



CAD PROJEKT K&A

Instrukcja obsługi

Moduł Projektowania Płytek Ceramicznych + Edytor Baz Płytek

CAD Kuchnie Standard 8.0, CAD Kuchnie MAX 8.0

WSTĘP

Instrukcja opisuje korzystanie z Moduł Projektowania Płytek Ceramicznych oraz Moduł Projektowania Płytek Ceramicznych z Edytorem Baz Płytek.

Życzymy miłej i owocnej pracy z naszym oprogramowaniem!

Zespół CAD Projekt K&A

Prawa autorskie

Ten dokument jest chroniony prawami autorskimi własności intelektualnej CAD Projekt K&A. Kopiowanie, dystrybucja i/lub modyfikowanie poniższego dokumentu jest dozwolone na warunkach umowy licencyjnej. Umowa licencyjna jest dostępna w formie elektronicznej przy instalacji programu.

Ograniczenie odpowiedzialności

Informacje zawarte w niniejszym dokumencie, w tym adresy URL i inne odwołania do internetowych witryn w sieci Web, mogą ulec zmianie bez powiadomienia. Firma CAD Projekt K&A zastrzega sobie również możliwość wprowadzenia zmian w zasadach funkcjonowania wsparcia technicznego bez uprzedniego powiadomienia. W przypadku konieczności zmiany numerów telefonów stosowne informacje podawane będą na naszej stronie internetowej www.cadprojekt.com.pl.

Spis treści

MODUŁ PROJEKTOWANIA PŁYTEK CERAMICZNYCH	4
1. UWAGI WSTĘPNE	4
2. WYBÓR KOLEKCJI	4
NANOSZENIE PŁYTEK	5
1. ROZMIESZCZANIE PŁYTEK	5
2. ZASTĘPOWANIE PŁYTEK.....	7
3. NANOSZENIE DEKORACJI	7
EDYCJA OBSZARÓW POKRYTYCH PŁYTKAMI	8
EDYTOR BAZ PŁYTEK CERAMICZNYCH	10
1. UWAGI WSTĘPNE	10
2. ROZPOCZĘCIE PRACY Z „EDYTOREM BAZ PŁYTEK”	10
3. MENU IKONOWE MODUŁU EDYTOR BAZ PŁYTEK.....	11
4. EDYCJA BAZ PRODUCENCKICH.....	13
5. TWORZENIE I EDYCJA WŁASNEJ BAZY PŁYTEK	14
6. DODAWANIE MOZAIKI DO BAZY UŻYTKOWNIKA.....	15
7. WŁAŚCIWOŚCI OBRAZKA	17
8. KOŃCZENIE PRACY Z OKNEM „DODAWANIE PŁYTKI”	17
PRZYDATNE INFORMACJE	18

Moduł Projektowania Płytek Ceramicznych


1. Uwagi wstępne

Moduł Projektowania Płytek Ceramicznych oraz Moduł Projektowania Płytek Ceramicznych z Edytorem Baz Płytek oferują funkcje nanoszenia i edycji płytek ceramicznych oraz innych okładzin ściennych i podłogowych, umożliwiające szybkie wykonanie efektownej aranżacji pomieszczenia, bazującej na wykorzystaniu płytek wraz z dekoracjami oraz innych materiałów, udostępnionych w bazach producenckich lub samodzielnie dodanych przez użytkownika do jego indywidualnej bazy płytek. Procedura dodawania własnych płytek do bazy użytkownika została opisana [poniżej w tej instrukcji](#).


Moduł Fug znajduje się wyłącznie w programie CAD Decor i CAD Decor Pro.

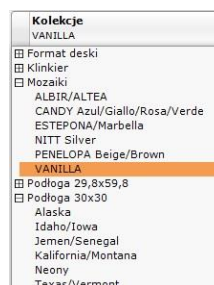
Moduł Edycji Płytek Własnych jest modułem dodatkowym

2. Wybór kolekcji

Pierwszym krokiem w projektowaniu z użyciem płytek ceramicznych jest przejście do wizualizacji poprzez wybranie klawisza [F12] lub ikony  „Wizualizacja”.

Następnie należy wybrać zakładkę „Płytki” w lewym menu i bazę okładzin z listy „Producenta” lub „Użytkownika”. Nazwa wybranej bazy wyświetli się w polu „Baza” w górnej części panelu (Rys. 1).

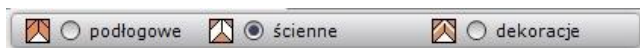
W jego dolnej części natomiast wyświetli się lista typów kolekcji, dostępnych w danej bazie np. „Mozaiki” (Rys. 2). Po rozwinięciu zawartości typu (po kliknięciu na krzyżyk  obok jego nazwy) można dokonać wyboru konkretnej kolekcji np. „VANILLA”, klikając na nią lewym przyciskiem myszy (zostanie podświetlona na pomarańczowo). Nazwa wybranej kolekcji wyświetli się w polu „Kolekcje”, a na dolnym środkowym panelu pojawią się podglądy płytek w niej zawartych (Rys. 4).



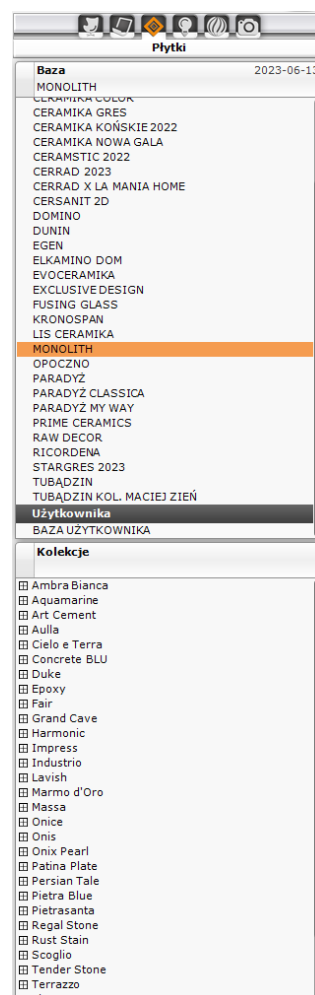
Rysunek 2 Lista typów kolekcji i kolekcji

Dolny panel jest domyślnie otwarty na zakładce „Płytki” – po przejściu na dalsze jego zakładki, użytkownik zyskuje dostęp do funkcji płytkarskich, które przedstawimy w kolejnych punktach tego rozdziału.

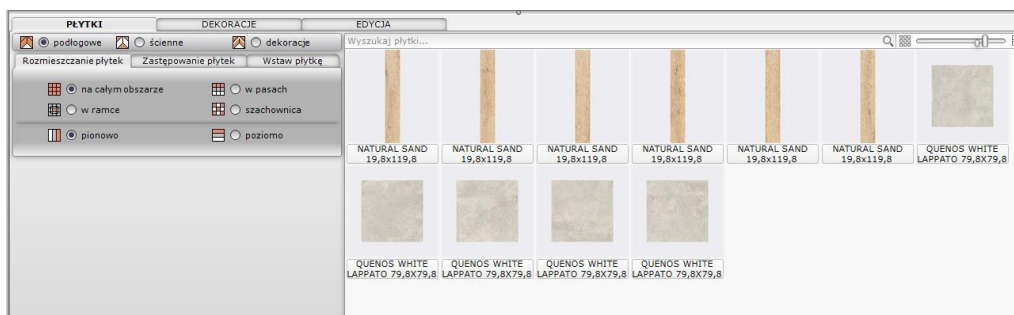
W zakładce „Płytki” znajdują się przyciski przełączające między płytkami ściennymi, podłogowymi i dekoracyjnymi (Rys. 3). Jeśli w wybranej kolekcji nie ma płytek zaznaczonego rodzaju, lista podglądów pozostanie pusta.



Rysunek 3 Przyciski do przełączania między rodzajami płytek

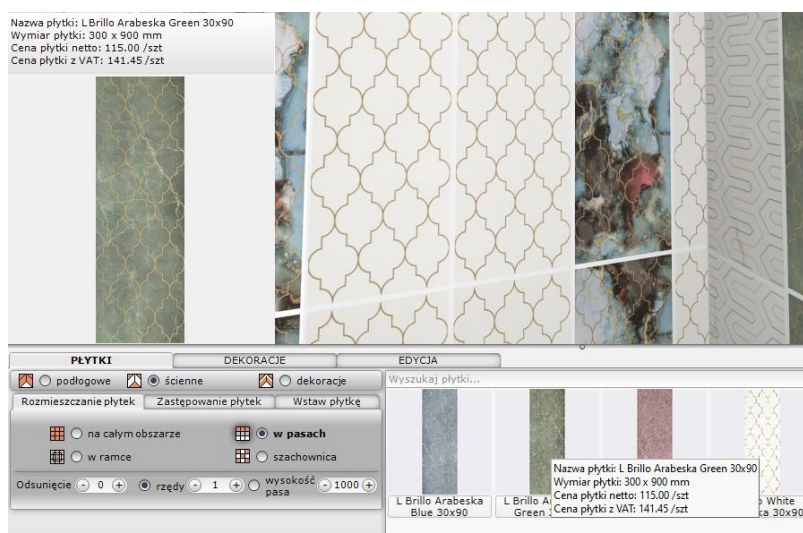


Rysunek 1 Lewe menu, zakładka „Płytki”



Rysunek 4 Zakładka „Płytki” – z wyświetlonymi podglądami płytek z wybranej kolekcji, w wygodnym powiększeniu

Po skierowaniu kursora na podgląd płytki wyświetli się etykieta z nazwą, wymiarami oraz ceną netto i brutto danej płytki, a w lewym dolnym rogu okna wizualizacji – jej powiększony podgląd (Rys. 5).





Rysunek 5 Etykieta płytki i podgląd w lewym

Nanoszenie płytek

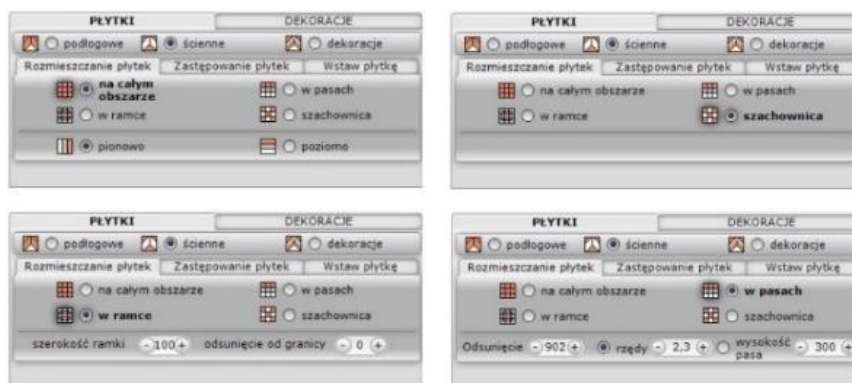
1. Rozmieszczanie płytek

Umieszczanie płytek na powierzchniach w projekcie przebiega w oparciu o metodę „przeciagnij i upuść”. Należy kliknąć lewym przyciskiem myszy na wybranej płytce, przytrzymać przycisk i przesunąć kursor na obiekt przeznaczony do obłożenia płytkami, a w momencie, gdy pojawi się na nim różowy obrys - zwolnić przycisk. Płytki zostaną rozmieszczone na wskazanym obiekcie. Może to nastąpić na jeden z czterech sposobów, który użytkownik wybiera w zakładce „Rozmieszczanie płytek” (Rys. 6).

Rozmieszczenie	Opis
na całym obszarze	<ul style="list-style-type: none"> - podstawowy sposób nanoszenia płytek, od którego należy zacząć projektowanie; - cały wskazany obszar pokrywa się płytkami; - jeśli nanoszone są płytki prostokątne, należy zdefiniować kierunek ich nakładania poziomy lub pionowy;
w ramce	<ul style="list-style-type: none"> - płytki zostają rozłożone na obwodzie zaznaczonego obszaru; - możliwość określenia odsunięcia od granicy obszaru i szerokości ramki (w mm);

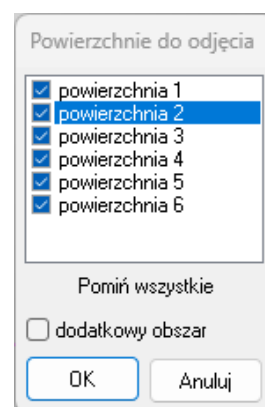
	<ul style="list-style-type: none"> - aby można było wykorzystać ten sposób nanoszenia płytek, dany obszar musi zostać wcześniej pokryty płytkami naniesionymi na całym obszarze lub farbą (moduł farb, opisujemy w osobnej instrukcji);
w pasach 	<ul style="list-style-type: none"> - płytki zostają naniesione w pasach (poziomych lub pionowych); - lokalizację i położenia pasa, który zostanie naniesiony, wskazuje czerwony obrys, pojawiający się na ścianie; - pasy można nanosić na ściany pokryte farbami i płytkami lub takie, które nie zostały pokryte żadnym materiałem (w tym ostatnim przypadku należy wskazać kursorem dolną krawędź ściany, tuż nad podłogą); - nie jest możliwe naniesienie pasa płytek na ścianę pokrytą teksturą (trzeba ją usunąć lub zastąpić farbą lub płytkami przed rozpoczęciem nanoszenia pasów); - można zdefiniować odsunięcie od punktu wskazanego kursorem (w mm); - można podać ilość rzędów płytek (wartości dziesiętne też są przyjmowane); - alternatywnie można zdefiniować wysokość pasa (w mm);
szachownica 	<ul style="list-style-type: none"> - płytki są nanoszone naprzemiennie na powierzchnię pokrytą wcześniej płytkami na całym obszarze; - nanoszone kafle muszą mieć takie same wymiary, jak płytki naniesione uprzednio. W innym przypadku operacja nie zostanie wykonana.

Wygląd zakładki „Rozmieszczenie płytek” w różnych ustawieniach przedstawiony jest na rysunku 6.



Rysunek 6 Zakładka „Rozmieszczenie płytek”

Przy nanoszeniu płytek na obszar, na który nakładają się inne obiekty (np. na ścianę, do której przylega obudowa wanny) program wyświetli proponowaną listę obszarów, które można pominąć - w celu oszczędzenia materiału (Rys. 7). Komunikat pojawi się przy rozmieszczaniu płytek na podłodze - program zaproponuje pominięcie obszarów, na których podłoga styka się ze ścianami. Można zdecydować, czy wykryte powierzchnie mają zostać odjęte przy nanoszeniu okładziny. Aby sprawdzić, gdzie dokładnie znajduje się dana pozycja z listy, należy na nią kliknąć lewym przyciskiem myszy - odpowiadająca jej powierzchnia w projekcie zaznaczy się na czerwono. Jeśli płytki mają zostać na niej nałożone, należy kliknąć w kratkę po lewej stronie, aby zdjąć zaznaczenie \surd . Jeśli użytkownik postanowi nanieść płytki na wszystkie zaproponowane do odjęcia obszary, należy wybrać przycisk „Pomiń wszystkie” - zaznaczenia zostaną zdjęte z wszystkich pozycji na liście. Dodatkowo, przy użyciu funkcji „dodatkowy obszar” można wskazać kolejny, dowolny obszar do odjęcia.



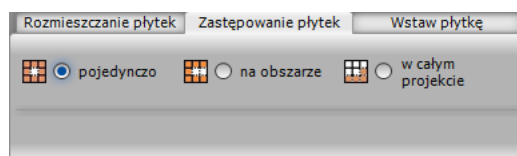
Rysunek 7 Wybór obszarów do odjęcia

Uwaga! Płytki zaklasyfikowane jako podłogowe można nanosić na ściany i na odwrót, jeśli zachodzi taka potrzeba.

Uwaga! Jeśli w trakcie nanoszenia płytek użytkownik popełni błąd, może wycofać ostatnio wykonane operacje przy użyciu ikony „Cofnij” lub skrótu klawiaturowego [Ctrl+Z]. Możliwe jest wycofanie maksymalnie do 20 operacji.

2. Zastępowanie płytek




Jeśli zajdzie konieczność zastąpienia płytek na wybranym obszarze innymi, można tę operację przeprowadzić poprzez naniesienie nowej płytki na daną powierzchnię. Jednak, jeśli takich obszarów jest stosunkowo dużo, zastępowanie każdego z nich po kolei może być czasochłonne.



Rysunek 8 Sposoby zastępowania płytek

Dlatego powstała zakładka: „Zastępowanie płytek” (Rys. 8). Pozwala ona na szybką wymianę płytek w projekcie na trzy sposoby, opisane w poniższej tabeli.

Uwaga! Zastępowanie płytek jest możliwe tylko w przypadku płytek o takim samym wymiarze!

Zastępowanie	Opis
pojedynczo 	<ul style="list-style-type: none"> służy do zastąpienia konkretnego kafla nowym; po wybraniu tej opcji, należy wybrać płytkę i przy użyciu metody „przeciągnij i upuść”, nanieść ją w wybranym miejscu; nowa płytka wymieni dokładnie tę płytkę na obszarze, nad którą będzie znajdował się kursor w momencie zwolnienia przycisku myszy (Uwaga! różowy obrys pojawi się wokół całego obszaru, a nie tej konkretnej płytki);
na obszarze 	<ul style="list-style-type: none"> wymienia wszystkie płytki danego typu na wskazanym obszarze;
w całym projekcie 	<ul style="list-style-type: none"> wymienia płytki danego typu na nowe w całym projekcie, bez względu na to, nad jakim obszarem będzie kursor w momencie zwolnienia lewego przycisku myszy; doskonale sprawdza się podczas wymiany kolorystycznej całej kolekcji z zachowaniem ułożenia.

3. Nanoszenie dekoracji

Kolejna zakładka dolnego paska „Dekoracje” (Rys. 10) służy do zaawansowanego układania płytek dekoracyjnych (tzw. dekorów).



Rysunek 9 Zakładka „Dekoracje” na dolnym pasku

Przed przystąpieniem do układania dekoracji należy:

- zdecydować, czy dekor ma się ułożyć nad czy pod fugą (dotyczy opcji „pasy”);
- określić, czy płytki znajdujące się już na danym obszarze mają zostać przesunięte (opcja: „brak przycięcia”) czy też przycięte (opcja „przytnij płytki”). Przycięcie płytek spowoduje wycięcie pasa o szerokości dekoracji, w którym zostanie ona wyłożona (dotyczy opcji „pasy”);

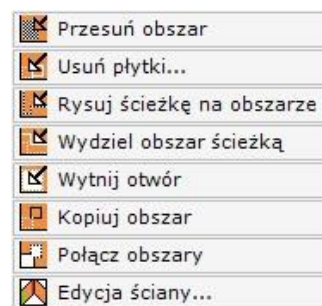
- opcjonalnie: podać odsunięcie od granicy obszaru, w jakim dekoracja ma zostać położona (w mm) (dotyczy wszystkich opcji nanoszenia);
- wybrać sposób układania dekorów spośród czterech dostępnych opcji, opisanych w tabeli poniżej.

Opcja	Opis
pasy	- układa dekory w pasach poziomych lub pionowych na wskazanym obszarze;
przez cały obszar	- zaznaczenie tej opcji spowoduje naniesienie pasa dekoracji na całym obiekcie, np. przez całą szerokość ściany, nawet jeśli będzie to wymagało przecięcia kilku różnych obszarów;
ramka	- dekoracje zostają rozłożone wewnątrz obwodu zaznaczonego obszaru; - możliwość określenia odsunięcia od granicy obszaru;
ramka + narożniki	- układa dekoracje w ramce z narożnikami; - zaleca się korzystanie z tej funkcji w sytuacji, gdy w danej kolekcji znajdują się dekoracje narożnikowe; w przeciwnym razie narożniki zostaną puste; - jeżeli w danej kolekcji znajdują się dekoracje narożnikowe, zostaną one automatycznie wstawione w odpowiednich miejscach.

Edycja obszarów pokrytych płytkami

Obszary, na które naniesiono płytki, podlegają edycji. Aby edytować obszar, należy kliknąć dwukrotnie lewym przyciskiem myszy - pojawi się różowy obrys, a dolny panel menu automatycznie przestawi się na zakładkę „Edycja” (Rys. 11). W tym momencie można rozwinąć menu podręczne pod prawym przyciskiem myszy (Rys. 10).

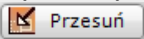
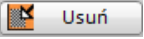
Funkcje edycji zostały opisane w poniższej tabeli.



Rysunek 10 Menu podręczne płytek



Rysunek 11 Wygląd zakładki „Edycja”

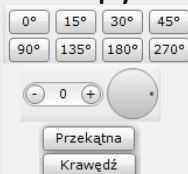
Funkcja	Opis
Przesuń obszar (Przesuń) 	<ul style="list-style-type: none"> - pozwala na przesunięcie płytek tak, aby fuga rozpoczynała się w wybranym punkcie; - w tym celu należy wybrać opcję „Przesuń”, kliknąć lewym przyciskiem myszy na krawędź płytki, zwolnić przycisk i przesuwając mysz, ustawić odpowiednio płytki; - po osiągnięciużądanego położenia należy ponownie kliknąć lewym przyciskiem myszy;
Usuń płytki (Usuń) 	<ul style="list-style-type: none"> - kasuje płytki w trzech wariantach: <ul style="list-style-type: none"> o tylko płytki z zaznaczonego obszaru (np. z wskazanego fragmentu ściany); o wszystkie płytki z obiektu, na którym znajduje się zaznaczony obszar (np. z całej ściany); o wszystkie płytki z całego projektu;

Edycja ściany

- umożliwia skrócenie lub wydłużenie ściany pokrytej płytkami bezpośrednio w wizualizacji;
- opcja dostępna w menu podręcznym;
- opcja przydatna w sytuacji, gdy użytkownik decyduje się na zmianę wymiarów pomieszczenia już po nałożeniu płytek na ściany (gdyby modyfikacji dokonywał w „Edytorze Ścian”, płytki zostałyby utracone);
- zmiany długości można dokonać na dwa sposoby:
 - o w nowo otwartym oknie „Edycja ściany...” w polu „zmiana długości (mm)” wpisać żądaną długość lub zmienić ją dynamicznie, korzystając z suwaka poniżej (to, która krawędź ściany zostanie przesunięta, zależy od opcji wybranej w polu „modyfikowana strona”: prawa [czerwona] lub lewa [zielona]);
 - o wybranie opcji „dopasuj zmiany do rozmiaru płytki” spowoduje zmianę suwaka na skokowy, gdzie jednostką będzie szerokość płytki naniesionej na edytowanej ścianie;
- dzięki temu rozwiązaniu można np. precyzyjnie dobrać długość ścianki działowej do rozmiaru kafli bez konieczności ich przycinania;

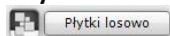
Uwaga! Jeśli po skróceniu ściany działowej na podłodze widać biały obszar, należy usunąć płytki z całej podłogi (opcja: „usuń z obiektu”), a następnie ponownie nanieść płytki.

Obrót płytek



- obraca płytki na zaznaczonym obszarze o zadany kąt;
- kąt można wybrać klikając na przyciski, odpowiadające wybranym wartościom kątów (np. 0°, 15°, 30°, 45° itd.);
- alternatywnie można ustalić go dynamicznie, ręcznie wskazując punkt na okręgu w odpowiedniej lokalizacji;
- wprowadzane zmiany są na bieżąco widocznie w wizualizacji;
- przyciski „Przekątna” i „Krawędź” dotyczą obiektów o nieregularnym kształcie;
- aby wyrównać fugę do przekątnej lub wybranej krawędzi, należy wybrać odpowiednią opcję i wskazać kursorem żądany punkt lub krawędź;

Płytki losowo



- działa na obszarach pokrytych jednakowymi płytkami o nieregularnym wzorze;
- miesza nałożone płytki, dowolnie je obracając, co pozwala na uniknięcie powtarzalności wzoru;

Cofnij/Ponów



- służą do wycofywania lub ponawiania poszczególnych operacji;
- aby cofnąć operację można także użyć skrótu klawiaturowego [Ctrl+Z], a żeby ją ponowić: [Ctrl+Y];
- jednorazowo można wycofać lub ponowić do 20 operacji.

Edytor Baz Płytek Ceramicznych

1. Uwagi wstępne

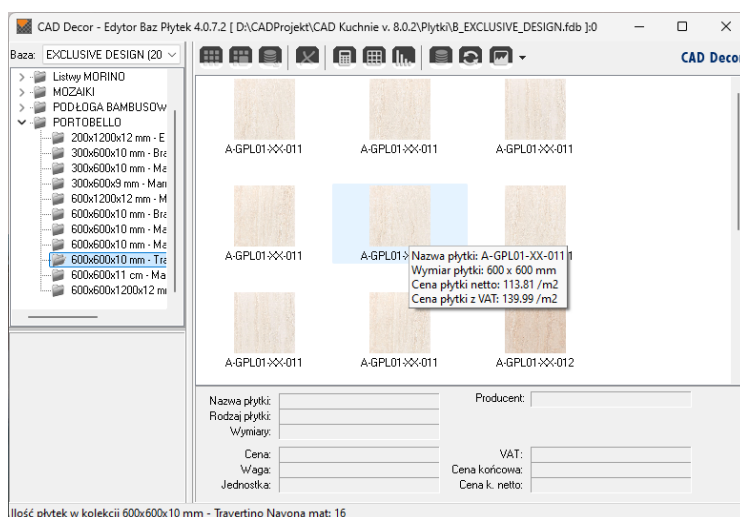
„Edytor Baz Płytek” to moduł dodatkowy dla naszych programów. [Użytkownik programu CAD Kuchnie musi zakupić go jako dodatkowy moduł – Moduł Projektowania Płytek Ceramicznych z Edytorem Baz Płytek](#). Jest on dostępny w standardzie dla programów CAD Decor oraz CAD Decor PRO.

Umożliwia edytowanie cen płytek w istniejących bazach producenckich oraz dodawanie płytek we własnym zakresie do prywatnej bazy użytkownika. Aby uruchomić „Edytor Baz Płytek” należy z menu <Start> komputera wybrać kolejno: **Start → CAD Kuchnie → Edytor baz płytek**. Moduł ten umożliwia edycję cen w bazach producentów okładzin (płytek ceramicznych, listew szklanych, mozaik, paneli podłogowych i innych), które udostępniamy w naszych programach oraz za pośrednictwem strony internetowej. Przede wszystkim jednak moduł ten umożliwia dodawanie płytek i innych okładzin we własnym zakresie do prywatnej bazy użytkownika, co pozwala na stworzenie unikalnej i dostosowanej do indywidualnych potrzeb bazy materiałów wykończeniowych.

Prosimy pamiętać, że dodawane pliki obrazkowe muszą spełniać określone wymagania, opisane w tym rozdziale, aby zapewnić odpowiedni efekt wizualny.

2. Rozpoczęcie pracy z „Edytorem Baz Płytek”

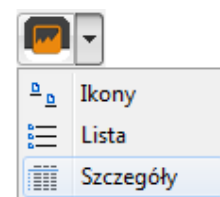
Po otwarciu „Edytora” należy z pozycji „Baza”, dostępnej z lewej strony okna, wybrać jedną z dostępnych baz płytek (Rys. 12).



Rysunek 12 Wybór bazy i wygląd okna edytora

Jeśli użytkownik zamierza wprowadzić modyfikację cen w bazie wybranego producenta, powinien z listy wybrać interesującą go bazę producencką. Jeśli natomiast zamierza stworzyć własną kolekcję kafli, powinien wskazać „Bazę użytkownika”.

Pod nazwą wybranej bazy rozwinie się lista dostępnych kolekcji w postaci drzewa, natomiast w prawej części okna wyświetlą się podglądy płytek, wchodzących w skład aktualnie podświetlonej kolekcji. Jeśli wygodniej będzie Państwu operować w widoku listy lub szczegółów, widok można przełączyć przy użyciu ostatniej ikony w menu górnym modułu: „Zmień widok” (Rys. 13).



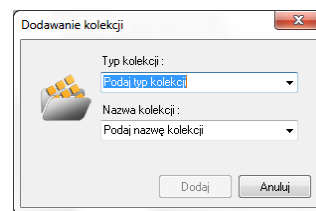
Rysunek 13 Ikona „Zmień widok”

3. Menu ikonowe modułu Edytor Baz Płytek

Ikony głównego okna modułu:



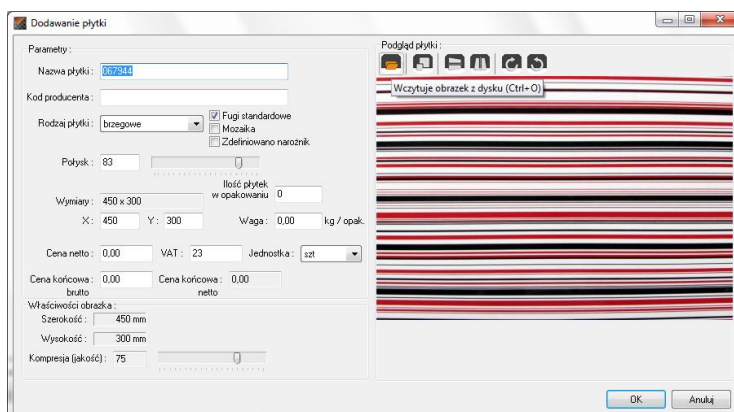
„Dodaj nową kolekcję lub typ kolekcji” tworzy nową kolekcję w bazie użytkownika (funkcja dostępna również pod skrótem [Ctrl+K]); należy podać typ i nazwę nowej kolekcji (Rys. 14).



Rysunek 14 Dodawanie nowej kolekcji do bazy użytkownika



„Dodaj nową płytkę do wybranej kolekcji” dodaje nowe płytki do bazy użytkownika (również pod skrótem [Ctrl+N]). Po wybraniu tej ikony otwiera się nowe okno, w którym należy uzupełnić niezbędne dane. (Rys. 15).



Rysunek 15 Dodawanie nowej płytki do bazy użytkownika

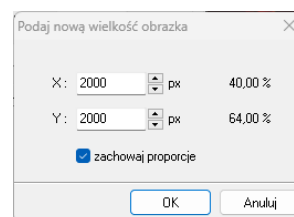
Ikony okna „Dodawanie płytki”:



„Wczytuje obrazek z dysku (Ctrl+O)” to pierwsza ikona okna „Dodawanie płytki”. Umożliwia wyszukanie pliku podglądu płytki na dysku komputera i załadowanie go do edytora. Po załadowaniu obrazka uaktywniają się pozostałe ikony tego okna, tj. przycisk skalowania, odbijania poziomego i pionowego oraz obracania podglądu w prawo lub w lewo o 90°.



„Skaluje obrazek do podanych wymiarów (Ctrl+S)” pozwala dowolnie zmienić wymiary podglądu pliku. Na ilustracji obok pokazano skalowanie podglądu płytki wprowadzanej do bazy (Rys. 16). Może ono przebiegać z zachowaniem oryginalnych proporcji podglądu (zaznaczona opcja „zachowaj proporcje” – ustawienie domyślne) lub bez ich zachowania (należy zdjąć zaznaczenie z opcji).



Rysunek 16 Skalowanie obrazka



„Odbicie poziome” / „Odbicie pionowe” odbijają podgląd lustrzanie w płaszczyźnie poziomej lub pionowej.

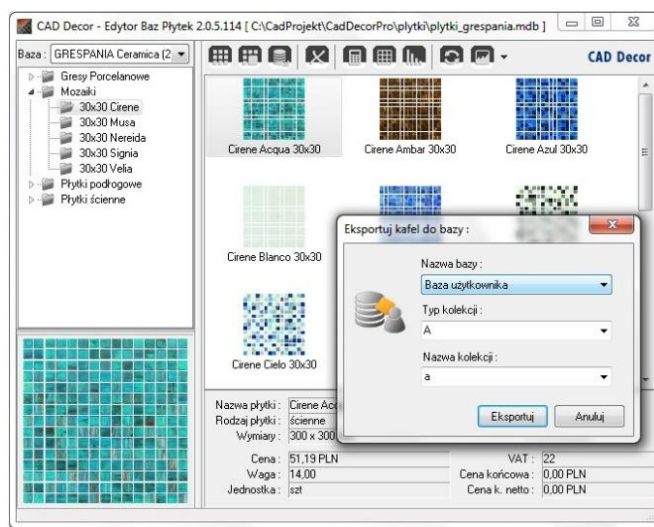


„Obraca obrazek w prawo / w lewo o 90 st.” rotują podgląd zgodnie lub przeciwnie do ruchu wskazówek zegara.

Ikony głównego okna modułu:



„Eksportuje płytkę do bazy użytkownika (Ctrl +E)” eksportuje wybraną płytkę z innej bazy do bazy użytkownika (Rys. 17). Dostępne tylko w wybranych bazach.



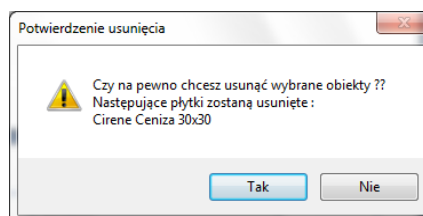
Rysunek 17 Eksport płytki do bazy użytkownika

W celu wyeksportowania płytki należy wybrać na liście baz interesującą Państwa bazę producencką, a w niej określoną kolekcję i płytkę. Następnie kliknąć ikonę „Eksportuje...” lub wcisnąć jednocześnie klawisze [Ctrl+E]. Należy wskazać typ i nazwę kolekcji w swojej bazie i kliknąć „Eksportuj”. Wybrana płytkę zostanie dodana do wskazanej kolekcji w bazie użytkownika.

Uwaga! Funkcja eksportu jest dostępna tylko dla wybranych baz producenckich.



„Usuń zaznaczony obiekt (Del)” usuwa obiekt zaznaczony w momencie kliknięcia na tę ikonę, czyli wybraną płytkę, kolekcję lub typ kolekcji (operacja dostępna również pod klawiszem [Delete]). Za każdym razem wyświetli się komunikat z zapytaniem, czy użytkownik na pewno chce usunąć zaznaczone obiekty, gdyż nie ma możliwości cofnięcia tej operacji (Rys. 18).



Rysunek 18 Żądanie potwierdzenia usunięcia płytki z bazy użytkownika



„Ustawianie walut i przeliczników” otwiera okno „Właściwości bazy”, w którym można zmienić rodzaj waluty (ceny producenta i ceny końcowej), a także ustawić przelicznik walutowy zgodnie z bieżącym kursem oraz nadać upusty, marżę i VAT dla cen zawartych w bazie (Rys. 19) niezależnie od tego, czy jest to baza producencka czy baza użytkownika – w panelu „Waluty i przeliczniki”.

Uwaga! Część danych w oknie „Właściwości bazy” nie jest edytowalna: „Dane podstawowe”, „Dane teleadresowe producenta” i „Uprawnienia” nie mogą być modyfikowane przez użytkowników.



„Edytor fug” otwiera okno edycji fug, w którym użytkownik może zdefiniować kolorystykę i nazewnictwo fug.

Dalsze ikony „Edytora Baz Płytek”:



„Zmień cenę (F3)” pozwala zmienić cenę dowolnej płytki w bazie użytkownika lub producenta. Jeśli użytkownik nie zaznaczy konkretnej płytki, zostaną zmienione ceny wszystkich płytek w aktualnie zaznaczonej kolekcji; natomiast przy wskazaniu jednej płytki, tylko jej cena ulegnie zmianie (Rys. 19).



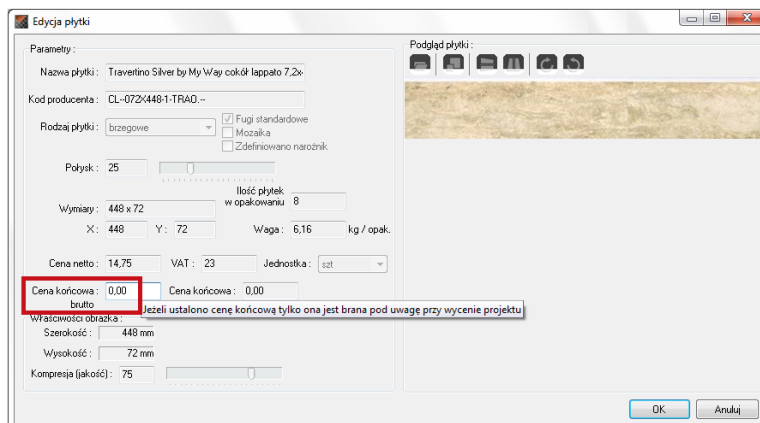
„Przeładowanie bazy z dysku (F5)” powoduje odświeżenie zawartości bazy użytkownika, w tym wprowadzenie ostatnio zapisanych zmian, dzięki czemu najnowsza wersja staje się od razu dostępna w programie CAD Decor PRO (np. można bezzwłocznie użyć nowo wprowadzoną płytkę w bieżącym projekcie).



„Zmiana widoku” pozwala na przełączanie się między widokiem ikonowym, listą i listą ze szczegółami.

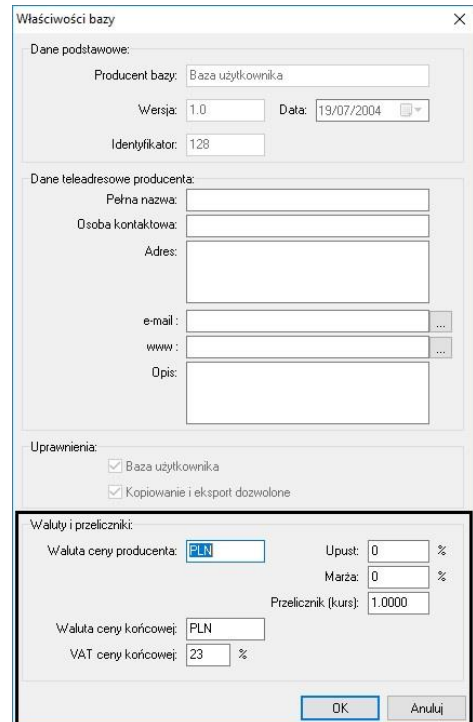
4. Edycja baz producenckich

Elementem baz producenckich podlegającym edycji są ceny kafli. Aby zmienić cenę wybranej pojedynczej płytki, należy wybrać z listy bazę danego producenta, a następnie typ oraz nazwę kolekcji i kliknąć dwukrotnie lewym przyciskiem myszy na podglądzie wybranej płytki. Otworzy się okno edycji, w którym jedynym aktywnym polem będzie „Cena końcowa brutto” (Rys. 21). Po podaniu nowej ceny należy zamknąć okno przy użyciu przycisku „OK”.

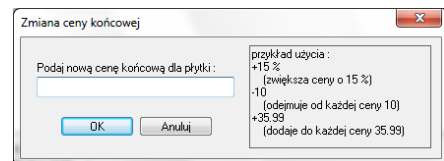


Rysunek 21 Edycja płytki z bazy producenta

W oknie głównym Edytora Baz Płytek można także wybrać ikonę „Zmień cenę” i w nowo otwartym oknie podać nową wartość. Jeśli w momencie wybrania ikony zaznaczona jest pojedyncza płytki, nowa cena zostanie wprowadzona tylko dla niej, natomiast jeśli zaznaczona będzie nazwa kolekcji w lewej części okna,

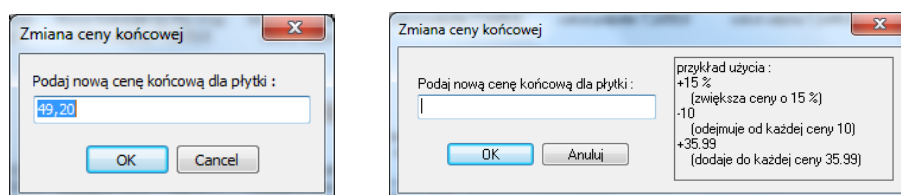


Rysunek 19 Ustawienia waluty i przeliczników



Rysunek 20 Zmiana ceny końcowej wybranej płytki

zmiany zostaną wprowadzone dla wszystkich elementów danej kolekcji (Rys. 22). Nowe ceny płytek zostaną uwzględnione w bazie, dostępnej z poziomu programu. Aby wyjść z okna edycji bez wprowadzania zmian, należy kliknąć „Anuluj” lub krzyżyk ✖.

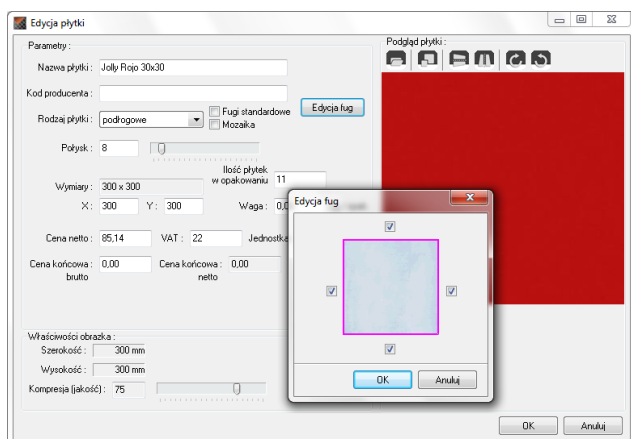


Rysunek 22 Zmiana cen płytek w bazie – dla pojedynczej płytki i dla wszystkich naraz

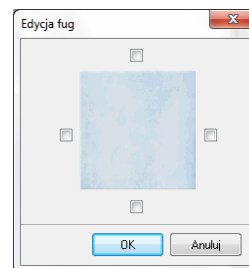
5. Tworzenie i edycja własnej bazy płytek

Aby stworzyć własną bibliotekę płytek należy:

- wybrać z listy „Bazę użytkownika” i kliknąć na ikonę „Dodaj nową kolekcję (...)”;
- podać typ i nazwę nowej kolekcji i kliknąć przycisk „Dodaj”;
- w lewej części „Edytora” pojawi się nowa pozycja na liście kolekcji - należy ją zaznaczyć, klikając lewym przyciskiem myszy, a następnie dodać do niej płytki przy użyciu ikony „Dodaj płytkę (...)”;
- w nowo otwartym oknie dodawania płytki należy załadować plik podglądu kafła oraz uzupełnić wszystkie wymagane informacje;
- opcjonalnie można bezpośrednio po dodaniu nowej kolekcji przenieść przygotowane pliki z podglądami płytek w pole „Edytora” metodą „przeciągnij i upuść” (w tej sytuacji możliwe jest dodanie więcej, niż jednej płytki naraz) - spowoduje to otwarcie okna, w którym należy wpisać niżej wymienione informacje:
 - nazwa płytki i kod producenta;
 - rodzaj płytki - podłogowe, ścienne lub brzegowe (dekoracyjne);
 - **fugi standardowe** - domyślnie otaczają płytkę z każdej strony; odhaczenie tej pozycji uaktywnia przycisk „Edycja fug”, otwierający nowe okno (Rys. 23), pozwalające na odjęcie fugi z krawędzi płytki - pod warunkiem odhaczenia WSZYSTKICH krawędzi jednocześnie (Rys. 24);
 - „zdefiniowano narożnik” - opcja dostępna tylko dla kolekcji zawierających płytki brzegowe; pozwala na wybranie narożnika dodawanego do danej płytki;
 - połysk – określany w skali 1-100;
 - wymiary – w osiach X i Y – podawane w milimetrach;
 - ilość płytek w opakowaniu – informacja opcjonalna;
 - waga – w kilogramach na opakowanie, informacja opcjonalna;
 - cena netto, VAT, cena końcowa netto i brutto;
 - jednostka – do wyboru sztuki lub metry kwadratowe.

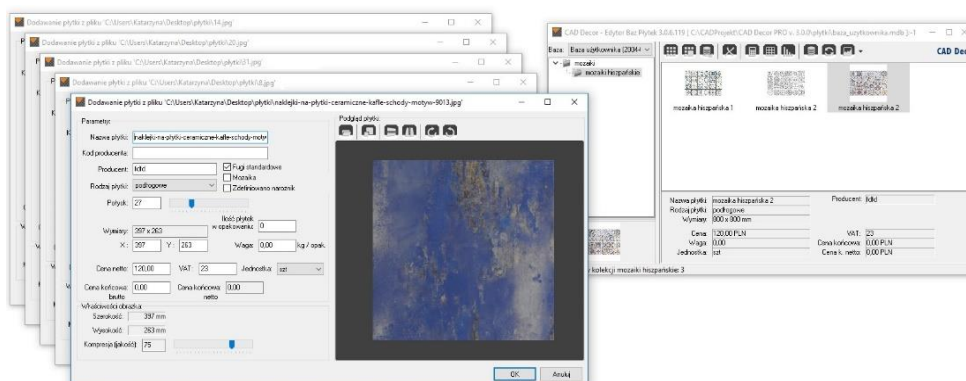


Rysunek 23 Edycja fugi – płytki będzie wstawiać się z fugą



Rysunek 24 Płytki będzie wstawiać się bez fugi

Uwaga! Możliwe jest dodanie, więcej niż jednej płytki do nowo tworzonej kolekcji. Aby to zrobić, po dodaniu kolekcji do Bazy użytkownika, bez wybierania ikony „Dodaj nową...” należy przenieść przygotowane wcześniej zdjęcia płytek w formacie JPG w obręb okna Edytora (przy użyciu metody „przecignij i upuść”). Spowoduje to otwarcie kilku okien „Dodawanie płytki z pliku...” dla każdego dodawanego pliku z osobna (Rys. 25).

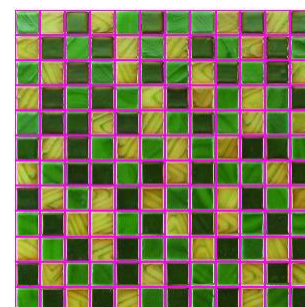


Rysunek 25 Dodawanie kilku płytek naraz do bazy użytkownika

6. Dodawanie mozaiki do bazy użytkownika

Aby dodać mozaikę do własnej bazy płytek należy:

- przygotować zdjęcie płytki mozaiki o rozdzielczości identycznej jak rozmiar płytki (**1 piksel na 1 mm**);
- zdjęcie wyjściowe może być w wyższej rozdzielczości – zapewni to lepszy wygląd płytek w wizualizacji;
- rozdzielczość można modyfikować przy użyciu profesjonalnego narzędzia do obróbki zdjęć;
- następnie powinno się wyrysować fugi na zdjęciu płytki– należy to zrobić w następujący sposób: tam, gdzie na zdjęciu widoczne są fugi, należy nanieść linie o grubości odpowiadającej szerokości fugi w rzeczywistości, na zasadzie 1 piksel = 1 mm, w kolorze o oznaczeniu kodowym w przestrzeni RGB: **R = 255, G = 0, B = 255** (odcień fukcja) (Rys. 26).



Rysunek 26 Fuga wyrysowana przy użyciu narzędzia do obróbki zdjęć

- zachowanie prawidłowego oznaczenia koloru jest niezwykle istotne, gdyż nasze programy rozpoznają dokładnie ten kolor jako fugę;
- fugi należy wyrysować przy użyciu narzędzia gwarantującego jednolity odcień nanoszonej linii - np. ołówka (Pencil Tool w trybie Normal) lub ruchomej obwódki (Rectangular Marquee Tool), którą wypełnia się żądanym odcieniem;
- użycie pędzla (Brush Tool) nie pozwala na prawidłowe wyrysowanie fug;
- w prezentowanej procedurze nie ma potrzeby obrysowywania fug dookoła podglądu mozaiki;
- po naniesieniu linii fug należy zapisać plik na dysku w formacie BMP;
- przy zapisywaniu pliku należy się upewnić, czy jego ustawienia są następujące: File Format: Windows, Depth: 24 Bit;
- tak przygotowany plik należy przenieść w pole „**Edytora**” metodą „przeciągnij i upuść” (po uprzednim wskazaniu kolekcji, do której ma zostać dodany - patrz punkt 3 niniejszego rozdziału);
- w nowo otwartym oknie podać niezbędne dane;
- opcje „**Fugi standardowe**” oraz „**Mozaika**” powinny być zaznaczone;
- włączona opcja „**Fugi...**” spowoduje dodanie fug na obrzeżach mozaiki;
- dzięki aktywnej opcji „**Mozaika**” nanoszone mozaiki będą automatycznie optymalizowane;
- optymalizacja mozaik przebiega inaczej, niż w przypadku innych płytek, ponieważ pojedyncza mozaika (tj. zbiór pojedynczych kostek zapisany w bazie np. 12 rzędów na 12 kolumn – patrz Rys. 26) zawiera wiele niezależnych kostek, które mogą być wykorzystane w innym miejscu w projekcie, ilość odpadów jest więc równa zero;
- w związku z powyższym mozaiki są też inaczej wyceniane, niż inne płytki – program bierze pod uwagę metry kwadratowe łącznej powierzchni pokrytej mozaiką i przelicza je na ilość pełnych pojedynczych mozaik (zbiorów kostek) i dopiero te wycenia;
- zmiana żadnych innych ustawień nie jest wymagana;
- aby dodać mozaikę do bazy należy kliknąć „**OK**”.

Uwaga! Istnieje alternatywny sposób przygotowywania mozaik – podczas obróbki zdjęcia można wyrysować fugi również na jego krawędziach, jednak w takiej sytuacji należy zadbać, aby: fugi na obrzeżach były o połowę węższe od pozostałych (np. 2 mm - 2 piksele) oraz fugi standardowe nie były dodawane przez program. w tym celu w oknie „Dodawania płytki” należy odhaczyć opcję „Fugi standardowe”, następnie wybrać przycisk „Edycja fug” i odznaczyć WSZYSTKIE krawędzie.


Uwaga! Na takiej samej zasadzie, jak mozaiki, można także dodać do bazy użytkownika płytki heksagonalne. Na ilustracji obok przedstawiono przykład obrazka płytki heksagonalnej przygotowanego do dodania do bazy w Edytorze Baz Płytek (Rys. 27).




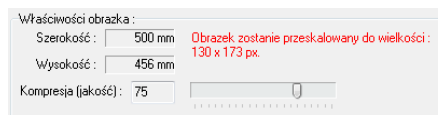
Rysunek 27 Fugi wokół płytki heksagonalnej

Uwaga! Płytki heksagonalne można nanosić jedynie w trybie „na całym obszarze”. Nie ma możliwości prawidłowego naniesienia ich pojedynczo.





7. Właściwości obrazka

Aby wstawić podgląd płytki, należy wybrać ikonę  „Wczytuje obrazek...” i w uruchomionym oknie wskazać lokalizację odpowiedniego pliku. Naniesiona w projekcie płytka będzie posiadać dobrą jakość (ostrość) tylko wtedy, gdy rozmiar jej zdjęcia w pikselach będzie co najmniej odpowiadać wielkości płytki w milimetrach. Jeśli rozmiar płytki w pikselach różni się od wielkości płytki w milimetrach, program poinformuje użytkownika o konieczności przeskalowania obrazka (Rys. 28).

Parametry obrazka można zmienić samemu dzięki ikonie  „Skaluje obrazek...” lub przy użyciu opcji „Kompresja” w polu „Właściwości obrazka” (Rys. 28). Kompresja to uproszczenie jakości obrazka, mające na celu zmniejszenie jego wielkości w taki sposób, aby zajmował jak najmniej miejsca na dysku z jednoczesnym zachowaniem wysokiej jakości wizualnej.



Rysunek 28 Pole „Właściwości obrazka”

Jeśli zdjęcie zostało wprowadzone w niewłaściwym układzie, można go zmienić przy użyciu opcji odbijania i obracania : , ,  oraz .

8. Kończenie pracy z oknem „Dodawanie płytki”

Po uzupełnieniu danych i ustawień w oknie „Dodawania płytki” i zatwierdzeniu ich poprzez wybór przycisku „OK”, płytka zostanie dodana do kolekcji, a jej podgląd i nazwa wyświetli się w prawej części okna Edytora Baz Płytek. Przy jednoczesnym korzystaniu z programu CAD Decor PRO oraz z Edytora Baz Płytek, można nowo stworzoną kolekcję od razu wykorzystać przy projektowaniu. Wystarczy, będąc w trybie wizualizacji, odświeżyć bazę wybierając w oknie „Kolekcje” bazę dowolnego producenta, a potem przełączyć się ponownie na „Bazę Użytkownika”. Spowoduje to jej ponowne załadowanie do programu wraz z dodanymi nowymi elementami.

Przydatne informacje

1. Filmy instruktażowe

- Playlista „Płytki | Układy płytek | Edytor baz płytek”
- Dodawanie płytek do Bazy Użytkownika
- Dodawanie płytki heksagonalnej do Bazy Użytkownika w oparciu o dostępną płytkę prostokątną
- Dodawanie płytki heksagonalnej do Bazy Użytkownika w oparciu o gotowy kształt heksagonu
- Dodawanie układów płytek - cegielka
- Umieszczanie płytek heksagonalnych oraz płytek o nieregularnym kształcie w projekcie
- Obrót płytek ceramicznych
- Układy, rozbudowany układ płytek, cegielka
- Układy, układ z przyciętą płytką obróconą o 45°
- Układy prosty, układ kwadratowy

2. Skróty i polecenia

W dokumencie zamieszczono porównanie zestawienia klawiszy funkcyjnych w środowisku .4CAD i wizualizacji oraz najczęściej używane polecenia w programie w wersjach do 7.X od wersji 8.X (wersji 34- i 64-bitowej środowiska). Dokument znajduje się pod adresem: <https://cadprojekt.com.pl/zasoby/pdf/opisy-techniczne/skroty-klawiaturowe-4-0-8-0-pl.pdf>

W tym dokumencie zamieszczono zestawienie klawiszy funkcyjnych w środowisku .4CAD i wizualizacji oraz najczęściej używane polecenia, wydawane przy użyciu myszy i klawiatury w środowisku .4CAD. Dokument znajduje się pod adresem: https://cadprojekt.com.pl/zasoby/pdf/opisy-techniczne/skroty-klawiaturowe-4-0-8-0_64bit-pl.pdf

Uwaga! W powyższym zestawieniu skróty LPM i PMP oznaczają lewy przycisk myszy i prawy przycisk myszy. Zapis komendy ze znakiem + (np.: [Ctrl]+[Z]) oznacza jednoczesne wciśnięcie obu klawiszy, natomiast zapis z symbolem >> (np. [E] >> [Enter] lub [Spacja]) oznacza, że najpierw należy wpisać E, a następnie wcisnąć Enter lub spację.

Wsparcie techniczne

pon.-pt. od 8.00 do 17.00
pomoc@cadprojekt.com.pl
tel. +48 61 17 38 83

Formularz kontaktowy

Informujemy, że prowadzimy szkolenia z obsługi naszych programów. Więcej informacji znajdą Państwo na naszej stronie internetowej: <https://cadprojekt.com.pl/szkolenia/>

Dział szkoleń

szkolenia@cadprojekt.com.pl
tel. +48 505 138 863



CAD PROJEKT K&A

CAD Projekt K&A Sp.J. Dąbrowski, Sterczała, Sławek
ul. Rubież 46 | 61-612 Poznań | tel. +48 61 662 38 83
biuro@cadprojekt.com.pl | www.cadprojekt.com.pl



IntelliCAD and the IntelliCAD logo are registered trademarks of The IntelliCAD Technology Consortium in the United States and other countries.