

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

### Programma delle lezioni:

#### I° Giorno

##### Quantità: vani, superfici,...

Creare un vano e settarlo

(Scheda 12)

Estrazione delle liste

Rapporto aeroilluminante

(Scheda 13)

##### 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 14)

##### 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).

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 15)

Modifica parametri del tetto

Realizzazione dell'elemento "abbaino"

Realizzazione del manto di copertura

Realizzazione di travetti, displuvio e compluvio

## II° Giorno

### Ombreggiatura

Impostazioni preliminari (Scheda 16)  
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 17)  
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 18)  
Esportare pdf 3D (Scheda 19)

### Fotoinserimento

Esempio di fotoinserimento classico come da manuale ed empirico con esempio di correlazione tra finestra di animazione e modello (Scheda 20)

### 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