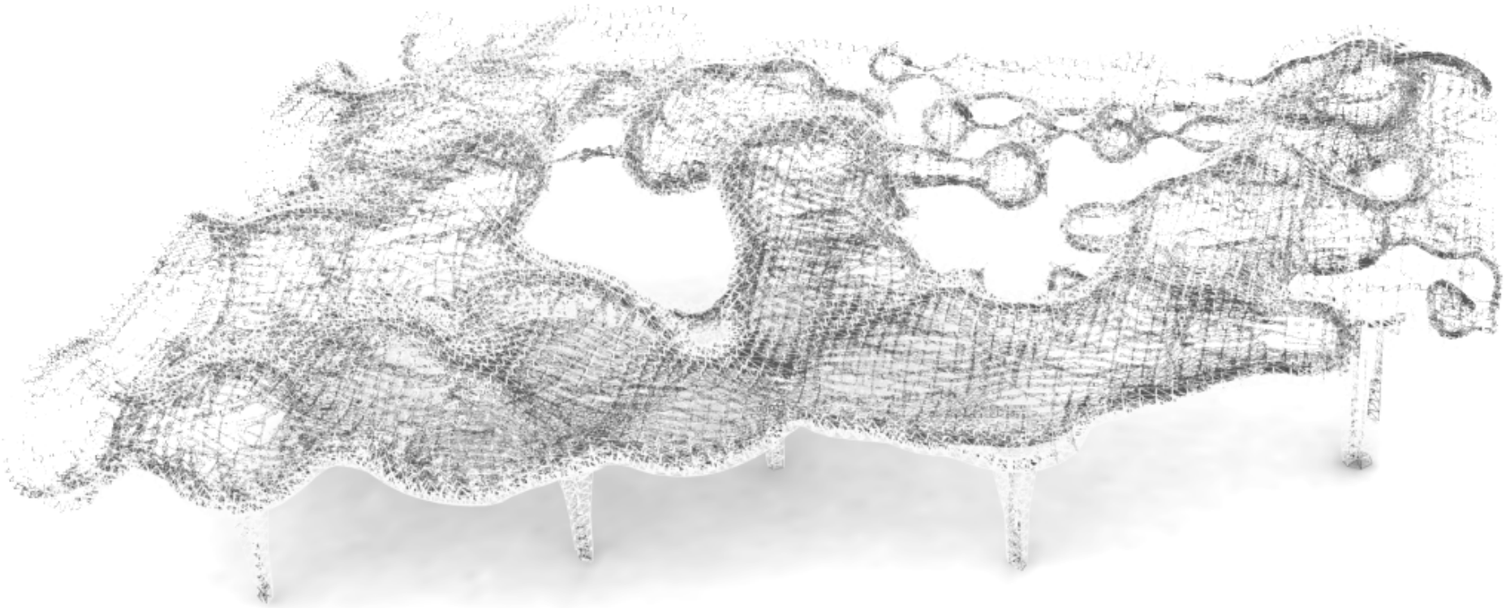


thermae

úvod 00.
vyskum 01.
analyza 02.
koncept 03.
proces 04.
návrh 05.
reference 06.
dodatky 07.

OSTROV

ÚZEMIE OSTROVA
A JEHO ROZNE VSTUPY
[M2, %STROMOV,% HOLEJ KRAJINY..]

KONTINUÁLNA PLOCHA CEZ MIESTA
BEZ STROMOV

PLOCHA

OREZANIE PLOCHY KORUNAMI STOMOV+ OCHRANNÝ OFFSET KORUN
[VYREZY, ZAREZY]

DEFORMACE PLOCHY VODNÝMI KRIVKAMI
LIMITY [ZDEFORMOVANIE]

DEFORMACE PLOCHY HLUKOM
[VLNENIE]

OREZENIE PLOCHY STAVBAMI
[DELETE BY VOLUMES]

OBJEMY "KORÚN"

FINALNA PLOCHA
POTENCIÁLNA PLOCHA PRE GENEROVANIE ŠTRUKTÚRY

GENEROVANIE ŠTRUKTÚRY
[METABALLS PRVKY -LIMIT Ø5-20M
PREIEMERY PODOBNÉ KORUNAM STROMOV]

OPTIMALIZÁCIA
[DELETE NEKONTINUALNE OBJEMY]

FINÁLNY OBJEM KORUN STROMOV
[PRIESTOROV THERMAE]

STLPY

RAYTRACING BODOV ZO VZNIKNUTÉHO OBJEMU NA PLOCHU
/-Y/
[HUSTOTA= HMOTNOSŤ = VAČŠÍ POLOMER BUDÚCEJ NOHY]

RECOMPUTING BODOV , PODĽA SEARCH RADIUSU
[RADIUS PRE UNIKOVE NOHY 25-30M, PRE STATICKE NOHY 7-10M]

RAY TRACE BODOV NA HMOTU A ZISTOVANIE PREVÝŠENIA
PODLA PREVÝŠENIA SA GENERUJÚ HRUBKY STLPOV

PROFILOVE KRIVKY STLPOV

APLIKACE

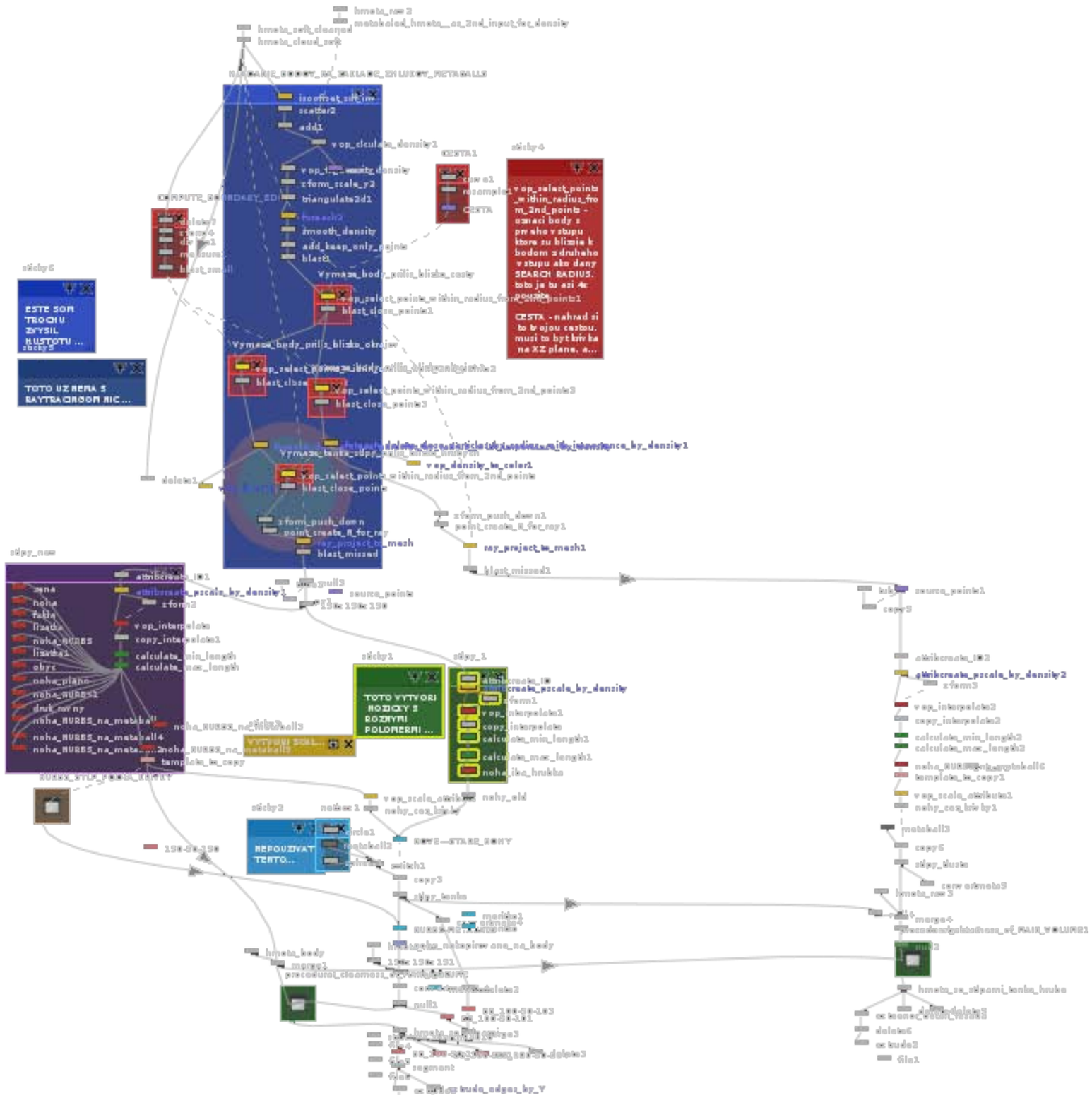
FUZIA NOH A OBLAKU
[METABALL FUSE]

PORAST

ZVYŠENIE DETAILU ŠTRUKTÚRY
[CONVERT METABALLS]

KONVERTOVANIE NA ROŠT

APLIKÁCIA CHLPOV
[FUR GEOMETRIA]

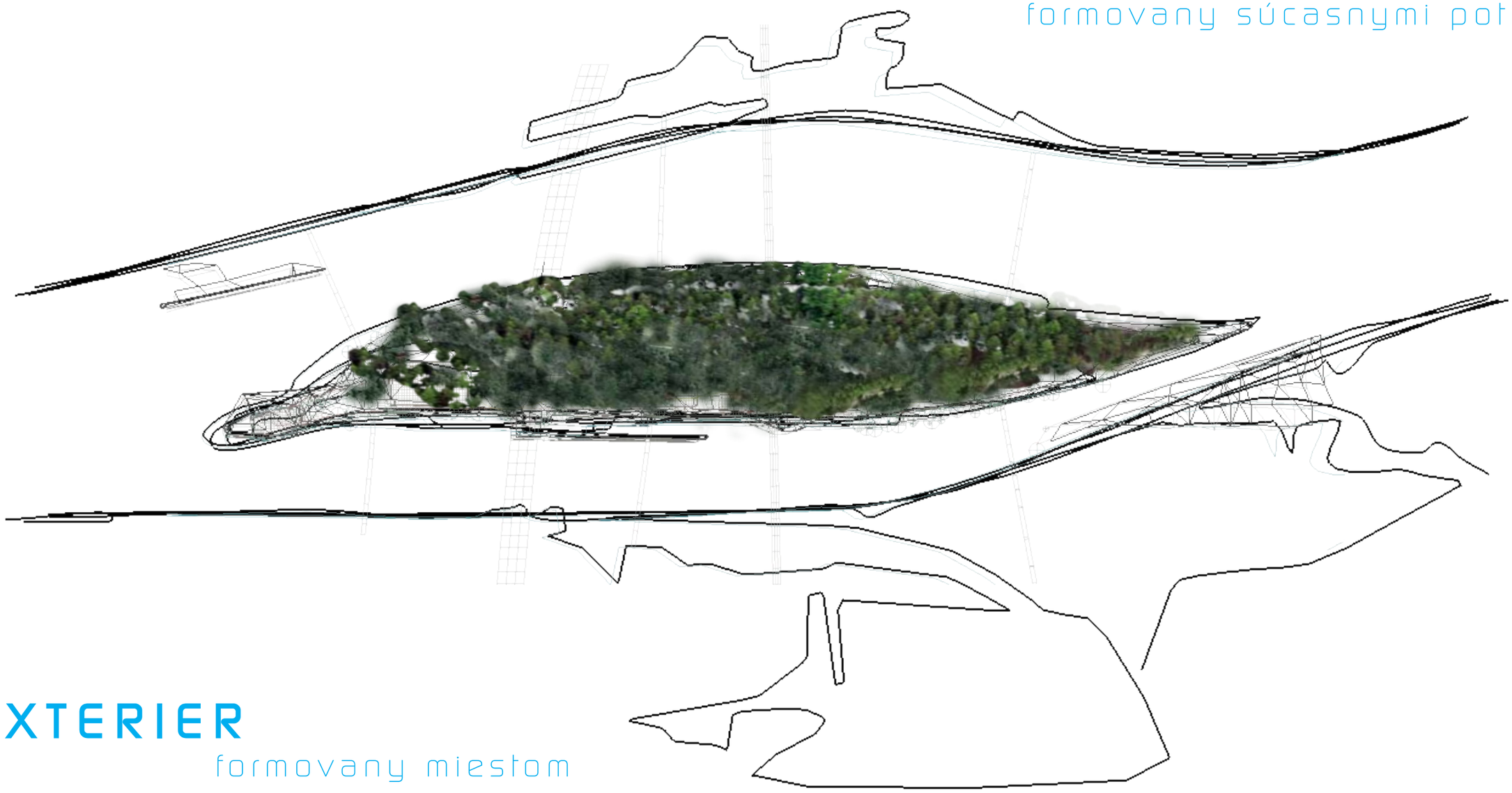

sticky4
v op_select_points_within_radius_from_2nd_points - označí body z prvého vstupu ktoré su blízsie k bodom z druhého vstupu ako dany SEARCH RADIUS. toto je tu asi 4x použité
CESTA - nahrad si to trojou cestou, musi to byt krivka na XZ plane. a...
sticky6
ESTE SOM TROCHU ZMYSIL NUSTOTU ...
TOTO UZ NEMA S RAYTRACINGOM NIC ...
TOTO VYTVORI NOZICKY Z ROZNYMI POLOMERMI ...
REPOUZIVAT TENTO...
zmooth_density
add_keep_only_points
blast1
Vymaza_body_prilis_blizko_okraje
blast_close_points1
blast_close_points3
v op_density_to_color1
zform_push_down
point_create_R_for_ray
ray_project_to_mesh
blast_missed
ray_project_to_mesh1
blast_missed1
source_points1
attribcreate_pscale_by_density2
v op_interpolate2
copy_interpolate2
calculate_min_length2
calculate_max_length2
metaball3
copy6
sticky1
sticky_1
attribcreate_pscale_by_density
v op_interpolate1
copy_interpolate
calculate_min_length1
calculate_max_length1
sticky2
metaball2
copy3
sticky_tenka
merge4
hmeta_keep
null1
segment
kuda_odpos_by_Y
hmeta_se_skpami_tenka_kuda
file1

NÁSTROJ TVAROVANIA = OSTROV

PROCEDURÁLNY PRISTUP

VSTUPY OSTROVA

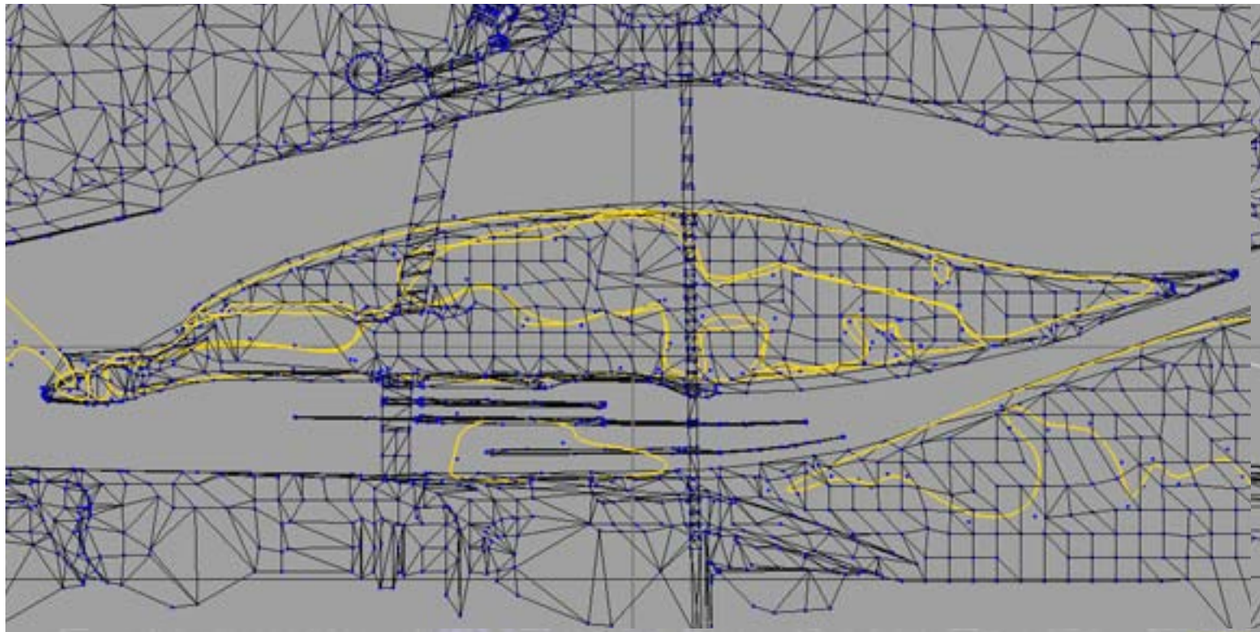
INTERIER
formovany vyskumom histórie
formovany súcasnymi potrebami



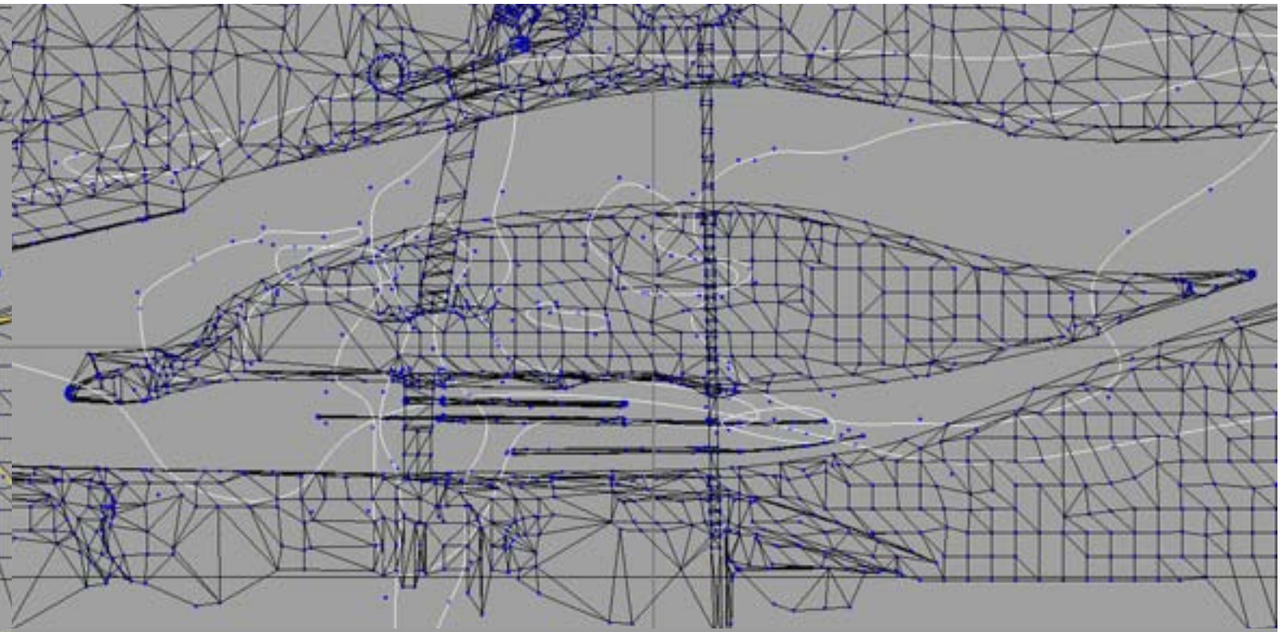
EXTERIER
formovany miestom
formovany zivlami

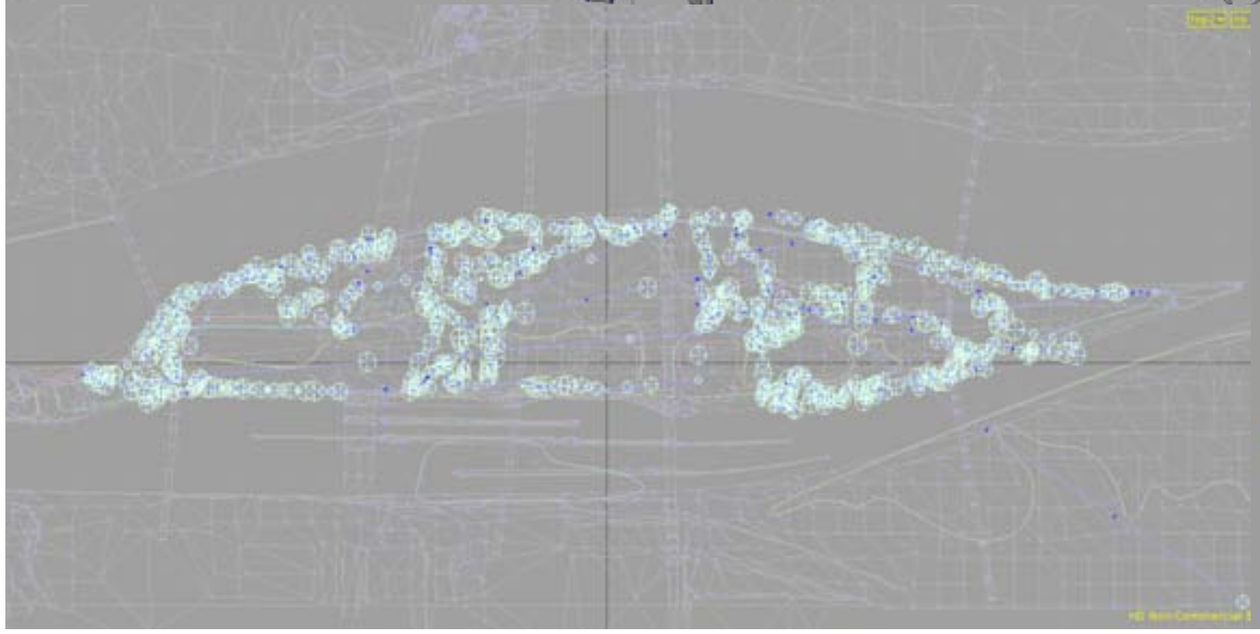
EXTERIER

Limit vody

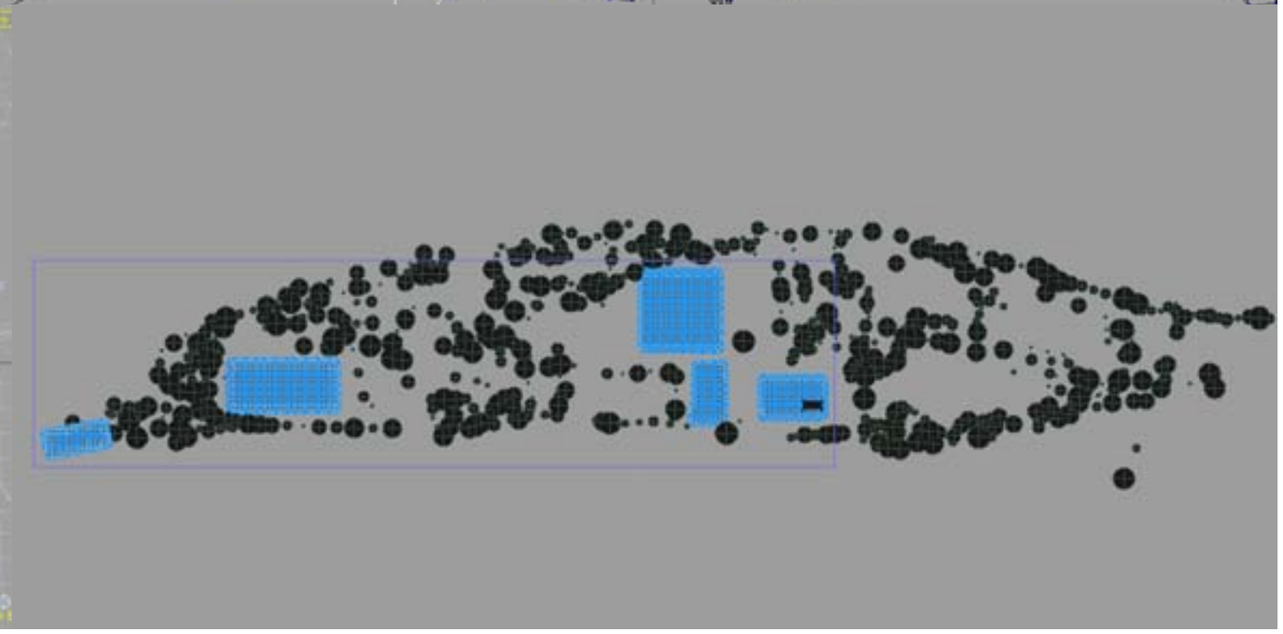


Limit hluku



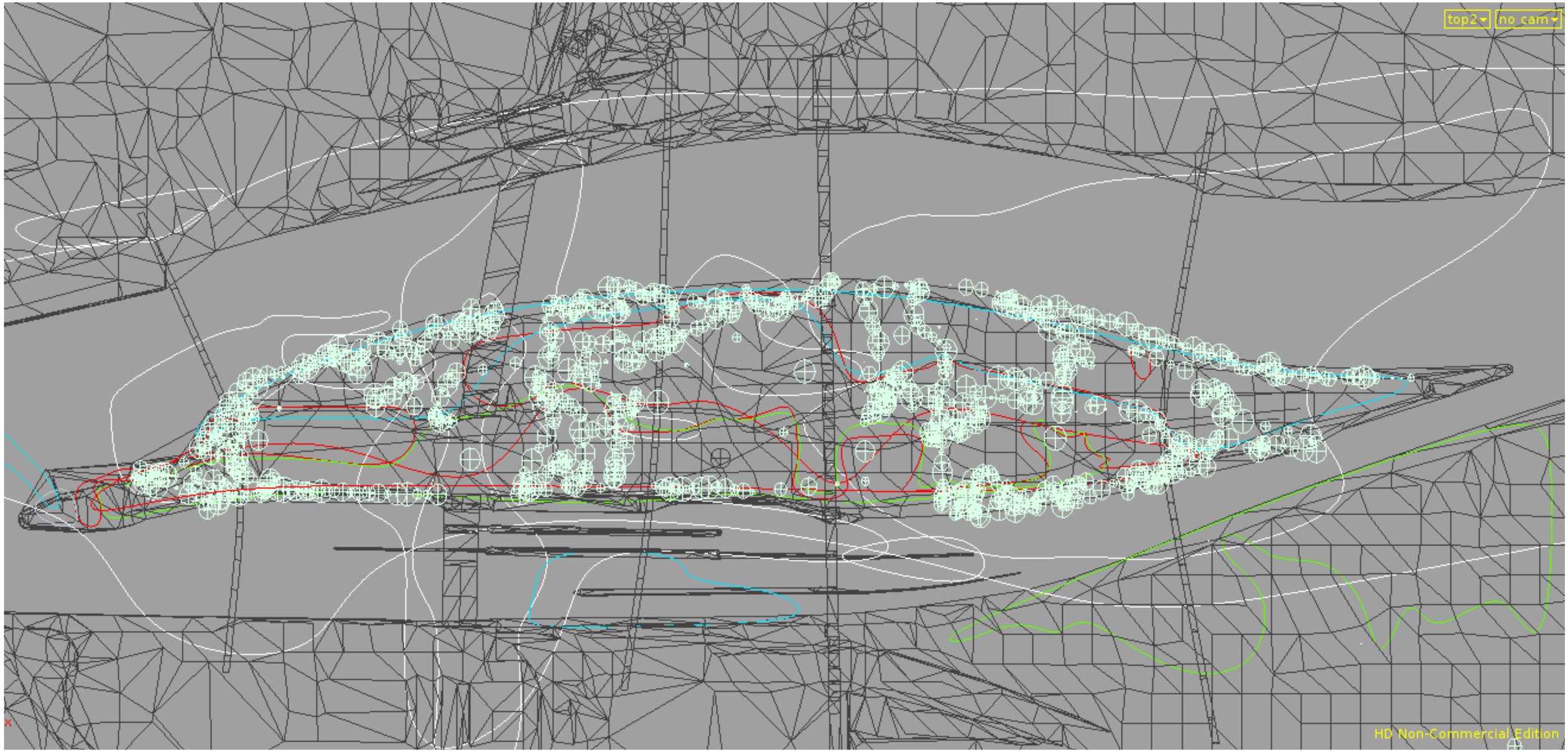


Limit stávající vegetace



Limit staveb

Vysledná mapa atraktoru



SIMULACIE DEFORMACIE HMOTY POMOCI LIMITU

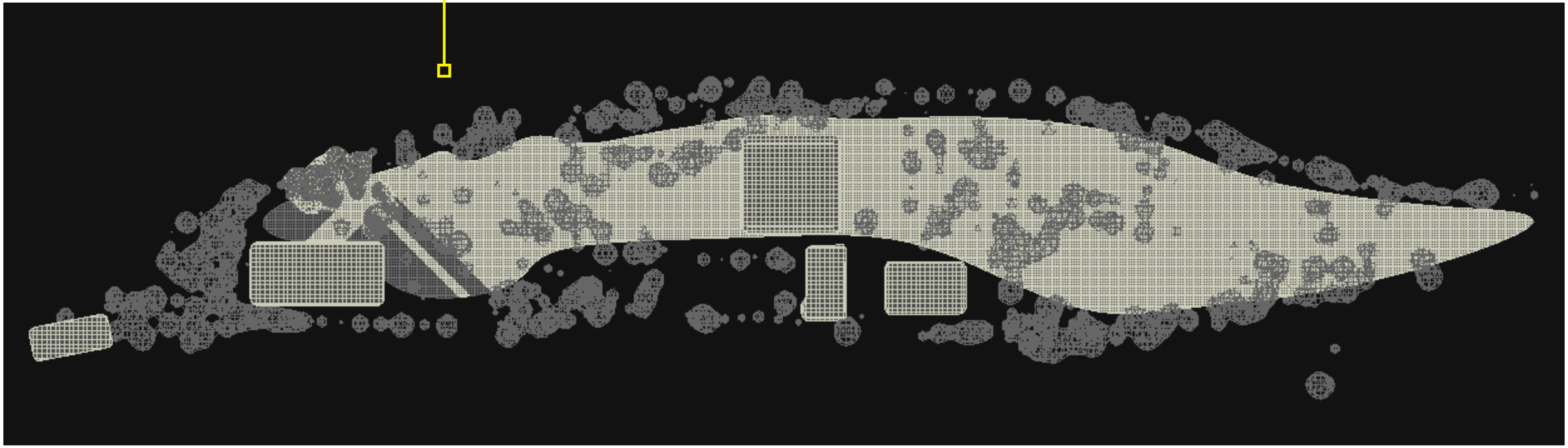
POTENCIONÁLNA PLOCHA KÚPELOV NA OSTROVE

Area ktorá obsahuje na 100m2 menej ako 30% stromovej plochy

>Snaha o vytvorenie nového lesa

Prvotný vstup možné menit podla požiadavok investora alebo nových zistených skutočností

Kompletná procedurálna metóda

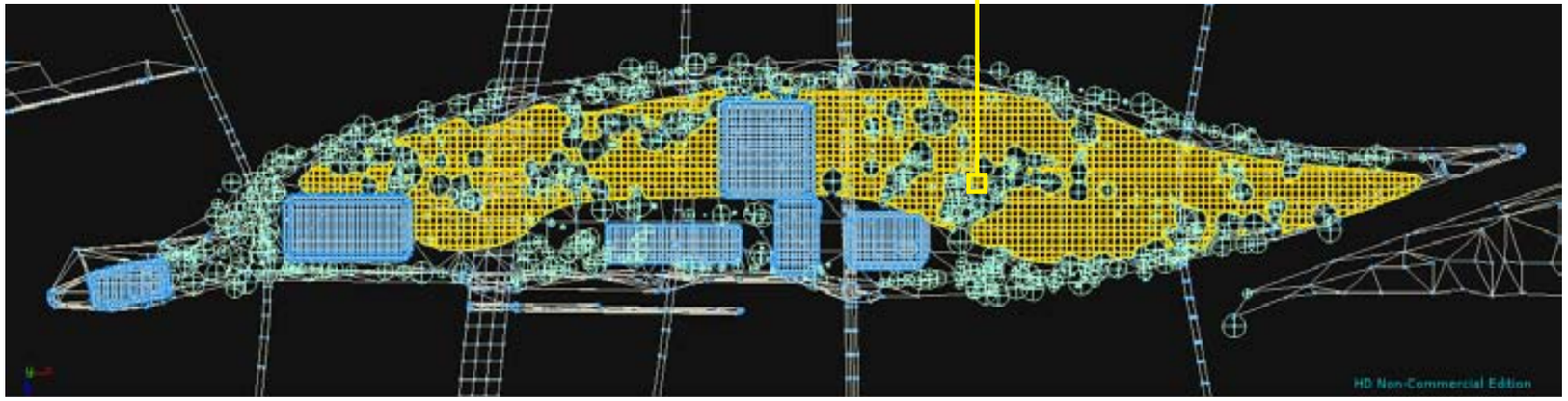


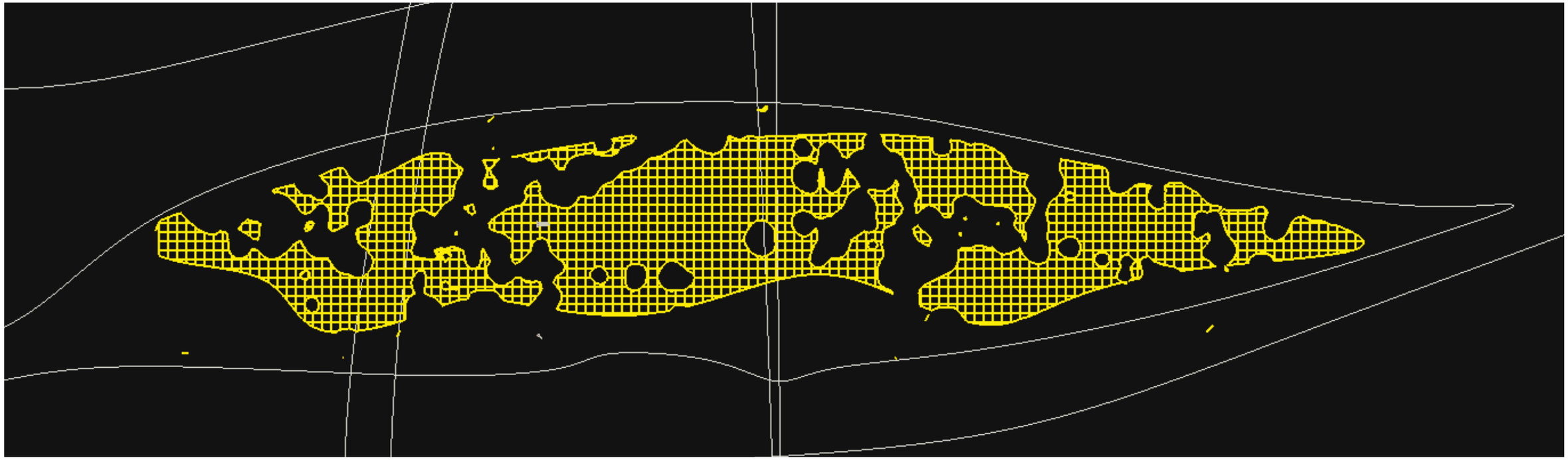
VYREZANÉ DIERY STAVAJÚCICH STROMOV

STROMY SOFFSETOVANÝM OBJEMOM .

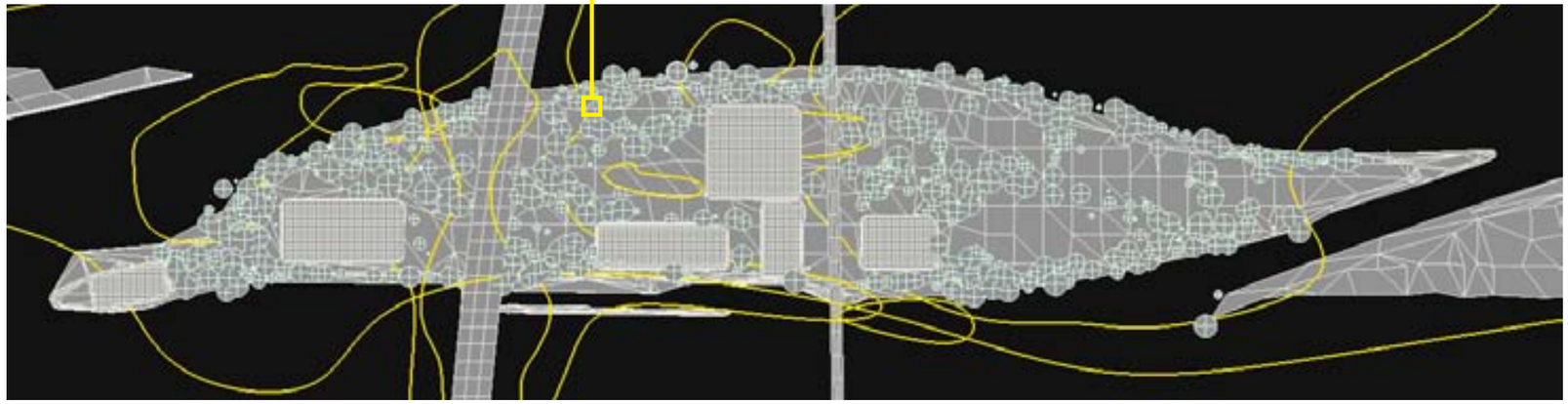
METÓDA
ISOOFSET (SDF VOLUMES)

> JE POTREBNÉ NADIMENZO-VAT STROMY

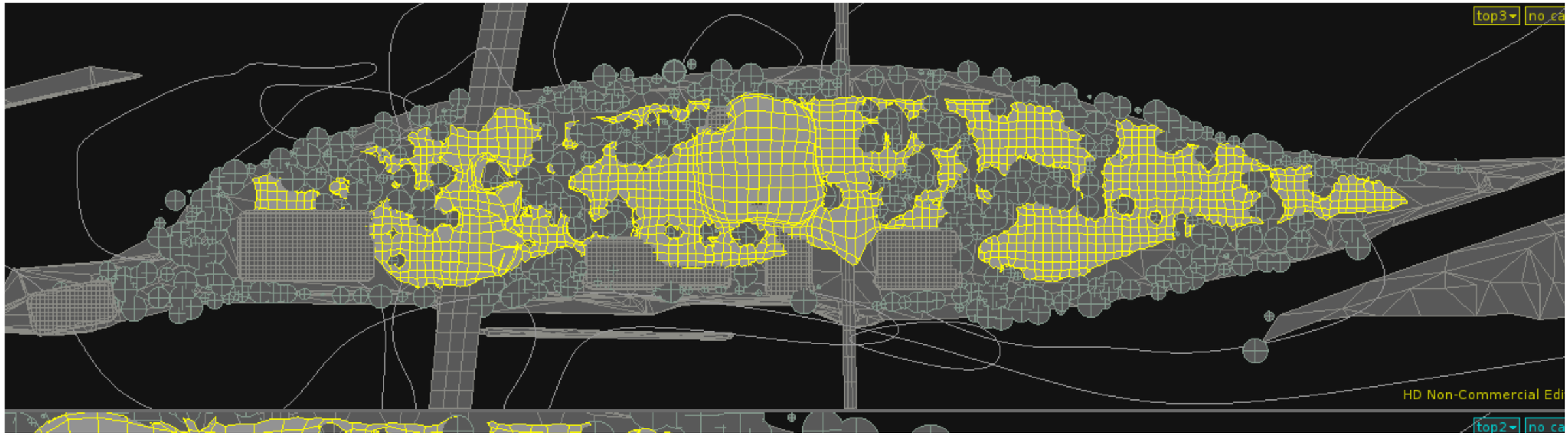




DEFORMACE HLUKOM



HLUKOVÉ KRIVKY
POMOCOU RIPPLE SOLVER
ROZVLENENIE NAVRHOVANEJ
OBLASTI



DEFORMÁCIA VODOU

Krivka q100 ako východziu pre deformáciu plochy do ideálnej pozície.

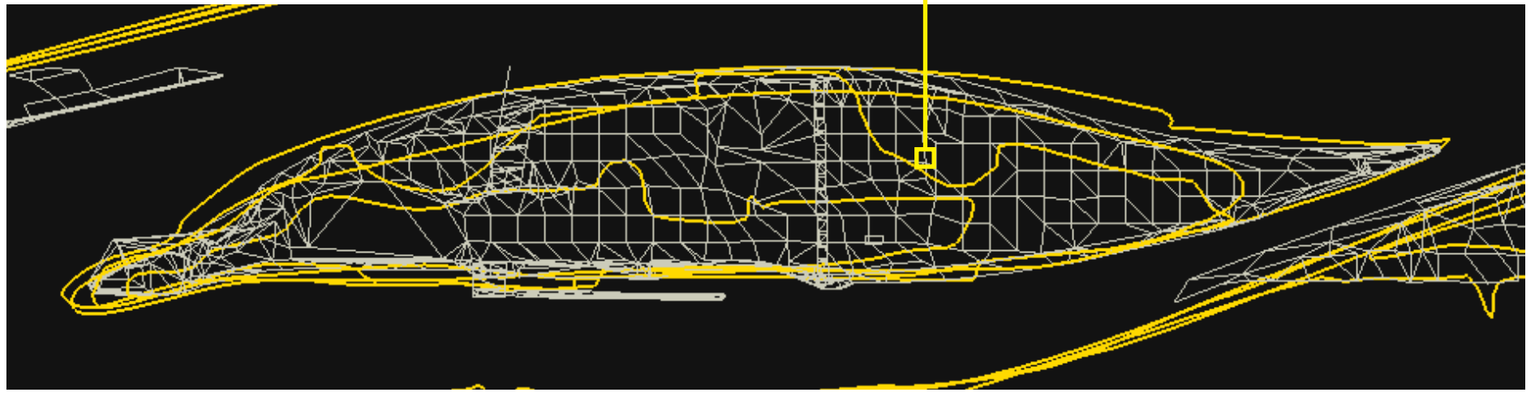
Vodné prúdy / prekrytie

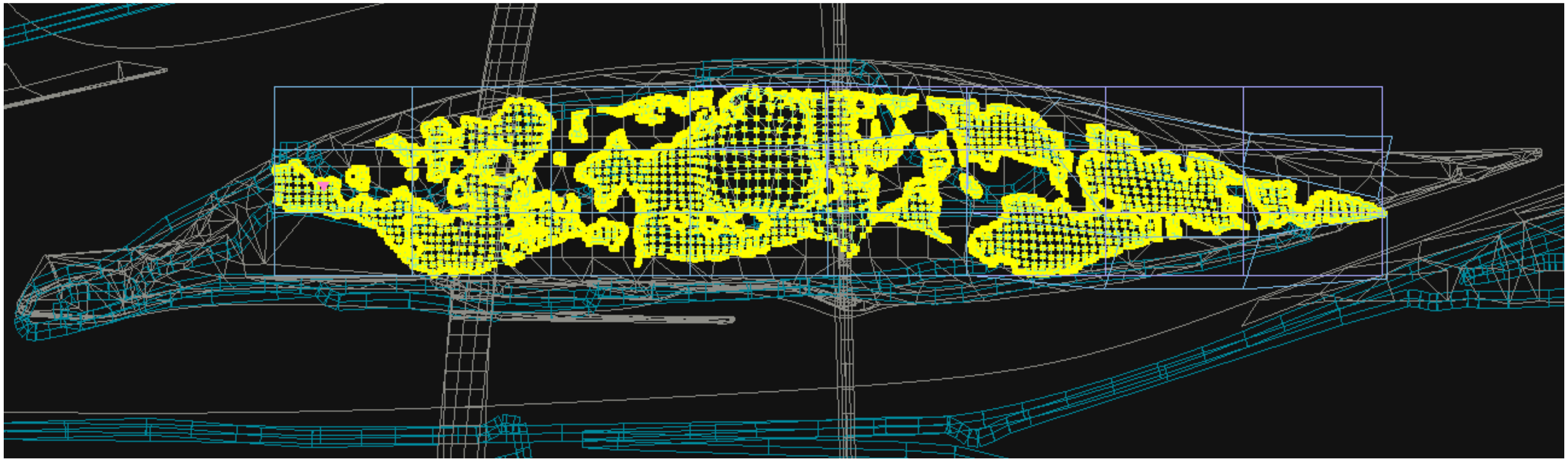
Línie vodných hladin (q)

Formovanie hlavne kmenovych casti hmoty

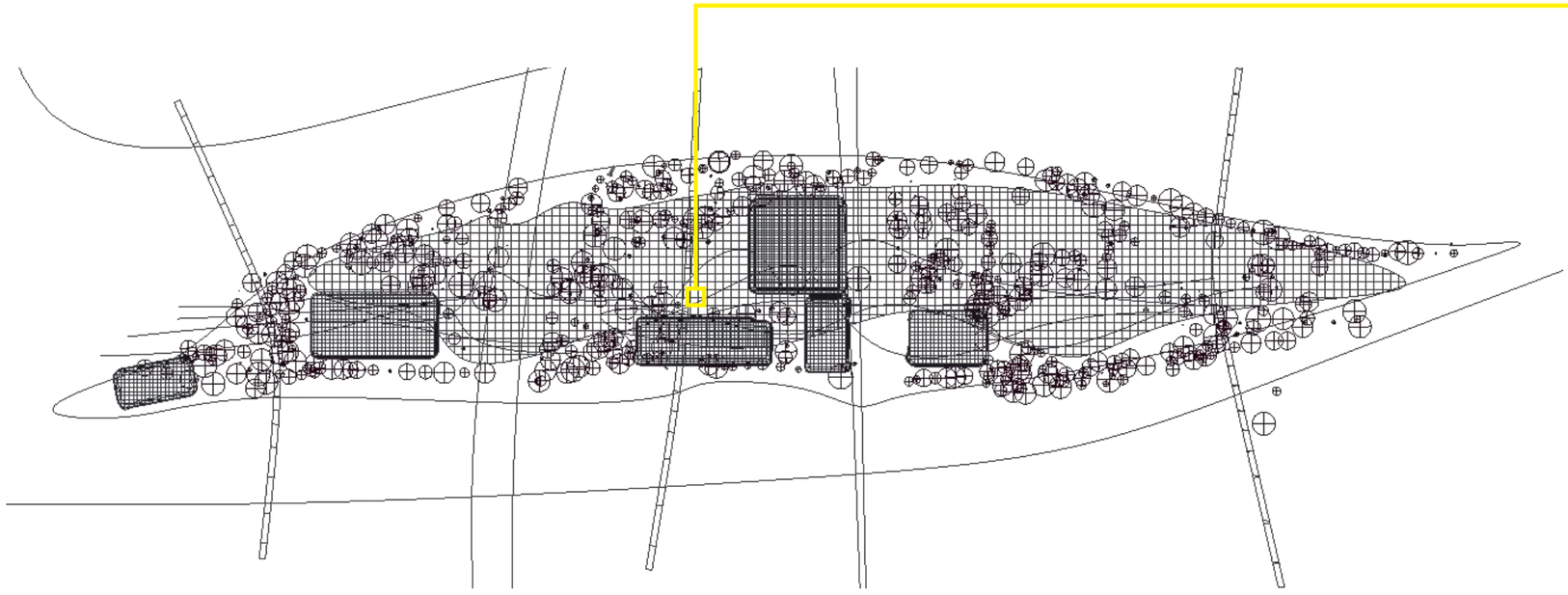
(Nohy)

Riešené cez dynamiku fluidov + lattice





DEFORMÁCIA PLOCHY TERÉNOM



Energetickými zonami kladné alebo záporné polia

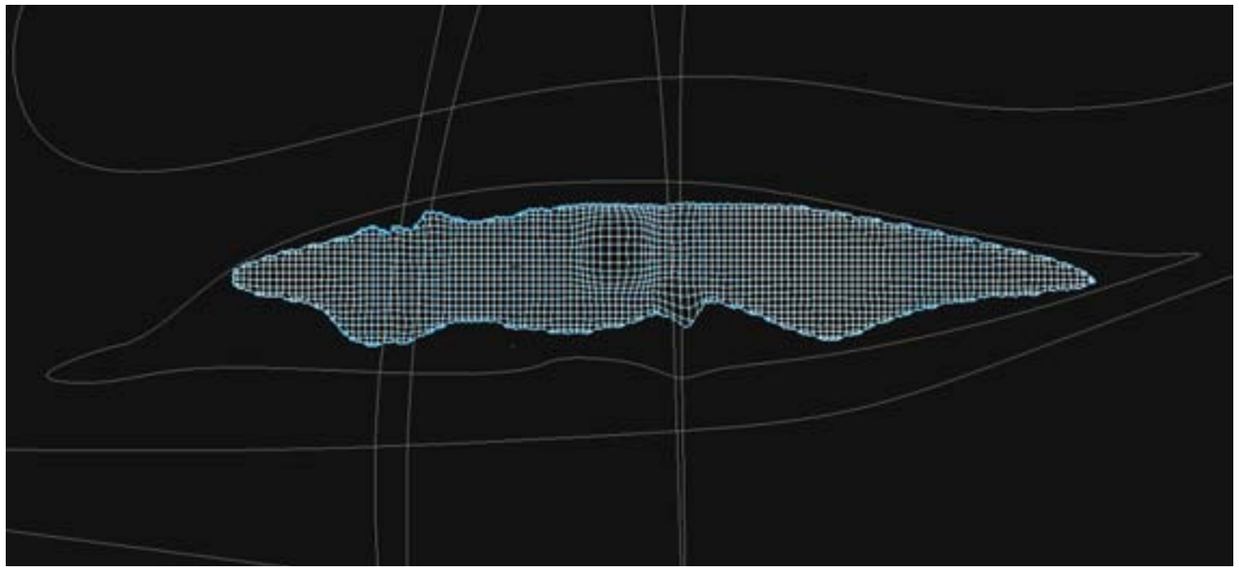
Metóda metaballs

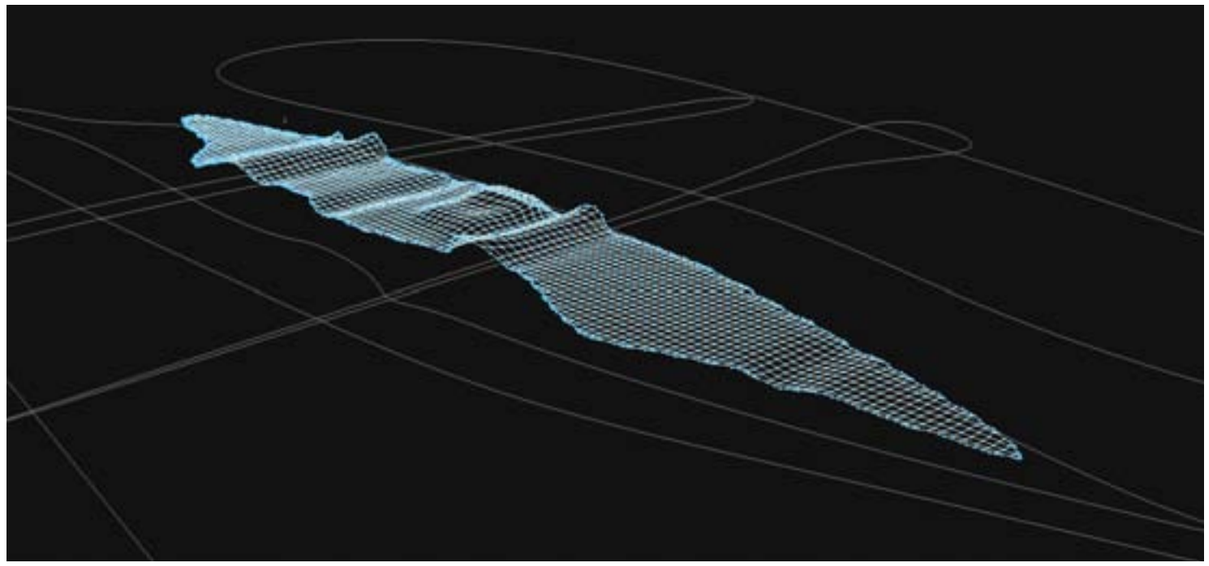
Buldge geometry

>Deformace morfológiou

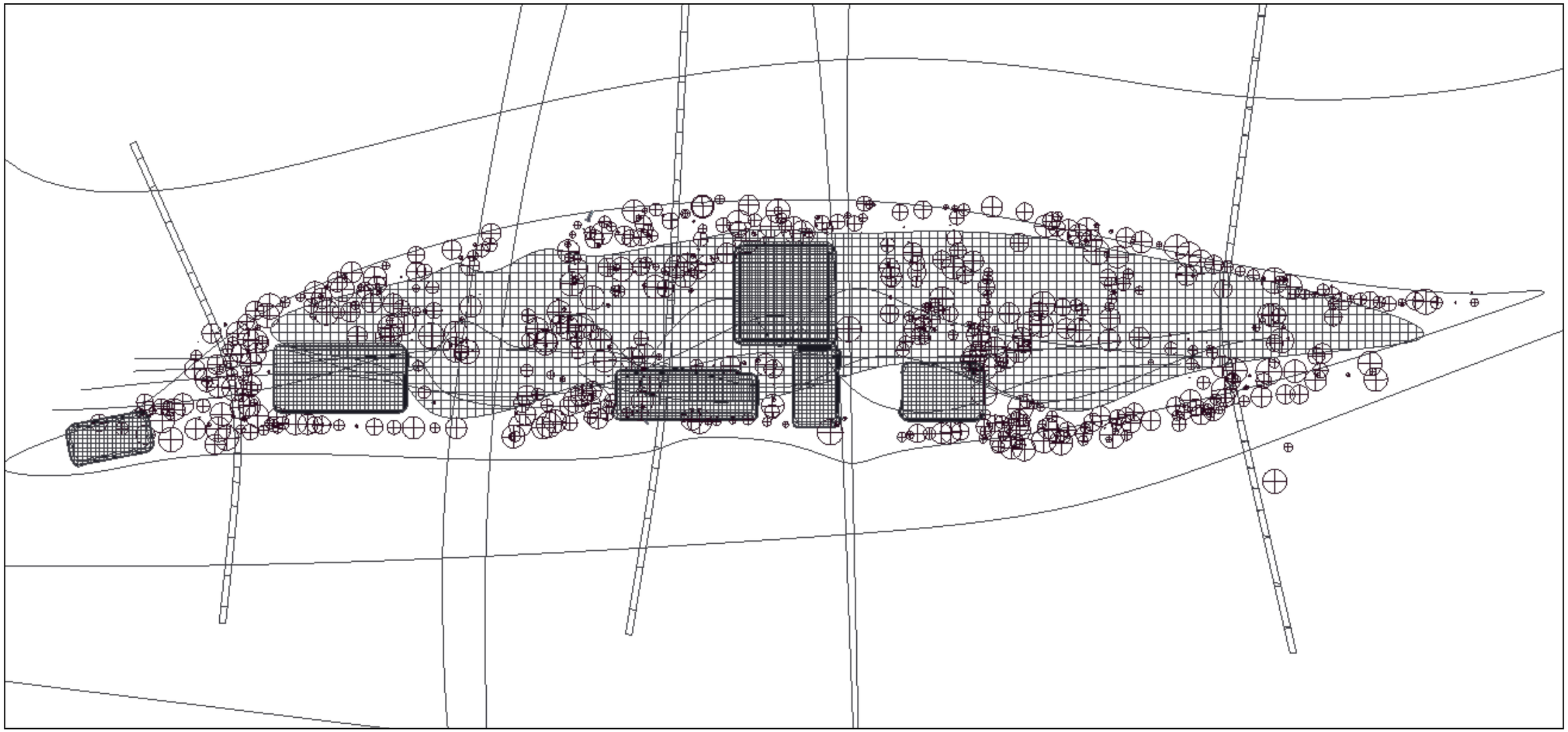
>Deformace mostami

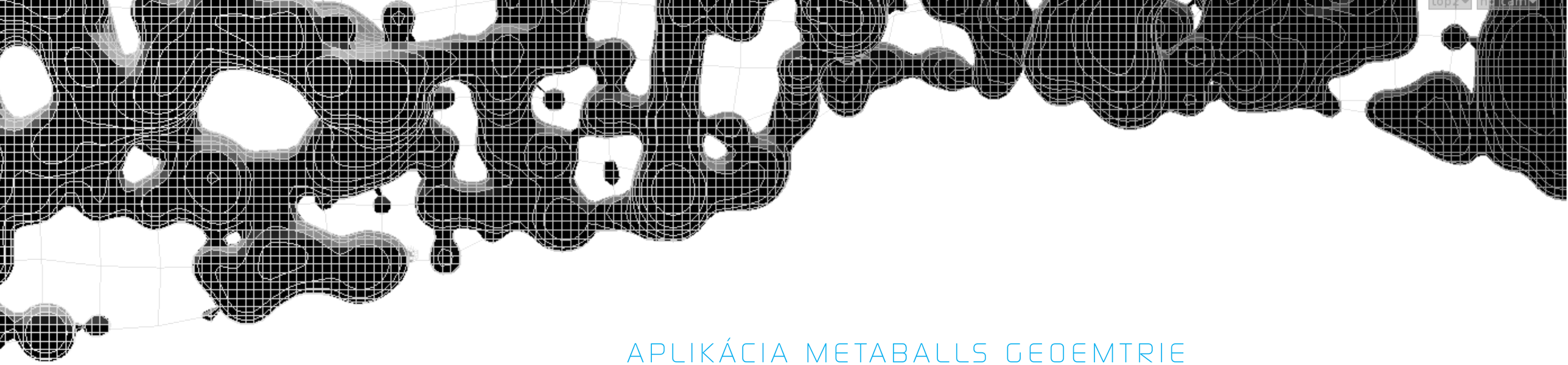
>Deformace budovami





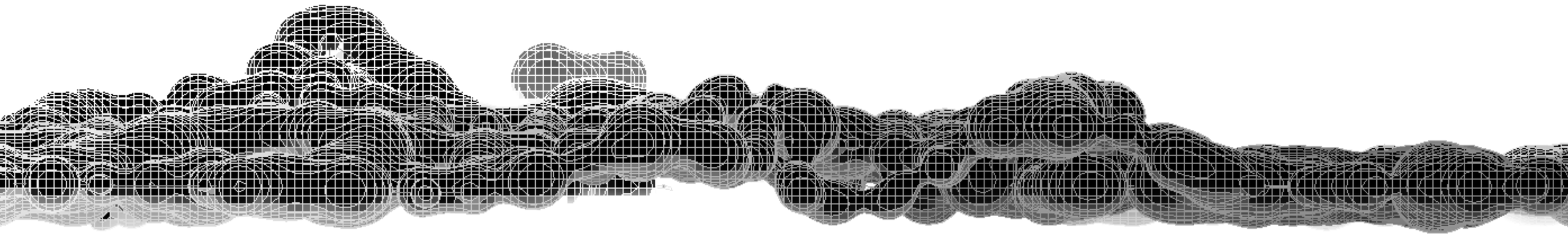
FINÁLNA PLOCHA PRE NÁVRH HMOTY





APLIKÁCIA METABALLS GEOEMTRIE

NA PREPOJENIE BODOV HMOTY A VYTVORENIE VNÚTORNÝCH PRIESTOROV



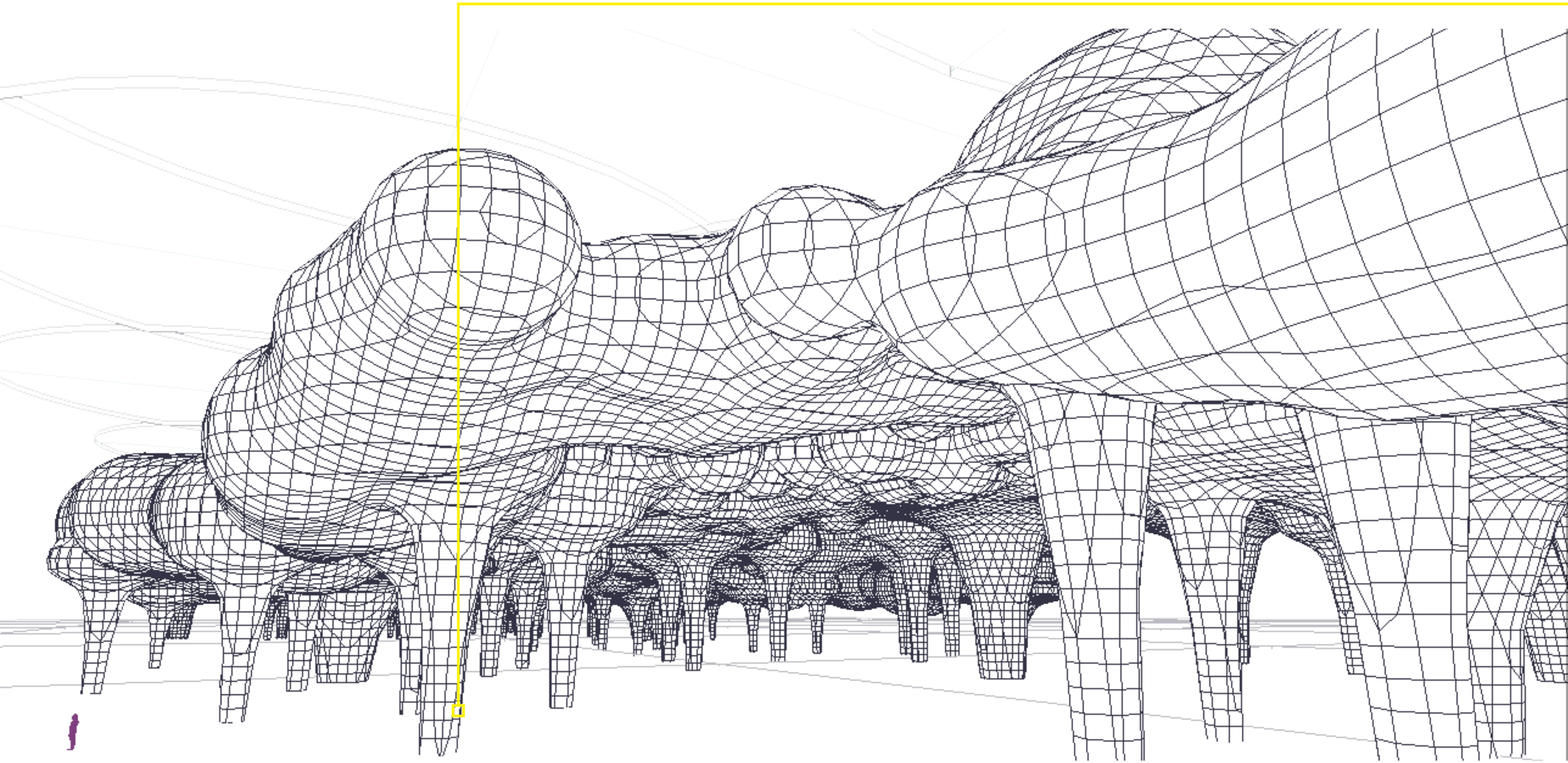
OPTIMALIZÁCIA HMOTY

vytvorenie kontinuálnej linky cez
celú hmotu.
prepojenie všetkých interierov.

Odstránenie nenavazujúcich objemov
na halvnú hmotu
Nedosatocný polomer metaballu musí
byt z intervalu <3-10m>

By raytracing metaballs centers

THE BUILDING BECOMES A LABYRINTHINE ACCUMULATION OF PATHS THAT FORMS A NEW NATURAL NETWORK, AN ARTIFICIAL FOREST , ONE THAT PRIVILEGES DISCOVERY OVER CONTROL.



GENEROVANIE KMENOV

KMEN AKO STATICKÝ PRVOK KONŠTRUKCIE NAD ZEMOU.

DISTRIBUČNÝ KANÁL ENERGII

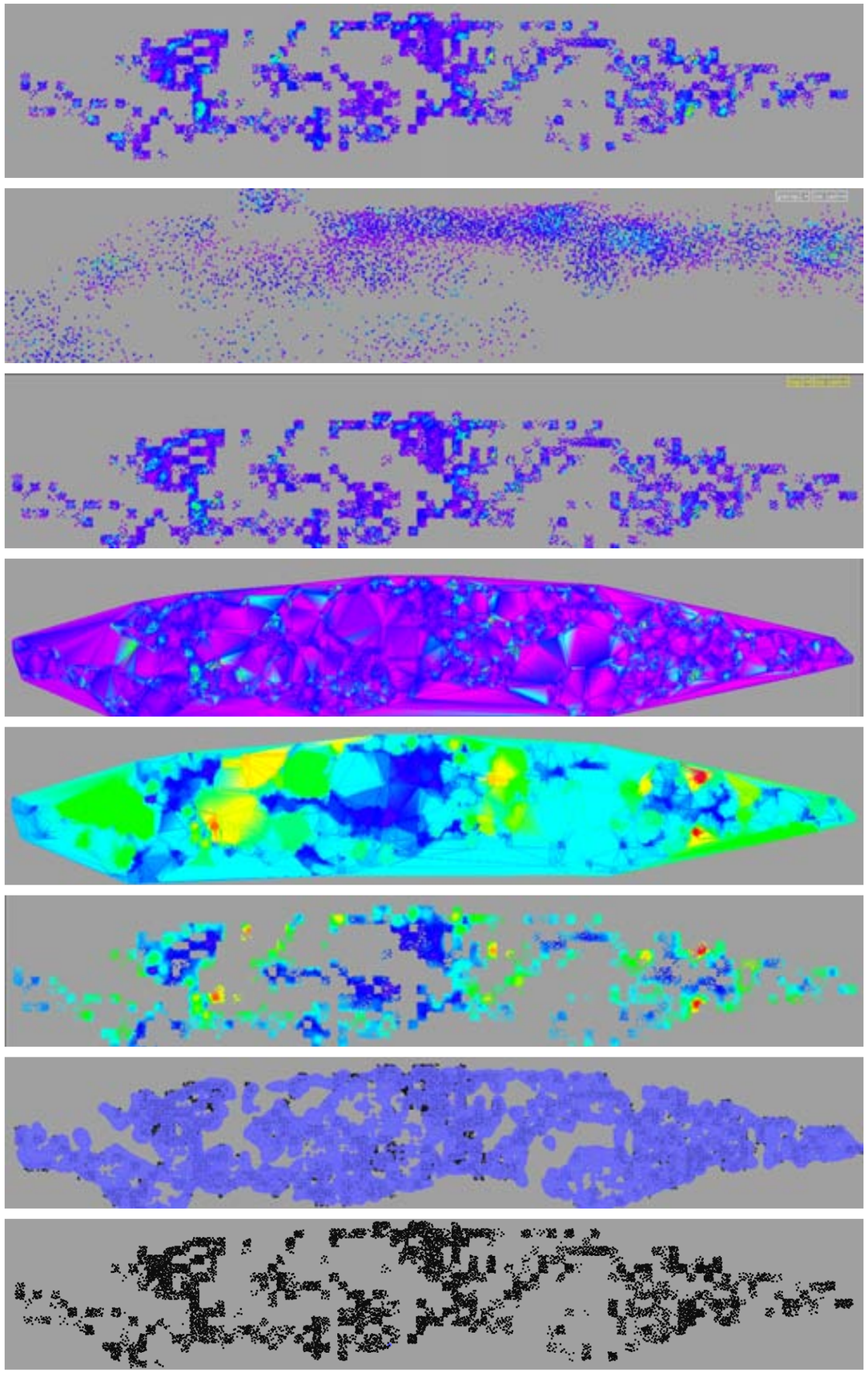
PRAVIDLA:

HRUBE STLPY = UNIKOVÉ CESTY V RADIUSOCH 50 METROV.

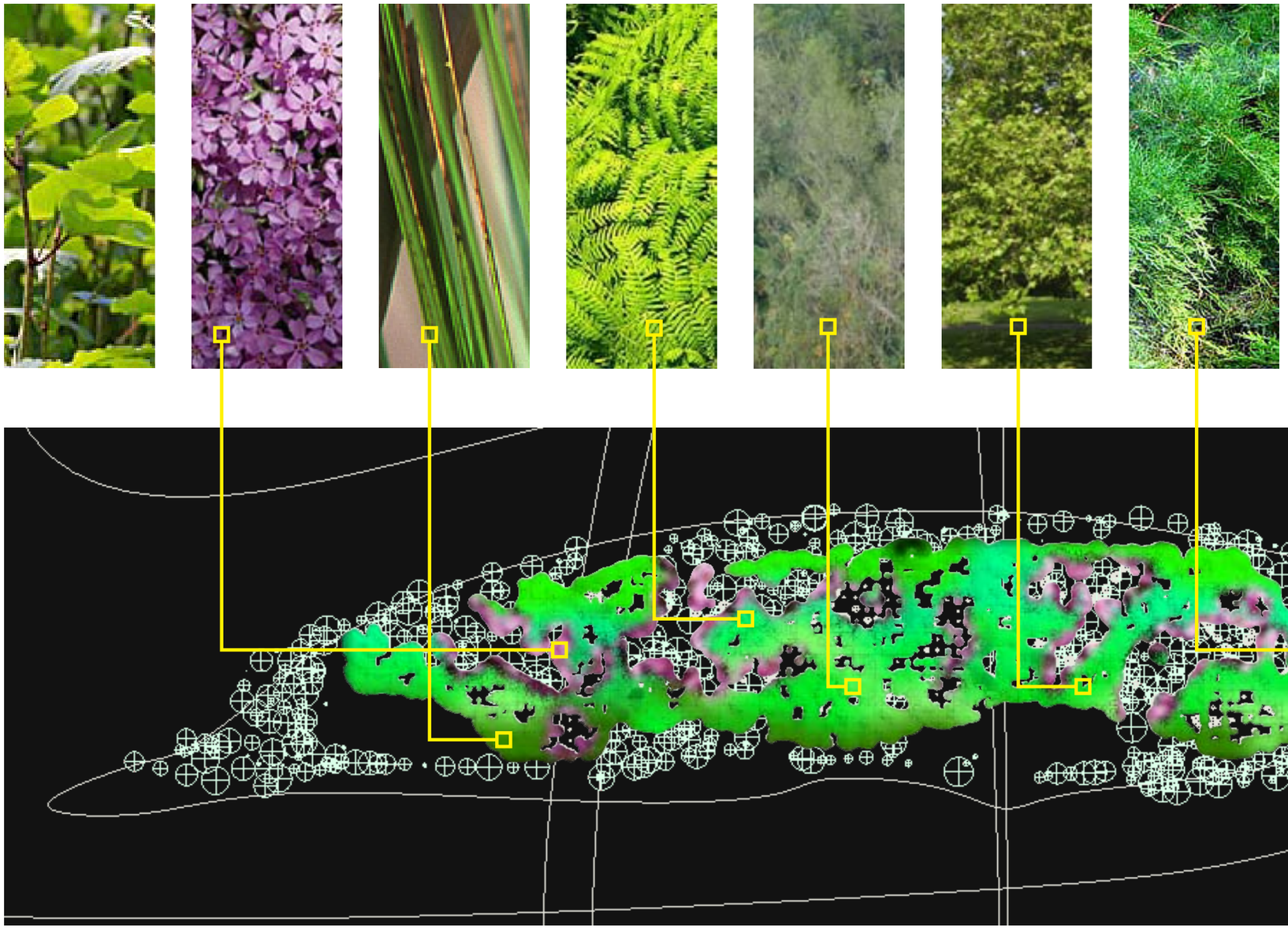
TENKE STLPY = HALVNE TEKTONICKÁ FUNKCIA ROZMIESNTOVANIE V INTERVALE 7-14 METROV.

Prepájanie prirodného sveta s umelým. Tahavé rastliny.

Komplexny proces raytracoveho prepočtu bodov v hmote na ohniska stlpo vpodla pravidiel.



VONKAJŠIA ŠTRUKTÚRA POHOSTINNÁ K NOVEJ VEGETÁCII



EXTERIÉR JE POKRYTÝ VEGETÁCIOU. OPTIMALIZÁCIA STRUKTÚRY Z VONKA AKO SÚBOR LESNÝCH PORASTOV.

COLOR SCRIPT / ORGANISATION

P. BLANC, R&SIE(N)

INTERIER

- formovany vyskumom histórie
- formovany súcasnymi potrebami
- formovany tématickymi krivkami

Formovany súcasnymi potrebami
Formovany tématickymi krivkami

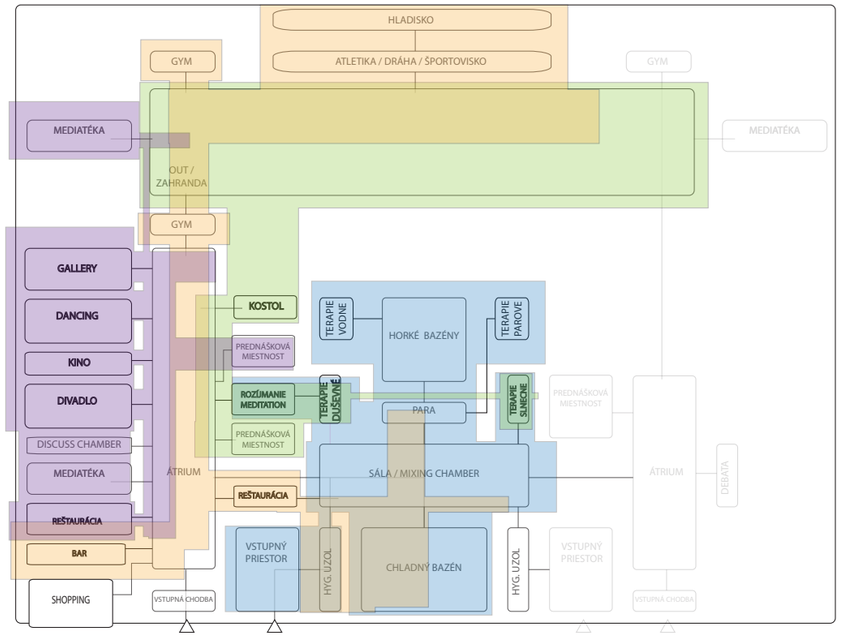
POLYFUNKCIA - 4 tématické linky , ktoré ofarbia hmotu

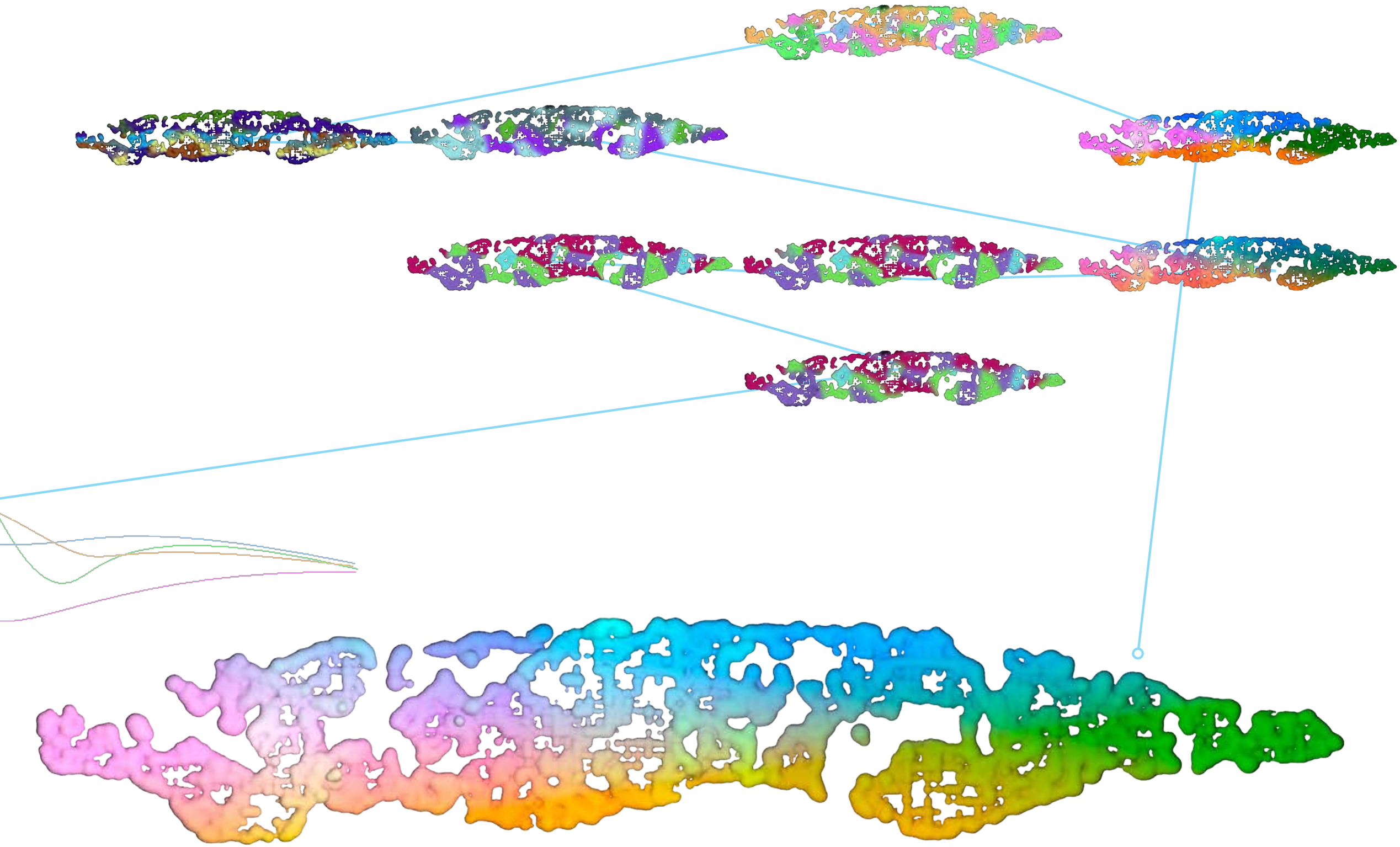
SOCIÁLNOSŤ - prelínanie funkcií medzi sebou

IZOLOVANOST- Prostredie musí byť kvalitne odizolované od okolitých ruchov

POLYCENTRALNOSŤ - okolo bazénov ďalšie doplnujúce procedúry a relaxačné funkcie

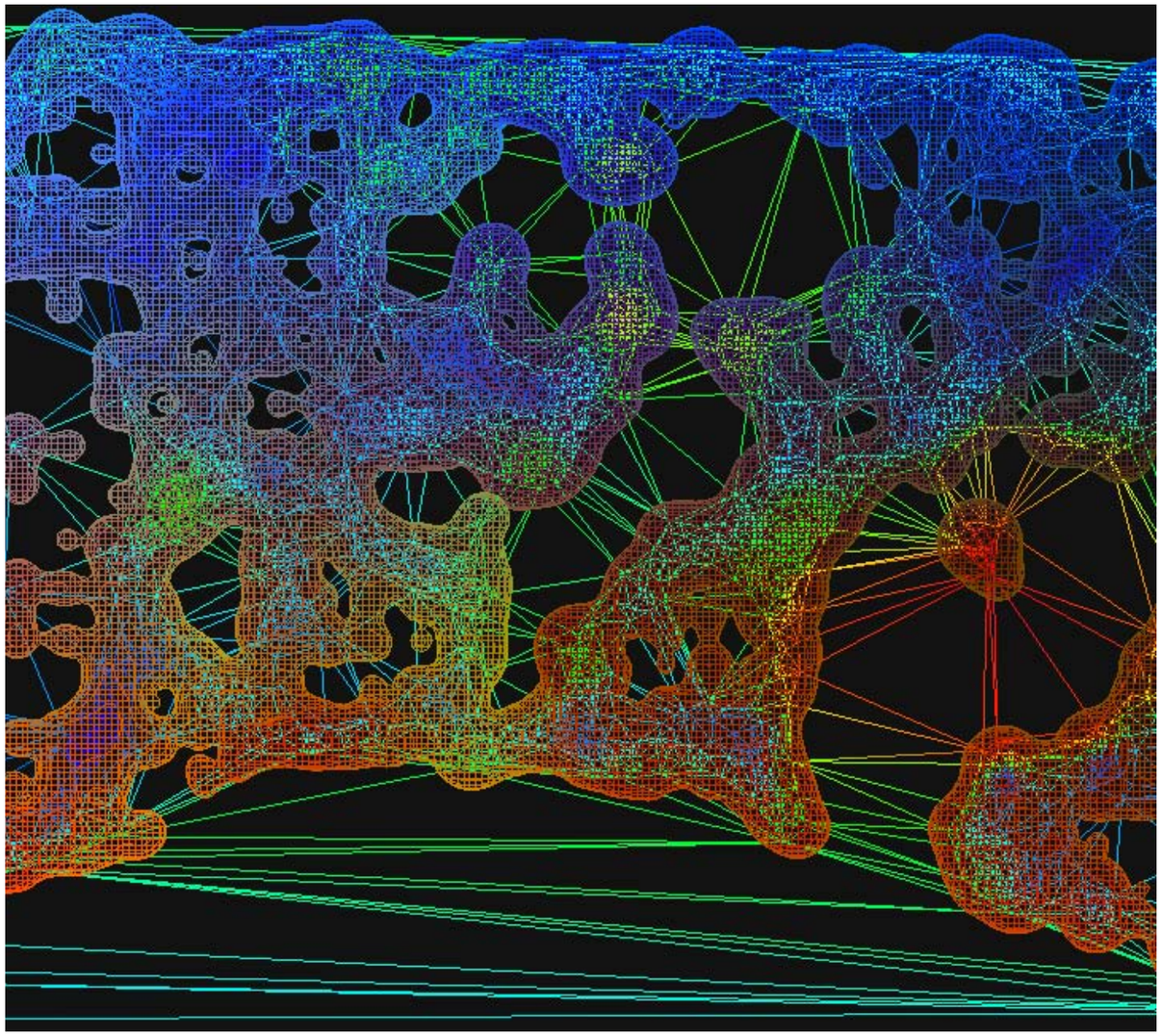
thermae , prague 2011 AD



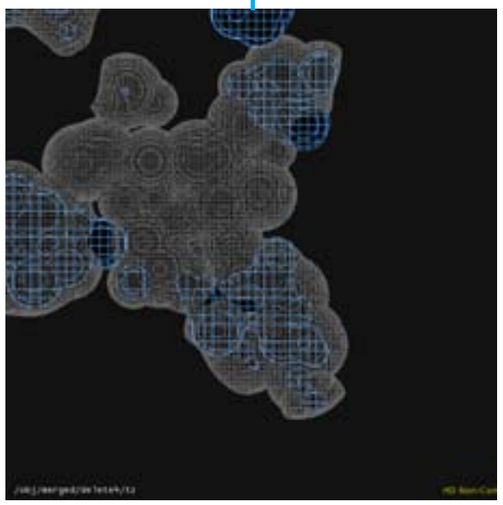
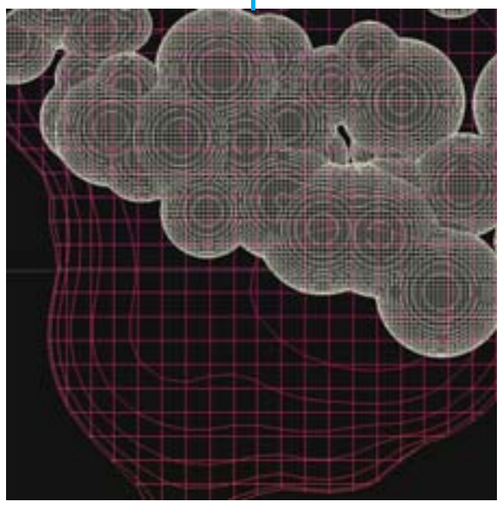
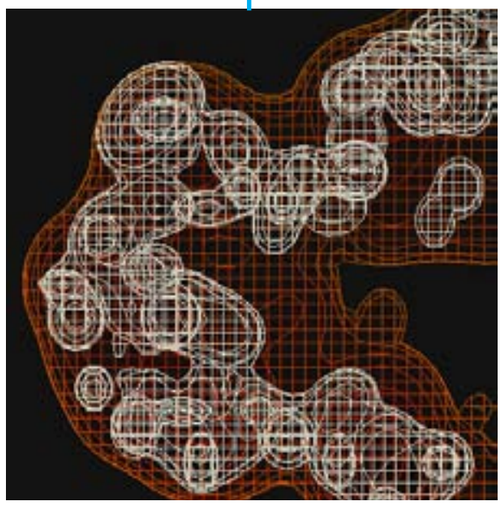
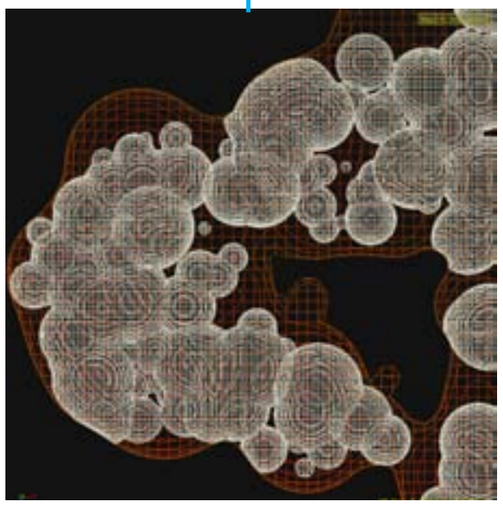


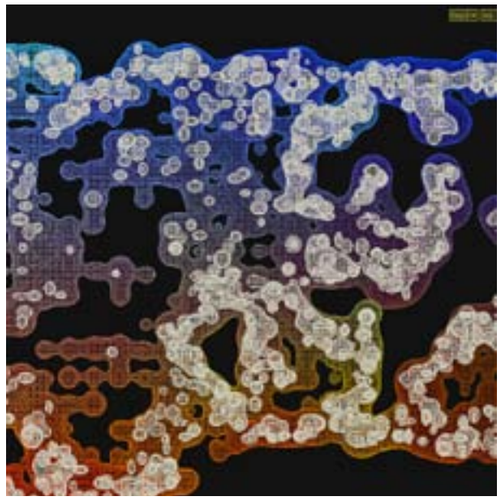
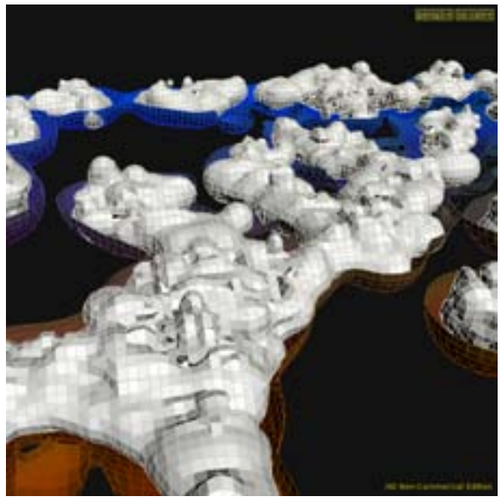
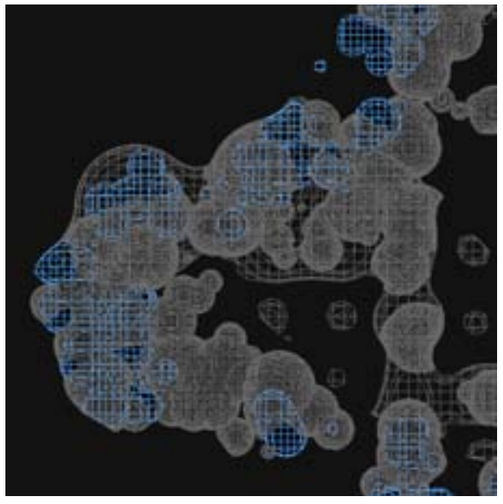
ORGANIZÁCIA VNÚTORNYCH KOMNÁT

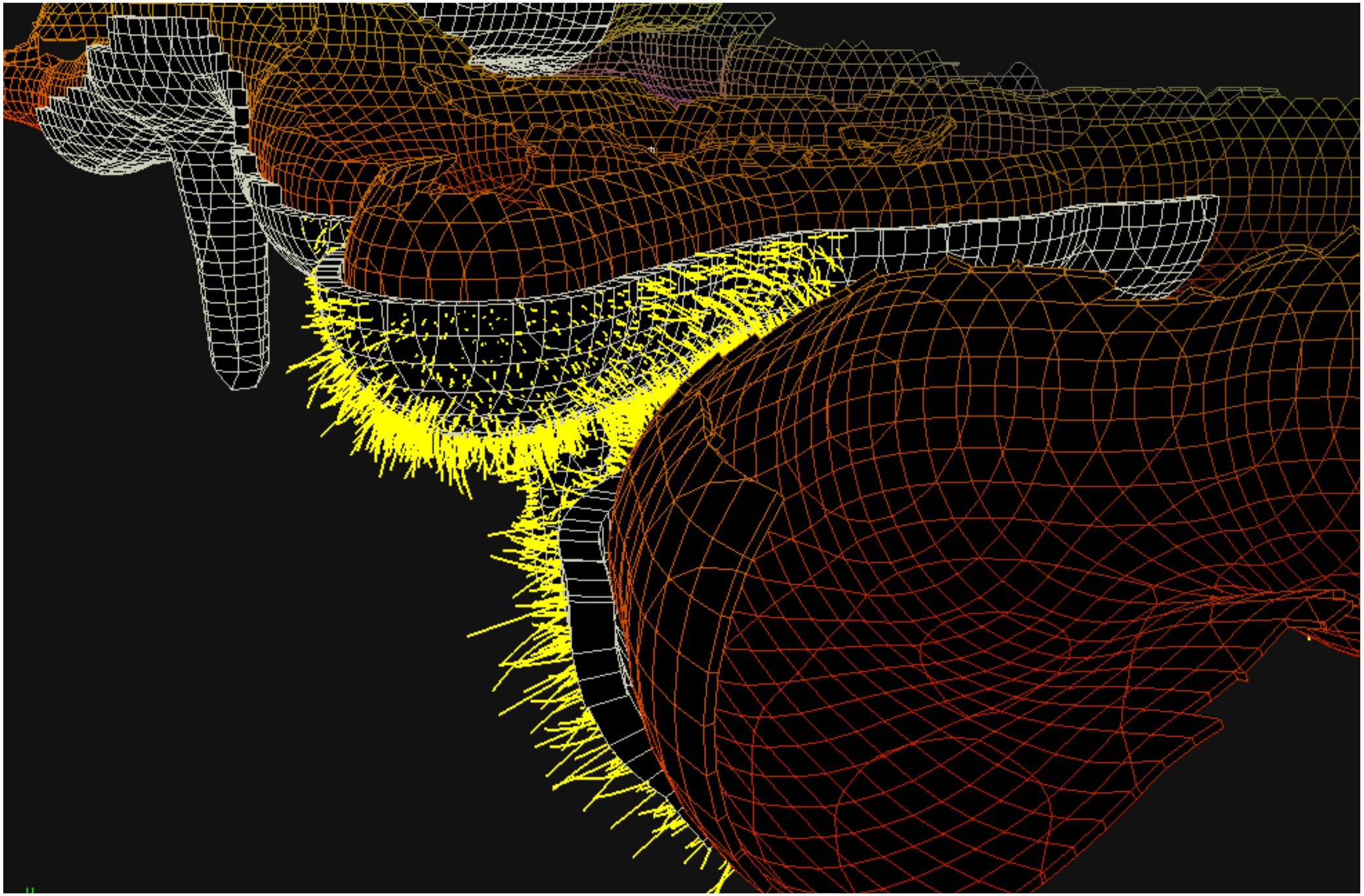
hlbšia úroveň prostredia v hmote
organizacia časti krivky kúpeľov



NA FAREBNYCH
KRIVKACH
HLADANIE PRIESECNIKOV
A SPOJNIC.
PODLA FAREBNEJ MAPY
SA FORMUJU ROZNE
DRUHY BUNIEK.



OPTIMALIZACNY PROCES VŠETKYCH VRSTIEV

KMENE
OBLAK
VNÚTORNÉ KOMNATY
BUNKY
VEGETAČNÝ PORAST