

ArCon-WIZUALNA ARCHITEKTURA



6 – funkcjonalność dostępna w ArCon 6
15 – funkcjonalność dostępna w ArCon 15



ArCon: Raytracing z miękkimi cieniami

FUNKCJONALNOŚĆ PROGRAMU:

(6,15) Precyzyjne wprowadzanie dowolnie skomplikowanych rzutów przy pomocy numerycznego wprowadzania danych, siatki, linii pomocniczych i linijki.

(6,15) Definiowanie dowolnej ilości kondygnacji.

(6,15) Planowanie i konstruowanie wielu budynków na różnych poziomach.

(6,15) PRZEKROJE/ELEWACJE

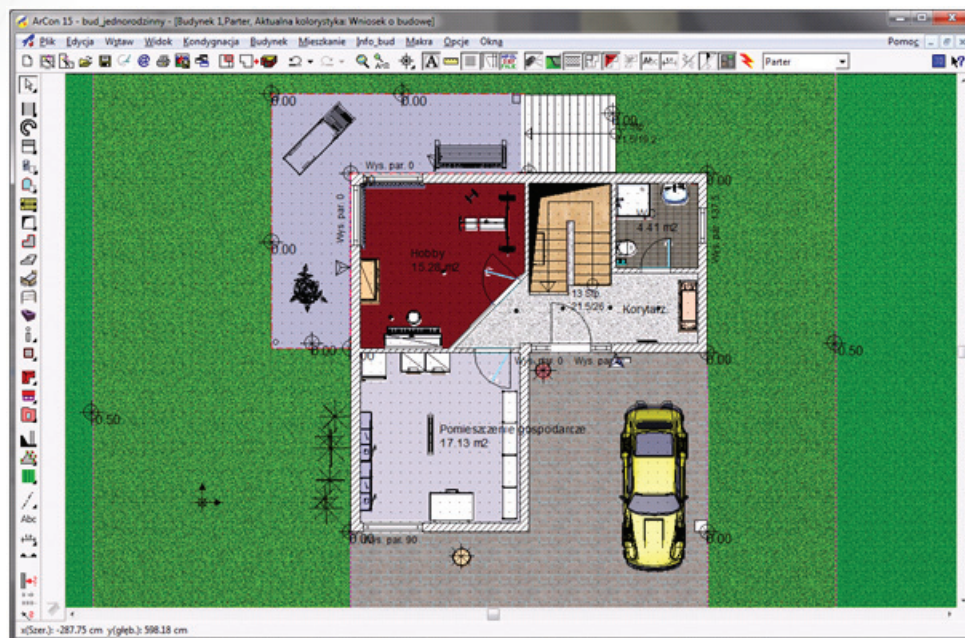
Można zdefiniować dowolną ilość przekrojów pionowych. Każdy przekrój/elewacja może być umieszczony w postaci rysunku na aktualnym arkuszu lub zostać zdefiniowany jako osobny arkusz.

(15) Przekroje schodkowe – wprowadzane przekroje pionowe mogą być teraz łamane w jednym lub kilku miejscach tworząc przekrój w kilku płaszczyznach ciętego budynku.

(6,15) WIZUALIZACJA 3D

Spacer po wnętrzach i otoczeniu budynku w czasie rzeczywistym w dzień lub w nocy.

Innowacyjne narzędzie CAD do tworzenia projektów architektonicznych składających się ze wstępnej dokumentacji technicznej, rzutów, przekrojów i elewacji oraz fotorealistycznej wizualizacji wraz z możliwością spaceru w czasie rzeczywistym po zaprojektowanym obiekcie i jego otoczeniu. Program spełnia wymagania i oczekiwania stawiane przez architektów programom komputerowym służącym do nowoczesnego projektowania architektonicznego. Pomimo bardzo rozbudowanej, profesjonalnej i specjalistycznej funkcjonalności ArCon pozostaje programem prostym w obsłudze i o intuicyjnym interfejsie użytkownika, co pozwala na błyskawiczne dokonywanie zmian i korekt w trakcie ustaleń z Inwestorem. Aplikacja dedykowana jest architektom, inżynierom budowlanym, projektantom wnętrz oraz producentom mebli do prezentacji własnego asortymentu w realistycznie zaprojektowanych wnętrzach. ArCon to także możliwość współpracy z innymi profesjonalnymi narzędziami CAD. Zaprojektowaną w ArConie bryłę budynku można przenieść poprzez ArCADia-ARCHITEKTURA z wykorzystaniem formatu IFC praktycznie do każdego innego programu na polskim rynku.



(15) Raytracing w trybie konstrukcji – dla ciekawszego pokazania rzutu budynku można włączyć tekstury i opcje renderingu w trybie konstrukcji. Nałożą się wówczas oba widoki tworząc linearny rzut z teksturami.

(6,15) FOTOREALISTYCZNA PREZENTACJA

Raytracing, światła, cienie, przezroczystości i odbicia lustrzane (symulacja warunków oświetleniowych), pozwalają zaprezentować wiernie wysokiej jakości obrazu projektowanego obiektu.

(15) Raytracing z miękkimi cieniami.

(15) Wtyczki Photoshop – trójwymiarowy widok budynku, po renderingu lub przed, można zmodyfikować poprzez wtyczki programu Photoshop umożliwiające uatrakcyjnienie tworzonej wizualizacji. Wtyczki (pliki .8bf) można ściągać z internetu

i po wprowadzeniu do programu uzyskiwać widoki np. rysowanego kreską budynku lub wizualizacji monochromatycznej.

(6,15) TWORZENIE FILMÓW AVI

Możliwość zapisania spaceru po projektowanym budynku lub otoczeniu w postaci filmu video.

KONSTRUOWANIE ŚCIAN

(15) Możliwość zadania kreskowania dla odpowiednich warstw w ścianach warstwowych.

(15) Definiowanie grubości obrysu linii.

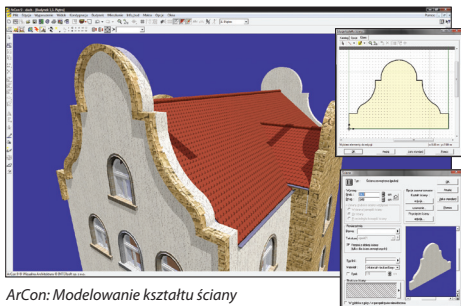
(6,15) Tworzenie ścian łukowych: zaokrąglanie rogów pomieszczenia i budynku.

(15) Modelowanie kształtu ścian: rysowanie dowolnej geometrii widoku ściany, narysowane kształty można zapisać w katalogu i wykorzystać



przy dalszym projektowaniu.

(15) Docinanie ścian dachem lub schodami.



ArCon: Modelowanie kształtu ściany

(6,15) Makro Projektant płytek: umożliwia zróżnicowanie tekstury na ścianach, sufitach i podłogach, zadawanie dowolnego kształtu okładzin.

(6,15) Makro Tworzenie płytek: doskonałe narzędzie do definiowania własnych rodzajów płytek (glazury i terakoty) lub edycji istniejących bibliotek makra.

(15) Makro Projektant powierzchni: edycja tekstury na ścianie, analogiczna do makra Projektant płytek, ale z dostępem do pełnej biblioteki tekstur programu. Na zdefiniowaną powierzchnię narysowaną na ścianie, podłodze lub suficie można zadać dowolną teksturę wybraną z biblioteki zawierającej ponad 4.500 tekstur.

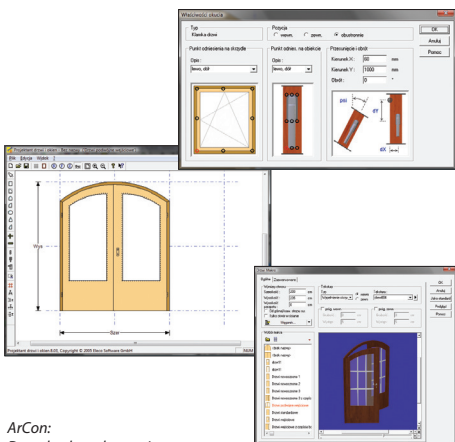
WPROWADZANIE OKIEN I DRZWI

(6,15) Wprowadzanie stolarki z gotowej biblioteki lub za pomocą inteligentnego asystenta.

(15) Makro Projektant drzwi i okien: narzędzie do rysowania własnych kształtów stolarki.

(15) Makro Okno i Makro Drzwi zintegrowany projektant, który umożliwia wprowadzanie zdefiniowanych konstrukcji okna lub drzwi oraz stworzenie graficznego zestawienia użytej stolarki.

(15) Definiowanie alternatywnych symboli dla okien i drzwi: edycja prezentacji architektonicznych stolarki na rzucie.



ArCon: Dowolne kształtowanie drzwi - Makro Drzwi

(15) Wprowadzenie drzwi i okien w ściany łukowe.

WPROWADZANIE STROPÓW

(6,15) Po narysowaniu obrysu pomieszczenia, zamknięciu go ścianami strop tworzony jest automatycznie.

(6,15) Dowolne rysowanie stropów jako elementy konstrukcyjne nadwieszni, balkonów, wykuszy, itp

(15) Dodatkowe makro ArCon Tool: Płyty i wycięcia stropowe: pozwala na zmianę wprowadzonych dodatkowych stropów poprzez dodawanie i odejmowanie wierzchołków na obrysie.

WPROWADZANIE KOMINÓW I SŁUPÓW:

(6,15) Wprowadzanie słupów o przekroju prostokątnym lub okrągłym.

(15) Wprowadzenie dowolnych słupów, także jako klasyczne formy, lub jako własne elementy ACO.

(6,15) Wprowadzanie kształtek kominowych domyślnie o wysokości kondygnacji lub dowolnie definiowanych.

(15) Możliwość tworzenia własnych symboli kominów i szachtów.

KONSTRUOWANIE SCHODÓW

(6,15) Konstruowane schodów automatycznie, łącznie z poręczami, o spocznikach L i U, a także prostych, krętych, łukowych, zabiegowych (drewnianych i monolitycznych).

(15) Możliwość pełnej edycji wszystkich elementów barierki.

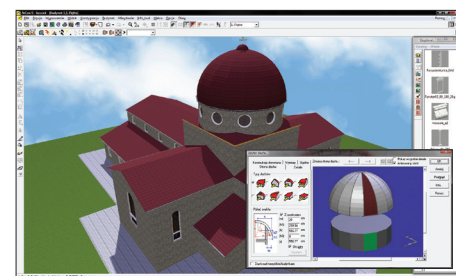
ZAKŁADANIE DACHU

(6,15) Automatyczne jak i dowolne konstrukcje dachów: jedno- i dwuspadowych, kopertowych, mansardowych, kolebkowych, wielospadowych, naczółkowych oraz kombinacji tych form.

(6,15) Wprowadzanie facjatek dachowych oraz okien połaciowych.

(6,15) Automatyczne stworzenie propozycji rozwiązania więźby dachowej.

(15) Dla dachów dowolnych nowe „okrągłe połączenie”: możliwość automatycznego wygięcia różnych kształtów dachu w konstrukcję dachu łukowego



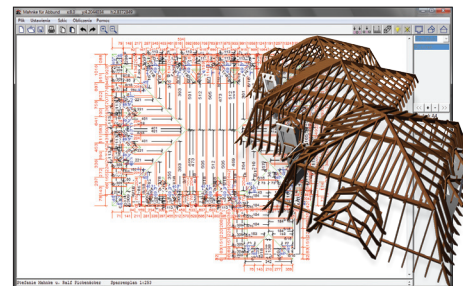
ArCon: Dowolne konstrukcje dachów

wego z różnymi wysokościami okapu.

(15) Makro ArCon Tool dach: umożliwia edycję połączenia istniejącego dachu np. poprzez wydłużenie jej fragmentu lub usuwanie narożników.

(6,15) Obliczenie powierzchni pokrycia, jak również metrów bieżących okapów, kalenic, naroży i koszy, osobno dla dachu i facjatek oraz zestawienie materiału użytego przy konstrukcji więźby.

(15) Makro Rozszerzona konstrukcja dachu: umożliwia stworzenie pełnego projektu więźby dachowej wraz ze zwiarowanymi i opisanymi widokami: rzutu i przekroju oraz wydrukiem wszystkich elementów więźby. Obrys dachu z ustawieniami połączeń i okapów przejmowany jest z programu ArCon i na nowo rozkładane są elementy więźby, które po rozłożeniu można dowolnie modyfikować.



ArCon: Rozszerzona konstrukcja dachu

(15) **AUTOMATYCZNIE TWORZONA PŁYTA FUNDAMENTOWA** – najniższa kondygnacja budynku może zostać zdefiniowana jako płyta fundamentowa, tworząc tym monolityczną płytę np. w kształcie kondygnacji.

MODELOWANIE TERENU

(6,15) Definiowanie za pomocą Asystenta lub zamkniętego wielokąta kształtu działki. Możliwość wprowadzania punktów wysokościowych i wycinania otworów (np. pod baseny) oraz dzielenia na różne obszary (tarasy, drogi, rabaty, trawniki), które można pojedynczo tekstuować.

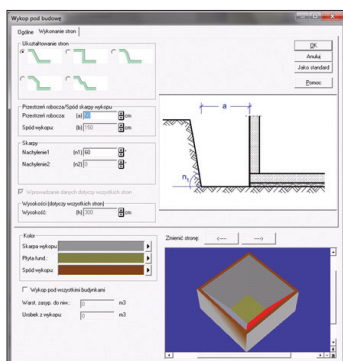
(15) Makro Rozszerzony asystent terenu: wprowadzanie linii wysokościowych definiujących rzeźbę terenu.

(15) Makro Asystent terenu: umożliwia import danych z plików ASC, XYZ i TXT.

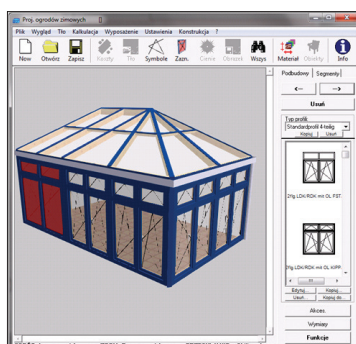
(15) **WYKOP POD BUDOWĘ** – definicja terenu pierwotnego, kształtu wykopu i ścianek skarp oraz informacja o powierzchni podbudowy (wielkości urobku z wykopu, warstwy nasypowej itp.)

PODESTY

(6,15) Dowolny kształt: wielokąty, linie, koła, elipsy, kombinacje tych form z możliwością zapisania ich w katalogu pod indywidualną nazwą.



ArCon: Wykop pod budowę



ArCon: Makro-Projektowanie ogrodów zimowych



ArCon: Makro-Projektant dekoracji

OBIEKTY WYPOSAŻENIA 3D

(6) Ponad 3.500 obiektów.

(15) Ponad 13.000 obiektów.

Biblioteka tekstur z możliwością wprowadzania własnych plików w formacie JPG, BMP, PNG, TIF:

(6) Ponad 2.000 tekstur.

(15) Ponad 12.000 tekstur.

(6,15) Różne rodzaje materiałów: chrom, miedź, lustro, szkło, itp.

(6,15) Możliwość powiększania biblioteki obiektami (ACO) pobranymi bezpośrednio ze stron internetowych oraz obiektami w formacie O2C.

(15) Import obiektów e3D – wprowadzanie do danego projektu obiektów w formacie e3D np. z dodanego do programu o2c Convertera.

(15) Definicja symboli 2D dla obiektów 3D.

(15) Nowy projektant szaf i regałów – makro umożliwiające stworzenie szafy lub regału o dowolnym podziale i układzie drzwiczek i szuflad, z możliwością zmiany tekstury każdego elementu, definicją uchwytów i nóżek ewentualnie cokołu.

(15) IMPORT OBIEKTÓW 3DS

(15) TWORZENIE ELEMENTÓW 3D

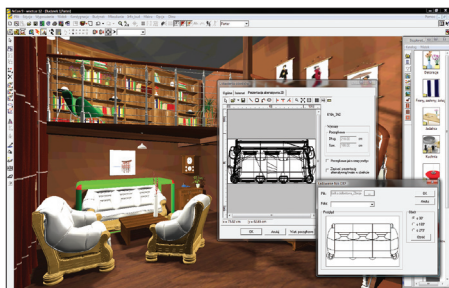
Czytelny moduł do modelowania, pozwala na powiększanie biblioteki o własne elementy.

POZOSTAŁE MAKRA

(15) **Projektowanie Ogrodów zimowych** (okrojona wersja programu) – program do projektowania ogrodów zimowych.

(15) **Projektant dekoracji** – do zaznaczonego pomieszczenia wprowadzane są ozdobne listwy podłogowe lub sufitowe, rozety i gzymsy sufitowe.

(15) **Funkcje dodatkowe** – makro pozwalające na:



ArCon: Definiowanie symboli 2D dla elementów 3D

automatyczne tworzenie terenu z zimportowanego pliku ASCII; wczytywanie i definicję wielkości i położenia podkładu w formie obrazu rastrowego; wprowadzenie na rzut większej ilości obiektów 3D po zadanej ścieżce; czy dostosowanie kształtu okna o rozszerzonej konstrukcji do dachu (definicja tego samego kąta).

(6,15) **Edytor 2D**: narzędzie pomocne przy rysowaniu elementów na rzutach, przekrojach i elewacjach.

(15) **PackNGo**: zapisanie projektu ze wszystkimi obiektami i teksturami użytymi w czasie pracy.

(15) **Zapisywanie ustawień**: makro umożliwia zapis wszystkich plików ustawień (.ini), pomagające w przenoszeniu i przeinstalowywaniu programu.

NARZĘDZIA POMOCNICZE

(15) Możliwość definiowania parametrów nowego projektu – ustawień siatki, widoku Normalnego lub Layout, włączanie prezentacji architektonicznej itp. Ustawienia mogą być przejęte wyłącznie nowych nowo tworzonych plików.

(15) **Linie pomocnicze** w postaci okręgów, łuków, elips, prostokątów.

(6,15) **Pomiar**: do zmierzenia elementów bądź zależności między nimi powstała opcja, która jest dostępna jako bieżąca „miarka”.

(6,15) **Wyświetlanie długości** przy wprowadzaniu ścian.

(6,15) **Edycja ścian** wprowadzonych do projektu: wydłużenie, skracanie, dzielenie, przerywanie, zamykanie pomieszczeń, itp.

(15) **Automatyzacja przesuwania fragmentów**

kondygnacji – można przesunąć kilka elementów naraz zarówno na jednej jak i np. na wszystkich kondygnacjach na raz.

OPRACOWANIE PROJEKTÓW

(15) **Kolorystyczne schematy funkcjonalne** – do pomieszczeń o zdefiniowanej funkcji czy nazwie można przypisać kolor lub kreskowanie, które pojawi się na rzucie w chwili utworzenia pomieszczenia. Grupy funkcji i kolorystykę dla pomieszczeń (także nazwy pomieszczeń) można definiować samodzielnie w zależności od rodzaju projektowanego budynku np. inne kolory przypisane będą do pomieszczeń w domu jednorodzinnym a inne w projekcie przedszkola, czy szkoły.

(6,15) **Opisywanie**: wprowadzania dowolnego tekstu.

(6,15) **Wydruki**: wydruki rzutów każdej kondygnacji razem z ramką i tabelką rysunkową.

(6,15) **Wymiarowanie**: automatyczne lub linią i łańcuchem wymiarowym.

(15) **Wymiarowanie szeregowe**.

(15) **Tabele rysunkowe**: zdefiniowane lub rysowane w zintegrowanym module.

(6,15) **Prezentacja architektoniczna**: wszystkie elementy rysunku mają zastępczą prezentację 2D, która jest przedstawieniem symbolu danego obiektu, okna i drzwi przedstawione z opisem na „zapałce”.

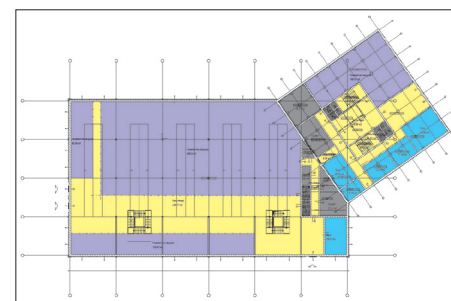
(15) **Prezentacja architektoniczna**: warstwy dla ścian, elementy 3D, dachy, teren.

ZESTAWIENIA

(6,15) **Informacje o pomieszczeniach** (plik RTF) w postaci dokumentacji tekstowej z nazwami i opisami pomieszczeń, informacją i automatycznym obliczaniem powierzchni, kubatur, obwodów, powierzchni ścian; możliwość wygenerowania zestawienia wszystkich pomieszczeń.

(6,15) **Zestawienie obiektów** użytych w projekcie wraz z ich wyceną.

(6,15) **Wstępny kosztorys**, łatwa możliwość oszacowania kosztu inwestycji (zastosowanie siedmiu grup kosztów). Powierzchnie i objętości przejmowane są automatycznie z projektu.



ArCon: Makro - Kolorystyczne schematy funkcjonalne



(15) ZAPIS W POSTACI PLIKÓW O2C

(15) ZAPIS W FORMACIE HTML

Możliwość publikacji dokumentu ArCona bezpośrednio na stronie internetowej.

IMPORT/EKSPORT

(6,15) Import plików 2D: .HPGL, .DWG i .DXF.

(6,15) Eksport plików: .HPGL, .VRML oraz .DXF w postaci modelu 3D.

(15) Import/Eksport plików .3DS: obiekty zapisane w postaci plików .3DS, można wczytać i zapisać za pomocą filtra importu 3DS. Zadaniem konwertera jest wprowadzanie do ArCona nowych obiektów wyposażenia i elementów geometrycznych. Można używać go również do zapisu własnych elementów powstałych poprzez edycję istniejących obiektów z biblioteki programu.

(15) Eksport do Render Studio.



DOWIEDZ SIĘ WIĘCEJ

ArCon Kuchnia

Połączenie biblioteki obiektów 3D (elementów podstawowych - frontów, korpusów, uchwytów, sprzętu AGD, szafek i dodatków) z makrami pomagającymi w projektowaniu kuchni (zmiana frontów, tekstur szafek, wymiarowanie, itp.).

PODSTAWOWE MOŻLIWOŚCI PROGRAMU:

Aranżacja kuchni gotowymi szafkami o wybranym frezie frontu. Powiększanie bazy elementów o własne fronty i korpusy. Zmiana typu frezowania dla jednej lub kilku wybranych (np. wszyst-

kich) szafek. Tworzenie własnych szafek na bazie wybranego frontu ze wskazaniem miejsca na uchwyt. Dla szafek dolnych automatyczne wstawianie blatu i cokołu pod szafkami. Automatyczna wymiana tekstur (korpusów, frontów, listew, cokołów lub uchwytów) dla jednego bądź kilku zaznaczonych elementów. Dostępnych jest kilkadziesiąt tekstur z możliwością wprowadzenia własnych. Precyzyjne ustawianie szafek w jednym ciągu poprzez opcje wyrównywania i przysuwania do siebie. Automatyczne ustawianie wysokości dla szafek wiszących. Wstawianie listew wieńczących nad szafkami wiszącymi. Szybkie wymiarowanie zaznaczonych szafek jednego rzędu.

BIBLIOTEKA OBIEKTÓW: 5 rodzajów frontów z możliwością wprowadzenia własnych typów frezowania. Ponad 100 szafek dla każdego rodzaju frezowania podzielonych na szafki: stojące, wiszące i do zabudowy. Biblioteka gotowych elementów: frontów, korpusów i uchwytów. Ponad 250 elementów do aranżacji kuchni: sprzęt AGD, lampy, naczynia, rośliny, stoły i krzesła.



DOWIEDZ SIĘ WIĘCEJ



ArCon- biblioteki obiektów 3D



Program ArCon w standardowych bibliotekach dołączanych do programu zawiera ponad 10.000 obiektów 3D i ponad 4.500 tekstur do aranżacji wnętrz i otoczenia. Biblioteki te można rozszerzać o obiekty stworzone przez wielu producentów: mebli (np. Profim, Wuteh, Jarocin i inne), wyposażenia kuchni i łazienek (np. BRW, Sanitec Koło i inne) oraz akcesoriów do projektowania wnętrz. Firma ArcADiasoft przygotowała również dodatkowe obiekty uzupełniające program ArCon o elementy odpowiadające polskim realiom i potrzebom projektantów. Są to obiekty związane z urbanistyką oraz aranżacją otoczenia budynków, aranżacją ogrodów, projektowaniem wnętrz (biur, sklepów, mieszkań, kuchni, łazienek). Zakup wybranych pojedynczych obiektów możliwy jest w sklepie internetowym: www.intersoft.pl przy wykorzystaniu Premium SMS.

BIBLIOTEKI OBIEKTÓW 3D



DOWIEDZ SIĘ WIĘCEJ



Wymagania systemowe:

Pentium IV (zalecane min. PIV D), 256 MB RAM (zalecane min. 2048 MB), napęd DVD-ROM, karta graficzna ze wsparciem DirectX (zalecana Radeon lub nVidia 256 MB RAM), około 2 GB wolnego miejsca na dysku na instalację, system Windows XP 32-bit PL, Windows Vista 32/64-bit lub Windows 7 32/64-bit

