# Allplan 2015 Pas cu pas

Urbanism

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 reprodusa sau transmisa, indiferent de forma sau mijloacele utilizate, electronice sau mecanice, fara permisiunea scrisa a Allplan GmbH.

Allfa® este marca inregistrata a Allplan GmbH, Munich. Allplan® este marca inregistrata a Allplan GmbH, Munich. Biblioteca PDF Acrobat<sup>™</sup> 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 2014

Document nr. 141eng01s15-2-BM0914

# Cuprins

Bun venit	1
Allplan si Urbanism	2
Despre acest Tutorial	5
Cerinte	6
Comentarii referitoare la documentatie	7
Surse de informare	8
Documentatie	8
Ajutor suplimentar	9
Instruire si suport proiect	10
Cum sa	11
Ce faceti atunci cand	11
Ce faceti daca	11
Obiective	12

### Unitatea 1: Organizare proiect - Urbanism ........... 14

Structura cladire si Plan urbanism
Proiect plan urbanism
Crearea proiectului
Crearea unei structuri de cladire
Statut desen
Definitii de baza pentru exercitii
Optiuni
Scara33
Culoare/asociere creion34

$\sim$	
1.11	nrinc
ωu	

Utilizare date non-native	36
Import date Allplan	37
Comprimare date	37
Date de instruire	37
Unitatea 2: Plan Urbanism	39
Obiective	40
Plan General	42
Pasul 1 - importarea imaginii georeferentiate ortofoto	42
Pasul 2 - XRef	46
Utilizare planuri dupa regulament	49
Pasul 3 - plan general in acord cu PlanzV1	51
Step 4 - imprimare continut ecran	61
O nota despre planificarea utilizarii terenului la nivel interna	ational 64
Pasul 5 - modificare plan general	68
Pasul 6 - legenda	70
Pasul 7 – analize utilizand rapoarte urbanism	73
Plan zonal si proiectarea spatiului public	77
Pasul 1 - import desen	78
Pasul 2 - copiere desen	81
Pasul 3 - planificare plan zonal	83
Pasul 4 - crearea cladirilor	89
Pas 5 - modificarea cladirii	94
Pas 6 - extinderea cladirii	96
Pasul 7 - umbre purtate	99
Step 8 – proiectarea spatiului public	104
Pasul 9 - analize	107
Asamblare si imprimare planuri	113

Cerinte	pentru im	primare	114
0011110		printa e	

		iii
 1	1	5

Obiectiv	115
Pasul 1 - definirea planului	116
Pasul 2 - selectarea elementelor planului	123
Pas 3 - fereastra plan	126
Pasul 4 - completare plan 2	129
Pasul 5 - imprimare planuri	131
Pasul 6 - planuri ca fisiere PDF	137
Nota despre import DXF	143
Note despre Importarea fisierelor cu coordonate mari	144
Importarea unui fisier DXF	1/6
	140
	140
Nota despre modulul Imagini scanate	151
Nota despre modulul Imagini scanate	<b>151</b> 152
Nota despre modulul Imagini scanate Imagini scanate Aplicatii posibile	140 151 152 152
Nota despre modulul Imagini scanate Imagini scanate Aplicatii posibile Imagini scanate si desenele	140 151 152 152 153
Nota despre modulul Imagini scanate Imagini scanate Aplicatii posibile Imagini scanate si desenele Scanare planuri	151 152 152 153 153
Nota despre modulul Imagini scanate Imagini scanate Aplicatii posibile Imagini scanate si desenele Scanare planuri Lucrul cu modulul Imagini scanate	151 152 152 153 153 155
Nota despre modulul Imagini scanate Imagini scanate Aplicatii posibile Imagini scanate si desenele Scanare planuri Lucrul cu modulul Imagini scanate Lucrul cu imagini scanate	150 152 152 153 155 155
Nota despre modulul Imagini scanate Imagini scanate Aplicatii posibile Imagini scanate si desenele Scanare planuri Lucrul cu modulul Imagini scanate Lucrul cu imagini scanate Importare desene scanate	150 152 152 153 153 155 155 157
Nota despre modulul Imagini scanate Imagini scanate Aplicatii posibile Imagini scanate si desenele Scanare planuri Lucrul cu modulul Imagini scanate Lucrul cu imagini scanate Importare desene scanate Asocierea cu imagini scanate	150 152 152 153 153 155 157 159

Index 1	163
---------	-----

# Bun venit

Bun venit in Allplan! Acest tutorial pas cu pas este destinat planurilor pentru urbanism.

Pentru a va familiariza cu toate functiile importante puse la dispozitie de Allplan, veti crea un plan general urmat de sectiunea planului zonal. La sfarsit, veti invata cum sa imprimati planurile.

Veti descoperi ca dupa un timp destul de scurt veti putea utiliza Allplan in munca de zi cu zi, chiar daca descrierile detaliate ale functiilor depasesc scopul acestui ghid pas cu pas.

Urmatorul capitol va explica cum sa lucrati cu acest tutorial. In plus, veti gasi o introducere a capitolelor si a exercitiilor din acest tutorial.

# Allplan si Urbanism

Liniile, cercurile si alte elemente geometrice formeaza viziunea spatiala si dimensiunea teritoriala al unui planificarii si proiectarii de urbanism. De obicei acest lucru este evident doar expertilor. In principiu, ajutorul oferit de calculator are ca scop executarea planului: ce vedeti pe ecran si in imprimarile in 2D. Oricum, modelul 3D se afla in spatele acestor reprezentari grafice. Vizualizarea 3D va arata o alta perspectiva a observarii unui proiect: programul genereaza automat vederi in perspectiva, sectiuni si elevatii, imagini de ansamblu.

Acesta este modul in care Allplan va sustine in crearea unui proiect de urbanism. Programul se modeleaza dupa nevoile dumneavoastra. Daca ati experimentat cu alte programe CAD, veti observa imediat ca Allplan este diferit. Reflecta gandirea logica in crearea unui plan urbanism, ajutandu-va sa indepliniti sarcinile in mod rapid si eficient.

Allplan are o structura modulara. Acest lucru se refera la faptul ca toate optiunile va sunt disponibile in orice moment. In paleta **Functiuni**, de exemplu, un singur clic va duce de la arhitectura 3D la arhitectura 2D sau la designul prezentarii. Nu este necesar sa faceti ceva in plus. Toate modulele acceseaza aceeasi baza de date. Nu este necesar sa convertiti sau sa setati datele pentru lucrul cu alte module.

Dupa ce ati selectat un modul, cum ar fi cel de **Urbanism**, functiile specifice modulului cat si functiile generale sunt intotdeauna la indemana. Pictogramele au aceleasi culori si simboluri in toate modulele, fiind usor de recunoscut. Motiv pentru care puteti lucra intuitiv. In plus, puteti aranja si personaliza barele cu functii dupa propriile dumneavoastra necesitati.

Cand vine vorba de creare, Allplan este alaturi de dumneavoastra: linia de dialog aflata in marginea de jos a spatiului de lucru va indica tipul de operatii asteptate de program. In ajutorul online puteti gasi descrierile pentru toate functiile din module.

Multiple metode pentru prelucrarea si modificarea datelor va fac munca mai usoara si eficienta. Puteti schimba in orice moment dimensiuni sau reprezentarea drumurilor, a plantelor, a elementelor componente si orice alte entitati, intr-un mod rapid si usor. Utilizand filtre speciale, nu veti avea nici un fel de probleme in selectarea elementului pe care doriti sa-l modificati, intr-un model complex. Functii aditionale pentru desenare precisa alaturi de optiuni inteligente pentru "agatarea" punctelor existente va asigura ca desenul dumneavoastra intruneste rigorile cerute.

Utilizare functiilor pentru controlul ecranului, va ofera o imagine marita a oricarei sectiuni la care lucrati. Schimbarea intre vederile in perspectiva este la un clic distanta. Fereastra de vizualizare a programului Allplan dispune de optiuni interesante. Fereastra de vizualizare afiseaza desenul in diferite vederi, cum ar fi cea a planului, vederea in perspectiva sau vederea in elevatie. Schimbarile pe care le faceti intr-o fereastra sunt imediat efectuate si in celelalte ferestre.

Daca ati desenat deja un element (linie, cerc, coloana, etc.), Allplan va face munca chiar si mai usoara:

- In vederea creerii mai multor elemente de acel tip, faceti dublu clic pe elementul existent cu butonul din dreapta al mouseului. Programul trece automat la modulul potrivit si selecteaza functia folosita pentru crearea elementului. In plus, Allplan copiaza toate proprietatile elementului pe care ati facut clic. In acest fel nu mai este necesar sa treceti prin procesul de gasire a pictogramei corecte si de definire a proprietatilor.
- Daca doriti sa prelucrati un element, faceti clic pe el cu butonul din dreapta al mouse-ului. Programul deschide meniul contextual de unde puteti alege functia de care aveti nevoie.
- Daca doriti sa modificati proprietatile unui element, faceti dublu clic pe el cu butonul din stanga al mouse-ului. Se deschide fereastra de dialog **Proprietati** corespunzatoare elementului selectat. Selectarea **Proprietatilor** in meniul contextual al elementului are acelasi efect.
- Cand selectati un element, puteti imediat sa il mutati, rotiti, copiati, cu ajutorul functiei modificare directa obiect. In plus, puteti modifica geometria elementului si puteti schimba alte proprietati specifice obiectului.

Functiile de prezentare puse la dispozitie de Allplan va ajuta sa realizati o imagine cat mai realistica posibil. In detaliu, puteti simula efectele de lumina si suprafete texturate si puteti seta vederi diferite. Ca incheiere, dar nu ca final, puteti face un tur virtual al planului.

Gestiunea datelor reflecta maniera in care lucrati planul de urbanism. Cautarea in dosare este o chestiune ce tine de trecut. Allplan este un program specializat pe proiectare. Fiecare constructie are proiectul ei. In timpul unui proiect, desenati elemente individuale in structura de desene. Pentru aplicarea unei structuri acestor desene, folositi structura cladire. Creati elemente individuale cum ar fi parcele, cladiri, plante si descrieri, in desene separate. De-a lungul creerii proiectului, selectati desenele de care aveti nevoie in acel moment. Cand este necesar sa imprimati, puteti defini continutul imprimarii plasand desenele intr-o pagina pregatita pentru plotare.

Oricum, Allplan poate face mai mult decat sa imprime planuri si sa creeze imagini realistice ale unei viitoare gradini sau ale unei zone urbane. Modelul inteligent 3D va pune la dispozitie toate informatiile de care aveti nevoie pentru analize. Calculul suprafetelor, coeficient de utilizare a terenului si rapoarte speciale despre codurile zonelor. Toate sunt generate automat, cu un singur clic.

Acest tutorial pas cu pas va invata principiile lucrului cu Allplan. In plus, va veti familiariza cu cele mai importante functii puse la dispozitie de Allplan. Avand aceste cunostinte, puteti lucra efectiv si puteti beneficia de avantajul multiplelor optiuni puse la dispozitie de Allplan. Din pacate, formatul acestui tutorial pune o limita in privinta numarului de optiuni pe care vi le putem prezenta. Acest tutorial pas cu pas contine cinci unitati, fiecare focusandu-se pe un anume subiect si pe exercitiile corespunzatoare acestuia. Va sfatuim sa treceti prin aceste exercitii in ordinea in care sunt prezentate. Pastrand ordinea, va ajuta sa intelegeti structura proiectului si cum sa creati un proiect pas cu pas. Realizarea proiectului se face trecand prin acest tutorial de la inceput pana la sfarsit. La sfarsit veti gasi doua modalitati de a importa date DXF si de a lucra cu modului **Imagini scanate**.

# Cerinte

Acest tutorial pas cu pas presupune ca ati lucrat cu Microsft Windows. Notiunile de baza CAD sunt de ajutor; cu toate acestea, tutorialul se adreseaza atat utilizatorilor CAD cu experienta, cat si celor incepatori construind o baza solida in utilizarea programului Allplan.

Functiile elementare sunt descrise in manuale si in ajutorul online din Allplan.

Intotdeauna incercam sa imbunatatim calitatea documentatiei programului nostru. Comentariile si sugestiile dumneavoastra sunt importante pentru noi si venim in intampinarea parerilor dumneavoastra cu privire la manuale si ajutorul on-line.

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

Documentatie

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

Email: documentatie@nemetschek.ro?subject=Comentarii online pentru Allplan

# Surse de informare

### Documentatie

Documentatia pentru Allplan consta in:

- Functia Ajutor 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 la Allplan in bara de instrumente Standard si faceti click pe pictograma pentru 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 abordarea metodelor de introducere a datelor in Allplan.
- **Tutorialul de baza** va ghideaza pas cu pas prin cele mai importante instrumente (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 trimiteti rezultatele la ploter.
- **Tutorialul de Inginerie** va ghideaza pas cu pas prin procesul de creare a planurilor de pozitie, a planurilor de cofraj si de armare. In plus, veti invata sa trimiteti rezultatele la un ploter.
- Noutati in Allplan ofera informatii legate de noutatile din ultima versiune.
- Fiecare volum din seria **Pas cu pas** se ocupa in detaliu de un anumit concept sau serie de instrumente/module din Allplan. Sunt acoperite schimbul de date, gestiunea programului, modulele de geo, animatie, modelare 3D, etc. Ca si client membru Serviceplus puteti descarca aceste tutoriale ca fisiere PDF din zona Learn - Documents din Allplan Connect (http://connect.allplan.com).

### Ajutor suplimentar

Sfaturi pentru utilizare eficienta

Meniul **Ajutor (?)** include **Sfaturi pentru utilizare efectiva**. Acest subject contine sfaturi practice si trucuri care va arata cum sa utilizati Allplan in mod eficient.

Forum utilizatori - 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

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

Comentarii in meniul de ajutor

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

documentatie@nemetschek.ro?subject=Comentarii online pentru Allplan

# Instruire si suport proiect

Tipul de instruire oferit influenteaza decisiv timpul pe care il petreceti lucrand la proiectele dumneavoastra: o introducere profesionala in program si participarea la seminarii pentru utilizatori pot micsora 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 seminiarii 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

### 11

## Cum sa...

Cateodata, se poate intampla sa gresiti in timp ce lucrati. Aceasta lista va ajuta sa reusiti.

### Ce faceti atunci cand...

- ... Ati selectat functia gresita? Apasati ESC si selectati functia corecta.
- ... Ati facut o greseala?
   Apasati ESC pentru anulare (de mai multe ori daca este necesar).
   Sectivitario (S. Analama)

Faceti clic pe 🥱 Anulare.

- ... Ati sters din greseala un element? Daca functia X Stergere este inca activa, apasati de doua ori pe butonul din dreapta al mouse-ului. Daca nu este activa nici o functie, faceti clic pe Anulare.
- ... Ati deschis din greseala o alta fereastra de dialog sau ati introdus valori incorecte? Faceti clic pe Abandon.

### Ce faceti daca...

- ... spatiul de lucru este gol, insa sunteti sigur ca desenul contine elemente?
  - Faceti clic pe 🔀 Regenerare tot ecranul(in chenarul ferestrei de lucru).
  - Faceti clic pe 😟 Plan.
- ... spatiul de lucru este impartit in mai multe ferestre? In meniul Ferestre alegeti optiunea 1 fereastra.
- ... anumite tipuri de elemente cum ar fi textul sau hasurile nu apar in spatiul de lucru?
   Faceti clic pe Reprezentare pe ecran (bara de instrumente Standard) si verificati daca sunt sau nu selectate elementele respective.

**Sfat:** Verificati daca layer-ul corespunzator este setat sa fie vizibil.

# Obiective

#### Unitatea 1: Inceputul lucrului cu Allplan

• Primii pasi cu Allplan

#### Unitatea 2: Organizare proiect

- Crearea unei structuri de proiect
- Lucrul cu proiecte, desene, layere si mape
- Structura cladire
- Setarile importante de baza

#### Capitolul 3: Utilizare date non-native

• Import date Allplan

#### Unitatea 4: Plan Urbanism

- Plan de utilizare a terenului:
  - Import imagini geo referentiate ortofoto
  - Creare XRef
  - Utilizare simboluri din regulamente
  - Creare legende
  - Rapoarte urbanism
  - Previzualizare imprimare: continutul ecranului pe hartie
- Dezvoltarea planului:
  - Importare fisier desen
  - Copierea unui desen
  - Definirea utilizarii terenului
  - Crearea cladirilor
  - Verificari de umbre purtate
  - Planificare spatiu deschis in 2D si 3D
  - Modele de utilizare a terenului si rapoarte de urbanism



#### Unitatea 5: Asamblare si imprimare planuri

- Cerinte pentru imprimare
- Asamblarea planurilor
- Ferestre plan
- Imprimarea planurilor
- Planuri ca fisiere PDF

#### O nota despre import DXF

• Importarea unui fisier DXF

#### O nota despre modulul Imagini scanate

• Lucrul cu imagini scanate

# Unitatea 1: Organizare proiect - Urbanism

Structura proiectului - modul in care va organizati datele - este o parte esentiala a oricarui proiect al unei constructii. O structura logica si eficienta va permite sa localizati datele dorite, fara actiuni suplimentare de cautare. Este util sa alocati timp pentru planificarea structurii proiectului, chiar inaintea trasarii primei linii. Considerati timpul si efortul cheltuite ca o buna investitie - dupa aceasta, pe termen lung, veti resimti din plin beneficiile materializate in economie de timp si bani.

Abordarea flexibila propusa de Allplan permite utilizatorilor sa-si creeze propria structura specifica biroului, care apoi sa fie usor adaptata cerintelor concrete ale fiecarui proiect in parte. In acest capitol veti crea un proiect de urbanism si veti defini structura proiectului.

## Proiect - Desen - Layer - Mapa - Plan

Proiectul este o unitate organizationala. Pentru fiecare proiect de cladire este creat un *proiect* nou. In mod tehnic, un proiect este un director (pe calculator); metaforic vorbind este o locatie continand toate desenele. Un "proiect privat" nedenumit pentru exersare si testare este disponibil pentru fiecare utilizator.

Procesul curent de proiectare si creare a datelor are loc in *desene*. Acestea sunt echivalentul foilor de calc utilizate in proiectarea clasica. In termeni IT, un desen este un fisier salvat pe hard disk. Desenele pot fi utilizate pentru a da proiectului o structura. Componentele individuale - hotare, cladiri, drumuri si alei, zone verzi si asa mai departe - sunt desenate in desene separate care sunt suprapuse ca transparenta. Puteti afisa pana la 128 desene simultan. Un proiect poate contine pana la 9999 de desene.

Layerele trebuie intelese ca optiuni suplimentare pentru structurarea entitatilor in cadrul desenelor. Layerele pot fi setate ca vizibile sau invizibile pentru utilizator Administrarea layerelor controleaza drepturile de acces si definitiile setarilor de imprimare. Organizarea datelor utilizand layere are avantaje semnificative. De exemplu, aveti nevoie de mai putine desene. Oricum, cand vine vorba de cerinte de armare, ar trebui sa optati pentru structura desenului. Astfel puteti selecta layere de armare separate, ceea ce nu este posibil cu layere.

*Mapele* sunt unitati organizatorice importante in cadrul unui proiect. O mapa poate contine pana la 128 de desene. Puteti atasa orice desen unei mape, in oricare moment. In cadrul unui proiect pot fi create pana la 1000 de mape. Avantaje

- Desi un desen poate fi doar unul, el poate fi atribuit mai multor desene in acelasi timp (de exemplu: rastru, sistem axe).
- Cand treceti intr-o mapa diferita in timp ce lucrati, aveti imediat la dispozitie toate desenele asociate.
- O mapa poate fi inclusa integral intr-un plan de imprimare, cu o singura comanda.

Un *plan* este unitatea pe care o trimiteti la imprimanta. Spre deosebire de proiectare la planseta, scopul planului nu trebuie definit in avans. In general, pastrati planul de plotare (care implica aranjarea desenelor si/sau mapelor) pana cand ati terminat proiectarea. Fiecare proiect poate contine pana la 9.999 planuri.



## Structura cladire si Plan urbanism

In Allplan, puteti utiliza structura cladire pentru planurile proiectelor de constructii.

Structura de cladire este o noua forma de structurare, organizare si utilizare a datelor proiectului (= fisiere desen) in Allplan (ganditi-va la **B**uilding Information **M**odel). 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.

Exemplul unei structuri de cladire (luat din **Locuinta unifamiliala**, exemplu oferit de Allplan)

Deschidere proiect: desene din structura mape/cladire		$\langle   \rangle \rangle$	
	:		
Smuchura mape 🥵 Structura cladire			
Structura cladire	H inferior	H superior	Conversia structurii cladirii
A Project nou			Project nou
📕 1 Legenda, plan general			🖕 🔄 Vederi
2 Teren			
3 Amenajari exterioare			
4			
Locuinta	-3.850	8.500	Est
5			e Sectioni
6 Hom			Sectioni tongitudinale
			Sectioni Carai
Fundatie	-3.000	-3.150	Structura la rosu
10 Fundatii continue			Camere, finisaje
III III			Suprafete nete etaj
13			
15 Fundatie placa			
Subsol	-3.000	-0.400	
Parter	-0.200	2.400	
Etaj	2.600	5.200	
🖬 🐨 🐨 🖅 Mansarda	5.400	8.000	
🛓	-1.400	2.500	
Mapa activa: Structura cladire 1 desen(e) selectate			Inchidere

Desi proiectarea unei cladiri beneficiaza cel mai mult de utilizarea structurii cladire, puteti utiliza structura cladire si pentru urbanism. Un exemplu este avantajul pus la dispozitie de rapoarte.

**Nota:** Acest tutorial pas cu pas va ajuta sa invatati modul de lucru cu structura cladire.

# Proiect plan urbanism

### Crearea proiectului

In Allplan puteti lucra rapid si usor. Proiecte de la primul pas. Veti crea un proiect nou pentru fiecare proiect de constructie.

#### Pentru a crea un proiect

- 1 In meniul Fisier faceti clic pe 💷 Proiect nou, deschidere....
- 2 In fereastra de dialog **Proiect nou, deschidere**, faceti clic pe
- 3 In fereastra de dialog Proiect nou, deschidere Specificati numele proiectului, scrieti Plan Urbanism pentru numele proiectului si faceti clic pe Next.

Proiect Nou - Specificati r	umele proiectului	×
	Nume proiect: Allplan Pas cu Pas Urbanism	
	Proiect sablon:	
	<back next=""> Cancel Help</back>	

4 In urmatoarea fereastra de dialog, verificati daca toate casutele pentru cale sunt setate pe **Proiect**. Daca nu sunt, setatile corespunzator. Faceti clic pe **Next** pentru confirmarea setarilor. **Nota**: In acest tutorial veti lucra cu proiectul standard. Standardul de proiect, care reprezinta o copie a standardului de birou, se va aplica numai pentru proiectul curent. Avantajul este ca orice modificari facute asupra definitiilor de creioane sau tipuri de linii nu vor afecta standardul de birou ci se vor aplica numai pentru proiectul dumneavoastra. In consecinta, veti putea sa personalizati toate setarile dupa cum doriti, fara a modifica standardul de birou.

Proiect Nou - Setari Adition	ale			×
Proiect Nou - Setari Adition	ale Definire cale Definiti linii si creioane: Tip fonturi: Motive, hasuri, stiluri suprafete Cataloage de bare si plase: Structuri layer, stiluri linii, tipuri Atribute propuse: Simboluri urbanism: Atribuire proiect CAD-AVA: Coordonate distanta Distanta (m X; 0,0000	e: desene: Planuri dupa i Legatura Y: 0,0000	Proiect Proiect Proiect Proiect Proiect Proiect CAD-AVA "IN Z: 0.00	× • • • • • • • • • •
	Unghi proiect pentru reprezentare rotita plan: 0,0000			000
	< Back F	ìnish (	Cancel	Help

5 Nu este necesara o structura de proiect predefinita. Veti crea propria structura.

Clic pe Terminare sau Urmatorul.

**Nota:** Cand lucrati cu **Manager retea** intr-o retea, butonul **Terminare** nu este afisat pana cand nu apare ferastra de dialog care specifica proprietarul si utilizatorii autorizati.

V-ati intors la Allplan. Proiectul **Plan urbanism** si desenul numarul **1** sunt deschise.

### Crearea unei structuri de cladire

Pentru exercitiile din proiectul **Plan Urbanism**, veti crea propria structura cladire.

### Pentru crearea structurii unei cladiri

- Proiectul Plan Urbanism este deschis.
- 1 Faceti clic pe 🖽 Deschidere fisiere proiect (bara Standard).

Cum proiectul dumneavoastra nu are o structura cladire, puteti vizualiza urmatoarea fereastra de dialog.

2 Selectati optiunea **Creare structura cladire personalizata** in fereastra de dialog si faceti clic pe **OK** pentru a confirma.

Allplan		×
1	In proiectul actual nu exista nicio structura de cladire. Aveti urmatoarele posibilitati:	
Rulare	asistent structura de cladire	
Creare	structura de cladire personalizata	
🔵 Sa sele	ctati o structura predefinita de proiect	
🔵 Sa pre	uati o structura existenta dintr-un alt proiect	
🔵 Sa pre	uati mapele existente intr-o structura de cladire	
	OK Abandon Ajut	or

3 Fereastra de dialog **Deschidere proiect: desene din structura mape/cladire** se deschide si puteti vedea tab-ul **Structura cladire**.

Deoarece nu veti avea nevoie de **Structura mape** pentru acest proiect, puteti ascunde acest tab. Pentru acest lucru, faceti clic pe **initii** si dezactivati optiunea **Afisare permanenta structura mape**. Aceasta optiune se aplica doar pentru proiectul curent.

Definitii	×
Determinare automata marime desen	
Simboluri mici in structura arborescenta	
Simboluri mari in structura arborescenta	
Structura mape	-
Activare QuickInfo in lista desene	
Afisare permanenta structura mape	
Structura dadire si planuri	-
Afisare nume planuri in Quickinfo	
Afisare elemente continute in plan in Quickinfo	
Loc salvare template-uri pentru fisiere favorit	-
Subdirectoare pentru fiecare utilizator	
<ul> <li>Subdirectoare comune pentru toti utilizatorii</li> </ul>	
OK Abandon	

4 Allplan a atribuit automat desenele de ka 1 la 10 proiectului Allplan Pas cu Pas Urbanism. Cum desenele sunt necesare in alta parte, veti sterge aceasta atribuire automata.

Selectati desenele, deschideti meniul contextual si faceti clic **Disociere atribuire desene**.

Deschidere proiect: desene din structura mape/cladire	_ = ×
	\$=> %% #
Structura dadire	Structura dadire 🗹 🗹 Obiecte derivate
Structura cladire	H inferior H superior Conversia structurii cladirii
	■ Alphar Pas cu Pas Urbanism 2
	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·
Mapa activa: Structura cladire 1 desen(e) selectate	Inchidere

- 5 Faceti clic pe pe **Yes** pentru a confirma.
- 6 Deschideti meniul contextual al proiectului Allplan Pas cu Pas Urbanism, selectati E Introducere nivel structura apoi Nivel oarecare structura.

Deschidere proiect: desene din structura mape/cladire			_ = ×
	<b>\$</b>	\$= <i>\</i>	12 12 12 12
Structura dadire	Structura cladire 🗹	Objecte derivate	
Structura cladire	H inferior H superior	Conversia structurii cladirii	
Alpian Pas cu Pas Ur Charace favorita Charace favorita Cautare completa Cautare CAD-TAI pentru Rapoarte Cautare CAD-TAI pentru Rapoarte	II Zona imobiliara     G Structura     Codiri     Codiri     Codiri     Rej intermediar     Nivel parecare structura	Alphan Pes cur Des Urbanism	
Mapa activa: Structura cladire 1 desen(e) selectate			Inchidere

7 Deschideti meniul contextual prin clic cu butonul dreapta pe Niveluri oarecare structura, apoi selectati din nou troducere nivel structura si Nivel oarecare structura.

Deschidere proiect: desene din s	structura mape/cladire				- = *
	****	-		# % <	20
Structura cladire		Stru	uctura cladire 🗹	✓ ✓ Objecte derivate	
Structura cladre	am re structural Actualizare desene cu cote Attibuire cote Attibuire desene Afisati desenele selectate Stergere Redenumire Copiere Decupare Introducere sub introducere in spatele	Hintenor	H superior - a r r tructura	Image: Conversion structure Loddrin       Image: Conversion structure Loddrin </td <td></td>	
Mapa activa: Structura cladire	1 desen(e) selectate				nidere

8 Repetati pasul inca o data.

9 Pentru denumirea nivelelor de structura, deschideti meniul nivelului relevant si faceti clic pe **Redenumire**.

e							
Deschidere proiect: desene din structura	mape/cladire						*
\$=&% <b>%</b>	2 10 20 20	<b>\$</b>					20
Structura dadire		St	ructura cladire 🗹	<ul> <li>Objecte derivate</li> </ul>			
Structura cladire		H inferior	H superior	Conversia structurii cladirii			
Alplan Pas cu Pas Urbanism     Alplan Pas cu Pas Urbanism     Volutio arecare structur     Orbanism     Orbanism	a structura e structura e str Actualizare de Attribuire cote e Attribuire cote e Attribuire dos Attribuire dos Attribuire dos Attribuire dos Stergere Redenumire Copiere Decupare Introducere in	sene cu cote vei structura → le selectate spatele		GIII Alpian Pas cu Pas Urbani Giu Vederi Giu Sectuni Giu Sectuni Giù Rapoarte	im		
Mana activa: Structura cladiro 1 deceni	a) calactata					lack	idom
mopo activa. Structura claune il deseni	c) sciectate					Incr	.:

10 Redenumiti nivelurile de structura dupa cum urmeaza:

- Planuri de baza
- Plan general 1:5000
- Plan zonal 1:1000

Deschidere proiect: desene din structura mape/cladire			- = ×
*=~* <b>% % %</b>	<b>\$</b>		\$=? 12 12 12 12 12 12 12 12 12 12 12 12 12
Structura dadire	:	Structura cladire 🗹	✔ Obiecte derivate
Structura cladire	H inferior	H superior	Conversia structurii cladirii
Allplan Pas cu Pas Urbanism			Allplan Pas cu Pas Urbanism
Hanuri de baza	-	-	Vedeni
Plan zonal - 1:1000	-	-	□

11 Urmatorul pas este atribuirea unor desene acestor niveluri de structura.

Incepeti cu nivelul de structura **Planuri de baza**. Deschideti meniul contextual si selectati **Atribuire desene** 

Se va deschide o fereastra de dialog. Introduceti de la **10** pana la **15** si clic **OK**.

Atribuire desene		×
Ce numar desen?		
10-15		
Lista selectie	OK Abandon	

12 Utilizati aceeasi metoda pentru atribuirea desenelor de la **100** pana la **105** nivelului de structura **Plan general - 1:5000**, apoi desenele de la **200** pana la **210** nilvelului de structura **Plan zonal - 1:1000**.

Acum structura planului ar trebui sa arate asa:

Deschidere proiect: desene din structura mape/cladire			_ = ×
	<b>\$</b>		
Structura cladire		Structura cladire 🗹	V Obiecte derivate
Structura cladire	H inferior	H superior	Conversia structurii cladirii
Allplan Pas cu Pas Urbanism			Allplan Pas cu Pas Urbanism
Planuri de baza		-	Vederi
10			Sectiuni
11			Rapoarte
12			
13			
14			
15			
▼ Plan general - 1:5000	-	-	
100			
102			
102			
104			
105			
▼	-	-	
200			
201			
202			
203			
204			
205			
206			
207			
200			
209			
test test had 210			
Mapa activa: Structura cladire 1 desen(e) selectate			Inchidere

13 Dublu-clic pe desenul numarul **10** cu butonul din stanga al mouse-ului, pentru a face desenul **10** activ si pentru a le inchide pe toate celelalte.

Sunteti din nou in proiectul **Allplan Pas cu Pas Urbanism** si desenul cu numarul **10** este deschis.

### Statut desen

Cu ajutorul statutului desenelor, definti desenul in care introduceti datele si ce desene sunt vizibile si/sau care pot fi modificate. Imaginea de mai jos exemplifica diferite statute ale desenelor. Tabelul de mai jos va ofera explicatiile necesare.

⊾	1
⊾ 🗋	2
	3
⊾	4
	5
00	6
<b>≧</b>	7
<b>≧</b>	8
≥ ⊘	9

Numar	Statut desen	Comentariu
1	Activ	Desenul activ este cel in care se deseneaza. Trebuie sa existe intot- deauna 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 (indi- ferent daca acestea sunt active, active in fundal, si/sau pasive).
3	Pasiv	Elementele din desenele deschise in mod "pasiv" sunt vizibile, dar nu pot fi modificate. Puteti seta programul sa utilizeze aceeasi culoare pentru toate elementele aflate in desenele pasive. Pentru a face asta, selectati functia <b>Optiuni</b> , faceti clic pe <b>Interfata desktop</b> si des- chideti pagina <b>Afisare</b> . Nu puteti deschide desene goale in modul pa- siv.
4	Neselectat	Elementele din desenele inactive nu sunt vizibile.
5	Gol	Fisierele desen goale nu au pictograma cu tip de date.
6	Atribuire tempora- ra	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
		Optiuni, pagina Interfata desktop, puteti configura programul sa va informeze despre modificarile aparute in desenele pasive.

28		Proiect plan urbanism	Allplan 2015
9	Update blocat	Utilizand meniul contextual, puteti preveni a in care generati vederi si sectiuni pentru obi turii cladirii. Nu puteti actualiza rezultatul pa dorit. Dar puteti crea o vedere sau o sectiun desen dupa o confirmare prompta.	ctualizarea fisierelor desen ectele din conversia struc- na nu deblocati desenul e noua intr-un astfel de

## . . .

# Definitii de baza pentru exercitii

Configuratia de palete este setarea implicita (meniul **Vedere - Configuratie standard**, **Configuratie palete**). Nu modficati aceasta setare.

### Optiuni

Functia **X** Optiuni (bara cu instrumente Standard) va pune la dispozitie setarile potrivite - de la setarile de birou pana la planificarea proiectului. Puteti defini setari generale, sau puteti defini setari pentru fiecare modul in parte. Valorile definite in setari afecteaza maniera in care v-a functiona fiecare modul. Valorile sunt aranjate in grupuri logice. In acest fel, puteti configura programul pentru ce aveti nevoie. Sectiunea care urmeaza va arata cum sa faceti cateva setari importante. In primul rand veti modifica unitatea de lungime.

Aceste setari va scutesc de efortul de a converti unitatile de masura - tot ce aveti de facut este sa selectati unitatea de masura necesara. Pentru primul exercitiu selectati  $\mathbf{m}$  (metrul) ca unitate de masura.

Allplan va pune la dispozitie diferite unitati de masurare si diferite unghiuri.

#### Pentru setarea unitatii de lungime

- 1 Faceti clic pe X Optiuni (bara de instrumente Standard).
- 2 Selectati pagina Interfata desktop in fereastra de dialog Optiuni.

**Sfat:** Metodele internationale de creare a planurilor devin o floare la ureche cu Allplan: puteti introduce valori in picioare sau inch.

# 3 Deschideti lista **Unitate pentru lungimi** si selectati unitatea de masura **m**.

ptiuni		
Interfata desktop	General	
Afisare	limbai	Romana
Mouse si cursoare	Linbaj	
Activare	Unitate pentru lungimi	
Modificare directa obiect	Format fractie la introducerea de Zoll/Picior	mm
Punct snap	Presidio acetto introduceron in Zell/Dision	cm
Indicare directie	Precizie pentru introducerea in Zoli/Picior	dm
Animatie	Punct in zecimal ca si caracter de control 🚺	m
Culoare linii	Introducere unabi in	km
Import si export		Zoll
Cataloage	Introducere panta ca	Picior si Inch
Macro-uri si simboluri	Distanta minima intre puncte	Picior
Planuri	Afore consisted alonget is polate	in eluciu eu elublu elieb etereza
Elemente si arhitectura	Afisare proprietati element in paleta	Inclusiv cu dublu click stanga
Camere	Afisare secventa 🛐	Secvente predefinite
Armare	Lucrul cu coordonate mari	optimizare
Reprezentare		optimizate
Format	Salvare/Incarcare	
Descriere	Copie de rezerva a desenelor	🗹 creare
Vederi asociative	Deenee ei elemuni	
Reprezentare	Desene si pianuri 🔝	Saivare automata
Descriere	Salvare la fiecare	2 min
Vederi si sectiuni	Directoare pentru salvare	Definire cale
Geo	Directorie penta barare	
Text		
Linie cota		
Plan pozitie		
Rapoarte si calcul de cantitati		
Planuri		
		OK Abandon

Nu inchideti fereastra de dialog **Optiuni**; in urmatorul pas o veti folosi pentru verificarea inaltimii planurilor standard.

**Sfat:** Alternativ, puteti seta unitatile de masura in bara de statut. Clic in casuta de langa **Lungime:** si selectati **m** pentru acest exercitiu.
Acest proiect de exercitiu contine o structura cladire fara un model de plan (modelele plan sunt utilizate pentru cladirile cu multe etaje). In momentul in care deschideti pentru prima data un desen gol, inaltimea planurilor standard este luata din setarile specificate in optiunile pentru **Planuri**.

Acum veti seta inaltimea planurilor standard in asa fel incat elementele asociate cu aceste planuri sa fie in concordanta cu cladirile.

#### Pentru a seta planurile de referinta standard

- S Fereastra de dialog **Optiuni** este inca deschisa.
- 1 Selectati pagina **Planuri** in fereastra de dialog **Optiuni**.

 2 Setati urmatoarele valori pentru Planurile standard: Cota plan inferior 0,0 m Cota plan superior 2,5 m

Optiuni		×
Interfata desktop	Planuri standard	
Afisare	Cataliatan / Catalanan 🔳	2 5000
Mouse si cursoare	Cota inter. / Cota super.	0.0000 m 2.5000 m
Activare	Reprezentare 3D 🚺	in elevatie si vedere izometrica
Modificare directa obiect	Creion, Linie, Culoare	0.18 - • 10 • 122 - •
Punct snap	Summer	
Indicare directie	Supraraca	
Animatie	Planuri acoperis, planuri libere	
Culoare linii	Handrideopens, planar libere	
Import si export	Reprezentare 3D	in elevatie si vedere izometrica
Cataloage	Imprimare	Imprimabil
Macro-uri si simboluri	Implicit	proprietati format fixe
Planuri	implicit	
Elemente si arhitectura	Creion, Linie, Culoare	
Camere	Layer	STANDARD
Armare	Suprafata	
Format		
Descripto		
Vadari asosiativo		
Representare		
Descriere		
Vederi si sertiuni		
Geo		
Tevt		
Linie cota		
Plan poziție		
Rapparte și calcul de cantitați		
Planuri		
8		
		OK Abandon

3 Faceti clic pe **OK** pentru a confirma setarile.

#### Scara

Sfat: Mai tarziu puteti modifica inaltimea planurilor standard, folosind functia Listare planuri standard (paleta Functiuni familia Arhitectura modulul Acoperisuri, planuri, sectiuni - zona Creare). Inainte de a incepe lucrul, ar trebui sa setati si scara de referinta. Puteti alege din valorile puse la dispozitie de program, sau sa introduceti valoarea dorita.

#### Pentru setarea scarii de referinta

- Proiectul Plan urbanism este deschis, iar desenul 10 este activ.
- 1 In meniul Vedere, faceti clic pe 🚞 Scara de referinta.

Scara	×
	순 A X
1.00	
5.00	
10.00	
20.00	
25.00	
50.00	
100.00	
200.00	
500.00	
1000.00	
2000.00	
5000.00	
10000.00	
25000.00	
	OK Abandon

2 Clic pe 1:1000 in fereastra de dialog Scara.

**Sfat:** Puteti seta scara curenta si in bara cu instrumente aflata in partea de jos a ecranului.

Puteti verifica si modifica scara de referinta in orice moment, in bara de statut.

Ferestre de dialog definite de utilizator

In **Allplan**, puteti introduce orice valoare aditionala valorilor prezentate in ferestrele de dialog definite de utilizator.

Aceasta este setarea standard: Introduceti valoarea de la tastatura si apasati ENTER. Valoarea introdusa este utilizata si adaugata selectiei.

A Clic pe aceasta pictograma si introduceti o valoare cu ajutorul tastaturii (apasati ENTER pentru confirmare) pentru a utiliza aceasta valoare; oricum, nu este adaugata listei. In plus, puteti gasi valori.

Selectati o valoare si stergeti-o facand clic pe aceasta pictograma. Puteti sterge doar valorile pe care le-ati introdus.

#### Culoare/asociere creion

Culoare/asociere creion este controlata de optiunea **Culoare dupa creion** din **Reprezentare pe ecran** (bara cu instrumente **Standard**). **Culoare dupa creion**: se refera la culoarea folosita pentru a afisa un element pe ecran este asociata cu grosimea creionului (si depinde de ea) folosit la desenarea elementului in cauza. Elementele desenate cu un anumit creion (sau grosime de creion) sunt intotdeauna afisate pe ecran in aceeasi culoare, indiferent de culorile atribuite elementelor individuale. Puteti specifica ce culoare reprezinta un anumit creion in **Definitii** (meniul **Extras**).

Cum nu aveti nevoie de optiunea **Culoare dupa creion** de-a lungul acestui tutorial pas cu pas, puteti sa-l inchideti din lista cu optiuni.

#### Pentru debifarea optiunii "Culoare dupa creion"

1 In meniul Vedere, faceti clic pe 🙋 Reprezentare pe ecran.

2 Verificati daca optiunea **Culoare dupa creion** nu este selectata.



3 Faceti clic pe **OK** pentru a inchide ferastra de dialog **Repre**zentare pe ecran.

## Utilizare date non-native

Planurile de urbanism contin de obicei desene si planuri in format de date - fisiere DXF, fisiere DWG, expertize, desene scanate, sau date de la partenerii implicati care lucreaza cu Allplan.

Allplan va pune la dispozitie o varietate mare de formate pentru importarea datelor.

Acest ghid pas cu pas va arata cum sa importati date si sa le folositi ca baze pentru planul de urbanism. Veti invata despre diferite optiuni:

- Importarea unui fisier TIFF cu ajutorul functiei Suprafata pixel
- Importarea unui fisier cu resurse
- Importarea unui fisier DXF
- Importarea unui fisier scanat utilizand functiunile din modulul Imagini Scanate

In exercitiul care urmeaza veti utiliza primele doua optiuni. Abaterea in capitolele despre import DXF si modulul Imagini scanate au in vedere celelalte doua optiuni.

### Import date Allplan

In timpul operarii sistemului si asocierii formatului de date, tipurile nepotrivite de date nu sunt modificate automat. Asa ca este necesar sa le modificati pentru uzul cu alt sistem CAD. Acest lucru se realizeaza prin mijloace din interfete. Daca toti partenerii proiectului lucreaza cu Allplan, efortul pentru schimbarea datelor este redus la minim.

Cu toate acestea, ar trebui sa le cereti partenerilor dumneavoastra sa va puna la dispozitie urmatoarele informatii:

- Sistemul de operare
- Versiunea utilizata
- Modul de salvare pentru proiecte si/sau desene
- Metodele utilizate pentru salvarea datelor
- Programul de comprimare date folosit

#### **Comprimare date**

Un program de comprimare date este foarte des folosit in vederea transferului unui volum mare de date. Datele comprimate de acest program trebuiesc decomprimate inainte sau in timpul importului.

Fisierelor comprimate li se atribuie o extensie cand sunt salvate.

#### Date de instruire

Fisierul SbS Urban Planning.zip include urmatoarele date comprimate:

- Fisierul DXF d.diigraus.9706.bgr.dxf
- Plan ortofoto geo-referentiat ca fisier TIFF
- Fisierele TFW ce sunt necesare pentru ortofoto
- Fisier date desen

#### Descarcare date instruire de pe Internet

Find client Serviceplus, puteti descarca fisierul SbS Urban Planning.zip de pe Allplan Connect, portalul international pentru service Allplan.

Mergeti la connect.allplan.com

• Utilizati codul de client si adresa de e-mail pentru a va inregistra. Inregistrarea este gratuita, nu sunt impuse conditii.

Intregul proces dureaza doar cateva minute.

- Pentru importarea datelor acestul tutorial pas cu pas de pe Allplan Connect, deschideti zona Instruire, selectati Documentatie asi alegeti categoria Pas cu pas.
- In plus fata de datele pregatire, ultima versiune a acestui document este pusa la dispozitia dumneavoastra si ca fisier PDF.
- Salvati fisierul SbS Urban Planning.zip in orice director din calculatorul dumneavoastra.
- Extrageti toate datele in orice director, C:\Instruire Allplan, de exemplu.

**Nota:** Serviceplus are acces la o varietate de tutoriale pas cu pas in zona **Instruire** a site-ului Allplan Connect. In mod normal este nevoie de 1-2 zile lucratoare pentru a avea acces la aceasta zona restrictionata pentru a descarca documentele. Retineti totusi ca aceste servicii sunt disponibile numai pentru clientii cu Service-plus.

Informatii generale despre Serviceplus gasiti la http://www.connect.allplan.com

# Unitatea 2: Plan Urbanism

Inainte de a incepe primul exercitiu, care implica crearea unui plan general, aceasta sectiune va prezinta cateva informatii generale despre modulul **Urbanism**.

Modulul **Urbanism** va pune la dispozitie tot ce aveti nevoie ca sa duceti la bun sfarsit proiectul dumneavoastra - pornind de la integrare, simboluri de regulament pentru crearea planurilor generale pana la cladirile pentru planurile zonale, descrieri si rapoarte pentru analize.

### Obiective

In acest capitol veti crea planul general al unui mic orasel si planul zonal care include spatiul liber al unei zone in plina dezvoltare.



Exemplu de plan general



Exemplu de plan zonal cu spatiu public

Veti parcurge impreuna cu noi aceste exercitii, pas cu pas. Veti invata despre functiile de baza din modulul **Urbanism** - pornind de la integrare, simboluri regulamente, pana la cladiri, descrieri si rapoarte.

### Plan General

In acest exercitiu veti crea un plan general avand la baza o imagine georeferentiata ortofoto a micului orasel. Primul pas implica importarea acestei fotografii in Allplan. In modulul **Urbanism**, functia **Planuri dupa regulament** va ajuta cu imaginea grafica a planurilor, iar functia **Legende simboluri** va ajuta sa creati legende in cel mai scurt timp posibil.

#### Pasul 1 - importarea imaginii georeferentiate ortofoto

Sfat: Nu este neaparat ca importarea coordonatele cerute pentru imaginea geo-referentiata sa se faca in format fisier TFW. Pot fi incluse si ca metadate in fisierul Geo format TIFF. In ambele cazuri, informatia geometrica este analizata cand datele sunt importate in Allplan utilizand

Suprafata pixel.

Veti crea planul zonal avand la baza imaginea georeferentiata ortofoto, care este disponibila ca fisier TIFF cu un fisier asociat format TFW. Cel din urma contine informatii aditionale geodezice pentru pozitia si marimea imaginii. Ati copiat deja aceste doua fisiere intr-un director in calculatorul dumneavoastra. In continuare veti folosi functia **Suprafata pixel** pentru importul fisierului TIFF in **Allplan**. Cand selectati o imagine geodezica utilizand functia **Suprafata pixel**, puteti folosi scara si punctul de introducere ale acestei imagini. In acest caz, Allplan nu va mai cere punctul de introducere.

**Nota**: Datele geodezice din fisierul TFW **nu** au la baza date reale. Acest fisier, care a fost creat cu scopul exercitiului ce urmeaza sa il parcurgeti, contine date imaginare.

#### Pentru adaugarea fisierului TIFF in Allplan

- Allplan este deschis, iar desenul 10 este activ.
- 1 In meniul Introducere, clic pe 🖾 Suprafata pixel.

2 Faceti clic pe ... in fereastra de dialog **Suprafata pixel**.

Suprafata pixel	×
Imagine pixel	
Imagine pixel:	
Marime imagine (j	Repetare 🕅
Transparenta	Previzualizare
Transparenta in %: 0	
Ascundere pixeli	
Culoar	
Toleranta: 0	
Deformare	
<ul> <li>Marimea in Metri</li> </ul>	D000000000
Marime ca poligon	1 x 1 Metri
X/Y constant	Mutare
In X: 1	In X: 0
In Y: 1	In Y: 0
Param. generali	Punct de plecare
Unghi: 🖉 0 📫	In poligon stanga jos
Directie	Punct oarecare
P 🖆 💣	OK Abandon

- 3 Se va deschide o alta fereastra de dialog. Deschideti directorul cu datele pentru exercitiu.
- 4 Selectati fisierul FNP.tif si faceti clic pe **Open**.

Den Open					×
Look in: 🔜 Allplan Pas cu	ı Pas Urbanism	• 🧿 🥬 📁	•		
Birou	4				
					00000
Proiect FNP.TIF					100000
Documents					Activare previzualizare
					Informatii imagine:
					Latime: 0
This PC					Inaltime: 0
					Biti per pixel: 0 Rezolutie: 0 dpi
					Comprimare:
Network					Tip fisier:
					Pagina nr: 1
File name:	FNP.TIF		-	Open	
Files of type:	ALL Bitmap Formats + HDR		-	Cancel	

5 Confirmati intrebarea cu Yes.



6 Fisierul TIFF este salvat automat in fisierul desen al proiectului.

In plus, programul va intreaba daca doriti sa salvati fisierul in directorul desenului sau in standardul de birou. Acesta lucru nu este necesar. Faceti clic pe **Nu**.

Allplan	*
	Doriti sa adaugati noua textura si in Birou (Std\Design)?
	Yes No

- 7 In marginea ecranului, faceti clic pe 🔀 Regenerare tot ecranul sau apasati F5.
- 8 Utilizati functia Assuratori segmente (bara cu functii Standard) pentru a masura o distanta a lungimii cunoscute si comparati-o cu lungimea reala. In acest exemplu, puteti folosi scara afisata in coltul din dreapta de jos al suprafetei pixel.
- 9 Verificati coordonatele selectand functia Assuratori coordonate (bara cu instrumente Standard) si faceti clic pe coltul din stanga de sus al suprafetei pixel.

**Nota**: Coordonatele din acest fisier **nu** au la baza coordonate reale. Acest fisier, care a fost creat cu scopul exercitiului ce urmeaza sa il parcurgeti, contine date imaginare.

**Nota**: In Germania, coordonatele sunt definite ca fiind coordonate Gauss-Krüger sau coordonate UTM. De aceea, suprafetele pixel

sunt destul de des departe de coordonatele originii. Asa ca puteti proceda in doua moduri:

**Caz A**: Daca doriti sa continuati lucrul cu aceste date, sunteti sfatuit sa selectati optiunea **Lucrul cu coordonate mari - optimizare**. Programul optimizeaza intern coordonatele elementelor si restaureaza valorile originale de fiecare data cand faceti vreo modificare, spre exemplu cand salvati desenele.

Faceti clic pe X Optiuni (bara de instrumente Standard). Selectati optiunea Lucrul cu coordonate mari - optimizare in zona General din pagina Interfata desktop.

Pentru mai multe informatii consultati capitolul intitulat "O nota despre import DXF (la pagina 143)" sau consultati ajutorul Allplan si cititi capitolul intitulat "Import fisiere coordonate mari".

otiuni		
Interfata desktop	P General	
Afisare	Limbai	Romana
Mouse si cursoare		
Activare	Unitate pentru lungimi	•
Modificare directa obiect	Format fractie la introducerea de Zoll/Picior	Fractie sau zecimal
Punct snap	Precizie pentru introducerea in Zoll/Picior	×/4 -
Indicare directie		
Animatie	Punct in zecimal ca si caracter de control	utilizare
Culoare linii	Introducere unghi in	deg 🔹
Import si export	Introducere panta ca	Unghi
Cataloage Maara uui si simbaluui		
Macro-uri si simboluri	Distanta minima intre puncte	0.010 mm
Planuri Elemente si arbitestura	Afisare proprietati element in paleta 📘	🔲 inclusiv cu dublu click stanga
Camera	Afisare serventa	Secvente predefinite
Armare		
Reprezentare	Lucrul cu coordonate mari	M optimizare
Format	Salvare/Incarcare	
Descriere	Conie de rezerva a desenelor	✓ creare
Vederi asociative		
Reprezentare	Desene si planuri 🔟	🗹 salvare automata
Descriere	Salvare la fiecare	2 min
Vederi si sectiuni	Directoare pentru salvare	Definire cale
Geo		
Text		
Linie cota		
Plan pozitie		
Rapoarte si calcul de cantitati		
Planuri		
1		
		OK Abandon



In acest caz, veti folosi a doua solutie (caz B).

#### Pasul 2 - XRef

Puteti plasa un document ca un XRef intr-un alt document de cate ori doriti. In acest fel, nu sunteti nevoiti 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.

Puteti plasa un XRef ca un XRef normal sau ca un XRef extins. Informatii detaliate gasiti in ajutor Allplan. Referitor la capitolul "Comparatii intre XRef normal si XRef extins".

Marimea XRef-ului se potriveste elementelor din document. Daca dimensiunea lui se va schimba puteti folosi optiunea **Actualizare toate XRef**, din meniul contextual, pentru actualizarea dimensiunii. Daca doriti, mai tarziu puteti decupa un XRef. Nu puteti face asta in timp ce il plasati.

Utilizand Reprezentare pe ecran (meniul Vedere), puteti specifica daca XRef-ul si marginile XRef-ului sunt sau nu afisate. Indiferent de aceste setari, Detectie suprafata va lua intotdeauna in calcul marginile XRef-ului. Pentru a evita acest lucru, plasati XRef-ul relevant intr-un layer separat si ascundeti acest layer. Elementele din XRef-ul extins sunt intotdeauna luate in calcul.

#### Pentru plasarea unui XRef intr-un fisier

- Allplan este deschis, iar desenul 10 este activ.
- 1 Datele importate in ultimul pas in desenul nr. **10** sunt necesare pentru planul general. Mutati suprafata pixel in fundal. Deschideti meniul contextual al suprafetei pixel, facand clic pe ea cu butonul din dreapta al mouse-ului.





**Nota**: Utilizand **X Optiuni** (bara cu instrumente **Standard**) - pagina **Interfata desktop**, puteti personaliza sau inchide valorile standard care controleaza **secventa** in care elementele sunt create si afisate in Allplan.

In pagina Interfata desktop, faceti clic pe butonul **Secvente predefinite** si introduceti valori pentru diferite elemente.

3 Faceti clic pe **Deschidere fisiere proiect** (bara Standard). Denumiti desenul cu nr. **10 Import : Plan georeferentiat**. Pentru a face acest lucru, faceti clic pe desenul nr. **10** cu butonul din drepta al mouse-ului si selectati **Redenumire** in meniul contextual.

Acum puteti introduce denumirea.

Deschidere proiect: desene din structura mape/cladire – 🗖 🕷						
\$= <i>P</i> \$ <b>% %</b>				2		
Structura dadire	Stru	uctura cladire 🗹	✓ Obiecte derivate			
Structura cladire	H inferior	H superior	Conversia structurii cladirii			
🔳 🍘 Allplan Pas cu Pas Urbanism			📄 🍘 Allplan Pas cu Pas U	rbanism		
🔻 🔳 🖅 Planuri de baza	-	-	📄 🙀 Vederi			
🕒 📄 10 Import: Plan geor	refentiat -	-	📄 🙀 Sectiuni			
11	Actualizare desene cu cote	1	📄 💼 Rapoarte			
12	Atribuire cote					
13	Actualizara dacan					
14						
15	activ					
Plan general - 1.5000     Plan zonal 1:1000	activ in fundal	-				
	pasiv paselectionat					
	Disociere atribuire desene					
	Stergere continut desene					
	Redenumire					
	Copiere					
	Decupare					
	Proprietati	1				
			4			
Mapa activa: Structura cladire 1 desen(e) selec	tate		Inch	idere:		

- 4 Deschideti nivelul structural **Plan general 1:5000** facand dublu clic pe el cu butonul din stanga al mouse-ului.
- 5 Denumiti desenul cu nr. 100 Plan general XREF.
- 6 Dublu clic pe desenul nr. **100** cu butonul din stanga al mouse-ului. Aceasta actiune deschide desenul cu nr. 100 si inchide desenul cu nr.**10**.
- 7 Inainte de a insera XRef, setati scara la 1:5000 (bara de statut). Verificati daca unitatea curenta de lungime este setata pe m.
- 8 In meniul Introducere, clic pe 📟 XRef.

9 Se deschide bara de context Asezare XRef. Allplan a selectat automat desenul cu nr. 10. Setati parametri asa cum arata in imagine.

Asezare XRef						×
	Desen-Nr.	10	Scara 1:	1	Tip repartitie	nomal
	Asezare	oarecare	Unghi de rotati	0.000		

10 Ca sa puteti lucra cu coordonate mai mici, ar trebui sa plasati XRef aproape de punctul global. Acest lucru mareste si viteza de calcul.

Pentru a face acest lucru, clic pe  $\stackrel{\frown}{\longrightarrow}$  Punct global in linia de dialog si setati coordonatele globale la  $\stackrel{\checkmark}{\longrightarrow}$  X,  $\stackrel{\checkmark}{\longrightarrow}$  Y,  $\stackrel{\checkmark}{\longrightarrow}$  Z = 0.

<XRef> Pozitionare, elem de referinta 🗴 0.000 文 0.000 スロ 🗘 & 🛆 🖉 中山にt global (Alt+G)

11 Apasati ENTER pentru confirmare.

**Nota**: Toate introducerile urmatoare de puncte se fac in coordonate globale pana cand comutati inapoi pe coordonate relative (delta) facand clic pe Punct delta in linia de dialog.

- 12 Clic pe Å Punct delta in linia de dialog.
- 13 Apasati tasta ESC pentru a incheia plasarea XRef.
- 14 Verificati coordonatele din partea de jos a coltului din stanga facand clic pe Masuratori coordonate (bara cu instrumente Standard): X, Y si Z coordonate = 0.

Nota: Pentru a afisa si imprima o suprafata pixel la cea mai mare rezolutie posibila, puteti selecta optiunea **Suprafata pi**xel-reprezentare rezolutie mare in zona **Reprezentare** in pagina **Afisare** (**Coptiuni** - bara cu instrumente **Standard**). Aceasta optiune nu schimba imaginea.

#### Utilizare planuri dupa regulament

Inainte de a incepe crearea planului general, aceasta sectiune va prezinta cateva informatii generale despre functia **Planuri dupa** 

#### regulament.

Puteti utiliza functia Planuri dupa regulament (paleta Functiuni - familia Geo - modulul Urbanism - zona Creare) pentru a desena suprafete in acord cu tipul de utilizare al terenului, cladiri si restrictii ale cladirilor, suprafete verzi si asa mai departe. Va rog sa retineti faptul ca aceasta functie are la baza regulamente ale Germaniei. Pentru a schimba planurile de regulament in limba romana, consultati sectiunea "O nota despre planificarea utilizarii terenului la nivel internatonal". Este o idee buna sa folositi un desen separat pentru plan.

Puteti gasi simbolurile pentru regulamente in catalogul de simboluri cu acelasi nume. Catalogul va pune la dispozitie diferite simboluri pentru o prezentare in alb si negru sau color.

Nota: Pentru afisarea planului zonal in culori, comutati pe inchis optiunea Culoare dupa creion din 2 Reprezentare pe ecran (meniul Vedere).

In termeni CAD, exista patru tipuri de simboluri, care difera in parametri si in modul in care sunt introdusi si descrisi (exceptand diferentele de nivel).

#### Suprafete simboluri regulament

au parametri generali (text personalizat, atribute predefinite, factor, inaltime) si parametri specifici (pentru analize utilizand rapoarte si legende). Puteti introduce marginea exterioara ca o polilinie inchisa sau puteti utiliza functia automata detectie suprafata.

#### • Linii simboluri regulament

au aceeasi parametri generali ca si suprafetele. Puteti introduce geometria ca o polilinie sau printr-un clic pe un element sau un element compus (ex. un spline ca o linie ce marcheaza un drum).

- Obiecte simboluri regulament
   pot avea atribute predefinite. Puteti redimensiona sau roti
  - simbolurile obiect cand le plasati in desen.
- Taluz simboluri regulament nu au parametri si atribute. Puteti introduce pante in aceeasi modalitate ca in modulul Modul extins constructii.

**Sfat:** Schimbarea se face fara probleme: puteti modifica simbolurile in orice moment.

(vedeti sectiunea "O nota despre planificarea utilizarii terenului la nivel international").

#### Pasul 3 - plan general in acord cu PlanzV1

Urmatorul pas este marcarea suprafetelor micului oras, in acord cu tipul de utilizare a terenului. In modulul **Urbanism**, puteti crea planuri generale in acord cu PlanzV1.

Pentru crearea unui plan zonal in acord cu PlanzV1

- 1 Selectati modulul **Urbanism** (familia **Geo**).
- 2 Faceti clic pe Deschidere fisiere proiect (bara Standard).
- 3 Denumiti desenul cu nr. **101 Plan general Zonficare functionala**.

Sfat: Inainte de a utiliza functia Planuri dupa regulament, ar trebui sa comutati pe inchis Culoare dupa creion in Reprezentare pe ecran (bara cu instrumente Standard).

4 Faceti desenul **101** activ si setati desenul **100** pasiv.

Deschidere proiect: desene din structura mape/cladire		- = *
\$=P\$ <b>2</b> 22 10 0		\$= <i>\</i> %1= <b>%</b> 5
Structura cladire	Structura clad	ire 🗹 🗹 Obiecte derivate
Structura cladire	H inferior H supe	rior Conversia structurii cladirii
Image: Constrain the set of the set	-	Alphan Pas cu Pas Urbanism     Vederi     Get Sectural     Get Rapoarte
Mapa activa: Structura cladire 2 desen(e) selectate		Inchidere

- 5 Faceti clic pe Inchidere pentru a confirma.
- 6 Verificati 🔤 scara de referinta (1:5000) in bara de statut.
- 7 Clic Planuri dupa regulament (paleta Functiuni familia Geo - modulul Urbanism - zona Creare).

**Sfat:** Puteti folosi bara cu instrumente contextuale pentru a introduce parametrii suprafetelor si liniilor simbol regulament.

**Sfat:** Puteti sa va creati prorpiile dumneavoastra simboluri regulament si le puteti salva intr-o grupa creata de dumneavoastra. Pentru mai multe informatii, consultati Ajutorul Online. 8 In fereastra de dialog Plan dupa regulament – PLANZV1, selectati 12. Reglementari urbanistice - Zonificare - Zonificare Functionala in lista derulanta aflata in partea de sus a ferestrei. Apoi faceti clic pe Zone pentru locuinte si functiuni complementare.

Faceti clic pe **OK** pentru a confirma fereastra de dialog.

Planuri dupa regulament - PLANZV1							
12. Reglementeri urbanistice - Zonificare - Zonificare Function	▼ Definitii grupa						
Functiuni complementare		Zona institutii publice si servicii					
Zone unitati industriale/depozitare		Zane uniteti agricale					
Spatii plantare, agrement, sport		Taranuri agricole in intravilan					
Zana gospoderia comunela		Zana constructii aferente lucrarilor edilitare					
Zana cu destinatie speciala		Zana cai de comunicatie rutiera si amenajari aferente	÷				
		OK Abandon					

9 In bara de context, faceti clic pe butonul **Utiliz** pentru definirea tipului de utilizare al terenului. Aceste date pot fi analizate mai tarziu in raportul planului de urbanism.

Planuri dupa regulament								×
Planuri dupa regulament		Texte	-	Factor	1.000	Margin	0.000	🏼 📰 🗄
Zona pt locuinte si func	Utiliz	Atrib	-	Supraf	0.000	Inalti	0.000	279

10 Introduceti urmatoarele valori in fereastra de dialog. Pentru a face acest lucru, faceti clic pe casuta, specificati o valoare, apoi apasati ENTER pentru confirmare.

Valori utilizare cons	structii		×			
Nr. supraf.:		M1a				
Descriere:		Zona pt locuinte si functiu				
Tip utilizare:						
CUT:	1.80	Nr Et:	l la III			
POT:	0.45	RegH:	5.00 la 13.00			
Cladire:		Acop:	Sarpanta 30%			
			OK Abandon			

**Sfat:** Pentru numerotarea etajelor pot fi folosite atat numerele romane cat si cele arabe.

Faceti clic pe **OK** pentru a confirma fereastra de dialog.

- 11 Utilizati Sectiune zoom pentru o vedere mai apropiata a zonei in partea de vest a paraului si in partea nordica a strazii principale.
- 12 Faceti clic la rand pe colturile ce definesc conturul primei zone a orasului, apoi apasati ESC pentru a inchide polilinia.

Nota: Verificati ca optiunea Creare poligon elemente sa nu fie selectata in optiuni introducere. Altfel, linia exterioara a XRef-ului este detectata de Detectie suprafata.

13 Pentru plasarea descrierii, clic pe **Text variabil** in bara de context a functiei **Descriere**. Apoi clic pe butonul din dreapta din bara de context.

Descriere	×
Abc 🚰 🛍 Supraf	Text variabil
Text variabil	1 Descriere/Mater

14 Fereastra de dialog **Selectie text variabil** se va deschide. Alegeti urmatoarele setari:

Selectie text variabil	×
Director	
Standard	
Birou	
Privat	
Proiect	
Cale externa	<b>IVI1a</b>
Fisier	Text variabil
1 Descrieri goluri AU 🚊	1 Utilizare - max
2 Peisagistica	2 Utilizare min-max
3 Urbanism	3 Utilizare BMZ
4 Arh. generala	4 Numar suprafata
5 Descriere goluri	5 Descriere
6 Descriere camere	6 Cladire: Descriere Nr
7 Descriere plan2	7 Cladire: SB S
8 Descriere plan	8 Cladire: Gr SB
9 Ordonare planuri	
11 Alipian IBD 2	
	OK Abandon

Aceasta selectie este retinuta pentru urmatorii pasi pe care ii veti urma utilizand functia Planuri dupa regulament.



15 Descrierea este atasata cursorului. Plasati-o in zona relevanta, facand clic cu butonul din stanga al mouseului.

**Nota**: Puteti utiliza functia Abe **Descriere** (paleta **Functiuni** - familia **Geo** - modulul **Urbanism** - zona **Creare**) pentru a descrie mai tarziu planul zonal.

16 Introduceti individual si celelalte zone ale orasului, in oricare ordine. Folositi Utiliz pentru a specifica numerele zonelor si codurile pentru fiecare zona a orasului. Daca nu doriti sa plasati o descriere pe zona creata, clic pe C in fereastra optiuni de introducere.



**Nota**: Pentru a ajusta dimensiunile descrierii, faceti clic pe **Deformare** in optiuni introducere. Introduceti un factor in linia de dialog.



Planul general ar trebui sa arate asa:

Sfat: Puteti utiliza Simboluri plan color/alb-negru pentru a converti simbolurile color la simboluri alb-negru si viceversa. **Nota**: Daca gresiti atunci cand definiti zona, doar faceti clic pe **Inapoi** in optiunile de introducere.



- 17 Faceti acelasi lucru cu zonele de cladiri individuale.

- 18 In fereastra de dialog Planuri dupa regulament, selectati 12. Reglementari urbanistice - Zonificare - Zonificare Functionala in lista derulanta aflata in partea de sus.
- 19 Clic pe **Zona institutii publice si servicii** si introduceti aceste zone.



20 Selectati **Paduri** si introduceti aceste zone. Faceti acelasi lucru cu **Ape**. Completati zonele libere cu **Teren agricol in intravilan** si **Zona cai de comunicatie rutiere si amenajari aferente.** 



**Sfat:** Intotdeauna introduceti simbolurile zonelor inaintea obiectelor si a linilor.

21 Acum este momentul sa introducem simboluri obiect. In acest exemplu, veti plasa simboluri pentru punctele de distributie a gazelor.

Utilizand functia Planuri dupa regulament, selectati 21. Reglementari echipare edilitara – Alimentare cu gaze 22 Selectati simbolul de care aveti nevoie si pozitionati-l in desen.

Planuri dupa	regulament - PLANZV1		×
1 21. Regle	mentari echipare edilitara - Alimentare cu gaze	▼ Definitii grupa	
$\bigcirc$	Statie reglare masura predara (SRM	Statle regiare mesura (SRM)	
-		 OK Aba	ndon

23 Daca doriti sa plasati acelasi simbol de mai multe ori, cum ar fi simbolul Statie reglare masura, tot ce aveti de facut este sa apasati pe butonul Nr =... din optiunile de introducere si veti observa ca afisajul s-a schimbat in Nr=?.

Optiu	ıni introducer	e					×
$\boxtimes$	P-Std	Ug=0	Nr=?	Marime	Atrib	P-Asez	45



Simbolurile linie, cum ar fi retelele de alimentare, zonele de protectie sau limitele intravilanului, sunt introduse ca polilinie.

24 De exemplu, selectati simbolul pentru limita intravilanului in fereastra de dialog a functiei Planuri dupa regulament.

Planuri dupa regulament - PLANZV1	×
▲ 1. Incadrarea in teritoriu - Limite	▼ Definitii grupa
Lim. terit. administrativ al unit. teritorisie de beze	Limita intravilanului propus

25 Utilizand butonul din stanga al mouse-ului, clic pe punctul de pornire al poliliniei si desenati polilinia facand clic in punctele relevante pe ecran. Cand ati definit punctul de sfarsit al poliliniei care reprezinta limita intravilanului, apasati ESC.



#### 26 Apasati tasta ESC pentru a finaliza.



#### Step 4 - imprimare continut ecran

Deseori este util sa aveti pe hartie stadiul actual al proiectului, fara sa fie necesara scoaterea la imprimanta a intregii documentatii. In acest scop, veti utilizati functia Previzualizare imprimare (meniu Fisier). In acest fel, puteti aranja idei ale desenului si perspective fara sa le salvati.

**Sfat:** Puteti folosi functiile din bara cu instrumente pentru a defini aspectul imprimarii. Pentru descrieri detaliate despre functii, gasiti referiri in capitolul "Previzualizare imprimare" in ajutorul Allplan. Previzualizare imprimare prezinta vederea afisata in ferestra curenta, asa cum va aparea ea in planul tiparit. Utilizand Previzualizare imprimare puteti defini setarile imprimantei si marginile, puteti seta scara, 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 ploterele) pentru care ati instalat si configurat un driver Windows.

#### Pentru a imprima continutul ecranului.

- Clic pe Deschidere fisier project si faceti activ desenul
   101 Plan zonal utilizare teren. Deschideti desenul 100 Plan
   zonal XREF activ in fundal.
- 2 Clic Previzualizare imprimare (meniul Fisier).

Toate meniurile si barele de functii dispar. Acum puteti vedea paleta **Previzualizare imprimare**.

3 Mergeti in zona Reprezentare elemente si selectati optiunea Linie groasa. Bifand aceasta optiune, diferitele grosimi ale liniilor vor fi vizibile pe ecran si la imprimare.

In plus, puteti specifica daca doriti si **Imprimare constructii** ajutor. Definiti si alte optini dupa cum aveti nevoie.

4 In fereastra ecranului, clic **Regenerare tot ecranul** pentru a imprima pagina la dimensiunea completa.

Ca alternativa, puteti defini scara.

- 5 In zona Setari, clic lista derulanta Imprimanta daca doriti sa selectati o alta imprimanta.
  Puteti utiliza oricare imprimanta cu un driver Windows.
  Clic pe iconita Setari in dreapta denumirii imprimantei pentru a specifica proprietatile imprimantei selectate (de exemplu, hartia sau optiunile pentru culori).
- 6 Dupa ce ati definit toate setarile in zonele Setari, Margini si Reprezentare elemente, puteti incepe imprimarea facand clic pe Imprimare.

Programul trimite datele la **Imprimanta** selectata in zona **Setari**.

Sfat: Puteti utiliza si Imprimare rapida (meniul Fisier). Allplan utilizeaza cele mai recente setari pentru imprimare. **Nota:** Puteti utiliza functia **Second PDF** pentru a salva elementele afisate in previzualizare in format fisier PDF. Definiti parametri pentru export PDF si clic **Export**. Faceti clic pe **Inchidere** pentru a va intoarce la paleta Previzualizare imprimare fara a crea un fisier PDF. Pentru o descriere detaliata, referitoare la capitolul "Organizare si imprimare planuri", consultati "Pasul 7: planuri ca fisier PDF (vedeti și "Pasul 6 - planuri ca fisiere PDF" la pagina 137)".

7 Clic pe **Inchidere** pentru a iesii din previzualizare imprimare. Acum sunteti inapoi in spatiul de lucru. Puteti iesii din functia previzualizare imprimare apasand tasta ESC.

## O nota despre planificarea utilizarii terenului la nivel international

Metodele internationale de creare a planurilor devin o floare la ureche cu Allplan: Puteti utiliza pana la zece planuri diferite de regulament. Cand creati un proiect sau definiti setarile proiectului (meniul **Fisier** - **Proiect nou, deschidere...**), specificati care dintre planurile dupa regulament doriti sa utilizati:

Proiect Nou - Setari	Aditionale	×
<lmage></lmage>	Definire cale	
	Definitii linii si creioane:	Proiect •
	Tip fonturi:	Proiect -
	Motive, hasuri, stiluri suprafete:	Proiect
	Cataloage de bare si plase:	Proiect •
	Structuri layer, stiluri linii, tipuri desene:	Proiect •
	Atribute propuse:	Proiect •
	Simboluri urbanism: Planuri di Planuri di	ipa regulament 🔹
	Atribuire proiect CAD-AVA:	ipa regulament
	Coordonate distanta	
	Distanta (m X: 0,0000 Y: 0,0	000 Z: 0,0000
	Unghi proiect pentru reprezentare rotita pl	an: 0,0000
	< Back Finish	Cancel Help

Puteti crea propriul dumneavoastra plan dupa regulament, in conformitate cu regulamentul tarii dumneavoastra. Catalogul **Planuri dupa regulament** pus la dispozitie de Nemetschek nu poate fi schimbat. De aceea, este in directorul ETC (calea standard).

Pentru a modifica planurile dupa regulament puse la dispozitie de program si pentru a le adapta conditiilor locale, puteti copia catalogul standard si puteti selecta aceasta copie pentru proiect. Puteti face acest lucru cand definiti setarile pentru proiect.

Sectiunea care urmeaza va descrie cate ceva despre cum sa copiati si sa atribuiti o copie a catalogului unui proiect.

**Nota:** Planurile predefinite au la baza regulamentul german salvat ca standard PlanzV90. Pentru a utiliza regulamentul romanesc

PlanzV1 alegeti cea de-a doua optiune a tabului **Simboluri urba**nism.

### Copierea unui simbol din catalog si selectarea acestuia in proiect

- 1 In meniul **Fisier**, clic Proiect nou, deschidere..., deschideti meniul contextual al proiectului relevant si clic pe **Propri**etati....
- 2 In fereastra de dialog **Definitii proiect** faceti clic pe **Planuri** dupa regulament in zona **Definire cale**
- 3 In fereastra de dialog Planuri dupa regulament, clic-dreapta pe PLANZV1 in directorul Birou si selectati Copiere in meniul contextual, pentru copierea planurilor dupa regulament in Clipboard.

Definitii proiect			×		
Informatii proiect —					
Nume proiect:		Allplan Pas cu Pas Urbanism			
Data crearii:	07	.04.2016	Ocupare atribute		
Memorie libera:	Planuri dupa r	egulament			
Marime curenta proiec	Standard	ZVO			
Definire cale	Birou				
Definitii linii si creioan		Creare introducere	Birou   Proiect		
Fonturi:		Copiere	Birou   Proiect		
Motive, hasuri, stiluri s		Stargara			
Catalog oteluri si plase		Redenumire	Birou 💿 Proiect		
Structuri layer, stil linii,		Sortare alfabetica	Birou 💿 Proiect		
Atribute propuse		Proprietati	Birou 💿 Proiect		
Planuri urbanism:			Planuri dupa regulament		
Atribuire proiect CAD-			CAD-AVA *INC* •		
Setari					
Coordonate distant			00 Z: 0.0000		
Unghi proiect pentru r		OK Abandon	J00000		
Introducere, scoatere i	moneda:	EUR			
			OK Abandon		

4 Clic-drepta in directorul **Birou** si selectati **Introducere** in meniul contextual.

Planuri dupa re	gulament
	VO
	Creare introducere
	Copiere
	Introducere
	Stergere Redepumire
	Sortare alfabetica
	Proprietati
	OK Abandon

Aceasta actiune creaza o copie a planurilor dupa regulament in directorul **Birou**. Denumirea lui este **Planzv2**. Puteti copia si introduce mai multe planuri dupa regulament in aceeasi maniera. Numele planurilor sunt automat incrementate cu 1.

Planuri dupa regulament
Standard PLANZVO PLANZV1 PLANZV2 PLANZV2 PLANZV3
OK Abandon
5 Selectati planurile dupa regulament **PLANZV1** pentru a-l asocia proiectului actual si faceti clic pe **OK** pentru confirmare.

Acum puteti deschide proiectul si puteti personaliza dupa cum doriti planurile dupa regulament.

Odata ce ati personalizat planurile dupa regulament, le puteti atribui proiectului. Nu este necesar sa le copiati din nou.

Daca doriti sa creati planuri dupa regulament personalizate in calea de birou, puteti copia regulamentele cerute direct in calea de birou. Folositi aceeasi abordare.

**Nota:** Puteti selecta planul dupa regulament **PLANZV1**, dar in cazul in care salvati regulamente noi sau stergeti planurile acestea vor fi vizibile pentru toate proiectele dumneavoastra. De aceea este recomandat sa utilizati o copie a planului **PLANZV1** in cazul in care doriti sa efectuati modificari planului.

Acum puteti schimba planurile dupa regulament utilizand functia **Creare simbol plan**, de exemplu. Mai multe informatii puteti gasi in ajutorul online pentru Allplan. Referitor la capitolul "Modificare, stergere planuri dupa regulament in catalogul planuri dupa regulament".

# Pasul 5 - modificare plan general

Utilizand Allplan, puteti modifica datele planului in mod rapid si usor: oricare dintre parametri introdusi pot fi modificati in orice moment. Simbolurile obiect nu pot fi modificate. Este necesar sa le stergeti si sa le inlocuiti cu simboluri noi.

**Nota:** Doar simbolurile de acelasi fel (zone sau linii) pot fi modificate impreuna. Pentru selectarea simbolurilor, puteti folosi functia

Filtru dupa obiecte urbanism, peisagistica din bara cu instrumente Asistent filtru.

#### Pentru modificarea simbolurilor

1 Modulul **Urbanism** este deschis. Clic **Modificare plan** (zona **Modificare**).



- 2 Selectati cele 2 zone cu cladiri individuale din partea de sud a centrului orasului si o zona mixta.
- 3 Modificati tipul de utilizare al terenului zonelor selectate, unul dupa altul, de la zonificarea initiala la zone de locuinte colective. In jurul zonei modificate este afisata o margine rosie. Clic pe Planuri dupa regulament si selectati Dorfgebiete (zone oras).

Modificare plan					×
Planuri dupa regulament	Texte	 Factor	1.000	Margin 0.000	<i>III</i> 👗
Locuinte colective Utiliz	Atrib	 Supraf	3793.6		8
Planuri dupa regulament	]			Aplicare	Inchidere

4 Modificati si coeficientii de ocupare apasand Utiliz.

Sfat: Puteti Are Descrie simbolurile mai tarziu.

5 Clic **Aplicare** pentru confirmarea modificarilor pentru fiecare zona.



Catalogul **Planuri dupa regulamnet** va pune la dispozitie simboluri in color si in alb si negru. Puteti folosi functia **Simboluri plan color/alb-negru** daca doriti sa schimbati rapid reprezentarea simbolurilor.

Culoarea textului din interiorul simbolului este garantata.

#### Afisarea simbolurilor color sau alb si negru

- 1 Clic 🛃 Simboluri plan color/alb-negru (zona Modificare).
- 2 Puteti selecta simbolurile in mai multe moduri:
  - Clic pe simbolul necesar cu butonul din stanga al mouse-ului.
  - Utilizati butonul din stanga al mouse-ului pentru a deschide un dreptunghi de selectie in jurul simbolului pe care doriti sa il modificati.
  - Selectati E Functiuni suma (bara cu instrumente Asistent filtru) sau clic pe butonul din dreapta al mouse-ului. Acum clic cu butonul din stanga al mouse-ului, pe toate

simbolurile pe care doriti sa le modificati, unul dupa altul. Asigurati-va ca toate simbolurile sunt de acelasi tip. La sfarsit, clic din nou pe **Functiuni suma** sau clic din nou pe butonul din dreapta al mouse-ului.

# Pasul 6 - legenda

Puteti crea o legenda completa pentru planul zonal utilizand functia **Legende simboluri**. Legenda listeaza automat toate simbolurile plasate in planul zonal utilizand functia **Planuri dupa regulament**.

#### Pentru crearea unei legende

- 1 Faceti clic pe i Deschidere fisiere proiect (bara Standard).
- 2 Denumiti desenul cu nr. 102 Plan general legenda.
- 3 Faceti desenul **102** curent si setati desenul **101** activ in fundal.
- 4 Clic Elegende simboluri (zona Creare) in modulul Urbanism.
- 5 Selectati 22 Legenda, regulamente (sortat).
- 6 Puteti alege intre doua tipuri de legenda o legenda asociativa si una non - asociativa. Puteti specifica ce tip doriti prin selectarea optiunii Legenda asociativa din documentul activ in fereastra de dialog Selectie legenda.

Cand selectati aceasta optiune, orice modificari in document sunt afisate automat in legenda.

Dezactivati aceasta optiune daca doriti ca legenda sa reflecte starea curenta a documentului.

Legendele asociative pot fi introduse imediat in document.

In cazul legendelor non-asociative, faceti urmatoarele: Selectati elementele pe care doriti sa le atribuiti. Faceti clic pe  $\swarrow$  in optiunile de introducere pentru a cauta elemente pe baza unor criterii avansate.

Acest lucru se face in aceeasi maniera ca si cu functia Cautare elemente.

Plasati legenda in desen.

7 In acest exemplu, selectati optiunea Legenta asociativa din documentul activ.

Selectie legenda	X
Director	
Standard	
Birou	
Privat	
Proiect	
Cale externa	Grafikæelle 2
Fisier	Lista
60 Urbanism	21 Legenda Regulament
	22 Legenda regulament (sortat)
	23 Legenda regulament (drept)
🗹 Legenda asociativa din documentul activ	Precizia calculului: ++
	OK Abandon

8 Faceti clic pe OK.

9 Plasati legenda in dreapta planului, in desen.

Legenda									
1. Incadrarea in te	eritoriu - Limite								
1.1.1.1 Limita intravilanului propus									
12. Reglementeri	urbanistice - Zonificare - Zonificare Functionala								
12. 1. 0.1	Zone pentru locuinte si functiuni complementare								
12. 1. 1.1	Zona institutii publice si servicii								
12. 2. 5.1	Terenuri agricole in intravilan								
12. 2. 9.1	Zona cai de comunicatie rutiera si amenajari aferente								
12. 2.11.1	Ape								
12. 3. 2.1	Paduri								
12. 3. 3.0	Locuinte colective								
12. 3. 3.1	Locuinte individuale								
21. Reglementari	echipare edilitara - Alimentare cu gaze								
21. 1. 0.1	Statie reglare masura predare (SRMP)								
21. 1. 1.1	Statie reglare masura (SRM)								

**Nota**: Meniul contextual al legendei va pune la dispozitie o multime de functii pentru modificarea legendelor. De exemplu, puteti imsera o intrerupere pagina.



## Pasul 7 – analize utilizand rapoarte urbanism

Ca si desenele de arhitectura, planul zonal si planul general pot fi analizate utilizand rapoarte. Utilizand functia **Rapoarte urbanism**, puteti scoate toate datele necesare - suprafetele zonelor si caracteristicile specificate - direct din desen, fara sa consumati timp facand calcule.

#### Pentru a crea un raport urbanism

- 1 Selectati Deschidere fisiere proiect... si faceti activ desenul 103. Denumiti-l Plan general - raport urbanism.
- 2 Deschideti desenele cu elementele ce urmeaza a fi incluse in raport in modul activ in fundal.
- 3 Clic pe 🛅 Rapoarte urbanism (zona Creare).

🕩 Rapoarte							×
Look in:	Urbanism		• 🕝 🦻 🖻	•			
Standard Birou Documents Documents This PC	Name Cladire - vede CUT - Parcela. CUT - Parcela. CUT - planuri CUT Vedere cu Planuri - Supp POT-CUT - Par POT-CUT - Par Vedere supral	rre generala.rdlc rdlc dupa regulament.rdlc omparatie .rdlc crela.rdlc crela.rdlc gulament.rdlc fete (Valori identificare).rdlc	Date modified 30.03.2016 00:10 30.03.2016 00:10 30.03.2016 00:10 30.03.2016 00:10 30.03.2016 00:10 30.03.2016 00:10 30.03.2016 00:10	Type Report Definiti Report Definiti Report Definiti Report Definiti Report Definiti Report Definiti Report Definiti	Size 100 KB 127 KB 126 KB 128 KB 67 KB 134 KB 134 KB 65 KB		
	File name: Files of type:	Planuri - Suprafete rdic Risier definitie raport (*rdic)	Fara impartire Suprafata baza	inaltime - DIN277		Aplicatie	Open Cancel

4 Selectati raportul **Planuri - Suprafete.rdlc** si clic **Open**.

5 Clic **Tot** in optiunile de introducere pentru a include toate elementele din desen in raport. Raportul este afisat pe ecran in fereastra de dialog **Raport**. Pentru a "rasfoi" toate paginile, utilizati butoanele de sus central-stanga sau utilizati rotita mouseului.

Raport									- 🗆	$\times$
										?
Parametri		din 2 🕨 🌶		🚔 🔎 🔍 - I	100%	-		RIR		
81 2 l 📼									DIAN	^
<ul> <li>Interactione utilizator</li> </ul>	Regulament - Su	inrafete							FLAIN	
Afisare logo 🗹	regulation - oc	praiete								
Nota	Proiect: Allplan F	Pas cu Pas Urb	anism							
Pagina nr. 1 1	Data / Ora: 4/19/20/	1								
Tip suprafata 1. Incadrarea in teritoriu -	Nota:	10 / 10.30								
✓ Parametri sistem Allplan			Metoda							
Adresa firma Strada lancu Capitanu		Nr.	constructi						Suprafata	
Data 18.04.2016	Denumire	suprafete.	e	Acoperis	Numar etaje	POT	RegH	CUT	[m²]	
E-Mail rares.oprea@nemetscnek.	12. Reglementeri urb	anistice - Zo	nificare - Zon	ficare Functiona	ila					
Logo firma C:\ProgramData\Ivemetso	Zona pt locuinte si									
Numar de telen 0/00 0/0 131	Tunctiu	мта		Sarpanta 30%	I DIS III	0.45	5.00 la 13.00	1.80	3806.07	
Nume firma – Nemetschek Komania	Zona pt locuinte si functiu	M1a		Sarpanta 30%	I bis III	0.45	5.00 la 13.00	1.80	4193.99	
Ora 16:36	Zona pt locuinte si									
Prelucrat Baresch	functiuni co	M1a		Sarpanta 30%	I bis III	0.45	5.00 la 13.00	1.80	1701.35	
Frederat Haresen	Zona pt locuinte si									
	functiuni co	M1a		Sarpanta 30%	I bis III	0.45	5.00 la 13.00	1.80	3242.82	
	Zona pt locuinte si functiuni co	M1a		Sarpanta 30%	I bis III	0.45	5 00 la 13 00	1.80	8830.03	
	Zona ot locuinte si			Surpund Solv		0.40	5.00 14 15.00	1.00	0000.00	
	functiuni co	M1a		Sarpanta 30%	I bis III	0.45	5.00 la 13.00	1.80	1080.20	
	Zona pt locuinte si									
	functiuni co	M1a		Sarpanta 30%	I bis III	0.45	5.00 la 13.00	1.80	5465.94	
	Zona pt locuinte si			G	1.6.1.0	0.45	C 00 1- 40 00	4.00	1055.04	
	Zona ot locuista si	mid		Sarpanta 30%	I DIS III	0.45	5.00 ia 13.00	1.00	+055.04	
	functiuni co	M1a		Sarpanta 30%	I bis III	0.45	5.00 la 13.00	1.80	8811.20	
	Locuinte individuale	L1a		Sarpanta 30%	I bis I	0.45	5.00 la 7.00	0.90	730.82	
	Locuinte individuale	L1a		Sarpanta 30%	I bis I	0.45	5.00 la 7.00	0.90	621.14	
	Locuinte individuale	L1a		Sarpanta 30%	I bis I	0.45	5.00 la 7.00	0.90	6694.88	
	Locuinte individuale	L1a		Sarpanta 30%	I bis I	0.45	5.00 la 7.00	0.90	5174.65	
Adresa firma	Locuinte individuale	L1a		Sarpanta 30%	I bis I	0.45	5.00 la 7.00	0.90	1729.22	
@411@	Locuinte colective	L2a		Sarpanta 30%	Il bis IV	0.35	8.00 la 15.00	1.75	3793.66	
	Locuinte colective	12a		Sarpanta 30%	Il bis IV	0.45	8 00 la 15 00	1 75	5758.34	~

Puteti prelucra raportul dupa cum urmeaza:

- Puteti sa il imprimati.
- Puteti sa il pozitionati in desenul activ.
- Puteti sa il salvati in format PDF, Word sau Excel.
- Puteti sa il modificati cu ajutorul functiei **Editare raport**. Puteti salva modificarile intr-un model nou in format RDLC.

6 Pentru plasarea raportului in desenul activ, clic **Export** in fereastra de dialog **Raport** si alegeti **Allplan**.

	Raport											- 0	
	•												
Para	ametri		R 14 14	1	din 2 🕨 🎽	× %	🖶 🔎 📑 -	100%	-		RIR		
•	2↓ 🖾						1	Excel				DLAN	
~	Interactione u	tilizator	Regulame	nt - Su	prafete			Allplan			ΛLL		
	Nota	1	Proiect: Creator:	Allplan P Raresch	Pas cu Pas Urba	anism		PDF Word					
	Pagina nr. 1 Tip suprafata	1. Incadrarea in teritoriu -	Data / Ora: Nota:	4/18/201	16 / 16:36								
Ť	Adresa firma Data	Strada lancu Capitanu 18.04.2016	Denumire		Nr. suprafete.	Metoda constructi e	Acoperis	Numar etaie	РОТ	Reall	СИТ	Suprafata [m²]	
	E-Mail	rares.oprea@nemetschek.	12. Regleme	nteri urb	anistice - Zor	nificare - Zon	ificare Functio	nala					
	Logo firma Numar de telefo	C:\ProgramData\Nemetsc 0766 070 131	Zona pt locuin functiu	te si	M1a		Sarpanta 30%	l bis III	0.45	5.00 la 13.00	1.80	3806.07	
	Nume proiect	Allplan Pas cu Pas Urbanis	functiu	le SI	M1a		Sarpanta 30%	l bis III	0.45	5.00 la 13.00	1.80	4193.99	
	Ora Prelucrat	16:36 Raresch	Zona pt locuin functiuni co	te si	M1a		Sarpanta 30%	l bis III	0.45	5.00 la 13.00	1.80	1701.35	
			Zona pt locuin functiuni co	te si	M1a		Sarpanta 30%	l bis III	0.45	5.00 la 13.00	1.80	3242.82	
			Zona pt locuin functiuni co	te si	M1a		Sarpanta 30%	l bis III	0.45	5.00 la 13.00	1.80	8830.03	
			Zona pt locuin functiuni co	te si	M1a		Sarpanta 30%	l bis III	0.45	5.00 la 13.00	1.80	1080.20	

Raportul este atasat cursorului.

7 Pozitionati raportul in desen. Puteti utiliza **Mutare ele**mente (bara cu instrumente **Prelucrare**) pentru a repozitiona raportul. Pentru a face acest lucru, includeti raportul intr-un dreptunghi de selectie.

# Plan zonal si proiectarea spatiului public

In acest exercitiu veti crea un plan zonal intr-un spatiu liber, avand la baza o zona definita in planul general si veti invata despre functiile aditionale din modulul **Urbanism**. In detaliu, veti crea cladiri, le veti vizualiza in plan si in vedere 3D, apoi veti adauga anturaj. Puteti gasi zona ce urmaza a fi planificata in partea de est a planului zonal pe care l-ati creat.



Obiective:



# Pasul 1 - import desen

Pentru execitiul care urmeaza, ati creat nivelul structural **Plan zonal - 1:1000**, cu desenele cerute in structura de cladire a proiectului.

Primul pas este importarea desenului care va servi ca baza pentru planul general.

#### Pentru adaugarea unui fisier cu resurse in Allplan

- 1 Selectati meniu Fisier. Selectati Import si clic pe Import desene si planuri cu resurse in proiect.
- 2 Deschideti directorul **SbS Urban Planning**. Acesta este directorul unde salvati datele exercitiului.

3 Selectati datele comprimate ale desenului (Drawing file data.zip) si clic pe Open.

Deschidere							×
Look in:	- Planungsgrund	dlagen SfS Städtebau	• ③	1	-		
<b>e</b> .	Name 🔺		Date modi	fied	Туре		Size
Recent Items	Teilbilddaten.	zip	15.03.2011	11:39	WinRAR	ZIP arc	7 KB
Desktop							
Documents							
This PC							
l 🗳 -							
Network							
	•		1011				
	File name:	Teilbilddaten.zip				•	Open
	Files of type:	Fisier ZIP (*.zip)				•	Cancel

4 Asigurati-va ca ati selectat casuta in urmatoarea fereastra de dialog si clic pe **OK** pentru confirmare.

Import desene si planuri cu resurse in proiect 🛛 🗶											
ATENTIE: Aceasta functie introduce fisiere in proiectul actual. O alternativa sigura este sa le introduceti intr-un proiect gol. 1 fisiere noi au fost introduse 0 fisiere au fost inlocuite (au fost create fisierele bak) Urmatoarele fisiere au fost introduse cu acelasi numar in proiect. Selectati fisierele de introdus:											
Actiune Aumar Fisier Nume											
Nou Nou	11	tb000011.ndw	Grundlage Bebauungsplan								
		1111									
		Lista imprimare	OK Abandon								

5 Faceti clic pe **Yes** la urmatoarea intrebare.



6 Programul confirma importul desenului cu resurse. Faceti clic pe **OK**.

Import desei	mport desene si planuri cu resurse in proiect 🔹 👂											
1 fisiere noi i 0 fisiere au f Urmatoarele fi	1 fisiere noi introduse Ofisiere au fost inlocuite (au fost create fisierele bak) Urmatoarele fisiere au fost introduse in proiect.											
Statut ANumar Fisier Nume												
Nou	11	tb000011.ndw	Grundlage Bebauungsplan									
•		1111		•								
				ок								

- 7 Faceti clic pe Deschidere fisiere proiect (bara Standard).
- 8 Faceti desenul 11 activ si inchideti celelalte desene.

# Pasul 2 - copiere desen

Inainte de a incepe crearea planului general, trebuie sa copiati desenul **numarul 11** in desenul **200**.

#### Pentru copierea unui desen

- Desenul 11 este desen activ.
- 1 In meniul Fisier selectati functia Para Copiere/Mutare fisiere....
- 2 Efectuati setarile urmatoare si faceti clic pe **OK** pentru a confirma.



3 In fereastra de dialog **Selectie desene**, selectati desenul **200** si clic pe **OK** pentru confirmare.

Selectie desene	×											
Structura cladire												
🔳 🍘 Allplan Pas cu Pas Urbanism												
🔻 🔳 🗁 Planuri de baza												
10 Import : Plan georefentiat												
□ 12												
□ 13												
<b>14</b>												
<b>1</b> 5												
🔻 📃 🗁 Plan general - 1:5000												
100 Plan general - XREF												
101 Plan general - Zonificare functionala												
102 Plan general - legenda												
103 Plan general - raport urbanism												
L 104												
<b>D</b> 105												
🔻 🔳 🗁 Plan zonal - 1:1000												
✓ D 200												
201												
<u> </u>												
<b>D</b> 203												
<b>D</b> 204												
205												
<b>206</b>												
207												
209												
	4											
Desene ocupate     OK     Abando	1											
1 desen(e) selectate C:\Users\Raresch\AppData\Local\Temp\BimSelection.xml												

- 4 Faceti clic pe **Tot** in Optiuni introducere.
- 5 Faceti clic pe **Deschidere fisiere proiect** (bara Standard).

6 Denumiti desenul **200 Plan zonal – vector de baza**, faceti-l curent si inchideti celelalte desene.

Deschidere proiect: desene din structura mape/cladire			- = ×
\$=>\$ <del>2</del> 2222 \$			\$=> <b>%</b> #
Structura dadire		Structura cladire 🗹	✓ Obiecte derivate
Structura cladire	H inferior	H superior	Conversia structurii cladirii
Allplan Pas cu Pas Urbanism		-	Allplan Pas cu Pas Urbanism
🔻 🔳 🗁 Planuri de baza	-	- 🗌	🔲 🛜 Vederi
10 Import : Plan georefentiat	-	-	🔲 🙀 Sectiuni
11 Grundlage Bebauungsplan	-	-	🔲 📬 Rapoarte
12			
13			
14			
15			
Plan general - 1:5000	-	-	
100 Plan general - XREF	-	- =	
101 Plan general - Zonificare function	-	-	
102 Plan general - legenda	-	-	
103 Plan general - raport urbanism	-	-	
104			
✓ Plan zonal - 1:1000	-	-	
	-	-	
201		U	
202			
203			
204			
200		*	4 [
Mapa activa: Structura cladire 1 desen(e) selectate			Inchidere

7 Verificati scara (1:1000) in bara de statut.

# Pasul 3 - planificare plan zonal

Veti folosi functiile din modulul **Urbanism** pentru a desena un plan detaliat de utilizare al terenului, introducand parcele individuale, definind utilizarea terenului si planificand suprafata terenului. Aceste date pot fi analizate mai tarziu in raportul planului de urbanism.

#### Pentru definirea planificarii terenului.

1 Faceti clic pe 🖽 Deschidere fisiere proiect (bara Standard).

- 2 Definiti desenul **201 Plan zonal limita teren**, faceti-l curent si setati desenul **200** ca pasiv.
- 3 Verificati scara (1:1000) in bara de statut.
- 4 Clic Clic Planuri dupa regulament (paleta Functiuni familia Geo modulul Urbanism zona Creare).
- 5 Selectati 13. Reglementari urbanistice Zonificare Zone de protectie / interdictie in lista derulanta afla ta in partea de sus si clic pe Zona de protectie fata de obiectivele cu vloare de patrimoniu
- 6 Introduceti linia exterioara a suprafetei in sens invers acelor de ceasornic si apasati ESC pentru a parasi functia.



7 Cum suprafata nu trebuie descrisa, clic **C** in optiuni introducere si apasati ESC.

Optiuni intro	ducere					×
Oriz	Vert	Unghi	Auto	Marime	С	Auto

8 Apasati ESC pentru a iesi din functie.

Suprafetei i se vor da doua tipuri diferite de utilizare-teren.

#### Definire utilizare teren

- 1 Faceti clic pe 🖽 Deschidere fisiere proiect (bara Standard).
- 2 Denumiti desenul **202 Plan zonal zone de protectie**, faceti-l activ si setati desenele **200** and **201** pe pasiv.
- 3 Verificati **scara de referinta** (bara de statut). Lucrati in scara 1:1000.
- 4 Clic pe functia Planuri dupa regulament (paleta Functiuni - familia Geo - modulul Urbanism - zona Creare), selectati 13. Reglementari urbanistice – Zonificare – Zone de protectie / interdictie si clic pe Zona protejata fata de constructii si culoare tehnice.
- 5 Separati cele doua suprafete introducand polilinia si apasati ESC de doua ori pentru a parasi functia.



#### Pentru introducerea parcelelor

1 Faceti clic pe 🛄 Deschidere fisiere proiect (bara Standard).

- 2 Definiti desenul **203 Plan zonal parcele**, faceti-l curent si setati desenul **200** la pasiv.
- 3 Verificati **scara de referinta** (bara de statut). Lucrati in scara 1:1000.
- 4 Clic Parcela (paleta Functiuni familia Geo modulul Urbanism zona Creare).
- 5 Cum parcelei nu i-a fost atribuit un stil de hasura, motiv sau umplutura, trebuie sa schimbati aceste suprafete. Pentru acest lucru, clic sub pictogramele corespunzatoare in partea dreapta a barei cu instrumente contextuale. Clic **Inc** in partea de jos a ferestrei de dialog care apare.

Parcela							×
Denum	e	Atribute	-	Margin	0.000		
Utiliza	e	Factor	1.000	Inaltime	0.000	Inc	•
Select. descri	er Atribuire catalog	Texte	-				

6 Specificati o denumire pentru parcela si introduceti informatii despre tipul de utilizare in bara cu instrumente contextuale. Puteti analiza mai tarziu aceste date, utilizand rapoarte si sabloane. Pentru a defini tipul de utilizare al parcelei, clic in casuta **Utilizare** si introduceti urmatoarea informatie:

Valori utilizare constructii X							
Nr. supraf.:		Nr. 1					
Descriere:		Strada Allplan					
Tip utilizare:			ZLI				
CUT:	0.90	Nr Et:	P la I				
POT:	0.45	RegH:	3.00 la 7.00				
Cladire:	с	Acop:	Sarpanta 30%				
			OK Abandon				

**Sfat:** Pentru numerotarea etajelor pot fi folosite atat cifrele romane cat si cele arabe.

Faceti clic pe **OK** pentru a confirma fereastra de dialog.

7 Definiti linia exterioara a parcelei 1, care se afla in partea de nord a drumului de deservire. Doua optiuni sunt disponibile:

- Comutati pe Intervention Period Comparison Comparison Period Comparison Period Comparison Comparison Comparison Period Comparison Period Comparison Comp
- Faceti clic in interiorul parcelei.
- Introduceti linia exterioara a parcelei facand clic pe puncte, unul dupa altul. Apasati ESC pentru confirmare.



8 Clic **bescriere standard** in bara cu instrumente contextuale **Descriere**.



9 Scrierea este atasata cursorului. Nu doriti sa folositi o diinsiune predefinita pentru descrierea acestor parcele. Clic Definitii parametri / introducere in bara cu instrumente contextuale. 10 Modificati inaltimea textului la **1.5** si apasati ENTER pentru confirmare.

Parcela	a										×
<i>P</i>	<u>►</u>	A፤	1.500	† <u>A</u>	1.000	A	90.0	Æ	90.0	Inchis	
1	$\searrow$	۵	1.500	$\mathcal{T}_{\mathbf{k}}$	Arial	₹₽	2.0	A	*Des*		Ĺ

11 Plasati descrierea in parcela.

12 Faceti acelasi lucru cu parcelele de la 2 la 6. Lucrati in sensul acelor de ceasornic. Introduceti separat tipul de utilizare pentru fiecare parcela. Numarul parcelei se incrementeaza automat cu 1.

13 Modificati tipul de utilizare pentru parcelele 7 si 8. Clic in casuta **Utilizare** si introduceti urmatoarele valori:

Valori utilizare	constructii		×			
Nr. supraf.:		Nr. 7				
Descriere:		Strada Allplan				
Tip utilizare:			ZLI			
CUT:	1.35	Nr Et:	P la II			
POT:	0.45	RegH:	3.00 la 10.00			
Cladire:	С	Acop:	Sarpanta 30%			
			OK Abandon			

**Sfat:** Puteti utiliza un **stil descriere**, introduceti descrierea utilizand optiunile de introducere sau folositi **C** pentru a sari toate descrierile. 14 Apasati ESC pentru a iesi din functie.



#### Pasul 4 - crearea cladirilor

Cand vine vorba de planul cladirilor, puteti exploata pe deplin beneficiile sustinute de CAD: prin definirea variabilelor necesare, cum ar fi linia exterioara, inaltimea etajului si forma acoperisului, creati automat un model 3D.

Cladirile vor fi paralele liniei parcelei. Pentru a obtine acest lucru, trebuie sa ajustati unghiul cursorului in acord cu linia parcelei.

#### Pentru a alinia cursorul

- 1 Faceti clic pe 🖽 Deschidere fisiere proiect (bara Standard).
- 2 Definiti desenul 204 Plan zonal cladiri, faceti-l activ si setati desenul 200 la pasiv.
- 3 Verificati **scara de referinta** (bara de statut). Lucrati in scara 1:1000.
- 4 Clic Linghi sistem (meniul Extras).

5 Clic pe linia de la est a parcelelor 1 si 2.

# Pentru crearea cladirilor

- 1 Clic Cladire (paleta Functiuni familia Geo modulul Urbanism zona Creare).
- 2 Definiti parametri acoperisului in bara de context. Clic in casuta de langa **Unghi** si introduceti **0**.

Cladi	re				×
P	▲ 🖉	Unghi	0.000	Linie niv	Repr. Constr
		Panta	0.000		Def. Etaj
					Inchidere

Sfat: Utilizand X Optiuni (bara cu instrumente Standard) - pagina Geo -Urbanism, puteti controla cum sunt afisate umbrele acoperisului. Cursorul se aliniaza corespunzator.

Reprezentare cladire  $\times$ P+2 Nume cladire Culoare acop 6 -Reprezentare in plan Afisare linie acoperis Toata cladirea Umpluturi Hasura Motiv 22 2222 -1 🖾 🔁 🔹 2 Suprafete acoperis Hasura Umpluturi 97 -Nord -125 💶 🔹 Sud 108 95 -Acop Abandon OK

#### 3 Clic pe butonul Reprezentare Constructii in bara de context..

4 Definiti cum va fi cladirea afista in plan si in 3D si clic pe OK.

Sfat: Puteti accesa Reprezentare constructii din functia Modificare reprezentare constructii (zona Modificare).

Sfat: Introduceti o valoare generoasa pentru inaltimea maxima a cladirii, in asa fel incat sa nu fie necesar sa micsorati cladirea.

Sfat: Puteti utiliza functia Etaj pentru a defini oricare etaj al unei cladiri. 5 Clic pe butonul **Definitii Etaj** in bara cu instrumente contextuale.

Def. etaj			×
Creare etaj —			
3 N	umar total etaj	e	
1 🗘 N	umar de locuin	te indiv.	
2 🗘 N	umar de etaje		
Afisare sub	sol		
🗹 Afisare mai	nsarda		
Creare auto	mata ataia		
	inata etaje		
Nume	Inaltime	Factor	Tip ocupare
Parter	2.7000	1.0000	
Et. 1	2.7000	1.0000	
Et. 2	2.7000	1.0000	
Mans.	2,7000	0.0000	
Inaltimi	Inaltime maxin 50.0000	na cladire	8.1000 ——————————————————————————————————
0.0000	+	Wars.	Culoare
		Etaj	
H parter la marg. inf		Parter	Margine inf.
0.0000			0.0000

6 Introduceti numarul de locuinte individuale: 1 si numarul de etaje: 2. Programul calculeaza si afiseaza cota streasinei. Faceti clic pe OK.

Prima cladire din parcela se alfla la patru metri de la margine. Dimensiunile ei sunt 8X12 metri.

- 7 Faceti zoom pe aceasta zona.
- 8 Definiti primul colt pozitionand cursorul in punctul care reprezinta limita de est dintre parcela 1 si parcela 2.
- 9 Faceti clic pe  $\bigcirc$  Punct delta in linia de dialog si introduceti  $\triangle y$  dy = 4

Apasati ENTER pentru confirmare.

Aceasta defineste primul colt al cladirii.

- 10 Mutati cursorul pe primul colt.
- 11 Introduceti **dy dy** = **8** in linia de dialog si apasati ENTER pentru confirmare.

Aceasta defineste al doilea colt al cladirii.

- 12 Mutati cursorul pe cel de-al doilea colt.
- 13 Pentru definirea celui de-al treilea colt, introduceti  $\Delta x = -12$  in linia de dialog si apasati din nou ENTER pentru confirmare.
- 14 Pentru definirea celui de-al patrulea colt, introduceti △y dy =
  -8 in linia de dialog si apasati din nou ENTER pentru confirmare.
- 15 Pentru a inchide linia exterioara a cladirii, clic din nou pe primul colt sau  $\Delta x$  dx = 12 in linia de dialog si apasati ENTER. Folositi ESC pentru a iesi din optiunile de introducere a conturului.
- 16 Acum clic pe o margine a cladirii pentru aplicarea acoperisului drept, apoi apasati ESC pentru finalizare. Prima cladire este creata.



# Pas 5 - modificarea cladirii

Modificarile sunt cat se poate de comune in planificarea de zi cu zi. In acest exemplu, veti modifica parametri cladirii, cum ar fi forma acoperisului, reprezentare si definirea etajului.

# Pentru modificarea cladirii

- 1 Clic Modificare cladire (paleta Functiuni familia Geo modulul Urbanism zona Creare).
- 2 Faceti clic pe cladirea pe care doriti sa-o modificati.
- 3 Modificati forma acoperisului: setati **Unghiul** la **30** si apasati ENTER pentru confirmare. Programull calculeaza automat panta si afiseaza valoarea.

Modifica	are cladire				×
P	▲ 🖉	Unghi	30.000	Linie niv.	 Repr. Constr
		Panta	57.735		Def. Etaj
					Inchidere

# Sfat: Selectati eficient functiile utilizand meniul contextual:

Clic-dreapta pe cladirea pe care doriti sa o modificati si alegeti **Proprietati** in meniul contextual. 4 Deschideti definire etaj si modificati numarul etajelor superioare: 1. In plus, modificati inaltimea etajului facand clic pe valoare Inaltime in fiecare rand din tabel si introduceti 2.60. Programul calculeaza automat noua inaltime a streasinei. Faceti clic pe OK.



5 Clic pe cele doua parti longitudinale ale cladirii pentru aplicarea pantei acoperisului, apoi apasati ESC pentru finalizare. Cladirea este modificata.



# Pas 6 - extinderea cladirii

Puteti adauga cladirilor orice extindere, cum ar fi garaje sau gradini de iarna,

#### Pentru extinderea cladirilor

- C Modulul Urbanism este deschis.
- 1 Clic Extindere cladire (paleta Functiuni familia Geo modulul Urbanism zona Creare).
- 2 Faceti clic pe cladirea pe care doriti sa o extindeti.
- 3 Definiti parametri acoperisului in bara de context.

Extind	ere cladire				×
R	▲ 💋	Unghi	0.000	Linie niv	Repr. Constr
		Panta	0.000		Def. Etaj
					Inchidere

Sfat: Selectati eficient functiile utilizand meniul contextual: Clic-dreapta pe cladirea pe care doriti sa o extindeti si alegeti Extindere cladire in meniul contextual. 4 Clic pe butonul **Definiții etaj** si introduceți inaltimea streasinii extinderii: **2.8**. Debifați casuta **Creare automata etaje** deorece extinderea nu are nevoie de etaje.

Def. etaj			×
Creare etaj	nar total etaje nar de locuinte indiv. nar de etaje I arda nata etaje		
Nume	Inaltime	Factor	Tip ocupare
Inaltimi	altime maxima cladir 50.000	e	2.8000
Colt 0.0000		Mans. Etaj	Culoare nivel etaj
H parter la marg. inf 0.0000		Parter	Margine inf. 0.0000
3		0	K Abandon

5 Acum introduceti conturul extinderii. Incepeti in coltul de sud-est al cladirii.

Faceti clic pe  $\stackrel{\frown}{\longrightarrow}$  Punct delta in linia de dialog si introduceti  $\stackrel{\frown}{\longrightarrow}$  dy = 6

Faceti clic pe celelalte colturi ale extinderii, unul dupa altul.  $\Delta x$  dx = -4

Apasati ENTER pentru confirmarea fiecarei introduceri.

6 Clic pe o parte a extinderii pentru aplicarea pantelor. Extinderea este creata. Apasati tasta ESC pentru a finaliza.



- 7 Puteti vizualiza cladirea in diferite elevatii si vederi izometrice doar faceti clic pe pictograma relevanta, de exemplu,
   izometrie din fata/dreapta Sud-Est.
- 8 Acum creati cladiri identice in celelalte parcele, asa cum este descris mai sus. Utilizati functiile Copiere elemente,
   Copiere simetrica, Copiere simetrica, Mutare elemente din bara cu instrumente Modificare.
- 9 Stergeti extinderea cladirii 9 utilizand Stergere parti cladire. Pentru a face acest lucru, selectati meniul Modificare, mergeti la Geo apoi Urbanism sau utilizati meniul contextual. O alta abordare este paleta Functiuni - familia Geo - modulul Urbanism - zona Modificare apoi clic pe Stergere parti cladire.
- 10 Selectati meniul **Modificare**, selectati **Geo**, apoi **Urbanism** si selectati **C Extindere cladire** pentru a adauga o extindere coltului de nord-vest al cladirii. Alternativ, puteti selecta aceasta functie in meniul contextual sau in zona **Modificare** a paletei **Functiuni**.



11 Si cladirea 8 trebuie modificata. Stergeti extinderea si adaugati-o coltului de nord-vest al cladirii.





# Pasul 7 - umbre purtate

Utilizand modulul **Urbanism**, puteti verifica rapid si usor modul in care cad umbrele purtate ale cladirilor. Adancimea umbrelor pur-

tate este calculata avand la baza inaltimea cladirii si un numar de factori pe care trebuie sa ii specificati in acord cu codurile si regulamentele cladirilor. Programul calculeaza inaltimea cladirii, care este inaltimea peretelui si inaltimea frontonului, de la punctele marginii acoperisului. Din acest motiv, trebuie sa faceti clic pe aceste puncte, in vedere izometrica

#### Pentru crearea umbrelor purtate

- 1 Desenul **204: Plan zonal cladiri** este deschis. Deschideti desenul **200: Plan zonal vector de baza** in modul activ in fundal.
- 2 Comutati la 🔄 3 Ferestre (meniul Ferestre).
- 3 Clic Umbre purtate (paleta Functiuni familia Geo modulul Urbanism zona Creare).
- 4 Clic pe cladirea 8 pentru determinarea umbrelor purtate.



5 Utilizati 🔍 pentru a avea o vedere apropiata a acestei cladiri, in vedere izometrica.

**Sfat:** Puteti selecta aceasta functie si in meniul rapid.

6 In vedere izometrica, clic pe primul punct si al doilea punct al marginii acoperisului din sud, partea longitudinala. Acestea sunt cele doua colturi inalte ale cladiirii.



7 In vedere plan, faceti clic pe coltul din sud-vest al peretelui.



8 Specificati partea in care vor fi aplicate umbrele purtate, facand clic in partea de sud a cladirii.



9 Specificati factorul de inaltime (Fact-H) in bara de context. Pentru calculul umbrelor purtate, programul multiplica inaltimea cladirii la acest factor.

Specificati factorul fronton (**Fact-F**) in acord cu codurile cladirii. Pentru calculul inaltimii, trebuie sa specificati acest factor.



#### 10 Faceti clic pe OK.



11 Acum aplicati umbre purtate capatului frontonului. Cand trebuie sa definiti al doilea punct am marginii acoperisului, clic pe punctul coamei (in loc de cel de-al doilea colt de sus al cladirii)




12 Creati celelalte umbre purtate repetand pasii de mai sus.

Doriti sa castigati un pic de practica? Verificati daca toate cladirile introduse se potrivesc cu cerintele umbrelor purtate si, daca este necesar, mutati cladirile.

#### Umbre purtate

Umbrele purtate sunt localizate intotdeauna in acelasi desen, ca si cladirea in sine, si sunt asociate intotdeauna cu cladirea respectiva. Cu alte cuvinte, mutand cladirile, mutati si umbrele purtate.

Daca nu doriti includerea umbrelor purtate in imprimari, puteti sa le stergeti inainte de asamblarea planului. Daca lucrati cu layere, puteti plasa umbrele purtate in layere separate si puteti ascunde acest layer cand trebuie sa faceti o imprimare.

Cand modificati inaltimea cladirii, umbrele purtate nu se adapteaza automat la noua inaltime. In acest caz, umbrele purtate trebuiesc sterse si create din nou pentru modelul modificat.

# Step 8 – proiectarea spatiului public

#### Amplasarea anturajului 3D

Daca doriti sa vedeti efectele cladirilor si plantelor in trei dimensiuni, puteti crea proiectarea spatiului public in 3D. Pentru a face acest lucru, puteti utiliza libraria cu simboluri a programului Allplan, care include si simboluri 3D.

## Pentru introducerea plantelor in 3D.

- 1 Faceti clic pe Deschidere fisiere proiect (bara Standard).
- 2 Denumiti desenul 205 Plan zonal anturaj 3D, faceti-l activ si setati desenele 204 Plan zonal cladiri, 203 Plan zonal parcele si 200 Plan zonal vector de baza ca pasiv.
- 3 Verificati **scara de referinta** (bara de statut). Lucrati in scara 1:1000.
- 4 Selectati paleta Biblioteca.
- 5 Deschideti directorul Standard\Imprejmuiri\Copaci si tufisuri\Anin



**Sfat:** Retineti faptul ca vizualizarea 3D necesita un spatiu mare pe hard disk.

- Biblioteca Ψ× 🦛 📢 ca 🕨 Standard 🕨 Imprejurimi 🕨 Copaci si tufisuri 🕨 Anin P 1ª V Previzualizare Dimensiuni 9,382 x 9,304 x 11,511 Marime font - Anin Anin mare Z 1L Anin mic Anin mediu
- 6 Doublu-clic cu butonul din stanga al mouse-ului pe Anin mare

7 Simbolul 3D este atasat cursorului. Plasati copacii conform planului de mai sus. Utilizati aceeasi abordare sa plasati alte simboluri de anturaj 3D (directoarele Standard\Imprejmuiri\Mobilier exterior).



8 In optiuni introducere, clic **Numar de copii** in asa fel incat **Nr=?** sa fie afist. Acum puteti plasa cate simboluri doriti, unul dupa altul.

Optiuni introduce	e						×
P-Std	Ug=0	Nr=?	Marime	Atrib	P-Asez	Snoop	45

- 9 Apasati tasta ESC pentru a finaliza.
- 10 Puteti utiliza **vederi standard** in marginea ecranului pentru a verifica desenul din toate directiile.

**Sfat:** Puteti modifica tipul de reprezentare din partea de jos a ecranului. Puteti comuta pe **Ascuns**, iar prin clic pe creion puteti schimba modul de reprezentare.



# Pasul 9 - analize

**Sfat:** Binenteles, puteti utiliza si rapoartele urbanism pentru analize.

# Legende pentru tipul de utilizare a terenului

Puteti obtine rapid si usor informatii despre planul zonal utilizand modele de utilizare a terenului care sunt generate automat. Singura cerinta este introducerea initiala a informatiilor.

#### Pentru crearea legendelor de utilizare a terenului

- 1 Faceti activ desenul 203 Plan zonal parcele si setati desenele 200 Plan zonal vector de baza, 201 Plan zonal limita teren, 202 Plan zonal zone de protectie, 204 Plan zonal cladiri si 205 Plan zonal anturaj 3D la modul activ in fundal.
- 2 Schimbati pe paleta Functiuni.

Modulul **Urbanism** (familia **Geo**) ar trebui sa fie inca deschis.

- 3 Faceti clic pe 🏊 Descriere (zona Creare).
- 4 Amintiti-va: cand atii definit planificarea terenului, ati atribuit doua tipuri diferite de utilizare a terenului. Acum selectati o parcela din fiecare tip de utilizare. Cele doua parcele sunt afisate cu rosu pe ecran.
- 5 Faceti clic dreapta de mouse pentru a confirma.
- 6 In bara de context, selectati fi Text variabil apoi faceti clic in casuta din partea dreapta de jos pentru a selecta un model.
   Legendele de urbanism sunt texte variabile.

Descri	ere			×
P	Abc 🚰 🛍	Supraf	Text variabil	
			1 Utilizare - max	

7 Selectati subdirectorul **Urbanism** si textul variabil **Utilizare - max**.



8 Faceti clic pe OK.

Legenda este atasata cursorului.

- 109
- 9 Plasati cele doua legende unul dupa altul, in zonele corespunzatoare.



10 Apasati tasta ESC pentru a finaliza.

**Sfat:** Utilizand optiuni introducere, puteti alinia textul in functie de cum aveti nevoie.

## **Rapoarte urbanism**

# Pentru a crea un raport urbanism

- 1 Selectati Deschidere fisiere proiect... si faceti activ desenul 206. Denumiti-l Plan zonal - raport urbanism.
- 2 Verificati **scara de referinta** (bara de statut). Lucrati in scara 1:1000.
- 3 In plus, deschideti desenele 203 si 204 ca active in fundal.
- 4 Clic pe 🛅 Rapoarte urbanism (zona Creare).

#### 5 Selectati raportul **POT-CUT - Parcela.rdlc** si clic pe **Open**.

🕼 Report, Liste				_	×		
Suchen in:	📗 Städtebau	•	G 🤌 📂 🛄 -				
	Name	*	Тур	Größe			
Standard	BMZ - Grund	lstück.rdlc	RDLC-Datei	127 KB			
	BMZ Übersic	ht Vergleich, rdlc	RDLC-Datei	127 KB			
	Elächenüber	sicht (Kennwerte) rdlc	RDLC-Datei	65 KB			
Büro	GEZ-GRZ - C	Grundstück.rdlc	RDLC-Datei	135 KB			
	GFZ-GRZ - F	PlanzV.rdlc	RDLC-Datei	135 KB			
	🔝 PlanzV - Fläc	hen.rdlc	RDLC-Datei	67 KB			
Eigene Doku	🔝 Übersicht Ge	bäude.rdlc	RDLC-Datei	104 KB			
Computer							
Netzwerk	Dateiname:	GFZ-GRZ - Grundstück	,	Öffnen			
	Dateityp: Report definition file (*.rdlc)						
		Keine Höhenteilung - DIN277					
		Grundfläche	Bauantrag				
					_		

6 Clic **Tot** in optiunile de introducere pentru a include toate elementele din desen in raport. Raportul este afisat pe ecran in fereastra de dialog Raport.

	Raport									_			×
													?
Para	metri		<b>X</b>	≪ _1	din 1 🕽	- M	🗙 🍫	, 🖶 🔽 🛛	<b>-</b>	Peto	oata p	oagina	• .
	<b>₽</b> ↓ □												i i
~	Interactione u	tilizator											
	Afisare detalii			Parcela - PC	)T-RegH						ΛL	LPLAN	
	Afisare logo			Project A Creator: R	lplan Pas cu Pas Urb areach	nium							-
	Limite			Data / Cras. 4 Nota:	19/2016 / 15:09								
	Nota			Parcela Nr. supratete.	Denumire	3. lm*l	Cladine	50 im²i	SU Im1	POT IN	•dH 06	an ve te	
	Pagina nr. 1	1		Nr. 1	Strada Allpian	669.43							i I
~	Parametri siste	em Allplan		101 0.45	0 KegH 7.000		P42 Total	120.00	192.00 192.00	0.179 03	287		
	Adresa firma	Strada lancu Capitanu		perma:	penna:								
	E Mail	19.04.2010		Nr. 2	Strada Allpian	6 60.76	P42	120.00	192.00				2.1
	Logo firma	C:\ProgramData\Nemetsc		POT 0.45 perma:	0 RegH 7.000 pernie:		lotel	120.00	192.00	0.182 03	291		
	Numar de telefo	0766 070 131		Nr. 3	Strada Allplan	834.30							i I
	Nume firma	Nemetschek Romania		101 0.45	0 RegH 7.000		P42 Total	120.00	192.00	0.144 0.2	230		1
	Nume proiect	Allplan Pas cu Pas Urbanis		perma:	perma:						_		
	Ora	15:09		Nr. 4	Strada Alipian	984.15	P42	120.00	192.00				2 I.
	Prelucrat	Raresch		perma:	0 RegH 7.000 perma:		lotal	120.00	192.00	0.122 0.	195		
				Nr. 5	Strada Allplan	707.11							1 I
				POT 0.45	0 RegH 7.000 perma:		Tatal	120.00	192.00	0.170 03	272		
				Nr. 6	Strede Allplan	673.86	1						i
				1711 11 451	Next 7000		P42	120.00	192.00	0.178 0	238		- 1
				pennia:	penna:								
				Nr. 7	Strade Allplan	1 177.98	P42	120.00	98.00				
				POT 0.45 perma:	0 RegH 10.00 perma:	U	lotel	120.00	96.00	0.102 03	181		
				Nr. 8	Strede Allphan	874.24	4						n I
				101 0.45	0 KegH 10.00	U	P42 Total	120.00	96.00	0.137 0.	1 10		
				perma:	perma:	0.44.00			_		_		
					Janua Alipan		P42	120.00	98.00				8 H
				perma:	0 KegH 10.00 perma:	0	l dal	120.00	36.00	0.127 0.	102		
							Medre totals			0.144 0.	191		
							L						
Ad	resa firma			Nemelachek Rom Stada lancu Capi	en la Ian u							1/	1
@4	11@			0766070151 rares	opresgnem exchek ro								

Puteti prelucra raportul dupa cum urmeaza:

- Puteti sa il imprimati.
- Puteti sa il pozitionati in desenul activ.

- Puteti sa il salvati in format PDF, Word sau Excel.
- Puteti sa il modificati cu ajutorul functiei **Editare raport**. Puteti salva modificarile intr-un model nou in format RDLC.
- 7 Pentru plasarea raportului in desenul activ, clic **Export** in fereastra de dialog **Raport** si alegeti **Allplan**.

Raport									_		>
Parametri		🖹 🛛	∛ 1	din 1		🖂 <i>🖏</i>		•	Pe to	ata pagina	•
<b>2</b> ↓ 🖻											
✓ Interactione u	ıtilizator									ALLPLAN	
Afisare detalii			Parcela - F	OT-RegH							_
Afisare logo	$\checkmark$		Creator:	Rareach							
Limite	$\checkmark$		Note								_
Nota			Parcela Nr. a upratete.	Denumre	3. (m*	Cludine Denumine	50 (m²)	50 (m²)	POI Rep	H Observable	
Pagina nr. 1	1		Nr. 1	Strada Alipian	661.43						
<ul> <li>Parametri sist</li> </ul>	em Allplan			450 Harris 7.00		P42	120.00	192.00	0.170 0.2		_
Adresa firma	Strada Iancu Capitanu		perma	permix							
Data	19.04.2016		Nr. 2	Strada Alipian	6 60.76						
E-Mail	rares.oprea@nemetschek.		POT 0. perma:	450 KegH 7.00 permix:	,	l at si	120.00	192.00	0.182 0.2	21	

Raportul este atasat cursorului.

8 Pozitionati raportul in desen. Puteti utiliza Mutare elemente (bara cu instrumente Prelucrare) pentru a repozitiona raportul. Pentru a face acest lucru, includeti raportul intr-un dreptunghi de selectie.

# Asamblare si imprimare planuri

La ce foloseste un program CAD daca nu puteti pune datele pe hartie? Allplan face imprimarea o joaca de copii! Pentru inceput, va trebui definita imprimanta. Utilizand Allplan puteti imprima continutul de pe ecran in mod rapid si usor, in orice stagiu al procesului de creare. Pentru a scoate un desen final pe hartie, toate fisierele si desenele trebuie aranjate intr-un format dorit.

Spre deosebire de proiectare la planseta, scopul si dimensiunea planului nu trebuie definite in avans. In general, pastrati planul de plotare (care implica aranjarea desenelor si/sau mapelor) pana cand ati terminat proiectarea. Tot atunci veti definiti si dimensiunea hartiei, scara, chenarul, unghiul etc. Fiecare proiect poate contine pana la 9 999 de planuri.

Utilizand functia **Fereastra plan**, puteti plasa in plan sectiuni din diferite desene. Puteti converti sectiunile planului pentru a separa planurile utilizand modulul **Sectiuni de plan**.

# Cerinte pentru imprimare

Pentru inceput, va trebui definita imprimanta. Daca lucrati in retea, puteti utiliza orice periferic conectat la un sistem separat (presupunand ca este configurat corect).

Local, imprimanta trebuie conectata, instalata si configurata cat se poate de corect. In retea, instalati perifericul pe calculatorul la care este conectat apoi activati optiunea "share". Va rugam sa consultati documentatia Windows pentru detalii.

# Obiectiv





# Pasul 1 - definirea planului

In continuare, veti asambla un plan de propunere. Acest lucru implica doi pasi:

- Primul pas este definirea planului, ceea ce se refera la setarea paginii, definirea marginilor si selectarea cartusului.
- Urmatorul pas este selectarea elementelor din plan, ceea ce se refera la selectarea desenelor.

# Pentru definirea planului

1 Comutati la Prelucrare plan (bara cu instrumente Standard) apoi clic pe Deschidere fisiere proiect.

**Nota**: Fereastra de dialog **Deschidere proiect: planuri** se deschide automat cand comutati pe prelucrare plan pentru prima data in cursul unui proiect.

- 117
- 2 Clic pe randul 1, introduceti **Plan general** si clic **Inchidere** pentru confirmare.

Deschidere proiect: planuri				×
	Ę			
Structura planuri				
🗊 Allplan Pas cu Pas Urbanism				*
🔻 🚘 Toate planurile				
🔛 1 Plan general				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
<b>1</b> 0				
🔜 11				
12				
13				
14				×
Plan activ: (1) Plan general		Inchi	dere	

- 3 Verificati daca **Vedere plan** este selectat in partea de jos din dreapta a marginii ecranului. Elementele planului sunt afisate exact asa cum le-ati creat.
- 4 Faceti clic pe 🗔 Definire pagina (zona Creare).
- 5 Efectuati urmatoarele setari:
  - Format: DIN A3
  - Directie: Orizontal
  - Margini: Fara (rola, PDF)

# 6 Clic pe butonul **Chenar** in zona **Proprietati**.

Definire pagina			Ψ×
Definire pagina			
🔻 Pagina 👘			
	Format	DIN A3	-
	Latime	420.0 mm	
	Inaltime	297.0 mm	
	Orientare	A A	
🔻 Margini ——			
	Margini	💿 Fara (rola, PDF)	
		🔵 Cu (o pagina)	
🔻 Proprietati —			
	Chenar	Fara	
	Cartus	Fara	•
	Fundal	Fara	-
<i>è</i>		Incl	hidere

7 Selectati tipul de margine Margine dubla cu indosariere 2 cm.

Definire pagina		φ x
🗢 Definire pagina 🕨	Chenar	
Tip chenar		
	Tip	Margine dubla cu indosariere 2 (
<ul> <li>Creion-Linie chenar</li> </ul>	Exterior	Margine dubla Margine dubla cu indosariere 2 cm Margine dubla cu indosariere 2,5 cm
	Exterior	Margine umplere (A6240-1/6.2) Margine umplere (cod constr. Bav.)
	Interior 🗹	0.13
	Altele 🖌	1.00
		1
		Inchidere

8 Faceti clic pe Inchidere.

Nota: Chenarul se potriveste perfect pe dimensiunea paginii. Cand modificati pagina, dimensiunea marginilor planului se actualizeaza automat. Va rugam sa retineti ca functia Cartus nu recunoaste acest chenar ca element.

Fereastra de dialog **Definire pagina** se deschide.

9 In zona **Proprieti**, clic pe butonul de langa **Cartus** si alegeti **Descriere**.

Definire pagina		ų ×
Definire pagina		
🔻 Pagina 👘		
	Format	DIN A3
	Latime	420.0 mm
	Inaltime	297.0 mm
	Orientare	A A
🕶 Margini ———		
	Margini	💿 Fara (rola, PDF)
		🔵 Cu (o pagina)
Proprietati		
	Chenar	Margine dubla cu indosariere 2 🕕
	Cartus	Fara 💌
	Fundal	Fara Legenda plan
		Descriere
<i>🔁</i> 🗗		Inchidere

10 Fereastra de dialog **Selectie text variabil** se va deschide. In directorul **Standard**, selectati subdirectorul **8 Descriere plan** si textul variabil **12 Cartus 1**.

Selectie text variabil	×
Director	
Standard	
Birou	
Privat	
Proiect	Cuert Descr
Cale externa	
Fisier	Text variabil
8 Descriere plan	5 Tab. Prelucrare mare
	6 Tab. Creare mare
	7 Sta. Prelucrare mic
	8 Sta. Creare mic
	9 Sta. Prelucrare mare
	10 Sta. Creare mare
	11 Toate atributele (Sablon)
	12 Cartus 1
	13 Cartus 2
	14 Cartus 3 🔹
	OK Abandon

11 Faceti clic pe OK.

12 Pentru a specifica distanta dintre cartus si marginile planului, introduceti **0 mm** pentru **Distanta la dreapta** si **Distanta la partea de jos**.

Definire pagina	Į ×
Definire pagina	
Format	
Latime	420.0 mm
Inaltime	297.0 mm
Orientare	A A
▼ Margini	
Margini	Fara (rola, PDF)
	🔘 Cu (o pagina)
✓ Proprietati	E
Chenar	Margine dubla cu indosariere 🕕
Cartus	Descriere
	12 Cartus 1 🕕
Distanta la dreapta	0.0 mm
Distanta la partea de jos	0.0 mm
Fundal	Fara 🔹
in 1997 (1997) (19977) (19977) (1997) (1997) (1997) (1997) (1997) (1997)	Inchidere

**Nota**: Luand in calcul distantele specificate, Allplan plaseaza automat cartusul in coltul din dreapta de jos. Cand schimbati pagina, pozitia cartusului se actualizeaza automat.

13 Faceti clic pe Inchidere.

**Nota:** In plus fata de marginea planului, este afista si marginea suprafetei de imprimare. Dimensiunea celei de-a doua suprafete poate diferi destul de mult de pagina si marginile planului pe care le-ati selectat. In consecinta, ca sa aveti o mai buna vizualizare, puteti ascunde marginea suprafetei de imprimare utilizand

Reprezentare pe ecran (meniul Vedere).

# Pasul 2 - selectarea elementelor planului

Elementele plan sunt in principal desenele pe care le pozitionati in plan.

# Pentru a selecta elementele plan

- 1 Faceti clic pe 📑 Element plan (zona Creare).
- 2 In bara contextuala faceti clic pe 🏧 Structura cladire.



3 Asigurativa ca este selectata casuta **En Structura cladire** in fereastra de dialog **Selectie desene**.

Selectati casutele desenelor 100 Plan general - XREF, 101 Plan general – Zonificare functionala si 102 Plan general legenda.

Selectie desene	×
the last the second sec	🎦 🕍 🖣 🖆
Structura cladire	
Allplan Pas o	u Pas Lirhanism
	lanuti de baza
	10 Import : Plan georefentiat
	11 Grundlage Bebauungsplan
-	Plan general - 1:5000
_	🖌 📐 100 Plan general - XREF
	101 Plan general - Zonificare functionala
	🗹 🕒 102 Plan general - legenda
	103 Plan general - raport urbanism
<b>•</b>	Plan zonal - 1:1000
	📄 ڬ 200 Plan zonal - vector de baza
	201 Plan zonal - limita teren
	202 Plan zonal - zone de protectie
	203 Plan zonal - parcele
	204 Plan zonal - cladiri
	📄 🏊 205 Plan zonal - anturaj 3d
	206 Plan zonal - raport urbanism
Desene ocupate	Desene libere OK Abandon
3 desen(e) selectate C	:\Users\Raresch\AppData\Local\Temp\BimSelection.xml

4 Faceti clic pe **OK**.

5 Setati punctul de inceput pentru stanga sus.

Eleme	nt plan									×
ŵ	•				Scara 1:	5000	Factor scriere	Plan	Layer/tip plan	Toate
È	$\frown$	5	B	100	Unghi rotatie	0.000	Directie text	*Inc*	Tip reprezentare	Definitie scara

- 6 Mergeti cu mouseul in coltul interior din stanga-sus a marginii planului si setati dx = 10 si dy = - 10 dupa care faceti clic stanga cu butonul mouseului.
- 7 Apasati ESC pentru a finaliza selectarea elementelor plan.
- 8 Ca sa finalizati, puteti introduce un text specific in locul textului XXX din cartus utilizand functia *K* Modificare text (modulul Text).

Desenul ar trebui sa arate acum asa:



**Nota**: Pentru a vedea sau a ascunde marginile elementelor din plan si marginile planului in vizualizare plan, selectati **Parezentare pe ecran** (meniul **Vedere**). Aceasta optiune este disponibila doar cu planuri si module pe care le-ati accesat din modulul **Plan**.

Pentru a modifica aranjamentul ferestrelor, puteti utiliza functia **Mutare** (bara de intrumente **Modificare**).

In Vedere plan (partea dreapta de jos a marginii ecranului):



Planurile finalizate sunt salvate si pot fi imprimate acum sau mai tarziu. Daca desenele au fost intre timp modificate, este posibil sa trebuiasca sa utilizati functia Actualizare desene in plan pentru actualizarea desenelor plasate in plan.

# Pas 3 - fereastra plan

Puteti utiliza ferestrele plan pentru a pozitiona anumite parti din desene in planuri. Elementele aflate la distanta mare unul de celalalt in model, pot fi afisate unul langa celalalt in plan. In exercitiul care urmeaza, veti utiliza functia **Fereastra plan** pentru a afisa sectiunea planului zonal pe care l-ati folosit sa creati planul general.

Copierea planului 1 este primul pas.

#### Pentru copierea unui plan

- Planul 1 Plan zonal este deschis.
- 1 In meniul Fisier, clic Copiere, mutare fisiere....
- 2 Fereastra de dialog **Selectie plan** se va deschide. Selectati planul **2**.

Selectie plan	×
Structura planuri	
Image: Alpha Pas cu Pas Urbanism         Image: Alpha Pas Urba	4
✓ Planuri ocupate ✓ Planuri goale Imbinari OK Abandor	n
1 Plan selectat C:\Date\Allplan\Allplan_2016\Prj\Allplan Pas cu Pas Urbanism.prj\BIM\0	

3 Faceti clic pe **Tot** in Optiuni introducere.

- 127
- 4 Clic Deschidere fisiere proiect si denumiti-l plan 2 Plan zonal.



## Crearea ferestrelor plan

#### Pentru a crea o fereastra plan

- Planul 2 Plan general este deschis.
- 1 Faceti clic pe 🛄 Fereastra plan (zona Creare).
- Selectati ... din elemente existente in plan.
   Aceasta selectie converteste elementele din plan intr-o fereastra plan.

Fereastra plan	×				
si pozitionati desenele ca si pozitionare NDW ca ele	elemente plan mente plan				
din elementele existente in plan					
fara elementele apartenen	te				

3 Selectarea elementelor plan

Deschideti **E** Functiuni suma in bara cu instrumente Asistenti filtru. Clic pe cele doua elemente plan, din partea stanga a planului, unul dupa altul. Marginile elementelor planului sunt afiste in culoarea de selectie.

Inchideti Functiuni suma.

4 Definiti linia exterioara a ferestrei plan facand clic pe doua puncte diagonal opuse.

Pentru definirea primului punct, faceti clic pe textul ce repezinta folosinta terenului pentru insula de locuinte individuale din estul zonei M1a.

Nota: Verificati daca optiunea 
Detectie suprafata este dezactivata in optiuni introducere. Daca nu este dezactivata, dezactivati casuta Creare poligon elemente des./inc.

5 Introduceti  $\Delta x = 50$  mm si  $\Delta y = 50$  mm in linia de dialog si apoi apasati ENTER.





6 Apasati ESC de doua ori pentru a inchide functia 🖼 Ferestre plan.

**Nota**: Daca doriti sa schimbati mai tarziu dimensiunea ferestrei plan, clic Modicare fereastra plan (zona Modificare) si selectati Introducere poligon nou in plan.

Adaugare elem	iente plan	
Adaugare elem	ente plan NDW	
Mutare elemer	te fereastra plan	
Introducere po	ligon nou in plan	
Editare elemen	te fereastra plan	
Disociere ferea	stra plan	

# Pasul 4 - completare plan 2

Planul 2 serveste la afisarea planului zonal si fereastra plan serveste la incadrarea in planul general.

#### Pentru completarea planului 2

- Planul 2 Plan general cu fereastra plan este deschis.
- Verificati daca Vedere plan este selectat in partea de jos din dreapta a marginii ecranului.
- 1 Incepeti prin a sterge elementele planului care arata legenda.
- 2 Mutati fereastra plan in zona goala a cartusului din partea dreapta.
- 3 Faceti clic pe 📑 Element plan (zona Creare).
- 4 In bara contextuala faceti clic pe 🏧 Structura cladire.

Elemer	ilement plan ×								
ŵ				Scara 1:	5000	Factor scriere	Plan	Layer/tip plan	Toate
		╆ 🖻	10	Unghi rotatie	0.000	Directie text	*Inc*	Tip reprezentare	Definitie scara
		Structura	cladire						

5 Selectati casuta din partea stanga a **Plan zonal - 1:1000** pentru a include toate desenele acestui nivel de structura. Obiectiv

Dezactivati casutele desenelor 206 Plan zonal - raport urbanism.

Selectie desene 🗶
Structura cladire
Allplan Pas cu Pas Lithanism
▼ ■ ⊖ Planuri de baza
10 Import : Plan georefentiat
11 Grundlage Bebauungsplan
Plan general - 1:5000
100 Plan general - XREF
101 Plan general - Zonificare functionala
102 Plan general - legenda
103 Plan general - raport urbanism
200 Plan zonal - vector de baza
201 Plan zonal - limita teren
🛃 🔛 202 Plan zonal - zone de protectie
🛃 🧱 203 Plan zonal - parcele
🛃 🔛 204 Plan zonal - cladiri
🗹  🎽 205 Plan zonal - anturaj 3d
206 Plan zonal - raport urbanism
()
Desene ocupate     Desene libere     OK     Abandon
6 desen(e) selectate C:\Users\Raresch\AppData\Local\Temp\BimSelection.xml

- 6 Faceti clic pe OK.
- 7 Plasati elementele planului in asa fel incat sa se afle in centrul planului.
- 8 Apasati ESC pentru a finaliza selectarea elementelor plan.

**Vedere plan** este inca selectata (in partea dreapta, jos, a ecranului). Planul 2 **Plan zonal** ar trebui sa arate asa:



# Pasul 5 - imprimare planuri

Puteti imprima planul finalizat. Inainte de a incepe imprimare, verificati daca imprimanta este corect instalata si configurata.

#### Pentru a imprima un plan

**Sfat:** Puteti defini setarile pentru imprimanta in zona **Definitii**.

1 Faceti clic pe Imprimare planuri (paleta Functiuni, familia Modul general, modulul Plan, zona Creare).

Daca planul a fost creat cu un driver Windows, programul verifica daca....

- ... poate accesa imprimanta salvata cu planul.
- ... daca poate accesa formatul salvat cu planul.

Dupa acest lucru, meniurile si barele cu functii dispar. Paleta Imprimare planuri se deschide si puteti vedea tab-ul Impri**manta**. Reprezentarea planului este aceeasi cu cea de pe hartie.

2 Numarul planului este afisat in zona **Selectie** a tab-ului **Imprimanta**.

**Nota**: Pentru imprimarea mai multor planuri, clic pe butonul de langa **Plan** in zona **Selectie** si selectati planurile necesare din structura planului.

3 Daca doriti sa selectati elementele ce vor fi incluse in plan, clic pe butonul **Setare**.



**Nota**: Utilizand setarile din paleta **Elemente de imprimat**, puteti specifica daca marginile ferestrei plan vor aparea sau nu in imprimare, de exemplu.

- 4 Faceti clic pe **OK** pentru a confirma setarile. Sunteti din nou in paleta **Imprimare planuri**.
- 5 Daca ati definit cel putin o iesire in Serviciu aplicatii, puteti utiliza Driver Rastel Allplan In acest caz, puteti alege intre dri-

ver Windows si driver rastel Allplan in zona **Definitii**. Selectati **drivere Windows**:

**Nota**: Daca nu aveti definita o iesire in Serviciu aplicatii, nu aveti cum sa alegeti. Driverul Windows este utilizat automat.

6 Selectati imprimanta (imprimanta/imprimanta pentru documente mari) deschizand lista **Imprimanta** din zona **Definitii**.

Imprimare planuri		<b></b> д	×
Imprimare planuri			
Imprimanta Profil imprimare			Â
▼ Selectie			
Stiette			
Plan	2		
Elemente de imprimat	Setare		
🔻 Definitii			
Imprimanta	hp deskiet 920c	ക	
Driver Paster Allelan	HD. Pasterl ib Designiet 4000	220	
Format	HP-RasterLib Designjet 4000	→E	
	215.0 x 355.6 mm		
Numar de conii	1		
Orientare			≣
6.5 mm	2.2 mm 6.4 mm 12.2 mm		
Definire pagina	Setare	←	
▶ Alte definitii			
Configurare			
Mod iesire			μ
Imprimare			
Export PDF			-
	Start Abandon Inchid	ere	

- 7 In functie de imprimanta selectata, va sunt puse la dispozitie driverele raster Allplan. Daca doriti sa folositi driverele raster, selectati casuta corespunzatoare.
- 8 Specificati dimensiunea hartiei deschizand lista Format si selectand Oversize AO. Selectand aceasta dimensiune generoasa, va asigurati ca este imprimata toata pagina chiar daca sunt excluse marginile imprimantei. Setati Orientare la Orizontal.
- 9 Comutati la tabul **Profil imprimare** si clic pe butonul **Setare** de langa **Atribuire creioane si culori**.

Imprimare planuri	Ф ×
Imprimare planuri	
Imprimanta Profil imprimare	
🔻 Definitii imprimare	
Utilizare profil imprimare	✓ Fara
Atribuire creioane si culori	Setare
Culori linii	<ul> <li>Colorat</li> </ul>
	🔵 Tonuri de gri
	🔘 Negru
Umpluturi si suprafete pixel	Tonuri de gri
Totul cu un creion	
Corectie Gamma	0.5000
	Salvare profil imprimare
	Start Abandon Inchidere

10 Selectati optiunea **Imprimare color** in zona **Alte setari** si clic **OK** pentru a inchide fereastra de dialog.

Atribuire creioane si culori		×
□         Creion All         □         Creion imp         ^           0.25         0.25         0.25         0.35         0.35         0.35         0.35         0.35         0.35         0.35         0.35         0.35         0.35         0.35         0.35         0.10         1.00         1.00         1.00         1.40         0.13         0.05         ∨	Culoare         Culoare         Rosu         Ve         Al         Al	^
Afisare Afisare impact la "Culoare dupa creion" Afisati numai proprietatile predefinite	8         8         255         128         0           9         9         240         240         180           10         10         220         255         100           11         11         200         200         50           12         12         200         105         50           13         13         200         100         50           14         14         150         100         50	
Alte setari Imprimare color Culori linii in tonuri de gri Culori linii in negru	15     15     130     30     180       16     45     45     45       17     17     59     59     59       18     73     73     73       19     19     87     87     87       20     20     101     101     101       21     21     115     115     115	
Totul cu un creion  O.50 Corectie Gamma	22         22         128         128         128           23         23         143         143         143           24         24         160         160         160           25         25         171         171         171           26         26         192         192         192           27         27         199         199         199           28         213         213         213         213         213	~
3	Imprimare OK Abandon	

- 11 Inchidere paleta Imprimare planuri.
- 12 Comutati la **Previzualizare imprimare** in partea drepta, jos, a ecranului. Previzualizare imprimare afiseaza planul asa cum va fi scos la imprimanta. In functie de imprimanta setata, rezultatul poate fi color sau monocrom.
- 13 Daca doriti sa imprimati planul, deschideti din nou functia Imprimare planuri.
- 14 Va fi afisata paleta **Imprimare planuri**. Deschideti tabul **Imprimanta**, mergeti in zona **Mod iesire** si selectati optiunea **Imprimare**. La final, incepeti imprimarea apasand pe butonul **Start**.

Programul trimite datele la imprimanta.

# Pasul 6 - planuri ca fisiere PDF

Exista si varianta sa creati din planuri fisiere PDF. Exista doua functii:

- 🖻 Imprimare planuri
- 🖾 Export PDF

Puteti folosi ambele functii pentru a salva si a arhiva unul sau mai multe planuri, sau elementele afisate in previzualizare imprimare, ca fisier PDF. Aceste fisiere pot fi deschise automat in aplicatiile asociate. Setarile de transparenta si layerele din Allplan sunt luate in considerare (exceptand situatia in care utilizati un format de arhivare PDF/A).

# Pentru a salva un plan ca fisier PDF utilizand functia Imprimare planuri

- 1 Faceti clic pe Imprimare planuri (paleta Functiuni, familia Modul general, modulul Plan, zona Creare).
- 2 Numarul planului este afisat in zona **Selectie** a tab-ului **Im**primanta.

**Nota**: Pentru a salva mai multe planuri ca fisier PDF, clic pe butonul de langa **Plan** in zona **Selectie**. Apoi selectati planurile cerute, in structura cladire.

- 3 Daca doriti sa selectati elementele ce vor fi incluse in plan, clic pe butonul **Setare**.
- 4 In zona Mod iesire, selectati optiunea Export PDF.

5 Imediat apare butonul **Setare**. Faceti clic pe el.

Imprimare planuri		д	×
Imprimare planuri			
Imprimanta Profil imprimare			
▼ Selectie			
Plan	2		
Fian -	2		
Elemente de imprimat	Setare		
Definitii			
, Dennita			
▶ Alte definitii			
> Configurare			
▼ Mod iesire			
Imprimare			
Export PDF	✓ Setare		
Arhivare			
Imprimare in fisier			
	Start Abandon Inchider	e	)
6 Se deschide paleta Export PDF. Efectuati urmatoarele setari:

Imprimare planuri	Ф ×
듣 Imprimare planuri 🕨 Export P	DF
▼ Fisier PDF	
Cale Adaugare semn de carte Parola	M:\ALLPLAN\BIROU\2016 Traduceri CAD Plan zonal_2 Adaugare in fisier Combinarea planurilor intr-un singur docu
<ul> <li>Proprietati</li> <li>Rezolutie</li> <li>Marime fisier</li> </ul>	300 dpi Pagina
Alte optiuni	<ul> <li>Zona imprimabila</li> <li>Export ca imagine</li> <li>Export date la calitate ridicata</li> </ul>
	<ul> <li>Intregul continut al planului</li> <li>Format arhivare PDF/A 1a</li> <li>Export Layere</li> <li>Introduceti fonturile TrueType</li> </ul>
	🗹 Imprimare permisa
é i s	Abandon Inchidere

7 Inchideti paleta si incepeti exportul facand clic pe butonul **Start**.

Cum ati selectat optiunea **Deschiderea cu aplicatia asociata** in paleta **Export PDF**, fisierul PDF se deschide imediat in aplicatia asociata cu fisierul tip **pdf**.



**Nota**: In ajutorul Allplan puteti gasi informatii detaliate despre functia Imprimare planuri.

#### **Pentru a salva planul ca fisier PDF utilizand functia** Export PDF

1 Clic pe 🔀 Export PDF (paleta Functiuni - familia Modul general - modulul Plan - zona Creare).

- 141
- 2 Selectati simbolurile din fereastra de dialog **Selectie planuri** si dati clic pe **OK**.

Selectie planuri	×
	<b>É</b>
Structura planuri	
■ GBI Alphan Pae ou Pae Ubensim	
Planuri ocupate Planuri goale V Imbinari OK	Abandon
1 Plan selectat C:\Date\Allplan\Allplan_2016\Prj\Allplan Pas cu Pas Urbanism.	prj\BIM\00

3 Faceti setarile potrivite in fereastra de dialog **Export fisiere PDF**.

cport fisiere PDF	×
Fisier PDF	
_2016\Prj\Allplan Pas cu Pas Urb	anism.prj\Plan general_1.pdf
Introducere marcare:	Plan general_1
Parola:	
Adaugare la fisier	
🗹 Deschiderea fisierului cu aplica	atia asociata
Combinare planuri selectate ir	ntr-un singur document
Proprietati	
Rezolutie 300 api	
Marime fisier 💿 Pagina	
Ona in	iprimabila
Export document la o calitate	mai ridicata
Continut complet plan	
Eormat arbivare PDE/A 1a	
Introduceti fonturile TrueTvor	
Imprimare permisa	-
Ultilizare profil imprimare	
Tonuri de ari	
- renan de gri	
A A A	OK Abandan

4 Faceti clic pe **OK**.

Cum ati selectat optiunea **Deschiderea cu aplicatia asociata** in paleta **Export PDF**, fisierul PDF se deschide imediat in aplicatia asociata cu fisierul tip **pdf**.

**Nota**: In ajutorul Allplan gasiti informatii detaliate despre **Export PDF**. Datele de exercitiu puse la dispozitie cu acest tutorial pasa cu pas includ un plan situatie format DXF.

Acest capitol va invata tot ce trebuie sa stiti despre importul fisierelor cu coordonate mari. Urmandu-I, veti importa un fisier DXF in Allplan.

# Note despre Importarea 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.** Coordinatele 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, orifinea 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 coordinatelor datelor sunt translatate in timpul importului; valoarea cu care datele sunt traslatate ete 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 *multati-le* in origine, utilizand functia Mutare disponibila in Allplan.
- Specificati deplasarea coordonatelor in proprietatile proiectului. Distanta 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 (coordonatele 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.

## Importarea unui fisier DXF

#### Pentru importarea unui fisier DXF

- 1 Daca Prelucrare plan este inca deschisa. Inchideti-o cu un clic pe pictograma (bara cu instrumente **Standard**).
- 2 Selectati Deschidere fisiere proiect.
- 3 Faceti activ desenul **12** si denumiti-l **Import: date DXF plan** situatie.

Inchideti toate celelalte desene.

- 4 Selectati meniu Fisier. Punctati Import si selectati Import fisiere Autocad....
- 5 Deschideti directorul **SbS Plan Urbanism**. Acesta este directorul unde salvati datele exercitiului.
- 6 Selectati fisierul d.digraus.9706.bgr.dxf.

Import			×
Look in:	📙 Allplan Pas ci	u Pas Urbanism 🔹 🌀 🏂 📂 🛄 🗸	
Recent Items	d.digra 3D Obj 15,1 MB	us.9706.bgr.dxf ect	
Desktop			
Documents			
This PC			
٢			
Network			
	File name:	d.digraus.9706.bgr.dxf 🔹 Open	
	Files of type:	Fisiere AutoCad (*.dwg) Cancel	
	Favorite pentru	<fara favorit="" pentru="" transfer=""></fara>	
	Configuratie:	C: \Users\Raresch\Documents\Wemetschek\All	

7 Clic pe butonul 🍄.

Puteti face setari avansate de configurare pentru transfer intr-o fereastra de dialog.

- 8 Deschideti tab-ul Setari generale.
- 9 In zona Favorit pentru transfer actual, selectati favoritul 11 import - model catre desene cu layere.

Puteti salva toate setarile definite in **Optiuni**, intr-un schimb date favorite. Favorit 11 contine aproape toate setarile care sunt necesare pentru acest exemplu.

- 10 Modificati urmatoarele introduceri in zona Parametri coordonate si lungimi:
  - Unitate: Metru
  - Scara plan (1x): 500
  - Ajustare centru de greutate la: Origine

**Nota**: Pentru descrieri detaliate despre acesti parametri, va rog sa consultati capitolul "Ajustare unitati si lungimi", in ajuto-rul Allplan.

11 Cand ati terminat faceti clic pe **OK** pentru a inchide fereastra de dialog.

etari Generale Setari Avansate Au	toCad 2013 specific [V12]	Allplan 2016 specific	1	
Favorite pentru transfer		Mod transfer		_
Favorit pentru trapefer actual:		Transfer:		
ravoni pentra transfer actual.		Datele utilizate		
dara tavont pentru transfer>	<ul> <li>Datele vizibile</li> </ul>			
02 evport - PlanCatreModelDinDes	eninLayer -	Transfer elemente ca		
03 export - PlanComplex Din Laverin	al aver			
04 export - PlanComplexDinDesen	InLaver	0 20 0 30	0 20/30	
05 export - PlanuriCaMaiMulteLayo	outuriAutoCAD	Parametri coordonate	si lungimi	
06 export - DeseneCatreModelCaL	ayere	Unitate:	Metru	-
07 export - DeseneCatreModelCuL	ayere –		500	
4		Scara plan (1x):	500	•
	Cautan	Factor scalare:	1	
Salveaza ca implicit	Caulaie		·· -3514500.00	
Salvare ca Sterge	Info	Deplasare suplimentara [m]:		
		oopiinontala [n].	y: -5455500.00	Ŧ
			z: 0.0000	-
Finite de configuratio europti		Aiustare centru de gre	eutate la:	
Fisier de conliguratie curent.		Inc Dista	nta 💿 Origine	
C:\Users\Raresch\Documents\Ne	emetschek\Allplan` -	0		
		Parametri fisier referin	ta	
Optimizare conligurate	Cautare	Scara plan (1 x):	100	•

12 Faceti clic pe Open.

- 13 Este afisata o alta fereastra de dialog. Sunt disponibile urmatoarele optiuni:
  - Modificare:

Daca nu doriti sa utilizati atribuirea automata din fisier, puteti utiliza **Modificare** pentru a utiliza propriile atribuiri. Printre altele, puteti face acolo asocieri si puteti asocia layerele din fisierul importat la layerele si desenele din Allplan.

• Salvare:

Facand clic pe **Salvare**, puteti salva aceste asocieri intr-un fisier de configurare.

**Nota**: Pentru o descriere detaliata a ferestrei de dialog, va rugam sa consultati capitolul referitor la "Incepere import" in ajutorul Allplan.

Import: M:\\d.dig	raus.9706.bgr.dxf	?	×
Configuratie Modificare	Afisarea permanenta a acestui mesaj		
Salvare	Inapoi OK Abar	ndon	

14 Faceti clic pe **OK** pentru a inchide fereastra de dialog.

Importul incepe.

15 Clic pe 🔀 **Regenerare tot ecranul** in marginea cde jos a ecranului, sau apasati **F5**.

16 Faceti zoom pe zona, asa cum arata mai jos:



17 Utilizati a Masuratori segmente (bara cu instrumente Standard) pentru a masura distanta dintre doua puncte de control (marcate cu o cruce).
 Distanta ar trebui sa fie 50 m.

Distanta ar trebui sa fie 50 m.



## Nota despre modulul Imagini scanate

Datele pentru exercitiul pas cu pas pus la dispozitie in acest tutorial includ o mapa cadastrala scanata, pe care o veti importa in Allplan. Acest capitol va invata totul despre lucrurl cu imaginile scanate si despre functiile din modulul **Imagini scanate**.

### Imagini scanate

Puteti scana desene create pe planseta sau puteti scana oricare alte imagini. Utilizand modulul **Imagini scanate**, puteti lega aceste desene cu alte fisiere desen si le puteti prelucra.

#### Aplicatii posibile

Modulul **Imagini scanate** va pune la dispozitie numeroase optiuni pentru prelucrarea desenelor scanate. In plus fata de functiile pentru mutare, copiere, rotire, oglindire, marire si stergere a datelor, puteti definii anumite sectiuni ca elemente scanate care pot fi ulterior prelucrate individual.

Desenele scanate pot fi legate cu desene ("plasate in fundal"= procesarea datelor hibride). Puteti afisa si imprima mai multe desene scanate in acelasi timp. Ca rezultat, aplicatiile posibile pentru acest modul sunt variate:

- Planuri ale cladirilor existente pot fi scanate si plasate in fundal. Acestea pot servi ca baza pentru transformarea desenelor si extensia planurilor cu functii 2D/3D.
- Desenele cadastrale, planurile de situatie sau planurile zonale sunt folosite in dezvoltarea urbana si peisagistica. De exemplu, un plan general sau zonal scanat poate fi plasat in fundal in timp ce lucrati la dezvoltarea unei noi zone rezidentiale.
- Desenele sunt scanate si arhivate.
- Obiecte precum copaci, mobila, oameni sau alte detalii, pot fi catalogate ca fiind suprafete pixel in imaginile scanate sau cataloage. Suprafetele pixel pot fi plasate in desen dupa cum este necesar.
- Desenele cu mana libera, cum ar fi schitele, pot fi utilizate pentru expresivitatea grafica a planurilor pentru lucrarile de concurs, de exemplu.

#### Imagini scanate si desenele

#### Organizarea imaginilor scanate

Imaginile scanate nu sunt parte din desene. Sunt doar asociate cu desenele. Desenului i se da o referinta cu informatii despre locatia imaginii scanate si maniera in care se face asociarea. Imaginea scanata exista ca fisier. Cand faceti legatura dintre o imagine scanata si un desen, sunt afisate intotdeauna impreuna. Acelasi lucru este valabil pentru imprimari.

Pentru fiecare desen exista legatura cu o singura imagine scanata. In alta ordine de idei, aceeasi imagine scanata poate avea legatura cu mai multe desene. Numeroase desene pot fi afisate si imprimate, fiecare cu o imagine scanata diferita.

Un desen cu o imagine scanata **nu** trebuie deschisa in modul **activ in fundal** cand lucrati cu modulul **Imagini scanate**. Desenul trebuie sa se afle fie in modul **activ** sau **pasiv**.

Referinta la un desen poate fi anulata imediat utilizand **Diso**ciere imagine scanata (zona Modificare) Imaginea scanata inca exista, chiar daca nu mai este asociata cu desenul in cauza. Referintele din alte desene ce sunt asociate cu imaginea scanata nu sunt afectate.

Aveti grija cand utilizati Stergere fisier scanat. Opus functiei Disociere imagine scanata, aceasta functie sterge complet fisierul. Referintele din alte desene ce sunt asociate cu imaginea scanata vor fi sterse.

#### Scanare planuri

Exista doua modalitati de a crea un fisier imagini scanate:

- Scanati-l cu propriul dumneavoastra scaner.
- Sacanarea este facuta de un profesionist. Imaginile scanate le primiti fie ca un fisier atasat prin internet, fie pe un dispozitiv de stocare.

Orice varianta ati alege, in primul rand trebuie sa definiti:

• Formatul fisierului de scanare Allplan suporta formatul RLC format (Run Length Code) si totodata formatele comune, cum ar fi TIFF si BMP. Suprafetele pixel sunt convertite la RLC de catre modulul Imagini scanate. Va recomandama formatul TIFF deoarece poate fi foarte rapid convertit.

Rezolutia

Rezolutia este specificata in dpi (dots per inch) Cu cat este rezolutia mai mare, cu atat va creste volumul de date. In plus, rezolutia la care imaginile scanate pot fi imprimate dupa prelucrare este de multe ori limitata la 300 sau 600 dpi. Din acest motiv, o rezolutie de 600 dpi este in general suficienta cand scanati.

#### • Tonuri de gri

Daca creati un fisier BMP sau TIFF atunci cand scanati, atunci aceasta setare trebuie facuta la 8 sau 16. Puteti ascunde mai tarziu tonurile de gri, convertind fisierul la RLC.

**Nota**: Informatii detaliate despre suportul TIFF gasiti in ajutorul Allplan.

**Important!** Imaginile scanate nu pot fi imbunatatite pe original. Scanerele folosesc contrastul pentru scanare. In consecinta, cutele sau problemele asemanatoare sunt si ele scanate. Daca hartia originala are "valuri" (din cauzal expunerii la umezeala, spre exemplu), imaginea scanata poate prezenta distorsionari. Rezultatul operatiei de scanare poate fi controlat cu programul de scanare. Allplan include functii pentru adaptarea imaginii scanate la scara (urmariti exercitiul proiectului). Este posibil sa reparati distorsiunile si sa faceti "cosmeticizari".

#### Lucrul cu modulul Imagini scanate

Procesul de scanare al unui plan sau desen, utilizand scanarea ca baza pentru lucru, sau pentru scanarea elementelor, implica urmatorii pasi:

- Scanarea planului, desenului sau fotografiei.
- Importarea fisierului scanat in proiectul curent.
- Asocierea imaginii scanate cu desenul, asigurandu-va ca rezolutia si scara sunt corecte. Referintele desenului la scanare.
- Rotirea, desimensionarea sau stergerea scanarii, daca este necesar.

**Important**: Aceaste actiuni modifica in sine imaginea scanata.

**Nota:** Imaginile scanate sunt suprafete pixel. Nu sunt vectori desen. Desi imaginile scanate contin pixeli, linii, puncte si alte elemente, nu sunt recunoscute ca atare.

#### Lucrul cu imagini scanate

Imaginea este inserata i.e., desenul are o referinta la imagine. Incep urmatorii pasi:

- Trebuie verificata imaginea ce urmeaza a fi scanata. Masurati o distanta din imagine, a carei lungime va este cunoscuta, si comparati-o cu lungimea actuala. Rezultatul este factorul zo-om, pe care il puteti folosi ca sa ajustati imaginea. Aceasta actiune modifica scara in directia x si directia y in acelasi timp. Selectati din nou Asezare imagine scanata in fundal (zona Creare) pentru a specifica factorul zoom.
- Cand faceti asocierea cu o imagine noua, sistemul o va pozitiona in asa fel incat sa fie centrata pe punctul global. In cele mai multe cazuri, imaginea trebuie sa fie mutata deoarece punctul global se afla in general in puncte importante ale unei cladiri sau teren si destul de rar in centru. Selectati functia
   Pozitionare imagine scanata (in zona Modificare).

Nota: Factorul zoom si functia Repozitionare imagine scanata controleaza doar cum va fi afisat fisierul scanat. Ele nu modifica fisierul scanat, nici macar in celelalte desene unde fisierul scanat a fost inserat.

 Cand o suprafata a imaginii scanate reprezinta distoriuni minore in directia x si directia y, puteti folosi 3 puncte distinctive de corectie. Acest lucru va permite sa asezati foarte precis planul unei cladiri in linia exterioare a cladirii. Selectati functia

Modificare dupa 3 puncte (in zona Modificare).

**Nota:** Functia **Modificare dupa 3 puncte** va modifica imaginea in sine. Modificarile sunt vizibile in toate desenele unde imaginea a fost inserata.

Inainte de a face orice modificari, copiati imaginea utilizand Copiere fisier scanat (zona Creare) in asa fel incat sa aveti salvata o copie a originalului!

**Important!** Imaginile scanate contin date pixel. In consecinta, nu aveti la dispozitie toate functiile de creare puse la dispozitie de Allplan. De aceea sunteti sfatuit sa utilizati functiile din Constructii 2D pentru a face conturul simbolurilor scanate care sunt relevante planului, inainte de a continua.

Informatii detaliate despre modulul Magini scanate gasiti in ajutorul Allplan (F1) pentru Allplan.

Informatii detaliate despre scanare va sunt puse in ghidul pas cu pas intitulat "Prezentare", care poate fi descarcat de pe Allplan Connect (zona **Tutoriale Documentatie** - categoria **Pas cu pas**).

Mergeti la connect.allplan.com

#### Importare desene scanate

Datele exercitiului includ fisierul fnp.tif, o harta cadastrala scanata. Pentru scanare a fost folosita o rezolutie de 300 dpi.

Cand importati fisierul, formatul TIFF este convertit la format RLC. Formatul RLC este un format pixel comprimat care opereaza in modul alb si negru.

**Imaginile scanate sunt stocate ca fisiere scanate (format RLC) in proiect.** Daca doriti sa folositi o imagine scanata in mai multe proiecte, este nevoie sa o importati in fiecare dintre ele, separat.

Acest pas va cere fisierul FNP.tif pe care l-ati importat ca o suprafata pixel la inceputul acestui tutorial.

#### Pentru importul unui fisier scanat in proiect

- Proiectul Plan Urbanism este deschis.
- 1 Selectati modulul **Imagini scanate** (paleta **Functiuni** familia **Module aditionale**).
- 2 Clic 🚰 Conversie fisier in imagine scanata (zona Creare). Se va deschide o fereastra de dialog.
- 3 Selectati directorul unde doriti sa salvati datele exercitiului (ex. C:\Exercitiul Allplan\SbS Urbanism) si selectati fisierul FNP.tif.

4 Faceti clic pe Open.

D Conversie fi	sier in imagine sc	anata				×
Look in:	Allplan Pas cu	ı Pas Urbanism	-	G 🤌 📂 🛄-		
ecent Items	FNP.TIF TIF File 505 KB					
Desktop						
Documents						
This PC						
Network						
	File name:	FNP.TIF			•	Open
	Files of type:	Fisier Tiff -TIF			-	Cancel

5 Faceti clic pe Save.

🗖 Imagine tinta							×
Save in:	📙 Allplan Pas cu	Pas Urbanism.prj	• G 🦻 📂	•			
<u>e</u> .	Name 🔺		Date modified	Туре	Size		
Recent Items	arn		07.04.2016 14:36	File folder File folder			
	BIM		20.04.2016 15:41	File folder			
Desktop	i_o		07.04.2016 14:36	File folder			
	Lck Library		20.04.2016 09:58 08.04.2016 15:14	File folder File folder			
Documents	txtsave		19.04.2016 16:27 20.04.2016 14:29	File folder File folder			
	xml		07.04.2016 14:36	File folder			
This PC							
<b>1</b>							
Network							
	File name:	FNP.dc				-	Save
	Save as type:	Fisier scanat - RLC				•	Cancel

Fisierul este convertit la **format RLC** si este plasat in directorul proiectului. 6 Clic **OK** pentru confirmarea val. min. luminozitate pt. conversie (50%).

Introducere	×
Val. min. luminozitate pt. conversie	50
	OK Abandon

#### Conversia incepe.

#### Asocierea cu imagini scanate

Facand "legatura"cu o imagine scanata, stabiliti o referinta intre desen si imagine. Pentru a face imaginea scanata disponibila unor modificari viitoare, scara si pozitia ei trebuiesc ajustate.

**Sfat:** Inainte de a incepe,,asigurati-va ca scara de referinta a desenului este setata corect.

**Sfat:** Puteti modifica scara de referinta in bara de statut.

Functia **Asezare imagine scanata in fundal** controleaza doar cum imaginea scanata va fi afisata. Ele nu modifica fisierul scanat, nici macar in celelalte desene unde fisierul scanat a fost inserat.

#### Pentru asoocierea unei imagini scanate unui desen.

- Modulul Imagini scanate este inca deschis.
- 1 Apasati pe Deschidere fisiere proiect (bara de intrumenteStandard) si faceti curent desenul 13.
- 2 Denumiti-I Import: date imagini scanate plan situatie.
- 3 Inchideti toate celelalte desene.
- 4 Deschideti meniul Vedere si setati Scara de referinta la 1:5000.
- 5 Clic 🖾 Asezare imagine scanata in fundal (zona Creare).

Sfat: Utilizand Import puteti converti fisierele pixel in orice format standard la RLC si le puteti asocia cu desenele.. Nu este necesar sa selectati mai intai functia Conversie fisier in

imagine scanata.

- 6 Clic pe butonul mare din zona Im. scanata.
   Fereastra de dialog Deschidere fisier este afisata.
- 7 Selectati fisierul FNP.tif si faceti clic pe Open.

Look in:	Allplan Pas cu Pas Urbanism.prj				
		🔛 🥝 🥬 📂			
<b>9</b> .	Name 🔺	Date modified	Туре	Size	
Recent Items	arn asw	07.04.2016 14:36 07.04.2016 14:36	File folder File folder		
Desktop	BIM design	20.04.2016 16:52 20.04.2016 15:33 07.04.2016 14:36	File folder File folder File folder		
	Lck Library	20.04.2016 09:58 08.04.2016 15:14	File folder File folder		
Documents	Thumbs txtsave	19.04.2016 16:27 20.04.2016 14:29	File folder File folder		
_	FNP.ric	20.04.2016 16:50	RLC File	290 KB	
Network					
	Recent Items Desktop Documents This PC	arn       asw       Destop       Lo       Lo       Lo       Lo       Lo       Lo       Library       Thumbs       tdsave       This PC       FNP.ric	arm         07.04.2016 14:36           asw         07.04.2016 14:36           bilM         20.04.2016 15:33           Desktop         design         20.04.2016 15:33           Library         08.04.2016 16:52           Documents         Library         08.04.2016 16:27           Thumbs         15.04.2016 16:27           This PC         FNP.rtc         20.04.2016 16:50	arm     07.04.2016 14:36     File folder       asw     07.04.2016 14:36     File folder       asw     20.04.2016 14:36     File folder       Destop     Lo     07.04.2016 14:36     File folder       Ubrany     20.04.2016 15:52     File folder       Ubrany     08.04.2016 15:34     File folder       Ubrany     08.04.2016 15:44     File folder       Ubrany     08.04.2016 15:44     File folder       Ubrany     08.04.2016 16:27     File folder       Thirds     19.04.2016 16:27     File folder       Image: Third     20.04.2016 16:50     RLC File folder       Thir PC     Image: Third Third Thirds     20.04.2016 16:50     RLC File	arm         07.04.2016 14.36         File folder           asw         07.04.2016 14.36         File folder           asw         07.04.2016 14.36         File folder           basw         20.04.2016 16.52         File folder           certain         20.04.2016 16.52         File folder           basw         07.04.2016 16.52         File folder           certain         20.04.2016 16.53         File folder           certain         certain         20.04.2016 15.51         File folder           certain         totx         20.04.2016 15.51         File folder           certain         15.04.2016 16.27         File folder         File folder           certain         15.04.2016 16.57         File folder         File folder           totave         20.04.2016 16.57         File folder         File folder           mil         07.04.2016 14.36         File folder         File folder           mil         07.04.2016 14.50         RLC File 200 KB         290 KB

- 8 Pentru a specifica rezolutia, setati valoarea DPI la 300.
- 9 Clic pe sageata de langa Culoare pentru a seta culoarea in care vor fi afisate imaginile scanate. Selectati culoarea 136 (maro).

Setarile specifica si culorile/tonuri de gri cu care imaginile scanate vor fi imprimate mai tarziu.

**Sfat:** Cu cat este mai mare valoarea de **Acceleratie**, cu atat lucreaza mai rapid si mai calitativ imprimanta. Cand setati **Saturatia** la 200%, grosimea liniei este dubla.

**Sfat:** Pe imprimantele format alb/negru, culoare apare doar in tonuri de gri.

10 Setati urmatorii parametrii.

Pentru descrieri detaliate despre parametri, va rog sa consultati capitolul "Asociere imagine scanata, parametri" in ajutorul Allplan.

Asociere imagine s	canata		×
lm. scan			
	F	NP.rlc	
		Import	Export
Definitii		Imprimare	
Culoare:	136 🗾 🔹	Accelerare: (1-100)	1
Numar DPI: (50-1000)	300	Saturatie: (in %)	100
Factor zoom: (0.001-1000)	1.000		
•		ОК	Abandon

11 Faceti clic pe OK.

Imaginea scanata este asociata cu desenul activ.

**Nota**: Pentru informatii detaliate despre pozitionarea si redimensionarea imaginilor scanate, va rugam sa consultati capitolul "Lucrul in proiect cu imagini scanate" din ajutorul Allplan. O imagine scanata este un fisier pixel, care nu contine nici un fel de informatie despre scara. Pentru a face imaginea disponibila unor modificari viitoare, scara si pozitia ei trebuiesc ajustate.

#### Ajustarea scarei cu ajutorul factorului zoom.

 Utilizati functia IIII Masuratori segmente (bara cu functii Standard) pentru a masura o distanta a lungimii cunoscute si comparati-o cu lungimea reala. In acest exemplu, puteti folosi scara afisata in partea drepta de jos.



Sfat: Utilizand E Creare imagine pixel, puteti taia suprafete dintr-o imagine scanata si le puteti salva separat ca simboluri.

- De exemplu, distanta masurata: 1,97 m Distanta reala: 100,00 m In acest caz, este necesara o corectie.
- 2 Clic 🖾 Asezare imagine scanata in fundal (zona Creare).
- 3 Utilizati aceleasi setari ca si prima data. In plus, specificati Factorul zoom:

distanta reala / distanta masurata = factor zoom (in acest exemplu: 100.00 / 1.97 rezulta intr-un factor zoom de 50.761).

4 Faceti clic pe OK.

## Index

#### 3

3D-Symbol vederi, 96

#### A

acoperis drept, 96 acoperis mansardat, 94 aliniere cu ajutorul cursorului, 89 analiza modele utilizare - teren, 107 papoarte urbanism, 73 asociere cu imagini scanate, 155, 162 inserare, 159

#### С

chenar plan, 116 cladire creare. 89 extindere, 96 izometrie, 96 modificare, 94 modificare, umbre purtate, 99 reprezentare, 89 umbre purtate, 99 continut ecran, 61 convertor, 157 creare, 21 creare proiect, 19 culoare dupa creion, 34 reprezentare pe ecran, 34 culoare/asociere creion, 34 culoare dupa creion, 34

#### D

date, 37 definire planuri, 116 definire unghi sistem, 89 definitii, 29 desen, 15 desene, 27 dezvoltare plan analiza (modele utilizareteren), 107 distanta, 144 documentation, 8

#### Ε

exercitiu, instruire si suport proiect, 10 export date PDF, 61

#### F

favorite pentru schimb de date, 146 fereastra plan, 126, 127 crearea ferestre plan, 126, 127 plasare fereastra plan in plan, 129 fisier imagini scanate, 152, 157 fisiere cu coordonate mari, 144 fisiere DXF/DWG, 36, 143

#### I

imagine scanata, 152 asociere, 159, 162 inserare, 159 imagini scanate, 155 import fisiere DXF/DWG, 143 importare desene imagini scanate, 157 import date, 36 fisier imagini scanate, 157 import date non-native, 36, 37, 42,78 import date non-native, 36, 37, 42, 78 suprafata pixel, 42 importare desene imagini scanate, 157 importare fisiere AutoCad, 146 importare fisiere DXF, 146 imprimare, 61 configurare imprimanta, 114 crearea planurilor de imprimare, 115 fereastra plan, 126, 127 imprimarea planurilor, 131 imprimare, vedere imprimare, 114 introducere parcele, 85

#### L

layer, 15 legenda creare (simbol desen), 70 lucru cu coordonate mari, 42, 144

#### Μ

mapa, 15 masurare, 159 masurare distanta, 159, 162 modele utilizare - teren, 107 modificare dupa 3 puncte, 155 modificari cladire, 94 modul, 155

#### 0

obiective, 12 optiuni, 144 general, 29 organizare sistem, flexibila, 14 organizarea proiectului, 14

#### Ρ

paginarea si imprimarea planurilor, 113 plan, 15 definire pagina, 116 imprimare, 131 plan general, 49 planificare internationala utilizare-teren, 64 planuri ca fisiere PDF, 137 planuri dupa regulament, 49 PlanzV90, 51 previzualizare color, 131 previzualizare imprimare, 61 proiect, 15 proiect urbanism, 19

#### R

rapoarte urbanism, 73

referinte geo ortofoto, 42 repozitionare imagine, 155 reprezentare pe ecran, 34

#### S

scanare planuri, 153 selectarea elementelor plan, 123 setari de baza, 29 bare de functii, 29 simboluri desen analiza (rapoarte urbanism), 73 color sau alb/negru, 69 linii, 49, 51 modificare. 68 obiecte, 49, 51 planificare suprafata, 83 taluz, 49 utilizare teren, 85 zone, 49, 51 statut. 27 statut desene. 21. 27 stergere asociere cu imagini scanate, 153 stergere imagini scanate, 153 structura cladire, 17 descriere si selectare, 21 desen, 21 statut, 21 suprafata pixel, 42 lucru cu coordonate mari, 42, 144 referinte geo ortofoto, 42 suprafete pixel la rezolutie mare, 46 suprafete pixel la rezolutie mare. 46

#### U

umbre purtate, 99 din modificarea cladirilor, 99 nu in plan, 99 unitate lungime, 29 urbanism, 14, 39 utilizare date non-native, 36, 37, 38

#### V

vedere in perspectiva, 96

165

vedere plan, 116, 129 vederi, 96 **X** 

XRef, 46