

ALLPLAN 2020

Manual

Instalare, Notiuni de baza

Aceasta documentatie a fost intocmita cu foarte mare atentie.

ALLPLAN GmbH si autorii programului nu au nicio raspundere fara de cumparator sau alta entitate, cu privire la orice raspundere, pierdere sau dauna cauzata, direct sau indirect, de acest software, inclusiv dar fara a se limita la, orice intrerupere a serviciului, pierderea afacerii, anticipare profiturilor sau pagubele rezultante din utilizarea sau operarea acestui software. In cazul diferentelor dintre descrierile si program, meniu si mesajele afisate de catre program au prioritate.

Informatiile din aceasta documentatie se pot schimba fara notificare prealabila. Companiile, numele si datele utilizate in exemple sunt fictive cu exceptia cazului cand se mentioneaza altfel. Nicio parte a acestui document nu poate fi reprodusa sau transmisa, indiferent de forma sau mijloacele utilizate, electronice sau mecanice, fara permisiunea scrisa a ALLPLAN GmbH.

Allfa® este marca inregistrata a ALLPLAN GmbH, München.

Allplan® este marca inregistrata a Nemetschek Group, München.

Biblioteca PDF Acrobat™ si Adobe® sunt marci inregistrate ale Adobe Systems Incorporated.

AutoCAD®, DXF™ si 3D Studio MAX® sunt marci inregistrate ale Autodesk Inc., San Rafael, CA.

BAMTEC® este marca inregistrata a Häussler, Kempten, Germany.

Microsoft® si Windows® sunt marci inregistrate ale companiei Microsoft Corporation.

MicroStation® este marca inregistrata a Bentley Systems, Inc.

Parti ale acestui program sunt dezvoltate utilizand LEADTOOLS, (c) LEAD Technologies, Inc. Toate drepturile rezervate.

Parti ale acestui produs au fost dezvoltate folosind biblioteca Xerces de la 'The Apache Software Foundation'.

Elementele fyiReporting Software LLC sunt dezvoltate cu ajutorul bibliotecii fyiReporting, care a fost lansata pentru utilizarea impreuna cu Apache Software license, versiunea 2.

Pachetele de actualizare Allplan sunt create utilizand 7-Zip, (c) Igor Pavlov.

CineRender, render engine si parti din documentatie; copyright 2014 MAXON Computer GmbH. Toate drepturile rezervate.

Toate marcile inregistrate sunt proprietatea detinatorilor lor.

© ALLPLAN GmbH, Munich. Toate drepturile rezervate.

Prima editie, Septembrie 2019

Document nr. 200eng01m05-1-TD0919

Cuprins

Bun venit	1
Introducere.....	2
Surse de informare.....	3
Documentatie	3
Ajutor suplimentar	4
Instruire si suport pentru proiecte	5
Comentarii referitoare la documentatie.....	6
Instalare	7
Citiți instrucțiunile următoare înainte de instalare	8
Documentatie instalare.....	8
Cerinte sistem pentru Allplan 2020	8
Instalare.....	12
Instalare nouă pe un calculator local	12
Instalare nouă pe rețea	14
Interfața utilizator Allplan.....	16
Ecran de întâmpinare	17
Configurații standard	20
Spatiu de lucru	21
Bara de titlu.....	22
Bara de acces rapid.....	23
Meniuri.....	25
Bara de acțiuni	26
Structura.....	27
Bara de acțiuni - specialități (roluri), grupe de acțiuni, grupe de funcții	28

Bara de actiuni - grupe de actiuni, grupe de functii, functii	30
Bara de actiuni - cautare	31
Configurator Bara de actiuni	32
Palete	35
Aranjarea paletelor.....	36
Despre palete in detaliu.....	38
Bara de functii a fereastrei de lucru.....	67
Functii pentru aranjarea ferestrelor de lucru	71
Personalizarea ferestrelor de lucru	72
Mutarea libera a ferestrelor de lucru.....	72
Plasarea ferestrei de lucru in fata sau in spatele interfetei Allplan	73
Conectarea ferestrelor de lucrul la interfata Allplan.....	74
Meniul contextual	75
Meniul contextual in mod desenare.....	76
Meniul contextual in mod navigare	78
Meniul contextual pentru introducerea punctelor	80
Meniul contextual pentru crearea si modificarea elementelor	85
Linia de dialog.....	87
Bara de statut	88
Optiuni introducere	89
Metoda de baza	90
Utilizare mouse	91
Utilizarea mouse-ului (nicio functie nu este activa)	92
Utilizare mouse (o functie de modificare este activata)	93
Utilizarea mouse-ului (o functie de editare este activa)	94
Utilizare mouse cu rotita	95
Activarea si dezactivarea functiilor	96
Corectare erori	97
Salvarea desenelor	98
Utilizarea fisierelor .bak	99

Utilizare Clipboard	101
Controlul afisarii pe ecran	104
Mod desenare si mod navigare	105
Vedere, perspectiva si scara.....	106
Controlul afisarii utilizand mouse-ul.....	106
Controlarea vederii utilizand tastatura.....	106
Moduri de vizualizare pentru afisarea modelelor	108
Selectarea si afisarea elementelor	109
Reguli de afisare a elementelor pe ecran	110
Ordinea de afisare a elementelor	112
Proprietatea "Ordine"	113
Valori ce definesc ordinea de afisare	114
Modificarea proprietatii "Secventa" (pozitie)	115
Utilizarea proprietatilor de format.....	116
Notiuni de baza	117
Definire creion, tip linie si culoare pentru element.....	117
Modificare proprietati format	117
Utilizare grosime creion.....	118
Utilizarea Tipurilor de linii	118
Utilizare culori	118
Grosime creion si culoare linie pentru text.....	120
Grosime creion si tip linie pentru linia si textul cotei	121
Layere si Proprietatile de format.....	121
Selectare elemente.....	124
Selectarea elementelor, generalitatii	125
Generalitatii despre functiile pentru selectarea elementelor	127
Selectie elemente prin indicare directa (clic)	127
Selectie elemente prin definirea unei regiuni	128

Selectia elementelor utilizand Functia Suma	128
Previzualizare selectie si informatii element	130
Lucrul cu filtre	131
Generalitatii despre optiunile de filtrare	131
Desenarea cu precizie	134
Notiuni de baza	135
Generalitatii	135
Introducerea valorilor pentru lungimi si coordonate	136
Setarea unui unghi snap cursor si utilizarea instrumentelor de ajutor	137
Punct snap (agatare punct)	138
Utilizarea Simboluri cursor	139
Punct snap cu butonul dreapta al mouse-ului	140
Snap liniar.....	141
Desenarea cu precizie utilizand rastru.....	142
Metode cu puncte specifice (snap).....	143
Desenarea cu precizie.....	146
Desenarea cu indicare directie	155
Linie cautare	156
Linii de indicare directie posibile.....	157
Extensia.....	157
Indicare directie ortogonală	157
Indicare directie polară	158
Perpendiculara.....	158
Paralela	159
Punct virtual de intersectie.....	159
Introducerea lungimilor cu indicare directie.....	160
Activarea si personalizarea optiunii "indicare directie"	161
Modificare directa obiecte	162

Notiuni de baza	163
Selectare modificare directa obiect	163
Selectare elemente	163
Controale pentru modificare directa obiect	163
Modificare generala obiect	170
Modificare individuala obiect.....	171
Utilizare asistenti.....	172
Organizare asistenti.....	173
Utilizarea elementelor din Asistenti.....	174
Introducerea poliliniilor si a suprafetelor	175
Introducerea poliliniilor.....	176
Reguli de baza pentru trasarea poliliniilor	177
Optiuni introducere polilinie, generalitati	178
Aplicarea elementelor de suprafata	182
Hasuri, motive, umpluturi, suprafete pixel si stil suprafete	183
Hasura si scara de referinta	185
Hasura: optiunea "Nu se modifica la imprimare"	186
Hasurare: optiunea "Adaptare scara de referinta in plansa"	186
Aplicarea hasurilor pe componente de arhitectura	188
Motive si scari	189
Hasura: optiunea "Nu se modifica la imprimare"	189
Motiv: optiunea "Adaptare la scara de referinta in plansa"	191
Aplicarea motivelor pe obiecte de arhitectura.....	192
Utilizare cataloage si favorite	193
Salvarea setarilor utilizate in mod frecvent in casetele de dialog	194
Salvare si incarcare favorite - setari parametrii	195

Utilizarea simbolurilor	196
Inserare profile din Bimplus in biblioteca Allplan	196
Folosirea macro-urilor.....	198
Ce sunt macro-urile?.....	198
Proprietatile macro-urilor	199
Componentele unui Macro.....	200
Generalitatii la definirea macro-urilor	201
Utilizarea SmartParts	203
Ce sunt SmartParts?.....	203
Utilizarea SmartParts	203
Selecarea si pozitionarea SmartParts	204
Crearea propriilor SmartParts.....	205
Tehnologia SmartParts pentru modelarea obiectelor	206
Utilizarea PythonParts	207
Ce sunt PythonParts?	207
Introducerea unui PythonPart	207
Allplan Visual Scripting	208
Cai de salvare.....	209
Utilizarea si importul continutului.....	211
Utilizarea obiectelor OLE	213
Utilizarea obiectelor OLE	214
Legarea si incorporarea obiectelor OLE	215
Transparenta obiectelor OLE.....	216
Modificarea obiectelor OLE.....	217
Restrictii asupra obiectelor OLE in Allplan.....	218
Folosirea XRef-urilor	219
Folosirea XRef-urilor	220
Prelucrare XRef	221

Comparatie intre XRef normal si XRef extins	222
Caracteristici speciale relevante pentru Xref.....	223
Structurarea si administrarea datelor	224
Structurarea si administrarea datelor.....	225
Generalitati despre proiecte, structura de cladire, desene si planse	227
Lucrul cu proiectele	228
Utilizarea sabloanelor de proiect.....	228
Lucrul cu desene.....	229
Deschidere proiect: desene din mape/structura cladire.....	229
Notiunea de desen.....	230
Statut desen	231
Informatii despre activarea unui desen.....	233
Lucrul cu Structura cladire	234
Ce este Structura de cladire?	234
Avantajele utilizarii Structurii de cladire	234
Exemplu de Structura de cladire	235
Crearea unei structuri de cladire	235
Utilizarea nivelurilor structurale pentru definirea unei structuri logice a unei cladiri	236
Restrictii in structura de cladire	237
Structura de cladire si Structura de mape	237
Selectarea nivelurilor structurale.....	238
Afisarea inaltimii planurilor standard	239
Atribute pentru Structura cladire	240
Scurtaturi in Structura cladire.....	241
Generalitati asupra fisierelor care gestioneaza structura de cladire	242
Ce este un model de planuri (etaje)?	244
Lucrul cu Layere.....	247
Despre layere	247
Avantaje organizarii datelor utilizand layere	248
Limitari la organizarea datelor pe layere.....	249

Relatia intre layere si desene.....	249
Definire layer actual	250
Utilizarea seturilor de drepturi	250
Utilizarea Tipurilor de planse	251
Caseta de dialog "Layer"	252
Setarea vizibilitatii layerelor in desene.....	253
Administrarea layerelor si structurilor de layere	254
Drepturi de acces pentru layere	254
Definirea proprietatilor de format utilizand layer-ele	255
Administrarea datelor utilizand ProjectPilot.....	256
Ce este ProjectPilot?.....	256
Interfata utilizator	256
Abordari uzuale in ProjectPilot.....	257
Schimbul de date cu alte programe	261
Intefete DWG, DXF, DGN	262
Tipuri de fisiere disponibile pentru export si import	262
Procedura de conversie (generalitati).....	263
Importul fisierelor cu coordonate mari	265
Ajustarea unitatilor de masura si a lungimilor	266
Informatii generale despre asocieri	268
Utilizarea fisierelor de configuratie	268
Utilizarea fisierelor favorite pentru transfer	268
Utilizarea fisierelor prototip	270
Exportul suprafetelor bitmap si al imaginilor scanate	270
Informatii generale despre exportul planselor	271
Interfata IFC.....	273
Import IFC (interfata noua)	274
Export IFC (interfata noua)	275
IFC BaseQuantities	275
Tip obiect IFC	276
Importul si exportul fisiere PDF	277

Formate de date pentru import/export in Allplan.....	278
Imprimare planse.....	283
Optiuni iesire	284
Previzualizare imprimare	285
Paleta "Previzualizare imprimare"	286
Incarcare setari pentru previzualizare imprimare	289
Salvare setari pentru previzualizare imprimare.....	289
Crearea si tiparirea planselor	291
Formate de hartie independente de imprimanta	293
Utilizare drivere Windows sau drivere vector Allplan	295
Drivere raster Allplan	296
Utilizarea driverelor raster	296
Definirea proprietatilor driverului raster	297
Elementele unei planse	298
Asezarea intr-o plansa a unor parti din desene	299
Ordinea de imprimare a elementelor	300
Imprimarea planselor color.....	303
Creare fisiere pentru imprimare.....	305
Utilizarea fisierelor PDF in locul fisierelor imprimate	305
Utilizarea profilelor de imprimare.....	307
Imprimarea multipla (in grup)	308
Imprimarea mai multor planse utilizand drivere Windows (imprimare in grup)	308
Index.....	311

Bun venit

Bun venit in Allplan 2020, aplicatia BIM de inalta performanta pentru arhitecti si ingineri.

In acest manual va veti familiariza cu interfata utilizator si functiile de baza regasite in Allplan 2020.

Astfel, invatati sa utilizati Allplan 2020. O sa descoperiti ca intr-un timp scurt veti fi capabil sa efectuati cu usurinta operatiuni uzuale, pentru a va indeplini sarcinile zilnice.

Acet capitol cuprinde urmatoarele:

- Cuprins
- Documentatie pentru Allplan 2020
- Ajutor suplimentar (Help) legat de Allplan 2020
- Unde gasiti date despre instruire si suport

Introducere

Acest manual cuprinde doua parti:

- Instalarea Allplan 2020
- Introducere in conceptele de baza si navigare in Allplan 2020.

Parcurgand acest manual se presupune ca aveti cunostintele de baza despre utilizarea programelor Microsoft Windows; acest manual se adreseaza atat utilizatorilor CAD experimentati, cat si incepatorilor prin transmiterea unor cunostinte solide despre Allplan 2020.

Surse de informare

Documentatie

Documentatia pentru Allplan contine urmatoarele parti:

- Ajutorul (Help) este principala sursa de informatii pentru a invata si a lucra cu Allplan.
In timp ce lucrati cu Allplan, puteti primi ajutor apasand tasta F1, sau activand functia Ajutor direct Allplan din lista derulantă ? (Help) (in partea dreapta a functiilor din bara de titlu) si si faceti clic pe functia despre care aveti nevoie de ajutor.
- Acest **Manual** contine doua parti. Prima parte va arata cum sa instalati Allplan. A doua parte ofera o prezentare generala a conceptelor de baza si a termenilor din Allplan si descrierea metodelor de introducere a datelor in Allplan.
- **Tutorialul notiuni de baza** va ghideaza pas cu pas prin cele mai importante functii pentru introducerea si modificarea elementelor in Allplan.
- **Tutorialul de Arhitectura** va ghideaza pas cu pas prin procesul de proiectare a unei cladiri. In plus, veti invata cum sa analizati si sa evaluati datele cladirii utilizand rapoartele si cum sa tipariti rezultatele.
- **Tutorialul de Inginerie** va ghideaza pas cu pas prin procesul de creare a planelor de cofraj si de armare.
- **Noutati in Allplan 2020** ofera informatii legate de noutatile din ultima versiune.
- Fiecare volum din seria **Expert CAD** se ocupa in detaliu de un anumit concept sau serie de functii/module din Allplan . Domeniile acoperite includ schimbul de date (import/export), administrarea sistemului, functii topo, prezentare, modelare 3D si altele. Ca membru Serviceplus, puteti descarca aceste documente in format PDF din sectiunea Training - Documentation area of Allplan Connect (<http://connect.allplan.com>).
- Puteti gasi de asemenea documentatie si publicatii pe Internet.

Ajutor suplimentar

Sfaturi pentru o utilizare eficienta

Lista derulanta  **Help** (in partea dreapta a functiilor din bara de titlu) ofera **Sfaturi pentru o utilizare eficienta**. Acest subiect include sfaturi practice si trucuri care va arata cum sa utilizati Allplan in mod eficient.

Utilizati si Forum-ul (pentru clientii Serviceplus)

Forum Allplan in Allplan Connect: Utilizatorii pot schimba informatii, sfaturi din experienta zilnica de lucru si atentionari pentru anumite situatii. Inregistrați-vă acum la connect.allplan.com

Pe Internet: solutii la cele mai frecvente intrebari

Puteti gasi solutii la numeroase intrebari primite si rezolvate de echipa de suport tehnic in baza de date complexa la connect.allplan.com/de/support/loesungen.html

Comentarii la ajutor (Help)

Daca aveți sugestii sau intrebari despre Ajutor, sau daca întâlniti erori, trimiteți-ne un e-mail pe adresa:
documentatie@allbim.net

Instruire si suport pentru proiecte

Tipul de instruire oferit influenteaza decisiv timpul pe care il petreceti lucrand la proiectele dumneavostra: O introducere profesionala in program si seminarii avansate pentru utilizatori pot micsora cu pana la 35% timpul de lucru!

O strategie de instruire personalizata este esentiala. Oferim o gama variata de programe si putem elabora o solutie personalizata impreuna cu dumneavostra, solutie care sa se plieze pe cerintele si necesitatile dumneavostra:

- **Programul nostru de seminarii** este cea mai rapida modalitate prin care utilizatorii avansati pot invata folosirea noului sistem.
- **Seminarii speciale** sunt organizate pentru utilizatori ce doresc sa-si extinda si sa-si optimizeze cunoastințele acumulate.
- **Cursurile personalizate** sunt foarte potrivite pentru cei care doresc metode particulare de lucru.
- **Cursurile intensive**, create pentru birouri, concentreaza elementele esentiale.
- Putem sustine si seminarii pe teme propuse de dumneavostra: Acestea nu cuprind doar elemente legate de Allplan, ci includ si analiza si optimizarea proceselor si a organizarii proiectelor.

Pentru informatii detaliate despre programul de instruire, consultati ghidul de seminarii pe care il gasiti pe homepage (<http://www.allplan.com/training>).

Comentarii referitoare la documentatie

Intotdeauna incercam sa imbunatatim calitatea documentatiei programului nostru. Comentariile si sugestiile dumneavostra sunt importante pentru noi si le asteptam cu interes.

Nu ezitati sa ne contactati pentru a va exprima parerile legate de documentatie. Contactati-ne la:

Documentatie

ALLBIM NET SRL
Str. Iancu Capitanu nr. 27
021362 Bucuresti, Romania

Email: documentatie@allbim.net

Instalare

Cititi instructiunile urmatoare inainte de instalare

Documentatie instalare

Puteti gasi documentatie pentru instalarea Allplan 2020 in mai multe locuri:

- Manualul descrie procedura pentru o instalare noua pentru un post de lucru local si ofera notiunile de baza pentru o instalare noua pe retea.
- In timpul instalarii puteti accesa fisierile de ajutor (help) apasand tasta F1. In fisierele de ajutor gasiti informatii suplimentare actualizate despre instalarea Allplan-ului pentru prima data si despre actualizarea Allplan-ului pe calculatoare independente sau in retea.
Acest ajutor este de asemenea disponibil online (<http://help.allplan.com/Allplan/2020-0/1031/Allplan/85122.htm>).
- DVD-ul cu Allplan 2020 includes fisierul ajutor `install.chm`, pe care il puteti gasi in folderul
`programs\x64\Allplan\HelpFiles\Romania\`.

Cerinte sistem pentru Allplan 2020

Inainte de a incepe, asigurati-vă ca toate calculatoarele pe care doriti sa instalati Allplan 2020 indeplinesc cerintele minime.

Sfat: Puteti descarca un program de test al sistemului de la connect.allplan.com/de/support/systeminfo/2020.html. Cu acest program puteti verifica daca sistemul dvs. indeplineste cerintele minime impuse de Allplan 2020.

Necesar hardware

Cerinte minime

- Procesor Intel sau compatibil
- 4 GB de RAM
- 10 GB spatiu liber pe hard disc
- Placa grafica compatibila OpenGL 4.2 cu 2 GB RAM si rezolutie de 1280 x 1024

Recomandat

- Procesor Intel Core i9, i7 sau i5 sau compatibil
- 16 GB de RAM
- Monitor cu rezolutie de 2560 x 1600 (pentru rezolutie 4K sau mai mare, puteti utiliza optiunile de scalare oferite de sistemul de operare (Windows

8.1 sau mai nou); daca lucratii cu mai multe monitoare, este de preferat ca toate sa aiba aceeasi rezolutie).

- Placa grafica compatibila OpenGL 4.2 cu 8 GB RAM; utilizati o placa grafica certificata:
www.allplan.com/info/graphiccards

Sisteme de operare suportate

Sisteme de operare suportate:

- Windows 10 64-bit, Versiunea 1809*
- Windows 8.1 64-bit
- Windows 7 64-bit, Service Pack 1 (nerecomandat)
- Windows Server 2019, Standard Edition (pentru Citrix)
- Windows Server 2016, Standard Edition (pentru Citrix)

Servere de date suportate:

- Windows Server 2019
- Windows Server 2016
- Windows Storage Server 2016 for NAS

Note

- **Sisteme de operare recomandate:** Windows 10 64-bit, Versiunea 1809*
 - **Server de date recomandat:** Windows Server 2019
-
- * versiunea LTSB/LTSC a fost exclusa

Mai multe informatii

connect.allplan.com/de/support/sysinfo/2020.html

- va ofera mai multe informatii, precum programul de testare a calculatorului.

Cateva cuvinte despre structura de date

Datele Allplan pot fi clasificate dupa cum urmeaza:

- **Directorul de program:** Fisierile programului sunt mereu instalare local pe fiecare statie de lucru. In mod normal, puteti accepta directorul propus de catre program.
- **Director central date:** In acest director sunt salvate proiectele si standardul de birou. Daca este instalata optiunea **Manager de retea**, folderul include de asemenea date pentru administrarea retelei in folderul \Net. Directorul central de date poate fi instalat local sau pe un server de fisiere. Cand instalati programul cu **Manager de retea**, folderul specificat aici functioneaza ca Director central date pentru intregul grup din cadrul retelei. Consultati si note despre directorul central de date la instalarea pe retea.
- **Director local de date:** Aceasta este directorul utilizat pentru sincronizarea datelor din Directorul central de date si a datelor din proiectele online. Daca nu specificati un director, programul sincronizeaza datele proiectelor online cu directorul LocalData, pe care il veti gasi ca subdirector al directorului central de date. Va sfatuim sa specificati un director pe calculatorul local daca doriti sa accesati proiecte online Allplan de pe un calculator mobil (de exemplu, daca lucratii de acasa, sau sunteți colaborator). Nu este necesar sa faceti asta daca utilizati un calculator stationar cu acces permanent la directorul central de date.

Inainte de instalare, trebuie sa stabiliti directoarele in care veti instala programul. Daca doriti sa modificati acest lucru ulterior instalarii este necesara dezinstalarea si re-instalarea programului. Este indicat ca datele si fisierile de program sa fie tinute in locatii separate. Acest lucru va facilita operatiile ulterioare de backup.

Implicit, Allplan 2020 este instalat in urmatoarele directoare:

- **Program files:** C:\Program Files\Allplan\
- **Director central date:** C:\Data\Allplan\
- **Director local date:** C:\Data\Allplan\

Instalare

Instalare noua pe un calculator local

Aceasta sectiune prezinta instalarea Allplan 2020 pe o statie de lucru independenta. Nicio instalare Allpan existenta nu va fi afectata.

Pentru a instala Allplan 2020 pe un calculator independent

- ⇒ Cititi instructiunile urmatoare inainte de instalare:
- Cerinte sistem pentru Allplan 2020 (pag. 8)
 - Cateva cuvinte despre structura de date (pag. 10)
- 1 Autentificati-vă ca Administrator în sistemul de operare pe calculatorul local sau ca utilizator cu drepturi de administrator.
 - 2 Porniti instalarea Allplan intr-unul dintre urmatoarele moduri:
 - Daca instalati Allplan de pe DVD: Introduceti DVD-ul cu **Allplan 2020** in unitatea DVD.. Faceti clic pe **Allplan 2020** si apoi pe **Pornire instalare**.
 - Daca ati descarcat Allplan: Dezarchivati fisierul `.zip`. Rezulta un fisier de tip `exe` (spre exemplu `allplan2019-0-cad.exe`). Faceti dublu-clic pe fisierul `exe` si indicati calea unde doriti sa fie copiate fisierele temporare de instalare.
 - 3 Selectati limba pentru instalare si faceti clic pe **Urmatorul** pentru confirmare.
 - 4 Faceti clic pe **Continuare** pentru a confirma ecranul de intampinare.
 - 5 Se deschide caseta de dialog **Conditii licenta**, afisand conditiile in care poate fi utilizata licenta. Daca sunteți de acord cu conditiile de licenta, faceti clic pe **Da**.
 - 6 In caseta de dialog Optiuni instalare, selectati **Instalare noua** sau **Instalare noua cu preluare date**. Faceti clic pe **Continuare**.
 - 7 Daca ati selectat optiunea **Instalare noua cu preluare date**: Selectati datele pe care doriti sa le preluati in noua versiune si faceti clic pe **Continuare**.
 - 8 Selectati tipul de licenta in caseta de dialog **Optiuni instalare**:

- **Utilizare licenta activa:** Alegeti aceasta optiune daca vreti sa instalati Allplan cu licenta actuala. Aveti disponibila aceasta optiune numai daca ati activat o licenta pe acest calculator inainte ca programul de instalare (Setup) sa gaseasca automat o licenta disponibila intr-un server de licente. La instalarea automata sunt cautate toate licentele de server disponibile in retea. Aceasta functie este in mod deosebit utila atunci cand aveti o licenta de server sau atunci cand face actualizare la Allplan.
- **Activare licenta:** Alegeti aceasta optiune daca doriti sa instalati Allplan introducand o Cheie de produs. Trebuie sa alegeti aceasta varianta daca instalati Allplan pentru prima data sau la instalarea pe un calculator independent. Puteti introduce propria Cheie de produs in urmatoarea caseta de dialog. **Important:** Trebuie sa aveți acces Internet si calculatorul sa fie conectat la retea.
- **Selectare licenta:** Alegeti aceasta optiune daca mai multe licente sunt disponibile si doriti sa selectati licenta manual. Aveti disponibila aceasta optiune numai daca ati activat o licenta pe acest calculator inainte ca programul de instalare (Setup) sa gaseasca automat o licenta disponibila intr-un server de licente. La instalarea automata sunt cautate toate licentele de server disponibile in retea.
- **Utilizare ca viewer:** Alegeti aceasta optiune daca doriti sa instalati Allplan doar ca viewer. Alegeti aceasta optiune daca doriti sa instalati Allplan pe un calculator ce nu are acces la Internet.

9 Faceti clic pe **Continuare**.

10 Selectati calea unde doriti sa instalati programul si fisierele Allplan 2020.

Directorul de program: Fisierele programului sunt mereu instalare local pe fiecare statie de lucru. In mod normal, puteti accepta directorul propus de catre program.

Director central date: In acest director sunt salvate proiectele si standardul de birou. Daca este instalata optiunea **Manager de retea**, folderul include de asemenea date pentru administrarea retelei in folderul \Net. Directorul central de date poate fi instalat local sau pe un server de fisiere. Cand instalati programul cu **Manager de retea**, folderul specificat aici functioneaza ca Director central date pentru intregul grup din cadrul retelei. Consultati si note despre directorul central de date la instalarea pe retea.

Director local de date: Acesta este directorul utilizat pentru sincronizarea datelor din Directorul central de date si a datelor din proiectele online. Daca nu specificati un director, programul sincronizeaza datele proiectelor online cu directorul `LocalData`, pe care il veti gasi ca subdirector al directorului central de date. Va sfatuim sa specificati un director pe calculatorul local daca doriti sa accesati proiecte online Allplan de pe un calculator mobil (de exemplu, daca lucrati de acasa, sau sunteți colaborator). Nu este necesar sa faceti asta daca utilizati un calculator stationar cu acces permanent la directorul central de date.

- 11 Selectati un tip de instalare in caseta de dialog **Tip instalare**. Faceti clic pe **Continuare**.

Standard: Instaleaza programul cu optiunile cele mai frecvent utilizate. Recomandat pentru majoritatea utilizatorilor.

Minima: Instaleaza programul cu un minim de optiuni.

Utilizator: Instaleaza doar fisierile pe care le veti indica. Dezactivati componentele pe care nu doriti sa le instalati din caseta de dialog **Selectati optiunile**.

- 12 Verificati setarile in caseta de dialog **Pregatit pentru instalarea Allplan**. Daca setarile sunt corecte, faceti clic pe **Instalare** pentru a porni instalarea.
- 13 Dupa instalare este posibil ca programul sa va ceara sa reporniti calculatorul. Autentificati-vă pe calculatorul local ca Administrator sau ca utilizator cu drepturi de administrator.

Instalare noua pe retea

Pentru a instala pentru prima data in retea

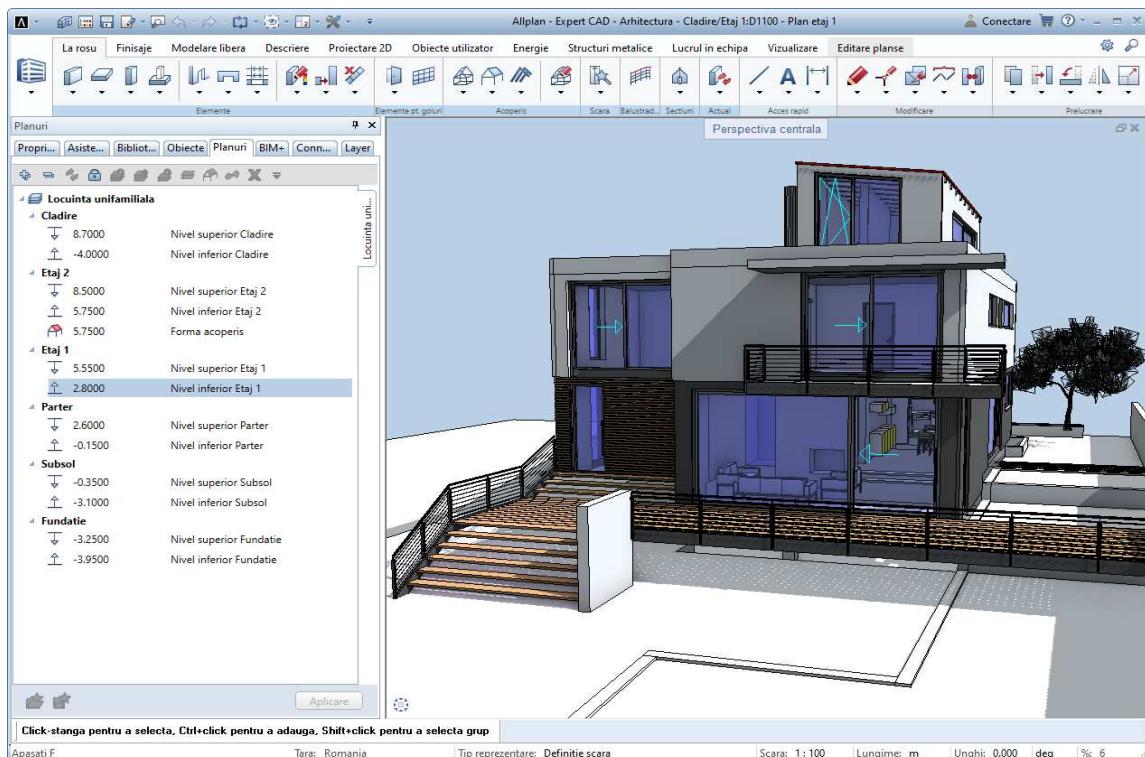
- 1 Cititi instructiunile urmatoare **inainte de instalare**:
 - Cerinte sistem pentru Allplan 2020 (pag. 8)
 - Cateva cuvinte despre structura de date (pag. 10)
 - Salvare date, generalitatii
- 2 Instalati Allplan 2020 pe toate statile de lucru asa cum este explicit in Instalare noua pe o statie de lucru independenta ("Instalare noua pe un calculator local" pag. 12).

3 Verificati daca pe fiecare statie de lucru Allplan 2020 porneste corect.

Interfata utilizator Allplan

La pornirea Allplan, puteti vedea fereastra Allplan cu interfata utilizator pentru Allplan .

Allplan vine cu urmatoarele configuratii standard ale interfetei utilizator:



Implicit, interfata utilizator Allplan include elementele prezentate in paginile urmatoare.

Ecran de intampinare

Ecranul de intampinare contine functii utilizate frecvent la pornirea Allplan.

Creare, deschidere proiecte



Nou

Utilizati aceasta optiune pentru a crea un proiect nou.

Puteti gasi informatii suplimentare in Ajutor (help) Allplan; vedeti si "Crearea unui proiect nou".

Deschidere

Cu aceasta optiune puteti deschide un proiect.

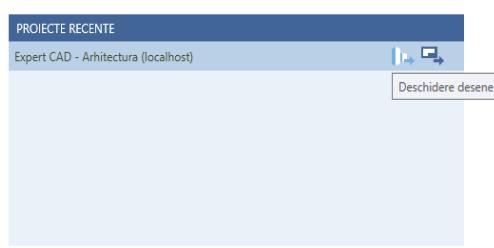
Puteti gasi informatii suplimentare in Ajutor (help) Allplan; vedeti si "Selectarea unui proiect".

Copiere

Utilizati aceasta optiune pentru a crea o copie a unui proiect existent. Continutul, structura si setarile proiectului existent vor fi copiate in noul proiect.

Puteti gasi informatii suplimentare in Ajutor (help) Allplan; vedeti si "Crearea unui proiect nou ca o copie a unui existent".

Proiecte recente



Sunt afisate cele mai recente proiecte la care ati lucrat.
Specificati daca doriti sa deschideti proiectul in **modul desenare** sau in **mod prelucrare planse** facand clic pe simbolul corespunzator. Facand dublu-clic pe numele proiectului acesta se va deschide in ultimul mod utilizat (desenare sau editare planse).

Informatii, Hotinfo, Actualizari

- | | |
|----------------------------------|--------------------------|
| Primii pasi - Allplan QuickStart | Hotinfo - Functie Suport |
| Noutati in Allplan Arhitectura | Actualizari - Definitii |
| Noutati in Allplan Inginerie | |

Primii pasi - Allplan QuickStart

Aceasta va deschide pagina web Allplan cu **Tutorialul QuickStart**, care va ofera o introducere practica si rapida in lumea Allplan.

Noutati in Allplan Arhitectura, Noutati in Allplan Inginerie

Aceasta va deschide pagina web Allplan in care puteti gasi informatii despre noutatile din **Arhitectura si Inginerie**. Alternativ puteti selecta **Noutati in aceasta versiune** in lista derulanta Ajutor (partea dreapta a barei de titlu).

Hotinfo - Functie suport

Cu acest utilitar puteti genera o cerere de suport **Hotinfo**. Informatii suplimentare gasiti in Ajutor (help) Allplan; vedeti si "**Hotinfo**".

Actualizari - Definitii

Aceasta va deschide caseta de dialog **Definitii actualizare Allplan**. Informatii suplimentare gasiti in Ajutor (help) Allplan; vedeti si "**Actualizari Allplan**".

Internet

CONNECT EXCHANGE BIMPLUS

Allplan Connect

Aceasta va deschide **Allplan Connect**, portalul de service Allplan.

Allplan Exchange

Aceasta va deschide functia **Allplan Exchange** pentru distribuirea electronica a documentelor pe Internet.

Bimplus

Se va deschide o pagina de internet cu website-ul **Bimplus**, ce contine platforma serverului BIM pentru colaborare intre participantii la proiect.

Pagini de socializare



Aceasta zona va ofera accesul catre cele mai importante retele de socializare Allplan.

Chenarul ecranului de intampinare

Afisare aceasta fereastra la pornire

Puteti utiliza aceasta optiune pentru a dezactiva ecranul de intampinare. In acest caz, la pornirea Allplan se va deschide automat cel mai recent proiect utilizat.

Puteti deschide ecranul de intampinare oricand facand clic pe **Ecranul de intampinare** (lista derulanta **Ajutor (Help)**, in partea dreapta a barei de titlu).

Info despre Allplan

Puteti observa informatii despre versiunea Allplan, numarul de client si postul de lucru.

Info despre Allplan (lista derulanta **Ajutor (Help)**, in partea dreapta a barei de titlu) ofera informatii avansate.

Configuratii standard

Allplan vine cu o serie de configuratii standard ale interfetei utilizator:

Configuratie bara actiuni este setarea implicita a programului. Configuratia are ca element principal **Bara de actiuni** structurata pe **specialitati, grupe de actiuni actiuni si grupe de functii**. Bara de titlu a interfetei programului Allplan contine mai multe functii (**Pictograma Allplan, Bara de acces rapid**,

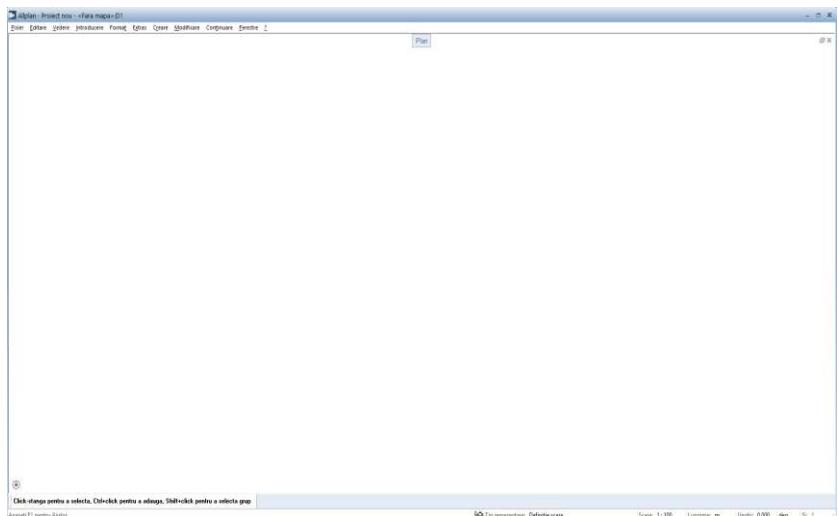
Conecere Bimplus si Ajutor). In plus, aceasta configuratie vine cu paletele **Proprietati, Asistenti, Biblioteca, Obiecte, Planuri, BIM+, Connect si Layer**.

In plus fata de aceasta configuratie mai exista si variantele **Configuratie standard clasic, Configuratie palete ("Palete"** la pagina 35) si **Configuratie standard**. Pentru a comuta pe o anumita configuratie, deschideti meniul **Vedere**, selectati **Configuratie bare instrumente** si alegeți configuratia dorita.

Spatiul de lucru

Spatiul de lucru reprezinta partea din Allplan unde va puteti pozitiona barele de functii Allplan andocate de fereastra aplicatiei.

Imaginea arata fereastra Allplan dupa ce s-au mutat toate barele de control. Cea mai ramas este spatiul de lucru (zona gri):



Disponeti de urmatoarele optiuni pentru aranjarea barelor Allplan in zona de lucru:

- Puteti andoca **Barea de actiuni** ("Bara de actiuni" pag. 26) pe marginea de sus a spatiului de lucru.
- Puteti andoca **Paletele** ("Palete" pag. 35) pe orice margine a spatiului de lucru. Apoi le puteti bloca pe pozitia aleasa sau le puteti configura pentru a vi le afisa sau ascunde automat.
- Puteti pozitiona **Ferestrele de lucru** ("Ferestre de lucru" pag. 66) in spatiu ramas liber din zona de lucru. In plus, le puteti muta, aranja si scala dupa cum doriti (presupunand ca nu ati maximizat una dintre ferestrele de lucru).
- Puteti andoca **Linia de dialog** (pag. 87) in partea de sus sau jos a spatiului de lucru.
- **Bara statut** ("Bara de statut" pag. 88) este intotdeauna fixata in partea de jos a spatiului de lucru. Este bara de jos in fereastra Allplan. Puteti afisa sau ascunde bara statut, dar nu o puteti muta.

Bara de titlu

Puteti vedea proiectul curent, mapa, structura de cladire si numele desenului in mijlocul barei de titlu a ferestrei Allplan.

Pe partea dreapta gasiti **Bimplus Conectare**. Pentru a ajunge Allplan Shop, faceti clic pe pictograma **Deschidere Allplan Shop**. Faceti clic pe pictograma

Ajutor (Help) pentru a deschide lista derulanta, unde puteti activa ajutorul Allplan (help) si puteti obtine informatii despre versiunea Allplan instalata.

Faceti clic pe **Pictograma Allplan** pe partea stanga pentru a accesa functii importante precum Copiere elemente, Salvare, Import si Export.

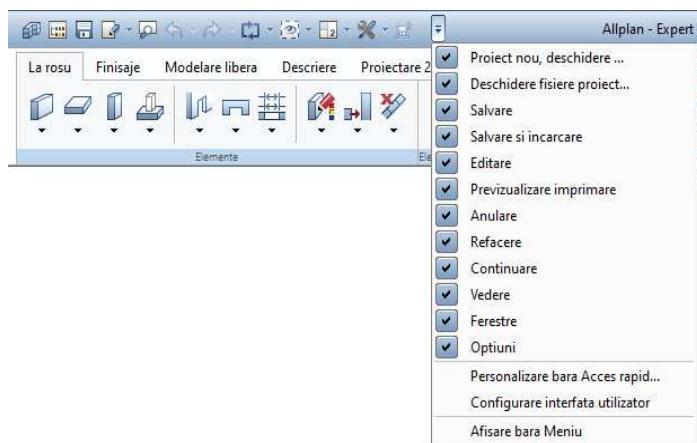
In plus, puteti afisa **Bara de acces rapid** (pag. 23), care contine functiile frecvent utilizate. Utilizand o lista derulanta, puteti activa sau dezactiva functiile, sau puteti aranja aceste functii in ordinea in care doriti. In plus puteti afisa sau puteti ascunde bara de meniuri. Faceti clic pe **Configurare interfata utilizator** pentru a deschide caseta de dialog **Configuratie**.



Bara de acces rapid

Puteți deschide o listă derulantă în bara de titlu a ferestrei aplicatiei Allplan. Selectând funcții din această listă puteți defini o Bară de acces rapid. Dimensiunea Barei de acces rapid depinde de numărul de funcții selectate.

Utilizând lista derulantă, puteți defini și ordinea de afisare a funcțiilor în Bară de acces rapid și puteți deschide caseta de dialog **Personalizare Bară de acces rapid** - tab-ul **Bara de acțiuni**. Dacă utilizați în mod frecvent bara de meniu puteti activa "Afisare bara Meniu" pentru a o afisa permanent (fata de apasarea tastei ALT care afiseaza bara de meniu doar pentru scurt timp).



Implicit **Bara de acces rapid** conține urmatoarele funcții:

Functia	Utilizare
 Proiect nou, deschidere	Puteți folosi aceasta funcție pentru a deschide caseta de dialog Proiect nou, Deschidere proiect unde puteți selecta un proiect, crea noi proiecte, specifica atributele proiectului și pentru a schimba setarea pentru cale resurselor (birou sau proiect).
 Deschidere fisiere proiect	Puteți utiliza aceasta funcție pentru a deschide caseta de dialog unde puteți schimba statutul desenului, crea mape sau structura/structurile de cladire de exemplu.
 Salvare	Puteți folosi funcția pentru a salva desenul activ și desenele deschise în modul activ în fundal sau planșa activă. Dacă fereastra de lucru curentă este un fisier NDW, programul salvează numai acest fisier.
 Prelucrare	Puteți utiliza aceasta funcție pentru a deschide o listă derulantă cu funcții generale de editare cunoscute din alte aplicații Windows.

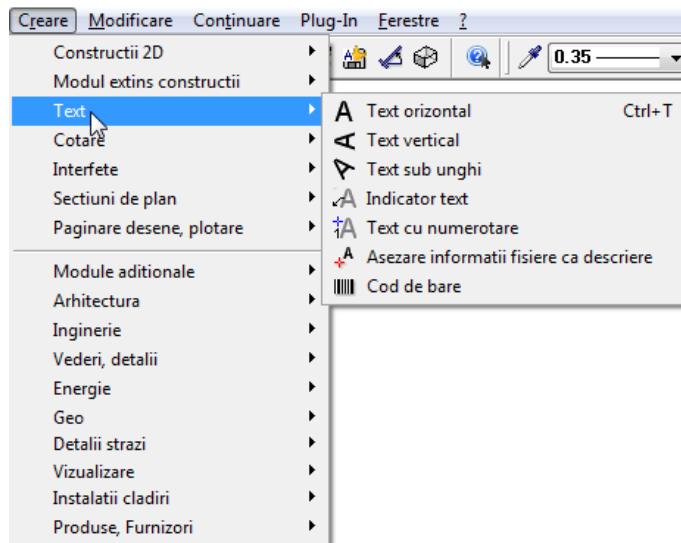
Functia	Utilizare
 Previzualizare imprimare	Puteti utiliza aceasta functie pentru a deschide previzualizarea plansei. Imaginea tiparita va corespunde exact imaginii pe care o vedeti in Previzualizare imprimare. Puteti defini setarile imprimantei si marginile, puteti seta scara desenul, puteti adauga antet si note de subsol si puteti specifica cum sa apara elementele tiparite. In plus puteti modifica dimensiunea hartiei si orientarea paginii.
 Anulare	Cu aceasta functie puteti anula una sau mai multe actiuni. Nu puteti anula modificarile facute in casetele de dialog.
 Refacere	Puteti folosi aceasta functie pentru a reface actiuni pe care le-atii anulat
 Continuare	Puteti utiliza aceasta functie pentru a repeta ultima functie selectata sau pentru a accesa rapid una dintre functiile utilizate recent.
 Vedere	Puteti utiliza aceasta functie pentru a deschide o lista derulantă cu functii pentru controlul actiunilor pe ecran.
 Fereastra	Puteti utiliza aceasta functie pentru a deschide o lista derulantă cu functii pentru aranjarea si controlul ferestrelor de lucru ("Ferestre de lucru" la pagina 66).
 Setari implice	Puteti utiliza aceasta functie pentru a deschide o lista derulantă cu functii pentru definirea standardelor de birou si a setarilor implice pentru lucru curent in Allplan. In plus puteti deschide o caseta de dialog unde puteti defini scurtaturi de la tastatura pentru toate functiile Allplan.
 Salvare si incarcare	Puteti folosi aceasta functie pentru a salva desenul activ si desenele deschise in modul activ in fundal sau plansa activa, incarcand simultan datele in Allplan Share.
 Personalizare Bara de acces rapid	Puteti utiliza aceasta functie pentru a deschide o lista derulantă cu functii pentru aranjarea functiilor in Bara de acces rapid (pag. 23). In plus, puteti personaliza interfata utilizator sau puteti afisa/ascunde bara de meniu ("Meniuri" la pagina 25) permanent. Tineti minte: Apasati tasta ALT pentru a afisa bara de meniu pentru <i>scurt timp</i> .

Meniuri

In cazul in care configuratia ("Configuratii standard" la pagina 20) utilizata nu este Configuratia Barei de actiuni, puteti gasi meniurile pe partea superioara a chenarului ferestrei Allplan. La prima instalare sau daca lucratii pentru prima oara cu Configurare Bara actiui, bara de meniu este implicit ascunsa. Puteti afisa sau ascunde bara de meniu din **Bara de acces rapid** (pag. 23). Apasati TASTA ALT pentru a afisa bara de meniuri pentru scurt timp.

Toate functiile pot fi activate prin intermediul meniurilor, indiferent de specialitatea sau actiunea cu care lucratii.

Sfat: Pentru a deschide un meniu puteti de asemenea apasa pe tastatura litera ce apare subliniata in numele meniului impreuna cu apasarea tastei ALT.



Bara de actiuni

Gasiti **Bara de actiuni** in partea superioara a spatiului de lucru ("Spatiul de lucru" la pagina 21).



Bara de actiuni contine toate functiile Allplan in grupe de functii. Functiile sunt grupate in specialitati, structurate pe grupe de actiuni si grupe de functii. Pentru fiecare disciplina exista o grupa extinsa numita specialitate.

Pentru a afisa **Bara de actiuni**, trebuie sa selectati Configuratia cu Bara de actiuni. Puteti afisa sau ascunde Bara de actiuni in orice moment.

Nota: Pentru a vedea ce functii sunt incluse in specialitati, grupe de actiuni si grupe de functii vedeti Orientare in program – grupele de actiuni si grupele lor de functii din Ajutor Allplan (Help).

Structura

Bara de actiuni este ancorata (andocata) in partea superioara a zonei de lucru. Daca doriti, puteti trage Bara de actiuni in partea de jos a spatiului de lucru si ancorati-o acolo. Puteti de asemenea sa mutati **Bara de actiuni** oriunde pe ecran. Facand dublu-clic-stanga pe bara cu numele ferestrei, puteti readuce Bara de actiuni in ultimul loc in care a fost ancorata.



Componentele Barei de actiuni:

- 1 - Specialitate (rol) ("Bara de actiuni - specialitati (roluri), grupe de actiuni, grupe de functii" la pagina 28)
- 2 - Grupe de actiuni ("Bara de actiuni - specialitati (roluri), grupe de actiuni, grupe de functii" la pagina 28) aranjate pe tab-uri
- 3 - Grupe de functii ("Bara de actiuni - grupe de actiuni, grupe de functii, functii" la pagina 30)
- 4 - Diferite grupe de functii ("Bara de actiuni - specialitatii (roluri), grupe de actiuni, grupe de functii" la pagina 28)
- 5 - Grupa de functii **Acces rapid**
- 6 - Grupe de functii permanente (fixe) ("Bara de actiuni - specialitatii (roluri), grupe de actiuni, grupe de functii" la pagina 28)
- 7 - **Configurator Bara de actiuni**
- 8 - **Cautare** ("Bara de actiuni - cautare" la pagina 31)

Nota: Cand lucrati cu o Bara de actiuni implicita, nemodificata, o actualizare Allplan inlocuieste Bara de actiuni cu ultima versiune, disponibila in actualizarea respectiva. Prin aceasta, Bara de actiuni va contine intotdeauna functiile noi.

Bara de actiuni - specialitati (roluri), grupe de actiuni, grupe de functii



Specialitatea (rolul) este zona din care alegeti domeniul de grupe de actiuni pe care doriti sa le folositi.

Lista derulanta include toate specialitatatile disponibile (conform licentei) - atat cele implicate, cat si cele personalizate de dvs.

Grupele de actiuni disponibile se schimba in functie de specialitatea selectata.

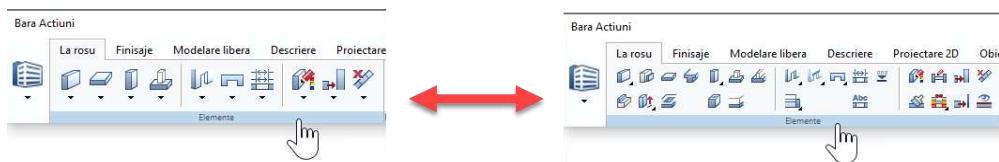
Pentru a deschide o grupa de actiuni, faceti clic pe tab-ul corespunzator.

Fiecare grupa de actiuni este impartita in **grupe de functii**. Exista doua zone cu grupe de functii, cu bară colorată diferit: grupe de functii flotante (specifice - cu albastru) și grupe de functii fixe (gri - comune). Grupele de functii variabile se schimba cu grupa de actiuni selectata ca de exemplu grupa de functii **Elemente** din grupa de actiuni **La rosu**. Grupele de functii fixe există în toate specialitatatile și grupele de actiuni, precum grupele de functii **Interfața desktop** și **Filtru**. Grupa de actiuni **Access rapid** include functiile frecvent folosite.

La prima pornire a Allplan-ului grupele de functii sunt restranse. Pentru a deschide meniul flyout al functiilor, faceti clic pe sarea de jos. Puteti vedea astfel toate functiile din zona restransa.

Cand mutati cursorul peste bara cu numele grupei de functii, cursorul se schimba in .

Puteti maximiza sau minimiza o grupa de functii facand dublu-clic (stanga) pe bara cu numele grupei de functii. O grupa de functii maximizata afiseaza mai multe functii, care pot avea si meniuri de tip flyout.



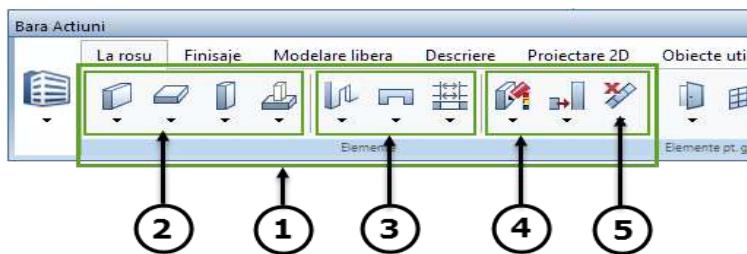
Nota: Puteti extinde sau restrange **toate** grupele de functii tinand apasata tasta CTRL in timp ce faceti dublu-clic (stanga) pe bara de nume a grupelor de functii. Puteti extinde sau restrange **toate** grupele din **specialitati si grupe de actiuni** tinand apasata tasta CTRL+SHIFT in timp ce faceti dublu-clic-stanga pe bara de nume a grupelor de functii.

Latimea ferestrei aplicatiei Allplan defineste numarul de zone ce vor fi extinse.

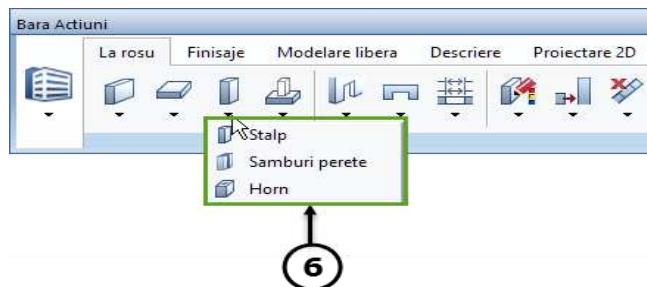
Daca fereastra nu este suficient de lata, Allplan incepe din partea stanga, extinzand atatela grupa de functii cat este posibil.

Bara de actiuni - grupe de actiuni, grupe de functii, functii

O grupa de actiuni extinsa (1) contine una sau mai multe grupe de functii (2). Diferitele grupe de functii sunt separate prin linii verticale (= separatoare). Functiile sunt grupate dupa domeniu (Creare (2); Creare contextuala (3); Modificare contextuala (4)). Unele functii au meniuri tip flyout (6) unde puteti gasi functii similare.



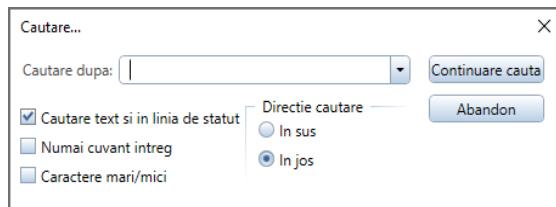
- 1 - Grupe de functii
- 2 - Grupa de functii **Creare**
- 3 - Grupa de functii **Creare contextuala**
- 4 - Grupa de functii **Modificare contextuala**
- 5 - Functie



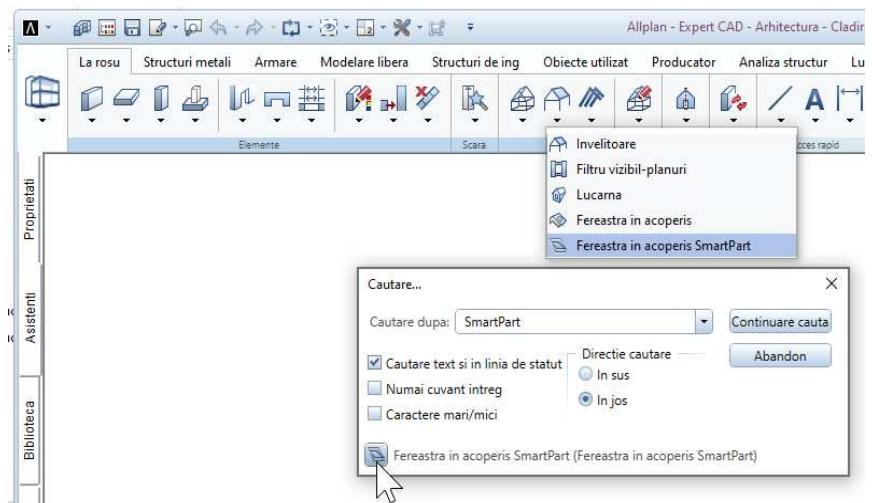
- 6 - Meniul functiei = meniul derulant (flyout) al unei functii
- Cand deschideti functia **Configurare interfata utilizator** (Cum) in tab-ul **Bara de actiuni** puteti defini daca un meniu flyout sa afiseze intotdeuna functia implicita sau ultima functie utilizata (selectata).

Bara de actiuni - cautare

Utilizand functia  **Cautare** aflata in partea dreapta sus in **Bara de actiuni**, puteti gasi functii din specialitati si grupe de actiuni din **Bara de actiuni**.



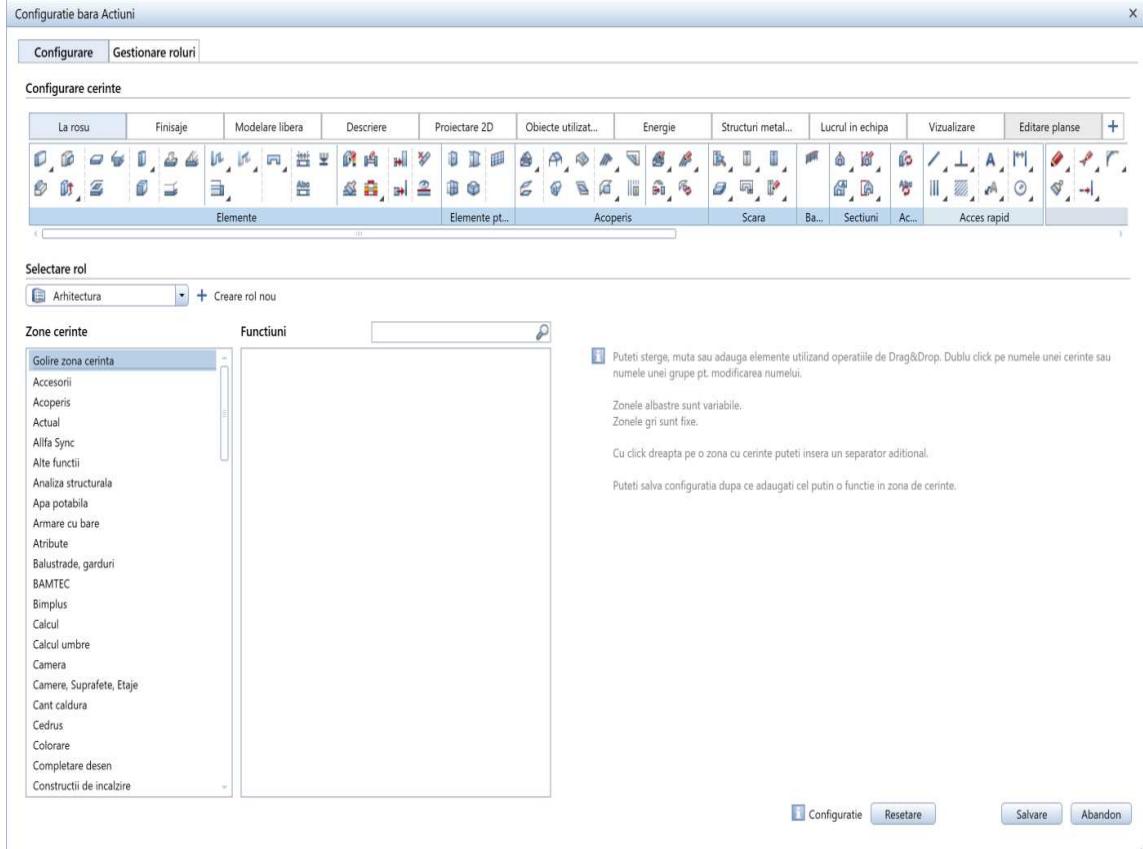
Introduceti numele functiei sau parti din nume in campul **Cautare dupa**: . Daca doriti, puteti selecta optiuni si puteti defini directia de cautare. Faceti clic pe **Continuare**. Daca Allplan gaseste textul introdus in campul de cautare pentru numele functiei, puteti vedea rezultatul in partea de jos a casetei de dialog **Cautare...** In acelasi timp, **Bara de actiuni** deschide specialitatea si grupa de actiuni care include functia pe care o si evidențiaza. Faceti clic pe **Continuare** pentru a gasi mai multe functii al caror nume includ textul introdus pentru cautare. Inca o data, **Bara de functii** deschide si afiseaza specialitatea si grupa de actiuni care include functia gasita, evidențiind-o.



Puteți accesa funcția gasită direct din caseta de dialog **Cautare...** facând clic pe pictograma funcției afisate. În schimb, puteți de asemenea face clic pe funcție în **Bara de actiuni**.

Configurator Bara de actiuni

Gasiti  **Configurator Bara de actiuni** in partea dreapta a **Barei de actiuni**. Utilizand **Configurator Bara de actiuni**, puteti personaliza Bara de actiuni conform proprietilor nevoii si dorinte sau puteti crea o noua Bara de actiuni. Puteti de asemenea exporta si importa Bare de actiuni configurate anterior. Faceți clic pe  pentru a deschide fereastra de dialog **Configurare bara Actiuni**.



Utilizati tab-ul **Configurare** pentru a specifica daca doriti sa creati o noua specialitate sau sa selectati si sa modificati o specialitate anterior configurata.

Faceți clic pe  **Creare rol nou** pentru a deschide caseta de dialog **Creare rol nou**. Puteti alege intre crearea unei specialitati (rol) noi avand la baza un sablon

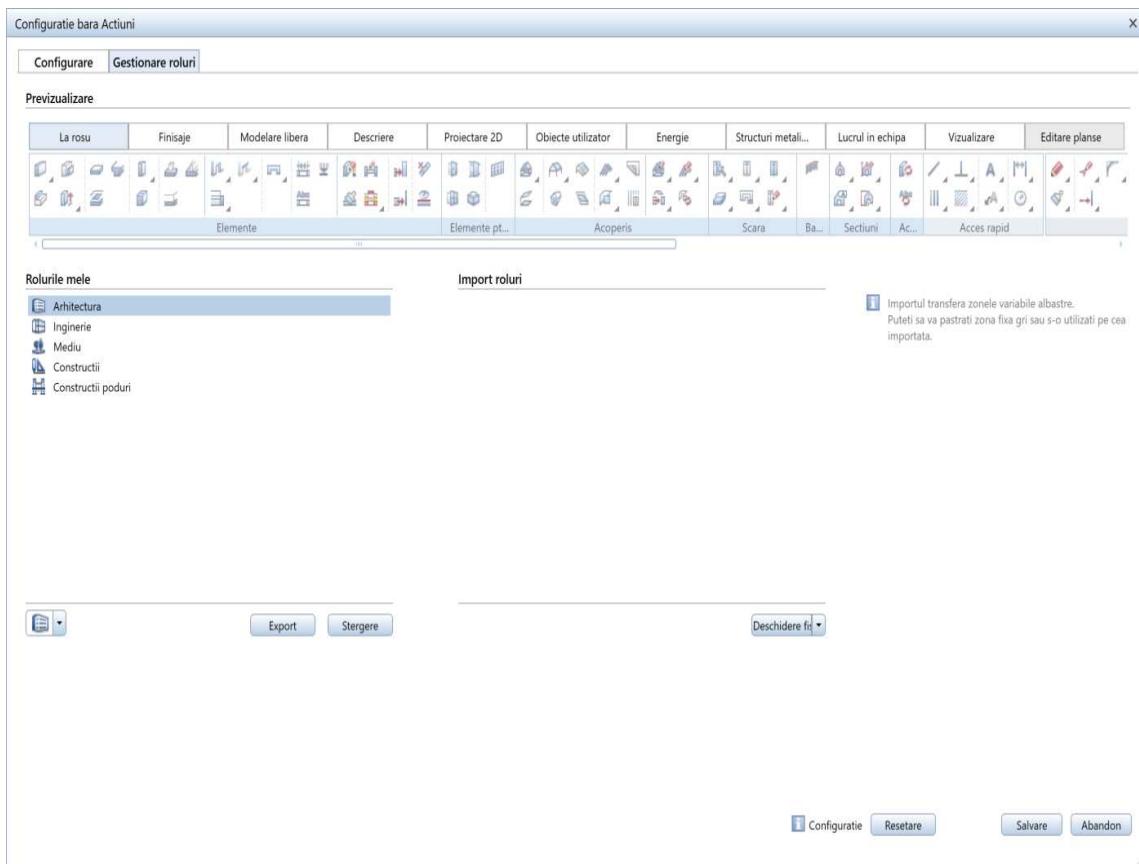
(pe baza unei **specialitati** ce vine implicit cu programul) sau facand clic pe **Sablon gol** pentru a pleca de la un rol fara specialitate pe care il puteti completa dupa cum doriti.

Pentru a crea o specialitate (rol) puteti muta, sterge sau adauga elemente utilizand drag-and-drop. Facand dublu-clic pe o grupa de actiuni sau de functii puteti modifica numele grupei respective. Puteti de asemenea crea meniu flyout. Pentru a face asta, faceti clic-stanga pe o functie in Bara de actiuni sau in coloana din dreapta a tabelului si trageți functia selectata peste o alta functie. Apoi eliberati butonul mouse-ului. Rezulta un meniu flyout continand functia mutata.

In final salvati noua specialitate. Fara a mai intreba, Allplan salveaza toate specialitatatile disponibile in **Configurator Bara de actiuni** ca fisier configuration.actb in folderul \Usr\Local\Actionbar. Caseta de dialog **Configurator Bara de actiuni** se inchide. Acum puteti selecta noua specialitate in lista derulanta cu specialitatatile din partea stanga a **Barei de actiuni**.

ATENTIE: Daca modifica specialitati in **Configurator Bara de actiuni** si faceti clic pe butonul **Salvare**, Allplan suprascrie fisierul configuration.actb fara alta notificare.

Pentru a evita asta, salvati specialitatea create intr-un folder nou ales. Puteti importa si exporta specialitati. Pentru a face asta, utilizati tab-ul **Gestionare roluri** din caseta de dialog **Configurator Bara de actiuni**.



Pentru a salva o specialitate in alt folder, faceti clic pe butonul **Export**. Dupa selectarea folderului, Allplan salveaza specialitatea ca fisier *.actb in acest folder. Puteti exporta mai multe specialitati intr-un singur pas. Allplan salveaza aceste specialitati impreuna intr-un fisier in format *.actb.

Pentru a importa o specialitate in **Bara de actiuni**, puteti utiliza butonul **Deschidere fisiere** din **Configurator Bara de actiuni**. Dupa ce ati importat fisierul dorit (in format *.actb sau Actionbar_*.xml), puteti vedea continutul in zona **Import roluri**. Pentru ca roulurile importate sa fie la dispozitia dumneavostra in **Bara de actiuni** cand inchideti **Configurare bara Actiuni**, trebuie sa mutati roulurile din zona **Import roluri** in zona **Roulurile mele**.

Fireste, roulurile importate pot fi personalizate conform nevoilor proprii. Pentru a face asta, comutati pe tab-ul **Configuratie**, selectati rolul pe care doriti sa-l modificati in zona **Roulurile mele** si modificati rolul.

Gasi informatii detaliate despre utilizarea **Configurator Bara de actiuni** in Ajutor Allplan - "Configurator Bara de actiuni".

Palete

Paletele sunt elemente importante ale Allplan, facand interfata simpla si mai usor de utilizat.

Urmatoarele palete sunt disponibile in fiecare configuratie ("Configuratii standard" la pagina 20):

- Paleta **Proprietati** (pag. 38) pentru modificarea proprietatilor elementelor.
- Paleta **Asistenti** (pag. 41): pentru a selecta si gestiona asistenti.
- Paleta **Biblioteca** (**Paleta "Biblioteca"** la pagina 42) pentru selectarea si administrarea simbolurilor, macrourilor si a elementelor de tip SmartParts si PythonParts.
- Paleta **Obiecte** (pag. 49) pentru verificarea rapida a modelului prin ascunderea sau afisarea elementelor sau a grupelor de elemente sau facandu-le transparente.
- Paleta **Planuri** (pag. 54): pentru verificarea si modificarea modelului de planuri aferent structurii curente de cladire.
- Paleta **BIM+** (pag. 58) pentru a verifica si modifica sarcini in cadrul proiectelor gestionate prin platforma **Bimplus** direct din Allplan.
- Paleta **Connect** (**Paleta "Connect"** la pagina 60) pentru accesul la documentatia suplimentara oferita de Allplan Connect.
- Paleta **Layer** (pag. 60) pentru a mentine la vedere statutul layerului si pentru modificarea rapida a acestuia.

Atunci cand *nu* este folosita configuratia cu Bara de actiuni, mai sunt disponibile si urmatoarele doua palete:

- Paleta **Module** (**Paleta "Module"** la pagina 64): pentru comutarea rapida intre module si grupe de functii.
- Paleta **Functiuni** (**Paleta "Functiuni"** la pagina 64) pentru activarea rapida a functiilor.

Implicit, Allplan afiseaza paletele ca tab-uri intr-o fereastra separata - fereastra palete. Fiecare paleta poate fi mutata sau andocata individual.

In plus puteti aranja individual intreaga fereastra de palete sau fiecare paleta individual pe marginea spatiului de lucru ("Spatiul de lucru" la pagina 21) sau o puteti lasa libera oriunde pe ecran. De asemenea, puteti configura Allplan sa afiseze sau sa ascunda automat fereastra cu palete sau paletele aranjate pe margine.

Aranjarea paletelor

Afisare palete

Puteți utiliza scurtături pentru a aduce paletelor în față. De exemplu, puteți atribui următoarele scurtături:

- A (paleta **Asistenti**)
- B (paleta **Bibliooteca**)
- C (paleta **Connect**)
- E (paleta **Proprietati**)
- F (paleta **Functiuni**)
- L (paleta **Layer**)
- M (paleta **Module**)
- O (paleta **Obiecte**)
- T (paleta **BIM+**)

Paletelor care sunt deja în marginea superioară inchise în momentul în care apăsați scurtatură corespunzătoare.

Nota: Paleta **Planuri** nu are o scurtatură predefinită. Puteți atribui o scurtatură paletelor **Planuri** utilizând **Configurare interfata utilizator** - tab-ul **Configurare - Alte functiuni cu icoane**. Puteți folosi aceasta funcție și pentru a schimba scurtaurile paletelor.

Ascundere automata palete

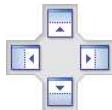
Utilizați pictogramele  și  din bara de titlu a paletelor pentru a specifica modul de comportare a paletelor:

- **Ascundere automata activată** () : Paleta se deschide și se inchide în mod automat când mutați cursorul peste ea, indiferent dacă este fixată (ancorată) sau nu.
- **Ascundere automata dezactivată** () : Paleta este întotdeauna deschisă.

Puteți defini setări pentru aceasta facilitate utilizând **Configurare interfata utilizator** - tab-ul **Palete** (meniul contextual al unei palete sau lista derulantă a Barei de acces rapid **Extras - Configurare interfata utilizator**).

Palete libere sau andocate sau fereastra de palete

Puteți aranja individual întreaga fereastra de palete pe marginea spațiului de lucru sau să le mutați liber pe monitor. Faceți clic pe bara de titlu a paletelor și trageți-l pe unul dintre săgețile afișate în spațiul de lucru.



Asta timp cat tineti apasat butonul mouse-ului, puteți muta liber paleta sau fereastra cu palete în spațiul de lucru. Acest lucru este indicat printr-o previzualizare transparentă. Paleta sau fereastra de palete se va ancora pe poziția curentă de inserare (la eliberarea butonului de mouse). Pentru a minimiza paleta, faceți clic pe **Ascundere automata**. Pentru a păstra deschisa paleta sau fereastra de palete, dezactivați **Ascundere automata**.

Palete libere sau andocate în fereastra de palete

Pentru a muta și aranja separat o paleta, faceți clic pe bara de titlu a paletelor și trageți paleta în noua poziție.

Pentru a combina din nou paletele intro fereastra de palete, faceți clic pe bara de titlu a paletelor și inserați paleta peste cea existentă pentru combinare.

Nota: Puteți aranja individual întreaga fereastra de palete pe marginea spațiului de lucru sau să le mutați liber pe monitor.

Despre palete in detaliu

Paleta Proprietati

Paleta **Proprietati** afiseaza cele mai importante proprietati ale obiectelor sau componentelor selectate. Puteti modifica proprietatile elementului direct din paleta.

Cand deschideti  **Optiuni - Interfata desktop** - sectiunea **General**, puteti specifica modul de raspuns al sistemului la efectuarea unui dublu-clic pe un element sau la selectarea optiunii **Proprietati** in meniu contextual: se deschide paleta **Proprietati** sau caseta de dialog **Proprietati**.

Nota: Indiferent de aceste setari, programul afiseaza *intotdeauna* proprietatile textului sau dimensiunile liniilor in caseta de dialog **Proprietati**. Cand apasati SHIFT si faceti dublu-clic pe un element in acelasi timp, proprietatile sunt *intotdeauna* afisate in caseta de dialog **Proprietati**.

Paleta **Proprietati** contine urmatoarele sectiuni:

Element sau obiect selectat



Lista "Elemente"

Selectati elementele ale caror proprietati doriti sa le afisati sau modificati. Puteti modifica numai proprietatile elementelor selectate in aceasta caseta.

In plus fata de tipul elementului, puteti selecta urmatoarele setari:

Reprezentare ascunsa:

Ascunde proprietatile *tutror* elementelor; numarul intre paranteze arata cate elemente includ obiectele sau componentele selectate.

Proprietati comune:

Afiseaza numai categoriile de proprietati comune *tutror* elementelor obiectelor sau componente selectate. ***variabila*** indica proprietati cu valori diferite in cadrul categoriei.

Elementele ale caror proprietati *nu pot fi modificate direct* in paleta **Proprietati** sunt afisate in gri. Oricum, puteti modifica proprietatile numai pentru *un singur* element. Pentru a face asta, selectati acest element in caseta de dialog si faceti clic pe  **Modificare proprietati obiect selectat**.

 **Zoom pe obiectele active (selectate)**

Defineste o fereastra pe ecran care include toate elementele selectate.

Filtru pas cu pas

Deschide caseta de dialog **Filtru pas cu pas** si va permite sa aplicati un filtru obiectelor sau elementelor pe care doriti sa le selectati.

Modificare proprietati obiect selectat

Se deschide fereastra de dialog "Proprietati" corespunzatoare elementului selectat. Puteti utiliza aceasta functie pentru a modifica proprietatile elementelor *afisate in gri* in caseta **Elemente**. Tot ce trebuie sa faceti este sa selectati un element afisat in gri din caseta de dialog si faceti clic pe aceasta pictograma.

Caseta de dialog "Mod selectie pentru straturi"

Numai pentru componentele multistrat

Puteti defini ce strat este vizibil in paleta si cum afecteaza modificarile acest strat.

Strat anterior / Urmatorul strat

Numai pentru componentele multistrat

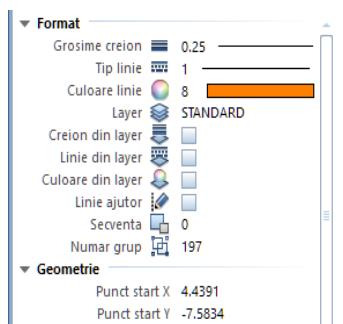
Daca **Mod selectie pentru straturi** este setat pe **Strat actual**, puteti comuta intre straturile componentei.

Caseta Selectie layer curent / numar layere disponibile

Numai pentru componentele multistrat

Daca **Mod selectie pentru straturi** este setat pe **Strat actual**, puteti selecta direct stratul pe care doriti sa-l modificati.

Proprietati



Zona **Proprietati** afiseaza proprietatile elementelor selectate. Puteti modifica toate proprietatile din aceasta sectiune *cu exceptia proprietatilor afisate in gri*.

Utilizati butonul **Preluare proprietati** pentru a prelua proprietati ale

elementelor existente. Puteti utiliza meniul contextual al paletelor **Properties** pentru a afisa sau ascunde butoanele preluare proprietati.

In plus, meniul contextual al unei proprietati ofera o serie de functii pentru a aplica tuturor elementelor selectate, proprietatile elementului selectat:

Preluare proprietati:

Preluarea unei singure proprietati; facand clic pe obtineti acelasi efect.

Preluare proprietati grup:

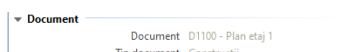
Preia toate proprietatile grupului.

Preluare tot (fara geometrie):

Preia toate proprietatile cu exceptia proprietatilor geometric.

Nota: Exista anumite particularitati de retinut la utilizarea componentelor de arhitectura sau inginerie. Puteti gasi informatii suplimentare in ajutorul online (Help). Spre exemplu, pentru mai multe informatii despre componente de arhitectura vedeti si "Modificarea proprietatilor elementelor de arhitectura utilizand paleta **Proprietati**".

Document



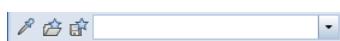
Sectiunea **Document** afiseaza numarul si numele desenului sau calea fisierului NDW inclusiv elementele selectate.

Descriere



Sectiunea **Descriere** afiseaza proprietatile de definit. Puteti utiliza meniul contextual al paletelor **Properties** pentru a afisa sau ascunde aceasta zona.

Bara de functi din partea de jos



Preluare parametri

Aplica proprietatile elementului indicat selectiei curente (daca este posibil).

Incarcare favorite

Incarca proprietatile dintr-un fisier favorit (cu extensia *.prop).



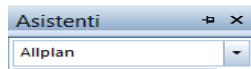
Salvare ca favorit

Salveaza proprietatile curente intr-un fisier favorit (cu extensia *.prop).

Paleta Asistenti

Paleta **Asistenti** contine urmatoarele sectiuni:

Lista derulanta



Puteti alege o grupa de Asistenti in partea superioara a listei. Puteti folosi meniul contextual pentru a crea noi grupe, a adauga grupele existente in paleta, a redenumi grupa curenta si a muta grupa curenta din paleta.

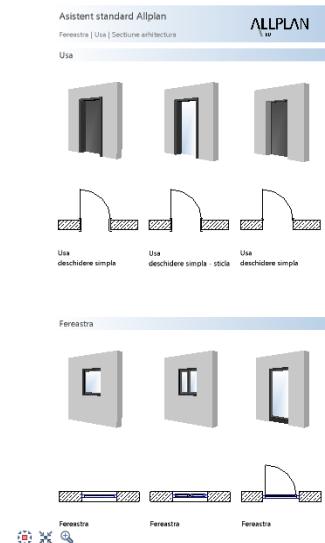
Nota: Asistentii care vin impreuna cu Allplan sunt instalati in folderul \etc\Asistent. li puteti gasi in grupa **Allplan**. Nu puteti schimba asistentii din acest grup. Daca doriti sa definiiti proprii asistenti, trebuie mai intai sa creati o noua grupa de asistenti. Cand deschideti un proiect cu setare specifica de tara, Allplan afiseaza asistentii specifici tarii respective, adaugand codul de tara la numele grupei (de exemplu, Allplan.eng).

Tab-uri



Taburile afiseaza asistentii din grupa selectata. Puteti utiliza meniul contextual pentru a adauga si a scoate Asistenti, a inlocui si a redenumi tab-uri.

Spatiul de lucru



In spatiul de lucru sunt afisate elemente din asistentul selectat. Cand faceti click dreapta in spatiul nedesenat, Allplan afiseaza un meniu contextual cu o serie de optiuni. De exemplu, puteti deschide un asistent si salva configuratia acestuia ca un desen sau fisier NDW. Puteti folosi trager cu mouse-ul (drag and drop) sau CTRL+C si CTRL+V pentru a copia elemente din Asistent in document. Pentru a pozitiona elemente, puteti utiliza aceleasi optiuni ca cele utilizate pentru simboluri.

Paleta "Biblioteca"

Paleta **Biblioteca** contine urmatoarele tipuri de elemente din biblioteca:

- **Simboluri** ("Utilizarea simbolurilor" la pagina 196)
- **Macro-uri** ("Folosirea macro-urilor" la pagina 198)
- **SmartParts** ("Utilizarea SmartParts" la pagina 203)
- **PythonParts** ("Utilizarea PythonParts" la pagina 207)

Aceasta paleta are urmatoarele zone:

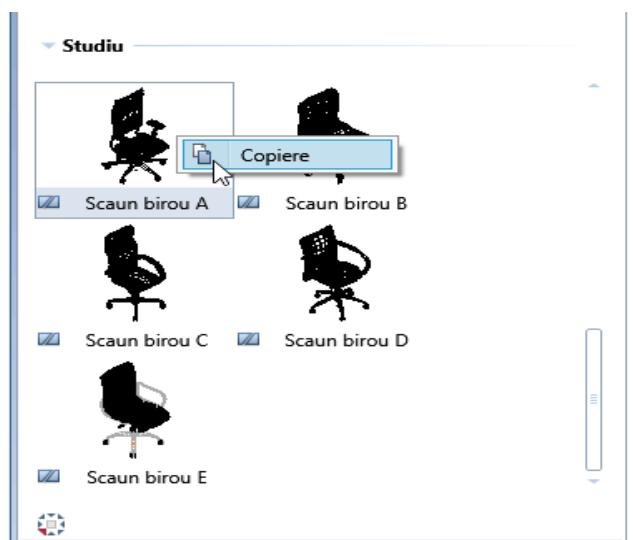
Camp navigare



Zona de navigare din partea de sus afiseaza folderul deschis in biblioteca.

← **Inapoi** va duce la un nivel superior in ierarhie.

Puteți utiliza **Cautare** pentru gasirea elementelor din fisierul curent și toate celelalte subdirectoare. Programul afisează apoi toate numele elementelor ce corespund criteriului introdus. Cand poziționați cursorul pe un element gasit, programul va afisa un **ToolTips (descriere)** cu informații despre **nume, data salvării fisierului, tipul de element și directorul în care a fost salvat**. Puteți deschide acest director utilizând meniul contextual.



Selectarea si filtrarea elementelor din biblioteca



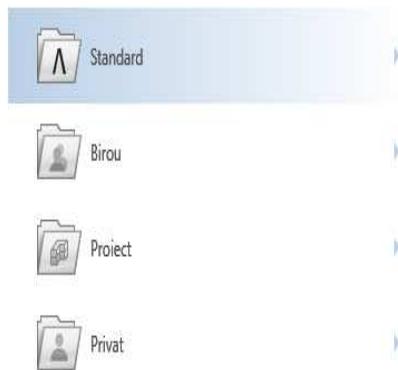
Utilizand **Filtru**, puteti afisa sau ascunde tipuri de elemente specifice din biblioteca (simboluri, macrouri, SmartParts, PythonParts).

Utilizand **Criteriu sortare**, puteti sorta elementele din biblioteca alfabetic sau dupa data, in ordine crescatoare sau descrescatoare.

Utilizand **Ascundere directoare goale**, puteti ascunde directoare fara elemente din biblioteca. Dupa selectare, pictograma se modifica in si apare ca activa.

Utilizand **Afisare numai proiectele active**, puteti afisa numai proiectele active, ascunzandu-le pe cele inactive. Dupa selectare, pictograma se modifica in si apare ca activa.

Biblioteca

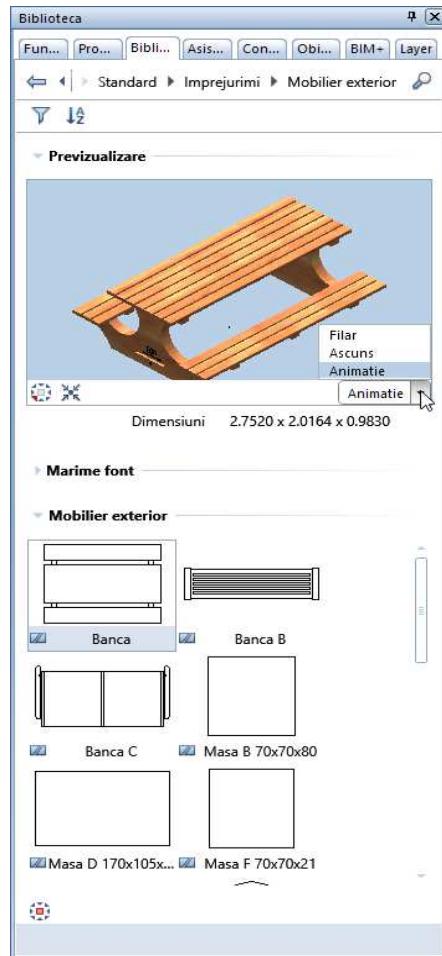


De aici puteti accesa bibliotecile din **Standard**, **Birou**, **Proiect**, **Privat** si **Extern** si puteti naviga in directorul necesar.

De indata ce ati selectat un director, puteti vizualiza elementele disponibile. Un director include **Simboluri**, **Macrouri**, **SmartParts** si **PythonParts**.

Puteți găsi pictograma care indică tipul elementului din biblioteca:

- Simbol sau Simbol cu resurse
- Macro-uri sau Macro-uri cu resurse
- SmartPart
- PythonPart



Zona de previzualizare

Puteti previzualiza elementul selectat. Puteti seta Vedere si Tip vedere (Filar, Ascuns, Animatie).

Cu exceptia accesoriilor, puteti vedea Dimensiunile elementelor din biblioteca. Programul calculeaza dimensiunile casetei de gabarit (min-max) a elementului din biblioteca.

Zona marime font

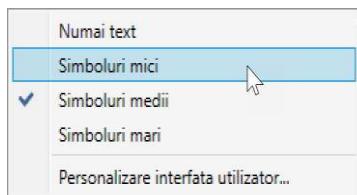
Utilizati aceasta zona pentru a defini daca o descriere pentru un element din biblioteca va fi scalata automat (**Scalare automata**) sau cu un factor ales (**Factor font**).

Zona selectie

Puteti observa o previzualizare a elementelor din biblioteca in directorul selectat. Puteti seta o Vedere pentru previzualizarea elementelor 3D. Simbolurile 2D sunt afisate numai in **vedere plana**.

Pentru a selecta un element, faceti dublu-clic pe el sau trageți-l in spatiul de lucru si pozitionati-l in locul dorit. Pentru a plasa elementul, utilizati functiile din optiuni introducere.

Zona **Selectie** pune la dispozitie un meniu contextual pe care il puteti utiliza pentru a defini dimensiunea previzualizarii grafice. Puteti inclusiv sa ascundeti complet elementele grafice prin selectia opțiunii **Numai text**. Facand clic pe o introducere se afiseaza partea grafica in zona **Previzualizare**. Facand clic pe **Configurare interfata utilizator...** se deschide caseta de dialog **Configurare**, unde veti putea personaliza paletele dupa cum doriti. Pentru a face acest lucru, deschideti tab-ul **Palete**.



Meniu contextual sau pictograme

Pictograma  apare cand indicati directoarele si elementele din biblioteca.



Directoarele din calea curenta dispun de urmatoarele optiuni:

-  **Copiere**
Copiaza directorul in memorie; puteti apoi sa-l inserati (paste) intr-o alta cale (cu exceptie directorului **Standard**).
- **Macrourile produc o deschidere de tip**
Atribui un tip de gol fiecarui macro din director.
- **Macrourile preiau finisajele din camere in animatie si sectiuni**
Defineste modul in care fiecare macro din director se adapteaza la suprafetele de finisaj din camera.

Directoarele ce pot fi modificate dispun de urmatoarele optiuni:

-  **Stergere**
Sterge directorul selectat.
- **Redenumire**
Redenumeste directorul.
-  **Introducere**
Introduce un director din clipboard in directorul selectat.
-  **Decupare**
Copiaza directorul selectat in clipboard si sterge folderul.
- **Deschidere in Windows Explorer**
Deschide directorul selectat in Windows Explorer.

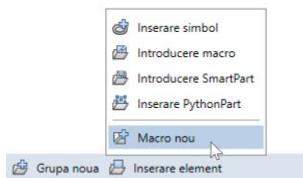
Elementele din biblioteca in calea curenta dispun de urmatoarele optiuni:

-  **Copiere**
Copiati elementele in biblioteca in clipboard; puteti sa le inserati (paste) intr-un director pe care tocmai l-ati creat (acest director nu trebuie creat in calea **Standard**).
- **Deschidere cale fisier**
Deschide directorul cu elementele din biblioteca in Windows Explorer.

Elementele create de dumneavostra (in birou, proiect sau in directoarele private) ofera urmatoarele optiuni aditionale:

-  **Stergere**
Stergerea elementului selectat.
-  **Redenumire**
Redenumirea elementului.
-  **Introducere**
Introduce un element din memorie in directorul selectat.
-  **Decupare**
Copiaza elementul selectat in memorie si il sterge din biblioteca.
- **Inlocuire**
Inlocuieste elementul selectat din biblioteca cu unul selectat de dvs.
- **Resurse incluse** (doar simboluri si macrouri)
Defineste daca Allplan salveaza resursele impreuna cu elementul din biblioteca sau daca preia resursele din proiectul curent. Daca ati selectat aceasta optiune, Allplan salveaza resursele curente impreuna cu elementul din biblioteca. Ca urmare, elementul din biblioteca va fi acelasi chiar daca va fi folosit in cadrul altor proiecte.

Bara de functii din partea de jos



In functie de biblioteca, cale si director, bara din partea de jos pune la dispozitie suplimentar mai multe functii.

Catalogul de profile Nemetschek

Deschide Catalogul de profile Nemetschek in Bimplus, adaugand grupurile de profile selectate sau profilele ca simboluri in folderul Birou al bibliotecii Allplan.

Grupa noua

Creeaza o grupa noua in directorul selectat.

Introducere element

Salveaza elementele in directorul curent din biblioteca si adauga elementele pozitionate in spatiul de lucru in directorul curent.

- **Introducere simbol**

Salveaza un simbol nou in directorul de simboluri actual.

- **Introducere macro**

Adauga in directorul actual un macro pozitionat in spatiul de lucru.

- **introducere SmartPart**

Adauga in directorul actual un SmartPart pozitionat in spatiul de lucru.

- **Inserare PythonPart**

Adauga in directorul actual un PythonPart pozitionat in spatiul de lucru.

- **Macro nou**

Creeaza un macro si il salveaza in directorul de macrouri actual.

Adaugare cale

Creeaza o cale in directorul **Cale externa** astfel incat sa puteti accesa si mai multe fisiere.

Paleta Obiecte

Paleta **Obiecte** afiseaza toate obiectele din desenele curente deschise (**activ**, **activ in fundal** sau **pasiv**). Puteti sorta aceste obiecte in functie de diverse criterii. Este posibil sa afisati sau sa ascundeti obiectele selectate si sa definiti

transparenta pentru ele.. Puteti chiar activa sau dezactiva obiecte din paleta **Obiecte**.

Paleta **Obiecte** contine urmatoarele sectiuni:

Butoanele "Criteriu sortare"



▼ Personalizat sau ▲ Predefinit

Faceti clic pe acest buton pentru a schimba ordinea de sortare. Puteti alege dintre diferite categorii pentru fiecare criteriu de sortare.

Dupa ce ati ales sortarea personalizata facand clic pe ▼ **Personalizat**, puteti utiliza un meniu contextual ("Meniu contextual - sortare personalizata" la pagina 53) pentru a activa sau dezactiva criteriile si categoriile de sortare. In plus, puteti salva sortarea personalizata (☞ **Salvare favorit pentru sortare**) si incarca un favorit salvat (☞ **Incarcare favorit pentru sortare**).

Setul ▲ **Predefinit** ofera urmatoarele sase criterii de sortare:

Sortare dupa structura de cladire

Acest criteriu combina toate obiectele din desenul curent in grupe, listand grupele in ordine alfabetica. Puteti gasi obiectele la nivelul cel mai de jos in fiecare grupa. Detaliile din structura de cladire se afla la nivelul superior al ierarhiei.

Sortare dupa desen

Desenele continand obiectele sunt plasate in topul ierarhiei.

Sortare dupa layer

Layer-ele sunt plasate in topul ierarhiei. Daca un obiect (de exemplu o deschidere de fereastra) este compus din mai multe elemente (de exemplu pervaz si fereastra SmartPart) si care sunt atribuite unor layere diferite, puteti gasi aceste obiecte in lista ***variati***.

Sortare dupa material

Materialele atribuite obiectelor sunt plasate in topul ierarhiei. Daca un obiect nu are **atributul material**, puteti gasi acest obiect in lista ***nedefinit***.

 Sortare dupa lucrare

Sunt afisate ierarhic lucrările atribuite obiectelor din desen. Dacă un obiect nu are atributul **Lucrare**, puteți găsi acest obiect în lista ***nedefinit***.

 Sortare dupa atribut

Sunt afisate ierarhic atributurile asociate obiectelor din desen. Deschideți meniu contextual ("Meniu contextual - sortare personalizată" la pagina 53) al sortării personalizate pentru a utiliza unul dintre atributul de sortare definibil liber. Dacă un obiect nu are atributul **atribut**, puteți găsi acest obiect în lista ***nedefinit***.

Butoanele de "Control"

 Extindere introduceri selectate

Extinde vederea în astă fel încât vor fi afisate toate sub-introducerile nodului vizibil.

 Restrange toate introducerile

Ascunde toate sub-introducerile.

 Actualizare paleta

Actualizează continutul afisat în paleta.

 Salt la urmatorul element activ (SHIFT+A; revenire: SHIFT+S)

Marchează urmatorul element activ în ierarhie.

 Inversare vizibilitate

Inversează vizibilitatea.

 Ascundere elemente neselectate

Arată numai elementele active (selecțiate).

 Zoom pe obiectele selectate

Zoom pe obiectele active.

 Tot fara transparenta / Tot transparent

Comută între **Total transparent** și **Total fara transparenta**.

Nota: Aceasta setarea afectează numai tipul de vedere **animatie**. Asigurați-vă că opțiunea **Utilizare - OpenGL pentru ferestre grafice** este selectată în zona **Accelerare hardware - video** în pagina **Interfață desktop - Afisare** din

 Optiuni.

 indică faptul că nu toate elementele sunt transparente sau fara transparenta.

Cand tineti cursorul in dreptul simbolului, puteti face setarile de transparenta
 = de la 0% la 100% (in pasi de 20%). Puteti defini aceeasi transparenta pentru toate obiectele intr-un singur pas.

 **Ascunde toate elementele / Afiseaza toate elementele**

Comuta intre **Ascunde toate elementele** si **Afiseaza toate elementele**.

 indica faptul ca nu toate elementele sunt vizibile sau invizibile.

 **Selectare tot / Deselectare tot**

Comuta intre **Selectare tot** si **Deselectare tot**.

 indica faptul ca nu toate elementele sunt active sau inactive.

Obiecte

In functie de criteriu de selectie ales, aceasta sectiune afiseaza toate obiectele din desenele curente deschise (**activ**, **activ in fundal** sau **pasiv**).

Puteti schimba transparenta, vizibilitatea si selectia obiectelor listate pe fiecare rand. Cand ati selectat mai multe obiecte din nivelul ierarhic, modificarile se aplică tuturor obiectelor selectate.

Utilizati urmatoarele butoane:

Transparenta:  = de la 0% la 100% (in pasi de 20%)

Nota: Setarea de transparenta afecteaza numai tipul de vedere **animatie**.

Asigurati-vă ca optiunea **Utilizare - OpenGL pentru ferestre grafice** este selectata in zona **Accelerare hardware - video** in pagina **Interfata desktop - Afisare** din  **Optiuni**.

Cand tineti cursorul in dreptul simbolului, puteti face setarile de transparenta.

 indica faptul ca acest nivel ierarhic include obiecte de ambele tipuri: cu si fara transparenta.

 indica faptul ca toate obiectele aparținând aceluiași nivel ierarhic au gradul de transparenta setat la 100%, ceea ce înseamnă că aceste obiecte nu sunt vizibile în **animatie**.

Cand indicati obiecte ce nu pot fi facute transparente (de exemplu obiecte 2D), primiti acest mesaj: Transparenta nu este posibila pentru aceste obiecte.

Nota: Unele obiecte 3D (de exemplu SmartParturi pentru deschideri) nu pot fi transparente deocamdată. Cand faceti o componentă (de exemplu, un perete) transparentă și această componentă conține astfel de obiecte, Allplan ascunde aceste obiecte (de exemplu, SmartPart-uri pentru elemente de deschidere). De indată ce opriti transparenta, toate obiectele sunt vizibile din nou.

Vizibilitate: / = vizibil / invizibil

indica faptul ca acest nivel ierarhic include obiecte de ambele tipuri: vizibile si invizibile.

indica faptul ca layer-ul acestui obiect sau grup de obiecte este ascuns sau ca acest obiect este dezactivat din functia "Reprezentare pe ecran".

Selectare: / = activa / inactiva

indica faptul ca acest nivel ierarhic include obiecte de ambele tipuri: active si inactive.

Obiectele din layerele ascunse sau obiecte aflate in desene pasive nu pot fi facute active.

Faceti clic-stanga pentru a comuta intre **vizibil** si **ascuns** si intre **activ** si **inactiv**. Cand faceti dublu-clic pe butonul **Selectie** in cel mai de jos nivel ierarhic, Allplan face zoom pe respectivul obiect in vedere plana.

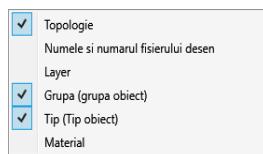
Bara de functii din partea de jos



Deschide **Optiuni - Navigator obiecte**. Puteti specifica cum doriti sa afisati camerele din paleta **Obiecte**. Puteti alege intre **Nume obiect**, **Descriere** si **Functie**.

Meniu contextual - sortare personalizata

Dupa ce ati selectat sortarea personalizata facand clic pe in paleta **Obiecte**, puteti face clic-dreapta pe o categorie pentru a deschide meniul contextual:



Puteti comuta intre activ si inactiv pentru cele cinci criterii de sortare si cele doua categorii (Grupa si Tip) in functie de necesitate. Cel putin un element ramane selectat in meniul contextual.

Nota: Puteti salva sortarea personalizata (**Salvare favorit pentru sortare**) si incarca un favorit salvat (**Incarcare favorit pentru sortare**).

Paleta Planuri

Paleta **Planuri** include modelul de planuri aferent structurii curente de cladire; fiecare model de planuri are propriul tab. În timp ce creați componente, puteți urmări planurile implicate și toate celelalte obiecte pe care se pot baza înaltimile componentelor.

În paleta **Planuri**, puteți crea un nou model de planuri, puteți modifica modele de planuri și puteți inseră sau înlocui forme de acoperis. Aceste funcții sunt similare cu cele oferite de caseta de dialog  **Manager cote (etaje)** a Structurii de cladire. Dar dacă doriti să inserați **suprafetele de referință** într-un model de planuri, trebuie să utilizați paleta.

Când  **Mod modificare** este activ, planurile modelului de planuri sunt vizibile în toate ferestrele de lucru. Când indicați sau selectați un element al modelului de planuri în structura arborescentă, acest element este evidențiat în culoarea de selecție în toate ferestrele de lucru. Astfel, puteți verifica imediat poziția planului și verifica efectul modificării.

Paleta **Planuri** conține următoarele secțiuni:

Bara de funcții



Extinde toate elementele modelului activ

Extinde structura arborescentă astfel încât toate elementele subordonate modelului de planuri activ să fie vizibile.

Restrange toate introducerile

Ascunde toate sub-introducerile.

Actualizare model

Actualizează modelul de planuri din paleta astfel ca modelul de planuri este actualizat.

Mod modificare deschis/inchis

Activează modul modificare și deschide paleta pentru definirea de noi elemente. Când modul modificare este activ, planurile modelului de planuri sunt vizibile în toate ferestrele de lucru. Când indicați sau selectați un element al modelului de planuri în structura arborescentă, acest element este evidențiat în culoarea de

selectie in toate ferestrele de lucru. Puteti selecta aceasta functie si din meniu contextual.

Model nou

Deschide paleta **Model nou** unde puteti crea un nou model de planuri.

Modificare model

Deschide paleta **Modificare model** unde puteti modifica modelul de planuri curent. Puteti selecta aceasta functie si din meniu contextual.

Introducere pereche planuri (cote)

Insereaza o pereche de planuri ca etajul cel mai de sus in modelul curent de planuri. Allplan preia valoarea cotei de la perechea de planuri a etajului cel mai de sus, incrementand numele etajului cu unu. Puteti modifica inaltimile si numele in paleta. Puteti selecta aceasta functie si din meniu contextual.

Nota: Prin utilizarea casetei de dialog **Introducere pereche de planuri** din cadrul  **Managerului de etaje (cote)** in structura de cladire puteti sa preluati planurile standard dintr-un desen sau un fisier NDW.

Inserare distanta la plan

Insereaza in modelul de planuri un plan paralel la o anumita distanta. Planul paralel este legat de un plan standard la o distanta definita. Cand modificati planul principal, planul paralel se modifica (adapteaza) automat, odata cu toate elementele atasate acestui plan paralel. La definirea planului paralel, puteti selecta optiunea **Aplicare pentru toate etajele** pentru a crea planuri paralele (la aceeasi distanta) in toate etajele modelului de planuri. Cand planul paralel este creat in toate etajele, apare simbolul  in managerul de planuri (etaje).

Introducere / inlocuire forma acoperis

Introduce o forma de acoperis in perechea de planuri selectata sau inlocuieste forma de acoperis selectata. Utilizati **Optiuni introducere**, pentru a indic cum doriti sa fie inserata forma de acoperis in modelul curent de planuri (comparativ cu sursa):

Fara modificarea formei acoperisului (comparativ cu sursa).

Marginea inferioara a acoperisului va fi identica cu cea a etajului; marginea superioara nu se modifica.

Forma acoperisului va fi mutata integral la cota inferioara a etajului.

Selectati un plan de acoperis sau un plan liber in cadrul unui desen activ. Inlocuirea unei forme de acoperis nu modifica referinta pentru toate desenele care utilizeaza aceasta forma de acoperis. Puteti selecta aceasta functie si din meniu contextual al unui nod de etaj.

Introducere / inlocuire forma acoperis

Introduce o suprafata de referinta in modelul de planuri sau inlocuieste suprafata de referinta selectata. Inaltimea suprafetei de referinta este definita de valoarea Z a punctului cel mai de jos al suprafetei de referinta. Puteti selecta aceasta functie si din meniul contextual al unui nod de etaj.

Utilizati simbolul dintre inaltime si nume pentru a specifica cum sa fie conectata suprafata de referinta cu planul superior sau inferior al nivelului structural fata de care ati adaugat suprafata de referinta. Faceti clic pe simbol pentru a comuta intre urmatoarele setari:

-  **Fara conectare** (setare implicita)
-  **Conectare cu nivelul inferior**
-  **Conectare cu nivelul superior**

Nota: Selectand **Extragere suprafata de referinta** din meniul contextual al unei suprafete de referinta, extrageti suprafata de referinta din modelul de planuri si o inserati in desenul curent.

Stergere introducerea selectata

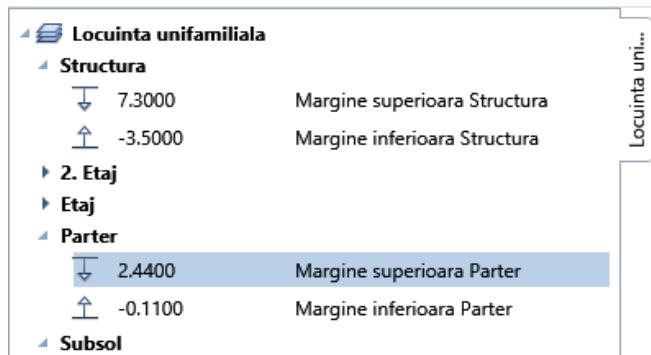
Sterge introducerea selectata. Puteti selecta aceasta functie si din meniul contextual.

Restaureaza statutul anterior al modelului

Deschide o lista cu toate modificarile din modelul de planuri incluzand data, ora si numele modelului de planuri modificat. Faceti clic pe **Aplicare** pentru a restaura statutul modelului selectat.

Nota: Utilizati functia  **Restaureaza statutul anterior al modelului** pentru a anula modificarile din paleta **Planuri**. Nu puteti utiliza  **Anulare (Undo)** (Cum) sau  **Refacere (Redo)** (Cum).

Structura arborescenta, meniu contextual



Afiseaza toate componentelete modelului de planuri. Fiecare model de planuri are propriul tab.

Cand **Modul modificare** este activ, puteti modifica toate setarile de inaltime facand clic in paleta. Puteti modifica setarile de inaltime si utilizand punctele specifice in toate ferestrele de lucru, vederi sau sectiuni. In caseta de dialog **Preluare cote planuri**, puteti defini comportamentul planurilor superioare si inferioare la modificarile cotei planului selectat:

Mutare in sus / jos: Setarea de inaltime a planurilor de deasupra sau de dedesubt este ajustata astfel incat distanta dintre planuri sa nu se modifice.

Pastrare cote: Setarea de inaltime a planurilor de deasupra sau de dedesubt nu se modifica; grosimea planseului se modifica. Daca rezulta o intersectie a perechilor de planuri, optiunea **Pastrare cote** nu este disponibila.

Puteti gasi aceste functii, pe care le puteti selecta si facand clic pe simboluri, in meniu contextual al structurii arborescente.

Bara de functi din partea de jos



Incarcare favorite

Incarca setarile salvate ca favorite.

Salvare

Salveaza setarile curente ca favorite.

Aplicare

Salveaza modificarile si actualizările modelului de planuri în desenul activ.

 **Mod modificare** este încă deschis (activ). Dupa ce ati modificat înaltimea unui plan se deschide caseta de dialog **Comportament etaj desene afectate**.

Cand apasati ESC pentru a inchide  **Mod modificare**, Allplan intreaba daca doriti sa fie aplicate modificarile facute modelului de planuri.

Paleta BIM+

Puteți utiliza paleta **BIM+** pentru a comunica cu partenerii implicați într-un proiect Bimplus. Allplan permite accesul la sarcinile curente încarcate în Allplan direct de pe platforma Bimplus. În plus puteți utiliza Allplan pentru a crea noi sarcini pentru Bimplus sau pentru editarea sarcinilor existente. De asemenea, puteți importa sau exporta sarcinile în format BCF sau puteți exporta întreaga lista de sarcini în format Excel.

Acest lucru este posibil dacă v-ați conectat din Allplan de pe stația de lucru curentă pe platforma Bimplus (din paleta BIM+) și dacă Allplan este conectat cu un proiect Bimplus, cu alte cuvinte datele din proiectul Allplan au fost încarcate pe platforma Bimplus *cel putin o dată*.

Nota: Studiați Manipularea proiectelor folosind Allplan Bimplus în Ajutor Allplan (Help) pentru mai multe informații privind manipularea proiectelor într-o manieră compatibilă BIM utilizând Bimplus, serviciul web oferit de ALLPLAN GmbH.

Previzualizare

Afisează o previzualizare a modelului clădirii salvat pentru o anumita sarcină.

Mergeți în secțiunea **Sarcini** și faceți clic în interiorul coloanei **Nume** a unei sarcini pentru a afișa vederea modelului clădirii pentru acea sarcină în previzualizare și în fereastra de lucru curentă.

Selectând  **Setare vedere** sau facând clic în interiorul unei previzualizări, puteți seta vederea salvată pentru fereastra de lucru curentă în timpul prelucrării modelului clădirii în Allplan.

Puteți vedea zonele în previzualizare. Aceste zone sunt indicatori, care conectează vizual cerințele de obiecte.

Sarcini



Sarcina noua

Creeaza o sarcina noua in Bimplus pentru proiectul curent in lucru in Allplan. Utilizati paleta **Detalii** pentru a introduce informatii detaliate despre aceasta sarcina.

Noua sarcina este apoi disponibila tuturor celor implicați în proiect. Ei pot utiliza Allplan sau Bimplus pentru a accesa aceasta noua sarcina.



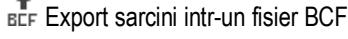
Anulare marcarea

Sterge marcajele de selectie definite in paleta **Detalii**.



Import fisiere BCF file in Bimplus

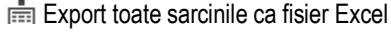
Importa o sarcina in format BCF in lista curenta de sarcini incarcata in Allplan, sincronizand automat aceasta lista cu lista sarcinilor din Bimplus.



Export sarcini intr-un fisier BCF

Exporta sarcinile selectate in lista curenta de sarcini intr-un fisier in format BCF, salvand acest fisier in Bimplus.

Ceilalti participantii la proiect pot apoi descarca acest fisier direct sau le puteti trimite un email cu link-ul corespunzator pentru descarcare.



Export toate sarcinile ca fisier Excel

Exporta toate sarcinile din lista curenta incarcata intr-un fisier Excel.

Lista sarcini

Afiseaza sarcinile din proiectul in lucru in Allplan, sincronizand automat sarcinile cu cele din platforma Bimplus.

Faceti clic in interiorul coloanei **Nume** a unei sarcini pentru a afisa vederea modelului cladirii pentru acea sarcina in **previzualizare** si in fereastra de lucru curenta.

Coloana **Priority** a listei de cerinte indica prioritatea fiecarei cerinte. Puteti defini nivelul de prioritate in paleta **Detalii**, unde puteti gasi si edita alte informatii despre cerinta.

Faceti clic in coloana din dreapta a unei sarcini sau dublu-clic pe o sarcina pentru a deschide paleta **Detalii**, unde puteti vedea, introduce sau edita informatii detaliate despre aceasta sarcina.

Bara de functi din partea de jos



Setari

Deschide caseta de dialog **Setari pentru...**, care ofera informatii despre proiectul Bimplus legat cu proiectul curent Allplan.

Paleta "Connect"

Utilizand paleta **Connect**, puteti accesa continutul oferit de Allplan Connect direct din Allplan. Puteti introduce numele utilizatorului si parola direct in paleta. Oricum, datele se vor pierde imediat dupa inchiderea Allplan. Daca doriti sa pastrati datele introduse, deschidet lista derulanta din Bara de acces rapid si selectati **Configurare interfata utilizator...** - caseta de dialog **Configuratie tabul - Palete**. Ca alternativa, afisati bara de meniuri si faceti clic pe **Extras - Configurare interfata utilizator - Palete**.

Paleta Layer

Paleta **Layer** afiseaza toata ierarhia de layere. Puteti selecta layerul actual si puteti defini vizibilitatea si statutul layerelor.

Paleta **Layer** contine urmatoarele sectiuni:

Lista derulanta



Extindere introduceri selectate

Extinde vederea in asa fel incat vor fi afisate toate sub-introducerile nodului vizibil.

Restrange toate introducerile

Ascunde toate sub-introducerile.

Inversare vizibilitate layere

Inverseaza vizibilitatea layerelor setate curent.

Initial	Catre
Actual	Prelucrabil
Prelucrabil	Invizibil, blocat
Vizibil, blocat	Invizibil, blocat
Invizibil, blocat	Prelucrabil

Layerul **Standard** este setat ca layer actual.

Nota: Pentru a reface vizibilitatea initiala a unui layer, utilizati **Inapoi la vizibilitate layer**.



Anuleaza modificarile facute vizibilitatii layerelor sau reface modificarile operate.

Folosind **Vizibilitate Layer** puteti afisa modificarile facute vizibilitatii layerelor si puteti anula pentru pana la 30 de modificari. Aceasta setare specificie ale utilizatorului si salvate separat pentru fiecare proiect.

Actualizare structura layer

Actualizeaza structura de layer. Daca, de exemplu, ati selectat **Listare layer existente in fisier** din meniu contextual si ati sters ultimul element care utilizeaza unul din layerele listate, continutul listei nu se va actualiza automat la noua situatie. Fati clic pe pentru a afisa layer-urile utilizate in desen.

Cautare

Deschide caseta de dialog **Cautare...**, unde puteti cauta numele scurt sau numele lung al layerelor sau parti din aceste nume.

Layer

Utilizati bifele pentru a defini statutul layerelor:

DUBLU-CLIC pe un layer pentru a-l face **Actual** .

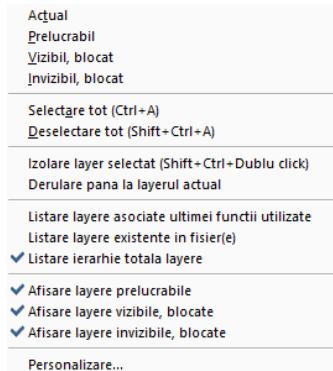
Faceti CLIC pe caseta corespunzatoare pentru a face un layer **Actual** /
 / /

SHIFT+CTRL+DUBLU-CLIC seteaza layerul selectat **Actual** si modifica toate celelalte layeruri pe **Invizibil** .

Selectati un layer si apasati TASTA SPATIU pentru a comuta intre **Prelucrabil** <->

Vizibil <-> Invizibil .

Meniul contextual



Selectare tot (Ctrl+A)

Selecteaza toate layerele afisate in paleta. Nu sunt selectate layerele care nu sunt afisate deoarece nivelul corespunzator nu este extins.

Deselectare tot (Shift+Ctrl+A)

Anuleaza selectia elementelor.

Izolare layer selectat (Shift+Ctrl+dublu-clic)

Seteaza toate layerele selectate pe **Prelucrabil**. Ultimul layer selectat este setat **Actual**; toate celelalte layere sunt setate ca **Invizibil**.

Derulare pana la layerul actual

Deruleaza pana la layerul actual.

Listare layere atribuite functiei selectate curent

Afiseaza numai layerele atribuite functiei active.

Listare layere utilizate in fisierele deschise

Afiseaza numai layerele din desenul curent si desenele deschise in modul activ in fundal. Daca toate layer-ele sunt pe valoarea implicita, aceasta optiune nu este disponibila.

Listare ierarhie totala layere

Listeaza toate layerele.

Afisare layere prelucrabile / Afisare layere vizibile, blocate / Afisare layere invizibile, blocate

Filtreaza layerele afisate in conformitate cu optiunea selectata.

Personalizare...

Deschide caseta de dialog **Configuratie**, tab-ul **Palete**. Puteti alege sa afisati nivelurile de structurale superioare si inferioare ale ierarhiei de layere si puteti sa definiiti proprietatile layerelor (nume scurt, nume lung, proprietati de format combinate, creion, culoare) pe care doriti sa le afisati. Puteti de asemenea sa utilizati meniul contextual al capului de tabel pentru a specifica ce proprietati doriti sa fie afisate.

Bara de functi din partea de jos



Preluare layer actual

Cand faceti clic pe aceasta pictograma, caseta de dialog se inchide temporar si puteti face clic pe un element in spatiul de lucru. Layer-ul atribuit acestui element este setat ca Actual.

Incarcare favorite

Puteti de asemenea restaura o setare a layerelor anterioar salvata ca favorita.

Salvare favorit

Puteti salva setarea curenta a layerelor ca **favorita** (intr-un fisier cu extensia *.lfa).

Modificare statut layer

Se deschide caseta de dialog **Modificare statut layer**.

Toate layerele prelucrabile - pastrare layer actual

Seteaza toate layerele ca prelucrabile fara a modifica layerul actual.

Select Layer / tip plan

Cu aceasta puteti selecta un tip imprimare ("Utilizarea Tipurilor de planse" la pagina 251) predefinit.

Selectarea setului de drepturi

Puteti a selecta setul de drepturi actual.

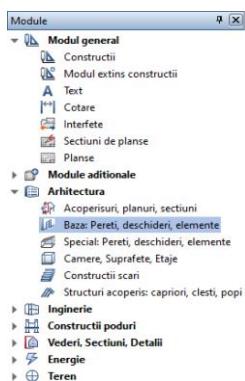
>> Extins

Deschide caseta de dialog **Layer** ("Casetă de dialog "Layer"" la pagina 252).

Paleta "Module"

Cand configuratia ("Configuratii standard" la pagina 20) utilizata nu este Configuratia cu Bara de actiuni, puteti utiliza paleta **Module** pentru a comuta intre grupele de functii.

Sfat: In acest caz, puteti de asemenea comuta intre grupele de functii fara a mai deschide paleta **Module**. Pentru aceasta faceti clic-dreapta in spatiul de lucru, iar din meniul contextual selectati **Schimbare modul** si alegeti grupa de functii pe care doriti s-o deschideti. Acest lucru este posibil numai in mod desenare ("Mod desenare si mod navigare" la pagina 105).



Aceasta paleta are propriul meniu contextual care include functii pentru configurarea afisarii sale: numai text, numai simboluri sau text + simboluri. In plus, puteti ascunde semnele "+" si "-".

Paleta "Functiuni"

Cand configuratia ("Configuratii standard" la pagina 20) utilizata nu este Configuratia cu Bara de actiuni, puteti selecta majoritatea functiilor din paleta **Functiuni**.

Paleta **Functiuni** contine urmatoarele sectiuni:

Lista derulanta



Puteti alege o familie din lista derulanta aflata in partea superioara a paletei.

Puteti utiliza **Cautare...** pentru a gasi o functie prin introducerea numelui ei sau a unei parti din aceasta. Cand optiunea **Scaneaza text in liniile de status** este activa, programul scanazeaza de asemenea textul afisat pentru fiecare

functie din bara de status. Daca programul gaseste o functie, puteti sa activati aceasta functie direct din caseta de dialog **Cautare**.

Tab-uri



Puteti utiliza tab-urile pentru a selecta o grupa de functii in familia curenta. Utilizati functia **Configurare...** in meniul contextual pentru a defini pozitia tab-urilor. In plus, puteti specifica daca tab-urile sunt afisate cu sau fara text.

Functii

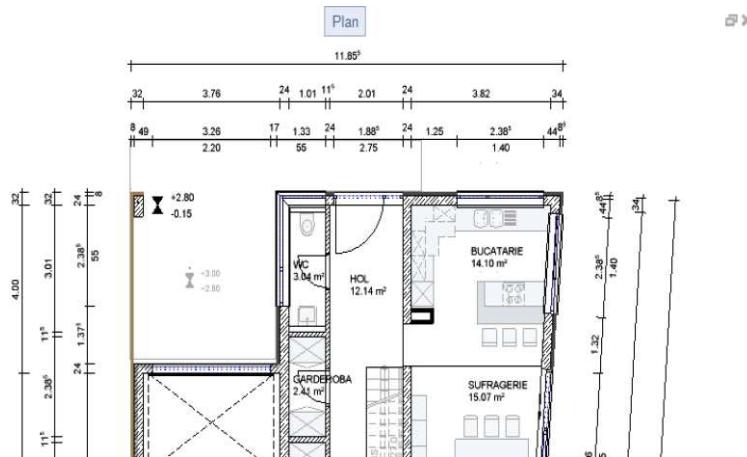


Zona **Functiuni** include functiile din grupa de functii selectata. Utilizati functia **Configurare...** in meniul contextual pentru a defini dimensiunea pictogramelor. In plus, puteti sa specificati daca pictogramele vor fi afisate cu sau fara text.

Functiile care sunt afisate in aceasta paleta sunt aceleasi ca si cele din bara de instrumente **Creare**, **Creare II** si **Modificare**. Schimband aceste bare de functii, puteti schimba de asemenea continutul paletei **Functii**.

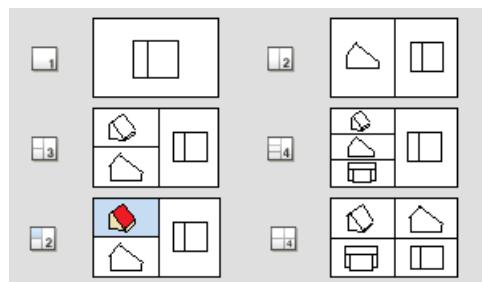
Ferestre de lucru

Modificati modelul in ferestre de lucru. Aici creati sau modificati entitatile din desen dupa nevoie. Cand faceti asta identificati puncte specifice si setati directii de vizualizare potrivite cu tipul actiunii pe care o desfasurati.



Pentru a maximiza spatiul de lucru puteti muta liber ferestrelle de lucru. Daca aveti un al doilea monitor, puteti lasa interfata Allplan pe un monitor, utilizand-o ca interfata pentru functiile de lucru, in timp ce editarea modelului (spatial efectiv de lucru) sa se faca intr-o fereastra de lucru independenta, plasata pe al doilea monitor.

Deschizand in paralel mai multe ferestre de lucru si aranjandu-le dupa dorinta puteti afisa modelul utilizand diferite vederi, scari sau tipuri de reprezentare. Puteti seta o vedere diferita in fiecare fereastra. De exemplu, aveti posibilitatea de a afisa o sectiune, intregul desen sau o vedere izometrica.



Gasiti optiunile pentru utilizarea si aranjarea ferestrelor de lucru in lista derulanta **2 Ferestre** ("Functii pentru aranjarea ferestrelor de lucru" la

pagina 71) in **Bara de acces rapid** (pag. 23). Puteti selecta unul dintre aranjamentele implicate de ferestre de lucru oferite de sistem, pe care-l puteti apoi modifica dupa cum doriti (ca forma si pozitie a ferestrelor).

Cu optiunea **Ferestre conectate**, puteti specifica modul de interacțiune al ferestrelor cand sunt *fixate* de fereastra Allplan.

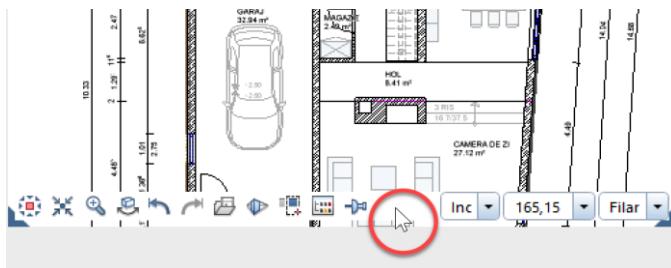
- Daca aceasta optiune este *activa*, ferestrele sunt conectate intre ele: Cand modificati dimensiunea unei ferestre toate celelalte ferestre se adapteaza automat; noile fereste umplu spatiul aranjamentului curent.
- Daca optiunea *nu este selectata*, puteti pozitiona si redimensiona ferestrele independent una fata de cealalta in cadrul ferestrei Allplan .

Bara de functii a fereastrei de lucru

Bara de functii a ferestrei de desenare se afla in partea inferioara a fiecarei ferestre. Cand lucrati cu mai multe ferestre de lucru, fiecare fereastra are propria sa bară de functii.

Bara de functii devine vizibila numai cand mutati cursorul in partea inferioara a ferestrei, maximizand astfel spatiul de lucru.

Sfat: Puteti afisa bara de functii si permanent. Pentru aceasta, deschideti meniul **Vedere**, indicati **Instrumente** si faceti clic pe **Fixare bara vizualizare**. Pentru a muta bara de functii a ferestrei de lucru in partea de sus, deschideti meniul **Vedere**, indicati **Instrumente** si faceti clic pe **Bara vizualizare sus**.



Bara ferestrei de lucru include urmatoarele functii:

Functia	Utilizare
	Zona din stanga:

Functia	Utilizare
 Flyout Vedere	Puteti utiliza aceasta functie pentru a comuta intre vederea plana si oricare dintre celealte vederi standard predefinite.
 Regenerare tot ecranul (Zoom all)	Puteti utiliza aceasta functie pentru a seta scara de afisare (scara ecranului) astfel incat toate elementele din desenele active sa fie complet vizibile. Nota: Daca ati incarcat o vedere folosind functia  Salvare, Incarcare Vedere , atunci se va afisa numai aceasta vedere.
 Fereastra zoom	Puteti utiliza aceasta functie pentru a mari (zoom) o zona din desen. Pentru a face acest lucru, tineti apasat butonul stanga al mouse-ului si definiti o fereastra dreptunghiulara in jurul elementelor pe care doriti sa le mariti.
 Mod navigare	Puteti utiliza aceasta functie pentru a activa sau dezactiva modul navigare ("Mod desenare si mod navigare" la pagina 105) in fereastra de lucru curenta. In acest mod puteti utiliza mouse-ul pentru a vizualiza (roti, deplasa) modelul 3D. Nota: Puteti naviga in modul sfera sau in mod camera (tineti apasata TASTA CTRL).
 Vederea precedenta	Puteti utiliza aceasta functie pentru a restaura vederea precedenta sau scara de afisare (presupunand ca exista un istoric al afisarii pe ecran ca pozitie sau scara).
 Vederea urmatoare	Puteti utiliza aceasta functie pentru a restaura vederea urmatoare sau pentru a afisa scara ecranului (presupunand ca exista un istoric al afisarii pe ecran ca pozitie sau scara).
 Salvare, incarcare vedere	Utilizati functia Salvare, incarcare vedere, pentru a salva vederea curenta sub un nume ales sau a restaura o vedere salvata anterior.
 Proiectie libera	Puteti folosi aceasta functie pentru a afisa modele 3D in spatiul tridimensional intr-o vedere de perspectiva prin introducerea unui punct de observare si a unui punct tinta. Puteti alege intre proiectia paralela si proiectia in perspectiva. Puteti de asemenea folosi functia pentru a crea o vedere bazata pe structura cladirii.
 Izolare elemente	Utilizand Selectie element, puteti selecta elementele desenate pe care doriti sa le afisati in fereastra de lucru curenta. Programul ascunde temporat restul elementelor.
 Selectare desene	Puteti utiliza aceasta functie pentru ascunderea temporara a desenelor ce sunt active in fundal.
 Fereastra permanent in plan apropiat	Fereastra permanent in plan apropiat pozitioneaza fereastra in asa fel incat sa fie mereu deasupra celorlalte ferestre.
sau	Puteti utiliza aceasta functie numai daca nu ati selectat optiunea Ferestre conectate iar fereastra nu este maximizata.
	

Funcția	Utilizare
	Zona din dreapta:
Exponere (numai pentru tipurile de vedere Animatie si Randare RT).	Utilizati aceasta caseta pentru a controla luminozitatea in fereastra de lucru pentru tipurile de reprezentare Animatie sau Randare RT . Puteti introduce valori cuprinse intre -25 si 25.
Important!	Aceasta setare modifica <i>numai</i> modul in care elementele arata in fereastra curenta de lucru. Ea nu are <i>niciun</i> efect in cazul randarii.
	Reprezentare sectiune
Puteti utiliza aceasta functie pentru a afisa desenul intr-o sectiune definita anterior printr-o Linie de sectiune .	
	Scara ecran
Utilizati aceasta functie pentru a seta scara afisarii desenului pe ecran.	
	Tip vedere
Scara ecranului guverneaza proportia dintre model asa cum este afisat pe ecran si dimensiunile la scara naturala. Prin urmare, scara se schimba automat daca schimbatii dimensiunea sectiunilor afisate pe ecran. Scara ecran curenta este afisata in marginea de jos a barei de functii a ferestrei de lucru ("Bara de functii a fereastrei de lucru" la pagina 67).	
	Puteti utiliza aceasta lista derulantă pentru a selecta unul dintre modurile predefinite de vizualizare (Filar , Ascuns , Animatie , Schita sau Randare RT) pentru fereastra de lucru curenta. Fireste puteti de asemenea selecta un tip de vedere definit de dumneavoastra.
	Faceti clic pe pentru a selecta tipul de vedere dorit. Setarile sunt aplicate tuturor ferestrelor ce utilizeaza acest tip de vedere. Puteti utiliza Adaugare mod de vizualizare pentru definirea si salvarea tipurilor de vederi proprii.
	Cand Editare planse este deschis, puteti comuta intre starile Vizualizare desen si Vizualizare planșă (= previzualizarea rezultatului tiparirii).

Functii pentru aranjarea ferestrelor de lucru

Acest tabel prezinta generalitati despre functiile utilizate pentru aranjarea ferestrelor de lucru ("Ferestre de lucru" la pagina 66) pe ecran. Gasiti optiunile in lista derulantă **Ferestre in Bara de acces rapid** (pag. 23).

Funcția	Utilizare
Tot ecranul	Puteti folosi aceasta functie pentru ascunderea elementelor pe ecran cum ar fi barele de functii, bara de meniuuri, marginile ferestrei de lucru. Aceasta functie va permite maximizarea spatiului de lucru.
Fereastra noua	Puteti folosi aceasta functie pentru a deschide o fereastra de lucru noua pentru afisarea documentului curent.
Fereastra Animatie	Puteti folosi aceasta functie pentru a deschide o fereastra de lucru noua pentru afisarea modelului 3D in Animatie . Mod navigare ("Mod desenare si mod navigare" la pagina 105) este activat implicit.
1 ferestre	Puteti folosi aceasta functie pentru divizarea spatiului de lucru intr-un numar de ferestre de lucru prestabilite. De exemplu, puteti avea trei ferestre de lucru, fiecare prezentand o vedere diferita a desenului.
2 ferestre	
3 ferestre	
4 Ferestre (impartirea 1)	
4 Ferestre (impartirea 2)	
2 + 1 Fereastra de animatie	Puteti folosi aceasta functie pentru divizarea spatiului de lucru in trei de ferestre de lucru. Fereastra din stanga afiseaza modelul 3D in Animatie .
Aranjare - la stanga, dreapta	Puteti utiliza aceasta functie pentru a defini cum sunt aranjate ferestrelle de lucru cand selectati un tip de Aranjare . Puteti alege dintre Stanga sau Dreapta .
Incarcare, salvare ordonare ferestre	Utilizand aceasta functie puteti salva aranjamentul curent sau puteti incarca un aranjament salvat anterior.
Aranjare pictograme	Utilizand aceasta functie veti rearanja pictogramele ferestrelor de lucru minimizate in partea de jos a ferestrei.
Una peste alta	Utilizati aceasta functie pentru a afisa sau ascunde toate ferestrelle de lucru deschise conectate. Toate ferestrelle de lucru au aceeasi dimensiune. Daca sunt deschise mai mult de 3 ferestre de lucru, acestea sunt aranjate pe mai multe coloane.
Nota: Puteti selecta aceasta functie cand optiunea Ferestre conectate nu este bifata .	
Una langa alta	Utilizati aceasta functie pentru a afisa toate ferestrelle de lucru deschise una langa alta. Toate ferestrelle de lucru au aceeasi dimensiune. Daca sunt deschise mai mult de 3 ferestre de lucru, acestea sunt aranjate pe mai multe randuri.

Functia	Utilizare
Ferestre conectate	Nota: Puteti selecta aceasta functie cand optiunea Ferestre conectate nu este bifata. Utilizand Ferestre conectate , puteti conecta toate ferestre de lucru deschise, afisand liniile ce marcheaza marginile dintre ferestre. Atunci cand modificati dimensiunea unei ferestre de lucru, toate celelalte ferestre se ajusteaza automat. Noile ferestre de lucru vor fi incadrate in ansamblu.
Lista ferestrelor de lucru	Listeaza ferestrelle de lucru deschise. Daca sunt deschise mai mult de trei ferestre de lucru puteti utiliza optiunea Mai multe ferestre pentru a accesa acele ferestre de lucru. Faceti clic pe fereastra pe care doriti sa comutati.
Mai multe ferestre	Daca sunt deschise mai mult de noua ferestre de lucru, gasiti optiunea Ferestre aditionale in meniul derulant Ferestre din Bara de acces rapid (pag. 23). Faceti clic pe optiunea pentru a deschide o lista derulantă cu toate ferestrelle de lucru deschise.

Personalizarea ferestrelor de lucru

Pentru setarea ferestrelor de lucru

- 1 Mergeti la **Bara de acces rapid** (pag. 23) si faceti clic pe **Ferestre**.
- 2 Alegeti un tip de aranjare al ferestrelor.

Sau:

Deschideti o fereastra noua prin selectarea functiei **Fereastra noua** sau **Fereastra animatie**.

Mutarea libera a ferestrelor de lucru

Puteti muta liber pe ecran ferestrelle de lucru, independent (chiar in afara limitei) de interfata Allplan. Puteti muta liber ferestrelle de lucru la fel ca orice fereastra a unei aplicatii Windows.

Nota: Cand inchideti Allplan, programul inchide *toate* ferestrelle de lucru, inclusiv pe cele mutate liber.

Pentru a muta o fereastra de lucru

- 1 Aduceti cursorul peste bara de titlu a unei ferestre de lucru pe care doriti sa o mutati.
- 2 Apasati si mentineți apasat butonul stanga al mouse-ului.

- 3 Trageti fereastra de lucru in noua pozitie in afara interfetei Allplan. Apoi eliberati butonul mouse-ului

Nota: Pozitia cursorului este importanta. Pentru a muta o fereastra de lucru trebuie sa pozitionati cursorul (la mutare) in afara zonei de lucru ("Spatiul de lucru" la pagina 21).

Plasarea ferestrei de lucru in fata sau in spatele interfetei Allplan

Puteti plasa liber ferestrele de lucru in fata interfetei Allplan fara sa le conecta la aceasta.

Utilizand secenta ALT+TAB, puteti comuta intre ferestrele de lucru libere si interfata Allplan la fel cum o faceti pentru orice alte aplicatii independente Windows.

Aceasta optiune este utila in mod special pentru statiiile de lucru cu un singur monitor.

Pentru aducerea ferestrei de lucru in fata sau in spatele interfetei Allplan

- 1 Apasati si tineti apasata TASTA CTRL.
 - 2 Trageti fereastra de lucru in noua pozitie in fata interfetei Allplan.
 - 3 Eliberati butonul mose-ului si apoi TASTA CTRL.
 - 4 Apasati si tineti apasata TASTA ALT.
 - 5 Utilizati TASTA TAB pentru a selecta fereastra de lucru pe care doriti sa o pozitionati in fata.
 - 6 Eliberati TASTA ALT.
-

Conecțarea ferestrelor de lucru la interfața Allplan

Setările din opțiunea **Fereștre conectate (Bară de acces rapid - meniu**
 **Fereștre**) controlă modul în care Allplan aranjează ferestrele de lucru în spațiul de lucru:

- Dacă această opțiune este *activă*, Allplan definește automat ca dimensiunea și poziția ferestrelor de lucru conectate să fie corelate cu numarul și configurația ferestrelor deschise în acel moment în spațiul de lucru.
- Dacă această opțiune este *inactivă*, Allplan plasează fereastra de lucru în locul în care se află cursorul și astfel numele ferestrei de lucru devine vizibil când se eliberează butonul mouse-ului. Procedând astfel Allplan nu modifică dimensiunea ferestrei de lucru.

Pentru a conecta o fereastră de lucru liberă la interfața Allplan

- 1 Aduciți cursorul peste bara de titlu a ferestrei de lucru libere.
 - 2 Apăsați și mențineți apăsat butonul stanga al mouse-ului.
 - 3 Trageți fereastra de lucru în zona de lucru ("Spatiul de lucru" la pagina 21) a interfeței Allplan. Apoi eliberați butonul mouse-ului
-

Meniul contextual

Cand faceti clic-dreapta, meniul contextual se deschide in locul respectiv.

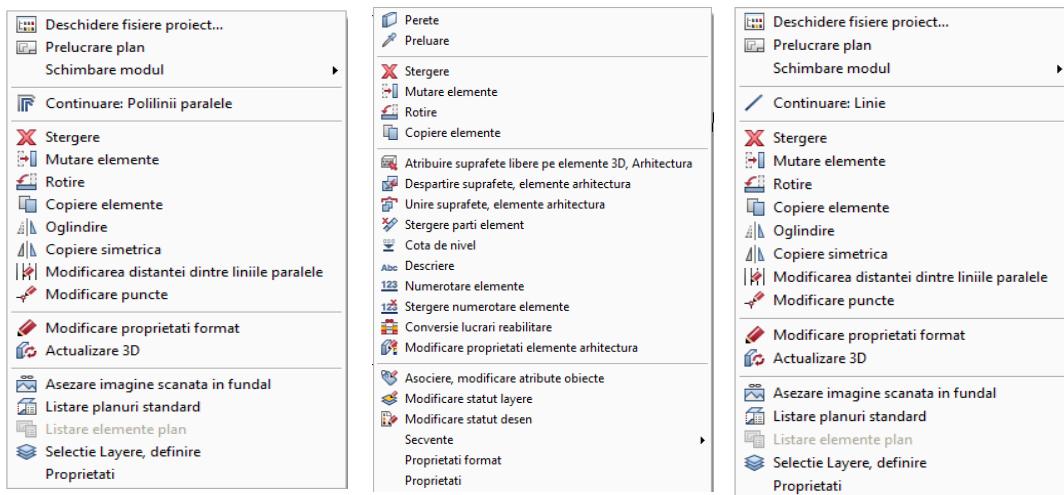
In functie de unde ati facut clic (in spatiul de lucru fara a atinge un element desenat, pe un element desenat sau pe o paleta) si de ce actiune faceti, meniul contextual pune la dispozitie functii ce permit crearea sau editarea elementelor legate de contextul respectiv.

Functiile meniului contextual difera in functie de criteriile urmatoare:

- **Cand faceti clic pe o paleta:**
Daca faceti clic pe o paleta puteti defini cum sa fie afisata paleta respectiva si pictogramele pe care le contine. In plus puteti seta alti parametri specifici ai paletei respective.
- **Facand clic pe Bara de actiuni sau pe bara ferestrei aplicatiei, nu in spatiul de lucru:**
Daca faceti clic-dreapta pe Bara de actiuni sau pe bara ferestrei Allplan undeva *in afara* spatiului de lucru, puteti controla cum sa arate barele de functii si ce sa includa ele.
- **Cand faceti clic pe o fereastra de lucru:**
 - In **modul desenare** ("Mod desenare si mod navigare" la pagina 105) ( **Modul Navigare** (Cum) este *inchis*):
Daca faceti clic-dreapta in spatiul de lucru fara a atinge vreun element desenat puteti alege dintr-o gama larga de functii de modificare si dintre cele mai frecvent folosite functii generale ale Alplan.
Dar daca faceti clic-dreapta pe un element, meniul contextual afiseaza functii relevante de modificare a elementului respectiv (vedeti "Meniu contextual in mod desenare" ("Meniul contextual in mod desenare" la pagina 76)).
Daca ati selectat o functie care asteapta sa introduceti un punct, facand clic-dreapta se deschide meniul contextual pentru introducere puncte ("Meniul contextual pentru introducerea punctelor" la pagina 80).

- In **modul navigare** ("Mod desenare si mod navigare" la pagina 105) ( **Modul Navigare** (Cum) este *deschis*):
Indiferent unde faceti clic meniul contextual afiseaza functii pe care le puteti utiliza pentru editarea modelului 3D curent (vedeti "Meniu contextual in modul navigare" ("Meniul contextual in mod navigare" la pagina 78)).
In modul navigare nu puteti face clic sau selecta elemente desenate.

Exemple de functii din meniul contextual:



Situatia initiala:

- Cand faceti clic pe o paleta

Situatia initiala:

- Facand clic pe Bara de actiuni sau undeva in afara spatiului de lucru

Situatia initiala:

- Modul desenare este activ (deschis)
- Facand clic in spatiu de lucru gol

Meniu contextual in mod desenare

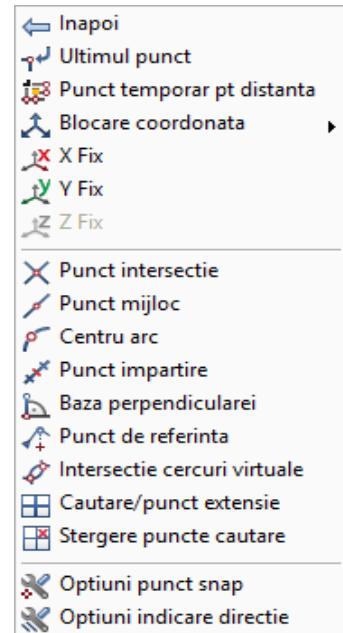
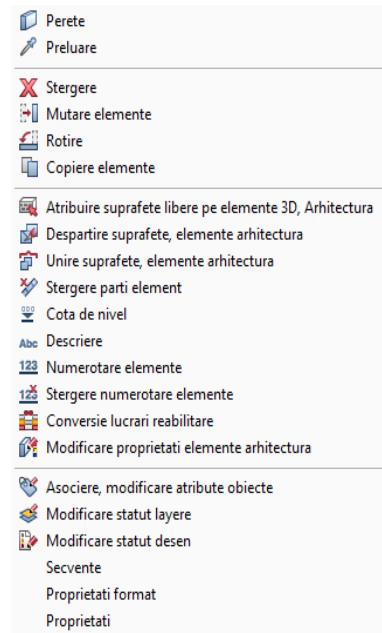
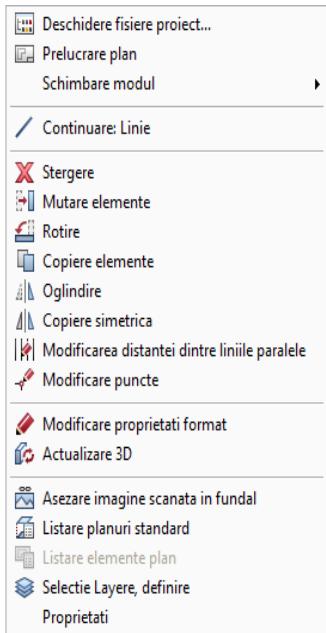
Lucrati in **Mod Desenare** ("Mod desenare si mod navigare" la pagina 105) cata vreme aveti comutat pe inchis **Modul Navigare** (Cum).

Daca cursorul este in interiorul unei ferestre de lucru in timp ce sunteti in modu desenare, functiile din meniu contextual difera in functie de urmatoarele criterii:

- Cand faceti clic in spatiul de lucru gol**
Daca faceti clic-dreapta in spatiul de lucru (fara a atinge vreun element desenat) puteti alege dintr-o gama larga de functii de modificare si dintre functiile generale Allplan cel mai frecvent folosite. Spre exemplu puteti comuta pe **Editare planse**.
- Faceti clic pe un element desenat**
Daca faceti clic-dreapta pe un element, meniu contextual afiseaza functiile relevante de modificare. La alegerea uneia dintre aceste functii programul selecteaza automat elementul pe care s-a facut clic.
- Introducere puncte**
Daca ati selectat o fuctncie care asteapta sa introduceti un punct, facand clic-

dreapta se deschide meniul contextual pentru introducere puncte ("Meniu contextual pentru introducerea punctelor" la pagina 80).

Exemple de functii din meniul contextual cand lucrati in modul desenare:



Situatia initiala:

- Modul desenare este activ (deschis)
- Facand clic in spatiu de lucru gol

Situatia initiala:

- Modul desenare este activ (deschis)
- Faceti clic pe un element (spre exemplu: un perete)

Situatia initiala:

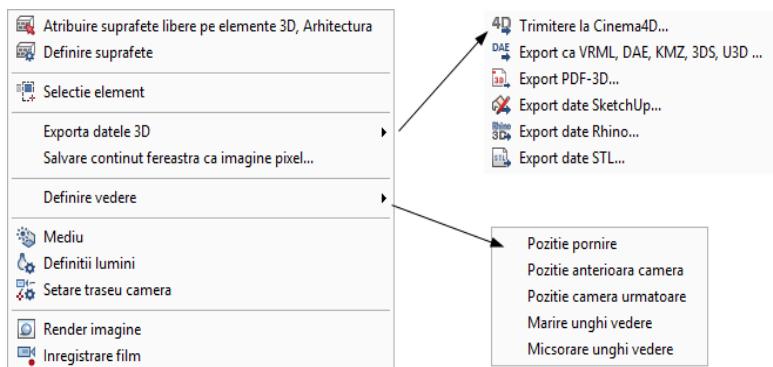
- Modul desenare este activ (deschis)
- Functia activa asteapta sa introduci un punct
- Cursorul in fereastra de desenare

Toate aceste functii sunt incluse in meniuri sau bare de functii, acolo fiind descrise in detaliu.

Meniu contextual in mod navigare

Daca ati activat **Modul navigare** (Cum) si plasati cursorul in interiorul unei ferestre de lucru, puteti deschide urmatorul meniu contextual facand click dreapta.

Utilizand functiile din acest meniu contextual puteti modifica si manevra scena fara a selecta alte functii sau fara a comuta pe inchis modul mavigare.



Situatia initiala:

- Modul navigare este activ
- Cursorul in fereastra de desenare

Atribuire suprafete libere pe elemente 3D arhitectura

Atribuie suprafete personalizate pe suprafete 3D, obiecte 3D si elemente de arhitectura. Pentru a atribui o suprafata, doar trageți (drag) suprafata peste obiectul respectiv.

Alegere suprafata

Deschide proprietatile suprafetei sau a fundalului selectat. Puteti apoi sa modificati aceste proprietati.

Se deschide urmatoarea caseta de dialog:

Daca faceti clic pe fundal se deschide caseta de dialog **Definire suprafete**. Aceeasi caseta de dialog apare si cand selectati **Alegere suprafata**.

Daca faceti clic pe un element se deschide caseta de dialog **Modificare suprafete**.

Selectie element

Utilizand  **Selectie element**, puteti selecta elementele desenate pe care doriti sa le afisati in fereastra de lucru curenta. Programul ascunde temporat restul elementelor.

Faceti clic din nou pe  **Selectie element** si comutati pe inchis.

Export date 3D

Se deschide un submeniu unde puteti selecta urmatoarele functii:

-  Export catre Cinema 4D
-  Export catre VRML, DAE, KMZ, 3DS, U3D
-  Export PDF 3D
-  Export date SketchUp
-  Export date Rhino
-  Export Date STL

Salvare continut fereastra ca imagine pixel

Salveaza continutul ferestrei de lucru ca imagine pixel.

Definire vedere

Se deschide un submeniu unde puteti selecta urmatoarele functii:

Pozitie initiala

Pozitionare orizontala

Pozitia precedenta camera

Pozitia urmatoare a camerei

Marire unghi vedere

Micsorare unghi vedere

Nota: Primele patru functii aplica traseul de camera curent (vedeti  **Setare traseu camera**)! Daca nu ati definit traseul camerei de filmat, aceste functii nu au niciun efect.

Mediu

Defineste conditiile de iluminare naturala (localitatea, sezonul, pozitia nordului, pozitia soarelui etc.) pentru modelul 3D.

Setare lumini proiect

Seteaza sursele de lumina artificiala pentru modelul 3D. Aceste surse de lumina pot fi in interiorul sau in exteriorul modelului 3D.

Setare Traseu Camera

Defineste pozitia camerei, creand astfel scenariul pentru film. Puteti rula acest film imediat sau mai tarziu. Daca doriti puteti sa-l si inregistriati.

Randare

Calculeaza imagini fotorealiste din vederea curenta a modelului 3D, tinand cont de proprietatile luminilor selectate si a suprafetelor.

Inregistrare film

Calculeaza o succesiune de imagini animate sau randate din modelul 3D, salvand aceasta succesiune ca un film AVI.

Meniul contextual pentru introducerea punctelor

Functii si optiuni din meniul contextual

Faceti clic-dreapta pentru a accesa **functii si optiuni** din meniul contextual, care va ajuta in procesul de plasare si selectare a punctelor.

Sfat: Cand indicati catre un element si faceti clic dreapta, programul ii aplica automat functia selectata in meniul contextual si placeaza punctul. Cand deschideti meniul contextual in spatiul de lucru, doar faceti clic pe elementul caruia doriti sa-i aplicati functia.

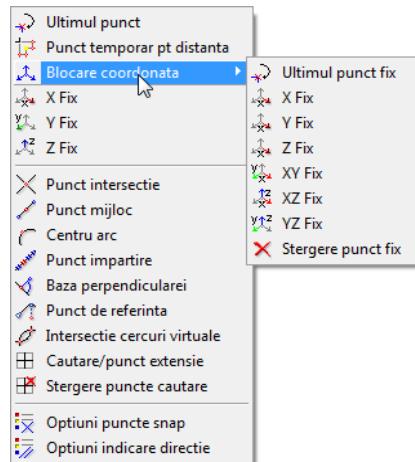


Figura: Functii si optiuni din meniul contextual

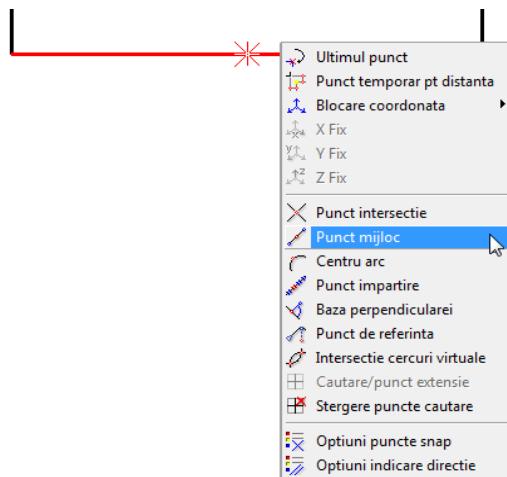


Figura: Identifica punctul de mijloc al unei linii existente prin deschiderea meniului contextual direct pe element.

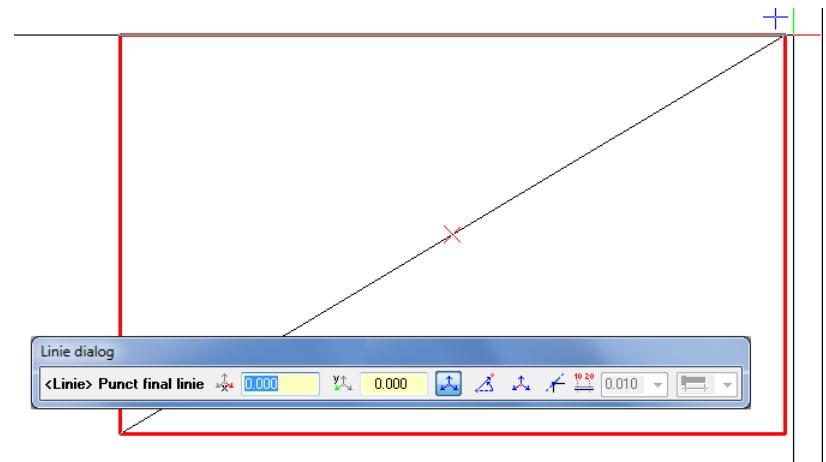


Figura: Mijlocul diagonalei facand clic pe punctele diagonale ale unui paralelipiped

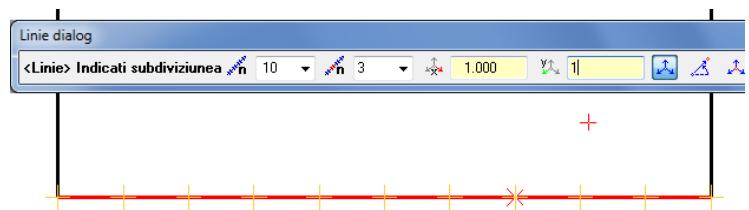


Figura: Punct impartire

Functii contextuale si optiuni

Meniul contextual si linia de dialog pun la dispozitie functii si optiuni din aceeasi categorie cu functia activa.

- Doar cand activati **Introducere in unghi drept** sau **Introducere sub unghi oarecare** sistemul va cere DX/DY sau valorile pentru lungime.
- Optiunea **Utilizare coordinate** este disponibila doar in **Coordonate globale**.
- Cand activati **Introducere in unghi drept**, optiunea **Schimbare directie** este disponibila in meniul contextual.

Functii si optiuni regasite din meniu contextual, generalitati

Functia	Utilizare
	Ultimul punct Utilizeaza ultimul punct introdus.
	Punct temporar pentru distanta Punctul agatat este fixat; valorile pentru distanta introduce pentru directiile x, y si z se refera la acest punct chiar si atunci cand cursorul este fixat pe alte puncte.
	Blocare coordonata Utilizeaza coordonata curenta ca si coordonata fixa. Puteti selecta coordonata X, Y sau Z sau o combinatie a acestora dintr-un submeniu.
	Punct intersectie Gaseste punctul de intersectie dintre doua elemente, cum ar fi linii, cercuri si elipse. Aceasta functie mai gaseste si punctul virtual de intersectie intre elemente obtinute in urma extinderii elementelor existente.
	Punct mijloc Gaseste mijlocul unui element sau al unei linii introduse.
	Centru arc Gaseste mijlocul unui arc, cerc sau al unei curbe.
	Punct impartire Foloseste marcatori temporari pentru a imparti un element (sau o linie introdusa) intr-un numar egal de sectiuni si se fixeaza in aceste puncte.
	Baza perpendiculararei Se fixeaza la baza unei perpendicularare pe un element prin trasarea unei perpendicularare dintr-un punct pe element sau pe extensia elementului. Elementul poate fi o linie, polilinie, spline, elipsa etc.
	Punct de referinta Plaseaza pe un element un punct situat la o distanta precisa fata de un punct de referinta. Punctul de referinta poate fi punctul final al unui element sau un punct introdus de dumneavoastra.
	Intersectie cercuri virtuale Gaseste un punct obtinut din punctul de intersectie a doua cercuri nou introduse.
	Cautare/Punct extensie Plaseaza un punct de cautare.
	Stergere puncte de cautare Sergeaza toate punctele de cautare amplasate; linia de cautare este recalculata.

**Optiuni punct snap**

Deschide caseta de dialog **Optiuni** si afiseaza pagina **Punct snap**.

Puteți specifica tipul de puncte pe care le va căuta programul în spațiu de lucru. Puteți de asemenea să activați Simboluri cursor.

Acestea sunt mici simboluri ale punctelor specifice care apar în centrul cursorului pentru a arăta tipul punctului (punct de mijloc, intersecție, punct de rastru...) care va fi agățat de cursor când veți face clic.

În plus, puteți seta opțiunile generale pentru snap.

**Optiuni indicare directie**

Deschide caseta de dialog **Optiuni** si afiseaza pagina **Indicare directie**. Puteți comuta indicare directie pe închis sau deschis. În plus puteți defini (afisa) setările pentru indicare directie.

**Punct simbol**

Utilizând  **Perpendicular prin pichet** (Bara de actiuni - specialitatea **Mediu** - grupa de actiuni **Peisagistica** - grupa de functii **Plan situatie**), puteți seta elementele de numerotare ale punctelor.

Meniul contextual pentru crearea și modificarea elementelor

Clic-dreapta pentru a deschide meniul contextual. În funcție de locul în care faceți clic și de actiunea curentă în derulare, meniul contextual afisează funcțiile de care aveți nevoie.

Dacă deschideți meniul contextual într-o fereastră de lucru și lucrați în modul desenare ("Mod desenare și mod navigare" la pagina 105), meniul contextual oferă funcții pe care le puteți utiliza pentru a crea și modifica elemente (vedeti "Meniul contextual în modul desenare" ("Meniul contextual în mod desenare" la pagina 76)):

- Dacă faceți clic dreapta pe un element, meniul contextual afisează funcții de prelucrare specifice elementului respectiv. La alegerea uneia dintre aceste funcții de editare programul selectează automat elementul pe care s-a facut clic.
- Dacă faceți dublu-clic dreapta, Allplan lansează funcția care a fost utilizată pentru crearea elementului respectiv, cu același parametri cu care a fost creat acel element.
- Dacă faceți clic-dreapta în spațiu de lucru (într-un loc gol), puteți alege dintr-o paletă de funcții de editare și funcții generale. Puteți de asemenea comuta pe **Editare planse**.

Creare elemente similare utilizand meniul contextual

Facand clic-dreapta pe un element în timpul lucrului în mod desenare ("Mod desenare și mod navigare" la pagina 105) se va deschide un meniu contextual. Funcția aflată în partea cea mai de sus este cea cu care a fost creat elementul. Dacă faceți clic pe aceasta funcție în meniu contextual, programul va lansa această funcție dar *nu* va prelua parametrii elementului pe care ati facut clic.

Pentru crearea elementelor similare cu ajutorul meniului contextual

- Faceți dublu-clic cu butonul dreapta al mouse-ului pe element.

Allplan preia toate proprietatile elementului pe care ati facut clic.

Sau

Faceți clic-dreapta pe element. Apoi faceți clic pe prima funcție (cea mai de sus) afisată în meniu contextual.

Allplan *nu* va prelua proprietatile elementului pe care ati facut clic.

Modificarea elementelor cu ajutorul meniului contextual

Pentru prelucrarea și modificarea elementelor folosind meniul contextual

Dacă faceți clic-dreapta pe un element cu butonul în timp ce lucrati în mod desenare ("Mod desenare și mod navigare" la pagina 105), se va deschide un meniu contextual continând o listă a funcțiilor de creare și modificare ale elementului respectiv. Meniu contextual afisează tipul elementului selectat împreună cu un număr de funcții generale și speciale (specifice elementului) de prelucrare.

In meniul contextual sunt disponibile urmatoarele funcții de prelucrare:

- Utilizați **Proprietăți format** pentru a modifica proprietatile generale ale unui element. (ex. grosime linie, culoare linie, layer).
 - Utilizați **Proprietăți** pentru a modifica proprietatile speciale ale unui element. Puteti face asta in acelasi fel in care ati definit proprietatile.
-

Linia de dialog

Linia de dialog aflata in partea de jos a spatiului de lucru este locul unde programul va cere sa introduceti valorile. Pentru variante alternative se utilizeaza virgula sau cuvantul "sau".

Nota: Puteti face de asemenea calcule elementare in linia de dialog. In plus puteti transfera valori obtinute cu functia **Masurare** direct in linia de dialog. Utilizand perechile de taste CTRL+C si CTRL+V, puteti copia si insera text in linia de dialog.



Bara de statut

Bara de stare este linia cea mai de jos din fereastra Allplan. Aceasta poate fi ascunsă în meniu **Vedere - Instrumente - Bara statut**. Aici sunt afisate mai multe tipuri de informații despre desenul activ - ex. scara de referință și unitatea de măsură a lungimii. Puteti modifica o parte din aceste valori și facand clic pe ele.

Generalitati despre elementele din bara de statut:

Coordonate	Afiseaza coordonatele la care se află cursorul în direcția X, Y și Z precum și distanța absolută față de ultimul punct introdus. Puteti afisa sau ascunde coordonatele cand deschideti meniu contextual in Allplan undeva <i>in afara spatiului de lucru</i> .
Tara	Afiseaza moneda pentru proiectul curent.
Tip reprezentare	Afiseaza tipul desenului.
Scara	Afiseaza scara de referință. Puteti modifica scara facand clic pe campul respectiv.
Lungime	Afiseaza unitatea de lungime curentă. Puteti modifica unitatea facand clic pe campul respectiv.
Unghi	Afiseaza unghiul curent al sistemului și unitatea de măsură pentru unghiul curent. Facand clic pe unghiul afisat, puteti modifica unghiul sistem la valorile implicate. Pentru a specifica un unghi oarecare faceti clic pe Definire și introduceti valoarea dorita. Puteti modifica unitatea facand clic pe campul respectiv.
%	Arata cat din memoria rezervata pentru desen a fost deja alocata (in procente).

Optiuni introducere

Bara Optiuni introducere apare in momentul in care o functie ofera mai multe variante de definire. Puteti ancora bara Optiuni introducere fie in marginea superioara, fie in marginea inferioara a fereastrii aplicatiei.



Optiuni introducere pentru polilinii

Metoda de baza

Utilizare mouse

In Allplan functiile celor trei butoane ale mouse-ului se schimba in functie de context. Există trei stări distincte:

Nota: Informatiile din tabel sunt valabile pentru un mouse cu 3 butoane. Daca folositi un mouse cu 2 butoane, puteti simula butonul din mijloc apasand simultan tasta CTRL si butonul stanga al mouse-ului.

Utilizarea mouse-ului (nicio functie nu este activa)

Buton mouse	Aceasta	Are ca rezultat ...
	Faceti clic pe element	Selecteaza elementul cu puncte specifice.
	SHIFT + clic pe element	Selecteaza un element suplimentar cu puncte specifice sau anuleaza selectia. Selecteaza un grup de elemente sau un simbol cu puncte specifice.
	CTRL + clic pe element	Selecteaza un element aditional cu puncte specifice.
	Dublu-clic pe element	Afiseaza proprietatile elementului.
	CTRL+ dublu-clic pe element	Afiseaza proprietatile de format ale elementului.
	Faceti clic si trageti in spatiul de lucru	Selecteaza elementul cu puncte specifice. Selecteaza elementele intersectate in functie de setarile din Bara de actiuni - grupa de functii Interfata desktop sau Filtru .
	SHIFT + clic si trageti in spatiul de lucru	Selecteaza elementele dintr-o zona cu puncte specifice sau anuleaza selectia.
	Dublu-clic in spatiul de lucru	Deschide fereastra de dialog Deschidere fisirere proiect: desene din structura mape/cladire .
	CTRL+ dublu-clic in spatiul de lucru	Deschide fereastra de dialog Layer .
	Dublu-clic	Ajusteaza scara de afisare (zoom tot) astfel incat toate elementele desenate sa fie vizibile pe ecran.
	CTRL+ dublu-clic	Regenereaza elementele vizibile pe ecran.
	Tineti apasat si deplasati mouse-ul	Deplaseaza fereastra de lucru curenta (Pan).
	SHIFT+ clic si deplasare mouse	Deplaseaza fereastra de lucru curenta (Pan).
	CTRL + clic si tragere	Marire imagine.
	ALT+ clic si deplasare mouse	Mreste/micsoreaza vederea dinamic (cursor = centru). Deplasati cursorul in sus pentru marire; deplasati cursorul in jos pentru micsorare.

Dreapta	Faceti clic pe element	Afiseaza meniul contextual pentru elementul respectiv. Meniu contine functii generale si functii de prelucrare specifice elementului in cauza.
	Clic in spatiul de lucru	Afiseaza meniul contextual general.
	CTRL + clic pe un element sau in spatiul de lucru	Deschide meniul contextual pentru selectarea elementelor.
	Dublu-clic pe element	Lanseaza functia cu care a fost creat elementul cu parametri cu care a fost creat elementul.
	Dublu-clic in spatiul de lucru	Deschide fereastra de dialog Layer .

Utilizare mouse (o functie de modificare este activata)

Buton mouse	Aceasta	Face asta...
Stanga	Faceti clic in spatiul de lucru sau pe element	Pozitioneaza sau cauta puncte in spatiul de lucru.
	CTRL + click	Aliniaza punctele cu cele existente.
	SHIFT + click	Dupa ce ati pozitionat primul punct, puteti crea puncte aditionale ortogonale (numai daca  Introduceti in unghiu corect sau  Introduceti folosind cursorul de cautare sunt active in linia de dialog).
Mijloc	Dublu-clic	Ajusteaza scara de afisare (zoom tot) astfel incat toate elementele desenate sa fie vizibile pe ecran.
	Tineti apasat si deplasati mouse-ul	Deplaseaza fereastra de lucru curenta (Pan).
	SHIFT+ clic si deplasare mouse	Deplaseaza fereastra de lucru curenta (Pan).
	CTRL + clic si tragere	Marire imagine.
	ALT+ clic si deplasare mouse	Mreste/micsoreaza vederea dinamic (cursor = centru). Deplasati cursorul in sus pentru marire; deplasati cursorul in jos pentru micsorare.
Dreapta	Clic in spatiul de lucru	Deschide si inchide functia Suma.
		Confirma introduceri cand este cerut in linia de dialog: <confirmare>.
	Faceti clic pe o bara de functii	Incheie o functie (echivalentul tastei ESC).

Utilizarea mouse-ului (o functie de editare este activa)

Buton mouse	Aceasta	Face asta...
Stanga		
	Faceti clic pe element SHIFT + clic pe element Faceti clic si trageti in spatiul de lucru	Identifica sau selecteaza un element. Identifica sau selecteaza o grupa de elemente. Selecteaza elementele intr-o fereastra de selectie dreptunghiulara.
Mijloc		
	Dublu-clic Tineti apasat si deplasati mouse-ul SHIFT+ tineti apasat si deplasati mouse-ul CTRL + clic si tragere	Ajusteaza scara de afisare (zoom tot) astfel incat toate elementele desenate sa fie vizibile pe ecran. Deplaseaza fereastra de lucru curenta (Pan). Deplaseaza fereastra de lucru curenta (Pan). Marire imagine.
Dreapta		
	Clic in spatiul de lucru CTRL + clic in spatiul de lucru Faceti clic pe o bara de functii	In functie de setarile din Optiuni, Interfata desktop - Pagina Mouse si cursoare: Deschide sau inchide Functia suma sau deschide meniul contextual pentru selectarea elementelor. Deschide meniul contextual pentru selectarea elementelor. Confirmă introduceri cand este cerut in linia de dialog: <confirmare>. Incheie o functie (echivalentul tastei ESC).
Mijloc-Stanga		
	Clic pe un element cu butonul din mijloc apoi cu cel din stanga al mouse-ului	Selecteaza un segment.

Mijloc-Dreapta	Clic cu butonul din mijloc si apoi cu butonul din dreapta in spatiul de lucru	Activeaza fereastra de selectie dreptunghiulara. Utilizati butonul din stanga al mouse-ului pentru a incadra elementele dorite intr-un dreptunghi de selectie.
----------------	---	--



Utilizare mouse cu rotita

Un mouse cu rotita este un mouse obisnuit cu doua butoane care este echipat cu o rotita intre butonul stang si cel drept. Prin actionarea rotitei mouse-ului, puteti face zoom in desen sau puteti derula in casetele de dialog.

Puteti folosi rotita mouse-ului pentru:

- **Marire zona:** Doar actionati rotita. Puteti mari (prin miscarea rotitei in sus, spre fata) sau micsora (prin miscarea rotitei in jos, spre spate) imaginea pe ecran. Factorul de marire/micsorare este de 20%. Pozitia cursorului central ferestrei de zoom.
- **In casetele de dialog,** puteti derula continutul ferestrei in sus sau in jos prin miscarea corespunzatoare a rotitei.

Activarea si dezactivarea functiilor

Allplan ofera mai multe posibilitati pentru activarea, utilizarea si apoi dezactivarea functiilor.

Activarea functiilor

- Faceti clic pe pictograma corespunzatoare.
- Puteti face dublu-clic dreapta pe un element. Aceasta lanseaza functia cu care a fost creat elementul cu parametri cu care a fost creat elementul.
- Puteti activa functii prin combinatii de taste (scurtaturi). Pentru a vedea lista cu scurtaturi predefinite faceti clic pe **Tabel scurtaturi** in lista derulanta Ajutor (Help) (partea dreapta a barei de titlu). In plus, scurtaturile sunt afisate si in ToolTip (cand pozitionati cursorul deasupra unei functii).
- Puteti folosi si meniul contextual.
- Functiile pot fi activate si din bara de meniuri.

Executarea functiilor

Instructiunile sunt afisate in linia de dialog dupa activarea functiei. De exemplu:

- **Cautare puncte** (de ex., functia Linie: De la punctul)
- **Selectare elemente** (de ex., functia Stergere: Ce stergeti?).

Daca este cazul, este afisata o fereastra de dialog sau o bara de optiuni introducere pentru a face setarile pentru functia respectiva.

Dezactivare functii

- Apasati tasta ESC.
- Faceti clic-dreapta pe Bara de actiuni sau o bara de functii.
- Activati o alta functie.

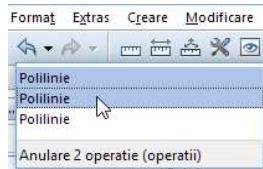
Corectare erori

Cand faceti o greseala in Allplan, puteti folosi  **Anulare (Bara de acces rapid)** pentru a corecta eroarea. Numarul pasilor de anulare este nelimitat. De exemplu, daca mutati in mod necorespunzator un element, puteti sa anulati aceasta mutare. Puteti anula toate actiunile executate de la ultima salvare a datelor.

De retinut ca anumite actiuni precum trecerea de la un desen la altul sau comutare in **Editare planse**, forteaza salvarea automata a datelor de catre program.

Sfat: Daca ati sters din greseala anumite elemente le puteti imediat restaura facand dublu-clic cu butonul dreapta in spatiul de lucru (functia **Stergere** trebuie sa fie inca activa).

Puteti anula mai multe actiuni dintr-o data. Faceti clic pe sangeata de langa pictograma Anulare, tineti butonul mouse-ului apasat si selectati cate actiuni doriti din lista. Apoi eliberati butonul mouse-ului



 **Refacere** reface operatiile anulare. Nu este posibil, totusi sa refaceti operatiile daca intre timp ati adaugat noi elemente in desen.

Nota: Puteti activa  **Anulare** si cand o alta functie este activa. Functia in discutie va inchide si toate introducerile pe care le-ati facut in timpul in care functia era activa sunt anulate.

Salvarea desenelor

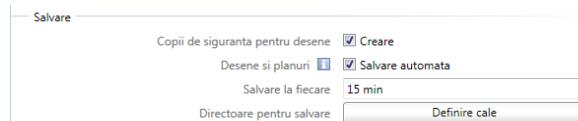
Cand iesiti din Allplan (inchideti programul), toate desenele deschise sunt salvate automat. Nu este nevoie sa salvati desenele explicit (cum se intampla in alte programe) inaintea inchiderii programului. Exceptie: Desenele in format NDW trebuie salvate manual.

In anumite cazuri, Allplan realizeaza copii de siguranta (backup) ale desenelor si/sau planelor de plotare. Pentru mai multe informatii, vezi Utilizare fisiere .bak ("Utilizarea fisierelor .bak" la pagina 99).

Cata vreme lucrati in Allplan puteti salva datele manual sau puteti seta programul sa faca acest lucru automat dupa un numar prestabilire de pasi (actiuni). Aceasta se aplica datelor din desenul actual (current) si din desenele deschise in mod "activ in fundal". Anumite actiuni (de exemplu, la comutarea pe **Editare planse**) forteaza Allplan sa salveze automat datele.

Allplan salveaza datele in cazul in care

- Comutati pe un alt desen, mapa, plansa sau proiect.
- Comutati pe **Editare planse**.
- **Exportul** datelor din Allplan
- Salvati manual utilizand functia **Salvare** (Bara de acces rapid sau CTRL+S) sau **Salvare cu comprimare** (pictograma Allplan din bara de titlu).
- Salvare automata. Puteti activa aceasta tula si defini numarul de pasi intre doua salvari in **Optiuni**, pagina **Interfata desktop**. Allplan nu va salva datele pana cand nu veti iesi din functia curenta.



Allplan nu comprima datele la salvarea automata sau manuala cand utilizati functia **Salvare**. Cu alte cuvinte, dimensiunea fisierului nu va fi mai mica chiar daca ati sters anumite date din el. Motivul pentru care se intampla asta este ca datele sterse din desen sunt inca disponibile in memorie astfel incat le puteti restaura chiar si dupa salvare. Pentru a comprima desenul la salvarea manuala, utilizati functia **Salvare cu comprimare**. Toate celelalte actiuni ce salveaza datele, fac o comprimare a acestora.

Utilizarea fisierelor .bak

Anumite actiuni forteaza Allplan-ul sa creeze copii de siguranta (fisiere cu extensia **.bak**) ale desenelor sau planselor de imprimare. Fisierele de tip **.bak**, desenele originale si plansele sunt stocate in acelasi folder, de exemplu folderul de proiect. Puteti alege sa creati fisierele **.bak** in  **Optiuni** pagina **Interfata desktop**.

Daca ati facut o greseala, putei utiliza fisierul **.bak** pentru a restaura datele originale ale desenului/plansei de plotare. Tot ce aveti de facut este sa redenumiti desenul/plansa de plotare in Windows Explorer (cu Allplan-ul inchis).

Allplan creaza fisiere .bak

- Cand selectati functia  **Copiere, mutare fisiere**.
- Cand stergeti desene sau planse de plotare utilizand comanda  **Stergere fisier...**
- Cand stergeti continutul unui desen sau plansa de plotare in **Deschidere proiect: desene din structura mape/cladire** sau caseta de dialog **planse**.
- Inainte de a importa date in desen utilizand functia  **Import**
- Inainte de a importa date in desen utilizand functia **Import desene si planse cu resurse in proiect**.

Nota: Retineti ca aceste fisiere de siguranta pot creste volumul de date implicat in salvarea/arhivarea proiectelor. Trebuie de aceea sa stergeti fisierle **.bak** inutile inainte de a face copia de siguranta a proiectului.

Pentru a utiliza fisierele .bak

Exemplu: ati copiat accidental elemente gresite in desenul 4711

- 1 Gasiti folderul in care este continut proiectul curent: Porniti aplicatia Allmenu, selectati meniul **Service**, alegeți **Functii Hotline** si faceti dublu-clic pe **wopro**.
 - 2 Iesiti din proiectul Allplan.
 - 3 Stergeti sau redenumiti fisierul **tb004711.ndw**. Puteti sa-l redenumiti ca **tb004711.old**, de exemplu.
 - 4 Redenumiti fisierul **tb004711.ndw.bak**. Introduceti **tb004711.ndw** pentru noul nume.
-

De exemplu: Ati copiat accidental elemente gresite in plansa 815.

- 1 Gasiti folderul in care este continut proiectul curent: Porniti aplicatia Allmenu, selectati meniul **Service**, alegeti **Functii Hotline** si faceti dublu-clic pe **wopro**.
 - 2 Iesiti din proiectul Allplan.
 - 3 Stergeti sau redenumiti fisierul pb000815.npl. Puteti sa-l redenumiti ca pb000815.000.old, de exemplu.
 - 4 Redenumiti fisierul pb000815.000.bak. Introduceti pb000815.npl pentru noul nume.
-

Utilizare Clipboard

In Allplan, puteti copia elemente in Clipboard si puteti sa le inserati intr-un desen sau o aplicatie. Optiunile de introducere ofera un numar de functii ce va ajuta la plasarea elementelor.

Nota: Nu puteti folosi Clipboard-ul cand definiti motivele si fonturile.

Functiile Allplan

Puteti folosi Clipboard-ul in Allplan la fel cum l-ati utiliza in orice alta aplicatie Windows. Totusi, sunt cateva elemente speciale si proprietati:

- **Layer:** Elementele isi pastreaza layere-le. Elementele din layere inghetate (vizibile si ascunse) nu sunt copiate.
- **Planuri standard:** Puteti selecta planurile standard numai cu CTRL+A. Consultati si Comportamentul planurilor standard la copiere sau mutare fisiere in Ajutor Allplan.
- **Numar Grupa:** Elementele primesc un nou numar de grupa in momentul in care sunt pozitionate. Elementele care au acelasi numar de grupa raman in continuare cu acelasi numar de grupa.
- **Dimensiunea fisierului:** Programul va afisa un mesaj de eroare daca dimensiunea fisierului este prea mare dupa inserarea elementelor.
- **Text:** Daca aplicatia din care ati copiat textul in Clipboard este un server OLE (Microsoft Word sau Microsoft Excel, de exemplu), continutul Clipboardului este lipit sub forma de obiect OLE in Allplan. Pentru a insera continutul clipboard-ului sub forma de text normal, folositi **Inserare Continut**
 - **Text Neformatat (Unicode):** Acest tip de text primeste setarea curenta a parametrilor textului.
- **Elemente FEA si Alfa:** Elementele FEA si Alfa nu pot fi copiate in Clipboard.



Copiere

Utilizati aceasta functie pentru a copia elementele selectate si a le incarca in Clipboard. Puteti insera aceste elemente din Clipboard cat de des aveti nevoie folosind **Introducere** si **Introducere la pozitia initiala**. Elementele pot fi inserate si in alte aplicatii. Aceasta comanda nu este disponibila cand niciun element nu este selectat.



Decupare

Utilizati aceasta functie pentru a decupa (cut) elementele selectate si a le transfera in Clipboard. Puteti insera aceste elemente din Clipboard cat de des aveti nevoie folosind **Introducere** si **Introducere la pozitia initiala**. Elementele pot fi inserate si in alte aplicatii. Aceasta comanda nu este disponibila cand niciun element nu este selectat.



Lipire

Puteti insera elementele in Allplan, textul (de exemplu dintr-un procesor de text) si bitmap-uri din Clipboard in Allplan. Aceasta functie este disponibila doar in vedere plana. Daca Clipboard-ul este gol sau contine elemente care nu pot fi inserate in Allplan, aceasta comanda nu este disponibila.

Daca aplicatia din care ati copiat textul in Clipboard este un server OLE (Microsoft Word sau Microsoft Excel, de exemplu), continutul Clipboard-ului este lipit sub forma de obiect OLE in Allplan. Pentru a lipi continutul Clipboard-ului sub forma de text normal, folositi **Introducere Continut**.

Nota: Elementele din Allplan pot fi lipite din Clipboard in acelasi tip de document din care le-ati copiat in Clipboard. Continutul Clipboard-ului este intotdeauna inserat in documentul activ, chiar daca informatiile sunt copiate dintr-un fisier deschis in editare.

Inserarea (paste) elementelor din Clipboard in Allplan

Optiunile de introducere ofera un numar de functii ce va ajuta la plasarea elementelor.

Elementele din Allplan sunt inserate ca informatii originale (cu alte cuvinte, cu atribute si proprietati). In cazul textului, se aplica setarile curente ale textului. Puteti de asemenea sa inserati imagini in Clipboard. Se utilizeaza urmatoarele setari:

- Intensitatea culorii: mai multe culori
- Transparenta: oprita; culoare: negru.
- Latime: 100 pixeli = 1.000 mm

Clipboard-ul suporta urmatoarele formate pentru imagini: DIB (sau BMP) si WMF.

Nota: Cand Clipboard-ul contine mai multe formate suportate de Allplan, puteti folosi functia **Introducere Continut** pentru a selecta un format..

Inserarea (paste) elementelor din Allplan in alta aplicatie

Cand introduceti elemente din Allplan in alta aplicatie folosind CTRL+V, elementele vor fi inserate ca fisier Windows Enhanced Meta (WMF). Atunci cand Clipboard-ul contine elemente text (de ex. lini de text sau paragrafe, numere de elemente, descrierii), aceste elemente sunt intotdeauna pozitionate in alte aplicatii ca text normal.



Introducere la pozitia de origine

Puteti utiliza functia **Introducere la pozitia de origine** pentru a insera elementele din Allplan in pozitia lor originala. Aceasta comanda nu este disponibila daca Clipboard-ul este gol sau nu contine elemente Allplan.

Nota: Daca inserati aceste elemente in acelasi document, atunci ele exista de doua ori in aceiasi pozitie (suprapuse).

Introducere continut

Puteti folosi aceasta functie pentru a specifica care anume element din Clipboard trebuie inserat in Allplan. Puteti folosi aceasta functie cand Clipboard-ul contine mai multe formate suportate de Allplan (de ex. bitmap si text pur).

Controlul afisarii pe ecran

Allplan ofera functii diverse pentru a controla modul de afisare pe ecran a modelului si a elementelor acestuia. Astfel, puteti alege intotdeauna functia cea mai potrivita in functie de context.

Aceste functii pot fi accesate din diverse locuri in Allplan. De exemplu, puteti utiliza listele derulante  Vedere si  Ferestre ("Functii pentru aranjarea ferestrelor de lucru" la pagina 71) din Bara de acces rapid (pag. 23). Puteti folosi si meniul contextual ("Meniul contextual in mod navigare" la pagina 78) sau bara de functii a ferestrei de lucru ("Bara de functii a fereastrei de lucru" la pagina 67). Puteti folosi deasemenea si tastatura sau mouse-ul pentru a controla afisarea pe ecran.

Mod desenare si mod navigare

In functie de ce doriti - sa desenati sau sa va faceti o impresie despre cum arata desenul curent - puteti utiliza doua moduri diferite de control al afisarii modelului pe ecran: **mod desenare** si **mod navigare**.

Fiecare mod are particularitatile sale:

- **Modul desenare** ofera cele mai importante functii pentru desenare si proiectare in meniul contextual ("Meniul contextual in mod desenare" la pagina 76). Numai in acest mod puteti identifica puncte si elemente grafice. Mouse-ul este utilizat in general pentru desenare si proiectare.

 **modul navigare** (Cum) nu este activ.

- **Modul navigare**, pe de alta parte, se concentreaza pe miscare. Cu alte cuvinte, observatorul se misca in jurul modelului, studiindu-l. Aici utilizati mouse-ul si functiile din meniul contextual ("Meniul contextual in mod navigare" la pagina 78) pentru a va misca in jurul modelului 3D si a-l vizualiza. Prin urmare, in modul navigare nu puteti face clic sau selecta elemente desenate.

 **Mod navigare** (Cum) intr-o fereastra de lucru. Daca doriti sa identificati un punct sau un intreg element sau sa desenati un element, comutati pe **mod desenare** prin dezactivarea modului navigare din nou.

Cum puteti selecta modul de lucru individual pentru fiecare fereastra de lucru, puteti simplu si rapid comuta intre o fereastra de lucru (unde lucrati in mod desenare) si alta fereastra de lucru (unde aveti activat modul navigare) si verifica desenul aici.

Vedere, perspectiva si scara

In fiecare fereastra de lucru puteti mari o zona (zoom) oricat de mult doriti (= marirea sectiunii). In plus puteti afisa intregul desen cu doar un clic (zoom all), puteti deplasa (Pan) sau va puteti misca in jurul modelului in trei dimensiuni.

Cel mai simplu mod de a face asta este cu ajutorul mouse-ului si a functiilor din bara cu instrumente a ferestrei de lucru ("Bara de functii a ferestrei de lucru" la pagina 67). Fireste, puteti utiliza de asemenea functiile din meniu sau scurtaturile.

Allplan salveaza vederile in perspectiva individuale si scarile de vizualizare astfel incat puteti reveni la vizualizari anterioare.

Controlul afisarii utilizand mouse-ul

Puteti utiliza mouse-ul pentru a controla parametrii de definire a vizualizarii modelului. Acesti parametri includ vederea in perspectiva, unghiul de vedere, directia de vedere, scara de vizualizare (scara ecranului) si multe altele. Cand doriti sa mariti, sa deplasati imaginea sau sa schimbati unghiul de vedere - puteti face asta numai cu ajutorul mouse-ului.

Butoanele mouse-ului au diferite functii depinzand de modul in care lucrati: mod desenare ("Mod desenare si mod navigare" la pagina 105) sau mod navigare ("Mod desenare si mod navigare" la pagina 105).

Controlarea vederii utilizand tastatura

Puteti utiliza mouse-ul pentru vizualizare si navigare prin model. In plus puteti utiliza o serie de scurtaturi pentru a naviga sau pentru a controla pozitia camerei deja definite.

Daca lucrati in mod navigare ("Mod desenare si mod navigare" la pagina 105), puteti utiliza meniul contextual pentru accesarea scurtaturilor evidente cu caractere ingrosate (bold).

Generalitati despre scurtaturi (shortcut keys)

Scurtatura	Functie
F2	Randare
F4	Se va deschide o fereastra noua de tip Animatie
F5, dublu-clic-mijloc (rotita) mouse-ului	Regenerare tot ecranul (Zoom all)
SHIFT + F5	Regenerare ecran (Zoom All) in toate ferestrele de lucru
F6, CTRL+ butonul din mijloc al mouse-ului (rotita)	Fereastra zoom
ALT + SAGEATA STANGA	Va duce inapoi la vederea precedenta
ALT + SAGEATA DREAPTA	Va duce la vederea urmatoare
SHIFT + CTRL + S	Pentru salvarea continutului ferestrei ca imagine pixel
SAGEATA STANGA, DREAPTA, SUS, JOS	Rotirea vederii in jurul punctului tinta
BACKSPACE	Va duce inapoi la vederea precedenta
SHIFT + BACKSPACE	Va duce la vederea urmatoare
CTRL	Comuta intre miscarile camerei de la mod sfera la mod camera (atata timp cat tasta este apasata)
CTRL++ (tastele numerice din dreapta)	Marire imagine pe ecran (zoom out)
CTRL-- (tastele din numeric pad)	Micsorare imagine pe ecran (zoom in)
CTRL + F4	Inchidere fereastra curenta (fereastra animatie si fereastra de desenare)
CTRL + F6	Comutare intre fereastra activa si fereastra(ele) din fundal (ex. intre fereastra de animatie si fereastra desen)
CTRL + TAB	
Dublu-clic pe element in fereastra animatie	Se deschide fereastra de dialog Proprietati corespunzatoare elementului selectat. Puteti modifica proprietatile elementului.
CTRL + Dublu-clic pe element in fereastra animatie	Se deschide fereastra de dialog Proprietati format corespunzatoare elementului selectat. Puteti modifica proprietatile de format ale elementului (grosime, tip linie, culoare, layer).

Moduri de vizualizare pentru afisarea modelelor

Puteti seta modul de vizualizare separat pentru fiecare fereastra de lucru. Diferitele metode de randare (**Filar**, **Ascuns**, **Animatie**, **Schita** sau **Randare RT**), va permit afisarea modelul in diferite moduri.

Cand **Editare planse** este deschis, puteti comuta intre starile **Vizualizare desen** si **Vizualizare plansa** (= previzualizarea rezultatului tiparirii).

Selectarea si afisarea elementelor

In plus fata de optiunea descrisa, puteti controla cum sa arate elementele desenate pe ecran. Spre exemplu, puteti ascunde grupe de elemente pentru a accelera manevrarea obiectelor pe ecran sau puteti specifica o culoare de linie sau o grosime pentru toate elementele.

Spre deosebire de o parte dintre celelalte optiuni, aceste setari se aplica *tuturor* ferestrelor de lucru.

Reguli de afisare a elementelor pe ecran

Elementele nu sunt intotdeauna reprezentate pe ecran cu proprietatile de format definite initial. Cu alte cuvinte, un element careia i-ati atribuit culoarea rosie, nu este neaparat reprezentat in rosu. Felul in care elementele sunt afisate pe ecran depinde de o serie de setari controlate prin prioritati. Prioritatea cea mai mare este data de o serie de setari generale din  **Optiuni** (pagina **Interfata desktop** - sectiunea **General**) de exemplu, urmata de proprietatile actuale de format ale elementelor.

Urmatorul tabel prezinta ordinea in care elementele sunt afisate pe ecran.
Numarul coloanei arata prioritatea; cel mai mic numar are prioritatea cea mai mare in setarile corespunzatoare. Daca, spre exemplu, ati selectat optiunea **Elementele din desenele pasive se reprezinta cu aceeasi culoare** (prioritatea 1), Allplan utilizeaza intotdeauna culoarea setata pentru elementele din desenele pasive, indiferent de celelalte setari, ca proprietatile de format, constructiile de ajutor, culoarea setata pentru creion etc.

Numar	Setari	Unde?
1	Culoarea elementelor in desenele pasive	 Optiuni - Afisare - Desen si fereastra NDW
2	Culoarea elementelor in layer-ele invizibile	 Selectie Layere, definire - tab-ul Selectie Layer/ vizibile
3	Constructii ajutor - culoare si tip linie	 Optiuni - Afisare - Desen si fereastra NDW
4	Toate elementele cu culoarea 1	 Reprezentare pe ecran
5	Culoare dupa creion	 Reprezentare pe ecran
6	Definitii creion, culoare (pentru hasuri, motive, fonturi)	Definitii (Cum) - Selectie grosime creion + format.
7	Inaltimea textului defineste grosimea creionului (pentru fonturile Allplan)	 Optiuni - Text
8	Creion, linie, culoare "din layer"	 Selectie Layere, definire
9	Proprietati ale elementului	paleta Proprietati sau bara de functii Format

Ordinea de afisare a elementelor

Ordinea in care sunt reprezentate elementele pe ecran depinde de anumiti factori. Urmatorul tabel prezinta ordinea in care elementele sunt afisate pe ecran. **Numarul** coloanei arata prioritata; cel mai mic numar are prioritata cea mai mare in setarile corespunzatoare. De exemplu, elementele din desene deschise ca pasive, sunt afisate intotdeauna in spatele elementelor din desenele deschise ca active in fundal indiferent de alte setari.

Numar	Setari	Explicatie
1	Statut desen	Elementele din desenul activ sau din desenele active in fundal sunt intotdeauna afisate in fata elementelor din desenele deschise ca pasive.
2	Reprezentare pe ecran, optiunea Elemente de suprafata in fundal	Cand aceasta optiune este activata, elementele de suprafata (hasura, motiv, umplutura) sunt pozitionate in spatele altor elemente.
3	proprietatea element Ordinea	Consultati Proprietatea de ordine element ("Proprietatea "Ordine"" la pagina 113)
4	Momentul crearii/modificarii	Elementele care au fost create/modificate mai tarziu sunt pozitionate in fata altor elemente.

Nota: Pentru mai multe informatii despre ordinea in plansa de plotare, consultati Ordinea de imprimare a elementelor (pag. 300).

Proprietatea "Ordine"

Elemenetele sunt afisate implicit in ordinea in care acestea au fost create sau modificate. In acest fel, elementele pe care le-ati creat sau modificat ultimale vor fi intotdeauna afisate deasupra. Allplan pune la dispozitie diverse setari pentru modificarea ordinii elementelor la afisare, pentru a preveni situatiile in care umpluturile sa ascunda sub ele de exemplu anumite elemente.

Proprietatea **Ordine** este salvata ca numar intre -15 si +16. Elementele sunt afisate pe ecran in conformitate cu valoarea setata: Cu cat valoarea este mai mare, cu atat mai sus (deasupra) este elementul. Cu alte cuvinte, elementele cu o valoare mai mare a sechetei de afisare se afla deasupra elementelor cu o valoare mai mica. Cand doua elemente au aceeasi valoare, atunci elementul pe care l-ati creat ultimul va fi afisat deasupra celuilalt. Elementele noi primesc o valoare implicita, in functie de tipul de element creat. Puteti gasi informatii suplimentare in ajutor Allplan; consultati "Valori ordine afisare elemente ("Valori ce definesc ordinea de afisare" la pagina 114)".

Nota: Elementele noi sau elementele modificate sunt intotdeauna afisate deasupra. Numa dupa ce faceti clic pe  **Regenerare ecran** Allplan va rearanja elementele conform ordinii definite.

In cazul in care elementele contin elemente subordonate (cum ar fi macro-uri, grupe de elemente, xRef-uri), setarile elementelor principale au prioritate asupra elementelor subordonate. Daca, spre exemplu, ati definit ca un grup de elemente sa fie afisat deasupra unui alt grup de elemente, toate elementele din care este alcătuit grupul vor fi afisate deasupra elementelor din celalalt grup, indiferent de setarile elementelor individuale subordonate.

Valori ce definesc ordinea de afisare

Urmatorul tabel prezinta valorile implice pentru **Ordinea** de afisare a diferitelor elemente create in Allplan. Puteti modifica aceste valori in  **Optiuni** in pagina **Interfata desktop**.

Tabelul urmator prezinta valorile implice la crearea elementelor.

Element	Valoare standard
Entitati desenate	
Entitati standard (linii, cercuri...)	0
Cote/texte fara umpluturi	+10
Cote/texte cu umpluturi	+14
Obiecte OLE	+11
XRef-uri	0
Umpluturi	-7
Suprafata pixel, bitmap (imagini)	-5
Stil suprafete	-4
Hasuri, motive	-3
Elemente de arhitctura, bare armare	
Linii elemente arhitectura	+7
Nota: Cum layer-ele peretilor multistrat nu se suprapun, toate celealte linii, chiar si liniile peretelui primesc automat valoarea +8	
Suprafete componente de arhitectura	+6
Nota: Nu puteti seta valori pentru elementele de suprafata. Ele primesc automat valoarea liniei asociate, minus o unitate. Toate celealte elemente de suprafata, inclusiv straturile de perete, primesc automat valoarea +7.	
Linii ale camerelor, etaje, suptafete	-1
Elementele de suprafata ale camerelor, etaje, suptafete	-8
Armare cu bare de otel	+9

Note:

- Conversia unui tip de suprafata in alta utilizand **Conversie suprafete** nu modifica prioritatea de afisare.
- Elementele din desenele pasive sunt plasate intotdeauna in spatele elementelor din desenele active.
- Daca este selectata optiunea **Elemente de suprafata in fundal** in **Reprezentare pe ecran**, umpluturile sunt plasate mereu in spatele altor elemente, indiferent de prioritatea setata.

Modificarea proprietatii "Secventa" (pozitie)

Aveti doua optiuni pentru a modifica ordinea in care elementele sunt afisate pe ecran.

- Selectati **Modificare Proprietati Format** (**Bara de actiuni** - grupa **Modificare** sau **Proprietati Format**) in meniul contextual al elementului selectat si introduceti o valoare cuprinsa intre -15 si +16.
- Faceți clic-dreapta pe un element, alegeti **Secventa** din meniul contextual si selectati pozitia dorita:

Aceasta	Face asta...
In fata	Muta elementul deasupra. Acestui element ii este atribuita o valoare de pozitie de +16.
In spate	Muta elementul dedesubt. Acestui element ii este atribuita o valoare de pozitie de -15.
Un pas in fata	Muta elementul deasupra cu un nivel. Valoarea de pozitie a acestui element este marita cu o unitate 1.
Un pas in spate	Muta elementul in spate (mai jos) cu un nivel. Valoarea de pozitie a acestui element este redusa cu o unitate.
In fata unui alt element	Muta elementul in fata altui element. In comparatie cu elementul selectat, valoarea de pozitie a elementului modificat este marita cu o unitate.
In spatele altui element	Muta elementul in spatele unui alt element. In comparatie cu elementul selectat, valoarea de pozitie a elementului modificat este micsorata cu o unitate.

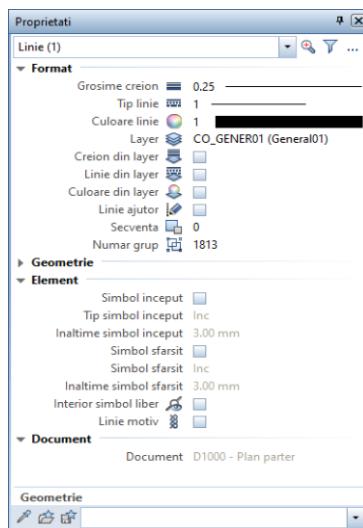
Utilizarea proprietatilor de format

Notiuni de baza

Definire creion, tip linie si culoare pentru element

Paleta **Proprietati** se deschide imediat ce activati o functie pentru crearea elementelor. Inainte de desenarea elementului este necesar sa definiți o grosime de linie (creion) și tip de linie în paleta **Proprietati**. Cand optiunea Culoare după creion este activată (implicit este inactivă), Allplan atribuie automat culoarea creionului.

Dacă lucrați cu layer și preluati proprietatile de format din layer, Allplan atribuie automat elementului proprietatile de format din layer.



Modificare proprietati format

Utilizați funcția **Modificare proprietati format** (Bara de acțiuni - Grupa de funcții **Modificare**) pentru a modifica creionul (grosimea liniei), tipul și culoarea liniei unui element. Dupa selectarea functiei aveți acces la o caseta de dialog unde puteti defini pe care dintre proprietatile de format doriti sa le modificati. Faceti clic pe funcția pentru a prelua atrubutele unui element existent.

Nota: Pentru a modifica proprietatile de format pentru un singur element, puteti utiliza meniul contextual. Faceti clic pe **Proprietati format**.

Utilizare grosime creion

Allplan dispune de 15 creioane de diferite grosimi, ce pot fi selectate facand clic pe un numar de la 1 la 15. Pentru a specifica ce numar reprezinta fiecare grosime, selectati meniuul **Definitii** (Cum) si alegeti **Selectie grosime creion + format**. Un element desenat preia grosimea de linie fie din setarile curente ale creionului, fie din layer-ul actual (current) (vedeti preluare proprietati format din layer). Pentru mai multe informatii, consultati Definirea proprietatilor format folosind layerele ("Definirea proprietatilor de format utilizand layer-ele" la pagina 122).

Daca optiunea **Culoare dupa creion** este activa, fiecare grosime de creion este reprezentata de o culoare anume pe ecran si la tiparire.. Puteti de asemenea utiliza functia **Definitii** (Cum) - **Selectie grosime creion + format** pentru a stabili cu ce culoare sa fie reprezentata fiecare grosime de linie (creion).

Grosimile neuzuale de creion sunt in general nefisrate. Daca doriti sa afisati si grosimea liniei, activati optiunea **Grosimea liniei** in **Reprezentare pe ecran**.

La imprimare, puteti atribui o grosime pentru fiecare dintre cele 15 creioane disponibile in Allplan, in caseta de dialog **Atribuire creioane si culori pentru plotare** (functia **Imprimare planse**, tab-ul **Profil imprimare**, **Atribuire creioane si culori...**).

Nota: Sunt cateva particularitati de care trebuie sa tineti seama cand atribuiti grosime de linie si culoare pentru texte si pentru textele cotelor. Pentru informatii suplimentare cititi capitolele Culoare si grosime linie text si Grosime creion, tip linie si culoare cote si text in ajutor online Allplan.

Utilizarea Tipurilor de linii

Un tip de line este o combinatie repetitiva de segmente de line si spatii libere intre ele. Allplan furnizeaza 15 tipuri diferite de linii, la care se poate face referinta prin numarul lor. Utilizand functia **Definitii** (Cum) - **Selectie linie + format** puteti modifica definitiile pentru tipurile de linii disponibile. Tipul de linie nu poate fi modificat; el este intotdeauna definit ca linie continua.

Un element desenat preia grosimea de creion (linie) fie din setarile curente de creion, fie din layer-ul actual. Pentru mai multe informatii, consultati Definirea proprietatilor format folosind layerele ("Definirea proprietatilor de format utilizand layer-ele" la pagina 122).

Utilizare culori

Allplan pune la dispozitie 256 de culori. Un element desenat preia grosimea de creion (linie) fie din setarile curente de creion, fie din layer-ul actual. Pentru mai

multe informatii, consultati Definirea proprietatilor format folosind layerele ("Definirea proprietatilor de format utilizand layer-ele" la pagina 122).

Cand optiunea **Culoare dupa creion** este activata, culoarea elementelor este definita de grosimea creionului. Astfel, culoarea afisata pe ecran nu este culoarea elementului, ci culoarea atribuita respectivei grosimi de creion. Atribuirea culorilor de creion este efectuata folosind **Extras – Definitii – Grosime Creion**. Umpluturile sunt intotdeauna afisate utilizand culorile proprii.

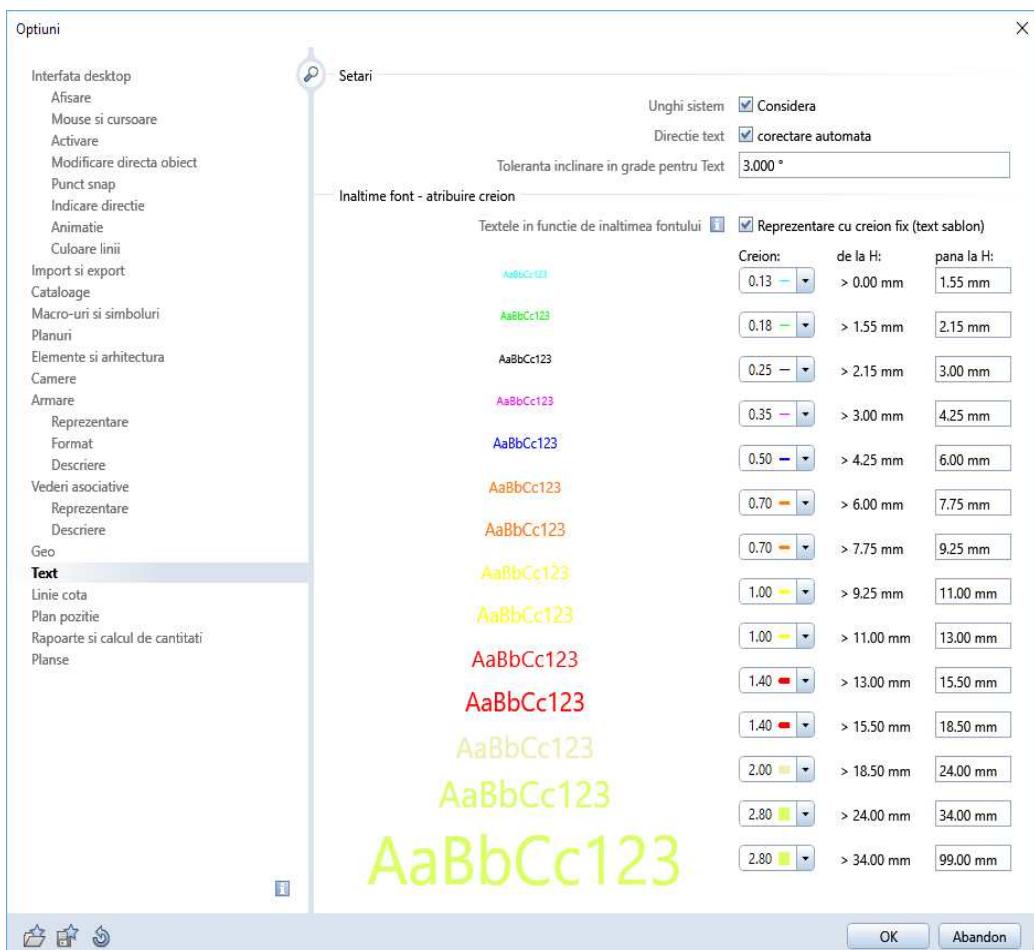
La imprimare, puteti atribui o culoare pentru fiecare dintre cele 256 culori disponibile in Allplan, in caseta de dialog **Atribuire creioane si culori pentru plotare** (functia **Imprimare planuri**, tab-ul **Profil imprimare, Atribuire creioane si culori...**).

Pentru informatii suplimentare despre imprimarea color a planselor, consultati Imprimarea color a planselor ("Imprimarea planselor color" la pagina 303).

Grosime creion si culoare linie pentru text

Cand scrieti texte, Allplan afiseaza textul utilizand grosimea de creion setata in paleta **Proprietati** si culoarea definita in caseta de dialog **Text** sau setarile layer-ului curent.

In  **Optiuni** - pagina **Text**, puteti configura creionul (si de asemenea si culoarea cand optiunea **Culoare dupa creion** este activa) utilizata pentru text ca sa depinda de inaltimea textului. De exemplu, puteti avea texte cu inaltimea intre 2.15 si 3 mm de scris cu creionul 1 si textele intre 3.00 si 4.25 mm scrise cu creionul 2.



Daca optiunea **Text in functie de inaltimea fontului - Reprezentare cu creion fix (text sablon)** nu este setata, culoarea si grosimea liniei textului se stabilesc in functie de setarile din paleta Proprietati sau de setarile layer-ului curent.

Tipul de linie 1 este intotdeauna utilizat pentru afisarea textului.

Pentru mai multe informatii, vedeti si Reguli pentru afisarea elementelor pe ecran ("Reguli de afisare a elementelor pe ecran" la pagina 110).

Grosime creion si tip linie pentru linia si textul cotei

Textul cotei si textul aditional in fonturile Allplan

Grosimea creionului utilizat pentru textul cotei si alte elemente ale cotelor in fonturi Allplan este definita in acelasi fel in care este definita grosimea creionului utilizata pentru textul normal din fonturi Allplan. Cu alte cuvinte, textul cotei utilizeaza grosimea creionului fontului setata sau inaltimea fontului.

Daca ambele optiuni sunt dezactivate, Allplan utilizeaza setarile curente definite in fereastra de optiuni  Proprietati a functiei cotare.

Grosimea creionului si a liniei folosite la afisarea textului cotei depind de urmatorii factori:

- **Fonturi implice:** Puteti specifica ca textul sa utilizeze mereu grosimea creionului setata in setarile implice ale fontului. In consecinta, Allplan ignora toate setarile descrise mai jos.
Pentru a accesa setarile implice ale fontului, mergeti in meniul **Extras** si faceti clic pe **Definitii** si apoi pe **Fonturi**.
- **Optiuni text:** Puteti specifica ca grosimea creionului depinde de inaltimea fontului selectand optiunea **Text in functie de inaltimea fontului**.
Pentru a accesa optiunile pentru **Text**, mergeti la **Bara de acces rapid**, faceti clic pe  **Optiuni** si apoi pe **Text**.

Textul cotei si textul aditional in fonturile TrueType si OpenType

Grosimea creionului utilizata pentru text cota si text aditional cota in fonturile TrueType fonts si OpenType depinde de inaltimea textului definita in caseta  **Proprietati** a functiei Cota. Este admisa si optiunea bold.

Layere si Proprietatile de format

Utilizare proprietate de format "din Layer"

Elementele pot prelua proprietatile de format (creion, linie, culoare) ale layer-ului in care sunt desenate. Proprietatile relevante sunt astfel dezactivate in paleta

Proprietati si caseta de dialog  Modificare proprietati format. Pentru mai multe informatii, consultati Definirea proprietatilor format folosind layerele ("Definirea proprietatilor de format utilizand layer-ele" la pagina 122).

Avantajele utilizarii proprietatii de format "din Layer"

- Proprietatile de format ale elementelor sunt corelate cu proprietatile de format ale layer-ului. Modificarea proprietatilor de format ale layer-ului, conduce automat la modificarea proprietatilor de format ale tuturor elementelor apartinand acestui layer.
- Puteti lucra si in mod independent de scara utilizand stiluri de linii.

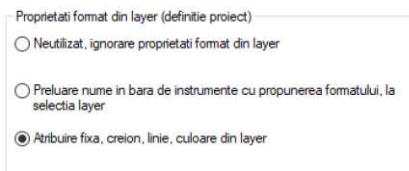
Nota: Cand lucrati cu grosime creion si culoare linie pentru text ca si cu grosime creion, stil linie si culoare linie pentru line cota si text cota, trebuie sa tineti cont de conditiile speciale ce controleaza atribuirea grosimii de creion si a culorii liniei si care au prioritate fata de proprietatile "din layer".

Definirea proprietatilor de format utilizand layer-ele

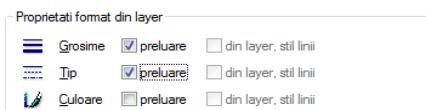
Utilizand caseta de dialog **Layer**, puteti specifica daca un element va prelua automat proprietatile de format ale layer-ului in care elementul este desenat.

Acest lucru implica doi pasi:

- Selectati tab-ul **Definitii Format** si selectati una dintre cele trei optiuni de preluare Proprietati format din layer. Aceasta setare se aplica numai proiectului curent. Ea se aplica tuturor elementelor nou create si este valabila pana la modificar ea explicita. Cand lucrati cu Managerul de retea intr-o retea, trebuie sa fiti logat ca administrator. In caz contrar nu puteti face nici un fel de setari in aceasta zona.

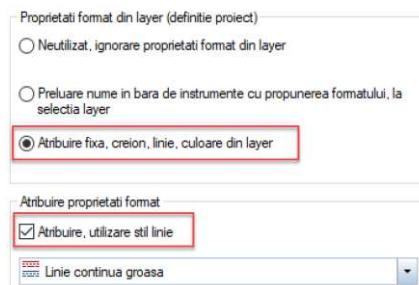


- Selectati tab-ul **Selectie Layer/ vizibile** si specificati ce proprietati de format (grosime creion, tip linie sau culoare) vor fi preluate din layer.



Utilizarea stilurilor de linii

Utilizand stilurile de linii puteti modifica felul in care arata elementele in functie de scara de referinta sau de tipul de reprezentare. Cerinte: Proprietatile de format sunt preluate din layer (atribuire fixa) si sunt utilizate stilurile de linii.



Proprietatile de format (grosime creion, tip linie, culoare) pe care le definiti pentru un layer pot fi salvate ca stil de linie cu un nume. Elementele pot acum prelua proprietatile de format ale layer-ului. Puteti defini diferite stiluri de linii pentru diferite intervale de scari de referinta sau tipuri de reprezentare astfel incat reprezentarea elementelor la afisarea si imprimarea sa varieze in functie de scara de referinta sau de tipul reprezentare selectat.

Programul vine cu o serie de stiluri de linii predefinite conform DIN 1356-1.

Stilurile de linii sunt resurse ale proiectului. Cand creati un proiect, puteti specifica daca doriti sa folositi tipurile de reprezentare din standardul din birou, sau din(tr-un) proiect.

Puteti de asemenea sa aplicati setarea **Constructii de ajutor** diferitelor scari/tipuri de desen. Elementele desenate pe acest layer sunt apoi afisate utilizand tipul de linie si culoarea specifica liniilor Constructie de ajutor. Aceste elemente nu sunt liniii de constructie "reale" si nu sunt selectate cand aplicati filtrul **Constructie ajutor**.

Stilurile de linii nu pot fi setate ca **invizibil**. Pentru a ascunde un stil de line, trebuie sa faceti invizibil layer-ul corespunzator. Totusi, puteti defini un tip de plansa cu numele unui stil de linie, de exemplu. Puteti apoi utiliza acest tip de planса pentru a ascunde layer-ele corespunzatoare.

Important: Lucrul cu stiluri de linii si diferite setari pentru diferite scari de reprezentare si tipuri de reprezentare necesita o abordare atenta!

Selectare elemente

Selectarea elementelor, generalitati

Pentru modificarea obiectelor, acestea trebuie mai intai selectate. In Allplan se selecteaza mai intai o functie de editare (de ex., copiere) si apoi elementele carora li se aplica aceasta functie. Aceasta functioneaza si invers cu majoritatea functiilor de editare: Selectati mai intai elementele si apoi functia.

Sfat: Cand faceti clic-dreapta pe un element din meniul contextual si selectati o functie de editare, Allplan selecteaza elementul automat.

Puteti selecta elemente fie facand direct clic pe ele, fie definind o zona de selectie in jurul elementelor pe care doriti sa le selectati. Functiile din zona **Interfata desktop** din **Bara de actiuni**, **selectiile din meniul contextual** si **Asistent filtru** va ajuta sa selectati elementele.

Acest tabel va ofera o vedere generala asupra opțiunilor de selectie:

Pentru a obtine asta	Procedati astfel
Selectati un element	Faceti clic pe element.
Selectati mai multe elemente sau regiuni.	Deschideti  Functia suma , faceti clic pe elemente sau definiti regiuni. Inchideti apoi Functia suma. Puteti de deschide si inchide Functia suma facand clic-dreapta in spatiul de lucru.
Selectati elementele intr-o zona de selectie.	<p>Pentru a specifica o zona de selectie dreptunghiulara:</p> <p>Folositi butonul stanga al mouse-ului pentru a descrie un dreptunghi de selectie.</p> <p>In  Optiuni - Interfata desktop - pagina Activare - sectiunea Activare, puteti specifica daca pentru inchiderea ferestrei de selectie este necesar sa dati al doilea clic. Cand lucrat cu un dreptunghi de selectie puteti specifica daca doriti sa selectati elementele complet cuprinse in fereastra de selectie sau si elementele parcial cuprinse in fereastra de selectie.</p>
	<p>Pentru a specifica o suprafata poligonală de selectie:</p> <p>Faceti clic pe  Selectie poligonală si introduceti punctele pentru a definii marginile suprafetei poligonale.</p>
Selectati toate elementele.	<p>Unele functii (de ex. Export) va permite sa selectati toate elementele in documentul curent prin clic pe Toate in optiuni introducere. Aceasta selecteaza de asemenea elemente ce nu sunt vizibile precum planurile de referinta. Consultati si "Comportamentul planurilor standard la copiere sau mutare fisiere" in ahutor (help) Allplan.</p>
Reselecteaza elemente selectate anterior.	Faceti clic pe  Reselectare (Bara de actiuni – grupa de actiuni Interfata desktop sau bara de functii Asistent filtru).
Selectie elemente din aceeasi grupa (cu acelasi numar de grupa).	Faceti clic pe unul din elementele grupei cu butonul din mijloc si apoi cu butonul din stanga al mouse-ului. Alta metoda: apasati si tineti apasata tasta SHIFT.

Generalitati despre functiile pentru selectarea elementelor

Selectie	Utilizare
Complet cuprinse in fereastra de selectie:	Selecteaza doar elementele care sunt incadrate in totalitate in dreptunghiul de selectie.
Elemente aflate complet din interiorul ferestrei de selectie si intersectate	Selecteaza elementele incadrate parcial (intersectate) sau total in dreptunghiul de selectie.
Doar intersectate de fereastra de selectie	Selecteaza doar elementele care sunt incluse complet in dreptunghiul de selectie.
Selectie dependenta de directie	Selectia depinde de directia in care definiti dreptunghiul de selectie: <ul style="list-style-type: none"> • De la dreapta la stanga - selecteaza elementele care sunt incadrate in totalitate sau intersectate de dreptunghiul de selectie. Cu aceasta metoda, selectia dreptunghiulara este afisata cu liniu punctate. • De la stanga la dreapta - selecteaza elementele care sunt incadrate in totalitate in fereastra de selectie.
Posibilitatea selectiei pentru elemente suprapuse des/inc	Permite selectarea elementelor daca sunt elemente congruente. Atunci cand aceasta optiune nu este activa (apasat), programul va selecta intotdeauna primul element creat (cel mai vechi).
Reselectare / Anulare	Reselecteaza elementele selectate la ultima selectie sau restaureaza elementele sterse (presupunand ca functia Stergere este activa).
Activare poligonală des/inc	Va lasa sa introduce o selectie pentru o activare poligonală. Faceți clic din nou pe primul punct pentru a închide polilinia (conturul).
Functiuni suma	Deschide Functia suma. Toate elementele pe care le selectati dupa ce ati activat Functiuni suma, chiar daca elementul este selectat intr-un dreptunghi, imprejmuit sau individual, este adaugat la selectie. Apasati din nou pictograma Functiuni suma pentru a dezactiva optiunea.

Nota: Gasiti functii pentru selectia elementelor in bara de functii **Asistent filtrusau** in bara de functii **Interfata desktop** din **Bara de actiuni**.

Selectie elemente prin indicare directa (clic)

Cand vi se cere sa selectati un element, puteti face clic pe un **singur** element pentru a-l selecta. Pentru a selecta mai multe elemente, activati **Functiuni suma** (Bara de actiuni – grupa de actiuni **Interfata desktop** sau bara de functii

Asistent filtru). Toate elementele pe care faceti acum clic vor fi adaugate "selectiei" pana inchideti Functia suma.

Selectie elemente prin definirea unei regiuni

Puteti selecta elemente definind o regiune mai degraba decat prin a face clic pe ele. Cand lucrati cu un dreptunghi de selectie puteti specifica daca doriti sa selectati elementele complet cuprinse in fereastra de selectie, elementele partial sau integral cuprinse in fereastra de selectie sau numai elementele partial cuprinse in fereastra de selectie.

Zona Selectie din Bara de actiuni si bara de functii Asistent filtru ofera urmatoarele optiuni:

- Selecteaza elementele incadrate in totalitate in dreptunghiul de selectie.
- Selecteaza elementele incadrate partial sau total in dreptunghiul de selectie.
- Selecteaza elementele incadrate partial in dreptunghiul de selectie.
- Selectia depinde de directia in care introduceti regiunea:
 - Introducand o fereastra de selectie doar in directia pozitiva X (stanga), selectati doar elementele complet delimitate de regiune, fereastra.
 - Introducand o fereastra de selectie doar in directia negativa X (dreapta), selectati toate elementele complet delimitate sau partial delimitate de regiune, fereastra. Cu aceasta metoda, selectia dreptunghiulara este afisata cu linii punctate.

Nota: Selectie dependenta de directie este implicita.

Dreptunghiul de selectie este reprezentat ca o suprafata colorata, care este indicata de pictograme. Culoarea zonei se modifica odata cu optiunea selectiei pe care o activati.

Cea mai usoara cale de a introduce o regiune este sa tinti apasat butonul-stanga al mouse-ului si sa introduceti doua puncte diagonale opuse care definesc colturile dreptunghiului de selectie. Puteti folosi **Activare poligonală** pentru a introduce o regiune de forma libera.

Selectia elementelor utilizand Functia Suma

Puteti folosi aceasta functie pentru a activa functia suma. Toate elementele pe care le selectati dupa ce ati activat Functiuni suma, chiar daca elementul este selectat intr-un dreptunghi, imprejmuit sau individual, este adaugat la selectie. Apasati din nou pictograma Functiuni suma pentru a dezactiva optiunea.

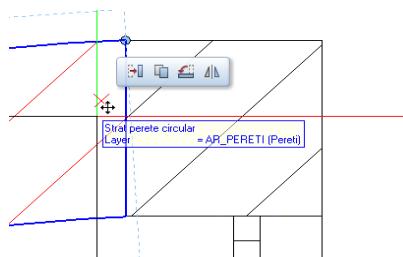
Sfat: In functie de setarile facute in  **Optiuni - Interfata desktop** - pagina **Mouse si cursoare** - sectiunea **Mouse**, puteti activa/dezactiva Functia suma facand clic dreapta in spatiul de lucru.

Pentru a utiliza Functia suma pentru selectie elemente

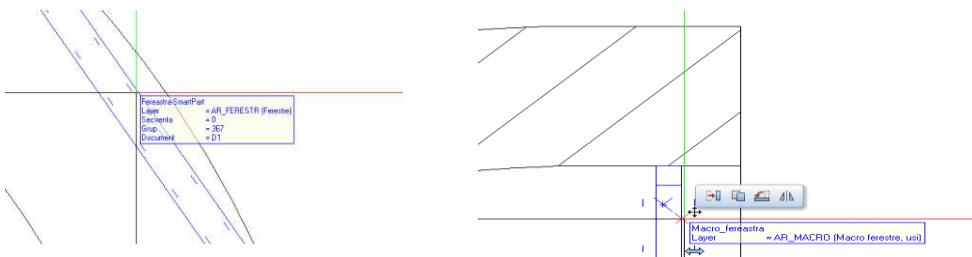
- Deschideti Functia suma facand clic pe  **Functia suma** (Bara de actiuni – grupa de actiuni **Interfata desktop** sau bara de functii **Asistent filtru**).
- Faceti clic pe elemente sau deschideti o fereastra dreptunghiulara sau poligonală de selectie.
- Inchideti functia facand clic pe  **Functiuni suma**.

Previzualizare selectie si informatii element

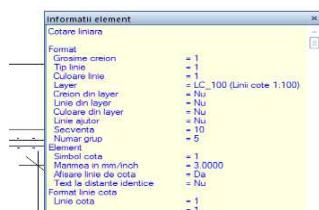
La pozitionarea cursorului peste un element fara sa faceti clic, intregul element este afisat in **culoare previzualizare selectie** in plan, elevatie si in perspectiva. Setarea implicita este portocaliu. Aceasta **previzualizare selectie** este intradevar utila in cazul desenelor complexe, intrucat se vede daca ati identificat corect elementul inainte de a-l selecta.



Info element ofera suport aditional: Pe langa previzualizare selectie, numele elementului si layerul (setarea implicita) sunt afisate langa cursor.



Apasand tasta TAB se afiseaza informatii suplimentare despre elementele 2D si 3D.



Nota: Puteti seta culoarea, tipul si scopul pentru **Previzualizare activare** si **Info element** in Optiuni pe pagina **Pagina activare**.

Lucrul cu filtre

Utilizand filtrele, puteti limita selectia elementelor dupa anumite tipuri de proprietati. De exemplu, aplicati un filtru pentru a selecta elemente de o anumita culoare sau pereti de o anumita grosime. Faceti clic pe filtrul pe care doriti sa-l utilizati si setati proprietatile dupa care doriti sa fie filtrate elementele. Intotdeauna trebuie sa alegeti filtrul inaintea selectarii elementelor pentru care doriti sa aplicati filtrul. In mod normal puteti selectata doar tipul de elemente disponibile in desenele incarcate.

Allplan aplica intotdeauna filtrul pe proprietatile elementelor; ce vedeti pe ecran este irrelevant.

Daca selectati mai multe filtre, acestea sunt legate printr-un "SI logic". Asta inseamna ca Allplan selecteaza numai elementele care corespund criteriului de filtrare.

Functiile pentru filtrare gasiti in urmatoarele locuri:

- **Bara de actiuni** - zona Filtru
- **Meniu selectie surtaturi**
- Bara de functii **Asistent filtru** (nu este disponibila in configuratia cu Bara de actiuni)

Generalitati despre optiunile de filtrare

Filtru



Filtru pas cu pas

Utilizare

Aplica un filtru elementelor deja selectate sau filtrate; puteti defini criterii suplimentare de selectie. Pentru mai multe informatii, consultati Filtru Pas cu Pas.



Cele mai recente filtre

Afisarea ultimelor setari de filtrare deja utilizate.



Preluare conditii filtru

Preia toate proprietatile specifice unui element si le foloseste ca un criteriu de filtrare.



Afisarea informatiilor RGB ale unui pixel

Arata valorile R(ed) G(reen) si B(lue) si determina cu precizie valorile unei culori.

 Filtru dupa creion	Filtreaza elementele dupa creion.
 Linie	Filtreaza elementele dupa tipul de linie.
 Culoare	Filtreaza elementele dupa culoare. Puteti alege dintre 256 de culori.
 Umplutura	Filtreaza elementele dupa umplutura sau umplutura avansata (cu gradient, transparenta si umbrire)
 Layer	Filtreaza elementele dupa layer. Sunt disponibile toate layerele utilizate in documentul activ si in desenele deschise in modul activ in fundal.
 Constructie de ajutor	Filtreaza elementele dupa formatul liniei constructie de ajutor.
 Proprietate linie motiv	Filtreaza elementele dupa proprietatile de linie motiv si motiv cu un numar specific.
 Atribut	Filtreaza elementele dupa un anumit atribut.
 Categorii reabilitare	Filtru dupa elemente de arhitectura cu atributele Pastrare , Demolare si Adaugare .
  Arhitectura	Filtreaza dupa elementele de arhitectura. Puteti definii tipul elementului arhitectural, grosimea si materialul. Pentru mai multe informatii, consultati Filtru dupa elemente arhitectura.
 Element	Filtreaza elementele dupa element, precum linii, hasuri, macro.
 Plan situatie, Urbanism	Filtreaza dupa elementele create cu functii din grupele de actiuni Plan situatie si Urbanism .
 Allfa	Filtreaza elementele dupa atribute Allfa.
 MDT	Filtreaza dupa elementele create cu functiile din grupa de functii Modelare teren .
 Editare plansa	Filtreaza dupa elementele dintr-o plansa. In plus puteti face filtrare si dupa scara sau unghiul de inclinare.
 Obiect structuri metalice	Filtreaza dupa elementele create cu functiile din grupa de functii Structuri metalice .
  Numar grupa	Filtreaza elementele dupa numarul grupei.
 Numar hasura	Filtreaza elementele dupa un stil de hasura cu un anume numar.
 Numar motiv	Filtreaza elementele dupa un tip de motiv cu un anume numar.
 Numar stil suprafata	Filtreaza elementele dupa stilul de suprafata cu un anume numar.
 Numar punct simbol	Filtreaza elementele dupa un punct simbol cu un anume numar.

 **Armare cu bare,**  **Armare cu plase,**
 **Element grinda cu zestrele**

Filtreaza elementele dupa tipul de element.

 **Conditie stergere**

 Numai **Filtru pas cu pas**: Sterge conditiile de filtrare definite anterior.

 **Cautare elemente**

Cauta obiecte sau elemente de arhitectura in documentele incarcate pe baza criteriului specificat. Elementele gasite sunt selectate si pot fi prelucrate.

Desenarea cu precizie

Notiuni de baza

Generalitati

In Allplan puteti crea rapid desene de o precizie mare fara a sti coordonatele punctelor sau lungimea elementelor, fara a fi nevoie sa trasati linii de ajutor complexe. Puteti prelua valori pentru lungime si coordonate de la elemente existente. In plus, puteti face calcule in linia de dialog, sau puteti sa folositi functii de masurare pentru ca apoi sa transferati rezultatele obtinute in linia de dialog.

Introducerea valorilor pentru lungimi si coodonate

Generalitati

In Allplan, valorile pentru lungime si coordonate sunt mereu introduse ca valori reale. Nu este nevoie sa recalculeti lungimea de fiecare data pentru a lua in calcul scara de referinta. De exemplu, daca desenati un perete cu lungime 8.60 m, introduceti 8,6 (presupunand ca unitatea aleasa este m).

Executarea calculelor in linia de dialog

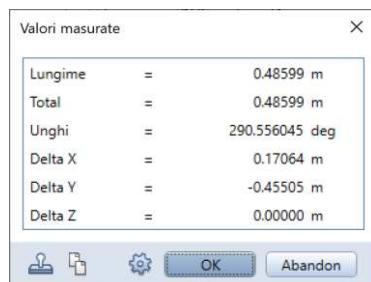
Puteți face calcule în linia de dialog atunci când sistemul va cere să introduceti o lungime.



Transferul valorilor masurate

Valorile obținute cu funcția **Masurare** pot fi transferate direct în linia de dialog. Trebuie doar să faceți clic pe valoarea corespunzătoare în caseta de dialog **Valori masurate**.

Puteți folosi pentru a copia rezultatul în Clipboard și a-l folosi în alte aplicații Windows (cu combinatia de taste CTRL+V).



Setarea unui unghi snap cursor si utilizarea instrumentelor de ajutor

Cand desenati elemente liniare (un perete sau o linie, de exemplu), puteti sa desenati liber, sau puteti sa restrictionati directia in care desenati la un anumit unghi. Puteti face aceste setari in partea dreapta, in linia de dialog.



Puteti restrictiona miscarea pe orizontala si pe verticala (directii impuse in modul orto) sau puteti seta la alegere unghiul snap al cursorului. Programul tine cont de setarile curente pentru unghiul sistemului. Daca, de exemplu, unghiul sistemului este setat la 30 de grade, este interpretat in continuare ca fiind orizontal.

Nota: Daca ati setat unghiul de snap al cursorului, atunci aceasta setare va avea prioritate asupra oricarei setari a punctului de snap efectuata, precum si asupra oricarei alte setari din meniul contextual. Acest lucru inseamna ca se vor intersecta doar punctele aflate in aliniament cu unul dintre unghiiurile de snap ale cursorului.

Puteti folosi urmatoarele optiuni din linia de dialog pentru a restrictiona miscarea cursorului intr-o directie sau unghi specific.

Pictograma	Functie	Utilizare
	Nici o pictograma apasata	Liniile pot fi desenate sub orice unghi. Aceasta este setarea implicita.
	Introducere la unghiuri drepte	Liniile pot fi desenate numai in unghi drept (orto) fata de unghiul sistemului.
	Snap cursor	Liniile pot fi desenate numai sub anumite unghiuri.
15.00	Introducere cu snap cursor unghiular	Definiti aici unghiul la care se face constrangerea de introducere (selectie posibila numai daca este activata).

Punct snap (agatare punct)

Cand pozitionati un punct cu butonul-stanga al mouse-ului, puteti sa va raportati la puncte existente pe masura ce faceti acest lucru. Puteti sa agatati urmatoarele tipuri de puncte: puncte de capat, punctele de mijloc, puncte de impartire sau de intersectie. Nu este necesar sa cunoasteti coordonatele acestor puncte si nici nu este nevoie sa utilizati constructii suplimentare de ajutor. Cand optiunea Afisare simboluri puncte specifice este activata, un simbol (cunoscut ca punct specific) este afisat in centrul cursorului. Afisare simboluri puncte specifice arata tipul de puncte detectate in raza de cautare. Utilizand

 **Optiuni, Interfata desktop, Punct snap**, puteti seta tipul de puncte specifice pe care le va cauta sistemul si daca acesta va cauta punctele in desenele active, active in fundal sau pasive.

Utilizand snap cursor, puteti alinia punctele fata de puncte existente. Aici, de asemenea, ajutorul vizual faciliteaza procesul.

Nota: Daca ati setat unghiul de snap al cursorului, atunci aceasta setare va avea prioritate asupra oricarei setari a punctelor specifice pe care ati efectuat-o, precum si orice alte optiuni setate in meniul contextual. Acest lucru inseamna ca se vor intersecta doar punctele aflate in aliniament cu unul dintre unghiurile de snap ale cursorului.

Utilizarea Simboluri cursor

Cand Simboluri cursor este activat, simbolurile sunt afisate in centru si la intersectii inainte de setarea punctelor. Aceste simboluri ale punctelor specifice indica tipul de punct detectat in interiorul razei de cautare. Simbolurile cursor sunt afisate dupa ce ati activat o functie de desenare (functia de Linie, de exemplu) si ati mutat cursorul in spatiul de lucru. Puteti sa specificati ce tipuri de puncte trebuie sa caute programul in  Optiuni puncte snap in meniul contextual.

Allplan utilizeaza urmatoarele simboluri cursor pentru a indica diferite tipuri de puncte:

Pictograma	Descriere
	Punct liber: Nu exista nici un punct definit in raza de cautare. Cercul reprezinta dimensiunea razei de cautare.
	Punct final: Sare pe cel mai apropiat capat al elementului. Aceasta optiune nu poate fi dezactivata.
	Intersectie: Sare pe punctul de intersectie dintre doua elemente din interiorul razei de cautare.
	Punct de mijloc: Sare pe punctul de mijloc cel mai apropiat al unei linii sau poligon din interiorul razei de cautare.
	Punct tangenta: Sare pe cel mai apropiat punct de tangenta al unui arc, cerc sau elipsa.
	Quadrant: Agata quadrantul cel mai apropiat de pe un arc, cerc sau elipsa.
	Puncte rastru: Sare pe cel mai apropiat punct de rastru in interiorul razei de cautare. Rastrul este definit cu  Optiuni rastru. Rastrul este vizibil doar cand functia  Rastru des/inc este activa (meniu Vizualizare in bara de functii Special). Cursorul sare pe punctele de rastru, chiar daca rastrul nu este vizibil.
	Punct referinta al liniei de cota: Sare pe puncte de referinta existente atunci cand desenati liniile de cota.
	Snap liniar (Utilizare CTRL + buton stanga de mouse): Sare pe cel mai apropiat punct din raza de cautare in timp ce plasati punctele. In acest fel, puteti desena mai rapid linii perpendiculare. Aceasta optiune nu poate fi dezactivata.
	Element: Sare pe cel mai apropiat punct al unui element aflat in raza de cautare.

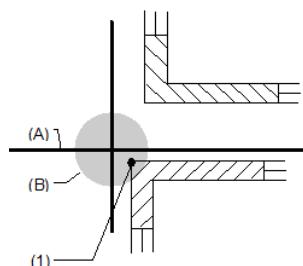
Punct snap cu butonul dreapta al mouse-ului

Puteti agata puncte specifice pe elemente existente. Aceste puncte pot fi puncte de capat, de mijloc, puncte de impartire si puncte de intersectie. Nu este necesar sa cunoasteti coordonatele acestor puncte si nici nu este nevoie sa utilizati constructii suplimentare de ajutor.

Allplan cauta puncte specifice in interiorul unei raze de cautare definite in jurul cursorului. Aceasta inseamna ca atunci cand faceti clic in spatiul de lucru, sistemul "agata" (sare pe) puncte specifice intalnite pe o anumita distanta in jurul cursorului (raza de cautare), chiar in cazul in care cursorul nu este pozitionat exact pe punctul respectiv. Puteti seta valoarea razei de cautare in

 **Optiuni introducere punct** (in meniul contextual), sectiunea **Punct snap**.

In functie de setarile facute in  **Optiuni introducere punct**, raza de cautare poate tine cont numai de desenul activ (current) sau poate include in raza de cautare si elemente din desenele active in fundal.



- (A) Cursor
- (B) Raza de cautare
- (1) Programul 'agata' coordonatele acestui punct daca el se afla in interiorul razei de cautare.

Nota: In  **Optiuni - Interfata desktop - Pagina Punct snap - Sectiunea Punct snap**, puteti configura sistemul sa emita un semnal sonor ori de cate ori faceti clic pe un punct nedefinit (oarecare).

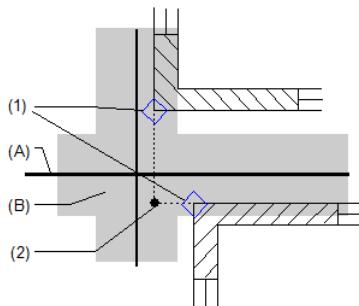
Snap liniar

Snap liniar va permite sa plasati noi puncte aliniate cu puncte existente. Pentru a face acest lucru, folositi CTRL + butonul-stanga al mouse-ului. Daca programul gaseste un punct in interiorul razei de cautare, punctul setat este plasat in asa maniera incat este aliniat exact cu cel mai apropiat punct gasit in interiorul razei de cautare.

Aliniamentul se bazeaza pe unghiul de sistem selectat.

Daca optiunea **Afisare simboluri - Simboluri punct snap** este selectata in zona **Reprezentare punct snap** din **Optiuni - Punct snap**, programul evidentaia punctele care sunt aliniate perpendicular inante de a fi apasat un buton si creaza linii de ajutor temporare care se extind pana la acel punct. Acest lucru ofera un control vizual mai bun atunci cand utilizati functia de agatare a punctelor.

Sfat: Desenarea folosind agatarea punctelor este utila in desenele ce contin putine elemente. Pe masura ce numarul de elemente creste devine mai dificil sa aliniati cu punctul corect.



- (A) Cursor
- (B) Raza de cautare
- (1) Snap liniar
- (2) Punct specific

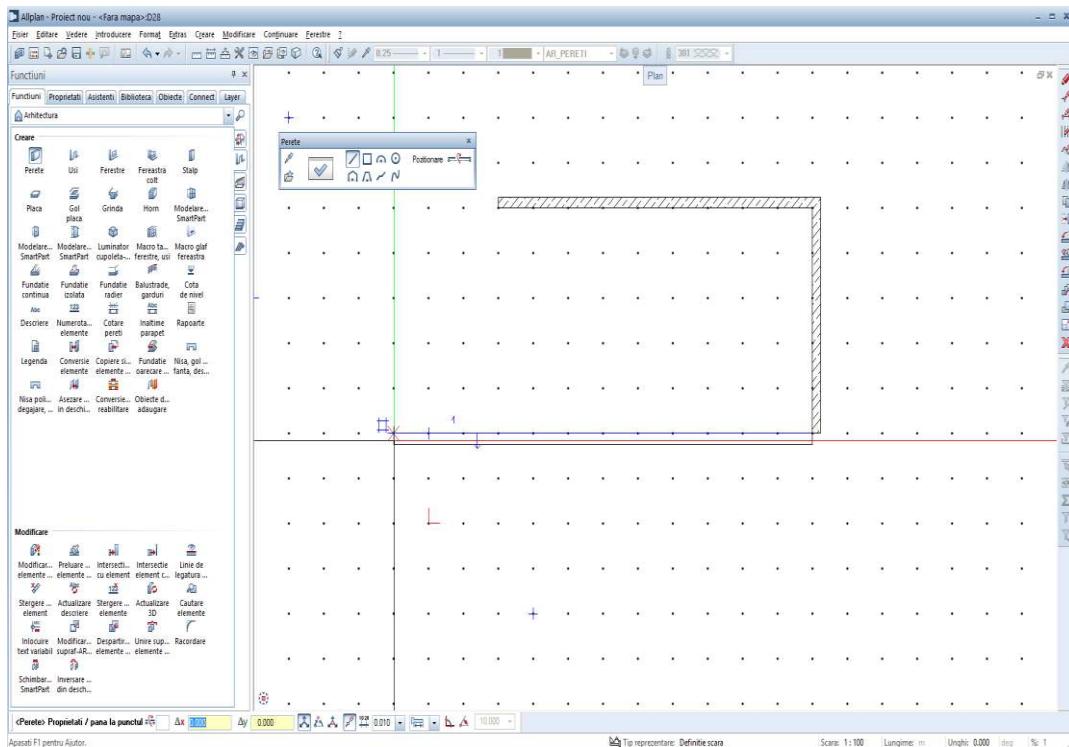
Desenarea cu precizie utilizand rastru

Canad comutati pe activarea rastrului (folosind **Rastru des/inc** (meniu **Vedere** sau lista derulanta **Vedere** din **Bara de acces rapid**)), un rastru cu puncte este afisat in toate ferestrele din proiectul activ, rastru ce se intinde peste tot spatiul de lucru. Rastru serveste la orientarea vizuala si la definirea (agatarea) unor punctele specifice. Punctele de rastru nu apar la imprimare.

Atunci cand optiunea **Punct rastru** este selectata in zona **Punct snap** din **Optiuni punct snap**, puteti utiliza punctele rastrului pentru puncte snap. Daca debifati toate celelalte casute si dezactivati optiunea puncte snap in toate desenele, cursorul va sari numai pe punctele rastrului.

Nota: Cursorul sare pe punctele de rastru, chiar daca rastru nu este vizibil.

Utilizati **Rastru des/inc** pentru afisarea sau ascunderea rastrului. Folositi **Setari rastru** (din meniu **Vedere** sau din lista derulanta **Vedere** din **Bara de acces rapid**) pentru definirea distantei dintre punctele de rastru de pe directiile x si y. La definirea rastrului programul tine cont de unghiul sistemului.



Metode cu puncte specifice (snap)

Cand se agata si se introduc puncte, se pot gasi numeroase functii ajutatoare in linia de dialog si in meniul contextual (asistent punct).

Aceste functii si optiuni sunt disponibile numai atunci cand programul asteapta sa introduceti un punct - de ex. dupa selectarea unei functii de creare.

Functii si optiuni din meniul contextual

Pictograma	Punct snap (agatare punct)	Utilizare
	Ultimul punct	Utilizeaza ultimul punct introdus.
	Punct temporar pentru distanta	Punctul agatat este fixat; valorile pentru distanta introduce pentru directiile x, y si z se refera la acest punct chiar si atunci cand cursorul este fixat pe alte puncte.
	Blocare coordonata	Utilizeaza coordonata curenta ca si coordonata fixa. Puteti selecta coordonata X, Y sau Z sau o combinatie a acestora dintr-un submeniu.
	X Fix	Toate introducerile de puncte facute (in linia de dialog sau folosind cursorul) se aplica pastrand valoarea coordonatei X fixa. In acest fel, puteti plasa puncte aliniate exact cu punctele existente.
	Y Fix	Toate introducerile de puncte facute (in linia de dialog sau folosind cursorul) se aplica pastrand valoarea coordonatei Y fixa. In acest fel, puteti plasa puncte aliniate exact cu punctele existente.
	Z Fix	Toate introducerile de puncte facute (in linia de dialog sau folosind cursorul) se aplica pastrand valoarea coordonatei Z fixa. In acest fel, puteti plasa puncte aliniate exact cu punctele existente.
	Utilizare coordonate	Utilizeaza coordonatele urmatorului punct selectat cu clic (optiune valabila numai daca Punct global este selectat).

	Punct intersectie	Agata punctul de intersectie dintre doua elemente.
	Punct mijloc	Agata mijlocul unui element (de ex. al unei linii) sau al unei linii pe care o introduceti. Cand aplicati aceasta functie cercurilor sau elipselor, centrele acestor elemente sunt agatate.
	Centru arc	Gaseste mijlocul arcului, elipsei, sau al unei parti dintr-o elipsa sau curba spline.
	Punct impartire	Imparte o linie introdusa sau un element, intr-un numar ales de segmente. Punctele de impartire pot fi definite prin clic sau prin introducerea unui numar.
	Baza perpendiculararei	Gaseste pe un element punctul obtinut prin tragerea unei linii perpendicularare dintr-un punct intamplator pe acel element.
	Punct de referinta	Plaseaza pe un element un punct situat la o anumita distanta fata de un punct (de referinta). Punctul de referinta este afisat ca simbol de directie si este localizat fie la inceputul fie la sfarsitul elementului, depinzand de amplasarea celui mai apropiat punct pe care ati facut clic. Distanța dintre punctul de referinta afisat si punctul de contact este afisata in linia de dialog.
	Intersectie cercuri virtuale	Gaseste un punct obtinut din punctul de intersectie a doua cercuri nou introduse.
	Cautare/ punct extensie	Amplaseaza un punct pe linia de cautare.
	Stergere puncte de cautare	Sterge toate punctele de cautare amplasate; linia de cautare este recalculata.
	Optiuni punct snap	Deschide caseta de dialog Optiuni si afiseaza pagina Punct snap . Puteti seta optiunile pentru snap si puteti efectua setarile pentru puncte snap si pentru Simboluri cursor.
	Optiuni indicare directie	Deschide caseta de dialog Optiuni si afiseaza pagina Indicare directie . Puteti comuta indicare directie pe inchis sau deschis. In plus puteti defini (afisa) setarile pentru indicare directie.

Functii si optiuni in linia de dialog

Pictograma	Punct snap (agatare punct)	Utilizare
	Punct global	Permite introducerea punctelor in coordonate absolute in linia de dialog. Aceste coordonate sunt relative la originea (=punct global) sistemului CAD (0, 0, 0). Puteti prelua coordonatele unui punct existent facand clic pe el sau introducand numarul punctului.
	Coordonata X absoluta	Gaseste un punct bazat pe coordonata X absoluta (relativa la originea (= punct global) sistemului CAD (0, 0, 0)).
	Coordonata Y absoluta	Gaseste un punct bazat pe coordonata Y absoluta (relativa la originea (= punct global) sistemului CAD (0, 0, 0)).
	Coordonata Z absoluta	Gaseste un punct bazat pe coordonata Z absoluta (relativa la originea (= punct global) sistemului CAD (0, 0, 0)).
	Punct delta	Permite introducerea punctelor in coordonate relative in linia de dialog. Puteti plasa un punct bazat pe distanta sa relativa fata de punctul curent ales sau fata de ultimul punct introdus.
	Delta X	Gaseste un punct bazat pe distanta in directia X, relativ la ultimul punct introdus.
	Delta Y	Gaseste un punct bazat pe distanta in directia Y, relativ la ultimul punct introdus.
	Delta Z	Gaseste un punct bazat pe distanta in directia Z, relativ la ultimul punct introdus.
	Coordonate polare	Plaseaza un punct la un anumit unghi si la o anumita distanta fata de ultimul punct introdus.
	Zona detectie des/inc	Activeaza/Deactiveaza selectia automata a zonelor inchise, delimitate.
	Linie indicare directie	Activeaza/Deactiveaza indicare directie. Ca alternativa puteti apasa tasta F11
	Pas matrice	Facand clic pe aceasta pictograma, se va pozitiona punctul de referinta exact in punctele rastrului definit prin introducerea lungimii si a valorii. Coordonatele curente relative cu ultimul punct introdus sunt afisate intr-un ToolTip atasat cursorului.
0.125	Lungime matrice	<p>Aici puteti introduce o valoare pentru "lungimea matricei". Aceasta setare se aplica si pentru liniile de indicare directie.</p> <p>Urmatoarele pictograme apar numai daca ati activat o functie pentru crearea elementelor (de exemplu, Linie):</p>

	Introducere la unghiuri drepte	Liniile pot fi desenate numai in unghi drept (orto) fata de unghiul sistemului.
	Snap cursor	Liniile pot fi desenate numai sub anumite unghiuri.
15.00	Introducere cu snap cursor unghiular	Definiti aici unghiul la care se face constrangerea de introducere (selectie posibila numai daca  este activata).

Desenarea cu precizie

Allplan va pune la dispozitie o gama variata de optiuni pentru a va asista in procesul de introducere a punctelor. Plasarea punctelor poate fi precisa - pornind de la valorile introduse din tastatura - sau poate fi intuitiva, prin mutarea cursorului prin spatiu de lucru.

In timpul introducerii, descrierea elementului se schimba constant in timp ce mutati cursorul peste spatiul de lucru. Elementul introdus este intotdeauna afisat in previzualizare asa cum va fi de fapt amplasat ulterior in spatiul de lucru, ceea ce inseamna ca pozitia elementului afisat in previzualizare este adaptata la punctul fixat de cursor. Elementele care pot fi agatate sunt afisate in culoarea de selectie.

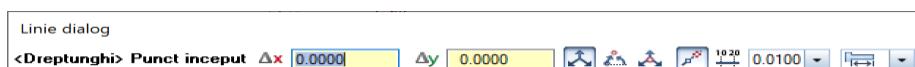
Aceste optiuni faciliteaza munca de creare a desenelor deoarece puteti introduce repede puncte, ceea ce va permite sa editati intr-o maniera simpla desene foarte complexe ce contin nenumarate puncte.

Introducerea punctelor folosind linia de dialog

De fiecare data cand faceti clic pe o functie care presupune introducere de puncte, urmatoarele casete de introducere a datelor si pictograme sunt afisate in linia de dialog:



In cazul in care functia solicita si coordonata Z apare si o a treia casuta pentru aceasta, cum este cazul functiilor de **Modelare**:



Previzualizare punct specific

Puteți fixa puncte specifice cu ajutorul mouse-ului. De asemenea, puteți introduce puncte și elemente pe baza punctelor existente:

Mutati cursorul langa un punct (tot ce trebuie să faceti este să indicați catre acel punct) și programul îl va agăta și-l va marca cu un X rosu.

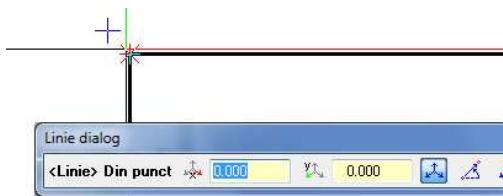


Figura: Punct fixat; subliniat prin marcarea cu un X rosu

Nota: Punctele specifice agățate sunt afisate în toate vederile.

Toate introducerile facute în linia de dialog se aplică punctelor specifice. Folosiți combinațiile de taste TAB/PAGE UP sau SHIFT+TAB/PAGE DOWN pentru a comuta între casetele de introducere a datelor. Puteți de asemenea face calcule.

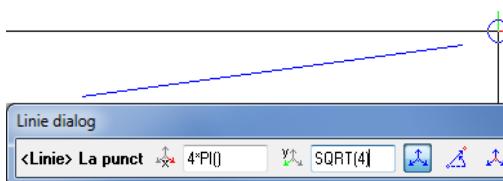


Figura: calcule: $DX=4\times 2=8$; $DY=4/3=1.333$

Previzualizarea arata toate punctele

Introducerile facute in linia de dialog sunt afisate simultan in previzualizare. O cruce rosie (X-ul rosu) apare imediat in punctul definit de datele introduse.

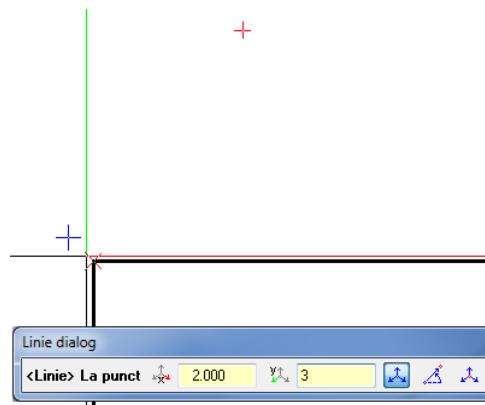


Figura: Previzualizarea punctului, distanta DX=2, DY=3 catre punctul specific (snap)

Cand apasati ENTER sau faceti click in spatiul de lucru, punctul tocmai introdus serveste ca punct de inceput pentru noul element (linie in acest exemplu) sau ca punct de referinta pentru functiile de modificare.

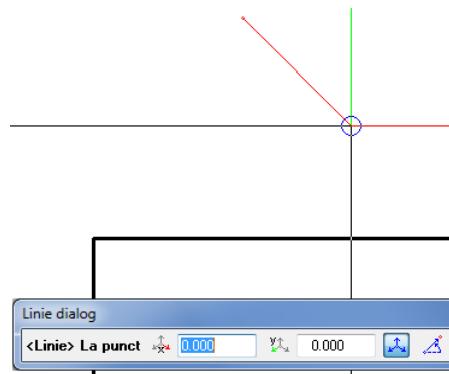


Figura: Apasati ENTER sau faceti clic in spatiul de lucru pentru a plasa punctul; linia este atasata de cursor

Inainte de a plasa punctul, mai puteti indica si spre alt punct folosind cursorul: distanta introdusa in linia de dialog se refera la noul punct specific.

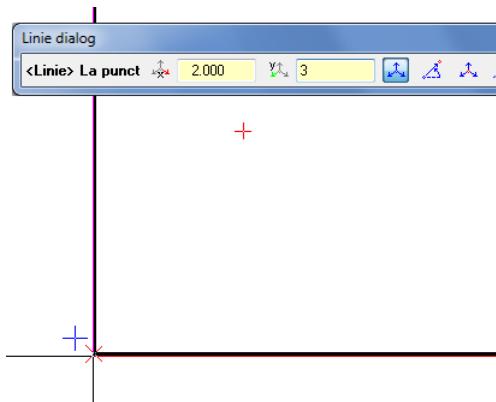


Figura: Previzualizarea punctului, distanta DX=2, DY=3 se refera la noul punct specific

In functie de punctul specific sau in functie de punctul plasat?

Cand faceti introduceri in linia de dialog, puteti vedea imediat daca datele introduse se raporteaza la un punct specific sau la ultimul punctul plasat:

- In cazul punctelor specifice, casetele de introducere a datelor sunt evidențiate cu galben.
- In cazul punctelor plasate, casetele de introducere a datelor sunt evidențiate cu alb.

Este propusa o valoare pentru a fi introdusa

Pictogramele din dreapta casetelor de introducere a datelor sunt butoane: Cand faceti clic pe o pictograma, programul propune valoarea introdusa pentru toti pasii ce vor urma; totusi, puteti schimba aceasta valoare in orice moment.

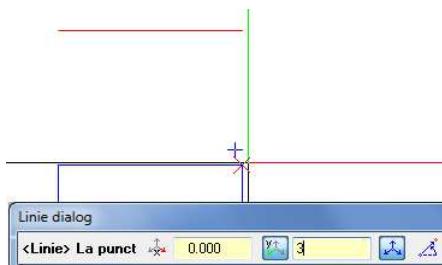


Figura: DY=3 este propus pentru urmatorul punct specific

Transferati date catre casetele de introducere a datelor facand clic

Casetele de introducere a datelor pun la dispozitie meniuri contextuale, pe care le puteti folosi pentru a obtine valori din desen doar facand clic pe anumite puncte. Faceti clic-dreapta in caja relevanta, selectati o functie si faceti clic pe punctul sau unghiul pe care doriti sa-l utilizati.

Functia	Utilizare
	Distanta orizontala Faceti clic pe doua puncte; proiectia pe orizontala a distantei dintre puncte este transferata in caja de introducere a datelor.
	Distanta verticala Faceti clic pe doua puncte; proiectia pe verticala a distantei dintre puncte este transferata in caja de introducere a datelor.
	Distanta Faceti clic pe doua puncte; distanta dintre ele este transferata in caja de introducere a datelor.
	Unghi Specificati unghiul facand clic pe doua puncte sau o linie de indicare directie; valoarea acestui unghi este transferata in caja de introducere a datelor.

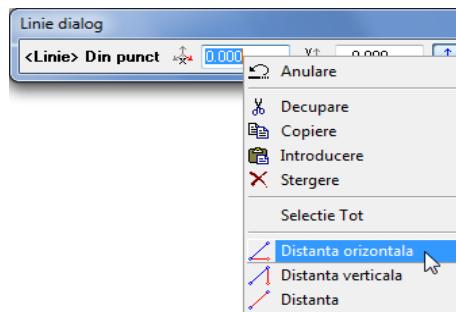


Figura: Meniul contextual cand introduceti coordonate

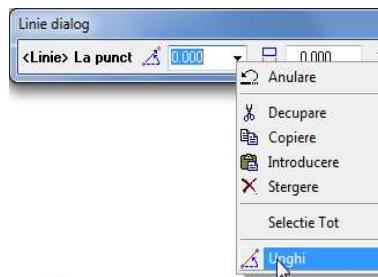


Figura: Meniul contextual cand introduceti unghiuri

Meniul contextual pentru introducerea punctelor

Faceti clic-dreapta pentru a accesa **functii si optiuni** din meniul contextual, care va ajuta in procesul de plasare si selectare a punctelor.

Puteti gasi mai multe informatii in sectiunea Meniul contextual la introducere puncte ("Meniul contextual pentru introducerea punctelor" la pagina 80).

Introducerea punctelor utilizand "Pas matrice" (dimensiunea rastrului)

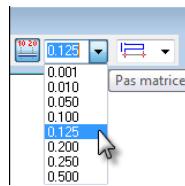
Cand introduceti elemente arhitecturale puteti plasa puncte si elemente intr-un rastru care poate fi definit cu o precizie de o optime de metru.



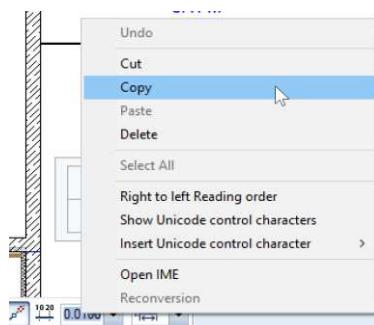
Pentru a utiliza dimensiunea rastrului

Urmatoarele opțiuni sunt disponibile în linia de dialog:

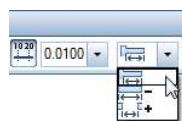
- Faceți clic pe Pas matrice pentru a activa pasul matricei și a dezactiva campurile pentru Δx , dX și Δy , dY .
- Puteti seta o lungime predefinită sau puteti introduce o valoare în caseta de introducere a datelor.



- Faceți clic-dreapta în campul pentru pasul matricei pentru a deschide meniul contextual cu funcțiile pentru introducerea valorilor.

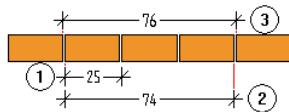


- Selectați o setare pentru rastru în caseta din dreapta.



- Caramida + rost (de ex. 1 cm) formează o unitate de rastru.
- **Dimensiuni de bază**: Allplan nu adaugă un rost suplimentar.
- **Dimensiuni deschidere** :- Allplan scade dimensiunea unui rost.

-  **Dimensiuni deschidere +:** Allplan adauga dimensiunea unui rost.



- 1 Dimensiuni de baza
2 Dimensiuni deschidere -
3 Dimensiuni deschidere +

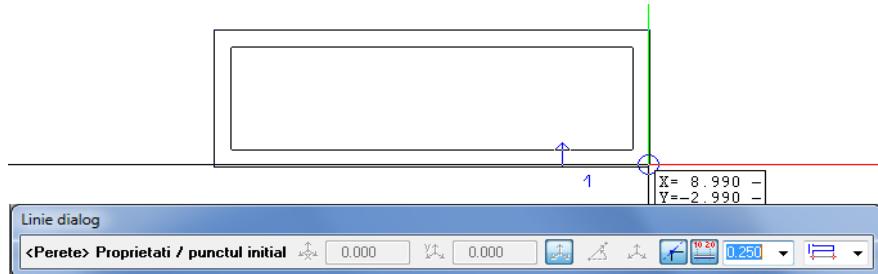
- Faceți clic-dreapta în caseta de selectie din dreapta pentru a deschide meniul contextual **introducere dimensiune rost**:



Desenare utilizand optiunea "Pas matrice"

Atunci cand desenati pereti, selectati lungimea de rastru potrivita si

 **Dimensiuni exterioare** - In timpul lucrului, puteti vedea un ToolTip cu distanta fata de punctul de inceput al peretelui in directia X si Y.



Puteti plasa punctul de sfarsit al peretelui dreptunghiular numai in punctul selectat al rastrului.

Sfat: Optiunea "Pasul matricei" este extrem de utila la lucru in fereastra de animatie.

Sfat: Daca  **Pas matrice** este activ, se poate utiliza tasta TAB pentru a comuta intre **Dimensiuni de baza**, **Dimensiuni deschidere -** si **Dimensiuni deschidere +** in timpul desenarii.

Sfat: Puteti utiliza de asemenea optiunea "Pas matrice" cand desenati cu indicare directie.

Desenarea cu indicare directie

Linie cautare

Optinea Indicare directie face desenarea mai intuitiva, salvand mult timp si efort, nemaifiind necesara desenarea unor linii ajutatoare. Indicand anumite elemente, puteti defini pana la cinci puncte de reper. Aceste puncte sunt marcate cu simboluri, definind tipul de linie de indicare directie afisat.

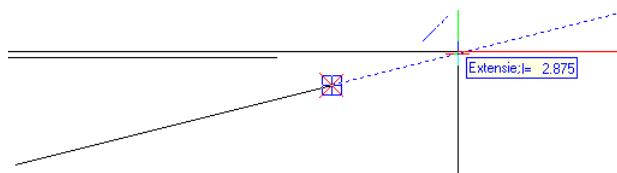
Sfat: Punctele pentru indicare directie sunt marcate prin dreptunghiuri pozitionate in jurul punctelor de indicare directie sau a punctelor snap.

In loc sa faceti clic pe un element si sa asteptati pana cand programul activeaza automat linia de indicare directie, puteti plasa direct un punct de indicare directie selectand  **Punct de cautare** din meniul contextual. Utilizand  **Stergere puncte cautare** puteti sterge toate punctele de cautare si incepe din nou.

Linii de indicare directie posibile

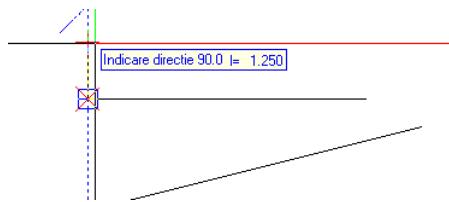
Extensia

Dupa activarea unei functii de desenare, pozitionati cursorul pe un punct de inceput sau de sfarsit al unui element. Cand mutati cursorul in lungul extensiei elementului, programul afiseaza o linie de cautare care se prelungeste ramaneand agatata de acest element. In cazul utilizarii a doua linii de cautare puteti utiliza de asemenea punctele virtuale de intersectie ale acestor lini.



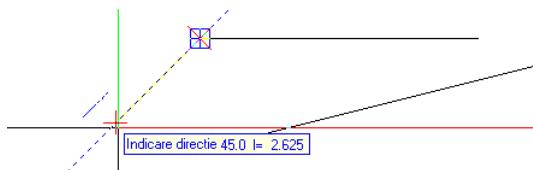
Indicare directie ortogonală

Dupa activarea unei functii de desenare, mutati usor elementul, in previzualizare, in directia axei X sau Y. Este afisata cea mai apropiata linie de cautare directie - orizontala sau verticala.



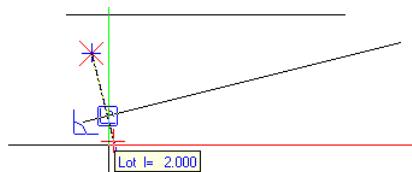
Indicare directie polara

Liniile de cautare directie ortogonale sunt completate de linii de cautare directie polare. Dupa activarea unei functii de desenare, pozitionati elementul in previzualizare la unghiul snap al cursorului setat pentru liniile de cautare polare. Este afisata cea mai apropiata linie de cautare ce corespunde unghiului selectat.



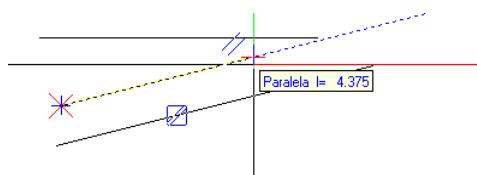
Perpendiculara

Dupa activarea unei functii de desen, indicati un element existent aproximativ in zona unde va fi pozitionata perpendiculara. Asteptati pana programul afiseaza simbolul corespunzator. Cand mutati cursorul in lungul extensiei perpendiculararei, apare o linie de cautare. Acum puteti face clic pe un punct pe un element sau pe linia de cautare, sau puteti indica lungimea perpendicularei in linia de dialog.



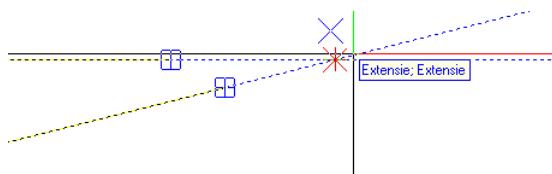
Paralela

Dupa activarea unei functii de desen, mutati cursorul pe un element liniar si pozitionati-l intre un punct de capat si punctul de mijloc. Asteptati pana cand programul activeaza linia de cautare (puteti defini un timp limita in **Optiuni introducere punct**, tab-ul **Indicare directie**) si afiseaza simbolul punctului agatat; cu alte cuvinte, programul afiseaza o linie de cautare paralela. Acum puteti face clic pe un punct pe linia de cautare, sau puteti indica lungimea elementului in linia de dialog.

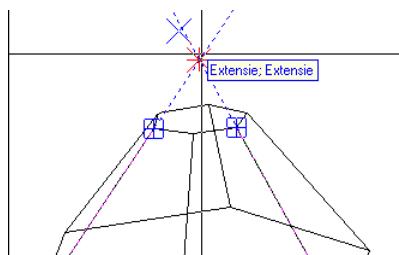


Punct virtual de intersectie

Dupa activarea unei functii de desenare, pozitionati cursorul pe punctele de inceput si de sfarsit ale unor elemente existente unul dupa celalalt. Atunci cand mutati cursorul in apropierea punctului dorit de intersectie sunt afisate extensiile elementelor "colectate" si punctele virtuale de intersectie.



Puteti de asemenea sa utilizati indicare directie si la corpuri 3D. Urmatoarea imagine prezinta un trunchi de con ale carui muchii sunt extinse spre punctul virtual de intersectie.



Introducerea lungimilor cu indicare directie

Introducerea valorilor pentru lungime utilizand previzualizarea

Atunci cand mutati previzualizarea unui element de-a lungul unei linii de cautare, vedeti lungimea curenta a elementului. Aceasta lungime este un multiplu al valorii specificate pentru  **Pas matrice** in linia de dialog (chiar daca optiunea  **Pas matrice** nu este activa).

Introducerea valorilor numerice in linia de dialog

- Cata vreme previzualizarea unui element nu a agatat o linie de indicare directie sau un punct specific, valoarea introdusa este relativa la punctul de start al elementului in discutie. Puteti introduce valori pentru coordonatele X, Y sau Z in linia de dialog.
Vedeti si desenare cu precizie.
- Daca programul a agatat un punct specific sau o linie indicare directie, valorile sunt relative la acest punct.
Vedeti si Introducere puncte relativ la puncte existente
- Cand programul agata o linie de indicare directie, puteti introduce valorile pentru lungimi in linia de dialog utilizand  **Distanța la punctul de referinta** (pentru punctul de start al elementului) si  **Distanța lungime** (pentru linie indicare directie).

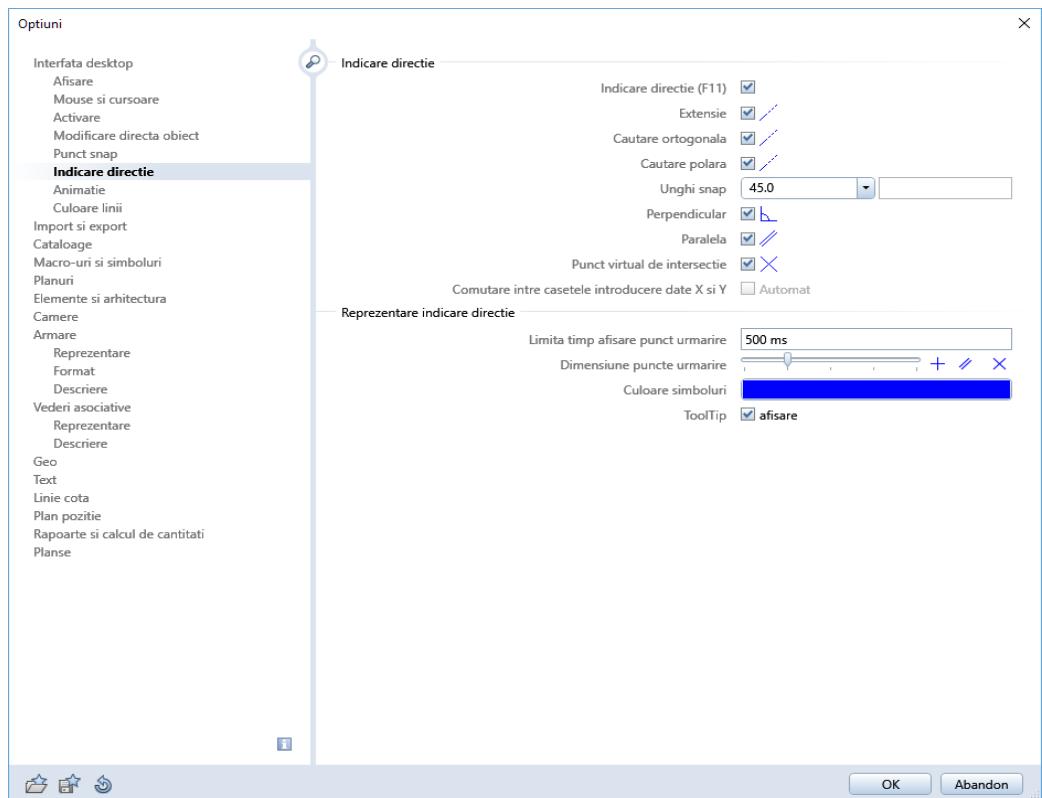
Activarea si personalizarea optiunii "indicare directie"

Sfat: Puteti activa si dezactiva rapid **Indicare directie** in timp ce introduceti elemente. Tot ce trebuie sa faceti este sa apasati tasta F11 sau activati

 **Indicare directie** in linia de dialog.

Puteti personaliza **indicare directie** in functie de nevoile dvs.: Activati o functie de creare a elementelor (**Linie**, de exemplu) si faceti clic pe  **Optiuni** **indicare directie** in meniul contextual.

Puteti dezactiva dintre optiunile de indicare directie sau chiar dezactiva complet indicarea directiei pe pagina **Indicare directie** din **Optiuni -> Interfata desktop**. Puteti specifica de asemenea si timpul (in milisecunde) in care programul trebuie sa astepte pana cand se activeaza automat indicare directie.



Modificati indicare directie in **Optiuni -> Interfata desktop - Indicare directie**

Modificare directa obiecte

Allplan va ofera o varietate larga de optiuni pentru prelucrarea elementelor create. Cele mai importante optiuni pentru prelucrare pe care le aveti in Bara de actiuni, meniuri si barele cu instrumente pot fi accesate direct din elemente. Utilizand modificare directa obiect, puteti muta, roti, oglinda si copia direct elementele selectate. In plus, puteti modifica geometria elementului si puteti schimba alte proprietati specifice obiectului.

In principiu, trebuie sa faceti differentierea intre doua obiective diferite: Pe de o parte, doriti sa editati un element in general: Spre exemplu, mutare, rotire, oglindire (copierea simetrica) sau copierea intregului element, ceea ce inseamna ca elementul in sine ramane nemodificat (ca forma). Pe de alta parte, doriti sa editati un element individual: Spre exemplu, scalarea elementului, ceea ce inseamna ca geometria sau proprietatile se modifica.

Orice metoda alegeti, beneficiile sunt aceleasi:

- Optiunile oferite de modul de modificare directa a obiectului pun la indemana cele mai importante functii de editare.
- Puteti modifica cei mai importanți parametri geometrici ai unui element fara a apela la palete sau casete de dialog cu optiuni.
- Un mod de lucru optimizat reduce la minim numarul de clicuri de mouse si distanta parcursa de mouse.
- Modificare adirecta a obiectelor functioneaza atat in 2D, cat si in 3D.

Notiuni de baza

Selectare modificare directa obiect

Modificare directa obiect trebuie activata daca doriti sa editati elemente utilizand aceasta facilitate.

Deschideti  Optiuni - Interfata desktop - pagina **Modificare directa obiect** si bifati optiunea **Afisare - Indicatori (puncte specifice)** in sectiunea **Indicatori (puncte specifice)** (vedeti de asemenea si "Comutare pe modificarea directa a obiectului" in ajutor Allplan).

Selectare elemente

Elementele pe care doriti sa le prelucrati utilizand modificare directa obiect trebuie mai intai selectate. Puteti selecta elementele facand clic pe ele sau cu ajutorul unui dreptunghi de selectie.

Tabelul de mai jos va pune la dispozitie o scurta prezentare a celor mai importante optiuni pentru selectarea elementelor:

⦿ Nicio functie nu este selectata.

Pentru a obtine asta	Procedati astfel
Selectati un singur element	Alegeti un element
Selectati mai multe elemente	Faceti clic in spatiul de lucru, apasati si tineti apasat butonul mouse-ului si definiti un dreptunghi de selectie.
Selectati elemente aditionale	Apasati si tineti apasata tasta CTRL apoi faceti clic pe elemente, sau includeti-le intr-un dreptunghi de selectie.
Selectati toate elementele	Apasati CTRL+A

Nota: In "Selectare elemente (pag. 124)" puteti gasi informatii detaliate despre toate optiunile de selectare disponibile.

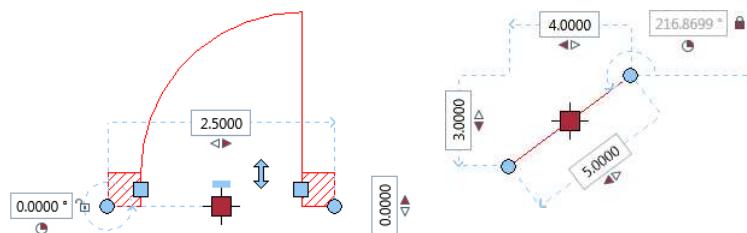
Controale pentru modificare directa obiect

Cand selectati elementele si optiunea **Afisare indicatori** este selectata ( **Optiuni - Interfata desktop - modificare directa obiect - Indicatori**) Allplan afiseaza punctele de control (indicatori) pentru modificare directa element pe elementele selectate. indicatori (puncte de control), butoane comutare si casute pentru introducerea datelor. Cand mutati cursorul peste un punct de control se

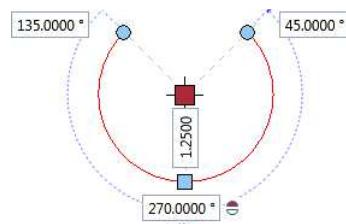
deschide **bara contextuală**. Immediat după selectarea unei funcții, se deschide **caseta de dialog pentru coordonate** unde puteți introduce valorile.

Puncte de control (Indicatori)

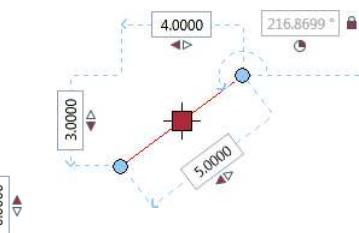
Indicatorii sunt puncte de control (casete mici) care apar în puncte specifice ale obiectelor selectate. Punctele de control sunt activate contextual și sunt interactive. Facând clic pe indicatori (punctele de control), puteți modifica proprietățile geometrice ale elementelor. Forma și culoarea unui indicator indică ce puteți face cu el.



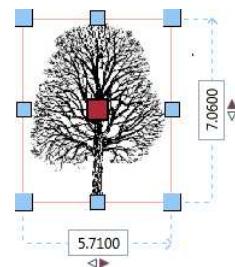
Perete cu usa



Cerc



Linie



Suprafata pixel

Aceasta lista include cateva exemple ce prezinta utilizarea punctelor specific:

- ⦿ Ati selectat elemente; punctele specifice sunt vizibile.

Pentru a obtine asta

Procedati astfel

Mutare elemente	Faceti clic pe Punctul central de mutare al elementelor selectate si mutati-le unde doriti in spatiul de lucru.
Deformare elemente	Faceti clic pe Punctele specifice ale elementelor selectate si deformati-le dupa dorita.
Mutare puncte element	Faceti clic unul dintre Punctele specifice ale elementelor selectate si pozitionati punctul unde doriti in spatiul de lucru.
Stergere elemente	Apasati TASTA DEL.

Tipuri de puncte specifice (indicatori)

Forma si culoarea unui punct specific va informeaza despre ce puteti face cu acesta.

Punct specific

Pentru a obtine asta

Punct specific	Modificare punct(e)
Punct specific, uniaxial	Modificati proprietatile geometrice pentru uniaxiale (de exemplu, lungime sau latime)
Punct specific, multiaxial	Modificati proprietatile geometrice pentru multiaxiale (de exemplu, lungime si latime si inaltime)
Punct specific central de mutare	Mutare sau - tinand TASTA CTRL apasata - copiere element(e)
Punct specific special	Modificare glaf pentru o usa sau o fereastra

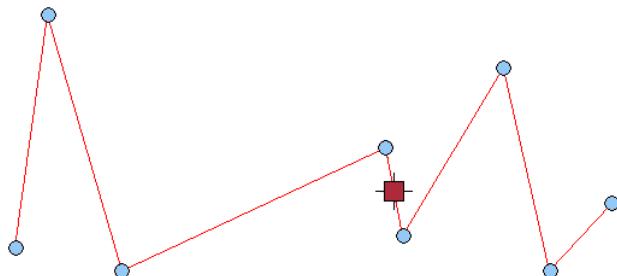
Nota: Puteti indica dimensiunea punctului specific utilizand Optiuni - Interfata desktop - Modificare directa obiect - Indicatori (Puncte specifice).

Culoare indicatori

Indicatorii au diferite culori in functie de ce actiune faceti. Puteti modifica culorile in  Optiuni - Interfata desktop - Modificare directa obiect - Indicatori. Aici puteti defini inclusiv transparenta indicatorilor.

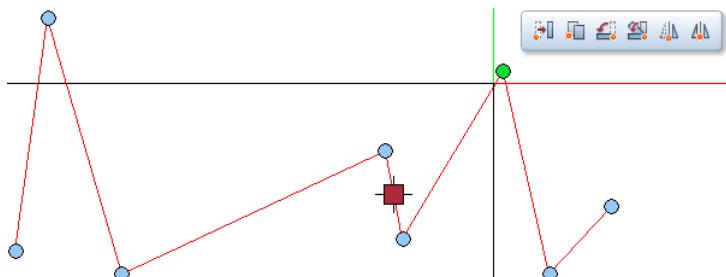
Indicatori in general:

Tot indicatorii pe care ii puteti utiliza cu elementele selectate sunt reprezentati in culoarea specificata pentru **culoare standard**.



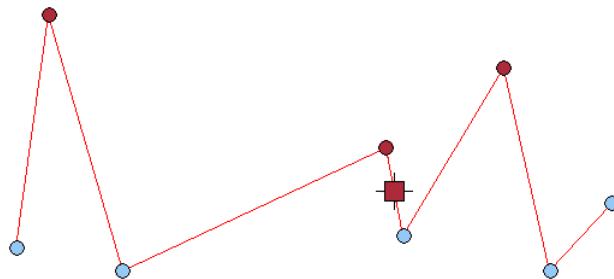
Indicatori cu raza de cautare:

In cazul in care cursorul se afla in raza de cautare pentru punctele snap, culoarea indicatorului se modifica in culoarea specificata pentru **culoare previzualizare activare**. Faceti clic pe acest indicator; optiunea de modificare care va fi ulterior disponibila depinde de tipul de indicator (consultati si "Tipuri de indicatori ("Tipuri de puncte specificice (indicatori)" la pagina 165)").



Indicatori selectati:

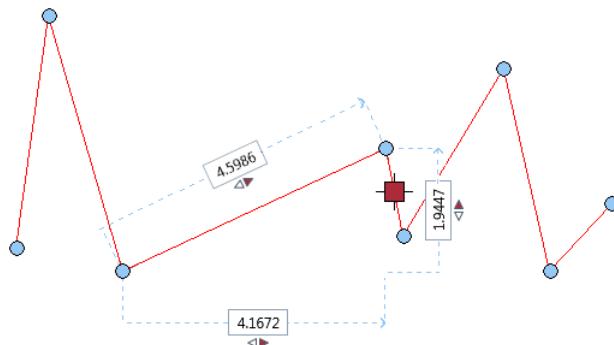
Indicatorii pentru care se aplica optiunea de modificare ulterioara sunt afisati in culoarea specificata pentru **culoare activare**.



Casete pentru introducere date

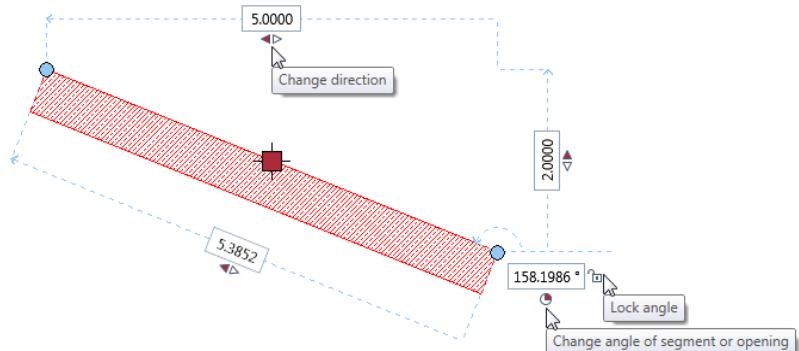
Puteți utiliza casete pentru introducere date (valori) pentru definirea geometriei unui element. Aceste casete sunt afisate numai la selectarea unui singur element.

Sfat: Puteți utiliza opțiunea **Vizibilitate la activare element** (**Optiuni - Interfață desktop - Modificare directă obiect - Casete introducere**) pentru a stabili felul în care se comportă casetele de introducere a datelor: apar imediat după ce ati selectat un element sau numai după apasarea tastei Space.



Butoane comutatoare

Butoanele comutatoare, care sunt mereu plasate în apropierea casetelor de introducere date, sunt afisate numai dacă selectați un singur element.



Sfat: Puteti alege o culoare pentru butoanele comutatoare utilizand optiunea **Culoare pictograme** in sectiunea **Casete introducere** (**Options - Interfata desktop - Modificare directa obiect**).

Modificare directie

Cand modificati elemente liniare, puteti alege daca modificarea se aplica partii din dreapta, celei din stanga sau ambelor parti:

- ◀: Modificarea este aplicata partii din stanga
- ▶: Modificarea este aplicata partii din dreapta
- ↔: Modificarea este aplicata ambelor parti

Pentru modificarea directiei, faceti clic pe ▶, ▷ sau ↔ pe butonul **Comutare directie**.

Modificare directie

Cand modificati deschideri in pereti curbati puteti specifica daca noua valoare va fi aplicata partii din interior sau celei din exterior a peretelui.

- : Modificarea se aplică spre interior
- : Modificarea se aplică spre exterior

Pentru a comuta de pe exterior pe interior si invers faceti clic pe ■ sau pe butonul □.

Modificare unghi

Puteți modifica elemente circulare definite pe baza unghiurilor de început și de sfârșit sau a unghiului cuprins.

Pozitia unghiului (de inceput/sfarsit)

Unghiul cuprins

Pentru a comuta de pe o opțiune pe alta faceți clic pe sau pe butonul

Comutare unghi segment sau deschidere.

Blocare sau deblocare unghi

Când modificate elemente inclinate puteți alege să deblocati unghiul de inclinare relativ la direcția orizontală sau îl puteți tine blocat.

Unghi blocat (valoare nu poate fi modificată):

Unghiul de inclinare al elementului ramane constant. Programul calculeaza automat valorile delta rezultate din modificare.

Unghi deblocat (valoare poate fi modificată):

Puteți modifica unghiul de inclinare al elementului relativ la poziția orizontală. Pentru a face asta, puteți introduce valori direct sau puteți lăsa programul să calculeze valorile automat din modificarea valorilor pe x, y și z.

Pentru a bloca sau debloca unghiul faceți clic pe butonul comutator **Blocare unghi** sau **Deblocare unghi**.

Bara contextuală de funcții

Bara contextuală există în două forme:

- Când mutați cursorul peste un element selectat, **bara contextuală** oferă funcții comune din **Bara de acțiuni - zona Prelucrare**: **Murare**, **Copiere**, **Rotire** și **Copiere simetrică** și **Rotire elemente 3D**.



- Când mutați cursorul peste un punct al unui element existent (nu trebuie să fie un punct specific sau o parte a elementului selectat; poate fi de asemenea orice punct aditional ca de exemplu centrul unui cerc), **bara contextuală** pună la dispozitie funcțiile specificate cu o funcționalitate sporită: Punctul de sub cursor este utilizat automat ca punct de start pentru urmatoarea funcție selectată.

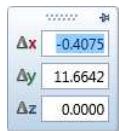


Sfat: Puteti specifica intervalul de timp dupa care **bara de functii contextuala** sa apara.

Selectati  Optiuni - Interfata desktop - Modificare directa obiect - Bara contextuala si introduceti o valoare de la 300 la 20,000 milisecunde pentru **Limita de timp pentru afisare**. Aici puteti de asemenea adauga mai multe functii in **bara contextuala**.

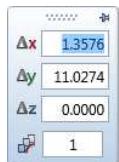
Caseta de dialog pentru coordonate

Cand mutati elemente, se deschide urmatoarea **caseta de dialog pentru coordonate** in imediata apropiere a cursorului sau a punctului ales (daca ati ales un punct specific):



Introduceti valorile delta (relative) pentru mutarea obiectului, pe baza punctului de start (campurile de introducere a datelor sunt albe) sau pe baza unui punct de referinta indicat de pozitia cursorului (campurile de introducere a datelor sunt galbene).

Cand copiati elemente, se deschide urmatoarea **caseta de dialog pentru coordonate** in imediata apropiere a cursorului sau a punctului ales (daca ati ales un punct specific):



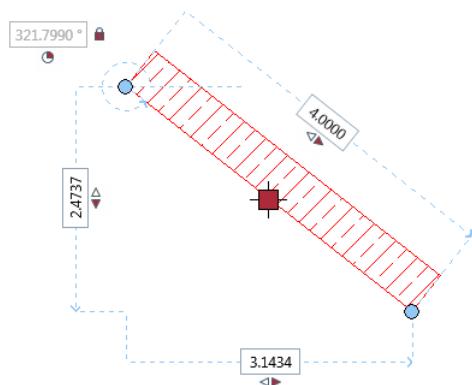
Introduceti valorile delta (relative) pentru prima copie a obiectului, pe baza punctului de start (campurile de introducere a datelor sunt albe) sau pe baza unui punct de referinta indicat de pozitia cursorului (campurile de introducere a datelor sunt galbene). In plus puteti specifica numarul de copii.

Modificare generala obiect

Pentru a modifica si copia elemente sau grupe cu totul, puteti utiliza  **Indicatorul central de mutare si bara contextuala**.

Modificare individuala obiect

Cand selectati un singur obiect (un dreptunghi, un cerc sau un perete) programul afiseaza nu doar indicatorii, ci si cei mai importanți parametri ce definesc acel obiect. Modificand valorile afisate puteti modifica direct geometria elementului.



Utilizare asistenti

Un Asistent este o fereastra afisata in paleta **Asistenti** (pag. 41) si contine un fel de legenda cu functii utilizate frecvent. In plus, puteti utiliza asistentii pentru a lucra cu elemente predefinite. Puteti prelua toate atributele si parametrii elementelor din asistent. Nu mai trebuie sa definiți alte proprietati pentru niciun element.

Facand clic-dreapta pe un element se deschide meniul contextual cu urmatoarele optiuni:

- Functia care a fost folosita la crearea elementului este afisata prima in meniul contextual. Elementul este trasat cu proprietatile (de format) cel mai recent utilizate; el nu preia parametrii si atributele asistentului.
- Facand clic pe **Preluare**, se lanseaza functia cu care a fost creat elementul. *In plus*, preluati toate atributele si parametrii de la asistent. Aceasta este echivalenta cu dublu-clic dreapta pe elementul respectiv.
- **Conversie pentru lucrari de reabilitare** este disponibila in majoritatea elementelor de arhitectura. Aceasta preia categoria de reabilitare a elementului selectat. Daca nu ati atribuit o lucrare de reabilitare, Allplan utilizeaza implicit categoria **Adaugare**.

Allplan vine cu o serie de asistenti predefiniti, dar va puteti crea si proprii asistenti. Asistentii predefiniti disponibili se gasesc in folderul \etc\Assistant. Puteti de asemenea achizitiona asistenti pentru lucrarile proprii.

- Desenele si fiserele NDW pot fi salvate ca asistenti. Pentru asta, faceti clic pe pictograma **Allplan**, selectati **Salvare copie ca ...** si setati tipul fisierului ca **Asistent (*.nas)**.
- Asistentii pot fi salvati ca desene sau ca fisiere NDW. Pentru asta, faceti clic-dreapta in fereastra asistentului si selectati functia potrivita.

Organizare asistenti

Asistentii sunt organizati pe grupe. Asistentii dintr-o grupa sunt afisati ca tab-uri in paleta **Asistenti**. Puteti selecta o grupa de asistenti facand clic in partea superioara a casetei din paleta **Asistenti**.

Grupurile de asistenti sunt salvate intr-un fisier *.nagd. Puteti folosi **Adaugare grup...** in meniul contextual pentru a selecta un fisier *.nagd existent si pentru adaugarea acestuia paletei (de ex. cand doriti sa utilizati un grup de asistenti al unui coleg).

Un grup de asistenti este un fisier text ce contine referiri la fisierele asistentilor continuti (*.nas). Calea salvata este una relativa.

Puteti utiliza meniul contextual al unui tab pentru a adauga, a scoate, a inlocui si a redenumi tab-uri. Puteti aranja taburile folosind drag-and-drop (tragere si mutare). ToolTip-ul unui tab arata calea si denumirea fisierului asistent asociat.

Nota: Asistentii care vin impreuna cu Allplan sunt instalati in folderul \etc\Asistent. li puteti gasi in grupa **Allplan**. Nu puteti schimba asistentii din acest grup. Daca doriti sa definiti proprii asistenti, trebuie mai intai sa creati o noua grupa de asistenti. Cand deschideti un proiect cu setare specifica de tara, Allplan afiseaza asistentii specifici tarii respective, adaugand codul de tara la numele grupei (de exemplu, Allplan.eng).

Utilizarea elementelor din Asistenti

Elementele din asistenti pot fi folosite in trei moduri diferite:

- Faceti clic-dreapta pe un element si alegeți o funcție din meniul contextual.
 - Functia care a fost folosita la crearea elementului este afisata prima in meniul contextual. Aceasta functie *nu* preia parametrii si atributele elementului din asistent.
 -  **Copiere** deschide functia care a fost folosita la crearea elementului si preia toti parametrii si atributele din asistent.
- Faceti dublu-clic-dreapta pe element. Astfel selectati functia relevanta si sunt copiati parametrii elementului.
- Copiati elemente din Asistenti si plasati-le in spatiul de lucru (folosint drag-and-drop sau CTRL+C si CTRL+V).

Nota: Asistentii preiau tipul de reprezentare al desenului din fereastra de lucru activa.

Introducerea poliliniilor si a suprafetelor

Introducerea poliliniilor

Puteti utiliza optiunile de trasare a poliliniilor pentru a desena polilinii sau suprafete cu contur poligonal. Optiunile de trasare a poliliniilor sunt utilizate de nenumarate functii din Allplan, de exemplu cand introduceti hasuri, umpluturi sau definiti o camera.

Sfat: Cel mai simplu mod de trasare a unui dreptunghi este indicand doua puncte diagonale opuse si apasand apoi tasta ESC.

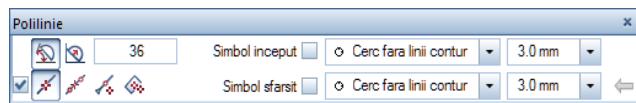
Utilizand instrumentele ajutatoare de desenare din linia de dialog sau din meniul contextual puteti trasa o polilinie de la zero. Ca alternativa, puteti utiliza contururi existente sau elemente.

Reguli de baza pentru trasarea poliliniilor

- Introducand doua puncte si apasand pe ESC creati un dreptunghi.
- Poliliniile care trebuie sa fie inchise (de exemplu in cazul hasurilor) se inchid automat cand apasati ESC sau cand faceti clic pe punctul de pornire din nou.
- Cand faceti clic pe un element puteti alege intre a defini un punct pe elemente sau a utiliza intregul element ca parte a conturului suprafetei ce o definiti.
- Utilizand **Optiuni introducere** puteti controla modul in care se comporta optiunile de introducere a poliliniilor.
- Puteti crea suprafete compuse din oricate zone facand clic pe  **Multi** in **Optiuni introducere**. Utilizand  **Plus** si  **Minus**, puteti definii apoi daca doriti sa adaugati sau sa scadeti zone din suprafata totala definita.
- Pentru a selecta rapid contururi inchise, puteti utiliza optiunea  **Detectie** suprafata din **optiuni introducere polilinie**. Selectati  **Selectare insula** daca doriti ca programul sa detecteze automat si sa exclude contururi inchise aflate in interiorul zonei definite.

Optiuni introducere polilinie, generalitati

Ori de cate ori selectati o functie care utilizeaza optiuni de trasare a poliliniilor (de exemplu hasura, motiv, camere) va aparea bara de **Optiuni introducere**. Puteti utiliza aceste optiuni pentru a specifica modul in care functiile de trasare a poliliniilor gestioneaza liniile arhitecturale si cum se comporta aceste functii atunci cand generati polilini pe baza elementelor existente.



Introducerea suprafetelor

Unitar

Utilizati aceasta optiune pentru a crea suprafete **unitare**, separate.

Multi

Utilizati aceasta optiune pentru a crea suprafete compuse din mai multe poligoane. In cazul hasurilor, a motivelor sau a umpluturilor acestea primesc acelasi numar de grupa; camerele sunt manevrate ca o singura entitate. In felul acesta puteti defini camere separate, pe care apoi Allplan le analizeaza ca o singura camera.

Plus, Minus

Daca ati selectat Multi, puteti utiliza optiunile Plus si Minus din Optiuni introducere pentru a specifica daca noile poligoane introduse vor fi adaugate (adunate) sau scazute din suprafata totala (indicata initial).

Poligonizare elemente existente (aproximarea cubelor prin segmente de dreapta)

Creare poligon elemente des/inc

Cand optiunea nu este bifata, Allplan ignora elementele atunci cand faceti clic pe acestea. In felul acesta Allplan detecteaza numai punctele.

Cand optiunea este bifata, Allplan poligonizeaza elementele pe care faceti clic. Puteti utiliza optiunea de langa aceasta caseta pentru a specifica modul in care se face poligonizarea.

Creare poligon din tot elementul

Aceasta utilizeaza intregul element pe care ati facut clic. Punctul de inceput defineste directia de poligonizare. Daca ultimul punct din polilinie coincide cu punctul de inceput sau punctul de sfarsit al elementului, nu este necesara indicarea directiei.

Utilizati aceasta optiune cand linia de contur include elementele complet.

Domeniu de definire elemente, pentru poligon

Cu aceasta optiune, programul va intreaba pentru definirea partii din element ce va defini conturul dorit la fiecare element pe care faceti clic (de la punct, la punct).

Utilizati aceasta optiune cand linia de contur este alcatauita din segmente.

Introducere punct de plecare

Cu aceasta optiune, programul va atentioneaza pentru definirea punctului de referinta (de plecare) la fiecare element pe care faceti clic. Aceasta optiune utilizeaza un punct (de pe elementul pe care ati facut clic) la o distanta precisa fata de punctul de referinta. Faceti clic pentru a defini un nou punct de referinta si apoi introduceti distanta pana la acesta. Utilizati aceasta optiune cand doriti sa definiti conturul pe baza unor elemente existente (cand desenati de exemplu o lucarna).

Introducere punct ajutator pentru detectie automata

 Introducere punct ajutator pentru detectie automata gruparea suprafetele delimitate de linii si polilinii care formeaza un poligon. Allplan utilizeaza limitele interioare sau exterioare in functie de pozitia punctului temporar, in interiorul sau exteriorul conturului.

Selectand  **Filtru element**, puteti configura programul sa ignore liniile de arhitectura la detectarea suprafetelor.

Detectie suprafata

Puteti utiliza  **Detectie suprafata** pentru a detecta automat conturul unor poligoane. Suprafetele inchise delimitate de entitati desenate de orice fel pot fi utilizate ca un contur poligonal doar facand un clic oriunde in cadrul zonei (suprafetei). Allplan detecteaza automat si creaza un poligon din contur. Elementele de contur pot avea puncte in comun, se pot intersecta si se pot suprapune. Aceasta optiune de automatizare poate fi activata sau dezactivata oricand.

Nota: Setarea **Distanta minima intre puncte** din  **Optiuni**, pagina **Interfata desktop** se aplica si pentru functia  **Detectie suprafata**. Pentru a va asigura ca Allplan detecteaza contururile cu intreruperi mici, puteti mari temporar distanta minima intre puncte.

 **Detectie insula,  Inversare detectie insula**

Cand  **Detectie insula** este activata, Allplan detecteaza contururile inchise intr-o suprafata si le decupeaza automat.

Cand selectati  **Inversare detectie insula**, Allplan nu taje contururile inchise. In schimb, Allplan completeaza aceste conturi cu elementul de suprafata selectat. Ramane goala suprafata care imprejmuieste insulele.

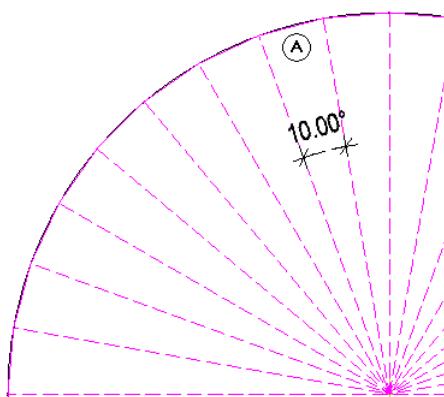
Aceste functii pot fi utilizate si impreuna cu  **Introducere punct ajutator** pentru detectie automata si  **Detectie suprafata**.

Impartire cerc / Sageata

 **Impartire cerc**

Valoarea pentru creare poligon este interpretata ca numar de segmente.

Valoarea pentru  **Impartire cerc** defineste numarul de segmente utilizate pentru aproximarea unei curbe. In cazul unui cerc, de exemplu, o valoare de **120** inseamna ca un cerc va fi aproximat printr-un poligon cu 120 de laturi. Cu cat este mai mare gradul de precizie necesar sau cu cat este mai mare raza, cu atat este mai mare si numarul de segmente ce vor trebui folosite la aproximarea cercului. Puteti introduce valori cuprinse intre 36 si 360.

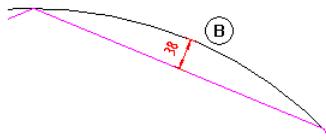


(A) Segmente in cerc = 36; aceasta setare va aproxima un cerc printr-un poligon regulat cu un unghi de 10° intre 2 varfuri consecutive

 **Sageata**

Valoarea pentru creare poligon este interpretata ca sageata. Valoarea introdusa pentru  **Sageata** defineste sageata maxima a secantei relativ la arc (in mm). Ca rezultat, din curba este creat poligonul in asa fel incat distanta maxima

a segmentului poliliniei la curba este mai mica sau egala cu valoarea specificata. Aceasta setare creaza rezultate mai precise decat cea cu impartire cerc.



(B) Sageata (38 mm sau mai mica)

Filtru element

Filtru element

Ignorare linii plane elemente de arhitectura

Ignorare suprafete 2D (hasuri, motive, umpluturi, suprafete pixel, repartitii inteligente)

cand utilizati detectie suprafata

Atunci cand activati **Filtru element**, Allplan ignora liniile elementelor arhitecturale si elementele de suprafata 2D cand utilizati **Detectie suprafata** sau **Introducere punct ajutor pentru poligon automat**. Utilizati aceasta optiune daca vreti sa definiti elemente de suprafata precum hasuri, motive etc. pe contururi suplimentare care sunt separate prin arce, curbe spline sau curbe.

Cateva informatii utile: Allplan poligonizeaza curbele pe baza numarului de segmente specifice.

Atunci cand este introdusa o a doua (a treia ...) suprafata, **Detectie suprafata** ar putea dura mai mult si ar putea produce rezultate incorecte deoarece Allplan detecteaza atat conturul suprafetei (linie 2D), cat si linia de contur a primei suprafete.

Inapoi, Ajutor

Inapoi

Aceasta anuleaza ultimul punct introdus.

Ajutor pentru introducere polilinii

Aceasta va afisa ajutorul pentru **optiuni introducere polilini**.

Aplicarea elementelor de suprafata

Hasuri, motive, umpluturi, suprafete pixel si stil suprafete

Puteți aplica hasuri, motive sau umpluturi suprafetelor cu scopul de a defini materiale sau pentru a evidenția vizual anumite zone. În plus, puteți aplica imagini (bitmap) pe anumite zone sau puteți utiliza stiluri de suprafetele de arhitectură pe zone 2D (vom utiliza termenul de "suprafata a unui element" pentru a referi gama largă de posibilități oferite de Allplan).

Biblioteca de stiluri de hasurare ce vine odată cu Allplan-ul include o gama largă de hasuri și motive. În plus, va puteți defini propriile hasuri și motive (faceti clic pe **Definiri** în meniul **Extras**), sau puteți modifica unele dintre cele venite împreună cu programul. Puteți afisa conturul hasurilor, motivelor sau umpluturilor (Poligon margine) activând opțiunea corespunzătoare în

 **Reprezentare pe ecran.**

Va recomandam să utilizati opțiuni introducere polilinii pentru a defini zonele pe care doriti sa aplicati un element de suprafata precum textura, motiv sau umplutura.

Urmatoarele functii sunt disponibile pentru introducerea suprafetelor umplute:

Pictograma	Functia	Utilizare
	Hasura	Utilizati aceasta functie pentru aplicarea unei hasuri pe o suprafata.
	Motiv	Utilizati aceasta functie pentru aplicarea unui motiv pe o suprafata.
	Umplutura	Utilizati aceasta functie pentru aplicarea unei umpluturi pe o suprafata.
	Suprafata pixel	Puteti utiliza aceasta functie pentru a aplica umpluturi unor suprafete.
	Stil suprafata	Utilizati aceasta functie pentru aplicarea de stiluri de suprafete de arhitectura pe zone 2D.

Urmatoarele functii sunt disponibile pentru modificarea suprafetelor cu umpluturi:

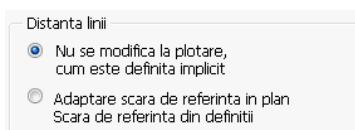
Pictograma	Functia	Utilizare
	Modificare suprafete, supraf-AR, zone	Puteti utiliza aceasta functie pentru adugarea de noi suprafete hasurilor, motivelor, umpluturilor, imaginilor pixel sau elementelor arhitecturale (dale, camere, etaje, pardoseli, tavane acoperis, acoperisuri), sau pentru inlaturarea acestor suprafete.
	Despartire suprafete, elemente arhitectura	Utilizati aceasta functie pentru a imparti hasuri, motive, umpluturi, suprafete pixel sau elemente de arhitectura (pereti, coloane, plansee, grinzi, camere, etaje, finisaje de planseu sau de pardoseala, invelitori) in doua parti. Acest lucru poate fi util in cazul in care aveti nevoie sa impartiti un plan 3D pentru crearea plansei de plotare.
	Unire suprafete, elemente arhitectura	Puteti utiliza aceasta functie pentru a uni zone cu hasuri, motive, umpluturi, imagini (bitmaps) si elemente arhitecturale (ziduri, dale, grinzi, camere, etaje, podele si plafonane) pentru a forma un singur element.
	Conversie suprafete	Puteti utiliza aceasta functie pentru a converti suprafete (hasuri, motive, umpluturi sau suprafete pixel) in suprafete de acelasi tip (alt cod sau model), sau in suprafete de alt tip. Puteti de asemenea utiliza aceasta functie pentru a modifica proprietatile unui element de suprafata.
	Modificare puncte	Utilizati aceasta functie pentru a modifica conturul zonelor umplute.

Hasura si scara de referinta

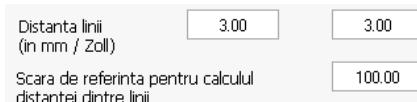
Ori de cate ori aplicati hasuri, puteti specifica daca distanta dintre liniile hasurii sa ramana constanta, sau sa se modifice dinamic odata cu scara de referinta. Asta inseamna ca puteti face diferenta intre hasuri utilizate pentru reprezentarea obiectelor reale si hasuri simbolice, de exemplu hasuri pentru beton. Modelele vor aparea mai mari sau mai mici in functie de scara de referinta aleasa. Hasurile simbolice, pe de alta parte, vor pastra spatiul dintre linii indiferent de scara.

Puteti face aceste setari in doua locuri.

- In Proprietati hasura, atunci cand creati o suprafata hasurata: Aici puteti specifica daca hasura se va adapta scarii de referinta sau va ramane constanta, indiferent de scara.



- In Definitii hasura (meniul Extras -> Definitii...): Puteti seta distanta dintre liniile hasurii (in cazul optiunii **Adaptare scara de referinta in plansa**) si scara la care se va aplica acea distanta intre linii. Aceasta setare defineste si modul de comportare al hasurii.



Nota: Modificand definitiile se modifica toate zonele ce contin aceasta hasura.

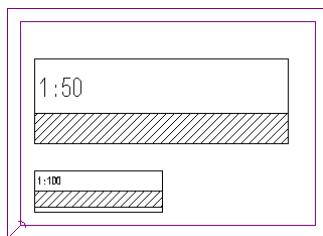
Hasura: optiunea "Nu se modifica la imprimare"

Cand utilizati optiunea **Nu se modifica la imprimare**, spatiul dintre liniile de hasura ramane mereu constant in plansele de plotare, indiferent de scara. Componente precum pereti se bazeaza pe aceasta setare cand **Scara de referinta pentru calculul distantei dintre linii** este setata pe 1 in definirea hasurii.

Hasurile arata pe plansa diferit de cum arata pe desen. Felul in care arata hasurile in plansa este relevant.

Reprezentarea in plansa de plotare

Distanta dintre liniile hasurii este aceeasi la scara 1:50 si la scara 1:100, dar numarul de linii este dublu. Spatiul dintre linii se bazeaza pe valoarea setata pentru distanta dintre linii in definirea hasurii, indiferent de scara.



Reprezentarea in desen

Cum numarul de linii de hasura se dublaaza, reprezentarea in desen se modifica dinamic cu scara de referinta.



Hasurare: optiunea "Adaptare scara de referinta in planса"

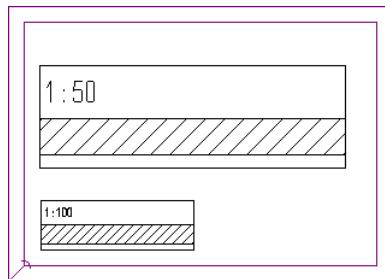
Cand setati pe **Adaptare scara de referinta in planса**, distanta dintre liniile de hasura se modifica dinamic cu scara. Componente precum pereti se bazeaza

pe aceste setari cand o valoare - < 1 - este setata pentru **Scara de referinta pentru calculul distantei dintre linii** in Definitii hasura.

Hasurile arata pe plana diferit de cum arata pe desen. Felul in care arata hasurile pe plana este relevant.

Reprezentarea in plana de plotare

Distanta dintre liniile hasurii este la scara 1:50 este de doua ori mai mare fata de scara 1:100, dar numarul de linii ramane constant. Spatiul dintre linii se bazeaza pe valoarea setata pentru distanta dintre linii in definirea hasurii, indiferent de scara.



Exemplu: Aveti hasura 1 cu urmatoarele setari: Distanta dintre linii este de 3 mm si optiunea "Scara de referinta pentru calculul distantei dintre linii" este setata pe 1:100. Utilizand optiunea **Adaptare scara de referinta in plan** creati aceasta hasura si plasati-o in plana de plotare la scara 1:50. Allplan calculeaza spatiul dintre liniile de hasura in plana de plotare astfel: Distanta dintre linii (implicit): scara de referinta x scara plansei de plotare; in exemplu de fata: 3 mm: $1/100 \times 1/50 = 6$ mm. Rezulta o distanta intre linii de 3 mm la o scara de plotare a plansei de 1:100.

Reprezentarea in desen

Cum numarul liniilor de hasura ramane constant, reprezentarea in desen nu se modifica chiar daca schimbat scara de referinta.



Aplicarea hasurilor pe componente de arhitectura

Hasura poate fi aplicata pe componente de arhitectura, ca de exemplu pereti. Setarile facute la definirea hasurii, stabilesc comportarea hasurii aplicate pe diferite componente cu scara de referinta diferite.

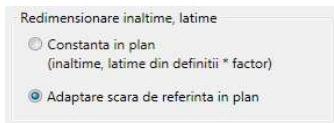
Distanța linii (in mm / Zoll)	3.00	3.00
Scara de referinta pentru calculul distanței dintre linii	100.00	

- Cand **Scara de referinta pentru calculul distantei dintre linii** este setata pe 1, hasura se comporta ca si cand ar fi fost activata optiunea **Nu se modifica la imprimare**. Cu alte cuvinte, distanta dintre liniile de hasura ramane mereu aceeasi, indiferent de scara. Aceasta este setarea uzuala utilizata. Vedeti si setarea "Nu se modifica la imprimare" la pagina 186.
- Cand **Adaptare la scara de referinta din plansa; Scara de referinta din definiti** este mai mare ca 1, hasura se comporta ca si cum optiunea **Adaptare la scara de referinta din plansa** este activata. Cu alte cuvinte, dinstanta dintre liniile de hasura se schimba dinamic odata cu scara. Vedeti si "Adaptare la scara de referinta in plansa" la pagina 186.

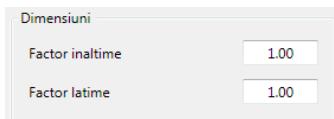
Motive si scari

Dimensiunea unui motiv si reprezentarea lui la diverse scari de referinta depinde de trei factori:

- Inaltimea si latimea elementului motivului. Puteti seta aceste valori in definire motiv (in meniul **Extras – Definitii – Motiv**).
- Optiunile de scalare **Adaptare scara de referinta in plansa si Nu se modifica la plotare**. Puteti selecta aceste optiuni in fereastra de proprietati motiv (Functia **Motiv - Proprietati**).



- Valorile pentru factorul de inaltime si factorul de latime ale motivului. Aceste valori sunt de asemenea setate in fereastra Proprietati motiv.



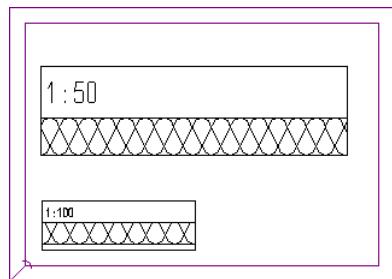
Hasura: optiunea "Nu se modifica la imprimare"

Cand bifati optiunea **Nu se modifica la imprimare**, dimensiunile elementelor motivului raman mereu constante, indiferent de scara la care elementele au fost introduse in plansa de plotare.

Motivele arata pe plansa diferit de cum arata pe desen. Felul in care arata motivele in plansa este relevant.

Reprezentarea in plansa de plotare

Dimensiunile elementelor motivului sunt aceleasi la scara 1:50 si la 1:100, dar numarul elementelor motivului este dublu. Dimensiunea depinde de valoarea setata in definitii motiv si de factorul de inaltime/latime din proprietati motiv.



Exemplu: Utilizati motivul 301 si inaltimea elementului motivului trebuie sa fie 10 mm in plansa. In definitii motiv, este definita pentru motivul 301 o inaltime de 100 mm. Prin urmare trebuie sa introduceti un factor de 0,10 in parametrii motivului (inaltimea motivului x factor = inaltimea unui element de motiv in planşa). Astfel rezulta o inaltime de 10 mm (100 mm x 0,1) indiferent de scara setata pentru planşa de plotare.

Reprezentarea in desen

Cum numarul de elemente de motiv se dubleaza, reprezentarea in desen se modifica dinamic cu scara de referinta.

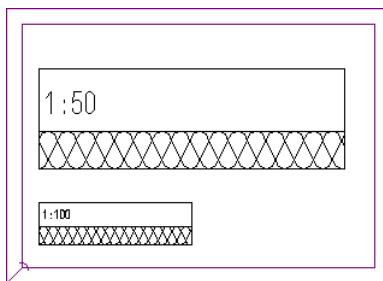
Motiv: optiunea "Adaptare la scara de referinta in plansa"

Cand activati optiunea **Adaptare scara de referinta in plansa**, dimensiunea motivului in plansa se modifica dinamic cu scara la care elementele au fost inserate in plansa de plotare. Componente precum pereti se bazeaza pe aceasta setare.

Motivele arata pe plansa diferit de cum arata pe desen. Felul in care arata motivele in plansa este relevant.

Reprezentarea in plansa de plotare

Dimensiunea elementelor motivului este de doua ori mai mare la scara 1:50 fata de scara 1:100, dar numarul de elemente ramane constant. Dimensiunea unui singur element depinde de urmatoarele setari: valoarea setata la definirea motivului, factorul inaltime/latime specificat in parametri motivului si scara la care elementul motivului a fost inserat.



Exemplu: Utilizati motivul 301 si inaltimea elementului motivului trebuie sa fie 10 mm in plansa. In definitii motiv, este definita pentru motivul 301 o inaltime de 100 mm. Prin urmare trebuie sa introduceti un factor de 10 in parametrii motivului (inaltimea elementului motivului in plansa x factor = inaltimea motivului in definitii x factor x scara in plansa). La scara 1:100, inaltimea este 10 mm (100 mm x 10 x 1/100); la scara 1:50, inaltimea este 20 mm.

Reprezentarea in desen

Cum numarul elementelor de motiv ramane constant, reprezentarea in desen nu se modifica chiar daca schimbatii scara de referinta.

Aplicarea motivelor pe obiecte de arhitectura

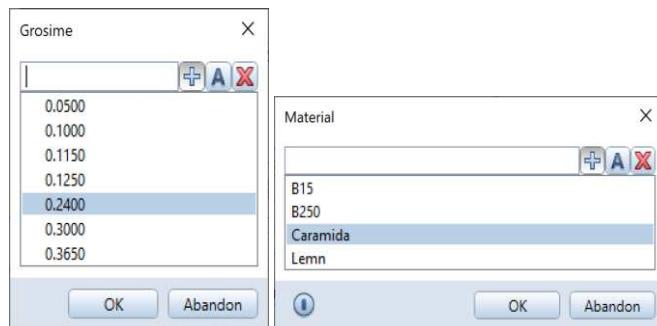
Motivele pot fi aplicate pe componente de arhitectura cum ar fi peretii. Aceste motive se comporta ca in cazul activarii setarii **Adaptare scara de referinta in plansa**. Vedeti si setarile pentru motiv "Adaptare scara de referinta in plansa" la pagina 191.

Nota: Peretii sunt reprezentati cu **un** element de motiv pe layer, indiferent de dimensiunile (lungime, latime) ale elementului de motiv.

Utilizare cataloage si favorite

Salvarea setarilor utilizate in mod frecvent in casetele de dialog

Puteti salva setarile sau valorile folosite des, in casetele de dialog (liste derulante) pentru a le putea utiliza ori de cate ori aveti nevoie. Spre exemplu, puteti introduce si salva diferite valori pentru grosimi de pereti in casketea de dialog **Grosime** sau diferite materiale in casketea de dialog **Material**.



Faceti clic pe pentru a adauga noi valori sau text.

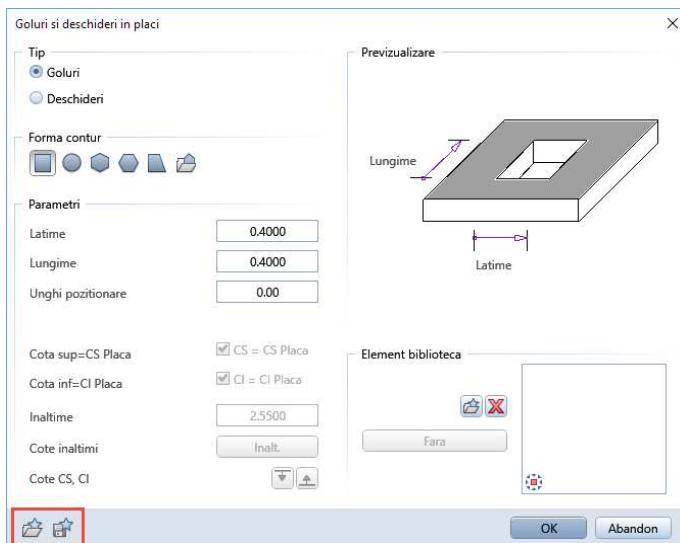
Faceti clic pe pentru a cauta introduceri sau pentru a introduce valori sau text care nu exista in lista.

Faceti clic pe pentru a sterge valorile. Puteti sterge doar valorile pe care le-ati introdus.

Salvare si incarcare favorite - setari parametrii

Puteți defini parametrii utilizati frecvent ca favorite în aproape toate casetele de dialog și liste derulate. Puteți păstra aceste favorite într-o bibliotecă cu elemente specifice. Acest lucru este foarte util atunci când lucrați în echipă. Folosirea favoritelor nu înseamnă numai că acestea sunt disponibile imediat, dar reduce și riscul de erori.

Spre exemplu, puteți salva pereti, usi, ferestre, stiluri de cote sau lumini ca favorite. Trebuie să faceți clic pe **Salvare ca favorit** în partea stânga-jos în paleta sau în caseta de dialog **Proprietăți**. Exemplul de mai jos arată caseta de dialog **Proprietăți** a unui gol în planșeu.



Nota: Layer-ul curent setat este de asemenea salvat. La încarcarea ulterioară a acestor fisiere favorite, acest layer este automat setat ca layer curent.

Utilizând **Salvare ca favorit** puteți salva complet setarea existentă ca un fișier favorit. Fișierele favorite primesc extensii specifice elementelor sau componentelor.

Utilizând **Incarcare favorit** puteți încărca un fișier favorit.

Utilizarea simbolurilor

Un simbol este în esență un fisier compus dintr-un număr oarecare de elemente grafice. Simbolurile pot fi utilizate de mai multe ori în cadrul unui desen. Dimensiunea unui simbol este practic nelimitată. Puteti chiar salva un desen întreg ca simbol.

Puteti salva sau prelua simbolurile utilizand paleta **Biblioteca**.

Allplan se instaleaza cu bibliotecile ce includ și simbolurile. De asemenea, puteti să va creați propriile simboluri.

Simbolurile furnizează următoarele avantaje:

- Puteti crea o biblioteca de simboluri ce contine componente utilizate frecvent. In loc sa desenati o componenta de la zero de fiecare data, aduceti simplu simbolul din catalog.
- Simbolurile sunt însearăte ca o grupă de elemente. Asta înseamnă că ele pot fi manevrate (clic cu butonul din mijloc și cel din stanga al mouse-ului sau utilizati secenta SHIFT + clic) și modificate ca o singura entitate. Puteti modifica de asemenea fiecare element în parte.
- Puteti accesa simbolurile în bibliotecile ce vin cu Allplan.

Simbolurile se adaptează automat scările de referință. Dacă simbolul include text, acesta poate fi configurat să se adapteze scările de referință.

Inserare profile din Bimplus in biblioteca Allplan

Puteti prelua profile ca simboluri din Catalogul de profile Nemetschek în Bimplus, adaugand aceste simboluri în folderul Birou al bibliotecii Allplan.

Pentru a insera profile din Bimplus in biblioteca Allplan

- 1 Deschideti paleta **Biblioteca** ("Paleta "Biblioteca"" la pagina 42) și faceti clic pe  **Catalog profile Nemetschek** în partea de jos a paletei.
- 2 Conectati-vă la Bimplus.
Se deschide caseta de dialog **Catalog profile Nemetschek**.
- 3 Mergeti în zona **Profile** și selectati o grupă de secțiuni transversale.
- 4 Mergeti în zona **Forma profil** și selectati o grupă de profile. Dacă doriti să inserati profile din grupa de profile selectata din Allplan, selectati aceste profile în zona **Dimensiuni profile**. Pentru aceasta, utilizati tastele CTRL și SHIFT.

Nota: Puteti sa selectati si mai multe profile in acelasi timp. In acest caz, profilele nu pot fi selectate individual.

Puteti afisa profilele in functie de tara utilizand caseta derulanta **Selectie profile**.

- 5 Faceti clic pe **Adaugare grupa(e) profile selectate** sau **Adaugare profile selectate**.

In zona **Profile selectate** sunt afisate grupele de profile si profilele selectate. Puteti modifica selectia profilelor de adaugat selectand intrarile si facand clic pe **Eliminare din profilele selectate**.

- 6 Adaugarea de profile sau grupe de profile conform descrierii.
- 7 Faceti clic pe **Copiere** pentru a copia profilele selectate in folderul Birou al Bibliotecii Allplan.

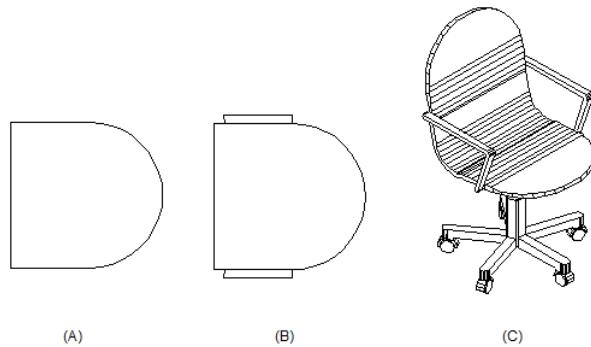
Allplan afiseaza un mesaj si inchide caseta de dialog. Folderul Birou al Bibliotecii Allplan include acum profilele selectate ca simboluri in folderele **Catalog profile Nemetschek** --> **Biblioteca profile**. Puteti administra si plasa aceste simboluri in mod obisnuit.

Folosirea macro-urilor

Ce sunt macro-urile?

Un macro este un simbol inteligent a carui reprezentare se modifica dinamic odata cu scara de referinta si vederea. Un macro este compus din mai multe folii. O folie poate contine o reprezentare 2D a unui element, in timp ce alta poate include acelasi element in 3D. La fel, o folie poate contine o reprezentare simpla a elementului la scara 1:100, in timp ce o alta poate afisa o reprezentare complexa a elementului la scara 1:10

Un macro poate avea o structura foarte simpla sau foarte complexa.



(A)

(B)

(C)

- (A) La o scara de 1:200
- (B) La o scara de 1:100
- (C) Vedere izometrica

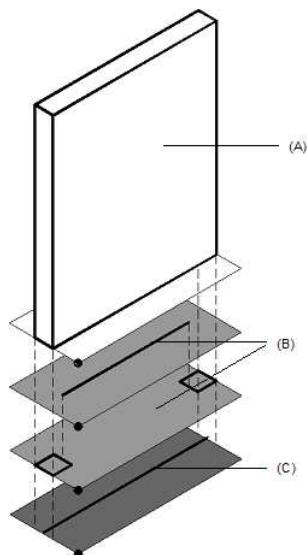
Proprietatile macro-urilor

- Puteti salva un macro ca fisier macro (extensia .nmk) intr-un director din biblioteca sau in orice alt folder.
- Macro-urile ocupa mai putin spatiu in desene. Odata plasat un macro, toate celelalte instante ale macro-ului iau pur si simplu ca referinta prima instantă. Acest lucru inseamna ca, indiferent de cate ori plasati un macro intr-un desen, va fi necesar doar spatiul de stocare necesar unui singur macro (spre deosebire de simboluri).
- Folosind **Modificare macroi** pentru modificarea unei instante a unui macro, puteti modifica automat toate instantele respectivului macro din acel desen.
- Dupa plasarea unui macro, acesta nu mai face referire la macro-ul stocat in biblioteca de macro-uri. Acest lucru inseamna ca dupa ce suprascriem un macro din catalog cu alt macro, instantele macro-ului original deja plasate nu vor fi afectate. Utilizand functia **Actualizare macro din Biblioteca**, puteti actualiza instantele inserate ale macro-ului respectiv.
- Cu macro-uri puteti afisa diverse tipuri de reprezentare rapid si usor, deoarece puteti inlocui toate instantele sau doar instantele selectate ale macro-ului intr-un singur pas.
- Impreuna cu functiile din grupa **Atribute**, (Bara de actiuni), macro-urile pot primi atribute (de ex. numar obiect, preturi) pentru analiza ulterioara in rapoarte.

Componentele unui Macro

Un macro este alcătuit din entități grafice 2D și 3D. Allplan utilizează definirea și alocarea de folii individuale pentru reasamblarea macro-urilor la diferite scări și moduri de afisare. Poziția exactă a foliilor este păstrată, chiar și atunci când redimensionați un macro. Acest lucru este posibil prin stabilirea unui punct de referință și așa numitele puncte de redimensionare.

Când desenați un macro, puteți defini zona entității de desen ca fiind dinamic (redimensionabil) sau static. Un bun exemplu este un cadru de fereastră ale cărei secțiuni rămân constante - în comparație cu suprafața de sticlă a cărei înălțime și lățime trebuie să fie variabilă.



(A) Vedere 3D

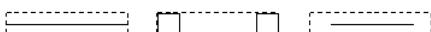
(B) Vedere 2D (pentru o scăă de la 1:1 la 1:99) formata din două folii, ca profile, ramanand constante în timp ce suprafața de sticlă este redimensionată.

(C) Vedere 2D pentru o scăă de la 1:100 la 1:500

Generalitati la definirea macro-urilor

Urmati pasii de mai jos pentru a defini un macro:

- Desenati toate elementele care compun macro-ul. Daca macro-ul este format din mai multe folii, pentru diferite scari de referinta sau vederi, pozitionati elementele componente grupat (unul langa altul sau mai jos) in spatiul de lucru; acesta va facilita procesul de selectie a foliilor si setarea punctelor de referinta.



- Faceti clic pe **Macro** (Bara de actiuni - specialitatea Arhitectura - grupa de actiuni Obiecte utilizator - grupa de functii Macro) si specificati folderul in care doriti sa salvati macro-ul.

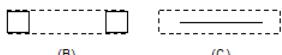
Sau

- Deschidetи paleta **Biblioteca**, navigati pana la folderul in care doriti sa salvati noul macro, faceti clic pe **Inserare element** si alegeti optiunea **Inserae macro**.
- Indicati un nume pentru **nume macro**.
- Definiti proprietatile generale ale macro-ului in sectiunea **Atribut**.
- Faceti clic pe **Definire folie noua** si selectati elementele ce vor fi plasate pe prima fila a macro-ului. Indicati punctul de inserare si definiti parametri primei folii.



(A) Folia 1

- Definiti alte folii.
Fiecare zona care face obiectul unei definitii separate rescaleate primeste propria folie.



(B) Folia 2
(C) Folia 3

- Definiti atributele din zona **Definitii macro**.
- Faceti clic pe **OK** pentru a confirma si salvati macro-ul.

Selectati macrourile din paleta **Biblioteca** si plasati-le in spatiul de lucru.

Utilizarea SmartParts

Ce sunt SmartParts?

Un SmartPart este un obiect Allplan parametric cu o structura logica proprie, independenta de sistemul CAD.

Prin intermediul unor descrierii parametrice simple, veti putea transforma elemente geometrice simple in obiecte inteligente noi si independente. Aceste obiecte sunt create foarte detaliat si includ toate elementele Allplan disponibile implicit (linie, creion, culoare, layer si asa mai departe). Pentru a modela un SmartPart puteti utiliza toate optiunile generale disponibile. De exemplu, puteti sa uniti SmartParts, sa le taiati, sau sa le scadeti una din cealalta. Totusi, va trebui mai intai sa definiiti aceste optiuni pentru obiectele in discutie. In functie de metoda utilizata in script, obiectele pastreaza informatiile 2D si 3D.

Obiectele SmartParts si functiile acestora sunt integrate in Allplan. Le puteti gasi in specialitatile **Arhitectura**, **Inginerie**, **Constructii** si **Constructii poduri** - grupa de actiuni **Obiecte utilizator**. Spre exemplu, puteti utiliza functia

 **Inserare SmartPart** pentru a deschide caseta de dialog pentru selectarea unui SmartPart. Gasiti de asemenea optiunile specifice de modificare a unui SmartPart in meniul contextual al acestuia.



Utilizarea SmartParts

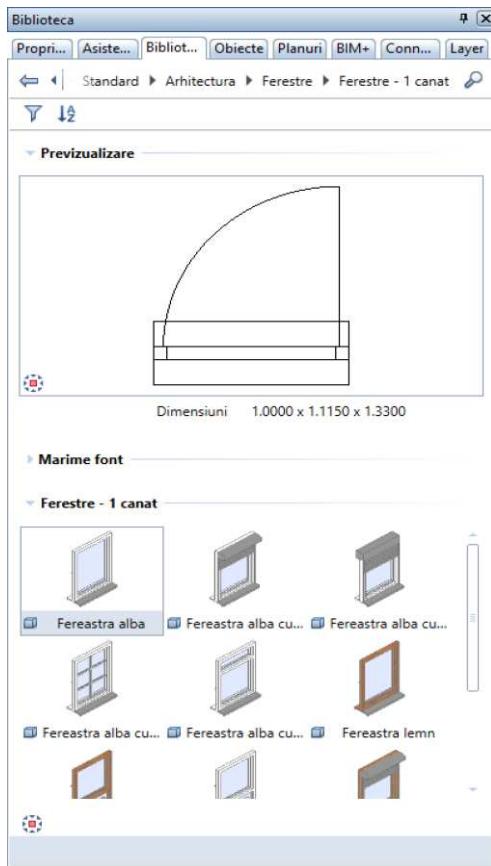
SmartParts sunt obiecte inteligente, fiind definite cu valori parametrice - proprietatile obiectelor. Informatia parametrica este controlata de un script (program), care este legat direct de obiect.

Puteți modifica SmartParts utilizând punctele de control (modificare grafică) sau utilizând o casetă de dialog (modificare alfanumerica). Aceste două funcții pot fi selectate separat în meniul contextual SmartPart. Puteți de asemenea să utilizați punctele de control (indicatori) în combinație cu caseta de dialog. Allplan afisează în timp real modificările facute asupra unui obiect. În sfârșit, modificările trebuie salvate.

Selectarea si pozitionarea SmartParts

Puteti selecta SmartParts in unul din urmatoarele moduri:

- Deschideti directorul **SmartParts** din paleta **Biblioteca**. Selectati unul dintre SmartParts Allplan si plasati-l in spatiul de lucru.



- Faceti clic pe **Inserare SmartPart**, selectati unul dinintre SmartPart existente in format SMT si plasati-l in spatiul de lucru.
- Descarcati SmartParts accesant Allplan Connect -> Content (<http://connect.allplan.com>). Salvati SmartPart-urile si plasatile in desen utilizand operatii "drag&drop".

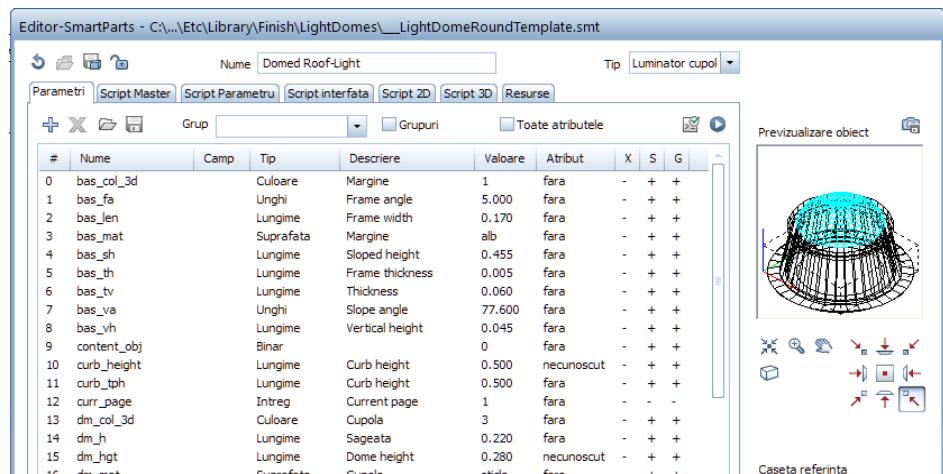
Crearea propriilor SmartParts

Daca aveti nevoie de un SmartPart care nu este disponibil, puteti utiliza scriptul SmartPart din Allplan pentru a defini propriul obiect. Utilizand limbajul script din Allplan veti putea crea elemente SmartParts personalizate. De asemenea, este posibil sa introduceti obiecte existente ca resurse. Scriptul SmartParts face posibila o gama larga de noi utilizari: de exemplu, pentru obiecte de arhitectura, cum ar fi elemente de acoperis, pentru elemente de santier, cum ar fi macarale sau containere, sau pentru structuri de inginerie, cum ar fi ziduri de sprijin, piloni, bazine de decantare sau turbine eoliene.

Pentru accesarea functiilor de crearea SmartParts, **Editor SmartPart**, utilizat in definirea de SmartParts, deschideti meniu **Extras**, faceti clic pe **Configurare** si selectati categoria **Alte functiuni cu icoane**.

 **Creare SmartPart** deschide caseta de dialog **Editor SmartPart**, unde puteti defini SmartParts prin script. Utilizand tab-urile puteti defini componentele pentru crearea unui SmartPart (continut obiect).

Gasiti mai multe informatii in sectiunea Limbajul script SmartParts (<http://help.allplan.com/Allplan/2017-0/0000/SmartPartsScriptReference/index.htm#73528.htm>) in ajutor (help) pentru Allplan; vedeti **Interfata programare**.



Tab-ul Parametri pentru definirea parametrilor si a variabilelor

Tehnologia SmartParts pentru modelarea obiectelor

Specialitatea **Arhitectura** - grupa de actiuni **La rosu** ofera functii bazate pe tehnologia SmartParts. Puteti utiliza aceste functii pentru a modela obiecte:

- Utilizand  **Fereastra SmartPart**, puteti crea cu SmartParts ferestre si glafuri.
- Utilizand  **Usa SmartPart**, puteti crea cu SmartParts pentru goluri de usi si usi.
- Utilizand  **Parasolare SmartPart**, puteti crea SmartParts pentru elemente de umbrire (rulouri si obloane).
- Utilizand  **Luminator cupoleta SmartPart**, puteti crea SmartParts luminator cupoleta.
- Utilizand  **Fereastra in acoperis SmartPart**, puteti crea SmartParts pentru luminatoarele rectangulare.

Puteti defini parametri pentru SmartParts in palete. Informatia parametrica este controlata de un script (program), care este legat direct de obiect.

Puteti plasa acest SmartParts in goluri. Ele se adapteaza automat formei golului.

Allplan afiseaza SmartPart-ul pe care il modelati in timp real. Puteti salva un SmartPart ca fisier smv utilizand functia  **Salvare ca favorite**. De asemenea, puteti salva un SmartPart modificat intr-un director din paleta **Biblioteca**.

Utilizarea PythonParts

Ce sunt PythonParts?

Gasiti mai multe informatii in sectiunea Interfata de programare Python (<http://pythonparts.allplan.com/>) pe Internet.

PythonParts sunt obiecte parametrice bazate pe limbajul de dezvoltare Python scrip.

Allplan vine cu interfata de programare Python API. Utilizand scripturile Python, puteti accesa facilitatile Allplan, adaugand astfel noi functii si obiecte in Allplan. Daca doriti , puteti introduce chiar si armaturi in aceste obiecte. Obiectele PythonParts detin propriul mod de lucru si interfata utilizator cu palete de proprietati si indicatori.

Puteti chiar modifica un obiect PythonPart cu doar cateva clicuri. In afara de crearea obiectelor parametrizabile si a script-urilor, puteti automatiza pasii repetitivi astfel incat sa nu definiiti de la inceput fiecare script. Prin urmare productivitatea va creste si se vor preveni erorile urmand astfel modul de lucru BIM.

Introducerea unui PythonPart

Pentru a pozitiona un SmartPart

- 1 Deschideti paleta **Biblioteca** (Paleta "Biblioteca" la pagina 42). Daca vreti sa vedeti numai **PythonParts**, faceti clic pe  **Filtru** si ascundeti **Simboluri**, **Macro** si **SmartParts**.
- 2 Faceti dublu-clic pe previzualizarea obiectului sau treageteli in spatiul de lucru.
- 3 Faceti clic in spatiul de lucru pentru a pozitiona PythonPart-ul. Puteti folosi paleta sau indicatorii pentru a modifica proprietatile PythonParts.
Daca **Proprietatile de format** nu sunt definite in PythonPart, Allplan va utiliza setarile curente din paleta **Proprietati**.
- 4 Apasati tasta ESC pentru a finaliza.

Allplan Visual Scripting

Allplan Visual Scripting este o aplicatie interna Allplan. Utilizand Allplan Visual Scripting, puteti genera numeroase noi forme si obiecte parametrice precum si automatizarea unor procese de proiectare. Pentru pornirea aplicatiei utilizati

 **Allplan Visual Scripting** (grupa de actiuni **Obiecte utilizator** - grupa de functii **Visual Scripting**).

Nu aveti nevoie de cunostinte de programare pentru a lucra cu Allplan Visual Scripting. Tot ce trebuie sa faceti este sa combinati vizual blocuri de cod predefinite, cunoscute ca noduri. Rezultatul este un script. Dupa rularea script-ului, Allplan Visual Scripting calculeaza algoritmul si creaza obiecte Allplan sau, in functie de script, ruleaza procesul de proiectare definit.

Allplan Visual Scripting porneste in propria fereastra, pe care o puteti scala sau muta dupa dorinta. Puteti muta aceasta fereastra pe alt monitor; aveți astfel mai mult spatiu de lucru.

Allplan ramane deschis in fundal.

Fereastra Allplan Visual Scripting se compune dintr-o bara de functii, o biblioteca cu noduri predefinite si spatiu de lucru unde puteti crea scripturile.

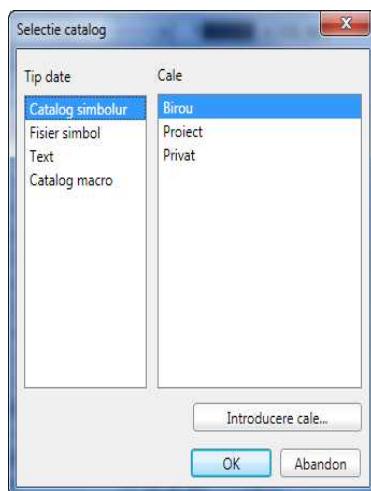
Pentru mai multe informatii, porniti Allplan Visual Scripting si faceti clic pe

 **Ajutor - Getting started** in bara de functii.

Cai de salvare

Cand salvati sau incarcati favorite sau componente standard, sistemul deschide o fereastra de dialog si va asteapta sa indicati o cale pentru fisierele respective. Precedati in mod asemeneator ca in cazul salvarii sau incarcarii unui simbol sau a unui macro. Incepeti prin a naviga catre directorul corespunzator in paleta **Biblioteca**.

Diferenta intre **Birou**, **Privat** si **Proiect** este in mod deosebit importanta la lucrul in retea. Cu toate acestea, va puteti de asemenea structura datele daca utilizati o versiune individuala (locala) a programului.



Cale	Descriere
Standard	Fisierile din acest director vin impreuna cu Allplan-ul. Nu puteti modifica sau salva date in acest director.
Birou	Fisierile din acest director sunt disponibile pentru toti utilizatorii din retea. Prin utilizarea standardului de birou, puteti fi siguri ca planurile din birou au o reprezentare uniforma. Standardul de birou poate fi modificat doar de administratorul de sistem.
Proiect	Fisierile din acest director sunt disponibile doar intr-un anumit proiect.
Privat	Fisierile din directorul Privat sunt disponibile doar unui anumit utilizator.
Cale externa	Fisierile din aceasta cale sunt pentru backup (salvare de siguranta) sau schimb de date.

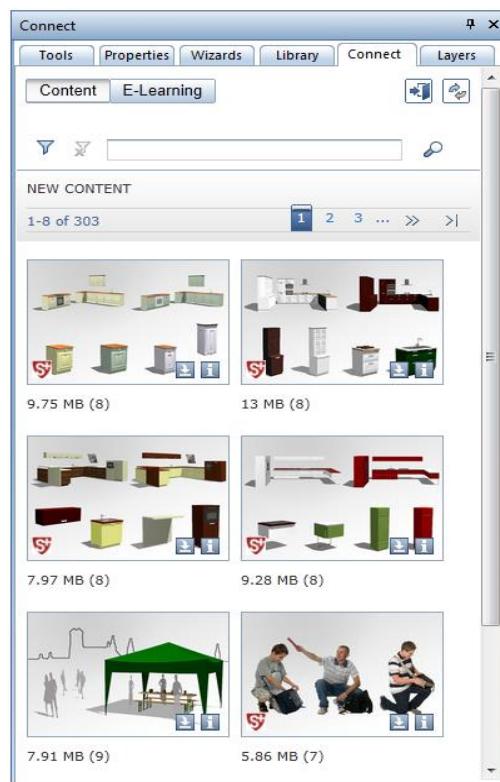
Nota: Puteti utiliza optiunea **Directoare pentru salvare din Optiuni, Interfata desktop, Cale salvare** pentru a specifica unde sunt salvate tipurile de fisiere in Allplan. Aceste directoare sunt afisate automat in dreptul fiecarui tip de fisier in fereastra de dialog Loc salvare si se pot schimba oricand.

Utilizarea si importul continutului

Allplan 2020 usureaza foarte mult modul organizare al arhitectilor si inginerilor. Utilizand continutul planului, se poate imbunatatii afisarea planurilor si a animatiilor. Continutul planului ofera o gama variata de optiuni - de la simboluri la cataloge de simboluri de orice tip la texturi si macro-uri pana la SmartParts.

Pentru a va asigura ca puteti proceda rapid si eficient, totul este disponibil pe internet - de la notiuni esentiale pana la continutul exclusiv Serviceplus. Arhitectii si inginerii pot cauta online date si informatii predefinite, specifice cladirii, pe care le pot descarca si instala.

Utilizand paleta Connect, va puteti inregistra si loga direct pe Allplan Connect (<http://connect.allplan.com>) si astfel sa utilizati gama extinsa de obiecte furnizate. Puteti descarca si instala continut sau pur si simplu sa trageți obiecte in spatiul de lucru.



Instructiuni import

Puteti gasi scurte descrieri pentru importul datelor importante in **Continut** in Ajutor online si la descarcarea datelor de pe Allplan Connect (<http://connect.allplan.com>).

Utilizarea obiectelor OLE

Utilizarea obiectelor OLE

Utilizarea tehnologiei OLE, care permite legatura la anumite obiecte, va permite sa schimbi informatii intre diverse aplicatii. Datele dintr-un document sursa (de ex. Microsoft® Word) sunt asociate cu sau implementate intr-un document Allplan. Atunci cand selectati datele implementate, aplicatia originala se deschide si puteti edita datele in documentul sursa.

Urmatoarele tipuri de obiecte pot fi implementate in Allplan (in functie de aplicatiile instalate):

- Fisiere Excel (.xls, .xlsx)
- Fisiere Word (.doc, .docx)
- Fisiere RTF (.rtf)
- Fisiere PowerPoint (.ppt, .pptx)
- Fisiere Bitmap (de ex. .bmp, .jpg)

Programul legat trebuie sa fie un program server OLE (cum sunt multe din programele Microsoft Office). Altfel, programul de legatura nu poate pune la dispozitie obiecte OLE.

Legarea si incorporarea obiectelor OLE

Sunt disponibile doua metode pentru incorporarea obiectelor OLE in Allplan. Diferentele constau in modul in care sunt salvate aceste obiecte in Allplan:

Obiecte legate

Cand obiectele sunt legate cu Allplan, este stabilita o legatura intre documentul Allplan si obiectul aflat in discutie. Atunci cand obiectul este modificat, legatura in Allplan poate fi actualizata manual. Facand dublu-clic pe obiectul din Allplan, Allplan il deschide in aplicatia originala si permite prelucrarea lui. Cand obiectele sunt legate cu Allplan, calea catre documentul sursa si catre aplicatia originala trebuie pastrate. Atunci cand una dintre acestea doua sunt redenumite, trebuie sa restabiliți legatura.

Incorporarea obiectelor

Atunci cand obiectele sunt incorporate in Allplan, este creata o copie a documentului sursa in documentul Allplan. Dupa ce copia este incorporata, aceasta nu mai este legata de documentul sursa; cu alte cuvinte, documentul Allplan nu poate fi actualizat in asa fel incat sa reflecte modificarile efectuate in documentul sursa. Obiectele incorporate pot fi prelucrate fie in Allplan, fie in aplicatia originala; dar orice modificarile efectuate asupra obiectului nu vor avea niciun efect asupra documentului sursa.

Transparenta obiectelor OLE

Fundalul obiectelor OLE poate fi transparent sau opac; setarea implicită este: transparent. Fundalul transparent înseamnă că, culoarea de fundal din Allplan este afișată în locul culorii de fundal a obiectului OLE.

De aceea trebuie să dezactivați searea "transparent" atunci când utilizați un fundal negru în Allplan, iar obiectul OLE pe care doriti să îl inserați este, de exemplu, un document Word care conține text negru.

Modificarea obiectelor OLE

Facand dublu-clic pe un obiect OLE în Allplan, acesta este deschis în aplicația originală și este permisa prelucrarea. Puteti de asemenea să deschideti și să prelucrati obiectele legate direct cu Allplan în aplicația originală și apoi să le actualizați în Allplan.

Faceți dublu-clic pe aceste obiecte și apoi prelucrați-le.

Obiectele incorporate pot fi prelucrate fie în Allplan, fie în aplicația originală; dar orice modificări efectuate asupra obiectului nu vor avea niciun efect asupra documentului sursă.

Puteti utiliza funcții din Allplan, cum ar fi Copiere, Mutare etc. pentru a prelucra obiecte OLE. Pentru a modifica dimensiunea obiectelor OLE, utilizati funcția

 **Deformare**.

Restrictii asupra obiectelor OLE in Allplan

Exista anumite particularitati care trebuie retinute atunci cand utilizati fisiere OLE in versiunea Allplan curenta:

- Dimensiunea obiectelor OLE poate fi modificata numai utilizand functia  **Deformare**.
- Obiectele OLE asociate lui Allplan nu se actualizeaza automat. Trebuie sa faceti asta manual.
- Obiectele OLE pot fi tiparite doar cu Drivere Windows. Nu puteti utiliza drivere vector Allplan.

Folosirea XRef-urilor

Folosirea XRef-urilor

Puteti insera un document (desen sau fisier format NDW) ca XRef, intr-un alt document, cat de des aveti nevoie. In acest fel, nu trebuie sa introduceti aceleasi elemente in mod repetat (de ex. mobila in camerele de hotel). Tot ce aveti de facut este sa creati o singura data elementele intr-un document. Apoi puteti introduce acest document ca un XRef de cate ori doriti. Revenirea la datele de origine trebuie facuta doar o data - toate XRef-urile asociate se vor actualiza dinamic. XRef-urile pot fi introduse la orice scara sau unghi. Retineti ca nu puteti introduce documente goale ca XRef-uri.

Documentul XRef poate fi plasat ca XRef normal sau XRef extins. Pentru mai multe informatii, consultati Comparatie intre XRef normal si XRef extins in ajutor (help) pentru Allplan.

Un XRef este intotdeauna plasat in asa fel incat dimensiunea lui sa se potriveasca cu cea a elementelor din document. Daca dimensiunea lui se schimba ulterior puteti folosi optiunea **Actualizare toate XRef**, din meniul contextual, pentru actualizarea datelor. XRef-ul poate fi decupat. Acest lucru este posibil numai la editarea XRef-ului. Nu puteti face decuparea la introducerea lui.

Folosind **Reprezentare pe ecran**, puteti comuta intre a afisa sau nu a XRef-urilor si a marginilor acestora. Indiferent de aceste setari, optiunea **Detectie suprafata** va tine cont intotdeauna de marginile XRef-ului. Pentru a evita acest lucru, plasati XRef-ul corespunzator intr-un layer separat si ascundeti acest layer. In cazul XRef-urilor avansate programul tine seama de elementele din XRef.

XRef-ul este intotdeauna inserat in layer-ul curent. Totusi, elementele individuale din care este alcătuit un XRef isi pastreaza layer-ele. Cand modificati statutul unui layer, trebuie sa regenerati ecranul pentru ca elementele din XRef sa fie actualizate si ele.

Nu puteti crea XRef-uri imbricate (cu alte cuvinte, documente care contin XRef-uri nu mai pot fi introduse ca XRef-uri din nou). Daca un document care a fost introdus ca XRef nu mai exista, chenarul si referinta sunt retinute si numele fisierului documentului asociat este afisat in chenar.

Prelucrare XRef

Puteti prelucra un XRef folosind urmatoarele functii Allplan: **Stergere**, **Copiere si introducere**, **Mutare elemente** si **Rotire**. Puteti folosi **Modificare proprietati format** pentru a schimba proprietatile de format ale unui XRef (de exemplu layerele). Alte functii Allplan nu pot fi aplicate unui XRef.

Scara si unghiul cu care este inserat un XRef pot fi modificate ulterior. Si zona ocupata o puteti schimba mai tarziu. Faceți clic pe ca sa inlocuiti fisierul. Programul inlocuieste documentul astfel incat punctele de mijloc ale casetelor MinMax (gabarit) sa fie identice.

XRef poate fi modificat si prelucrat doar ca o singura entitate; nu puteti modifica elemente individuale ale unui XRef. Puteti folosi **Prelucrare desen XRef** din meniul contextual al unui XRef ca sa deschideti desenul care a fost introdus ca XRef.

Meniul contextual include aceasta functie numai daca optiunea **Afisare permanenta structura mape** este bifata in **Definitii** in caseta de dialog **Deschidere proiect: desene din structura mape/cladire**. Dupa utilizarea acestei functii puteti comuta pe structura de mape pentru editari ulterioare.

Schimbarea ordinii de afisare a XRef-urilor afecteaza intotdeauna intregul continut al unui fisier XRef.

Comparatie intre XRef normal si XRef extins

Tabelul urmator va arata o comparatie intre un XRef normal si un XRef extins.

Caracteristica	Extins	Normal
Tine cont de detectie suprafata	x	-
Agatare puncte snap nepermisa (numai punctele de capat)	-	x
Afisare in animatie, cu linii ascunse si vedere in perspectiva	x	-
Analizat si evaluat in liste si extrase (fara elemente de inginerie!)	x	-
Ajustarea textului cotei si dimensiunii textului cand XRef este scalat	x	-
Decupare	-	x
Reprezentarea ferestrelor de detaliere	-	x
Verificare directie text	x	-
Referire implicita in planse din sursa, tinta	x	-

Nota: Cand introduceti un XRef extins, spatiul necesar pe hard disk creste odata cu volumul de date al continutului documentului XRef extins, stocat de asemenea in memorie. XRef-urile normale nu necesita spatiu suplimentar de stocare a datelor.

Caracteristici speciale relevante pentru Xref

Există câteva particularități de retinut pentru utilizarea de XRef în Allplan:

- **Punct snap:** Se face snap numai pe punctele de capat.
- **Repoarte, Legende:** Elementele nu sunt analizate cu rapoarte și legende.
- **Animatie:** Elementele nu sunt afisate în modul animație.
- **Interacțiunea elementelor:** Elemente arhitecturale din cadrul unui XRef și elemente arhitecturale din document nu interacționează.
- **Calcul ascundere:** XRef normal nu sunt reprezentate în imaginile cu calcul ascundere.
- **Auto-detectare a direcției textului:** Aceasta opțiune din Opțiunile modulului Text nu este luată în considerare.

Nota: Aceste restricții nu influențează un XRef extins. Pentru mai multe informații, consultați Comparativ între XRef normal și XRef extins în ajutor (help) pentru Allplan.

Structurarea si administrarea datelor

Structurarea si administrarea datelor

Puteți utiliza proiecte și desene pentru a administra datele în Allplan. Opțiunile disponibile depind de tipul de licență achiziționată.

Urmatorul tabel va ajuta să înțelegeti când să folosiți fiecare metoda.

Deschidere fisiere proiect... Deschidere, salvare fisier NDW

Modul de lucru ușual cu Allplan pe structura de proiect

- Deschiderea documentelor Allplan în cadrul unui proiect distinct
- Deschiderea documentelor Allplan salvate pe CD-uri sau stick-uri de memorie
- Schimbul de desene între proiecte
- Trimiterea desenelor prin email

Lucrul cu proiecte si documente - comparatie

Tabelul de mai jos compara functiile pentru manevrarea fisierelor puse la dispozitie de cele doua variante. Atunci cand lucrat cu proiecte, utilizati desene si fisiere NDW. Atunci cand lucrat cu documente, utilizati fisiere NDW si NPL.

Nota: Intotdeauna utilizati cate un document separat (desen sau fisier NDW) pentru fiecare etaj, indiferent daca lucrat cu proiecte sau cu documente.

Functia	Proiecte	Documente
Crearea unui document nou, desen	 Deschidere proiect:desene din structura mape/cladire	 Nou (Cum)
Deschidere fisier existent, desen	 Deschidere proiect:desene din structura mape/cladire	 Deschidere (Cum)
Copiere intregul document, desen	 Copiere/Mutare fisiere...	 Salvare ca (Cum)
Utilizati datele ca referinta	 Deschidere proiect:desene din structura mape/cladire - deschidere desen in modul pasiv Sau XRef <ul style="list-style-type: none"> Lucrati cu proiecte Utilizati desene care sunt stucturate de proiect. Puteti utiliza desene in modul Activ in fundal sau Pasiv, sau fisiere XRef (desene referite) Lucrati cu documente Puteti utiliza fisiere NDW. Puteti utiliza fisiere NDW-XRef in fundal. 	NDW XRef (Cum)

Generalitati despre proiecte, structura de cladire, desene si planse

Proiectul este o unitate organizationala. Cand lucrati in Allplan cu o structura de proiect, un nou proiect este creat pentru fiecare proiect de constructie. In mod tehnic, un proiect este un director (pe calculator); metaoric vorbind este "un sertar" continand toate desenele. Un **proiect privat**, fara nume, este disponibil fiecarui utilizator pentru teste si instruire.

Utilizati structura de cladire pentru a organiza datele unui proiect. In felul acesta utilizati niveluri ierarhice pentru a structura cladirea, aceasta reprezentand baza pentru un model BIM (Building Information Model). Fiecare nivel structural (etaj) contine desene si planuri de referinta pentru definirea inaltimei/pozitiei componentelor (pereti, stalpi, usu, ferestre etc.) ce apartin nivelului structural respectiv. Puteti crea sectiuni, vederi si rapoarte direct din structura de cladire.

In plus puteti combina pana la 128 de desene intr-o mapa; un proiect poate contine pana la 1,000 de mape. O mapa poate fi inclusa integral intr-o plansa de plotare si tiparita cu o singura comanda.

Procesul curent de proiectare si creare a datelor are loc in desene. Acestea sunt echivalentul foilor de calc utilizate in proiectarea clasica. Desenele pot fi utilizate pentru structurarea proiectului. In termeni IT, un desen este un fisier salvat pe hard disk. Puteti afisa si prelucra pana la 128 de desene simultan - cu alte cuvinte, puteti deschide simultan mai multe desene. Un proiect poate contine pana la 9999 de desene. Daca lucrati fara layere, elementele individuale ale cladirii (de exemplu pereti, scari, etichete etc.) sunt desenate in fisiere (desene) separate si suprapuse ca foitele de calc.

Layerele ofera un mod aditional de structurare – in interiorul desenelor. Acestea se aplică tuturor desenelor dintr-un proiect. Entitatile de desen si componentele pot fi automat atribuite layer-ului corespunzator. Layerele pot fi setate ca vizibile sau invizibile pentru utilizator.

O planса este unitatea pe care o trimiteți la imprimanta. Spre deosebire de proiectare la planseta, scopul planselor nu trebuie definit in avans. In general, pastrati planса de plotare (care implica aranjarea desenelor si mapelor) pana cand ati terminat proiectul. Fiecare proiect poate contine pana la 9.999 planse.

Pentru a afla mai multe despre manevrarea proiectelor, a desenelor, a layer-elor si a planselor de plotare vedeti sectiunea "Structurarea si administrarea datelor (pag. 224)".

Lucrul cu proiectele

Utilizarea sabloanelor de proiect

Un sablon de proiect este un proiect pe care il puteti selecta ca sablon atunci cand creati un proiect nou. In consecinta, proiectul nou este o copie identica a proiectului ales ca sablon. Orice proiect poate fi salvat ca proiect sablon.

Proiectele sablon se gasesc in directorul (\Std\ProjectTemplates) sau in directorul implicit (\Etc\ProjectTemplates). Daca proiectul original este un proiect specific unei tari, Allplan salveaza sabloanele proiectului in folderul specific tarii respective, ca de exemplu \Etc.eng sau \Std.eng.

Utilizand ProjectPilot puteti sterge sau redenumi proiectele sablon din directorul Birou.

Salvare proiect ca proiect sablon

- Pormiti ProjectPilot si copiatii proiectul prin drag&drop in **Birou/Proiecte sablon**.

Sau:

Faceti clic pe  **Proiect nou, deschidere...**, deschideti meniul contextual al proiectului si alegeti **Copiere in proiect sablon**.

Lucrul cu desene

Deschidere proiect: desene din mape/structura cladire

Puteți utiliza aceasta funcție pentru a deschide caseta de dialog unde puteți schimba statutul desenului, crea mape sau structura/structurile de cladire de exemplu.

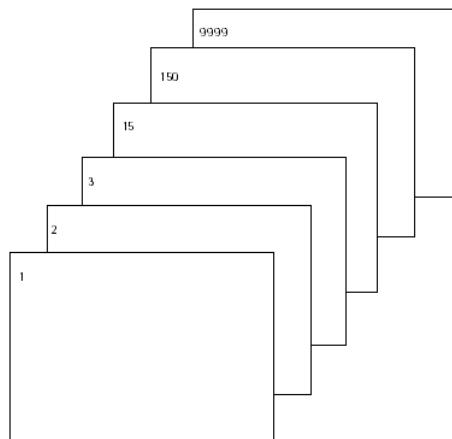
Sfat: Pentru a salva statutul curent al desenelor: Daca nu modificati statutul desenului, puteti inchide casketă de dialog apasand tasta ESC.

Casketă de dialog are două tab-uri:

- Tab-ul **Structura cladire**: Acesta este locul în care creați și modificați structura clădirii, atribuind desene nivelurilor structurale și selectând statutul desenelor - activ, activ în fundal, pasiv. Pentru mai multe informații vedeti Lucrul cu Structura de cladire ("Lucrul cu Structura cladire" la pagina 234).
- Tab-ul **Structura mape**: Acesta este locul în care creați, modificați și stergeti mape, atribuind desene mapelor și selectând statutul desenelor - activ, activ în fundal, pasiv. Pentru mai multe informații vedeti Lucrul cu Structura de mape.

Notiunea de desen

In Allplan, proiectarea si procesul de creare a datelor are loc in *desene*. Acestea sunt echivalentul foilor de calc utilizate in proiectarea clasică. Desenele pot fi utilizate pentru structurarea proiectului. In termeni IT, un desen este un fisier salvat pe hard disk. Puteti afisa si prelucra pana la 128 de desene simultan - cu alte cuvinte, puteti deschide simultan mai multe desene. Un proiect poate contine pana la 9999 de desene. Daca lucratii fara layer, elementele individuale ale cladirii (de exemplu pereti, scari, etichete etc.) sunt desenate in fisiere (desene) separate si suprapuse ca foite de calc.



Pentru prelucrarea desenelor, acestea trebuie sa fie active (deschise). Puteti face asta utilizand fereastra de dialog **Deschidere fisirere proiect: desene din mape/structura cladire**.

Statut desen

Cu ajutorul statutului desenelor, definti desenul in care introduceti datele si care desene sunt vizibile si care pot fi modificate. Imaginea de mai jos exemplifica statutul diferitelor desene. Tabelul de mai jos va ofera explicatiile necesare.

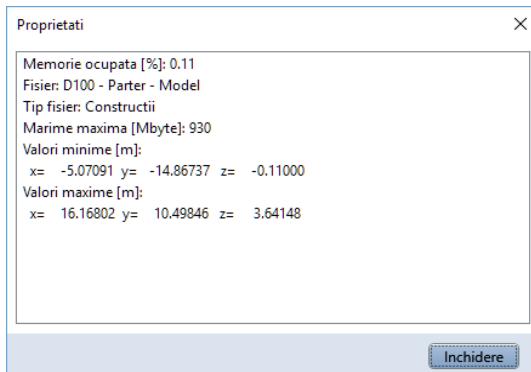


Numar	Desen statut	Comentariu
1	Activ (current)	Desenul activ este cel in care se deseneaza. Trebuie sa existe intotdeauna un desen activ.
2	Deschis ca activ in fundal	Elementele din desenele deschise in mod "activ in fundal" sunt vizibile si pot fi modificate. Pana la 128 desene pot fi deschise simultan (indiferent daca acestea sunt active, active in fundal sau pasive).
3	Deschis in mod pasiv	Elementele din desenele deschise in mod "pasiv" sunt vizibile, dar nu pot fi modificate. Puteti seta programul sa utilizeze aceeasi culoare pentru toate elementele aflate in desenele pasive. Pentru a face asta, selectati functia Optiuni, faceti clic pe Interfata desktop si deschideti pagina Afisare . Nu puteti deschide desene goale in modul pasiv.
4	Neselectat	Elementele din aceste desene nu sunt vizibile.
5	Gol	Desenele goale nu au pictograma cu tipul de date.
6	Atribuire temporara	Desenele sunt atasate temporar unei mape. Allplan anuleaza aceasta atribuire la deschiderea unei noi mape.
7	Deschis in mod pasiv	Desenul a fost deschis de un alt utilizator din retea.

8	Deschis in mod pasiv	Desenul a fost deschis de un alt utilizator din retea; culoarea rosie indica faptul ca desenul a fost modificat. Puteti actualiza modificarile selectand Actualizare desen din meniul contextual. Utilizand  Optiuni - pagina Interfata desktop , puteti configura programul sa va informeze despre modificarile aparute in desenele pasive.
9	Desen legate	Desenul include modele de date sau vederi si sectiuni legate cu alte desene. Allplan leaga desenele la crearea vederilor si sectiunilor utilizand functii din grupa de functii Vederi armare . Utilizand meniul contextual puteti lista toate fisierelor referite ale desenului activ sau puteti seta desenele referite pe modul activ in fundal sau pasiv.
10	Vederi si sectiuni create automat	Desenul include vederi si sectiuni create utilizand functiile din meniul contextual din zona "Conversia structurii cladirii" sau vederi si sectiuni create cu functii din grupa de functii Sectiuni si pentru care rezultatul a fost salvat in aceste desene. Aceste vederi si sectiuni se refera, de regula, la alte desene. Allplan tine cont de modelul de date din aceste desene.
11	Update blocat	Utilizand meniul contextual in zona "Conversia structurii cladirii" puteti bloca actualizarea desenului cu vederi si sectiuni create cand optiunea Actualizare automata nu a fost selectata. Allplan nu poate face actualizarea datelor pana cand desenul nu este deblocat sau optiunea Actualizare automata este selectata. Dupa confirmarea mesajului, puteti crea noi vederi si sectiuni in desen.
12	Vederi si sectiuni plasate manual	Desenul include vederi si sectiuni create cu functii din grupa de functii Sectiuni . Aceste vederi si sectiuni se pot referi la alte desene. Allplan tine cont de modelul de date din aceste desene.

Informatii despre activarea unui desen

Pentru a obtine informatii despre desenul activ, faceti clic-dreapta in spatiul de lucru. Din meniu contextual, alegeți **Proprietati**. Se va deschide o caseta de informatii cu toate informatiile importante despre fisier.



Informatii	Descriere
Memoriei ocupata	Aceasta afiseaza cat din memorie este rezervata pentru un fisier a fost ocupata (in procente). Informatii extinse: O parte a memoriei este rezervata pentru fisiere.
Fisier	Arata numarul desenului curent (activ). Numarul este de asemenea afisat in bara titlu a fereastrei Allplan.
Tip fisier	Aceasta arata tipul fisierului/desenului in corespondenta cu pictograma tip date in bara de statut.
Marime maxima	Arata memoria maxima disponibila pentru fisier, afisata in Mbyte.
Valori minime, valori maxime	Arata coordonatele minime si maxime din desen.

Lucrul cu Structura cladire

Ce este Structura de cladire?

Structura de cladire este o noua forma flexibila de structurare, organizare si utilizare a datelor proiectului (= fisiere desen) in Allplan (ganditi-vla la Building Information Model). Puteti utiliza structura de cladire pentru a structura logic o cladire utilizand diferite niveluri ierarhice.

Sectiunile, vederile, rapoartele si liste de cantitati pot fi generate automat direct din structura de cladire.

Allplan vine cu mai multe structuri de cladire predefinite.

Modelele de planse sunt direct asociate structurii de cladire.

Structura de cladire este compusa dintr-un numar de niveluri structurate ierarhic carora le puteti asocia desene. Puteti apoi asocia o pereche de planuri de referinta fiecarui nivel structural. Toate desenele care apartin unui nivel structural pot utiliza planurile standard asociate acelui nivel structural. In consecinta, desenele asociate se vor actualiza automat pentru a reflecta orice modificari efectuate la setarile de inaltime ale unui nivel structural.

Avantajele utilizarii Structurii de cladire

Lucrul cu structura de cladire are avantaje semnificative:

- Structura de cladire include un model integrat de planuri pe care il puteti utiliza pentru a administra planurile standard si planurile de acoperis pentru intregul proiect. Aceste planuri pot fi asociate direct desenelor.
- Datele pot fi copiate usor si comod (de exemplu, crearea unui etaj nou, realizarea de variante ale desenului existent etc.).
- Vederile, sectiunile, liste si rapoartele pot fi generate simplu si rapid.
- Desenele sursa si desenele destinatie sunt salvate automat; nu mai trebuie sa retineti ce desen trebuie activat in fiecare caz.
- Schimbul de date este simplificat prin intermediul standardului IFC.
- Structurarea datelor pe baza unei structuri logice a constructiei reflecta optiunea proiectantului.

Exemplu de Structura de cladire

Aici aveti un exemplu de structura de cladire (bazat pe sablonul projectului **Locuinta rezidentiala cu garaj** ce vine odata cu Allplan)

Categorie	Element	Altura (H)	Lățime (W)	Depărtare (D)
Site	50 Plan situatie	-	-	-
	51 Plan situatie, rotit	-	-	-
	52 Imprimare	-	-	-
	53	-	-	-
	54 Teren, ambient	-	-	-
Cladire	55 Plante, copaci, masini	-	-	-
	100 Axe	-4.0000	700000	
	101 Linie de sectiune			
	102 Horm	-3.1000	7500100	
	103			
104				
105				
Fundatii	-3.9500	2500100		
Subsol	-3.1000	3500100		
Parter	1000 Plan parter	2.6000	8000100	
	1001 Mobilier	-	-	-
	1002 Scara			
	1003 Placa			
	1004 Suprafete din calcul umb...			
1005				
Etaj 1	2.8000	5500100		
Etaj 2, varianta A	5.7500	5000100		
Etaj 2, varianta B	5.7500	5000		

Crearea unei structuri de cladire

Puteti crea structura unei cladiri in mai multe moduri:

- Puteti crea structura cladirii folosind managerul de etaje (cote). Daca utilizati aceasta metoda puteti crea structura de cladire si obiectele derive din structura de cladire intr-un singur pas. In acelasi timp puteti atribui inaltime nivelurilor structurale (etajelor).
- Puteti configura programul pentru crearea structurii de cladire automat prima oara cand deschideti tab-ul **Structura cladire**. Daca utilizati aceasta metoda puteti selecta una dintre structurile de cladire ce vin odata cu programul Allplan.
- Puteti crea structura de cladire utilizand asistentul pentru structura de cladire.

Utilizarea nivelurilor structurale pentru definirea unei structuri logice a unei cladiri

Nivelurile structurale permit aplicarea unei structuri logice unei cladiri. Puteti atribui unul sau mai multe desene fiecarui nivel structural.

Există două tipuri distincte de niveluri structurale:

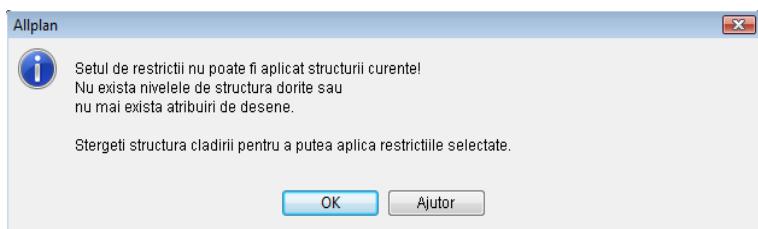
- **Niveluri structurale predefinite:** Puteti utiliza niveluri structurale predefinite numai în ordinea lor ierarhica. De exemplu, o structura nu poate fi subordonată unei cladiri. În acest caz, nivelurile structurale nu au sens (exemplu: o cladire poate fi subordonată unui proiect). Sunt disponibile următoarele cinci niveluri structurale predefinite (în această ordine/ierarhie):
 - Site (locatie)
 - Structura
 - Cladire
 - Etaj
 - Sub-etaj (zona din etaj)
- **Orice niveluri structurale:** În plus, puteti utiliza niveluri structurale personalizate, pe care le puteti introduce oriunde în structura de cladire.

Faceti clic pe **Restrictii structura cladire** în meniu contextual al (numelui) proiectului pentru a specifica ce niveluri structurale pot fi utilizate în structura de cladire și căror niveluri structurale le pot fi atribuite desene. De exemplu, puteti face specificatia ca doar nivelurile structurale conforme cu standardul IFC pot fi utilizate.

Restrictii in structura de cladire

Puteti restrictiona utilizarea nivelurilor structurale si optiunea de asociere desene intr-o structura de cladire. In acest mod, puteti limita structura la nivelul de compatibilitate cu standardul IFC. Puteti defini restrictiile facand clic pe **Restrictii structura cladire** in meniul contextual al proiectului.

Daca restrictiile definite ulterior nu sunt compatibile cu nivelurile structurale existente si desenele, trebuie mai intai sa eliminati aceste neconcordante si sterge nivelurile structurale si desenele asociate ce nu mai sunt valabile.



In caseta de dialog, o cruce rosie indica nivelurile structurale si desenele asociate ce nu mai sunt valabile.



Structura de cladire si Structura de mape

Puteti utiliza structura de cladire si structura de mape in paralel. Statutul desenelor poate fi setat atat in structura de mape, cat si in structura de cladire; aceste setari sunt independente una de alta. Fisierele (desenele) sunt activate in functie de tabul activ din momentul inchiderii casetei de dialog (mapa sau structura de cladire).

Cu toate acestea, exista o diferență importantă: Un desen poate fi asociat o singura data unui nivel structural in structura de cladire.

Selectarea nivelurilor structurale

Puteti selecta nivelurile structurale bifand caseta corespunzatoare. Programul ia in consideratie statutul desenelor atunci cand nivelul structural corespunzator este selectat.



Nivel structura este selectat



Nivel structura nu este selectat



Doar nivelurile structurale subordonate sunt selectate.

- Bifand o casuta activati nivelul structural corespunzator si toate nivelurile subordonate.
- Bifand un nivel in timp ce tineti apasata tasta CTRL va activa numai acel nivel structural. Nivelurile subordonate nu sunt selectate.
- Daca nivelurile structurale subordonate sunt selectate, trebuie completata bifa nivelului structural supraordonat.

Afisarea inaltimii planurilor standard

Inaltimea planurilor standard superior si inferior este afisata dupa cum urmeaza in caseta de dialog:



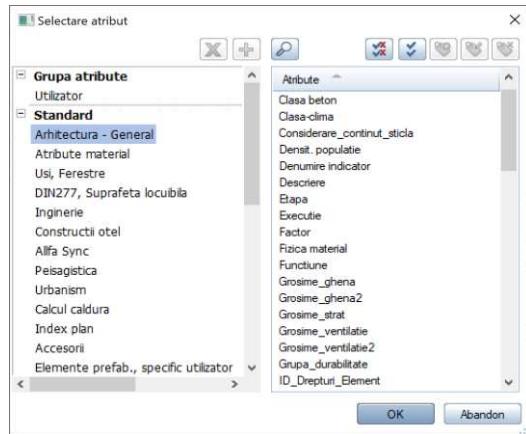
- A:** Nivelurile structurale afiseaza inaltimea planurilor standard asociate.
- B:** Cand un desen adopta inaltimea planurilor standard de la nivelul structural din care face parte, nu este afisata inaltimea planurilor.
- C:** Valorile apar scrise cu albastru cand inaltimea planurilor standard difera de inaltimea si pozitia nivelului structural setat.
- D:** Este afisat semnul "-" cand un desen nu preia planurile standard implice din modelul de planuri.
- E:** Este afisat semnul "?" cand planurile standard asociate desenului nu sunt disponibile (de exemplu cand ati sters ulterior planurile standard din modelul de planuri).

Cand treceti cursorul peste o inaltaime afisata, apare un mesaj (ToolTip) afisand numele structurii de planuri, numele perechii de planuri si numele planului standard curent.



Atribute pentru Structura cladire

Categoria **Administrator** prevede o serie de atribute pe care pe puteti utiliza pentru a analiza si evalua structurile de cladire.



- Topology_structure
- Topology_any_structural_level
- Topology_building
- Topology_story
- Topology_substory
- Topology_entire_hierarchy
- Topology_site

Scurtaturi in Structura cladire

Actiune	Este aplicabila la	Rezultat
Clic	Bifa (nivel structural)	Selectare (inclusiv toate nivelurile structurale subordonate)
Clic	Nivel structural, desen	Selectare
CTRL + clic	Bifa (nivel structural)	Selectare (numai nivelul structural bifat)
CTRL + clic	Nivel structural, desen	Adaugare, stergere selectie
SHIFT + clic	Nivel structural, desen	Selectare (camp)
ALT + tragere	Nivel structural, desen	Mutare in interiorul nivelului structural
Clic + selectie cu fereastra dreptunghiulara	Nivel structura	Selectare niveluri structurale similare
Clic + selectie cu fereastra dreptunghiulara	Desen	Selectare desene similare
Tragere	Nivel structural, desen	Mutare intr-un nivel structural diferit
Tragere in afara casetei de dialog	Nivel structural, desen	Inlaturare din selectie
Tragere la marginea ferestrei	Nivel structural, desen	Derulare (+CTRL = mai repede)
CTRL+ ALT + tragere	Nivel structural, desen	Copiere in interiorul unui nivel structural
CTRL + tragere	Nivel structural, desen	Copiere
Dublu-clic	Nivel structura	Extindere, comprimare
Dublu-clic	Desen	Selectare desen si inchidere caseta de dialog
Dublu-clic	Raport	Desene sursa pentru rapoarte
Clic-dreapta	Nivel structural, desen	Meniu contextual
Clic dreapta (fara selectare, in spatiu liber)	-	Meniu contextual
SPACE BAR	Nivel structura	Extindere (cand este inchis); modificare statut desen(e) (cand este deschis)
SPACE BAR	Desen	Modificare statut desene
Cautare	Orice	Sare la urmatorul desen care se potriveste cu literele si cifrele pe care le-ati introdus. F3 sare la urmatoarea potrivire.
F1	Orice	Deschidere Ajutor

F2	Orice	Redenumire
F3	Orice	Sare la urmatoarea potrivire.
F4	Desen	Va duce la urmatorul desen selectat. Optiunea este disponibila numai in casetele de dialog in care puteti selecta desene utilizand bife, de exemplu Selectie desen.
F5	Orice	Regenerare tot ecranul (Zoom all)
ToolTip		
Evidentiere simbol de santier	Nod proiect	Afisare note modificarile
Indicati 'Cota plan inferior' sau 'Cota plan superior'	Inaltime stalp	Afiseaza informatii despre modelul de planuri
Indicare nume desen	Desen	Afiseaza numele complet al desenului daca acesta nu incepe in coloana

Generalitati asupra fisierelor care gestioneaza structura de cladire

Tabelul de mai jos ofera o vedere generala asupra directoarelor si fisierelor create pentru structura de cladire in folderul \Prj\\${NumeProiect}\.

Folder	Fisier	Descriere
\BIM\		
	Allplan_BIM_BuildingStructure.xml	Structura cladire
	1	
	Allplan_BIM_LayoutStructure.xml	Structura planse
	Allplan_BIM_LevMo_*.xml	Model planuri
	Allplan_BIM_LevMo_*.xml.bak	Fisiere de backup pentru modelele de planuri. Programul ceaza fisiere de backup atunci cand modelul de planuri se modifica.
	Allplan_BIM_VIEWS.xml	Conversia structurii cladirii

\BIM\Backup\	Director pentru fisiere backup. Programul creaza fisiere pentru structura de cladire, conversia structurii de cladire si structura de planuri, cu urmatorul format: Nume .zz.ll.aaaa--oo-mm-ss.bak
\BIM\0000\	Folder pentru fiecare utilizator
\BIM\Backup\0000\settings\	Folder pentru fisierele care contin selectia curenta
Layout_settings.xml	Selectia curenta in structura de cladire
Structure_Settings.xml	Selectia curenta in structura de planuri
Views_Settings.xml	Selectia curenta in conversia structurii cladirii
\BIM\Backup\0000\selections\	Director pentru selectia favoritelor, cum ar fi desene sursa pentru vederi, sectiuni, rapoarte

Ce este un model de planuri (etaje)?

Gestionati planuri standard, planuri de acoperis, planuri la distanta si suprafete de referinta intr-un model de planuri. Un model de planuri contine perechi de planuri standard. Fiecare pereche de planuri poarta un nume. Asta este valabil pentru ambele planuri standard - inferior si superior.

Perechea de planuri de referinta intr-un model de planuri este echivalentul etajelor intr-o cladire. Puteti asocia aceste planuri nivelurilor structurale ale structurii de cladire sau unor desene individuale. Un proiect poate contine mai multe modele de planuri distincte.

Puteti modifica cotele planurilor de referinta intr-un model de planuri. Orice modificari facute inaltimei sunt imediat reflectate in desenul care are atribuite aceste planuri standard in cadrul modelului cladirii.

Un model de planuri nu trebuie sa contina planuri cu inalimi care se suprapun, cu exceptia perechilor de planuri care definesc cotele minima si maxima ale cladirii.

Puteti atribui inaltimea unei perechi de planuri unui desen sau unui nivel structural al structurii de cladire. Puteti de asemenea utiliza planul de referinta superior si inferior de la perechi de planuri diferite. In acest fel, puteti crea elemente de-a lungul mai multor etaje (de exemplu: hornuri).

Puteti atribui desenelor planuri standard care nu sunt asociate cu modelul de planuri. Puteti chiar selecta o inaltime pentru planul de referinta inferior si puteti prelua planul de referinta superior de la un model de planuri.

Modelul de planuri poate fi utilizat chiar si fara o structura de cladire.

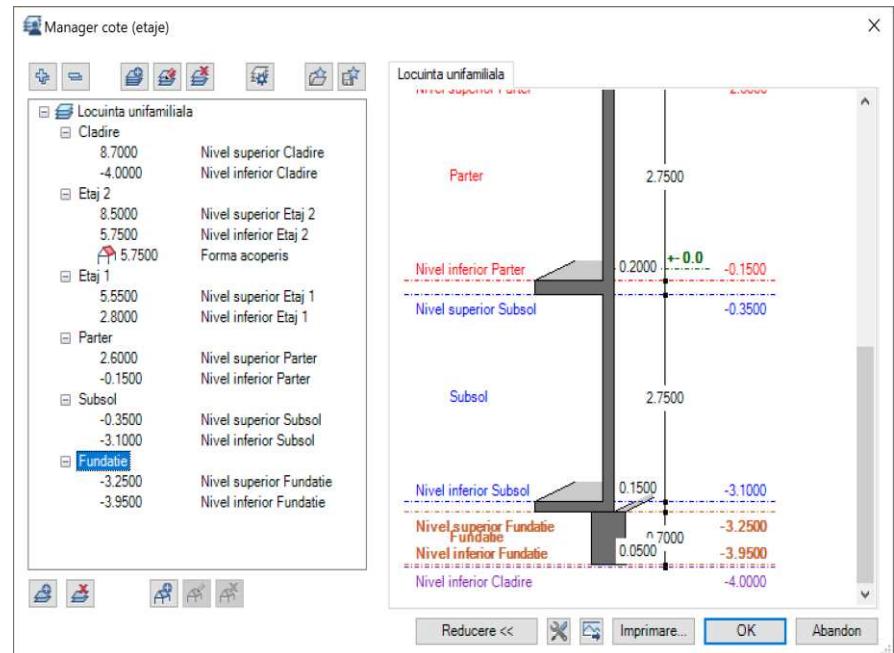
In pagina  **Optiuni, Planuri**, puteti configura programul sa afiseze planurile in elevatie si vedere izometrica.

In pagina  **Optiuni - Interfata desktop - Animatie**, puteti configura programul sa afiseze planurile si in ferestrele de **Animatie**.

Modelele de planuri sunt salvate ca fisiere XML in proiect, in directorul \prj\bim.

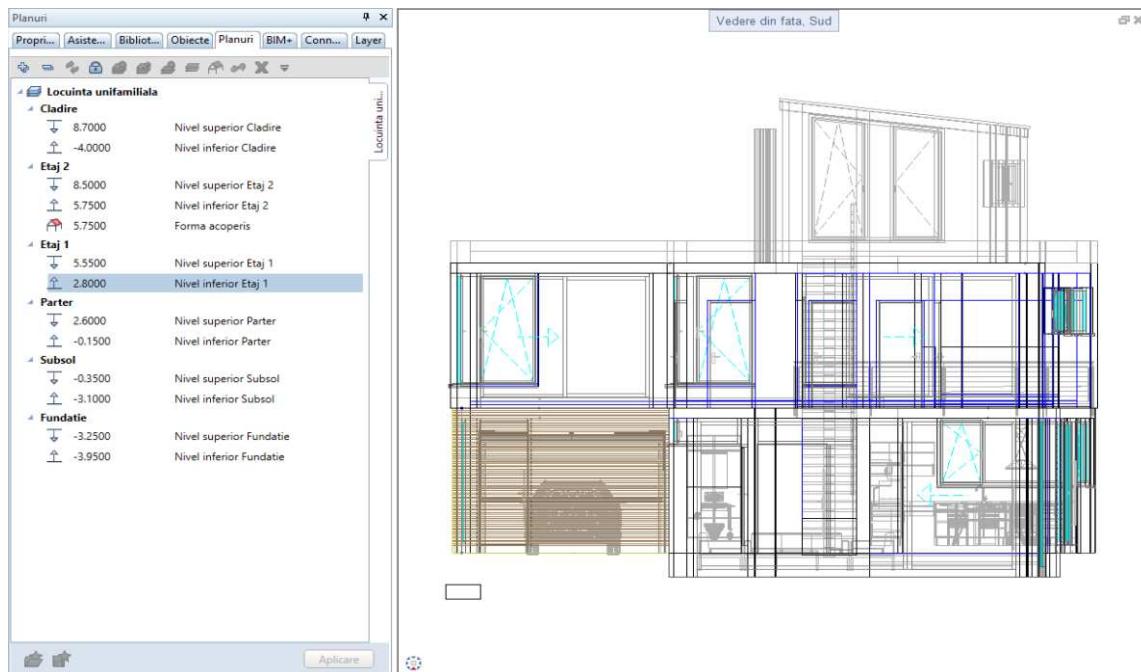
Exemplu de model de planuri

Aveti aici exemplul unui model de planuri (luat din **Locuinta unifamiliala**, exemplul ce vine odata cu Allplan-ul)



Modelul de planuri in paleta "Planuri"

Paleta **Planuri** (pag. 54) afiseaza si ea modelul curent de planuri:



In timp ce creati componente, puteti urmari planurile standard si toate celelalte obiecte pe care se pot baza inaltimele componentelor. Cu **Mod modificare activ**, puteti modifica modelul de planuri in orice moment fara sa deschideti structura de cladire.

Lucrul cu Layere

Despre layere

Layerele ofera optiuni suplimentare pentru structurarea entitatilor in cadrul desenelor. Puteti afisa exact informatia de care aveti nevoie activand numai layerele dorite. In felul acesta, lucrurile sunt mai clare si puteti lucra mai eficient si mai usor.

Puteti utiliza layerele pentru a defini proprietatile de format ale elementelor.

Layerele sunt elemente organizatorice importante. Importanta lor creste pe masura ce sunt implicate in proiect mai multe persoane si se lucreaza pe mai multe calculatoare simultan. Layerele nu inlocuiesc desenele. Layerele completeaza desenele.

Avantaje organizarii datelor utilizand layere

Mai ales la proiectele mai, organizarea datelor pe layere ofera avantaje semnificative:

- Elemente asociative - cum ar fi cotele de pereti sau etichetele de inaltime parapet - sunt in acelasi desen, dar pot fi si ascunse.
- Pentru ca elementele sa interacioneze intre ele corect, acestea trebuie sa se afle in acelasi desen. Acest lucru se aplica si in cazul anumitor operatii de analiza si evaluare. Cu layere, puteti controla aceste cerinte mai usor.
- Plansele se pot crea mai usor cu ajutorul tipurilor de planse. Tipurile de planse sunt grupe de layere definite de utilizator, foarte utile pentru editarea si asamblarea planelor. La crearea unei planse, puteti alege intre afisarea numai a unor elemente dintr-un anumit tip de planse - comutarea intre 1:50 si 1:100 nu reprezinta o problema.
- Exportarea desenelor catre layere DXF/DWG este mai simpla deoarece puteti atribui fiecare layer dintr-un desen catre un layer DXF/DWG. La importarea fisierelor DXF/DWG, structura de layere DXF/DWG poate fi automat integrata in ierarhia de layere.
- Adesea este mai rapid sa modificati layerul unui element decat sa modificati desenul unui element.
- Puteti crea rapid layere care nu sunt incluse in structura de layere si ulterior puteti utiliza aceste layere in toate desenele unui proiect.
- Din moment ce un proiect poate contine mai multe layere (aproximativ 65.000) decat desene (9.999), layerele va permite sa faceti o distincie mai precisa intre elementele desenate.
- Puteti afisa si edita 65.000 layere simultan, in timp ce numarul maxim de desene pe care le puteti deschide simultan este de 128.
- Layer-ele pot fi foarte rapid facute vizibile sau invizibile (utilizand tipuri de planse, layere favorite, paleta **Layer** sau paleta **Obiecte** - criteriu **Sortare dupa layer**).
- Puteti modifica ulterior proprietatile de format ale unui layer. Toate elementele din acest layer care au fost desenate cu optiunea **Din layer, stil linii** se vor ajusta automat. In felul acesta nu mai este nevoie sa le editati ulterior.
- Puteti copia (prelua) proprietatile de format, inclusiv layere, facand dublu clic cu butonul dreapta al mouse-ului pe elementul respectiv. Aceasta metoda functioneaza de asemenea si cu asistenti. In mod similar, puteti utiliza  **Preluare format** (Cum) pentru a copia rapid proprietatile de format de la un element pentru a le aplica altor elemente.

Limitari la organizarea datelor pe layere

Dincolo de numeroasele avantaje, organizarea datelor pe layere are si doua limitari:

- Layer-ele implica ceva munca de administrare, cel putin la inceput.
- Daca organizarea proiectelor intregii organizatii este facuta pe layere, toate datele sunt intr-un singur desen (adica un singur fisier). Asta inseamna ca un singur utilizator poate acesa acel desen la un moment dat. Este necesar sa distribuiti datele proiectului pe mai multe desene, asigurandu-vă astfel ca mai multi utilizatori pot lucra simultan la acelasi proiect.

Relatia intre layere si desene

Utilizarea layerelor nu inseamna ca desenele nu joaca un rol important in organizarea datelor. Intr-un proiect mare, combinarea acestora este esentiala. Cu aceeasi importanta structurala, numarul desenelor necesare este mult mai mic decat cel al layerelor.

Numarul de desene de care aveti nevoie depinde nu numai de dimensiunea proiectului, dar si de configuratia hardware a calculatorului. Computerele performante cu memorie multa pot sustine mai multe date intr-un desen fara sa se observe o scadere a performantei.

Legatura intre layere si desene depinde de urmatorii factori:

- Dimensiunea proiectului si numarul de desenatori implicați în același timp. Daca mai multi desenatori lucreaza la un etaj, creati cate cate desen per zona de responsabilitate (de ex. Aripa de Est, Aripa centrala etc.)
- Implicarea simultana a desenatorilor de specialitate in proiect. Utilizati desene separate pentru fiecare specialitate pentru a facilita lucrul simultan la proiect.

Definire layer actual

Odata creat, fiecare element are atribuit layerul actual. Layer-ul utilizat ca layer actual este controlat de urmatoarele setari:

- La activarea unei functii (de exemplu Linie) pentru prima data, este selectat automat un layer specific, ca layer actual (daca optiunea **Selectie automata a layerelor la selectarea functiilor** este activata in caseta de dialog **Layere**). Layer-ul in discutie depinde de functia activata. Daca optiunea **Selectie automata a layerelor la selectarea functiilor** nu este activata, programul utilizeaza cel mai recent layer selectat.
- Paleta **Layere** afiseaza layerul actual. Puteti modifica statutul layerelor printre-un singur clic.
Puteti afisa ierarhia completa de layere, layerele asociate functiei curente sau layerele utilizate in desen(ele) deschis(e). Pentru aceasta, puteti utiliza meniul contextual extins al paletelor **Layer**.
- Paleta **Obiecte** - criteriul **Sortare dupa layer** prezinta de asemenea layerul curent. Puteti schimba statutul layer-ului facand clic pe pictograma ce indica statutul layer-ului.
Puteti vedea toate layer-ele din desenul incarcat. Structura arborescenta listeaza toate layer-ele cu elementele sale sortate dupa grupe de elemente.
- Daca o functie (de exemplu Linie) este activa, puteti utiliza paleta **Proprietati** pentru a defini un layer diferit ca fiind curent. Acest layer va fi utilizat automat ca layer actual la activarea urmatoare a aceleiasi functii.
- Cand salvati componente ca stiluri sau favorite, layerul actual este si el salvat. La incarcarea ulterioara a acestor componente, layerul salvat este automat setat ca layer actual.
- In mod normal, gulerile din pereti si plansee primesc acelasi layer ca si elementul in care au fost inserate. Faceti clic pe butonul **Special** in sectiunea  **Optiuni - Elemente si arhitectura** pentru a specifica daca aceste deschideri pot fi atribuite pe layere separate, independente.
- Asa cum peretii pot avea mai multe straturi si fiecare strat poate avea diferite proprietati de format, puteti defini cate un layer pentru fiecare strat de perete sau rebord direct in caseta **Proprietati** (de obicei aceste setari sunt facute in paleta **Proprietati**).

Utilizarea seturilor de drepturi

Utilizand seturile de drepturi, puteti controla accesul utilizatorilor la layere. Trebuie sa atribuiti seturi de drepturi daca la proiect lucreaza mai multi utilizatori. Cand lucratii cu Manager de lucru in retea, puteti asocia utilizatorii la unul sau mai multe seturi de drepturi. Astfel, utilizatorii pot doar vedea si

prelucra numai layerele atribuite setului(urilor) de drepturi pe care au fost asociati.

Seturile de drepturi pot face mai mult decat controlul utilizatorilor care acceseaza anumite layere. Acestea va simplifica munca, deoarece puteti defini seturi de drepturi cu o selectie de layere ce vor fi disponibile in timpul proiectarii.

La instalarea programului, este creat automat setul de drepturi **ALLPLAN**. Acest set de drepturi are drepturi de citire/scriere pentru toate layerele.

Utilizarea Tipurilor de planse

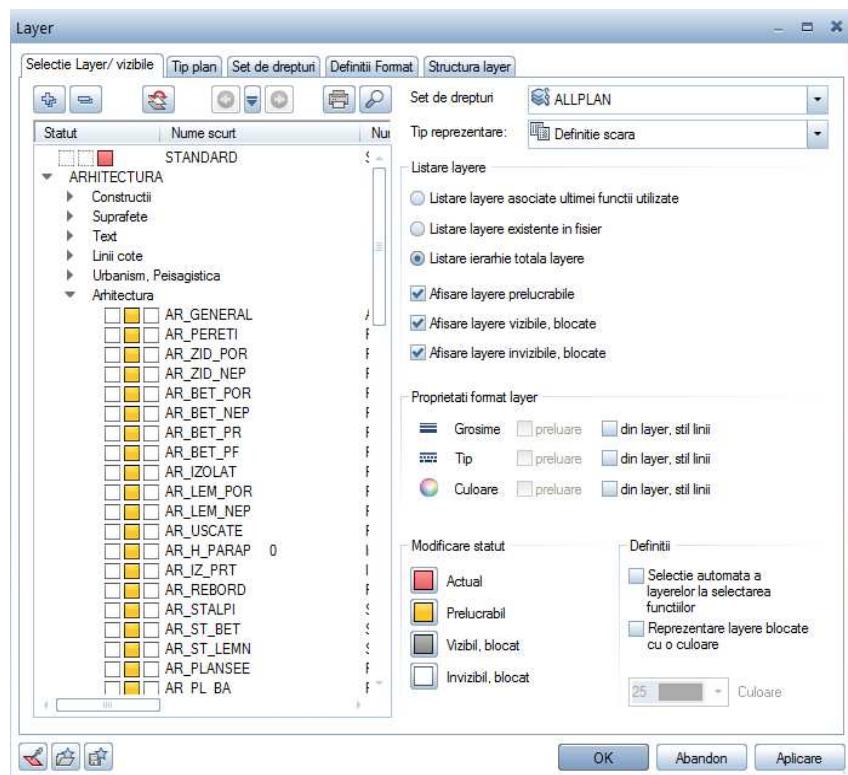
Un tip de plansa este un set de layere pe care il puteti selecta la crearea si aranjarea planselor. Puteti de asemenea utiliza un tip de planса pentru a controla care layere sunt vizibile sau invizibile. Numai elementele din tipul de planса selectat sunt afisate in planса.

De exemplu, puteti selecta un tip de planса pentru desene in asa fel incat numai datele relevante vor fi aparea in planса finala.

Caseta de dialog "Layer"

Utilizand caseta de dialog **Layer** puteti gestiona si manevra layerele in Allplan. Ca utilizator normal, puteti activa (vizibil) sau dezactiva (invizibil) layere si puteti selecta layer-ul curent (actual). Ca administrator sau ca utilizator cu drepturi de administrator, puteti crea si administra tipuri de planse si seturi de drepturi, puteti asocia proprietati de format layer-elor si puteti crea sau modifica structura de layere.

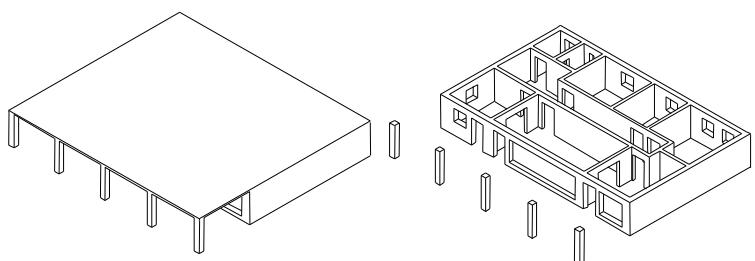
- ⇒ Cand lucrati cu Managerul de luctu in retea trebuie sa fiti logat ca administrator. In caz contrar, nu veti putea modifica setarile din tab-urile **Tip planșa**, **Set de drepturi**, **Definirii format** si **Structura layer**.



Setarea vizibilitatii layerelor in desene

Puteti seta layerele ca vizibile sau invizibile si astfel puteti afisa sau nu elementele corespunzatoare lor.

Astfel, puteti ascunde rapid elementele de care nu aveti nevoie pe parcursul fazei curente de desenare, puteti modifica separat elementele pe layerele afisate, puteti verifica plansa pentru a vedea daca toate elementele sunt pe layerul dorit. De exemplu, puteti alege sa ascundeti layerul de plansee si apoi puteti vizualiza cladirea cu calcul ascundere in perspectiva.



Nota: Faceti clic dreapta pe un element si, din meniul contextual, selectati **Modificare statut layer** si apoi **Izolare layer - seteaza toate celelalte layere ca invizibile** pentru a ascunde toate layerele cu exceptia layerului pe care se afla elementul selectat.

Daca observati ca utilizati frecvent aceeasi combinatie de layere vizibile si invizibile (pentru cotari sau descrieri la scari diferite, de exemplu), atunci este cel mai bine sa definiti ceea ce se numeste tip plansa. De asemenea, puteti utiliza acest tip de plansa cand creati mai tarziu plansa de plotare. In acest fel, va asigurati ca se imprimă numai layerele vizibile.

Nota: Puteti bifa optiunea **Reprezentare layere blocate cu o culoare** selectand aceasta optiune in caseta de dialog **Layer**.

Administrarea layerelor si structurilor de layere

Administratorul biroului este de regula insarcinat sa gestioneze layerele si structurile de layere. Acesta defineste ce layere sunt utilizate, defineste seturile de drepturi si ofera drepturi de acces. Prin alocarea celorlalți utilizatori (arhitecti, ingineri etc.) unui set de drepturi, administratorul biroului asigura utilizatorilor accesul la layerele respective.

La crearea unui proiect, puteti decide daca doriti sa utilizati structura de layere din standardul de birou sau doriti o structura de layere specifica proiectului.

Puteti denumi si salva structura de layere pentru a o putea incarca ulterior. Daca ati asociat stiluri de linii la layere, acestea stiluri de linii sunt salvate impreuna cu structura de layere (cu acelasi nume plus extensia .sty). La importarea unei structuri de layere salvate, puteti decide daca importati sau nu si stilurile de linii asociate.

Drepturi de acces pentru layere

Există diferite drepturi de acces la layere. Pe de o parte, există setările de vizibilitate care controlează dacă un layer este sau nu vizibil. Pe de alta parte, există setările de modificare care controlează dacă un layer poate fi sau nu modificat (de ex. dacă este blocat). Puteti salva setările de vizibilitate în tip planșă ("Utilizarea Tipurilor de planșe" la pagina 251) și puteti modifica setările în set de drepturi. Statutul unui layer este reprezentat prin pictograme în caseta de dialog **Layer** (tab-ul **Selectie Layer/Vizibile**) și în paleta **Layer**:

Pictograma	Drepturi de acces	Explicatie
	Actual	Layerul pe care desenati.
	Prelucrabil	Elementele de pe acest layer sunt vizibile și pot fi modificate.
	Vizibil, blocat	Elementele de pe acest layer sunt vizibile dar nu pot fi modificate.
	Invizibil, blocat	Elementele de pe acest layer nu sunt vizibile și nu pot fi modificate.

Puteti restrictiona accesul la layere în tabul **Selectie Layer/Vizibile** sau paleta **Layer**. De exemplu, puteti modifica statutul layerelor din **Prelucrabil** în **Vizibil, blocat**.

Paleta **Obiecte** - criteriul **Sortare după layer** prezintă layer-ele din desenul încarcat. Structura arborescentă listează toate layer-ele cu elementele sale sortate după grupe de elemente.

Când poziționați cursorul peste pictograma indicând statutul layer-ului în lista Allplan deschide o fereastră în care puteti modifica statutul layer-ului. Aici, puteti

de asemenea modifica accesul la layere. Puteti comuta intre  **Actual**,  **Prelucrabil**,  **Vizibil**,  **blocat** si  **Invizibil**, **blocat**.

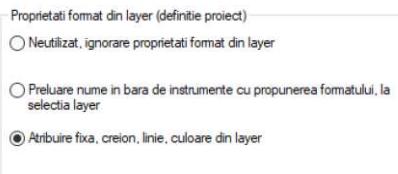
Drepturile de acces la layere sunt dependente de setul de drepturi atribuit utilizatorului. De aceea, nu puteti atribui un nivel superior pentru statutul layerelor (de exemplu, modificarea layerelor din invizibili in prelucrabil) cand faceti parte dintr-o grupa de utilizatori care nu au drepturi depline pentru layerele respective.

Definirea proprietatilor de format utilizand layer-ele

Utilizand caseta de dialog **Layer**, puteti specifica daca un element va prelua automat proprietatile de format ale layer-ului in care elementul este desenat.

Acest lucru implica doi pasi:

- Selectati tab-ul **Definitii Format** si selectati una dintre cele trei optiuni de preluare Proprietati format din layer. Aceasta setare se aplica numai proiectului curent. Ea se aplica tuturor elementelor nou create si este valabila pana la modificar ea explicita. Cand lucrati cu Managerul de retea intr-o retea, trebuie sa fiti logat ca administrator. In caz contrar nu puteti face nici un fel de setari in aceasta zona.



- Selectati tab-ul **Selectie Layer/ vizibile** si specificati ce proprietati de format (grosime creion, tip linie sau culoare) vor fi preluate din layer.



Administrarea datelor utilizand ProjectPilot

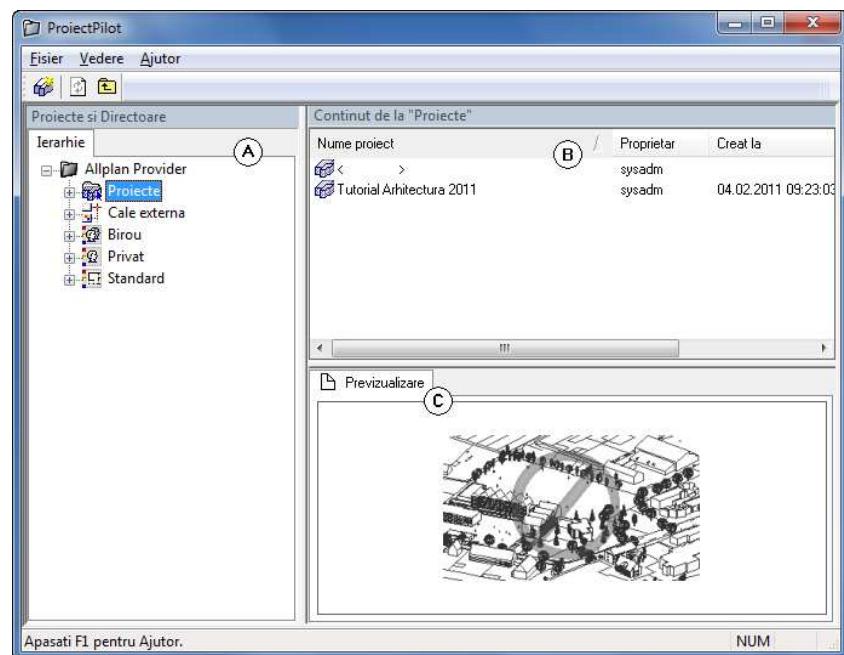
Ce este ProjectPilot?

Utilizati **ProjectPilot** pentru a crea si structura proiecte intr-un mod simplu si clar.

ProjectPilot este un utilitar important de gestionare a datelor, creat special pentru structurarea datelor in Allplan. ProjectPilot pune la dispozitie functii precum: copiere, mutare, redenumire si stergere date (de ex. proiecte, desene).

Daca sunteți deja familiarizat cu Windows Explorer, atunci veți realiza că utilizarea ProjectPilot este la fel de simplă. Puteti utiliza meniul contextual aproape in toate cazurile. Daca aveti nevoie sa mutati sau sa copiati fisiere, puteti sa le trageti direct (drag&drop) in noul director.

Interfata utilizator



Fereastra stanga (A)

In fereastra din stanga sunt afisate proiectele si folderele intr-o structura arborescenta. Proiectul curent este selectat si deschis. Faceti clic pe semnul (+) pentru a afisa subnivelurile unui director. Faceti clic pe nume pentru a afisa continutul folderului in fereastra din dreapta.

Facand dublu-clic pe el, puteti afisa continutul directorului si-l puteti deschide in acelasi timp.

Fereastra dreapta (B)

In fereastra din dreapta sunt afisate folderele si documentele din nodul selectat (in fereastra din stanga – A). Puteti sorta documentele afisate facand clic pe titlul unei coloane. Faceti clic-dreapta pe fundal pentru a alege afisarea documentelor ca lista sau ca pictograme.

Previzualizare (C)

Documentul curent selectat (desen, plansa) este afisat in zona previzualizare. Pentru a muta continutul ferestrei previzualizare, faceti clic pe butonul din mijloc al mouse-ului si apoi mutati. Pentru a mari (zoom) o zona in previzualizare, definiti o fereastra de selectie folosind butonul stanga al mouse-ului. Dublu-clic pe rotita afiseaza imaginea completa in zona de previzualizare (Zoom tot). Sau apasati * pe tastatura numerica.

Pentru a afisa o vedere izometrica utilizati numerele de pe tastatura numerica. Verificati ca tasta Num Lock sa fie apasata (activa).

Abordari uzuale in ProjectPilot

Cautarea documentelor

In ProjectPilot puteti cauta elemente precum documente, directoare sau proiecte. Se va crea un director temporar - **Rezultat cautare** - in vederea arborescenta, iar obiectele gasite sunt afisate in fereastra de documente.

Pentru a gasi documente

- 1 Faceti clic-dreapta in spatiul de lucru si selectati **Cautare** in meniu contextual.
Se va deschide caseta de dialog Definire criteriu de cautare.
- 2 La **Atribute** selectati atributul dupa care doriti sa faceti cautarea.
- 3 La **Operatori** selectati operatorii logici.

Nota: Sunt afisati doar acei operatori care sunt adevarati atributelor selectate.

- 4 Sub **Valoare** introduceti conditia care trebuie indeplinita de atribut.
- 5 Faceti clic pe **Adaugare linie**.
- 6 In cazul in care doriti sa introduceti mai multe conditii, definiti conditia urmatoare. Specificati modul in care conditiile vor interactua si faceti clic pe **Adaugare linie** din nou.
- 7 Dupa ce ati terminat de definit criteriile de cautare, faceti clic pe **Cautare**.
Se va crea un director temporar - **Rezultat cautare** - in vederea arborescenta, iar obiectele gasite sunt afisate in fereastra de documente.

Sortarea documentelor afisate

Puteți sorta documentele afisate facând clic pe titlul unei coloane. Dacă faceți din nou clic pe numele coloanei, se va schimba ordinea de sortare a documentelor în ascendent. Dacă faceți din nou clic pe numele coloanei, documentele vor fi sortate descendent. O săgeată indică faptul că documentele sunt sortate ascendent sau descendent.

Nume	/	Numar	
Vedere Nord		14	
Vedere Est		15	
Vedere Sud		16	
Vedere Vest		17	
Amenajari exterioare		7	
Detaliu A		19	
Proiectie libera		5	

Sortate ascendent (varful sagetii în sus) în funcție de numele fisierului

Nume	/	Numar	
Detaliu A		19	
Perspectiva		18	
Vedere Vest		17	
Vedere Sud		16	
Vedere Est		15	
Vedere Nord		14	
Sectiune D-D		13	

Sortate descendent (varful sagetii în jos) în funcție de numele fisierului

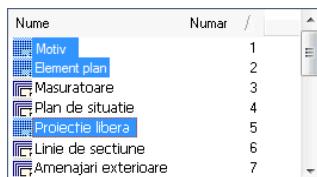
Selectarea documentelor

Pentru a modifica mai multe documente într-o singură operatie (pentru a le copia sau muta, de exemplu), trebuie mai întâi să le selectați.

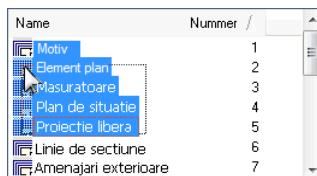
Pentru selectarea documentelor sunt disponibile urmatoarele metode:

- Pentru a selecta un singur document, faceți clic pe el.

- Pentru a selecta o serie de documente neadiacente, tineti apasat pe tasta CTRL si faceti clic pe document .



- Pentru a selecta mai ulte desene consecutive, faceti clic pe primul desen din serie, apoi apasati tasta SHIFT si faceti clic pe ultimul desen din serie in acelasi timp. Alternativ, puteti crea o fereastra de selectie care sa cuprinda documentele pe care doriti sa le selectati.



Sfat: Puteti folosi de asemenea combinatii de taste pentru a selecta documente. De exemplu, puteti selecta rapid toate elementele dintr-o lista selectand primul element din lista si apoi apasand SHIFT+CTRL+END.

Copierea si mutarea prin operatii de tip drag-and-drop

Ca alternativa la utilizarea meniului contextual, puteti utiliza drag & drop pentru a copia sau muta documente. Selectati documentele, faceti clic-stanga in interiorul selectiei si tineti apasat butonul, apoi deplasati mouse-ul in noua locatie pentru a le muta sau copia. Puteti observa faptul ca acest lucru este posibil dupa forma pe care o va avea cursorul mouse-ului pozitionat deasupra zonei destinatie.

Cursor

Descriere



Documentul va fi **copiat** in directorul aflat sub cursorul mouse-ului.



Documentul va fi **mutat** in directorul aflat sub cursorul mouse-ului.

Nota: Pentru a muta documente, tineti apasata tasta SHIFT pe parcursul tragerii documentelor.



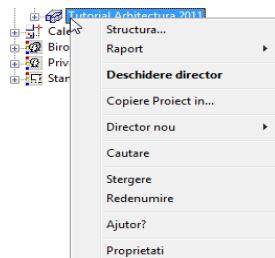
Va fi creata o scurtatura la document in directorul aflat sub cursorul mouse-ului (de ex. la atribuirea desenelor la o mapa).



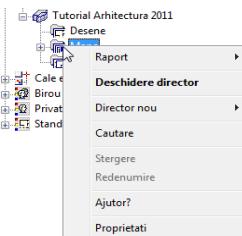
Documentul nu poate fi introdus aici.

Lucrul cu meniul contextual

Aproape toate functiile din ProjectPilot pot fi accesate prin meniul contextual. In functie de elementul pe care faceti clic, se va deschide meniul contextual potrivit acelui element.



Meniul contextual al proiectului.



Meniul contextual al mapelor

Utilizarea previzualizarii

In previzualizare este afisat continutul documentului selectat. Puteti mari continutul ferestrei de previzualizare, il puteti muta (pan) si-l puteti afisa in vedere izometrica. Faceti clic pe **Previzualizare** in meniul **Vedere** pentru a specifica unde este reprezentata previzualizarea.

- Pentru a **Inchide previzualizarea** selectati **Previzualizare** in meniul **Vedere** si faceti clic pe **Fara**.
- **Pentru a face zoom in previzualizare**, utilizati butonul stang al mouse-ului pentru a crea o fereastra de selectie in zona pe care doriti sa o vizualizati detaliat. Cursorul se modifica in cruce.
- **Pentru a muta (pan) previzualizarea**, mutati vederea cu ajutorul butonului mijloc (rotita apasata) al mouse-ului. Cursorul se modifica in "mana". Alternativ, puteti folosi functiile cursorului.
- **Pentru a restaura vederea de ansamblu in previzualizare** faceti dublu-clic pe butonul din mijloc al mouse-ului in Previzualizare, sau apasati tasta * din tastatura numeraica.
- **Pentru a afisa o vedere izometrica**, utilizati numerele de pe tastatura numeraica. Verificati daca este activa tasta Num Lock.

Nota: Previzualizarea este disponibila numai in anumite tipuri de documente (desene, planse).

Schimbul de date cu alte programe

Intefete DWG, DXF, DGN

Tipuri de fisiere disponibile pentru export si import

Cu Interfata ODX puteti converti fisiere din si in diverse formate. In continuare veti afla ce tipuri de fisiere pot fi importate si exportate. Tipurile de fisiere disponibile depind de tipul de licenta achizitionat.

Sunt disponibile urmatoarele tipuri de fisiere:

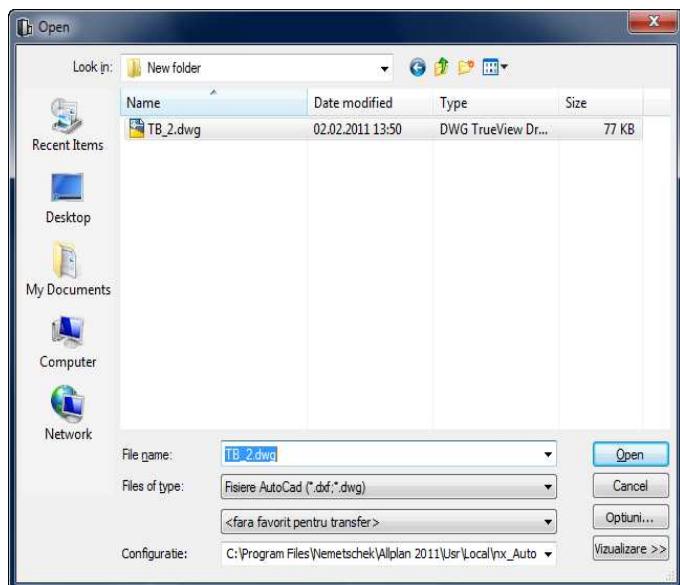
- Fisiere AutoCAD din versiunile V12, 2000, 2004, 2007, 2010, 2013, 2018 cu urmatoarele formate: .dwg, .dwt, .dxb, .dxr.
- Fisiere MicroStation (.dgn)
- Fisiere HPGL2 (numai pentru import)
- Fisiere SVG (numai pentru export)
- Fisiere ODX de grup (.ncb). Consultati si Utilizarea fisierelor pentru import si export din ajutor Allplan.

Procedura de conversie (generalitati)

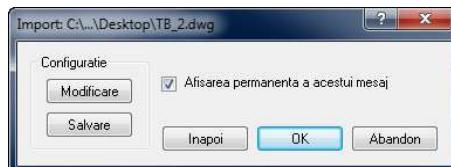
Aceasta sectiune ofera o privire de ansamblu asupra procesului de conversie (folosind importul de date ca exemplu).

Pentru a converti fisiere

- 1 Faceti clic pe Import pentru a incepe procesul de import.



- 2 In cesta de dialog **Open**, selectati tipul de fisier, directorul si fisierul (fisierele) pe care doriti sa-l (sa le) convertiti.
- 3 Faceti clic pe **Open**.
Allplan va porni atribuirea automata.



4 Incepeti conversia facand clic pe **OK**.

Nota: Faceti clic pe **Modificare** daca doriti sa verificati sau sa modificati atribuirile.

5 In final verificati fisierul jurnal.

Importul fisierelor cu coordonate mari

Fisierele DXF si DWG pot contine elemente cu coordonate foarte mari; acest lucru se intampla mai ales in cazul fisierelor cu coordonate la nivelul unei tari. Cand verificati fisierul log generat la importul unui desen cu coordonate foarte mari (foarte departe de origine) veti gasi urmatorul avertisment: **Coordonatele depasesc 5.000 m.** Coordonatele foarte mari pot cauza probleme la editarea desenului in Allplan.

Există mai multe soluții de a utiliza aceste date (desene) fără să creeze probleme:

- In timpul importului puteti utiliza optiunea **Ajustare centru de greutate la:** aflată în  **Setari**, tab-ul **Stari Generale**, pentru a specifica modul în care vor fi tratate datele cu coordonate mari:
 - Cand selectati optiunea **Inc**, datele raman neschimbate.
 - Cand selectati optiunea **Ajustare centru de greutate la: Distanța**. Aceasta seteaza automat o distanta in **Proprietatile proiectului**. Originea fisierului (= centrul casetei de gabarit min-max) este mutat in originea desenului ((x,y)=(0,0)) Nu puteti utiliza aceasta optiune daca ati setat deja o distanta in **Proprietatile proiectului**.

Nota: Aici distanta inseamna ca Allplan muta coordonatele datelor in timpul importului; valoarea cu care datele sunt traslate ete automat scrisa in proiect. Aceasta distanta se aplica apoi intregului proiect. Setand o distanta se modifica coordonatele desenului existent din cadrul proiectului.

- Cand selectati optiunea **Ajustare centru de greutate la: Origine**. Aceasta *muta* centrul de greutate al desenului in originea sistemului de coordonate Allplan.
- In timpul importului puteti specifica o **Deplasare suplimentara** in  **Setari**. Aceasta *deplasare* este utilizata in corelare (cumulata) cu deplasarea setata in **Proprietatile proiectului**. Acordati o atentie deosebita la directia conversiei la setarea unei distante:
 - Valori negative pentru import
 - Valori pozitive pentru export
- Importati datele si *multati-le* in origine, utilizand functia  **Mutare** disponibila in Allplan.
- Specificati deplasarea coordonatelor in **Proprietatile proiectului**. Allplan include automat distanta cand faceti operatii de import sau export.

Important: Utilizarea unei distante este in general cea mai buna solutie:

- Coordonatele punctelor sunt masurate corect si ele nu se modifica. Acest lucru este in mod deosebit important cand aveți de exportat din nou datele (coordonatele sunt corelate cu documentele oficiale cadastrale).
- Allplan include automat distanta cand faceti operatii de import sau export.
- Daca insa *mutati* elementele, modificati implicit si coordonatele acestora. Asa ca este recomandat sa utilizati aceasta metoda **numai** daca utilizati datele intern si nu va mai fi ulterior nevoie sa le exportati (alterand in acest caz coordonatele aflate in documentele oficiale cadastrale).

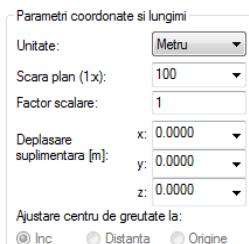
Daca un proiect cu coordonate mari este intr-un stadiu avansat de lucru, Allplan ofera o alta solutie care va ajuta sa imbunatatiti reprezentarea.

- Selectati optiunea **Lucru cu coordonate mari - Optimizare** in  **Optiuni, Interfata desktop**. Programul optimizeaza intern coordonatele elementelor si restaureaza valorile originale de fiecare data cand faceti vreo modificare, spre exemplu cand salvati desenele.

Ajustarea unitatilor de masura si a lungimilor

La conversie, exista trei parametri care controleaza modul in care in programul sursa sunt ajustate unitatile la unitatile programului destinatie. Retineti ca in anumite cazuri ar putea fi imposibil de modificat parametrii **Unitate si Scara plan**, in functie de programul sursa si destinatie. Cu **Factor scalare**, insa, unitatile pot fi intotdeauna ajustate.

Parametrii pot fi definiti si in caseta de dialog **Optiuni**, zona **Parametri coordonate si lungimi**.



Unitate

In functie de modul de lucru al colegului dumneavoastra (in m, cm sau mm) se va introduce 1.0, 100.0 sau 1000.0 la desenarea unei linii de un metru. Cu parametrul **Unitate**, veti indica programului daca valoarea va fi interpretata ca mm, cm, dm etc.

In timpul **importului**: Aici setati unitatea cu care fisierul care va fi convertit (fisierul sursa) a fost creat.

In timpul **exportului**: Aici setati unitatea cu care fisierul exportat (fisierul destinatie) va fi prelucrat in continuare.

Contactati persoanele cu care faceti schimb de date pentru a afla ce unitate au utilizat in fisierele lor. Motivul pentru aceasta este faptul ca in cazul unor introduceri de coordinate si lungimi, va fi afisata numai cifra, nu si unitatea. In fisierele DWG/DXF, elementele pot fi introduce cu orice unitate.

Nota: In anumite cazuri, unitatea de masura in care sunt definite coordonatele si lungimile este predefinita si, de aceea, nu trebuie modificata aici. In Allplan, lungimile si coordonatele sunt intotdeauna salvate ca mm, indiferent de unitatea care s-a utilizat la introducerea datelor. Pentru a tine cont de diverse unitati, utilizati parametrul **Factor scalare** (vezi mai jos).

Nota: Unitatea in care salveaza programul destinatie este **intotdeauna** predefinita si se bazeaza pe programul destinatie in discutie. De exemplu, pentru conversia la Allplan, datele sunt intotdeauna salvate utilizand unitatea mm; pentru conversia in AutoCAD, unitatea este intotdeauna m.

Scara plansa

Aici setati scara de referinta cu care a fost creat fisierul convertit. Scara plansa controleaza dimensiunea textelor, spatierea textelor, dimensiunea punctelor simbol, definitiile pentru tipurile de linie si tipurile de hasuri.

Nota: In functie de sursa si sistemul de destinatie, nu este intotdeauna posibil sa schimbi scara plansei. De exemplu, la exportul din Allplan, scara desenului curent este afisata si nu poate fi modificata.

Factor scalare

Puteti utiliza acest factor pentru a mari (>1) sau micsora (<1) valorile coordonatelor si lungimilor in datele convertite. Acest parametru este mereu disponibil. Pentru mai multe informatii, consultati Factori scalare.

Informatii generale despre asocieri

Asocierile permit definirea modului in care sunt mapate proprietatile din sistemul sursa in sistemul destinatie. De exemplu, puteti defini structurarea layerelor sau atribuirea colorilor si a tipurilor de linie.

Allplan asociaza automat proprietati din sistemul sursa, proprietatilor sistemului de destinatie. Daca ati activat **Permite asocieri incomplete** din caseta de dialog **Optiuni**, nu toate proprietatile trebuie sa fie alocate pentru ca transferul sa aiba loc. Daca doriti sa schimbati o atribuire manual, o puteti face in caseta de dialog **Configuratie pentru Conversie**. Pentru a activa caseta de dialog, faceti clic pe **Modificare** in caseta de dialog **Import** sau **Export**.

Proprietatile care sunt neatribuite sunt marcate langa tab cu numele cu o steluta (*). Faceti clic pe tab.

Puteti vedea rapid care dintre proprietati nu au fost atribuite in acest tab activand **Afisare numai resurse neatribuite**.

Asocierile pot fi salvate in fisierele de configuratie. Programul este livrat cu fisierele de configuratie standard pentru cele mai importante sisteme. Puteti crea propriile dumneavostra fisiere de configurare. Pentru mai multe informatii, consultati Utilizare fisiere configurare ("Utilizarea fisierelor de configuratie" la pagina 268).

Utilizarea fisierelor de configuratie

Un fisier de configurare este locul unde sunt salvate asocierile dintre elementele din sistemul sursa si cel de destinatie. Programul este livrat cu fisierele de configuratie standard pentru cele mai importante sisteme. Puteti crea propriile dumneavostra fisiere de configurare.

Configurarea fisierelor standard

Programul pune la dispozitie cateva fisiere de configuratie standard pentru cele mai importante programe. Fisierele de configuratie standard sunt fisiere ajustate in functie de tipul de conversie necesar pentru fiecare desen. Ele sunt definite prin nume speciale care indica extensia de conversie si sistemul. De exemplu, fisierul de configurare standard pentru conversie din Allplan in AutoCAD este: **nx_ALLFT_AutoCAD.CFG**.

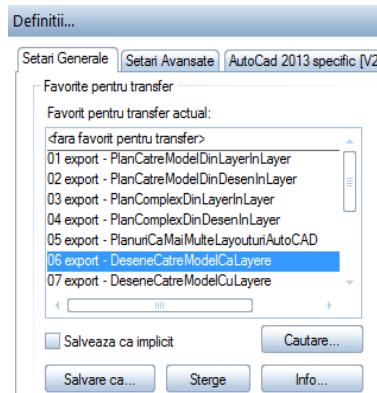
Puteti crea propriile dumneavostra fisiere de configurare.

Utilizarea fisierelor favorite pentru transfer

Favoritele de transfer va ajuta sa definiti si sa aplicati optiuni de import si export. Oferind setarile optime, favoritele pentru transfer cresc considerabil eficienta schimbului de date (import/export). Allplan 2020 furnizeaza favorite pentru toate

operatiile comune de transfer. Un favorit de transfer include setari speciale pentru import si export.

Puteți alege dintre 9 favorite de export și 8 favorite de import. Favoritele de transfer sunt fisiere predefinite (*.nht). Faceți clic pe butonul **Info...** pentru a afisa o scurta descriere a favoritului selectat.



Utilizarea fisierelor prototip

Un **fisier prototip** este un fisier in care resursele specifice (ex. numele layerului, tipul de linie) sunt salvate. Cand exportati, aceste resurse sunt afisate in caseta de dialog **Configuratie pentru Conversie** si puteti face atribuirii.

Aceasta poate fi foarte folositoare cand numele layerului trebuie sa fie returnat in AutoCAD asa cum este. Pentru ca definitia sa fie prezenta, fisierul trebuie sa includa cel putin un element cu aceste proprietati (creion, linie, culoare, motiv etc.). Puteti folosi fisierul original ca fisier prototip. Deja ati importat acest fisier in Allplan. Fisierele prototip pot fi utilizate numai pentru exportul de date.

Nota: Fisierele prototip nu sunt compatibile cu versiunile anterioare: Daca doriti sa exportati date in AutoCAD 2000, trebuie sa utilizati un fisier prototip AutoCAD 2000 (ex. cel putin AutoCADV2000.dwg)

Exportul suprafetelor bitmap si al imaginilor scanate

Suptafetele bitmap si imaginile scanate sunt intotdeauna transferate ca elemente complexe; ele nu pot fi explodate (disociate). Suprafetele bitmap si imaginile scanate transferate ca elemente complexe sunt create ca fisiere .bmp si trebuie transferate impreuna cu fisierul .dxf / .dwg / .dgn. Cand re-importati fisierele .bmp in Allplan, ele sunt importate ca suprafete bitmap. Bitmap-urile inserate ca link-uri bitmap nu sunt exportate.

Nota: Fisierele Bitmap pot fi exportate in .dgn numai cand sunt explodate (disociate), ceea ce inseamna ca nu puteti exporta imagini scanate.

Urmatoarele proprietati ale fisierelor bitmap sunt transferate:

- Marimea si unghiul de rotatie
- Informatii despre transparenta
- Fisierele bitmap

Urmatoarele proprietati nu sunt luate in consideratie:

- Culoarea transparentei si toleranta
- Unghiul
- Culorile bitmap-urilor nu pot fi atribuite. Sunt folosite intotdeauna culorile originale.

Informatii generale despre exportul planselor

Utilizand functia  **Export planse** din modulul **Editare planse**, puteti exporta o plansa si desenele asociate ca fisiere DXF/DWG/DGN. Sunt disponibile doua optiuni:

- **Explodare si transfer planse:** Aceasta functie desparte desenele de planse, scriind toate datele intr-un singur fisier. Selectati aceasta optiune daca doriti sa obtineti o plansa identica ca in AutoCAD.
- **Transfer planse ca elemente complexe (ne-explodat):** Aceasta optiune pastreaza legatura intre documente (desene) si planse. Atunci cand exportati catre spatiul model din AutoCAD, programul creaza un fisier separat pentru plansa si pentru fiecare desen introdus din plansa. Cand exportati catre spatiul hartie din AutoCAD, programul creaza doar un singur fisier. Selectati aceasta optiune daca doriti sa prelucrati plansa in AutoCAD.

Pentru a selecta una dintre aceste optiuni, faceți clic pe **Optiuni...**, deschideți tab-ul **Setari avansate** și activați sau dezactivați optiunele **Planuse / Fisiere XRef** și/sau **Conv. fisiere XRef in macro** în zona **Explodare elemente compuse**.

Urmatorul tabel arata diferențele principale între aceste două optiuni.

Disociere si export

Exporta ca elemente complexe

Fisier(e) creat(e)	<p>Un singur fisier.</p> <p>Daca optiunea Planse / fisiere XRef este activa: Fiecare desen devine un grup.</p> <p>Daca optiunea Conversie fisiere XRef in macro este selectata: Fiecare desen devine un bloc.</p>	<p>Export catre spatiul model (desen): Programul creaza un document principal pentru plansa si cate un fisier separat ca referinta externa (XRef) pentru fiecare desen. Desenele individuale sunt create intotdeauna ca fisiere .dwg.</p> <p>Export catre spatiul hartie (Layout): Programul creaza un singur fisier; fiecare desen devine un viewport.</p>
Explodare elemente (in desene)	Intotdeauna explodat:	In functie de setarile din zona Explodare elemente
Explodare elemente (in planse)	In functie de setarile din zona Explodare elemente	In functie de setarile din zona Explodare elemente
Filtrare elemente (in desene)	 Functia Imprimare planse : Comutati pe optiunea corespunzatoare din tab-ul Imprimanta in zona Selectie, Elemente de imprimat -> Setare si selectati optiunea Date vizibile pentru export.	In functie de setarile din zona Transfer elemente
Filtrare elemente (in planse)	In functie de setarile din zona Transfer elemente	In functie de setarile din zona Transfer elemente
Transfer chenar ferestre plansa (de exemplu, ferestre plansa)	<p>Da (indiferent de setarile facute in Transfer)</p> <p>Daca optiunea Conversie fisiere XRef in macro este selectata: Daca un desen este introdus de mai multe ori, dar cu diferite chenare, este posibil ca desenul sa fie introdus ori numai decupat ori numai nedecupat in AutoCAD.</p>	<p>Export catre spatiul model (desen): Nu</p> <p>Export catre spatiul hartie (Layout): Da</p>
Spatiu hartie – spatiu model	spatiu model (desen)	In functie de setarile facute in tab-ul AutoCAD specific

Interfata IFC

IFC vine de la Industry Foundation Classes. IFC defineste un model de date orientat pe obiect pentru toate programele CAD din domeniul constructiilor. Poate fi utilizat de orice aplicatie care suporta IFC. Aceasta faciliteaza schimbul de date intre diverse aplicatii. IFC este dezvoltat de catre IAI.

IFC ofera o descriere inteligenta a elementelor cladirii: Pe langa topologia cladirii, care este transferata catre structura de cladire, interfata IFC importa elementele asociate cu toate datele si informatiile atribuite (tip, geometrie, proprietati de material, proprietati de planşa si atribute element).

Modelul IFC exportat din Allplan suporta descrierile inteligente din Allplan pentru elementele de arhitectura. Pe langa topologia cladirii derivata din structura de cladire, interfata IFC exporta elementele asociate inclusiv toate datele si informatiile proiectului (geometrie, proprietati de materiale, proprietati de reprezentare si atribute gestionate de managerul de obiecte din zona **Atribute**).

Nota: Fisierul IFC necesita o structura de cladire. Daca proiectul curent nu contine o structura de cladire, in proiect este creata o structura compatibila IFC, iar desenele vor fi asociate automat la importul modelului IFC.

Allplan pune la dispozitie urmatoarele functii pentru schimbul de date IFC.

Urmatoarele functii utilizeaza implicit o interfata complet noua.

-  Import fisier IFC
-  Export fisier IFC

Daca partenerul dumneavoastra solicita un **certificat CV2.0 de export date**, va recomandam sa utilizati functiile din interfata conventionala:

- Import fisier IFC 2x3
- Export fisier IFC 2x3

La export sunt supportate urmatoarele formate: IFC 2x3, IFC XML 2x3, IFC 4, si IFC XML 4. Cand importati date, puteti de asemenea selecta XML si IFC ZIP.

Nota: Indiferent daca e vorba de import sau export, este creat un fisier jurnal (log) incluzand toate obiectele (transferate si netransferate). Fisierul jurnal sorteaza obiectele dupa tipul de obiect IFC, listand si numarul ID intern.

Import IFC (interfata noua)

Pentru a utiliza noua interfata, selectati  **Import fisier IFC**. Noua interfata importa date in urmatoarele formate: IFC 4, IFC XML 4, IFC 2x3, IFC XML 2x3, XML, si IFC ZIP.

Noua interfata ofera urmatoarele avantaje:

- Puteti importa ambele formate IFC 4 si IFC 2x3. IFC ZIP este de asemenea posibil.
- Performantele si calitatea sunt mult mai ridicate.
- Majoritatea obiectelor IFC vor fi importate ca elemente Allplan corespunzătoare; toate celelalte elemente vor fi importate ca elemente arhitecturale definite de utilizator.
- Puteti importa date intr-o structura de cladire existenta sau goala.
- Puteti asocia atribute IFC atributelor Allplan. Aceasta *mapare* a fost posibila numai pentru export.
- Fisierul log ofera informatii suplimentare: Elementele netransferate sunt sortate după tipul de obiect IFC și sunt listate cu IFC ID.

Folosind noua interfata, puteti importa date IFC create cu aproape orice sistem.

Noua interfata importa urmatoarele tipuri de geometrie:

- Obiecte create prin extrudare
- BREPS (suprafete model)
- Suprafete
- Corpuri (CSG)
- Corpuri/suprafete triangulate
- Discuri

Export IFC (interfata noua)

Pentru a utiliza noua interfata, selectati  **Export fisier IFC**. Noua interfata exporta date in urmatoarele formate: IFC 4, IFC XML 4, IFC 2x3, si IFC XML 2x3.

Fisierul jurnal de export sorteaza elementele ce nu pot fi transferate din motive de categorie si tip de obiect IFC, listand elementele cu atributele **Nume** si **Allright_Component_ID**.

Nota: Functiile  **Export date IFC** tine cont de **setarile de vizibilitate ale layer-elor**. Daca, de exemplu, doriti sa transferati stratul portant al unui perete spre IFC, ascundeti layerele Allplan ale tuturor celorlalte straturi ale peretilor inainte de exportul datelor.

IFC BaseQuantities

BaseQuantities sunt dimensiuni si valori calculate din geometria modelului. Puteti transfera BaseQuantities cu partenerii de proiect.

Puteti transfera IFC BaseQuantities cu urmatoarele setari:

- Selectati  **Export fisier IFC**, deschideti  **Setari** si selectati optiunea **Transfer cantitati** in zona **Optiuni avansate**.
- Functia **Export IFC 2x3 Data** transfera BaseQuantities numai daca optiunea **Export date certificate CV2.0** nu este selectata in zona **Optiuni avansate** in  **Setari**.

Nota: Export IFC tine cont de BaseQuantities pentru urmatoarele componente: elemente de arhitectura, deschideri, ferestre, usi, balustrade, garduri, stalpi, acoperisuri si fundatii.

Nota: BaseQuantities pentru suprafetele si volumele deschiderilor vor fi transferate ca valori pozitive.

Tip obiect IFC

Puteti utiliza atributul **Tip obiect IFC** (*IfcObjectType*) pentru a modifica clasificarea IFC a componentelor. Acest lucru este in mod deosebit important daca nu gasiti o functie Allplan adevarata pentru a crea o componenta si astfel sa modelati componenta ca obiect 3D sau ca o componentă arhitecturala definita de utilizator.

Nota: Utilizati numai atributul **Tip obiect IFC** daca aveti nevoie. **Tip obiect IFC** exporta elementul ca BREP (suprafata model). In mod normal, elementele Allplan vor fi asociate automat claselor IFC corespunzatoare (pereti, stalpi...). Daca **Tip obiect IFC** atribuit se potriveste cu elementul nativ Allplan, programul ignora alocarea, incercand sa transfere elementul nu ca BRep. Acest lucru previne pierderea de calitate in timpul exportului IFC.

Nota: Export IFC transfera deschiderile in urmatoarele componente: perete (perete Ifc), grinda (grinda Ifc), stalp (stalp Ifc), planseu (planseu Ifc), acoperis (acoperis Ifc), fundatie (funfatie (Ifc) si BuildingElementProxy. Daca **Tip obiect IFC** este atribuit unei componente (de exemplu IfcPlaca in loc de IfcPlanseu), deschiderea nu va fi transferata.

Utilizati functia  **Modificare atribute** (Cum) pentru a asocia atributul **Tip obiect IFC** (*IfcObjectType*) acestei componente si a selecta clasificarea IFC potrivita.

Cele mai uzuale 21 de elemente IFC sunt predefinite si pot fi selectate direct din lista derulantă. Daca nu gasiti elementul dorit, faceti clic pe pe orice pozitie si introduceti numele elementului lipsa de la tastatura. Programul salveaza valoarea introdusa, afisandu-l automat urmatoarea data cand selectati atributele.

Puteti gasi informatii detaliate despre **IFC tip obiect si IFC subtip obiect** in Compendiumul Allplan BIM, ce poate fi descarcat in format PDF din Allplan home page (<http://www.allplan.com>).

Atribuire tip obiect IFC sau subtip obiect IFC

Importul si exportul fisiere PDF

Fiind independent de producator si de sistemul de operare, formatul PDF suporta fluxul de informatii intre toti participantii la proiect. Utilizand tehnologia Adobe, puteti crea documente in format PDF direct din Allplan. In plus, puteti importa fisiere PDF.

Import

Puteți importa date în format PDF 2D și 3D în Allplan selectând funcția **Import** în lista derulantă a pictogramei Allplan sau din meniul **Fisier**.

Aceasta funcție transferă linii, text, imagini, layere și obiecte 3D.

Informatii detaliate despre  **import fisiere PDF** sunt disponibile în Allplan ajutor online (Help).

Export

Puteți salva date Allplan ca fisiere PDF în diferite moduri:

- **Export** în lista desfasurabila a pictogramei Allplan sau în meniul **Fisier**
Informatii detaliate despre  **export fisiere PDF** sunt disponibile în Allplan ajutor online (Help).
-  **Previzualizare imprimare in desen activ in fundal**
Informatii detaliate despre **previzualizare imprimare** sunt disponibile în Allplan ajutor online (Help).
-  **Export PDF** în modulul **Editare planse**
Informatii detaliate despre  **export fisiere PDF** sunt disponibile în Allplan ajutor online (Help).
- Putei utiliza **Export PDF-3D...** din meniul contextual din **fereastra animatie** pentru a exporta modelul 3D.
Informatii detaliate despre **Export date PDF 3D** gasiti in Ajutor online a Allplan (Help).

Formate de date pentru import/export in Allplan

Formate generale de import	Extensia	Versiune, comentariu
DXF, DWG, date AutoCAD	.dxf, .dwg, .dwt, .dxb	Pana la versiunea 2019, incluzand suport ACIS
DGN, date MicroStation	.dgn	Versiunea 8
PDF, PDF/A	.pdf	Date vectoriale si date bitmap (imagini)
PDF 3D	.pdf	format U3D (ECMA-363 prima editie)
IFC	.ifc, ifcXML, XML, ifcZIP	Versiunile 2x3, 4
CINEMA 4D	.c4d	Versiunile 12,5 pana la 18
SketchUp	.skp	Versiunile 6 pana la 2018
Rhino	.3dm	Versiunile 1 pana la 5
STL	.stl	format imprimanta 3D
VRML	.wrl	Versiunea 2
XML	.xml	
Fisiere imprimanta Hpgl/2	.plt, .hp, .hpg, .hpl, .prm	

Valori coordonate, modele teren	Extensia	Versiune, comentariu
Valori coordonate, valori linie locatie, valori curbe	.re1, .reb, .re2, .asc, lin	Inclusiv linii cu atribute
Model teren: profile longitudinale, profile transversale	.lpr, .qpr	
LandXML	.xml	Versiunile 1.0 pana la 2.0

Inginerie	Extensia	Versiune, comentariu
Date FEM (FRILO Software GmbH, SCIA *)	.ASF	InfoGraph GmbH, Cubus AG, mb AEC Software GmbH, Tornow-Software, PCAE GmbH (4H-ALFA), Graitec, Autodesk, SCAD
Date armare	.A	
Elemente CEDRUS	.SIN	Elemente finite Cubus
Modelator pentru poduri si inginerie civila	.NKB	

Formate generale pentru export	Extensia	Versiune, comentariu
DXF, DWG, date AutoCAD	.dxf, .dwg, .dwt, .dxb	Versiunile 12 la 2018, inclusiv suport ACIS
DWF – date AutoCAD	.dwf	Versiunile 6 pana la 7
DGN, date MicroStation	.dgn	Versiunea 8, Versiunea 7
PDF, PDF/A	.pdf	Inclusiv layere ("planuri"), din desene si planse
PDF 3D	.pdf	format U3D (ECMA-363 prima editie)
IFC	.ifc, ifcXML	Versiuni 2x3 si 4
CINEMA 4D	.c4d	Versiunea 12 (poate fi citita in R18)
SketchUp	.skp	Versiunile 6 pana la 2018
CPIXML 2.3, 2017	.cpixml	RIB iTWO
Rhino	.3dm	Versiunea 5
VRML	.wrl	Versiunea 2
Collada	.dae	Versiunile 1.4.1 si 1.5.0
Google Earth	.kmz	Versiunea 2.1
STL	.stl	Format imprimanta 3D
Universal 3D	.u3d	Formatul ECMA-363 prima editie
Fisiere imprimanta HpGL/2	.plt, .hp, .hpg, .hpl, .prm	
SVG	.svg	
Autodesk 3ds Max	.3ds	

Rapoarte	Extensia	Versiune, comentariu
Excel	.xlsx	2010
Word	.docx	2010
PDF	.pdf	

Atribute planse	Extensia	Versiune, comentariu
XML	.xml	Pentru conexiune EDM, de exemplu Rivera
Coordonate, modele teren	Extensia	Versiune, comentariu
Valori coordonate, valori linie locatie, valori curbe	.re1, .reb, .re2, .asc, lin	Inclusiv linii cu atribute
Model teren: profile longitudinale, profile transversale	.lpr, .qpr	
Fizica cladire, calcul caldura	Extensia	Versiune, comentariu
Kern Dämmwerk	.cdk	
Inginerie	Extensia	Versiune, comentariu
Frilo PLT, SC, GEO	.asc	
Elemente CEDRUS	.sin	Elemente finite Cubus
Masini de fasonat	.abs	Versiunea 2
Fisier BAMTEC	.tec	BAMTEC robot

Fisiere pixel	Extensia	Versiune, comentariu
JPEG	.jpg, jff, jtf	Inclusiv informatii geo-referentiate (import)
TIF	.tif	Inclusiv informatii geo-referentiate (import si export)
BMP	.bmp	
EPS	.eps	
TGA	.tga	
PCT	.pct	
PCX	.pcx	
PNG	.png	
PSD	.psd	

Interfete catre Windows	Comentariu
OLE	Integrarea sau legarea documentelor Word, Excel, PDF
Clipboard	Date Allplan, text, suprafete pixel si asa mai departe

Interfete programare	Comentariu
NOI	Interfete pentru add-on-uri Pentru Scia, ICS, AX3000, On-Site Survey, spre exemplu

Imprimare planse

Optiuni iesire

Allplan 2020 ofera doua optiuni pentru imprimarea datelor:

- Puteti utiliza functia **Imprimare** si **Imprimare rapida** pentru a imprima rezultatele oricand doriti. Deseori este util sa aveți pe hartie stadiul actual al proiectului, fara sa fie necesara crearea planelor. In acest mod, puteti tipari detali sau sectiuni ale planurilor etajelor.

Pentru a crea o planșă de plotare Allplan utilizeaza setarile (ex. pentru margini, antet, subsol, linii constructii de ajutor) definite in

Previzualizare imprimare. Puteti, de asemenea seta o scara, defini sectiunea care va fi printata si seta imprimanta.

Daca doriti sa imprimati continutul curent al ferestrei de lucru fara a defini setari de imprimare alegeti functia **Imprimare rapida** din lista derulantă a pictogramei Allplan din meniul **Fisier**. Desenul este trimis imediat catre imprimanta setata in previzualizare imprimare.

Daca doriti sa selectati imprimanta, faceti clic pe **Imprimare** in lista derulantă a pictogramei Allplan sau in meniul **Fisier**.

- Puteti crea plansele finale cu ajutorul functiilor din grupa de actiuni **Editare planse**. Definiti dimensiunea hartiei si pozitionati ulterior chenarul si cartusul.

Utilizand tipurile de planse puteti controla ceea ce se imprima. La crearea planelor puteti selecta elementele care vor fi tiparite si canalul de iesire.

Previzualizare imprimare

Puteti utiliza aceasta functie pentru a deschide previzualizarea plansei. Imaginea tiparita va corespunde exact imaginii pe care o vedeti in Previzualizare imprimare. Puteti defini setarile imprimantei si marginile, puteti seta scara desenului, puteti adauga antet si note de subsol si puteti specifica cum sa apar elementele tiparite. In plus puteti modifica dimensiunea hartiei si orientarea paginii.

Aceasta functie este valabila pentru toate imprimantele (si ploterele) pentru care ati instalat si configurat un driver Windows.

Pentru a deschide si utiliza previzualizare imprimare

- 1 Faceti clic pe  **Previzualizare imprimare** (Cum).

Se deschide paleta **Previzualizare imprimare**. Celelalte ferestre se inchid.

- 2 Definiti setari pentru previzualizare imprimare in zonele **Setari, Margini si Reprezentare** ale paletei **Previzualizare imprimare** ("Paleta "Previzualizare imprimare"" la pagina 286).
- 3 Utilizati functiile din bara de functii aflata pe chenarul ferestrei de lucru pentru a defini vederea pe care doriti sa o afisati.

-  **Regenerare tot ecranul (Zoom All)** sau faceti dublu-clic pe rotita mouse-ului pentru ca toate elementele desenului incarcat sa umple cat la maxim ferestra de lucru curenta (respectiv suprafata hartiei).
-  **Fereastra Zoom** marestea o zona din desen. Pentru a face acest lucru, tineti apasat butonul-stanga al mouse-ului si includeti elementele pe care doriti sa le mariti intr-o fereastra de selectie dreptunghiulara.
-  **Vedere precedenta** si  **Vedere urmatoare** fac trecerea din vedere in vedere.
-  **Rotire** va permite sa rotiti sectiunea la 90° la fiecare clic. Prin asta nu se modifica scara de vizualizare.
- Puteti muta obiectele dinamic (Pan) apasand si tinand apasata rotita mouse-ului si deplasand cursorul in pozitia dorita.
- **Scalare** va permite setarea scarii de vizualizare (a nu se confunda cu Scara desenului). Este identica cu valoarea din paleta.

- 4 Mergeti in bara de jos a paletei si faceti clic pe

-  **Incarcare favorite** pentru a incarca ("Incarcare setari pentru previzualizare imprimare" la pagina 289) un fisier cu setarile pentru zonele **Margini si Reprezentare**.
-  **Salvare ca favorite** pentru a salva ("Salvare setari pentru previzualizare imprimare" la pagina 289) setarile pentru zonele **Margini si Reprezentare** intr-un fisier.
-  **Export PDF** pentru a salva elementele din Previzualizare imprimare intr-un fisier PDF. Definire parametrii pentru exportul in PDF in paleta **Export PDF** si faceti clic pe **Export**.
Faceti clic pe **Inchidere** pentru a va intoarce la paleta Previzualizare imprimare fara a crea un fisier PDF.
- **Imprimare** pentru a imprima continutul ferestrei de previzualizate pe imprimanta aleasa.
- Faceti clic pe **Inchidere** pentru a inchide paleta previzualizare imprimare si pentru a reveni la spatiul de lucru obisnuit. Puteti iesi din previzualizare imprimare si daca apasati tasta ESC.

Paleta "Previzualizare imprimare"

Utilizand paleta **Previzualizare imprimare** puteti selecta si defini o imprimanta, puteti defini marginile hartiei precum si dimensiunile si continutul antetului si a subsolului paginii. In plus, puteti seta cum sa apara elementele in plansa de plotare si puteti face o serie de setari suplimentare. De asemenea puteti folosi salvare definitii pentru previzualizare imprimare ("Salvare setari pentru previzualizare imprimare" la pagina 289) si incarcare setari salvate ("Incarcare setari pentru previzualizare imprimare" la pagina 289).

Nota: Atunci cand deschideti aceasta paleta, programul utilizeaza cel mai recent fisier *.ppv.

Setari

Puteti selecta si seta o imprimanta. Cand apelati functia Previzualizare imprimare pentru prima data programul utilizeaza automat imprimanta implicita din Windows.

Imprimanta

Selectati imprimanta/ploterul din lista derulanta. Faceti clic pe butonul  **Setari** pentru a specifica proprietatile (de exemplu, hartia si optiunile de culoare) pentru dispozitivul de iesire sau pentru driverul raster setat.

Format

Selectati dimensiunea hartiei din lista derulanta. Programul citeste valorile zonei tiparibile din datele driver-ului, afisandu-le pentru informare.

Numar de copii

Specificati numarul de copii.

Orientare

Stabilieste orientarea paginii:  **Portret** sau  **Orizontal**.

In functie de orientarea stabilita, programul citeste valorile minime ale marginilor din datele driver-ului si face corecturile necesare daca este cazul.

Inante de a calcula suprafata maxima tiparibila, programul scade dimensiunile marginilor si ale antetului/subsolului din suprafata formatului definita in **Format**.

Margini

Definirea marginilor si a antetului/subsolului. Puteti de asemenea "trage" de margini pana la valoarea dorita.

Sus, Stanga, Dreapta, Jos

Introduceti latimea marginilor. Valorile minime depind de setarile imprimantei alese. Programul corecteaza automat aceste valori daca este necesar.

Antet, Subsol

Defineste latimea antetului si a subsolului paginii fata de margini.

Resetare

Cu acest buton puteti reseta dimensiunile marginilor la valorile lor initiale. Valorile implice ale marginilor depind de imprimanta setata. Valoarea implicita pentru antet este 10 mm, iar cea pentru subsol este 20 mm.

Afisare elemente

Defineste cum vor arata elementele din previzualizare imprimare pe hartie precum si continutul antetului si a subsolului paginii. In plus, puteti defini unde vor vor fi afisate elementele in previzualizare imprimare.

Scara

Defineste scara de imprimare. Puteti utiliza orice scara. Doar faceti clic pe caseta, scrieti valoarea scarii si apasati ENTER pentru a confirma.

Tiparire constructii ajutor

Bifati caseta **Imprimare constructii ajutor** pentru a include in planse si elementele desenate in format constructii de ajutor.

Grosime linie

Bifati campul **Grosime linie** pentru a imprima liniile la grosimea lor reala. In caz contrar, programul va utiliza aceeasi grosime de linie pentru intregul desen tiparit.

Elementele active cu negru (culoarea 1)

Bifati **Elementele active cu negru** pentru a tipari toate elementele aflate in desenele active cu negru (culoarea 1). Altfel, culorile de pe ecran vor fi aceleasi cu cele de la previzualizare (daca utilizati o imprimanta color).

Elemente pasive cu negru

Bifati **Elemente pasive cu negru** pentru a tipari toate elementele aflate in desenele active cu negru (indiferent de setarea pentru **Elemente din desene pasive reprezentate cu aceeasi culoare** pagina (in  Optiuni - pagina Interfata desktop, Afisare - sectiunea Desen si fereastra NDW)). Altfel, la tiparire se vor utiliza aceleasi culori cu cele afisate pe ecran pentru elementele din desenele pasive.

Afisare margini

Bifati acest camp pentru a afisa si tipari un chenar ce indica marginile si suprafata pentru antet si subsol.

Antet si subsol

Bifati acest camp pentru a afisa si tipari continutul antetului si a subsolului paginii.

Puteti defini continutul antetului si a subsolului in paleta **Antet si subsol** palette, la care aveti acces facand clic pe butonul **Setare**.

Pozitie implicita

Specificati unde doriti sa afisati continutul ecranului in Previzualizare inprimare.

Stanga jos

Puteti vedea continutul ecranului in stanga jos.

Centrat

Puteti vedea continutul ecranului in mijloc.

Vedereea curenta

Continutul reprezentarii in previzualizare imprimare este identic cu cel din Allplan.

Afisare la pornire

Defineste scara la lansarea previzualizarii imprimarii. Aceasta setare nu va fi aplicata decat dupa repornirea comenzi de previzualizare imprimare.

Cu setarea **Intregul desen pe ecran** programul alege o scara convenabila astfel incat toate elementele desenate sa fie vizibile pe ecran. Programul utilizeaza inaltimea sau latimea ferestrei de lucru.

Incarcare setari pentru previzualizare imprimare

Puteti incarca setarile pentru Previzualizare imprimare dintr-un fisier in format * .ppv.

Pentru a incarca optiunile de previzualizare imprimare pe care le-ati salvat anterior

- 1 Faceti clic pe  **Previzualizare imprimare** (Cum).
- 2 Faceti clic pe  **Incarcare favorite** in partea de jos a paletei si selectati fisierul * .ppv dorit.

Programul citeste setarile pentru **Margini** si pe cele din sectiunea **Afisare elemente** din fisierul * .ppv ales.

Salvare setari pentru previzualizare imprimare

Puteti salva setarile pentru Previzualizare imprimare dintr-un fisier in format * .ppv. Atunci cand deschideti aceasta paleta, programul utilizeaza cel mai recent fisier * .ppv.

Pentru a salva setarile pentru previzualizare imprimare

- 1 Faceti clic pe  **Previzualizare imprimare** (Cum).
- 2 Efectuati setarile in paleta **Previzualizare imprimare** ("Paleta "Previzualizare imprimare"" la pagina 286).
- 3 Faceti clic pe **Imprimare** sau **Inchidere** in partea de jos a paletei pentru a salva setarile facute in fisierul curent * .ppv.

Sau:

Faceti clic pe  **Salvare ca favorite** si indicati un nume si un director pentru fisierul de setari slavat.

Programul salveaza setarile pentru **Margini** si pe cele din sectiunea **Afisare elemente** in fisierul * .ppv ales.

Crearea si tiparirea planselor

In modulul **Editare planse**, puteti crea planse utilizand desenele si mapele necesare imprimarii. Puteti crea pana la 9.999 de planse pentru fiecare proiect. Cand comutati pe **Editare planse**, puteti vedea pagina in care veti asambla plansa, care, daca este activata, va afisa marginea imprimabila. Marginea exterioara defineste dimensiunea paginii pentru dispozitivul de iesire, in timp ce marginea imprimabila defineste zona maxima tiparita. Pentru mai multe informatii vedeti si Elementele unei planse (pag. 298).

Puteti introduce documente si desene pe pagina, ce este afisata ca o zona alba cu o margine intunecata. Nu sunt pozitionate documentele in sine; mai degraba, se poate spune ca este pozitionata o referinta a desenului sau numarul desenului. Daca dintr-un motiv anume, mutati unul din aceste fisiere pe un numar nou dupa ce ati asamblat planul si inainte de a-l trimite la imprimanta, trebuie inlocuit in plansa documentul original cu cel nou. Ca alternativa, puteti sterge desenul mutat si in locul lui sa-l introduceti pe cel nou.

Nu puteti edita datele din desene in modulul **Editare planse**. Totusi, in plansa de plotare puteti adauga text, linii de cota si elemente grafice 2D. Aceste elemente vor exista numai in plansa de plotare; ele nu sunt incluse in desene. Pentru a modifica datele, comutati inapoi in modul prelucrare desen.

Generalitati:

- 1 Selectati grupa de actiuni **Editare planse** sau faceti clic pe  **Editare planse** pentru a comuta pe **Editare planse**.
- 2 Utilizati functia  **Definire pagina** pentru a specifica formatul, orientarea si marginile paginii. Incepiti cu proprietatile paginii si selectati chenarul, cartusul si eventual fundalul.
Chenarul se potriveste perfect pe dimensiunea paginii. Puteti specifica distanta dintre cartus si marginea paginii. La modificarea paginii, dimensiunea chenarului si pozitia cartusului se modifica automat.

Nota: Ca alternativa puteti insera chenarul si cartusul ca elemente intepediente (vedeti pasii 3 si 4). In acest caz, Allplan nu actualizeaza nici chenarul nici cartusul in conformitate cu modificarile facute asupra orientarii paginii sau a formatului acestora.

- 3 Daca nu ati selectat chenarul odata cu definirea paginii, introduceti ulterior chenarul utilizand functia  **Chenar**. In acest caz puteti introduce un chenar de orice dimensiune pe pagina. Daca doriti sa includeti si marginea exterioara a chenarului in zona imprimabila, trebuie sa pozitionati chenarul

in interiorul zonei tiparibile a paginii definite (formatul paginii minus marginile).

- 4 Daca nu ati selectat cartusul impreuna cu chenarul puteti utiliza functia  **Cartus** sau  **Legenda, Cartus** pentru introducerea cartusului.
- 5 Utilizati functia  **Element plansa** sau  **NDW-element plansa** pentru a pozitiona desene pe plansa.
- 6 Introduceti text, linii de cota si alte elemente 2D pe plansa. (Acest pas este optional.)
- 7 Utilizati functia  **Imprimare planse** pentru a tipari plansa.
Puteti indica perifericul de tiparie, zona imprimabila (zona imprimabila minus marginile dispozitivului) si un profil de tiparie.
- 8 Daca nu ati creat inca un fisier PDF utilizand  **Imprimare planse**, puteti face acest lucru utilizand functia  **Export PDF**.

Nota: Salvati descrierile la scara 1:1.

Formate de hartie independente de imprimanta

Puteți specifica formatul de hartie independent de zona tiparibila a imprimantei. Avantajul formatorilor de pagina de imprimanta independente este ca puteți seta formate de plotare sau formate speciale, chiar și atunci când nu aveți un periferic sau driver potrivit. Astfel, studenții pot crea de exemplu, planuri în formatul DIN A0.

Datorită setărilor separate pentru pagina și zona imprimabilă, este esențial să utilizați întâi funcția **Definire pagina** pentru a specifica formatul, orientarea și marginile de imprimare ale paginii. Pagina reprezintă suprafața plansei. Puteți alege un chenar și/sau un cartus ca proprietăți ale paginii. Dacă nu atribuți un fundal paginii, aceasta este afișată ca o zonă albă cu un chenar gri, iar marginile sunt gri deschis. Atunci când faceți setări pentru dispozitivul de ieșire, cu funcția **Plotare planuri**, asigurați-vă că selectați zona imprimabilă, astfel încât pagina să se afle complet în zona imprimabilă. Desenele și elementele care se află în zona tiparibilă a paginii vor fi incluse în planșa imprimată.



Sunt disponibile doua optiuni pentru definirea marginilor:

- Selectati **Fara** margini pentru tiparire din rola sau in format PDF. Toate marginile sunt setate automat la **0,00 mm** si nu pot fi modificate.
Cu aceasta setare, pagina este mereu pozitionata in asa fel incat coltul din stanga jos coincide cu coltul din stanga jos al suprafetei imprimabile specificate in functia **Imprimare planse**. Asta asigura ca plansa tiparita va include toate elementele aflate in interiorul chenarului.
- Selectati **Cu** margini in cazul tiparirii unui singur format (izolat). Definiti marginile individual. Daca folositi drivere Windows pentru plansa curenta, puteti face clic pe butonul pentru preluarea marginilor imprimantei specificate in functia **Imprimare planse**.
Cu aceasta setare, pagina este intotdeauna pozitionata in asa fel incat coltul din stanga jos coincide cu coltul din stanga jos a paginii de hartie. Daca un chenar este definit de-a lungul paginii, definitiile pentru marginile implice ale imprimantei pot prevenii tiparirea chenarului.
Nota: Valorile introduse pentru margini apar cu rosu daca sunt mai mici decat valorile asociate dispozitivului de iesire. Atunci cand inchideti aceasta functie, puteti seta programul sa corecteze automat marginile.

Utilizare drivere Windows sau drivere vector Allplan

Puteți utiliza drivere Windows sau drivere vector Allplan în modulul **Editare planse**. Dacă doriti să tipăriți direct din Previzualizare imprimare sau dacă doriti să utilizați funcția  **Imprimare** trebuie să utilizați driverele Windows. Același lucru se aplica și pentru plansele care contin obiecte OLE, suprafete pixel, umpluturi cu gradient și transparenta.

Cată vreme producătorii oferă drivere pentru toate imprimantele curente, iar driverele Windows pot imprima toate elementele create în Allplan, va recomandăm să utilizați driverele Windows.

Drivere Windows

În cazul în care utilizați drivere Windows, puteți accesa orice imprimantă (sau ploter) care a fost configurată în Windows în același fel în care ati utiliza imprimanta din orice alt program Windows. Puteți selecta imprimanta direct din Allplan și puteți face setările pentru imprimanta și document.

Dacă doriti să tipăriți planse mari și complexe, puteți utiliza driverele raster pentru imprimante (ploterele) HP DesignJets și compatibile. Obiectele OLE, suprafetele pixel și umpluturile cu gradient și transparenta sunt utilizate din ce în ce mai frecvent. De aceea, driverele Windows devin din ce în ce mai importante.

Canale iesire

Dacă utilizați drivere Allplan, puteți utiliza canalele de iesire definite în aplicația Allmenu. Cel puțin un canal de iesire trebuie să fie definit în aplicația **Allmenu**.

Driverele vector Allplan sunt extrem de utile dacă doriti să utilizați plottere vechi și imprimante pentru care nu (mai) sunt disponibile drivere Windows.

Drivere raster Allplan

Allplan contine propriile drivere raster pentru imprimantele HP DesignJet care sporta limbajul de imprimanta Hewlett Packard (HP) denumit RTL (Raster Transfer Language) sau care utilizeaza biblioteca de limbaje Raster a HP (RasterLib). Aceste drivere sunt utile in special atunci cand doriti sa plotati formate mari si planse complexe. Pe langa faptul ca sunt foarte fiabile, driverele raster accelereaza imprimarea si produc imprimari de inalta calitate. Puteti utiliza un driver raster numai daca este instalat un driver de imprimanta Windows de acelasi tip de imprimanta.

Setul de drivere **HP-RasterLib** optimizeaza utilizarea noilor serii de imprimante HP. Acesta asigura consumul optim pentru toate optiunile puse la dispozitie de dispozitiv. In comparatie cu driverele RTL, imprimarea este mai precisa. Acest set de drivere va permite sa specificati nivelul de calitate in functie de tipul de hartie selectat. Pentru fiecare tip de hartie sunt mai multe nivele de calitate. In plus, exista o serie de optiuni avansate, ca de exemplu modul economic. Optiunile disponibile variaza in functie de tipul de driver selectat.

Nota: Sunt disponibile cate un driver RTL si cate un driver RasterLib pentru anumite dispozitive. In general puteti utiliza orice driver; totusi, rezultatul obtinut poate sa difere datorita profilelor de culoare utilizate. De aceea, este indicat sa utilizati acelasi driver pentru tot proiectul.

Atunci cand ati selectat un driver raster, driverul Windows de imprimanta este ignorat. Totusi, aceste mai este utilizat pentru a se citi proprietatile imprimantei. Aici sunt incluse dimensiunea hartiei, rezolutia imprimarii, calitatea imprimarii si interfetele hardware.

Utilizarea driverelor raster

Daca doriti sa utilizati un driver raster Allplan, trebuie sa conectati acest driver cu o imprimanta Windows.

Nota: Puteti face acest lucru cu dispozitive de acelasi tip. De exemplu, puteti conecta un driver Windows "HP DesignJet 800 42" cu un driver raster Allplan "HP-RTL DesignJet 500/800" sau "HP-RasterLib DesignJet 800 42". Nu ar avea sens sa asociati un driver Epson Stylus Windows cu driverul raster Allplan "HP-RTL DesignJet 500/800".

Pentru a utiliza un driver raster

- 1 In **Editare planse**, faceti clic pe **Imprimare planse**.

- 2 Selectati imprimanta pentru care doriti sa utilizati driver-ul raster in zona **Setari** din tab-ul **Imprimanta**.
- 3 Bifati caseta **Utilizare driver raster Allplan pentru iesire** si alegeti driverul raster potrivit imprimantei selectate in lista.

Nota: Pentru a defini proprietatile driverului raster Allplan, selectati optiunea **Utilizare driver raster Allplan pentru iesire** si apoi faceti clic pe pictograma  **Setari** in stanga optiunii **Imprimanta**.

Definirea proprietatilor driverului raster

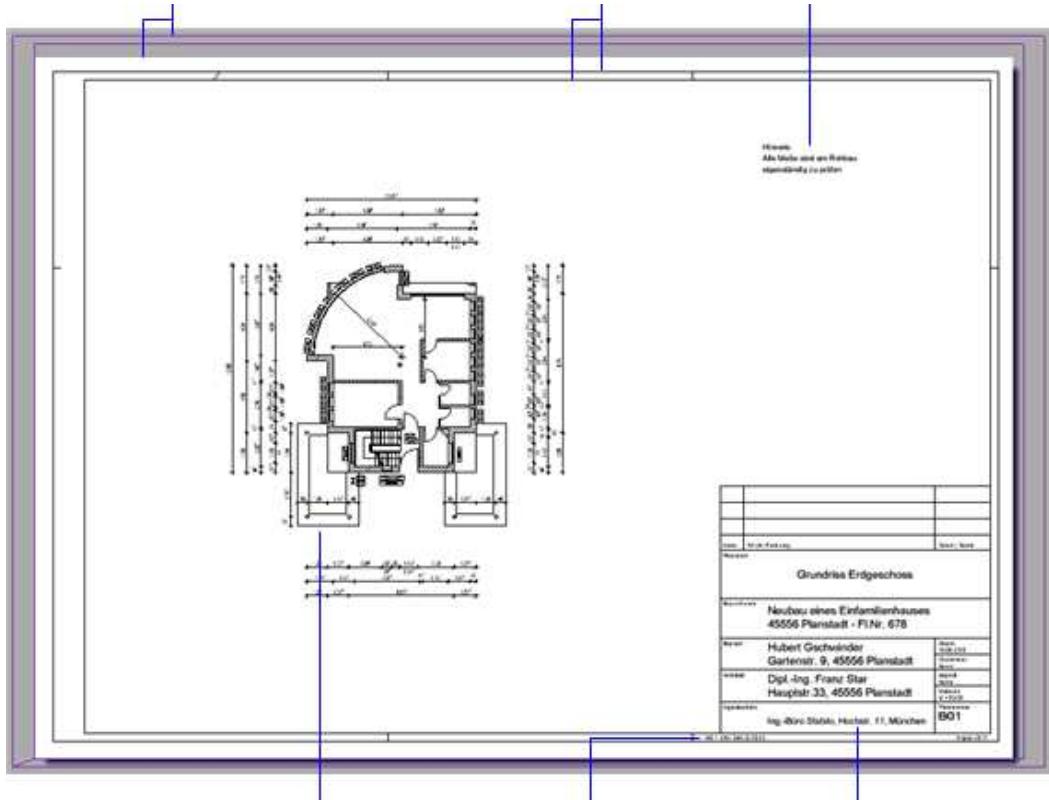
Pentru a seta proprietatile driverului raster

- ⇒ Ati selectat optiunea **Dreiver raster** in zona **Setari** in tab-ul **Imprimanta** si alegeti driverul raster pe carte doriti sa-l utilizati.
- 1 In **Editare planse**, faceti clic pe  **Imprimare planse**.
 - 2 Treceti in zona **Setari** in tab-ul **Imprimanta** si faceti clic pe  **Setari** in partea stanga a imprimantei selectate.
 - 3 Definiti proprietatile pentru driverul raster in tab-ul **General** si in tab-ul **Colors**.

Elementele unei planse

Pagina si zona imprimabila

pagina reprezinta suprafata plansei. Chenarul reprezinta zona imprimabila si marginile dispozitivului de iesire actual. Desenele si elementele care se afla in zona tiparibila a paginii vor fi incluse in plansa imprimata.



Desenele pozitionate in planse

Desenele pot fi pozitionate in planse individual sau din mape. Fisierele NDW pot fi pozitionate numai individual. Pentru a suprapune corect elementele, trebuie doar sa faceti clic in desenul curent.

Chenar

Puteți selecta între mai multe chenare predefinite sau puteți să definiți propriile chenare.

Text in planse

In planse puteți adăuga text, linii de cota și alte elemente grafice. Aceste elemente sunt afisate numai în respectiva planșă.

Dimensiunea plansei

Între conturul exterior și interior al plansei sunt afisate informații despre înălțimea, lățimea și suprafața formatului.

Cartus (Indicator)

Puteți utiliza cartuse care se actualizează și vor afisa automat modificările efectuate de dumneavoastra.

Asezarea intr-o plansa a unor parti din desene

Există mai multe metode de a introduce anumite secțiuni dintr-un desen într-o plansă în loc de a insera desenul complet.

Puteti utiliza functia  Fereastra plansa.

Aceasta este de obicei cea mai simplă abordare:

- Spre deosebire de ferestrele de detaliere, nu este nevoie să creați o plansă originală din care să decupați o secțiune pentru a crea o nouă plansă.
- Într-o fereastra plansă pot fi incluse mai multe desene.

Puteti utiliza ferestre detaliere.

Utilizați această opțiune pentru

- A afisa elementele selectate în secțiune sau în original, în funcție de situație.
- A lucra în prelucrare desenul într-o secțiune.
- A utiliza secțiunea pentru a ascunde portiuni din desenul original.

Puteti utiliza grupa de funcții Secțiuni de planse pentru a "imparti" plansele care depasesc dimensiunea într-un număr de secțiuni mai mici.

Utilizați această opțiune dacă

- Doriti să creați și alte planse pe lângă cele originale.
- Nu doriti ca secțiunea să fie perpendiculară pe plansă.
- Puteti crea chenare proprii pentru plansă.

Ordinea de imprimare a elementelor

Trebuie sa faceti diferenta intre ordinea in care sunt asezate elementele (desenele) intr-o plansa de plotare si ordinea in care desenele sunt tiparite din plansa de plotare (ordinea treimiterii la imprimanta). Setarile facute pentru pentru ploter sau pentru driverul Windows afecteaza de asemenea aceasta ordine.

Ordinea de tiparire intr-un desen

- Ordinea in care au fost create sau modificate elementele: Implicit, elementele sunt desenate in ordinea in care acestea au fost create sau modificate. Elementul pe care l-ati creat sau modificat recent este intotdeauna deasupra si ascunde alte elemente carora le-a fost atribuita acelasi numar de secventa.
- Afisare secventa: Puteti defini ordinea in care sunt afisate elementele introducand o valoare intre -15 si +16. Elementele sunt afisate pe ecran in concordanță cu valoarea setată: Cu cat valoarea este mai mare, cu atât mai sus (deasupra) este elementul. Cu alte cuvinte, elementele cu o valoare mai mare a secventei de afisare se află deasupra elementelor cu o valoare mai mică. Dacă anumite elemente au aceeași valoare, acestea sunt afisate în funcție de ordinea în care acestea au fost create sau modificate. În general, elementele de suprafață sunt poziționate în fundal.
Noile elemente primesc valori fixe implicate, pe care le puteti defini utilizand **Optiuni**, pagina **Interfata desktop** - zona **General** - butonul **Ordine de asezare**. Puteti modifica aceste valori. Pentru aceasta, faceti clic-dreapta pe un element si alegeti din meniul contextual functia **Proprietati format - Secventa**. Sau, selectati functia **Modificare proprietati format - Secventa** in grupa de functii **Modificare**.
Elementele incepând cu versiunea V2003 cu proprietatea de format **In fata altor elemente** au atribuita valoarea **+12**.
- Elementele de suprafață (hasuri, motive, umpluturi, suprafețe pixel, elemente OLE, XRef-uri): Puteti specifica dacă elementele de suprafață se comportă ca și celelalte elemente sau dacă vor fi poziționate în fundal. În ultimul caz, secventa de creare și de reprezentare definită controlează secvența de afisare a elementelor suprafețe.
Efectuați următoarele setări dacă doriti să imprimați elementele tip suprafețe în fundal, în astă fel încât acestea să fie "acoperite" de alte elemente desenate:
 - Pentru a tipa direct din Editare planse: Selectați funcția **Imprimare planse** și deschideți tab-ul **Imprimanta**. Mergeti la zona **Selectie**, faceti

clic pe butonul de langa **Elemente de imprimat** si bifati optiunea **Elemente de suprafata in fundal**.

- Pentru a imprima cu functia  **Imprimare**: Deschideti functia  **Reprezentare pe ecran** si selectati optiunea **Elemente de suprafata in fundal**.
- Imagini scanate:
 - Pentru a tipari direct din Editare planse: Imaginele scanate sunt intotdeauna imprimante in fundal (intr-un desen).
 - Pentru a imprima cu functia  **Imprimare**: Imaginele scanate sunt imprimante in planul apropiat sau in fundal in functie de setarea facuta in  **Reprezentare pe ecran**.

Ordinea de imprimare in cazul mai multor desene

- Desenele sunt tiparite in ordinea in care au fost adaugate in plansa de plotare. Cu alte cuvinte, acele desene care au fost pozitionate la inceput si sunt ascunse (acoperite) de desenele adaugate ulterior, vor fi imprimante primele. Pentru a pozitiona in fundal desenele cu umpluturi si imagini scanate, va trebui sa le pozitionati primele in plansa de plotare.
- Atunci cand pozitionati mai multe desene dintr-o mapa: Ordinea in care desenele sunt imprimante depinde de numarul lor. Cu alte cuvinte, desenele cu numar mai mare le ascund (acopera) pe cele cu numar mai mic.
- Puteti utiliza functia  **Listare elemente plansa** pentru a modifica ulterior ordinea desenelor. Desenele reprezentate in partea de sus a casetei de dialog vor ascunde desenele aflate mai jos.

Ordinea de imprimare pentru desene si alte elemente in plansa de plotare

Mai intai, programul imprimă continutul desenelor si apoi elementele pozitionate direct in plansa de plotare (cartuse, simboluri, umpluturi). Cu alte cuvinte, aceste elemente pozitionate direct in plansa de plotare, vor ascunde (acoperi) elementele din desene.

Pentru a evita acest lucru, va trebui sa salvati aceste elemente intr-un desen separat.

Nota: Afisarea pe ecran si exportul in PDF tine cont de ordinea elementelor la afisare. Documentele inserate primesc o valoare de -13, ce nu poate fi modificata. In consecinta, desenele pozitionate in plansa ascund elementele cu sevena -14 si -15, care sunt pozitionate direct in plansa. Optiunile **Elemente de suprafata in fundal** din Reprezentare pe ecran si **Elemente de suprafata**

in **fundal** din Plotare planse nu afecteaza elementele pozitionate direct in planse.

Setari ale imprimantei

Setarile variaza in functie de imprimanta utilizata (HP, Océ etc.). Va rugam sa consultati documentatia primita impreuna cu imprimanta. Pentru a optimiza rezultatele este posibil sa fie nevoie sa modificati setarile de mai multe ori.

Exemplu (HP DesignJet 650C): **Parametri creion - Overlay**

Exemplu (HP DesignJet 800): **Meniu de configurare - Setari HP-GL/2 - Overlay**

- **Inc**: (setare implicita): Elementele se ascund unul pe celalalt in conformitate cu regulile 1-3.
- ***Des***: Elementele se combina (umpluturile devin culori amestecate, liniile vor fi vizibile in umpluturi). Regulile 1-3 nu se aplica!

Exemplu (Océ 9700, Job Director): **Format date - Setari specifice de limbaj - Controller**

- **Overlay**: Elementele se ascund unul pe celalalt in conformitate cu regulile 1-3.
- **Blend**: Elementele se combina (umpluturile devin culori amestecate, liniile vor fi vizibile in umpluturi). Regulile 1-3 nu se aplica!

Setari ce pot fi facute la tiparirea cu drivere Windows

Majoritatea driverelor Windows (de ex. pentru HP DesignJet 650C) dezactiveaza automat anumite setari ale ploterului (de ex. functia **Overlay**). In majoritatea cazurilor, nu puteti utiliza driverul pentru controla aceste functii. Utilizati in locul acestora canalele de iesire.

Imprimarea planselor color

Cerinte pentru imprimarea planselor color:

- Este disponibil un plotter sau o imprimanta capabile sa imprime color pentru care este activata optiunea **Color** (daca este disponibila).
- Un driver care suporta iesire color (de ex. driverul vector Allplan HPCOL_DESIGNJET).
- Cu drivere Windows: Culoare iesire este selectat in proprietatile imprimantei (functia **Imprimare planse** - tab-ul **Imprimanta** - sectiunea **Definitii** -  **Definitii** - spre exemplu, tab-ul **Paper/Quality**).
- Optiunea **Tiparire color** este selectata in sectiunea **Alte definitii** pentru atribuirea grosimii si a culorii (functia **Imprimare planse** - tab-ul **Profil imprimare** - optiunea **Atribuire creioane si culori** - butonul **Setare**).

Culorile pe ecran si culorile la imprimare

Conditia ca, culorile de pe ecran sa se potriveasca cu cele din imprimat depinde de atribuirile pentru creion si culoare (functia **Imprimare planse** - tab-ul **Profil imprimare** - optiunea **Atribuire creioane si culori** - butonul **Setare**). Fiecare culoare dintre cele 15 creioane Allplan sau dintre cele 256 de culori de baza au atribuite aici cate o culoare pentru imprimare.

Daca nu sunt selectate **Atribuire creioane si culori** sau culorile existente nu sunt redefinite, culorile de pe ecran sunt exact aceleasi cu cele de la imprimare.

Atribuirea culorilor care sunt utilizate depinde de faptul ca optiunea **Culoare dupa creion** este activa sau nu:

- Atrunci cand optiunea **Culoare dupa creion** este activa: Culorile se bazeaza pe atribuirile din Allplan pentru creioanele de la 1 la 15 din  **Optiuni - Interfata desktop - Culoare linii**
- Atrunci cand optiunea **Culoare dupa creion** nu este activa: Culorile elementelor sunt bazate pe culorile care au fost asociate elementelor la crearea sau modificarea acestora.

Imprimarea color a umpluturilor si a suprafetelor pixel

Pentru ca imprimantele color sa tipareasca si umpluturile si imaginile bitmap in tonuri de gri depinde de setarea optiunii **Umpluturi si suprafete pixel, Tonuri de gri** din tab-ul **Profil imprimare** in functia  **Imprimare planse**.

Imprimarea liniilor, textelor, cotelor color

Puteți specifica dacă liniile (și alte entități 2D cum ar fi textele sau textele de cota) să apara color, în tonuri de gri sau doar cu negru.

Selectati functia **Imprimare planse**, deschideti tab-ul **Profil imprimare**, bifati optiunea **Atribuire creioane si culori** si faceti clic pe butonul **Setare**. In zona **Alte setari**, puteti comuta intre **Imprimare color**, **Linii culori in tonuri de gri si Culori linie in negru**. Daca nu ati selectat optiunea **Umpluturi si suprafete pixel**, **In tonuri de gri** in concordanta cu optiunile **Culori linii in tonuri de gri** sau **Culori linii in negru**, liniile sunt afisate in tonuri de gri sau negre/albe iar umpluturile sunt afusate colorat. Selectati **Imprimare color** pentru a afisa toate elementele (linii si umpluturi) color.

Creare fisiere pentru imprimare

In loc sa imprimati plansa, puteti sa creati un fisier plot. Datele, care in mod normal sunt trimise direct catre ploter/imprimanta si procesate acolo, se scriu intr-un fisier care va putea fi imprimat oricand.

Fisierul plot creat poate fi trimis catre un centru de plotare sau poate fi imprimat ulterior, utilizand  **Imprimare fisier HPGL**. La crearea fisierului plot, asigurati-vă ca ati selectat imprimanta pe care o veti utiliza ulterior pentru imprimare. Procedura este diferita in functie de driverele utilizate Drivere Windows sau Drivere vectoriale Allplan.

Sfat: Functia  **Export fisier HPGL, fisier pixel** ofera o maniera confortabila de a crea fisiere plot pentru ploterele comune deoarece nu trebuie sa definiți imprimante sau canale de iesire pentru aceasta functie.

Utilizarea fisierelor PDF in locul fisierelor imprimate

In loc sa tipariti direct plansele, le puteti salva ca fisiere PDF pe care sa le tipariti ulterior. Pentru aceasta puteti utiliza functia  **Export PDF**.

Puteți utiliza aceasta functie pentru a salva și arhiva unul sau mai multe planse sau elemente reprezentate în previzualizare imprimare într-un fisier de format PDF pe care puteți să îl deschideți apoi cu aplicația asociată. Setările de transparentă și layerele din Allplan sunt luate în considerare (exceptând situația în care utilizati un format de arhivare PDF/A).

Nota: Puteti de asemenea utiliza functia  **Previzualizare imprimare** pentru a exporta continutul planelor în format PDF.

Pentru a salva plansele sau elementele reprezentate în previzualizare tiparire în fisiere de format PDF

- 1 Faceti clic pe  **Export PDF** (grupa de actiuni **Editare planse** - grupa de functii **Editare planse**).

Sau:

Deschideti  **Previzualizare imprimare** si faceti clic pe  **Export PDF**.

- 2 *Numai daca ati selectat aceasta functie in Editare planse:*
Selectati plansele utilizand **Structura planse** in caseta de dialog **Selectie planse**. Apoi faceti clic pe **OK** pentru confirmare.

- 3 Definiti setarile in caseta de dialog **Export PDF** sau in paleta **Export fisiere PDF**. Apoi faceti clic pe **OK** respectiv pe **Export**.

Note:

- Pentru a afisa sau ascunde layerele, cunoscute ca levels in fisierele PDF, aveti nevoie de Adobe Reader, pe care il puteti descarca gratuit accesand <http://www.adobe.com/>. Layerele care nu sunt vizibile in planse nu vor fi transferate ca levels in fisierul PDF.
- Daca doriti sa exportati umpluturile cu transparenta asa cum sunt ele sau pentru a proteja fisierul PDF impotriva copierii neautorizate selectati optiunea **Export document ca bitmap**. In acest caz fisierul rezultat este mult mai mare, ceea ce poate crea probleme la transferul sau importul fisierelor PDF mari sau planse mari.
- Daca nu ati selectat optiunea **Continut complet planse** in modulul **Planse**, dimensiunea si orientarea paginilor in fisierul PDF vor tine cont de dimensiunea hartiei si de orientarea paginii curente. Programul va crea elementele continue in interiorul zonei imprimabile, ignorand zona imprimabila a perifericului de iesire.
- Cand selectati aceasta functie din **Editare planse**, modul in care elementele sunt afisate depinde de setarile facute in functia  **Imprimare planse**. Asta inseamna ca modul de afisare pentru elementele selectate pentru tiparire, formatul paginii si setarile de imprimare sunt specificate in tab-ul **Profil imprimare**. Cand selectati aceasta functie in previzualizare imprimare, programul utilizeaza setarile definite in paleta **Previzualizare imprimare**.
- Atunci cand selectati mai multe planse in modulul **Editare planse**, numele fisierului specificat in zona **fisier PDF** este utilizat pentru planse cu cel mai mic numar de planse. Numele celoralte fisiere PDF va fi atribuit automat. Pentru a face asta programul tine cont de setarea facuta pentru numele plansei in  **Optiuni** (pagina **Import si Export** - zona **DXF, DWG, Export PDF**).
 - Optiunea **Utilizare prefix** are urmatorul efect:

Cu plansele nedenumite si cu optiunea **Utilizare prefix** activa, numele fisierelor PDF vor fi precedate de prefixul **Plansa**, urmat de numarul plansei. In caz contrar, programul utilizeaza numarul plansei pentru numele fisierului.

Cu plansele denumite si cu optiunea **Numar plansa si/sau desen** activa, numele plansei este utilizat ca prefix, urmat de numarul plansei.

Utilizarea profilelor de imprimare

Profilele de imprimare sunt echivalentul sabloanelor dintr-un program de editare text. Prin atribuirea unui profil de imprimare, va asigurati ca plansele vor avea o reprezentare uniforma si ca respecta regulile proiectului sau ale biroului. Profilele de imprimare sunt salvate in fisiere cu extensia npp.

Intr-un profil de imprimare sunt salvate urmatoarele setari:

- Optimizare creioane / Totul cu un creion (-Nr.:)
- Grosimea de creion atribuita pentru creioanele Allplan de la 1 la 15
- Culoarele atribuite pentru culorile de baza din Allplan de la 0 la 255
- Reprezentare linie
- Modul in care imprimantele color trateaza suprafetele pixel si umpluturile.
- Corectie Gamma

Utilizand functia  **Plotare planse**, administratorul Allplan poate crea profile de plotare pentru intregul birou. Programul vine cu o configuratie standard (**standard.npp**) ce poate fi utilizata ca baza pentru modificari. In fereastra de dialog **Deschidere fisierere proiect: planse** puteti utiliza meniul contextual pentru a atribui un profil de imprimare pentru mai multe planse selectate.

La imprimarea planselor, puteti selecta un profil de imprimare pentru fiecare planse sau puteti opta sa nu utilizati nici un profil imprimare. Aceasta setare este salvata impreuna cu planse si se va aplica urmatoarea data cand incarcati planse.

Puteți modifica temporar setările profilului de imprimare pentru o singura operatie de imprimare. La urmatoarea incarcare a plansei sunt utilizate din nou setările salvate in profilul de imprimare.

Cand tipariti in modul batch (imprimare multipla) puteti utiliza un profil fix de imprimare pentru toate plansele sau puteti utiliza profilele de imprimare salvate odata cu plansele. In acest caz puteti face modificari temporare in profilul de imprimare al plansei curente. Setările globale de imprimare sunt utilizate de Allplan pentru plansele fara profile de imprimare.

Profilul de imprimare pe care l-ati selectat in  **Export PDF** are o prioritate mai mare decat profilele de imprimare salvate direct in planse, acesta fiind utilizat pentru toate fisierele PDF pe care le creati pentru modul batch (imprimare multipla). Allplan salveaza profilul de imprimare setat ca fisier favorit astfel ca puteti utiliza profilul de imprimare si in  **Allplan Exchange distribuire planse**.

Imprimarea multipla (in grup)

Cand ati selectat mai multe planse pentru imprimare cu ajutorul functiei



Plotare planse, aceste planse vor fi imprimate in grup.

Daca este setat un driver Windows pentru plansa curenta, puteti specifica perifericul de imprimare, formatul hartiei si profilul de imprimare pe care doriti sa le utilizati. In acest fel, puteti trimite anumite planse direct la ploter/imprimanta si puteti crea fisiere plot pentru celelalte planse.

Daca in plansa curenta este setat un driver vectorial Allplan, acest driver este utilizat pentru toate plansele care fac parte din grup. In functie de setarile facute, toate plansele sunt trimise direct la o imprimanta/plotter sau vor fi create mai multe fisiere plot.

Imprimarea mai multor planse utilizand drivere Windows (imprimare in grup)

Fata de modul de imprimare in grup utilizand drivere vectoriale Allplan, driverele Windows permit specificarea perifericul de iesire, aformatului de hartie si aprofilului de imprimare pentru plansele selectate.

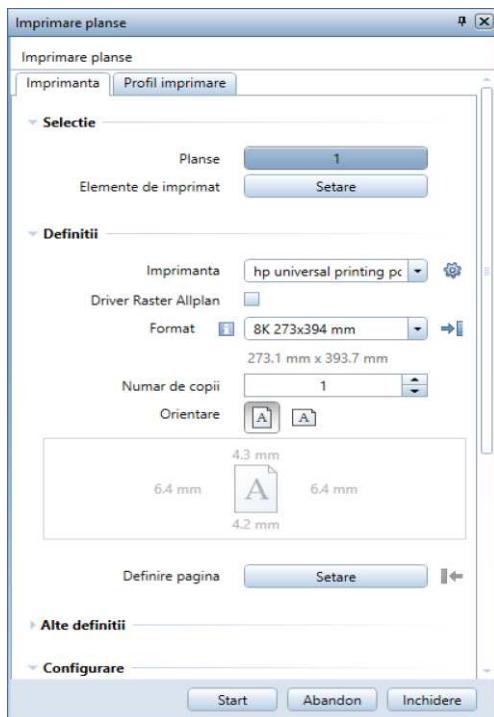
Daca formatul paginii nu este disponibil ca format de hartie pentru dispozitivul de iesire, puteti utiliza formate similare.

Imprimarea in grup poate fi mare consumatoare de timp. De aceea este bine sa verificati cu grija setarile inainte de inceperea imprimarii pentru a identifica si rezolva eventualele probleme ce ar putea aparea.

Pentru a imprima mai multe planse utilizand drivere Windows

- 1 Faceti clic pe **Implimare planse** (grupa de actiuni **Editare planse** - grupa de functii **Editare planse**).
- 2 Selectati **driver Windows** in sectinea **Definitii** in tab-ul **Imprimanta** si alegeti dispozitivul de iesire pe care doriti sa-l utilizati.
- 3 Faceti clic pe butonul aflat in dreapta functiei **Planse** in sectiunea **Selectie** si utilizati **Structura planse** pentru a selecta plansele pe care doriti sa le tipariti.

- 4 Specificati perifericul de iesire, formatul hartiei si profilul de tiparire in sectiunea **Imprimare multipla**



- 5 Daca doriti sa tipariti toate plansele intr-un fisier si nu ati instalat explicit un driver utilizand optiunea **FISIER**, selectati optiunea **Imprimare in fisier** din sectiunea **Mod iesire**.
- 6 Selectati tipul de fisier si indicati calea unde doriti sa fie salvate plansele. (Allplan propune directorul setat in Optiuni pagina **Interfata desktop** - sectiunea **Salvare/Incarcare** - optiunea Directoare pentru salvare; puteti accepta acest director.)
- 7 Introduceti un nume de fisier si faceti clic pe **Save** pentru a confirma.
- Allplan utilizeaza numele specificat plus numarul de start **0001** pentru compunerea numelui primei planse tiparite. Urmatoarele nume de planse sunt numite incrementand numarul de ordine. De exemplu daca numele fisierului de tiparit este **Plansa plotare**. Primul fisier generat va purta numele **Plansa plotare0001**; urmatoarele fisiere se vor numi **Plansa**

plotare0002, Plansa plotare0003 si asa mai departe.

Daca o planса are nume, Allplan utilizeaza acest nume al plansei.

- 8 Faceti clic pe **Start** pentru a confirma setarile si porniti imprimarea.
- 9 Puteti vedea numele de planse propuse pentru fiecare planса in caseta de dialog **Imprimare planse**. Pentru a modifica numele unui fisier faceti clic pe el.

Fisierul jurnal va spune ce planse nu pot fi tiparite si de ce.

- 10 Anulati operatia, remediatii problema si reporniti imprimarea.

Dupa ce tote plansele au fost tiparite puteti vedea fisierul jurnal al imprimarii.

Index

A

activare si anulare (inchidere) functii, 96
activare, selectare, 125
 elemente, 125
 elemente prin includerea lor intr-o fereastra de animatie, 128
 evidențiere selectie, 130
 selectie elemente prin indicare directa (clic), 127
ajutor, 143
 cursor inteligent (sfaturi), 139
 meniu contextual la introducere puncte, 80
 punct snap (agatare), 138
 snap cursor unghiular, 137
ajutor desenare, 176
aliniere, 141
Allplan, 16
 Drivere vector Allplan, 295
Anpassen
 unitati si lungimi pentru conversie, 266
asistent, 172
 paleta asistenti, 41
atribuirri, 268
 salvare in fisierul de configurare, 268

B

Bara de actiuni (interfata utilizator), 26
 Bara de actiuni - cautare, 31
 Bara de actiuni - grupe de functii, 30
 Bara de actiuni - specialitati (roluri), grupa de actiuni, grupa de functii, 28
 structura, 27
bara de titlu, 22
bara statut, 88
Beschriften
 grosime creion si culoare linie, 120
Bezugspunkt

meniu contextual la introducere puncte, 80
biblioteca, 42
 inserare profile din Bimplus, 196
Blick
 setare vedere (meniu contextual in mod navigare), 78
Bogenschnitt
 meniu contextual la introducere puncte, 80

C

cale externa, 209
Catalogul de profile Nemetschek, 196
clipboard, 101
combinatii de taste pentru control pe ecran, 106
comportamentul elementelor suprapuse, 300
continut ecran, 104
 setare ferestre, 72
controlul afisarii elementelor pe ecran, 104
conversie, 263
copyright, 2
corectare erori, 97
creare elemente similare utilizand meniu contextual, 86
creare fisiere pentru tiparire, 305
culoare, 118
 culoare iesire in planuri, 303
cursor intelligent (sfaturi), 139

D

Datei
 tipuri fisiere pentru import si export, 262
Deltapunkt
 metode puncte snap, 143
deschis/inchis, 104
 control pe ecran utilizand tastatura, 106
controlul afisarii elementelor pe ecran, 104
functii in bara ferestrei de lucru, 67

- desen, 227
 informatii despre documentul curent, 233
 notiune de desene, 230
 statut, 231
 desenare cu precizie, 135
 introducere punct, 146
 introducere valori pentru lungimi si coordonate, 136
 punct snap (agatare), 138
 snap cursor unghiular, 137
 utilizare rastru, 142
- DGN Datei
 informatii generale despre exportul planurilor, 271
- director, 209
- distația, 265
- Dokument
 fisiere .bak, 99
 informatii document, 233
- DOM, vedeti 'modificare directa obiect', 162
- drepturi de acces, 250
 catre layere, 254
- driver imagine, 296
 activ, 296
 definire proprietati, 297
- Drivere Windows, 295
- E**
- ecran, reprezentare, 104
 afisare proprietati de format pe ecran, 110
 afisare secenta, 112
 modificare ordine proprietati elemente, 115
 ordinea proprietatilor elementelor, 113
 valori ordine proprietati elemente, 114
 setare ferestre, 72
 element, 130
 afisare secenta, 112
 Informationen zu einem Element
 informatii element, 130
 modificare, 162
 modificare elemente cu ajutorul meniului contextual, 86
- Elementauswahl
 meniu de comenzi rapide in modul de navigare, 78
- elementele unui plan, 298
- Exportieren
 atribuirii, 268
 fisiere DXF/DWG/DGN, 262
 imagini bitmap, 270
 Imagini scanate, 270
 planse, 271
 tip fisiere, 262
 utilizarea fisierelor de configuratie, 268
 zona cu suprafata pixel, 270
- F**
- FAQs
 creare fisiere pentru tiparire, 305
 favorite pentru transfer, 268
 utilizare, 268
- fereastra, 66
 aducerea ferestrei de lucru in fata sau in spatele interfeței Allplan, 73
 bara de functii din ferestrele de lucru, 67
 functii in bara ferestrei de lucru, 67
 conectarea ferestrelor de lucrul la interfata Allplan, 74
 functii pentru aranjarea ferestrelor de lucru, 71
 pozitionate liber, 72
 previzualizare tiparire (functie), 285
 fereastra de selectie, 128
 fereastra plan, 299
 filtru, 131
 generalitatii despre optiunile de filtrare, 131
 fisier de configurare, 268
 utilizare, 268
 fisiere .bak, 99
 fisiere DXF/DWG/DGN, 262
 atribuirii, 268
 export bitmaps, 270
 export imagini scanate, 270
 export planuri, 271
 fisiere favorite, 195
 fisiere prototip, 270
 Fläche
 suprafata element, 183
 format, 117
 format selectie rapida, bara de functii, 117

- Formateigenschaften
 - afisare pe ecran, 110
 - culori, 118
 - culori linie, 118
 - definire, pe baza layer-ului, 122
 - definire, utilizand bare de functii, 117
 - din layer, 121
 - grosime creion, 118
 - tipuri de linii, 118
- functia suma pentru selectarea elementelor, 128
- functii liniare, 141
 - utilizare Simboluri cursor, 139
- Funktionen im Aufgabenbereich
 - SmartParts, 203
- G**
- Gebäudelisten
 - creare structura de cladire, 235
- Geländepunkt
 - definire punct (meniu contextual pentru introducere punct), 80
 - grosime creion, 118
- H**
- hasura, 183
 - adaptare scara de referinta in plan, 186
 - afisare in functie de scara, 185
 - componente arhitecturale, 188
 - nu se modifica la plotare, 186
 - scara, 185
- I**
- IFC, 273
 - Cantitati baza IFC, 275
 - IFC Daten, 273
 - Tip obiect IFC, 276
- Importieren
 - atribuiriri, 268
 - fisiere cu coordonate mari, 265
 - fisiere DXF/DWG/DGN, 262
 - tip fisiere, 262
- imprimare, 283
 - driver imagine, 296
 - iesire (tiparire) in culori, 303
 - mode serie (iesire multipla), 308
 - previzualizare imprimare, 285
 - setari, 286
 - setari incarcare, 289
- setari salvare, 289
- previzualizare tiparire (functie), 285
- profile imprimare, 307
- secventa de elemente si documente, 300
- secventa in care documentele sunt imprimate, 300
- tiparire fisiere, 305
- incapsulat, 215
- indicatori, 164
 - culori, generalitatii si descriere, 166
 - forme, generalitatii si descriere, 165
- informatii, 130
 - informatii despre documentul curent, 233
 - informatii element, 130
- interfata utilizator
 - bara de functii din ferestrele de lucru, 67
 - bara de titlu, 22
 - bara statut, 88
 - ecran de intampinare, 17
 - fereastra, 66
 - fereastra paleta, 35
 - linie de dialog, 87
 - meniu contextual, 75
 - meniuri, 25
 - spatiu de lucru, 21
- interfete, 261
 - export planuri, 271
- introducere, 136
 - optiuni introducere, 89
- introducere polilinie, 176
 - optiuni, 178
 - reguli de baza, 177
- introducere portiuni din desene in planuri, 299
- introducere valori lungimi, 136
- K**
- Konstruktionselement
 - meniu contextual in mod desenare, 76
 - modificare proprietati format, 117
 - modificare, modificare directa obiect (DOM), 162
 - selectare, activare, 163
- Koordinaten
 - blocare coordonata (meniu contextual la introducerea punctelor), 80

enter, 136

fereastra coordonate, 170

utilizare coordonate, 80

L

Layer

paleta layere, 60

legatura obiecte OLE, 215

Linie

culoare linie, 118

definire, pe baza layer-ului, 122

stil linie, 123

tip linie, 118

definire, pe baza layer-ului, 122

linie de dialog, 87

lista sarcini, 58

M

macro, 198

definirea macrourilor (abordare generala), 201

elemente, 200

proprietati, 199

mapa, 227

meniu contextual, 75

in mod desenare, 76

in mod navigare, 78

meniu contextual la introducere

puncte, 80

modificare elemente cu ajutorul

meniului contextual, 86

utilizare meniu contextual, 85

meniuri, 25

mod desenare, 105

meniu contextual in mod desenare,

76

mod navigare, 105

modificare, 162

editarea elementelor cu ajutorul indicatorilor, 163

modificare directa obiect (DOM), 162

Obiecte OLE, 217

ordinea proprietati elemente, 115

XRef-uri, 221

modificare directa obiect (DOM), 162

activare, 163

bara de functii contextuala, 169

butoane comutatoare, 168

casete pentru introducere date, 167

fereastra coordonate, 170

functii, 163

indicatori, 164

selectie elemente, 163

motiv, 183

adaptare scara de referinta in plan, 191

afisare in functie de scara, 189

componente arhitecturale, 192

nu se modifica la plotare, 189

scara, 189

mouse, 91

atribuire (ocupare) buton, 91

roata, 95

N

navigare COM, 85

O

Obiecte OLE, 214

imagini bitmap, 215

incapsulat, 215

link, 215

modificare, 217

restrictii, 218

transparenta, 216

utilizarea obiectelor OLE, 214

Objektmanager

paleta obiecte, 49

Ö

Öffnen

desen, 229

O

Optiuni Filtru in Asistent filtru, 131

optiuni introducere, 89

P

paleta functiuni, 64

palete, 35

ascundere, 37

ascundere automata, 36

fereastra paleta, 35

paleta biblioteca, 42

paleta BIM+, 58

paleta connect, 60

paleta functiuni, 64

paleta layere, 60

paleta obiecte, 49

meniu contextual, sortare

personalizata, 53

- paleta proprietati, 38
Palette Module, 64
reprezentare, 36
palete, Connect, 60
paletele modulelor, 64
parametri, 38
fisiere favorite, 195
incarcare favorit, 195
salvare ca favorit, 195
pas matrice, 151
PDF, 277
Pixelbild
export, 270
plan, 227
asamblare, 291
crearea planurilor de plotare, 291
elemente, 298
export, 271
introducere portiuni din desene in
planuri, 299
secventa in care sunt imprimate
elementele dintr-un desen, 300
plotare planse, 291
Drivere vector Allplan, 295
Drivere Windows, 295
export, 271
iesire de mai multe ori, 308
tiparire in culori, 303
prelucrare plan, 291
privat, 209
profil catalog, 196
proiect, 227
deschidere fisiere proiect, 229
structura proiect pentru liste cladire,
235
proprietati, 38
ordinea proprietatilor elementelor,
113
paleta proprietati, 38
valori ordine proprietati elemente,
114
punct auxiliar pentru distanta (meniu
contextual la introducere puncte),
80
punct de mijloc (meniu contextual la
introducere puncte), 80
punct snap (agatare), 138
aliniere, 141
butonul stanga al mouse-ului, 140
functii liniare, 141
punct rastru, 142
- Punkt
asistent punct, 143
punct snap (agatare), 138
aliniere, 141
cursor intelligent (sfaturi), 139
metode puncte snap, 143
Punkteingabe
dialog, 146
meniu contextual la introducere
puncte, 80
pas matrice, 151
PythonPart (informatii generale), 207
plasare, 207
- R**
- rastru, 142
- S**
- salvare, 98
Scansbild
export, 270
schimb de date, 261
favorite pentru transfer, 268
utilizarea fisierelor de configuratie,
268
utilizarea fisierelor prototip, 270
Schnittpunkt
meniu contextual la introducere
puncte, 80
script, 208
sectiune imagine, 106
secventa, 113
afisare secventa, 112
asezare element in fata, 115
asezare elemente in fundal, 115
in spatele altui element, 115
modificare, ordine proprietati
element, 115
un nivel in fata, 115
un nivel in spate, 115
valori ordine proprietati elemente,
114
- Shortcuts
control pe ecran utilizand tastatura,
106
- simboluri, 196
simboluri puncte specifice, 139
- SmartPart, 203
creare, 205
selectie si pozitionare, 204
utilizare, 203

spatiu de lucru, 21
Standard
salvarea setarilor ca Favorite în
casetele de dialog, 194
standard birou, 209
statut desene, 231
stil suprafata, 183
structurare și gestiune date, 225
Symbolleisten
configurații standard, 20

T

Text
grosime creion și culoare linie, 120
tip linie, 118
tip vedere, 108
tiparire în grup (batch), 308
tragere de indicatori (vedeti, 164
transparenta obiecte OLE, 216
traseu, 209

U

ultimul punct (meniul contextual la
introducere puncte), 80
umplutura, 183
unghi, 137
utilizare, 90
controlul afisării elementelor pe
ecran, 104
utilizând tastatura, 106
utilizare mouse, 106
copiere și inserare (lipire) utilizând
clipboard-ul, 101
cursor intelligent (sfaturi), 139
desenare cu precizie, 135
fereastra, 66
funcția suma pentru selectarea
elementelor, 128
meniul contextual, 75
modificare directă obiect (DOM),
162
mouse, 91
snap cursor unghiular, 137

V

Verschieben
distanța coordonate, 265
visual scripting, 208

X

XRef, 220

comparativ între XRef normal și
XRef extins, 222
modificare, 221
utilizare XRef normal, restricții, 223

Z

zona cu suprafața pixel, 183
export, 270