



# Archlinepoint<sup>®</sup>

## *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 |

### ABSTRACT

#### **BASIC**

#### Archline tutorial

|                                    |         |
|------------------------------------|---------|
| 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/Balaustre .....              | 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 |

## ABSTRACT

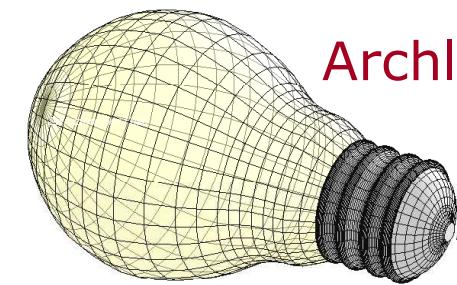
**BASIC**

|   |         |
|---|---------|
| 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 |

## ABSTRACT

**BASIC**

# 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.

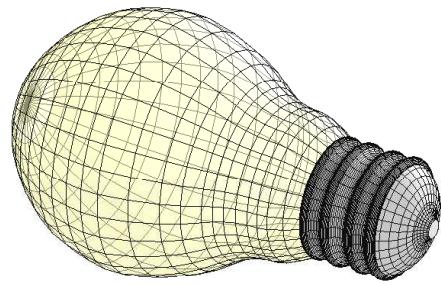
*Consigliamo,*

*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.*

 **Iniziamo a lavorare/Premessa**

**BASIC**

**ABSTRACT**



## 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



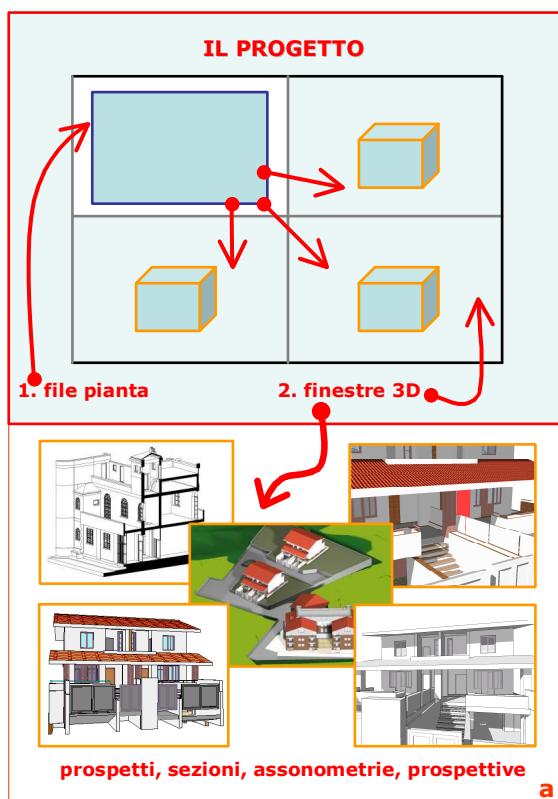
Il PROGETTO è il "raccoglitore" che contiene tutti i "documenti" di lavoro: disegni 2d e modelli 3d, textures, oggetti, immagini raster, tavole di stampa, tabelle, etc.

### 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.

- Il file **Progetto** (*nomefile.pro*) è un file che, pur essendo **unico**, in realtà può contenere al suo interno:
  - 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.
  - 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/tgf/ 3ds/c4D/db/lp.**

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



## PROGETTO

### BASIC

## ABSTRACT

## LA GESTIONE DEL PROGETTO

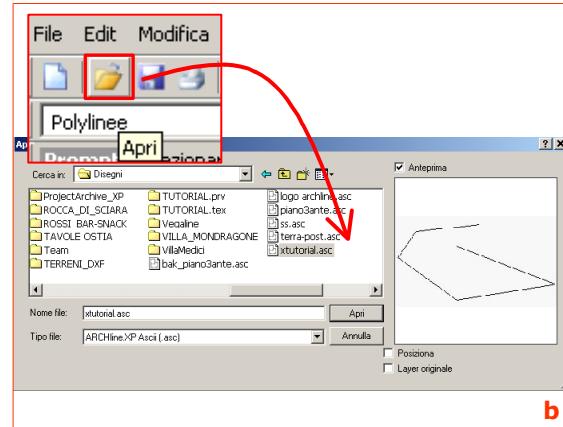
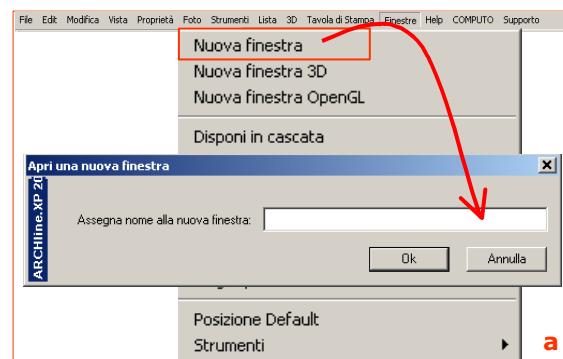


Nella finestra di GESTIONE DEL PROGETTO è possibile visualizzare nel box dell'anteprima, cancellare, rinominare, rendere o meno attive e visibili le finestre 2d e 3d contenute nel progetto.

### 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



**ABSTRACT**

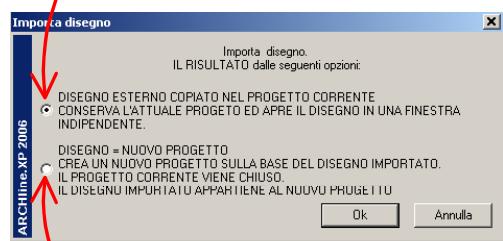
## LA GESTIONE DEL PROGETTO



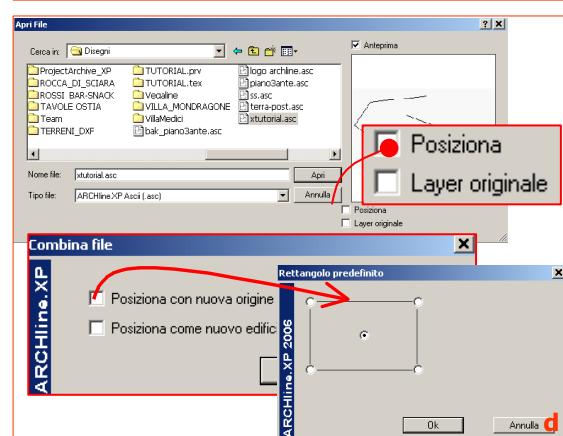
L'opzione "Salva modello 3d" nella GESTIONE DEL PROGETTO non è riferita alle entità 3d, che sono in ogni caso memorizzate, ma al solo salvataggio del contenuto delle viste generate dal modello.

- 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) DEFINISCI HOTSPOT (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

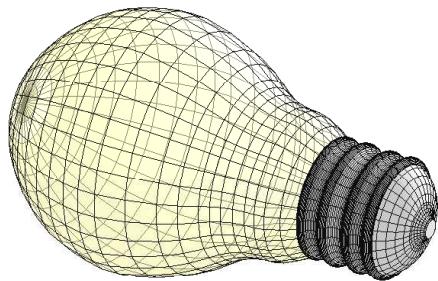


### Opzione 2



**ABSTRACT**

**BASIC**



## 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**.

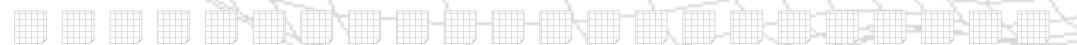
## ABSTRACT

**Ad esempio** Ad esempio Ad esempio Ad esempio

*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.*

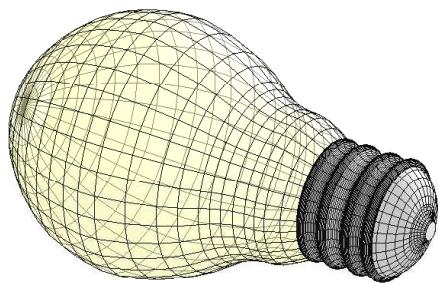
*Cominceremo quindi a creare un nuovo progetto e ad utilizzare via via gli strumenti 3D principali di Archline®XP: muri, porte, finestre, solai, scale, tetti, fino all'inserimento degli strumenti di editing necessari per un arricchimento del livello comunicativo del progetto come gli strumenti quote,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



**BASIC**

## ABSTRACT



## 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.

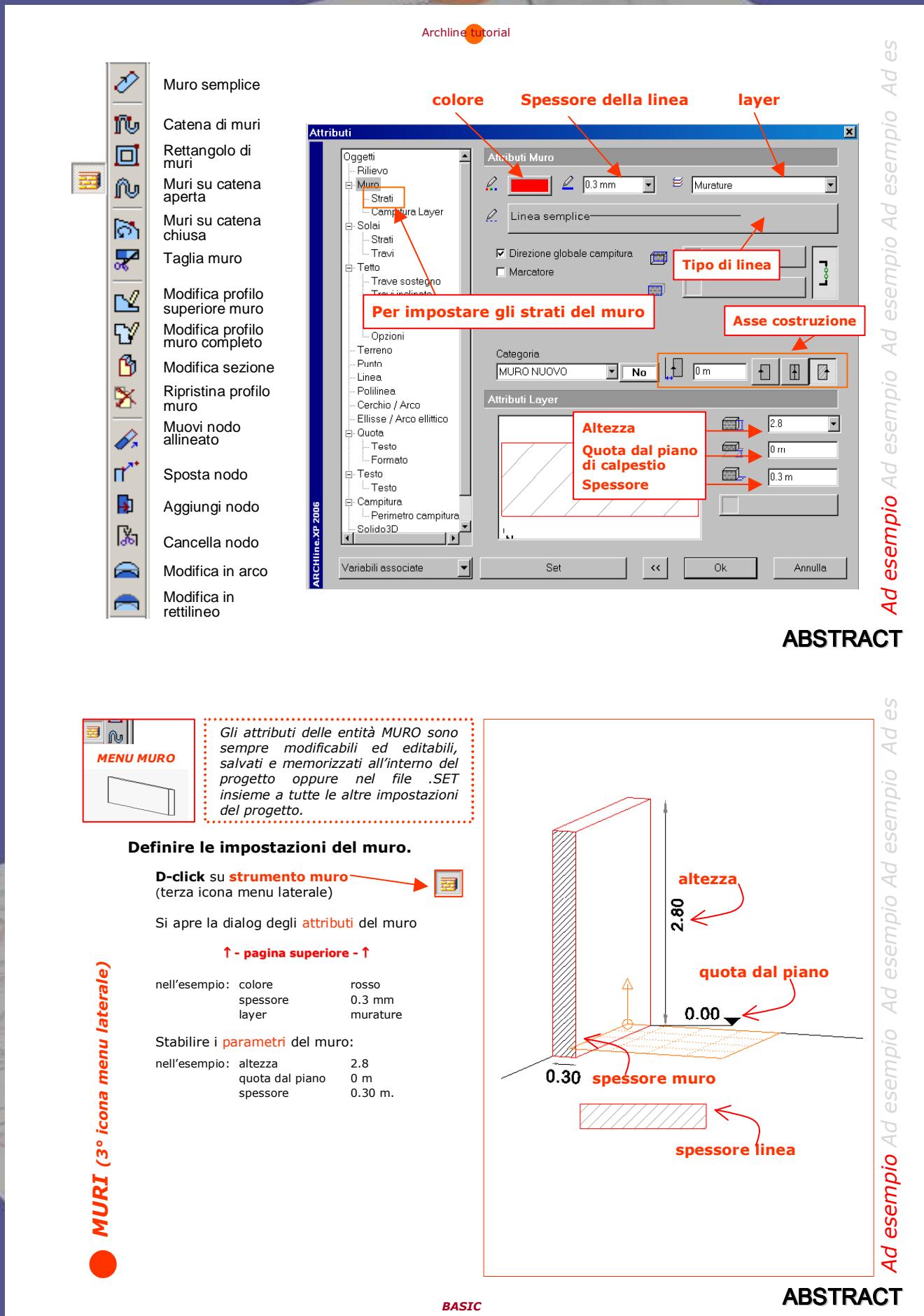
Il MURO pur essendo costituito da strati diversi per spessore, materiali e proprietà, può essere visualizzato in maniera semplificata sia nella pianta 2D che nelle viste 3D.

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



**BASIC**

## ABSTRACT



## ABSTRACT

MUR (3° icona menu laterale)



*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) 

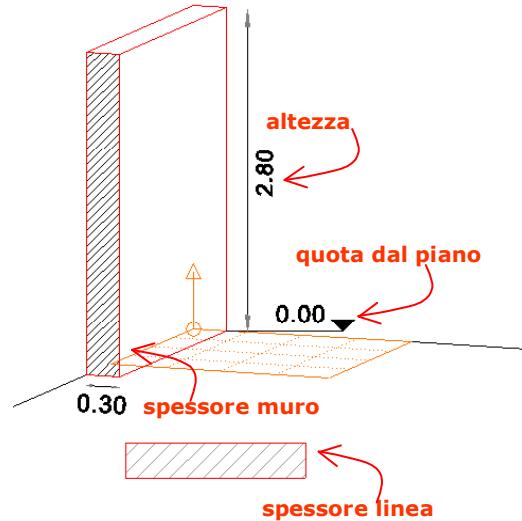
Si apre la dialog degli attributi del muro

↑ - pagina superiore - ↑

nell'esempio: colore rosso  
spessore 0.3 mm  
layer murature

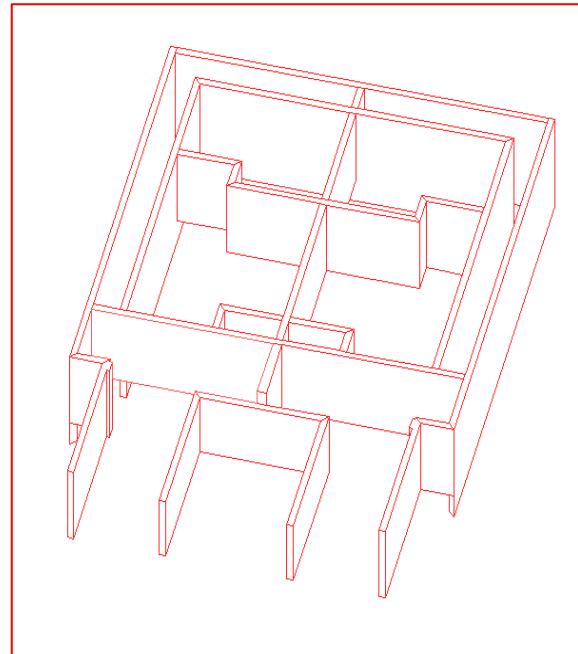
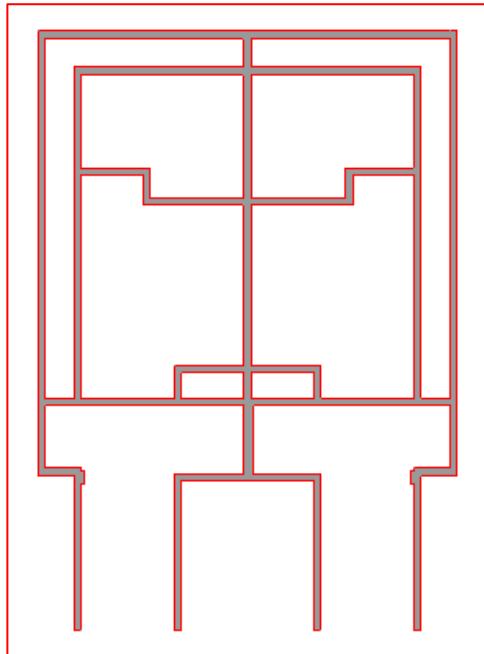
Stabilire i **parametri** del muro:

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



## **BASIC**

## ABSTRACT



## PIANO INTERRATO – INSERIMENTO DEI MURI

## ABSTRACT

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 **Insersci**

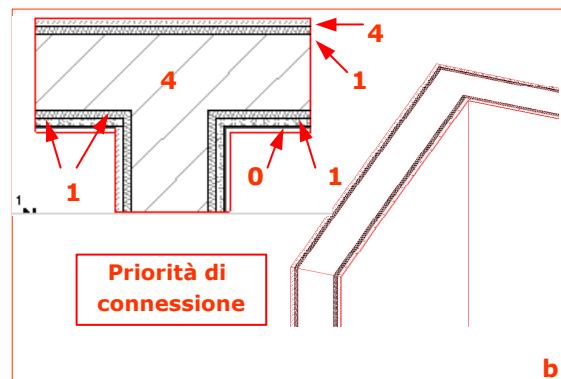
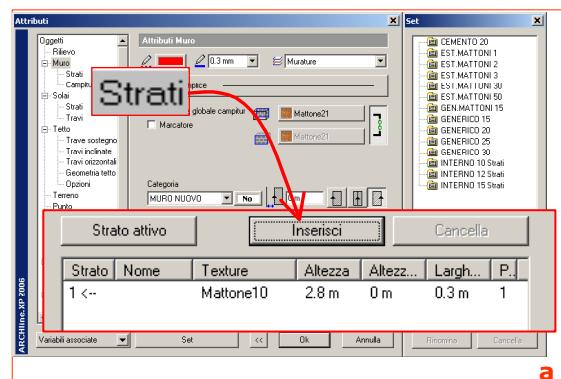
il nuovo **strato** verrà inserito al di sotto dello **strato attivo**.

**S-click** sulla **Strato** per selezionarlo

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

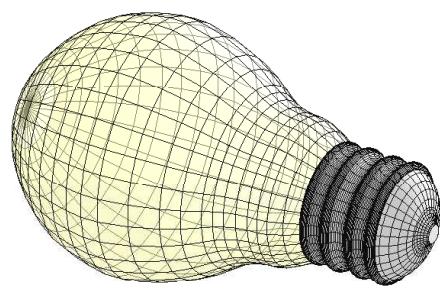
- b.** La **priorità** consente di gestire l'unione fra gli **Strati** in caso di muri connessi a **L** o a **T** con la variazione dell'indice da 1 a 10.

0=max connessione  
10=min connessione



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**.

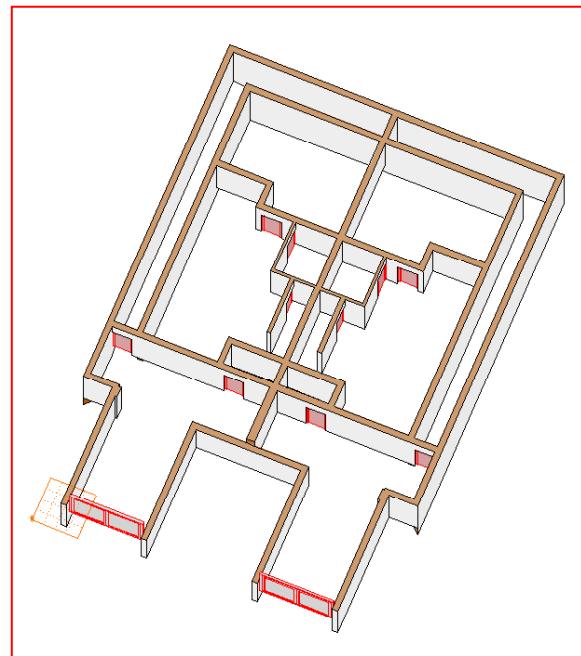
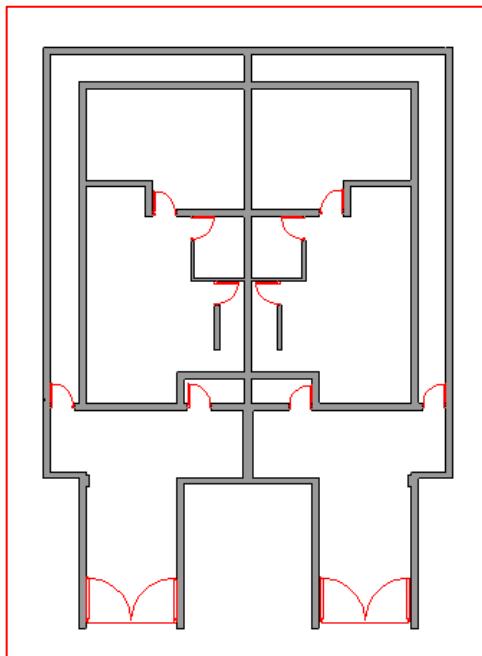
Questo elemento si compone via via che l'utente definisce i dettagli costruttivi oppure può essere definito in fase di impostazione.

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.



## BASIC

## ABSTRACT



## PIANO INTERRATO – INSERIMENTO DELLE PORTE

## ABSTRACT



*Una volta inserite, PORTE e finestre possono essere edificate 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**.

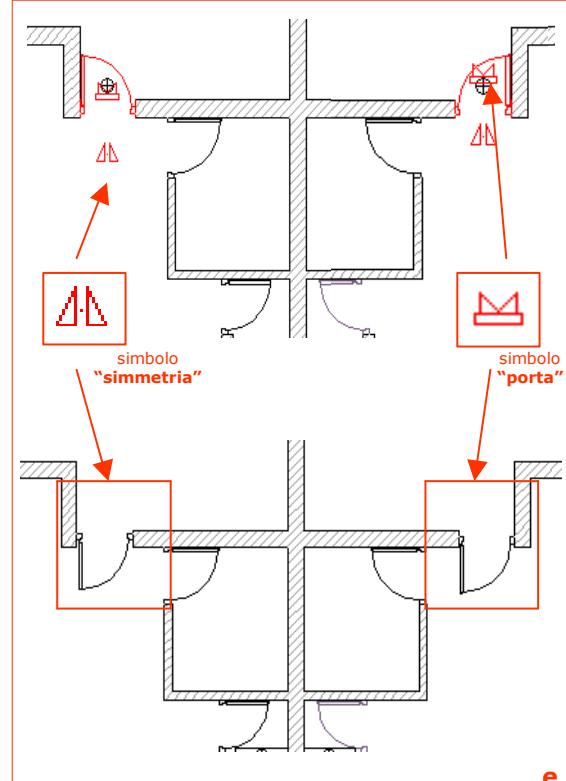
In maniera più diretta si possono usare le "maniglie"

**S-click** sulla **porta** a sinistra

**S-click** sul simbolo “simmetria” la **porta** viene specchiata

6-click sulla porta a destra

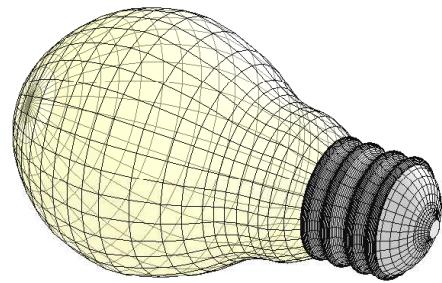
**S-click** sul simbolo "porta" la **porta** cambia lato e verso di apertura



## **PORTE (5° icona menu laterale)**

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**.

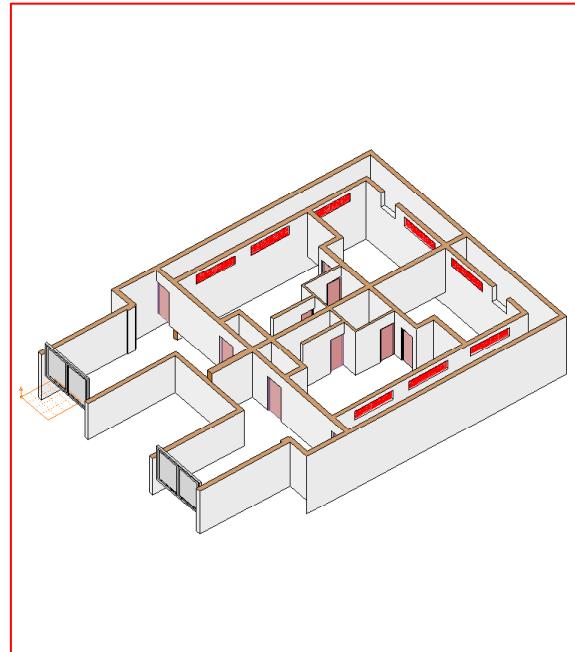
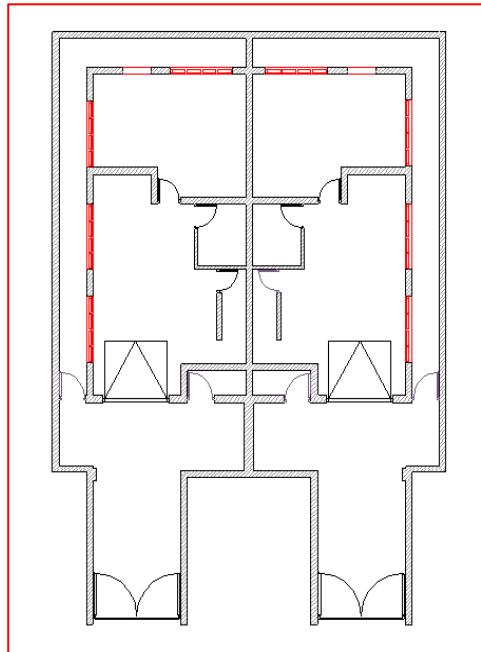
Questo elemento si compone via via che l'utente ne definisce le forme e le caratteristiche dimensionali.

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.

**FINESTRE**

**BASIC**

## ABSTRACT



## PIANO INTERRATO – INSERIMENTO DELLE FINESTRE

## ABSTRACT



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.

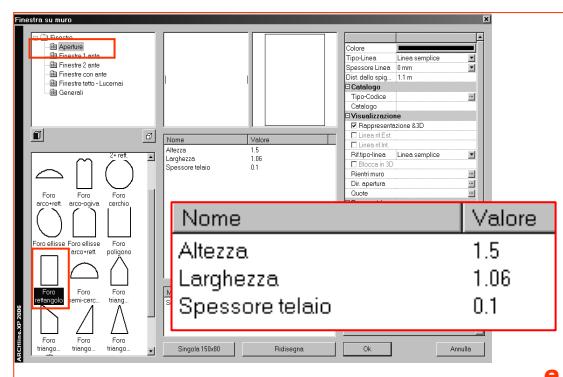
Stabilire i **parametri** seguendo la procedura già descritta.

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

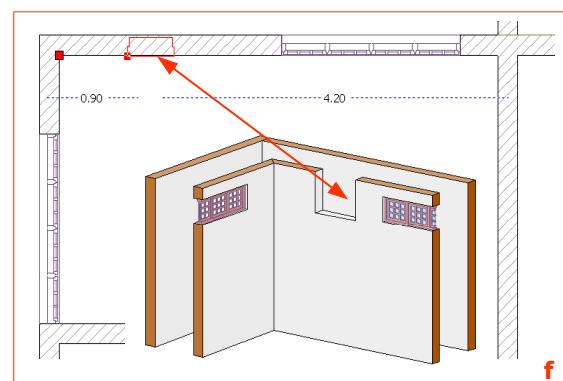
**S-click** sul muro in cui si vuole inserire la **finestra**.

Finestra.

Digitar

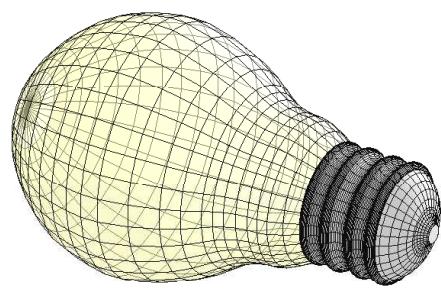


e



f

## 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.

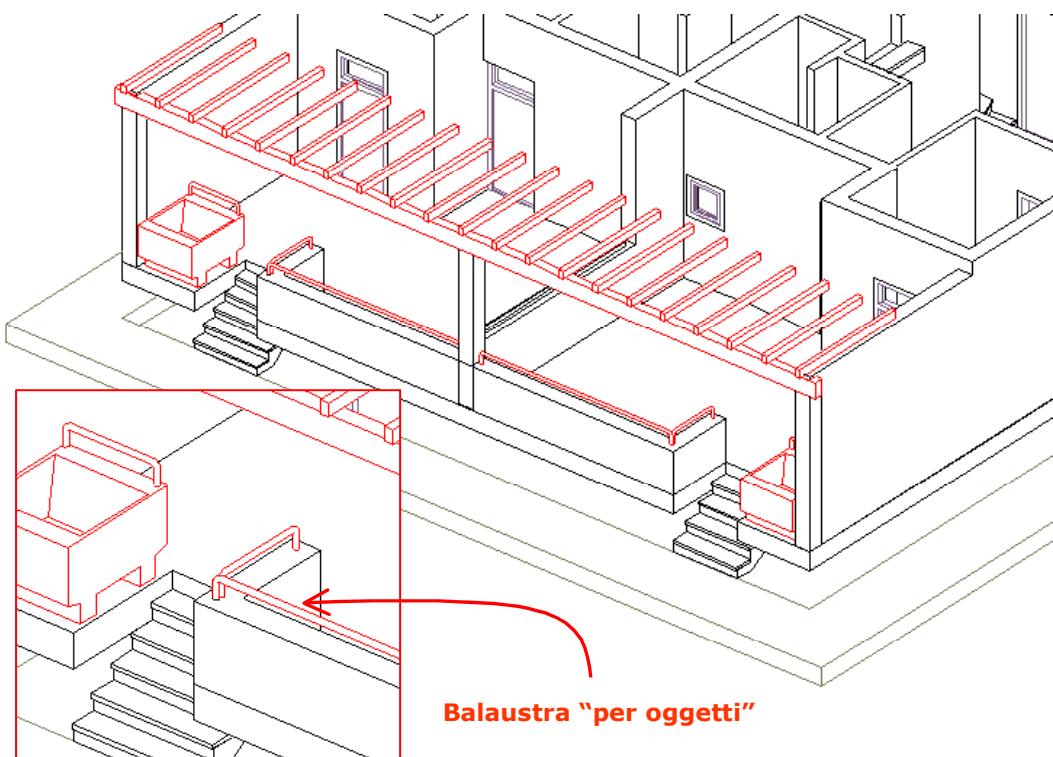
Il progetto può comprendere uno o più elementi indipendenti per forma, per struttura dei piani, etc. creati a discrezione dell'utente sia per forma che per modalità operative.

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.

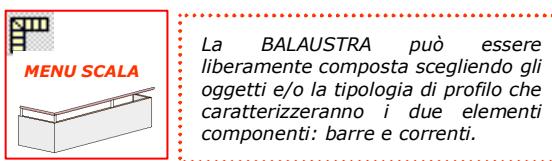
**SCALA**

**BASIC**

**ABSTRACT**



## ABSTRACT



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

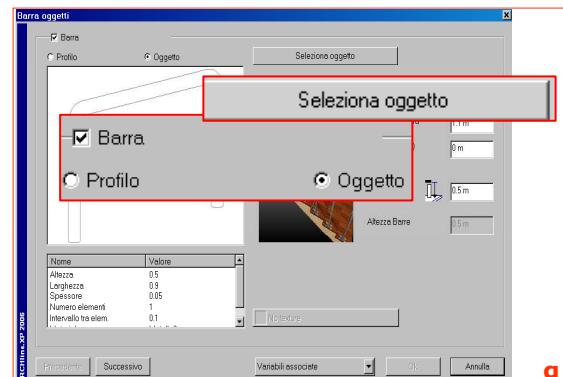
## **Costruire una ringhiera per oggetto.**

- g. **S-click** su **strumento scala**  
**S-click** su **Crea Balaustra** (quarta icona a destra dello strumento scala).  
Sulla linea di prompt compare:  
**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.

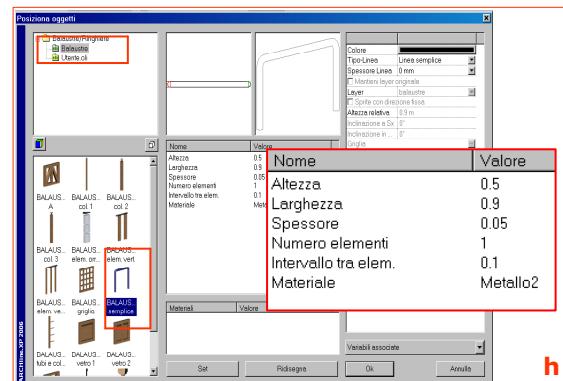
**Invio**  
si apre la dialog di editing della balaustre.  
Mettere la spunta su **Barra**.  
Mettere la spunta su **Objetto**.

h. **S-click** su **Objetto**  
nella dialog scegliere l'**oggetto-balaustra**.  
nell'esempio: "balaustre 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

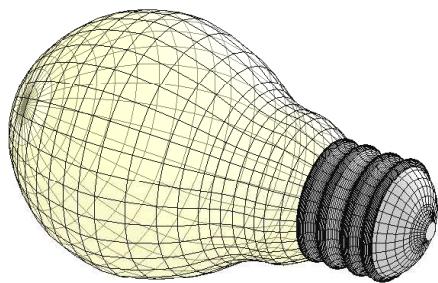


h

## **SCALA / BALAUSTRÀ (4° icona)**

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.

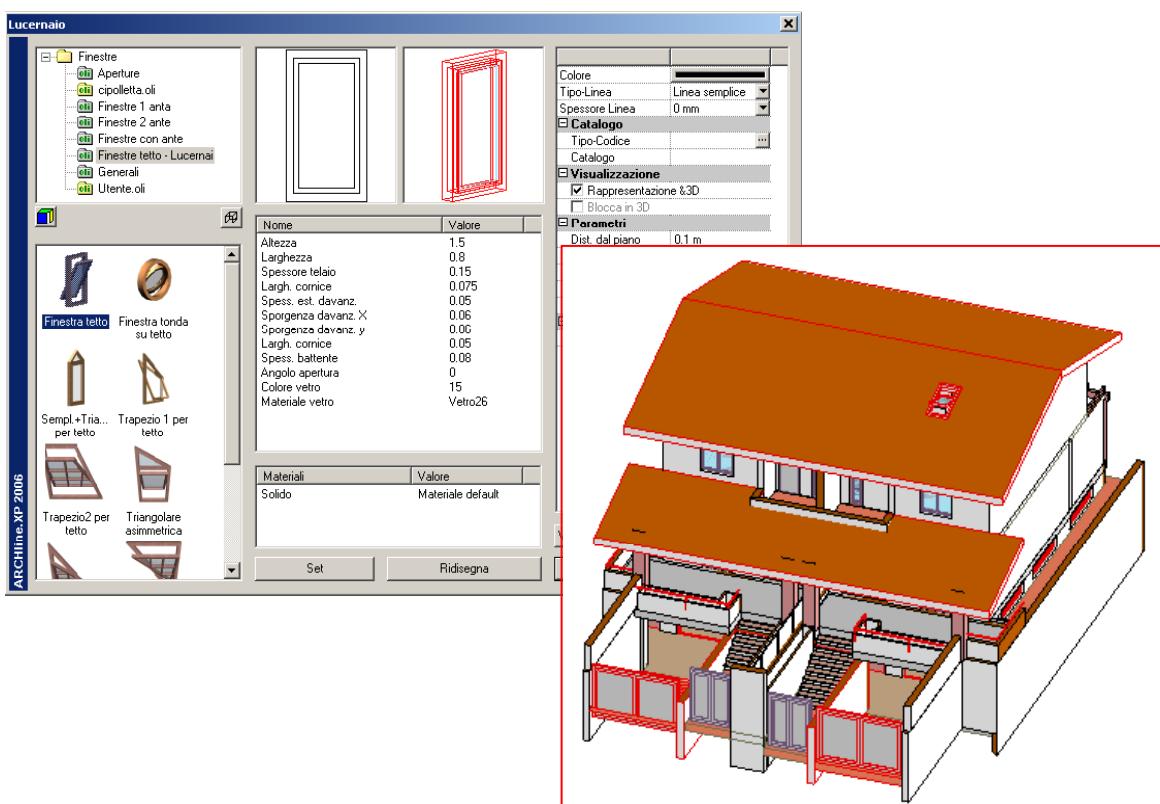
Il progetto può comprendere la forma e la struttura delle falde, etc.

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

**TETTI**

**BASIC**

**ABSTRACT**



## ABSTRACT

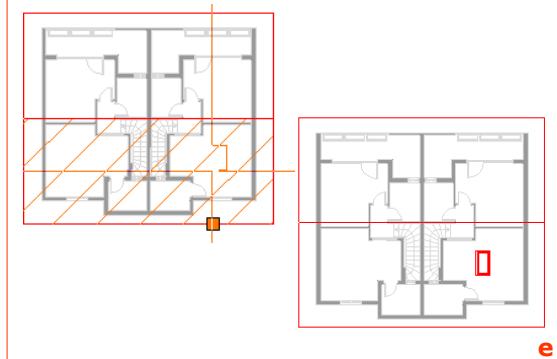


*Su ogni FALDA può essere inserito un foro oppure, utilizzando le finestre contenute nella libreria specifica, possono essere forate diverse e proprie finestre per tetto.*

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

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

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



e

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

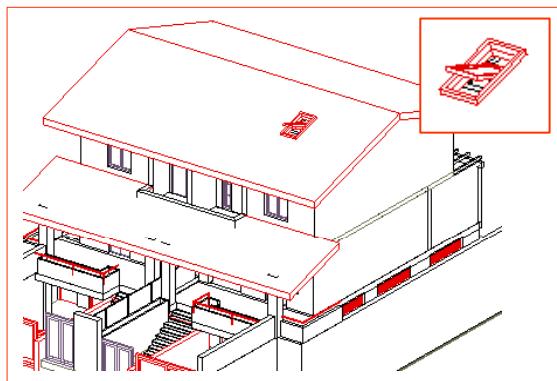
Si apre la dialog attributi della **finestra**

↑ - pagina superiore - ↑

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

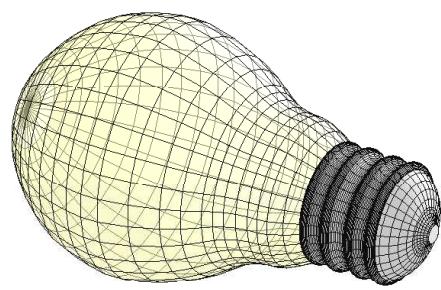
Sulla linea di Prompt compare:  
**Definire la posizione della finestra sul tetto.**

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



## **BASIC**

## ABSTRACT



*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.*

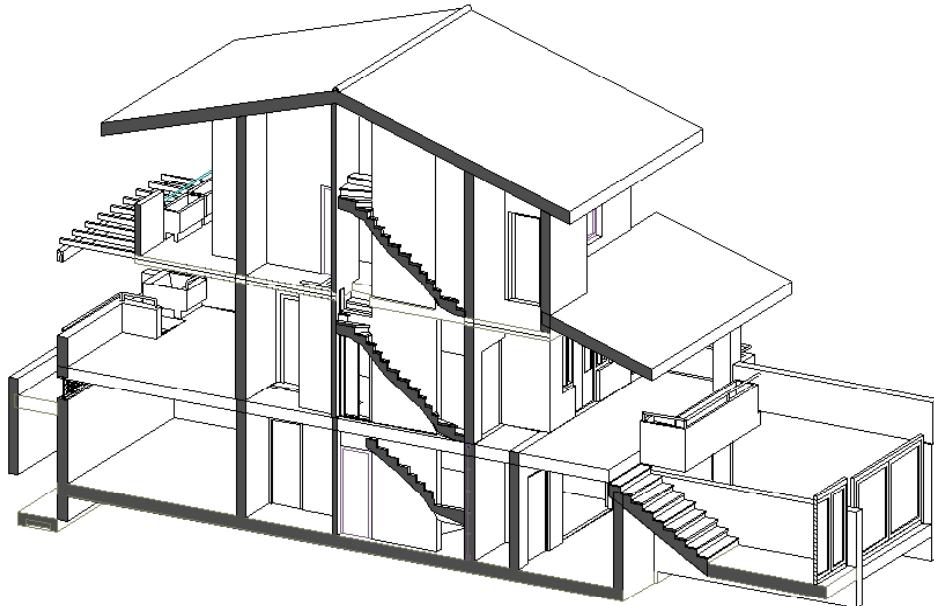
**ABSTRACT**

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

**SEZIONI**

**BASIC**

**ABSTRACT**



## **sezione assonometrica**

## ABSTRACT



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**

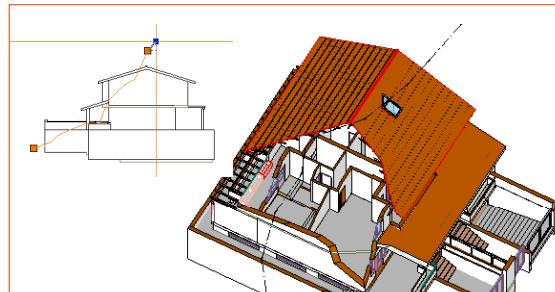
**S-click** sulla linea di sezione.

**S-click** sul simbolo di rotazione.

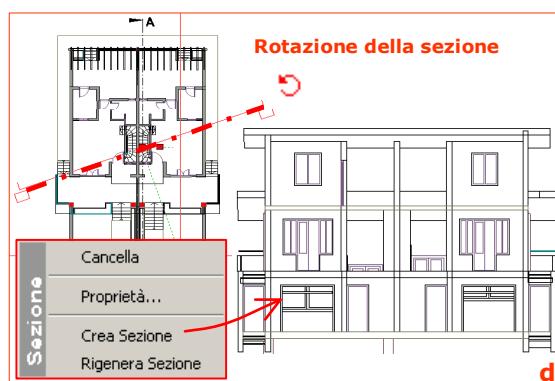
Ruotare la linea di **sezione**

**D-click** sulla **sezione**

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



## spaccato assonometrico

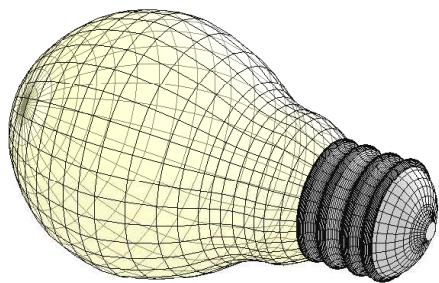


1

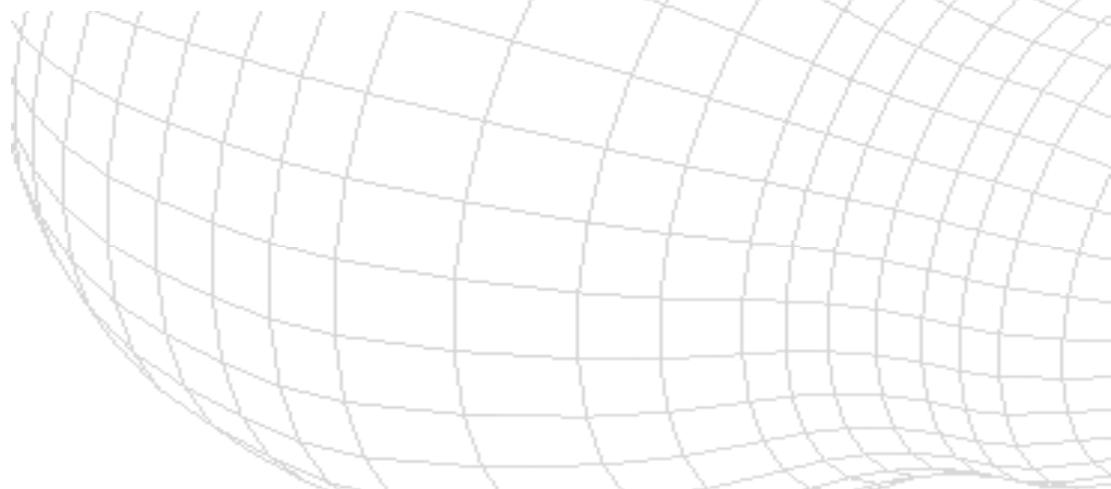
**SEZIONE/DEFINIRE**

## **BASIC**

## ABSTRACT



*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.

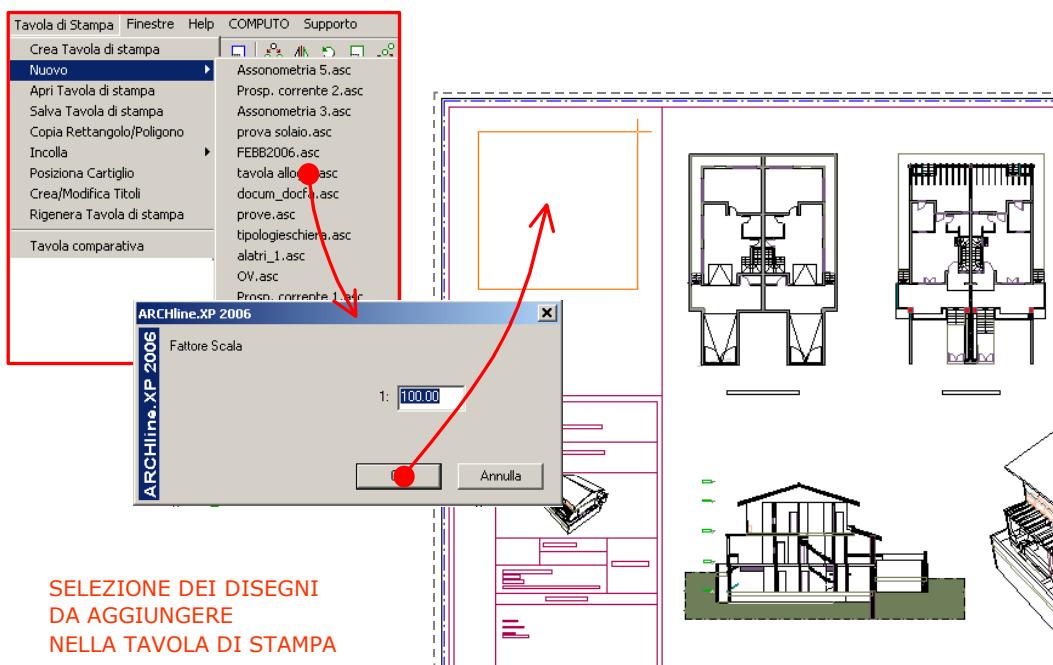
Il progetto può comprendere uno o più tavole di stampa indipendenti per forma, per struttura dei piani, etc.

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.

**STAMPA**

**BASIC**

**ABSTRACT**



## ABSTRACT



STAMPA/ CREARE TAVOLA DI STAMPA

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

↑ - pagina superiore -

**3-click** sulla barra del menu su **stampa**

**S-click su **crea ta****

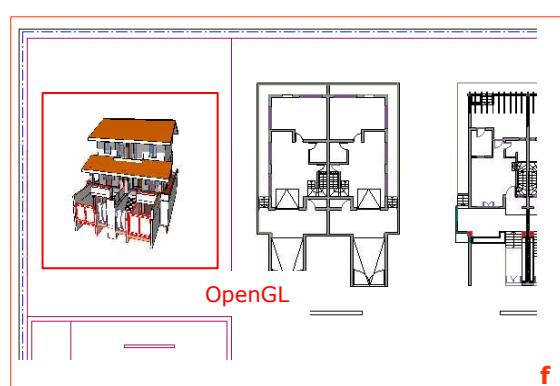
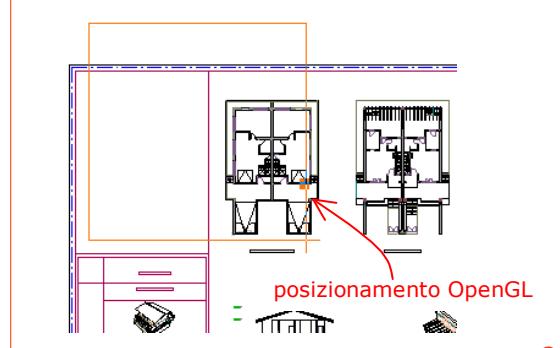
**S-click su Nuovo**

Compare la dialog per la scelta della **scal**

- 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**

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



8

f

## ABSTRACT

# Archline tutorial®

## Iniziare da un Dwg/Dxf



## ABSTRACT

Archline tutorial



**MENU PORTE**

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

- Dopo aver costruito il muro sulla base del disegno

**S-click su Porta per due punti**

terza icona del menu dello strumento **porta**



Sulla linea di prompt compare:

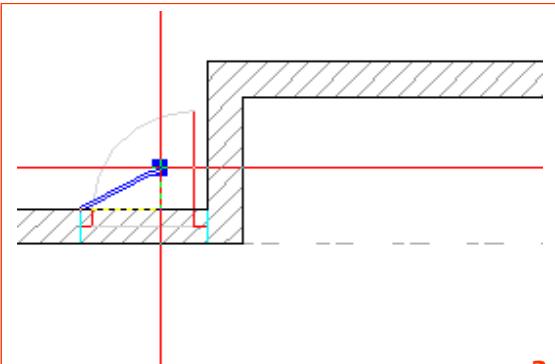
**indicare il punto di riferimento del muro.**

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

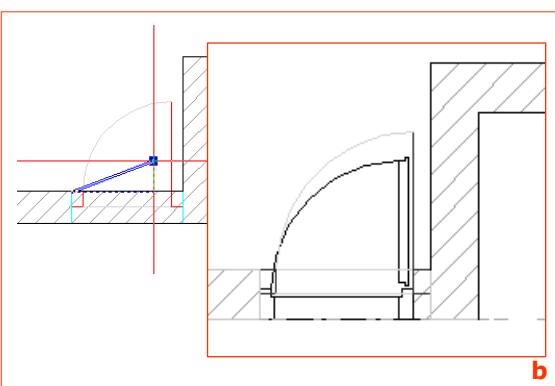
- Sulla linea di prompt compare:  
**nuova dimensione PortaFinestre.**

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

**Invio.**



**a**



**b**

## ABSTRACT



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.

### 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**.

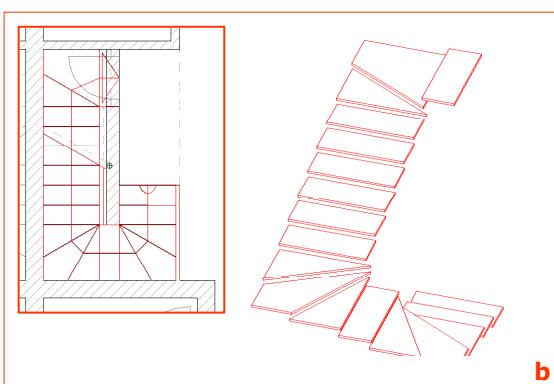
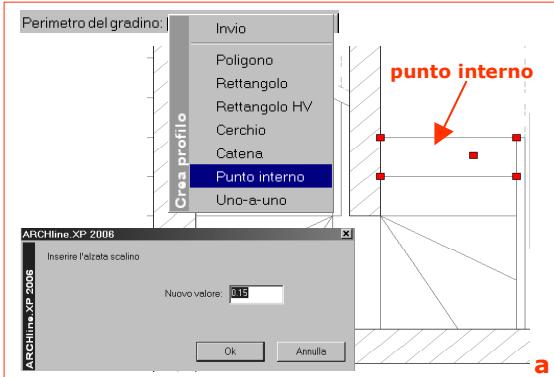
**S-click** su **punto interno**.

**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**



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

### 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**

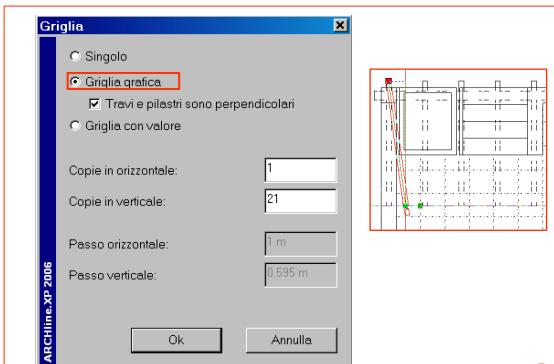
nell'esempio: l'estremo in basso della trave medesima

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**

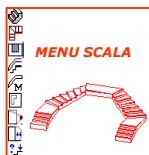
# Archline tutorial®

## Approfondimenti

...e se volessi fare...



## ABSTRACT

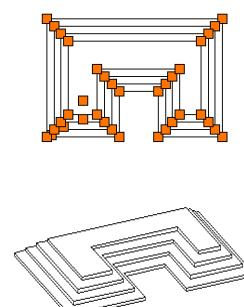


**MENU SCALA**  
Il metodo della scala per scalini consente di creare una scala senza limitazioni di forma specificandone la geometria e il valore dell'alzata di ciascun gradino.

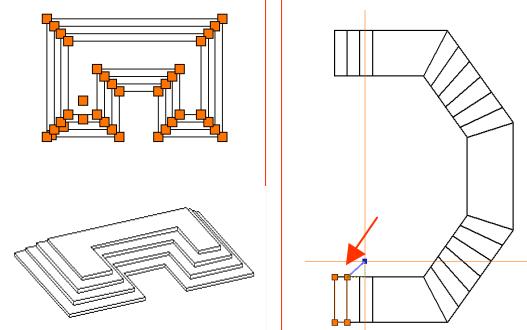
### SCALA per scalini (3°/conca)



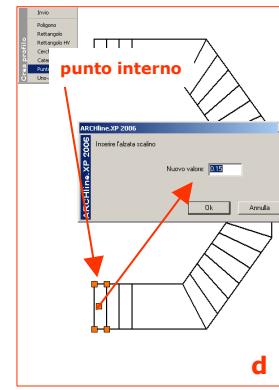
- il metodo si può applicare:
  - ad una **scala** per la cui forma non può essere applicato il metodo per ingombro e rampe
  - ad una **scala** già disegnata in 2D
- Definizione della geometria della **scala**:  
Disegnare la **scala** in 2D od utilizzare una **scala** già disegnata in cui ogni gradino sia definito da un perimetro chiuso
- S-click** su "Scala per scalini"
- 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
- S-click** in successione all'interno dei gradini delle 2 rampe in basso.



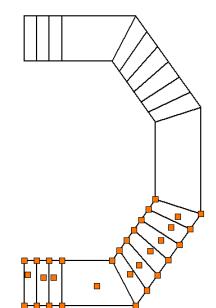
a



b



d



e

BASIC

## ABSTRACT

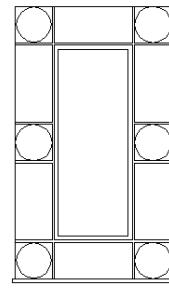


**MENU FINESTRA**

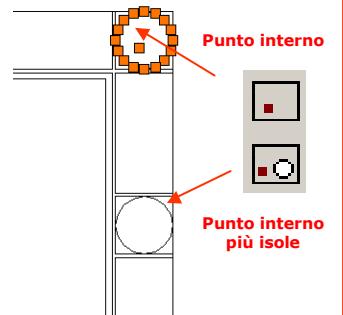
Un altro modo per creare nuove finestre, od anche porte od oggetti 3D da inserire nelle relative librerie, si basa sull'individuazione tramite campiture di superfici diverse per materiali e spessori.

#### Definire una nuova finestra con campiture 2d

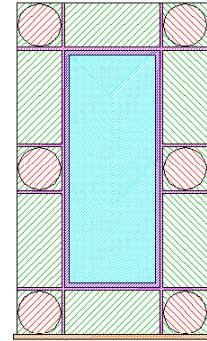
- Il metodo è consigliabile soprattutto quando si dispone di un disegno 2d della finestra o dell'oggetto da creare
- S-click sullo strumento **campitura** 
- utilizzando il comando **punto interno** e **punto interno con isole** campire **una alla volta** tutte le aree che dovranno avere uno spessore.
- Per evitare errori è importante differenziare le campiture a cui attribuiremo spessori e/o materiali diversi.



**Disegno 2d**



**a**



|   |                      |
|---|----------------------|
|  | 0.01 m <b>Vetro</b>  |
|  | 0.02 <b>Stucco 2</b> |
|  | 0.03 <b>Legno 31</b> |
|  | 0.04 <b>Stucco 2</b> |
|  | 0.06 <b>Stucco 2</b> |
|  | 0.10 m <b>Pietra</b> |

**b**

**BASIC**

**ABSTRACT**



**MENU FINESTRA**

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.

- 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**

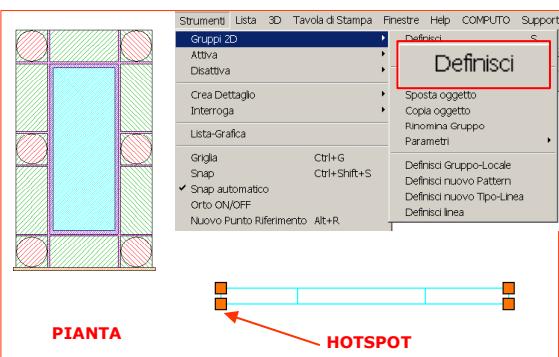
indicare i 4 hotspot che definiscono il massimo ingombro

**Invio**

- nella dialog che appare scrivere il nome del gruppo

nell'esempio finestra\_1

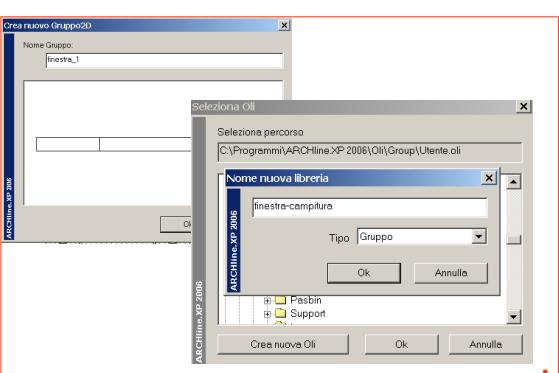
Salvare il **Gruppo 2D** nella nuova libreria finestra-campitura



**PIANTA**

**HOTSPOT**

**c**



ArchLine XP 2006

ArchLine XP 2006

**d**

**BASIC**

**ABSTRACT**

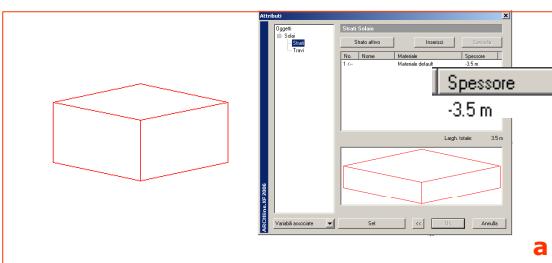


### SOLAIO modifica profilo inferiore (8° icona)

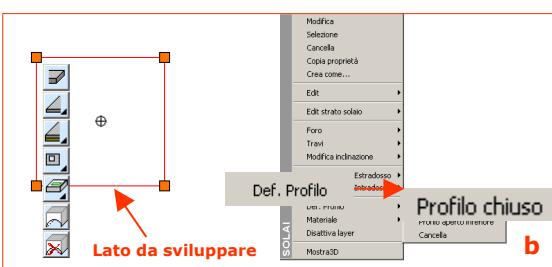
L'intradosso del solaio è modellabile secondo un profilo disegnato liberamente con strumenti 2d e che, applicato al layout dei singoli lati, dà origine ad esempio a volte a botte e a crociera.

#### Creare una volta a botte

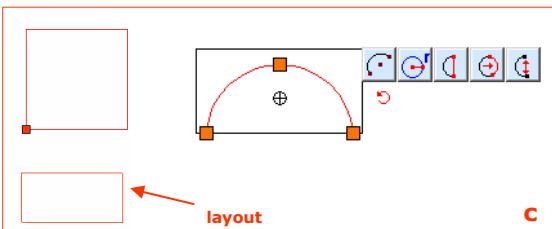
- creare un **solaio** a pianta quadrata  
nell'esempio 7m x 7m  
spessore solaio -3.5m
- D-click** in pianta sul lato orizzontale in basso, aprire il menu e selezionare "Def. profilo" e quindi "Profilo chiuso".
- Sulla linea di prompt compare:  
**Indicare la posizione del layout SUCCESSIONE (vertice 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



a



b



c

BASIC

ABSTRACT



### SOLAIO modifica profilo inferiore (8° icona)

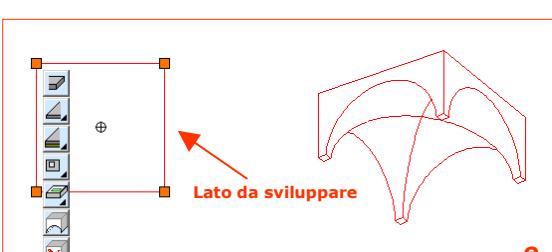
L'intradosso del solaio è modellabile secondo un profilo disegnato liberamente con strumenti 2d e che, applicato al layout dei singoli lati, dà origine ad esempio a volte a botte e a crociera.

- Ripetere il comando  
"Def. profilo" e quindi "Profilo chiuso" ;  
Sulla linea di prompt compare:  
**Indicare la posizione del layout SUCCESSIONE (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

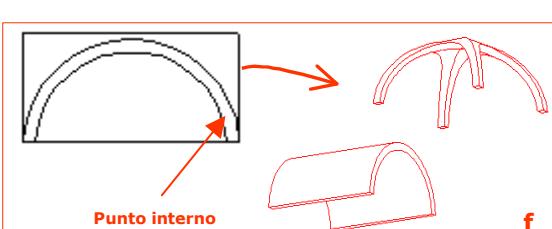


Punto interno

d



e



f

BASIC

ABSTRACT



# Archlinepoint®

*TUTORIAL BASIC*

ABSTRACT