

ARCHITEKTURA



ArCADia-ARCHITEKTURA

ArCADia-ARCHITEKTURA to moduł branżowy systemu ArCADia. Program pozwala na stworzenie profesjonalnej dokumentacji architektonicznej. Dedykowany jest przede wszystkim architektom oraz wszystkim tym, którzy zajmują się kształtowaniem lub odtwarzaniem bryły budynku.

ArCADia-ARCHITEKTURA to program do obiektowego tworzenia profesjonalnych rzutów i przekrojów architektonicznych, interaktywnego podglądu 3D oraz realistycznej wizualizacji. ArCADia-ARCHITEKTURA jest rozszerzeniem programu ArCADia-START o specjalistyczne funkcje architektoniczne, m.in. takie jak: automatyczny przekrój, automatyczne wymiarowanie czy import bryły obiektu z innych programów.

MOŻLIWOŚCI PROGRAMU: ŚCIANY:

- Wprowadzanie ścian łukowych jedno- lub wielowarstwowych.
- Możliwość przekształcenia rysunku 2D stworzonego z polilinii lub linii w rzut ścian jedno- bądź wielowarstwowych, ścian wirtualnych lub rzutu fundamentów.

OKNA I DRZWI SKRYPTOWE:

- Wprowadzanie okien o różnych kształtach (okrągłe, trójkątne, z łukiem, itp. z możliwością zadawania podziału poziomego i pionowego oraz definiowaniem widoczności parapetu lub wycinania wyłącznie otworu w ścianie w kształcie okna specjalnego.
- Wprowadzanie drzwi łukowych pojedynczych i podwójnych.

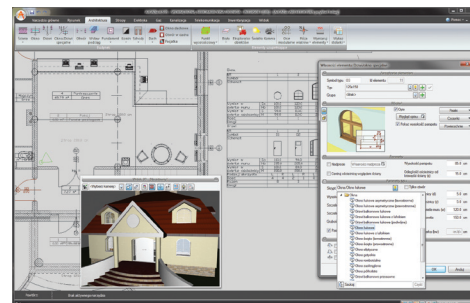
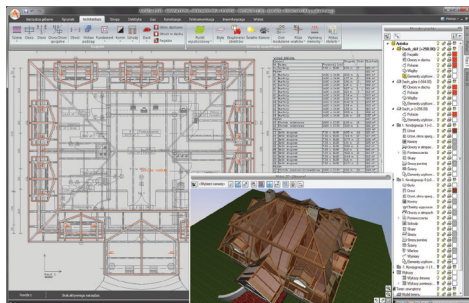
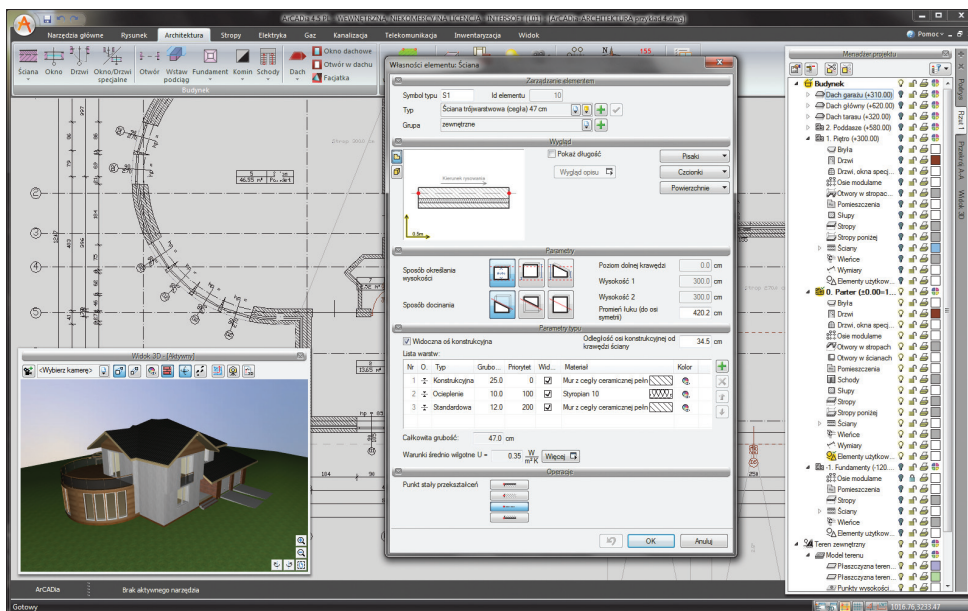


OTWORY W ŚCIANIE:

- Wprowadzanie w ścianie otworu o zadanej szerokości i wysokości z lewej i prawej strony (wstawianie na dowolnej wysokości).
- Możliwość wprowadzenia wnęki o zadanej głębokości.

STROPY:

- Wprowadzanie dowolnych stropów poprzez wskazanie kształtu.



- Wprowadzanie otworów w stropie w sposób automatyczny lub dowolny.
- Wprowadzanie podłogi na gruncie do pomieszczeń najniższej kondygnacji.

SCHODY:

- Tworzenie schodów krętych wprowadzanych wraz ze słupkiem konstrukcyjnym lub bez niego.
- Wprowadzanie ramp/pochylni pojedynczych lub ze spocznikiem.

DACHY:

- Automatyczne, jak i dowolne wprowadzanie dachów wielospadowych z pełną możliwością edycji.
- Wprowadzanie okien i otworów w dachu.
- Wprowadzanie facjatek dachowych (lukarn).
- Wprowadzanie konstrukcji drewnianej z programu R3D3-Rama 3D (eksportowane połączenia dachowe do programu R3D3-Rama 3D są obliczane konstrukcyjnie, a wprowadzona więźba trafia z powrotem do programu ArCADia-ARCHITEKTURA).

FUNDAMENTY:

- Wprowadzanie na rzut ław oraz dowolnie definiowanych stóp fundamentowych.

BRYŁA:

- Rysowanie dowolnego kształtu bryły o zadanej wysokości. Bryła może być użyta jako taras, podest, antresola, itp. element.
- Wprowadzanie bryły o określonej szerokości i wysokości, np. jako podciąg i belki z możliwością wyboru osi lub krawędzi wprowadzania.
- Wprowadzanie bryły poprzez obrys prostokątny.

OBIEKTY:

- Import obiektów w formatach: .3DS, .ACO i .O2C.
- Możliwość zapisu własnych symboli z elementów 2D do biblioteki programu.
- Paczka projektu, czyli możliwość przeniesienia projektu z zaimportowanymi obiektami na inny komputer, w którym znajduje się standardowa biblioteka programu.

ELEMENTY POMOCNICZE:

Wymiarowanie:

- Automatyczne wymiarowanie całego rzutu kondygnacji poprzez wybór linii wymiarowych (całkowity zewnętrzny, zewnętrzny elementów wystających, pomieszczeń i ścian oraz stolarki i otworów).
- Przypisanie wymiarowania do obiektów umożliwiające automatyczną modyfikację po każdej razowej edycji.
- Wymiarowanie kątowe i promieniowe ścian.
- Nowe wymiarowanie pokazujące długości ścian łukowych.
- Możliwość wprowadzenia koty wysokościowej na rzucie kondygnacji i na przekroju.
- Możliwość wprowadzenia opisu elementu (dachu, stropu, ściany) zarówno na rzucie, jak i przekroju. (Oprócz zapalki dostępna jest również chorągiewka z wykazem materiałów wskazanego elementu).

Zestawienia:

- Automatycznie tworzone zestawienia drewna z konstrukcji dachu wprowadzonej w programie R3D3-Rama 3D.

Rendering:

- Definiowanie materiałów dla każdego elementu w jego własnościach.
- Wprowadzanie źródła światła o dowolnym kolorze i natężeniu.
- Nowa metoda renderingu dla plenerów i wnętrz (Photon mapping).
- Rendering uproszczony (szybki i prosty w użyciu) lub zaawansowany z możliwością definiowania wszystkich potrzebnych ustawień (rodzaju i pozycji oświetlenia, zmiękczenia cieni, itp.).



- Okno Renderingu jest niezależne od programu ArCADia-ARCHITEKTURA, umożliwiające kontynuowanie prac nad projektem podczas obliczeń wizualizacji.
- Nowe możliwości renderingu w dwóch różnych widokach: słonecznym i nocnym.

Edycja bazy materiałów:

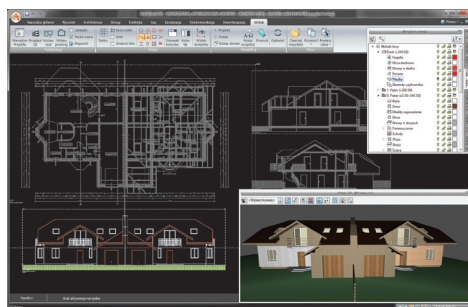
- Dostępność bazy materiałów normowych (wg PN-EN 6946 i PN-EN 12524) wraz z możliwością dowolnej modyfikacji poprzez dodawanie, zmianę i usuwanie elementów z biblioteki.

Róża wiatrów:

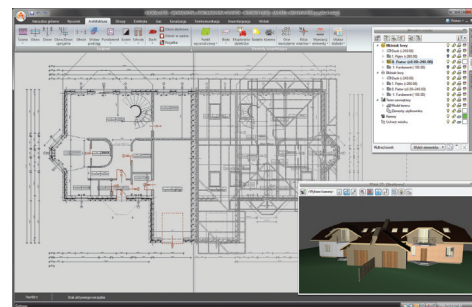
- Możliwość wprowadzenia na rzut przyziemia symbolu i kierunku strzałki północy.

Przekrój:

- Automatyczne tworzenie przekroju poprzez wskazanie linii cięcia budynku z możliwością definiowania elementów widocznych w przekroju.
- Wprowadzenie przekroju schodkowego o dowolnej liczbie załamania.
- Automatyczne wprowadzanie wieńców, umieszczanie ich nad nośną warstwą ściany (przy zadaniu typów ścian) w przestrzeni stropu.

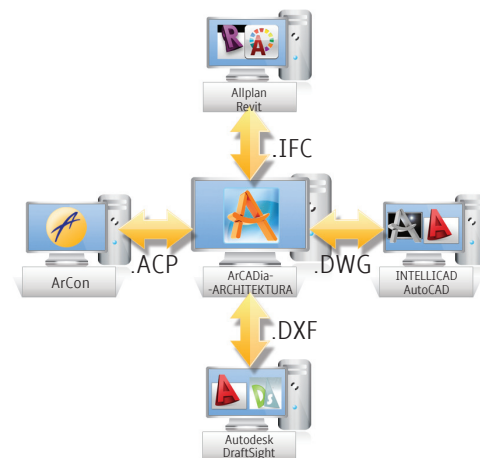


- Wraz ze stolarką i otworami, automatyczne wprowadzanie nadproży widocznych na przekroju.
- Możliwość odświeżania przekroju automatycznie lub ręcznie dla przyspieszenia pracy nad projektem.
- Możliwość inteligentnego rozbicia widoków z zachowaniem grup elementów i obsługi Menadżera projektu.



Komunikacja z innymi systemami:

- Obiektowy import/eksport projektu w formacie IFC.
- Obiektowa wymiana danych z programem ArCon (przenoszenie dwukierunkowe całej bryły budynku wraz z obiektami 3D zapisanymi w bibliotece programu).



DOWIEDZ SIĘ WIĘCEJ



Wymagania systemowe:

Pentium IV (zalecane PIV D), 256 MB RAM (zalecane min. 1024 MB), karta graficzna kompatybilna z OpenGL 1.5, napęd DVD-ROM, około 500 MB wolnego miejsca na dysku na instalację, system Windows XP 32-bit PL, Windows Vista 32/64-bit lub Windows 7 32/64-bit