

# 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 декоративных 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:

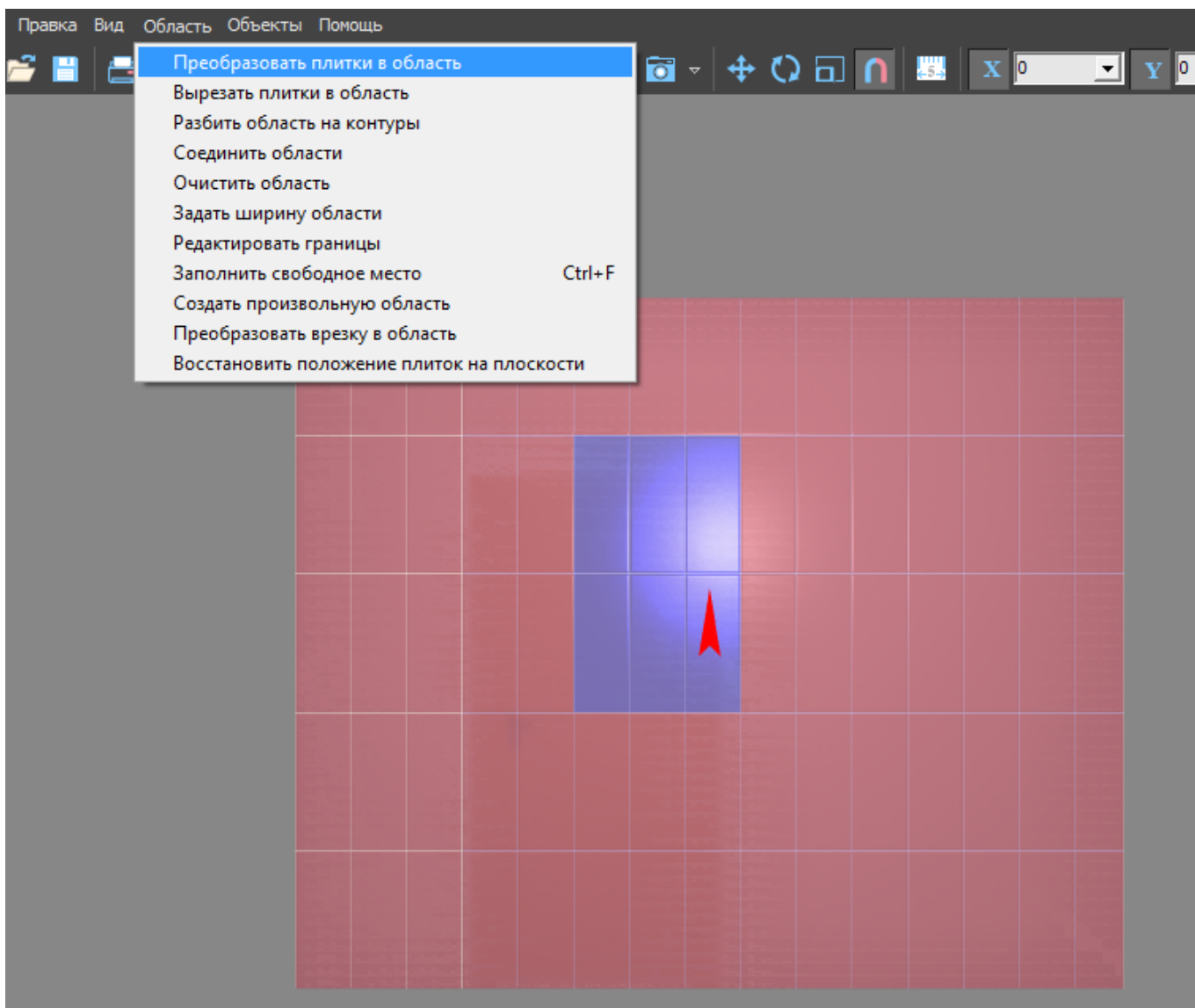
- «Преобразовать плитки в область»;
- «Вырезать плитки в область».

### Преобразовать плитки в область

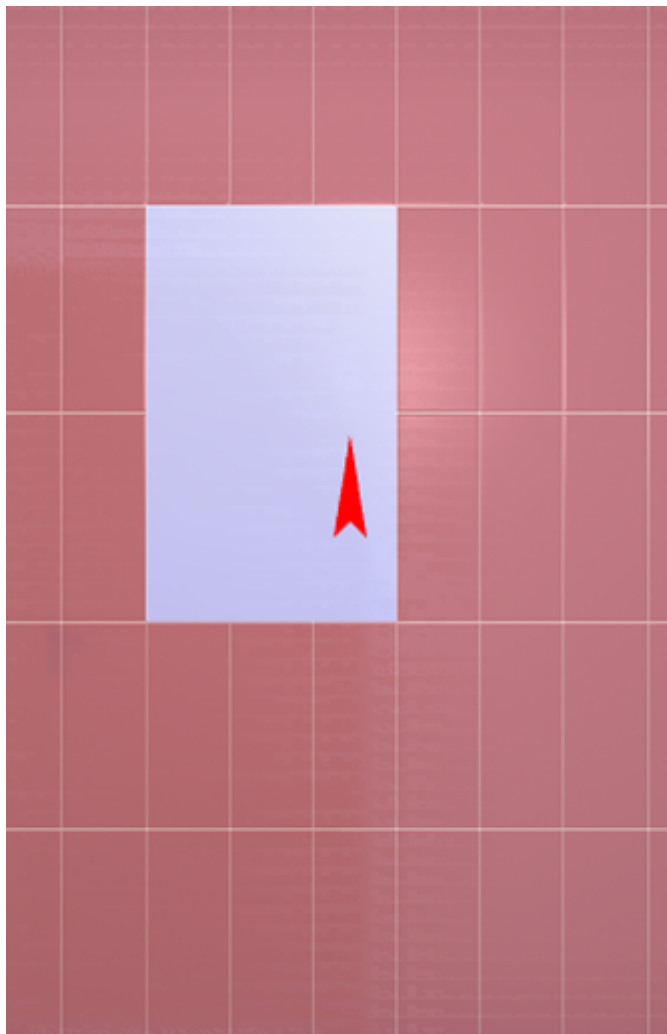
Использование инструмента «Преобразовать плитки в область» создаёт новую, очищенную от плиток область.


Чтобы создать область из плиток:

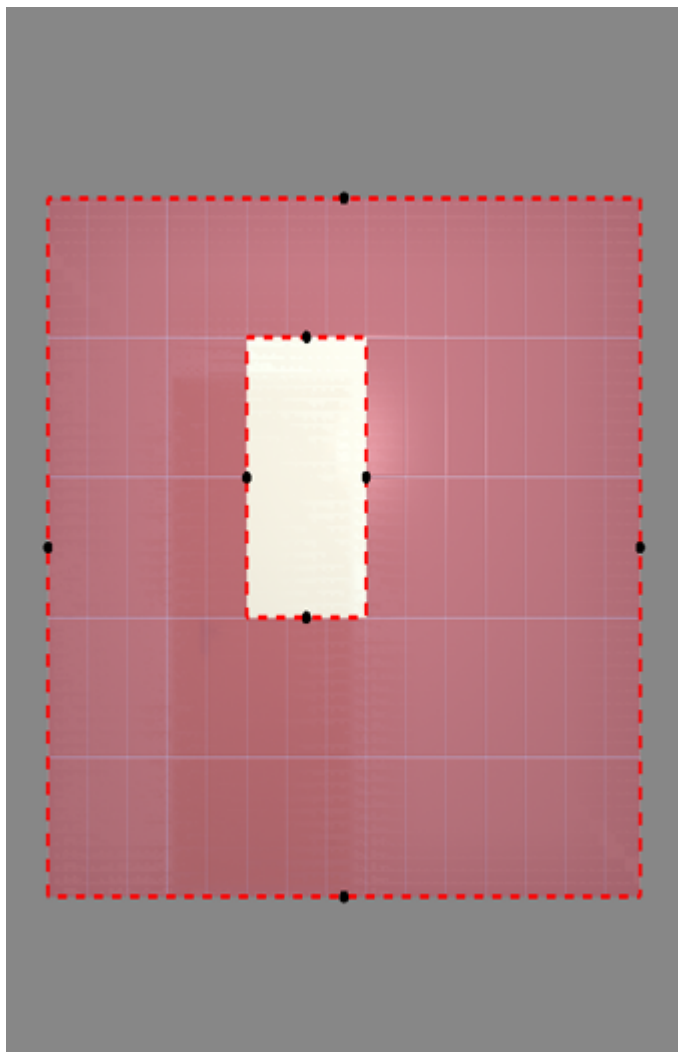
1. выделите плитки;
2. выберите в главном меню: «Область» → «Преобразовать плитки в область»:





Результат:



В режиме просмотра областей  ВЫГЛЯДИТ ТАК:



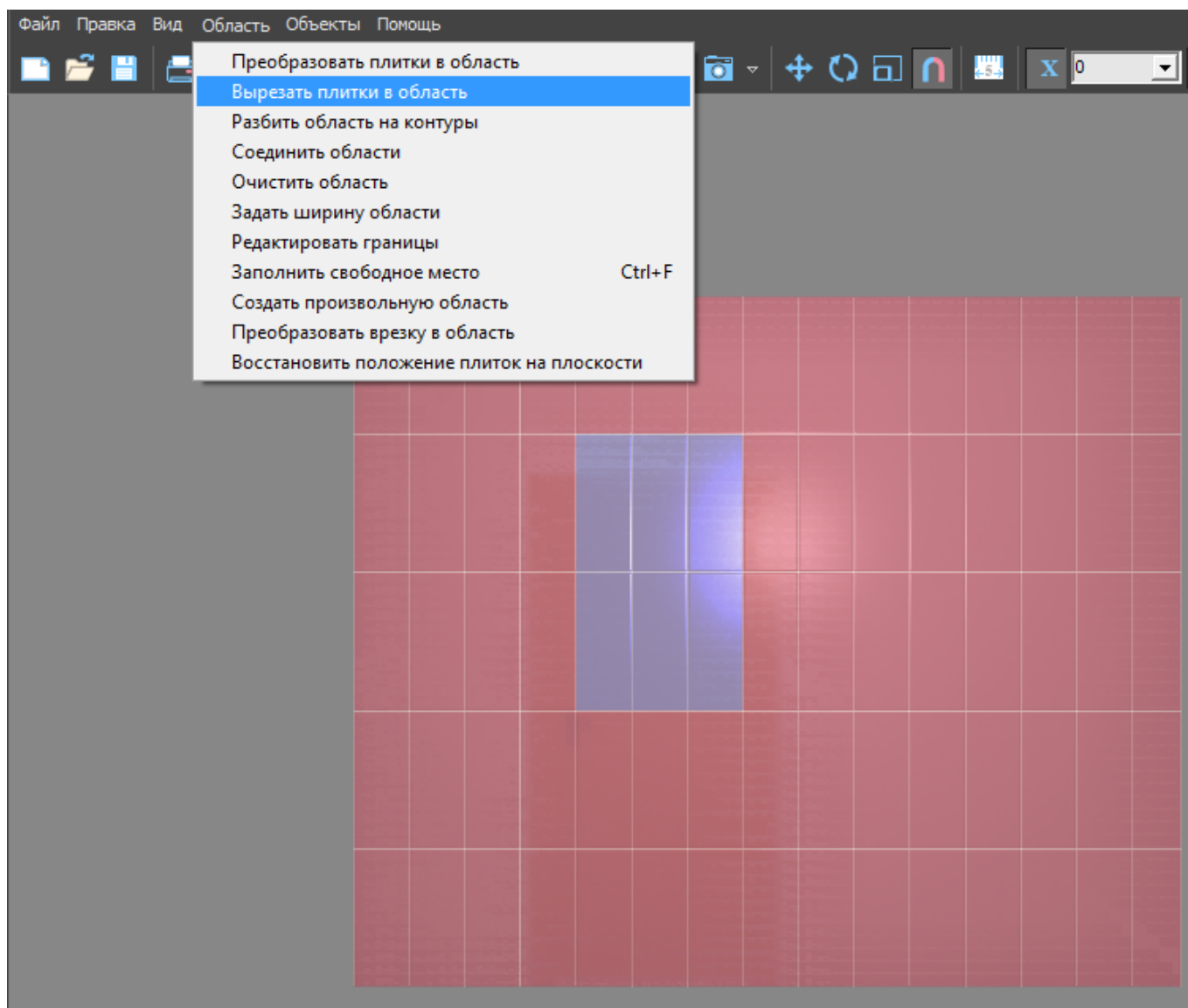
Режим просмотра областей включается по нажатию на пиктограмму . Чтобы выйти из него, нажмите на  ещё раз.


### **Вырезать плитки в область**

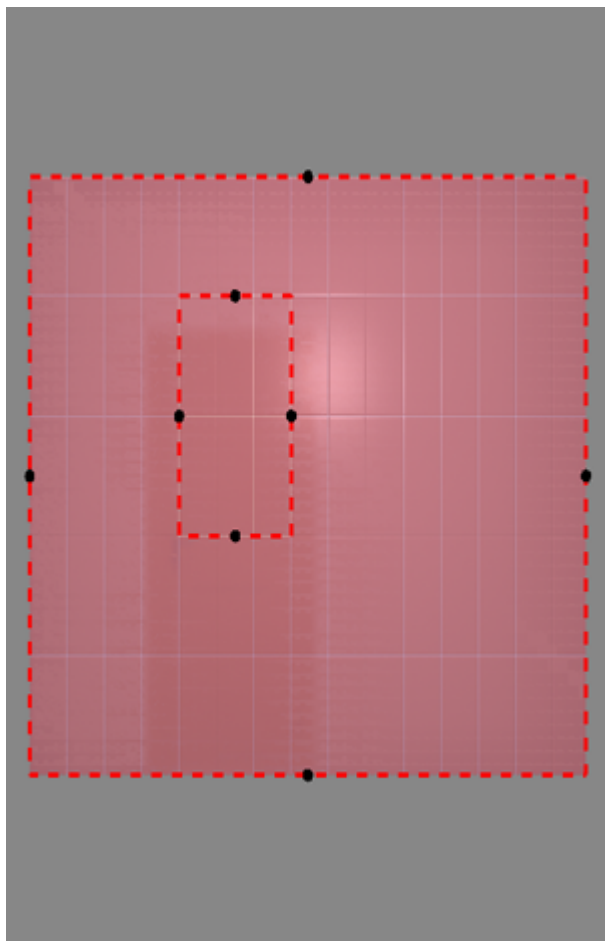
Использование инструмента «Вырезать плитки в область» создаёт новую область, но плитки, которые на ней были, остаются.

Чтобы создать область из плиток:

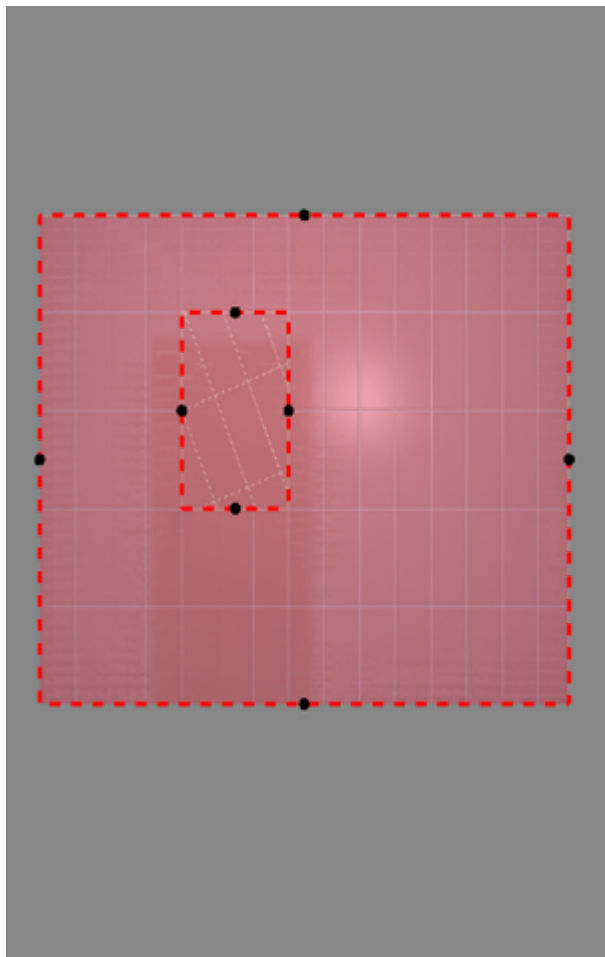
1. выделите плитки;
2. выберите в главном меню: «Область» → «Вырезать плитки в область»:



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:

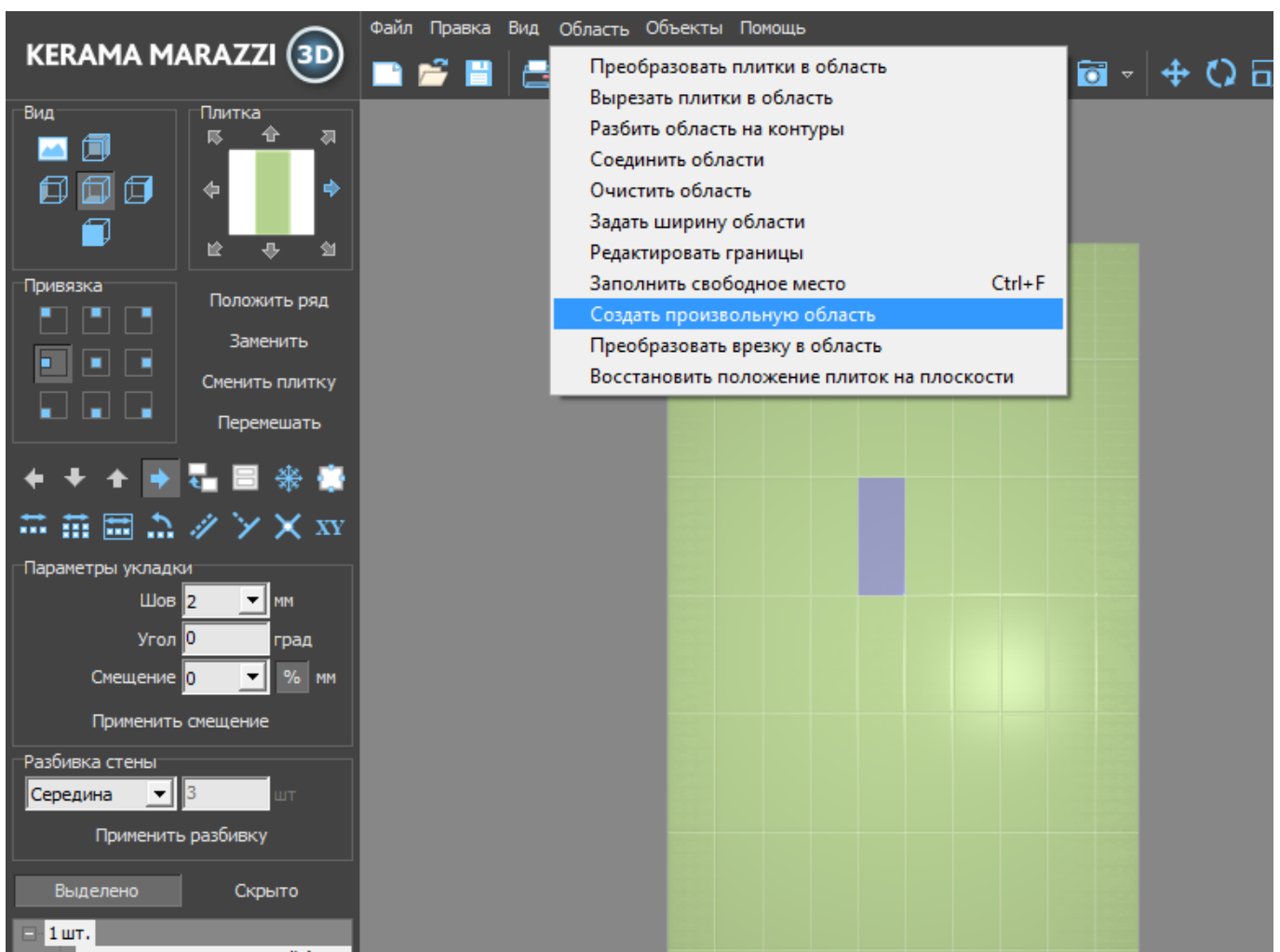


## Произвольная область

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

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

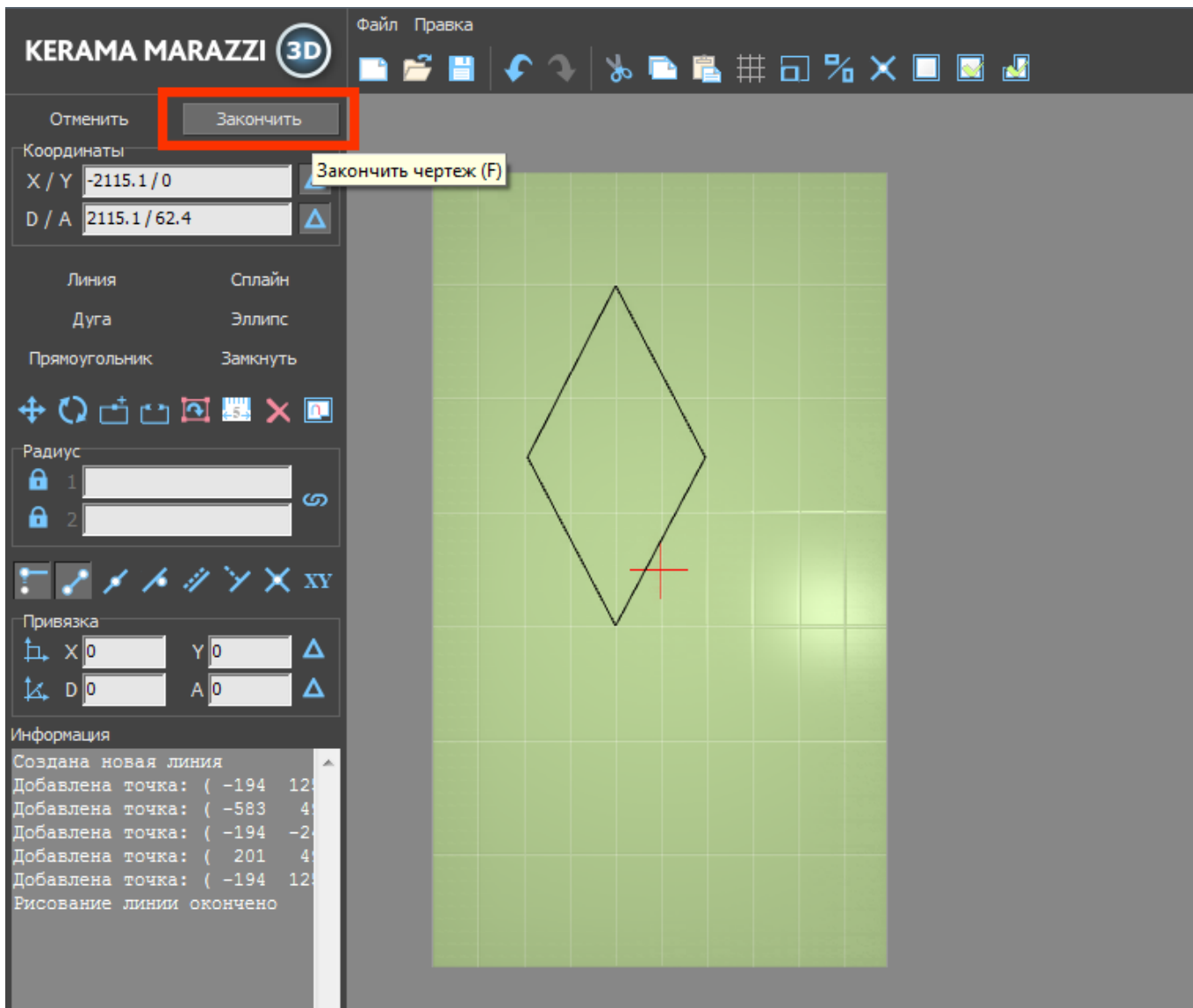
Чтобы создать произвольную область, выделите любую плитку на той поверхности, где нужно создать область, и в главном меню выберите «Область» → «Создать произвольную область»:



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

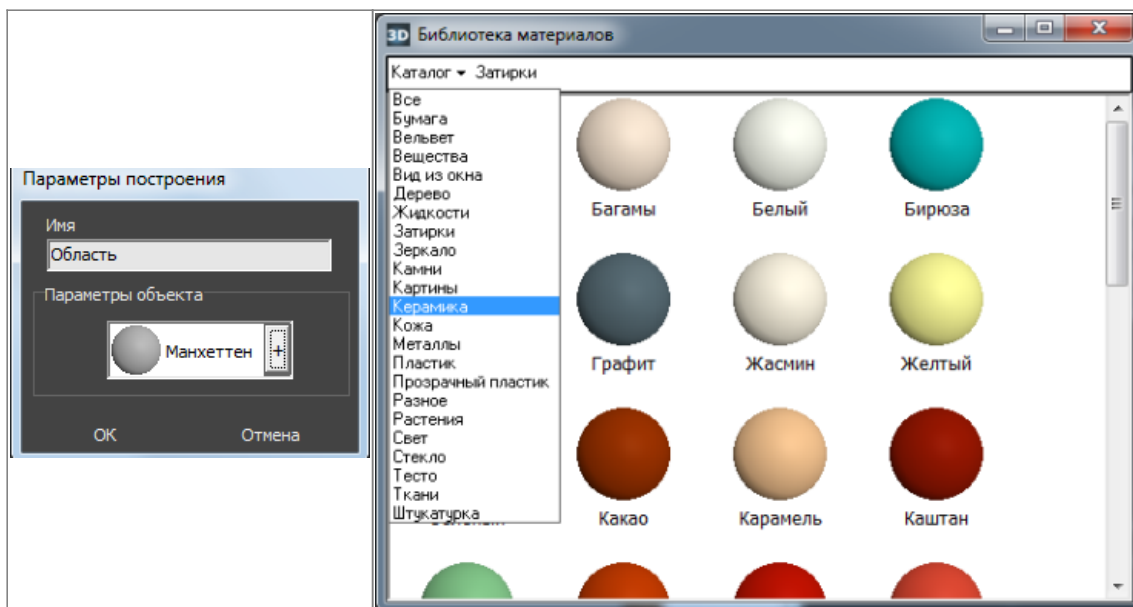
Например, нарисуем ромб с помощью [точного ввода координат](#):



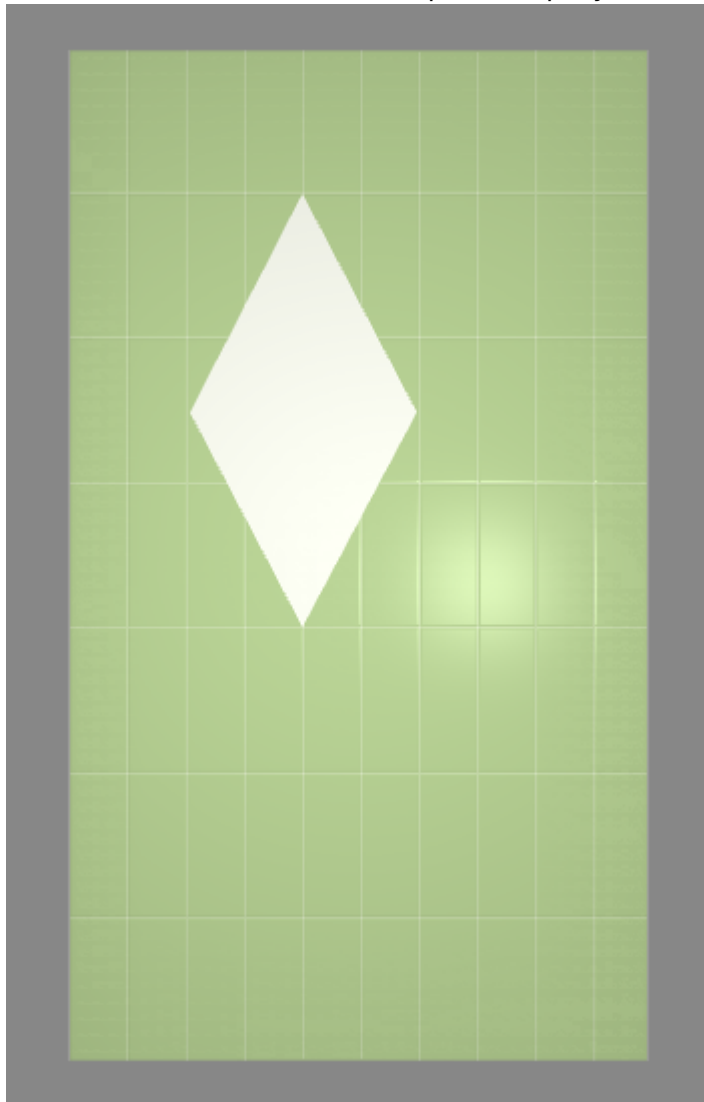


Чтобы завершить работу над контуром, нажмите кнопку «**Завершить**».

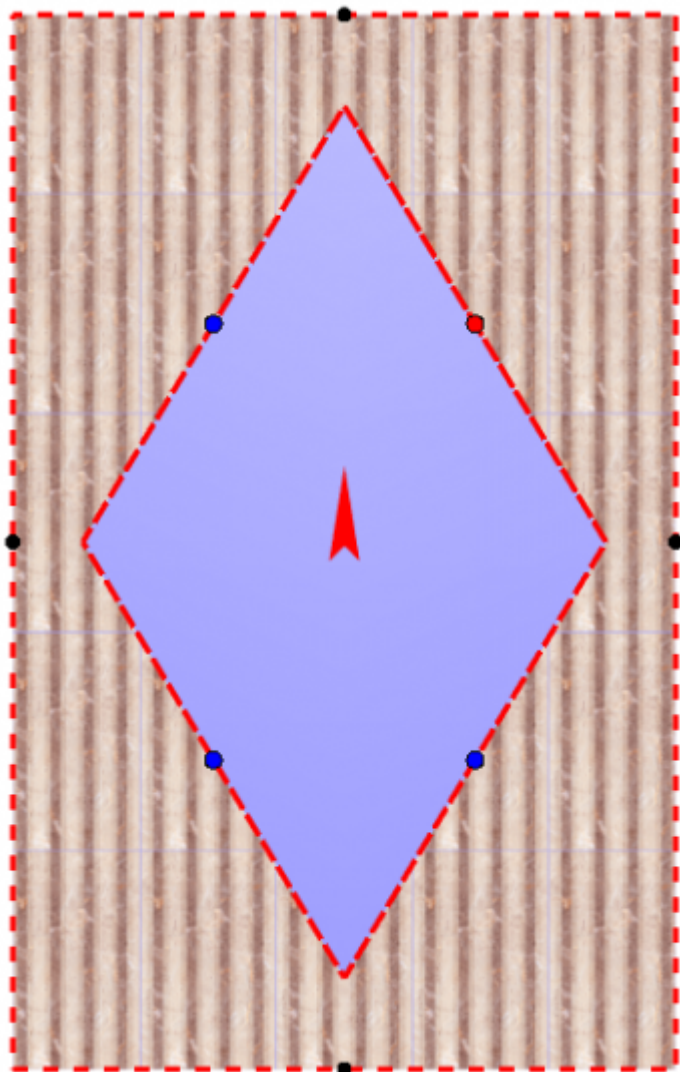
Появится диалоговое окно с выбором цвета затирки в созданной области, при необходимости измените его, нажав на «+» напротив выбранного цвета и выберите цвет в открывшейся **Библиотеке материалов**:



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



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



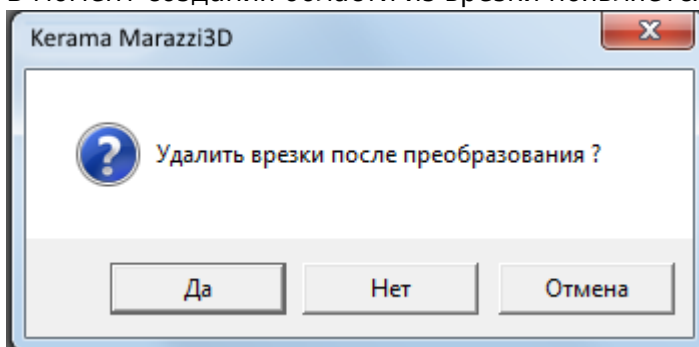
Теперь в это области вы можете выложить любую другую плитку с любыми параметрами.

### Преобразовать врезку в область

Врезка может быть преобразована в область и наоборот.

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

В момент создания области из врезки появляется диалоговое окно:



Т.е. можно или:

- создать область и удалить врезку;

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

После выбора нужного вам варианта врезка будет преобразована в область.

## Смена направления укладки

Смена направления укладки отображается **в виде красной стрелки** в центре выделенной поверхности. Направление укладки – это ориентир низ/верх, лево/право движения укладки плитки. Вместе с изменением направлением укладки плитки «поворачиваются» все прочие настройки (привязка, ориентация плитки и т.д.).

Смена направления укладки возможна только на отдельных поверхностях короба, в частностях, поверхностях коробов и ниш. Изменить направление укладки в отдельной области на поверхности или врезке нельзя.

Чтобы изменить направление укладки плитки:

- выделите поверхность в месте без уложенной плитки;
- правой кнопкой мыши кликните по выделенной области, выберите в контекстном меню «Свойства»;
- напротив поля «Направление укладки» нажмите на кнопку «Изменить»;

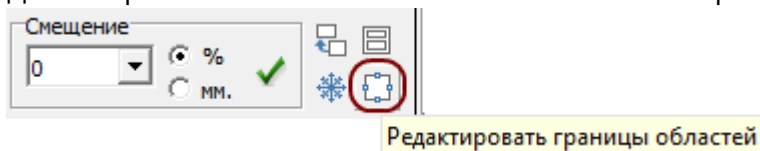
Сколько раз вы нажмёте на кнопку «Изменить», столько раз изменится направление укладки на 90 градусов против часовой стрелки.

- нажмите «ОК» для подтверждения операции.

## Редактирование области

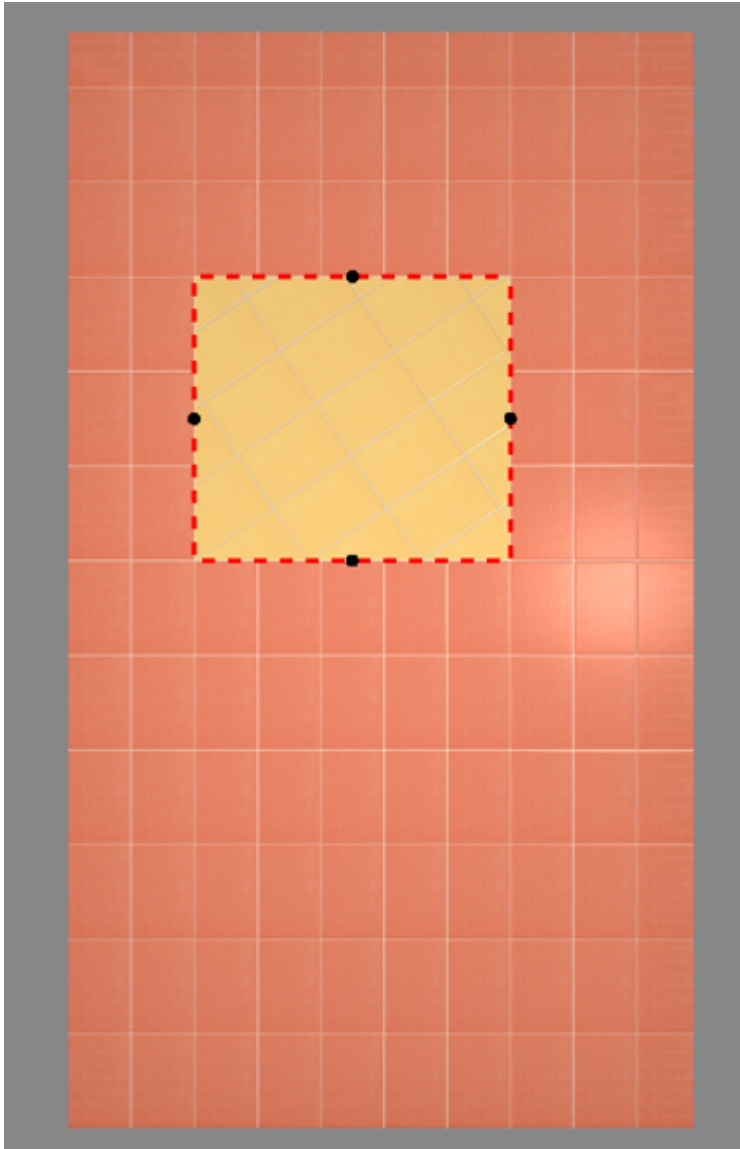
### Режим просмотра областей

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

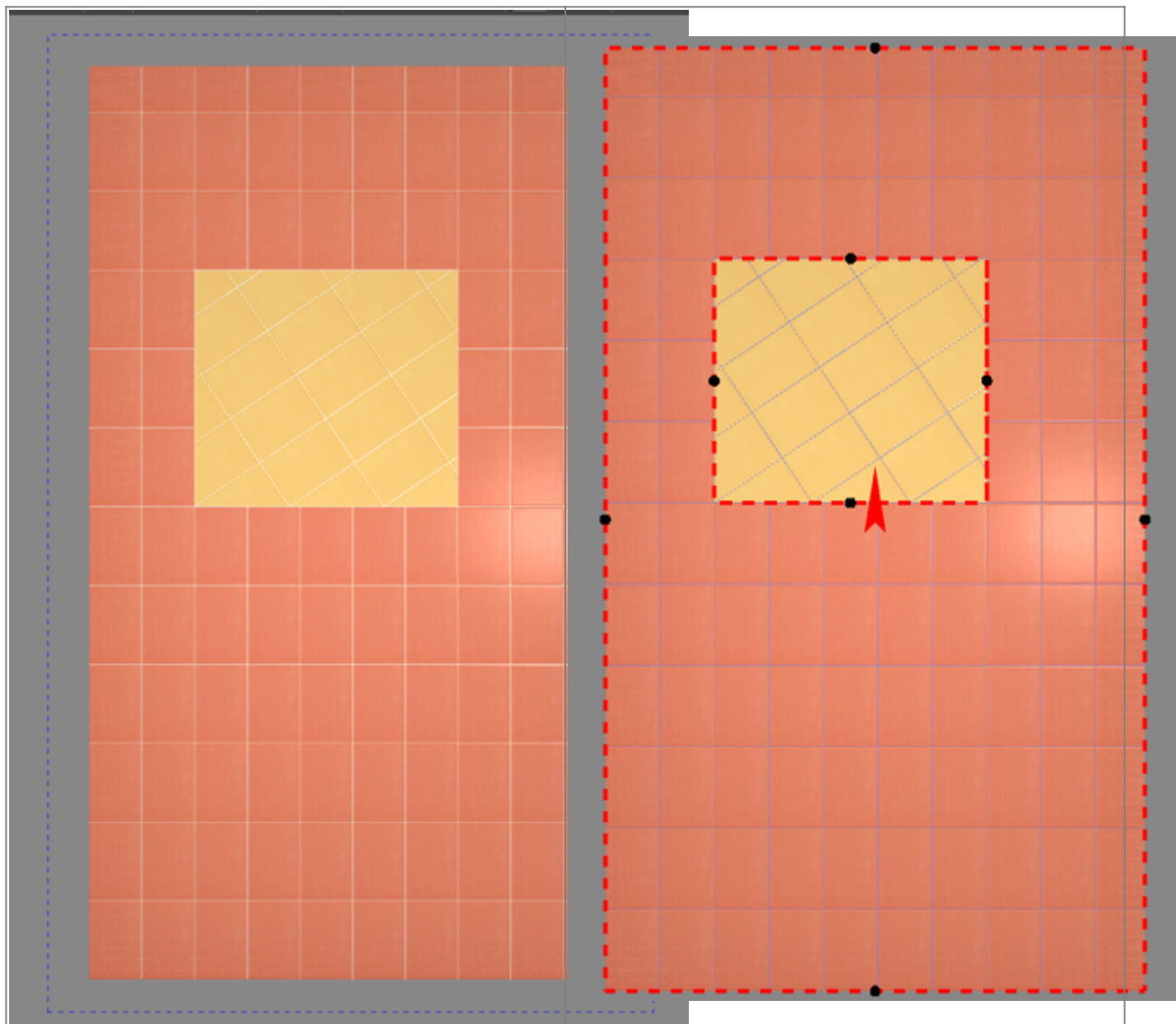


### Просмотр областей

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

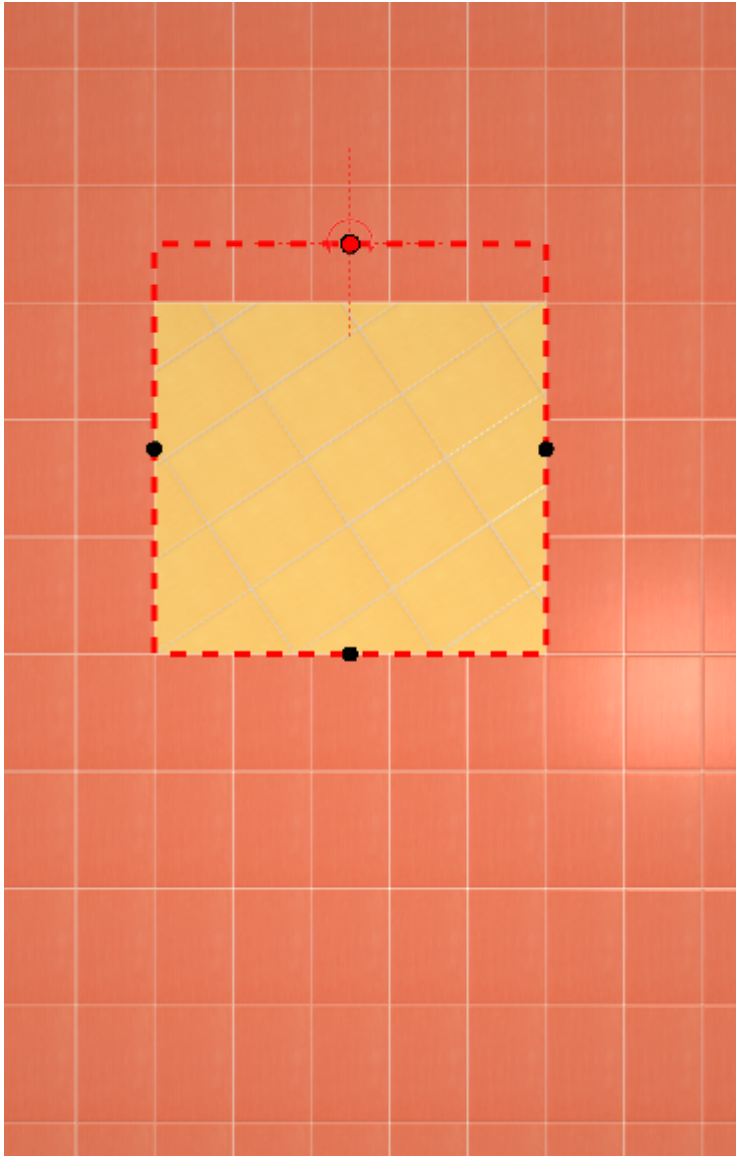


Чтобы увидеть **все области** на поверхности, **выделите всю поверхность**:



## 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.

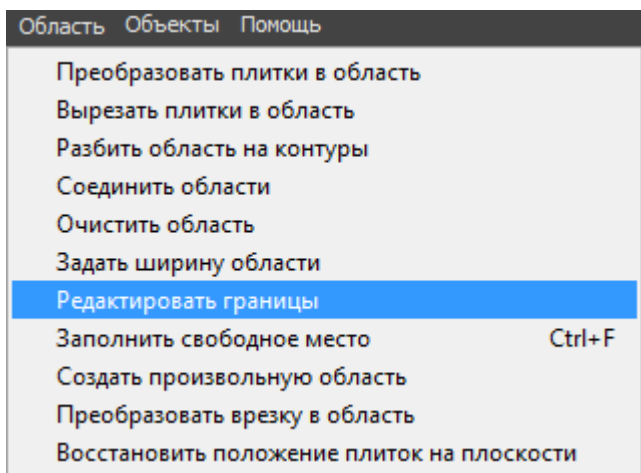
Если границы областей **не разбиты на контуры**, то изменение размеров одной области в меньшую сторону влечёт за собой увеличение соседней области.

## Редактирование границ в векторном редакторе

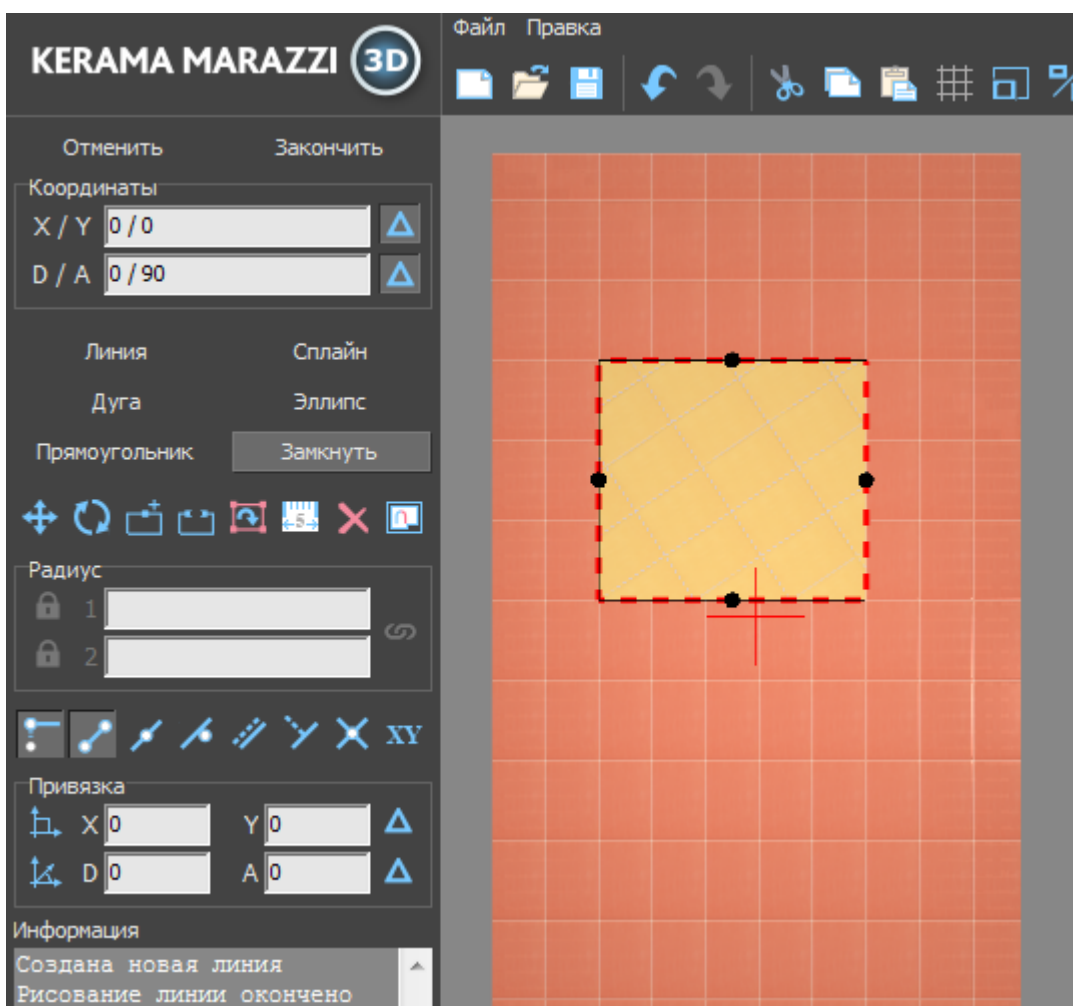
**Векторный редактор**, в отличие от режима отображения областей, даёт возможность свободно изменять контур области, рисовать любые фигуры.

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.

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



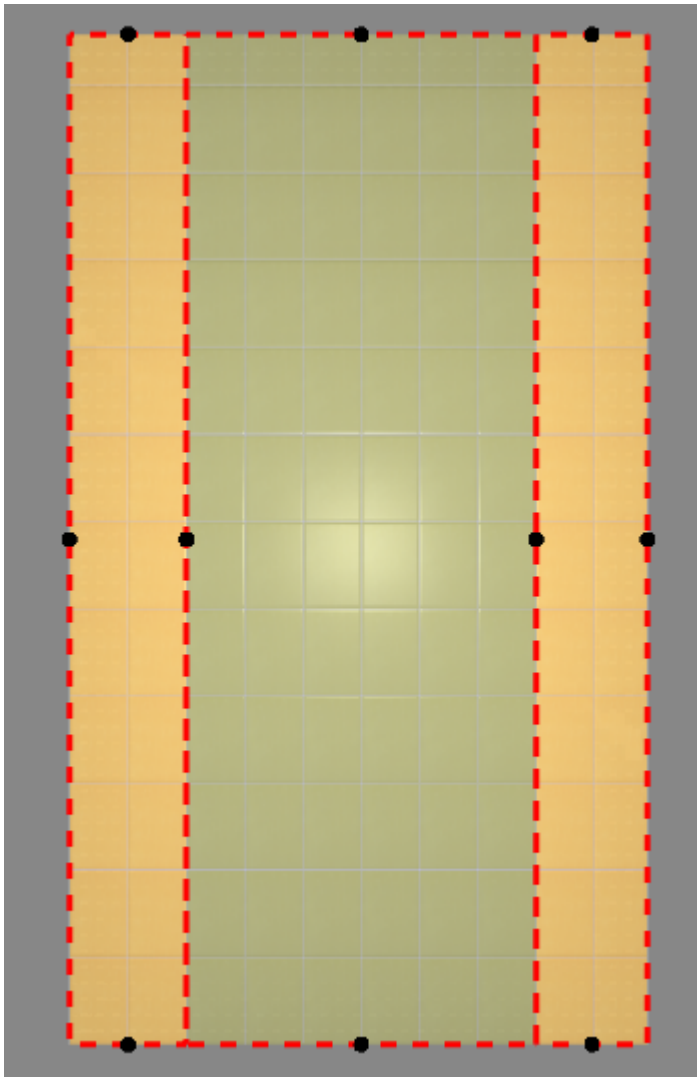
Области можно редактировать только по одной. Т.е. если на одной поверхности есть две и более области, одновременно можно редактировать только одну из областей.

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

## Разбить область на контуры

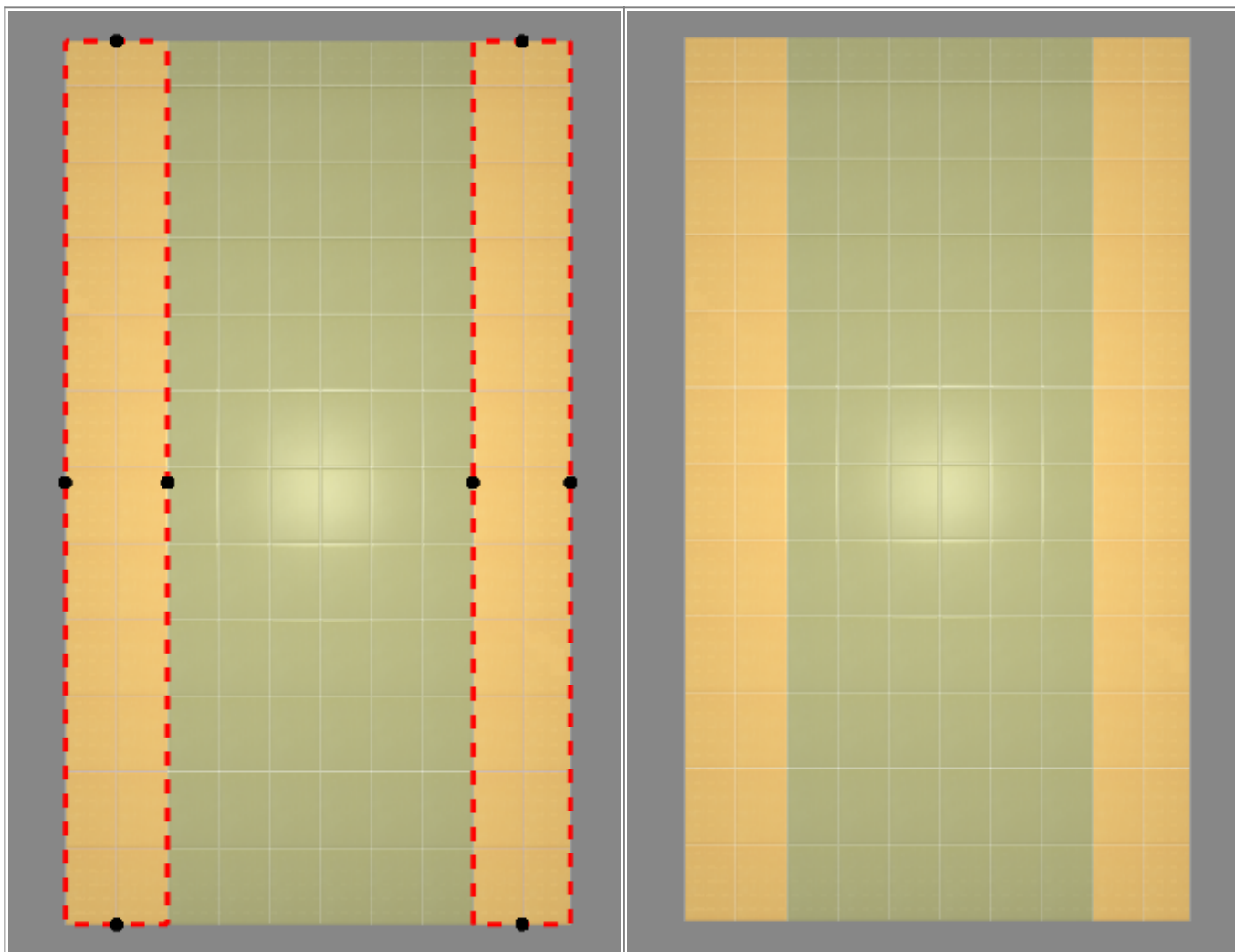
«Разбить область на контуры» – это разделение области на две и более по контуру другой области, которая их разделяет.

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




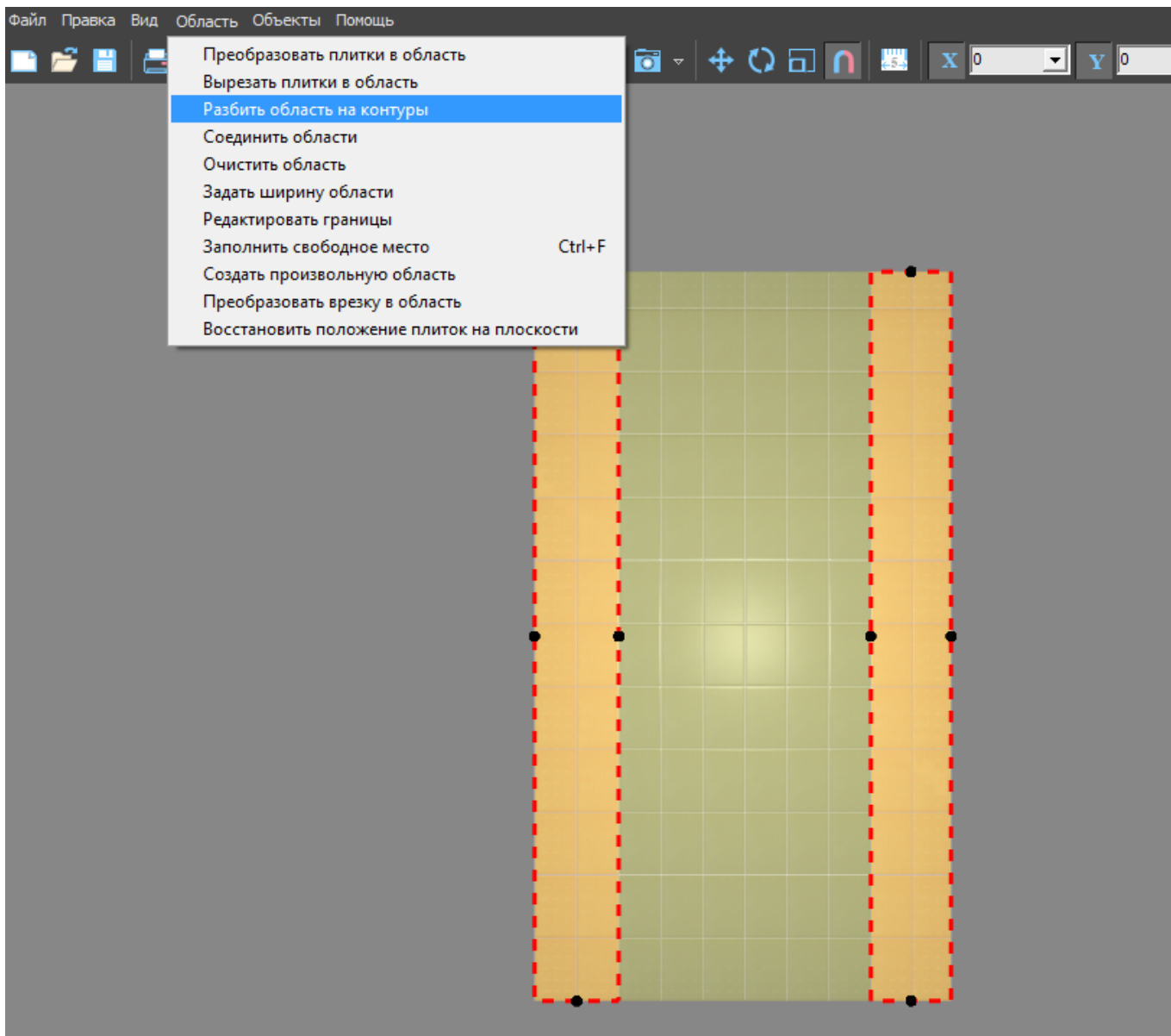
Кажется, будто бы по краям расположены две независимые области (на скриншоте заполнены сиреневой плиткой). Однако на самом деле **это одна область**. На это указывает следующее:

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

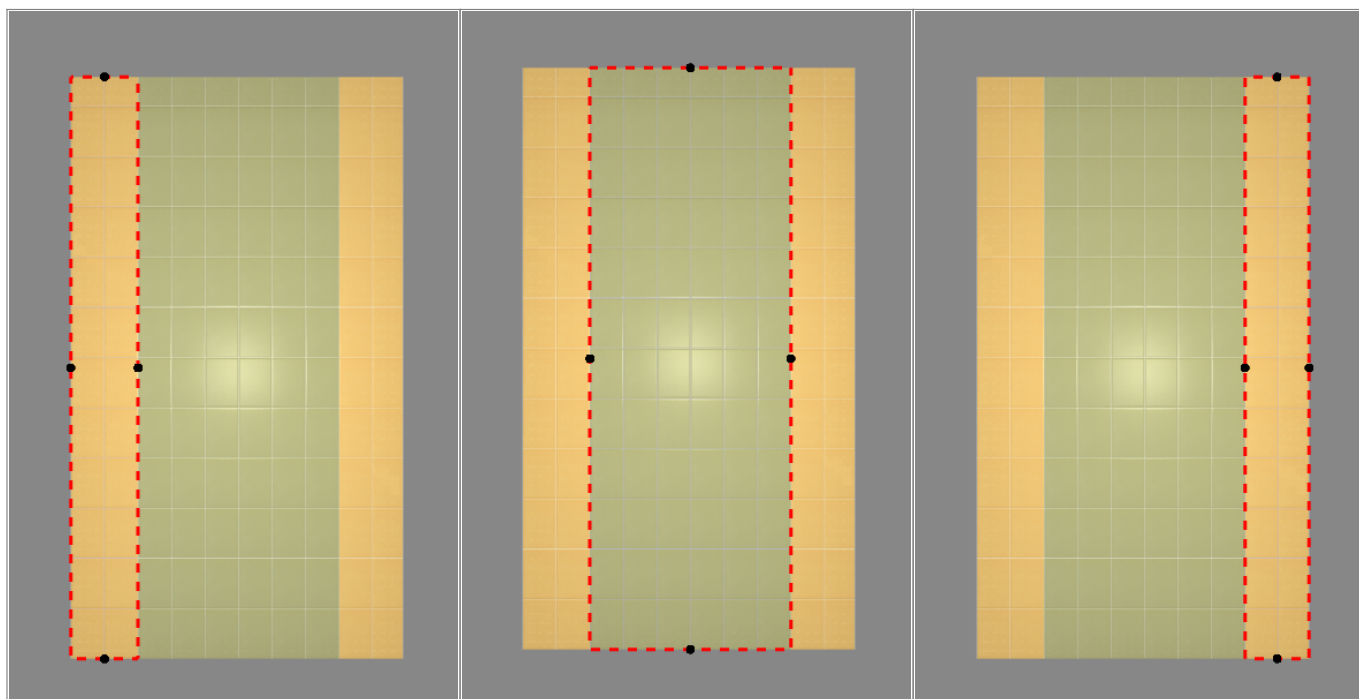


Чтобы разделить эту область на две независимых области:

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:



## 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.

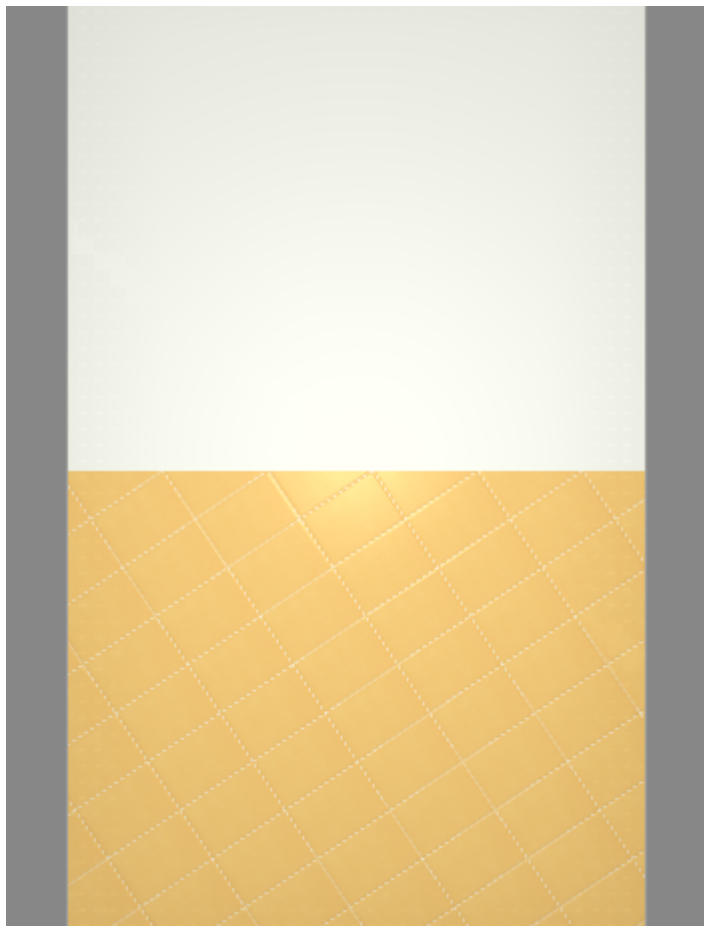
Чтобы очистить область от плитки:

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

Область будет очищена.

## Заполнить свободное место

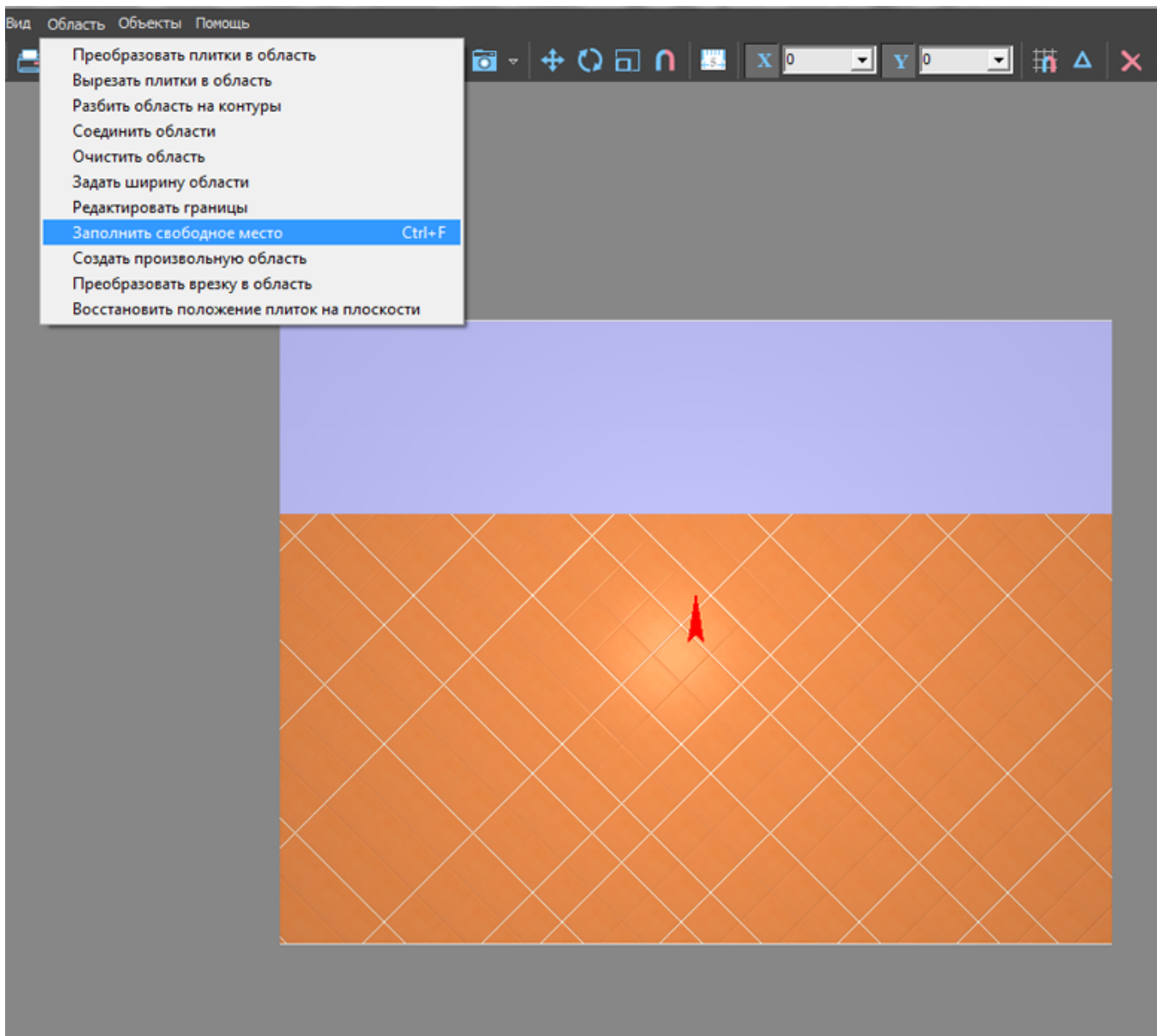
Данная функция используется, чтобы заполнить образовавшееся пустое место после [сдвига плиток](#):



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

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

Результат:



## 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.

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

Permanent link:  
<https://3d.kerama-marazzi.com/doku.php?id=putting:%D0%BE%D0%B1%D0%BB%D0%B0%D1%81%D1%82%D0%B8&rev=1394617996>

Last update: **2020/09/28 21:42**

