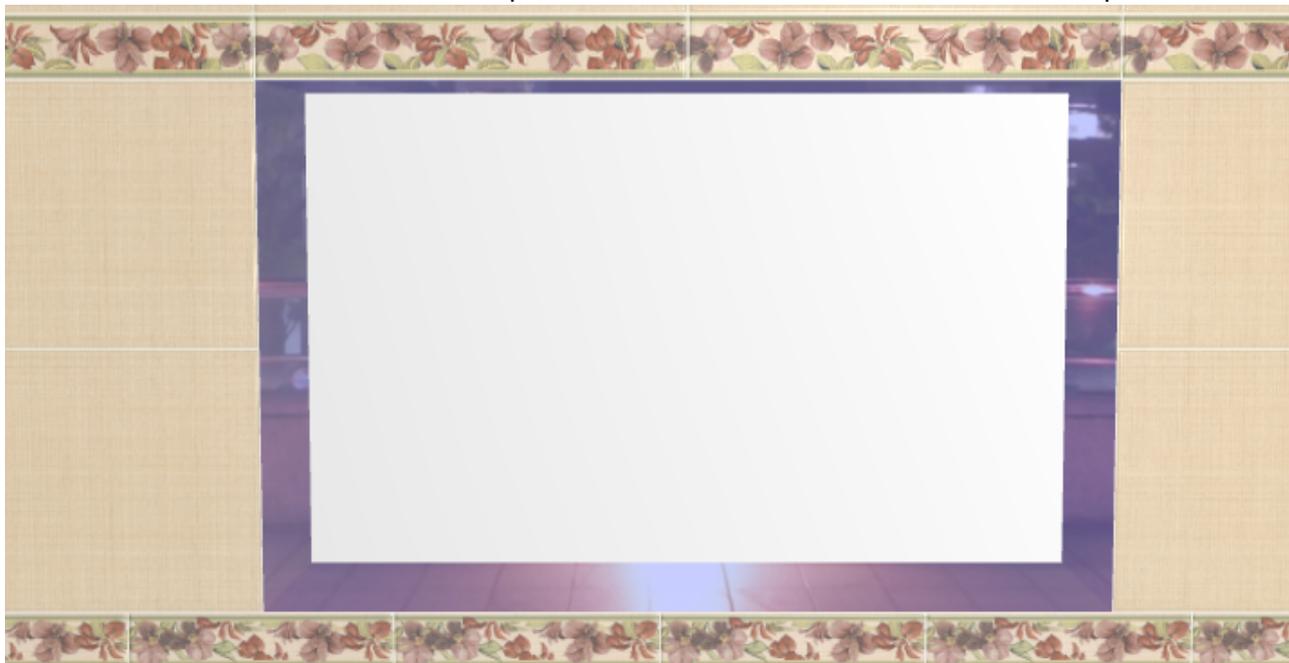


• **В режиме 3D:**

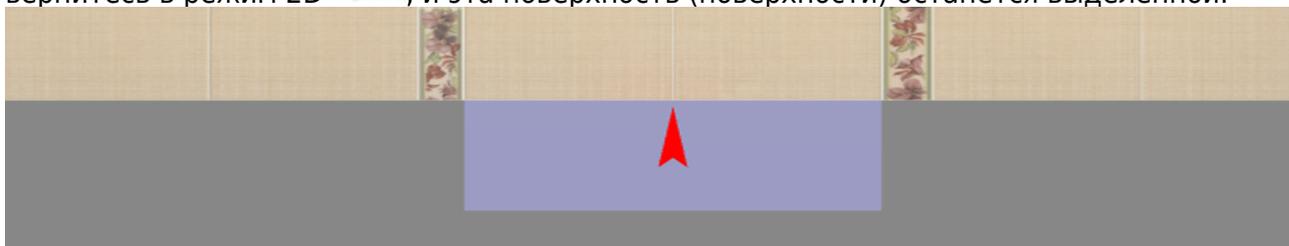
1. зайдите в [режим 3D](#) - ;
2. выберите нужный ракурс;



- 3. зажмите клавишу **Alt** на клавиатуре и кликните мышью по нужной поверхности;
- 4. зажмите клавиши **Alt** и **Shift** одновременно, чтобы выделить несколько поверхностей:



- 5. вернитесь в режим 2D - 2D, и эта поверхность (поверхности) останется выделенной:



После того, как поверхность выделена, выберите плитку в каталоге и выложите её на плоскость ниши.



Направление укладки

Направление укладки плитки отображается на поверхности в виде **красной стрелки**.

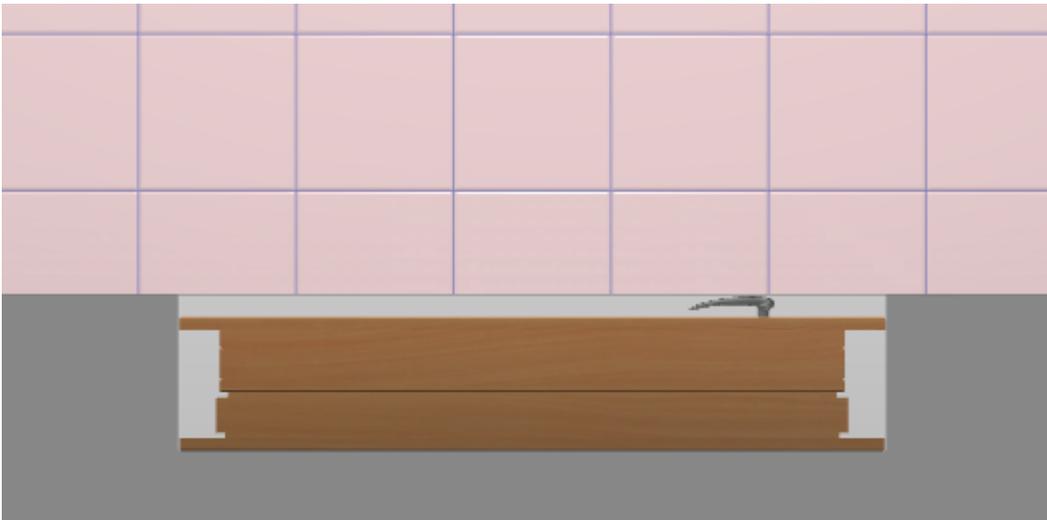
Как правило, направление укладки именно на поверхности коробов и ниш следует изменять в зависимости от особенностей коллекции плитки и её требований по укладке.

Изменение направления плитки подробно описано в главе [Направление укладки на поверхности](#)

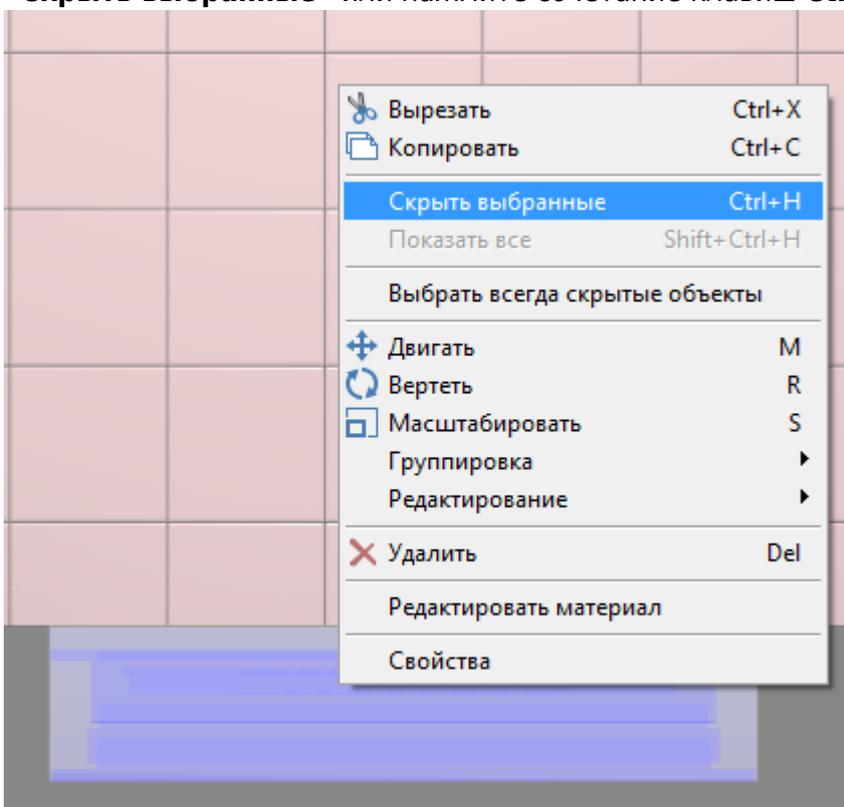
Движение ряда

Рассмотрим движение ряда плитки на примере [ниши под дверь](#). Предположим, что нужно выложить плитку на пороге.

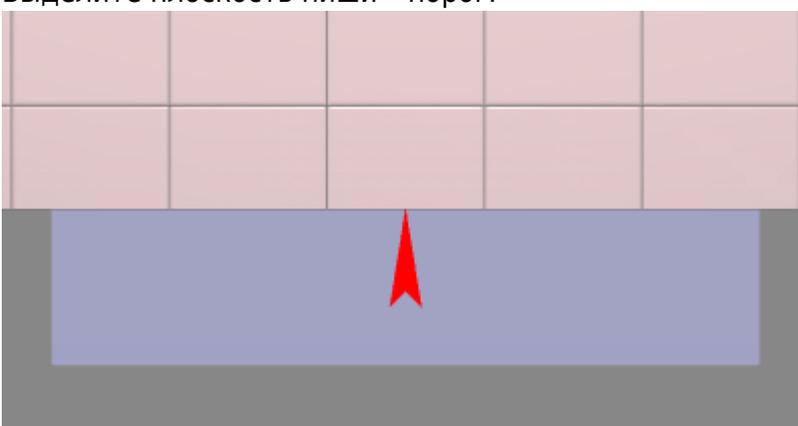
1. Выберите ракурс сверху.



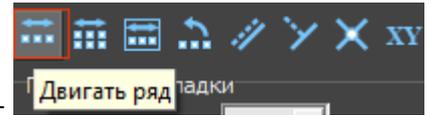
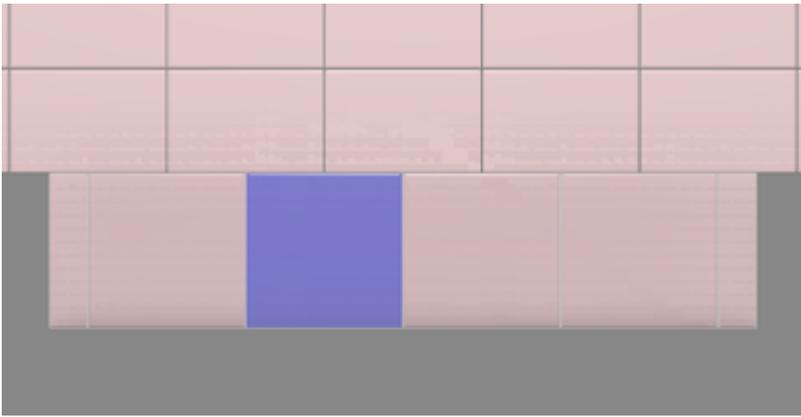
2. Выделите дверь, кликните по ней правой клавишей мыши, в контекстном меню выберите «Скрыть выбранные» или нажмите сочетание клавиш **Ctrl+H** на клавиатуре.



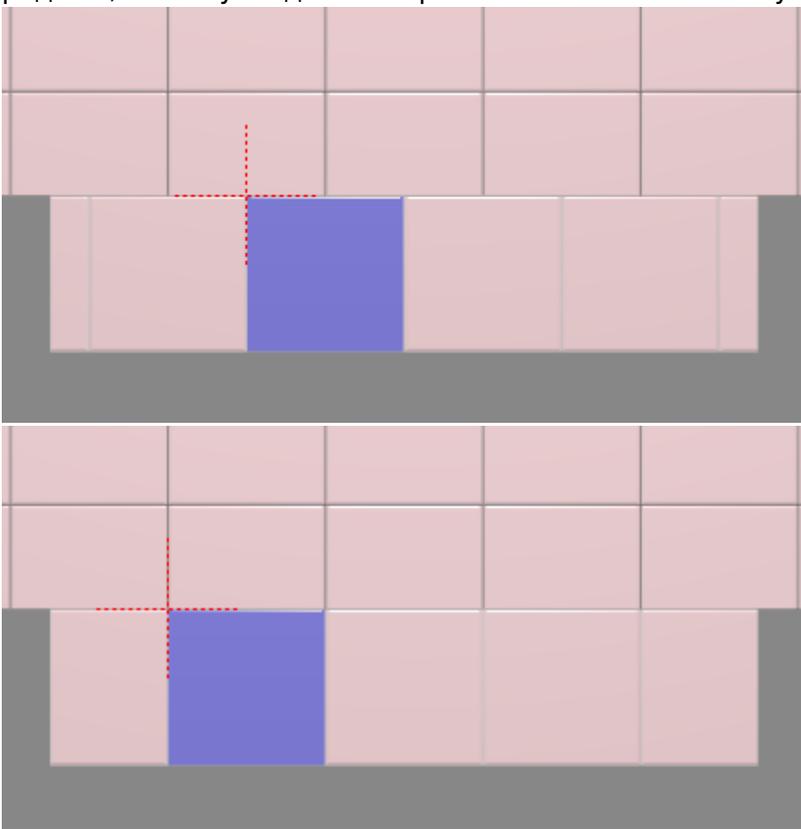
3. Выделите плоскость ниши – порог.



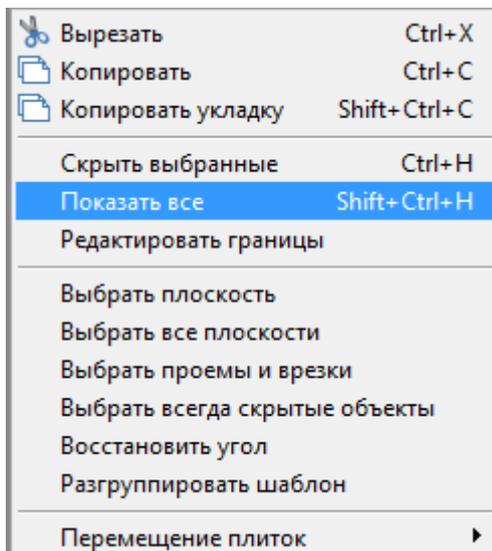
4. Выложите плитку.



5. Выделите одну из плиток на пороге, нажмите «**Двигать ряд**» -
6. Подведите мышь к углу выделенной плитки, зажмите левую клавишу мыши и пододвиньте ряд так, чтобы укладка на пороге совпала с основной укладкой плитки:



7. Кликните правой клавишей мыши в любом месте рабочего поля, выберите «**Показать всё**»:



8. Проверьте результат в **3D-режиме** - **3D**:



Ссылки по теме:

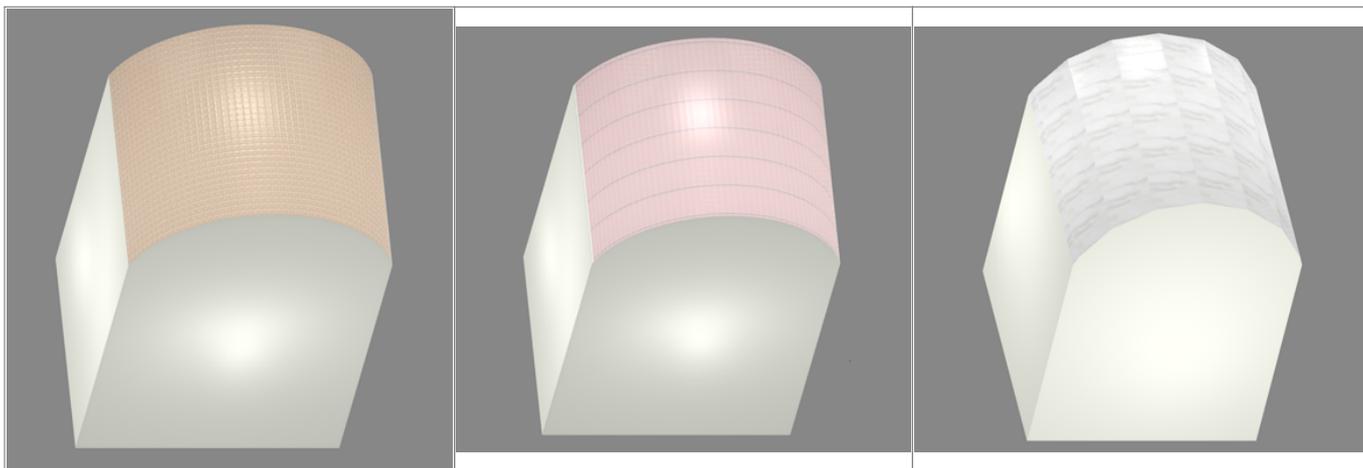
- [Ориентация ряда](#)
- [Двигать ряд](#)
- [Движение укладки плитки](#)

2014/02/21 09:06 · [Юлия Майн](#)

Криволинейная стена

В некоторых сложных проектах приходится сталкиваться с не прямыми, а округлыми поверхностями. Это может быть экран для ванны или криволинейная стена.

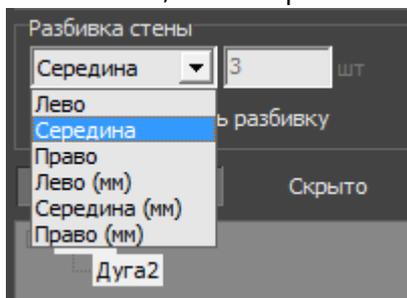
Особенность плитки как материала заключается в том, что **плитку невозможно согнуть** – только разрезать. Таким образом, плитка в любом случае (в отличие от обоев, например) скрадывает плавные переходы. Чем больше габариты плитки, тем грубее переход:



Укладывать плитку на криволинейную поверхность можно точно так же, как и на все прочие. **При первой укладке плитки криволинейная поверхность автоматически разбивается на сегменты по размеру плитки.**

Однако разбивку криволинейной стены можно настроить вручную. Для этого:

1. выделите криволинейную поверхность;
2. в Панели инструментов в блоке **«Разбивка стены»** выберите подходящий вариант:
 - «лево», «середина» или «право» и укажите **количество равных сегментов**, на которое вы хотите разделить поверхность;
 - «лево (мм)», «середина (мм)» или «право (мм)» и **укажите в миллиметрах ширину сегментов**, на которые вы хотите разделить поверхность;



3. нажмите на **зелёную галочку**, чтобы применить настройку.

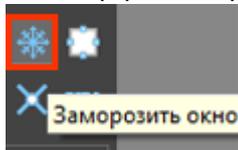
«Лево», «Середина» и «Право» – это положение первого сегмента на выделенной криволинейной поверхности, от которого строятся все остальные сегменты.

2014/04/09 10:16 · [Юлия Майн](#)

Заморозка укладки

Заморозка укладки плитки – вспомогательная функция для оптимизации работы программы.

В интерфейсе программы расположена в режиме 2D в Панели инструментов:



«Заморозкой» имеет смысл пользоваться, если:

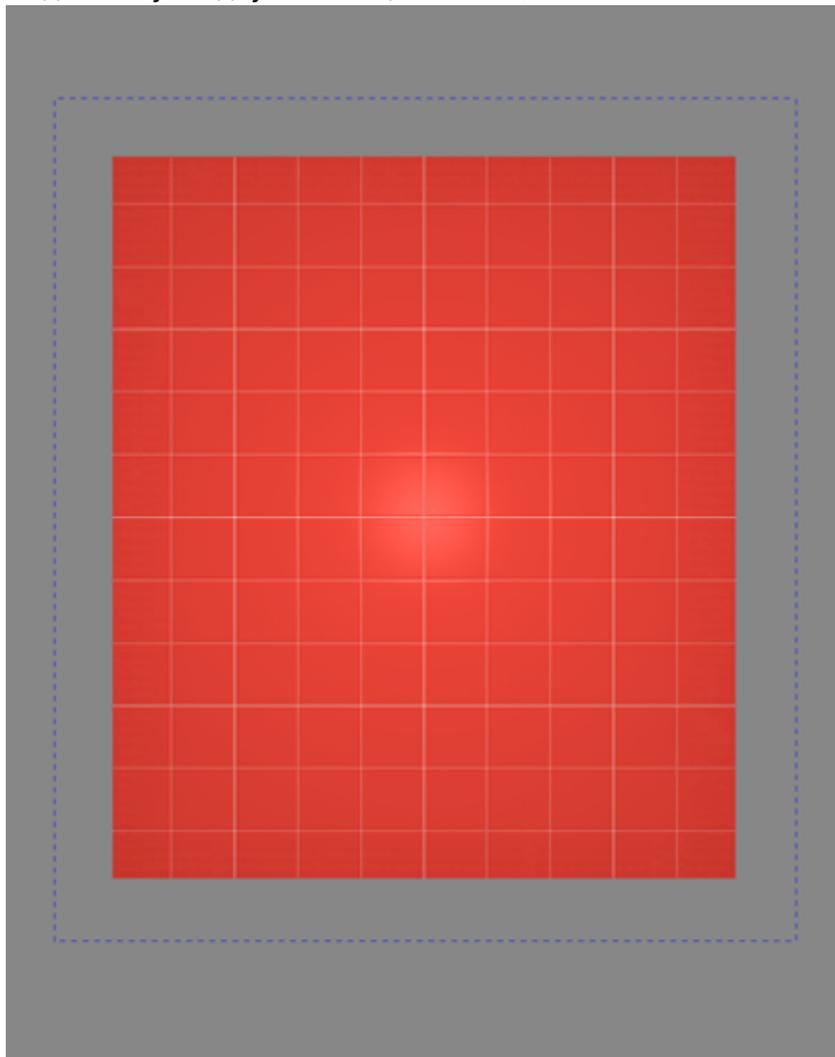
- проект очень большой по площади;
- выкладываются элементы очень маленького размера на обширной поверхности;
- работа осуществляется на маломощном компьютере.

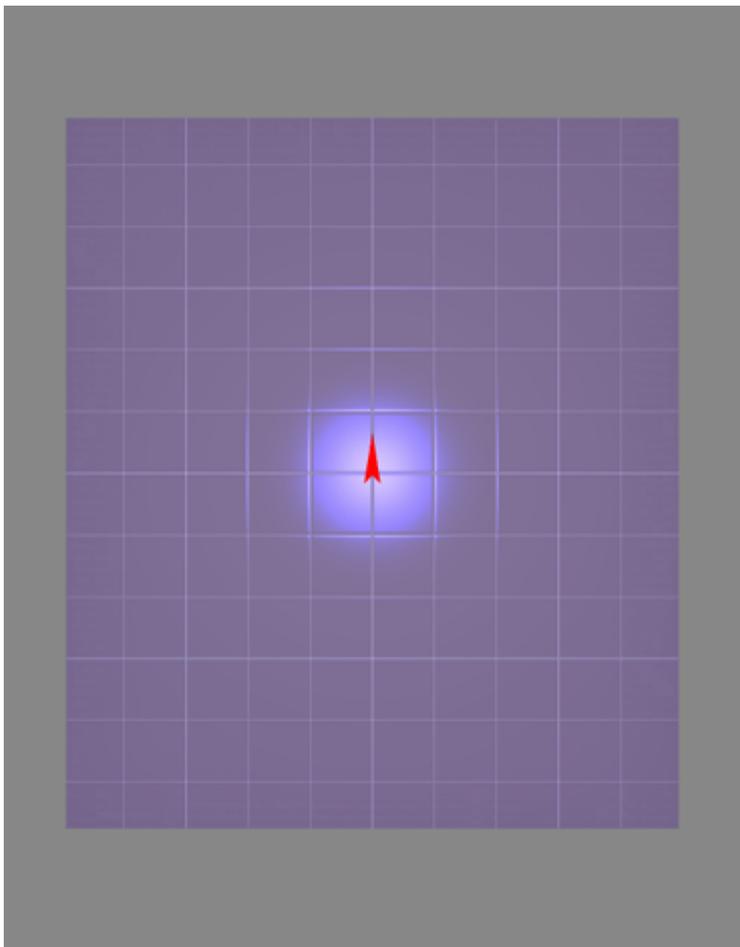
В программе Kerama Marazzi 3D, несмотря на то, что плитка укладывается рядами, каждая отдельная плитка – это отдельный элемент, информация о котором обрабатывается.

«Заморозка» преобразует целую укладку из множества элементов в один.

Чтобы «заморозить» укладку:

1. выделите укладку с помощью мыши;





2. нажмите на  в Панели инструментов.

Все действия с укладкой, кроме её перемещения целиком по плоскости станут невозможны.

Чтобы «разморозить» укладку:

1. выделите «замороженную» область;
2. нажмите на  в Панели инструментов.

2014/05/30 12:28 · [Юлия Майн](#)

Обои

В Kerama Marazzi 3D можно создавать интерьеры не только с керамической плиткой, но и с обоями.

Для этого следует:

1. отключить рельефность изображения;
2. выставлять при укладке нулевой шов;
3. указывать, что материал является матовым;
4. если обои с рисунком, этот рисунок должен быть подгоняемым.

Настройка отображения для режима 3D

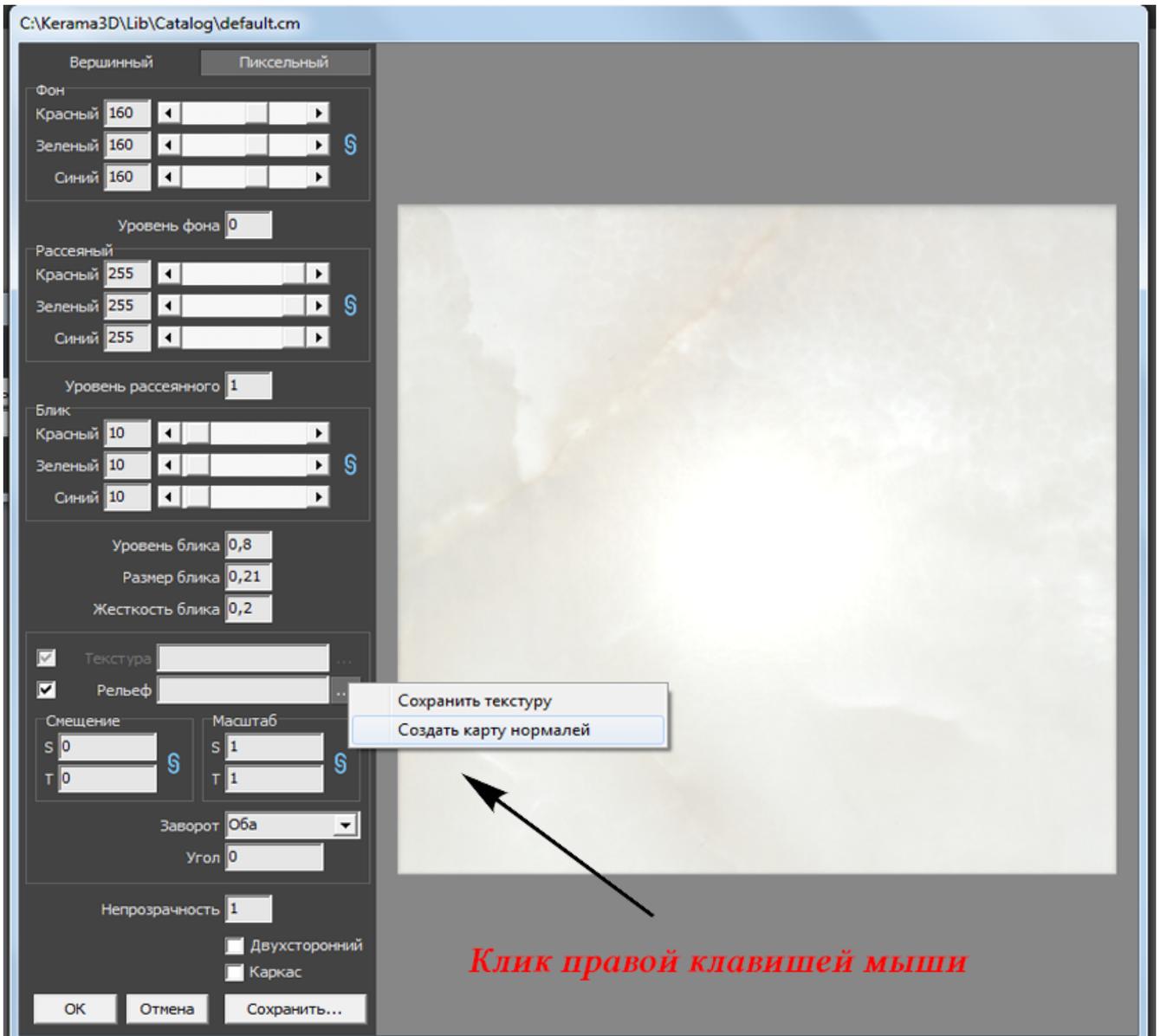
Чтобы в режиме 3D обои не отображались как плитка, достаточно выключить рельефность и укладывать их с нулевым швом.

1. выложите материал (обои) на поверхность со швом равным 0;
2. выделите материал (паттерн обоев) на поверхности;
3. кликните по нему правой клавишей мыши, выберите в контекстном меню «**Свойства**»;
4. в открывшемся окне нажмите на «**Редактировать**»;
5. зайдите во вкладку «**Пиксельный**», снимите галочку напротив поля «**Рельеф**»;
6. нажмите «**ОК**», чтобы сохранить изменения;
7. в окне «**Свойства**» выберите в поле «**Материал**» → «**Матовый**»;
8. нажмите «**ОК**», чтобы сохранить изменения.

Настройка отображения для рендера

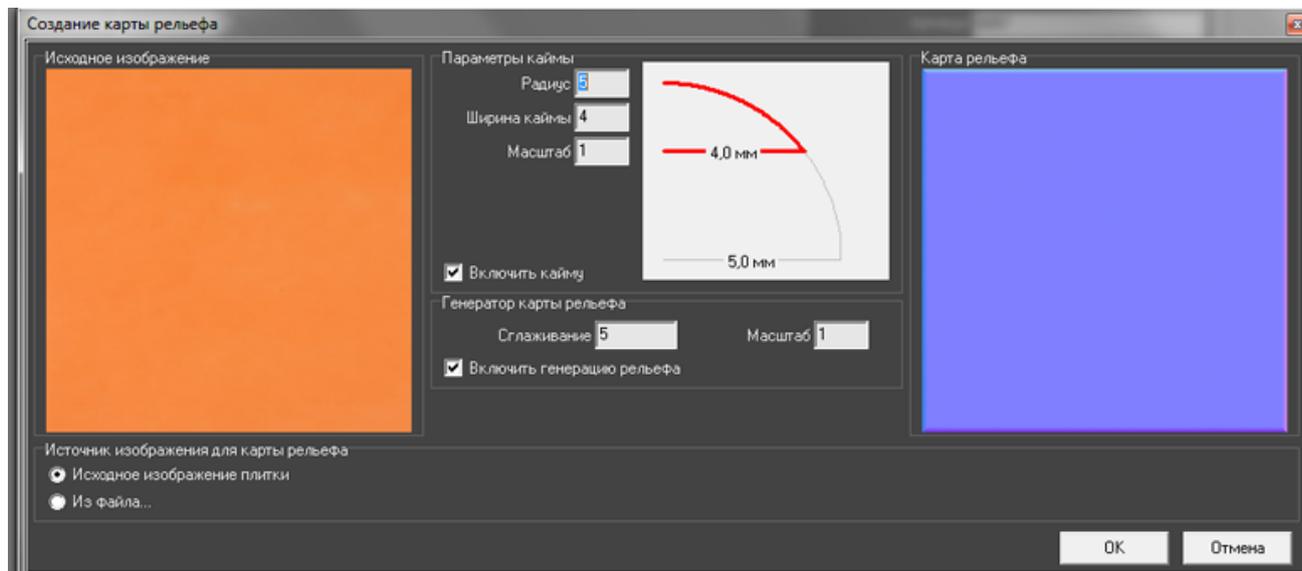
Чтобы обои после рендера не отображались как плитка:

1. выложите материал (обои) на поверхность со швом равным 0;
2. выделите материал (паттерн обоев) на поверхности;
3. кликните по нему правой клавишей мыши, выберите в контекстном меню «**Свойства**»;
4. в открывшемся окне нажмите на «**Редактировать**»;
5. зайдите во вкладку «**Пиксельный**», *правой клавишей мыши* нажмите на кнопку «**...**» напротив поля «**Рельеф**», выберите «**Создать карту нормалей**»;



6. в открывшемся окне поставьте значения «0» в полях:

- радиус;
- ширина каймы;
- масштаб по Z;
- множитель Z.



Нажмите «**ОК**», чтобы сохранить изменения.

7. нажмите «**ОК**» в окне редактирования цвета;
8. в окне «**Свойства**» выберите в поле «**Материал**» → «**Матовый**»;
9. нажмите «**ОК**», чтобы сохранить изменения.

2014/07/14 17:11 · Юлия Майн

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

Permanent link:
http://3d.kerama-marazzi.com/doku.php?id=actions:%D1%87%D0%B0%D1%81%D1%82%D1%8C_3.2

Last update: **2020/09/28 22:37**

