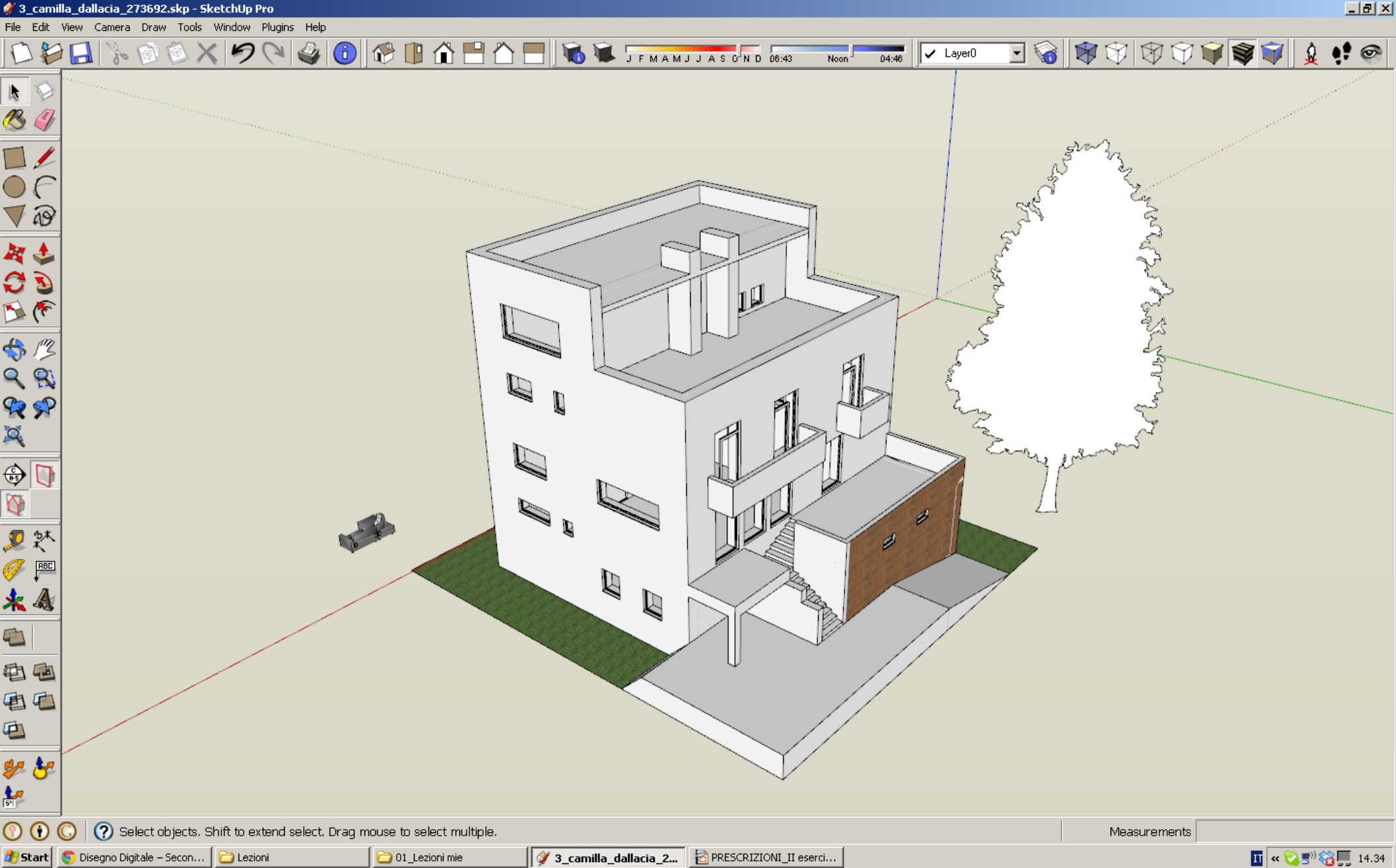


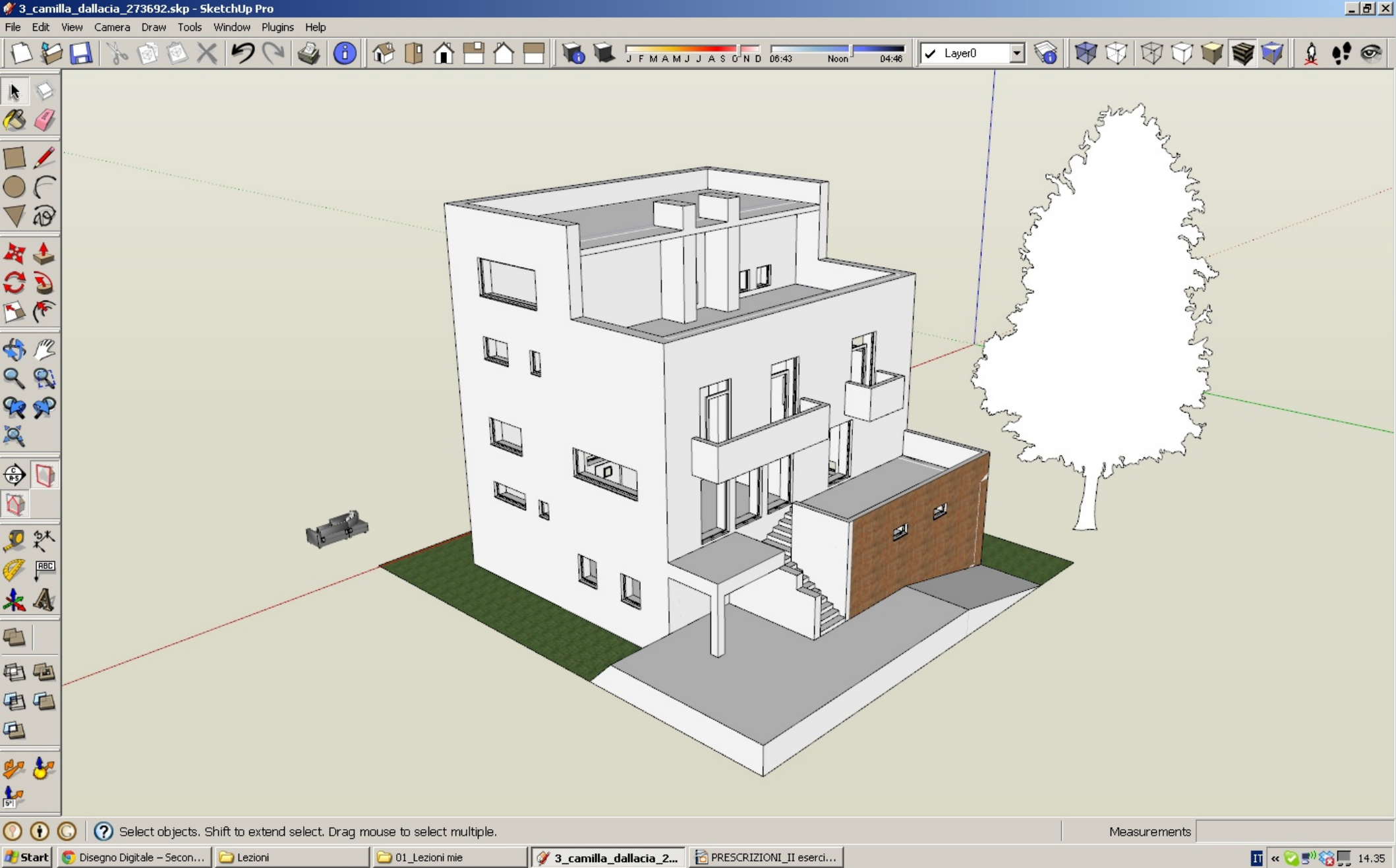
Prescrizioni grafiche per la Seconda esercitazione

Cari studenti, care studentesse

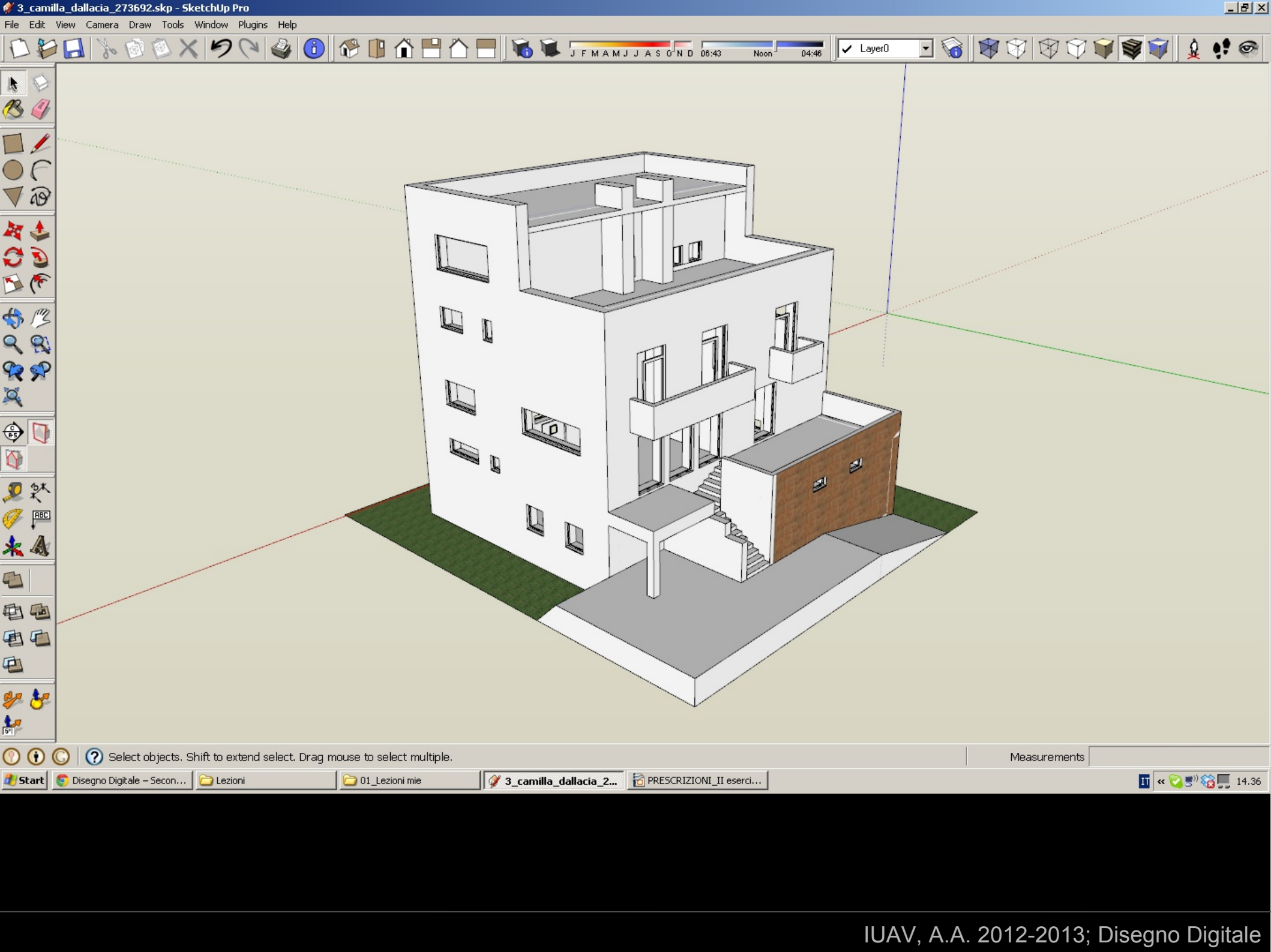
I rendering è facile ottenerli, (se avete seguito le lezioni...) ora vedremo come ottenere le due immagini vettoriali in formato .PDF



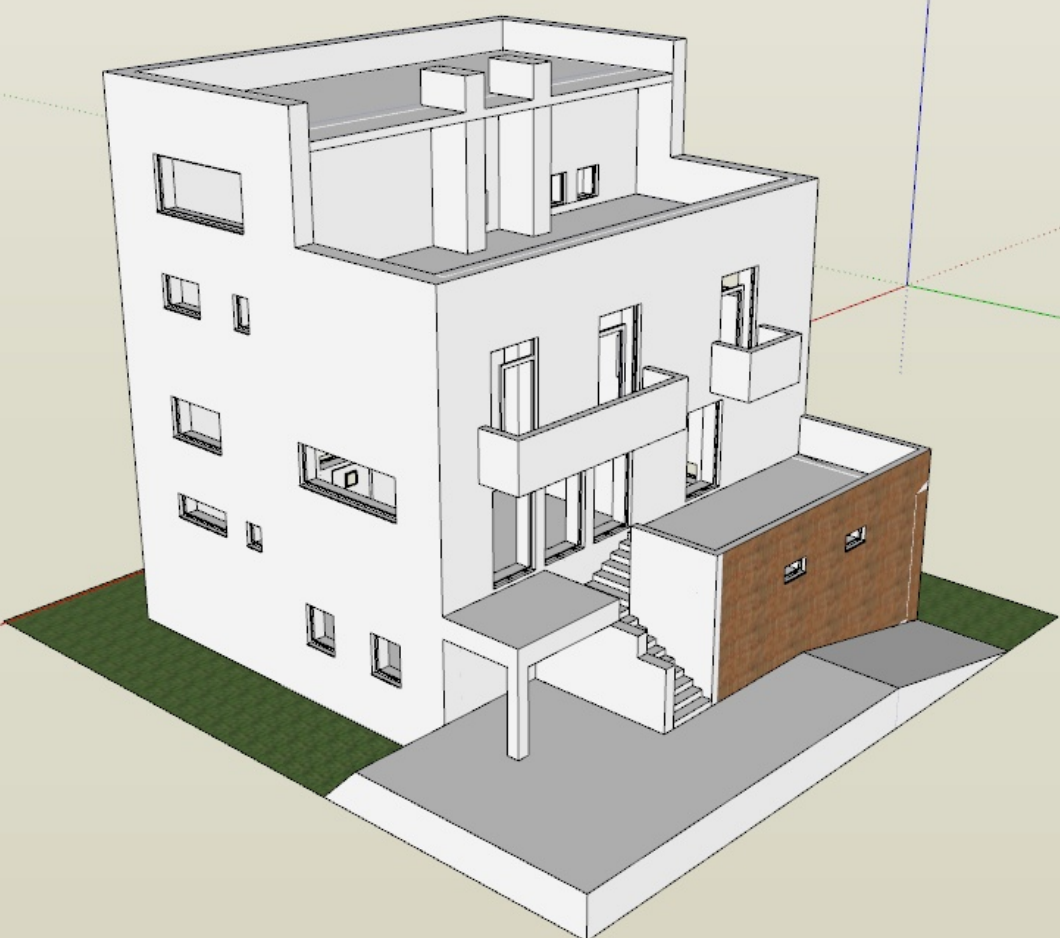
Per spiegarlo utilizzerò il lavoro di una studentessa che mi odierà, soprattutto perché lo ho reso brutto attraverso una serie di accorgimenti.

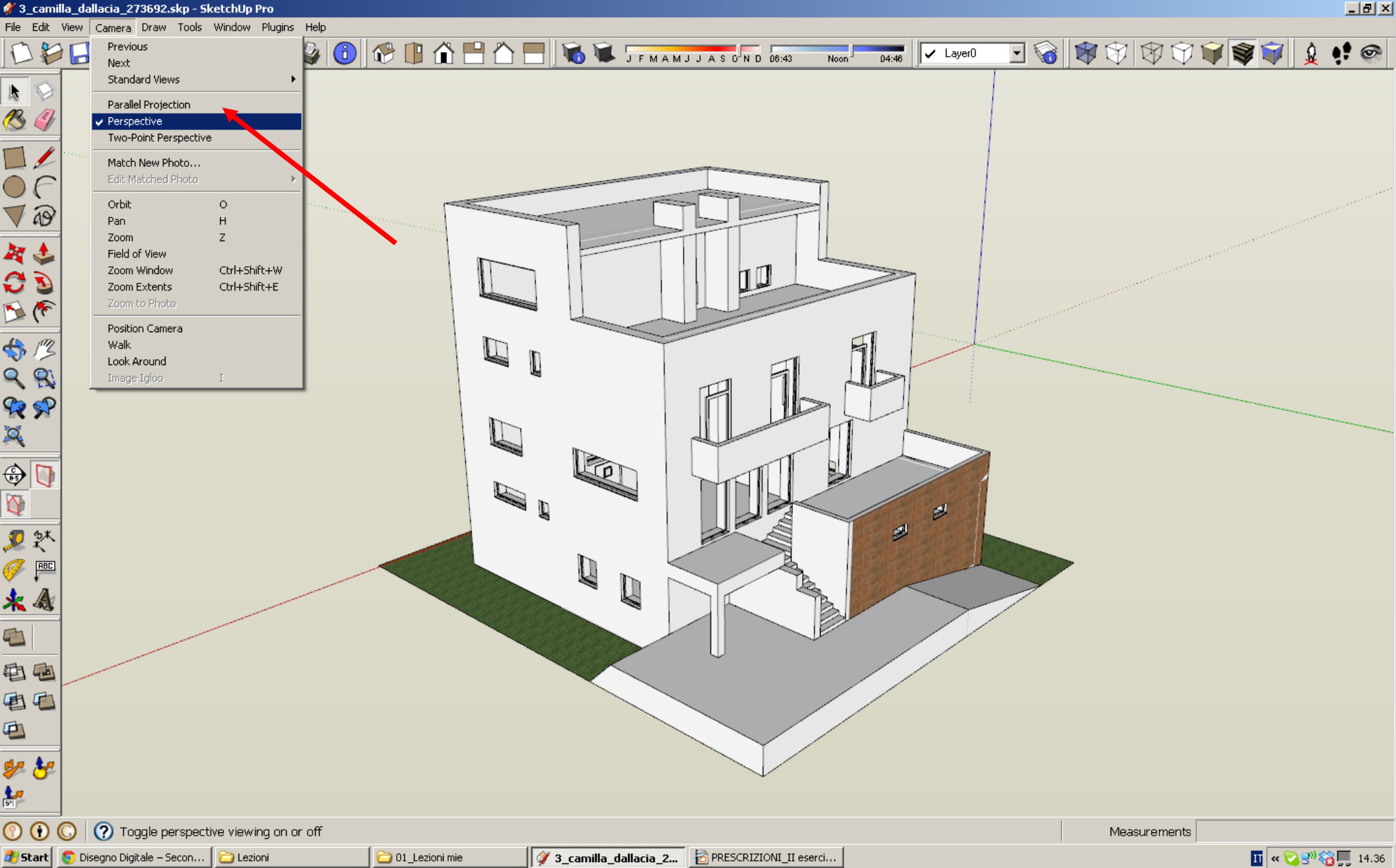


1-Nella vista si dovrà vedere solo l'edificio. Togliate perciò ogni alberello, automobile, lampione, cane nel giardino, etc...

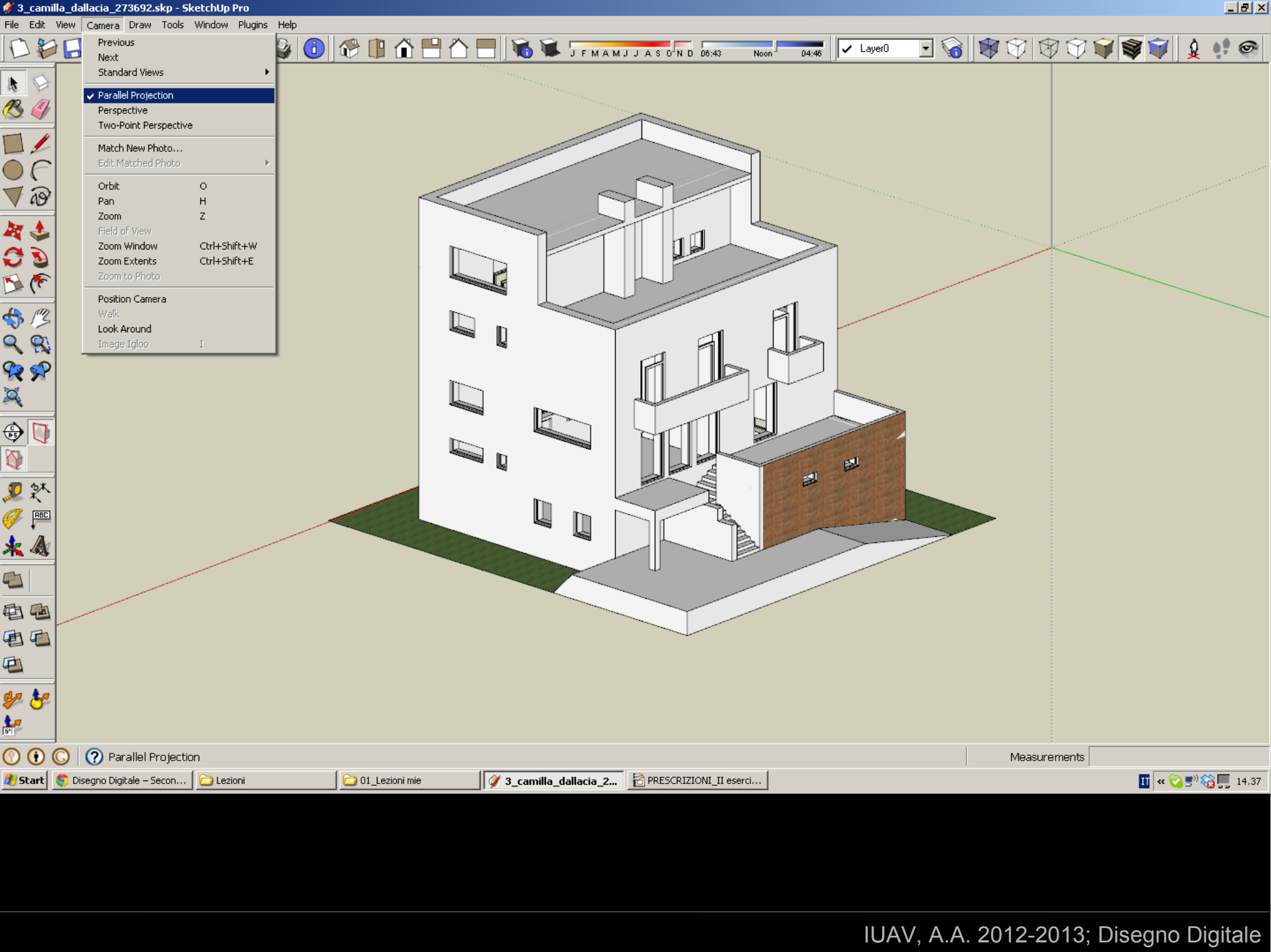


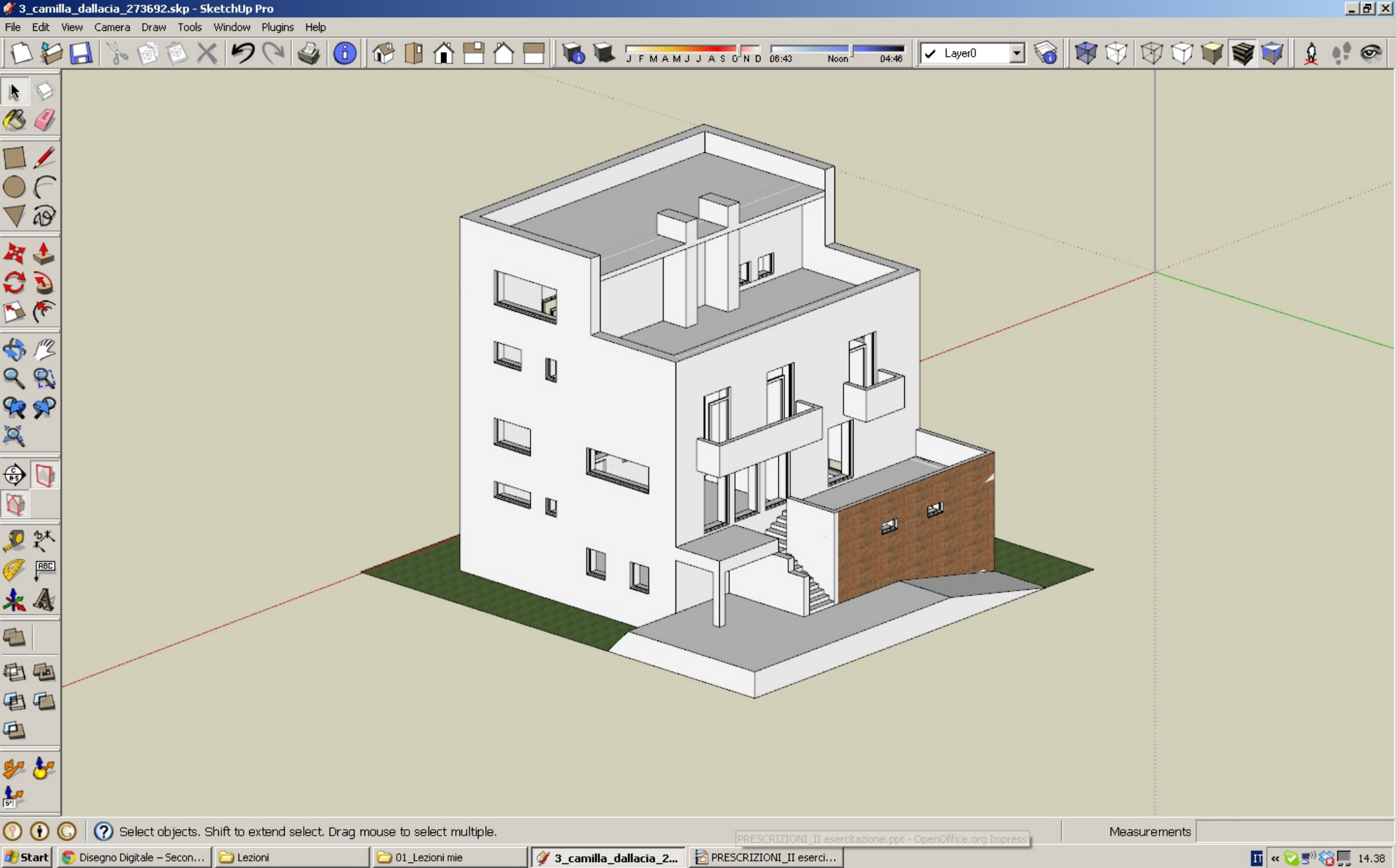
Vertical toolbar containing various SketchUp tools such as selection tools (arrow, lasso), drawing tools (rectangle, circle, arc, line, arc4, ellipse3D, circle4, ellipse4D, rectangle3D, circle3D, arc3D, ellipse3D), and editing tools (move, rotate, scale, push/pull, eraser, delete).



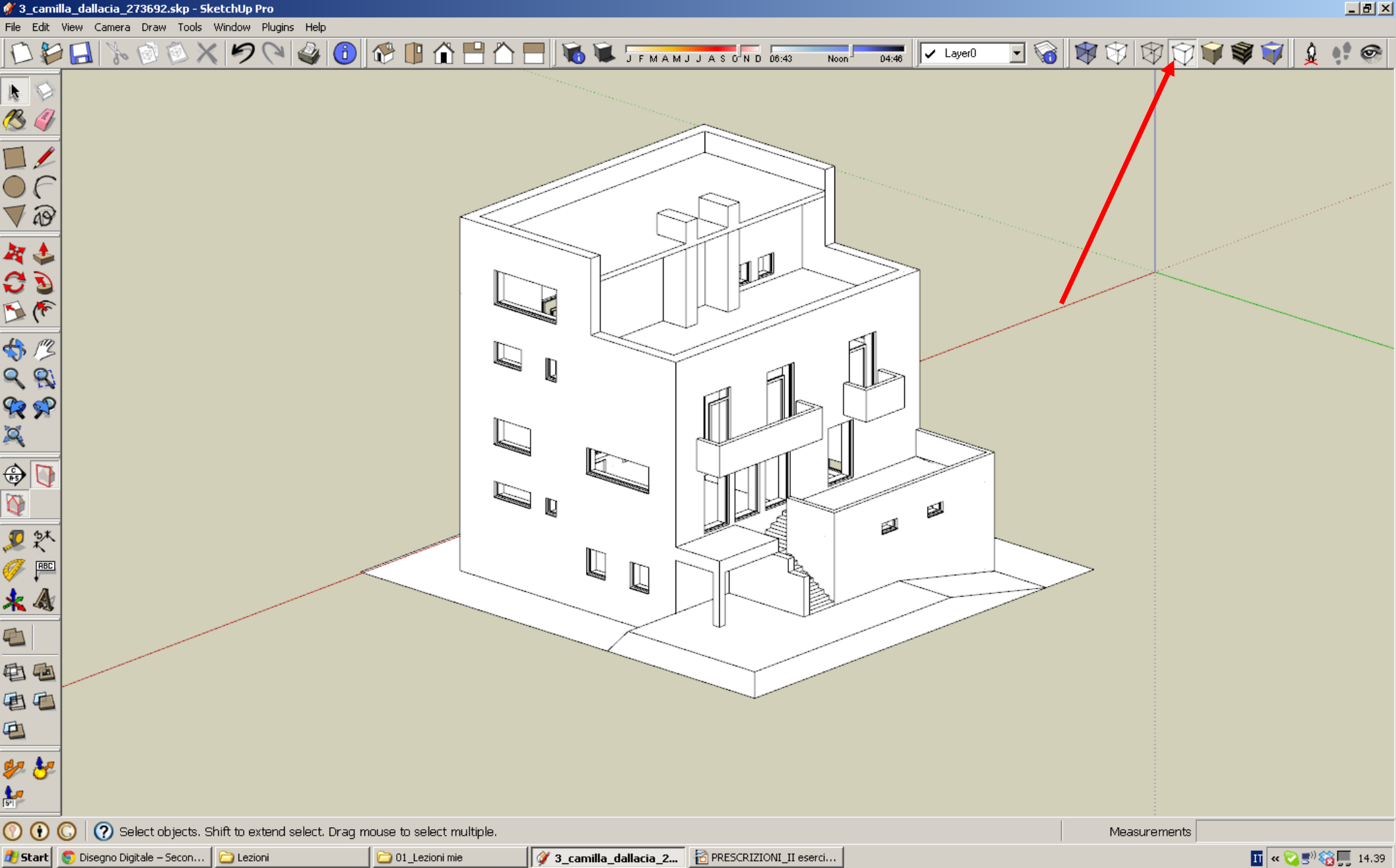


2-La vista dovrà essere assonometrica, (non prospettica, cioè). Questo si ottiene tramite Camera / Parallel Projection

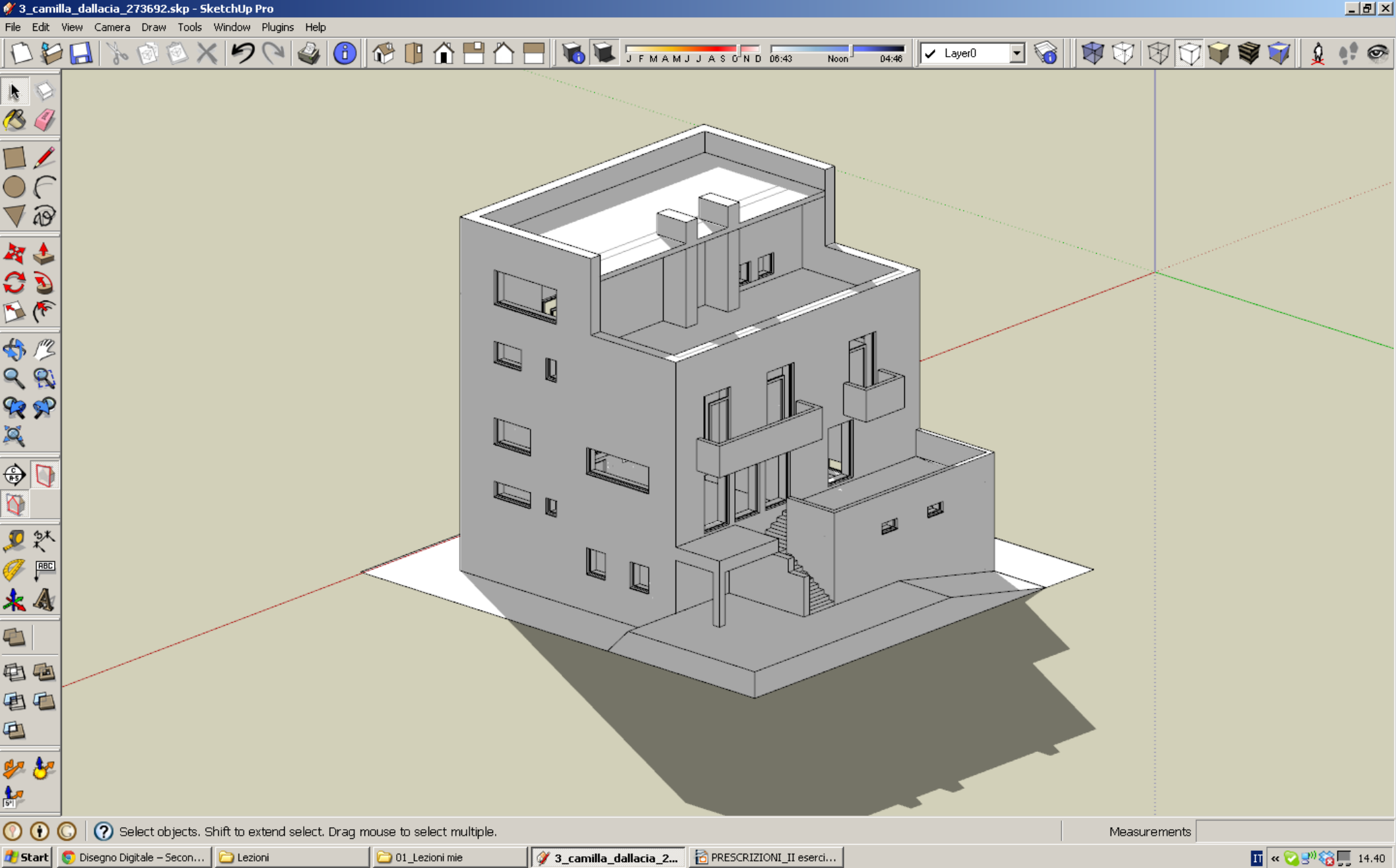




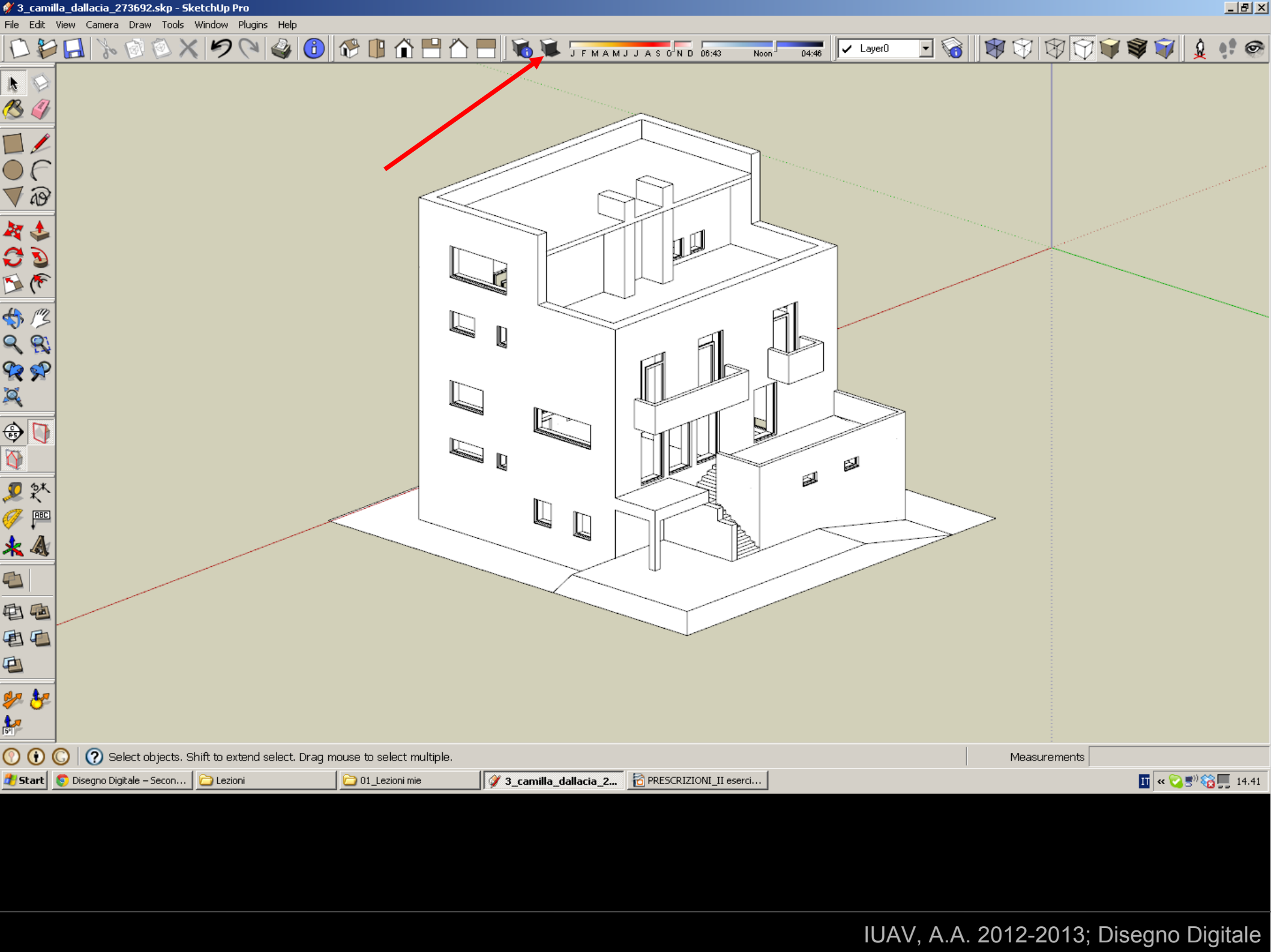
2-La vista dovrà essere a linee nere su sfondo bianco, evitando textures, materiali, ombreggiature che ne abbassino la leggibilità.

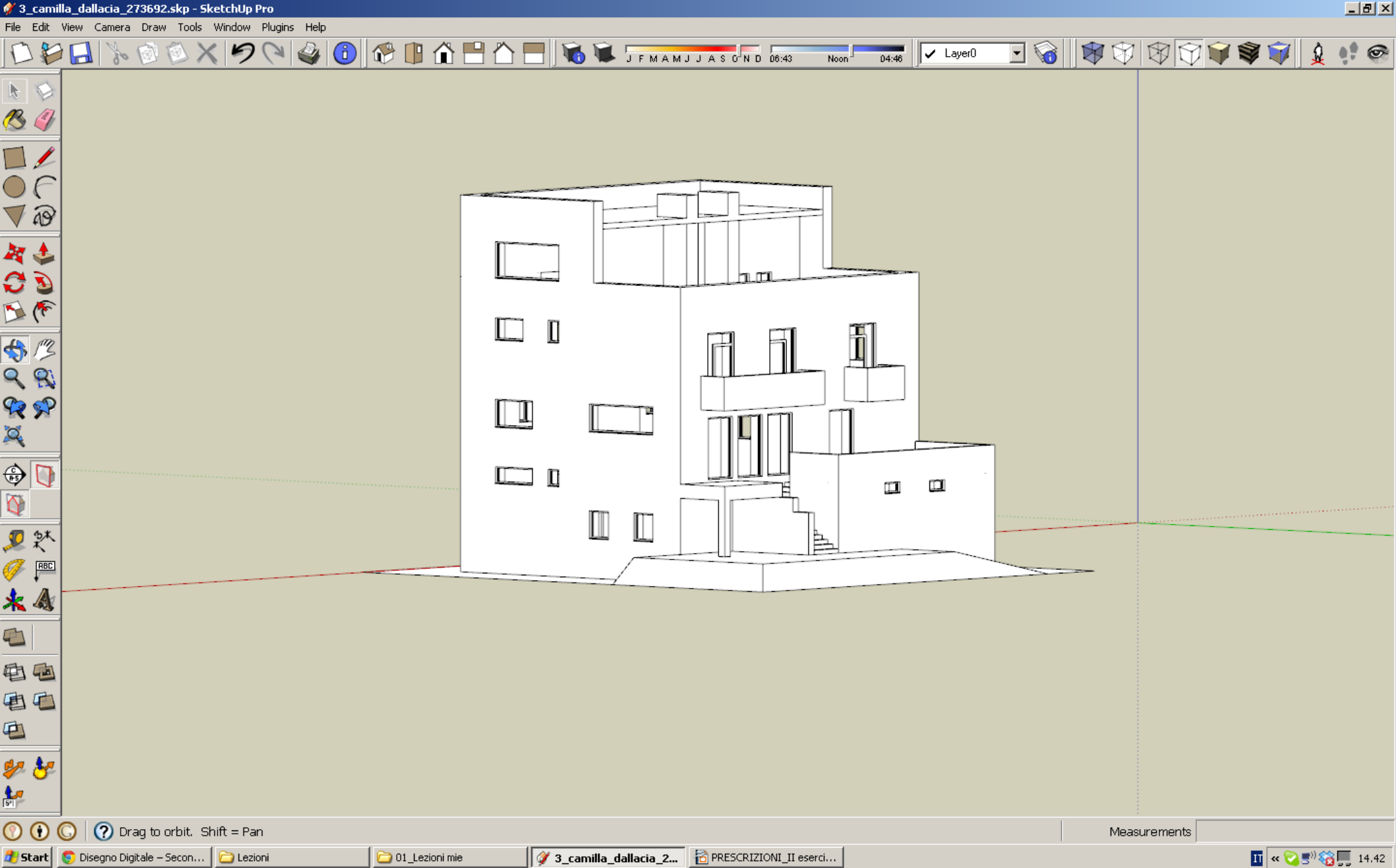


Questo si ottiene selezionando la modalità di visualizzazione Hidden Line nella palette Styles.
E' rappresentata da un cubo bianco senza campiture, dunque è di facile comprensione.

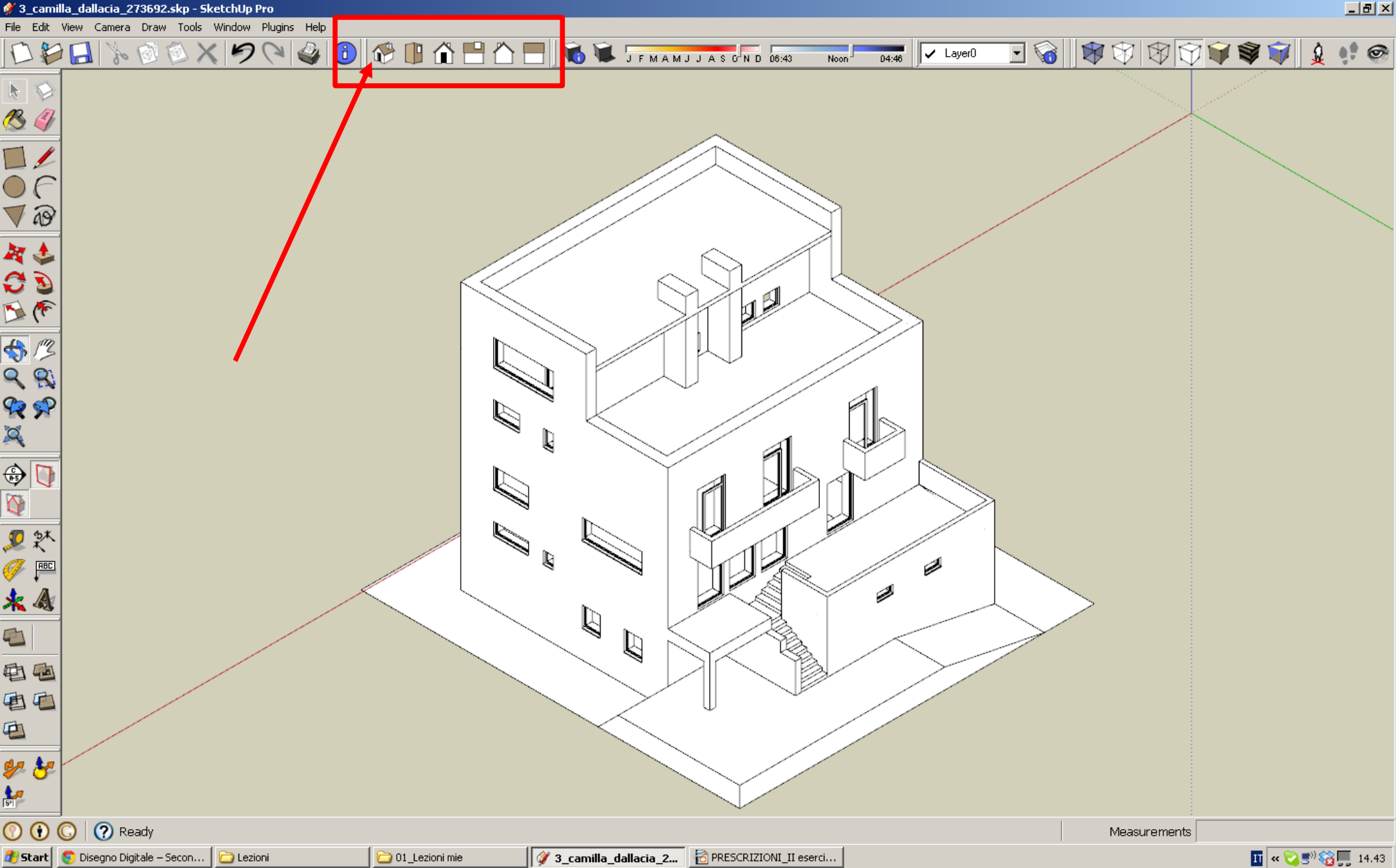


3-ripetiamo: il modello non dovrà essere ombreggiato. Le ombre non verranno esportate in .pdf, ma è meglio saperlo da subito e disattivare le ombre.

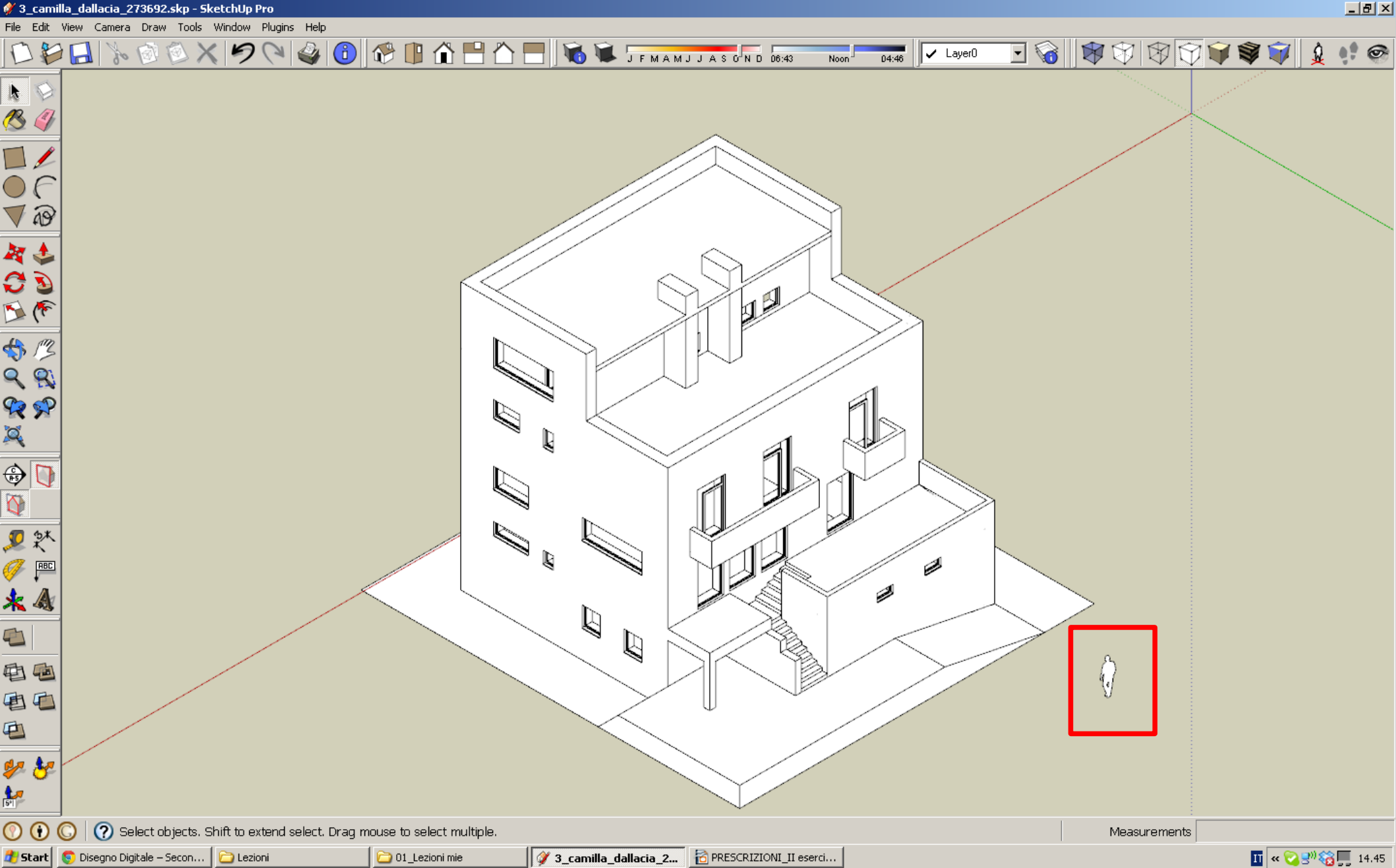




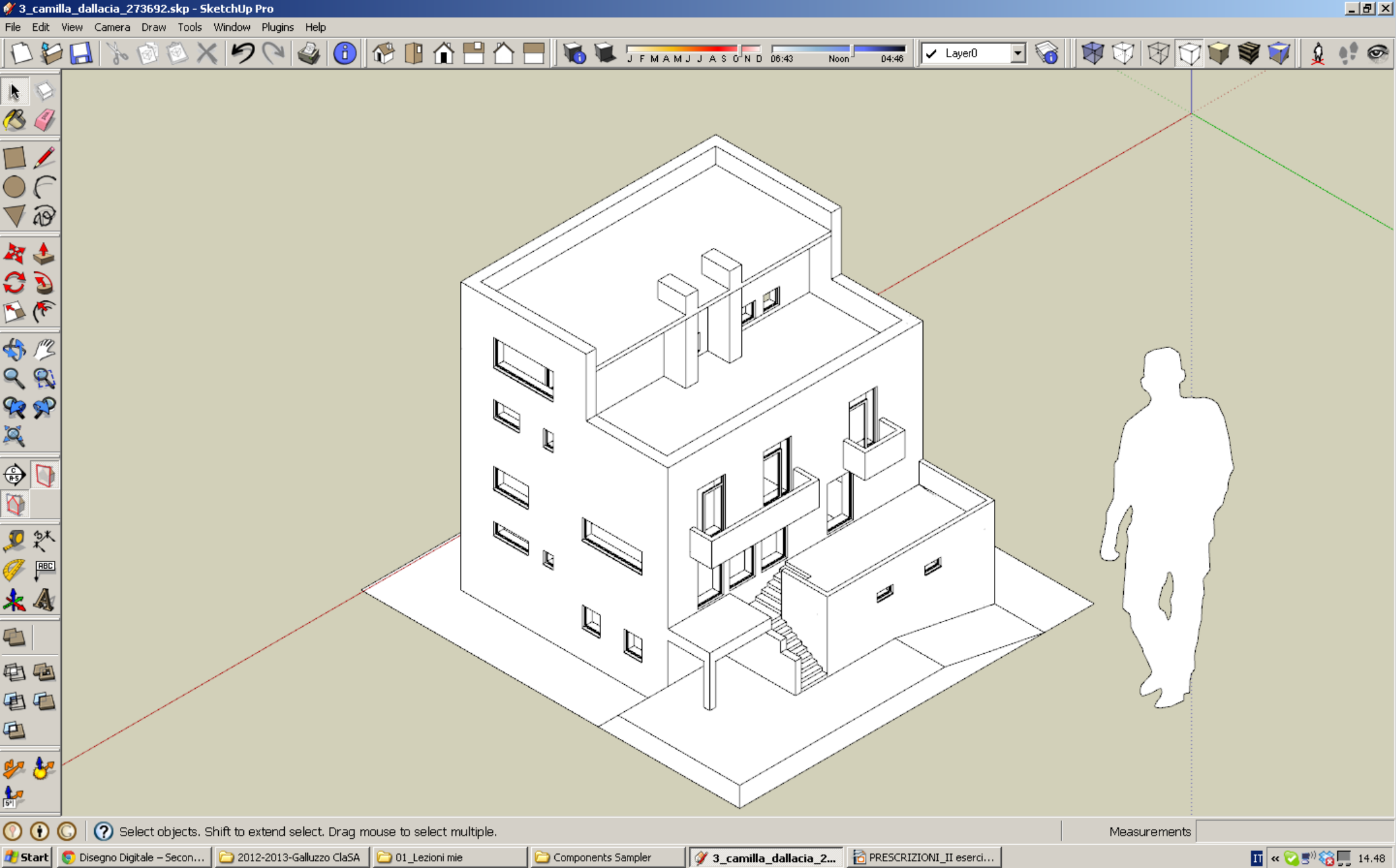
4-molte viste sono assonometriche, ma così inclinate e scorciate da rendere difficile la lettura dell'edificio. Vi suggeriamo perciò di...



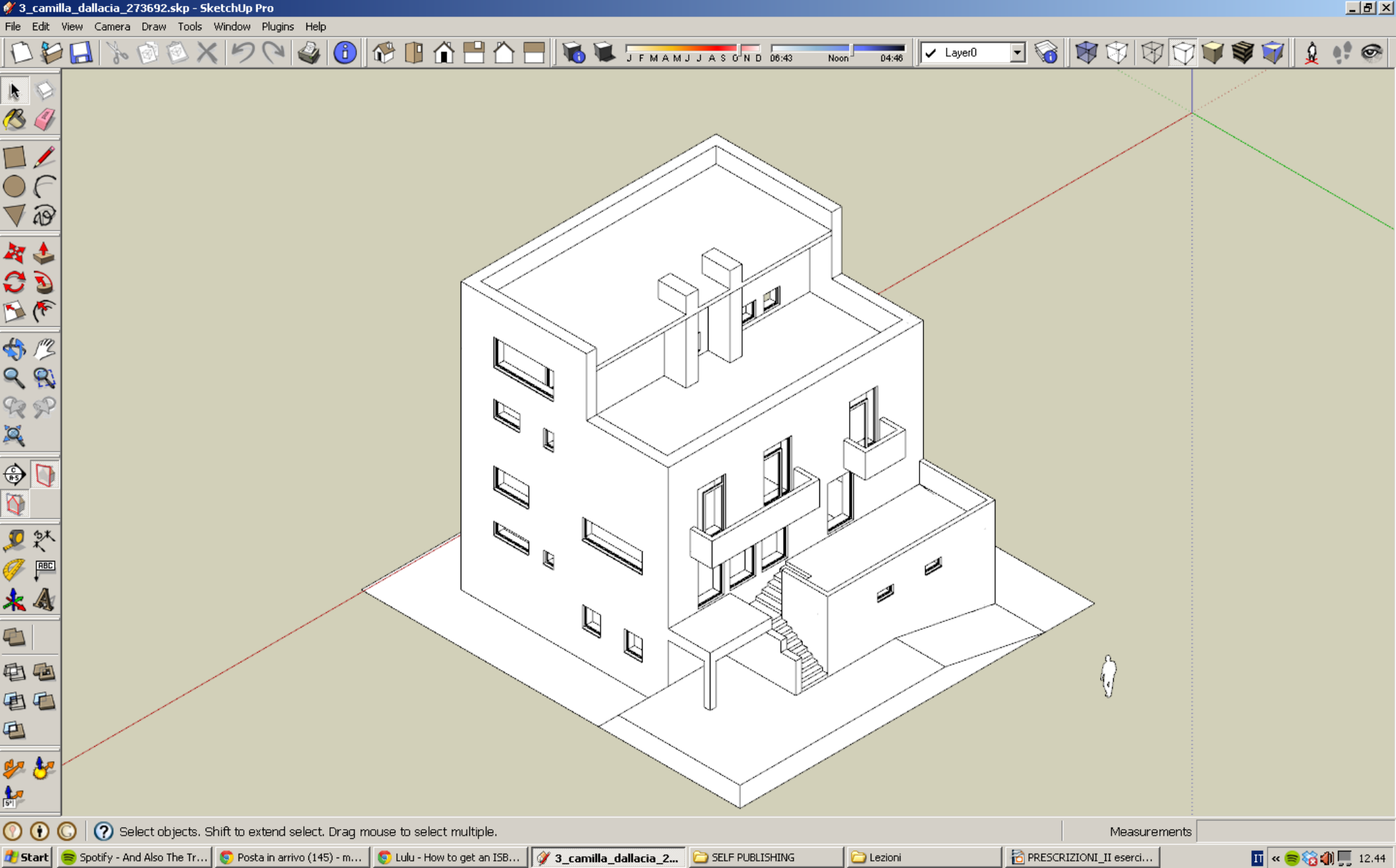
...scegliere la vista ISO nella palette Views, in modo da ottenere automaticamente una assonometria isometrica. (120°-120°-120°)



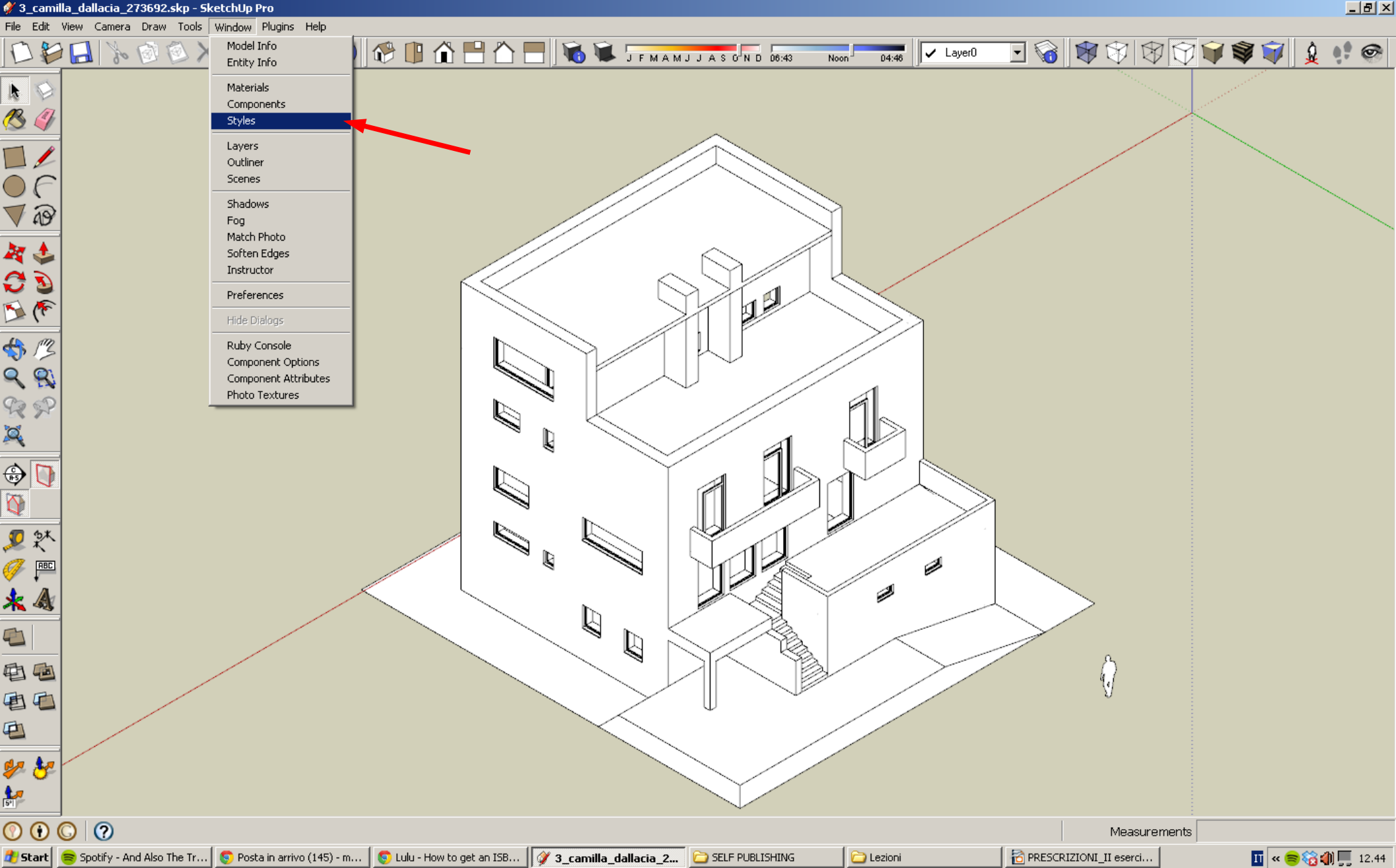
5-per comprendere la scala del vostro edificio, è necessario un elemento comune che possiamo riconoscere. Vi chiediamo perciò di inserire l'OMINO GALLUZZO.SKP (che trovate in questa cartella) nella vostra scena, in basso a destra.



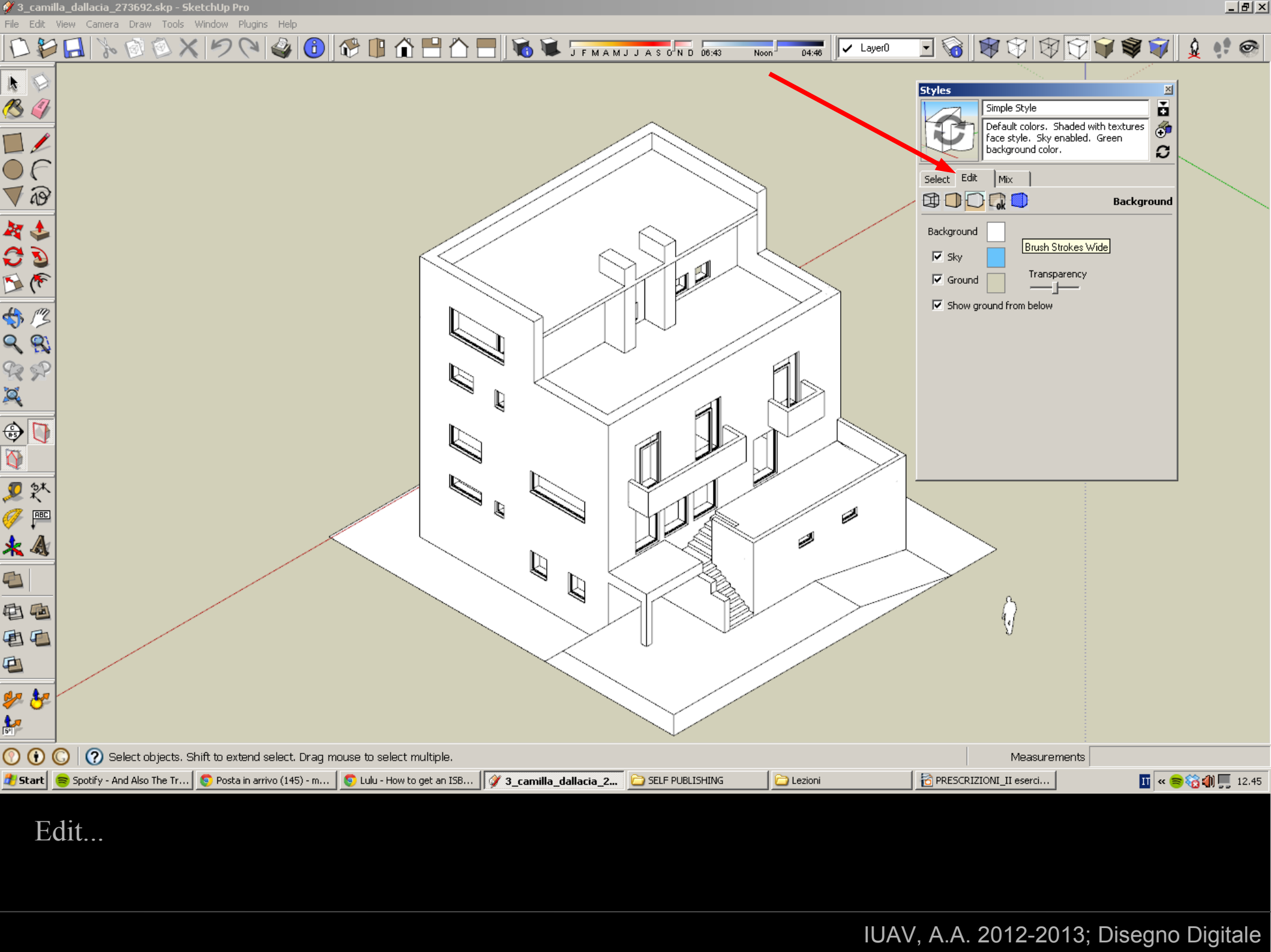
(qualora il vostro omino apparisse fuori scala, vi chiediamo di rivedere il vostro modello...)



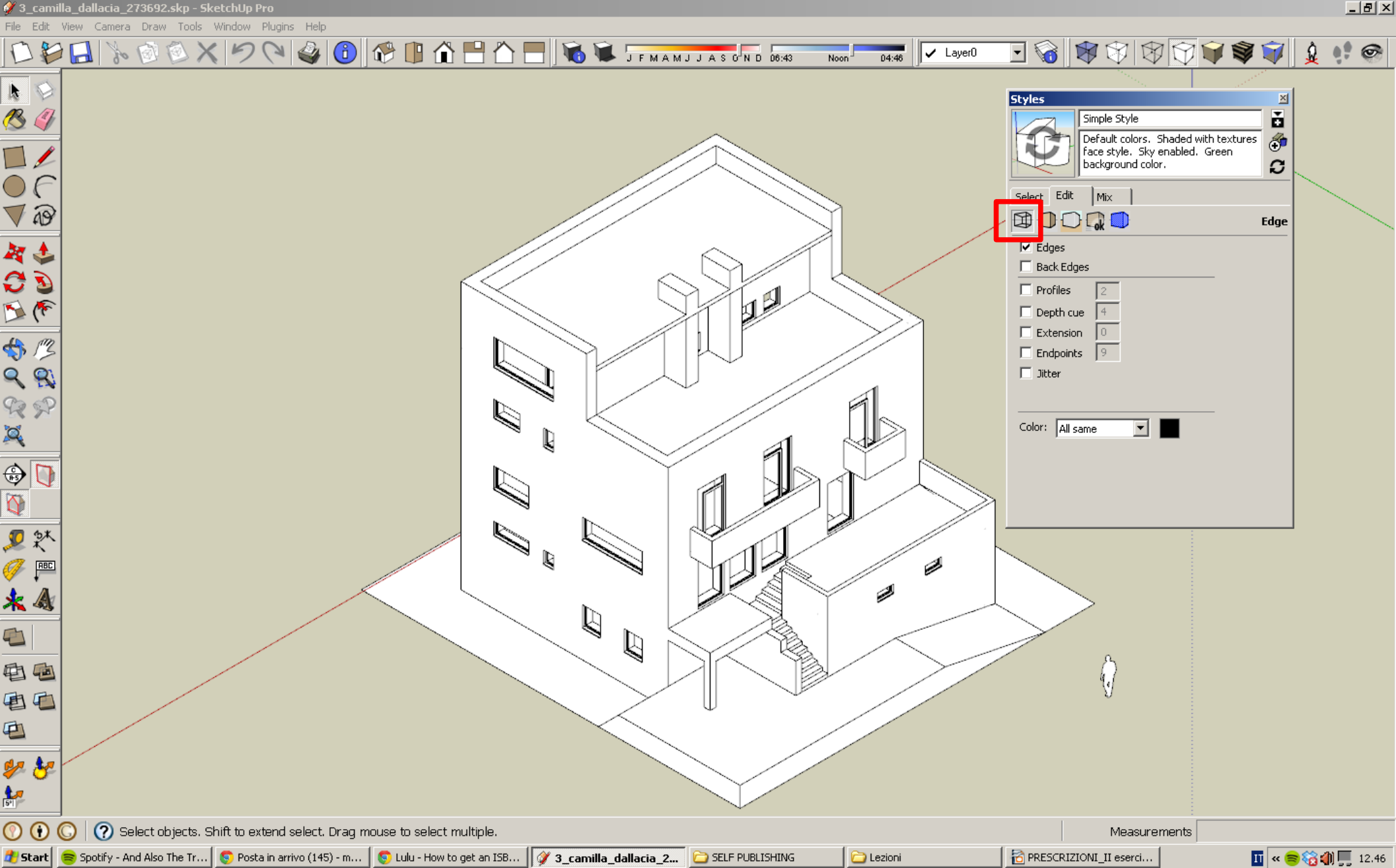
6-per ragioni che hanno a che fare con la geometria descrittiva, bisognerà visualizzare i contorni apparenti, quelle parti di segmento che hanno uno spessore maggiore.



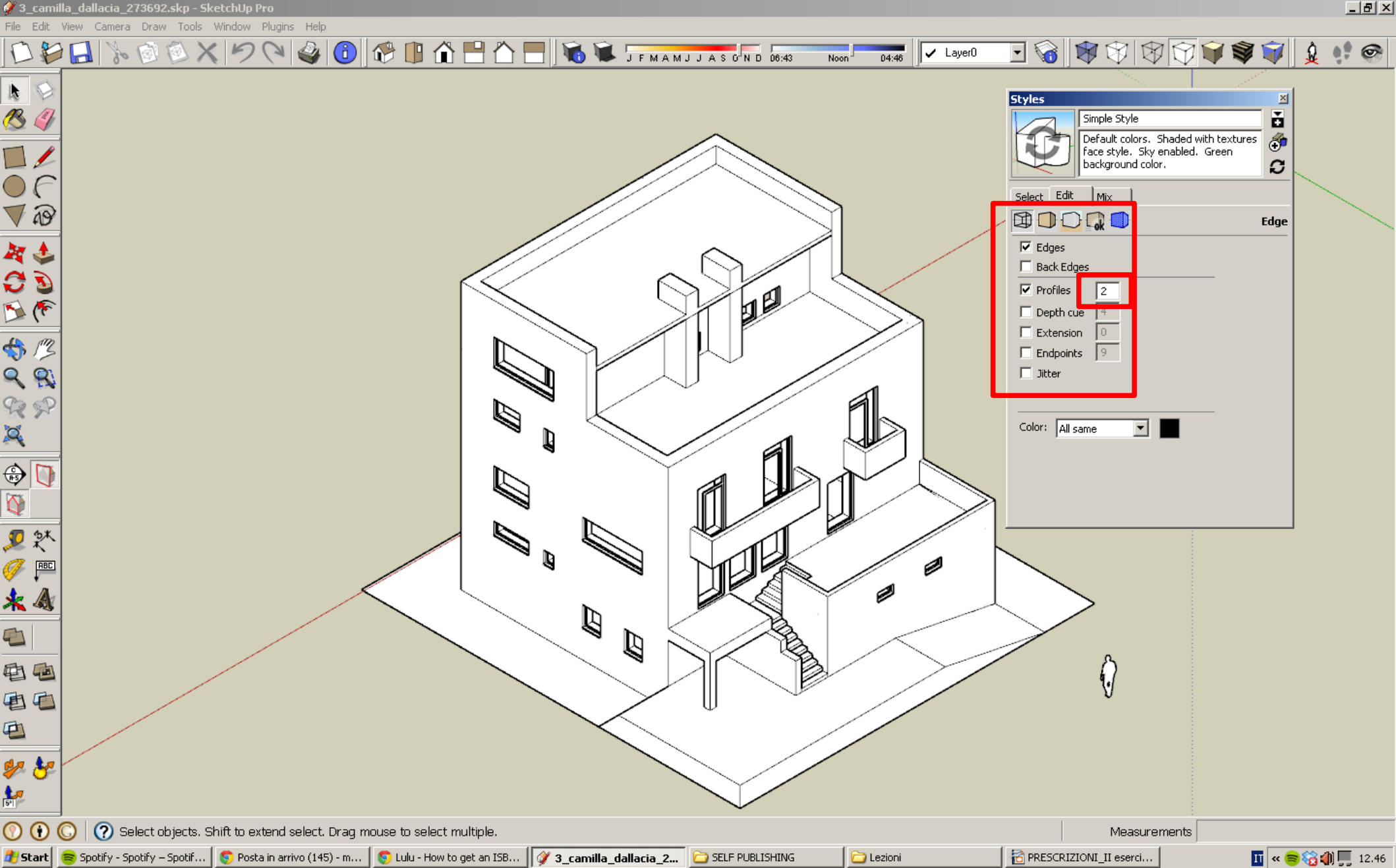
Window / Styles...



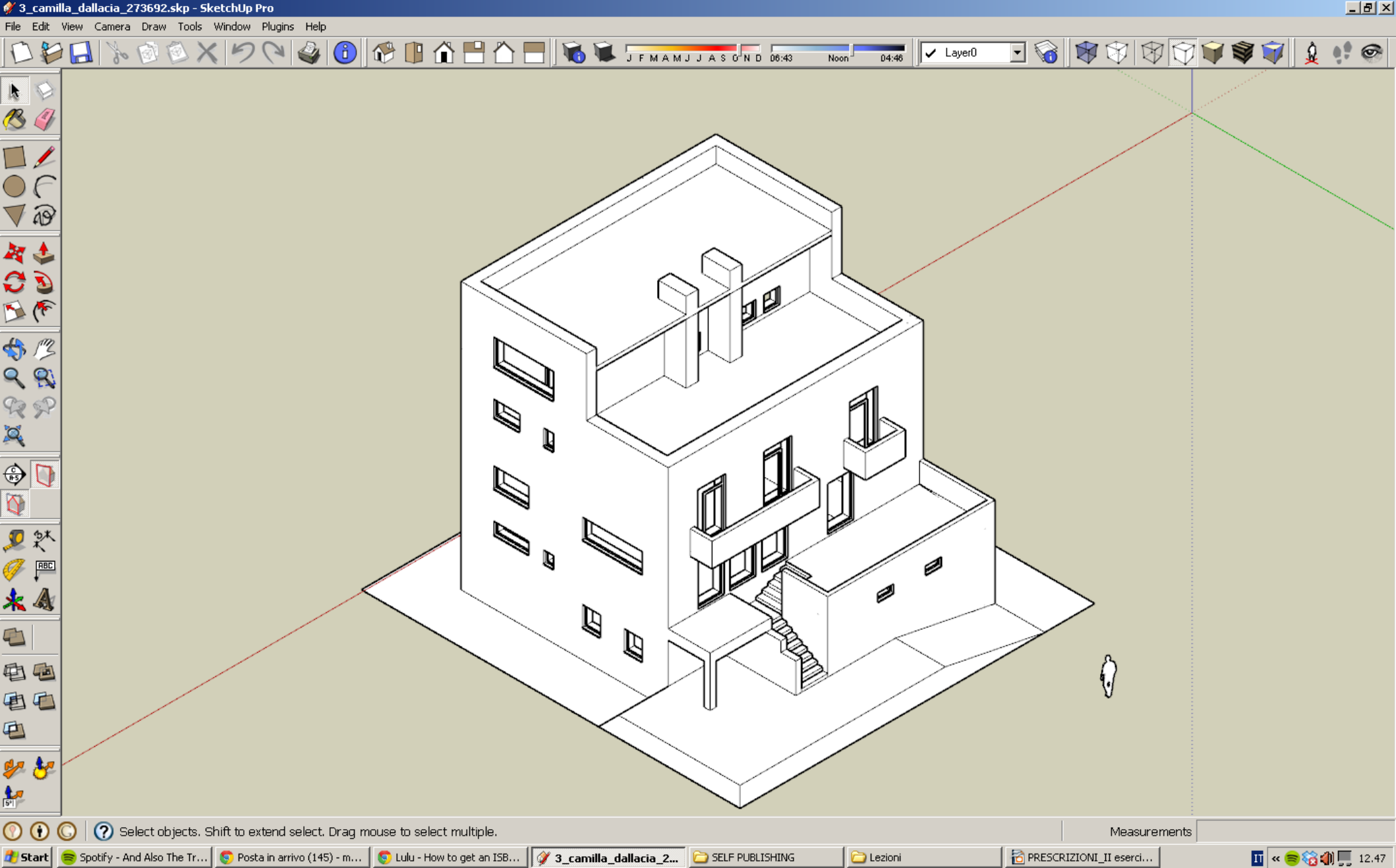
Edit...



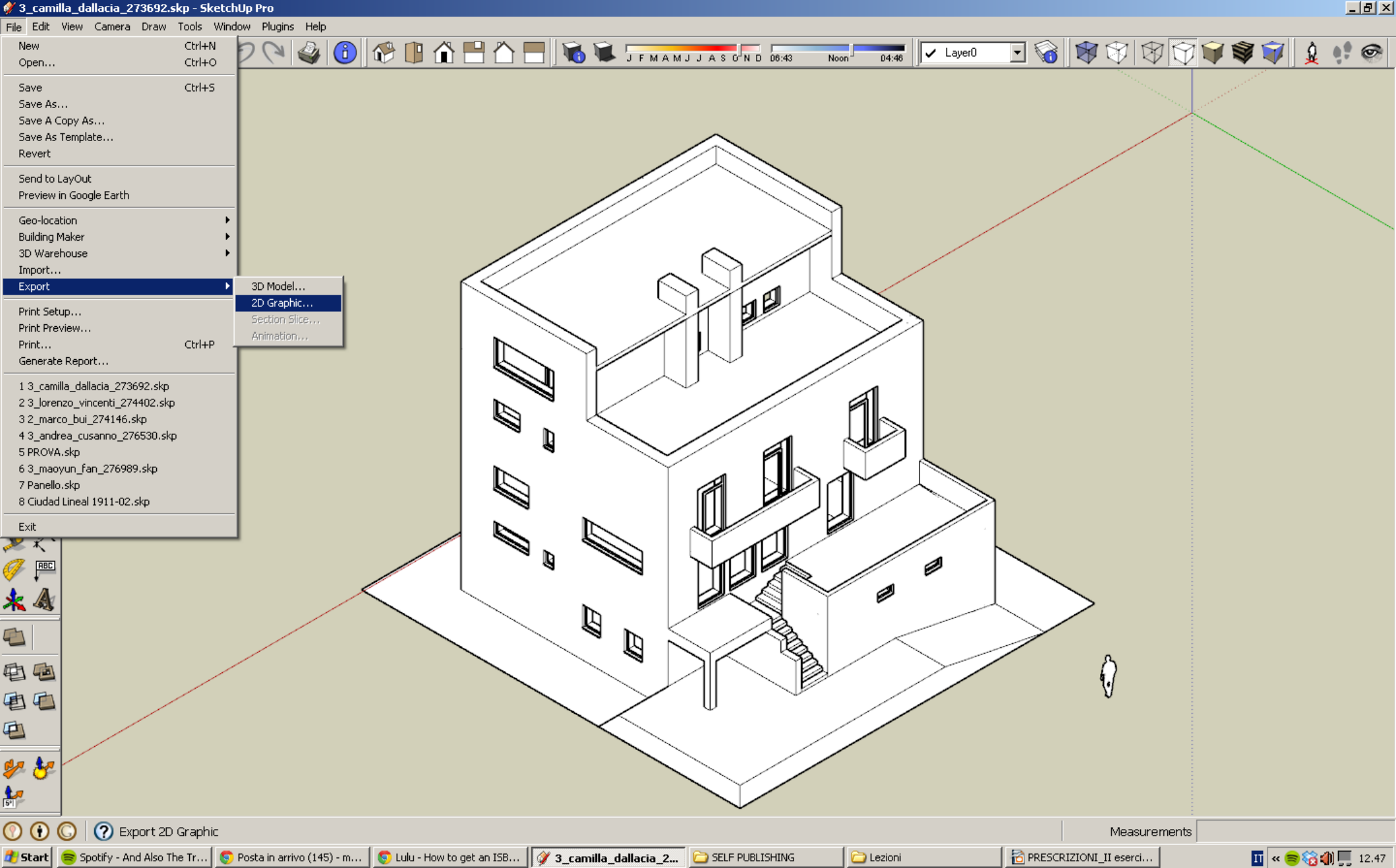
Edge settings...



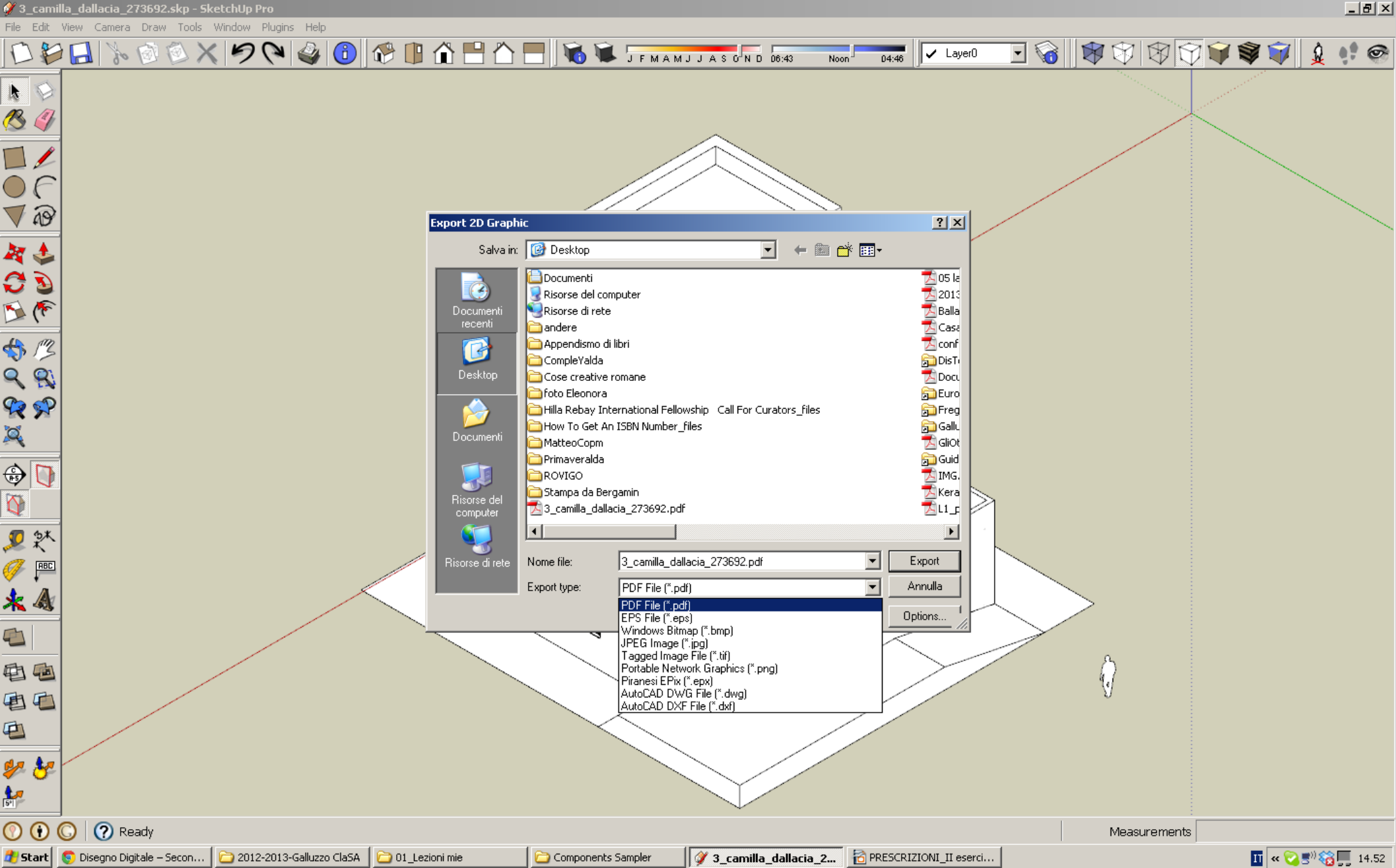
Utilizzate questi settaggi.



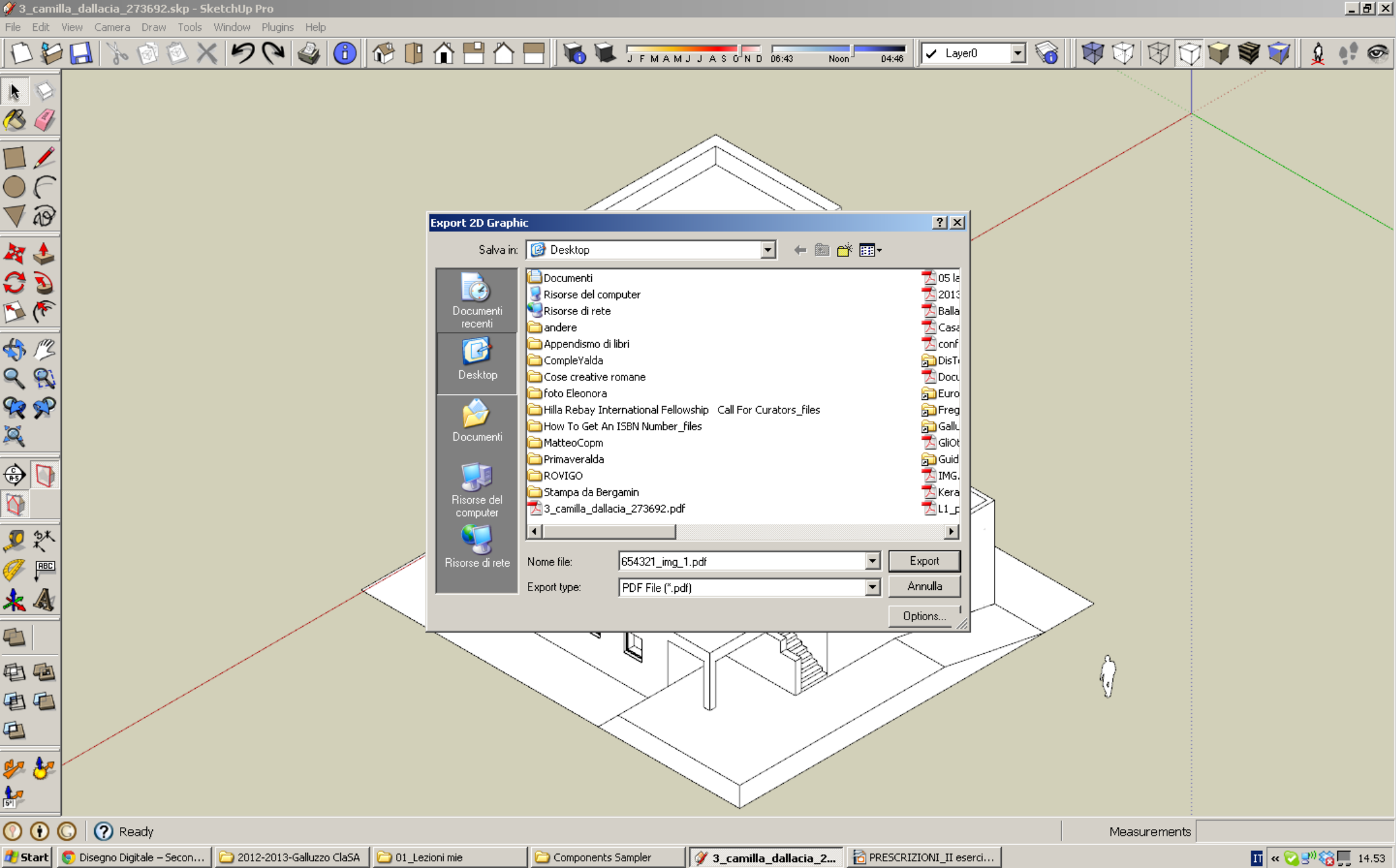
Procediamo ora alla creazione delle viste. Una volta inquadrato il modello ed inserito l'omino...



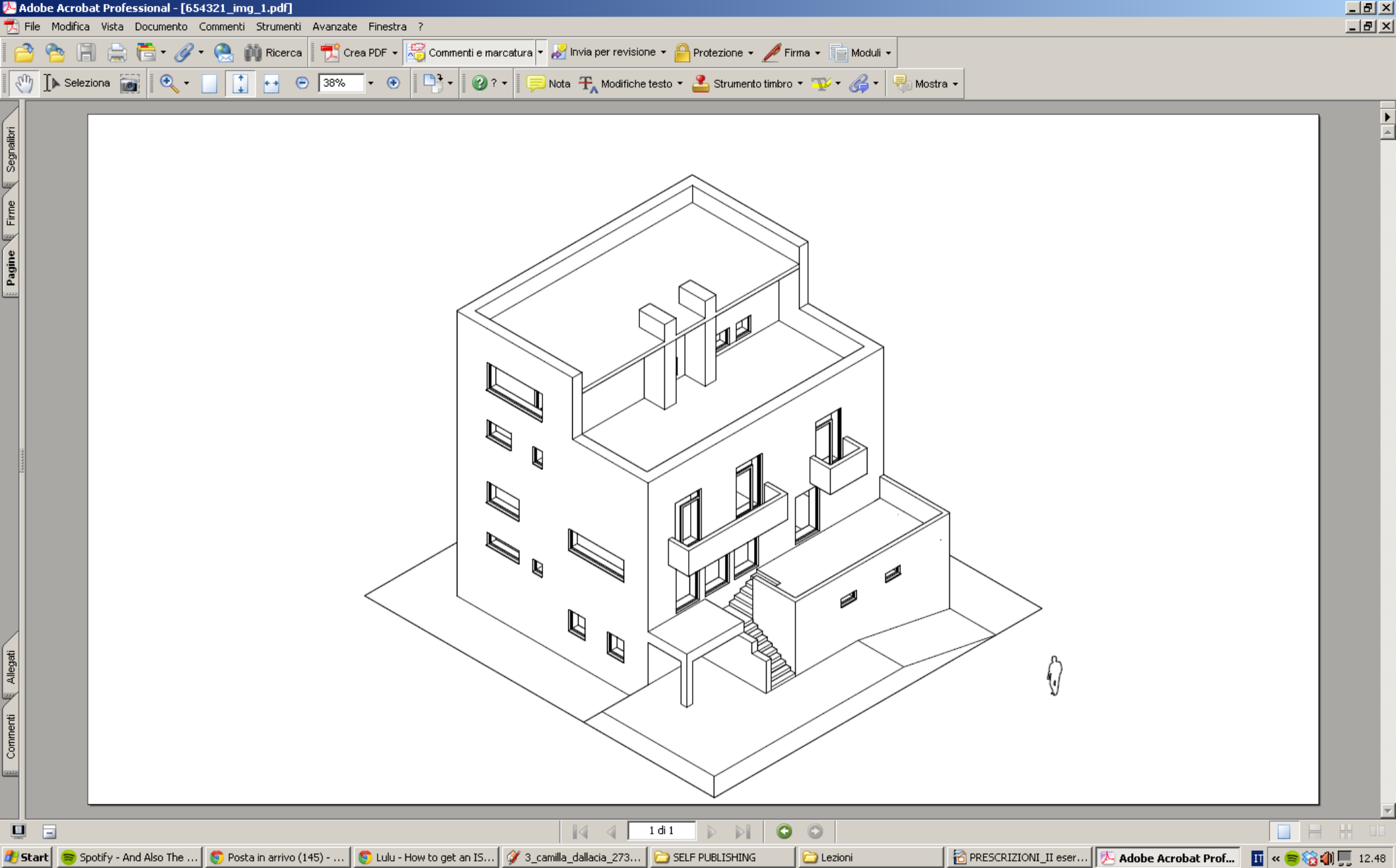
File / Export / 2D Graphic...



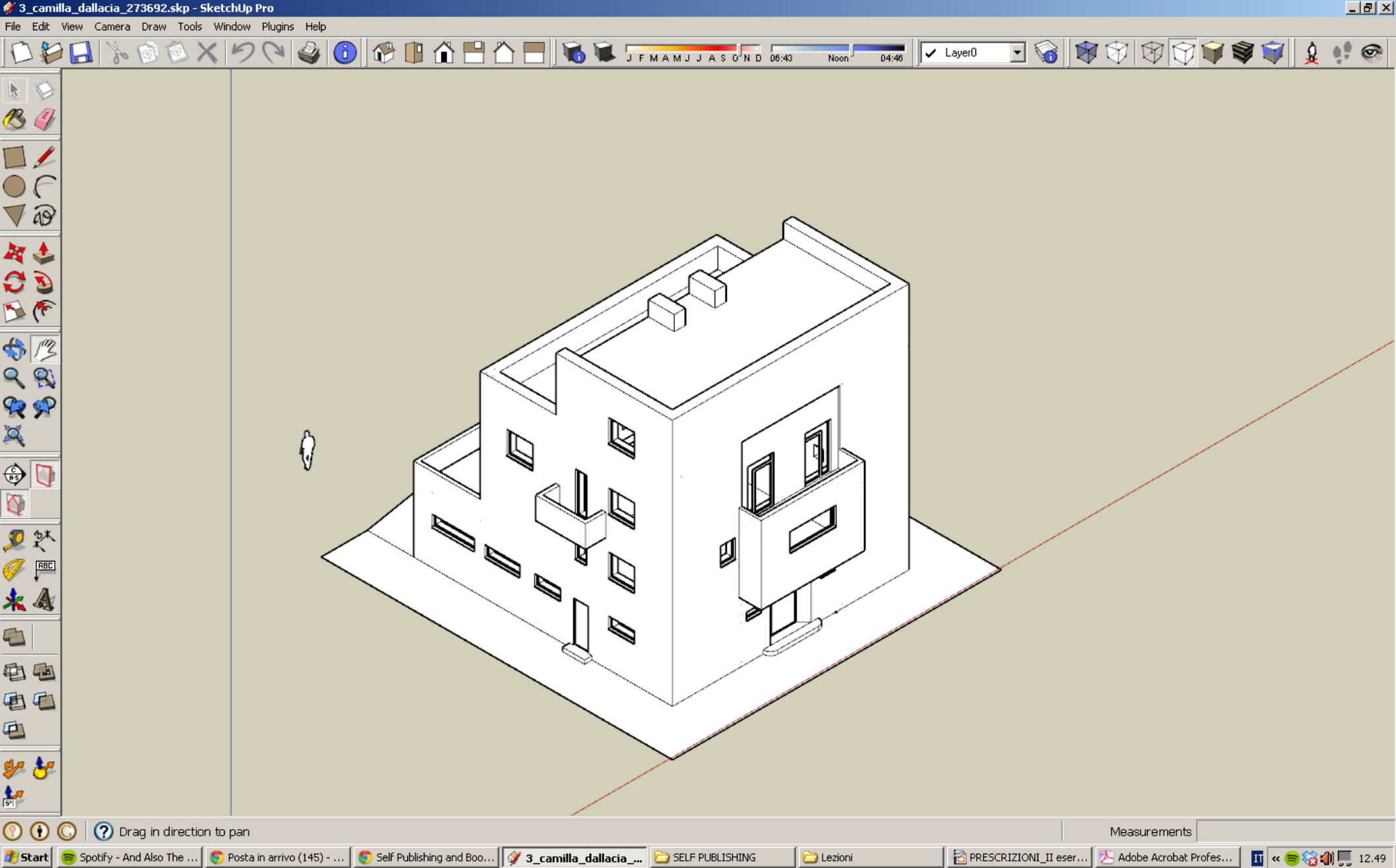
...tipo di file PDF....



...nominiamo il file numero_matricola_img_1.pdf (tutto minuscolo)

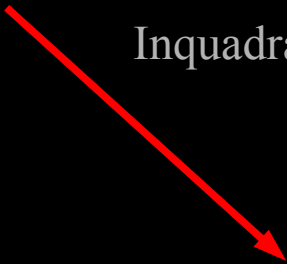


Ed ecco il risultato!



Andiamo a creare la seconda vista: quest'ultima dovrà essere il controcampo della precedente. Dovrà cioè inquadrare le facciate che erano nascoste nella prima vista. In tal modo le due viste daranno la più ampia quantità di informazioni sull'edificio.

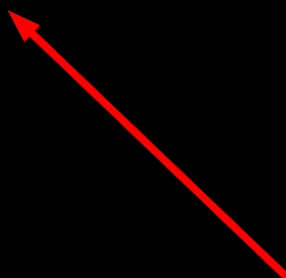
Inquadratura della vista 1

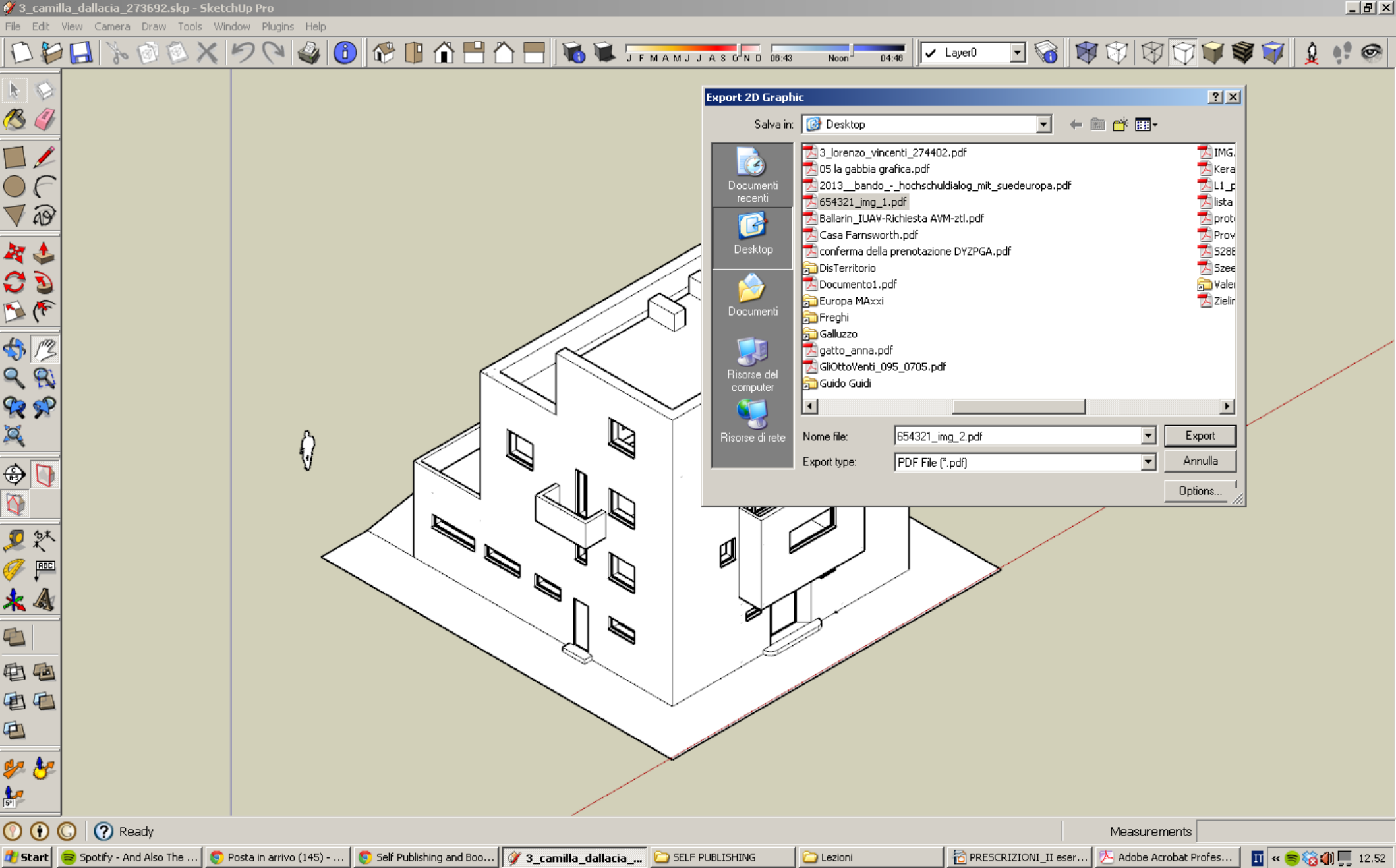


EDIFICIO IN PIANTA

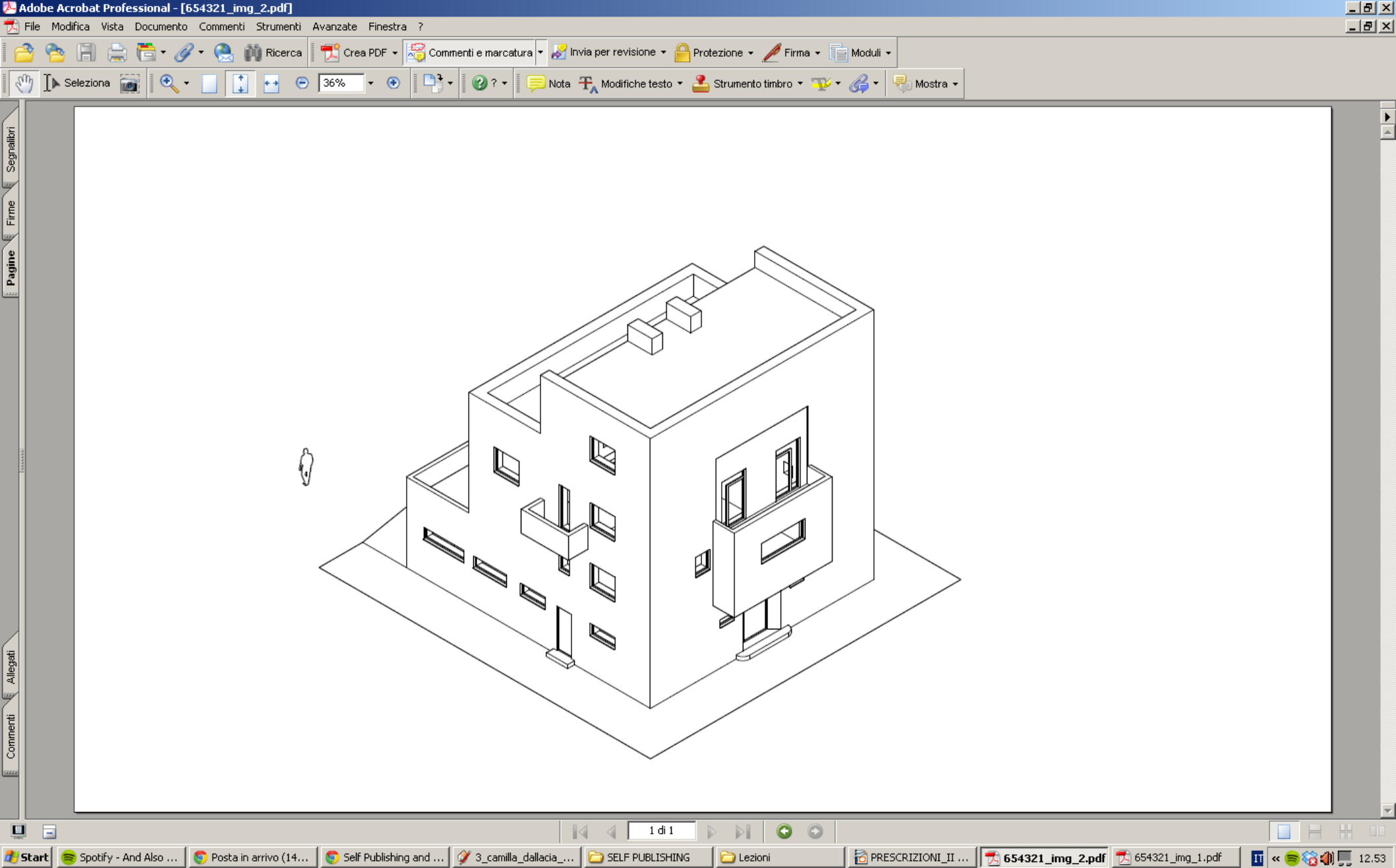


Inquadratura della vista 2





Il secondo file si chiamerà numero_matricola_img_2.pdf (tutto minuscolo)



Ecco il risultato! Se avete proceduto in maniera corretta, l'omino si troverà una volta a destra e l'altra a sinistra dell'edificio.

A presto, dunque, e buona consegna!!!