

Bsc4 – bk4100 - TOI

Informatica 4. Het integraal ontwerpproject

BK4100 College #5

1

Bsc4 – bk4100 - TOI

Informatica 4. Het integraal ontwerpproject

Tussenpresentatie

Bsc4 – bk4100 - TOI

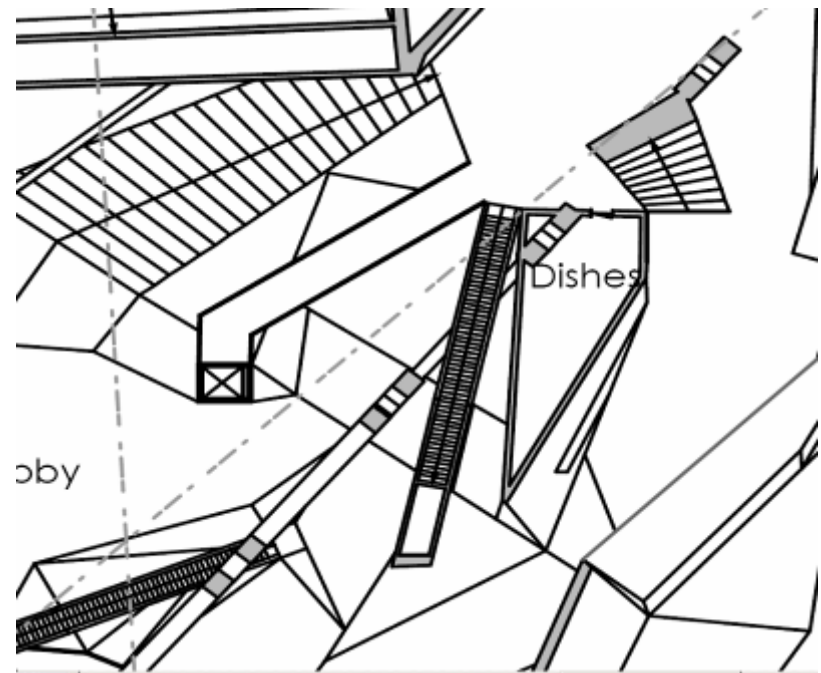
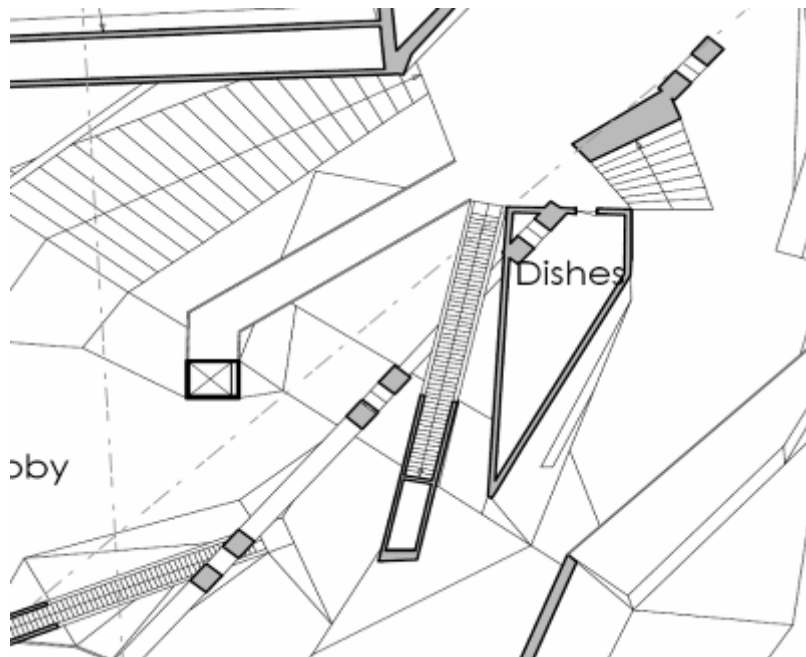
Informatica 4. Het integraal ontwerpproject

Tijdsgebrek ???

Bsc4 – bk4100 - TOI

Informatica 4. Het integraal ontwerpproject

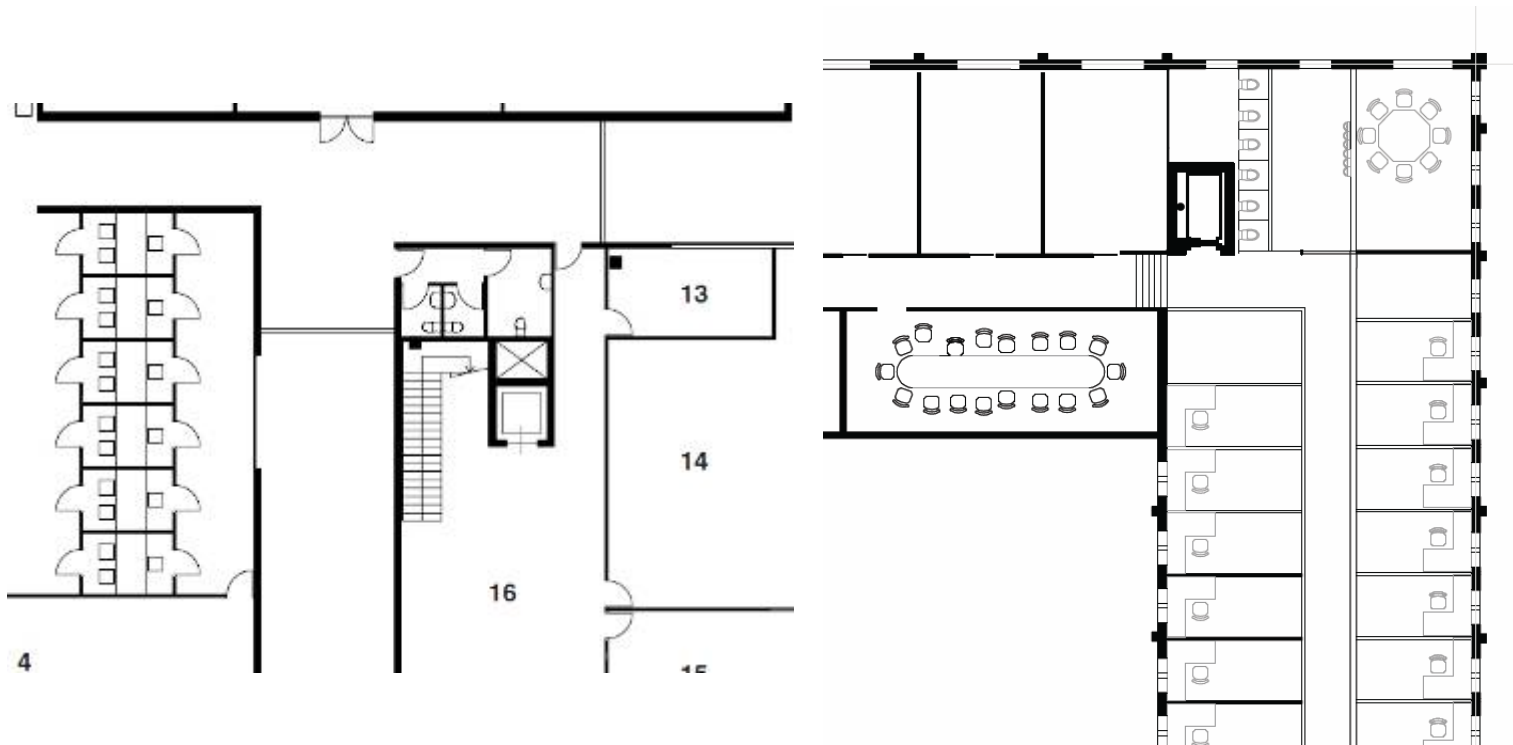
Lijndiktes



Bsc4 – bk4100 - TOI

Informatica 4. Het integraal ontwerpproject

Detailniveau



Bsc4 – bk4100 - TOI

Informatica 4. Het integraal ontwerpproject

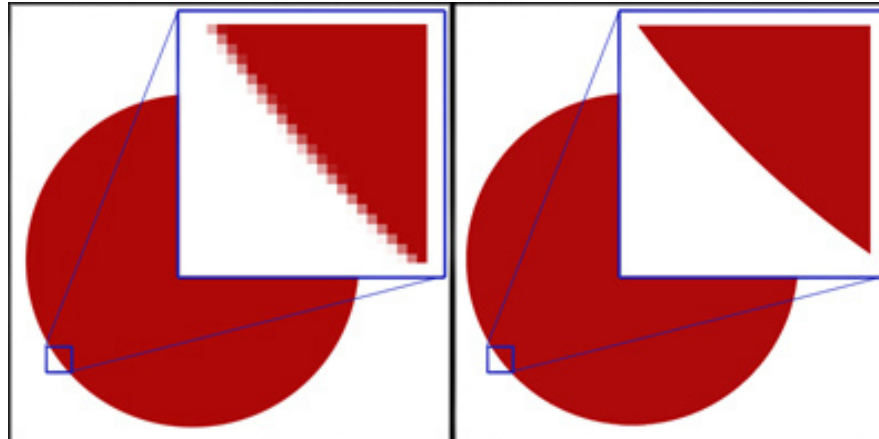
Schaduw



Bsc4 – bk4100 - TOI

Informatica 4. Het integraal ontwerpproject

Vector vs Pixel



Bsc4 – bk4100 - TOI

Informatica 4. Het integraal ontwerpproject

Renders ???

Bsc4 – bk4100 - TOI

Informatica 4. Het integraal ontwerpproject

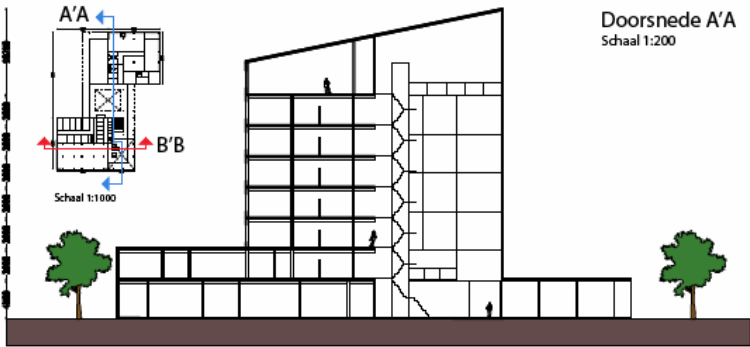
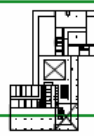
Lijndiktes

Detailniveau

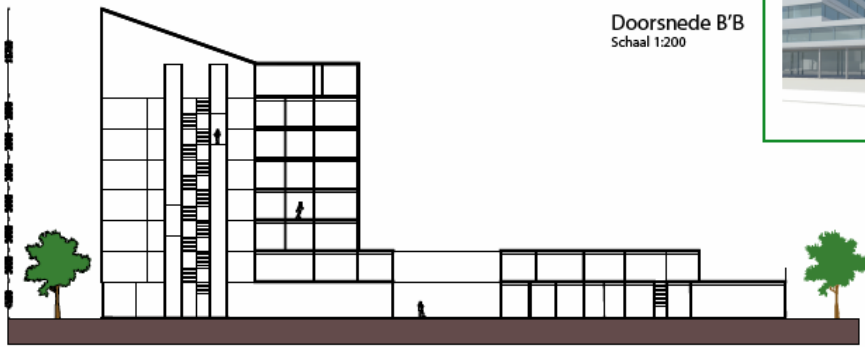
Schaduw in gevelaanzichten

Vectoren

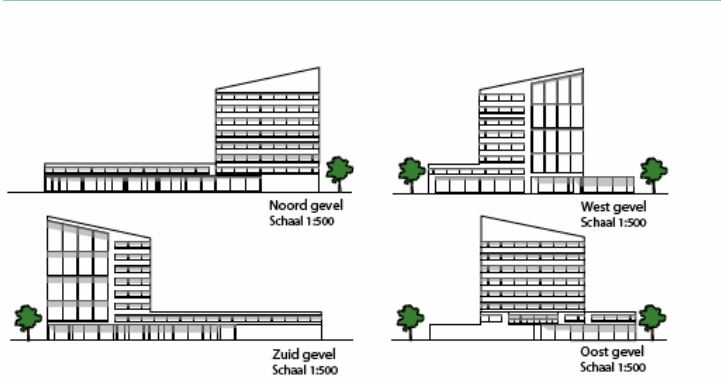
Renders



Doorsnede A'A
Schaal 1:200



Doorsnede B'B
Schaal 1:200

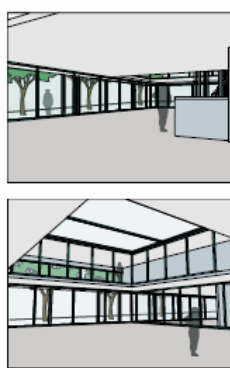


Noord gevel
Schaal 1:500

West gevel
Schaal 1:500

Zuid gevel
Schaal 1:500

Oost gevel
Schaal 1:500



Goed gebruik 3D

Duidelijke interieurplaatjes

Geen overgedetailleerde CAD

Aandacht besteed aan layout

Bsc4 – bk4100 - TOI

Informatica 4. Het integraal ontwerpproject

MEL Interface

Bsc4 – bk4100 - TOI

Informatica 4. Het integraal ontwerpproject

MEL Interface

- Opdracht 1:

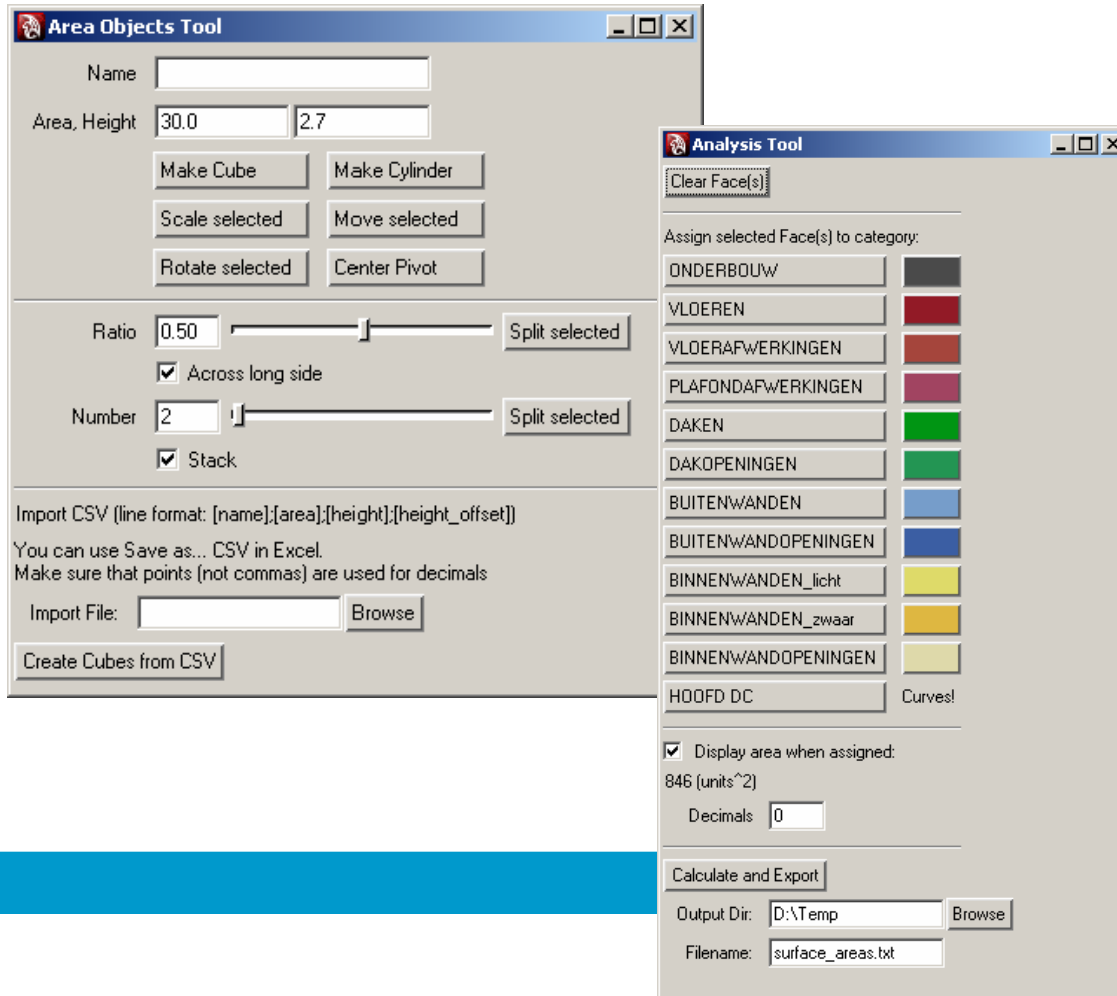
Ontwerp een tool

- Opdracht 2:

Maak het MEL-script voor de interface

Bsc4 – bk4100 - TOI

Informatica 4. Het integraal ontwerpproject



Bsc4 – bk4100 - TOI

Informatica 4. Het integraal ontwerpproject

DEEL 1: Ontwerp een tool

Bedenk met je ontwerpteam een tool die je zou willen hebben in maya.

Beschrijf de werking en schets (of mbv. Photoshop) hoe de tool (de interface) er uit ziet.

Bsc4 – bk4100 - TOI

Informatica 4. Het integraal ontwerpproject

DEEL 2: Maak het script

Maak met behulp van de informatie in de TOI-pedia een werkend script voor een interface.

Het gaat alleen om het uiterlijk, niet wat er onder de motorkap zit.

Bsc4 – bk4100 - TOI

Informatica 4. Het integraal ontwerpproject

Analyseer de voorbeelden

Gebruik de voorbeelden in de TOI-pedia en in de MEL Command Reference (Maya help).

Kijk goed hoe deze voorbeelden zijn opgebouwd en wat ze precies doen.

Bsc4 – bk4100 - TOI

Informatica 4. Het integraal ontwerpproject

Je script begint met:

```
if ( `window -exists .....`
```

Bsc4 – bk4100 - TOI

Informatica 4. Het integraal ontwerpproject

En script eindigt met:

```
showWindow MyWindow;
```

Bsc4 – bk4100 - TOI

Informatica 4. Het integraal ontwerpproject

**Wat er tussen moet komen mag je met
je ontwerpteam uitwerken.**

Bsc4 – bk4100 - TOI

Informatica 4. Het integraal ontwerpproject

Informatie vindt je hier:

- Bsc4 website onder “workshop 4”
- TOI-pedia
- MEL Command Reference

Bsc4 – bk4100 - TOI

Informatica 4. Het integraal ontwerpproject

KOFFIE

Bsc4 – bk4100 - TOI

Informatica 4. Het integraal ontwerpproject

Referenties

Bsc4 – bk4100 - TOI

Informatica 4. Het integraal ontwerpproject

**Als er meerdere mensen
aan één project werken**

Bsc4 – bk4100 - TOI

Informatica 4. Het integraal ontwerpproject

Goede communicatie

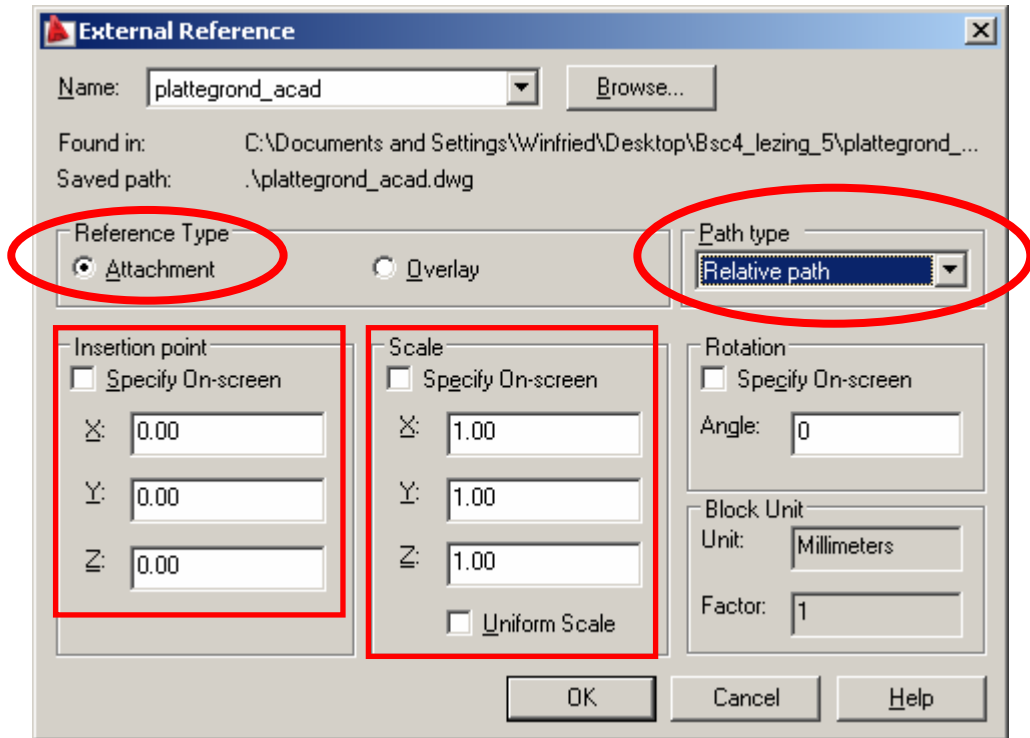
- Juiste mappenstructuur
- Duidelijke naamgeving

Bsc4 – bk4100 - TOI

Informatica 4. Het integraal ontwerpproject

AutoCAD reference

Insert >
DWG_reference >
browse for the file >
enter



Bsc4 – bk4100 - TOI

Informatica 4. Het integraal ontwerpproject

AutoCAD tips:

- zorg voordat je een referentie maakt dat de *ucs* gelijk staat in alle tekeningen.
- zorg voordat je een referentie maakt dat de *units* overeenkomen (*commandbar: units*).
- werk in 1 map bij het maken van de referentie (relatief!).

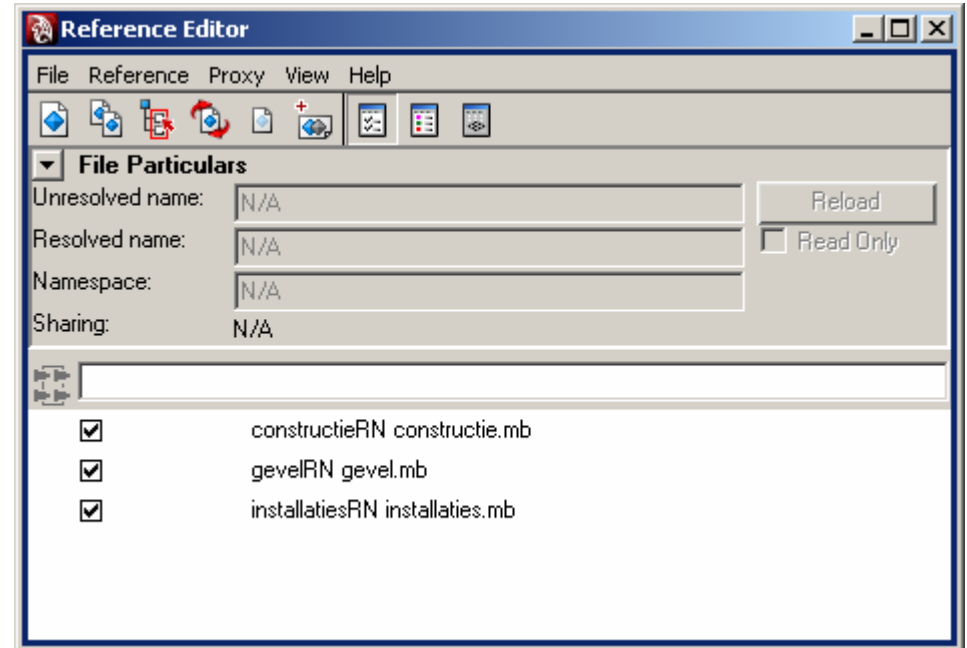
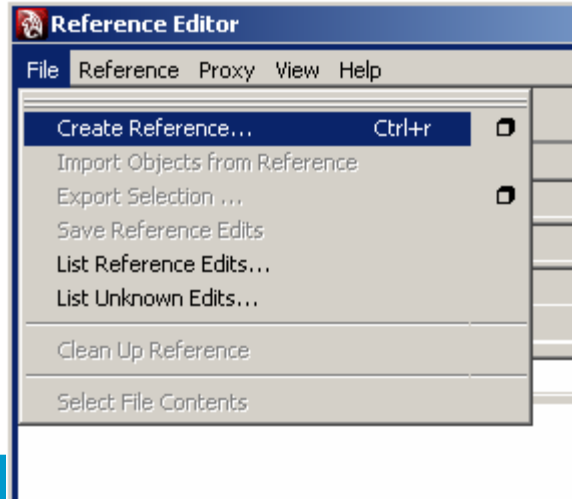
Bsc4 – bk4100 - TOI

Informatica 4. Het integraal ontwerpproject

Maya reference

File >

Reference Editor



Bsc4 – bk4100 - TOI

Informatica 4. Het integraal ontwerpproject

Maya essentials:

- werk netjes in één project.
- aanpassingen aan een gerefereerde scene doe je in de scene zelf en niet in het moedermodel.

Bsc4 – bk4100 - TOI

Informatica 4. Het integraal ontwerpproject

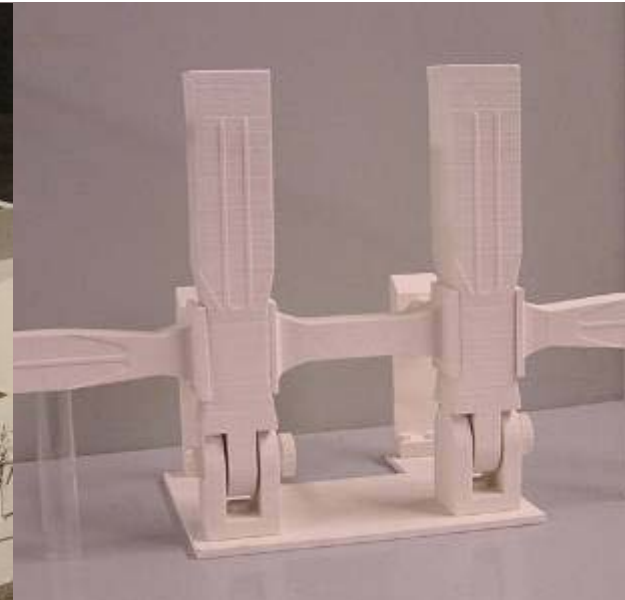
Maquette

Bsc4 – bk4100 - TOI

Informatica 4. Het integraal ontwerpproject

Doel van de maquette

- vorm
 - materiaal
 - detail
- schaal

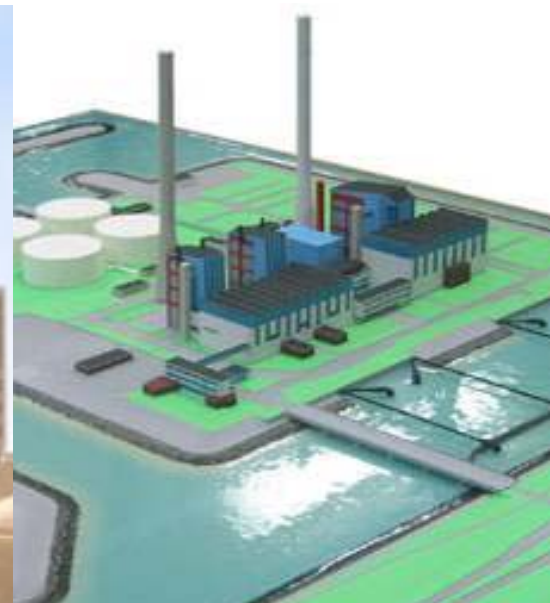


Bsc4 – bk4100 - TOI

Informatica 4. Het integraal ontwerpproject

Werkwijze

- handwerk
- machines
- CAM

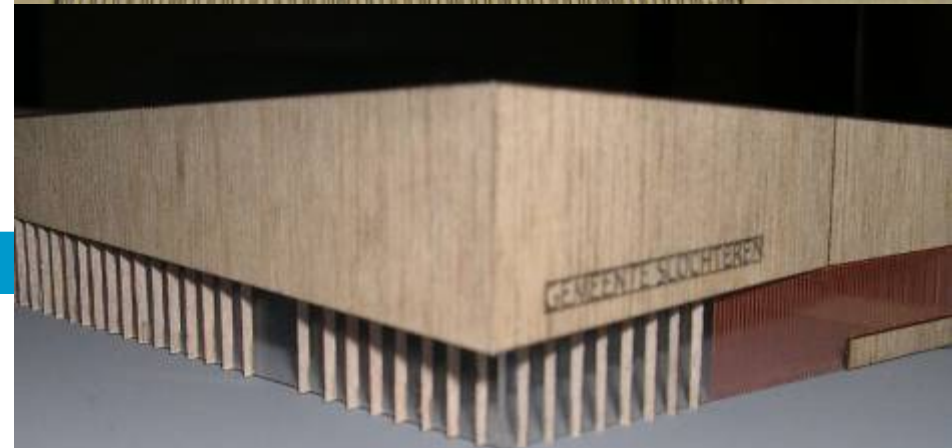
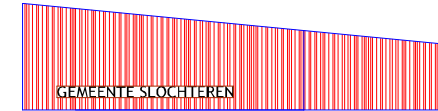
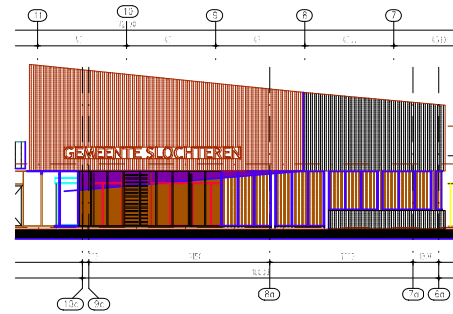


Bsc4 – bk4100 - TOI

Informatica 4. Het integraal ontwerpproject

2D CAM: lasersnijden

- gevels
- vloeren
- stratenpatroon
- etc.



Bsc4 – bk4100 - TOI

Informatica 4. Het integraal ontwerpproject

3D CAM: frezen en printen

- mallen
- gebouwdelen
- gebouwen
- etc.

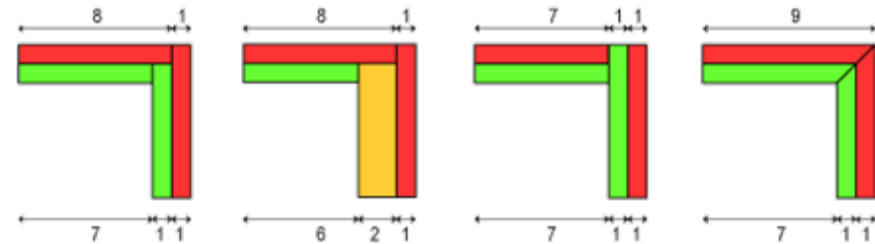


Bsc4 – bk4100 - TOI

Informatica 4. Het integraal ontwerpproject

Vorbereiding

- aansluitingen
- materiaalkeuze
- afwerking
- etc.

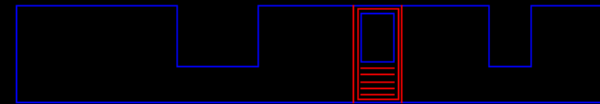


Bsc4 – bk4100 - TOI

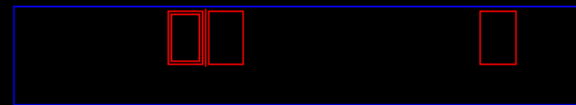
Informatica 4. Het integraal ontwerpproject

Uitvoering

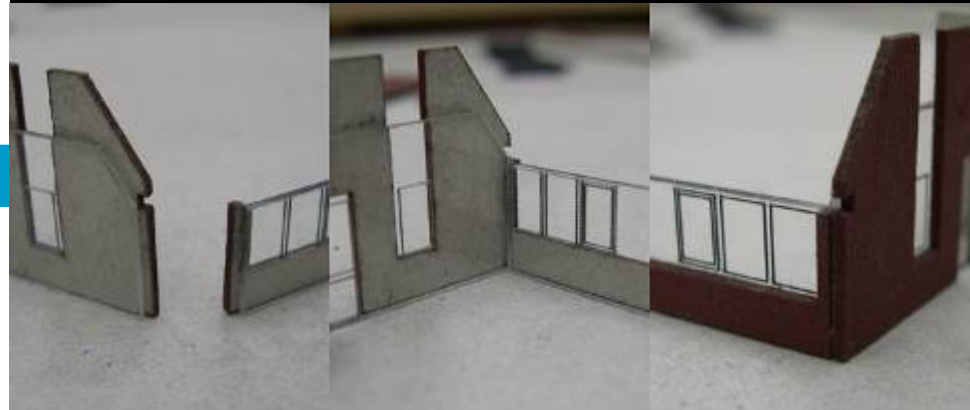
- planning
- tekenwerk
- assembleren
- etc.



working drawing
cardboard 1mm



working drawing
perspex 1mm



Bsc4 – bk4100 - TOI

Informatica 4. Het integraal ontwerpproject

TOI-Store

- materialen online bestellen via Bsc 4 site > downloads en links > TOI-Store
- voldoende: kwijtschelding materiaalkosten
- onvoldoende: **geen cijfer** totdat materiaalkosten betaald zijn !!!!









Architectural Model
1960s
School Building
Architect: [Name]
Location: [Location]