

CERAMIC 3D[®]



ПРОФЕССИОНАЛЬНАЯ ПРОГРАММА ДЛЯ ДИЗАЙНА ИНТЕРЬЕРА

РАБОЧАЯ ТЕТРАДЬ WALLPAPER



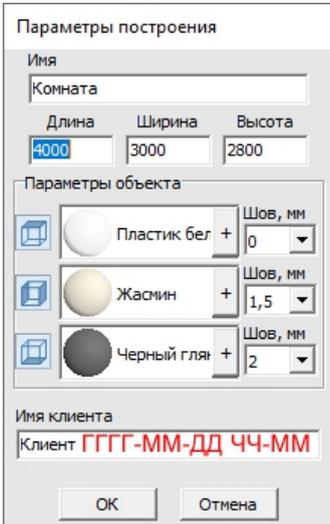
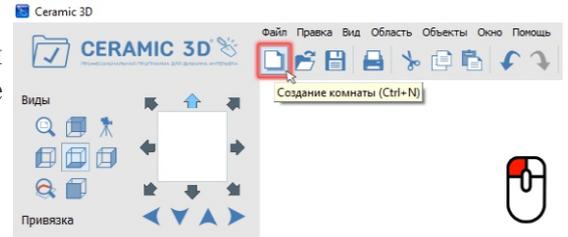
ОГЛАВЛЕНИЕ

Построение помещения	3
Установка объектов	5
Работа с обоями	7
Расчет	9
Врезки	11
Работа с лепниной	12
Короба и ниши	13
Мансарда	14
Плитка и ламинат	15
Добавление обоев	17
Добавление объектов	19
Изменение размеров помещения	22
Фирменный бланк	24
Рендер. Базовые настройки	26
Солнечный свет	29
Панорама и видео	31

Прямоугольное помещение.

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

Открылось окно – «**Параметры построения**»:



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.



При работе с обоями размер шва не имеет значения!

Сложное помещение.

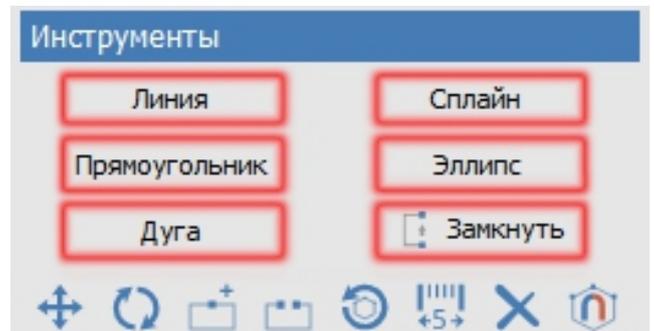
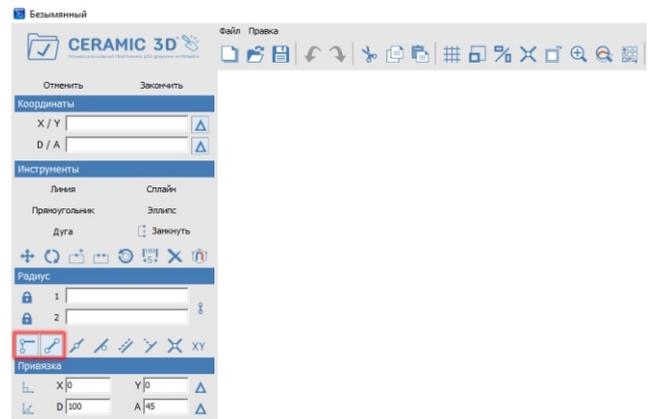
Кликаем на иконку в виде листка, чтобы создать новый проект. В диалоговом окне выбираем **Задать контур помещения**

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**»,
- «**Слайн**»,
- «**Эллипс**»,
- «**Прямоугольник**».



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

«**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



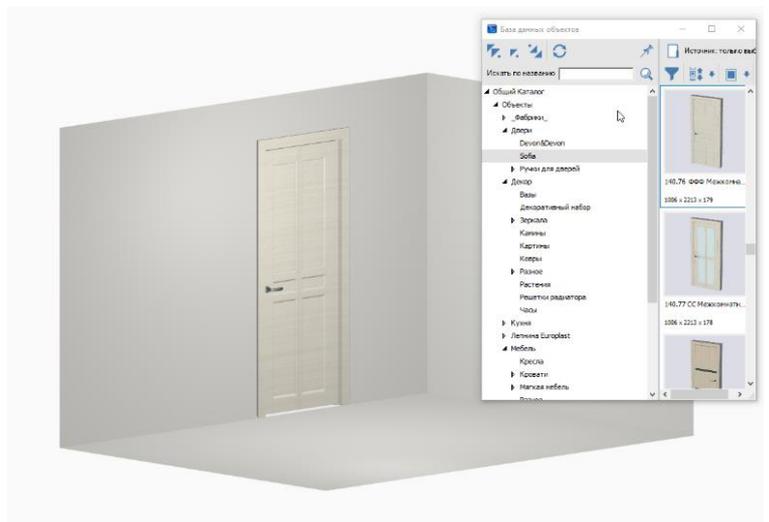
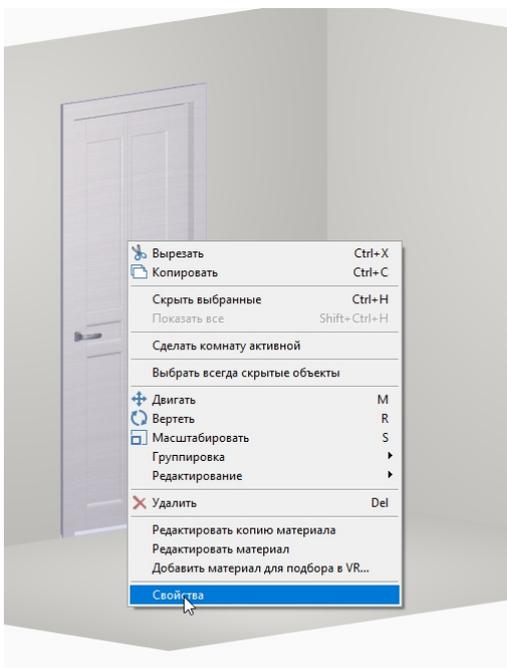
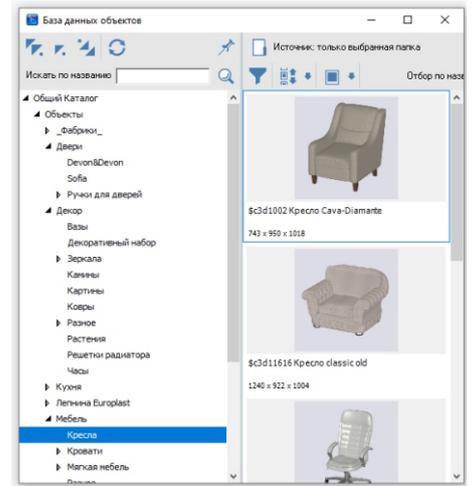
Каталог объектов находится вверху на панели инструментов.



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

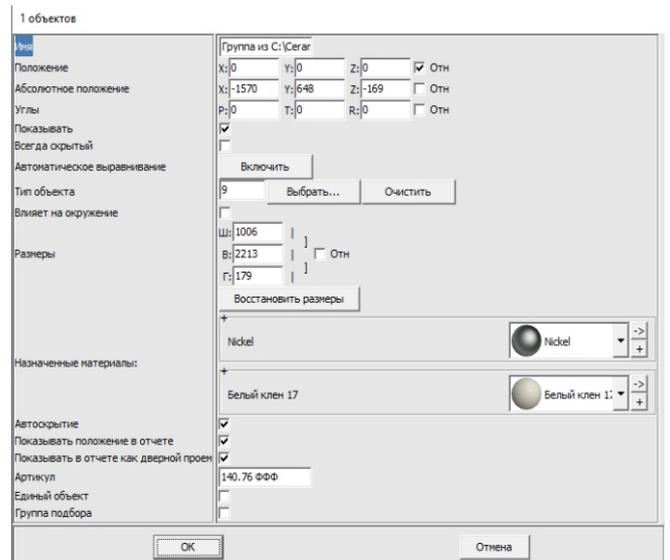
Установим двери. Кликаем на нужную стену левой клавишей мыши

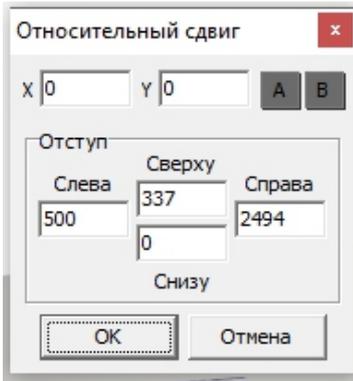
переходим в каталог объектов, Двери выбираем двойным кликом ЛКМ или просто перетягиваем Дверь из каталога на нужную стену, зажав ее ЛКМ.



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.





Первый способ, двигаем объекты стрелками на клавиатуре.

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

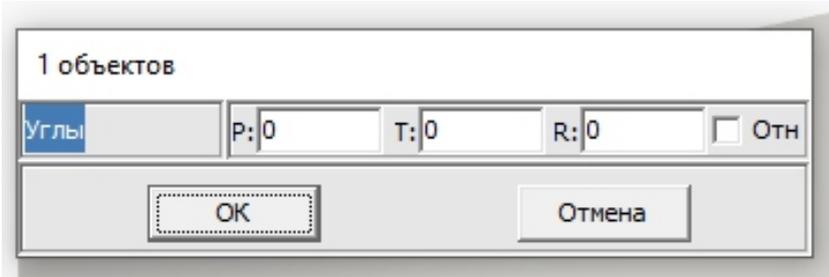
В открывшемся окне прописываем точное расстояние слева или справа, снизу. Дверь установлена!



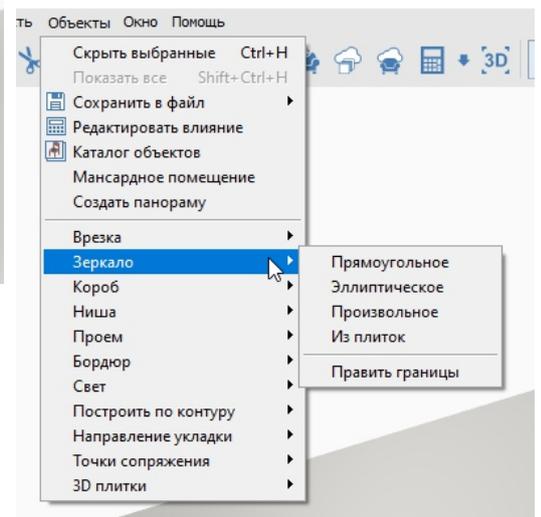
Установим мебель и детали интерьера.

Используем Drag and Drop (открываем каталог объектов, зажимаем объект ЛКМ и перетягиваем его в нужное нам место в проекте). При необходимости меняем материал и размеры. Двигаем объект.

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



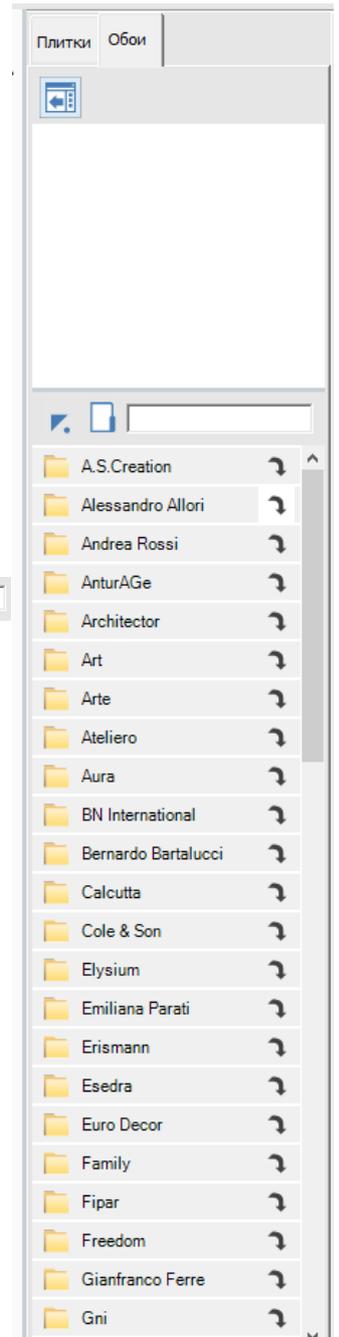
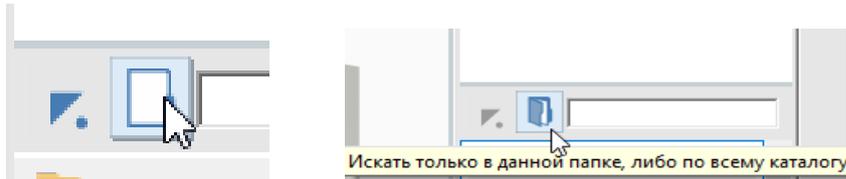
Зеркало, взятое из каталога объектов, не отражает без использования визуализации. Нарисуем зеркало самостоятельно. В главном меню открываем вкладку Объекты- Зеркало- Прямоугольное. Проставляем размеры. Выбираем материал Зеркало.



Каталог обоев находится с права на панели инструментов. Это Буфер укладки. В данном Буфере есть 2 вкладки Плитка и Обои. Кликаем левой клавишей мыши по вкладке Обои. В данной вкладке откроются все фабрики, которые загружены в программу. Удалить папки с фабриками, если таковых нет у вас в продаже нельзя!

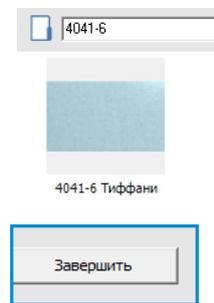
Выбираем нужного производителя и нужный артикул обоев.

Можно использовать поиск по артикулу, для этого кликаем на иконку в виде листка, чтобы листок стал синим и вписываем артикул в пустое поле рядом.

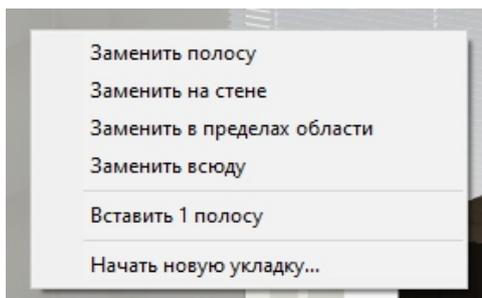


Нужные обои найдены (изначально возьмем Компаньон) зажимаем ЛКМ и перетягиваем на плоскость стены, перетягивать нужно в тот угол с которого начнётся поклейка обоев. В выбранном углу появится красный курсор с зеленым указателем – стрелкой, которая должна быть направлена строго вбок. Отпускаем.

По умолчанию оклеиваются сразу все стены. Обязательно кликаем **Завершить**.



Выберем Декор к нашему компаньону. Зажимаем и перетягиваем на нужную нам плоскость. Если поверхность уже занята обоями, как в нашем случае появляется окно выбора.



Заменить полосу- заменит только выделенную полосу

Заменить на стене- заменит все обои выделенной полосы на одной стене

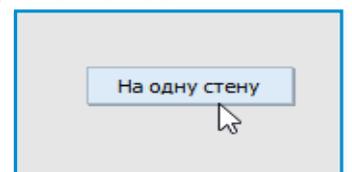
Заменить в пределах области- заменит все обои выделенной полосы в пределах области

Заменить всюду- заменить все обои

Вставить одну полосу-вставит полосу со стороны зеленого указателя

Выбираем **Начать новую укладку**.

В появившемся окне кликаем на кнопку **На одну стену**



Не завершая, переходим к редактированию, допустим данный декор нам нужно разместить только в центр стены. Используем поля **Параметры укладки по вертикали**. Задать ширину или высоту, отступы.

Параметры укладки по горизонтали. Задать ширину или высоту, отступы.



Параметры укладки по вертикали					
Сверху	<input type="text" value="0"/>	<input type="radio"/> мм	<input type="radio"/> шт	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Высота	<input type="text" value="2700"/>	<input type="radio"/> мм	<input type="radio"/> шт	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Снизу	<input type="text" value="0"/>	<input type="radio"/> мм	<input type="radio"/> шт	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Параметры укладки по горизонтали					
Слева	<input type="checkbox"/>	Ширина	<input type="checkbox"/>	Справа	<input type="checkbox"/>
<input type="text" value="0"/>	<input type="radio"/> мм	<input type="radio"/> шт	<input type="checkbox"/>	<input type="text" value="0"/>	<input type="radio"/> мм
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="text" value="0"/>	<input type="radio"/> мм	<input type="radio"/> шт	<input type="checkbox"/>	<input type="text" value="0"/>	<input type="radio"/> мм
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Общие параметры					
Угол укладки		<input type="text" value="0"/>	град		
Смещение		<input type="text" value="0"/>	мм		
		<input type="checkbox"/>	Вставить как вырезу		

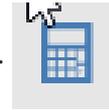
Используем замки, чтобы фиксировать высоту ширину или отступы, если значение заранее известно и не будет меняться.

После всех изменений кликаем **завершить**.



Проект готов, приступаем к расчёту обоев.

Вверху на панели инструментов находим иконку калькулятора, кликаем ЛКМ.



В открывшемся окне, кликаем на калькулятор еще раз. Обои рассчитаны.

Для того чтобы расчет был максимально точным, мы указываем **метод расчета** в зависимости от вида обоев.

С рапортом

Без рапорта

В данной таблице можно проставить **Запас**. Программа посчитала обои рулонно и кв метрами (фактически использованную площадь поклейки

Для того чтобы быстро сориентировать покупателя по стоимости, заполним столбцы **Цена**.

Расчет материалов - информации о ценах нет

Общие результаты:

Вид плитки	Артикул	В коробе		Учет половинок	На бой	Штук	Всего Кв. м.	Коробок	Цена			Скидка	Сумма
		Штук	Кв. м.						За штучку	За кв. м.	За коробку		
	L1301-01731 Classic Plank 4V дуб натуральный	0	0,00	не ориентированная с...	0,00%	112	25,54	0	0,00	0,00	0,00	0,00%	0,00
Итого: 0,00													

Вид рапорта	Артикул	Метод расчета	Ширина рулона	Длина рулона	Рапорт	Смещение рисунка	Запас	Всего		Цена		Скидка	Сумма
								Рулонов	Кв. м.	За рулон	За кв. м.		
	219000 Spreach	С рапортом	530 мм	10050 мм	530 мм	0 мм	0,00%	1	0,15	0,00	0,00	0,00%	0,00
	159084-21 Key Happiness	С рапортом	1060 мм	10050 мм	640 мм	0 мм	0,00%	1	7,49	0,00	0,00	0,00%	0,00
	159094-18 Key Happiness	С рапортом	1060 мм	10050 мм	640 мм	0 мм	0,00%	6	39,16	0,00	0,00	0,00%	0,00
Итого: 0,00													

Также программа считает сопутствующие материалы, т.е. обойный клей

Для того чтобы убедиться в правильности расчета, вверху в данном окне, проставим галочку в поле **Показать выклейку**,



кликаем на иконку с калькулятором повторно. Закрываем расчет и видим цифры и размеры полос, где первая цифра отвечает за рулон, вторая это номер полосы в рулоне. Для наглядности, зайдите в Вид, и кликните ЛКМ **Показать границы полос**



Переходим к спецификации.



Вверху на панели инструментов кликаем ЛКМ на иконку принтера.

Попадаем в редактор печати.

Кликаем ЛКМ на слово ОТЧЕТ.

Отчёт

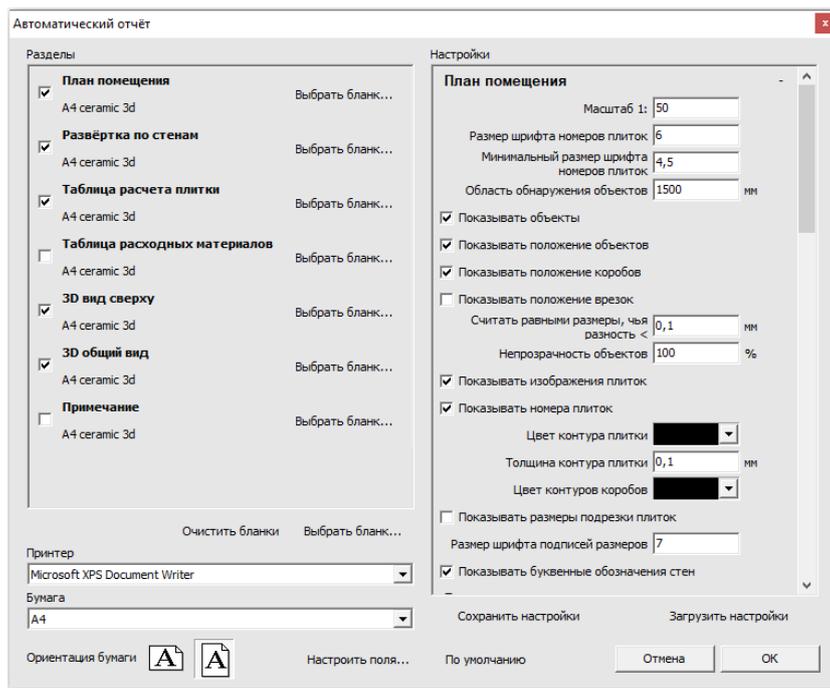
Открылось окно настройки, слева находятся

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.

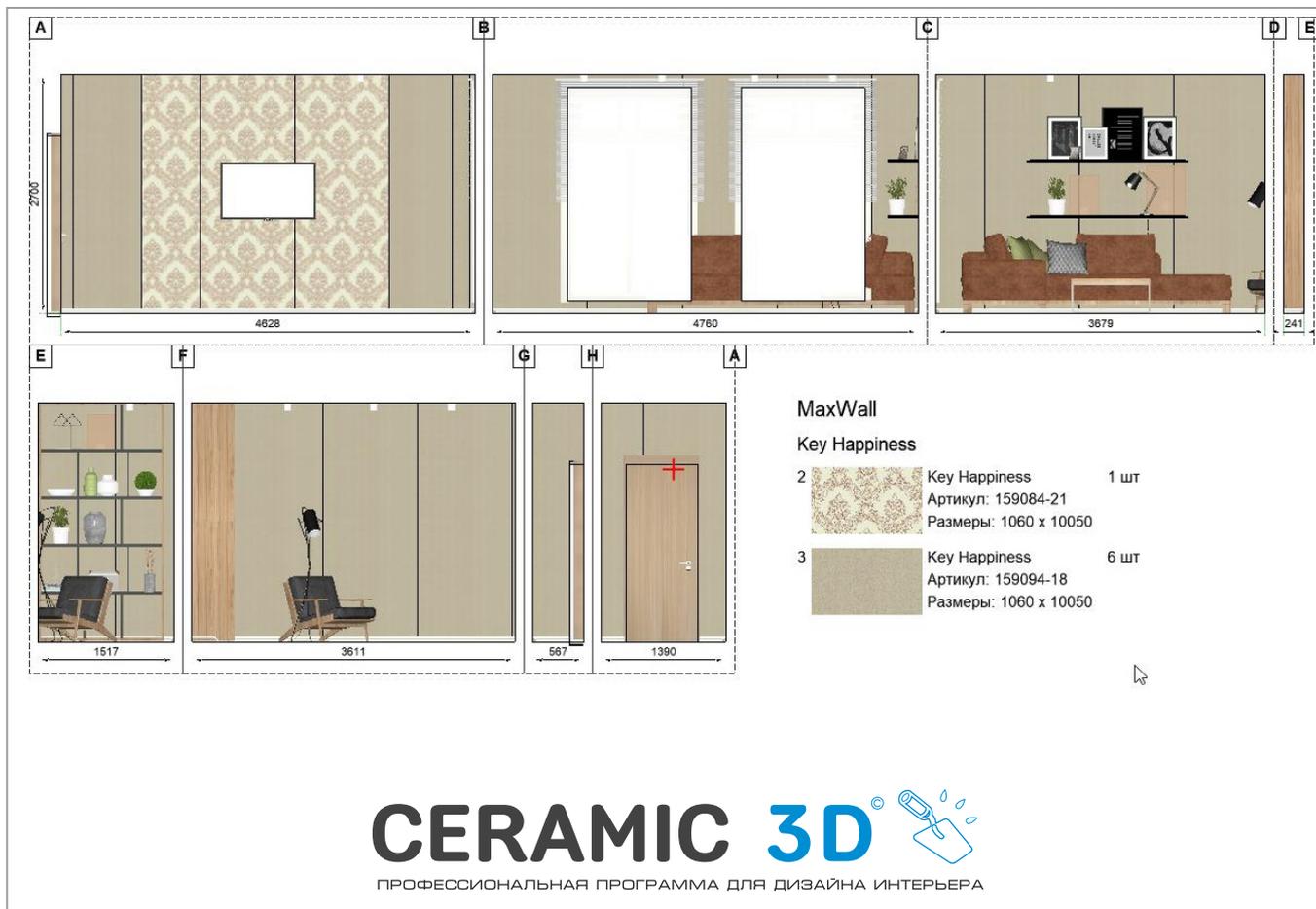
Переходим к настройке выбранных разделов.

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**.



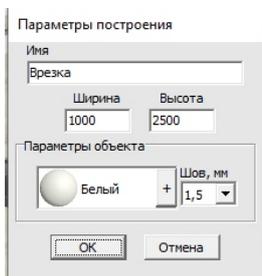
Отчет сформирован. Далее переходим к Печати. Кликаем ЛКМ Печать, выбираем принтер ОК. Если же данные листы нужно сохранить, кликаем Печать, ставим галочку Печать в файл, Ок, выбираем путь, каждый лист сохранился отдельно в формате jpg.



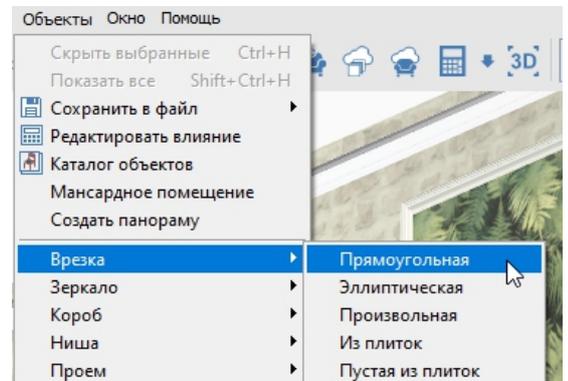
Врезки в обоях используются, если вы желаете поместить декор в рамку либо использовать панно.



Например, уложим на все стены компаньон, и разместим декоры, но сделаем это как картину. Выделяем на стене уже уложенные обои, вверху в главном меню находим слово Объекты, Врезка, прямоугольная.



Задаем размер нашей картине, ОК. Врезка готова, перетягиваем на нее декор. Врезку можно двигать на точное расстояние, точно также как мы делаем это с объектами. По кнопке Двигать ПКМ.



Создадим несколько таких картин.



Как обрамить данную картину молдингом, мы рассмотрим в следующей теме.

Дополним проект карнизами, плинтусами и молдингами.

Карниз. Заходим в каталог 3D объектов, находим Лепнина Карнизы, выбираем нужный нам Карниз и перетягиваем его, зажав ЛКМ на плоскость потолка. Карниз встал.

Если карниз встал неправильно и его нужно перевернуть используем горячие клавиши

Shift+Q перемещает лепнину внутри или с наружи контура

Ctrl+Q вращает лепнину

Плинтус. Аналогично Карнизу работаем с Плинтусом. Выбираем в каталоге и перетягиваем на плоскость пола, у плинтуса можно заменить материал. Выделяем плинтус, ПКМ Свойства, меняем материал на нужный.

Переворачиваем Плинтус используя **Ctrl+Q**

При работе с Плинтусом нужно учитывать, что за дверью плинтус не нужен. Чтобы вырезать лепнину, например, за дверью, заходим в свойства Двери, ставим галочку в поле **Влияет на окружение**.

Молдинг. Любая врезка или зеркало автоматически обрамляется Молдингом (например, нам нужно поместить декор в рамку). Объекты –Лепнина-Молдинг, перетягиваем его на врезку.

Если Молдинг нужно пустить по контуру всего помещения, изначально перетяните молдинг на плоскость пола, затем поднимите его вверх по стене на нужную высоту. Не забывайте поставить в Свойствах объекта Влияет на окружение, чтобы молдинг за данным объектом вырезался.

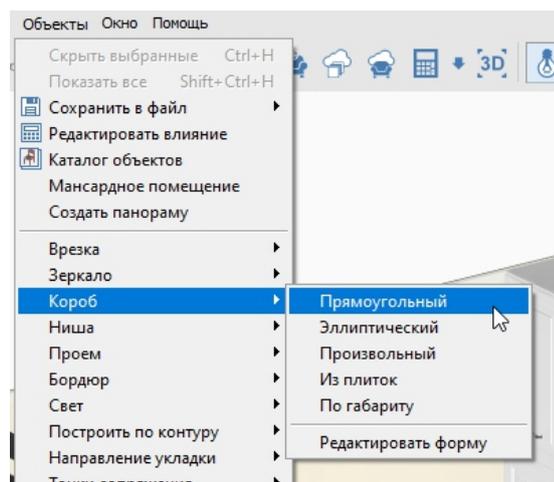


Если вам нужно сделать расчет Лепнины, вверху на панели инструментов кликаем на калькулятор в отрывшемся окне кликаем на калькулятор с зеленой галочкой.  Лепнина рассчиталась!

- ▲ Лепнина Europlast
 - Карнизы
 - Кронштейны
 - Молдинги
 - Ниши
 - Обрамление арок
 - Обрамление дверей
 - Орнаменты
 - Пилястры
 - Плинтусы
 - Розетки
 - Угловые элементы
 - Элементы колонн

Общий Каталог\Объекты\Лепнина Europlast\Плинтусы\1.53	2000 x 22 x 80	14	0,00	0,00
---	----------------	----	------	------

Если внутри помещения есть различные конструкции из гипсокартона, мы выстраиваем их коробами и нишами. Построим межкомнатную перегородку. **Важно!** при построении коробов должна быть выделена плоскость пола! Выделяем плоскость, заходим Объекты, Короб, Прямоугольный прописываем Ширину (это линия по горизонтали) Высоту (Линия по вертикали) Глубину. Обратите внимание, так как мы строим короб на виде сверху Высота- не совпадает с высотой от пола до потолка, это горизонтальная линия, а Глубина с данного ракурса совпадает с высотой потолка.



Короб готов, передвинем его на нужное расстояние. Теперь можем уложить на него обои.

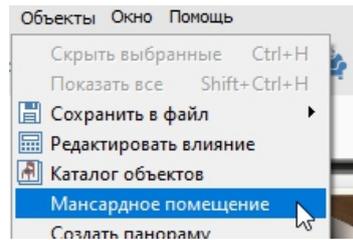
Построим нишу.
Выделяем стену, заходим в "Объекты" - Ниша - Прямоугольная. Задаем размеры ниши, после чего нажимаем ОК.

 Ниша перемещается так же, как и обычный объект. Кликаем по кнопке двигать правой клавишей мыши. Обои за коробами и нишами в расчет не входят.

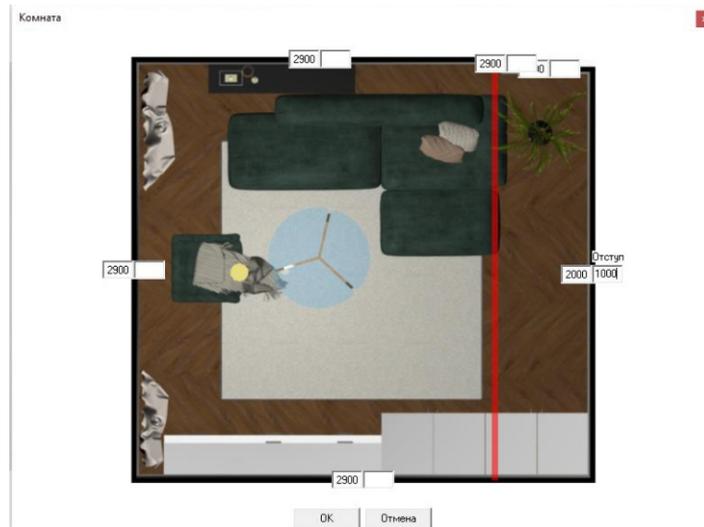
В данном проекте, коробами и нишами оформлен потолок.



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.



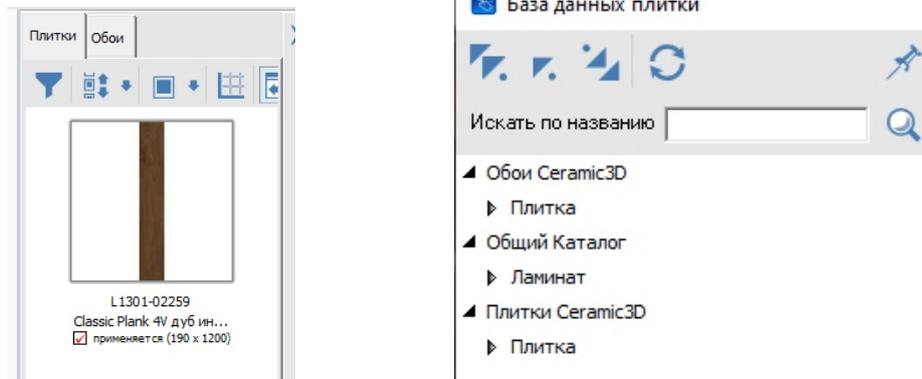
Переходим в режим 3D в котором мы увидим результат.



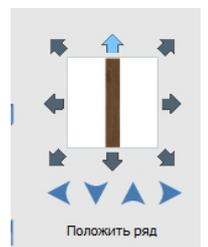
Если в проекте требуется заложить плоскость пола плиткой или ламинатом, вверху на панели инструментов находим иконку в виде кубика с облаком



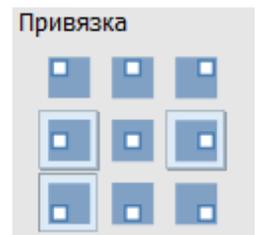
В данном каталоге есть плитка и ламинат. Выберем ламинат, двойным кликом ЛКМ. Слева на панели инструментов, переходим в режим плитка.



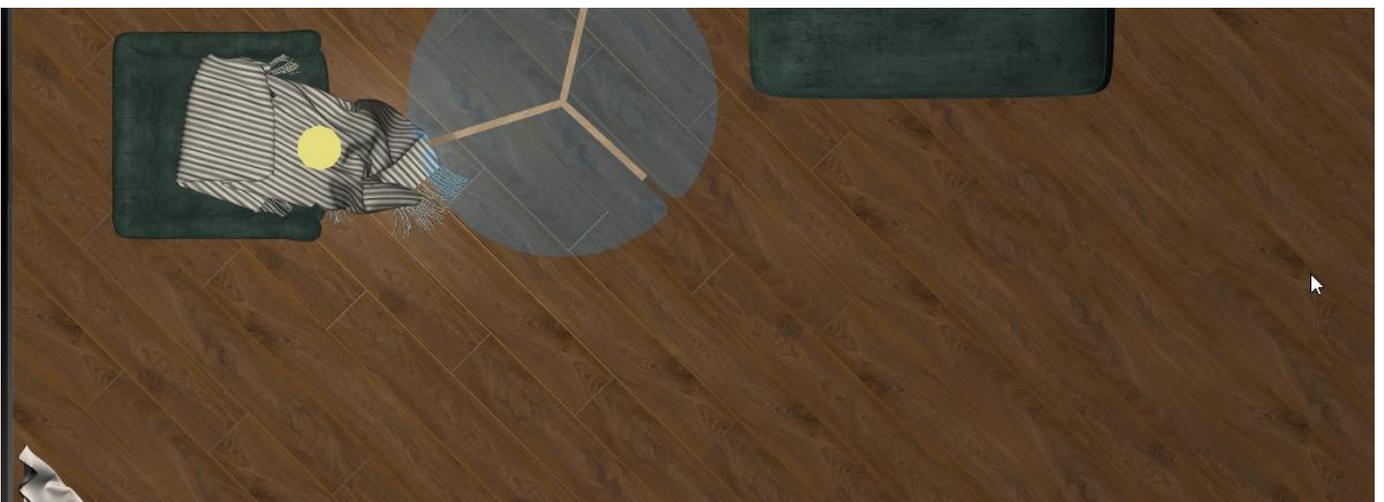
Выберем ламинат из буфера укладки кликом левой клавишей мыши, изображение ламината появляется слева на панели инструментов. Выделяем плоскость пола. Нажимаем **Положить ряд**. Уложился один ряд. Зажимаем цифру 2 и одновременно **Положить ряд** укладывается 2 ряда. При комбинации клавиши **Shift** и **Положить ряд** укладывается сразу 10 рядов.



Начало укладки ламината определяю привязки. Максимальное количество ламината при расчете будет иметь привязка от центра.. Привязки можно проставлять как до начала укладки, как и после. Делаем укладку под углом. Выбираем любую доску ламината на плоскости



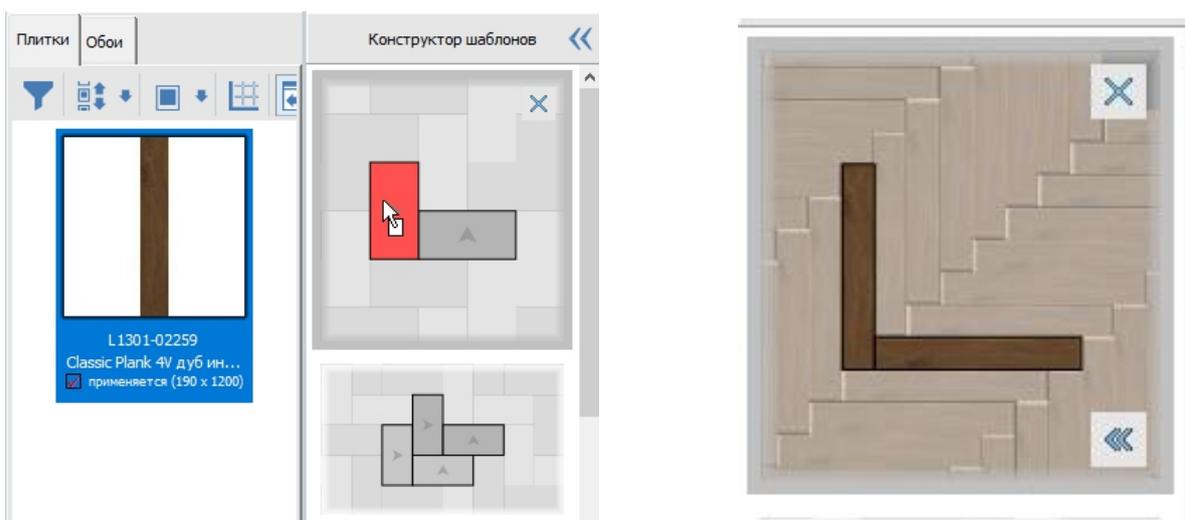
кликном ЛКМ, в поле угол, задаем нужным нам угол, 45 градусов после чего нажимаем Enter. Укладка повернулась на заданный нами угол. Для заполнения пустого места на плоскости кликаем ЛКМ в любом месте. Укладка по диагонали готова. Задаем смещение, смещения задается как в процентах, так и мм. Проставляем 33 в поле смещение и кликаем по галочке Применить. Смещение готово.



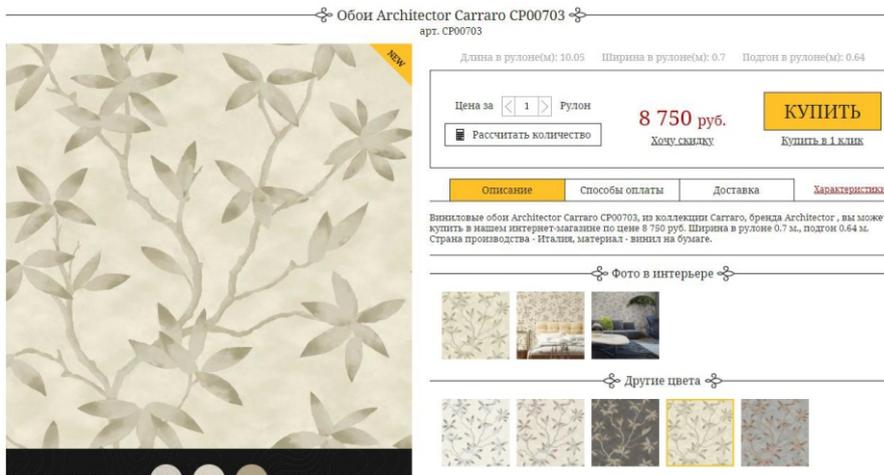
Если нужно уложить ламинат «елочкой», то используем Конструктор шаблонов.

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

Шаблоны конструктора легко использовать, кликните на ламинат 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. Далее Shift и Положить ряд.



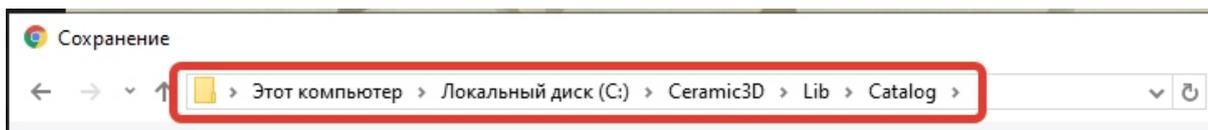
1. Далее можно приступать к заведению файловых обоев.
Сначала необходимо скачать картинку, для этого нужно перейти на сайт, например: https://interyerus.ru/catalog/carraro/oboi_architector_carraro_cp00703/



2. Открываем картинку и нажимаем “Сохранить как..”



3. Нужно положить картинку по следующему пути:



4. В папке Catalog для удобства создадим папку “Обои” и сохраним картинку туда

5. Итого, картинка должна находиться здесь:

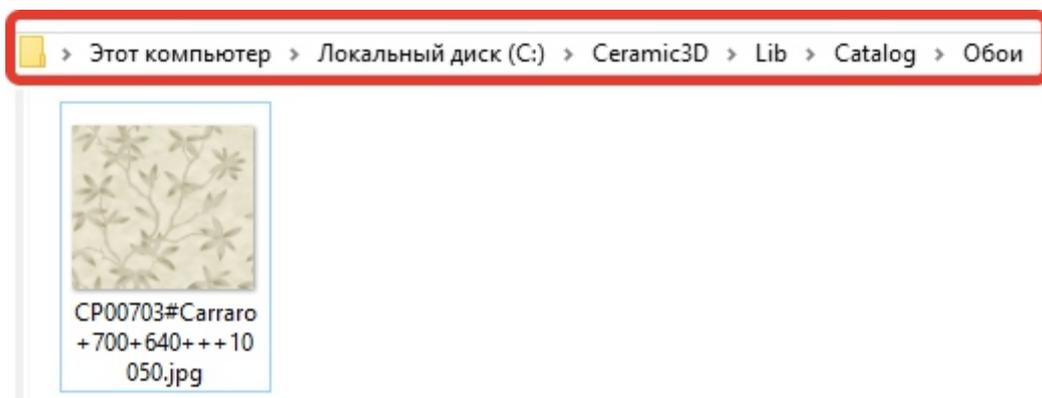


6. Теперь картинку нужно переименовать, чтобы программа знала, как с ней работать. Для этого нужно назвать ее следующим образом:



- i** Артикул#Название коллекции+Ширина(мм)+Раппорт(мм)+Длина(мм).jpg
 Знаки и последовательность соблюдать обязательно! Величины обязательно указываются в мм!

7. Картинка готовая к использованию имеет вид:



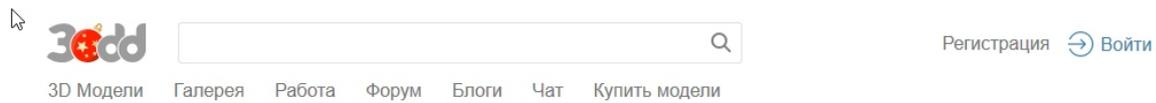
Теперь можно перейти в программу.

8. Сначала необходимо открыть программу и создать помещение



9. Затем нужно перейти в файловый каталог и зайти в папку, куда сохранили картинку (в нашем случае папка называется “Обои”).

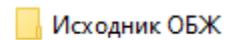
Если вы желаете добавить 3д объекты самостоятельно, или у вас есть уже созданные объекты.



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

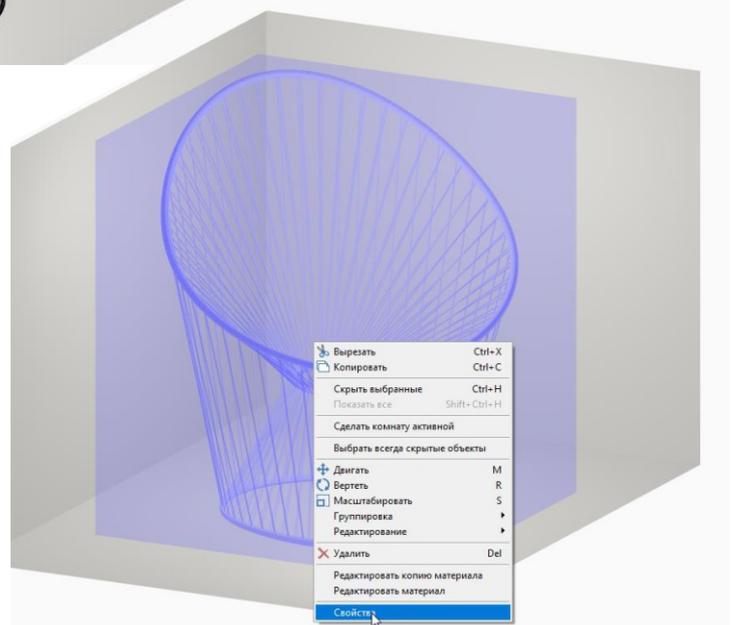
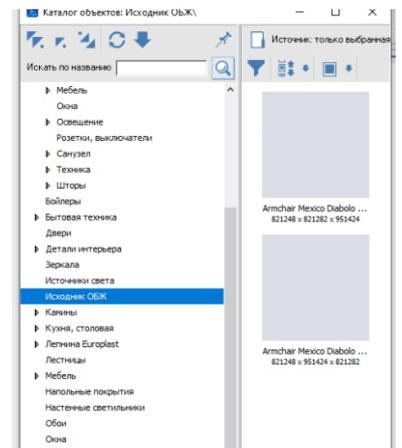


создаем в данной папке Папку мои объекты, Папку Исходники ОБЖ.

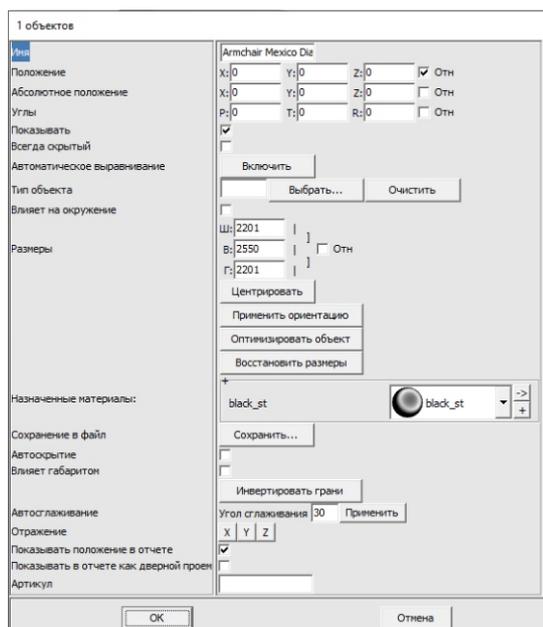


Переходим в программу, Выделяем Вид спереди, заходим в каталог объектов, находим наш объект, перетягиваем.

Видим вот такую картинку, объект выглядит слишком большим, переходим к обработке объекта.



Выделяем объекты, ПКМ Свойства, заходим в свойства,



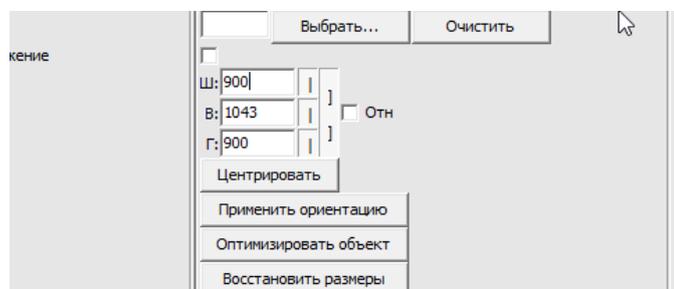
нажимаем:

_ Восстановить размеры

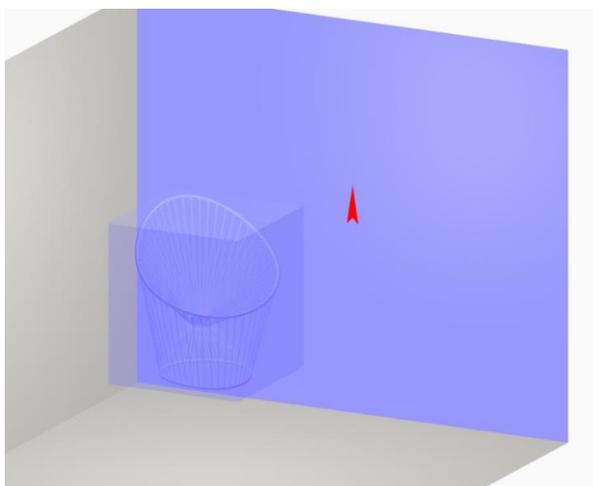
- зажимаем скобку закрепить

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,

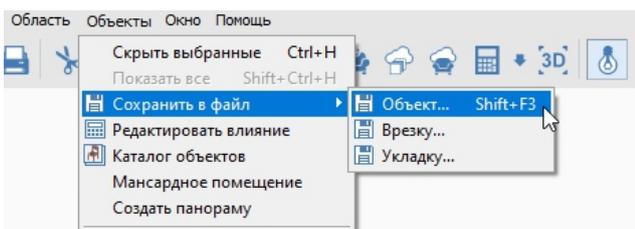
Всегда нажимаем X по левому, чтобы предмет встал четко в край стены, потом нажимаем по дальнему для Z, для того чтобы предмет уперся в плоскость стены.

Это всегда так.

Положение по Y- 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

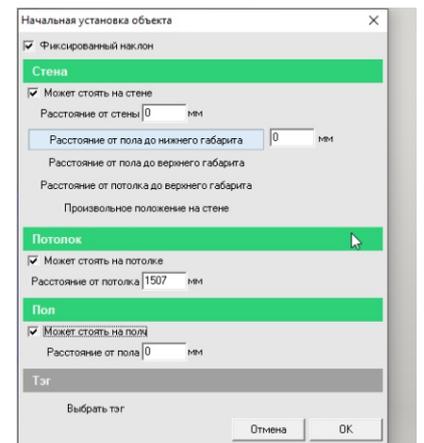
Сохраняем объект



Ставим все галочки

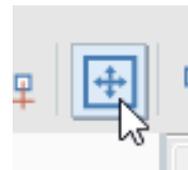


Объект будет сохранен в верном размере и назначенных материалах



Любое построенное помещение, можно изменить в процессе работы.

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

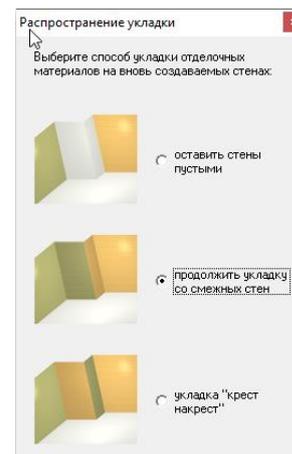


Данный редактор позволяет добавлять выступы, кликаем на кнопку выступ, в появившемся окне ставим галочку для копирования укладки. Наводим на нужный угол. Выступ добавляется кликом ЛКМ.

Переходим в режим Выбор, меняем размеры выступа, используя клавиатуру.

Чтобы зафиксировать размер какой-либо стены, нажимаем на пустое поле в окошке с цифрами.

Если какой-то из выступов нужно удалить, нажимаем кнопку удаление. В данном режиме мы можем удалять не нужные выступы.



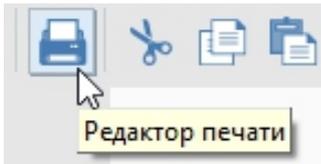


 Не забываем изменить высоту потолка, т.к. она существенно влияет на расчет обоев. После того как внесли все изменения кликаем Завершить.

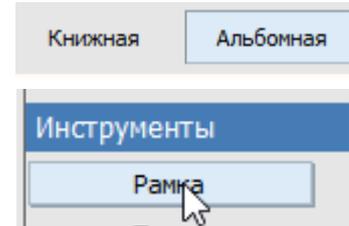
При использовании данного редактора обои сохраняются!



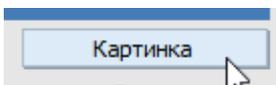
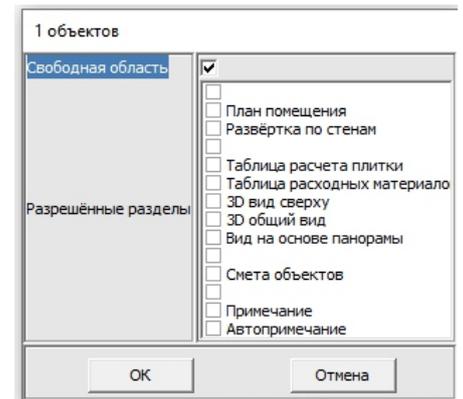
Чтобы создать бланк с вашим логотипом и контактами магазина, заходим в редактор печати.



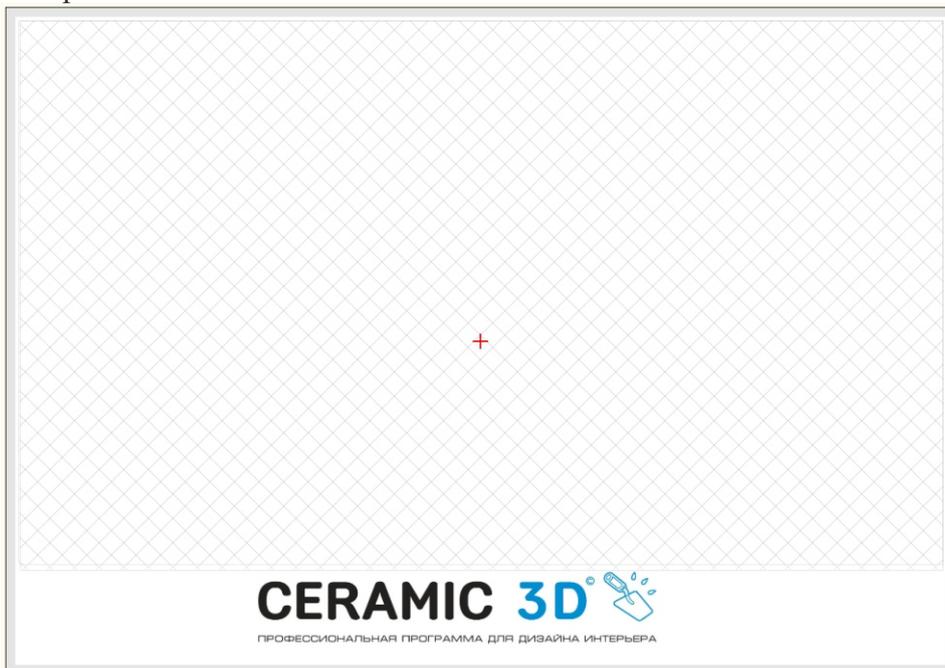
Выбираем ориентацию листа Альбомную. Слева на панели инструментов кликаем на инструмент рамка.



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)

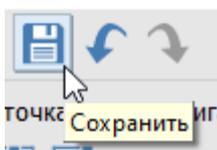


Для автоматического отображения даты, имени клиента, номер странице и тд используйте формулы

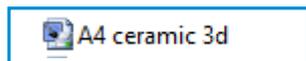
- {CURRENT_DATE} дата
- {PROJECT_PATH} название проекта
- {AUTHOR} автор
- {USER_NAME} имя пользователя
- {CLIENT_NAME} имя клиента
- {CREATE_TIME} время
- {PAGE_NUMBER} номер страницы

Для сохранения бланка кликаем на Иконку Сохранить.

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, A4 пробел и название, например, blank1



Сохранить.

Бланк готов для использования.

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



Откроем уже готовый проект

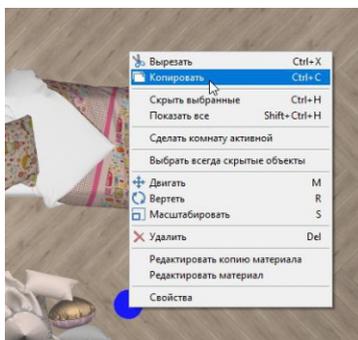
Начнем с настройки света. В каждой комнате стоит один источник света.

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.

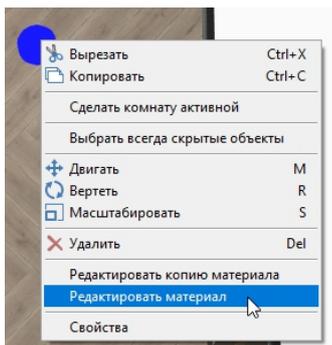


Источник скопировался один на другой, перенесем его при помощи кнопки Двигать. Расставляем источники так, чтобы комната была равномерно освещена.

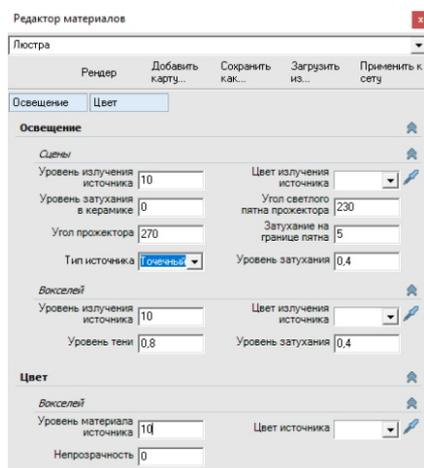


Чем больше помещение, тем больше источников света можно ставить.

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 становится ярче. Обратите внимание, что значение трех этих величин должны быть одинаковыми. Больше в данном редакторе ничего не меняем, для фотографии здесь оптимальные значения.

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.

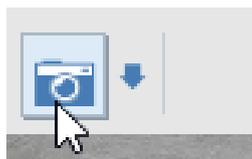
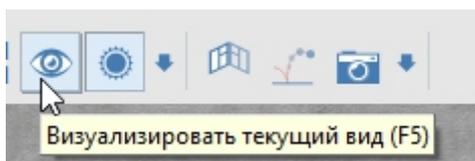
Создание фото происходит в режиме 3D, в котором мы выбираем наилучший вид.

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.

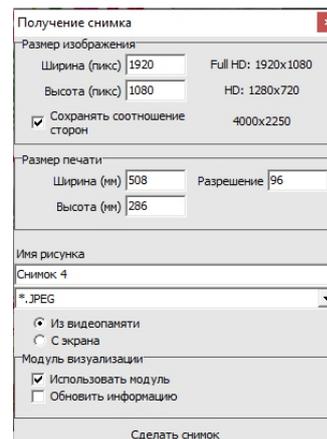


Предварительное изображение показывает кнопка "Глаз",

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 видеопамати", "Использовать модуль". Затем "Сделать снимок".



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

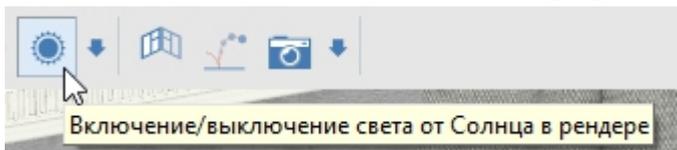
ДО



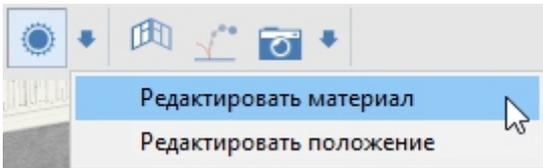
ПОСЛЕ



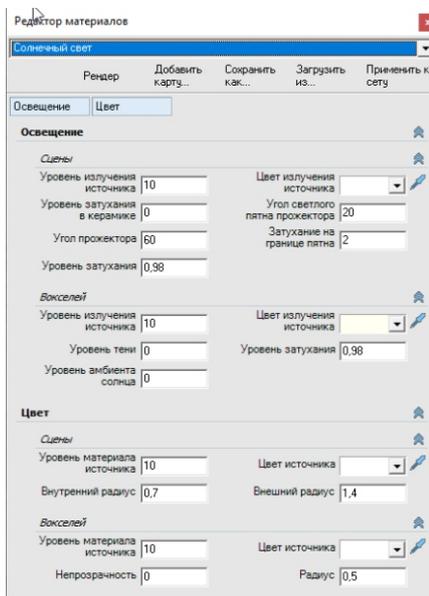
Помимо основных источников света в программе настраивается солнечный свет.



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

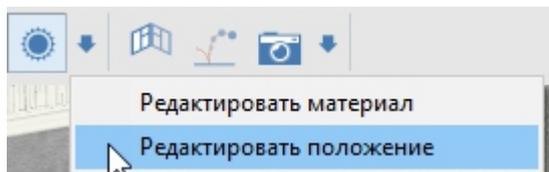


Мы можем редактировать материал и положение солнца. Кликнем по стрелке ЛКМ выбираем редактировать материал. Редактируем уровень излучения, чем больше, тем свет более интенсивный. Изменим все уровни на 10, таких уровней в редакторе 4.

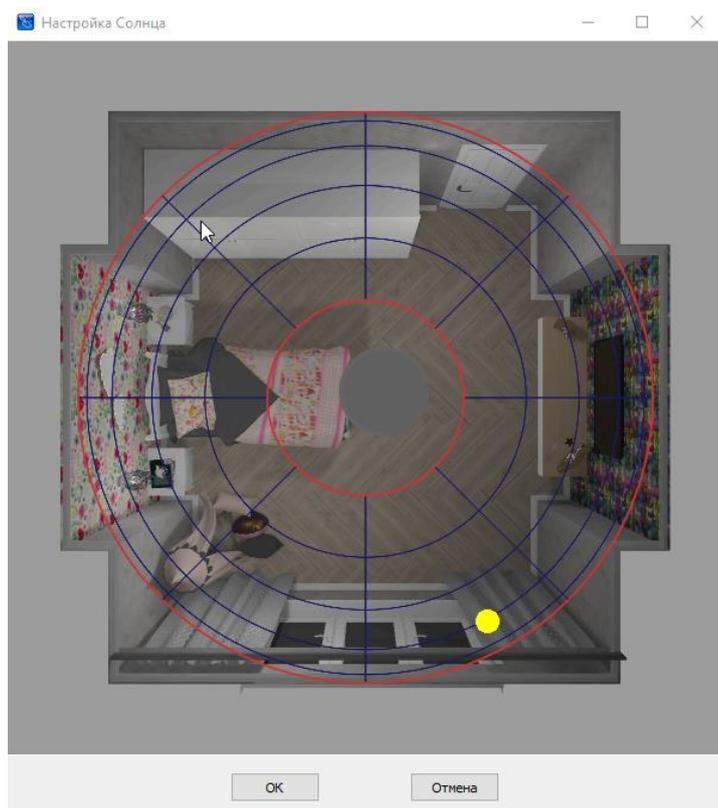


Также можно изменить цвет, сделаем, например, белый.

Для изменения положения солнца выбираем редактировать положение.



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



Кликаем на «глаз» для просмотра.

Также за окном можно настроить фоновое изображение.

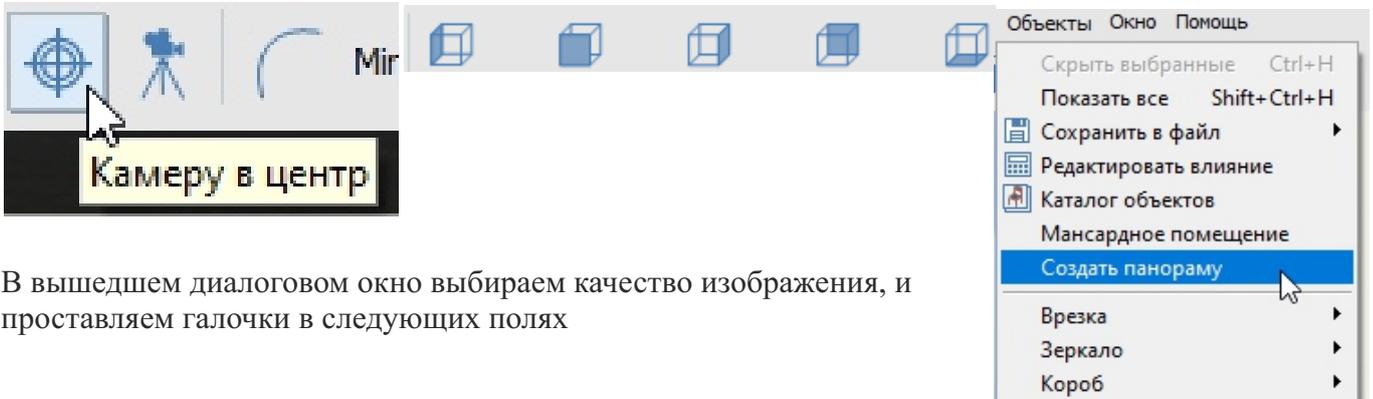
В режиме 3D в главном меню заходим во вкладку ОКНО фоновое изображение. В открывшемся окне выбираем понравившееся вам изображение, которое будет видно в окне. Для того чтобы изображение за окном при рендере было четким, в свойствах окна, для стекла выберите материал 0_Glass.



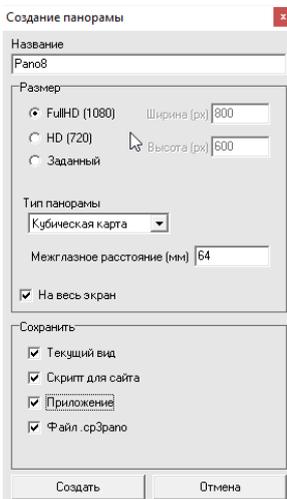
Переходим к созданию панорамы.

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

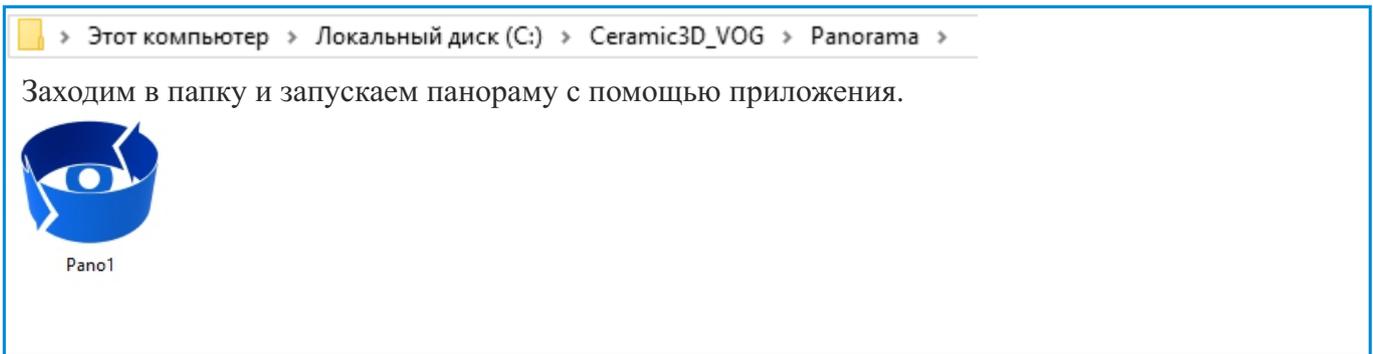
Выбираем один из видов и кликаем ЛКМ по кнопке Камера в центр. Далее Объекты-Создать панораму.



В вышедшем диалоговом окне выбираем качество изображения, и проставляем галочки в следующих полях

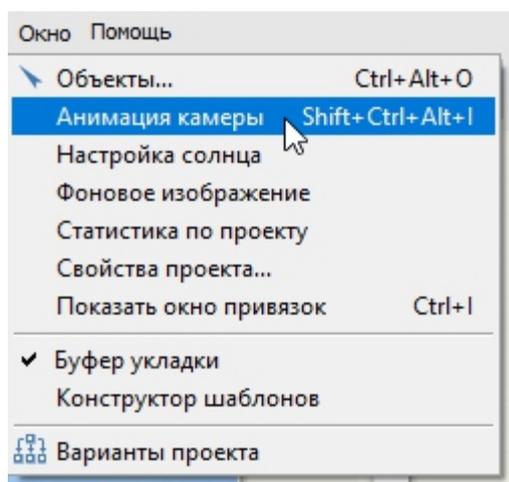


«На весь экран» при открытии масштабирует панораму сразу на весь экран.
 «Текущий вид» сохраняет текущую точку, как позицию камеры.
 «Скрипт для сайта» позволяет загрузить панораму на ваш сайт.
 «Приложение» - «exe» файл с помощью которого можно просмотреть панораму с любого ПК
 «Файл ср3 рапо» данный файл откроется только программой Panorama Viewer
 Далее Создать. Панораму сохраниться на Диске C в папке керамик 3D –Panorama.



Заходим в папку и запускаем панораму с помощью приложения.

Создание видео

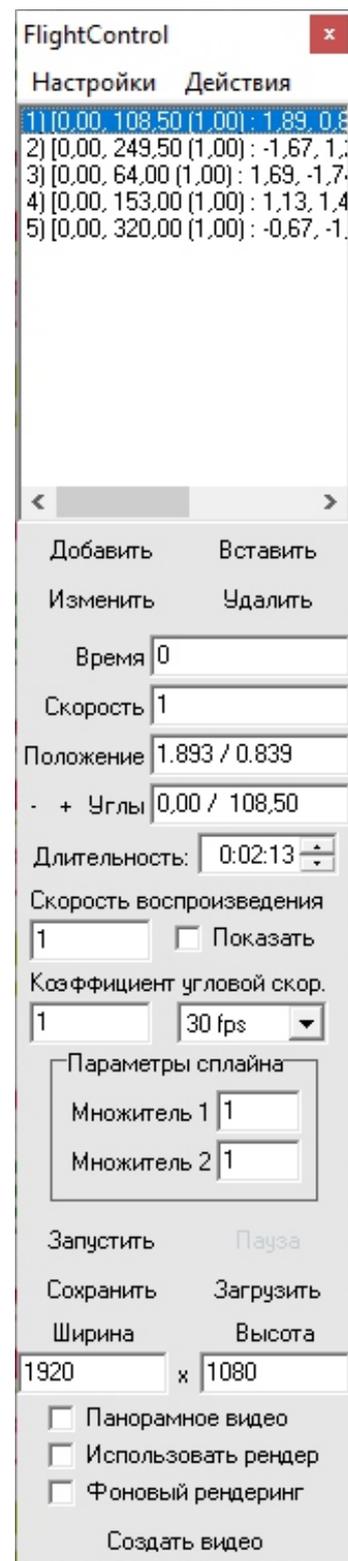


Вверху на панели инструментов выберем ОКНО - АНИМАЦИЯ КАМЕРЫ. Справа появится узкое окно с настройкой кадров. Выберем в открывшемся окне НАСТРОЙКИ, ВЫБРАТЬ ВИДЕОКОДЕК MPEG-4 Codec, нажимаем ОК. Коэффициент угловой скорости - 30 fps, скорость воспроизведения - 4,

 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 клавишу, 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.



 +7(495)215-24-47

 info@ceramic3d.ru

 [@ceramic3d.ru](https://www.instagram.com/ceramic3d.ru)