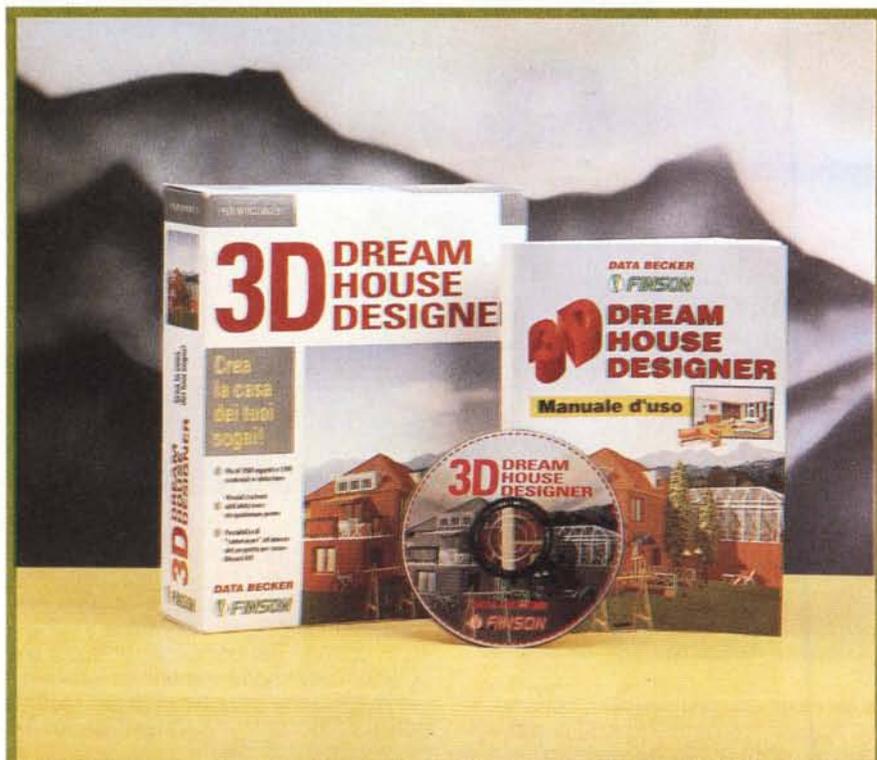


# Overview



## 3D Dream House Designer

Il nome di questo software dice già tutto, visto che si può tradurre (piuttosto liberamente, come piace a me) in "Progettista tridimensionale della casa dei sogni".

In forza del gran rispetto che ho sempre nutrito per i programmi CAD, a cominciare dall'AutoCAD dei primi anni '80, il mio primo approccio a "Dream House" (siamo diventati subito amici e mi permetto di citarlo in modo abbreviato, confidenziale) è stato cauto, se non diffidente.

Ebbene, non c'è voluto molto per fare sciogliere come neve al sole di primavera i dubbi che nutro, perché "Dream House" è davvero amichevole nell'approccio. Se il primo AutoCAD potrebbe essere paragonato ad un potente e pericoloso Rottweiler addestrato a prese mortali, questo software lo accomunerei ad un affettuoso cocker capace di scodinzolare festosamente a chiunque.

Con Dream House, anche grazie alla fornita "libreria" di case già fatte, di tutti i tipi, diventa facile e immediato giocare a fare l'architetto, progettando la casa dentro e fuori, dalle fondamenta

alla copertura, dal giardino all'arredamento degli interni e degli esterni.

Il primo tentativo vi condurrà, probabilmente, a piantare un cipresso secolare in salotto ed un rampicante in bagno (a me, lo confesso, è accaduto...). Questo può accadere specialmente a chi ama l'approccio a "tentativo ed errore", mentre i più organizzati potranno evitare facilmente questo tipo di disavventure ricorrendo al manuale su carta, di quasi trecento pagine, oltre che all'aiuto in linea.

Le dimensioni del manuale su carta possono dare un'idea della complessità di questo software che, pur essendo in qualche modo solo un gioco (non è proposto

### 3D Dream House Designer

**Produttore:**  
Data Becker GmbH & Co. KG

**Distributore:**  
Finson s.r.l.  
Via Cavalcanti, 5  
20127 Milano  
Tel.: 02/2831121  
Fax: 02/2840254  
E-mail: finson@finson.it  
Internet: www.finson.com

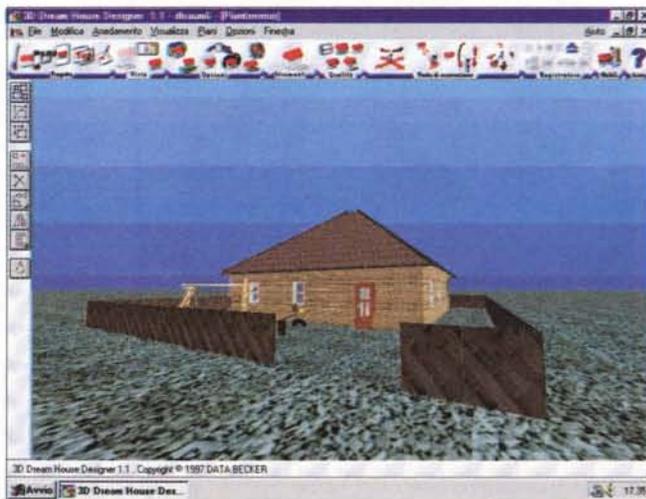
**Prezzo:** Lit. 199.000

per la progettazione professionale), si presta magnificamente a farci calare nei panni dell'architetto.

Ho appena detto che si tratta di un gioco, ma chiarisco che questo non significa per niente, a mio parere, che Dream House non possa essere utilizzato a fini pratici.

Ad esempio, potrete progettare la vostra casa ideale nei minimi dettagli per indicare al vostro costruttore esattamente quello che volete da lui. Lo stesso valga per la progettazione degli interni, per non rimanere in totale balia dell'architetto, o degli esterni, per dare indicazioni precise a chi si occupa del giardino, eccetera.

La costruzione della casa ideale potrà partire dai modelli già pronti o da una schermata vuota, questo dipende da voi, così come dipenderà totalmente da voi la qualità del risultato finale. Il programma, infatti, vi offre tutte le possibilità del caso. Gli strumenti messi a disposizione da Dream House includono il ray tracing, per raffinare la qualità del di-



segno, e la possibilità di "filmare" le visite agli interni (le case si possono, infatti, visitare, percorrendole liberamente). Le attività del genere citato sono per definizione "affamate" di memoria e di potenza d'elaborazione. Devo dire, tuttavia, che le prestazioni sono più che accettabili anche utilizzando una macchina con requisiti minimi (Pentium 100

con 24 MB di RAM, nel mio caso). In fase di progettazione l'esigenza di una maggiore potenza quasi non si avverte, ma le cose cambiano quando si cercano gli effetti speciali di ray tracing e di filmati. Se si tiene presente il fatto che le macchine "minime" oggi giorno prevedono almeno 200 MHz e 32 MB di memoria, diventa facile suggerire che per molti il problema non esiste.

Le funzioni messe a disposizione dal programma sono molte e mi limiterò a riassumere per il lettore quelle principali.

Dream House include un vasto catalogo d'elementi costruttivi: dal muro alle porte e alle finestre, dalle scale di varie fogge ai caminetti, eccetera, che possono esse-

gran lusso (siamo o no nel mondo dei sogni?).

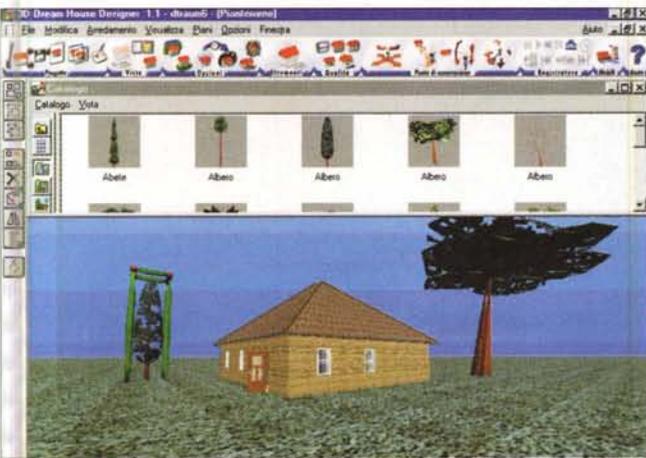
Le case, in costruzione o finite, possono essere osservate da ogni angolo visuale, anche dall'alto, ed i dettagli ingranditi a piacere. In ogni momento è possibile inserire o eliminare un piano, dalle fondamenta al tetto, o cambiare i dettagli costruttivi o complementari anche con azioni di trasporto, ricollocazione e dimensionamento degli oggetti per mezzo del mouse.

In fase di disegno della pianta è anche possibile inserire automaticamente le quote. Ad esempio, un click con trascinamento da una parete all'altra inserisce una riga con l'indicazione dell'esatta distanza tra i due punti.

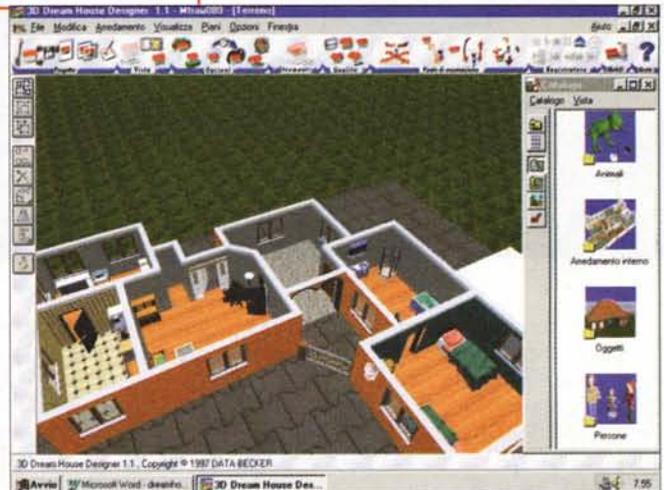
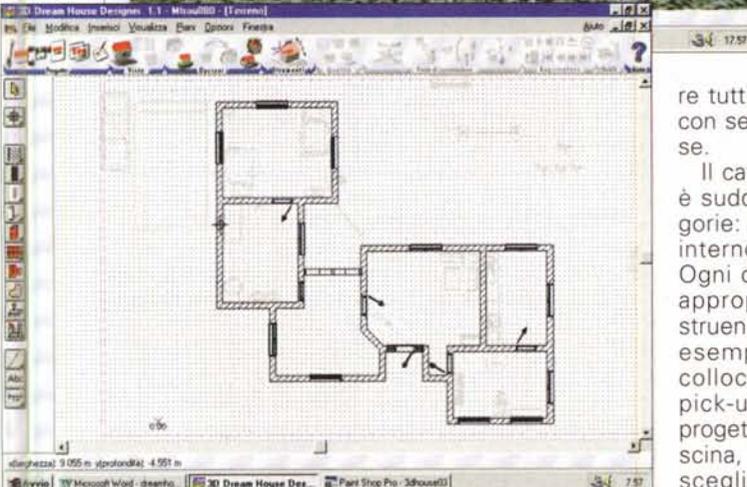
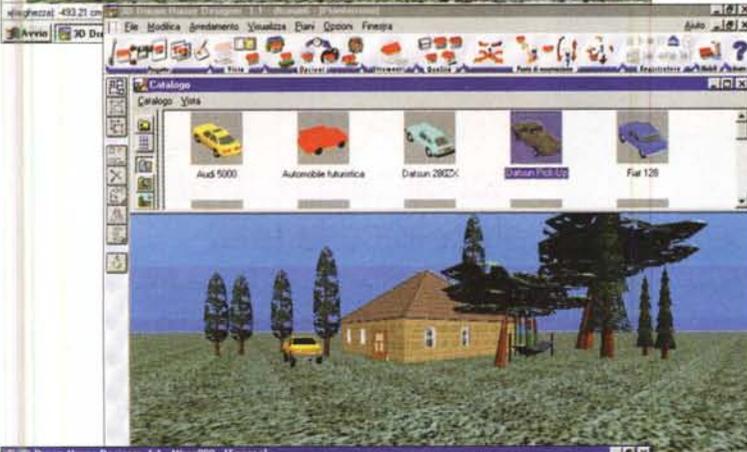
Tra le funzioni più sofisticate voglio ancora ricordare quella di visita degli interni e della sua registrazione, opzionale, in filmati di tipo AVI.

I controlli generali messi a disposizione dal programma sono di gestione facile ed intuitiva, apparendo in finestre di dialogo tipiche dell'ambiente.

Il software è stato creato da una so-



A sinistra: l'inserimento di oggetti dalle librerie, con semplici azioni di "drag&drop"; in basso: la pianta della casa; a destra: una visione dall'alto, a tetto temporaneamente rimosso.



re tutti collocati in posizione con semplici azioni del mouse.

Il catalogo degli accessori è suddiviso in quattro categorie: animali, arredamento interno, oggetti e persone. Ogni categoria offre scelte appropriate. Se state costruendo una casa rurale, ad esempio, nell'ala potrete collocare un'auto di tipo pick-up, mentre se state progettando una villa con piscina, il catalogo potrà farvi scegliere una macchina di

cietà di Düsseldorf, che merita dei complimenti. Complimenti anche alla Finson, che lo ha trovato e ha deciso di metterlo in catalogo, rompendo con la tradizione del "piccolo prezzo". Ma le 199.000 lire richieste non sono molte, se si tiene presente la qualità del software. Se poi prendiamo in considerazione il fatto che per fornire i nostri figli di giochi "boom-kill-splash-punch" spendiamo spesso cifre considerevoli, diventa facile decidere che è tempo di acquistare un bel gioco anche per noi (e non è detto che non possa appassionare anche la prole).

MG