

# TILEPLANNER

## Manual del usuario

El presente documento tiene como finalidad ilustrar las principales características y el funcionamiento de TilePlanner, la herramienta online para el diseño de ambientes.

Ciertas versiones personalizadas para integrarlas en los sitios web de las empresas clientes de Maticad podrían presentar diferencias con respecto a la versión aquí descrita.

## 1. Modalidad de visualización del proyecto

El diseñador dispone de 3 diferentes modalidades para visualizar el proyecto, cada una de ellas puede ser útil para trabajar con precisión en las diversas fases del diseño:

- Layout / planta
- 3D
- 2D / vista pared

Se puede pasar de una modalidad de visualización a otra, haciendo clic en los botones posicionados en la parte superior derecha del área de trabajo (imagen 1, recuadro rojo).

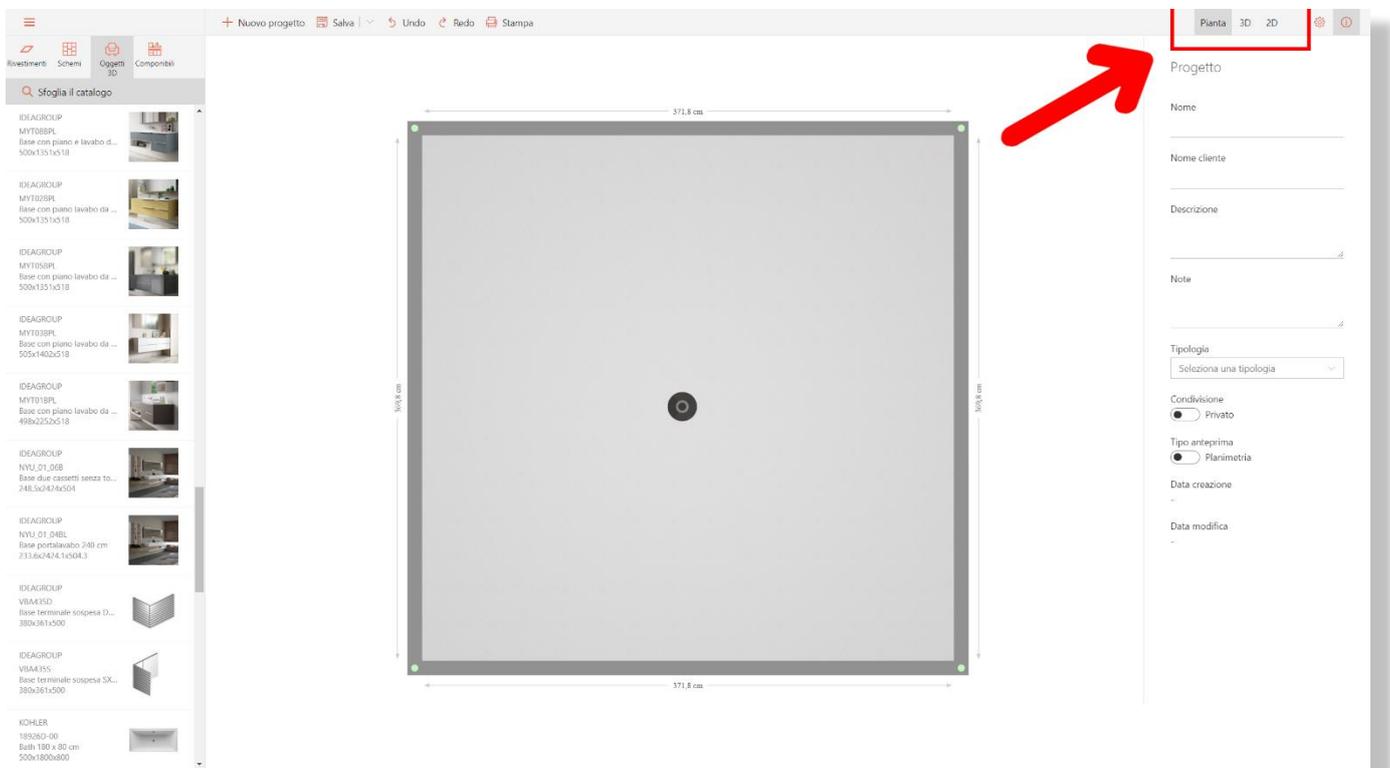


Imagen 1 - Comandos para pasar de un tipo a otro de visualización.

## 2. Modificación de la planta

Al iniciar un nuevo proyecto se visualiza por defecto una planta de forma cuadrada. Veamos cómo modificar la forma y las dimensiones.

- 1- Es posible modificar el tamaño de la habitación arrastrando cualquier pared (arriba, abajo, derecha, izquierda) manteniendo pulsado el botón izquierdo del ratón. Lo mismo puede realizarse con cualquier vértice. Durante el arrastre se visualizan los ángulos entre la pared que se está desplazando y las adyacentes (imagen 4).
- 2- Haciendo clic sobre la cota de una pared es posible modificar su longitud de manera precisa escribiendo la nueva medida. En este caso podemos definir cuál de los dos extremos de la pared (nodo rosa para el vértice izquierdo o nodo azul para el vértice derecho) preferimos que permanezca fijo (imagen 2).

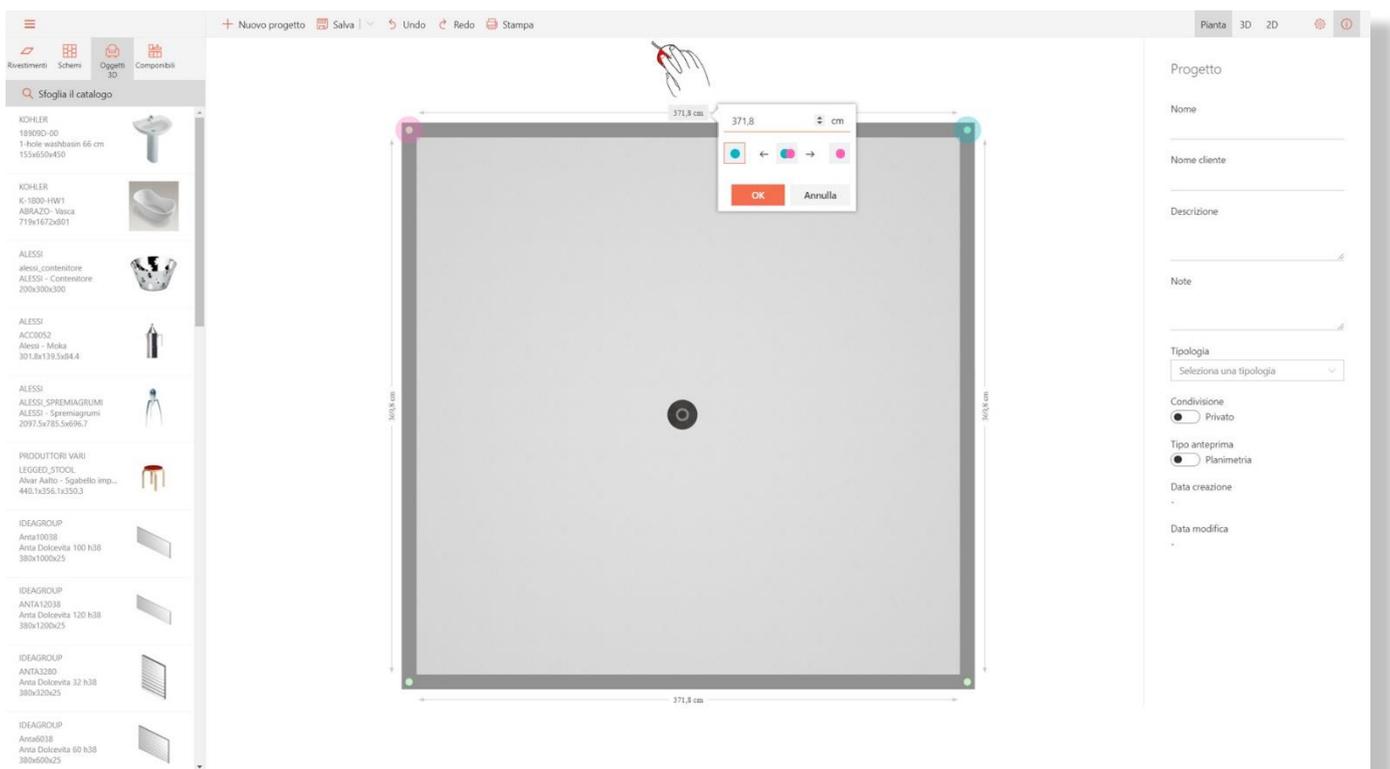


Imagen 2 – Modificación del tamaño de una pared.

- 3- Haciendo clic sobre la pared se visualiza un menú contextual (imagen 3) que permite acceder a las siguientes funciones:

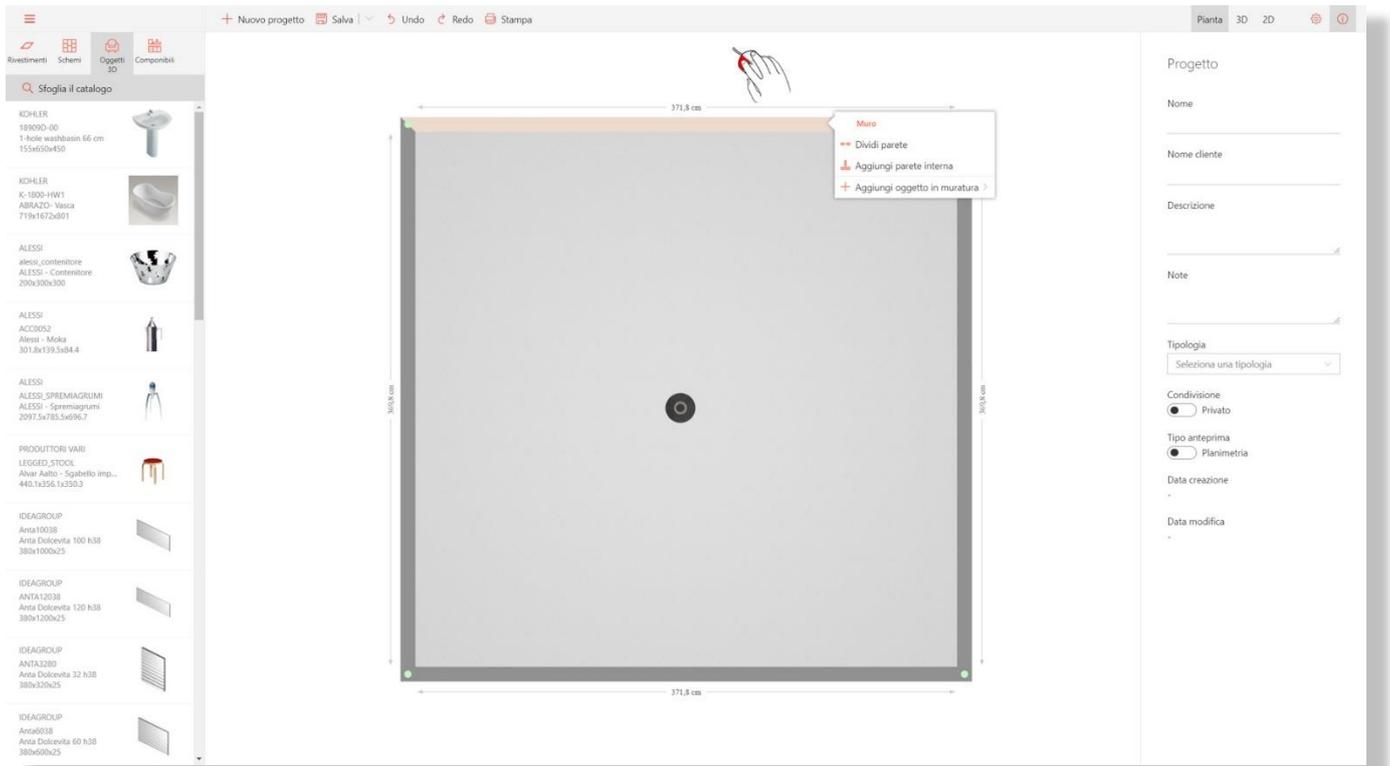


Imagen 3 – Creación de nodos y/o muros.

- Dividir pared → creación de un nodo de división del muro. El nodo luego puede ser desplazado a voluntad.

Observar que, una vez dividida una pared, el desplazamiento de una de las dos medias paredes en dirección perpendicular crea automáticamente una nueva pared. Por ejemplo, partiendo de la planta cuadrada de la imagen anterior y dividiendo en dos una pared horizontal, arrastrando hacia abajo una de las dos medias paredes obtengo inmediatamente una forma de "L", como en la figura 4.

- Añadir pared interna → Se añade una pared interna en la habitación, luego es posible modificar sus dimensiones y desplazarla a voluntad.
- Añadir objeto de albañilería → Se crea un objeto de albañilería. Puede ser un "muro" o bien una "plataforma". Ambos pueden desplazarse a voluntad dentro de la habitación. Además, en la barra vertical de la derecha es posible modificar dimensiones y otras propiedades del objeto.

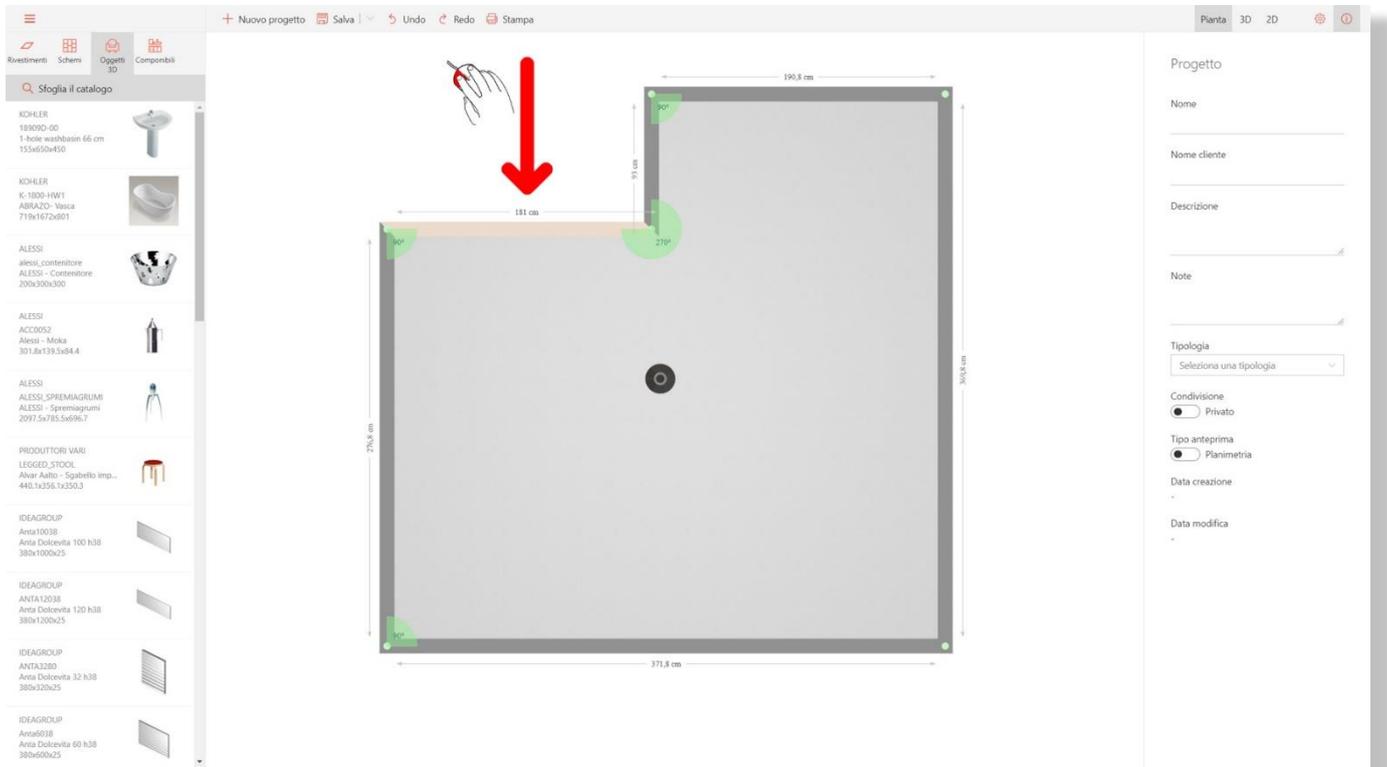


Imagen 4 – Después de haber dividido en dos una pared, arrastrando hacia abajo la media pared de la izquierda se crea, en correspondencia con el nodo, una nueva pared vertical.

### 3. Introducir objetos de decoración

En la barra lateral de la izquierda del área de trabajo es posible encontrar los artículos de la base de datos disponibles para el diseño, divididos en 4 categorías fundamentales:

- 1- Revestimientos
- 2- Esquemas de colocación
- 3- Objetos 3D
- 4- Elementos componibles

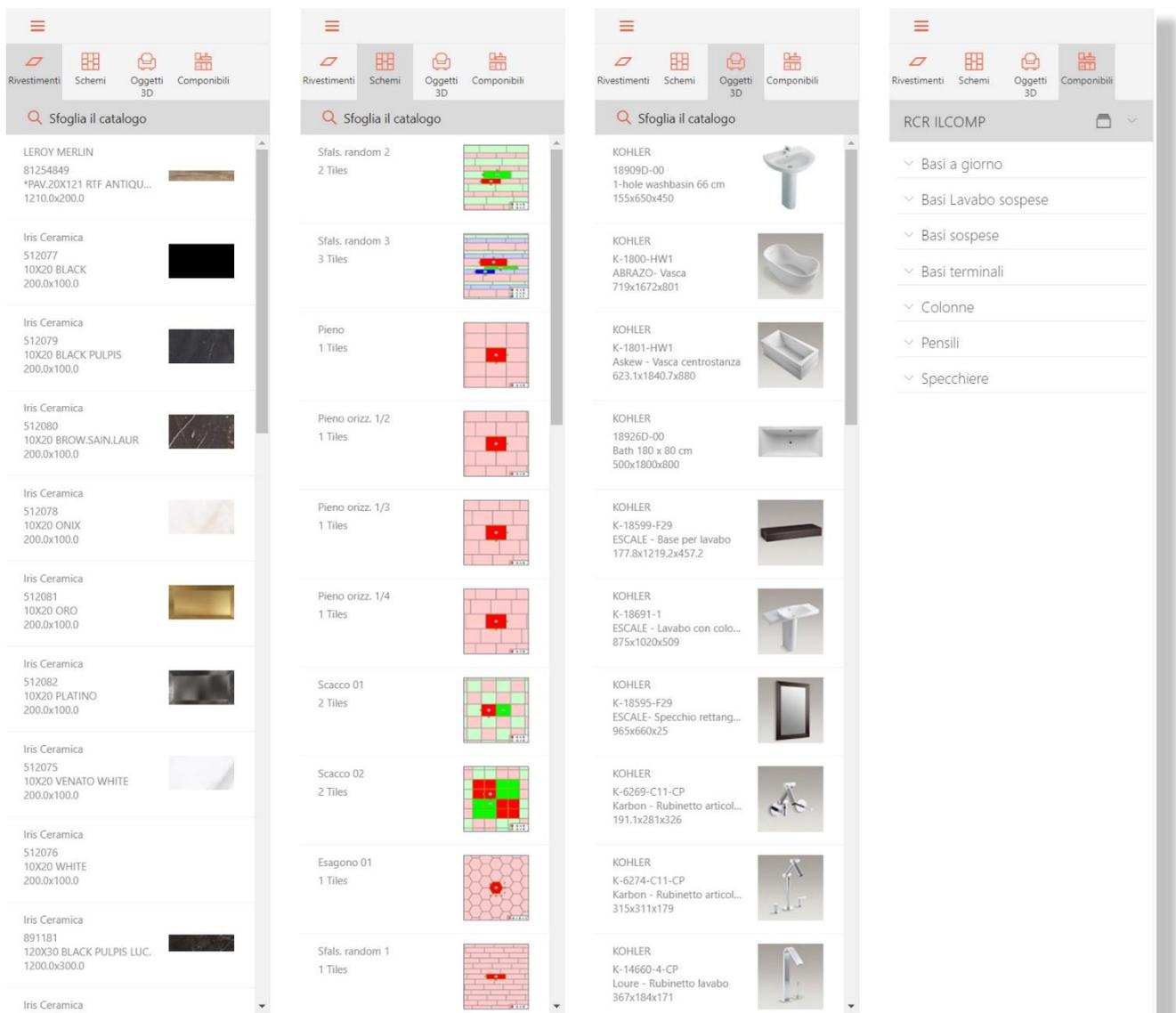


Imagen 5 – Las cuatro diferentes secciones de la barra de componentes.

En el borde izquierdo de la pantalla hay a disposición una barra oculta donde se encuentran los filtros necesarios para buscar los artículos en el catálogo.

Se puede visualizar esta barra haciendo clic en el botón 

Se puede ocultar esta barra haciendo clic sobre la flecha 

Se puede ocultar y visualizar la barra de componentes estándar haciendo clic en el botón 

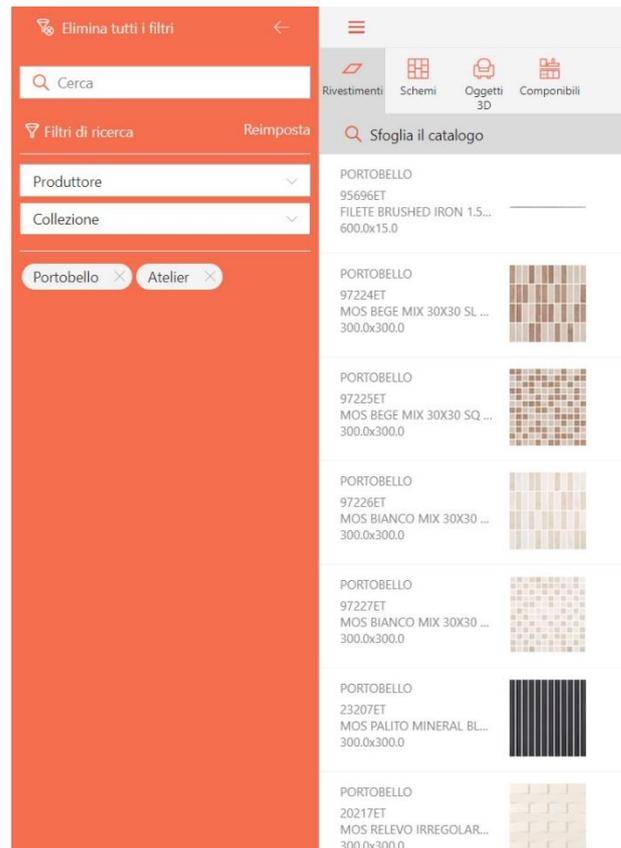


Imagen 6 – Barra del catálogo de materiales (en gris) y barra de filtros (en naranja)

Una vez que se hayan aplicado los filtros para la búsqueda del material, la visualización del mismo en la barra de artículos se actualiza automáticamente.

La lista de estos filtros activos es visible inmediatamente (en la imagen 6, por ejemplo, se ha buscado el fabricante “Portobello” y la colección “Atelier”) y cada uno de ellos se puede eliminar haciendo clic sobre la cruz correspondiente.

Para realizar una búsqueda más eficaz, es posible utilizar la barra de búsqueda escribiendo el nombre de un determinado artículo, de una colección o de un fabricante.

Localizado el objeto de nuestro interés en la base de datos, usando los filtros y/o la barra de búsqueda, se posiciona dentro del proyecto con el drag & drop, es decir realizando el arrastre dentro del ambiente que se está diseñando, manteniendo pulsado el botón izquierdo del ratón (imagen 7).

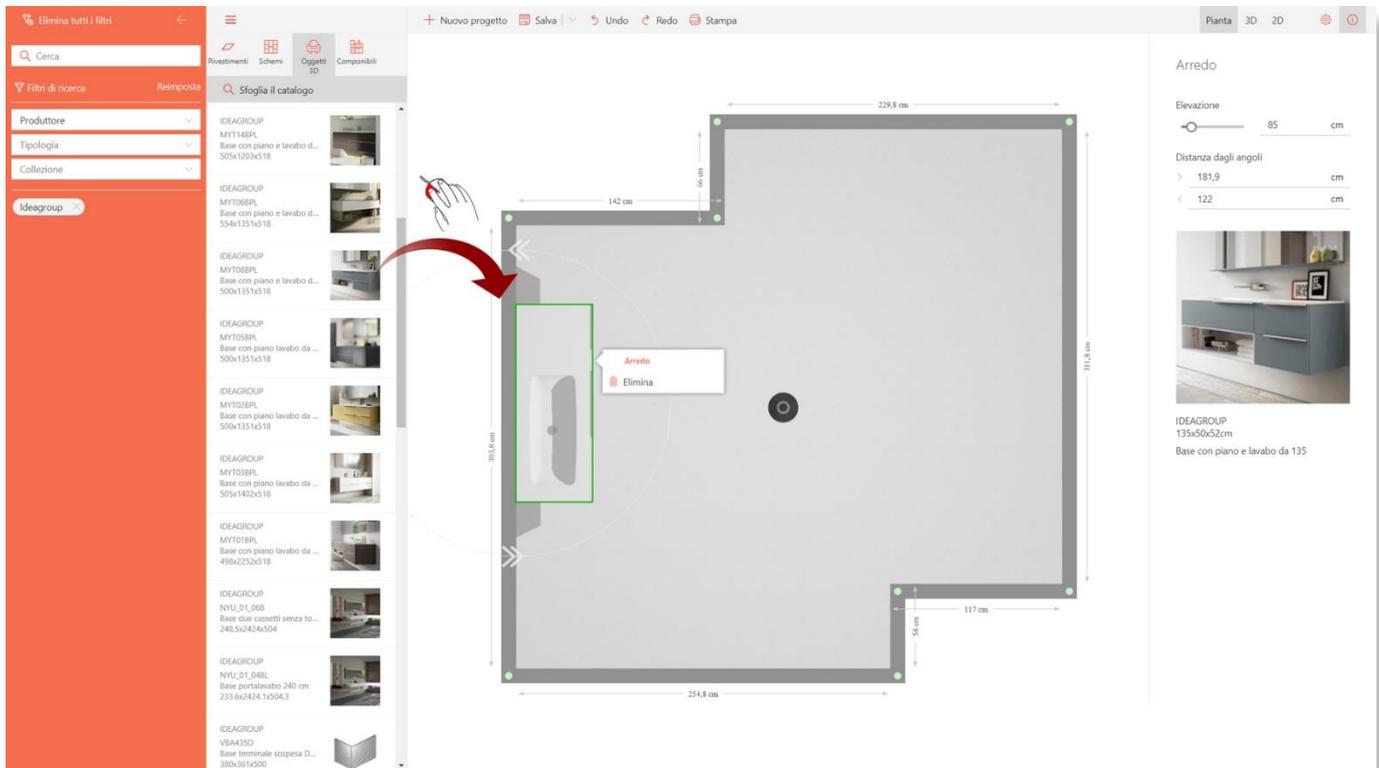


Imagen 7 – Posicionamiento de los objetos con drag & drop.

Una vez que el objeto se ha cargado en el área de trabajo (la operación podría durar algunos segundos, según el tamaño en Mb y la velocidad de conexión a la red), se podrá repositionar de manera precisa. Para hacerlo, basta con hacer clic y arrastrar el objeto en la posición deseada, o bien arrastrar las flechas especialmente dispuestas para su rotación (ver la imagen 7).

Además, cuando se selecciona el objeto (se hace visible el contorno verde), en la barra lateral derecha se puede visualizar la información relativa y se pueden modificar algunos parámetros como la posición y la elevación.

Para eliminar el objeto del proyecto, se puede hacer clic sobre el mismo y elegir “eliminar objeto” en el pequeño menú contextual que se visualiza.

## 4. Revestimientos

Como en el caso de los objetos 3D, el mecanismo con el cual se posiciona el azulejo dentro del proyecto es el drag & drop, es decir, arrastrar el elemento deseado.

Si el elemento elegido se **arrastra sobre el pavimento** (imagen 8), este se aplicará a toda el área. Es el modo más simple y rápido para recubrir una superficie. En otro párrafo se ilustra la posibilidad de utilizar esquemas de colocación inteligentes para realizar sin esfuerzos colocaciones más complejas y refinadas.

También en este caso, como se ve en la figura 8, se activa la barra lateral derecha con los principales datos del azulejo y algunos comandos útiles para personalizar la colocación:

- Rotación de la colocación (0, 30, 45 y 90 grados)
- Tamaño y color de las juntas
- Posicionamiento horizontal y vertical del origen de la colocación

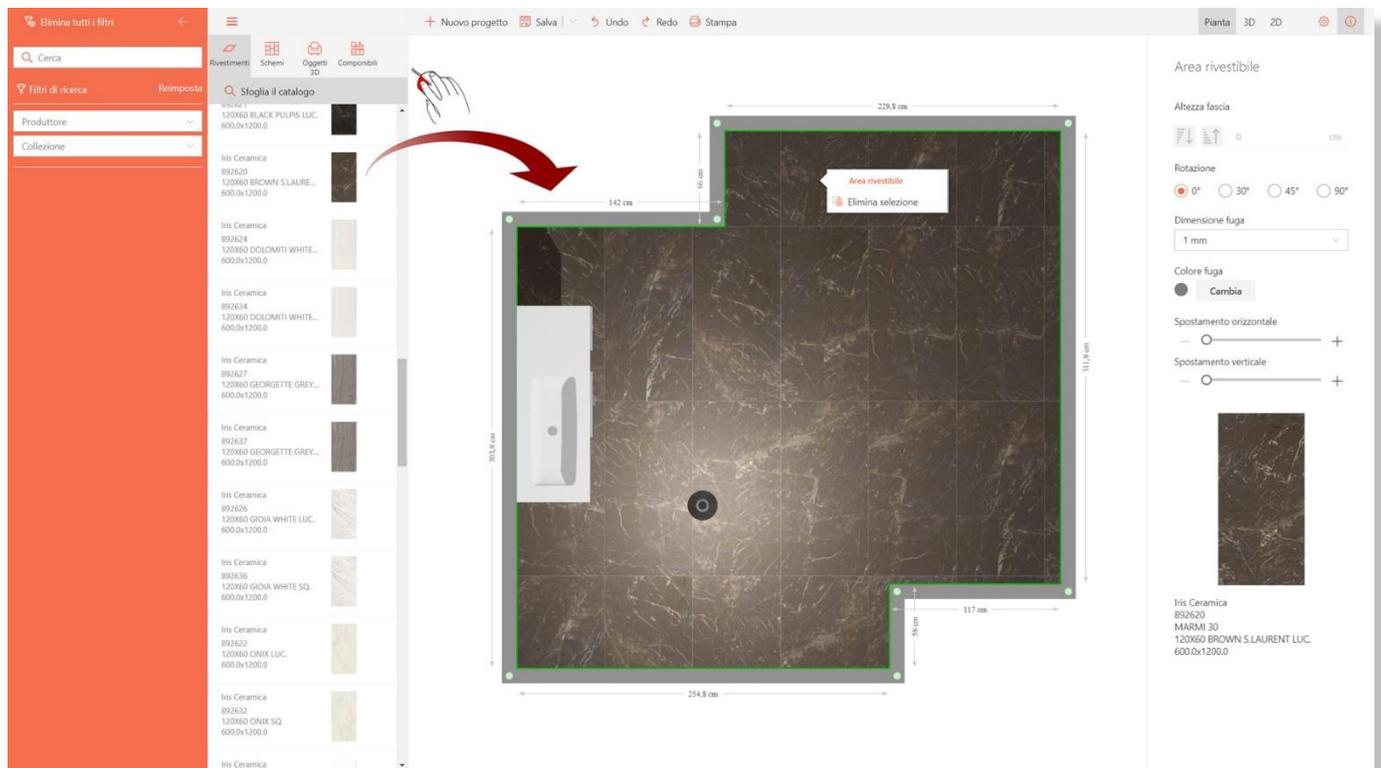


Imagen 8 – Posicionamiento de un artículo de revestimiento

NOTA: TilePlanner es capaz de gestionar los **elementos destonificados**, es decir, varias caras para un mismo artículo. Las X caras del elemento se distribuyen de modo automático y casual sobre la superficie que se está revistiendo (sea un pavimento o una pared), permitiendo así realizar decoraciones muy realistas. Un requisito previo fundamental es la presencia en la base de datos de las imágenes múltiples, que deben proveer las empresas fabricantes.

Si en cambio el elemento se **arrastra sobre una de las paredes** (imagen 9), este se aplicará sobre una única fila horizontal partiendo de abajo. En este caso, sobre la barra lateral estarán disponibles los mismos comandos del caso anterior, con el añadido de:

- **Altura sector:** posibilidad de aumentar o disminuir el número de filas horizontales de azulejos sobre ese sector. Como alternativa, es posible definir la altura deseada del sector en cm, y los azulejos se cortarán de manera precisa a dicha altura.

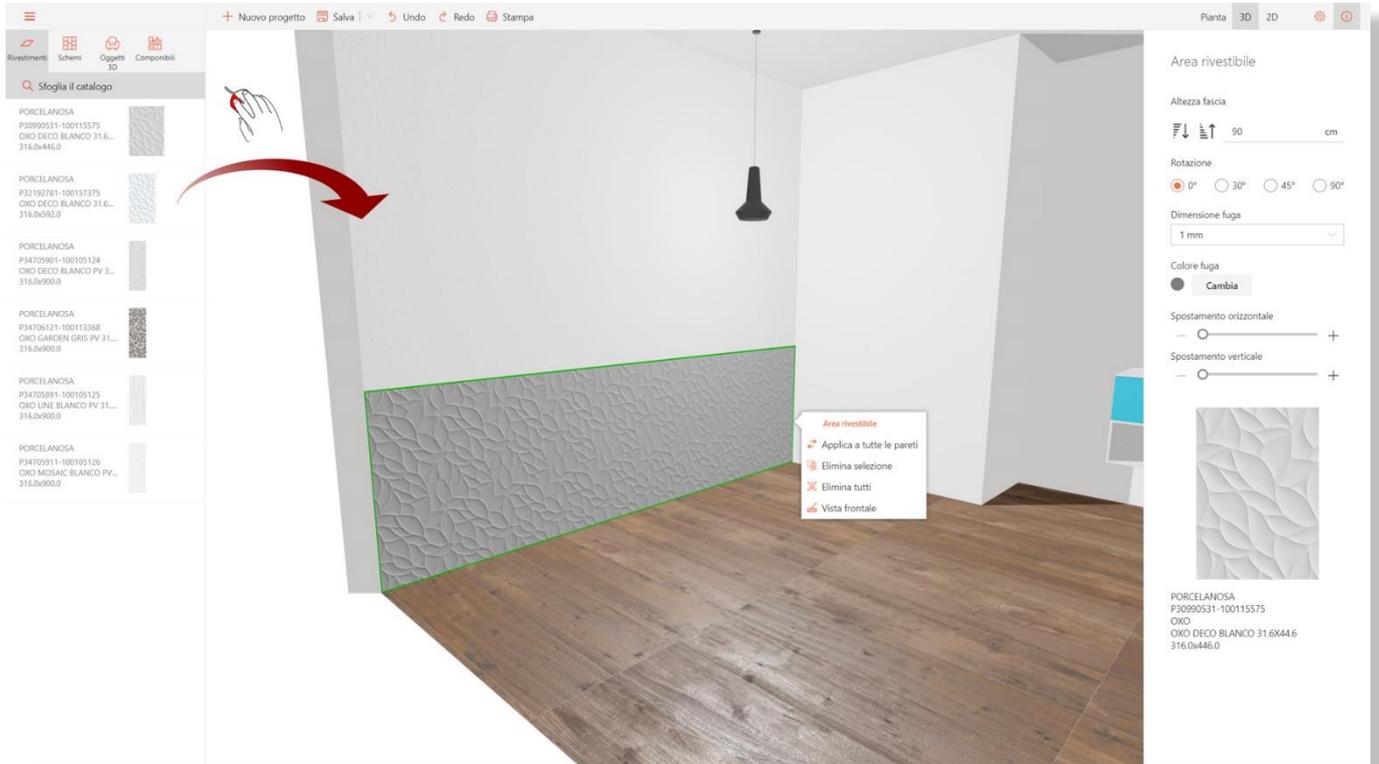


Imagen 9 – Aplicación de un azulejo sobre una pared

Arrastrando otro azulejo sobre la misma pared, se crea un nuevo sector sobre el primero.

Haciendo clic sobre cualquier sector posicionado en la pared, se visualiza un menú contextual desde el que es posible realizar las siguientes operaciones (imagen 9):

- |   |                          |   |
|---|--------------------------|---|
|  | Aplica a tutte le pareti | Aplicar la colocación creada sobre una pared a todas las otras paredes de la habitación   |
|  | Elimina selezione        | Eliminar el sector seleccionado (indicado por el recuadro verde)                          |
|  | Elimina tutti            | Eliminar todos los sectores de la pared   |
|  | Vista frontale           | Pasar a 2D (pasa a modalidad de trabajo 2D, en la cual se visualiza el plano de la pared) |

## 5. Chapados verticales

Es posible realizar chapados verticales dividiendo la pared en diferentes secciones, como hemos visto en el capítulo de planimetría y luego revistiéndolas individualmente de la forma deseada.

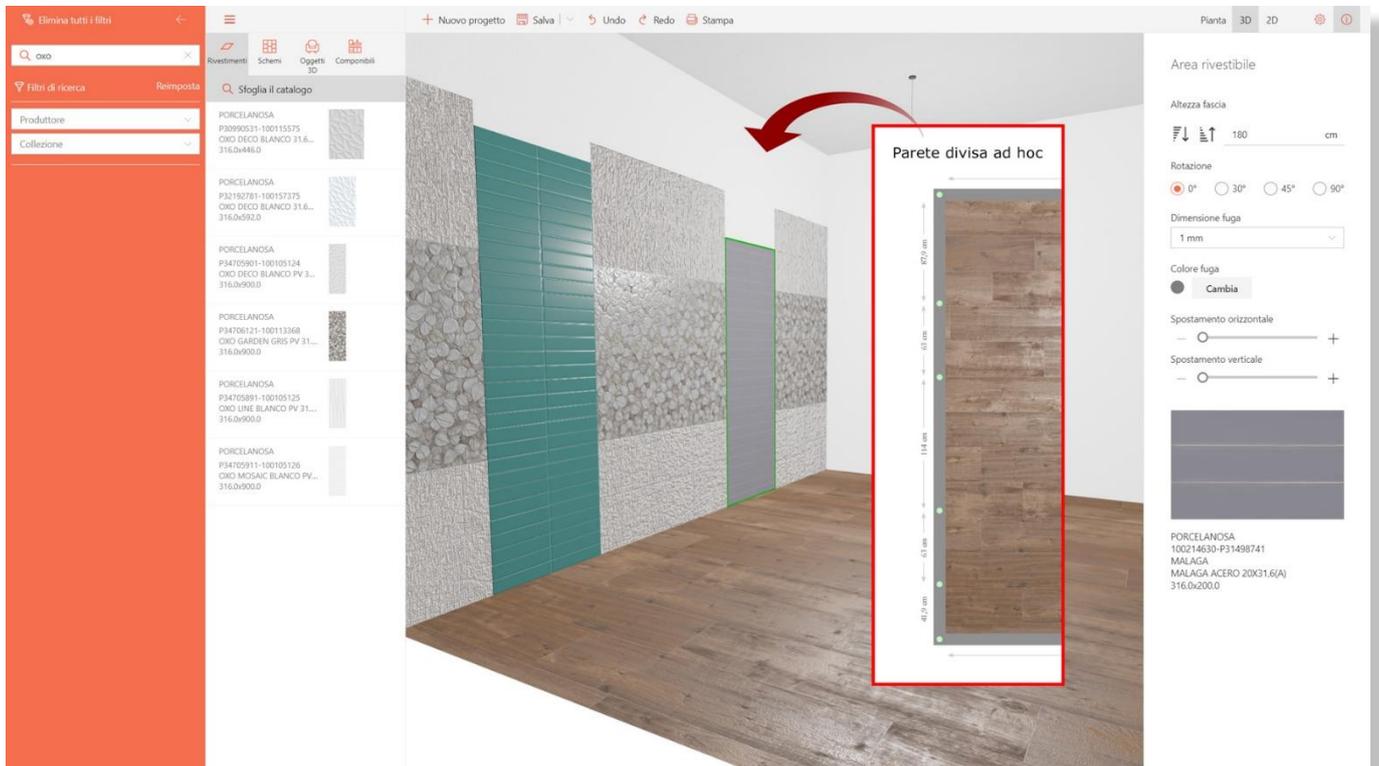


Imagen 10 – Chapados verticales dividiendo la pared como se desee

## 6. Esquema de colocación inteligente

TilePlanner pone a disposición muchísimos esquemas de colocación inteligentes que permiten con poco esfuerzo realizar chapados muy complejos.

Como hemos descrito en el párrafo 4, si arrastramos un azulejo sobre una superficie sin antes elegir ningún esquema, el azulejo está configurado para ejecutarse en el modelo predeterminado.

Podemos elegir cualquier otro esquema de la barra lateral izquierda, en la sección “Esquemas”. Éstos están divididos por un número de azulejos (del 1 al 5) que van a componer la geometría.

En la parte baja del recuadro de vista previa de cada esquema se encuentran las indicaciones referentes a la elección de los azulejos que pueden ser utilizados para rellenarlo, dependiendo de los vínculos geométricos.

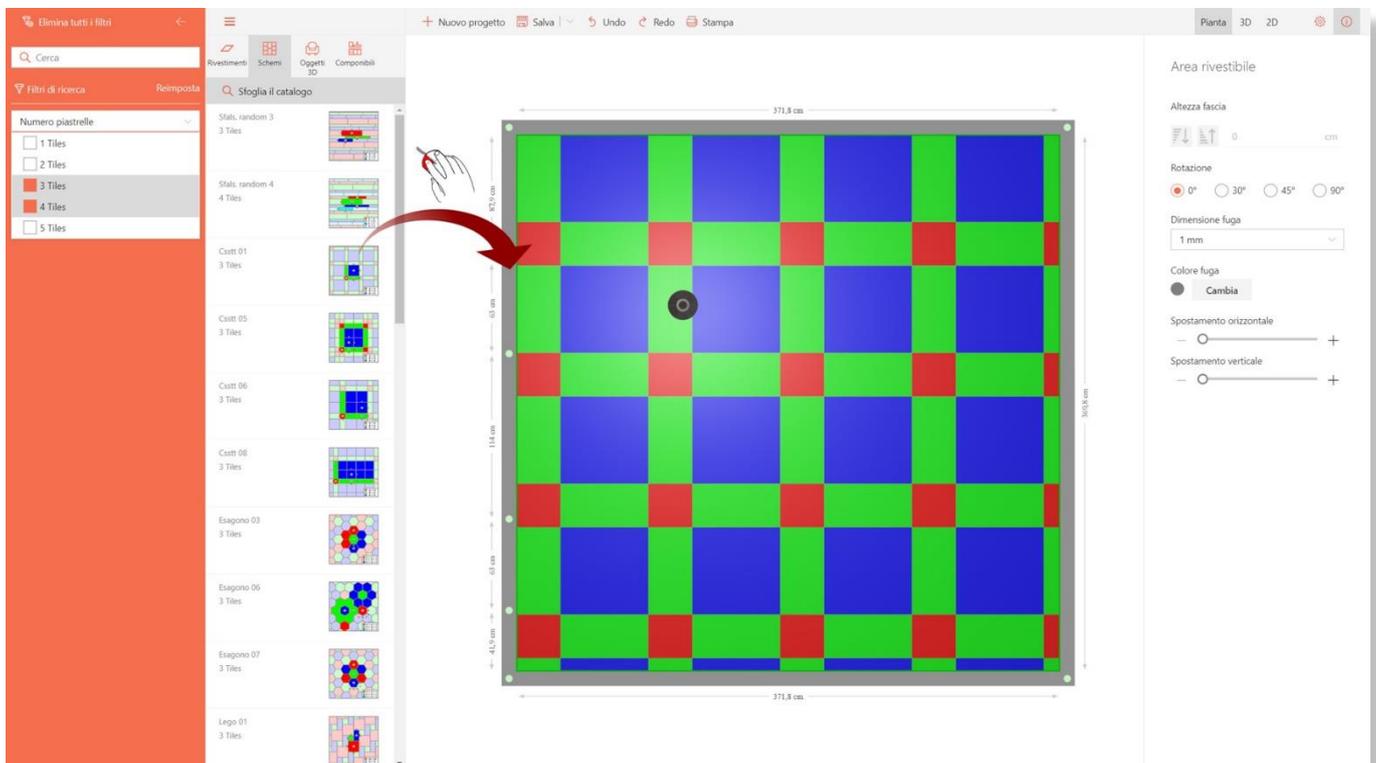


Imagen 11 – Elección del esquema de colocación

Pasos necesarios para completar la colocación:

1. Posicionar el esquema de colocación elegido arrastrándolo sobre la superficie de destino como cuando se realiza con un azulejo estándar.
2. En el ejemplo de la imagen 11 se ha elegido, por ejemplo, un esquema geométrico que prevee el uso de 3 azulejos: dos cuadrados y uno rectangular. Estos azulejos deben elegirse con precisas limitaciones geométricas (en este caso, el azulejo rectangular debe tener el lado más largo igual al lado del cuadrado más grande, y el lado más corto igual al lado del cuadrado más pequeño).

3. En este momento se buscarán dentro de la base de datos los azulejos que serán utilizados para componer la colocación.
4. Cada azulejo elegido se posicionará arrastrándolo sobre el área coloreada correspondiente. Inmediatamente veremos rellenarse dicha área (imagen 12). El esquema se adaptará automáticamente al tamaño del azulejo elegido.

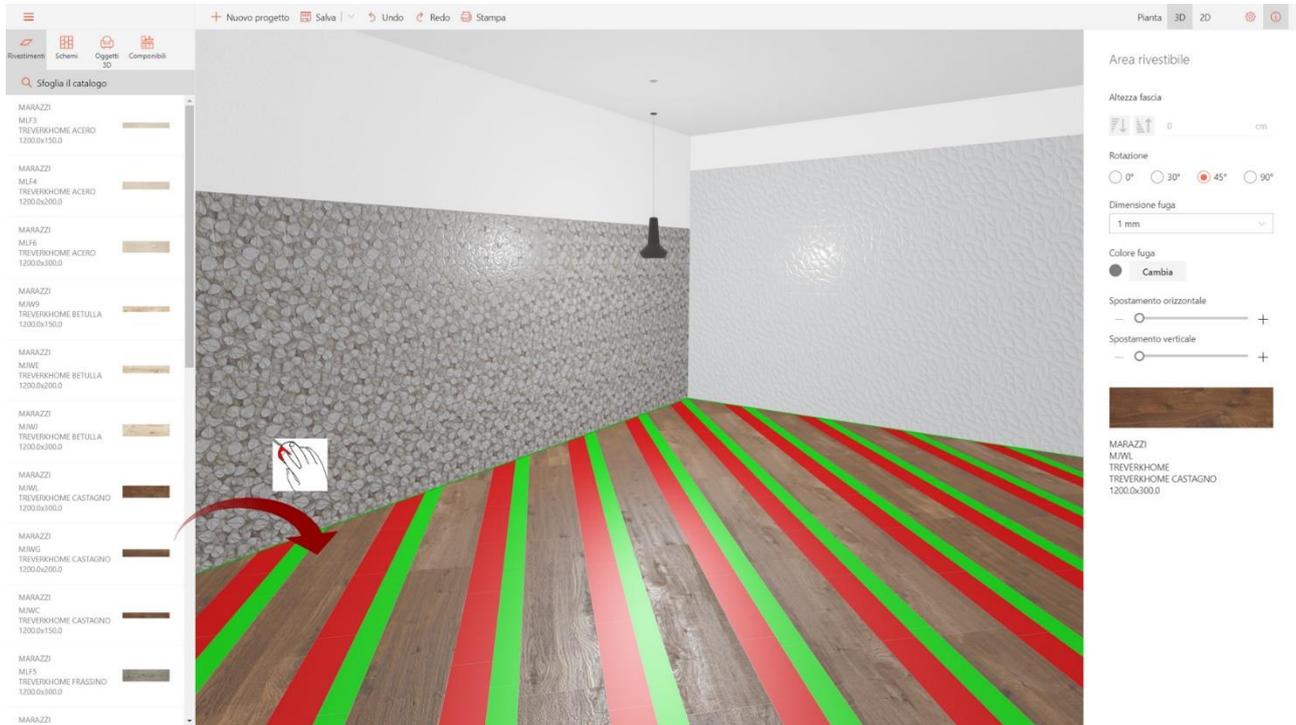


Imagen 12 – Posicionamiento del azulejo elegido en el área de color predispuesto por el esquema

## 7. Área revestible / alfombra

TilePlanner no dispone de una función para crear áreas revestibles y/o alfombras. Sin embargo es posible realizarlas utilizando las características del elemento “plataforma”, introducido en el capítulo 2.

Posicionando una plataforma del tamaño deseado y con un espesor mínimo (por ejemplo 1 mm) se puede a continuación revestirlo con cualquier azulejo o cualquier esquema de colocación.

Lo mismo se puede hacer con el muro para crear áreas sobre las paredes.

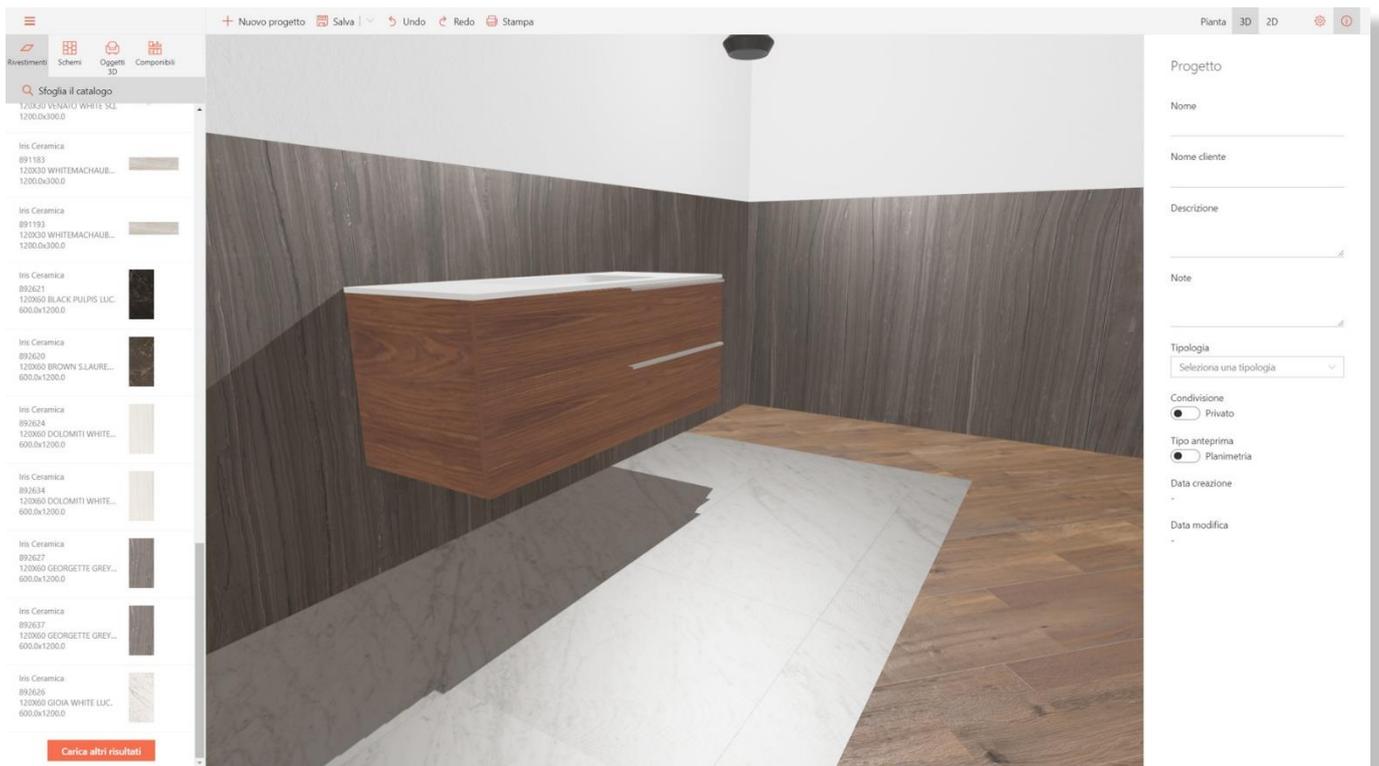


Imagen 13 – Realización de un área revestible debajo del lavabo