

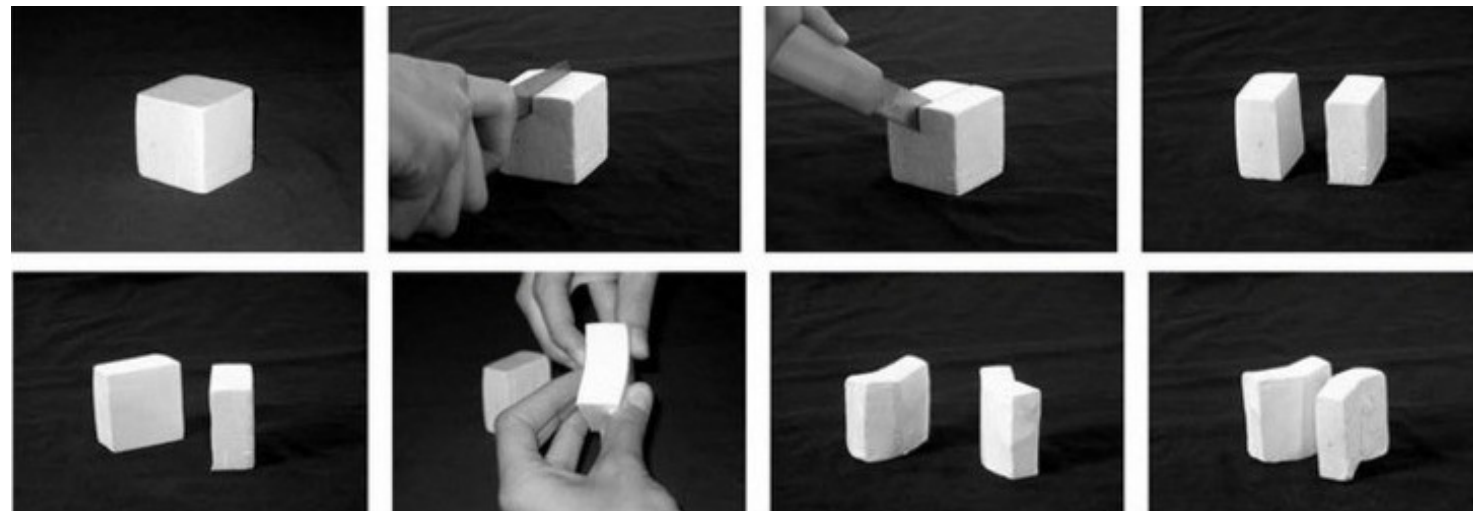
blender 2.5 modellazione architettonica

arch. ILARIO DE ANGELIS

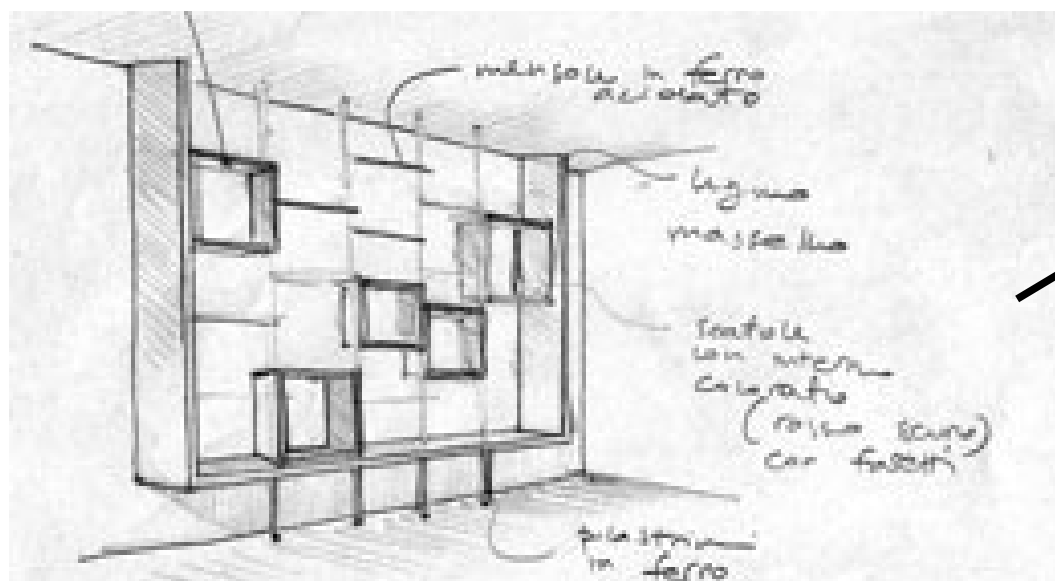


IL CONCEPT

Il concept inteso come idea



Il concept inteso come progetto

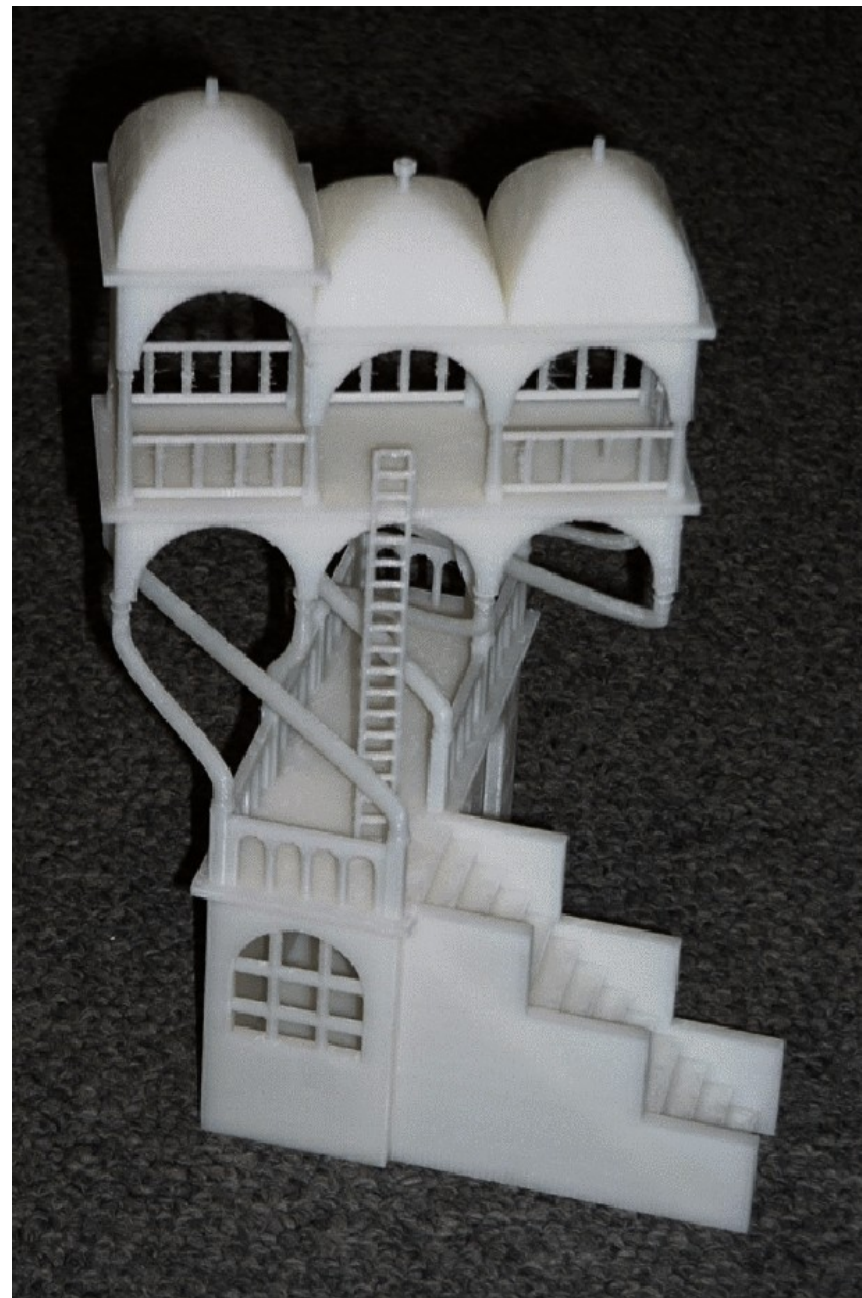
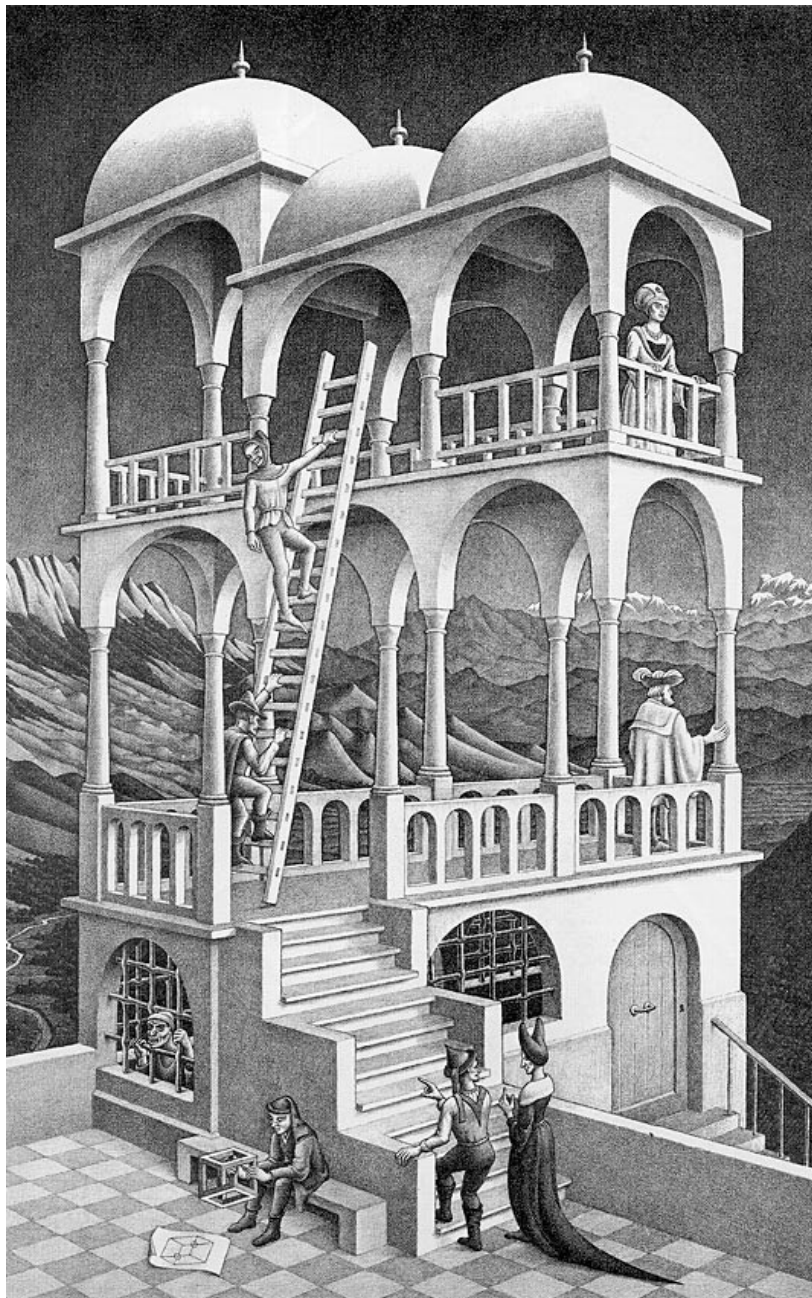


PERCEPIRE



COMUNICARE

LA PERCEZIONE E LA COMUNICAZIONE VISIVA



ESCHER

il mago dell'illusione grafica

Apprezzato da matematici
e fisici per l'uso razionale
dei poliedri e delle
distorsioni geometriche

LA PERCEZIONE E LA COMUNICAZIONE VISIVA

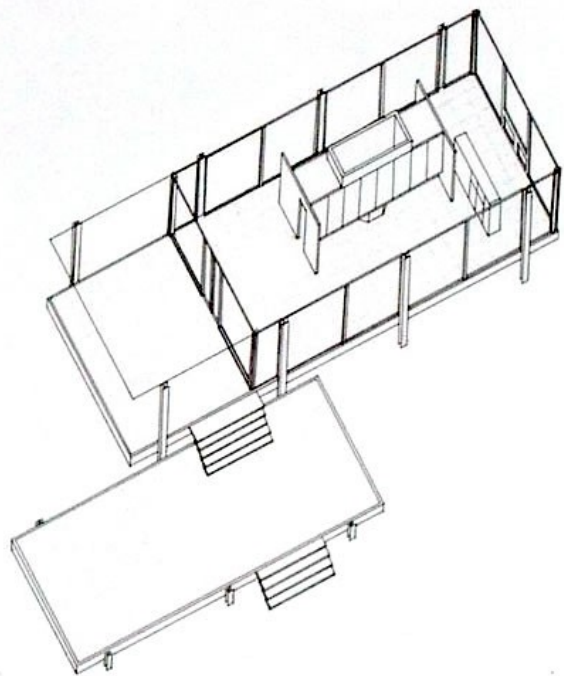


Julian Beever

Crea disegni trompe-l'œil
con il gesso su pavimenti.
Le sue opere vengono create
utilizzando una proiezione
chiamata anamorfosi



ASSONOMETRIA E PROSPETTIVA



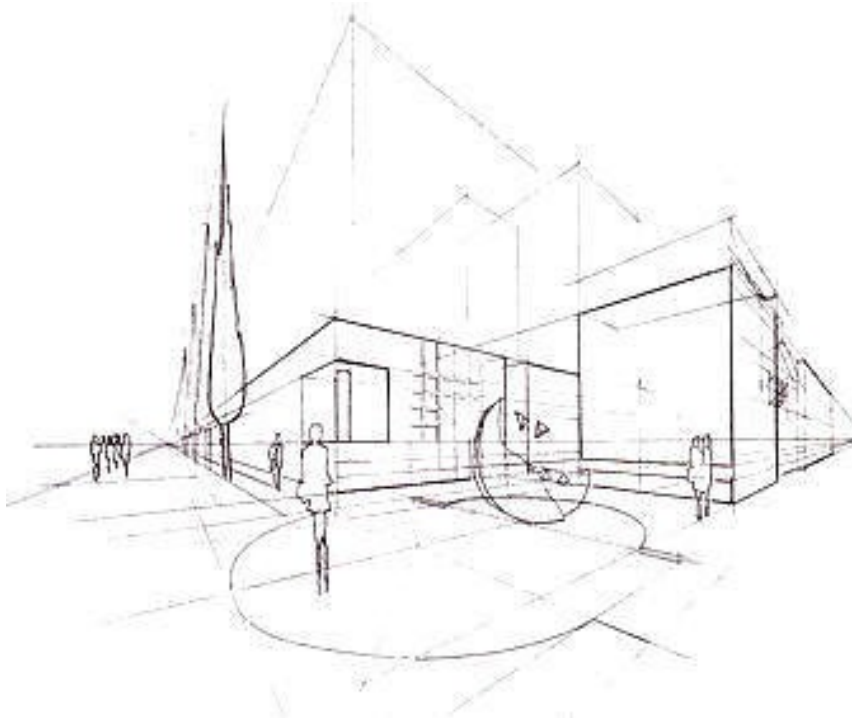
Metodi di rappresentazione

Assonometria
geometria descrittiva

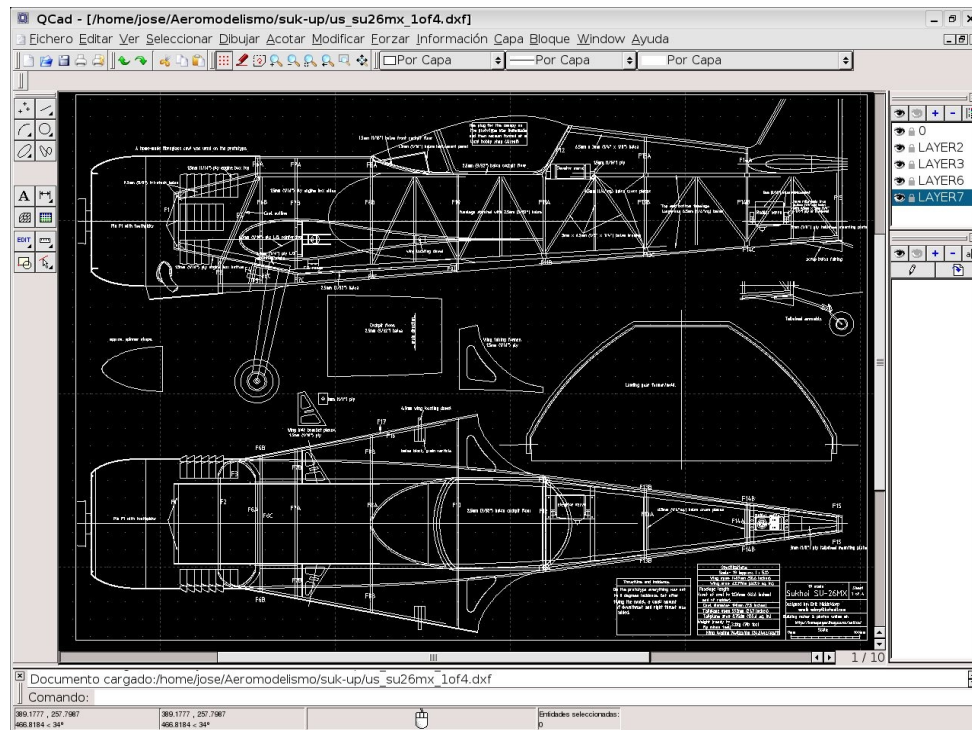
Prospettiva
geometrico-matematica

Si modella in Assonometria

Si restituisce in Prospettiva



BIDIMENSIONALE E TRIDIMENSIONALE



2D

3D

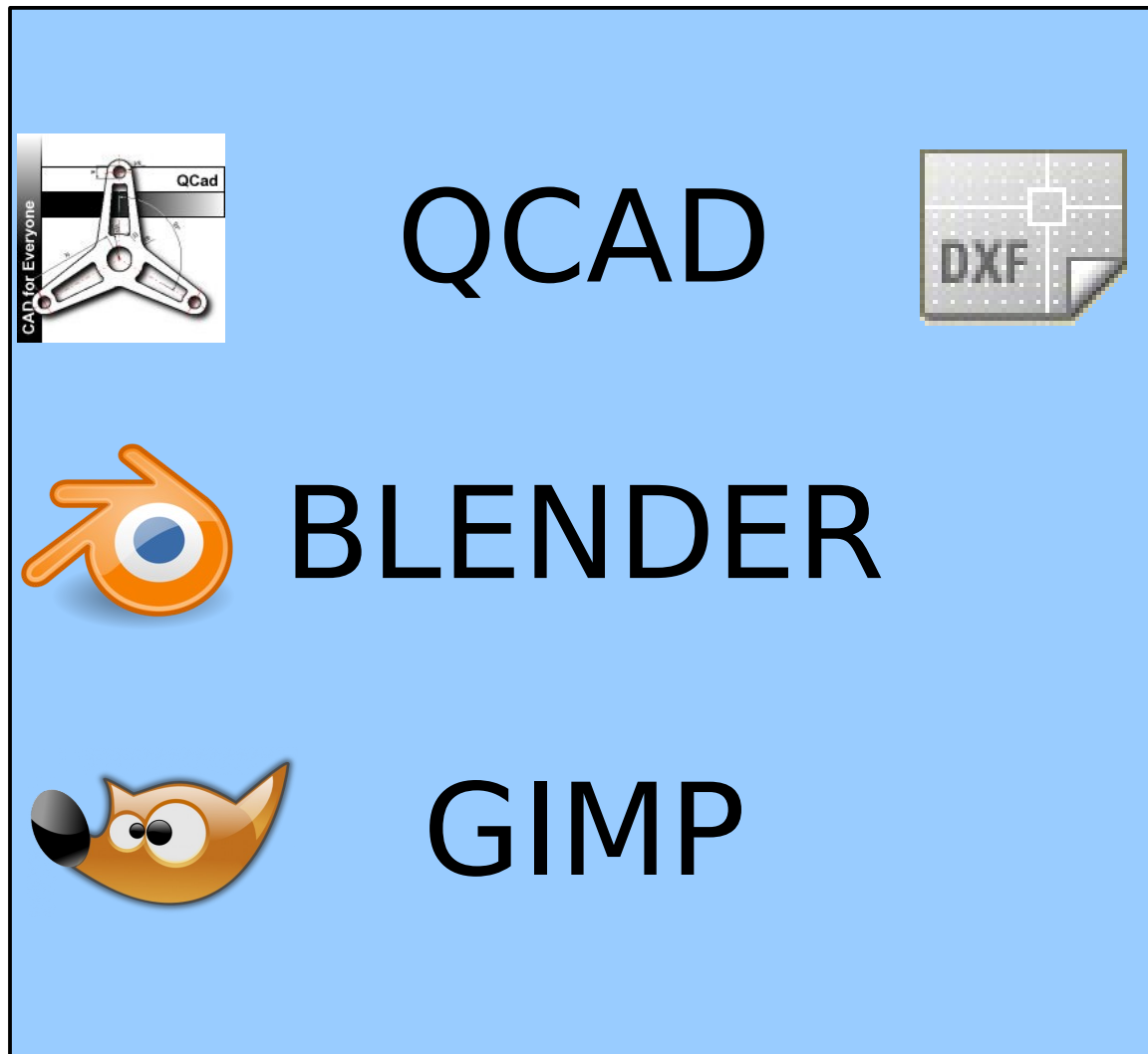
RASTER



In ambiente Open-Source si lavora con
QCAD, GIMP e BLENDER

DIFFERENZE TRA APPLICATIVI

PER IL DISEGNO BIDIMENSIONALE E LA MODELLAZIONE ARCHITETTONICA



OPEN-SOURCE

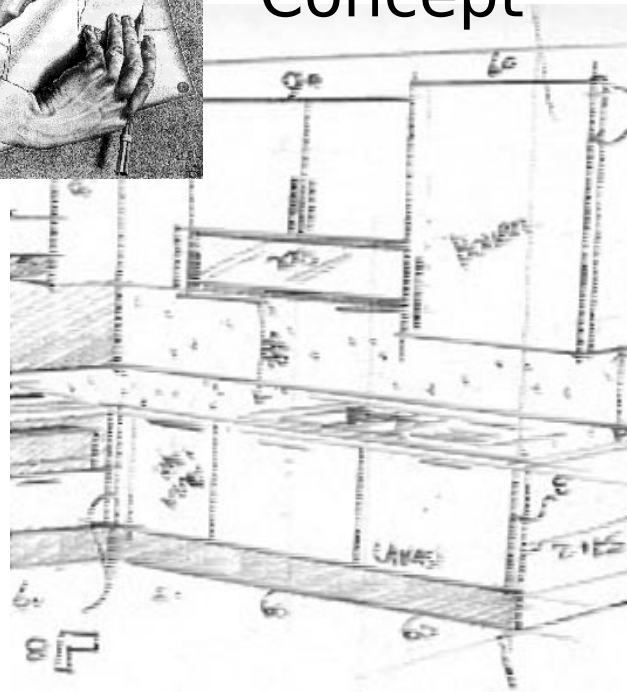
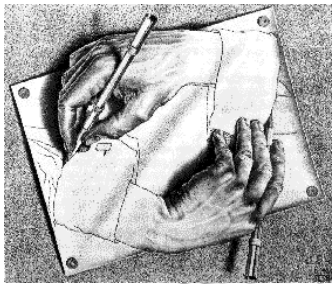
=



PRODOTTI COMMERCIALI

COME SI LAVORA

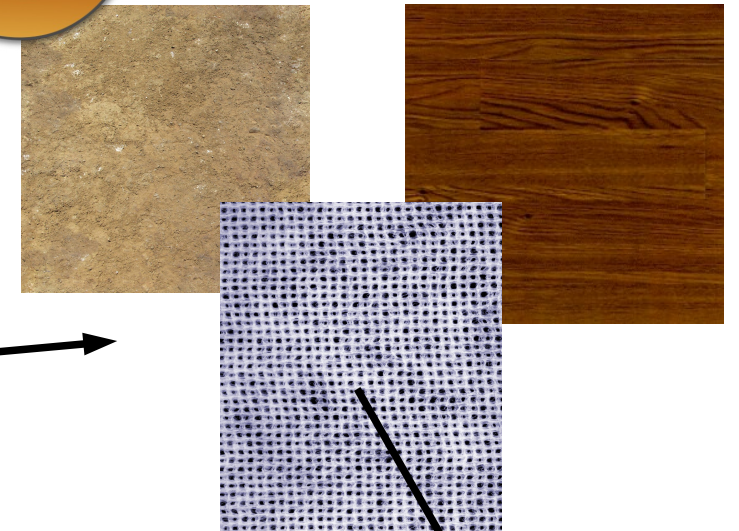
Concept



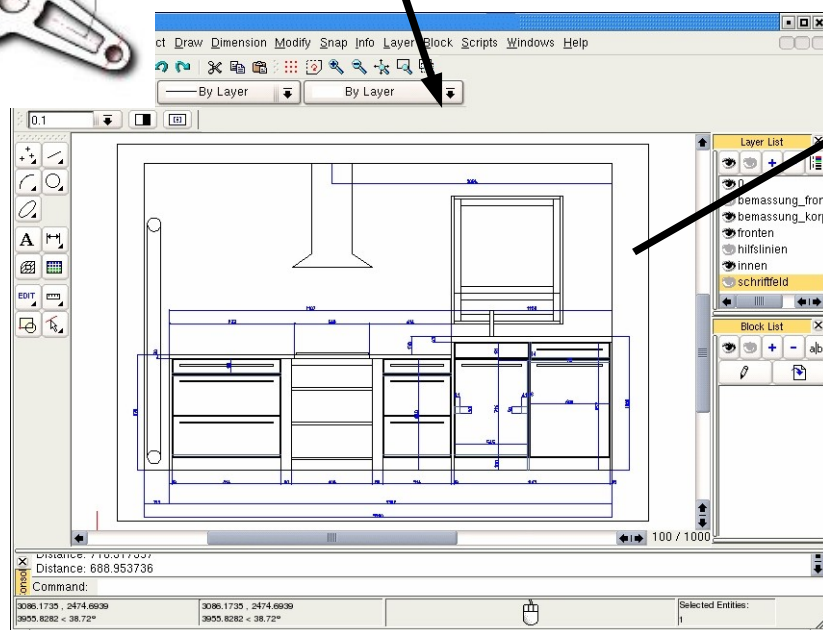
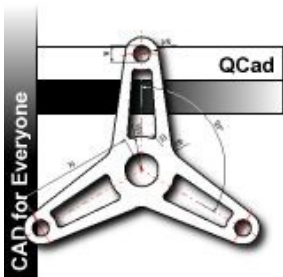
Modellazione 3D



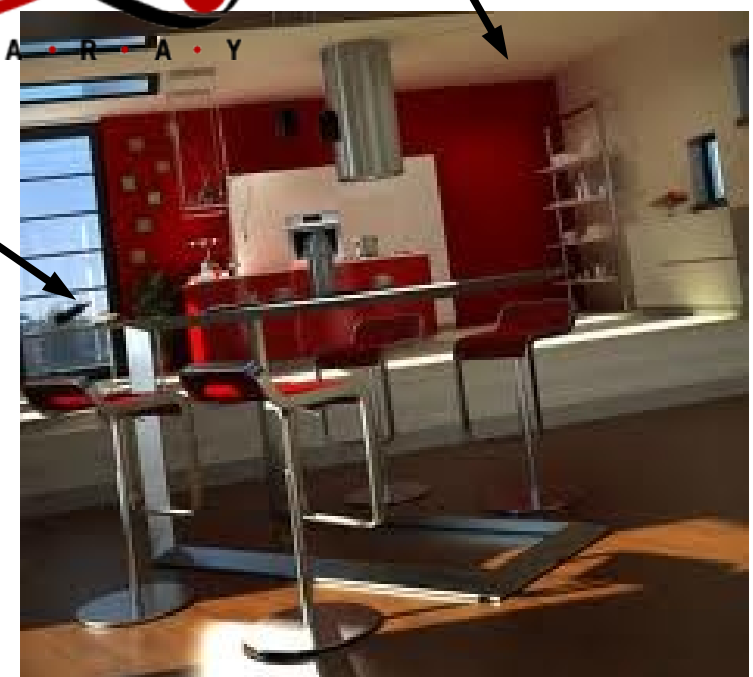
Texturing



Disegno 2D

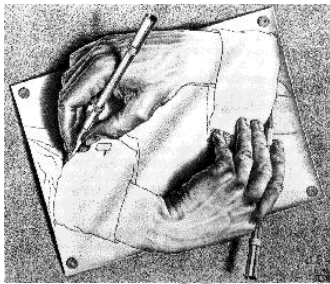


Rendering



COME SI LAVORA

Concept



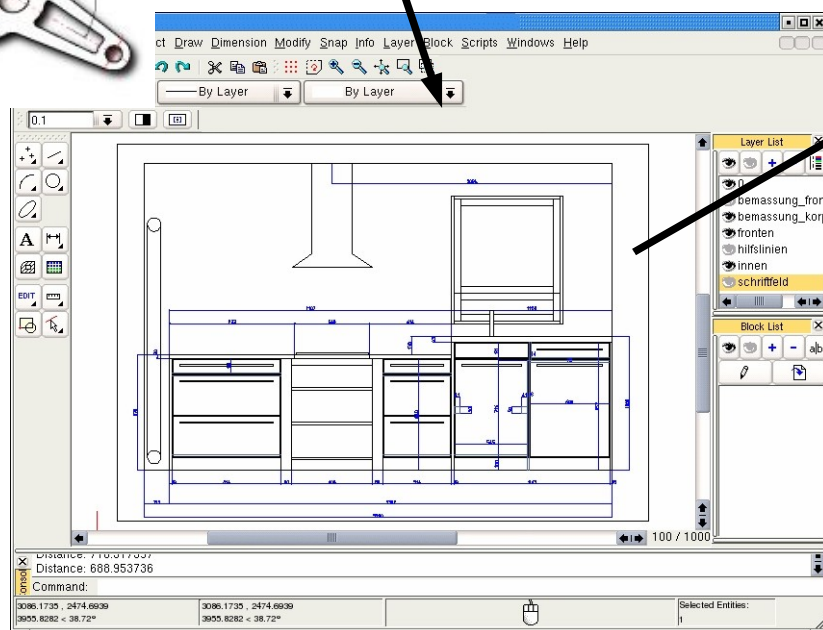
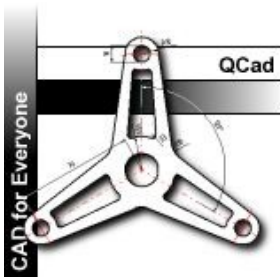
Modellazione 3D



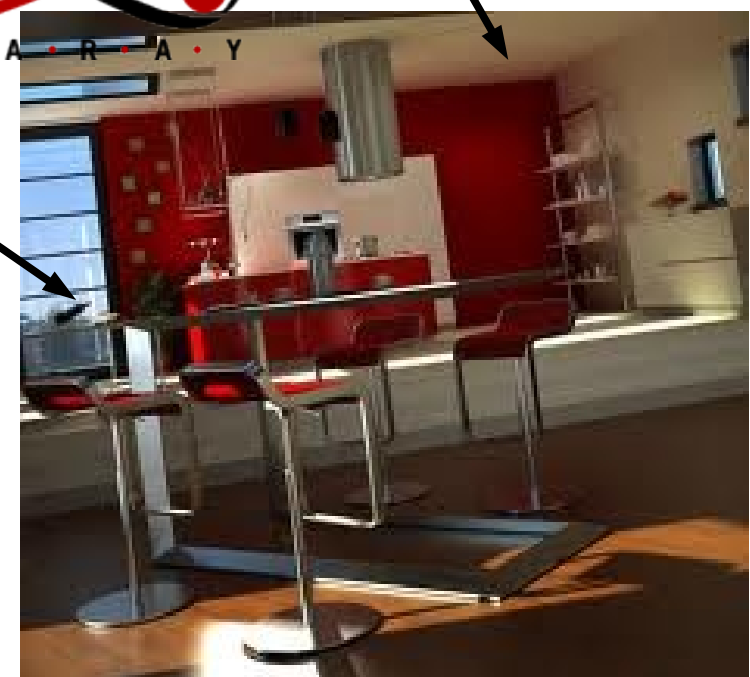
Texturing



Disegno 2D



Rendering



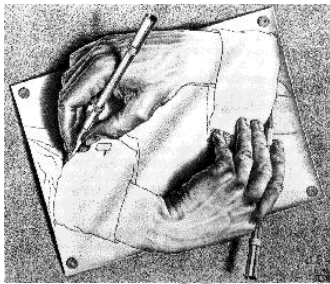
OK!!!!

MA COME SI FA??

:(:! :@ :(

COME SI LAVORA

Concept



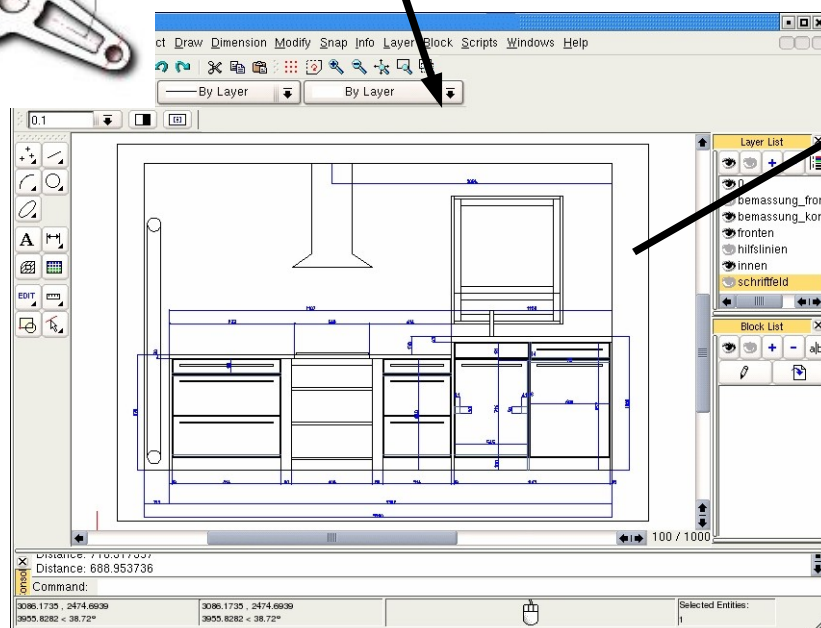
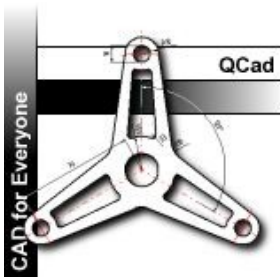
Modellazione 3D



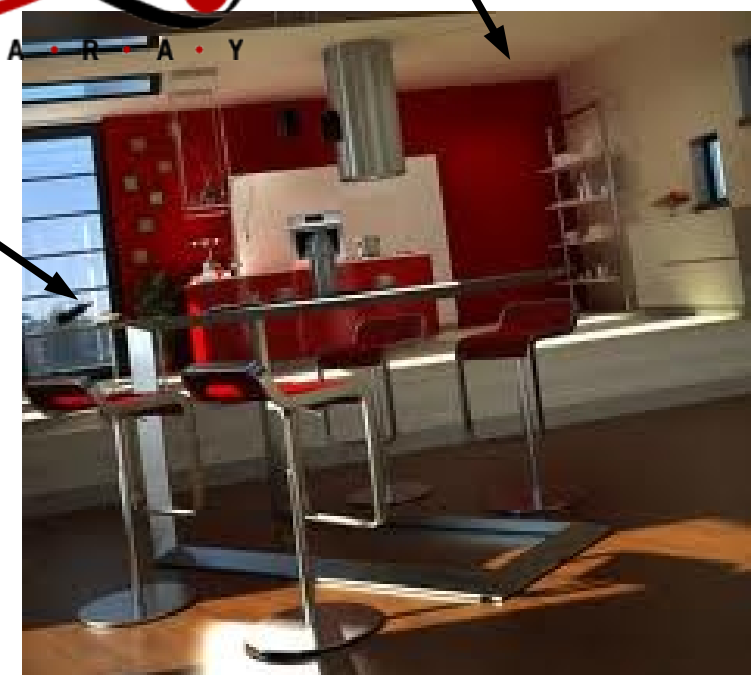
Texturing



Disegno 2D



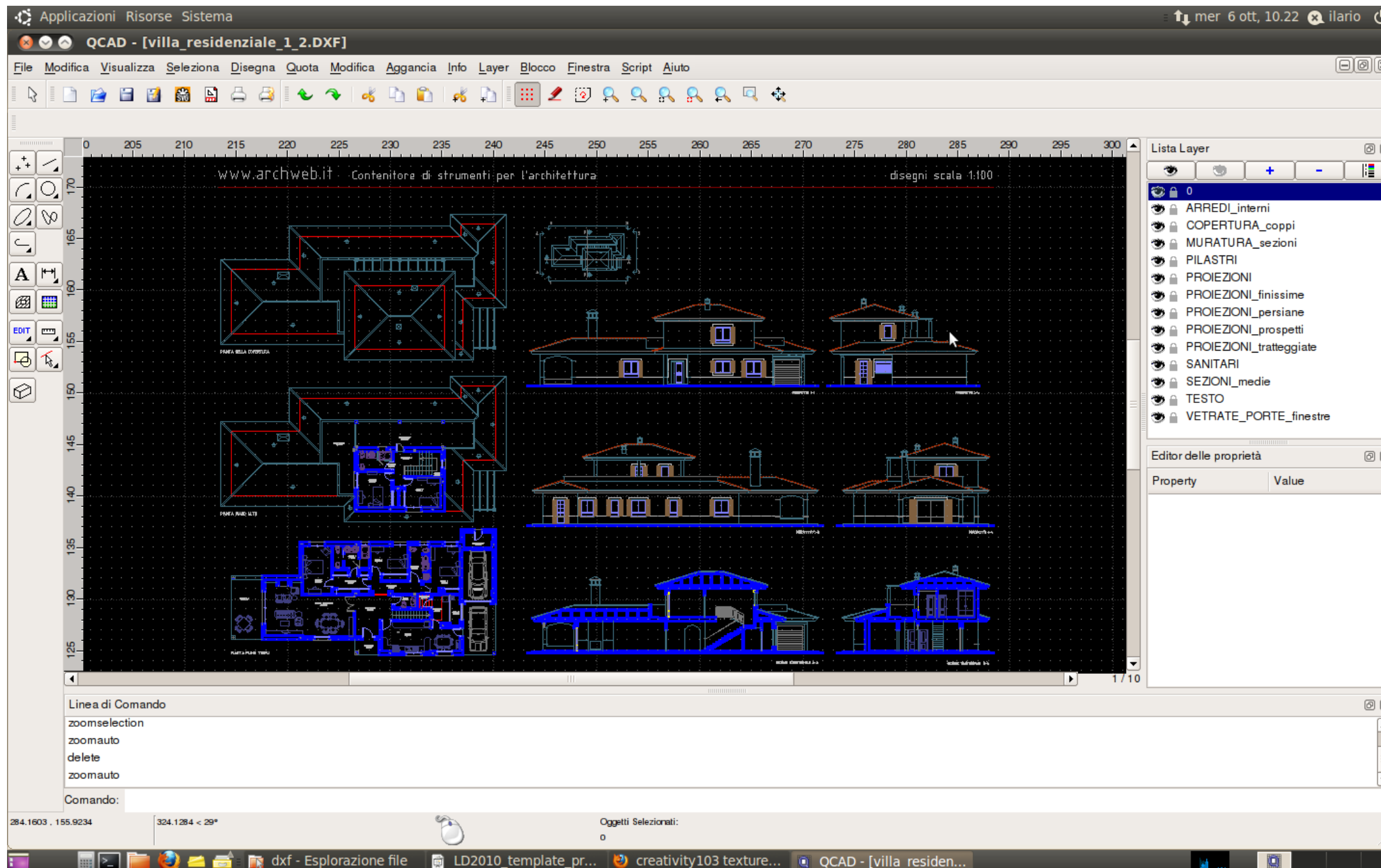
Rendering



VEDIAMOLO!!

:) : O :)

IL PROGETTO BIDIMENSIONALE

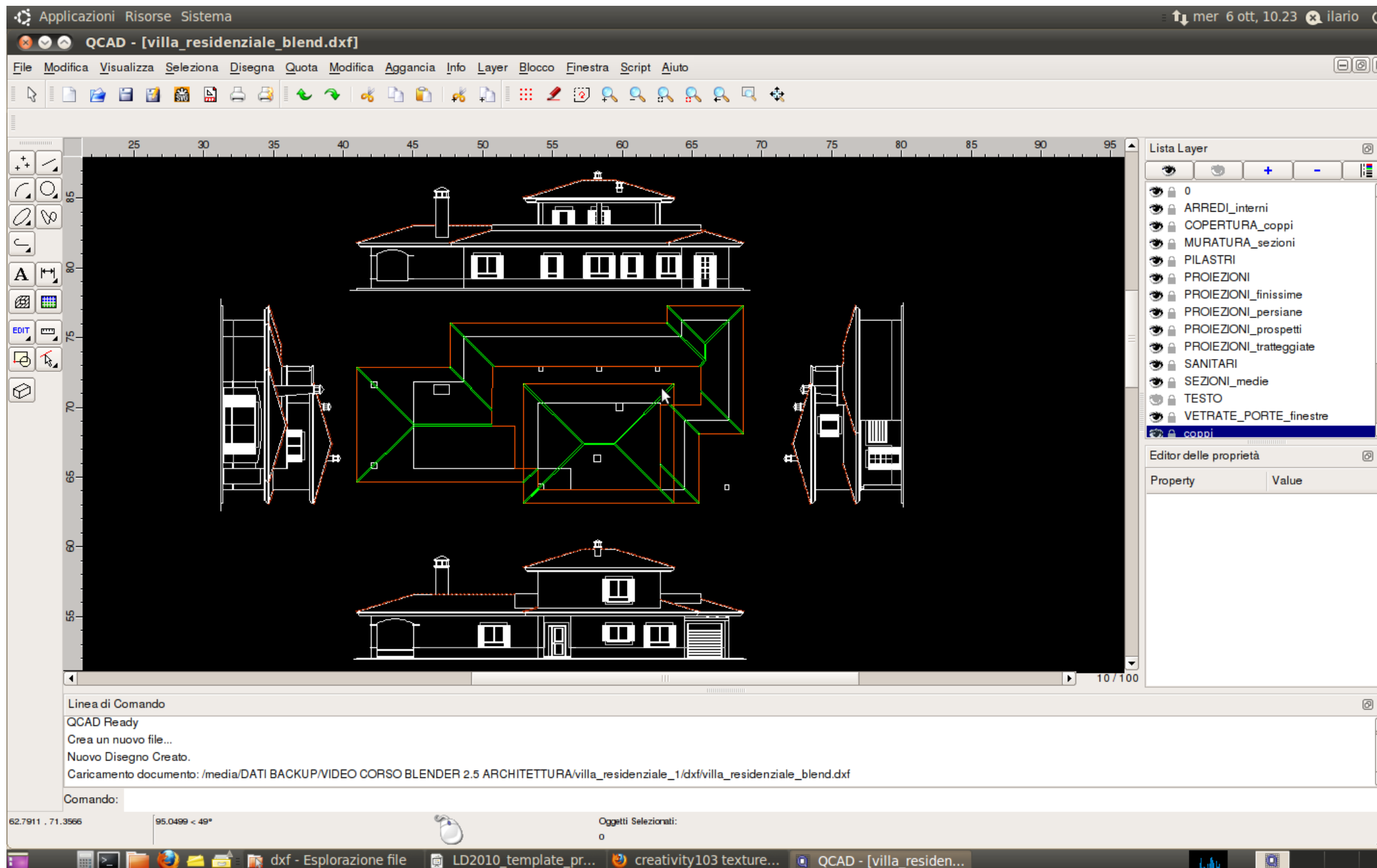


Un progetto normalmente è formato da:

PIANTE
PROSPETTI
SEZIONI

E' tutto quello che ci serve per creare il modello 3D

LAYER COME ELEMENTI FINITI

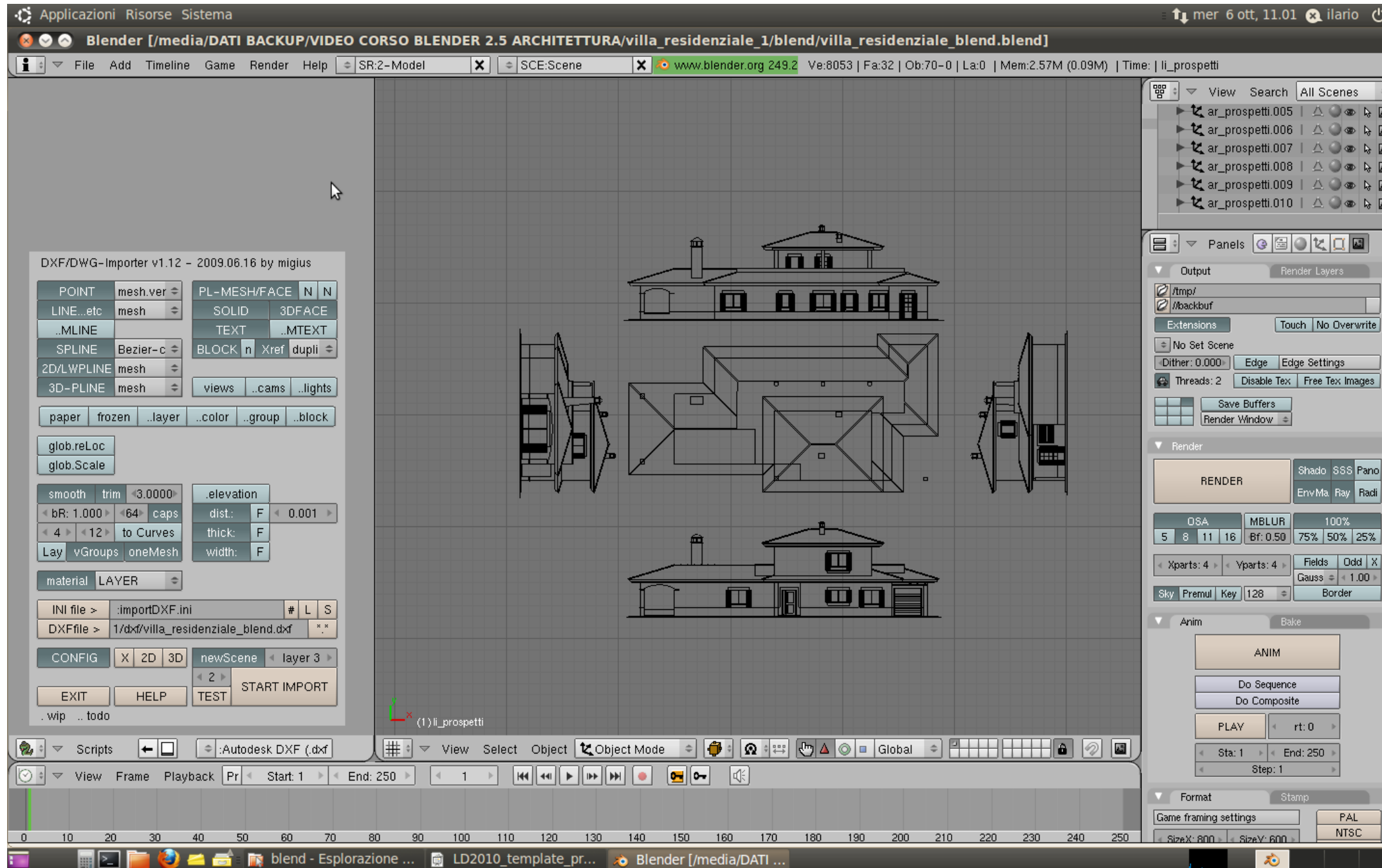


Ogni Layer deve essere un elemento finito.

Blender convertirà i layer con lo stesso nome e colore

Le coordinate in Blender rispecchiano quelle di QCAD

LO SCRIPT IMPORT DXF FILE



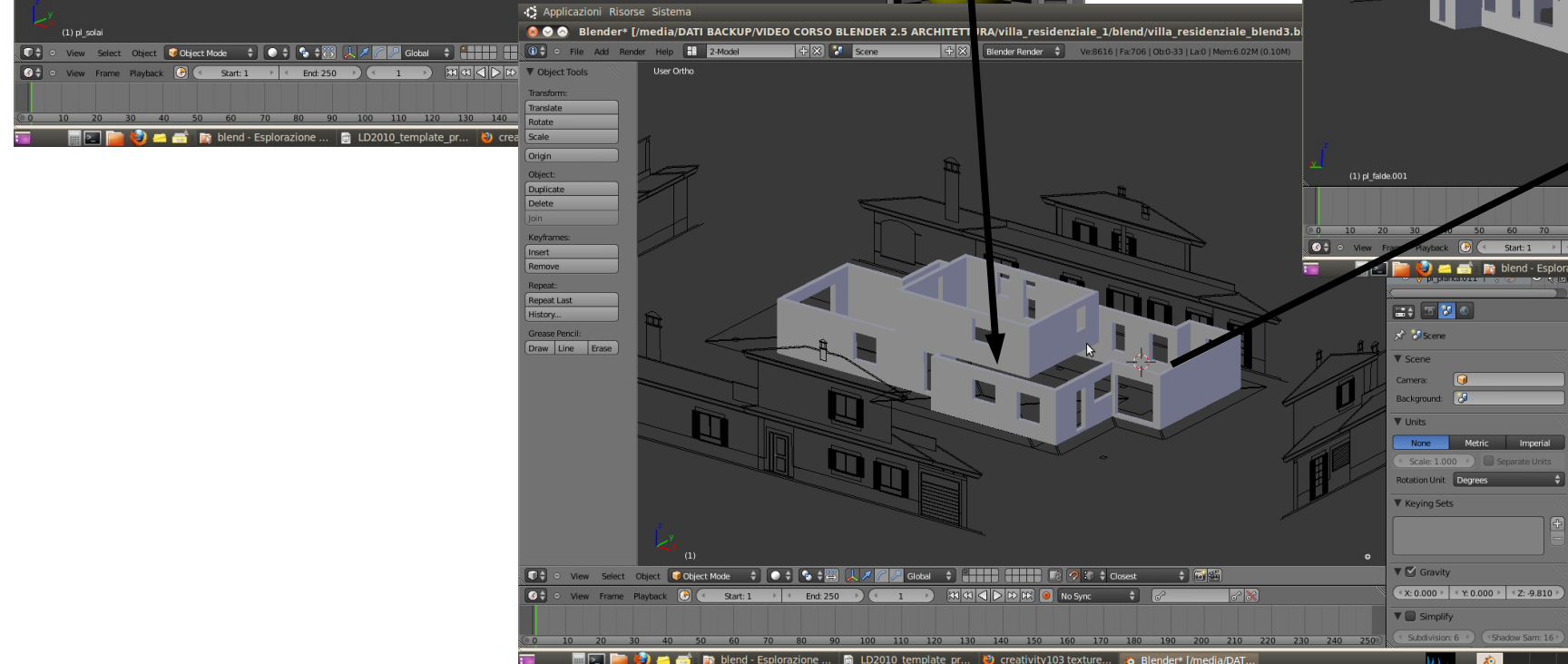
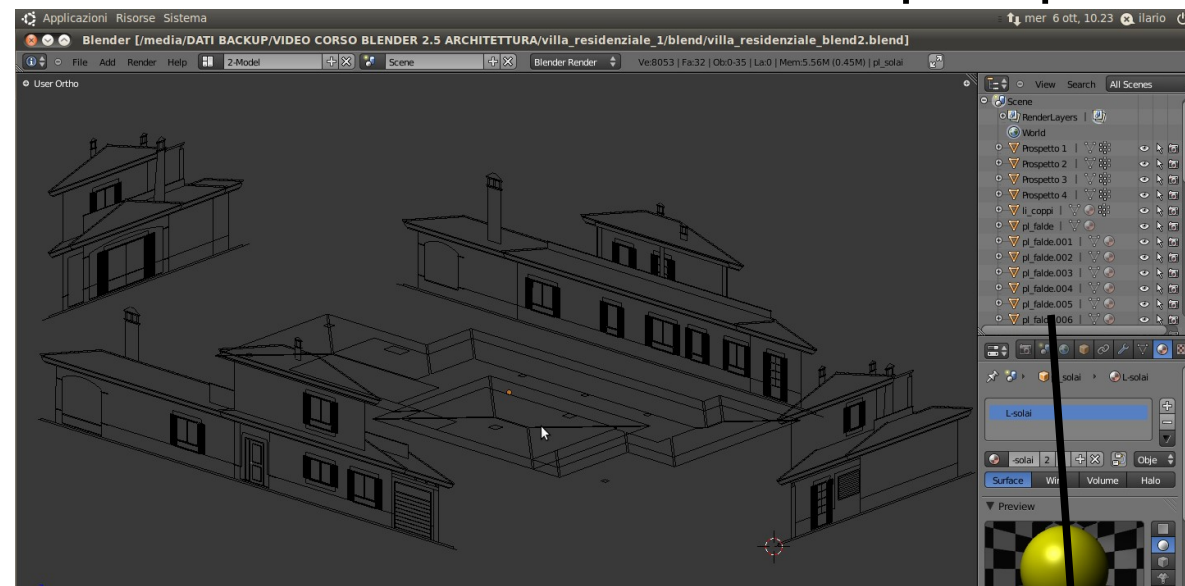
In Blender 2.54
Per il momento
Non è
Possibile
Importare
I file dxf

Questa
Operazione
Verrà fatta
Con la 2.49
Di Blender

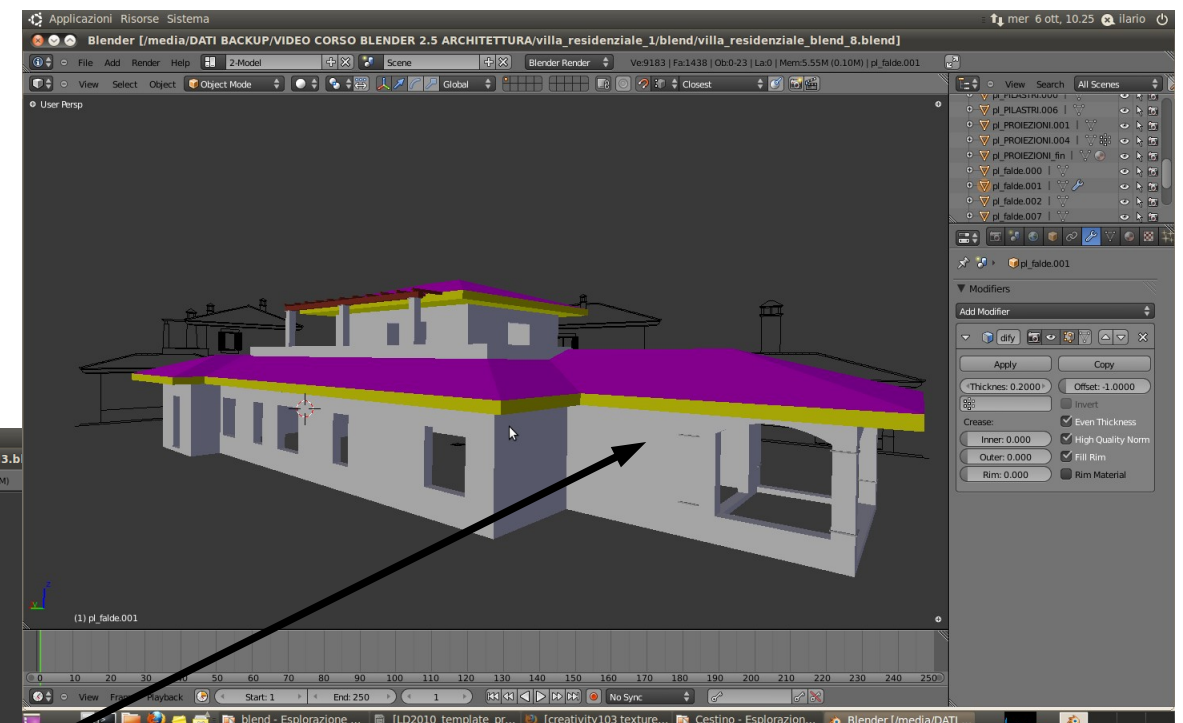
Tutte le
Caratteristiche
Del file dxf

MODELLARE CON BLENDER

Posizionamento dei prospetti



Le mesh delle falde



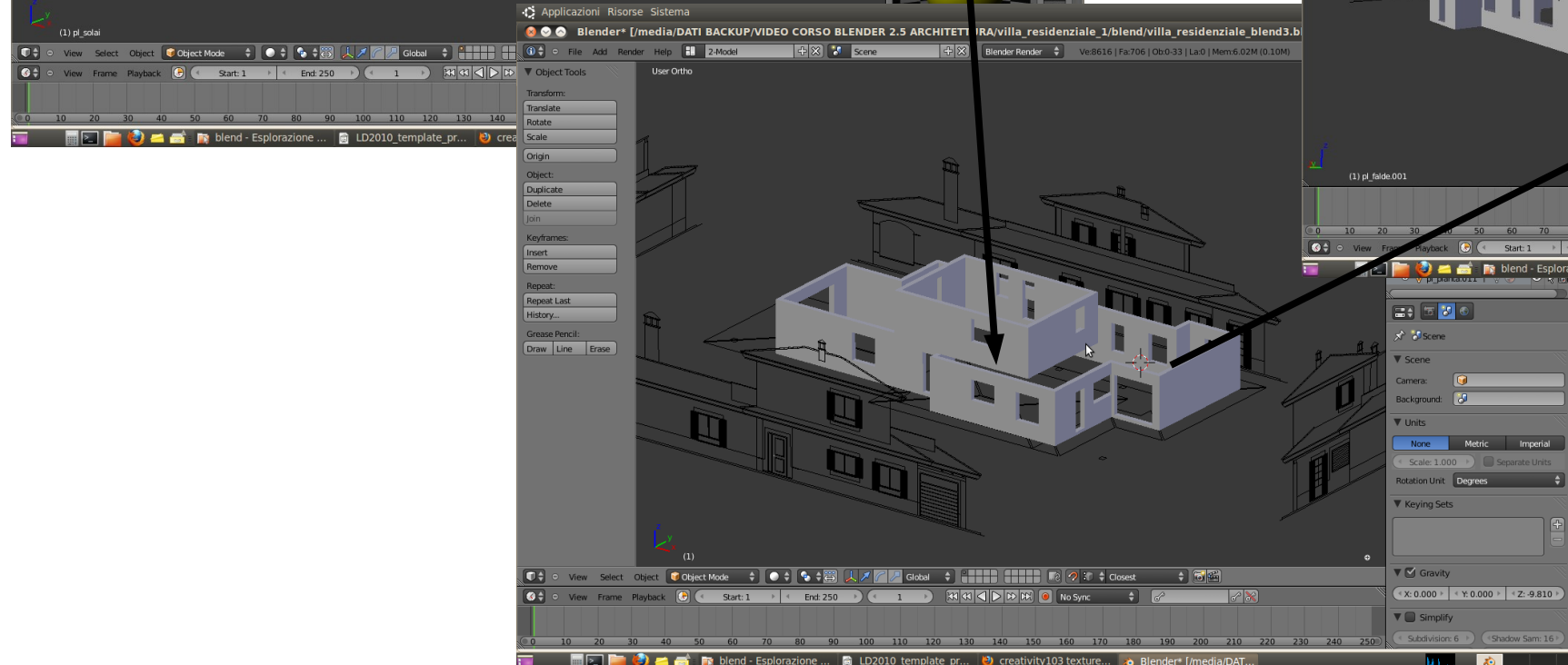
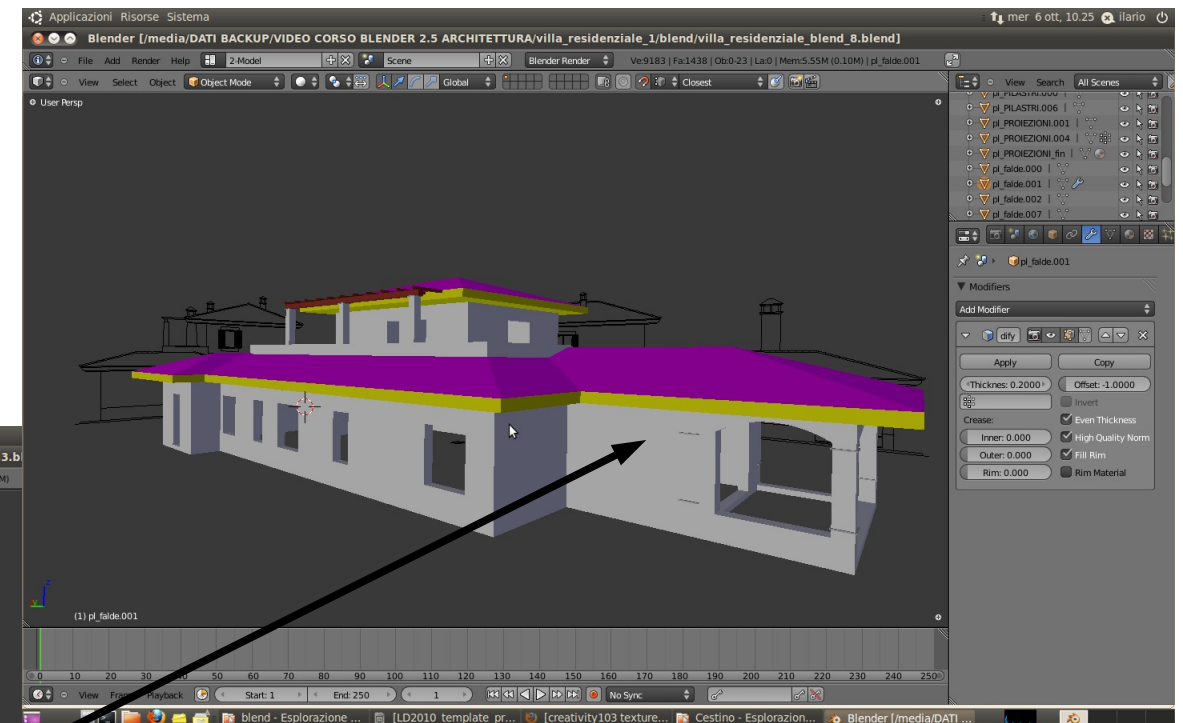
Estrusione delle mura

MODELLARE CON BLENDER

Posizionamento dei prospetti



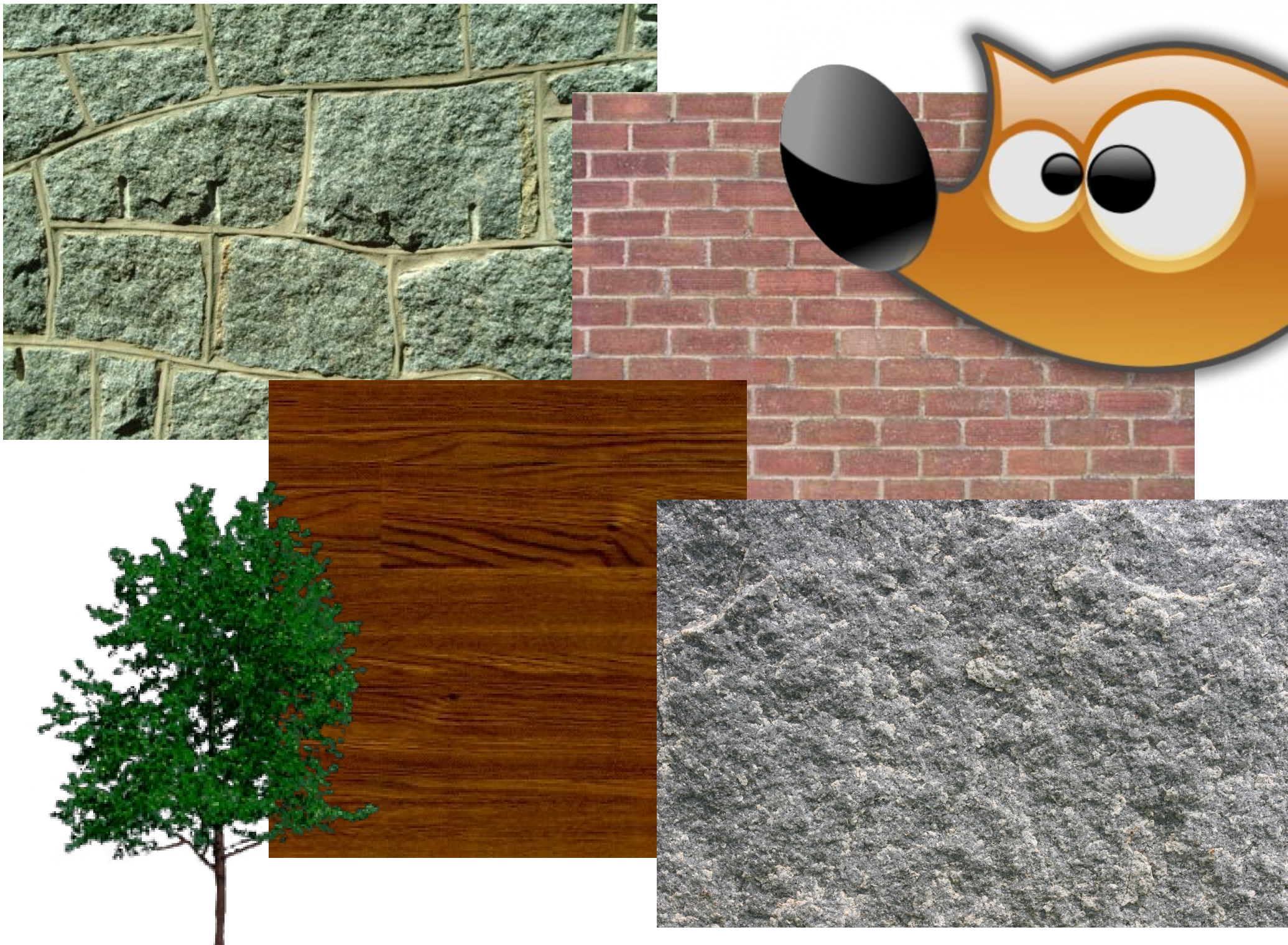
Le mesch delle falde



Estrusione delle mura

VEDIAMO COME FARE IN REAL-TIME

IL TEXTURING



GIMP è l'unico strumento per create delle buone texture

Una caratteristica delle texture è il taglio

Buone texture signica ottimo rendering

IL RENDERING



IL RENDER CLAY



IL RENDERING FINALE

MY GALLERY



MY GALLERY



MY GALLERY



GRAZIE PER L'ATTENZIONE

DOMANDE??