

Allplan 2014

Noutati in Allplan 2014

Aceasta documentatie a fost intocmita cu foarte mare atentie.

Nemetschek Allplan Systems GmbH si autorii programului, nu isi asuma raspunderea pentru eventuale erori. In cazul diferentelor dintre descrieri si program, meniul si mesajele afisate de catre program au prioritate.

Informațiile din această documentație, se pot schimba fără notificare prealabilă. Companiile, numele și datele utilizate in exemple sunt fictive cu exceptia cazului cand se mentioneaza altfel. Nicio parte a acestei documentatii nu poate fi reproducuta sau transmisa, indiferent de forma sau mijloacele utilizate, electronice sau mecanice, fara permisiunea scrisa a Nemetschek Allplan Systems GmbH.

Allfa® este marca inregistrata a Nemetschek Allplan Systems GmbH, Munich.

Allplan® este marca inregistrata a Nemetschek AG, Munich.

Adobe® and Acrobat PDF Library™ sunt marci inregistrate ale Adobe Systems Incorporated.

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

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

Microsoft®, Windows® si Windows Vista™ sunt marci inregistrate ale companiei Microsoft Corporation.

MicroStation® este marca inregistrata a Bentley Systems, Inc.

Anumite parti din acest produs au fost 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 using 7-Zip, (c) Igor Pavlov.

Toate marcile inregistrate sunt proprietatea detinatorilor lor.

© Nemetschek Allplan Systems GmbH, Munich. Toate drepturile rezervate.

Prima editie, Octombrie 2013

Document nr. 140eng01m01-1-BM1013

Cuprins

Bun venit.....	1
Instalare si Gestiune date.....	2
Suport unicod	2
Instalare si Actualizare automata	2
Director local date	2
Imbunatatiri pentru Manager descarcari Allplan	2
Instalarea pachetelor de actualizare in modul silent.....	2
Layere si desene	2
Mai multe desene disponibile	2
Noua paleta Layer.....	3
Selectie mai usoara a layerelor	8
Layere noi pentru vizualizare si SmartParts.....	9
Proprietati format layere specifice proiectului	9
Mai multe caractede disponibile pentru layere.....	9
Proiecte.....	10
Numele proiectului este numele directorului de proiect.....	10
Reprezentare rotita plan ca definitie de proiect.....	10
Retea cu Manager retea Allplan	11
Gestiune utilizatori reorganizata	11
Mesaj la modificarea desenelor pasive.....	13
Modificare structura cladire si model de planuri.....	13

Manager retea Allplan cu functionalitate adaugata pentru proiecte online.....	14
Pasi necesari pentru a lucra cu proiecte online	15
Informatii generale despre managerul de retea online	18
Facilitati noi pentru module.....	23
Schimb de date imbunatatit.....	23
Format AutoCAD 2013 pentru export si import	23
Exportul suprafetelor de suprafata ale componentelor de arhitectura pe layere separate.....	24
Export in COLLADA	25
Export in Google Earth.....	26
Formarul X3D nu mai este disponibil.....	26
GeoTIFF	27
Imbunatiri pentru export iTWO	27
Export date bim+	28
Eficienta crestura prin utilizarea ecranului de intampanare din Allplan.....	28
Ecranul de intampanare	29
Raport calitate imbunatatit	32
Configuratii standard	32
Aranjare "Conectata"	33
Modificarea aranjarii ferestrelor	35
Maturare suprafata cu functionalitate adaugata.....	36
Detectie suprafata cu inversare detectie insula.....	37
Selectie si previzualizare selectie pe culori diferite.....	38
Culoare marcare	38
Editarea grupelor de elemente fara disocierea acestora	39

Simbol element control pentru puncte.....	40
Sortarea sectiunilor in structura de cladire.....	41
Culoare pentru simbol directie in sectiuni.....	41
Denumiri de functii revizuite si consistente	42
Optiuni	43
Rapoarte si calcule de cantitati	43
Umpluturi si linii umpluturi in constructie ajutor.....	45
Distanta minima pentru mod navigare si rotita mouse.....	46
Toleranta inclinare pentru text	46
Modificarea setarilor implicite pentru dublu-clic cu butonul dreapta al mouse-ului.....	47
Mutare ecran.....	47
Paleta noua - Biblioteca	48
Paleta Biblioteca.....	49
Biblioteca de simboluri reorganizata.....	52
Modificare directa elemente	53
Indicatori.....	54
Culoare indicatori.....	55
Tipuri de indicatori.....	56
Modificare individuala elemente	56
Selectare elemente.....	57
Baza.....	58

Modificare puncte de referinta pentru mai multe linii de cote	58
Snap pe punctele liniilor de cota	58
Functie imbunatatita pentru intersectie a doua elemente.....	59
Racordare cu mai putine clic-uri.....	60
Modificare curbe spline inchise.....	61
Ajustare linii la element	62
Simbol sfarsit nou pentru linii.....	62
Doua optiuni noi in modulul de Text	63
Orice director pentru fisiere de puncte.....	63
Planuri si imprimare.....	64
Pagina cu proprietati	65
Iesire plan recreat.....	66
Imprimarea multipla	69
Export PDF ca fisier pixel.....	72
Legenda plan cu previzualizare	73
Functii de configurare	74
Drivere vector Allplan disponibile	76
Module aditionale.....	77
Export PDF din Report Designer imbunatatit	77
Noi functii pentru modificarea rapoartelor	77
Atribute obiect: 'atribut complet nou' setat implicit	78
Modelare 3D	79

Noua functie extrudare.....	80
Linii 3D cu functionalitate suplimentara	83
Suprafete 3D cu functionalitate suplimentara	84
Identificare suprafata pentru functiile de modificare	84
Indoire linii 3D si suprafete 3D.....	85
Desfasurare corpuri 3D	86
Arhitectura	88
Acoperisuri cu doua linii de nivel.....	88
Modificare planuri.....	89
ToolTip-uri in caseta de dialog 'Inaltime'	90
Modificare inaltime	90
Specificare numar de segmente pentru peretii circulari	91
Introducere deschideri usi/ferestre in pereti circulari	92
Modificarea pereti curbi utilizand facilitatile de modificare directa a obiectelor	93
Modelare SmartParts pentru ferestre si usi.....	96
Parametri modificabili	99
Stiluri suprafata pe directia elementului.....	101
Vizualizare asociativa suprafete	102
Modificare si preluare grupe de camere	104
Functia pentru modificare camere, suprafete si etaje a fost imbunatatita	105
Stil suprafata pentru plafoane si pardoseli.....	106
Schimbare macro cu SmartParts	107
Polilinie cu attribute camera.....	108
Camerele sunt mai usor de colorat	109

Noutati pentru rapoarte.....	110
Modificare texte variabile cu ajutorul meniului contextual	112
Creare scari cu atribute	113
Asistent scari avansat.....	114
Vizualizare.....	115
Maparea texturilor cu functionalitate suplimentara	115
Rotire texturi.....	115
Optiuni avansate pentru maparea texturilor	116
Mapare UV din import C4D.....	117
Directie pentru texturi	118
Unghi, factor, distanta	119
Unghi Phong	120
Atribuirea suprafetelor.....	121
Definitii lumini direct in meniul contextual din fereastra de animatie	122
Iluminare globala.....	122
Expunere automata.....	122
Mapare phong imbunatatita	123
Imaginea de fundal nemodificata	123
Obiecte in spatele sticlei.....	123
Inginerie	124
Factor pentru diametru.....	124
Optiuni noi descriere	125
Forme bare si Forme plase cu impartire poligonala.....	126
Mufe si mansoane	127

ERICO - LENTON	127
BARTEC - Debrunner Acifer	128
ARMATURIS	130
Elemente beton	131
Descrierea barelor dupa modificare	131
Detaliere armare pentru plan element	132
Exemple pentru armare Smartparts	134
Sub-raport pentru plase individuale.....	134
Armare in corp 3D.....	136
Salvarea si incarcarea elementelor.....	137
Schimb de date IFC	137
Vederi asociative.....	138
Nume familie noua	138
Lucrul cu desene asociate.....	138
Armare 3D cu cofraj 2D	139
Index.....	141

Bun venit

Stimati clienti,

Solutia BIM Allplan 2014 este realizata pentru a satisface cerintele actuale si de viitor din domeniul constructiilor. With its powerful, component-oriented 3D model, Allplan 2014 provides the ideal basis for Building Information Modeling: platforma ofera suport pentru un design integrat si optimizat, constructia, gestiunea constructiilor si domeniul imobiliar, usurand astfel procesul de lucru pentru toti cei implicati. Prin eficientizarea procesului de planificare, Allplan 2014 ajuta la reducerea costului inca din faza de proiectare. Diversele interfete asigura faptul ca inginerii, arhitectii, responsabilii pentru devize, contractorii si persoanele responsabile cu facility management pot lucra impreuna, pe acelasi model, in orice moment.

In plus, veti descoperi diverse facilitati noi, cum ar fi lucrul cu manager de retea cu noua functionalitate care permite conectarea birourilor din intreaga lume, ferestre si usi flexibile, indicatori complet revizuiti pentru modificari directe si intuitive asupra elementelor, precum si diverse facilitati noi in armarea 3D. Prin intermediul acestor inovatii, vizam un tel inalt: dorim sa va punem la dispozitie o versiune Allplan care sa va inspire!

Va uram mult succes!

Nemetschek Allplan Systems GmbH

Instalare si Gestiune date

Suport unicod

Allplan 2014 suporta standardul Unicod.

Instalare si Actualizare automata

Director local date

La instalarea cu optiunea Manager retea, puteti specifica un director pentru stocare locala de date. Acest aspect este foarte important pentru lucrul cu noua optiune de Manager retea online; directorul pentru stocare locala este utilizat pentru sincronizarea proiectelor online.

Imbunatatiri pentru Manager descarcari Allplan

Atunci cand opriti o descarcare, Managerul de descarcari Allplan reia procesul de unde a ramas inainte de a fi oprit.

Instalarea pachetelor de actualizare in modul silent

Puteti instala pachetele de actualizare in modul silent. Acest lucru este important in special pentru birourile mari, unde utilizatorii nu au permisiunea de a instala programe.

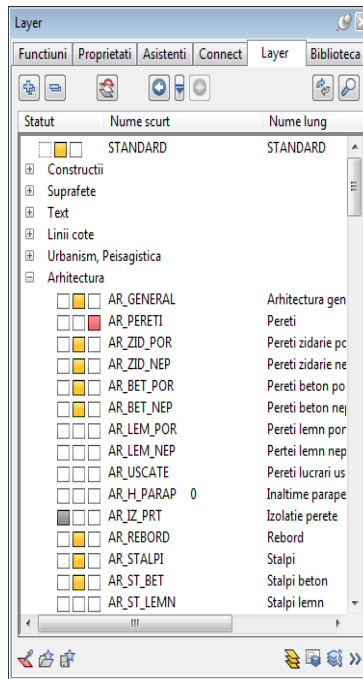
Layer si desene

Mai multe desene disponibile

Pot fi deschise simultan pana la 128 de desene (in loc de 80).

Noua paleta Layer

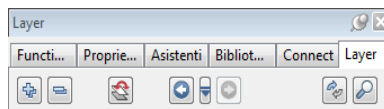
Pe langa caseta de dialog **Layer**, Allplan 2014 pune la dispozitie inclusiv paleta **Layer**. Paleta **Layer** este utila in special cand se doreste modificarea rapida a vizibilitatii layerelor. Caseta de dialog **Layer** este in continuare disponibila si o puteti utiliza pentru a gestiona structurile de layere, tipurile de planuri si seturile de drepturi. Caseta de dialog **Layer** a fost ajustata pentru a fi similara cu paleta.



Paleta Layer afiseaza ierarhia completa a layer-elor. Puteti defini statutul si vizibilitatea layerelor si de asemenea puteti selcta layerul actual.

Paleta Layer contine urmatoarele parti:

Lista




 **Extindere introduceri selectate**

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

 **Restranga toate valorile**


Ascunde toate sub-introducerile.

 **Inversare vizibilitate layer**

Inverseaza vizibilitatea layerelor setate curent.


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

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

Nota: Pentru a reveni la setarile originale de vizibilitate, utilizati  **Inapoi la vizibilitate layer.**




Anuleaza modificarile facute vizibilitatii layerelor sau reface modificarile operate.

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



Actualizare Structura Layere

Actualizeaza structura de layere afisata. Daca, spre exemplu, ati selectat din meniul contextual **Listare layere existente in fisier(e)** si ati sters ultimul element care utilizeaza unul din layerele afisate, continutul listei nu se va actualiza automat pentru a reflecta noua situatie. Layerele utilizate in desen nu sunt actualizate pana nu faceti clic pe .



Cautare

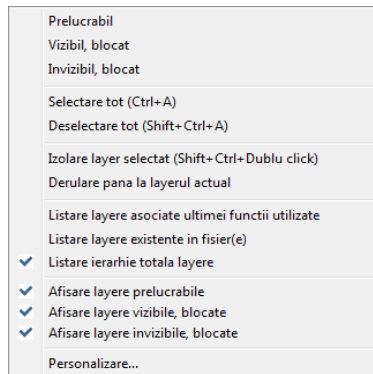
Deschide caseta de dialog **Cautare...**, unde puteti cauta numele scurt sau numele lung sau parti din aceste nume.

Layere

Utilizati bifele pentru a defini statutul layerelor:

- faceti Dublu-clic pe un layer pentru a-l face **Activ** .
- bifati caseta corespunzatoare pentru a face un layer **Activ** / **Prelucrabil** / **Vizibil, blocat** / **Invizibil, blocat** .
- SHIFT+CTRL+DUBLU-CLIC face **Activ** layerul selectat si seteaza toate celelalte layere pe **Invizibil, blocat** .
- Selectati un layer si apasati BARA SPATIU pentru a comuta intre starile **Prelucrabil** <-> **Vizibil, blocat** <-> **Invizibil, blocat** .

Meniul contextual



Selectare toate (Ctrl+A)

Selectati toate layerele afisate in paleta. Layerele care nu sunt afisate pentru ca nuvelul corespunzator nu este expandat nu sunt selectate.

Anulare selectie (Shift+Ctrl+A)

Anuleaza selectia elementelor.

Izolarea layer selectat (Shift+Ctrl+dublu-clic)

Seteaza toate layerele selectate pe **Prelucrabil**. Ultimul layer selectat este setat ca **Activ**; toate celelalte layeres sunt setate ca **Invizibil, blocat**.

Derulare pana la layerul actual

Aduce layerul actual in zona vizibila a ferestrei.

Listare layeres atribuite functiei selectate curent

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

Listare layeres existente in fisier(e)

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

Listare ierarhie totala layeres

Cu aceasta optiune, programul listeaza toate layeresle.

Afisare layeres prelucrabile / Afisare layeres vizibile, blocate / Afisare layeres invizibile, blocate

Filtreaza layerele afisate in conformitate cu optiunea selectata.

Personalizare...

Deschide caseta de dialog **Personalizare** la tab-ul **Palete**. Puteti specifica daca vor fi afisate nivelurile de structurale de sus si/sau jos ale ierarhiei de layere si ce proprietati de layer (nume scurt, nume lung, proprietati de format combinate, creion, culoare) vor fi afisate.

Bara de Actiuni



Preluare layer actual

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

Incarcare favorite

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

Salvare favorit

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

Selectie tip imprimare layer

Cu aceasta puteti selecta un tip imprimare predefinit.

Selectarea setului de drepturi

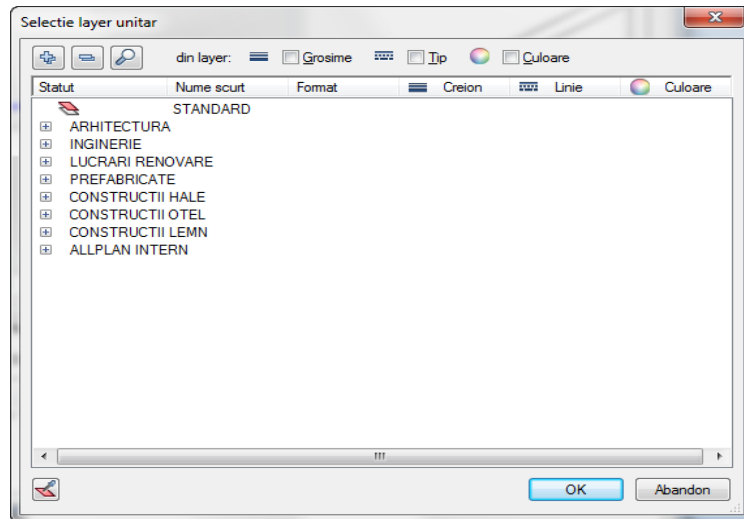
Puteti a selecta setul de drepturi actual.

>> Extins

Deschide caseta de dialog **Layer**.

Selectie mai usoara a layerelor

Toate functiile care necesita selectia unui layer nu mai deschid caseta de dialog **Layer**; in schimb, puteti observa o caseta de dialog simplificata unde puteti selecta layerul actual. Utilizarea meniului contextual, puteti specifica layerele care sunt reprezentate. Aceasta setare este independenta de setarea din paleta sau din caseta de dialog **Layer**.



Layer noi pentru vizualizare si SmartParts

Sunt disponibile layer noi pentru vizualizare pentru noua **mapare UV** a obiectelor 3D. Puteti gasi aceste layer in grupa **Vizualizare**.

Noile layer au urmatoarele denumiri:

- **VIZ_GENER** Obiecte exterioare, general
- **VIZ_VEHIC** Vehicule
- **VIZ_PERSO** Persoane
- **VIZ_COPACI** Copaci

Noile layer sunt disponibile pentru ferestre si usi SmartParts. Puteti gasi aceste layer in grupa **Arhitectura**.

Noile layer au urmatoarele denumiri:

- **AR_DES_U_F** Deschidere usa, fereastră
- **AR_RULOURI** Rulouri fixate frontal

Aceste layer noi sunt adaugate automat la structura de layer din proiect sau birou, daca utilizati structura implicita Allplan.

La copierea unui proiect si setarea cii pentru layer pe proiect, layerele din nodul EXTERN nu mai sunt copiate din standardul de birou in structura de layer din proiect. Aceasta asigura faptul ca structurile de layer nu sunt incarcate inutil. Aceste layer sunt create la importul fisierelor DWG/DXF.

Proprietati format layer specifice proiectului

Sunt momente cand clientii doresc sa utilizeze setarea **Proprietati format din layer** pentru un proiect. In versiunile anterioare, aceasta setare trebuia modificata de fiecare data cand comutati pe un alt proiect.

Acum, setarile **Proprietati format din layer** din tab-ul **Definitii format** nu se mai aplica global; aceasta setare este valabila numai pentru proiectul curent. Insa, setarile **Proprietati format din layer** din tab-ul **Selectie Layer/Vizibile** sunt in continuare specifice utilizatorului

Mai multe caractere disponibile pentru layer

Pana la 255 de caractere pot fi utilizate pentru denumirea completa a layerelor (in loc de 28) si pana la 16 caractere pentru descrierea scurta a layerelor (in loc de 10).


Proiecte

Numele proiectului este numele directorului de proiect

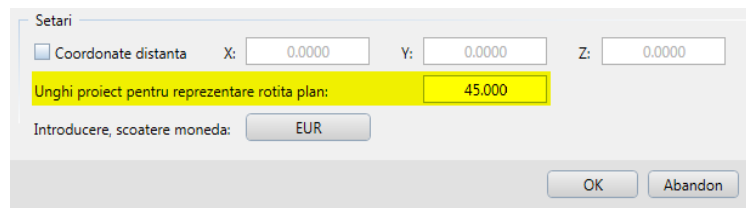
Numele proiectului este utilizat automat pentru numele directorului noului proiect. La crearea unui proiect nu mai puteti opta pentru alege numarul intern.

In consecinta, setarea **Nume director proiect** nu mai este disponibila in aplicatia **Allmenu** - meniul **Configuratie**.

Reprezentare rotita plan ca definitie de proiect

Pana acum, setarea pentru  **Reprezentare rotita plan** se aplica numai pentru ferestre individuale. In versiunile anterioare trebuia re-introdus unghiul la fiecare deschidere a unui desen nou. In functie de proiect, acest lucru trebuia facut in fiecare zi de multe ori.

In **Allplan 2014** acum este posibila asocierea unui **unghi proiect** la crearea proiectului sau la modificarea proprietatilor unui proiect existent. Setarea se aplica automat pentru toate ferestrele deschise, inasa si pentru cele noi.

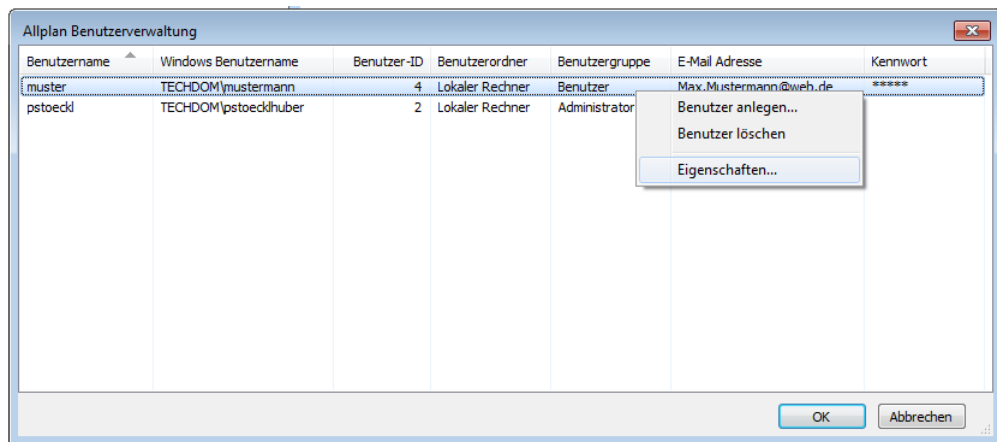


Coordonate distanta	X:	0.0000	Y:	0.0000	Z:	0.0000
Unghi proiect pentru reprezentare rotita plan:		45.000				
Introducere, scoatere moneda:		EUR				

Retea cu Manager retea Allplan

Gestiune utilizatori reorganizata

Gestiunea de utilizatori Allplan a fost reorganizata si imbunatatita. Acum puteti accesa caseta de dialog, deschizand aplicatia Allmenu si facand clic pe **Manager retea - Gestiune utilizatori**.



Puteti crea utilizatori Allplan noi, puteti schimba proprietatile unui utilizator existent si puteti sterge un utilizator din caseta de dialog **Administrare utilizatori Allplan**. Aceste functii sunt disponibile in meniul contextual.

Caseta de dialog **Administrare utilizatori Allplan**

Nume utilizator

Utilizati aceasta functie pentru a introduce un nume de utilizator Allplan. Acest nume trebuie sa fie conform standardului ISO 9660 (maxim 8 caractere, fara caractere speciale).

Nume utilizator Windows

Utilizati aceasta functie pentru a atribui un nume de utilizator Windows.

ID utilizator

Puteti vizualiza ID-ul unui utilizator. ID-ul utilizatorului este automat atribuit si nu poate fi schimbat.

Director utilizator

Utilizati aceasta functie pentru a seta care va fi directorul utilizatorului in cadrul calculatorului.

Grupa de utilizatori

Utilizati aceasta functie pentru a seta carei grupe apartine utilizatorul:
Administrator sau **Grupa de utilizatori**.

Adresa de Email

Utilizati aceasta functie pentru a specifica adresa de email a utilizatorului. Adresa de email este necesara pentru cazul in care utilizatorul care nu apartine unei grupe de utilizatori sa poata deschide un proiect din retea.

Parola



Utilizati aceasta functie pentru a seta o parola pentru utilizator. Utilizand aceasta parola si adresa de email, un utilizator ce nu apartine unei grupe de utilizatori poate accesa un proiect din retea.

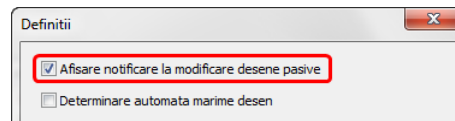
Reintroducere parola

Utilizati aceasta functie pentru a reintroduce parola pentru utilizator.

Mesaj la modificarea desenei pasive

Utilizatorii din retea pot vedea daca un desen deschis ca pasiv a fost modificat de catre un alt utilizator. Atunci cand aceasta optiune este bifata, programul afiseaza un mesaj si puteti alege sa actualizati desenul pasiv sau il puteti lasa asa cum este. Aceasta setare este specifica pentru fiecare utilizator


( **Deschidere fisiere proiect** -  **Definitii**).



In caseta de dialog **Deschidere fisiere proiect**, este utilizata culoarea rosie pentru a reprezenta desenele care au fost modificate si nu au fost inca actualizate. Ulterior puteti actualiza desenul utilizand **Reorganizare fisiere** din meniul contextual.

Modificare structura cladire si model de planuri

Inainte de a putea edita o structura de cladire sau un model de planuri, trebui sa

selectati  **Prelucrare de structura cladire, manager de planuri (blocare pentru alti utilizatori)** din caseta de dialog **Deschidere fisiere proiect**. Astfel, va puteti asigura ca structura de cladire sau modelul de planuri nu poate fi modificata de mai multi utilizatori in acelasi timp.

Manager retea Allplan cu functionalitate adaugata pentru proiecte online

Optiunea Allplan cu Manager de retea a fost extinsa, in asa fel incat acum puteti face proiectele disponibile pe un server online (server FTP). Angajatii pot accesa aceste proiecte via Internet de oriunde din lume, fara a fi neaparat conectati la reseaua LAN locala. Accesul se face transparent, ca si cum angajatii s-ar afla in acelasi birou.

Cu Manager retea Allplan Online sunt posibile urmatoarele aplicatii:

- Utilizatorii din manager retea au acces la proiectele Allplan si de acasa
- Mai multe birouri pot accesa acelasi proiect Allplan
- Utilizatorii externi care nu fac parte din reseaua locala, pot de asemenea sa modifice proiecte Allplan

Pasi necesari pentru a lucra cu proiecte online

Urmatoarea sectiune ofera un rezumat asupra pasilor necesari pentru a lucra cu proiecte online. Daca accesul la proiecte va fi doar pentru utilizatori externi (care nu fac parte din managerul de retea Allplan), va trebui sa efectuati numai pasii 6 si 7.

Pasul 1: definirea serverului FTP (administrator Allplan sau administrator de sistem)

Managerul de retea Allplan online necesita un server FTP. Puteti utiliza orice server FTP, cu conditia ca acesta sa poata fi accesat prin adresa IP. Pentru a defini si gestiona serverul FTP, puteti utiliza programul **FileZilla** (<https://filezilla-project.org/>), care este gratuit.

Datele de pe serverul FTP pot fi de asemenea stocate pe un server de Manager retea Allplan existent.

Recomandare: utilizati un computer aditional pentru serverul de manager retea; definiti serverul FTP pe acest computer; mutati pe acest server proiectele pentru utilizarea online; pregatiti proiectele pentru utilizarea online.

Pasul 2: definirea utilizatorilor si a drepturilor de utilizator pe serverul FTP (administrator Allplan sau administrator de sistem)

Dupa definirea serverului FTP, va trebui sa definiti pe server utilizatorii si drepturile de utilizator. Utilizatorii trebuie sa aiba control total pe directorul de proiect. Va rugam sa nu uitati sa luati in considerare securitatea datelor (vedeti "Security considerations for data" la pagina 21).

Recomandare: pentru fiecare utilizator va recomandam sa creati cate un cont separat, protejat cu parola.


Pasul 3: informati utilizatorii despre detaliile de autentificare la serverul FTP (administrator Allplan sau administrator de sistem)

Va trebui sa oferiti detaliile de autentificare utilizatorilor care vor avea acces la proiectele online. Utilizatorii care fac parte din managerul de retea Allplan au nevoie numai de detaliile de autentificare la serverul FTP; utilizatorii externi necesita parola asociata la **Gestiune utilizatori Allplan** (consultati pasul 6).

Pasul 4: adaugarea serverului online (utilizatori Allplan)

Pentru ca utilizatorii Allplan sa poata lucra cu proiecte online, acestia trebuie sa indice in Allplan detaliile de autentificare la serverul FTP pe care sunt stocate proiectele. Aceste detalii, care pot fi obtinute de la administratorul de sistem, care gestioneaza serverul FTP, sunt salvate pentru fiecare utilizator in parte.

Pentru a adauga un server online

- 1 In aplicatia Allmenu, deschideti meniul **Manager retea** si faceti clic pe **Gestiune proiecte si computere**.
 - 2 Faceti clic pe  **Adaugare server online**.
 - 3 Specificati proprietatile serverului online.
-

Pasul 5: transformarea proiectelor in proiecte online (administrator Allplan sau proprietar proiect)


Inainte de a face un proiect disponibil online, acesta trebuie pregatit pentru utilizarea online.

Acest lucru necesita urmatoarii pasi:

- Drepturile de utilizator sunt copiate in proiect.
- Resursele sunt specifice proiectului sunt copiate in proiect.
- Directorul de proiect este definit cu setarea "nume director ca nume proiect".

Un proiect poate fi pregatit pentru utilizarea online la creare sau mai tarziu. Proiectele care sunt create direct pe un server online sau sunt copiate sau mutate pe un server online sunt automat pregatite pentru utilizarea online. Proiectele care se afla pe un server de manager retea care este utilizat si ca server FTP, trebuie sa fie *pregatite pentru utilizare online*.

Pentru a pregati un proiect pentru acces online

- 1 In meniul **Fisier** faceti clic pe  **Proiect nou, deschidere....**
 - 2 Faceti clic dreapta pe proiectul potrivit si selectati **Pregatire proiect pentru acces online**.
 - 3 Faceti clic pe pe **Yes** pentru a confirma.
-

Daca accesul la proiecte va fi doar pentru utilizatori externi (care nu fac parte din managerul de retea Allplan), va trebui sa efectuati numai pasii 6 si 7.

Pasul 6: crearea utilizatorilor externi in Allplan (administrator Allplan)

Gestiunea de utilizatori Allplan trebuie sa contina adresa de email si parola pentru fiecare utilizator *extern* care va accesa un proiect online. Un utilizator extern trebuie sa introduca aceste informatii pentru a putea deschide un proiect online. Utilizatorii care fac parte din managerul de retea Allplan sunt detectati automat; acestia pot deschide proiectele online fara a trebui sa mai introduca adresa de email si parola.

Pentru a crea un utilizator Allplan

- 1 In aplicatia Allmenu, deschideti meniul **Manager retea** si faceti clic pe **Gestiune utilizatori**.
- 2 Faceti clic dreapta in spatiul alb liber si selectati **Creare utilizator...** din meniul contextual.
- 3 Introduceti proprietatile noului utilizator in caseta de dialog Gestiune utilizatori Allplan si faceti clic pe **Aplicare**.

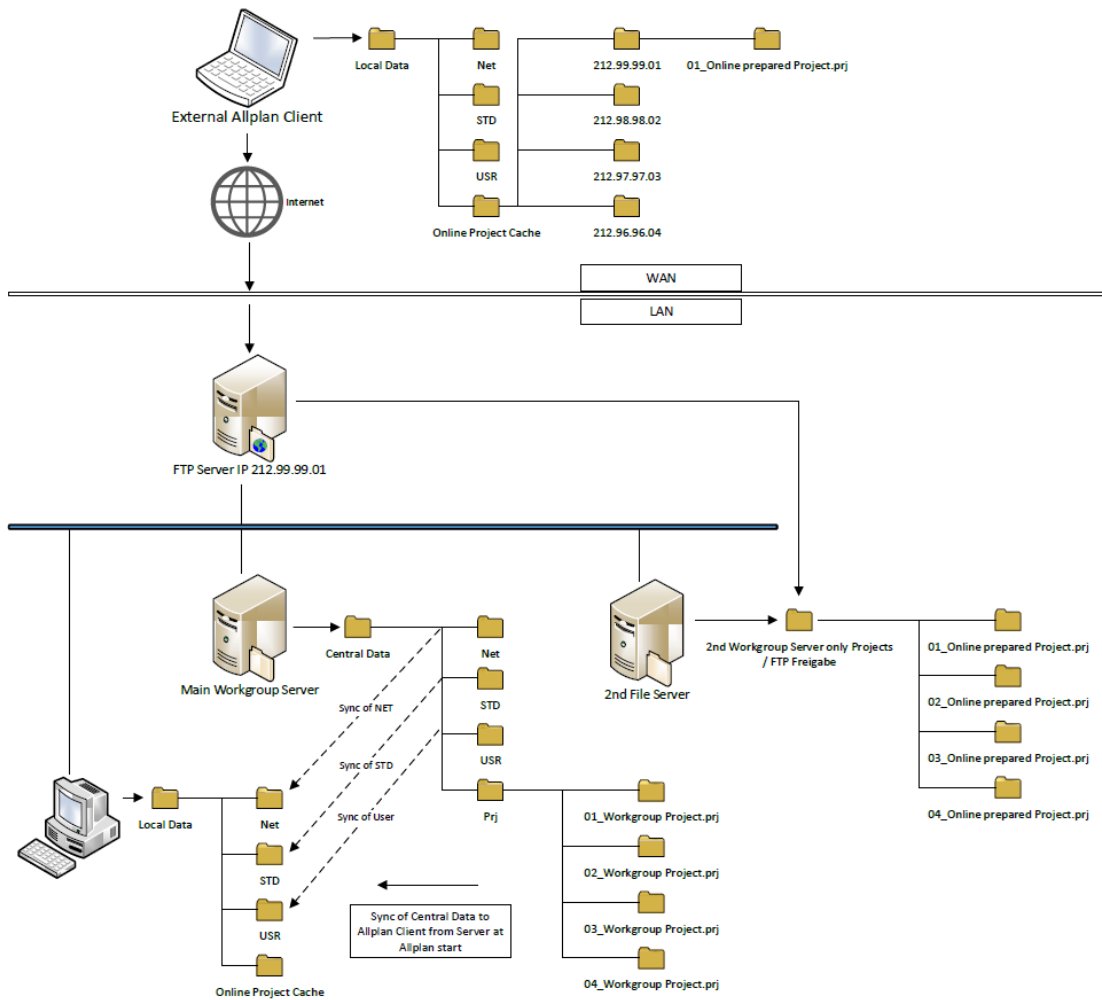
Pasul 7: definirea utilizatorilor autorizati pentru un proiect online (administrator Allplan sau proprietar proiect)

Daca utilizatorii externi vor accesa proiectul online, va trebui sa le oferiti acestor utilizatori permisiunea de a deschide proiectul. Puteti face acest lucru utilizand meniul contextual al proiectului: **Proprietati** din caseta de dialog **Proiect nou, deschidere**.

Informatii generale despre managerul de retea online

Vedere schematica

Urmatoarea ilustratie afiseaza o vedere schematica a serverului si a structurii de directoare cu Manager retea Allplan Online. In acest exemplu, exista un server de manager retea aditional unde sunt stocate proiectele online.



Proprietati proiecte online

Proiectele online difera in anumite privinte de proiectele Allplan "normale":

- Resursele sunt intotdeauna gestionate pe proiect.
- Pentru a getiona proiecte online in ProiectPilot, va trebui sa le deschideti utilizand serverul de manager retea. Proiectele online deschise utilizand serverul FTP nu pot fi gestionate in ProiectPilot.
- Proiectele online nu sunt listate atunci cand selectati aplicatia **Allmenu - Manager retea - Informatii - Afisare lista proiecte**.
- Proiectele din versiuni anterioare care vor deveni proiecte online trebuie convertite *mai intai* la versiunea curenta.
- Pentru ca un utilizator Allplan care nu face parte din managerul de retea sa poata accesa un proiect online, gestiunea de utilizatori Allplan trebuie sa contina adresa de email si parola acestui utilizator Allplan.

Sincronizarea datelor locale cu datele online

Atunci cand lucrati cu proiecte online, datele de pe serverul FTP nu sunt accesate direct; este utilizata o copie locala a proiectelor si a standardului de birou. Copia locala se afla in directorul specificat de dumneavoastra la instalare pentru "Director local de date". Daca nu ati specificat un director la instalare, copia locala este creata in directorul `LocalData`, care este un subdirector al directorului central de date.

Atunci cand porniti Allplan, programul verifica daca standardul de birou din directorul local de date este sincronizat cu directorul central de date. Daca nu, datele sunt sincronizate.

Prima data cand deschideti un proiect online, toate fisierele (cu exceptia desenelor, mapelor si a planurilor) sunt copiate din serverul online in directorul local de date.

Imediat ce deschideti un desen (activ, activ in fundal sau pasiv), plan sau mapa dintr-un proiect online, acest document este copiat din serverul online in directorul local de date si este deschis de aici. In acelasi timp, pe serverul online este creat un fisier cu informatii despre blocare (cu exceptia desenelor deschise ca pasive), pentru ca desenul sa nu mai poata fi deschis si prelucrat de catre alti utilizatori. Totusi, desenele blocate pot fi deschise in modul pasiv de catre ceilalti utilizatori.

Atunci cand salvati un document Allplan pe care l-ati modificat, acesta este copiat din directorul local de date in serverul online. Imediat ce inchideti

documentul Allplan, fisierul cu informatiile despre blocare este sters, iar ceilalti utilizatori vor putea deschide documentul din nou.

Sincronizarea se bazeaza pe incrementatorul de versiune din document; incrementatorul de versiune se maresta cu o unitate la fiecare modificare facuta. Documentul este copiat din directorul local de date pe serverul online sau vice-versa, in functie de documentul care are numarul versiunii mai mare (server sau local).

Atunci cand deschideti un proiect, resursele Allplan de pe serverul online, cum ar fi layere, definitii de tipuri de linii, sunt sincronizate cu directorul local de date. Orice resursa modificata este copiată din directorul local de date pe serverul online, imediat ce proiectul este inchis. Ceilalti utilizatori nu pot vedea aceste setari pana ce nu au inchis proiectul si l-au re-deschis.

Blocarea fisierelor deschise

Pentru a asigura integritatea datelor, desenele, planurile si mapele care au fost deschise de un utilizator sunt blocate si nu mai pot fi deschise de un alt utilizator in acelasi timp. Pentru fiecare document deschis este creat cate un fisier cu informatii despre blocare.

Aplicatia Allmenu ofera o functie pe care administratorul Allplan o poate utiliza pentru a afisa fisierul cu informatiile despre blocare pentru fiecare proiect si le poate sterge manual. Aceasta asigura faptul ca documentele nu vor ramane blocate in cazul in care s-a intrerupt conexiunea la internet.

Puteti deschide aceasta functie utilizand aplicatia **Allmenu - Manager retea - Administrare informatii blocare**.

Documentele care sunt blocate pentru mai mult de 24 sau 48 de ore sunt evidentiatale color.

Consideratii de securitate pentru date

- Allplan suporta FTPS in plus fara de protocolul standard FTP. Cand adaugati un server online, puteti specifica protocolul pe care doriti sa-l utilizati si specificati de preferinta protocolul FTPS daca este posibil (daca serverul de FTP suporta acest protocol). Protocolul FTP standard nu cripteaza continutul de date, ceea ce inseamna ca datetele si parola sunt transmise in clar pe Internet.
- Desi utilizatorii externi care au acces la serverul FTP pot deschide numai proiectele pe care sunt autorizati sa le utilizeze in Allplan, ei pot vedea numele tuturor proiectelor, indiferent de drepturile de acces atribuite in Allplan.
- Astfel, pentru ca utilizatorii externi sa poata deschide un proiect on-line Allplan, au nevoie de numele de utilizator si parola pentru serverul FTP. In teorie, există posibilitatea ca utilizatorii externi sa se conecteze utilizand aceste date ale unui client FTP. In acest caz, ei pot citi si modifica toate fisierele pentru care au autorizatie de acces de pe serverul FTP. Trebuie sa tineti cont de acest lucru atunci cand configurati serverul FTP.

Salvarea si restaurarea datelor din proiectele online

Datele din proiectele online (de exemplu, desene) sunt disponibile central pe serverul online, inasa si in directorul pentru stocare locala date al fiecarui utilizator care a deschis anterior desenul. Daca doriti sa restaurati o versiune anterioara a unui fisier (de exemplu, un fisier *.ndw), va trebui sa il suprascrieti manual pe serverul online. De exemplu, puteti utiliza un client de FTP pentru a face acest lucru.

In plus, va trebui sa inlocuiti sau sa stergeti fisierul local; altfel, este posibil ca un utilizator Allplan sa aiba o versiune mai noua decat cea de pe serverul online. Daca acest utilizator deschide desenul in discutie, aceasta versiune de fisier va fi copiată pe server, deoarece numarul versiunii acestuia este mai mare.

Definitii

FTP

FTP acronim pentru **F**ile **T**ransfer **P**rotocol; este un protocol de retea utilizat pentru transferul fisierelor intr-o retea Internet.

FTPS

FTPS vine de la FTP over SSL; este o extensie a standardului FTP ce asigura si criptarea informatiei transmise.

Server FTP

Un Server FTP este o aplicatie (un program) ce permite accesul si gestionarea clientilor FTP. Utilizand un server FTP puteti partaja informatia pe calculatorul pe care ruleaza acest program, astfel incat alte calculatoare pot accesa aceasta informatie prin intermediul Internetului.

Client FTP

Un Client FTP este o aplicatie ce asigura accesul la fisiere si directoare pe servere FTP.

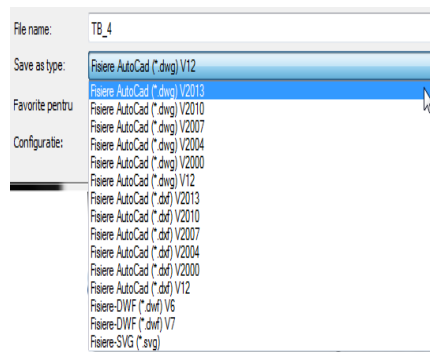
Facilitati noi pentru module

Schimb de date imbunatatit

Allplan 2014 suporta formate de date suplimentare, imbunatatind schimbul de date cu alte programe.

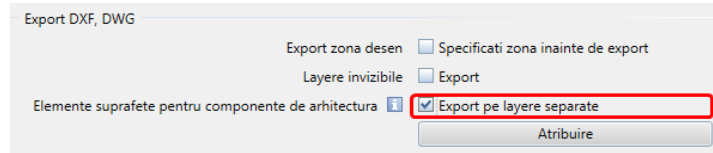
Format AutoCAD 2013 pentru export si import

Allplan 2014 suporta formatul AutoCAD 2013 pentru exportul si importul fișierelor DXF si DWG.



Exportul suprafetelor de suprafata ale componentelor de arhitectura pe layere separate

Utilizant  **Optiuni**, pagina **Import si export**, puteti specifica daca elementele de suprafata ale componentelor arhitecturale vor avea asociate layere separate la exportul datelor in DWG, DXF sau DGN.



Export DXF, DWG

Export zona desen Specificati zona inainte de export

Layere invizibile Export


Elemente suprafete pentru componente de arhitectura Export pe layere separate

Atribuire

Atunci cand bifati aceasta caseta, elementele de suprafata ale componentelor de arhitectura vor avea asociat cate un layer separat la exportul in DWG, DXF sau DGN, pentru a le putea exporta pe layere diferite de layerul componentei. Faceti click pe **Atribuire** pentru a deschide caseta de dialog **Atribuire: Layer element -> Layer element suprafata pentru export**, unde puteti asocia layere separate pentru elementele de suprafata.

Aceasta setare este specifica proiectului si poate fi activata sau dezactivata rapid si usor; asocierile facute se pastreaza.

Export in COLLADA

Puteti utiliza functia  **Export CINEMA 4D, VRML, DAE, KMZ, 3DS, U3D** pentru a salva modelul de animatie Allplan in format DAE si pentru a il exporta in COLLADA. Formatul DAE este disponibil in versiunile 1.4.1 si 1.5.0 pentru exportul datelor in COLLADA 1.4 si 1.5.

Inainte de a exporta, puteti defini tipul de transfer de date mai precis:



Definitii export COLLADA

Mutare la origine

Utilizati aceasta optiune pentru a specifica daca modelul va fi mutat la punctul global ($X=Y=Z=0$) la export, chiar daca ati setat coordonate de distanta pentru proiect.


Suprafete cu doua fete

Utilizati aceasta setare pentru a specifica daca la export, texturile se vor aplica pe ambele fete ale unei suprafete (important pentru suprafetele transparente).

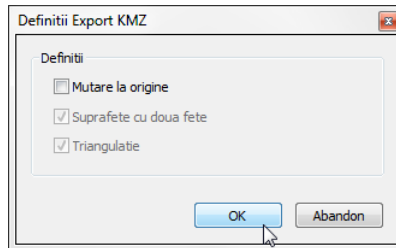
Triangulatie

Utilizati aceasta optiune pentru a specifica daca la export, suprafetele vor fi impartite in triunghiuri.

Export in Google Earth

Puteti utiliza functia  **Export CINEMA 4D, VRML, DAE, KMZ, 3DS, U3D** pentru a salva modelul de animatie Allplan in format KMZ si pentru a il exporta in Google Earth.

Inainte de a exporta, puteti defini tipul de transfer de date mai precis:



Definitii export KMZ

Mutare la origine

Utilizati aceasta optiune pentru a specifica daca modelul va fi mutat la punctul global ($X=Y=Z=0$) la export, chiar daca ati setat coordonate de distanta pentru proiect.


Suprafete cu doua fete (selectata automat)

Sunt exportate texturile aplicate pe ambele fete ale unei suprafete.

Triangulatie (selectata automat)


Suprafetele sunt impartite in triunghiuri la export.

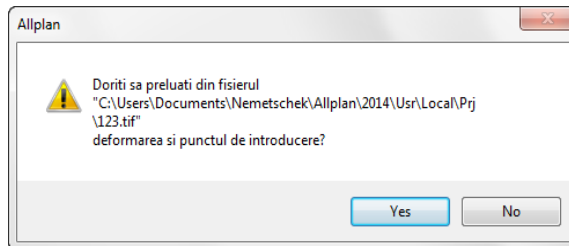
Formarul X3D nu mai este disponibil

Nu mai puteti utiliza  **Export CINEMA 4D, VRML, DAE, KMZ, 3DS, U3D** pentru a exporta datele in format X3D.

GeoTIFF

Utilizand functia **Salvare continut fereastra ca imagine pixel** din meniul **Fisier**, acum puteti crea fisiere GeoTIFF. Atunci cand salvati datele in Format TIFF, coordonatele necesare pentru georeferentiere sunt automat preluate din Allplan si salvate ca metadata.

Atunci cand importati fisiere GeoTIFF si GeoJPEG cu functia  **Suprafata pixel**, informatia geografica este detectata si analizata, fie ca informatia este sau nu implementata in fisier sau este disponibila ca fisier text cu extensia TFW sau JGW. Factorul de deformare si punctul de introducere pot fi preluate din fisier; in acest caz, nu va mai fi cerut punctul de introducere.




Imbunatiri pentru export iTWO

Exportul de date catre iTWO a fost imbunatatit dupa cum urmeaza:

- Ferestrele de acoperis sunt transferate in aceeasi maniera ca si celelalte deschideri.
- Structurile de partoseala cu mai multe straturi sunt exportate corect.
- Structura a fost imbunatatita in asa fel incat camerele sunt evidentiata corect.
- Acum puteti exporta date iTWO si intr-un mediu de retea, cu conditia ca desenul sa fie setat activ sau activ in fundal.

Export date bim+

Puteti utiliza  **Export date bim +** din meniul **Fisier - Export** pentru a crea date pentru platforma bim+. Aceasta platforma cloud permite importul modelelor BIM din diverse formate comune, stocarea acestor modele pe serverul cloud bim+ si utilizarea dispozitivelor mobile pentru acces.

Sunt transferate toate elementele Allplan (arhitectura si inginerie) cu toate attributele.

Eficienta crestura prin utilizarea ecranului de intampinare din Allplan

Noul ecran de intampinare din Allplan creste eficienta lucrului pentru toti utilizatorii.

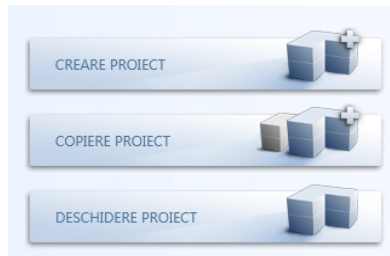
- Utilizatorii cu experienta beneficiaza de accesul rapid la cele mai utilizate proiecte ce sunt afisate in fereastra: puteti **crea un proiect nou**, **copia un proiect existent** sau puteti deschide cele mai recente proiecte in **mode design** sau **mod plan** imediat ce a pornit programul.
- Utilizatorii noi beneficiaza de acces rapid la documentatia si tutorialele utile parcurgerii primilor pasi in utilizarea Allplan. De asemenea pot fi consultate noutatile aduse de versiunea curenta a programului.
- Inca de la inceput aveti informatii despre Actualizarile disponibile. Dupa dorinta puteti face toate actualizarile odata. In plus puteti utiliza serviciul **Hotinfo** pentru a initia un dialog cu echipa de suport.
- Aveti acces direct la serviciile **Allplan Connect**, **Allplan Exchange**, **bim+**, la site-ul Allplan precum si la retelele de socializare.
- Initial este incarcat proiectul Privat odata cu ecranul de intampinare. Restul proiectelor sunt temporar ignorate. Cum volumul de date din proiectul privat este redus, programul porneste mult mai repede. Odata ce ati ales un proiect dintre cele afisate, Allplan incarca acel proiect.

Daca optati sa nu mai apara ecranul de intampinare, atunci va fi incarcat ultimul proiect lucrat si puteti vedea ultima selectia de desene sau planuri asa cum se intampla in versiunile anterioare Allplan. Puteti activa/dezactiva Ecranul de intampinare din meniul ? sau utilizand scurtatura SHIFT+CTRL+W. Puteti astfel crea un nou proiect sau puteti vizita Allplan Connect.

Ecraanul de intampnare

Ecraanul de intampnare combina functii utilizate frecvent la pornirea programului Allplan.

Creare, deschidere proiecte



Creare proiect

Utilizati aceasta optiune pentru crearea unui proiect nou.

Mai multe informatii gasiti in **Ajutor Allplan (Help)**; vedeti "Crearea unui proiect nou".

Copiere proiect

Utilizati aceasta optiune pentru a crea o copie a unui proiect existent. Sunt copiate continutul, structura si setarile proiectului sursa.

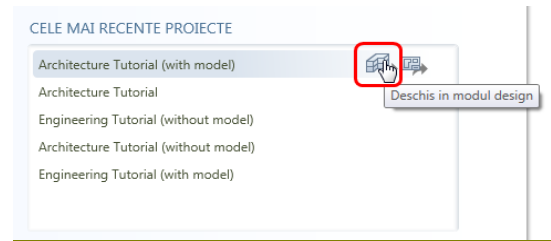
Mai multe informatii gasiti in **Ajutor Allplan (Help)**; consultati "Copierea unui proiect".

Deschidere proiect

Utilizati aceasta optiune pentru a deschide un proiect existent.

Mai multe informatii gasiti in **Ajutor Allplan (Help)**; consultati "Selectarea proiectului curent".

Cele mai recente proiecte



Puteti vedea cele mai recente proiecte la care ati lucrat.
Precizati daca doriti sa deschideti proiectul in modul desenare sau in modul prelucrare planuri si faceti dublu-clic pe numele proiectului.

Informatii, Hotinfo, Actualizari



Primii pasi

Aceasta optiune va conduce la pagina web ce contine **Tutorialul Initiere rapida**, care va prezinta o rapida si practica introducere in lumea Allplan.

Noi facilitati in Allplan arhitectura, noi facilitati in Allplan inginerie

Aceasta optiune va conduce la pagona web unde puteti gasi informatii despre noutatile din specialitatile arhitectura si inginerie din Allplan. Ca alternativa puteti utiliza optiunea **Noutati in aceasta versiune** din meniul ?.

Hotinfo – conexiunea cu echipa de suport

Utilizati aceasta optiune pentru a genera o cerere de suport utilizand functia **Hotinfo**. Mai multe informatii gasiti in **Ajutor Allplan (help)**; vedeti sectiunea "**Hotinfo**".

Actualizare - definitii

Utilizati aceasta optiune pentru a deschide caseta de dialog **Definitii Actualizare Allplan**. Mai multe informatii gasiti in **Ajutor Allplan (help)**; consultati "**Actualizare Allplan**".

Internet



Allplan Connect

Acest buton va conduce catre **Allplan Connect**, portalul de service Allplan.

Allplan Exchange

Acest buton va conduce catre **Allplan Exchange** ce asigura transferul documentelor din proiect prin intermediul Internetului.

bim+

Acest buton va conduce catre portalul de service **bim+**.

Rețele de socializare



Sunt legaturile catre paginile Allplan din cele mai cunoscute rețele de socializare.

Ecranul de intampinare

Afisati aceasta fereastră la pornire

Puteti utiliza aceasta optiune pentru a opri afisarea Ecranului de intampinare la pornire. In acest caz la pornirea Allplan este incarcat automat cel mai recent proiect accesat.

Utilizand **Ecranul de intampinare** (meniul ?) puteti deschide Ecranul de intampinare in orice moment.

Informatii despre Allplan

Puteti vedea informatii despre versiunea Allplan, numarul de client si numarul postului de lucru.

Despre Allplan (meniul ?) ofera informatii extinse despre program.

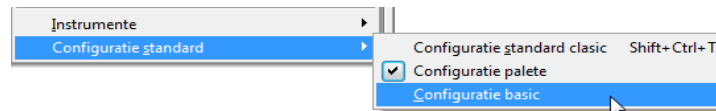
Raport calitate imbunatatit

Programul **Raport calitate** ofera acum detalii suplimentare, daca Allplan nu creaza rezultatele dorite. De exemplu, sunt afisate numele numele lungi de fisiere.

Va recomandam sa colaborati cu echipa de dezvoltare si suport. Rapoartele de calitate pe care ni le trimiteti ne ajuta sa imbunatam calitatea generala a programelor noastre.

Configuratii standard

Configuratiile standard pentru **Arhitectura, Inginerie, Design** si **Peisagistica/Urbanism** nu mai sunt disponibile. Puteti in continuare sa selectati **Configuratie standard clasic**, the **Configuratie palete** si **Configuratie basic**, care este limitata la cele mai uzuale functii pentru constructii 2D.



Daca lucrati cu o configuratie personalizata sau daca doriti sa continuati sa utilizati o configuratie mai veche care nu este disponibila, va recomandam sa salvati configuratia ca fisier UBX inainte de a face upgrade la **Allplan 2014** pentru a o putea importa ulterior.

Pentru a salva configuratii de bare, selectati meniul **Extras**, faceti clic pe **Configurare** si apoi pe **Export**. Puteti gasi informatii suplimentare in ajutorul pentru Allplan; consultati sectiunea "Salvarea configuratiei barei de instrumente intr-un fisier".

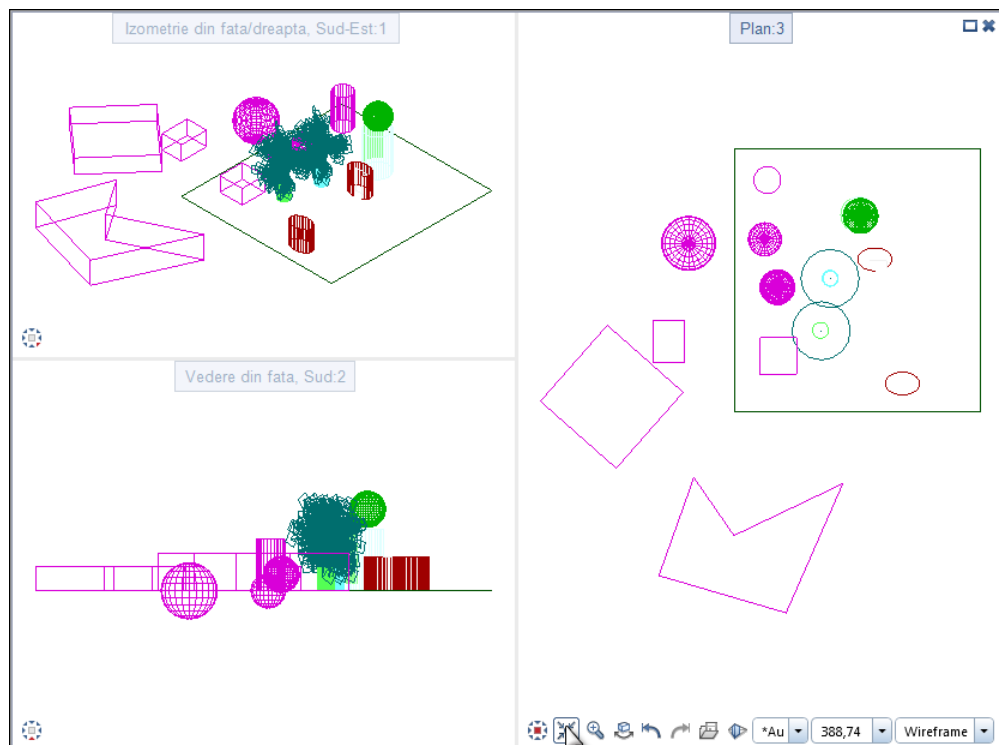
Selectati meniul **Vedere** si apoi **Instrumente** pentru a reprezenta barele de configuratie cu flyout-urile utilizate de vechile configuratii.



Aranjare "Conectata"

Puteti utiliza optiunea **Ferestre conectate** din meniul **Ferestre** pentru a conecta ferestrele in Allplan:





- Puteti sa rearanjati rapid si usor ferestrele utilizand operatiuni de tip "drag-and-drop".
- Ferestrele sunt potrivite in aranjarea existenta.
- La schimbarea ferestrei Allplan, ferestrele se ajusteaza automat.
- Atunci cand modificati dimensiunea unei ferestre, celelalte ferestre se ajusteaza automat.
- Facad dublu-clic pe titlul unei ferestre, aceasta este maximizata automat. Ce este nou este faptul ca, facand din nou dublu-clic pe titlul ferestrei, aceasta este readusa la pozitia si dimensiunea si aranjamentul initial.
- Puteti utiliza SHIFT+TAB pentru a comuta intre ferestre.

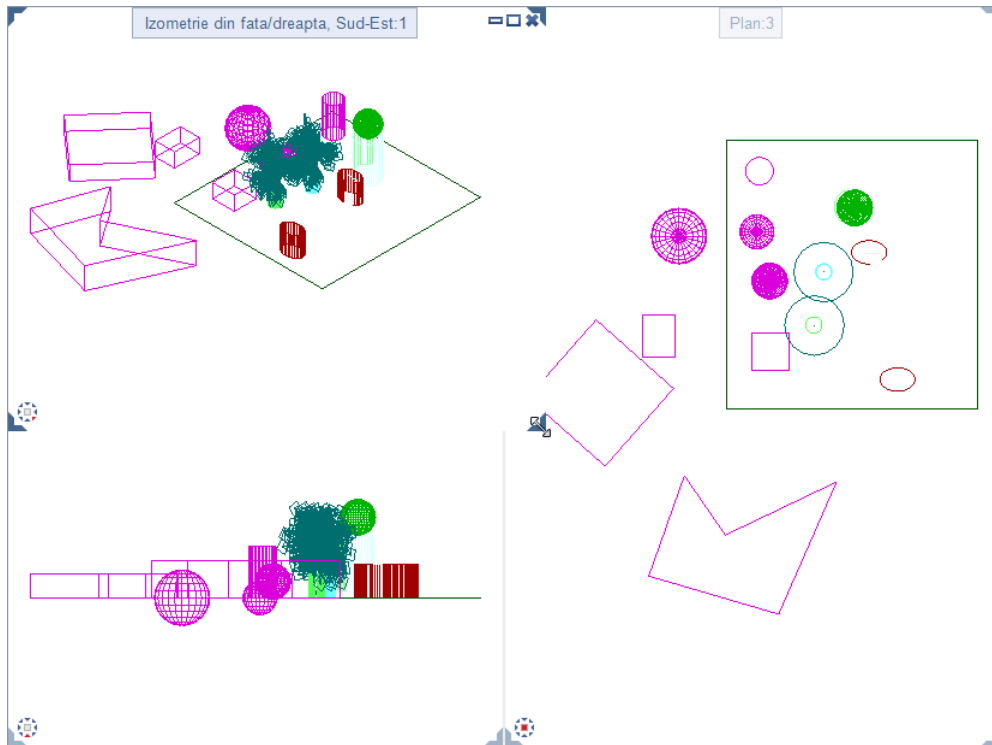


Nota: Fișierele NDW sunt întotdeauna deschise într-o fereastră separată, poziționată deasupra ferestrelor cu desene, indiferent dacă opțiunea **Ferestre conectate** este bifată sau nu.

Ferestre conectate - nu este selectat


Dacă opțiunea **Ferestre conectate** nu este bifată, ferestrele se comportă ca în versiunile anterioare: acestea pot fi poziționate independent, pot fi mutate individual și pot fi aranjate încât să se suprapună. Noile ferestre sunt poziționate peste ferestrele existente.

Dacă opțiunea **Ferestre conectate** nu este bifată, limita ferestrelor este indicată de simbolurile de colț  ,  ,  și  . Puteți modifica dimensiunea unei ferestre trăgând de aceste simboluri de colț.



Nota: Puteți selecta opțiunile **Una peste alta** și **Una langa alta** din meniul **Ferestre** numai dacă opțiunea **Ferestre conectate** este debifată. Aranjarea **Cascada** nu mai există

Modificarea aranjarii ferestrelor

Utilizand **Aranjare/orientare ferestre** din meniul **Ferestre**, puteti defini latura din spatiul de lucru fata de care se vor aranja ferestrele la selectia uneia dintre aceste  **Aranjamente**:

- **Aranjare/orientare ferestre - Stanga** aranjeaza ferestrele pe partea stanga a spatiului de lucru.
- **Aranjare/orientare ferestre - Dreapta** aranjeaza ferestrele pe partea dreapta a spatiului de lucru.

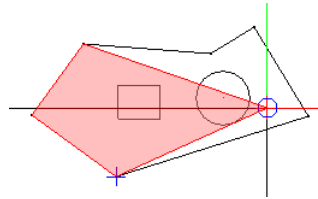
Masurare suprafata cu functionalitate adaugata




 Functia **Masurare suprafata** a fost extinsa si imbunatatita.

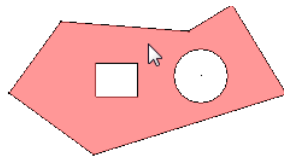
- La masurarea suprafetelor este calculat de asemenea si perimetrul.

Suprafata	=	74.84255 m ²
Total	=	106.51693 m ²
Perim.	=	36.88706 m
Total	=	64.06194 m
Unghi fata de plan	=	41.986016 deg
Centru X	=	-24.11485 m
Centru de greutate Y	=	-21.09912 m
Centru de greutate Z	=	4.35374 m
Numar	=	2

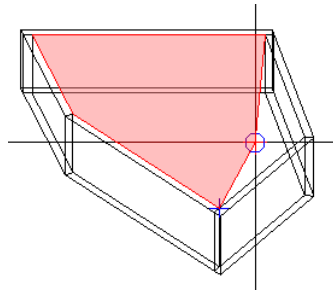
- Suprafata masurata este evidentiata color (identificare suprafata noua; disponibila si pentru numeroase alte functii).





- Puteti masura suprafete 2D automat, utilizand functia  **Detectie suprafata** din linia de dialog. Pentru a identifica decupajele, puteti utiliza  **Detectie insula** si  **Inversare detectie insula**.




- Puteti de asemenea sa masurati suprafete si in perspectiva; suprafata curenta este evidentiata color.



Detectie suprafata cu inversare detectie insula

In versiunea 2013-1,  **Detectie suprafata** a fost extinsa cu  **Detectie insula**, care detecteaza automat contururile inchise ("insulele") din interiorul unei suprafete si le decupeaza (de ex. atunci cand doriti sa aplicati un element suprafata).



Acum puteti inversa **detectie insula**: daca selectati optiunea  **Inversare detectie insula**, contururile interioare nu sunt decupate ci sunt umplute cu elementul de suprafata selectat.

Performanta imbunatatita

Detectie suprafata a fost imbunatatita in sensul ca este executata mai rapid. In plus, puteti utiliza detectie suprafata automat si in vederile si sectiunile asociative.

Functii de trasare a poliliniilor

Functiile disponibile pentru introducerea poliliniilor sunt recunoscute ca **functii de introducerea poliliniilor**.

 **Detectie automata contur** a fost redenumit in  **Detectie suprafata**.

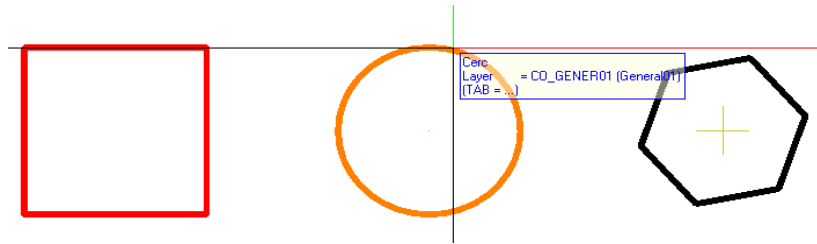
 **Introducerea punctului ajutator pentru poligon automat** a fost redenumita in

 **Introducerea punctului ajutator pentru detectie automata**.


Selectie si previzualizare selectie pe culori diferite

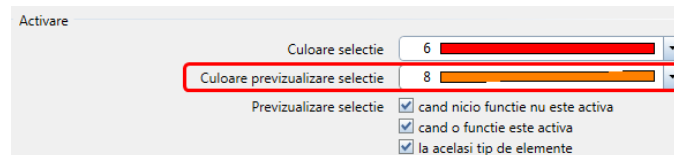
La positionarea cursorului pe un element *fara* a face clic pe acesta, elementul este reprezentat color. Aceasta **previzualizare selectie** este intradevar utila la pentru desene complexe, intrucat se vede daca ati identificat corect elementul inainte de a-l selecta. In plus, puteti afisat informatii despre element.

Ar fi foarte util sa puteti face distinctie intre **previzualizare selectie** si **selectie**: de exemplu, atunci cand se doreste selectarea elementelor utilizand functiuni suma.




Lucrul cu functiuni suma: dreptunghi selectat; cerc in culoare previzualizare selectie

Acum puteti utiliza  **Optiuni - Interfata desktop - Activare** pentru a seta culori diferite pentru selectie si previzualizare selectie. **Culoare previzualizare selectie** este predefinit ca portocaliu.








Culoare marcare

In plus, exista **culoare marcare** (cunoscuta anterior ca si **Culoare marcare elemente**), pe care o puteti specifica utilizand  **Optiuni - Interfata desktop**

- **Afisare - Reprezentare.** Implicit, culoarea de marcare este setata ca rosu (ca si culoare selectie).


Culoare marcare este utilizata dupa cum urmeaza:

- Culoarea elementelor gasite cu **Cautare si marcare elemente** (meniul **Editare**)
- Culoarea conturilor detectate la introducerea formelor fasonate din modulele de inginerie
- Nou: culoare transparenta a suprafetelor masurate utilizand  **Masurare suprafata**
- Nou: culoare transparenta utilizata pentru identificarea suprafetelor 3D in  **Extrudare**,  **Taiere corpuri cu un plan**,  **Desfasurare** si  **Stergere suprafete dintr-un corp 3D**

Editarea grupelor de elemente fara disocierea acestora

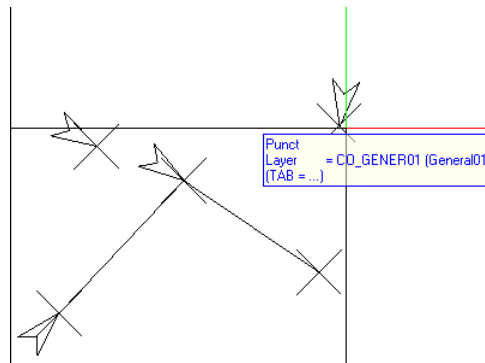
Inainte, era posibila editarea grupelor de elemente, inasa pentru aceasta trebuia sa le fi disociat in prima faza, si sa le fi creat din nou dupa modificare. Acum, grupa de elemente este pastrata pe parcursul modificarii.



Sunt disponibile urmatoarele optiuni:

- Pentru a edita elemente dintr-o grupa, sau pentru a scoate elemente dintr-o grupa, faceti clic dreapta pe grupa de elemente dorita si, din meniul contextual selectati **Deschidere Grupa Elemente**. Cand ati terminat de modificat grupa de elemente, faceti clic dreapta din nou pe un element din grupa, si de aceasta data selectati **Inchidere Grupa Elemente** in meniul contextual.
- Folosind  **Extindere grupa elemente**, puteti sa adaugati elemente, unei grupe de elemente existente, fara a o disocia.

Simbol element control pentru puncte

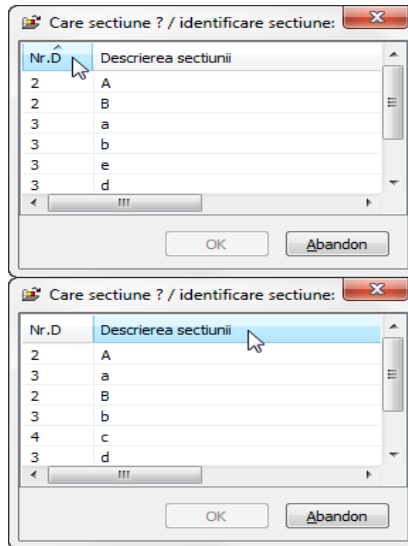
Punctele nu se extind; din acest motiv este posibil sa fie ignorate cand se face snap pe puncte. De aceea, acum sunt reprezentate **simbol control element** si **simbol element directie** pentru elemente si pentru puncte individuale.







Utilizand  **Reprezentare pe ecran**, puteti afisa sau ascunde rapid si usor **simbol control element** si **simbol directie element**. Puteti specifica dimensiunea acestor simboluri, utilizand  **Optiuni - Interfata desktop - Afisare**.

Sortarea sectiunilor in structura de cladire

Puteti sorta alfabetic sectiunile arhitecturale existente in zona cu obiectele din conversia structurii cladirii.





Culoare pentru simbol directie in sectiuni

La crearea unei sectiuni, puteti seta  **Creionul**,  **Linia**,  **Culoarea** si  **Layer-ul** pentru linia de sectiune. Simbolul de directie corespunzator preia si proprietatile de format ale liniei de sectiune.



Denumiri de functii revizuite si consistente

Modul general





 **Copiere sir polar** a fost redenumita in  **Copiere in sir polar**.

 **Copiere si introducere, rotire** a fost redenumita in  **Copiere si rotire**.



 **Copiere cu oglindire** a fost redenumita in  **Copiere simetrica**.

 **Copiere cu oglindire** a fost redenumita in  **Copiere simetrica corpuri acoperis**.

Familia Arhitectura

  **Schimbare macro** a fost redenumita in   **Schimbare macro, SmartPart**.

Modulul Geo



Functia  /  **Legenda** are denumiri diferite in modulele **Urbanism** si **Peisagistica**:

 **Legenda simboluri**

 **Legenta peisagistica**



Functia  **Plan impadurire** a fost integrata in functia  **Repartitie plante**.
Noua denumire de functie est e  **Planificare si plantare**.

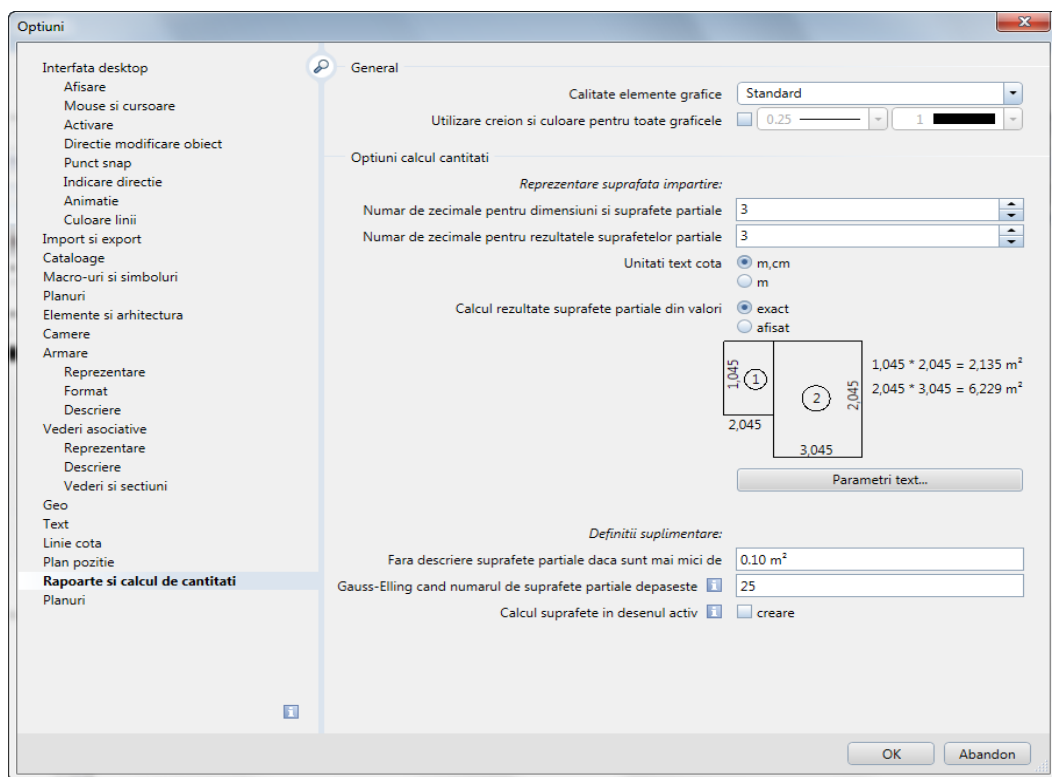
Modulul Vizualizare

Numele functiei  **Export CINEMA 4D, VRML, X3D, 3DS, U3D** a fost ajustat la noile formate; noua sa denumire este  **Export CINEMA 4D, VRML, DAE, KMZ, 3DS, U3D**.

Optiuni

Rapoarte si calcule de cantitati

In versiunile anterioare puteti sa accesati si sa definiti setarile pentru **Calcul de cantitati** numai facand clic pe  in caseta de dialog pentru deschidere rapoarte. Acum puteti gasi aceste setari in  **Optiuni** din pagina **Rapoarte si calcul de cantitati**. Aceste setari pot fi in continuare accesate si din caseta de dialog **Repoarte**.



Acum puteti defini setarile implicite pentru modulul **Sabloane: Rapoarte, Legende, Texte variabile global**, direct din aceasta pagina.

Zona **General** este noua:

- Utilizand optiunea **Calitate elemente grafice**, puteti defini calitatea elementelor reprezentate grafic in raport.
- La selectarea optiunii **Utilizare creion si culoare pentru toate graficele**, culoarea si creionul specificat aici sunt utilizate pentru toate elementele reprezentate grafic in raport.
Atunci cand aceasta optiune nu este bifata, pentru reprezentarea elementelor in rapoarte sunt utilizate creionul si culoarea specificate individual pentru fiecare element.

In zona **Optiuni calcul cantitati** puteti controla modul in care vor fi reprezentate grafic suprafetele impartite. Previzualizarea se actualizeaza automat pentru a reflecta setarile definite aici.

Faceti clic pe butonul **Parametri text ...** pentru a specifica parametrii de text pentru impartirea suprafetelor reprezentate grafic.

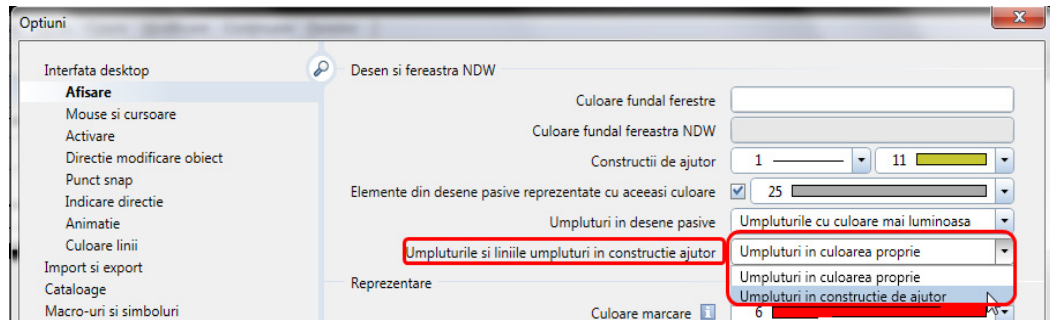
Utilizand optiunea **Fara descriere suprafete pariale daca acestea sunt mai mici de ...** din zona **Definitii suplimentare**, puteti sa asigurati faptul ca impartirea suprafetelor reprezentate grafic este facuta ordonat.



In plus, puteti specifica numarul maxim de suprafete pariale. Daca acest numar este depasit, suprafata nu mai este impartita in suprafete pariale; in schimb, acestea sunt calculate prin metoda Gauss-Elling.

Atunci cand este bifata optiunea **Creare calcul suprafete in desenul activ**, impartirea suprafetelor reprezentate grafic este creata in desenul activ.

Umpluturi si linii umpluturi in constructie ajutor

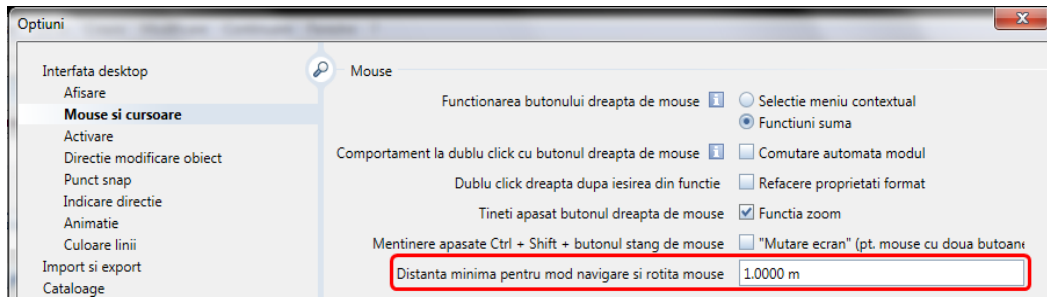
Puteti gasi o optiune noua in  **Optiuni - Interfata desktop - Afisare - Desen si fereastra NDW: umpluturi si linii umpluturi in constructie ajutor**



Umpluturile si linii umpluturi in constructie ajutor pot fi afisate in culoarea proprie sau in culoarea constructiilor de ajutor. Puteti defini culoarea preluata pentru  **Umplutura** (modulele **Constructii 2D** si **Colorare**) si  **Linie umpluturi** (modulul **Colorare**) din caseta de dialog **Proprietati** sau **Selectie Culoare RGB**.



Distanța minimă pentru mod navigare și rotire mouse

Este disponibilă o nouă opțiune în  **Opțiuni – Interfața desktop - Mouse și Cursoare: Distanța minimă pentru mod navigare și rotire mouse**




Puteti specifica o distanță minimă între punctul sursă (ochi) și punctul destinație (țintă). Când distanța este mai mică decât valoarea specificată aici este mutat și punctul destinație; în acest caz camera se mută mai departe. Distanța implicită este de 1 m.

Toleranța înclinare pentru text

Utilizând opțiunea **Toleranța înclinare în grade pentru text** din  **Opțiuni - Text**, acum puteți specifica toleranța înclinării, în așa fel încât textul să poată fi citit de dedesubt și din dreapta. Această opțiune este echivalentă cu opțiunea **Toleranța înclinare pentru forme cote și texte în grade** pe care o puteți găsi în  **Opțiuni - Linie cota**.

Valoarea specificată aici este luată în considerare numai dacă este activată opțiunea **Corectare automată direcție text**. Valoarea implicită este de 3 grade.


Modificarea setarilor implicite pentru dublu-clic cu butonul dreapta al mouse-ului

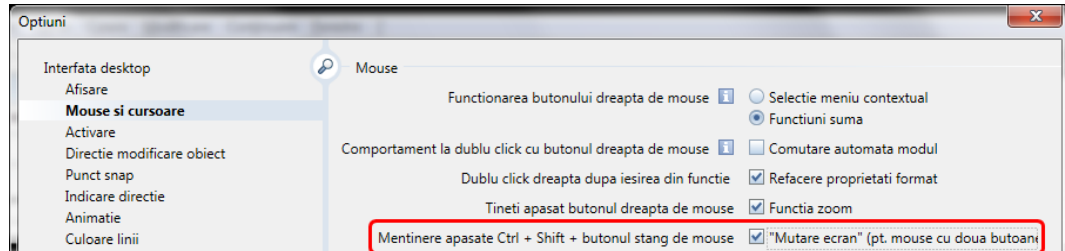
Setarea implicita pentru **Dublu-clic cu butonul dreapta al mouse-ului dupa iesirea din functie - resetarea proprietatilor de format** s-a modificat in  **Optiuni – Interfata desktop - Mouse și cursoare**.

Implicita aceasta optiune **NU** era selectata: facand dublu-clic cu butonul dreapta al mouse-ului pe un element existent permite desenarea unui element similar cu aceleasi proprietati de format ca ale elementului selectat. Dupa crearea elementului și iesirea din functie, proprietatile de format erau pastrate astfel incat se putea continua desenarea altor elemente cu aceleasi proprietati de format (bara de functii **Format**).

Daca aceasta optiune este bifata, proprietatile de format sunt resetate la valorile anterioare desenarii obiectului (bara de functii **Format**).

Mutare ecran

Puteti gasi o optiune noua in  **Optiuni - Interfata desktop - Mouse si cursoare: Mentinere apasata Ctrl + Shift + buton stang de mouse - "Mutare ecran" f**(pentru mouse cu doua butoane)





Atunci cand bifati aceasta optiune, puteti muta continutul ferestrei tinand apasata tasta CTRL + tasta SHIFT + butonul stang de mouse. Aceasta optiune va ajuta sa controlati reprezentarea pe ecran atunci cand lucrati cu un mouse cu doua butoane (de exemplu pentru computerele Macintosh).

Paleta noua - Biblioteca

Noua **Paleta Biblioteca** combina acum toate cataloagele Allplan - simboluri, macro-uri si SmartParts - intr-o singura paleta. Fiecare element poate fi acum selectat intuitiv in aceeași maniera ca si in trecut.

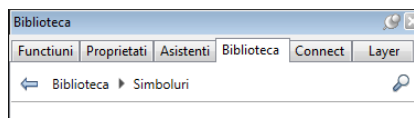
Noua paleta ofera urmatoarele avantaje:



- Puteti accesa toate elementele din biblioteca din acelasi loc.
- Toate elementele din biblioteca pot fi accesate in aceeași maniera.
- **Paleta biblioteca** poate sa ramana deschisa chiar daca sunt active alte functii.
- Puteti deschide orice director din **Paleta Biblioteca** si din alte functii.
- Utilizand *sagetile*, puteti observa cu usurinta locatia din biblioteca.
- Pentru a pozitiona un element, puteti face dublu-clic pe acesta in previzualizare sau puteti sa il trageți in spatiul de lucru.
- Elementele 3D pot fi reprezentate in plan, elevatie si in vedere izometrica in zona **Proiectie**. In previzualizare, elementul selectat poate fi reprezentat si in animatie.
- Simbolurile si macro-urile pot fi create si introduse direct in **paleta Biblioteca**.
- Elementele din biblioteca pot fi gestionate (copiate, mutate, redenumite si asa mai departe) direct in **paleta Biblioteca**.
- Functiile  **Citare date din catalog** si  **Salvare date in catalog** sunt inechitate. Prin urmare, acestea nu mai sunt disponibile.

Paleta Biblioteca

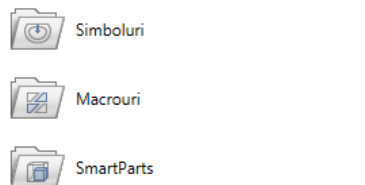
Paleta **Biblioteca** este compusa din urmatoarele parti:

Campul de navigare



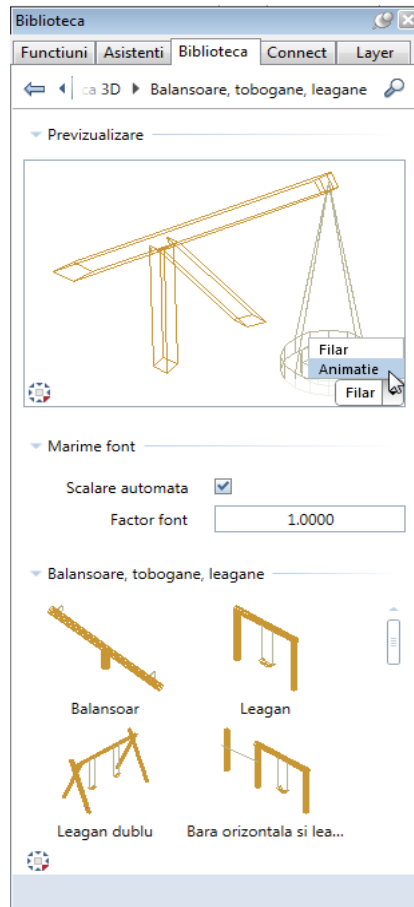
Campul de navigare din partea superioara indica biblioteca și directorul curent.  **Inapoi** urca un nivel în ierarhia directoroarelor; utilizati  **Cautare** pentru a gasi un nume în directorul curent.

Biblioteca




Aceste este locul unde gasiti bibliotecile de **Simbboluri**, **Macro-uri** și **SmartPart** navigand catre directorul dorit.

Odata selectat directorul dorit sunt afisate elementele componente.




Zona de **Previzualizare**

Puteti vedea o previzualizare a elementului selectat. Puteti selecta  **Proiectia** si **Tipul de reprezentare** (**Filar** sau **animatie**).


Zona **Marime font**

Utilizati aceasta optiune pentru permite unei etichete a unui element din biblioteca sa se scaleze automat (**Scalare automata**) sau cu un **Factor de scalare** ales.

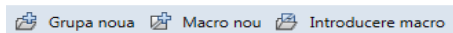
Zona **Selectare**

Puteti vedea o previzualizare a elementele aflate în directorul curent. Puteti selecta  **Proiectia** pentru previzualizarea elementelor 3D. Simbolurile 2D sunt intotdeauna previzualizate în **Plan**.


Pentru a selecta un element faceti dublu-clic pe el sau trageți-l in spatiul de lucru și plasati-l in locul dorit. In acest moment devin disponibile o serie de optiuni ce va ajuta la plasarea elementului pe desen ca proportii, pozitie etc.


Nota: Pictograma  apare cand alegeti o biblioteca sau un director creat chiar de dvs. Acesta poate fi **Sters**, **Redenumit** si **Copiat**.


Bara de actiuni





În functie de biblioteca, director sau calea aleasa sunt disponibile diverse functii în bara de actiuni.

 **Grupa noua**
creaza o grupa noua în directorul selectat.

 **Simbol nou**
salveaza un macro nou în directorul curent.

 **Macro nou**
creaza un macro și il salveaza în directorul curent.

 **Introducere macro**
adauga un macro plasat în spatiul de lucru (în desen) în directorul curent.

 **SmartPart nou**
adauga un SmartPart aflat în spatiul de lucru (în desen) în directorul curent.

Biblioteca de simboluri reorganizata

Biblioteca de **simboluri** a fost reordonata si extinsa. Utilizand **paleta Biblioteca** acum puteti beneficia de toate aceste beneficii.

Simbolurile noi sunt create direct in **paleta Biblioteca**, unde acestea pot fi si gestionate (copiate, mutate, redenumite si asa mai departe).

Cataloage de simboluri din versiuni anterioare

La upgrade, cataloagele de simboluri din versiuni anterioare sunt mutate in directorul `\std\sym_legacy`.

Modificare directa elemente

Allplan ofera o serie de optiuni pentru modificarea elementelor de design existente. Cele mai importante optiuni de editare disponibile in barele de functii si in meniuri pot fi accesate si direct din elemente. Utilizant modificarea directa element, puteti roti, muta, oglindi si copia simetric elementele direct, dupa ce le-ati selectat. In plus, puteti modifica geometria elementului si puteti sa modificati proprietatile specifice obiectului.

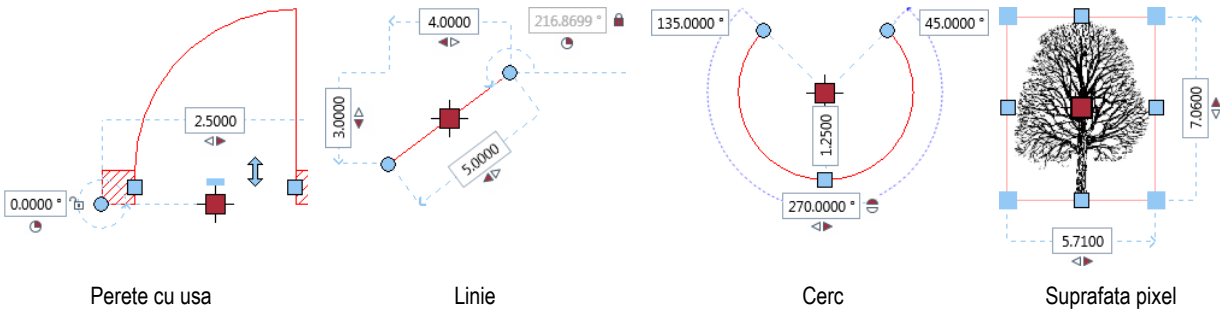
In general, trebuie sa faceti diferenta intre doua obiective diferite: initial doriti sa editati un element in totalitate, de exemplu sa copiat, mutati sau sa rotiti elementul, ceea ce inseamna ca elementul in sine ramane nemodificat. Ulterior doriti sa prelucrati un element individual, de exemplu, sa il deformati, ceea ce inseamna ca geometria acestuia si/sau proprietatile sale se modifica.

In oricare dintre situatii, optiunile oferite de modificarea directa element ...

- asigura faptul ca sunt intotdeauna la dispozitie cele mai importante functii de modificare;
- ... fac posibila modificarea celor mai importanti parametri ai unui element fara a fi necesare paletetele sau casetele de dialog;
- ... reduc numarul de clic-uri de mouse si distanta parcursa de mouse, optimizand procesul de lucru;
- ... acestea pot fi accesate atat in 2D cat si in 3D.

Indicatori

Indicatorii sunt simboluri mici si colorate care apar la puncte specifice ale elementelor selectate si ofera o interactivitate contextuala. Facand clic pe acesti indicatori, puteti muta, oglindi si copia elemente, insa puteti sa modificati si proprietatile geometrice ale acestora. Forma si culoarea unui indicator va informa despre ce puteti face cu acesta.




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

➡ Elementele au fost selectate; sunt afisati indicatorii.


Pentru aceasta

Faceti urmatoarele


Mutare elemente

Faceti clic pe  **Indicatorul central de mutare** al elementelor selectate si pozitionati-le unde doriti in spatiul de lucru.

Copiere elemente

Apasati si mentineti apasata TASTA CTRL, faceti clic pe  **Indicatorul central de mutare** al elementelor selectate si pozitionati-le unde doriti in spatiul de lucru.

Deformare elemente

Faceti clic unul din  **Indicatorii de geometrie** ale elementelor selectate si pozitionati punctul unde doriti in spatiul de lucru.

Mutare puncte element

Faceti clic unul din  **Indicatorii de punct** ale elementelor selectate si pozitionati punctul unde doriti in spatiul de lucru.

Stergere elemente

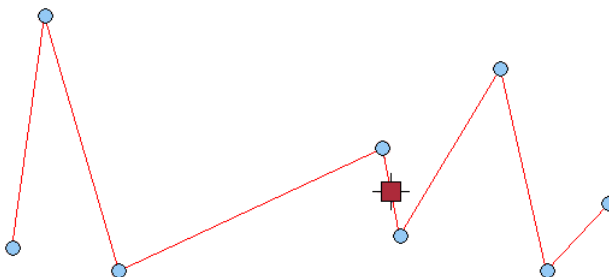
Apasati TASTA DEL.

Culoare indicatori

Indicatorii au diverse culori in functie de situatia curenta.

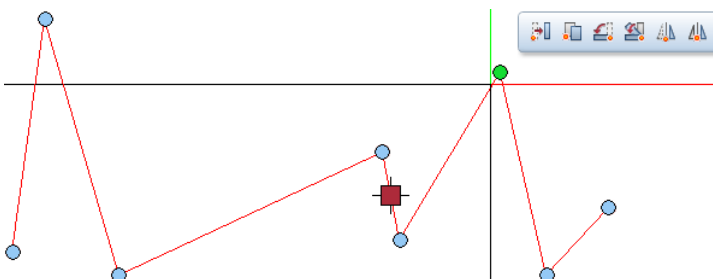
Indicatori disponibili:

Toti indicatorii pe care ii puteti utiliza cu elementele selectate sunt afisati in culoarea specificata pentru **Culoare standard** (☒ **Optiuni - Interfata desktop** - pagina **Modificare directa obiect**).



Indicatori cu raza de cautare:

In cazul in care cursorul se afla in raza de cautare a unui indicator, culoarea acestui indicator se modifica in culoarea specificata pentru **Culoare previzualizare activare** (☒ **Optiuni - Interfata desktop** - pagina **Modificare directa obiect**). Faceti clic pentru a selecta acest indicator; optiunea de modificare care va fi ulterior disponibila depinde de tipul de indicator (consultati "Tipuri de indicatori (la pagina 56)").

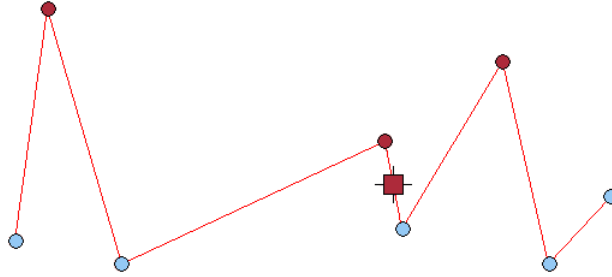


Indicatori selectati:

Daca selectati mai multi indicatori facand clic pe acestia in timp ce este apasata TASTA CTRL, acestia vor prelua culoarea specificata pentru **Culoare activare** (☒ **Optiuni - Interfata desktop** - pagina **Modificare directa obiect**).





Sugestie: Puteti sa definiti o transparenta pentru simbolurile indicatorilor, utilizand

☒ **Optiuni - Interfata desktop** - pagina **Modificare directa obiect**.



Tipuri de indicatori

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

Indicator	Nume	Pentru aceasta
	Indicator punct	Modificare punct(e)
	Indicator geometrie	Modificati proprietatile geometrice (de ex: lungime, latime, raza)
	Indicator central de mutare	Mutare sau - tinand TASTA CTRL apasata - copiere element(e)
	Indicator glaf	Modificare glaf pentru o usa sau o fereastră

Modificare individuala elemente

Modificarea individuala a elementelor inseamna modificarea geometriei acestora, a proportiilor sau proprietatilor individuale ale obiectului.

Sugestie: Puteti sa definiti dimensiunea simbolurilor indicatorilor, utilizand ☒

Optiuni - Interfata desktop - pagina **Modificare directa obiect**.

Selectare elemente

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

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

➡ *Nicio* functie nu este selectata.

Pentru aceasta


Faceti urmatoarele

Selectati un singur element	Faceti clic pe element
Selectati mai multe elemente	Faceti clic in spatiul de lucru, apasati si tineti apasat butonul mouse-ului si cuprindeti elementele intr-o fereastră de selectie.
Selectati elemente aditionale	Apasati si tineti apasata tasta CTRL si faceti clic pe elemente sau includeti-le intr-o fereastră de selectie.
Selectati toate elementele	Apasati CTRL+A

Nota: In "Selectare elemente" puteti gasi informatii detaliate despre toate optiunile de selectare disponibile.

Baza


Modificare puncte de referinta pentru mai multe linii de cote

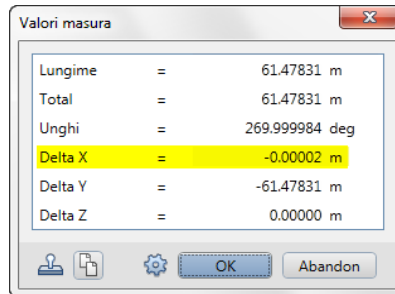
Utilizand  **Modificare punct referinta**, acum puteti modifica pozitia punctelor de referinta pentru mai multe linii de cota succesiv, fara a fi necesar sa reporniti functia de fiecare data. Astfel economisiti cateva clic-uri atunci cand finisati liniile de cota.

Snap pe punctele liniilor de cota

Acum puteti face snap pe punctele liniilor de cota. De exemplu, aceasta poate fi extrem de util atunci cand doriti sa personalizati simbolurile de capat.


Funcție îmbunătățită pentru intersecție a două elemente

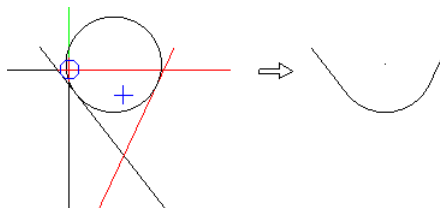
În versiunile anterioare, în anumite situații nu era posibil să utilizați funcția  **Intersecție a două elemente** pentru a găsi punctul de intersecție între un cerc și o linie. Această problemă era în general cauzată de faptul că linia nu era exact perpendiculară.



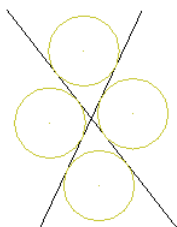
Aceste mici probleme de acuratețe sunt luate în considerare și veți obține rezultate corecte.

Racordare cu mai putine clic-uri


Funcția  **Racordare** este acum si mai usor de utilizat: dupa ce ati selectat cele doua elemente, indicati locatia unde doriti sa faceti clic. Va apare o previzualizare a racordarii potrivite si o puteti printr-un singur clic.

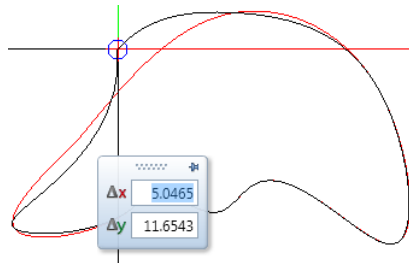


Daca programul nu calculeaza un rezultat clar, acesta va prezenta toate optiunile din care puteti sa alegeti.




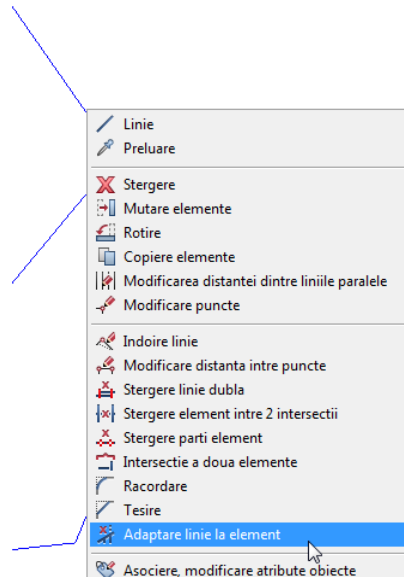
Modificare curbe spline inchise

La modificarea curbelor spline 2D, acestea raman inchise chiar si dupa ce modificati punctul de inceput si/sau sfarsit. Nu conteaza daca modificati curba spline utilizand indicatorii sau utilizand functia  **Modificare puncte**.



Ajustare linii la element

Funcția  **Adaptare linii la element**, pe care o puteți utiliza pentru a scurta sau a alungi liniile și poliliniile până la intersecția cu un element de referință, a fost adăugată în meniul contextual al liniilor.



Simbol sfarsit nou pentru linii

Acum, pentru simbolul de început și sfârșit puteți selecta o linie verticală la o distanță față de capătul liniei.





Doua optiuni noi in modulul de Text

In caseta de dialog **Text** exista doua optiuni noi: **Culoare fundal** si **Chenar**


paragraf text 

Culoare fundal


Puteti utiliza **Culoare fundal** pentru a seta culoarea care este utilizata pentru  **Aplicare umplutura fundal**. Puteti de asemenea sa setati culoarea in paleta **Proprietati**. Acolo puteti alege de asemenea sa utilizati culoarea de fundal a ferestrelor; aceasta este culoarea setata in  **Optiuni** pe pagina **Interfata desktop - Afisare**.

In versiunile anterioare era utilizata intotdeauna culoarea de fundal a ferestrelor.

Chenar paragraf text

Atunci cand este selectata  **Chenar paragraf text**, paragraful text este inconjurat de un chenar. In paleta **Proprietati** puteti defini proprietatile chenarului (culoare, grosime creion, tip linie, distanta).

Orice director pentru fisiere de puncte



La importul si exportul fisierele prin intermediul functiei  **Import, Export fisier puncte**, directorul de transfer al utilizatorului nu mai este utilizat automat. Poate fi specificata orice cale. In consecinta, butonul **Import** nu mai este disponibil.



Programul propune directorul setat in  **Optiuni**, pagina **Interfata desktop**, din zona **Salvare**.

Planuri si imprimare

Pe parcursul dezvoltarii acestui modul, au fost inlocuiti termenii "ploter/plotare", care defineau plotterele vechi cu penite de la Nineties, cu termenii moderni "imprimanta/imprimare", care sunt mai potriviti pentru imprimantele actuale DIN A4 si imprimantele de format mare.

Cateva exemple:



Modulul  **Paginare desene, plotare** a fost redenumit in modulul  **Plan**.

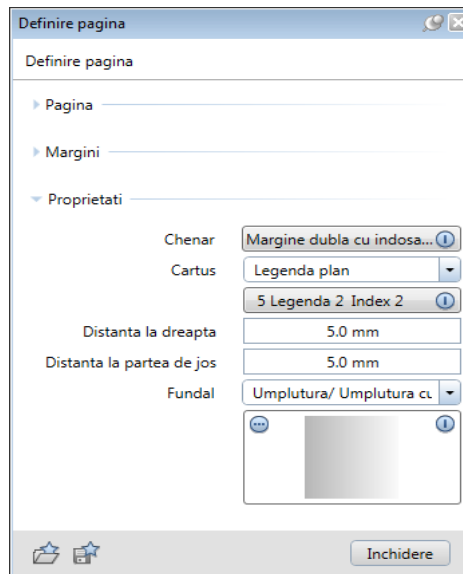
Funcția  **Plotare planuri** a fost redenumita in funcția  **Imprimare planuri**.

Fisier plot, Profil plotare si **Tip plan** au fost redenumite in **Fisier imprimare, Profil imprimare** si respectiv **Tip imprimare**.



Plotare multipla a fost redenumita in **Imprimare multipla**.

Pagina cu proprietati

Acum puteti utiliza intotdeauna functia  **Definire pagina** pentru a defini zona imprimabila, indiferent de dispozitivul de iesire definit in functia  **Imprimare planuri**. Parametrii sunt definiti in paleta; orice modificare este afisata automat. Pe langa zonele **Pagina** si **Margini**, unde puteti specifica formatul, orientarea si marginile paginii, acum puteti gasi si noua zona **Proprietati**.






Utilizand setarile din aceasta zona, acum puteti defini chenarul, cartusul si fundalul ca proprietati fixe ale paginii. Chenarul se potriveste perfect pe dimensiunea paginii. Pentru cartus puteti specifica distanta fata de marginea interioara a chenarului. Pentru fundal puteti utiliza o umplutura sau o textura. La modificarea paginii, dimensiunea chenarului si pozitia cartusului se modifica automat.

Puteti salva setarile pentru pagina utilizand  **Salvare ca favorit** si le puteti prelua ulterior utilizand functia  **Incarcare favorit**.

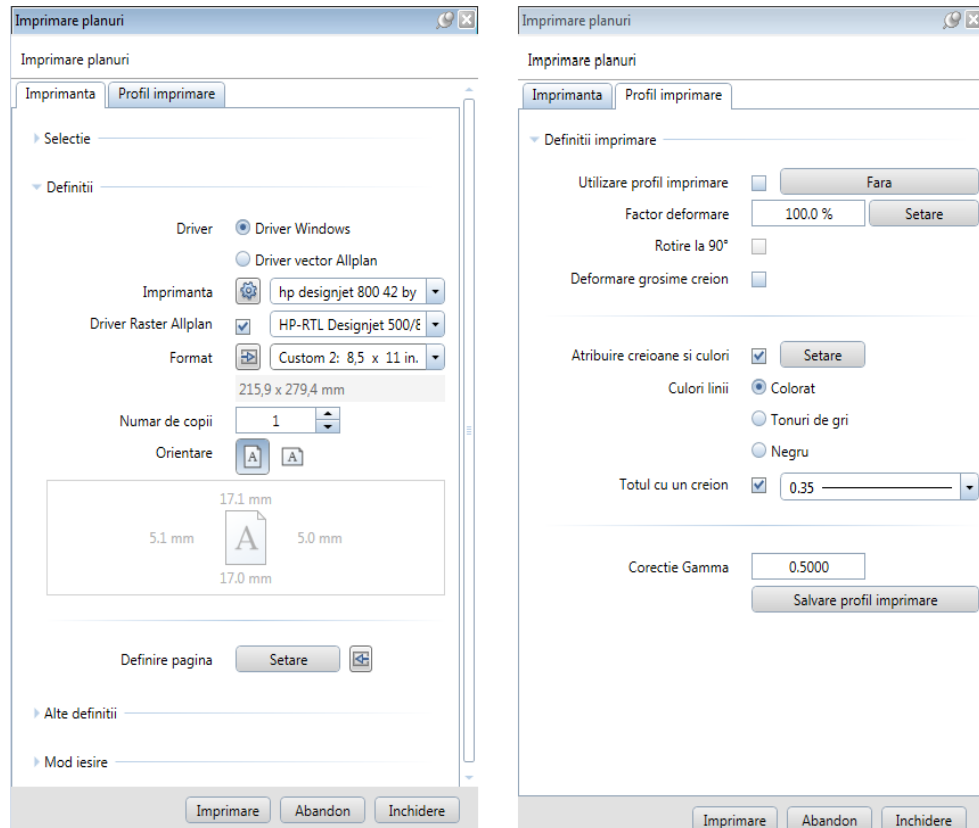
Va rugam sa retineti ca functia  **Cartus** nu recunoaste acest chenar ca element.

lesire plan recreat

Acum puteti gasi versiunile complet revizuite ale functiilor  **Imprimare planuri**,  **Export fisier HPGL, `fisier pixel** si  **Arhivare**, pe care il puteti utiliza pentru a scoate planuri. Toate meniurile si barele dispar imediat ce selectati una dintre aceste functii. Paleta **Imprimare planuri** se deschide si puteti vedea tab-ul **Imprimanta**. Reprezentarea planului este aceeaasi cu cea de pe hartie.

Orice modificari facute asupra setarilor din paleta sunt afisate automat.



In general elementele care vor fi imprimate si definitiile pentru arhivare nu se schimba prea des. De aceea, acum puteti defini aceste setari in sub-paleta. Caseta de dialog **Selectie planuri** este acum singura caseta de dialog disponibila pentru selectia planurilor pentru iesire. Ca rezultat, cele doua tab-uri - **Imprimanta** si **Profil imprimare** - combina cele mai importante definitii, care sunt sortate pe grupe logice.



Noua metoda pentru iesire plan reflecta in totalitate filozofia pentru iesire, care contine urmatoorii trei pasi:

- **Definire pagina**

Acest pas presupune definirea planului actual. Scopul este definirea exacta, deoarece acesta va fi imprimat mai tarziu. Prin definirea paginii, pentru care puteti specifica orice dimensiune, veti defini zona imprimabila. Prin definirea marginilor, veti specifica daca planul va fi exportat in fisier PDF, va fi imprimat pe o imprimanta de format mare cu rola sau utilizand o imprimanta normala, pe o singura foaie.

Daca nu ati selectat inca un chenar si un cartus ca si proprietati de pagina, puteti pozitiona aceste elemente utilizand functiile  **Chenar** si 



Cartus sau  **Legenda, Cartus**.



- **Asamblarea planului**




Acest pas presupune pozitionarea elementelor plan individual sau grupat in

zona imprimabila, in interiorul chenarului. Daca doriti, puteti de asemenea sa introduceti text aditional, cote si alte elemente.


- **Imprimarea planului**


Acest pas presupune imprimarea planului finalizat, utilizand  **Imprimare planuri** si/sau crearea unui fisier PDF din plan, utilizand  **Export PDF**. Prin utilizarea profilelor de imprimare, puteti modifica aspectul unui plan final fara a fi nevoit sa modificati planul actual.

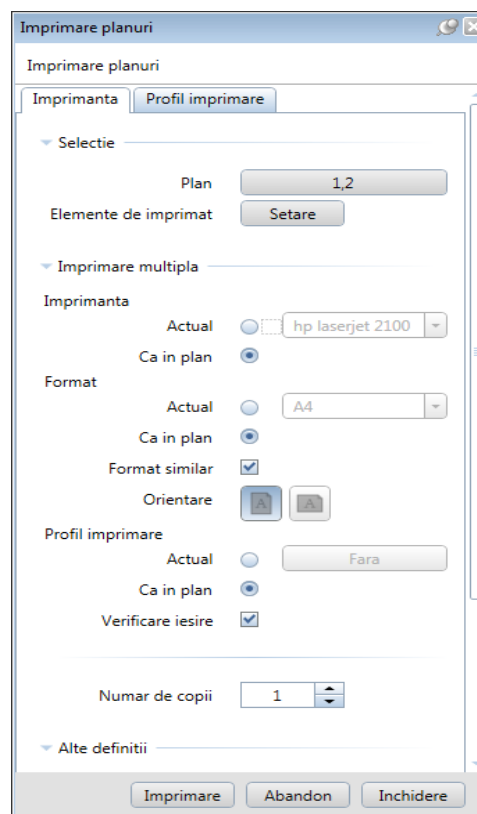
Utilizand functia  **Imprimare planuri**, puteti selecta dispozitivul de iesire si - daca utilizati drivere Windows - zona imprimabila, care rezulta scazand marginile dispozitivului din formatul de hartie. In functie de marginile definite in  **Definire pagina**, planul este pozitionat in coltul din stanga jos al zonei imprimabile sau in coltul din stanga jos al formatului de hartie. Spre deosebire de plan, dimensiunea formatului de hartie nu este liber definibila. Dimensiunile care sunt disponibile depind de tipul de imprimanta utilizat. Elementele care se afla in zona imprimabila a paginii vor fi incluse in imprimare. Pentru selectia formatului de hartie sunt disponibile urmatoarele optiuni:




- Deschideti pagina  **Optiuni - Planuri** si selectati optiunea **La definire pagina - ajustare format hartie (imprimanta)** daca doriti ca programul sa selecteze automat formatul de hartie si orientarea in conformitate cu pagina.
- Deschideti functia  **Imprimare planuri** pe pagina **Imprimanta**. In zona **Definitii**, faceti clic pe pictograma  **Utilizare margini dispozitiv din imprimanta selectata pentru definire pagina** de langa **Format** daca doriti sa ajustati manual formatul de hartie si orientarea paginii.

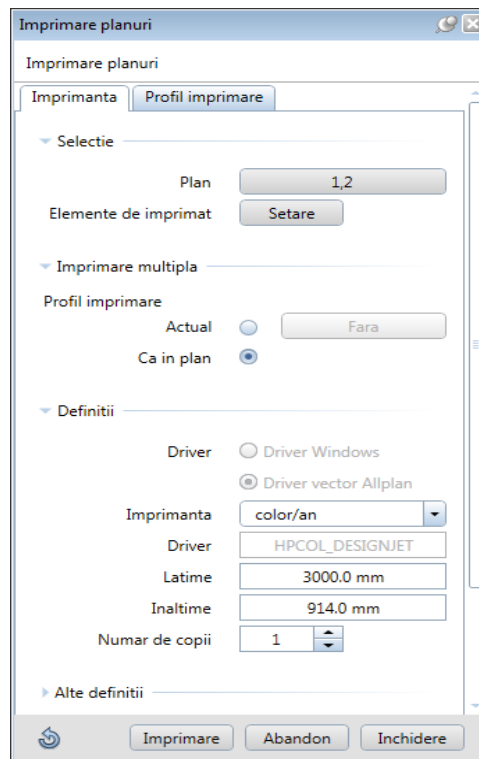
Imprimarea multipla

Imediat ce ati selectat mai multe planuri in functiile  **Imprimare planuri**,  **Export fisier HPGL**, **Export fisier pixel** si  **Arhivare**, zona **Imprimare multipla** este adaugata la tab-ul **Imprimanta** al paletei. Parametrii care sunt disponibili depind de functia si de dispozitivul de iesire selectat.

- Daca ati setat un driver Windows pentru planul actual in functia  **Imprimare planuri**, puteti defini setarile pentru **imprimanta**, **format** si **profil imprimare**. In plus, puteti specifica **numarul de copii**. Nu este disponibila toata zona **Definitii**. In consecinta, nu puteti modifica acesti parametri pentru planul actual.



- Daca ati setat un driver vector Allplan pentru planul actual in functia  **Imprimare planuri**, puteti defini setarile numai pentru **profil imprimare**. Pagina definitii este ascunsa in zona **Definitii**. Functia  **Export fisier HPGL, fisier pixel** se comporta in aceeași maniera, deoarece utilizeaza automat drivere vector Allplan, indiferent de dispozitivul de iesire setat. Acelasi lucru este valabil si pentru functia  **Arhivare**. Indiferent de dispozitivul de iesire setat, puteti defini numai setarile pentru **print imprimare**. Aici, zona **Definitii** nu este dispozibila.

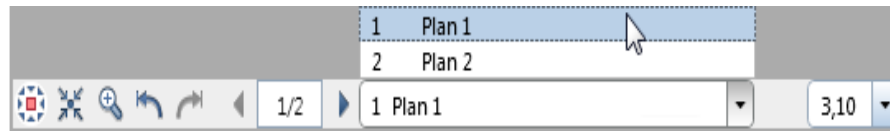




Setarea **Ca in plan** pentru imprimanta si format, precum si optiunile **format similar** si **Verificare dispozitiv** se comporta in mod obisnuit. Atunci cand selectati setarea **Actual** pentru imprimanta si format, sunt introduse setarile planului actual, inasa nu pot fi modificate. Setarile pentru utilizate profil imprimare sunt noi. Cu setarea **Ca in plan**, puteti modifica parametrii in tab-ul **Profil imprimare** temporar pentru planul curent, inasa nu puteti selecta un profil de imprimare. Cu setarea **Actual**, puteti selecta

un profil imprimare predefinit. Puteti sa verificati parametrii acestuia in tab-ul **Profil imprimare** insa nu puteti sa ii modificati temporar.



Verificare iesire

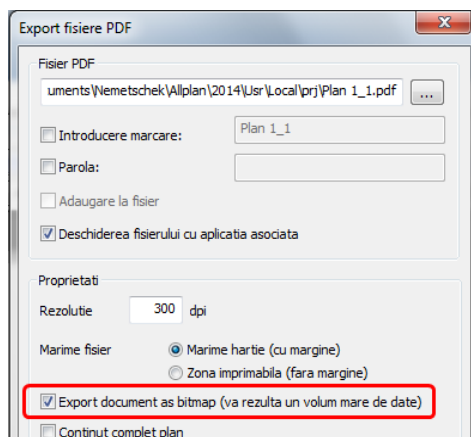
O alta facilitate noua pentru imprimarea multipla este optiunea pentru vizualizare planuri inainte de a fi imprimate propriu-zis. Dupa ce ati selectat cateva planuri, in partea de jos a ferestrei puteti alege planul pe care doriti sa il verificati.



Utilizati sagetile pentru a trece de la un plan la altul:  va duce la planul anterior, iar  va duce la planul urmator. Puteti utiliza lista pentru a selecta un plan. Daca ati setat un driver Windows pentru planul curent si ati selectat mai multe planuri cu drivere vector Allplan, programul va afisa un mesaj care va anunta ca planul in discutie nu poate fi afisat si il scoate din selectia de planuri. Daca ati selectat setarea **Ca in plan** pentru imprimanta, formatul si/sau profilul de imprimare impreuna cu drivere Windows, in paleta sunt afisate definitiile corespunzatoare.

Export PDF ca fisier pixel



La crearea unui fisier PDF cu functia  **Export PDF** (modulul **Plan**) sau din  **Previzualizare imprimare**, acum puteti exporta tot continutul planului ca fisier pixel.

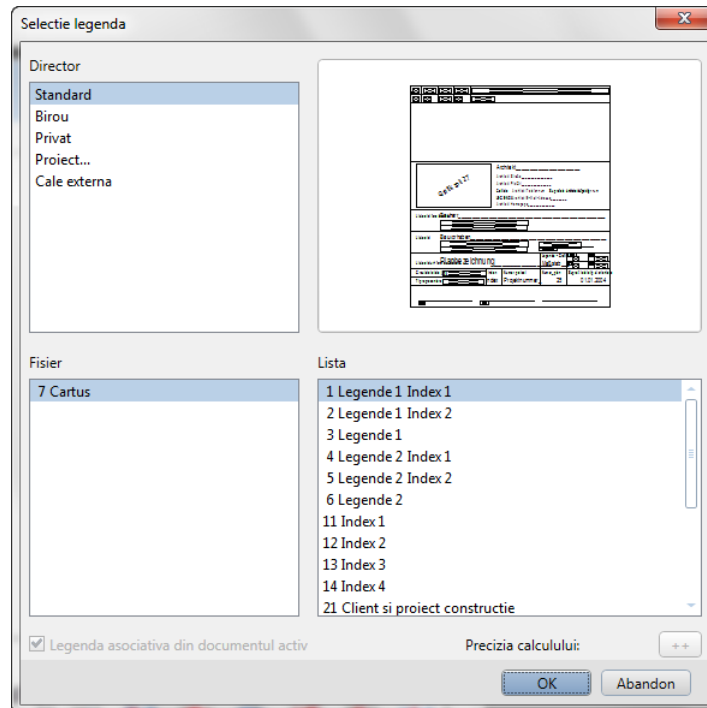


Avantajul este ca umpluturile cu transparenta sunt exportate ca atare, iar fisierul PDF rezultat este protejat impotriva copierii neautorizate, deoarece nu poate fi importat din nou in forma vectoriala.


Totusi, cantitatea de date generata creste considerabil, lucrul care ar putea cauza probleme daca doriti sa trimiteti sau sa impoortati din nou fisiere PDF de fromat mare.

Legenda plan cu previzualizare



La selectarea unei legente plan cu functiile  **Definire pagina** si  **Legenda, cartus**, acm puteti vedea o previzualizare a legendei selectate. Acest lucru este similar cu selectia unui text variabil.




Functii de configurare

Toate functiile care erau disponibile in functia  **Configuratii** au fost introduse in alte functii. Astfel, functia principala a devenit inutila si nu mai este disponibila. Pentru a rula functiile de configuratie trebuie sa fiti logat ca administrator sau ca utilizator cu drepturi de administrare.



Reprezentare chenar

Pentru a defini parametrii pentru chenare, acum puteti utiliza functia  **Chenar**, zona **Tip chenar**. Pentru a sterge parametrii de reprezentare pentru chenarele existente, faceti clic pe  in partea dreapta a casetei cu tipuri.


Pentru a defini parametri noi de reprezentare a chenarelor

- 1 Deschideti functia  **Chenar**. In zona **Tip chenar**, selectati **tipul** pe care doriti sa il utilizati ca sablon.
- 2 Specificati parametrii doriti in zonele **Creion-linie chenar** si **Definitie chenar**.
[Tip definit de utilizator] este introdus pentru numele tipului.
- 3 Faceti clic pe caseta **Tip**, introduceti un nume pentru noua definitie de chenar si apasati ENTER pentru confirmare.


Format chenar

Pentru a defini noile formate pentru chenare, acum puteti utiliza functia  **Chenar**, zona **Format**. Pentru a sterge formatele existente pentru chenarele, faceti clic pe  in partea dreapta a casetei de formate.


Pentru a defini noile formate pentru chenare

- 1 Deschideti functia  **Chenar**. In zona **Format**, selectati **formatul** pe care doriti sa il utilizati ca sablon.
 - 2 Introduceti **latimea** si **inaltimea** noului format.
[Tip definit de utilizator] este introdus pentru numele formatului.
 - 3 Faceti clic pe caseta **Format**, introduceti un nume pentru noul format si apasati ENTER pentru confirmare.
-




Format hartie

Pentru a defini formate noi de pagina, acum puteti utiliza functia  **Definire pagina**, zona **Pagina**. Pentru a sterge formatele de pagina existente, faceti clic pe **X** in partea dreapta a casetei de formate.

Pentru a defini formate noi de pagina

- 1 Deschideti functia  **Definire pagina**. In zona **Pagina**, selectati **formatul** pe care doriti sa il utilizati ca sablon.
 - 2 Introduceti **latimea** si **inaltimea** noului format.
[Tip definit de utilizator] este introdus pentru numele formatului.
 - 3 Faceti clic pe caseta **Format**, introduceti un nume pentru noul format si apasati ENTER pentru confirmare.
-


Profile imprimare

Pentru a defini profile de imprimare noi si pentru a modifica profile de imprimare existente, acum puteti utiliza functiile  **Imprimare planuri**,  **Export fisier HPGL**, **fisier pixel** si  **Arhivare** si tab-ul **Profil imprimare**.

Pentru a crea sau modifica un profil de imprimare

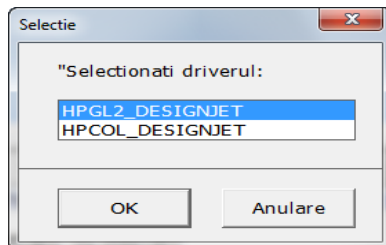
- 1 Selectati tab-ul **Profil imprimare** intr-una din aceste functii.
- 2 In zona **Definitii imprimare**, selectati optiunea **Utilizare profil imprimare** si selectati fisierul de profil imprimare pe care doriti sa il utilizati ca sablon.
- 3 Definiti setarile necesare si faceti clic pe **Salvare profil imprimare**.
- 4 Introduceti un nume nou pentru fisier sau utilizati unul existent.

Inlocuire dispozitiv de iesire in planuri

Acum puteti gasi functia  **Inlocuire dispozitiv de iesire in planuri** in caseta de dialog **Deschidere fisiere proiect: planuri**. Functia se comporta absolut la fel.

Driveri vector Allplan disponibile

Daca ati instalat Allplan 2014 pentru prima data, in aplicatia Allmenu sunt disponibile pentru configurare numai driverii vector Allplan HPGL2_DESIGNJET si HPCOL_DESIGNJET.

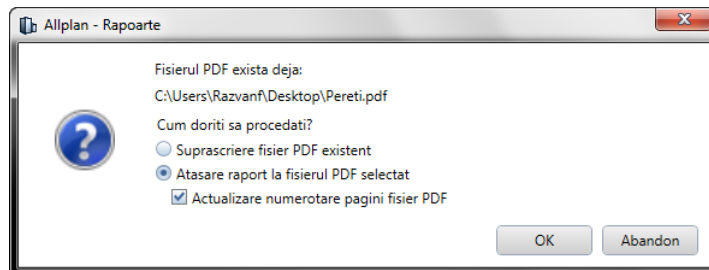


De aceea, functia  **Export fisier HPGL, fisier pixel** nu mai ofera si optiunea **HPGL monocrom**.


Module aditionale

Export PDF din Report Designer imbunatatit

Exportul unui raport ca fisier PDF a devenit mult mai usor. Acum puteti atasa raportul la un fisier PDF existent si ulterior puteti actualiza numerele paginilor in fisierul PDF combinat.



Noi functii pentru modificarea rapoartelor

Aveti la dispozitie o noua functie în zona **Modificare** modului **Sabloane: Rapoarte, Legende, Texte variabile:  Modificare Raport.**

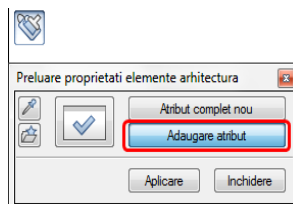
Puteti utiliza această afunctie pentru a modifica sablonul unui raport existent, salvand rezultatul ca un fisierl RDLC. Pentru a modifica sablonul raportului puteti utiliza optiunile oferite de **Definire Raport.**

Atribute obiect: 'atribut complet nou' setat implicit

Optiunea **Atribut complet nou** este acum setarea implicita pentru




Preluare, stergere atribute obiecte.





Aceasta suprascrie atributele existente cu valorile noi si adauga atributele noi la setul de atribute existent. Avantajul este ca nu veti sterge accidental atributele, lucru care se poate intampla cu optiunea **Atribute noi**.

Modelare 3D


Modulul de **Modelare 3D** pune la dispozitie numeroase facilitati noi care maresc productivitatea si capacitatea de modelare.

Noua functie  **Extrudare** asigura succesul in modelarea intuitiva; exista totusi si posibilitatea de a introduce valori exacte in linia de dialog. Aceasta functie va inlocui in viitor bine-cunoscutele functii de schitare.


Functiile care creaza elemente pe baza liniilor 3D au fost combinate in noua functie  **Linie 3D**. Pe langa dreptunghiuri, cercuri si polilinii, acum puteti crea si curbe spline 3D.

Similar, functiile pentru crearea suprafetelor 3D au fost combinate in functia  **Suprafata 3D**, care include si suprafata curba spline 3D, precum si optiuni avansate pentru suprafete circulare.

Noua metoda de identificare a suprafetelor 3D este de asemenea foarte utila.

Aceasta optiune a fost initial dezvoltata pentru functia  **Extrudare** dar poate fi de asemenea aplicata si pentru alte modificari. In plus, acum puteti utiliza noile optiuni de modificare care va sunt familiare de la constructiile 2D si pentru elementele 3D.

Noua functie extrudare

Puteti utiliza functia  **Extrudare** pentru a crea corpuri 3D pe baza unor suprafete 3D existente. In plus, puteti prelucra corpurile 3D, desenand orice contur exterior pe o suprafata a corpului si modeland liber acest contur in trei dimensiuni. Puteti inclusiv sa utilizati conturul unei alte suprafete ca baza.

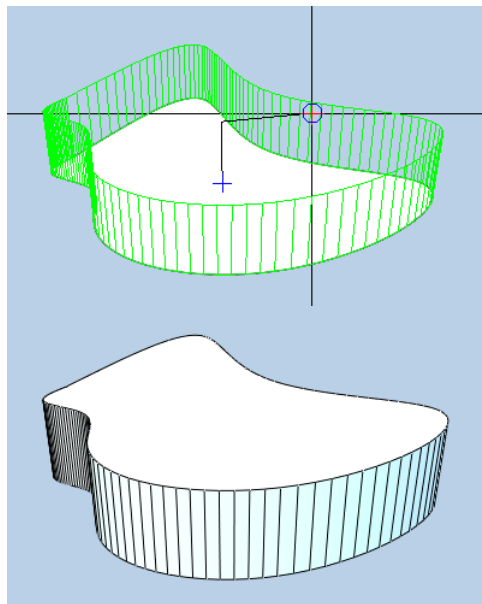


Figura: crearea unui corp pe baza unei suprafete

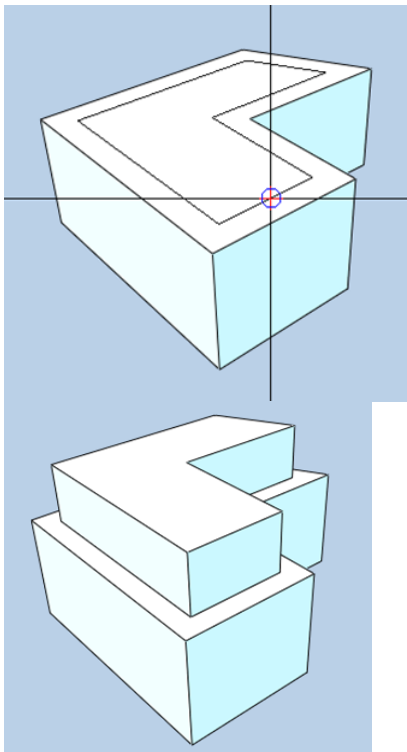


Figura: extinderea unui corp utilizand o distanta pentru contur

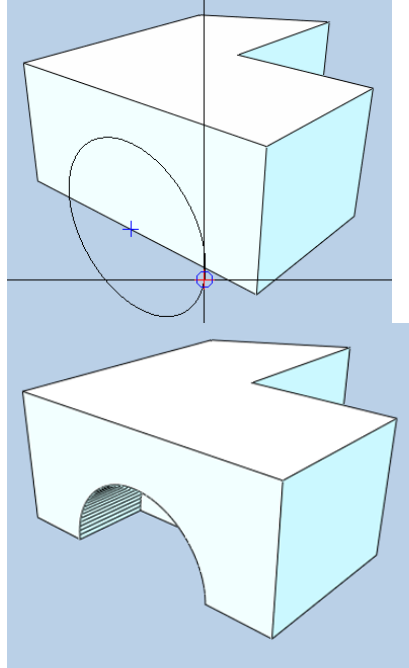

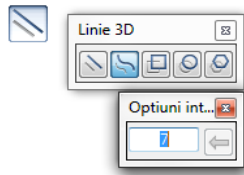






Figura: decuparea unui contur desenat pe o suprafata

Linii 3D cu functionalitate suplimentara


In versiunile anterioare existau diverse functii pentru desenarea elementelor cu linii 3D. Acum puteti gasi toate aceste functiuni in functia  **Linii 3D**:










Aceasta functie combina bine-cunoscutele functii pentru crearea unui  **Dreptunghi 3D**,  **Cerc 3D** sau  **Poligon 3D** precum si noua functie  **Curba Spline 3D**:

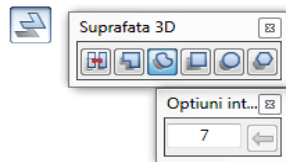
Utilizand optiunile de introducere puteti specifica **numarul de puncte in segment**, care reprezinta numarul de puncte dintre doua puncte de control: cu cat valoarea este mai mare, cu atat curba spline este mai neteda. Puteti specifica punctele individuale prin introducerea valorilor in **linia de dialog** sau puteti face clic pe puncte in plan, elevatie sau in vedere izometrica.


Procedati astfel:



Deschideti functia  **Linii 3D** si selectati tipul de linie 3D pe care doriti sa il desenati. Programul va ofera **optiuni de introducere** potrivite pentru tipul de linie pe care il creati, in asa fel incat sa puteti sa personalizati elementul dupa cum doriti.


Suprafete 3D cu functionalitate suplimentara

Ca si functia  **Linie 3D**, functia  **Suprafete 3D** combina functiile existente pentru crearea oricaror suprafete 3D:  **Suprafete 3D din linii 3D existente**,  **Suprafata poligonala 3D**,  **Suprafata rectangulara 3D**,  **Suprafata circulara 3D** si  **Suprafata poligonala regulata 3D**.




Utilizand  **Suprafata circulara 3D**, puteti defini modul in care va fi inchisa suprafata circulara:


-  **Sector cerc** utilizeaza linii de punctele de capat ale actului la centrul cercului.
-  **Coarda cerc** utilizeaza o coarda intre punctele de capat ale arcului.

Una dintre noutatile deosebite este functia  **Suprafata Spline 3D** pentru forme organice. Puteti desena o suprafata delimitata de o curba spline 3D. Programul creaza curbe cicloide intre punctele de control. So aoco puteti specifica **numarul de puncte in segment** in optiuni introducere.

Procedati astfel:



Deschideti functia  **Suprafata 3D** si selectati tipul de suprafata 3D pe care doriti sa il desenati. Programul va ofera **optiuni de introducere** potrivite pentru tipul de suprafata pe care il creati, in asa fel incat sa puteti sa personalizati elementul dupa cum doriti.


Identificare suprafata pentru functiile de modificare


Functia  **Extrudare** ofera o serie de metode pentru identificarea suprafetelor: imediat ce o suprafata este detectata, aceasta este evidentiata cu

o umplutura transparenta. Puteti seta culoarea acestei umpluturi in **Optiuni - Interfata desktop - Afisare - Reprezentare - Culoare marcare**.

Aceasta noua metoda de identificare a suprafetelor este utilizata de diverse functii de modificare, cum ar fi:

-  **Taiere corpuri cu un plan**
-  **Stergere fete dintr-un corp 3D**

Atunci cand selectati o functie si faceti clic pe  **Selectie suprafata** (bifata implicit) in **Optiuni introducere**, programul detecteaza suprafata si este suficient sa faceti o singura data clic.

Daca faceti insa clic pe  **Selectie muchii sau puncte**, va trebui sa specificati trei puncte sau doua muchii sau o muchie si un colt pentru a defini suprafata.

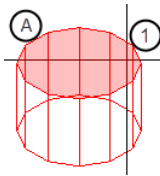







Figura: identificare suprafata

-  **Selectie suprafata** este activa
- (1) Cursorul indica suprafata
- (A) Suprafata este identificata


Indoire linii 3D si suprafete 3D

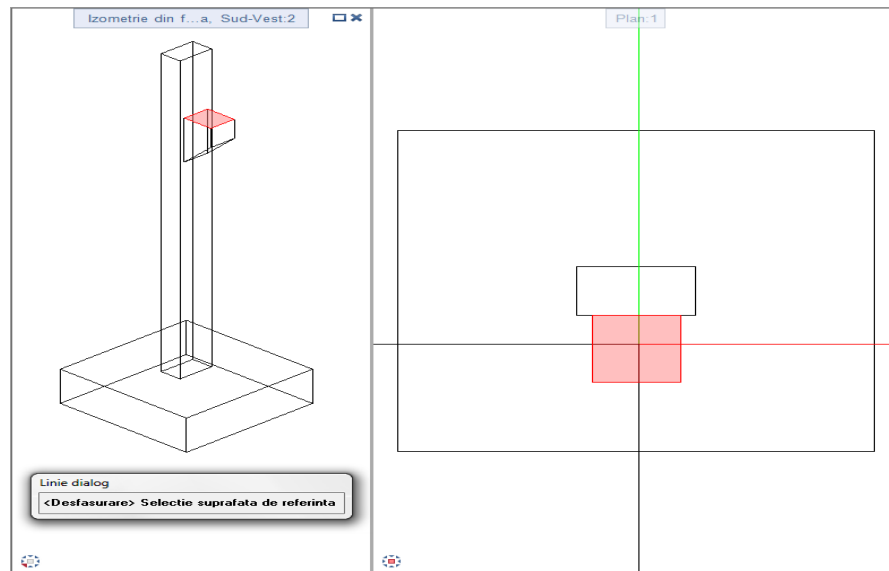
Acum puteti utiliza functia  **Indoire linie** (bara **Prelucrare**) pentru a modifica linii si muchii din suprafetele 3D, pe langa liniile si suprafetele 2D.

Desfasurare corpuri 3D

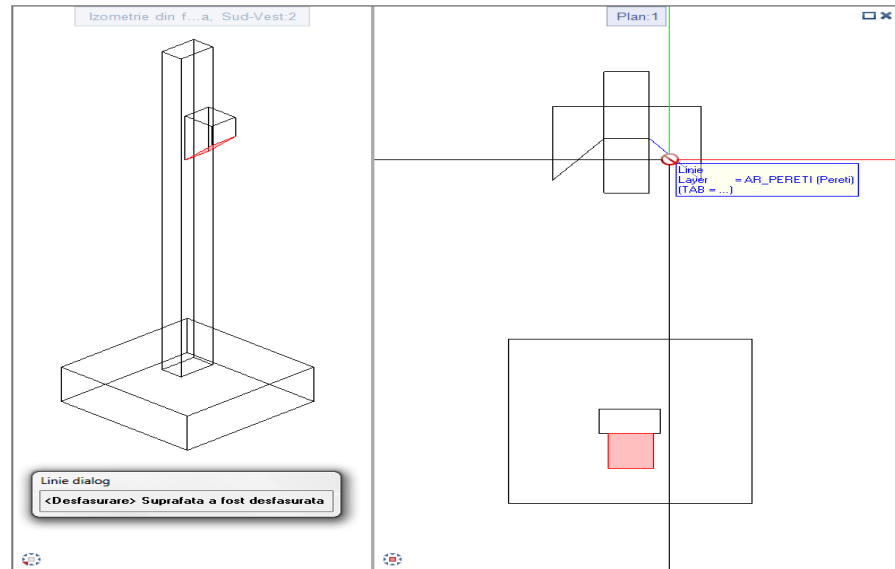
Funcția  **Desfasurare** a fost mutată din modulul  **Vederi si sectiuni** in modulul  **Modelare 3D**. In plus, aceasta functie a fost complet revizuita si acum poate fi utilizata pentru a desfasura orice corp 3D. Cu aceasta functie puteti reprezenta o structura in unghi la lungimea ei reala.

Dupa ce ati selectat si ati pozitionat suprafata de referinta, faceti clic pe muchia e care doriti sa atasati urmatoarea suprafata care va fi desfasurata. Continuatii in aceeași maniera si cu celelalte muchii pana cand veti desfasura toate suprafetele.



La selectia suprafetei de referinta si a suprafetelor care vor fi desfasurate, aceste suprafete sunt evidentiata in corpul 3D ca suprafete transparente in culoarea de marcare setata in  **Optiuni**. Este indicat sa lucrati cu mai multe ferestre.




Fiecare suprafata din corpul 3D poate fi desfasurata o singura data. Aceasta previne reprezentarile incorecte. Atunci cand indicati o muchie pe care nu poate fi desfasurata o alta suprafata, nu va mai fi afisata nicio suprafata in previzualizare. In plus, veti observa un simbol corespunzator in spatiul de lucru, iar programul afiseaza un mesaj corespunzator in linia de dialog.



Atunci cand toate suprafetele corpului 3D au fost desfasurate, programul afiseaza un mesaj si iese automat din functie.

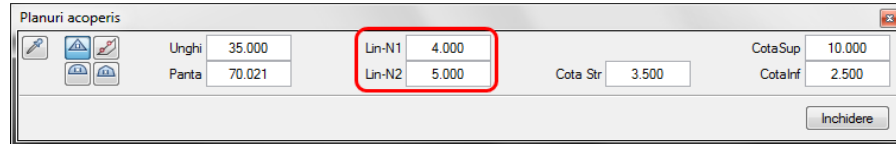
Nota: Nu mai este posibil sa desfasurati cofraje in modulul  **Vederi si sectiuni**. Copiati cofrajul intr-un desen nou si gol si stergeti toate vederile si sectiunile cu functia  **Stergere vedere**. Imediat ce ultima vedere a fost stearsa, cofrajul este automat convertit in elemente 3D ne-asociative, care pot fi desfasurate.

Acelasi lucru se aplica si pentru elementele de arhitectura; acestea nu pot fi desfasurate cu aceasta functie. Elementele arhitecturale trebuie mai intai convertite in corpuri 3D utilizand functia  **Conversie elemente**.

Arhitectura

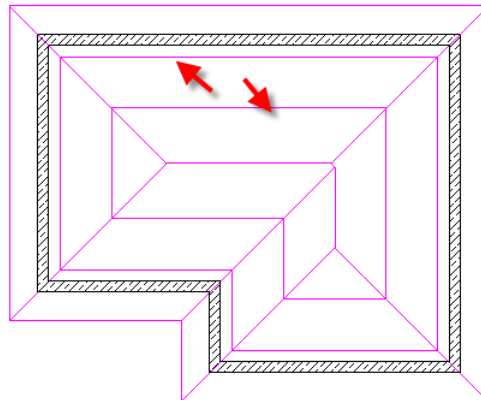
Acoperisuri cu doua linii de nivel

Acum puteti reprezenta doua linii de nivel in planurile de acoperis.




Aceste linii de nivel faciliteaza o gama larga de cerinte de design:

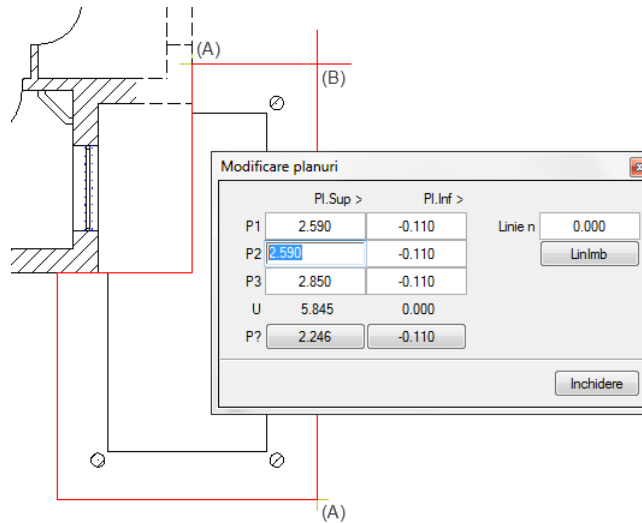
- Puteti introduce lucarne in acoperis mult mai usor: puteti seta valorile liniilor de nivel la valorile dorite si ulterior puteti desena lucarnele intre aceste linii. Nu mai este necesar sa faceti masuratori suplimentare pentru a determina inaltimea.
- Puteti desena camere intre liniile de nivel de la 1m si 2m.



Modificare planuri

Modificarea **inaltime punct sup/inf** pentru planurile libere cu functia  **Modificare planuri** este acum mult mai facila. Punctele introduse la definirea planurilor sunt acum afisate ca simboluri cu constructie de ajutor in plan, in elevatie si in vedere izometrica.

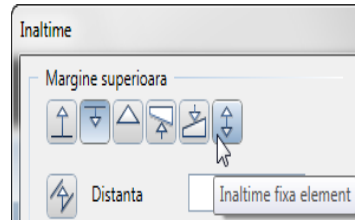
Punctul al carui caseta de introducere date este selectata este reprezentat cu un simbol mare in culoarea de selectie.



- (A) Definire puncte plan liber
- (B) Definire punct selectat

ToolTip-uri in caseta de dialog 'Inaltime'


ToolTip-urile cu explicatii apar atunci cand pozitionati cursorul pe orice pictograma din caseta de dialog **Inaltime**, care sunt disponibile pentru modificarea inaltimii tuturor elementelor de arhitectura.



Aceasta usureaza munca in special pentru incepatorii care doresc sa invete cum se defineste inaltimea raportata la planuri in **Allplan**.


Modificare inaltime

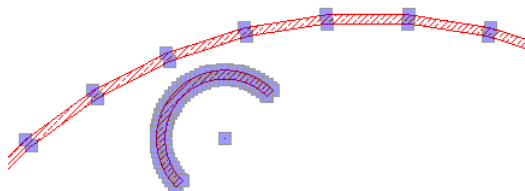
Acum puteti modifica inaltimea elementelor arhitecturale utilizand

 **Modificare proprietati elemente arhitectura** din mai putine clic-uri:

Nu mai este necesar sa bifati mai intai casetele **Modificare cota superioara** si/sau **Modificare cota inferioara**: optiunea corespunzatoare este bifata automat imediat ce ati facut clic pe o pictograma din aceasta zona.

Specificare numar de segmente pentru peretii circulari

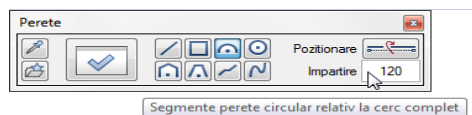
In versiunile anterioare de Allplan, un element circular, cum ar fi un  **Perete circular**, era intotdeauna alcatuit din 40 (sau 80 pentru interior si exterior) de segmente (bazate pe segmentul de perete circular creat). Cu alte cuvinte, un perete care descrie un sfert de cerc sau un perete care descrie un cerc complet sunt alcatuiti fiecare din 40 de segmente.






Allplan 2013:

Perete care descrie un cerc complet cu o raza mare; perete care descrie un semi-cerc cu o raza mica

Acum puteti specifica numarul de segmente care vor fi utilizate pentru a crea peretele circular. Aceasta setare se refera intotdeauna la un cerc complet. Ca rezultat, orice camera adiacenta se va ajusta corect intotdeauna la peretele circular, chiar si dupa modificari. Un alt avantaj este faptul ca peretii circulari rezultati sunt mult mai fin reprezentati.



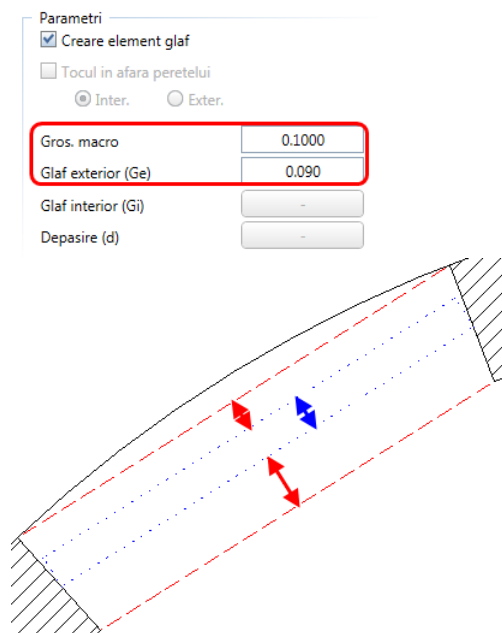
Pe langa  **Perete**, aceasta se aplica pentru toate elementele liniare, cum ar fi  **Grinda** sau  **Fundatie continua**.

Nota: Elementele circulare din versiunile anterioare isi pastreaza numarul de segmente cu care au fost create. Daca veti crea pereti circulari noi pe baza parametrilor preluati de la elementele vechi, Allplan va aplica noua logica.


Introducere deschideri usi/ferestre in pereti circulari

La crearea deschiderilor intr-un perete circular, versiunile anterioare ignorau adancimea glafului interior/exterior si pur si simplu centrau macro-ul de fereastră in deschiderea in care au fost introduse.

Acum puteti specifica **adancimea ferestrei** si **glaful exterior**; **glaful interior** este calculat din caseta min-max a deschiderii de fereastră.



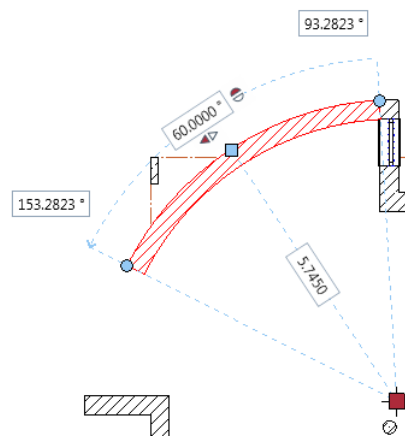
Modificarea pereti curbi utilizand facilitatile de modificare directa a obiectelor

Peretii curbi nu pot fi uniti cu alte tipuri de pereti utilizand functia  **Intersectie element cu element**. Dar puteti face acest lucru utilizand facilitatea de modificare directa a obiectelor.

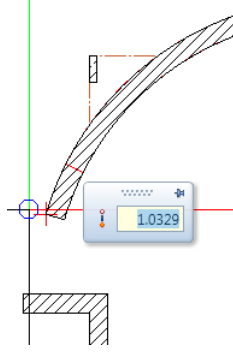
Unirea unui perete curb cu un alt perete (utilizand modificarea directa a obiectelor)

- 1 Faceti clic pe perete curb.

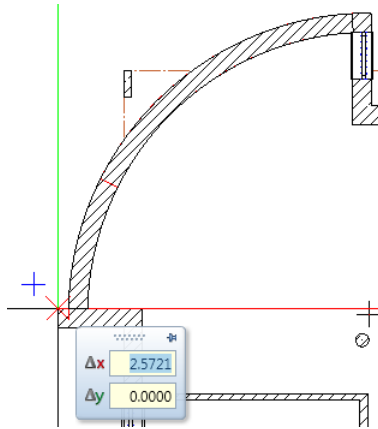
Sunt afisate punctele de control și cotele ce definesc peretele.



- 2 Faceti clic pe un punct de control în directia în care vreti sa modificati peretele.




- 3 Trageți de punctul de control până ce peretele ajunge în poziția dorită de conectarea peretelui curb cu celălalt perete.





- 4 Faceți clic în poziția finală a punctului de control agatat.

Peretele curb este modificat.

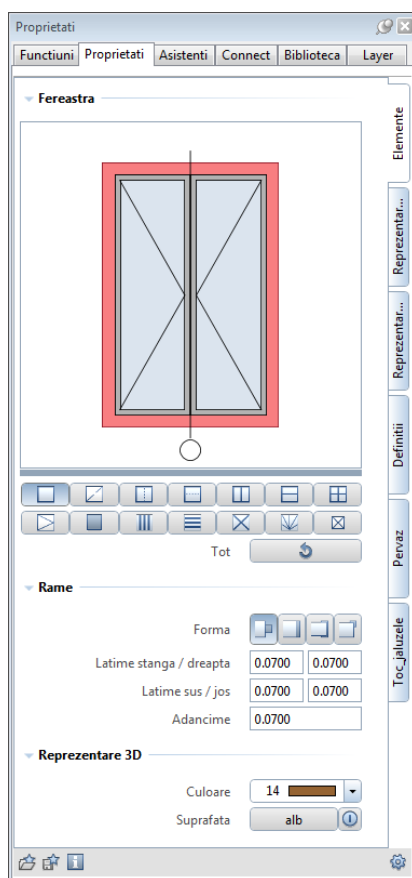
Nota: Asigurați-vă ca peretele curb și cel drept se intersectează corect. Acest lucru este cu precădere important pentru conexiunile de colt unde elementele nu sunt perpendiculare sau pentru peretii multistrat.

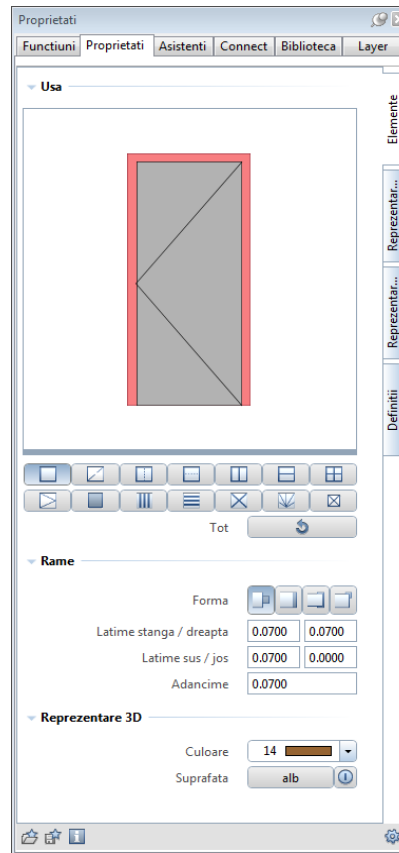
-
- 5 Faceti Zoom pe zona de intersectie și verificati corectitudinea conexiunii. Puteti corecta eventualele erori utilizand functia  **Modificare puncte.**
-

Modelare SmartParts pentru ferestre si usi

Modulul **Baza: Pereti, deschideri, elemente** (zona **Creare**) pune la dispozitie noile functii  **Modelare fereastră SmartPart** si  **Modelare usa SmartPart**.

La selectarea acestor functii, tab-ul **Elemente** din paleta **Proprietati** se deschide si puteti incepe sa modelati imediat propriul SmartPart.






SmartPartul modelat este reprezentat in timp real si se ajusteaza pe orice contur. Sectiunea "Parametri modificabili (la pagina 99)" pune la dispozitie o vedere generala asupra parametrilor pentru ferestre si usi SmartParts.

Puteti modifica grafic elementele individuale SmartParts prin utilizarea indicatorilor sau puteti modifica parametrii acestora in paleta. Componentele si parametrii pot fi modificati oricand.

Puteti selecta elementele pe care doriti sa le modificati, facand clic pe acestia in previzualizarea paletei. Ca alternativa, puteti de asemenea sa faceti clic pe pictograma care reprezinta elementul respectiv. Parametrii sunt structurati pe grupe si sunt aranjati pe mai multe tab-uri in paleta. Puteti face pan si zoom pe elementele afisate in previzualizare.

Puteti salva elementele SmartParts proprii ca fisiere favorite, utilizand functia  **Salvare ca favorit**; puteti de asemenea sa ii adaugati in biblioteca. Astfel

puteti crea propria biblioteca de obiecte personalizate conform necesitatilor dumneavoastra.

Au fost implementate numeroase cerinte ale clientilor. De exemplu, acum puteti reprezenta simbolurile 2D de deschidere si puteti specifica latimi diferite de deschidere pentru fiecare latura in parte. In plus, acum sunt vizibili indicatorii si in 2D si in 3D.

Parametri modificabili

Latimi diferite pentru rama

Puteti seta latimi diferite si adancimi diferite pentru rama la partea de sus, jos, stanga si dreapta. Aceasta se aplica nu doar pentru rama exterioara, ci si pentru rama ochiului. Aceasta proprietate poate fi extrem de utila atunci cand doriti sa reprezentati pragul in zona pardoselei.

Margine falt pentru rama suprapusa

La crearea unei rame suprapuse, acum puteti reprezenta imbinarea, lucru care este de obicei acoperit in practica de marginea unui falt. Se poate defini pozitia, latimea si adancimea marginii unui falt dupa cum doriti.

Latime fixa camp

Acum puteti crea un camp centrat de latime fixa. Pentru latime poate fi introdusa orice valoare. Suprafata ramasa este distribuita automat in mod egal pentru celelalte doua campuri exterioare.

Formate diferite pentru rame

Acum puteti specifica un format diferit pentru fiecare simbol de deschidere in reprezentare 2D si 3D. Sa luam de exemplu o fereastră cu doua deschideri: formatele selectate pentru cele doua deschideri pot sa difere.

Materiale diferite pentru fiecare element

Fiecare element dintr-un obiect poate avea asociata o suprafata si/sau o culoare diferita. De exemplu, acum puteti reprezenta ferestrele de lemn cu montanti de alama sau usi cu cadru gri inchis si cu blatul de usa gri deschis.

Grosime elemente

Parametrul **grosime** este disponibil si pentru elementele de camp. Acum puteti specifica o valoare diferita pentru fiecare camp. In consecinta, montantii de la interiorul panourilor sandwich pot fi reprezentati cu usurinta.

Controlul vizibilitatii

Acum puteti controla vizibilitatea obiectelor pentru fiecare element in parte. Prin asocierea de layere diferite pentru fiecare element, acum puteti afisa sau ascunde simbolurile de deschidere in mod independent. Acelasi lucru se aplica si pentru reprezentarea in 2D si 3D.

Distanta pentru deschidere

Distanța pentru deschidere poate fi definită direct în parametrii noilor obiecte. Puteti seta valori diferite pentru distanța sus, jos, stanga și dreapta. De exemplu, puteti utiliza acest parametru și pentru a defini distanța pentru o pardoseala la rosu.

Falt

Utilizând noul parametru **falt**, puteti defini modul în care rama și ochiurile se vor suprapune. Puteti selecta patru tipuri diferite; poziția la partea de sus, jos, stanga și dreapta poate fi definită separat.

Manere fereastră

Puteti alege să reprezentați manerele pentru fereastră pe partea balamalei sau pe cealaltă parte. Acestea sunt poziționate automat centrat pe deschidere. Manerele sunt reprezentate și în 2D și în 3D.

Parapet fereastră

Acum puteti asocia parapeti de fereastră pentru partea interioară și/sau exterioară a unui obiect de fereastră, direct din momentul creării. Puteti defini parametrii după cum doriți. Lățimea parapetului de fereastră poate fi modificată cu ajutorul indicatorilor.

Rulouri

Puteti asocia rulouri fixate frontal și fixate sus pentru obiectele de tip fereastră, direct din momentul creării. Puteti defini parametrii după cum doriți. Lățimea rulourilor poate fi modificată cu ajutorul indicatorilor.

Manere usa

Acum sunt disponibile și elementele de tip **clanta usa** și **maner usa**. Puteti alege să reprezentați aceste elemente pe partea balamalei sau pe cealaltă parte. Acestea sunt poziționate automat la o înălțime de 1.05 m. Manerele sunt reprezentate și în 2D și în 3D.



Poziție rama

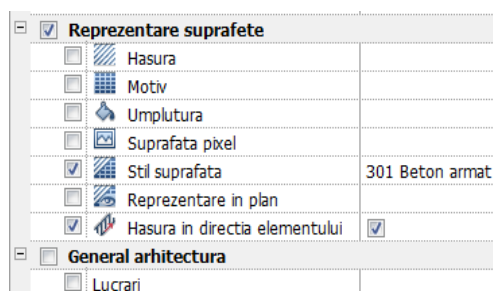
Poziția unei rame în interiorul unei deschiderii poate fi definită individual. Ca orientare, puteti alege între: centrat sau aliniat exterior / interior. Acum puteti specifica o distanță adițională pentru axa. De exemplu, în această manieră poate fi creată o rama de usa cu un blat de usa distanțat spre interior.


Usi de sticlă

Usile de sticlă, fără rama, pot fi acum create rapid și ușor. Puteti utiliza glaful pentru a defini poziția exactă a usii în interiorul deschiderii.

Stiluri suprafata pe directia elementului

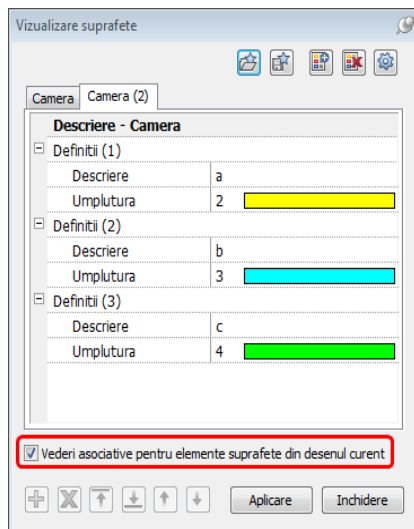
Utilizand  **Modificare proprietati elemente arhitectura** pune la dispozitie optiunea  **Hasura in directia elementului** inca de la versiunea Allplan 2013-1. Atunci cand bifati aceasta optiune, hasura se adapteaza la directia elementului liniar.



In **Allplan 2014** acum puteti aplica aceasta optiune nu doar pentru hasuri, ci si pentru motivele si hasurile definite utilizand  **Stil suprafata**. In consecinta, aceasta optiune are efect asupra mai multor elemente, cum ar fi placarile, inasa si pentru aplicatii ulterioare, cum ar fi sectiunile de arhitectura, vederile asociative si imaginile cu calcul ascundere.

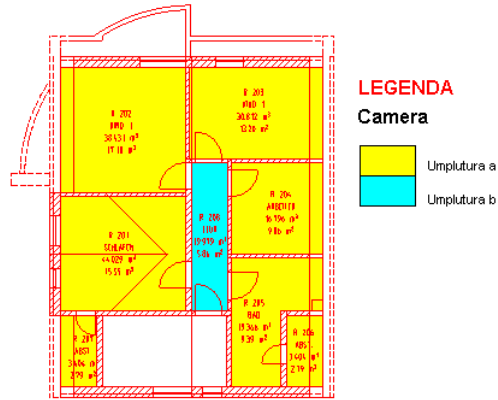
Vizualizare asociativa suprafete

Acum puteti  **Vizualiza elemente de suprafata** intr-o maniera asociativa.

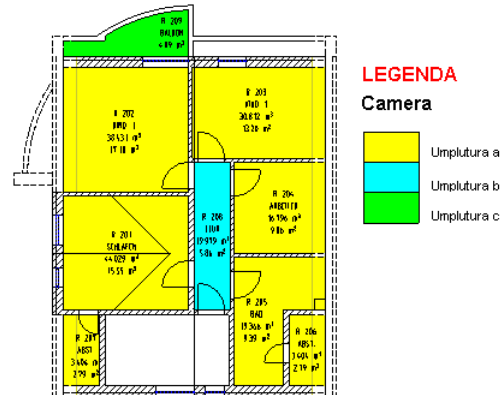


Atunci cand este bifata optiunea **Vederi asociative pentru elemente suprafete din desenul curent**, sunt selectate automat toate elementele care satisfac criteriul de vizualizare suprafata. La crearea elementelor nou care satisfac un criteriu de selectie, acestea primesc automat elementul de suprafata definit, iar legenda se actualizata in mod corespunzator.


Exemple de vizualizare suprafete camere cu tip inchidere:



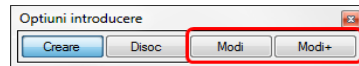
La adaugarea balconului, acesta este umplut automat, iar legenda se actualizeaza in mod corespunzator.



Modificare si preluare grupe de camere


In **Allplan V2013-1** modificarea grupelor de camere si etaje cu functia  **Grupe de camere/etaje** a fost imbunatatita in diverse moduri. Printre altele, elementele de suprafata existente nu sunt suprascrise automat.


Aceasta setare implicita a fost imbunatatita. Utilizand **optiunile de introducere**, acum puteti specifica daca doriti sa modificati grupa *cu* sau *fara* preluare elemente de suprafata asociate:

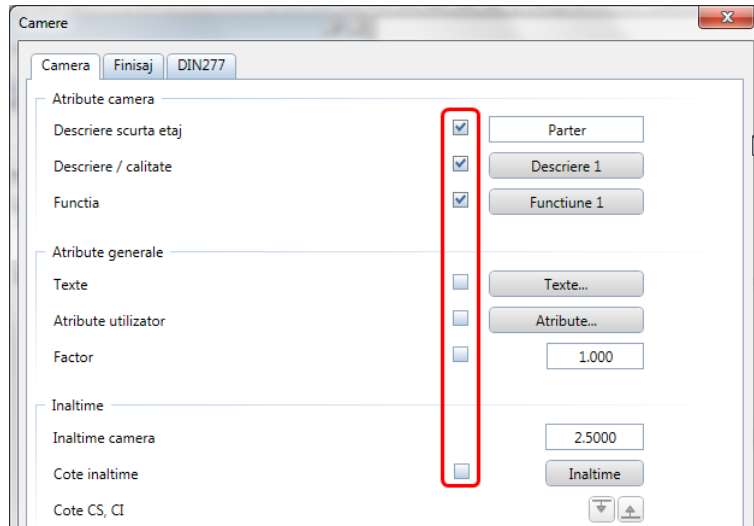


- **Modi** selecteaza numai grupa
- **Modi+** selecteaza grupa si preia in acelasi timp parametrii acestia in bara contextuala **Grupe de camere/etaje**.

Funcția pentru modificare camere, suprafețe și etaje a fost îmbunătățită




Utilizând funcția  **Modificare camere, finisaje, etaje**, acum puteți selecta exact atributele pe care doriți să le modificați.

În caseta de dialog  **Proprietati** puteți găsi o caseta în dreptul fiecărui atribut pe care doriți să îl modificați. Atributul este modificat numai dacă este bifată caseta corespunzătoare lui.



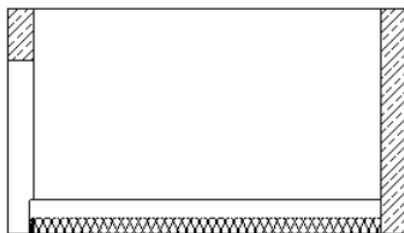
Stil suprafata pentru plafoane si pardoseli

Suprafetele de plafon si pardoseala ale camerelor contin si stiluri de suprafata pe langa hasuri, motive si umpluturi. Pentru aceasta, puteti utiliza functia

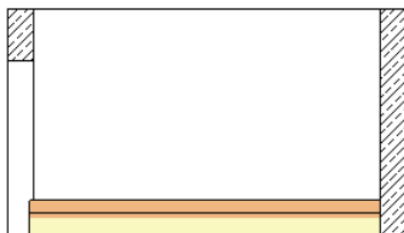
 **Camera** (tab-ul **Finisaj**), functia  **Suprafata pardoseala** sau functia  **Suprafata plafon**.

Hasura	Motiv	Umplutura	Stil suprafata
<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> 1 ■	<input checked="" type="checkbox"/> 306 Izolatie
<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> 1 ■	<input checked="" type="checkbox"/> 313 Scanduri or...

La reprezentarea camerelor in sectiune, acum puteti obtine rezultate diferite, in conformitate cu stilurile de suprafata.





Sectiune reprezentata cu tipul de reprezentare **desene executie**




Sectiune reprezentata cu tipul de reprezentare **desene prezentare**

Schimbare macro cu SmartParts

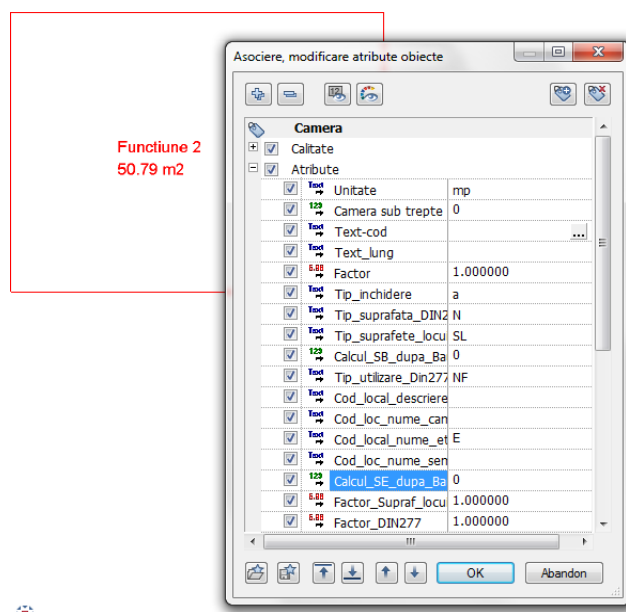
Pe parcursul dezvoltarii noilor functii ferestre si uri SmartParts, functia  **Schimbare macro** a fost de asemenea imbunatatita:


Acum puteti inlocui nu numai macro-uri cu macro-uri, ci si macro-uri cu SmartParts si vice versa. De aceea, aceasta functie a fost redenumita in  **Schimbare macro, SmartPart**.

Polilinie cu attribute camera



Cand utilizati functia  **Conversie elemente** cu optiunea **Camere in polilinii-2D** pentru a converti o camera intr-o polilinie, attributele originale asociate camerei nu mai sunt pierdute; acestea sunt acum asociate polilinieii.

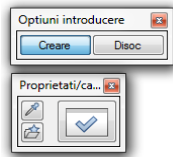
Aceasta facilitate noua este in special importanta pentru schimbul de date in format DXF.




Puteti utiliza in continuare  **Asociere, modificare attribute obiecte** pentru a edita attributele.

Camerele sunt mai usor de colorat

 Functia **Umplere camere, suprafete si etaje cu elemente de suprafata** a fost simplificata considerabil. Ca si functia pentru introducerea camerelor, aceasta functie pune la dispozitie o bara contextuala cu optiunea  **Preluare proprietati** integrata:






Acum puteti colora diverse camere in diferite moduri, fara a fi nevoie sa deschideti caseta de dialog corespunzatoare de fiecare data. Facand clic pe  **Preluare proprietati**, puteti selecta rapid si usor un element suprafata diferit (culoare, hasura, umplutura).

Noutati pentru rapoarte

Finisaje - Ferestre, usi

Directorul **Finisaje - Ferestre, usi** contine trei rapoarte noi pentru analiza urilor. Aceste rapoarte includ filtre de atribute diferite pentru transferarea datelor catre Excel, unde poate fi prelucrat ulterior. In plus, puteti gasi un raport pentru analiza usilor cu calitati. In general, ferestrele SmartParts si usile SmartParts sunt de asemenea incluse in analize.

Usi (pentru preluare toate atributele).rdlc	Elementele de usa (macro, SmartParts) cu toate atributele care pot fi asociate elementelor de usa; pentru transfer catre Excel.	Transferul catre Excel utilizand  Export Allplan BCM si date cantitati
Usi (pentru preluare complet).rdlc	Elemente de usa (macro, SmartParts) cu toate atributele; pentru transfer catre Excel	Transferul catre Excel utilizand  Export Allplan BCM si date cantitati
Usi (pentru preluare sumara).rdlc	Elemente de usa (macro, SmartParts) cu atributele principale; pentru transfer catre Excel	Transferul catre Excel utilizand  Export Allplan BCM si date cantitati
Usi (cu calitati).rdlc	Elemente de usa (macro, SmartParts) cu pozitie, calitati si atribute	

Camere, suprafere, etaje - Camere

Directorul **Camere, suprafete, etaje - Camere** contine un raport pentru analiza proportiei de suprafata vitrata de ferestre SmartParts si usi SmartParts.

Proportie suprafata sticla.rdlc

Proportie suprafete sticla pentru fiecare etaj, cu ID element, nume, functiune, suprafata baza, suprafata ferestre, suprafata ca procent si evaluare; camere ale caror proportii de ferestre sunt mai mici de 1/12, 1/10 sau 1/8 din suprafata totala sunt evidentiate cu rosu.

Acest raport analizeaza numai ferestrele SmartParts si usile SmartParts; macro-urile sunt ignorate.

Atunci cand lucrati cu fisiere, camerele si peretii cu ferestre trebuie sa fie in interiorul aceluiasi fisier NDW.

Utilizand **Report Viewer** - paleta **Parametri - Necesari ferestre**, puteti seta necesarul de suprafata vitrata la **1/12, 1/10 sau 1/8**.

Puteti utiliza **Sortare etaj** pentru a sorta raportul dupa etajul din structura de cladire sau dupa numele etajului camerelor.

Camere, suprafece, etaje - Spatii locuibile

Directorul **Camere, suprafece, etaje - Spatii locuibile** pune la dispozitie un raport care analizeaza camerele in functie de spatiul locuibil si suprafata bazei si afiseaza rezultatele in format tabelar.

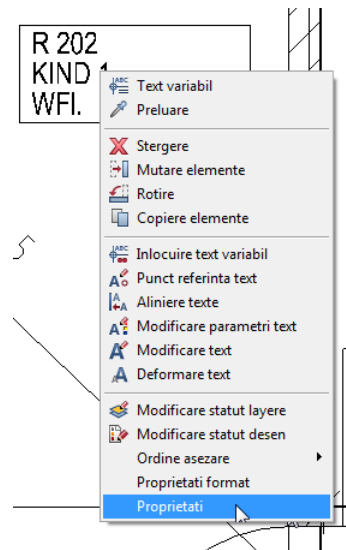
Spatii locuibile (tabelar).rdlc

Spatii locuibile dupa etaj si camere asociate, inclusiv descriere, functiune, suprafata baza si suprafata locuabila pentru fiecare camera; total pentru fiecare etaj si total final.

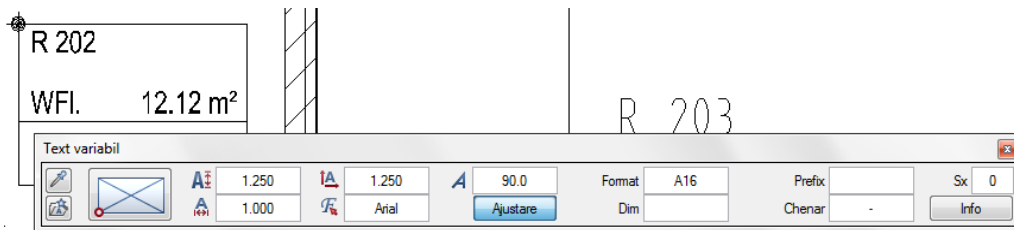
Utilizand **Report Viewer** - paleta **Parametri**, zona **Interactiune utilizator**, puteti utiliza **Sortare etaj** pentru a sorta raportul dupa etajul din structura de cladire sau dupa numele etajului din camere.

Modificare texte variabile cu ajutorul meniului contextual

Acum puteti gasi **Proprietati** in meniul contextual al textelor variabile introduse. Aceasta imbunatateste considerabil viteza de modificare a textelor variabile.

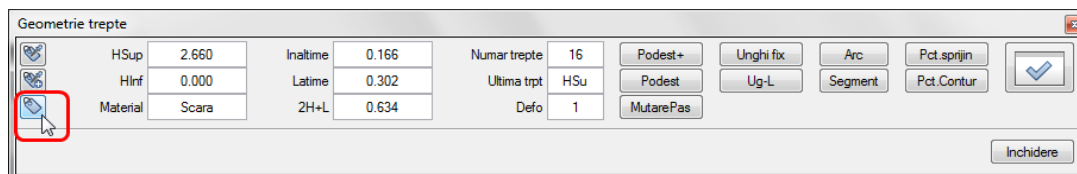


Atunci cand selectati **Proprietati** in meniul contextual al unui text variabil, se deschide bara contextuala **Text variabil** si puteti incepe sa modificati imediat textul variabil.







Creare scari cu atribute


Acum puteti prelua atributele direct de la scari existente sau puteti asocia atribute noi in caseta de dialog **Geometrie scara**.



Sunt disponibile urmatoarele functii:




-  **Atribut complet nou**
Puteti utiliza aceasta functie pentru a prelua atributele de la o scara existenta. Aceasta sterpe toate atributele existente si le inlocuieste cu atributele noi.
-  **Preluare atribute obiect - adaugare**
Puteti utiliza aceasta functie pentru a prelua atributele de la o scara existenta. Aceasta suprascrie atributele existente cu valorile noi si adauga atributele noi la setul de atribute existent.
-  **Asociere, modificare atribute obiecte**
Puteti utiliza aceasta functie pentru a modifica atributele unei scari existente si pentru a asocia atribute noi. Pentru detalii suplimentare, consultati  **Asociere, modificare atribute obiecte** (modulul **Manager obiecte**).

Asistent scari avansat

Funcția  **Asistent scari** a fost revizuită pentru Allplan 2013-1. De atunci se putea utiliza caseta de dialog **Asistent scari** pentru a modifica scarile create cu

 **Asistent scari**.

În Allplan 2014  **Asistent scari** oferă o serie de opțiuni avansate:

- Facând dublu-clic pe o scară creată cu  **Asistent scari** veți deschide caseta de dialog **Asistent scari**, unde puteți crea asistenți de scări suplimentari cu aceiași parametri și atribute.
- Facând clic  pe **preluare proprietati de la o scară existentă** veți prelua și atributele. Aceasta va transforma "asistentul scări" într-o scară standard; același lucru se aplică și dacă utilizați  **Modificare scară**.

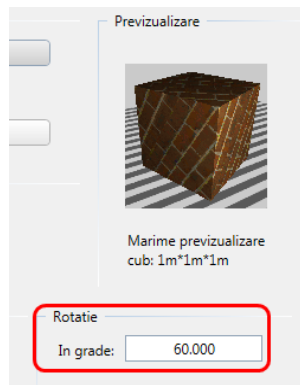
Vizualizare

Maparea texturilor cu functionalitate suplimentara

Rotire texturi

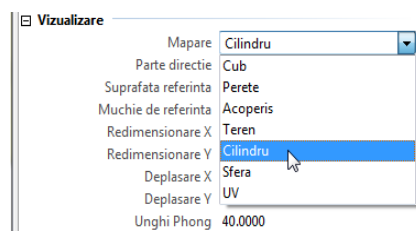
Acum puteti roti texturile la definirea acestora, utilizand functiile  **Atribuire suprafete libere pe elemente 3D/Arhitectura** si  **Definire suprafete**.

Tot ce trebuie sa faceti este sa introduceti unghiul de rotatie in caseta de dialog **Suprafete libere** sau **Definitie Suprafata pentru Culoarea x**.



Optiuni avansate pentru maparea texturilor

Allplan ofera o serie de optiuni noi pentru maparea texturilor pe elemente 3D. La asocierea texturilor pe corpurile 3D, Allplan selecteaza in general tipul de mapare potrivit pentru elementul respectiv. Totusi, aceasta solutie nu este intotdeauna cea mai buna. Utilizand paleta **Proprietati**, acum puteti modifica tipul de mapare.




Sunt disponibile urmatoarele tipuri de mapare:

- Cub
- Perete
- Acoperis
- Teren
- Cilindru
- Sfera
- UV

Selectati un obiect 3D pentru care doriti sa modificati tipul de mapare si deschideti paleta **Proprietati**. Puteti modifica tipul de **Mapare** in zona **Vizualizare**.



Elementele de arhitectura convertite in 3D cu functia  **Conversie elemente** isi pastreaza tipul de mapare specific de arhitectura.

Mapare UV din import C4D

Maparea UV este un proces care aplica o singura textura pe elemente complexe, cum ar fi persoane, copaci, vehicule sau mobilier. Pentru a salva datele, puteti utilizati si elemente cu structura poligonala.

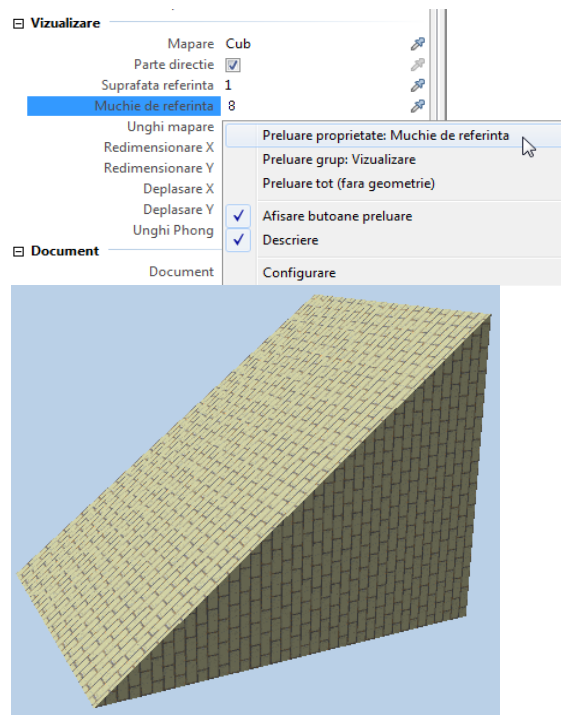
Desi nu puteti asocia proprietatea **mapare UV** direct in Allplan, elementele cu aceasta proprietate pe care le-ati importat din CINEMA 4D isi pastreaza acesta proprietate pana cand o modificati in Allplan.



Directie pentru texturi

Utilizand paleta **Proprietati**, puteti modifica directia texturii pentru fiecare element in parte. Directia poate fi preluata de la o suprafata sau o muchie selectata.

Pentru a prelua directia, puteti reprezenta toate pipetele sau puteti selecta proprietatea individual.



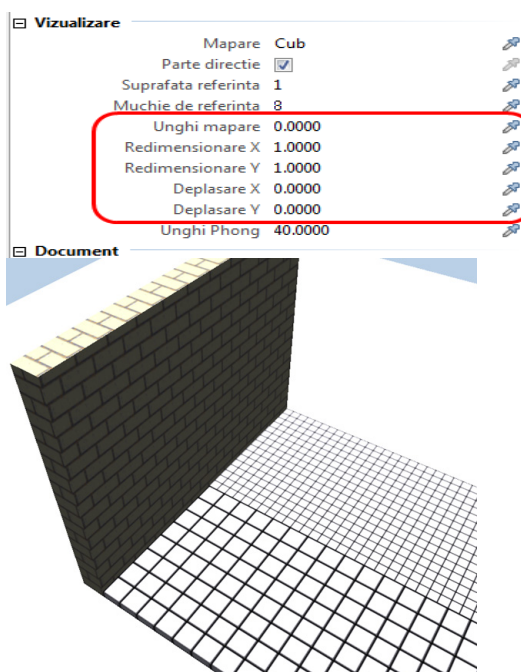
Unghi, factor, distanta

Utilizand paleta **Proprietati**, puteti roti textura, o puteti muta pe directia X si Y sau o puteti deforma printr-un factor pe directia X si Y. Puteti face acest lucru pentru fiecare element in parte. Nu este necesar sa ajustati sau sa salvati din nou fisierul de suprafata sau textura.

Nota: Unghiul de mapare definit este adaugat la unghiul de **rotatie** specificat pentru textura la definirea suprafetei.

Nota: Factorul de deformare definit aici se aplica pe langa valorile introduse in zona **Scalare** din definire suprafata.

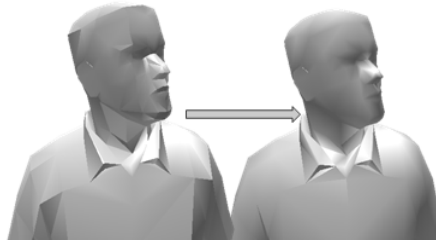
Nota: Distanța definita aici este adaugata la distanta introdusa in zona **Mutare** din definire suprafata.



Unghi Phong

Utilizand **Unghi Phong**, puteti netezi muchiile corpurilor 3D.

Setarea **Unghi Phong** este de asemenea inclusa in paleta **Proprietati** si poate fi modificata pentru fiecare element in parte. Cu cat este mai mare setarea pentru **Unghiul Phong**, cu atat mai netede sunt muchiile. Valoarea maxima este 90 de grade.




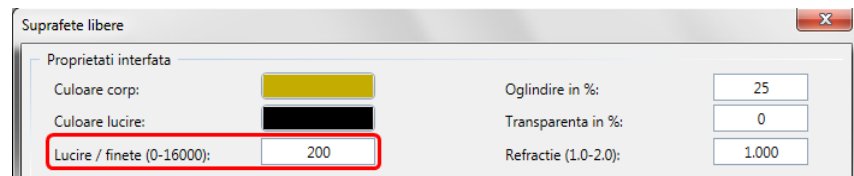
Unghi Phong: 40 de grade si 90 de grade

Efectul **Unghi Phong** este mai evident la obiectele fara texturi. Atunci cand este aplicata o textura, efectul nu este evident la o prima vedere, desi **Unghi Phong** influenteaza umbrele si imaginile randate. **Unghi Phong** netezeste reprezentarea muchiilor interioare ale poligoanelor, inasa nu afecteaza marginile exterioare, care sunt definite de pozitia camerei in discutie.

Pentru a obtine imagini realiste, va sfatuim sa mariti **Unghi Phong** pentru obiectele cu poligoane putine (rezolutie mica). Maparea UV este in general suficienta pentru obiectele cu multe poligoane (rezolutie mare).


Atribuirea suprafetelor

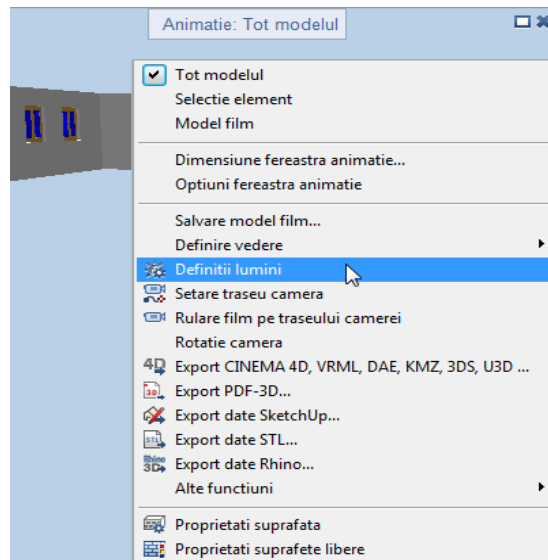
Pana acum, termenul **lucire** a fost utilizat pentru a defini materialele si suprafetele pentru animatie cu functia  **Atribuire suprafete libere pe elemente 3D/Arhitectura** . Acest lucru nu este chiar corect; de aceea, termenul a fost modificat in **lucire / finete**.



In plus, noul termen reprezinta clar relatia intre **culoare lucire** si **lucire**, lucru care define evident la fiecare metoda de render, exceptie facand **Iluminarea globala**.

Definitii lumini direct in meniul contextual din fereastra de animatie

Acum puteti selecta  **Definitii lumini** direct din meniul contextual al ferestrei de animatie; nu mai este necesar sa faceti mai intai clic pe **Alte functiuni**. Astfel, economisiti cateva clic-uri atunci cand finisati o scena.



Iluminare globala

Randarea cu iluminare globala a fost perfectionata, pentru a produce un rezultat realist cat mai rapid posibil, utilizand cat mai putine clic-uri cu putinta.

Expunere automata

Inainte de a porni operatiunea de render, programul selecteaza automat cea mai buna valoare pentru expunere. Aceasta determina un rezultat optim de la inceput, putand observa daca detaliile au fost subexpuse sau supraexpuse in imaginile anterioare. Astfel, rezultatul renderului este mai realist. In majoritatea

cazurilor, nu mai este necesar sa ajustati ulterior **Expunerea** in caseta de dialog **Corectie ton**.

Mapare phong imbunatatita

Maparea Phong poate utiliza mai multe procesoare - anterior utiliza numai un singur procesor. Sistemele cu procesoare multiple pot utiliza acum toata capacitatea de procesare. Aceasta maresta considerabil viteza de randare.

Imaginea de fundal nemodificata


In versiunile anterioare, randarea cu iluminare globala modifica imaginea de fundal prin ajustarea valorii tonului la cea din modelul randat. Acum, imaginea de fundal este mascata; ca rezultat, aceasta ramane nemodificata. Programul finiseaza muchiile dintre model si imaginea de fundal.

Obiecte in spatele sticlei

Calitatea randarii obiectelor cu materiale difuze, aflate in spatele sticlei a fost imbunatatita. Programul calculeaza mai intai iluminarea indirecta a obiectelor si apoi calculeaza sticla.


Inginerie

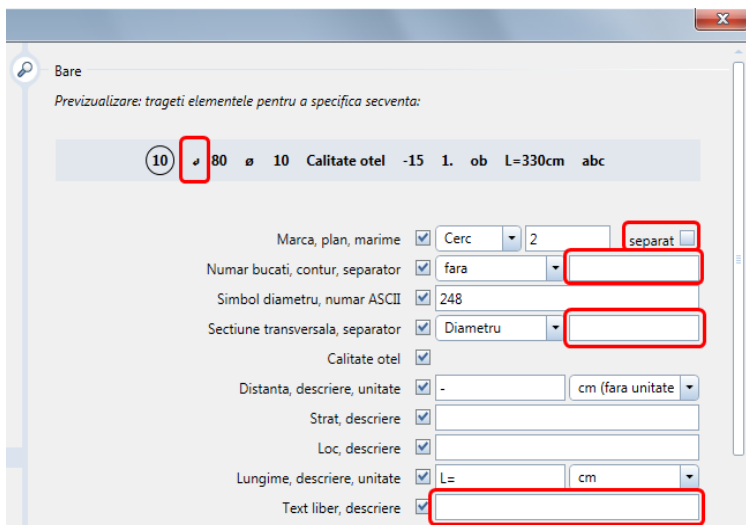
Factor pentru diametru

Factorul pentru afisarea diametrului nominal modificat, ce poate fi setat in  **Optiuni**, este luat in considerare nu doar pentru scara de reprezentare ci si in verificarile de coliziune, animatie si conversie in 3D.

Deoarece acest factor a devenit un parametru global, se gaseste in Optiuni **Armare zona Bare**.


Optiuni noi descriere

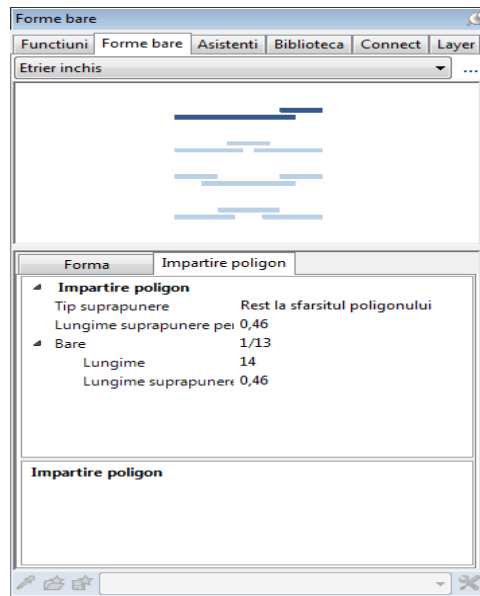
Optiunile pentru descrierea barelor din  **Optiuni** au fost extinse pentru a satisface cerintele internationale. Ca un sumar, se pot defini individual setarile implicite pentru: Canada, Chile, Marea Britanie, India, Japonia, Norvegia, Argentina, Indonezia, Mexic si Spania.



- Optiunea de creare a unui prefix pt. marca (in loc de un chenar) a fost extinsa. Acum se poate pozitiona semnele "M", "N", "N." sau "0", "B0" in fata numarului de marca.
- Cand se bifeaza optiunea **separat**, descrierea este generata pe 2 linii. Indicatorul devine un separator si numarul de marca este atasat la finalul indicatorului. Puteti pozitiona separatorul unde se doreste in bara de previzualizare a descrierii din optiuni. Descrierea poate fi pozitionata orizontal sau in directia celorlalte descrieri.
- Puteti introduce pana la 8 caractere pentru a defini un text ce apare dupa numarul de bucati si sectiune transversala. Acest articol de text actioneaza ca un **separator**.
- Pentru optiunea "Text liber, descriere" se poate defini o denumire aditionala pana la 8 caractere ce este pozitionat in fata textului liber.



Forme bare si Forme plase cu impartire poligonala




Daca lungimea de bara a unei forme fasonate pe care ati introdus-o depaseste lungimea maxima admisa din  **Optiuni** si forma fasonata nu este definita pe metru liniar, programul va imparti automat in poligoane forma fasonata. In fereastra **Impartire poligon** va puteti defini tipul de impartire, lungimea generala de suprapunere, lungimea si suprapunerea barelor individuale. Suprapunerile pot fi implementate doar ca bare drepte.





Dupa ce ati finalizat introducerea formei fasonate, barele le puteti repartiza una dupa cealalta si la final sa etichetati repartitiile create.

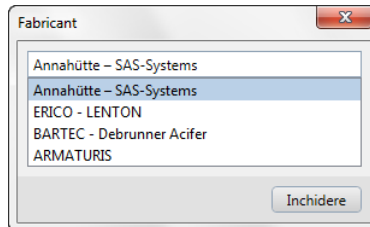
Dupa ce ati finalizat introducerea formei de plasa, programul va imparti forma in zone in functie de setarile realizate.

Datorita implementarii acestor doua functii, Forme bare si Forme plase cu impartire poligon, functionalitatile  **Armare FF cu bare** si  **Armare FF cu plase** au fost complet comasate in functiile  **Forme bare** si respectiv in

 **Forme plase.** Astfel cele doua functii  **Armare FF cu bare** si  **Armare FF cu plase** nu mai sunt disponibile.

Mufe si mansoane

Cateloagele oferite de functia  **Mufe, Mansoane, Bare de legatura** din modulul  **Armare cu bare** au fost revizuite si extinse. Mufele si mansoanele de la 4 producatori sunt de acum disponibile pentru selectie.



ERICO - LENTON

In timpul extinderii cataloagelor, catalogul cu mufe de la LENTON a fost revizuit. Continutul catalogului curent este identic cu cel din 2010. Acum trebuie sa faceti clic pe mufa pentru care doriti sa fie creat mansonul. Acesta este similar cu catalogul Stahlwerk Annahütte. Noua abordare asigura crearea corecta a barelor de legatura.

Va rugam sa retineti ca programul preia informatiile din mufa pentru care ati creat mansonul. Aceasta informatie nu este disponibila pentru mufele preluate din catalogul anterior. Deci, nu se poate utiliza catalogul curent pentru a crea un manson la selectarea unei mufe "vechi".

BARTEC - Debrunner Acifer

Catalogul Debrunner Acifer pentru imbinarile BARTEC® reprezinta o colectie speciala de imbinari folosite impreuna cu Allplan in Elvetia. Imbinarile BARTEC® reprezinta un sistem sofisticat pentru imbinarile armaturilor.

In conditii de siguranta

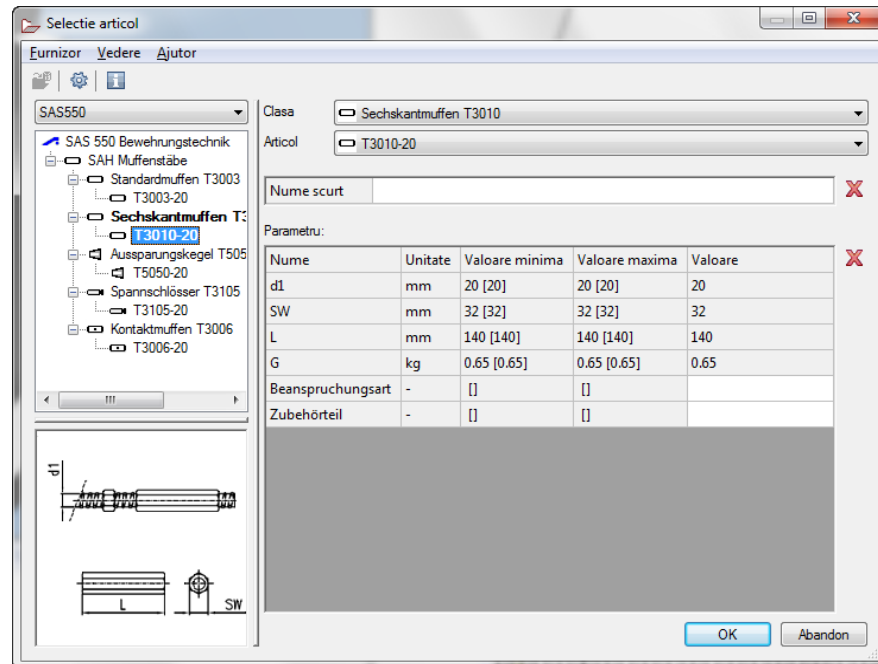
Bara de armatura este marita in zona cu manson unde diametrul barei este mai mare decat diametrul nominal al armaturii. Supusa la testul de intindere, bara a cedat dupa imbinare fiind o zona de influenta. In plus, lungimea mansonului unei bucati ofera o siguranta de margine cu 20%.

Usor de utilizat

Deoarece imbinarile BARTEC® pot fi asamblate rapid fara utilizarea unui instrument special, reprezinta solutia ideala pentru zonele confinate. Datorita mansonului cilindric, imbinarea poate fi verificata vizual.

Economic

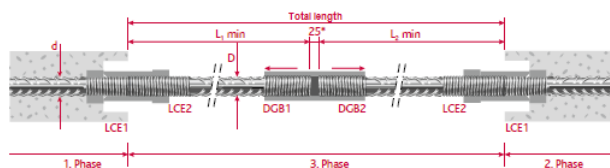
Utilizarea si asamblarea rapida a pieselor BARTEC® garanteaza solutia economica.



Catalogul curent cu articole include imbinarile standard de tip BLS, piulite de tip LCE, modificari in diametru de tip BDV, mufe de tip X, mansoane de sudura de tip SD, ancoraje ACIBAR de tip E si CT si imbinari speciale de tip DGB. In plus fata de imbinarile standard, puteti opta si pentru imbinarile utilizate in zone seismice (SMI), imbinari in zone cu articulatii (DYN), imbinari rezistente la coroziune (INOX) si imbinari cu rezistenta ridicata (TOP) conform cu tipul si diametrul utilizat.

Caracteristicile speciale ale tipului de imbinare DGB

Aceste tipuri de mansoane au fost create pentru utilizarea lor in zonele de contractie. Diametrele armaturii ce trebuie conectate sunt combinate in 4 grupe, fiecare dintre care necesita un anumit tip de armare intermediar si manson.

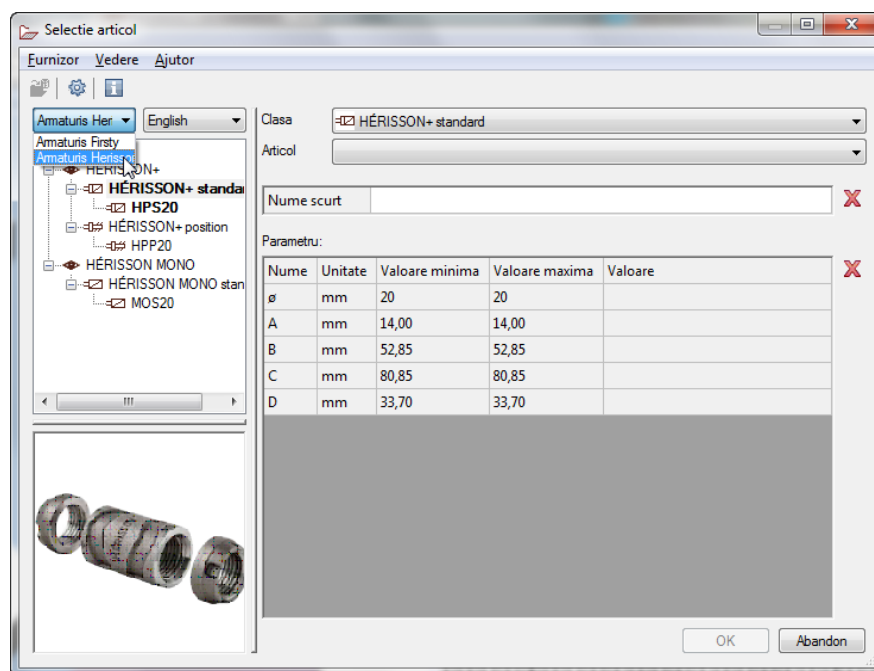


Type	Reinforcement to be connected		Intermediate reinforcement		Joint (Ø x L) mm	Maximum setting mm
	Bar Ø d mm	Thread ISO	Total length mm	L _{1,2} min. mm		
DGB 12**	12	M14x2	525	250	DG 16 (27x90)	± 25
DGB 14**	14	M16x2	525	250		
DGB 16	16	M20x2.5	1025	500		
DGB 18**	18	M22x2	525	250	DG 22 (36x100)	± 25
DGB 20**	20	M24x3	1025	500		
DGB 22	22	M25x2	1025	500		
DGB 26**	26	M30x3.5	625	300	DG 32 (47x122)	± 25
DGB 30	30	M36x4	1425	700		
DGB 34**	34	M39x4	1425	700	DG 40 (58.5x140)	± 25
DGB 40	40	M45x4.5	1425	700		

Totusi, nu trebuie sa luati in considerare aceasta caracteristica speciala. Tot ce trebuie sa faceti este sa creati mansonul pentru armatura ce trebuie conectata, de exemplu, DGB 14. Dupa ce mansonul DGB a fost comandat, producatorul stie grupul din care face parte acest manson si automat livreaza armatura asociata mansonului.


ARMATURIS

Mufele realizate de compania ARMATURIS sunt utilizate la imbinare armaturilor; sunt utilizate in Anglia si Franta. Urmatoarele mufe sunt disponibile: mufe standard ale grupului Armaturis Firsty, ce acopera marea parte din cerere si mufele grupului Armaturis Herisson, ce ofera imbinarea optima in functie de profilul utilizat. Deoarece piulitele sunt utiliza cu mufele de tip **HERISSON+**, aceste mufe pot fi supuse si la efort dinamic.



Puteti opta intre mufele standard unde bara de legatura se poate pozitiona si rotii liber si mufele de pozitionare unde bara de legatura nu se poate rotii (bare fasonate, spatiu disponibil etc.). In functie de tip si diametru se poate reduce sau marii diametrul cu o pozitie. Bara cu diametru mai mare ii este intotdeauna data acelasi manson ca bara cu diametrul mai mic.

Elemente beton

Deoarece modulul  **Elemente beton** face parte din SmartParts, puteti selecta acum aceste componente direct din noua paleta **Biblioteca**. In versiunile anterioare, puteati sa faceti acest lucru doar din paleta **Proprietati**. Indiferent de ultimul obiect selectat din biblioteca, directorul corespunzator se deschide imediat dupa ce ati ales aceasta functie.

Aceasta caracteristica se aplica si la  **Plan Element**, care la fel nu se mai selecteaza din paleta **Proprietati**. In schimb, aceasta functie dispune de propria paleta cu functioneaza la fel ca si paleta **Biblioteca**.

Descrierea barelor dupa modificare

In versiunile anterioare, dupa modificarea elementelor de beton, descrierea si schemele de bare adaugate erau sterse automat.

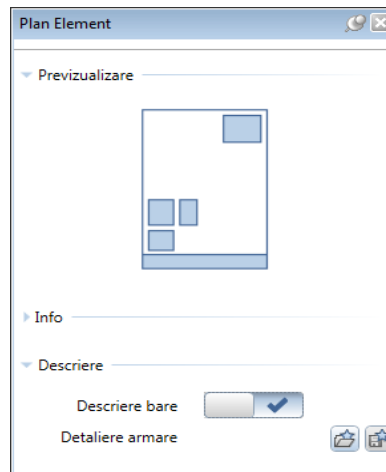
Acum, aceste elemente sunt salvate si stocate conform cu parametrii modificati.

Atentie: elementele se pot suprapune in urma modificarilor.







Detaliere armare pentru plan element

La crearea planurilor de element, acum puteti salva descrierile adaugate manual la vederile asociative ca favorit detalieri, ce pot fi utilizate pentru urmatoarele planuri. Utilizand aceasta abordare, puteti crea toate descrierile necesare cu un singur clic, avand astfel un sablon uniform pentru planuri.


Descrierile repartitiilor ce nu au fost afisate nu sunt create, chiar daca favoritul detalierei include descrierile pentru repartitii selectate. Favoritul detalierei este salvat cu tot cu planul de element.



Crearea unui favorit pentru detalierea armaturilor

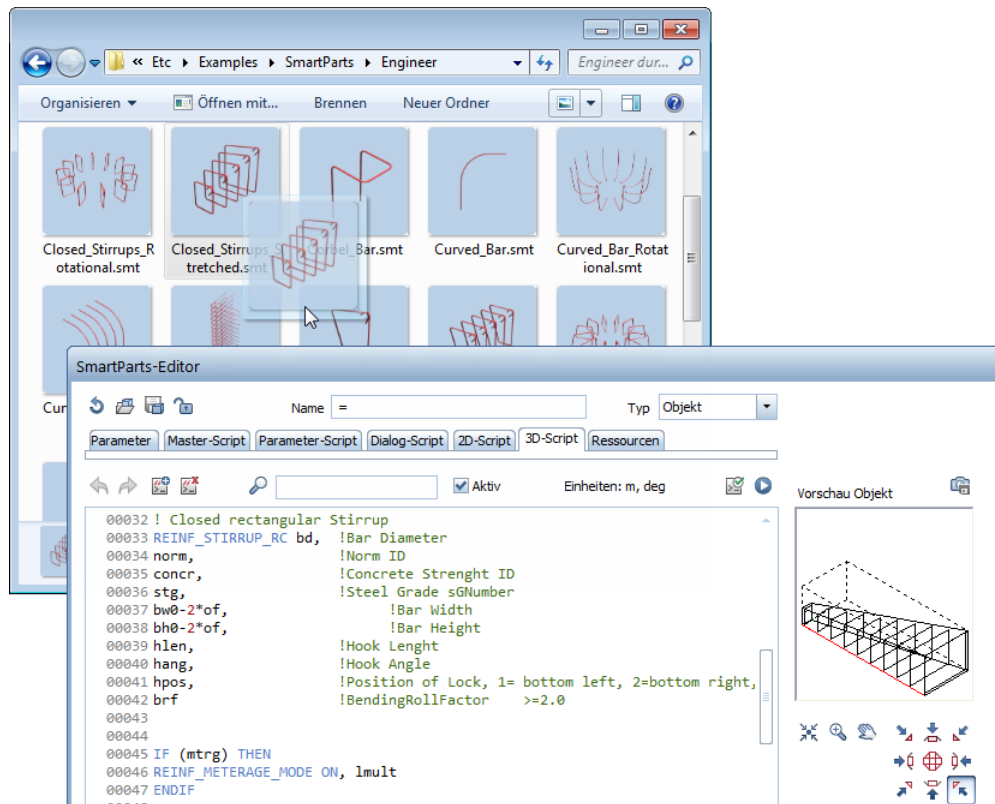
- 1 Pozitionati obiectul din  **Element beton** intr-un desen gol si generati  **Plan Element**.
- 2 Utilizati functiile  **Text** si  **Linie cota/Text** pentru a eticheta armatura in vederile asociative din Plan element.
- 3 Accesati din nou functia  **Plan Element** si alegeti acelasi tip de plan selectat anterior.
- 4 In paleta **Plan Element**, zona **Descriere**, faceti clic pe  **Salvare detalieri armare** si specificati un director sau un nume pentru fisierul *.lhx.

Puteti utiliza acest favorit pentru alte tipuri de planuri prin activarea functiei **Detaliere armare**.

Faceti clic pe  **Incarcare detaliere armare** pentru a selecta alta detaliere de armare. Faceti clic din nou pe pictograma de langa **Detaliere armare** pentru a dezactiva detalierea de armare.

Exemple pentru armare Smartparts

Directorul din ...\\Etc\\Examples\\SmartParts\\Engineer din Allplan 2014 contine o gama larga de exemple cu forme fasonate individuale, repartitii liniare, repartitii circulare si poligonale. Pur si simplu trageți din Explorer in spatiul de lucru Allplan obiectul de armare si familiarizati-va cu functionalitatile SmartParts. Accesati elementul in Editorul SmartPart pentru vizualizarea structurii in eventualitatea realizarii unui smartpart personalizat.



Sub-raport pentru plase individuale

Dupa ce ati generat catalogul de plase, puteti genera un raport pentru o plasa individuala prin selectarea **identificatorului de plasa** din **Generalitati plasa**

afisata in **mod activ** (neselectat).




Faceti clic pe **Inapoi** pentru a reveni la generalitatile plasei.

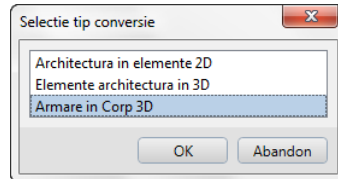
The screenshot shows the 'Report' window in Allplan. On the left, there are two sections: 'Allplan Systemparameter' and 'Benutzerinteraktion'. The 'Mattenübersicht' section on the right contains a table of mat specifications and two diagrams.

Mattenbezeichnung	Länge [m]	Breite [m]	Gewicht [kg]	Üb-längs [m]	Üb-quer [m]	max as-l [cm ² /m]	max as-q [cm ² /m]	Typ
Q188A	6,00	2,30	41,70	0,29	0,29	1,88	1,88	Lagermatten
Q257A	6,00	2,30	56,80	0,34	0,34	2,57	2,57	Lagermatten


The diagrams show the grid layout for the mats. The first diagram is for Q188A, showing a grid with dimensions 6000 mm by 2300 mm, with a 75 mm offset from the edges. The second diagram is for Q257A, showing a grid with dimensions 6000 mm by 2300 mm, with a 75 mm offset from the edges.





Armare in corp 3D

Modulul  **Vederi si sectiuni** nu mai contine functia  **Conversie in 3D**.
Functia  **Copiere si conversie elemente in desene** contine si noua optiune de conversie **Armare in corp 3D**.





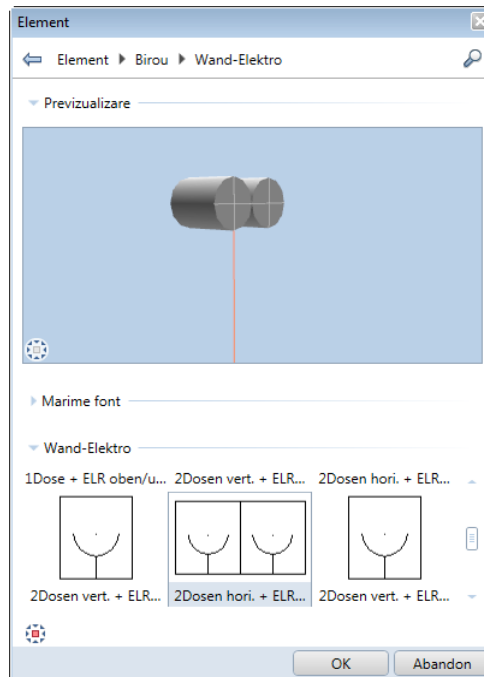
Aceasta functie copiaza si converteste doar armaturile (opusa functiilor de conversie **Arhitectura in elemente 2D** si **Arhitectura in elemente 3D**, ce copiaza elementele selectate intr-un alt desen pe care apoi le face conversia). Toate celelalte elemente pe care le-ati selectat sunt ignorate.

Setarile de animatie pentru entitatile de inginerie specificate in  **Optiuni** sunt utilizate pentru afisarea modelelor de armare convertite. De asemenea puteti utiliza diverse culori de vizualizare in functie de diametrele barelor.

Nota: Deoarece functia  **Conversie in 3D** nu mai este disponibila, nu se mai pot converti entitatile de cofraj din modulul  **Vederi si sectiuni**. Copiati entitatea de cofraj intr-un desen gol, stergeti toate sectiunile si vederile utilizand functia  **Stergere vedere**. De indata ce ati sters si ultima vedere, cofrajul va fi convertit automat in elemente 3D non-asociative. Pentru conversia elementelor de tip fixture in corp 3D, selectati o vedere izometrica si utilizati functia  **Disociere macro**.

Salvarea si incarcarea elementelor

Datorita inlocuirii functiilor  **Citire date din catalog** si  **Introducere date in catalog** cu noua paleta **Biblioteca**, Allplan pune la dispozitie o paleta separata pentru salvarea si incarcarea elementelor. Aceasta functioneaza in aceeaasi maniera ca si paleta **Biblioteca**.





Schimb de date IFC

Schimbul de date prin IFC contine acum si elementele de armare. Importul de IFC aranjeaza toate datele (inclusiv modelele de armare) in partea stanga a structurii de cladire; in consecinta exportul IFC ia in considerare doar datele din partea stanga.


Daca proiectul a fost structurat astfel incat modelul de armare este realizat in partea dreapta a structurii de cladire, trebuie sa copiat desenele cu datele de armare in partea stanga inainte de a incepe exportul IFC.

Vederi asociative


Dezvoltarea Allplan 2014 s-a axat pe implementarea integrata a abordarii de lucru intre desene cu ajutorul modulului  **Vederi asociative**. In plus, s-au realizat unele imbunatatiri pentru eliminarea viitoare a modulului  **Vederi si sectiuni**.

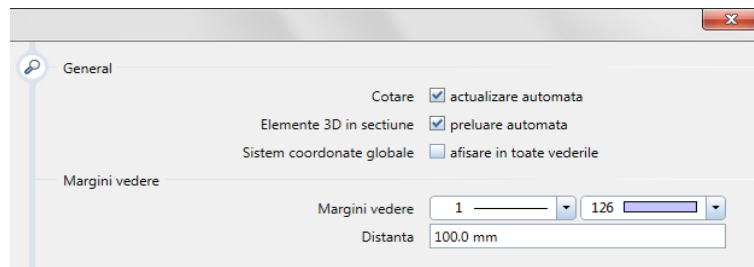
Nume familie noua


Este recomandat sa se utilizeze vederile si sectiunile asociative pentru crearea planurilor de cofraj si a desenelor de armare cu model 3D. Pentru crearea vederilor si sectiunilor pe intreaga structura cu afisarea finisajelor de camere este recomandat utilizarea de vederi si sectiuni in structura de cladire.

Pentru a sublinia aceste recomandari s-a redenumit familia  **Inginerie Vederi, detalii**.

Lucrul cu desene asociate

Vederile si sectiunile asociative sunt create din aceasta versiune in desene asociate. In plus, optiunea **Creare legaturi intre desene** nu mai este disponibila in  **Optiuni - Vederi asociative**.






Daca doriti sa lucrati fara referinte, trebuie sa va creati vederile si sectiunile in desenul cu datele modelului. Daca elementele din model, ca ex. pereti, planseu nu sunt in acelasi desen, puteti utiliza functia  **Copiere si conversie**



elemente in desene pentru a combina datele intr-un singur desen inainte de crearea vederilor si sectiunilor asociative.

Armare 3D cu cofraj 2D

La crearea armaturilor 3D intr-un cofraj 2D, programul realizeaza automat vederi asociative.

Daca doriti sa utilizati functiile din modulul  **Vederi si sectiuni**, creati un corp 3D cu dimensiunea maxima a cofrajului 2D, converti-l cu ajutorul functiei  **Preluare 3D in cofraj** sau  **Conversie 3D in cofraj**. Dupa realizarea acestui pas, puteti crea armaturile 3D.

Dupa finalizarea armaturii puteti sterge entitatea de cofraj.

Nota: Va rugam sa retineti ca modulul  **Vederi si sectiuni** nu va mai fi disponibil in versiunile Allplan viitoare. Deci, va sugeram sa incepeti acum sa utilizati modulul  **Vederi asociative**.

Index

A

acoperisuri cu doua linii de nivel, 88
actualizare automata, 2
ajustare linii la element, 62
aranjare - la stanga / dreapta, 35
Armare in corpuri 3D, 136
asistent scari, 114
atribute obiect, 78

B

biblioteca simboluri, 52
biblioteca, simboluri, 52

C

colorare camere, 109
conectate, 33
configuratii standard, 32
constructii beton, 131
 date exemplu, 134
 descriere in timpul modificarii, 131
 descriere plan element, 132
culoare detectie, 38

D

definire lumini, 122
denumiri de functii revizuite, 42
desfasurare corpuri 3D, 86
detectie suprafata, 37
director pentru fisiere de puncte, 63
distanta minima, mod navigare si rotita
 mouse, 46
driver vector Allplan disponibile, 76

E

editarea grupelor de elemente, 39
export COLLADA, 25
export date bim+, 28
export Google Earth, 26
Export PDF ca fisier pixel, 72
export rapoarte ca fisiere PDF, 77
export, import AutoCAD 2013, 23, 24
extrudare, 80

F

fereastră in perete circular, 92

format constructii de ajutor, umpluturi
si linii umplutura, 45

G

Geotiff, 27

I

identificare suprafata, 84
iesire noua plan, 66
iluminare globala, 122, 123
imprimare multipla, 69
inaltime, 90
inaltime caseta de dialog, 90
indoire linii 3D, 85
inginerie, 124
 constructii beton, 131
 factor pentru diametru, 124
 impartire forme fasonate, 126
 mufe si mansoane prin insurubare,
 127
 optiuni descriere, 125
 Schimb de date IFC, 137
 sub-raport pentru plase individuale,
 134
instalare, 2
intersectie a doua elemente, 59
inversare detectie insula, 37

L

legenda plan cu previzualizare, 73
linie 3D, 83
linii cota, 58
lucire, finete, 121

M

mapare texturi, 115, 116, 117, 118,
119, 120
masurare suprafete, 36
modelare ferestre SmartParts, 96
modelare usi SmartParts, 96
modificare texte variabile, 112
modificare curbe spline inchise, 61
modificare inaltime, 90
modificare planuri, 89

modificare si preluare grupe de camere, 104
mufe si mansoane prin insurubare, 127
Bara de legatura Lenton, 127
producatori noi, 128, 130
mutare ecran, 47

O

optiuni, rapoarte si calcul cantitati, 43

P

paleta biblioteca, 48
perete circular, introducere fereastră, 92
perete circular, setare numar de segmente, 91
plafone si pardoseli, cu stil suprafata, 106
planuri si imprimare, 64
functii de configurare, 74
iesire noua plan, 66
imprimare multipla, 69
pagina cu proprietati, 65
polilinie cu attribute camera, 108
proiecte, 10
numele proiectului este numele directorului de proiect, 10
reprezentare rotita plan, 10

R

racordare, 60
rapoarte, 110
raport calitate, 32
redefinire camere, suprafere, etaje, 105
reprezentare rotita plan ca definitie de proiect, 10

S

scara, asociere attribute, 113
schimbare macro cu SmartParts, 107
sectiuni, simbol directie color, 41
selectie si previzualizare selectie, 38
simbol element control pentru puncte, 40
simbol sfarsit pentru linii, 62
sortare sectiuni, 41
stil suprafata pe directia elementului, 101

stil suprafata pentru plafone si pardoseli, 106
structura cladire, 41
sortare sectiuni, 41
sub-raport pentru plase individuale, 134
Suprafata 3D, 84
suprafete, masurare, 36

T

toleranta inclinare pentru text, 46

V

vederi asociative, 138
in 2D, 139
lucrul cu desene, 138
vizualizare asociativa suprafete, 102
vizualizare suprafete, asociative, 102