

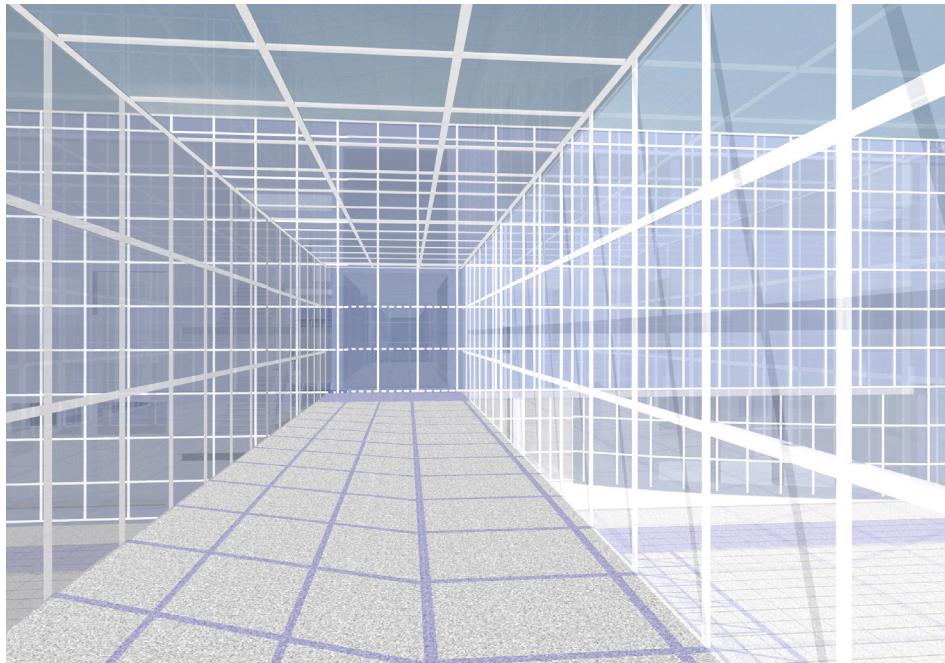
NASTAVNI PRIRUČNIK

ZA UČENJE PROGRAMA

ArCon VIZUALNA ARHITEKTURA

KORAK PO KORAK

III. DIO - SAVJETI I TRIKOVI



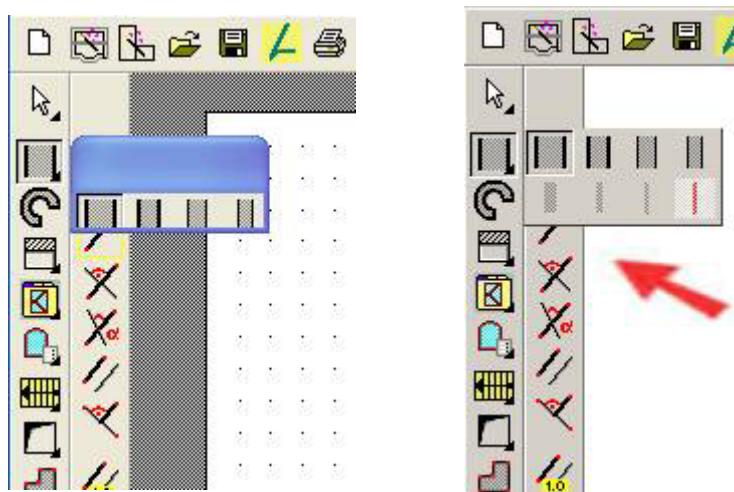
Sva prava pridržana. Kopiranje priručnika ili bilo kojeg njegovog dijela nije dozvoljeno bez suglasnosti tvrtke.

12 SAVJETI I TRIKOVI

12.1 INSTALACIJA I KONFIGURACIJA PROGRAMA

Kako ponovno kompletno prikazati ikone s varijantama u Windows XP?

Kod podešavanja Desktopa odaberite 'Windows Standard' ili u Windows pretraživaču kliknite desnom tipkom miša na datoteku 'ArCon.exe' (u direktoriju '...\\ArCon\\Program'). U kontekstnom izborniku *Karakteristike* birajte opciju *Kompatibilnost*. Ovdje kliknite opciju *Isključiti vizualni dizajn*.



Kako ispravno instalirati ikonu 'eLines', da se može pokrenuti aktualna verzija eLines programa?

U datoteci 'ArCon.ini' (u direktoriju '...\\ArCon\\Program') mora biti slijedeći unos:

```
[ELINES]
Staza=C:\\Program Files\\eLines\\Program\\eLines
```

Navod staze iza znaka jednakosti je samo primjer. Tu je potrebno unijeti točnu stazu za 'eLines.exe'.

Kada otvorim ArCon i pokušavam otvoriti postojeći projekt, računalo se 'smrzne'. Zašto?

Najvjerojatnije koristite antivirusni program koji je stalno aktiviran. Zbog neprekidne komunikacije između ArCona i pripadajućeg hardlocka, softver hardlocka prepoznaje aktivnost antivirusnog programa kao 'uljeza' pa vam na taj način onemogućava rad s ArConom. To je poznati problem s mnogim programima koji koriste hardlock.

Prilikom rada s ArConom, isključite antivirusni program.

Što učiniti kad se kreirani projekt ne može otvoriti?

Ponekad se dešava da se kod spremanja projekta ošteti datoteka koja više ne može biti učitana. Da ne bi ponovno morali crtati cijeli projekt, postoji slijedeće rješenje:

1. Otvorite novi projekt
2. U izborniku *Zgrade* pomoću opcije *Učitaj zgradu* učitajte oštećenu datoteku
3. Odaberite odgovarajuću zgradu i učitajte u novi projekt.

U većini slučajeva se na ovaj način može povratiti staro stanje - samo će već kreirani teren biti izgubljen te mora biti nanovo ucrtan.



12.2 ZGRADE

Kako zgradu koja je kreirana unutar druge zgrade, učiniti vidljivom i unutar zgrade koja je okružuje?

Ako je pozicija promatrača izvan zgrade koja okružuje, obje su zgrade za promatrača vidljive (unutarnja zgarada npr. kroz prozor).

Na ovaj će način biti vidljiva i unutar zgrade: u konstrukcijskom prikazu kreirajte proizvoljni presjek izvan svih zgrada. U dijalogu presjeka označite opciju *Sve zgrade* u grupi *Presjek kata/zgrade*. Dubina presjeka treba iznositi najmanje ukupnu dubinu zgrade. U dizajnerskom prikazu prebacite ikonu s varijantama *Perspektiva* na *Perspektiva s prikazom presjeka*. U dizajnerskom prikazu može se projekt proizvoljno razgledavati, pri čemu su sve zgrade vidljive.

Kako je u ArConu moguće projektirati dvojnu zgradu?

Svaku zgradu koju nacrtate u ArConu možete spremiti kao cjelinu pomoću opcije *Zgrada/Spremanje vidljivih zgrada*, pod nekim imenom.

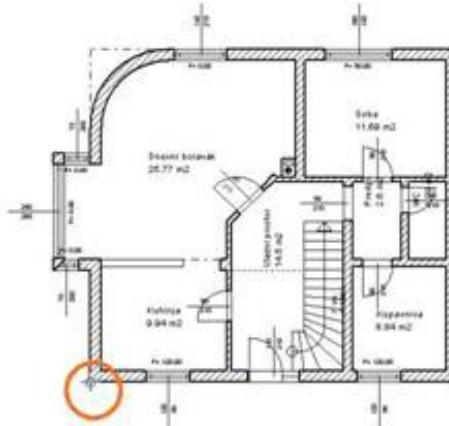
Nakon što ju spremite, možete ju ponovo učitati i zrcaliti pomoću opcije *Zgrada/Zrcaljenje aktualne zgrade*.

Da bi zrcaljenje bilo pravilno izvedeno, tj. da bi se zid zgrada poklopio, morate koristiti opciju za smještanje ishodišta jer vam je ta točka mjerodavna za sve operacije koje planirate učiniti.

Preporučamo raditi ovim redoslijedom:

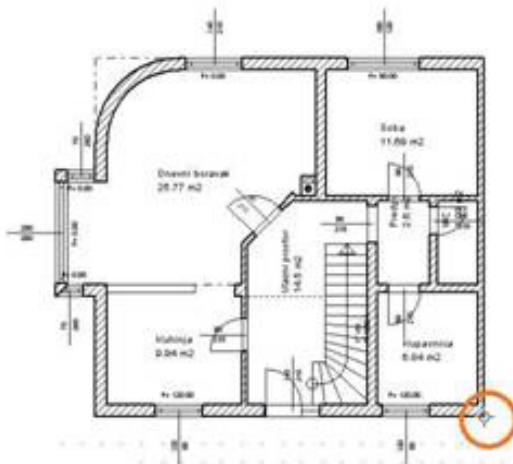
1. Ukoliko želite da vam zid dvojne zgrade bude zajednički, smanjite njegovu debeljinu na pola vrijednosti, npr. 15 cm. Ukoliko ste ucrtali krov, na zajedničkoj strani smanjite dužinu strehe na vrijednost 0 cm.

2. Položite ishodište u donji lijevi kut zgrade.

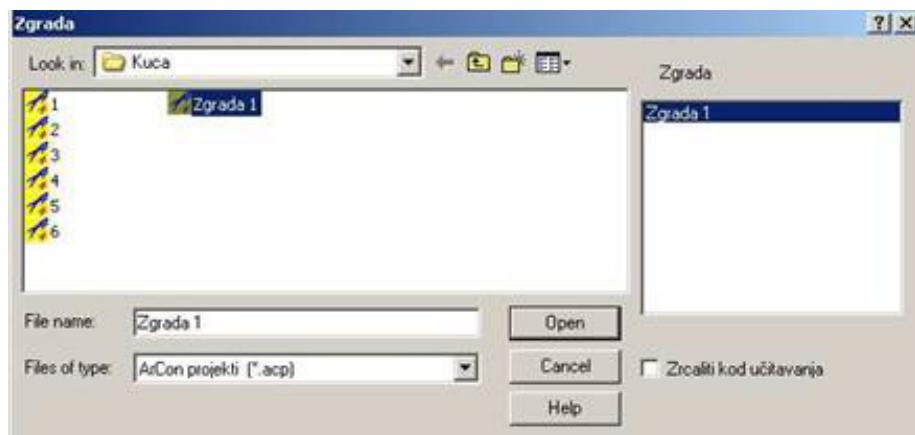


3. Spremite zgradu pod nekim imenom

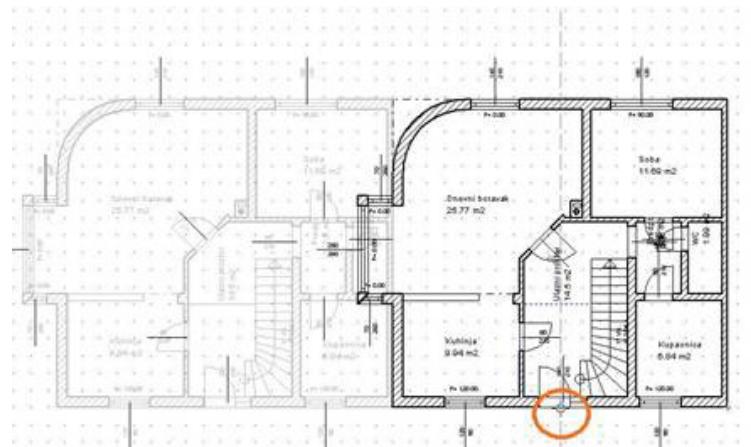
4. Premjestite ishodište u donji desni kut zgrade.



5. Učitajte spremljenu zgradu.

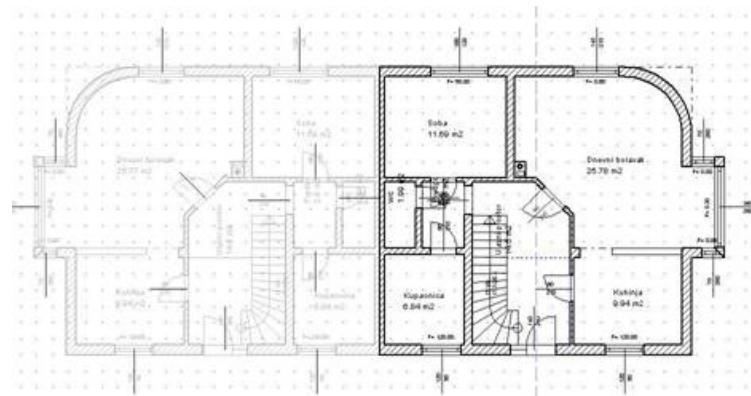


6. Premjestite ishodište u polovište donje stranice.



7. Izaberite opciju *Zrcaljenje aktualne zgrade - oko y osi*.

Sada vaš projekt sadrži dvojnu građevinu, koju možete dalje obrađivati.



Kako iz jedne kuće nastaje niz kuća?

Postavite ishodište na kut zgrade te zatim spremite projekt s tim unosom. Nakon toga postavite ishodište na mjesto gdje treba postaviti drugu zgradu. Obje točke ishodišta, na spremljenoj zgradi i novo postavljena, daju točku unosa druge zgrade. Ranije spremljenu kuću možete pomoći funkcije *Zgrade/Učitaj zgradu* učitati u isti projekt i spremiti pod novim imenom. Pomoći ove funkcije moguće je npr. jednake zgrade poredati u niz.

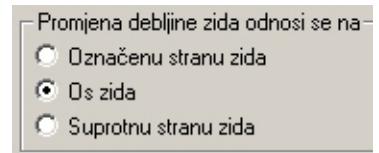
Kako okrenuti / zrcaliti teren?

Moguće je samo indirektno. Postavite novu (pomoćnu) zgradu. Obrise terena izvucite tankim zidom. Novu (pomoćnu) zgradu postavite na željenu poziciju terena (okretanjem, zrcaljenjem, pomicanjem). Obrišite izvorni teren i izvucite obrise novog pomoću kontura pomoćne zgrade. Nakon toga pomoćnu zgradu možete obrisati.

12.3 ZIDOVИ

Kako se definiraju temelji?

Prvo uključite najniži kat zgrade. Naredbom *Kat/ Novi i Kat ispod* (izaberite *Preuzimanje/Samo tlocrt*) bit će kreiran kat na novoj razini. Visinu kata određuje dubina temelja. Debljina poda se određuje unosima u *Debljina stropa* odnosno *poda*. Kreirate li zatvorenu prostoriju, nije potrebno kreirati strop. Strop će biti izvučen preko cijelog kata. Nakon toga možete promijeniti debljinu svakog pojedinog zida – temelja, upisivanjem nove vrijednosti u *Debljina zida*. Ako želite centrirane temelje, odaberite osnu promjenu debljine.



Kako kreirati zidove, koji ne odgovaraju visini kata?

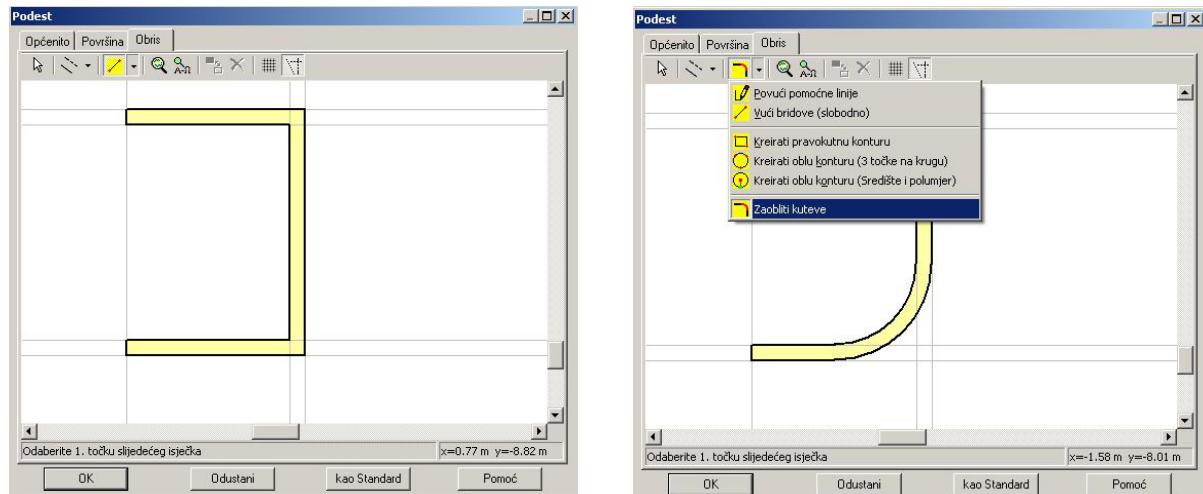
Različita visina zida unutar kata, u ArConu trenutno nije moguća, pa taj problem možete riješiti korištenjem jedne od dvije mogućnosti:

Mogućnost A: Leži li zid unutar zgrade, npr. instalacijski zid u kupaonici, postavlja se parapet.

Mogućnost B: Leži li zid izvan zgrade kao npr. zid ograda tada se kreira nova zgrada s odgovarajućom visinom kata. Zidni otvori i kroviste nude mnogobrojne mogućnosti oblikovanja, koje s parapetom nisu moguće.

Kako izvesti polukružni parapet kao balkonsku ogradu?

Polukružni parapet možete izvesti samo od više ravnih segmenata, zbog toga preporučamo izvedbu ograde na zavojitom balkonu pomoću *Dizajnera podesta*. U njemu postoji alat za zaobljivanje uglova pa će ograda izgledati ljepeš i zaobljenije. Nacrtajte prvo ogradu sa ravnim stranicama, zatim zaoblite unutrašnje i vanjske uglove.



Na koji način zid postaje proziran?

Od verzije ArCon 4.0 moguće je zidove obložiti materijalom. Dodijelite li materijal *Staklo*, kreirani zid bit će proziran.

Kako prikazati kose elemente zida?

Želite npr. za vanjsko stubište kreirati kosi zid kao rukohvat. Prvo konstruirajte zidove u zasebnoj zgradi s predpodešenom visinom kata. Pomoću različitih krovnih ploha moguće je kreirati kose zidove prema gore. U editoru krovišta isključite sve detalje, podesite konstrukciju na 0 cm, a pokrov na 1 cm. Za prepust krovišta unesite 0 cm. Odredite li 3 od 4 krovne plohe kao zabatne strane, možete preko nagiba 4 plohe podesiti kosinu gornjeg ruba zida. Pomoću visine strehe ili visine pregiba podešava se ukupna visina zida. Ovaj savjet može se koristiti za zidove u vanjskom području.

Kako naknadno promijeniti duljinu zida?

Važan preduvjet: barem jedna strana zida mora biti slobodna.

Mogućnost A:

Označite u konstrukcijskom prikazu završetak zida. Označena strana mora biti crveno obojena. Pritisnute tipku *Ctrl* i držite pritisnutu dok s lijevom tipkom miša kliknete i izvlačite stranu zida. Na ovaj način možete proizvoljno pomaknuti duljinu zida.

Mogućnost B:

Označite stranu zida i dvaputa kliknite na nju. U dijalogu *Zid* koji će se pojaviti numerički izmijenite duljinu zida.

ArCon 6.0 Pro nudi naprednije funkcije za manipulaciju zidovima. Istražite ih u alatu za obrađivanje zidova u vertikalnom izborniku.

Postoji li mogućnost da se u dizajnerskom prikazu izvana vidi kroz zidove?

Mogućnost A:

U konstrukcijskom prikazu dvostrukim klikom na odgovarajuću stranu zida otvorite dijalog *Zid* i kliknite na opciju *U pogledu odozgo / perspektivnom nevidljivo*.

Mogućnost B:

U konstrukcijskom prikazu postavite presjek na mjestu gdje se treba vidjeti u zgradu (npr. direktno iza vanjskog zida). U dizajnerskom prikazu nudi ikona *Perspektiva* sljedeću opciju. Aktivirate li tu opciju, imate slobodan pogled u zgradu slično kući za lutke.

12.4 PROZORI / VRATA

Kako postaviti prozore i vrata u virtualne zidove?

Prozori i vrata mogu biti postavljeni u virtualne zidove ako je u dijalogu *Virtualni zidovi* pod *Otvori* aktivirana opcija *Preuzeti prozore i vrata*. Da bi dobili korekstan prikaz prozora s prozorskim klupčicama potrebno je unijeti debeljinu virtualnog zida najmanje 20 cm.

Zašto se vrata ne mogu ciljno postaviti u zid?

Odabrani zid je vjerojatno prekratak. Kod označavanja zida ćete utvrditi da se on sastoji iz više dijelova. Obrišete li drugi zid i postojeći zid odgovarajuće produljite možete prozore i vrata ciljno postavljati.



Kako odstraniti prikazane visine parapeta kod prozorskog elementa, koji sadrži više prozora?

Mogućnost A:

U padajućem izborniku *Prikaz* isključite opciju *Prikaži visinu parapeta kod prozora*.

Mogućnost B:

Uključite izgled stranice. Umanjite list toliko da se vidi siva pozadina. Visine parapeta možete pomaknuti u sivu pozadinu. Na listu je prikazano područje za ispis. U normalnom prikazu je tekst opet vidljiv i može biti označen.

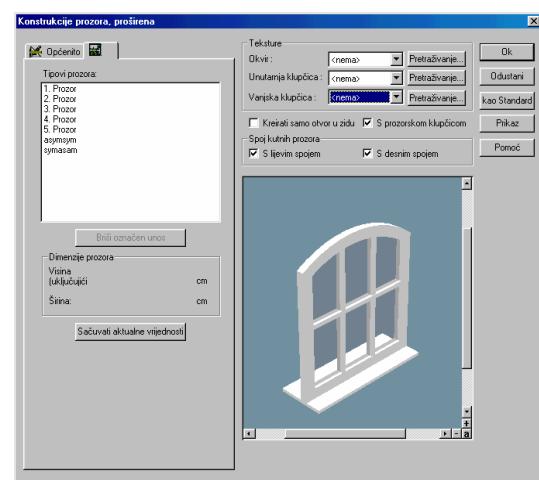
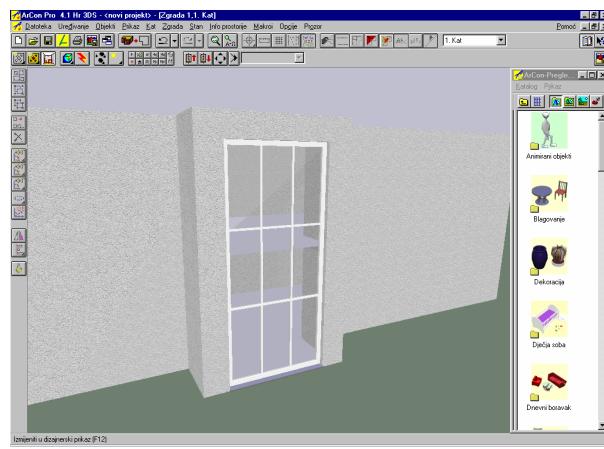
Kako se kod 2. i 3. varijante proizvoljno konstruiranih prozora oni spojno postavljaju u kut?

Desnim klikom na ikonu za prozore otvara se dijalog. Ovdje je potrebno isključiti opcije sa spojem lijevo i sa spojem desno.

Kako kreirati prozor preko dvije etaže?

Budući da je rad s ArConom organiziran prema etažama, nije dovoljno postaviti prozor u donji kat (prozor čija visina prelazi na kat iznad). Područje prozora u gornjem katu neće biti automatski izrezano, što znači da otvor za prozor morate kreirati "ručno". Prozore preko dva kata moguće je konstruirati na slijedeći način :

1. Konstruirajte prozor s proizvoljno postavljenim prečkama (varijanta 2). Unesite visinu tako da prozor ulazi i u slijedeći kat.



2. U slijedećem katu morate postaviti otvor u zidu pomoću proizvoljno konstruiranog prozora (varijanta 2), tako da otvor ima jednaku širinu kao i prozor, te visinu parapeta čija negativna vrijednost odgovara visini poda kata koji se nalazi ispod. Visinu otvora morate uvećati za vrijednost visine parapeta. Otvor zida mora biti postavljen točno iznad prozora, da bi prozor bio vidljiv u cijelosti.

Što učiniti kada se nove standardne vrijednosti (npr. u dijalogu vrata) ne mogu spremiti?

Datoteka 'ArCon.ini' (u direktoriju '...\\ArCon\\Program') je vjerojatno zaštićena od zapisivanja.

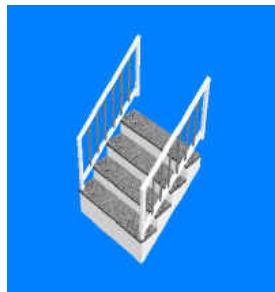
U Windows-Exploreru kliknite desnom tipkom miša na datoteku 'ArCon.ini' i u kontekstnom izborniku *Properties* isključite *Read-only*.

12.5 STUBIŠTA

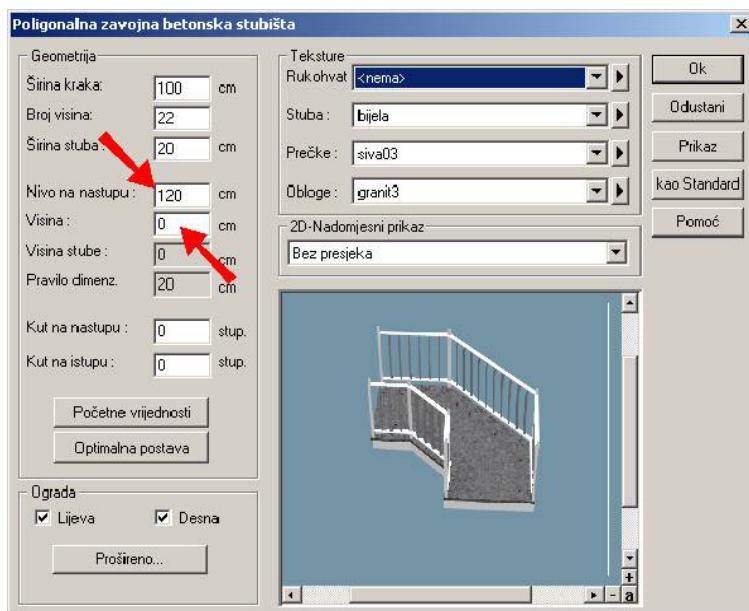
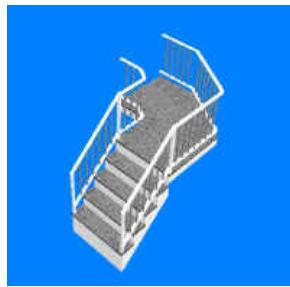
Kako kreirati stubište s različitim podestima i oblicima podesta?

U poligonalnom unosu stubišta one se sastavljaju iz više isječaka.

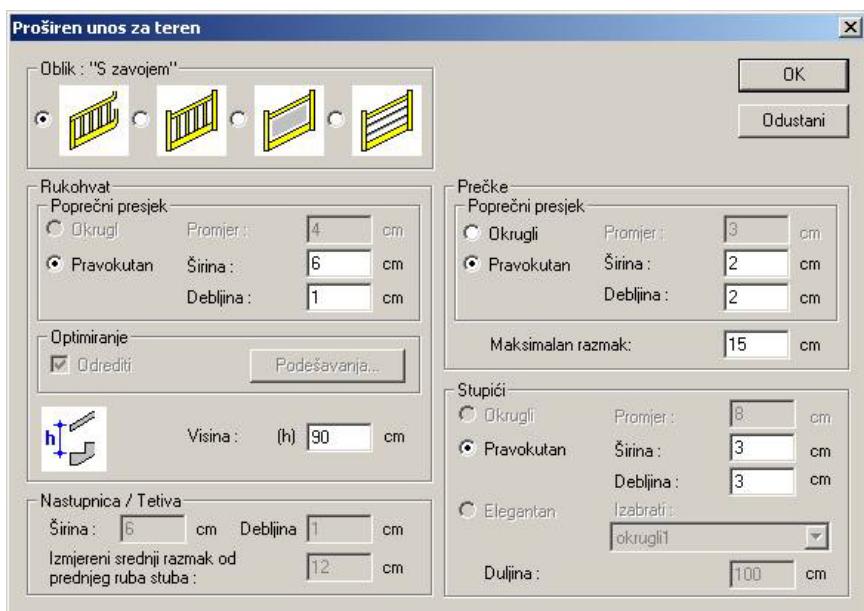
1. Prvo stubište (Broj visina 4, Nivo na nastupu 0 cm, Visina 120 cm)



2. Drugo stubište (Nivo na nastupu 120 cm, Visina 0 cm)



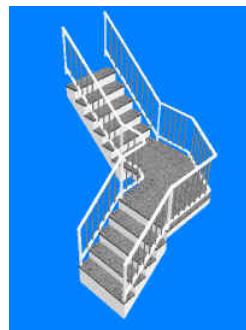
3. Određivanje vrijednosti za ogradu



U registru *Ograda* s opcijom *Prošireno...* pod *Stupići* unesite širinu i debljinu 0 cm. Tada će se pojaviti samo prečke bez stupića.

Zavojitost stubišta nema nikakvu ulogu, može se unijeti proizvoljni oblik.

4. Kreiranje trećeg stubišta (Nivo na nastupu 120 cm, visinu postaviti na preostalu visinu kata)



Ovim postupkom moguće je kreirati bezbrojne varijante s proizvoljnim brojem podesta.

Napomena: Poligonalno stubište s ogradom i visinom 0 možete koristiti i za automatsku vizualizaciju balkona s ogradom.

Kako izuzeti površinu ispod stubišta kod proračuna površine?

Prvo je potrebno stubište zatvoriti pomoću virtualnih zidova; na taj će način nastati nova prostorija. Označite prostoriju. Dvostrukim klikom pozovite Info prostorije i u registru DIN277 uključite opciju *Ne uzimaj u prostoriju /ne u info prostorije*. Na taj će način ova površina biti izuzeta kod proračuna površine.

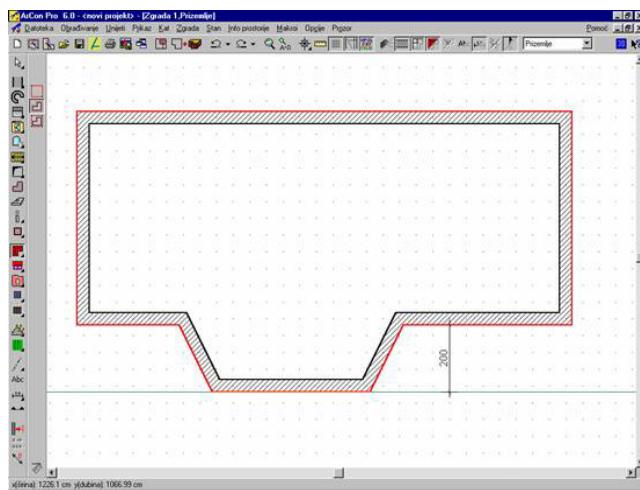
Kako prikazati stubište kata ispod, ako je kao vidljivi kat uključen kat iznad?

U izborniku *Prikaz* uključite opciju *Prikaži stubište u katu ispod*.

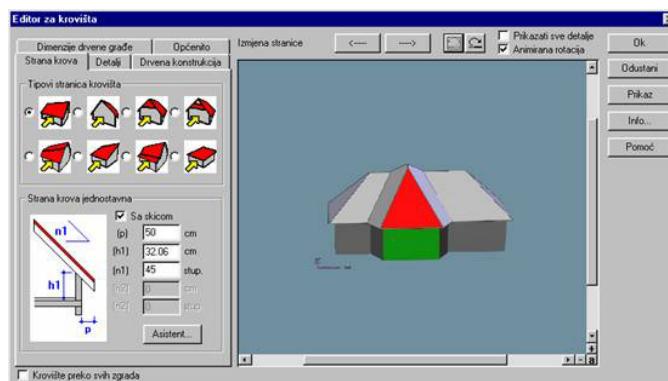
12.6 KROVIŠTE / KROVNE KUĆICE

Kako spustiti dio krovne strehe?

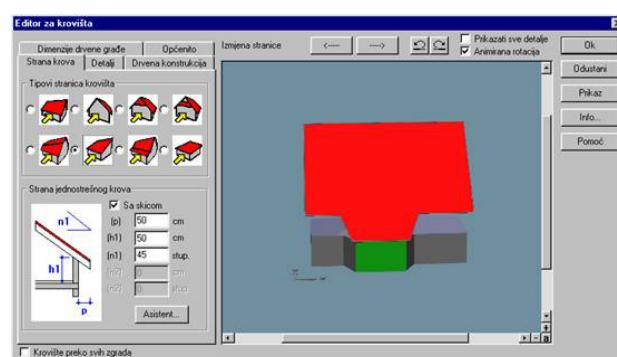
1. Automatski definirajte krovne konture i izmjerite odmak zida ($d=200$ cm u našem primjeru).



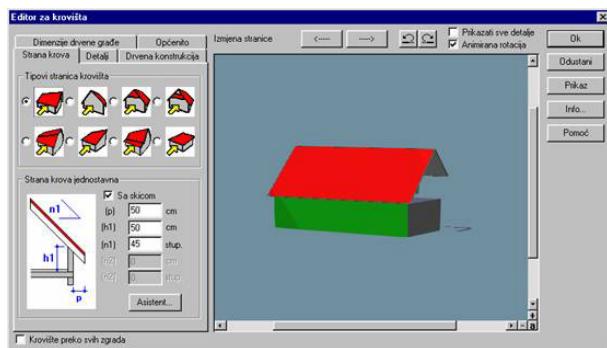
2. Odaberite istaknutu stranu krova.



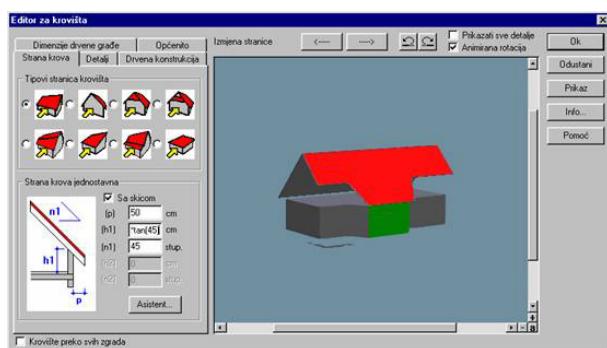
3. Postavite za tu stranu krova karakteristiku *Strana jednostrešnog krova*.



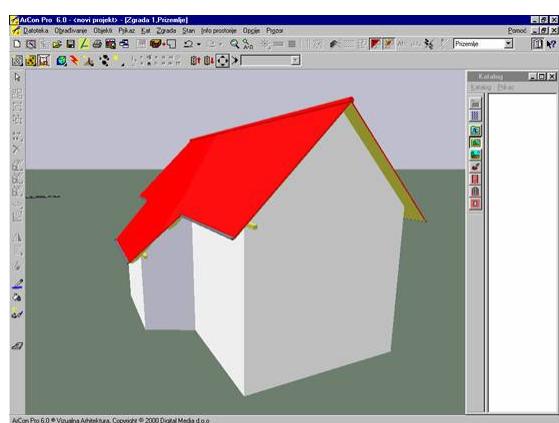
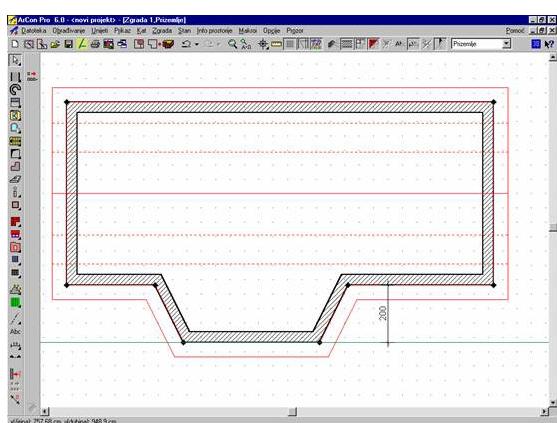
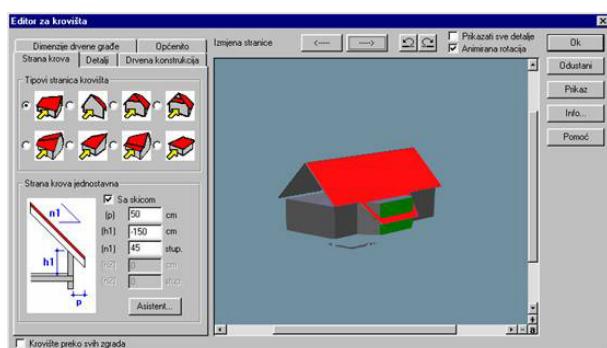
4. Nasuprotnu stranu krova ostavite kao *Strana krova jednostavna*.



5. Na istaknutoj strani krova promijenite visinu strehe: $h1 = h1 - d \cdot \tan(\text{nagib_krova})$. Izraz s matematičkim operacijama se može direktno pisati u ArCon dijalozima.



6. Rezultat je ispravna visina istaknute strehe i pravilan položaj sljemena.

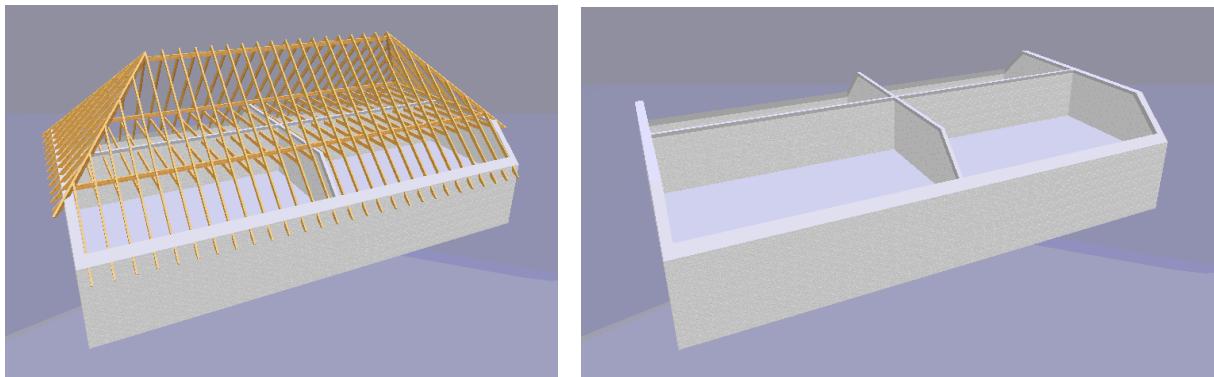


Kako zidove u potkroviju odrezati do visine kliješta?

Želite li zidove u potkrovju odrezati u visini kliješta, postupite na slijedeći način:

1. Iznad aktualnog kata definirajte potkrovje kao slijedeći kat. Tom katu dodijelite visinu koja odgovara visini kliješta. Tlocrt konstruirajte uobičajeno. Tada definirajte još jedan kat. U ovom slučaju nemojte preuzeti karakteristike kata koji se nalazi ispod. Krovište konstruirajte uobičajeno. U *Editoru krovišta* pomoću negativne visine strehe povucite krovnu plohu do kata ispod. (*Visina strehe - Željena visina strehe - Visina kata*).

U registru *Konstrukcije* aktivirajte opciju *Sa srednjom podrožnicom*. U polje *Visina donjeg brida* unesite barem 0,5 cm. U krovištu treba još povući zabatne zidove. Pazite da zabatne zidove ne izvučete po cijeloj širini zgrade. Maksimalno možete birati ostatak širine zabata, u suprotnom će doći do ružnih rezova. Na zabatnim zidovima između krova i potkrovija može nastati, u određenim okolnostima, s vanjske strane rupa, kroz koju se može vidjeti u zgradu. U tom području morate tada povući strop.

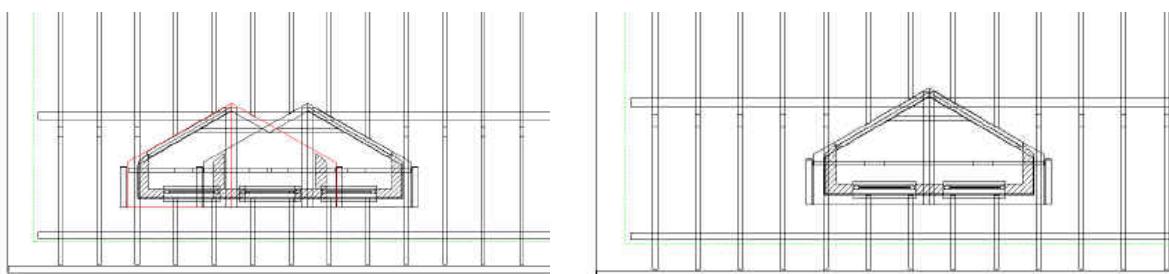


Kako pomaknuti krovnu kućicu?

Za pomicanje već postavljene krovne kućice kopirajte kućicu pomoću funkcije *Višestruka kopija* i u dijalogu *Višestruka kopija* unesite razmak.



Rezultat su u tom slučaju dvije krovne kućice postavljene jedna pokraj druge. Nakon brisanja prve krovne kućice ostat će samo nova pomaknuta kućica.



Kako kreirati krovnu laternu ?

Kreiranje krovnog otvora

Mogućnost A:

Želite li krovnu laternu preko cijele širine sljemena, tada je potrebno horizontalno omeđiti krovište (*Editor krovišta*, registar *Općenito*).

Mogućnost B:

Krovna laterna neće se pružati preko cijele širine sljemena.

Manualno sastavite krovište od više krovnih ploha. Pojedinačne krovne plohe unose se kao poligonalno krovište, pri čemu se linije poligona orijentiraju na linije sljemena, grebena, (odnosno uvala) i linije sljemena krovišta bez krovne laterne, a obris laterne je izrezan. Ovako nastala krovišta se u editoru krovišta pretvaraju u jednostrešno krovište.

Kreiranje same krovne laterne moguće je izvesti na tri načina.

Mogućnost A:

Upotreba već postojećih objekata npr. piramide koje treba obložiti stakлом.

Mogućnost B:

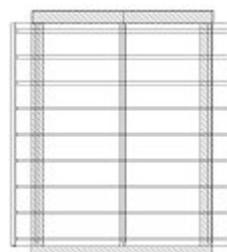
Unijeti u otvor nove zgrade zajedno s krovištem. Pritom pazite na nivo poda najnižeg kata.

Mogućnost C:

Pomoću dizajnera ploča (od ArCona 5.1 Pro) kreirati krovnu laternu i postaviti u otvor.

Kako kreirati zabatnu stranu koja je izvan krovne plohe?

Kreirajte krovište čija je krovna kontura na zabatnim stranama unutar kuće. Na svaki zabatni zid postaviti krovište koje leži samo na zidu. U editoru krovišta podesite zabatne strane na 90 stupnjeva i prepust na 0 cm. U registrima isključite sva polja *Detalji* i *Drvena konstrukcija*. U registru *Općenito* postavite konstrukciju na 0 cm i pokrov na 1 cm. Sada aktivirajte opciju *Transparentni krovni pokrov* - i zabatna strana je gotova!



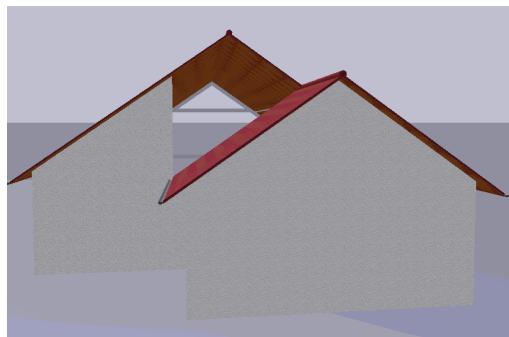
Na koji način zatvoriti zabatni zid proziran prema krovnoj strani?

Kreirano krovište mora imati nekoliko milimetara razmaka od zabatne strane. Kreirajte pomoćnu liniju, paralelno unutarnjoj zabatnoj strani s razmakom od 0,5 cm i pomaknite odgovarajuće točke krovišta na toj pomoćnoj liniji.

Kako riješiti problem preklapanja zidova kod zabatnih ploha?

Kod preklapanja zabatnih zidova ispod krovne plohe nastaje problem kada se konstruira dodatni krov koji također ima tu zabatnu plohu. Na slijedećoj skici je prikazan nacrt s dva dvostrešna krovišta čije sljeme je u istom smjeru.

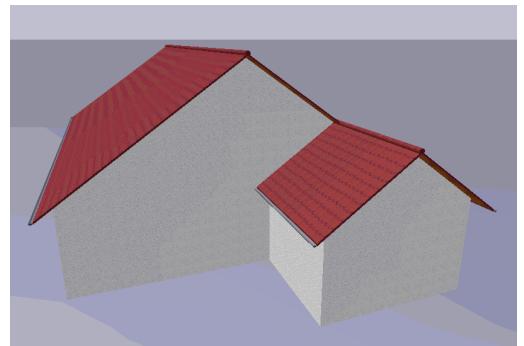
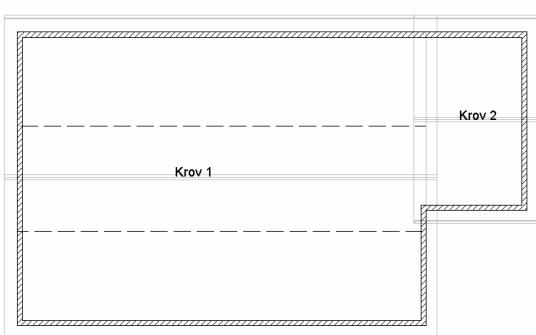
Kod preklapanja krovnih ploha s zidovima ispod njih, djelomično dolazi do problema, da će zabatni zidovi glavnog objekta biti odrezani iznad krovnih ploha sporednog objekta. Time nastaje otvoreno područje iznad krovnih ploha sporednog objekta.



Da bi izbjegli taj efekt preporučamo vam, da u takvim slučajevima krovnu konstrukciju postavite drukčije. Najjednostavnije rješenje tog problema je konstruiranje krova sporednog objekta preko zasebnog objekta.

Glavni objekt i nadogradnja time su odvojeni te možete konstruirati preko potkrovlja zasebni dvostrešni krov za oba objekta.

Preklapanje zabatnih zidova s krovnim plohamama sada je korektno.



Kako kreirati stup, kojeg reže krovište?

Umjesto stupa postavlja se komad zida sa željenom površinom (npr. kvadratni). Krovište će odrezati taj komad zida koji se jednakom kao i stup može proizvoljno teksturirati.

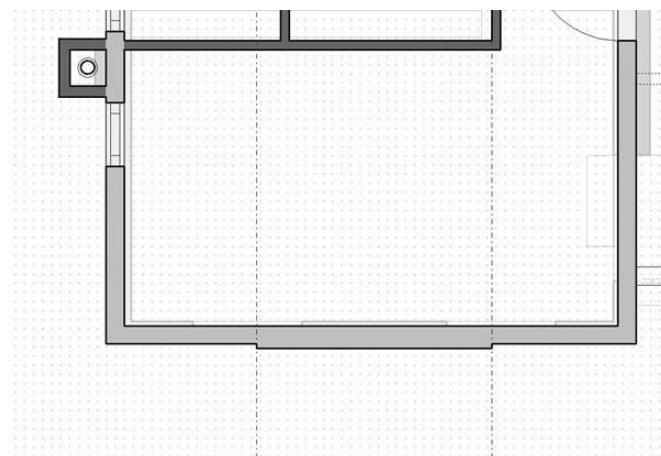


Kako je u ArConu moguće unijeti krovne kućice pomoću krovnih ploha?

Krovnu kućicu sa slike moguće je unijeti u krovnu konstrukciju i i pomoću definiranja krovnih ploha, bez upotrebe opcija za unos krovnih kućica.

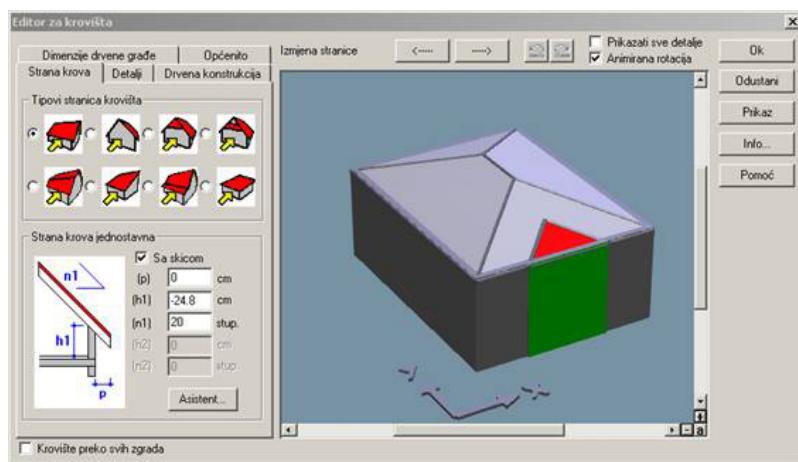


1. Označite širinu i položaj krovne kućice pomoćnim linijama u tlocrtu.
2. U širini krovne kućice izvucite zid debljine 5 cm, uz postojeći zid.



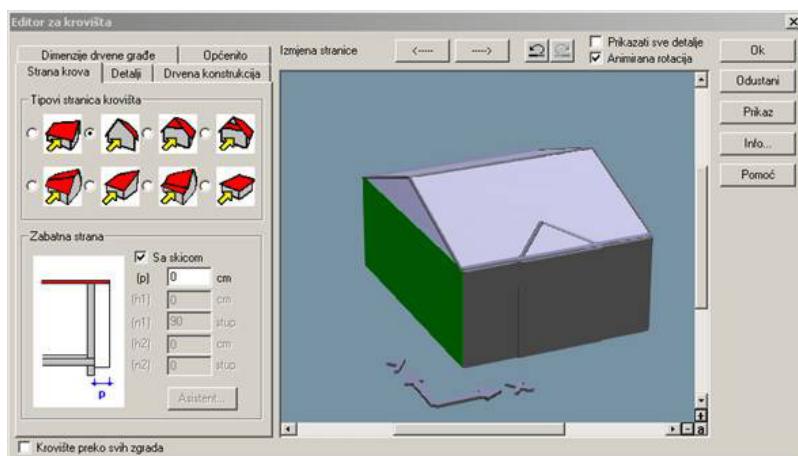
3. Sada odaberite opciju *Slobodna konstrukcija krova /Dopuniti krovnu konturu kao poligon* i iscrtajte konture krova. Pripazite da vam je kao *Proizvoljni nagib* u opcijama za podešavanje krovišta unesena željena vrijednost - u ovom slučaju 20 stupnjeva, da ne morate naknadno unositi nagib za svaku pojedinu plohu.

Dobit ćete prikaz sličan ovome:

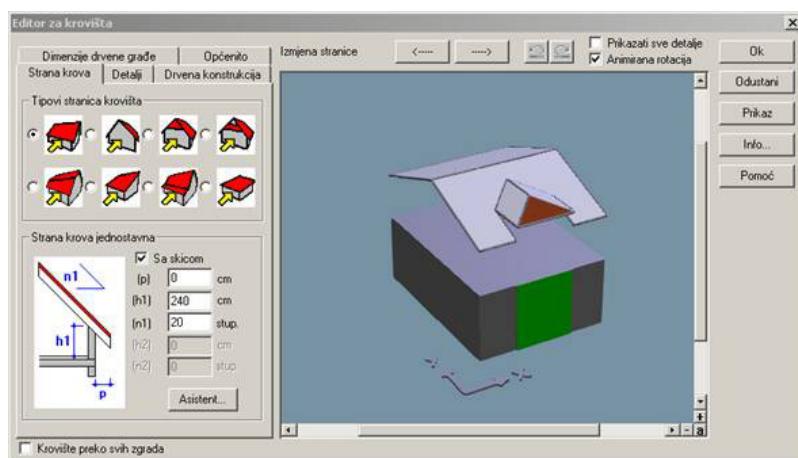


Sada morate prilagoditi krov.

4. Bočne stranice označite kao zabat.



5. Nakon toga, za visinu glavnih kosih ploha krova unesite vrijednost $h1=180$ cm, a za visinu nadozida ploha krovne kućice $h1=240$ cm.

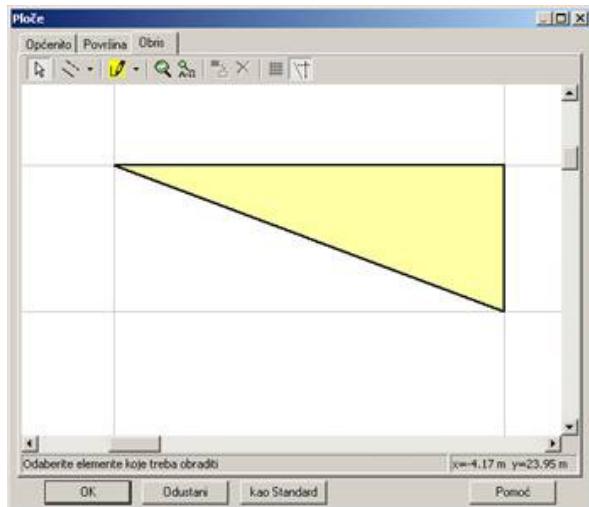


6. Dodatno provjerite i korigirajte dužine prepusta na svakoj krovnoj plohi (kao i kosu plohu krovne kućice u obliku trokuta koja je jedina nagiba 30 stupnjeva).

7. Zadebljanje zida (pomoći zid debljine 5 cm) možete obrisati jer vam više nije potrebno.

8. Ukoliko se streha krovne kućice nalazi iznad strehe glavne krovne konstrukcije, bit će potrebno zatvoriti bočne zidove krovne kućice dodatnim 3D elementima.

Pogledajte u presjeku kako treba dimenzionirati te elemente - katete trokuta iznose 160 cm i 60 cm. Kreirat ćemo 3D objekt pomoći dizajnera ploča. Debljina ploče može biti 10 cm.

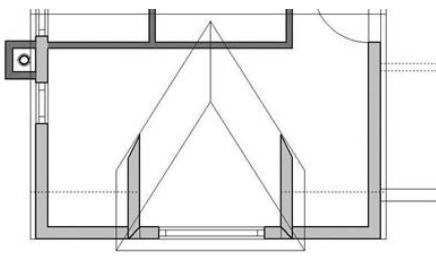


Kada ploče namjestite u model, zatvorit ćete bočne plohe krovne kućice.

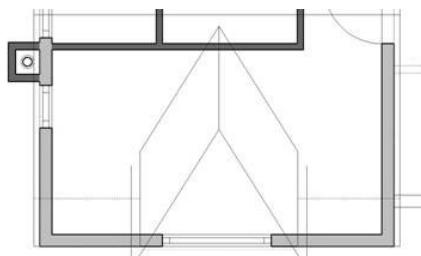
Ukoliko su nam strehe na istoj visini, nije potrebno popunjavati praznine 3D objektima, pa je cijeli postupak lakši i brži.

Navedeni način je jednostavan nakon malo prakse u korištenju, a olakšava vam rad s prozorskim otvorima u sklopu krovnih kućica i mijenja izgled tlocrta.

Razlike možete pogledati na slijedećim slikama:



pomoći alata za unos krovnih kućica



pomoći alata za slobodnu konstrukciju krova

Krovnu kućicu je sada lakše i jednostavnije obrađivati, paralelno sa svim izmjenama koje radite na glavnom krovu.

12.7 ZIMSKI VRT

Na koji način kreirati zimski vrt?

Mogućnost A: (u dizajnerskom prikazu)

Osnovne elemente kao grede i ploče (iz standardnog kataloga objekata) odgovarajuće vlastitim zamislima teksturirajte, skalirajte, obložite materijalom te ako je potrebno spojite u pojedinačne grupe i sastavite zimski vrt. Od pomoći su gotovi elementi za zimski vrt iz posebnih kataloga. Ukoliko je potrebno grupe možete rastaviti, nanovo sastaviti ili dopuniti.



Mogućnost B: (u konstrukcijskom prikazu)

Tlocrt zimskog vrta kreirajte s virtualnim zidovima. Kod podešavanja (desni klik miša na ikonu *Povuci virtualne zidove*) aktivirajte točku *Preuzeti prozore i vrata* te debljinu virtualnih zidova postavite na ca. 10 - 15 cm. Pri unosu tlocrta pazite da kreirate zatvorenu prostoriju. Krovište zimskog vrta konstruirajte kao i obično. U editoru krovišta (u konstrukcijskom prikazu dvostruki klik na krovište) uključite krovni pokrov na transparentni (registrovati *Općenito*). Po želji možete isključiti i kompletну krovnu konstrukciju i detalje (npr. žlijeb). Bočne strane zimskog vrta zatvaraju se s proizvoljno konstruiranim prozorima.

Kako kreirati zimski vrt, čije krovište je integrirano u krovište kuće?



Krovište kuće se konstruira kao i uvijek. Zatim postavite na mjesto krovišta zimskog vrta krovnu terasu sa slijedećim podešenjima: prepust gore (p1) = prepust lijevo (p3) = prepust desno (p4) = 0 cm, prepust dolje (p2) dobiva negativnu vrijednost prepusta krovišta kuće. (npr. prepust krovišta kuće = 50 cm -> p2 = -50 cm). Za zatvaranje otvora krovne terase unesite jednostrešno krovište s transparentnim pokrovom (postupak vidi gore). Kreiranje zimskog vrta izvršite kako smo opisali ranije.

12.8 PLOČE/PODESTI

Kako kreirati štukaturu za prozor ili vrata?

1. Za određivanje točne veličine štukature napravite presjek ispred zida s već postavljenim prozorom ili vratima.

2. Prikažite presjek kao *Cijeli prozor*.

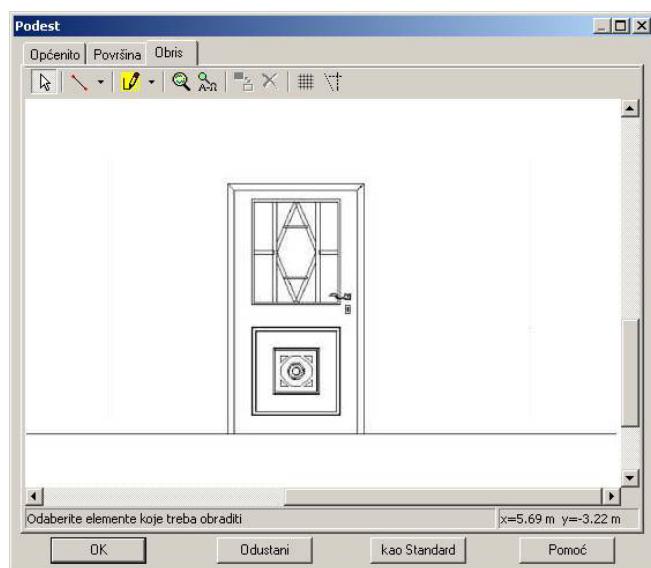
3. Presjek spremite kao *Datoteka/Eksportiraj kao/DXF*. DXF-datoteku unesite u novi projekt kao foliju i skalirajte u odgovarajuće mjerilo.



4. Otvorite u konstrukcijskom prikazu *Dizajner podesta*. Folija je vidljiva kao pozadinska slika.

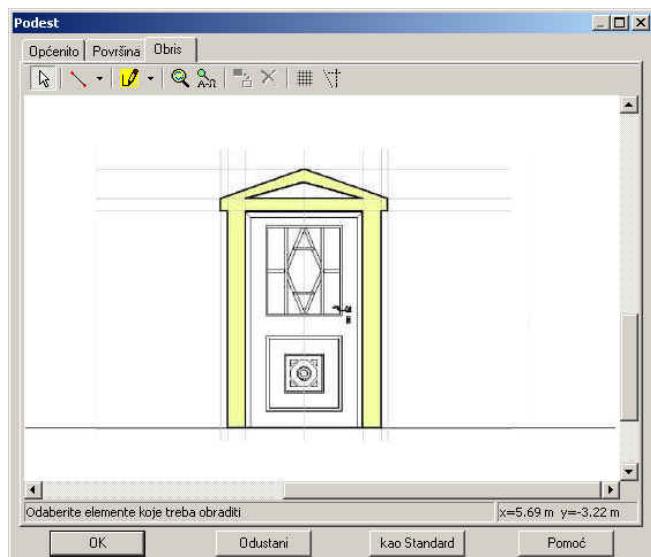
5. IsCRTajte željene obrise okvira pomoćnim linijama te ih izvucite linijama podesta da bi dobili zatvorenu konturu.

6. U registru *Obris* otvorite kontekstni izbornik (desnim klikom miša) i birajte *Spremi plan kao datoteku*. Novokreirani podest bit će spremljen kao *.shp-datoteka.



7. Učitajte ishodišni projekt, prebacite u dizajnerski prikaz i pokrenite *Dizajner ploča*.

8. U registru *Obris* otvorite kontekstni izbornik desnim klikom i birajte *Učitaj plan iz datoteke*. Učitajte ranije spremljenu *.shp-datoteku. Kreirani podest bit će učitan kao ploča i može se u dizajnerskom prikazu proizvoljno okretati, postavljati i teksturirati.



12.9 OBJEKTI

Kako izraditi objekt u ArConu?

Sve objekte koji su u katalogu možete obrađivati mijenjajući im glavne dimenzije (visinu, širinu i dužinu), zadržavajući proporcije ili ne i dodajući im materijal, a većini objekata možete mijenjati i teksturu.

Ne možete ih rastaviti u manje elemente i dorađivati.

Da bi napravili svoj zamišljeni objekt, morate ga raščlaniti u sastavne dijelove i oblikovati jedan po jedan dio.

Predlažemo vam sljedeći način prikladan za modeliranje jednostavnijih objekata:

Mogućnost A:

1. Pronađite u katalogu objekata direktorij *Elementi* (tu se nalaze geometrijska tijela, složenije objekte pronađite u drugim odgovarajućim direktorijima)

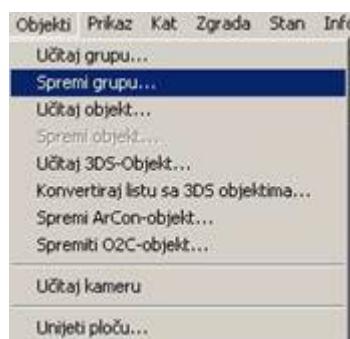


2. Pomoću pojedinih objekata složite cjelinu, tj. željeni model



3. Grupirajte ih pomoću opcije za *Grupiranje*.

4. Grupu koju ste dobili, možete spremiti kao grupu ili kao objekt i učitati naknadno prema želji.

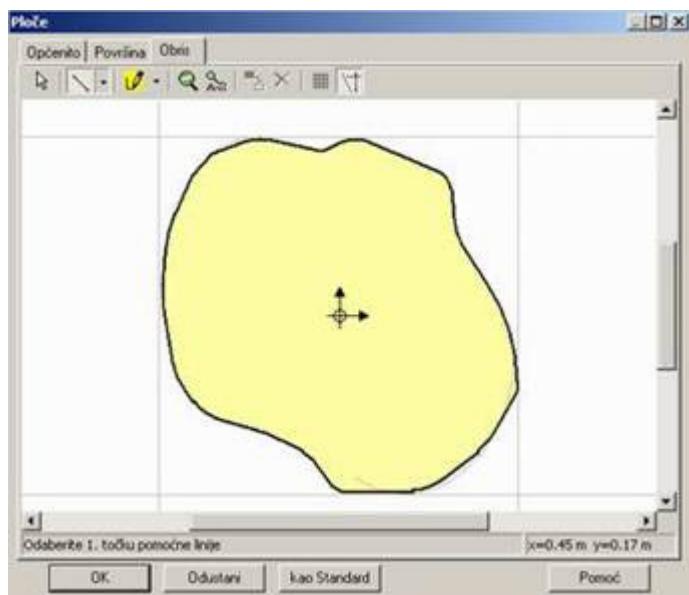


Ukoliko imate 3DS Importfilter, možete ju spremiti kao ArCon objekt.

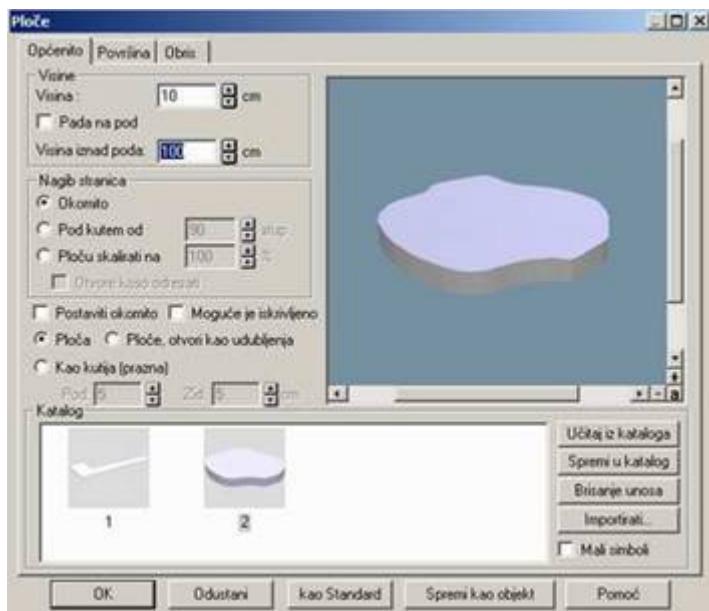
Ukoliko imate O2C exportfilter, možete ju spremiti kao O2C objekt format za prezentaciju na Internetu.

Mogućnost B:

1. Izaberite dizajnerski mod.
2. Otvorite opciju *Dizajner ploča*.
3. U meniju *Dizajnera ploča* izaberite opciju *Obris* - crtanje obrisa.



4. Konstruirajte obris prvog elementa kojeg ste odlučili crtati, pomoću paralelnih pomoćnih linija možete odrediti dimenzije, pomoću drugih alata možete odrediti pojedine zaobljene dijelove...
5. U meniju *Dizajner ploča*, u opciji *Općenito* odredite visinu (debljinu) svog elementa.



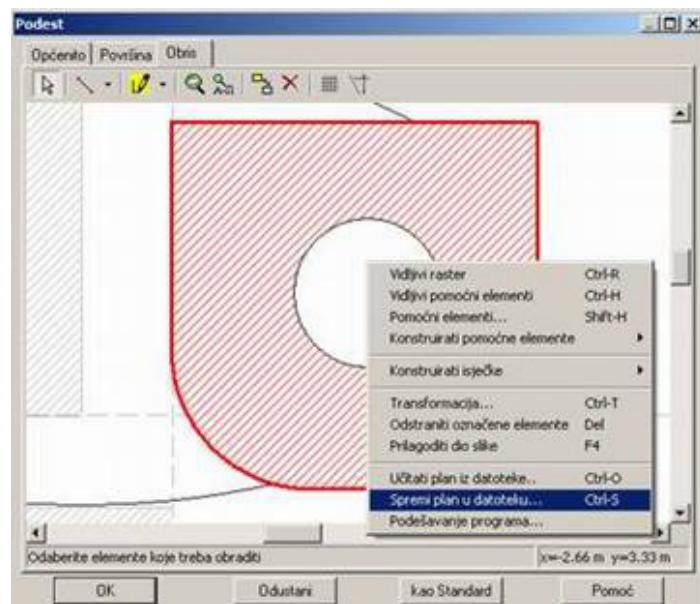
6. Kada kliknete OK, prvi element je gotov i smjestite ga negdje u načrt.
7. Na isti način nacrtajte svaki pojedinačni element.
8. U dizajnerskom modu spojite ih na odgovarajući način. Najlakše je najprije odrediti im svima visinu na kojoj se nalaze 0 cm, a zatim ih podizati koliko je potrebno.
9. Označite sve dijelove.
10. Grupirajte ih pomoću opcije za grupiranje.

11. Grupu koju ste dobili možete spremiti kao grupu ili kao objekt, pod nekim imenom i učitati naknadno po želji.

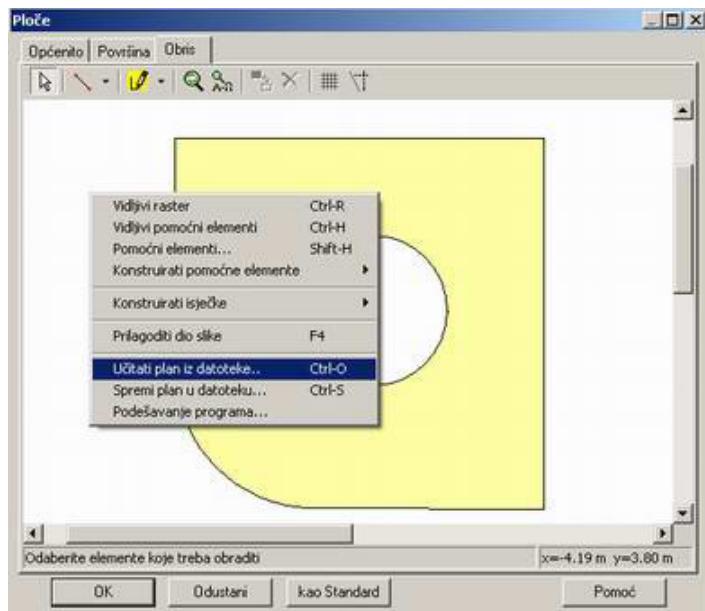
Mogućnost C:

Ako je objekt kojeg želite izraditi složenijeg oblika, a kao podloga je potreban aktualni tlocrt, slijedite ovaj postupak:

1. Napravite skicu u konstrukcijskom modu, pomoću pomoćnih linija ili 2D editora.
2. Otvorite *Dizajner podesta*.
3. U opciji *Obrisi*, slično kao i u *Dizajneru ploča* konstruirajte obris svojeg elementa. Rad je sada olakšan jer je u podlozi vidljiv tlocrt zgrade koju crtate.
4. Kada je obris elementa gotov, kliknite desnim klikom na obris. Otvorit će se ovaj meni:



5. Izaberite opciju *Spremi plan u datoteku*, sada se obris elementa spremio kao 2D vektorski oblik u formatu ime.shp.
6. Po izlasku iz *Dizajnera podesta* možete kliknuti *Odustani*, jer smo željeli nacrtati samo obris objekta, a on se nalazi u posebnoj datoteci (ime.shp).
7. Nakon sto izađete iz *Dizajnera podesta*, prebacite se u dizajnerski mod.
8. Otvorite opciju *Obris* u *Dizajneru ploča*.
9. Kliknite ponovo desnim klikom i pronađite opciju *Učitati plan iz datoteke*.



10. Nacrtat će se obris prema vektorskog obliku iz datoteke.
11. Definirajte mu debljinu, izadite iz *Dizajnera ploča* i smjestite objekt negdje na nacrt.
12. Na sličan način nacrtajte i druge elemente, složite i spremite objekt na već opisani način.

Ovisno o tipu objekta kojeg želite modelirati, morate pronaći odgovarajući način, kombinirajući navedene postupke.

Npr. ukoliko imate datoteku iz Auto Cada ili neku fotografiju kao podlogu, možete ju učitati u konstrukcijski mod i u Dizajneru podesta definirati obris preko nje.

Napomena: Ne zaboravite da obris koji crtate ne mora biti najveća ploha modela. Npr. za crtanje zaobljenog stakla rashladne vitrine, nacrtali smo u *Dizajneru ploča* poprečni presjek tog stakla, prema tehničkom crtežu, i dodali mu visinu (u našem slučaju je to dužina), nakon toga smo mu dodijelili prozirnost i dobili zaobljenu staklenu plohu. Svi elementi od kojih se sastoji vitrina, napravljeni su opisanim načinima.

Nakon modeliranja objekta možete ga teksturirati i dodijeljivati mu materijal prema želji.



Postupak izrađivanja vlastitog objekta nije jednostavan i potrebno je malo prakse, učenja, pokušaja i pogrešaka da bi dobili zadovoljavajuće rezultate. U *Dizajneru podesta* i *Dizajneru ploča* postoji još mnogo alata koji mogu olakšati konstruiranje.

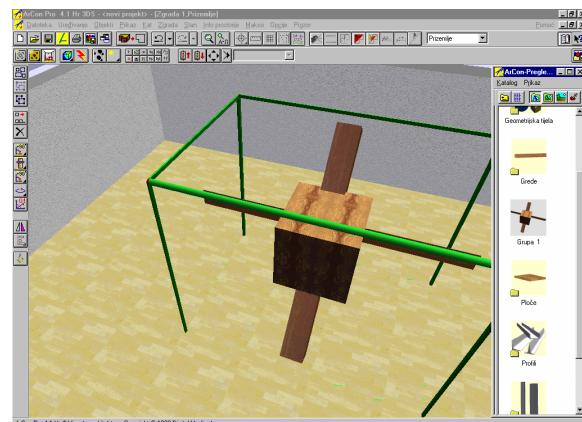
[Dizajner podesta/Dizajner ploča](#) ----► [ArCon priručnik](#) ili [Pomoć](#)

Ukoliko nemate 3DS Importfliter, razmislite o kupnji, jer ćete pomoći njega moći u ArCon unijeti objekt formata 3DS, izradjen u 3D Studiu ili Auto Cadu. Ta vrsta objekata može se na Internetu pronaći u ogromnom broju, na specijaliziranim web stranicama. Također, moći ćete spremati objekte izrađene u ArConu kao prave ACO ArConove objekte.

Kako grupirati vlastite objekte?

ArCon omogućuje grupiranje objekata. Na taj način možete spremiti grupu namještaja (npr. stol sa stolicama i priborom za jelo) ili generirati vlastite konstrukcije (npr. pomoću elemenata).

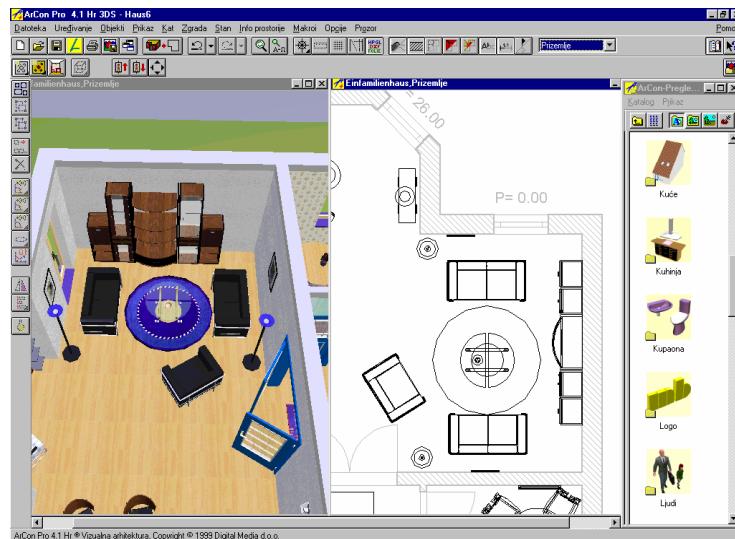
1. Objekte koje ćete obuhvatiti u grupu postavite na željeno mjesto.
2. Objekte možete proizvoljno skalirati (dvostruki klik na objekt-obrađivanje).
3. Poredajte objekte (točna visina može se podesiti prilikom skaliranja).
4. Kliknite na ikonu *Grupiraj*.
5. Novi objekt izvucite u katalog pomoću metode *Vuci & Ispusti*



Novi objekt možete koristiti u svim projektima. Ova funkcija je korisna npr. kod generiranja ograde balkona. Program će se s novim objektom ophoditi kao s objektom namještaja.

Kako najjednostavnije postaviti objekt?

Od velike pomoći prilikom postavljanja objekata je paralelan rad u tlocrtnom pogledu i u perspektivi. Otvorite u dizajnerskom prikazu drugi prozor pomoću ikone i poredajte prozore jedan uz drugog (padajući izbornik *Prozor/Jedan pokraj drugog*). Sadržaj oba prozora se kod obrađivanja aktualizira. Želite li objekte postaviti jedan na drugog koristite perspektivni pogled. Točno postavljanje objekata najbolje je vršiti u tlocrtnom pogledu.



Kako označiti prozirni objekt (npr. čaša...)?

Želite li prozirne objekte obložiti npr. novim materijalom, morate ih prvo označiti pomoću pritisnute *Ctrl* tipke. Samo ovako možete "uhvatiti" ove objekte!

Kako iz naslonjača dobiti trosjed?

Objekte mijenjate u dijalogu *Podešavanje objekata* (dvostruki klik na objekt). Mjere objekta možete proizvoljno mijenjati: mjere se mijenjaju proporcionalno, čim promijenite jednu od tri mjere. Aktivirajte li funkciju *skalirati iskrivljeno* i mijenjate npr. duljinu, objekt će se promjeniti samo u jednom smjeru! Na taj način iz naslonjača dobiti trosjed, od široke plave smreke vitko drvo života, od automobila igračku, itd...

Kako se objekti postavljaju točno na, pored ili jedan u drugi?

Za točno postavljanje na i u objekte potrebna je praksa!

Primjer:

Postavljanje vozača u automobil. Prvo postavite osobu koja sjedi u tlocrtnom pogledu iznad vozila. U perspektivnom pogledu osoba lebdi iznad vozila u visini vjetrobranskog stakla - budući da je to najviša točka. Dvostrukim klikom na osobu otvorite dijalog *Podešavanje objekata*, isključite funkciju *Odrediti visinu nakon slobodnog pada*. Unesite približnu visinu sjedala vozača. U perspektivnom pogledu možete vozača s mišem točno postaviti u vozilo.

12.10 TEKSTURE

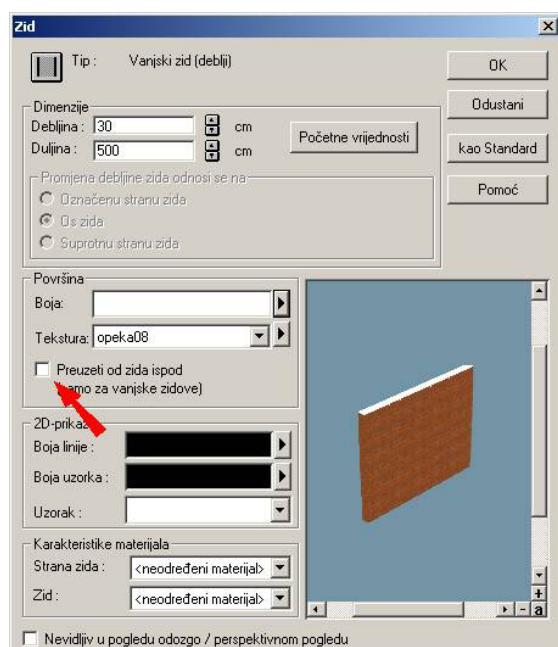
Kako se koriste vlastite teksture ili objekti?

Za upotrebu vlastitih tekstura, koje se ne nalaze u standardnom katalogu, ArCon nudi svoj pretraživač (slično Windows pretraživaču), koji dozvoljava pristup bazama tekstura i materijala i direktorijima aktualnog radnog mesta. Struktura će biti vidljiva nakon što pomaknete klizač pomoću miša (stoji li cursor točno iznad miša mijenja oblik u dvije paralelne linije sa strelicama).

Kako području zabata dodijeliti drukčiju teksturu nego preostaloj zgradi?

Kao podešenja ArCon preuzima teksturu donjem zida.

Da bi to promijenili otvorite u konstrukcijskom prikazu dvostrukim klikom na određeni zid dijalog *Zid* i isključite opciju *Preuzeti od zida ispod (samo za vanjske zidove)*. Na taj način možete npr. zabat obložiti drvom, a zid klinker opiekom.



Nakon kreiranja grupe elementi se mogu samo pojedinačno teksturirati. Može li se to pojednostaviti?

Mogućnost A:

Ne koristite li kod oblikovanja grupa tekture tada postoji mogućnost da različite elemente obložite materijalom. Svi elementi koji proizlaze od jednakog "osnovnog elementa" (npr. grede), automatski dobivaju dodijeljeni isti materijal.

Napomena: koristi li se taj "osnovni element" dodatno i izvan grupe, ti će elementi također dobiti novi materijal.

Mogućnost B:

Želite li iz grupe kreirati novi aco- objekt, bit će Vam potreban dodatni modul **3DS Importfilter** koji omogućuje dodjeljivanje druge jedinstvene tekture u jednom radnom postupku.

Na koji način obložiti pod prostorije s različitim teksturama?

Želite li prostoriju podijeliti samo optički različitim podnim oblogama, najjednostavnije je prostoriju podijeliti pomoću virtualnog zida. Podijeljenu prostoriju možete obložiti s dvije različite tekture. Želite li više različitih oblika i oboga (npr. tepih, pločice, parket...), preporučamo da u konstrukcijskom prikazu pokrenete makro *Polaganje ploča*. Ovdje možete unijeti proizvoljni broj različitih oblika ploha i tekstura.

Zašto tekstura kod nekih zidova ne seže do vanjskog ruba?

Da bi tekstura sezala do vrha kuta, mora zid kod postavljanja biti "pravilno" spojen. Zidovi dakle moraju biti rezani u jednakim dijelovima na kutevima zida.

Kako popločiti fasadu?

Od verzije ArCon 4.1 Pro možete pomoći makra *Polaganje ploča* oblikovati fasade pomoći tekstura. Postupak je isti kao kod polaganja ploča, samo se vrši na površini fasade. Pohranite li u katalogu modula *Obrađivanje ploča...* odgovarajuće tekture i širinu fuga "ploča" postavite na 0 mm možete oblikovati proizvoljnu površinu fasade.

Kako prilagoditi drveće godišnjim dobima?

Postavite drvo. Otvorite katalog tekstura i materijala. Lišće je obloženo materijalom i najčešće s teksturama - isprobajte. Sad pod Boje odaberite odgovarajuću boju: npr. proljeće = svijetlo zeleno; ljeto = zeleno; jesen = crveno/narančasto/žuto i izvucite na lišće! Za zimu prvo kliknite ikonu *Korištene tekture* i na lišće izvucite tekstuру za brisanje, zatim kod *Materijala* kliknite direktorij *Staklo*. Iz direktorija na lišće izvucite *Staklo poluprozirno* ili *Staklo obostrano*.

Kako promijeniti predpodešene prijedloge tekstura u dijalozima konstrukcijskih elemenata?

---► ArCon 6.0 Pro

Klikom na crnu strelicu desno pokraj liste tekstura otvara se izbornik u novom prozoru. Predpodešene teksture mogu se nanovo odrediti pritiskom na tipku *Ctrl* i istovremenim klikom na tekstuру koju želite promijeniti.

12.11 VIZUALIZACIJA

Kako kod spremanja renderiranih prizora postići visoku kvalitetu slike?

U ArConu se slike općenito kreiraju sa 72 dpi (Dots po Inchu -> 1 cm = 28,4 piksla). Za dobivanje slike s većom rezolucijom potrebno je odgovarajuće povećati broj piksla slike i spremiti sa željenom dpi vrijednosti u programu za obradu slike.

Slijedi tabela s uobičajenim veličinama slike i potrebnim vrijednostima piksla.

Veličina slike	Širina (cm)	Visina (cm)	DPI	Širina (piksl)	Visina (piksl)	max. rata oversamplinga
DIN A 5	21	14,85	72	595	421	16-puta
	21	14,85	300	2480	1754	9-puta
	21	14,85	600	4961	3508	bez
DIN A 4	29,7	21	72	842	595	16-puta
	29,7	21	300	3508	2480	4-puta
	29,7	21	600	7016	4961	bez
DIN A 3	42	29,7	72	1191	842	16-puta
	42	29,7	300	4961	3508	bez
	42	29,7	600	-	-	-
DIN A 2	59,4	42	72	1684	1191	16-puta
	59,4	42	300	7016	4961	bez
	59,4	42	600	-	-	-
DIN A 1	84	59,4	72	2381	1684	9-puta
	84	59,4	300	-	-	-
	84	59,4	600	-	-	-
DIN A 0	118,8	84	72	3368	2381	4-puta
	118,8	84	300	-	-	-
	118,8	84	600	-	-	-

Kako kreirati žičani prikaz zgrade u mjerilu?

U konstrukcijskom prikazu presjek postavite prije (!) fasade zgrade za koji želite prikaz. Tako kreirani presjek prikazuje prikaz u mjerilu te može biti i kotirani.

Kako u konstrukcijskom prikazu prikazati drveni stup?

Postavite stup uobičajeno u konstrukcijskom prikazu. U pripadajućem dijalogu (dvostruki klik na postavljeni stup) možete podesiti veličinu i orientaciju teksture. Stupu možete dodijeliti teksturu drveta.

Kako izdvojiti određenu stambenu jedinicu u stambenom kompleksu?

Svaka prostorija može biti pridodana određenom stanu. To vršite u dijalogu *Podaci u prostoriji* (dvostruki klik na prostoriju u konstrukcijskom prikazu) odabirom željenog stana kod opcije *U stan*. U dijalogu *Stan* (opcija izbornika *Stan /Vidljivi stanovi*) za prikaz birajte *Aktualni stan*. Sada će svi stanovi osim aktualnog biti prikazani transparentno.

Napomena:

Pripadnost prostorije stanu je neovisna o zgradi, dakle prostorije iz različitih zgrada mogu pripadati jednom stanu.

Kako vizualizirati zimski krajolik?

Snijegom prekrivene plohe projekta (krajolik, krovište, biljke itd.) obložite bijelom, strukturiranom teksturom, npr. *Eksterijer\Tlo\Snijeg01.bmp* ili *Eksterijer\Zid\Žbuka\Strukturirana žbuka_g.bmp*. Da plohe ne bi djelovale sivo, dodijelite im materijal *Različiti materijali\Samosvjetleće bijelo*. Snijegom prekriveno krovište djelovat će još realnije postavite li debljinu pokrova na ca. 25-30 cm. To možete podesiti u editoru krovišta koji otvarate u konstrukcijskom prikazu dvostrukim klikom na krovište koje želite obraditi.

Ima li zgrada više krovišta, tada se pokrov svakog krovišta zasebno podešava.

Kako vizualizirati zemljište s pozadinskom slikom (bez okolnog terena)?

Klikom desne tipke miša na ikonu *Uključi /isključi krajolik* otvara se dijalog *Prikaz krajolika*. U dijalogu uključite opciju *Prikazati samo zemljište i područje terena* da bi prikazali isključivo u konstrukcijskom prikazu omeđeno zemljište.

Kako vizualizirati ispravnu sjenu krovišta kod više zgrada?

Problem: (vidi sliku)



Uzrok:

Krovne plohe dviju zgrada se preklapaju odnosno režu.

Rješenje:

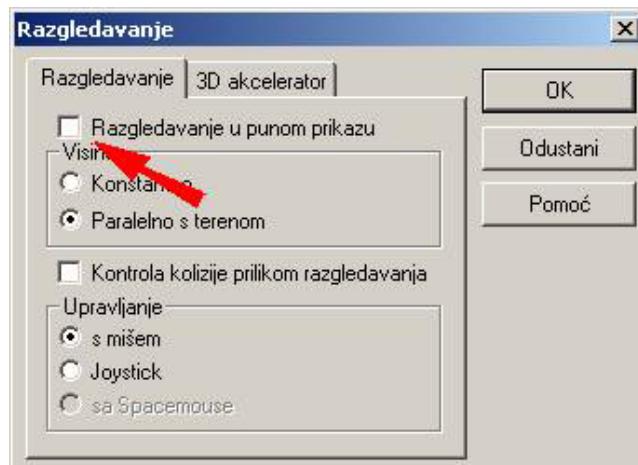
U U konstrukcijskom prikazu promijenite dužinu prepusta krovišta tako da se krovne plohe više ne preklapaju.



Kako riješiti problem s proračunom slike kod pogleda danju/pogleda noću?

--> ArCon 6.0 Pro

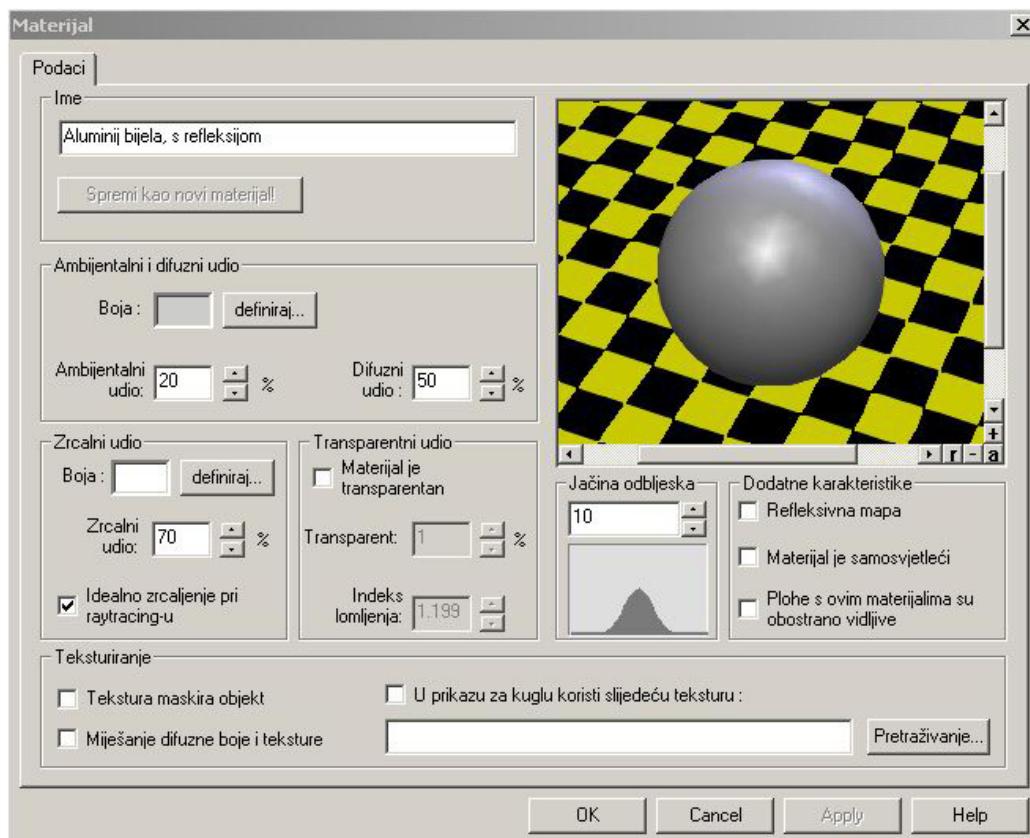
Sadrži li u ArConu renderirana slika kod uključenog pogleda Noć/Dan samo crte ili je crna, isključite u dizajnerskom prikazu u izborniku Opcije/Razgledavanje opciju Razgledavanje u punom prikazu.



Kako postići refleksiju na podu?

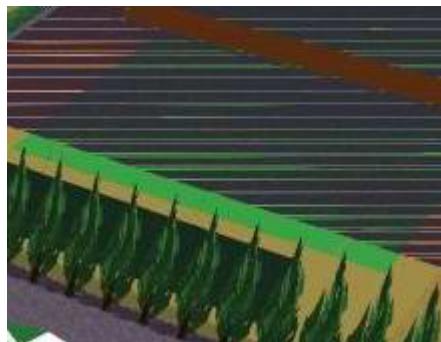
Refleksiju na podu ili nekoj drugoj površini možete postići pomoću dodijeljivanja *Materijala*. Izaberite boju i pogledajte vrijednosti tog materijala. Zrcalni udio je u ovom primjeru namješten na 70%, on određuje izgled refleksije. Mijenjajte tu vrijednost i pogledajte kako utječe na rezultat.

Napominjemo da će refleksija biti vidljiva tek poslije raytracinga, u običnom dizajnerskom prikazu ta površina će izgledati crna.



Što učiniti ako se prilikom renderiranja pojave neželjene crte kao na slici?

Crte na teniskom terenu koje ste dobili kod renderiranja posljedica su dvije plohe koje su međusobno preblizu da bi ArCon razlikovao koja se od njih nalazi ispred, a koja iza. Napominjemo da se taj problem neće javiti samo kod terena, nego ponekad i kod vertikalnih ploha. Rješenje je pomaknuti jednu plohu za 1-2 cm.



Zašto prilikom renderiranja ploha teksturiranih bojom ponekad nisu vidljivi bridovi ploha?

Prilikom upotrebe boja preporučamo izabrati neku teksturu i dodijeliti je plohi, uključiti opciju *Miješati teksturu i boju* i izabrati boju prema želji. Ili: pomoću materijala postići traženu nijansu. Nije dobro koristiti samo boju umjesto teksture, jer će rezultat uvijek djelovati plastično i neprirodno.

Prilikom dodijeljivanja *Materijala* određenoj plohi, važno je uključiti opciju *Miješanje difuzne boje i teksture*, sto nije u deafult postavkama!

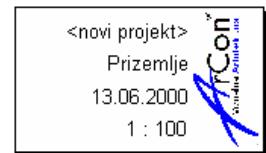
Ukoliko vam željena nijansa ne odgovara, mijenjanjem bilo koje od opcija u meniju *Materijal*, možete ju korigirati. Ne postoji recept za idealne rezultate, nego su oni posljedica istraživanja i traženja optimuma

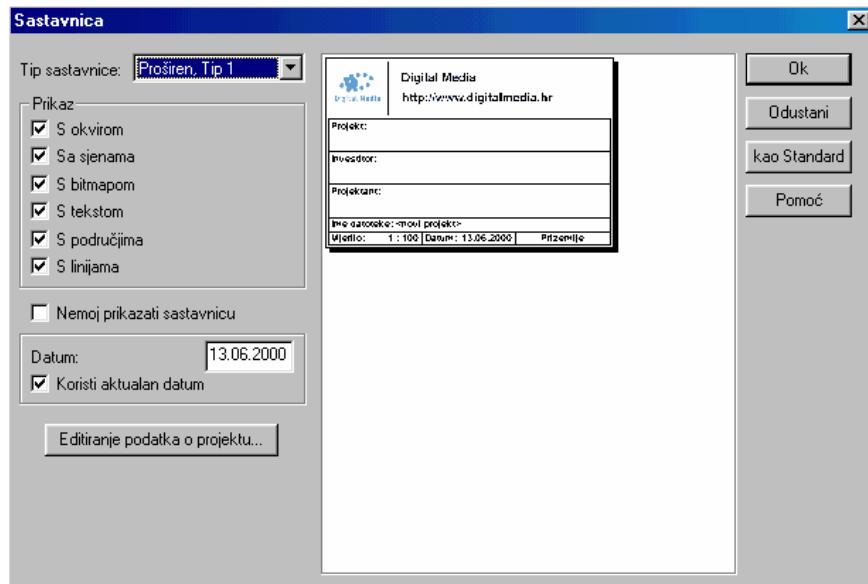
12.12 LIST, KOTIRANJE, OPIS, ISPIS

Kako kreirati vlastitu sastavnicu?

Kreirajte vlastiti logotip kao bitmapu, pomoću programa za crtanje (npr. Paint, PaintShopPro, CorelDraw). Ukoliko je moguće, birajte uspravljeni format i odnos visina : širina od 2:1. Spremite ovu bitmapu pod imenom Logo.bmp te kopirajte datoteku u' ArCon/Program/Standard'. U ArCon + verziji vlastiti logotip morate spremiti kao stazu '.../ArCon/Program/Standard/Logo', da bi stajao na mjestu ArCon logotipa.

Korisnici + verzije imaju mogućnost da uz standardnu sastavnicu biraju još između četiri sastavnice. Označite sastavnicu i dvostruko kliknite na nju. Pritom možete utjecati na oblikovanje sastavnice. Željeni logotip možete izmjenom odgovarajućih datoteka također ugraditi u sastavnicu.





Pripadnost logotipa odgovarajućoj sastavnici preuzmite iz slijedeće tablice :

TIP SASTAVNICE	PRIPADAJUĆI LOGOTIP
Standard	LOGO.bmp
Proširen, Tip 1	LOGO 1.bmp
Proširen, Tip 2	LOGO 2.bmp
Proširen, Tip 3	LOGO 3a.bmp, LOGO 3b.bmp
Proširen, Tip 4	LOGO 4a.bmp, LOGO 4b.bmp

Napomena : Da bi izbjegli skaliranje, morate preimenovati stare bitmap datoteke te prilagoditi odnos stranica bitmapa i originala.

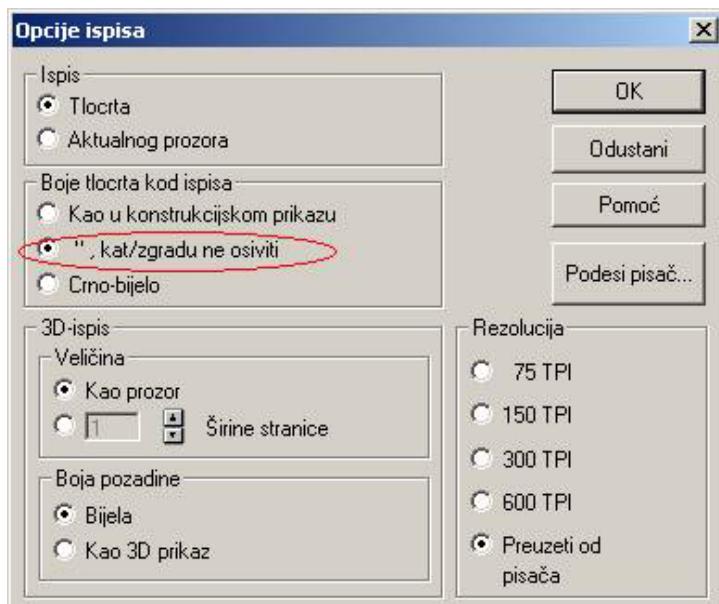
[sastavnice](#) ----► ArCon priručnik ili [Pomoć](#)

Kako unijeti vlastiti logotip u sastavnicu?

Vlastiti logotip prvo kreirajte kao bitmapu, npr. s programima Paint ili CorelDraw. Ako je moguće, birajte uspravljeni format s odnosom visina:širina 2:1. Pokrenite Windows pretraživač. U ArConovom podizborniku 'Program\Standard\Logotip' obrišite jednu od 7 bitmap datoteka (zapamtite ime!). Kopirajte vlastitu datoteku u taj direktorij i preimenujte u ime obrisane datoteke. Kod slijedećeg pokretanja ArCona vlastiti logotip se nalazi u odabranoj sastavnici. Originalne sastavnice možete uvijek ponovno učitati s CD-a.

Kako spriječiti da kod ispisa više zgrada / katova samo aktivni bude prikazan crno ?

U dijalogu Opcije ispisa u registru Boja tlocrta kod ispisa odaberite opciju Kat/zgradu ne osiviti.

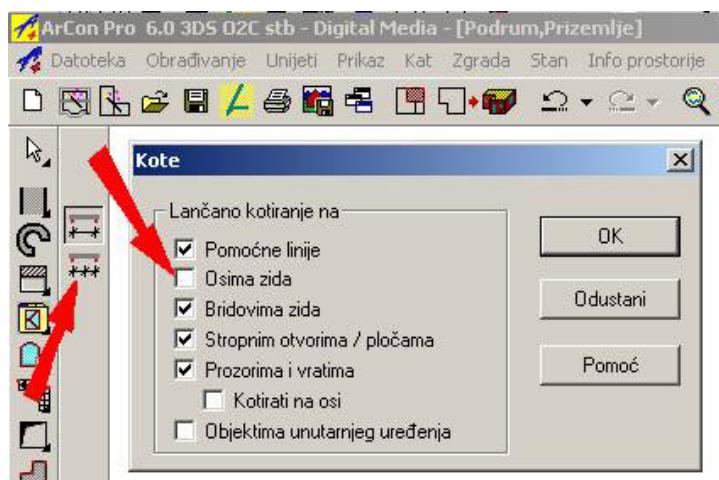


Zašto neke prostorije ne dobivaju oznaku prostorije?

Ukoliko se prostorija ne može označiti, to je siguran znak da prostorija nije zatvorena. Točnjim promatranjem u konstrukcijskom prikazu naći ćete mjesto gdje dva zida nisu spojena. Spajanjem zidova prostorija će biti zatvorena i Info prostorije će se pojaviti automatski.

Kako spriječiti kotiranje osi zida kod lančanog kotiranja?

Nakon klika desnom tipkom miša na ikonu (vidi sliku lijeva crvena strelica) za kotiranje pojavljuje se dijalog Kotiranje. U dijalogu isključite opciju Osima zida.



12.13 PRESJECI I 2D GRAFIKA

Kako se mogu u ArCon-u koristiti DXF-planovi?

U izborniku *Datoteka* možete pomoću funkcije *Umetni foliju* otvoriti DXF datoteku.

Označavanje razine koju želite prikazati vrši se u dijalogu koji će se pojaviti. Da bi spriječili automatsko skaliranje folije na aktualnu veličinu papira prije importa prebacite *Normalni prikaz* (u izborniku *Prikaz*).

Naknadno skaliranje je uvijek moguće:

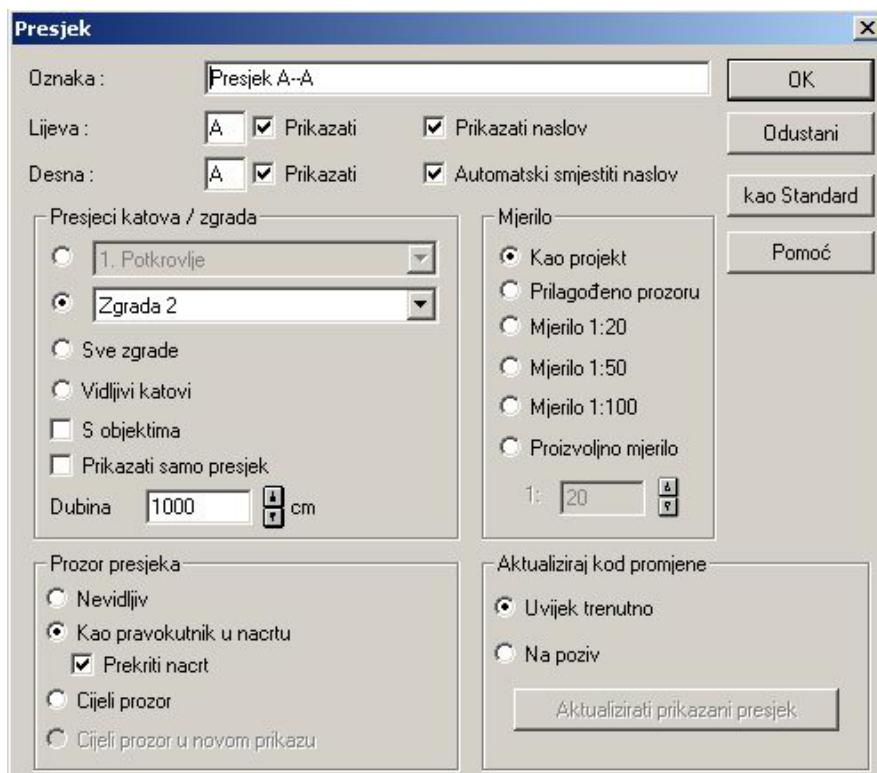
Dvostruko kliknite na importiranu foliju i pojavit će se odgovarajući dijalog.

ArCon s folijama postupa slično kao s pomoćnim linijama. Tako se mogu npr. tlocrti precrtati, jer ArCon hvata na linijama i točkama presjeka folije.

U izborniku *Prikaz* može se preko opcije *Folije* uključiti odnosno isključiti folija.

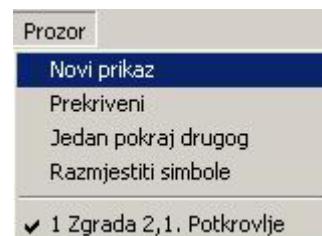
Slučajno sam zatvorio prozor tlocrta i ostao mi je samo presjek. Kako vratiti tlocrt?

Prozor s tlocrtom možete vratiti tako da kliknete na prozor presjeka, označite ga cijelog i kad vam se otvori ovaj dijalog



promijenite opciju *Prozor presjeka*, tako da umjesto *Cijeli prozor*, bude označeno *Kao pravokutnik u nacrtu*.

Kad to napravite, pojavit će vam se presjek unutar tlocrta. Tada možete otvoriti *Novi prikaz*. U jednom prikazu označite presjek kao *Nevidljiv*, u drugom označite presjek kao *Cijeli prozor*. Tada ćete presjek i tlocrt imati u posebnim prozorima, pa ćete se lako moci prebacivati iz jednog prikaza u drugi.

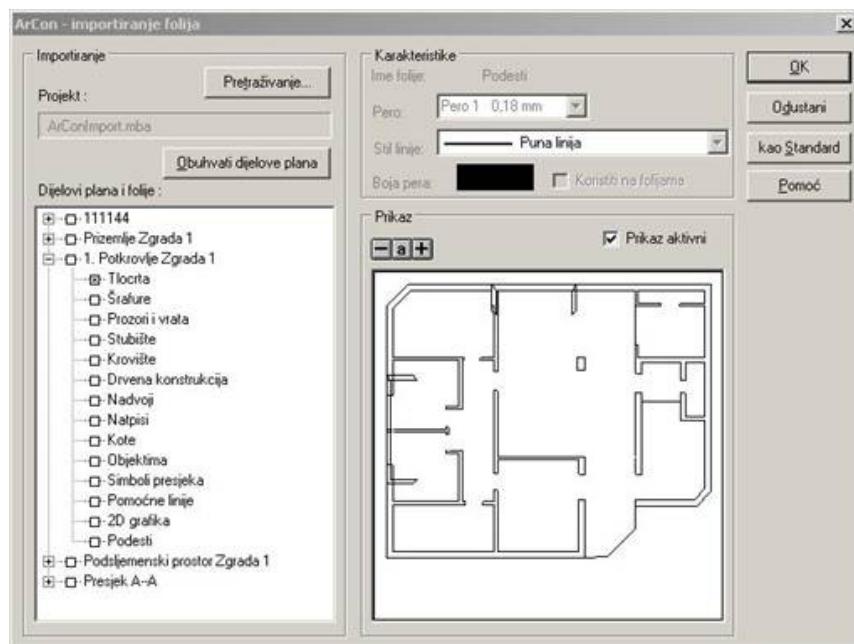


Kako ArConov projekt prebaciti kao 2D plan u Auto Cad, koristeći E-lines?

Da bi najefikasnije iskoristili ArConov projekt za dodatnu doradu u AutoCadu, slijedite ovaj postupak:

1. U ArConu, dok vam je željeni projekt otvoren, kliknite na ikonicu za E-lines.

Otvorit će vam se prozor koji ovako izgleda:



S lijeve strane možete odrediti koju kombinaciju folija (layera) želite koristiti, s desne strane možete odmah vidjeti koji je to dio vašeg plana. Kao što vidite, svaka pojedina etaža sadrži određenu kombinaciju folija. Neke od folija su prazne, njih ostavite isključenim.

2. Kada se otvorи datoteka u E-linesu, eksportirajte je u DXF, ta se opcija nalazi u prvom padajućem meniju pod *Datoteka*.

3. Datoteku otvorite u AutoCadu, uključite sve layere i pogledajte da li je potrebno uvećati sliku 10 puta. Kod konvertiranja se zna pojaviti takav problem.

Ukoliko crtate tlocrte tako da su istovremeno svi vidljivi, morat ćete složiti kombinaciju layera koji čine jednu etažu i pomaknuti ih. E-lines sve folije preklopi, upravo onako kako se nalaze i u modelu zgrade.

Na opisani način možete obrađivati i presjeke i poglede. Definirajte poglede kao 4 dodatna presjeka, pa će vam se u E-linesu ponuditi mogućnost konvertiranja i tih dijelova plana, ili za obrađivanje fasada koristite način opisan pod pitanjem: Kako prebaciti perspektivni pogled iz ArCona u E-lines, kao vektorsku grafiku?

Kako sakriti linije koje se pojavljuju na monitoru, ako ih ne želim ispisati?

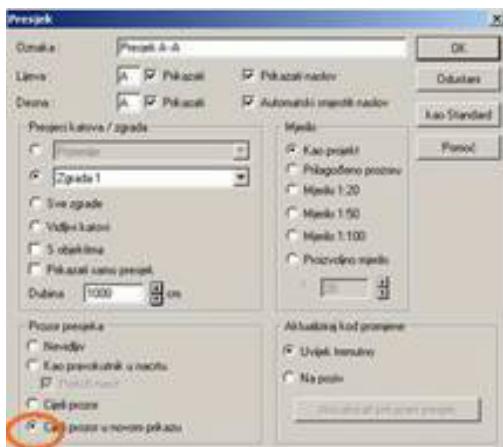
Npr. kod prikaza fasada, prikazane su linije koje označavaju razdijeljenost katova.

Moguće rješenje:

Vodoravne i okomite linije odstranit ćete tako da ih prekrijete 2D linijama (*Makroi/2D Editor*) čiju ste boju prije podesili na bijelo. Budući da ArCon u konstrukcijskom prikazu hvata na linije, možete pomoći slobodnih pomoćnih linija prekriti i kose rubove.

Kako obrađivati presjek i poglede u ArConu kao 2D crteže?

1. Definirajte presjek u novom prozoru.

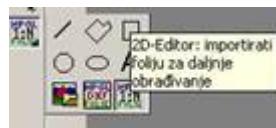


2. Eksportirajte crtež kao DXF.

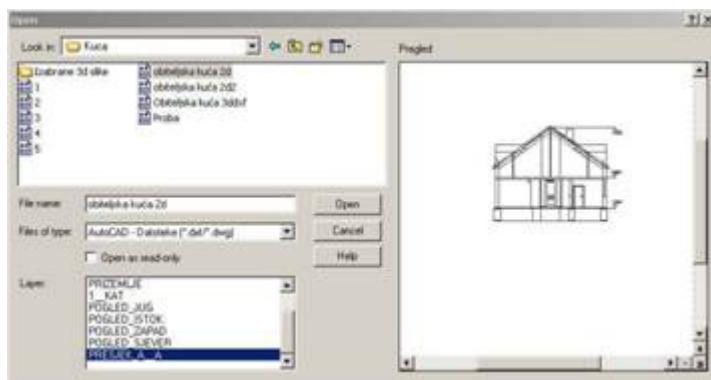
3. Otvorite novu datoteku, s etažom koja se zove npr. Presjek (da bi u sastavniči bilo točno napisano)

4. Uključite *Makroi/ 2D Editor* ukoliko nije pokrenut istovremeno s ArConom.

5. U *2D Editoru* izaberite opciju - Importirati foliju za daljnje obrađivanje.



6. Pronađite datoteku koju ste eksportirali u DXF formatu.

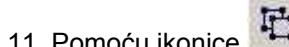


7. Odredite koje folije želite učitati, jednu ili više njih.

8. Zadajte mjerilo učitanoj foliji.

9. Smjestite 2D crtež u načrt.

10. Označite ga.



11. Pomoću ikonice rastavite 2D crtež na pojedinačne linije.

Sada možete, pomoću 2D editora, obrađivati svaku liniju posebno: obrisati višak linija, docrtati potrebne linije, upisati tekst po želji, kotirati, služiti se pomoćnim linijama..

Preporučamo nakon brisanja viška linija, ucrtati preko crteža poligone sa šrafurama i novim debljinama linija, tako da nam stari crtež služi kao podloga.

Poglede možete dodavati kao nove etaže ili u novoj datoteci.

Ako se slučajno dogodi da se crtež učita sa debelim linijama koje moramo obrađivati svaku pojedinačno, znači da je ta debljina linija zadana u *2D Editoru* kod crtanja linija. Pripazite na to, tj. u novoj datoteci postavite tu debljinu linija na *Vlasnata linija*.

Kako poslati ArConovu datoteku drugom ArCon korisniku?

Kada šaljete datoteku koja sadrži o2c ili neke druge netipične objekte (nisu u standardnoj postavi ArCona), potrebno je svaki objekt poslati priložen uz datoteku (također posebne teksture i pozadinsku sliku), jer ArCon datoteka čuva samo vezu na taj objekt/teksturu/pozadinsku sliku. Drugi korisnik će prilikom otvaranja datoteke, morati definirati novu putanju do mesta gdje su spremljeni netipični objekti/teksture/pozadinska slika.

Kako iz Arcona Hr Pro u E-lines eksportirati prostorni prikaz (perspektivu), kao vektorsku grafiku?

Prebacivanje perspektivnog pogleda iz ArCona u E-lines kao vektorske grafike izvodi se na slijedeći način:

1. U dizajnerskom modu izaberite Žičani prikaz s prekritim rubovima



2. Exportirajte model kao MB format za razmjenu
(neka opcija Izbrisati prekrite bridove ostane uključena..)

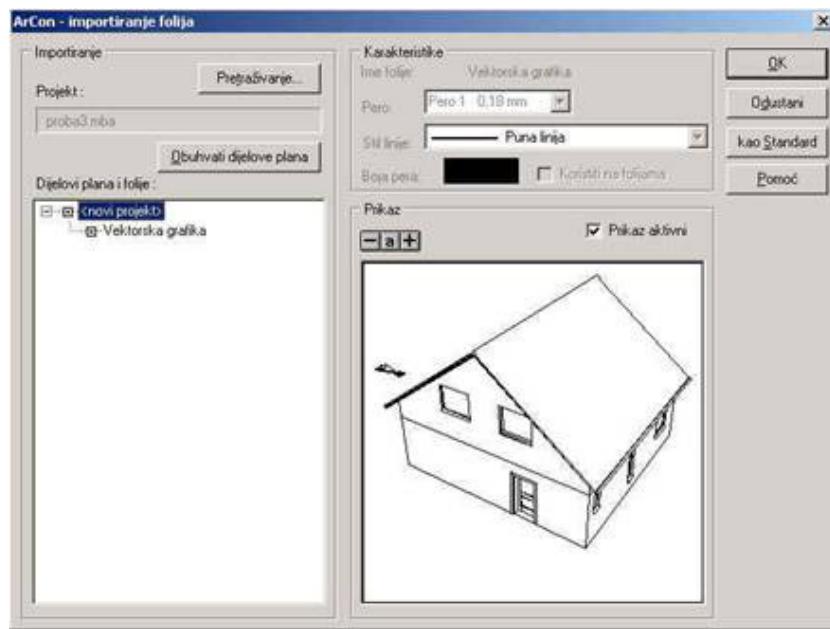


3. Otvorite novu datoteku u E-linesu

4. Izaberite opciju - Importiraj ArCon (MB format za razmjenu)...



5. Otvorit će se prozor u kojem pomoću opcije Pretraživanje pronađite datoteku i označite križićem polje Vektorska grafika. Potvrdite s OK.



U E-lines je učitana slika modela u vektorskem obliku, svaku liniju mozete obrađivati posebno.

Takodjer, možete koristiti i DXF format, ali za komunikaciju izmedju ArCona i E-linesa preporučamo MB format.