



15

ArCon - WIZUALNA ARCHITEKTURA



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. ArCon-WIZUALNA ARCHITEKTURA to program, który spełnia wymagania i oczekiwania stawiane przez architektów programom komputerowym służącym do nowoczesnego i profesjonalnego projektowania architektonicznego.

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.

(15) Raytracing w trybie konstrukcji – dla ciekawszego pokazania rzutu budynku można włączyć tekstury i opcje renderingu w trybie konstrukcji. Nałożyć 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 obrazy 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 lub dowolnego innego efektu zależnego od ściągniętego pluginu.

(6,15) TWORZENIE FILMÓW AVI

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

INTERsoft[®]
GENERALNY DYSTRYBUTOR ArCADiasoft



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

ArCon - WIZUALNA ARCHITEKTURA

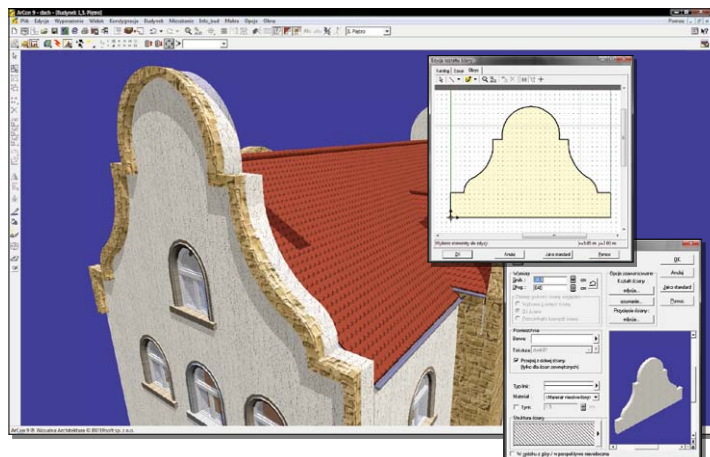
KONSTRUOWANIE ŚCIAN

(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.



ArCon: Modelowanie kształtu ściany

(15) Definiowanie docinania ścian dachem lub schodami.

(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

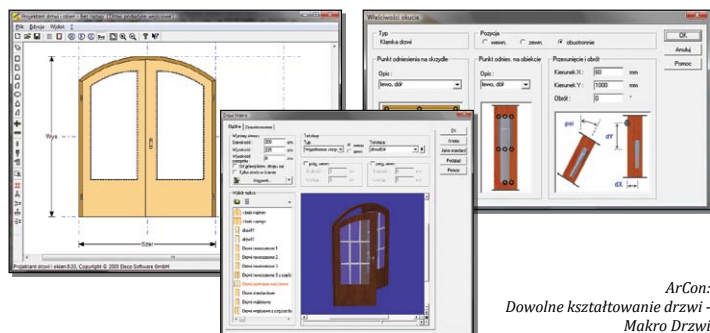
(6,15) Wprowadzanie stolarki z gotowej biblioteki lub za pomocą inteligentnego asystenta.

(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.

(15) Możliwość wprowadzenia drzwi i okien w ściany łukowe.



ArCon:
Dobry kształtowanie drzwi -
Makro Drzwi

WPROWADZANIE STROPÓW

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

(6,15) Dowolne rysowanie stropów jako elementy konstrukcyjne nadwiesz, balkonów, wykusy, 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 schody 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

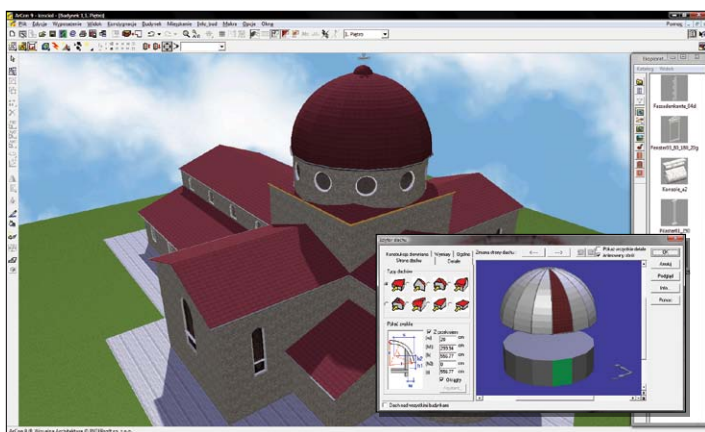
(6,15) Automatyczne jak i dowolne konstrukcje dachów: jedno- i dwuspadowych, kopertowych, mansardowych, kolebkowych, wielospadowych, naczółkowych oraz kombinacji tych form.

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

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

(15) Dla dachów dowolnych nowe „okrągłe połacie”: możliwość automatycznego wygięcia różnych kształtów dachu w konstrukcję dachu łukowego z różnymi wysokościami okapu.

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

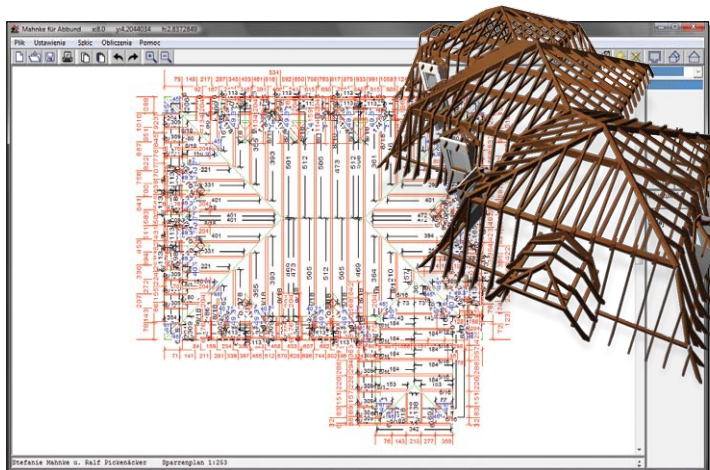


ArCon: Dowolne konstrukcje dachów

(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.

ArCon - WIZUALNA ARCHITEKTURA

(6,15) Makro Rozszerzona konstrukcja dachu: umożliwia stworzenie pełnego projektu więźby dachowej wraz ze zwiaryowanymi i opisanymi widokami: rzutu i przekroju oraz wydrukiem wszystkich elementów więźby. Obrys dachu z ustawnieniami 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.

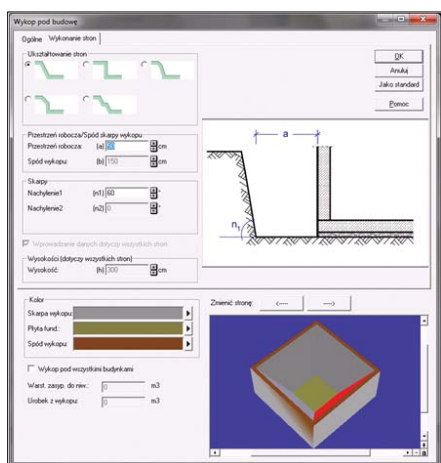
MODELOWANIE TERENU

(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 teksturować.

(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 skarpy oraz informacji o powierzchni podbudowy (wielkości urobku z wykopu, warstwy nasypowej itp.).



ArCon: Wykop pod budowę

PODESTY

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

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.

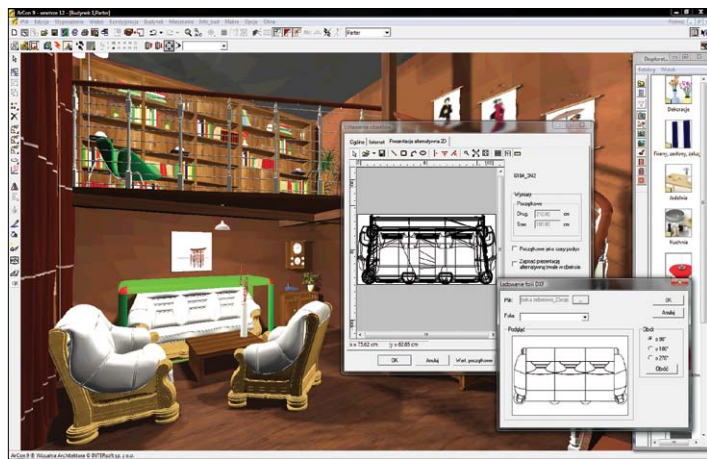
(15) Ponad 12.000 tekstur.

(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.

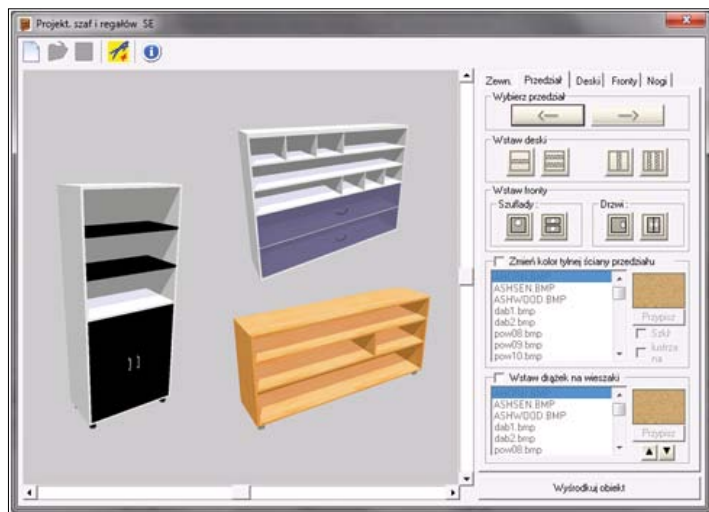
(15) Import obiektów e3D – wprowadzanie do danego projektu obiektów w formacie e3D np. z dodanego do programu o2c Convertera.

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



ArCon: Definiowanie symboli 2D dla elementów 3D

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



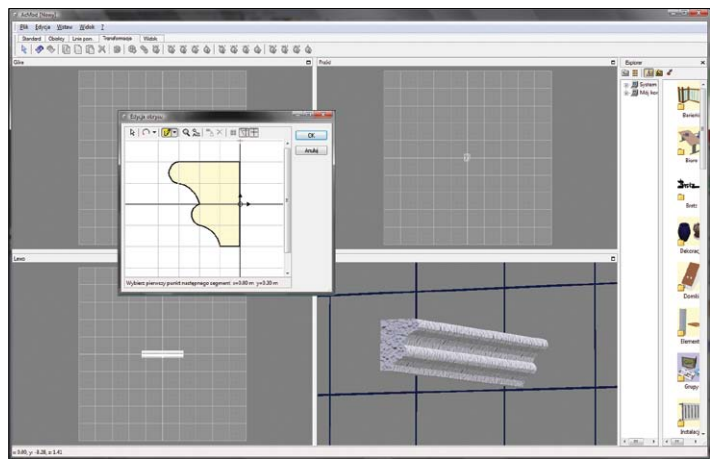
ArCon: Projektant szaf i regałów

ArCon - WIZUALNA ARCHITEKTURA

(15) MAKRO DODATKOWE FUNKCJE – tworzenie obiektów z napisu lub wczytywanych plików bmp lub jpg.

(15) TWORZENIE ELEMENTÓW 3D

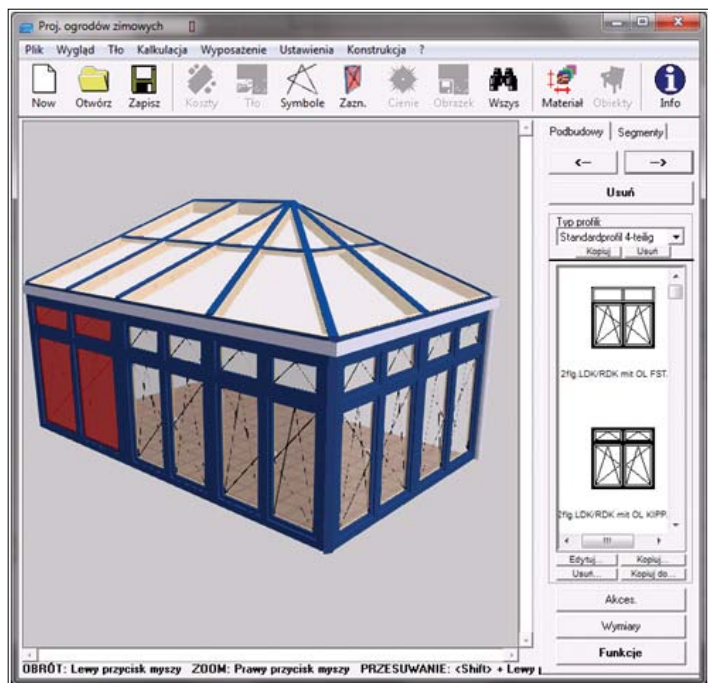
Czytelny moduł do modelowania, pozwala na powiększanie biblioteki o własne elementy.



ArCon 13: Tworzenie elementów 3D

POZOSTAŁE MAKRA

(15) Projektowanie Ogrodów zimowych (okrojona wersja programu) – program do projektowania do budowywanych do budynku ogrodów zimowych. Zdefiniowane szklane bryły są zapisywane w obiektach programu ArCon.



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



(15) Funkcje dodatkowe – makro pozwalające na: automatyczne tworzenie terenu z zaimportowanego pliku ASCII; wczytywanie i definicję wielkości i położenia podkładu w formie obrazu rastrowego; wprowadzenie na rzut większej ilości obiektów 3D po zadanej ścieżce; czy dostawanie 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: umożliwia zapisanie projektu ze wszystkimi obiektami i tekstami 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 do właśnie otwieranego projektu lub do wszystkich 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.

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: możliwość wprowadzania tekstu pod zadaniem kątem.

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

(6,15) Wymiarowanie: wymiarowanie rzutów za pomocą linii i łańcuchów wymiarowych.

ArCon - WIZUALNA ARCHITEKTURA

(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.



(15) ZAPIS OBIEKTÓW I PROJEKTÓW 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.

