

IDŹ DO

PRZYKŁADOWY ROZDZIAŁ



SPIS TREŚCI

KATALOG KSIĄŻEK

KATALOG ONLINE

ZAMÓW DRUKOWANY KATALOG

TWÓJ KOSZYK

DODAJ DO KOSZYKA

CENNIK I INFORMACJE

ZAMÓW INFORMACJE
O NOWOŚCIACH

ZAMÓW CENNIK

CZYTELNIA

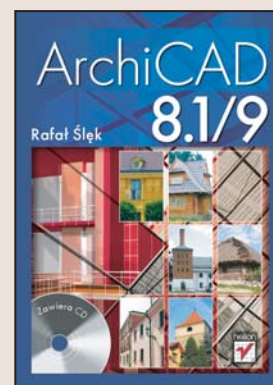
FRAGMENTY KSIĄŻEK ONLINE

ArchiCAD 8.1/9

Autor: Rafał Ślęk

ISBN: 83-246-0194-5

Format: B5, stron: 528



Poznaj najnowszą wersję znanego narzędzia dla architektów

- Zainstaluj aplikację i poznaj interfejs użytkownika
- Wykorzystaj narzędzia projektowe
- Przygotuj dokumentację projektową i zestawienia materiałowe

ArchiCAD, produkt węgierskiej firmy Graphisoft, zyskał popularność wśród architektów. Ogromne możliwości i intuicyjna obsługa sprawiają, że praca projektanta jest szybsza i efektywniejsza. ArchiCAD pozwala nie tylko na tworzenie rzutów i przekrojów, ale również na przedstawienie projektu w postaci trójwymiarowej, przygotowanie dokumentacji oraz wydrukowanie rysunków na ploterze. Każda kolejna wersja programu to nowe możliwości i nowe narzędzia. Nie inaczej jest w tym wypadku.

Książka „ArchiCAD 8.1/9” to podręcznik wyczerpująco opisujący możliwości wspomnianej aplikacji. Dowiesz się, jak ją zainstalować, skonfigurować i używać. Poznasz elementy interfejsu użytkownika i narzędzia, jakie oferuje. Nauczysz się tworzyć rysunki płaskie i przestrzenne, wymiarować je i opisywać. Znajdziesz tu również informacje na temat renderowania, tworzenia dokumentacji projektowej i korzystania z aplikacji współpracujących z ArchiCAD-em.

- Wymagania sprzętowe
- Instalacja programu
- Interfejs użytkownika
- Wstępne czynności organizacyjne
- Warstwy, układy współrzędnych i jednostki miar
- Zaznaczanie elementów rysunku
- Narzędzia projektowe od A do Z
- Wymiarowanie i opisywanie rysunków
- Wizualizacja projektu
- Tworzenie zestawień materiałowych
- Zarządzanie dokumentacją projektową
- Drukowanie i udostępnianie rysunków
- Praca zespołowa
- Programy dodatkowe

Nowoczesne narzędzia pozwalają tworzyć niepowtarzalne projekty architektoniczne. Posługuj się nimi w swojej pracy.



Spis treści

Rozdział 1. Wstęp	11
Cel książki	11
Poznanie programu	11
Wersje programu	12
Wizualizacja architektoniczna	12
Wirtualny budynek	13
Korzyści	14
Nie każdy CAD to ArchiCAD	14
Rozdział 2. Wymagania sprzętowe. Czy nasz komputer to wytrzyma?	17
Komputer do ArchiCAD-a	17
Przyspieszanie okna 3D oraz renderingu	19
System operacyjny	20
Konfiguracja dla programów dodatkowych	20
Zabezpieczenia programu	20
Rozdział 3. Instalacja programu	23
Uruchamianie dodatków	25
Konwerter PDF	26
Łatki — uaktualnienia programu	26
Rozdział 4. Interfejs, czyli wygląd programu	27
Okno startowe	27
Profile	29
Wygląd programu — do czego to wszystko służy?	31
Menu programu (1)	37
Paski narzędziowe (2)	38
Okna ArchiCAD-a (3)	38
Palety (4)	43
Pasek statusu (5)	44
Rozdział 5. Wstępne czynności organizacyjne	45
Pomoc wewnątrz programu	45
Struktura folderów	48
Foldery bibliotek	48
Foldery projektów	50
Foldery ustawień dla programu	52
Bezpieczeństwo	53
Kopia zapasowa	53
Autozapis	55

Archiwizacja i przenoszenie danych na zewnątrz pracowni	56
Dyski twarde	57
Dyski CD	57
Dyski DVD	57
Przenośne pamięci typu PenDrive	58
Karty pamięci	58
Rozdział 6. Podstawowe pojęcia ArchiCAD-a	59
Skala w ArchiCAD-zie	60
Ustawienia skali w projekcie	60
Zmiana skali a elementy stałe	61
Zmiana skali a elementy skalowalne	62
Zmiana skali a elementy z biblioteki	62
Zmiana skali a linie i wypełnienia	62
Początek układu współrzędnych	64
Kondygnacje	64
Tworzenie kondygnacji	66
Szybkie tworzenie kondygnacji	67
Limity	67
Zmiany wysokości i wzniesienia	67
Wywoływanie okna Parametrów kondygnacji	69
Wyświetlanie kondygnacji i poruszanie się pomiędzy nimi	70
Rysowanie elementów i przenoszenie ich pomiędzy kondygnacjami	80
Kondygnacje a przechowywanie dodatkowych informacji	81
Łączenie (importowanie) innych projektów	81
Warstwy	82
Ilość warstw	83
Przyporządkowywanie elementów do warstwy	84
Kombinacje warstw	85
Okno Parametry warstw	87
Części pierwsze okna Parametry warstw	87
Inne polecenia związane z warstwami	93
Jak szybko i skutecznie pozbyć się pustych warstw?	94
Pióra i kolory	95
Tło	96
Jednostki miar (rysunkowe i wymiarowania)	97
Inne ustawienia	97
Rozdział 7. Podstawowa wiedza o technikach rysowania i edycji elementów	99
Zmiany i określanie widoków	100
Menu Wyświetlanie	101
Inne polecenia związane z widokami	104
Paleta Współrzędnych (Uwaga: ważne!)	107
Wyświetlanie pozycji kursora w przestrzeni 3D	107
Wprowadzanie współrzędnych	108
Zagadki (z rozwiązaniami)	109
Schowek podręczny (Clipboard)	114
Zmiany, zmiany, zmiany — czyli transformacje, modyfikacje i powielanie elementów	115
Odwołaj/Przywołaj	117
Przesunięcie/Przesunięcie kopii /Wielokrotne przesunięcie kopii	117
Obrót/Obrót kopii	119
Odbicie lustrzane/Odbicie lustrzane kopii	119

Podniesienie	120
Powielenie	122
Zmiany w geometrii elementów	124
Inne polecenia edycyjne	130
Grupowanie elementów	130
Kolejność wyświetlania	132
Zablokuj, Odblokuj, Odblokuj wszystkie	134
Magiczna różdżka	135
Użycie Magicznej różdżki z zaznaczonymi elementami	137
Użycie Magicznej różdżki do wykonywania otworów w wielokątnych obrysach	137
Użycie Magicznej różdżki w oknie 3D	141
Ustawienia rozdzielczości Magicznej różdżki dla łuków	142
Działania na elementach bryłowych	143
Bryła kontra siatka	144
Paleta Działania na elementach bryłowych	144
Polecenia palety Działania na elementach bryłowych od A do Z	147
Paleta Kontrolna — precyzyjne narzędzia do konstruowania	152
Metody konstruowania względnego	152
Rozdział 8. Narzędzia ArchiCAD-a od A do Z	165
Kilka informacji ogólnych	166
Paleta narzędzi	166
Kształt palety	168
Paleta Info	171
Okna dialogowe Ustawień narzędzi	173
Krótki przegląd paneli palety narzędziowej	173
Przenoszenie parametrów pomiędzy elementami	181
Konstruowanie elementów z Paletą narzędzi	182
Przegląd narzędzi ArchiCAD-a	184
Zaznaczanie elementów — narzędzie Strzałka i Obszar zaznaczania	184
Zaznaczanie poszczególnych elementów	185
Obszar zaznaczenia	194
Trening	196
Narzędzia 3D — Ściana i Zakończenie ściany	199
Linia osiowa i łączenie ścian	200
Typy ścian	204
Opcje ścian dla dokumentacji budowlanej	221
Narzędzia 3D — Belki	225
Rysowanie belek	226
Otwory w belkach	227
Priorytety przecięć	228
Symbol belek w oknach Rzutu oraz Przekrojów/elewacji	230
Narzędzia 3D — Słupy	232
Rysowanie słupów i ich ustawienia	233
Inne typy słupów/kolumn	234
Narzędzia 3D — Konstrukcja szkieletowa	236
Okno Ustawień siatki modularnej	238
Narzędzia 3D — Stropy	240
Rysowanie i geometria stropów	240
Otwory w płytach	241

Symbol płyty na rzutach i przekrojach	244
Ławy fundamentowe	246
Konstrukcja „podłogi pływającej”	248
Materiały powierzchni	250
Narzędzia 3D — Dachy	251
Charakterystyczne cechy dachu i jego ustawienia	251
Rysowanie dachów i ich geometria	254
Paleta podręczna	269
Więźba dachowa	270
Pokrycia dachowe	273
Akcesoria dachowe	274
Dodatek Zamień siatkę na dach	275
Docinanie elementów do dachów	276
Narzędzia 3D — Siatki	278
Typy siatek	279
Tworzenie siatek	279
Symbol siatek na rzutach i przekrojach	284
Palety podręczne	285
Wstawianie elementów bibliotecznych na siatki	286
Dodatkowe narzędzia do modelowania siatek	286
Narzędzia 3D — Elementy biblioteczne ArchiCAD-a	288
Parametry	290
Ładowanie bibliotek	291
Tworzenie i edytowanie obiektów	298
Przeglądanie i wyszukiwanie elementów	309
Narzędzia 3D — Obiekty — Okna, Okna narożne, Drzwi	313
Ustawienia obiektów	313
Symbol okna na rzucie i przekrojach	315
Wstawianie i edycja okien i drzwi	319
Narzędzia 3D — Obiekty — Okna dachowe — Świetliki dachowe	323
Okno ustawień	324
ArchiGlazing	324
Narzędzia 3D — Obiekty — Obiekty biblioteczne, Lampy	325
Obiekty	325
Lampy	326
Wstawianie obiektów do projektu	327
Biblioteki obiektów	330
Narzędzia 3D — Obiekty — Schody	331
Okno Ustawień	331
Biblioteka	331
StairMaker	333
ArchiStair	336
Narzędzia widokowe — Przekrój, Detal, Kamera	337
Narzędzia widokowe — Przekrój	338
Narzędzia widokowe — Detal	348
Tworzenie detali	348
Okno detalu	350
Znacznik detalu	350
Detale w Palecie nawigatora	352
Narzędzia widokowe — Kamera	354
Narzędzia rysunkowe	358

Narzędzia rysunkowe — Linia, Polilinia, Łuk, Okrąg i Krzywa	359
Rysowanie elementów	359
Kategorie linii	361
Narzędzia rysunkowe — Wypełnienie	361
Rysowanie wypełnień	361
Opcje wyświetlania	363
Orientacja Wypełnienia wektorowego	363
Tekst powierzchni	364
Narzędzia rysunkowe — Obrazek	364
Narzędzia rysunkowe — Punkt aktywny	364
Narzędzia rysunkowe — dodatkowe możliwości ArchiRulera	366
Narzędzia opisowe	366
Narzędzia opisowe — Strefy	367
Tworzenie i aktualizacja stref w projekcie	367
Projektowanie koncepcyjne za pomocą stref	369
Zliczanie powierzchni i kubatur	369
Definicje symbolu na rzutach	371
Strefy w 3D	373
Dodatkowe możliwości stref	374
Narzędzia opisowe — Tekst i Etykiety	375
Tekst	375
Etykiety	376
Narzędzia opisowe — Wymiarowanie	379
Jednostki wymiarowania	380
Wstawianie wymiarów liniowych	380
Edycja Łącucha wymiarowego	382
Wymiarowanie automatyczne	384
Korygowanie wartości wymiarów	385
Rozdział 9. Prezentacja modelu 3D	387
Menu Obraz	387
Okno 3D	388
Tryby wyświetlania	389
Nawigacja	390
Elementy widoczne w 3D	394
Parametry okna Widoku 3D	395
Rendering (Fotoprezentacja)	396
Materiały	396
Dopasowywanie tekstur w 3D	402
Oświetlenie sceny	402
Procedury renderingu	404
Obiekty biblioteczne	408
Tworzenie animacji	409
Symulacja budowy	409
Inne aplikacje (Artlantis, Meander, ArchiSketchy, ArchiFacade, Piranesi, Sketchup)	409
Rozdział 10. Tworzymy zestawienia materiałowe	413
Informacje o elemencie	413
Zestawienia interaktywne	414
Wykonywanie zestawień interaktywnych	415
Edycja i tworzenie własnych list	417
Listy elementów, komponentów i stref	419

Rozdział 11. Organizowanie dokumentacji projektowej i zarządzanie nią	421
Paleta Nawigator	423
Zakładka Projekt	424
Zakładka Zestawy	426
Edytor widoków	427
Klonowanie	428
Szablony zestawów	429
Podgląd nawigatora	430
Rozdział 12. Udostępnianie i drukowanie dokumentacji projektowej	431
Typy plików do zapisu	432
Kolporter	432
Dokumentacja projektowa jako strona WWW	436
Dokumentacja projektowa jako pliki pdf	439
Dokumentacja projektowa jako pliki dwg	440
Drukowanie kontra kreślenie (plotowanie)	441
PlotMaker	442
Interfejs PlotMakera	443
Paleta Nawigator	444
Teczka arkuszy — plansze do wydruku	445
Szablony arkuszy — aktywny papier firmowy	447
Importowanie rysunków	453
Aktualizacja rysunków	454
OLE	454
Atrybuty	454
Kolporter	456
Rozdział 13. Projektowanie to praca zespołowa	457
TeamWork, czyli praca zespołowa	458
Praca nad u wspólnionym projektem	460
Praca zespołowa i bezpieczeństwo danych	460
Moduły w projekcie	461
Tworzenie modułów	462
Wstawianie modułów i utrzymywanie połączeń	462
Rozdział 14. Czas na małe przemeblowania, własny wygląd i ustawienia programu ...	465
Ustawienia projektu	465
Ustawienia domyślne	466
Modyfikowanie atrybutów	466
Menedżer atrybutów	466
Usuwanie nieużywanych warstw	468
Atrybuty w plikach GDL	469
Ulubione	469
Translatory DWG-DXF	470
Ustawienia programu	470
Środowisko pracy	471
Ustawienia wewnątrzsystemowe	472
Menu specjalne	472
Documents and Settings	473

Rozdział 15. Dodatki oraz programy dodatkowe	475
Dodatki typu API a programy dodatkowe	475
Ładowanie dodatków	475
Instalowanie programów dodatkowych	477
Przegląd najpopularniejszych dodatków API	477
Dodatki z folderu Przydatne narzędzia	477
Dodatki instalowane z ArchiCAD-em	480
Dodatki firmy Graphisoft	481
Dodatki płatne	484
Dodatki płatne firmy Cigraph	487
Dodatki bezpłatne	496
Przegląd najpopularniejszych programów dodatkowych	497
MaxonForm	497
Artlantis R, Art*lantis 4.5	499
Piranesi	500
Rozdział 16. Polubiłeś ArchiCAD-a? Jest nas ponad 150 tysięcy!	501
Strony producentów	501
www.graphisoft.com	501
www.archicad.pl	501
www.abvent.com, www.artlantis.com	504
www.lightworks-user.com	505
www.maxon.de	506
Fora dyskusyjne	507
http://archicad-talk.graphisoft.com/	508
www.archicad.pl	509
www.abvent.com	510
www.archiforum.net	511
Obiekty oraz dodatki do ArchiCAD-a	512
www.gdlcentral.com	512
www.objectsonline.com	513
www.archicado.fr.fm	514
www.gdl-centrum.com	515
www.archibase.net	516
Poszukiwania w sieci	519
Skorowidz	521

Rozdział 9.

Prezentacja modelu 3D

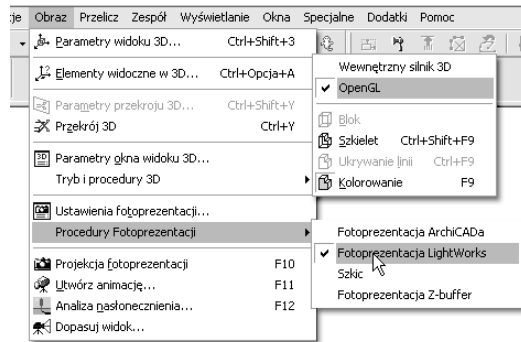
ArchiCAD to jedyna dostępna na rynku aplikacja do projektowania, która posiada całkowicie zintegrowany moduł zaawansowanego *Renderingu* (*LightWorks*, *Szkicowy*) oraz wiele możliwości prezentacji trójwymiarowej makiety modelu w formie wirtualnej rzeczywistości (*Obiekty* i *Panoramy VR*), animacji (przelet przez model, symulacja budowy) lub *przekrojów trójwymiarowych*. Ponieważ model w ArchiCAD-zie powstaje prostymi środkami (większość elementów ma definicje dla okna 3D, w tym również materiałów powierzchni), tworzenie zaawansowanych prezentacji jest dostępne dla każdego użytkownika, a nie jedynie dla specjalistów. Co prawda główna praca projektantów polega na wykonywaniu dokumentacji budowlanej, komputerowe wizualizacje stają się jednak coraz popularniejszą formą prezentacji projektu. Poza ofertami przetargowymi i konkursami architektonicznymi, gdzie wizualizacja jest już niezbędną częścią prezentowanej koncepcji, coraz częściej wymagają jej również inwestorzy oraz deweloperzy. Niezwykła łatwość i szybkość wykonywania wizualizacji pozwala na bieżąco tworzyć renderingi także na własny użytek, np. dla sprawdzenia przyjętych rozwiązań projektowych. Ponieważ tworzenie wizualizacji to temat rzeka, w tym miejscu zajmiemy się jedynie wymienieniem najważniejszych związanych z nim zagadnień. Szczegółowa wiedza o sposobach przygotowywania prezentacji to materiał na sporych rozmiarów książkę. Aby poznać wszystkie zakamarki dostępnych modułów renderingu oraz programów dodatkowych (np. ArchiSketchy, Artlantis, Meander, Sketchup, Piranesi), z pewnością trzeba poświęcić całe tygodnie na ich przetestowanie. Na szczęście podstawowe możliwości nawet tak zaawansowanych procedur jak *Rendering szkicowy* i *LightWorks* dostępne są w ArchiCAD-zie właściwie z marszu, o czym przekonamy się w tym rozdziale.

Menu Obraz

W tym miejscu należy krótko wspomnieć o menu *Obraz*, w którym znajduje się większość poleceń związanych z wyświetlaniem okna 3D oraz tworzeniem *Fotoprezentacji* (*Renderingów*) i innych prezentacji modelu trójwymiarowego. Jeśli pracujemy nad wizualizacjami, z pewnością w tym miejscu znajdziemy potrzebne nam polecenia (rysunek 9.1).

Rysunek 9.1.

Menu Obraz to miejsce, w którym znajdziemy wszystkie najpotrzebniejsze polecenia dotyczące wyświetlania i prezentacji modelu 3D

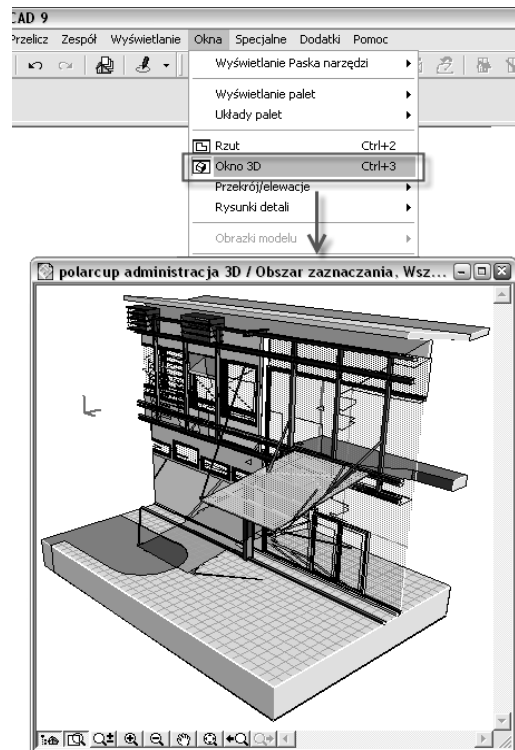


Okno 3D

Okno to jest absolutną podstawą przy wykonywaniu większości prezentacji w ArchiCAD-zie. Ujęcia ustawione w tym miejscu są bazowe dla *Renderingów* oraz eksportu do innych aplikacji renderujących. W każdej chwili możemy tutaj również poprawiać i budować makietę projektowanego obiektu. Okno 3D wywołujemy standardowym skrótem klawiaturowym *Ctrl+3* lub z wielu miejsc w programie, np. poprzez kliknięcie jednej z ikon trybów wyświetlania lub wybranie polecenia z menu *Okna/Okno 3D*. W wielu przypadkach już okno 3D będzie wystarczającym sposobem przekazania idei projektu, wywołać możemy go w dowolnej pracy dla całości lub fragmentu modelu (rysunek 9.2).

Rysunek 9.2.

Okno 3D to miejsce, w którym wyświetlany jest model trójwymiarowy projektowanego obiektu aktywny do edycji

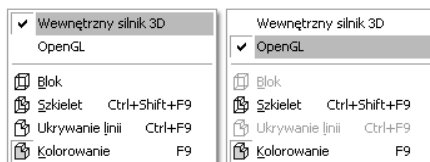


Tryby wyświetlania

W związku z wprowadzeniem od wersji 8.0 dla okna 3D również akceleracji *OpenGL* obecnie w programie mamy kilkanaście kombinacji (wraz z efektami) różnych trybów wyświetlania. Właściwego doboru *trybu* i *procedury* oraz dostępnych dla nich *metod* i *efektów* dokonujemy w oknie *Parametry okna 3D* (z menu *Obraz*) (rysunek 9.3).

Rysunek 9.3.

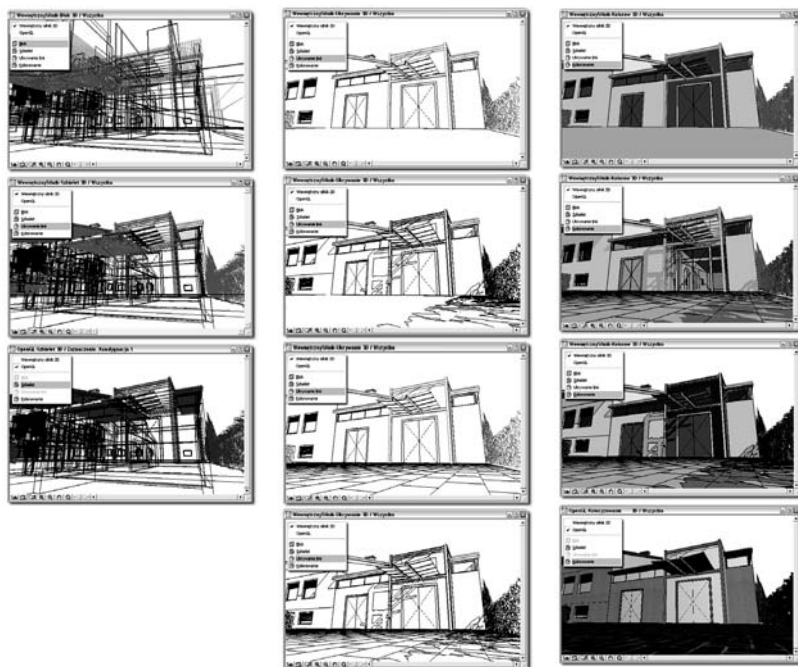
Tryby wyświetlania okna 3D dostępne z menu rozwijanego w menu Obraz — aby ustawić dodatkowe efekty, musimy skierować się do Parametry okna 3D



Każdy z trybów wyświetlania może służyć do innych celów, warto prześledzić oferowane funkcje (rysunek 9.4):

Rysunek 9.4.

Ilustracja przedstawia niektóre z możliwych kombinacji trybów i efektów dla wyświetlanego okna 3D



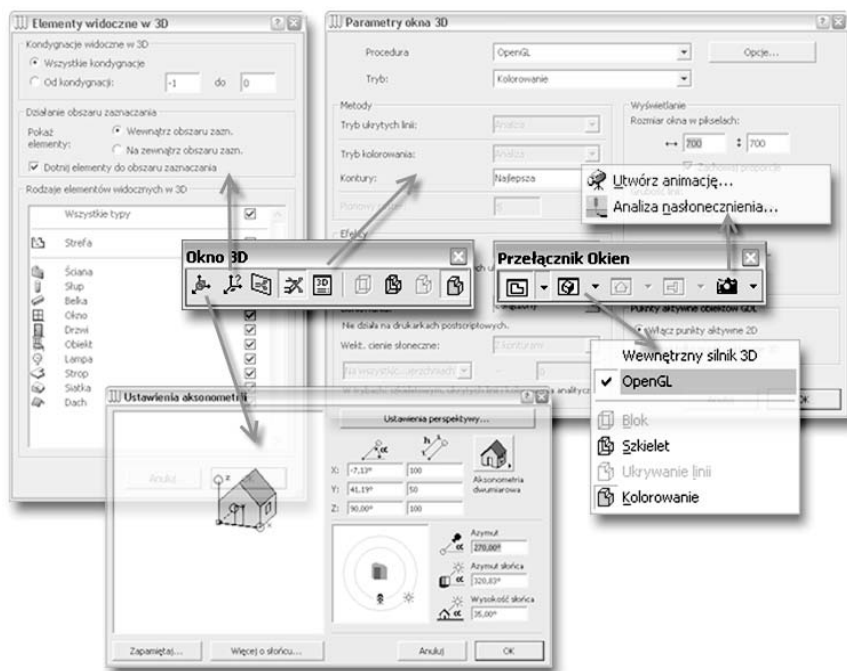
- ♦ *Blok* — oferuje najprostsze i najszybsze wyświetlanie, maksymalnie uproszczone w stopniu szczegółowości. Tego trybu można używać jedynie w *Wewnętrznym silniku 3D* programu.
- ♦ *Szkielet* — w tym trybie widoczne są wszystkie krawędzie elementów, nie są wyświetlane żadne płaszczyzny. Jest to dość szczegółowy sposób wyświetlania, przy większej ilości elementów powstaje „las” widocznych krawędzi. Połączenie (na przykład w Photoshopie) widoku okna w *Szkielecie* z oknem *Renderingu* może w interesujący sposób urozmaicić wizualizację. Tryb dostępny zarówno w *Wewnętrznym silniku 3D*, jak i *OpenGL*.

- ◆ *Ukrywanie linii* — to tryb pokazujący krawędzie oraz płaszczyzny brył, dodatkowo można uruchomić pokazywanie cieni i wzorków wypełnień na elementach. Tryb nie jest dostępny w *OpenGL*.
- ◆ *Kolorowanie* — najbardziej zaawansowane wyświetlane bryły trójwymiarowej, pokazywane są kolory materiałów i ich zachowanie pod wpływem światła słonecznego. W przypadku używania *Wewnętrznego silnika 3D* można włączyć również wyświetlanie cieni i wzorków. W trybie *OpenGL* zobaczymy tekstury materiałów, choć niedostępne są cienie oraz wzorki.

Pomimo ogromnej przewagi trybu *OpenGL* zarówno w szybkości, jak i jakości wyświetlanego okna *3D*, czasem zdarza się powracać do wyświetlania w *Wewnętrznym silniku 3D* grafiki. Najczęstsze sytuacje to zapisywanie obiektów bibliotecznych z okna *3D* i tworzenie widoków *3D* z kreskowaniem pokazującym np. materiały elewacyjne. Do różnych trybów mamy dostęp w co najmniej kilku miejscach, polecam ikonki paska narzędziowego (rysunek 9.5) lub menu *Obraz/Tryby i procedury 3D*.

Rysunek 9.5.

Niektóre z poleceń menu *Obraz* dostępne są w postaci ikonek w paskach narzędziowych ArchiCAD-a 9



Nawigacja

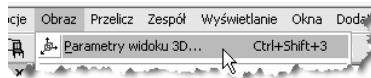
W oknie *3D* możemy ustawić dowolne ujęcie **perspektywiczne** oraz **aksonometryczne**. Okno to służy zarówno do wyświetlania widoku, jak i do edycji oraz tworzenia modelu. Sposobów nawigacji w oknie *3D* jest co najmniej kilka w związku z wprowadzeniem nowych możliwości w kolejnych wersjach.

Odpowiednie ujęcie ustawimy:

- ♦ Za pomocą *Palety orientacji 3D* (wyświetlana automatycznie, w przypadku jeśli jest ukryta, wywołujemy ją z menu *Okna/Wyświetlanie palet/Pokaż paletę orientacji 3D*), gdzie wybieramy odpowiednie polecenie i klikamy kursorem myszki w oknie *3D*.



- ♦ W oknie *Parametry widoku 3D* (*Ctrl+Shift+3*) poprzez wpisanie właściwych wartości w pola i klikanie w oknie podglądu po lewej stronie.



- ♦ W palecie *Podgląd nawigatora* (opisywana wcześniej).



- ♦ Za pomocą definiowania narzędziem *Kamera* (opis w rozdziale poprzednim).



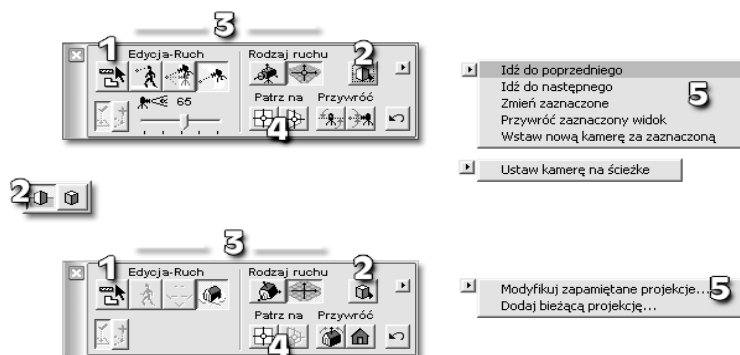
Z pewnością bardzo wygodne jest łączenie technik np. palety *Nawigacji 3D* z ustawieniami w oknie *Parametry widoku 3D*.

Paleta orientacji 3D

Pełny opis palety znajdziemy w dokumentacji programu. W tym miejscu musimy zwrócić jedynie uwagę na kilka jej ważnych poleceń często wykorzystywanych podczas ustawiania ujęć (rysunek 9.6):

1. *Tryb edycji* — włączenie tego przycisku powoduje, że myszka nie zmienia widoku, a służy do zaznaczania, edycji i tworzenia elementów.
2. Przełącznik pomiędzy widokiem *aksonometrycznym* i *perspektywnym*.

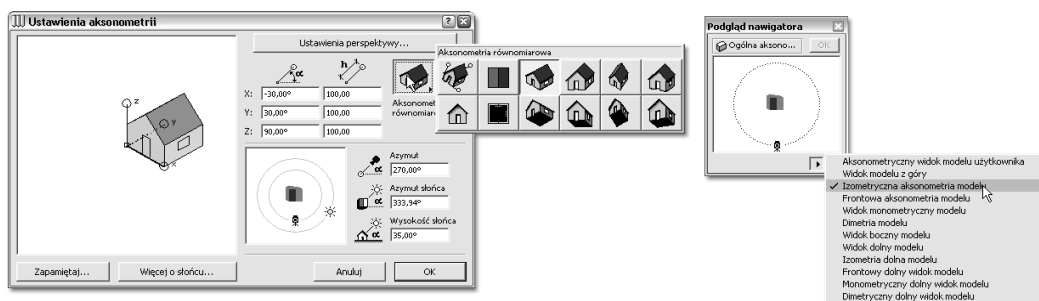
Rysunek 9.6.
Paleta orientacji 3D występuje z dwoma zestawami poleceń w zależności od wybranego widoku (perspektywa — aksonometria)



3. Przyciski wyboru *Rodzaju ruchu* (*Osie kamery/Osie modelu*, *Ustalenie celu/Osie obrazu*) i *Typu ruchu* (*Obrót*, *Ruch boczny*, *Idź* itp.) pozwalają na wybór odpowiedniego zachowania się kamery podczas poruszania się w oknie 3D.
4. Przycisk *Patrz na* pozwala na ustawienie kamery dokładnie prostopadłe do wybranej płaszczyzny.
5. Ikonka strzałki pozwala na zachowanie aktualnie ustawionego ujęcia lub poruszanie się pomiędzy zachowanymi widokami.

Aksonometrie

Najwygodniejszym sposobem na ustawienie ujęcia aksonometrycznego jest wybór z menu *Obraz/Parametry widoku 3D* w zakładce *Ustawienia aksonometrii* (rysunek 9.7).



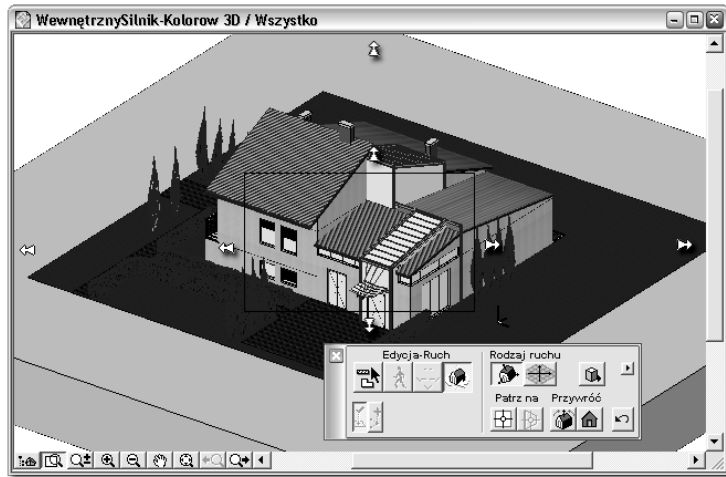
Rysunek 9.7. Ustawień widoków dla aksonometrii możemy dokonać w oknie *Parametry widoku 3D* lub w palecie *Podglądu nawigatora*

W wyświetlonym oknie możemy wybierać z kilku rodzajów wcześniej ustawionych aksonometrii (ikonka domku po prawej) lub ustawić definicje swojej własnej, m.in. ciągnąc za osie domku (podgląd po lewej). Podobnie korzystamy z palety *Podglądu nawigatora*, gdzie odpowiednią aksonometrię wybieramy z listy u dołu, a punkt widzenia myszką na podglądzie (rysunek 9.7).

Kliknięcie w oknie 3D poza wyświetlanym prostokątem będzie obracało model wyświetlany w aksonometrii (rysunek 9.8).

Rysunek 9.8.

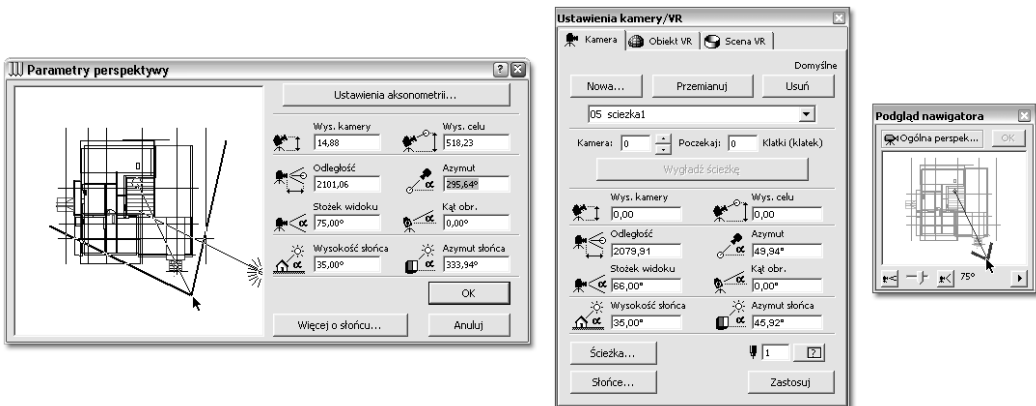
Przy wyłączonym trybie edycji i uaktywnionym typie i rodzaju ruchu okno 3D po kliknięciach myszką zmienia widok, a kursor zmienia się w kształt strzałeczki



Kliknięcie kursorem przy prostokącie powoduje wolniejszy obrót — im bardziej będziemy oddalać się od prostokąta, tym szybciej będziemy obracać modelem (podobnie dla perspektywy). Wybranie ikonki *Oś modelu* spowoduje obrót względem ustalonych osi (bez obrotu osi z).

Perspektywy

Ustawienia dla perspektywy posiadają wiele opcji, zarówno w oknie *Obraz/Parametry widoku 3D*, jak i w ustawieniach narzędzia *Kamera*, niektórych ustawień można również dokonywać w palecie *Podgląd nawigatora* (rysunek 9.9).



Rysunek 9.9. Trzy miejsca w programie, gdzie najczęściej ustawiamy odpowiednie widoki perspektywiczne poza paletą Nawigacji 3D

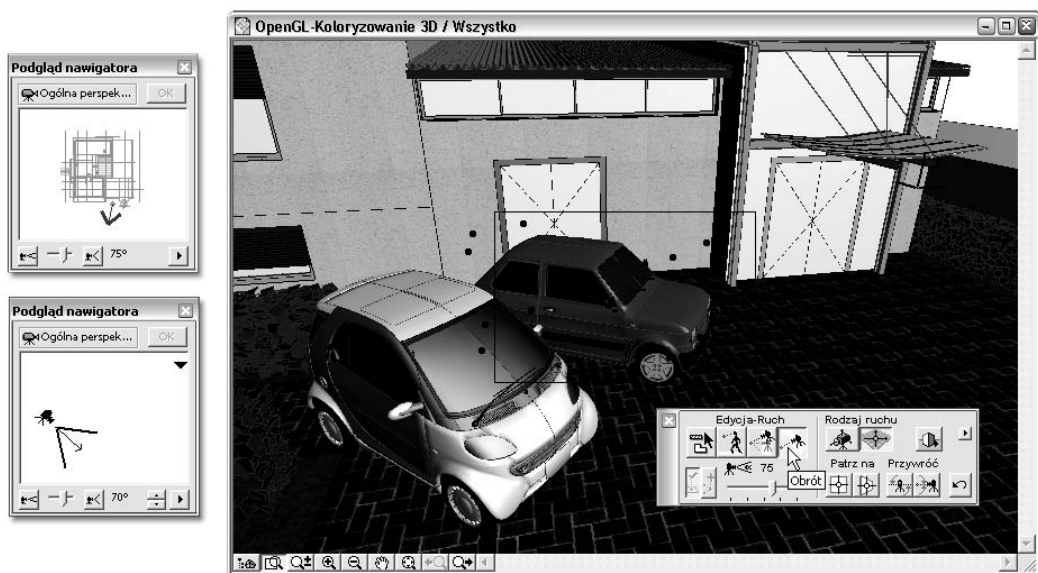
W obu miejscach w podobny sposób ustawiamy potrzebne definicje — wpisujemy wartości i ustawiamy symbol kamery na rzucie. Paleta *Nawigacji 3D* zawiera kilka przydatnych opcji pozwalających płynnie zmieniać ustawienie kamery.

Za pomocą ikonki kamerzysty można również wykonywać płynne (dzięki *OpenGL*) spacery po modelu 3D, ikonki rodzaju ruchu blokują ruchy kamery na celu utkwionym ciągle w tej samej odległości (*Osie kamery*) lub w jednym punkcie przestrzeni (*Ustalenie celu*), jak widać na rysunku 9.10.



Rysunek 9.10. Wirtualny spacer po projektowanym modelu można odbyć, uaktywniając ikonkę polecenia *Idź*. W tym przypadku ruch obserwatora odbywał się z zablokowanym ustawieniem kamery

Ustawiając odpowiedni widok w oknie 3D, dobrze mieć uaktywnioną również paletę *Podgląd nawigatora*, dzięki niej na bieżąco lokalizujemy położenie symbolu kamery w odpowiednim miejscu modelu (rysunek 9.11).



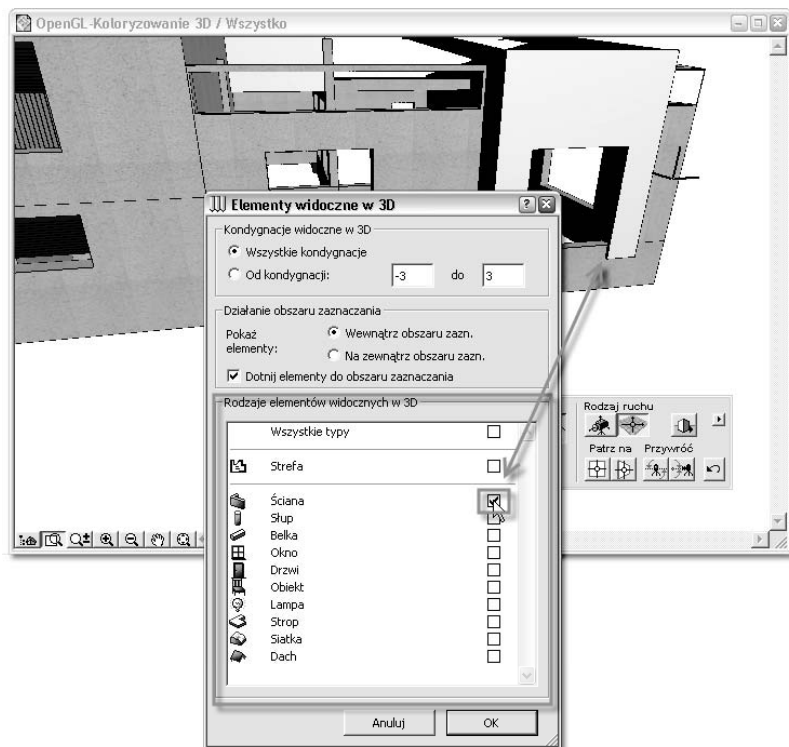
Rysunek 9.11. Paleta *Podgląd nawigatora* na bieżąco wskazuje położenie kamery w modelu zarówno w widoku z góry, jak i z boku

Elementy widoczne w 3D

Najprostszym sposobem na określenie, które elementy mają zostać wyświetlone w oknie 3D, jest ich zaznaczenie w oknach *Rzutów* (*Strzałką* lub *Obszarem zaznaczania*). Można również ukrywać elementy, których nie chcemy wyświetlać, za pomocą *Kombinacji warstw*. Dla okna 3D możemy również ustalić pewne ogólne reguły w oknie wywołanym z menu *Obraz/Elementy widoczne w 3D* (rysunek 9.12).

Rysunek 9.12.

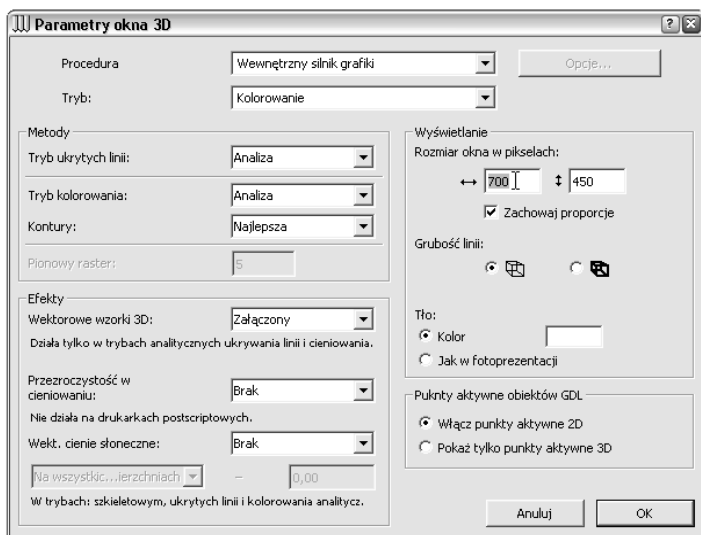
Jeśli zaznaczymy w oknie *Elementy widoczne w 3D* wyłącznie opcję *Ściana*, żadne inne elementy nie będą wyświetlane. W ten sposób (i korzystając z pozostałych poleceń okna) prosto można selekcjonować elementy pokazywane w 3D

**Parametry okna Widoku 3D**

Okno to wywoływane z menu *Obraz* pozwala na ustalenie trybu wyświetlania okna 3D jak również innych ważnych parametrów, np. efektów, wielkości okna (mniej precyzyjnie można ją ustalić, rozszerzając myszką) lub rodzaju tła (rysunek 9.13).

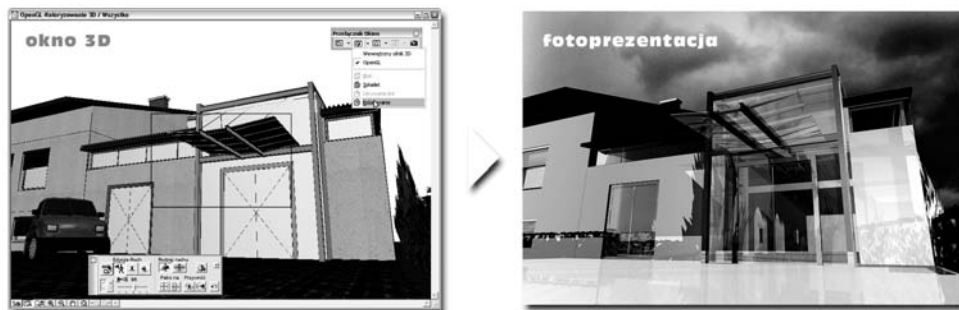
Rysunek 9.13.

Parametry okna 3D — poza trybami wyświetlania możemy również ustawić tu rozmiar okna i kolor jego tła



Rendering (Fotoprezentacja)

Czym właściwie *Rendering* różni się od okna *3D*? Przede wszystkim musimy wiedzieć, że jest to bardzo zaawansowana wizualizacja, która dodatkowo bierze pod uwagę wiele rozmaitych efektów, m.in. obliczane są przezroczystości materiałów, refleksy, cienie (również rozmyte), odbicia lustrzanych powierzchni, różne rodzaje źródeł światła itp. Efekty te nie są dostępne dla okna *3D* w żadnym trybie, a część z nich jest jedynie symulowana (np. przezroczystość) (rysunek 9.14).



Rysunek 9.14. Różnice pomiędzy oknem *3D* a renderingiem w tym przypadku widoczne są dość wyraźnie — odbicia lustrzane, efekty przezroczystości materiałów, refleksy, rozmyte cienie nie są dostępne w widoku *3D*

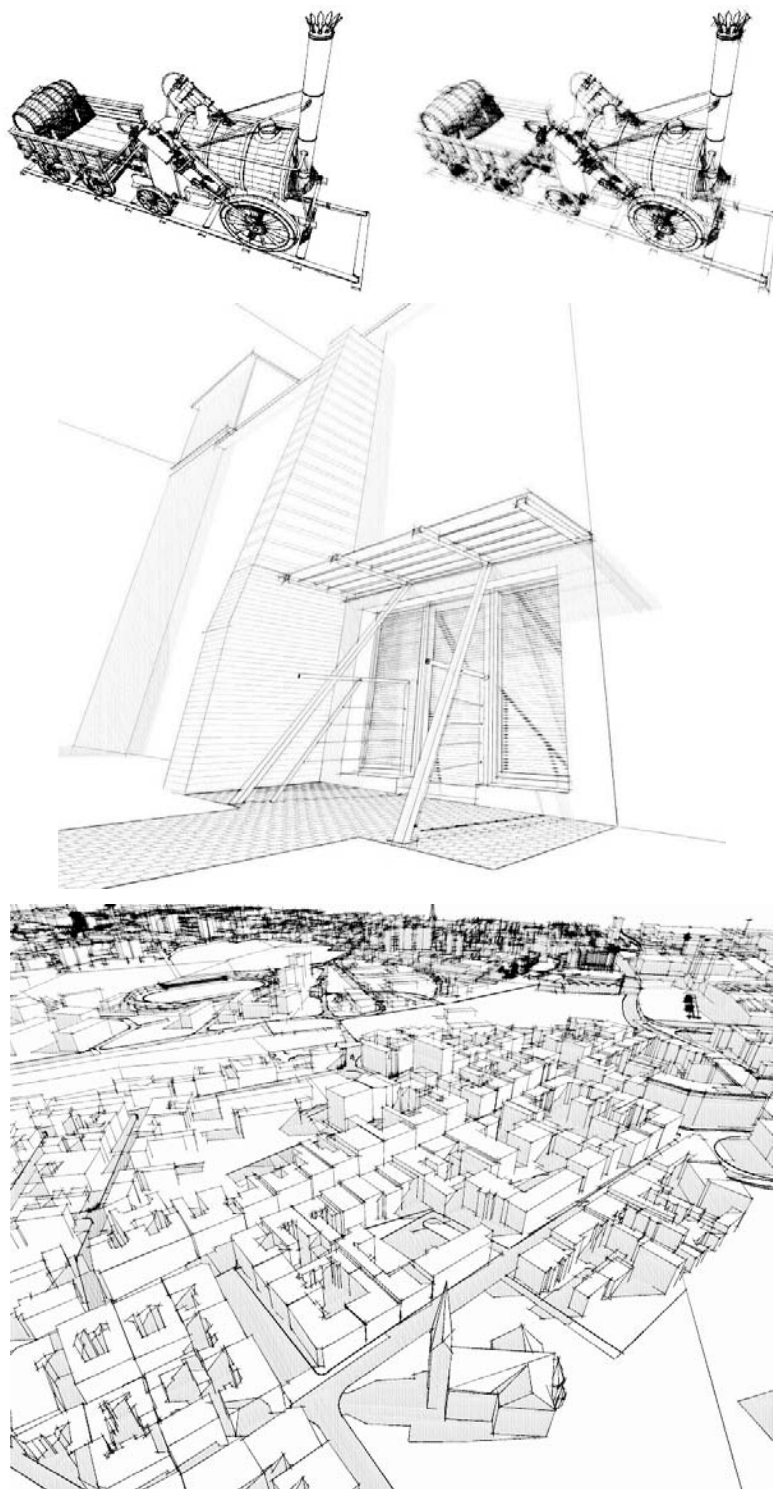
Okno *Renderingu* po przeliczeniu jest bitmapą, czymś w rodzaju „zdjęcia” budowanej makiety w programie, w przeciwieństwie do okna *3D*, które zachowuje ciągłą łączność z modelem. Zaawansowane tworzenie renderingu to właściwie zadanie dla specjalistów — na ustawianiu własnych definicji materiałów, oświetlenia i efektów z pewnością spędzić można długie wieczory (z powodu setek, a właściwie tysięcy możliwych kombinacji). Średnio zaawansowane możliwości modułów dostępnych w ArchiCAD-zie na szczęście dostępne są właściwie dla wszystkich użytkowników. Szczególnie cenne są nowe funkcje renderingu ArchiCAD-a 9 z modulem *LightWorks* oraz *Renderingu szkicowego* (8.1 oraz 9), które w artystyczny sposób mogą przekazać wizję projektanta (rysunek 9.15).

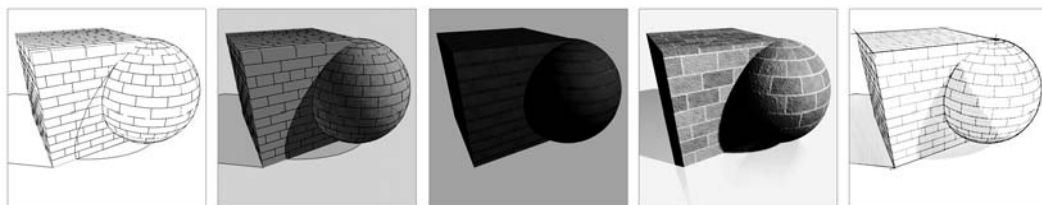
Przy ustawieniach renderingu bardzo ważne są trzy elementy: przygotowanie sceny i ujęć do renderingu, odpowiedni dobór materiałów (w wersji 9 również shaderów) oraz ustawienie oświetlenia sceny. Ponieważ przy pracy z ArchiCAD-em model do wizualizacji powstaje na bieżąco, do wykonania interesującej wizualizacji musimy we właściwy sposób dobrać materiały elementów oraz źródła światła. Po zakończeniu wszystkich przygotowań uruchamiamy obliczanie renderingu z menu *Obraz* poleceniem *Projekcja fotoprezentacji* (skrót *F10*).

Materiały

Materiały powierzchni wyświetlanych w oknie *3D* mają ogromne znaczenie dla jakości i charakteru tworzonych wizualizacji. Zachowanie się materiałów różni się w zależności od wybranego trybu prezentacji, ta sama ściana z cegieł będzie inaczej wyglądała w *Kolorowaniu Wewnętrznym silnikiem 3D* niż *OpenGL-em*, dla *Ukrytych linii* wyświetlone zostaną wektorowe wzorki cegły, które również mogą być wykorzystane w *Renderingu szkicowym* (rysunek 9.16).

Rysunek 9.15.
*Efekty nowych
funkcji renderingu
w programie
ArchiCAD 9 i 8.1*



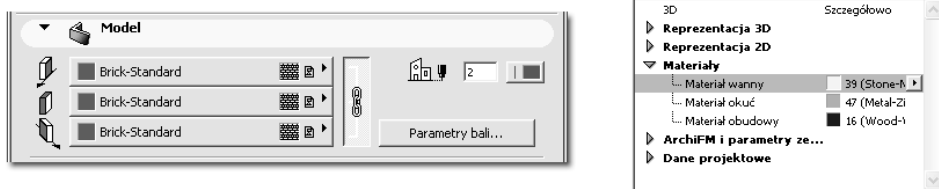


Rysunek 9.16. Materiał zdefiniowany w ArchiCAD-zie może być różnie wyświetlany w zależności od wybranego trybu dla okna 3D oraz procedury fotoprezentacji

Najbardziej zaawansowane definicje pojawiają się w renderingu, szczególnie w *Renderingu LW* posługującego się *shaderami* dla określenia wszystkich efektów materiału (m.in. tekstury i jej rozłożenia, koloru, odbić, przemieszczenia, nierówności, przezroczystości). Ponieważ materiały i oświetlenie mają ogromny wpływ na nastrój i jakość wykonywanych wizualizacji, warto mieć przynajmniej ogólne pojęcie o tym, w jaki sposób sterować definicjami materiałów. Umiejętności tworzenia materiałów przydadzą się do tworzenia własnych palet i pozwolą znacznie rozszerzyć gotowe definicje otrzymane wraz z programem.

Materiał elementu

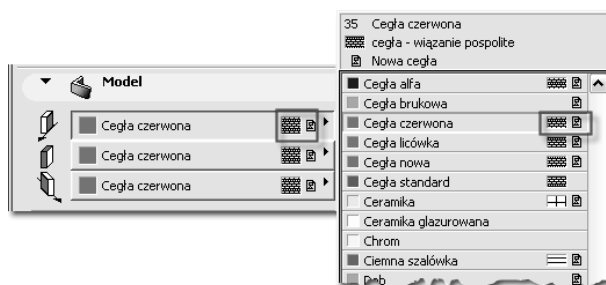
Typ materiału dla poszczególnego elementu wybieramy z listy w oknie *Ustawień* (zakładka *Model*) lub w palecie *Info*. W przypadku elementów bibliotecznych ArchiCAD-a definicje używanych materiałów ustawiamy w zakładce *Parametry* bądź *Model* (rysunek 9.17).



Rysunek 9.17. Ilustracja przedstawia dwie zakładki okna ustawień elementów (dla ściany i elementu bibliotecznego), gdzie najczęściej przyporządkowujemy materiały widoczne w oknie 3D i Renderingu

Są to palety przygotowane wcześniej lub zaimportowane z otwieranymi plikami ArchiCAD-a. *Materiały* na liście poza nazwą i małym podglądem koloru mogą posiadać również dwie ikonki, które informują o istnieniu *wzorka wypełnienia* oraz *tekstury* dla materiału. Wybrany materiał u góry listy będzie przedstawiony również z numerem porządkowym (rysunek 9.18).

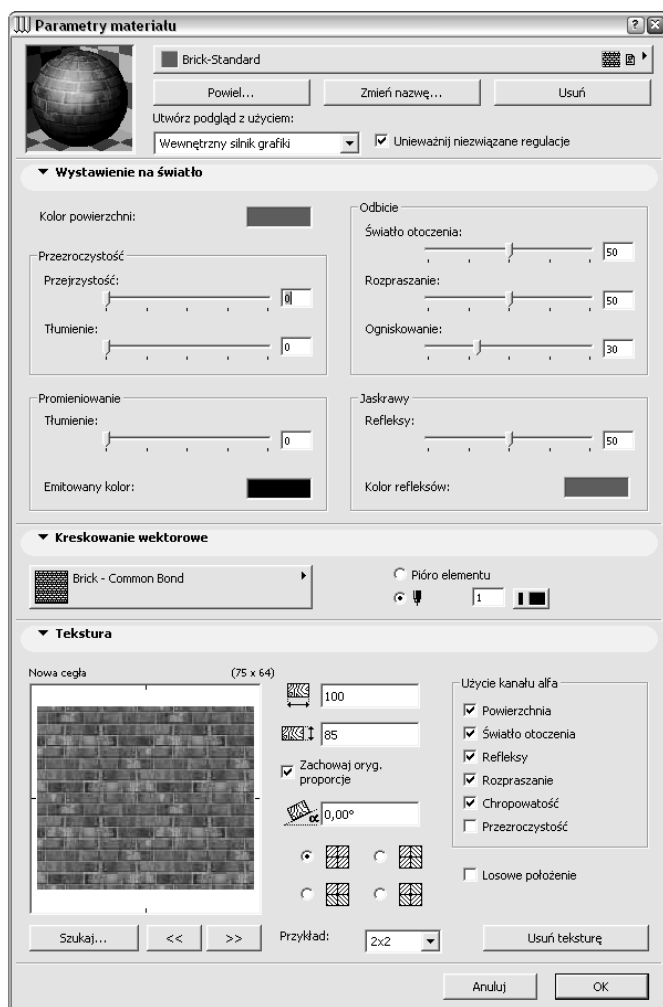
Rysunek 9.18. Sposób wyświetlania materiałów na liście — zaznaczone zostały informacje o przyporządkowanym wektorowym wzorku wypełnienia oraz teksturze



Tworzenie materiałów

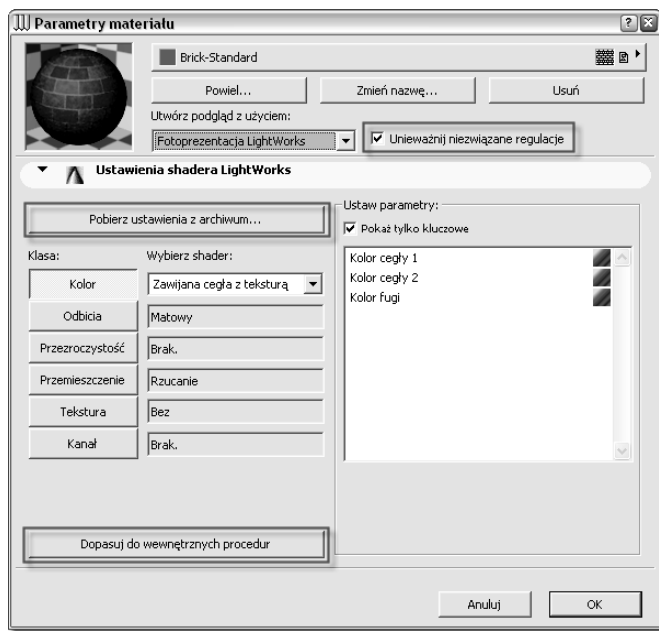
Własne materiały tworzymy w oknie *Materiały* wywoływanym z menu *Opcje*. U samej góry okna w formie listy rozwijanej dostępne są wszystkie istniejące definicje materiałów — możemy wobec nich zastosować opcje *Powiel*, *Zmień nazwę* lub *Usuń*. Zmiany w ustawieniach wprowadzamy poprzez ruszanie suwakami lub wpisywanie odpowiednich wartości. W okienku podglądu na bieżąco wyświetlany jest nowy wygląd. Dwa panele u dołu okna pozwalają na zdefiniowanie wzorka wektorowego wyświetlanego w oknie 3D (i *Renderingu szkicowym*) oraz tekstury dla materiału. Tekstura, czyli zdjęcie fragmentu materiału, musi znajdować się wewnątrz aktywnych bibliotek. W przypadku definiowania materiałów w wersji 9 musimy wybrać najpierw z listy rozwijanej moduł renderingu, dla którego zostanie ona wykorzystana (rysunek 9.19).

Rysunek 9.19.
Okno Parametrów materiału dla Wewnętrznego modułu renderingu



Po wyborze modułu *LightWorks* (najlepiej zaznaczyć *Unieważnij niezwiązane regulacje*) ukaże się zupełnie inny zestaw opcji do wyboru (rysunek 9.20).

Rysunek 9.20.
Okno Parametrów
materiału
dla Fotoprezentacji
LightWorks



Oprócz zestawu kategorii shaderów zawartych w dziesiątkach opcji i kombinacji należy zwrócić uwagę na dwa przyciski w panelu (rysunek 9.20):

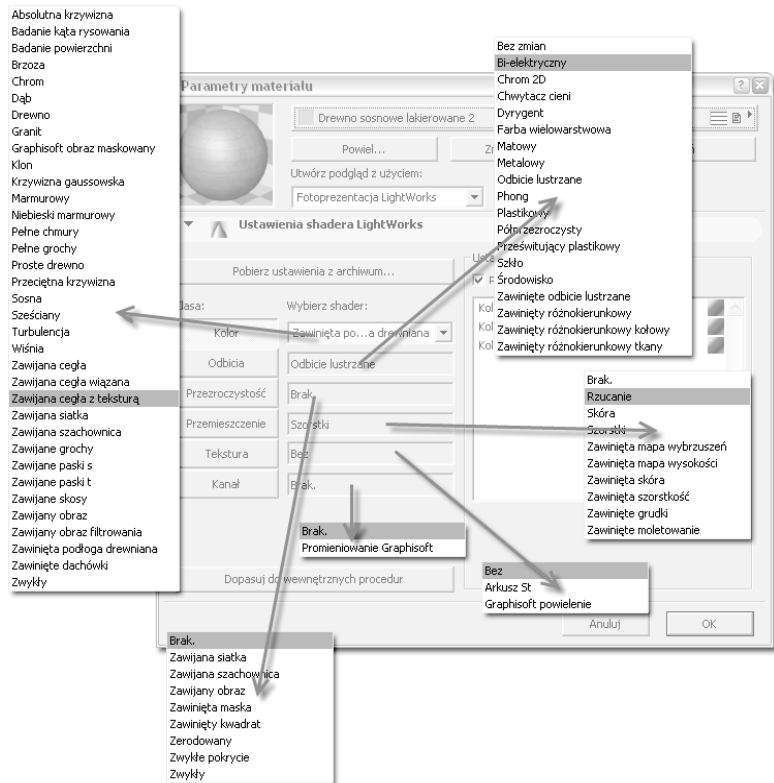
- ◆ *Pobierz ustawienia z archiwum...* — polecenie to umożliwia dostęp do kilkuset przygotowanych definicji materiałów dla *Fotoprezentacji LightWorks*. Dodatkowe biblioteki shaderów do *LW* dostępne są również na stronach internetowych.
- ◆ *Dopasuj do wewnętrznych procedur* — powoduje przepisanie wszystkich ustawień dla wybranego materiału ze standardowych ustawień *Wewnętrznego silnika 3D* (omówione krótko powyżej).

Ustawienia materiałów dla *Fotoprezentacji LightWorks* opierają się na proceduralnych shaderach. Ilość kombinacji jest ogromna, po zapoznaniu się z klasami i parametrami utworzyć można dzięki nim dowolny własny materiał (rysunek 9.21) lub wykorzystać dostarczane lub ściągnięte z internetu biblioteki przyciskiem *Pobierz ustawienia z archiwum...* (rysunek 9.22).

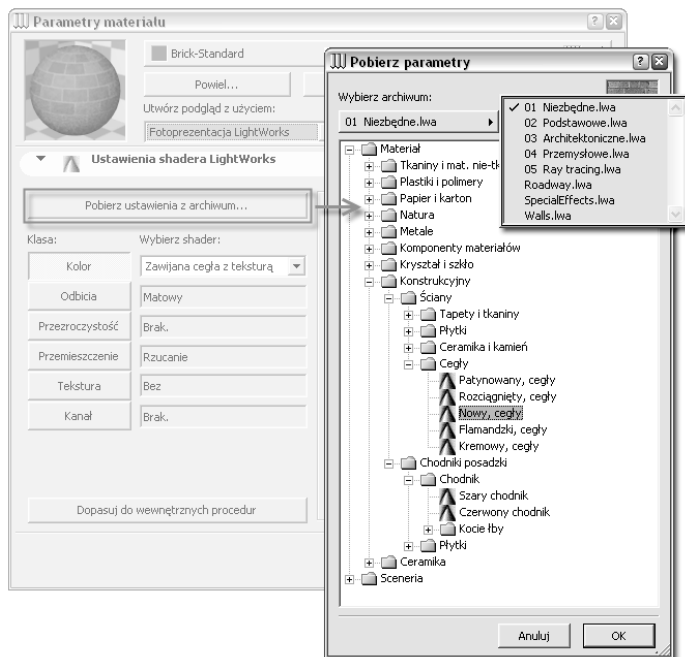


W ArchiCAD-zie skorzystać można również z przygotowanych wzorników kolorów. Przykładowo, paleta kolorów RAL dostępna jest w folderze *Przydatne narzędzia*. Palety można otrzymać od producentów materiałów budowlanych i wykończeniowych (Atlas, Clas-sen-pol), natknąć się można również na profesjonalne palety (NCS).

Rysunek 9.21.
Pełna lista shaderów
dostępnych
w Parametrach
materiałów
— ich różnorodność
oraz dodatkowe
ustawienia dają
ogromne możliwości

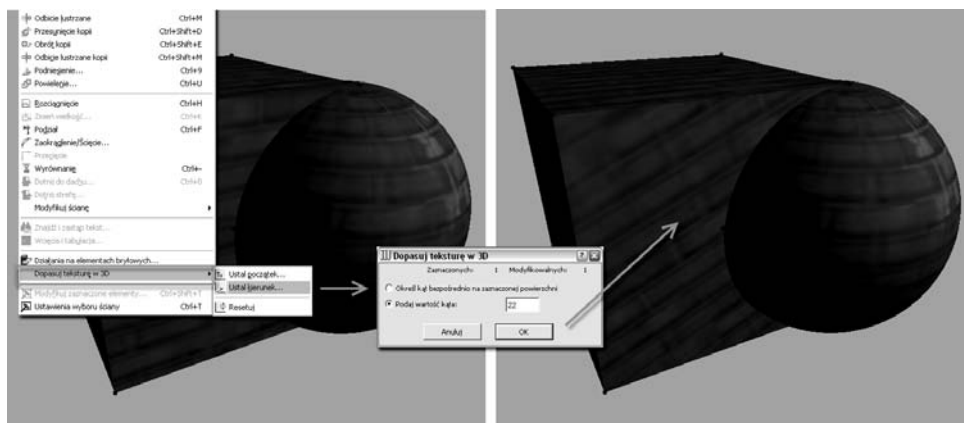


Rysunek 9.22.
W programie
dostępna jest bardzo
rozbudowana
biblioteka gotowych
proceduralnych
shaderów.
Aby z niej skorzystać,
musimy wybrać
polecenie Pobierz
ustawienia
z archiwum...
i wskazać shader
wybrany z jednego
z katalogów



Dopasowywanie tekstur w 3D

W sytuacji kiedy nałożona tekstura materiałowa lub wzorek wektorowy rozpoczyna się w niewłaściwym miejscu elementu lub nie jest pod właściwym kątem (np. panele na elewacji lub płytki ceramiczne w łazience), możemy skorzystać z narzędzia *Dopasuj teksturę w 3D* z menu *Edycja (Zmiany)*. Polecenie to zmieni ustawienie tekstury lub wzorka wektorowego na jednej wskazanej płaszczyźnie elementu. Aby użyć narzędzia, należy wyświetlić dany element w oknie *3D*, a następnie wybrać polecenie i wprowadzić żądane wartości lub zdefiniować je za pomocą myszki (przykład na rysunku 9.23).



Rysunek 9.23. Przykład użycia polecenia *Dopasuj teksturę w 3D*

Oświetlenie sceny

Niezwykle istotne dla uzyskania właściwego wyglądu renderingu jest oświetlenie. Szczególnie przy wizualizowaniu wnętrz różnie dobrane źródła światła mogą całkowicie zmienić końcowy efekt renderingu. ArchiCAD oferuje jedno globalne oświetlenie słoneczne ustawiane wraz z kamerą (aksonometrią) oraz duży wybór lamp i źródeł światła poprzez narzędzie *Lampa*. Szeroki zakres parametrów obiektów z typowej biblioteki, ładowanie do ArchiCAD-a obiektów dodatkowych (np. z internetu lub biblioteki *Lamp world*) oraz możliwości języka GDL przy tworzeniu własnych obiektów pozwalają na wykonanie bardzo zaawansowanych studiów oświetlenia.

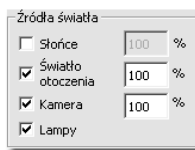
Moduł renderingu LW oferuje zaawansowane możliwości Ray-tracingu (śledzenie promienia światła), dzięki niemu w wykonanych fotoprezentacjach pojawiają się takie efekty jak odbicia lustrzane materiałów, rozmyte cienie i efekty atmosferyczne. Dla *Fotoprezentacji LightWorks* należy używać głównie źródeł światła dostępnych w bibliotece w folderze *Światła LightWorks*. Ich ilość jest dość skromna, ale nie powinno to nas zmylić, parametry i możliwości tych źródeł światła pozwalają na dowolne oświetlenie sceny:



- ♦ *Obiekt Nieba* symuluje rozproszone światło ogólne padające z różnych stron. W projekt wystarczy wstawić jeden taki obiekt. Daje tylko cienie własne — cienie rzucone są bardzo delikatne. Struktura obiektu opiera się na rozstawionych punktach świetlnych na półkuli obejmującej nieskończonym zasięgiem cały projekt (lampę wstawiamy w dowolnym miejscu).
- ♦ *Obiekt Słońce* pozwala na oświetlenie sceny jednym takim źródłem światła. Miękością cieni sterujemy parametrem *Kąt podziału* i *Ilość źródeł światła*. Jakością oświetlenia sterujemy, ustawiając parametr *Ilość źródeł światła*.
- ♦ *Światło okna* to prostokątna świecąca lampa, najlepsza do wstawiania w okno, daje wtedy wrażenie oświetlenia wnętrza naturalnym światłem wpadającym przez otwory okienne i drzwiowe (należy wstawić przed szybą, nie działa „przez” szkło). Tą lampą doskonale doświetlimy projekt wnętrza, a odpowiednio dobrane parametry wielkości i kąta pozwalają za jej pomocą utworzyć dowolny punkt świetlny (np. oprawy biurowe).
- ♦ *Światło kamery* i *Światło otoczenia* to doświetlenie sceny, które definiujemy w *Ustawieniach fotoprezentacji* (rysunek 9.24).

Rysunek 9.24.

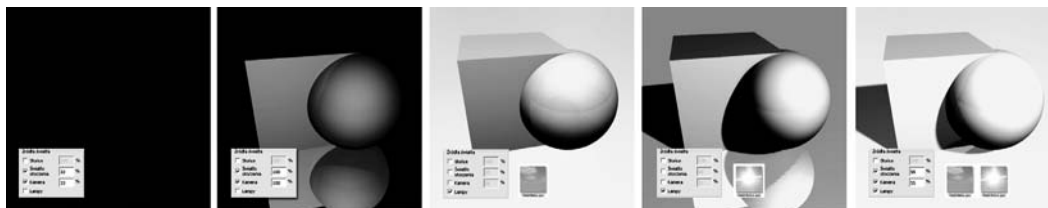
Dodatkowe oświetlenie w module LightWorks dostępne w oknie Ustawień fotoprezentacji



Właściwie dobrane oświetlenie dla sceny ma ogromne znaczenie dla efektu końcowego. Wstawianie świateł warto rozpocząć od zdefiniowania poziomu „zerowego” — przy wyłączonym oświetleniu *Obiekt Słońce* ustawić na niskim poziomie *Światło kamery* i *Światło otoczenia*, a następnie dokładać źródła światła do momentu uzyskania właściwego efektu (rysunek 9.25 i 9.26).



Rysunek 9.25. Przykładowe oświetlenie sceny światłami dostępnymi wraz z modulem *LightWorks*



Rysunek 9.26. Pięć kolejnych ustawień światła pokazuje działanie źródeł *LightWorksa* na prostej złożonej z trzech elementów. Kombinacje świateł i lamp ustawione są identycznie jak dla rysunku 9.25

Pierwsza ilustracja pokazuje model oświetlony *Światłem kamery* oraz *Światłem otoczenia* na niskich parametrach, druga przy parametrach maksymalnych. Trzecia ilustracja to model oświetlony wyłącznie światłem lampy *Obiekt Nieba*, kolejna demonstruje oświetlenie *Obiektem Słońce*. Ostatnia ilustracja to pokaz zastosowania do renderingu kombinacji wszystkich wymienionych światel przy średnich parametrach natężenia.

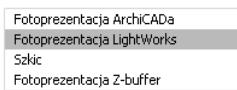
Należy pamiętać również o możliwościach obliczeniowych naszego komputera. *Rendering LW* oferuje znaczne przyspieszenie w obliczeniach, jednak przy dużej ilości źródeł światła i z włączonymi wszystkimi efektami scena o dużej ilości skomplikowanych elementów może przeliczać się dość długo. Czasami proste zmniejszenie parametru rozdzielczości lamp może bez utraty jakości znacząco przyspieszyć obliczenia.



Globalne oświetlenie słońcem powodować może dość nieoczekiwane efekty na skomplikowanych gładkich powierzchniach i nie zaleca się jego używania z *LW* (wyłączyć można je w oknie *Ustawienia fotoprezentacji* w polu *Źródła światła/Słońce*).

Procedury renderingu

W standardowej wersji ArchiCAD-a dostępnych jest kilka modułów renderingu, w ArchiCAD-zie 8.1 warte uwagi są możliwości *Wewnętrznego modułu* oraz *Renderingu szkicowego*, w wersji 9 dochodzi jeszcze zaawansowany moduł *LightWorks*. Wizualizacje wykonywane przy użyciu *LW* zapewniają fotorealistyczną jakość przy wykorzystaniu dedykowanych źródeł światła i definicji materiałów opartych na shaderach. Dla wizualizacji artystycznych, mniej precyzyjnych i określonych (w przeciwieństwie do hiperrealistycznych z *LW*), znakomity jest moduł *Renderingu szkicowego*.



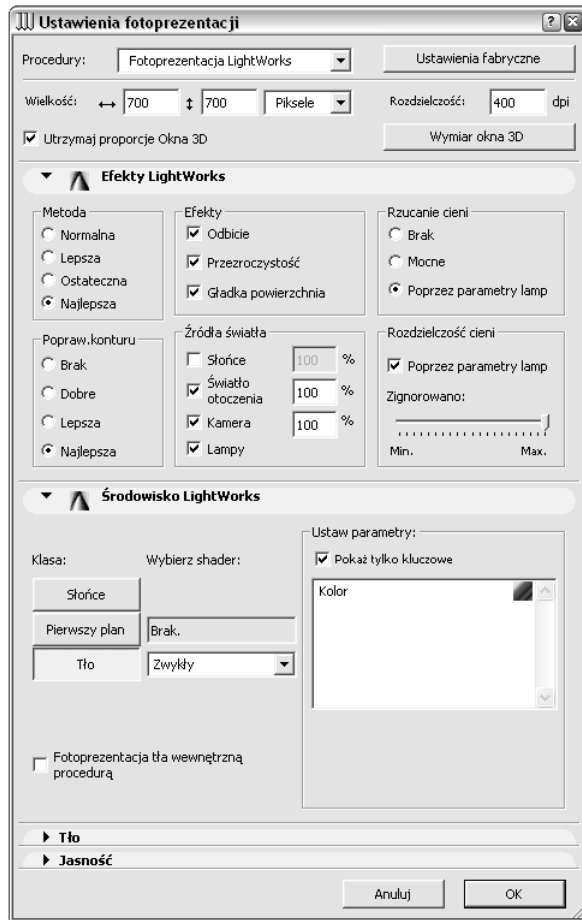
LightWorks

Okno *Ustawień* dla wizualizacji z wykorzystaniem modułu *LW* niewiele różni się od typowego okna renderingu wewnętrznego (rysunek 9.27).

Wywołujemy go z menu *Obraz/Ustawienia fotoprezentacji*. W górnym stałym panelu określamy rozdzielczość i wymiar bitmapy otrzymanej po przeliczeniu fotoprezentacji. W kolejnym panelu (*Efekty LightWorks*) wybieramy jakość przeliczania, efekty, źródła światła i ustawienia dla cieni. Staramy się raczej unikać stosowania światła słonecznego z tej zakładki, stosujemy *Obiekt Słońce* z biblioteki. W panelu *Środowisko LightWorks* ustawiamy parametry dla tła renderingu (ważne przy ustawianiu obiektu w konkretnym otoczeniu) oraz efektów atmosferycznych. Moduł renderingu *LW* należy do dość szybkich (szczególnie w porównaniu z *Wewnętrznym silnikiem 3D* ArchiCAD-a), oczywiście parametry komputera, a szczególnie jego procesora (lub wielu procesorów), w znaczący sposób wpływają na czas oczekiwania na przeliczenie renderingu. Jeśli czas ten

Rysunek 9.27.

Okno ustawień fotoprezentacji modułem LightWorks. W zakładce Środowisko LightWorks możemy zdefiniować również efekty atmosferyczne (padający śnieg, zamglenie itp.)



jest zbyt długi, skutecznym rozwiązaniem jest m.in. ograniczenie ilości elementów do przeliczenia poprzez ukrycie na warstwie np. wyposażenia przy ujęciu zewnętrznym lub skomplikowanych trójwymiarowych drzew.

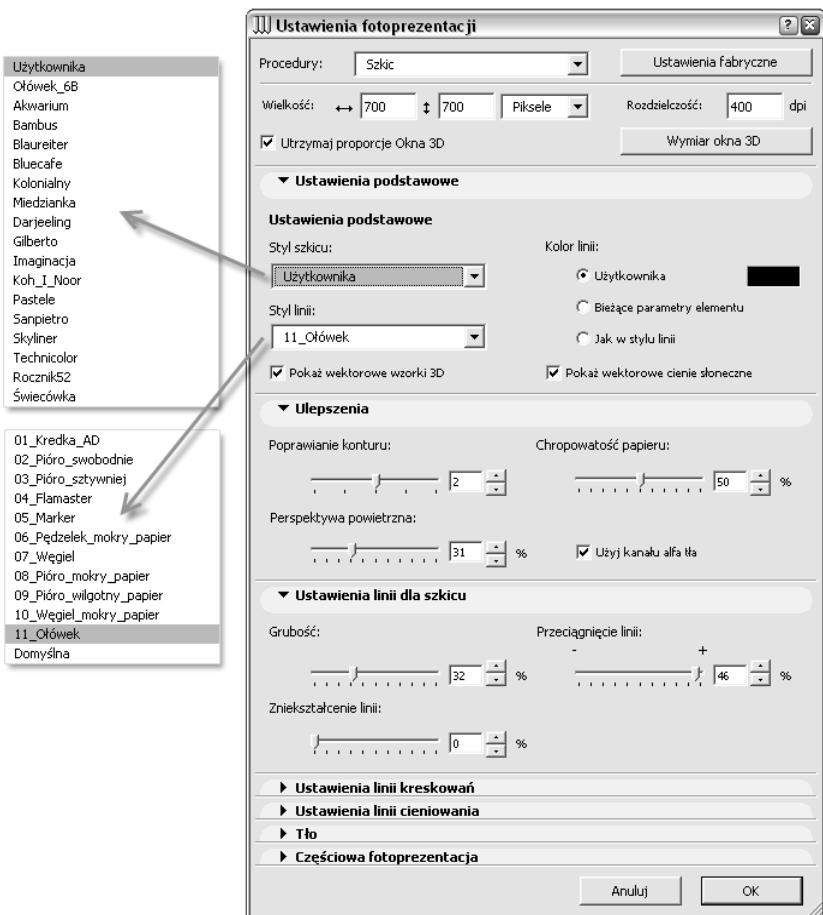
Szkic

Znakomity moduł renderingu, kiedy wykonywany projekt zamierzamy zaprezentować w niekonwencjonalny sposób. Wizualizacja nie jest tak precyzyjna w przedstawianiu szczegółów przyjętych rozwiązań jak np. moduł *LW*, umożliwia za to przekazanie idei projektu w sposób doskonale imitujący rysunki odręczne. Zastosowanie modułu jest bardzo proste pomimo wielu dostępnych ustawień i suwaków (rysunek 9.28).

Na początek proponowałbym wypróbować fabryczne wzorce z panelu *Ustawienia podstawowe* (rysunek 9.29).

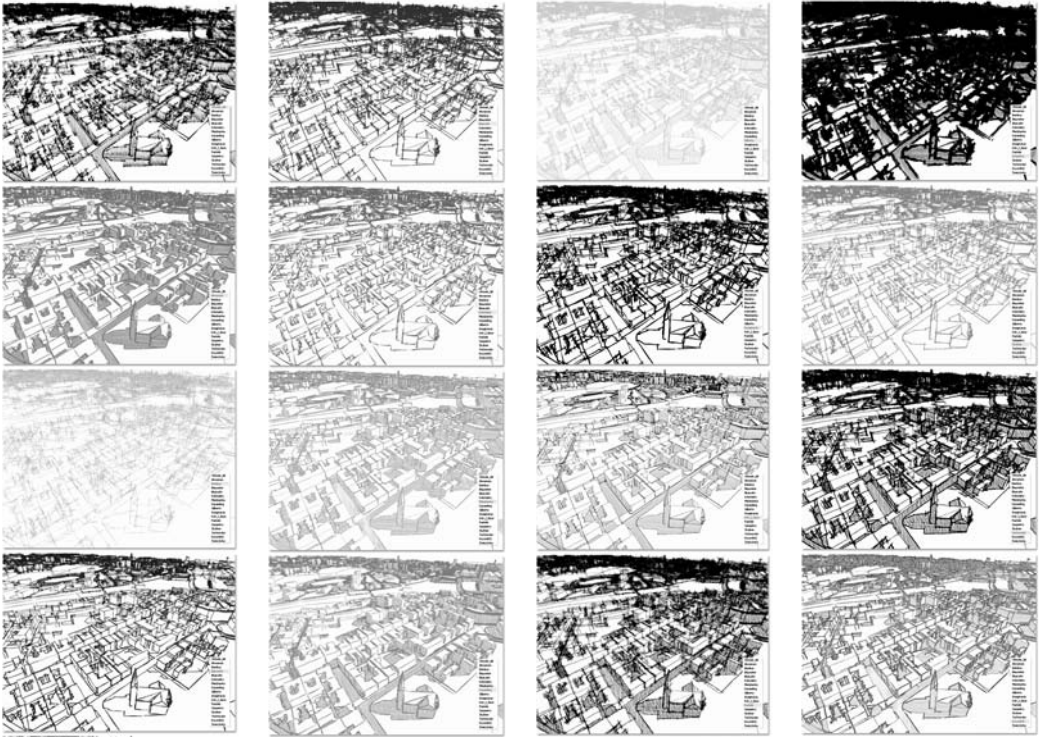
Rysunek 9.28.

Okno ustawień renderingu dla modułu szkicowego. Pierwsze kroki warto skierować do listy rozwijanej Styl szkicu i przetestować niektóre z ustawień fabrycznych programu



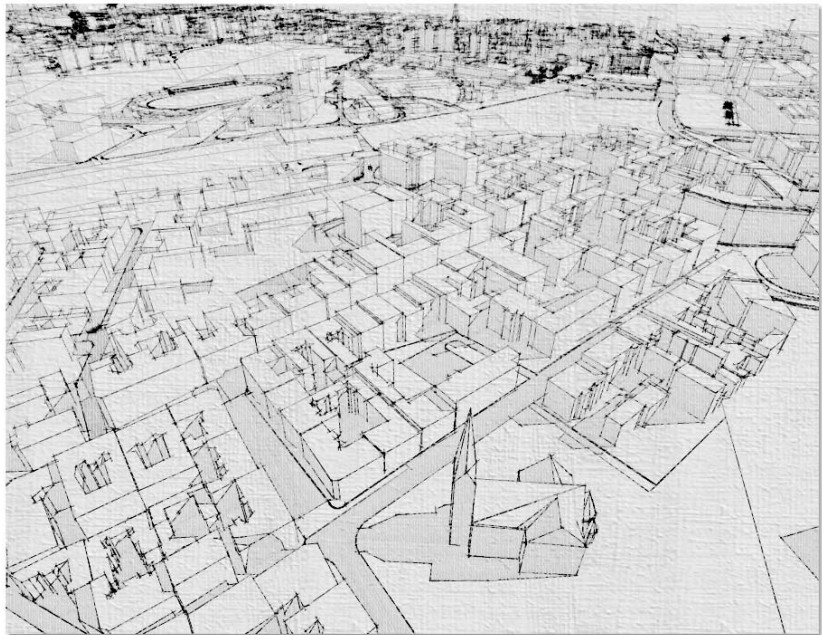
Najbardziej odpowiadający nam styl szkicu możemy dowolnie zmieniać za pomocą ustawień w kolejnych zakładkach:

- ◆ *Ulepszenia* — w tej zakładce duże znaczenie dla plastyczności wizualizacji ma ustawienie *Perspektywy powietrznej* (im dalej, tym bardziej elementy są rozjaśnione).
- ◆ *Ustawienia linii dla szkicu* — mają wpływ na linie konturowe elementów. Przecignięcie linii spowoduje wydłużenie konturów poza wierzchołki elementów. Zniekształcenie powoduje drżenie linii.
- ◆ *Ustawienia linii kreskowań* — mają wpływ na wektorowe wzorki na powierzchniach elementów np. dla ścian z przyporządkowaną cegłą.
- ◆ *Ustawienia linii cieniowania* — zmieniają sposób wyświetlania cieni, rzucane są jedynie od ogólnego światła słonecznego.
- ◆ *Tło* — w zakładce możemy również skorzystać z własnych bitmap tła lub dostępnych w bibliotece programu, przykład na rysunku 9.30.



Rysunek 9.29. Ilustracje przedstawiają ustawienia fabryczne Stylu szkicu (16 razy ulica Wolności w Chorzowie — miasto rodzinne ☺). Prostym poruszaniem odpowiednich suwaków możemy dowolnie zmieniać ustawienia na własne i tworzyć renderingi w niepowtarzalnym stylu

Rysunek 9.30.
 Rendering szkicowy
 z wykorzystaną
 teksturą
 ze standardowej
 biblioteki
 ArchiCAD-a
 — 1024 Cappucino

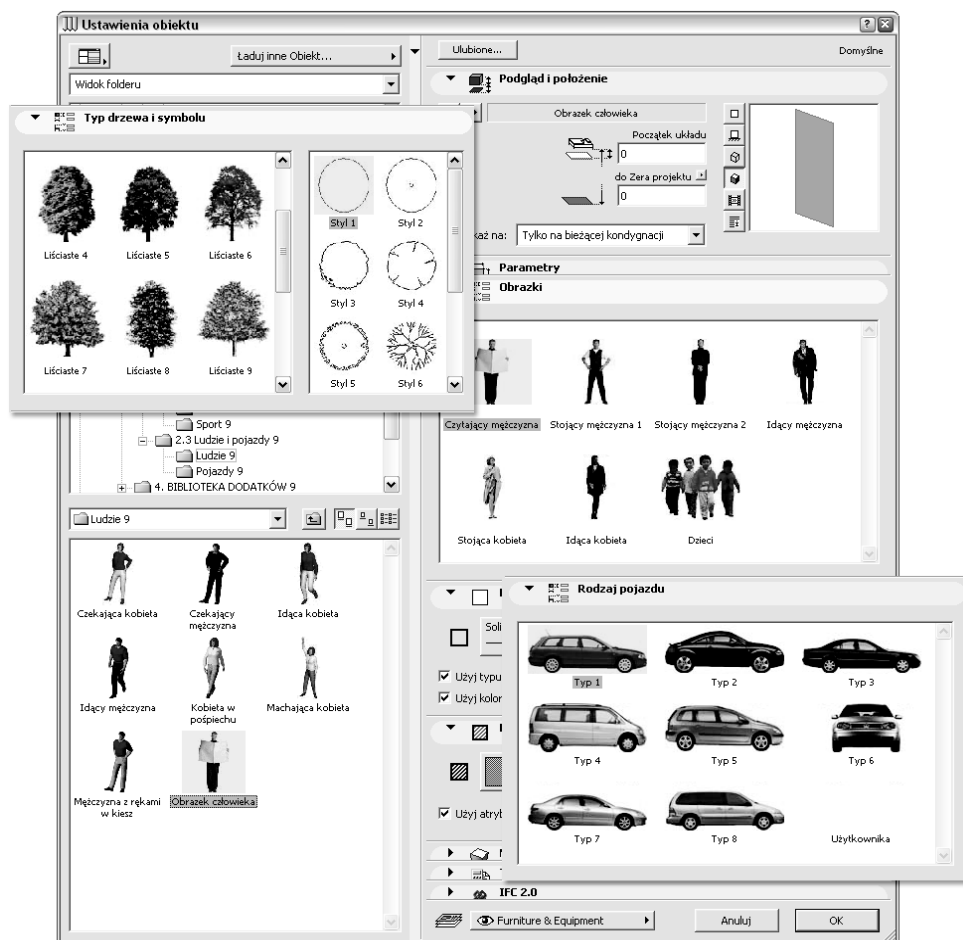




Przeliczony rendering nie jest zachowywany na dysku automatycznie! Niezależnie od wybranego typu fotoprezentacji po jej przeliczeniu i wyświetleniu w oknie musimy użyć polecenia *Zachowaj* (lub *Zachowaj jako*), aby zapisać wygenerowaną bitmapę. Jedynie w przypadku obliczeń animacji poszczególne klatki lub film zapisują się automatycznie we wskazanym folderze.

Obiekty biblioteczne

Dla potrzeb wizualizacji często wykorzystujemy specjalnie przygotowane obiekty biblioteczne. Możliwości języka GDL, w którym tworzone lub przetwarzane są obiekty do ArchiCAD-a, oferują wiele zaawansowanych funkcji, m.in. automatyczny obrót obiektu w stronę kamery (zdjęcia drzew, postaci — rysunek 9.31), losowo rozkładane elementy składowe, np. liście drzew w obiektach z biblioteki Garden Works (do darmowego pobrania z internetu), czy odpowiednie zachowanie się obiektów podczas przeliczania animacji (falowanie wody, otwieranie drzwi po zbliżeniu się kamery).

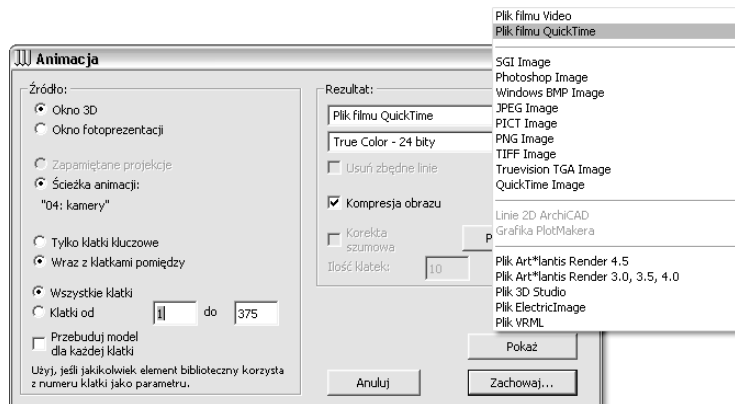


Rysunek 9.31. Biblioteka standardowa programu zawiera liczne sparаметryzowane obiekty przydatne do wizualizacji

Tworzenie animacji

Poleceniem *Utwórz animację* z menu *Obraz* rozpoczynamy obliczanie i zapisywanie renderingów (lub widoków 3D) na podstawie przygotowanej wcześniej ścieżki. Program wymaga co najmniej dwóch kamer w projekcie. Tworzone animacje mogą być zapisywane w różnych popularnych formatach, również jako sekwencja kolejnych bitmap (rysunek 9.32).

Rysunek 9.32.
Okno ustawień animacji



Symulacja budowy

Oprócz standardowych możliwości animacji projektu do dyspozycji mamy również funkcje symulacji etapów budowy. Poszczególne elementy modelu tworzonego w ArchiCAD-zie możemy przyporządkować do wybranego typu prac w czasie określonym datami. Na podstawie tak wykonanego harmonogramu prac można wykonać film pokazujący cy poszczególne etapy budowy.

Inne aplikacje (Artlantis, Meander, ArchiSketchy, ArchiFacade, Piranesi, Sketchup)

ArchiCAD jest jedną z niewielu aplikacji posiadających moduły renderingu wbudowane w strukturę. Dzięki temu wszelkie zmiany nanoszone w projekcie aktualizują jego automatycznie wykonywane prezentacje. W pewnych przypadkach użytkownicy ArchiCAD-a stosują również dodatkowe aplikacje. Najpopularniejszą z nich jest Artlantis, obecnie w wersji R oraz Studio, który służy wyłącznie do wykonywania zaawansowanych prezentacji. Poniżej skrótowy przegląd aplikacji wspomagających — powinien on ułatwić zorientowanie się w ich możliwościach tworzenia wizualizacji.

- ♦ Artlantis R francuskiej firmy Abvent oferuje tworzenie zaawansowanych renderingów łącznie z obliczaniem efektów *Raytracingu* oraz *Radiosity*. Program słynie z prostoty obsługi, która pozwala na wykonywanie profesjonalnych wizualizacji architektonicznych praktycznie bez przygotowania. Ustawienia shaderów światła i efektów na bieżąco są wyświetlane w oknie podglądu. Jedne z wielu funkcji

programu to wstawianie w scenę tzw. *billboardów* i trójwymiarowych *obiektów* oraz wpasowywanie renderingu w zdjęcie otoczenia. Nawet najtrudniejsze sceny (zieleń, postaci ludzkie, kontekst obiektu) wykonywane są dzięki temu w szybki i prosty sposób. Artlantis jest programem mocno zintegrowanym z ArchiCAD-em — poprzez eksport zapisywane są ustawienia materiałów, kamer i źródeł światła. Używanie Artlantis pozwala na odciążenie ArchiCAD-a od pracy nad wizualizacjami, zmiany w modelu uwzględniane są w opracowywanej scenie (rysunek 9.33).

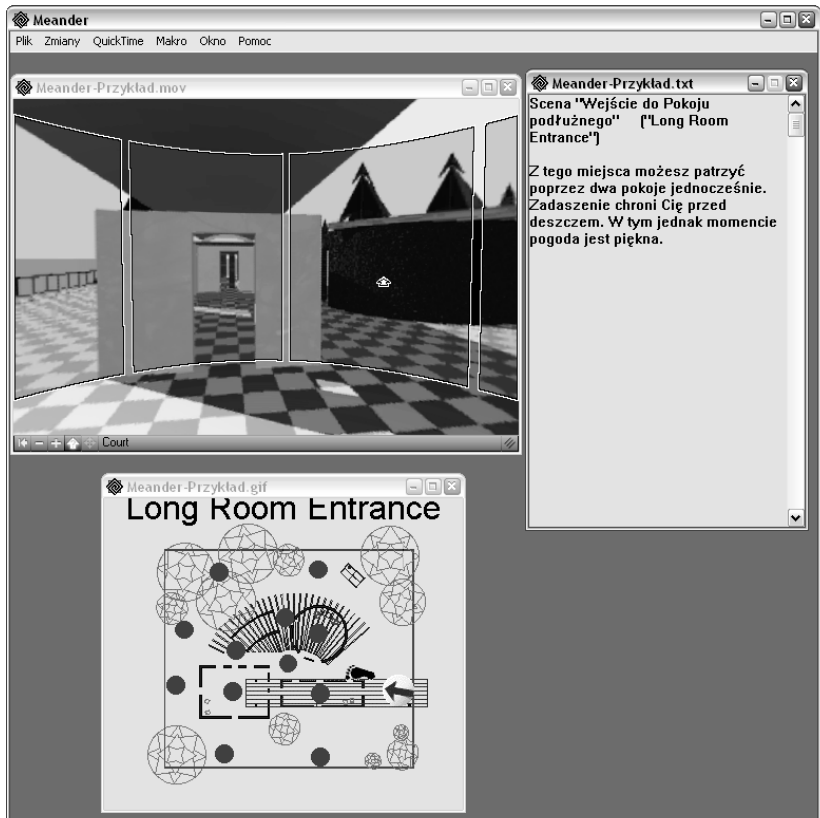


Rysunek 9.33. Interfejs programu Artlantis R i efekt końcowy jego pracy

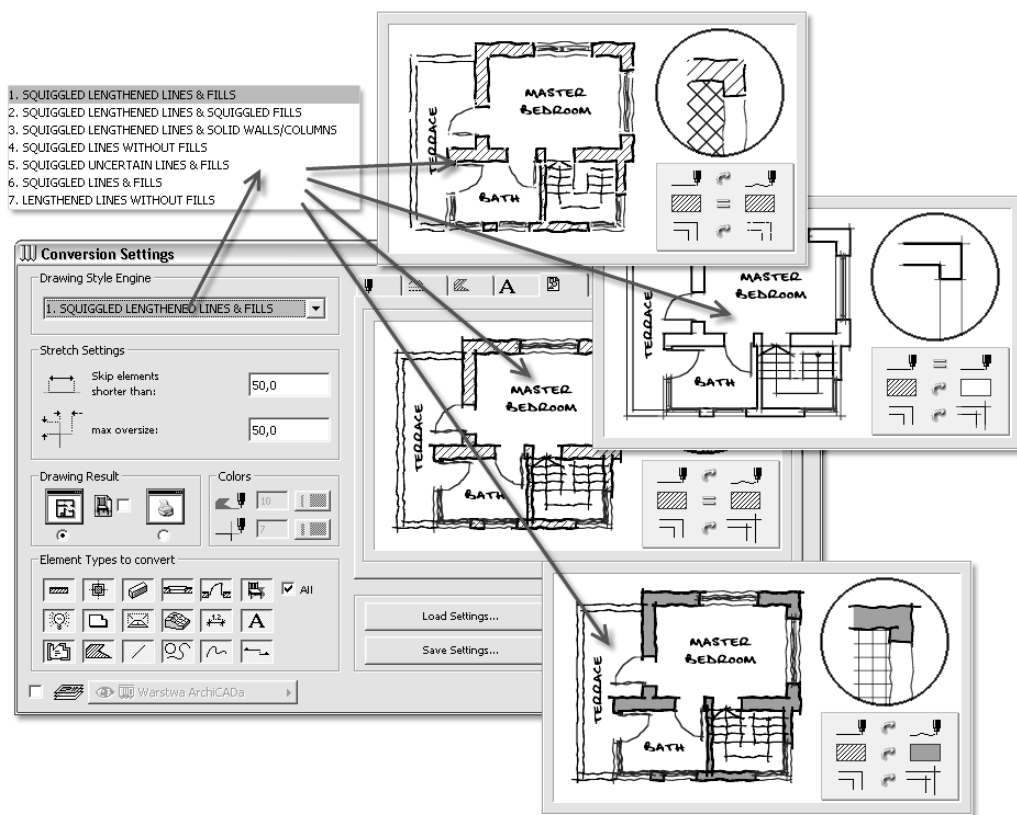
- ♦ Meander to mała aplikacja dostępna wewnątrz ArchiCAD-a. Pozwala ona na połączenie wykonywanych Panoram VR z rysunkiem rzutu i opisem (rysunek 9.34).

Rysunek 9.34.

Widok okna programu Meander



- ♦ ArchiSketchy to dodatek firmy Cigraph pracujący wewnątrz ArchiCAD-a posiadający podobne możliwości jak *Rendering szkicowy*. Programem tym w szybki i prosty sposób można zamienić widok rzutu, przekroju/elewacji lub okna 3D w rysunek przypominający odręczny szkic (rysunek 9.35).
- ♦ ArchiFacade to kolejna aplikacja Cigraphu przydatna przy opracowywaniu wizualizacji. Program posiada m.in. funkcję umożliwiającą przekształcenie zdjęcia perspektywicznego w ujęcie elewacyjne. Tak wyprostowane zdjęcie może służyć jako podkład rysunkowy, znacznie upraszczając inwentaryzację fotografowanych obiektów.
- ♦ Piranesi to znakomita niezależna aplikacja, w której dzięki przechowywanym informacjom o trójwymiarowych bryłach można malarsko opracowywać renderingi, wstawiając również zdjęcia postaci ludzkich lub zieleni. Efekt końcowy działań w Piranesi bardzo przypomina filtry Photoshopa, jednak wizualizacje w tym programie wykonuje się nieporównanie szybciej i mniejszym nakładem pracy, a przy tym zachowują one cechy indywidualności twórcy (rysunek 9.36).



Rysunek 9.35. Okno programu ArchiSketchy



Rysunek 9.36. Kilka przykładowych wizualizacji wykonanych w programie Piranesi na podstawie modelu ArchiCAD-a. Ilustracja po lewej to rendering bazowy z ArchiCAD-a, po prawej znajdują się wariacje wykonane w tej aplikacji

ArchiCAD posiada bezpośredni eksport do programu Piranesi (format *epx*).

- ◆ Sketchup to znany program do opracowywania trójwymiarowych koncepcji szkicowych. Poza szybkim modelowaniem trójwymiarowych brył możliwości Sketchupa można również wykorzystywać do wykonywania bardzo atrakcyjnych wizualnie prezentacji. ArchiCAD posiada zaawansowany moduł przekształcający model z programu Sketchup na standardowe elementy — ściany, płyty stropowe, elementy biblioteczne. Dzięki temu szkicowe bryły przenoszone są do ArchiCAD-a i zamieniane na elementy z *Palety narzędzi* (ściany, płyty stropowe, elementy biblioteczne).