

SUPPORT DU PACK DESIGN

Table des matières

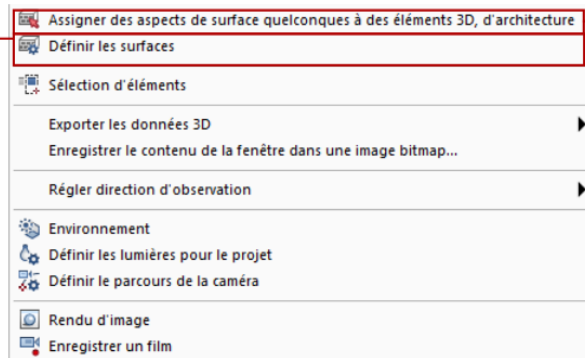
1. Textures	3
1.1. Appliquer une texture.....	3
1.2. Configurer une texture	3
2. Constitution d'une bibliothèque	5
2.1. Gestion des bibliothèques.....	5
2.2. Création de macro	7

1. TEXTURES

1.1. Appliquer une texture

Dans Allplan, on peut appliquer une texture à un objet de deux manières différentes. En cliquant droit sur un objet dans la fenêtre d'animation, ce menu s'ouvre et donne accès à ces deux options :

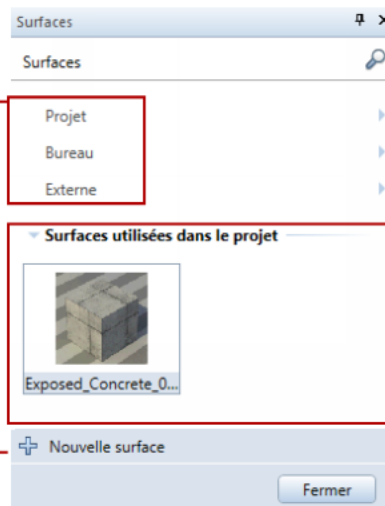
Cette option permet d'appliquer la même texture à tous les objets qui auront la même couleur de plume



Cette option permet d'appliquer une texture à un objet sélectionné. Si une couleur de plume est également appliquée, c'est la texture spécifique qui prendra le dessus

1.2. Configurer une texture

Textures du projet ou des bibliothèques. De base, des textures sont déjà présentes dans Bureau/30YearEdition Matériaux



Textures déjà utilisées dans le projet

Créer une nouvelle texture

Liens utiles :

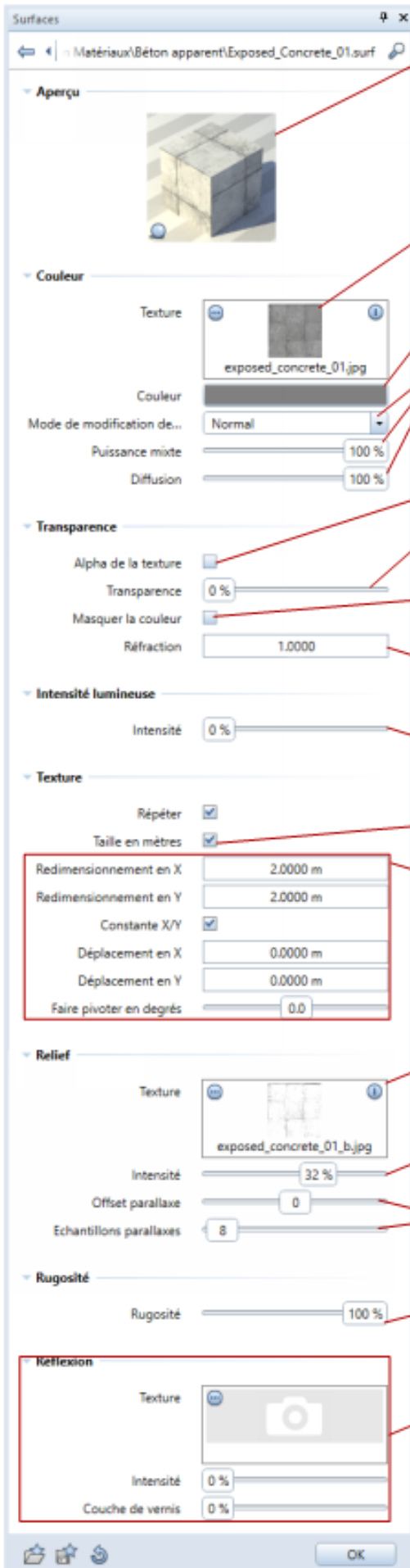
<https://www.textures.com/>

<https://www.pinterest.fr>

<http://www.museumtextures.com/>

<https://www.tonytextures.com/free-photo-texture-gallery/>

<http://architextur.es/>



Aperçu de la texture: cube d'1m de côté ou cercle d'1m de rayon

Image de la texture: Cliquer au centre de l'icône permet d'aller chercher une image dans la bibliothèque vue précédemment. Cliquer sur permet de charger n'importe quelle image.

Si aucune image n'est chargée, c'est la couleur que prendra la texture

Paramètres permettant de fusionner l'image de la texture avec la couleur de la texture

Permet d'activer la couche Alpha

Permet de gérer la transparence de l'image et/ou de la couleur

Permet de rendre transparent une couleur de votre image, par exemple un arrière fond noir

L'indice de réfraction est un rapport définissant la déformation de la lumière par une matière transparente

Permet à une texture d'émettre de la lumière diffuse

Permet de définir la texture selon des dimensions en mètre ou selon une proportion par rapport à la taille de l'objet

Paramètres de dimensionnement de la texture en mètre ou en proportions

Image pour simuler du relief sur la texture (généralement, il s'agit d'une image faite spécialement pour le relief). L'image peut être la même que l'image de la texture au besoin et l'intensité peut aller de -1000% à +1000%

Permet de gérer l'intensité de l'image de relief

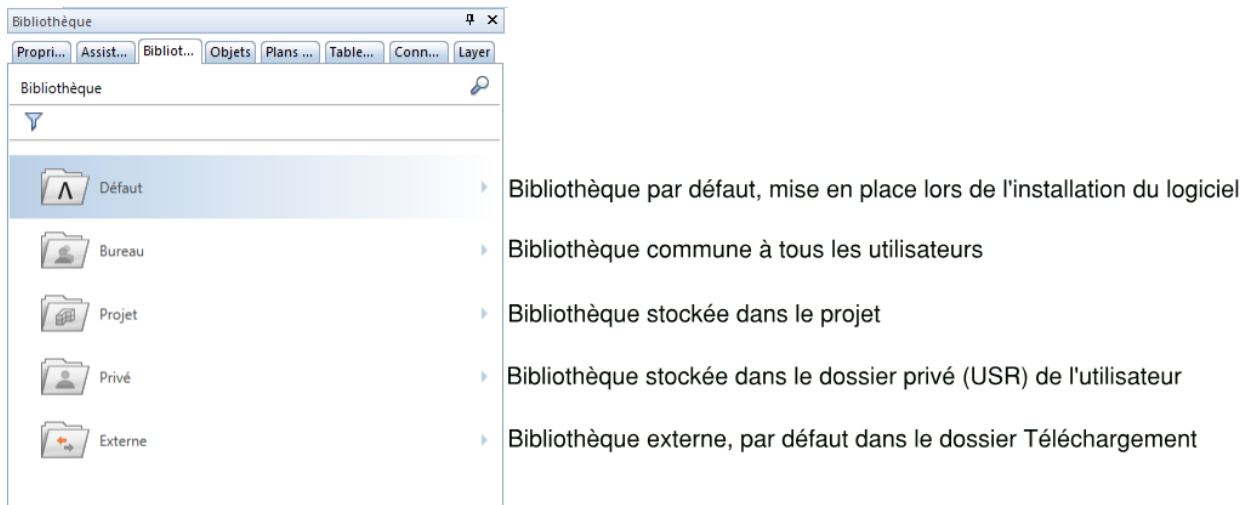
Les paramètres parallaxes déterminent une torsion de l'image pour donner un effet de volume

Surtout visible en parallèle d'une transparence ou d'une réflexion et sert par exemple à faire du verre sablé

Sert à simuler un arrière fond par réflexion dans l'objet (en général dans une fenêtre)

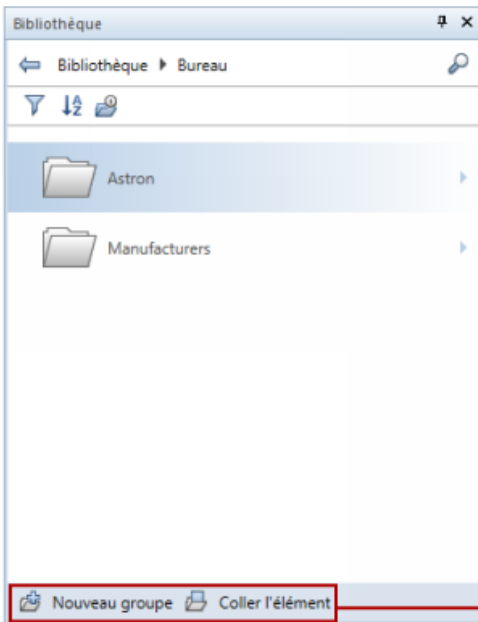
2. CONSTITUTION D'UNE BIBLIOTHEQUE

2.1. Gestion des bibliothèques

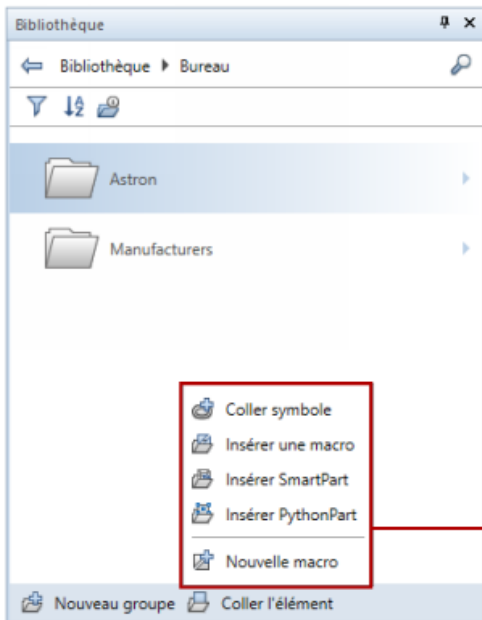


The screenshot shows the 'Bibliothèque' window in the software. It has a title bar 'Bibliothèque' and a menu bar with 'Propri...', 'Assist...', 'Bibliot...', 'Objets', 'Plans ...', 'Table...', 'Conn...', and 'Layer'. Below the menu bar is a search icon and a filter icon. The main area lists five library types, each with an icon and a right-pointing arrow:

- Défaut**: Bibliothèque par défaut, mise en place lors de l'installation du logiciel
- Bureau**: Bibliothèque commune à tous les utilisateurs
- Projet**: Bibliothèque stockée dans le projet
- Privé**: Bibliothèque stockée dans le dossier privé (USR) de l'utilisateur
- Externe**: Bibliothèque externe, par défaut dans le dossier Téléchargement



Créer des groupes pour organiser votre bibliothèque
Coller l'élément pour enregistrer un nouvel objet.



Symbole : dessin 2D
Macro : objet 3D
SmartPart : objet paramétrique (porte, tuiles 3D, ...)
PythonPart : objet paramétrique créer avec le langage Python

Sites de téléchargements :

<https://www.3dwarehouse.sketchup.com/>

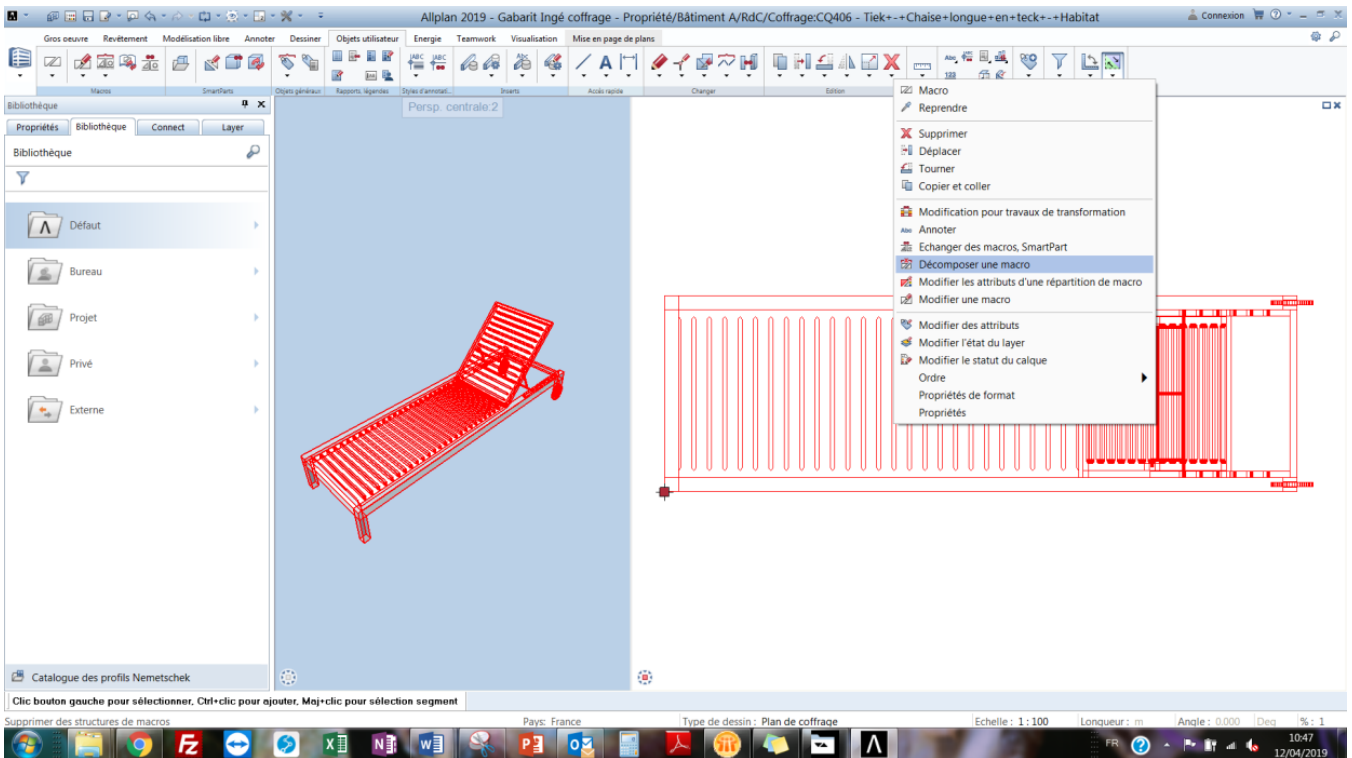
<https://www.connect.allplan.com/fr.html>

<https://www.bimobject.com>

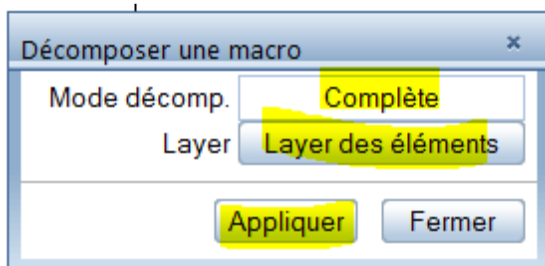
<https://bim.archiproducts.com/>

2.2. Création de macro

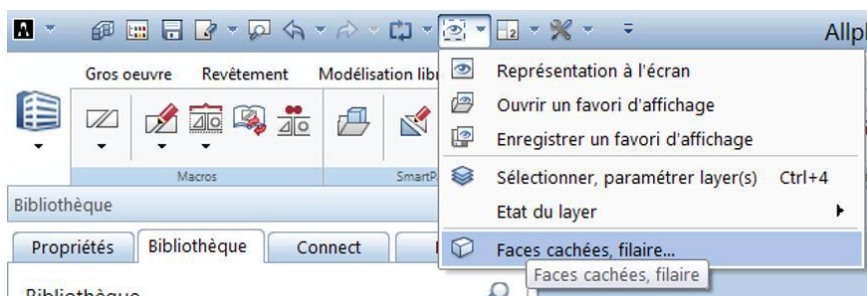
- 1) Importer la 3D de l'objet (.skp, .dwg, ...) dans un calque Allplan
- 2) Cliquer droit sur l'objet. Si celui-ci est composé de macro(s), Décomposer une macro :



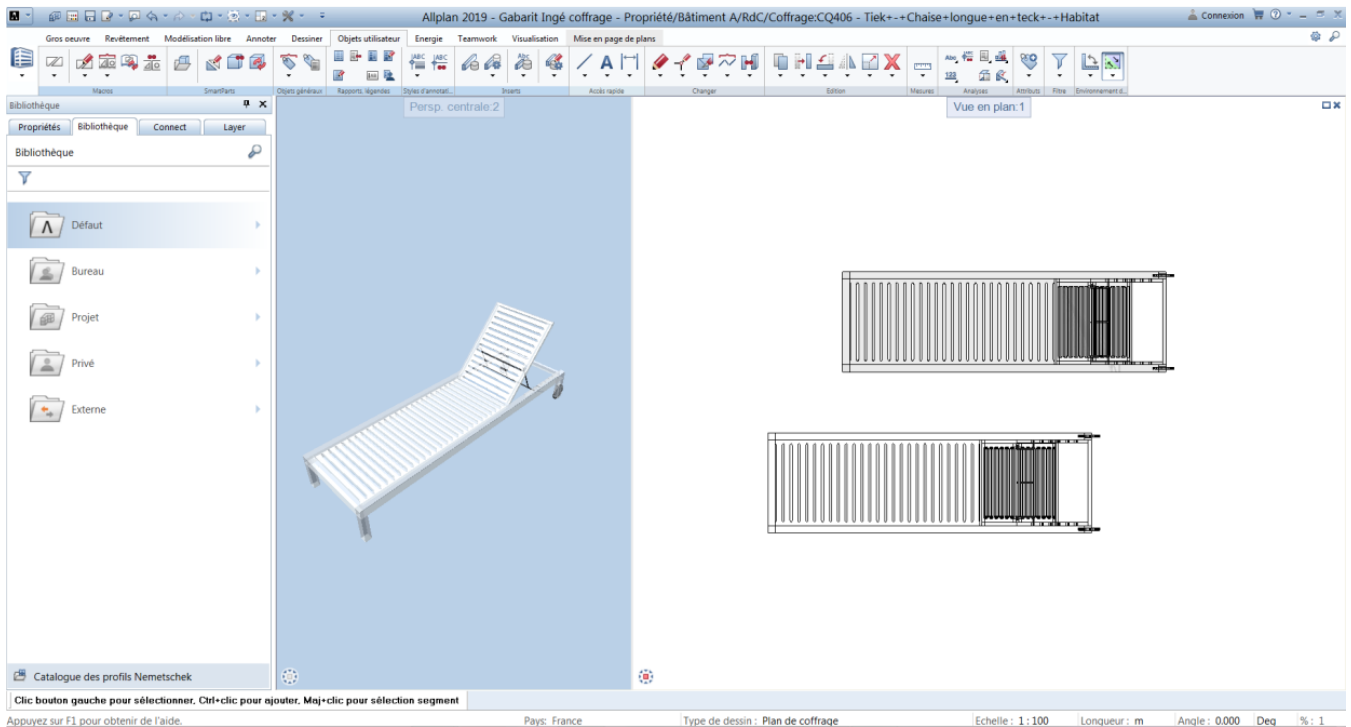
- 3) Refaire une fenêtre de sélection autour de l'objet (si l'objet comporte plusieurs macro, elles seront toutes décomposées)
- 4) Dans les options de décomposition, Complète, Layer des éléments, Appliquer



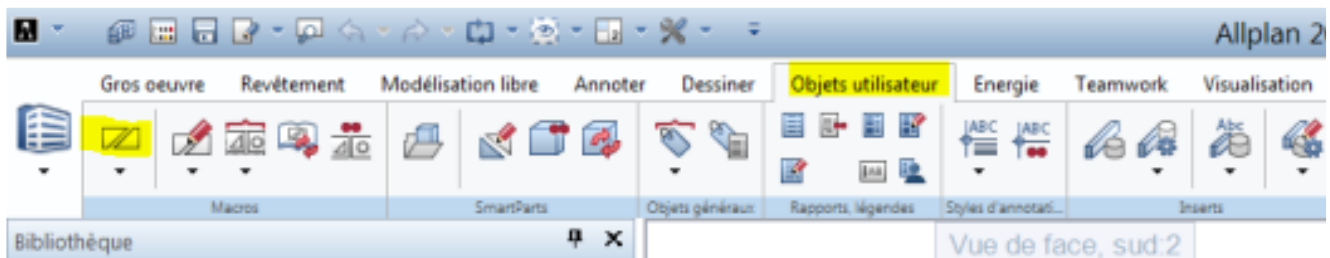
- 5) Préparer une vue 2D de dessus non filaire de l'objet avec l'outil Calcul faces cachées



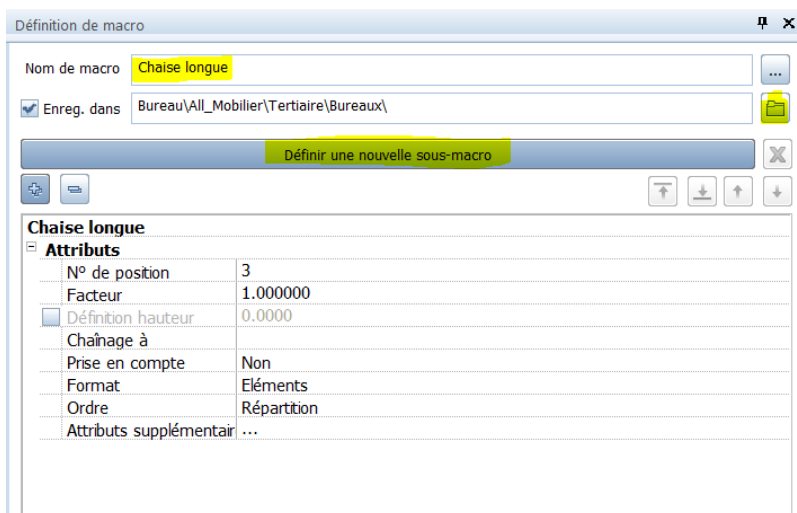
- 6) Paramétrer le mode de rendu souhaité pour la vue en plan et créer la vue
- 7) Copier la vue 2D à côté de l'objet 3D en vue de dessus (ctrl+C puis ctrl+V) :



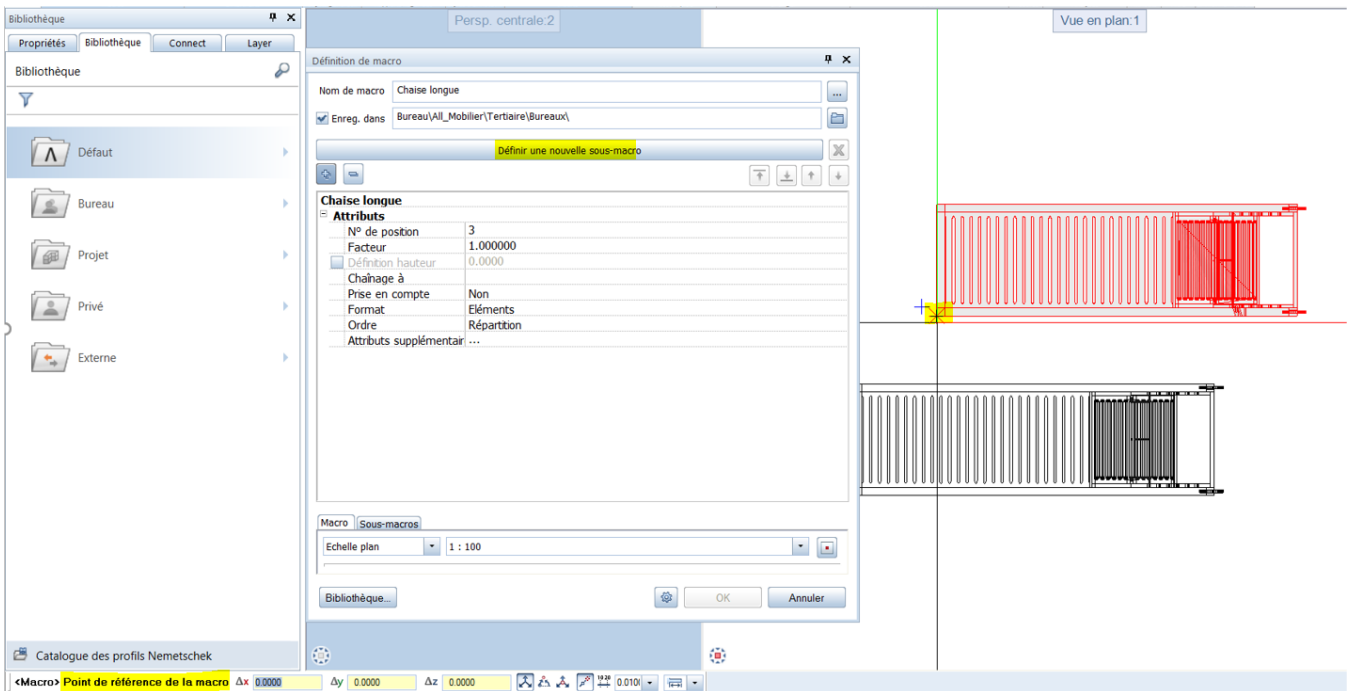
- 8) Sélectionner la fonction Macro :



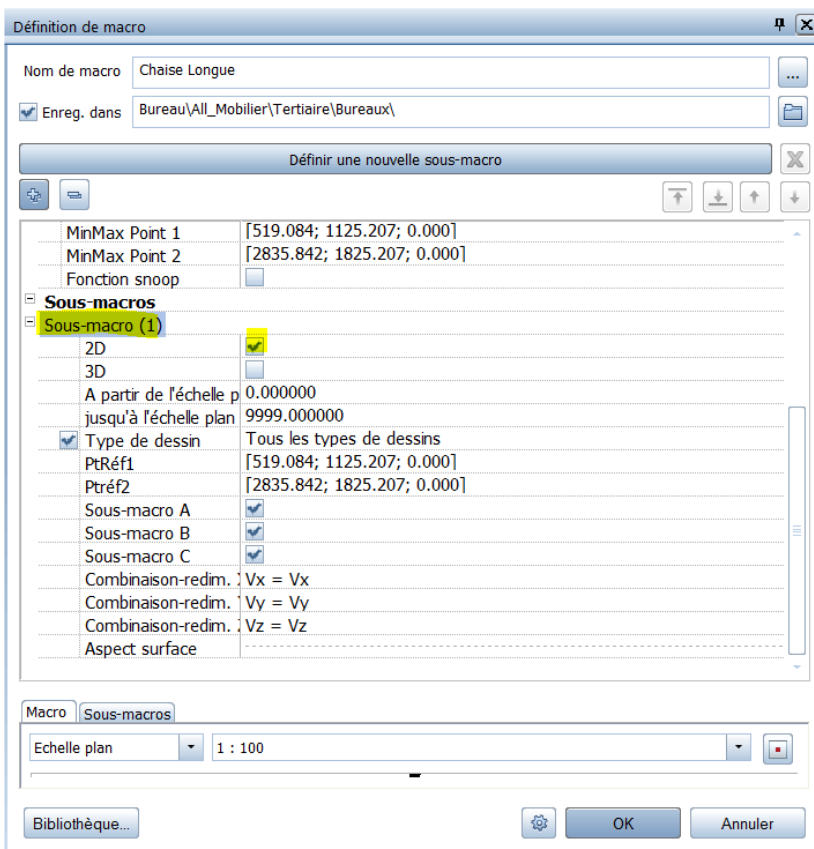
- 9) Renseigner le nom de la macro, sélectionner le répertoire cible dans la bibliothèque et cliquer sur Définir une nouvelle sous-macro



10) Sélectionner la représentation 2D puis définir un point d'insertion pour l'objet en cliquant sur un sommet :

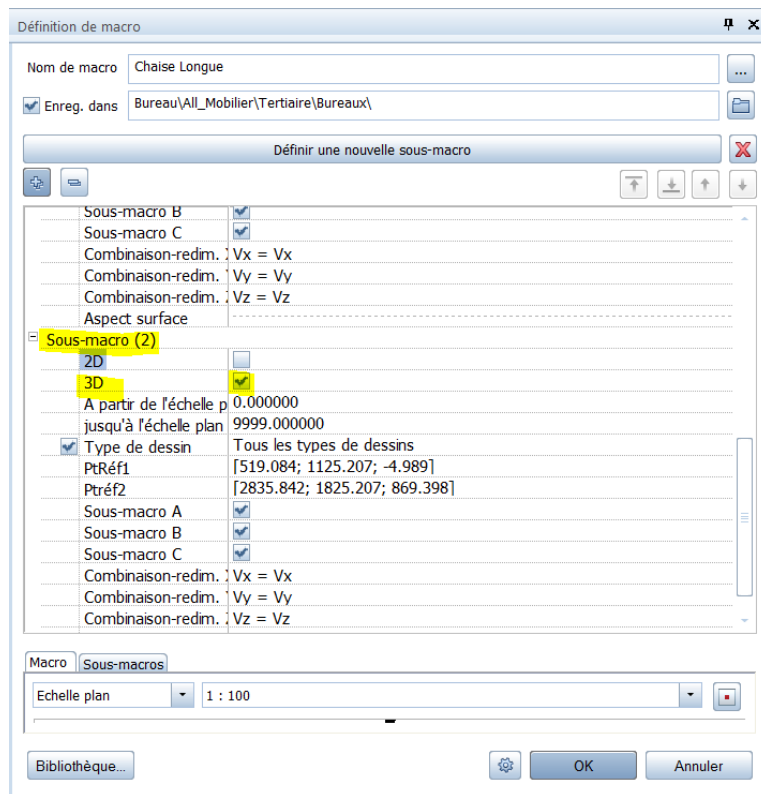


11) La sous-macro 1 est créée, vérifier qu'elle n'est paramétrée qu'en 2D :



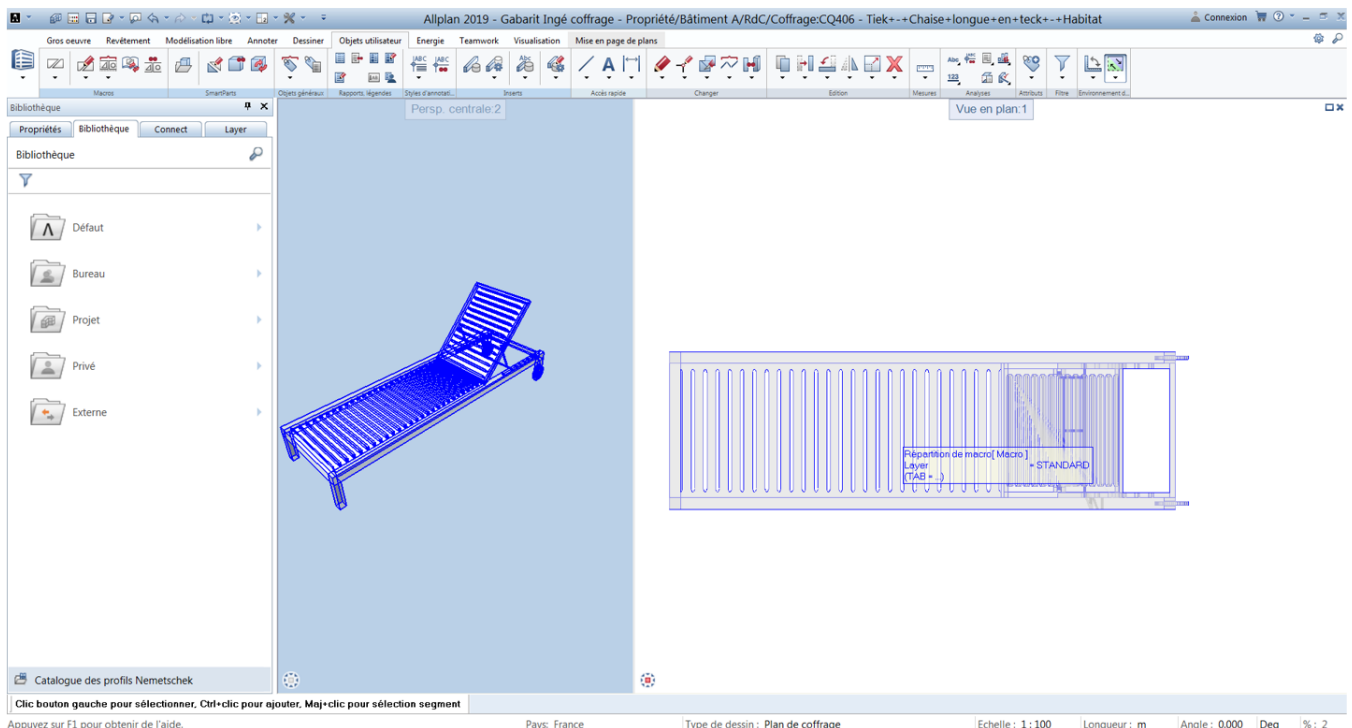
12) Répéter l'opération Définir une nouvelle sous-macro, sélectionner l'objet 3D et définir le point d'insertion sur le modèle 3D en vue de dessus au même endroit que le point d'insertion choisi sur la vue 2D.


13) La Sous-macro 2 est créée, Vérifier qu'elle n'est paramétrée qu'en 3D :



14) Valider en cliquant sur OK

15) Allplan propose de positionner l'objet créé. La 2D et la 3D sont maintenant associées



On va pouvoir choisir une Couleur pour une couleur uniforme, Ciel physique pour obtenir une simulation d'arrière-fond rapide et Personnalisé, pour charger une image. Cliquer ensuite sur  et sélectionner votre image.

