

ALLPLAN 2022

Noutati in Allplan 2022

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 reproducuta 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 Octombrie 2021

Document nr. 220deu01m01-1-TD1021

Cuprins

Allplan 2022 - Buildability at its best	1
Optimizari pentru instalare si importul proiectelor	3
Instalarea Allplan simplificata semnificativ	4
Importati proiecte din versiuni anterioare	4
Allplan 2022: operare usoara chiar de la inceput.....	6
Proiectul demo "Hello Allplan"!	7
Paleta Proprietati	8
Modificarea deschiderilor	9
Deschideri suprapuse	10
Paleta de proprietati imbunatatita	11
Paleta Layer	12
Activati un singur strat de perete	13
Suprafete acoperis	14
Optiuni	15
Sfaturi (ToolTips) extinse	17
Copiati desenul sau plansa in mai multe desene sau planse	18
Reorganizarea structurii de Layere	19
Catalog inteligent	20
Chenar si cartus pentru planse multiple	21
Navigare 3D imbunatatita	22
Rotire in jurul unui element	22
Optiune - inversare directie in modul de navigare	23

Alte noi facilitati	24
Ecranul de pornire	24
Configurare implicita pentru aranjarea ferestrelor acum 2 + 1 fereastră de animatie	24
Bara de titlu	24
Bara de statut	25
Opinii catre echipa de dezvoltare	26
Descriere polilinii	26
Nise	26
Salvare legende	27
Inlocuirea plansei depinde de versiune	27
Functia pentru descrierea plansei a fost redenumita	27
Ferestrele de plansa goale vor fi pastrate	27

Colaborare mai rapida si mai sigura cu Allplan Share 28

Salvare automata desene si planse	29
---	----

Modelare mai eficienta si detaliata cu Allplan 30

Intersectia diferitelor componente in functie de prioritate	31
Dezactivati interactiunea 2D a componentelor	32

Scrierea propriilor scripturi devine tot ce mai usoara 33

Visual Scripting	34
Visual Info	34
Anulare / Refacere	35
Modificarea liniei seriei	35
Duplicare nod	36
Deconectare	36
Noua functie Hotline "cleanvisgui"	36

Armare automata Rapid si precis37

Selectare armare automata direct.....	38
Manager coduri forma.....	39
Legende cu filtru desene.....	40
Mutare asociata.....	41
Alte noi facilitati.....	42
Proiecte sablon.....	42
Optiuni descriere.....	42
Unitatea pentru intrerupere pagina legenda.....	42
Intreruperi in stil Unicode.....	42

Mai multa varietate in constructiile cu otel cu Allplan....43

Crearea imbinarilor de otel.....	44
Noul obiect structural Contravantuire.....	45
Numere pozitie pentru Obiecte structuri metalice.....	46
Alte noi facilitati.....	48
Sectiune transversala rotunda pentru grinzi structurale.....	48
Axe ortogonale - extinse si imbunatatite.....	48

Intuitiv de utilizat si puternic: Modelare teren si**Proiectare drumuri49**

Introducere in proiectare drumurilor.....	50
---	----

Inovatii valoroase pentru gestionarea atributelor51

Noul editor de formule.....	52
Sterge atributelor direct din paleta Proprietati.....	54
Alte noi facilitati.....	55
Setari proiect: Setare cale pentru atribute.....	55
Setari proiect: Schimbati proiectul pentru preluarea resurselor.....	55

Atribute de proiect extinse.....	55
Export atribute goale.....	56
Formule	56
Modificare atribute in Structura de cladire	56

Prezentarea convingatoare a proiectelor 57

Perspectiva ajustabila direct din bara de functii a ferestrei	58
Afisare sectiune cu directia de vizualizare selectata	59
Randare RT optimizata pentru placile grafice NVIDIA	60
Alte noi facilitati	61
Maparea tonurilor in modul de vizualizare "Animatie"	61
Efectele Bloom si Lens in modul de vizualizare "Animatie"	61
Ceata (volumetrica) - in modul de vizualizare "Animatie"	61
Lumina si umbra in modurile de vizualizare "Ascuns" si "Schita"	62
Cerul fizic ca fundal implicit pentru tipurile de vizualizare "Animatie" si "Render RT"	62
Inregistrati filme in modurile Schita, Filar sau Ascuns	62
Grupa de actiuni "Vizualizare" acum si in rolul "Mediu"	63

Modificati vederile si sectiunile rapid si usor 64

Preluare Proprietati	65
Selectati elemente pentru afisare.....	66
Optiuni extinse pentru Axe ortogonale.....	67
Alte noi facilitati	68
Simbol directie pentru Stilul Standard US	68
Selectarea obiectelor utilizand indicatori.....	68
Sectiuni de vederi / sectiuni	68
Un stil de hasurare mai bun	68

Diverse imbunatatiri in cotare 69

Cotarea curba a fost imbunatatita	70
Cotarea unghiurilor imbunatatita	71
Alte noi facilitati	72
Mutare (text) cota	72
Text suplimentar pentru liniile de cota asociative	72
Picior ca unitate text cota	72
Detectati erorile mai rapid datorita codificarii culorilor ..	73
Paleta Obiecte	74
Coloana suplimentara pentru codificarea culorilor	74
Toate selectate invizibile	74
Filtru dupa atribute "Nume stil"	74
Baza fiabila pentru planificarea costurilor	75
Colaborare fiabila pentru proiectele OpenBIM	76
Noul format OBJ pentru importul de modele	77
Import SketchUp, Import OBJ	78
Import din SketchUp V2021	78
Interfata IFC	79
Interfata imbunatatita pentru importul IFC si exportul IFC	79
Profile de transfer pentru importul IFC si exportul IFC	80
Jurnal imbunatatit	81
Atribute IFC	81
Schimb de date cu programe CAFM (de exemplu, Waveware) prin DWG	84
Un rol nou in Bara de actiuni: Executie - executarea lucrarilor de constructie	85

Nou: Proiectarea podurilor din grinzi prefabricate 86

**Nou in ALLPLAN: Solutie pentru proiectarea si producerea
elementelor prefabricate 87**

Optimizari multiple in Bimplus 88

Autentificare unica pentru serviciile web Allplan 89

Allplan 2022 - Buildability at its best

"Buildability" - optima prin procese integrate perfect

Allplan 2022 reprezinta metoda de lucru perfecta a arhitectilor, inginerilor si contractorilor pe o singura platforma, de la proiectarea initiala pana la implementarea cu succes pe santier. Toate informatiile, precum planurile, ridicarile, sectiunile, rapoartele, cantitatile sau costurile sunt disponibile tuturor partenerilor de proiect. Pierderile de calitate datorate importurilor si exporturilor de date in timpul schimbarilor de sistem fac parte din trecut. Acest lucru scurteaza procesele de coordonare, creste eficienta si creste valoarea adaugata. **Allplan 2022** va ofera un proces integrat perfect, in conformitate cu modul de lucru BIM - pentru eficienta constructie dusa la maxim.

buildability

Tehnică de project management ce presupune analiza întregului proces de construcție încă din timpul fazei de pre-construcție; astfel se vor identifica din timp problemele posibile pentru a reduce sau evita erorile și depășirile de termene și de costuri.

Chiar la inceputul proiectului, **Allplan** accepta integrarea intregului mediu de constructie cu functionalitate pentru modelul terenului si designul drumului. Pe parcursul proiectului, va puteti spori eficienta si precizia cu ajutorul

functiilor de modelare optimizate. Vizualizarile devin si mai realiste si de calitate mai inalta. Zonele structurilor de beton si otel au fost dezvoltate in continuare. **Allplan 2022** ofera noi functii pentru implementare pe santier. In acelasi timp, noua versiune impresioneaza prin usurinta utilizarii optimizata in multe domenii



Optimizari pentru instalare si importul proiectelor

Acum puteti incepe si mai repede cu noul Windows Installer. Design nou si o interfata de utilizator mai simpla: Proces de descarcare si instalare mai rapid.

Daca aveti un numar mare de statii de lucru, puteti salva toate setarile si apoi puteti rula instalarea complet automat. In plus, acum puteti importa proiecte din orice sursa direct in caseta de dialog pentru selectarea proiectului. Puteti activa sau dezactiva **Managerul de lucru in retea Allplan** in orice moment.

Instalarea Allplan simplificata semnificativ

Instalarea Allplan a fost simplificata considerabil. Ca utilizator, setarile pe care le efectuati in timpul instalarii sunt acum limitate la cateva specificatii, cum ar fi definirea cii programului si a cii de date si selectarea elementelor de instalat. Pentru o instalare de actualizare, trebuie doar sa alegeți între actualizarea unei instalari Allplan existente si o instalare noua sau paralela (complet independenta) a Allplan 2022.

Puteti efectua toate celelalte setari si puteti transfera setarile, proiectele si alte date din versiunile anterioare folosind **Diagnostic Allplan** (selectati in **Allplan**:  meniul **Ajutor**; selectati in **aplicatia Allmenu**: meniul **Service**) sau direct in import proiect utilizand  **Proiect nou, deschidere**.

Informatii importante despre Managerul de lucru in retea

Cand reinstalati Allplan 2022, nu mai trebuie sa specificati in mod explicit daca se instaleaza cu sau fara Manager de lucru in retea. Managerul de lucru in retea este instalat *automat* incepand cu versiunea 2022.

Daca doriti sa rulati Allplan intr-o retea *cu* Manager de lucru in retea si aveti o licenta corespunzatoare, activati Workgroup Manager prin intermediul **Diagnostic Allplan** (tab-ul **settings**, zona **workgroup settings**). Pentru mai multe informatii vedeti "Diagnostic Allplan" in Ajutor Allplan (Help).

Importati proiecte din versiuni anterioare

In noua caseta de dialog, **Proiect nou, deschidere**, puteti acum importa si proiecte sau copii de rezerva pentru proiecte. In acest fel puteti accesa cu usurinta proiecte din toate versiunile Allplan acceptate.



Importul proiectelor

Aici puteti importa unul sau mai multe proiecte sau copii de rezerva pentru proiecte din orice loc (cale). Proiectul poate proveni, de asemenea, dintr-o versiune anterioara, inca suportata de Allplan. Puteti selecta proiectele in caseta de dialog de **import a proiectului** si le puteti importa in versiunea curenta. Versiunea sursa este afisata in coloana **versiune**; proiectul este convertit la versiunea curenta cand il deschideti pentru prima data. Puteti utiliza aceasta functie pentru a

converti proiectele din versiunile anterioare dupa actualizarea la versiunea curenta a Allplan.

Sfat: Puteti gasi calea unde unde sunt salvate proiectele curente utilizand **aplicatia Allmenu - Service - Windows Explorer - Proiecte CAD personale (PRJ)**.

Allplan 2022: operare usoara chiar de la inceput

Pentru a face mai usoara inceperea lucrului cu **Allplan**, sfaturile (ToolTips) au fost imbunatatite: atunci cand treceti cu mouse-ul peste o pictograma, o scurta explicatie a functiei este acum afisata automat. De asemenea, au fost continuate dezvoltarile pentru standardizarea interfetei cu utilizatorul: De exemplu, s-au adaugat palete de proprietati pentru mai multe tipuri de obiecte, cum ar fi deschiderile si componentele conexiunilor din otel. Pentru utilizarea simplificata a serviciilor in cloud, exista acum un login comun pentru **Allplan Connect** si **Bimplus**. O alta caracteristica noua este capacitatea de rotire in jurul unui obiect selectat in animatie.

Proiectul demo "Hello Allplan"!

Hello Allplan! - initierea rapida in lucrul cu Allplan.

Proiectul demonstrativ "Hello Allplan!" este instalat automat cu Allplan. Scopul este sa va fie mai usor sa incepeti lucrul cu Allplan utilizand un exemplu de proiect, permitandu-va sa incercati in mod convenabil folosind functiile pe obiectele existente. Nimic nu poate merge prost, deoarece puteti sterge si reinstala proiectul demo in orice moment.

Proiectul demo este completat de **videoclipuri Hello Allplan!**, care sunt adaptate proiectului si va conduc prin diversele posibilitati ale metodei de planificare bazate pe modele. Puteti accesa videoclipurile e site-ul **HELLO ALLPLAN!** (<https://www.allplan.com/hello-allplan/>).

Puteti gasi proiectul demonstrativ "Hello Allplan!" dupa pornirea Allplan in ecranul de intampinare ALLPLAN. Doar selectati-l si incepeti!

Paleta Proprietati

Pentru a va personaliza modelul mai eficient si mai rapid, puteti modifica acum deschiderile complexe ale ferestrelor si usilor folosind paleta **Proprietati**. Folositi aici fluxuri de lucru uniforme si, in plus fata de proprietatile geometrice, puteti schimba aici si tipurile de glafuri, parapet, prag, precum si obiecte integrate, cum ar fi parasolarele SmartParts.

In plus, puteti modifica toate deschiderile relevante ale ferestrelor sau usilor intr-un singur pas prin paleta **Proprietati** activand deschiderile dorite si introducand modificarile in paleta **Proprietati**. Ca urmare, toate deschiderile activate sunt modificate intr-un singur pas.

Modificarea deschiderilor

Cand activati una sau mai multe deschideri de usa sau fereastră, paleta **Proprietati** ofera acum toti parametrii care sunt continuti in casetele de dialog pentru **usa** sau **fereastră**. Acest lucru va permite sa schimbati rapid si usor una sau mai multe deschideri intr-un singur pas.

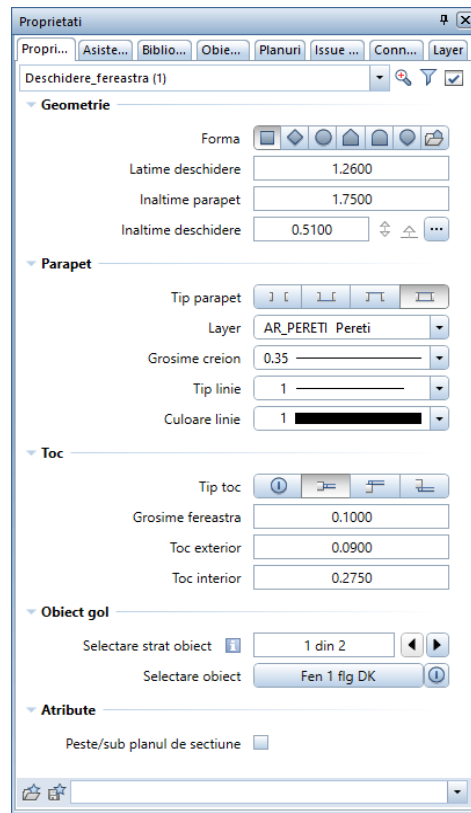


Figura: Paleta Proprietati pentru modificarea unei ferestre

Deschideri suprapuse

Optiunea **Deasupra/dedesubtul planului de sectiune**, oferita initial numai in paleta **Proprietati**, va permite sa specificati modul in care sunt afisate deschiderile suprapuse (ferestre, usi, nise).

Daca optiunea este selectata, deschiderea din perete nu este decupata, ci afisat doar conturul acesteia; hasura peretelui este pastrata. Puteti atribui individual proprietatile de format ale deschiderii si ale obiectului deschiderii. Acest lucru creeaza o reprezentare corecta a deschiderilor suprapuse in planul de etaj si in plansa.

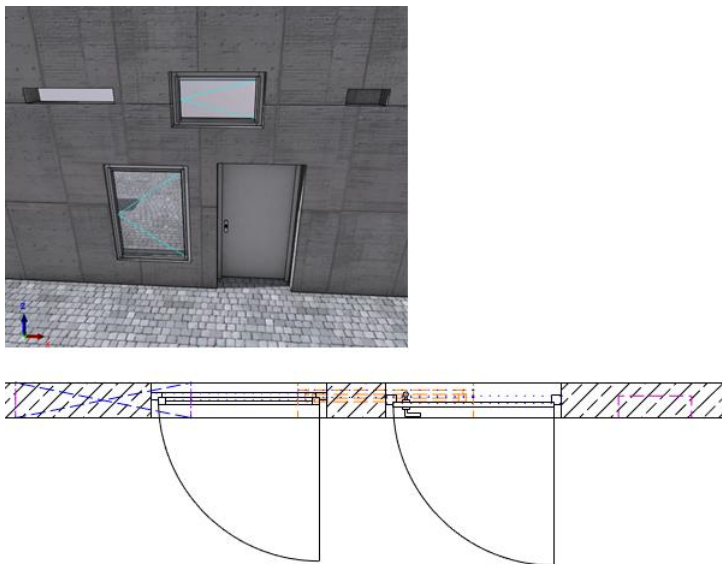












Figura: Afisarea deschiderilor deasupra planului de sectiune

Paleta de proprietati imbunatatita

Paletele pentru unele functii au fost integrate in paleta **Proprietati**. Pentru functiile relevante, paleta *suplimentara* care a fost afisata anterior pentru definirea setarilor este acum afisata *in locul* paletei **Proprietati**.

In detaliu, acestea sunt paletele pentru urmatoarele functii:

- Caseta **Tip vedere** (bara cu instrumente a ferestrei de lucru)
-  Caseta **Proiectie libera** (bara cu instrumente a ferestrei de lucru)
-  **Medii** (grupa de functii **Suprafete, Lumina**)
-  **Atribuire suprafete libere pe elemente 3D/Arhitectura** (grupa de functii **Suprafete, Lumina**)
-  **Definire suprafata** (grupa de functii **Suprafete, Lumina**)
-  **Render imagine** (grupa de functii **Suprafete, Lumina**)
-  **Lumini din proiect** (grupa de functii **Suprafete, Lumina**)
-  **Lumina** (grupa de functii **Suprafete, Lumina**)
-  **Definitii lumini** (grupa de functii **Suprafete, Lumina**)
-  **Setare traseu camera** (grupa de functii **Camera**).
-  **Inregistrare film** (grupa de functii **Camera**).

Paleta Layer


Acum puteti sorta layer-ele in ordine alfabetica in paleta **Layer**. Pentru a face acest lucru, faceti clic pe etichetele coloanei **Nume scurt** sau **Nume lung** din antetul listei. Exista trei pozitii pentru sortare. Dupa primul clic, sortarea se face de la A la Z, dupa al doilea clic de la Z la A si la al treilea clic, se restabileste sortarea implicita.

Activati un singur strat de perete

Pentru a activa un singur strat dintr-o componenta multistrat erau necesare doua clicuri: Cu primul clic puteti selecta intreaga componenta, cu un al doilea clic puteti selecta stratul dorit. Daca nu a fost suficient timp intre cele doua clicuri, sistemul interpreteaza acest lucru ca un dublu clic si deschide caseta de dialog **Proprietati**.

Nou: Puteti selecta straturi de perete individuale cu un singur clic, tinand apasata BARA DE SPAȚIU si facand clic direct pe stratul de perete dorit. Stratul de perete activat in acest fel este selectat imediat in paleta **Proprietati** si poate fi editat.

Suprafete acoperis


Cand creati o  **zona de acoperis**, toti parametrii relevanti sunt acum afisati imediat in paleta **proprietati**.

In paleta **Proprietati**, in zona de **Setari margini**, a fost adaugata optiunea **Selectie margine**. Cand creati zona acoperisului, veti fi informat aici care margine a acoperisului este creata.

Dupa finalizarea conturului, puteti selecta marginea dorita sau mai multe margini (de ex. 1-3 sau 1,4) in campul de introducere, introducand numarul marginii. Utilizati tastele cu sageti pentru a selecta marginea anterioara sau marginea care urmeaza.

Optiuni

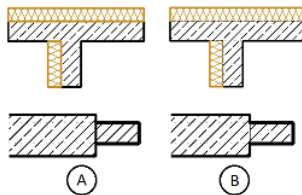
Optiune noua "Culoare si creion fix pentru intersectiile de linii si liniile de impartire"

In  **Optiuni - Elemente si arhitectura - Elemente** veti gasi noua optiune **Culoare si creion fix pentru intersectiile de linii si liniile de impartire**. Acest lucru va permite sa definiti modul in care sunt afisate liniile de jonctiune si impartire dintre componente.

- Daca optiunea este dezactivata (implicit), atunci proprietatile de format ale liniilor de jonctiune si de impartire sunt preluate din elementul respectiv.
- Daca optiunea este activata, puteti seta un creion fix si culoarea cu care vor fi afisate liniile de jonctiune si de impartire.

De exemplu, puteti utiliza aceasta optiune pentru a adapta afisarea la standardele specifice tarii.


Nota: Aceasta optiune este o setare generala **Allplan** si se aplica global la toate proiectele.




A: Optiune dezactivata; creionul / culoarea liniilor de jonctiune si de impartire sunt la fel cu componenta

B: Optiune activata; liniile de jonctiune si de impartire cu creion fix / culoare fixa

Optiune noua "Vederi si sectiuni in Editare planse - actualizare automata".

Pentru a evita sa decideti actualizarea vederilo si sectiunilor corespunzatoare cu datele modelului, de fiecare data cand comutati in Editare planse, atunci cand datele modelului sunt modificate, aveti acum noua sectiune din **Editor planse**, care inlocuieste afisarea casetei de dialog, in  **Optiuni - Vederi**.

Practic, toate vederile si sectiunile sunt intotdeauna actualizate la trecerea in Editare planse. Daca datele modelului au fost modificate fara a activa vederile si sectiunile legate, reprezentarea in vederi si sectiuni poate sa nu fie corecta. Daca optiunea **Vederi si sectiuni in Editare planse - actualizare automata** este activata, reprezentarea va fi actualizata si in astfel de vederi si sectiuni. Cand treceti in Editare planse, veti fi informat ca puteti activa actualizarea automata.

Daca, pe de alta parte, optiunea de **actualizare automata a vederilor si sectiunilor in functie de editorul de planse** este dezactivata, elementele de plansa care contin vederi si sectiuni in care datele modelului nu sunt afisate corect vor fi afisate cu **culoarea de fundal setata sub culoarea de fundal a vederilor mai vechi**. Puteti actualiza manual astfel de elemente de planse utilizand functia de  **actualizare planse**.

Sfaturi (ToolTips) extinse

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. Le puteti folosi pentru instruire atunci cand incepeti lucrul cu **Allplan**. Pentru a le afisa, continuati sa tineti cursorul peste pictograma, daca sfatul corespunzator este deja afisat.



Sfaturile extinse sunt activate in mod implicit; Acestea sunt activate sau dezactivate in acelasi mod ca sfaturile (ToolTips) de functii **Configurare interfata utilizator** - tab-ul **Configurare (Bara de aces rapid)**.

Nota: Sfaturile extinse de functii sunt afisate numai daca este activat **Configurator Bara de actiuni**.

Copiati desenul sau plansa in mai multe desene sau planse

Acum puteti copia un desen in mai multe desene intr-un singur pas in structura de cladire; acest lucru va poate ajuta atunci cand creati variante. In structura de cladire, faceti clic-dreapta pe un desen, apoi faceti clic pe **copiere** in meniul contextual. Apoi activati mai multe desene goale (de exemplu, tinand apasata tasta CTRL), faceti clic-dreapta in selectie si apoi faceti clic pe **Inserare** in meniul contextual: Desenul este copiat din clipboard in toate desenele tinta activate; numele desenului este pastrat. Copierea desenului in desene existente nu este posibila.

Pentru elemente plansa: In structura de planse, faceti clic-dreapta pe o plansa, apoi faceti clic pe **copiere** in meniul contextual. Plansa nu trebuie sa fie activa. Apoi activati mai multe planse in structura de planse **Toate plansele** (de exemplu, tinand apasata tasta CTRL), faceti clic-dreapta in selectie si apoi faceti clic pe **Inserare** in meniul contextual: Plansa este copiata din clipboard in toate plansele activate. Spre deosebire de desene, plansele selectate pot fi si deja ocupate. Daca exista deja planse ocupate intre plansele selectate, puteti decide daca acestea sa fie inlocuite. Puteti copia numele plansei ca optiune in acest caz. Daca ati selectat numai planse goale, continutul plansei, inclusiv numele plansei, va fi inserat in toate plansele, fara alte interogari. Numele de planse existente vor fi inlocuite cu aceasta.

Nota: Aceasta optiune este disponibila numai in structura de cladire sau structura de planse, dar nu in **ProiectPilot**.

Reorganizarea structurii de Layere

Structurile de layere furnizate cu Allplan au fost extinse cu urmatoarele structuri de layere noi: ALLPLAN GENERAL si INFRASTRUCTURA.

ALLPLAN GENERAL contine **elementele de suprafata, textul, cotarea, vederi si sectiuni, planse, vizualizarea** si layerele generale ale grupului de layere de **constructie**. Pana acum, aceste grupuri de layere se gaseau in structura layerelor de ARHITECTURĂ.

Structura de layere INFRASTRUCTURA contine grupele **general, temporar, masuratori, izolatii, componente, acoperire si echipamente**.

Catalog inteligent

Catalogul inteligent va ofera posibilitatea de a crea propriul catalog de materiale. Puteti selecta acest catalog XML atunci cand creati proiectul, dar il puteti atribui si ulterior in proprietatile proiectului (setari de cale - atribuire proiect CAD-TAI). Datele despre material acumulate in catalog sunt apoi disponibile in selectia materialelor pentru obiectele proprii. Catalogul inteligent contine cateva exemple de date. Nu sunteti legat de structura acestui exemplu de date in configurarea propriului catalog. Sunteti liber sa alegeti ierarhia, precum si tipul si numarul datelor materialelor. Daca ati adaugat date in propriul catalog inteligent, acestea vor fi stocate in folderul implicit al biroului ... \STD \XML Catalog Data dupa salvare. Editarea catalogului se face in prezent prin aplicatia Allmenu - **Service - Catalog inteligent**.

Chenar si cartus pentru planse multiple

Utilizand optiunea **Atribuire cartus** din meniul contextual al structurii de planse, puteti atribui acum un cartus si/sau o legenda tuturor planselor selectate, intr-un singur pas. Daca este selectat un chenar pentru plansa, puteti utiliza si un text variabil pe post de cartus. Puteti specifica o **deplasare spre dreapta** si **deplasare in jos** pentru legenda sau cartusul plansei. Daca nu activati optiunea **distanta** si nu exista legenda sau cartus pentru plansele selectate, se aplica valorile implicite de 5,0 mm. Daca nu, distantele existente vor fi pastrate.

Daca ati definit deja un chenar si/sau o legenda pentru o plansa sau un cartus pentru plansele selectate, acestea vor fi inlocuite cu elementele definite aici.

Navigare 3D imbunatatita

Acum puteti sa va deplasati mai usor si mai intuitiv in modul de navigare, de exemplu in ferestrele de animatie. Acest lucru se datoreaza urmatoarelor noutati:

Rotire in jurul unui element

La rotirea in **modul sfera** (butonul stanga al mouse-ului apasat), camera se rotea anterior in jurul axei scenei sau a modelului. Acum puteti seta pozitia axei de rotatie dupa cum urmeaza:


- Daca faceti clic in afara modelului, camera este rotita in jurul axei scenei ca inainte, adica in jurul intregului model.
- Cand faceti clic pe model, o cruce de coordonate este afisata in punctul in care ati facut clic si camera este rotita in jurul acestui punct. Axa Z a crucii de coordonate corespunde axei de rotatie a scenei. Acest lucru faciliteaza miscarea de rotire in interior, in special: De exemplu, puteti face clic pe o masa din mijlocul camerei si apoi rotiti camera in jurul ei.



Figura: Rotirea in jurul unui punct al modelului, cu o cruce de coordonate in punctul pe care ati facut clic


Optiune - inversare directie in modul de navigare

Optiunea **inversare directie in modul de navigare** este activata implicit. Miscarea este acum similara cu alte programe.

Gasiti optiunea **Inversare directie in modul de navigare** in  **Optiuni - General - Mouse si cursoare** in sectiunea **Mouse**.

Alte noi facilitati



Ecranul de pornire

Cand lansati Allplan pentru prima data, spatiul de lucru se deschide in modul  **2 + 1 fereastra de animatie**. Ferestrele grafice pentru vizualizare si animatie, care sunt dispuse una peste alta, sunt pozitionate in dreapta. **Sistemul de coordonate** este afisat in ferestrele grafice.


Configurare implicita pentru aranjarea ferestrelor acum 2 + 1 fereastra de animatie


Configuratia implicita pentru aranjarea ferestrelor a fost schimbata in **2 + 1 fereastra de animatie**.

Bara de titlu


Functia  **Pagina statut Allplan** a fost adaugata in Bara de titlu a ferestrei aplicatiei Allplan. In plus, meniul desfasurabil de  **ajutor** a fost extins cu ajutorul functiei de **Asistenta la distanta** si functiile existente au fost rearanjate.

Functia "Pagina statut Allplan"


Puteti utiliza functia  **Pagina statut Allplan** pentru a obtine informatii despre starea sistemelor care ruleaza, de exemplu daca sunteti conectat la ALLPLAN Cloud. Cand selectati functia **Pagina statut Allplan** se deschide site-ul <https://status.allplan.com>.

In  **Configurator Bara de actiuni** (partea dreapta a **Barei de actiuni**) puteti gasi noua functie in sectiunea **Alte functii**.

Functia "Asistenta la distanta"




Functia de **Asistenta la distanta** a fost adaugata la meniul derulant al pictogramei  **Ajutor** (bara de titlu a ferestrei aplicatiei Allplan). Prin activarea acestei functii, puteti porni un software de acces la distanta (de exemplu, TeamViewer) direct din Allplan.

Funcția "Descarcare suport remote"

În **Allplan online** (meniul derulant al pictogramei  **Ajutor**), funcția **Support Allplan la distanță** a fost redenumită **Descarcare suport remote**. Modul de operare rămâne același. Puteți descărca un program de asistență la distanță.

Bara de statut

Bara de statut a ferestrei aplicației Allplan a fost extinsă cu un element: **Centrul de notificări**.

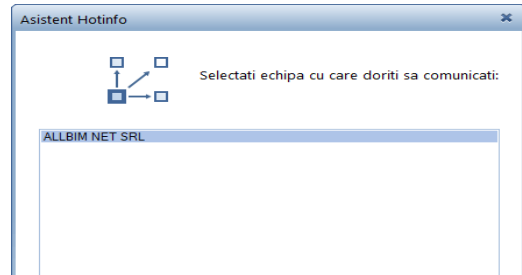
În  **Notificări**, puteți vedea avertismente, sugestii sau erori legate de model sau modelare. Scopul acestei funcții este de a vă ajuta să îmbunătățiți și să controlați crearea modelului dvs. Când există o nouă informație importantă, veți vedea următoarea pictogramă , iar mesajul / notificarea Centrului de notificări va fi afișat pe scurt în colțul din dreapta jos al ecranului. Puteți afișa permanent mesajul / nota făcând clic pe pictograma modificată din bara de stare. Dacă nu doriți ca mesajele / instrucțiunile să fie afișate automat pentru acțiuni viitoare, activați opțiunea **suprimare mesaj până la schimbarea proiectului**. Dacă erorile afișate în Centrul de notificări sunt corectate, pictograma revine la .

Nota: În prezent, Centrul de notificări gestionează numai notificările legate de poziționarea obiectelor structurale. Alte elemente vor fi adăugate în viitor. Mesajele existente vor fi în continuare afișate în Centrul de notificări în viitor.




Opinii catre echipa de dezvoltare

Aveti comentarii despre interfata cu utilizatorul, functionarea sau sugestii pentru imbunatatirea **Allplan**? Acum puteti contacta echipa noastra de dezvoltare direct prin **hotinfo**, functia de asistenta Allplan.

Porniti **hotinfo**, selectati **Asistent Hotinfo** si urmati dialogul cu programul.



Descriere polilinii

Meniul contextual al poliliniilor create cu  **Polilinii paralele** (selectare) contine acum functia  **Descriere**, la fel ca in cazul poliliniilor create cu  **Polilinii paralele 3D** (selectare).

Nise

Deschiderile complexe din cladirile vechi sunt adesea modelate cu doua nise adiacente. Zona comuna a acestor nise nu mai este umpluta cu suprafete de finisare ale incaperilor alaturate.





Salvare legende

Cand creati o legenda, veti primi acum un mesaj corespunzator daca fisierul ZLE in care urmeaza sa fie salvata legenda este prea mare. Alternativ, puteti salva legenda intr-un alt folder.

Inlocuirea plansei depinde de versiune

Pentru a inlocui o plansa cu alta dintr-un folder sau dintr-un fisier ZIP, puteti selecta acum plansele din versiunea curenta, precum si din ultimele trei versiuni anterioare.

Funcția pentru descrierea plansei a fost redenumita

Funcția pentru descrierea unei planse cu un text variabil a fost redenumita deoarece neintelegerile au aparut in mod repetat din cauza faptului ca numele este acelasi cu funcția  **Descriere** din grupa de funcții **Rapoarte**. Funcția se numeste acum  **Descriere chenar**.


Ferestrele de plansa goale vor fi pastrate

Daca setati fereastra de plansa in afara elementelor de plansa asociate atunci cand o creati sau daca modificati fereastra de plansa astfel incat elementele de plansa asociate sa fie in afara ferestrei de plansa, veti ramane acum cu o fereastra de plansa goala care pastreaza informatiile despre elemente de plansa incluse; aceasta poate fi editata oricand.

Colaborare mai rapida si mai sigura cu Allplan Share

Au fost facute numeroase optimizari pentru a lucra din diferite locatii cu **Allplan Share**. De exemplu, datele sunt incarcate in fundal fara timp de asteptare. In plus, exista o noua functie de backup care poate fi utilizata pentru salvarea automata a reviziilor desenelor si a planurilor. Daca Internetul nu este disponibil (temporar), puteti accesa datele din memoria cache a computerului si continuati sa lucrati.

Salvare automata desene si planse

Acum puteti specifica modul in care desenele si plansele trebuie salvate automat in optiunea  **Setari** a casetei de dialog **Deschidere proiect: desene din structura mape/cladire** sau **Deschidere proiect: planse**. Puteti dezactiva salvarea in mod implicit si setati numarul de modificari.

Setarile pentru desene si planse sunt realizate separat si sunt independente unele de altele. Acestea sunt salvate in folderul proiectului respectiv in fisierul `AutoBackupSettings.xml`. Puteti gasi modificarile individuale ale desenelor si a planselor in subdirectoarele **ndw** si **layout** din folderul **backup** al folderului proiectului respectiv.

Nota: Pentru a preveni duplicarea datelor in proiecte, nu se genereaza nicio modificare in timpul conversiei datelor pentru desene si planse.

Modelare mai eficienta si detaliata cu Allplan

Modelele detaliate si precise sunt o conditie esentiala pentru procesarea eficienta a proiectelor BIM. Cu **Allplan 2022**, interactiunea componentelor a fost revizuita fundamental. Intersectia intr-un desen este acum controlata in mod constant prin intermediul prioritatilor. Interventia manuala nu mai este necesara. Calitatea sporita a modelului rezultata reduce efortul necesar pentru crearea desenelor de lucru si de detaliu. Coliziunile sunt evitate si cantitatile pot fi determinate cu precizie sporita.

In plus, fluxurile de lucru pentru modificarea deschiderilor precum si a suprafetelor de acoperis au fost simplificate si optimizate. Functia de balustrada a fost revizuita astfel incat balustradele sa poata fi asezate acum de-a lungul curbelor spline. Aceasta deschide noi domenii de aplicare, de ex. pentru arhitectura organica, dar si pentru balustradele podului sau barele de protectie.

Intersectia diferitelor componente in functie de prioritate

Valorile pentru prioritate pe care le specificati atunci cand creati un element nu afecteaza numai obiectele de acelasi tip dintr-un desen (ca inainte), ci controleaza si intersectia diferitelor componente intre ele.

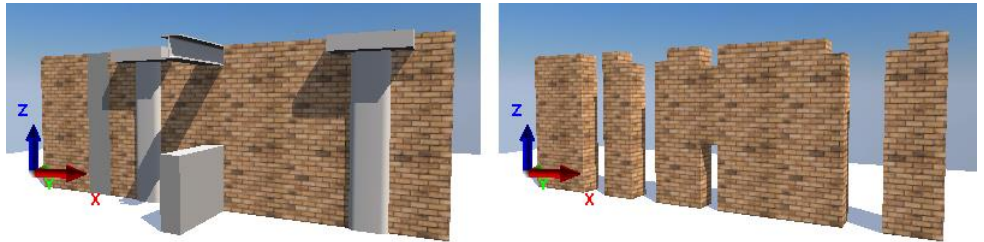



Figura: Intersectia diferitelor componente dintr-un desen in functie de prioritate

- Intersectia se efectueaza indiferent de tipul componenteii si inaltime (orizontala, verticala, inaltime diferite).
- Intersectia se bazeaza pe proprietatea **Prioritate**.
- Atributul de **prioritate** poate fi setat si in paleta de **proprietati** sau in caseta de dialog **modificare atribute**.
- De asemenea, puteti vedea intersectia in planul etajului (de exemplu, pentru diferite inaltime).

Nu puteti modifica ulterior **prioritatea** in paleta **Proprietati**. Acest lucru are avantajul ca intersectia componenteii cu toate elementele intersectate este imediat recalculata fara a fi nevoie sa efectuati in mod explicit o  **Actualizare 3D**.

Nota: Pana acum, puteati preveni intersectia a doua componente folosind inaltime relative diferite in partea de jos. Acest lucru nu mai este posibil acum; trebuie sa utilizati **prioritatea** in loc.

Dezactivati interactiunea 2D a componentelor

In paleta de **proprietati** veti gasi acum noua optiune de **interactiune 2D** pentru componente sau straturi individuale ale componentelor. Acest lucru va permite sa controlati interactiunea componentelor arhitecturale cu alte componente din planul etajului; reprezentarea 3D nu este modificata.

Optiunea **Interactiune 2D** este activa implicit. Daca dezactivati optiunea, componentele nu se mai intersecteaza in planul 2D al etajului. Anumite linii 2D pot fi ascunse.

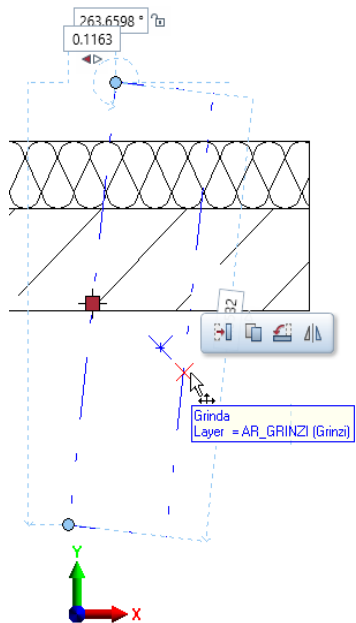


Figura: Optiunea **Interactiune 2D** pentru grinda este dezactivata



Scrierea propriilor scripturi devine tot ce mai usoara

O serie de optimizari din zona **Visual Scripting** faciliteaza acum crearea rapida si simpla a scripturilor personalizate. De exemplu, noul generator de palete permite plasarea selectiva a parametrilor pe mai multe tab-uri. Sfaturile (ToolTips) au fost imbunatatite, si sunt acum acceptate cursoarele. De asemenea, este posibil sa accesati componente suplimentare precum stalpi si grinzi si sa controlati exportul IFC. In plus, actiunile pot fi anulate sau repetate cu un singur clic.


Visual Scripting


Visual Info

Cand sortati un parametru din zona inferioara spre zona superioara a **palettei designer**, primiti acum raspuns vizual despre comportamentul "drag and drop".

Daca trageți parametrul peste pictograma unui  **grup nou** sau un tab existent sau  un nou tab, aceste zone vor fi afisate cu un fundal colorat. Acum plasati parametrul; acesta va fi plasat exact in locatia selectata.


Daca trageți parametrul in zona goala dupa ultima intrare din lista unui tab, veti crea un inlocuitor (**creare grup nou**), in care ulterior puteti insera parametrul.


Cand grupurile sunt  restranse, aspectul triunghiurilor de extensie indica daca grupul contine elemente (▶ triunghi negru) sau daca grupul este gol (▶ triunghi gri). De asemenea, puteti recunoaste un grup inca gol prin faptul ca numele grupului este afisat cu caractere cursive (italic) si cu culoarea gri.

Daca ati facut modificari in continutul scriptului, cum ar fi stergerea sau adaugarea de noduri, veti vedea o nota despre aceasta in paleta de proprietati a Allplan. Vi se va solicita sa porniti  **Start** din nou scriptul in fereastra aplicatiei. Ca urmare, veti vedea parametrii modificati in paleta de proprietati a Allplan.

Anulare / Refacere

Funcțiile anulare si refacere sunt acum disponibile si in aplicatia Visual Scripting (bara de functii si meniul **Editare**).

 **Anulare** (CTRL+Z): va permite sa anulati una sau mai multe actiuni.

 **Refacere** (CTRL+Y): va permite sa refaceti actiuni care au fost anulate.

Modificarea liniei seriei

Daca ati deconectat accidental o linie a unei serii la punctul de intrare, restaurati conexiunea facand clic pe tasta ESC.


Aspectul liniei de serie face acum mai usoara recunoasterea statutului sau de selectie:

- gri si subtire = normal si neselectat
- gri deschis si subtire = cursorul suprapus
- gri inchis si groasa = selectat si meniul contextual deschis

Duplicare nod


Cand **duplicati** (meniul **Editare** sau CTRL + D) un singur nod, numai conexiunile sale de intrare sunt duplicate, conexiunile de iesire nu.


Deconectare

Meniul contextual al unui obiect vizual script din Allplan ofera acum si optiunea  **deconectare**. Puteti utiliza aceasta optiune pentru a rezolva structura relocarii PythonPart. Apoi puteti modifica individual entitatile de proiectare care alcatuiesc instalarea PythonPart.

Anulare / Refacere

Funcitiile anulare si refacere sunt acum disponibile si in aplicatia Visual Scripting (bara de functii si meniul **Editare**).

 **Anulare** (CTRL+Z): Va permite sa anulati una sau mai multe actiuni.

 **Refacere** (CTRL+Y): Va permite sa refaceti actiuni care au fost anulate.

Modificarea liniei seriei

Daca ati deconectat accidental o linie a unei serii la punctul de intrare, restaurati conexiunea facand clic pe tasta ESC.


Aspectul liniei de serie face acum mai usoara recunoasterea statutului sau de selectie:

- gri si subtire = normal si neselectat
- gri deschis si subtire = cursorul suprapus
- gri inchis si groasa = selectat si meniul contextual deschis

Duplicare nod

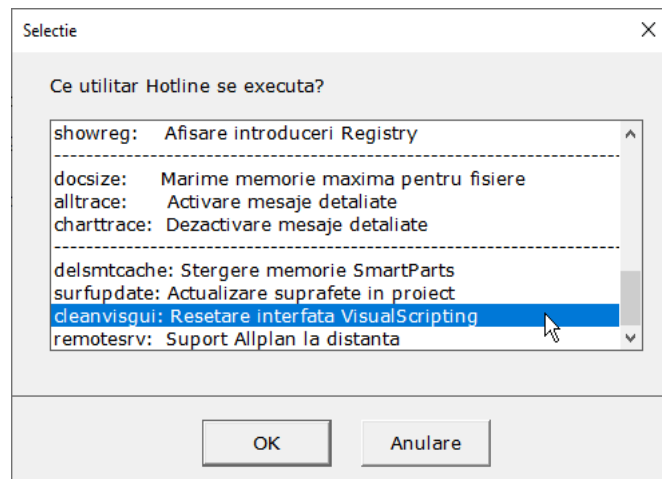
Cand **duplicati** (meniul **Editare** sau CTRL + D) un singur nod, numai conexiunile sale de intrare sunt duplicate, conexiunile de iesire nu.

Deconectare

Meniul contextual al unui obiect vizual script din Allplan ofera acum si optiunea  **deconectare**. Puteti utiliza aceasta optiune pentru a rezolva structura relocarii PythonPart. Apoi puteti modifica individual entitatile de proiectare care alcatuiesc instalarea PythonPart.

Noua functie Hotline "cleanvisgui"

Hotfix **Allplan 2021-0-6** a extins functia hotline **cleanup** (in aplicatia **Allmenu - Service - Utilitati hotline**); a fost integrata initializarea ecranului pentru **visual scripting**. **Allplan 2022** ofera utilitarul hotline **cleanvisgui** pentru acest scop: Prin rularea lui sunt recreate fisierele "PypConWpfDlg.vspfile.xml" si "VisualEditor_WindowLayout.config". Aceasta functionalitate a fost scoasa din **cleanup**.



Armare automata Rapid si precis

Armarea automata pentru grinzi, stalpi, pereti si armatura la strapungere introdusa din **Allplan 2021-1** a fost imbunatatita din multe puncte de vedere. Ca rezultat, sursele PythonParts raman nemodificate chiar si dupa plasare si pot fi editate parametric in orice moment.

Ca o caracteristica noua, puteti defini forme de bare specifice utilizatorului. Continutul legendelor asociative este controlat cu precizie prin filtrele de desen. O alta caracteristica actualizata este posibilitatea copierii armaturilor, inclusiv sectiuni si descrieri. Acest lucru economiseste mult timp atunci cand afiseaza un numar mare de situatii de armari similare.

Selectare armare automata direct

Acum puteti selecta PythonParts pentru generarea armaturii automate pentru grinzi, stalpi si pereti si armare automata la strapungere direct din Bara de actiuni. In grupa de actiuni **Structuri de inginerie**, gasiti acum noua grupa de functii **Armare automata**. Alternativ, PythonParts pot fi apelate din paleta **Biblioteca Standard** ▶ **PythonParts** ▶ **Armare automata**.

Manager coduri forma

Pana in prezent, codurile de forma folosite in legenda **Lista bare - ACI** erau codificate intern. Acum puteti gasi aceste coduri de forma in directorul Etc din folderul **ShapeCodes** in fisierul text `ShapeCodes_ACI.txt`. Acest lucru va ofera posibilitatea de a modifica codurile de forma existente, precum si de a adauga noi coduri de forma.

Daca doriti sa utilizati codurile de forma modificate numai in proiect sau in standardul de birou, copiatii fisierul text in folderul **ShapeCodes** din folderul respectiv de proiect sau in directorul Std. Retineti ca in directorul Etc fisierele sunt suprascrise in timpul actualizarii.

Cand generati legenda, cautarea fisierului text `ShapeCodes_ACI.txt` se face in folderul **ShapeCodes** din folderul proiectului, directorul Std si directorul Etc. Aceasta inseamna ca fisierul poate exista de mai multe ori cu continut diferit, dar este evaluat numai in functie de prioritatea definita.



Nota: In folderul **ShapeCodes** din directorul Etc veti gasi de asemenea fisierul text `EndPreparations.txt`. In acest fisier veti gasi toate intrarile pe care le puteti utiliza pentru a asocia noul atribut **prescurtare prelucrare finala**. Puteti gasi acest atribut in grupa **inginerie**. Se utilizeaza in legatura cu folosirea mansoanelor. Atributul a fost adaugat, de asemenea, ca parametru in catalogul articolelor la crearea mansoanelor si poate fi atribuit in consecinta. In acest scop, fisierul `Abbreviation_Endpreparation.lst` trebuie alocat in folderul **Lst** al producatorului respectiv de mansoane.

Legende cu filtru desene

În legendele pentru plase, bara de armare și planul de situație, elementele desenelor selectate sunt acum luate în considerare chiar dacă aceste desene nu sunt selectate.

În cazul legendei generale și a legendei pentru izolația termică, peisagistică și simboluri de desen, pe de altă parte, elementele desenelor selectate continuă să fie filtrate numai dacă desenele sunt încărcate ca active sau pasive.

Mutare asociata

Optiunea ca vederile si sectiunile se se mute impreuna cu modelul asociat functioneaza acum si cu functia standard de  **Mutare**, astfel incat pozitia elementelor unul fata de celalalt sa ramana neschimbata; functia de  **mutare asociata** nu se mai aplica.

De asemenea, copierea, copierea simetrica, rotirea vederilor si sectiunilor impreuna cu modelul asociat functioneaza acum cu functiile normale de editare.

Alte noi facilitati

Proiecte sablon

Acum puteti utiliza si doua sabloane de proiect pentru inginerie civila atunci cand creati proiecte. Aveti o varianta in care cofrajul si armatura sunt create impreuna intr-un singur nivel structural si una in care cofrajul si armatura sunt create pe niveluri structurale separate.

Optiuni descriere

Doar administratorii si proprietarii de proiecte pot modifica permanent setarile din optiunile de descriere a armaturii. Utilizatorii fara drepturi de administrator pot schimba setarile doar temporar. Acest lucru se aplica si la alegerea fontului.

Unitatea pentru intrerupere pagina legenda

Daca introduceti o valoare in linia de dialog pentru definirea intreruperii din legenda, aceasta trebuie acum introdusa in unitatea de lungime setata.

Intreruperi in stil Unicode


Pentru a obtine cea mai compacta descriere de armare pentru unitatile imperiale, fractiile sunt acum utilizate in stil Unicode.

Mai multa varietate in constructiile cu otel cu Allplan

Pe baza obiectelor structurilor metalice, imbinarile din otel cu suruburi si sudate au fost recent dezvoltate pentru **Allplan 2022**. Pentru a corespunde varietatii enorme, imbinarile structurale din otel utilizeaza elemente de baza, de exemplu tabla, tije, suruburi sau suduri. Acestea sunt disponibile in noile functii de conectare, dar pot fi, de asemenea, combinate in conexiuni prin scripturi Python. Scripturile sunt accesibile tuturor utilizatorilor si pot fi adaptate, extinse sau chiar complet redefinite pentru alte imbinari de otel.


In plus, sistemul de axe pe care se bazeaza multe structuri din otel a fost imbunatatit in continuare in ceea ce priveste reprezentarea si descrierea. Catalogele de materiale standard sau specifice tarii pot fi descarcate prin Bimplus si conectate la componente. In cazul obiectelor de structuri metalice, s-a adaugat tipul contravantuire. De asemenea, puteti pozitiona obiectele in mod automat, chiar si in desene diferite si atunci cand utilizati Managerul de lucru in retea sau Allplan Share.

Crearea imbinarilor de otel


Cu noua functie  **Toolbox conectare** din grupa de functii **Structuri metalice**, puteti deschide PythonPart pentru a crea conexiuni pentru structuri metalice direct din Bara de actiuni. Daca faceti clic pe functie, se deschide paleta cu parametri PythonParts **Toolbox conectare**, pe care o puteti gasi in **Biblioteca** folderul **Standard** - ▶ **PythonParts** - ▶ **Structuri metalice**.

Setati parametrii fiecarui element in cele doua tab-uri ale paletii **Toolbox conectare**, faceti clic pe butonul de **confirmare** din zona de **pozitionare** la **Creare element** si plasati elementul in pozitia dorita.

Noul obiect structural Contravantuire

Cu noua functie  **structurala Contravantuire** in grupa de functii **Obiecte structuri metalice**, puteti crea acum si contravantuiri in plus fata de stalpi si grinzi. Domeniul de aplicare al parametrilor contravantuirii corespunde cu cel al grinzii si este generat, de asemenea, in acelasi mod ca grinda.

Numere pozitie pentru Obiecte structuri metalice

In paletela Obiecte structuri metalice, sectiunea **Pozitionare** a fost adaugata in tab-ul **Atribute**. Aici definiti expresia pentru **Schema**, precum si valoarea numerica pentru **Numarul de inceput**. Aceste specificatii sunt apoi utilizate pentru a genera **numarul pozitiei** cu noua functie de  **Pozitionare** din grupa de functii **Obiecte structuri metalice**. Pentru a face acest lucru, dupa selectarea functiei, selectati toate obiectele de structuri metalice pentru care doriti sa generati o marca si faceti clic-dreapta pe spatiul de lucru pentru a confirma selectia.

Pentru a genera numerele de marca, toate desenele care sunt active in fundal sunt luate in considerare, in plus fata de desenul activ. Obiecte structuri metalice cu schema identica, numar de inceput identic si parametri si atribute identice primesc acelasi numar de marca.

Nota: Daca nu a fost specificata nicio expresie pentru **schema**, nu va fi generat niciun numar de marca.


Daca modificati obiectele de structuri metalice, numarul marcii este afisat pentru informare. Puteti utiliza numarul marcii ca atribut al obiectului structurii metalice, de exemplu pentru descriere.


Note cu privire la parametrii de pozitionare

- Numarul aleatoriu de caractere „\$” din expresia pentru **schema** determina numarul minim de cifre din numarul marcii cu care se afiseaza marca. Daca, de exemplu **C4\$\$x** este definit ca schema si **8** ca numar de inceput, aveti urmatoarele marci: C408x; C409x; C410x; ... C499x; C4100x; C4101x; ...
- Expresia pentru **schema** si valoarea numerica pentru **numarul de start** sunt stocate in fisierul favorit.
- Daca schimbati manual valoarea implicita pentru **schema** si/sau numarul de inceput, preluand parametrii existenti sau incarcand un fisier favorit la crearea obiectelor structurale, le puteti utiliza pentru toate obiectele suplimentare sau numai pentru obiectul curent.
- Daca **numarul marcii** a fost deja generat si schimbati manual **schema** si/sau **numarul de inceput**, preluand parametrii existenti

sau incarcand un fisier favorit, numerele marilor deja generate sunt sterse si trebuie generate din nou. O notificare atrage atentia asupra acestui lucru.


Controlul pozitionarii dupa modificari

Daca ati creat deja numere de marca pentru obiectele structurale modificate si modificarile au efect asupra pozitionarii corecte, un mesaj apare scurt in partea dreapta jos a ecranului dupa ce ati **inchis** paleta pentru a indica faptul ca exista obiecte cu numere de marca incorecte. Puteti afisa permanent aceasta notificare facand clic pe  **notificari** in bara de statut. Daca nu doriti ca mesajele sa fie afisate automat pentru modificari viitoare, activati optiunea **suprimare mesaj pana la schimbarea proiectului**.

Daca pozitionarea incorecta este corectata, pictograma se schimba in . Acest lucru arata clar ca nu exista obiecte cu numere incorecte de marca.

Alte noi facilitati

Sectiune transversala rotunda pentru grinzi structurale

Ca si in cazul stalpilor pentru structuri metalice, puteti selecta acum  **cercul** ca **forma a sectiunii transversale** pentru grinzi.

Axe ortogonale - extinse si imbunatatite

Pentru axele ortogonale, puteti introduce acum orice denumire in zona **atributelor** din tab-ul **Descriere**, care va fi, de asemenea, salvata in favorite ca proprietate a sistemului de axe.

Cand creati si modificati sistemul de axe, puteti crea acum o axa inaintea primei axe. Puteti face acest lucru fie intuitiv, facand clic pe pozitia din spatiul de lucru, fie introducand o valoare initiala negativa pentru **distantele** din paleta. Mai mult, acum puteti si sterge prima axa.

Intuitiv de utilizat si puternic: Modelare teren si Proiectare drumuri


Functionalitatea pentru modelarea terenului si proiectarea drumurilor a fost complet re-proiectata si include o interfata intuitiva pentru un start mai rapid. In plus, este acceptat importul listelor de puncte, fisierelor LandXML si REB, precum si transferul alinierilor de drum din **Bimplus**. Pentru a optimiza in continuare performanta, zonele relevante pot fi decupate dintr-un model de teren. In plus, numarul de puncte din modelul terenului poate fi redus. Discontinuitatile din teren pot fi modelate prin linii de rupere.

Proiectarea drumurilor suporta modelarea parametrica a liniilor drepte, a curbilor de tranzitie si a arcelor in planul de amplasament si in elevatie. Taluzurile sunt generate independent. Sectiunile longitudinale si transversale pot fi generate si plasate automat conform regulilor predefinite.

Proiectarea utilitatilor plasate sub sau langa drumuri, cum ar fi apa, canalizarea, electricitatea, internetul, gazul natural sau incalzirea urbana este, de asemenea, permisa. Tevile si gurile de vizitare sunt generate si afisate in sectiuni cotate si cu descrieri.

Introducere in proiectare drumurilor

Puteti deschide o scurta introducere la noua parte a programului de proiectare a drumurilor dupa cum urmeaza:

- In partea dreapta a barei de titlu, faceti clic pe  **Ajutor**, apoi faceti clic pe **Integrare Planificare strazi**.

Inovatii valoroase pentru gestionarea atributelor

Datorita importantei sale centrale pentru proiectele BIM, gestionarea atributelor cu **Allplan** si **Bimplus** este in continua dezvoltare. De exemplu, performanta interactiunii dintre **Allplan** si **Bimplus** a fost imbunatatita.

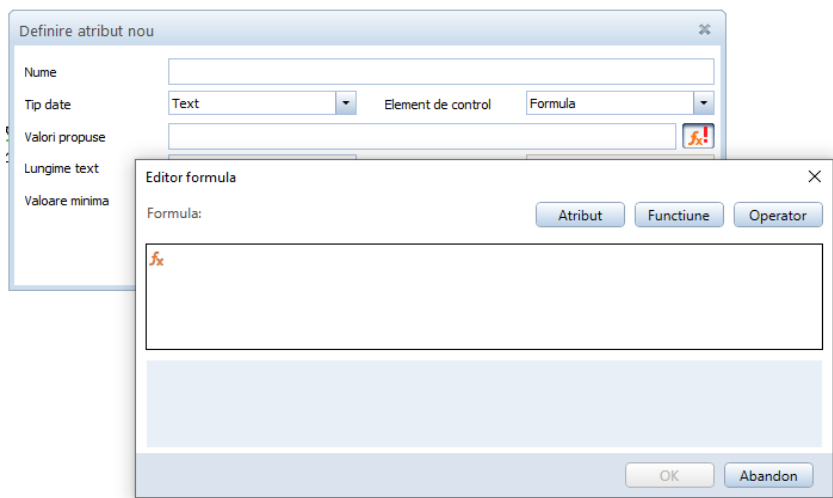
Editorul de formule pentru atribute accepta acum limbajul de programare Python, precum si o verificare a sintaxei pentru detectarea formulelor incorecte. Nu mai exista nicio restrictie privind lungimea atributelor.

Paleta de proprietati a fost, de asemenea, optimizata: Atributele sunt acum grupate in PSet Commons conforme cu standardul IFC, precum si in atribute standard si atribute utilizator. In acest caz, IFC PSet asociat este activat automat prin atribuirea tipului de obiect IFC. In plus, acum este posibil sa alocati IFC PSets in structura de cladire.

Noul editor de formule

Noul **fx** editor de formule va ajuta sa definiti formule si atribute ale formulelor cu o interfata de utilizator simplificata, o imagine de ansamblu mai buna, o selectie mai rapida a atributelor si oferind raspunsuri mai bune cu privire la neconcordantele de sintaxa.

Cand definiti atribute noi, in caseta de dialog **Definire atribut nou**, selectati un **tip de date** pentru care sunt posibile formule (toate cu exceptia **datei**). Pentru element de **control**, selectati **Formula**; apoi este afisata pictograma **fx** cu care deschideti **editorul de formule**.



Editorul de formule cuprinde urmatoarele parti:

Atribut

Listeaza toate atributele in ordine alfabetica. Daca faceti clic pe un atribut, se afiseaza un sfat (ToolTip) cu numele atributului extins si numarul intern; faceti dublu clic pentru a transfera atributul cu numele sau simplu in campul de introducere.

Funcțiune

Listeaza functiile aritmetice disponibile. Daca faceti clic pe o functie, este afisat un sfat (ToolTip) cu un nume extins; faceti dublu clic pentru a transfera functia in caseta.

Operator



Listeaza operatorii posibili. Daca faceti clic pe un operator, este afisat un sfat (ToolTip) cu un nume extins; faceti dublu clic pentru a transfera operatorul in caseta.

Utilizati tastatura pentru a introduce numere, calcule si paranteze imbricate in caseta.

Caseta formulei

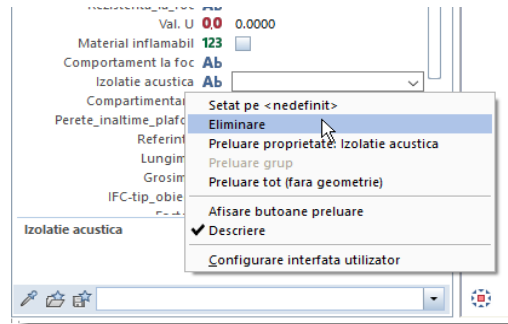
In caseta sunt afisate atributele, functiile si operatorii alesi. De asemenea, puteti face aici intrari si de pe tastatura; atributele care corespund sirului de caractere introdus sunt listate si transferate in campul de introducere cu un clic.

Linia formulei de mai jos afiseaza atributele selectate mai sus cu numerele, functiile si operatorii lor interni. Formula pot contine pana la 2048 de caractere.

Daca formula nu poate fi calculata, pictograma  va aparea in stanga campului de introducere. Daca faceti clic pe pictograma, puneti cursorul in fata erorii si o puteti corecta. Daca formula este corecta, va fi afisata pictograma .

Sterge atributelor direct din paleta Proprietati

In meniul contextual din paleta de **Proprietati**, acum puteti sterge atributele uneia sau mai multor componente: Pentru aceasta, selectati componentele si faceti clic dreapta pe atributul pe care doriti sa il eliminati. Optiunea de **eliminare**, care elimina atributul din componente, este noua in meniul contextual.




Alte noi facilitati

Setari proiect: Setare cale pentru attribute

In versiunile anterioare, grupele de attribute erau intotdeauna stocate in setarile implicite de birou, indiferent de setarile de cale pentru attribute. Acum setarea caii proiectului se aplica nu numai atributelor, ci si grupelor de attribute.

Setari proiect: Schimbati proiectul pentru preluarea resurselor

Daca doriti sa schimbati proiectul din care urmeaza sa fie preluate resursele proiectului in  **Proiect nou, deschidere...** intr-un proiect existent cu calea setata pe **Proiect**, iar ulterior doriti sa schimbati proiectul din care sunt preluate resursele proiectului, trebuie mai intai sa treceti de la **Proiect** la **Birou** si apoi sa confirmati nota si caseta de dialog.

Aceasta reseteaza resursele proiectului la valorile implicite ale biroului; orice modificari aduse vor fi suprascrise.

Apoi reveniti la **Proiect** si utilizati  pentru a selecta proiectul dorit.



Atribute de proiect extinse

Atribute pentru georeferentiere

In **proprietatile proiectului - Alocare attribute** puteti selecta urmatoarele attribute in grupa **georeferentiere** si le puteti atribui valori:

- Sistem coordonate de referinta
- Punct de masurare spre est
- Punct de masurare spre nord
- Inaltime punct de masurare
- Unghiul punctului de masurare

Export atribute goale

Atributele care sunt asociate unui obiect, dar care nu au nicio valoare (atribute "goale") *nu* sunt exportate cu  **Export cantitati**. Atributele goale sunt luate in considerare la  **Export atribute**.

Formule

Formulele pot contine acum pana la 2048 de caractere.

Modificare atribute in Structura de cladire

Cu **Modificare atribute** din meniul contextual al structurii de cladire, puteti asocia acum atribute nivelului structurii site-ului, cladirii, cladirii si etajului sau le puteti schimba pe cele existente sau chiar asocia unele noi.


Prezentarea convingatoare a proiectelor


Capacitatile de vizualizare integrate in **Allplan** sunt deja de mult uimitoare. Pentru versiunea **Allplan 2022**, motorul grafic a fost revizuit astfel incat sa puteti utiliza caracteristicile placilor grafice moderne chiar mai bine pentru performante mai bune si vizualizari convingatoare.




In special, tehnologia Vulkan™ pentru placile grafice NVIDIA® ofera acum avantaje semnificative: NVIDIA® OptiX™ Denoiser utilizeaza inteligenta artificiala pentru a reduce, si mai rapid, zgomotul imaginii din randarile in timp real. Acest lucru scurteaza semnificativ timpul pentru obtinerea imaginilor de inalta calitate. In plus, sunt disponibile noi efecte folosind tehnologia Vulkan™, inclusiv ceata volumetrica, efectul bloom (efecte realiste de lumina) si efectul flare al obiectivului.

Important! Aceste optiuni sunt disponibile numai daca placa grafica suporta tehnologia Vulkan™ pentru accelerarea hardware (recunoscuta prin punctul rosu din bara de titlu a ferestrei grafice relevante). Acesta este, de obicei, numai cazul noilor placi grafice NVIDIA®.


Perspectiva ajustabila direct din bara de functii a ferestrei


Acum puteti comuta intre proiectia paralela si cea centrala direct din bara de functii a ferestrei. In acest scop, noua functie  **Perspectiva** a fost integrata in bara de functii a ferestrei de lucru.

Pana acum, trebuia sa treceti prin functia  **Proiectie libera** (tot in bara de functii a ferestrei) pentru a face acest lucru.

Nota: Atata timp cat  **Perspectiva** este activa, puteti selecta proiectiile standard, dar modelul este intotdeauna afisat in proiectie centrala. Acest lucru este indicat de absenta semnului rosu in pictograma **Proiectie**  (functia  **Perspectiva** este dominanta).

Afisare sectiune cu directia de vizualizare selectata

Cand afisati constructia intr-o sectiune, aveti acum optiunea de a pastra directia de vizualizare setata in fereastra atunci cand selectati denumirea sectiunii dorite in caseta **Afisare sectiune** din bara de functii a ferestrei de lucru. Pentru a face acest lucru, faceti clic pe denumirea sectiunii dorite in afara pictogramei  **Reprezentare cu directia de vizualizare a sectiunii**.

Daca faceti clic pe pictograma  **Reprezentare cu directia de vizualizare a sectiunii** din lista, **selectati** optiunea si apoi faceti clic pe linia de sectiune sau creati sectiunea din meniul **vizualizare**, datele modelului vor continua sa fie afisate cu directia de vizualizare a sectiunii selectate.

Randare RT optimizata pentru placile grafice NVIDIA

Pentru statiile de lucru echipate cu o placa grafica NVIDIA®, filtrul de zgomot NVIDIA® OptiX™ ofera noi posibilitati de vizualizare. Procesul de reducere a zgomotului exploateaza la maxim capabilitatile procesorului grafic NVIDIA®, permitand randari sofisticate si de inalta rezolutie in cel mai scurt timp posibil.

Filtrul de zgomot este disponibil ca post-proces al **randarii**, asa cum este utilizat in tipul de vizualizare **Render RT**. Pentru a face acest lucru, selectati optiunea **NVIDIA OptiX** din paleta **tipului de vedere** pentru metoda de render **Render RT** in zona de **Setari post procesare** sub **Filtrul reducere zgomot**.

Important! Aceasta optiune este disponibila numai daca placa grafica de la NVIDIA® suporta tehnologia Vulkan™ pentru accelerarea hardware (recunoscuta prin punctul rosu din bara de titlu a ferestrei grafice relevante).



Alte noi facilitati

Maparea tonurilor in modul de vizualizare "Animatie"

"Maparea tonurilor" pentru reajustarea zonelor supraexpuse prin reducerea intervalului dinamic (compresie dinamica) este acum disponibila si in tipul de vizualizare **Animatie** sau in toate tipurile de vizualizare definite de utilizator care utilizeaza metoda de render **Render RT**.

Efectele Bloom si Lens in modul de vizualizare "Animatie"


Can utilizati tipul de umbrire **Phong**, modul de vizualizare **Animatie** (sau tipurile de vizualizare personalizate care se bazeaza pe metoda de randare **Umbrit**) va ofera inca doua modalitati noi de a optimiza afisarea pe ecran a modelului dvs.: **Bloom** si efect **Lens**. Ambele setari sunt selectate din paleta de **moduri de vizualizare** ale metodei de randare **Umbrit**.


Atunci cand optiunea Bloom este activata, un inel suplimentar de lumina este plasat in jurul surselor de lumina, cum ar fi soarele sau sursele de lumina punctiforma. Prin urmare, conditia prealabila este ca pentru fundal a fost selectat **cer fizic** in  **Mediu** (selectat) sau una sau mai multe surse de lumina artificiala au fost setate in  **Setare lumini proiect** (selectat).

Cand efectul Lens este activat, in imagine sunt intercalate reflectii de lumina circulare suplimentare (comparabile cu reflexia unei surse de lumina intr-un obiectiv al camerei - fotografiere in contra lumina).

Important! Ambele efecte pot fi afisate pe ecran numai daca statia de lucru este echipata cu o placa grafica care accepta tehnologia Vulkan™ (recunoscuta prin punctul rosu din bara de titlu a ferestrei grafice relevante). La randarea imaginilor, *nu* se tine cont de niciunul dintre efecte.

Ceata (volumetrica) - in modul de vizualizare "Animatie"


Anterior, ceata era setata din  **Optiuni (Interfata desktop** - zona **Animatie**). Aceasta optiune poate fi gasita acum in setarile pentru

 **Mediu** (grupa de actiuni **Vizualizare**, grupa de functii **Suprafete, Lumina**). Optiuni mult mai detaliate sunt acum disponibile aici.

In plus, daca este utilizat tipul de umbrire **Phong** in **Animatie** (metoda de randare **Umbrit**), ceata este afisata ca ceata *volumetrica*. Acest lucru *nu* se aplica celorlalte tipuri de umbrire sau randari ale peisajului curent! In acest scop, este inca utilizata o reprezentare omogena de ceata.

Important! Efectul de ceata poate fi afisat volumetric pe ecran numai daca statia de lucru este echipata cu o placa grafica care accepta tehnologia Vulkan™ (recunoscuta prin punctul rosu din bara de titlu a ferestrei grafice relevante).


Lumina si umbra in modurile de vizualizare "Ascuns" si "Schita"

Pozitia soarelui definita in  **Mediu** poate fi utilizata pentru situatia de iluminare in modurile de vedere **Ascuns** si **Schita**. De asemenea, poate fi afisata o umbra rezultata.



Ambele setari sunt selectate din paleta **Tip vedere** ale metodei de afisare **Ascuns** respectiv **Schita**.

Cerul fizic ca fundal implicit pentru tipurile de vizualizare "Animatie" si "Render RT"

Pentru tipurile predefinite de vizualizare **Animatie** si **Render RT**, fundalul implicit din fereastra grafica este acum setat la **cer fizic** (anterior era **culoare**).

Aceasta setare poate fi modificata din  **Mediu** (grupa de actiuni **Vizualizare**, grupa de functii **Suprafete, Lumina**).

Inregistrati filme in modurile Schita, Filar sau Ascuns

Daca doriti sa inregistrati filme utilizand  **Setare traseu camera** sau  **Inregistrare film** (ambele aflate in grupa de actiuni **Vizualizare**, grupa de functii **Camera**), puteti acum utiliza si metodele de randare **Schita**, **Filar** si **Ascuns**, care sunt cunoscute din tipurile de vizualizare cu acelasi nume.

Setarile selectate pentru metoda de randare respectiva din tipurile de vedere asociate *Predefinite* (*nu* dintr-un tip de vedere *personalizat*)

sunt utilizate automat ca parametri (vedeti paleta "**Tip vedere**" in Ajutor Allplan).


Grupa de actiuni "Vizualizare" acum si in rolul "Mediu"


Grupa de actiuni **Vizualizare** este acum inclusa si in rolul **Mediu**.

Modificati vederile si sectiunile rapid si usor

Cu **Allplan 2022**, vederile si sectiunile au fost optimizate in continuare. De exemplu, proprietatile pot fi acum usor transferate utilizand paleta de proprietati, meniul contextual sau asistentii. Vizibilitatea si reprezentarea obiectelor pot fi controlate cu precizie folosind desene si layerele, precum si selectarea si deselectarea explicita. Zona vizibila poate fi ajustata rapid si usor utilizand indicatorii.



Preluare Proprietati

Acum, cand creati vederi si sectiuni, puteti prelua proprietatile vederilor si sectiunilor existente din spatiul de lucru sau din asistenti facand clic pe  **Preluare** in meniul contextual.


De asemenea, puteti aplica parametrii unei vederi sau sectiuni existente atunci cand o creati sau o modificati facand clic pe  **Preluare proprietati** din chenarul paletii.

Selectati elemente pentru afisare

Cand creati si modificati vederi si sectiuni, puteti selecta acum direct ce elemente trebuie luate in considerare pentru afisare. Pentru a face acest lucru, mergeti la zona de **filtru**, apoi la **Introducere** si apoi alegeti **Selectie**; apoi puteti selecta elementele pe care doriti sa le afisati. Pentru a confirma, faceti clic-dreapta in spatiul de lucru.

Retineti ca, in functie de setarea pe care ati ales-o pentru optiunea **Introducere**, selectarea elementelor prin buton sau functia de  **eliminare / adaugare elemente** va avea ca rezultat afisari diferite. In timp ce setarea **Toate** pentru **Introducere** nu afiseaza elementele afisate in culori evidentiata, setarea **selectie** afiseaza numai aceste elemente. Cand comutati intre setarile **Toate** si **Selectie**, selectia facuta utilizand butonul sau functia de  **eliminare / adaugare elemente** este resetata.


Optiuni extinse pentru Axe ortogonale

Cand definiti pozitia descrierii axei pentru un sistem de axe pe care l-ati creat utilizand functia  **Axe ortogonale**, puteti defini suplimentar o deplasare punctul de pornire al liniilor grilei in optiunile de intrare si, optional, puteti crea o descriere.

Pentru vederile in directia z, axele sunt acum complet afisate in directia x si y.

Alte noi facilitati

Simbol directie pentru Stilul Standard US

Daca selectati **Stilul standard US**, selectia pentru partea simbolului de directie a fost extinsa. Acum puteti crea simbolul directiei in directia de vizualizare si pe  **ambele parti** ale obiectului sectiunii.

Selectarea obiectelor utilizand indicatori

Acum puteti edita intuitiv linia de sectiune utilizand **modificarea directa a obiectelor**. Dupa ce ati selectat-o facand clic pe ea, indicatorii si dialogurile obisnuite sunt disponibile pe obiectul sectiunii.

Sectiuni de vederi / sectiuni

Cand creati o sectiune dintr-o vedere / sectiune existenta, casetele de intrare pentru **nivelul superior** si **nivelul inferior** sunt acum intotdeauna ascunse. Aceasta inseamna ca acum trebuie sa reglati inaltimea ulterior pentru sectiuni in directia z, daca este cazul.

Un stil de hasurare mai bun

Datele modelului georeferentiat sunt de obicei disponibile in forma rotita. Daca sectiuni din aceasta sunt create in directia z si rotite la orizontala, hasura este acum afisata corect.

Diverse imbunatatiri in cotare

Cu **Allplan 2022**, este posibila si cotarea asociativa a unghiurilor, razelor si arcelor. Suplimentar, ajustarea cotelor existente a fost optimizata. In plus, sunt posibile texte suplimentare, iar cotarea elevatiei poate fi rotita.

Cotarea curba a fost imbunatatita

Cotarea curba a fost actualizata si adaptata la cotarea liniara:

- Optiunea **asociativ** este acum disponibila si pentru cotarea curba.
- Cotarea asociativa a peretilor circulari si spline este acum posibila cu axa de perete activata.
- Selectia parametrilor a fost unificata; de aceea, veti vedea caseta de dialog cunoscuta pentru liniile de cota drepte. Toti parametrii pot fi folositi acum si cu cotarea curba.
- Cand creati o cota curba, aceasta este afisata ca o previzualizare.
- Cotarea curba este acum procesata ca o cotare liniara.
- Inaltimea ferestrei, inaltimea parapetului si camerele sunt identificate si preluate de liniile de cota.
- Parametrii liniei de cota sunt afisati in paleta de **proprietati** si pot fi modificati acolo.
- Toate cotele curbe primesc denumirea de cotare curba (de exemplu, in paleta de **proprietati**, in paleta de **obiecte** sau in **informatiile despre element**).


Cotarea unghiurilor imbunatatita

Cotarea unghiurilor a fost imbunatatita

- Optiunea **asociativ** este acum disponibila si pentru cotarea unghiurilor.
- Selectia parametrilor a fost unificata: Toti parametrii cunoscuti din cotarea liniara pot fi folositi acum si pentru cotarea unghiurilor.

Alte noi facilitati

Mutare (text) cota

In  **Mutare cota**, exista acum noul buton **liber**: Daca este apasat acest buton, puteti plasa textul cotei in orice pozitie. Pana acum, trebuia sa dezactivati ambele butoane **paralel** si **perpendicular** pentru a face acest lucru.

Text suplimentar pentru liniile de cota asociative

Acum puteti introduce text suplimentar pentru liniile de cota asociative existente.

Selectati linia de cota. Puteti vedea parametrii liniei de cota in paleta **Proprietati**. Selectati sectiunea pentru care doriti sa adaugati un text suplimentar, selectati optiunea **Afisare text additional** si introduceti textul dorit in **Text additional**.

Picior ca unitate text cota

Ca o alta unitate de masura imperiala, acum puteti seta cotarea in **picioare**. Afisarea textului cotei se face ca un numar zecimal cu 4 cifre sau 2 zerouri dupa punctul zecimal.

Detectati erorile mai rapid datorita codificarii culorilor


Incepand cu **Allplan 2022**, obiectele nu numai ca pot fi filtrate rapid prin intermediul paletii de obiecte, ci si afisate colorat utilizand codificarea prin culori. Aceasta permite afisarea clara a proprietatilor componentelor si verificarea dintr-o privire. Atributele care nu au fost asociate sau au fost asociate incorect pot fi astfel recunoscute rapid.

Paleta Obiecte

Coloana suplimentara pentru codificarea culorilor

Pentru a imbunatati si mai mult controlul modelului, puteti selecta o culoare pentru toate obiectele din antetul paletii de **obiecte**. Puteti selecta din 256 de culori standard Allplan folosind o lista derulanta. Puteti dezactiva si reactiva culoarea utilizand pictograma des/inc.

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


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

Puteti specifica culoarea 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.

Puteti combina codificarea culorilor cu transparenta. Operatiunile sunt similare transparentei si vizibilitatii.

Toate selectate invizibile

In partea superioara a paletii **obiecte**, a fost adaugat un nou buton care  **ascunde tot ceea ce este selectat**.

Aceasta va permite sa setati toate elementele selectate la invizibil.

Filtru dupa atribute "Nume stil"

Acum puteti filtra obiecte (pereti) cu atributul **nume stil** in paleta

Obiecte -  **Sortare dupa atribut**. Conditiya prealabila este ca

 **atributul care urmeaza sa fie sortat** sa fie specificat ca primul nivel.

Aceasta deschide caseta de dialog de **selectare a atributelor**, unde puteti selecta atributul **nume stil** (grupa de atribute **Arhitectura - General**).

Baza fiabila pentru planificarea costurilor


Determinarea cantitatilor este o sarcina esentiala in procesul de proiectare. Cu **Allplan 2022**, nu doar cantitatile continute in model (de exemplu, metri cubi de beton) pot fi evaluate. Este posibil, de asemenea, sa se obtina cantitati care nu au fost modelate (de exemplu, metri patrati din suprafata cofrajului). Aceasta ofera o baza fiabila pentru planificarea costurilor.

Colaborare fiabila pentru proiectele OpenBIM

Schimbul eficient de date este o prioritate pentru ALLPLAN.

Allplan 2022 si **Allplan Bridge** suporta si noul standard IFC 4.3. Acest lucru a fost extins in mod special pentru proiectele de infrastructura, cum ar fi podurile, drumurile, caile ferate si caile navigabile. Imbunatatite sau adaugate recent este si importul de date din SketchUp (.skp) si Wavefront (.obj), care pot transfera date care au atat proprietati geometrice, cat si vizuale. Acest lucru va permite sa importati o varietate de obiecte, precum si scanari laser (de exemplu, Zephyr sau RealityCapture). In plus, acum puteti exporta date de armare cu mansoane.

Noul format OBJ pentru importul de modele

Cu  **Import date OBJ** puteti acum sa importati modele la calitate inalta in Allplan, modele disponibile ca fisiere OBJ. Din aceasta sunt create obiecte Allplan. Daca sunt disponibile materiale, acestea sunt importate si plasate direct pe model cu coordonatele UV.

Puteti face schimb de date cu sisteme de puncte (nori de puncte), de exemplu, Zephyr, Reality Capture, utilizand datele OBJ.

Import SketchUp, Import OBJ

In **Allplan** puteti atribui un singur material unui obiect. Daca un fisier SKP sau OBJ contine un obiect caruia ii sunt atribuite mai multe materiale sau suprafete, atunci acest obiect este impartit in mai multe obiecte in timpul importului, in functie de material; subobiectele cu acelasi material sunt apoi combinate din nou. Aceasta va afisa corect obiectul in **Allplan**.

Printre altele, sunt adoptate urmatoarele proprietati pentru materiale: Culoare, textura cu canale de culoare si transparenta.

Modelul 3D este plasat pe document cu coordonatele definite in timpul crearii.

Suprafetele si texturile sunt salvate in proiect ca `\design\SKP-Import\nume model` sau `\design\OBJ-Import\nume model`.
Daca se gasesc suprafete identice, veti primi un mesaj. Puteti inlocui sau pastra suprafetele existente.

Import din SketchUp V2021

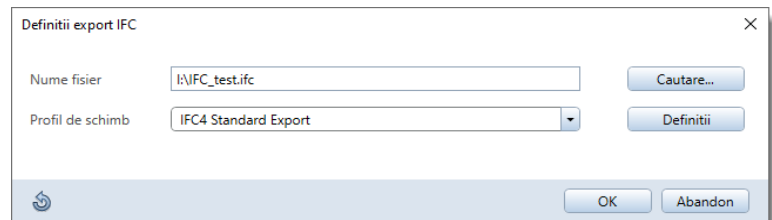
Acum puteti utiliza si datele SketchUp versiunea 2021 pentru importuri.

Interfata IFC

Interfata imbunatatita pentru importul IFC si exportul IFC

Interfata pentru  **Import date IFC** si  **Export date IFC** a fost imbunatatita. Casetele de dialog pentru alegerea fisierelor si setarea optiunilor in timpul transferului au fost combinate si simplificate.

Daca ati specificat deja setarile sau daca utilizati un favorit de transfer, trebuie doar sa specificati calea si numele fisierului pentru destinatie - si gata. Daca doriti sa specificati parametrii pentru export sau import, faceti clic pe **Definitii**; se va deschide caseta de dialog si puteti specifica optiunile din tab-uri ca si pana acum.



Profile de transfer pentru importul IFC si exportul IFC

Au fost dezvoltate profile de schimb suplimentare pentru **exportul datelor IFC**.

Acum puteti utiliza urmatoarele profile de schimb pentru export:

- IFC2x3 Coordination View 2.0
- IFC2x3 Standard Export
- IFC4 Reference View
- IFC4 Standard Export
- IFC4.3 Standard Export
- Autodesk Revit
- G&W California IFC2x3
- G&W California IFC4
- Orca IFC2x3
- Orca IFC4

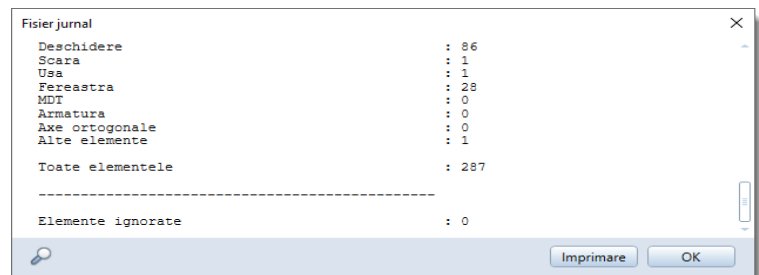
Ca si pana acum, puteti utiliza urmatoarele profile de schimb pentru de import:

- Autodesk Revit
- G&W California

Faceti clic pe butonul **Despre...** pentru a afisa informatii suplimentare despre profilul de schimb.

Jurnal imbunatatit

Dupa finalizarea transferului de date, veti primi un jurnal; la sfarsitul acestuia, elementele ignorate (de exemplu, obiecte fara geometrie) sunt listate sortate dupa tip. Pentru o prezentare mai buna, categoriile individuale sunt acum afisate restranse.



Fisier jurnal	
Deschidere	: 86
Scara	: 1
Usa	: 1
Fereastră	: 28
MDI	: 0
Armatura	: 0
Axe ortogonale	: 0
Alte elemente	: 1
Toate elementele	: 287

Elemente ignorate	: 0

Imprimare OK

Atribute IFC

Pentru noul profil de schimb "IFC4 Reference View" si certificarea planificata, au fost facute diverse ajustari si adaugiri in Allplan.

Atributele IFC pentru nodurile din structura de cladire

Acum puteti asocia atribute tuturor nodurilor din structura cladirii (cum ar fi cladirile), de exemplu, pentru evaluarea adreselor:

- Departament
- Adresa (stada, numar casa, sufix adresa)
- Cutie postala
- Oras
- Regiune
- Cod postal:
- Tara

Aceste atribute vor fi incluse la exportul IFC al datelor.

Obiecte 3D cu tip de obiect IFC in mod implicit

Anumite obiecte 3D sunt acum create in mod implicit cu atributul de tip **obiect IFC** si li se atribuie valoarea **nedefinit**.

- Linie 3D
- Cub (piramida), sfera, cilindru
- Corpuri, corpuri convertite

Alte tipuri de obiecte IFC

Pentru noul profil de schimb "IFC4 Reference View" si certificarea planificata, au fost facute diverse ajustari si adaugiri in Allplan.

Lungimea intregului perete



Conform documentatiei IFC, lungimea unui perete de tip IfcWall (poligonal sau cu grosime variabila) ar trebui sa fie intreaga lungime nominala a peretelui de-a lungul liniei centrale a peretelui, chiar daca acesta difera de calea peretelui. Urmatoarele modificari rezulta pentru exportul IFC al unui perete complet:

- **Lungimea @220@** unui perete total in **Allplan** este acum calculata dupa normele IFC.
- **Grosimea @221@** unui perete total este acum calculata ca suma grosimii straturilor individuale.
- Pentru **lungimea_absoluta @198@** si **grosimea_absolutia @199@** a unui perete total, extensia maxima in directia axelor x-y este acum calculata.

IfcMaterialLayerSet

„IfcMaterialLayerSet” poate fi acum atribuit pieselor si poate primi direct un nume; acum este folosit atributul "referinta” pentru el. Modul de asociere a atributului "codetext” unei parti sau primului strat al unei parti nu mai este necesar.

Tip IFC pentru ferestre si usi SmartPart

Acum puteti atribui **Tip IFC** in tab-ul **Setari** atunci cand creati  **ferestre SmartParts**, precum si  **usi si porti SmartParts**. Daca selectati optiunea **Standard**, tipul IFC detectat va fi selectat si afisat automat. Optiunea **Personalizat** va permite sa selectati si sa atribuiti tipul dorit de IFC.

Atribute geometrice ale stalpilor

Pentru a respecta standardul IFC, atributele geometrice ale stalpilor sunt redenumite in timpul exportului IFC:

- Inaltime (@222@) devine lungime
- Lungime (@220@) devine latime
- Grosime (@221@) devine adancime

Schimb de date cu programe CAFM (de exemplu, Waveware) prin DWG

Incepand cu **Allplan 2021**, o amprenta de camera poate fi utilizata pentru a plasa punctul de baza intr-o camera. Camerele (inclusiv amprentele) sunt recunoscute in programele CAFM, cum ar fi **Waveware**.

Pentru schimbul de date cu **Waveware**, puteti utiliza acum noul ecran descriere **Amprenta camera FM**, care evalueaza destinatia, functia si suprafata locuibila (fara unitate de masura m2) a unei camere. Puteti gasi **Amprenta camera FM** in **Selectie text variabil** - director **Standard** - fisier **1 amprenta camera**.

Nota: Pentru ca punctul de baza sa fie plasat prin amprenta camerei, trebuie sa setati mai intai urmatoarea cheie de Registry:

Selectati calea

Computer\HKEY_CURRENT_USER\Software\Nemetschek\Allplan\2022.0\Settings\ODX Data, creati intrarea **UseRoomReferencePoint** daca este cazul si introduceti o valoare *diferita de zero* pentru aceasta.

Detalii pot fi gasite in Ajutor Allplan in "Transferati camere in programul waveware CAFM, ca DWG".

Un rol nou in Bara de actiuni: Executie - executarea lucrarilor de constructie

BIM si digitalizarea nu se limiteaza la procesul de planificare, ci joaca si un rol din ce in ce mai important in constructii. In consecinta, procesul de constructie este deja luat in considerare mai mult in timpul proiectarii si prefabricarii. **Allplan 2022** suporta acest trend. Pentru planificarea santierelor, in special, sunt incluse obiecte noi, cum ar fi macarale si pompe de beton.

Nou: Proiectarea podurilor din grinzi prefabricate

Cu **Allplan Bridge 2022**, optiunile pentru modelarea parametrica au fost din nou extinse semnificativ. Un accent special il reprezinta proiectarea podurilor prefabricate cu grinzi. Curbele de tip "bloss" sunt, de asemenea, acceptate pentru proiectarea podurilor de cale ferata.

PythonParts, care au fost utilizate in Allplan Bridge inca de la versiunea 2021-1, sunt acum afisate in detaliu in Allplan Bridge, inclusiv armaturile parametrice si accesoriile. Proiectarea si verificarile bazate pe coduri pot fi acum efectuate in conformitate cu standardul american AASHTO LRFD pe langa Eurocod.

Pentru o utilizare mai buna, functiile de anulare si refacere sunt acum posibile pe tot parcursul.

Nou in ALLPLAN: Solutie pentru proiectarea si producerea elementelor prefabricate

Integrarea brandului anterior independent Nemetschek PRECAST SOFTWARE ENGINEERING a adaugat o solutie pentru proiectarea si fabricarea elementelor prefabricate in portofoliul ALLPLAN. Deoarece Planbar se bazeaza deja pe platforma Allplan, aceasta deschide noi posibilitati pentru clienti: Arhitectii, inginerii si companiile de constructii pot transfera modele BIM complet digital catre productia industrială, inclusiv conexiunea la sistemele MES si ERP. In plus, instalatiile prefabricate se pot baza pe modelele BIM existente de la proiectanti si le pot integra direct in procesul de productie.

Ca prim pas, sistemul de licentiere Allplan este acum disponibil si pentru Planbar. In continuare, se va lucra la fuzionarea celor doua produse. Clientii beneficiaza deja de dezvoltari specifice prefabricatelor, cum ar fi noua interfata openBIM IFC4precast sau planuri create automat cu sectiuni, linii de cota si descrieri.

Optimizari multiple in Bimplus

Platforma deschisa BIM **Bimplus** pentru colaborare interdisciplinara ofera o varietate de imbunatatiri care accelereaza incarcarea modelelor mari, simplifica masurarea si optimizeaza gestionarea documentelor.

In plus, documentele si link-urile pot fi atasate acum in Managerul de probleme si prezentari, iar proprietatile din Managerul de probleme pot fi personalizate. Si in cele din urma, acum este posibil exportul obiectelor selectate in format IFC.

Autentificare unica pentru serviciile web Allplan

Conectarea a fost combinata pentru serviciile web Allplan: Odata ce sunteti conectat la un serviciu web, sunteti automat conectat la toate celelalte servicii web la care sunteti inregistrat (in prezent, cu exceptia Allplan exchange):

- Allplan Connect
- Allplan Bimplus
- Allplan Share
- Allplan Shop
- Allplan Campus