



Archlinepoint®

TUTORIAL BASIC

ABSTRACT

E' IL PRIMO DI UNA SERIE DI VOLUMI DEDICATI AGLI UTENTI ARCHLINE O A CHI INTENDE AVVICINARSI ALLA FILOSOFIA DI PROGETTAZIONE TIPICA DI ARCHLINE CON L'AIUTO DI UN SUPPORTO FONDATO SOPRATTUTTO SU SUGGERIMENTI PRATICI PER L'USO PIU' APPROPRIATO E SEMPLICE DEL PROGRAMMA.

IL VOLUME E' STRUTTURATO SU UN DOPPIO BINARIO DI LETTURA CHE CONSENTE DI CONFRONTARE CONTINUAMENTE L'INTERFACCIA GRAFICA E LA STRUTTURA DEI MENU CON L'APPLICAZIONE CONCRETA DEI COMANDI.

AD ESEMPLIFICAZIONE PROPONIAMO DI SEGUITO ESTRATTI RELATIVI ALLE VARIE SEZIONI IN CUI SI ARTICOLA IL VOLUME.

ABSTRACT

*Paolo Edmondo Rolli
Anna Maria Saccomanno*

Archlinepoint®

TUTORIAL BASIC

ABSTRACT

Archline point

TUTORIAL BASIC



Indice

PREMESSA	pag. 1
CONOSCIAMO ARCHLINE	pag. 4
Le finestre	pag. 6
INIZIAMO A LAVORARE	pag. 9
Modalità di lavoro 1	pag. 12
DISEGNO	pag. 15
Modalità di lavoro 2	pag. 18
PROGETTO	pag. 21
IMPORT/EXPORT	pag. 28
Importa/Esporta file Dxf/dwg	pag. 31
La gestione del Progetto	pag. 33
AD ESEMPIO	pag. 38
Nuovo Progetto	pag. 41
L'idea di PIANO ARCHITETTONICO	pag. 42
Piani ed Edifici – creazione	pag. 45

BASIC

Archline tutorial

ABSTRACT

L'idea di EDIFICIO	pag. 48
Piani ed Edifici – creazione	pag. 51
Lavorare con il MURO	pag. 52
Lavorare con le PORTE	pag. 74
Lavorare con le FINESTRE	pag. 84
Lavorare con il SOLAIO	pag. 92
Lavorare con la SCALA	pag.102
SCALA da modello	pag.109
SCALA /Rampa	pag.115
COPIA SU PIANO	pag.117
MURI/Modifica	pag.119
SCALA/Fora solaio	pag.123
Lavorare con le STRUTTURE	pag.124
STRUTTURE/Pilastri	pag.127
STRUTTURE/Travi	pag.131
Lavorare con gli OGGETTI	pag.134
SCALA/Balaustra	pag.145
COPIA SU PIANO	pag.155
Lavorare con i TETTI	pag.156
Lavorare con le SEZIONI	pag.172

ABSTRACT

Lavorare con il MODELLO 3D	pag.178
Lavorare con i GRUPPI 2D	pag.184
Lavorare con QUOTE TESTI CAMPITURE	pag.188
QUOTE	pag.191
TESTO	pag.197
CAMPITURA	pag.201
Lavorare con le IMMAGINI	pag.206
Predisporre la STAMPA	pag.220
Lavorare con la TABELLA-VANO	pag.232
Esportare in DOCFA	pag.240
INIZIARE DA UN DWG/DXF	pag.251
Importazione file dxf/dwg	pag.253
Trasformare dxf/dwg in gruppi 2D	pag.255
Disegnare i muri su base dxf/dwg	pag.259
PORTE su base dxf/dwg	pag.261
SCALA per scalini su base dxf/dwg	pag.263
TRAVI su base dxf/dwg	pag.265
APPROFONDIMENTI	
...e se volessi fare...	pag.267
SCALA Per ingombro e rampe	pag.269

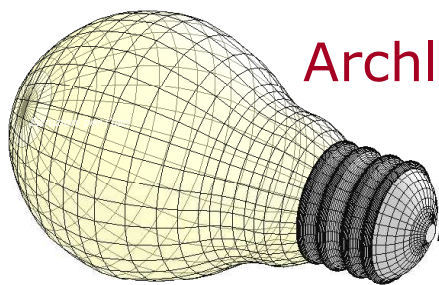
BASIC

ABSTRACT

SCALA Per scalini	pag.275
SCALA Balaustra/Ringhiera	pag.281
OGGETTI Crea profilo chiuso	pag.289
SCALA Balaustra/Ringhiera	pag.291
MURO Modifica muro completo	pag.293
FINESTRA Crea nuova finestra	pag.301
SOLAIO Modifica profilo inferiore	pag.315
GLOSSARIO	pag.318

BASIC

ABSTRACT



Archlinepoint®

L'idea

Perché serve un tutorial ?!?

Per consentire all'utente di iniziare un processo logico di conoscenza.

Nel contempo per guidarlo ad ottenere al più presto il suo primo risultato: un prodotto migliore con meno tempo.

La struttura del tutorial ne suggerisce un uso dinamico finalizzato a



ABSTRACT

**FACCIAMO INSIEME
UN MODELLO 3D**

**PROPRIETA' DELLO STRUMENTO
la mappa per orientarsi**

Iniziare da un DWG/DXF

PER APPUNTARE LE IDEE

prendere familiarità con la "filosofia" di Archline®xp

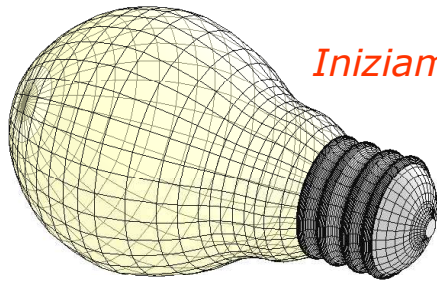
● nella pagina inferiore sono contenute le indicazioni per eseguire passo per passo un'esercitazione che utilizza tutti i principali strumenti di lavoro

-- nella pagina superiore è contenuta la "mappa" per scoprire come modificare le caratteristiche dello strumento utilizzato

■ per chi è abituato ad usare Autocad o ha una biblioteca di file già realizzati in formato dxf/dwg, vengono date utili indicazioni su quali proprietà delle entità 3d consentono di sfruttare al meglio la base costituita da un disegno preesistente

■ per chi è interessato ad approfondire le funzionalità degli strumenti e scoprire come affrontare problematiche specifiche sono forniti alcuni esempi di applicazioni.

**APPROFONDIMENTI
e se volessi fare...**



Iniziamo a lavorare

La prima schermata che otteniamo aprendo Archline®XP ci chiede immediatamente una scelta:

“Disegno” o “Progetto”.

Sono due strade non necessariamente alternative fra loro.

ABSTRACT

La prima strada (Disegno)
è abituale per chi già normalmente crea un file
(nomefile.)dwg, (nomefile.)3ds, (nomefile.)dxf, etc.

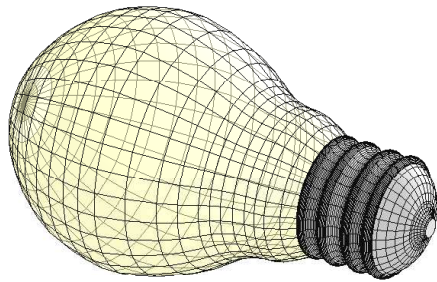
Il file è inteso come contenitore di tutte le informazioni
relative ad una fase di lavoro, ad esempio la costruzione dell'elaborato
progettuale o la tavola ante operam o quella post operam, e così via.

*Anche con Archline®XP è possibile operare con questa
logica ma è consigliabile usare il “disegno” solo per elaborati
completamente 2D, ad esempio per tavole urbanistiche o esecutivi
strutturali.*

La seconda strada (Progetto)
è infatti molto efficace nella gestione tridimensionale,
come vedremo più avanti, oltre ad essere concepita per ottimizzare i
tempi di lavoro, di modifica e di determinazione dell'iter progettuale.

*Consigliamo,
nella stragrande maggioranza dei casi, di seguire la
seconda strada anche nella modalità bidimensionale
perché è nostro convincimento che il valore aggiunto
della gestione 3D sia maggiormente apprezzato dall'uso
quotidiano.*





I vantaggi del **Progetto**

- i file 3d generati sono collegati alla pianta convenzionale (2D) e sono collegati fra di loro
- ogni modifica fatta in una finestra è riportata in tempo reale in tutte le altre finestre
- all'interno del progetto sono memorizzate tutte le scelte relative alle impostazioni generali e agli strumenti architettonici e di editing utilizzati, archiviati per un uso successivo nel **file Ambiente set** (*nomefile.set*)
- possono essere generate una o più **tavole di stampa** aggiornate automaticamente in qualsiasi momento, ad ogni modifica apportata in qualsiasi finestra di lavoro
- è possibile generare **tavole comparative** nelle quali sono evidenziate le differenze fra diverse elaborazioni di una stessa tavola.

ABSTRACT



Il **PROGETTO** è il "raccoltore" che contiene tutti i "documenti" di lavoro: disegni 2d e modelli 3d, textures, oggetti, immagini raster, tavole di stampa, tabelle, etc.

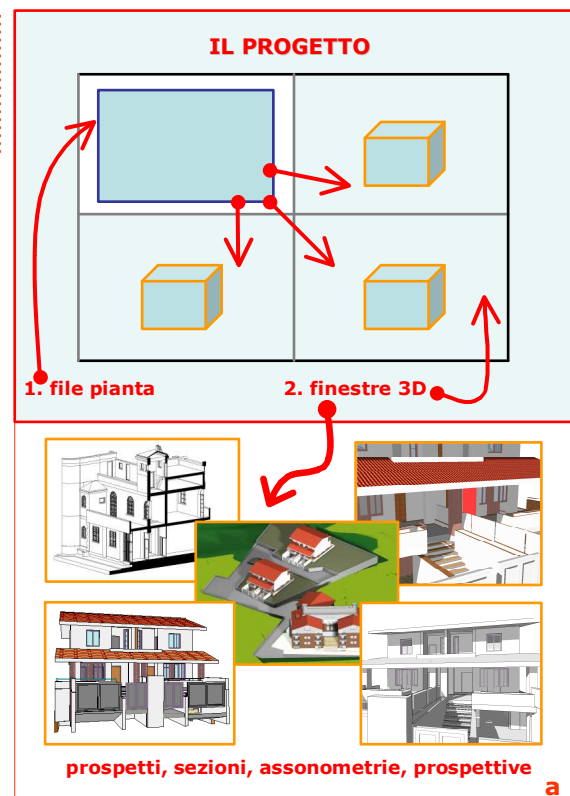
Il "**PROGETTO**" di Archline®XP

Il **Progetto** di Archline®XP è la tipologia di file specifica del programma ed è la modalità di lavoro consigliata.

- a. Il file **Progetto** (*nomefile.pro*) è un file che, pur essendo **unico**, in realtà può contenere al suo interno:

- **1. "file pianta"**: creando un **Progetto** viene generata una finestra **operativa Pianta** (**nomefile.asc*), con lo stesso nome del **Progetto**, all'interno della quale si può iniziare a lavorare.
- **2. finestre 3D** generate dal "file pianta" (assonometria, fronte, retro, destra, sinistra, sopra, prospettiva), con diverse opzioni di visualizzazione vettoriale e OpenGL esportabili come **immagini** o in formato di scambio per altri programmi cad, di modellazione e/o di rendering: **bmp/emf/dxf /dwg/dwf/tgfi 3ds/c4D/db/lp**.

N.B. Le finestre 3D possono essere generate anche da qualsiasi altra finestra che contenga **elementi 3D**.





Nella finestra di **GESTIONE DEL PROGETTO** è possibile visualizzare nel box dell'anteprima, cancellare, rinominare, rendere o meno attive e visibili le finestre 2d e 3d contenute nel progetto.

Inserire nuove finestre di disegno

E' possibile:

1. **creare nuove finestre** vuote in cui iniziare a disegnare
2. **aprire disegni** già esistenti
3. **importare disegni** già esistenti
4. **creare nuove finestre 3D** in cui visualizzare gli elementi 3D o inserire elementi 3d e 2D preesistenti
5. **creare nuove finestre OpenGL** in cui visualizzare gli elementi 3D o inserire elementi 3d e 2D preesistenti

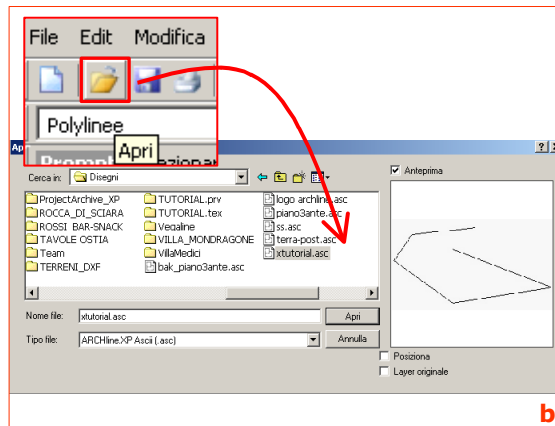
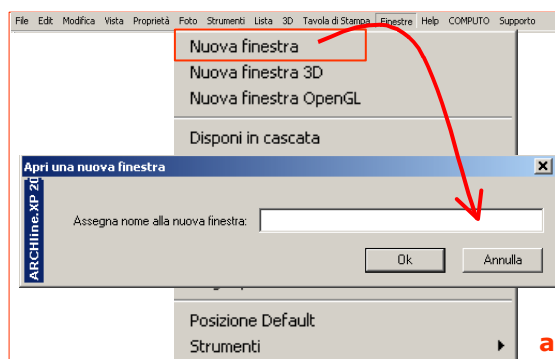
a. 1. S-click nel menu a tendina su **Finestre**

S-click su **Nuova finestra** si apre la dialog in cui assegnare un nome alla **finestra**

S-click su **OK** per aprire la nuova **finestra**

b. 2. S-click nella barra edit su **Apri**

si apre la dialog nella quale selezionare il nome del file da aprire



BASIC

ABSTRACT



L'opzione "Salva modello 3d" nella **GESTIONE DEL PROGETTO** non è riferita alle entità 3d, che sono in ogni caso memorizzate, ma al solo salvataggio del contenuto delle viste generate dal modello.

- c. Nella dialog che compare sono possibili 2 opzioni:
 - il **disegno** viene caricato all'interno del **progetto** esistente
 - viene creato un **nuovo progetto** sulla base del **disegno** importato

S-click sull'**opzione 1**

- d. 3. Il **disegno** può essere importato all'interno di una finestra esistente

S-click nella barra edit su **Apri** attivare l'opzione **Posiziona** nella dialog che segue attivare **Posiziona con nuova origine**

Sulla linea di prompt compare:

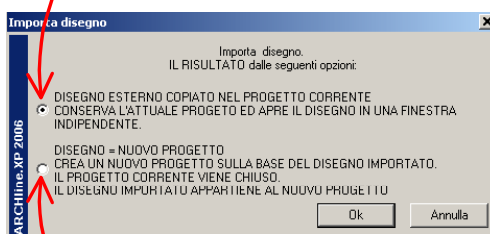
Origine del disegno (premere TAB per rotazione 90) DEFINISCIHOTSPOT (modifica punto di posizionamento)

S-click nella dialog che compare per scegliere il **punto di posizionamento** del box d'ingombro.

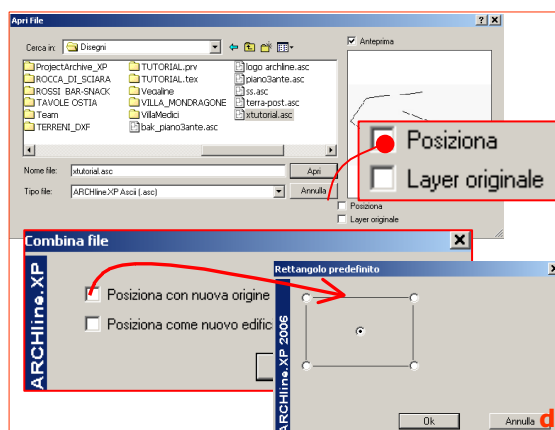
Posizionare il disegno.

N.B. Per l'opzione "Posiziona come nuovo edificio" vedi in seguito sezione "Piani ed Edifici"

Opzione 1

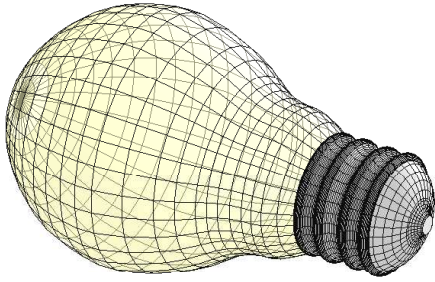


Opzione 2



BASIC

ABSTRACT



Ad Esempio

Da questo punto in poi vengono introdotte le pagine all'interno delle quali passo passo si procederà a "disegnare" un edificio costituito da una residenza bifamiliare.

L'esempio mostrerà di volta in volta l'applicazione pratica degli strumenti e dei comandi e sarà supportato nella pagina superiore (segnalato dall'indicazione: **↑ - pagina superiore - ↑**) da un'illustrazione il più possibile completa delle caratteristiche e del campo di applicazione di quanto descritto.

Per favorire una immediata identificazione delle pagine specificatamente dedicate all'esempio, che consenta a chi lo voglia di "saltare" le pagine più descrittive, tali pagine saranno contraddistinte dalla scritta **Ad Esempio**.

ABSTRACT

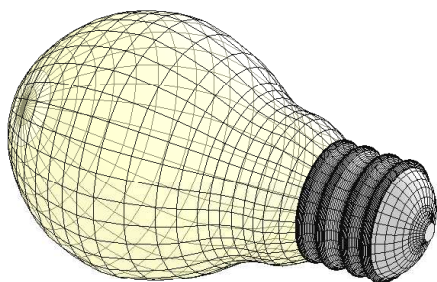
Qui di seguito viene descritta la modalità di lavoro ritenuta più opportuna per arrivare alla definizione completa, dalla fase di impostazione alla fase finale di editing e stampa delle tavole, di un progetto di piccole dimensioni.

Cominceremo quindi a creare un nuovo progetto e ad utilizzare via via gli strumenti 3D principali di Archline^{®XP}: muri, porte, finestre, solai, scale, tetti, fino all'inserimento degli strumenti di editing necessari per un arricchimento del livello comunicativo del progetto come gli strumenti quote, testi, campiture.

Nella parte finale vedremo come estrarre dal progetto stesso tutte le informazioni quantitative (contenute nel database interno al progetto) finalizzabili alla redazione di stime e computi e alla definizione di un documento Docfa.

Ad esempio Ad esempio Ad esempio Ad esempio





Lavorare con il **MURO**

A cosa serve:

Per migliorare i tempi di lavoro. utilizzando comandi semplici e completi

e

per non disegnare solo una piantina 2d.

Ovvero per utilizzare se necessario tutte le potenzialità di Archline^{®XP} per il calcolo delle superfici così come per l'analisi dei costi oltre a controllare la forma e le modalità spaziali.

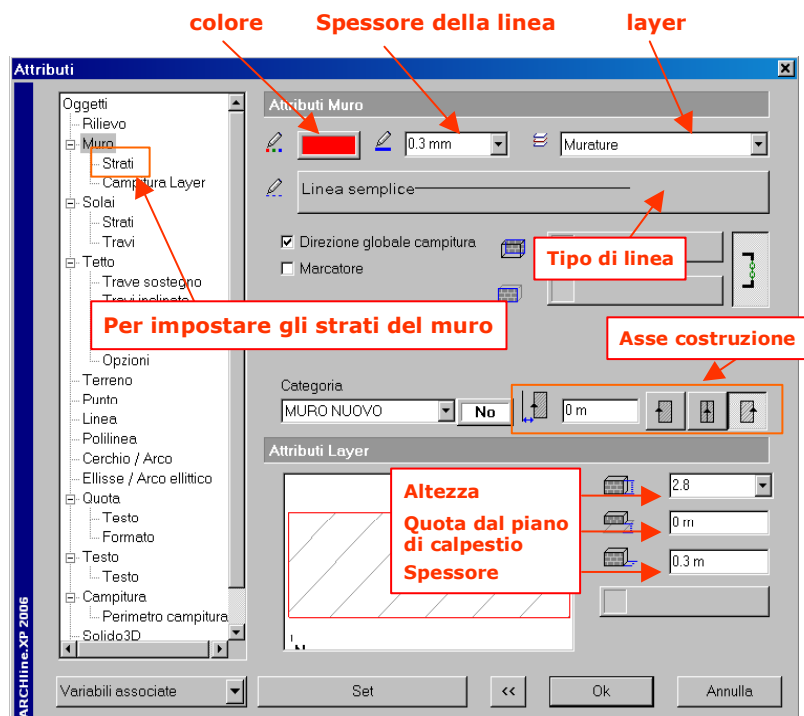
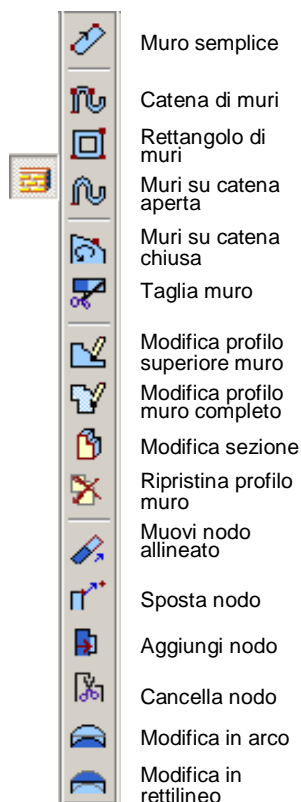
ABSTRACT

Il programma crea di default un elemento **Muro**.

Questo elemento si compone via via che l'utente definisce la geometria e/o può essere definito in fase di impostazione.

Il MURO pur essendo costituito da strati diversi per spessore, materiali e proprietà, può essere visualizzato in maniera semplificata sia nella pianta 2D che nelle viste 3D.

Può essere infatti utile e conveniente creare nuove tipologie di muri da utilizzarsi nelle vari fasi progettuali, salvandole nel set di lavoro.



Ad esempio Ad esempio Ad esempio Ad esempio Ad esempio

ABSTRACT



Gli attributi delle entità MURO sono sempre modificabili ed editabili, salvati e memorizzati all'interno del progetto oppure nel file .SET insieme a tutte le altre impostazioni del progetto.

Definire le impostazioni del muro.

D-click su **strumento muro** (terza icona menu laterale)

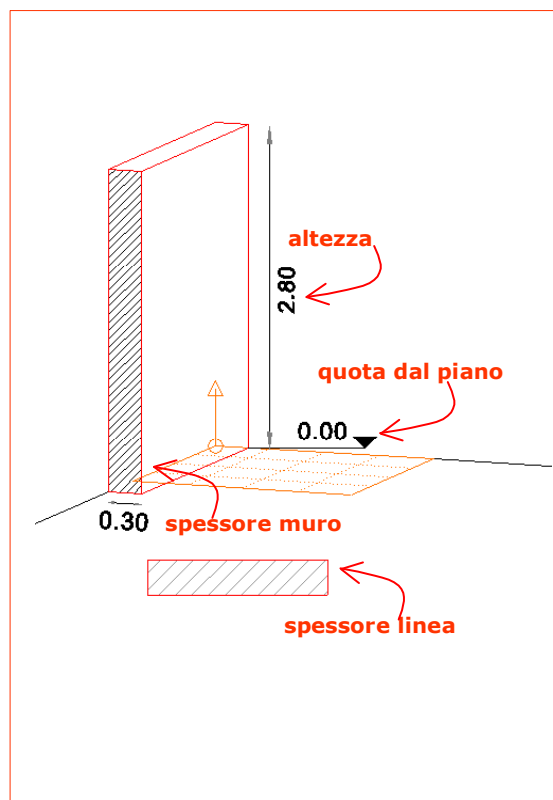
Si apre la dialog degli **attributi** del muro

↑ - pagina superiore - ↑

nell'esempio: colore rosso
spessore 0.3 mm
layer murature

Stabilire i **parametri** del muro:

nell'esempio: altezza 2.8
quota dal piano 0 m
spessore 0.30 m.

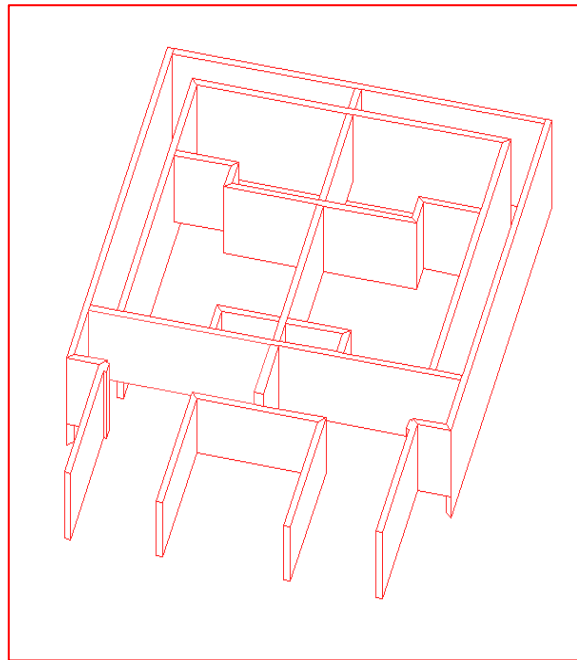
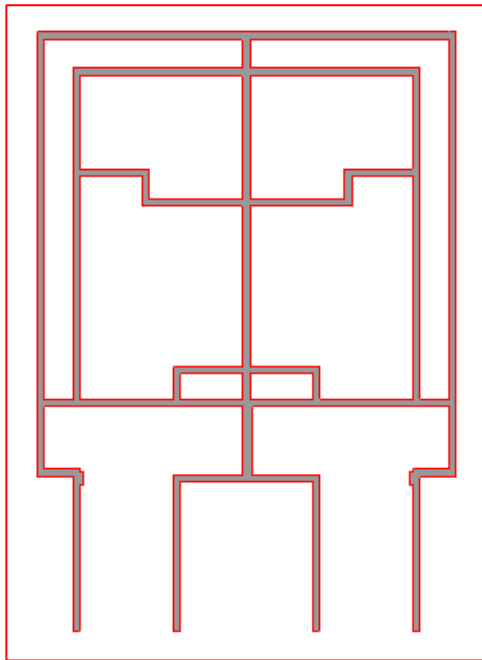


Ad esempio Ad esempio Ad esempio Ad esempio Ad esempio

MURI (3° icona menu laterale)

BASIC

ABSTRACT



PIANO INTERRATO – INSERIMENTO DEI MURI

ABSTRACT

Ad esempio Ad esempio Ad esempio Ad esempio



Ogni entità MURO può essere costituita da più strati ognuno con proprie caratteristiche - sia grafiche che geometriche - con materiali e proprietà grafiche specifici.

Definizione di più strati del muro

E' possibile inserire fino a 7 **Strati**.

- a. Nella dialog degli **attributi** del **muro**

S-click su **Strati**

si apre la dialog di definizione degli **Strati**

↑ - pagina superiore - ↑

S-click su **Inserisci**

il nuovo **strato** verrà inserito al di sotto dello **strato attivo**

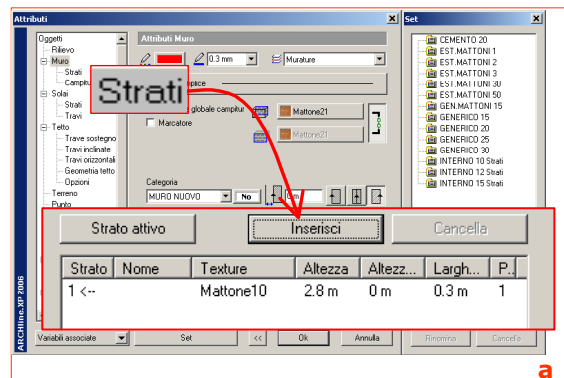
S-click sullo **Strato** per selezionarlo

S-click sul pulsante **Strato attivo** per rendere attivo lo strato selezionato

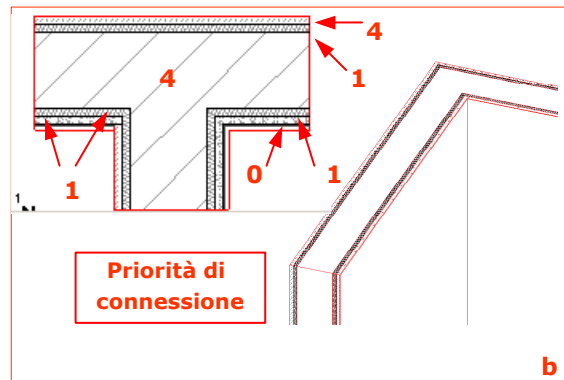
DoppioS-click per modificare **nome**, **materiale**, **altezza**, **altezza base**, **larghezza** e **priorità**.

- b. La **priorità** consente di gestire l'unione fra gli **Strati** in caso di muri connessi a **L** o a **T** con la variazione dell'indice da 1 a 10

0=max connessione
10=min connessione



a



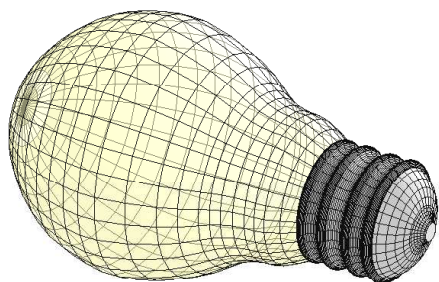
b

MURI (3° icona menu laterale)



BASIC

ABSTRACT



Lavorare con le **PORTE**

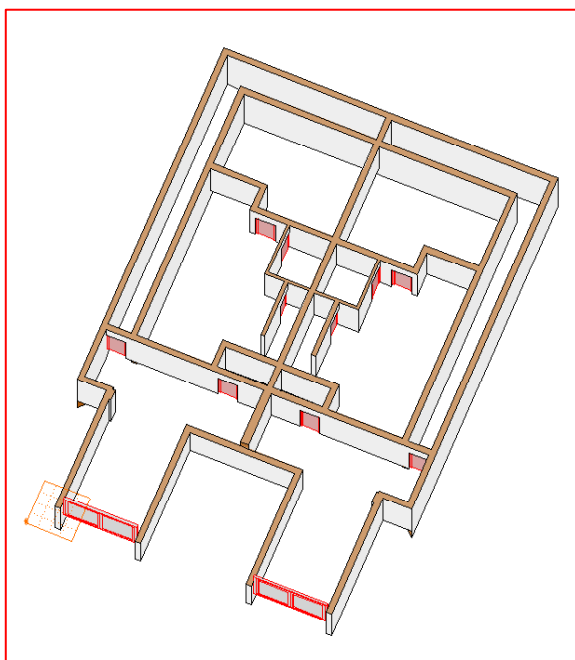
*A cosa serve:
a costruire l'oggetto e non solo a disegnarlo,
a interloquire con Archline®XP così come fareste con il fornitore
degli infissi del vostro cantiere, per spiegare a lui, ma anche a
voi stessi, le caratteristiche dell'oggetto, ottenere l'abaco grafico
o la lista in formato testo da inviare via mail o fax.*

ABSTRACT

Il programma utilizza degli elementi parametrici tridimensionali con la proprietà di forare i muri ed essere computati singolarmente: un elemento **Porta**.

Questo elemento si compone via via che l'utente definisce i dettagli costruttivi oppure può essere definito in fase di impostazione.

Il progetto può comprendere uno o più elementi porta disegnati dall'utente secondo la forma a discrezione e salvata nella libreria degli oggetti per essere riutilizzata a piacimento, etc.



PIANO INTERRATO – INSERIMENTO DELLE PORTE

ABSTRACT



Una volta inserite, PORTE e finestre possono essere editate e modificate sia per quanto riguarda tipologia e dimensioni, sia dal punto di vista del posizionamento.

- e. Per modificare il verso di apertura della **porta** si possono utilizzare i comandi presenti nel menu dello **strumento porta** oppure attivabili con **S-click** o **D-Click** sulla **porta**.

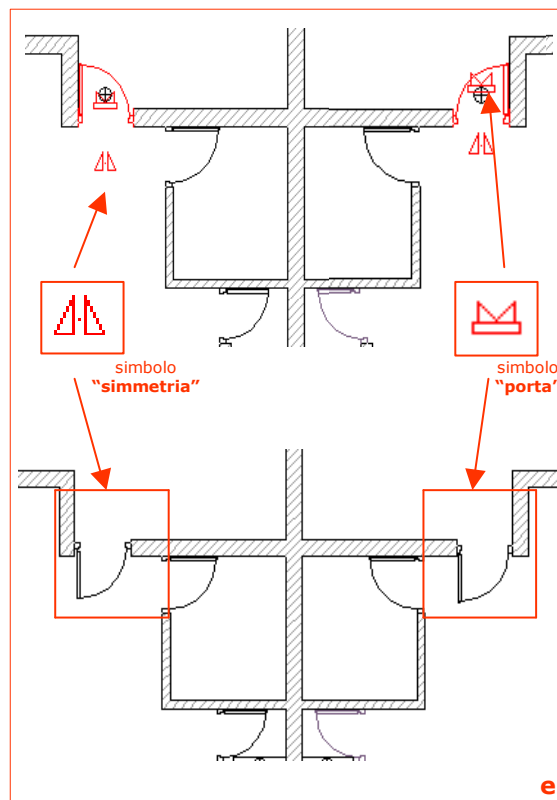
In maniera più diretta si possono usare le "maniglie"

S-click sulla **porta** a sinistra

S-click sul simbolo "simmetria"
la **porta** viene specchiata

S-click sulla **porta** a destra

S-click sul simbolo "porta"
la **porta** cambia lato e verso di apertura.



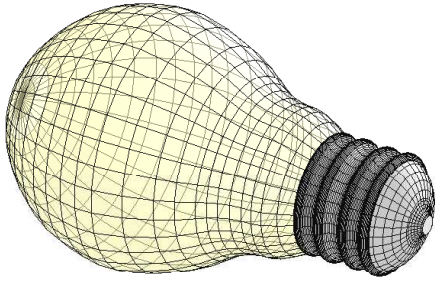
⑤

PORTE (5° icona menu laterale)

Ad esempio Ad esempio Ad esempio Ad esempio Ad es

BASIC

ABSTRACT



Lavorare con le **FINESTRE**

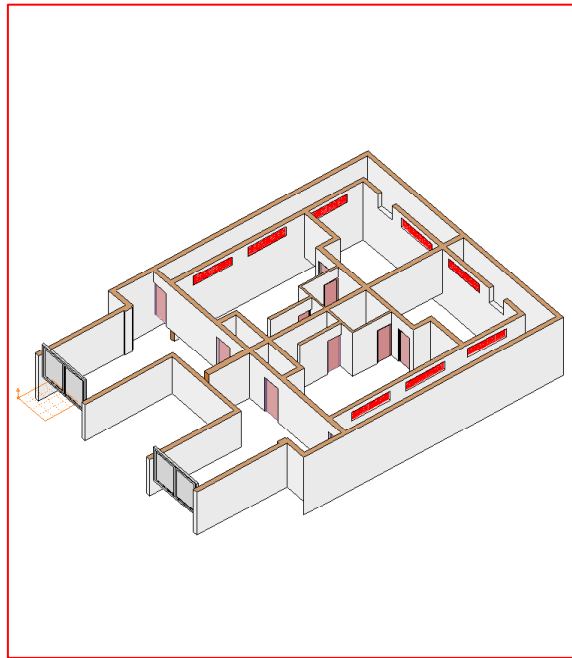
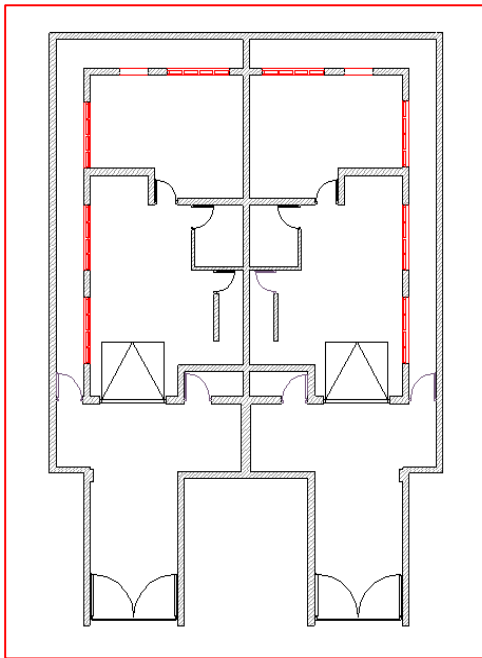
*A cosa serve:
a costruire l'oggetto e non solo a disegnarlo,
a interloquire con Archline^{®XP} così come fareste con il fornitore degli
infissi del vostro cantiere, per spiegare a lui, ma anche a voi stessi, le
caratteristiche dell'oggetto, ottenere l'abaco grafico o la lista in
formato testo, la superficie ed il rapporto illuminante della parete
vetrata o finestrata, della finestra d'angolo etc. e/o l'effetto della luce
in una particolare esposizione.*

ABSTRACT

Il programma crea di default un elemento parametrico **Finestra**.

Questo elemento si compone via via che l'utente ne definisce le forme e le caratteristiche dimensionali.

Può essere utile e conveniente creare nuovi tipologie similari o diversamente orientate o spazialmente definite, a partire da modelli reali magari oggetto di rilievo o su creazione del progettista.



PIANO INTERRATO – INSERIMENTO DELLE FINESTRE

ABSTRACT

Ad esempio Ad esempio Ad esempio Ad esempio



Esiste la possibilità, selezionando dal menu la voce **FINESTRA/PORTA libera**, di **posizionare finestre e Porte** totalmente **svincolate dai muri**.

Inserire un'apertura senza infisso

e. D-click sullo **strumento Finestra**.



Si apre la dialog **attributi** della finestra.

Scegliere fra le tipologie di finestre la categoria **aperture**.

Scegliere il modello di **apertura**, nell'esempio: foro rettangolo.

Stabilire le **dimensioni** della finestra e dei suoi componenti.

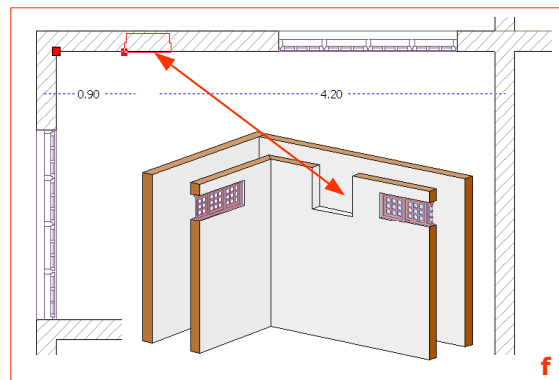
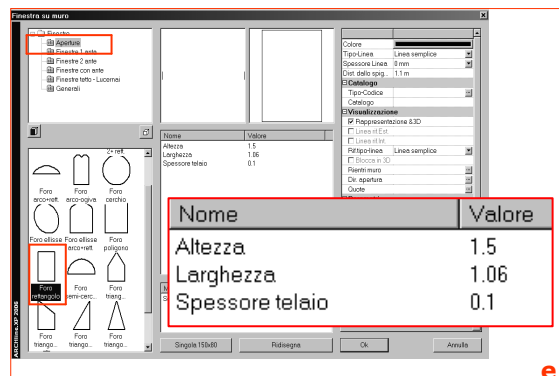
Stabilire i **parametri** seguendo la procedura già descritta.

f. S-click su **finestra per distanza dall'estremo**

S-click sul muro in cui si vuole inserire la **finestra**.

Digitare la distanza dall'estremo del **muro**.

Invio.

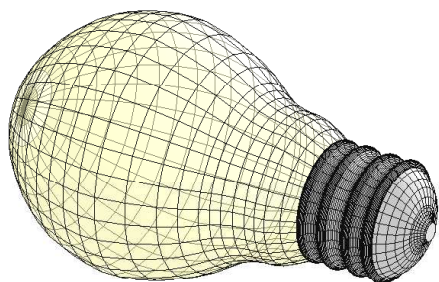


FINESTRE (6° icona menu laterale)

Ad esempio Ad esempio Ad esempio Ad esempio

BASIC

ABSTRACT



Lavorare con la **SCALA**

*A cosa serve:
a costruire l'oggetto e non solo a
disegnarlo,
a interloquire con Archline^{®XP} così come
fareste con il vostro cliente, per spiegare a
lui, ma anche a voi stessi, la forma e le
modalità spaziali dell'oggetto.*

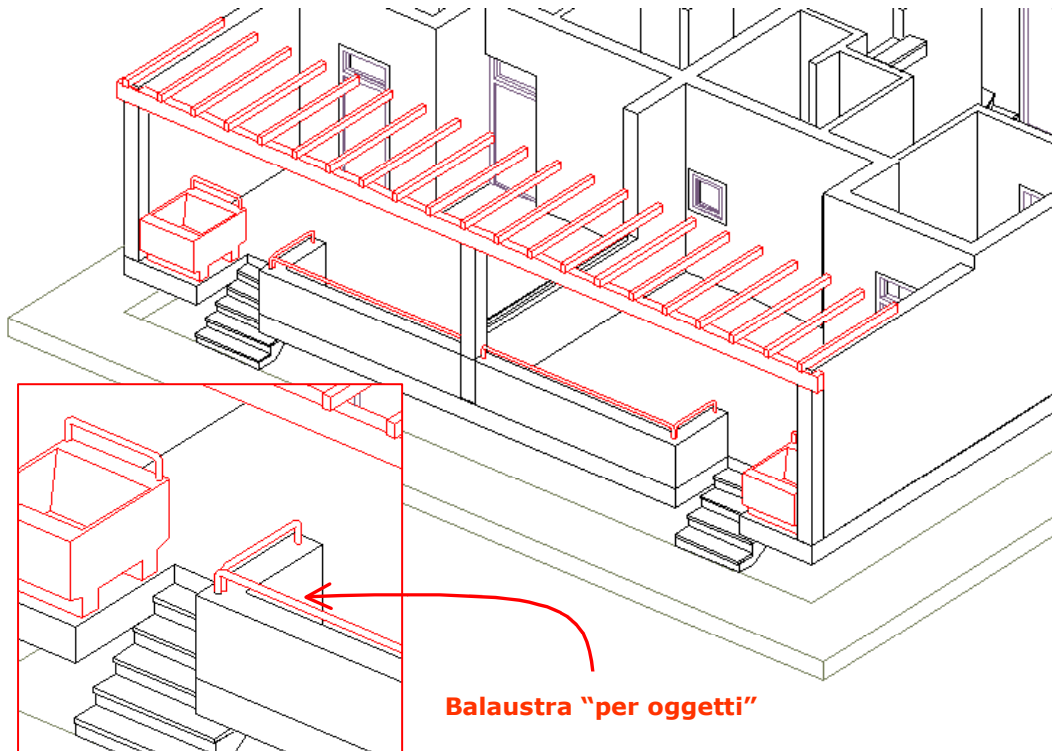
ABSTRACT

Il programma crea una serie di modelli dell'elemento **Scala**.

Questo elemento è sempre definito dall'utente per caratteristiche dimensionali e costruttive.

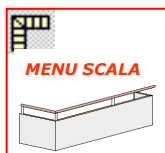
Il progetto può comprendere uno o più elementi indipendenti per forma, per struttura dei piani, etc. creati a discrezione dell'utente sia per forma che per modalità operative.

L'approccio può essere utile alla semplificazione e/o all'adeguamento alle norme, ma consente la verifica immediata delle forme più audaci o semplicemente la rappresentazione dell'esistente nel caso del rilievo dello stato dei luoghi.



Balastra "per oggetti"

ABSTRACT

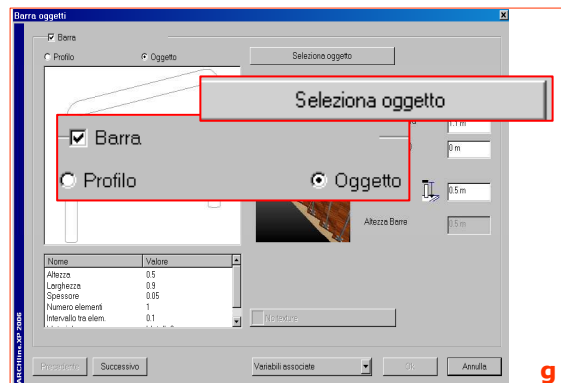


MENU SCALA

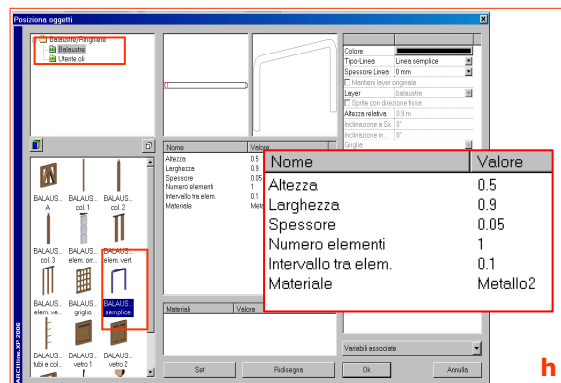
La **BALAUSTR**A può essere liberamente composta scegliendo gli oggetti e/o la tipologia di profilo che caratterizzeranno i due elementi componenti: barre e correnti.

Costruire una ringhiera per oggetto.

- g.** S-click su **strumento scala**
 S-click su **Crea Balastra** (quarta icona a destra dello strumento scala).
 Sulla linea di prompt comparire:
Selezionare il lato della scala da utilizzare come traiettoria APERTO CHIUSO (profilo libero)
 S-click su **APERTO**
 S-click sul primo punto seguire la procedura già descritta.
Invio
 si apre la dialog di editing della balastra.
 Mettere la spunta su **Barra**.
 Mettere la spunta su **Oggetto**.
- h.** S-click su **Oggetto**
 nella dialog scegliere l'**oggetto-balastra**.
 nell'esempio: "balastra semplice".
 Stabilire i valori dei **parametri**
 nell'esempio: Altezza 0.5/larghezza 0.9/spessore 0.05/numero elementi 1/intervallo fra elementi 0.1.
 S-click su **OK**



g



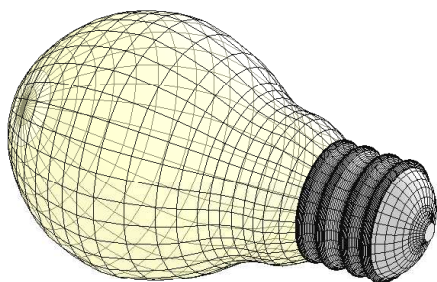
h

SCALA/ BALAUSTR (4° icona)

Ad esempio Ad esempio Ad esempio Ad esempio

BASIC

ABSTRACT



Lavorare con i **TETTI**

*A cosa serve:
a costruire l'oggetto e non solo a disegnarlo,
a interloquire con Archline[®]XP per controllare ogni
dettaglio in fase di redazione del progetto.*

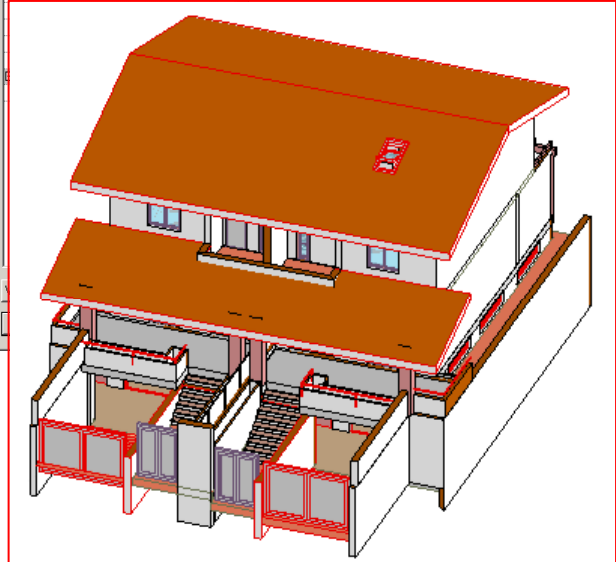
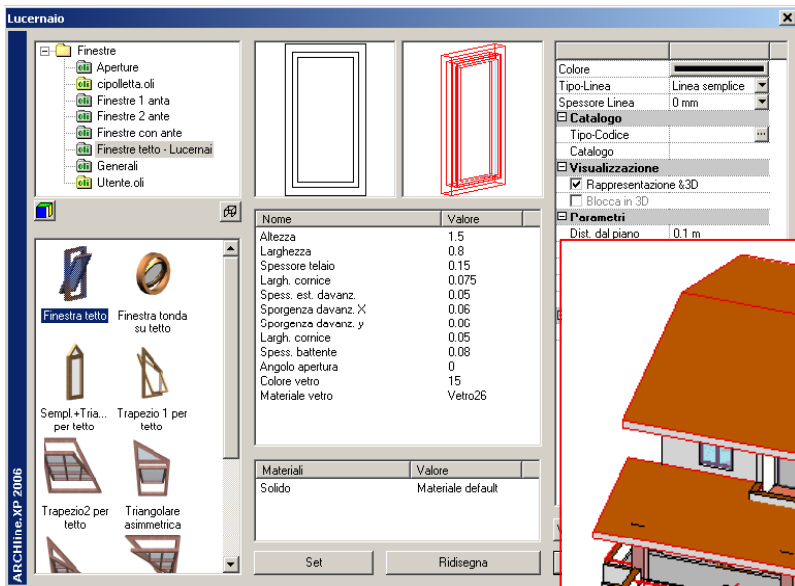
ABSTRACT

Il programma crea un elemento generico **Tetto**.

Questo elemento può essere definito in fase di impostazione per calcolo delle bisettrici, per falda piana, per sezione e per generatrice etc.

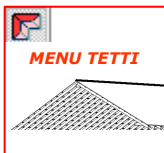
Il progetto può comprendere la forma e la struttura delle falde, etc.

Può essere infatti utile e conveniente la parte di computo delle travature.



Ad esempio Ad esempio Ad esempio Ad esempio Ad esempio

ABSTRACT



Su ogni FALDA può essere inserito un foro oppure, utilizzando le finestre contenute nella libreria specifica, possono essere forate da vere e proprie finestre per tetto.

- e. Per inserire una **finestra** nel **tetto**:
S-click su **Strumento finestra** (sesta icona del menu laterale)

S-click su **finestra tetto (lucernaio)**
(quinta icona del menu)



oppure **D-click** sul **tetto**

Sulla linea di Prompt compare:
Selezionare la falda in cui posizionare la finestra.

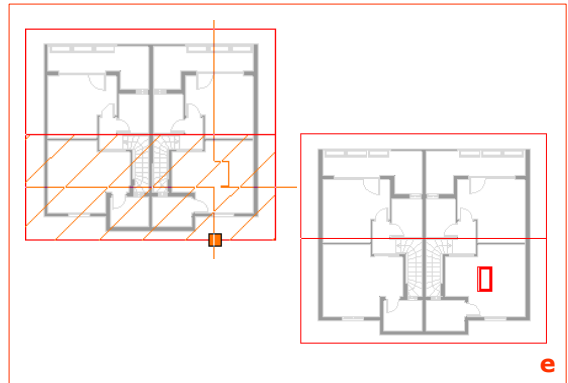
Si apre la dialog attributi della **finestra**

↑ - pagina superiore - ↑

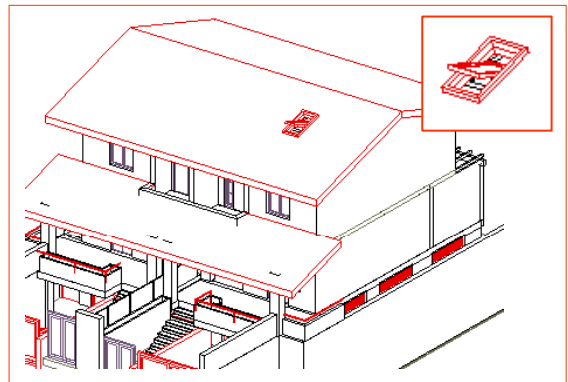
S-click su "finestre tetto-lucernaio/finestra tetto".

Sulla linea di Prompt compare:
Definire la posizione della finestra sul tetto.

S-click sul **tetto** nel punto desiderato.



e

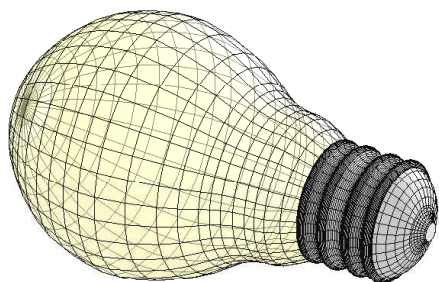


Ad esempio Ad esempio Ad esempio Ad esempio Ad esempio

ABSTRACT

TETTI (9° icona menu laterale)

BASIC



Lavorare con le **SEZIONI**

A cosa serve:

Ad avere il controllo costante degli spazi e delle interrelazioni, della forma e delle modalità costruttive dell'oggetto.

ABSTRACT

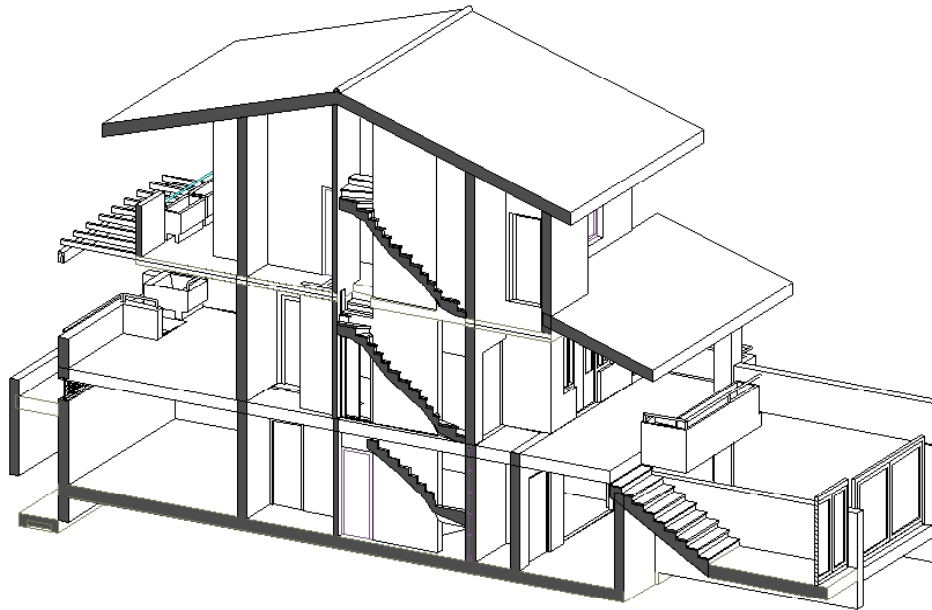
Il programma crea di qualsiasi oggetto viste in sezione verticale, orizzontale, parziali e/o totali.

SEZIONI



BASIC

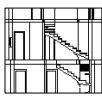
ABSTRACT



sezione assonometrica

ABSTRACT

Ad esempio Ad esempio Ad esempio Ad esempio Ad es

SEZIONI

L'asse di tracciamento delle SEZIONI è libero e definibile sia sulla pianta che nelle finestre 3d. L'asse della sezione può essere ruotato direttamente dalla pianta 2D.

- c. Con la stessa procedura seguita nella pagina precedente le **sezioni** possono essere tracciate direttamente nelle **finestre 3D** anche più volte fino ad ottenere lo spaccato assonometrico desiderato.

d. **Rotazione della sezione**

S-click sulla linea di sezione.

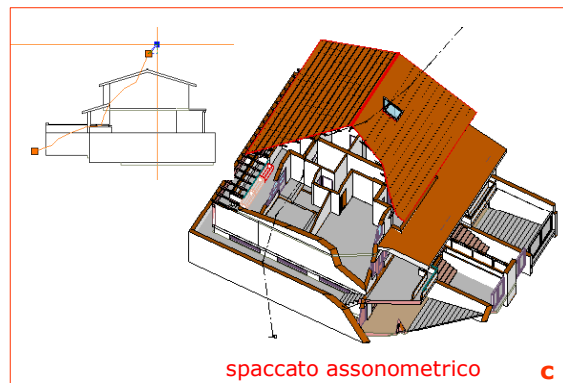
S-click sul simbolo di rotazione.

Ruotare la linea di **sezione**

D-click sulla **sezione**

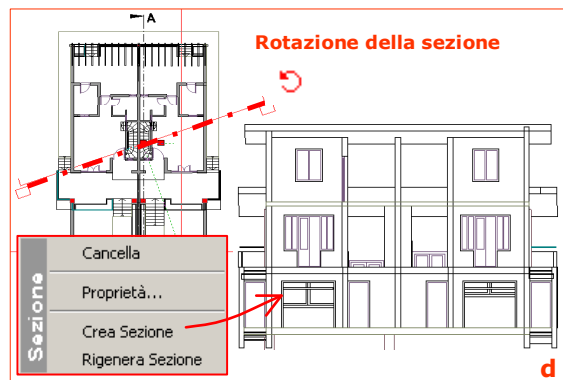
S-click su **crea sezione** nel menu locale

Si genera la nuova **sezione**.



spaccato assonometrico

c



Rotazione della sezione

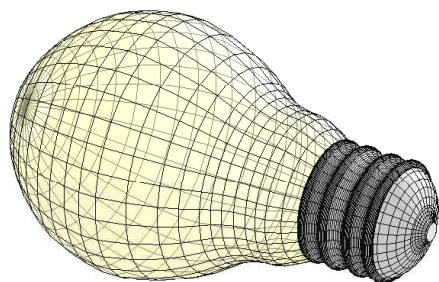
d

SEZIONE / DEFINIRE

BASIC

ABSTRACT

Ad esempio Ad esempio Ad esempio Ad esempio Ad es



Predisporre la **STAMPA**

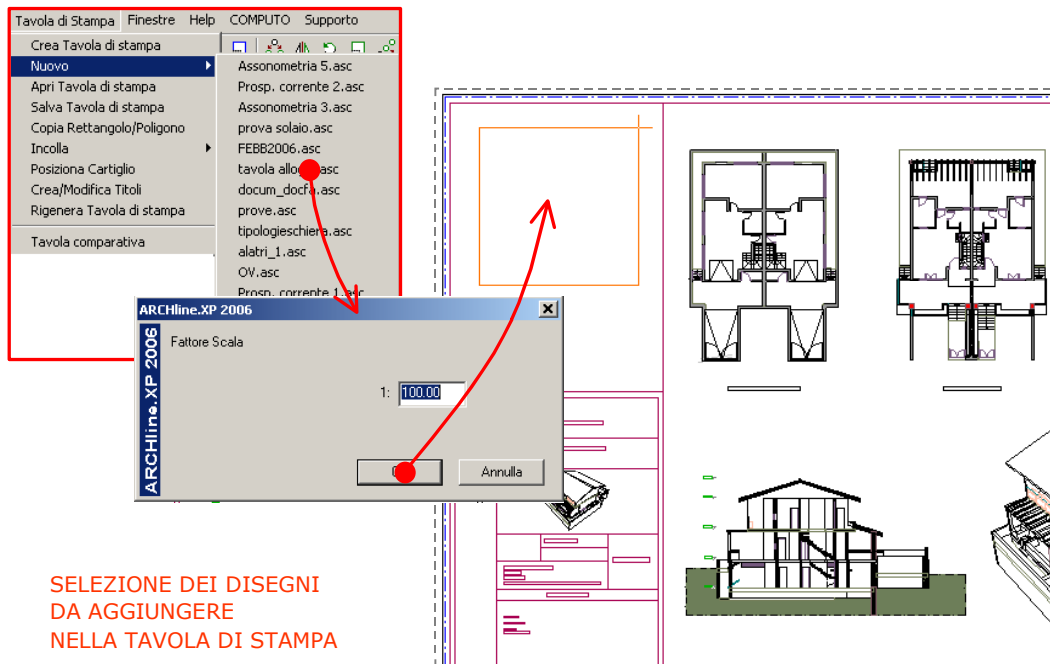
ABSTRACT

Il programma è in grado di creare Tavole di Stampa.

Questo elemento si compone delle piante, delle varie viste del modello – prospetti, sezioni, assonometrie, prospettive - via via che l'utente definisce il formato e la scala di stampa.

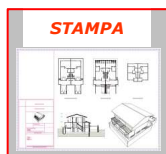
Il progetto può comprendere uno o più tavole di stampa indipendenti per forma, per struttura dei piani, etc.

Può essere infatti utile e conveniente creare diversi elaborati direttamente aggiornabili in caso di necessità, all'atto dell'aggiornamento del modello di riferimento, con nuovi elementi tridimensionali o diversi dati 2d.



SELEZIONE DEI DISEGNI
DA AGGIUNGERE
NELLA TAVOLA DI STAMPA

ABSTRACT



Le TAVOLE DI STAMPA possono essere modificate successivamente alla loro creazione con l'inserimento o la cancellazione dei disegni, dei testi e dei cartigli da cui sono composte.

E' possibile aggiungere altri disegni nella **tavola di stampa**

↑ - pagina superiore - ↑

S-click sulla barra dei menu su **tavola di stampa**

S-click su **crea tavola di stampa**

S-click su **Nuovo**

Compare la dialog per la scelta della **scala**

S-click su **OK**

Il **nuovo** disegno può essere posizionato

e. Inserire una vista **OpenGL**

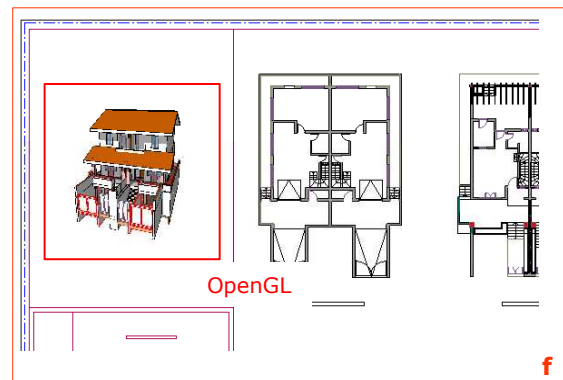
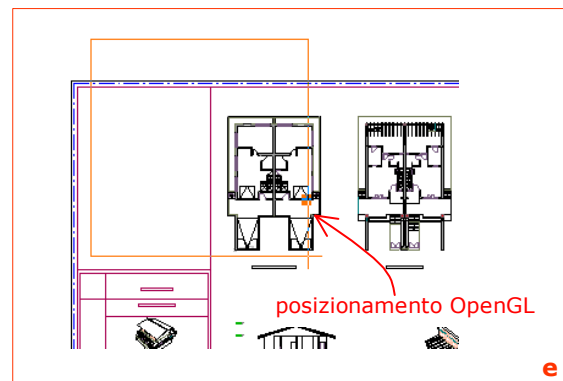
All'atto dell'inserimento di una **vista OpenGL** nelle 2 modalità descritte (in fase di creazione della **tavola di stampa** o successivamente)

compare sulla linea del Prompt :

Indicare la nuova dimensione (proporzionale) dell'overlay **DEFAULT DIMENSIONE**

f. **S-click** sullo schermo: è possibile definire la dimensione trascinando il mouse

Nota Bene: la vista Open GL è a tutti gli effetti un overlay e quindi va gestita con i comandi e le funzioni dell'overlay.



STAMPA/ CREARE TAVOLA DI STAMPA

Ad esempio Ad esempio Ad esempio Ad esempio Ad esempio

BASIC

ABSTRACT

Archline tutorial®

Iniziare da un Dwg/Dxf



ABSTRACT

Archline tutorial



Su un disegno preesistente è possibile indicare graficamente la larghezza delle porte al momento dell'inserimento; il relativo valore sarà risulterà automaticamente leggibile nella dialog degli attributi.

PORTE SU BASE dxf/dwg (6° icona)

Inserire le porte su di una base Dxf/Dwg

- a. Dopo aver costruito il muro sulla base del disegno

S-click su Porta per due punti

terza icona del menu dello strumento **pc**

Sulla linea di prompt compare:

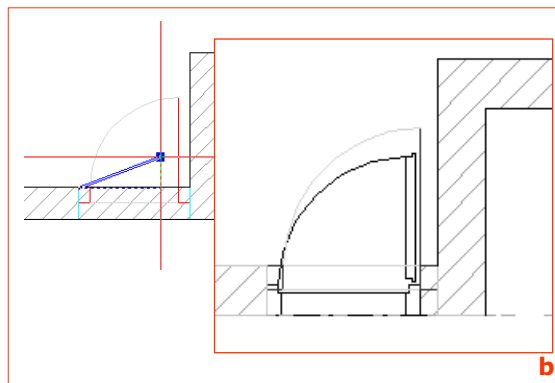
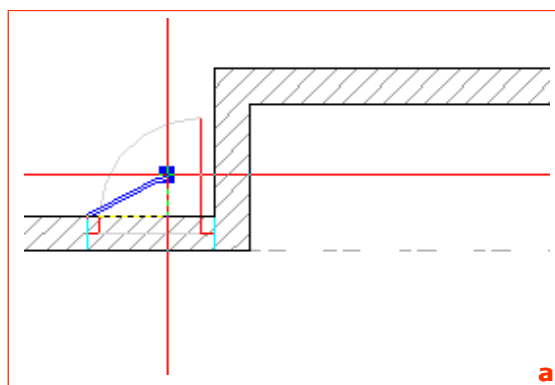
indicare il punto di riferimento del muro.

S-click sul muro sul primo estremo della **porta** disegnata sul Dxf/Dwg.

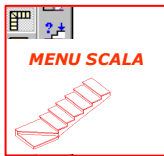
- b. Sulla linea di prompt compare:
nuova dimensione PorteFinestre.

S-click sul secondo estremo della **porta** disegnata sul Dxf/Dwg.

Invio.



ABSTRACT



MENU SCALA

La scelta della tipologia da utilizzare per la creazione della scala è funzionale sia alla morfologia della scala da riprodurre che all'esistenza o meno di una base grafica di partenza.

SCALA PER SCALINI SU BASE dxf/dwg (3° icona)

Inserire la scala su di una base Dxf/Dwg

- a. Dal menu dello strumento **scala**

S-click su **scala per scalini** (terza icona del menu)



Sulla linea di prompt compare:

perimetro del gradino **POPMENU**

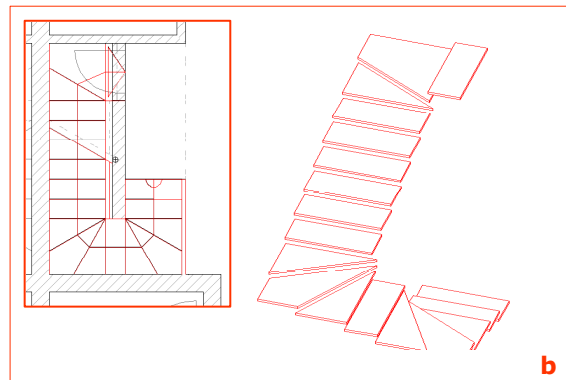
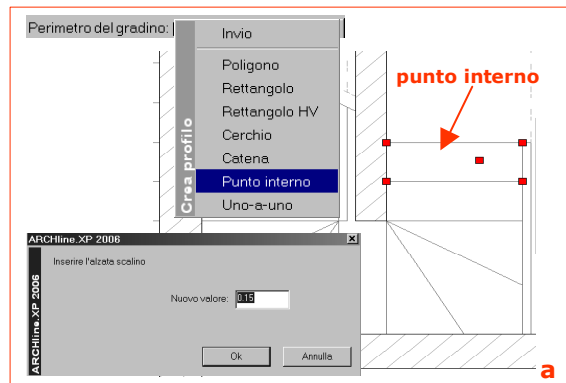
S-click **POPMENU**.

S-click su **punto interno**.

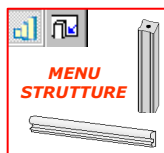
S-click nel **punto interno** di uno scalino disegnato.

Si apre una dialog in cui viene richiesta l'**altezza** dello scalino.
nell'esempio: 0.15 m.

- b. Senza uscire dal comando selezionare il secondo scalino e così di seguito seguendo la procedura indicata.



ABSTRACT



MENU STRUTTURE

I **PILASTRI** e le **TRAVI** possono essere posizionati in modo libero o graficamente secondo una griglia strutturale predefinita.

TRAVI SU BASE dxf/dwg (2° icona)

Inserire le travi sulla base di un disegno Dxf/Dwg

- a. **S-click** sul menu laterale sullo strumento **strutture**

S-click su **Trave** (seconda icona del menu)

Definire il **profilo** della trave e i **parametri**

Definire le impostazioni della **griglia**:

Scegliere la modalità **Griglia grafica**

Definire il numero di **copie** e gli **interassi**.

- b. Definire la posizione della prima **trave**

Sulla linea di prompt compare:
primo punto della traslazione **RIPETI SUCCESSIVO**

S-click sul punto **1**

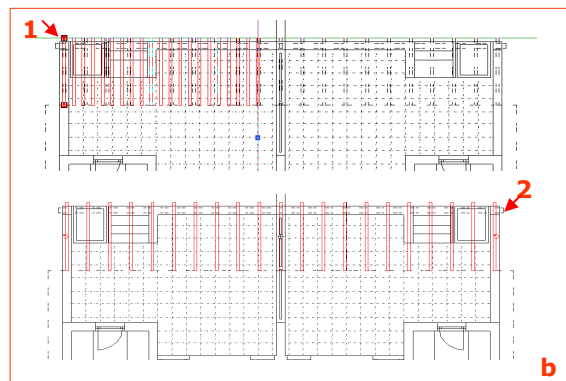
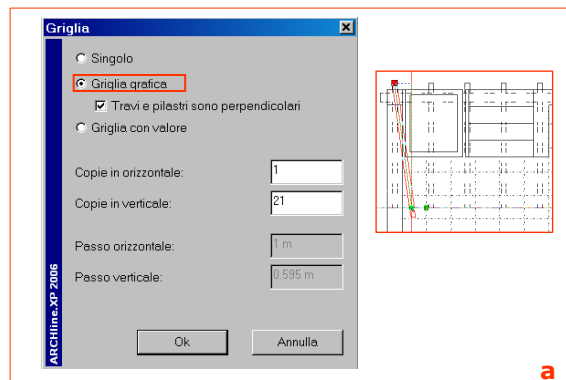
nell'esempio: l'estremo in basso della trave medesima

Sulla linea di prompt compare:

secondo punto della traslazione **RIPETI SUCCESSIVO**

trascinare il mouse e **S-click** sul punto **2**

nell'esempio: l'estremo a destra dell'ultima trave disegnato nella base Dxf/Dwg.



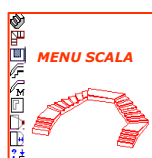
ABSTRACT

Archline tutorial®

Approfondimenti
...e se volessi fare...



ABSTRACT



Il metodo della scala per scalini consente di creare una scala senza limitazioni di forma specificandone la geometria e il valore dell'alzata di ciascun gradino.

- a. il metodo si può applicare:
- ad una **scala** per la cui forma non può essere applicato il metodo per ingombro e rampe
 - ad una **scala** già disegnata in 2D

- b. Definizione della geometria della **scala**:
- Disegnare la **scala** in 2d od utilizzare una **scala** già disegnata in cui ogni gradino sia definito da un perimetro chiuso

- c. **S-click** su
"Scala per scalini"



- d. Sulla linea di prompt compare:

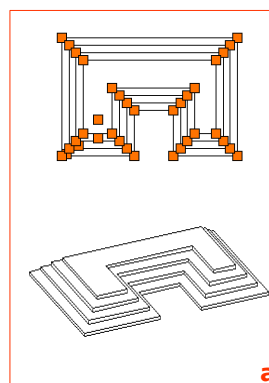
Perimetro del gradino POPMENU

S-click su **POPMENU**

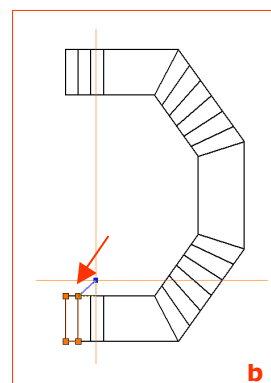
utilizzare uno dei comandi di creazione o selezione di un profilo; l'opzione "punto interno" è in genere la più semplice

nella dialog che compare inserire il valore dell'alzata dello scalino
nell'esempio valore alzata = 0.15

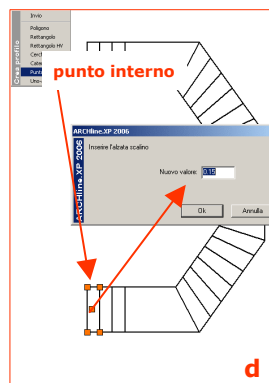
- e. **S-click** in successione all'interno dei gradini delle 2 rampe in basso.



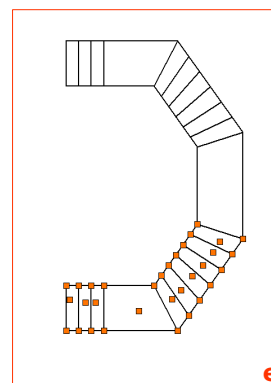
a



b



d



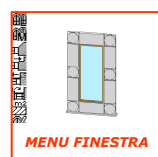
e

SCALA per scalini (3° icona)



BASIC

ABSTRACT



Un altro modo per creare nuove finestre, od anche porte od oggetti 3D da inserire nelle relative librerie, si basa sull'individuazione tramite campiture di superfici diverse per materiali e spessori.

FINESTRA crea nuova finestra (15° icona)



Definire una nuova finestra con campiture 2d

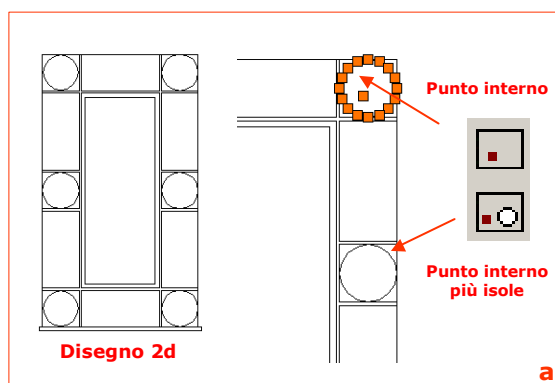
- a. Il metodo è consigliabile soprattutto quando si dispone di un disegno 2d della finestra o dell'oggetto da creare

S-click sullo strumento **campitura**



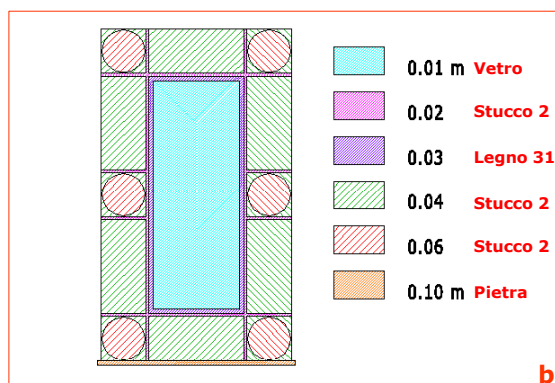
utilizzando il comando **punto interno** e **punto interno con isole** campire **una alla volta** tutte le aree che dovranno avere uno spessore.

- b. Per evitare errori è importante differenziare le campiture a cui attribuiremo spessori e/o materiali diversi.



Disegno 2d

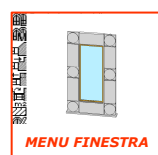
a



b

BASIC

ABSTRACT



Un altro modo per creare nuove finestre, od anche porte od oggetti 3D da inserire nelle relative librerie, si basa sull'individuazione tramite campiture, di superfici diverse per materiali e spessori.

FINESTRA crea nuova finestra (15° icona)



- c. Per la visualizzazione in pianta creare un **Gruppo 2d** disegnare la vista in pianta della finestra

S-click su **Strumenti** dalla barra dei menu a tendina

S-click su **Gruppi 2D**

S-click su **Definisci**

Sulla linea di prompt compare:
Selezionare gli oggetti che compongono il gruppo

alla fine della selezione **Invio**

Sulla linea di prompt compare:
Indicare l'hotspot successivo del Gruppo Campitura

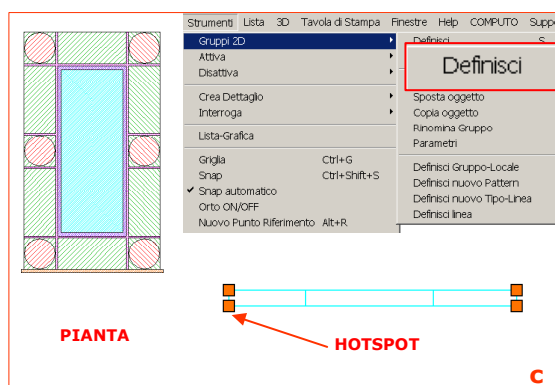
indicare i 4 hotspot che definiscono il massimo ingombro

Invio

- d. nella dialog che appare scrivere il nome del gruppo

nell'esempio finestra_1

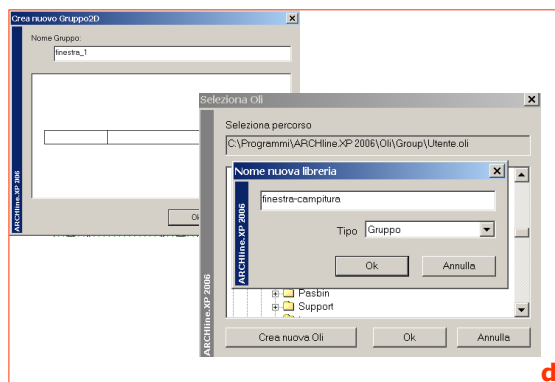
Salvare il **Gruppo 2D** nella nuova libreria **finestra-campitura**



PIANTA

HOTSPOT

c



d

BASIC

ABSTRACT



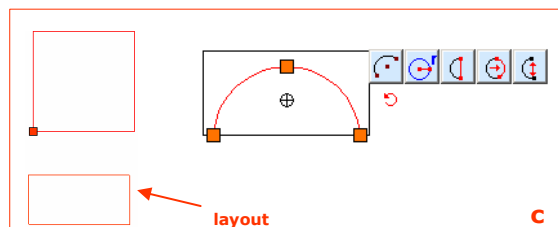
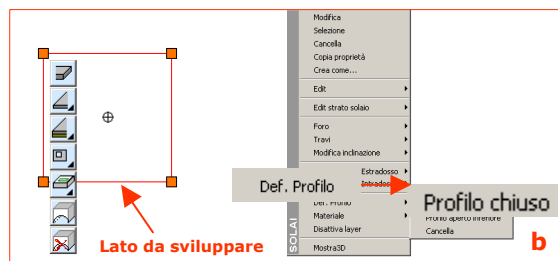
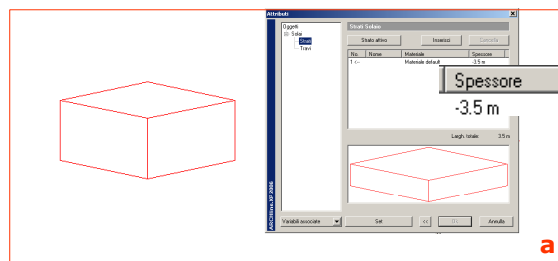
L'intradosso del solaio è modellabile secondo un profilo disegnato liberamente con strumenti 2d e che, applicato al layout dei singoli lati, dà origine ad esempio a volte a botte e a crociera.

SOLAIO modifica profilo inferiore (8° icona)

Creare una volta a botte



- creare un **solaio** a pianta quadrata
nell'esempio 7m x 7m
spessore solaio -3.5m
- D-click** in pianta sul lato orizzontale in basso, aprire il menu e selezionare "**Def. profilo**" e quindi "**Profilo chiuso**".
- Sulla linea di prompt compare:
Indicare la posizione del layout SUCCESSIVO (vertice successivo)
posizionare il **layout**
premere **Esc** per uscire dal comando
disegnare un semicerchio
nell'esempio raggio=3.1m
e posizionarlo sul **layout** come indicato in figura



BASIC

ABSTRACT



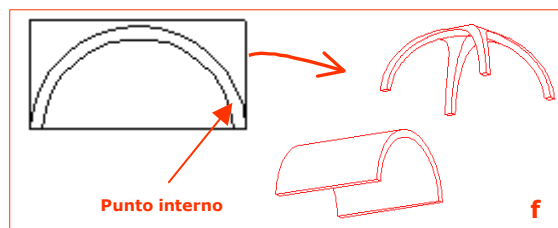
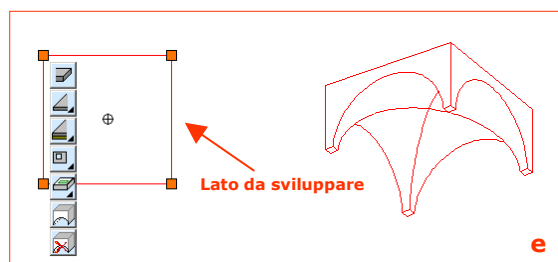
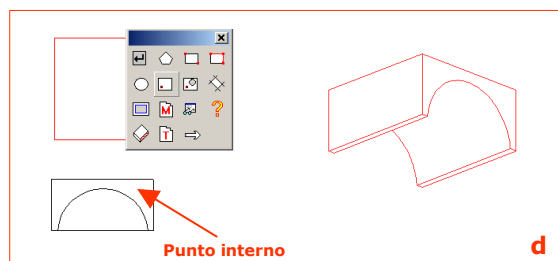
L'intradosso del solaio è modellabile secondo un profilo disegnato liberamente con strumenti 2d e che, applicato al layout dei singoli lati, dà origine ad esempio a volte a botte e a crociera.

SOLAIO modifica profilo inferiore (8° icona)

- Ripetere il comando
"**Def. profilo**" e quindi "**Profilo chiuso**";
Sulla linea di prompt compare:
Indicare la posizione del layout SUCCESSIVO (vertice successivo)
posizionare il **layout**
compare il menu icone, utilizzare "**punto interno**"
nella **vista 3d** è visualizzata la volta a botte

Creare una volta a crociera

- Ripetere il comando selezionando in pianta il lato destro del **solaio**
nella **vista 3d** è visualizzata la volta a crociera
- Varianti**
Ripetere la procedura utilizzando un doppio profilo semicircolare



BASIC

ABSTRACT



Archlinepoint®

TUTORIAL BASIC

ABSTRACT