

ATELIÉR SIMONA

RODINNÁ
TRADICE
TŘÍ GENERACÍ

OSTRAVSKÝ ATELIER SIMONA ZALOŽIL PŘED 30 LETY ROMAN KUBA SE SVÝM OTCEM. ÚSPĚŠNĚ TAK NAVÁZAL NA RODINNOU TRADICI PŮVODNÍ ARCHITEKTONICKÉ TVORBY A STAVEBNÍHO ŘEMESLA, KTERÁ ZAČALA V ROCE 1927 V BRNĚ. DNES TÝM TVOŘÍ 27 ZAMĚSTNANCŮ – ARCHITEKTŮ A PROJEKTANTŮ V PRAŽSKÉ A OSTRAVSKÉ POBOČCE. ATELIER SE ZAMĚŘUJE NA ŠIROKOU ŠKÁLU RŮZNORODÝCH PROJEKTŮ, KTERÉ BYLY REALIZOVÁNY PO CELÉ ČESKÉ REPUBLICE I VE SVĚTĚ. POSTUPNĚ PŘECHÁZÍ NA BIM A VEDLE ARCHICADU A 3D MODELU VYUŽÍVÁ K PREZENTACÍM I VIRTUÁLNÍ REALITU A 3D TISK.

1987

Roman Kuba absolvoval brněnskou fakultu architektury. O rok později po ukončení základní vojenské služby nastoupil do Stavoprojektu Ostrava do ateliéru architekta Oldřicha Pražáka jako asistent architekta Oskara Chmiele a v roce 1990 jako hlavní architekt Ekotempa Krmov, kde bude spolupracovat s bratry Čtvrtákovými zejména na projektech bankovních domů.

1993

Ateliér Simona. Roman Kuba se svým otcem zakládá v Ostravě vlastní ateliér a dává mu název po své první ženě. Z původních třech spolupracovníků se ateliér na počátku milénia rozroste na 25 zaměstnanců, tým rozšiřují inženýři Pavel Hynčík a Petr Menšík.



2003

Za projekt **Rekonstrukce budovy SMP v Ostravě, autor Ing. arch. Roman Kuba**, ateliér získává cenu Stavba roku. Původní výšková stříhla administrativní budova je zásadním způsobem proměněna, je doplněna rozšířenou podnoží s technickým vybavením a místo horních podlaží je vymodelována široká a vysoká hlavy s prostory pro vedení firmy.



2008

Roman Kuba jedná v Dubaji na základě pozvání s arabským šejkem o založení samostatné pobočky. K jejímu otevření nakonec nedojde v důsledku ekonomické krize.



2009

The Bird, autor Ing. arch. Roman Kuba. Projekt originální organické stavby rodinného domu v podhůří Beskyd vyhrává Cenu veřejnosti Stavba roku a Cenu časopisu Stavitel za architektonický detail. Stavba připomíná hnízdičho ptáka jako symbol domova a je ojedinelou a exkluzivní alternativou rodinného bydlení. Projektová příprava a následná realizace v důsledku složitosti řešení a využití technologií trvaly téměř pět let. Tvar střechy vystihuje symboliku budovy, kterou tvoří křídla (střešiny nad 2. NP), zobák (podkroví) a ocas (stříška nad vstupní částí). Kromě obytné, společenské a technické části je navrženo mořské akvárium, jehož obla skla tvoří jednu stěnu bazénové vany a vizuálně propojuje relaxační místnosti s bazénovou halou, která disponuje výhledy na beskydské hory.

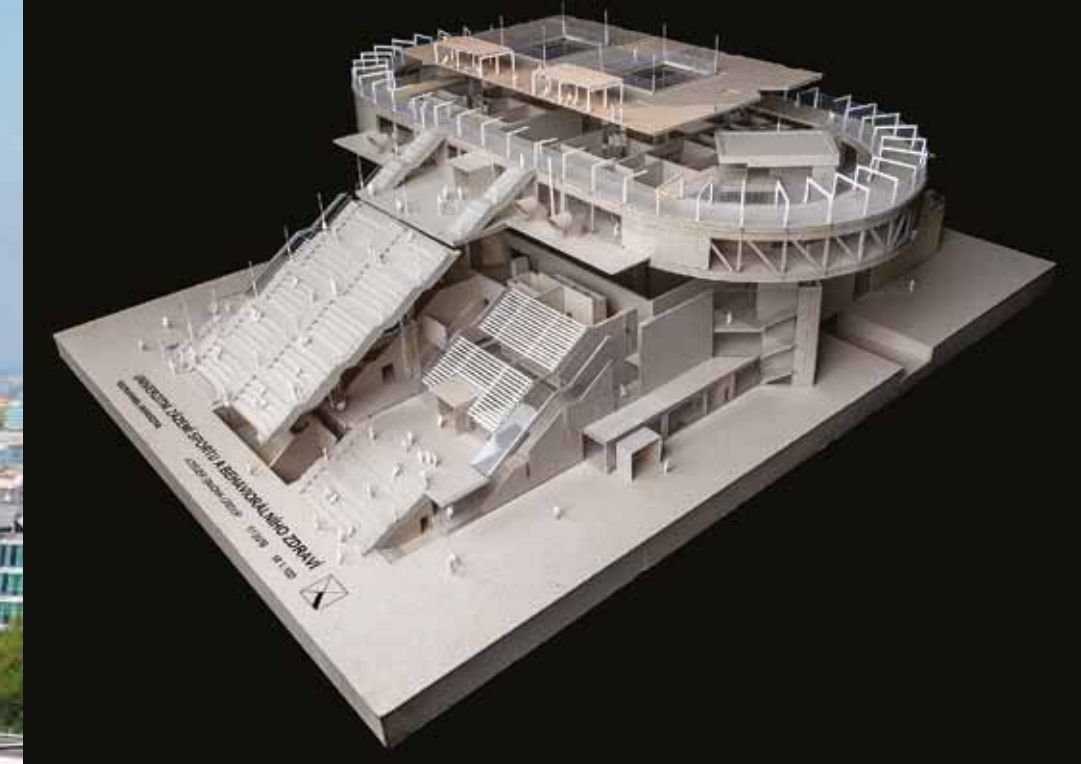


2023

Univerzitní zázemí sportu a behaviorálního zdraví, Ostravská univerzita, autor Ing. arch. Roman Kuba. Je jeden z největších architektonicko-urbanistických projektů v Ostravě za posledních desetiletí. Tento záměr vznikl již v roce 2017 a dokončen byl o pět a půl roku později.



Urbanistický koncept City Campusu zahrnuje Zázemí sportu a behaviorálního zdraví a Fakultu umění včetně náměstí, veřejných a sportovních ploch, podzemního parkoviště s kapacitou 155 míst a celkové úpravy nábreží. Svým umístěním rozšiřuje pomyslné hranice města a vytváří novou městskou část.



Dominantní prvky objektu jsou patrné na první pohled. Centrální schodiště propojuje veřejný prostor a odpočinkovou zónu na střeše, kapacita až tisíc diváků umožňuje sledovat kulturní dění před budovou a po vzoru amerických univerzit zavěšený atletický ovál vystupuje z pevné hmoty objektu. Ovál je zároveň napojen na sektor laboratorní, bytůvající se výzkumem pohybového aparátu. V budově je i multifunkční sportovní hala pro 550 osob, lezecká stěna, aerobní, přednáškový, gymnastický a fitness sál, učebny a zázemí pro zaměstnance.



Projekt je od začátku projektován v Archicadu a zpracovaný model využívají všechny zúčastněné profese pro uvědomění si vzájemných složitých prostorových vazeb. Celkový model slouží nejen při návrhu interiéru, ale i jako podklad pro prezentaci. Projekt byl v září roku 2021 představen veřejnosti, která si celou budovou mohla projít prostřednictvím virtuální reality.



2010

Přichází nabídka od libanonských kolegů zřídit pobočku v Bejrútu a zároveň v Saudské Arabii a vzniká ATS - MENA (Middle East and North Africa) a ATS - SAUDI (contrasting and architecture). Ateliér vytváří řadu působivých staveb jako například Phoenix Tower v samotném centru Bejrútu.

2016

Dostavba areálu planetária The Moon v Ostravě, Ing. arch. Roman Kuba. Architektonický návrh vychází z myšlenky vesmíru a všeho, co je s ním spojeno. Budova evokuje vesmírnou loď plující okolo krajiny, z materiálů převládá ocel a sklo. Druhé patro budovy je pojato jako část měsíčního povrchu. Interiér je provázan s architektonickou myšlenkou objektu, nalezají se zde prostory pro přednášky a společenské akce, jedinci místnosti a zázemí. Díky navrženým moderním technologickým prostor navozuje atmosféru poznání neprobádaných částí vesmíru.



2019

Zámek v Paskově, autor Ing. arch. Dita Nováková. Historický hospodářský objekt v novoklasicistním slohu a přiléhající přístavby byly v minulosti využívány FN Ostrava. Po dohodě s investorem, městem Paskov, vzniká návrh seniorského bydlení. Rekonstrukci a novostavbou komunitního centra a části 3. NP vzniká 25 bytů. V přízemí je denní místnost pro pečovatelskou službu a denní centrum s přípravou jídel pro stravování a setkávání. Největší výzvo je propojení hmotové a architektonicky nesourodých objektů. Pro novostavby jsou navrženy originální panely z grafického betonu, v náznaku připomínající sgrafita a současně respektující soudobé tvarosloví přístavěných částí.



2022

Areál firmy Scaserv, autor Ing. arch. Petr Podgorný. Projekt administrativního centra s halou přípravy a prodeje v areálu firmy specializující se na lešení, bednění a dočasné stavební konstrukce. Urbanismus vychází z prostorových vazeb areálu, kde se nachází stávající výrobní hala, a z potřeby prezentace firmy při frekventované Frýdecké ulici. Vzhledem k zaměření firmy je dominantním materiálem objektu pohledový beton a firemní barvy. Všechny projekční fáze jsou vytvořeny v Archicadu, do detailu propracovaný 3D model byl nedílnou součástí vzájemné koordinace architekta, projektanta a investora.



Pavilon psychiatrie, FNO, autor Ing. arch. Dita Nováková. má půdorysný tvar nepravidelného písmene V a prosklenou fasádu atria. Atrium na střeše přízemí umožňuje venkovní pobyt i pacientům pod dohledem. Klínka má přívětivě, bezpečně a kvalitní dispoziční řešení včetně detailů a materiálů.



NA VZDĚLÁNÍ NENÍ V NAŠEM OBORU ČAS

ARCHITEKTKA, DESIGNÉRKA, POPULARIZÁTORKA, ZAKLADATELKA ONE ARCHITEKTURY, FESTIVALU FILM A ARCHITEKTURA A SPOLKU KRUH A ČLENKA REDAKČNÍ RADY ERAZI A PRACOVNÍ SKUPINY ČKA. MEZI REALIZACE JEJÍHO STUDIA SKUPINA PATŘÍ OBNOVA ŠKOLY ARCHITEKTURY AVU, REKONSTRUKCE MUZEA UMĚNÍ A DESIGNU V BENEŠOVĚ A KINA SVĚTOZOR V PRAZE, DŮM VE ŠVÝCARSKÉM MOHRENE NEBO ŘEŠENÍ DOPRAVNÍ HALY NTM. ZA SVÉ REALIZACE ZÍSKALA ŘADU CEN A V ROCE 2016 OCENĚNÍ ARCHITEKT ROKU. **MARCELA STEINBACHOVÁ.**

1 TL Je pro vás BIM třeba?

MS Představa práce v BIMu je pro mne v tuto chvíli nereálná, ale беру ho jako nástroj, který nám všem může pomoci dělat věci více koordinovaně při práci na větších projektech a ve větších týmech. Věřím, že budu moci na některém z našich projektů v BIMu v budoucnu pracovat. Osobně neřadu dopustit na práci ve 2D a to převážně ve fázi konceptu a navrhování. Možná to vyplývá ze způsobu práce, který jsme se naučili na škole, a možná na stupnici generace již dokážou víc myslet ve 3D i ve fázi navrhování.

14 Za posledních dvacet let se programy pro navrhování a projektování staveb dramaticky vyvinuly. Týká se to automatizace standardních postupů – zjednodušené na-

“ NEDÁVNO SE NÁS JEDEN MLADÝ ARCHITEKT PTAL, PROČ V LETOŠNÍM CYKLU PŘEDNÁŠEK KRUHU NENÍ ZASTOUPĚNA ŽENA ARCHITEKTKA. TO POUKÁŽUJI ZA DOBRÉ ZNAMENÁNÍ. NA TENTO FAKT UPOZORNIL ARCHITEKT A NE ARCHITEKTKA. VĚŘÍM TĚDY, ŽE SE SITUACE BUDE DÁLE ZLEPŠOVAT. “

příklad, že program sám navrhne komplexní konstrukci střechy, ale hlavně možnost analyzovat projekt už ve fázi studie. Výuka na fakultách architektury to ovšem, aspoň podle mě zkušenosti, nijak zvlášť nereflexuje. Jso architekti konzervativní?

14 Prosdit změny na institucích je proces, který podléhá delšímu schvalování, a tak chvíli trvá, než se uskuteční. Zároveň nemůžu mne jednoduše se i v agendách architektonických kanceláří přeměrovat na novinky, i když to

ulehčí čas a práci. Na vzdělávání je v našem oboru obecně asi méně prostoru, než by být mělo, a to nemyslím jen v oblasti nových softwarů. Vybavuji si náš projekt do Švýcarska, kde součástí přípravy projektu byla analýza nejen různých konstrukčních řešení, ale i návrhu detailů a vybraných materiálů, a to hlavně i s ohledem na cenu vybraných řešení. Je to obvyklá praxe dané zemi. Bylo by skvělé, kdyby tyto softwary dokázaly vyhodnocovat a sestavovat, a kdybychom to začali používat.

14 Vaši švýcarskou zkušenost vnímáte jako evoluční vývoj požadavků na architekta, nebo jako něco, co naznačuje, že obsah profese architekta se zásadně mění?

MS Spíše jiny zvyk, jiný mrav. Nedokážu posoudit, do jaké míry je to otázka vývoje či specifiku švýcarského prostředí, které je jiné než naše. Například projekt pro stavební povolení je na úrovni naší studie a technická zpráva má tři stránky, což je u nás nepředstavitelné, a byrokratická zátěž na naší profesi je neúměrná. Možná program, který by generaloval projekt pro české stavební povolení ze studie na základě různých parametrů, by byl úspěšný.

14 Snaha automatizovat parametrické životní procesy při zpracování projektové dokumentace je vidět u všech profesních programů a postupně se jim to daří. Aktuálně všichni významní výrobci softwaru zkoumají možnosti zapojení umělé inteligence do navrhování. Co podle vás v práci architekta umělé inteligence nemůže nahradit?

MS Zatím si myslím, že převážně kreativní činnost a progresivní myšlení, spolupráce se zadavatelem a možná i schopnost vést investora určitým směrem. Zatím mi přijde, že spíše funguje na principu kolaže, ale třeba se ještě budeme dívat. Určitě nám může hodně pomoci převzít funkci zátěže administrativy. My se s Kruhem věnujeme dlouhodobě propagaci tvorby architektů, skvělých, kdyby nám pomohli AI obnovat se převažující kreativní části naší profese.

14 Architektura se věnuje mnoho žánr. Počet studentů a studentů na fakultách architektury je obdobný. Naproti tomu na řídících



TOMÁŠ LEŠEK, ŘEDITEL CEGRA, V E-MAILOVÉM CHATU S ARCHITEKTKOU MARCELOU STEINBACHOVOU

postech v profesním komorách, ať už ČKA či ČKAIT, a na fakultách ženy vidět moc nejsou. Čím to je?

14 Počet studentek již vcelku dlouhou dobu převyšuje počet studentů. Myslím, že v současnosti i vzniká více architektonických ateliérů, které vedou architektky, což považuji za velký posun a pozitivum této doby. Možná se i navyšuje počet investorů či žen zadavatelů, které jedná za instituce, a tím se situace zlepšuje. Je ale pravda, že stále není vyrovnána. Je to pravděpodobně i důsledek tohoto zaměstnání, které není jednoduché a nedá se moc dělat bez velkého nasazení. Vše hodně dlouho trvá a to ani nemluvíme o jednání na stavbách. Viděl jste někdy například ženu stavbyvedoucí? Nemyslím si, že ženy musí být zastoupeny na všech fázích postech profesních komor, ale spíše mi chybí na zastupitelstvě či ve vládě. To by mělo být obrazem toho, jaké bude zastoupení pak i v jiných organizacích. My se s Kruhem věnujeme dlouhodobě propagaci tvorby architektů, skvělých, kdyby nám pomohli AI obnovat se převažující kreativní části naší profese.

14 Architektura se věnuje mnoho žánr. Počet studentů a studentů na fakultách architektury je obdobný. Naproti tomu na řídících

Hotline
Je možné v Archicadu projektovat podle DSS?



MARTIN VOJTĚŠEK, TECHNICKÁ PODPORA CEGRA

Datový standard staveb (DSS), který je klíčovým předpokladem digitálního stavebního řízení, určuje a legislativně definuje, jaká data má projekt obsahovat. Cegra, která je členem pracovní skupiny České agentury pro standardizaci, spolupracuje na jeho technických detailech a po dlouhém vývoji vydala první oficiální standard Implementace DSS do Archicadu. Jedná se o soubor souborů xml, které po importu vyplní klasifikační systém a vlastnosti. Součástí datových šablon standardu jsou i informace jako klasifikace CCI a identifikátor, které jsou součástí názvu klasifikace. Díky tomu se většina povinných dat předvyplní sama, stačí jen vyplnit data spojená se stavbou.

Systém je nastaven tak, aby se koncový uživatel nemusel zabývat rutinními údaji. Ty jsou předvyplněny, aby byl proces co nejvíce automatizovaný. Vlastnosti týkající se rozměrů jsou automaticky vykazovány výrazem, u každé vlastnosti je popis, který mimo jiné uvádí, v jakém stupni dokumentace je třeba být vyplnit. Uživatel tak nemusí neustále porovnávat stav s tabulkou a může se věnovat práci v Archicadu.

Součástí Implementace je i přednastavený převodník do IFC. Tyto soubory najdete na www.cegra.cz. Standard bude dále vyvíjen a s tím i Implementace Cegry. Budoucí verze standardu by měla být jednodušší a kondenzovanější. Zároveň je vyvíjena aplikace na kontrolu IFC modelu, která upozorní na chyby či informace v modelu. Jedná se o první krok, který ulehčí práci s pilotními projekty a v budoucnu i širšímu záberu projektantů.

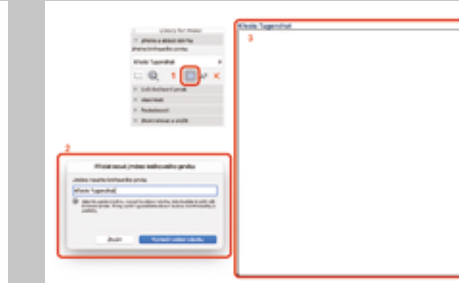
12. června
STAVBA ROKU
Uzávěrka přihlášek 31. ročníku soutěže Nadace pro rozvoj architektury a stavitelství ve spolupráci s MPO, ČKAIT a SPŠ. Stavby hodnotí odborná porota a sbor expertů. www.stavbaroku.cz

KROK ZA KROKEM: IMPORT VLASTNÍCH OBJEKTŮ DO KNIHOVNY ARCHICADU

1 Vlastní objekty lze snadno uložit do Vložené knihovny. Pro detail ve 3D modelu/2D symbolu můžeme využít Library Part Maker (LPM), s jeho pomocí objekty vytvoříme bez kódu GDŁ.



2 Po stažení doplněk LPM instalujeme do Archicadu (pote doporučujeme restart). PLPM otevřeme v OknoPaletkyLibrary Part Maker. Založka a vytvoření objektu fungují jednoduše – od jména a oblast náhledu po Zkontrolovat a uložit.



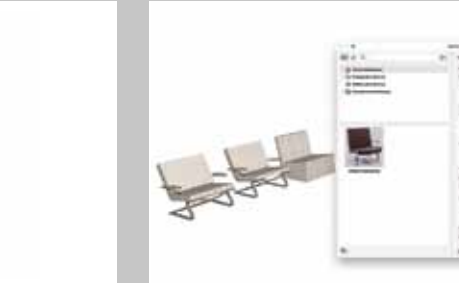
3 Objekt vytvoříme tlačítkem + (1) na paletce LPM, zadáme jeho jméno (2) a v půdorysu vytvoříme tzv. oblast náhledu, a k ní se přidá i jméno (3).



4 Vytvoříme 3D model a nakreslíme 2D symbol ve 3 úrovních podrobnosti. Zavedeme je pomocí Výskové kóty, kterou definujeme společný kótem bod. Po Vymodelování/Nakreslení označíme jednotlivé části a v záložce Účty knihovny převzít typ modelu/symbolu.



5 Založka Vlastnosti obsahuje pokročilé funkce pro připojení negafrických dat (tj. vnechat). Náhledový obrazek vložíme v Podrobnosti (1) a přidáme informace (autor, popis, účelová slova). zvolíme typ objektu (2), můžeme přepsat jména parametrů (3) a na závěr uložit (4).



6 Objekt uložený do vložené knihovny lze vložit do projektu a nastavit, včetně vazby na Volby zobrazení modelu (VZM). Při zachování oblasti náhledu (např. ve skryté verzi) se lze k vytvořenému příkladu kdykoliv vrátit a model/symbol upravit. Přechodem se aktualizují všechny jeho instance v projektu.



3D VIZUALIZACE JEŠTĚ PŘESVĚDČIVĚJŠÍ

PROJÍT SE BUDOVOU DŘÍV, NEŽ BUDE POSTAVENA? PRO ARCHITEKTA IDEÁLNÍ ZPŮSOB, JAK SI OVĚŘIT NÁVRH, A JAK JEJ PREZENTOVAT INVESTOROVÍ. EPIC GAMES, VÝROBCE TWINMOTIONU, PŘEDSTAVIL V DUBNU VERZI 2023.1. NOVÉ FUNKCE A VYLEPŠENÍ OCENÍ ARCHITEKTY, ALE I DESIGNÉŘI.



POSTAVY A OBJEKTY. Od verze 2022.2 byly kategorie Léto, Obchod, Stavba, Cestování a Škola rozšířeny o víc než 300 postav a kategorie Zahrada, Sportovní vybavení, Skladování, Dekorace, Koupelna, Kancelář a Zdravotnictví o téměř tisíc objektů.



KNIHOVNA AUTOLAKŮ. Nabízí vlastnosti a efekty pro povrchy karosérií a lze simulovat velké množství povrchových úprav včetně „chameleonového“ a perleťového laku. Přílohy 34 materiálu.



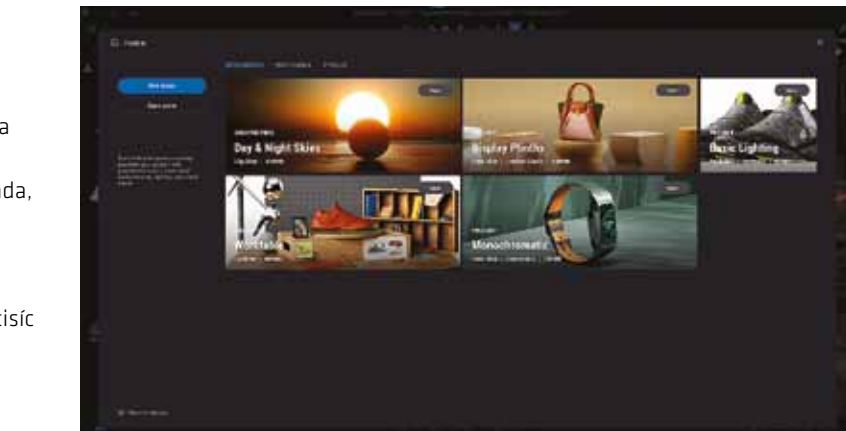
KNIHOVNA SKEL. Vylepšení materiálu Glass umožňuje simulaci široké škály jejích vlastností jako třeba sklo vtrhající barevné stín, polychromatické, pískované a matné. Bylo přidáno 22 materiálů a každý skleněný materiál nabízí přepínání mezi standardním (průsvitný model stínování) a barevným (tenký průsvitný model stínování).



PARAMETRICKÁ CYCLORAMATA. Pro rychlé nasimulování studiového prostředí bylo do knihovny v Tools Cyboramas přidáno devět typů parametrických cykloramat, která simulují zakřivené pozadí používané při fotografování produktů. U každého cykloramatu lze upravit sífku, hloubku a výšku stejně jako poloměr zakřivení, aby odpovídaly velikosti i proporcím konkrétního produktu.



UŽIVATELSKÉ ROZHRANÍ. Světí interfejs zvyšuje produktivitu. Dříve „zanedbané“ funkce vytáhly na povrch, čímž snížily počet kliknutí potřebných k ovládní programu. Tlačítka Více v dočích byla nahrazena panelem Vlastnosti, kde lze zobrazit a upravit všechna nastavení. Panel Vlastnosti seskupuje všechna nastavení, která jsou uspořádána do tří úrovní pro rychlý přístup i snadný návrat na hlavní úroveň.



OBOROVÉ ŠABLONY. Jsou zaměřeny na různé obory, nabízejí řadu interiérových a exteriérových prostředí a zahrnují přednastavené pohledy a objekty v šabloně, které lze jednoduše nahradit těmi z projektu.



Twinmotion 2023.1 přináší i další vylepšení. U **základních materiálů** možnost pokrýt povrch buď samostatnou texturou nebo vloženým alfa kanálem, nové ovládací prvky korekce barev u vstupních textur či funkce rentgenového záření. **Vestavěný exportér souborů Twinmotion Datsmith** a výrazně redukováná velikost dat směrovaných do Unreal Engine zvyšují rychlost stahování, minimalizují velikost Unreal Engine projektů a zajišťují správné použití textur na objekty z cloud knihovny. **Formát Twinmotion dat je optimalizován**, aby se zmenšila velikost jeho souborů, doba ukládání a načítání a celkový výkon. To zahrnuje duplikaci identických mesh objektů a textur, vícevláknovou kompresi při ukládání scény a kompresi a ukládání souborů HDRÍ. **Rozlišení v náhledovém okně** lze měnit pomocí Viewport Resolution Scaling v Preferences. Volba 30 %, 50 % nebo 70 % zvyšuje četnost snímků za sekundu (FPS), ale snižuje vizuální kvalitu kam náhledu. 100 % dodá maximální kvalitu, které lze na daném monitoru dosáhnout. Ve výchozím nastavení je rozlišení nastaveno na hodnotu Auto, což je nastavení pro dosažení optimálního poměru kvality/výkon. Twinmotion (pro Windows i MacOS) je dodáván jako **trvalá licence**.

Cena od Cegry je 10 900 Kč (bez DPH) a zahrnuje všechny následné aktualizace po dobu jednoho roku. K dispozici je bezplatný trial a bezplatná výuková verze pro studenty a učitele.



PATH TRACER. Renderovací engine s DVR akcelerací umožňuje při přehrávání scény renderovat daný okamžik s kvalitě srovnatelné s offline renderováním. V nové verzi podporuje „obtisk“ včetně Quixel Megascan (2D objekty simulují např. přechod či louže na vozovce), umí zobrazit volumetrickou mlhu, lépe pracuje s barvou oblohy a s rozptýleným světlem. Kromě toho správně vykresluje průhledné objekty s hloubkou ostrosti. Možnost použít více GPU je k dispozici na panelu Předvolby v Path Traceru.

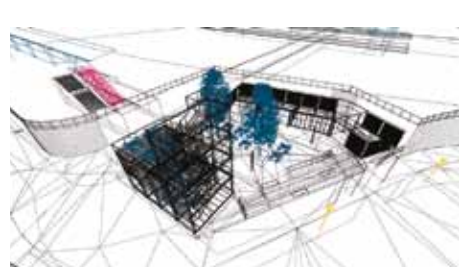


PALUBA HAMBURK

PROJEKT PROMĚNY ZANEDBANÉHO PROSTRANSTVÍ A VYTVOŘENÍ DŮSTOJNÉ BRÁNY DO MĚSTA V PŘEDPOLÍ PLZEŇSKÉHO VLA-KOVÉHO A AUTOBUSOVÉHO NÁDRAŽÍ ZÍSKAL VLONI HNED TŘI OCENĚNÍ – GRAND PRIX ARCHITEKTŮ V KATEGORII KRAJINÁŘSKÁ ARCHITEKTURA A ZAHRADNÍ TVORBA, STAVBA ROKU PLZEŇSKÉHO KRAJE 2021 V KATEGORII VEŘEJNÁ PROSTRANSTVÍ A MIMO-RÁDNÉ OCENĚNÍ V CENĚ HANUŠE ZÁPALA 2018-2022. NÁVRHEM SE ZABÝVALO PROJECTSTUDIO8 A JEHO AUTORY JSOU BOHU-SLAV STREJČ, ONDŘEJ JANOUT A JAN BĚL.



Projekt byl zpracován kombinací několika programů z důvodu koordinace se specialisty. Kompletní 3D model posloužil jako podklad pro vizualizace a video a byl stejně jako dílenská dokumentace zpracován v Archicadu.



nantrní patrový blok je sestaven z deseti modulů a je v něm umístěno turistické informační centrum, prezentární prostor pro významné projekty města i kraje a vyhlídková terasa s věží, která vytváří v území výrazný orientační bod.

Blok třízby provozoven s obšeršením tvoří celkem devět modulů. V šesti modulech poslední části je zázemí, z nichž dva slouží jako toalety a sklad a čtyři pro městskou mikromobilitu (odstavy kol, uzamykatelné boxy a prostor pro sdílené koloběžky).

Oba nižší bloky jsou opatřené extenzivními zelenými střechami. Ústřední prvek celého souboru tvoří paluba, která navazuje na výstup z obou nádraží a propojuje všechny tři bloky. Terasa je zakončena polyboytovými schody a směrem k cyklobloku na ni navazuje univerzální prostranství, o které se hlavní plocha může přiležitostně rozšířit, a která hostí pravidelně obměňované umělecké instalace. Kultivované trávníkové plochy jsou osázeny stromy a zasakovacím poldrem.



23 ARCHINEWS

ATELIÉR SIMONA:
RODINNÁ TRADICE TŘÍ GENERACÍ

MARCELA STEINBACHOVÁ:
NA VZDĚLÁNÍ NENÍ V NAŠEM OBORU ČAS

TWINMOTION 2023.1:
JEŠTĚ PŘESVĚDČIVĚJŠÍ VIZUALIZACE PRO ARCHITEKTY A DESIGNÉRY

BIMcloud server je program instalovaný na jakýkoliv počítač s operačním systémem Windows (10/11/Server) nebo MacOS. Linux-based počítače ani NAS úložiště (Synology, QNAP) nelze pro BIMcloud použít.



ProjektStudio8:
NOVÁ DŮSTOJNÁ BRÁNA DO PLZNĚ



ARCHINEWS	Aktualita o informačních technologiích a architektuře	25. ročník
Vydání: Centrum pro podporu počítačové grafiky ČR s.r.o., Naad Obcí 1195/22, 140 00 Praha, tel. 257 910 090, archinfo@cegra.cz		
Redakční rada: Tomáš Lešek, Petr Vaněk a Vladislav Křivá	Grafická úprava: Cegra s.r.o.	
EV č. MK ČR E 10494, ISSN 1802-7972	Archivní verze pdf na www.cegra.cz a na info@cegra.cz	



UŽITEČNÉ TIPY

SUROVÝ VÝKON, MASKOVANÁ BESTIE

Lenovo Legion 5 Pro. Tento nezastaralý notebook je neoprávněným nástrojem pro Twinmotion, tak pro Archicad. Sřízlý design neochromí ani neurazí. Nejnovější procesor Intel Core i9 13900HX Raptor Lake, 16" IPS antireflexní 2560 x 1600 240 Hz, RAM 32 GB DDR5, NVIDIA GeForce RTX 2050 4 GB, SSD 1000 GB, podsvícená klávesnice, webkamera, USB 3.2 Gen 2, WiFi 6E, hmotnost 2,55 kg bez zdroje, Windows 11 Home. Cena cca 42 000 Kč (bez DPH).



FLEXIBILITA A DOTYK

Zavízt je smrtelný hřích. Ne však v případě HP ENVY X-360. Toto krásné lze používat jako notebook nebo tablet. Pro práci v Archicadu je přímo předurčen, ale zvládne i lehké náhledy Twinmotion. Procesor Intel Core i7 1255U Alder Lake, dotykový 15.6" OLED lesklý 1920 x 1080, RAM 16 GB DDR4, NVIDIA GeForce RTX 2050 4 GB, SSD 1000 GB, podsvícená klávesnice, webkamera, USB 3.2 Gen 2, WiFi 6E, hmotnost 1,7 kg, Windows 11 Home. Pro práci, zábavu i na cestě. Cena cca 34 000 Kč (bez DPH).



DOPŘEJTE SI DESIGN

Není důležité, jak vypadá počítač pod stolem. Je důležité, jak vypadá to, co je na stole. Skvělost záležitost, ocenění produkt RedDot Design, který přesvědčí, že je na správném místě. 32" AOC U32U1 – LCD monitor 4K 3840 x 2160, IPS, 16.9, 5 ms, 60 Hz, 8 bit, 600 cd/m², kontrast 1300:1, DisplayPort 1.4, HDMI 2.0, USB-C, USB, sluchátkový výstup, nastavitelná výška, antireflexní povrch displeje, pivot, VESA. Není co dodat. Cena cca 16 000 Kč (bez DPH).

