

# Allplan 2018 Manual

Instalare, Notiuni de baza

Aceasta documentatie a fost intocmita cu foarte mare atentie.

Cu toate acestea, nu ne asumam raspunderea pentru eventuale erori. 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. Nici o 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, Munich.

Allplan® este marca inregistrata a ALLPLAN GmbH, Munich.

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

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

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

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

MicroStation® este marca inregistrata a Bentley Systems, Inc.

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

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

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

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

CineRender, Render-Engine si parti din documentatie; copyright 2014 MAXON Computer GmbH. Toate drepturile rezervate.

Toate marcile inregistrate sunt proprietatea detinatorilor lor.

© ALLPLAN GmbH, Munich. Toate drepturile rezervate.

Prima editie, Septembrie 2017

Document nr. 180eng01m05-1-TD0917

# Cuprins

<b>Bun venit .....</b>	<b>1</b>
Introducere .....	2
Surse de informare .....	3
Documentatie .....	3
Ajutor suplimentar .....	4
Instruire si suport proiect .....	5
Comentarii referitoare la documentatie .....	6
<b>Instalare .....</b>	<b>7</b>
Cititi instructiunile urmatoare inainte de instalare .....	7
Documentatie instalare .....	7
Cerinte sistem pentru Allplan 2018 .....	8
Instalare .....	12
Instalare noua pe un calculator local .....	12
Instalare noua pe retea .....	15
<b>Interfata utilizator .....</b>	<b>16</b>
Ecran de intampinare .....	17
Bara de titlu .....	20
Meniuri .....	21
Spatiul de lucru .....	22
Bare cu instrumente .....	24

---

Flyout-uri .....	25
Palete .....	26
Aranjarea paletelor .....	27
Palete individuale .....	29
Ferestre de lucru .....	54
Functii pentru utilizarea si aranjarea ferestrelor de lucru .....	56
Personalizarea ferestrelor de lucru .....	57
Pozitionarea libera a ferestrelor .....	57
Pozitionarea ferestrelor in fata sau in spatele ferestrei de aplicatie Allplan ...	58
Conectarea ferestrelor de lucru la interfata Allplan .....	59
Bara de functii din fereastra de lucru .....	60
Meniul contextual .....	61
Meniul contextual in mod desenare .....	63
Meniul contextual in mod navigare .....	65
Meniul contextual la introducerea punctelor .....	68
Meniul contextual pentru crearea si modificarea elementelor .....	72
Linia de dialog .....	75
Bara de statut .....	76
Bara de instrumente Functiuni baza .....	77
Configuratii standard .....	78
Optiuni introducere .....	79
<b>Metoda de baza .....</b>	<b>80</b>
Orientarea in program - modulele .....	80
Utilizare mouse .....	81
Utilizarea mouse-ului (nicio functie nu este activa) .....	82
Utilizare mouse (o functie de modificare este activata) .....	83

---

Using the mouse (an edit tool is activated) .....	84
Utilizare mouse cu rotita .....	85
Activarea si dezactivarea functiilor .....	86
Corectare erori .....	87
Salvarea desenelor .....	88
Utilizarea fisierelor .bak .....	89
Utilizare Clipboard .....	91
<b>Controlul ecranului .....</b>	<b>94</b>
Mod desenare si mod navigare .....	95
Vedere, perspectiva si scara .....	96
Controlul afisarii utilizand mouse-ul .....	96
Controlarea vederii utilizand tastatura .....	100
Moduri de vizualizare pentru afisarea modelelor .....	103
Selectarea si afisarea elementelor .....	104
Reguli de afisare a elementelor pe ecran .....	105
Ordinea de afisare a elementelor .....	107
Proprietatea "Ordine" .....	108
Valori pentru ordinea de afisare .....	109
Modificarea atributului "Secventa" (numar de ordine pozitie) .....	110
Mai multe sfaturi pentru controlul afisarii pe ecran .....	111
<b>Utilizarea proprietatilor de format .....</b>	<b>112</b>
Generalitati .....	112
Definire creion, tip linie si culoare pentru element .....	112
Modificare proprietati format .....	113
Utilizare grosime creion .....	113

---

Utilizarea Tipurilor de linii .....	114
Utilizare culori .....	114
Grosime creion si culoare linie pentru text .....	114
Grosime creion si tip linie pentru linia si textul cotei .....	116
Proprietati de format si ale layer-elor .....	117
Generalitati .....	117
<b>Selectare elemente .....</b>	<b>120</b>
Selectarea elementelor, generalitati .....	120
Selectie elemente prin indicare directa (clic) .....	122
Selectie elemente prin introducerea unei regiuni .....	123
Utilizare Functie suma la selectie elemente .....	124
Previzualizare selectie si informatii element .....	125
Lucrul cu filtre .....	127
Generalitati despre optiunile de filtrare .....	128
<b>Desen de precizie .....</b>	<b>130</b>
Generalitati .....	130
Generalitati .....	130
Introducerea valorilor pentru lungimi si coordonate .....	131
Setarea unui unghi snap cursor si utilizarea instrumentelor de ajutor .....	132
Punct snap (agatare punct) .....	133
Utilizarea Simboluri cursor .....	134
Punct snap cu butonul dreapta al mouse-ului .....	136
Snap aliniere .....	137
Desenarea cu precizie utilizand rastru .....	138
Metode puncte specifice (snap) .....	139

---

Folosirea calculatorului .....	142
Desenarea cu precizie .....	142
<b>Desenarea cu indicare directie .....</b>	<b>153</b>
Linie cautare .....	153
Linii de indicare posibile, Generalitati .....	154
Extensia .....	154
Indicare directie ortogonala .....	154
Indicare directie polara .....	155
Perpendiculara .....	155
Paralela .....	156
Punct virtual de intersectie .....	157
Introducerea lungimilor cu indicare directie .....	158
Activarea si personalizarea optiunii "indicare directie" .....	159
<b>Modificare directa obiecte .....</b>	<b>161</b>
Generalitati .....	162
Selectare modificare directa obiect .....	162
Selectare elemente .....	162
Controale pentru modificare directa obiect .....	162
Modificare generala obiect .....	169
Modificare individuala obiect .....	170
<b>Utilizare asistenti .....</b>	<b>171</b>
Organizare asistenti .....	172
Utilizarea elementelor din Asistenti .....	173

---

<b>Introducerea poliliniilor si a suprafetelor .....</b>	<b>174</b>
Introducerea poliliniilor .....	174
Reguli de baza pentru trasarea poliliniilor .....	175
Optiuni introducere polilinie, generalitati .....	176
<b>Aplicarea elementelor de suprafata.....</b>	<b>181</b>
Hasuri, motive, umpluturi, suprafete pixel si stil suprafete .....	181
Hasura si scara desenului/planului .....	183
Hasura: optiunea "Identica in plan" .....	184
Hasurare: optiunea "Adaptare scara de referinta in plan" .....	184
Aplicarea hasurilor pe componente de arhitectura .....	186
Motive si scari .....	187
Motiv: optiunea "Nu se modifica la plotare" .....	187
Motiv: optiunea "Adaptare la scara de referinta in plan" .....	189
Aplicarea motivelor pe obiecte de arhitectura .....	189
<b>Folosirea cataloagelor si a stilurilor.....</b>	<b>191</b>
Salvarea setarilor utilizate in mod frecvent in casetele de dialog .....	191
Salvarea elementelor ca favorite .....	192
Utilizarea simbolurilor .....	193
Folosirea macro-urilor .....	194
Ce sunt macro-urile? .....	194
Proprietatile macro-urilor .....	195
Componentele unui Macro .....	196
Generalitati la definirea macro-urilor .....	197



---

Utilizarea SmartParts .....	199
Ce sunt SmartParts? .....	199
Utilizarea SmartParts .....	199
Selectarea si pozitionarea SmartParts .....	201
Crearea propriilor SmartParts .....	201
Tehnologia SmartParts pentru modelarea obiectelor.....	203
Utilizarea PythonParts .....	204
Ce sunt PythonParts? .....	204
Introducerea unui PythonPart .....	204
Cai de salvare .....	205
Utilizarea si importarea continutului .....	207
<b>Utilizarea obiectelor OLE .....</b>	<b>209</b>
Utilizarea obiectelor OLE .....	209
Imbinarea si implementarea obiectelor OLE .....	210
Imbinarea si implementarea fisierelor Bitmap ca obiecte OLE.....	211
Transparenta obiectelor OLE .....	212
Prelucrarea obiectelor OLE.....	213
Restrictii asupra obiectelor OLE in Allplan .....	214
<b>Utilizarea functiilor XRef .....</b>	<b>215</b>
Folosirea XRef-urilor .....	215
Prelucrare XRef .....	216
Comparatie intre XRef normal si XRef extins .....	217
Caracteristici speciale pentru Xref .....	218

---

<b>Structurarea si administrarea datelor .....</b>	<b>219</b>
Structurarea si administrarea datelor .....	219
Generalitati despre proiecte, structura de cladire, desene si planse .....	221
Lucrul cu proiecte .....	222
Folosind sabloanele de proiecte .....	222
Lucrul cu desene .....	223
Caseta de dialog "Deschidere proiect: desene din structura mape/cladire" .	223
Notiunea de desen .....	224
Statut desen.....	225
Information on the active drawing file .....	226
Lucrul cu Structura cladire .....	227
Ce este Structura de cladire? .....	227
Avantajele utilizarii Structurii de cladire .....	227
Exemplu de Structura de cladire .....	228
Crearea unei structuri de cladire .....	228
Utilizarea nivelurilor structurale pentru definirea unei structuri logice a unei cladiri .....	229
Restrictii in structura de cladire.....	230
Structura cladire si Structura mape .....	230
Selectarea nivelurilor structurale .....	231
Afisarea inaltimei planurilor standard .....	232
Atribute pentru Structura cladire.....	233
Scurtaturi in Structura cladire .....	234
Generalitati asupra fisierelor care gestioneaza structura de cladire .....	235
Ce este un model de planuri? .....	237
Exemplu de model de planuri .....	238
Lucrul cu Layere.....	239

---

Despre layere .....	239
Avantaje organizarii datelor utilizand layere .....	240
Limitari la organizarea datelor pe layere .....	241
Relatia intre layere si desene .....	241
Definire layer actual .....	241
Utilizarea seturilor de drepturi .....	242
Utilizarea tipurilor de plan .....	243
Caseta de dialog "Layer" .....	244
Setarea vizibilitatii layerelor in desene .....	245
Administrarea layerelor si structurilor de layere .....	246
Setari de drepturi pentru layere .....	246
Definirea proprietatilor de format utilizand layer-ele .....	247
Administrarea datelor utilizand ProiectPilot .....	248
Ce este ProiectPilot? .....	248
Interfata utilizator .....	248
Abordari uzuale in ProiectPilot .....	249

## **Schimbul de date cu alte programe..... 254**

Interfata ODX .....	254
Tipuri de fisiere disponibile pentru export si import .....	254
Conversion procedure (overview) .....	255
Importul fisierelor cu coordonate mari .....	257
Ajustarea unitatilor de masura si a lungimilor .....	258
Informatii generale despre asocieri .....	260
Utilizare fisiere configurare .....	260
Utilizarea fisierelor favorite pentru transfer .....	260
Folosirea fisierelor Prototip .....	262
Exporting bitmap areas, bitmaps and scanned images .....	262

---

Informatii generale despre exportul planurilor .....	263
Interfata IFC .....	265
Importul si exportul fisiere PDF .....	266
Formate de date pentru import in Allplan .....	267
<b>Imprimarea planurilor .....</b>	<b>272</b>
Optiuni iesire .....	272
Previzualizare imprimare .....	273
Paleta "Previzualizare imprimare" .....	274
Incarcare setari pentru previzualizare imprimare .....	277
Salvare setari pentru previzualizare imprimare .....	278
Crearea si tiparirea planselor .....	279
Formate de hartie independente de imprimanta .....	280
Utilizare drivere Windows sau drivere vector Allplan .....	282
Driver raster Allplan .....	283
Utilizarea driverelor raster .....	284
Definirea proprietatilor driverului raster .....	285
Elementele unei planse .....	286
Asezarea intr-o plansa a unor parti din desene .....	287
Ordinea de imprimare a elementelor .....	288
Imprimarea planurilor color .....	291
Creare fisiere pentru tiparire .....	293
Utilizarea fisierelor PDF in locul fisierelor imprimate .....	293
Utilizarea profilelor de plotare .....	296
Imprimarea multipla (in mod batch) .....	297
Imprimarea mai multor planse utilizand drivere Windows (imprimare in grup) .....	297

**Index ..... 301**



# Bun venit

Bun venit in Allplan 2018, aplicatia CAD de inalta performanta pentru arhitecti si ingineri.

In acest manual va veti familiariza cu interfata utilizator si functiile de baza regasite in Allplan 2018.

Astfel, invatati sa utilizati Allplan 2018, si o sa descoperiti ca intr-un timp scurt veti fi capabil sa efectuati operatiuni uzuale cu usurinta, pentru va indeplini sarcinile zilnice.

## **Acest capitol cuprinde urmatoarele:**

- Cuprins
- Documentatie pentru Allplan 2018
- Ajutor suplimentar legat de Allplan 2018
- Unde gasiti date despre instruire si suport

# Introducere

Acest manual cuprinde doua parti:

- Instalarea Allplan 2018
- Introducere in conceptele de baza si navigare in Allplan 2018.



Parcurgand acest manual se presupune ca aveti cunostintele de baza despre utilizarea programelor Microsoft Windows; acest manual se adreseaza atat utilizatorilor CAD experimentati, cat si incepatorilor prin transmiterea unor cunostinte solide despre Allplan 2018.



# Surse de informare


## Documentatie

Documentatia pentru Allplan contine urmatoarele parti:

- Ajutorul (Help) este principala sursa de informatii pentru a invata si a lucra cu Allplan.  
In timp ce lucrati cu Allplan, puteti primi ajutor apasand tasta F1, sau activand functia  **Ajutor direct Allplan** din lista derulanta  **? (Help)** (in partea dreapta a functiilor din bara de titlu) si pozitionati cursorul pe functia despre care aveti nevoie de ajutor.
- Acest **Manual** contine doua parti. Prima parte va arata cum sa instalati Allplan. A doua parte ofera o prezentare generala a conceptelor de baza si a termenilor din Allplan si descrierea metodelor de introducere a datelor in Allplan.
- **Tutorialul de baza** va ghideaza pas cu pas prin cele mai importante functii pentru introducerea si modificarea elementelor in Allplan.
- **Tutorialul de Arhitectura** va ghideaza pas cu pas prin procesul de proiectare a unei cladiri. In plus, veti invata cum sa analizati si sa evaluati datele cladirii utilizand rapoartele si cum sa tipariti rezultatele.
- **Tutorialul de Inginerie** va ghideaza pas cu pas prin procesul de creare a planselor de cofraj si de armare.
- **Noutati in Allplan 2018** ofera informatii legate de noutatile din ultima versiune.
- Fiecare volum din seria **Expert CAD** se ocupa in detaliu de un anumit concept sau serie de functii/module din Allplan . Domeniile acoperite includ schimbul de date (import/export), administrarea sistemului, functii topo, prezentare, modelare 3D si altele. Ca membru Serviceplus, puteti descarca aceste documente in format PDF din sectiunea Training - Documentation area of Allplan Connect (<http://connect.allplan.com>).
- Puteti gasi de asemenea documentatie si publicatii pe Internet.

## Ajutor suplimentar

### Sfaturi pentru o utilizare eficienta

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

### Utilizati si Forum-ul (pentru clientii Serviceplus)

Forum Allplan in Allplan Connect: Utilizatorii pot schimba informatii, sfaturi din experienta zilnica de lucru si atentionari pentru anumite situatii. Inregistrati-va acum la [connect.allplan.com](http://connect.allplan.com)

### Via Internet: solutii la cele mai frecvente intrebari

Puteti gasi solutii la numeroase intrebari raspunse de catre echipa de suport tehnic in baza de date complexa la [connect.allplan.com/faq](http://connect.allplan.com/faq)

### Comentarii la ajutor (Help)

Daca aveti sugestii sau intrebari despre Ajutor, sau daca intalniti erori, trimiteti-ne un e-mail pe adresa: [documentatie@nemetschek.ro](mailto:documentatie@nemetschek.ro)

# Instruire si suport proiect

Tipul de instruire oferit influenteaza decisiv timpul pe care il petreceti lucrând la proiectele dumneavoastra: o introducere profesionala in program si participarea la seminarii pentru utilizatori pot micșora cu pana la 35% timpul de lucru!

O strategie de instruire personalizata este esentiala. Nemetschek ofera un program variat de scolarizare adaptat fiecarui utilizator:

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

Pentru informatii detaliate despre programul de instruire, consultati ghidul de seminarii care poate fi gasit pe homepage (<http://www.connect.allplan.com/faq>).

Ne puteti consulta pentru detalii la

Telefon: +40 21 253 25 80

Fax: +40 21 253 25 81

# Comentarii referitoare la documentatie

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

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

Documentatie

Nemetschek Romania Sales & Support SRL  
Str. Iancu Capitanu nr. 27  
021362 Bucuresti, Romania

Email: [documentatie@nemetschek.ro](mailto:documentatie@nemetschek.ro)

# Instalare

## Cititi instructiunile urmatoare inainte de instalare

### Documentatie instalare

**Puteti gasi documentatie pentru instalarea Allplan 2018 in mai multe locuri:**

- Acest manual descrie procedura pentru o instalare noua pentru un post de lucru local si ofera notiunile de baza pentru o instalare noua pe retea.
- In timpul instalarii puteti accesa fisierele de ajutor (help) apasand tasta F1. In fisierele de ajutor gasiti informatii suplimentare actualizate despre instalarea Allplan-ului pentru prima data si despre actualizarea Allplan-ului pe calculatoare independente sau in retea.  
Acest ajutor este de asemenea disponibil online  
(<http://help.allplan.com/Allplan/2018-0/1048/Allplan/85122.htm>)  
.
- DVD-ul cu Allplan 2018 includes fisierul ajutor `install.chm`, pe care il puteti gasi in folderul  
`programs\x64\Allplan\HelpFiles\Romania\.`

## Cerinte sistem pentru Allplan 2018

**Sfat:** Puteti descarca un program de test al sistemului de la [allplan.info/info/sys2018](http://www.allplan.info/info/sys2018) (<http://www.allplan.info/info/sys2018>). Cu acest program puteti verifica daca sistemul dvs. indeplineste cerintele minime impuse de Allplan 2018.

Inainte de a incepe, asigurati-va ca toate calculatoarele pe care doriti sa instalati Allplan 2018 indeplinesc cerintele minime.

### Cerinte Hardware

#### Cerinte minime

- procesor Intel Core 2 sau compatibil
- 4 GB RAM
- 5 GB spatiul liber pe hard disk
- placa grafica compatibila OpenGL 3.3 cu 1 GB RAM si rezolutie de 1280 x 1024

#### Recomandat

- Procesor Intel Core i7 sau Core i5 sau compatibil
- 16 GB RAM
- Monitor cu rezolutie de 2560 x 1600 (pentru rezolutie 4K sau mai mare, puteti utiliza optiunile de scalare oferite de sistemul de operare; daca lucrati cu mai multe monitoare, asigurati-va ca au aceeasi rezolutie).
- placa grafica compatibila OpenGL 4.2 cu 8 GB RAM; utilizati o placa grafica certificata:  
[www.allplan.com/info/graphiccards](http://www.allplan.com/info/graphiccards)

## Sisteme de operare suportate

### Sisteme de operare suportate:

- Windows 10, 64-bit
- Windows 8,1, 64-bit
- Windows 7 64-bit, Service Pack 1
- Windows Server 2016, Standard Edition (pentru Citrix XenApp)
- Windows Server 2012, R2 Standard Edition (pentru Citrix XenApp)

### Servere de date suportate:

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

### Note

- **Sistem de operare recomandat:** Windows 10, 64-bit
- **Server de date recomandat:** Windows Server 2016

## Mai multe informatii

[allplan.info/info/sys2018](http://www.allplan.info/info/sys2018) (<http://www.allplan.info/info/sys2018>)

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

## Cateva cuvinte despre structura de date

### Datele Allplan pot fi clasificate dupa cum urmeaza:

- **Directorul de program:** fisierele de program sunt intotdeauna instalate local pe fiecare post de lucru. In mod normal, puteti accepta directorul propus de catre program.
- **Director central date:** in acest director sunt salvate proiectele si standardul de birou. daca este instalata optiunea **Manager de retea** folderul include de asemenea date pentru administrarea retelei in folderul `\Net`. Directorul central de date poate fi instalat local sau pe un server de fisiere. Cand instalati programul cu **Manager de retea**, folderul specificat aici functioneaza ca Director central date pentru intregul grup din cadrul retelei. Va rugam sa consultati Note despre directorul central de date la instalarea pe retea in cazul instalarii pe retea.
- **Cale locala date:** acesta este directorul utilizat pentru sincronizarea datelor din Directorul central de date si a datelor din proiectele online. Daca nu veti specifica un director, datele proiectelor online sunt sincronizate cu directorul `LocalData`, pe care il veti gasi ca subdirector al directorului central de date. Va sfatuim sa specificati un director pe calculatorul local daca doriti sa accesati proiecte online Allplan de pe un calculator mobil (de exemplu, daca lucratii de acasa, sau sunteti colaborator). Daca utilizati un calculator stationar cu acces permanent la directorul central de date, nu este absolut necesar sa faceti acest lucru.



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

**Implicit, Allplan 2018 este instalat in urmatoarele directoare:**

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

# Instalare

## Instalare noua pe un calculator local

Aceasta sectiune descrie cum sa instalati Allplan 2018 pe o statie de lucru independenta. Nicio instalare Allpan existenta nu va fi afectata.

---

### Pentru a instala Allplan 2018 pe un calculator independent

- Cititi instructiunile urmatoare inainte de instalare:
  - Cerinte pentru rulare Allplan 2018 (vedeti "Cerinte sistem pentru Allplan 2018" la pagina 8)
  - Cateva cuvinte despre structura de date (la pagina 10)
- 1 Autenticati-va ca Administrator in sistemul de operare pe calculatorul local sau ca utilizator cu drepturi de administrator.
- 2 Porniti instalarea intr-unul dintre urmatoarele moduri:
  - Daca instalati Allplan de pe DVD: Introduceti DVD-ul cu **Allplan 2018** in unitatea DVD, mergeti la **Continut DVD**, faceti clic pe **Programe** si apoi pe **Allplan 2018**.
  - Daca ati descarcat Allplan: faceti dublu-clic pe `setup.exe`.
- 3 Selectati limba pentru instalare si faceti clic pe **Urmatorul** pentru a confirma.
- 4 Faceti clic pe **Continuare** si veti vedea ecranul de intampinare.
- 5 Se deschide caseta de dialog **Conditii licenta**, afisand conditiile in care poate fi utilizata licenta. Daca sunteti de acord cu conditiile de licenta, faceti clic pe **Da**.
- 6 In caseta de dialog Optiuni instalare, selectati **Instalare noua** sau **Instalare noua cu preluare date**. Faceti clic pe **Continuare**.
- 7 Daca ati selectat optiunea **Instalare noua cu preluare date**: selectati datele pe care doriti sa le preluati in noua versiune si faceti clic pe **Continuare**.

## 8 Selectati tipul de licenta in caseta de dialog **Optiuni instalare:**

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

## 9 Faceti clic pe **Continuare.**

## 10 Selectati calea unde doriti sa instalati programul si fisierele Allplan 2018.

**Directorul de program:** fisierele de program sunt intotdeauna instalate local pe fiecare post de lucru. In mod normal, puteti accepta directorul propus de catre program.

**Director central date:** in acest director sunt salvate proiectele si standardul de birou. daca este instalata optiunea **Manager**

**de retea** folderul include de asemenea date pentru administrarea rețelei în folderul `\Net`. Directorul central de date poate fi instalat local sau pe un server de fișiere. Când instalați programul cu **Manager de retea**, folderul specificat aici funcționează ca Director central de date pentru întregul grup din cadrul rețelei. Vă rugăm să consultați Note despre directorul central de date la instalarea pe rețea în cazul instalării pe rețea.

**Cale locala de date:** acesta este directorul utilizat pentru sincronizarea datelor din Directorul central de date și a datelor din proiectele online. Dacă nu veți specifica un director, datele proiectelor online sunt sincronizate cu directorul `LocalData`, pe care îl veți găsi ca subdirector al directorului central de date. Vă sfătuim să specificați un director pe calculatorul local dacă doriți să accesați proiecte online Allplan de pe un calculator mobil (de exemplu, dacă lucrați de acasă, sau sunteți colaborator). Dacă utilizați un calculator staționar cu acces permanent la directorul central de date, nu este absolut necesar să faceți acest lucru.

- 11 Selectați un tip de instalare în caseta de dialog **Tip instalare**. Faceți clic pe **Continuare**.

**Standard:** instalează programul cu opțiunile cele mai frecvent utilizate. Recomandat pentru majoritatea utilizatorilor.

**Minima:** instalează programul cu un minim de opțiuni.

**Utilizator:** instalează fișierele pe care le veți specifica. Dezactivați componentele pe care nu doriți să le instalați din caseta de dialog **Selectați opțiunile**.

- 12 Verificați setările în caseta de dialog **Pregătit pentru instalarea Allplan**. Dacă setările sunt corecte, faceți clic pe **Instalare** pentru a porni instalarea.

- 13 După instalare este posibil ca programul să vă ceară să reporniți calculatorul. Autentificați-vă ca Administrator pentru calculatorul local sau ca utilizator cu drepturi de administrator.
-

## Instalare noua pe retea

---

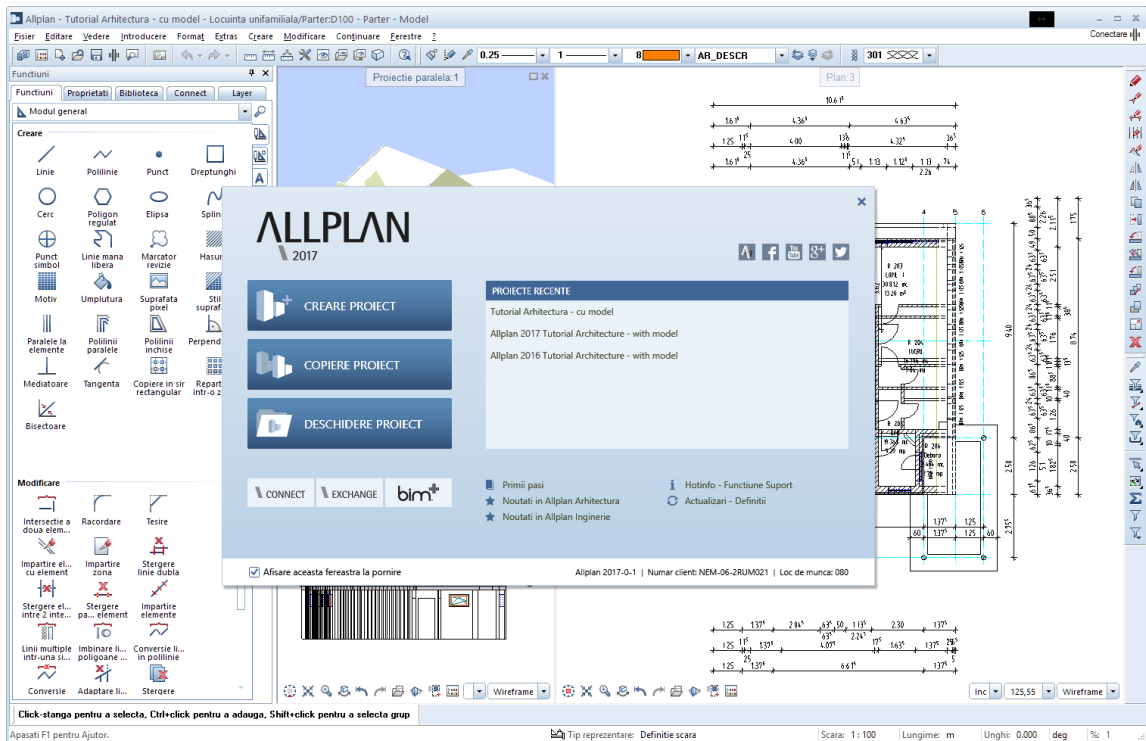
### Pentru a instala pentru prima data in retea

- 1 Cititi instructiunile urmatoare **inainte de** instalare:
    - Cerinte pentru rulare Allplan 2018 (vedeti "Cerinte sistem pentru Allplan 2018" la pagina 8)
    - Structura de date (vedeti "Cateva cuvinte despre structura de date" la pagina 10)
    - Salvare date
  - 2 Instalati Allplan 2018 pe fiecare post de lucru asa cum este explicat in Instalare noua pe o un post de lucru local (vedeti "Instalare noua pe un calculator local" la pagina 12).
  - 3 Verificati daca pe fiecare post de lucru porneste corect Allplan 2018.
-

# Interfata utilizator

La pornirea Allplan, puteti vedea fereastra de aplicatie Allplan cu interfata de utilizator pt. Allplan .

In functie de setarile definite de utilizator, interfata poate fi afisata asa:



# Ecran de intampinare

Ecranul de intampinare contine functii utilizate frecvent la pornirea Allplan.

## Creare, deschidere proiecte



### Nou

Utilizati aceasta optiune pentru a crea un proiect nou.  
Puteti gasi informatii suplimentare in ajutor (help) Allplan; vedeti si "Crearea unui proiect nou".

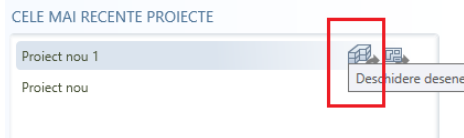
### Deschidere

Cu aceasta optiune puteti deschide un proiect.  
Puteti gasi informatii suplimentare in ajutor (help) Allplan; vedeti si "Selectarea proiectului actual".

### Copiere elemente

Utilizati aceasta optiune pentru a crea o copie a unui proiect existent. Continutul, structura si setarile proiectului existent vor fi copiate in noul proiect.  
Puteti gasi informatii suplimentare in ajutor (help) Allplan; vedeti si "Crearea unei copii a unui proiect".

## Cele mai recente proiecte



Sunt afisate cele mai recente proiecte la care ati lucrat.  
Specificati daca doriti sa deschideti proiectul in **modul desenare** sau in **mod**

**prelucrare planse** facand clic pe simbolul corespunzator. Facand dublu-clic pe numele proiectului se va deschide proiectul pe cel mai recent mod utilizat.


## Informatii, Hotinfo, Actualizari



### Primii pasi

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

### Noutati in Allplan arhitectura, Noutati in Allplan inginerie

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

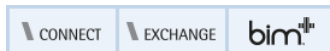
### Hotinfo – Functiune suport

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

### Actualizari – Definitii

Aceasta va deschide caseta de dialog **Definitii actualizare Allplan**. Puteti gasi informatii suplimentare in ajutor Allplan; consultati "**Actualizare Allplan**".

## Internet



### Allplan Connect

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

### Allplan Exchange

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



### **bim+**

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

### **Pagini de socializare**





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

### **Chenarul ecranului de intampinare**


#### **Afisare aceasta fereastra la pornire**

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

Utilizand  **Ecranul de intampinare** (lista derulanta  **Ajutor (Help)**), in partea dreapta a barei de titlu), puteti deschide ecranul de intampinare in orice moment.

#### **Info despre Allplan**

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

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

# Bara de titlu

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

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

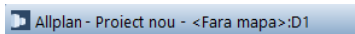
**Ajutor (Help)** pentru a deschide lista derulanta, unde puteti activa ajutorul Allplan (help) si puteti obtine informatii despre versiunea Allplan instalata.

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

In plus, puteti afisa **Bara de acces rapid**, care contine functiile frecvent utilizate.

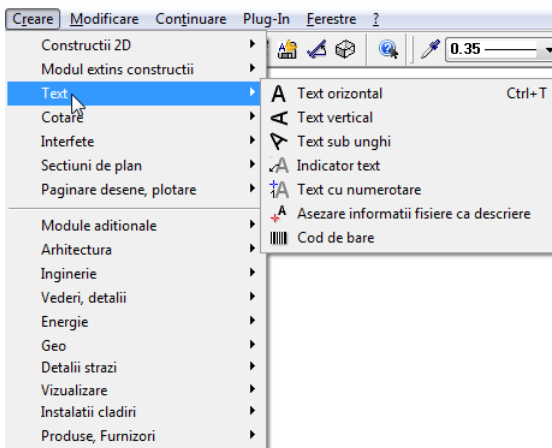
Utilizand o lista derulanta, puteti activa sau dezactiva functiile, sau puteti aranja aceste functii in ordinea in care doriti. In plus puteti afisa sau puteti ascunde bara de meniuri. Faceti clic pe **Configurare interfata utilizator** pentru a

deschide caseta de dialog **Configuratie**.



# Meniuri

Meniurile sunt situate in partea de sus a ferestrei aplicatiei Allplan. Toate functiile pot fi activate prin intermediul meniurilor, indiferent de specialitatea sau actiunea cu care lucrati.



**Sfat:** Pentru a deschide un meniu puteti de asemenea apasa litera ce apare subliniata in numele meniului atunci cand apasati tasta ALT.

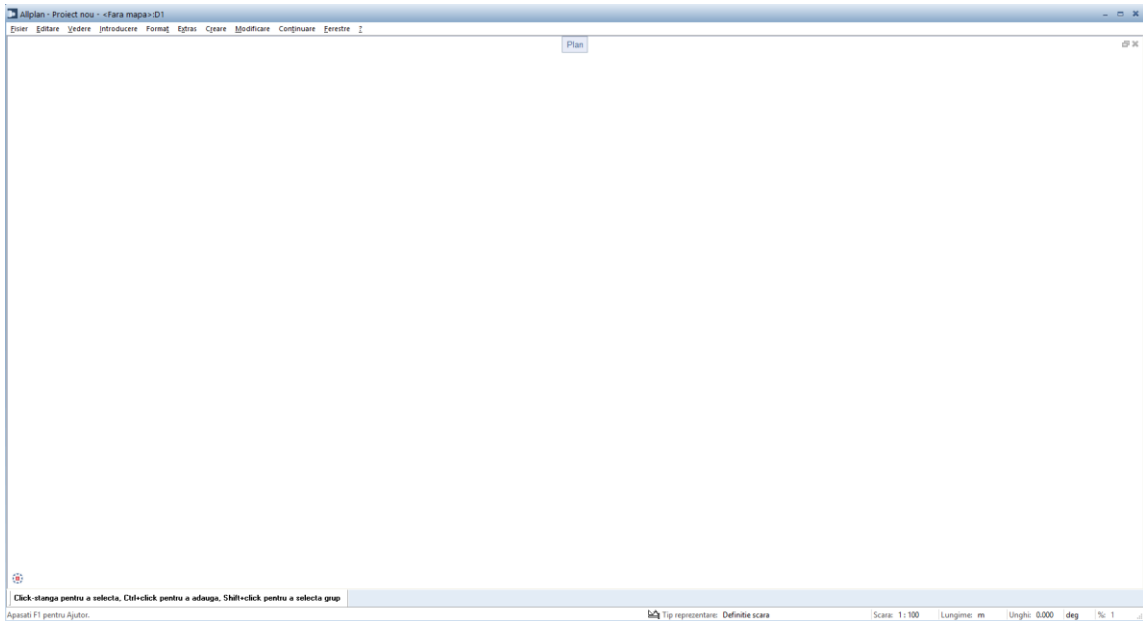
**Nota:** La prima instalare sau daca lucrati pentru prima oara cu Configurare Bara actiui, bara de meniu este implicit ascunsa. Puteti afisa sau ascunde bara de meniu utilizand **Bara de acces rapid**.

**Nota:** Apasand TASTA ALT bara de meniuri va fi afisata pentru scurt timp.

# Spatiul de lucru

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

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



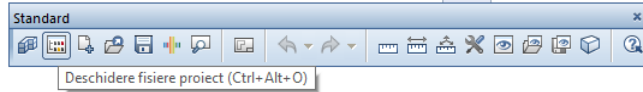
Disponeti de urmatoarele optiuni pentru aranjarea barelor Allplan in zona de lucru:

- Puteti andoca **Barea de actiuni** pe marginea de sus a spatiului de lucru.
- Puteti andoca **Paletele** (vedeti "**Palete**" la pagina 26) pe orice margine a spatiului de lucru. Apoi le puteti bloca pe pozitia aleasa sau le puteti configura pentru a vi le afisa sau ascunde automat.
- Puteti pozitiona **Ferestrele de lucru** (vedeti "**Ferestre de lucru**" la pagina 54) in spatiul ramas liber din zona de lucru. In plus, le puteti muta, aranja si scala dupa cum doriti (presupunand ca nu ati maximizat una dintre ferestrele de lucru).
- Puteti andoca **Linia de dialog** (la pagina 75) in partea de sus sau jos a spatiului de lucru.

- **Bara statut** (vedeti "**Bara de statut**" la pagina 76) este intotdeauna fixata in partea de jos a spatiului de lucru. Este bara de jos in fereastra aplicatiei Allplan. Puteti afisa sau ascunde bara statut, dar nu o puteti muta.

# Bare cu instrumente

Barele cu instrumente contin pictograme pe care le puteti folosi la executarea functiilor. Daca asezati cursorul deasupra unei pictograme va fi afisat un ToolTip cu o scurta descriere a functiei.



Barele cu instrumente pot fi aranjate in jurul spatiului de lucru, pe marginea acestuia (setare implicita) sau pot fi lasate libere, oriunde in ecran. Pentru a lasa libera o bara cu instrumente faceti dublu clic pe marginea de sus, sau pe una din marginile laterale, cu butonul din dreapta al mouse-ului. Daca doriti sa o mutati in alta parte in spatiul de lucru, apasati cu butonul din dreapta al mouse-lui, tineti apasat, apoi mutati-o acolo unde doriti.

Cu **Fixare bare de instrumente** din meniul **Vedere** puteti fixa barele de instrumente pentru a nu le muta din greseala..

**Nota:** Mai multe informatii despre personalizarea barelor de instrumente le puteti gasi la sfarsitul "Personalizarea interfeței de utilizator".

# Flyout-uri

**Sfat:** Daca faceti click pe pictograma, va dura un pic pana cand flyout-ul se va deschide. Daca faceti click direct pe triunghi, flyout-ul se deschide imediat.

Pictogramele cu un triunghi in dreapta contin flyout-uri. Flyout-urile contin functii suplimentare inrudite.



Pentru a deschide un flyout, faceti click pe iconita cu triunghi si tineti apasat butonul mouse-ului. Pentru a selecta o functie, tineti apasat butonul mouse-ului si pozitionati cursorul pe functia dorita. Apoi eliberati butonul.

**Nota:** Cand flyout-ul se restrange, pictograma pentru ultima functie activata este afisata. In aceste fel, puteti activa de mai multe ori aceeaasi functie in mod succesiv fara a fi nevoie sa deschideti flyout-ul de fiecare data.



# Palete

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

Sunt disponibile urmatoarele palete:

- **Paleta Proprietati** (la pagina 30) pentru modificarea de proprietati pentru elemente.
- **Paleta Functiuni** (vedeti "**Paleta Functii**" la pagina 32) pentru activarea rapida a functiilor. Aceasta paleta nu este afisata cand lucrati cu Configurare Bara de actiuni.
- **Paleta Asistenti** (la pagina 34) pentru selectarea si administrarea asistentilor.
- **Paleta Biblioteca** (la pagina 36) pentru selectarea si administrarea simbolurilor, macrourilor si a elementelor de tip SmartParts.
- **Paleta Connect** (la pagina 43) pentru a accesa direct documentatia suplimentara oferita de Allplan Connect.
- **Paleta Layer** (la pagina 44) pentru a mentine la vedere statutul layerului si pentru modificarea rapida a acestuia.
- **Paleta Obiecte** (la pagina 48) pentru verificarea rapida a modelului prin ascunderea sau afisarea elementelor sau grupelor de elemente.
- **Paleta BIM+** (la pagina 51) pentru a vedea si edita actiuni in cadrul proiectelor gestionate prin platforma bim+ direct din Allplan.

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

Puteti aranja individual intreaga fereastra de palete pe marginea spatiului de lucru (vedeti "Spatiul de lucru" la pagina 22) sau puteti sa le mutati liber pe monitor. De asemenea, puteti configura Allplan sa afiseze sau sa ascunda automat fereastra palete sau paletele aranjate pe margine.



## Aranjarea paletelor

### Afisare palete

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

A (paleta **Asistenti**)

B (paleta **Biblioteca**)

C (paleta **Connect**)

E (paleta **Proprietati**)

F (paleta **Funcțiuni**)

L (paleta **Layer**)



M (paleta **Module**)



O (paleta **Obiecte**)

T (paleta **BIM+**)

Paletetele care sunt deja in marginea superioara inchise in momentul in care apasati scurtatura corespunzatoare.

### Ascundere automata palete

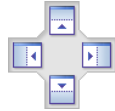
Utilizati pictogramele  si  din bara de titlu a paletei pentru a specifica modul de comportare a paletei:



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

Puteti defini setari pentru aceasta facilitate utilizand Configurare interfata utilizator - tab-ul Palete (meniul contextual al unei palete sau meniul **Extras - Configurare interfata utilizator**).

## Palete libere sau andocate sau fereastra de palete

Puteti aranja individual intreaga fereastra de palete pe marginea spatiului de lucru sau sa le mutati liber pe monitor. Faceti clic pe bara de titlu a paletii si trageți-l pe unul dintre săgețile afișate în spațiul de lucru.



Atata timp cat tineti apasat butonul mouse-ului, puteti muta liber paleta in spatiul de lucru. Aceasta este indicata intr-o previzualizare transparenta. Paleta sau fereastra de palete se va andoca de pozitia curenta de inserare ( la eliberarea butonului de mouse). Pentru a minimiza paleta, faceti clic pe  **Ascundere automata**. Pentru a pastra deschisa paleta sau fereastra de palete, dezactivati  **Ascundere automata**.

## Palete libere sau andocate in fereastra de palete

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

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

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

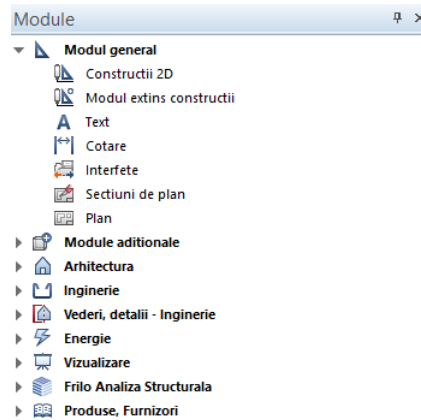
## Palete individuale

**Sfat:** Puteti, de asemenea, comuta intre module fara a fi nevoie sa activati paleta **Module**. Pentru aceasta apasati butonul dreapta al mouse-ului in spatiul de lucru, iar din meniul contextual selectati

**Schimbare modul** si alegeti modulul pe care doriti sa-l deschideti. Acest lucru este posibil numai in mod desenare (vedeti "Mod desenare si mod navigare" la pagina 95).

## Paleta Module

Puteti utiliza paleta **Module** pentru a comuta intre modulele de lucru.




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

Accesati ajutor pentru Allplan si mergeti la "Orientare in program – module" pentru a vizualiza unde se pot gasii functiile, respectiv in ce module si grupe de module. Daca doriti puteti accesa descrieri detaliate pentru fiecare familie, modul sau functie direct din help.

## Paleta Proprietati

Proprietatile elementelor selectate sunt afisate si pot fi modificate utilizand paleta **Proprietati**. Paleta este disponibila pentru elemente 2D si elemente de inginerie; ea insa nu poate fi utilizata pentru elemente de arhitectura.


In  **Optiuni - Interfata desktop** - sectiunea **General**, puteti specifica modul de raspuns al sistemului la efectuarea unui dublu-clic pe un element sau la selectarea optiunii **Proprietati** in meniul contextual: se deschide paleta **Proprietati** sau caseta de dialog **Proprietati**. De retinut ca paleta **Proprietati** ofera mult mai multe optiuni de modificare pentru majoritatea elementelor. Proprietatile textului si a liniilor de cota sunt intotdeauna afisate in caseta de dialog, indiferent de aceste setari. Daca apasati SHIFT si faceti dublu-clic pe un element in acelasi timp, programul va afisa proprietatile intr-o caseta de dialog.


Paleta **Proprietati** contine urmatoarele sectiuni:

### Lista derulanta

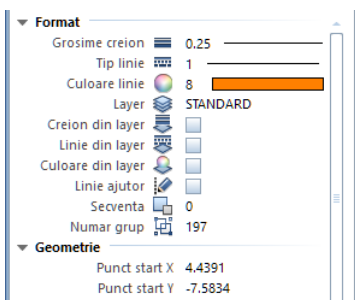


Lista derulanta din partea superioara afiseaza tipul si numarul elementelor selectate. Elementele care nu pot fi editate utilizand paleta **Proprietati** (de exemplu elementele de arhitectura) sunt afisate in gri (neselectabile). Orice modificari faceti afecteaza numai elementele selectate aici.


 **Zoom pe obiectele selectate:** defineste o fereastra de afisare pe ecran astfel incat toate elementele selectate sa fie vizibile.

 **Filtru pas cu pas:** deschideti caseta de dialog **Filtru** in care puteti aplica un filtru elementelor selectate.

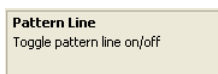
## Proprietati



Proprietatile elementelor selectate sunt afisate si pot fi modificate in sectiunea **Proprietati**. Meniul contextual al unei proprietati ofera o serie de functii pentru a aplica, tuturor elementelor selectate, proprietatilor unui element existent.

- **Preluare Proprietati:** preia o singura proprietate. Facand clic pe  obtineti acelasi efect. Puteti utiliza meniul contextual pentru a vedea aceste butoane.
- **Preluare Proprietati grup:** preia toate proprietatile grupului.
- **Preluare tot (fara geometrie):** preia toate proprietatile cu exceptia proprietatilor geometrice.


## Descriere





Zona **Descriere** include informatii suplimentare despre parametrii ce trebuie definiti. Puteti utiliza meniul contextual pentru a ascunde sau a afisa sectiunea respectiva.

Bara de functii din partea de jos



 **Preluare parametri:** copiaza parametrii unui element selectat (clic) si ii aplica selectiei curente (daca este posibil).

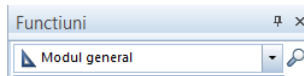
 **Incarcare favorit:** incarca proprietatile dintr-un fisier favorit (cu extensia \*.prop).

 **Salvare ca favorit:** salveaza proprietatile curente intr-un fisier favorit (cu extensia \*.prop).


## Paleta Functii

Paleta **Functii** este impartita in urmatoarele sectiuni:

Lista derulanta



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

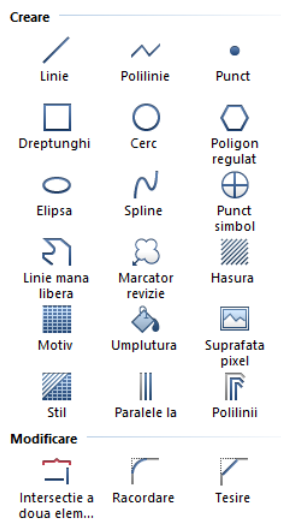
Puteti utiliza  **Cautare...** pentru a gasi o functie prin introducerea denumirii ei sau o parte din aceasta. Cand optiunea **Scaneaza text in liniile de status** este activa, programul scaneaza de asemenea textul afisat pentru fiecare functie din linia de status. Daca programul gaseste o functie, puteti sa activati aceasta functie direct din caseta de dialog **Cautare**; paleta de **Functiuni** se muta in modulul relevant.

## Tab-uri



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

## Functii



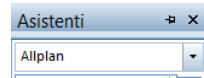
Functiile modului deja selectat sunt afisate in zona **Functii**. Utilizati functia **Configurare...** in meniul contextual pentru a defini dimensiunea pictogramelor. In plus, puteti sa specificati daca pictogramele vor fi afisate cu sau fara text.

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

## Paleta Asistenti

Paleta **Asistenti** cuprinde urmatoarele sectiuni:

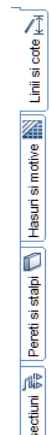
Lista derulanta



Puteti alege un grup de Asistenti in partea superioara a listei. Puteti folosi meniul contextual pentru a crea noi grupuri, a adauga grupurile existente in paleta, a redenumi grupul curent si a muta grupul curent din paleta.

**Nota:** Asistentii din Allplan sunt instalati in folderul `\etc\Asistent`. Acestia sunt combinati in grupul **Allplan**. Nu puteti schimba asistentii din acest grup. Pentru a defini proprii asistenti, trebuie mai intai sa creati un nou grup de asistenti.

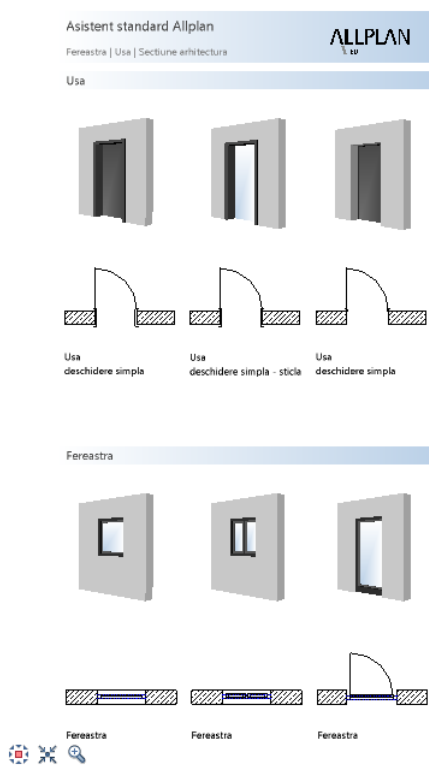
Tab-uri



Tab-urile afiseaza asistentii din grupul selectat. Puteti utiliza meniul contextual pentru a adauga si a scoate Asistenti, a inlocui si a redenumi tab-uri.



## Spatiul de lucru



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

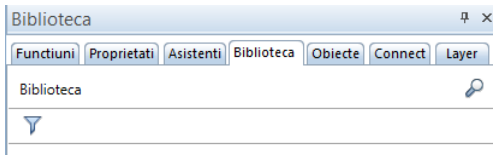
## **Paleta Biblioteca**

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


- **Simboluri** (vedeti "**Utilizarea simbolurilor**" la pagina 193)
- **Macro** (vedeti "**Folosirea macro-urilor**" la pagina 194)
- **SmartParts** (vedeti "**Utilizarea SmartParts**" la pagina 199)
- **PythonParts** (vedeti "**Utilizarea PythonParts**" la pagina 204)


Aceasta paleta are de obicei urmatoarele zone:

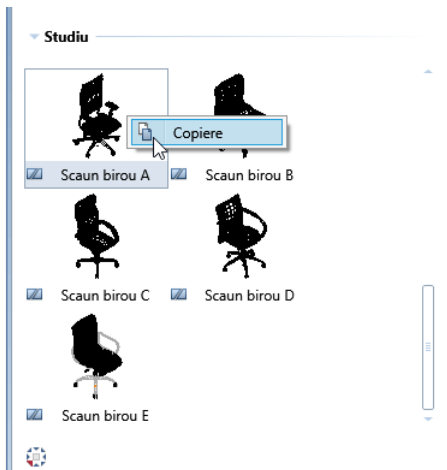
## Camp navigare



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


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


Puteti utiliza  **Cautare** pentru gasirea elementelor din fisierul curent si toate celelalte sub-directoare. Programul afiseaza apoi toate numele elementelor ce se potrivesc criteriului introdus. Cand pozitionati cursorul pe un element gasit, programul va afisa un **ToolTips (descriere)** cu informatii despre **nume, data salvarii fisierului, tipul de element si directorul in care a fost salvat**. Puteti deschide acest director utilizand meniul contextual.







## Selectarea si filtrarea elementelor din biblioteca



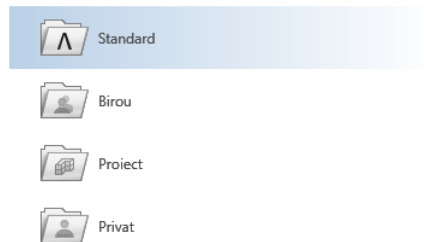
Utilizand  **Filtru**, puteti afisa sau ascunde tipuri de elemente specifice din biblioteca (simboluri, macrouri, SmartParts, PythonParts).

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

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

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







## Biblioteca

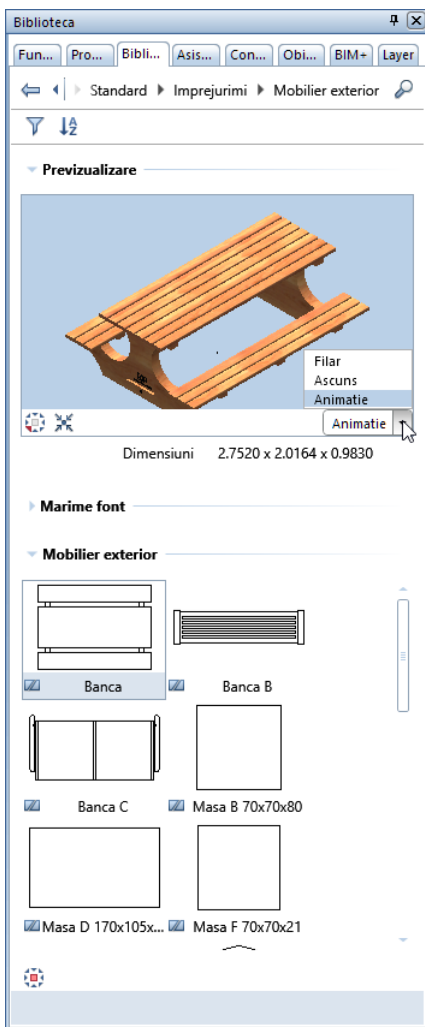


De aici puteti accesa bibliotecile din **Standard**, **Birou**, **Proiect**, **Privat** si **Extern** si puteti naviga in directorul necesar.


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

Puteti gasi pictograma care indica tipul elementului din biblioteca:

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



## Zona de vizualizare


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

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

## Zona marime font

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

## Zona selectie

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

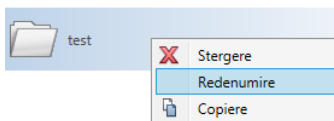
Pentru a selecta un element, faceti dublu-clic pe el sau trageți-l in spatiul de lucru si positionati-l in locul dorit. Optiunile de introducere va pun la dispozitie un numar de functii pentru a realiza acest lucru.

Zona **Selectie** pune la dispozitie un meniu contextual pe care il puteti utiliza pentru a defini dimensiunea previzualizarii grafice. Puteti inclusiv sa ascundeti complet elementele grafice prin selectia optiunii **Numai text**. Facand clic pe o introducere veti afisa partea grafica asociata acestuia in zona **Previzualizare**. Facand clic pe **Personalizare...** se deschide caseta de dialog **Configuratie**, tab-ul **Palete**, unde veti putea personaliza paletele dupa cum doriti.


<input checked="" type="checkbox"/>	Simboluri mici
	Simboluri medii
	Simboluri mari
	Simboluri foarte mari
Numai simboluri	
<input checked="" type="checkbox"/>	Simboluri + text
Configurare	

## Meniu contextual sau pictograme




Pictograma  apare cand indicati directoarele si elementele din biblioteca.




### Directoarele din calea curenta dispun de urmatoarele optiuni:

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




### Directoarele ce pot fi modificate dispun de urmatoarele optiuni:

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

### Elementele din biblioteca in calea curenta dispun de urmatoarele optiuni:

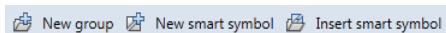
-  **Copiere elemente**  
Copiati elementele in biblioteca in clipboard; puteti sa le inserati (paste) intr-un director pe care tocmai l-ati creat (acest director nu trebuie creat in calea **Standard**).
- **Deschidere cale fisier**  
Deschide directorul cu elementele din biblioteca in Windows Explorer.

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

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



## Bara de functii din partea de jos



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

### **Grupa noua**

Creeaza o grupa noua in directorul selectat.

### **Introducere element**

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

### **Introducere simbol**

Salveaza un simbol nou in directorul de simboluri actual.

### **Macro nou**

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

### **Introducere macro**

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

### **Introducere SmartPart**

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

### **Inserare PythonPart**

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

### **Adaugare cale**

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

## Paleta Connect

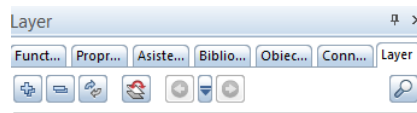
Utilizand paleta **Connect**, puteti accesa continutul oferit de Allplan Connect direct din Allplan. Puteti introduce numele utilizatorului si parola direct in paleta. Oricum, datele se vor pierde imediat dupa inchidrea Allplan. Ca o alternativa, puteti deschide functia **Configurare interfata utilizator** din meniul **Extras** si introduceti numele si parola in tab-ul **Paleta**. Aceste date vor fi salvate.

## Paleta Layer

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

Paleta **Layer** cuprinde urmatoarele parti:

Lista derulanta



### **Extindere introduceri selectate**

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

### **Restrange toate valorile**


Ascunde toate sub-introducerile.

### **Inversare vizibilitate layere**

Inverseaza vizibilitatea layerelor setate curent.


Initial	Ulterior
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> Actual	<input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Prelucrabil
<input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Prelucrabil	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Invizibil, blocat
<input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Vizibil, blocat	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Invizibil, blocat
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Invizibil, blocat	<input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Prelucrabil

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


**Nota:** Pentru a reface setarea originala de vizibilitate layer, utilizati  **Inapoi la vizibilitate layer**.



Anuleaza modificarile facute vizibilitatii layerelor sau reface modificarile operate.

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

### Actualizare structura layer

Actualizeaza structura de layere afisate. Daca, de exemplu, ati selectat **Listare layere existente in fisier** din meniul contextual si ati sters ultimul element care utilizeaza unul din layerele listate, continutul listei nu se va actualiza automat la noua situatie. Layerele care sunt intr-adevar utilizate in desen nu sunt afisate pana ce nu faceti clic pe .

### Cautare

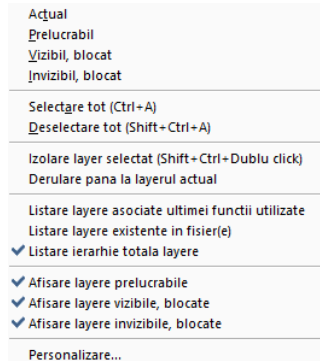
Deschide caseta de dialog **Cautare...**, unde puteti cauta numele scurt sau numele lung sau parti din aceste nume.

## Layer

Utilizati bifele pentru a defini statutul layerelor:

- DUBLU-CLIC pe un layer pentru a-l face **Actual**   .
- Faceti CLIC pe caseta corespunzatoare pentru a face un layer **Actual**    / **Prelucrabil**    / **Vizibil**    / **Invizibil**   .
- SHIFT+CTRL+DUBLU-CLIC seteaza layerul selectat **Actual**    si seteaza toate celelalte layere ca **Invizibile**   .
- Selectati un layer si apasati TASTA SPATIU pentru a comuta intre **Prelucrabil**    <-> **Vizibil**    <-> **Invizibil**   .

## Meniul contextual



### Selectare tot (Ctrl+A)

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

### Deselectare tot (Shift+Ctrl+A)

Anuleaza selectia elementelor.

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

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

### Derulare pana la layerul actual

Deruleaza pana la layerul actual.

### Listare layere atribuite functiei selectate curent

Cu aceasta optiune, programul afiseaza numai layerele care au fost asociate functiei active.

### Listare layere utilizate in fisierele deschise

Cu aceasta optiune, programul afiseaza numai layerele din desenul actual si din desenele deschise ca activ in fundal. Daca toate layer-ele sunt pe valoarea implicita, aceasta optiune nu este disponibila.

### Listare ierarhie totala layere

Cu aceasta optiune, programul listeaza toate layerele.

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

Filtreaza layerele afisate in conformitate cu optiunea selectata.

### **Personalizare...**

Deschide caseta de dialog **Configuratie**, tab-ul **Palete**. Puteti specifica daca vor fi afisate nivelurile de structurale de sus si/sau jos ale ierarhiei de layere si ce proprietati de layer (nume scurt, nume lung, proprietati de format combinate, creion, culoare) vor fi afisate. Puteti de asemenea sa utilizati meniul contextual al capului de tabel pentru a specifica ce proprietati sunt afisate.

### **Bara functiuni**



#### **Preluare layer actual**

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

#### **Incarcare favorite**

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

#### **Salvare favorit**

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

#### **Toate layerele prelucrabile - pastrare layer actual**

Seteaza toate layerele ca prelucrabile fara a modifica layerul actual.

#### **Selectie tip imprimare layer**

Cu aceasta puteti selecta un tip imprimare (vedeti "Utilizarea tipurilor de plan" la pagina 243) predefinit.

#### **Selectarea setului de drepturi**

Puteti a selecta setul de drepturi actual.

## >> Extins

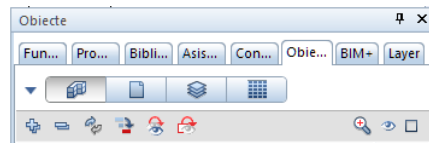
Deschide caseta de dialog **Layer** (vedeti "**Caseta de dialog "Layer"**" la pagina 244).

## Paleta Obiecte

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

Paleta **Obiecte** contine urmatoarele sectiuni:

Lista derulanta



Sunt predefinite cinci criterii de sortare:



### Sortare dupa structura de cladire

Acest criteriu combina in grupe toate elementele si obiectele din desenele deschise si le listeaza apoi grupele alfabetic. Puteti gasi obiecte si elemente la nivelul cel mai de jos in fiecare grupa. Detaliile din structura de cladire se afla la nivelul superior al ierarhiei.



### Sortare dupa desen

Desenele continand obiectele si elementele sunt plasate in topul ierarhiei.




### Sortare dupa layer

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




### Sortare dupa material




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

 **Sortare dupa lucrare**

Sunt afisate ierarhic lucrarile atribuite obiectelor din desen. Daca un obiect nu are atributul **Lucrare**, puteti gasi acest obiect sau element in lista **\*nedefinit\***.

 **Comutare intre sortarea predefinita si cea personalizata**

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

Dupa ce ati ales sortarea personalizata facand clic pe , puteti utiliza un meniu contextual (vedeti "Meniu contextual - sortare personalizata" la pagina 51) pentru a activa sau dezactiva cele patru criterii de sortare si numeroasele categorii. In plus, puteti salva sortarea personalizata ( **Salvare favorit pentru sortare**) si incarca un favorit salvat ( **Incarcare favorit pentru sortare**).

 **Extindere introduceri selectate**

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

 **Restranga toate valorile**

Ascunde toate sub-introducerile.

 **Actualizare paleta**

Actualizeaza paleta afisata

 **Activarea urmatorului element (SHIFT+A; revenire: SHIFT+S)**

Face activ urmatorul element din ierarhie.

 **Inversare vizibilitate**

Inverseaza vizibilitatea elementelor selectate.

 **Ascundere elemente neselectate**

Arata numai elementele active (selectate).

 **Zoom pe obiectele selectate**

Zoom pe obiectele active.



### Ascunde toate elementele / Afiseaza toate elementele

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



indica faptul ca nu toate elementele sau obiectele sunt vizibile sau invizibile.



### Selectare tot / Deselectare tot

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



indica faptul ca nu toate elementele sau obiectele sunt active sau inactive.

## Obiecte, elemente

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

Puteti schimba vizibilitatea si selectia obiectelor sau elementelor listate pe fiecare rand. Folositi urmatoarele pictograme:

**Vizibilitate:**  /  = vizibil / ascuns



indica faptul ca acest nivel ierarhic include elemente de ambele tipuri: vizibile si ascunse.



indica faptul ca layer-ul acestui element sau grup este ascuns sau ca acest element este dezactivat din functia Reprezentare pe ecran.

• **Selectare:**  /  = activa / inactiva



indica faptul ca acest nivel ierarhic include elemente sau obiecte active sau inactive.

Daca aceste obiecte sau elemente se afla se afla intr-un desen deschis in mod pasiv sau intr-un layer inchis, acestea nu pot fi facute active.

Utilizati butonul stanga al mouse-ului pentru a comuta intre **vizibil** si **ascuns** si intre **activ** si **inactiv**. Faceti dublu-clic pe pictograma **Selectie** in partea cea mai de jos a ierarhiei vizibilitatii pe elementul corespunzator in plan.

## Bara de functi din partea de jos



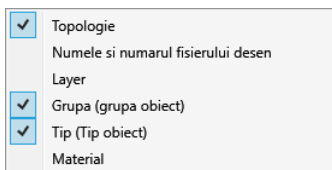
Setari

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



## Meniu contextual - sortare personalizata

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



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

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

## Paleta BIM+


Puteti utiliza paleta **BIM+** pentru a comunica cu partenerii implicati intr-un proiect Bimplus. Allplan permite accesul la sarcinile curente incarcate in Allplan direct de pe platforma Bimplus. In plus puteti utiliza Allplan pentru a crea noi sarcini pentru Bimplus sau pentru editarea sarcinilor existente. De asemenea, puteti importa sau exporta sarcinile in format BCF sau puteti exporta intreaga lista de sarcini in format Excel.

**Nota:** Acest lucru este posibil daca v-ati conectat din Allplan de pe statia de lucru curenta pe platforma Bimplus (din paleta BIM+) si daca Allplan este conectat cu un proiect Bimplus, cu alte cuvinte datele din proiectul Allplan au fost incarcate pe platforma Bimplus *cel putin o data*. Vedeti si Manevrarea proiectelor folosind Allplan Bimplus pentru mai multe informatii privind manipularea proiectelor intr-o maniera compatibila BIM utilizand Bimplus, serviciul web oferit de ALLPLAN GmbH.

## Previzualizare

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

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

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

Puteti vedea zonele in previzualizare. Aceste zone sunt indicatori, care conecteaza vizual cerintele de obiecte.

## Sarcini



Sarcina noua

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

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



Anulare marcare

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



BCF Import fisiere BCF file in Bimplus

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



BCF Export sarcini intr-un fisier BCF

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

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



Export toate sarcinile ca fisier Excel

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

## Lista sarcini

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

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

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

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

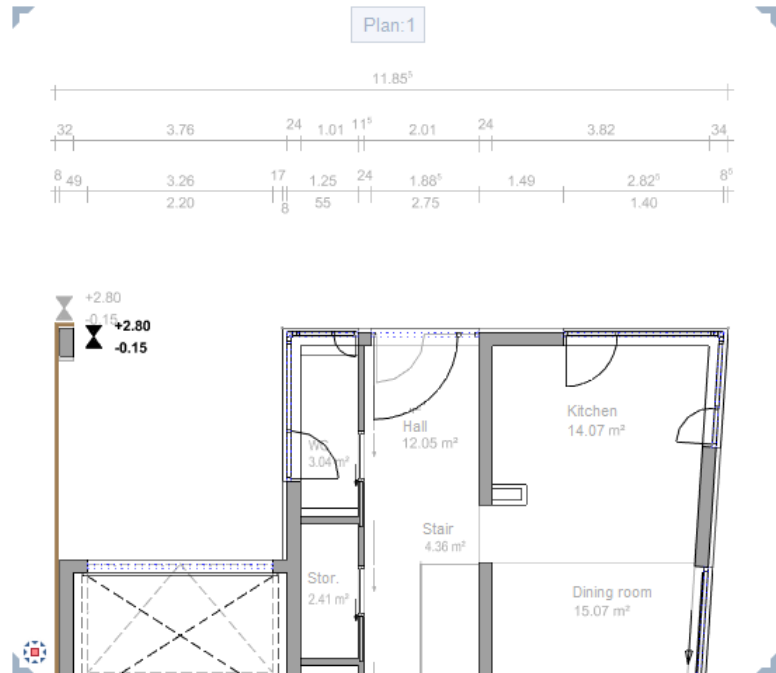
### Bara de functii din partea de jos

 Setari

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

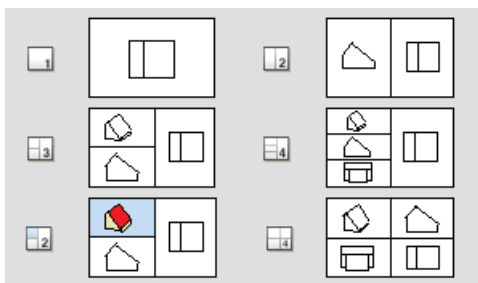
# Ferestre de lucru

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



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

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



Funcțiile pentru aranjarea ferestrelor de lucru se află în bara de funcții **Acces rapid** și în meniul **Ferestre** (vedeti "**Funcții pentru utilizarea și aranjarea ferestrelor de lucru**" la pagina 56). Puteți selecta unul dintre aranjamentele implicite de ferestre de lucru oferite de sistem, pe care-l puteți apoi modifica după cum doriți (ca forma și poziție a ferestrelor).

Cu opțiunea **Ferestre conectate**, puteți specifica modul de interacțiune al ferestrelor când sunt *fixate* de fereastra aplicației Allplan.

- Dacă această opțiune este *activă*, ferestrele sunt conectate între ele: Când modificați dimensiunea unei ferestre toate celelalte ferestre se adaptează automat; noile ferestre umplu spațiul aranjamentului curent.
- Dacă opțiunea *nu este activă*, puteți poziționa și redimensiona ferestrele independent una față de cealaltă în cadrul ferestrei principale Allplan .




















## Funcții pentru utilizarea și aranjarea ferestrelor de lucru

Acest tabel prezintă generalități despre funcțiile utilizate pentru utilizarea și aranjarea ferestrelor de lucru pe ecran. Puteti gasi aceste funcții în meniul

**Acces rapid -  Ferestre.**

### Utilizati aceasta

### Pentru a obtine asta

 <b>Fereastră nouă</b>	Utilizând  <b>Fereastră nouă</b> , veți deschide o fereastră nouă în desenul curent.
 <b>Fereastră Animatie</b>	Utilizând  <b>Animation Window</b> , veți deschide o nouă fereastră ce afișează modelul 3D în vederea de tip <b>Animatie</b> . Mod navigare (vedeti "Mod desenare și mod navigare" la pagina 95) este activat implicit.
 <b>1 fereastră</b>	Puteti folosi funcția      <b>Aranjare ferestre</b> pentru divizarea spațiului de lucru într-un număr de diferite ferestre prestabilite. De exemplu, puteți avea trei ferestre, fiecare având o vedere diferită a proiectului.
 <b>2 ferestre</b>	
 <b>3 ferestre</b>	
 <b>4 Ferestre (impartirea 1)</b>	
 <b>4 Ferestre (impartirea 2)</b>	
 <b>2 + 1 Fereastră de animatie</b>	Puteti folosi  <b>2+1 Fereastră de animatie</b> pentru divizarea spațiului de lucru în trei ferestre. Fereastră din stanga afișează modelul 3D în <b>Animatie</b> .
<b>Aranjare - la stanga / dreapta</b>	Utilizând <b>Aranjare/orientare ferestre - stanga/dreapta</b> , definiți unde ferestre sunt aranjate când selectați un tip de    <b>Aranjare</b> . Puteți alege dintre <b>Stanga</b> sau <b>Dreapta</b> .
<b>Incarcare, salvare ordonare ferestre</b>	Utilizând <b>Incarcare, salvare ordonare ferestre</b> , salvați aranjamentul curent sau puteți încărca un aranjament salvat anterior.
<b>Aranjare ferestre</b>	Utilizând <b>Aranjare ferestre</b> , veți rearanja ferestrele minimizezate.
<b>Una peste alta</b>	<b>Una peste alta</b> afișează ferestrele stivuite. Acestea sunt aranjate în așa fel încât au aceeași dimensiune și nu se suprapun. Dacă sunt deschise mai mult de 3 ferestre, acestea sunt aranjate pe mai multe coloane.
<b>Una langa alta</b>	<b>Una langa alta</b> afișează toate ferestrele deschise alăturate. Acestea sunt aranjate în așa fel încât au aceeași dimensiune și nu se suprapun. Dacă sunt deschise mai mult de 3 ferestre, acestea sunt aranjate pe mai multe rânduri.
<b>Ferestre conectate</b>	<b>Nota:</b> Puteți selecta această funcție când opțiunea <b>Ferestre conectate nu este bifata</b> . <b>Una langa alta</b> afișează toate ferestrele deschise alăturate. Acestea sunt aranjate în așa fel încât au aceeași dimensiune și nu se suprapun. Dacă sunt deschise mai mult de 3 ferestre, acestea sunt aranjate pe mai multe rânduri. <b>Nota:</b> Puteți selecta această funcție când opțiunea <b>Ferestre conectate nu este bifata</b> . Utilizând <b>Ferestre conectate</b> , puteți conecta toate ferestre deschise. Între ferestrele individuale conectate sunt afișate linii de margine. Atunci când modificați dimensiunea unei ferestre, celelalte ferestre se ajustează automat. Ferestrele sunt potrivite în


**Lista ferestrelor**

aranjarea existenta.

Listeaza ferestrele deschise. Daca ati deschis mai mult de 9 ferestre, puteti utiliza meniul **Ferestre** pentru accesarea ferestrei nr. 9 sau urmatoarele ferestre.

Faceti click pe fereastra la care doriti sa comutati.


**Mai multe ferestre**

Daca sunt deschise mai multe de 9 ferestre de lucru, aveti optiunea **Mai multe ferestre...** in meniul **Ferestre** sau in **Bara de acces rapid** -  **Ferestre**. Facand clic pe optiune se deschide o lista derulanta cu toate ferestrele de lucru deschise.

## Personalizarea ferestrelor de lucru

---

### Pentru setarea ferestrelor de lucru

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

Sau:

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

---

## Pozitionarea libera a ferestrelor

Puteti pozitiona liber ferestrele pe ecran, independent in fereastra aplicatiei Allplan. Puteti utiliza ferestre libere ca in orice fereastra de aplicatie Windows.

**Nota:** La iesirea din Allplan, programul inchide *toate* ferestrele, inclusiv pe cele libere.

---

### Mutarea unei ferestre

- 1 Faceti click stanga si tineti apasat butonul pe bara de titlu a ferestrei pe care doriti sa o mutati.
- 2 Apasati (si mentineti apasat) butonul stanga al mouse-ului.
- 3 Trageti fereastra in noua pozitie in afara ferestrei de aplicatie Allplan. Apoi eliberati butonul.

**Nota:** Pozitia cursorului este importanta. PEntru a muta o fereastră, trebuie să poziționați cursorul în afara spațiului de lucru (vedeți "Spațiul de lucru" la pagina 22).

---

## Poziționarea ferestrelor în față sau în spatele ferestrei de aplicație Allplan

Puteti poziționa ferestrele în față ferestrei de aplicație Allplan fără să le anodați.

Utilizând ALT+TAB, puteți comuta între fereastra Allplan și ferestrele libere așa cum ați comuta între aplicațiile Windows pornite.

Această opțiune este utilizată pentru stațiile de lucru cu 1 monitor.


---

### Poziționarea ferestrelor în față sau în spatele ferestrei de aplicație Allplan

- 1 Apasați și țineți apăsată tasta CTRL.
  - 2 Trageți fereastra în noua poziție în față ferestrei de aplicație Allplan.
  - 3 Eliberați butonul de mouse și apoi tasta CTRL
  - 4 Apasați și țineți apăsată tasta ALT.
  - 5 Utilizați tasta TAB pentru a selecta fereastra pe care doriți să o aduceți în față.
  - 6 Eliberați tasta ALT.
-



## Conectarea ferestrelor de lucru la interfata Allplan

Setarile din optiunea **Ferestre conectate** (**Bara de acces rapid** - meniul  **Ferestre**) controleaza modul in care Allplan aranjeaza ferestrele de lucru in spatiul de lucru:

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

---

### Pentru a conecta o ferestra de lucru libera la interfata Allplan

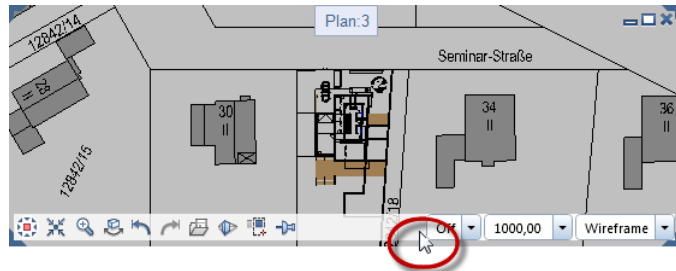
- 1 Aduceti cursorul peste bara de titlu a ferestrei de lucru libere.
  - 2 Apasati si mentineti apasat butonul stanga al mouse-ului.
  - 3 Trageti ferestra de lucru in zona de lucru (vedeti "Spatiul de lucru" la pagina 22) a interfetei Allplan. Apoi eliberati butonul mouse-ului
-

# Bara de functii din fereastra de lucru

Bara de functii a ferestrei de desenare se afla in partea inferioara a fiecarei ferestre. Daca lucrati cu mai multe ferestre, fiecare fereastră are propria sa bara de functii.

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

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



**Sfat:** Puteti pozitiona bara de functii si in partea superioara a ferestrei. Pentru aceasta, deschideti meniul **Vedere**, indicati **Instrumente** si faceti clic pe **Bara vizualizare sus**.



Pentru informatii detaliate vedeti si "Funcții din bara de funcții Ferestre pentru controlul afisării pe ecran".

# Meniul contextual

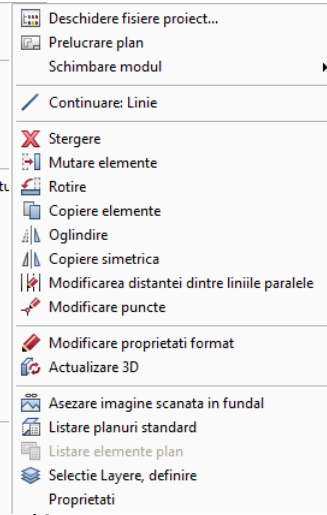
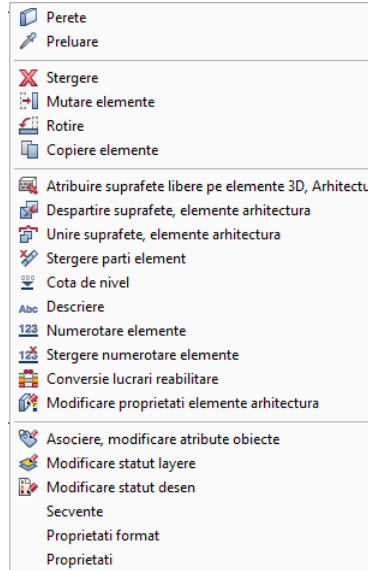
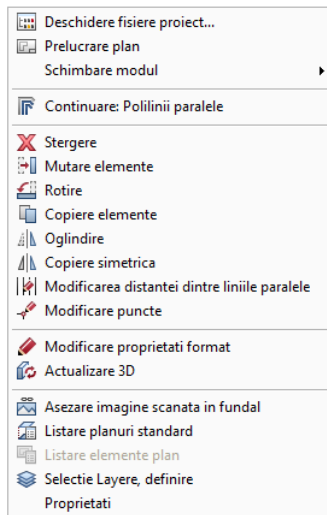
Cand faceti clic-dreapta, meniul contextual se deschide in locul respectiv.

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

Funcitiile meniului contextual difera in functie de criteriile urmatoare:

- **Cand faceti clic pe o paleta:**  
Daca faceti clic pe o paleta puteti defini cum sa fie afisata paleta respectiva si pictigramele pe care le contine. In plus puteti seta alti parametri specifici ai paletei respective.
- **Cand faceti clic in zona Barei de actiuni sau a ferestrelor de lucru:**  
Daca faceti clic-dreapta in zona Bara de actiuni sau a ferestrelor de desenare (*nicio* ferestra de lucru nu este *maximizata*), puteti controla cum sa arate barele de functii si ce sa includa ele.
- **Cand faceti clic pe o ferestra de lucru:**
  - In **modul desenare** (vedeti "**Mod desenare si mod navigare**" la pagina 95) ( **Modul Navigare** (Cum) este *inchis*):  
Daca faceti clic-dreapta in spatiul de lucru fara a atinge vreun element desenat puteti alege dintr-o gama larga de functii de modificare si dintre cele mai frecvent folosite functii generale ale Alplan.  
Dar daca faceti clic-dreapta pe un element, meniul contextual afiseaza functii relevante de modificare a elementului respectiv (vedeti "Meniul contextual in mod desenare" la pagina 63)).  
Daca ati selectat o functie care asteapta sa introduceti un punct, facand clic-dreapta se deschide meniul contextual pentru introducerea puncte (vedeti "Meniul contextual la introducerea punctelor" la pagina 68).
  - In **modul navigare** (vedeti "**Mod desenare si mod navigare**" la pagina 95) ( **Modul Navigare** (Cum) este *deschis*):  
Indiferent unde faceti clic meniul contextual afiseaza functii pe care le puteti utiliza pentru editarea modelului 3D curent (vedeti "Meniul contextual in modul navigare" la pagina 65)).  
In modul navigare nu puteti face clic sau selecta elemente desenate.

Exemple de functii din meniul contextual:



Situatia initiala:

- Cand faceti clic pe o paleta

Situatia initiala:

- Facand clic in interiorul Barei de actiuni sau zona ferestrelor de lucru

Situatia initiala:

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

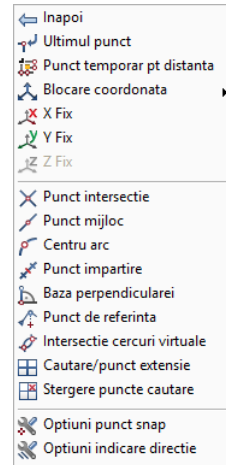
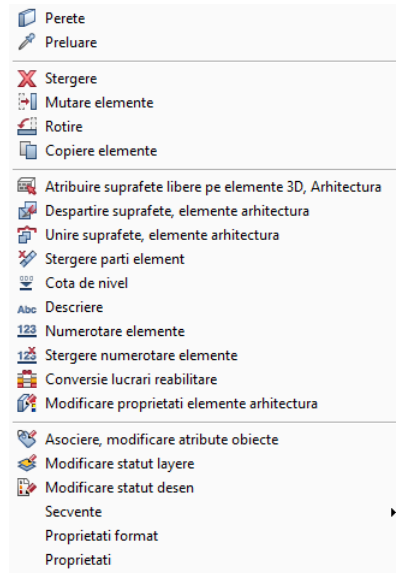
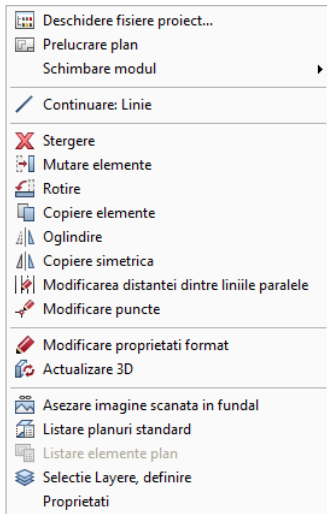
## Meniul contextual in mod desenare

Lucrati in **Mod Desenare** (vedeti "**Mod desenare si mod navigare**" la pagina 95) cata vreme aveti *comutat pe inchis*  **Modul Navigare** (Cum).

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

- **Cand faceti clic in spatiul de lucru gol**  
Daca faceti clic-dreapta in spatiul de lucru (fara a atinge vreun element desenat) puteti alege dintr-o gama larga de functii de modificare si dintre functiile generale Allplan cel mai frecvent folosite. Spre exemplu puteti comuta pe **Editare planse**.
- **Clic pe un element desenat**  
Daca faceti clic-dreapta pe un element, meniul contextual afiseaza functiile relevante de modificare. La alegerea uneia dintre aceste functii programul selecteaza automat elementul pe care s-a facut clic.
- **Introducere puncte**  
Daca ati selectat o functie care asteapta sa introduceti un punct, facand clic-dreapta se deschide meniul contextual pentru introducerea puncte (vedeti "Meniul contextual la introducerea punctelor" la pagina 68).

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



## Situatia initiala:

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

## Situatia initiala:


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

## Situatia initiala:

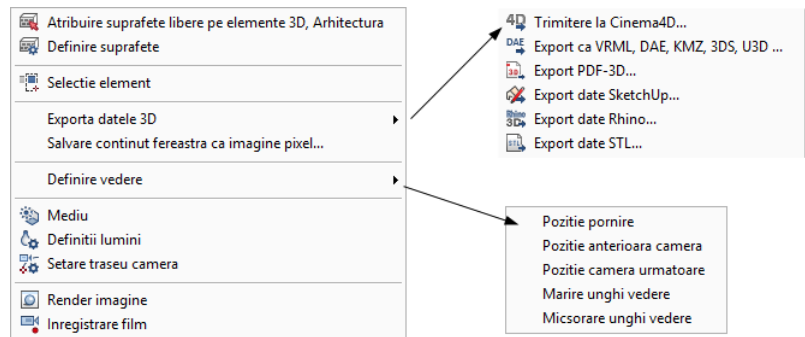
- Modul desenare este activ (deschis)
- Functia activa asteapta sa introduceti un punct
- Cursorul in fereastra de desenare

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

## Meniul contextual in mod navigare

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

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



Situatia initiala:

- Modul navigare este activ
- Cursorul in fereastra de desenare


### **Atribuire suprafete libere pe elemente 3D/ arhitectura**

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


### **Alegere suprafata**

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

Se deschide urmatoarea caseta de dialog:

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





### **Selectie element**

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

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

### **Export date 3D**

Se deschide un submeniu unde puteti selecta urmatoarele functii:

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

### **Salvare continut fereastra ca fisier imagine (pixel)**


Salveaza continutului ferestrei de lucru ca imagine pixel.

### **Definire vedere**

Se deschide un submeniu unde puteti selecta urmatoarele functii:



- **Pozitie initiala**
- **Positionare orizontala**
- **Pozitia precedenta camera**
- **Pozitia urmatoare a camerei**
- **Marire unghi vedere**
- **Micsorare unghi vedere**

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

#### **Mediu ambiant**

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

#### **Setare lumini proiect**

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

#### **Setare Traseu Camera**

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

#### **Randare imagine**

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

#### **Inregistrare film**

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

## Meniul contextual la introducerea punctelor

### Funcții și opțiuni din meniul contextual

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

**Sfat:** Când indicați către un element și faceți clic dreapta, programul îi aplică automat funcția selectată în meniul contextual și plasează punctul.

Când deschideți meniul contextual în spațiul de lucru, doar faceți clic pe elementul cărui doriți să-i aplicați funcția.

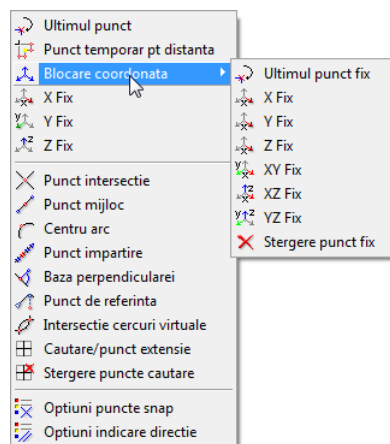


Figura: Functii si optiuni din meniul contextual

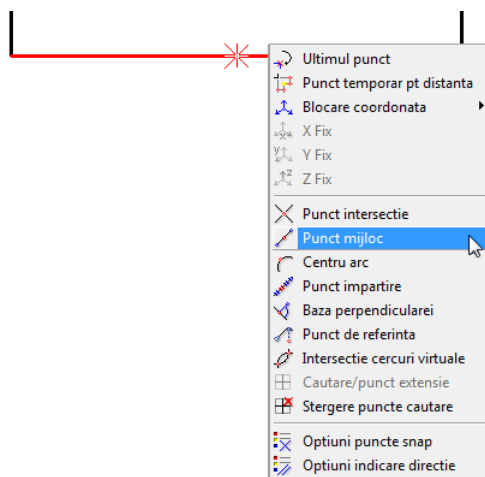


Figura: Identifica punctul de mijloc al unei linii existente prin deschiderea meniului contextual direct pe element.

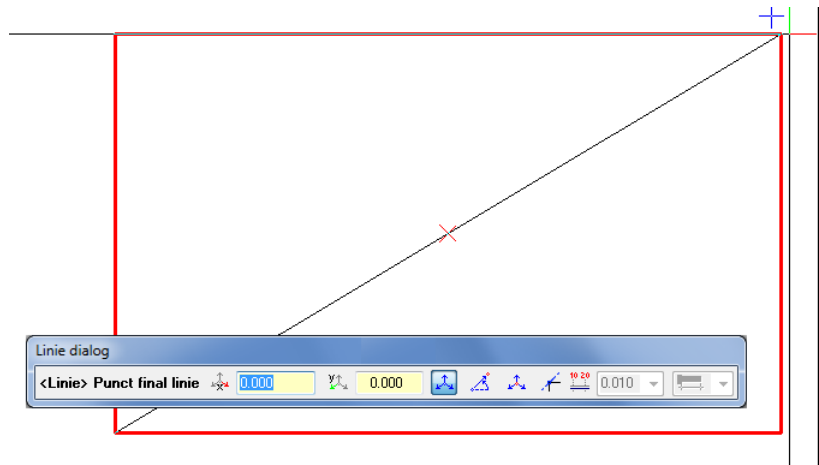


Figura: Mijlocul diagonalei facand clic pe punctele diagonale ale unui paralelipiped

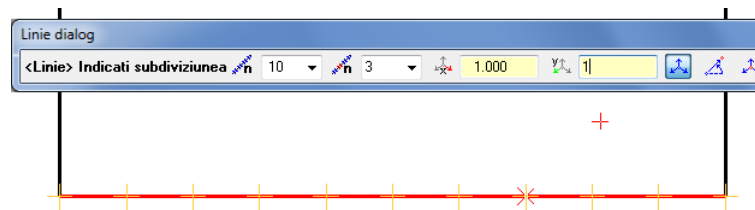


Figura: Punct impartire

### Functii contextuale si optiuni

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

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

## Functii si optiuni regasite din meniul contextual, generalitati

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



### Optiuni punct snap

Deschide caseta de dialog **Optiuni** si afiseaza pagina **Punct snap**. Puteti specifica tipul de puncte pe care le va cauta programul in spatiul de lucru. Puteti de asemenea sa activati Simboluri cursor. Acestea sunt mici simboluri ale punctelor specifice care apar in centrul cursorului pentru a arata tipul punctului (punct de mijloc, intersectie, punct de rastu...) care va fi agatat de cursor cand veti face clic.

In plus, puteti seta optiunile generale pentru snap.




### Optiuni indicare directie

Deschide caseta de dialog **Optiuni** si afiseaza pagina **Indicare directie**. Puteti comuta indicare directie pe inchis sau deschis. In plus puteti defini (afisa) setarile pentru indicare directie.



### Punct simbol

Utilizand  **Perpendicular prin pichet (Bara de actiuni - specialitatea Mediu - actiunea Plan situatie - grupa Plan situatie)**, puteti seta elementele de numerotare ale punctelor.

## Meniul contextual pentru crearea si modificarea elementelor

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

Daca deschideti meniul contextual intr-o fereasta de lucru *si* lucrati in modul desenare (vedeti "Mod desenare si mod navigare" la pagina 95), meniul contextual ofera functii pe care le puteti utiliza pentru a crea si modifica elemente (vedeti "Meniul contextual in modul desenare (vedeti "Meniul contextual in mod desenare" la pagina 63)"):

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

## Creare elemente similare utilizand meniul contextual

Daca faceti clic cu butonul *dreapta* al mouse-ului pe un element in timp ce lucrati in mod desenare (vedeti "Mod desenare si mod navigare" la pagina 95), se va deschide un meniul contextual. Functia aflata in partea cea mai de sus este cea cu care a fost creat elementul. Daca faceti clic pe aceasta functie in meniul contextual, programul va lansa aceasta functie dar *nu* va prelua parametri elementului pe care ati facut clic.

---

## Pentru crearea elementelor similare cu ajutorul meniului contextual

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

Allplan preia toate proprietatile elementului pe care ati facut clic.

Sau

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

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

---

## **Modificarea elementelor cu ajutorul meniului contextual**

---

### **Pentru prelucrarea si modificarea elementelor folosind meniul contextual**

Daca faceti clic pe un element cu butonul *dreapta* al mouse-ului in timp ce lucrati in mod desenare (vedeti "Mod desenare si mod navigare" la pagina 95), se va deschide un meniu contextual continand o lista a functiilor de creare si modificare ale ementului respectiv. Meniul contextual afiseaza tipul elementului selectat impreuna cu un numar de functii generale si speciale (specifice elementului) de prelucrare.


**In meniul contextual sunt disponibile urmatoarele functii de prelucrare:**

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



# Linia de dialog

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

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



# Bara de statut

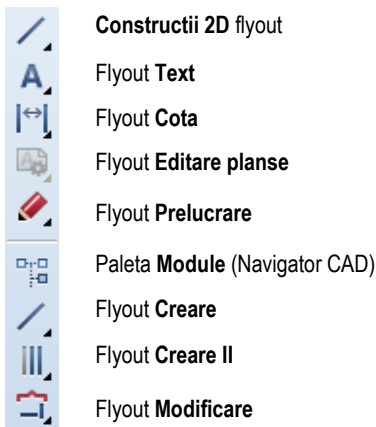
Bara statut este zona de jos din fereastra Allplan. Aceasta poate fi ascunsa in meniul **Vedere - Instrumente - Bara statut**. Aici sunt afisate mai multe tipuri de informatii despre desenul activ - ex. scara de referinta si unitatea de masura a lungimii. Puteti modifica o parte din aceste valori si facand clic pe ele.

## Generalitati despre elementele din bara de statut:



Mod	Tipul documentului activ (curent) este afisat in aceasta zona.
Tip reprezentare	Aici este afisat modul desenului curent. Aceasta arata tipul de introducere asteptata de program. Pentru mai multe informatii, consultati Mod, generalitati.
Scara	Aici este afisata scara de referinta. Puteti modifica scara facand clic pe campul respectiv.
Lungime	Aici este afisata unitatea de lungime. Puteti modifica unitatea facand clic pe campul respectiv.
Unghi	Aici sunt afisate unghiul sistemul si unitatea de masura curenta pentru unghiuri. Facand clic pe unghiul afisat, puteti modifica unghi sistem la valorile implicite. Pentru a specifica un unghi oarecare faceti clic pe <b>Definire</b> si introduceti valoarea dorita. Puteti modifica unitatea facand clic pe campul respectiv.
%	Aici este afisat cat din memoria rezervata pentru desene a fost deja alocata (ca procent).

# Bara de instrumente Functiuni baza



Jumatatea de sus a barei **Functiuni baza** include toate functiile importante. De aceste functii aveti nevoie tot timpul – de exemplu, constructii 2D, text, functii de cotare si de modificare. Aceste functii sunt permanent disponibile in aceeaasi configuratie in toate modulele.


Cealalta jumatate cuprinde functia cu care accesati paleta **Module** (Navigator CAD), cat si functii specifice flyout-urilor **Creare**, **Creare II** si **Modificare**.

Continutul acestor flyout-uri se modifica in functie de modulul selectat. (Imaginea arata continutul flyout-urilor pentru modulul **Constructii 2D**.)

**Nota:** Vedeti o pictograma goala in flyout-urile **Creare II** sau **Modificare** ce nu contine nicio functie.

# Configuratii standard

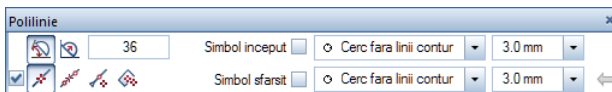
Allplan vine cu cateva configuratii implicite. Fiecare dintre acestea ofera un acces rapid la cele mai importante functii ale unei anumite discipline. Pentru a selecta o anumita configuratie, deschideti meniul **Vedere**, selectati **Configuratie standard** si selectati o configuratie.

**Configuratie Bara actiuni** este setarea implicita a programului. Configuratia are ca element principal **Bara de actiuni** structurata pe **specialitati, actiuni** si **grupe**. Bara de titlu a interfeței principale a programului Allplan contine mai multe functii (**Pictograma Allplan, Bara de acces rapid, Conectare Bimplus** si  **Ajutor**). In plus, aceasta configuratie vine cu paletele **Proprietati, Asistenti, Biblioteca, Obiecte, BIM+, Connect** si **Layer**.

In plus fata de aceasta configuratie mai exista si variantele **Configuratia standard clasic, Configuratia palete** (vedeti "**Palete**" la pagina 26) si **Configuratie standard**.

# Optiuni introducere

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




Optiuni introducere pentru poliinii

# Metoda de baza

## Orientarea in program - modulele

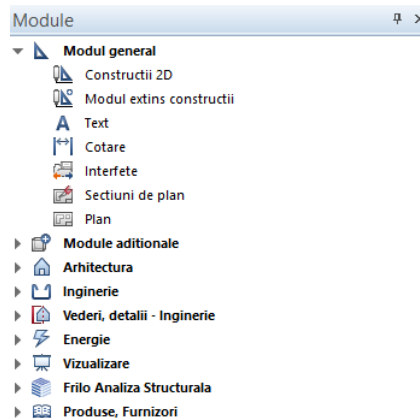
**Sfat:** Cele mai importante functii sunt mereu la indemana in bara de functii **Functiuni de baza**, in bara de configurare si in meniuri. In acest fel, accesul la cele mai utilizate functii este asigurat fara a mai fi nevoie sa comutati pe alt modul.

**Sfat:** Cand este activata optiunea **Comutare modul automata** in  **Optiuni** in sectiunea **Mouse si cursoare**, programul comuta automat pe modulul corespunzator functiei apelate la crearea elementelor utilizand meniul contextual.

Allplan are o structura modulara. Cu alte cuvinte, el ofera module de programe individuale ce contin functiile necesare unei anumite discipline. Modulele la randul lor sunt aranjate in familii precum familia **Modul general**, familia **Module aditionale** si asa mai departe.

Puteti comuta intre module in trei moduri:

- Faceti clic in spatiul de lucru cu butonul dreapta al mouse-ului. Apare meniul contextual. Faceti clic pe **Schimbare modul** si alegeti modulul dorit.
- Puteti utiliza meniul **Extras - Configurare** pentru a integra pictograme din categoria **Schimbare modul** intr-o bara de functii sau pentru a defini scurtaturi (shortcut keys) pentru module. Acesta este cel mai rapid mod de a comuta intre cele mai utilizate module.
- Selectati modulul dorit in paleta **Module**. Aceasta prezinta clar structura fiecarui modul.



**Nota:** Modulul **Plan** nu poate fi accesat din paleta **Module**. Puteti utiliza functia



 **Prelucrare plan**

# Utilizare mouse


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

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





## Utilizarea mouse-ului (nicio functie nu este activa)

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



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

## Utilizare mouse (o functie de modificare este activata)

Buton mouse	Metoda	Rezultat
	Click in spatiul de lucru sau pe element	Pozitioneaza sau cauta puncte in spatiul de lucru.
	CTRL+click	Aliniaza punctele cu cele existente.
	SHIFT+click	Dupa ce ati pozitionat primul punct, puncte aditionale pot fi create doar daca sunt ortogonale, numai daca  <b>Introduceti in unghiul corect</b> sau  <b>Introduceti folosind cursorul de cautare</b> sunt active in linia de dialog.
	Dublu click	Seteaza scara afisarii in asa fel incat toate elementele vizibile sunt afisate in intregime.
	Tineti apasat si deplasati mouse-ul	Muta in interiorul ferestrei curente.
	SHIFT + click si deplasare mouse	Muta in interiorul ferestrei curente.
	CTRL+ click si deplasare mouse	Mareste imaginea.
	ALT+ click si deplasare mouse	Mareste/micsoreaza vederea in functie de directia in care miscati cursorul. Cand mutati cursorul in sus, sistemul mareste imaginea, iar atunci cand il mutati in jos, sistemul micsoreaza imaginea.

**Drept**

Click in spatiul de lucru

Deschide si inchide functia Suma.

Confirma introduceri cand este cerut in linia de dialog: &lt;confirmare&gt;.

Click pe o bara de instrumente

Paraseste functia (= tasta ESC).

## Using the mouse (an edit tool is activated)

Mouse button	Method	Result
<b>Left</b> 	Click element	Addresses or selects an element.
	SHIFT + click element	Addresses or selects an entity group.
	Click and drag in the workspace	Selects elements in a rectangular region.
<b>Middle</b> 	Double-click	Sets the display scale so that all the visible elements are displayed in their entirety.
	Click and drag	Pans in the current window.
	SHIFT + Click and drag	Pans in the current window.
	CTRL + click and drag	Zooms in.
<b>Right</b> 	Click in the workspace	Depending on setting in the <b>Options, Desktop environment - Mouse and crosshairs page</b> : Opens and closes the brackets, or opens the shortcut menu for selecting elements.
	CTRL + click in the workspace	Opens the shortcut menu for selecting elements.
	Click a toolbar	Confirms the entry when requested in the dialog line: <confirm>.  Quits a tool (= ESC key).



**Middle-left**

Click element with middle and then left mouse button

Selects a segment.

**Middle-right**

Click in the workspace with middle and then right mouse button

Enables the selection rectangle. Use the left mouse button to enclose the desired elements in a selection rectangle.



## Utilizare mouse cu rotita

Un mouse cu rotita este un mouse obisnuit cu doua butoane care este echipat cu o rotita intre butonul stang si cel drept. Acesta rotita va permite sa mariti desenul sau sa navigati intre casetele de dialog.


### Puteti folosi rotita mouse-ului pentru:

- **Marire zona:** Miscati rotita. puteti mari (prin miscarea rotitei in sus) sau micsora (prin miscarea rotitei in jos). Factorul de marire/micsorare este de 20%. Centrul pentru operatii este cursorul (punctul care ramane constant)
- **In casetele de dialog:** puteti deplasa cursorul in sus sau in jos prin miscarea corespunzatoare a rotitei.

# Activarea si dezactivarea functiilor



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

## Activarea functiilor

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

## Executarea functiilor

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

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


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

## Dezactivare functii

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

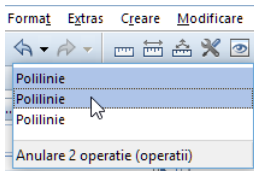
# Corectare erori


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


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

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

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



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

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





# Salvarea desenelor

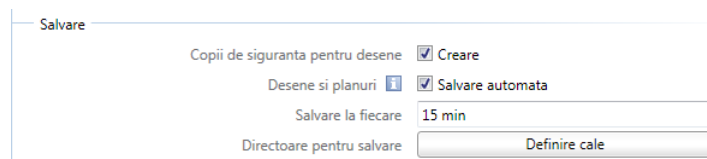
Cand iesiti din Allplan (inchideti programul), toate desenele deschise sunt salvate automat. Nu este nevoie sa salvati desenele explicit (cum se intampla in alte programe) inaintea inchiderii programului. Exceptie: Desenele in format NDW trebuie salvate manual.


In anumite cazuri, Allplan realizeaza copii de siguranta (backup) ale desenelor si/sau planselor de plotare. Pentru mai multe informatii, vezi **Utilizare fisiere .bak** (vedeti "Utilizarea fisierelor .bak" la pagina 89).


Cata vreme lucratii in Allplan puteti salva datele manual sau puteti seta programul sa faca acest lucru automat dupa un numar prestabilit de pasi (actiuni). Allplan salveaza datele din desenul actual (curent) si din desenele deschise in mod "activ in fundal". Anumite actiuni salveaza automat datele, de ex. trecerea in Editare planse.

## Allplan salveaza datele in cazul in care


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



Allplan nu comprima datele la salvarea automata sau manuala utilizand  **Salvare**. Cu alte cuvinte, dimensiunea fisierului nu va fi mai mica chiar daca ati sters anumite date din el. Motivul pentru care se intampla asta este ca datele stersse din desen sunt inca disponibile in memorie astfel incat le puteti restaura chiar si dupa salvare. Pentru a comprima desenul la salvarea manuala, utilizati




functia  **Salvare cu comprimare**. Toate celelalte actiuni ce salveaza datele, fac o comprimare a acestora.

## Utilizarea fisierelor .bak

Anumite actiuni forteaza Allplan-ul sa creeze copii de siguranta (fisiere cu extensia .bak) ale desenelor/planurilor de plotare in discutie. Fisierele si desenele originale sunt stocate in acelasi folder de tip .bak, de ex. folderul de proiect. Puteti specifica daca sa se creeze sau nu fisiere .bak in  **Optiuni**, pagina **Interfata desktop**.

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

### Urmatoarele actiuni obliga Allplan-ul sa creeze fisiere .bak.

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

**Nota:** Retineti ca aceste fisiere de siguranta pot creste volumul de date implicat in salvarea/arhivarea proiectelor. Trebuie de aceea sa stergeti fisierlele .bak inutile inainte de a face copia de siguranta (a proiectului). Puteti utiliza aplicatia Almenu pentru a sterge fisierlele .bak. In aplicatia Allmenu, faceti clic pe **Stergere fisiere temporare**.

---

### Pentru a utiliza fisierlele .bak

#### De exemplu: ati copiat din greseala elemente in desenul 4711.

- 1 Selectati directorul unde este salvat proiectul curent. Porniti aplicatia Allmenu, selectati meniul **Service**, alegeti **Functii Hotlinesi** faceti dublu-clic pe **wopro**.
- 2 Iesiti din proiectul Allplan.

- 3 Stergeti sau redenumiti fisierul `tb004711.ndw`. Puteti sa-l redenumiti ca `tb004711.ndw.old`, de exemplu.
  - 4 Redenumiti fisierul `tb004711.ndw.bak`. Introdueceti `tb004711.ndw` pentru noul nume.
- 

### **De exemplu: ati copiat din greseala elemente gresite in desenul 815.**

- 1 Selectati directorul unde este salvat proiectul curent. Porniti aplicatia Allmenu, selectati meniul **Service**, alegeti **Functii Hotlinesi** faceti dublu-clic pe **wopro**.
  - 2 Iesiti din proiectul Allplan.
  - 3 Stergeti sau redenumiti fisierul `pb000815.npl`. Puteti sa-l redenumiti ca `pb000815.000.old`, de exemplu.
  - 4 Redenumiti fisierul `pb000815.000.bak`. Introdueceti `pb000815.npl` pentru noul nume.
-



# Utilizare Clipboard

In Allplan, puteti copia elemente in Clipboard si puteti sa le inserati intr-un desen sau o aplicatie. Un numar de functii este furnizat in optiunile implicite pentru a va asista cand pozitionati elementele.

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

## Funcțiile Allplan

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

- **Layer:** elementele isi pastreaza layer-le. Elementele din layere inghetate (vizibile si ascunse) nu sunt copiate.
- **Planuri standard:** puteti selecta planurile de referinta doar cu CTRL+A. Va rugam consultati Comportamentul planurilor standard la copiere sau mutare fisiere in Ajutorul Allplan.
- **Numar Grup:** elementele primesc un nou numar de grup in momentul in care sunt pozitionate. Elementele care au acelasi numar de grup raman in continuare cu acelasi numar de grup.
- **Dimensiunea fisierului:** daca dimensiunea maxima admisa este depasita, programul va afisa un mesaj de eroare.
- **Text:** daca aplicatia din care ati copiat textul in Clipboard este un server OLE (Microsoft Word sau Microsoft Excel, de exemplu), continutul Clipboardului este inserat (paste) sub forma de obiect OLE in Allplan. Pentru a insera continutul clipboard-ului sub forma de text normal, folositi **Inserare Continut - Text Neformatat (Unicode)**. Acest tip de text este atribuit la parametrii de text setat in mod curent.
- **Elemente FEA si Alfa:** Elementele FEA si Alfa nu pot fi copiate in Clipboard.



## Copiere (Copy)

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



### Decupare (Cut)

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



### Lipire (Paste)

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

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

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

### Inserarea (paste) elementelor din Clipboard in Allplan

In optiunile implicite este disponibil un numar de functii care va asista in momentul inserarii elementelor.

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

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

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

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

### Inserarea (paste) elementelor din Allplan in alta aplicatie

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



#### Introducere la pozitia de origine

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


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

#### Introducere continut

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

# Controlul ecranului

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


Puteti gasi aceste functii in diferite locuri in Allplan, de exemplu in lista desfasurabila  **Vedere** (bara de acces rapid), meniul contextual (vedeti "Meniul contextual in mod navigare" la pagina 65) si in barele de functii ale ferestrelor de lucru (vedeti "Bara de functii din fereastra de lucru" la pagina 60). Puteti folosi deasemenea si tastatura sau mouse-ul pentru a controla afisarea pe ecran.

# Mod desenare si mod navigare


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

Fiecare mod are particularitatile sale:

- **Modul desenare** ofera cele mai importante functii pentru desenare si proiectare in meniul contextual (vedeti "Meniul contextual in mod desenare" la pagina 63). Numai in acest mod puteti identifica puncte si elemente grafice. Mouse-ul este utilizat in general pentru desenare si proiectare.

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

- **Modul navigare**, pe de alta parte, se concentreaza pe miscare. Cu alte cuvinte, observatorul se misca in jurul modelului, studiindu-l. Aici utilizati mouse-ul si functiile din meniul contextual (vedeti "Meniul contextual in mod navigare" la pagina 65) pentru a va misca in jurul modelului 3D si a-l vizualiza. Prin urmare, in modul navigare nu puteti face clic sau selecta elemente desenate.

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

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

# Vedere, perspectiva si scara

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

Cel mai simplu mod de a face asta este cu ajutorul mouse-ului si a functiilor din bara cu instrumente a ferestrei de lucru (vedeti "Bara de functii din fereastră de lucru" la pagina 60). Fireste, puteti utiliza de asemenea functiile din meniu sau scurtaturile.

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

## Controlul afisarii utilizand mouse-ul

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

Butoanele mouse-ului au diferite functii depinzand de modul in care lucrati: mod desenare (vedeti "Mod desenare si mod navigare" la pagina 95) sau mod navigare (vedeti "Mod desenare si mod navigare" la pagina 95).


## Utilizarea mouse-ului in mod desenare

---

### Pentru utilizarea mouse-ului in mod desenare

- 1 Verificati ca modul navigare sa *nu* fie activ in fereastră corespunzatoare.

Vedeti si bara de functii a ferestrei de lucru (vedeti "Bara de functii din fereastră de lucru" la pagina 60):

Pictograma  **Mod navigare** trebuie sa *nu* fie apasata.

Sau

Mutati cursorul in fereastră de lucru corespunzatoare.  
Daca apare cursorul, modul navigare nu este activ.


- 2 Acum aveti la dispozitie urmatoarele optiuni:

- Puteti deplasa zona de vizibilitate (Pan) tinand apasat butonul din mijloc (rotita) mouse-ului.
- Rotiti mouse-ului pentru a mari sau mica zona vizibila din jurul cursorului.
- Daca vreti sa mariti o anumita sectiune, tineti apasat butonul dreapta al mouse-ului si definiti un dreptunghi de selectie (Zoom window).
- Faceti dublu-clic pe rotita mouse-ului pentru a afisa intreg desenul (Zoom All).

**Nota:** Puteti face diverse setari pentru butoanele mouse-ului in **Optiuni** in pagina **Mouse si cursoare**.

---

## Utilizarea mouse-ului in mod navigare


Daca  **Mod Navigare** (Cum) este *activ*, puteti utiliza mouse-ul pentru a controla cursorul ca si cum ati tine o camera de filmat in mana: privind prin ocular, vedeti spatiul de lucru (fereastra activa). Utilizand mouse-ul va puteti deplasa in jur sau puteti deplasa camera.

---


## Pentru utilizarea mouse-ului in mod navigare

- 1 Verificati ca modul navigare sa fie activ in fereastra corespunzatoare.

Vedeti si bara de functii a ferestrei de lucru (vedeti "Bara de functii din fereastra de lucru" la pagina 60):

Pictograma  **Mod navigare** trebuie sa fie apasata.

Sau

Mutati cursorul in fereastra de lucru corespunzatoare. Daca arata asa , modul navigare este activ.

- 2 Pentru a muta camera tineti apasat unul dintre butoanele mouse-ului in timp ce miscati mouse-ul.

- 3 Exista inca doua setari ce controleaza camera in mod navigare:

- Mod Sfera (vedeti "Mod Sfera, Mod Camera" la pagina 98) este implicit.

**Sfat:** Apasand si tinand apasata tasta SHIFT cresteti viteza deplasarii (sensibilitatea) de 5 ori.

- 
- Apasati tasta CTRL pentru a naviga in mod camera (vedeti "Mod Sfera, Mod Camera" la pagina 98).
- 

**Sfat:** Puteti utiliza parametrul

**Distanta focala** in 

**Vedere 3D** (bara de functii a ferestrei) pentru a controla unghiul de deschidere al conului de vizualizare in fereastra curenta. **Distanta focala** este echivalent cu lentilele unei camere foto. Valoarea implicita de 50 mm este echivalenta cu o lentila normala.

**Sfat:** In plus sau ca o alternativa la mouse, puteti utiliza dispozitivul Navigator spatial pentru a naviga in ferestrele de animatie.

Mod Sfera, Mod Camera

Mod sfera



In **Mod Sfera** (setari implicite), camera este ghidata dupa o sfera imaginara in jurul punctului tinta pozitionat in centrul sferei prin apasarea si tinerea apasata a butonului mouse-ului in timp ce deplasati cursorul. Cu alte cuvinte, pozitia camerei se modifica (ochi/observator). Punctul tinta este static. Punctul tinta ar trebui sa fie cat mai aproape posibil de obiectul animat.

**Mod Sfera** este deosebit de util daca doriti sa vedeti rapid un obiect din toate partile.

**Mod Camera** este mai bun pentru a vedea obiectele din interior (vezi mai jos). Apasati si tineti apasata tasta CTRL.

**Nota:** Observatorul este cel care se muta, nu obiectul!

#### Urmatoarele miscari sunt posibile:

Pozitionati camera spre obiect pe suprafata sferei imaginare:

Apasati si mentineti butonul stanga al mouse-ului.  
Forma cursor:



Mutati camera lateral/sus/jos

Apasati si mentineti butonul stanga al mouse-ului.  
Forma cursor:



Mutati camera inainte/inapoi fata de obiect:

Apasati butonul dreapta al mouse-ului.  
Alternativa: miscati rotita de mouse  
Forma cursor:



#### Mod Camera

In **Mod Camera** (apasati si tineti tasta CTRL), controlati directia vederii camerei prin apasarea si tinerea butonului mouse-ului. Cu alte cuvinte, pozitia camerei nu se modifica (ochi/observator). Directia de vedere se modifica (ochi). In acest mod, puteti vedea rapid cladirea din toate directiile.

**Mod Sfera** este bun pentru a vedea un obiect din toate directiile (vezi mai sus). Eliberati tasta CTRL.

**Nota:** Observatorul este cel care se muta, nu obiectul!

#### Urmatoarele miscari sunt posibile

Rotire camera:

CTRL + apasati butonul stanga mouse.  
Forma cursor:



Mutati camera lateral/sus/jos

Apasati si mentineti butonul stanga al mouse-ului.  
Forma cursor:




Mutati camera inainte/inapoi fata de obiect:

CTRL + apasati butonul dreapta mouse.  
Alternativa: CTRL + mutare rotita mouse  
Forma cursor:



**Sfat:** In momentul cand ajungeti cu cursorul la marginea ecranului, acesta apare in partea opusa a ecranului.

**Nota:** In **mod sfera** punctul tinta al camerei este static; acest mod este deosebit de util pentru vizualizarea cladirii din toate directiile. Pentru a facilita navigarea implicita in cladiri, puteti introduce o valoare pentru optiunea **Distanța minima pentru mod navigare si rotita mouse**. Allplan va comuta automat pe **modul camera** ori de cate ori distanta este mai mica decat aceasta valoare. Optiunea implicita este 1 m. Gasiti aceasta optiune in  **Optiuni - Interfata Desktop - Mouse si cursoare - zona Mouse**.

## Controlarea vederii utilizand tastatura

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

Daca lucrati in mod navigare (vedeti "Mod desenare si mod navigare" la pagina 95), puteti utiliza meniul contextual pentru accesarea scurtaturilor evidentiata.

## Generalitati despre scurtaturi (shortcut keys)

<b>Scurtatura</b>	<b>Funcție</b>
F2	Randare imagine
F4	Se va deschide o fereastră nouă de tip <b>Animatie</b>
F5, dublu clic pe butonul din mijloc (rotita) al mouse-ului	Regenerare tot ecranul (Zoom all)
SHIFT + F5	Regenerare ecran (Zoom All) in toate ferestrele de lucru
F6, CTRL+ butonul din mijloc al mouse-ului (rotita)	Fereastră zoom
ALT + SAGEATA STANGA	Va duce inapoi la vederea precedenta
ALT + SAGEATA DREAPTA	Va duce la vederea urmatoare
SHIFT + CTRL + S	Pentru salvarea continutului ferestrei ca imagine pixel
SAGEATA STANGA, SAGEATA DREAPTA, SAGEATA SUS, SAGEATA JOS	Rotirea vederii in jurul punctului tinta
BACKSPACE	Va duce inapoi la vederea precedenta
SHIFT + BACKSPACE	Va duce la vederea urmatoare
CTRL	Comuta intre miscarile camerei de la <b>mod sfera</b> (vedeti " <b>Mod Sfera, Mod Camera</b> " la pagina 98) la <b>mod camera</b> (vedeti " <b>Mod Sfera, Mod Camera</b> " la pagina 98) (atata timp cat tasta este apasata)
CTRL++ (tastele numerice din dreapta)	Marire imagine pe ecran (imagine - zoom out)
CTRL+- (tastele din numeric pad)	Micsorare imagine pe ecran (imagine - zoom in)
CTRL + F4	Inchidere fereastră curentă (ferestra animatie si fereastră de desenare)
CTRL + F6 CTRL + TAB	Comutare intre fereastră activa si fereastră(ele) din fundal (ex. intre fereastră de animatie si fereastră desen)
Dublu-clic pe element in fereastră animatie	Se deschide fereastră de dialog <b>Proprietati</b> corespunzatoare elementului selectat. Puteti modifica proprietatile elementului.

CTRL + Dublu-clic pe element in fereastra animatie

Se deschide fereastra de dialog **Proprietati format** corespunzatoare elementului selectat. Puteti modifica proprietatile de format ale elementului (grosime, tip linie, culoare, layer).

# Moduri de vizualizare pentru afisarea modelelor

Puteti seta modul de vizualizare separat pentru fiecare fereastră de lucru. In combinatie cu diferitele metode de randare (**Filar**, **Ascuns**, **Animatie**, **Schita** sau **Randare RT**), puteti afisa modelul in diferite moduri.


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

# Selectarea si afisarea elementelor








In plus fata de optiunile descrise puteti controla afisarea elementelor individuale: spre exemplu, puteti ascunde grupe de elemente pentru a accelera manevrarea obiectelor pe ecran sau puteti specifica o culoare de linie sau o grosime pentru toate elementele.

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

# Reguli de afisare a elementelor pe ecran

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

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

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



# Ordinea de afisare a elementelor

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


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

Puteti gasi informatii suplimentare despre ordinea in planuri in ajutorul Allplan; consultati "Ordinea in care se tiparesc elementele (vedeti "Ordinea de imprimare a elementelor" la pagina 288)".

## Proprietatea "Ordine"


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

Proprietatea **Ordine** este salvata ca numar intre -15 si +16. Elementele sunt afisate pe ecran in conformitate cu valoarea setata: cu cat este mai mare valoarea, cu atat mai sus (deasupra) este elementul. Cu alte cuvinte, elementul caruia i-a fost atribuita valoarea cea mai mare este afisat deasupra celorlalte elemente. Cand doua elemente au aceeasi valoare, atunci elementul pe care l-ati creat ultimul va fi afisat deasupra celuiilalt. Elementele noi primesc o valoare implicita, in functie de tipul de element creat. Puteti gasi informatii suplimentare in ajutorul Allplan; consultati "Valori afisare ordine elemente (vedeti "Valori pentru ordinea de afisare" la pagina 109)".

**Nota:** Imediat ce ati creat sau ati modificat elemente, Allplan le va afisa intotdeauna deasupra. Numai la executarea functiei  **Regenerare tot ecranul** Allplan va rearanja secventa de reprezentare a elementelor.

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



## Valori pentru ordinea de afisare

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

Tabelul urmator prezinta valorile implicite la crearea elementelor.


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

**Note:**







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

## Modificarea atributului "Secventa" (numar de ordine pozitie)

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



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

**Aceasta****Face asta...**

 <b>In fata</b>	Muta elementul deasupra. Acestui element ii este atribuita o valoare de pozitie de +16.
 <b>In spate</b>	Muta elementul in dedesubt. Acestui element ii este atribuita o valoare de pozitie de -15.
 <b>Un pas in fata</b>	Muta elementul deasupra cu un nivel. Valoarea de pozitie a acestui element este marita cu o unitate 1.
 <b>Un pas in jos</b>	Muta elementul in jos cu un nivel. Valoarea de pozitie a acestui element este redusa cu o unitate.
 <b>In fata unui alt element</b>	Muta elementul in fata altui element. In comparatie cu elementul selectat, valoarea de pozitie a elementului modificat este marita cu o unitate.
 <b>In spatele altui element</b>	Muta elementul in spatele unui alt element. In comparatie cu elementul selectat, valoarea de pozitie a elementului modificat este micorata cu o unitate.

# Mai multe sfaturi pentru controlul afisarii pe ecran

Distanta (lungimea) focala sau unghiul de deschidere al conului de vizualizare

Utilizand parametrul **Distanta focala** in  **Proiectie libera** (bara de functii a ferestrei) sau  **Selectie traseu camera**, puteti controla unghiul de deschidere al conului de vizualizare. **Distanta focala** este echivalent cu lentilele unei camere foto. Valoarea implicita de 50 mm este echivalenta cu o lentila normala.

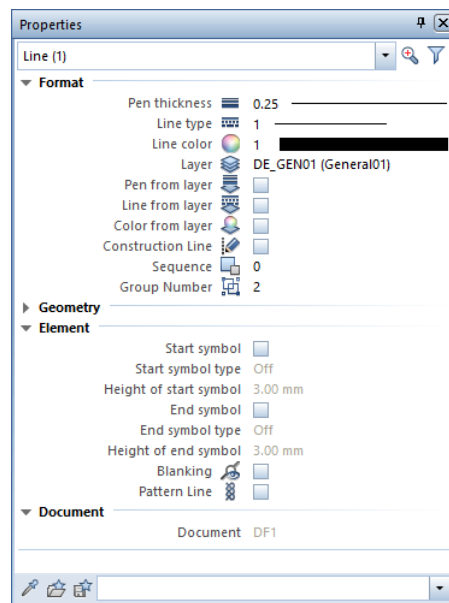
# Utilizarea proprietatilor de format

## Generalitati



### Definire creion, tip linie si culoare pentru element

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

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



## Modificare proprietati format


Utilizati functia  **Modificare proprietati format** (Bara de actiuni - zona **Modificare**) pentru a modifica creionul (grosimea liniei), tipul si culoarea liniei unui element. Dupa selectarea functiei aveti acces la o caseta de dialog unde puteti defini pe care dintre proprietatile de format doriti sa le modificati. Faceti clic pe functia  pentru a prelua atributele unui element existent.

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

## Utilizare grosime creion

Allplan dispune de 15 creioane de diferite grosimi, ce pot fi selectate facand clic pe un numar de la 1 la 15. Pentru a specifica ce numar reprezinta fiecare grosime, selectati meniul **Extras**, faceti clic pe **Definitii** si alegeti **Selectie grosime creion + format**. Un element desenat preia grosimea de linie fie din setarile curente ale creionului, fie din layer-ul actual (curent) (vedeti preluare proprietati format din layer). Pentru mai multe informatii, consultati Definitia proprietatilor format folosind layer-urile (vedeti "Definitia proprietatilor de format utilizand layer-ele" la pagina 118).

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

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

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

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

## Utilizarea Tipurilor de linii

Un tip de line este o combinatie repetitiva de segmente de line si spatii libere intre ele. Allplan furnizeaza 15 tipuri diferite de linii, la care se poate face referinta prin numarul lor. Utilizand functia **Definitii - Selectie linie + format** in meniul **Extras**, puteti modifica definitiile pentru tipurile de linii disponibile. Tipul de linie 1 nu poate fi modificat; el este intotdeauna definit ca linie continua.

Un element desenat preia grosimea de creion (linie) fie din setarile curente de creion, fie din layer-ul actual. Pentru mai multe informatii, consultati **Definirea proprietatilor format folosind layerele** (vedeti "Definirea proprietatilor de format utilizand layer-ele" la pagina 118).

## Utilizare culori

Allplan pune la dispozitie 256 de culori. Un element desenat preia grosimea de creion (linie) fie din setarile curente de creion, fie din layer-ul actual. Pentru mai multe informatii, consultati **Definirea proprietatilor format folosind layerele** (vedeti "Definirea proprietatilor de format utilizand layer-ele" la pagina 118).


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

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

Pentru informatii suplimentare despre imprimarea color a planurilor, consultati **Imprimarea color a planurilor** (vedeti "Imprimarea planurilor color" la pagina 291).

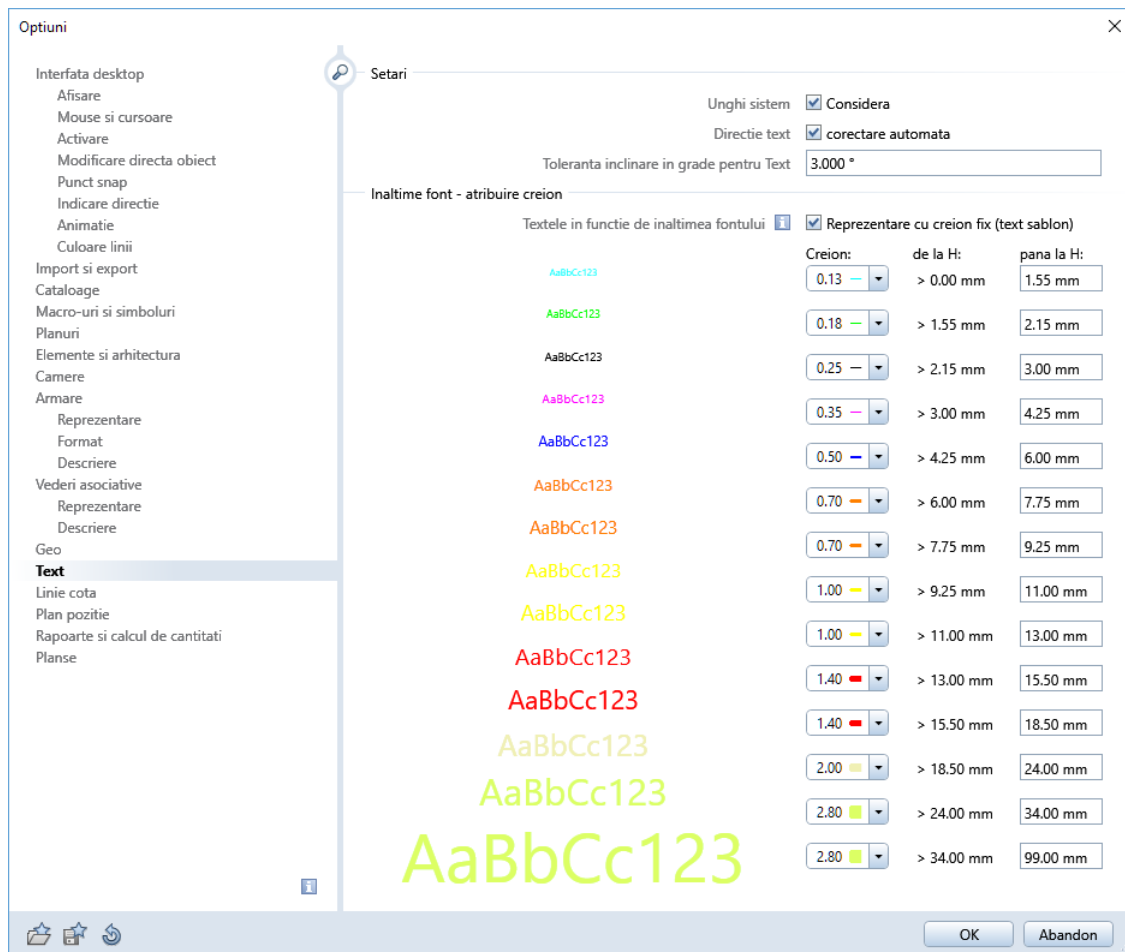
## Grosime creion si culoare linie pentru text

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

In  **Optiuni** - pagina **Text**, puteti configura creionul (si de asemenea si culoarea cand optiunea **Culoare dupa creion** este activa) utilizata pentru text ca sa depinda de inaltimea textului. De exemplu, puteti avea texte cu inaltimea



intre 2.15 si 3 mm de scris cu creionul 1 si textele intre 3.00 si 4.25 mm scrise cu creionul 2.



Daca optiunea **Text in functie de inaltimea fontului** nu este activa, culoarea si grosimea liniei textului se stabilesc in functie de setarile din paleta Proprietati sau de setarile layer-ului curent.

Tipul de linie 1 este intotdeauna utilizat pentru afisarea textului.

Pentru mai multe informatii, vedeti si Reguli pentru afisarea elementelor pe ecran (vedeti "Reguli de afisare a elementelor pe ecran" la pagina 105).


## Grosime creion si tip linie pentru linia si textul cotei

Textul cotei si textul aditional in fonturile Allplan


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

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

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

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


Textul cotei si textul aditional in fonturile TrueType si OpenType

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

# Proprietati de format si ale layer-elor

## Generalitati

### Utilizare proprietate de format "din Layer"

Elementele pot prelua proprietatile de format (creion, linie, culoare) ale layer-ului in care sunt desenate. Proprietatile relevante sunt astfel dezactivate in paleta **Proprietati** si caseta de dialog  **Modificare proprietati format**. Pentru mai multe informatii, consultati Definirea proprietatilor format folosind layer-urile (vedeti "Definirea proprietatilor de format utilizand layer-ele" la pagina 118).

### Avantajele utilizarii proprietatii de format "din Layer"

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

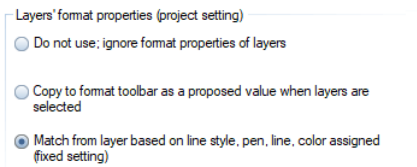
**Nota:** Cand lucrati cu grosime creion si culoare linie pentru text ca si cu grosime creion, stil linie si culoare linie pentru line cota si text cota, trebuie sa tineti cont de conditiile speciale ce controleaza atribuirea grosimii de creion si a culorii liniei si care au prioritate fata de proprietatile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

## Definirea proprietatilor de format utilizand layer-ele

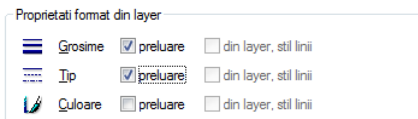
In caseta de dialog **Layer**, puteti specifica daca un element va prelua automat proprietatile de format ale layer-ului in care a fost desenat.

### Acest lucru implica doi pasi:

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



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



## Utilizarea stilurilor de linii

Utilizand stiluri de linii se poate controla modul de afisare a elementelor in raport cu scara de referinta sau Tip reprezentare. Cerinte: proprietatile de format sunt preluate din layer (atribuire fixa) si sunt utilizate stilurile de linii.

Layers' format properties (project setting)

Do not use; ignore format properties of layers

Copy to format toolbar as a proposed value when layers are selected

Match from layer based on line style, pen, line, color assigned (fixed setting)

Assign format properties

Assign, use line style

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

O serie de stiluri de linii definite conform DIN 1356-1 sunt furnizate odata cu programul.

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

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

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

**Important:** lucrul cu stiluri de linii si diferite setari pentru diferite scari de reprezentare si/sau tipuri de reprezentare necesita o abordare atenta!

# Selectare elemente

## Selectarea elementelor, generalitati

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

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

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


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

**Pentru a obtine asta****Procedati astfel**

Selectati un element

Faceti clic pe element.


Selectati mai multe elemnete sau regiuni.

Deschideti  **Funcția suma**, faceti clic pe elemente sau definiti regiuni. Inchideti apoi Funcția suma. Puteti de deschide si inchide Funcția suma facand clic-dreapta in spatiul de lucru.


Selectati elementele intr-o zona de selectie.

Pentru a specifica o zona de selectie dreptunghiulara:

Folositi butonul stanga al mouse-ului pentru a descrie un dreptunghi de selectie.

In  **Optiuni - Interfata desktop** - pagina **Activare** - sectiunea **Activare**, puteti specifica daca pentru inchiderea ferestrei de selectie este necesar sa dati al doilea clic. Cand lucrati cu un dreptunghi de selectie puteti specifica daca doriti sa selectati elementele complet cuprinse in fereastra de selectie sau si elementele partial cuprinse in fereastra de selectie.


**Pentru a specifica o suprafata poligonala de selectie:**

Faceti clic pe  **Selectie poligonala** si introduceti punctele pentru a defini marginile suprafetei poligonale.

Selectati toate elementele.

Unele functii (de ex. **Export**) va permite sa selectati toate elementele in documentul curent prin clic pe **Toate** in optiuni introducere. Aceasta selecteaza de asemenea elemente ce nu sunt vizibile precum planurile de referinta. Consultati si "Comportamentul planurilor standard la copiere sau mutare fisiere" in ahutor (help) Allplan.


Reselecteaza elemente selectate anterior.

Faceti clic pe  **Reselectare (Bara de actiuni – grupa Activare sau bara de functii Asistent filtru).**

Selectie elemente din aceeasi grupa (cu acelasi numar de grupa).

Faceti clic pe unul din elementele grupei cu butonul din mijloc si apoi cu butonul din stanga al mouse-ului. Alta metoda: apasati si tineti apasata tasta SHIFT.

# Selectie elemente prin indicare directa ( clic )





Cand vi se cere sa selectati un element, puteti da click pe un **singur** element pentru a-l selecta. Pentru a selecta mai multe elemente, activati  **Funcțiuni suma (Bara de actiuni – grupa **Activare** sau bara de functii **Asistent filtru**).** Toate elementele pe care faceti acum clic vor fi adaugate "selectiei" pana inchideti Functia suma.



# Selectie elemente prin introducerea unei regiuni


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

**Grupa activare din Bara de actiuni si bara de functii Asistent filtru ofera urmatoarele optiuni:**

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

**Nota:**  **Selectie dependenta de directie** este implicita.


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



Cea mai usoara cale de a introduce o regiune este sa tineti apasat butonul-stanga al mouse-ului si sa introduceti doua puncte care definesc diagonal opus colturile selectiei dreptunghiulare. Puteti folosi  **Activare poligonala** pentru a introduce o regiune de forma libera.

# Utilizare Functie suma la selectie elemente

Puteti folosi Functia suma pentru selectarea mai multor elemente in succesiune.

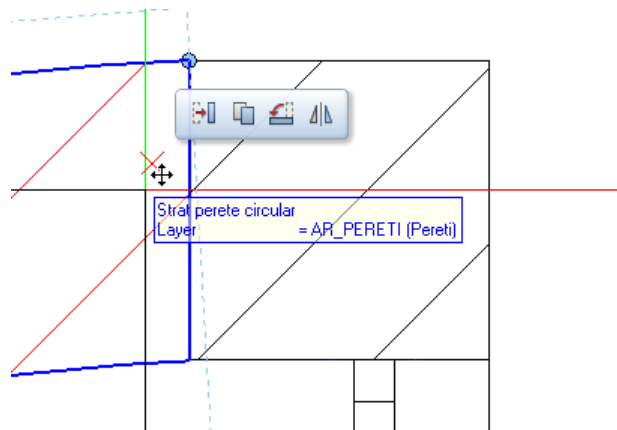
Utilizare Functia suma pentru selectie elemente.

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

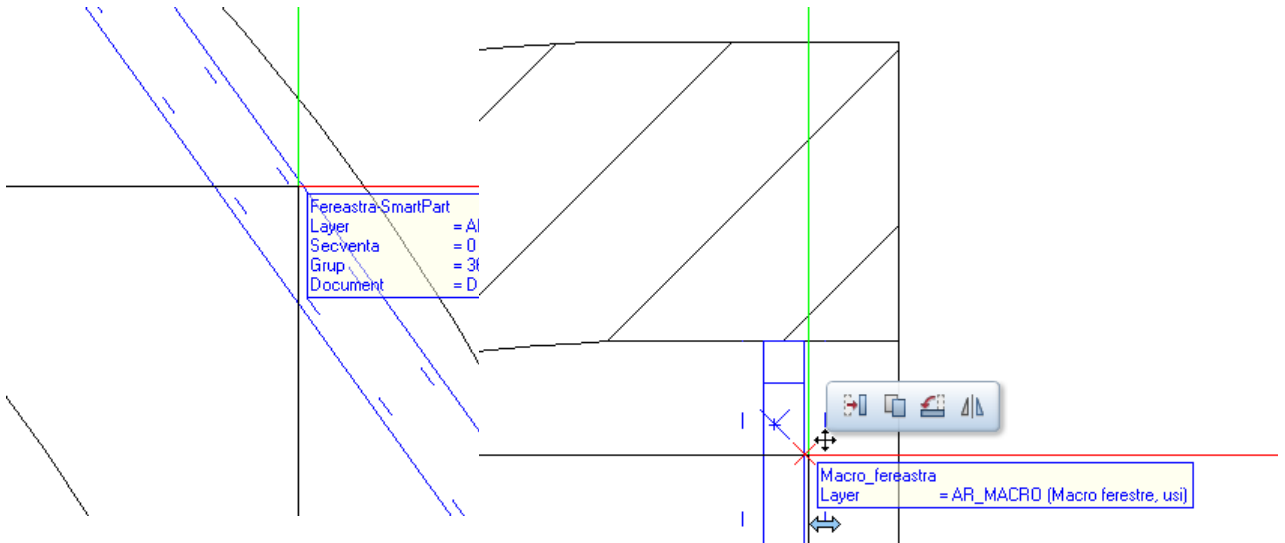
- Deschideti Functia suma facand clic pe  **Functia suma (Bara de actiuni** – grupa **Activare** sau bara de functii **Asistent filtru**).
- Faceti clic pe elemente sau deschideti o fereastră dreptunghiulară sau poligonală de selectie.
- Inchideti functia facand clic pe  **Funcțiuni suma**.

# Previzualizare selectie si informatii element

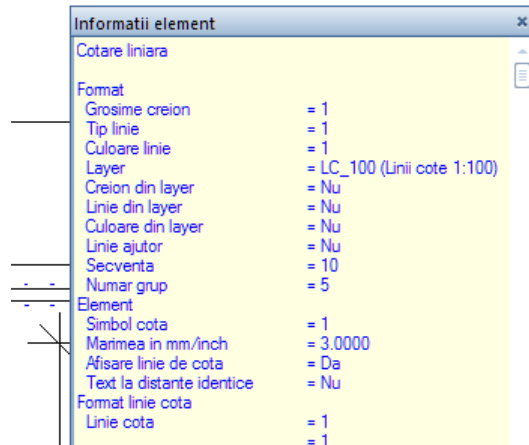
La pozitionarea cursorului peste un element fara sa faceti clic, intregul element este afisat in **Culoare previzualizare activare** in plan, elevatie si in perspective. Setarea implicita este portocaliu. Aceasta **previzualizare selectie** este intr-adevar utila in cazul desenelor complexe, intrucat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




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



Apasand dasta TAB veti afisa informatii suplimentare despre elementele 2D si 3D.



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

# Lucrul cu filtre

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

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


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

**Functiile pentru filtrare gasiti in urmatoarele locuri:**

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

# Generalitati despre optiunile de filtrare

## Filtru

 Filtru pas cu pas

## Utilizare


Aplica un filtru elementelor deja selectate sau filtrate; puteti specifica criterii suplimentate de selectie. Pentru mai multe informatii, consultati Filtru dupa elemente arhitectura.

 Preluare

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

 Informatiile RGB ale unui pixel

Arata valorile r(ed) g(reen) si b(lue) si determina cu precizie valorile unei culori.

 Filtru dupa creion

Filtreaza elementele dupa creion.

 Linie

Filtreaza elementele dupa tipul de linie.

 Culoare

Filtreaza elementele dupa culoare. Puteti alege dintre 256 de culori.

 Layer

Filtreaza elementele dupa layer. Sunt disponibile toate layerele utilizate in documentul activ si in desenele deschise in modul activ in fundal.

 Numar grupa

Filtreaza elementele dupa numarul grupei.

 Constructie de ajutor

Filtreaza elementele dupa formatul liniei de ajutor.

 Proprietate linie motiv

Filtreaza elementele dupa proprietatile de linie motiv si motiv cu un numar specific.

 Numar hasura

Filtreaza elementele dupa un stil de hasura cu un anume numar.

 Numar motiv


Filtreaza elementele dupa un tip de motiv cu un anume numar.

 Umplutura

Filtreaza elementele dupa umplutura sau umplutura avansata (cu gradient, transparenta si umbrire)









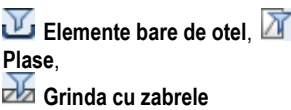




 Numar stil suprafata

Filtreaza elementele dupa stilul de suprafata cu un anume numar.

 Numar punct simbol

Filtreaza elementele dupa un punct simbol cu un anume numar.

---

 <b>Element</b>	Filtreaza elementele dupa element, precum linii, hasuri, macro.
 <b>MDT</b>	Filtreaza dupa elementele create cu functia <b>Model Digital de Teren</b> .
 <b>Plan situatie, Urbanism</b>	Filtreaza dupa elementele create cu functii din actiunile <b>Plan situatie</b> si <b>Urbanism</b> .
 <b>Element plansa</b>	Filtreaza dupa elementele dintr-o plansa. In plus puteti face filtrare si dupa scara sau unghiul de inclinare.
 <b>Arhitectura</b>	Filtreaza dupa elementele de arhitectura. Puteti definii tipul elementului arhitectural, grosimea si materialul. Pentru mai multe informatii, consultati Filtru dupa elemente arhitectura.
 <b>Filtru atribut</b>	Filtreaza elementele dupa un anumit atribut.
 <b>Categorii de restaurare</b>	Fultru dupa elemente de arhitectura cu atributurile <b>Pastrare</b> , <b>Demolare</b> si <b>Adaugare</b> .
 <b>Filtru Alfa</b>	Fitreaza elementele dupa attribute Alfa.
 <b>Elemente bare de otel, Plase, Grinda cu zabrele</b>	Filtreaza elementele dupa tipul de element.
 <b>Conditie stergere</b>	 Numai <b>Filtru pas cu pas</b> : sterge conditiile de filtrare definite anterior.
 <b>Cele mai recente filtre</b>	Afisarea ultimelor setari de filtre deja utilizate.
 <b>Cautare elemente</b>	Cauta obiecte sau elemente de arhitectura in documentele incarcate pe baza criteriului specificat. Elementele gasite sunt selectate si pot fi prelucrate.

# Desen de precizie

## Generalitati

### Generalitati

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



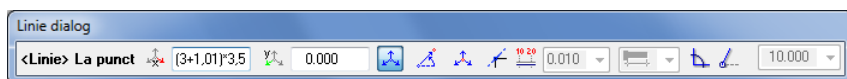
## Introducerea valorilor pentru lungimi si coodonate

### Generalitati


In Allplan, valorile pentru lungime si coordonate sunt mereu introduse ca valori reale. Nu este nevoie sa recalculati lungimea de fiecare data pentru a lua in calcul scara de referinta. De exemplu, daca desenati un perete cu lungime 8.60 m, introduceti 8.6 (presupunand ca unitatea aleasa este m).


### Executarea calculelor in linia de dialog

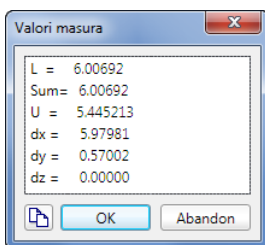
Puteti face calcule in linia de dialog atunci cand sistemul va cere sa introduceti o lungime.



### Transferul valorilor masurate

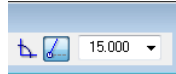
Valorile obtinute cu functia  **Masurare** pot fi transferate direct in linia de dialog. Trebuie doar sa faceti clic pe valoarea corespunzatoare in caseta de dialog **Valori masurate**.

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



## Setarea unui unghi snap cursor si utilizarea instrumentelor de ajutor

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




Puteti restrictiona miscarea pe orizontala/verticala (directii impuse in modul orto) sau puteti seta la alegere unghiul snap al cursorului. Este luata in calcul setarea curenta pentru unghiul sistemului. De exemplu, daca unghiul sistemului este setat la 30 de grade, este interpretat in continuare ca fiind orizontal.

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

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

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


## Punct snap (agatare punct)

Cand pozitionati un punct cu butonul-stanga al mouse-ului, puteti sa fixati in puncte existente pe masura ce faceti acest lucru. Puteti sa va fixati in urmatoarele tipuri de puncte: puncte de capat, punctele de mijloc, puncte de impartire sau de intersectie. Nu este necesar sa cunoasteti coordonatele acestor puncte si nici nu este nevoie sa utilizati constructii suplimentare de ajutor. Cand optiunea Afisare simboluri puncte specifice este activata, un simbol (cunoscut ca si punct specific) este afisat in centrul cursorului. Afisare simboluri puncte specifice arata tipul de puncte detectate in raza de cautare. Utilizand  **Optiuni, Interfata desktop, Punct snap**, puteti seta tipul de puncte specifice pe care le va cauta sistemul si daca acesta va cauta punctele in desenele active, active in fundal sau pasive.





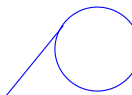
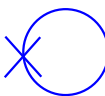



Utilizand snap cursor, puteti alinia punctele fata de puncte existente. Aici, de asemenea, ajutorul vizual faciliteaza procesul.

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

## Utilizarea Simboluri cursor

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

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

Pictograma	Descriere
	<b>Punct liber:</b> Nu exista nici un punct definit in raza de cautare. Cercul reprezinta dimensiunea razei de cautare.
	<b>Punct final:</b> Sare pe cel mai apropiat capat al elementului. Aceasta optiune nu poate fi dezactivata.
	<b>Intersectie:</b> Sare pe punctul de intersectie dintre doua elemente din interiorul razei de cautare.
	<b>Punct de mijloc:</b> Sare pe punctul de mijloc cel mai apropiat al unei linii sau poligon din interiorul razei de cautare.
	<b>Punct tangenta:</b> Sare pe cel mai apropiat punct de tangenta al unui arc, cerc sau elipsa.
	<b>Cuadrant:</b> Agata quadrantul cel mai apropiat de pe un arc, cerc sau elipsa.
	<b>Puncte rastru:</b> Sare pe cel mai apropiat punct de rastru in interiorul razei de cautare. Rastrul este definit cu  <b>Optiuni rastru</b> . Rastrul este vizibil doar cand functia  <b>Rastru des/inc</b> este activa (meniul <b>Vizualizare</b> in bara de functii <b>Special</b> ). Cursorul sare pe punctele de rastru, chiar daca rastrul nu este afisat.



**Punct referinta al linie de cota:** Sare pe puncte de referinta existente atunci cand desenati liniile de cota.




**Snap liniar (Utilizare CTRL + buton stanga de mouse):** Sare pe cel mai apropiat punct din raza de cautare in timp ce plasati punctele. In acest fel, puteti desena mai rapid linii perpendiculare. Aceasta optiune nu poate fi dezactivata.




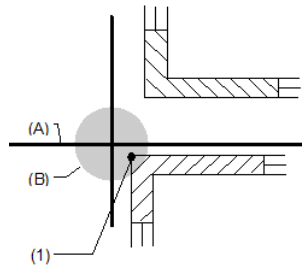
**Element:** Sare pe cel mai apropiat punct al unui element aflat in raza de cautare.

## Punct snap cu butonul dreapta al mouse-ului

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

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


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



(A) Cursor

(B) Raza de cautare


(1) Programul 'agata' coordonatele acestui punct daca el se afla in interiorul razei de cautare.

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

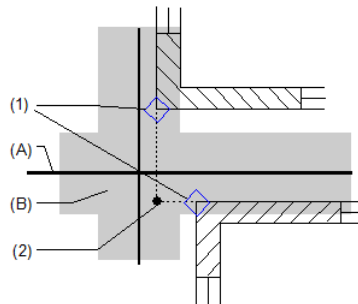
## Snap aliniere

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

Aliniamentul se bazeaza pe unghiul de sistem selectat.


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

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




- (A) Cursor
- (B) Raza de cautare
- (1) Functia liniara
- (2) Punct specific

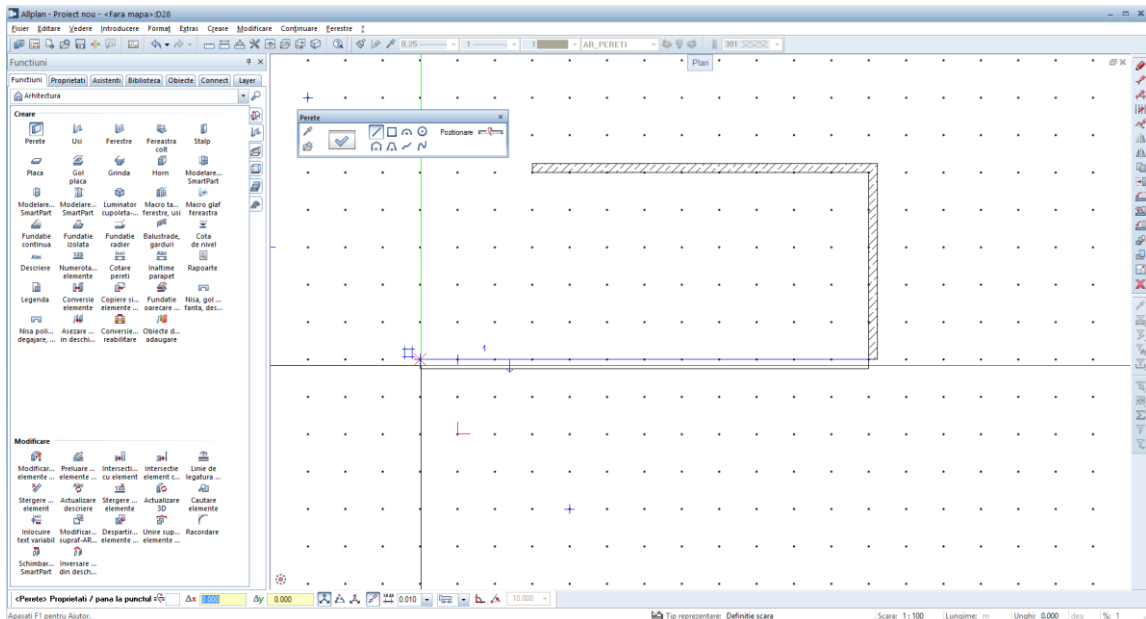
## Desenarea cu precizie utilizand rastru

Daca afisati rastru (folosind  **Rastru des/inc** (meniul **Vedere** sau bara de instrumente **Special**)), un rastru cu puncte este afisat in toate ferestrele din proiectul activ, rastrul se intinde peste tot spatiul de lucru. Rastrul serveste la orientarea vizuala si la definirea unor puncte specifice. Punctele de rastru nu apar in imprimari.

Atunci cand optiunea **Punct rastru** este activata in zona **Punct snap** din **Optiuni punct snap**, puteti utiliza punctele rastrului pentru puncte snap. Daca debifati toate casetele, precum si Cautare elemente in desenele active si desenele pasive, cursorul va face snap numai catre punctele din rastru.

**Nota:** Cursorul va face snap la punctele de rastru, chiar daca rastrul nu este afisat.

Puteti reprezenta rastrul pe ecran cu functia  **Rastru des/inc**. Folositi **Setari rastru** (din meniul **Vedere** sau din bara **Special**) pentru definirea distantei dintre punctele de rastru de pe directiile x si y. Atunci cand se defineste un rastru se tine cont de unghi sistem actual.























## Metode puncte specifice (snap)

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













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

Functii si optiuni din meniul contextual

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

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

## Functii si optiuni in linia de dialolg

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

**Introducere la unghiuri drepte**


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

**Snap cursor**

Liniile pot fi desenate numai sub anumite unghiuri.

15.00



**Introducere cu snap cursor unghiular**

Definiti aici unghiul la care se face constrangerea de introducere (selectie posibila numai daca  este activata).

## Folosirea calculatorului

Puteti folosi calculatorul de pe ecran pentru a efectua calcule aritmetice de baza. Calculatorul poate fi operat cu ajutorul mouse-ului dar si din tastatura. Valoarea maxima de zero-uri care incape pe ecran este de 14 inaintea virgulei si 11 dupa virgula.

Calculatorul este o unealta transparenta; asta inseamna ca poate fi activat chiar daca alta functie este activa. Cand sistemul asteapta sa introduceti o valoare in linia de dialog, aceasta poate fi introdusa cu ajutorul calculatorului. Faceti click pe **OK** si valoarea este transferata in linia de dialog.

Puteti accesa functia  **Masuratori** direct din calculator facand click pe . Masurati lungimea unei linii, spre ex., si apoi transferati rezultatele obtinute in calculator.

## Desenarea cu precizie

In timpul introducerii, descrierea elementului se schimba constant in timp ce mutati cursorul peste spatiul de lucru. Elementul pe care il introduceti este intotdeauna afisat in previzualizare exact cu va fi apasat pe spatiul de lucru, ceea ce inseamna ca pozitia elementului afisat in previzualizare se adapteaza punctului agatat de cursor. Elementele care pot fi fixate sunt afisate in culoarea selectiei.

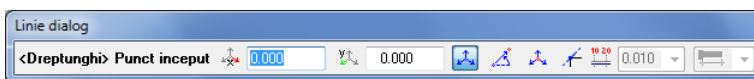
Aceste optiuni faciliteaza munca de creare a desenelor deoarece puteti introduce repede puncte, ceea ce va permite sa editati intr-o maniera facila desene foarte complexe ce contin nenumarate puncte.

## Introducerea punctelor folosind linia de dialog

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



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



### Previzualizare punct specific

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

Mutati cursorul langa un punct (tot ce trebuie sa faceti este sa indicati catre acel punct) si programul il va agata si-l va marca cu un X rosu.

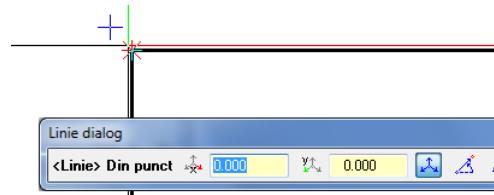


Figura: Punct fixat; subliniat prin marcarea cu un X rosu

**Nota:** Punctele specifice agatate sunt afisate in toate vederile.

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

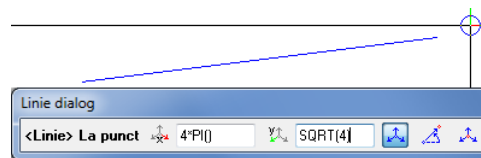


Figura: calcule:  $DX=4 \times 2=8$ ;  $DY=4/3=1.333$

## Previzualizarea arata toate punctele

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

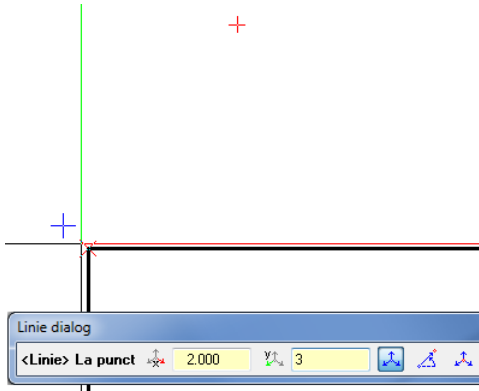


Figura: Previzualizarea punctului, distanta DX=2, DY=3 catre punctul specific (snap)

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

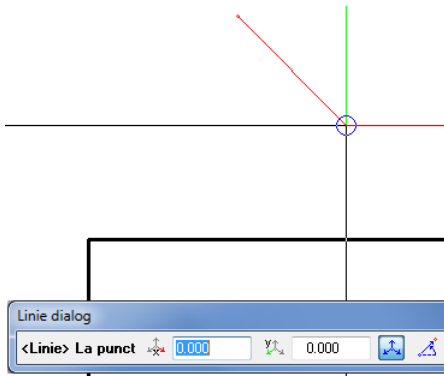


Figura: Apasati ENTER sau faceti clic in spatiul de lucru pentru a plasa punctul; linia este atasata de cursor

Înainte de a plasa punctul, mai puteți indica și spre alt punct folosind cursorul: distanța introdusă în linia de dialog se referă la noul punct specific.

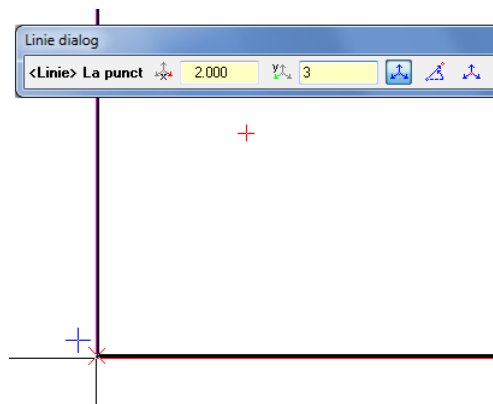


Figura: Previzualizarea punctului, distanța  $DX=2$ ,  $DY=3$  se referă la noul punct specific

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

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

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



Este propusa o valoare pentru a fi introdusa

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

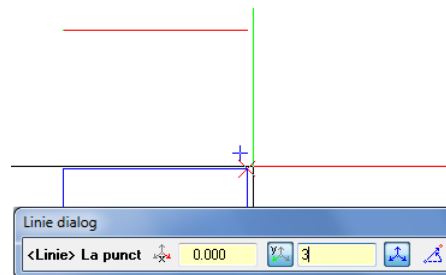






Figura:  $DY=3$  este propus pentru urmatorul punct specific

Transferati date catre casetele de introducere a datelor facand clic

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

Funcția	Utilizare
	<p><b>Distanta orizontala</b></p> <p>Faceti clic pe doua puncte; proiectia pe orizontala a distantei dintre puncte este transferata in caseta de introducere a datelor.</p>
	<p><b>Distanta verticala</b></p> <p>Faceti clic pe doua puncte; proiectia pe verticala a distantei dintre puncte este transferata in caseta de introducere a datelor.</p>
	<p><b>Distanta</b></p> <p>Faceti clic pe doua puncte; distanta dintre ele este transferata in caseta de introducere a datelor.</p>
	<p><b>Unghi</b></p> <p>Specificati unghiul facand clic pe doua puncte sau o linie de indicare directie; valoarea acestui unghi este transferata in caseta de introducere a datelor.</p>

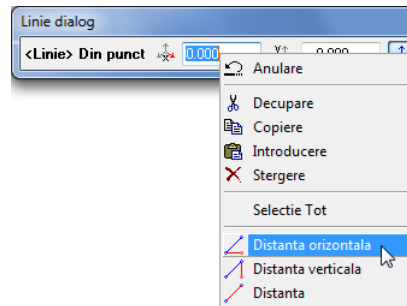


Figura: Meniul contextual cand introduceti coordonate

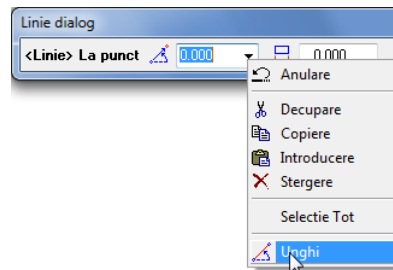


Figura: Meniul contextual cand introduceti unghiuri

## Meniul contextual la introducere puncte

Faceti clic dreapta pe mouse pentru a accesa **functii si optiuni** din meniul contextual, pentru a va fi de ajutor in procesul de plasare si agatare a punctelor.

Puteti gasi mai multe informatii in sectiunea Meniul contextual la introducere puncte (vedeti "Meniul contextual la introducerea punctelor" la pagina 68).


## Introducerea punctelor utilizand "Pas matrice" (dimensiunea rastrului)

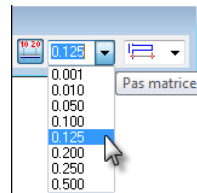
Cand introduceti elemente arhitecturale puteti plasa puncte si elemente intr-un rastru care poate fi definit cu o precizie de o optime de metru.



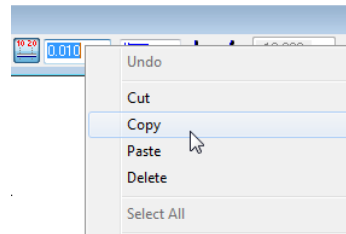
Pentru a utiliza dimensiunea rastrului

Urmatoarele optiuni sunt disponibile in linia de dialog:

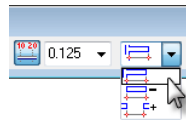
- Faceti clic pe  **Pas matrice** pentru a activa pasul matricei si a dezactiva campurile pentru  $\Delta x$  dX si  $\Delta y$  dY.
- Puteti seta o lungime predefinita sau puteti introduce o valoare in caseta de introducere a datelor.






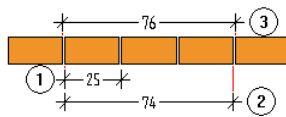
- Faceti clic-dreapta in campul pentru pasul matricei pentru a deschide meniul contextual cu functiile pentru introducerea valorilor.



- Selectati o setare pentru rastru in caseta din dreapta.

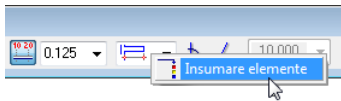


- Caramida + rost (de ex. 1 cm) formeaza o unitate de rastru.
-  **Dimensiuni de baza:** Allplan nu adauga un rost suplimentar.
-  **Dimensiuni deschidere -:** Allplan scade dimensiunea unui rost.
-  **Dimensiuni deschidere +:** Allplan adauga dimensiunea unui rost.




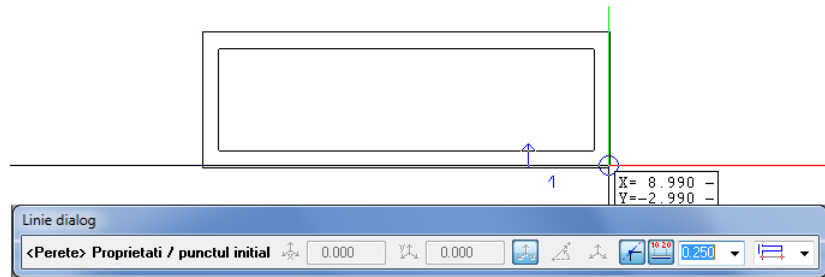
- 1 Dimensiuni de baza
- 2 Dimensiuni deschidere -
- 3 Dimensiuni deschidere +

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




## Desenare utilizand optiunea "Pas matrice"

Atunci cand desenati pereti, selectati lungimea de rastu potrivita si  **Dimensiuni exterioare** -. In timpul lucrului, puteti vedea un ToolTip cu distanta fata de punctul de inceput al peretelui in directia X si Y.



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

**Sfat:** Optiunea "Pasul matricei" este extrem de utila la lucrul in ferestrele de animatie.

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



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

# Desenarea cu indicare directie

## Linie cautare

Linile indicare directie faciliteaza procesul intuitiv de desenare si poate salva mult timp si efort, putand elimina procesul de trasare a constructiilor de ajutor. Tot ce trebuie sa faceti este sa indicati elemente existente, iar aceasta facilitate poate inregistra pana la cinci puncte pentru indicare directie. Simbolurile sunt asociate acestor puncte "colectate", ele definind tipul de indicare directie afisata.

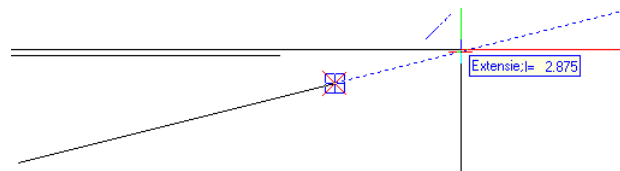
**Sfat:** Punctele pentru indicare directie sunt marcate prin dreptunghiuri pozitionate in jurul punctelor de indicare directie sau punctelor snap.

In loc sa faceti clic pe un element si sa asteptati pana cand programul activeaza automat linia de indicare directie, puteti selecta  **Cautare/punct extensie** din meniul contextual si indica explicit un punct de cautare/agatare. Puteti utiliza  **Stergere puncte cautare** pentru a sterge toate punctele de cautare si pentru a incepe din nou.

# Linii de indicare posibile, Generalitati

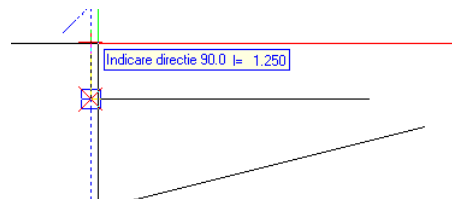
## Extensia

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



## Indicare directie ortogonala

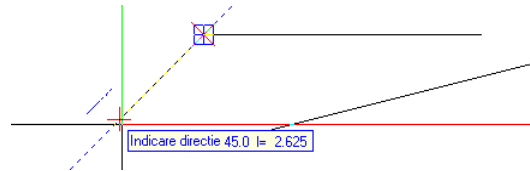
Dupa activarea unei functii de desenare, mutati usor, in previzualizare, elementul in directia X sau Y. Este afisata cea mai apropiata linie de cautare directie - orizontala sau verticala.





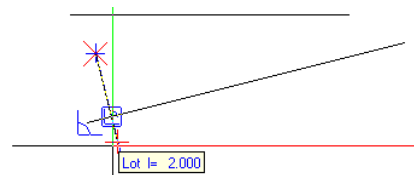
## Indicare directie polara

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



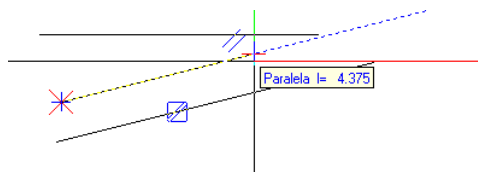
## Perpendiculara

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



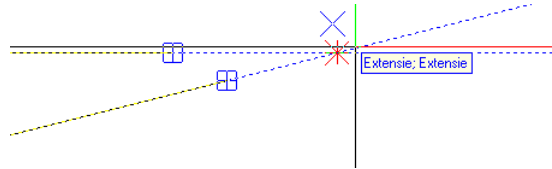
## Paralela

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

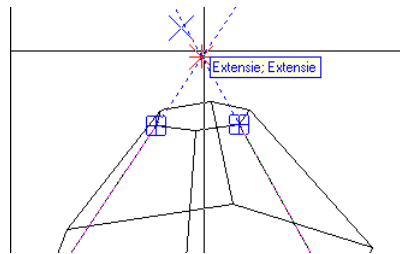


## Punct virtual de intersectie

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





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





# Introducerea lungimilor cu indicare directie


Introducerea valorilor pentru lungime utilizand previzualizarea


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

Introducerea valorilor numerice in linia de dialog

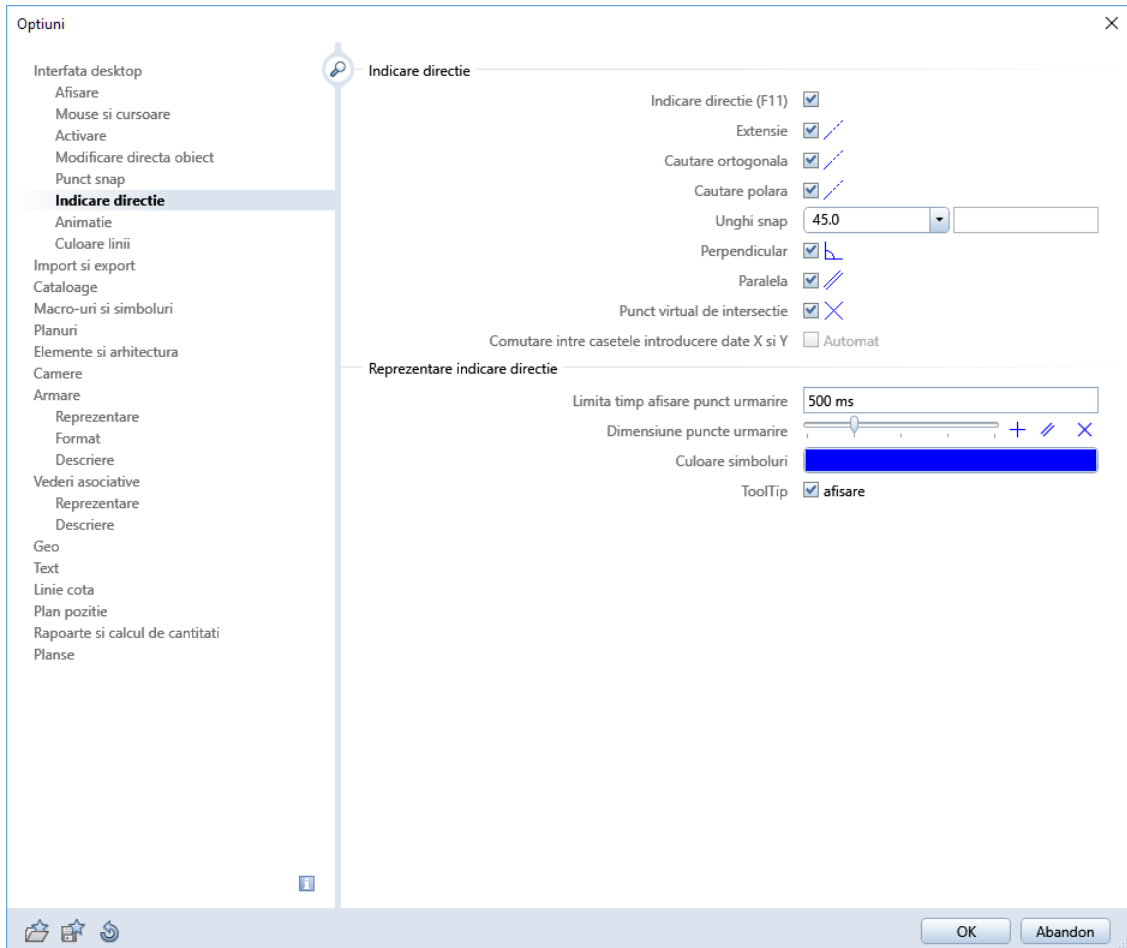
- Cata vreme previzualizarea unui element nu a agatat o linie de indicare directie sau un punct specific, valoarea introdusa este relativa la punctul de start al elementului in discutie. Puteti introduce valori pentru coordonatele X, Y sau Z in linia de dialog.  
Consultati precision drawing.
- Daca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

# Activarea si personalizarea optiunii "indicare directie"

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

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

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



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

# Modificare directa obiecte

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

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

## **Orice metoda alegeti, beneficiile sunt aceleasi:**

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

# Generalitati

## Selectare modificare directa obiect

Pentru a modifica elementele utilizand modificare directa obiecte este nevoie sa selectati optiunea corespunzatoare.

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

## Selectare elemente

Elementele pe care doriti sa le modificati cu modificare directa obiect trebuie mai intai selectate. Puteti selecta elementele fie facand click pe acestea, fie prin cuprinderea lor intr-o fereastră de selectie.

Tabelul de mai jos va ofera o vedere *sumara* asupra celor mai importante optiuni pentru selectarea elementelor:

➡ *Nicio* functie nu este selectata.

### Pentru aceasta

### Faceti urmatoarele

Selectati un singur element

Faceti clic pe element

Selectati mai multe elemente

Faceti click in spatiul de lucru, apasati si tineti apasat butonul mouse-ului si cuprindeti elementele intr-o fereastră de selectie.

Selectati elemente aditionale


Apasati si tineti apasata tasta CTRL si faceti click pe elemente sau includeti-le intr-o fereastră de selectie.

Selectati toate elementele

Apasati CTRL+A

**Nota:** In "Selectare elemente (la pagina 120)" puteti gasi informatii detaliate despre toate optiunile de selectare disponibile.

## Controale pentru modificare directa obiect

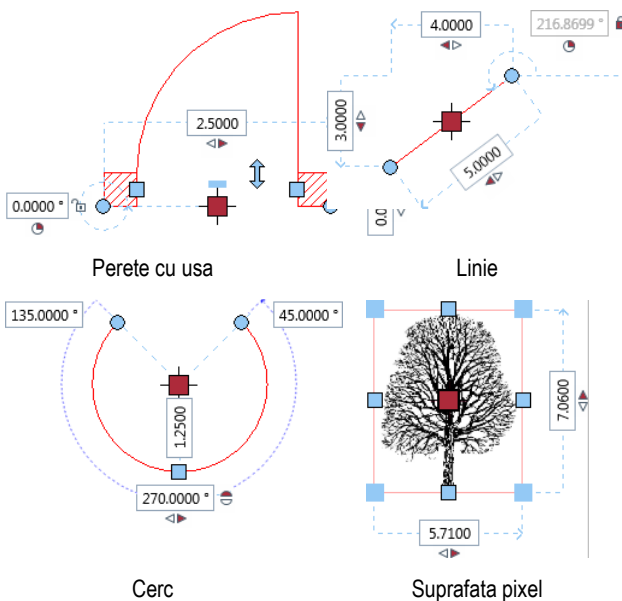
Daca optiunea **Afisare indicatori** este selectata ( **Optiuni - Interfata desktop - modificare directa obiect - Indicatori**) si ati selectat elemente, punctele de control pentru modificare directa element apar la elementele selectate. indicatori, butoane comutare si casute pentru introducerea datelor. In



plus, cand mutati cursorul catre un indicator se deschide **bara contextuala**. Dupa ce ati selectat o functie, apare **caseta pentru introducerea coordonatelor**. Puteti introduce valori in aceasta caseta.

## Indicatori

Indicatorii sunt simbolurile colorate ce apar in punctele geometrice specifice la selectia elementelor, oferind o utilizare interactiva a functiilor de editare. Facand clic pe indicatori, puteti modifica proprietatile geometrice ale elementelor. Forma si culoarea unui indicator arata ce puteti face cu el.





### Mai jos veti gasi o lista cu optiunile puse la dispozitie de catre indicatori:

➤ Elementele au fost selectate; sunt afisati indicatorii.





#### Pentru a obtine asta


#### Procedati astfel

Mutare elemente	Faceti clic pe  <b>Indicatorul central de mutare</b> al elementelor selectate si pozitionati-le unde doriti in spatiul de lucru.
Deformare elemente	Faceti clic pe  <b>Indicatorii de geometrie</b> ai elementelor selectate si deformati-le dupa dorita.
Mutare puncte element	Faceti clic unul dintre  <b>Indicatorii de punct</b> ai elementelor selectate si pozitionati punctul unde doriti in spatiul de lucru.
Stergere elemente	Apasati TASTA DEL.


#### Tipuri de indicatori

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

Indicator	Nume	Pentru a obtine asta
	<b>Indicator punct</b>	Modificare punct(e)
	<b>Indicator geometrie</b>	Modificati proprietatile geometrice (de ex: lungime, latime, raza)
	<b>Indicator central de mutare</b>	Mutare sau - tinand TASTA CTRL apasata - copiere element(e)
	<b>Indicator special</b>	Modificare glaf pentru o usa sau o fereastră

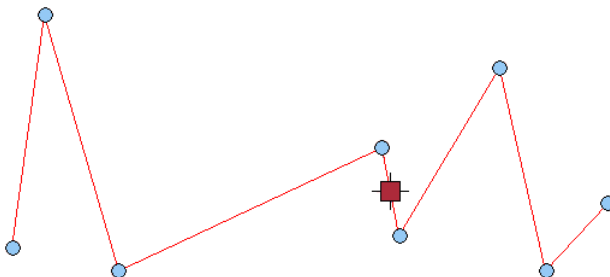
**Nota:** Puteti modifica marimea indicatorilor in  **Optiuni - Interfata desktop - Modificare directa obiect - Indicatori.**

## Culoare indicatori

Indicatorii au diverse culori in functie de situatia curenta. Puteti modifica aceste culori in  **Optiuni - Interfata desktop - Modificare directa obiect - Indicatori**. Aici puteti defini inclusiv transparenta indicatorilor.

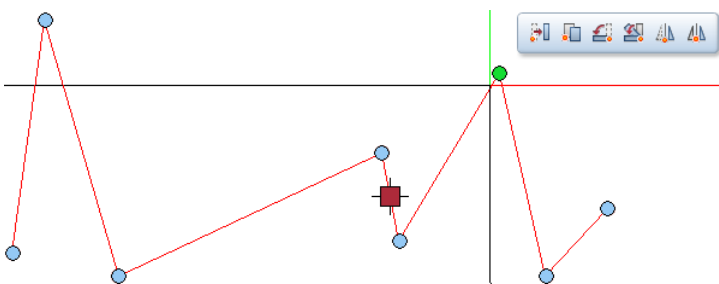
### Indicatori in general:

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



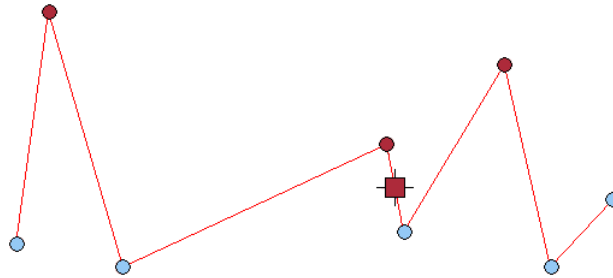
### Indicatori cu raza de cautare:

In cazul in care cursorul se afla in raza de cautare pentru punctele snap, culoarea indicatorului se modifica in culoarea specificata pentru **culoare previzualizare activare**. Faceti clic pe acest indicator; optiunea de modificare care va fi ulterior disponibila depinde de tipul de indicator (consultati si "Tipuri de indicatori (la pagina 164)").




### Indicatori selectati:

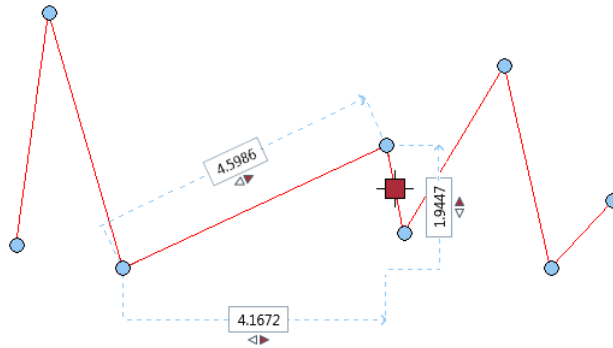
Indicatorii pentru care se aplica optiunea de modificare ulterioara sunt afisati in culoarea specificata pentru **culoare activare**.



## Casete pentru introducere date

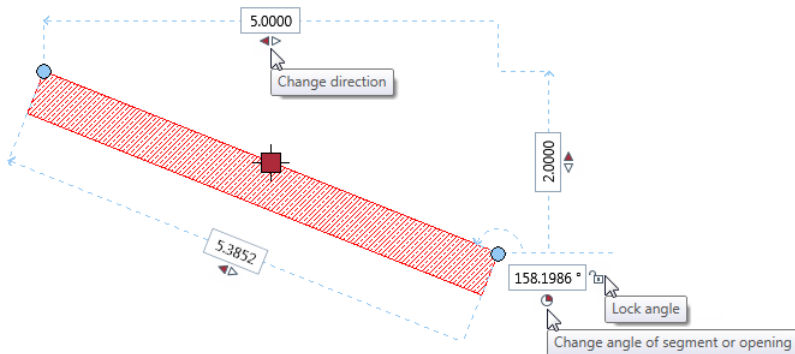
Casetele de introducere date, pe care pe puteti utiliza pentru introducerea valorilor ce definesc geometria unui element, sunt afisate numai cand este selectat un singur element.


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



## Butoane comutatoare

Butoanele comutatoare, care sunt mereu plasate in apropierea casetelor de introducere date, sunt afisate numai daca selectati un singur element.



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

### Modificare directie

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

◀▶: modificarea este aplicata partii din stanga

▶▶: modificarea este aplicata partii din dreapta

◀▶▶: modificarea este aplicata ambelor parti

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

### Comutare parte

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


◻: modificarea se aplica spre interior

◻◻: modificarea se aplica spre exterior



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

## Comutare unghi segment sau deschidere

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

: pozitia unghiului (de inceput/sfarsit)

: unghiul cuprins

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

## Blocare sau deblocare unghi


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


Unghi blocat (valoarea nu poate fi modificata):  

Unghiul de inclinare al elementului ramane constanta; valorile delta rezultate din modificare a unghiului sunt calculate automat.

Unghi deblocat (valoarea poate fi modificata):  





Unghiul de inclinare al elementului relativ la pozitia orizontala poate fi modificat; puteti introduce o valoare direct sau programul poate calcula automat noile valori.

Pentru a bloca sau debloca unghiul faceti clic pe butonul comutator 

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

## Bara contextuala de functii

**Bara contextuala** exista in doua forme:


- Cand mutati cursorul peste un element selectat, **bara contextuala** ofera functii comune din modulul **Bara de actiuni**, grupa **Modificare**:  **Murare**,  **Copiere**,  **Rotire** si  **Copiere simetrica**.



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



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

sa apara: selectati 

**Optiuni – Interfata desktop**

– **Modificare directa obiect**

– **Bara contextuala** si

introduceti o valoare de la 300 la 20,000 ms pentru

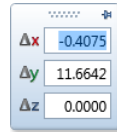
**Limita de timp pentru**

**afisare.** Aici puteti de

asemenea adauga mai multe functii in **bara contextuala.**

## Caseta de dialog pentru coordonate

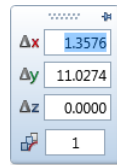
Cand mutati elemente, apare urmatoarea **caseta de dialog pentru coordonate** in imediata apropiere a cursorului sau a punctului ales (daca ati ales un punct specific):




$\Delta x$	-0.4075
$\Delta y$	11.6642
$\Delta z$	0.0000

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


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



$\Delta x$	1.3576
$\Delta y$	11.0274
$\Delta z$	0.0000
	1

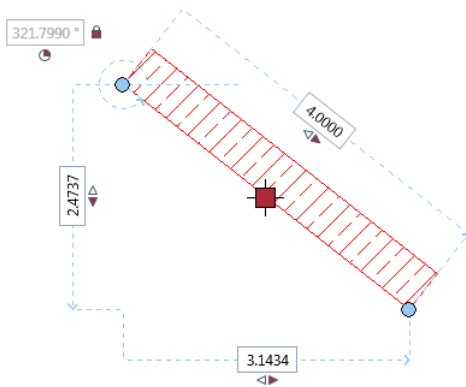
Introduceti valorile delta (relative) pentru prima copierea obiectului, pe baza punctului initial (campurile de introducere a datelor sunt albe) sau pe baza unui punct de referinta indicat de pozitia cursorului (campurile de introducere a datelor sunt galbene).

## Modificare generala obiect

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

## Modificare individuala obiect

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







# Utilizare asistenti

Un Asistent este o fereastra afisata in paleta **Asistenti** (la pagina 34) si contine un fel de legenda cu functii utilizate frecvent. In plus, puteti utiliza asistentii pentru a lucra cu elemente predefinite. Puteti prelua toate atributele si parametrii elementelor din asistent. Nu mai trebuie sa definiti alte proprietati pentru niciun element.

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

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

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

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

# Organizare asistenti

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

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

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

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

**Nota:** Asistentii din Allplan sunt instalati in folderul \etc\Asistent. Acestia sunt combinati in grupul **Allplan**. Nu puteti schimba asistentii din acest grup. Pentru a defini proprii asistenti, trebuie mai intai sa creati un nou grup de asistenti.

# Utilizarea elementelor din Asistenti

## Elementele din Asistenti pot fi folosite in trei moduri diferite:

- Faceti click pe un element cu butonul dreapta al mouse-ului si alegeti o functie din meniul contextual.
- Dati dublu click dreapta pe element. Astfel selectati functia relevanta si copiatii parametrii elementului.
- Copiatii elemente din Asistenti si plasati-le in spatiul de lucru (folosint tragere si mutare sau CTRL+C si CTRL+V).

**Nota:** Asistentii preiau tipul desenului din vizualizarea activa.

# Introducerea poliliniilor si a suprafetelor






## Introducerea poliliniilor

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

**Sfat:** Cea mai simpla abordare este trasarea unui dreptunghi indicand doua puncte diagonale (opuse) si apasand apoi tasta ESC.

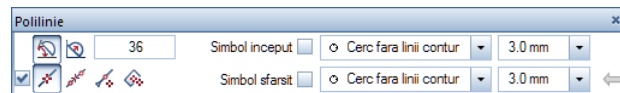
Puteti de asemenea trasa polilinia de la zero utilizand instrumente de ajutor din linia de dialog sau din meniul contextual, sau puteti utiliza contururi sau elemente existente.

# Reguli de baza pentru trasarea poliliniilor

- Introducand doua puncte si apasand pe ESC creati automat un dreptunghi.
- Poliliniile care trebuie sa fie inchise (de exemplu in cazul hasurilor) se inchid automat cand apasati ESC sau cand faceti clic pe punctul de pornire din nou.
- Cand faceti clic pe un element puteti alege intre a defini un punct pe elemente sau a utiliza intregul element ca parte a conturului suprafetei ce o definiti.
- Utilizand **Optiuni introducere** puteti specifica oricand modul in care se comporta functiile de introducere a poliliniilor.
- Puteti crea suprafete compuse din oricate suprafete (zone) alegand optiunea  **Multi** in **Optiuni introducere** si apoi utilizand optiunea  **Plus** si  **Minus** pentru a defini daca suprafata indicata va fi adaugata sau scazuta din suprafata totala.
- Pentru a selecta rapid contururi inchise puteti utiliza optiunea  **Detectie suprafata** din **optiuni introducere polilinie**. Contururile din interiorul unor suprafete sunt detectate si decupate automat atunci cand este activa optiunea  **Detectie insula**.

# Optiuni introducere polilinie, generalitati

Ori de cate ori selectati o functie care utilizeaza optiuni de trasare a poliliniilor (de exemplu hasura, motiv, camere) va apare bara de functii **Optiuni introducere**. Puteti utiliza aceste optiuni pentru a specifica in comportamentul optiunilor de trasare a poliliniilor cand generati poliliniile pe baza elementelor existente si cum vor fi manipulate liniile de arhitectura.



## Introducerea suprafetelor




### **Unitar**

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

### **Multi**

Utilizati aceasta optiune pentru a crea suprafete compuse din mai multe poligoane. In cazul hasurilor, a motivelor sau a ampluturilor acestea primesc acelasi numar de grup; camerele sunt manevrate ca o singura entitate. In acest fel puteti crea o serie de grupe de camere separate pe care sistemul le va trata ca pe o singura entitate la analiza si evaluarea ulterioara a informatiilor in modelul cladirii.

### **Plus**, **Minus**

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

## Crearea de poligoane din elemente existente

### Creare poligon elemente des/inc

Atunci cand caseta nu este selectata, elementele sunt ignorate atunci cand faceti clic pe acestea; sunt detectate numai punctele.

Atunci cand caseta este selectata, din elementele pe care faceti clic sunt create poligoane. Puteti utiliza optiunea de langa aceasta caseta pentru a specifica modul in care se fac poligoanele.



### Creare poligon din tot elementul

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

Utilizati aceasta optiune cand linia de contur include elementele complet.



### Domeniu de definire elemente, pentru poligon

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

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



### Introducere punct de plecare


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



### Introducere punct ajutor pentru detectie automata




**Introducere punct ajutor pentru detectie automata** grupeaza suprafetele delimitate de linii si polilinii care formeaza un poligon. Limitele interioare sau exterioare sunt utilizate in functie de pozitia punctului temporar, in interiorul sau exteriorul conturului.

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



### Detectie suprafata


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



**Nota:** Setarea **Distanta minima intre puncte** din  **Optiuni**, pagina **Interfata desktop** se aplica si pentru functia  **Detectie suprafata**. Pentru a va

asigura ca sunt detectate contururile cu intreruperi mici, puteti mari temporar distanta minima intre puncte.

### Detectie insula, Inversare detectie insula

Atunci cand este activa optiunea  **Detectie insula**, contururile din interiorul unor suprafete sunt detectate si decupate automat.


Daca selectati optiunea  **Inversare detectie insula**, contururile interioare nu sunt decupate ci sunt umplute cu elementul de suprafata selectat. Ramane goala suprafata care imprejmuieste insulele.

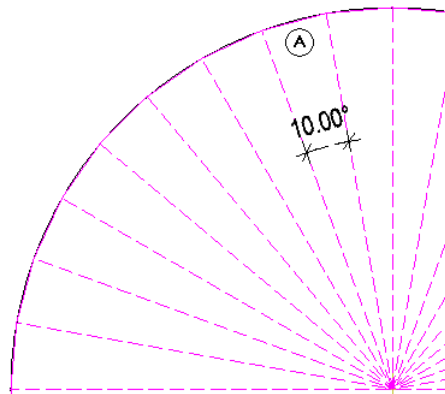
Aceste functii pot fi utilizate si impreuna cu  **Introducere punct ajutor pentru detectie automata** si  **Detectie suprafata**.

### Impartire cerc / Sageata

#### Impartire cerc

Valoarea pentru creare poligon este interpretata ca numar de segmente.


Valoarea pentru  **Impartire cerc** defineste numarul de segmente utilizate pentru aproximarea unei curbe. In cazul unui cerc, de exemplu, o valoare de **120** inseamna ca un cerc va fi aproximat printr-un poligon cu 120 de laturi. Cu cat este mai mare gradul de precizie necesar sau cu cat este mai mare raza, cu atat este mai mare si numarul de segmente ce vor trebui folosite la aproximarea cercului. Puteti introduce valori cuprinse intre 8 si 360.

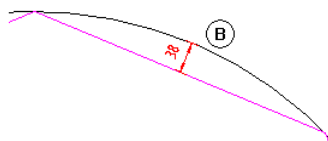


(A) Segmente in cerc = 12; aceasta va produce un unghi de 30°



 **Sageata**

Valoarea pentru creare poligon este interpretata ca sageata. Valoarea introdusa pentru  **Sageata** defineste sageata maxima a secantei relativa la arc (in mm). Ca rezultat, din curba este creat poligonul in asa fel incat distanta maxima a segmentului poliliniiei la curba este mai mica sau egala cu valoarea specificata. Aceasta setare creaza rezultate mai precise decat cea cu impartire cerc.






(B) Sageata (38 mm sau mai mica)

**Filtrare element** **Filtru element**

**Ignorare linii elemente de arhitectura in plan**

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

**De exemplu, cand lucrati cu optiunea de detectie suprafata**

Atunci cand activati  **Filtru element**, liniile elementelor arhitecturale si elementele de suprafata 2D sunt ignorate atunci cand utilizati  **Detectie suprafata** sau  **Introducere punct ajutor pentru poligon automat**. Utilizati aceasta optiune pentru a aplica automat elemente de suprafata cum ar fi hasuri, motive etc. pe contururi suplimentare definite de arce, curbe spline sau alte curbe.

Informatii extinse: din curbe sunt create poligoane pe baza numarului de segmente specificate.

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

**Inapoi, Ajutor** **Inapoi**

Aceasta anuleaza ultimul punct introdus.




### **Ajutor pentru introducere polilinii**

Aceasta afiseaza ajutorul pentru **functiile de introducere polilinie din optiuni introducere**.

# Aplicarea elementelor de suprafata






## Hasuri, motive, umpluturi, suprafete pixel si stil suprafete

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






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

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

**Urmatoarele functii sunt disponibile pentru introducerea suprafetelor umplute:**

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

**Urmatoarele functii sunt disponibile pentru modificarea suprafetelor cu umpluturi:**

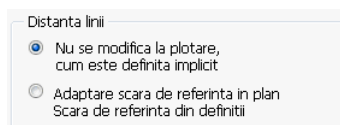
Pictograma	Funcția	Utilizare
	Modificare suprafete, supraf-AR, zone	Puteti utiliza aceasta functie pentru adugarea de noi suprafete hasurilor, motivelor, umpluturilor, imaginilor pixel sau elementelor arhitecturale (dale, camere, etaje, pardoseli, tavane acoperis, acoperisuri), sau pentru inlaturarea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

# Hasura si scara desenului/planului

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

## Puteti face aceste setari in doua locuri.

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

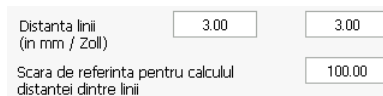


Distanța linii

Nu se modifica la plotare, cum este definita implicit

Adaptare scara de referinta in plan  
Scara de referinta din definitii

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



Distanța linii (in mm / Zoll) 3.00 3.00

Scara de referinta pentru calculul distantei dintre linii 100.00

**Nota:** Cand modificati definitiile implicite, se modifica toate zonele pe care acea hasura a fost aplicata.

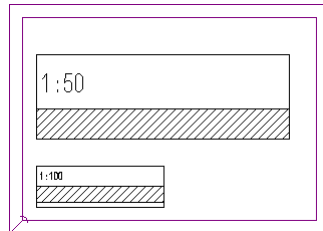
## Hasura: optiunea "Identica in plan"

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

Hasura este afisata diferit in planuri si in desene. Reprezentarea in planurile de plotare este cea importanta (relevanta).

### Reprezentarea in planul de plotare

Distanta dintre liniile hasurii este aceeași stat la scara 1:50, cât și la scara 1:100, dar numărul de linii este dublu. Spațiul dintre linii se bazează pe valoarea setată pentru distanța dintre linii în definirea hasurii, indiferent de scara.



### Reprezentarea in desen

Cum numărul de linii de hasura se dublează, reprezentarea în desen se modifică dinamic cu scara de referință.



## Hasurare: optiunea "Adaptare scara de referinta in plan"

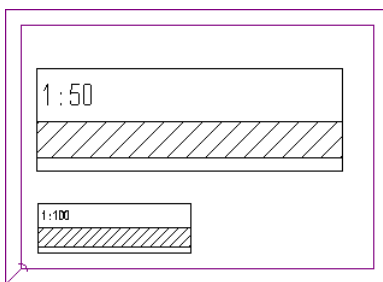
Cand setati pe **Adaptare scara de referinta in plan**, distanta dintre liniile de hasura se modifica dinamic cu scara. Componente precum pereti se bazeaza

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

Hasura este afisata diferit in planuri si in desene. Reprezentarea in planurile de plotare este cea importanta (relevanta).

### Reprezentarea in planul de plotare

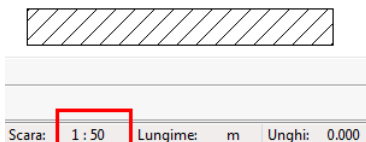
Distanta dintre liniile hasurii este la scara 1:50 de doua ori mai mare fata de scara 1:100, dar numarul de linii ramane constant. Spatiul dintre linii se bazeaza pe valoarea setata pentru distanta dintre linii in definirea hasurii, indiferent de scara.



**Exemplu:** utilizati hasura 1 cu urmatoarele setari: distanta dintre linii este de 3 mm si optiunea "Scara de referinta pentru calculul distantei dintre linii" este setata pe 1:100. Creati aceasta hasura utilizand optiunea **Adaptare scara de referinta in plan** si plasati-o in planul de plotare la scara 1:50. Spatiul dintre liniile de hasura in planul de plotare este calculat astfel: Distanta dintre linii (implicit): scara de referinta x scara planului de plotare; in exemplu de fata: 3 mm:  $1/100 \times 1/50 = 6$  mm. La o scara a planului de plotare de 1:100, distanta dintre linii este de 3 mm.

### Reprezentarea in desen

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



## Aplicarea hasurilor pe componente de arhitectura

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

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

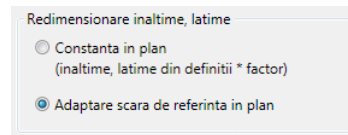
- Cand **Scara de referinta pentru calculul distantei dintre linii** este setata pe 1, hasura se comporta ca si cand ar fi fost activata optiunea **Nu se modifica la imprimare, cum este definita implicit**. Cu alte cuvinte, distanta dintre liniile de hasura ramane mereu aceeași, indiferent de scara. Aceasta este setarea uzuala utilizata. Vedeti si setarea "Identica in plan" la pagina 184.
- Cand **Adaptare la scara de referinta din plansa; scara de referinta din definiti** este mai mare ca 1, hasura se comporta ca si cum optiunea **Adaptare la scara de referinta din plansa** este activata. Cu alte cuvinte, distanta dintre liniile de hasura se schimba dinamic odata cu scara. Vedeti si "Adaptare la scara de referinta in plansa" la pagina 184.



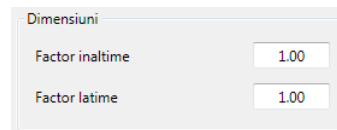
# Motive si scari

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

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



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



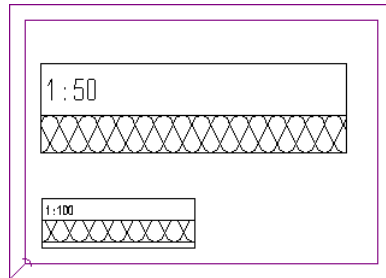
## Motiv: optiunea "Nu se modifica la plotare"

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

Motivele sunt reprezentate diferit in planurile de plotare si in desene. Reprezentarea in planurile de plotare este cea importanta (relevanta).

### Reprezentarea in planul de plotare

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



**Exemplu:** utilizati motivul 301 si inaltimea la plotare a unui element al motivului trebuie sa fie de 10 mm. In definitiile motivului este aleasa o inaltime de 100 mm pentru motivul 301. Pentru a obtine rezultatul dorit trebuie sa introduceti un factor de scalare de 0,10 in parametri motivului (inaltime element motiv x factorul de scalare = inaltimea elementului in planul de plotare). Astfel rezulta o inaltime de 10 mm (100 mm x 0,1) indiferent de scara setata pentru planul de plotare.

### Reprezentarea in desen

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

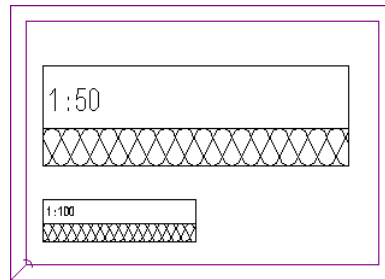
## Motiv: optiunea "Adaptare la scara de referinta in plan"

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

Motivele sunt reprezentate diferit in planurile de plotare si in desene. Reprezentarea in planurile de plotare este cea importanta (relevanta).

### Reprezentarea in planul de plotare

Dimensiunea elementelor motivului este la scara 1:50 de doua ori mai mare fata de scara 1:100, dar numarul de elemente ramane constant. Dimensiunea unui singur element depinde de urmatoarele setari: valoarea setata la definirea motivului, factorul inaltime/latime specificat in parametri motivului si scara la care elementul motivului a fost inserat.



**Exemplu:** utilizati motivul 301 si inaltimea unui element al motivului pe plansa trebuie sa fie de 10 mm. La definirea motivului a fost stabilita o inaltime de 100 mm pentru motivul 301. Deci trebuie sa introduceti un factor 10 in parametri motivului (inaltimea unui element al motivului pe plansa = inaltimea stabilita la definirea motivului x factor x scara de plotare). La scara 1:100, inaltimea este 10 mm ( $100\text{mm} \times 10 \times 1/100$ ); la scara 1:50, inaltimea este 20 mm.

### Reprezentarea in desen

Cum numarul de elemente de motiv ramane constant, reprezentarea in desen nu se modifica, chiar daca scara de referinta se schimba.

## Aplicarea motivelor pe obiecte de arhitectura

Motivele pot fi aplicate pe componente de arhitectura cum ar fi peretii. Aceste motive se comporta ca in cazul activarii setarii **Adaptare scara de referinta in**

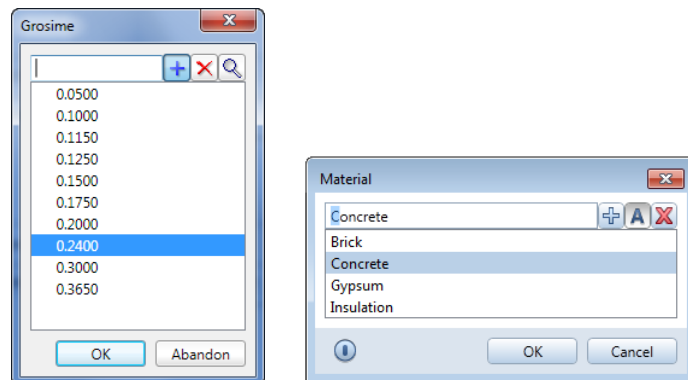
**plan.** Vedeti si setarile pentru motiv "Adaptare scara de referinta in plan" la pagina 189.


**Nota:** Peretii sunt reprezentati cu **un** element de motiv pe layer, indiferent de dimensiunile (lungime, latime) ale elementului de motiv.


# Folosirea cataloagelor si a stilurilor


## Salvarea setarilor utilizate in mod frecvent in casetele de dialog

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




Faceti clic pe  pentru a adauga noi valori sau text.

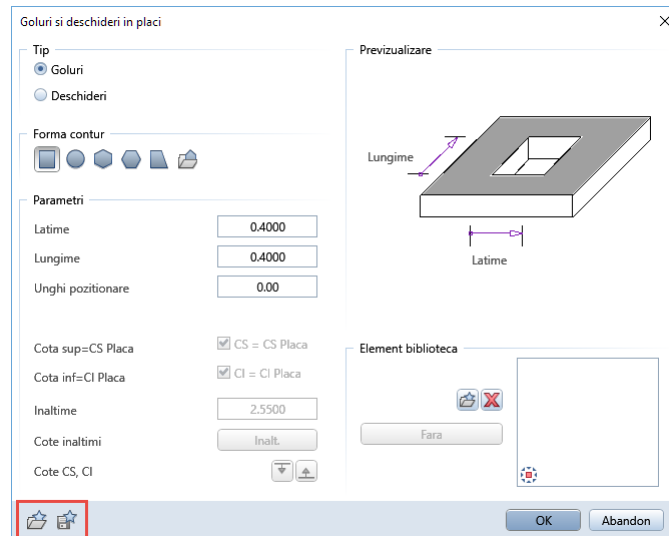
Faceti clic pe  pentru a cauta introduceri sau pentru a introduce valori sau text care nu exista in lista.

Faceti clic pe  pentru a sterge valorile. Puteti sterge doar valorile pe care le-ati introdus.


# Salvarea elementelor ca favorite

Puteti defini ca favorite elementele folosite frecvent (elementele standard) si le puteti salva intr-un catalog specific. Acest lucru este foarte util atunci cand lucratii in echipa. Folosirea elementelor standard nu inseamna numai ca acestea sunt disponibile imediat, dar reduce si riscul de erori.

Puteti salva pereti, usi si ferestre ca favorite. Puteti salva pana si linii de cota ca favorite. Tot ce trebuie sa faceti este sa dati clic pe  in partea stanga jos a casetei de dialog cu proprietatile elementului. Exemplul de mai jos arata caseta de dialog cu proprietatile unui gol in plaseu.



**Nota:** Layer-ul curent setat este de asemenea salvat. La incarcarea ulterioara a acestor fisiere favorite, acest layer este automat setat ca layer curent.

Folositi  pentru a salva toate elementele ca favorite. Fisierile favorite primesc extensii specifice elementelor sau componentelor.

Faceti clic pe  pentru incarcarea fisierelor favorite (componente standard).

# Utilizarea simbolurilor

Un simbol este in esenta un fisier compus dintr-un numar oarecare de entitati. Simbolurile pot fi utilizate de mai multe ori in cadrul unui desen. Dimensiunea unui simbol este practic nelimitata. Puteti chiar salva un desen intreg ca simbol.

Puteti salva sau prelua simbolurile utilizand paleta **Biblioteca**.

Allplan se instaleaza cu bibliotecile ce includ si simbolurile. De asemenea, puteti sa va creati propriile simboluri.

## **Simbolurile furnizeaza urmatoarele avantaje:**

- Puteti crea o biblioteca de simboluri ce contine componente utilizate frecvent. In loc sa desenati o componenta de la zero de fiecare data, aduceti simplu simbolul din catalog.
- Fiecare simbol este salvat intr-o entitate tip grupa. Asta inseamna ca ele pot fi manevrate (clic cu butonul din mijloc si cel din stanga al mouse-ului sau utilizati secventa SHIFT+clic) si modificate ca o singura entitate. Puteti modifica de asemenea fiecare element in parte.
- Puteti accesa simbolurile in bibliotecile ce vin cu Allplan.

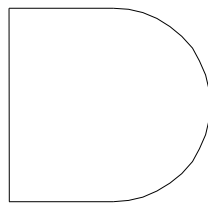
Simbolurile se adapteaza automat scarii de referinta. Daca simbolul include text, si acesta poate fi facut sa se adapteze scarii de referinta.

# Folosirea macro-urilor

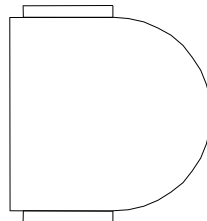
## Ce sunt macro-urile?

Un macro este un simbol inteligent a carui reprezentare se modifica dinamic odata cu scara de referinta si vederea. Un macro este compus din mai multe folii. O folie poate contine o reprezentare 2D a unui element, in timp ce alta poate include acelasi element in 3D. La fel, o folie poate contine o reprezentare simpla a elementului la scara 1:100, in timp ce o alta poate afisa o reprezentare complexa a elementului la scara 1:10.

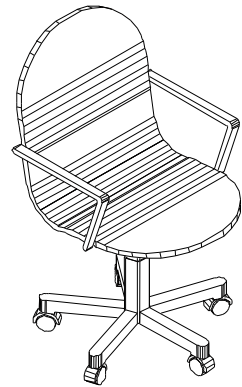
Un macro poate avea o structura foarte simpla sau foarte complexa.



(A)



(B)





(C)

- (A) La o scara de 1:200
- (B) La o scara de 1:100
- (C) Izometrie



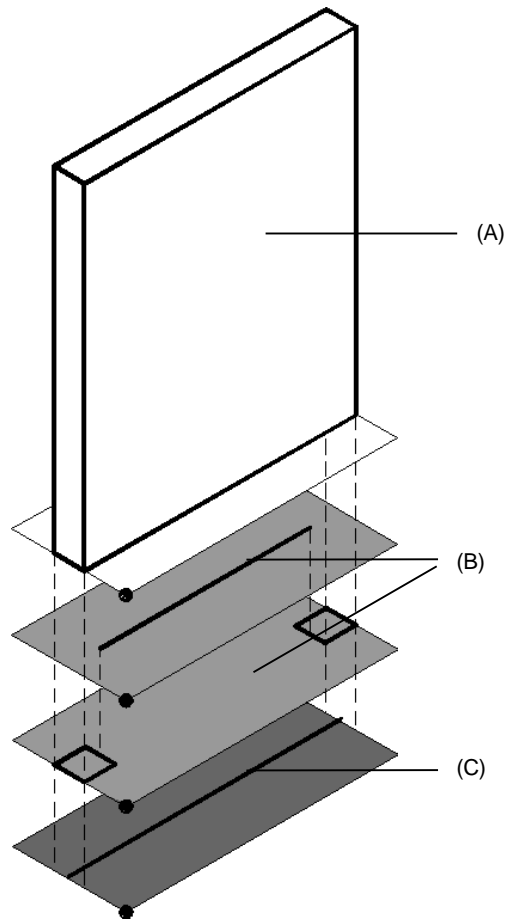
## Proprietatile macro-urilor

- Puteti salva un macro ca fisier macro (extensia .nmk) intr-un director din biblioteca sau in orice alt director.
- Macro-urile ocupa mai putin spatiu in desene. Odata plasat un macro, toate celelalte instante ale macro-ului iau pur si simplu ca referinta prima instanta. Acest lucru inseamna ca, indiferent de cate ori plasati un macro intr-un desen, va fi necesar doar spatiul de stocare necesar unui singur macro (spre deosebire de simboluri).
- Folosind  **Modificare macro-uri** pentru modificarea unei instante a unui macro, puteti modifica automat toate instantele respectivului macro din acel desen.
- Dupa plasarea unui macro, acesta nu mai face referire la macro-ul stocat in biblioteca de macro-uri. Acest lucru inseamna ca dupa ce suprascriem un macro din catalog cu alt macro, instantele macro-ului original deja plasate nu vor fi afectate. Utilizand functia  **Actualizare macro din catalog**, puteti actualiza instantele inserate ale macro-ului respectiv.
- Cu macro-uri puteti afisa diverse tipuri de reprezentare rapid si usor, deoarece puteti inlocui toate instantele sau doar instantele selectate ale macro-ului intr-un singur pas.
- Impreuna cu functiile din grupa **Atribute**, (Bara de actiuni), macro-urile pot primi atribute (de ex. numar obiect, preturi) pentru analiza ulterioara in rapoarte.

## Componentele unui Macro

Un Macro este alcatuit din doua- si trei- entitati desene dimensionale. Allplan utilizeaza definirea si alocarea de folii individuale pentru reasamblarea macro-urilor la diferite scari si moduri de afisari. Pozitia exacta a foliilor este pastrata, chiar si atunci cand redimensionati un macro. Acest lucru este posibil prin stabilirea unui punct si asa numitele puncte de redimensionare.

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




- (A) Vedere 3D
- (B) Vedere 2D (pentru o scara de la 1:1 la 1:99) formata din doua folii, ca profile, ramanand constante in timp ce suprafata de sticla este redimensionata.
- (C) Vedere 2D pentru o scara de la 1:100 la 1:500

## Generalitati la definirea macro-urilor



Urmati pasii de mai jos pentru a defini un macro:

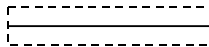
- Desenati toate elementele care compun macro-ul. Daca macro-ul este format din mai multe folii, pentru diferite scari de referinta si/sau vederi, positionati elementul care se afla langa sau mai jos in spatiul de lucru; acesta va facilita procesul de selectie a foliilor si setarea punctelor de referinta.



- Faceti clic pe  **Macro** (**Bara de actiuni** - specialitatea **Arhitectura** - actiunea **Obiecte utilizator** - grupa **Macro**) si specificati folderul in care doriti sa salvati macro-ul.

Sau

- Deschideti paleta **Biblioteca**, navigati pana la folderul in care doriti sa salvati noul macro, faceti clic pe  **Inserare element** si alegeti optiunea  **Inserare macro**.
- Indicati un nume pentru **nume macro**.
- Definiti proprietatile generale ale macro-ului in sectiunea **Atribut**.
- Faceti clic pe **Definire folie noua** si selectati elementele ce vor fi plasate pe prima fila a macro-ului. Indicati punctul de inserare si definiti parametri primei folii.



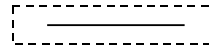
(A)

(A) Folia 1

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



(B)



(C)

(B) Folia 2

(C) Folia 3

- Definiti atributele din zona **Definitii macro**.
- Faceti clic pe **OK** pentru a confirma si salvati macro-ul.


Selectati macrourele din paleta **Biblioteca** si plasati-le in spatiul de lucru.

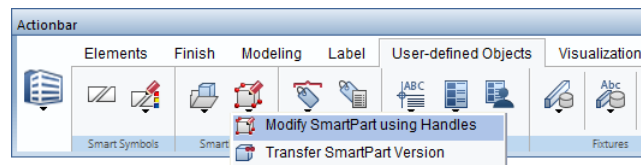
# Utilizarea SmartParts

## Ce sunt SmartParts?

Un SmartPart este un obiect Allplan parametric cu o structura logica proprie, independenta de sistemul CAD.

Prin intermediul unor descrieri parametrice simple, veti putea transforma elemente geometrice simple in obiecte inteligente noi si independente. Aceste obiecte sunt create foarte detaliat si includ toate elementele Allplan disponibile implicit (linie, creion, culoare, layer si asa mai departe). Pentru a modela un SmartPart puteti utiliza toate optiunile generale disponibile. De exemplu, puteti sa uniti SmartParts, sa le taiati, sau sa le scadeti una din cealalta. Totusi, va trebui mai intai sa definiti aceste optiuni pentru obiectele in discutie. In functie de metoda utilizata in script, obiectele pastreaza informatiile 2D si 3D.

Obiectele SmartParts si functiile acestora sunt integrate in Allplan. Le puteti gasi in specialitatile **Arhitectura** si **Inginerie** - actiunea **Obiecte utilizator**. Spre exemplu, puteti utiliza functia  **Inserare SmartPart** pentru a deschide caseta de dialog pentru selectarea unui SmartPart. Gasiti de asemenea optiunile de modificare a unui SmartPart in meniul contextual al acestuia.



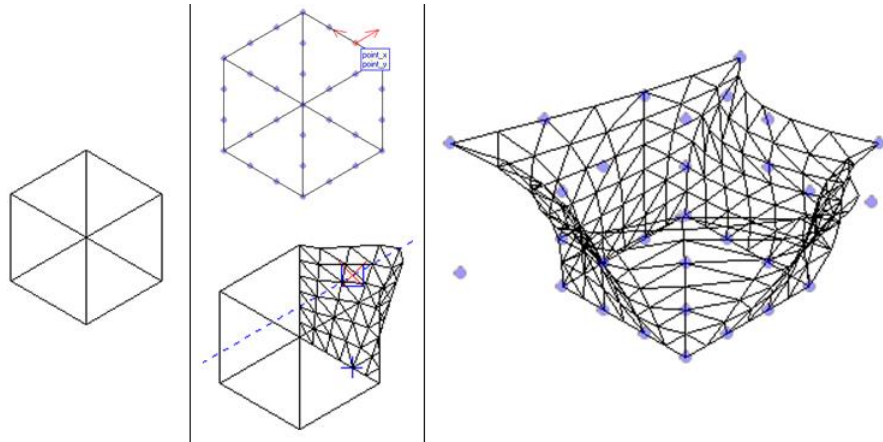
Biblioteca si caseta de dialog **SmartParts** ofera o gama larga de obiecte SmartParts, cum ar fi corp forma libera si suprafata libera. In plus puteti gasi numeroase elemente geometrice de baza (cilindru, paralelipiped, con, prisma si elipsoid).

## Utilizarea SmartParts

SmartParts sunt obiecte inteligente pentru ca ele stiu valorile parametrilor - proprietatile obiect. Informatiile parametrice sunt controlate de un script, care este atasat direct de obiect.

Puteti edita SmartParts folosind indicatori (modificare grafica) sau o casuta de dialog (modificare alfabetica). Aceste doua functii pot fi selectate separat in meniul contextual SmartParts. Cu toate acestea, puteti utiliza indicatorii si


casuta de dialog in acelasi timp. Orice modificare pe care o faceti unui obiect este afisat in timp real si poate fi salvata.

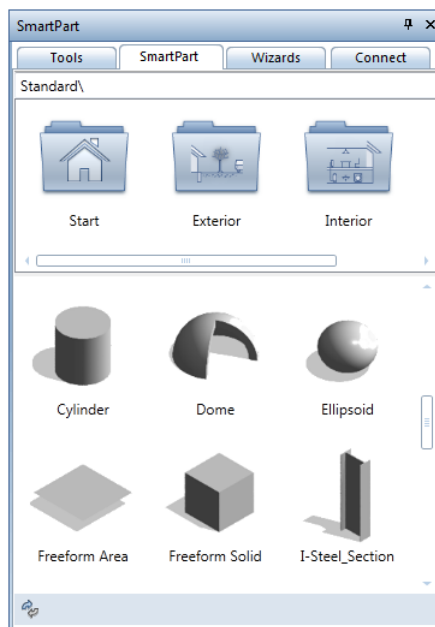


Forma libera solid, optiuni modelare

## Selectarea si pozitionarea SmartParts

Puteti selecta SmartParts in unul din urmatoarele moduri:

- Faceti clic pe  **SmartPart** sau deschideti biblioteca **SmartParts** din paleta **Biblioteca**. Selectati unul dintre SmartParts Allplan si plasati-l in spatiul de lucru.




- Faceti clic pe  **Inserare SmartPart**, selectati unul diintre SmartPart existente in format SMT si plasati-l in spatiul de lucru.
- Descarcati un SmartPart de pe Allplan Connect - zona Content (<http://connect.allplan.com>), salvati-l si pozitionati-l in spatiul de lucru prin "drag&drop".

## Crearea propriilor SmartParts

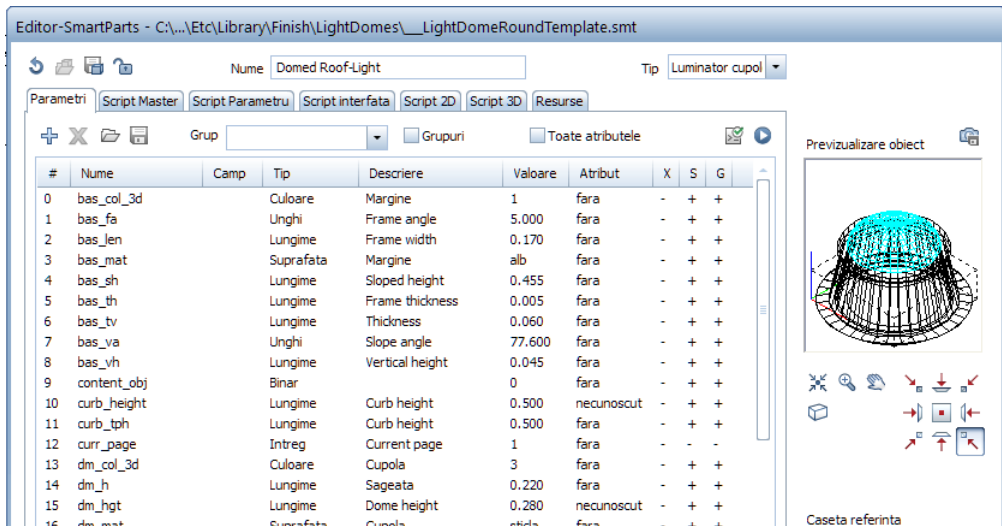
Daca aveti nevoie de un SmartPart care nu este disponibil, puteti utiliza interfata script SmartPart din Allplan pentru a defini propriul obiect. Utilizand limbajul script din Allplan veti putea crea elemente SmartParts personalizate. De asemenea, este posibil sa introduceti obiecte existente ca resurse. Scriptul SmartParts face posibila o noua gamade utilizari: de exemplu, pentru obiecte

de arhitectura, cum ar fi elemente de acoperis, pentru elemente de santier, cum ar fi macarale sau containere, sau pentru structuri de inginerie, cum ar fi ziduri de sprijin, piloni, bazine de decantare sau turbine eoliene.

Pentru accesarea functiilor de crearea SmartParts, **Editor SmartPart**, utilizat in definirea de SmartParts, deschideti meniul **Extras**, faceti clic pe **Configurare** si selectati categoria **Alte functiuni cu icoane**.

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

Gasiti mai multe informatii in sectiunea Limbajul script SmartParts (<http://help.allplan.com/Allplan/2017-0/0000/SmartPartsScriptReference/index.htm#73528.htm>) in ajutor (help) pentru Allplan; vedeti **Interfata programare**.



Tab-ul Parametri pentru definirea parametrilor si a variabilelor




## Tehnologia SmartParts pentru modelarea obiectelor

Specialitatea **Arhitectura** - actiunea **La rosu** ofera functii bazate pe tehnologia SmartParts. Puteti utiliza aceste functii pentru a modela obiecte:

- Utilizand  **Fereastră SmartPart**, puteti crea cu SmartParts ferestre si glafuri.
- Utilizand  **Usa SmartPart**, puteti crea cu SmartParts pentru goluri de usi si usi.
- Utilizand  **Parasolare SmartPart**, puteti crea SmartParts pentru elemente de umbrire (rulouri si obloane).
- Utilizand  **Luminator cupoleta SmartPart**, puteti crea SmartParts luminator cupoleta.
- Utilizand  **Luminator SmartPart**, puteti crea SmartParts pentru luminatoarele rectangulare.

Puteti defini parametri pentru SmartParts in palete. Informatia parametrica este controlata de un script, care este legat direct de obiect.

Puteti plasa acest SmartParts in goluri. Ele se adapteaza automat formei golului.

SmartParts pe care il modelati este actualizat in timp real. Puteti salva un SmartPart ca fisier smv utilizand functia  **Salvare ca favorite**. De asemenea, puteti sa salvati un SmartPart modificat intr-un director din paleta **Biblioteca**.

# Utilizarea PythonParts

## Ce sunt PythonParts?

Gasiti mai multe informatii in sectiunea Interfata de programare Python (<http://pythonparts.allplan.com/>) pe Internet.

PythonParts sunt obiecte parametrice bazate pe limbajul de dezvoltare Python scrip.


Allplan vine cu interfata de programare Python API. Utilizand scripturile Python, puteti accesa facilitatile Allplan, adaugand astfel noi functii si obiecte in Allplan. Daca doriti , puteti introduce chiar si armaturi in aceste obiecte. Obiectele PythonParts detin propriul mod de lucru si interfata utilizator cu palete de proprietati si indicatori.

Puteti chiar modifica un obiect PythonPart cu doar cateva clicuri. In afara de crearea obiectelor parametrizabile si a script-urilor, puteti automatiza pasii repetitivi astfel incat sa nu definiti de la inceput fiecare script.. Prin urmare productivitatea va creste si se vor preveni erorile urmand astfel modul de lucru BIM.

## Introducerea unui PythonPart

---

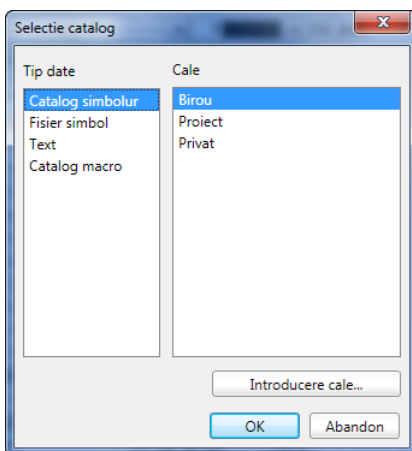
### Pentru a pozitiona un SmartPart

- 1 Deschideti paleta **Biblioteca** (la pagina 36).  
Daca vreti sa vedeti numai **PythonParts**, faceti clic pe  **Filtru** si ascundeti **Simboluri**, **Macro** si **SmartParts**.
  - 2 Faceti dublu-clic pe previzualizarea obiectului sau trageți-l in spatiul de lucru.
  - 3 Faceti clic in spatiul de lucru pentru a pozitiona obiectul PythonPart.  
  
Puteti folosi paleta sau indicatorii pentru a modifica proprietatile PythonParts.  
Daca **Proprietatile de format** nu sunt definite in PythonPart, Allplan va utiliza setarile curente din paleta **Proprietati**.
  - 4 Apasati tasta ESC pentru a finaliza.
-

# Cai de salvare

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

Diferenta intre **Birou**, **Privat** si **Proiect** este in mod deosebit importanta la lucrul in retea. Cu toate acestea, va puteti de asemenea structura datele daca utilizati o versiune individuala (locala) a programului.



---

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

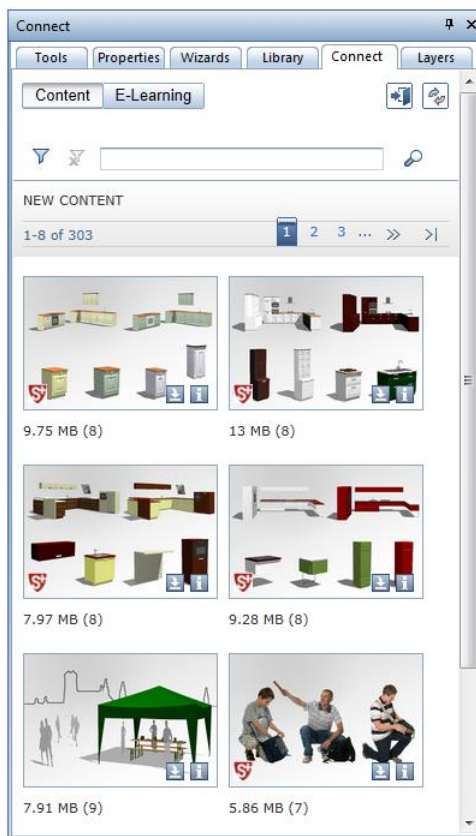
**Nota:** Puteti utiliza optiunea **Directoare pentru salvare** din **Optiuni, Interfata desktop, Cale salvare** pentru a specifica unde sunt salvate tipurile de fisier in Allplan. Aceste directoare sunt afisate automat in dreptul fiecarui tip de fisier in fereastra de dialog Loc salvare si se pot schimba oricand.

# Utilizarea si importarea continutului

Allplan 2018 usureaza foarte mult modul organizare al arhitectilor si inginerilor. Utilizand continutul planului, se poate imbunatati afisarea planurilor si a animatiilor. Continutul planului ofera o gama variata de optiuni - de la simboluri la cataloage de simboluri de orice tip la texturi si macro-uri pana la SmartParts.

Pentru a va asigura ca puteti proceda rapid si eficient, totul este disponibil pe internet - de la notiuni esentiale pana la continutul exclusiv Serviceplus. Arhitectii si inginerii pot cauta online date si informatii predefinite, specifice cladirii, pe care le pot descarca si instala.

Utilizand paleta Connect, va puteti inregistra si loga direct pe Allplan Connect (<http://connect.allplan.com>) si astfel sa utilizati gama extinsa de obiecte furnizate. Puteti downloada si instala continut sau pur si simplu sa trageți obiecte pe spatiul de lucru.



### Instructiuni import

Puteti gasi scurte descrieri pentru importul datelor importante in **Continut** in Ajutor online si la descarcarea datelor de pe Allplan Connect (<http://connect.allplan.com>).

# Utilizarea obiectelor OLE

## Utilizarea obiectelor OLE

Utilizarea tehnologiei OLE, care permite legatura la anumite obiecte, va permite sa schimbati informatii intre diverse aplicatii. Datele dintr-un document sursa (de ex. Microsoft® Word) sunt asociate cu sau integrate intr-un document Allplan. Atunci cand selectati datele integrate, aplicatia originala se deschide si puteti edita respectivele date in documentul sursa.

**Urmatoarele tipuri de obiecte pot fi implementate in Allplan (in functie de aplicatiile instalate):**

- Fisiere Excel (.xls, .xlsx)
- Fisiere Word (.doc, .docx)
- Fisiere RTF (.rtf)
- Fisiere PowerPoint (.ppt, .pptx)
- Fisiere pixel (de ex. .bmp, .jpg)

Programul legat trebuie sa fie un program server OLE (cum sunt multe din programele Microsoft Office). Altfel, programul de legatura nu poate pune la dispozitie obiecte OLE.

# Imbinarea si implementarea obiectelor OLE

Sunt disponibile doua metode pentru inserarea obiectelor OLE in Allplan. Diferentele constau in modalitatea in care sunt salvate aceste obiecte in Allplan.

## Obiecte de imbinare

Cand obiectele sunt legate cu Allplan, este stabilita o legatura intre documentul Allplan si obiectul aflat in discutie. Atunci cand obiectul este modificat, legatura in Allplan poate fi actualizata manual. Facand dublu-click pe obiectul din Allplan, Allplan il deschide in aplicatia originala si va permite sa il prelucrati. Cand obiectele sunt imbinate cu Allplan, calea catre documentul sursa si implicit, catre aplicatia originala trebuie retinute. Atunci cand sunt redenumite una dintre acestea doua, trebuie sa restabiliti legatura.

## Implementarea obiectelor

Atunci cand obiectele sunt implementate in Allplan, este creata o copie a documentului sursa in documentul Allplan. Dupa ce copia este inserata, aceasta nu mai este legata de documentul sursa; cu alte cuvinte, documentul Allplan nu poate fi actualizat in asa fel incat sa reflecte modificarile efectuate in documentul sursa. Obiectele implementate pot fi prelucrate fie in Allplan, fie in aplicatia originala; dar orice modificari efectuate asupra obiectului nu vor avea niciun efect asupra documentului sursa.



# Imbinarea si implementarea fisierelor Bitmap ca obiecte OLE

Atunci cand doriti sa introduceti fisiere bitmap ca obiecte OLE in Allplan, trebuie sa fiti foarte atent la dimensiunea obiectelor pe care doriti sa le inserati. Dimensiunea fisierului nu este semnificativa, ci dimensiunea fisierului bitmap in memorie. Puteti determina dimensiunea sa facand click pe **Prelucreare fisiere pixel** in meniul **Fisier**, selectand fisierul pe care doriti sa il verificati si facand click pe **Informatii imagine**.

**La introducerea fisierelor bitmap ca obiecte OLE in Allplan, se vor aplica urmatoarele limitari:**

- 3,800,000 octetri necomprimati la o dimensiune de fisier de 32 MB
- 12.000.000 octetri necomprimati la o dimensiune de fisier de 128 MB

Dupa inserarea fisierului bitmap, este indicat sa salvati desenul. Acest lucru reduce (comprima) datele din desen. Daca fisierul depaseste valorile mentionate mai sus, puteti utiliza functia **Prelucreare fisiere pixel** pentru a redimensiona fisierul si pentru a il salva (cu o alta denumire).

Puteti utiliza functia **Suprafata pixel** pentru a insera fisiere bitmap de dimensiuni mari, care nu pot fi introduse ca obiecte OLE.

# Transparența obiectelor OLE

Fundalul obiectelor OLE poate fi transparent sau opac; setarea implicită este: transparent. Fundalul transparent înseamnă că, culoarea de fundal din Allplan este afișată în locul culorii de fundal a obiectului OLE.


De aceea trebuie să dezactivați setarea "transparent" atunci când utilizați un fundal negru în Allplan, iar obiectul OLE pe care doriți să îl inserați este, de exemplu, un document Word care conține text negru.

# Prelucrarea obiectelor OLE

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


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

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

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

# Restrictii asupra obiectelor OLE in Allplan

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

- Dimensiunea obiectelor OLE poate fi modificata numai utilizand functia  **Deformare**.
- Obiectele OLE asociate lui Allplan nu se actualizeaza automat. Trebuie sa faceti asta manual.
- Obiectele OLE pot fi tiparite doar cu Drivere Windows. Nu puteti utiliza drivere Nemetschek.



# Utilizarea functiilor XRef

## Folosirea XRef-urilor

Puteti insera un document (desen sau fisier format NDW) ca XRef, intr-un alt document, cat de des aveti nevoie. In acest fel, nu trebuie sa introduceti aceleasi elemente in mod repetat (de ex. mobila in camerele de hotel). Tot ce aveti de facut este sa creati o singura data elementele intr-un document. Apoi puteti introduce acest document ca un XRef de cate ori doriti. Revenirea la datele de origine trebuie facuta doar o data - toate XRef-urile asociate se vor actualiza dinamic. XRef-urile pot fi introduse la orice scara sau unghi. Retineti ca nu puteti introduce documente goale ca XRef-uri.

Documentul XRef poate fi plasat ca XRef normal sau XRef extins. Pentru mai multe informatii, consultati [Comparatie intre XRef normal si XRef extins](#) in ajutor (help) pentru Allplan.


Un XRef este intotdeauna plasat in asa fel incat dimensiunea lui sa se potriveasca cu cea a elementelor din document. Daca dimensiunea lui se schimba ulterior puteti folosi optiunea **Actualizare toate XRef**, din meniul contextual, pentru actualizarea datelor. XRef-ul poate fi decupat Acest lucru este posibil numai la editarea XRef-ului. Nu puteti face decuparea la introducerea lui.


Folosind  **Reprezentare pe ecran**, puteti comuta intre a afisa sau nu a XRef-urilor si a marginilor acestora. Indiferent de aceste setari, optiunea  **Detectie suprafata** va tine cont intotdeauna de marginile XRef-ului. Pentru a evita acest lucru, plasati XRef-ul corespunzator intr-un layer separat si ascundeti acest layer. In cazul XRef-urilor avansate programul tine seama de elementele din XRef.

XRef-ul este intotdeauna inserat in layer-ul curent. Totusi, elementele individuale din care este alcatuit un XRef isi pastreaza layer-ele. Cand modificati statutul unui layer, trebuie sa regenerati ecranul pentru ca elementele din XRef sa fie actualizate si ele.

Nu puteti crea XRef-uri imbricate (cu alte cuvinte, documente care contin XRef-uri nu mai pot fi introduse ca XRef-uri din nou). Daca un document care a fost introdus ca XRef nu mai exista, chenarul si referinta sunt retinute si numele fisierului documentului asociat este afisat in chenar.

# Prelucrare XRef

Puteti prelucra un XRef folosind urmatoarele functii Allplan: **Stergere, Copiere si introducere, Mutare elemente si Rotire**. Puteti folosi  **Modificare proprietati format** ca sa schimbati proprietatile format ale unui XRef (eg. layere). Alte functii Allplan nu pot fi aplicate unui XRef.

Scara si unghiul cu care este inserat un XRef pot fi modificate mai tarziu. Si zona decupata o puteti schimba mai tarziu. Faceti click pe  ca sa inlocuiti documentul. Punctele de mijloc a doua casute MinMax sunt identice.

XRef poate fi modificat si prelucrat doar ca o singura entitate; nu puteti modifica elemente individuale ale unui XRef. Puteti folosi **Prelucrare desen XRef** din meniul shortcut al unui XRef si sa deschideti desenul care a fost introdus ca XRef.

Schimbarea ordinii in care sunt afisate XRef-urile afecteaza intotdeauna intregul continut al unui fisier XRef.

# Comparatie intre XRef normal si XRef extins

Tabelul urmator va arata o comparatie intre un XRef normal si un XRef extins.

Caracteristica	Extins	Normal
Tine cont de detectie suprafata	x	-
Agatare puncte snap nepermisa (numai punctele de capat)	-	x
Afisare in animatie, cu linii ascunse si vedere in perspectiva	x	-
Analizat si evaluat in liste si extrase (fara elemente de inginerie!)	x	-
Ajustarea textului cotei si dimensiunii textului cand XRef este scalat	x	-
Decupare	-	x
Reprezentarea ferestrelor de detaliere	-	x
Verificare directie text	x	-
Planuri de referinta din sursa/tinta	x	-

**Nota:** Cand introduceti un XRef extins, spatiul necesar pe hard disk creste odata cu volumul de date al continutului documentului XRef extins, stocat de asemenea in memorie. XRef-urile normale nu necesita spatiu suplimentar de stocare a datelor.

# Caracteristici speciale pentru Xref

**Exista cateva particularitati de retinut pentru utilizarea de XRef in Allplan:**

- **Snap punct:** se face snap numai pe punctele de capat.
- **Repoarte, Legende:** elementele nu sunt analizate cu rapoarte si legende.
- **Animatie:** elementele nu sunt afisate in modul de animatie.
- **Interactiunea elementelor:** elemente arhitecturale din cadrul unui XRef si elemente arhitecturale din document nu interactioneaza.
- **Calcul ascundere:** XRef normal nu sunt reprezentate in imaginile cu calcul ascundere.
- **Auto-detectare a directiei textului:** aceasta optiune din Optiunile modulului Text nu este luata in considerare.

**Nota:** Aceste restrictii nu influenteaza un XRef extins. Pentru mai multe informatii, consultati [Comparatie intre XRef normal si XRef extins](#) in varianta online de ajutor pentru Allplan.



# Structurarea si administrarea datelor

## Structurarea si administrarea datelor

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

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

### **Deschidere fisiere proiect...**

Modul de lucru uzual cu Allplan pe structura de proiect



### **Deschidere/salvare fisier NDW**

- Deschiderea documentelor Allplan in cadrul unui proiect distinct
- Deschiderea documentelor Allplan salvate pe CD-uri sau stick-uri de memorie
- Schimbul de desene intre proiecte
- Trimiterea fisierelor/desenelor prin email

## Lucrul cu proiecte si documente - comparatie

Tabelul de mai jos compara functiile pentru manevrarea fisierelor puse la dispozitie de cele doua variante. Atunci cand lucrati cu proiecte, utilizati desene si fisiere NDW. Atunci cand lucrati cu documente, utilizati fisiere NDW si NPL.

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

Funcția	Proiecte	Documente
Crearea unui document nou, desen	 <b>Deschidere proiect: desene din structura mape/cladire</b>	 <b>Nou</b> (Cum)
Deschidere fisier existent, desen	 <b>Deschidere proiect: desene din structura mape/cladire</b>	 <b>Deschidere</b> (Cum)
Copiere intregul document, desen	 <b>Copiere/Mutare fisiere...</b>	 <b>Salvare ca</b> (Cum)
Utilizati datele ca referinta	 <b>Deschidere proiect: desene din structura mape/cladire</b> - deschidere desen in modul pasiv Sau <b>XRef</b>	<b>NDW XRef</b> (Cum)

### Lucrati cu proiecte

Utilizati desene care sunt stucturate de proiect. Puteti adauga/deschide desene in modul Activ in fundal sau Pasiv, sau fisiere XRef (desene referite)

### Lucrati cu documente

Utilizati fisiere individuale in format NDW. Puteti utiliza fisiere NDW-XRef in fundal.

# Generalitati despre proiecte, structura de cladire, desene si planse

Proiectul este o unitate organizationala. Cand lucrati in Allplan cu o structura de proiect, un nou proiect este creat pentru fiecare constructie (un proiect este o unitate organizatorica). In mod tehnic, un proiect este un director (pe calculator); metaforic vorbind este o locatie continand toate desenele. Un **proiect privat**, fara nume, este disponibil fiecarui utilizator pentru teste si instruire.

Utilizati structura de cladire pentru a organiza datele unui proiect. In felul acesta utilizati niveluri ierarhice pentru a structura cladirea, aceasta reprezentand baza pentru un model BIM (Building Information Model). Fiecare nivel structural (etaj) contine desene si planuri de referinta pentru definirea inaltimii/pozitiei componentelor (pereti, stalpi, usu, ferestre etc.) ce apartin nivelului structural respectiv. Puteti crea sectiuni, vederi si rapoarte direct din structura de cladire.

In plus puteti combina pana la 128 de desene intr-o mapa; un proiect poate contine pana la 1,000 de mape. O mapa poate fi inclusa integral intr-o plansa de plotare si tiparita cu o singura comanda.

Procesul curent de proiectare si creare a datelor are loc in desene. Acestea sunt echivalentul foilor de calc utilizate in proiectarea clasica. Desenele pot fi utilizate pentru structurarea proiectului. In termeni IT, un desen este un fisier salvat pe hard disk. Puteti afisa si prelucra pana la 128 de desene simultan - cu alte cuvinte, puteti deschide simultan mai multe desene. Un proiect poate contine pana la 9999 de desene. Daca lucrati fara layere, elementele individuale ale cladirii (de exemplu pereti, scari, etichete etc.) sunt desenate in fisiere (desene) separate si suprapuse ca foitiele de calc.

Layerele ofera un mod aditional de structurare – in interiorul desenelor. Acestea se aplica tuturor desenelor dintr-un proiect. Entitatile de desen si componentele pot fi automat atribuite layer-ului corespunzator. Layerele pot fi setate ca vizibile sau invizibile pentru utilizator

O plansa este unitatea pe care o trimiteti la imprimanta. Spre deosebire de proiectare la planseta, scopul planselor nu trebuie definit in avans. In general, pastrati plansa de plotare (care implica aranjarea desenelor si mapelor) pana cand ati terminat proiectul. Fiecare proiect poate contine pana la 9.999 planse.

Pentru a afla mai multe despre manevrarea proiectelor, a desenelor, a layer-elor si a planselor de plotare vedeti sectiunea "Structurarea si administrarea datelor (la pagina 219)".

# Lucrul cu proiecte

## Folosind sabloanele de proiecte

Un sablon de proiect este un proiect pe care îl puteți selecta ca sablon atunci când creați un proiect nou. În consecință, proiectul nou este o copie identică a proiectului ales ca sablon. Orice proiect poate fi salvat ca proiect sablon. Proiectele sablon se găsesc în directorul (\Std\ProjectTemplates) sau în directorul implicit (\Etc\ProjectTemplates).


Utilizând ProiectPilot puteți șterge sau redenumi proiectele sablon din directorul Birou.

---

### Salvare proiect ca proiect sablon

- Start ProiectPilot și copiați proiectul prin drag&drop în **Birou/Proiecte sablon**.


Sau:

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

---

# Lucrul cu desene

## Caseta de dialog "Deschidere proiect: desene din structura mape/cladire"

Puteti utiliza functia  **Deschidere Fisiere Proiect: Desene din structura mape/cladire** pentru a deschide caseta de dialog in care puteti, de exemplu, schimba statutul desenelor, la fel cum puteti crea structuri de mape si structura de cladire.

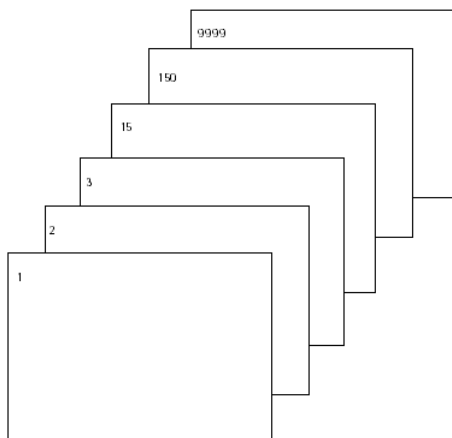
**Sfat:** Pentru a salva statutul curent al desenelor: daca nu modificati statutul desenului, puteti inchide caseta de dialog apasand tasta ESC.

### Caseta de dialog are doua tab-uri:

- **Structura cladire:** acesta este locul in care creati si modificati structura cladirii, atribuiti desene nivelurilor structurale si selectati statutul desenelor - activ, activ in fundal, pasiv. Pentru mai multe informatii vedeti **Lucrul cu Structura de cladire** (vedeti "Lucrul cu Structura cladire" la pagina 227).
- **Structura mape:** acesta este locul in care creati, modificati si stergeti mape, atribuiti desene mapelor si selectati statutul desenelor - activ, activ in fundal, pasiv. Pentru mai multe informatii vedeti **Lucrul cu Structura de mape**.

## Notiunea de desen

În Allplan, proiectarea și procesul de creare a datelor are loc în *desene*. Acestea sunt echivalentul foitelor de calc utilizate în proiectarea clasică. Desenele sunt utilizate pentru structurarea proiectului. În termeni IT, un desen este un fișier salvat pe hard disk.-ul dvs. Puteți afișa și prelucra până la 128 de desene simultan - cu alte cuvinte, puteți deschide simultan mai multe desene. Un proiect conține până la 9999 de desene. Dacă lucrați fără layere, elementele individuale ale clădirii (precum pereți, scări, descrieri etc.) sunt desenate în fișiere separate și suprapuse ca foile de calc.





Pentru prelucrarea desenelor, acestea trebuie să fie active (deschise). Puteți face aceasta utilizând **Deschidere Proiect: desene din mape/structura clădire**.

## Statut desen

Cu ajutorul statutului desenelor, definiti desenul in care introduceti datele si ce desene sunt vizibile si/sau care pot fi modificate. Imaginea de mai jos exemplifica diferite statuti ale desenelor. Tabelul de mai jos va ofera explicatiile necesare.

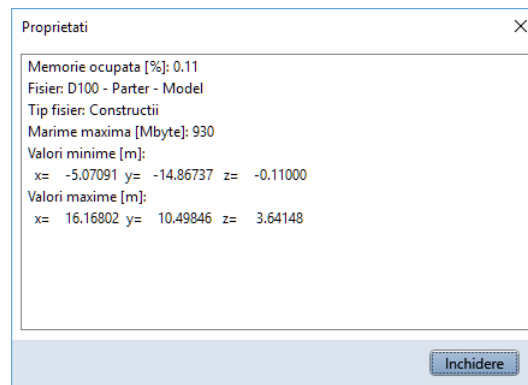


Numar	Statut desen	Comentariu
1	Actual	Desenul activ este cel in care se deseneaza. Trebuie sa existe intotdeauna un desen activ.
2	Activ in fundal	Elementele din desenele deschise in mod "active in fundal" sunt vizibile si pot fi modificate. Pana la 128 desene pot fi deschise simultan (indiferent daca acestea sunt active, active in fundal, si/sau pasive).
3	Deschidere in mod pasiv	Elementele din desenele deschise in mod "pasiv" sunt vizibile, dar nu pot fi modificate. Puteti seta programul sa utilizeze aceeași culoare pentru toate elementele aflate in desenele pasive. Pentru a face asta, selectati functia  <b>Optiuni</b> , faceti clic pe <b>Interfata desktop</b> si deschideti pagina <b>Afisare</b> . Nu puteti deschide desene goale in modul pasiv.
4	Neselectat	Elementele din desenele inactivate nu sunt vizibile.
5	Gol	Fisierele desen goale nu au pictograma cu tip de date.
6	Atribuire temporara	Desenele sunt atribuite temporar unei mape. Allplan anuleaza aceasta atribuire la deschiderea unei mape diferite.
7	Deschidere in mod pasiv	Desenul a fost deschis de un alt utilizator din retea.
8	Deschidere in mod pasiv	Desenul a fost deschis de un alt utilizator din retea; culoarea rosie indica faptul ca desenul a fost modificat. Puteti actualiza modificarile selectand <b>Actualizare desen</b> din meniul contextual. Utilizand  <b>Optiuni</b> , pagina <b>Interfata desktop</b> , puteti configura programul sa va informeze despre modificarile aparute in desenele pasive.

- 9 Update blocat Utilizand meniul contextual, puteti preveni actualizarea fisierelor desen in care generati vederi si sectiuni pentru obiectele din conversia structurii cladirii. Nu puteti actualiza rezultatul pana nu deblocati desenul dorit. Dar puteti crea o vedere sau o sectiune noua intr-un astfel de desen dupa o confirmare prompta.

## Information on the active drawing file

To get information on the active document, click in the workspace with the right mouse button and on the shortcut menu, choose **Properties**. An information box with all the important information about the file opens.



Information	Meaning
Memory allocation	This shows how much of the memory reserved for a file has already been allocated (as a percentage). Background information: a certain amount of memory is reserved for files.
Document	The number of the current file is displayed here. The number is also displayed in the title bar of the Allplan application window.
Document type	The file type is displayed here. This corresponds to the data type icon that is displayed in the status bar.
Max. size	The maximum amount of memory available for the file is displayed in Kbytes.
Min./Max. values	The minimum and maximum coordinates in the file are displayed here.



# Lucrul cu Structura cladire

## Ce este Structura de cladire?

Structura de cladire este o noua forma de structurare, organizare si utilizare a datelor proiectului (= fisiere desen) in Allplan (ganditi-va la **Building Information Model**). Puteti utiliza structura de cladire pentru a structura logic o cladire utilizand diferite niveluri ierarhice.

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

Allplan vine cu mai multe structuri de cladire predefinite.

Modelele de planuri sunt direct asociate structurii de cladire.

Structura de cladire este alcatuita dintr-un numar de niveluri structurate ierarhic; desenele sunt asociate unor niveluri individuale. Puteti asocia o pereche de planuri de referinta standard fiecarui nivel structural. Toate desenele care apartin unui nivel structural pot utiliza planurile standard asociate acelui nivel structural. In consecinta, desenele asociate se vor actualiza automat pentru a reflecta orice modificari efectuate la setarile de inaltime ale unui nivel structural.

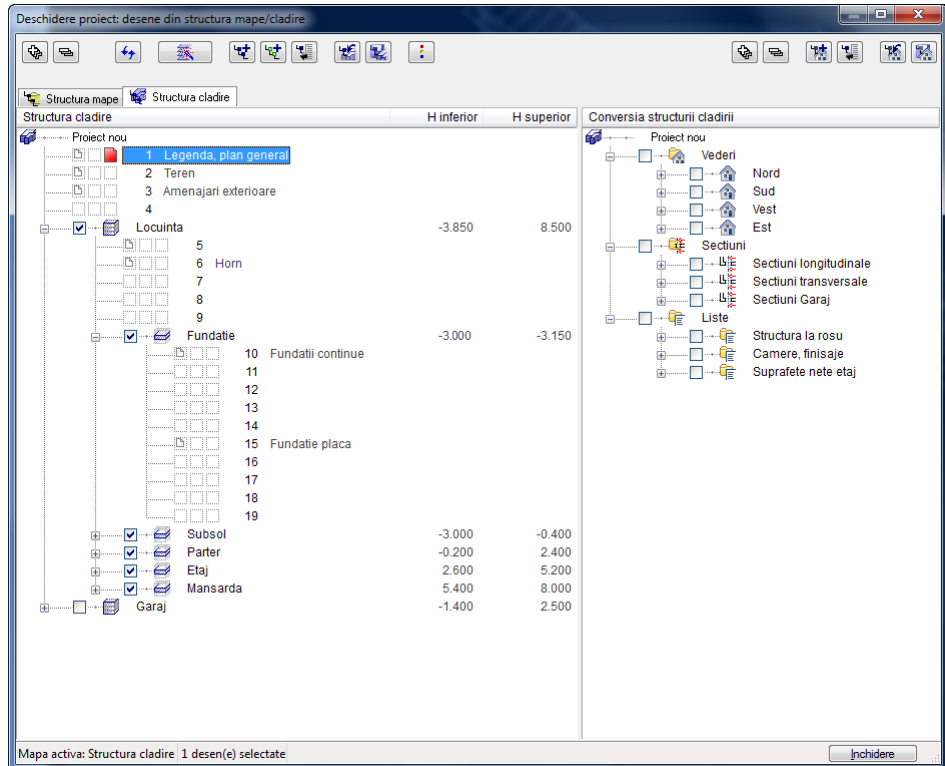
## Avantajele utilizarii Structurii de cladire

**Lucrul cu structura de cladire are avantaje semnificative:**

- Structura de cladire include un model integrat de planuri pe care il puteti utiliza pentru a administra planurile standard si planurile de acoperis pentru intregul proiect. Aceste planuri pot fi asociate direct desenelor.
- Datele pot fi copiate usor si comod (de exemplu, crearea unui etaj nou, realizarea de variante ale desenului existent etc.).
- Vederile, sectiunile, listele si rapoartele pot fi generate simplu si rapid.
- Desenele sursa si desenele destinatie sunt salvate; nu mai trebuie sa retineti ce desen trebuie activat in fiecare caz.
- Schimbul de date este simplificat prin intermediul standardului IFC.
- Structurarea datelor pe baza unei structuri logice a constructiei reflecta optiunea proiectantului.

## Exemplu de Structura de cladire

Exemplul unei structuri de cladire (luat din **Locuinta unifamiliala**, exemplu oferit de Allplan)



## Crearea unei structuri de cladire

**Puteti crea structura unei cladiri in mai multe moduri:**

- Puteti crea structura cladirii folosind manager cote. Daca utilizati aceasta metoda puteti crea structura de cladire si obiectele derivate din structura de cladire intr-un singur pas. In acelasi timp puteti atribui inaltimei nivelurilor structurale (etajelor).
- Puteti configura programul pentru a crea structura cladirii automat prima data cand deschideti tab-ul **Structura cladire**. Daca utilizati aceasta metoda

puteti selecta una dintre structurile de cladire ce vin odata cu programul Alplan.

- Puteti crea structura de cladire utilizand asistentul pentru structura de cladire.

## Utilizarea nivelurilor structurale pentru definirea unei structuri logice a unei cladiri

Nivelurile structurale permit aplicarea unei structuri logice unei cladiri. Puteti asocia unul sau mai multe desene fiecarui nivel structural.

### Exista doua tipuri distincte de niveluri structurale:

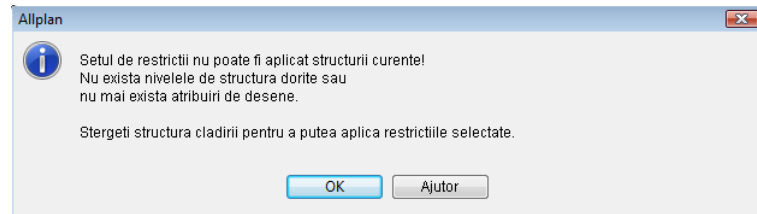
- **Niveluri structurale predefinite:** nivelurile structurale predefinite pot fi utilizate doar in secventa lor ierarhica. De exemplu, o structura nu poate fi subordonata unei cladiri. In acest caz, nivelurile structurale nu au sens (exemplu: o cladire poate fi subordonata unui proiect). Sunt disponibile urmatoarele cinci niveluri structurale predefinite (in aceasta ordine/ierarhie):
  - Site (locatie)
  - Structura
  - Cladire
  - Etaj
  - Sub-etaj (zona din etaj)
- **Orice niveluri structurale:** in plus, puteti utiliza niveluri structurale personalizate, pe care le puteti introduce oriunde in structura de cladire.

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

## Restrictii in structura de cladire

Puteti restrictiona utilizarea nivelurilor structurale si optiunea de asociere desene intr-o structura de cladire. In acest mod, puteti limita structura la nivelul de compatibilitate cu standardul IFC. Puteti defini restrictiile facand clic pe **Restrictii structura cladire** in meniul contextual al proiectului.

Daca restrictiile definite ulterior nu sunt compatibile cu nivelurile structurale existente si desenele, trebuie mai intai sa eliminati aceste neconcordante si stergeti nivelurile structurale si/sau desenele asociate ce nu mai sunt valabile.



In caseta de dialog, o cruce rosie indica nivelurile structurale si desenele asociate ce nu mai sunt valabile.



## Structura cladire si Structura mape

Puteti utiliza structura de cladire si structura de mape in paralel. Statutul desenelor poate fi setat si in structura de mape si in structura de cladire; aceste setari sunt independente una de alta. Fisierile (desenele) sunt activate in functie de tabul activ din momentul inchiderii casetei de dialog (mape sau structura de cladire).

Diferente importante: un desen poate fi asociat *o singura data* unui nivel structural in structura de cladire.

## Selectarea nivelurilor structurale

Puteti selecta nivelurile structurale bifand caseta corespunzatoare. Statutul desenelor este luat in considerare atunci cand nivelul structural corespunzator este selectat.



**Nivel structura este selectat**



**Nivel structura nu este selectat**



**Doar nivelurile structurale subordonate sunt selectate.**

- Bifand casuta activati nivelul structural corespunzator si toate nivelurile subordonate.
- Bifand un nivel in timp ce tineti apasata tasta CTRL va activa numai acel nivel structural. Nivelurile subordonate nu sunt selectate.
- Daca nivelurile structurale subordonate sunt selectate, trebuie completata bifa nivelului structural supraordonat.

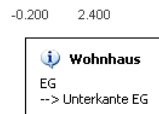
## Afisarea inaltimii planurilor standard

Inaltimea planurilor standard superior si inferior este afisata dupa cum urmeaza in caseta de dialog:

Proiect nou 6				
<input checked="" type="checkbox"/>	Locuinta unifamiliala	-3.850	8.500	A
<input type="checkbox"/>	1			B
<input type="checkbox"/>	2	-3.000	-0.400	C
<input type="checkbox"/>	3	-	-	D
<input type="checkbox"/>	4	?	?	E

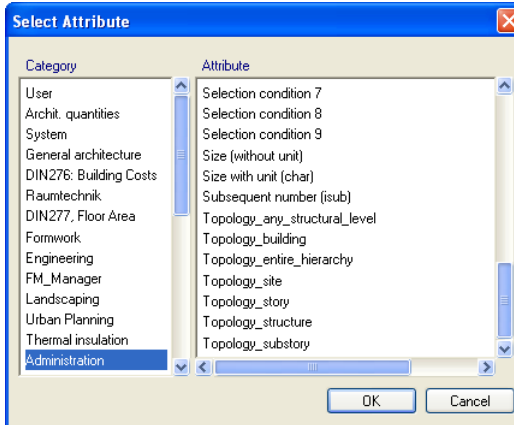
- **A:** Nivelurile structurale afiseaza inaltimea planurilor standard asociate.
- **B:** Cand un desen adopta inaltimea planurilor standard de la nivelul structural din care face parte, nu este afisata inaltimea planurilor.
- **C:** Valorile apar scrise cu albastru cand inaltimea planurilor standard difera de inaltimea si pozitia nivelului structural setat.
- **D:** Este afisat semnul "-" cand un desen nu preia planurile standard implicite din modelator planuri.
- **E:** Este afisat semnul "?" cand planurile standard asociate desenului nu sunt disponibile (de exemplu cand ati sters ulterior planurile standard din modelatorul de planuri).

Cand treceti cursorul peste o inaltime afisata, apare un mesaj (ToolTip) afisand numele structurii de planuri, numele perechii de planuri si numele planului standard curent.



## Atribute pentru Structura cladire

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



- Topology\_structure
- Topology\_any\_structural\_level
- Topology\_building
- Topology\_story
- Topology\_substory
- Topology\_entire\_hierarchy
- Topology\_site

## Scurtaturi in Structura cladire

Actiune	Este aplicabila la	Rezultat
Clic	Bifa (nivel structural)	Selectare (inclusiv toate nivelurile structurale subordonate)
Clic	Nivel structural, desen	Selectare
CTRL + click	Bifa (nivel structural)	Selectare (numai nivelul structural bifat)
CTRL + click	Nivel structural, desen	Adaugare, stergere selectie
SHIFT + click	Nivel structural, desen	Selectare (camp)
ALT + tragere	Nivel structural, desen	Mutare in interiorul nivelului structural
Clic + selectie cu fereastră dreptunghiulară	Nivel structura	Selectare niveluri structurale similare
Clic + selectie cu fereastră dreptunghiulară	Desen	Selectare desene similare
Tragere	Nivel structural, desen	Mutare intr-un nivel structural diferit
Tragere in afara casetei de dialog	Nivel structural, desen	Inlaturare din selectie
Tragere la marginea ferestrei	Nivel structural, desen	Derulare (+CTRL = mai repede)
CTRL+ ALT + tragere	Nivel structural, desen	Copiere in interiorul unui nivel structural
CTRL + tragere	Nivel structural, desen	Copiere elemente
Dublu-clic	Nivel structura	Extindere, comprimare
Dublu-clic	Desen	Selectare desen si inchidere caseta de dialog
Dublu-clic	Raport	Desene sursa pentru rapoarte
Clic-dreapta	Nivel structural, desen	Meniul contextual
Clic dreapta (fara selectare, in spatiu liber)	-	Meniul contextual
SPACE BAR	Nivel structura	Extindere (cand este inchis); modificare statut desen(e) (cand este deschis)
SPACE BAR	Desen	Modificare statut desene
Cautare	Orice	Sare la urmatorul desen care se potriveste cu literele si cifrele pe care le-ati introdus. F3 sare la urmatoarea potrivire.



F1	Orice	Deschidere Ajutor
F2	Orice	Redenumire
F3	Orice	Sare la urmatoarea potrivire.
F4	Desen	Va duce la urmatul desen selectat.  Optiunea este disponibila numai in casetele de dialog in care puteti selecta desene utilizand bife, de exemplu Selectie desen.
F5	Orice	Regenerare tot ecranul (Zoom all)
ToolTip		
Evidentiere simbol de santier	Nod proiect	Afisare note modificare
Indicati 'Cota plan inferior' sau 'Cota plan superior'	Inaltime stalp	Afiseaza informatii despre modelul de planuri
Indicare nume desen	Desen	Afiseaza numele complet al desenului daca acesta nu incapa in coloana

## Generalitati asupra fisierelor care gestioneaza structura de cladire

Tabelul de mai jos contine o vedere generala asupra directoarelor si fisierelor create pentru structura de cladire in directorul `\Prj\${NumeProiect}\`.

Director	Fisier	Descriere
\BIM\		
	Allplan_BIM_BuildingStructure.xml	Structura cladire
	Allplan_BIM_LayoutStructure.xml	Structura planuri
	Allplan_BIM_LevMo_*.xml	Model planuri
	Allplan_BIM_LevMo_*.xml.bak	Fisiere de backup pentru modelele de planuri. Fisierele de backup sunt create atunci cand se modifica un model de planuri.
	Allplan_BIM_Views.xml	Conversia structurii cladirii

---

\BIM\Backup\ 	Director pentru fisiere backup. Pentru structura de cladire, conversia structurii de cladire si structura de planuri, sunt create fisiere cu urmatorul format: Nume.zz.ll.aaaa-oo-mm-ss.bak
\BIM\0000\ 	Director pentru fiecare utilizator
\BIM\Backup\0000\settings\ 	Director pentru fisierele care contin selectia curenta
Layout_settings.xml	Selectia curenta in structura de cladire
Structure_Settings.xml	Selectia curenta in structura de planuri
Views_Settings.xml	Selectia curenta in conversia structurii cladirii
\BIM\Backup\0000\selections\ 	Director pentru selectia favoritelor, cum ar fi desene sursa pentru vederi, sectiuni, rapoarte

---

## Ce este un model de planuri?

Planurile standard implicite si forma acoperisului sunt organizate in modelul de plan. Un model de planuri contine perechi de planuri de referinta standard. Fiecare pereche de planuri poarta un nume. Asta este valabil pentru ambele planuri de referinta standard - inferior si superior.

Perechea de planuri de referinta intr-un model de plan sunt echivalente etajelor intr-o cladire. Puteti atribui aceste planuri nivelurilor structurale ale structurii de cladire sau unor desene individuale. Un proiect poate contine mai multe modele de planuri distincte.


Modificarea cotei planurilor de referinta intr-un model de planuri Orice modificari facute inaltimii sunt imediat reflectate in desenul care are atribuite aceste planuri in cadrul modelului cladirii.


Un model de planuri nu trebuie sa includa planuri cu inaltimi care se suprapun, cu exceptia perechilor de planuri care definesc cotele minima si maxima ale cladirii.

Puteti atribui inaltimea unei perechi de planuri unui desen sau unui nivel structural al structurii cladirii. Puteti de asemenea utiliza planul de referinta standard superior si inferior de la perechi de planuri diferite. In acest fel, puteti crea elemente de-a lungul mai multor etaje (ex.: horn).

Puteti atribui planuri standard care nu sunt asociate cu modelul de plan. Puteti chiar selecta o inaltime pentru planul de referinta standard inferior si sa preluati planul de referinta standard superior de la un model de plan.

Modelul de planuri poate fi utilizat chiar si fara o structura de cladire.

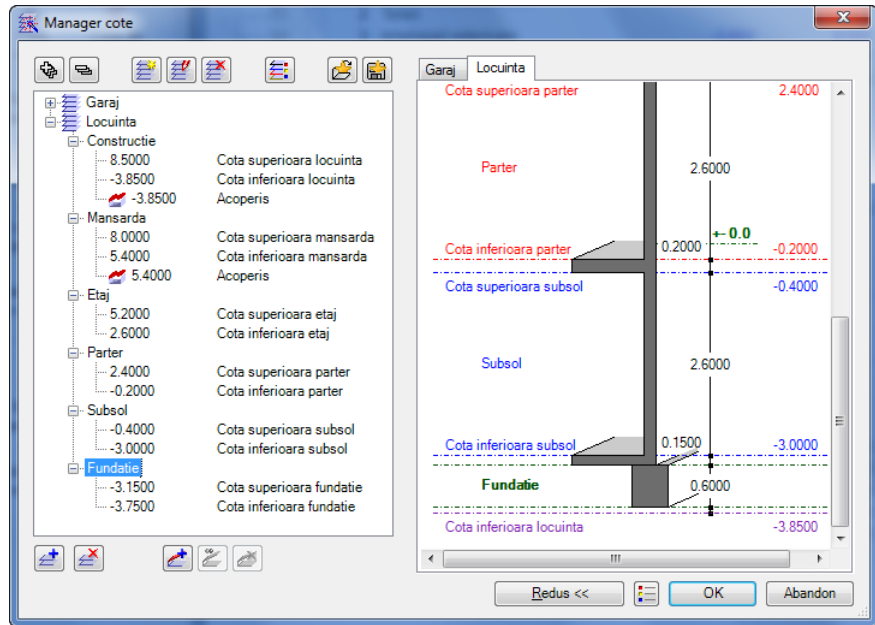
In pagina  **Optiuni - Planuri**, puteti configura programul sa afiseze planurile in elevatie si in vederile izometrice.

In pagina  **Optiuni - Interfata desktop - Animatie**, puteti configura programul sa afiseze planurile si in ferestrele de **Animatie**.

Modelele de planuri sunt salvate ca fisiere XML in proiect, in directorul `\prj\bim`.

## Exemplu de model de planuri

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



# Lucrul cu Layere

## Despre layere


Layerele ofera optiuni suplimentare pentru structurarea entitatilor in cadrul desenelor. Puteti afisa exact informatia de care aveti nevoie activand numai layerele dorite. Astfel puteti observa mai usor ceea ce lucrati si puteti lucta mai eficient..

Puteti utiliza layerele pentru a defini proprietatile de format ale elementelor.

Layerele sunt elemente organizatorice importante. Importanta lor creste pe masura ce sunt implicate in proiect mai multe persoane. Layerele nu inlocuiesc desenele. Layerele completeaza desenele.

## Avantaje organizarii datelor utilizand layere

**Mai ales la proiectele mai, organizarea datelor pe layere ofera avantaje semnificative:**

- Elemente asociative - cum ar fi cotele de pereti sau etichetele de inaltime parapet - coexista in acelasi desen dar pot fi si ascunse.
- Pentru ca elementele sa interactioneze intre ele corect, acestea trebuie sa se afle in acelasi desen. Acest lucru se aplica si in cazul anumitor operatii de analiza si evaluare. Cu layere, puteti controla aceste cerinte mai usor.
- Planurile se pot crea mai usor cu ajutorul tipurilor de plan. Tipurile de plan sunt combinatii de layere definite de utilizatori. Acestea pot fi utilizate de asemenea la editarea si crearea planurilor. La crearea unui plan, puteti alege intre afisarea numai a unor elemente dintr-un anumit tip de plan - comutarea intre 1:50 si 1:100 nu reprezinta o problema.
- Exportarea desenelor catre layere DXF/DWG este mai simpla deoarece puteti atribui fiecare layer dintr-un desen catre un layer DXF/DWG. La importarea fisierelor DXF/DWG, structura de layere DXF/DWG poate fi automat integrata in ierarhia de layere.
- Layerul unui element poate fi modificat mai rapid decat asocierea elementului la un desen.
- Puteti crea rapid layere care nu sunt incluse in structura de layere si ulterior puteti utiliza aceste layere in toate desenele unui proiect.
- Din moment ce un proiect poate contine mai multe layere (aproximativ 65.000) decat desene (9.999), layerele va permit sa faceti o distinctie mai precisa intre elementele desenate.
- Puteti afisa si edita 65.000 layere simultan, in timp ce numarul maxim de desene pe care le puteti deschide simultan este de 128.
- Layer-ele pot fii foarte usor facute vizibile sau invizibile (utilizand tipuri de plan, layere favorite, paleta **Layere** sau paleta **Obiecte** - criteriul **Sortare dupa layer**).
- Puteti modifica ulterior proprietatile de format ale unui layer. Toate elementele din acest layer care au fost desenate cu optiunea **Din layer, stil linii** se vor ajusta automat. In felul acesta nu mai este nevoie sa le editati ulterior.
- Puteti copia (prelua) proprietatile de format, inclusiv layere, facand dublu clic cu butonul dreapta al mouse-ului pe elementul respectiv. Aceasta metoda functioneaza de asemenea si cu asistenti. In mod similar, puteti utiliza 

**Preluare format** (Cum) pentru a copia rapid proprietatile de format de la un element pentru a le aplica altor elemente.

## Limitari la organizarea datelor pe layere

**Dincolo de numeroasele avantaje, organizarea datelor pe layere are si doua limitari:**

- Layer-ele implica ceva munca de administrare, cel putin la inceput.
- Daca datele (proiectele) intregii organizatii sunt bazate pe layere, toate datele sunt intr-un singur desen (adica un singur fisier). Asta inseamna ca un singur utilizator poate accesa acel desen la un moment dat. Pentru a facilita lucrul in paralel, este nevoie sa distribuiti datele astfel incat mai multi utilizatori sa poata accesa desene in acelasi timp.

## Relatia intre layere si desene

Utilizarea layerelor nu inseamna ca desenele nu joaca un rol important in organizarea datelor. Intr-un proiect mare, combinarea acestora este esentiala. Cu aceeaasi importanta structurala, numarul desenelor necesare este mult mai mic decat cel al layerelor.

Numarul de desene de care aveti nevoie depinde de dimensiunea proiectului, dar si de configuratia hardware a calculatorului. Computerele performante cu memorie multa pot sustine mai multe date intr-un desen fara sa se observe o scadere a performantei.

**Legatura intre layere si desene depinde de urmatoorii factori:**


- Dimensiunea proiectului si numarul de desenatori implicati in acelasi timp. Daca mai multi desenatori lucreaza la un etaj, creati cate cate desen per zona de responsabilitate (de ex. Aripa de Est, Aripa centrala, etc.)
- Implicarea simultana a desenatorilor de specialitate in proiect. Trebuie utilizate de fiecare data desene separate pentru desenatorii de specialitate pentru a facilita activitatea.

## Definire layer actual

Odata creat, fiecare element are atribuit layerul actual. Layer-ul utilizat ca layer actual este controlat de urmatoarele setari:

- La activarea unei functii (de exemplu Linie) pentru prima data, este selectat automat un layer specific, ca layer actual (daca optiunea **Selectie automata a layerelor la selectarea functiilor** este activata in caseta de dialog **Layer**). Layer-ul in discutie depinde de functia activata. Daca optiunea

**Selectie automata a layerelor la selectarea functiilor** nu este activata, programul utilizeaza cel mai recent layer selectat.

- Paleta **Layer** afiseaza layerul actual. Puteti modifica statutul layerelor printr-un singur clic.  
Puteti afisa ierarhia completa de layere, layerele asociate functiei curente sau layerele utilizate in desen(ele) deschis(e). Pentru aceasta, puteti utiliza meniul contextual extins al paletii **Layer**.
- Paleta **Obiecte** - criteriul **Sortare dupa layer** prezinta de asemenea layerul curent. Puteti schimba statutul layer-ului facand clic pe pictograma ce indica statutul layer-ului.  
Puteti vedea toate layer-ele din desenul incarcat. Structura arborescenta listeaza toate layer-ele cu elementele sale sortate dupa grupe de elemente.
- Daca o functie (de exemplu Linie) este activa, puteti utiliza paleta **Proprietati** pentru a defini un layer diferit ca fiind curent. Acest layer va fi utilizat automat ca layer actual la activarea urmatoare a aceleiasi functii.
- Cand salvati componente ca stiluri sau favorite, layerul actual este si el salvat. La incarcarea ulterioara a acestor componente, layerul salvat este automat setat ca layer actual.
- In mod normal, golurile din pereti si plansee primesc acelasi layer ca si elementul in care au fost inserate. Faceti clic pe butonul **Special** in sectiunea  **Optiuni - Elemente si arhitectura** pentru a specifica daca aceste deschideri pot fi atribuite pe layere separate, independente.
- Asa cum peretii pot avea mai multe straturi si fiecare strat poate avea diferite proprietati de format, puteti defini cate un layer pentru fiecare strat de perete sau rebord direct in caseta **Proprietati** (de obicei aceste setari sunt facute in paleta **Proprietati**).

## Utilizarea seturilor de drepturi

Accesul la layere poate fi controlat de seturi de drepturi. Seturile de drepturi se atribuie, in general, cand mai multi utilizatori lucreaza la acelasi proiect. cand lucrati cu Manager de retea, puteti asocia utilizatorii la unul sau mai multe seturi de drepturi. Astfel, utilizatorii pot doar vedea si/sau prelucra numai layerele atribuite setului(urilor) de drepturi pe care au fost asociati.

Seturile de drepturi nu controleaza numai cine acceseaza layere. Prin definirea seturilor de drepturi cu o selectie de layere care sunt disponibile pentru desen, intreg procesul de desen este facilitat.

La instalarea programului, este creat automat setul de drepturi **ALLPLAN**. Acest set de drepturi are drepturi de citire/scriere pentru toate layerele.



## Utilizarea tipurilor de plan

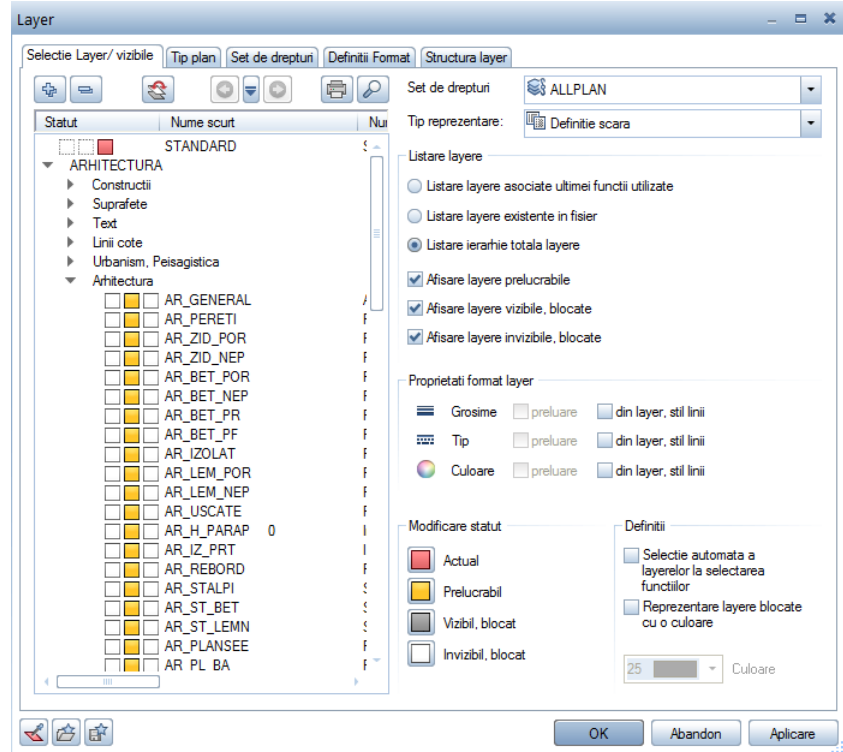
Un tip de plan este un set de layere pe care il puteti selecta la combinarea si aranjarea planurilor. Puteti de asemenea utiliza un tip de plan pentru a controla care layere sunt vizibile/invizibile. Numai elementele din tipul de plan selectat sunt afisate in plan.

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

## Caseta de dialog "Layer"

Caseta de dialog **Layer** permite realizarea tuturor comenzilor de administrare a layer-elor disponibile in Allplan. Ca utilizator normal, puteti activa (vizibil) sau dezactiva (invizibil) layere si puteti selecta layer-ul curent (actual). Ca administrator sau ca utilizator cu drepturi de administrator, puteti crea si administra tipuri de planuri si seturi de privilegii, puteti asocia proprietati de format layer-elor si puteti crea sau modifica structura de layere.

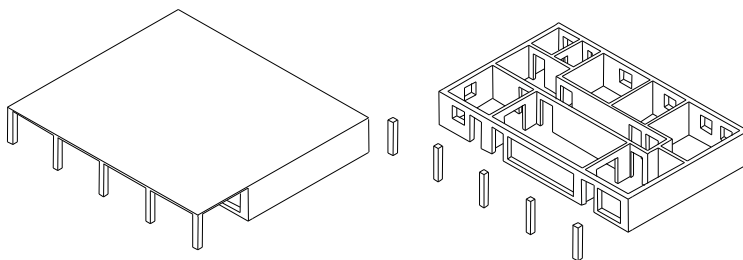
- ➔ Cand lucrați într-o rețea cu Manager de rețea, trebuie să fii conectat (logat) ca administrator. În caz contrar, nu veți putea modifica setările din tab-urile **Tip plan**, **Set de drepturi**, **Definiții format** și **Structura layer**.





## Setarea vizibilitatii layerelor in desene

Puteti seta layerele ca vizibile/invizibile si astfel puteti afisa sau nu elementele corespunzatoare lor.

Astfel, puteti ascunde rapid elementele de care nu aveti nevoie pe parcursul fazei curente de desenare, puteti modifica separat elementele pe layerele afisate, puteti verifica planul pentru a vedea daca toate elementele sunt pe layerul dorit. De exemplu, puteti alege sa ascundeti layerul de plansee si apoi puteti vizualiza cladirea cu calcul ascundere in perspectiva.



**Nota:** Faceti clic dreapta pe un element si, din meniul contextual, selectati  **Modificare statut layer** si apoi  **Izolarea layer - seteaza toate celelalte layer** ca invizibile pentru a ascunde toate layerele cu exceptia layerului pe care se afla elementul selectat.

Daca observati ca utilizati frecvent aceeasi combinatie de layer vizibile si invizibile (pentru cotari sau descrieri la scari diferite, de exemplu), atunci este cel mai bine sa definiti ceea ce se numeste tip plan. De asemenea, puteti utiliza acest tip de plan cand creati mai tarziu layout-ul. In acest fel, asigurati-va ca se imprimă numai layerele vizibile.

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

## Administrarea layerelor si structurilor de layere





Administrarea layer-elor si a structurilor de layere este de obicei responsabilitatea administratorului de sistem. Acesta defineste ce layere sunt utilizate, defineste seturile de drepturi si ofera drepturi de acces. Desenatorii (arhitectii, inginerii etc.) sunt asociati la seturi de drepturi si primesc automat drepturile respective.

La crearea unui proiect, puteti decide daca doriti sa utilizati structura de layere din standardul de birou sau doriti o structura de layere specifica proiectului.

Puteti denumi si salva structura de layere pentru a o putea apoi incarca ulterior. Daca ati asociat stiluri de linii la layere, acestea sunt salvate impreuna cu structura de layere (cu acelasi nume plus extensia `.sty`). La importarea unei structuri de layere salvate, puteti decide daca importati sau nu si stilurile de linii asociate.

## Setari de drepturi pentru layere





Exista diferite drepturi de acces la layere. Pe de o parte, exista setarile de vizibilitate care controleaza daca un layer este sau nu vizibil. Pe de alta parte, exista setarile de modificare care controleaza daca un layer poate fi sau nu modificat (de ex. daca este blocat). Puteti salva setarile de vizibilitate in tip plan (vedeti "Utilizarea tipurilor de plan" la pagina 243) si puteti modifica setarile in set de drepturi. Statutul unui layer este reprezentat prin pictograme in caseta de dialog **Layer** (tab-ul **Selectie Layer/Vizibile**) si in paleta **Layer**:

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

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

Paleta **Obiecte** - criteriul **Sortare dupa layer** prezinta layer-ele din desenul incarcat. Structura arborescenta listeaza toate layer-ele cu elementele sale sortate dupa grupe de elemente.

Cand pozitionati cursorul peste pictograma indicand statutul desenului in lista,

Allplan deschide o fereastra in care puteti modifica statutul layer-ului. Aici, puteti de asemenea sa modificati accesul la layere. Puteti comuta intre  **Actual**,  **Prelocrabibil**,  **Vizibil, blocat** si  **Invizibil, blocat**.

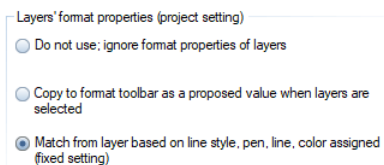
Drepturile de acces la layere sunt dependente de setul de drepturi atribuit utilizatorului. De aceea, nu puteti atribui un nivel superior pentru statutul layerelor (de exemplu, modificarea layerelor din invizibil in prelocrabibil) cand faceti parte dintr-un set de drepturi/utilizatori care nu au drepturi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

## Definirea proprietatilor de format utilizand layer-ele

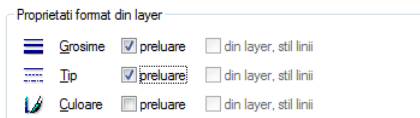
In caseta de dialog **Layer**, puteti specifica daca un element va prelua automat proprietatile de format ale layer-ului in care a fost desenat.

**Acest lucru implica doi pasi:**

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



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



# Administrarea datelor utilizand ProiectPilot

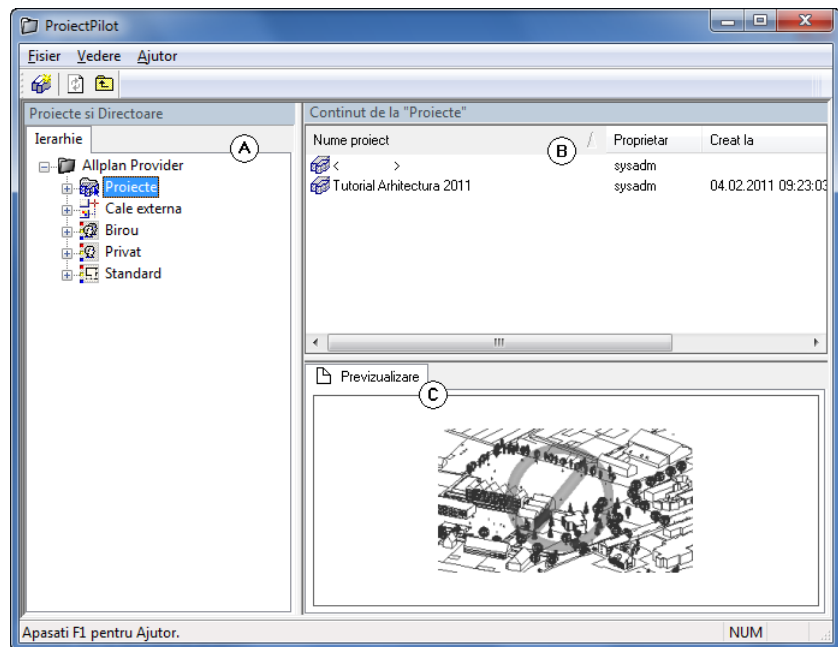
## Ce este ProiectPilot?

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

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

Daca sunteti deja familiarizat cu Windows Explorer, atunci veti realiza ca utilizarea ProiectPilot este la fel de simpla. Puteti utiliza meniul contextual aproape in toate cazurile. Daca aveti nevoie sa mutati sau sa copiatii fisiere, puteti sa le trageți direct (drag&drop) in noul director.

## Interfata utilizator



### Fereastra stanga (A)

In fereastra din stanga sunt afisate proiectele si folderele intr-o structura arborescenta. Proiectul curent este selectat si deschis. Faceti click pe semnul (+) pentru a afisa subnivelurile unui director. Faceti clic pe nume pentru a afisa continutul folderului in fereastra din dreapta.

Puteti afisa continutul directorului si puteti deschide un director facand dublu-clic pe el.

### Fereastra dreapta (B)

In fereastra din dreapta sunt afisate folderele si documentele din nodul selectat (in fereastra din stanga – A). Puteti sorta documentele afisate facand clic pe titlul unei coloane. Daca faceti clic dreapta in spatiul de lucru puteti afisa documentele sub forma de lista sau de pictograme.

### Previzualizare (C)

Documentul curent selectat (desen, plan) este afisat in zona previzualizare. Pentru a muta continutul ferestrei previzualizare, faceti clic pe butonul din mijloc al mouse-ului si apoi mutati. Pentru a mari (zoom) o zona in previzualizare, definiti o fereastra de selectie folosind butonul stanga al mouse-ului. Dublu-clic pe rotita afiseaza imaginea completa in zona de previzualizare. Sau apasati \* pe tastatura numerica.

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

## Abordari uzuale in ProiectPilot

### Gasirea documentelor

In ProiectPilot puteti cauta elemente cum ar fi: documente, directoare sau proiecte. Se va crea un director temporar - **Rezultat cautare** - in vederea arborescenta iar obiectele gasite sunt afisate in fereastra de documente.

---

### Pentru a gasi documente

- 1 Faceti click pe un director cu butonul-dreapta al mouse-ului si selectati **Cautare** in meniul scurtatura.

Se va deschide caseta de dialog Definitie criteriu de cautare.

- 2 Sub **Atribut** selectati atributul pe care doriti sa il cautati.

3 Sub **Operator** selectati operatorul logic.

**Nota:** Sunt afisati numai operatorii potriviți atributului selectat.

4 Sub **Valoare** introduceti conditia care trebuie indeplinita de atribut.

5 Faceti click pe  **Adaugare linie**.

6 In cazul in care doriti sa introduceti mai multe conditii, definiti conditia urmatoare. Specificati modul in care conditiile vor interactiona si faceti click pe **Adaugare linie** din nou.

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

Se va crea un director temporar - **Rezultat cautare** - in vederea arborescenta iar obiectele gasite sunt afisate in fereastra de documente.

## Sortarea documentelor afisate

Puteti sorta documentele afisate facand clic pe titlul unei coloane. Prima data cand faceti clic pe titlul coloanei, documentele sunt sortate ascendent. Daca faceti din nou clic pe numele coloanei, documentele vor fi sortate descendent. Este afisata o sageata care indica faptul ca documentele sunt sortate ascendent sau descendent.

Nume	Numar
Vedere Nord	14
Vedere Est	15
Vedere Sud	16
Vedere Vest	17
Amenajari exterioare	7
Detaliu A	19
Proiectie libera	5

Sortate ascendent (varful sagetii in sus) si in functie de numele fisierului

Nume	Numar
Detaliu A	19
Perspectiva	18
Vedere Vest	17
Vedere Sud	16
Vedere Est	15
Vedere Nord	14
Sectiune D-D	13

Sortate descendent (varful sagetii in jos) si in functie de numele fisierului

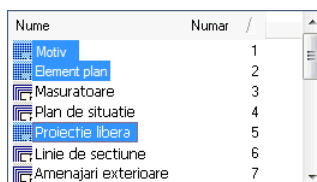


## Selectarea documentelor

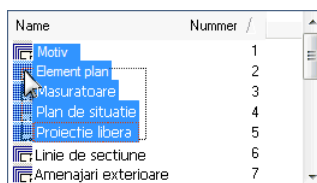
Pentru a manipula mai multe documente intr-o singura operatie (pentru a le copia sau muta, de exemplu), mai intai trebuie sa le selectati.

**Pentru selectarea documentelor sunt disponibile urmatoarele metode:**

- Pentru a selecta un singur document, faceti click pe el.
- Pentru a selecta o serie de documente neadiacente, tineti apasat pe tasta CTRL si faceti click pe document .



- Pentru a selecta mai multe desene consecutive, faceti click pe primul desen din serie, apoi apasati tasta SHIFT si faceti click pe ultimul desen din serie in acelasi timp. Altfel, puteti face o fereastra de selectie care sa cuprinda documentele pe care doriti sa le selectati.



**Sfat:** Puteti folosi de asemenea combinatii de taste pentru a selecta documente. de exemplu, puteti selecta rapid toate elementele dintr-o lista selectand primul element din lista si apoi apasand SHIFT+CTRL+END.

## Copierea si mutarea prin operatii de tip drag-and-drop

Ca alternativa la utilizarea meniului contextual (buton dreapta mouse), puteti utiliza drag&drop pentru a copia sau muta documente. Selectati documentele, faceti clic stanga mouse in interiorul selectiei si tineti apasat butonul, apoi deplasati mouse-ul in noua locatie pentru a le muta sau copia. Puteti observa faptul ca acest lucru este posibil dupa forma pe care o va avea cursorul mouse-ului pozitionat deasupra zonei destinatie.

### Cursor

### Descriere



Documentul va fi **copiat** in directorul aflat sub cursorul mouse-ului.



Documentul va fi **mutat** in directorul aflat sub cursorul mouse-ului.

**Nota:** Pentru a muta documente, tineti apasata tasta SHIFT pe parcursul tragerii documentelor.



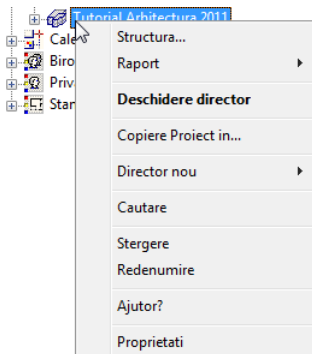
Va fi creata o scurtatura la document in directorul aflat sub cursorul mouse-ului (de ex. la atribuirea desenerlor la o mapa).



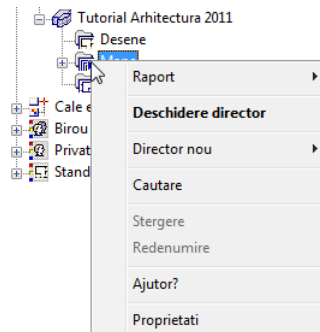
Documentul nu poate fi introdus aici.

## Lucrul cu meniul contextual

Aproape toate functiile din ProiectPilot pot fi accesate prin meniul de scurtaturi. In functie de elementul pe care faceti click, se va deschide meniul contextual adecvat acelui element.



Meniul scurtaturi al proiectului.



Meniul scurtaturi al mapelor

## Utilizarea previzualizarii

In zona de previzualizare este reprezentat documentul selectat. In aceasta vedere, puteti face zoom, puteti muta si puteti selecta o vedere izometrica. Faceti click pe **Previzualizare** in meniul **Vedere** pentru a specifica unde este reprezentata previzualizarea.

- **Pentru a dezactiva previzualizarea:** selectati **Previzualizare** in meniul **Vedere** si faceti click pe **Fara**.
- **Pentru a face zoom:** utilizati butonul stang al mouse-ului pentru a crea o fereastră de selectie in zona pe care doriti sa o vizualizati detaliat. Cursorul se modifica in cruce.
- **Pentru a muta in previzualizare:** mutati vederea cu ajutorul butonului mijloc de mouse. Cursorul se modifica in "mana". Alternativ, puteti folosi functiile cursorului.
- **Pentru a reface continutul imaginii din previzualizare:** faceti dublu-click pe butonul din mijloc al mouse-ului in Previzualizare, sau apasati tasta \* din numeric pad.
- **Pentru a reprezenta o vedere izometrica:** utilizati tastele numerice de la numeric pad. Verificati daca este activa tasta Num Lock.

**Nota:** Previzualizarea este disponibila numai in anumite tipuri de documente (desene, planuri).

# Schimbul de date cu alte programe

## Interfata ODX

### Tipuri de fișiere disponibile pentru export și import

Cu funcția Interfete puteți converti fișiere din și în diverse formate. În continuare veți afla ce tipuri de fișiere pot fi importate și exportate. Tipurile de fișiere disponibile depind de tipul de licență achiziționat.

#### Sunt disponibile următoarele tipuri de fișiere:

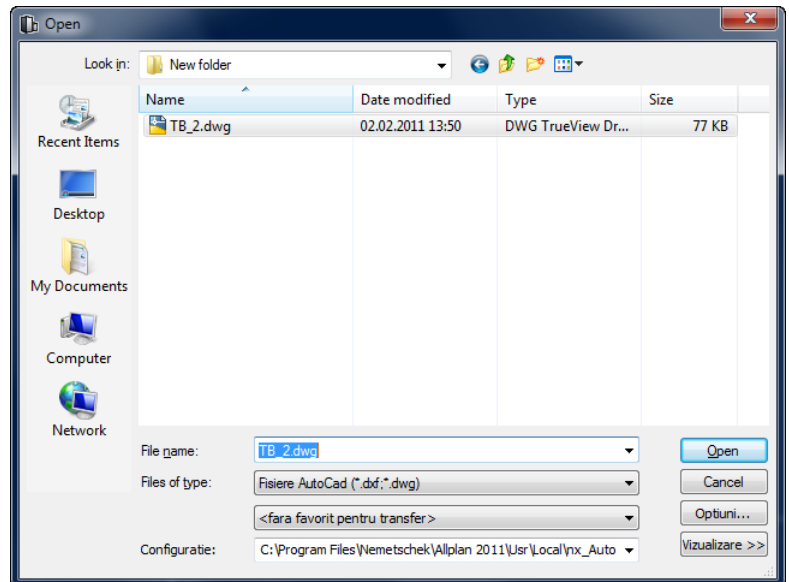
- Fișiere AutoCAD din versiunile V12, 2000, 2004, 2007, 2010, 2013 cu următoarele formate: .dwg, .dwt, .dxb, .dxf.
- Fișiere MicroStation (.dgn)
- Fișiere HPGL2 (numai pentru import)
- fișiere SVG (numai pentru export)
- fișiere ODX de grup (.ncb). Consultați și Utilizarea fișierelor multiple pentru import și export disponibile în varianta online de help pentru Allplan.

## Conversion procedure (overview)

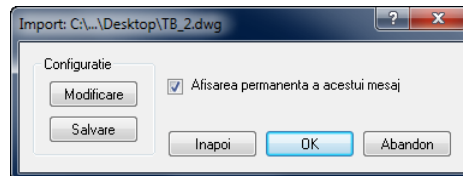
This section provides an overview of the conversion process (using data import as an example).

### To convert files

- 1 Click  **Import** to start the import.



- 2 In the **Open** dialog box, select a file type, folder and the file(s) you want to convert.
- 3 Click **Open**.  
Allplan starts the automatic assignment.



4 Start the conversion by clicking **OK**.

**Note:** To check or modify the assignments, click **Modify**.


5 Then check the log file.



---

## Importul fisierelor cu coordonate mari

Fisierele DXF si DWG pot contine elemente cu coordonate foarte mari, acest lucru se intampla mai ales in cazul fisierelor cu coordonatele la nivelul unei tari. Cand verificati fisierul log generat la importul unui desen cu coordonate foarte mari (foarte departe de origine) veti gasi urmatorul avertisment: **Coordonatele depasesc 5.000 m.** Coordonatele foarte mari pot cauza probleme la editarea desenului in Allplan.

**Exista mai multe solutii de a utiliza aceste date (desene) fara sa creeze probleme:**


- In timpul importului puteti utiliza optiunea **Ajustare centru de gravitate la:** aflata in  **Setari**, tab-ul **Stari Generale**, pentru a controla modul in care vor fi tratate datele cu coordonate mari:
  - Cand selectati optiunea **Inc**, datele raman neschimbate.
  - Cand selectati optiunea **Ajustare centru de gravitate la: Distanta**. Aceasta seteaza automat o distanta in **proprietatile proiectului**. In consecinta, originea fisierului (= centrul casetei min-max) este mutat in originea desenului ((x,y)=(0,0)) Nu puteti utiliza aceasta optiune daca ati setat deja o distanta in **proprietatile proiectului**.

**Nota:** Aici distanta inseamna ca valorile coordonatelor datelor sunt traslate in timpul importului; valoarea cu care datele sunt traslate este automat scrisa in proiect. Acestea se aplica apoi intregului proiect. Setand o distanta aceasta modifica coordonatele desenului existent din cadrul proiectului.
  - Cand selectati optiunea **Ajustare centru de gravitate la: Origine**. Aceasta *muta* centrul de greutate al desenului in originea sistemului de coordonate Allplan.
- In timpul importului puteti specifica o **Deplasare suplimentara** in  **Setari**. Aceasta *deplasare* este utilizata in corelare (cumulata) cu deplasarea setata in **proprietatile proiectului**. Acordati o atentie deosebita la directia conversiei la setarea unei distante:
  - Valori negative pentru import
  - Valori pozitive pentru export
- Importati datele si *mutati-le* in origine, utilizand functia  **Mutare** disponibila in Allplan.
- Specificati deplasarea coordonatelor in **proprietatile proiectului**. Distanța setata este luata automat in considerare la importul si exportul datelor.

**Important:** Utilizarea unei distante este in general cea mai buna solutie:

- Coordonatele punctelor sunt masurate corect si nu sunt modificate. Acest lucru este in mod deosebit important cand aveti de exportat din nou datele (coordoanatele sunt corelate cu documentele oficiale cadastrale).
- Distanta setata este luata automat in considerare la importul si exportul datelor.
- Daca insa *mutati* elementele, modificati implicit si coordonatele acestora. Asa ca este recomandat sa utilizati aceasta metoda **numai** daca utilizati datele intern si nu va mai fi ulterior nevoie sa le exportati (alterand in acest caz coordonatele aflate in documentele oficiale cadastrale).

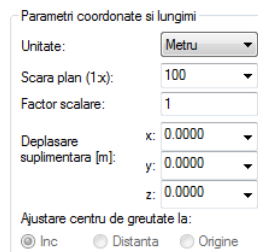
Daca un proiect cu coordonate mari este intr-un stadiu avansat de lucru, Allplan ofera o alta solutie care va ajuta sa imbunatatiti reprezentarea.

- Selectati optiunea **Lucru cu coordonate mari - Optimizare** in  **Optiuni, Interfata desktop** . Programul optimizeaza intern coordonatele elementelor si restaureaza valorile originale de fiecare data cand faceti vreo modificare, spre exemplu cand salvati desenele.

## Ajustarea unitatilor de masura si a lungimilor

In timpul conversiei, exista trei parametri care controleaza modul in care unitatile sistemului sursa sunt adaptate la unitatile din sistemul destinatie. Luati in considerare faptul ca uneori poate fi imposibil sa modificati parametrii de **Unitate** si **Scara plan** , in functie de sursa si de sistemul destinatie. Totusi, folosind **Factor Scalare**, unitatile pot fi intotdeauna adaptate.

Parametrii pot fi setati in caseta de dialog **Optiuni** zona **Parametri coordonate si lungimi** .



Parametri coordonate si lungimi

Unitate:

Scara plan (1x):

Factor scalare:

Deplasare suplimentara [m]:

x:

y:

z:

Ajustare centru de greutate la:

Inc  Distanta  Origine

### Unitati

In functie de unitatea de masura utilizata de colegii dumneavoastra (m, cm sau mm), acestia vor introduce 1.0, 100.0 sau 1000.0 la desenarea unei linii de un



metru. Cu parametrul **Unitate** puteti indica programului daca valoarea unitatii de masura va fi interpretata in mm, cm, dm, etc.

In timpul **importului**: Aici puteti seta unitatea de masura cu care fisierul convertit (fisierul sursa) a fost creat.

In timpul **exportului**: Aici puteti seta unitatea de masura cu care fisierul exportat (fisierul destinatie) va fi editat in continuare.

Contactati persoana care va trimis fisierul respectiv pentru a afla la ce scara a fost redactat. Motivul pentru acest lucru este faptul ca in cazul introducerilor coordonatelor si lungimilor este afisata numai cifra, nu si unitatea de masura. In fisierele DWG/DXF, elementele pot fi salvate in orice unitate de masura.

**Note:** In anumite cazuri, unitatea de masura in care sunt definite coordonatele si lungimile este predefinita si, de aceea, nu trebuie modificate aici. In Allplan, lungimile si coordonatele sunt intotdeauna salvate in mm, indiferent de unitatea de masura folosita la introducerea datelor. Pentru a tine seama de unitati de masura diferite, utilizati parametrul **Factor scalare** (consultati urmatoarele). Alta optiune este stergerea unitatii de masura salvata impreuna cu fisierul.

**Note:** Unitatea de masura pe care o salveaza sistemul de destinatie este **intotdeauna** predefinita si se bazeaza pe sistemul de destinatie in cauza. Pentru conversii in Allplan, de exemplu, datele sunt salvate intotdeauna in mm; pentru conversii in AutoCAD unitatea de masura este intotdeauna m.

## Scara plan

Aici setati scara de referinta cu care fisierul convertit a fost creat. Scara plan controleaza dimensiunea textelor, spatierea textelor, dimensiunea punctelor simbol, definitiile pentru tipurile de linie si tipurile de hasuri.

**Note:** In functie de sursa si sistemul de destinatie, nu este intotdeauna posibil sa schimbati scara planului. De exemplu, cand exportam din Allplan, scara desenului curent este afisata si nu poate fi modificata.

## Scara

Puteti fi utilizat pentru a mari ( $>1$ ) sau micșora ( $<1$ ) valorile coordonatelor si lungimilor datelor convertite. Acest parametru este intotdeauna disponibil. Pentru mai multe informatii, vedeti Factori scalare.

## Informatii generale despre asocieri

Asocierile permit definirea modului in care sunt mapate proprietatile din sistemul sursa in sistemul destinatie. De exemplu, puteti defini structurarea layerelor sau atribuirea culorilor si a tipurilor de linie.

Allplan asociaza automat proprietati din sistemul sursa, proprietatilor sistemului de destinatie. Daca ati activat **Permite asocieri incomplete** din caseta de dialog **Optiuni**, nu toate proprietatile trebuie sa fie alocate pentru ca transferul sa aiba loc. Daca doriti sa schimbati o atribuire manual, o puteti face in caseta de dialog **Configuratie pentru Conversie**. Pentru a activa caseta de dialog, faceti click pe **Modificare** in caseta de dialog **Import** sau **Export**.

Proprietatile care sunt neatribuite sunt marcate langa tab cu o steluta (\*). Faceti click pe tab.

Puteti vedea mai rapid care dintre proprietati nu au fost atribuite in acest tab activand **Afisare numai resurse neatribuite**.

Asocierile pot fi salvate in fisierele de configuratie. Programul este livrat cu fisierele de configuratie standard pentru cele mai importante sisteme. De asemenea, puteti crea si propriile dumneavoastra fisiere de configurare. Pentru mai multe informatii, consultati **Utilizare fisiere configurare**.

## Utilizare fisiere configurare

Un fisier de configurare este locul unde atribuirile dintre elementele din sistemul sursa si cel de destinatie sunt salvate. Programul este livrat cu fisierele de configuratie standard pentru cele mai importante sisteme. Puteti crea propriile dumneavoastra fisiere de configurare.

### Configurarea fisierele standard

Programul este livrat cu fisierele de configurare standard pentru cele mai importante sisteme. Fisierele de configuratie standard sunt fisiere ajustate in functie de tipul de conversie necesar pentru fiecare desen. Ele sunt definite prin nume speciale care indica extensia de conversie si sistemul. De exemplu, fisierul de configurare standard pentru conversie din Allplan in AutoCAD este: `nx_ALLFT_AutoCAD.CFG`.

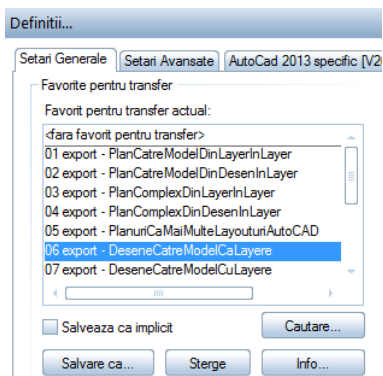
Puteti crea propriile dumneavoastra fisiere de configurare.

## Utilizarea fisierele favorite pentru transfer

Favoritele de transfer va ajuta sa definiti si sa aplicati optiuni de import si export. Oferint setarile optime, favoritele pentru transfer cresc considerabil eficienta

schimbului de date (import/export). Allplan 2018 furnizeaza favorite pentru toate operatiile comune de transfer. Un favorit de transfer include setari speciale de import/export.

Puteti alege dintre 9 favorite de export si 8 favorite de import. Favoritele de transfer sunt fisiere predefinite (\*.nth). Faceti clic pe butonul **Info...** pentru a afisa o scurta descriere a favoritului selectat.



## Folosirea fisierelor Prototip

Un **fișier prototip** este un fișier în care planurile și resursele specifice (ex. numele layerului, tipul de linie) sunt salvate. Când exportați, aceste resurse sunt afișate în caseta de dialog **Configurare pentru Conversie** și puteți face atribuiri.

Aceasta poate fi foarte folositoare când numele layerului trebuie să fie returnat în AutoCAD așa cum este. Fișierul trebuie să includă cel puțin un element cu aceste proprietăți (creion, linie, culoare, motiv etc.). Altfel, definițiile salvate în acest fișier nu sunt prezentate. Puteți folosi fișierul original ca fișier prototip. Deja ați importat acest fișier în Allplan. Fișierele prototip pot fi utilizate numai pentru exportul de date.

**Nota:** Fișierele prototip nu sunt compatibile cu versiunile anterioare: Dacă doriți să exportați date în AutoCAD 2000, trebuie să utilizați un fișier prototip AutoCAD 2000 (ex.. cel puțin AutoCADV2000.dwg)

## Exporting bitmap areas, bitmaps and scanned images

Bitmap areas and scanned images are always transferred as complex elements; they cannot be exploded. Bitmap areas and scanned images transferred as complex elements are created as a `.bmp` file and must be transferred together with the `.dxf / .dwg / .dgn` file. When you re-import the `.bmp` files into Allplan, these files are imported as bitmap areas. Bitmaps inserted as bitmap links are not exported.

**Note:** Bitmap files can only be exported to `.dgn` when they are exploded, which means that you cannot export scanned images.


### The following properties of bitmap files are transferred:

- The size and angle of rotation
- Information on transparency
- The bitmap file itself

### The following properties are not taken into account:

- The color of transparency and tolerance
- The shearing angle
- Colors of bitmaps cannot be assigned. The original colors are always used.


## Informatii generale despre exportul planurilor

Utilizand functia  **Export planuri** din modulul **Planuri**, puteti exporta un plan si desenele asociate ca fisiere DXF/DWG/DGN. Sunt disponibile doua optiuni:

- **Explodare si transfer planuri:** asocierea intre plan si desene este pierduta si toate datele sunt scrise intr-un singur fisier. Selectati aceasta optiune daca doriti sa optineti un plan identic in AutoCAD.
- **Transfer planuri ca elemente complexe (ne-explodat):** asocierea intre plan si desene nu este pierduta. Atunci cand exportati catre spatiul model din AutoCAD, programul creaza un fisier separat pentru plan si pentru fiecare desen introdus in plan. Cand exportati catre spatiul hartie (Layout) al AutoCAD-ului, programul creaza numai un singur fisier. Selectati aceasta optiune daca doriti sa prelucrati planul in AutoCAD.

Pentru a selecta una dintre aceste optiuni, faceti clic pe **Optiuni...**, deschideti tab-ul **Setari avansate** si activati sau dezactivati optiunile **Planuri / Fisiere XRef** si/sau **Conv. fisiere XRef in macro** in zona **Explodare elemente compuse**.

Urmatorul tabel arata diferentele principale intre aceste doua optiuni.

	<b>Explodare si export</b>	<b>Export ca elemente complexe</b>
<b>Fisier(e) creat(e)</b>	<p>Un singur fisier.</p> <p>Daca optiunea <b>Planuri / fisiere XRef</b> este activa: fiecare desen devine un grup.</p> <p>Daca optiunea <b>Conversie fisiere XRef in macro</b> este activa: fiecare desen devine un bloc.</p>	<p>Export catre spatiul model (desen): programul creaza un document principal pentru plan si cate un fisier separat ca referinta externa (XRef) pentru fiecare desen. Desenele individuale sunt create intotdeauna ca fisiere in format .dwg.</p> <p>Export catre spatiul hartie (Layout): Programul creaza un singur fisier; fiecare desen devine un viewport.</p>
<b>Explodare elemente</b> (in desene)	Intotdeauna explodat	In functie de setarile din zona <b>Explodare elemente</b>
<b>Explodare elemente</b> (in planuri)	In functie de setarile din zona <b>Explodare elemente</b>	In functie de setarile din zona <b>Explodare elemente</b>
<b>Filtrare elemente</b> (in desene)	 Functia <b>Imprimare planuri</b> : comutati pe optiunea corespunzatoare din tab-ul <b>Imprimanta</b> in zona <b>Selectie, Elemente de imprimat -&gt; Setare</b> si selectati optiunea <b>Date vizibile</b> pentru export.	In functie de setarile din zona <b>Transfer elemente</b>
<b>Filtrare elemente</b> (in planuri)	In functie de setarile din zona <b>Transfer elemente</b>	In functie de setarile din zona <b>Transfer elemente</b>
<b>Transfer chenar ferestre plan</b> (de exemplu, ferestre plan)	<p>Da (indiferent de setarile facute in <b>Transfer</b>)</p> <p>Daca optiunea <b>Conversie fisiere XRef in macro</b> este activa: Daca un desen este introdus de mai multe ori dar cu diferite chenare, este posibil ca desenul sa fie introdus ori numai decupat ori numai nedecupat in AutoCAD.</p>	<p>Export catre spatiul model (desen): Nu</p> <p>Export catre spatiul hartie (Layout): Da</p>
<b>Spatiu hartie – spatiu model</b>	Spatiu model	In functie de setarile facute in tab-ul <b>AutoCAD specific</b>

# Interfata IFC

IFC inseamna **Industry Foundation Classes**. IFC defineste un model de date orientat pe obiect pentru toate programele CAD din domeniul constructiilor. Poate fi utilizat de orice aplicatie care suporta IFC. Acesta faciliteaza schimbul de date intre diverse aplicatii. IFC este dezvoltat de catre IAI.

IFC ofera o descriere inteligenta a elementelor cladirii: Pe langa topologia cladirii, care este transferata catre structura de cladire, interfata IFC importa elementele asociate cu toate datele si informatiile atribuite (tip, geometrie, proprietati de material, proprietati de plan si atribute element).

Modelul IFC exportat din Allplan suporta descrierile inteligente din Allplan pentru elementele de arhitectura. Pe langa topologia cladirii derivata din structura de cladire, interfata IFC exporta si elementele asociate, care contin toate datele si informatiile proiectului (geometrie, proprietati de materiale, proprietati de reprezentare si atribute gestionate de managerul de obiecte din zona **Attribute**).

**Allplan pune la dispozitie urmatoarele functii pentru schimbul de date IFC.**

-  **Import fisier IFC**
-  **Export fisier IFC**
- **Export fisier IFC 2x3**

Allplan suporta urmatoarele formate: IFC 2x3, IFC XML 2x3, IFC 4 si IFC XML 4.


# Importul si exportul fisiere PDF

Fiind independent de producator si de sistemul de operare, formatul PDF suporta fluxul de informatii intre toti participantii la proiect. Utilizand tehnologia Adobe, puteti crea documente in format PDF direct din Allplan. In plus, puteti importa fisiere PDF.

## Import





Puteti importa date in format PDF 2D si 3D in Allplan selectand functia **Import** in lista derulanta a pictogramei Allplan sau din meniul **Fisier**.

Aceasta functie transfera linii, text, imagini, layere si obiecte 3D.

Informatii detaliate despre  **import fisiere PDF** sunt disponibile in Allplan ajutor online (Help).

## Export

Puteti salva date Allplan ca fisiere PDF in diferite moduri:

- **Export** in lista desfasurabila a pictogramei Allplan sau in meniul **Fisier**  
Informatii detaliate despre  **export fisiere PDF** sunt disponibile in Allplan ajutor online (Help).
-  **Previzualizare imprimare in desen activ in fundal**  
Informatii detaliate despre **previzualizare imprimare** sunt disponibile in Allplan ajutor online (Help).
-  **Export PDF** in modulul **Planse**  
Informatii detaliate despre  **export fisiere PDF** sunt disponibile in Allplan ajutor online (Help).
- Putei utiliza **Export PDF-3D...** din meniul contextual din **fereastra animatie** pentru a exporta modelul 3D.  
Informatii detaliate despre **Export date PDF 3D** gasiti in Ajutor online a Allplan (Help).



# Formate de date pentru import in Allplan

Formate generale import	Extensia	Versiune, comentariu
DXF, DWG, date AutoCAD	.dxf, .dwg, .dwt, .dxb	Versiune 2013 sau mai recenta (AutoCAD 2017 sau mai recent), inclusiv suport ACIS
DGN, date MicroStation	.dgn	Version 8 (ODA v 3.02)
PDF, PDF/A	.pdf	Date vectoriale si date bitmap (imagini)
PDF-3D	.pdf	format U3D (ECMA-363 prima editie)
IFC	.ifc, ifcXML	Versiuni 2x3, 4
CINEMA 4D	.c4d	Versiunile 12,5 pana la 18
SketchUp	.skp	Versiunile 6 pana la 2017
Rhino	.3dm	Versiunile 1 pana la 5
STL	.stl	format imprimanta 3D
VRML	.wrl	Versiunea 2
XML	.xml	De exemplu, CINEMA R9.1 sau ulterioara
Fisiere imprimanta Hpgl/2	.plt, .hp, .hpg, .hpl, .prn	

Valori coordonate, modele teren	Extensia	Versiune, comentariu
Valori coordonate, valori linie locatie, valori curbe	.re1, .reb, .re2, .asc, lin	Inclusiv linii cu atribute
Model teren: profile longitudinale, profile transversale	.lpr, .qpr	
LandXML	.xml	Versiunile 1.0 pana la 2.0

<b>Inginerie</b>	<b>Extensia</b>	<b>Versiune, comentariu</b>
date FEM (FRILO Software GmbH, SCIA *)	.asf	Precum InfoGraph GmbH, Cubus AG, mb AEC Software GmbH, Tornow-Software, PCAE GmbH (4H-ALFA), Graitec, Autodesk, SCAD
Date armare	.a	
Elemente CEDRUS	.sin	Elemente finite Cubus
Modelator pentru poduri si inginerie civila	.nkb	

<b>Formate generale pentru export</b>	<b>Extensia</b>	<b>Versiune, comentariu</b>
DXF, DWG, date AutoCAD	.dxf, .dwg, .dwt, .dxb	Versiunile 12 pana la 2013 (AutoCAD 2017 sau anterior), inclusiv suport ACIS
DWF – date AutoCAD	.dwf	Versiunile 6 pana la 7
DGN, date MicroStation	.dgn	Version 8 (ODA v 3.02)
PDF, PDF/A	.pdf	Inclusiv layere ("planse"), din desene si planse
PDF-3D	.pdf	format U3D (ECMA-363 prima editie)
IFC	.ifc, ifcXML	Versiuni 2x3, 4
CINEMA 4D	.c4d	Versiunea 12 (poate fi citita in R18)
SketchUp	.skp	Versiunile 6 pana la 2017
CPIXML	.cpixml	RIB iTWO versiunile 2.3 si 3
Rhino	.3dm	Versiunea 5
VRML	.wrl	Versiunea 2
Collada	.dae	Versionile 1.4.1 si 1.5.0
Google Earth	.kmz	Versiunea 2.1
STL	.stl	format imprimanta 3D
Universal 3D	.u3d	Formatul ECMA-363 prima editie
Fisiere imprimanta Hpgl/2	.plt, .hp, .hpg, .hpl, .prn	
SVG	.svg	
Autodesk 3ds Max	.3ds	

<b>Rapoarte</b>	<b>Extensia</b>	<b>Versiune, comentariu</b>
Excel	.xlsx	2010
Word	.docx	2010
PDF	.pdf	

<b>Atribute planse</b>	<b>Extensia</b>	<b>Versiune, comentariu</b>
XML	.xml	Pentru conexiune EDM, de exemplu Rivera

<b>Coordonate, modele teren</b>	<b>Extensia</b>	<b>Versiune, comentariu</b>
Valori coordonate, valori linie locatie, valori curbe	.re1, .reb, .re2, .asc, lin	Inclusiv linii cu atribute
Model teren: profile longitudinale, profile transversale	.lpr, .qpr	

<b>Fizica cladire, calcul caldura</b>	<b>Extensia</b>	<b>Versiune, comentariu</b>
Kern Dämmwerk	.cdk	

<b>Inginerie</b>	<b>Extensia</b>	<b>Versiune, comentariu</b>
Friolo PLT, SC, GEO	.asc	
Elemente CEDRUS	.sin	Elemente finite Cubus
Masini de fasonat	.abs	Versiunea 2
Fisier BAMTEC	.tec	BAMTEC robot

<b>Fisiere pixel</b>	<b>Extensia</b>	<b>Versiune, comentariu</b>
JPEG	.jpg, jff, jtf	Inclusiv informatii geo-referentiate (import)
TIF	.tif	Inclusiv informatii geo-referentiate (Import si export)
BMP	.bmp	
EPS	.eps	
TGA	.tga	
PCT	.pct	
PCX	.pcx	
PNG	.png	
PSD	.psd	

**Interfete catre Windows****Comentariu**

OLE	Integrarea sau legarea documentelor Word, Excel, PDF
Clipboard	Date Allplan, text, suprafete pixel si asa mai departe



**Interfete programare****Comentariu**


NOI	Interfete pentru add-on-uri Pentru Scia, ICS, AX3000, On-Site Survey, spre exemplu
-----	---

# Imprimarea planurilor


## Optiuni iesire


Allplan 2018 ofera doua optiuni pentru imprimarea datelor:

- Puteti utiliza functia  **Imprimare** si  **Imprimare rapida** pentru a imprima rapid rezultatele oricand doriti. Deseori este util sa aveti pe hartie stadiul actual al proiectului, fara sa fie necesara crearea planselor. In acest mod, puteti tipari detalii sau sectiuni ale planurilor placii.

Pentru a crea o plansa de plotare Allplan utilizeaza setarile (ex. pentru margini, antet, subsol, linii constructii de ajutor) definite in 

**Previzualizare imprimare.** Puteti, de asemenea seta o scara, defini sectiunea care va fi printata si seta imprimanta.

Daca doriti sa imprimati continutul curent al ferestrei de lucru fara a defini setari de imprimare alegeti functia  **Imprimare rapida** din lista derulanta a pictogramei Allplan din meniul **Fisier**. Desenul este trimis imediat catre imprimanta setata in previzualizare imprimare.

Daca doriti sa selectati imprimanta, faceti clic pe  **Imprimare** in lista derulanta a pictogramei Allplan sau in meniul **Fisier**.

- Puteti crea planurile finale cu ajutorul functiilor din **Element plan** si **Fereastra plan**. Definiti dimensiunea hartiei si positionati ulterior chenarul si cartusul.  
Utilizand tipurile de planuri puteti controla ceea ce se imprima. La crearea planselor puteti selecta elementele care vor fi tiparite si canalul de iesire.

# Previzualizare imprimare

Imaginea tiparita va corespunde exact imaginii pe care o vedeti in 

**Previzualizare imprimare.** Puteti defini setarile imprimantei si marginile, puteti scala desenul, puteti adauga antet si note de subsol si puteti specifica cum sa apara elementele tiparite. In plus puteti modifica dimensiunea hartiei si orientarea paginii.

Aceasta functie este valabila pentru toate imprimantele (si plotele) pentru care ati instalat si configurat un driver Windows.

---






## Pentru a deschide si utiliza previzualizare imprimare




1 Faceti clic pe  **Previzualizare imprimare** (Cum).

Se deschide paleta **Previzualizare imprimare**. Celelalte ferestre se inchid.

2 Definiti setari pentru previzualizare imprimare in zonele **Setari**, **Margini** si **Reprezentare** ale paletei **Previzualizare imprimare** (vedeti "**Paleta "Previzualizare imprimare"**" la pagina 274).

3 Utilizati functiile din bara de functii (chenarul) a ferestrei pentru a defini vederea pe care doriti sa o afisati.

-  **Regenerare tot ecranul (Zoom All)** sau faceti dublu-clic pe rotita mouse-ului pentru ca toate elementele desenului incarcat sa umple cat la maxim fereastra de lucru curenta (respectiv suprafata hartiei).
-  **Fereastra Zoom** mareste o zona din desen. Pentru a face acest lucru, tineti apasat butonul-stanga al mouse-ului si inchideti elementele pe care doriti sa le mariti intr-o fereastra de selectie dreptunghiulara.
-  **Vederea precedenta** si  **Vederea urmatoare** fac trecerea din vedere in vedere.
-  **Rotire** va permite sa rotiti sectiunea la 90° la fiecare clic. Prin asta nu se modifica scara de vizualizare.

- Puteti muta obiectele dinamic (Pan) apasand si tinand apasata rotita mouse-ului si deplasand cursorul in pozitia dorita.
  - **Scalare** va permite setarea scarii de vizualizare (a nu se confunda cu Scara desenului). Este identica cu valoarea din paleta.
- 4 Mergeti in bara de jos a paletii si faceti clic pe
-  **Incarcare favorite** pentru a incarca (vedeti "Incarcare setari pentru previzualizare imprimare" la pagina 277) un fisier cu setarile pentru zonele **Margini** si **Reprezentare**.
  -  **Salvare ca favorite** pentru a salva (vedeti "Salvare setari pentru previzualizare imprimare" la pagina 278) setarile pentru zonele **Margini** si **Reprezentare** intr-un fisier.
  -  **Export PDF** pentru a salva elementele din Previzualizare imprimare intr-un fisier PDF. Definire parametrii pentru exportul in PDF in paleta **Export PDF** si faceti clic pe **Export**.  
Faceti clic pe **Inchidere** pentru a va intoarce la paleta Previzualizare imprimare fara a crea un fisier PDF.
  - **Imprimare** pentru a imprima continutul ferestrei de previzualizate pe imprimanta aleasa.
  - Faceti clic pe **Inchidere** pentru a inchide paleta previzualizare imprimare si pentru a reveni la spatiul de lucru obisnuit. Puteti iesi din previzualizare imprimare si daca apasati tasta ESC.

## Paleta "Previzualizare imprimare"

Utilizand paleta **Previzualizare imprimare** puteti selecta si defini o imprimanta, puteti defini marginile hartiei precum si dimensiunile si continutul antetului si a subsolului paginii. In plus, puteti seta cum sa apara elementele in planşa de plotare si puteti face o serie de setari suplimentare. De asemenea puteti folosi salvare definitii pentru previzualizare imprimare (vedeti "Salvare setari pentru previzualizare imprimare" la pagina 278) si incarcare




setari salvate (vedeti "Incarcare setari pentru previzualizare imprimare" la pagina 277).

**Nota:** Atunci cand deschideti aceasta paleta, programul utilizeaza cel mai recent fisier \*.ppv.

### Definitii

Puteti selecta si seta o imprimanta. Cand apelati functia Previzualizare imprimare pentru prima data programul utilizeaza automat imprimanta implicita din Windows.

### Imprimanta

Selectati imprimanta/ploterul din lista derulanta. Faceti clic pe butonul  **Setari** pentru a specifica proprietatile (de exemplu, hartia si optiunile de culoare) pentru dispozitivul de iesire sau pentru driverul raster setat.



### Format

Selectati dimensiunea hartiei din lista derulanta. Programul citeste valorile zonei tiparibile din datele driver-ului si le afiseaza pentru informare.

### Nr. copii

Specificati numarul de copii.

### Orientare

Stabileste orientarea paginii:  **Portret** sau  **Orizantal**. In functie de orientarea stabilita, programul citeste valorile minime ale marginilor din datele driver-ului si face corecturile necesare daca este cazul.

Inainte de a calcula suprafata maxima tiparibila, programul scade dimensiunile marginilor si ale antetului/subsolului din suprafata formatului definita in **Format**.

### Margini

Definirea marginilor si a antetului/subsolului. Puteti de asemenea "trage" de margini pana la valoarea dorita.

### Sus, Stanga, Dreapta, Jos

Introduceti latimea marginilor. Valorile minime depind de setarile imprimantei. Programul corecteaza automat aceste valori daca este necesar.

### Antet, Subsol

Defineste latimea antetului si a subsolului paginii fata de margini.



### Resetare

Cu acest buton puteti reseta dimensiunile marginilor la valorile lor initiale. Valorile implicite ale marginilor depind de imprimanta setata. Valoarea implicita pentru antet este 10 mm, iar cea pentru subsol este de 20 mm.

### Afisare elemente

Defineste cum vor aparea elementele din previzualizare imprimare pe hartie precum si continutul antetului si a subsolului paginii. In plus, puteti defini unde vor aparea elementele in previzualizare imprimare.

### Scara

Defineste scara de imprimare. Puteti utiliza orice scara. Doar faceti clic pe caseta, scrieti valoarea scarii si apasati ENTER pentru a confirma.

### Tiparire constructii ajutor

Bifati caseta **Imprimare constructii ajutor** pentru a include in planse si elementele desenate in format constructii de ajutor.


### Grosime linie

Bifati campul **Grosime linie** pentru a imprima liniile la grosimea lor reala. In caz contrar, programul va utiliza aceeasi grosime de linie pentru intregul desen tiparit.

### Elementele active cu negru (culoarea 1)

Bifati **Elementele active cu negru** pentru a tipari toate elementele aflate in desenele active cu negru (culoarea 1). Altfel, culorile de pe ecran vor fi aceleasi cu cele de la previzualizare (daca utilizati o imprimanta color).

### Elemente pasive cu negru

Bifati **Elemente pasive cu negru** pentru a tipari toate elementele aflate in desenele active cu negru (indiferent de setarea pentru **Elemente din desene pasive reprezentate cu aceeasi culoare** pagina (in  **Optiuni** - pagina **Interfata desktop, Afisare** - sectiunea **Desen si fereastra NDW**)). Altfel, la tiparire se vor utiliza aceleasi culori cu cele afisate pe ecran pentru elementele din desenele pasive.

### Afisare margini

Bifati acest camp pentru a afisa si tipari un chenar ce indica marginile si suprafata pentru antet si subsol.

### Antet si subsol

Bifati acest camp pentru a afisa si tipari continutul antetului si a subsolului paginii.

Puteti defini continutul antetului si a subsolului in paleta **Antet si subsol** palette, la care aveti acces facand clic pe butonul **Setare**.

### Pozitie implicita

Specificati unde doriti sa afisati continutul ecranului in Previzualizare imprimare.

- **Stanga jos**  
Puteti vedea continutul ecranului in stanga jos.
- **Centrat**  
Puteti vedea continutul ecranului in mijloc.
- **Vederea curenta**  
Continutul reprezentarii in previzualizare imprimare este identic cu cel din Allplan.

### Afisare la pornire

Defineste scara la lansarea previzualizarii imprimarii. Aceasta setare nu va fi aplicata decat dupa repornirea comenzii de previzualizare imprimare.



Cu setarea **Intregul desen pe ecran** programul alege o scara convenabila astfel incat toate elementele desenate sa fie vizibile pe ecran. Programul utilizeaza inaltimea sau latimea ferestrei de lucru.

## Incarcare setari pentru previzualizare imprimare

Puteti incarca setarile pentru Previzualizare imprimare dintr-un fisier in format \*.ppv.

---

### Pentru a incarca optiunile de previzualizare imprimare pe care le-ati salvat anterior

- 1 Faceti clic pe  **Previzualizare imprimare (Cum)**.
- 2 Faceti clic pe  **Incarcare favorite** in partea de jos a paletii si selectati fisierul \*.ppv dorit.

Programul citeste setarile pentru **Margini** si pe cele din sectiunea **Afisare elemente** din fisierul \*.ppv ales.


---

## Salvare setari pentru previzualizare imprimare


Puteti salva setarile pentru Previzualizare imprimare dintr-un fisier in format \*.ppv. Atunci cand deschideti aceasta paleta, programul utilizeaza cel mai recent fisier \*.ppv.

---

### Pentru a salva setarile pentru previzualizare imprimare

- 1 Faceti clic pe  **Previzualizare imprimare** (Cum).
- 2 Efectuati setarile in paleta 'Optiuni previzualizare imprimare' (vedeti "Paleta "Previzualizare imprimare"" la pagina 274).
- 3 Faceti clic pe **Imprimare** sau **Inchidere** in partea de jos a paletei pentru a salva setarile facute in fisierul curent \*.ppv.

Sau:

Faceti clic pe  **Salvare ca favorite** si indicati un nume si un director pentru fisierul de setari salvat.

Programul salveaza setarile pentru **Margini** si pe cele din sectiunea **Afisare elemente** in fisierul \*.ppv ales.

---



# Crearea si tiparirea planselor

In modulul **Editare planse**, puteti crea planse utilizand desenele si mapele necesare imprimarii. Puteti crea pana la 9.999 de planse pentru fiecare proiect. Cand comutati pe **Editare planse**, puteti vedea pagina in care veti asambla plansa, care, daca este activata, va afisa marginea imprimabila. Marginea exterioara defineste dimensiunea paginii pentru dispozitivul de iesire, in timp ce marginea imprimabila defineste zona maxima tiparita. Pentru mai multe informatii vedeti si Elementele unei planse (vedeti "Elementele unui plan" la pagina 286).

Puteti introduce documente si desene pe pagina, ce este afisata ca o zona alba cu o margine intunecata. Nu sunt pozitionate documentele in sine; mai degraba, se poate spune ca este pozitionata o referinta a desenului sau numarul desenului. Daca dintr-un motiv anume, mutati unul din aceste fisiere pe un numar nou dupa ce ati asamblat planul si inainte de a-l trimite la imprimanta, trebuie inlocuit in plansa documentul original cu cel nou. Ca alternativa, puteti sterge desenul mutat si in locul lui sa-l introduceti pe cel nou.









Nu puteti edita datele din desene in modulul **Editare planse**. Totusi, in plansa de plotare puteti adauga text, linii de cota si elemente grafice 2D. Acesate elemente vor exista numai in plansa de plotare, nu si in desene. Pentru a modifica datele, comutati inapoi in modul prelucrare desen.

Generalitati:

- 1 Selectati actiunea **Editare planse** sau faceti clic pe  **Editare planse** pentru a comuta pe **Editare planse**.
- 2 Utilizati functia  **Definire pagina** pentru a specifica formatul, orientarea si marginile paginii. Incepeti cu proprietatile paginii si selectati chenarul, cartusul si eventual fundalul.

Chenarul se potriveste perfect pe dimensiunea paginii. Puteti specifica distanta dintre cartus si marginea paginii. La modificarea paginii, dimensiunea chenarului si pozitia cartusului se modifica automat.



**Nota:** Ca alternativa puteti insera chenarul si cartusul ca elemente independente (vedeti pasii 3 si 4). In acest caz, Allplan nu actualizeaza nici chenarul nici cartusul in conformitate cu modificarile facute asupra orientarii paginii sau a formatului acesteia.

- 3 Daca nu ati selectat chenarul odata cu definirea paginii, introduceti ulterior chenarul utilizand functia  **Chenar**. In acest caz puteti introduce un chenar de orice dimensiune pe pagina. Daca doriti sa includeti si marginea exterioara a chenarului in zona imprimabila, trebuie sa pozitionati chenarul in interiorul zonei tiparibile a paginii definite (formatul paginii minus marginile).
- 4 Daca nu ati selectat cartusul impreuna cu chenarul puteti utiliza functia  **Cartus** sau  **Legenda, Cartus** pentru introducerea cartusului.
- 5 Utilizati functia  **Element plansa** sau  **NDW-element plansa** pentru a pozitiona desene pe plansa.
- 6 Introduceti text, linii de cota si alte elemente 2D pe plansa. (Acest pas este optional.)
- 7 Utilizati functia  **Imprimare planse** pentru a tipari plansa. Puteti indica perifericul de tiparire, zona imprimabila (zona imprimabila minus marginile dispozitivului) si un profil de tiparire.
- 8 Daca nu ati creat inca un fisier PDF utilizand  **Imprimare planse**, puteti face acest lucru utilizand functia  **Export PDF**.

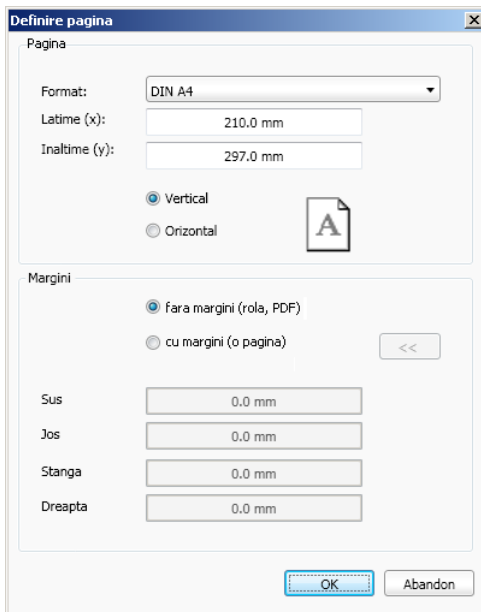
**Nota:** Salvati descrierile la scara 1:1.

## Formate de hartie independente de imprimanta




Puteti specifica formatul de hartie independent de zona tiparibila a imprimantei. Avantajul formatelor de pagina de imprimanta independente este ca puteti seta formate de plotare sau formate speciale, chiar si atunci cand nu aveti un periferic sau driver potrivit. Astfel, studentii pot crea de exemplu, planuri in formatul DIN A0.

Datorita setarilor separate pentru pagina si zona imprimabila, este esential sa utilizati intai functia  **Definire pagina** pentru a specifica formatul, orientarea si marginile de imprimare ale paginii. Pagina reprezinta suprafata planului. Puteti alege un chenar si/sau un cartus ca proprietati ale paginii. Daca nu atribuiti un fundal paginii, aceasta este afisata ca o zona alba cu un chenar gri, iar marginile sunt gri deschis. Atunci cand faceti setari pentru dispozitivul de iesire, cu functia  **Plotare planuri**, asigurati-va ca selectati zona imprimabila, astfel incat pagina sa se afle complet in zona imprimabila.


Desenele si elementele care se afla in zona imprimabila a paginii vor fi incluse in imprimare.



Sunt disponibile doua optiuni pentru definirea marginilor:

- Selectati **Fara** margini pentru tiparire din rola sau in format PDF. Toate marginile sunt setate automat la **0.00 mm** si nu pot fi modificate. Cu aceasta setare, pagina este mereu pozitionata in asa fel incat coltul din stanga jos coincide cu coltul din stanga jos al suprafetei imprimabile pe care ati specificat-o cu functia  **Plotare planuri**. Aceasta asigura ca intreaga pagina, inclusiv chenarul, este tiparita.
- Selectati **Cu** margini in cazul tiparirii unui singur format (izolat). Definiti marginile individual. Puteti utiliza butonul  pentru a prelua marginile imprimantei definite cu functia  **Preluare planuri**. Cu aceasta setare, pagina este intotdeauna pozitionata in asa fel incat coltul din stanga jos coincide cu coltul din stanga jos a paginii de hartie. Daca un chenar este definit de-a lungul paginii, definitiile pentru marginile implicite ale imprimantei pot prevenii tiparirea chenarului.

# Utilizare drivere Windows sau drivere vector Allplan

Puteti utiliza drivere Windows sau drivere vector Allplan in modulul **Editare planse**. Daca doriti sa tipariti direct din Previzualizare imprimare sau daca doriti sa utilizati functia  **Imprimare** trebuie sa utilizati driverele Windows. Acelasi lucru se aplica si pentru plansele care contin obiecte OLE, suprafete pixel, umpluturi cu gradient si transparenta.

Cata vreme producatorii ofera drivere pentru toate imprimantele curente, iar driverele Windows pot imprima toate elementele create in Allplan, va recomandam sa utilizati driverele Windows.

## drivere Windows

In cazul in care utilizati drivere Windows, puteti accesa orice imprimanta (sau ploter) care a fost configurata in Windows in acelasi fel in care ati utiliza imprimanta din orice alt program Windows. Puteti selecta imprimanta direct din Allplan si puteti face setarile pentru imprimanta si document.

Daca doriti sa tipariti planse mari si complexe, puteti utiliza driverele raster pentru imprimantele (ploterele) HP DesignJets si compatibile. Obiectele OLE, suprafetele pixel si umpluturile cu gradient si transparenta sunt utilizate din ce in ce mai frecvent. De aceea, driverele Windows devin din ce in ce mai importante.

## Canale iesire

Daca utilizati drivere Allplan, puteti utiliza canalele de iesire definite in aplicatia Allmenu. Cel putin un canal de iesire trebuie sa fie definit in aplicatia **Allmenu**.

Driverele vector Allplan sunt extrem de utile daca doriti sa utilizati plottere vechi si imprimante pentru care nu (mai) sunt disponibile drivere Windows.



# Driver raster Allplan

Allplan contine propriile drivere raster pentru imprimantele HP DesignJet care sporta limbajul de imprimanta Hewlett Packard (HP) denumit RTL (Raster Transfer Language) sau care utilizeaza biblioteca de limbaje Raster a HP (RasterLib). Aceste drivere sunt utile in special atunci cand doriti sa plotati formate foarte mari, avand urmatoarele avantaje: maresc viteza procesului de imprimare, imbunatatesc semnificativ calitatea planselor imprimate si sunt foarte eficiente. Pentru a putea utiliza un driver raster, mai intai trebuie instalat un driver Windows de imprimanta de acelasi tip.

Setul de drivere **HP-RasterLib** optimizeaza utilizarea noilor serii de imprimante HP. Acesta asigura consumul optim pentru toate optiunile puse la dispozitie de dispozitiv. In comparatie cu driverele RTL, imprimarea este mai precisa. Acest set de drivere va permite sa specificati nivelul de calitate in functie de tipul de hartie selectat. Pentru fiecare tip de hartie sunt mai multe nivele de calitate. In plus, sunt disponibile o serie de optiuni avansate, de ex. mod economic (optiunile disponibile difera in functie de driverul selectat).

**Nota:** Sunt disponibile cate un driver RTL si cate un driver RasterLib pentru anumite dispozitive. In general puteti utiliza orice driver; totusi, rezultatul obtinut poate sa difere datorita profilelor de culoare utilizate. De aceea, este indicat sa utilizati acelasi driver pentru tot proiectul.

Atunci cand ati selectat un driver raster, driverul Windows de imprimanta este ignorat. Totusi, acesta mai este utilizat pentru a se citi proprietatile imprimantei. Aici sunt incluse dimensiunea hartiei, rezolutia imprimarii, calitatea imprimarii si interfetele hardware.


# Utilizarea driverelor raster


Daca doriti sa utilizati un driver raster Allplan, trebuie sa conectati acest driver cu o imprimanta Windows.

**Nota:** Puteti face acest lucru cu dispozitive de acelasi tip. De exemplu, puteti conecta un driver Windows "HP DesignJet 800 42" cu un driver raster Allplan "HP-RTL DesignJet 500/800" sau "HP-RasterLib DesignJet 800 42". Nu ar avea sens sa asociati un driver Epson Stylus Windows cu driverul raster Allplan "HP-RTL DesignJet 500/800".

---

## Pentru a utiliza un driver raster

- 1 In **Editare planse**, faceti clic pe  **Imprimare planse**.
- 2 Selectati imprimanta pentru care doriti sa utilizati driver-ul raster in zona **Setari** din tab-ul **Imprimanta**.
- 3 Bifati caseta **Utilizare driver raster Allplan penru iesire** si alegeti driverul raster potrivit imprimantei selectate in lista.



**Nota:** Pentru a defini proprietatile driverului raster Allplan, selectati optiunea **Utilizare driver raster Allplan penru iesire** si apoi faceti clic pe pictograma  **Setari** in stanga optiunii **Imprimanta**.

---

# Definirea proprietatilor driverului raster

---

## Pentru a seta proprietatile driverului raster

- Ati selectat optiunea **Driver raster** in zona **Setari** in tab-ul **Imprimanta** si alegeti driverul raster pe care doriti sa-l utilizati.
  - 1 In **Editare planse**, faceti clic pe  **Imprimare planse**.
  - 2 Treceti in zona **Setari** in tab-ul **Imprimanta** si faceti clic pe  **Setari** in partea stanga a imprimantei selectate.
  - 3 Definiti proprietatile pentru driverul raster in tab-ul General si in tab-ul Colors.
-

# Elementele unei planse

## Pagina si zona imprimabila

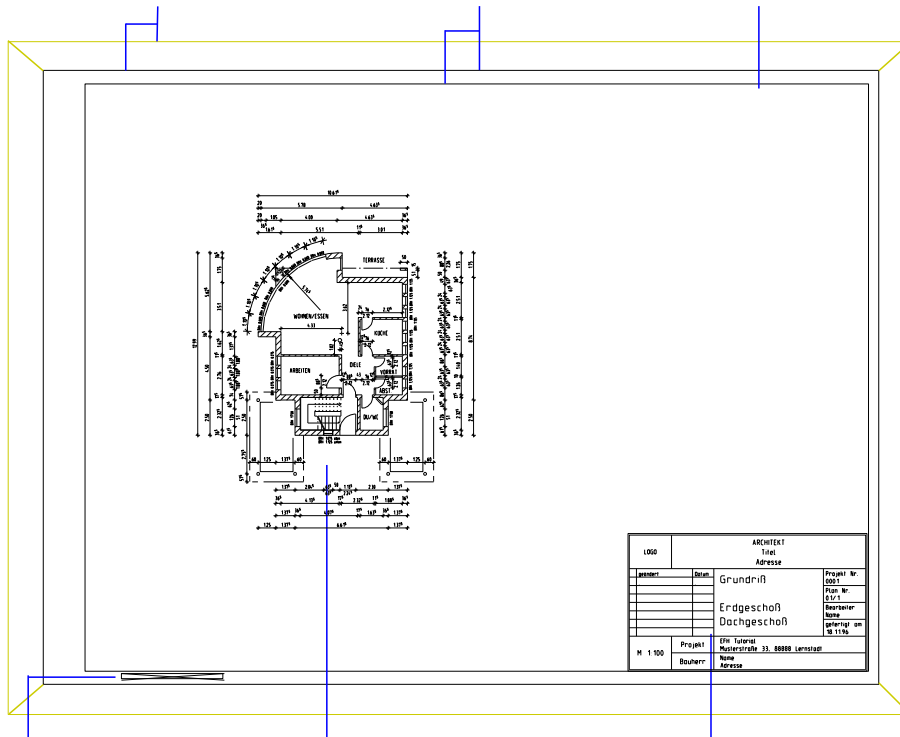
Pagina reprezinta suprafata planului. Chenarul afiseaza zona imprimabila si marginile perifericului curent setat/ales. Documentele si elementele aflate in interiorul zonei tiparibile a paginii si a dispozitivului de tiparire (imprimanta/ploter) sunt incluse in planul tiparit.

## Definitie plansa

Puteti selecta intre mai multe sau puteti sa definiti .

## Text in plansa

In planuri puteti adauga text, linii de cota si alte elemente grafice. Aceste elemente sunt afisate numai in respectivul plan.



## Desenele pozitionate in plansa

Desenele pot fi pozitionate individual sau in mape. Fisierile NDW pot fi pozitionate numai individual. Pentru a suprapune corect elementele, trebuie doar sa faceti clic in desenul pe care l-ati pozitionat deja.

## Dimensiunea planusei

Intre conturul exterior si interior al planului sunt afisate informatii despre inaltimea, latimea si suprafata formatului.

## Cartus

Puteti utiliza cartuse care se actualizeaza si vor afisa automat modificarile efectuate de dumneavoastra.

# Asezarea intr-o plansa a unor parti din desene

Exista mai multe metode de a introduce anumite sectiuni dintr-un desen intr-un plan in loc de a insera desenul complet.

Puteti utiliza functia  Fereastra plansa.

Aceasta este de obicei cea mai simpla abordare:

- Spre deosebire de ferestrele de detaliere, nu este nevoie sa creati o plansa originala din care sa decupati o sectiune pentru a crea o noua plansa.
- Intr-o fereastră plansa pot fi incluse mai multe desene.

Puteti utiliza ferestre detaliere.

Utilizati aceasta optiune pentru

- A afisa elementele selectate in sectune sau in original, in functie de situatie.
- A lucra in prelucrare desen intr-o o sectiune.
- A utiliza sectiunea pentru a ascunde portiuni din desenul original.

Puteti utiliza Modulul Sectiuni de plansa pentru a "imparti" plansele care depasesc dimensiunea intr-un numar de sectiuni mai mici.




Utilizati aceasta optiune daca

- Doriti sa creati si alte planse pe langa cele originale.
- Nu doriti ca sectiunea sa fie perpendiculara pe plansa.
- Puteti crea chenare proprii pentru plansa.

# Ordinea de imprimare a elementelor





Trebuie sa faceti diferenta intre ordinea in care sunt asezate elementele (desenele) intr-o plansa de plotare si ordinea in care desenele sunt tiparite din plansa de plotare (ordinea treimitei la imprimanta). Setarile facute pentru ploter sau pentru driverul Windows afecteaza de asemeena aceasta ordine.

## Ordinea de tiparire intr-un desen


- Ordinea in care au fost create sau modificate elementele: Implicit, elementele sunt desenate in ordinea in care acestea au fost create sau modificate. Elementul pe care l-ati creat sau modificat recent este intotdeauna deasupra si ascunde alte elemente carora le-a fost atribuita acelasi numar de secventa.
- Afisare secventa: Puteti defini ordinea in care sunt afisate elementele introducand o valoare intre -15 si +16. Elementele sunt afisate pe ecran in concordanta cu valoarea setata: Cu cat valoarea este mai mare, cu atat mai sus (deasupra) este elementul. Cu alte cuvinte, elementele cu o valoare mai mare a secventei de afisare se afla deasupra elementelor cu o valoare mai mica. Daca anumite elemente au aceeasi valoare, acestea sunt afisate in functie de ordinea in care acestea au fost create sau modificate. In general, elementele de suprafata sunt pozitionate in fundal. Noile elemente primesc valori fixe implicite, pe care le puteti defini utilizand  **Optiuni**, pagina **Interfata desktop**, zona **General**, butonul **Ordine de asezare**. Puteti modifica aceste valori. Pentru aceasta, faceti clic-dreapta pe un element si alegeti din meniul contextual functia **Proprietati format - Secventa**. Sau, mergeti la grupa **Modificare** sau in meniu si selectati  **Modificare proprietati format - Secventa**. Elementele incepand cu versiunea V2003 cu proprietatea de format **In fata altor elemente** au atribuita valoarea **+12**.
- Elementele de suprafata (hasuri, motive, umpluturi, suprafete pixel, elemente OLE, XRef-uri): Puteti specifica daca elementele de suprafata se comporta ca si celelalte elemente sau daca vor fi pozitionate in fundal. In ultimul caz, secventa de creare si de reprezentare definita controleaza secventa de afisare a elementelor suprafete. Efectuati urmatoarele setari daca doriti sa imprimati elementele tip suprafete in fundal, in asa fel incat acestea sa fie "acoperite" de alte elemente desenate:
  - Pentru a tipari direct din Prelucrare planse: Selectati functia  **Imprimare planse** si deschideti tab-ul **Imprimanta**. Mergeti la zona

**Sfat:** Pentru a aduce un element deasupra: Mutati elementul si specificati aceleasi coordonate pentru datele **de la punctul** si **catre punctul**. Allplan recreaza astfel elementul, plansandu-l deasupra altor elemente.

**Selectie**, faceti clic pe butonul de langa **Elemente de imprimat** si bifati optiunea **Elemente de suprafata in fundal**.

- Pentru a imprima cu functia  **Imprimare**: Deschideti functia  **Reprezentare pe ecran** si selectati optiunea **Elemente de suprafata in fundal**.
- Imagini scanate:
  - Pentru a tipari direct din Prelucrare planse: Imaginile scanate sunt intotdeauna imprimate in fundal (intr-un desen).
  - Pentru a imprima cu functia  **Imprimare**: Imaginile scanate sunt imprimate in planul apropiat sau in fundal in functie de setarea facuta in  **Reprezentare pe ecran**.

Ordinea de imprimare in cazul mai multor desene

- Desenele sunt tiparite in ordinea in care au fost adaugate in plansa de plotare. Cu alte cuvinte, acele desene care au fost pozitionate la inceput si sunt ascunse (acoperite) de desenele adaugate ulterior, vor fi imprimate primele. Pentru a pozitiona in fundal desenele cu umpluturi si imagini scanate, va trebui sa le pozitionati primele in plansa de plotare.
- Atunci cand pozitionati mai multe desene dintr-o mapa: Ordinea in care desenele sunt imprimate depinde de numarul lor. Cu alte cuvinte, desenele cu numar mai mare le ascund (acopera) pe cele cu numar mai mic.
- Puteti utiliza functia  **Listare elemente plansa** pentru a modifica ulterior ordinea desenelor. Desenele reprezentate in partea de sus a casetei de dialog vor ascunde desenele aflate mai jos.

Ordinea de imprimare pentru desene si alte elemente in plansa de plotare

Mai intai, programul imprima continutul desenelor si apoi elementele pozitionate direct in plansa de plotare (cartuse, simboluri, umpluturi). Cu alte cuvinte, aceste elemente pozitionate direct in plansa de plotare, vor ascunde (acoperi) elementele din desene.

Pentru a evita acest lucru, va trebui sa salvati aceste elemente intr-un desen separat.

**Nota:** Afisarea pe ecran si exportul in PDF tine cont de ordinea elementelor la afisare. Documentele inserate primesc o valoare de **-13**, ce nu poate fi modificata. In consecinta, desenele pozitionate in plan ascund elementele cu secventa -14 si -15, care sunt pozitionate direct in plan. Optiunile **Elemente de suprafata in fundal** din Reprezentare pe ecran si **Elemente de suprafata in fundal** din Plotare planse nu afecteaza elementele pozitionate direct in planse.

## Setari ale imprimantei

Setarile variaza in functie de imprimanta utilizata (HP, Océ etc.). Va rugam sa consultati documentatia primita impreuna cu imprimanta. Pentru a optimiza rezultatele este posibil sa fie nevoie sa modificati setarile de mai multe ori.

Exemplu (HP DesignJet 650C): **Parametri creion - Overlay**

Exemplu (HP DesignJet 800): **Meniul de configurare - Setari HP-GL/2 - Overlay**

- **Inc(his)** (setare implicita): Elementele se ascund unul pe celalalt in conformitate cu regulile 1-3.
- **\*Des\***: Elementele se combina (umpluturile devin culori amestecate, liniile vor fi vizibile in umpluturi). Regulile 1-3 nu se aplica!

Exemplu (Océ 9700, Job Director): **Format date - Setari specifice de limbaj - Controller**

- **Overlay**: Elementele se ascund unul pe celalalt in conformitate cu regulile 1-3.
- **Blend**: Elementele se combina (umpluturile devin culori amestecate, liniile vor fi vizibile in umpluturi). Regulile 1-3 nu se aplica!


## Setari ce pot fi facute la tiparirea cu drivere Windows

Majoritatea driverelor Windows (de ex. pentru HP DesignJet 650C) dezactiveaza automat anumite setari ale ploterului (de ex. functia **Overlay**). In majoritatea cazurilor, nu puteti utiliza driverul pentru controla aceste functii. Utilizati in locul acestora canalele de iesire.



# Imprimarea planurilor color

## Cerinte pentru imprimarea planurilor color:


- O imprimanta color/format mare si optiunea **Color** (daca este disponibila) sunt activate (on) pe imprimanta.
- Un driver care suporta iesire color (de ex. driverul vector Allplan HPCOL\_DESIGNJET).
- Cu drivere Windows: culoare iesire este selectat in proprietatile imprimantei (functia **Imprimare planuri** - tab-ul **Imprimanta** - sectiunea **Definitii** -  **Definitii** - spre exemplu, tab-ul **Paper/quality**).
- Optiunea **Tiparire color** este selectata in sectiunea **Alte definitii** pentru atribuirea grosimii si a culorii (functia **Imprimare planuri** - tab-ul **Profil imprimare** - optiunea **Atribuire creioane si culori** - butonul **Setare**).

## Culoarea pe ecran si culoarea la imprimare


Conditia ca, culorile de pe ecran sa se potriveasca cu cele din imprimat depinde de atribuirile pentru creion si culoare (functia **Imprimare planuri** - tab-ul **Profil imprimare** - optiunea **Atribuire creioane si culori** - butonul **Setare**). Fiecare culoare dintre cele 15 creioane Allplan sau dintre cele 256 de culori de baza au atribuite aici cate o culoare pentru imprimare.

Daca **Atribuire creioane si culori** nu sunt selectate sau culorile exixtente nu sunt redefinite, culorile de pe ecran se potrivesc exact cu cele de la imprimare.

Atribuirea culorilor care sunt utilizate depinde de faptul daca optiunea Culoare dupa creion este activa sau nu:


- Atrunci cand optiunea **Culoare dupa creion** este activa: culorile se bazeaza pe atribuirile din Allplan pentru creioanele de la 1 la 15 din  **Optiuni - Interfata desktop - Culoare linii**
- Atrunci cand optiunea **Culoare dupa creion** nu este activa: culorile elementelor sunt bazate pe culorile care au fost asociate elementelor la crearea sau modificarea acestora.

## Imprimarea color a umpluturilor si a suprafetelor pixel

Pentru ca imprimantele color sa tipareasca si umpluturile si imaginile bitmap in tonuri de gri depinde de setarea optiunii **Umpluturi si suprafete pixel, Tonuri de gri** din tab-ul **Profil imprimare** in functia  **Imprimare planuri**.


## Imprimarea liniilor, textelor, cotelor color


Puteti specifica daca liniile (si alte entitati 2D cum ar fi textele sau textele de cota) sa apara color, in tonuri de gri sau doar cu negru.

Selectati functia  **Imprimare planuri**, deschideti tab-ul **Profil imprimare**, bifati optiunea **Atribuire creioane si culori** si faceti clic pe butonul **Setare**. In zona **Alte setari**, puteti comuta intre **Plotare color**, **Linii culori in tonuri de gri** si **Culori linie in negru**. Daca nu ati selectat optiunea **Umpluturi si suprafete pixel**, **In tonuri de gri** in concordanta cu optiunile **Culori linii in tonuri de gri** sau **Culori linii in negru**, liniile sunt afisate in tonuri de gri sau negre/albe iar umpluturile sunt afusate colorat. Atunci cand este bifata optiunea **Plotare color**, toate elementele (linii si umpluturi) sunt reprezentate color.


# Creare fisiere pentru tiparire

In loc sa imprimati planul, puteti sa creati un fisier plot. Datele, care in mod normal ar fi fost trimise direct catre ploter/imprimanta si procesate acolo, vor fi scrise intr-un fisier care va putea fi imprimat oricand.

Fisierul plot creat poate fi trimis catre un centru de plotare sau poate fi imprimat ulterior, utilizand  **Imprimare fisier HPGL**. La crearea fisierului plot, va rugam sa verificati daca ati selectat imprimanta pe care o veti utiliza ulterior pentru tiparire. Procedura este diferita in functie de driverele pe care le utilizati. Drivere Windows sau Drivere vectoriale Allplan.

**Sfat:** Functia  **Export fisier HPGL, fisier pixel** ofera o maniera confortabila de a crea fisiere plot pentru plotele comune deoarece nu trebuie sa definiti imprimante si/sau canale de iesire pentru aceasta functie.

## Utilizarea fisierelor PDF in locul fisierelor imprimate


In loc sa tipariti direct planurile, puteti salva planurile ca fisiere PDF pe care sa le tipariti ulterior. Pentru aceasta puteti utiliza functia  **Export PDF**.

Utilizand aceasta functie puteti salva si arhiva unul sau mai multe planse sau elemente reprezentate in previzualizare tiparite intr-un fisier de format PDF pe care puteti sa il deschideti ulterior cu aplicatia asociata. Daca nu doriti sa arhivati datele, vor fi luate in considerare inclusiv transparenta si layerele definite in Allplan 2018.



**Nota:** Puteti de asemenea utiliza functia  **Previzualizare imprimare** pentru a exporta continutul planselor in format PDF.

---

### Pentru a salva plansele sau elementele reprezentate in previzualizare tiparire in fisiere de format PDF

- 1 Mergeti la **Editare planse** si faceti clic pe  **Export PDF** (actiunea **Editare planse** sau meniul **Creare**).

Sau:



Deschideti  **Previzualizare imprimare** si faceti clic pe  **Export PDF**.

- 2 *Numai daca ati selectat aceasta functie in **Editare planse**:* Selectati plansele utilizand **Structura planse** in caseta de

dialog **Selectie planse**. Apoi faceti clic pe **OK** pentru confirmare.

- 3 Definiti setarile in caseta de dialog **Export PDF** sau in paleta **Export fisiere PDF**. Apoi faceti clic pe **OK** respectiv pe **Export**.
- 

**Note:**

- Pentru a afisa sau ascunde layerele, cunoscute ca levels in fisierele PDF, aveti nevoie de Adobe Reader, pe care il puteti descarca gratuit accesand <http://www.adobe.com/> <http://www.adobe.de/>. Layerele care nu sunt vizibile in plan nu vor fi transferate ca levels in fisierul PDF.
- Daca doriti sa exportati umpluturile cu transparenta asa cum sunt ele sau pentru a proteja fisierul PDF impotriva copierii neautorizate selectati optiunea **Export document ca bitmap**. In acest caz fisierul rezultat este mult mai mare, ceea ce poate crea probleme la transferul sau importul fisierele PDF mari sau planse mari.
- Daca nu ati selectat optiunea **Continut complet planse** in modulul **Planse**, dimensiunea si orientarea paginilor in fisierul PDF vor tine cont de dimensiunea hartiei si de orientarea paginii curente. Programul va crea elementele continute in interiorul zonei imprimabile, ignorand zona imprimabila a perifericului de iesire.
- Cand selectati aceasta functie din **Editare planse**, modul in care elementele sunt afisate depinde de setarile facute in functia  **Imprimare planse**. Asta inseamna ca modul de afisare pentru elementele selectate pentru tiparire, formatul paginii si setarile de imprimare sunt specificate in tab-ul **Profil imprimare**.  
Cand selectati aceasta functie in previzualizare imprimare, programul utilizeaza setarile definite in paleta **Previzualizare imprimare**.
- Atunci cand selectati mai multe planse in modulul **Editare planse**, numele fisierului specificat in zona **fisier PDF** este utilizat pentru plansa cu cel mai mic numar de plansa.  
Numele celorlalte fisiere PDF va fi atribuit automat. Pentru a face asta programul tine cont de setarea facuta pentru numele plansei in  **Optiuni** (pagina **Import si Export** - zona **DXF, DWG, Export PDF**).
  - Optiunea **Utilizare prefix** are urmatorul efect:

Cu plansele nedenumite si cu optiunea **Utilizare prefix** activa, numele fisierele PDF vor fi precedate de prefixul **Plansa**, urmat de numarul plansei In caz contrar, programul utilizeaza numarul plansei pentru

numele fisierului.


Cu plansele denumite si cu optiunea **Numar plansa si/sau desen** activa, numele plansei este utilizat ca prefix, urmat de numarul plansei.

# Utilizarea profilelor de plotare

Profilele de plotare sunt echivalentul sabloanelor dintr-un program de editare text. Prin atribuirea unui profil de plotare, va asigurati ca planurile vor avea o reprezentare uniforma si ca respecta regulile proiectului sau ale biroului. Profilele de plotare sunt salvate in fisiere cu extensia `npp`.



## Intr-un profil de plotare sunt salvate urmatoarele setari:

- Optimizare creioane, totul cu un creion
- Grosimea de creion atribuita pentru creioanele Allplan de la 1 la 15
- Culorile atribuite pentru culorile de baza din Allplan de la 0 la 255
- Reprezentare linie
- Modul in care imprimantele color trateaza suprafetele pixel si umpluturile.
- Corectie Gamma


Utilizand functia  **Plotare planuri**, administratorul Allplan poate crea profile de plotare pentru intregul birou. O configuratie standard (`standard.npp`) vine odata cu programul. O puteti utiliza ca baza de pornire.

La imprimarea planurilor, puteti selecta un profil plotare pentru fiecare plan sau puteti opta sa nu utilizati nici un profil plotare. Aceasta setare este salvata impreuna cu planul si se va aplica urmatoarea data cand incarcati planul. Puteti modifica temporar setarile profilului de plotare pentru o singura operatie de plotare. La urmatoarea incarcare a planului sunt utilizate din nou setarile salvate in profilul de plotare.

Cand tipariti in modul batch (imprimare multipla) puteti utiliza un profil fix de plotare pentru toate planurile sau puteti utiliza profilele de plotare salvate odata cu planurile. In acest caz puteti face modificari temporare in profilul de plotare al planului curent. Setarile globale de tiparire sunt utilizate pentru planuri fara profile de plotare.

Profilul de plotare pe care l-ati selectat in  **Export PDF** are o prioritate mai mare decat profilele de plotare salvate direct in planuri, acesta fiind utilizat pentru toate fisierele PDF pe care le creati pentru modul batch de plotare (imprimare multipla). Aceasta setare este salvata intr-un fisier favorit si poate fi utilizat si impreuna cu  **Allplan Exchange distribuire planuri**.

# Imprimarea multipla (in mod batch)

Cand ati selectat mai multe planuri pentru imprimare cu ajutorul functiei  **Plotare planuri**, aceste planuri vor fi imprimate in grup.

Daca este setat un driver Windows pentru planul curent, puteti specifica perifericul de tiparire, formatul hartiei si profilul de plotare pe care doriti sa le utilizati. In acest fel, puteti trimite anumite planuri direct la ploter/imprimanta si puteti crea fisiere plot pentru celelalte planuri.

Daca in planul curent este setat un driver vectorial Allplan, acest driver este utilizat pentru toate planurile care fac parte din grup. In functie de setarile facute, toate planurile sunt trimise direct la o imprimanta/plotter sau vor fi create mai multe fisiere plot.

## Imprimarea mai multor planse utilizand drivere Windows (imprimare in grup)


Fata de modul de imprimare in grup utilizand drivere vectoriale Allplan, driverele Windows permit specificarea perifericul de iesire, aformatului de hartie si aprofilului de imprimare pentru plansele selectate.

Daca formatul paginii nu este disponibil ca format de hartie pentru dispozitivul de iesire, puteti utiliza formate similare.

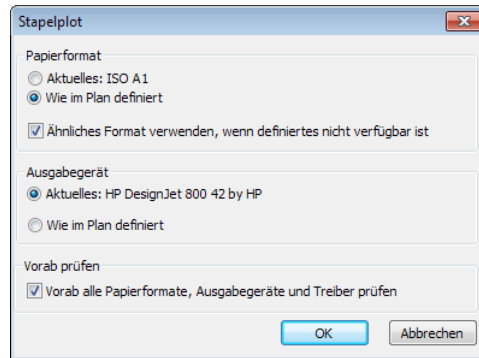
Tiparirea in grup poate fi mare consumatoare de timp. Astfesi este bine sa verificati cu grija setarile inainte de inceperea tiparirii pentru a identifica si rezolva eventualele probleme ce ar putea aparea.


---

### Pentru a imprima mai multe planse utilizand drivere Windows

- 1 Mergeti la **Editare planse** si faceti clic pe  **Imprimare planse** (actiunea **Editare planse** sau meniul **Creare**).
- 2 Selectati **driver Windows** in sectiunea **Definitii** in tab-ul **Imprimanta** si alegeti dispozitivul de iesire pe care doriti sa-l utilizati.
- 3 Faceti clic pe butonul aflat in dreapta functiei **Planse** in sectiunea **Selectie** si utilizati **Structura planse** pentru a selecta plansele pe care doriti sa le tipariti.

- 4 Specificati perifericul de iesire, formatul hartiei si profilul de tiparire in sectiunea **Imprimare multipla**



- 5 Daca doriti sa tipariti toate plansele intr-un fisier si nu ati instalat explicit un driver utilizand optiunea **FISIER**, selectati optiunea **Imprimare in fisier** din sectiunea **Mod iesire**.
- 6 Selectati tipul de fisier si indicati calea unde doriti sa fie salvate plansele. (Allplan propune directorul setat in  **Optiuni** de pe pagina **Interfata desktop**, sectiunea **Salvare/Incarcare**, optiunea Directoare pentru salvare; puteti accepta acest director.)
- 7 Introduceti un nume de fisier si faceti clic pe **Save** pentru a confirma.

Allplan utilizeaza numele specificat plus numarul de start **0001** pentru compunerea numelui primei planse tiparite. Urmatoarele nume de planse sunt numite incrementand numarul de ordine. De exemplu daca numele fisierului de tiparit este **Plansa plotare**. Primul fisier generat va purta numele **Plansa plotare0001**; urmatoarele fisiere se vor numi **Plansa plotare0002**, **Plansa plotare0003** si asa mai departe. Daca o plansa are nume, Allplan utilizeaza acest nume al plansei.

- 8 Faceti clic pe **Start** pentru a confirma setarile si porniti imprimarea.



---

9 Puteti vedea numele de planse propuse pentru fiecare plansa in caseta de dialog **Imprimare planse**. Pentru a modifica numele unui fisier faceti clic pe el.

Fisierul jurnal ofera informatii despre posibilele probleme aparuta la tiparire.

10 Anulati operatia, remediati problema si reporniti imprimarea.

Cand toate plansele au fost tiparite este afisat un fisier jurnal.

---



# Index

## (

(punct) tinta, 98

## A

activare si anulare (inchidere) functii, 86

activare, selectare, 120, 122

elemente, 120

elemente prin includerea lor intr-o

fereastră de animatie, 123

evidentiere selectie, 125

selectie elemente prin indicare

directa (clic), 122

ajutor, 139

intelligent cursor (CursorTips), 134

meniul contextual la introducerea

puncte, 68

punct snap (agatare), 133

snap cursor unghiular, 132

align, 137

Allplan

Drivere vector Allplan, 282

fereastră aplicatie, 16

animatie, 65, 98, 100

array length, 149

asistent, 171

paleta asistenti, 34

atribuiri, 260

salvare in fisierul de configurare,  
260

## B

bare de functii, 24

basic tools, 77

configuratii standard, 78

behavior of overlapping elements, 288

biblioteca, 36

bracket feature for selecting elements,  
124

## C

cale externa, 205

clipboard, 91

combinatii de taste pentru control pe  
ecran, 100

continut ecran

setare ferestre, 57

controlling the display on screen, 94

coordonate

blocare coordonata (meniu

contextual la introducerea

punctelor), 68

enter, 131

fereastră coordonate, 169

utilizare coordonate, 68

copyright, 2

corectare erori, 87

creare elemente similare utilizand

meniul contextual, 73

creare fisiere pentru tiparire, 293

culoare, 114

culoare iesire in planuri, 291

## D

deschis/inchis

control pe ecran utilizand tastatura,  
100

controlling the display on screen, 94

descriere

grosime creion si culoare linie, 114

desen, 221

informatii despre documentatie, 226

notiune de desene, 224

statut, 225

director, 205

distanța, 257

DOM, vedeti 'modificare directa obiect',  
161

drawing aids, 174

drepturi de acces, 242

to layers, 246

driver raster, 283, 284, 285

enable, 284

set properties, 285

drivere Windows, 282

## E

ecran, reprezentare, 94

- afisare proprietati de format pe ecran, 105
- afisare secventa, 107, 108, 109, 110
  - modificare ordine proprietati elemente, 110
  - ordinea proprietatilor elementelor, 108
  - valori ordine proprietati elemente, 109
- setare ferestre, 57
- element, 125
  - afisare secventa, 107, 108, 109, 110
  - informatii despre element informatii element, 125
  - modificare elemente cu ajutorul meniului contextual, 74
- elementele unui plan, 286
- entitate desen
  - meniul contextual in mod desenare, 63
  - modificare proprietati format, 113
  - modificare, modificare directa obiect (DOM), 161
  - selectare, activare, 162
- export
  - atribuiri, 260
  - Imagini scanate, 262
  - planuri, 263
  - suprafete pixel, 262
  - tip fisiere, 254
  - utilizarea fisierelor de configuratie, 260
  - zona cu suprafata pixel, 262
- F**
- favorite pentru transfer
  - utilizare, 260
- fereastră, 54
  - aducerea ferestrei de lucru in fata sau in spatele interfetei Allplan, 58
  - bara de functii din ferestrele de lucru, 60
  - conectarea ferestrelor de lucru la interfata Allplan, 59
  - functii pentru utilizarea si gestionarea ferestrelor de lucru, 56
  - pozitionate liber, 57
  - previzualizare tiparire (functie), 273
- fereastră (fereastră aplicatie), 16
- fereastră aplicatie, 16
- fereastră de selectie, 123
- fereastră plan, 287
- filtru, 127, 128
  - generalitati despre optiunile de filtrare, 128
- fișier
  - fișiere .bak, 89
  - informatii document, 226
  - tipuri fișiere pentru import si export, 254
- fișier DGN, 263
  - Informatii generale despre exportul planurilor, 263
- fișier pixel
  - export, 262
  - inserare ca obiecte OLE, 211
- fișiere .bak, 89
- fișiere configurare
  - utilizare, 260
- fișiere DXF/DWG/DGN
  - atribuiri, 260
  - export imagine, 262
  - export imagini scanate, 262
  - export planuri, 263
- fișiere prototip, 262
- flyouts, 25
- format, 112
  - format selectie rapida, bara de functii, 112
- proprietati format, 118
  - afisare pe ecran, 105
  - culori, 114
  - culori linie, 114
  - definire, pe baza layer-ului, 118
  - definire, utilizanf bare de functii, 112
  - din layer, 117
  - grosime creion, 113
  - tipuri de linii, 114
- functii liniare, 137
  - use CursorTips, 134
- G**
- grid, 138

grosime creion, 113

## H

hasura

- architectural components, 186
- constant in plan, 184
- scale, 183
- scale-based adjustment in plan, 184
- scale-based display, 183

## I

IFC, 265

image scanata, 262

- export, 262

import

- atribuiri, 260
- bitmaps as OLE objects, 211
- fișiere cu coordonate mari, 257
- tip fișiere, 254

imprimare

- color output, 291
- driver raster, 283, 284, 285
- imprimare fișiere, 293
- mode serie (iesire multipla), 297
- previzualizare tiparire, 273
  - setari, 274
    - setari incarcare, 277
    - setari salvare, 278
- previzualizare tiparire (functie), 273
- secventa in care documentele sunt imprimate, 288
- sequence of elements and documents, 288

in mod sfera (control camera), 98

incapsulat, 210

- bitmaps as OLE objects, 211

indicatori, 162, 163, 164, 165

- culori, generalitati si descriere, 165
- forme, generalitati si descriere, 164

informatii, 226

- informatii despre documentatie, 226
- informatii element, 125

intelligent cursor (CursorTips), 134

interfata utilizator, 16

- bara de functii din ferestrele de lucru, 60
- bare de functii, 24
- ecran de intampinare, 17
- fereastră, 54

fereastră palete, 26

flyouts, 25

linie de dialog, 75

meniul contextual, 63, 65, 72, 73, 74

menus, 21

spatiu de lucru, 22

status bar, 76

title bar, 20

interfete

- export planuri, 263

intersecție cercuri virtuale

- meniul contextual la introducere puncte, 68

Intrebări și răspunsuri

- creare fișiere pentru tiparire, 293

introducere

- opțiuni introducere, 79

introducere polilinie, 174, 175, 176

- opțiuni, 176

reguli de baza, 175

introducere porțiuni din desene în planuri, 287

introducere valori lungimi, 131

## L

la nivelul ochiului, 98

Layer

- paleta layere, 44

linie

- culoare linie, 114

definire, pe baza layer-ului, 118

- stil linie, 119

tip linie, 114

definire, pe baza layer-ului, 118

linie de dialog, 75

link OLE objects, 210

lista sarcini, 51

liste cladiri

- creare structura de cladire, 228

## M

macro, 194, 195, 196, 197

- definirea macrourilor (abordare generala), 197

elemente, 196

proprietati, 195

meniul contextual, 63, 65, 72, 73, 74

- in mod desenare, 63
- in mod navigare, 65
- meniul contextual la introducere puncte, 68
- modificare elemente cu ajutorul meniului contextual, 74
- use shortcut menu, 72
- menus, 21
- midpoint (shortcut menu when entering points), 68
- mod camera (control camera), 98
- mod desenare, 95
  - meniul contextual in mod desenare, 63
  - mouse in mod desenare, 96
- mod navigare
  - mouse (in mod navigare), 97
- modificare, 161
  - editarea elementelor cu ajutorul indicatorilor, 162
  - grosime creion, 113
  - modificare directa obiect (DOM), 161
  - Obiecte OLE, 213
  - ordinea proprietati elemente, 110
  - stiluri de linii, 119
  - XRef-uri, 216
- modificare directa obiect (DOM), 161
  - activare, 162
  - bara de functii contextuala, 168
  - butoane comutatoare, 167
  - casete pentru introducere date, 166
  - fereastră coordonate, 169
  - functii, 162
  - indicatori, 162, 163, 164, 165
  - selectie elemente, 162
- module, 80
- motiv, 181, 187
  - architectural components, 189
  - constant in plan, 187
  - scale, 187
  - scale-based adjustment in plan, 189
  - scale-based display, 187
- mouse, 81
  - button assignment, 81
  - wheel, 85
- mutare
  - coordinate offset, 257

**N**

- navigare COM, 72

**O**

- Obiecte OLE
  - bitmaps, 211
  - embed, 210
  - link, 210
  - modificare, 213
  - restrictions, 214
  - transparency, 212
  - use OLE objects, 209
- ODX, 254
- open
  - desen, 223
- Optiuni Filtru in Asistent filtru, 128
- optiuni intrare, 79
- orientarea in program - modulele, 80

**P**

- paleta functiuni, 32
- palette, 26
  - ascundere, 28
  - ascundere automata, 27
  - fereastră palette, 26
  - modules palette, 29
  - paleta biblioteca, 36
  - paleta BIM+, 51
  - paleta connect, 43
  - paleta functiuni, 32
  - paleta layere, 44
  - paleta obiecte, 48
    - meniul contextual, sortare personalizata, 51
  - paleta proprietati, 30
  - reprezentare, 27
- palette, Connect, 43
- palettele modulelor, 29
- parametri
  - incarcare favorit, 192
  - salvare ca favorit, 192
- pas matrice, 149
- paths, 205
- PDF, 266
- personalizare
  - unitati si lungimi pentru conversie, 258
- plan
  - assemble, 279
  - components, 286
  - crearea planurilor de plotare, 279

- descriere, 263, 279, 282
  - export, 263
  - introducere portiuni din desene in planuri, 287
  - secventa in care sunt imprimate elementele dintr-un desen, 288
  - plotare planse, 279
    - Drive vector Allplan, 282
    - drive Windows, 282
    - export, 263
    - iesire de mai multe ori, 297
    - imprimare color, 291
  - point (tool)
    - introducere punct
      - array length, 149
      - dialog, 143
      - meniul contextual la
        - introducere puncte, 68
    - point assistant, 139
    - point snap, 133
      - align, 137
      - intelligent cursor (CursorTips), 134
      - point snap methods, 139
  - point of intersection
    - meniul contextual la introducere puncte, 68
  - precision drawing, 130
    - introducere punct, 142
    - introducere valori pentru lungimi si coordonate, 131
    - punct snap (agatare), 133
    - snap cursor unghiular, 132
    - use grid, 138
  - prelucrare plan, 279
  - prezentare, 162, 163, 164, 165
  - private, 205
  - proiect
    - deschidere fisiere proiect ....., 223
    - structura proiect pentru liste cladire, 228
  - proprietati, 30
    - ordinea proprietatilor elementelor, 108
    - paleta proprietati, 30
    - valori ordine proprietati elemente, 109
  - punct auxiliar pentru distanta (meniul contextual la introducere puncte), 68
  - punct de referinta
    - meniul contextual la introducere puncte, 68
  - punct delta
    - point snap methods, 139
  - punct snap (agatare), 133
    - align, 137
    - butonul stang mouse, 136
    - functii liniare, 137
    - punct rastru, 138
  - punct teren
    - point symbol (shortcut menu when entering points), 68
  - PythonPart (informatii generale), 204
  - plasare, 204
- ## S
- salvare, 88
  - schimb de date, 254
    - use configuration files, 260
    - use prototype files, 262
  - sectiune imagine, 96
  - secventa, 107, 108, 109, 110
    - afisare secventa, 107, 108, 109, 110
    - asezare element in fata, 110
    - asezare elemente in fundal, 110
    - in spatele altui element, 110
    - modificare, ordine proprietati element, 110
    - un nivel in fata, 110
    - un nivel in spate, 110
    - valori ordine proprietati elemente, 109
  - selectie element
    - meniul de comenzi rapide in modul de navigare, 65
  - Shortcuts
    - control pe ecran utilizand tastatura, 100
  - simboluri puncte specifice, 134
  - SmartPart, 199
    - creare, 201
    - selectare si pozitionare, 201
    - utilizare, 199
  - spatiu de lucru, 22
  - standard
    - save settings as favorites in dialog boxes, 191
  - standard birou, 205
  - status bar, 76

statut desene, 225  
stil suprafata, 181  
structure and manage data, 219

## T

### Text

pen thickness and line color, 114  
tip linie, 114  
tip vedere, 103  
tiparire grupata (batch), 297  
title bar, 20  
tragere de indicatori (vedeti, 162, 163,  
164, 165  
transparency of OLE objects, 212

## U

ultimul punct (meniul contextual la  
introducere puncte), 68  
umplutura, 181  
unghi, 132  
utilizare, 80  
bracket feature for selecting  
elements, 124  
controlul afisarii elementelor pe  
ecran, 94  
utilizand tastatura, 100  
utilizare mouse, 96  
copiere si inserare (lipire) utilizand  
clipboard-ul, 91  
fereastră, 54  
intelligent cursor (CursorTips), 134  
meniul contextual, 63, 65, 72, 73,  
74  
modificare directa obiect (DOM),  
161  
mouse, 81  
precision drawing, 130  
snap cursor unghiular, 132

## V

### vedere

alte functii (meniul contextual in  
fereastră de animatie), 65

## X

XRef, 215, 217  
comparison between normal and  
advanced XRefs, 217  
edit, 216  
use normal XRefs, restrictions, 218

## Z

zona cu suprafata pixel  
export, 262