

Allplan 2022

Manual

Instalare, Notiuni de baza

Aceasta documentatie a fost intocmita cu foarte mare atentie.

ALLPLAN GmbH si autorii programului nu au nicio raspundere fata de cumparator sau alta entitate, cu privire la orice raspundere, pierdere sau dauna cauzata, direct sau indirect, de acest software sau de documentatie, incluzand, dar fara a se limita la, orice intrerupere a serviciului, pierderea afacerii, anticipare profiturile sau pagubele rezultate din utilizarea sau operarea acestui software sau a documentatiei. In cazul diferentelor dintre descrieri si program, meniul 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.

Adobe®, Acrobat® si Acrobat Reader® sunt marci inregistrate ale Adobe Systems Incorporated.

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

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

Datalogic si Datalogic logo sunt marci inregistrate ale Datalogic S.p.A. in multe tari, inclusiv Statele Unite si Europa. Toate drepturile rezervate.

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 disponibila	3
Ajutor suplimentar	4
Instruire si suport pentru proiect	5
Comentarii referitoare la documentatie.....	6
 Instalare.....	 7
Lucruri importante de stiut inainte de instalare	8
Unde puteti gasi mai multe informatii despre instalare	8
Cerinte sistem pentru Allplan 2022	8
Instalare	12
Instalare noua pe un post de lucru local	12
Instalare noua pe retea	14
 Interfata utilizator Allplan	 16
Ecran de intampinare.....	17
Configuratii standard	20
Spatiul de lucru	21
Bara de titlu	23
Bara de acces rapid	24
Meniuri	28
Bara de actiuni	29

Structura.....	29
Bara de actiuni - roluri, grupe de actiuni, grupe de functii.....	31
Bara de actiuni - grupe de actiuni, grupe de functii, functii	32
Bara de actiuni - Functii de cautare.....	34
Configurator Bara de actiuni	35
Palete	38
Aranjarea paletelor	39
Despre palete in detaliu	42
Bara de functii a fereastrei de lucru	79
Functii pentru aranjarea ferestrelor de lucru	82
Personalizarea ferestrelor de lucru	84
Mutarea libera a ferestrelor de lucru	85
Plasarea ferestrei de lucru in fata sau in spatele interfetei Allplan	85
Conectarea ferestrelor de lucru la interfata Allplan	86
Meniul contextual	87
Meniul contextual in mod desenare	89
Meniul contextual in mod navigare.....	91
Meniul contextual pentru introducerea punctelor	94
Meniul contextual pentru crearea si modificarea elementelor.....	97
Linia de dialog	100
Bara de statut.....	101
Optiuni introducere	102
 Metoda de baza	 103
Utilizare mouse	104
Utilizarea mouse-ului (nicio functie nu este selectati)	105
Utilizarea mouse-ului (o functie de desenare este selectata)	106
Utilizarea mouse-ului (o functie de editare este selectata)	107
Utilizarea mouse-ului cu rotita	108
Activarea si inchiderea functiilor	109

Corectare erori.....	110
Salvarea desenelor.....	111
Utilizarea fisierelor .bak	112
Utilizare clipboard.....	114
Controlul afisarii pe ecran.....	117
Mod desenare si mod navigare	118
Vedere, perspectiva si scara	119
Controlul afisarii utilizand mouse-ul	119
Controlul afisarii utilizand tastatura	119
Moduri de vizualizare pentru afisarea modelelor	122
Selectarea si afisarea elementelor.....	123
Reguli de afisare a elementelor pe ecran	124
Ordinea de afisare a elementelor	126
"Secventa" (ordinea) ca proprietate element.....	126
Valori ce definesc ordinea de afisare	127
Modificarea proprietatii "Secventa" (ordine afisare).....	129
Utilizarea proprietatilor de format.....	130
Notiuni de baza	131
Definire creion, tip linie si culoare pentru element	131
Modificare proprietati format	131
Utilizare grosime creion	132
Utilizare tipuri de linii.....	133
Utilizare culori.....	133
Grosime creion si culoare linie pentru text.....	134
Grosime creion si tip linie pentru linia si textul cotei.....	136
Layere si Proprietati de format	136
Selectare elemente.....	140

Selectarea elementelor, generalitati	141
Generalitati despre functiile pentru selectarea elementelor	143
Selectia elementelor prin indicare directa (clic)	144
Selectia elementelor prin definirea unei regiuni	144
Selectia elementelor utilizand Functia Suma	145
Previzualizare selectie si informatii element	146
Lucrul cu filtre	149
Generalitati despre optiunile de filtrare.....	149
Desenarea cu precizie.....	152
Notiuni de baza	153
Generalitati	153
Introducerea valorilor pentru lungimi si coordonate	154
Utilizarea ajutoarelor de desenare si snap cursor unghiular	155
Agatarea punctelor specifice (snap)	156
Utilizarea Simboluri cursor	156
Agatarea punctelor specifice cu butonul dreapta al mouse-ului.....	157
Snap liniar.....	159
Desenarea cu precizie utilizand rastru	160
Metode cu puncte specifice (snap)	161
Desenarea cu precizie	165
Utilizare Indicare directie	175
Linie cautare.....	176
Linii de indicare directie posibile.....	177
Extensie	177
Cautare ortogonala	177
Cautare polara.....	177
Perpendicular	178
Paralela.....	178

Punct virtual de intersectie	179
Introducerea lungimilor utilizand indicare directie	180
Activarea si personalizarea functiei "indicare directie"	181
Modificare directa obiecte.....	183
Notiuni de baza	184
Activare modificare directa obiect	184
Selectare elemente	184
Controale pentru modificare directa obiect	184
Modificare obiecte in general	192
Modificare obiecte individual	192
Utilizare asistenti	194
Organizare asistenti	195
Utilizarea elementelor din Asistenti	196
Introducerea poliliniilor si a suprafetelor	197
Optiuni de trasare a poliliniilor	198
Reguli de baza pentru trasarea poliliniilor	199
Optiuni de trasare a poliliniilor, generalitati.....	200
Aplicarea elementelor de suprafata	205
Hasuri, motive, umpluturi, suprafete pixel si stil suprafete.....	206
Hasura si scara de referinta	208
Hasura: optiunea "Nu se modifica la imprimare"	209
Hasura: optiunea "Adaptare scara de referinta in plansa"	210
Aplicarea hasurilor pe componente de arhitectura	211
Motive si scari	212
Motiv: optiunea "Nu se modifica la imprimare"	212

Motiv: optiunea "Adaptare la scara de referinta in plansa"	214
Aplicarea motivelor pe obiecte de arhitectura.....	215

Lucrul eficient folosind biblioteci si standarde 216

Salvarea setarilor standard in casetele de dialog.....	217
Salvarea si incarcarea parametrilor ca favorite	218
Salvarea si atribuirea parametrilor ca stiluri	220
Utilizarea simbolurilor	222
Inserare profile din Bimplus in biblioteca Allplan.....	222
Folosirea macro-urilor	224
Ce sunt macro-urile?	224
Proprietatile macro-urilor	225
Componentele unui macro.....	226
Generalitati la definirea macro-urilor.....	227
Utilizarea SmartParts	229
Ce sunt SmartParts?	229
Utilizarea SmartParts.....	230
Selecrearea si pozitionarea SmartParts.....	231
Crearea propriilor SmartParts	232
Tehnologia SmartParts pentru modelarea obiectelor	234
Utilizarea PythonParts	235
Ce sunt PythonParts?	235
Introducerea unui PythonPart.....	235
Allplan Visual Scripting.....	236
Cai de salvare	237
Utilizarea si importul continutului	239

Utilizarea obiectelor OLE 241

Utilizarea obiectelor OLE.....	242
--------------------------------	-----

Legarea si incorporarea obiectelor OLE	243
Transparenta obiectelor OLE	244
Editarea obiectelor OLE	245
Restrictii la utilizarea obiectelor OLE in Allplan	246
Utilizare XRef-uri	247
Utilizare XRef-uri	248
Prelucrare Xref-uri	249
Comparatie intre XRef normal si XRef extins	250
Restrictii la utilizarea XRef-urilor normale in Allplan	251
Structurarea si administrarea datelor	252
Structurarea si administrarea datelor	253
Generalitati despre proiecte, structura de cladire, desene si planse	255
Lucrul cu proiectele	257
Utilizarea sabloanelor de proiect	257
Lucrul cu desene	258
Deschidere proiect: desene din structura mape/cladire	258
Conceptul de desene	258
Statutul desenelor	260
Informatii despre desenul activ	263
Utilizarea structurii de cladire	264
Ce este Structura de cladire?	264
Avantajele utilizarii Structurii de cladire	264
Exemplu de Structura de cladire	265
Crearea unei Structuri de cladire	266
Utilizarea nivelurilor structurale pentru definirea unei structuri logice a unei cladiri	266
Restrictii pentru Structura de cladire	267

Structura de cladire si Structura de mape	268
Selectarea nivelurilor structurale	269
Afisarea setarilor de inaltime ale planurilor standard	270
Atribute pentru Structura de cladire	271
Scurtaturi tastatura in Structura de cladire	272
Generalitati asupra fisierelor care gestioneaza Structura de cladire ..	274
Ce este un model de planuri (etaje)?	275
Lucrul cu Layere	279
Despre layere	279
Avantaje organizarii datelor utilizand layere	279
Limitari la organizarea datelor pe layere	280
Relatia intre layere si desene	281
Definire layer actual	281
Utilizarea seturilor de drepturi	282
Utilizarea Tipurilor de planse	283
Caseta de dialog Layer	283
Setarea vizibilitatii layerelor in desene	284
Administrarea layerelor si structurilor de layere	285
Drepturi de acces pentru layere	286
Definirea proprietatilor de format pe baza layer-ele	287
Administrarea datelor utilizand ProiectPilot	288
Ce este ProiectPilot?	288
Interfata utilizator	288
Lansare si iesire	289
Abordari uzuale in ProiectPilot	290

Schimbul de date cu alte programe 294

Intefete DWG, DXF, DGN	295
Tipuri de fisiere disponibile pentru export si import	295
Conversie (generalitati)	296

Importul fisierelor cu coordonate mari.....	297
Ajustarea unitatilor de masura si a lungimilor	298
Informatii generale despre atribuirii.....	300
Utilizarea fisierelor de configuratie.....	301
Utilizand favorite de transfer (import/export).....	301
Utilizarea fisierelor prototip.....	302
Exportul suprafetelor bitmap si al imaginilor scanate	302
Informatii generale despre exportul planșelor	303
Interfata IFC	306
IFC import	307
IFC export.....	308
IFC BaseQuantities	308
Tip obiect IFC	308
Importul si exportul fisiere PDF	310
Formate de date pentru import/export in Allplan.....	311

Planse si imprimare 317

Optiuni iesire.....	318
Previzualizare imprimare	319
Paleta Previzualizare imprimare	320
Incarcare setari pentru previzualizare imprimare.....	323
Salvare setari pentru previzualizare imprimare	324
Crearea si tiparirea planșelor	325
Formate de hartie independente de imprimanta	326
Utilizare drivere Windows sau drivere vector Allplan	329
Drivere raster Allplan	330
Utilizarea driverelor raster	330
Definirea proprietatilor driverului raster	331
Elementele unei planșe.....	332
Asezarea intr-o planșă a unor parti din desene	333

Ordinea de imprimare a elementelor	334
Imprimarea planșelor color.....	337
Crearea fișierelor pentru imprimare	339
Fișiere PDF în locul fișierelor de imprimare.....	339
Utilizarea profilelor de imprimare	342
Imprimarea multiplă (în grup).....	344
Imprimarea mai multor planșe cu driver Windows.....	344
 Index	 347

Bun venit

Bun venit in Allplan 2022, aplicatia BIM de inalta performanta pentru arhitecti si ingineri.

In acest manual va veti familiariza cu interfata utilizator si functiile de baza ale Allplan 2022.

Veti invata rapid cum sa utilizati Allplan 2022 si veti descoperi ca intr-un timp scurt veti fi in masura sa efectuati cu usurinta operatiuni comune pentru a va indeplini sarcinile zilnice.

Acest capitol cuprinde urmatoarele:

- Cuprins
- Documentatie pentru Allplan 2022
- Ajutor suplimentar (Help) legat de Allplan 2022
- Unde gasiti date despre instruire si suport

Introducere

Acest manual cuprinde doua parti:

- Instalarea Allplan 2022
- Introducere in conceptele de baza Allplan 2022.

Acest manual presupune ca aveti cunostinte practice despre programele Microsoft Windows; cunostintele de baza CAD sunt utile; cu toate acestea, acest manual va oferi atat utilizatorului CAD experimentat, cat si noului venit in CAD o baza solida in metodele utilizate de Allplan 2022.

Surse de informare

Documentatie disponibila

Documentatia pentru Allplan este alcatuita din urmatoarele parti:

- Ajutorul (Help) este principala sursa de informatii pentru a invata si a lucra cu Allplan.
Cand Allplan este pornit, puteti obtine ajutor pentru functia curenta apasand tasta F1. Puteti de asemenea selecta  **Ajutor direct Allplan** in lista derulanta  **Ajutor** (in partea dreapta a Barei de titlu) sau puteti utiliza scurtatura Shift+F1 si apoi faceti clic pe pictograma despre care doriti 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 baza a termenilor din Allplan precum si a 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, facand analiza datelor in rapoarte si tiparind, in final, rezultatele.
- **Tutorialul de Inginerie** va ghideaza pas cu pas prin procesul de creare si imprimare a planurilor de pozitie, a planurilor de cofraj si de armare.
- **Noutati in Allplan 2022** ofera informatii legate de noutatile din ultima versiune.
- Fiecare volum din seria **Expert CAD** trateaza un concept specific sau o serie de functii sau actiuni din Allplan, aprofundand cunostintele si intelegerea acestui subiect special. Domeniile acoperite includ schimbul de date (import/export), administrarea sistemului, functii geo, 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 utilizare eficienta

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

Hello Allplan!

Hello Allplan! arata cum sa incepeti lucrul cu Allplan. Accesati site-ul web Hello Allplan! (<https://www.allplan.com/hello-allplan/>), unde puteti gasi mai multe informatii, un proiect pe care il puteti importa in Allplan si videoclipuri care completeaza tutorialul Hello Allplan!

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. Inregistrati-va 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 <https://connect.allplan.com/de/support/loesungen.html>

Comentarii asupra Ajutorului (Help)

Daca aveti sugestii sau intrebari despre Ajutor, sau daca intalniti erori, trimiteti-ne un e-mail pe adresa:
documentatie@allbim.net

Instruire si suport pentru proiect

Tipul de instruire oferit influenteaza decisiv timpul pe care il petreceti lucrand la proiectele dumneavoastra: 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 dumneavoastra, solutie care sa se plieze pe cerintele si necesitatile dumneavoastra:

- **Programul nostru de seminarii** este cea mai rapida modalitate prin care utilizatorii avansati pot invata folosirea noului sistem.
- **Seminarii speciale** sunt organizate pentru utilizatorii ce doresc sa-si extinda si sa-si optimizeze cunostintele 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 dumneavoastra: Acestea cuprind nu doar elemente legate de Allplan, ci si analize, optimizarea proceselor si organizarea proiectelor.

Pentru a obtine informatii mai detaliate despre programul actual de formare, vizitati site-ul nostru web (<http://www.https://www.allplan.com/training>) si consultati ghidul nostru de seminar online, unde puteti gasi atat instruire fata in fata, cat si online.

Comentarii referitoare la documentatie

Intotdeauna incercam sa imbunatatim calitatea documentatiei programului nostru. Comentariile si sugestiile dumneavoastra 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

E-mail: documentatie@allbim.net

Instalare

Lucruri importante de stiut inainte de instalare

Unde puteti gasi mai multe informatii despre instalare

Puteti gasi instructiuni detaliate despre cum sa instalati Allplan 2022 in urmatoarele locuri:

- In timpul instalarii, puteti deschide dialogul Ajutor selectand F1, unde puteti gasi informatii suplimentare despre actualizari si instalari noi, atat pe statii de lucru independente, cat si pe retele. Meniul Ajutor este disponibil numai online (<https://help.allplan.com/Allplan/2022-0/1031/Allplan/85122.htm>).
- Daca nu aveti o conexiune la retea in timpul instalarii, versiunea PDF a descrierii instalarii este apelata in locul ajutorului online. Retineti ca informatiile cele mai actualizate sunt disponibile numai in versiunea online.

Cerinte sistem pentru Allplan 2022

Inainte de a incepe, asigurati-va ca toate calculatoarele pe care doriti sa instalati Allplan 2022 indeplinesc cerintele minime. Puteti gasi cerintele minime pe Allplan Connect sectiunea **SUPPORT -> System requirements -> 2022**.

Daca nu sunteti sigur daca computerul dvs. indeplineste cerintele minime pentru Allplan 2022, puteti descarca tot de acolo un test de sistem pentru a verifica acest lucru.

Necesar hardware

Cerinte minime

- Procesor Intel sau compatibil cu suport AVX
- 4 GB de RAM
- 10 GB spatiul disponibil pe hard-driver
- Placa grafica compatibila OpenGL 4.2 cu 2 GB RAM si rezolutie de 1920 x 1080

Recomandat

- Procesor Intel Core i5, i7 sau i9/AMD Ryzen 5, 7 sau 9 cu suport pentru AVX
- 16 GB RAM
- Rezolutia ecranului pana la 2560 x 1440 (pentru rezolutii mai mari incepand cu 4K poate fi utilizata scalarea sistemului de operare; mai multe monitoare ar trebui sa fie operate cu aceeasi rezolutie)
- Placa grafica compatibila Vulkan 1.2 sau OpenGL 4.5 cu minim 8 GB RAM, placa grafica conform certificarii:
www.allplan.com/info/graphiccards

Sisteme de operare suportate

Sisteme de operare suportate:

- Windows 11 64 bit va fi suportat in curand
- Windows 10 64-bit, Versiunea 20H2*
- Windows 10 Pro pentru statii de lucru, 64 bit, versiunea 20H2*
- Windows Server 2019, Standard Edition (pentru Citrix)
- Windows Server 2016, Standard Edition (pentru Citrix)
- Windows Server 2012 R2, Standard Edition (pentru Citrix)

Servere de date suportate:

- Windows Server 2019
- Windows Server 2016
- Windows Server 2012 R2
- Windows Storage Server 2016 for NAS

Note

- **Sisteme de operare recomandate:** Windows 10 64-bit, Versiunea 1909*
- **Server de date recomandat:** Windows Server 2019

Atentionare NAS/DFS:

- NAS (Network Attached Storage) este suportat numai pe Windows Storage Server.
- DFS (Distributed File System) cu Allplan nu este suportat; poate duce la blocaje si pierderi de fisiere.
- * versiunea LTSC 2019 este de asemenea suportata

Mai multe informatii despre configuratia sistemului

connect.allplan.com/de/support/sysinfo/2021.html

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

Cateva cuvinte despre structura de date

Cand instalati Allplan 2022 nou sau pentru prima data, ganditi-va cu atentie la folderele in care doriti sa il instalati. In esenta, va recomandam sa alegeti doua foldere diferite pentru fisierele programului si datele proiectului. Aceasta este, de asemenea, singura modalitate de a obtine o separare completa intre datele relevante si nerelevante pentru backup.

Implicit, Allplan 2022 este instalat in urmatoarele directoare:

- **Directorul de program:** C:\Program Files\Allplan\
- **Director central date:** C:\Data\Allplan\

In cazul unei instalari de retea, folderul central de date sau unitatea pe care se afla acest folder trebuie sa fie partajat cu toate computerele pe care urmeaza sa fie instalat Allplan 2022. Daca este planificata operarea in retea cu Manager de lucru in retea, atunci acest lucru se aplica si daca directorul central de date se afla pe o statie de lucru care urmeaza sa fie instalata.

- **Director local de date:** C:\Users\<windows username>\Documents\Nemetschek\Share\

Puteti citi in detaliu despre directoarele si subdirectoarele acestora in care sunt instalate diferitele date Allplan in sectiunea urmatoare "Directoarele de stocare pentru versiunile individuale de instalare".

Instalare

Instalare noua pe un post de lucru local

Pentru a instala Allplan 2022 pe un post de lucru local

- Aveti drepturi de administrator pentru statia de lucru in discutie
- Ati descarcat si dezarhivat pachetul de instalare (consultati "Descarcarea si dezarhivarea pachetului de instalare")
- Cititi instructiunile urmatoare inainte de instalare:
 - Cerinte sistem pentru Allplan 2022
 - Versiuni de instalare pentru instalarea noua sau pentru prima instalare a Allplan
 - Cateva cuvinte despre structura de date (la pagina 11)
 - Inaintea instalarii: Salvarea datelor
- 1 Conectati-va ca administrator pe statia de lucru unde va fi instalat Allplan 2022.
- 2 Faceti dublu clic pe `AllplanSetup.exe` in folderul pe care l-ati folosit pentru a dezarhiva pachetul de instalare.
- 3 Confirmati ecranul de intampinare facand clic pe **Start setup**.
- 4 Confirmati conditiile de licentiere afisate in caseta de dialog **License terms** facand clic pe **Agree**
- 5 In tab-ul **General** din caseta de dialog **Settings**, sub **Select Country**, alegeti setarile specifice fiecarei tari de instalat si, in **Select Language**, selectati limba pentru interfata cu utilizatorul a Allplan.

Nota: Se sugereaza tara si limba setate pentru sistemul de operare la statia de lucru relevanta. Daca tara sau limba nu sunt cunoscute, se foloseste engleza.
- 6 De asemenea, selectati aici caile desinate unde ar trebui instalate programele si fisierele Allplan 2022.
 - **Folderul programului:** Definirea folderului pentru fisierele programului. In mod normal, nu este necesar sa schimbati

folderul sugerat aici. In orice caz, fisierele programului trebuie sa fie intotdeauna instalate local pe fiecare statie de lucru.

- **Director central date:** In acest director sunt salvate proiectele si standardul de birou. In cazul functionarii in retea *cu* Manager de lucru in retea, folderul contine in plus datele de gestionare a retelei din folderul . . . \Net. Directorul central de date poate fi instalat local sau pe un server de fisiere. Pentru operarea in retea *cu* Manager de lucru in retea specificati aici folderul care va fi directorul central date a fisierelor grupului de lucru.

7 *Doar daca doriti sa efectuati o instalare personalizata:*

Treceti pe tab-ul **Options** din caseta de dialog **Settings** si selectati componentele pe care doriti sa le instalati.

- **Countries:** (tari) Continut, elemente, fisiere sablon, elemente planuri, obiecte pentru descrie, standarde definite si macro-uri tipice pentru tara respectiva.
- **Languages:** (limbi) Limbi disponibile pentru Allplan dupa instalare pentru afisarea meniurilor, textelor si sabloanelor.
- **Further tools:** Functii suplimentare
- **Manufacturer-specific user data:** (Fisiere specifice furnizori) Continut furnizat de producatorii respectivi pentru utilizare ulterioara in Allplan.
- **Demo projects:** Instalare automata a proiectului demo "Hello Allplan!".

8 Faceti clic pe **Install**.

Va incepe instalarea Allplan 2022.

9 Dupa instalarea cu succes, puteti decide in caseta de dialog **Installation** daca Allplan 2022 ar trebui sa inceapa imediat dupa aceea.

Bifati sau debifati caseta de selectare si **start Allplan!** si confirmati cu **Finish installation**.

Nota: Daca instalarea nu a putut fi finalizata cu succes, veti primi un mesaj corespunzator. In acest caz, in folderul

C:\Users\<username>\AppData\Local\Temp veti gasi fisierul `Error Report of Allplan_Installer.zip`.

Fisierul contine informatii importante pe care le puteti transmite

asistentei tehnice ALLPLAN GmbH in cazul in care trebuie sa-i contactati.

- 10 In anumite cazuri, vi se va solicita sa reporniti computerul dupa finalizarea instalarii versiunii Allplan 2022.

In acest caz, reporniti computerul si conectati-va din nou dupa repornire ca administrator local sau ca utilizator cu drepturi de administrator.

Instalare noua pe retea

Pentru a efectua o instalare pentru prima data intr-o retea

- Aveti drepturi de administrator pentru retea in discutie
- Ati descarcat si dezarhivat pachetul de instalare (consultati "Descarcarea si dezarhivarea pachetului de instalare")
- Cititi instructiunile urmatoare inainte de instalare:
 - Cerinte sistem pentru Allplan 2022
 - Versiuni de instalare pentru instalarea noua sau pentru prima instalare a Allplan
 - Cateva cuvinte despre structura de date (la pagina 11)
 - Inaintea instalarii: Salvarea datelor

- 1 Creati un folder pentru stocarea centrala a fisierelor (= director central date) pe computerul care este destinat sa fie utilizat ca server de date.
- 2 Partajati director central date cu toti utilizatorii din retea care vor accesa datele stocate acolo prin statia lor de lucru Allplan.

Nota: Daca este planificata operarea in retea *cu* Manager de lucru in retea si director central date este situat pe una dintre statiile de lucru, atunci acest lucru se aplica si statiei de lucru Allplan instalata acolo sau utilizatorului sau.

- 3 Instalarea Allplan 2022 pe prima statie de lucru asa cum este descris in "Instalarea pentru prima data pe o statie de lucru independenta (consultati "Instalare noua pe un post de lucru local" la pagina 12)".

Specificati folderul creat si partajat la pasul 1. pentru stocarea centrala a fisierelor pe serverul de date ca **director central date**.

Nota: Daca o statie de lucru Allplan trebuie sa fie configurata si cu rolul de server de date, incepeti cu acest computer.

- 4 *Numai daca se intentioneaza operarea in retea a Allplan cu Manager de lucru in retea:*

Selectati Managerul de lucru in retea asa cum este descris in sectiunea urmatoare "Configurarea managerului de lucru in retea".

- 5 Instalati Allplan 2022 pe prima statie de lucru asa cum este descris in "Instalarea pentru prima data pe o statie de lucru independenta (consultati "Instalare noua pe un post de lucru local" la pagina 12)".

In fiecare caz, specificati folderul creat si partajat la pasul 1 pentru stocarea centrala a fisierelor pe serverul de date ca **director central date**.

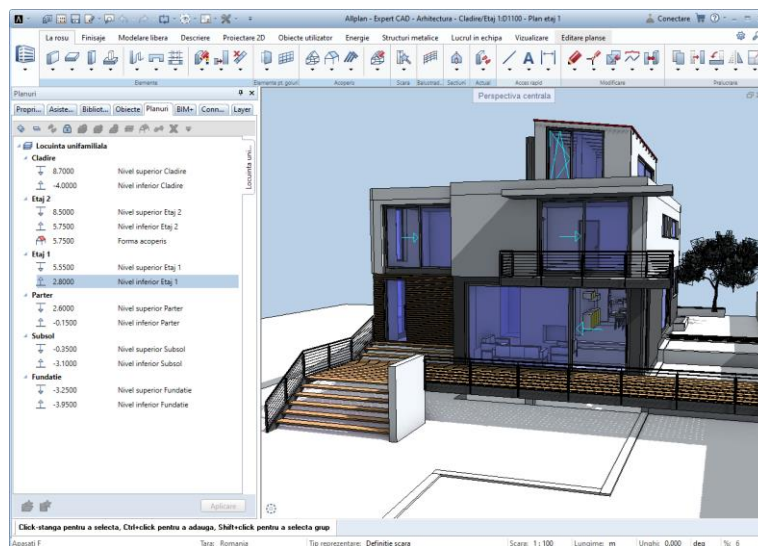
Nota: Daca Manager de lucru in retea a fost selectat dupa instalarea primei statii de lucru (vezi pasul 4.), acesta va fi selectat *automat* pe toate celelalte statii de lucru Allplan instalate in aceeasi retea selectand **director central date**.

- 6 Verificati daca pe fiecare statie de lucru Allplan 2022 porneste corect.
- 7 *Numai daca se intentioneaza operarea in retea a Allplan cu Manager de lucru in retea:*
- Configurati-va grupul de lucru asa cum este descris in "Configurarea Managerului de lucru in retea".
-

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

Utilizati aceasta functie pentru a 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 aexistent".

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 – Hello Allplan!

Aceasta va deschide pagina web Allplan cu **Tutorialul Hello Allplan!** 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).

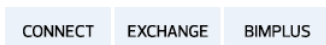
Hotinfo - Functie Suport

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



Allplan Connect

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

Allplan Exchange

Aceasta va duce la website-ul **Allplan Exchange**, functia pentru distribuirea electronica a documentelor pe Internet.

Bimplus

Acest lucru va duce pe site-ul web, platforma openBIM **Bimplus** dezvoltata de ALLPLAN GmbH pentru schimbul tuturor datelor de proiectare intre toate disciplinele.

Pagini de socializare



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

Chenarul ecranului de intampinare

Afisare 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** in partea dreapta a barei de titlu) ofera informatii avansate.

Configuratii standard

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

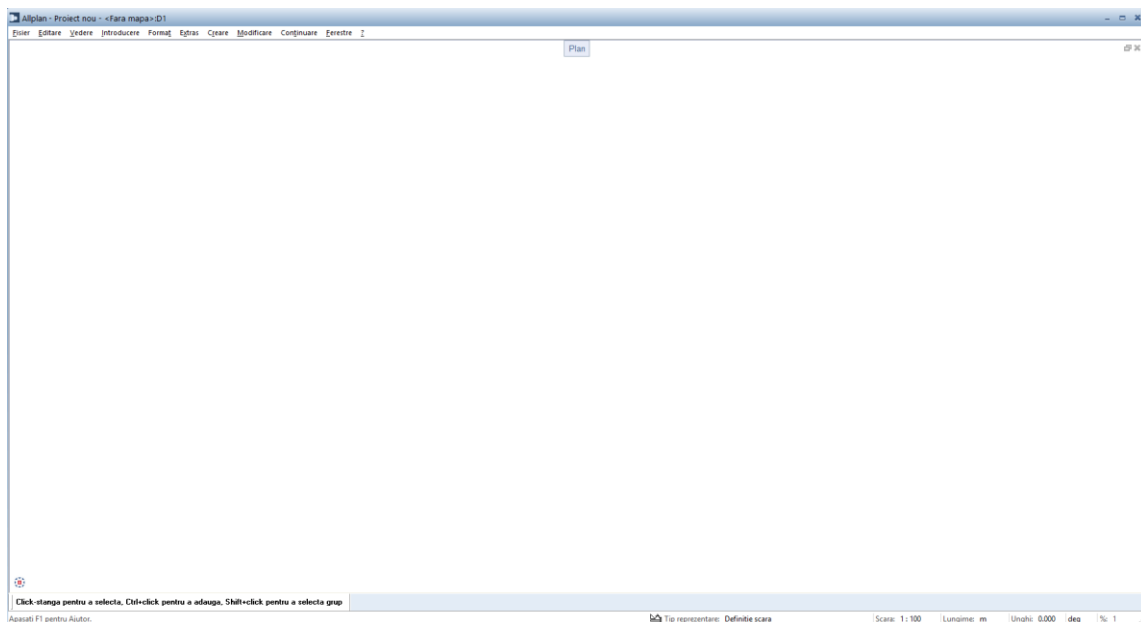
Configuratie bara actiuni este setarea implicita a programului. Configuratia are ca element principal **Bara de actiuni** structurata pe **specialitati**, **grupe de actiuni** si **grupe de functii**. Bara de titlu a interfetei programului Allplan contine mai multe functii (**Pictograma Allplan**, **Bara de acces rapid**, **Conectare 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 **Configuratia standard clasic**, **Configuratia palete** (consultati "**Palete**" la pagina 38) si **Configuratie standard**. Pentru a comuta pe o anumita configuratie, deschideti meniul **Vedere**, selectati **Configuratie bare instrumente** si alegeti configuratia dorita.

Spatiul de lucru

Spatiul de lucru reprezinta zona aplicatiei Allplan unde va puteti pozitiona barele cu functii Allplan andocate de fereastra Allplan.

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** (consultati "**Actionbar**" la pagina 29) pe marginea de sus a spatiului de lucru.
- Puteti andoca **Paletele** (consultati "**Palete**" la pagina 38) 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** (consultati "**Ferestre de lucru**" la pagina 77) in spatiul ramas liber din zona de lucru. In plus, le puteti

muta, aranja si scala dupa cum doriti (presupunand ca ati maximizat una dintre ferestrele de lucru).

- Puteti andoca **Linia de dialog** (pagina 100) in partea de sus sau jos a spatiului de lucru.
- **Bara statut** (consultati "**Bara de statut**" la pagina 101) este intotdeauna in partea de jos a spatiului de lucru. Este linia de jos din fereastra Allplan. Puteti afisa sau ascunde bara statut, dar nu o puteti muta.

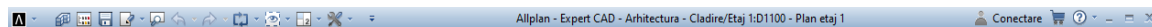
Bara de titlu

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** (la pagina 24), 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**.

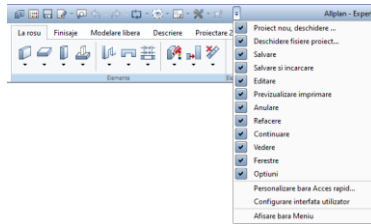


Bara de acces rapid

Puteti deschide o lista derulanta in bara de titlu a ferestrei aplicatiei Allplan. Selectand functii din aceasta lista puteti defini o Bara de acces rapid. Dimensiunea Barei de acces rapid depinde de numarul de functii selectate.

Utilizand lista derulanta, puteti defini si ordinea de afisare a functiilor in Bara de acces rapid si puteti deschide caseta de dialog **Personalizare Bara de acces rapid** - tab-ul **Bara de actiuni**. Daca utilizati in mod frecvent bara de meniuri puteti activa "Afisare bara Meniu" pentru a o

afisa permanent (fata de apasarea tastei ALT care afiseaza bara de meniuri doar pentru scurt timp).



Implicit **Bara de acces rapid** contine urmatoarele functii:

Funcția	Utilizare
 Proiect nou, deschidere	Puteti folosi aceasta functie pentru a deschide caseta de dialog Proiect nou, Deschidere proiect unde puteti selecta un proiect, crea noi proiecte, specifica atributele proiectului si pentru a schimba setarea pentru cale resurselor (birou sau proiect).
 Deschidere fisiere proiect	Puteti utiliza aceasta functie pentru a deschide caseta de dialog unde puteti schimba statutul desenului, crea mape sau structura/structurile de cladire de exemplu.
 Salvare	Puteti folosi functia pentru a salva desenul activ si desenele deschise in modul activ in fundal sau planșa activa. Dacă fereastra de lucru activa este un fisier NDW, programul salveaza numai acest fisier.
 Prelucrare	Puteti utiliza aceasta functie pentru a deschide o lista derulanta cu functii generale de editare cunoscute din alte aplicatii Windows.
 Previzualizare imprimare	Puteti utiliza aceasta functie pentru a deschide previzualizarea planșei. Imaginea tiparita va corespunde exact imaginii pe care o vedeti in Previzualizare imprimare. Puteti defini setarile imprimantei si marginile, puteti selecta scara desenului, puteti adauga un antet si note de subsol si puteti specifica cum sa arate 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 modificari facute in casetele de dialog.
 Refacere	Puteti folosi aceasta functie pentru a refaca actiuni pe care le-ati 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 derulanta cu functii pentru controlul elementelor afisate pe ecran.
 Fereastră	Puteti utiliza aceasta functie pentru a deschide o lista derulanta cu functii pentru aranjarea si controlul ferestrelor de lucru (consultati "Ferestre de lucru" la pagina 77).
 Definitii	Puteti utiliza aceasta functie pentru a deschide o lista derulanta cu functii pentru definirea standardelor de birou si a setarilor implicite pentru lucrul 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 planșa activa, incarcand simultan datele in Allplan Share.

Funcția**Utilizare**

Personalizare Bara de accers rapid

Puteti utiliza aceasta functie pentru a deschide o lista derulanta cu functii pentru aranjarea functiilor in **Bara de acces rapid** (la pagina 24).

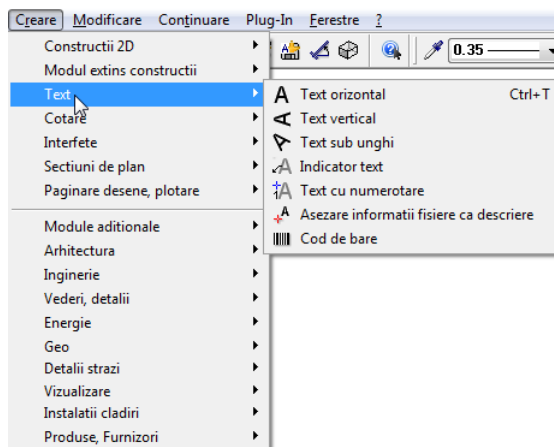
In plus, puteti personaliza interfata utilizator sau puteti afisa/ascunde bara de meniuri (consultati "Meniuri" la pagina 28) *permanent*. Tineti minte: Apasati tasta ALT pentru a afisa *temporar* bara de meniuri.

Meniuri

În cazul în care configurația (consultați "Configurații standard" la pagina 20) utilizată nu este Configurația Barei de acțiuni, puteți găsi meniurile pe partea superioară a chenarului ferestrei Allplan. La prima instalare sau dacă lucrați pentru prima oară cu Configurare Bara acțiunii, bara de meniu este implicit ascunsă. Puteți afișa sau ascunde bara de meniu din **Bara de acces rapid** (la pagina 24). Apăsati TASTA ALT pentru a afișa bara de meniuri pentru scurt timp.

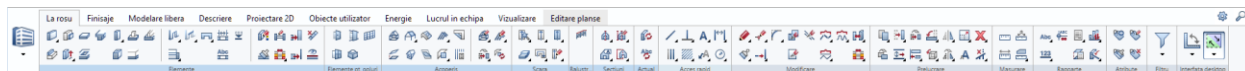
Toate funcțiile pot fi activate prin intermediul meniurilor, indiferent de specialitatea sau acțiunea cu care lucrați.

Sfat: Pentru a deschide un meniu puteți de asemenea apăsa pe tastatura litera ce apare subliniată în numele meniului împreună cu apăsarea tastei ALT.



Bara de actiuni

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



Bara de actiuni contine toate functiile Allplan grupate dupa specialitate si 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.

Daca asezati cursorul deasupra unei pictograme va fi afisat un ToolTip cu o scurta descriere a functiei. Daca tineti cursorul peste pictograma o perioada mai lunga de timp, va aparea un mesaj cu informatii suplimentare. Sfaturile extinse constau intr-o scurta descriere a functiei; ele pot contine, de asemenea, informatii suplimentare, ilustratii si / sau link-uri catre scurte videoclipuri explicative.

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

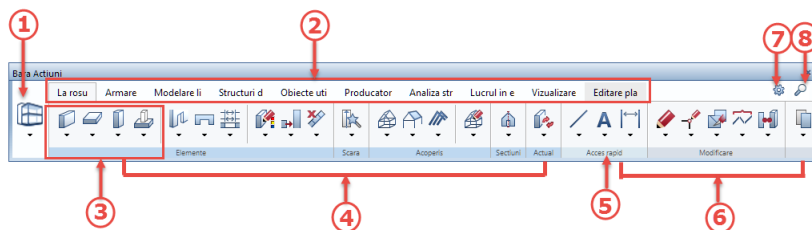
Prin intermediul  **Configuratorului Barei de actiuni**, puteti crea propriile Bare de actiuni conform nevoilor dumneavoastra.

Nota: Daca doriti sa stiti ce functii sunt incluse in fiecare grupa de functii, grupa de actiuni si rol (specialitate) mergeti la "Orientare in program - grupele de functii si functiile lor" in sectiunea Ajutor Allplan.

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.

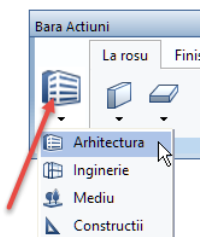


Componentele **Barei de actiuni**:

- 1 - Specialitate (rol) (consultati "Bara de actiuni - specialitati (roluri), grupe de actiuni, grupe de functii" la pagina 31)
- 2 - Grupe de actiuni (consultati "Bara de actiuni - specialitati (roluri), grupe de actiuni, grupe de functii" la pagina 31) aranjate pe tab-uri
- 3 - Grupe de functii (consultati "Bara de actiuni - grupe de actiuni, grupe de functii, functii" la pagina 32)
- 4 - Diferite grupe de functii (consultati "Bara de actiuni - specialitati (roluri), grupe de actiuni, grupe de functii" la pagina 31)
- 5 - Grupa de functii **Acces rapid**
- 6 - Grupe de functii permanente (fixe) (consultati "Bara de actiuni - specialitati (roluri), grupe de actiuni, grupe de functii" la pagina 31)
- 7 -  **Configurator Bara de actiuni**
- 8 -  **Cautare** (consultati "Bara de actiuni - Functii de cautare" la pagina 34)

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- 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 specialitatile disponibile (conform licentei) - atat cele implicite, 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 bara colorata diferit: grupe de functii flotante (specifice - cu albastru) si 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 exista in toate specialitatile si grupele de actiuni, precum grupele de functii **Interfata desktop** si **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 sageata 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 grupei de functii.

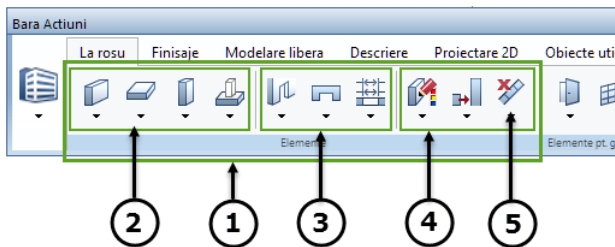
Puteti extinde sau restrange **toate** grupele din **specialitati si grupe de actiuni** tinand apasata tasta CTRL+SHIFT in timp ce faceti dublu-clic-stanga pe bara de nume a grupei de functii.

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 atatea grupe de functii cat este posibil.

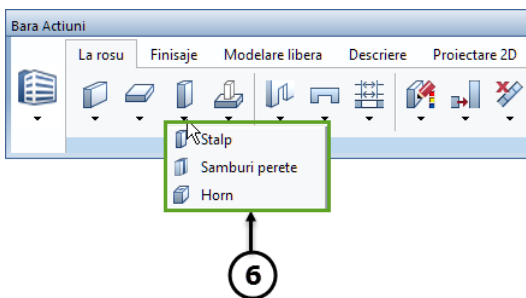
Bara de actiuni- grupe de actiuni, grupe de functii, functii

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 - Grupa de functii
- 2 - Grupa de functii **Creare**
- 3 - Grupa de functii **Creare in context**
- 4 - Grupa de functii **Modificare in context**
- 5 - Functie

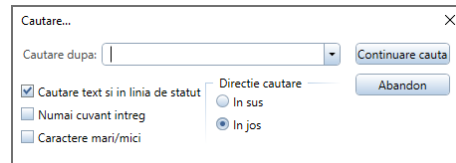


- 6 - Meniul functiei = meniul flyout al unei functii

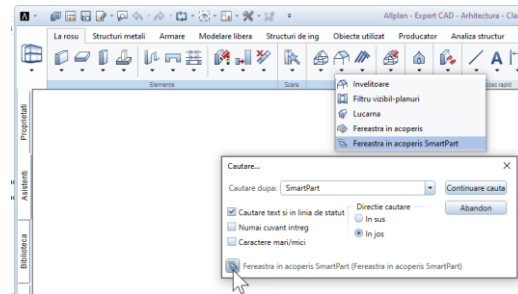
Cand deschideti functia **Configurare interfata utilizator** (Cum) in tab-ul **Bara de actiuni** puteti defini daca un meniu flyout sa afiseze intotdeauna functia implicita sau ultima functie utilizata (selectata).

Bara de actiuni- Functii de cautare

Selectand functia  **Cautare** aflata in coltul dreapta-sus in **Bara de actiuni**, puteti gasi functii din specialitati (roluri) 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 contine functia pe care o evidentiaza prin selectie. 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 contine functia gasita, evidentiind-o.



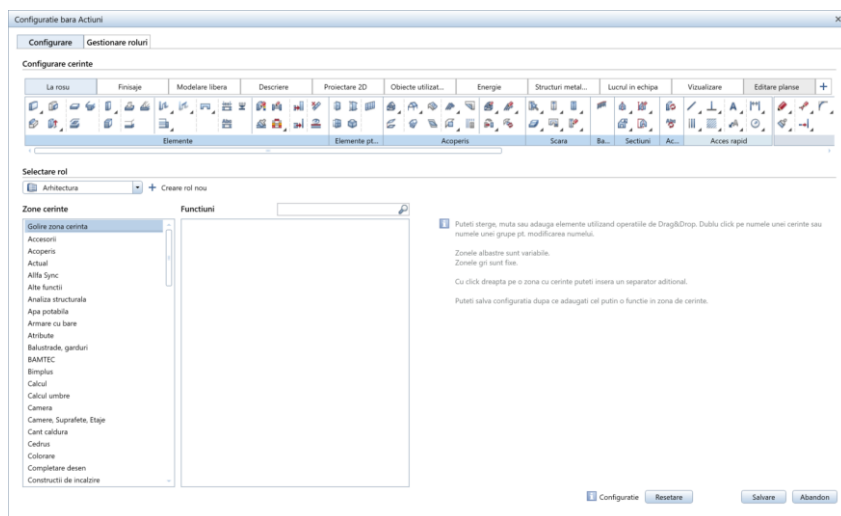
Puteti accesa functia gasita direct din caseta de dialog **Cautare...** facand clic pe pictograma functiei afisate. Fireste, puteti de asemenea face clic pe functie in **Bara de actiuni**.

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 propriilor nevoi si dorinte sau puteti crea o noua Bara de actiuni. Puteti de asemenea exporta si importa Bare de actiuni configurate anterior.

Faceti clic pe  pentru a deschide fereastra de dialog **Configuratie 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.

Faceti 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.

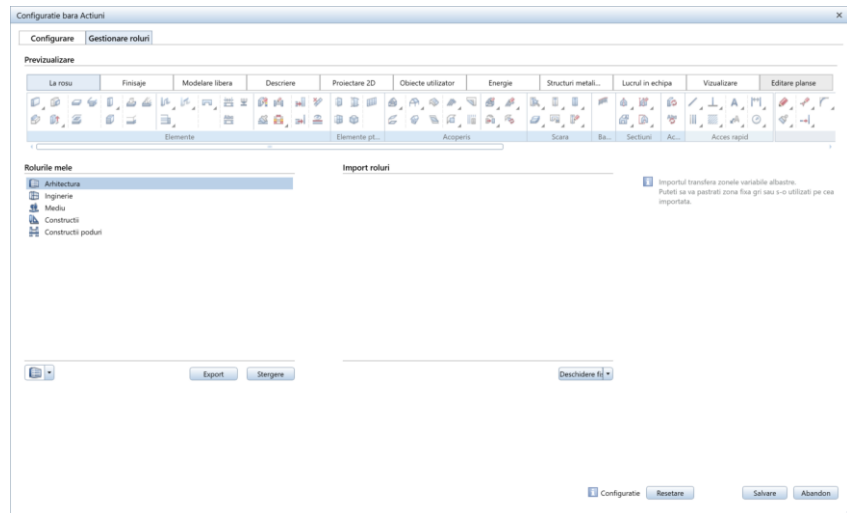
Pentru a crea o specialitate (rol) puteti muta, sterge sau adauga elemente utilizand drag-and-drop. Facand dublu-clic pe o grupa de actiuni sau de functii puteti modifica numele grupei respective. Puteti de asemenea crea meniuri flyout. Pentru a face asta, faceti clic-stanga pe o functie in Bara de actiuni 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 specialitatile 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 specialitatile din partea stanga a **Barei de actiuni**.

ATENTIE: Daca modifica specialitati in **Configurator Bara de actiuni** si faceti clic pe butonul **Salvare**, Allplan suprascrisie 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 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 fisier** 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 rolurile importate sa fie la dispozitia dumneavoastra in **Bara de actiuni** cand inchideti **Configurare bara Actiuni**, trebuie sa mutati rolurile din zona **Import roluri** in zona **Rolurile mele**.

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

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

Palete

Paletele sunt un element de operare important al Allplan. Interfetele lor de utilizator sunt nu numai clare si consistente, ci si usor de inteles si de utilizat.

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

- Paleta **Proprietati** (la pagina 42): Pentru a modifica proprietatile elementelor.
- Paleta **Asistenti** (la pagina 48): Pentru a selecta si gestiona asistenti.
- Paleta **Biblioteca** (la pagina 51): Pentru selectarea si administrarea simbolurilor, macro-urilor si a elementelor de tip SmartParts si PythonParts.
- Paleta **Obiecte** (la pagina 58): Pentru verificarea rapida a modelului prin ascunderea sau afisarea elementelor sau a grupelor de elemente sau facandu-le transparente.
- Paleta **Planuri** (la pagina 64): Pentru verificarea si modificarea modelului de planuri aferent structurii curente de cladire.
- Paleta **Gestionare probleme** (consultati "**Gestionare probleme**" la pagina 68): Oferă posibilitatea vizualizării și editării problemelor din proiectul în cauză prin intermediul **Bimplus** direct în Allplan.
- Paleta **Connect** (la pagina 70): Pentru accesul direct la conținutul oferit de Allplan Connect.
- Paleta **Layer** (la pagina 70) Pentru a vizualiza starea layer-ului și pentru a-l schimba rapid.

Atunci când *nu* este folosită configurația cu Bara de acțiuni, mai sunt disponibile și următoarele două palete:

- Paleta **Module**: Pentru comutarea rapidă între module și grupe de funcții.
- Paleta **Funcțiuni** (la pagina 74): Pentru selecția rapidă a funcțiilor.

Implicit, Allplan afișează paletele ca tab-uri într-o fereastră separată - fereastră palete. Fiecare paleta poate fi individual mutată sau andocată.

În plus puteți aranja individual întreaga fereastră de palete sau fiecare paleta individual pe marginea spațiului de lucru (consultati "Spațiul 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 paletelile aranjate pe margine.

Aranjarea paletelor

Afisare palete

Puteti utiliza scurtaturi pentru a aduce paletelile in fata. De exemplu, puteti atribui urmatoarele scurtaturi:

A (paleta **Asistenti**)

B (paleta **Biblioiteca**)

C (paleta **Connect**)

E (paleta **Proprietati**)

F (paleta **Functioni**)

L (paleta **Layer**)

M (paleta **Module**)

O (paleta **Obiecte**)

T (paleta **Gestionare probleme**)

Paletelile care sunt deja desupra se inchid in momentul in care selectati scurtatura corespunzatoare.

Nota: Paleta **Planuri** nu are o scurtatura predefinita. Puteti atribui o scurtatura paletei  **Planuri** utilizand **Configurare interfata utilizator** - tab-ul **Configurare - Alte functiuni cu icoane**. Puteti folosi aceasta functie si pentru a schimba scurtaturile paletelor.

Ascundere automata palete

Utilizati pictogramele  si  din bara de titlu a paletei pentru a specifica modul de comportare a paletei:

- **Ascundere automata** activata (): Paleta se deschide si se inchide automat cand mutati cursorul peste ea, indiferent daca este fixata (ancorata) sau nu.
- **Ascundere automata** dezactivata (): Paleta este intotdeauna deschisa.

Puteti defini setari pentru aceasta facilitate in Configurare interfata utilizator - tab-ul Palete (meniul contextual al unei palete sau lista derulanta a Barei de acces rapid sau meniul **Extras - Configurare interfata utilizator**).

Palete libere sau andocate sau fereastra de palete

Puteti aranja paletele individual sau intreaga fereastra de palete pe marginea spatiului de lucru sau le puteti muta liber oriunde pe ecran. Faceti clic pe Bara de titlu a paletei si trageți-o peste una dintre sagetile in spatiul de lucru.



Atata timp cat butonul mouse-ului este apasat, puteti muta liber paleta in spatiul de lucru. Acest lucru este indicat printr-o previzualizare transparenta. Paleta sau fereastra de palete se va ancora pe pozitia curenta de inserare (la eliberarea butonului de mouse). Pentru a minimiza paleta, faceti clic pe  **Ascundere automata**. Pentru a muta paleta din nou, dezactivati  **Ascundere automata**.

Palete libere sau andocate in fereastra de palete

Pentru a muta si aranja separat o paleta, faceti click pe bara de titlu a paletei si trageți paleta in noua pozitie.

Pentru a combina din nou paletele intro fereastra de palete, faceti click pe bara de titlu a paletei si inserati paleta peste cea existenta pentru combinare.

Nota: Puteti aranja individual intreaga fereastra de palete pe marginea spatiului de lucru sau sa le mutati liber pe monitor.

Despre palete in detaliu

Paleta Proprietati

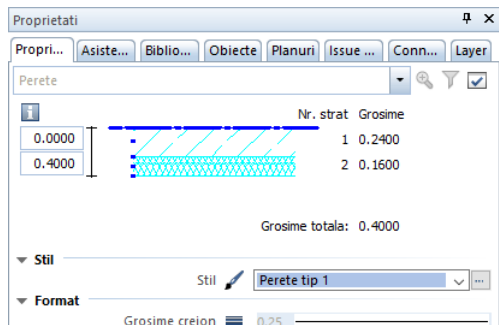
Paleta **Proprietati** afiseaza cele mai importante proprietati ale obiectelor sau componentelor selectate. Puteti modifica proprietatile elementului direct din paleta.

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 meniul contextual: se deschide paleta **Proprietati** sau caseta de dialog **Proprietati**.

Nota: Indiferent de aceasta setare, programul afiseaza *intotdeauna* proprietatile textului si cotelor in caseta de dialog **Proprietati**. Cand selectati si tineti apasata tasta Shift in timp ce faceti dublu-clic pe un element, programul afiseaza *intotdeauna* proprietatile 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 elementulelor selectate in aceasta caseta.

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

- **Reprezentare ascunsa:**

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

- **Proprietati comune:**

Afiseaza numai categoriile de proprietati comune *tuturor* elementelor obiectelor sau componentele selectate. ***variat*** 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  **Proprietati**.



Marire pe elementele selectate

Defineste o fereastră pe ecran care include toate elementele selectate.



Filtru pas cu pas

Se deschide caseta de dialog **Filtru pas cu pas**. Puteti aplica un filtru obiectelor sau elementelor pe care doriti sa le selectati sau pe care le-ati selectat deja.



Modificarea proprietatilor obiectului 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.

Geometrie si proprietati obiect

Aceasta sectiune afiseaza proprietatile elementului sau componentei selectate in caseta Elemente. Urmatoarele sunt exemple de proprietati ale peretilor.

Pentru alte componente, cum ar fi deschiderile ferestrelor si usilor, sunt disponibile si toate optiunile si setarile elementelor, atunci cand le introduceti in caseta de dialog Proprietati. Anumite optiuni, cum ar fi **Deasupra/dedesubtul planului de sectiune**, sunt disponibile numai in paleta Proprietati.

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. Puteti alege intre **Stratul actual**, **Toate straturile** si **Obiectul intreg** (setare implicita).

 **Strat anterior;**  **Urmatorul strat**

Numai pentru componentele multistrat

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

Caseta "Selectati stratul curent"; Numar straturi

Numai pentru componentele multistrat

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

Previzualizare

Numai pentru Perete cu optiunea Obiectul intreg pentru modul de selectie.

Previzualizare si  **Stil** sunt vizibile daca...

- Ati selectat functia  **Perete** pentru ca doriti sa creati mai multi pereti (sunt pregatite alte obiecte).
- Ati selectat unul sau mai multi pereti; in plus, ati selectat modul **Obiectul intreg** pentru modul **Mod selectie pentru straturi**.

Previzualizarea afiseaza sectiunea transversala a peretelui cu axa peretelui si pozitia acesteia. In plus, puteti vedea numarul de straturi de perete, grosimea fiecarui strat si grosimea totala. Puteti modifica pozitia axei in zona grafica: Trageti axa peretelui in centru sau catre marginile straturilor. Introducand valori pentru distante, puteti plasa axa oriunde in sectiunea transversala a peretelui.

Stil

Numai pentru perete cu setarea Obiectul intreg.

Atribuiti un  **Stil** (consultati "Salvarea si atribuirea parametrilor ca stiluri" la pagina 220) unuia sau mai multor pereti (alte obiecte sunt in pregatire).

Un **Stil** functioneaza ca un **favorit pentru perete**; singura diferenta este ca **stilul** va fi salvat impreuna cu obiectul. Cand atribuiti un stil diferit, obiectul se schimba. Un **Stil** se comporta ca o resursa (de exemplu, hasura).  **Stilurile** utilizate in proiect vor fi salvate in proiect.

Selectati un stil din lista derulanta; stilul trebuie sa fie deja definit si disponibil in proiect. Cand faceti clic  pentru a selecta un stil dintr-o alta cale, Allplan reproduce stilul - cum ar fi texturile - in proiect. Selectati **<inc>** in lista derulanta pentru a dezactiva **stilul**; setarile si parametrii obiectului nu se modifica.

Puteti modifica parametrii unui **perete** cu un **stil**; parametrii modificati sunt indicati printr-un asterisc (*) care precede numele stilului.

Nota: Setarile de inaltime si axa sau directia de extensie a obiectului definesc pozitia acestuia fata de intregul model. De aceea, aceste setari nu vor fi introduse in stil.

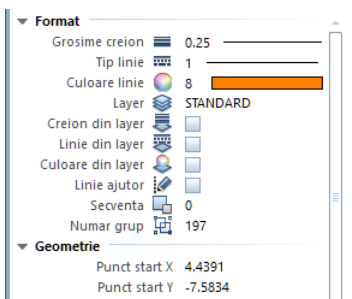
Nota: Creati si salvati un stil in caseta de dialog **Proprietati** a functiei  **Perete**.

Deasupra/dedesubtul planului de sectiune

Numai pentru goluri ferestre sau usi

Seteaza aspectul deschiderilor suprapuse (ferestre, usi, nise). Daca optiunea este selectata, deschiderea din perete nu este decupata, ci afisat doar conturul; hasura peretelui este pastrata. Proprietatile de format ale obiectului si ale deschiderii pot fi atribuite individual. Acest lucru creeaza o afisare corecta a deschiderilor suprapuse in planul de etaj si in plan.

Proprietati



Zona **Proprietati** afiseaza proprietatile elementelor selectate. Puteti modifica proprietatile direct in aceasta zona, *mai putin pe cele dezactivate (afisate in gri)*. Utilizati  **Preluare proprietati** pentru elementele existente. Puteti utiliza meniul contextual al paletii **Properties** pentru a afisa sau ascunde butoanele  **preluare proprietati**.

În 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 geometrice.

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 componentele de arhitectura vedeti si "Modificarea proprietatilor elementelor de arhitectura utilizand paleta **Proprietati**".

Vizualizare

Zona **Vizualizare** afiseaza suprafetele de animatie atribuite componentelor selectate.

- Pentru a atribui o suprafata faceti clic pe **Suprafata** si apoi pe  in zona **Vizualizare**.
- Puteti atribui o suprafata definita de utilizator, utilizand paleta **Suprafete**, la fel cum utilizati functia  **Atribuire suprafete libere pe elemente 3D/Arhitectura**.

Nota: Împreuna cu **peretii**, puteti vedea zona de **Vizualizare** numai atunci cand ati selectat una dintre optiunile **Strat actual** sau **Toate straturile** in caseta **Mod selectie pentru straturi**. În acest caz, zona de **Previzualizare** nu este vizibila.

Atribute

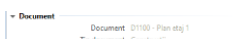
Zona **Atribute** afiseaza atributele unei componente. Puteti modifica atributele, *mai putin pe cele dezactivate (afisate in gri)*.

- Faceti clic pe atribut pentru a-i modifica valoarea curenta.
- Faceti clic pe  **Alte atribute** pentru a deschide caseta de dialog **Modificare atribute**, unde puteti asocia atribute noi componente

sau puteti modifica valorile atributelor existente. Aceasta lucreaza exact ca functia  **Modificare atribute**.

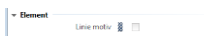
- Faceti clic pe  **Asociere atribute noi** pentru a deschide caseta de dialog **Selectare atribut**, unde puteti asocia unul dintre attribute noi uneia sau mai multor componente selectate.
- Faceti clic pe  sau pe  **Afisare sau ascundere attribute** pentru a afisa sau ascunde acest tip de attribute.

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 paletei **Proprietati** 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 favorit

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

Salvare ca favorit

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

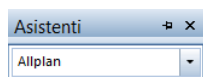
Alte functii

Pentru unele functii, paleta **Proprietati** este inlocuita de paleta de introducere a parametrilor specifici functiei. Aceasta include functii precum **Tip vedere**,  **Proiectie libera**,  **Mediu**,  **Atribuire suprafete libere pe elemente 3D/Arhitectura Elemente**,  **Setare suprafata**,  **Render imagine**,  **Setare lumini proiect** sau  **Lumini**.

Paleta Asistenti

Paleta **Asistenti** contine urmatoarele sectiuni:

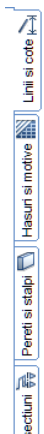
Lista derulanta



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, pentru a redenumi grupa curenta si pentru a sterge grupa curenta din paleta.

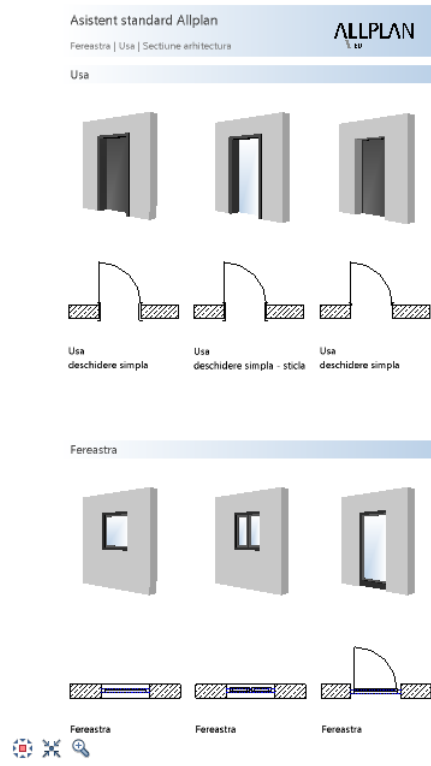
Nota: Asistentii care vin impreuna cu Allplan sunt instalati in folderul `\etc\Asistent`. Ii puteti gasi in grupa **Allplan**. Nu puteti schimba asistentii din acest grup. Daca doriti sa definiti proprii asistenti, trebuie mai intai sa creati o noua grupa de asistenti. Cand deschideti un proiect cu setare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

Tab-uri



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

Suprafata de lucru



În spațiul de lucru sunt afișate elemente din asistentul selectat. Când faceți clic-dreapta în spațiul nedesenat, Allplan afișează un meniu contextual cu o serie de opțiuni. De exemplu, puteți deschide un asistent și salva configurația acestuia ca un desen sau fișier NDW. Puteți folosi tragere cu mouse-ul (drag-and-drop) sau CTRL+C și CTRL+V pentru a copia elemente din Asistent în desen. Pentru a poziționa elemente, puteți utiliza aceleași opțiuni ca cele utilizate pentru simboluri.

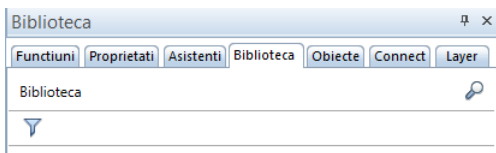
Paleta Biblioteca

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

- **Simboluri** (consultati "**Utilizarea simbolurilor**" la pagina 222)
- **Macro-uri** (consultati "**Folosirea macro-urilor**" la pagina 224)
- **SmartParts** (consultati "**Utilizarea SmartParts**" la pagina 229)
- **PythonParts** (consultati "**Utilizarea PythonParts**" la pagina 235)

Aceasta paleta are urmatoarele zone:

Camp navigare

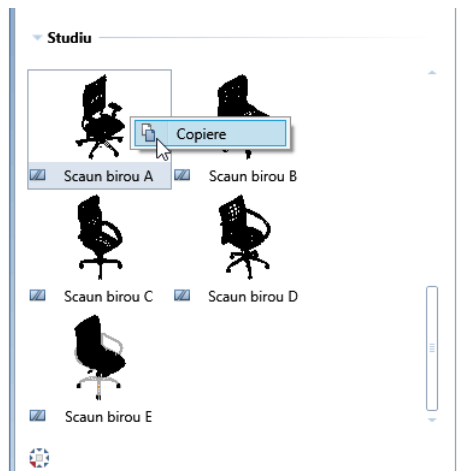


Zona de navigare din partea de sus afiseaza folderul deschis in biblioteca.

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

Puteti utiliza  **Cautare** pentru gasirea elementelor din fisierul curent si toate celelalte subdirectoare. Programul afiseaza toate elementelele ce corespund criteriului de selectie introdus. Cand pozitionati cursorul peste un element gasit, programul va afisa un **ToolTip (descriere)** cu

informatii despre **nume**, **data salvarii fisierului**, **tipul de element** si **calea catre fisier**. Il puteti deschide din meniul contextual.



Selectarea si filtrarea elementelor din biblioteca



Utilizati  **Filtru**, pentru a afisa sau ascunde tipuri de elemente specifice din biblioteca (simboluri, macrouri, SmartParts, PythonParts).

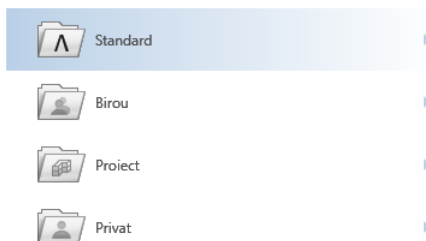
Utilizati  **Criteriu sortare**, pentru a sorta elementele din biblioteca alfabetic sau dupa data, in ordine crescatoare sau descrescatoare.

Utilizati  **Ascundere directoare goale**, pentru a ascunde folderele fara elemente din biblioteca. Dupa selectare, pictograma se modifica in  si apare ca activa.

Utilizati  **Afisare numai proiectele active**, pentru a afisa numai proiectele selectate, ascunzandu-le pe celelalte. Dupa selectare, pictograma se modifica in  si apare ca activa.

 **Connect (resurse online)** va duce la paleta **Connect** pentru a va loga in Allplan Connect. Daca sunteti deja conectat, biblioteca online se va deschide imediat.

Biblioteca

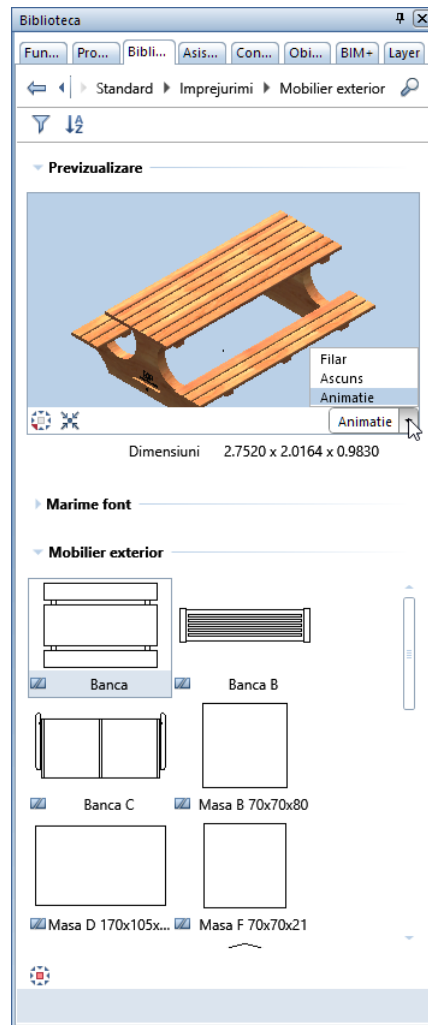


De aici puteti accesa bibliotecile din **Standard**, **Birou**, **Proiect**, **Privat** si **Extern** si puteti naviga in directorul necesar.

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

Un simbol mic indica tipul elementului din biblioteca:

-  Simbol sau  Simbol cu resurse
-  Macro-uri sau  Macro-uri cu resurse
-  Smart Part
-  PythonPart



Zona de previzualizare

Puteti previzualiza elementul selectat. Puteti defini  **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

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

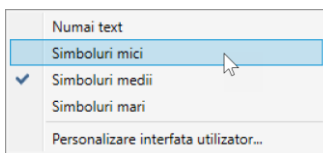
Zona selectie

Puteti observa o previzualizare a pictogramelor elementelor din biblioteca in directorul selectat. Puteti selecta o  **Vedere** pentru elementele 3D. Simbolurile 2D sunt vizibil 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.

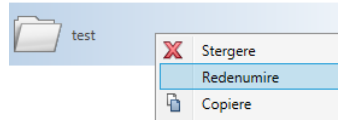
Zona **Selectie** pune la dispozitie un meniu contextual pe care il puteti utiliza pentru a defini dimensiunea de previzualizare a pictogramelor. Puteti inclusiv sa ascundeti complet elementele grafice prin selectarea optiunii **Numai text**. Faceti clic pe o introducere pentru a afisa partea grafica in zona **Previzualizare**.

Faceti clic pe **Configurare interfata utilizator...** pentru a deschide caseta de dialog **Configurare**, unde veti putea personaliza paletele dupa cum doriti. Pentru a face acest lucru, selectati tab-ul **Palete**.



Meniu contextual sau pictograma

Pictograma  apare cand indicati directoarele si elementele din biblioteca.



Folderele din calea curenta ofera urmatoarele optiuni:

-  **Copiere**
Copiaza directorul in memorie; puteti apoi sa-l inserati (paste) intr-o alta cale (cu exceptie directorului **Standard**).
- **Macro-urile produc o deschidere tip**
Atribuie un tip de gol fiecarui macro din director.
- **Macro-urile tin cont de suprafetele camerei in animatie si sectiuni**
Specificati in care fiecare macro din director cum se adapteaza la suprafetele din camera.

Folderele ce pot fi modificate ofera urmatoarele optiuni suplimentare:

-  **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 din folderele din calea implicita ofera 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 folderul in care se afla elementul bibliotecii in File Explorer.

Elementele create de dumneavoastra (in birou, proiect sau in folderele 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.

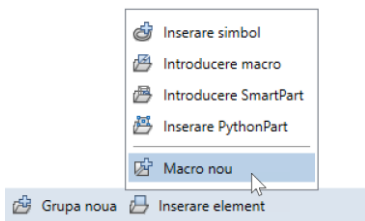
- **Inlocuire**

Inlocuieste elementul selectat din biblioteca cu unul selectat de dvs.

- **Resurse incluse** (doar pentru simboluri si macro-uri)

Determina daca resursele sunt stocate in biblioteca sau sunt preluate din proiectul curent. Daca ati selectat aceasta optiune, Allplan salveaza resursele curente impreuna cu elementul din biblioteca. Ca urmare, elementul din biblioteca va arata mereu la fel, chiar daca va fi folosit in cadrul altor proiecte.

Bara de functi din partea de jos



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

- **Catalogul de profile Nemetschek**

Deschide Catalogul de profile Nemetschek in Bimplus, adaugand

grupurile de profile selectate sau profile individuale ca simboluri in folderul Birou al bibliotecii Allplan.



Grupa noua

Creeaza o grupa noua in directorul selectat.



Inserare element

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



- **Inserare simbol**

Salveaza un simbol nou in directorul deschis din biblioteca.



- **Introducere macro**

Insereaza un macro din spatiul de lucru in folderul selectat.



- **Introducere SmartPart**

Insereaza un SmartPart plasat in spatiul de lucru in folderul selectat.



- **Inserare PythonPart**

Insereaza un PythonPart plasat in spatiul de lucru in folderul selectat.



- **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 cu elemente din biblioteca.

paleta obiecte

Paleta **Obiecte** afiseaza toate obiectele din desenele 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 (consultati "Meniu contextual - sortare personalizata" la pagina 63) 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 fereastră) este compus din mai multe elemente (de exemplu pervaz si fereastră SmartPart) si care sunt atribuite unor layere diferite, puteti gasi aceste obiecte in lista ***variat***.



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 lucrarile atribuite obiectelor din desen. Daca un obiect nu are atributul **lucrare**, puteti gasi acest obiect in lista ***nedefinit***.



Sortare dupa atribut

Sunt afisate ierarhic atributele asociate obiectelor din desen. Deschideti meniul contextual (consultati "Meniu contextual - sortare personalizata" la pagina 63) al sortarii personalizate pentru a utiliza un al doilea atribut de sortare definibil liber. Daca un obiect nu are atributul **atribut**, puteti gasi acest obiect in lista ***nedefinit***.

Butoanele de "Control"



Extindere introduceri selectate

Extindeti vederea astfel incat sa fie vizibile toate elementele nodului selectat.



Restrange toate introducerile

Ascunde toate elementele subordonate.



Actualizare palete

Actualizeaza paleta.



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

Marcheaza urmatorul element activ in ierarhie.



Inversare vizibilitate

Inverseaza vizibilitatea.



Ascundere elemente neselectate

Arata numai elementele active (selectate).



Toate elementele selectate invizibile

Afiseaza numai elemente care nu sunt selectate.



Marire pe elementele selectate

Zoom pe obiectele active.



Tot fara transparenta / Tot transparent

Comuta intre **Totul transparent** si **Totul fara transparenta**.

Nota: Aceasta setarea afecteaza numai tipul de vedere **animatie**.

Conditia prealabila pentru aceasta este ca optiunea **Accelerare**

hardware pentru ferestre grafice sa fie activata in  **Optiuni**, pagina **Interfata desktop - Afisare** in zona **Accelerare hardware - video**.



indica faptul ca nu toate elementele sunt transparente sau fara transparenta.

Cand tineti cursorul in dreptul simbolului, puteti defini gradul de transparenta  = de la 0% la 100% (in pasi de 20%).

Puteti aplica acelasi grad de transparenta pentru mai multe obiecte intr-o singura operatie.



Toate elementele invizibile / Toate elementele vizibile

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



indica faptul ca nu toate elementele sunt vizibile sau invizibile.



Toate elementele inactive / Toate elementele active

Comuta intre **Toate elementele inactive** si **Toate elementele active**.



indica faptul ca nu toate elementele sunt active sau inactive.

Selectie culoare

In antet puteti selecta o culoare pentru toate obiectele. Culoarea pot fi selectate printr-un meniu derulant. Culoarea poate fi dezactivata si reactivata cu simbolul pornit / oprit.

Nota: Aceasta setarea afecteaza numai tipul de vedere **animatie**.

Conditia prealabila pentru aceasta este ca optiunea **Accelerare**

hardware pentru ferestre grafice sa fie activata in  **Optiuni**, pagina **Interfata desktop - Afisare** in zona **Accelerare hardware - video**.

Culoarea poate fi setata pentru grupul respectiv. Obiectele individuale au aceeasi culoare cu grupul superior sau inferior de obiecte (de exemplu, deschideri si / sau parapet, fereastră, usa etc.).

Daca subgrupurile dintr-un grup de obiecte (de ex. deschideri) au culori diferite (de ex. parapet, fereastră, deschidere usa etc.), o pictograma pentru o selectie de culori mixte apare in grupul superior ierarhic.

Obiecte

În funcție de criteriu de selecție ales, această secțiune afișează toate obiectele din desenele curente deschise (**activ**, **activ în fundal** sau **pasiv**).

Puteti schimba transparenta, vizibilitatea și selecția obiectelor listate pe fiecare rând. Când ați selectat mai multe obiecte din nivelul ierarhic, modificările se aplică tuturor obiectelor selectate.

Utilizați următoarele butoane:

Transparenta:  = de la 0% la 100% (în pași de 20%)

Nota: Setarea de transparentă afectează numai tipul de vedere **animatie**. Asigurați-vă că opțiunea **Utilizare - OpenGL pentru ferestre grafice** este selectată în zona **Accelerare hardware - video** în pagina **Interfața desktop - Afișare** din  **Opțiuni**.

Când țineți cursorul în dreptul simbolului, puteți defini gradul de transparentă.

 indică faptul că acest nivel ierarhic include obiecte de ambele tipuri: cu și fără transparentă.

 indică faptul că toate obiectele aparținând acestui nivel ierarhic au gradul de transparentă setat la 100%, ceea ce înseamnă că aceste obiecte nu sunt vizibile în **animatie**.

Când indicați obiecte ce nu pot fi făcute transparente (de exemplu obiecte 2D), primiți acest mesaj: Transparentă nu este posibilă pentru aceste obiecte.

Nota: Nu puteți selecta grade de transparentă pentru unele obiecte 3D (de exemplu, SmartParts pentru deschiderea elementelor). În cazul acesta puteți alege doar între  0% și  100%. Dacă aplicați un grad de transparentă (20%, 40%, 60% sau 80%) tuturor obiectelor într-o singură operație (prin intermediul butoanelor „Control” din partea superioară a paletei **Obiecte**), aceste obiecte 3D obțin automat o transparentă de 100%. Când selectați 0% sau 100%, efectele sunt aceleași pentru toate obiectele 3D.

Vizibilitate:  /  = vizibil / invizibil

 indică faptul că acest nivel ierarhic include atât obiecte vizibile, cât și 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:  /  = activ / inactiv

 indica faptul ca acest nivel ierarhic include atat obiecte active, cat 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.

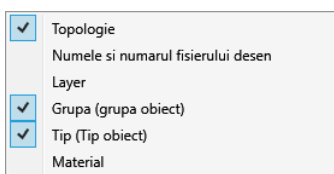
Bara de functii din partea de jos

 Definitii

Deschide **Optiuni - Paleta obiecte**. Aici definiti cu ce marcate trebuie sa fie listate in paleta **Obiecte**: cu **Nume obiect.**, **Nume** sau **Funcctie**.

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**).



Mod modificare deschis/inchis

Selectati modul modificare si deschide paleta pentru definirea de noi elemente. Cand modul modificare este activ, planurile modelului de planuri sunt vizibile in toate ferestrele de lucru. Cand indicati sau selectati un element al modelului de planuri in structura arborescenta, acest element este evidentiat in culoarea de selectie in toate ferestrele de lucru. Puteti selecta aceasta functie si din meniul 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 meniul contextual.



Introducere pereche planuri (cote)

Adauga 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 meniul 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 la distanta este legat de un plan standard si se afla la o distanta definita. Cand modificati planul ce are un plan legat, planul la distanta se modifica automat, impreuna cu toate elemente care au inaltimea definita fata de acest plan la distanta. La definirea planului la distanta, puteti selecta optiunea **Aplicare pentru toate etajele** pentru a crea planuri la distanta in toate etajele modelului de planuri. Cand planul la distanta este creat in toate etajele, apare simbolul  in managerul de planuri (etaje).



Introducere / inlocuire forma acoperis

Adauga o forma de acoperis in perechea de planuri selectata sau inlocuieste forma de acoperis selectata. Utilizati **Optiuni introducere**,

pentru a indica cum doriti sa fie adaugata 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 de acoperis va fi mutata pana la nivelul inferior al 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 meniul contextual al unui nod de etaj.



Introducere / inlocuire forma acoperis

Adauga 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 a 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 adaugati in desenul curent.



Stergere introducerea selectata

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



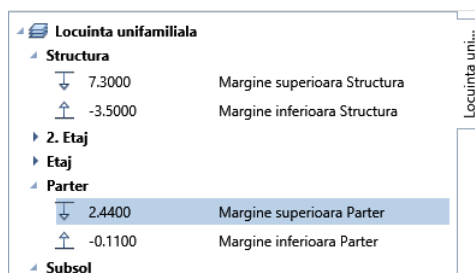
Restaureaza statutul anterior al modelului

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  **Restaurare stare anterioara model** pentru a anula modificarile din paleta **Planuri**. Nu puteti utiliza  **Anulare (Undo)** (Cum) sau  **Refacere (Redo)** (Cum).

Structura arborescenta, meniul contextual



Afiseaza toate componentele modelului de planuri; fiecare model de planuri are propriul tab.

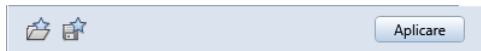
Partile care alcatuiesc modelul de planuri vor fi sortate dupa nivelul structural dupa cum urmeaza: Lista incepe cu planurile implicite superioare si inferioare, urmate de celelalte planuri de referinta (plan la distanta, forma acoperis, suprafata de referinta) in ordinea inaltimii absolute, incepand cu cea mai mare valoare. Cand schimbati inaltimea, ordinea se modifica automat.

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

- **Mutare in sus / jos:** Setarile de inaltime ale planurilor de deasupra sau de dedesubt sunt ajustate astfel incat distanta dintre planuri sa nu se modifice.
- **Pastrare cote:** Setarile de inaltime ale planurilor de deasupra sau de dedesubt nu se modifica; grosimea planseului se modifica. Daca prin aceasta 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 meniul 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 actualizarile modelului de planuri in desenul activ.  **Mod modificare** este inca deschis (activ). Dupa ce ati modificat inaltimea 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 Gestionare probleme

Puteti utiliza paleta **Gestionare probleme** pentru a comunica cu partenerii implicati intr-un Bimplus proiect. In Allplan puteti accesa sarcinile curente incarcate in proiectul Allplan direct din Bimplus. In plus puteti utiliza Allplan pentru a crea noi sarcini pentru Bimplus sau pentru editarea sarcinilor existente. De asemenea, puteti importa sau exporta sarcinile in format BCF sau puteti exporta intreaga lista de sarcini in format Excel.

Acest lucru este posibil doar daca v-ati conectat din Allplan de pe statia de lucru curenta pe Bimplus si daca Allplan este conectat cu un Bimplus proiect, cu alte cuvinte datele din proiectul Allplan au fost incarcate pe platforma Bimplus *cel putin o data*.

Nota: Vedeti si Gestiomnarea proiectelor folosind Allplan Bimplus in Ajutor Allplan (Help) pentru mai multe informatii privind manipularea

proiectelor intr-o maniera compatibila BIM utilizand Bimplus, serviciul web oferit de ALLPLAN GmbH.

Previzualizare

Afiseaza o previzualizare a modelului cladidii salvat pentru o anumita sarcina.

Mergeti in zona **Sarcini** si 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 activa.

Selectand  **Setare vedere** sau facand clic in interiorul unei previzualizari, puteti restaura vederea salvata pentru fereastra de lucru in timpul prelucrarii modelului cladirii in Allplan.

Puteti vedea zonele in previzualizare. Aceste zone sunt indicatori, care conecteaza vizual cerintele 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 implicati in proiect. Ei pot utiliza Allplan sau Bimplus pentru a accesa aceasta noua sarcina.



Anulare marcare elemente

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



BCF Import fisiere BCF 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.



BCF 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 participanti 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 proiectului 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 activa.

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



Proprietati

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

Paleta Connect

In paleta **Connect**, puteti accesa continutul oferit de Allplan Connect directia din Allplan. Introduceti numele de utilizator si parola fie direct in paleta (este valabila doar pentru sesiunea curenta Allplan), fie in lista derulanta a barei de functii acces rapid - **Configurare interfata utilizator....** - caseta de dialog **Configurare** - tab-ul **Palete** sau, daca este afisata bara de meniuri, in meniul **Extras** - **Configurare interfata utilizator...** - **Palete** (ramane permanent salvat).

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

Extindeti vederea astfel incat sa fie vizibile toate elementele nodului selectat.

Restrange toate introducerile

Ascunde toate elementele subordonate.

Inversare vizibilitate layere

Inversare vizibilitate layer.

Primul	Catre
☐ ☐ ☒ Actual	☐ ☒ ☐ Prelucrabil
☐ ☒ ☐ Prelucrabil	☐ ☐ ☐ Invizibil, blocat
☒ ☐ ☐ Vizibil, blocat	☐ ☐ ☐ Invizibil, blocat
☐ ☐ ☐ Invizibil, blocat	☐ ☒ ☐ Prelucrabil

Layerul **Standard** devine 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. Utilizati  **Vizibilitate layere** pentru a vedea modificarile facute vizibilitatii layerelor. Puteti anula pana la 30 de modificari. Aceasta setare depinde de utilizator; este salvata separat pentru fiecare proiect.

Actualizare structura layer

Actualizeaza structura de layere. Daca, de exemplu, ati selectat **Listare layere existente in fisier** din meniul contextual si ati sters ultimul element care utilizeaza unul din layerele listate, continutul listei nu se va

actualiza automat la noua situatie. Facți clic pe  pentru a afișa layer-urile utilizate în desen.



Cautare

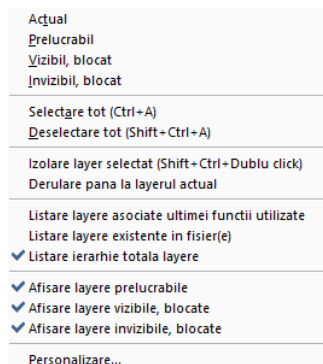
Deschide caseta de dialog **Cautare...**, unde puteți cauta numele scurt sau numele lung al layerelor sau parti din aceste nume.

Layerre

Utilizați bifele pentru a defini statutul layer-ului:

- FACETI DUBLU-CLIC pe un layer pentru a-l face **Actual** ☐ ☐ ☒.
- BIFATI o casuta pentru a face layerul **Actual** ☐ ☐ ☒, **Prelucrabil** ☐ ☒ ☐, **Vizibil, blocat** ☒ ☐ ☐ sau **Invizibil, blocat** ☐ ☐ ☒.
- SHIFT+CTRL+DUBLU-CLIC seteaza layerul selectat **Actual** ☐ ☐ ☒ si modifica toate celelalte layerre pe **Invizibil, blocat** ☐ ☐ ☒.
- Selectati layer-ul si apasati TASTA SPATIU pentru a comuta între **Prelucrabil** ☐ ☒ ☐ <-> **Vizibil, blocat** ☒ ☐ ☐ <-> **Invizibil, blocat** ☐ ☐ ☒.

Meniul contextual



Selectie tot (Ctrl+A)

Selectează toate layer-urile vizibile în paleta. Nu sunt selectate layer-urile care nu sunt vizibile nivelul corespunzător este restrâns.

Deselectare tot (Shift+Ctrl+A)

Renunta la toate selectarile facute.

Izolare layere selectate (Shift + Ctrl + dublu-clic)

Schimbare toate layerele selectate pe **Prelucrabil**. Ultimul layer selectat devine layer **Actual**; toate layerele care nu sunt selectate devin **Invizibil, blocat**.

Derulare pana la layerul actual

Deruleaza pana la layerul actual.

Listare layere atribuite functiei selectate curent

Afiseaza numai layerele atribuite functiei active.

Listare layere existente in fisier(e)

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

Filtru dupa layere.

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 definiti proprietatile layer-elor (nume scurt, nume lung, proprietati de format combinate, creion, culoare) pe care doriti sa le afisati. Puteti de asemenea utiliza meniul contextual al capului de tabel pentru a specifica ce proprietati doriti sa fie afisate.

Bara de functii din partea de jos



Preluare layer actual

Cand faceti clic pe aceasta pictograma, caseta de dialog se inchide temporar; puteti face clic pe un element in spatiul de lucru. Layerul atribuit acestui element devine layerul Actual.



Incarcare favorite

Puteti de asemenea restaura o setare a layer-elor anterior salvata ca favorita.



Salvare favorit

Puteti salva setarea curenta a layer-elor ca **favorit** (intr-ul fisier cu extensia *.lfa).



Modificare statut layere

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 plansa

Puteti selecta un tip de plansa (consultati "Utilizarea Tipurilor de planse" la pagina 283) definit anterior.



Selectie set drepturi

Puteti a selecta setul de drepturi actual.

>> Extins

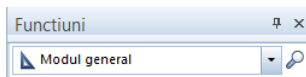
Deschide caseta de dialog **Layer** (la pagina 283).

Paleta Functiuni

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

Paleta **Functiuni** contine urmatoarele sectiuni:

Lista derulanta



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

Puteti utiliza  **Cautare...** pentru a gasi o functie prin introducerea numelui ei sau a unei parti din aceasta. Cand optiunea **Scaneaza text in Bara de statut** este selectata, programul scaneaza de asemenea textul afisat pentru fiecare functie din bara de statut. Daca programul gaseste o functie, puteti activa 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 alege sa afisati taburile cu sau fara text.

Functii

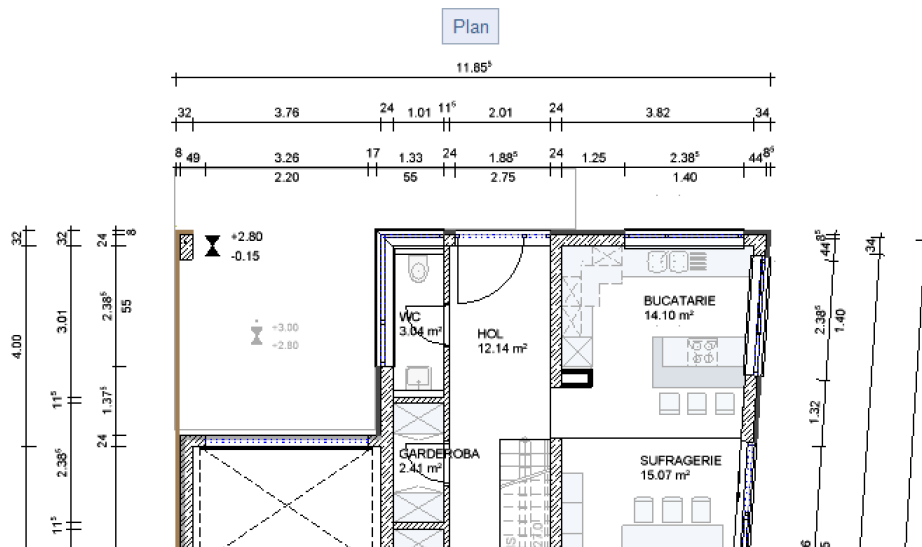


Zona **Functiuni** afiseaza functiile din grupa de functii curenta selectata. Utilizati functia **Configurare...** din meniul contextual pentru a defini dimensiunea pictogramelor.

Functiile din aceasta paleta sunt aceleasi cu cele din bara de functii **Creare, Creare II** si **Modificare** din **configuratie implicita - clasica**. Schimband aceste bare de functii, puteti schimba de asemenea continutul paletei **Functii**.

Ferestre de lucru

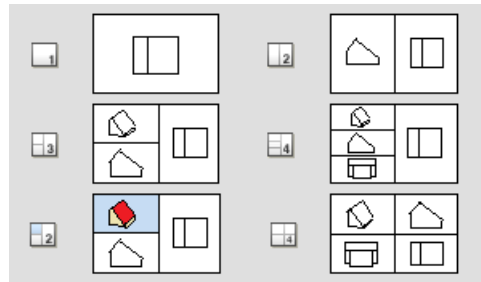
Modificati modelul in ferestre de lucru. Aici creati sau modificati entitatile din desen dupa nevoie. Cand faceti asta, identificati puncte specifice si setati tipuri de vizualizare potrivite cu felul actiunii pe care o desfasurati.



Pentru a maximiza spatiul de lucru puteti muta liber ferestrele 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 (spatiul 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 fereastră. 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  **Ferestre** (consultati "**Functii pentru aranjarea ferestrelor de lucru**" la pagina 82) in **Bara de acces rapid** (la pagina 24). Puteti selecta unul dintre aranjamentele implicite 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 interactiune 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 ferestre umplu spatiul aranjamentului curent.
- Daca optiunea *nu este selectata*, puteti pozitiona si redimensiona ferestrele independent una fata de cealalta in cadrul ferestrei Allplan.

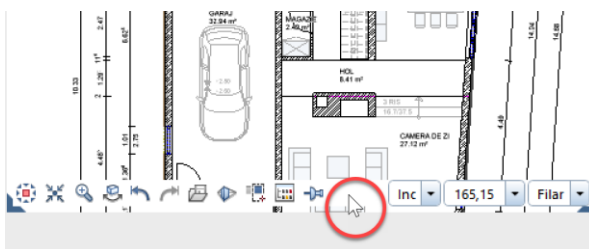
Bara de functii a ferestrei de lucru

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 bara de functii.

Bara de functii nu este vizibila permanent, ci numai cand mutati cursorul in partea inferioara a ferestrei de lucru; se maximizeaza astfel spatiul de lucru.

Sfat: Puteti afisa bara de functii si permanent. Pentru aceasta, deschideti meniul **Vedere**, indicati **Instrumente** si faceti clic pe **Afisare bara de instrumente**.

Pentru a muta bara de instrumente a ferestrei de lucru in partea de sus, deschideti meniul **Vedere**, indicati **Instrumente** si faceti clic pe **Bara vizualizare sus**.



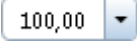
Bara ferestrei de lucru contine urmatoarele functii:

Functia

Utilizare

Zona din stanga:

Funcția	Utilizare
 Meniul flyout Vedere	Puteti utiliza aceasta functie pentru a comuta intre vederea plana si oricare dintre celelalte 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.
 Fereastra zoom	Puteti utiliza aceasta functie pentru a mari (zoom) o zona din desen. Pentru a face acest lucru, includeti elementele pe care doriti sa le mariti intr-un dreptunghi de selectie.
 Mod navigare	Puteti utiliza aceasta functie pentru a comuta mod navigare (consultati "Mod desenare si mod navigare" la pagina 118) intre inchis si deschis in fereastra de lucru curenta. In acest mod puteti utiliza mouse-ul pentru a vizualiza (roti, deplasa) modelul 3D.
 Vederea precedenta	Puteti utiliza aceasta functie pentru a restaura vederea precedenta sau scara de afisare pe ecran (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	Puteti utiliza Selectie element pentru a 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.

Functia	Utilizare
 Fereastră permanent in plan apropiat sau 	Optiunea "Fereastră permanent in plan apropiat" pozitioneaza fereastră de lucru in asa fel incat sa fie mereu deasupra celorlalte ferestre. Puteti utiliza aceasta functie numai daca <i>nu ati selectat</i> optiunea Ferestre conectate iar fereastră <i>nu este maximizata</i>.
 Expunere (numai pentru tipurile de vedere Animatie si Randare RT).	Zona din dreapta: Utilizati aceasta caseta pentru a controla luminozitatea in ferestrele 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 fereastră 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 selecta scara afisarii modelului pe ecran. Scara ecranului guverneaza proportia dintre model asa cum este afisat pe ecran si dimensiunile la scara reala. Prin urmare, scara se schimba automat daca schimbati dimensiunea sectiunilor pe ecran. Puteti vedea scara de afisare a ecranului in partea de jos a barei de functii a ferestrei de lucru (consultati "Bara de functii a ferestrei de lucru" la pagina 79).
 Tip vedere	Puteti utiliza aceasta lista derulanta pentru a selecta unul dintre modulele predefinite de vizualizare (Filar, Ascuns, Animatie, Schita sau Randare RT) pentru fereastră 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 de lucru ce utilizeaza acest tip de vedere. Puteti utiliza Adaugare mod de vizualizare pentru definirea si salvarea propriilor tipuri de vederi. Cand Editare planse este deschis, puteti comuta intre starile Vizualizare desen si Vizualizare plansa (= previzualizarea rezultatului tiparirii).

Functii pentru aranjarea ferestrelor de lucru

Acest tabel prezinta generalitati despre functiile utilizate pentru aranjarea ferestrelor de lucru (consultati "Ferestre de lucru" la pagina

77) pe ecran. Gasiti optiunile in lista derulanta  **Ferestre in Bara de acces rapid** (la pagina 24).

Funcția	Utilizare
 Tot ecranul	Puteti folosi aceasta functie pentru ascunderea elementelor pe ecran cum ar fi barele de functii, bara de meniuri, marginile ferestrei de lucru. Aceasta functie va permite maximizarea spatiului de lucru.
 Fereastră de lucru noua	Puteti folosi aceasta functie pentru a deschide o fereastră de lucru noua pentru afisarea documentului curent.
 Fereastră Animatie	Puteti folosi aceasta functie pentru a deschide o fereastră de lucru noua pentru afisarea modelului 3D in Animatie . Mod navigare (consultati "Mod desenare si mod navigare" la pagina 118) este activat implicit.
 1 fereastră	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 (1)	
 4 ferestre (2)	
 2+1 Fereastră de animatie	Puteti folosi aceasta functie pentru divizarea spatiului de lucru in trei de ferestre de lucru. Fereastră din stanga-sus afiseaza automat modelul in Animatie .
Aranjare - la stanga, dreapta	Puteti utiliza aceasta functie pentru a defini cum sunt aranjate ferestrele 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 minimize in partea de jos a ferestrei.
Una peste alta	Utilizati aceasta functie pentru a afisa sau ascunde toate ferestrele de lucru deschise conectate. Toate ferestrele 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 <i>nu este bifata</i> .
Una langa alta	Utilizati aceasta functie pentru a afisa toate ferestrele de lucru deschise una langa alta. Toate ferestrele de lucru au aceeasi dimensiune. Daca sunt deschise

Funcția	Utilizare
	mai mult de 3 ferestre de lucru, acestea sunt aranjate pe mai multe randuri.
	Nota: Puteti selecta aceasta functie cand optiunea Ferestre conectate <i>nu este bifata</i> .
Ferestre conectate	Selectati Ferestre conectate pentru a conecta toate ferestre de lucru, afisand conturul ferestrelor. 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	Listati ferestrele care sunt deschise in prezent. Daca sunt deschise mai mult de zece ferestre de lucru puteti utiliza optiunea Mai multe ferestre pentru a accesa acele ferestre de lucru.
Mai multe ferestre	Faceti clic pe fereastra de lucru pe care doriti sa comutati. Daca sunt deschise mai mult de noua ferestre de lucru, gasiti optiunea Ferestre aditionale in meniul derulant  2 Ferestre din Bara de acces rapid (la pagina 24). Faceti clic pe optiune pentru a deschide o lista derulanta cu toate ferestrele de lucru deschise.

Personalizarea ferestrelor de lucru

Pentru a utiliza mai multe ferestre de lucru

1 Mergeti la **Bara de acces rapid** (la pagina 24) si faceti clic pe  **2** **Ferestre**.

2 Alegeti un tip de aranjare al ferestrelor.

Sau:

Deschideti o fereastră noua prin selectarea functiei **Fereastră noua** sau **Fereastră animatie**.

Mutarea libera a ferestrelor de lucru

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

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

Pentru a muta o fereastră de lucru

- 1 Aduceti cursorul peste bara de titlu a unei ferestre de lucru pe care doriti sa o mutati.
- 2 Selectati si tineti apasat butonul din stanga al mouse-ului.
- 3 Trageti fereastră de lucru in noua pozitie in afara interfetei Allplan. Apoi eliberati butonul mouse-ului

Nota: Pozitia cursorului este importanta. Pentru a muta o fereastră de lucru trebuie sa pozitionati cursorul (la mutare) in afara zonei de lucru (consultati "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 le conecta la aceasta.

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

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

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

- 1 Apasati TASTA CTRL.
- 2 Trageti fereastră de lucru in noua pozitie in fata interfetei Allplan.
- 3 Eliberati butonul mouse-ului si apoi TASTA CTRL.

- 4 Selectati si tineti apasata TASTA ALT.
 - 5 Selectati TASTA TAB pentru a selecta fereastra de lucru pe care doriti sa o aduceti in fata.
 - 6 Eliberati TASTA ALT.
-

Conectarea ferestrelor de lucru la interfata Allplan

Setarile optiunii **Ferestre conectate** (Bara de acces rapid - meniul

 **Ferestre**) controleaza modul in care Allplan aranjeaza ferestrele de lucru in spatiul de lucru:

- Daca aceasta optiune este *selectata*, Allplan defineste automat ca dimensiunea si pozitia ferestrelor de lucru conectate sa fie corelata cu numarul si configuratia ferestrelor deschise in acel moment in spatiul de lucru.
- Daca aceasta optiune este *inactiva*, Allplan plaseaza fereastra de lucru in locul in care se afla cursorul si astfel numele ferestrei de lucru devine vizibil cand se elibereaza butonul mouse-ului. Procedand astfel Allplan nu modifica dimensiunea ferestrei de lucru.

Pentru a conecta o fereastra de lucru libera la interfata Allplan

- 1 Aduceti cursorul peste bara de titlu a ferestrei de lucru libere.
 - 2 Selectati si tineti apasat butonul din stanga al mouse-ului.
 - 3 Trageti fereastra de lucru in zona de lucru (consultati "Spatiul de lucru" la pagina 21) a interfetei Allplan. Apoi eliberati butonul mouse-ului
-

Meniul contextual

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

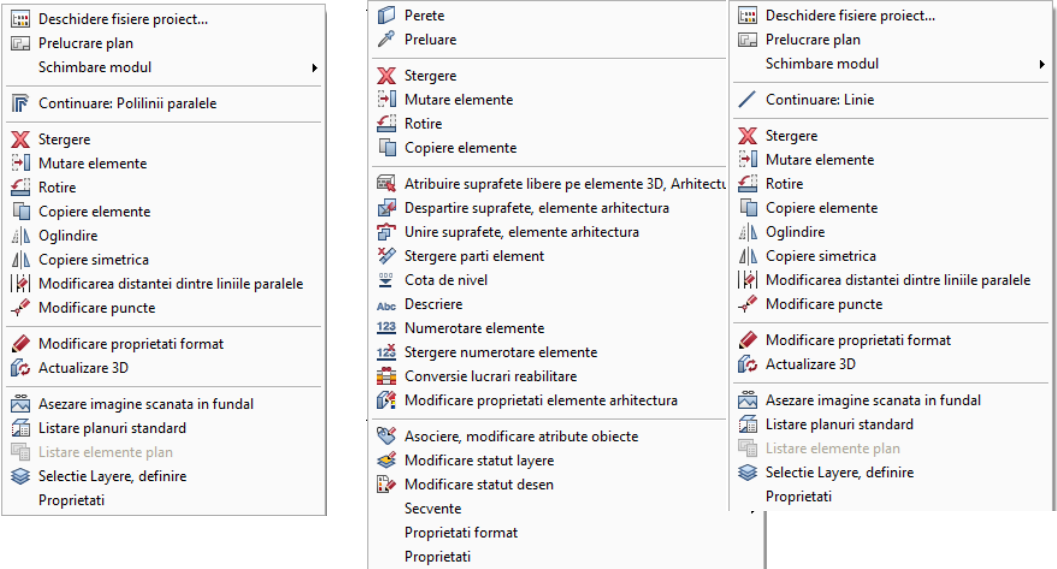
In functie de unde ati facut clic (in spatiul de lucru fara a atinge un element desenat, pe un element desenat sau pe o paleta) si de ce actiune faceti, meniul contextual pune la dispozitie functii ce permit crerarea sau editarea elementelor legate de contextul respectiv.

Functiile meniului contextual variaza in functie de criteriile urmatoare:

- **Navigand cu mouse-ul peste o paleta:**
Daca faceti clic pe o paleta puteti defini cum sa fie afisata paleta respectiva si pictigramele pe care le contine. In plus puteti definire alti parametru specifici ai paletei respective.
- **Naviagand cu mouse-ul peste Bara de actiuni sau peste bara ferestrei Allplan, undeva in afata 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 palete si barele de functii si ce sa contine ele.
- **Navigand cu mouse-ul peste o fereastra de lucru:**
 - In **modul desenare** (consultati "**Mod desenare si mod navigare**" la pagina 118) ( **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 alementului respectiv (vedeti "Meniul contextual in mod desenare (consultati "Meniul contextual in mod desenare" la pagina 89)").
Daca ati selectat o fucntie care asteapta sa introduceti un punct, facand clic-dreapta se deschide meniul contextual pentru introducere puncte (consultati "Meniul contextual pentru introducerea punctelor" la pagina 94).
 - In **modul navigare** (consultati "**Mod desenare si mod navigare**" la pagina 118) ( **Modul Navigare** (Cum) este *deschis*):
Indiferent unde faceti clic, meniul contextual afiseaza functii pe care le puteti utiliza pentru editarea modelului 3D curent

(vedeti "Meniul contextua in modul navigare (consultati "Meniul contextual in mod navigare" la pagina 91)").
In modul navigare nu puteti face clic sau selecta elemente desenate.

Exemple de functii din meniul contextual:



Situatia initiala:

- Navigand cu mouse-ul peste o paleta

Situatia initiala:

- Naviagand cu mouse-ul peste Bara de actiuni sau peste bara ferestrei Allplan, undeva in afata spatiul de lucru

Situatia initiala:

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

Meniul contextual in mod desenare

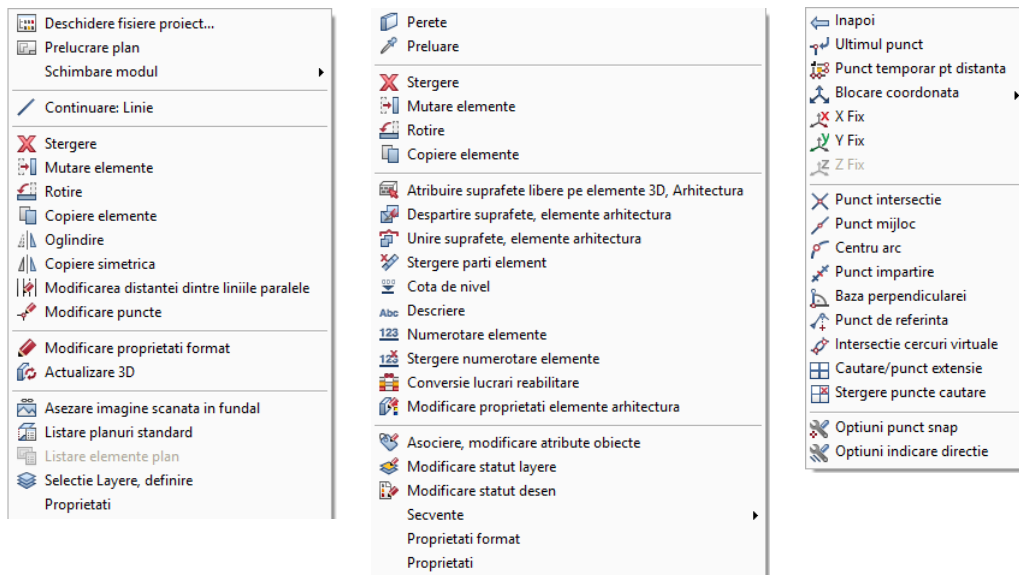
Lucrati in **Mod desenare** (consultati "**Mod desenare si mod navigare**" la pagina 118) cata vreme ati *comutat pe inchis*  **Modul Navigare** (Cum).

Cand cursorul se afla in interiorul unei ferestre de lucru in timp ce sunteti in Modul desenare, continutul meniul contextual este in functie de urmatoarele criterii:

- **Navigand cu mouse-ul peste o fereastră de lucru goală**
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**.
- **Navigand cu mouse-ul peste un element din desen**
Daca faceti clic-dreapta pe un element, meniul 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 functie care asteapta sa introduceti un punct, facand clic-dreapta se deschide meniul contextual pentru

introducere puncte (consultati "Meniul contextual pentru introducerea punctelor" la pagina 94).

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



Situatia initiala:

- Modul deseneare este activ (deschis)
- Navigand cu mouse-ul peste o fereastra de lucru

Situatia initiala:

- Modul deseneare este activ (deschis)
- Navigand cu mouse-ul peste un element din desen (spre exemplu, un perete)

Situatia initiala:

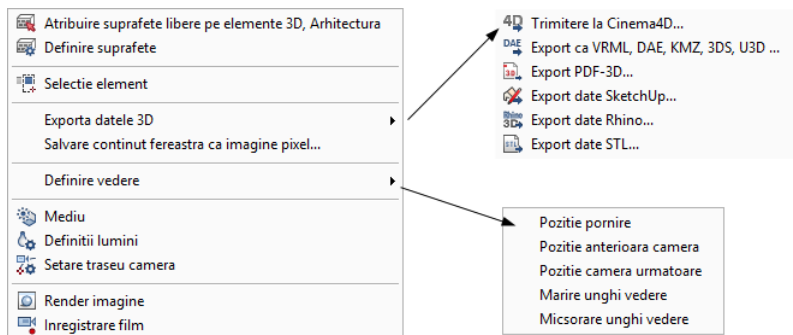
- Modul deseneare este activ (deschis)
- Functia activa asteapta sa introduceti un punct
- Navigand cu mouse-ul peste o fereastra de lucru

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

Meniul contextual in mod navigare

Daca  **Modul navigare** (Cum) este *selectat* si plasati cursorul in interiorul unei ferestre de lucru, puteti deschide urmatorul meniul contextual facand clic-dreapta.

Utilizand functiile din acest meniul contextual puteti modifica scena fara a selecta alte functii sau fara a comuta pe inchis modul navigare.



Situatia initiala:

- Modul navigare este selectat
- Navigand cu mouse-ul peste o fereastra de lucru

Atribuire Suprafete libere pe elemente 3D Elemente

Atribuire 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:

- Dacă faceți clic pe fundal se deschide caseta de dialog **Definire suprafete**. Aceeași caseta de dialog apare și când selectați  **Alegere suprafata**.
- Dacă faceți clic pe un element se deschide caseta de dialog **Modificare suprafete**.

Izolare elemente

Utilizați  **Izolare elemente** pentru a selecta elementele desenate pe care doriți să le afișați în fereastra de lucru activă. Programul ascunde temporar restul elementelor.

Faceți clic din nou pe  **Izolare elemente** pentru a comuta pe închis.

Export date 3D

Se deschide un submeniu unde puteți selecta următoarele funcții:

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

Salvare continut fereastra ca imagine pixel

Salvează conținutului ferestrei de lucru active ca imagine pixel.

Definire vedere

Se deschide un submeniu unde puteți selecta următoarele funcții:

- Pozitie de pornire
- Aliniere orizontala
- Pozitia anterioara camera
- Pozitie camera urmatoare
- Marire unghi vedere
- Micsorare unghi vedere

Nota: Primele patru funcții se aplică traseului de camera curent (vedeți  **Definit traseu camera**)! Dacă nu ați definit traseul camerei de filmat, aceste funcții nu au niciun efect.

Mediu

Defineste condițiile de iluminare naturală (localitatea, sezonul, poziția nordului, poziția soarelui etc.) pentru modelul 3D.

Setare lumini proiect

Repartizează sursele de lumină artificială pentru modelul 3D. Aceste surse de lumină pot fi în interiorul sau în exteriorul modelului 3D.

Setare Traseu Camera

Defineste poziția camerei, creând astfel scenariul pentru film. Puteți rula acest film imediat sau mai târziu. Dacă doriți puteți să-l și înregistrați.

Render

Calculează imagini fotorealiste din vederea curentă a modelului 3D, ținând cont de proprietățile luminilor și a suprafețelor selectate.

Înregistrare film

Calculează o succesiune de imagini animate sau randate din modelul 3D, salvând această succesiune ca un film AVI.

Meniul contextual pentru introducerea punctelor

Funcții și opțiuni din meniul contextual

Faceti clic-dreapta pentru a accesa **funcții și opțiuni** din meniul contextual, care va ajuta în procesul de plasare și selectare a punctelor.

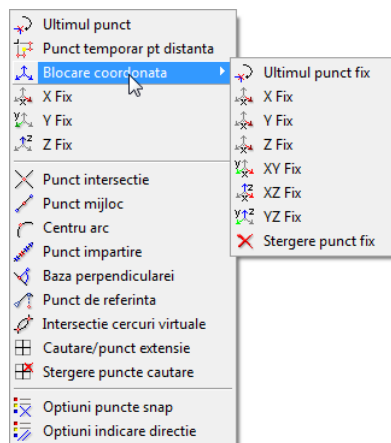


Figura: Funcții și opțiuni din meniul contextual

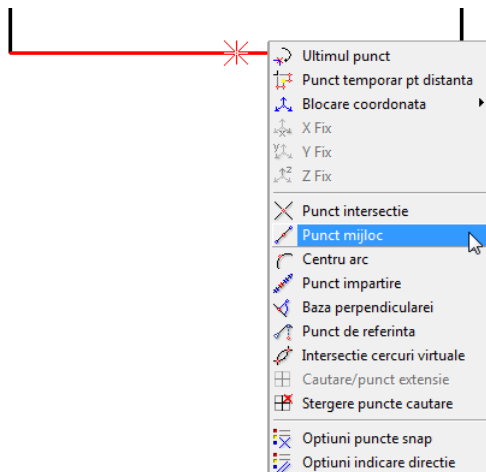


Figura: Identifica punctul de mijloc al unei linii existente prin deschiderea meniului contextual direct pe element.

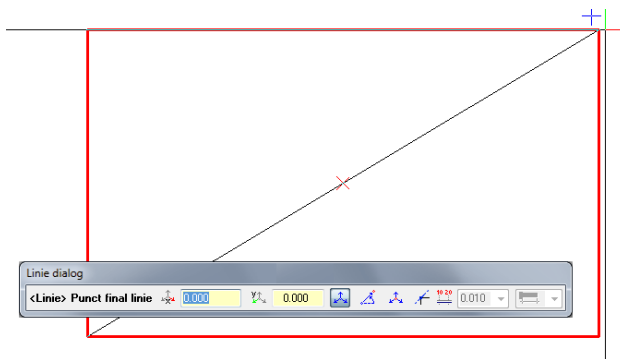


Figura: Mijlocul diagonalei facand clic pe punctele diagonale ale unui paralelipiped

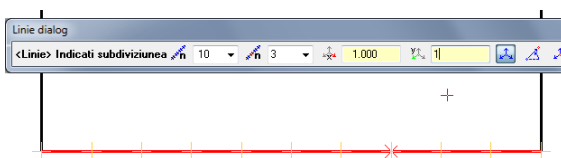


Figura: Punct impartire

Sfat: Cand indicati catre un element si faceti clic dreapta, programul ii aplica automat functia selectata in meniul contextual elementului indicat si plaseaza punctul.

Cand deschideti meniul contextual in spatiul de lucru, doar faceti clic pe elementul caruia doriti sa-i aplicati functia.

Functii contextuale si optiuni

Meniul contextual si linia de dialog pun la dispozitie numai functii si optiuni compatibile cu functia curenta activa.

- Doar cand activati  **Introducere la unghiuri drepte** sau  **Introducere cu snap cursor** sistemul va cere valorile pentru DX/DY sau valorile pentru lungime.
- Optiunea  **Utilizare coordonate** este disponibila doar cu  **Coordonate globale**.
- Cand activati  **Introducere in unghi drept**, optiunea  **Schimbare directie** este disponibila in meniul contextual.

**Functii si
optiuni
regasite
din meniul
contextual,
generalitati
Functia**

Utilizati



Ultimul punct

Utilizeaza ultimul punct introdus.



Punct temporar pentru distanta

Punctul agatat este fixat; valorile pentru distanta introduse 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 de 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 perpendicularei

Se fixeaza la baza unei perpendiculare pe un element prin trasarea unei perpendiculare dintr-un punct pe element sau pe extensia elementului. Elementul poate fi o linie, polilinie, curba spline, elipsa etc.



Punct transport

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**

Sterge toate punctele de cautare amplasate; linia de cautare este recalculata.

**Optiuni punct snap**

Deschide caseta de dialog **Optiuni**, afisand direct pagina **Punct snap**. Puteti alege ce tipuri de puncte specifice sa caute programul in spatiul de lucru. Puteti de asemenea sa activati afisarea Simbolurilor cursor. Acestea sunt mici simboluri ale punctelor specifice care apar in centrul cursorului pentru a arata tipul punctului (punct de mijloc, intersectie, punct de rastu...) care va fi agatat de cursor cand veti face clic.

In plus, puteti defini optiunile generale pentru optiunile snap.

**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.

**Punct simbol**

Utilizand  **Perpendicular prin pichet** (Bara de actiuni - specialitatea **Mediu** - grupa de actiuni **Peisagistica** - grupa de functii **Plan situatie**), puteti definire elementele de numerotare ale punctelor, primare si secundare.

Meniul contextual pentru crearea si modificarea elementelor

Clic-dreapta pentru a deschide meniul contextual. In functie de locul in care faceti clic si de actiunea curenta in derulare, meniul contextual afiseaza functiile de care aveti nevoie.

Daca deschideti meniul contextual intr-o fereastra de lucru si lucrati in modul desenare (consultati "Mod desenare si mod navigare" la pagina 118), meniul contextual ofera functii pe care le puteti utiliza pentru a

crea si modifica elemente (vedeti "Meniul contextual in modul desenare (consultati "Meniul contextual in mod desenare" la pagina 89)):

- Cand faceti clic dreapta pe un element, vedeti functii de prelucrare specifice elementului respectiv. La alegerea uneia dintre aceste functii de editare programul selecteaza automat elementul pe care s-a facut clic.
- Daca faceti dublu-clic dreapta, Allplan lanseaza functia care a fost utilizata pentru crearea elementului respectiv, cu aceeasi parametri cu care a fost creat acel element.
- Daca faceti clic-dreapta in spatiul de lucru (intr-un loc gol), puteti alege dintr-o paleta de functii de editare si functii generale. Puteti de asemenea comuta pe **Editare planse**.

Creare elemente similare utilizand meniul contextual

Facand clic-*dreapta* pe un element in timpul lucrului in mod desenare (consultati "Mod desenare si mod navigare" la pagina 118) se va deschide un meniul contextual. Functia aflata in partea cea mai de sus este cea cu care a fost creat elementul. Cand faceti clic pe aceasta functie in meniul contextual, programul va lansa aceasta functie, dar *nu* va prelua parametrii elementului pe care ati facut clic.

Pentru crearea elementelor similare cu ajutorul meniului contextual

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

Allplan preia toate proprietatile elementului pe care ati facut clic.

Sau:

Faceti clic-dreapta pe element. Apoi faceti clic pe prima functie (cea mai de sus) afisata in meniul contextual.

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

Modificare elemente utilizand meniul contextual

Pentru prelucrarea si modificarea elementelor folosind meniul contextual

Daca faceti clic-*dreapta* pe un element in mod desenare (consultati "Mod desenare si mod navigare" la pagina 118), se deschide un meniu contextual continand o lista a functiilor potrivite pentru prelucrarea si modificarea ementului respectiv. Meniul contextual afiseaza tipul elementului selectat impreuna cu un numar de functii generale si speciale (specifice elementului) de prelucrare.

Puteti selecta aceste functii din meniul contextual:

- Utilizati **Proprietati format** pentru a modifica proprietatile generale ale unui element. (de exemplu. grosime linie, culoare linie, layer).
 - Utilizati **Proprietati** 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

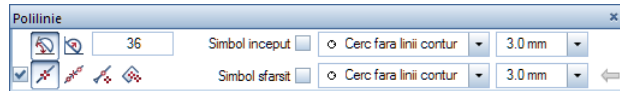
Bara de statut este linia cea mai de jos din fereastra Allplan. Aceasta poate fi ascunsă în meniul **Vedere - Instrumente - Bara statut**. Aici sunt vizibile mai multe tipuri de informații despre desenul activ - precum scara de referință și unitatea de măsură a lungimii. Puteti modifica o parte din aceste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

Generalitati despre elementele din bara de statut:

Coordonate	Afiseaza coordonatele la care se afla cursorul in directia X, Y si Z precum si distanta absoluta fata de ultimul punct introdus. Puteti afisa sau ascunde coordonatele cand deschideti meniul contextual in Allplan unde va <i>in afara spatiului de lucru</i> .
Tara	Afiseaza tara selectata pentru proiectul curent.
Tip reprezentare	Afiseaza tipul desenului.
Scara	Afiseaza scara de referinta. Puteti modifica scara făcând clic pe câmpul respectiv.
Lungime	Afiseaza unitatea de lungime curentă. Puteti modifica unitatea făcând clic pe câmpul respectiv.
Unghi	Afiseaza unghiul curent al sistemului și unitatea de măsură pentru unghiul curent. Făcând clic pe unghi, puteți comuta unghi sistem la valorile implicite. Pentru a specifica un unghi oarecare faceți clic pe Definire și introduceți unghiul. Puteti modifica unitatea făcând clic pe câmpul respectiv.
%	Arata cat din memoria rezervata pentru desen a fost deja alocata (in procente).

Optiuni introducere

Bara de optiuni apare in momentul in care o functie ofera mai multe variante de definire. Puteti ancora Bara de optiuni fie in marginea superioara, fie in marginea inferioara a ferestrei 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. Exista trei stari 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 selectati)

Buton mouse	Metoda	Rezultat
Pe partea stanga 	Faceti clic pe element	Selecteaza elementul cu indicatori (puncte specifice).
	SHIFT + clic pe element	Selecteaza un grup de elemente sau un simbol cu indicatori (puncte specifice).
	CTRL + clic pe element	Selecteaza un element suplimentar cu indicatori sau anuleaza selectia.
	SPACE + clic pe elementul multistrat	Selecteaza elementul cu indicatori si selecteaza stratul pe care ati facut clic al elementului pentru editare in paleta Proprietati (la pagina 42).
	Dublu-clic pe element	Afiseaza proprietatile elementului.
	CTRL+ dublu-clic pe element	Afiseaza proprietatile de format ale elementului.
	Faceti clic si trageți 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
	CTRL + clic si tragere in spatiul de lucru	Selecteaza elemente aditionale din interiorul zonei cu indicatori.
	SHIFT + clic si tragere in spatiul lucru	Deselectati elemente din interiorul zonei cu indicatori.
	Dublu-clic in spatiul de lucru	Deschide fereastra de dialog Deschidere proiect: desene din structura de mape/cladire .
	CTRL + dublu-clic in spatiul de lucru	Deschide fereastra de dialog Layer .
Mijloc 	Dublu-clic	Seteaza scara ecranului astfel incat toate elementele din desene sa fie vizibile.
	CTRL + dublu-clic	Regenereaza sectiunea curenta care este vizibila pe ecran.
	Tineti apasat si deplasati mouse-ul	Deplaseaza fereasta de lucru activa (Pan).
	SHIFT + clic si deplasare mouse	Deplaseaza fereasta de lucru activa (Pan).
	CTRL + clic si deplasare mouse	Marire imagine.
	ALT + clic si deplasare mouse	Mareste/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 contextual contine functii generale si functii specifice de editare a obiectului.
		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 si preia toti parametri cu care a fost creat acesta.
		Dublu-clic in spatiul de lucru	Deschide fereastra de dialog Layer .

Utilizarea mouse-ului (o functie de desenare este selectata)

Buton mouse	Aceasta ...	Are ca rezultat ...
	Stanga	
	Faceti clic in spatiul de lucru sau pe element	Pozitioneaza sau cauta puncte in spatiul de lucru.
	CTRL+clic SHIFT+clic	Aliniaza punctele cu cele existente. Dupa ce ati pozitionat primul punct, puteti crea puncte aditionale ortogonale (numai daca  Introducere la unghiuri drepte sau  Introduceti cu snap cursor sunt activate in linia de dialog).
	Mijloc	
	Dublu-clic	Seteaza scara ecranului astfel incat toate elementele din desene sa fie vizibile.
	Tineti apasat si deplasati mouse-ul	Deplaseaza fereastra de lucru activa (Pan).
	SHIFT + clic si deplasare mouse	Deplaseaza fereastra de lucru activa (Pan).
	CTRL + clic si deplasare mouse	Marire imagine.
	ALT + clic si deplasare mouse	Mareste/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 introducerea cand este cerut in linia de dialog: *<confirmare>*

Faceti clic pe o bara de functii

Inchiderea unei functii (echivalentul tastei ESC).

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

Buton mouse	Aceasta ...	Are ca rezultat ...
Stanga 	Faceti clic pe element	Identifica sau selecteaza un element.
	SHIFT + clic pe element	Identifica sau selecteaza o grupa de elemente.
	Faceti clic si trageți in spatiul de lucru	Selecteaza elementele intr-o fereasta de selectie dreptunghiulara.
Mijloc 	Dublu-clic	Seteaza scara ecranului astfel incat toate elementele din desene sa fie vizibile.
	Tineti apasat si deplasati mouse-ul	Deplaseaza fereasta de lucru activa (Pan).
	SHIFT + clic si deplasare mouse	Deplaseaza fereasta de lucru activa (Pan).
	CTRL + clic si deplasare mouse	Marire imagine.
Dreapta 	Clic in spatiul de lucru.	In functie de setarile din Optiuni - Interfata desktop - pagina Mouse si cursoare : Deschidesai inchide Functia suma sau deschide meniul contextual pentru selectarea elementelor.
	CTRL + clic in spatiul de lucru	Deschide meniul contextual pentru selectarea elementelor.
		Confirma introducerea cand este cerut in linia de dialog: <i><confirmare></i>
	Faceti clic pe o bara de functii	Inchiderea unei functii (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 in spatiul de lucru cu butonul din mijloc si apoi cu butonul din dreapta al mouse-ului

Activeaza tipul de selectie poligonala. Utilizati butonul stanga al mouse-ului pentru a trasa poligonul.

Utilizarea mouse-ului 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 rotire rotitei-ului, puteti face zoom in desen sau va puteti muta prin casetele de dialog.

Puteti folosi rotita mouse-ului pentru:

- **Marire zona:** Actionati rotita. Puteti mari (prin miscarea rotitei in sus, spre fata) sau micsora (prin miscarea rotire in jos, spre spate) imaginea pe ecran. Factorul de marire/micsorare este de 20%. Pozitia cursorului centrul ferestrei de zoom.
- **In casetele de dialog:** Puteti deplasa imaginea in sus sau in jos prin rotirea corespunzatoare a rotitei.

Activarea si inchiderea functiilor

Allplan ofera mai multe posibilitati pentru selectarea, rulara si inchidere 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 selecta functii si utilizand scurtaturile, de la tastatura. Pentru a vedea lista cu scurtaturi predefinite faceti clic pe **Tabel scurtaturi** in lista derulanta  **Ajutor (Help)** (in 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.

Rulara functiilor

Dupa ce ati facut clic pe functie, gasiti instructiuni pentru pasii urmasori in linia de dialog. De exemplu:

- **Punct snap** (de exemplu, functia  **Linie**: *De la punctul*)
- **Selectare** elemente (de exemplu, functia  **Stergere**: *Ce stergeti?*).

Cand este cazul, apare o caseta de dialog sau o bara contextuala de functii, astfel incat sa puteti face setari pentru functie.

Inchiderea functiilor

- Apasati ESC de la tastatura pentru a inchide functia.
- Faceti clic-**dreapta** pe Bara de actiuni sau o bara de functii.
- Activati o alta functie.

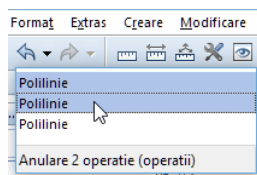
Corectare erori

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).

Cand faceti o greseala in Allplan, puteti folosi  **Anulare (Bara de acces rapid)** pentru a corecta (anula) 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.

Puteti anula mai multe actiuni dintr-o data. Faceti clic pe sageata de langa pictograma Anulare, tineti butonul mouse-ului apasat si selectati actiunile din lista pe care doriti sa le anulati. 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

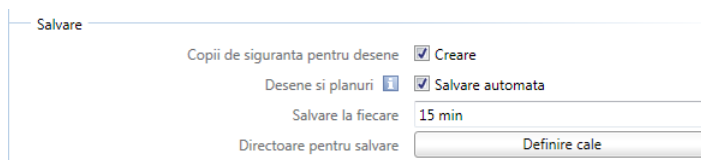
Cand iesiti din Allplan (inchideti programul), toate desenele deschise sunt salvate automat. Nu este nevoie sa salvati desenele explicit (cum se intampla in alte programe) inaintea inchiderii programului. Exceptie: Desenele in format NDW trebuie salvate manual.

In anumite cazuri, Allplan realizeaza copii de siguranta (backup) ale desenelor si/sau planselor de plotare. Pentru mai multe informatii, vezi Utilizare fisiere .bak (consultati "Utilizarea fisierelor .bak" la pagina 112).

Cata vreme lucrat in Allplan puteti salva datele manual sau puteti seta programul sa faca acest lucru automat dupa un numar prestabilit de pasi (actiuni). Aceasta se aplica datelor din desenul actual (curent) 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: folderul proiectului. 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 sau plansa de plotare in File 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 al unei planse in caseta de dialog **Deschidere proiect: desene din structura mape/cladire sau planse**
- Inainte de a importa date in desen utilizand  **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 .bak pot creste volumul de date implicat in salvarea/arhivarea proiectelor. De aceea trebuie sa

stergeti fisierele .bak inutile inainte de a face copia de siguranta a proiectului.

Pentru a utiliza fisierele .bak

De exemplu: Ati copiat accidental elemente gresite in desenul 4711.

- 1 Gasiti folderul in care se afla 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 tb004711.ndw. Puteti sa-l redenumiti ca tb004711.ndw.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 se afla 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 (de exemplu pb000815.000.old).
 - 4 Modificati numele fisierului pb000815.000.bak in pb000815.npl.
-

Utilizare clipboard

În Allplan, puteți copia elemente în Clipboard și puteți să le introduceți apoi în orice alt desen sau aplicație. Opțiunile de introducere oferă o serie de funcții ce vă ajută la inserarea elementelor.

Nota: Nu puteți folosi Clipboard-ul când definiți motive și fonturi.

Funcții Allplan

Puteți folosi Clipboard-ul în Allplan la fel cum l-ați utiliza în orice altă aplicație Windows. Totuși, sunt câteva elemente speciale și proprietăți:

- **Layer:** Elementele își păstrează layer-urile. Elementele din layer înghețate (vizibile și ascunse) nu sunt copiate.
- **Planuri standard:** Trebuie să utilizați CTRL+A pentru selectarea planurilor standard. Consultați și "Comportamentul planurilor standard la copierea sau mutarea elementelor între desene" în Ajutor Allplan (Help).
- **Număr grupă:** Elementele primesc un nou număr de grupă în momentul în care sunt inserate (paste). Elementele care au același număr de grupă rămân în continuare cu același număr de grupă.
- **Marime fisier:** Dacă dimensiunea fișierului este prea mare după Introducere elementelor veți vedea un mesaj de eroare.
- **Texte:** Dacă aplicația din care ați copiat textul în Clipboard este un server OLE (Microsoft Word sau Microsoft Excel, de exemplu), conținutul Clipboardului este inserat (paste) sub formă de obiect OLE în Allplan. Pentru a insera conținutul clipboard-ului sub formă de text normal, folosiți **Inserare Continut - Text Neformatat (Unicode)**. Textele de acest fel preiau setările curente de text.
- **Elemente FEA și Alfa:** Elementele FEA și Alfa nu pot fi copiate în Clipboard.



Copiere

Utilizați această funcție pentru a copia elementele selectate în Clipboard. Puteți apoi introduce (paste) conținutul Clipboard-ului de câte ori aveți nevoie. Pentru asta utilizați funcțiile **Introducere** și **Introducere la poziția de origine**. Elementele pot fi inserate și în alte

aplicatii. Aceasta comanda nu este disponibila cand niciun element nu este selectat.



Decupare

Utilizati aceasta functie pentru a stergere (cut) elemente si a le muta in Clipboard. Puteti apoi introduce (paste) continutul Clipboard-ului de cate ori aveti nevoie. Pentru asta utilizati functiile **Introduce** si **Introduce la pozitia de origine**. Elementele pot fi inserate si in alte aplicatii. Aceasta comanda nu este disponibila cand niciun element nu este selectat.



Introduce

Puteti insera elementele Allplan, texte (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 elementele in Clipboard este un server OLE (Microsoft Word sau Microsoft Excel, de exemplu), continutul Clipboardului este inserat (paste) sub forma de obiect OLE in Allplan. Pentru a introduce continutul Clipboard-ului sub forma de text, folositi **Introduce continut**.

Nota: Elementele din Allplan pot fi introduse din Clipboard numai in acelasi tip de document din care au fost copiate in Clipboard. Continutul Clipboard-ului este intotdeauna inserat in desenul activ, chiar daca informatiile sunt copiate dintr-un desen deschis ca activ in fundal.

Introducerea (paste) elementelor din Clipboard in Allplan

Optiunile de introduce ofera diverse functii ce va ajuta la inserarea elementelor.

Elementele din Allplan vor fi introduse ca date originale (cu alte cuvinte, cu attribute si proprietati). In cazul textului, se aplica setarile curente ale

textului. De asemenea, puteti utiliza clipboardul pentru a introduce bitmap-uri cu urmatoarele setari:

- Adancime de culoare: mai multe culori
- Transparenta: inchis; culoare: negru
- Latime: 100 pixeli = 1000mm

Clipboard-ul suporta urmatoarele formate pentru bitmap-uri (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 sunt inserate ca Windows Enhanced Metafile. Dar atunci cand Clipboard-ul contine si elemente text (de ex. lini de text sau paragrafe, numere de elemente, descrieri), aceste elemente sunt intotdeauna inserate in alte aplicatii ca text pur.



Introducere la pozitia de origine

Puteti utiliza functia **Introducere la pozitia de origine** pentru a introduce elementele din Allplan in pozitia lor originala (din care au fost copiate). Aceasta comanda nu este disponibila daca Clipboard-ul este gol sau nu contine elemente Allplan.

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

Introducere continut

Puteti utiliza aceasta functie pentru a specifica continutul clipboard-ului pe care doriti sa il Introduceti 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** (consultati "**Functii pentru aranjarea ferestrelor de lucru**" la pagina 82) din **Bara de acces rapid** (la pagina 24). Puteti folosi si meniul contextual (consultati "Meniul contextual in mod navigare" la pagina 91) sau bara de functii a ferestrei de lucru (consultati "Bara de functii a ferestrei de lucru" la pagina 79). Puteti folosi deasemenea si tastatura sau mouse-ul pentru a controla afisarea pe ecran.

Sfat:  **Configuratorul Bara de actiuni** contine grupa de functii **Ferestre**, unde veti gasi functiile mentionate aici. Puteti trage aceasta grupa de functii in Bara de actiuni.

Mod desenare si mod navigare

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

Fiecare mod are particularitatile sale:

- In **modul desenare**, gasiti cele mai importante functii pentru desenare si proiectare direct in meniul contextual (consultati "Meniul contextual in mod desenare" la pagina 89). Trebuie sa selectati acest mod daca doriti sa identificati puncte si sa desenati entitati. In mod desenare, utilizati de obicei mouse-ul pentru desenare.

Lucrati in **modul desenare** atata vreme cat  **modul navigare** (Cum *nu* este activ).

- **Modul navigare**, pe de alta parte, se concentreaza pe miscare. Cu alte cuvinte, se misca modelul sau observatorul se misca in jurul modelului, studiindu-l. Aici utilizati mouse-ul si functiile din meniul contextual (consultati "Meniul contextual in mod navigare" la pagina 91) 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.

Lucrati in **modul navigare** imediat ce *selectati* functia  **Mod navigare** (Cum) intr-o fereasta de lucru. Daca doriti sa identificati un punct sau un intreg element, comutati pe **mod desenare** prin *dezactivarea* modului navigare.

Cum puteti selecta modul de lucru individual pentru fiecare fereasta de lucru, puteti simplu si rapid comuta intre o fereasta de lucru aflata in mod desenare si o alta fereasta de lucru aflata in mod navigare pentru a verifica aici desenul.

Vedere, perspectiva si scara

In fiecare fereastră 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 (consultati "Bara de functii a ferestrei de lucru" la pagina 79). 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 parametri 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 doar utilizand mouse-ul.

Butoanele mouse-ului au diferite functii depinzand de modul in care lucrati: mod desenare sau mod navigare (consultati "Mod desenare si mod navigare" la pagina 118).

Controlul afisarii utilizand tastatura

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

Daca lucrati in mod navigare (consultati "Mod desenare si mod navigare" la pagina 118), puteti utiliza meniul contextual pentru accesarea scurtaturilor evidentiata cu caractere ingrosate (bold).

Generalitati despre scurtaturi

Scurtaturi tastatura

F2

F4

F5,
dublu-clic-mijloc (rotita) mouse-
ului

SHIFT + F5

F6,
CTRL+ butonul din mijloc al mouse-
ului (rotita)

ALT+SAGEATA STANGA

ALT+SAGEATA DREAPTA

Shift+Ctrl+S

SAGEATA STANGA, SAGEATA
DREAPTA, SAGEATA SUS, SAGEATA
JOS

Ctrl

Ctrl++ (pe tastatura numerica)

Ctrl+- (pe tastatura numerica)

CTRL+F4

CTRL+F6
CTRL+TAB

Dublu-clic pe un element in
fereastra de animatie

Funcțiuni

Randarea imaginilor

Se va deschide o fereastră nouă de tip
Animatie

Intreg modelul vizibil

Regenerare ecran in toate ferestrele de
lucru

Fereastră zoom

Va duce inapoi la vederea precedenta

Va duce la vederea urmatoare

Salvare continut fereastră ca fisier
imagine (pixel)

Rotirea vederii in jurul punctului tinta

Comuta miscarea camerei
de la **mod sfera** la **mod camera** (cat timp
tasta este apasata)

Marire imagine ecran

Micsorare imagine ecran

Inchidere fereastră de lucru activa
(fereastră animatie si fereastră de lucru de
desenare)

Comuta intre fereastră de lucru activa si
ferestrele din fundal (ex. intre fereastră
de animatie si fereastră de desenare)

Se deschide fereastră de dialog
Proprietati corespunzatoare elementului
selectat. Puteti modifica proprietatile
elementului

CTRL+dublu-clic pe un element in
fereastra de 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 selectati modul de vizualizare separat pentru fiecare fereastra de lucru. Puteti utiliza diferitele metode de randare (**Filar**, **Ascuns**, **Animatie**, **Schita** sau **Randare RT**) pentru a afisa modelul in diferite moduri.

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

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 apar intotdeauna pe ecran cu proprietatile de format definite initial. Cu alte cuvinte, un element caruia 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 de 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 apar 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 reprezentate 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.

Nr.	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 de 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	Proprietatile de format ale elementului	Paleta Proprietati sau bara de functii Format

Ordinea de afisare a elementelor

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

Nr.	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) se afla in spatele altor elemente.
3	proprietatea element Ordinea	Consultati Proprietatea de ordine element (consultati ""Secventa" (ordinea) ca proprietate element" la pagina 126)
4	Momentul crearii sau modificarii	Elementele create sau modificate ulterior sunt deasupra altor elemente.

Nota: Pentru mai multe informatii despre ordinea in plansa de plotare, consultati Ordinea de imprimare a elementelor (la pagina 334).

"Secventa" (ordinea) ca proprietate element

Implicit, elementele sunt afisate in ordinea in care acestea au fost create sau modificate. In acest fel, elementele pe care le-ati creat sau modificat ultimele vor fi intotdeauna 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 **Secventa** este salvata ca un numar de la -15 la +16. Acest numar defineste ordinea in care apar elementele pe ecran: Cu cat numar este mai mare, cu atat mai sus (deasupra) este elementul. Cu alte cuvinte, elementele cu o valoare mai mare a secventei de afisare se afla deasupra elementelor cu o valoare mai mica. Cand doua elemente au acelasi numar, atunci elementul pe care l-ati creat ultimul va fi deasupra celui alt. Elementele noi primesc o valoare implicita, in functie de tipul

de element creat. Puteti gasi informatii suplimentare in Ajutor (help) Allplan; vedeti si "Valori ce definesc ordinea de afisare (la pagina 127)".

Nota: Elementele noi sau elementele modificate sunt intotdeauna afisate deasupra. Numa dupa ce faceti clic pe  **Regenerare ecran** Allplan va rearanja elementele conform secventei de afisare 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, de exemplu, definiti ca un grup de elemente se afla deasupra unui alt grup de elemente, toate elementele acestui grup se afla deasupra elementelor celuiilalt grup de elemente, indiferent de setarile definite pentru elementele subordonate.

Valori ce definesc ordinea de afisare

Urmatorul tabel listeaza valorile implicite pentru proprietatea elementului **Secventa** pentru diferite elemente create in Allplan. Puteti

schimbare aceste valori implicite in  **Optiuni** in pagina **Interfata desktop**.

Tabelul urmator prezinta valorile implicite la crearea elementelor.

Element	Valoare standard
Elemente constructie	
Elemente de constructie uzuale (linii, cercuri...)	0
Cote, texte fara umpluturi	+10
Cote, texte cu umpluturi	+14
Obiecte OLE	+11
XRef-uri	0
Umpluturi	-7
Suprafete pixel, bitmap	-5
Stil suprafete	-4
Hasuri, motive	-3
Elemente de arhitctura, bare armare	
Linii elemente arhitectura	+7
Nota: Cum straturile peretilor multistrat nu se suprapun, toate celelalte linii, chiar si liniile peretelui primesc automat valoarea +8.	
Elemente suprafete pentru componente de arhitectura	+6
Nota: Nu puteti introduce o valoare pentru elementele de suprafata. Programul foloseste automat valoarea liniei asociate minus 1. Elementele de suprafata ale oricarui strat, chiar si de perete, obtin automat valoarea +7.	
Linii ale camerelor, etaje, suptafete	-1
Elementele de suprafata ale camerelor, etaje, suptafete	-8
Armare cu bare	+9

Note:

- Prin conversia unui tip de suprafata in alta utilizand  **Conversie suprafete** nu se 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 lor.

Modificarea proprietatii "Secventa" (ordine afisare)

Aveti doua optiuni pentru a modifica secventa de afisare a elementelor 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.
- Faceti clic-dreapta pe un element, selectati **Secventa** din meniul contextual si selectati functia dorita:

Aceasta**Face asta...****In fata**

Muta elementul in partea de sus; atribuie o valoare de prioritate +16 elementului.

**In spate**

Muta elementul in partea de jos; atribuie o valoare de prioritate -15 elementului.

**Un pas in fata**

Muta elementul in sus cu un nivel; maresti valoarea de prioritate a elementului cu 1.

**Un pas in spate**

Muta elementul in jos cu un nivel; reduce valoarea de prioritate a elementului cu 1.

**In fata unui element**

Muta elementul in fata altui element; maresti valoarea de prioritate a elementului cu 1 in comparatie cu elementul selectat.

**In spatele unui element**

Muta elementul in spatele altui element; reduce valoarea de prioritate a elementului cu 1 in comparatie cu elementul selectat.

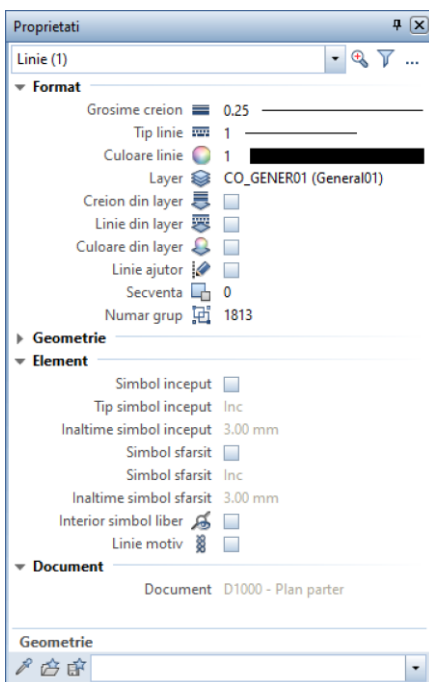
Utilizarea proprietatilor de format

Notiuni de baza

Definire creion, tip linie si culoare pentru element

Paleta **Proprietati** se deschide imediat ce selectati o functie pentru crearea elementelor. Inainte de desenarea elementului este necesar sa definiti o grosime de linie (creion) si tip de linie in paleta **Proprietati**. Cand optiunea Culoare dupa creion este activata (implicit este inactiva), Allplan atribuie automat culoarea creionului.

Daca lucrati cu layere si preluati proprietatile de format din layer, Allplan atribuie automat elementului proprietatile de format din layer.



Modificare proprietati format

Utilizati functia  **Modificare proprietati format** (Bara de actiuni - Grupa de functii **Modificare**) pentru a modifica creionul (grosimea liniei),

tipul si culoarea liniei unui element. Dupa selectarea functiei aveti acces la o caseta de dialog unde puteti defini pe care dintre proprietatile de format doriti sa le modificati. Faceti clic pe functia  pentru a prelua atributele 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 ofera 15 creioane de diferite grosimi, pe care le puteti selecta facand clic pe un numar intre 1 si 15. Pentru a specifica ce numar reprezinta grosimea creionului, selectati **Definitii (Cum)** si alegeti **Grosime creion + format**. Un element desenat preia grosimea de linie fie din setarile curente ale creionului, fie din layer-ul actual (curent) (vedeti preluare proprietati format din layer). Pentru mai multe informatii, consultati Definirea proprietatilor format pe baza layer-urile (consultati "Definirea proprietatilor de format pe baza layer-ele" la pagina 137).

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 neafisate. 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. vedeti Culoare si grosime linie text si Grosime creion, tip linie si culoare cote si text in ajutor online Allplan.

Utilizare tipuri 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 grosime creion + format** puteti modifica definitiile pentru tipurile de linii disponibile. Tipul de linie 1 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 pe baza layer-urile (consultati "Definirea proprietatilor de format pe baza layer-ele" la pagina 137).

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 pe baza layer-urile (consultati "Definirea proprietatilor de format pe baza layer-ele" la pagina 137).

Cand optiunea **Culoare dupa creion** este selectata, culoarea elementelor este definita de grosimea creionului. Astfel, culoarea de pe ecran nu este culoarea elementului, ci culoarea atribuita grosimii corespunzatoare a creionului. Puteti atribui grosimea creionului culorilor deschizand lista derulanta **Optiuni** din Bara de acces rapid si selectand **Definitii - Selectie grosime creion**. Umpluturile intotdeauna apar in 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 planse** - tab-ul **Profil imprimare, Atribuire creioane si culori...**).

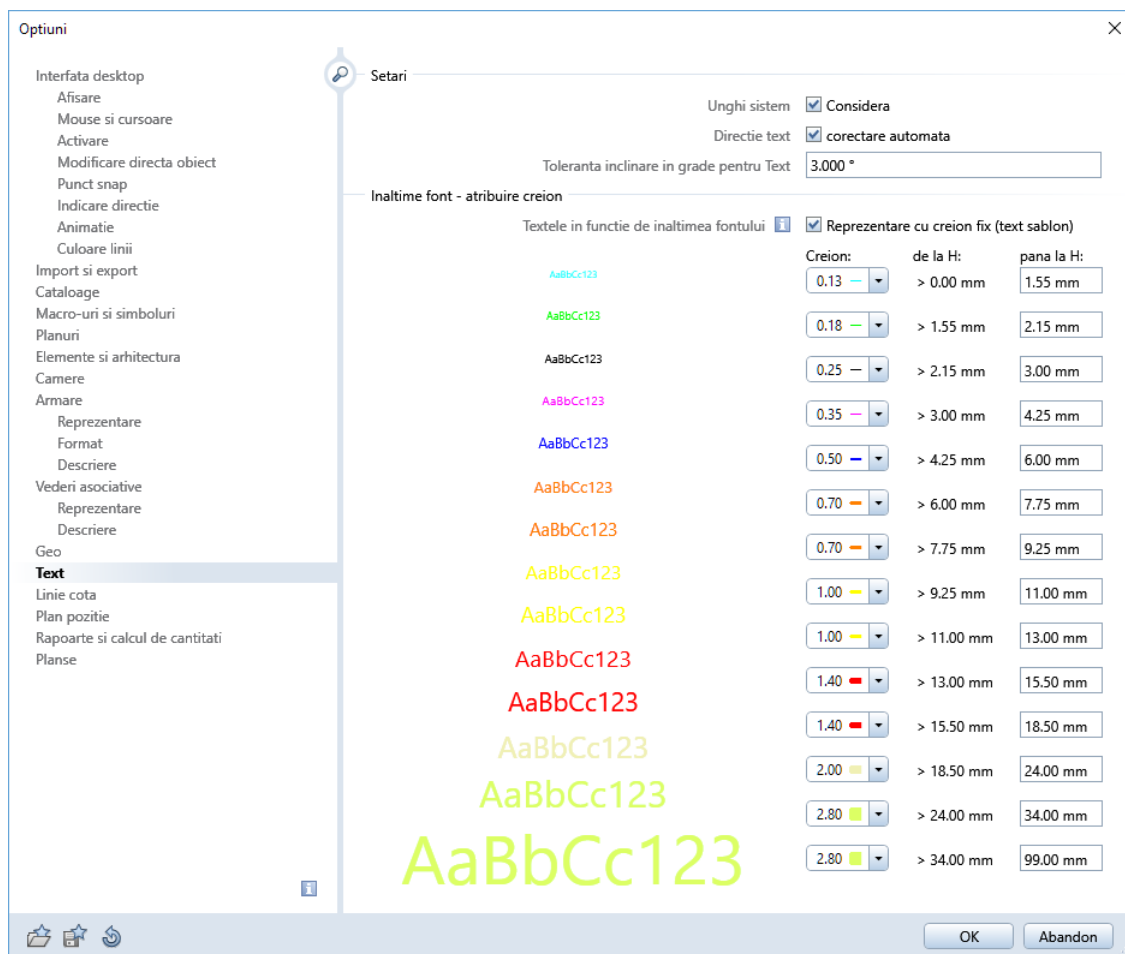
Pentru informatii suplimentare despre imprimarea color a planselor, consultati Imprimarea color a planselor (consultati "Imprimarea planselor color" la pagina 337).

Grosime creion si culoare linie pentru text

Cand scrieti un text, 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** (consultati "Reguli de afisare a elementelor pe ecran" la pagina 124).

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 utilizat 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 urmatoorii factori:

- **Fonturi implicite:** Puteti specifica ca textul sa utilizeze mereu grosimea creionului definita in setarile implicite ale fontului. In consecinta, Allplan ignora toate setarile descrise. Pentru a accesa setarile implicite 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 - Reprezentare cu creion fix (text sablon)**. 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.

Layer si Proprietati de format

Utilizarea proprietator 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 pe baza layer-elor (consultati "Definirea proprietatilor de format pe baza layer-elor" la pagina 137).

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 cand utilizati stiluri de linii.

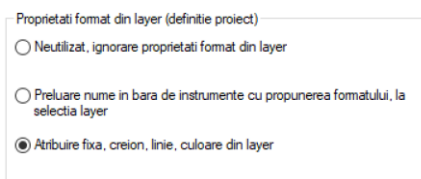
Nota: Cand lucrati cu grosime creion si culoare linie pentru text si grosime creion, stil linie si culoare linie pentru line cota si text cota, trebuie sa tineti cont de conditiile speciale ce controleaza atribuirea grosimii de creion si a culorii liniei si care au prioritate fata de proprietatile "din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

Definirea proprietatilor de format pe baza layer-elor

In 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 modificarea ei explicita. Cand lucrati cu Managerul de lucru in 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.

Proprietati format din layer

	Grosime	☒ preluare	☐ din layer, stil linii
	Tip	☒ preluare	☐ din layer, stil linii
	Culoare	☐ preluare	☐ din layer, stil linii

Utilizarea stilurilor de linii

Puteti utiliza stiluri de linii pentru a specifica in ce fel sunt afisate elementele in functie de scara sau tipul de reprezentare. Cerinte: Puteti lua formatul proprietati din layer printr-o metoda fixa si puteti utiliza stilul de linii.

Proprietati format din layer (definitie proiect)

☐ Neutilizat, ignorare proprietati format din layer

☐ Preluare nume in bara de instrumente cu propunerea formatului, la selectia layer

☒ Atribuire fixa, creion, linie, culoare din layer

Atribuire proprietati format

☒ Atribuire, utilizare stil linie

 Linie continua groasa

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 intervale de scalare (scari de reprezentare) si/sau tipuri de reprezentare in asa fel incat afisarea elementelor sa varieze in functie de scara de referinta/tip reprezentare.

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 utiliza optiunea **ca si constructii de ajutor** pentru gama de scari si tipuri de reprezentare. Elementele cu acest layer preiau tipul de linie si culoarea liniilor constructie de ajutor. Aceste elemente

nu sunt linii constructie de ajutor "reale" si nu sunt selectate cand aplicati filtrul **Constructie ajutor**.

Stilurile de linii nu pot fi **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 plansa pentru a ascunde layer-ele corespunzatoare.

Important Stilurile de linii si diferite setari pentru scarile de reprezentare si tipurile 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 exemplu, 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 optiunilor de selectie:

Pentru a obtine asta	Procedati astfel
Selectati un element	Faceti clic pe element.
Selectati mai multe elemnete sau regiuni.	Deschideti  Functia suma, faceti clic pe elemente sau definiti regiuni. Inchideti apoi Functia suma. Puteti deschide si inchide Functia suma facand clic-dreapta in spatiul de lucru.
Selectati elementele intr-o zona de selectie.	Pentru a specifica o zona de selectie dreptunghiulara: Utilizati butonul stanga al mouse-ului pentru a trasa un dreptunghi de selectie. In  Optiuni - Interfata desktop - pagina Activare - sectiunea Activare, puteti specifica daca pentru inchiderea ferestrei de selectie este necesar sa dati al doilea clic. 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. Pentru a specifica o suprafata poligonala de selectie: Faceti clic pe  Selectie poligonala si introduceti punctele pentru a definii marginile suprafetei poligonale.
Selectati toate elementele.	O serie de functii (de ex. Export), permit selectia tuturor elementelor din desenul actual (curent) facand clic pe butonul Tot in Optiuni introducere. Aceasta selecteaza de asemenea elemente ce nu sunt vizibile precum planurile de referinta. Consultati si "Comportamentul planurilor standard la copierea sau mutarea elementelor intre desene" in Ajutor Allplan (Help).
Reselecteaza elemente selectate anterior.	Faceti clic pe  Reselectare (Bara de actiuni – grupa de actiuni Interfata desktop sau bara de functii Asistent filtru).
Selectati elementele 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. Alternativ, selectati si tineti apasata tasta SHIFT.

Generalitati despre functiile pentru selectarea elementelor

Selectie

Utilizati



Complet cuprinse in fereastra de selectie:

Selecteaza doar elementele care sunt cuprinse in totalitate in dreptunghiul de selectie.



Elemente aflate complet din interiorul ferestrei de selectie si intersectate

Selecteaza elementele incadrate total in dreptunghiul de selectie.



Doar intersectate de fereastra de selectie

Selecteaza doar elementele care sunt intersectate de dreptunghiul de selectare.



Selectie dependenta de directie

Selectia depinde de directia in care definiti dreptunghiul de selectie:

- 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 linii 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 cata vreme functia  **Stergere** este activa).



Activare poligonala deschis/inchis

Puteti defini un poligon de selectie. Faceti clic din nou pe primul punct pentru a inchide 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 filtru** sau in grupa de functii **Interfata desktop** din **Bara de actiuni**.

Selectia elementelor 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 Functiuni suma.

Selectia elementelor prin definirea unei regiuni

Puteti selecta elemente definind o regiune mai degraba decat prin a face clic pe ele. Cand utilizati 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:
 - Trasand o fereastra de selectie in directia pozitiva X (stanga), selectati doar elementele complet cuprinse de 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 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 tineti selectati butonul-stanga al mouse-ului si sa introduceti doua puncte diagonal opuse care definesc colturile dreptunghiului de selectie. Puteti folosi



Activare poligonala 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.

Pentru a utiliza Functia suma pentru selectie elemente

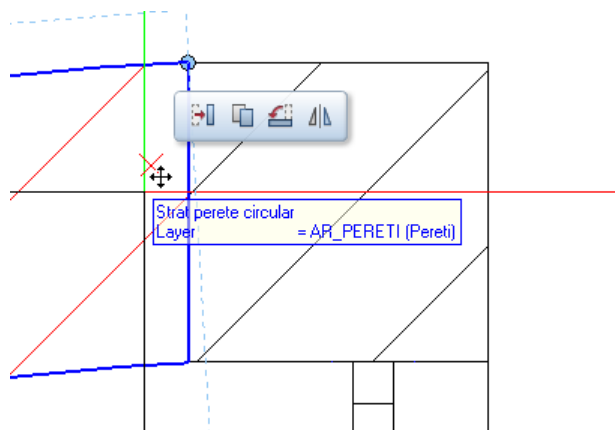
Sfat: In functie de setarile facute in  **Optiuni** - **Interfata desktop** - pagina **Mouse si cursoare** - sectiunea **Mouse**, puteti activa/dezactiva Functia suma facand clic dreapta in spatiul de lucru.

- 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 fereastră dreptunghiulara sau poligonala de selectie.
- Inchideti functia facand clic pe  **Functiuni suma**.

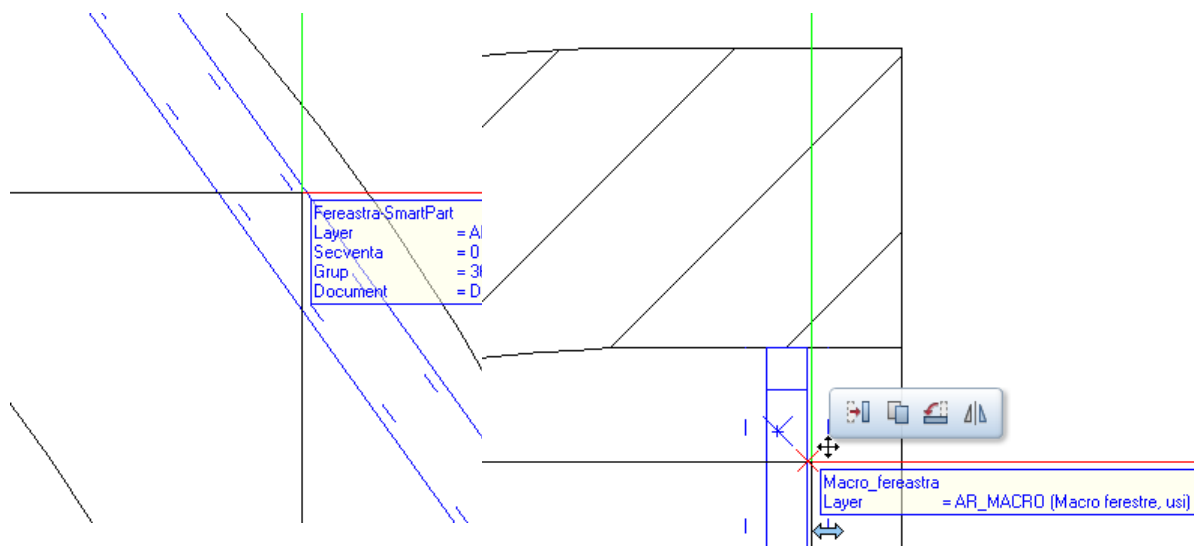
Previzualizare selectie si informatii element

La pozitionarea cursorului peste un element fara a face clic, intregul element apare in **previzualizare selectie** in vedere plana, in elevatie si in perspectiva. Setarea implicita este portocaliu. Aceasta **previzualizare**

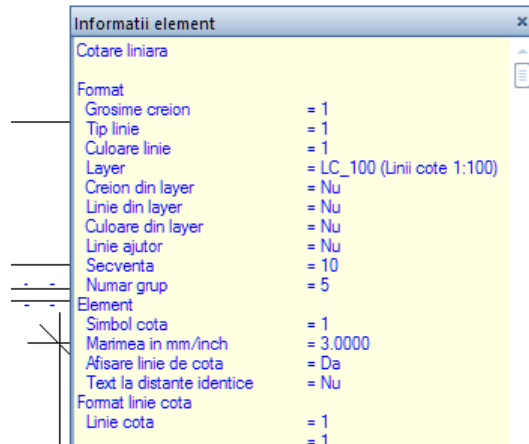
selectie este intr-adevar utila in cazul desenelor complexe, intrucat puteti vedea daca ati identificat corect elementul inainte de a-l selecta.



Info element ofera suport additional: In plus, pe langa previzualizare, apar afisate langa cursor numele elementului si layerul (setarea implicita).



Apasati tasta TAB pentru a afisa informatii suplimentare despre elementele 2D si 3D.



Nota: Puteti seta culoarea, tipul si continutul pentru **Previzualizare selectie** si **Info element** in  **Optiuni**. Deschideti pagina **Activare** si mergeti in zonele **Activare** si **Info element**.

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 definiti 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 selecta doar tipul de elemente disponibile in desenele incarcate.

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

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

Funcțiile pentru filtrare gasiti in urmatoarele locuri:

- **Bara de actiuni** - zona **Filtru**
- **Selectie meniu contextual**
- Bara de functii **Asistent filtru** (nu este disponibila in configuratia cu Bara de actiuni)

Generalitati despre optiunile de filtrare

Filtru



Filtru pas cu pas

Utilizati

Aplica un filtru elementelor deja selectate sau filtrate; puteti defini criterii suplimentate 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.

 Creion	Filtreaza elementele dupa creion.
 Line	Filtreaza elementele dupa tipul de linie.
 Culoare	Filtreaza elementele dupa culoare. Puteti alege dintre 256 de culori.
 Umpluturi	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 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.
 Filtru atribut	Filtreaza elementele dupa un anumit atribut.
 Categorie reabilitare	Filtreaza elementele arhitecturale dupa atributele Pastrare, Demolare, Adaugare, Temporar, Altele, Necunoscut sau Nespecificat .
 Arhitectura	Filtreaza elementele dupa tipul de element. Puteti definii tipul elementului arhitectural, grosimea si materialul. Pentru mai multe informatii, consultati Filtru dupa elemente arhitectura.
 Element	Filtreaza elementele dupa tip 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 attribute Allfa.
 MDT	Filtreaza dupa elementele create cu functiile din grupa de functii Modelare teren .
 Element 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 zabrele**

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 si 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

Informatii generale

In Allplan, intotdeauna introduceti valorile pentru lungimi si coordonate ca valori reale. Nu este nevoie sa recalculati 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 pentru lungime este metri).

Executarea calculelor in linia de dialog

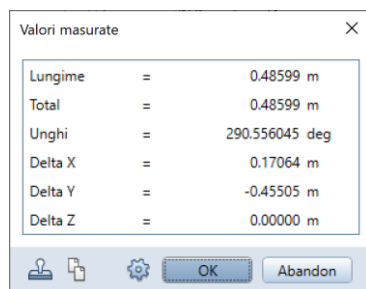
Puteti face calcule in linia de dialog atunci cand sistemul va cere sa introduceti o lungime.



Transferul valorilor masurate

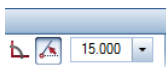
Valorile obtinute cu functia  **Masurare** pot fi transferate direct in linia de dialog. Trebuie doar sa faceti clic pe valoarea corespunzatoare in caseta de dialog **Valori masurate**.

Puteti folosi  pentru a copia rezultatul in Clipboard si a-l folosi in alte aplicatii Windows (cu combinatia de taste CTRL+V).



Utilizarea ajutoarelor de desenare si snap cursor unghiular

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 a liniei de dialog.



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

Nota: Unghiul snap al cursorului are prioritate asupra oricarei setari a punctului de snap, precum si asupra oricarei alte setari din meniul contextual. Acest lucru inseamna ca vor fi agatate doar punctele aflate in aliniament cu unul dintre unghiurile de snap ale cursorului.

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

Pictograma	Funcția	Utilizati
	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.
	Unghi Snap Cursor	Liniile pot fi desenate doar sub un unghi anume (presetat).
15,00	Introducere cu snap cursor unghiular	Definiti aici unghiul cursorului la care se face constrangerea (posibila numai daca  este activa).

Agatarea punctelor specifice (snap)

Cand pozitionati un punct cu butonul-stanga al mouse-ului, puteti agata punctele pe elementele existente. Puteti face snap pe urmatoarele tipuri de puncte: puncte de capat, punctele 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. Cand optiunea Afisare simboluri puncte specifice este selectata, 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 defini tipurile 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. Si aici, ajutoarele vizuale va ajuta sa faceti acest lucru.

Nota: Unghiul snap al cursorului are prioritate asupra oricarei setari a punctului de snap, precum si asupra oricarei alte setari definite in **Constructii de ajutor**. Acest lucru inseamna ca vor fi agatate doar punctele aflate in aliniament cu unul dintre unghiurile de snap ale cursorului.

Utilizarea Simboluri cursor

Cand Simboluri cursor este activat, simbolurile apar in centru si la intersectii inainte de plasarea punctelor. Aceste simboluri ale punctelor specifice indica tipul de punct detectat in interiorul razei de cautare. Simbolurile punctelor specifice apar dupa ce ati selectati o functie de desenare (Linie, de exemplu), si mutati 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: Agata cel mai apropiat punct de capat al elementului selectat. Aceasta optiune nu poate fi dezactivata.
	Intersectie: Sare pe punctul de intersectie dintre doua elemente din interiorul razei de cautare.
	Punct 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.
	Cuadrant: Care pe cuadrantul 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. Pentru a defini rastrul, utilizati  setari rastru . Rastrul este vizibil doar cand functia  Rastru des/inc este selectata (meniul Vizualizare in bara de functii Special). Cursorul sare pe punctele de rastru, chiar daca rastrul nu este vizibil.
	Punct referinta al linie de cota: Sare pe puncte de referinta existente atunci cand trasati linii de cota.
	Snap liniar utilizand 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: Agata cel mai apropiat punct al unui element aflat in raza de cautare.

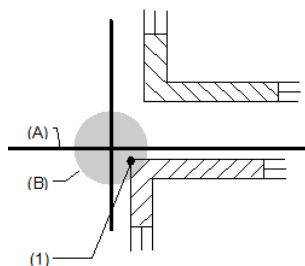
Agatarea punctelor specifice cu butonul dreapta al mouse-ului

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 definii valoarea razei de cautare in  **Optiuni introducere punct** (in meniul contextual), zona **Punct snap**.

In functie de setarile din  **Optiuni punct snap**, raza de cautare poate tine cont numai de desenul activ (curent) sau se aplica si elementelor din desenele deschise ca pasive.



(A) Cursor

(B) Raza de cautare

(1) Programul 'agata' coordonatele acestui punct deoarece 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).

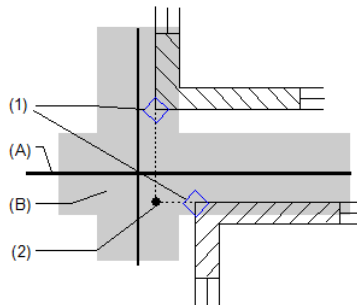
Snap liniar

Aplicare Snap liniar va permite sa plasati noi puncte aliniate cu puncte existente. Pentru a face acest lucru, folositi tasta 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 evidentiaza punctele care sunt aliniate perpendicular inainte de selectarea unui 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 snap

Desenarea cu precizie utilizand rastru

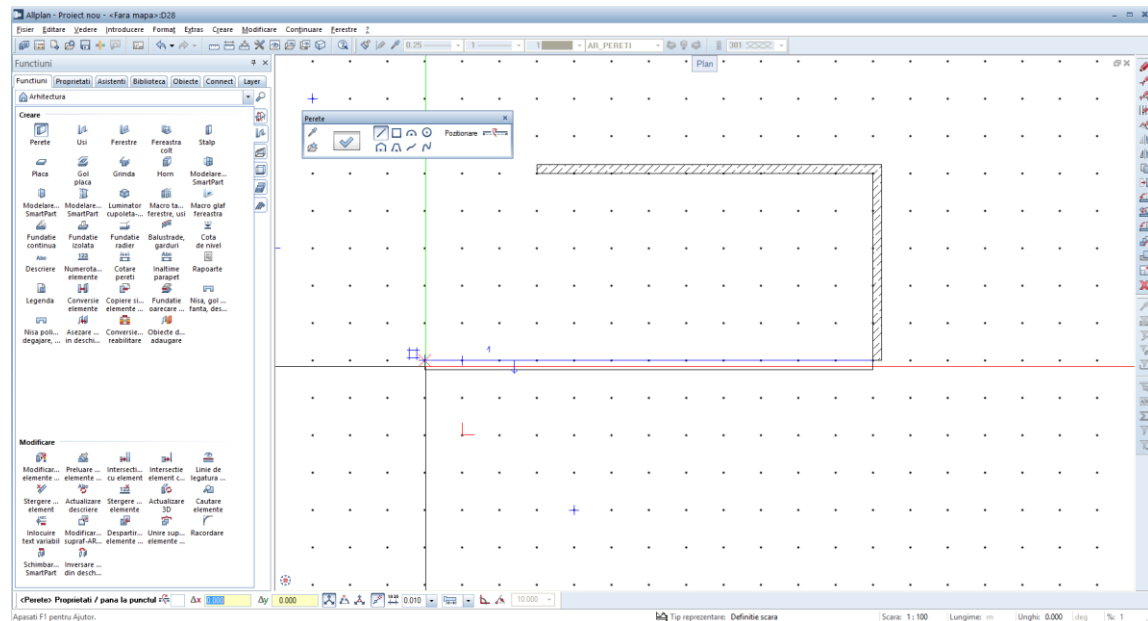
Canad comutati pe activarea rastrului (folosind  **Rastru des/inc** (meniul **Vedere** sau lista derulanta **Vedere** din **Bara de acces rapid**)), un rastru cu puncte este afisat in toate ferestrele din proiectul activ, rastrul ce se intinde peste tot spatiul de lucru. Rastrul serveste la orientarea 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 rastrul nu este vizibil.

Utilizati  **Rastru des/inc** pentru afisarea sau ascunderea rastrului. Folositi  **Setari rastru** (din meniul **Vedere** sau din lista derulanta **Vedere** din **Bara de acces rapid**) pentru definirea distantei dintre

punctele de rastu de pe directiile x si y. La definirea rastului 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	Utilizati
	Ultimul punct	Utilizeaza ultimul punct introdus.
	Punct temporar pentru distanta	Punctul agatat este fixat; valorile pentru distanta introduse 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 punctele trasate se raporteaza la coordonata x agatata. In acest fel, puteti plasa puncte aliniate exact cu punctele existente.
	Y Fix	Toate punctele trasate se raporteaza la coordonata y agatata. In acest fel, puteti plasa puncte aliniate exact cu punctele existente.
	Z Fix	Toate punctele trasate se raporteaza la coordonata z agatata. 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 de intersectie**

Agata punctul de intersectie dintre doua elemente.

**Punct mijloc**

Agata mijlocul unui element (de exemplu 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 perpendiculare dintr-un punct intamplator pe acel element.

**Punct referinta**

Plaseaza pe un element un punct situat la o anumita distanta fata de un punct (de referinta). Punctul de referinta apare ca simbol de directie fie la inceputul fie la sfarsitul elementului, depinzand de amplasarea celui mai apropiat punct pe care ati facut clic. Linia de dialog arata distanta dintre punctul de referinta si punctul de contact.

**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 dialolg

Pictograma	Punct snap	Utilizati
	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 absoluta X	Gaseste un punct bazat pe coordonata X absoluta (relativa la originea (= punct global) sistemului CAD (0, 0, 0)).
	Coordonata absoluta Y	Gaseste un punct bazat pe coordonata Y absoluta (relativa la originea (= punct global) sistemului CAD (0, 0, 0)).
	Coordonata absoluta Z	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 (la emenete existente) 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 pe baza distantei in directia x in raport cu ultimul punct introdus.
	Delta Y	Gaseste un punct pe baza distantei in directia y in raport cu ultimul punct introdus.
	Delta Z	Gaseste un punct pe baza distantei in directia z in raport cu ultimul punct introdus.
	coordonate polare	Plaseaza un punct la un anumit unghi si la o anumita distanta fata de ultimul punct introdus.
	Detectie geometrie des/inc	Activeaza/Dezactiveaza selectia automata a zonelor inchise, delimitate.
	Indicare directie	Activeaza/Dezactiveaza 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. Un ToolTip atasat cursorului afiseaza coordonatele curente in raport cu ultimul punct introdus.
0,125	Pas matrice	Introduceti valoarea pentru pasul matrice. Aceasta setare se aplica si pentru liniile de indicare directie. Urmatoarele pictograme apar numai daca ati activat o functie pentru crearea elementelor (de exemplu Linie):



Introducere la unghiuri drepte

Liniile pot fi desenate numai in unghi drept (orto) fata de unghiul sistemului.



Unghi Snap Cursor

Liniile pot fi desenate doar sub un unghi anume (presetat).

15,00

Introducere cu snap cursor unghiular

Definiti aici unghiul cursorului la care se face constrangerea (posibila numai daca  este activa).

Desenarea cu precizie

Allplan va pune la dispozitie o gama larga de optiuni pentru introducerea punctelor. Plasarea punctelor poate fi precisa - pe baza valorilor introduse de la tastatura - sau poate fi intuitiva.

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

Aceste optiuni faciliteaza munca de proiectare creativa, putand introduce puncte rapid. Astfel, puteti edita cu usurinta desene foarte complexe formate din nenumarate puncte.

Introducerea punctelor folosind linia de dialog

De fiecare data cand faceti clic pe o functie care presupune introducerea punctelor, urmatoarele casete de introducerea 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

Puteti selecta (agata) puncte specifice cu ajutorul mouse-ului. De asemenea, puteti introduce puncte si elemente pe baza punctelor existente:

Indicati un punct si programul se va fixa pe el si il va marca cu un X rosu.

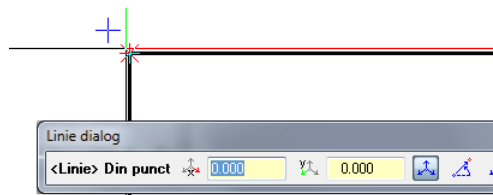


Figura: Punct fixat; subliniat prin marcarea cu un X rosu

Nota: Punctele specifice agatate sunt vizibile in toate vederile.

Toate introducerile facute in linia de dialog se aplica punctelor specifice. Folositi combinatiile de taste TAB sau PAGE UP sau SHIFT+TAB sau PAGE DOWN pentru a comuta intre casetele de introducere a datelor. Puteti de asemenea face calcule.

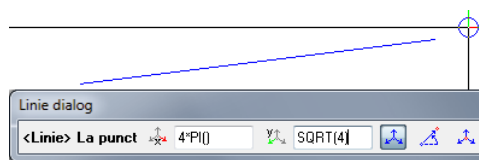


Figura: calcule: $DX=4 \times 2=8$; $DY=4/3=1.333$

Previzualizarea arata toate punctele

Previzualizarea afiseaza simultan intrarile pe care le faceti in linia de dialog. O cruce rosie (X-ul rosu) apare imediat in punctul definit de datele introduse.

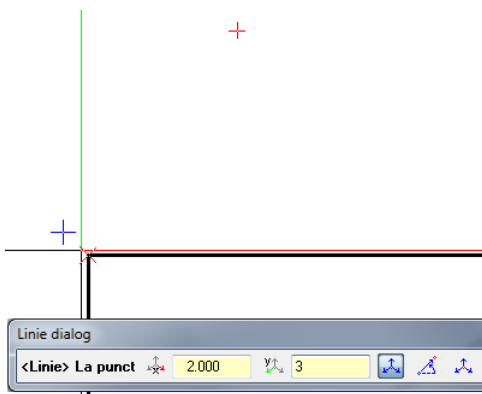


Figura: Previzualizarea punctului, distanta DX=2, DY=3 catre punctul specific (snap)

Cand selectati tasta ENTER sau faceti clic 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.

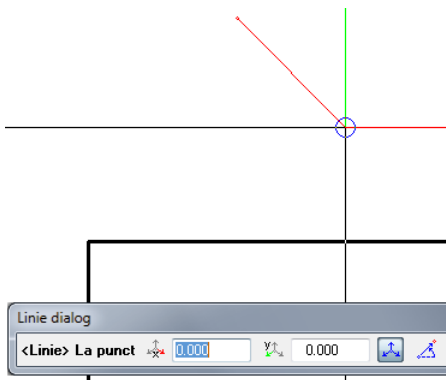


Figura: Selectati tasta ENTER sau faceti clic in spatiul de lucru pentru a plasa punctul; linia este atasata de cursor

Înainte de a plasa punctul, puteți indica și un alt punct: distanța introdusă în linia de dialog se referă la noul punct specific (snap).

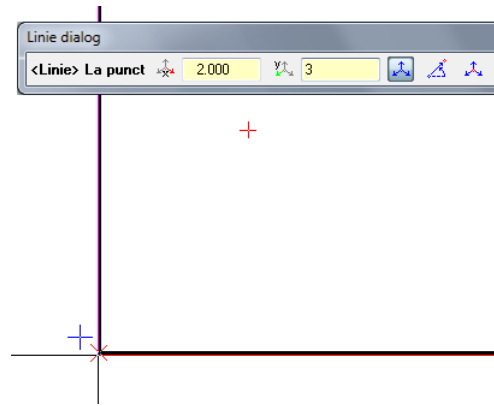


Figura: Previzualizarea punctului, distanța $DX=2$, $DY=3$ față de noul punct specific

În funcție de punctul specific sau în funcție de punctul plasat?

Când faceți introduceri în linia de dialog, puteți vedea imediat dacă datele introduse se raportează la un punct specific sau la ultimul punct plasat:

- În cazul punctelor specifice (snap), casetele de introducere a datelor sunt evidențiate (colorate) cu galben.
- În cazul punctelor plasate, casetele de introducere a datelor sunt evidențiate cu alb.

Este propusă o valoare pentru a fi introdusă

Pictogramele din dreapta casetelor de introducere a datelor sunt butoane:

Când faceți clic pe o pictogramă, programul propune valoarea introdusă

pentru toti pasii ce vor urma; totusi, puteti schimba aceasta valoare in orice moment.

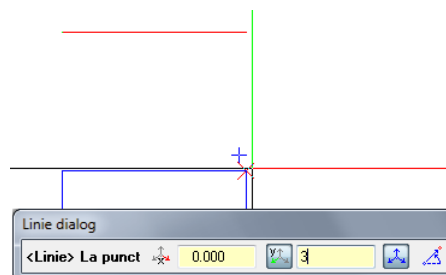


Figura: $DY=3$ este propus pentru urmatorul punct specific

Transferati date catre casetele de introducere a datelor facand clic pe

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 caseta relevanta, selectati o functie si faceti clic pe punctul sau unghiul pe care doriti sa-l utilizati.

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

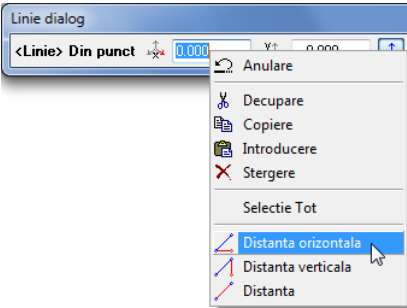


Figura: Meniul contextual cand introduceti coordonate

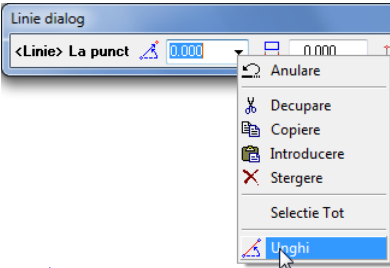


Figura: Meniul contextual cand introduceti unghiuri

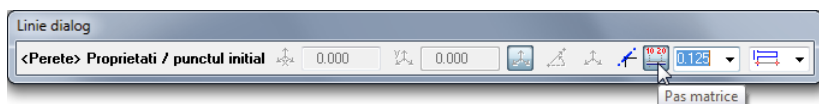
Meniul contextual pentru introducerea punctelor

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 introducerea punctelor (consultati "Meniul contextual pentru introducerea punctelor" la pagina 94).

Introducerea punctelor utilizand "Pas matrice" (dimensiunea rastrului)

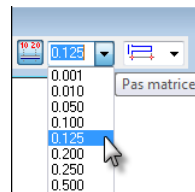
Cand **introduceti elemente arhitecturale** puteti plasa puncte si elemente intr-un rastu care poate fi definit cu o precizie de o optime de metru.



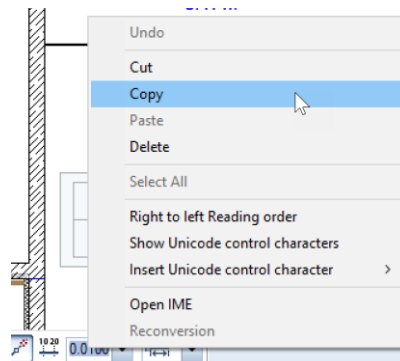
Pentru a utiliza dimensiunea rastrului

Urmatoarele optiuni sunt disponibile in linia de dialog:

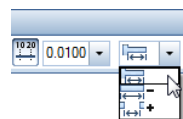
- Faceti clic pe  **Pas matrice** pentru a activa pasul matricei si a dezactiva campurile pentru  **dX** si  **dY**.
- Puteti seta o lungime predefinita sau puteti introduce o valoare in caseta de introducere a datelor.



- Faceti clic-dreapta in campul pentru pasul matricei pentru a deschide meniul contextual cu functiile pentru introducerea valorilor.

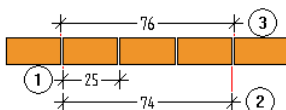


- Selectati o valoare pentru rastu in caseta din dreapta.



- Caramida + rost (de ex. 1 cm) formeaza o unitate de rastu.

-  **Dimensiuni de baza:** Allplan nu adauga un rost suplimentar.
-  **Dimensiuni deschidere -:** Allplan scade dimensiunea unui rost.
-  **Dimensiuni deschidere +:** Allplan adauga dimensiunea unui rost.

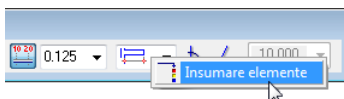


1 Dimensiuni nominale

2 Dimensiuni exterioare-

3 Dimensiuni goluri +

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

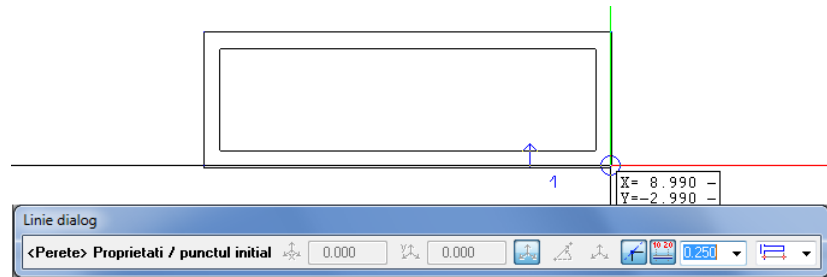


Desenare utilizand optiunea "Pas matrice"

Atunci cand desenati pereti, selectati lungimea de rastu 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 pentru lungimea rastrului este extrem de utila pentru lucrul in animatie.

Sfat: Daca  **Pas matrice** este activ, puteti utiliza tasta TAB pentru a comuta rapid intre **Dimensiuni nominale**, **Dimensiuni exterioare** - si **Dimensiuni goluri +** in timpul desenarii.

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

Utilizare 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 pe care o vedeti.

Sfat: Punctele de cautare gasite sunt marcate cu un dreptunghi ce apare in jurul punctului de cautare sau a simbolului punctului snap.

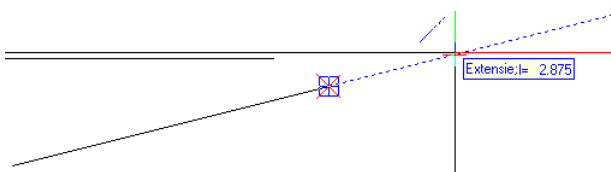
In loc sa faceti clic pe un element si sa asteptati pana cand programul activeaza automat linia de indicare directie, puteti selecta 

Cautare/punct extensie din meniul contextual si indica explicit un punct de cautare/agatare. Utilizad  **Stergere puncte cautare** puteti sterge toate punctele de cautare si incepe din nou.

Linii de indicare directie posibile

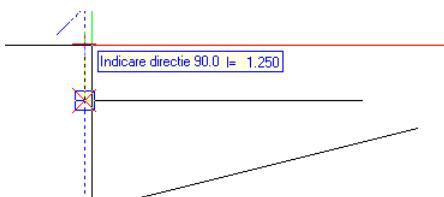
Extensie

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 ramanand agatata de acest element. Daca aveti doua linii de indicare directie de acest tip, lucrati cu puncte virtuale unde aceste doua linii se intersecteaza.



Cautare ortogonala

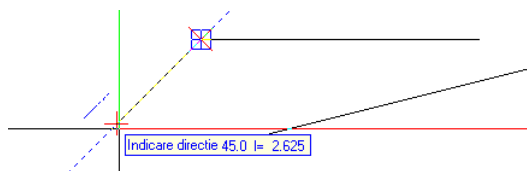
Dupa activarea unei functii de desenare, mutati usor, in previzualizare, elementul in directia X sau Y. Puteti vedea cea mai apropiata linie orizontala sau verticala.



Cautare polara

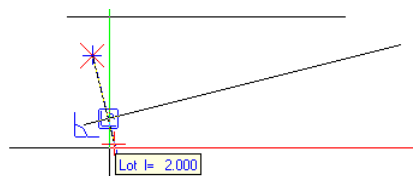
Liniile de cautare polara completeaza liniile de cautare ortogonala. Dupa activarea unei functii de desenare, mutati elementul in previzualizare la unghiul snap al cursorului selectat pentru liniile de cautare polara. Puteti

vedea cea mai apropiata linie de indicare directie care se potriveste cu acest unghi.



Perpendicular

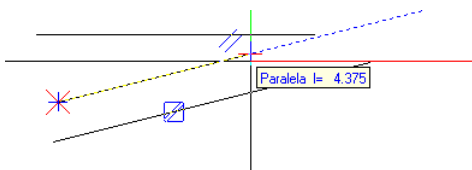
Dupa selectarea unei functii pentru desenare, mutati mouse-ul catre un element existent, in locul aproximativ in care doriti sa incepeti cautarea perpendiculara. Asteptati pana programul afiseaza simbolul corespunzator. Cand mutati cursorul in lungul extensiei perpendicularei, apare o linie de cautare. 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

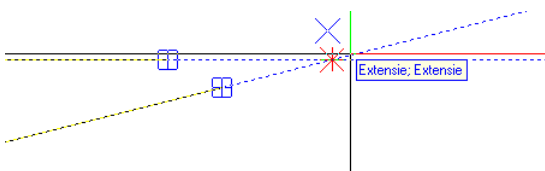
Dupa selectarea unei functii pentru desen, mutati cursorul catre un element liniar, undeva intre mijlocul si sfarsitul elementului. Asteptati pana cand programul afiseaza simbolul pentru **paralela**. Oricum, puteti specifica aceasta limita de timp in **Optiuni indicare directie**. Acum puteti

face clic pe un punct pe linia de cautare, sau puteti indica lungimea elementului in linia de dialog.

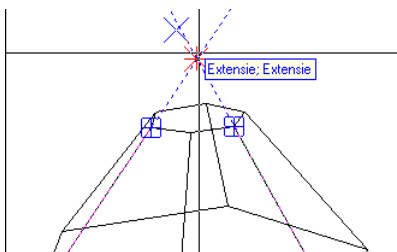


Punct virtual de intersectie

Dupa activarea unei functii de desinare, pozitionati cursorul pe punctul de inceput sau de sfarsit ale elementelor existente, unul dupa celalalt. Cand mutati cursorul in apropierea presupusului punct unde aceste elemente se intersecteaza, programul afiseaza extensia elementului pe care l-ati ales si presupusul punct de intersectare.



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 utilizand indicare directie

Introducerea valorilor pentru lungime utilizand previzualizarea

Atunci cand mutati previzualizarea unui element de-a lungul unei linii de cautare, va fi afisata 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 pentru lungime in linia de dialog

- Cata vreme previzualizarea unui element nu a agatat o linie de indicare directie sau un punct, valorile introduse se aplica fata de punctul de start al elementului. 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 valori in linia de dialog. Pentru a face asta, utilizati  **Distanta la punctul de referinta** (punctul de start al elementului) si  **Distanta** (linia de indicare directie).

Activarea si personalizarea functiei "indicare directie"

Sfat: Puteti activa si dezactiva rapid **Indicare directie** in timp ce introduceti elemente. Doar apasati tasta F11 sau faceti clic pe  **Indicare directie** in linia de dialog.

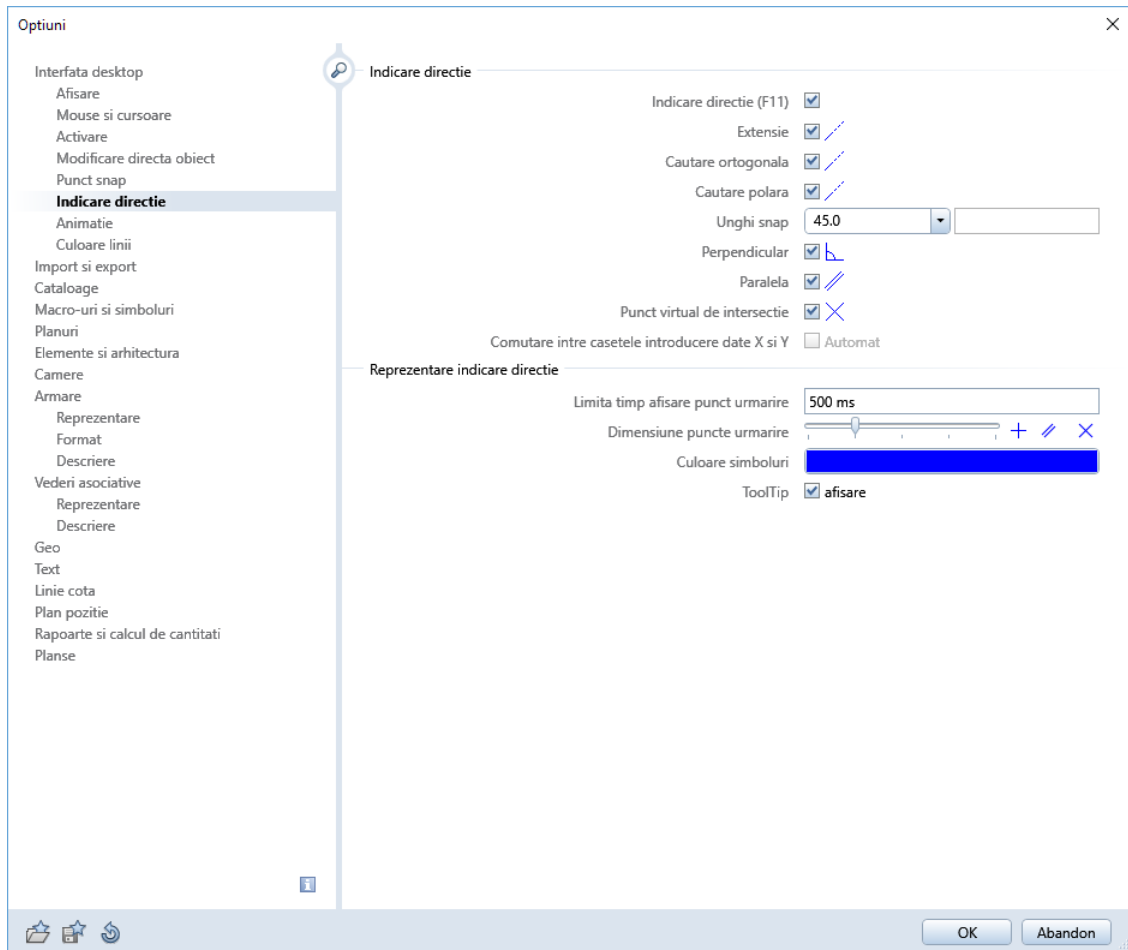
Puteti personaliza **indicare directie** in functie de nevoile dvs.: Selectati o functie de creare a elementelor (de exemplu **Linie**) si faceti clic pe



Optiuni indicare directie in meniul contextual.

Puteti dezactiva o parte dintre optiunile de indicare directie sau chair dezactiva complet indicarea directiei pe pagina **Indicare directie** din

Optiuni - Interfata desktop. De asemenea, puteti specifica timpul (in milisecunde) necesar programului pentru a selecta punctele de agatare.



Personalizarea Indicare directie in pagina **Indicare directie** din **Optiuni - Interfata desktop**

Modificare directa obiecte

Allplan ofera numeroase optiuni pentru modificarea elementelor din desen. 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. Puteti utiliza modificare directa obiect, pentru a muta, roti, oglindi si copia direct elementele dupa selectarea acestora. In plus, puteti modifica geometria elementului si puteti schimba alte proprietati specifice obiectului.

In principiu, trebuie sa faceti diferentierea intre doua obiective diferite: Doriti sa modificati un element in general: Spre exemplu, mutare, rotire, oglindire (copiere simetrica) sau copierea intregului element, ceea ce inseamna ca elementul in sine ramane nemodificat (ca forma). Doriti sa modificati un element individual: Spre exemplu, scalarea elementului, ceea ce inseamna ca geometria sau proprietatile se modifica.

Orice metoda alegeti, beneficiile sunt aceleasi:

- Datorita modificarii directe a obiectelor, aveti intotdeauna la indemana cele mai importante functii pentru editare.
- Puteti modifica cei mai importanti 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

Activare modificare directa obiect

Modificare directa obiect trebuie sa fie activata daca doriti sa editati elemente utilizand acest mod.

Deschideti  **Optiuni - Interfata desktop** - pagina **Modificare directa obiect** si bifati optiunea **Afisare indicatori** in sectiunea **Indicatori** (vedeti de asemenea si "Activare modificare directa obiecte" in ajutor Allplan (help)).

Selectare elemente

Mai intai , selectati elemetele pe care doriti sa le modificati utilizand modificare directa obiect. Pentru a face acest lucru, faceti clic pe elemente sau includeti-le intr-un 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	Faceti clic pe element
Selectati mai multe elemente	Faceti clic in spatiul de lucru, selectati si tineti apasat butonul mouse-ului si definiti un dreptunghi de selectie.
Selectati elemente aditionale	Apasati tasta CTRL apoi faceti clic pe elemente, sau includeti-le intr-un dreptunghi de selectie.
Selectati toate elementele.	Apasati CTRL+A.
Nota: Gasiti informatii detaliate despre toate optiunile de selectare din Allplan in Selectare elemente, generalitati (consultati "Selectare elemente" la pagina 140).	

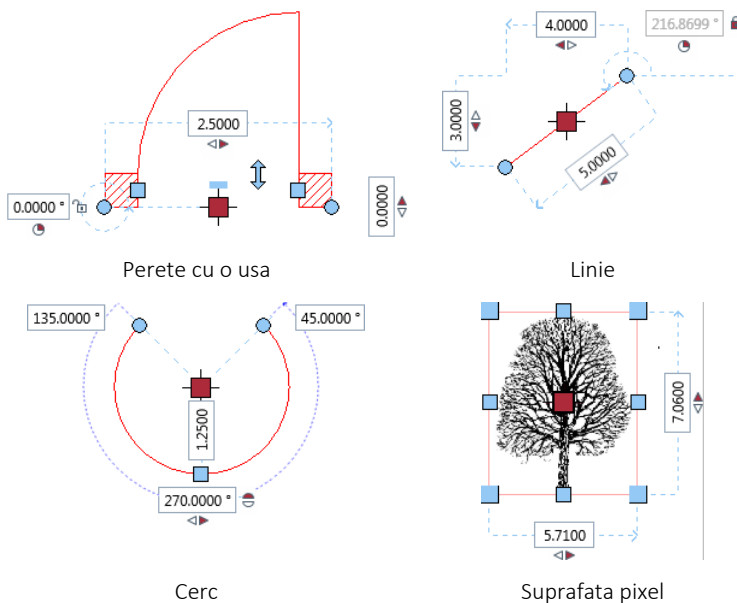
Controale pentru modificare directa obiect

Cand selectati elementele si optiunea **Afisare indicatori** este activata ( **Optiuni - Interfata desktop - modificare directa obiect - Indicatori**)

Allplan afiseaza indicatori (punctele de control) pentru modificare directa pe elementele selectate: indicatori, comutatoare si casete. Cand pozitionati cursorul peste un punct de control se deschide **bara contextuala**. Imediat dupa selectarea unei functii, se deschide **caseta de dialog pentru coordonate** unde puteti introduce valorile.

Indicatori (puncte de control)

Indicatorii sunt puncte de control (casete mici) care apar in puncte specifice ale obiectelor selectate. Punctele de control sunt activate contextual si sunt interactive. Facand clic pe indicatori (punctele de control), puteti modifica proprietatile geometrice ale elementelor. Forma si culoarea unui indicator indica ce puteti face cu el.



Aceasta lista ofera cateva exemple de utilizare a punctelor specifice:

☞ Ati selectat elemente; punctele specifice sunt vizibile.

Pentru a obtine asta

Procedati astfel

Mutare element	Faceti clic pe  indicatorul central pentru mutare al elementului selectat si mutati-l in noua pozitie.
Deformare element	Faceti clic pe unul dintre  indicatorii geometrici al elementului selectat si deformati-l dupa dorita.
Mutare punct element	Faceti clic pe unul dintre  indicatoare al elementului selectat si mutati acest punct intr-o noua pozitie.
Stergere element	Apasati tasta Del.

Tipuri de puncte specifice (indicatori)

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

Indicator (punct de control)	Utilizati
 Punct de control	Mudifica pozitia punctelor, deformand elementul.
 Indicator geometric, uniaxial	Modificati proprietatile geometrice pentru uniaxiale (der exemplu, lungime sau latime)
 Indicator geometric , multiaxial	Modifica proprietatile geometrice pe diverse axe (der exemplu, lungime si latime si inaltime)
 Indicator central de mutare	Muta sau, daca este apasata tasta CTRL, copiaza elementele.
 Punct control special	Modificar glaful pentru o usa sau o fereastr

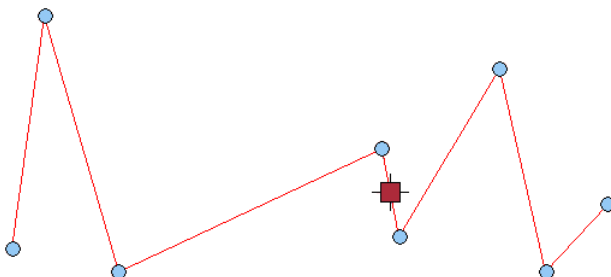
Nota: Puteti specifica dimensiunea punctului specific in  **Optiuni - Interfata desktop - Modificare directa obiect - Indicatori.**

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:

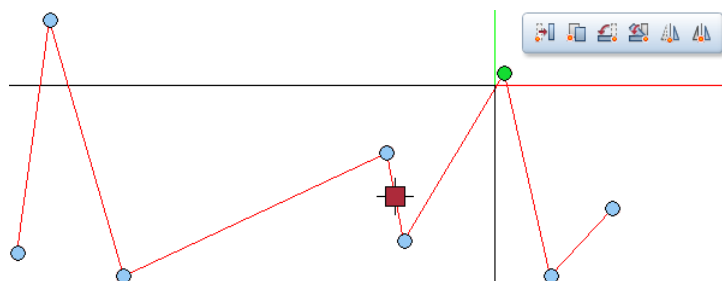
Toti indicatorii pe care ii puteti utiliza cu elementele selectate apar in culoarea specificata pentru **culoare standard**.



Indicatori cu raza de cautare:

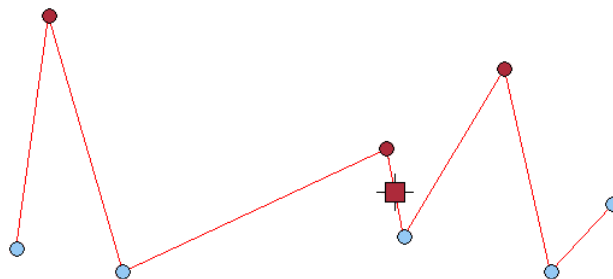
In cazul in care cursorul se afla in raza de cautare pentru punctele snap, culoarea indicatorului se modifica in culoarea specificata pentru **culoare previzualizare activare**. Faceti clic pe acest indicator; optiunea de modificare care va fi ulterior disponibila depinde de tipul de indicator

(consultati si "Tipuri de indicatori (consultati "Tipuri de puncte specifice (indicatori)" la pagina 186)").



Indicatori selectati:

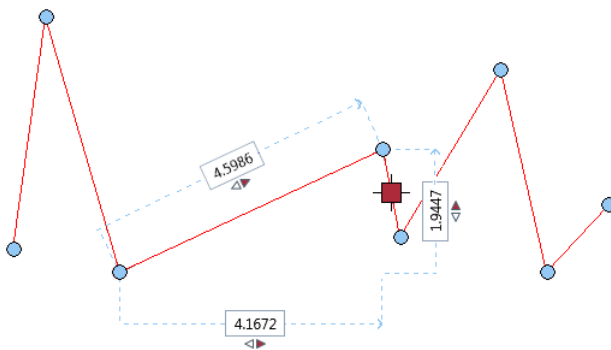
Indicatorii pentru care se aplica optiunea de modificare ulterioara apar in culoarea specificata pentru **culoare activare**.



Casete introducere (date)

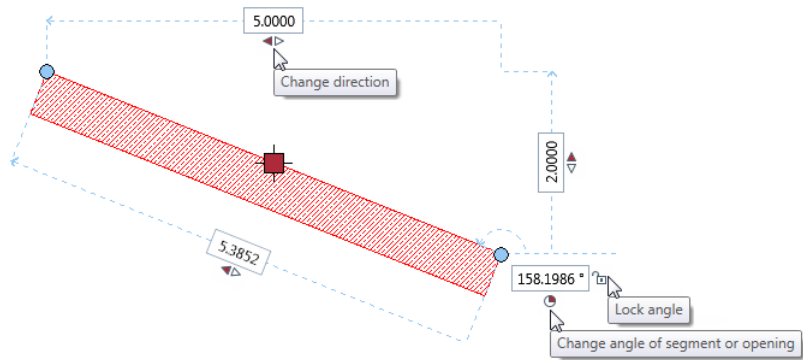
Puteti utiliza casete pentru introducere date (valori) pentru definirea geometriei unui element. Aceste casete sunt vizibile numai la selectarea unui singur element.

Sfat: Puteti utiliza optiunea **Vizibilitate la activare element** (☒ Optiuni - Interfata desktop - Modificare directa obiect - **Casete**) pentru a stabili felul in care se comporta casetele de introducere a datelor: apar imediat dupa ce ati selectat un element sau numai dupa selectati tastei Space.



Comutatoare

Comutatoarele, care sunt mereu plasate in apropierea casetelor, sunt afisate numai daca selectati un singur element.



Sfat: Puteti alege o culoare pentru butoanele comutatoare utilizand optiunea **Culoare pictograme** in sectiunea **Casete** ( **Optiuni - 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 butornul **Comutare directie**.

Modificarea directiei

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 aplica spre interior
- ◻: Modificarea se aplica spre exterior

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

Modificare unghi

Puteti modifica elemente circulare definite pe baza unghiurilor de inceput si de sfarsit sau a unghiului cuprins.

: Unghi segment

: Deschidere unghi

Pentru a comuta de pe o optiune pe alta faceti clic pe butonul  sau pe  **Comutare unghi segment sau deschidere.**

Blocare sau deblocare unghi

Cand modificati elemente inclinate puteti alege sa deblocati unghiul de inclinare relativ la directia orizontala sau il puteti tine blocat.

Unghi blocat (valoarea nu poate fi modificata): 

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

Unghi deblocat (valoarea poate fi modificata): 

Puteti modifica unghiul de inclinare al elementului relativ la pozitia orizontala. Pentru a face asta, puteti introduce valori direct sau puteti lasa programul sa calculeze valorile automat din modificarea valorilor pe x, y si z.

Pentru a bloca sau debloca unghiul faceti clic pe butonul comutator

 **Blocare unghi** sau  **Deblocare unghi.**

Bara contextuala

Bara contextuala exista in doua forme:

- Cand mutati cursorul peste un element selectat, **bara contextuala** ofera functii comune din **Bara de actiuni** - zona **Prelucrare**:
 **Mutare**,  **Copiere**,  **Rotire**,  **Copiere simetrica** si  **Rotire elemente 3D**.



- Cand mutati cursorul peste un punct al unui element existent (nu trebuie sa fie un punct specific sau o parte a elementului selectat; poate fi de asemenea orice punct additional ca de exemplu centrul unui cerc), **bara contextuala** pune la dispozitie functiile specificate cu functioanlitati sporite: Punctul agatat este utilizat automat ca punct de start pentru urmatoarea functie selectata.



Sfat: Puteti specifica timpul necesar programului pentru a afisa **bara contextuala**. Pentru asta, 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 **caseta de dialog pentru coordonate** in imediata apropiere a cursorului sau a punctului ales (daca ati ales un punct specific):

Δx	-0.4075
Δy	11.6642
Δz	0.0000

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 copiat elemente, se deschide urmatoarea **caseta de dialog pentru coordonate** in imediata apropiere a cursorului sau a punctului ales (daca ati ales punctul de final):

Δx	1.3576
Δy	11.0274
Δz	0.0000
1	

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 obiecte in general

Pentru a modifica si copia elemente sau grupe cu totul, puteti utiliza

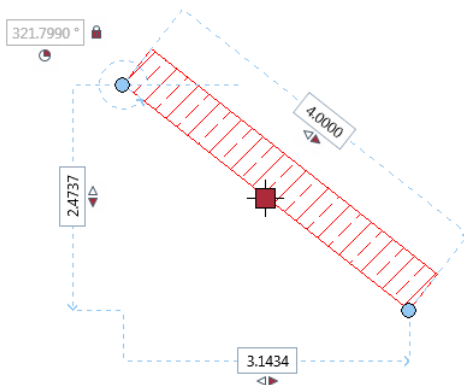


Indicatorul central de mutare si **bara contextuala**.

Modificare obiecte individual

Cand selectati un singur obiect (un dreptunghi, un cerc sau un perete) programul afiseaza nu doar indicatorii, ci si cei mai importanti parametri

ce definesc acel obiect. Modificand valorile puteti modifica direct geometria elementului.



Utilizare asistenti

Un asistent, pe care il puteti vedea in paleta **Asistenti** (la pagina 48), este un desen-pictograma care reprezinta functiile pe care le utilizati frecvent. In plus, puteti utiliza asistentii pentru a lucra cu elemente predefinite. Procedand astfel preluati toate atributele si parametrii elementelor din asistent. Nu mai trebuie sa definiti 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 categorie 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 Asistent (*.nas)** ca tip al fisierului.
- Asistentii pot fi salvati ca desene sau ca fisiere NDW. Pentru asta, faceti clic-dreapta in fereastra asistentului si selectati functia dorita.

Organizare asistenti

Asistentii sunt organizati pe grupe. Gasiti asistentii dintr-o categorie grupati pe 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 utiliza editarea prin drag-and-drop pentru a schimba aranjarea tab-urilor. ToolTip-ul unui tab arata calea si denumirea fisierului asistent asociat.

Nota: Asistentii care vin impreuna cu Allplan sunt instalati in folderul \etc\Asistent. Ii 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 alegeti functia dorita din meniul contextual.
 - Functia care a fost folosita la crearea elementului este afisata prima in meniul contextual. Parametrii si attributele elementului din asistent *nu* sunt copiate.
 - Facand clic pe  **Preluare**, se lanseaza functia cu care a fost creat elementul. *In plus*, preluati toate attributele si parametrii de la asistent.
- Faceti dublu-clic-dreapta pe element. Aceasta selecteaza functia relevanta si copiaza parametrii elementului.
- Copiati elemente din Asistenti si plasati-le in spatiul de lucru (folosind drag-and-drop sau selectand CTRL+C si CTRL+V).

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

Introducerea poliliniilor si a suprafetelor

Optiuni de trasare a 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 diagonal opuse si apasand apoi tasta ESC.

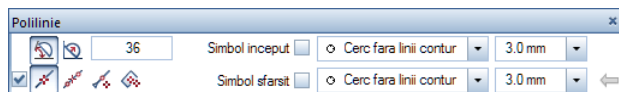
Puteti trasa o polilinie de la zero utilizand instrumentele ajutatoare de desenare din linia de dialog sau din meniul contextual. Ca alternativa, puteti utiliza contururi existente sau elemente.

Reguli de baza pentru trasarea poliliniilor

- Introducand doua puncte si apasand pe ESC pentru crearea unui dreptunghi.
- Poliliniile care trebuie sa fie inchise (de exemplu in cazul hasurilor) se inchid automat cand selectati tasta 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 defini 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  **Detectie insula** daca doriti ca programul sa detecteze automat si sa excluda contutururi inchise aflate in interiorul zonei definite.

Optiuni de trasare a poliliniilor, 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. Astfel 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 alcatuita 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 care ati facut clic) la o distanta definita 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 grupeaza suprafetele delimitate de linii si polilinii care formeaza un poligon.

Allplan utilizeaza limitele interioare sau exterioare in functie de pozitia punctului aditional, 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 **Distanța minimă între puncte** făcută în  **Optiuni**, pagina **Interfața desktop**, se aplică și funcției  **Detectie suprafață**. Pentru a vă asigura că Allplan detectează conturile cu întreruperi mici, puteți mari temporar distanța minimă între puncte.

 **Detectie insula**,  **Inversare detectie insula:**

 **Detectie insula** detectează conturile închise într-o suprafață și le decupează automat.

 **Inversare detectie insula** nu taie conturile închise, ci umple aceste conturi cu elementul de suprafață selectat. Rămâne goală suprafața care înconjoară insulele.

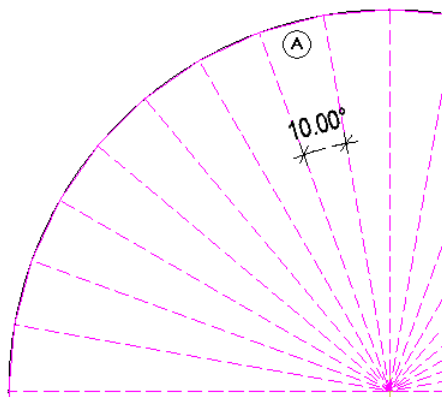
Aceste funcții pot fi utilizate numai împreună cu  **Introducere punct ajutator pentru detectie automata** și  **Detectie suprafață**.

Impartire cerc, Sageata

 **Impartire cerc**

Valoarea de aproximare cu un poligon este interpretată ca număr de segmente. Valoarea pentru  **Impartire cerc** definește numărul de segmente utilizate pentru aproximarea unei curbe. În cazul unui cerc, de exemplu, **120** înseamnă că un cerc va fi aproximat printr-un poligon cu 120 de laturi. Cu cât este mai mare gradul de precizie dorit sau cu cât este mai mare rază, cu atât este mai mare și numărul de segmente ce

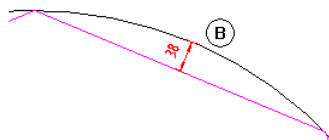
vor trebui folosite la aproximarea cercului. Puteti introduce valori cuprinse intre 36 si 360.



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

Sageata

Valoarea de aproximare cu un poligon este interpretata ca sageata. Valoarea introdusa pentru  **Sageata** defineste sageata maxima a secantei relativa la arc (in mm). Ca rezultat, curba este aproximata astfel incat distanta maxima dintre segmentului poliliniiei de aproximare si curba teoretica 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
 Ignora liniile elementelor de arhitectura

Ignora elemente 2D de suprafata (hasuri, motive, umpluturi, suprafete pixel, repartitii inteligente) la utilizarea detectarii conturului

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 pe contururi suplimentare care sunt separate prin arce, curbe spline sau curbe.

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

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**

Anuleaza ultimul punct introdus.

 **Ajutor pentru introducere polilinii**

Afiseaza ajutorul pentru **optiuni introducere polilinii**.

Aplicarea elementelor de suprafata

Hasuri, motive, umpluturi, suprafete pixel si stil suprafete

Puteti aplica hasuri, motive sau umpluturi suprafetelor pentru a defini diferite materiale sau pentru a evidentia anumite zone. In plus, puteti aplica imagini (bitmap) pe anumite zone sau puteti utiliza stiluri de suprafetele de arhitectura pe zone 2D (vom utiliza termenul de "suprafata a unui elemnt" pentru o gama larga de posibilitati oferite de Allplan).

Biblioteca de stiluri de hasurare ce vine odata cu Allplan-ul ofera o gama larga de hasuri si motive. In plus, va puteti defini propriile hasuri si motive (faceti clic pe **Definitii** in meniul **Extras**), sau le puteti modifica pe unele dintre cele venite impreuna cu programul. Puteti afisa conturul hasurilor, motivelor sau umpluturilor cu linii constructie de ajutor activand optiunea corespunzatoare in  **Reprezentare pe ecran**.

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

Urmatoarele functii sunt disponibile pentru introducerea suprafetelor umplute:

Pictograma	Funcția	Utilizati
	Hasura	Utilizati aceasta functie pentru aplicarea unei hasuri pe o suprafata.
	Motiv	Utilizati aceasta functie pentru aplicarea unui motiv pe o suprafata.
	Umpluturi	Utilizati aceasta functie pentru aplicarea unei umpluturi pe o suprafata.
	Suprafata pixel	Utilizati aceasta functie pentru introducerea imaginilor pixel in anumite zone.
	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:

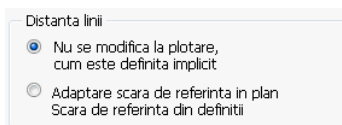
Pictograma	Funcția	Utilizati
	Modificare suprafete, supraf-AR, zone	Puteti utiliza aceasta functie pentru adugarea de zone suplimentare hasurilor, motivelor, umpluturilor, imaginilor pixel sau elementelor arhitecturale (dale, camere, etaje, pardoseli, tavane acoperis, acoperisuri) sau pentru inlaturarea acestor suprafete.
	Despartire suprafete, elemente Elemente	Utilizati aceasta functie pentru a imparti hasuri, motive, umpluturi, suprafete pixel sau elemente de arhitectura (pereti, stalpi, plansee, grinzi, camere, etaje, finisaje pentru planseu sau 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 Elemente	Puteți utiliza aceasta functie pentru a uni zone cu hasuri, motive, umpluturi, imagini (bitmaps) si elemente arhitecturale (ziduri, plansee, grinzi, camere, etaje, pardoseli și plafoane) 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

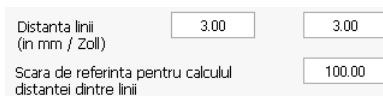
Ori de cate ori aplicati hasuri, puteti specifica daca distanta dintre liniile hasurii este constanta, sau se modifica odata cu scara de referinta. Asta inseamna ca puteti face diferenta intre hasuri utilizate pentru reprezentarea obiectelor reale si hasuri simbolice, de exemplu hasuri pentru beton. 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 defini distanta dintre liniile hasurii (in cazul optiunii **Adaptare scara de referinta in plansa**) si scara la care aplica acea distanta intre linii. Aceasta setare defineste si modul de comportare al hasurii.



Nota: Modificand definitiile se modifica toate suprafete ce utilizeaza aceasta hasura.

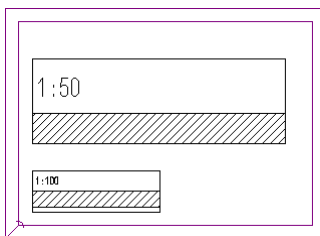
Hasura: optiunea "Nu se modifica la imprimare"

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 1 in definirea hasurii.

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

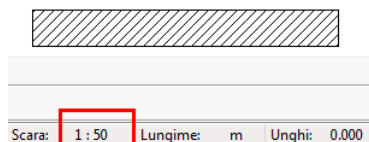
Reprezentarea in plansa

Distanta dintre liniile hasurii este aceeaasi 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 dubleaza, reprezentarea in desen se modifica dinamic cu scara de referinta.



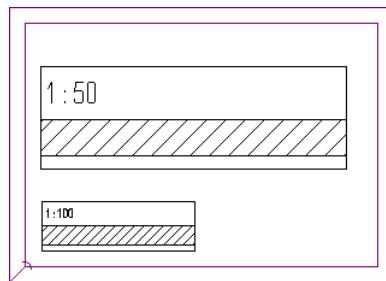
Hasura: optiunea "Adaptare scara de referinta in plansa"

Cand selectati **Adaptare scara de referinta in plansa**, distanta dintre liniile de hasura se modifica dinamic cu scara. Componente precum pereti se bazeaza pe aceasta setare cand introduceti o valoare mai mare decat 1 pentru **Scara de referinta pentru calculul distantei dintre linii** in definitii hasura.

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

Reprezentarea in plansa

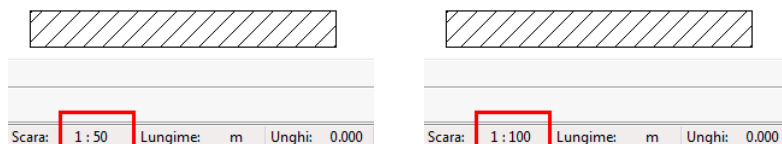
Distanța dintre liniile hasurii este la scara 1:50 este de doua ori mai mare fata de scara 1:100, dar numarul de linii ramane constant. Spatiul dintre linii se bazeaza pe valoarea setata pentru distanta dintre linii in definirea hasurii, indiferent de scara.



De exemplu: Aveti hasura 1 cu urmatoarele setari: Distanța dintre linii este de 3 mm, iar scara de referinta pentru ajustarea distantei dintre linii, astfel incat sa fie corecta la scara, este 1:100. Selectind **Adaptare scara de referinta in plansa**, creati hasura in desen si in plansa la scara 1:50. Allplan calculeaza distanta dintre liniile de hasura astfel: Spatiul dintre linii (din definitii): scara de referinta x scara plansei; ceea ce inseamna in acest exemplul: 3 mm: 1/100 x 1/50 = 6 mm. Rezulta o distanta intre linii de 3 mm la o scara de imprimare a plansei de 1:10.

Reprezentarea in desen

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

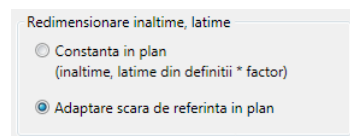
Distanța linii (in mm / Zoll)	3.00	3.00
Scara de referinta pentru calculul distanței dintre linii	100.00	

- Cand **Scara de referinta pentru calculul distantei dintre linii** este 1, hasura se comporta ca si cand ar fi fost selectata optiunea **Nu se modifica la imprimare**. Cu alte cuvinte, distanta dintre liniile de hasura ramane mereu aceeași, indiferent de scara. Aceasta este setarea uzuala utilizata. Vedeti si setarea "Nu se modifica la imprimare" la pagina 209.
- Daca **Adaptare la scara de referinta din plansa; Scara de referinta din definiti** este mai mare decat 1, hasura se comporta ca si cum optiunea **Adaptare la scara de referinta din plansa** este activata. Cu alte cuvinte, distanta dintre liniile de hasura se schimba dinamic odata cu scara. Vedeti si "Adaptare la scara de referinta in plansa" la pagina 210.

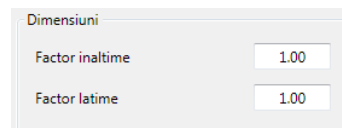
Motive si scari

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

- Inaltimea si latimea elementului motivului. Puteti definire 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**.



Motiv: optiunea "Nu se modifica la imprimare"

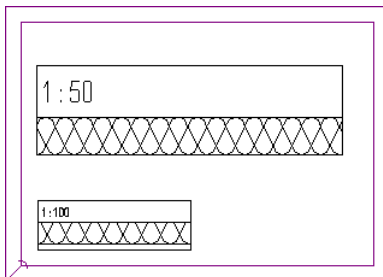
Cand bifati optiunea **Nu se modifica la imprimare**, dimensiunile elementelor motivului raman mereu constante la imprimare, indiferent de scara la care elementele au fost introduse in plansa de plotare.

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

Reprezentarea in plansa

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.



De exemplu: Utilizati motivul 301 si inaltimea elementului motivului trebuie sa fie 10 mm in plansa. In definitia motivului 301 este setata o inaltime de 100 mm. Astfel, este necesar sa utilizati factorul 0.10 in parametrii motivului (inaltimea unui element de motiv in planul de plotare = inaltimea motivului stabilita in definitii motiv inmultita cu factorul). Astfel rezulta o inaltime de 10 mm ($100 \text{ mm} \times 0,1$) indiferent de scara pentru plansa de plotare.

Reprezentarea in desen

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

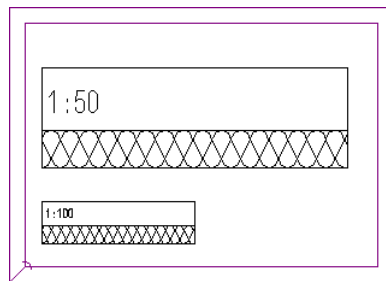
Motiv: optiunea "Adaptare la scara de referinta in plansa"

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 hasurile in plansa este relevant.

Reprezentarea in plansa

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 motivului se bazeaza pe valorile din definitia motivului, pe factorul de inaltime/latime al motivului si scara la care elementele din plansa de plotare au fost inserate.



De exemplu: Utilizati motivul 301 si inaltimea elementului motivului trebuie sa fie 10 mm in plansa. In definitia motivului 301 este setata o inaltime de 100 mm. Astfel, este necesar sa utilizati factorul 10 in parametrii motivului (inaltimea unui element de motiv in plansa de plotare = inaltimea motivului din definitii motiv, inmultita cu factorul si inmultita cu scara plansei de plotare). La scara 1:100, inaltimea este 10 mm ($100 \text{ mm} \times 10 \times 1/100$); 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 schimbati scara de referinta.

Aplicarea motivelor pe obiecte de arhitectura

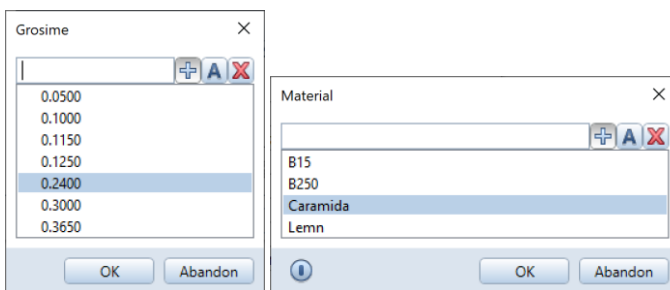
Motivele pot fi aplicate pe componente de arhitectura cum ar fi peretii. Aceste motive se comporta ca si cand setarea **Adaptare scara de referinta in plansa** este activata. Vedeti si "Adaptare la scara de referinta in plansa" la pagina 214.

Nota: Programul afiseaza intotdeauna pereti cu **un** element de motiv pe layer, indiferent de dimensiunile (lungime, latime) elementului de motiv.

Lucrul eficient folosind biblioteci si standarde

Salvarea setarilor standard in casetele de dialog

Puteti salva textele sau valorile folosite des, in casetele de dialog pentru a le putea reutiliza ori de cate ori aveti nevoie. Spre exemplu, puteti introduce si salva diferite valori pentru grosimi de pereti in caseta de dialog **Grosime** sau diferite materiale in caseta 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.

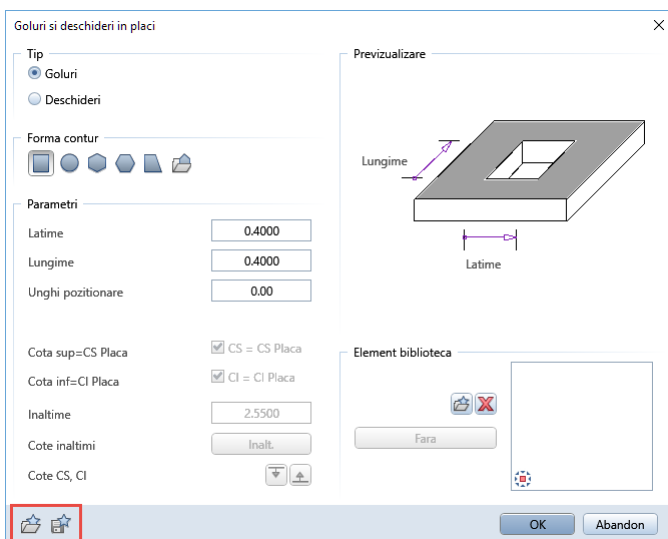
Faceti clic pe  pentru a sterge valorile. Puteti stergere numai valorile pe care le-ati definit.

Salvarea si incarcarea parametrilor ca favorite

Puteti defini parametrii utilizati frecvent ca favorite in aproape toate paletetele si casetele de dialog. Puteti pastra aceste favorite intr-o biblioteca cu elemente specifice. Acest lucru este foarte util atunci lucrat in echipa. Folosirea favoritelor si standardelor nu inseamna numai ca acestea sunt disponibile imediat, dar reduce si riscul de erori.

Spre exemplu, puteti salva pereti, usi, ferestre, stiluri de cote sau lumini ca favorite. Trebuie sa faceti doar clic pe  **Salvare ca favorit** in paleta

sau in caseta de dialog **Proprietati**. Exemplul alaturat arata caseta de dialog **Proprietati** a unui gol in planseu.



Nota: Layer-ul actual este de asemenea salvat. La incarcarea ulterioara a acestor fisiere favorite, acest layer devine automat layerul curent.

Utilizati  **Salvare ca favorit** pentru a salva toti parametrii ca un fisier favorit. Fisierele favorite primesc extensii specifice elementelor sau componentelor respective.

Utilizati  **Incarcare favorit** pentru a incarca un fisier favorit.

Salvarea si atribuirea parametrilor ca stiluri

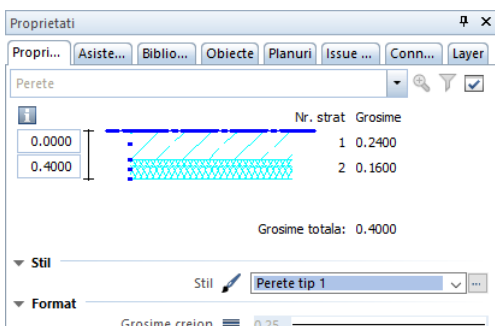
Stil si **favorit** sunt asemanatoare din multe puncte de vedere: Ambele stocheaza parametrii si setarile unui obiect, astfel incat sa le puteti utiliza din nou mai tarziu.

- Un **favorit** contine toate setarile unei casete de dialog atunci cand definiti un obiect. Cand reutilizati acest **favorit**, exact aceste setari apar din nou in caseta de dialog; le puteti folosi pentru a crea obiectul (de exemplu, un perete). Dupa ce ati creat obiectul, favoritul nu mai este legat de obiect.
- Un  **stil** contine, de asemenea, proprietati ale unui obiect (numai pentru pereti), inclusiv **parametri**, **attribute**, **proprietati de format** si **elemente de suprafata**. Cu toate acestea, un stil nu include **inaltimea**, **axa** sau **directia de extensie**. Acesti parametri definesc pozitia obiectului in raport cu modelul general. Prin urmare, trebuie sa fie posibil sa le schimbati in orice moment.
- Spre deosebire de un **favorit**, un **stil** va fi salvat cu obiectul (peretele). Cand atribuiti un **stil** diferit, obiectul se schimba.

Pentru a crea un  **Stil**, definiti parametrii necesari in caseta de dialog **Proprietati** a obiectului ( **Pereti**). Utilizati  **Salvare ca stil** pentru a salva stilul in calea necesara (**Birou**, **Proiect** sau **Privat**). Formatul de fisier pentru stilurile de perete este * .wastyle.

Pentru a atribui un **stil** unui obiect (de exemplu, un perete), utilizati paleta **Proprietati**, indiferent daca creati sau modificati obiectul. Selectati unul sau mai multe obiecte, cum ar fi peretii, si selectati un  **stil** din lista derulanta a paletei. Acest stil trebuie sa fie deja definit si disponibil in proiect. Obiectele noi primesc setarile definite in stil. In

modificare, toate obiectele selectate primesc imediat setarile definite in stil.



Cand faceti clic  pentru a selecta un stil dintr-o alta cale, Allplan reproduce stilul - cum ar fi texturile - in proiect. Selectati **<inc>** in lista derulanta pentru a dezactiva **stilul**; setarile si parametrii obiectului nu se modifica.

Nota: Allplan vine cu o selectie de stiluri (...\\ETC\\Styles - standard). Cand creati peretele, deschideti **Stilul - calea standard** in paleta **Proprietati** si selectati stilul dorit.

Puteti modifica parametrii unui obiect cu un **stil** in orice moment; parametrii modificati sunt indicati printr-un asterisc (*) care precede numele stilului.

Puteti vedea o previzualizare a structurii peretelui in paleta **Proprietati**. Modificarile aduse **setarilor de inaltime, axei sau directiei de extensie** nu afecteaza **stilul**. *Nu* puteti modifica **grosimea stratului** in paleta **Proprietati**.

 La fel ca motivele, hasurile sau layer-urile, **stilurile** sunt resurse ale proiectului. In consecinta, stilurile fac parte din backup-ul proiectului sau dintr-un sablon de proiect creat din backup-ul proiectului.

Utilizarea simbolurilor

Un simbol este în esență un fișier 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 utilizând paleta **Biblioteca**.

Allplan se instalează cu bibliotecile ce includ și simbolurile. De asemenea, puteti să vă creați propriile simboluri.

Simbolurile furnizează următoarele avantaje:

- Puteti crea o bibliotecă de simboluri ce conține componente utilizate frecvent. În loc să desenați o componentă de la zero de fiecare dată, aduceți simplu simbolul din catalog.
- Simbolurile sunt înseparate ca o grupă de elemente. Asta înseamnă că ele pot fi manevrate (clic cu butonul din mijloc și apoi cu cel din stânga al mouse-ului sau apăsând tasta SHIFT în timp ce faceți clic) și modificate ca o singură entitate. Puteti modifica de asemenea fiecare element în parte.
- Puteti accesa simbolurile în bibliotecile ce vin cu Allplan.

Simbolurile se adaptează automat scării de referință. Dacă simbolurile conțin text, aceste simboluri se pot modifica cu scara de referință.

Inserare profile din Bimplus în bibliotecă Allplan

Puteti prelua profile ca simboluri din Catalogul de profile Nemetschek în Bimplus, adăugând aceste simboluri în folderul Birou al bibliotecii Allplan.

Pentru a insera profile din Bimplus în bibliotecă Allplan

- 1 Deschideți paleta **Biblioteca** (la pagina 51) și faceți clic pe  **Catalog profile Nemetschek** în partea de jos a paletei.
- 2 Logați-vă în Bimplus.
Se deschide caseta de dialog **Catalog profile Nemetschek**.
- 3 Mergeți în zona **Profile** și selectați o grupă de secțiuni transversale.

- 4 Mergeti in zona **Forma profil** si selectati o grupa de profile. Daca doriti sa inserati profile din grupa de profile selectata din Allplan, selectati aceste profile in zona **Dimensiuni profile**. Pentru aceasta, utilizati tastele CTRL si SHIFT.

Nota: Puteti sa selectati si mai multe profile in acelasi timp. In acest caz, profilele nu pot fi selectate individual.

Puteti selecta profile specifice tarii in lista **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.

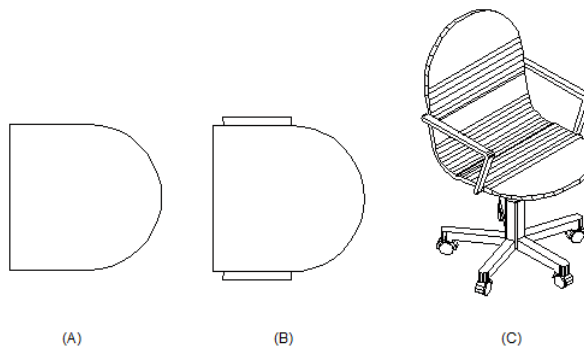
Allplan afiseaza un mesaj si inchide caseta de dialog. Folderul Birou al Bibliotecii Allplan contine acum profilele selectate ca simboluri in **Catalog profile Nemetschek** --> folderele **Biblioteca profile**. Puteti administra si plasa aceste simboluri in mod obisnuit.

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 suprapuse. O folie poate contine o reprezentare 2D a unui element; alta poate afisa acelasi element in 3D. O alta folie poate contine o reprezentare simpla a elementului la scara 1:100; urmatoarea poate afisa un detaliu a elementului la scara 1:10.

Un macro poate avea o structura foarte simpla sau foarte complexa.



(A) La o scara de 1:200

(B) La o scara de 1:100

(C) Vedere izometrica

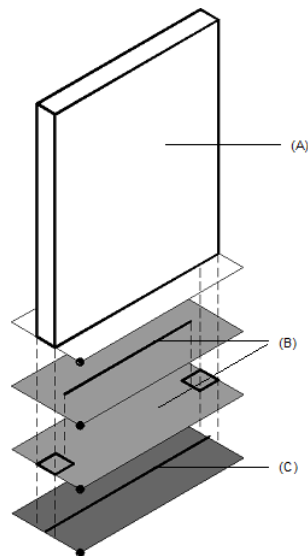
Proprietatile macro-urilor

- 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 instanta. Acest lucru inseamna ca, indiferent de cate ori plasati un macro intr-un desen, va fi necesar doar spatiul de stocare al unui singur macro pe hard disc (spre deosebire de simboluri sau SmartPart).
- 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 **Attribute**, (Bara de actiuni), macro-urile pot primi attribute (de ex. numar obiect, preturi) pentru analiza ulterioara in rapoarte.

Componentele unui macro

Un Macro este alcatuit din doua- si trei- entitati desene dimensionale. Allplan utilizeaza definirea si alocarea de folii individuale pentru reasamblarea macro-urilor la dferite scari si moduri de afisare. Pozitia exacta a foliilor este pastrata, chiar si atunci cand redimensionati un macro. Acest lucru este posibil printr-un punct de referinta si asa numitelor puncte de deformare.

Cand desenati un macro, puteti defini zona entitatii de desen ca fiind dinamic (redimensionabil) sau static. Un bun exemplu este un cadru de fereastră ale carei sectiuni raman constante - in comparatie cu suprafata de sticla a carei inaltime si latime trebuie sa fie variabila.



(A) Vedere 3D

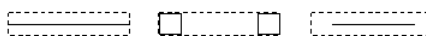
(B) Vedere 2D pentru un interval de scara de la 1:1 la 1:99; aceasta vedere este formata din doua folii, deoarece profilele raman constante in timp ce suprafata sticlei trebuie sa fie variabila.

(C) Vedere 2D pentru o gama de scari de 1:100 la 1:500

Generalitati la definirea macro-urilor

Urmati acesti pasi pentru a defini un macro:

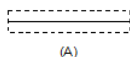
- Desenati toate elementele care compun macro-ul. Daca macro-ul este format din mai multe folii, pentru diferite scari de referinta sau vederi, pozitionati elementele componente grupat (unul langa altul sau mai jos) in spatiul de lucru; acesta va facilita procesul de selectie a foliilor si plasarea punctelor 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

- Deschideti paleta **Biblioteca**, navigati pana la folderul in care doriti sa salvati noul macro, faceti clic pe  **Inserare element** si alegeti optiunea  **Macro nou**.
- 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)

(A) Folia 1

- Definiti celelalte folii.
Fiecare zona care face obiectul unei definitii separate rescalate primeste propria folie.



(B)

(C)

(B) Folia 2

(C) Folia 3

- Definiti attributele 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.

Utilizand descrieri parametrice simple, puteti transforma elemente geometrice simple in obiecte inteligente noi, 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. De exemplu, puteti sa uniti SmartParts, sa le taiati, sau sa le scadeti una din cealalta. Totusi, va trebui mai intai sa definiti aceste optiuni pentru obiectele in discutie. In functie de metoda utilizata in script, obiectele contin informatii 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

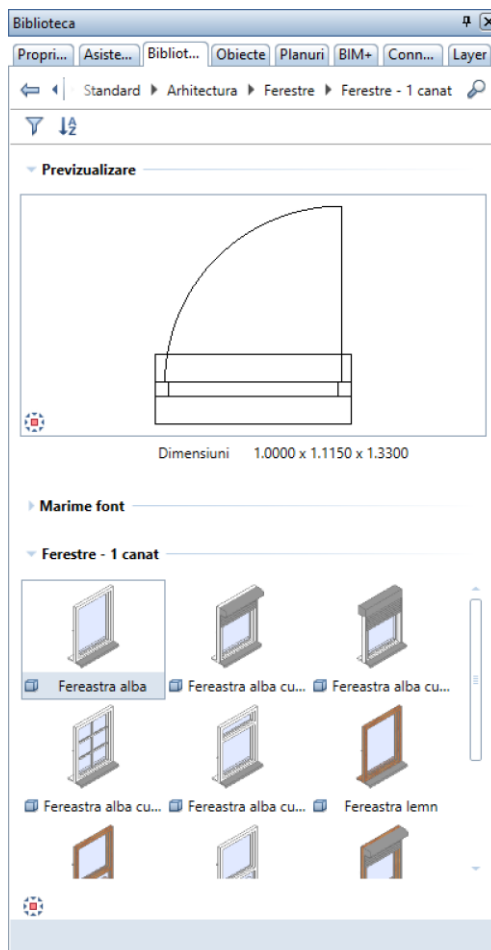
SmartParts sunt obiecte inteligente, fiind definite cu valori parametrice. Informatia parametrica este controlata de un script (program), care este legat direct de obiect.

Puteti modifica SmartParts utilizand punctele de control (modificare grafica) sau utilizand o caseta de dialog (modificare alfanumerica). Aceste doua functii pot fi selectate separat in meniul contextual SmartPart. Puteti folosi in combinatie indicatorii si fereastra de dialog. Allplan afiseaza in timp real modificarile facute asupra unui obiect. Fireste, modificarile trebuie salvate.

Selecrarea 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 diintre SmartPart existente in format SMT si plasati-l in spatiul de lucru.
- Descarcati SmartParts accesant Allplan Connect -> Content (<https://connect.allplan.com>). Salvati SmartPart-urile si plasatile in spatiul de lucru folosind "drag&drop".

Crearea propriilor SmartParts

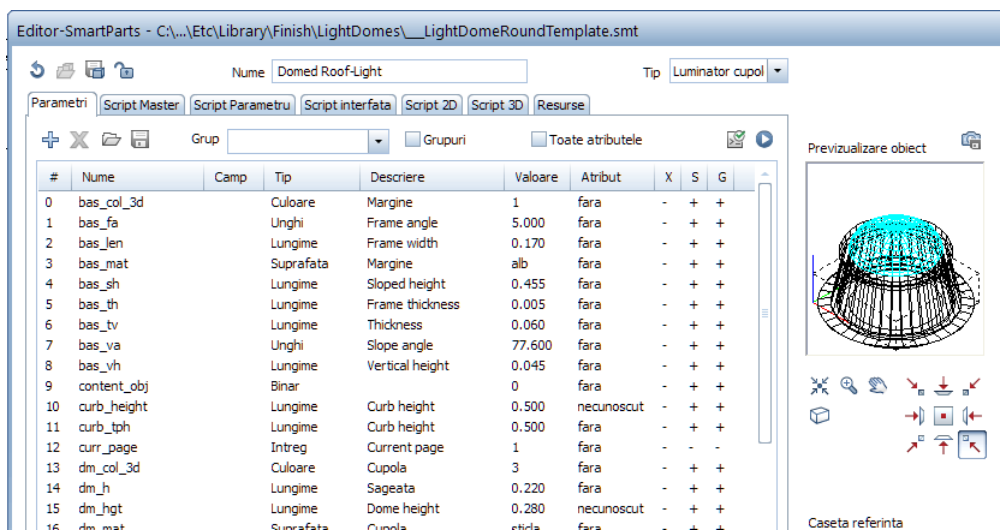
Daca aveti nevoie de un obiect care nu este disponibil ca SmartPart, puteti utiliza scriptul SmartPart din Allplan pentru a defini propriul obiect. Utilizand limbajul script din Allplan veti putea crea elemente SmartParts personalizate. De asemenea, este posibil sa introduceti obiecte existente ca resurse. Scriptul SmartParts face posibilla 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 SmartPart-urilor precum **Editor SmartPart**, utilizat in definirea propriilor SmartPart-uri, deschideti meniul **Extras**, faceti clic pe **Configurare interfata utilizator -> Configurare** si selectati categoria **Alte functiuni cu icoane**.

 **Creare SmartPart** deschide caseta de dialog **Editor SmartPart**, unde puteti defini SmartParts prin script. Utilizati tab-urile pentru a defini componentele unui SmartPart (continut obiect).

Gasiti mai multe informatii in sectiunea Limbajul script SmartParts (<https://help.allplan.com/Allplan/2019->

0/0000/SmartPartsScriptReference/index.htm#73528.htm) in ajutor (help) 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:

- Puteti folosi  **Fereastră SmartPart** pentru a crea SmartPart-urile pentru fereastră cat si glafurile ferestrei.
- Puteti utiliza  **Usa SmartPart** pentru a crea SmartPart-uri pentru usi si deschideri de usi.
- Puteti utiliza  **Parasolar SmartPart** pentru a crea SmartParts pentru elemente de umbrire (rulouri, parasolare si obloane).
- Puteti utiliza  **Luminator cupoleta SmartPart** pentru a crea SmartParts luminator cupoleta.
- Puteti utiliza  **Fereastră in acoperis SmartPart** pentru a crea SmartParts pentru ferestre dreptunghiulare in acoperis.

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 SmartPart-ul creat ca fisier smv utilizand functia  **Salvare ca favorit**. Puteti, de asemenea, salva SmartPart intr-un director din paleta **Biblioteca**.

Utilizarea PythonParts

Ce sunt PythonParts?

Gasiti mai multe informatii in sectiunea Interfata de programare Python (<https://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. PythonParts detine propriul mod de lucru si interfata utilizator cu palete de proprietati si indicatori.

Puteti schimba un obiect PythonPart cu cateva click-uri. In afara de crearea obiectelor parametrizabile si a script-urilor, puteti automatiza pasii repetitivi astfel incat sa nu definiti 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 introduce PythonPart

- 1 Deschideti paleta **Biblioteca** (la pagina 51).
Daca vreti sa vedeti numai **PythonParts**, faceti clic pe  **Filtru** si ascundeti **Simboluri**, **Macro** si **SmartParts**.
 - 2 Faceti dublu-clic pe previzualizarea simbolului sau treageti-l 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 ESC pentru a incheia.
-

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; aveti astfel mai mult spatiu de lucru.

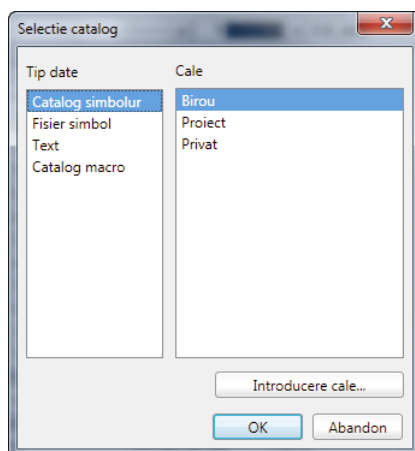
Allplan ramane deschis in fundal.

Fereastra Allplan Visual Scripting se compune dintr-o bara de functii, o biblioteca cu noduri predefinite si spatiu de lucru unde puteti crea script-urile. Pentru mai multe informatii, porniti Allplan Visual Scripting si faceti clic pe  **Ajutor - Getting started** in bara de functii. Puteti gasi informatii detaliate si avansate despre visual scripting, precum si un mic exemplu in **Ajutor Allplan Visual Scripting**.

Cai de salvare

Cand salvati sau incarcati favorite sau componente standard, sistemul deschide o ferestra de dialog si va asteapta sa indicati o cale pentru fisierele respective. Precedati in mod asemenator ca in cazul salvarii sai incarcarii unui simbol sau a unui macro. Incepeti prin a naviga catre folderul corespunzator in paleta **Biblioteca**.

Diferenta dintre **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.



Cai de salvare Descriere

Implicit	Fisierele din acest director vin impreuna cu Allplan-ul. Nu puteti modifica sau salva date in acest director.
Birou	Fisierele din acest director sunt disponibile pentru toti utilizatorii din retea. Prin utilizarea standardului de birou, puteti fi sigur ca planurile din birou au o reprezentare uniforma. Standardul de birou poate fi modificat doar de administratorul de sistem.
Proiect	Fisierele din acest director sunt disponibile doar intr-un anumit proiect.
Privat	Fisierele din directorul Privat sunt disponibile doar unui anumit utilizator.
Calea externa	Fisierele din aceasta cale sunt pentru backup (salvare de siguranta) sau schimb de date.

Nota: Puteti utiliza optiunea **Directoare pentru salvare** din zona **Optiuni-Interfata desktop - Salvare/Incarcare**, pentru a defini folderele in care sunt salvate fisierele Allplan in functie de tip. Aceste foldere sunt presetate in caseta de dialog "Loc salvare" pentru fiecare tip de fisier. Totusi, puteti modifica folderele in orice moment.

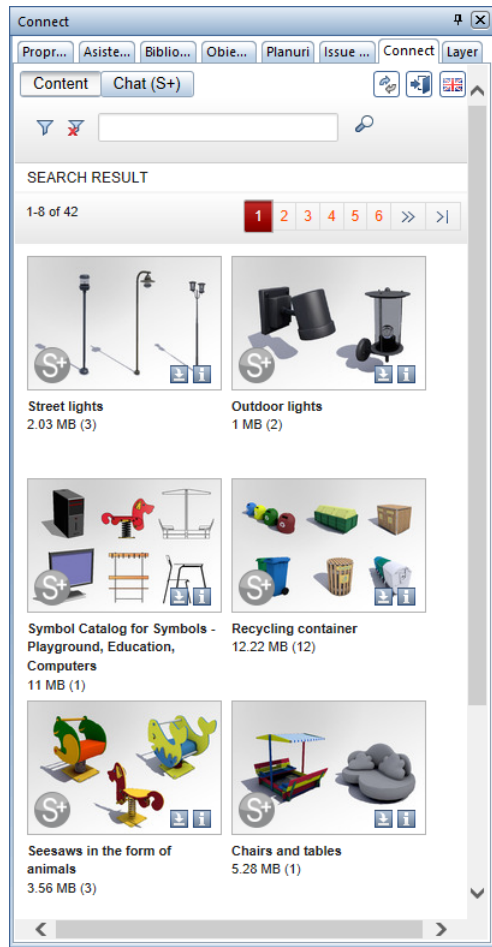
Utilizarea si importul continutului

Allplan 2022 ofera un produs pentru arhitecti si ingineri in care o mare parte din lucrarile preliminare sunt deja realizate. Pentru a pregati planuri si animatii intr-un mod atragator, puteti accesa asa-numitul Continut plansa. Continutul planului ofera o gama variata de optiuni - de la simboluri la cataloage de simboluri de orice tip la texturi si macro-uri pana la SmartParts.

Pentru a face cautarea deosebit de rapida si eficienta, tot continutul este disponibil pe internet si in cantitati diferite: de la materiale baza la materiale disponibile exclusiv pentru clientii cu contract Serviceplus. Arhitectii si inginerii pot cauta online date si informatii predefinite, specifice cladirii, pe care le pot descarca si instala.

In paleta **Connect** sau in  **Connect (libraria online)** in paleta **Biblioteca**, va puteti loga direct in Allplan Connect (<https://connect.allplan.com>) si

puteti utiliza continutul pus la dispozitie. Puteti descarca si instala continut sau pur si simplu sa trageți obiecte in spatiul de lucru.



Cum importati

Allplan Connect (<https://connect.allplan.com>) si ajutorul Allplan (Help) ofera informatii despre importul de **continut**.

Utilizarea obiectelor OLE

Utilizarea obiectelor OLE

Prin intermediul tehnologiei OLE, puteti lega si incorpora obiecte si astfel puteti face schimb de informatii intre diferite aplicatii. Datele dintr-un document sursa (de ex. Microsoft® Word) sunt asociate cu sau inserate intr-un document Allplan. Atunci cand selectati datele inserate, 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):

- Fișiere Excel (.xls, .xlsx)
- Fișiere Word (.doc, .docx)
- Fișiere RTF (.rtf)
- Fișiere PowerPoint (.ppt, .pptx)
- Fișiere Bitmap (de exemplu .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

Puteti insera obiecte OLE in Allplan in doua moduri. Diferenta consta in modul in care Allplan salveaza obiectele:

Obiecte legate

Cand obiectele sunt legate de Allplan, documentul Allplan este legat de obiectul in cauza. Cand obiectul se schimba, puteti actualiza manual legatura (link-ul) in Allplan. Facand dublu-clic pe obiectul din Allplan, Allplan il deschide in aplicatia originala si permite prelucrarea lui. Nu trebuie sa modificati caile catre documentul sursa si catre aplicatia originala. Cand redenumiti pe oricare dintre ele, trebuie sa creati din nou link-ul.

Incorporarea obiectelor

Atunci cand obiectele sunt incorporate in Allplan, este creata o copie a documentului sursa in documentul Allplan. Dupa ce ati inserat aceasta copie, aceasta nu mai este legata de documentul sursa. Cu alte cuvinte, programul nu poate actualiza documentul Allplan pentru a reflecta modificarile pe care le aduceti documentului sursa. Obiectele incorporate pot fi prelucrate fie in Allplan, fie in aplicatia originala; dar orice modificari efectuate asupra obiectului nu vor avea niciun efect asupra documentului sursa.

Transparența obiectelor OLE

Fundalul obiectelor OLE poate fi transparent sau opac; setarea implicită este transparent. Fundalul transparent înseamnă că veți vedea culoarea de fundal din Allplan 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 l-ați inserat este, de exemplu, un document Word care conține text negru.

Editarea obiectelor OLE

Facand dublu-clic pe un obiect OLE in Allplan, acesta este deschis in aplicatia originala si este permisa prelucrarea sa. Puteti de asemenea sa deschideti si sa prelucrati obiectele legate direct cu Allplan in aplicatia originala si apoi sa le actualizati in Allplan. Tot ce aveti de facut este un dublu-click pe aceste obiecte, iar apoi sa le prelucrati.

Faceti dublu-clic pe aceste obiecte si apoi prelucrati-le.

Obiectele incorporate pot fi prelucrate fie in Allplan, fie in aplicatia originala; dar orice modificari efectuate asupra obiectului nu vor avea niciun efect asupra documentului sursa.

Puteti utiliza functii din Allplan, cum ar fi Copiere, Mutare etc. pentru a prelucra obiecte OLE. Pentru a modifica dimensiunea obiectelor OLE, utilizati functia  **Deformare**.

Restrictii la utilizarea obiectelor OLE in Allplan

Exista anumite elemente care trebuie retinute atunci cand utilizati fisiere OLE in versiunea Allplan curenta:

- Daca doriti sa modificati dimensiunea unui obiect OLE, trebuie sa utilizati  **Deformare**.
- Obiectele OLE legate nu pot fi actualizate automat; trebuie sa faceti acest lucru manual.
- Obiectele OLE pot fi tiparite doar cu Drivere Windows. Nu puteti utiliza drivere vector Allplan.

Utilizare XRef-uri

Utilizare XRef-uri

Puteti insera un document (desen sau fisier NDW) ca XRef, intr-un alt document, cat de des aveti nevoie. Avantajul acestei proceduri este ca nu trebuie sa introduceti acelasi element din nou si din nou. De exemplu, ganditi-va la mobilierul camerelor de hotel. Trebuie doar sa creati elementele intr-un alt document si sa introduceti acest document ca XRef oricat de des doriti. In cazul modificarilor, trebuie sa modificati datele originale o singura data - toate XRef-urile asociate se vor adapta dinamic. XRef-urile pot fi introduse la orice scara sau unghi. Retineti ca nu puteti introduce documente goale ca XRef.

Puteti plasa un XRef ca un XRef normal sau ca un XRef suplimentar. Pentru mai multe informatii, consultati Comparatie intre XRef normal si XRef extins in ajutor (help) pentru Allplan.

Dimensiunea XRef se potriveste cu dimensiunea elementului din document. Daca dimensiunea lui se va schimba ulterior, puteti actualiza XRef-ul selectand **Actualizare toate XRef**, din meniul contextual. Daca doriti, mai tarziu puteti decupa un XRef. Nu puteti face asta in timp ce plasati XRef-ul.

Folosind  **Reprezentare pe ecran**, puteti comuta intre afisarea sau ascunderea XRef-urilor si/sau a marginilor acestora. Indiferent de aceste setari,  **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. Intotdeauna se va tine cont de elementele din XRef-urile extinse.

XRef-ul este intotdeauna inserat in layer-ul curent. Totusi, elementele individuale din care este alcatuit un XRef isi pastreaza layer-ele. Cand modificati starea unui layer, trebuie sa actualizati continutul ecranului pentru a aplica modificarea elementelor din XRefs.

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 raman nemodificate, iar numele fisierului documentului asociat este vizibil in chenar.

Prelucrare Xref-uri

Puteti prelucra un XRef folosind urmatoarele functii Allplan: **Stergere**, **Copiere**, **Mutare** si **Rotire**. Puteti folosi  **Modificare proprietati format** pentru a schimba proprietatile de format ale unui XRef (de exemplu, layer-ele). Alte functii Allplan nu pot fi aplicate unui XRef.

Scara si unghiul cu care este inserat un XRef pot fi modificate ulterior. Si zona decupata o puteti schimba mai tarziu. Faceti clic pe  ca sa inlocuiti fisierul. Programul inlocuieste documentul astfel incat punctele de mijloc ale casetelor MinMax (gabarit) sa fie identice.

XRef-urile pot fi modificate si prelucrate doar ca entitati globale; 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.

 Acest parametru este vizibil in meniul contextual 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
Detectie suprafata tine cont de el	x	-
Agatare puncte snap nepermisa (numai punctele de capat)	-	x
Animatie, ascuns, vedere perspectiva	x	-
Inclus in analize (nu se aplica elementelor de inginerie!)	x	-
Textului cotei si dimensiunii textului este ajustat cand XRef-ul este scalat	x	-
Decupare	-	x
Fereastra detalieri	-	x
Corectare orientare text	x	-
Planurile standard din sursa, destinatie	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.

Restrictii la utilizarea XRef-urilor normale in Allplan

Exista cateva elemente de retinut la utilizarea de XRef-urilor normale in Allplan:

- **Punct snap:** Se face snap numai pe punctele de capat.
- **Repoarte, Legende:** Elementele nu sunt analizate cu rapoarte si legende.
- **Animatie:** Elementele nu sunt vizibile in animatie.
- **Interactiunea elementelor:** Elemente arhitecturale din cadrul unui XRef si elemente arhitecturale din document nu interactioneaza.
- **Calcul ascundere:** XRef-urile de tip normal nu sunt vizibile in imaginile cu calcul ascundere.
- **Corectare orientare text:** Directia textului nu este corectata (Optiuni - Text).

Nota: Aceste restrictii nu influenteaza un XRef extins. Pentru mai multe informatii, consultati Comparatie intre XRef normal si XRef extins in ajutor (help) pentru Allplan.

Structurarea si administrarea datelor

Structurarea si administrarea datelor

Puteti utiliza proiecte si desene pentru a administra datele in Allplan.
Optiunile disponibile depind de tipul de licenta achizitionat.

Urmatorul tabel va va ajuta sa intelegeti cand sa folositi fiecare metoda.

Deschidere fisiere proiect...

Modul de lucru uzual cu Allplan
pe structura de proiect

Deschidere, salvare fisier NDW

- Deschiderea documentelor Allplan in cadrul unui proiect distinct
- Deschiderea documentelor Allplan salvate pe CD-uri sau stick-uri de memorie
- Schimbul de desene intre 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 lucrati cu proiecte, utilizati desene si fisiere NDW. Atunci cand lucrati cu documente, utilizati fisiere NDW si NPL.

Nota: Intotdeauna utilizati cate un document separat (desen sau fisier NDW) pentru fiecare etaj, indiferent daca lucrati cu proiecte sau cu documente.

Funcția	Proiecte	Documente
Crearea unui document nou, desen	 Deschidere fisier proiect	 Nou (Cum)
Deschidere fisier existent, desen	 Deschidere fisier proiect	 Deschidere (Cum)
Copiere intregul document, desen	 Copiere/Mutare fisier...	 Salvare ca (Cum)
Utilizati datele ca referinta	 Deschidere fisier proiect - deschidere desen in modul pasiv	NDW XRef (Cum)

Sau

XRef

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.

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); metaforic 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 inaltimii/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 1024 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 foitiele de calc.

Layerele ofera un mod aditional de structurare – in interiorul desenelor. Acestea se aplica 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 plansa este unitatea pe care o trimiteti la imprimanta. Spre deosebire de proiectare la planseta, scopul planselor nu trebuie definit in avans. In general, pastrati plansa 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 (la pagina 252)".

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.

Puteti utiliza ProjectPilot pentru a sterge sau redenumi proiectele sablon din directorul Birou.

Salvare proiect ca proiect sablon

- Permiteți ProjectPilot să copieze proiectul prin drag&drop în **Birou/Proiecte sablon**.

Sau:

Faceți clic pe  **Proiect nou, deschidere**, deschideți meniul contextual al proiectului și alegeți **Copiere în proiect sablon**.

Lucrul cu desene

Deschidere proiect: desene din structura mape/cladire

Puteti utiliza aceasta functie pentru a deschide caseta de dialog unde puteti 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 caseta de dialog apasand tasta ESC.

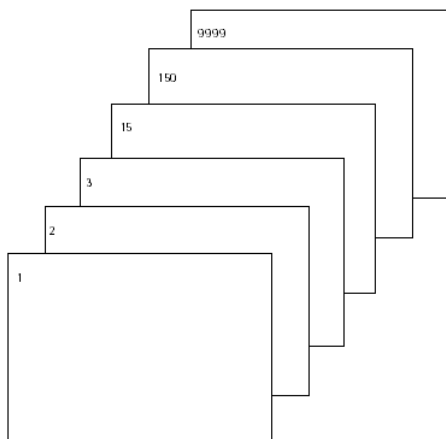
Caseta de dialog are doua tab-uri:

- Tab-ul **Structura cladire**: Acesta este locul in care creati si modificati structura cladirii, atribuiti desene nivelurilor structurale si selectati statutul desenelor: activ, activ in fundal sau pasiv. Pentru mai multe informatii vedeti Lucrul cu Structura de cladire (consultati "Utilizarea structurii de cladire" la pagina 264).
- Tab-ul **Structura mape**: Acesta este locul in care creati, modificati si stergeti mape, atribuiti desene mapelor si selectati statutul desenelor: activ, activ in fundal sau pasiv. Pentru mai multe informatii vedeti Lucrul cu Structura de mape.

Conceptul de desene

In Allplan, proiectarea si crearea 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 1024 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 plasate in desene separate si suprapuse ca foitiele de calc transparente.



Pentru a modifica desenele, trebuie sa le deschideti. Puteti face asta din fereastra de dialog **Deschidere fisier proiect: desene din structura mape/cladire**.

Statutul desenelor

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. Gasiti explicatii in tabel.

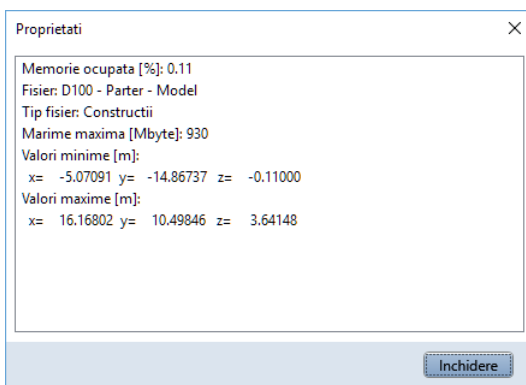
	1
	2
	3
	4
	5
	6
	7
	8
	9
	10
	11
	12

Numar	Desen statut	Comentariu
1	Activ (curent)	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 1024 de 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. In  Optiuni - pagina Interfata desktop , puteti configura programul sa va informeze despre modificarile aparute in desenele pasive.
9	Desen legate	Desenul contine modele de date sau vederi si sectiuni legate cu alte desene. Allplan leaga desenele la crearea vederilor si sectiunilor utilizand functii din din grupa de functii Vederi armare . Puteti utiliza meniul contextual pentru a lista toate fisierele referite ale desenului activ sau puteti seta desenele referite pe modul activ in fundal sau pasiv.
10	Vederi si sectiuni create automat	Desenul contine 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 | Actualizare 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 o noua vedere sau sectiune in desen. |
| 12 | Vederi si sectiuni plasate manual | Desenul contine vederi si sectiuni create cu functii din grupa de functii Sectiuni .
Acele vederi si sectiuni se pot referi la alte desene. Allplan tine cont de modelul de date din aceste desene. |

Informatii despre desenul activ

Pentru a obtine informatii despre desenul activ, faceti clic-dreapta in spatiul de lucru si alegeti **Properties** in meniul contextual. Veti vedea o caseta cu informatiile importante.



Informatii	Descriere
Memoriei ocupata	Aici este afisat cat din memoria rezervata pentru desene a fost deja alocata (ca procent). Informatii extinse: O parte a memoriei este rezervata pentru desene.
Fisier	Aceasta arata numarul si numele documentului curent (un total de 40 de caractere). Numarul este de asemenea afisat in bara titlu a ferestrei Allplan.
Tip document	Arata tipul de fisier, care corespunde pictogramei pentru tipul date din bara de statut.
Dimensiune maxima	Arata memoria maxima disponibila pentru fisier, afisata in Kbyte.
Valoare minima, valoarea maxima	Arata coordonatele minime si maxime din fisier.

Utilizarea structurii de cladire

Ce este Structura de cladire?

Structura de cladire ofera o modalitate flexibila de structurare, organizare si utilizare a datelor proiectului (= desene) in Allplan (ganditi-va la **B**uilding **I**nformation **M**odel). Puteti utiliza structura de cladire pentru a structura logic o cladire utilizand diferite niveluri ierarhice.

Sectiunile, vederile si rapoartele pot fi generate direct din structura de cladire.

Allplan vine cu mai multe structuri de cladire predefinite.

Modelul de planuri este direct legat de structura 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 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:

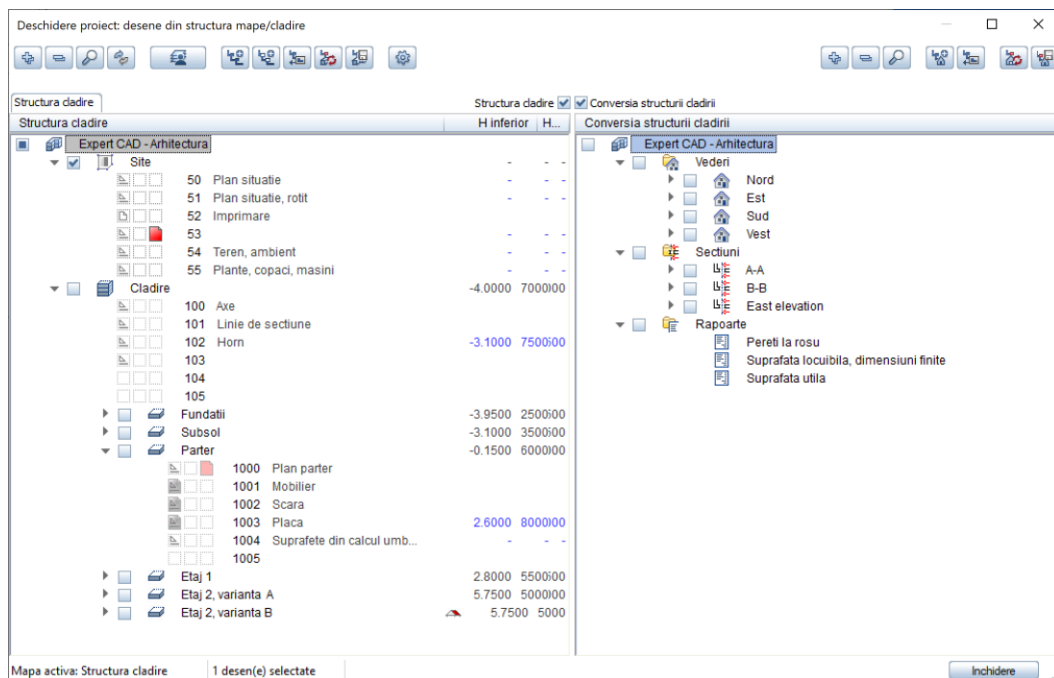
- Structura de cladire include un model integrat de planuri pe care il puteti utiliza pentru a administra planurile standard si planurile de

acoperis pentru intregul proiect. Puteti asocia aceste planuri direct desenelor.

- Puteti copia datele usor si comod (de exemplu, crearea unui etaj nou, realizarea de variante ale desenului existent).
- Puteti genera simplu si rapid vederi, sectiuni si rapoarte.
- Allplan salveaza automat desenele sursa, desenele de referinta si desenele de destinatie; nu trebuie sa va ganditi la ce desene trebuie selectate.
- Puteti importa si exporta date IFC intr-o maniera simpla si confortabila.
- Structurarea datelor pe baza unei structuri logice a constructiei reflecta optiunea proiectantului.

Exemplu de Structura de cladire

Aveti aici exemplul unei structuri de cladire (luata din **Locuinta unifamiliala**, structura ce vine odata cu Allplan-ul):



Crearea unei Structuri de cladire

Puteti crea structura unei cladiri in mai multe moduri:

- Puteti crea structura de cladire utilizand managerul de etaje (cote).
Daca utilizati aceasta metoda puteti crea structura de cladire si obiectele derivate din structura de cladire intr-un singur pas. In acelasi timp puteti atribui inaltimi 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

Prin intermediul nivelurilor structurale, puteti aplica o structura logica unei cladiri. Puteti atribui unul sau mai multe desene fiecarui nivel structural.

Exista doua tipuri distincte de niveluri structurale:

- **Niveluri structurale predefinite:** Nivelurile structurale predefinite pot fi utilizate doar in ordinea lor ierarhica. De exemplu, o structura nu poate fi subordonata unei cladiri. In acest caz, nivelurile structurale nu au sens (de exemplu, o cladire poate fi subordonata unui proiect).

Sunt disponibile urmatoarele cinci niveluri structurale predefinite (in aceasta ierarhie):

- Zona imobiliara
 - Structura
 - Cladire
 - Etaj
 - Semietaj
- **Nivel oarecare structura:** in plus, puteti utiliza niveluri structurale personalizate, pe care le puteti introduce oriunde in structura de cladire.

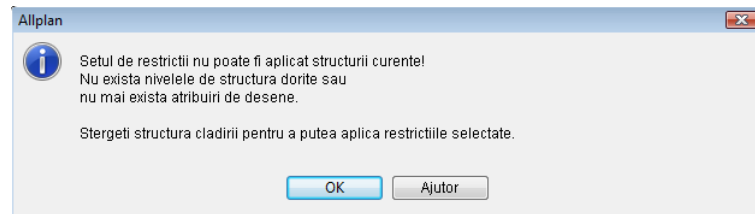
Faceti clic pe **Restrictii structura cladire** in meniul contextual al (numelui) proiectului pentru a specifica ce niveluri structurale pot fi utilizate in structura de cladire si caror niveluri structurale le pot fi atribuite desene. De exemplu, puteti face specificatia ca doar nivelurile structurale conforme cu standardul IFC pot fi utilizate.

Restrictii pentru Structura de cladire

Puteti restrictiona utilizarea nivelurilor structurale si optiunea de asociere desene intr-o structura de cladire. Ca rezultat, sunt posibile doar structurile de cladire care respecta regulile IFC. Pentru a defini restrictii, deschideti meniul contextual al unui proiect si faceti clic pe **Restrictii structura cladire**.

Daca restrictiile definite ulterior nu sunt compatibile cu nivelurile structurale existente si desenele, trebuie mai intai sa eliminati aceste

neconcordante stergand nivelurile structurale si desenele asociate ce nu mai sunt valabile.



Nivelurile structurale invalide si alocarile de desene sunt indicate printr-o cruce rosie in caseta de dialog.



Structura de cladire si Structura de mape

Puteti utiliza structura de cladire si structura de mape in paralel. Statutul desenelor poate fi selectat 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 (mape sau structura de cladire).

Cu toate acestea, exista o diferenta importanta: Un desen poate fi asociat *o singura data* unui nivel structural in structura de cladire.

Selectarea nivelurilor structurale

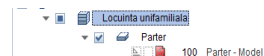
Puteti selecta nivelurile structurale bifand caseta corespunzatoare. Programul ia in considerare statutul desenelor atunci cand nivelul structural corespunzator este selectat.



Nivel structura este selectat



Nivel structura nu este selectat



Doar nivelurile structurale subordonate sunt selectate

- Bifand o caseta activati nivelul structural corespunzator si toate nivelurile subordonate.
- Bifand o caseta in timp ce selectati si tineti apasata tasta Ctrl, se selecteaza numai acel nivel structural; nivelurile subordonate nu sunt incluse.
- Daca nivelurile structurale subordonate sunt selectate, trebuie completata bifa nivelului structural supraordonat.

Afisarea setarilor de inaltime ale planurilor standard

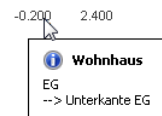
Caseta de dialog afiseaza setarile de inaltime ale planurilor standard inferioare si superioare, dupa cum urmeaza:



Plan	Nivel structural	Alte valori
1	-3.850	8.500 — A
2	-3.000	— B
3	-	-0.400 — C
4	?	- — D
		? — E

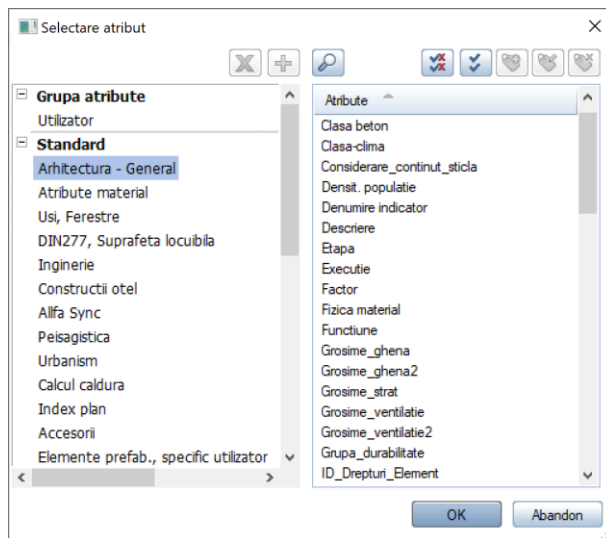
- **A:** Nivelurile structurale afiseaza inaltimea planurilor standard asociate.
- **B:** Cand un desen preia inaltimea planurilor standard de la nivelul structural din care face parte, nu este afisata inaltimea planurilor.
- **C:** Valorile apar scrise cu albastru cand inaltimea planurilor standard difera de inaltimea si pozitia nivelului structural setat.
- **D:** Este afisat semnul "-" cand un desen nu preia planurile standard implicate 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 inaltime, apare un mesaj (ToolTip) afisand numele modelului de planuri, numele perechii de planuri si numele planului standard curent.



Atribute pentru Structura de cladire

Categoria **Administrator** prevede o serie de atribute pe care pe puteti utiliza pentru a analiza si evalua structurile de cladire.



- Topologie_structura
- Topologie_nivel_oarecare_structura
- Topologie_cladire
- Topologie_etaj
- Topologie_zone_etaje
- Topologie_ierarhie_totala
- Topologie_proprietate

Scurtaturi tastatura in Structura de cladire

Aceasta...	Este aplicabila la	Are ca rezultat ...
Faceti clic pe	Bifa (nivel structural)	Selectare (inclusiv toate nivelurile structurale subordonate)
Faceti clic pe	Nivel structural, desen	Selectie
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 fereastră dreptunghiulară	Nivel structura	Selectare niveluri structurale similare
Clic + selectie cu fereastră dreptunghiulară	Desen	Selectare desene similare
Tragere	Nivel structural, desen	Mutare într-un nivel structural diferit
Tragere în afara casetei de dialog	Nivel structural, desen	Înlăturare din selectie
Tragere la marginea ferestrei	Nivel structural, desen	Derulare (+CTRL = mai repede)
CTRL+ ALT + tragere	Nivel structural, desen	Copiere în interiorul unui nivel structural
CTRL + tragere	Nivel structural, desen	Copiere
Dublu-clic	Nivel structura	Extindere, comprimare
Dublu-clic	Desen	Selectare desen și închidere caseta de dialog
Dublu-clic	Raport	Desene sursă pentru rapoarte
Clic-dreapta	Nivel structural, desen	Meniul contextual
Clic dreapta (fără selectare, în spațiu liber)	-	Meniu contextual general
Spatiu	Nivel structura	Extindere (când este închis); modificare statut desen(e) (când este deschis)
Spatiu	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	Deschide 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 bifand casute, de exemplu desene sursa.
F5	Orice	Regenerare tot ecranul
ToolTip		
Evidentiere simbol de santier	Nod proiect	Afisare note modificare
Indica spre elevatie in partea de sus sau de jos	Coloana inaltime	Afiseaza informatii despre modelul de planuri
Indicare nume desen	Desen	Afiseaza numele complet al desenului daca acesta nu incapa in coloana

Generalitati asupra fisierelor care gestioneaza Structura de cladire

Tabelul urmator va ofera o prezentare generala a folderelor si fisierelor structurii cladirii. Le gasiti in folderul de proiect
`\Prj\${ProjectName}\`.

Folder	fișier	Descriere
\BIM\		
	Allplan_BIM_BuildingStructure.xml 1	Structura de cladire
	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 planse, 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
FloorManager_UserViewSettings.xml	Selectia curenta in managerul se layere
\BIM\Backup\0000\selections\	Folderul pentru selectia favoritelor; de exemplu desene sursa pentru vederi, sectiuni sau 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 dintr-un model de planuri este echivalentul etajelor intr-o cladire. Puteti asocia perechea de planuri nivelurilor structurale

ale structurii de cladire sau unor desene individuale. Un proiect poate contine mai multe modele de planuri distincte.

Puteti modifica inaltimele planurilor de referinta in modelul de planuri. Orice modificari facute setarilor de inaltime se aplica imediat desenului care are asociate aceste planuri standard in cadrul modelului cladirii.

Un model de planuri nu trebuie sa contina perechi de planuri cu setari de inaltime suprapuse, cu exceptia perechii de planuri care defineste inaltimea minima si inaltimea maxima a 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.

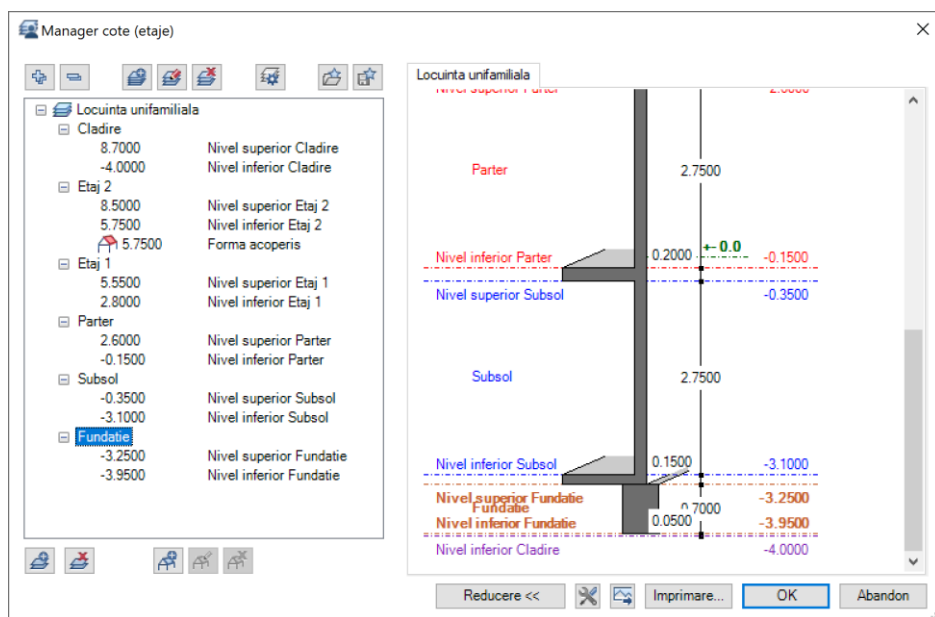
In pagina  **Optiuni - Planuri**, puteti configura programul sa afiseze planurile in elevatie si vedere izometrica.

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.

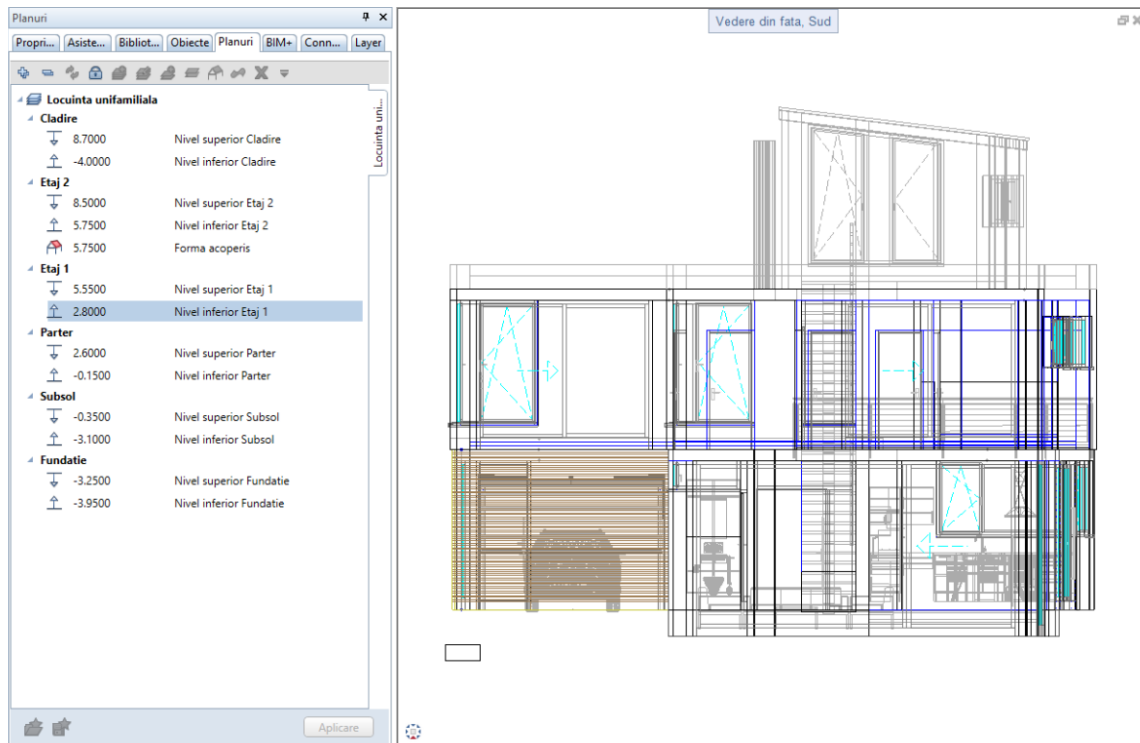
Exemplu de model de planuri

Exemplul unui model de planuri (luat din **Locuinta unifamiliala**, exemplul ce vine odata cu Allplan-ul)



Modelul de planuri in paleta Planuri

Paleta **Planuri** (la pagina 64) 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 inaltimile 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.
- Ca elementele sa interactioneze, elementele in cauza trebuie sa se afle in acelasi desen. Acelasi lucru este valabil si pentru anumite analize, 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 planselor. La crearea unei planse, puteti alege intre afisarea numai a unor elemente dintr-un anumit tip de plansa - comutarea intre 1:50 si 1:100 nu reprezinta o problema.
- Exportarea desenelor in layere DXF/DWG layers este mai usoara, deoarece intr-un desen fiecare layer poate fi atribuit unui layer diferit DXF/DWG. Cand importati DXF/DWG files, structura layerului

DXF/DWG poate fi integrata automat in structura ierarhica a layerelor.

- Adesea este mai rapid sa modificati layerul unui element decat sa modificati desenul unui element.
- Daca un layer lipseste din structura layerului, puteti sa-l creati rapid si il puteti utiliza in toate desenele proiectului.
- Un proiect poate contine mai multe layere (aproximativ 65,000) decat desene (9,999). Cu layere, puteti face o distinctie mai precisa intre entitatile de desen individuale.
- Puteti afisa si edita 65.000 layere simultan, in timp ce numarul maxim de desene pe care le puteti deschide simultan este de 1024.
- Layer-ele pot fii foarte usor facute vizibile sau invizibile (utilizand tipuri de planse, layere favorite, paleta **Layer** sau paleta **Obiecte** - criteriul **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-dreapta 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 apoi 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 intregului birou 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. Trebuie sa distribuiti datele proiectului pe mai multe desene, astfel incat 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 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 urmatoorii factori:

- Dimensiunea proiectului si numarul de desenatori implicati in acelasi timp.
Daca mai multi desenatori lucreaza la un etaj, creati cate un desen pentru fiecare zona de responsabilitate (de ex. Aripa de Est, Aripa centrala etc.)
- Implicarea simultana a specialistilor in proiect.
Utilizati intotdeauna fisiere de desen separate pentru proiecte de specialitate pentru a facilita activitatea concomitenta.

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 **Layer**). 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 **Layer** afiseaza layerul actual. Puteti modifica statutul layerelor printr-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 paletei **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, golurile 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

Cu seturi de drepturi, puteti controla accesul utilizatorilor la layere. Trebuie sa atribuiti seturi de drepturi daca la proiect lucreaza mai multi utilizatori. Cand lucrati cu Manager de lucru in retea, puteti asocia utilizatorii la unul sau mai multe seturi de drepturi. Astfel, utilizatorii pot doar vedea sau 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.

Dupa instalare, setul de privilegii **ALLPLAN** este presetat. Acest set de drepturi are drepturi de citire/scriere pentru toate layerele. In consecinta, toti utilizatorii pot vedea si modifica toate datele.

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 plansa pentru a controla care layere sunt vizibile sau invizibile. In planse sunt vizibile doar elementele ale caror layere sunt incluse in setarile de imprimare.

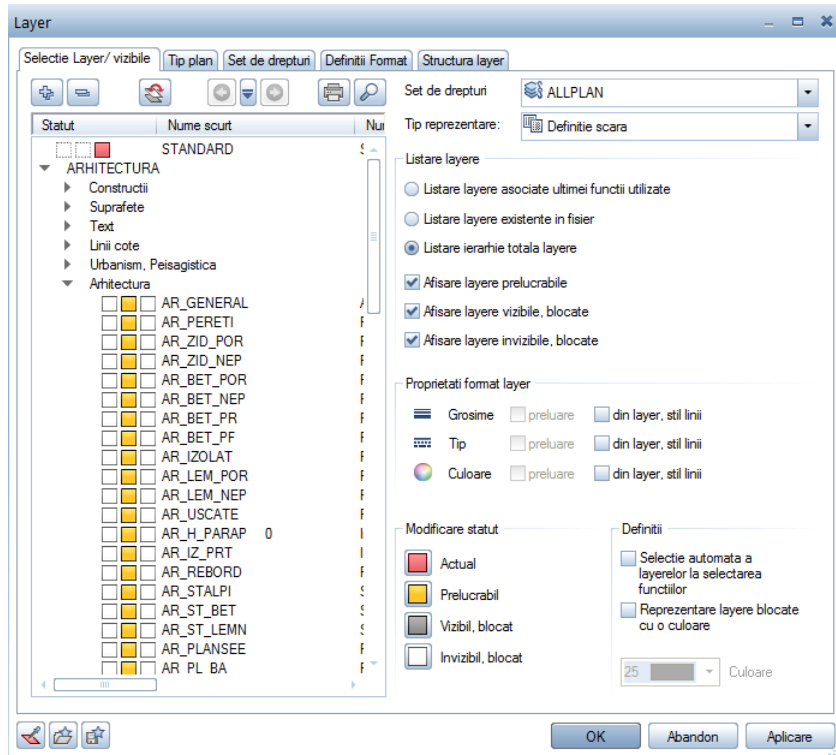
De exemplu, puteti selecta un tip de plansa pentru desene in asa fel incat numai datele relevante vor fi vizibile in plansa finala.

Caseta de dialog Layer

Utilizati caseta de dialog **Layer** pentru realizarea tuturor comenzilor de administrare a layer-elor disponibile 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 plansa**, **Set de drepturi**, **Definitii format** si **Structura layer**.

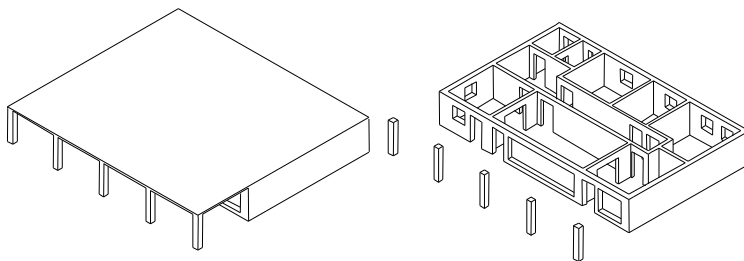


Setarea vizibilitatii layerelor in desene

Puteti face aceste layere vizibile sau invizibile, arata sau ascunde elementele corespunzatoare,

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 planul 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 layere** si apoi  **Izolare layer - seteaza toate celelalte layere ca invizibile** pentru a ascunde toate layererele 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. Puteti utiliza setarile de imprimare pentru pregatirea planselor, facand vizibile doar layererele incluse in imprimare.

Nota: Puteti bifa optiunea **Reprezentare layere blocate cu o culoare** selectand aceasta optiune in fereastra de dialog **Layer**.

Administrarea layerelor si structurilor de layere

Administratorul biroului este de regula insarcinat sa gestioneze layererele si structurile de layere. Acesta defineste ce layere sunt utilizate, defineste seturile de drepturi si ofera drepturi de acces. Prin alocarea celorlalti utilizatori (arhitecti, ingineri etc.) unui set de drepturi, administratorul biroului asigura utilizatorilor accesul la layererele 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

Exista diferite drepturi de acces la layere. Pe de o parte, exista setarile de vizibilitate care controleaza daca un layer este sau nu vizibil. Pe de alta parte, exista setarile de modificare care controleaza daca un layer poate fi sau nu modificat (de ex. daca este blocat). Puteti salva setarile de vizibilitate in tip planșa (consultati "Utilizarea Tipurilor de planșe" la pagina 283) si puteti modifica setarile in set de drepturi. Statutul unui layer este reprezentat prin **pictograme** in fereastra de dialog **Layer** (tabul **Selectie Layer/Vizibile**) si in paleta **Layers**:

Pictograma	Drepturi de acces	Explicatie
	Actual	Layerul pe care desenati.
	Prelucrabil	Elementele de pe acest layer sunt vizibile si 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 si nu pot fi modificate.

Puteti restrictiona accesul la layere in tabul **Selectie Layer/Vizibile** sau paleta **Layer**. De exemplu, puteti modifica statutul layerelor din **Prelucrabil** in **Vizibil, blocat**.

Paleta **Obiecte** - criteriul **Sortare dupa layer** prezinta layer-ele din desenul incarcat. Structura arborescenta listeaza toate layer-ele cu elementele sale sortate dupa grupe de elemente. Cand pozitionati cursorul peste pictograma indicand statutul layerului in lista, Allplan deschide o fereastra in care puteti modifica statutul layerului. Aici, puteti de asemenea modifica accesul la layere. Puteti comuta intre  **Actual**,  **Prelucrabil**,  **Vizibil, blocat** si  **Invizibil, blocat**.

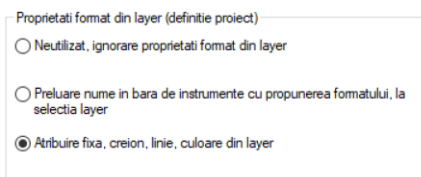
Drepturile de acces la layere sunt dependente de setul de drepturi atribuit utilizatorului. De aceea, nu puteti atribui un nivel superior pentru statutul layerelor (de exemplu, modificarea layerelor din invizibil in prelucrabil) cand faceti parte dintr-un set de drepturi/utilizatori care nu au drepturi depline pentru layerele respective.

Definirea proprietatilor de format pe baza layer-ele

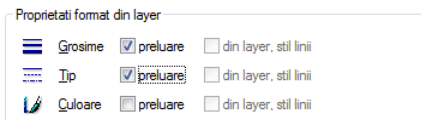
In caseta de dialog **Layer**, puteti specifica daca un element va prelua automat proprietatile de format ale layer-ului in care elementul este desenat.

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 modificarea ei explicita. Cand lucrati cu Managerul de lucru in 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 ProiectPilot

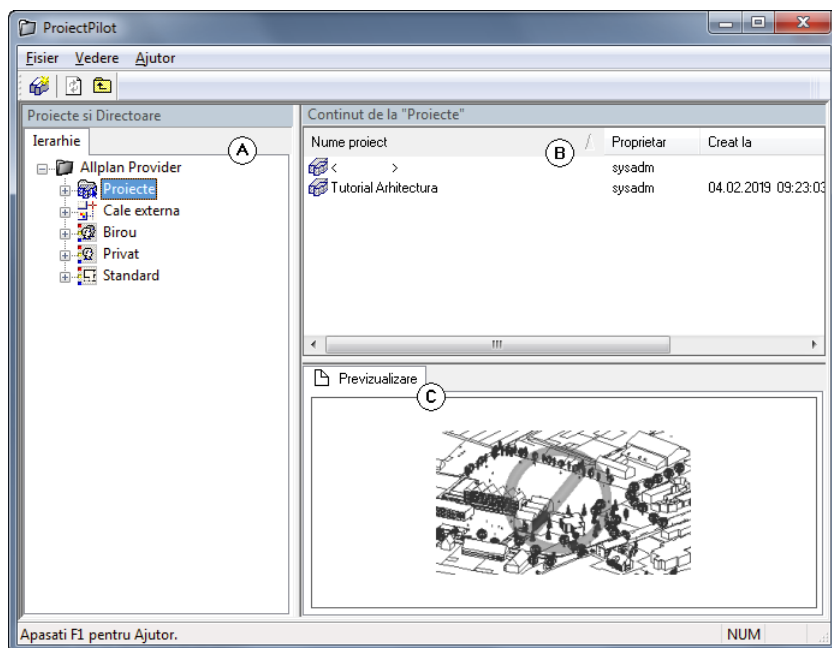
Ce este ProiectPilot?

Utilizati **ProiectPilot** pentru a crea si structura proiecte intr-un mod simplu si clar.

ProiectPilot este un utilitar important de gestionare a datelor, creat special pentru structurarea datelor in Allplan. ProiectPilot pune la dispozitie functii precum: copiere, mutare, redenumire si stergere date (de ex. proiecte, desene).

Daca sunteti deja familiarizat cu Windows Explorer, atunci veti realiza ca utilizarea ProiectPilot este la fel de simpla. Puteti utiliza meniul contextual aproape in toate cazurile. Daca aveti nevoie sa mutati sau sa copiiati 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)

Puteti vizualiza in previzualizare documentele selectate recent (desene, planse). Pentru a muta continutul ferestrei previzualizare, faceti clic pe butonul din mijloc al mouse-ului si apoi mutati. Utilizati un dreptunghi de selectie pentru a mari o anume zona in previzualizare, Dublu-clic pe rotita afiseaza imaginea completa in zona de previzualizare (Zoom tot). Sau apasati * pe tastatura numerica.

Pentru a afisa intr-o vedere izometrica: utilizati tastatura numerica. Verificati ca tasta Num Lock sa fie apasata (activa).

Lansare si iesire

Puteti lansa ProiectPilot facand clic pe  **ProiectPilot** in lista derulanta a pictogramei  **Allplan** sau in meniul **Fisier**. In timp ce ProiectPilot este deschis, nu puteti face nicio actiune in Allplan.

Pentru a iesi din ProiectPilot, faceti clic pe **Inchidere** in meniul **Fisier**.

Abordari uzuale in ProiectPilot

Cautarea documentelor

Cu ProiectPilot puteti cauta elemente precum documente, directoare sau proiecte. Programul va crea un folder temporar - **Rezultat cautare** - in vederea arborescenta, afisand obiectele gasite in fereastra de documente.

Pentru a gasi documente

- 1 Faceti clic-dreapta in spatiul de lucru si selctati **Cautare** in meniul contextual.

Se va deschide caseta de dialog Definire criteriu de cautare.

- 2 Mergeti la **Atribut** si selectati atributul pe care dotiti sa-l cautati.

- 3 La **Operatori** selectati operatorii logici.

Nota: Puteti vedea numai operatorii care sunt compatibili cu atributul selectat.

- 4 Mergeti la **Valoare** si 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 interactiona si faceti clic pe **Adaugare linie** din nou.

- 7 Dupa ce ati terminat de definit criteriile de cautare, faceti clic pe **Cautare**.

Programul va crea un folder temporar - **Rezultat cautare** - in vederea arborescenta, afisand obiectele gasite in fereastra de documente.

Sortarea documentelor

Puteti sorta documentele afisate facand clic pe titlul unei coloane. Daca faceti din nou clic pe numele coloanei, se va schimba ordinea de sortare a documentelor in ascendent. Daca faceti din nou clic pe numele

coloanei, documentele vor fi sortate descendent. O sageata indica faptul ca 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 in sus) si in functie 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 ascendent (varful sagetii in sus) si in functie de numele fisierului

Selectarea documentelor

Pentru a edita mai multe documente intr-o singura operatie (pentru a le copia sau muta, de exemplu), trebuie mai intai sa le selectati.

Pentru selectarea documentelor sunt disponibile urmatoarele metode:

- Pentru a selecta un singur document, faceti clic pe el.
- Pentru selectarea unor desene care nu sunt la rand, apasati pe tasta CTRL in timp ce faceti clic pe desene, unul dupa altul.

Nume	Numar
Motiv	1
Element plan	2
Masuratoare	3
Plan de situatie	4
Proiectie libera	5
Linie de sectiune	6
Amenajari exterioare	7

- Pentru a selecta mai multe desene consecutive, faceti clic pe primul desen din serie, apoi selectati tasta SHIFT si faceti clic pe ultimul desen din serie in acelasi timp. Alternativ, puteti crea o fereastră de selectie care sa cuprinda documentele pe care doriti sa le selectati.

Name	Nummer
Motiv	1
Element plan	2
Masuratoare	3
Plan de situatie	4
Proiectie libera	5
Linie de sectiune	6
Amenajari exterioare	7

Sfat: Puteti folosi de asemenea scurtaturi pentru a selecta documente. De exemplu, puteti selecta rapid toate elementele dintr-o lista selectand primul element din lista si apoi selectati SHIFT+CTRL+END.

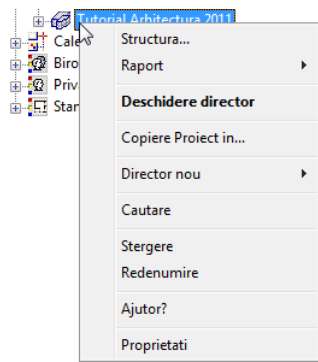
Copierea si muterea prin intermediul editarii drag-and-drop

In locul meniului contextual, puteti folosi metoda drag-and-drop pentru a muta sau copia documentele selectate. Selectati documentele, clic intre selectii si "tragereti" documentele in locul dorit. Puteti observa faptul ca acest lucru este posibil dupa forma pe care o va avea cursorul mouse-ului positionat deasupra zonei destinatie.

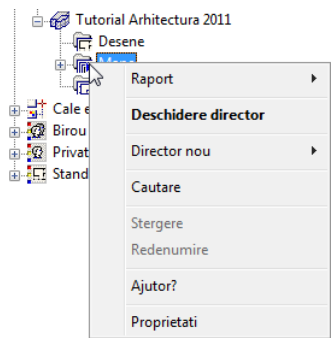
Cursor	Descriere
	Copiaza documentul in directorul indicat.
	Muta documentul in directorul indicat.
	Nota: Pentru a muta documente, tineti apasata tasta SHIFT pe parcursul tragerii documentelor. Legati documentul cu directorul indicat (de exemplu, cand atribuiti desene unei mape).
	Documentul nu poate fi introdus aici.

Lucrul cu meniul contextual

Puteti utiliza meniul contextual pentru practic toate actiunile din ProiectPilot. 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

Puteti vizualiza elementele selectate in fereastra. 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 inchiderea previzualizarii**, mergeti la **Previzualizare** in meniul **Vedere** si clic pe **Fara**.
- **Pentru marirea unei anumite zone in previzualizare**, deschideti un dreptunghi de selectie in jurul zonei pe care doriti sa o vedeti in detaliu. 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 restaurarea vizualizarii la vizualizare completa**, dublu-clic cu butonul din mijloc al mouse-ului in zona previzualizarii sau selectati tasta * key aflata pe tastele numerice.
- **Pentru afisarea unei vizualizari izometrice**, utilizati tastele numerice. Verificati daca previzualizare si tasta Num Lock sunt selectate.

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:

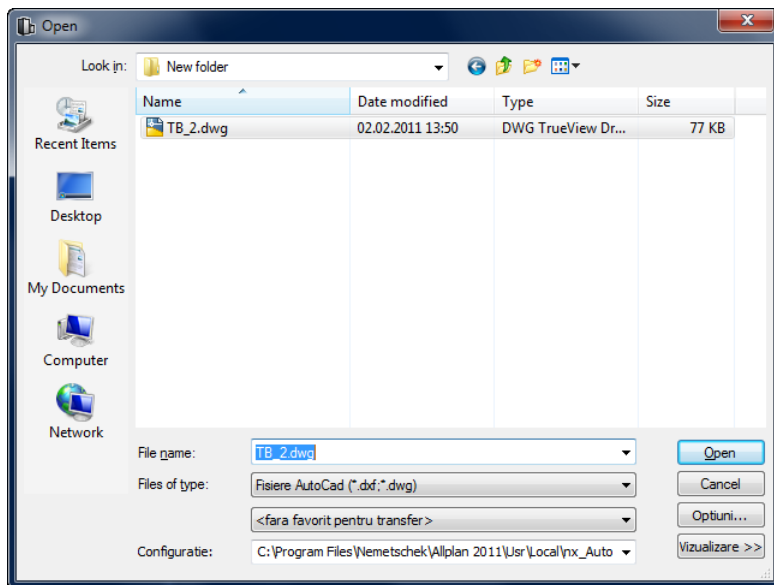
- Fisiere AutoCAD din versiunile V12, 2000, 2004, 2007, 2010, 2013, 2018 cu urmatoarele formate: .dwg, .dwt, .dxb, .dxf.
- Fisiere MicroStation (. dgn)
- Fisiere HPGL2 (numai import)
- fisiere SVG (numai pentru export)
- Fisiere ODX de automatizare (. ncb). Consultati si Utilizarea fisierelor pentru import si export automat din Ajutor Allplan.

Conversie (generalitati)

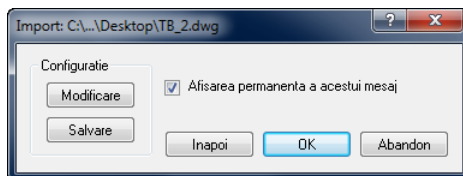
Aceasta sectiune prezinta modul de conversie al datelor. Ca exemplu, veti importa o serie de date.

Pentru a converti fisiere

- 1 Faceti clic pe  **Import** pentru a incepe procesul de import.



- 2 Specificati tipul de fisier si folderul cu fisierele pe care doriti sa le convertiti in caseta de dialog **Import**.
- 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 coordonatele 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: **Coordonate ce depasesc 5.000 m**. Coordonatele foarte mari pot cauza probleme la editarea datelor importate in Allplan.

Procedati astfel pentru a utiliza datele fara probleme:

- In timpul importului puteti utiliza **Ajustare centru de greutate la:** (in  **Setari**, tab-ul **Setari Generale**), pentru a specifica modul in care vor fi tratate datele cu coordonate mari:
 - Cand selectati optiunea **Inc**, datele raman neschimbate.
 - Selectati optiunea **Ajustare centru de greutate la:** Optiunea **Distanta**. Aceasta introduce automat o deplasare (distanta) in **Setarile proiectului**, mutand originea fisierului (= centrul casetei min-max) in originea sistemului de coordonate. 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 este automat scrisa in proiect. Aceasta distanta se aplica apoi intregului proiect. O deplasare modifica coordonatele desenului existent din cadrul proiectului.
 - Selectati optiunea **Ajustare centru de greutate la:** Optiunea **Origine**. Aceasta *muta* centrul de greutate al desenului in originea sistemului de coordonate Allplan.
- In timpul importului puteti defini o **deplasare suplimentara** in  **Setari**. Allplan va utiliza aceasta *deplasare* in plus fata de

deplasarea (distanta) definita in **Setari proiect**. Acordati o atentie deosebita la directia conversiei cand setati o distanta:

- Valori negative pentru import
- Valori pozitive pentru export

- Importati datele. Apoi *mutati* datele in origine, utilizand functia  **Mutare** disponibila in Allplan.
- Definiti deplasarea coordonatelor in **Setari proiect**. Allplan ia in considerare 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 aveti de exportat din nou datele (coordoanatele sunt corelate cu documentele oficiale cadastrale).
- Allplan ia in considerare automat distanta cand faceti operatii de import sau export.
- Daca insa *mutati* elementele, modificati implicit si coordonatele acestora. Utilizati aceasta metoda **numai** daca utilizati datele intern (in birou) 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 datelor.

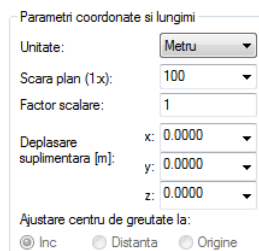
- Deschideti  **Optiuni** in pagina **Interfata desktop** si selectati optiunea **Optimizare lucru cu coordonate mari**. Allplan optimizeaza intern coordonatele elementelor, restaurand valorile originale de fiecare data cand salvati datele, de exemplu.

Ajustarea unitatilor de masura si a lungimilor

In timpul conversiei, puteti utiliza trei parametri pentru a controla modul in care programul ajusteaza unitatile din sistemul sursa la unitatile din sistemul destinatie. In functie de sistemul sursa si sistemul

de destinatie, este posibil sa nu puteti schimba parametrii pentru **Unitatii** si **Scara plansa**. Utilizand **Factor scalare** puteti ajusta unitatile.

Puteti defini acesti parametrii in caseta de dialog **Definitii** in zona **Parametri coordonate si lungimi**.



Parametri coordonate si lungimi

Unitate: Metru

Scara plan (1:x): 100

Factor scalare: 1

Deplasare suplimentara [m]:

x: 0.0000

y: 0.0000

z: 0.0000

Ajustare centru de greutate la:

☒ Inc ☐ Distanța ☐ Origine

Unitate

In functie de modul de lucru al partenerului 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.

La **import**: Selectati unitatea cu care a fost creat fisierul care este convertit (fisierul sursa).

La **export**: Selectati unitatea cu care fisierul exportat (fisierul destinatie) urmeaza sa fie editat in continuare.

Contactati biroul partenerului dvs. pentru a afla ce unitate folosesc in fisierele lor. Motivul pentru aceasta este ca, in cazul intrarilor de coordonate si a intrarilor de lungimi, doar cifra (nu si unitatea) este prezenta in fisierul sursa. In fisierele DWG/DXF, elementele pot fi introduse cu orice unitate.

Nota: In anumite sisteme, unitatea de masura in care sunt salvate coordonatele si lungimile este predefinita si nu poate fi modificata. In Allplan, lungimile si coordonatele sunt intotdeauna salvate in mm, indiferent de unitatea care s-a utilizat la introducerea datelor. Pentru a tine cont de diverse unitati, utilizati parametrul **Factor scalare**.

Nota: Unitatea utilizata de sistemul destinatie este **intotdeauna** predefinita; ea variaza in functie de sistemul destinatie. De exemplu, pentru conversia la Allplan, datele sunt intotdeauna salvate utilizand unitatea mm; pentru conversia in AutoCAD, unitatea este intotdeauna m.

Scara plansa

Selectati scala de referinta cu care a fost creat fisierul de convertit. Scara plansa controleaza dimensiunea textelor, spatierea textelor, dimensiunea punctelor simbol, definitiile pentru tipurile de linie si tipurile de hasuri.

Nota: In functie de sistemul sursa si sistemul de destinatie, nu este intotdeauna posibil sa schimbati 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 atribuire

Atribuirile permit definirea modului in care sunt mapate proprietatile din sistemul sursa in sistemul destinatie. De exemplu, puteti defini structurarea layerelor sau atribuirea culorilor si a tipurilor de linie.

Allplan asociaza automat proprietati din sistemul sursa, proprietatilor sistemului de destinatie. Daca ati selectat optiunea **Permite asocieri incomplete** in caseta de dialog **Fisier sursa pentru conversie**, datele vor fi transferate, chiar daca unele proprietati nu sunt atribuite. Daca doriti sa schimbati manual o atribuire, o puteti face in caseta de dialog **Configuratie pentru Conversie**. Pentru a deschide caseta de dialog, faceti clic pe **Modificare** in caseta de dialog **Import** sau **Export**.

Proprietatile neatribuite sunt indicate printr-un asterisc (*) langa tab-ul cu numele proprietatii. Faceti clic pe tab.

Puteti vedea rapid care dintre proprietati nu au fost atribuite in acest tab bifand **Afisare numai resurse neatribuite**.

Puteti salva atribuirile in fisierele de configurare. Allplan vine cu fisiere de configurare standard pentru cele mai importante sisteme, dar puteti crea si fisiere de configurare proprii. Pentru mai multe informatii, consultati Utilizare fisiere configurare (consultati "Utilizarea fisierelelor de configuratie" la pagina 301).

Utilizarea fisierelor de configuratie

Fisierele de configurare contin atribuirile dintre elementele din sistemul sursa si cele din sistemul destinatie. Puteti utiliza fisierele de configurare standard care vin impreuna cu programul sau puteti crea propriile fisiere de configurare.

Configurarea fisierelor standard

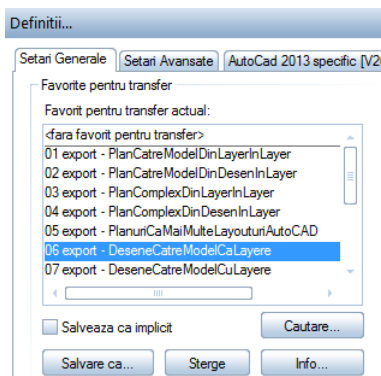
Programul pune la dispozitie cateva fisiere de configuratie standard pentru cele mai importante programe. Fisierele de configuratie standard sunt fisiere ajustate in functie de tipul de conversie necesar pentru fiecare desen. Ele sunt definite prin nume speciale care indica extensia de conversie si sistemul. (De exemplu, fisierul de configurare standard pentru conversie din Allplan in AutoCAD este `nx_ALLFT_AutoCAD.CFG`).

Puteti crea propriile dumneavoastra fisiere de configurare.

Utilizand favorite de transfer (import/export)

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 2022 furnizeaza favorite pentru toate situatiile uzuale de transfer. Un favorit de transfer contine setari speciale pentru import si export.

Puteti alege dintre 9 favorite de export si 8 favorite de import. Favoritele de transfer sunt fisiere predefinite (* .nth). Faceti clic pe butonul **Info...** pentru a afisa o scurta descriere a favoritului selectat.



Utilizarea fisierelor prototip

Un **fiser sablon** contine setari implicite si resurse (de exemplu layer, nume, tipuri de linii). Cand exportati date, aceste resurse sunt afisate in caseta de dialog **Configuratie pentru Conversie**, unde puteti face atribuii.

Aceasta poate fi foarte folositoare cand numele layerului trebuie sa fie returnat in AutoCAD asa cum este. Pentru ca definitiile din acest fisier sa fie disponibile, fisierul trebuie sa contina cel putin un element cu aceste proprietati (creion, linie, culoare, hasura, 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 versiuni anterioare. Daca doriti sa exportati date in AutoCAD 2000, trebuie sa utilizati un fisier prototip AutoCAD 2000 (cel putin AutoCADV2000.dwg)

Exportul suprafetelor bitmap si al imaginilor scanate

Suprafetele bitmap si imaginile scanate sunt intotdeauna transferate ca elemente complexe; ele nu pot fi explodate (disociate). Suprafetele bitmap si imaginile scanate transferate sunt create ca fisiere `.bmp` si trebuie transferate impreuna cu fisierul `.dxf` / `.dwg` / `.dgn` creat. Cand reimportati fisierele `.bmp` in Allplan, ele vor fi importate ca

suprafete bitmap. Bitmap-urile inserate ca link-uri bitmap nu pot fi 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 transferate:

- 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 planses** din modulul **Editare planses**, puteti exporta o plansa si desenele asociate ca fisiere DXF/DWG/DGN. Sunt disponibile doua optiuni:

- **Explodare si transfer planses:** Aceasta functie rupe legatura intre desene si planses, scriind toate datele intr-un singur fisier. Selectati aceasta optiune daca doriti sa optineti o plansa identica ca in AutoCAD.
- **Transfer planses ca elemente complexe (ne-explodat):** Aceasta optiune pastreaza legatura intre documente (desene) si planses. 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 un singur fisier. Selectati aceasta optiune daca doriti sa prelucrati plansa in AutoCAD.

Pentru a defini ce trebuie facut, bifati sau debifati optiunile **Planuri / fisiere XRef** si **Conversie fisiere Xref in macro** din zona **Explodare elemente** din tab-ul **Setari Avansate** din caseta de dialog **Definiti...**

Urmatorul tabel arata diferentele principale intre aceste doua optiuni.

	Disociere si export	Exporta ca elemente complexe
Fisier(e) creat(e)	Un singur fisier. Daca optiunea Planse / fisiere XRef este activa: Fiecare desen devine un grup. Daca optiunea Conversie fisiere XRef in macro este selectata: Fiecare desen devine un bloc.	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. Export catre spatiul hartie (Layout): Programul creaza un singur fisier; fiecare desen devine un viewport.
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 : Dezactivati optiunile 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 Elemente ce se transfera
Filtrare elemente (in planse)	In functie de setarile din zona Elemente ce se transfera	In functie de setarile din zona Elemente ce se transfera
Transfer chenar ferestre plansa (de exemplu, ferestre plansa)	Da (indiferent de setarile facute in Transfer) 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.	Export catre spatiul model (desen): Nr Export catre spatiul hartie (Layout): Da
Spatiu hartie – spatiu model	Spatiu model	In functie de setarile facute in tab-ul AutoCAD specific

Interfata IFC

IFC vine de la Industry Foundation Classes. IFC definește un model de date orientat pe obiect pentru toate programele CAD din domeniul construcțiilor. Poate fi utilizat de orice aplicație care suportă IFC. Acesta facilitează schimbul de date între diverse aplicații. IFC este dezvoltat de către IAI.

IFC oferă o descriere inteligentă a elementelor clădirii: Pe lângă topologia clădirii, care este transferată către structura de clădire, interfata IFC importă elementele asociate cu toate datele și informațiile atribuite (tip, geometrie, proprietăți de material, proprietăți planșă și atribute element).

Modelul IFC exportat din Allplan suportă descrieri inteligente clădiri din Allplan pentru elementele de arhitectură. Pe lângă topologia clădirii derivată din structura de clădire, interfata IFC exportă elementele asociate inclusiv toate datele și informațiile proiectului (geometrie, proprietăți de materiale, proprietăți de reprezentare și atribute gestionate de managerul de obiecte din zona **Atribute**).

Nota: Fișierele IFC necesită o structură de clădire. Dacă proiectul curent nu conține o structură de clădire, în proiect este creată o structură compatibilă IFC, iar desenele vor fi asociate automat la importul modelului IFC.

Allplan pune la dispoziție următoarele funcții pentru schimbul de date IFC.

-  Import fișier IFC
-  Export fișier IFC

În anumite cazuri, de ex. dacă partenerul de schimb solicită în mod explicit un **certificat CV2.0 pentru export date**, puteți selecta **tip fișier IFC 2x3** în zona **Definiții** și setați **Definiție vedere model** pe **Vedere de coordonare**.

La export sunt suportate următoarele formate: IFC 2x3, IFC XML 2x3, IFC 4, și IFC XML 4. Când importați date puteți selecta de asemenea XML și IFC ZIP.

Nota: Indiferent dacă e vorba de import sau export, este creat un fișier jurnal (log) incluzând toate obiectele (transferate și netransferate).

Fisierul jurnal sorteaza obiectele dupa tipul de obiect IFC, listand si numarul ID intern.

IFC import

Cu  **Import date IFC** puteti importa date in formatele IFC 4, IFC XML 4, IFC 2x3, IFC XML 2x3, XML si IFC ZIP.

Luati in considerare urmatoarele avantaje atunci cand importati, cum ar fi:

- Puteti importa ambele formate IFC 4 si IFC 2x3. IFC ZIP este de asemenea posibil.
- Majoritatea obiectelor IFC sunt importate ca element Allplan corespunzator, celelalte ca elemente definite de utilizator.
- Puteti importa date intr-o structura de cladire existenta sau goala.
- Atributele IFC pot fi asociate atributelor Allplan intr-un mod definit de utilizator. Aceasta *mapare* a fost posibila numai pentru export.
- Fisierul log ofera informatii suplimentare: Elementele netransferate sunt sortate dupa tipul de obiect IFC si sunt listate cu IFC ID.

Cu  **Import date IFC**, puteti importa date IFC create cu o gama larga de sisteme.

Sunt importate urmatoarele tipuri de geometrie:

- Obiecte create prin extrudare
- BREPS (suprafete model)
- Suprafete
- Corpuri (CSG)
- Suprafete triangulate
- Discuri solide

IFC export

Cu  **Export IFC** puteti exporta date in formatele 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 attributele **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.

Cantitatile de baza IFC sunt transferate cu urmatoarele setari:

- Selectati  **Export date IFC**, deschideti  **Setari** si selectati optiunea **Transfer cantitati** in zona **Optiuni avansate**.

Nota: **Export date IFC** ia in considerare cantitatile de baza ale urmatoarelor componente: elemente arhitecturale definite de utilizator, deschideri, ferestre, usi, balustrade, 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 adecvata pentru a crea o componenta si astfel sa modelati componenta ca obiect 3D sau ca o componenta 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 potrivește 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 (fundatie 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 attribute** (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 derulanta. 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 attributele.

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>).

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. Puteti crea documente in format PDF direct din Allplan. In plus, puteti importa fisiere PDF.

Import

Puteti importa date in format PDF 2D si 3D in Allplan selectand functia **Import** din lista derulanta a pictogramei Allplan sau din meniul **Fisier**. Aceasta functie transfera linii, text, imagini, layere si obiecte 3D.

Gasi informatii detaliate in Ajutor Allplan; vedeti  **Importul datelor PDF**.

Export

Puteti salva date Allplan ca fisiere PDF in diferite moduri:

- **Export** in lista derulanta a pictogramei Allplan sau in meniul **Fisier**
Gasi informatii detaliate in Ajutor Allplan; vedeti  **Exportul datelor PDF**.
-  **Previzualizare imprimare** in **desen activ in fundal**
Gasi informatii detaliate in Ajutor Allplan; vedeti **Previzualizare imprimare**.
-  **Export PDF** in **Editare planse**
Gasi informatii detaliate in Ajutor Allplan; vedeti  **Exportul datelor PDF**.
- Putei utiliza **Export PDF-3D...** din meniul contextual intr-o **fereastră animatie**; aceasta functie exporta modelul 3D.
Gasi informatii detaliate in Ajutor Allplan; vedeti **Exportul datelor 3D PDF**.

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, .prn	

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	Versionile 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
CPXML 2.3, 2017	.cpixml	RIB iTWO
Rhino	.3dm	Versiunea 5
VRML	.wrl	Versiunea 2
Collada	.dae	Versionile 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, .prn	
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 Bitmap	Extensie	Versiune, comentariu
JPEG	.jpg, jff, jtf	Inclusiv informatii georeferentiate (import)
TIF	.tif	Inclusiv informatii georeferentiate (import si export)
BMP	.bmp	
EPS	.eps	
TGA	.tga	
PCT	.pct	
PCX	.pcx	
PNG	.png	
PSD	.psd	

Interfete Windows**Observatii**

OLE	Integrarea sau legarea documentelor Word, Excel, PDF
Clipboard	Date Allplan, text, suprafete pixel si asa mai departe

Interfete programare**Observatii**

NOI	Interfete pentru add-on-uri
	Pentru Scia, ICS, AX3000, On-Site Survey, spre exemplu

Planse si imprimare

Optiuni iesire

Allplan 2022 ofera doua optiuni pentru imprimarea datelor:

- Puteti utiliza functia  **Imprimare** si  **Imprimare rapida** pentru a imprima rezultatele oricand doriti. Deseori este util sa aveti pe hartie stadiul actual al proiectului, fara sa fie necesara crearea planșelor. In acest mod, puteti tipari detalii sau sectiuni ale planurilor etajelor.

Pentru a crea o planșă de plotare Allplan utilizează setările (de exemplu, chenar, antet, subsol, linii construcție de ajutor) definite în

 **Previzualizare imprimare**. De asemenea, puteti defini scara și secțiunea planșei. În plus, puteti seta imprimanta.

Dacă doriți să imprimați conținutul ferestrei active de lucru fără a defini setări de imprimare alegeți funcția  **Imprimare rapidă** din lista derulantă a pictogramei Allplan sau din meniul **Fisier**. Planșa este trimisă imediat către imprimanta setată în previzualizare imprimare.

Dacă doriți să selectați imprimanta, faceți clic pe  **Imprimare** în lista derulantă a pictogramei Allplan sau în meniul **Fisier**.

- Puteti crea planșele finale cu ajutorul funcțiilor din grupa de acțiuni **Editare planșe**. Definiți dimensiunea hârtiei și poziționați ulterior chenarul și cartusul.
Puteti utiliza tipurile de planșe pentru a controla conținutul imprimării. La crearea planșelor puteti selecta elementele care vor fi tipărite și canalul de ieșire.

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 selecta scara desenului, puteti adauga un antet si note de subsol si puteti specifica cum sa arate elementele tiparite. In plus puteti modifica dimensiunea hartiei si orientarea paginii.

Aceasta functie lucreaza cu toate imprimantele pentru care este instalat si configurat un driver de imprimanta 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** (consultati "**Paleta Previzualizare imprimare**" la pagina 320).
- 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 incarcate sa umple cat la maxim fereastra de lucru curenta (respectiv suprafata hartiei).
 -  **Fereastra Zoom** maresti 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.
 -  **Vederea precedenta** si  **Vederea urmatoare** fac trecerea din vedere in vedere.
 -  **Rotire** va permite sa rotiti sectiunea la 90° in sens trigonometric la fiecare clic. Aceasta nu modifica scara de vizualizare.
 - Puteti muta obiectele dinamic (Pan) tinand apasata rotita mouse-ului si deplasand cursorul in pozitia dorita.

- Utilizati **Scara** pentru a defini scara de afisare pe ecran. Este identica cu valoarea din paleta.
- 4 Mergeti in bara de jos a paletii si faceti clic pe
-  **Incarcare favorite** pentru a incarca (consultati "Incarcare setari pentru previzualizare imprimare" la pagina 323) un fisier cu setarile pentru zonele **Margini** si **Reprezentare**.
 -  **Salvare ca favorite** pentru a salva (consultati "Salvare setari pentru previzualizare imprimare" la pagina 324) setarile pentru zonele **Margini** si **Reprezentare** intr-un fisier.
 -  **Export PDF** pentru a salva elementele din Previzualizare imprimare intr-un fisier PDF. Definiti parametrii pentru exportul in PDF in paleta **Export PDF** si faceti clic pe Export si faceti clic pe **Export**.
Faceti clic pe **Inchidere** pentru a va intoarce la previzualizare imprimare fara a crea un fisier PDF.
 - **Imprimare** pentru a trimite continutul ferestrei de previzualizate la imprimanta specificata.
 - Faceti clic pe **Inchidere** pentru a inchide paleta previzualizare imprimare si pentru a reveni la spatiul de lucru obisnuit. Puteti utiliza tasta ESC pentru a inchide fereastra de previzualizare imprimare.

Paleta Previzualizare imprimare

Utilizati paleta **Previzualizare imprimare** pentru a selecta si defini imprimanta, 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 (consultati "Salvare setari pentru previzualizare

imprimare" la pagina 324) si incarcare setari salvate (consultati "Incarcare setari pentru previzualizare imprimare" la pagina 323).

Nota: Atunci cand deschideti aceasta paleta, programul utilizeaza cel mai recent fisier *.ppv.

Definitii

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 defini 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.

Orientarea

Stabilieste orientarea paginii:  **Vertical** sau  **Orizantal**.

In functie de orientarea stabilita, programul citeste valorile minime ale marginilor din datele driver-ului si face corecturile necesare daca este cazul.

Pentru a calcula suprafata maxima imprimabila, programul scade latimea marginilor si latimea antetului si subsolului din zona imprimabila pe care o definiti alegand **Format**.

Margini pagina

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 imprimanta. 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 implicite ale marginilor depind de imprimanta. Valoarea implicita pentru antet este 10 mm, iar cea pentru subsol este de 20 mm.

Reprezentare 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 fi pozitionata 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 confirmare.

Imprimare linii constructie ajutor

Bifati caseta **Imprimare constructii ajutor** pentru a include in planse si elementele desenate in format constructii de ajutor.

Linie groasa

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 din plansa imprimata vor fi aceleasi cu cele de pe ecran (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 standard

Specificati unde doriti sa afisati continutul ecranului in Previzualizare imprimare.

- **Stanga jos**
Puteti vedea continutul ecranului in partea din stanga-jos.
- **Centrat**
Puteti vedea continutul ecranului in mijloc.
- **Vedere 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 comenzii de previzualizare imprimare.

Cand alegeti setarea **Ca selectie pe ecran** programul selecteaza 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 incarcarea setarilor pentru previzualizare imprimare

- 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** (consultati "**Paleta Previzualizare imprimare**" la pagina 320).
- 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 salvat.

Programul salveaza setarile pentru **Margini** si pe cele din sectiunea **Afisare elemente** in fisierul *.ppv ales.

Crearea si tiparirea planșelor

În **Editare planșe**, puteți crea planșe utilizând desenele și mapele necesare imprimării. Puteți crea până la 9.999 de planșe pentru fiecare proiect. Când comutați pe **Editare planșe**, puteți vedea pagina în care veți asambla planșa, care, dacă este activată, va afișa marginea imprimabilă. Marginea exterioară definește dimensiunea paginii pentru dispozitivul de ieșire, în timp ce marginea imprimabilă definește zona maximă tipărită. Pentru mai multe informații vedeți și Elementele unei planșe (la pagina 332).

Puteți introduce documente și desene pe pagina, ce este o zonă albă cu o margine întunecată. Nu sunt poziționate documentele în sine; mai degrabă, se poate spune că este poziționată o referință a desenului sau numărul desenului. Dacă dintr-un motiv anume, mutați unul din aceste fișiere pe un număr nou după ce ati asamblat planșa și înainte de a o trimite la imprimantă, trebuie înlocuit în planșa documentul original. Ca alternativă, puteți șterge desenul mutat și în locul lui să-l introduceți pe cel nou.

Nu puteți edita datele din desene în modulul **Editare planșe**. Totuși, în planșa de plotare puteți adăuga text, linii de cotă și elemente grafice 2D. Aceste elemente vor exista numai în planșa de plotare; ele nu sunt incluse în desene. Pentru a modifica datele, comutați înapoi în modul prelucrare desen.

Generalități:

- 1 Selectați grupa de acțiuni **Editare planșe** sau faceți clic pe  **Editare planșe** pentru a comuta pe **Editare planșe**.
- 2 Utilizați funcția  **Definire pagină** pentru a specifica formatul, orientarea și marginile paginii. Începeți cu proprietățile paginii și selectați chenarul, cartusul și eventual fundalul. Chenarul se potrivește perfect pe dimensiunea paginii. Puteți specifica distanța dintre cartus și marginea paginii. La modificarea paginii, dimensiunea chenarului și poziția cartusului se modifică automat.

Nota: Ca alternativă puteți insera chenarul și cartusul ca elemente independente (vedeți pași 3 și 4). În acest caz, Allplan nu actualizează nici chenarul nici cartusul în conformitate cu modificările făcute asupra orientării paginii sau a formatului acesteia.

- 3 Dacă nu ati selectat chenarul odata cu definirea paginii, introduceti acum chenarul selectand functia  **Chenar**. In acest caz puteti introduce un chenar de orice dimensiune pe pagina. Dacă doriti sa imprimati si marginea exterioara a chenarului in zona imprimabila, trebuie sa pozitionati chenarul in interiorul zonei tiparibile a paginii definite (formatul paginii minus marginile).
- 4 Dacă 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 tiparire, zona imprimabila (zona imprimabila minus marginile dispozitivului) si un profil de tiparire.
- 8 Dacă nu ati creat inca un fisier PDF al plansei utilizand  **Imprimare planse**, puteti face acest lucru utilizand functia  **Export PDF**.

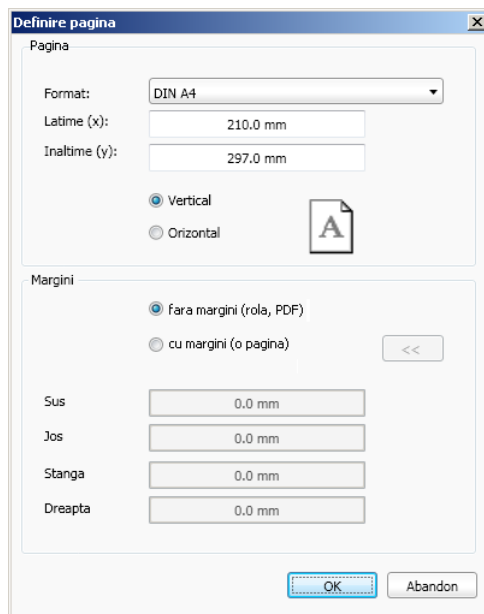
Nota: Salvati descrierile la scara 1:1.

Formate de hartie independente de imprimanta

Puteti specifica formatul de hartie independent de zona tiparibila a imprimantei. Avantajul formatelor de pagina de imprimanta independente este ca puteti crea formate de plotare sau formate speciale, chiar si atunci cand nu aveti un periferic sau driver potrivit. Astfel, studentii pot crea de exemplu, planse in formatul DIN A0.

Datorita setarilor separate pentru pagina si zona imprimabila, este esential sa utilizati intai functia  **Definire pagina** pentru a specifica formatul, orientarea si marginile paginii. Pagina reprezinta suprafata plansei. Puteti alege un chenar si/sau un cartus ca proprietati ale paginii. Dacă nu atribuiti un fundal paginii, pagina apare ca o zona alba cu un chenar gri, iar marginile sunt gri deschis. Atunci cand faceti setari pentru dispozitivul de iesire, cu functia  **Plotare planuri**, asigurati-va ca selectati zona imprimabila, astfel incat pagina sa se afle complet in zona

imprimabila. Desenele si elementele care se afla in zona imprimabila a paginii vor fi incluse in planșa imprimată.



Aveti doua optiuni pentru definirea marginilor:

- Selectati **Fara** margini pentru tiparire din rola sau in format PDF. Alegand aceasta optiune marginile sunt automat schimbare pe valoarea fixa **0.00 mm**. Utilizand definitiile facute, Allplan intotdeauna pozitioneaza pagina in asa fel incat coltul din stanga jos coincide cu coltul din stanga jos al suprafetei imprimabile definita in functia  **Imprimare planse**. Asta asigura ca planșa tipărită va include toate elementele aflate în interiorul chenarului.
- Selectati **Cu** margini in cazul tiparirii unui singur format (izolat). Definiti marginile. Daca folositi drivere Windows pentru planșa curenta, puteti face clic pe butonul  pentru preluarea marginilor imprimantei selectati in functia  **Imprimare planse**. In felul acesta, pagina este intotdeauna pozitionata in asa fel incat coltul stanga-jos coincide cu coltul din stanga jos al paginii de hartie. Daca definiti un chenar odata cu alegerea paginii, marginile imprimantei pot preveni includerea chenarului exterior in foaia tipărită.

Nota: Daca valorile introduse pentru margini sunt scrise cu rosu, aceste valori sunt mai mici decat valorile minime admise de perifericul de imprimare. Atunci cand inchideti aceasta functie, puteti seta programul sa corecteze automat marginile.

Utilizare drivere Windows sau drivere vector Allplan

Puteti utiliza drivere Windows sau drivere vector Allplan in modulul **Editare planse**. Daca doriti sa tipariti direct din Previzualizare imprimare sau daca doriti sa utilizati functia  **Imprimare** trebuie sa utilizati driverele Windows. Acelasi lucru se aplica si pentru plansele care contin obiecte OLE, suprafete pixel, umpluturi cu gradient si transparenta.

Cata vreme producatorii ofera drivere pentru toate imprimantele curente, iar driverele Windows pot imprima toate elementele create in Allplan, va recomandam sa utilizati driverele Windows.

Drivere Windows

In cazul in care utilizati drivere Windows, puteti accesa orice imprimanta (sau ploter) care a fost configurata in Windows in acelasi fel in care ati utiliza imprimanta din orice alt program Windows. Puteti selecta imprimanta direct din Allplan si puteti face setarile pentru imprimanta si document.

Daca doriti sa tipariti planse mari si complexe, puteti utiliza driverele raster pentru imprimantele (ploterele) HP DesignJets si compatibile. Obiectele OLE, suprafetele pixel si umpluturile cu gradient si transparenta sunt utilizate din ce in ce mai frecvent. De aceea, driverele Windows devin din ce in ce mai importante.

Canale iesire

Daca utilizati drivere Allplan, puteti utiliza canalele de iesire definite in aplicatia Allmenu. Cel putin un canal de iesire trebuie sa fie definit in aplicatia **Allmenu**.

Driverele vector Allplan sunt extrem de utile daca doriti sa utilizati plottere vechi si imprimante pentru care nu (mai) sunt disponibile drivere Windows.

Drivele raster Allplan

Allplan contine propriile drivele 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 drivele sunt utile in special atunci cand doriti sa imprimati formate mari si planse complexe. Pe langa faptul ca sunt foarte fiabile, drivelele 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.

Familia de drivele **HP-RasterLib** optimizeaza noile modele de imprimante HP, punand la dispozitie toate optiunile oferite de imprimante. In comparatie cu drivelele RTL, imprimarea este mai precisa.

Cu acest set de drivele puteti specifica nivelul de calitate in functie de tipul de hartie. 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. Practic puteti utiliza orice driver; totusi, rezultatul obtinut poate sa difere datorita profilurilor de culoare utilizate. Prin urmare, nu schimbati niciodata drivelele in timp ce lucrati la un proiect.

Atunci cand ati selectat un driver raster, driverul Windows de imprimanta este ignorat de program. Cu toate acestea, programul foloseste in continuare driverul de imprimanta Windows pentru a interoga 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 numai 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 penru iesire** si alegeti driverul raster potrivit imprimantei selectate in lista.

Nota: Pentru a defini proprietatile driverului raster Allplan, selectati optiunea **Driver Raster Allplan** si apoi faceti clic pe pictograma  **Definitii** in dreapta 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 care 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

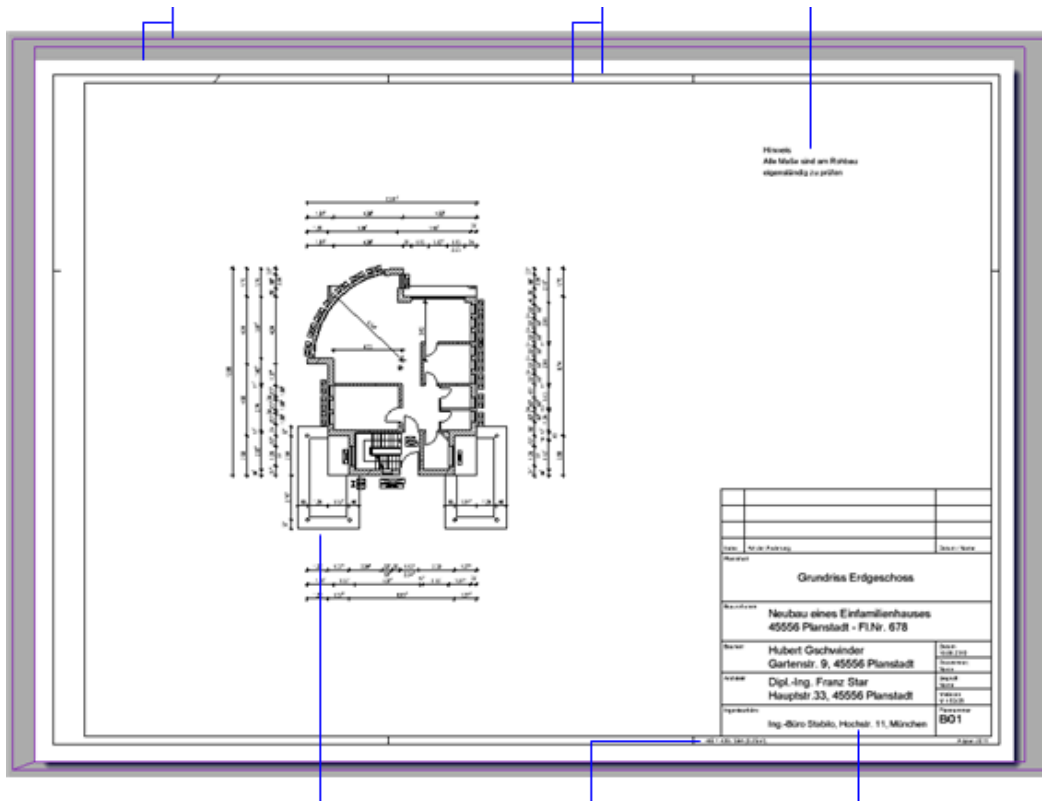
Pagina reprezinta suprafata plansei. Chenarul reprezinta zona imprimabila si marginile dispozitivului de iesire actual. Desenele si elementele care se afla in zona imprimabila a paginii vor fi incluse in plansa imprimata.

Chenar

Puteti selecta intre mai multe chenare predefinite sau puteti sa definiti propriile chenare.

Text in plansa

In plansa puteti adauga text, linii de cota si alte elemente grafice. Aceste elemente sunt vizibile numai in respectiva plansa.



Desenele pozitionate in plansa

Desenele pot fi pozitionate in planse individual sau din mape. Fisierul NDW pot fi pozitionate numai individual. Pentru a suprapune corect elementele, trebuie doar sa faceti clic in desenul curent.

Dimensiunea plansei

Intre conturul exterior si interior al plansei sunt afisate inaltimea, latimea si suprafata formatului.

Cartus

Puteti utiliza texte variabile care se adapteaza automat modificarilor.

Asezarea intr-o plansa a unor parti din desene

Exista mai multe metode de a introduce anumite sectiuni dintr-un desen intr-o plansa in loc de a insera desenul complet.

Puteti utiliza functia  Fereastra plansa.

Aceasta este de obicei cea mai simpla abordare:

- Spre deosebire de ferestrele de detaliere, nu este nevoie sa creati o plansa originala din care sa decupati o sectiune pentru a crea o noua plansa.
- Puteti insera documente in plansa ulterior.

Utilizati ferestre detaliere.

Nota: Grupa de functii **Ferestre detaliere** nu se afla in configuratia implicita in **Bara de actiuni**. Insa, puteti adauga aceasta grupa de functii in **Bara de actiuni** utilizand  **Configurator Bara de actiuni** (in partea dreapta a Barei de actiuni). (Gasiti informatii detaliate in Ajutor Allplan 2022; consultati „Adaugarea, mutarea, copierea sau eliminarea unei grupe de functii”.)

Utilizati aceasta optiune daca doriti sa

- Afiseaza elementele selectate in sectune sau in original, in functie de situatie.
- Lucrati intr-o sectiune chiar si in modul desenare.
- Utilizati sectiunea pentru a ascunde portiuni din desenul original.

Puteti utiliza grupa de functii Sectiuni de planse pentru a "imparti" plansele care depasesc dimensiunea intr-un numar de sectiuni mai mici.

Utilizati aceasta optiune daca doriti sa

- Creati alte planse pe langa cele originale.
- Definiti sectiunea astfel incat sa nu fie perpendiculara pe plansa.
- Creati margini specifice planului de situatie.

Ordinea de imprimare a elementelor

Daca doriti sa cunoasteti ordinea in care vor fi tiparite elementele, trebuie sa faceti distinctia intre ordinea de imprimare dintr-un document si ordinea de imprimare intre documente si alte elemente dintr-o plansa. Setarile facute pentru imprimanta sau driverul Windows afecteaza de asemenea aceasta ordine.

Ordinea de imprimare intr-un desen

- Ordinea in care creati sau modificati elemente: Implicit, elementele apar in ordinea in care le-ati creat sau le-ati modificat. Ultimul element pe care l-ati creat sau modificat este intotdeauna deasupra, acoperind elemente cu aceeasi secventa de afisare.
- Secventa (ordine) afisare: Definiti secventa (ordinea) de afisare a elementelor introducand un numar intre -15 si +16. Acest numar defineste ordinea in care apar elementele pe ecran: Cu cat numar este mai mare, cu atat mai sus (deasupra) este elementul. Cu alte cuvinte, elementele cu o valoare mai mare a secventei de afisare se afla deasupra elementelor cu o valoare mai mica. Daca mai multe elemente au acelasi numar, elementele apar in ordinea in care le-ati creat sau le-ati modificat. Elementele de suprafata pot fi plasate in fundal.

Elementele noi primesc valori implicite fixe, pe care le puteti defini in



Optiuni la pagina **Interfata desktop**. Mergeti in zona **General** si faceti clic pe butonul **Secvente predefinite**. Pentru aceasta, faceti clic-dreapta pe un element si selectati din meniul contextual functia

Proprietati format - Secventa. Sau, selectati functia  **Modificare proprietati format - Secventa** in grupa de functii **Modificare**.

Elementele incepand cu versiunea V2003 cu proprietatea de format **In fata altor elemente** au atribuita valoarea **+12**.

- Elementele de suprafata (hasuri, motive, umpluturi, suprafete pixel, elemente OLE, XRef-uri): Puteti specifica daca elementele de suprafata se comporta ca alte elemente (adica imprimarea pe baza secventei de creare sau a secventei de afisare) sau daca raman intotdeauna in fundal.
In al doilea caz, secventa de creare sau secventa de afisare controleaza doar secventa suprafetei.
Faceti urmatoarele setari daca doriti sa imprimati elemente de

Sfat: Pentru a aduce un element deasupra: Mutati elementul si faceti clic pe aceleasi coordonate pentru datele **de la punctul** si **catre punctul**. Allplan recreaza astfel elementul, plansandu-l deasupra altor elemente.

suprafata in fundal, astfel incat sa fie acoperite (ascunse) de elemente de proiectare:

- Pentru a tipari din Editare planse: Selectati functia  **Imprimare planse** si deschideti 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 din Editare planse: Imaginile scanate sunt intotdeauna plasate in fundal (intr-un desen).
 - Pentru a imprima cu functia  **Imprimare**: Imaginile scanate sunt imprimate in planul apropiat sau in fundal in functie de setarea facuta in  **Reprezentare pe ecran**.

Ordinea de imprimare in cazul mai multor desene

- Desenele vor fi imprimate in secventa in care au fost adaugate in plansa de plotare. Cu alte cuvinte, acele desene care au fost pozitionate la inceput si sunt acoperite (ascunse) de desenele adaugate ulterior, vor fi imprimate 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: Numarul desenului defineste succesiunea in care vor fi tiparite desenele: Cu cat numarul este mai mare, cu atat mai sus (deasupra) este desenul. 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 imprima continutul desenelor si apoi elementele pozitionate direct in plansa de plotare (cartuse, simboluri, umpluturi). In consecinta, aceste elemente plasate direct in plansa ascund continutul

desenelor.

Puteti controla secventa numai salvand aceste elemente intr-un desen separat, astfel incat sa se aplice regulile pentru mai multe desene.

Nota: Reprezentarea pe ecran si exportul PDF tine cont de secventa de afisare a elementelor; documentele plasate obtin o valoare de **-13**, care nu poate fi modificata. In consecinta, desenele plasate in plansa ascund elemente plasate direct in plansa a caror secventa de afisare este -14 sau -15. 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 (De exemplu, HP, Océ). 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): **Meniul de configurare - Setari HP-GL/2 - Overlay**

- **Nesetat:** (setare implicita): Elementele se ascund unul pe celalalt in conformitate cu regulile 1-3.
- **Setat:** Elementele se amesteca (umpluturile devin culori amestecate; liniile sunt 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 amesteca (umpluturile devin culori amestecate; liniile sunt vizibile in umpluturi); regulile 1-3 nu se aplica!

Setarile in driverele Windows

Majoritatea driverelor Windows (de exemplu, HP DesignJet 650C) dezactiveaza automat anumite setari ale ploterului (de ex. functia **Overlay**). In majoritatea cazurilor, nu puteti utiliza driverul pentru a 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 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 imprimare 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 este selectata optiunea **Atribuire creioane si culori** sau culorile existente nu sunt redefinite, culorile de pe ecran sunt identice 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

Puteti specifica daca liniile (si alte entitati 2D cum ar fi textele sau textele de cota) sa apara color, in 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** impreuna cu optiunile **Culori linii in tonuri de gri** sau **Culori linii in negru**, liniile apare in tonuri de gri sau negre/albe, iar umpluturile sunt afisate colorat. Selectati **Imprimare color** pentru a afisa toate elementele (linii si umpluturi) color.

Crearea fisierelor pentru imprimare

In loc sa imprimati plansa, puteti sa creati un fisier plot. Datele, care in mod normal ar fi fost trimise direct catre ploter/imprimanta si procesate acolo, vor fi scrise 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, selectand  **Imprimare fisier HPGL**. La crearea fisierului plot, asigurati-va 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 plotele comune deoarece nu trebuie sa definiti imprimante sau canale de iesire pentru aceasta functie.

Fisiere PDF in locul fisierelor de imprimare

In loc sa creati fisiere de imprimare, le puteti salva ca fisiere PDF pe care sa le tipariti ulterior. Pentru aceasta puteti utiliza functia  **Export PDF**.

Puteti utiliza aceasta functie pentru a salva si arhiva una sau mai multe planse sau elementele din previzualizare imprimare ca fisier PDF, pe care il puteti deschide imediat cu aplicatia asociata. Setarile de transparenta si layerele din Allplan sunt luate in considerare (exceptand situatia in care utilizati un format de arhivare PDF/A).

Nota: Puteti de asemenea utiliza functia  **Previzualizare imprimare** pentru a exporta continutul planselor in format PDF.

Pentru a salva plansele sau elementele reprezentate in previzualizare ca fisiere 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 functia in **Editare planse**:*
Utilizati **structura planse** pentru a selecta plansele dorite in caseta de dialog **Selectie planse**. Faceti clic pe **OK** pentru confirmare.
 - 3 Definiti setarile in caseta de dialog **Export date PDF** sau in paleta **Export fisiere PDF**. Faceti clic pe **OK**, respectiv pe **Export**.
-

Note:

- Pentru a afisa sau ascunde layerele, cunoscute ca straturi in fisierele PDF, aveti nevoie de Adobe Reader, pe care il puteti descarca gratuit accesand <http://www.adobe.com/de/>. Layerele care nu sunt vizibile in plansa nu vor fi transferate ca straturi in fisierul PDF.
- Selectati optiunea **Export document ca bitmap** daca doriti sa exportati umpluturile cu transparenta, astfel incat sa pastreze aspectul originalului sau daca nu doriti sa creati plansa ca fisier vector pentru a o proteja impotriva copierii neautorizate. In acest caz fisierul rezultat este mult mai mare, ceea ce poate crea probleme la transferul sau importul fișierelor PDF mari rezultate din planse mari.
- Daca optiunea **Continut complet plansa** nu este selectata in **Editare planse**, dimensiunea si orientarea paginii curente definesc dimensiunea si orientarea paginii in fisierul PDF. Programul creaza elementele continute in interiorul zonei imprimabile, ignorand zona imprimabila a perifericului de iesire.
- Cand selectati functia in **Editare planse**, modul in care arata elementele depinde de setarile din functia  **Imprimare planse**, adica de elementele selectate pentru imprimare, de formatul paginii si de setarile de imprimare din tab-ul **Profil imprimare**. Cand selectati functia in previzualizarea imprimarii, aspectul elementelor depinde de setarile din paleta **Previzualizare imprimare**.
- Dupa ce ati selectat mai multe planse in **Editare planse**, fisierul PDF al plansei cu cel mai mic numar primeste numele introdus pentru numele fisierului in zona **Fisier PDF**. Numele celorlalte fisiere PDF vor fi atribuite 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:

Cand optiunea **Utilizare prefix** este selectata, numele tuturor

fișierelor PDF vor fi precedate de prefixul **Plansa**, urmat de numărul planșei. În caz contrar, numele fișierului este numărul planșei.

Când opțiunea **Numar plansa sau desen** este selectată, numele tuturor fișierelor PDF ale planșelor denumite primesc numele planșei ca prefix urmat de numărul planșei.

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. Puteti salva fisiere profil de imprimare cu extensia `npp`.

Un profil de imprimare contine urmatoarele setari:

- Optimizare creioane; totul cu un creion (numar: n)
- Grosimea de creion atribuita pentru creioanele Allplan de la 1 la 15
- Culorile 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 imprimare pentru intregul birou. Programul vine cu o configuratie standard (`standard.npp`) ce poate fi utilizata ca baza pentru modificari. In fereastra de dialog **Deschidere fisier 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 plansa sau puteti opta sa nu utilizati nici un profil imprimare. Programul salveaza profilul de imprimare odata cu plansa si este aplicat la urmatoarea incarcare a plansei.

Puteti modifica temporar setarile profilului de imprimare pentru o singura imprimare. Cu toate acestea, programul restabileste setarile salvate in profilul de imprimare la urmatoarea incarcare a plansei.

Cand tipariti mai multe planse 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. Setarile globale de imprimare sunt utilizate de Allplan pentru plansele fara profile de imprimare.

Profilul de imprimare selectat in functia  **Export PDF** are prioritate fata de profilele de imprimare salvate in planse. Prin urmare, acest profil

de imprimare se aplica tuturor fisierelor PDF create. Setarea va fi salvata in fisierul favorit pentru a fi utilizata in  **Allplan Exchange distribuie 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 selectat un driver Windows pentru plansa curenta, puteti specifica perifericul de imprimare, formatul hartiei si profilul de imprimare pe care doriti sa le utilizati pentru plansele alese. In acest fel, puteti imprima anumite planse direct la imprimanta si puteti crea fisiere de imprimare pentru restul planșelor.

Daca este selectat un driver vectorial Allplan pentru plansa curenta, acest driver va fi folosit pentru iesirea planșelor selectate. In functie de setarile facute, toate planșele sunt trimise direct la imprimanta sau vor fi create mai multe fisiere de imprimare.

Imprimarea mai multor planse cu drivere Windows

Spre deosebire de driverele vector Allplan, driverele Windows ofera mai multe optiuni pentru imprimari multiple.. Puteti specifica dispozitivul de iesire, formatul de hartie si profilul de imprimare pe care doriti sa le utilizati pentru a afisa planșele selectate

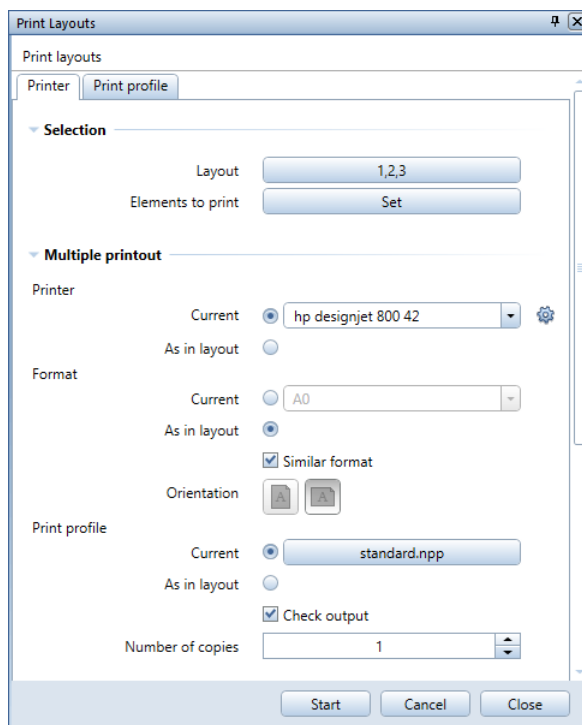
Daca formatul paginii nu este disponibil ca format de hartie pentru dispozitivul de iesire, puteti utiliza formate similare.

Imprimariile multiple pot fi mari 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 planuri utilizand drivere Windows

- 1 Faceti clic pe  **Imprimare planse** (grupa de actiuni **Editare planse** - grupa de functii **Editare planse**).
- 2 Mergeti la tab-ul **Imprimanta**, selectati setarea pentru **driverul Windows** in zona **Definitii** si specificati perifericul de iesire dorit.
- 3 Faceti clic-dreapta pe butonul din dreptul optiunii **Planse** din zona **Selectie** si selectati planșele dorite in **Structura planse**.

- 4 Specificati perifericul de iesire, formatul hartiei si profilul de imprimare in zona **Imprimare multipla**.



- 5 Daca doriti sa creati fisiere de imprimare pentru toate plansele dar driver-ul nu a fost setat explicit utilizand optiunea **FILE** la instalare, selectati optiunea **Imprimare in fisier** in zona **Mod iesire**.
- 6 Selectati tipul de fisier si indicati calea unde doriti sa fie salvate plansele. Puteti accepta folderul sugerat (acest folder este definit de optiune Directoare pentru salvare in zona **Salvare/Incarcare** din pagina **Interfata desktop** in **Optiuni**.
- 7 Introduceti un nume de fisier si faceti clic pe **Save** pentru a confirma.

Prima plansa fara nume primeste numele specificat plus numarul **0001**. Restul planselor fara nume primesc nume cu numere in ordine crescatoare. De exemplu daca numele fisierului de tiparit este **Plansa plotare**. Primul fisier generat va purta numele **Plansa0001**; urmatoarele fisiere se vor numi **Plansa0002**, **Plansa0003** si asa mai

departe.

Fisierele tiparite ale planselor denumite primesc numele planselor.

- 8 Faceti clic pe **Start** pentru a confirma setarile si porniti imprimarea.
- 9 Puteti vedea numele de planse propuse pentru fiecare plansa 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.

La terminarea imprimarii multiple veti vedea un fisier jurnal.

Index

A

- activare si anulare (inchidere)
 - functii, 109
- activare, selectare, 141
 - elemente, 141
 - elemente prin includerea lor
 - intr-o fereastra de animatie, 144
 - evidentiere selectie, 146
 - selectie elemente prin indicare directa (clic), 144
- ajutor, 161
 - cursor inteligent (sfaturi), 156
 - meniul contextual la introducere puncte, 94
 - punct snap (agatare), 156
 - snap cursor unghiular, 155
- ajutor desenare, 198
- aliniere, 159
- Allplan, 16
 - Driver vector Allplan, 329
- area
 - suprafata element, 206
- asistent, 194
 - paleta asistenti, 48
- atribuiri, 300
 - salvare in fisierul de configurare, 301

B

- Bara de actiuni (interfata utilizator), 29
 - Bara de actiuni - cautare, 34
 - Bara de actiuni - grupe de functii, 32
 - Bara de actiuni - specialitati (roluri), grupe de actiuni, grupe de functii, 31
 - structura, 29
- bara de titlu, 23
- bara statut, 101
- biblioteca, 51
 - inserare profile din Bimplus, 222
- building lists (tool)
 - creare structura de cladire, 266

C

- cale externa, 237
- Catalogul de profile Nemetschek, 222
- clipboard, 114
- combinatii de taste pentru control pe ecran, 119
- comportamentul elementelor suprapuse, 334
- continut ecran, 117
 - setare ferestre, 84
- controlul afisarii elementelor pe ecran, 117
- conversie, 296
- coordinates (global)
 - blocare coordonata (meniu contextual la introducerea punctelor), 94
- enter, 154
- fereastră coordonate, 192
- utilizare coordonate, 94
- copyright, 2
- corectare erori, 110
- creare elemente similare utilizand meniul contextual, 98
- creare fisiere pentru tiparire, 339
- culoare, 133
 - culoare iesire in planuri, 337
- cursor inteligent (sfaturi), 156
- customize
 - unitati si lungimi pentru conversie, 298

D

- default
 - salvarea setarilor ca Favorite in casetele de dialog, 217
- delta point
 - metode puncte snap, 161
- deschis/inchis, 117
 - control pe ecran utilizand tastatura, 119
 - controlul afisarii elementelor pe ecran, 117
 - functii in bara ferestrei de lucru, 79
- desen, 255
 - informatii despre documentul curent, 263

- notiune de desene, 258
- statut, 260
- desenare cu precizie, 153
 - introducere punct, 165
 - introducere valori pentru lungimi si coordonate, 154
 - punct snap (agatare), 156
 - snap cursor unghiular, 155
 - utilizare rastru, 160
- design entity (introduction and first steps)
 - meniul contextual in mod desenare, 89
 - modificare proprietati format, 131
 - modificare, modificare directa obiect (DOM), 183
 - selectare, activare, 184
- DGN
 - Informatii generale despre exportul planurilor, 303
- director, 237
- distanta, 297
- DOM, vedeti 'modificare directa obiect', 183
- drepturi de acces, 282
 - catre layere, 286
- driver imagine, 330
 - activ, 330
 - definire proprietati, 331
- Drivere Windows, 329

E

- ecran, reprezentare, 117
 - afisare proprietati de format pe ecran, 124
 - afisare secventa, 126
 - modificare ordine proprietati elemente, 129
 - ordinea proprietatilor elementelor, 126
 - valori ordine proprietati elemente, 127
 - setare ferestre, 84
- element, 146
 - afisare secventa, 126

- information about element
 - informatii element, 146
- modificare, 183
- modificare elemente cu ajutorul
 meniului contextual, 99
- element selection
 - menu de comenzi rapide in
 modul de navigare, 91
- elementele unui plan, 332
- export
 - atribuiri, 300
 - fisiere DXF/DWG/DGN, 295
 - imagini bitmap, 302
 - Imagini scanate, 302
 - planse, 303
 - tip fisiere, 295
 - utilizarea fisierelor de
 configuratie, 301
 - zona cu suprafata pixel, 302

F

- FAQs
 - creare fisiere pentru tiparire,
 339
- favorite pentru transfer, 301
 - utilizare, 301
- fereastră, 77
 - aducerea ferestrei de lucru in
 fata sau in spatele interfetei
 Allplan, 85
 - bara de functii din ferestrele de
 lucru, 79
 - functii in bara ferestrei de
 lucru, 79
 - conectarea ferestrelor de lucru
 la interfata Allplan, 86
 - functii pentru aranjarea
 ferestrelor de lucru, 82
 - pozitionate liber, 85
 - previzualizare tiparire (functie),
 319
- fereastră de selectie, 144
- fereastră plan, 333
- filtru, 149
 - generalitati despre optiunile de
 filtrare, 149
- fisier

- fișiere .bak, 112
- informații document, 263
- tipuri fișiere pentru import și export, 295
- fișier de configurare, 301
 - utilizare, 301
- fișiere .bak, 112
- fișiere DXF/DWG/DGN, 295
 - atribuiri, 300
 - export bitmaps, 302
 - export imagini scanate, 302
 - export planuri, 303
- fișiere favorite, 218
- fișiere prototip, 302
- format, 131
 - format properties
 - afisare pe ecran, 124
 - culori, 133
 - culori linie, 133
 - definire, pe baza layer-ului, 137
 - definire, utilizând bare de funcții, 131
 - din layer, 136
 - grosime creion, 132
 - tipuri de linii, 133
 - format selecție rapidă, bara de funcții, 131
- funcția sumă pentru selectarea elementelor, 145
- funcții liniare, 159
 - utilizare Simboluri cursor, 156

G

- gol
 - desen, 258
 - ProiectPilot, 289
- grosime creion, 132

H

- hasura, 206
 - adaptare scară de referință în plan, 210
 - afisare în funcție de scară, 208
 - componente arhitecturale, 211
 - nu se modifică la plotare, 209
 - scară, 208

I

- IFC, 306
 - Cantitati baza IFC, 308
 - Tip obiect IFC, 308
- import
 - atribuiri, 300
 - fișiere cu coordonate mari, 297
 - fișiere DXF/DWG/DGN, 295
 - tip fișiere, 295
- imprimare, 317
 - driver imagine, 330
 - iesire (tiparire) in culori, 337
 - mode serie (iesire multipla), 344
 - previzualizare imprimare, 319
 - setari, 320
 - setari incarcare, 323
 - setari salvare, 324
 - previzualizare tiparire (functie), 319
 - profile imprimare, 342
 - secventa de elemente si documente, 334
 - secventa in care documentele sunt imprimate, 334
 - tiparire fișiere, 339
- incapsulat, 243
- indicatori, 185
 - culori, generalitati si descriere, 187
 - forme, generalitati si descriere, 186
- informatii, 146
 - informatii despre documentul curent, 263
 - informatii element, 146
- interfata utilizator
 - bara de functii din ferestrele de lucru, 79
 - bara de titlu, 23
 - bara statut, 101
 - ecran de intampinare, 17
 - fereastră, 77
 - fereastră paleta, 38
 - linie de dialog, 100
 - meniul contextual, 87
 - meniuri, 28
 - spatiu de lucru, 21

- interfete, 294
 - export planuri, 303
- introducere, 154
 - optiuni introducere, 102
- introducere polilinie, 198
 - optiuni, 200
 - reguli de baza, 199
- introducere portiuni din desene in planuri, 333
- introducere valori lungimi, 154

L

- labeling
 - grosime creion si culoare linie, 134
- layer
 - paleta layere, 70
- legatura obiecte OLE, 243
- line
 - culoare linie, 133
 - definire, pe baza layer-ului, 137
 - stil linie, 138
 - tip linie, 133
 - definire, pe baza layer-ului, 137
- linie de dialog, 100
- lista sarcini, 68

M

- macro, 224
 - definirea macrourilor (abordare generala), 227
 - elemente, 226
 - proprietati, 225
- mapa, 255
- meniul contextual, 87
 - in mod desenare, 89
 - in mod navigare, 91
 - meniul contextual la introducere puncte, 94
 - modificare elemente cu ajutorul meniului contextual, 99
 - utilizare meniu contextual, 97
- meniuri, 28
- mod desenare, 118

- meniul contextual in mod
 - desenare, 89
- mod navigare, 118
- modificare, 183
 - editarea elementelor cu ajutorul indicatorilor, 184
 - modificare directa obiect (DOM), 183
 - Obiecte OLE, 245
 - ordinea proprietati elemente, 129
 - XRef-uri, 249
- modificare directa obiect (DOM), 183
 - activare, 184
 - bara de functii contextuala, 191
 - butoane comutatoare, 190
 - casete pentru introducere date, 189
 - fereastra coordonate, 192
 - functii, 184
 - indicatori, 185
 - selectie elemente, 184
- motiv, 206
 - adaptare scara de referinta in plan, 214
 - afisare in functie de scara, 212
 - componente arhitecturale, 215
 - nu se modifica la plotare, 212
 - scara, 212
- mouse, 104
 - atribuire (ocupare) buton, 104
 - roata, 108
- move
 - distanza coordonate, 297

N

- navigare COM, 97

O

- Obiecte OLE, 242
 - imagini bitmap, 243
 - incapsulat, 243
 - link, 243
 - modificare, 245
 - restrictii, 246
 - transparenta, 244
 - utilizarea obiectelor OLE, 242

- Objektmanager
 - paleta obiecte, 58
- offset by radius
 - meniul contextual la introducere
 - puncte, 94
- Optiuni Filtru in Asistent filtru, 149
- optiuni introducere, 102

P

- paleta functiuni, 74
- palette, 38
 - ascundere, 40
 - ascundere automata, 40
 - fereastră paleta, 38
 - paleta biblioteca, 51
 - paleta BIM+, 68
 - paleta connect, 70
 - paleta functiuni, 74
 - paleta layere, 70
 - paleta obiecte, 58
 - meniul contextual, sortare
 - personalizata, 63
 - paleta proprietati, 42
 - reprezentare, 39
- palette, Connect, 70
- parametri, 42
 - fișiere favorite, 218
 - incarcare favorit, 218
 - salvare ca favorit, 218
- pas matrice, 171
- PDF, 310
- Pixelbild
 - export, 302
- plan, 255
 - asamblare, 325
 - crearea planurilor de plotare, 325
 - elemente, 332
 - export, 303
 - introducere portiuni din desene in planuri, 333
 - secventa in care sunt imprimate elementele dintr-un desen, 334
- plotare planse, 325
 - Drivere vector Allplan, 329
 - Drivere Windows, 329

- export, 303
- iesire de mai multe ori, 344
- tiparire in culori, 337
- point
 - asistent punct, 161
 - punct snap (agatare), 156
 - aliniere, 159
 - cursor inteligent (sfaturi), 156
 - metode puncte snap, 161
- Punkteingabe
 - dialog, 165
 - meniul contextual la introducere puncte, 94
 - pas matrice, 171
- point of intersection
 - meniul contextual la introducere puncte, 94
- prelucrare plan, 325
- privat, 237
- profil catalog, 222
- proiect, 255
 - deschidere fisiere proiect, 258
 - structura proiect pentru liste cladire, 266
- proprietati, 42
 - ordinea proprietatilor elementelor, 126
 - paleta proprietati, 42
 - valori ordine proprietati elemente, 127
- punct auxiliar pentru distanta (meniul contextual la introducere puncte), 94
- punct de mijloc (meniul contextual la introducere puncte), 94
- punct snap (agatare), 156
 - aliniere, 159
 - butonul stanga al mouse-ului, 157
 - functii liniare, 159
 - punct rastu, 160
- PythonPart (informatii generale), 235
 - plasare, 235

R

- rastru, 160
- reference point
 - meniul contextual la introducere
 - puncte, 94

S

- salvare, 111
- scanned image
 - export, 302
- schimb de date, 294
 - favorite pentru transfer, 301
 - utilizarea fisierelor de
 - configuratie, 301
 - utilizarea fisierelor prototip, 302
- script, 236
- sectiune imagine, 119
- secventa, 126
 - afisare secventa, 126
 - asezare element in fata, 129
 - asezare elemente in fundal, 129
 - in spatele altui element, 129
 - modificare, ordine proprietati
 - element, 129
 - un nivel in fata, 129
 - un nivel in spate, 129
 - valori ordine proprietati
 - elemente, 127
- shortcut keys
 - control pe ecran utilizand
 - tastatura, 119
- simboluri, 222
- simboluri puncte specifice, 156
- SmartPart, 229
 - creare, 232
 - selectie si pozitionare, 231
 - utilizare, 230
- spatiu de lucru, 21
- standard birou, 237
- statut desene, 260
- stil (introducere), 220
- stil suprafata, 206
- structurare si gestiune date, 253

T

- terrain point

- definire punct (meniul contextual pentru introducere punct), 94
- text
 - grosime creion si culoare linie, 134
- tip linie, 133
- tip vedere, 122
- tiparire in grup (batch), 344
- toolbars
 - configuratii standard, 20
- tools in the task area
 - SmartParts, 229
- tragere de indicatori (vedeti, 185
- transparenta obiecte OLE, 244
- traseu, 237

U

- ultimul punct (meniul contextual la introducere puncte), 94
- umplutura, 206
- unghi, 155
- utilizare, 103
 - controlul afisarii elementelor pe ecran, 117
 - utilizand tastatura, 119
 - utilizare mouse, 119
 - copiere si inserare (lipire)
 - utilizand clipboard-ul, 114
 - cursor inteligent (sfaturi), 156
 - desenare cu precizie, 153
 - fereastră, 77
 - functia suma pentru selectarea elementelor, 145
 - meniul contextual, 87
 - modificare directa obiect (DOM), 183
 - mouse, 104
 - snap cursor unghiular, 155

V

- view
 - setare vedere (meniu contextual in mod navigare), 91
- visual scripting, 236

W

- wall (general information)

wall style (introduction), 220

X

XRef, 248

comparatie intre XRef normal si

XRef extins, 250

modificare, 249

utilizare XRef normal, restrictii,
251

Z

zona cu suprafata pixel, 206

export, 302