

Doplňěk “Kontrola polygonů”

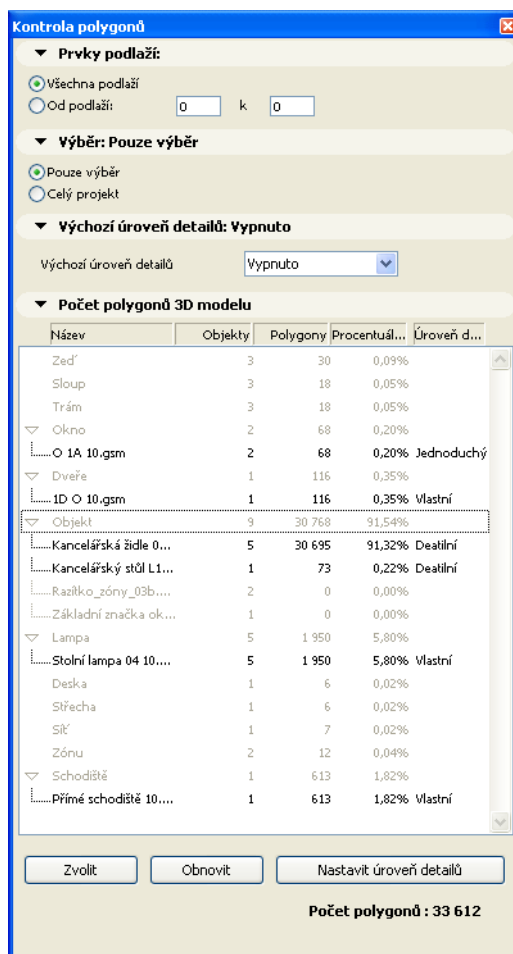
ÚVOD

Kontrola polygonů je doplňěk ARCHICADu 21, který pomáhá nastavit počet 3D polygonů v modelech ARCHICADu. Tento nástroj lze efektivně využít v případě, že je velikost projektu nebo velikost fyzické paměti omezuje velikost 3D modelu při modelování. Kontrola polygonů může zobrazit počet 3D polygonů seskupených dle typu prvků (zdi, desky, dveře, okna, objekty atd.) a také jejich procentuální porovnání vzhledem k celkové velikosti modelu. Pomocí doplňku je možné rovněž změnit úroveň 3D detailů knihovních prvků v projektech.

Nová paletka “Kontrola polygonů” může být aktivovaná v menu v **Okno > Paletky**.

JAK POUŽÍVAT DOPLNĚK “Kontrola polygonů”

Po úspěšné instalaci můžete otevřít paletku kontroly polygonů přes menu **Okno > Paletky**. Tato paletka se přichycuje a můžete změnit její velikost stejně jako ostatní paletky ARCHICAD 21.



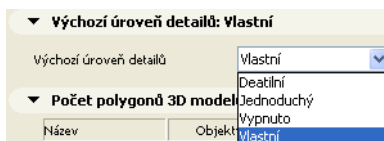
FUNKCE

1. Prvky určené pro výpočet

- Prvky, které se mají spočítat, můžete nastavit v seznamu na prvních dvou panelech palety Kontrola polygonů:
- Panel **Prvky podlaží** nabízí volby pro výpočet polygonů daného rozsahu podlaží
- Pomocí přepínače **Pouze výběr** na panelu Výběr lze vypočítat pouze prvky modelu v aktuálním výběru

2. Výchozí úroveň detailů

Kontrola polygonů dokáže změnit úroveň detailů (**LOD**) vybraných knihovních prvků v aktuálním projektu. Knihovní prvky je možné nastavit jednotlivě v seznamu **Počet polygonů 3D modelu** nebo společně na panelu **Výchozí úroveň detailů**. Pokud chcete zaškrtnout políčko Výchozí úroveň detailů, je nutné úroveň detailů nastavit v knihovně prvků na Výchozí na panelu Počet polygonů 3D modelu. Více informací naleznete dále v textu.



3. Počet polygonů 3D modelu

Seznam zobrazuje základní informace o počtu polygonů aktuálně otevřeného 3D modelu. Prvky virtuálního modelu stavby jsou seskupeny podle typů (zdi, desky, dveře, okna). Součástí knihovny lze také vypsat jednotlivě klepnutím na tlačítko pro rozbalení u názvu typu prvku (pouze dveře, okna a objekty).

- První sloupec (**Název**) zobrazuje typy AC prvků.
- Druhý (**Objekty**) označuje, kolik instancí daného typu prvku je vloženo v AC souboru
- **Polygony** zobrazuje počet 3D polygonů vytvořených ve 3D modelu daného typu prvku
- Využití polygonů prvku lze zobrazit ve čtvrtém sloupci **Procenta**
- Pole **Úroveň detailů** je použitelné pouze u knihovních prvků (dveře, okna a objekty). Obsahuje následující hodnoty: Detailní, Jednoduchý, Vypnuto, Vlastní, Výchozí. Více informací nabízí popis tlačítka Nastavit úroveň detailů.

Prvky modelu vybrané v seznamu Počet polygonů 3D modelu je možné vybrat v půdorysu tlačítkem **Vybrat**. Tyto položky lze později odstranit nebo upravit a snížit tak počet polygonů v modelu.

Seznam Počet polygonů 3D modelu může být kdykoli přepočítán tlačítkem **Obnovit**.

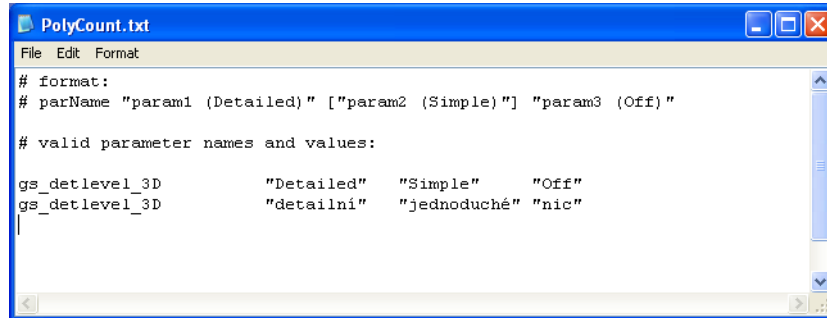
Pomocí tlačítka Nastavit úroveň detailů můžete změnit úroveň detailů knihovních prvků vybraných v seznamu. Více prvků vyberete pomocí klávesy Shift. Stiskem tlačítka Nastavit úroveň detailů zobrazíte dialogové okno, ve které je možné vybrat požadovanou úroveň detailů vybraných objektů. Jsou dostupné tyto volby: Detailní, Jednoduchý, Vypnuto, Vlastní, Výchozí.

Většina objektů v knihovně ARCHICADu obsahuje parametr Úroveň 3D detailů s volbami pro detailní, jednoduchou nebo vypnutou reprezentaci. Pomocí funkce úroveň detailů lze mezi těmito hodnotami přepínat. Hodnota Vlastní označuje, že pokud je vybráno více instancí stejných knihovních prvků, jejich úroveň detailů je různá.

Jestliže je aktivní volba Výchozí, úroveň detailů vybraných objektů můžete nastavit na kartě Výchozí úroveň detailů (viz výše). Pokud chcete úroveň detailů těchto prvků znovu změnit, není nutné je vybírat ze seznamu, ale můžete je upravit přímo volbou Výchozí úroveň detailů.

OMEZENÍ

1. Objekty patřící k automaticky připojeným modulům jsou v seznamu označeny. Úroveň detailů těchto prvků je možné upravit, ale změna neovlivní knihovní prvky a proto bude počet polygonů počítán podle aktuálního parametru úrovně detailů prvků.
2. Stejná omezení platí u objektů v projektech Teamwork, které nejsou součástí vašeho pracovního prostoru.
3. Všimněte si, že úroveň detailů knihovních prvků lze změnit pouze v případě, že je dostupný potřebný parametr v seznamu parametrů objektu. Název proměnné a hodnoty těchto parametrů by měly být uvedeny v souboru Polycount.txt, jak je vidět níže.



```
File Edit Format
# format:
# parName "param1 (Detailed)" ["param2 (Simple)"] "param3 (Off)"

# valid parameter names and values:

gs_detlevel_3D      "Detailed"  "Simple"    "Off"
gs_detlevel_3D      "detailní"  "jednoduché" "nic"
```

Reklamace:

Program je dodáván "TAK, JAK JE" a může obsahovat chyby. GRAPHISOFT za něj neposkytuje žádnou záruku ani odpovědnost žádného druhu.