

ALLPLAN 2006

Organizarea proiectului

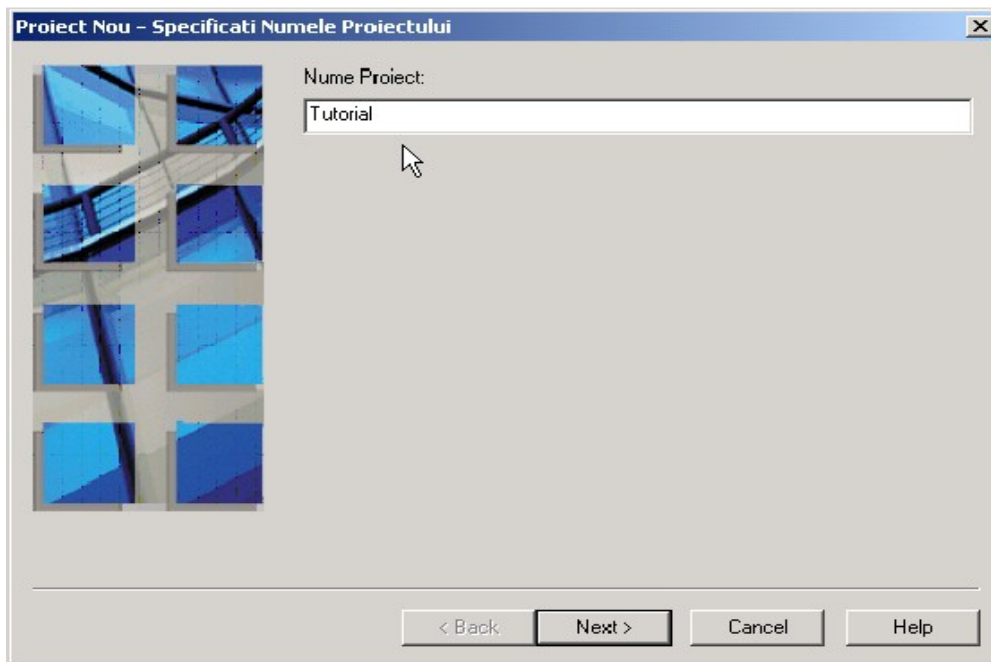
Structura proiectului, adica felul in care organizati datele, este o parte esentiala a oricarui proiect de constructii. O structura logica si eficienta va permite sa localizati datele de care aveti nevoie fara sa efectuati cautari laborioase.

Crearea unui proiect

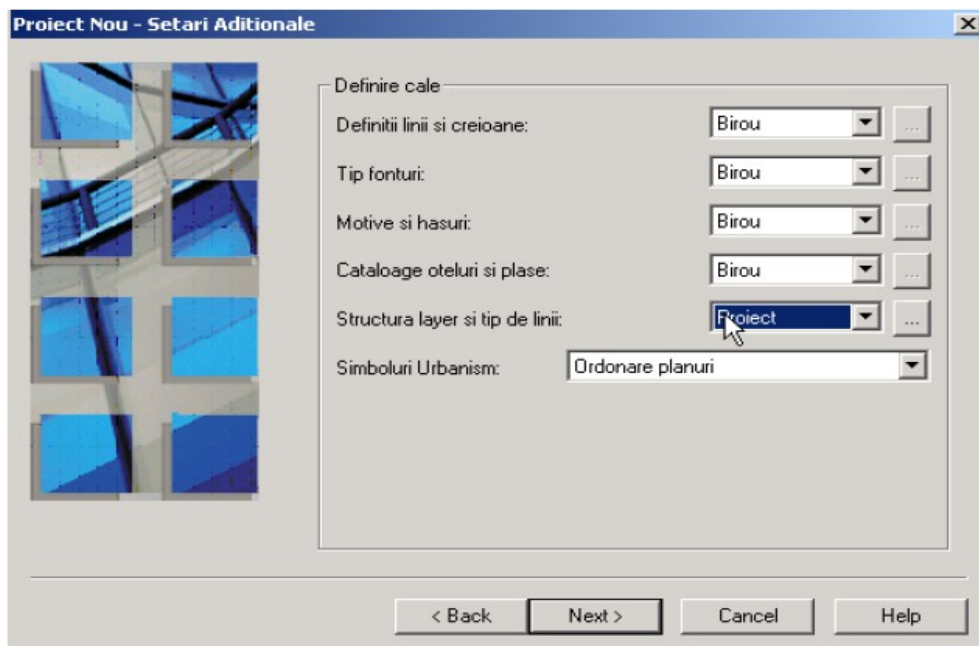
1 In meniul Fisier, dati click pe **Deschidere proiect....**

Se deschide fereastra Selectie proiect.

2 Dati click pe **Proiect Nou ...**



3 Introduceti pentru nume proiect **Tutorial** si dati click pe **Next**.





- 4 Setati definitii creioane, fonturi, motive, hasuri, structura layere pe **Birou** si dati click pe **Next**.
- 5 Confirmati pentru urmatoarele casete de dialog dand click pe **Next** si respectiv pe **Finish**.
- 6 Se va deschide proiectul nou creat.


De fiecare data cand creati un proiect nou, puteti specifica daca creioanele, tipurile de linie, stilurile de hasurare, fonturile și cataloagele de materiale disponibile acelu proiect au la baza standardul biroului de proiectare sau daca sunt specifice proiectului. In practică, in general, se foloseste standardul biroului de proiectare.

BIROU: Alegeti aceasta optiune daca doriti ca diferite proiecte din cadrul biroului de proiectare sa foloseasca aceleasi setari (pentru hasuri, tipuri de linie etc.). Daca lucrati in retea, standardul biroului de proiectare va fi acelasi pentru toate calculatoarele si numai utilizatorii cu privilegii speciale pot sa-l modifice.

PROIECT: Alegeti aceasta optiune daca doriti sa modificati elementele standard ale programului (de exemplu motive si hasuri) astfel incat sa evitati neconcordante la schimb de date cu alti utilizatori Allplan.

Crearea mapelor

- 1 Dati click pe  **Deschidere si activare**.
- 2 Inchideti structura de desene pentru mapa 0 dand click pe semnul minus din dreptul mapei denumite **<Fara mapa>** in caseta de dialog Selectie mape si desene.
- 3 Dati click pe  **Creare mapa in stanga sus**, introduceti denumirea mapei si apasati ENTER pentru a confirma.

Pentru a atribui desene mapei nou create, apasati butonul  pentru a afisa lista de desene; selectati desenele de care aveti nevoie din partea dreapta a ferestrei de dialog si positionati-le in mapa folosind drag&drop. Sunt disponibile 6000 de desene pentru fiecare proiect.

Managementul Layer-elor si Structuri de Layere

Layer-ele asigura un mijloc aditional de organizare a unei structuri in cadrul desenelor. Metaforic vorbind, un layer este o folie transparenta in care se deseneaza elementele unei categorii specifice (pereti portanti, pereti neportanti, stalpi etc). Layer-ele pot fi setate vizibil / invizibil.

Folosirea layer-elor reduce nevoia de trecere frecventa de la un desen la altul si asigura existenta in acelasi desen a elementelor asociative – cotele peretilor, cotele de nivel etc. – ele se gasesc in acelasi desen dar totusi se pot ascunde de pe ecran sau la plotare.

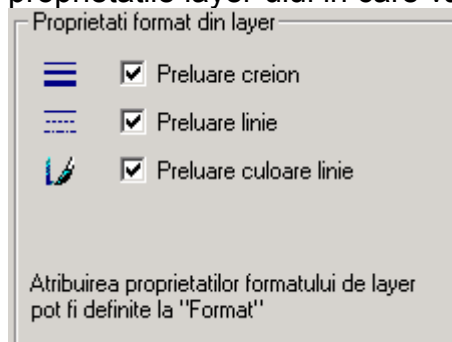
Definirea Layer-ului in care se va desena

Orice element este desenat intr-un layer specific. Layer-ul in care este desenat elementul se bazeaza pe functia cu care se deseneaza. De exemplu, o linie si un perete sunt desenate in layere diferite.

Selectarea layer-ului in care se deseneaza este guvernata de urmatoarele setari: Cand activati o functie (ex., Linie) pentru prima data, un layer specific este selectat in mod automat drept layer-ul actual. Selectarea layer-ului respectiv depinde de functia pe care ati activat-o. Acest lucru este posibil numai daca optiunea **Selectie automata a layerelor la selectarea modulelor** este activata in caseta de dialog **Layer**. Daca aceasta optiune este deselectionata, layer-ul **Standard** este folosit intotdeauna.

Utilizarea Proprietatilor de Format ale Layer-elor

Fiecarui layer ii pot fi predefinite urmatoarele caracteristici: **grosime creion**, **tip de linie** si **culoare linie**. In caseta de dialog **Layer**, puteti specifica daca elementul va prelua proprietatile layer-ului in care va fi desenat.



Vizibilitate Layere

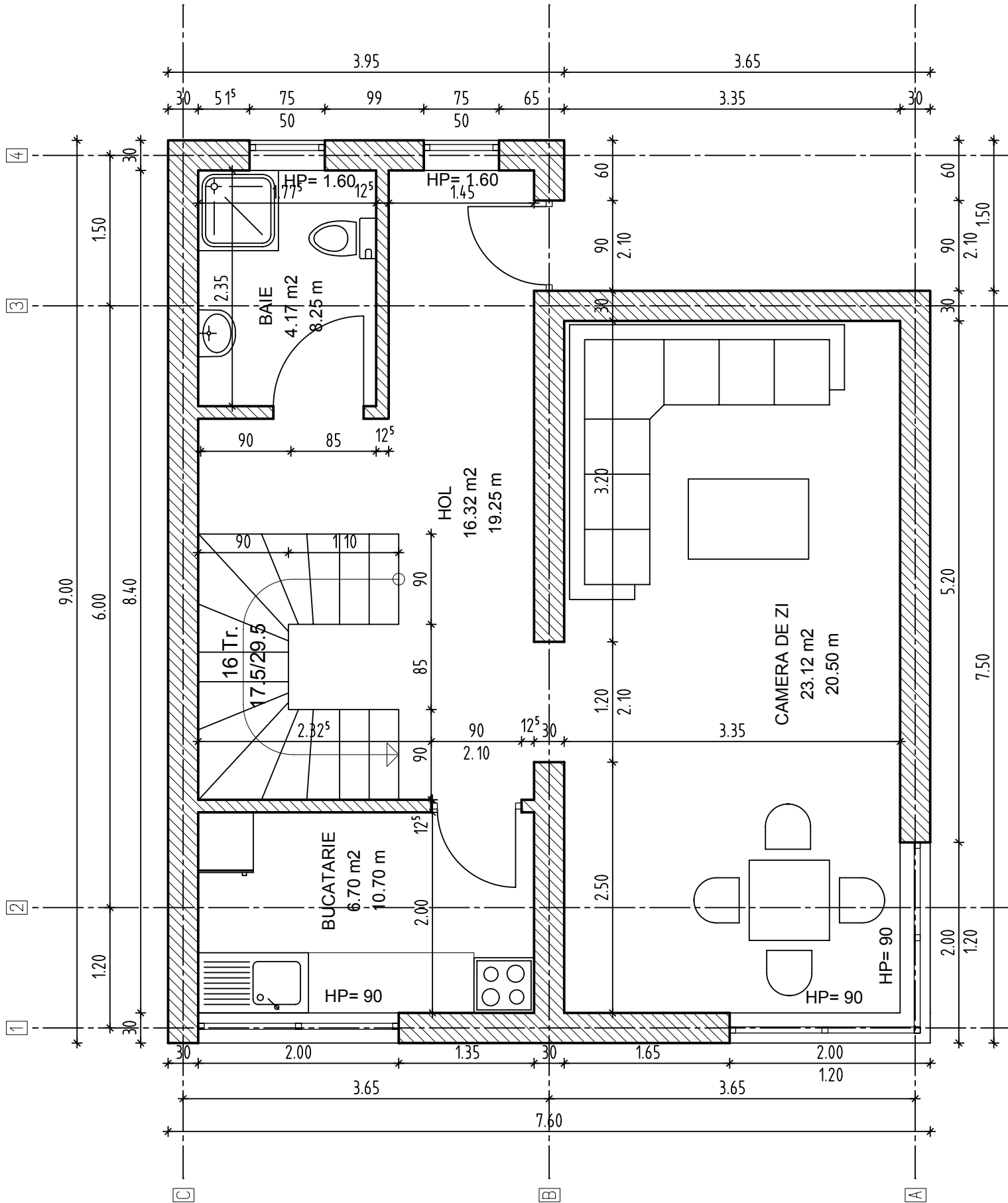
Exista diferite optiuni de vizibilitate layere. Acestea controleaza modul de afisare a layer-elor. Statutul layer-ului este caracterizat de icon-urile din caseta de dialog **Layer**, pagina **Selectie Layer / Vizibile**:

Icon	Statut	Explicatie
	Actual	Cand desenati un element, acest layer este atribuit.
	Prelucrabil	Elementele din acest layer sunt vizibile si pot fi modificate.
	Vizibil, blocat	Elementele din acest layer sunt vizibile dar nu pot fi modificate.
	Invizibil, blocat	Elementele din acest layer nu sunt vizibile si nu pot fi modificate.

Puteti seta layer-ele astfel incat sa fie vizibile sau invizibile, in acest mod afisand / ascunzand elementele care se afla in acele layere.

In acest mod, puteti ascunde repede elementele de care nu aveti nevoie in faza de proiectare curenta, modifica elementele din layer-ele, verifica planul si observa daca elementele sunt atribuite layer-elor dorite

Nota: In caseta de dialog **Layer**, folositi optiunea **Reprezentare layere blocate** pentru a afisa elementele din layer-ele blocate cu o anumita culoare (pentru identificare usoara).



Proiectul Cladirii

Veti desena un parter si o mansarda (puteti vedea planurile in paginile urmatoare). Pe masura ce desenati, ALLPLAN FT va genera in fundal modelul tridimensional al cladirii, care poate fi vizualizat in orice moment.

Pe parcursul proiectului veti utiliza instrumente de baza arhitecturale cum ar fi: pereti, usi, ferestre, plansee, acoperis etc.

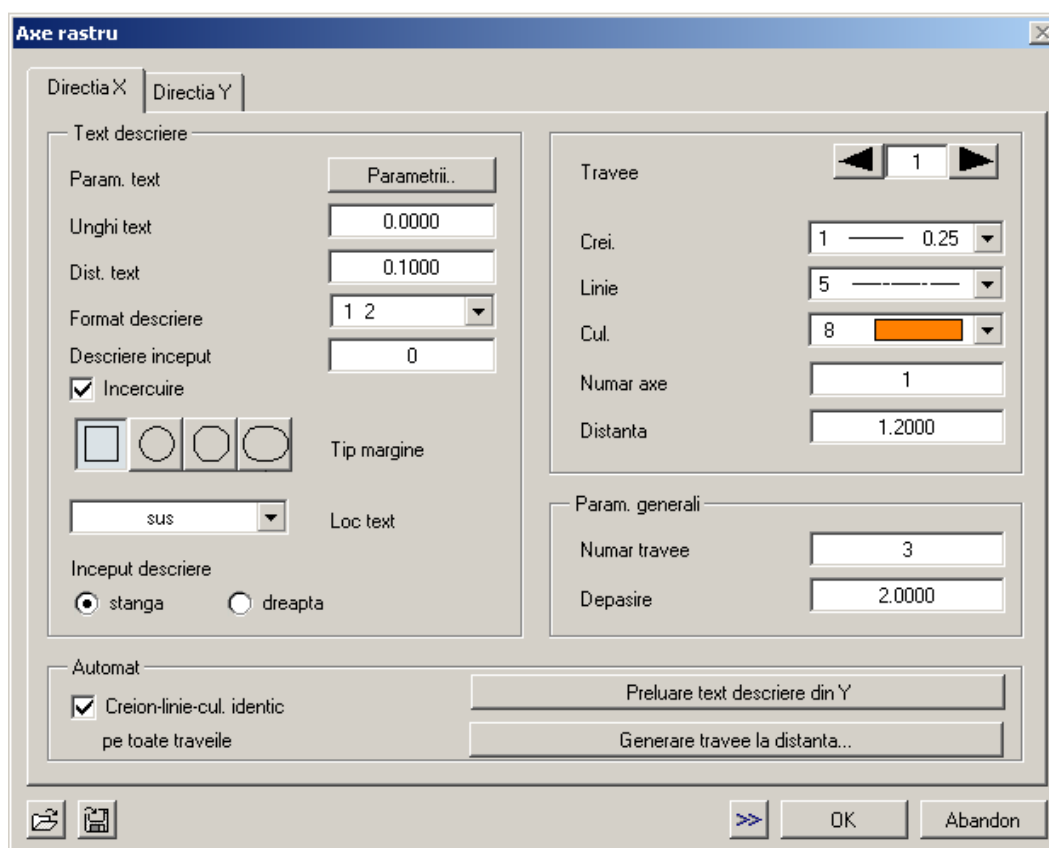
In bara de statut (pozitionata in partea de jos a ecranului) puteti sa setati unitatea de masura pentru lungimi si scara de referinta la care doriti sa lucrati.

Apasati F1 pentru Ajutor. Mod: ? Meniu Scara: 1 : 100 Lungime: m Unghi: 0.000 deg %: 1

Creare axe

Activati desenul 1.

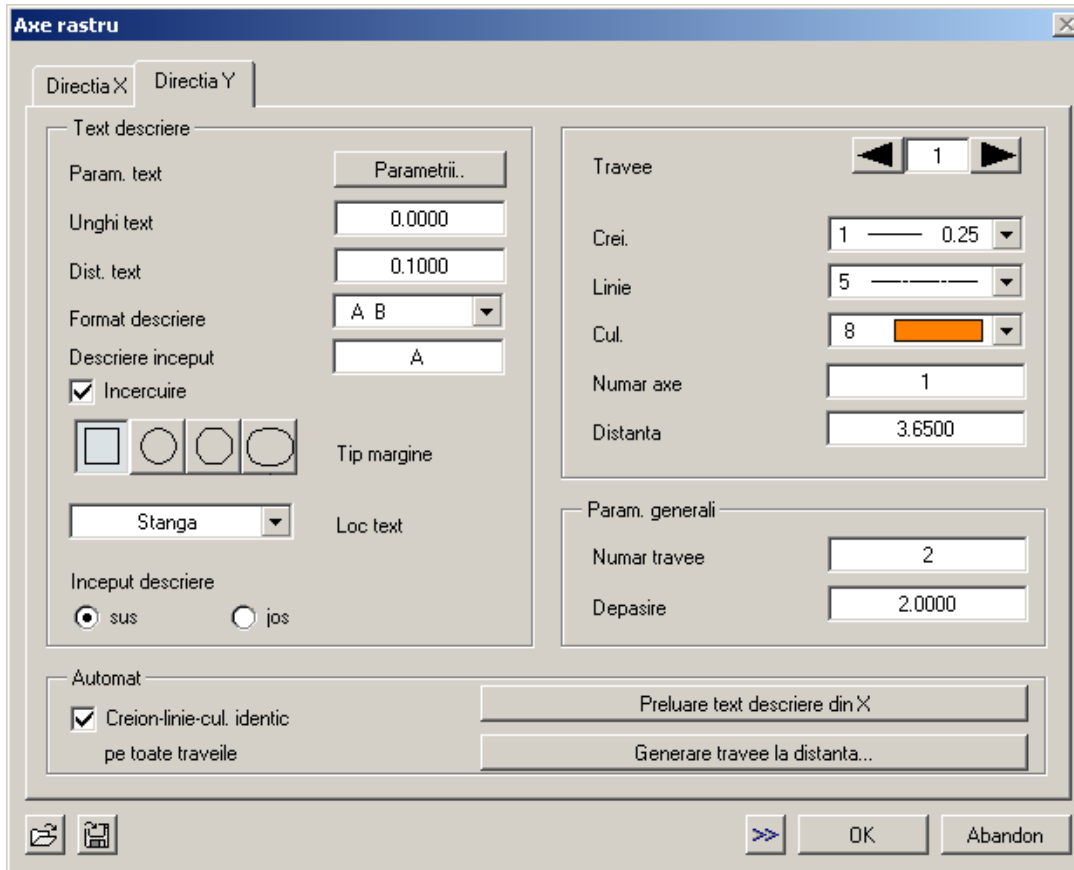
Setati parametrii pentru Directia X dupa cum urmeaza:



Creati astfel 3 travei pe directia X si introduceti diferite distante:

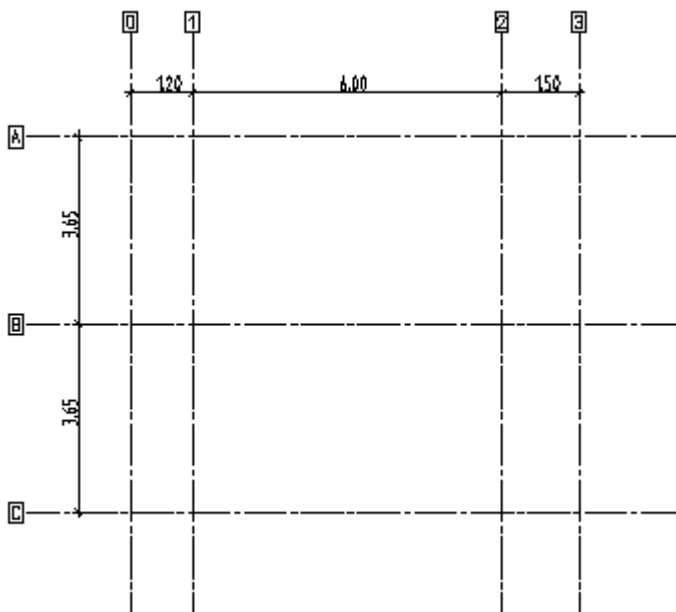
Travee	1	2	3
Numar axe	1	1	2
Distanta	1.2	6	1.5

Pentru Directia Y:



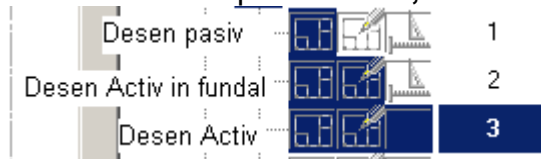
Travee	1	2
Numar axe	1	2
Distana	3.65	3.65

Confirmati cu OK si positionati axele in desen conformand valoarea 0 pentru unghi de rotatie.



Nota: Atat pe directia X cat si pe Y este necesar ca la ultima travee sa fie setate cate 2 axe. Fara aceasta setare ultima axa nu este reprezentata.
Activati desenul 2 cu desenul 1 pasiv in fundal.


Nota: Desenele pot fi **Active**, **Active in fundal** sau **Passive**.




Desen pasiv: elementele continute sunt vizibile dar nu pot fi modificate.

Desen activ in fundal: elementele continute sunt vizibile, pot fi modificate dar nu pot fi create elemente noi.

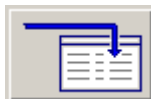
Desen activ: elementele continute pot fi modificate si se pot crea elemente noi.

Setati planurile de lucru standard folosind functia  din modulul Arhitectura generala. Aceste cote sunt valabile doar pentru desenul 2.

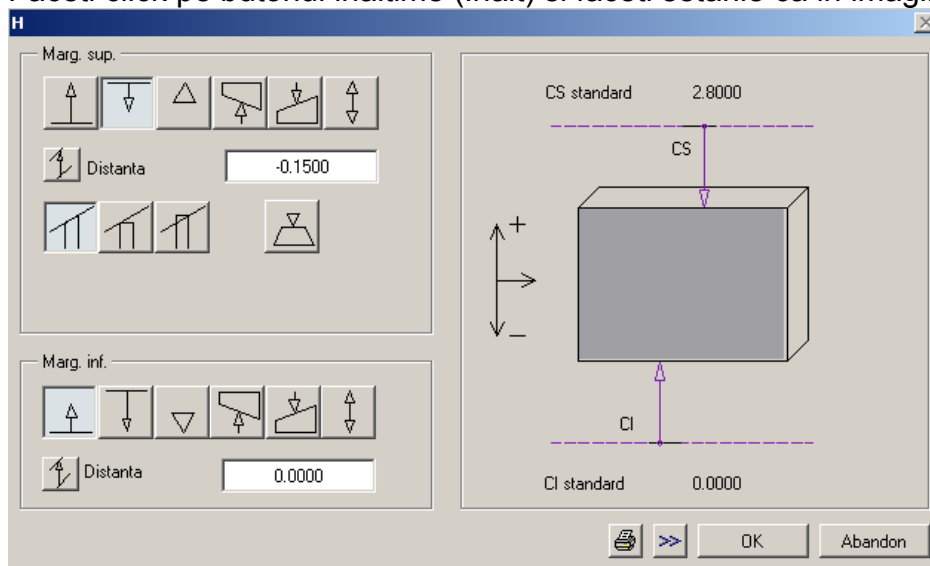
Planul standard **inferior** va fi setat la **0.00m**, iar cel **superior** la **2.8m**.

Desenati peretii folosind functia **Perete** . Alegeti Perete drept. Proprietatile de format pentru perete sunt urmatoarele: **creion 0.35** si **tip de linie 1**.

Peretii exteriori ai parterului vor fi construiti din zidarie si vor avea grosimea de **0.3m**.





Introduceti aceste informatii in **Proprietatile** din fereastra de dialog **Perete**. Faceti click pe butonul inaltime (Inalt) si faceti setarile ca in imaginea urmatoare:




inaltimea peretelui va rezulta **2.65m** (distanta 0 fata de planul inferior, -0.15 fata de planul superior standard).






Din fereastra Perete alegeti directia de extindere dorita:




Pentru a poziționa deschiderile utilizați funcțiile **Usi**  și **Ferestre** . Golurile de usa și fereastra vor fi desenate conform dimensiunilor din plan.


Creați apoi tamplăria pentru usi și ferestre folosind funcția **Macro ferestre, usi** .

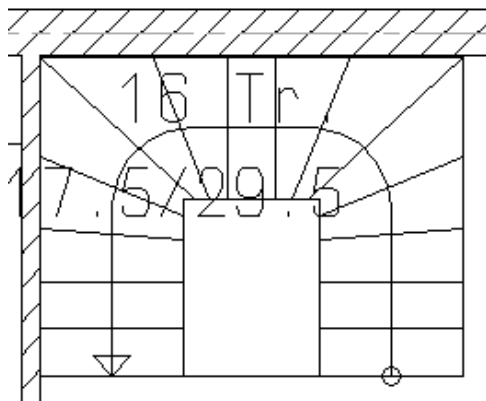
Introduceți planșeul pentru parter cu funcția **Planșeu** . Grosimea planșeului va fi de 0.15m; partea superioară a planșeului este situată la distanța 0 față de planul superior standard.

Puteti apoi să cotați planul parterului. **Cotarea** se va face cu funcția **Cotare pereti** . Pentru a afișa înălțimea parapetului utilizați funcția **Înălțime parapet** .


Finisajele pentru camere vor fi introduse cu funcția **Camere**  din modulul **Calcul cantități**.

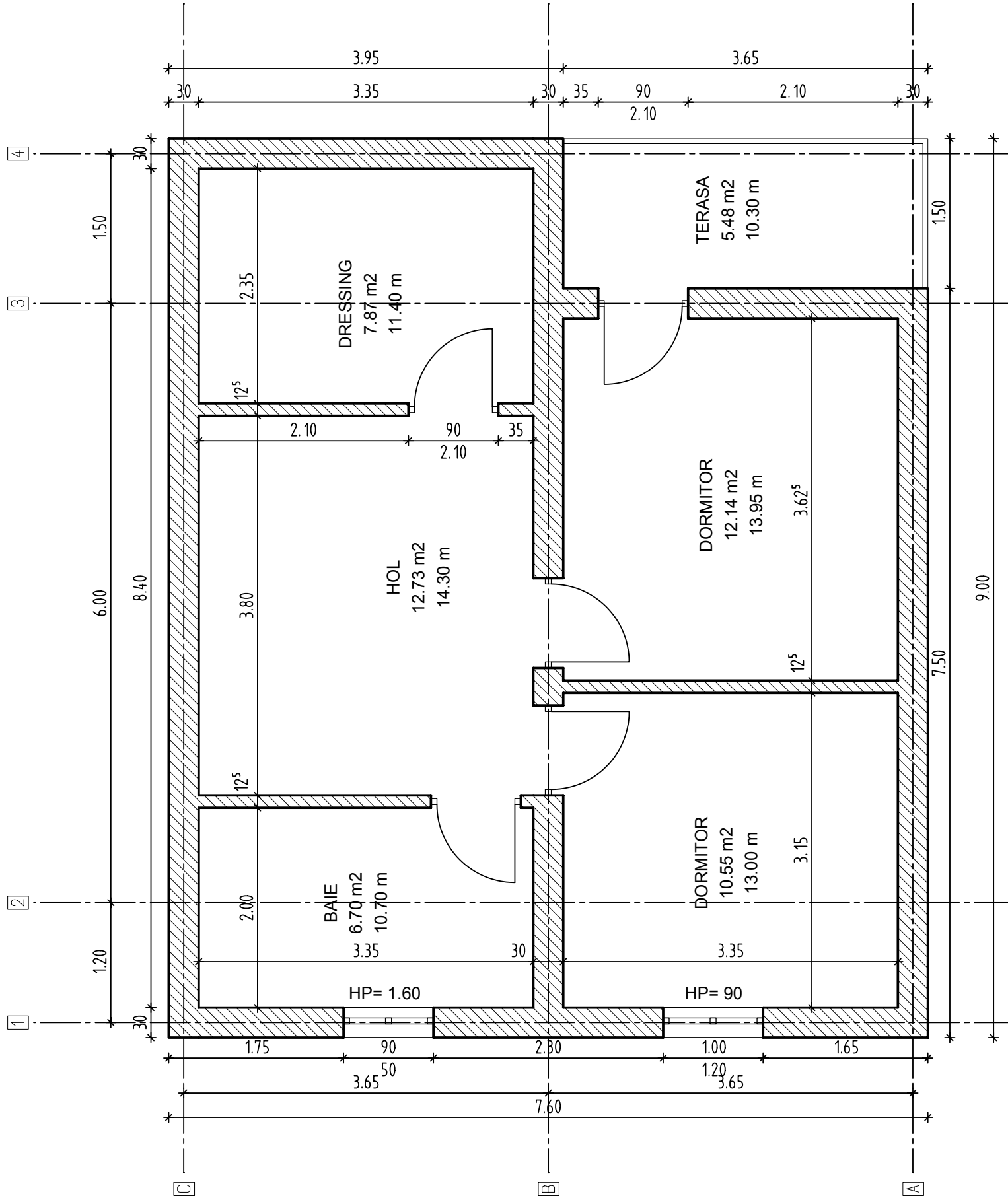
Scara – desenați mai întâi conturul scării cu funcțiile din modulul **Construcții 2D** (**Linie** , **Paralele la elemente** , **Stergere element între 2 intersecții** ).

Cu funcția **Scara semirotită**  (modulul **Construcții scări**) introduceți scara pe conturul 2D creat. Pentru mai multe informații despre desenarea scării de diferite forme, consultați materialul **Scări**.



Introduceți un gol în planșeu (funcția **Degajare, gol în planșeu** ) urmând conturul scării


Pentru a mobila clădirea, folosiți funcția **Citire date din catalog** , din bara de instrumente **Standard**. Alegeți unul din cataloagele disponibile în fereastra de dialog **Catalog**. (Tip date – Cale)



Mansarda

Construcția mansardei se poate realiza prin:

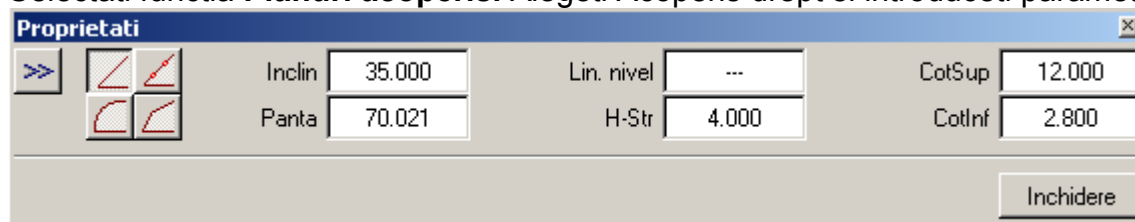
Crearea din nou a elementelor
sau

Copiere și modificare (cu funcția **Copiere desene sau mutare** ): elementele vor fi copiate de la un nivel existent în alte desene și ulterior modificate.

Introduceți elementele de construcție în desenul 3 (cu celelalte desene pasive în fundal) conform planului atașat. Cotele pentru etaj sunt: **CI: 2.8m, CS: 5.6m.**

Acoperisul

Se utilizează funcțiile din modulul **Modelare acoperisuri** . Selectați funcția **Planuri acoperis**. Alegeți Acoperis drept și introduceți parametrii.






Proprietati					
Inclin	35.000	Lin. nivel	---	CotSup	12.000
Panta	70.021	H-Str	4.000	CotInf	2.800
Inchidere					


Setați distanța de 0.4 în linia de dialog, introduceți conturul acoperisului și aplicați pantele.

Invelitoarea va fi creată cu funcția **Invelitoare**  (grosime 0.2m).

Vederi și secțiuni

Secțiunile sunt create cu funcția **Pozitia secțiunii**  din modulul Arhitectura generală. Activarea secțiunii se face cu funcția **Reprezentare secțiune** . Salvați secțiunile în alte desene utilizând funcția **Calcul ascundere** .

Extras de materiale

Modelul clădirii poate fi evaluat în funcție de diferite criterii. Pentru această operație veți utiliza funcția **lesire lista** . Activați desenele Parter, Mansarda; selectați tipul de listă dorit și confirmați. Pe ecran va apărea lista de cantități pe care o puteți tipări direct sau salva într-un fișier Excel.

Plotare – consultați materialul disponibil pe CD în secțiunea **Plotare**.