



Corso Allplan : durata gg. 2 per un totale di h. 16

Programma delle lezioni:

III° Giorno

Quantità: vani, superfici,...

Creare un vano e settarlo

(Scheda 3-a)

Estrazione delle liste

Rapporto aeroilluminante

(Scheda 3-b)

Crea legenda vani

(Scheda 3-c)

Costruzione di primitive grafiche 3D

I comandi cubo, sfera, cilindro..

Creazione di elementi 3D complessi partendo da elementi bidimensionali

Creazione di corpi di traslazione e di rotazione

Utilizzo delle funzioni Booleane sui solidi

Utilizzo della funzione piano di taglio

Conversione elementi architettonici in elementi 3D e di elementi 3d in livelli architettura

Creare elementi di paesaggio con superficie poligonale

(Scheda 3-d)

Speciale muri e aperture:

Profilo parete

Realizzare aperture di forma qualsiasi

Base: parete, aperture,..

Modulo ringhiere

Le scale

Panoramica sulle varie tipologie di scale: diritta, a "U", "a 2 rampe", "scala con un pianerottolo", "scala con due pianerottoli", "a 2/3/4 rampe, "a chiocciola" e a pianta libera (rampa).

(Scheda 3-e)

Parametri ed elementi costruttivi di una scala e modifica degli stessi

I tetti e travaturei

Realizzazione di tetti a due falde, quattro falde, a padiglione e a pianta qualsiasi

(Scheda 3-f)

Modifica parametri del tetto

Realizzazione dell'elemento "abbaino"

Realizzazione del manto di copertura

Realizzazione di travetti, displuvio e compluvio



IV° Giorno

Ombreggiatura

Impostazioni preliminari

(Scheda 4-a)

Ombreggiatura

Ombreggiatura non colorata

Studio del sole

Teoria delle Ombre

Impostazioni e calcoli ombre su prospetti ed assonometrie

Conversione delle ombre in tratteggio

Rendering

Definizione di una vista prospettica, rilevare posizione modello da una finestra qualsiasi (Scheda 4-b)

Posizionamento delle luci: luce ambiente, puntiforme, spot e solare

Rappresentare le superfici con texture, trasparenza, riflessione ecc. per colore o per elemento 3D

Creazione e modifica di una lampada

Elaborazione rendering tramite diverse tipologie disponibili

Dimensione finale dell'immagine rendering e qualità di stampa

Sketch and toon e Pdf 3D

Creare immagine sketch

(Scheda 4-c)

Esportare pdf 3D

(Scheda 4-d)

Fotoinserimento

Esempio di fotoinserimento classico come da manuale ed

empirico con esempio di correlazione tra finestra di animazione e modello

(Scheda 4-e)

Animazione

Navigare con il mouse all'interno del modello

Salvare viste e definire un percorso di camere

Creazione di un file AVI dal percorso camere del modello

Esportazione o aggiornamento modello per Cinema 4D,

VRML e 3DS