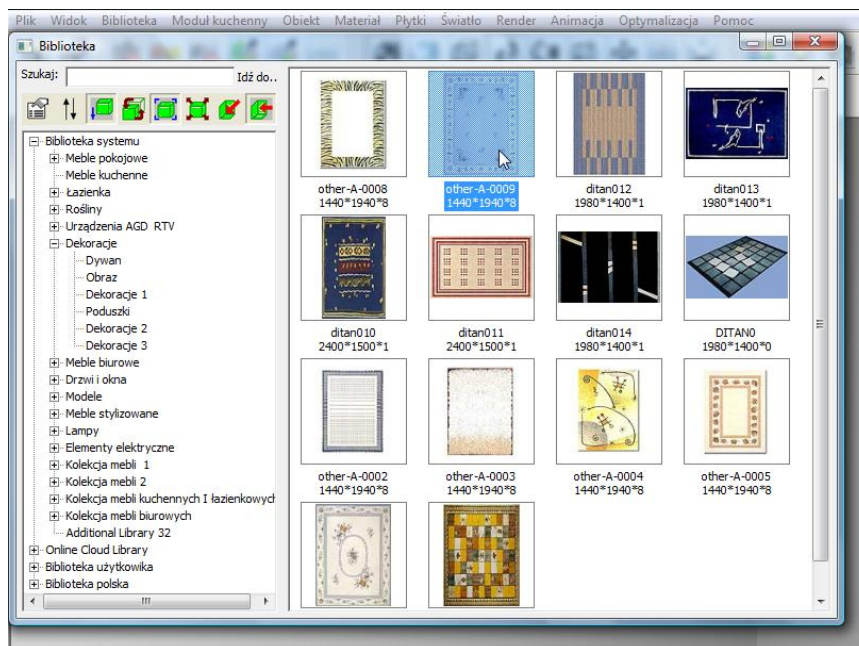


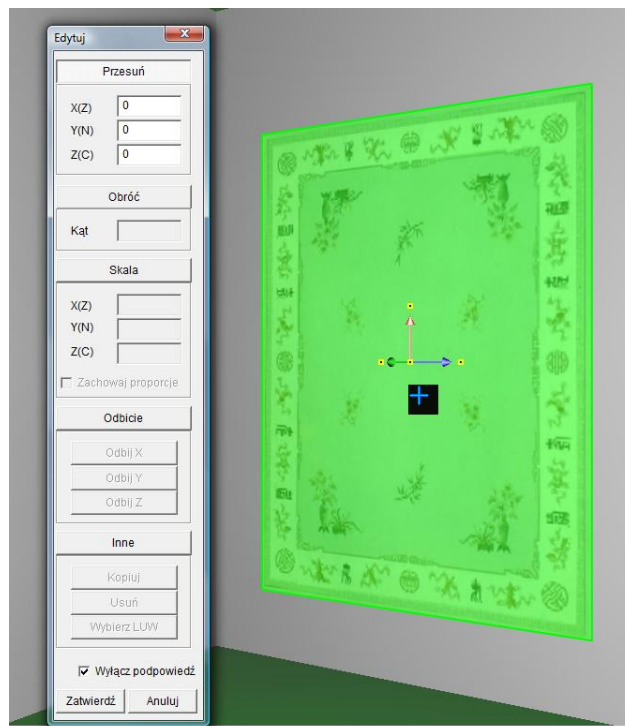
Program	InteriCad T5	Wersja polska	Przygotował: Damian Jurczyszyn
Słowa kluczowe	Płytki, dywan, tekstura, układanie płytek		
Tworzenie i edycja płytek na podstawie dywanu			

W środowisku render, w nowo utworzonej scenie ustawiamy widok na ścianę na której chcemy utworzyć układ płytek. Z górnego paska w programie wybieramy „Biblioteka → Pokaż bibliotekę”. W nowo otwartym oknie z drzewa po lewej stronie wybieramy „Dekorację” a następnie „Dywany”.



Wybieramy jeden z dywanów i wstawiamy go w miejscu w którym mają być ułożone płytki.

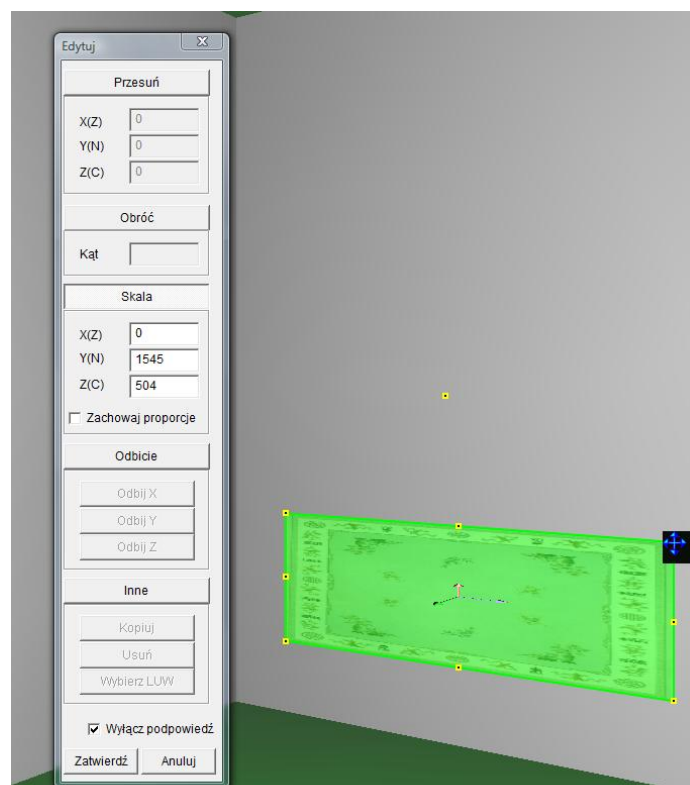
Następnie uruchamiamy tryb edycji poprzez wybór przycisku z ikoną czarnej strzałki.



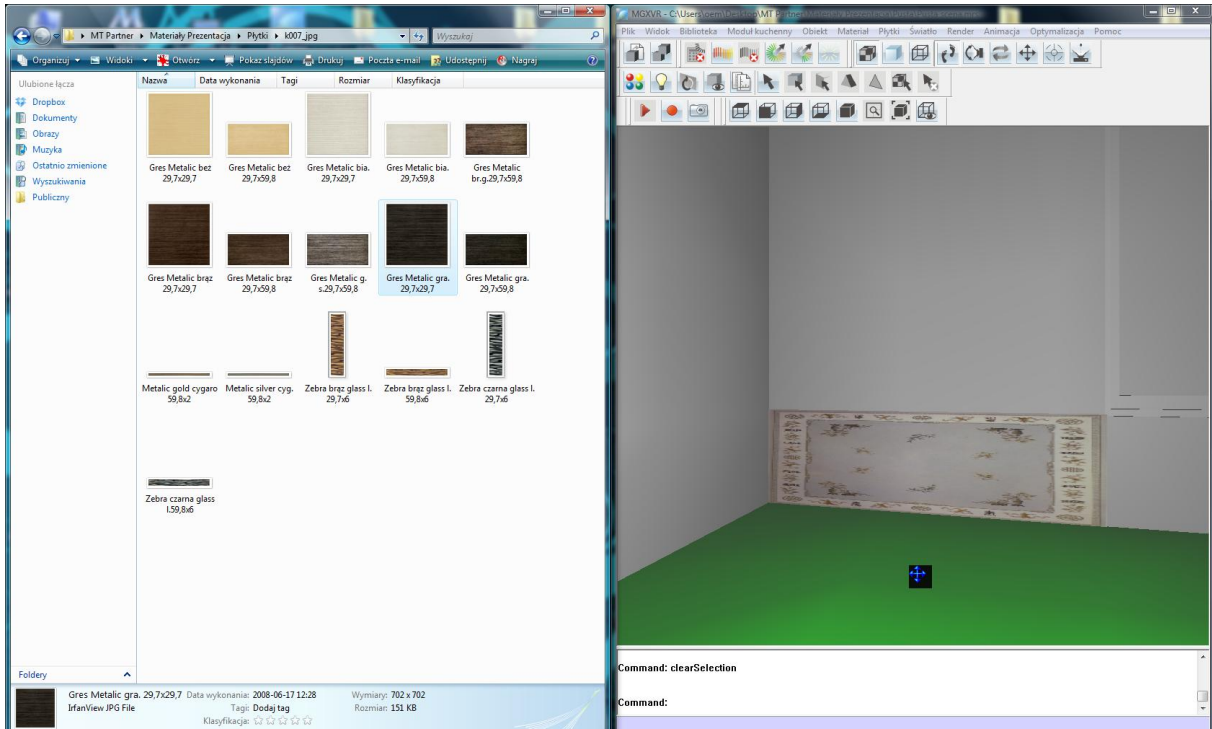
Dzięki oknu edycji możemy zmieniać położenie obiektu → opcja „Przesuń” – pozwala na przemieszczenie w przestrzeni wybranego obiektu, obracać → opcja „Obróć” – obracamy w 3 płaszczyznach ręcznie lub wpisaniem z klawiatury wartości, opcja „Skala” – zmieniamy wielkość obiektu w 3 płaszczyznach

ZMIANA PŁASZCZYZN ODBYWA SIĘ ZA POMOCĄ KLAWISZ SPACJA

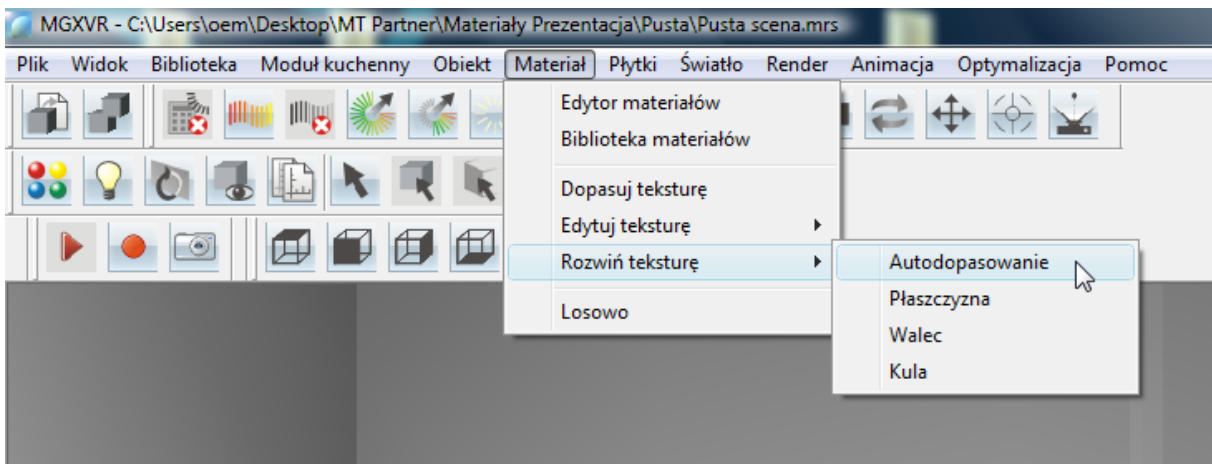
Teraz należy ustawić żadaną wielkość obszaru do ułożenia płytek oraz umieścić go we właściwym miejscu. Można to zrobić w dwa sposoby, wpisując z klawiatury w polach „Skala” wielkość zadanego obszaru, lub ręcznie go skalując.



Otwieramy folder którym znajdują się płytki które chcemy użyć oraz ustawiamy okna jedno obok drugiego i przeciągamy teksturę płytek jaką chcemy użyć



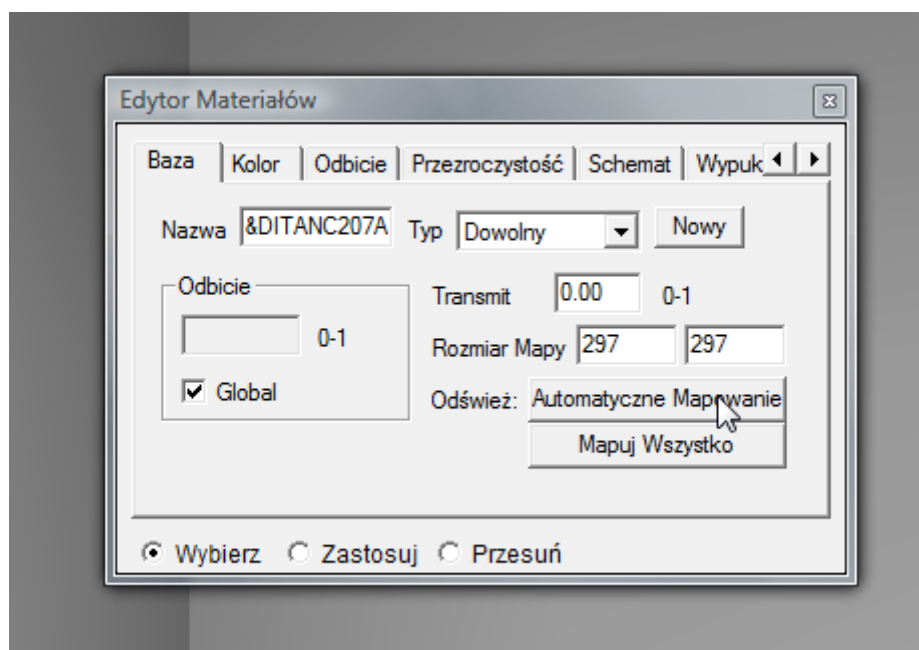
Następnie wybieramy z górnego paska w programie „Materiał → Rozwiń teksturę → Autodopasowanie”



Wskazujemy na wstawiony dywan a następnie zatwierdzamy prawym klawiszem. Wstawiona wcześniej tekstura płytek zmienia swoje ustawienie.



Wybieramy z paska narzędziowego „Edytor materiałów” wskazujemy na powierzchnie płytek, w zakładce „Baza” ustawiamy rozmiar mapy na rozmiar rzeczywisty płytek oraz wybieramy „Automatyczne Mapowanie”, zamykamy okno.



Uruchamiamy ponownie tryb edycji za pomocą przycisku „Wskaż model” oraz wybieramy z tego samego paska przycisk „Tekstura”. Z okna edycji wybieramy opcję przesunąć, dobieramy odpowiednią oś przesunięcia i przesuwamy teksturę płytek. Można również wpisać żądane wartości.

