

# Bsc4 – bk4100 - TOI

Informatica 4. Het integraal ontwerpproject

## BK4100 College #3

# Bsc4 – bk4100 - TOI

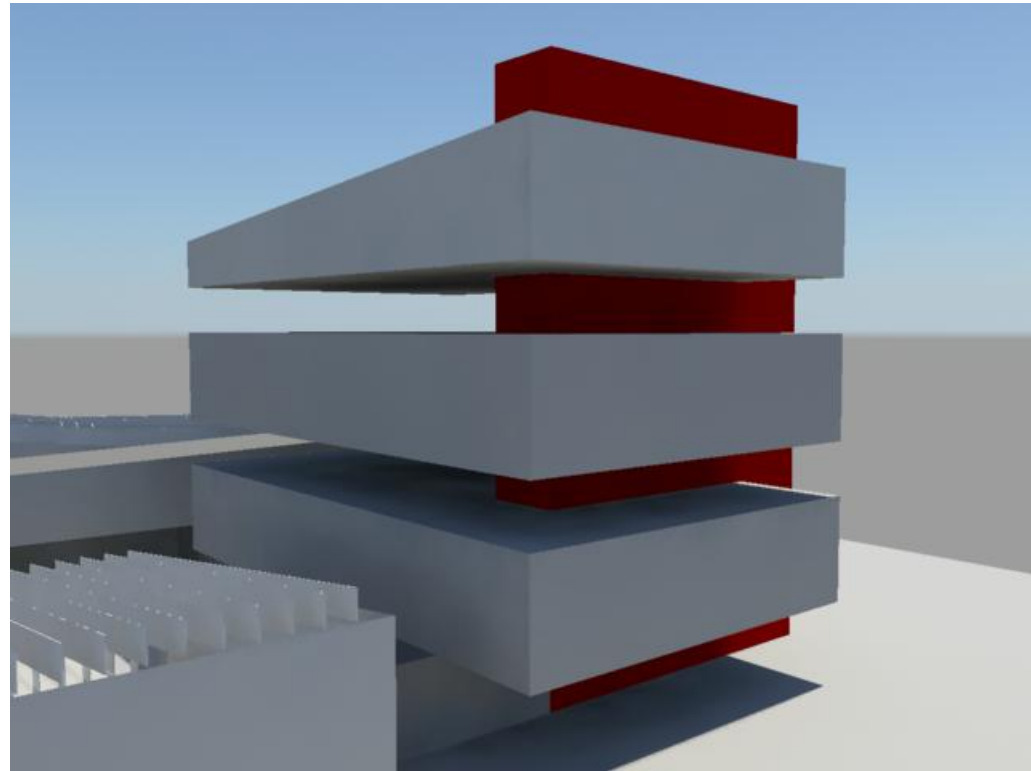
Informatica 4. Het integraal ontwerpproject

UV Texturing  
met  
mia\_material\_x

# Bsc4 – bk4100 - TOI

## Informatica 4. Het integraal ontwerpproject

### Massamodel

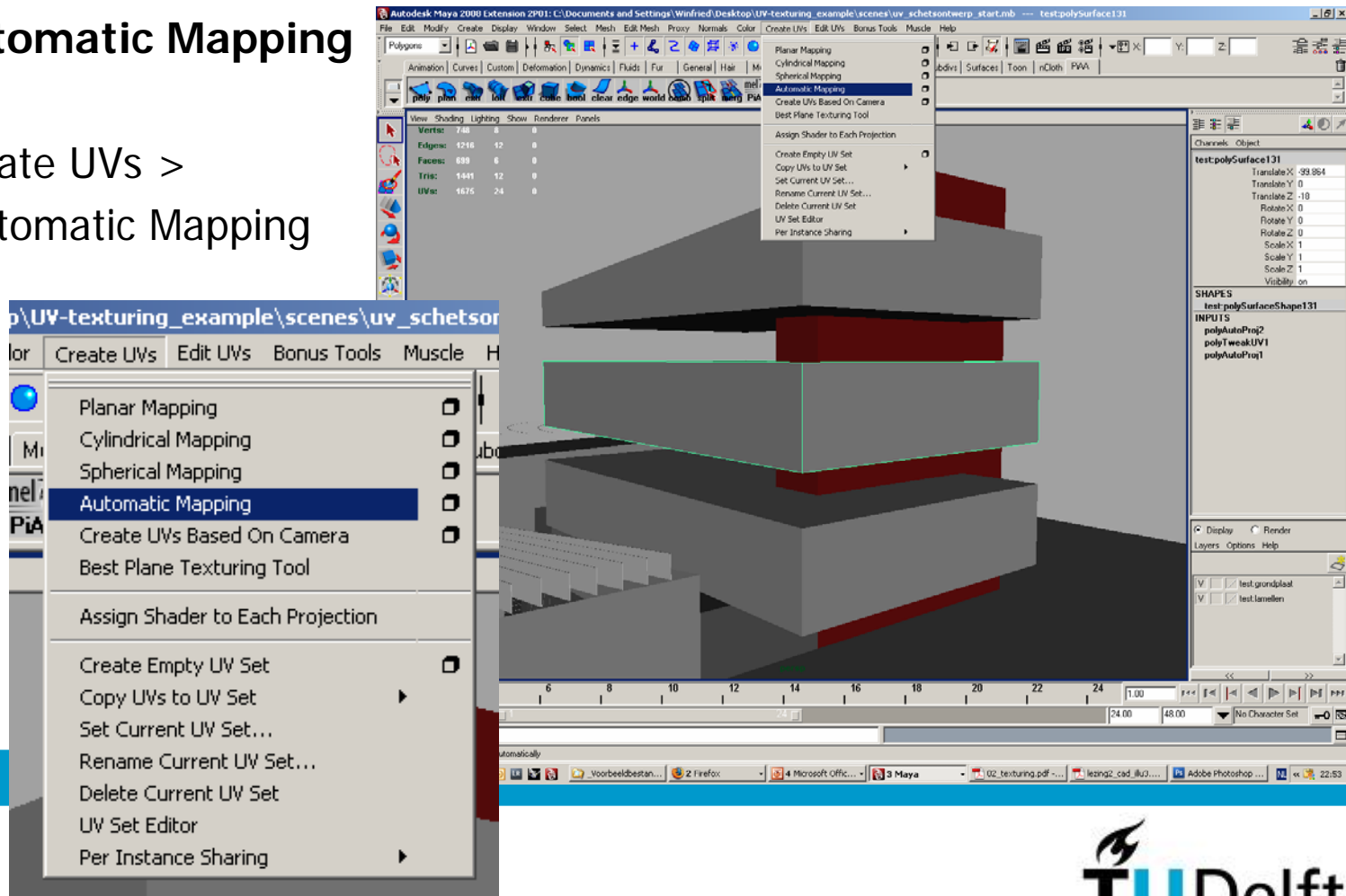


# Bsc4 – bk4100 - TOI

## Informatica 4. Het integraal ontwerpproject

### Automatic Mapping

Create UVs >  
Automatic Mapping



# Bsc4 – bk4100 - TOI

## Informatica 4. Het integraal ontwerpproject

### UV Texture Editor

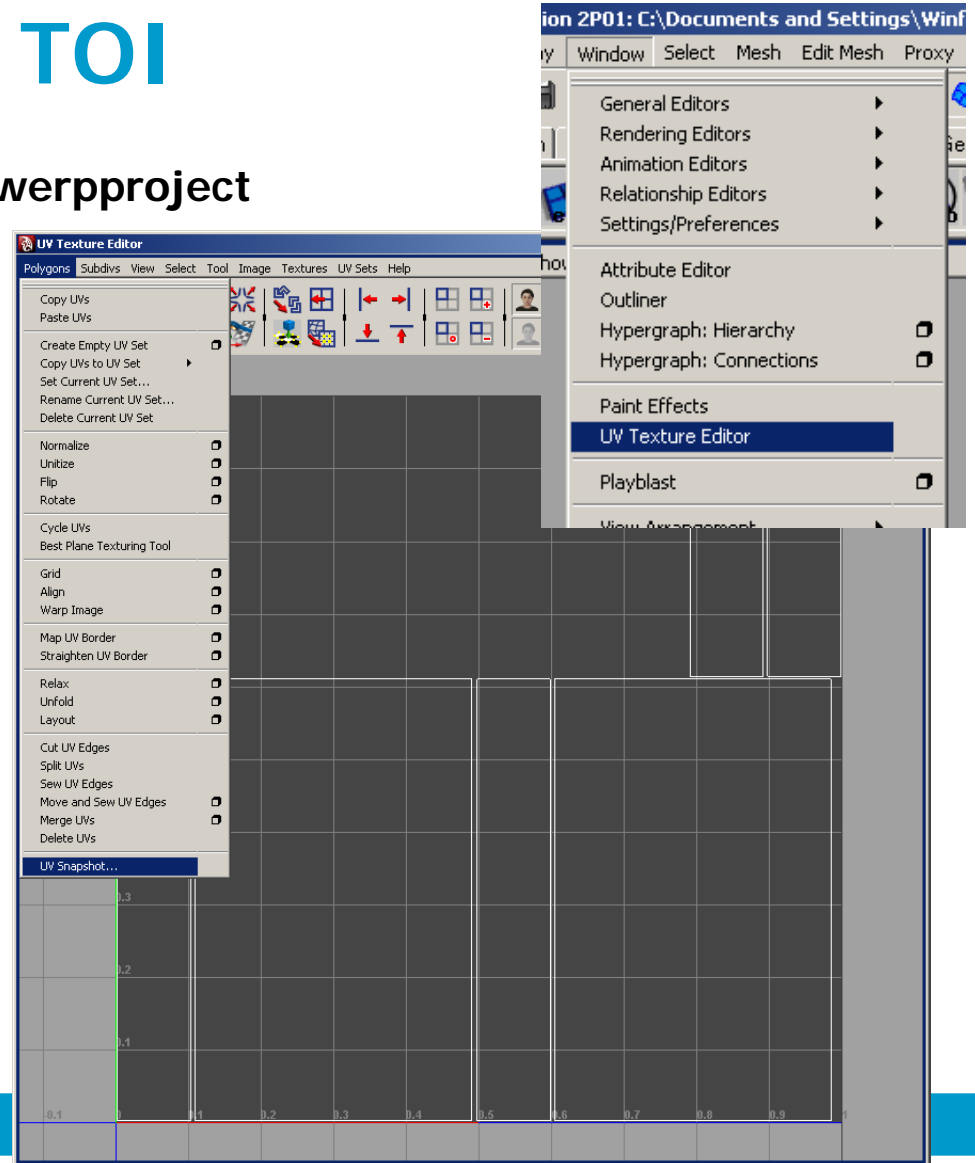
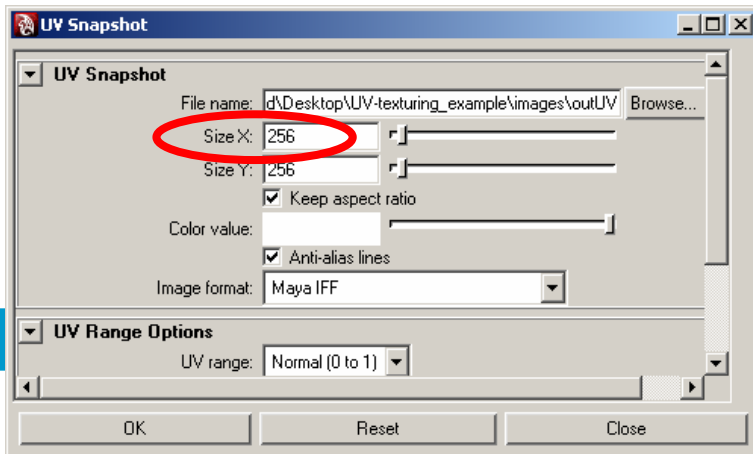
Window >

UV Texture Editor

Polygons >

UV Snapshot >

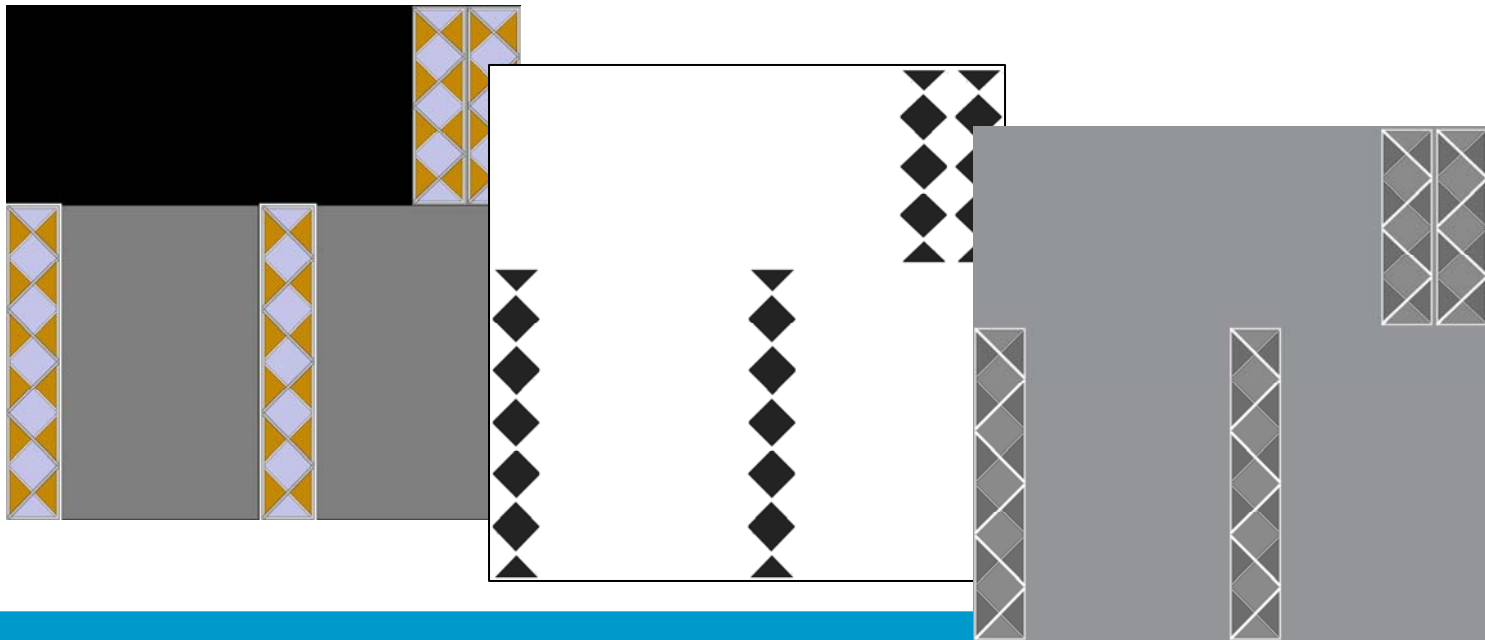
SizeX - SizeY: 1024 +



# Bsc4 – bk4100 - TOI

## Informatica 4. Het integraal ontwerpproject

### Gevels inkleuren in Photoshop

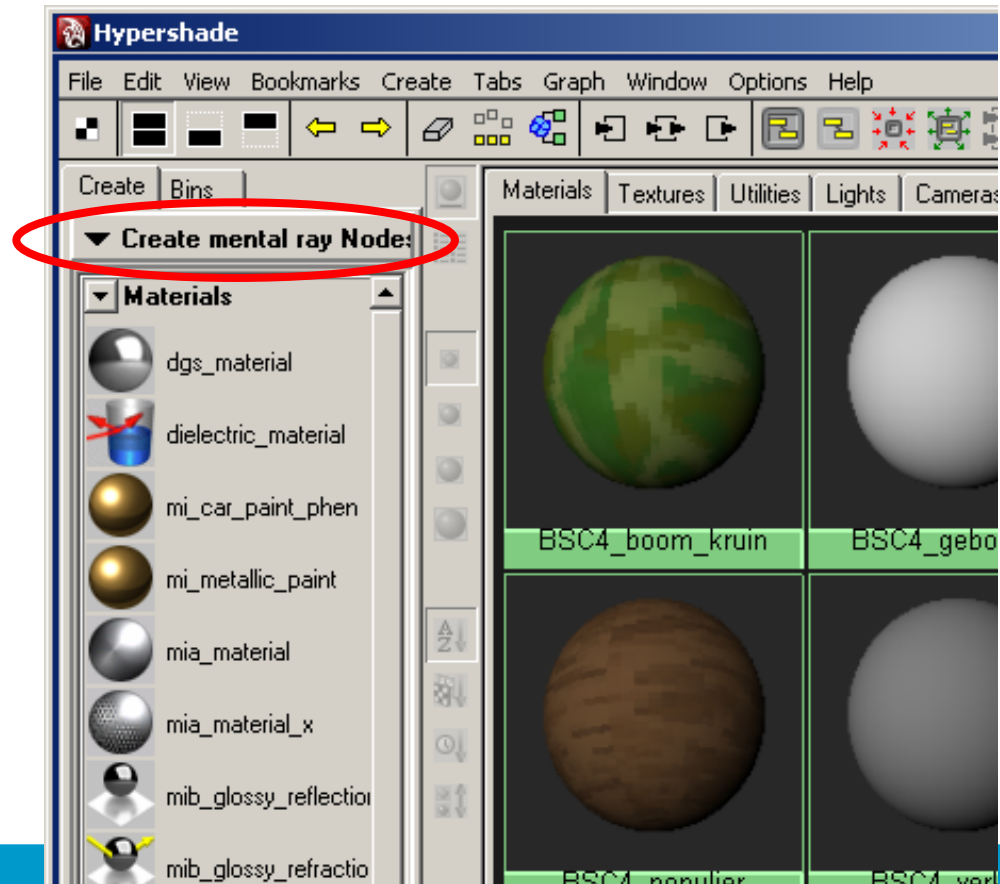


# Bsc4 – bk4100 - TOI

## Informatica 4. Het integraal ontwerpproject

### MIA\_material\_x

Hypershade >  
Create mental ray Nodes

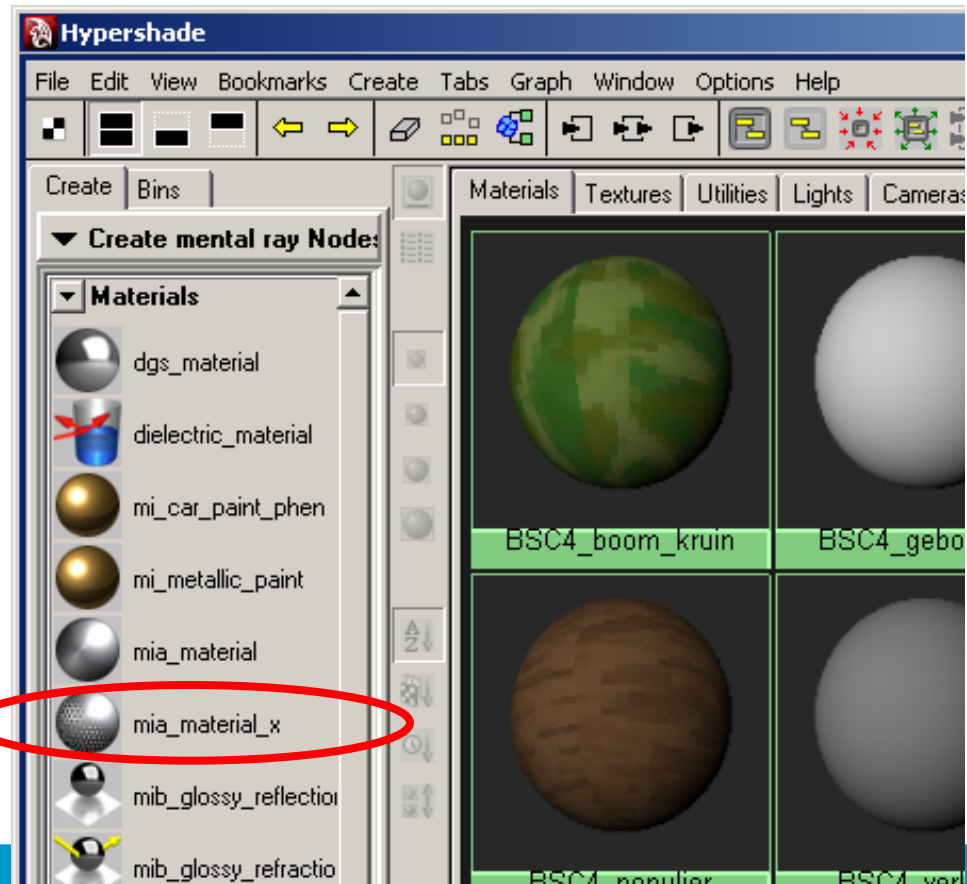


# Bsc4 – bk4100 - TOI

## Informatica 4. Het integraal ontwerpproject

### MIA\_material\_x

Hypershade >  
Create mental ray Nodes >  
mia\_material\_x



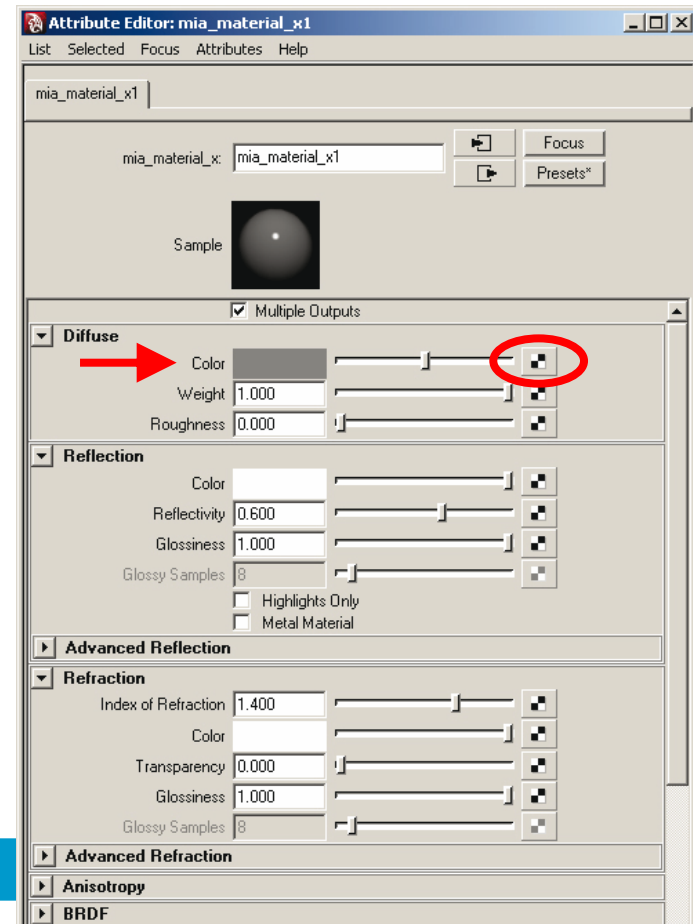


# Bsc4 – bk4100 - TOI

## Informatica 4. Het integraal ontwerpproject

### Color

Attribute Editor >  
Color >  
checkbox



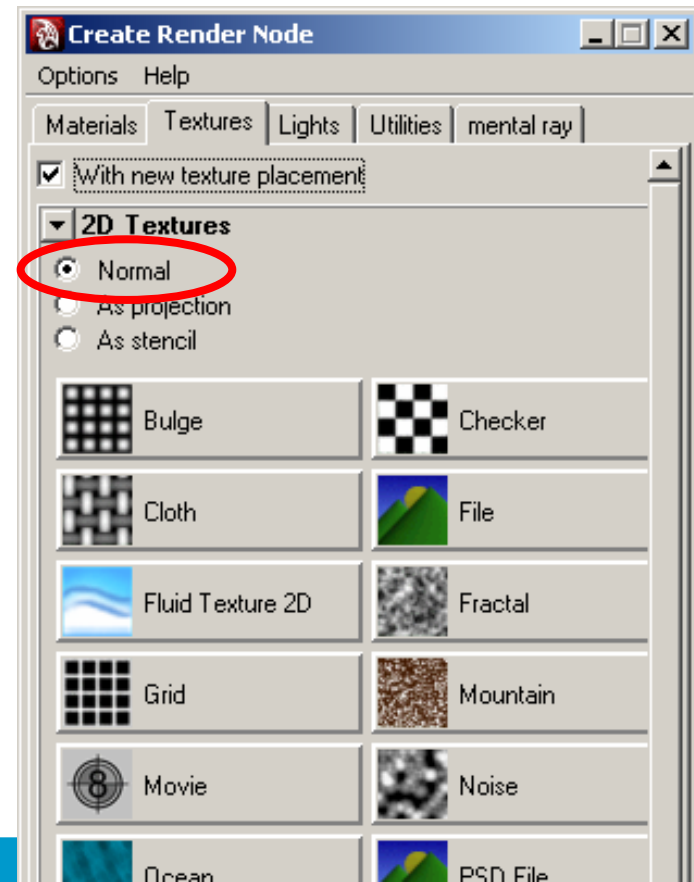
# Bsc4 – bk4100 - TOI

## Informatica 4. Het integraal ontwerpproject

### Create Render Node

2D Textures >

Normal >



10

# Bsc4 – bk4100 - TOI

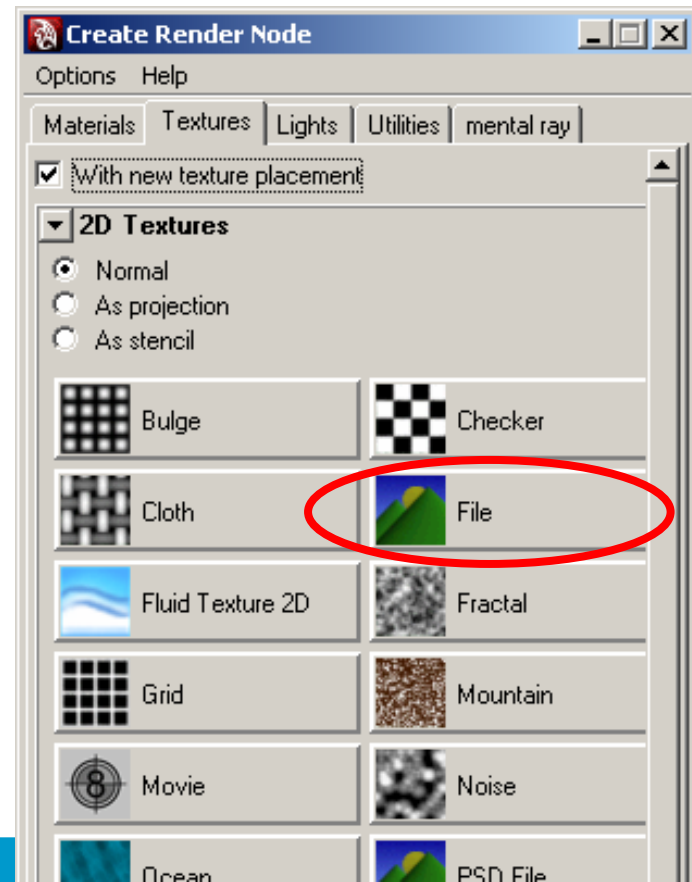
## Informatica 4. Het integraal ontwerpproject

### Create Render Node

2D Textures >

Normal >

File

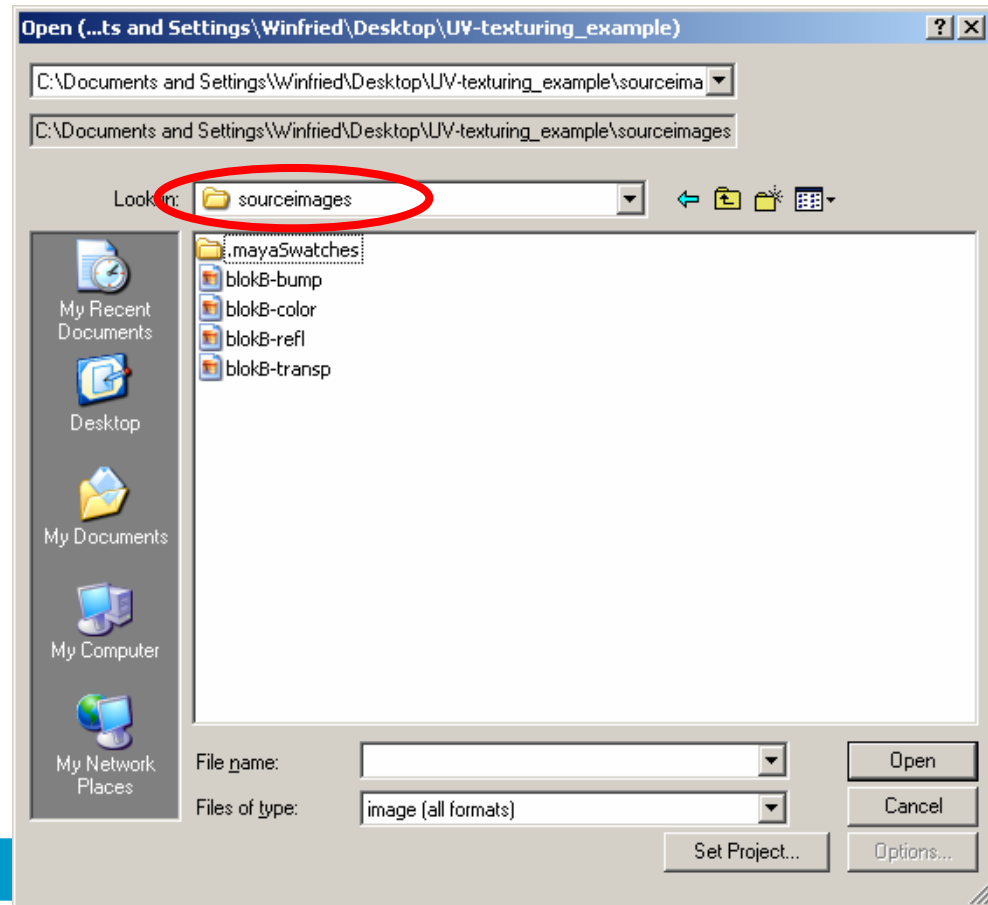


11

# Bsc4 – bk4100 - TOI

## Informatica 4. Het integraal ontwerpproject

### Browse



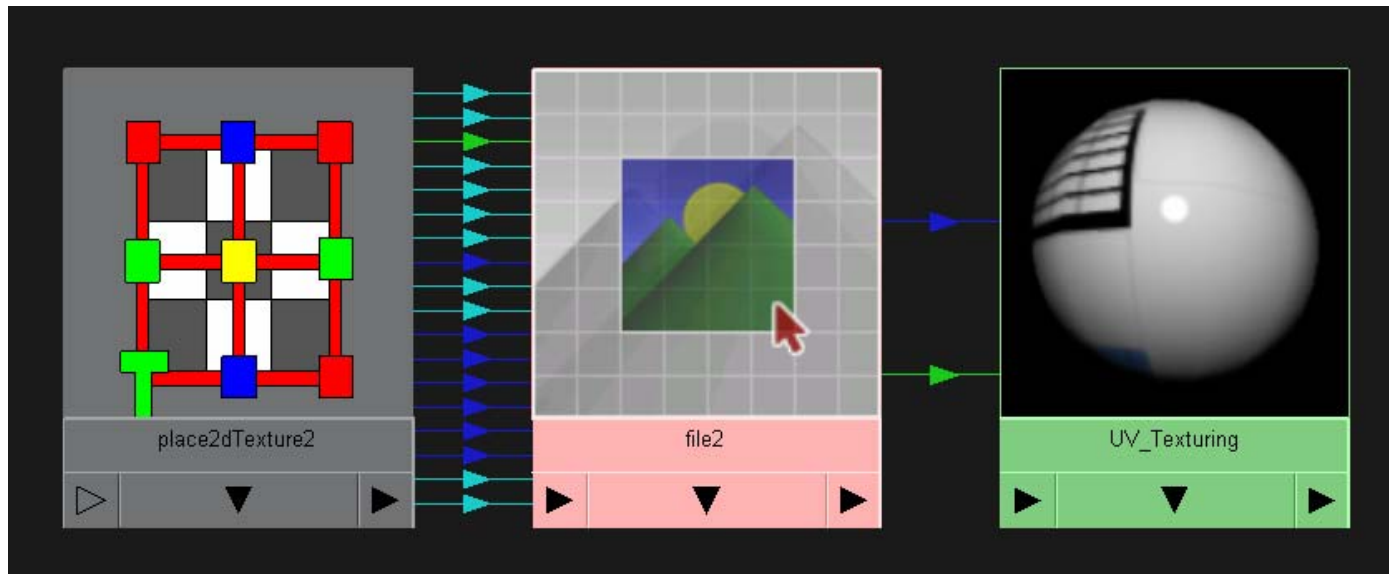
12

# Bsc4 – bk4100 - TOI

## Informatica 4. Het integraal ontwerpproject

### Hypershade

#### Materiaal + Color

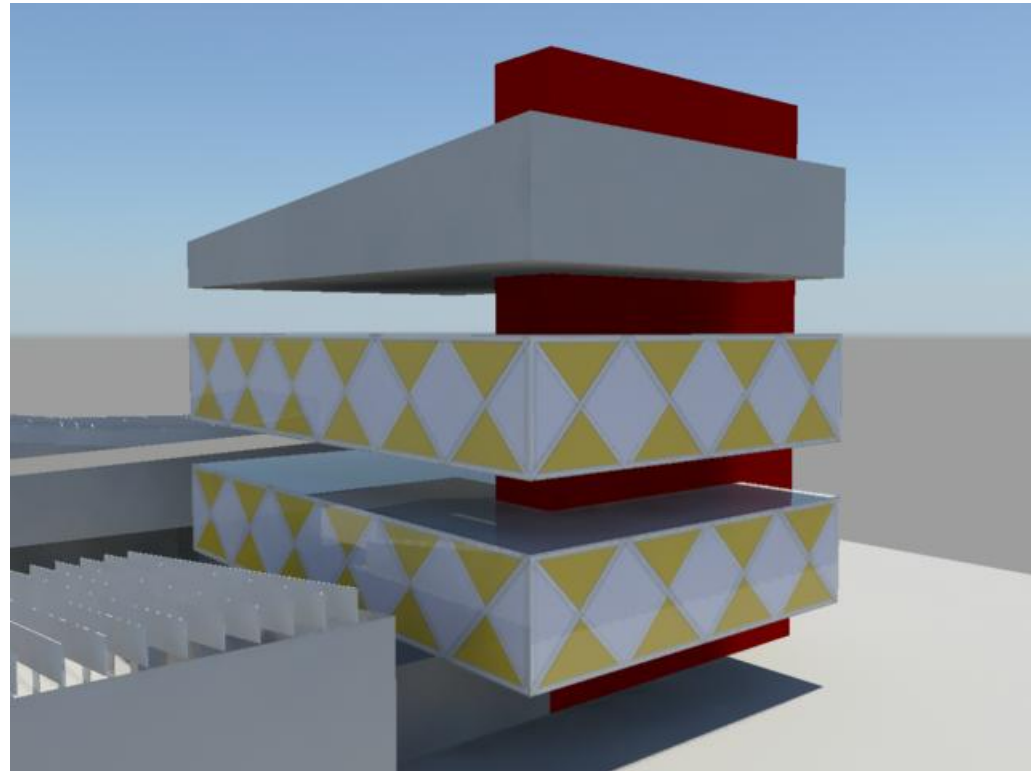
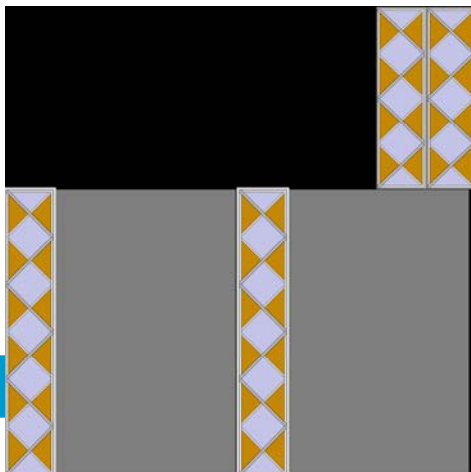


# Bsc4 – bk4100 - TOI

## Informatica 4. Het integraal ontwerpproject

### Massamodel

- Color

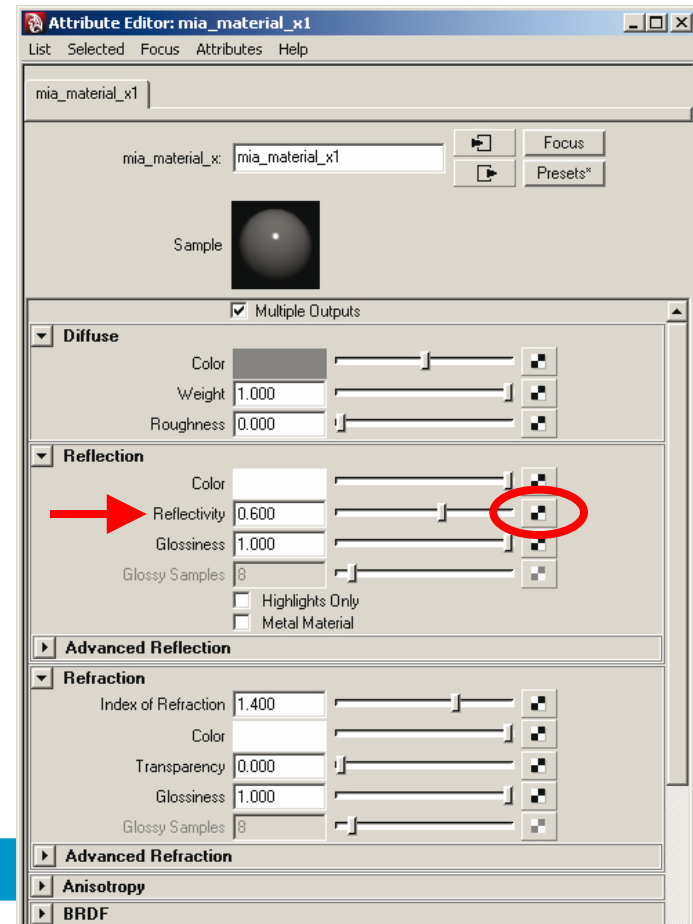


# Bsc4 – bk4100 - TOI

## Informatica 4. Het integraal ontwerpproject

### Reflectivity

Attribute Editor >  
Reflectivity >  
checkbox



15

# Bsc4 – bk4100 - TOI

## Informatica 4. Het integraal ontwerpproject

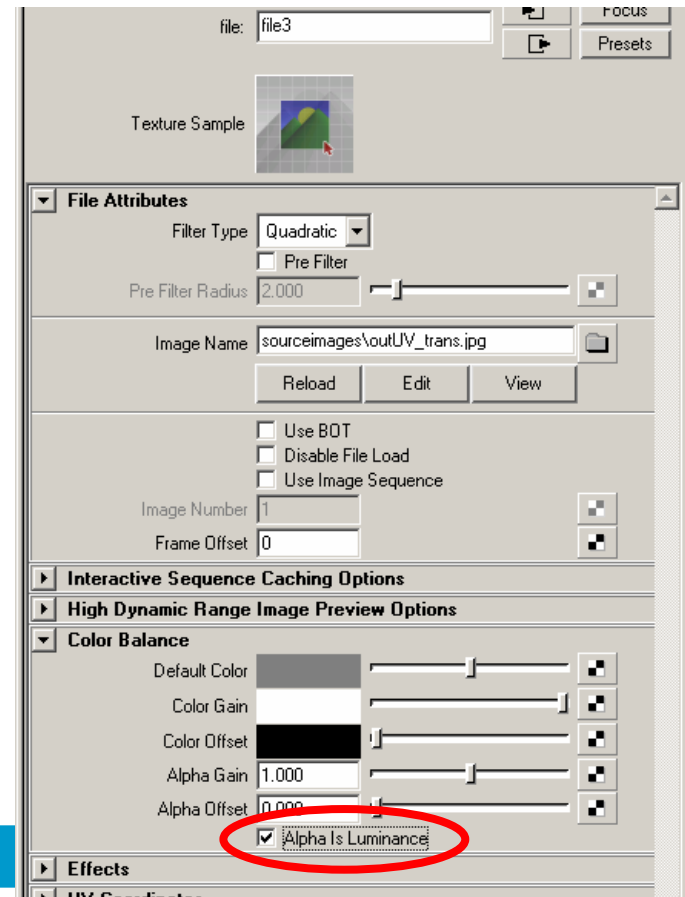
### Reflectivity

#### Grijswaarden

Attribute Editor >

Color Balance >

Alpha Is Luminance



16

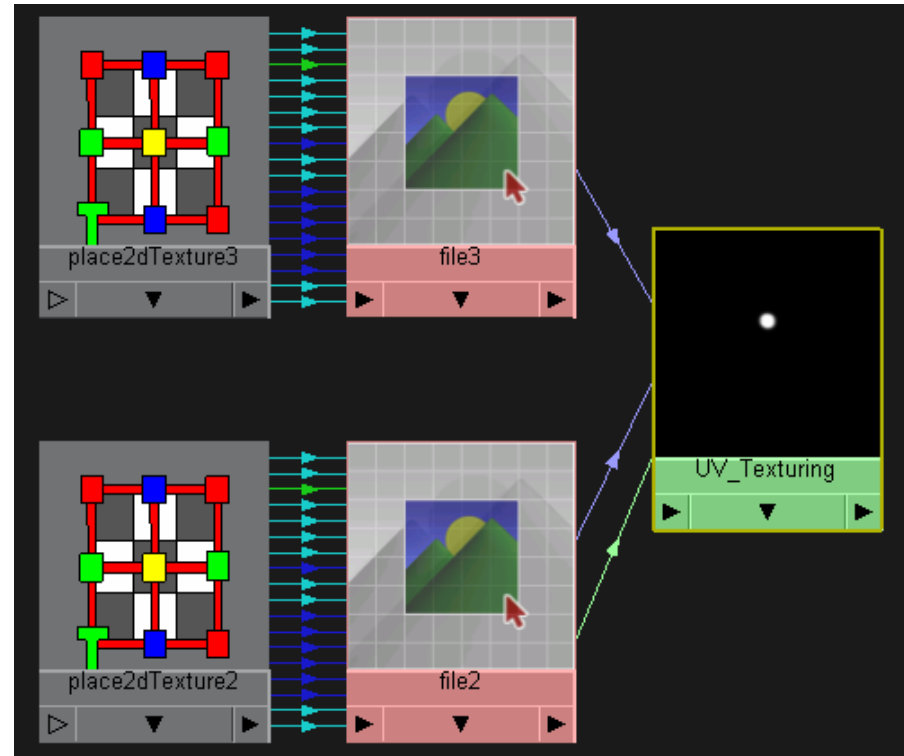


# Bsc4 – bk4100 - TOI

## Informatica 4. Het integraal ontwerpproject

### Hypershade

Materiaal + Color + Reflectivity

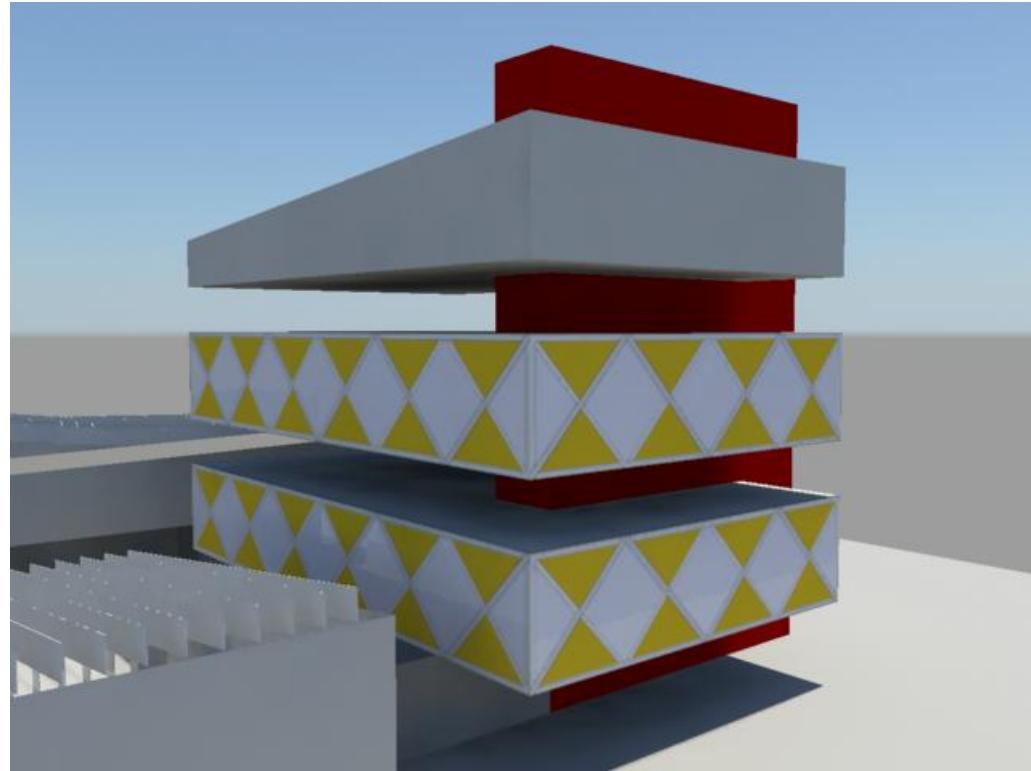


# Bsc4 – bk4100 - TOI

## Informatica 4. Het integraal ontwerpproject

### Massamodel

- Color
- Reflectivity



# Bsc4 – bk4100 - TOI

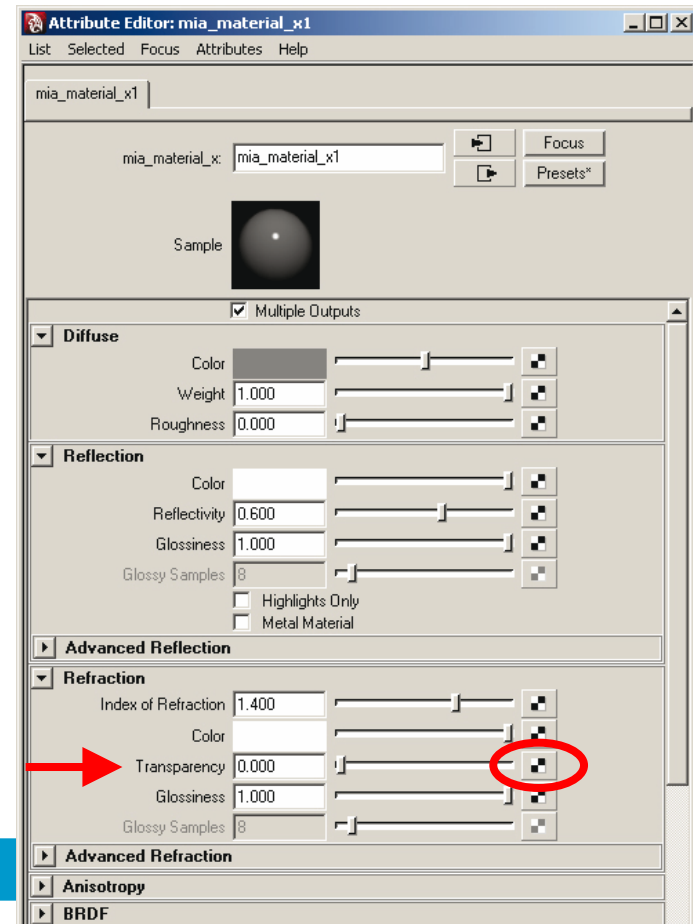
## Informatica 4. Het integraal ontwerpproject

### Transparency

Attribute Editor >  
Transparency >  
checkbox

Bug in Maya:  
slepen van hypershade  
naar Attribute Editor

Grijswaarden > Alpha is Luminance



# Bsc4 – bk4100 - TOI

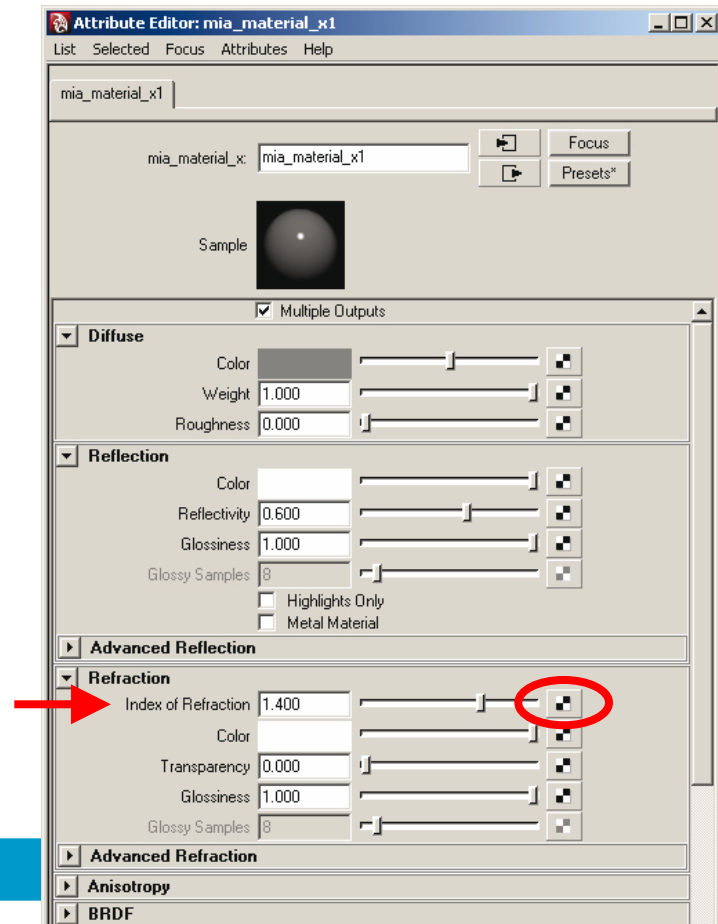
## Informatica 4. Het integraal ontwerpproject

### Transparency

Attribute Editor >

Index of Refraction >

1,0



20

# Bsc4 – bk4100 - TOI

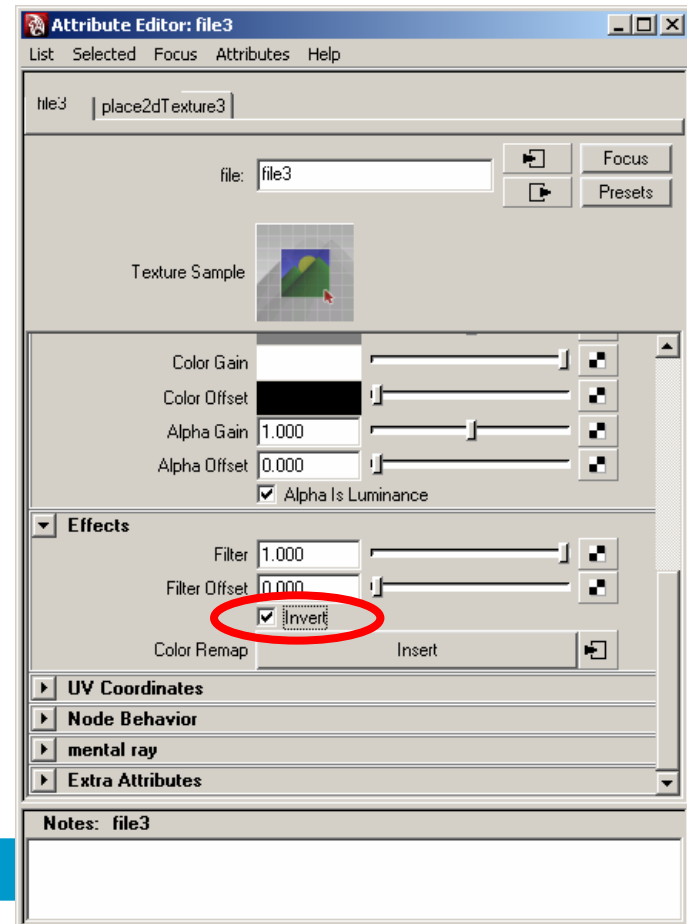
## Informatica 4. Het integraal ontwerpproject

### Transparency

Attribute Editor >

Effects >

Invert

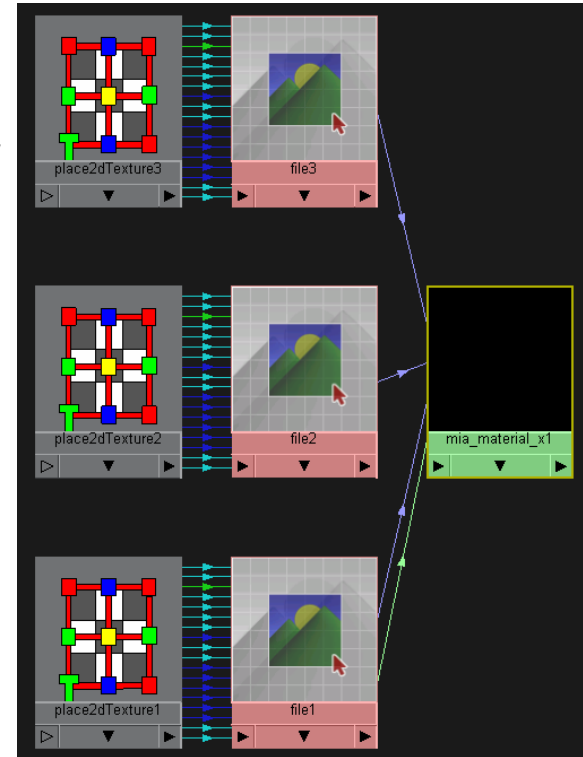


# Bsc4 – bk4100 - TOI

## Informatica 4. Het integraal ontwerpproject

### Hypershade

Materiaal + Color + Reflectivity + Transparency

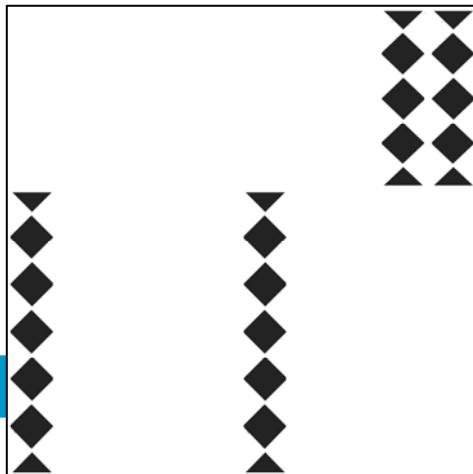
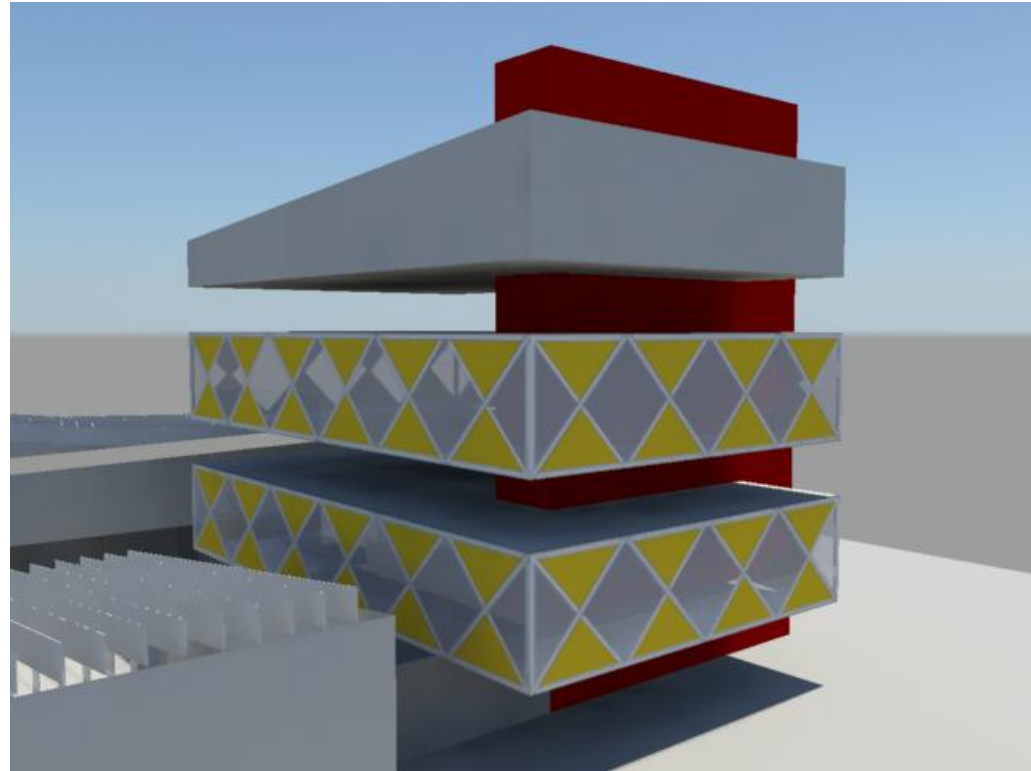


# Bsc4 – bk4100 - TOI

## Informatica 4. Het integraal ontwerpproject

### Massamodel

- Color
- Reflectivity
- Transparency



# Bsc4 – bk4100 - TOI

## Informatica 4. Het integraal ontwerpproject

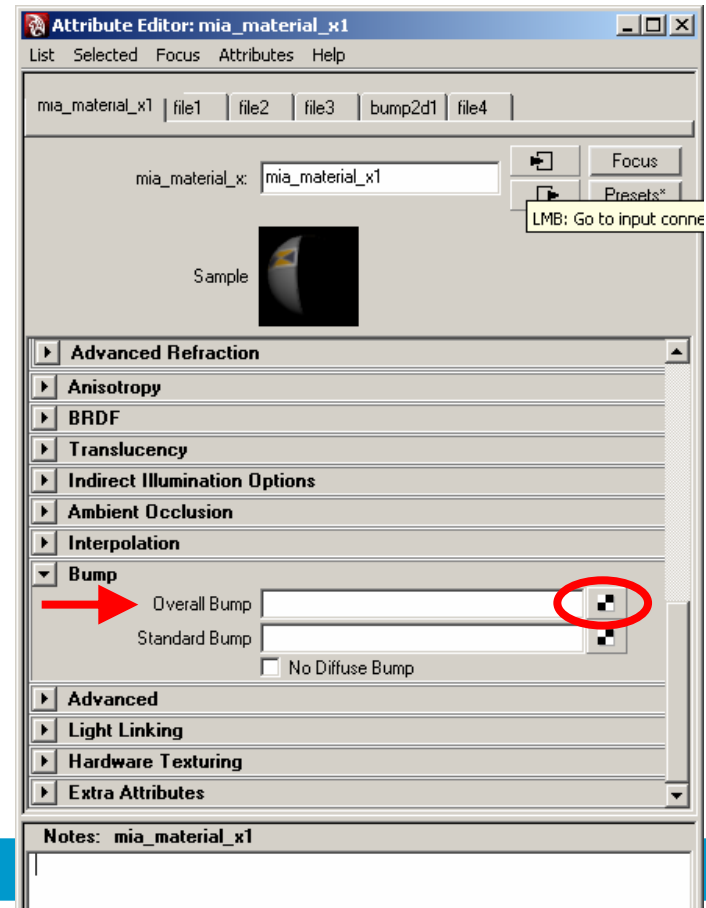
### Bump

Attribute Editor >

Bump >

Overall Bump

Grijswaarden > Alpha is Luminance



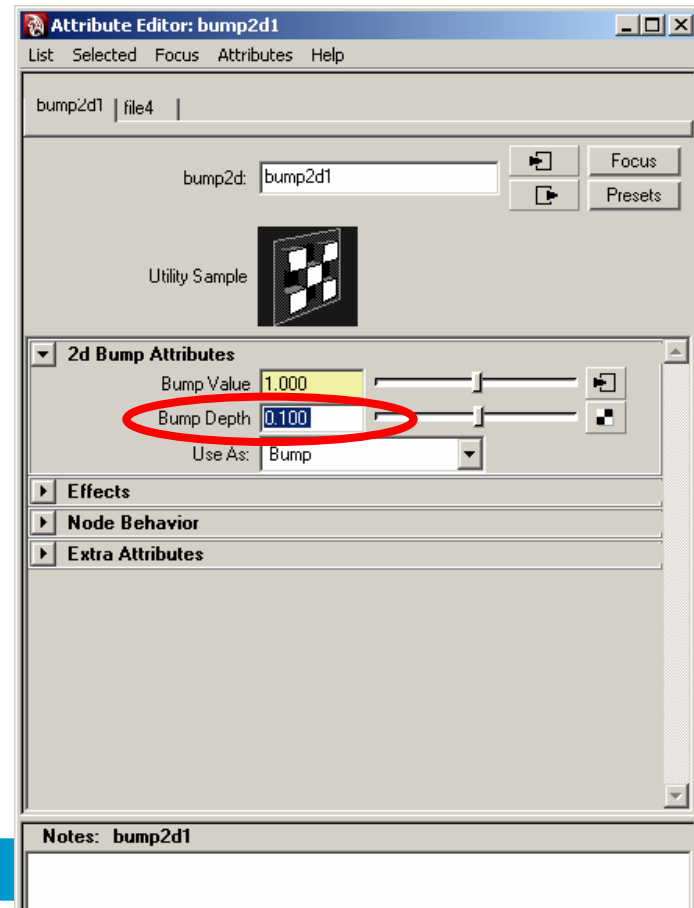


# Bsc4 – bk4100 - TOI

## Informatica 4. Het integraal ontwerpproject

### Bump

Attribute Editor >  
2d Bump Attributes>  
Bump Depth



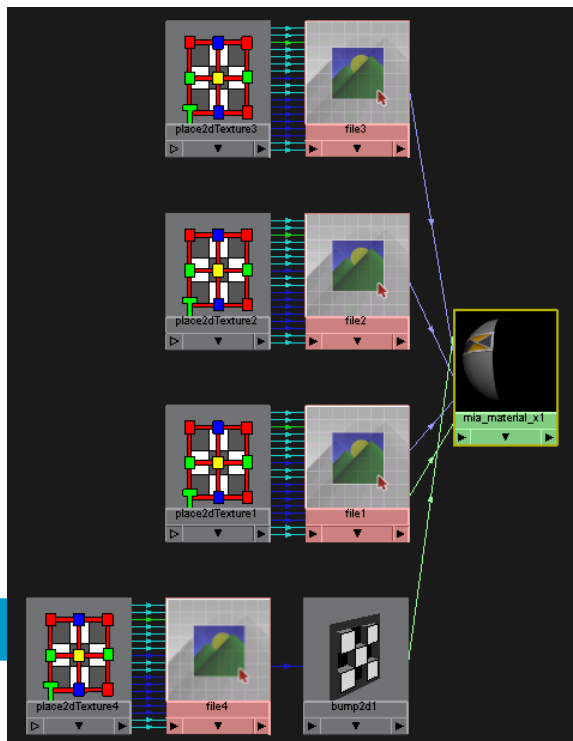
25

# Bsc4 – bk4100 - TOI

## Informatica 4. Het integraal ontwerpproject

### Hypershade

Materiaal + Color + Reflectivity + Transparency + Bump

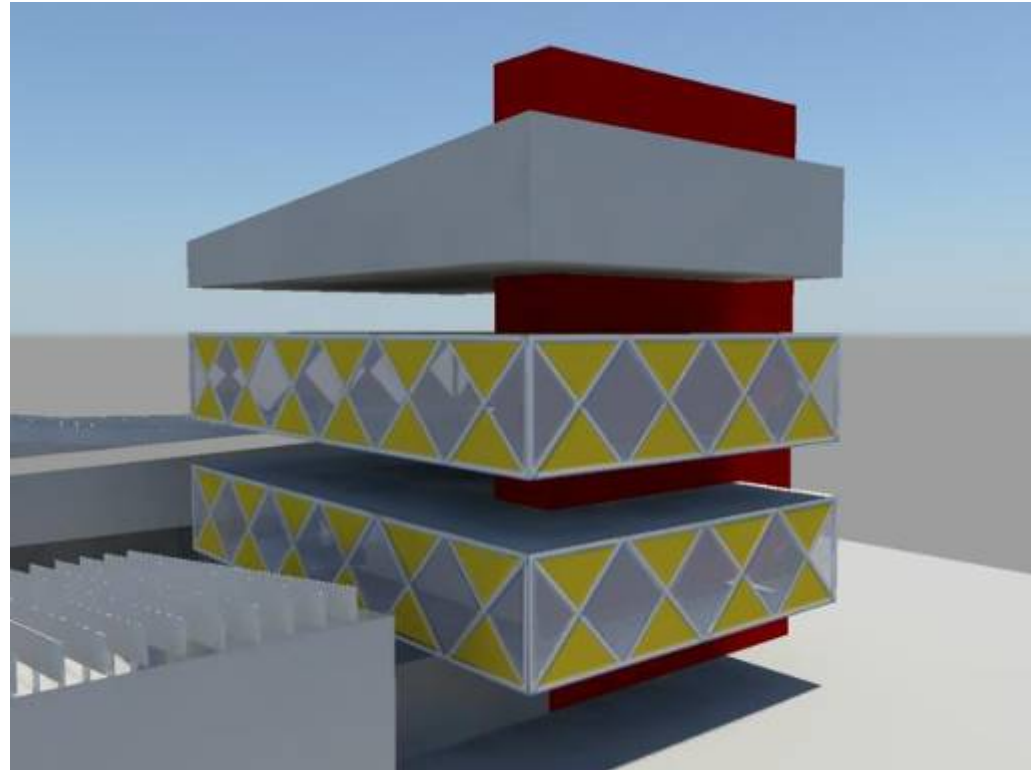
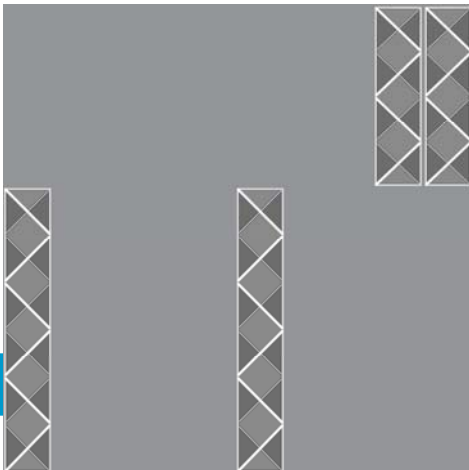


# Bsc4 – bk4100 - TOI

## Informatica 4. Het integraal ontwerpproject

### Massamodel

- Color
- Reflectivity
- Transparency
- Bump



# Bsc4 – bk4100 - TOI

Informatica 4. Het integraal ontwerpproject

## Bouwkostenanalyse

# Bsc4 – bk4100 - TOI

Informatica 4. Het integraal ontwerpproject

# KOFFIE

# Bsc4 – bk4100 - TOI

Informatica 4. Het integraal ontwerpproject

## Vectoren

# Bsc4 – bk4100 - TOI

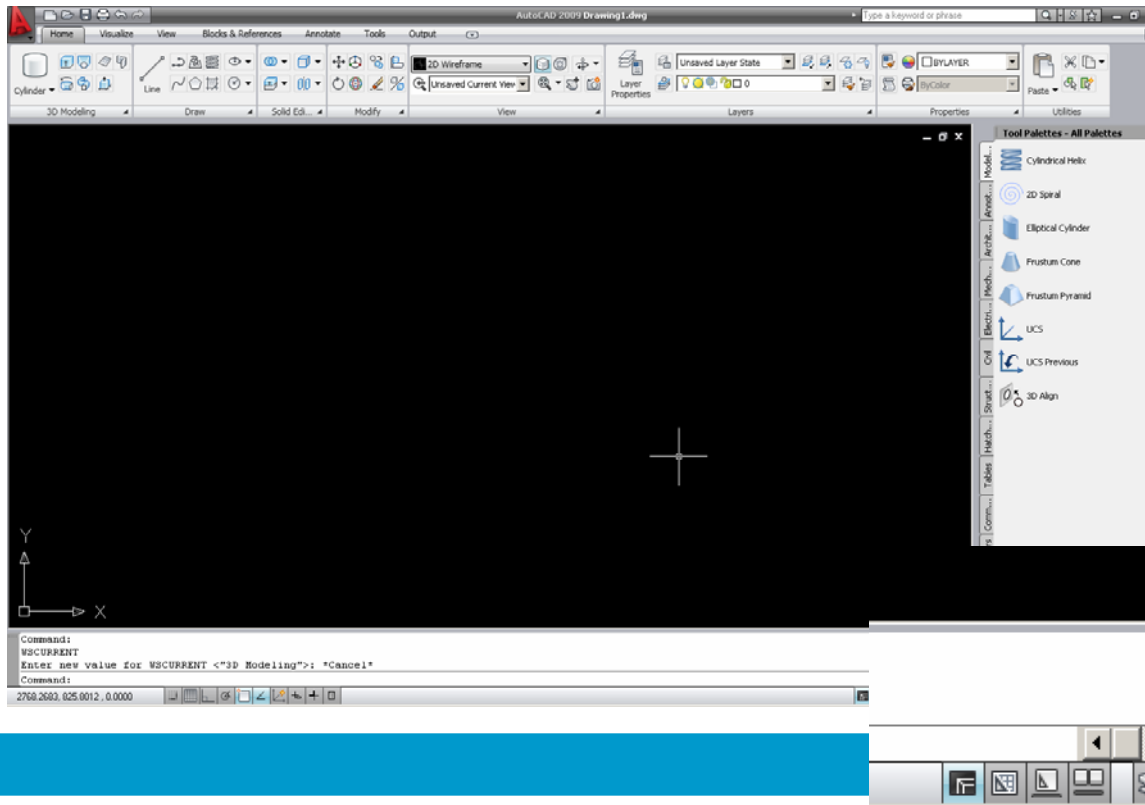
Informatica 4. Het integraal ontwerpproject

## AutoCAD en Illustrator

# Bsc4 – bk4100 - TOI

## Informatica 4. Het integraal ontwerpproject

### AutoCAD 2009



Klik op het tandwiel  
rechtsonder en kies  
'AutoCAD Classic'

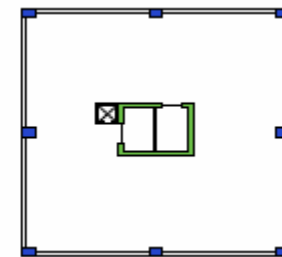
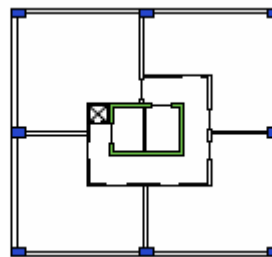
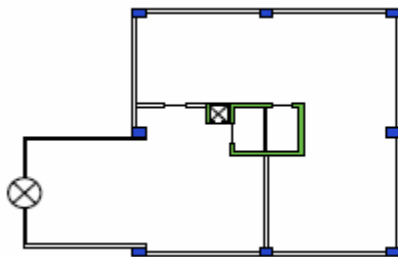
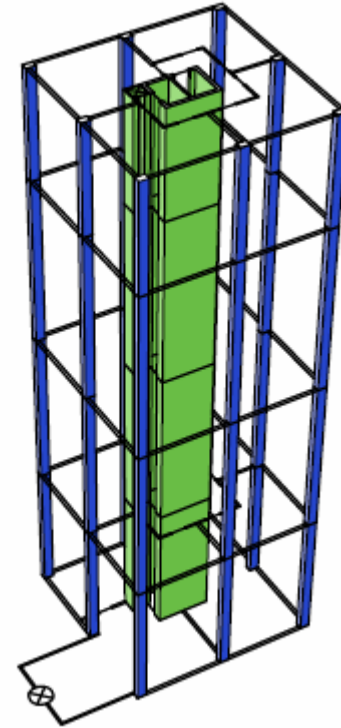


# Bsc4 – bk4100 - TOI

## Informatica 4. Het integraal ontwerpproject

### Over elkaar tekenen

- **Voorkomt fouten**  
*(elementen niet boven elkaar)*
- **Scheelt onnodig werk**  
*(algemene elementen 1 keer tekenen)*

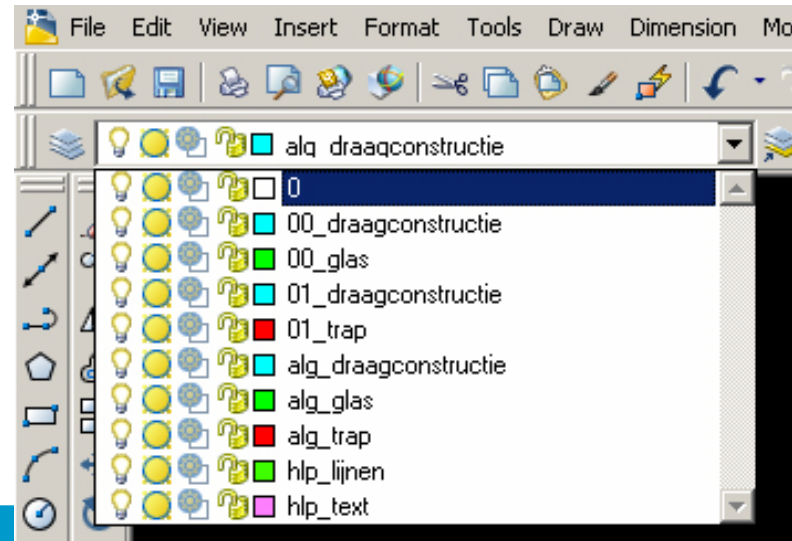


# Bsc4 – bk4100 - TOI

## Informatica 4. Het integraal ontwerpproject

### Over elkaar tekenen

- Layer **naamgeving** belangrijk
- Layers voor **algemene** elementen
  - Draagconstructie
  - Instalaties, toiletten, etc.
  - Stijpunten
- Voor **verdiepingspecifieke** elementen aparte layers




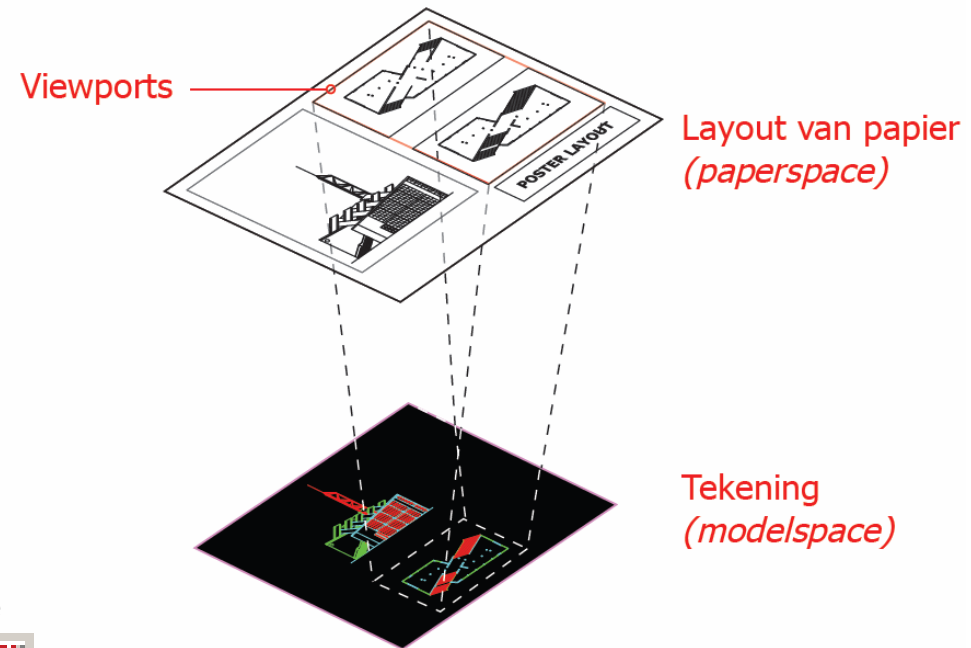
34

# Bsc4 – bk4100 - TOI

## Informatica 4. Het integraal ontwerpproject

### Over elkaar tekenen

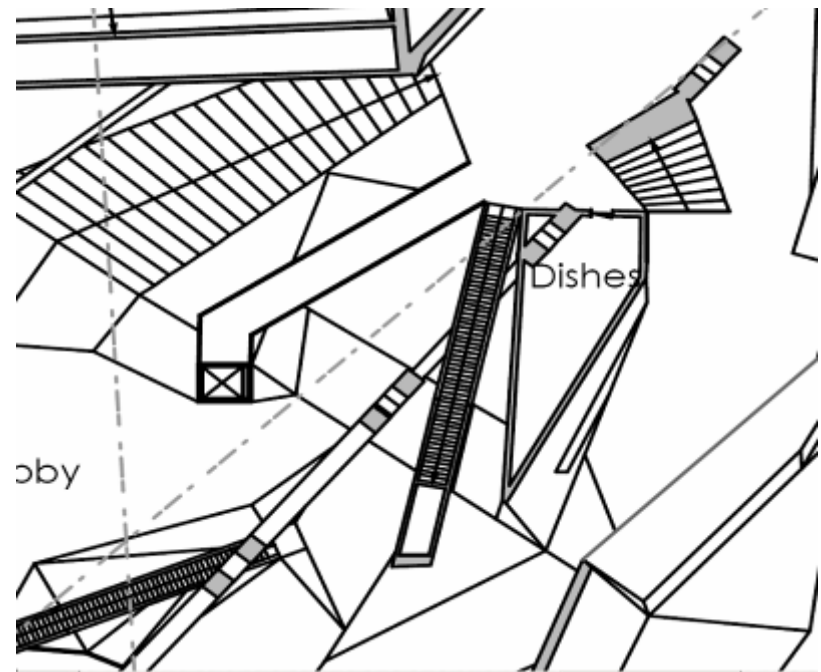
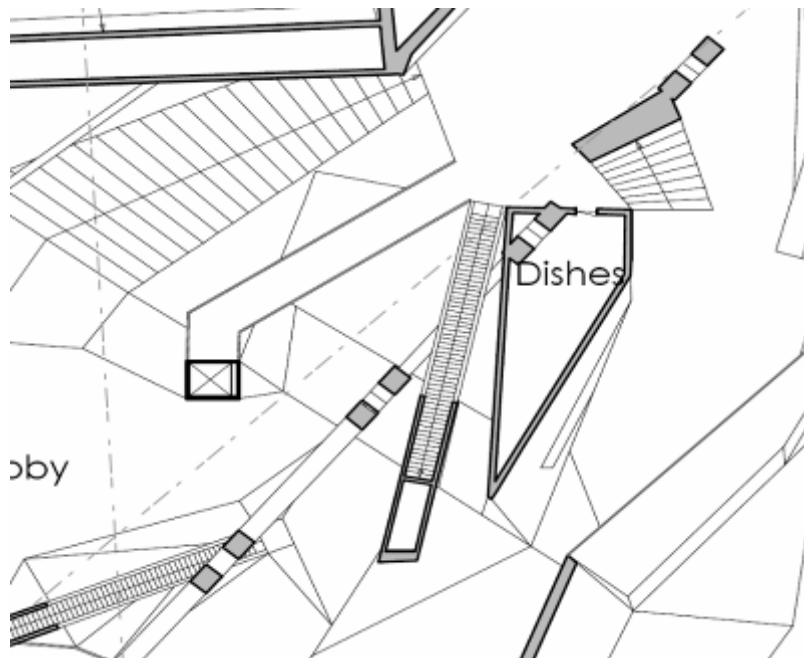
- begin met het tekenen van **algemene elementen**
- zodra er sprake is van meerdere verdiepingen maak je **layouts**
- layer aan/uit per **viewport**  
m.b.v. **Current viewport freeze**
- gebruik **maximize viewport** 



# Bsc4 – bk4100 - TOI

## Informatica 4. Het integraal ontwerpproject

### Lijdiktes



















# Bsc4 – bk4100 - TOI

## Informatica 4. Het integraal ontwerpproject

### Lijdiktes

- maak gebruik van **layer kleuren**
- met behulp van **.ctb bestand**  
worden kleuren omgezet in lijndikte
- handiger dan **losse objecten**  
lijdiktes geven

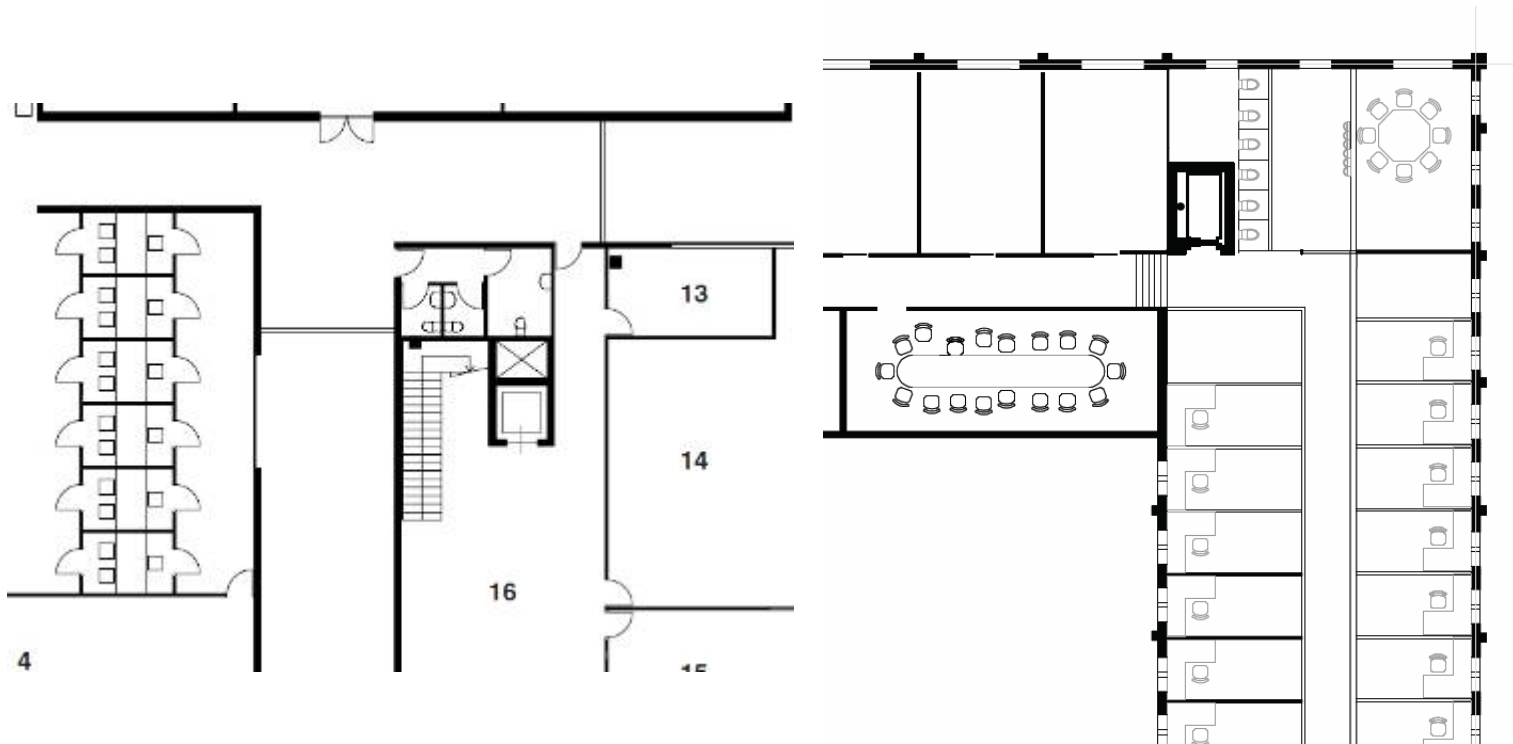
.ctb inaden: File > Plotstyle manager

Color	Line weight	Plot Color
 Color 1	0.18 mm	
 Color 2	0.25 mm	
 Color 3	0.35 mm	
 Color 4	0.50 mm	
 Color 5	0.70 mm	
 Color 6	1.00 mm	
 Color 7	0.10 mm	
 Color 8	0.10 mm	
 Color 9	0.50 mm	

# Bsc4 – bk4100 - TOI

## Informatica 4. Het integraal ontwerpproject

### Detailniveau



# Bsc4 – bk4100 - TOI

## Informatica 4. Het integraal ontwerpproject

### AutoCAD

- check de **TOI Pedia** voor meer info



*AutoCad quick print tutorial*

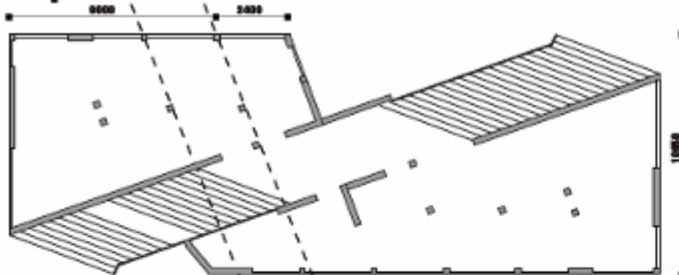
*Over elkaar tekenen*

- check de **downloads en links** van de Bsc4 op [toi.bk.tudelft.nl](http://toi.bk.tudelft.nl) > Informatica IV

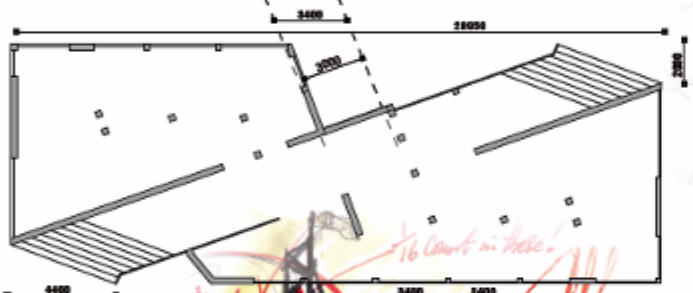


# KONSTANTIN MELNIKOV

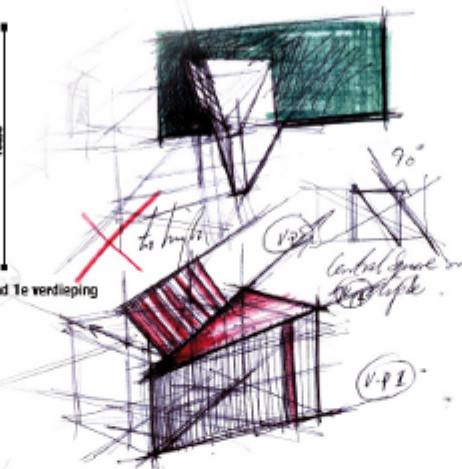
## Exposition Internationale des Arts Décoratifs et Industriels Modernes



Plattegrond 1e verdieping



Plattegrond BG  
Schaal 1:100



Diagrammen

Diagram dakprincipe

Naam: Soviet Pavilion  
 Gelegenheid: World exhibition  
 Plaats: Paris  
 Land: Frankrijk  
 Gebouwd: 1925  
 Ontworpen: 1924

### Het gebouw

Leser ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Donec sed eros. Mauris nunc nunc justo eget nunc. Duis ut, sagitta et, odio. Pellentesque viverra justo lobortis et non accubitu. Vivamus ac tellus sed in malesuada congue. Praesentibus aenean, tempus quis, volutpat non, fringilla et, eros, justo. Mauris sed nisi. Etiam tellus. Maecenas tunc tunc, sagitta et, tristique nec, accubitu et, et. Sed nisi non, tempus viverra, fringilla non, fringilla et, eros. Vestibulum sit amet. Pellentesque viverra malesuada. Mauris tristique. Mauris. Pellentesque tempus, sed et amet congue dignissim, sed duis congue libero, nec sedum habitus non et ligula. Pellentesque non libero et mauris phasellus dignissim. Duis interdum velit quis non.

Mauris ac purus ut lacus aceleritum congue. Etiam sedent lectus accubitu et libero lobortis per congue malesuada, per congue lobortis. Et quis males et pede phasellus tempus. Mauris phasellus lobortis. In hac habitasse platea dictumst. Aliquam eget ipsum. Quisque congue malesuada justo. Phasellus congue. Suspendisse eget ipsum. Vivamus non, Duis lobortis ligula. Duis lobortis magna quis, fringilla eros, congue et, ut viverra viverra, augue. Mauris fringilla males et justo malesuada volutpat.

Sed gravida duis malesuada tempus. Suspendisse sit amet. Mauris et eros. Sed a purus et sed tristique tempus. Pellentesque tempus males ac accubitu. In malesuada, lobortis in lacus malesuada, lobortis ipsum viverra eros, males volutpat eros habitus nec eros. Quisque eros non et ipsum accubitu males. Sed congue lobortis tunc viverra males. Etiam eget nunc. Maecenas tristique.

Quis males. Mauris interdum lobortis nisi. Fusce eros tellus, malesuada vestibulum, pellentesque nisi, volutpat quis, duis. Quisque in odio. Vestibulum viverra nunc nec males. Mauris tristique lobortis non nisi. Sed nec tunc eros et sit males malesuada. Duis lobortis males. Quisque lobortis males accubitu. Mauris males, sed malesuada fringilla males, nunc nulla fringilla non, males accubitu congue lobortis et eros. Phasellus males lobortis non nisi. Sed males, congue eget lobortis, eros duis males males, males et males duis males et males. Mauris males males males.



Aanzicht 1:100



# Bsc4 – bk4100 - TOI

## Informatica 4. Het integraal ontwerpproject

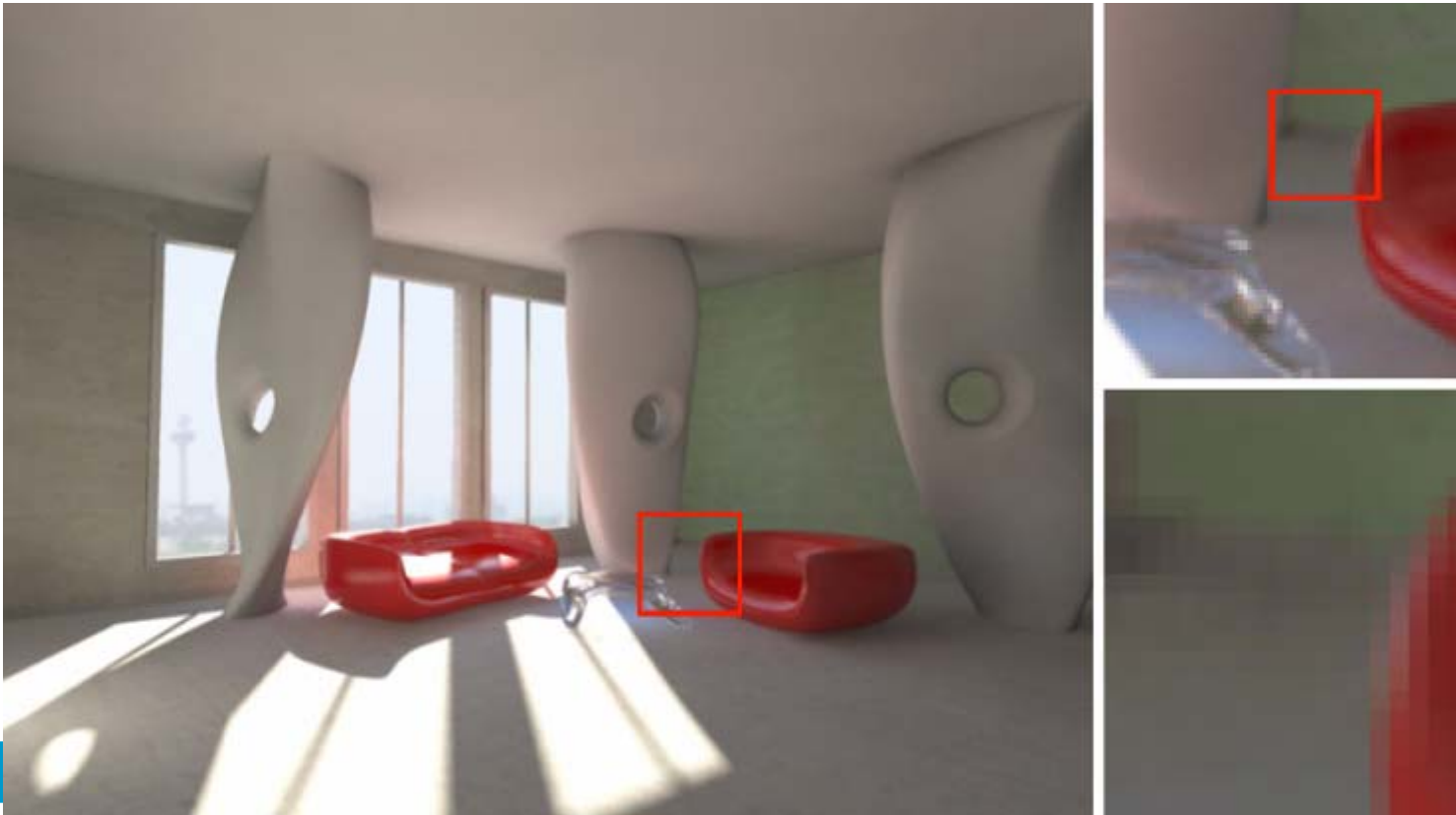
### Poster layout met Illustrator

- AutoCAD tekening printen als PDF
- Openen in Illustrator (*m.b.v. place*)
- Renders bijvoegen in Illustrator (*m.b.v. place*)
- Tekst toevoegen
- Opslaan als PDF

# Bsc4 – bk4100 - TOI

## Informatica 4. Het integraal ontwerpproject

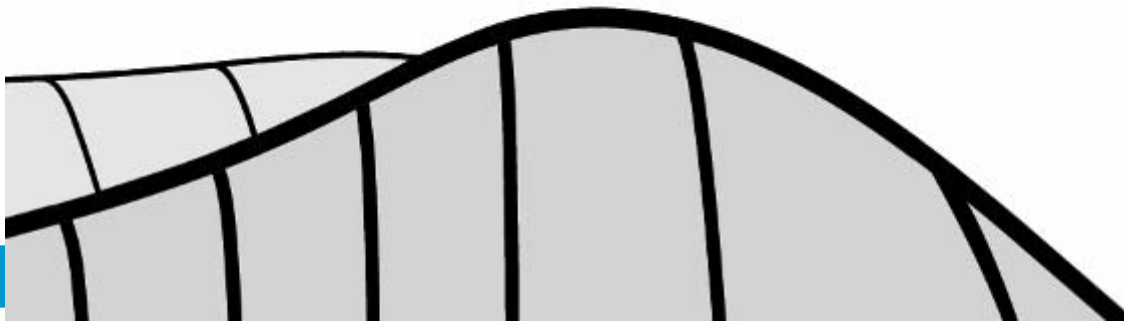
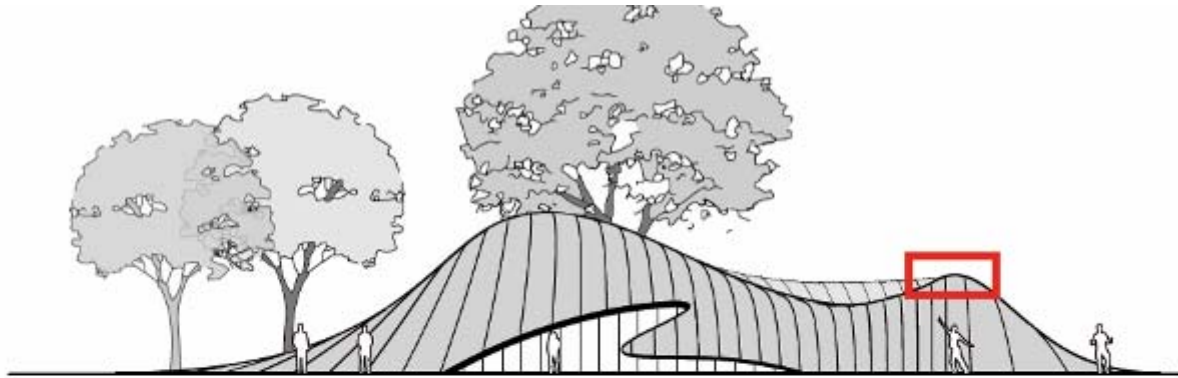
### Pixels



# Bsc4 – bk4100 - TOI

## Informatica 4. Het integraal ontwerpproject

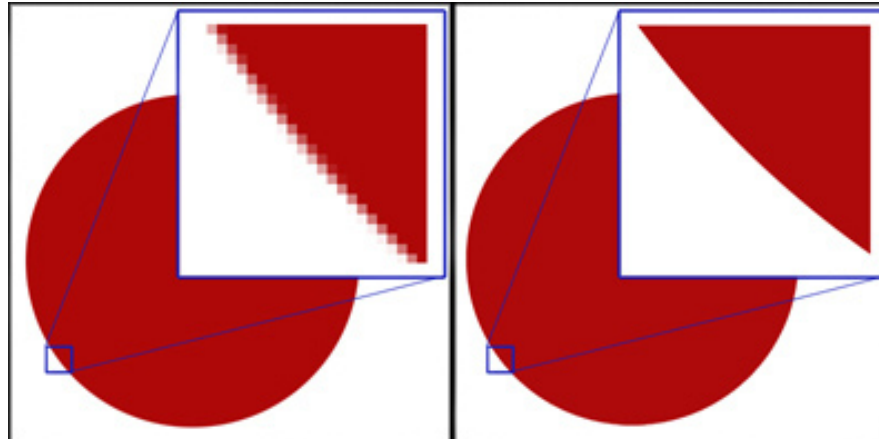
### Vectoren



# Bsc4 – bk4100 - TOI

## Informatica 4. Het integraal ontwerpproject

### Vector vs Pixel



# Bsc4 – bk4100 - TOI

## Informatica 4. Het integraal ontwerpproject

### Vector vs Pixel

#### PIXELS

- Foto's
- Renders
- Subtiele overgangen

*Bewerken in Photoshop*

#### VECTOREN

- AutoCAD
- Tekst
- Harde overgangen

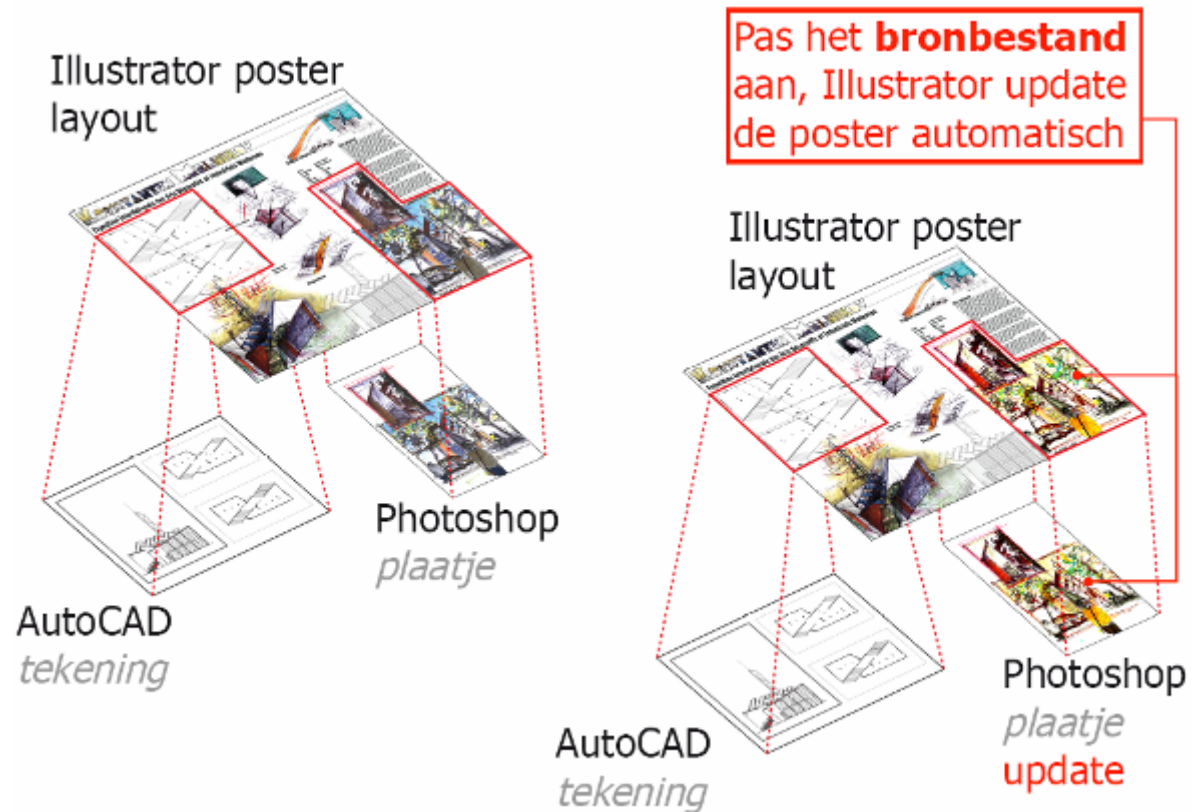
*Opwerken in Illustrator*

# Bsc4 – bk4100 - TOI

## Informatica 4. Het integraal ontwerpproject

### Linken van bestanden

File >  
Place >  
vinkje bij 'Link'

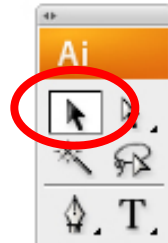


# Bsc4 – bk4100 - TOI

## Informatica 4. Het integraal ontwerpproject

### Selecteren

- normale selectie



- directe selectie  
(onderdelen)

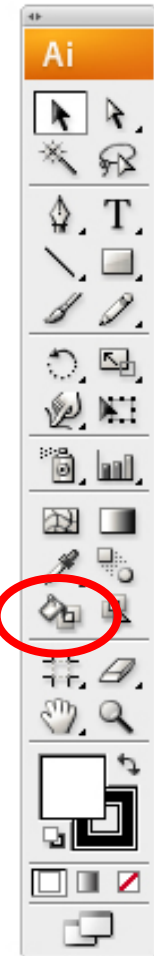
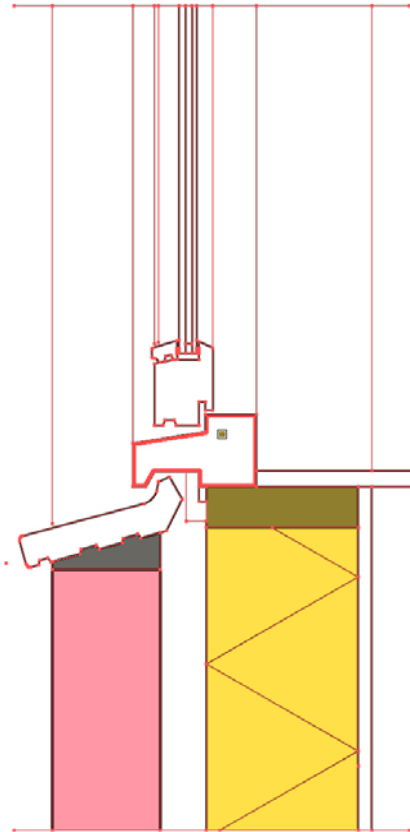


# Bsc4 – bk4100 - TOI

## Informatica 4. Het integraal ontwerpproject

### Live paint tool

- voor het inkleuren van CAD tekeningen





# Bsc4 – bk4100 - TOI

Informatica 4. Het integraal ontwerpproject

Meer informatie via:

- TOI Pedia
- [toi.bk.tudelft.nl](http://toi.bk.tudelft.nl) > informatica IV

**VRAGEN??**