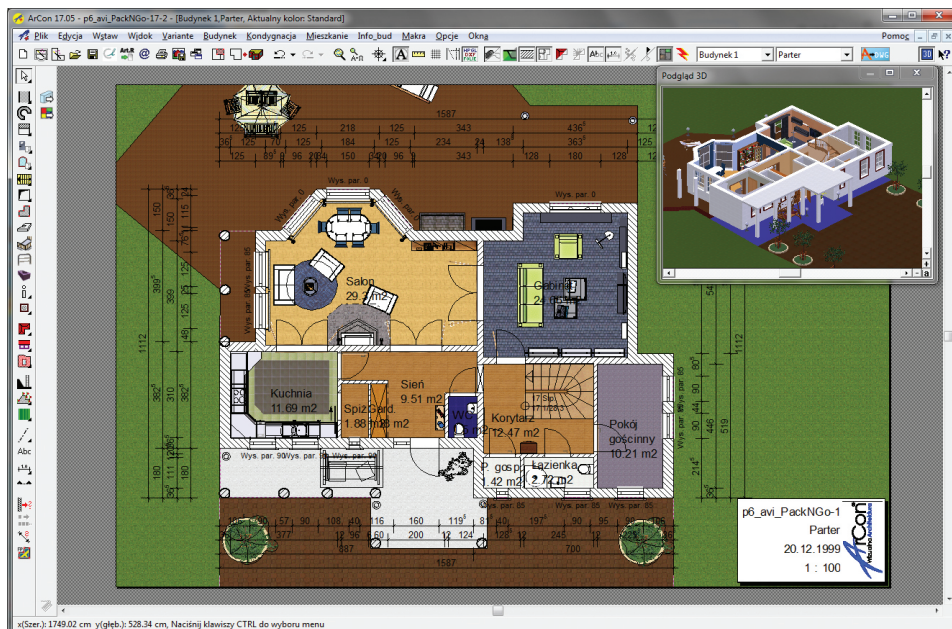


ArCon

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 i ArCADia-IFC, z wykorzystaniem formatu IFC, praktycznie do każdego innego programu na polskim rynku.



6 – funkcjonalność dostępna w ArCon 6 OMEGA
20 – funkcjonalność dostępna w ArCon 20

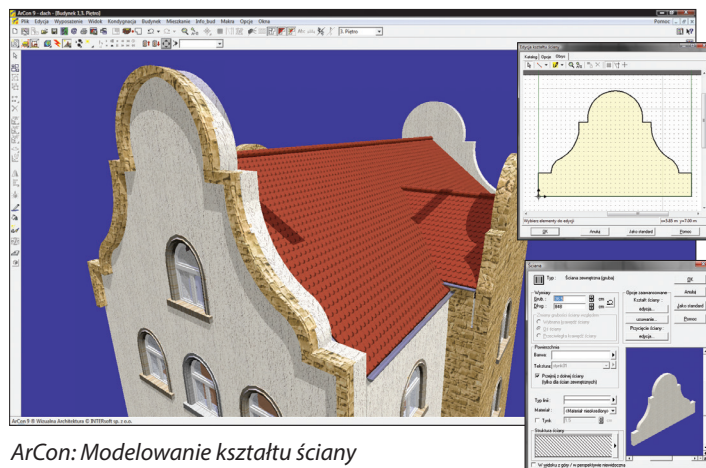
PODSTAWOWA FUNKCJONALNOŚĆ PROGRAMU

- (6,20) Precyzyjne wprowadzanie dowolnie skomplikowanych rzutów przy pomocy numerycznego wprowadzania danych, siatki, linii pomocniczych i linijki.
- (6,20) Definiowanie dowolnej ilości kondygnacji.
- (6,20) Planowanie i konstruowanie wielu budynków na różnych poziomach.
- (6) Obrót budynku wokół początku układu współrzędnych.
- (20) Obrót budynku względem wskazanego punktu odniesienia.
- (20) Obrót budynku wraz z działką.
- (6,20) Można zdefiniować dowolną ilość prostych przekrojów pionowych. Każdy przekrój/elewacja mogą być umieszczone w postaci rysunku na aktualnym arkuszu lub zostać zdefiniowane jako osobny arkusz.
- (20) Przekroje schodkowe – wprowadzane przekroje pionowe mogą być teraz łamane w jednym lub kilku miejscach tworząc przekrój w kilku płaszczyznach ciętego budynku.
- (6,20) Wprowadzenie róży wiatrów.
- (20) Zmiana symbolu 2D i 3D strzałki północy
- (6,20) Wizualizacja projektu poprzez fotorealistyczne renderingu.
- (6,20) Spacer po wnętrzach i otoczeniu budynku w czasie rzeczywistym w dzień lub w nocy.
- (20) Tworzenie i wczytywanie archiwów projektów wraz z zapisaną paczką użytych obiektów i tekstur.
- (20) Automatyczny zapis projektu wraz z datą i godziną w nazwie.
- (6) Import plików dxf/dwg do wersji AutoCAD 14.
- (20) Import plików dxf/dwg do wersji AutoCAD 2013 (z 2015 roku).
- (20) Edycja wczytanych folii: skalowanie przez znaną odległość, obrót i kadrowanie.

- (20) Tworzenie i wczytywanie archiwów projektów wraz z zapisaną paczką użytych obiektów i tekstur.
- (20) Automatyczny zapis projektu wraz z datą i godziną w nazwie.
- (20) Rozszerzone możliwości wyboru i filtrowania elementów.

KONSTRUOWANIE ŚCIAN

- (20) Możliwość zadania kreskowania dla odpowiednich warstw w ścianach warstwowych.
- (20) Definiowanie grubości i rodzaju obrysu linii przed wstawieniem ściany.
- (20) Zmiana typu linii dla wprowadzonej ściany, na jednej lub wszystkich krawędziach.
- (6,20) Tworzenie ścian łukowych: zaokrąglanie narożników pomieszczenia i budynku.



ArCon: Modelowanie kształtu ściany

(20) Modelowanie kształtu ścian: rysowanie dowolnej geometrii widoku ściany, narysowane kształty można zapisać w katalogu i wykorzystać przy dalszym projektowaniu.

(20) Docinanie ścian dachem lub schodami.

(6,20) Makro Projektant płytek: umożliwia zróżnicowanie tekstury na ścianach, sufitach i podłogach, zadawanie dowolnego kształtu okładzin.

(6,20) Makro Tworzenie płytek: doskonałe narzędzie do definiowania własnych rodzajów płytek (glazury i terakoty) lub edycji istniejących bibliotek makra.

(20) 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 (.bmp) wybraną z biblioteki zawierającej ponad 10.000 tekstur.

(20) Dodatkowe makro ArCon Tool: Narożniki – modyfikujące ścianę danej kondygnacji tworząc w niej ryzalit.

WPROWADZANIE OKIEN I DRZWI

(6,20) Wprowadzanie stolarki z gotowej biblioteki lub za pomocą inteligentnego asystenta.

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

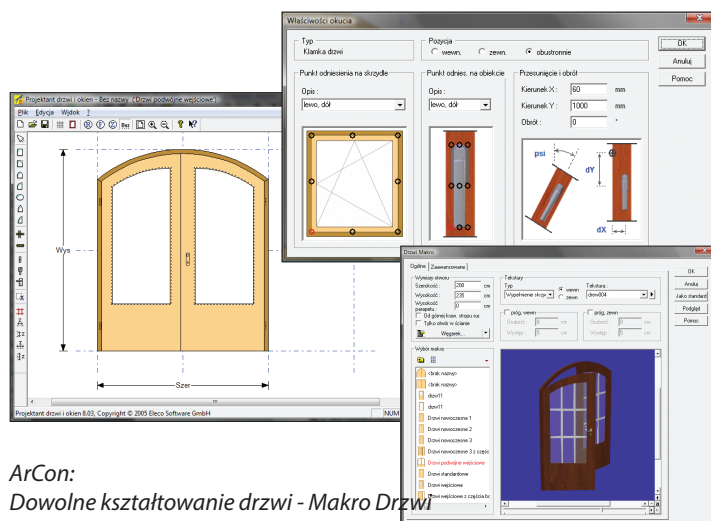
(20) Makro Okno i Makro Drzwi zintegrowany projektant, który umożliwia wprowadzanie zdefiniowanych konstrukcji okna lub drzwi oraz stworzenie graficznego zestawienia użytej stolarki.

(20) Wprowadzanie okien przez wiele kondygnacji.

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

(20) Wprowadzenie drzwi i okien w ściany łukowe.

(20) Definiowanie grubości i rodzaju linii, modyfikacja linii symbolu okien i drzwi.



ArCon:
Dowolne kształtowanie drzwi - Makro Drzwi

WPROWADZANIE STROPÓW

(6,20) Po narysowaniu obrysu pomieszczenia, zamknięciu go ścianami strop tworzony jest automatycznie.

(6,20) Dowolne rysowanie stropów jako elementy konstrukcyjne nadwiesz, balkonów, wykuszy, itp.

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

(20) Definiowanie kreskowania oraz grubości i rodzaju linii obrysu.

WPROWADZANIE KOMINÓW I SŁUPÓW

(6,20) Wprowadzanie słupów o przekroju prostokątnym lub okrągłym.

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

(6,20) Wprowadzanie kształtek kominowych domyślnie o wysokości kondygnacji lub dowolnie definiowanych.

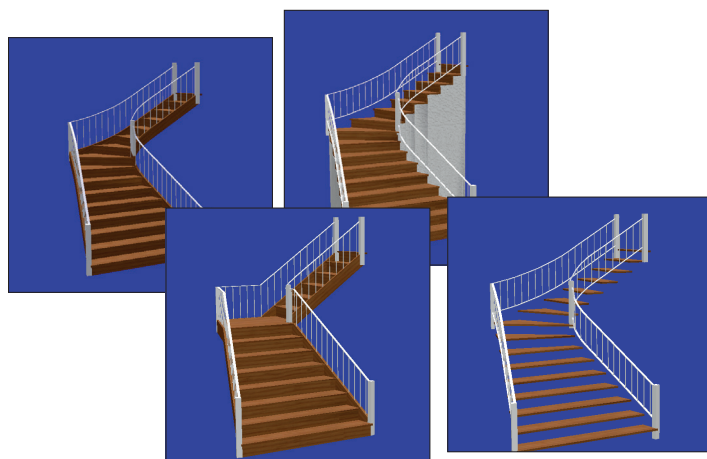
(20) Możliwość tworzenia własnych symboli kominów i szachtów.

KONSTRUOWANIE SCHODÓW

(6,20) Konstruowanie schodów automatycznie, łącznie z poręczami, o spocznikach L i U, a także prostych, krętych, łukowych, zabiegowych (drewnianych i monolitycznych).

(20) Możliwość pełnej edycji wszystkich elementów barierki.

(20) Nowe schody wielobiegowe i zabiegowe wprowadzane na dowolnym rzucie. Możliwość zmiany zabiegu na spocznik i odwrotnie, modyfikacji obrysu schodów i określenia, czy są monolityczne (zabudowane u dołu lub nie), czy drewniane (policzkowe lub same stopnie).



ArCon: Schody wielobiegowe i zabiegowe

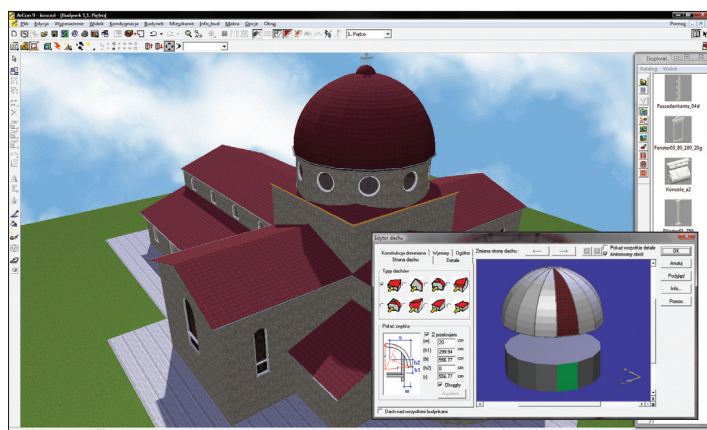
ZAKŁADANIE DACHU

(6,20) Automatyczne jak i dowolne konstrukcje dachów: jedno- i dwuspadowych, kopertowych, mansardowych, kolebkowych, wielospadowych, naczółkowych oraz kombinacji tych form.

(6,20) Wprowadzanie facjatek dachowych oraz okien połaciowych.

(20) Możliwość wycinania przed wszystkimi facjatkami połaci dachu do okapu.

(6,20) Automatyczne stworzenie propozycji rozwiązania więzby dachowej.



ArCon: Dowolne konstrukcje dachów

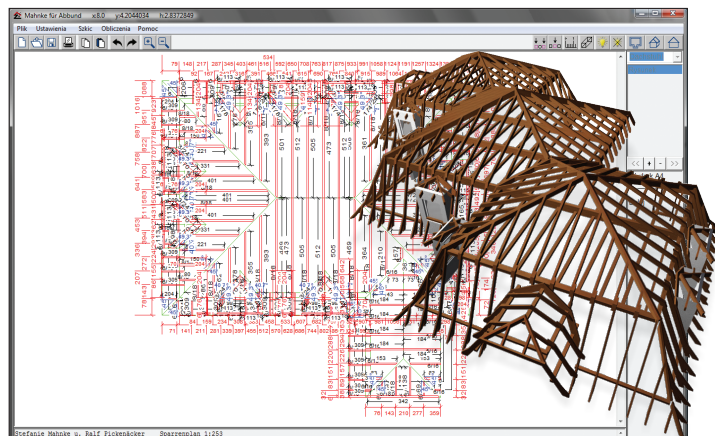
(20) Dla dachów dowolnych nowe „okrągłe połacie”: możliwość automatycznego wygięcia różnych kształtów dachu w konstrukcję dachu łukowego z różnymi wysokościami okapu.

(20) Makro ArCon Tool Dach: umożliwia edycję połaci istniejącego dachu, np. poprzez wydłużenie jej fragmentu.

(6,20) Obliczenie powierzchni pokrycia, jak również metrów bieżących okapów, kalenic, naroży i koszy, osobno dla dachu i facjatek oraz zestawienie materiału użytego przy konstrukcji więzby.

(20) Makro Rozszerzona konstrukcja dachu: umożliwia stworzenie peł-

nego projektu więźby dachowej wraz z zwymiarowanymi i opisanymi widokami: rzutu i przekroju oraz wydrukiem wszystkich elementów więźby. Obrys dachu z ustawieniami połaci i okapów przejmowany jest z programu ArCon i na nowo rozkładane są elementy więźby, które po rozłożeniu można dowolnie modyfikować.



ArCon: Rozszerzona konstrukcja dachu

PŁYTA FUNDAMENTOWA

(20) Najniższa kondygnacja budynku może zostać zdefiniowana jako płyta fundamentowa, tworząc tym monolityczną płytę np. w kształcie kondygnacji.

MODELOWANIE TERENU

(6,20) Definiowanie za pomocą Asystenta lub zamkniętego wielokąta kształtu działki. Możliwość wprowadzania punktów wysokościowych i wycinania otworów (np. pod baseny) oraz dzielenia na różne obszary (tary, drogi, rabaty, trawniki), które można pojedynczo teksturować.

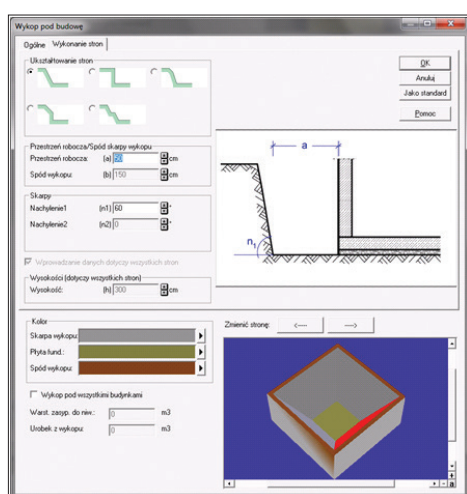
(20) Ustawienia symbolu punktów wysokościowych

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

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

WYKOP POD BUDOWĘ

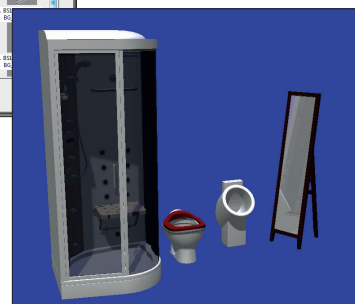
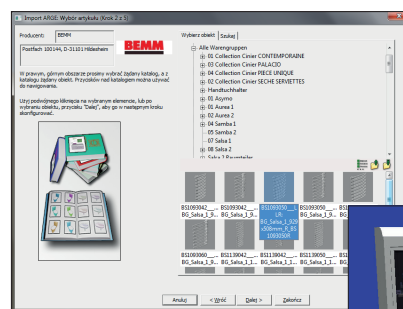
(20) Definicja terenu pierwotnego, kształtu wykopu i ścianek skarpy oraz informacja o powierzchni podbudowy (wielkości urobku z wykopu, warstwy nasypowej itp.)



ArCon: Wykop pod budowę

PODESTY

(6,20) Dowolny kształt: wielokąt, linie, koła, elipsy, kombinacje tych form z możliwością zapisania ich w katalogu pod indywidualną nazwą.



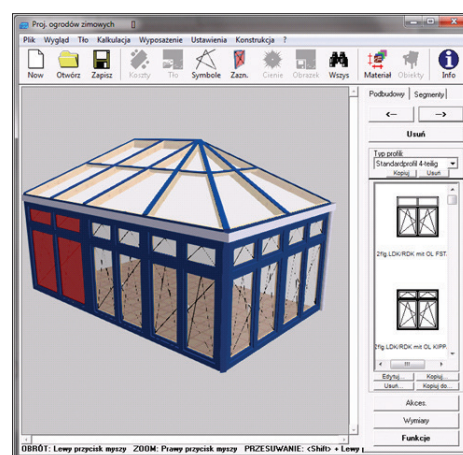
BIBLIOTEKA OBIEKTÓW 3D

(6) Ponad 3.500 obiektów.

(20) Ponad 20.000 obiektów.

(6,20) Możliwość powiększania biblioteki obiektami (ACO) pobranymi bezpośrednio ze stron internetowych oraz obiektami w formacie o2c.

(6,20) Wprowadzanie obiektów wyposażenia 3D zarówno w trybie projektowania jak i konstrukcji.

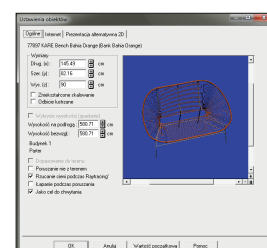
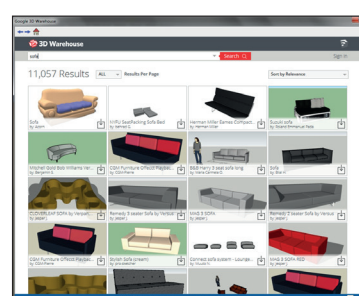


ArCon: Makro-Projektowanie ogrodów zimowych



ArCon: Makro-Projektant dekoracji

(20) Grupowanie i rozgrupowywanie elementów biblioteki 3D (obiektów wyposażenia) także w trybie konstrukcji.



- (20) Import obiektów e3D – wprowadzanie do danego projektu obiektów w formacie e3D np. z dodanego do programu o2c Convertera.
- (20) Import obiektów Collada (np. SketchUp) w formatach: .DAE, .KMZ, .ZIP.
- (20) Import obiektów Google\Trimble 3D warehouse
- (20) Pozycjonowanie obiektów Google\Trimble 3D warehouse podczas wczytywania do projektu oraz automatyczne uproszczenie ich symboli 2D.
- (20) Możliwość zmiany przyporządkowania obiektu do kondygnacji i budynku.
- (20) Definicja symboli 2D dla obiektów 3D.
- (20) 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.
- (20) Zapis obiektu pod nową nazwą, np. dla elementu o zmienionych materiałach lub teksturach.
- (20) Import obiektów 3DS
- (20) Tworzenie elementów 3D Czytelny moduł do modelowania, pozwala na powiększanie biblioteki o własne elementy.
- (20) Automatyczny obrót obiektów względem obserwatora.

BIBLIOTEKA TEKSTUR

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

- (6) Ponad 2.000 tekstur.
- (20) Ponad 12.000 tekstur.

BIBLIOTEKA MATERIAŁÓW

- (6,20) Różne rodzaje materiałów: chrom, miedź, lustro, szkło itp.

FOTOREALISTYCZNA PREZENTACJA

- (6,20) Raytracing, światła, cienie, przezroczystości i odbicia lustrzane (symulacja warunków oświetleniowych), pozwalają zaprezentować wiernie wysokiej jakości obrazy projektowanego obiektu.
- (20) Raytracing z miękkimi cieniami.
- (20) 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.
- (20) Korekta zbiegających się linii widoku i krawędzi budynku przed przystąpieniem do renderingu.
- (20) 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.
- (6,20) Możliwość stworzenia wizualizacji projektu w konkretnej lokalizacji (zadania położenia geograficznego), w danym dniu i o określonej godzinie.

TWORZENIE FILMÓW AVI

- (6,20) Możliwość zapisania spaceru po projektowanym budynku lub otoczeniu w postaci filmu video (.AVI).

POZOSTAŁE MAKRA

- (20) Projektowanie Ogrodów zimowych (okrojona wersja programu) – program do projektowania ogrodów zimowych.
- (20) Projektant dekoracji – do pomieszczenia wprowadzane są ozdobne listwy podłogowe lub sufitowe, rozety i gzymsy sufitowe.
- (20) 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 dostosowanie kształtu okna o rozszerzonej konstrukcji do dachu (definicja tego samego

kąta).

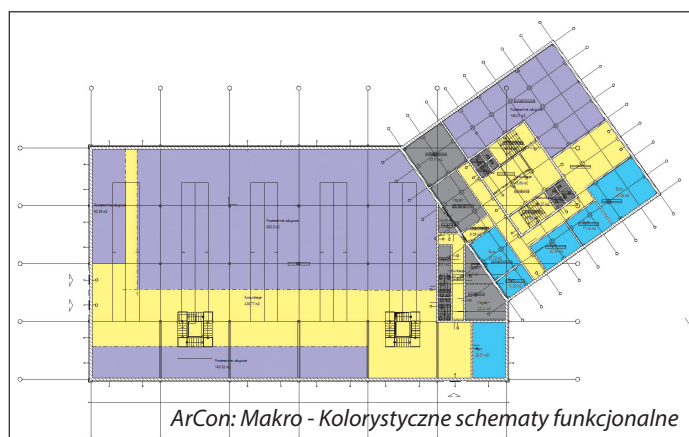
- (6,20) Edytor 2D: narzędzie pomocne przy rysowaniu elementów na rzutach, przekrojach i elewacjach.
- (20) PackNGo: zapisanie projektu ze wszystkimi obiektami i teksturami (spoza biblioteki programu) użytymi w czasie pracy.
- (20) Zapisywanie ustawień: makro umożliwia zapis wszystkich plików ustawień (.ini), pomagające w przenoszeniu i przeinstalowywaniu programu.
- (20) Panorama 360°: wprowadzanie trójwymiarowego tła do programu dla łatwiejszego osadzenia projektu na zaimportowanym zdjęciu.
- (20) Rury spustowe: elementy wykrywające wprowadzony dach i jego rynny, wstawiające się przy ścianie budynku od terenu, aż po rynnę.
- (20) Trwałe usuwanie niepotrzebnych makr z projektu.

NARZĘDZIA POMOCNICZE

- (20) Możliwość definiowania parametrów nowego projektu – ustawień siatki, widoku Normalnego lub Layout, włączanie prezentacji architektonicznej itp. Ustawienia mogą być przejęte wyłącznie do właśnie otwartego projektu lub do wszystkich nowo tworzonych plików.
- (6) Poziome, pionowe i skośne linie pomocnicze.
- (20) Linie pomocnicze w postaci: linii poziomych, pionowych, skośnych, okręgów, łuków, elips oraz prostokątów.
- (6,20) Pomiar: do zmierzenia elementów bądź zależności między nimi powstała opcja, która jest dostępna jako bieżąca „miarka”.
- (6,20) Wyświetlanie długości przy wprowadzaniu ścian, okien, drzwi, belek i podciągów.
- (6,20) Edycja ścian wprowadzonych do projektu: wydłużenie, skracanie, dzielenie, przerywanie, zamykanie pomieszczeń itp.
- (20) Edycja ścian – scalanie ściany po jej podziale.
- (20) Automatyzacja przesuwania fragmentów kondygnacji – można przesunąć kilka elementów naraz zarówno na jednej jak i np. na wszystkich kondygnacjach naraz.

OPRACOWANIE PROJEKTÓW

- (20) 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.
- (20) Zarządzanie wariantami – graficzne odwzorowania stanu elementów budowlanych przy rozbudowach, przebudowach i remontach. W jednym dokumencie możliwość pokazania różnych widoków projektu z pokazaniem elementów nowych, istniejących i do wyburzenia.



ArCon: Makro - Kolorystyczne schematy funkcjonalne

- (6,20) Opisywanie: wprowadzanie dowolnego tekstu.
- (6,20) Wydruki: wydruki rzutów, przekrojów i elewacji razem z ramką i tabelką rysunkową.
- (6,20) Wymiarowanie: automatyczne lub ręczne.

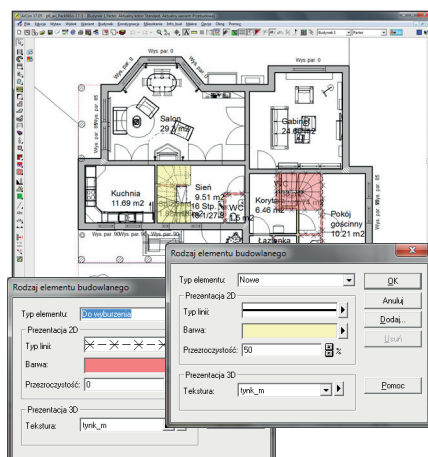
(20) Wymiarowanie szeregowe.

(20) Ustawienia symboli koty wysokościowej.

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

(6,20) Prezentacja architektoniczna: wszystkie elementy rysunku mają zastępczą prezentację 2D, która jest przedstawieniem symbolu danego obiektu.

(20) Rozwinięta prezentacja architektoniczna dla: ścian (warstwy, definicja linii i kreskowań), okna i drzwi (symbol, definicja linii), słupy (definicja linii i kreskowań), dach (prezentacja połaci, zachowanie ścian dociętych dachem) itd.



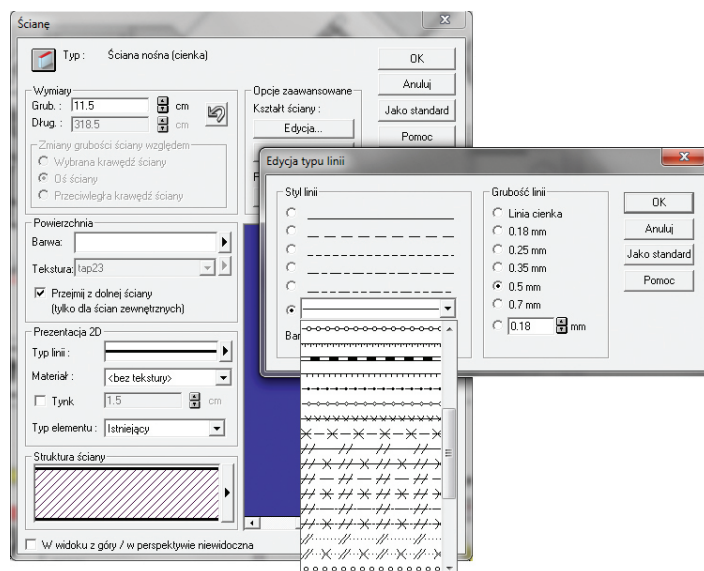
ArCon: Makro - Kolorystyczne schematy funkcjonalne

ZESTAWIENIA

(6,20) 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.

(6,20) Zestawienie obiektów użytych w projekcie wraz z ich wyceną.

(6,20) Wstępny kosztorys, łatwa możliwość oszacowania kosztu inwestycji (zastosowanie siedmiu grup kosztów). Powierzchnie i objętości przejmowane są automatycznie z projektu.



ZAPIS MODELU PROJEKTU

(20) Zapis w postaci plików o2c.

(20) Zapis do pliku uruchamialnego. Model projektu zapisywany jest wraz z przeglądarką, co umożliwia obejrzenie projektu bez konieczności posiadania programu ArCon. Projekt w przeglądarce nie podlega edycji.

(20) Zapis w formacie HTML. Możliwość publikacji dokumentu ArCona bezpośrednio na stronie internetowej.

IMPORT/EKSPORT

(6,20) Import plików 2D: HPGL, DWG i DXF.

(6,20) Eksport plików: HPGL, VRML oraz DXF w postaci modelu 3D.

(20) 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.

(20) Eksport do Render Studio.

