CERAMIC 3D°

ПРОФЕССИОНАЛЬНАЯ ПРОГРАММА ДЛЯ ДИЗАЙНА ИНТЕРЬЕРА

РАБОЧАЯ ТЕТРАДЬ



Оглавление

| Построение помещения | 3 |
|---------------------------------------|----|
| Работа с каталогом плитки | 6 |
| Укладка плитки | 7 |
| Шаблоны укладки | 9 |
| Установка объектов | 11 |
| Короба и ниши | 13 |
| Расчет и спецификация | 16 |
| Фирменный бланк | 18 |
| Врезки | 20 |
| Работа с мозаикой | 22 |
| Мансардное помещение | 24 |
| Изменение размеров готового помещения | 25 |
| Рендер. Базовые настройки | 26 |
| Создание панорамы и видео ролика | 29 |
| Солнечный свет | 31 |
| Расширенные настройки плитки | 33 |
| Добавление объектов | 34 |
| Другие материалы | 37 |

Построение помещения

Прямоугольное помещение

Кликаем на иконку в виде листка, чтобы создать новый проект. В диалоговом окне выбираем «**Прямоугольное** помещение».





Поля «Длина», «Ширина» – размеры помещения. Поле «Высота» – расстояние от пола до потолка. Все размеры указываются в миллиметрах. «Параметры объекта» - это поля выбора цвета поверхностей помещения и размера шва между плитками.

Цвет поверхностей

На потолке, стенах и на полу можно выбрать свой цвет материала.

На стенах и полу фоновый цвет – он же цвет штукатурки или затирки (например, в случае укладки керамогранита на плоскость пола).

Чтобы сменить цвет поверхности, нажимаем левой кнопкой мыши на «+» напротив нужной поверхности:

По нажатию на «+» открывается окно «Библиотека материалов». Выбираем нужный вам цвет в папке «Штукатурки».

Размер шва

Шов, мм – это размер шва между плитками, указывается в миллиметрах. По умолчанию размеры шва: потолок – 0, стены – 1,5, пол – 2.

Сложное помещение

Кликаем на иконку в виде листка, чтобы создать новый проект. В диалоговом окне выбираем **Задать** контур помещения

Прежде чем начать строить помещение, проверьте, включены ли привязки.

Привязка помогает быстрее нарисовать контур помещения с помощью мыши, обозначая те или иные точки.



Рисовать помещение мы будем с помощью таких инструментов как:

- «Линия»,
- «Дуга»,
- «Сплайн»,
- «Эллипс»,
- «Прямоугольник».

С помощью «Дуги» можно построить округлую стену. Дуга строится по трём точкам: две крайние точки и расположение центра окружности.





3

«Сплайн» - построение сложной кривой. Кривая строится по тому количеству кликов мышью, сколько изгибов в ней должно быть. Сплайн используется в построении инсталляций.

«Эллипс». используется для построения колонн или круглого помещения. Строится по трем точкам. Первый клик, это первая точка окружности, второй клик- вторая и третий задают радиус.

«Прямоугольник» Прямоугольник строиться по двум точкам.

Линия-это основной инструмент в построении помещения.

Линия

включите инструмент «Линия»:

Кликните левой кнопкой мыши по рабочему полю

- далее задаем направление линии мышкой, не кликая отпускаем мышку и прописываем точные размеры на клавиатуре, Enter.

Чтобы продолжить построение из текущей точки, снова задаем направление мышкой и прописываем размер Enter, и так далее пока контур помещения не будет прорисован. После того как останется последняя линия кликаем «Замкнуть». Контур помещения задан.

Чтобы завершить, нажмите на панели инструментов кнопку «Закончить». В окне «Параметры построения»: задайте

«Глубину» - это расстояние от пола до потолка, мм. Блок «Параметры объекта» - это поля выбора цвета поверхностей помещения.

Помещение построено.

Для навигации используйте кнопку «**Вид**» По умолчанию предоставляется шесть стандартных видов при нажатии на центральную пиктограмму «**Вид сверху** / **снизу**», отображается пол. При повторном нажатии на эту же пиктограмму – потолок. Для удобства используйте перспективу

Можно менять ракурс в помещении зажав ПКМ перемещая мышку



Если есть необходимость сделать несколько помещений в одном проекте

1. Это позволит укладывать ламинатом и обоями разные контуры поверхности, независимо друг от друга.

| Форма помещения | × |
|-------------------------|-------------------------|
| Прямоугольное помещение | Задать контур помещения |



Чтобы воспользоваться, создадим произвольное помещение.

Зададим, допустим, 2 прямоугольника и нажмем Завершить.

Пол будет выделяться у обоих прямоугольников.

Чтобы можно было выделять пол отдельно у каждой "комнаты", нужно выделить пол, кликнуть правой кнопкой мыши по выделенному и выбрать функцию "Разбить плоскость на контуры":



Можно выделять отдельно



Для работы с плиткой подготовим ваш каталог Для загрузки новых коллекций:

Зайдите в Главном меню в «Помощь» — «Загрузить 1. коллекции»:

- 2. В открывшемся окне выберите нужную коллекцию
- 3. Нажмите «Загрузить и установить» внизу диалогового окна, начнётся процесс загрузки.

🔯 Каталог плиток: Загрузки\ Загрузить коллекции r. r. 👍 😋 🎟 + 🖊 1 Загрузить объекты Показать каталог Искать по названию Q О программе... Плитки + КОПЛЕКЦИЯ ОПЛАТИТЬ 0 Если нужной коллекции нет 9 Беларус 🔯 Список коллекций Churcok konzekujú
 Churcok konzekujú
 Churcok konzekujú
 Churcok konzekujú
 Churcok 15,21 Mb
 Cherapyos 738,58 Mb
 Cherapyos 738,58 Mb
 Cherapyos 739,58 Mb
 Cherapyos 739,58 Mb
 Cherapyos 739,58 Mb
 Cherapyos 739,73 Mb
 Cherapyos 730,73 Mb
 Cherapyos 730,73 Mb
 Cherapyos 730,74 Mb
 Churcok 15,14 Mb
 Churcok 15,14 Mb оставьте заявку на сайте Испания Ceramic3d.ru Италия Китай Обои Плитка • Польша Россия Турция Иран 158,14 Мb
 □ a Ceramica
 35,90 Mb

 □ a Ceramica
 35,90 Mb

 □ A Lenatic Tiles
 17,70 Mb

 □ A Lenatic Tiles
 17,20 Mb

 □ A Lenatic Tiles
 3,25 Mb

 □ A Lenatic Tiles
 3,25 Mb

 □ Arbolat Keramika
 52,30 Mb

 □ Arbolat Keramika
 52,30 Mb

 □ Alaplana Ceramica
 5,12 Mb

 □ Alaplana Ceramica
 5,12 Mb

 □ Alaplana Ceramica
 5,12 Mb

 □ Althera Ceramica
 5,13 Mb

 □ Alaplana Ceramica
 5,13 Mb

 □ Althera Ceramica
 37,43 Mb

 □ Althera Ceramica
 37,43 Mb

 □ Althera Ceramica
 37,14 Mb

 □ Althera Ceramica
 37,14 Mb

 □ Althera Ceramica
 37,14 Mb

 □ Arana Ceramica
 37,12 Mb

 □ Arcana Ceramica
 37,02 Mb

 □ Arcana Ceramica
 37,02 Mb
 a Ceramica 35,90 Mb 201,96 Mb 675.29 Mb Загрузка коллекций с сайта

Если, Вы добавляете плитку самостоятельно

Следует сохранять изображения плитки с сайта производителя

Найдите в Интернете интересующую вас плитку

Изображения плитки можно сохранять во всех популярных форматах (.jpeg, .jpg, .png, .tif, .bmp,). Для сохранения изображение, кликните по нему правой кнопкой мыши и выберите в контекстном меню «Сохранить изображение как...»

Выберите папку для сохранения: C:\Ceramic3D\Lib\Catalog Напишите название

АРТИКУЛ # НАЗВАНИЕ+ШИРИНА+ВЫСОТА

Зайдем в программу и посмотрим, что загруженная нами плитка появилась в каталоге

Укладка плитки

Для укладки, выбираем плитку из каталога В Ceramic3D есть каталог и буфер укладки

В каталоге содержится загруженная плитка

В буфер укладки добавляется плитка из каталога для работы над проектом.

Кликните на иконку «Каталог» в главном меню Выберите загруженную плитку в каталоге плитке

Чтобы добавить все отображённые плитки из каталога в буфер укладки кликните на кнопку «Использовать все показанные объекты»: После чего можно закрыть окно каталога и приступить к укладке плитки.



| Ţ | 쏰 | P | | |
|---------|-------|--------|-----|--|
| √ ⊓o | казат | ь ката | лог | |



Помощь

Справка

Перезапустить программу Перезапустить модуль рендера

Лицензионный договор

Информационное окно

Обновление данных ключа...

Проверить наличие обновлений

Загрузить и установить

Укладка плитки

Для укладки, выбираем плитку из каталога В Ceramic3D есть каталог и буфер укладки

• В каталоге содержится загруженная плит

• В буфер укладки добавляется плитка из каталога для работы над проектом.

Кликните на иконку «Каталог» в главном меню • Выберите загруженную плитку в каталоге плитке

Чтобы добавить все отображённые плитки из каталога в буфер укладки кликните на кнопку «Использовать все показанные объекты»: После чего можно закрыть окно каталога и приступить к укладке плитки.

Также можно выбрать только **определённые плитки**. Для этого:

Зажмите Ctrl и кликайте по нужной вам плитке левой клавишей мыши нажмите на кнопку «Использовать выбранные объекты»

Вся выбранная вами плитка появится на панели инструментов справа

Начнем с укладки плоскости пола

Выберем плитку из буфера укладки кликом левой клавишей мыши.

Изображение плитки появляется с лева на панели инструментов. Нажимаем **Положить ряд**.

При комбинации клавиши Shift и Положить ряд укладывается сразу 10 рядов.



Начало укладки целой плитки определяю привязки. Максимальное количество плитки при расчете будет иметь привязка от центра. Привязки можно проставлять как до начала укладки, как и после.



Делаем укладку под углом. Выбираем любую плитку на плоскости кликом ЛКМ, в поле угол , задаем нужным нам угол, 45 градусов после че Угол наклона 45 град дка повернулась на заданный нами угол. Для заполнения пустого места на плоскости кликаем ЛКМ в любом месте. Укладка по диагонали готова

Задаем смещение, смещения задается как в процентах, так и мм. Нам нужна кирпичная кладка, проставляем 50 в поле смещение и кликаем по галочке Применить. Смещение о Смещение Смещение Смещение стово.



4051983

ИТКА КЛ FOREST K.... применяется (850 x 220)







Делаем укладку на стены.

Выбираем нужную нам плитки из буфера укладки. Вокруг изображения плитки есть стрелки, каким образом мы можем, поворачивать плитку, придавая ей горизонтальное, вертикальное положение, либо под углом 45 градусов.

Далее shift и положить ряд. После того как плитка уложена, мы можем заменять плитку на другую, при помощи функции Заменить. Заменять можно как по одной плитке, так и сразу рядами выделив их ЛКМ. Главное в Замене, чтобы плитка была одного размера. Shift +заменить меняет весь артикул плитки. Данная функция программы позволяет быстро менять проект под желания

Для использования плитки другого размера, воспользуйтесь функцией вставить ряд, кликните по плитке относительно которой вставляете ряд ПКМ Вставить ряд Снизу, Сверху, слева или Справа и ряд вставиться.

Ряды можно как вставлять, так и удалять. Для удаления плитки со все плоскости, кликните ПКМ по одной из плиток, Удаление отделочных материалов, Очистить плоскость.

После того как мы сделали укладку на одну плоскость, ее можно скопировать на все остальные, для этого кликните ПКМ по любой плитке на плоскости, далее Копировать укладку, по этой же плитке ПКМ Выбрать все плоскости, и ПКМ вставить. Готово, укладка скопировалась на все стены.

Очистим одну плоскость и совместим горизонтально направленную плитку с вертикально

Направление укладки указывается с помощью стрелок под областью «Плитка»

Каждая стрелка соответствует направлению укладки:

- снизу-вверх
- сверху-вниз;
- слева-направо;

Ставим плитку в горизонтальное положение, выбираем направление укладки слева-направо, в Привязках выбираем начало укладки с левого нижнего угла. Уложим 2 ряда, переворачиваем плитку в вертикальное положение укладываем еще несколько рядов.



Таким образом на одной плоскости мы можем совмести горизонтально направленную плитку с вертикально



🗅 Копировать



Ctrl+C

Шаблон – вариант рисунка плитки

Для удобства в программе создан Конструктор шаблонов. Здесь представлены различные варианты шаблонов укладки покупателя.

Панель конструктора шаблонов закреплена права, Панель можно развернуть либо скрыть нажав на »

Шаблоны конструктора легко использовать, кликните на плитку и зажав левую клавишу мыши потяните в сторону пустого шаблона. Наведите курсор на пустую ячейку и отпустите кнопку мыши. Заполните все пустые ячейки. Для того, чтобы повернуть плитку в шаблоне кликните по нужной плитке ПКМ. Шаблон готов. Кликните на кнопку Использовать шаблон и переместится в буфер укладки.





Вы можете создать свои индивидуальный шаблон.

Чтобы перейти в режим создания шаблона, правой клавишей мыши кликните по изображению плитки в Буфере укладки и выберите в контекстном меню «Создать шаблон укладки...»:

Чтобы добавить несколько плиток зажмите Shift и кликайте по тем плиткам, которые будете использовать в шаблоне.

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

- выделите плитку, которую хотите скопировать;
- зажмите клавишу Ctrl на клавиатуре;
- вытяните, зажав левую клавишу мыши, копию плитки

Чтобы повернуть плитку используйте Shift

- выделите плитку;
- зажмите клавишу Shift на клавиатуре;
- кликните один раз по плитке появится красный пунктирный крестик;
- вращайте плитку мышкой

























Чтобы точно пристыковать одну плитку к другой, притяните ее за край



После того, как шаблон создан, кликните по шаблону ПКМ выбираем задать смещение ячейки (как будет шаблон пристыковываться к ряду по горизонтали): еще раз ПКМ задать смещение ряда (как будет шаблон пристыковываться к ряду по вертикали):

Последнее действие над шаблоном - сохранение файла. Выбирать папку не нужно, шаблон по умолчанию сохранится в папке с выбранной плиткой.

| | | | 11111111111 | | |
|--|-------------|-------------------------|----------------|--------------------------------|-----------|
| Папка | : Apateo | or Malloneca | - | + 🗈 🗗 🗔 | * |
| рабочий стол Бистрый доступ Рабочий стол Библистеки | Pros | ^ Нет элементов, удо | жлетворающих у | Дата изменени словиям поиск | a Ta |
| Этот канетыр Ф Сеть | < | | | | |
| | ilva qalna: | De Matron | | - | Сокранить |
| | * | | A | | |



Установка объектов

Каталог объектов находится вверху на панели инструментов.



В данном каталоге большой выбор 3D моделей, разбитых по категориям, в том числе и по Фабрикам.

Установим двери. Кликаем на нужную стену левой клавишей мыши

переходим в каталог объектов, Двери выбираем двойным кликом ЛКМ или просто перетягиваем Дверь из каталога на нужную стену, зажав ее ЛКМ.





1 объектов уппа из С:\Се ОТН Абсолютное п Z: -169 Отн глы Отн Показывать сегда скрытый ип объекта Выбрать Очистить яет на окруж 11: 1006 B: 2213 Отн Г: 179 Bocc • -> + Nickel Nickel Белый клен 1; 🔻 -> + Белый клен 17 этоскрытие Показывать положение в отчете Показывать в отчете как дверно ртикул 140.76 ΦΦΦ циный объект Группа подбора OK Отмена

У любого объекта из каталога мы можем изменить параметры, кликаем по двери ПКМ заходим в Свойства. В свойствах меняем ширину, высоту, глубину, и материал, выбрав его из библиотеки материалов. Проставим Автоскрытие.

Движение объектов в программе происходит двумя способами.



| ьный с | двиг | x |
|------------------|---|---|
| Y 0 | A | В |
| Свер 337 0 | ху Справ 2494 | sa |
| | Отмена | |
| | кный с У 0 Свер 337 0 Сниз | сверху 337 Сверху 2494 О Снизу Отмена |

 \checkmark

Первый способ, двигаем объекты стрелками на клавиатуре.

И второй более точный способ на определенное расстояние. Кликаем по кнопке двигать ПКМ.

В открывшемся окне прописываем точное расстояние слева или справа, снизу. Дверь установлена!

Установим сантехнику.

Используем Drag and Drop (эта функция позволяет перетягивать объекты из каталога, сразу на стены). При необходимости меняем материал и размеры. Двигаем объект.

Если нужно развернуть объект, вверху на панели инструментов находим копку вертеть кликаем ПКМ, где Т задаем угол поворота, например, 90

Загрузка объектов с сервера Ceramic 3d

Каталог объектов, точно также, как и каталог плитки постоянно обновляется.

Для загрузки новых коллекций заходим в Помощь, Загрузить объекты.

| мощь | 🛅 Список коллекций объектов | - | × |
|---|---|---|-----|
| C | Фабрики 2755,70 Мо | | ^ |
| Справка | E Denapyce 72,27 Mb | | |
| Перезапустить программу | Великобритания 5,71 Мb | | |
| Перезапустить модуль ренаера | ⊕ Германия 901,23 Mb ⊕ Испания 70.57 Mb | | |
| richesen) curie mettine bertiebe | ⊞ ПИталия 470,49 Mb | 2 | |
| Лицензионный договор | 🕀 🔲 Польша 257,41 Mb | | |
| Обновление данных ключа | ⊕ Португалия 5,02 Mb № Португалия 633.41 Mb | | |
| | E CUIA 45.64 Mb | | |
| Информационное окно | Словения 87,50 Мb | | |
| | ⊕ ∏турщия 38,86 Мb | | |
| Проверить наличие обновлений | Э Украина 10,46 Мb | | |
| - percente the transfer the event of the transfer the | ⊕ Финляндия 20,36 Мb | | |
| Загрузить коллекции | ⊕ Франция 10,14 Мb | | |
| 3 | | | |
| загрузить объекты | B.□Швения 1.38 Mb | | |
| Опрограмме Из | Эстония 2,05 Mb | | |
| e openperment | 🖃 🔲 Двери 314,32 Mb | | |
| | | | |
| | Дверные ручки 1,38 Mb | | |
| | Двери 160,23 Mb | | |
| | Декор 788,26 Mb | | |
| | E Kurven 220.03 Mb | | |
| | H- Me6ep 1937.72 Mb | | |
| | | | |
| | Эсвещение 141,67 Мb | | |
| | Санузел 2439,24 Мb | | - 1 |
| | 🕂 Техника 14,55 Mb | | |



<u>Короба и ниши</u>



Чтобы построить колонну, используем короб эллиптической формы. Выделяем плитки на полу. Заходим во вкладку Объекты –> Короб -> Эллиптический. В открывшемся диалоговом окне задаем размеры короба: ширину, высоту, глубину. Глубина в данном случае – высота колонны от пола до потолка. Колонна готова.

Выбираем мозаику для облицовки. Т. к. поверхность у колонны изогнутая, необходимо сначала разбить плоскость на сегменты. Выбираем слева на панели инструмент «Разбивка стены», выбираем Середина (мм) и задаем размер сегмента в мм.

После ввода кликаем по кнопке «Применить». Для того, чтобы не облицовывать каждый сегмент отдельно, кликаем на колонне правой клавишей мыши, в выпадающем меню выбираем «Выбрать все плоскости» и далее «Положить ряд».

Построим подиум для душевой кабины.

Выделяем плоскость пола. Кликаем на иконке «Объекты» в верхней панели инструментов, выбираем **Короб ->**

Произвольный.

Мы будем строить полукруглый



Следующий вид короба - короб по габаритам. Он используется для построения экрана для простых прямоугольных ванн. Установим ванну. Ставим короб на точное расстояние кликнув ПКМ по кнопке Двигать. Выбираем ванну, заходим в меню "Объекты" – «Короб» - «По габариту».

| - and the second s | | Объекты Окно Помощь | _ |
|--|--|---|---|
| Параметры и Имя Короб Параметры о | построения объекта АХТОN А110 + Шов, мм | Скрыть выбранные Сtrl+H Показать все Shift+Ctrl+H Сохранить в файл Редактировать влияние Каталог объектов Мансардное помещение Создать панораму Врезка | • ~ ~ |
| | AXTON A110 + 1,5 AXTON A110 + 1,5 AXTON A110 + 1,5 OTMEHa | Зеркало Короб Ниша Проем Бордюр Свет Построить по контуру Направление укладки Точки сопряжения | Прямоугол Эллиптичес Произволы Из плиток По гобарит Редактиров |
| 100 N | A TAL ALL ST | 3D плитки | |

В параметрах построения обязательно отжать клавишу «Создать верхнюю крышку». Выбрать размер шва и нажать ОК.

Облицуем короб плиткой.

Плитка за коробами по умолчанию в расчет не входит.

Как тот или иной объект влияет на расчет плитки мы видим в Редакторе влияния. Заходим во вкладку Объекты вверху в главном меню, выбираем редактор влияния, в открывшемся окне видим все установленные объекты. Существует 4 вида влияния.

Не влияет-плитка за коробом считается, Сечение, Габарит, Заливка-плитка за коробом в расчет не входит. При необходимости можно изменить влияние, например, добавить в расчет плитку за ванной. Выбираем не влияет и сохранить изменения.



Построим нишу.

Выделяем плитку на стене, заходим в "Объекты" -Ниша - Прямоугольная. Задаем размеры ниши, шва, после чего нажимаем ОК.

Ниша перемещается так же, как и обычный объект. Кликаем по кнопке двигать правой клавишей мыши. Облицовываем нишу плиткой

У любого короба и ниши можно изменить размеры. Выделяем ниши, правой клавишей мыши вызываем меню, выбираем Свойства короба и меняем размер. Как видите, укладка не пострадала



Проект готов, приступаем к расчёту плитки.

Вверху на панели инструментов находим иконку калькулятора, кликаем ЛКМ. В открывшемся окне, кликаем на калькулятор еще раз. Плитка рассчиталась. Для того чтобы расчет был максимально точным, мы указываем учет половинок в зависимости от вида плитки

| Топщена 10 ни Допус Общие результаты | ж <mark>10 нн</mark> Г Пока | зать выклюжу 📘 🚆 | 1 | | | | | | | | | | | | | |
|---|--|------------------|--------------|--------------|--------------|--------|------------|-----|-----|------------------|----------|-----------|------------|------|----|-------------|
| Вид плитки | Артикул | Вко | робке | Yver no | товинок | На бой | | Bo | IFO | | | Цена | 1 | Cost | ка | Сумма |
| | | Штук | К.в. м. | | | | Штук | Kø. | м. | Коробок | За штуку | 3a ka. M. | За коробку | | | |
| N. 58-4443 | BWU60RUB027 Бордюр Rubi | 0 | 0,00 | Ориентирова | eas 👻 | 0,00% | 21 | 0,7 | 76 | 0 | 0,00 | 0,00 | 0,00 | 0.00 | % | 0.00 |
| | PWU11ROX1(1) Па Roxi | HHKD 0 | 0,00 | Ориентирова | eiaa 🔻 | 0,00% | 4 | 0,4 | 48 | 0 | 0,00 | 0,00 | 0,00 | 0,00 | % | 0,00 |
| are a | PWU11ROX1(2) Па Roxi | нжа 0 | 0,00 | Ориентирова | ₩âA ¥ | 0,00% | 4 | 0,4 | 18 | 0 | 0,00 | 0,00 | 0,00 | 0,00 | 96 | 0,00 |
| 54.400 | PWU11ROX1(3) Па Raxi | нжо 0 | 0,00 | Ориентирова | eas v | 0,00% | 4 | 0,4 | 18 | 0 | 0,00 | 0,00 | 0,00 | 0,00 | % | 0.00 |
| | ТFU03АКQ300 Пли наполькая Aquare | nka 0 Be | 0,00 | Не орнентиро | банная с у 💌 | 0,00% | 49 | 8,5 | 56 | 0 | 0,00 | 0,00 | 0,00 | 0,00 | % | 0,00 |
| | TWU11R0X606 Пли облицовочная рельефная Rox | mca 0 | 0,00 | Не ориентиро | ванная с у 💌 | 0,00% | 65 | 7,0 | 80 | 0 | 0,00 | 0,00 | 0,00 | 0,00 | % | 0.00 |
| | ТWU11RUB000 Пл облицовочная рельефная Rub | тка 0 | 0,00 | Не ориентиро | ванная с у 💌 | 0,00% | 84 | 10, | 08 | 0 | 0,00 | 0,00 | 0,00 | 0,00 | % | 0,00 |
| | TWU11RUB020 Пл облицовочная Ri | mka 0 bi | 0,00 | Не орнентиро | банная с у 💌 | 0,00% | 69 | 8,3 | 28 | 0 | 0,00 | 0,00 | 0,00 | 0,00 | % | 0,00 |
| 教育学 家 | TWU11RUB027 Пл облицовочная RL | mka 0 bi | 0,00 | Орментирова | +35 | 0,00% | 51 | 6,1 | 12 | 0 | 0,00 | 0,00 | 0,00 | 0,00 | % | 0,00 |
| L | | | | | | | | | | | | | | | | Итого: 0,00 |
| Liber | | н | 3383HW8 | | | 3anac | Количество | | К | ол-во в упаковке | Цена у | паковки | Упаковок | | | Сумма |
| | | 3anı | рка (Белый) | | | 0,00% | 6,34 ĸr | | | 0,00 sr | 0 | 00 | 0 | | | 0,00 |
| | | Затирк | а (Основной) | | | 0,00% | 0,05 km | | | 0,00 sr | 0 | .00 | 0 | | | 0,00 |
| 3 | | | Клей | | | 0,00% | 186,67 ĸr | | | 25,00 кг | 37 | 0,00 | 8 | | | 2960,00 |
| 5 | | ŋ | рунтовка | | | 0,00% | 14,93 n | | | 10,00 n | 50 | 0,00 | 2 | | | 1000,00 |

Ориентированная - каждая плитка считается за целую, т.е этот вид подходит для плитки с несимметричным рисунком.

Неориентированная с учетом заводского края- каждая плитки рассчитывается дважды, применяется плитка по бокам, середина выбрасывается. Это самый популярный вид расчета. Не ориентированная без учета заводского края- каждая плитка применяется более 2 раз. Подходит для керамогранита с обрезным краем. По площади, для мозаики.

В данной таблице можно проставить процент на Бой, т.е запас плитки. При шаблонной, диагональной укладке и укладке со смещением рекомендуем ставить запас от 10-15%.

Программа посчитала плитку штучно и кв метрами, если вы продаете плитку кратно коробкам, то нужно заполнить столбец кол. Шт в упаковке либо кол. Кв м. Для того чтобы быстро сориентировать покупателя по стоимости, заполним столбцы Цена.

Также программа считает сопутствующие материалы.

Для того чтобы убедится в правильности расчета, вверху на панели инструментов рядом с иконкой калькулятор есть стрелка, кликаем ЛКМ, выбираем Проверка расчета. Попадаем в режим проверки расчета, при выделении одной плитки выделяется контур ее частей, идущих в расчет. Выход из режима Esc.

Переходим к спецификации.

Вверху на панели инструментов кликаем ЛКМ на иконку принтера. Попадаем в редактор печати. Кликаем ЛКМ на слово ОТЧЕТ. Отчёт Открылось окно настройки, слева находятся перечень разделов, а справа настройка каждого раздела. Рядом с название раздела есть галочка, проставляя галочки мы выбираем нужные разделы. Обратите внимание на нижний левый угол окна настройки, здесь вы можете выбрать формат и ориентацию бумаги и выбрать фирменный бланк.

Переходим к настройке выбранных разделов.

Масштаб. От масштаба зависит размер изображения на листе, чем больше масштаб, тем более мелкое будет изображение, чем меньше масштаб, тем крупнее изображение. Проставляя галочки напротив пунктов настроек их можно либо включать, либо исключать из отчета.

Все настройки можно сохранить для следующих проектов. Кликаем ЛКВ по **Сохранить настройки,** выбираем В реестр. **ОК.**

| UMA | | | |
|----------|------------------------------|-------------------|---|
| азд | елы | | Настройки |
| | План помещения | | План помещения - |
| • | A4 ceramic 3d | выорать оланк | Масштаб 1: 50 |
| | Развёртка по стенам | | Размер шрифта номеров плиток 6 |
| 1 M | A4 ceramic 3d | выбрать бланк | Минимальный размер шрифта 4,5 |
| ER. | Таблица расчета плитки | | Область обнаружения объектов 1500 мм |
| V | A4 ceramic 3d | выорать оланк | 🔽 Показывать объекты |
| _ | Таблица расходных материалов | Dufaren famue | ✓ Показывать положение объектов |
| | A4 ceramic 3d | выорать оланк | 🔽 Показывать положение коробов |
| | 3D вид сверху | D. Garry Garry | Показывать положение врезок |
| , v | A4 ceramic 3d | выорать оланк | Считать равными размеры, чья 0,1 мм |
| 2 | 3D общий вид | Rufeerri ferrus | Непрозрачность объектов 100 % |
| | A4 ceramic 3d | оворать оланк | 🔽 Показывать изображения плиток |
| _ | Примечание | P. farm fraue | 🔽 Показывать номера плиток |
| | A4 ceramic 3d | выорать оланк | Цвет контура плитки |
| | | | Толщина контура плитки 0,1 мм |
| | | | Цвет контуров коробов |
| | 0 | Dufare from | Показывать размеры подрезки плиток |
| рин | тер | Dolupa i 6 Ollahk | Размер шрифта подписей размеров 7 |
| Micro | osoft XPS Document Writer | • | 🔽 Показывать буквенные обозначения стен |
| ума | ra | |) <u>-</u> |
| A4 | | • | Сохранить настройки Загрузить настройки |
| рие | нтация бумаги 🖪 🛕 | Настроить поля | По умолчанию Отмена ОК |



Отчет сформирован. Далее переходим к Печати. Кликаем ЛКМ Печать, выбираем принтер ОК. Если же данные листы нужно сохранить, кликаем Печать, ставим галочку Печать в файл, Ок, выбираем путь, каждый лист сохранился отдельно в формате jpg.



Фирменный бланк

Чтобы создать бланк с вашим логотипом и контактами магазина, заходим в редактор печати.



Выбираем ориентацию листа Альбомную. Слева на панели инструментов кликаем на инструмент рамка.

Это границы для развертки, кликом ЛКМ растягивая рамку. Логотип и контакты располагаются за пределами рамки Далее выделяем рамку ЛКМ, кликаем ПКМ заходим в свойства, в открывшемся окне ставим галочку свободная область. Переходим к размещению Логотипа

Слева на панели инструментов выбираем инструмент Картинка.





Выбираем логотип из сохраненных изображений. Кликаем ЛКМ на листе, там, где он будет располагаться. Растягиваем изображение до нужных размеров, повторным кликом завершаем.



Используя инструмент текст указываем контактную информацию (адрес, телефоны, почту)

Текст

Для автоматического отображения даты, имени клиента, номер странице и тд используйте формулы {CURRENT DATE} дата

{PROJECT_PATH}название проекта{AUTHOR}автор{USER_NAME}имя пользователя{CLIENT_NAME}имя клиента{CREATE_TIME}время{PAGE_NUMBER}номер страницы

Для сохранения бланка кликаем на Иконку Сохранить.



В открывшемся окне создаем папку Blanks, сохраняем в созданную папку лист, Названия файла должно содержать формат листа, например, А4 пробел и название, например, blank1

| Blanks | 04 |
|-----------------|----|
| 🛃 A4 ceramic 3d |] |

Сохранить.

Бланк готов для использования.

Заходим в отчет, в нижнем левом углу Выбрать бланк, выбираем нужный бланк из выпадающего списка.

| | Цвет контуров ко | оробов | |
|----------------|------------------|-------------|-----|
| | | DULL DULLOK | X |
| Выбрать бланк | Бланки | | × |
| • | | | ^ |
| • | | [| , K |
| Настроить поля | | | |
| \sim | CERAMIC 30 % | 影 | |
| | A4 ceramic 3d | А4 бланк | |
| | | | |

<u>Врезки</u>

Для того, чтобы создать на одной плоскости разные зоны или совместить плитку разной формы, применяются врезки.

Парамет

Иня

Врезка

Врезки используются для создания кухонных фартуков, напольных и настенных панно. Выделим зону душевой мозаикой. Используем врезку прямоугольную. Объекты –Врезка-Прямоугольная.

Достаточно задать ширину и высоту и нажать ОК.

Выделим зону душевой мозаикой. Используем врезку прямоугольную. Объекты –Врезка-Прямоугольная. Достаточно задать ширину и высоту и нажать ОК. Появляется плоскость заданного размера на стене. Врезку можно перемещать на

любые расстояния при помощи кнопки Двигать, кликом ПКМ. Плитка за врезкой в расчет не входит.

| | Объекты Окно Понощь | |
|--------------------------------|---|--|
| ры построения Ширина Высота | Скрыть выбранные Сtri- Показать все Shift+Ctri- Сохранить в файл Редактировать влияние Каталог объектов Мансардное помещение Создать панораму | н н н • Э 😭 🖬 • [30] |
| 2470 | Врезка | • Прямоутольная |
| ры объекта | Зеркало | Эллиптическая |
| Шов, мм | Короб | • Произвольная |
| AXTON A00 + 1,5 - | Ниша | Из плиток |
| | Проем | Пустая из плиток |
| OK L OTHERS L | Бордюр | Из областей |
| Un Unnena | Свет | Пустая из областей |
| | Построить по контуру | Конструктор панно |
| | Направление укладки | Из шаблона |
| | Точки сопражения 3D плитки | Править границы |

В коллекциях некоторых производителей присутствует плитка с овальными вставками. Возьмем Керама Марацци Английская коллекция-Белгравия.

Для совмещения данных плиток используем врезку эллиптическую.

Выделяем плитку, Объекты-Врезка-Эллиптическая. Прописываем размеры, данные размеры будут совпадать с размеров вставки. Передвигаем на нужное расстояние, кликнем ЛКП по кнопке Двигать.





Выделим зону душевой мозаикой. Используем врезку прямоугольную. Объекты –Врезка-Прямоугольная.

Достаточно задать ширину и высоту и нажать ОК.

Появляется плоскость заданного размера на стене. Врезку можно перемещать на любые расстояния при помощи кнопки Двигать, кликом ПКМ. Плитка за врезкой в расчет не входит.





Следующий вид врезки рассмотрим на примере Кухонного фартука. Объекты-Врезка-Произвольная. Выбираем линия, рисуем контур фартука с карманом под вытяжку. Завершить. Задаем шов и затирку. Укладываем плитку.



Для того, чтобы создать напольное или настенное панно, используем врезку из плиток. Выбираем необходимые плитки на укладке - объекты врезка - пустая из плиток. Выбираем готовое панно. Положить ряд.

Любую врезку можно обрамить бордюром. Выбираем бордюр в буфере укладки, устанавливаем его горизонтально. Выбираем Панно, заходим в объекты бордюр – Контурный наружу. Любой из первых 4 бордюров являются автоматическими для врезок.





Работа с мозаикой

Мозаика очень часто применяется в качестве бордюра.

Выбираем плоскость стены. Укладываем 3 ряда плитки, далее на нужен бордюр из мозаики по размеру 2 чипов. Выбираем мозаику, с лева на панели инструментов находим Ширина ряда,

| Ширина ряда | 0 | С Верх |
|-------------|---|--------|
| Сдвуг ряда | 0 | |

вписываем в окно ширину 2 чипов, далее Положить ряд. Мозаика уложилась на заданную ширину. Выбираем другую плитку и продолжаем укладку. Не забывайте изменить ширину ряда, иначе вся плитка будет подрезаться на заданную ширину. Бордюр готов.

Если вам нужно использовать мозаику в качестве бордюра по контуру, например, обвести оконный проем.

Выбираем плоскость с окном, заходим Объекты, Бордюр По контуру.



Выбираем Инструмент Линия. Рисуем путь укладки бордюра. Рисуем бордюр по часовой стрелке, чтобы он встал снаружи относительно линии, которую мы строим.

Закончить. В Поле высота проставляем ширину 2 чипов мозаики, выбираем тип углов, 45 градусов (по биссектрисе) или прямой

(со вставкой). Закончить. Выбираем мозаику. Положить ряд

Чтобы между чипами мозаики была видна затирка. Мозаику нужно чипировать.

Выбираем мозаику. Слева на панели инструментов Кликаем по изображения мозаики ПКМ Изменить контур.



Удаляем старый контур, выделим его ЛКМ и кликнем Delete.



| Бордюр | |
|-----------------|-------------|
| | Высота |
| | 50 |
| | ٥ |
| Тип углов: | L |
| | |
| Параметры объек | та |
| Параметры объек | та + 0 • |





| Задайте сетку 0,5 на 0,5 в поле Привязки по X и Y. Инструментом прямоугольник вычертите один квадрат чипа. Теперь его нужно скопировать. Вверху на панели инструментов кликаем на копку Создать 2D мас | вязка X 0,5 сив. | Y 0,5 |
|---|--|------------------------------|
| Выделяем чип, задаем сдвиг и количество по двум направлениям. | енных объектов) | |
| Можно менять цифры в поле ввода вставая в него и прокручивая кол Мы начали резку с правого верхнего угла, значит в поле X мы вписы с положительным показателем, а в Y с отрицательным. Серые квадраты, которые появились после задания шага-это чипы. Задаем нужное количество рядов и столбцов. После чего подгоняем Для того, чтобы текстура и контур плитки соответствовали друг друг Контур создан, подтверждаем результат, Кликаем ОК в поле | есико мыши. ваем значение шаг резки. гу. создания 2D | > |
| массива. Если вы кликните Закончить вверху на панели инструментов, плитка будет иметь один чип. Закончить. Генерировать карту нормалей Да. | Кол-во ряд Кол-во столбц Шаг X, Шаг Y, | ов 2 ов 2 мм 0 мм 0 |
| | OK | Отмена |

Построение мансарды. Выбираем "Вид сверху" - "Объекты" - Мансардное помещение.



Перед нами открылось окно, в котором установленные значения - это высота от пола до скоса. Второе окно - это отступ от стены до начала скоса. Указываем значения и нажимаем ОК.



Переходим в режим 3D в котором мы увидим результат. Мансарда от плитки очищается.

Если у клиента сложная мансарда, то для ее построения используем короб.

Выбираем плоскость потолка. Строим короб прямоугольный по размерам мансарды клиента, где ширина — это отступ от стены до начала скоса (например, 2000), высота – это аналогичный отступ на другой стене (например, 3000), глубина — это самая высокая часть потолка минус высота низкой стены (например, 1000) Короб готов. Выделяем короб, кликаем правой клавишей мыши, Свойства. В свойствах выбираем Сечение короба Задать. Открылся редактор, вместо цифры 1000 ставим значение 10 и прописываем отступ с одной стены 2000 и тоже само делаем с другой стеной, меняем 1000 на 10 и ставим отступ 3000. Сложная мансарда готова!

Любое построенное помещение, можно изменить в процессе работы.

Вверху на панели инструментов находим кнопку Изменить размер помещения. Кликаем ЛКМ.



Откроем уже готовый проект

Начнем с настройки света. В каждой комнате стоит один источник света.

Вверху на панели инструментов кнопка в виде лампочки. Кликаем ПКМ по лампе, у нас появляется изображение виртуального источника света.





Одного источника света недостаточно, чтобы добиться равномерного освещения, источник нужно скопировать.

Кликаем по желтому кругу ЛКМ, он стал синим, Кликаем ПКМ –Копировать. Снимаем выделение Вставить.

Источник скопировался один на другой, перенесем его при помощи кнопки Двигать. Расставляем источники так, чтобы комната была равномерно освещена.

Чем больше помещение, тем больше источников света можно ставить.

Если помещение не большое, а источников несколько, то мощности освещения будет много. Для изменения мощности кликаем по источнику ПКМ-Редактировать материал. В данном редакторе за мощность отвечают три уровня излучения, они выражены тремя 10. Уменьшая данные значения мощность уменьшается, увеличивая, освещение становиться ярче. Обратите внимание, что значение трех этих величин должны быть одинаковыми. Больше в данном редакторе ничего не меняем, для фотографии здесь оптимальные значения.

| Р дактор мат | териалов | | | | | | | |
|------------------|---------------------------|-------|-------------------------|-----------------|-----|-------------------------------|--------|-------------|
| Стандартный | | | | | | | | |
| | Рендер | | Добавить карту | Сохранить | Как | Загрузить из | Примен | нить к сету |
| Освещение | Цвет | PBR | | | | | | |
| Освещение | | | | | | | | * |
| CLIENEN | | | | | | | | |
| излучени | Уровень 6 | _ | Цвет излучен источны | ика | • / | Уровень затухания в кера | 0 | _ |
| Угол пятна пр | л светлого 20 | _ | Угол прожект | opa 60 | | Затухание на границе пятна | 2 | |
| Тип | источника соче | чый 🔻 | Урови затухан | ень ния 0,98 | | | | |
| Вакселен | ñ | | | | | | | * |
| излучени | Уровень 6 | _ | Цвет излучен источни | ика | • / | Уровень тени | 0,3 | _ |
| | Уровень затухания 0.98 | | | | | | | |
| Цвет | | | | | | | | * |
| Бакселен | ñ | | | | | | | |
| материа | Уровень 6 | _ | Цвет источн | ика | • / | Непрозрачность | 0 | _ |
| PBR | | | | | | | | * |
| | opacity 1 | _ | emissio | on 0 | _ | emission color | 1 | • / |
| me | etalness 0 | | bas | e 0,8 | _ | base colo | | • 🖉 |
| 5 | pecular 1 | | specular colo | or | • 🖉 | roughness | 0,2 | |
| spec | cular ior 1,5 | | transmittanc | e 0 | _ | transmittance color | | • 🖉 |
| transmittanc | e depth 0 | _ | thin film thicknes | ss 0 | _ | thin film ion | 1,5 | _ |



От света переходим к настройке плитки. Каждый артикул настраивается отдельно. Выбираем плитку, нажимаем ПКМ - Свойства плитки. В открывшемся окне в поле "Характеристики материала" указываем

материал, вид кромки и рельеф, которые наиболее подходят данной плитке.

Если плитку настроить в Буфере укладки, данные настройки применяются, только к текущему проекту. Плитку можно настроить и в каталоге плитки, данные настройки будут применятся ко всем следующим проектам.



Обязательно проверяем наличие подходящих материалов у установленных объектов, для этого в режиме 2D кликаем по объекту ПКМ и заходим в Свойства. Все материалы должны быть проставлены.

| | Оптинизировать объект |
|-----------------------|-------------------------------------|
| | Восстановить размеры |
| азначенные материалы: | Icon_100110127_3D.on_100 Сталь -> + |
| ้างกละเคะเค ธ ต่อนัก | Countries |

В верхней панели инструментов значение "Мин" - контрастность, устанавливается 0,3 по умолчанию. Чем больше этот параметр, тем более контрастным становится изображение. Значением "Лин" можно откорректировать свет. По умолчанию "Лин" составляет 0,001, увеличивая нули после запятой фото будет светлее, уменьшая - темнее. Параметр "Макс" отвечает за яркость. По умолчанию это значение 10.

| Min | 0,3 | Lin 0,001 | Max 10 | Насыщенный | Подсветка 0 |
|-----|-----|-----------|--------|------------|-------------|
|-----|-----|-----------|--------|------------|-------------|

Предварительное изображение показывает кнопка "Глаз",

Если фото полностью устраивает, то нажимаем на клавишу "Сделать снимок".





В графе "Размер изображения" задаем параметры, чтобы получить картинку необходимого качества (FULL HD, HD). Установить галочки напротив "Из видеопамяти", "Использовать модуль". Затем "Сделать снимок".



Получившееся фото сохраняется в папку "Snapshots", которая открывается нажатием на клавишу "Открыть папку со снимками".



Переходим к созданию панорамы.

После того, как мы настроили свет и солнце заходим в режим 3D.

Выбираем один из видов и кликаем ЛКМ по кнопке Камера в центр. Далее Объекты-Создать панораму.



| Создание панорамы | × |
|--|--------------------------|
| Название | |
| Pano8 | |
| Размер | |
| FullHD (1080) | Ширина (рх) 800 |
| O HD (720) | Burners (au) 600 |
| С Заданный | DBIDDI a (bx) 000 |
| Тип панорамы Кубическая карта Межглазное расстоя ✓ На весь экран | • ание (мм) 64 |
| Сохранить Г Текуший вид | |
| 🔽 Скрипт для сайта | |
| Приложение | |
| ✓ Файл.срЗрапо | |
| | |
| Создать | Отмена |

«На весь экран» при открытии масштабирует панораму сразу на весь экран. «Текущий вид» сохраняет текущую точку, как позицию камеры.

Короб

«Скрипт для сайта» позволяет загрузить панораму на ваш сайт.

«Приложение» - "exe" файл с помощью которого можно просмотреть панораму с любого ПК

«Файл ср3 pano» данный файл откроется только программой Panorama Viewer

Далее Создать. Панораму сохраниться на Диске С в папке керамик 3D – Panorama.



Создание видео



Вверху на панели инструментов выберем ОКНО - АНИМАЦИЯ КАМЕРЫ. Справа появится узкое окно с настройкой кадров. Выберем в открывшемся окне НАСТРОЙКИ, ВЫБРАТЬ ВИДЕОКОДЕК MPEG-4 Codec, нажимаем ОК. Коэффициент угловой скорости - 30 fps, скорость воспроизведения - 4,

В поле Ширина кликаем ПКМ выбираем качество 1920*1080 Поставим все галочки внизу.

Приступим к записи пути камеры. Выставим камеру на красивый ракурс, нажмем ДОБАВИТЬ после чего, кликаем левой клавишей мыши в любое место экрана, зажимаем клавишу Ctrl и стрелочкой двигаем камеру вперед (движение должно длиться не больше 10 сек), отпускаем клавиши, на панели настройки кадров нажмем ДОБАВИТЬ, начиная с этой точки, поворачиваем камеру влево, для этого зажимаем левую клавишу мыши и двигаем ее. Нужно стараться, чтобы стены оставались в вертикальном положении (можно ориентироваться по швам плитки, и добавлять кадр, тогда, когда шов параллелен краю монитора). Аналогично добавляем следующие кадры Нажмем ЗАПУСТИТЬ.

Кадры можно изменять и удалять. Во время просмотра кадров, текущий кадр выделен синей строкой вверху. Мы можем остановить просмотр нажав ПАУЗА. Выбрать не понравившийся, выделить, сделать новое движение камеры, нажать ИЗМЕНИТЬ. После того, как все кадры будут готовы нажать СОЗДАТЬ ВИДЕО. Запись такого видео длится от 4 часов, зависит от мощности видеокарты и сложности материалов в проекте.

| FlightControl × |
|-------------------------------------|
| Настройки Действия |
| 1) [0,00, 108,50 (1,00) : 1,89, 0,8 |
| 2) [0,00, 249,50 (1,00) : -1,67, 1, |
| 4) [0,00, 153,00 (1,00) : 1,13, 1,4 |
| 5) [0,00, 320,00 (1,00) : -0,67, -1 |
| |
| |
| |
| |
| |
| |
| < > |
| Добавить Вставить |
| Изменить Удалить |
| Время 0 |
| Скорость 1 |
| Положение 1.893 / 0.839 |
| - + Углы 0,007 108,50 |
| Длительность: 0:02:13 ≑ |
| Скорость воспроизведения |
| 1 Показать |
| Коэффициент угловой скор. |
| 1 30 fps 💌 |
| Параметры сплайна |
| Множитель 1 |
| |
| Множитель 2 |
| Запустить Пачза |
| Сохранить Загризить |
| Ширина Высота |
| 1920 x 1080 |
| Панорамное видео |
| П Использовать ренлер |
| П Фоновый рендеринг |
| - |

Помимо основных источников света в программе настраивается солнечный свет.



Отключить либо включить солнечный свет можно кликну по кнопке с изображением солнца ЛКМ.

| ۲ | • 🕅 🛫 📷 • | |
|---|-------------------------|----|
| | Редактировать материал | N |
| | Редактировать положение | 45 |

Мы можем редактировать материал и положение солнца. Кликнем по стрелке ЛКМ выбираем редактировать материал. Редактируем уровень излучения, чем больше, тем свет более интенсивный. Изменим все уровни на 15, таких уровней в редакторе 4.

| Солнечный свет | | | | · |
|---------------------------------|-------------------|------------------|---------------------|-------------------|
| Рендер | Добавить карту | Сохранить как | Загрузить из | Применить сету |
| Освещение Цвет | | | | |
| Освещение | | | | * |
| Сцены | | | | 2 |
| Уровень излучения источника | 10 | Цвет | излучения | - / |
| Уровень затухания в керамике | 0 | Уго. пятна п | ожектора 20 | |
| Угол прожектора | 60 | Зат | ухание на 2 | |
| Уровень затухания | 0,98 | | | |
| Вакселей | | | | 4 |
| Уровень излучения источника | 10 | Цвет | излучения источника | - / |
| Уровень тени | 0 | Уровень | затухания 0,9 | 18 |
| Уровень амбиента солнца | 0 | | | |
| Цвет | | | | |
| Сцены | | | | |
| Уровень материала источника | 10 | Цвет | источника | • |
| Внутренний радиус | 0,7 | Внешн | ий радиус 1,4 | |
| Вакселей | | | | 4 |
| Уровень материала источника | 10 | Цвет | источника | - / |
| Непрозрачность | 0 | | Радиус 0 5 | |

Также можно изменить цвет, сделаем, например, белый.

Для изменения положения солнца выбираем редактировать положение.

| ۲ | • 🕅 💒 🔂 • | |
|----------|-------------------------|--|
| 11111.10 | Редактировать материал | |
| | Редактировать положение | |

В открывшемся окне тянем за желты круг и перемещаем направления лучей, делая их более или менее заметными.



Кликаем на «глаз» для просмотра.

Также за окном можно настроить фоновое изображение.

В режиме 3D в главном меня заходим во вкладку ОКНО фоновое изображение. В открывшемся окне выбираем понравившееся вам изображение, которое будет видно в окне. Для того чтобы изображение за окном при рендере было четким, в свойствах окна, для стекла выбирайте материал 0_Glass.



Расширенные настройки плитки

Открываем готовый проект.

Для того, чтобы настроить материал плитки, переходим в режим 3D нажимаем ПКМ по нужной плитке -"Редактировать материал". В открывшемся окне "Редактор материалов" мы используем 5 вкладок для настройки плитки: Альбедо (карта цвета), Фоновый, Прямой, Отражение, Рельеф.

Основные параметры, которые применяются для настройки:

Альбедо - Цвет рассеянного - помогает изменить цвет плитки

Фоновый - Сделать плитки темнее или светлее поможет Уровень окружающего (Чем меньше значение, тем она темнее) Цвет плитки меняется и в тени, и на свету

Прямой - Уровень прямого регулирует яркость плитки (Чем меньше значение, тем менее яркая) Цвет плитки меняется

| тытиглатериа | n P | ендер | Добави | ть карту | Сохранить ка | к З | Загрузить из | Применить | к сету |
|-------------------|--------------|-----------|------------------------|----------|---------------|-------------|------------------|------------------|--------|
| бедо | Прямой | Отражен | ие Фоновый | Преломл | ение Воксели | Рельеф | Самосвечение | Тонкая_плёнка | PBR |
| очее | | | | | | | | | |
| льбедо | | | | | | | | | 1 |
| Цвет рассея | нного | • / | Уровень рассеянного | 0 | Карта | вета 🖏 | 📇 🗙 Масі карт | штаб U / V 1 | 1 |
| | | | | | | | Сдвиг к | арты U / V 0 | 0 |
| | | | | | | | Пов | орот карты 0 | • |
| Вропия | г текстурных | координат | | | | | | | |
| U: [| повторить | * | | | | | | | |
| V: | повторить | • | | | | | | | |
| рямой | | | | | | | | | |
| Цвет пр | amoro | -1 | Уровень прямого | 0.4 | Шерохова | ость 0 | _ | Влияние | _ |
| | | | | 0,1 | nps | MOIO Jo | шерохов | arocru np jo | |
| ражение | | 10 | Уровень | 0.5 | Шерохова | TOCTE DO OT | Vee | | |
| цвет отраже | | - | Отраженного | 0,5 | отраже | HORD U.UI | 700 | вень олика [0,02 | |
| Размытие | блика (0,13 | | отражения | • | Параметры (| лика | - | Цвет блика | - / |
| оновый | | | | | | | | | 1 |
| вет окружан | ощего | • 🖉 | Уровень окружающего | 1 | Paccto | ения 0 | | затенения 0,5 | _ |
| роцент зате | нения 0 | _ | | | | | | | |
| реломлени | | | | | | | | | |
| Непрозрач | ность 1 | _ | Цвет | | 🖉 Ур | вень | Ko | эффициент | |
| Шерохова | тость разов | _ | преломленного | | преломле | Horo Jo | np | еломления (100 | |
| преломле | нного (0,029 | | | | | | | | |
| жсели | | | | | | | | | |
| вет окружан | ощего | - 🖉 | Цвет прямого | • | 🖉 Цвет отраже | ного | - P Henp | озрачность 1 | |
| Ур раничения з | атух 0,7 | | Уровень окружающего | 0,6 | Уровень пря | IMORO 1 | Шер | прямого 0,65 | |
| Ур | ниого 0.05 | _ | Шероховатость | 0,18 | Коэффи | иент 2 | C3b | Уровень 0 | _ |
| вет самосве | чения | - 1 | Влияние | 0 | orpan | | Cur | , | |
| an at | | | шероховатости пр | le. | | | | | |
| льсф | | | Самосвечение | | <i>и</i> Урс | вень г | Merre | | , |
| карта рел | ьефа д | UDX | цвет самосвечения | - | самосвеч | ения 0 | | | - >> |
| онкая плё | ка | | | | | | | | |
| Коэффи | циент 1 Б | _ | Минимальная | 0 | Максимал | ьная | _ | | |
| еломления | C, I | | толщина плёнки в | 0 | толщина плён | КИ В., О | | | |

Отражение - Повышая значение уровня, отраженного увеличиваем отражение в плитке

- Шероховатость отраженного поможет сделать более четким отражение в плитке (Повышая значение, рассеивается изображение)

- Уровень блика задает размер отражения источника света в плитке (Чем выше значение, тем шире пятно от источника света)

- рассеивание границы пятна от источника света можно добить повышением значения размытия блика.

Рельеф-карту рельефа мы настраивали на прошлом уроке, в свойствах плитки.

объектов, находим наш объект, перетягиваем.

переходим к обработке объекта.

Если вы желаете добавить 3д объекты самостоятельно, или у вас есть уже созданные объекты.

| Z | 36 64 | | | | | | Регистрация 🔿 Войти | Войти | |
|---|--------------|---------|--------|-------|-------|-----|---------------------|-------|--|
| | 3D Модели | Галерея | Работа | Форум | Блоги | Чат | Купить модели | | |

Загрузим 3д модель. Заходим на сайт 3дд, нам нужна 3д модель в формате obj, скачиваем модель. Перемещаем загруженную модель в корень программы.

» Этот компьютер » Локальный диск (C:) » Ceramic3D_VOG » Lib » Objects »

создаем в данной папке Папку мои объекты, Папку Исходники ОБЖ.



Исходник ОБЖ





| Иня | Armchair Mexico Dia | | | | | | |
|-------------------------------------|-------------------------------|--|--|--|--|--|--|
| Положение | Х:0 Ү:0 Z:0 🔽 ОТН | | | | | | |
| Абсолютное положение | Х:0 Y:0 Z:0 ГОТН | | | | | | |
| Углы | P:0 T:0 R:0 CTH | | | | | | |
| Показывать | v | | | | | | |
| Всегда скрытый | | | | | | | |
| Автоматическое выравнивание | Включить | | | | | | |
| Тип объекта | Выбрать Очистить | | | | | | |
| Влияет на окружение | | | | | | | |
| | Ш: 2201 , | | | | | | |
| Размеры | В: 2550 Отн | | | | | | |
| | F: 2201 I | | | | | | |
| | Центрировать | | | | | | |
| | | | | | | | |
| | | | | | | | |
| | Оптимизировать объект | | | | | | |
| | Восстановить размеры | | | | | | |
| | + | | | | | | |
| Назначенные материалы: | black_st black_st + | | | | | | |
| Сохранение в файл | Сохранить | | | | | | |
| Автоскрытие | | | | | | | |
| Влияет габаритом | Г | | | | | | |
| | Инвертировать грани | | | | | | |
| Автосглаживание | Угол сглаживания 30 Применить | | | | | | |
| Отражение | x y z | | | | | | |
| Показывать положение в отчете | | | | | | | |
| Показывать в отчете как дверной про | ен 🔽 | | | | | | |
| Артикул | | | | | | | |
| | Ommun | | | | | | |

нажимаем:

- восстановить размер
- зажимаем скобку закрепить

Восстановить размер- появятся страшные длинные цифры в размерах. Зажимаем скобку-закрепить пропорции-и удаляем лишние знаки. Даже если после восстановления размеров размеры при округлении до мм странные, можно просто вписать свои адекватные размеры.

Далее нажимаем ЦЕНТРИРОВАТЬ и ПРИМЕНИТЬ ОРИЕНТАЦИЮ. Если предмет не верно развернут относительно стены, поворачиваем вписываем значение в строке Углы.



После этого меняем материал, если у модели только один материал вместо нескольких, то ее придется обрабатывать в 3dsMAX, если у модели нет проблем с материалами, делаем следующее. Выделяем и объект, и стену.





Нажимаем Показать окно выравнивания объектов,

Всегда нажимаем X по левому, чтобы предмет встал четко в край стены, потом нажимаем по дальнему для Z, для того чтобы предмет уперся в плоскость стены. Это всегла так.

Положение по У- это высота относительно пола. Если предмет стоит на земле, значит делаем по нижнему краю. Если нужна конкретная высота (например, раковины из каталога вставляются на высоту 850мм), можно выравнивать и фиксировать в любом положении по этой оси.

Далее снова заходим в Свойства Жмем Центрировать и Применить ориентацию, ОК

Сохраняем объект



Начальная установка объекта Фиксированный наклон Может стоять на стене Расстояние от стены Расстояние от пола до нижнего габарита Расстояние от пола до вержнего габарита асстояние от потолка до верхнего габарита Произвольное положение на стене 🔽 Может стоять на потолке Расстояние от потолка 1507 мм 🔽 Может стоять на полч Расстояние от пола мм Выбрать тэг Отмена ОК

Объект будет сохранен в верном размере и назначенных материалах

Если вам нужно добавить свой материал в библиотеку материалов, например дерево, ткань, краску и т.д., изначально загрузим картинку с материалом в формате jpg (текстура должна быть бесшовная, т.е без белого края).

Для добавления текстуры нажимаем на любой объект или плоскость стены ПКМ и выбираем Свойства.



Выберете группу материалов, которая соответствует вашей задумке и примените любой базовый материал из нее на объекте, например «Жасмин» для затирок, пластик «Белый» для краски, орех для дерева и тд. Далее нажимаем на стрелку, чтобы отредактировать свойства.

Находим слово Текстура, кликаем на три точки и подгружаем картинку, с нужной нам текстурой, загруженную раннее.

| C1/Ceramic30,3/00 Life Materiald Senapsol White cm | | тор материалов | | | | | | |
|---|----|---|---------|--|--|--|---|---|
| Beparrent (fractional) | | e-untercasted | Pre | step | Добленть какти | CORDANIANTI KAK. D | Загрилить из | Покеменать к сати |
| And | | 20 Пряной | Отражен | не Фоновый Пр | релониение Воксели Рельеф | Canoceenersie Torecas_nnerec PBR | Прочее | |
| line . | | Бедо расселяного | • / | Уровень рассеянного 0 | Kapra usera 207e85546012468 93d0a7959cb891 | Масшитаб U / V 1 1 1 Савиг U / V 0 | Вролинг текстурных коорд U: поеторить V: поеторить | anar V |
| Teorige (Charty (Control (C)) [" | | еой Двет прямого кжение | • 🖉 y | ровень прямого 0,5 | Шероховатость премого 0 | Влияние 0 | | |
| 50 10 10 10 | | отраженного метры блика | • | Уровень отраженного 1 Цвет блика | Шероховатость отраженного 0.6 | Уровень блика 0,1 | Разнытие блика 0,5 | Параметры отражения |
| Was D Jamper Ofe - | */ | кружающего | • 1 | Уровень окружающего 1 | Расстояние 0.7 | Форма кривой затенения 0.5 | Процент затенения 0.7 | |
| | | прозрачность 1 | _ | препонленного | Уровень преломленного | Конффициент преломления | Шероковатость преломленного 0.029 | |
| | | Цвет кружающего вень прямого 1 Цвет | • • | Цвет прямого Шероковатость прямого Вляжние 0 | • / Цвет отраженного • • / Уровены отраженного 0.1 | Инпрозрачность 1 Шероковатость отраженного 0.25 | Уровень ограничения зат. 0.7 Козффициент огражения 2 | Уровень окружжещего Уровень самосвечения |
| | | неф | | аносвечение Цвет | Уровень П | Источни света | | |
| | | гая_плёнка соффициент конления пл. 1.5 | | Минимальная | Максинальная о | • > • | | |
| Pergegenetics [] | | opacity 1 specular 1 transmitance 0 | Ξ. | emission 0 specular color | emission color v | metalness 0 specular ior 1,5 | base 0.8 transmittance 0 | base color transmittance color |
| OK OHERE Copering car_ | | овроп јо нее Отражающий да Сплаживать да | нет | Препомпяющий да н Сплаживать да н | нет Источник света да нет | Затухание 0 | | |
| Texcrypa Citivers/UDesktos/200 7 Hanskeise Baneva v Peruevee Hecuration | | | | Мы зан | грузили тен замое в Пик | сстуру в ве | ршинны | й делаем |
| S 0 S 1 т 0 Утон 0 Заворот Юба • | | | | Ок. Те | екстура доба | авлена. | | |
| | | | | | | | | |

новой вклад

Открыть в новом окне Открыть в новом окне InPri

ся фото

SHAGGY LILAC. (РУБЛЕЙ /ПОГОН (КРАТНО 0.5 М)

| Materials | | - | ♥ 🖬 🏪 | | | |
|------------|------------------------|------------------|----------------------------|-------------------------|-----------|--------|
| Имя | ^ | | Дата изменения | Тип | Размер | ^ |
| 🔄 Зеркало | | | 23.04.2019 19:16 | Папка с файлами | | |
| Камень | | | 23.04.2019 19:16 | Папка с файлами | | |
| Керамика | | | 23.04.2019 19:16 | Папка с файлами | | |
| Кожа | | | 23.04.2019 19:16 Папка с ф | Папка с файлами | | |
| Лампы | | | 23.04.2019 19:16 | Папка с файлами | | |
| Материалы | Материалы для объектов | | | Папка с файлами | | |
| Металл | | | 05.09.2018 11:02 | Папка с файлами | | |
| Пластики | | | 23.04.2019 19:16 | Папка с файлами | | |
| Разное | | | 05.09.2018 11:02 | Папка с файлами | | |
| Растения | | | 24.04.2019 0:11 | Папка с файлами | | |
| Свет | | | 05.09.2018 11:02 | Папка с файлами | | |
| Стекло | | | 23.04.2019 19:16 | Папка с файлами | | |
| 🔤 Ткани | | N | 23.04.2019 19:16 | Папка с файлами | | |
| Штукатурки | | 22 04 2010 10.16 | 10.22 | | | |
| < | | Pa | змер: 10.0 МБ | 10.55 | | |
| | | Па | пки: Maps | | | |
| Имя файла: | White | Φa | йлы: Полотенце, Поло | тенце, Ткань Цветы граф | фика белы | ій фон |

Для того чтобы сохранить созданную нами текстуру в библиотеку материалов, переходим в режим 3д.

Кликаем по созданной текстуре ПКМ. Редактировать материал. Выбираем в редакторе Сохранить как.. и сохраняем текстуру в папку Библиотеки материалов.







