

# РАСШИРЕНИЕ ДЛЯ ARCHICAD: LIBRARY PART MAKER

Инструкция создана пользователями:  
Медниковым Владимиром Владимировичем, студентом АНО ПО КБК, под руководством преподавателя,  
Дарьяны Олеговны Верлен

Archicad 24, обладает обширной библиотекой стандартных объектов, окон, дверей и MEP-элементов, однако каждый сталкивался с проблемой отсутствия необходимых библиотечных элементов. Очевидное решение в данной ситуации – скачать объект из сторонних ресурсов и добавить в библиотеку проекта. Но такие объекты часто очень детально проработаны и обладают большим количеством полигонов, что сильно загружает приложение. Расширение Library Part Maker позволяет задать одному и тому же элементу разные степени отображения как в 3D, так и в 2D на плане, что упрощает работу с этим элементом. На примере данного объекта можно рассмотреть все функции расширения Library Part Maker.



## Этап 1.

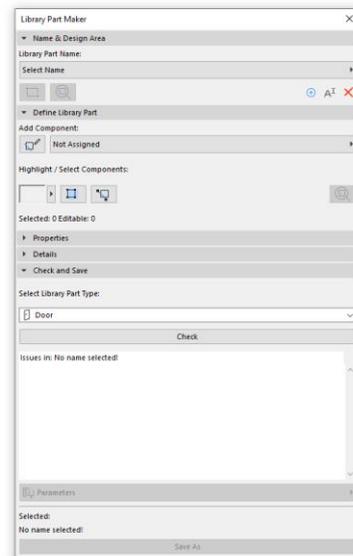
Загрузить расширение Library Part Maker можно [на официальном сайте GRAPHISOFT](http://www.graphisoft.com).

Пожалуйста, обратите внимание, что Library Part Maker могут использовать только владельцы Соглашения о Сервисном Обслуживании. Его можно также использовать в Учебной и Ознакомительной версиях Archicad.

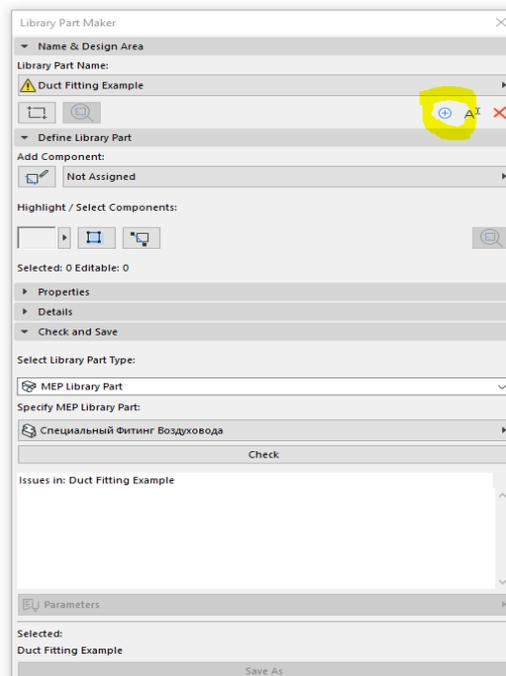
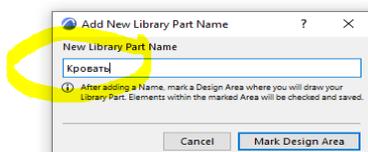
После успешной установки расширения, при создании проекта в окне выборе шаблонов программа добавила новый шаблон «Library part maker». В нём осуществляется моделирование объектов или их изменение.

## Этап 2. Создание нового поля в шаблоне Library part maker.

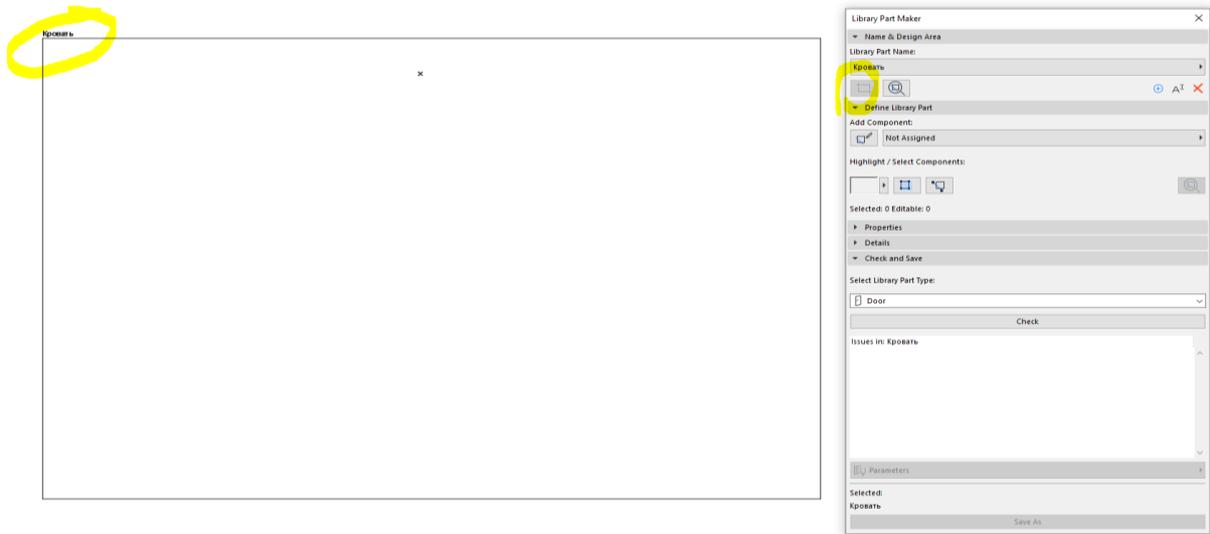
Окно настроек расширения «Library part maker» можно открыть по пути: окно – панели – Library part maker.



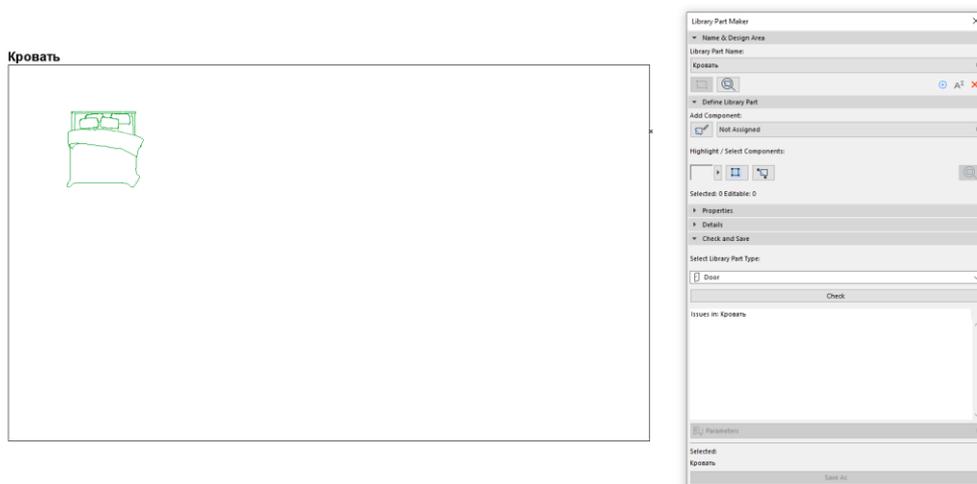
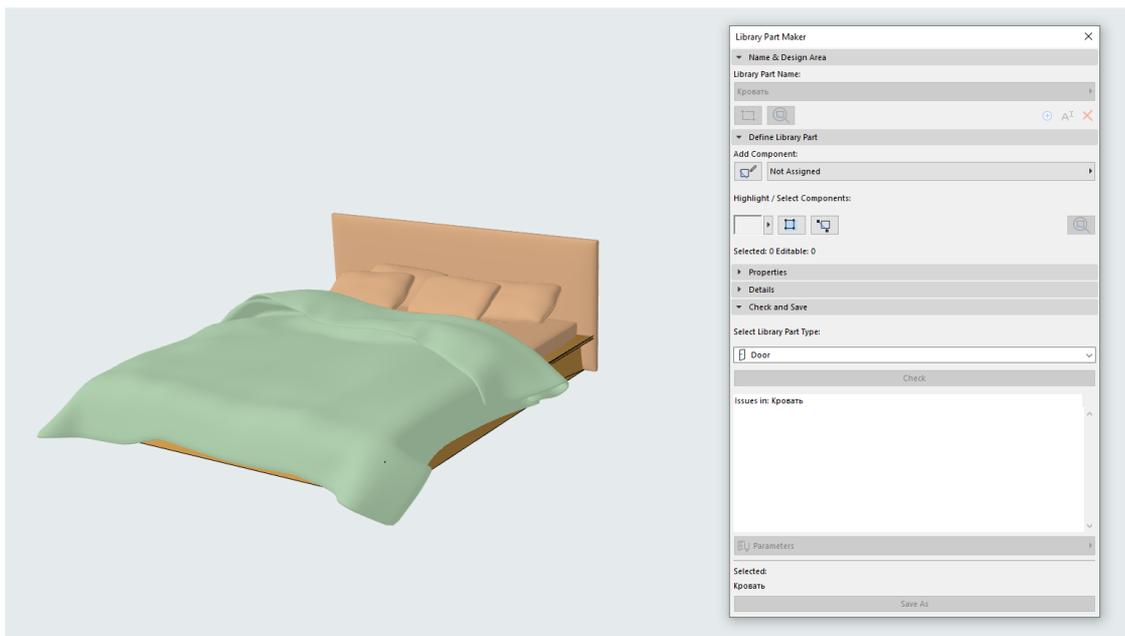
Для работы с объектом, необходимо «поле» в котором будет происходить работа.



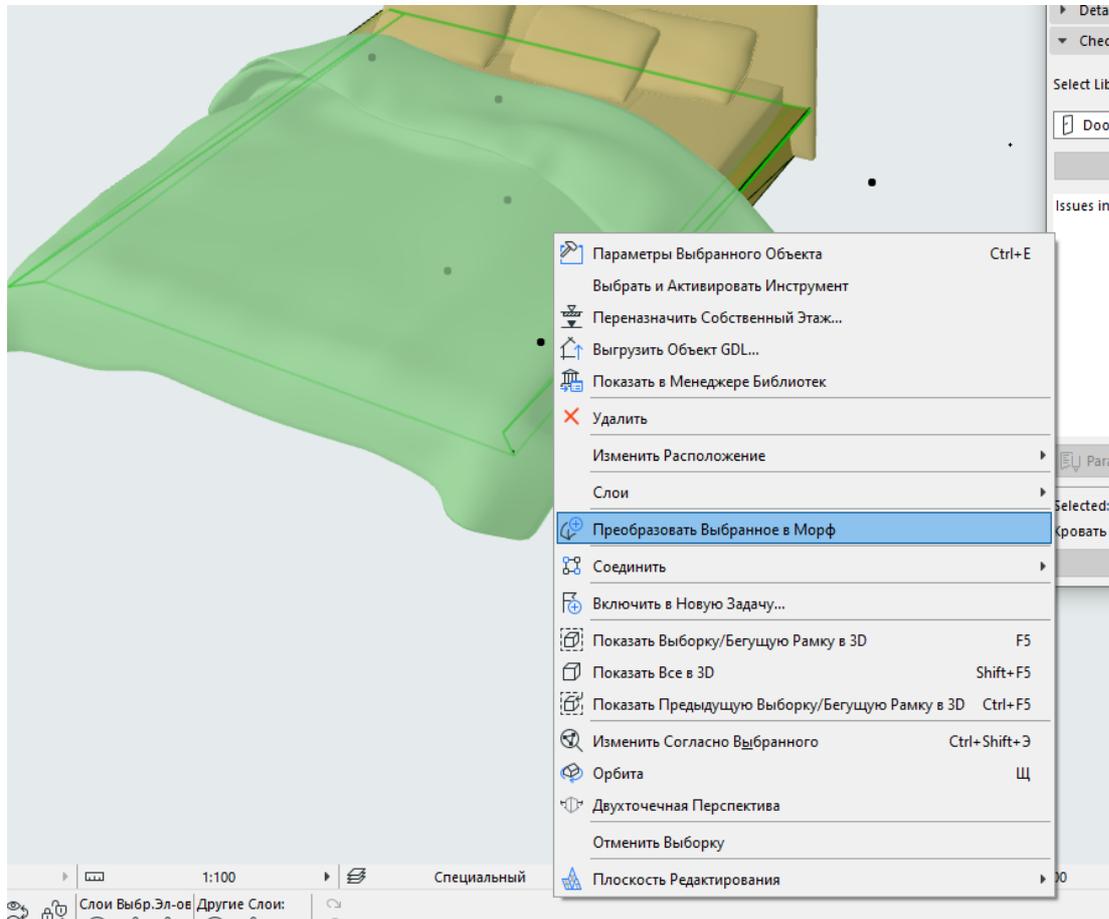
Выбрав инструмент «добавить поле» разместим его на плоскости. Оно будет иметь ранее созданное нами название.



### Этап 3. Загрузка объекта в шаблон Library part maker

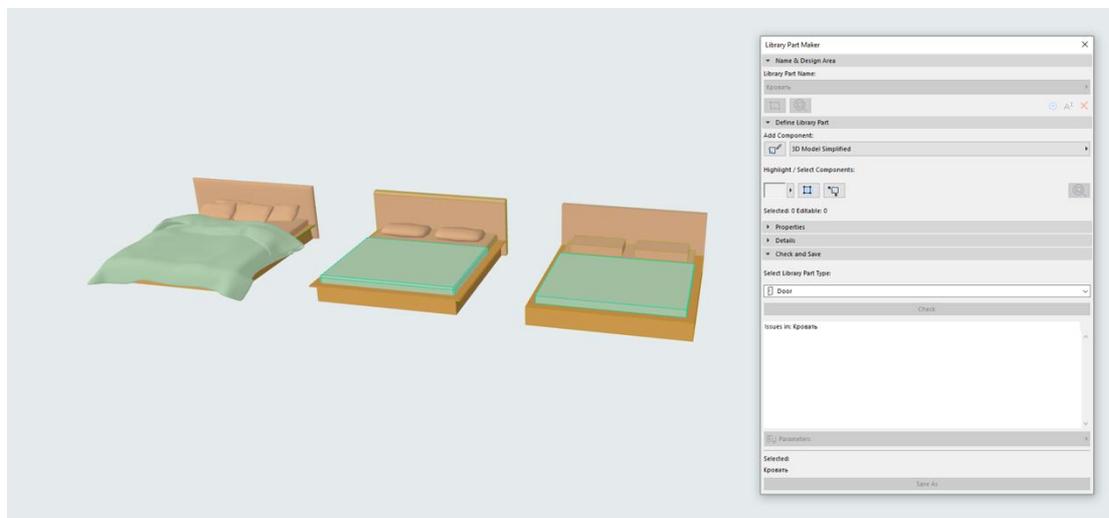


#### Этап 4. Преобразование объекта в морф.



#### Этап 5. Создание ещё двух моделей кровати для среднего и низкого уровня детализации в 3D.

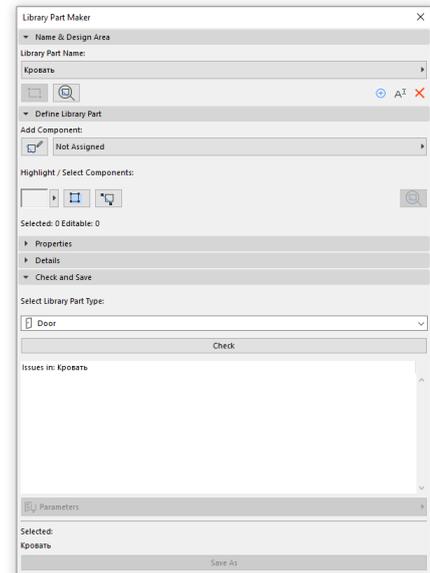
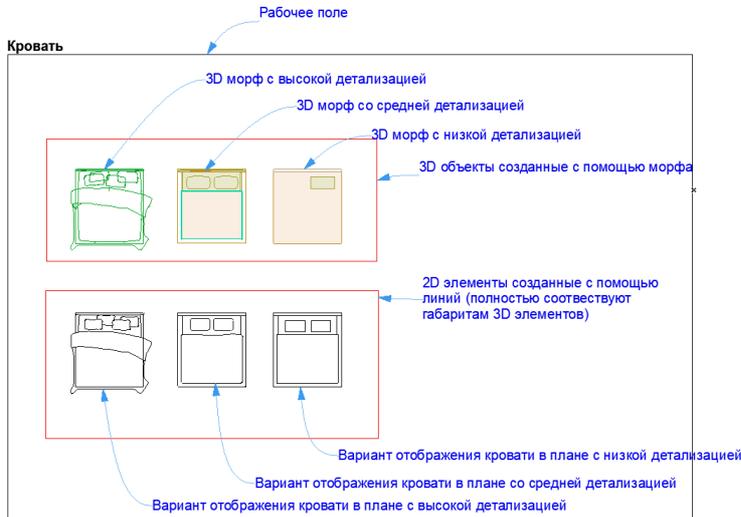
Моделирование производится с помощью инструмента «морф».



Высокий, средний, низкий уровни детализации одной и той же кровати.

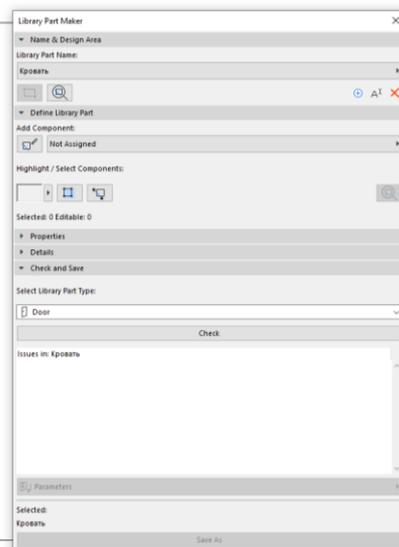
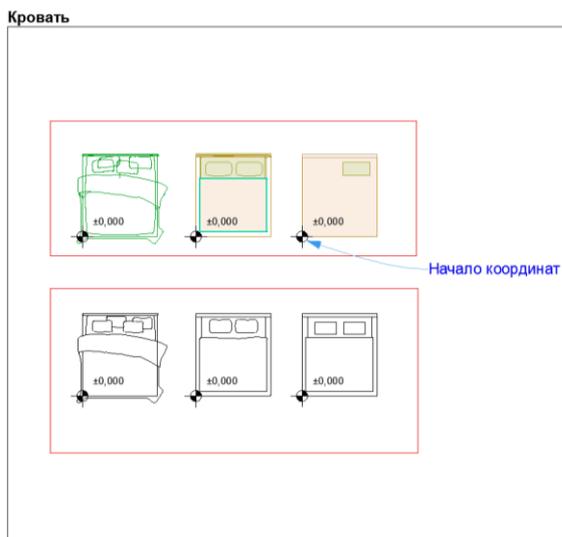
## Этап 6. Создание трех уровней детализации 2D-отображения кровати на плане.

Черчение производится внутри поля «кровать» с помощью инструмента «Линия».



## Этап 7. Определение начала координат для кровати.

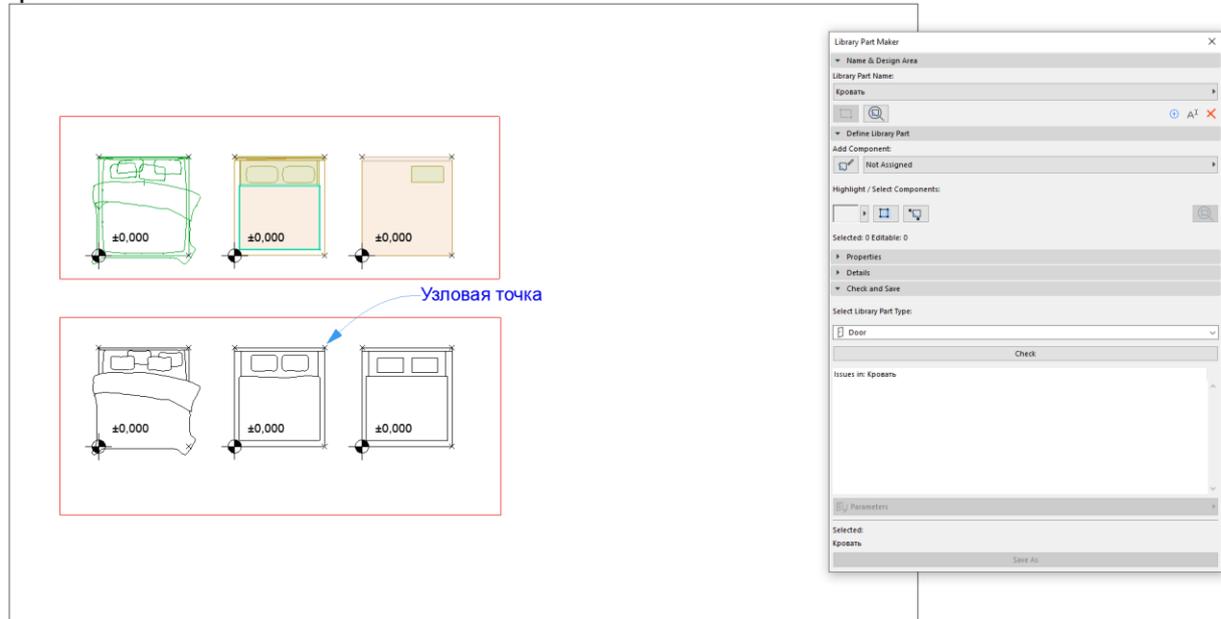
Относительно этой точки будет происходить изменение элемента в уровнях детализации, следовательно эта точка должна иметь одинаковое расположение во всех вариантах отображения.



## Этап 8. Добавление узловых точек.

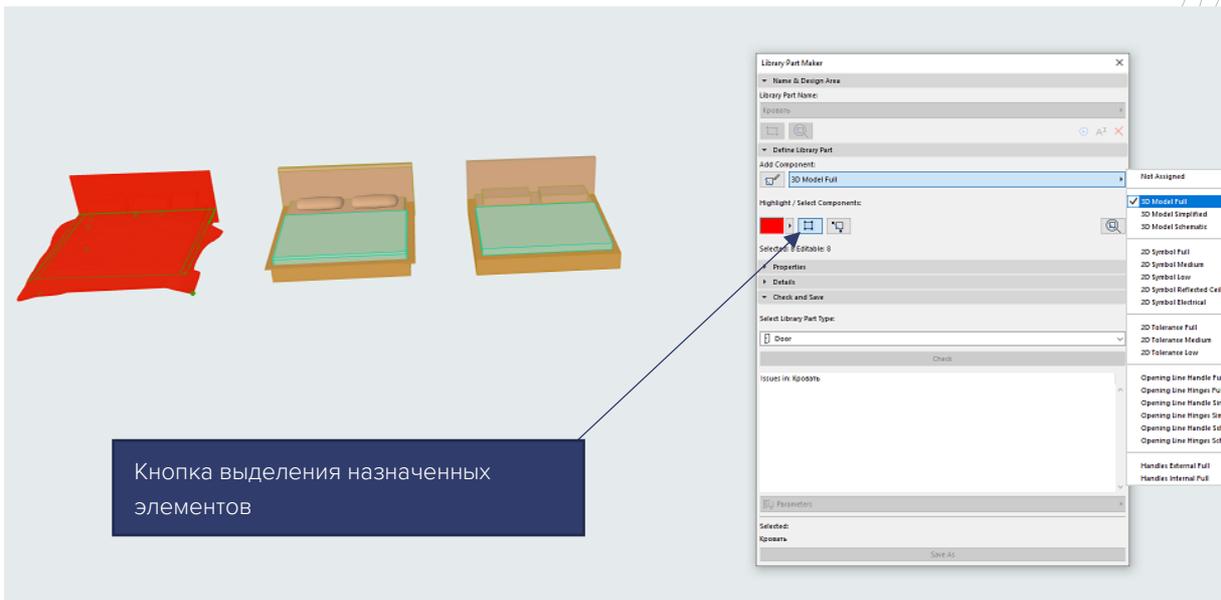
Добавляем точки, с помощью которых можно выделять и перемещать объект.

### Кровать



## Этап 9. Назначение уровне детализации.

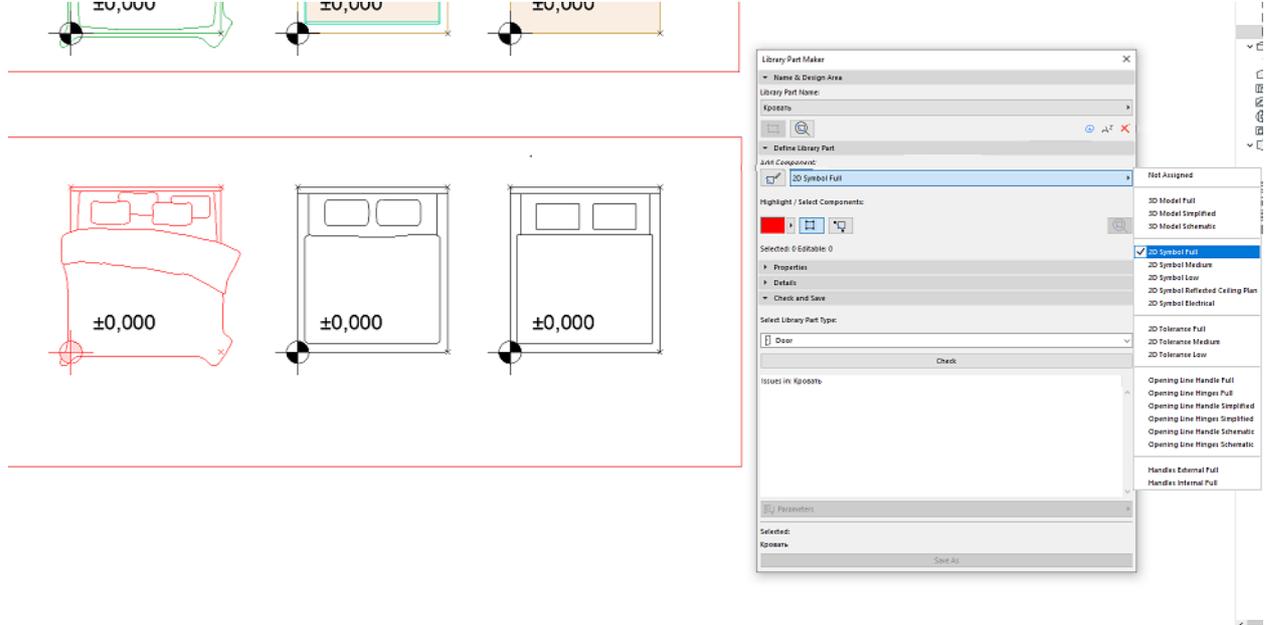
На этом этапе нужно дать программе понять какие элементы имеют уровни детализации.



На картинке видно, что выбрана кровать с высоким уровнем детализации, а в панели «добавление компонентов» выбран параметр высокой детализации 3D модели (3d model simplified), при активированном инструменте выделения, назначенные объекты окрасятся в красный цвет.

Процедуру нужно повторить для каждой кровати в соответствии с их уровнями детализации.

Также для отображения в плане:



## Этап 10.

Во вкладке «детали» можно дать название получившемуся элементу, а также присвоить фото предварительного просмотра.

**Details**

**Library Part Name:**

Кровать

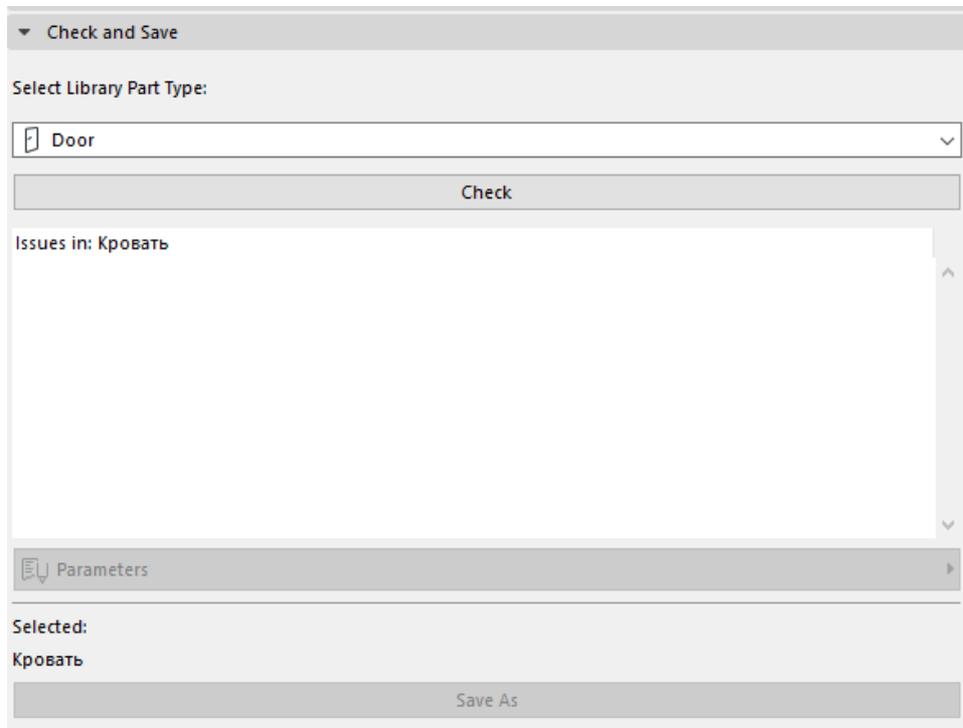
**Author:**

Этот объект не имеет рисунка предварительного просмотра.

More...

## Этап 11. Назначение типа объекта и параметров.

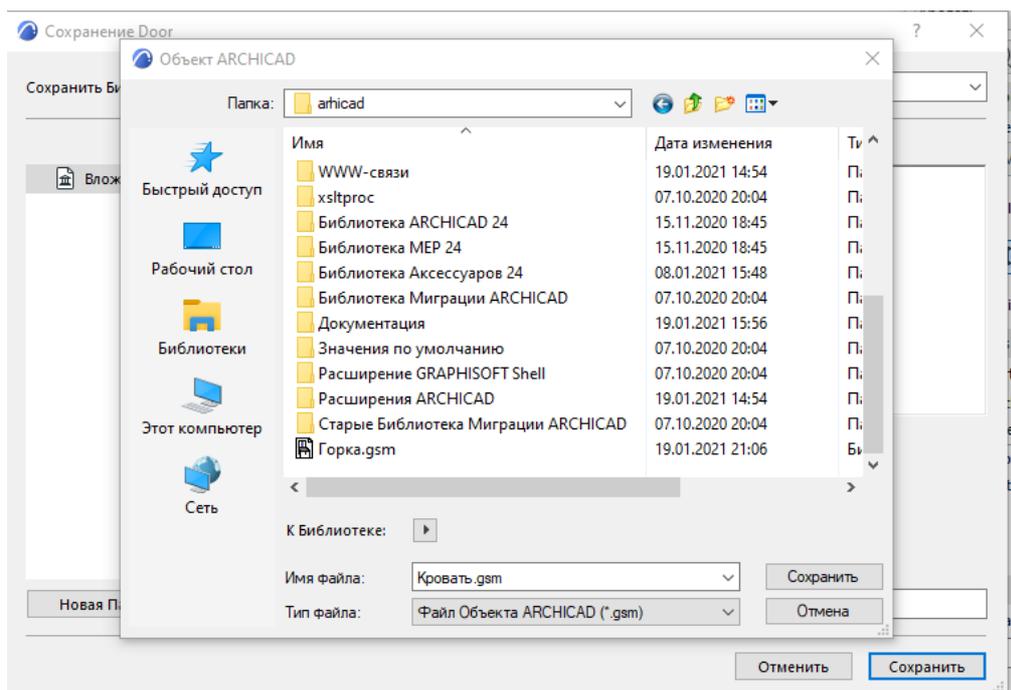
Вкладка «проверка и сохранение» элемента необходима для поиска ошибок в элементе, назначения элементу его типа (Объект, дверь, окно и т.д), сохранения и настройки параметров и реквизитов модели.



Сохранение элемента невозможно без проведения проверки!

## Этап 12. Сохранение элемента

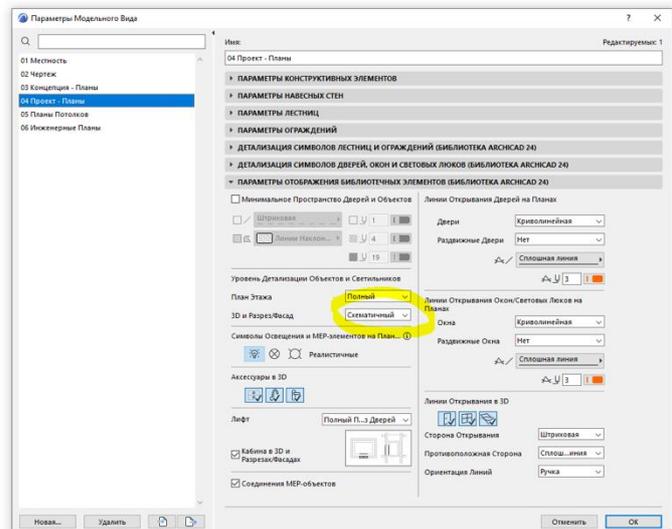
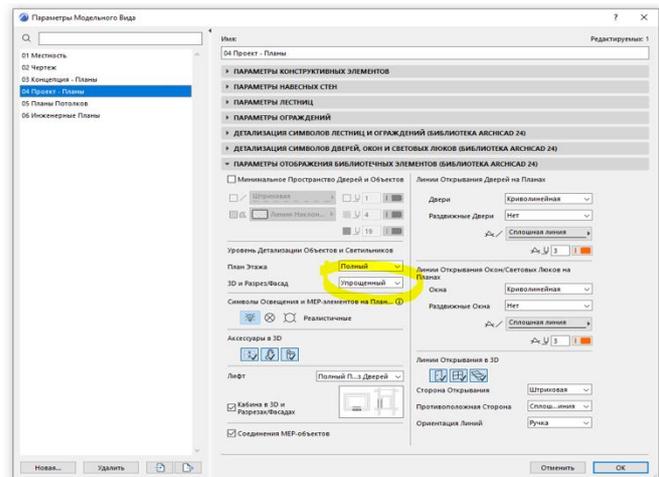
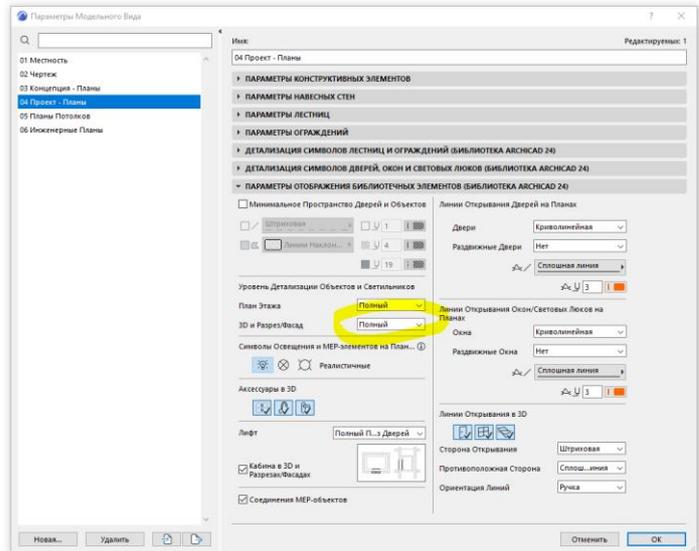
Сохраняется элемент в формат .gsm в любую удобную вам директорию.



Теперь элемент можно добавить в библиотеку вашего проекта и применить в модели.

## Этап 13. Результат.

После добавления файла .gsm в проект при смене параметров модельного вида в 3D меняется и сам объект:



То же в плане:

