

# TILEPLANNER

## Manuale d'uso

Il presente documento ha lo scopo di illustrare le principali caratteristiche e il funzionamento di TilePlanner, strumento online per la progettazione degli ambienti, disponibile nella versione italiana all'indirizzo [www.tileplanner.com](http://www.tileplanner.com).

Eventuali versioni personalizzate realizzate per l'integrazione nei siti web delle aziende clienti di Maticad potrebbero presentare differenze rispetto alla versione qui descritta.

## 1. Modalità di visualizzazione del progetto

Il disegnatore ha a disposizione 3 diverse modalità di visualizzazione del progetto, ognuna delle quali può essere utile per lavorare con precisione in diverse fasi della progettazione:

- Layout / pianta
- 3D
- 2D / prospetto parete

Si può passare da una modalità di visualizzazione all'altra cliccando sui relativi pulsanti posizionati nella parte alta dell'area di lavoro (immagine 1, cerchiare in rosso).

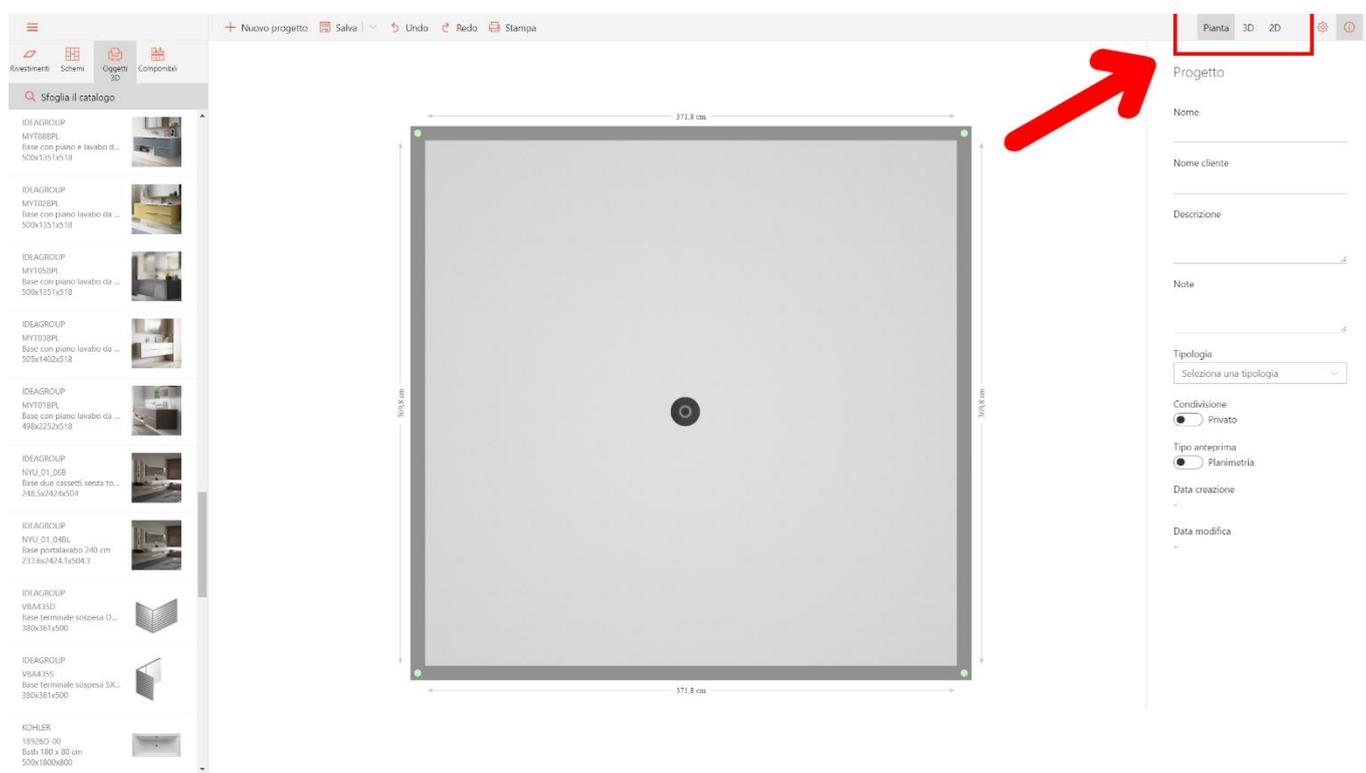


Immagine 1 - Comandi per passare da un tipo di visualizzazione ad un'altra.

## 2. Modifica della pianta

All'apertura di un nuovo progetto viene proposta come default una pianta di forma quadrata. Vediamo come modificarne a piacimento la forma e le dimensioni.

- 1- È possibile modificare la dimensione della stanza trascinando qualunque parete (alto, basso, destra, sinistra) tenendo premuto il tasto sx del mouse. Lo stesso tipo di spostamento è valido per qualunque vertice. Durante il trascinamento vengono visualizzati gli angoli tra ogni parete interessata dallo spostamento e quelle adiacenti (immagine 4).
- 2- Cliccando sulla quota di una parete è possibile modificarne la lunghezza in modo preciso digitando la nuova cifra. In questo caso possiamo specificare quale dei due estremi della parete (nodo rosa per il vertice sx o nodo blu per il vertice dx) vogliamo che rimanga fisso (immagine 2).

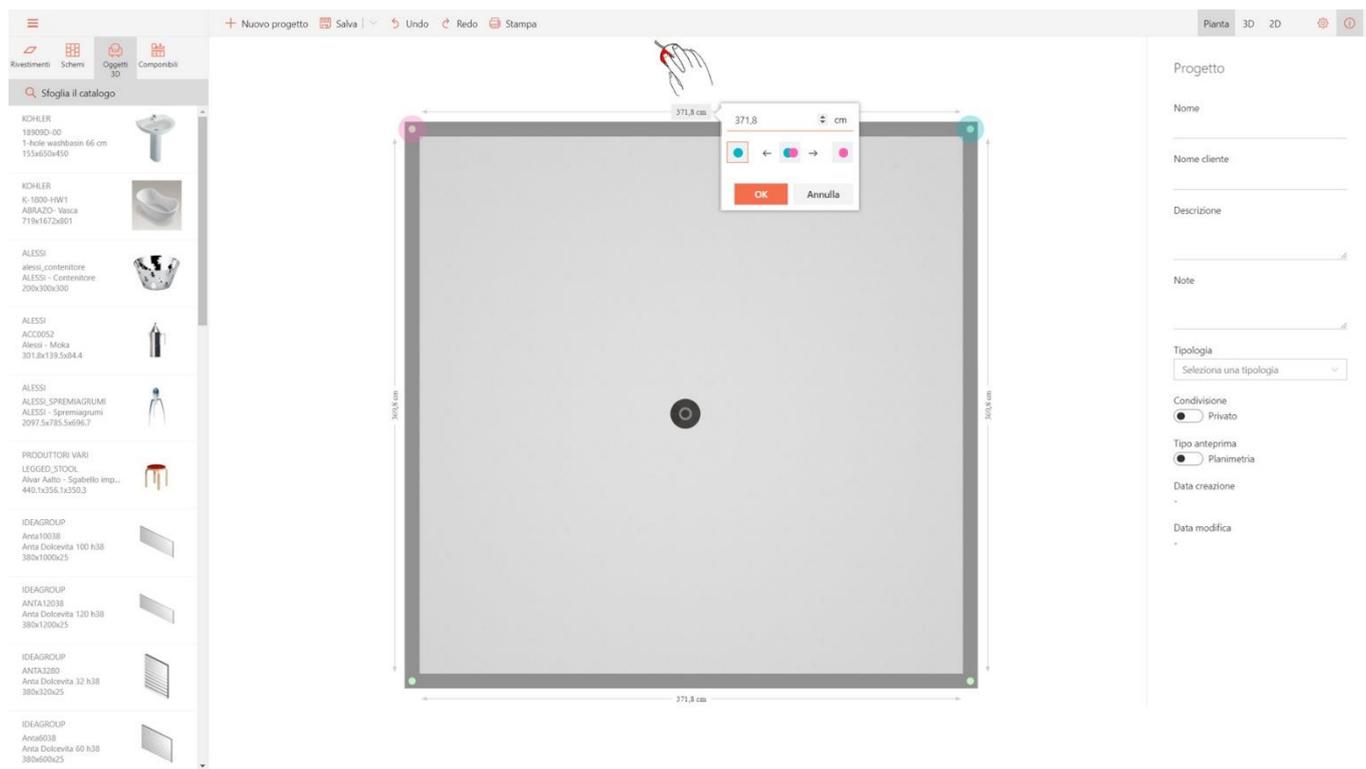


Immagine 2 – Modifica della dimensione di una parete.

- 3- Cliccando sulla parete viene proposto un menù contestuale (immagine 3) che permette di accedere alle seguenti funzioni:

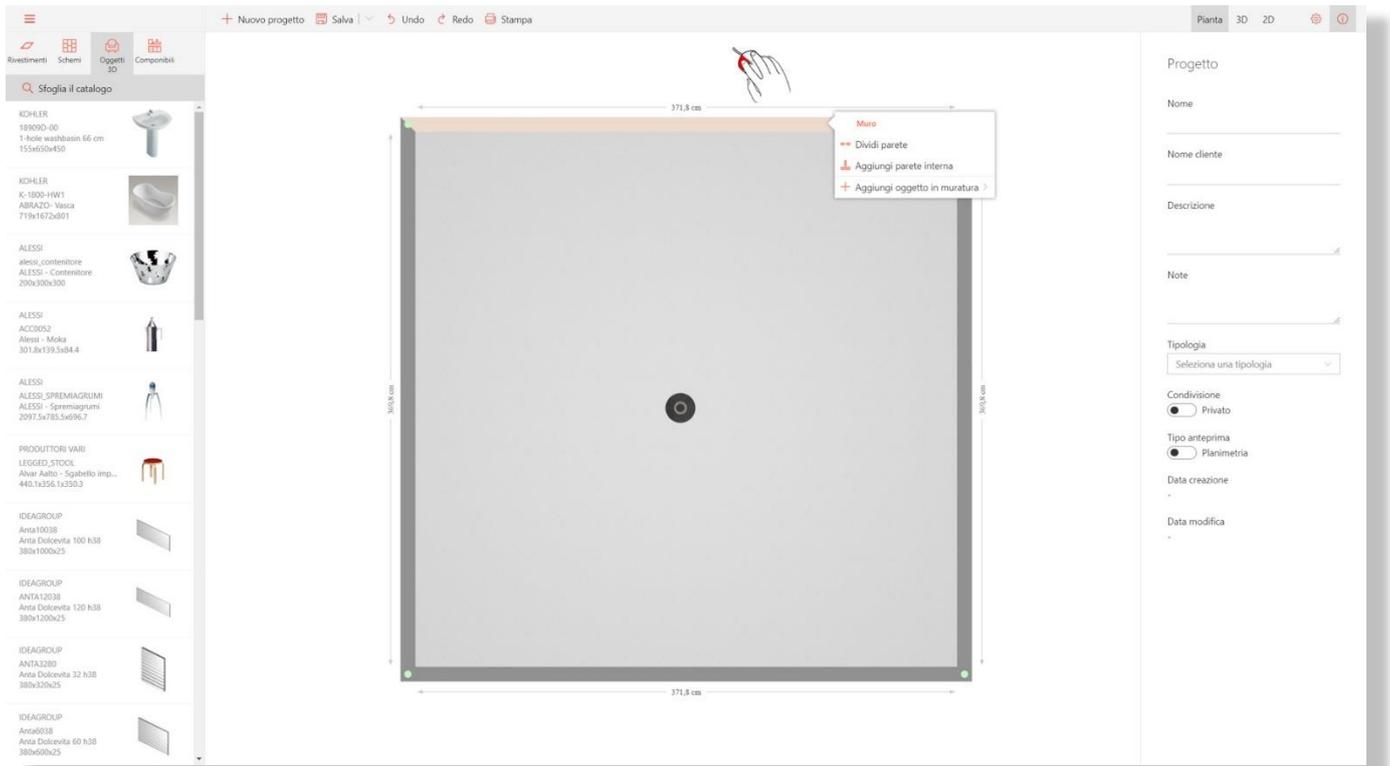


Immagine 3 – Creazione di nodi e/o muretti.

- Dividere parete → creazione di un nodo a divisione della parete. Il nodo può poi essere spostato a piacimento.

Notare che, una volta divisa una parete, lo spostamento di una delle due semipareti in direzione perpendicolare crea automaticamente una nuova parete. Per esempio, partendo dalla pianta quadrata delle immagini precedenti, se divido in due una parete orizzontale e poi trascino verso il basso una delle due semipareti ottengo immediatamente una forma ad "L", come in figura 4.

- Aggiungere parete interna → Viene aggiunta una parete interna alla stanza, che poi si può dimensionare e spostare a piacimento.
- Aggiungere oggetto in muratura → Viene creato un oggetto in muratura. Può essere di tipo "muretto" oppure "pedana". Entrambi si possono spostare a piacimento all'interno della stanza. Inoltre, nella barra verticale a destra è possibile modificare dimensioni e altre proprietà dell'oggetto.

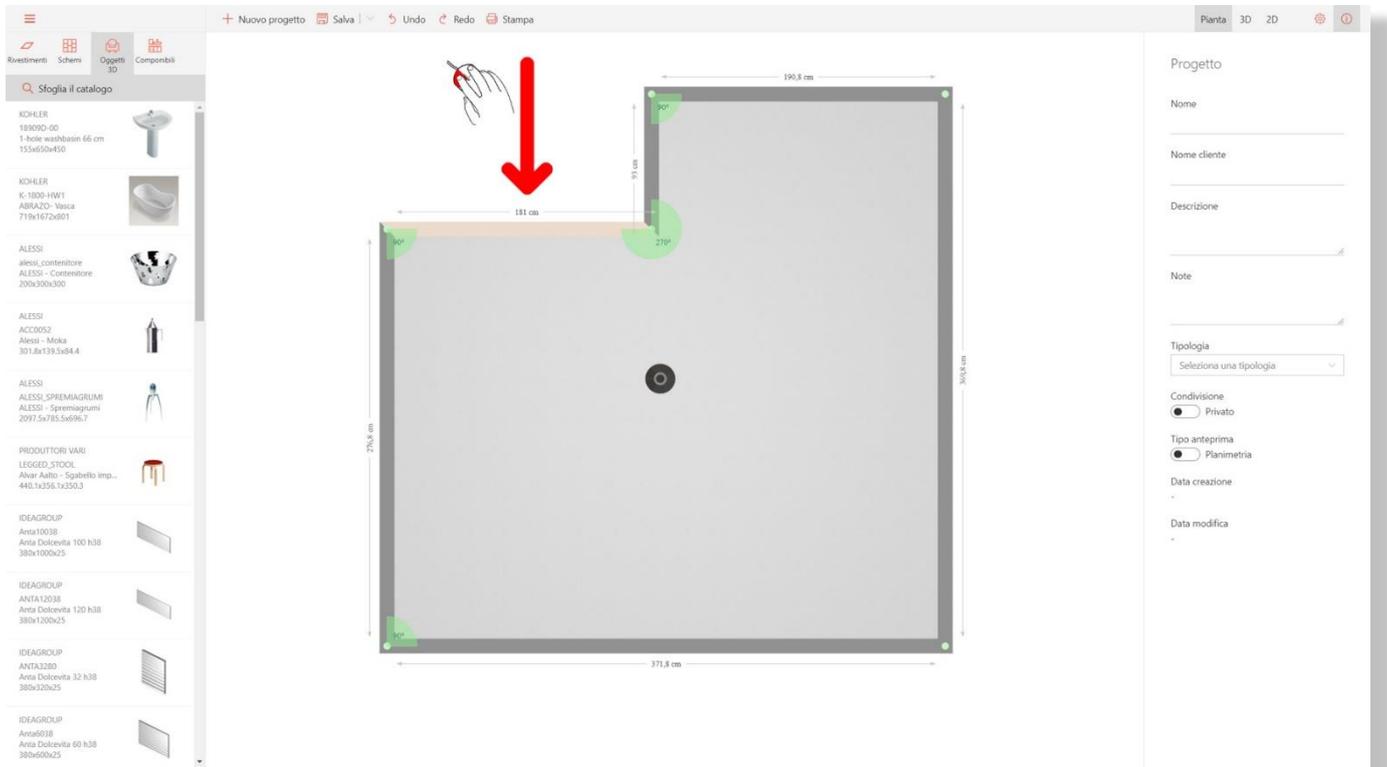


Immagine 4 – Dopo aver diviso in due una parete, trascinando verso il basso la semiparete di sinistra viene creato in corrispondenza del nodo una nuova parete verticale.

### 3. Inserimento degli oggetti d'arredo

Nella barra laterale a sinistra dell'area di lavoro è possibile trovare gli articoli del database disponibili per la progettazione, divisi in 4 categorie fondamentali:

- 1- Rivestimenti
- 2- Schemi di posa
- 3- Oggetti 3D
- 4- Elementi componibili

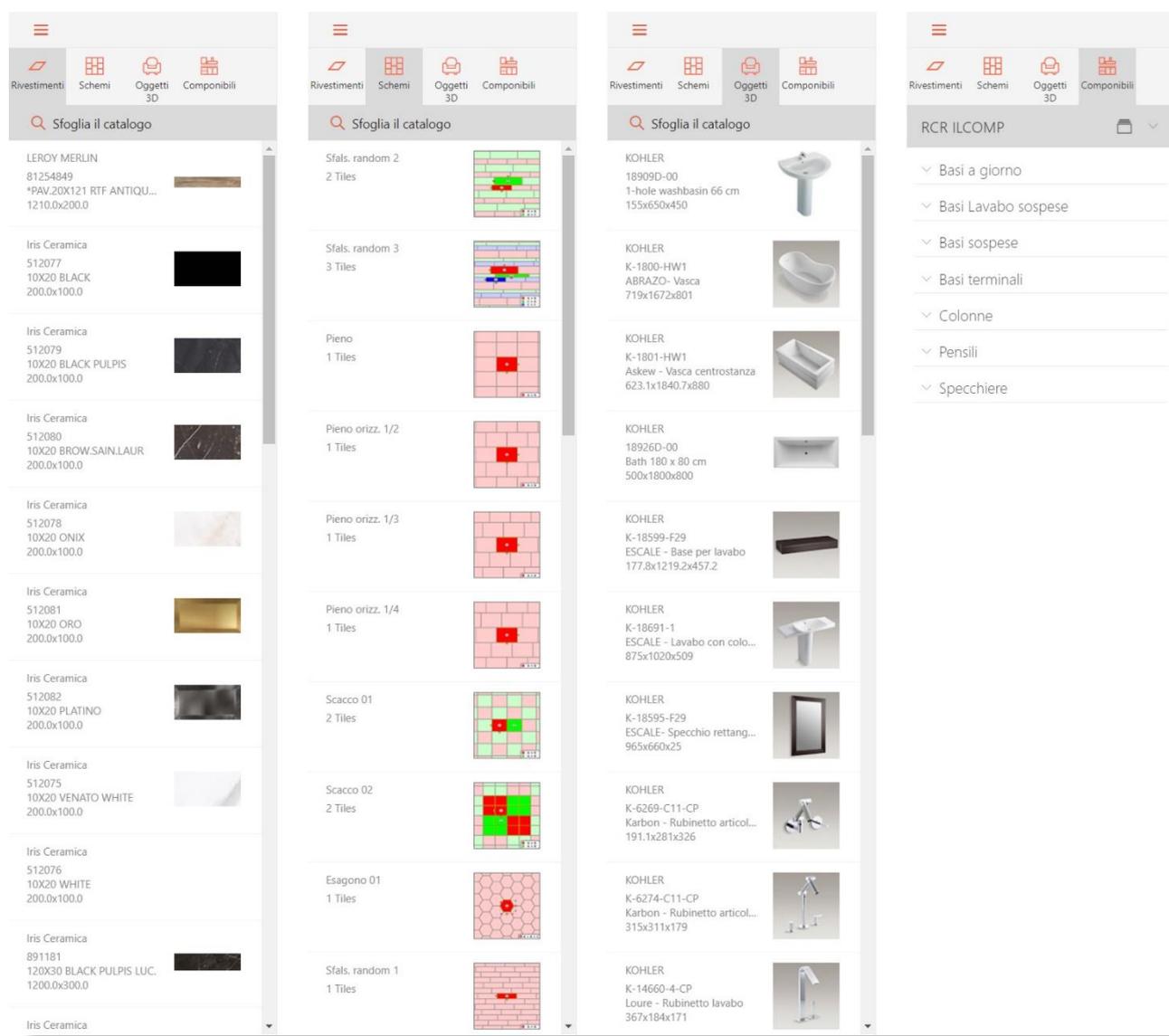


Immagine 5 – Le quattro diverse sezioni della barra delle componenti.

Anche se non immediatamente visibile, è disponibile un'ulteriore barra nascosta nel bordo sinistro dello schermo, dove sono posizionati i filtri utili per cercare gli articoli nel catalogo.

Si può visualizzare questa barra cliccando sul pulsante  Sfoglia il catalogo

Si può nascondere questa barra cliccando sulla freccia 

Si può nascondere e visualizzare la barra delle componenti standard cliccando sul pulsante 

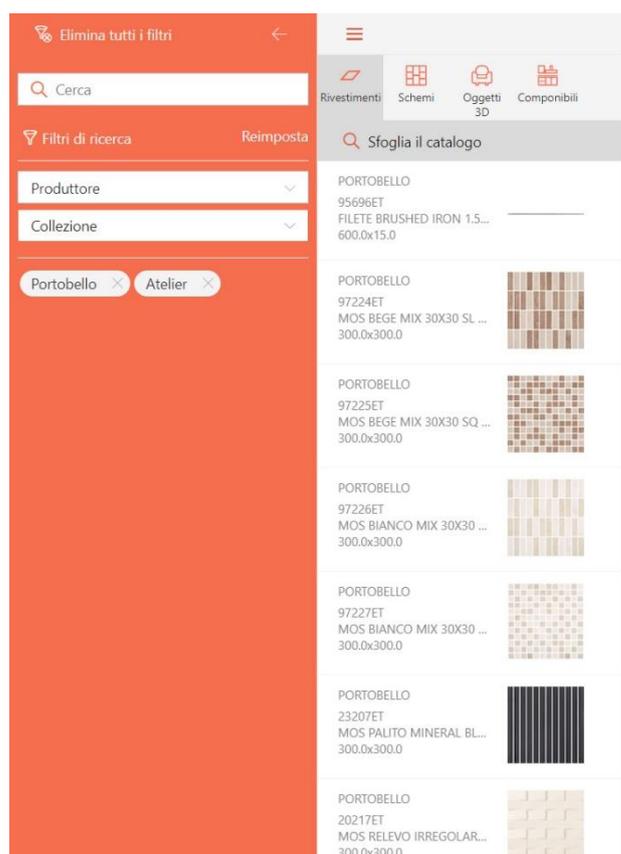


Immagine 6 – Barra del catalogo materiali (in grigio) e barra dei filtri (in arancione)

Una volta che sono stati applicati dei filtri per la ricerca del materiale, la visualizzazione del materiale nella barra degli articoli viene automaticamente aggiornata.

La lista di questi filtri attivi è visibile immediatamente (nell'immagine 6, per esempio, si è cercato il produttore "Portobello" e la collezione "Atelier"), e ognuno di essi si può cancellare cliccando sulla relativa crocetta.

Utilizzando la barra di ricerca è anche possibile scrivere il nome di un articolo particolare, di una collezione o di un produttore, per una ricerca più efficace.

Individuato l'oggetto di nostro interesse nel database usando i filtri e/o la barra di ricerca, si posiziona all'interno del progetto con il drag & drop, ovvero il trascinamento all'interno dell'ambiente che si sta disegnando, tenendo premuto il tasto sx del mouse (immagine 7).

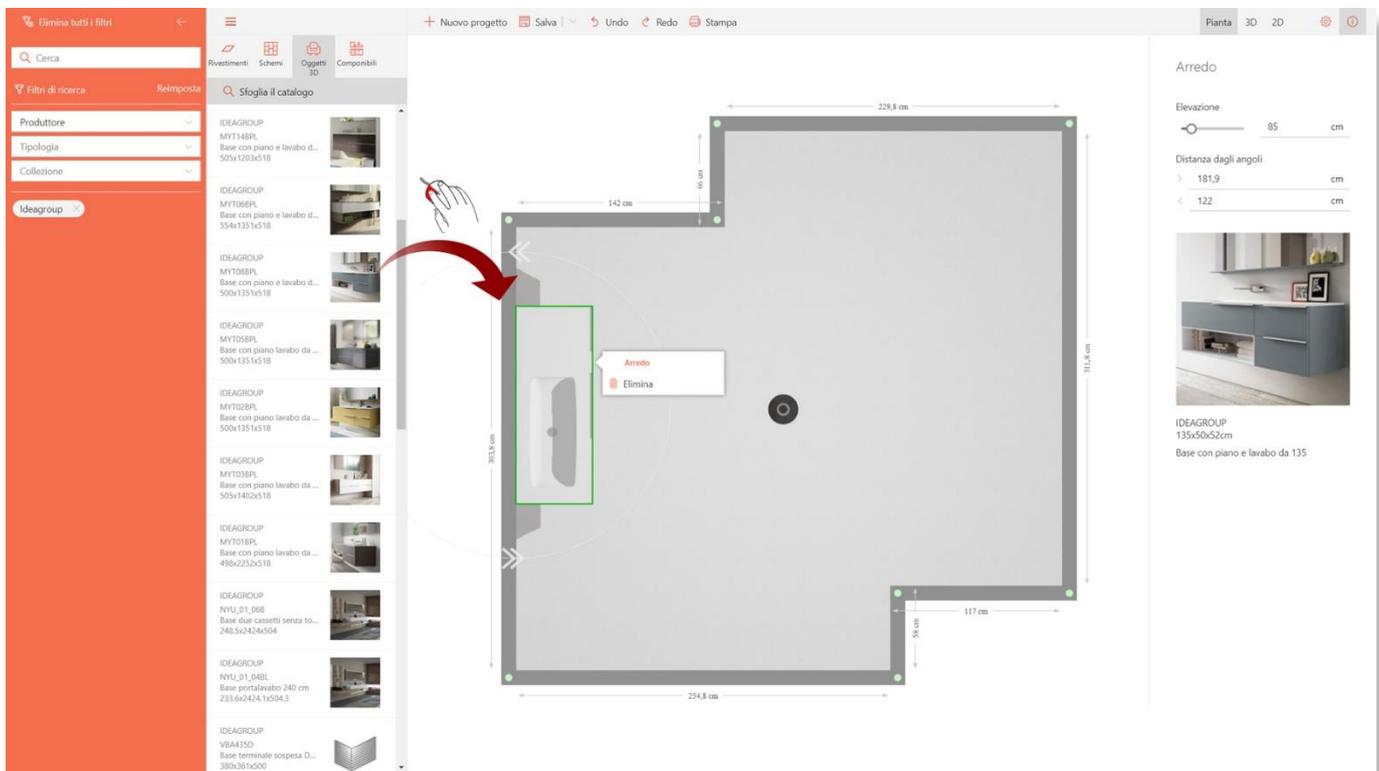


Immagine 7 – Posizionamento degli oggetti con drag & drop.

Una volta che l'oggetto è stato caricato nell'area di lavoro (l'operazione potrebbe richiedere qualche secondo, a seconda della sua dimensione in Mb e della velocità della connessione alla rete), potrà essere riposizionato in modo preciso. Per fare questo è sufficiente cliccare e trascinare l'oggetto nella posizione desiderata, oppure trascinare le frecce appositamente predisposte per la sua rotazione (visibile nell'immagine 7).

Inoltre, quando l'oggetto è selezionato (ovvero quando è visibile il contorno verde), nella barra laterale destra si possono trovare le informazioni relative, e si possono modificare alcuni parametri come posizione e elevazione.

Per eliminare l'oggetto dal progetto, si può cliccare su di esso e poi scegliere "elimina oggetto" nel piccolo menù contestuale che viene visualizzato.

## 4. Rivestimenti

Come nel caso degli oggetti 3D, il meccanismo con cui si posiziona la piastrella all'interno del progetto è il drag&drop, ovvero il trascinamento dell'elemento desiderato.

Se l'elemento scelto viene **trascinato sul pavimento** (immagine 8), questo verrà applicato sull'intera area. Si tratta del modo più semplice e veloce per ricoprire una superficie. In un prossimo paragrafo verrà illustrata la possibilità di utilizzare schemi di posa intelligenti per realizzare senza sforzo pose più complesse e raffinate.

Anche in questo caso, come si vede in figura 8, viene attivata la barra laterale destra con le principali informazioni anagrafiche della piastrella e alcuni comandi utili per personalizzare la posa:

- Rotazione della posa (0, 30, 45 e 90 gradi)
- Dimensione e colore delle fughe
- Posizionamento orizzontale e verticale dell'origine della posa

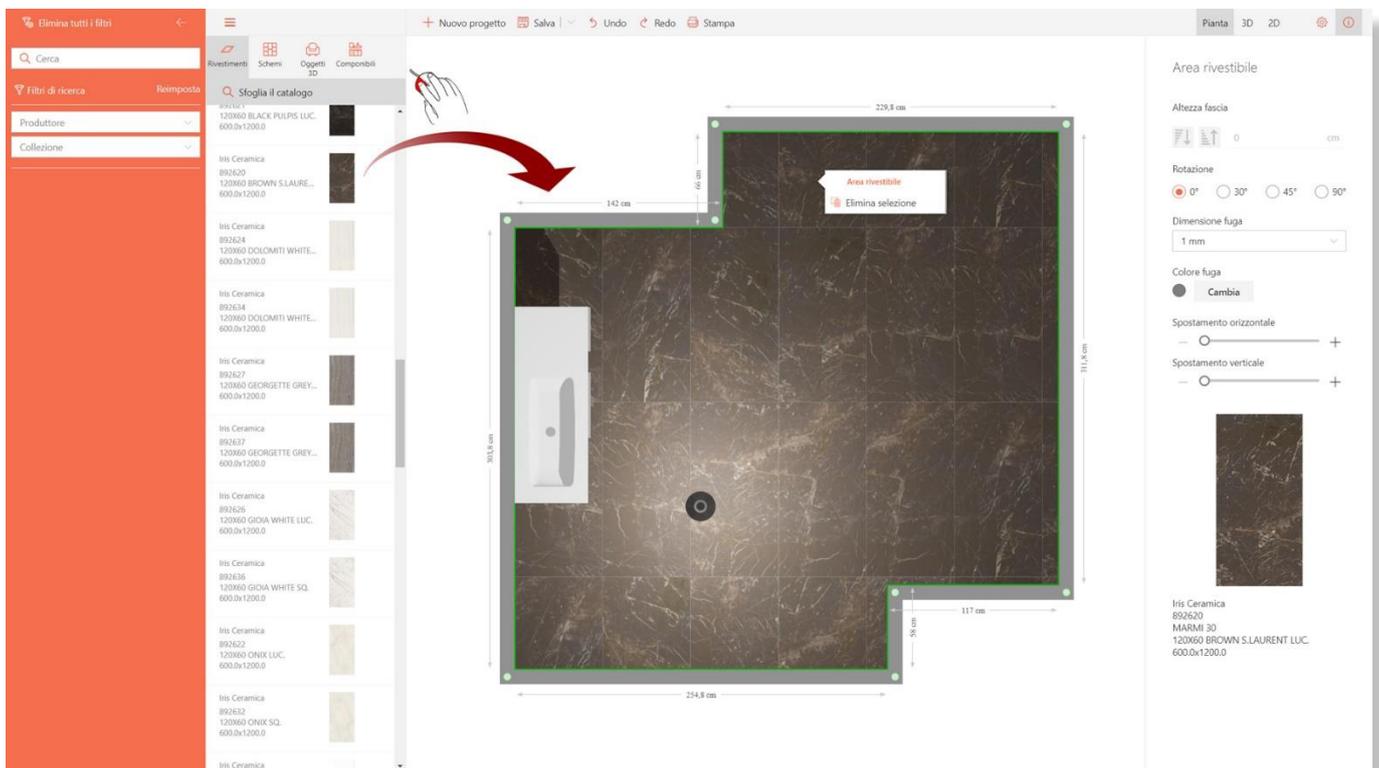


Immagine 8 – Posizionamento di un articolo da rivestimento

NOTA: TilePlanner è in grado di gestire gli **elementi stonalizzati**, ovvero con più facce per uno stesso articolo. Le N facce dell'elemento vengono distribuite in modo automatico e casuale sulla superficie che si sta rivestendo (sia essa un pavimento o una parete), permettendo di realizzare decorazioni molto realistiche. Prerequisito fondamentale è la presenza in database delle immagini multiple, che devono essere fornite dalle aziende produttrici.

Se invece l'elemento viene **trascinato su una delle pareti** (immagine 9), questo verrà applicato su una sola fila orizzontale a partire dal basso. In questo caso, sulla barra laterale saranno disponibili gli stessi comandi del caso precedente, con l'aggiunta di:

- **Altezza fascia:** possibilità di aumentare o diminuire il numero di file orizzontali di piastrelle su questa fascia. In alternativa è possibile specificare l'altezza desiderata della fascia in cm, e le piastrelle verranno tagliate in modo preciso a quell'altezza.

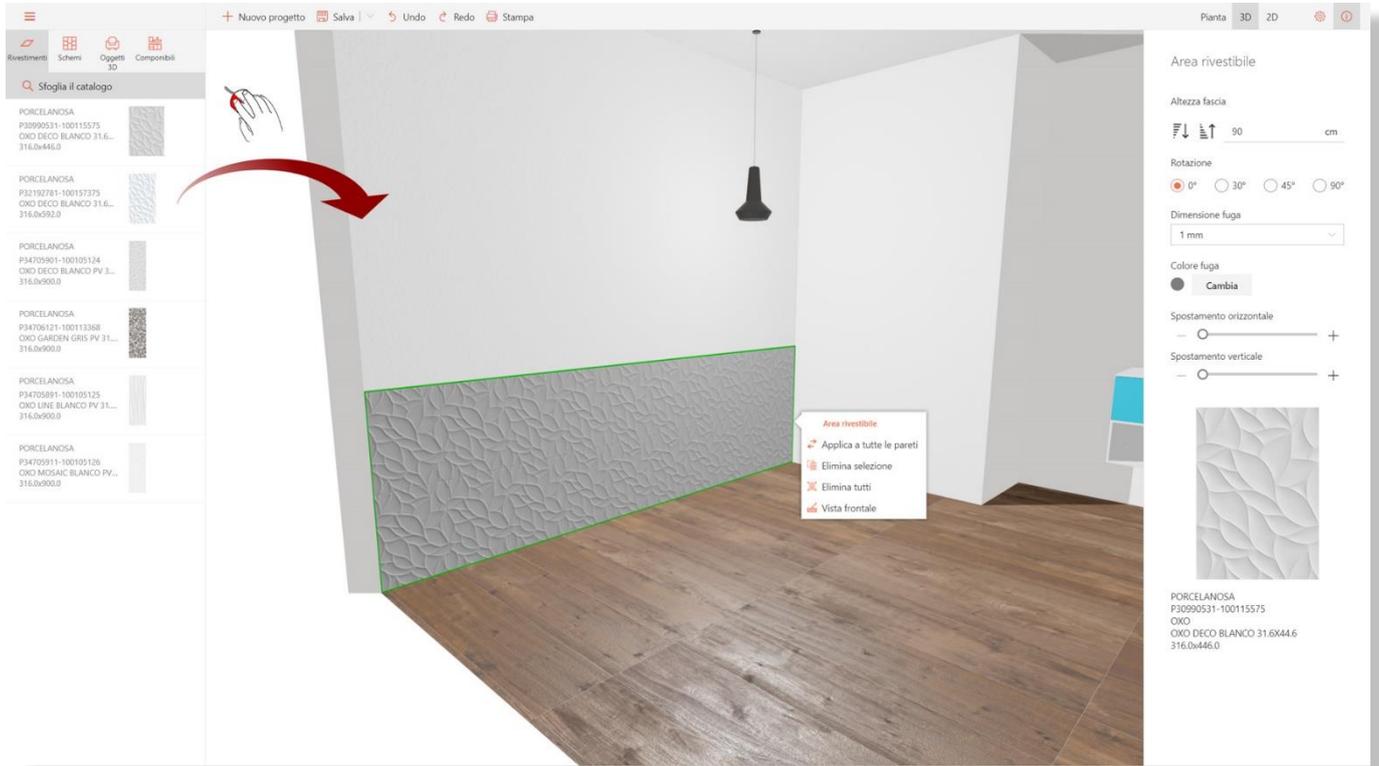


Immagine 9 - Applicazione di una piastrella su una parete

Trascinando un'altra piastrella sulla stessa parete, viene creata una nuova fascia al di sopra della prima.

Cliccando su una qualunque fascia posizionata a parete, compare un menù contestuale. Da qui è possibile eseguire le seguenti operazioni (immagine 9):

- |   |                           |  |
|---|---------------------------|--|
|  | Applica a tutte le pareti | Applicare la posa creata su una parete a tutte le altre pareti del vano                                      |
|  | Elimina selezione         | Eliminare la fascia selezionata (indicata dal riquadro verde)  |
|  | Elimina tutti             | Eliminare tutte le fasce sulla parete  |
|  | Vista frontale            | Passare a 2D (si passa alla modalità di lavoro 2D, nella quale viene visualizzato il prospetto della parete) |

## 5. Pose verticali

È possibile realizzare pose verticali spezzando la parete in diverse sezioni, come visto nel capitolo relativo alla planimetria, e poi rivestendole singolarmente nei modi desiderati.

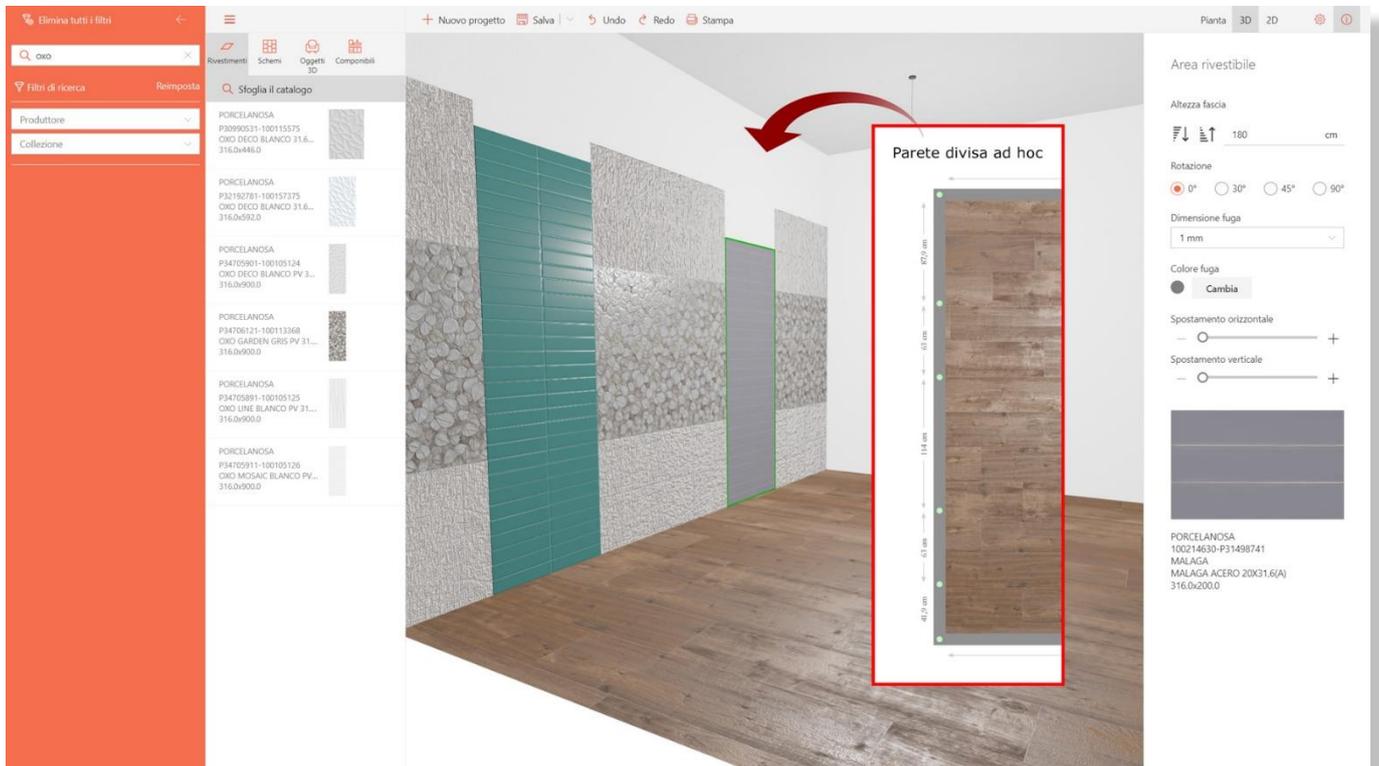


Immagine 10 – Pose Verticali realizzate spezzando la parete nel modo desiderato

## 6. Schema di posa intelligente

TilePlanner rende disponibili moltissimi schemi di posa intelligenti che permettono con pochissimo sforzo di realizzare pose anche molto complesse.

Come descritto nel paragrafo 4, se trasciniamo una piastrella su una superficie senza prima scegliere nessuno schema, la piastrella viene posata a correre, poiché quello è il modello di default.

Possiamo però scegliere un qualunque altro schema dalla barra laterale sinistra, andando nella sezione “Schemi”. Questi sono divisi per numero di piastrelle (da 1 a 5) che vanno a comporre la geometria.

Nella parte bassa del riquadro di anteprima di ogni schema si trovano le eventuali indicazioni relative alla scelta delle piastrelle che possono essere utilizzate per riempirlo, che dipendono dai vincoli geometrici.

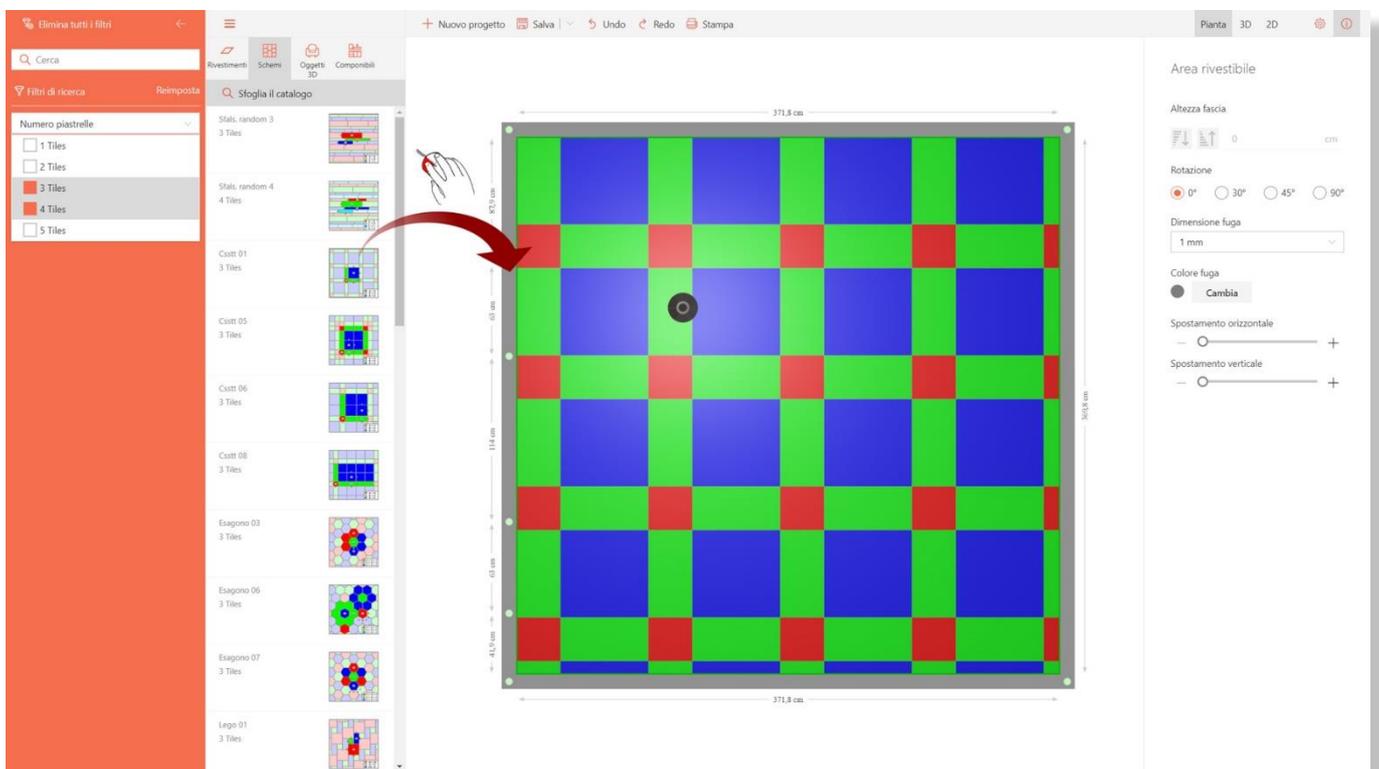


Immagine 21 - Scelta dello schema di posa

Operazioni necessarie per il completamento della posa:

1. Posizionare lo schema di posa scelto, trascinandolo sulla superficie di destinazione come si farebbe con una piastrella standard.
2. Nell'esempio dell'immagine 11 si è scelto, per esempio, uno schema geometrico che prevede l'utilizzo di 3 piastrelle, di cui due quadrate e una rettangolare. Queste piastrelle devono essere scelte con precisi vincoli geometrici (in questo caso, la piastrella rettangolare deve avere il lato lungo uguale al lato del quadrato più grande, e lato corto uguale al lato del quadrato più piccolo).

3. A questo punto si cercano all'interno del database le piastrelle che verranno utilizzate per comporre la posa.
4. Ogni piastrella scelta sarà da posizionare trascinandola sopra l'area colorata corrispondente. Immediatamente vedremo quell'area riempirsi. Lo schema si adatterà automaticamente alla dimensione della piastrella scelta

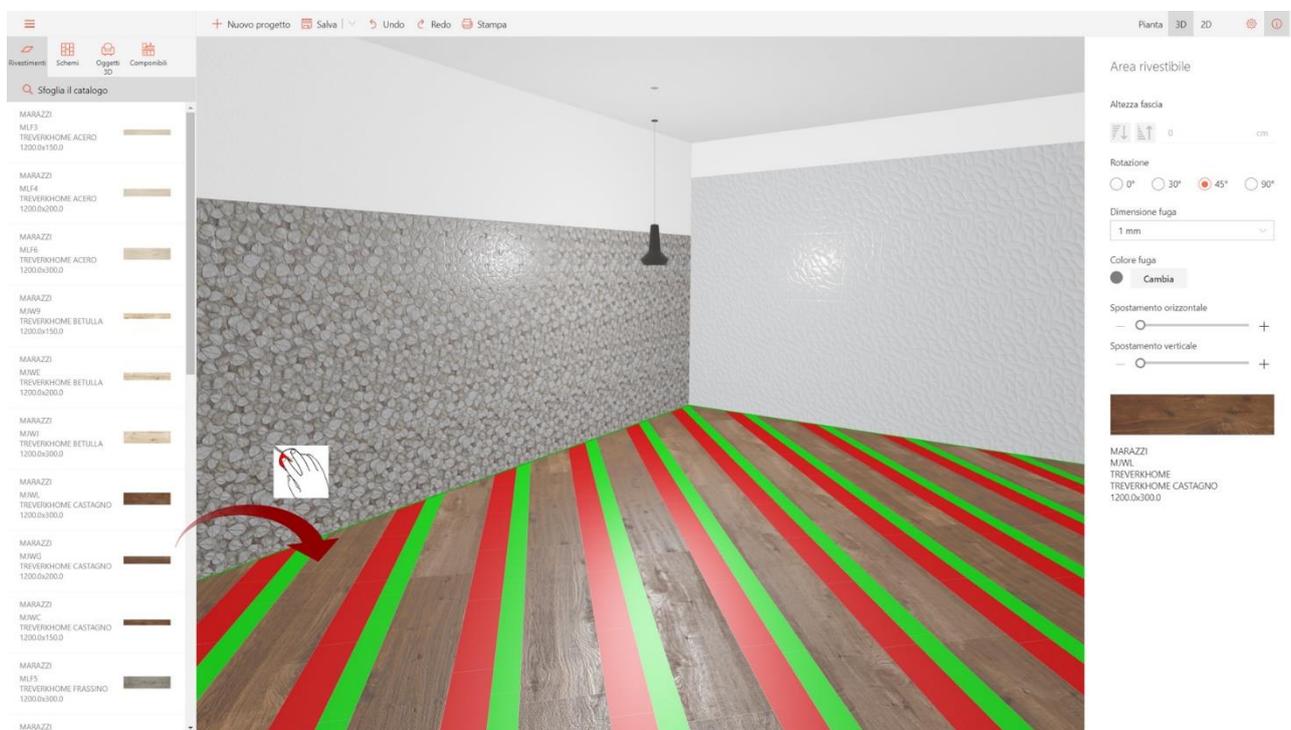


Immagine 12 – Posizionamento della piastrella scelta nell'area di colore predisposta dallo schema

## 7. Area rivestibile / tappeto

TilePlanner non dispone di una funzione per creare aree rivestibili e/o tappeti. Tuttavia è possibile realizzarli utilizzando le caratteristiche dell'elemento "pedana", introdotto nel capitolo 2.

Posizionando infatti una pedana delle dimensioni desiderate e con spessore minimo (per esempio 1 mm) si può successivamente rivestirlo con qualunque piastrella o qualunque schema di posa.

La stessa cosa si può fare con il muretto per creare aree sulle pareti.

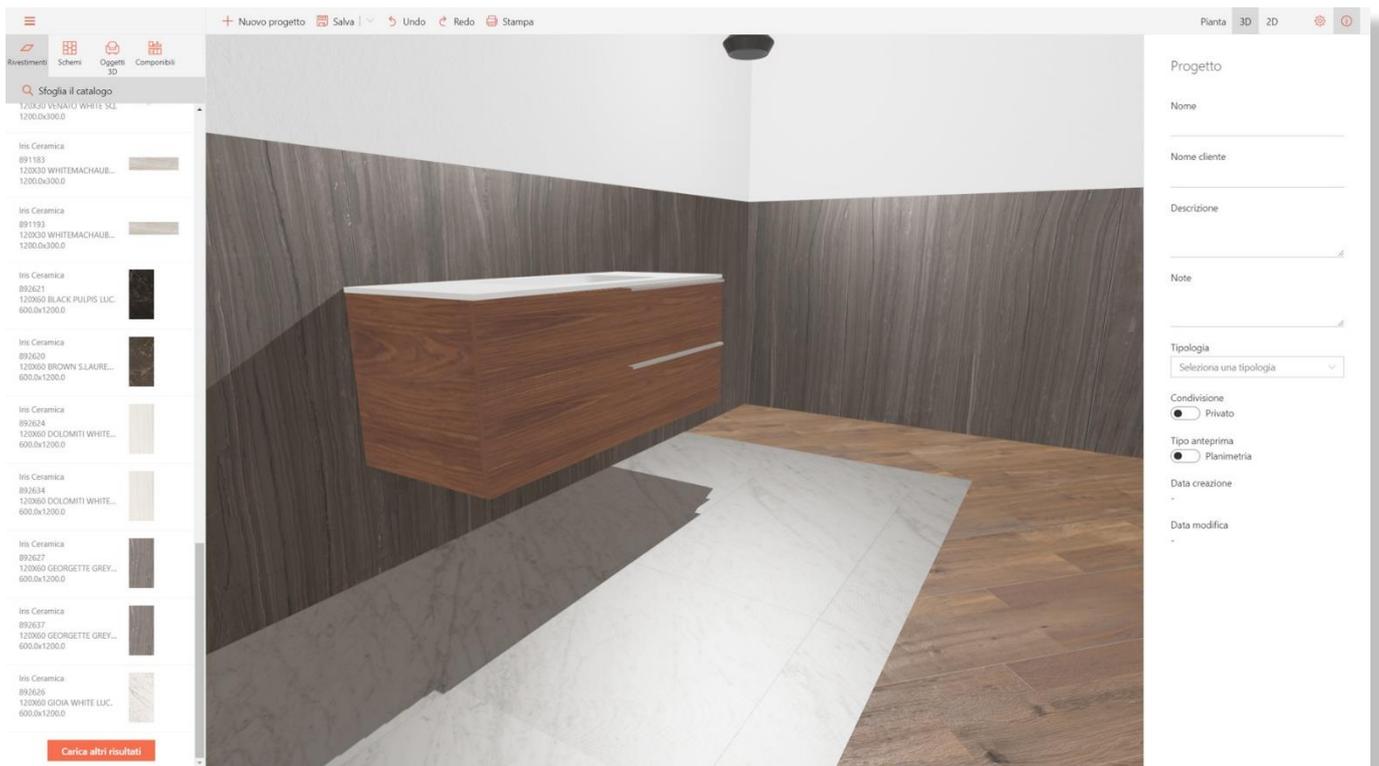


Immagine 13 - Realizzazione di un'area rivestibile sotto al mobile lavabo