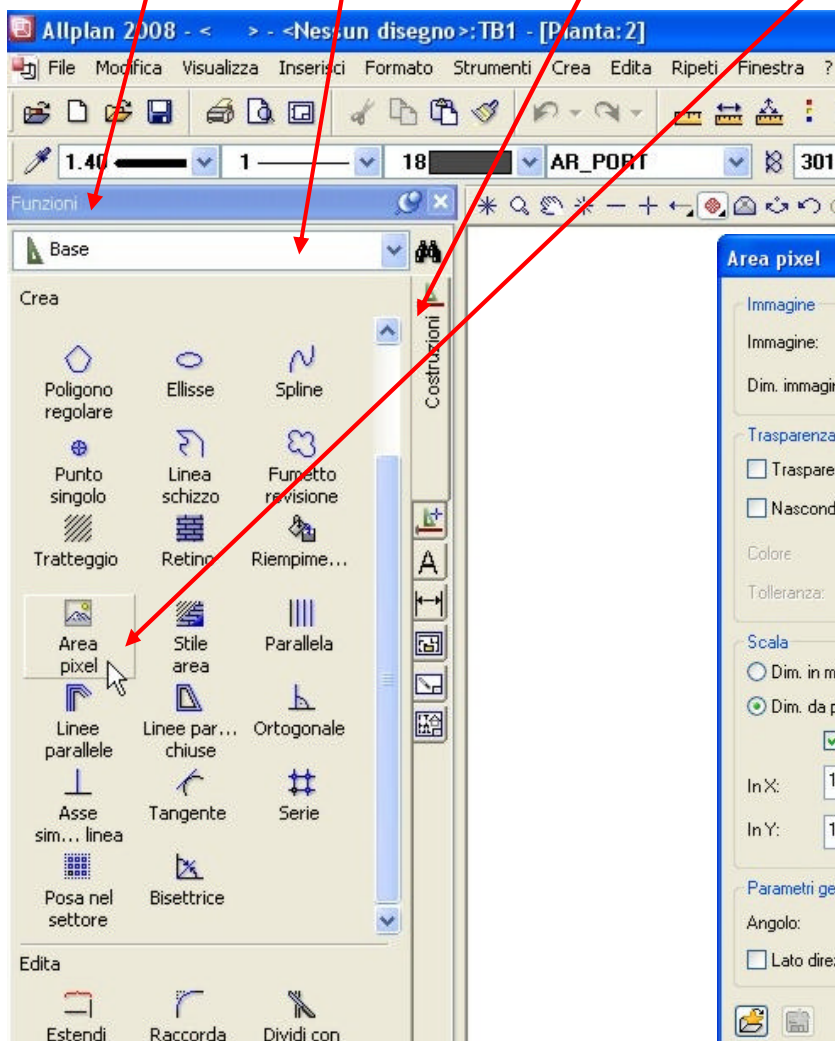




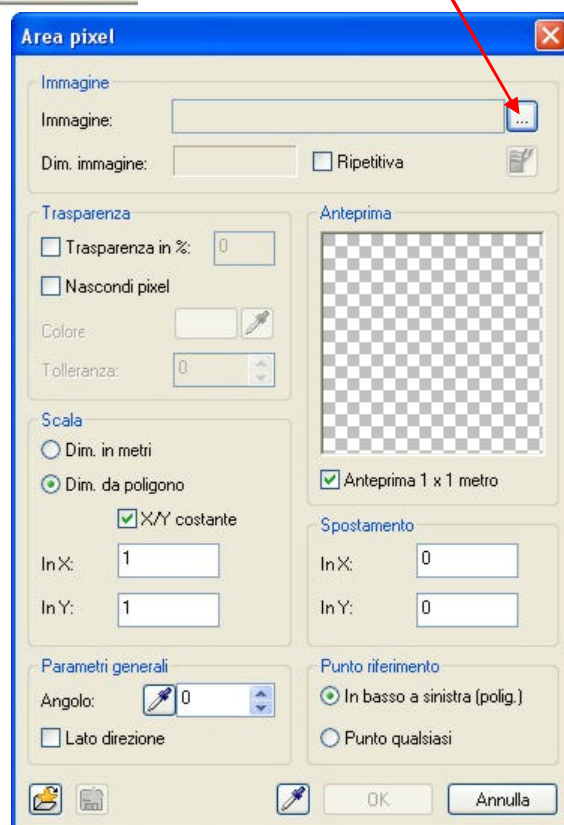
La prima fase è quella di inserire una texture per apprezzarne le dimensioni

Prima fase:

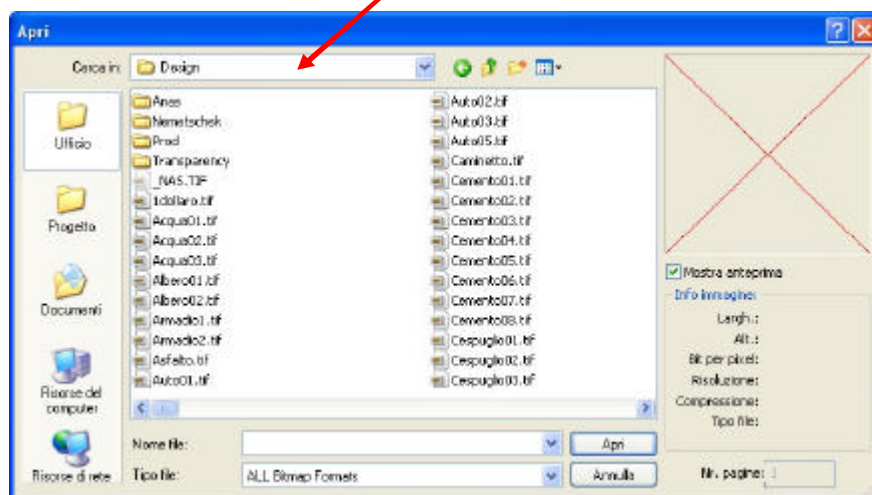
Dalla Palette *Funzioni Modulo Base* nelle *Costruzioni* selezionare *Area pixel*



Cliccare col tasto SX mouse i tre puntini

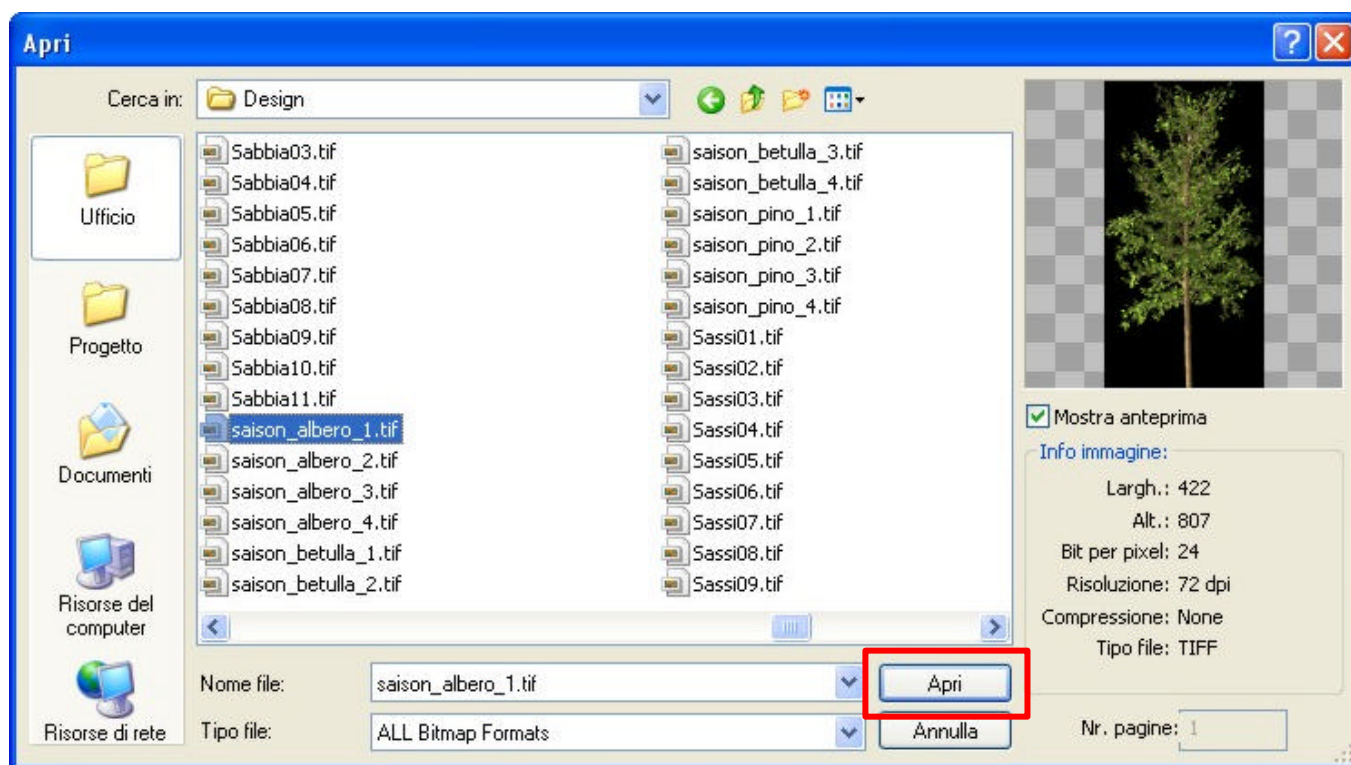


Sfogliare e selezionare la cartella Design
C:\Dati\Nemetschek\Allplan\Std\Design





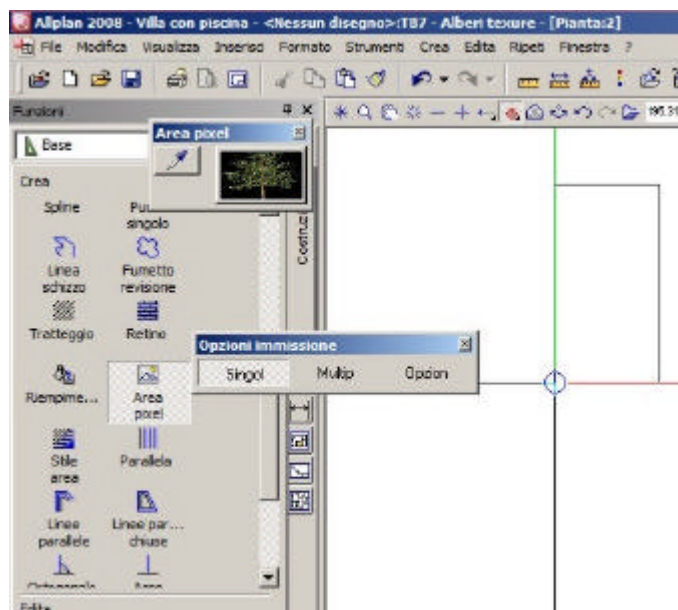
NB: saison_albero, saison_betulla e saison_pino sono stati creati per le 4 stagioni
Selezionare saison_albero_1 e confermare con *Apri*



Verificare che i valori siano come la maschera di sotto e confermare con OK



Posizionare col tasto Sx mouse e chiudere il comando premendo il tasto *Esc* 2 volte





8.07

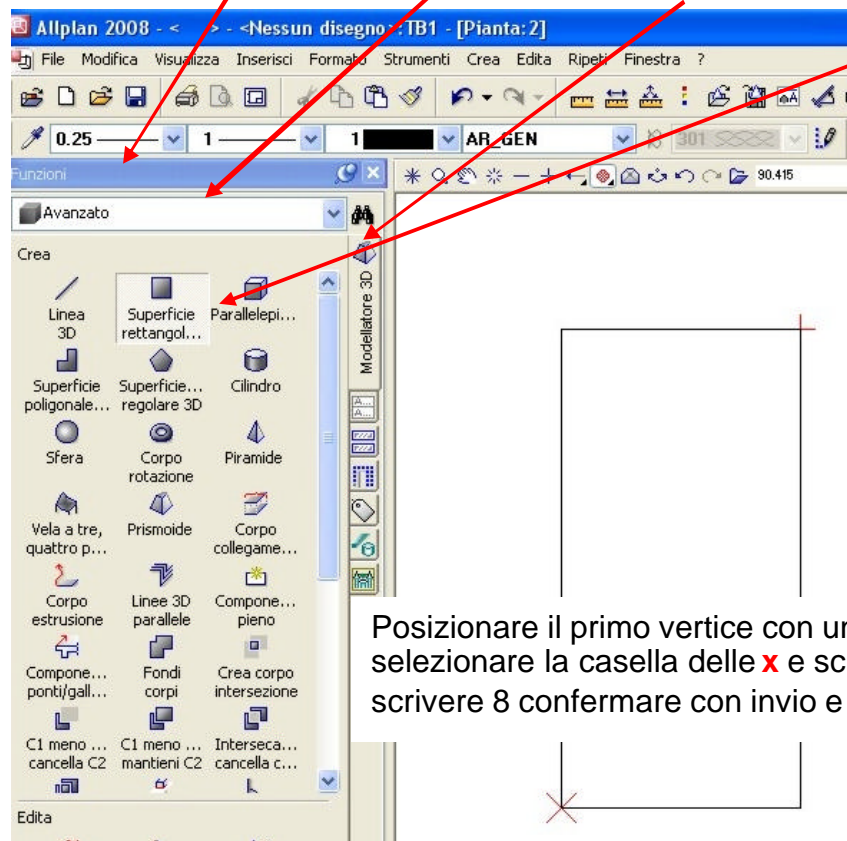
4.22

Con la misura dei due lati della texture
 (mt 4.22x mt 8.07)
 si chiude la prima fase.
 La seconda fase consiste nel creare una
 superficie poligonale in pianta e girarla
 per alzarla.

Questo sarà il supporto dove applicare la texture per la terza fase

Seconda fase:

Dalla Palette *Funzioni Modulo Avanzato* nel *Modellatore 3D* selezionare *Superficie rettangolare*



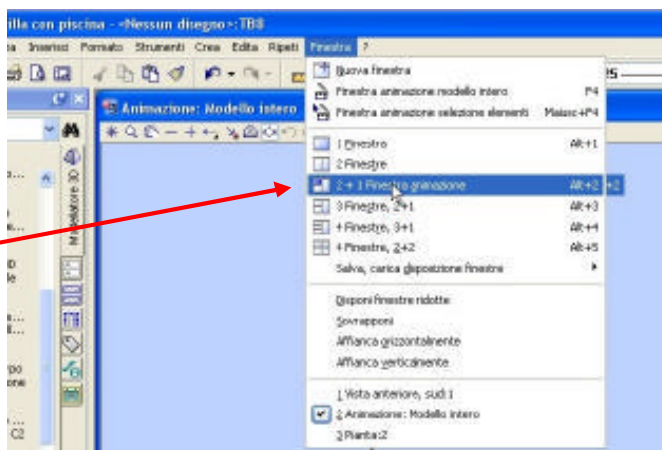
Dopo aver selezionato
Opzione Immissione - *Immetti diagonale*



Posizionare il primo vertice con un clic tasto Sx mouse nello schermo
 selezionare la casella delle **x** e scrivere 4 poi selezionare la casella delle **y** e
 scrivere 8 confermare con invio e chiudere il comando con il tasto Esc

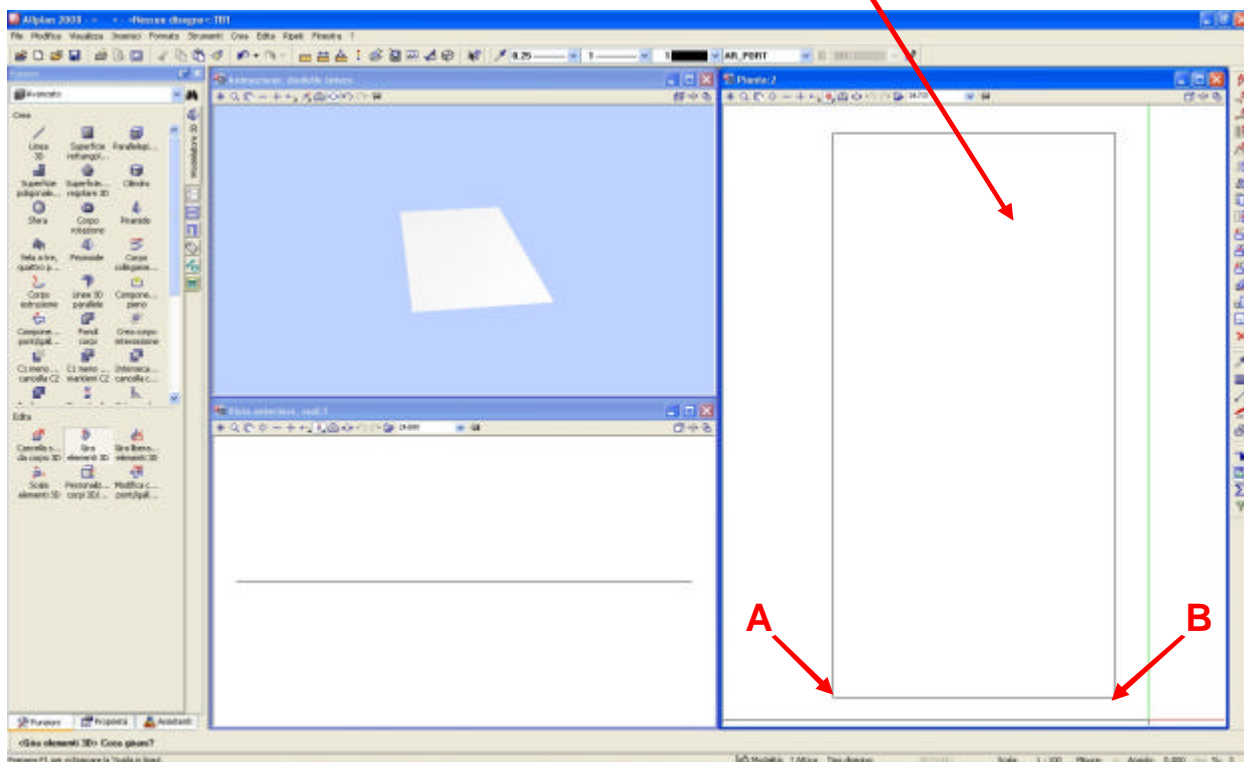


dal menu *Finestra*
 elezionare *2+1 Finestra animazione*

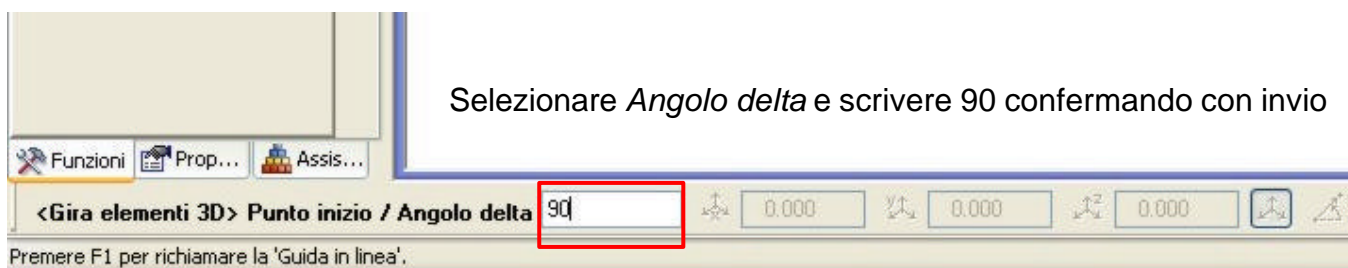


Dalla *Palette Funzioni* Modulo *Avanzato* nel *Modellatore 3D* selezionare *Gira elementi 3D*

Cliccare col tasto SX mouse la superficie 3D



Selezionare l'asse di rotazione cliccando col tasto SX mouse prima il vertice **A** e poi quello **B**



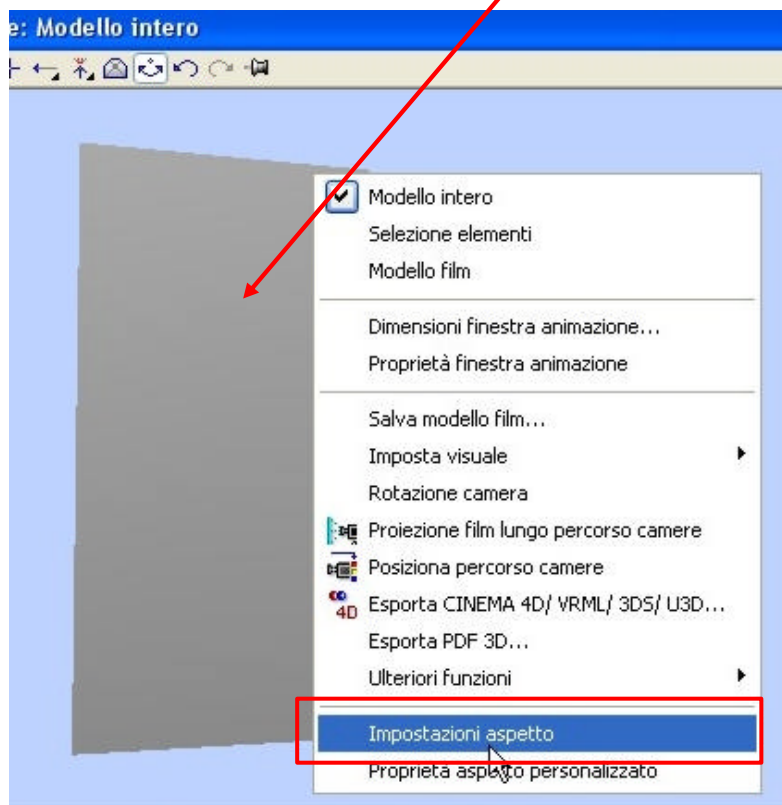
Selezionare *Angolo delta* e scrivere 90 confermando con invio

Il piano ruotando intorno all'asse si è girato e abbiamo completato la seconda fase

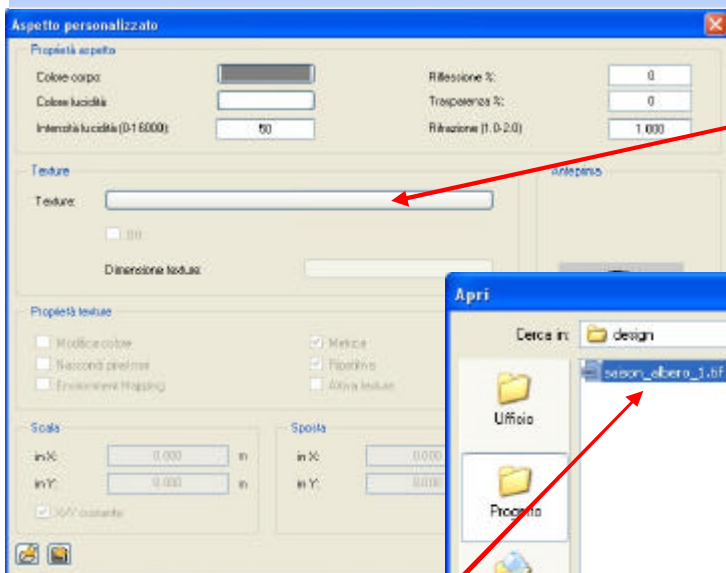


Terza fase:

Nella finestra di animazione posizioniamo la freccia del mouse sulla superficie 3D e con un clic tasto Dx del mouse selezioniamo *Proprietà aspetto personalizzato*



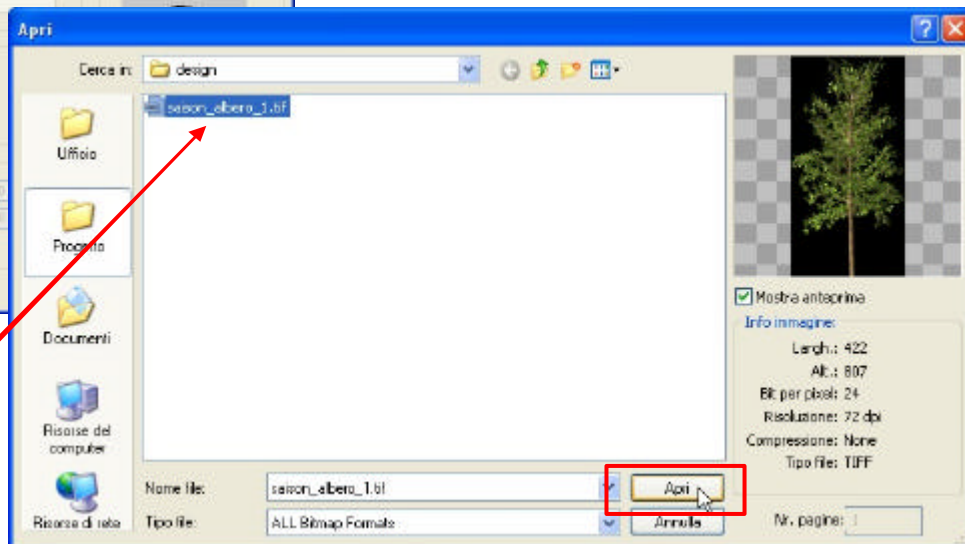
Selezionare *Nuovo/modifica*

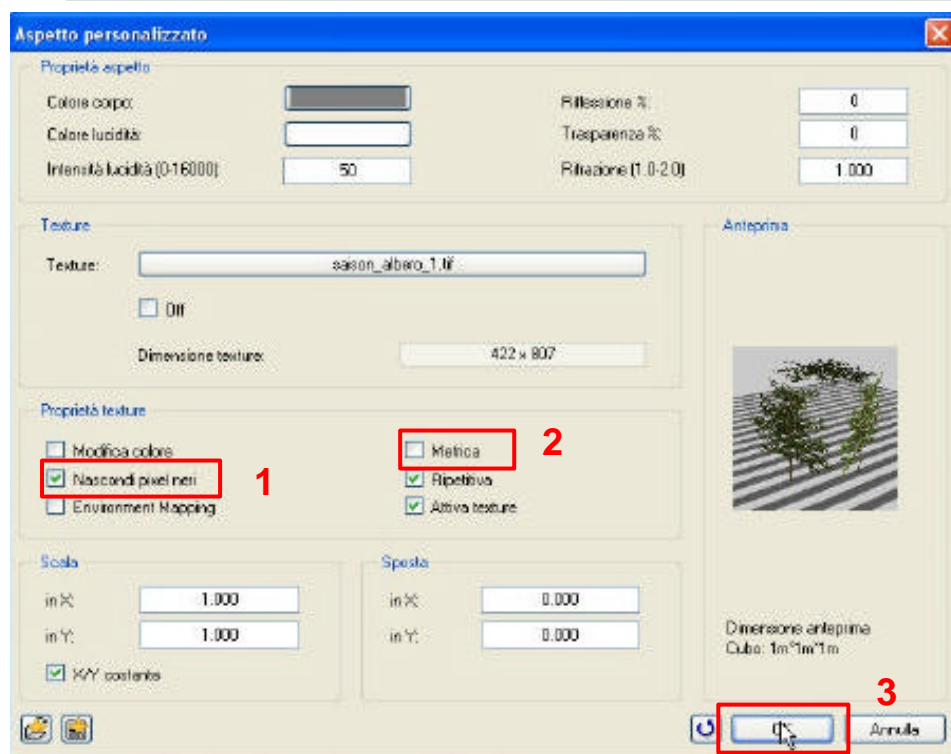


Selezionare *Texture*

Selezionare *season_albero_1*

e confermare con *Apri*





1) Selezionare *Nascondi pixel nero*

2) Deselezionare *Metrica*

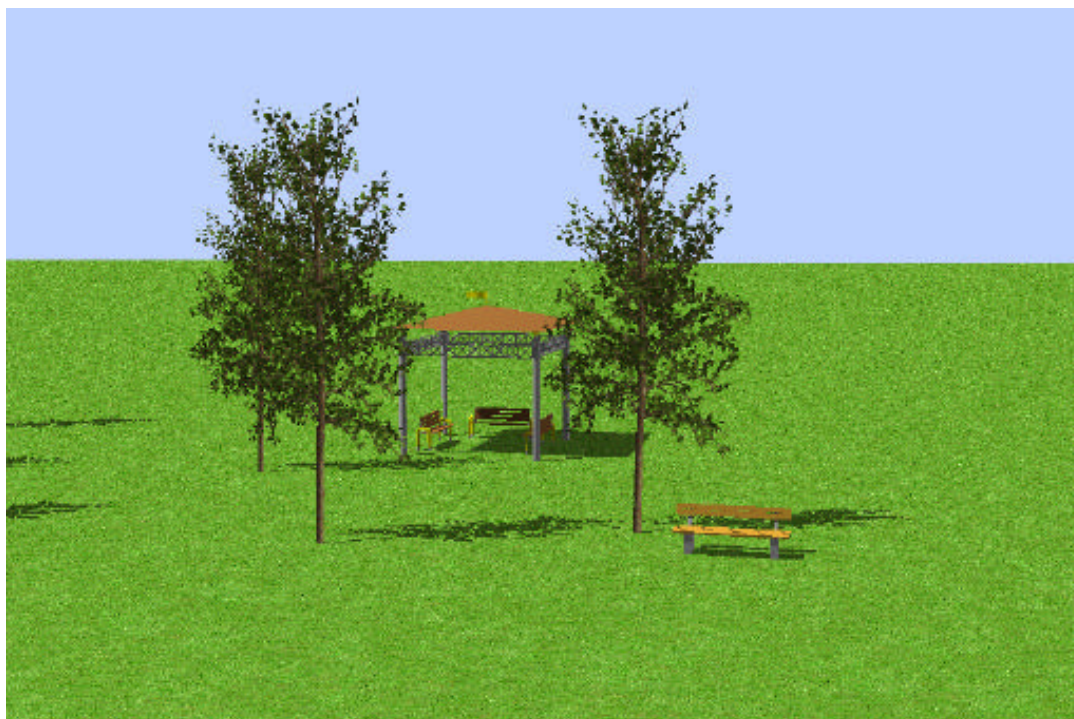
3) Confermare con *OK*

Nelle Proprietà Aspetto
Confermare con *OK*

Poi salvare il file d'aspetto con un
nome e confermare con *Salva*

La terza fase è conclusa la superficie 3D prende l'aspetto della texture

Se si lancia un re-rendering in modalità Ray Tracing notiamo come gli alberi con texture adottano lo stesso comportamento di ombra degli oggetti 3D come nell'esempio sottostante



NB: la stessa tecnica si può usare ad esempio per le persone
Sul DVD di installazione vi sono Manuali e Tutorial esaustivi su l'utilizzo di Allplan in formato pdf.
Russo Diego Nemetschek Area Manager vi augura un proficuo approfondimento sul software Allplan