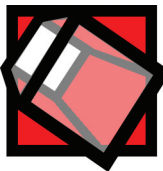


Nowości w ABiSPLAN 2D/3D - WERSJA 33



ABiSPlan 2D



ABiSPlan 3D



ABiSKonstrukcje

> GÓRNA LISTWA FUNKCYJNA

Info - Informacje o elementach podporządkowanych.

> FUNKCJE OGÓLNE

Ustawienia / Ustawienia - Skróty klawiszowe
mit / ohne Block als Shortcut

Różne opcje

- Nowy folder dla ustawień programu
 - > AbisZEIT Program - czas pracy
 - > Wybór - Część w oknie
 - > Grafika zaznaczonych szrafów
 - > Maksymalna ilość faktur
 - > Zarezerwowana pamięć

Pomoc - zdalny serwis

- > TeamViewer

> SZRAFY

Nowe szrafy

Import DWG- szrafy

Rozszerzenie parametrów szrafów

- > Wielowarstwowe szrafy zespolone
- > Wielowarstwowe szrafy powierzchni
- > Wielowarstwowe szrafowanie murów
- > Szrafy w przekrojach obiektów 3D
- > Rzuty z 3D & linie przekrojów

> MURY

Nowy typ przebieć - Otworowanie

> TEKST

Rozszerzony tekst - Zmiany za pomocą TEKST/EDYT

> BIBLIOTEKI

Import rysunków z 2D & 3D-Zeichnungen - z opcjami

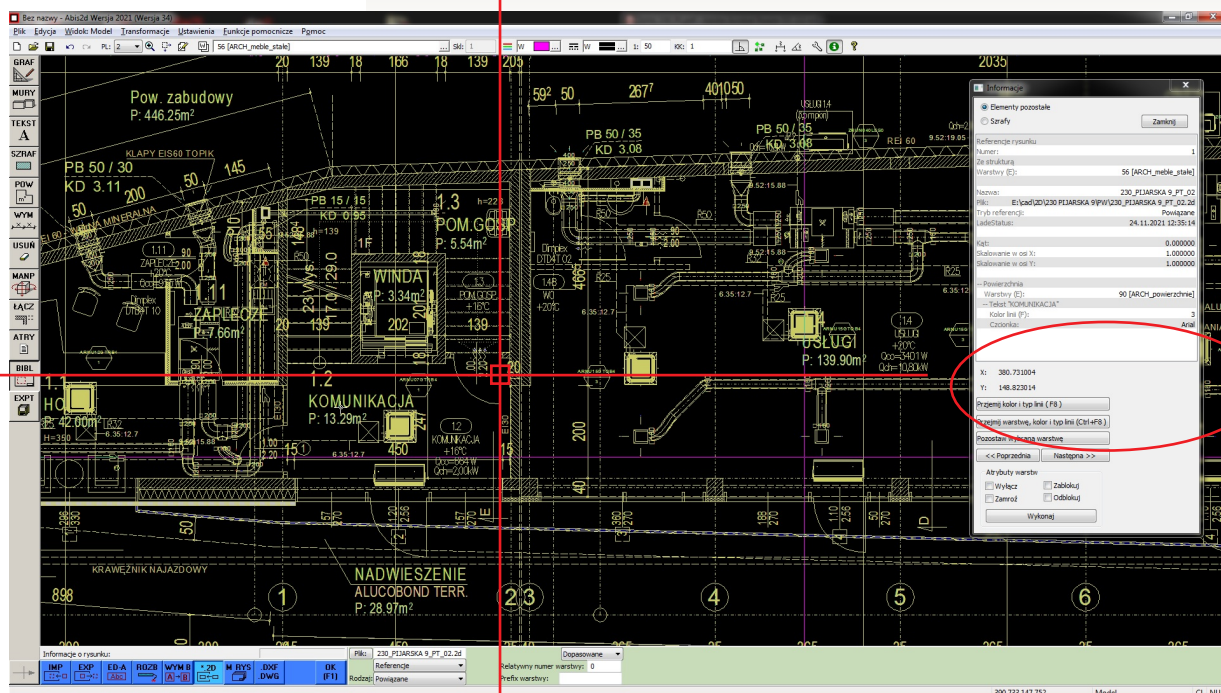
GÓRNA LISTWA FUNKCYJNA

INFORMACJE



Ogólne informacje dotyczące elementów rysunku

W **Informacjach** podawane są dodatkowo **typ** i **numer warstwy** bibliotek i innych elementów referencyjnych.

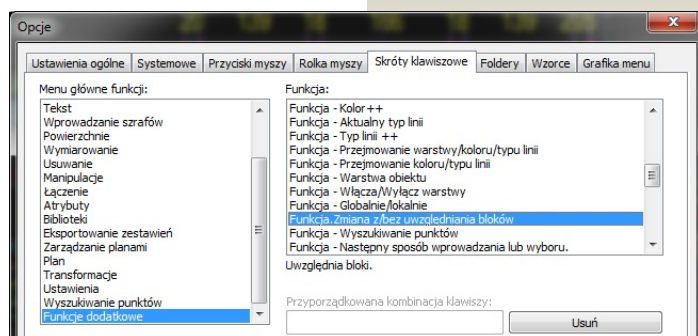


Na pokazanym rysunku widać zaznaczony rysunek 2D i otwarte okno dialogowe Informacji.

Wybrany kursorem element z rysunku referencyjnego (dane powierzchni) zostaje opisany w Informacjach numerem warstwy, nazwą warstwy i rodzajem typu.

FUNKCJE OGÓLNE

USTAWIENIA - SKRÓTY KŁAWISZOWE



> z blokiem / bez bloków

Funkcja:
Zmiana z blokiem / bez bloków została dodana w **Skrótach klawiszowych** rozszerzając możliwość definiowania własnych skrótów klawiszowych.

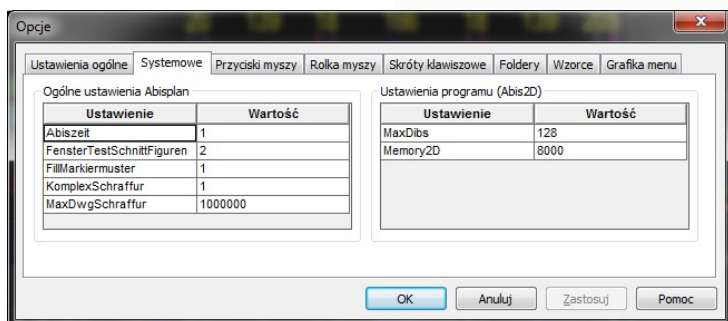
FUNKCJE OGÓLNE

USTAWIENIA - SYSTEMOWE

Nowa zakładka do zarządzania ustawieniami systemowymi

W zakładce *Ustawienia / Ustawienia / Systemowe* można zapisać globalne lub szczególne ustawienia programu

Wcześniej te ustawienia można było zdefiniować w pliku **Abisplan.ini**



W wersji 33 można definiować **3 parametry ogólne** oraz **2 parametry dedykowane** do programu 2D.

> ABIS ZEIT - CZAS PRACY dla wszystkich modułów



Poprzez aktywację funkcji **Abiszeit** umożliwia się rejestrację czasu pracy na każdym rysunku. W pliku "Nazwa pliku".abz zapisywany jest czas otwarcia i zamknięcia każdego z rysunków.

Zapisane czasy pracy można odczytać za pomocą programu **Abiszeit.exe**

Ustawienia:

- 0 Czas pracy nie będzie zapisywany
- 1 Czas pracy będzie zapisywany

Ważne!

Należy zwrócić uwagę na to, że czas zapisany dotyczy plików o tej samej nazwie.

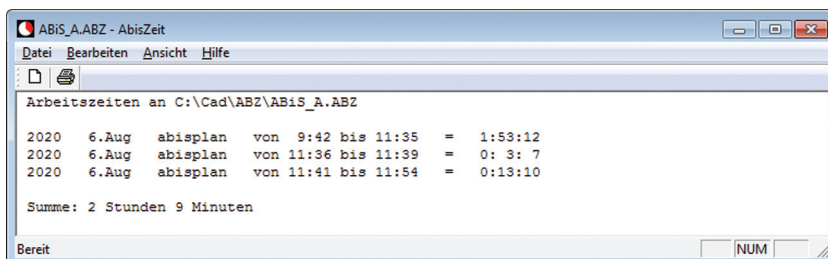
Jeżeli w czasie zapisu zostanie zdefiniowana nowa nazwa to czas zostanie dopisany do nowej nazwy pliku

Program kalkulacyjny **Abiszeit.exe** instaluje się automatycznie wraz z wersją 33 i znajduje się w wybranym katalogu CAD.

Informacje o czasie pracy również standardowo znajdują się w katalogu cad.

W **Ustawieniach/Ustawienia/Foldery** można samemu wybrać docelowy katalog.

Program nie rozróżnia czy faktycznie ktoś pracował w danym pliku czy tylko był on otwarty.

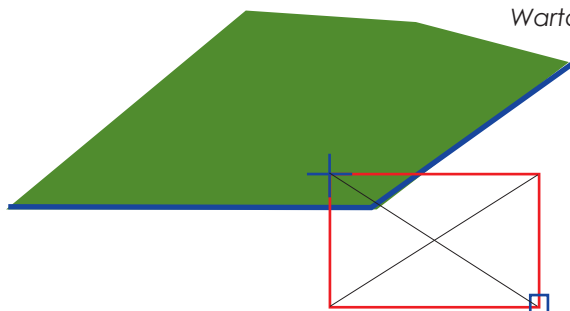


> TRYB WYBORU - SZCĘŚCIOWO W OKNIE MIĘDZYMODUŁOWO

Ustawienie dotyczące zachowania się trybu wyboru „Częściowo w oknie”.

W wersji 32 wprowadzono funkcję wyboru, która definiowała wszystkie elementy, przecinające się z obrysem pola wyboru. Osoby przyzwyczajone do pierwotnego sposobu wyboru – czyli przynajmniej jeden punkt elementu musiał znajdować się w oknie wyboru musiały ręcznie zmienić ustawienie w pliku abisplan.ini. Obecnie można samemu zdecydować w **Ustawieniach/ Ustawienia/Systemowe**:

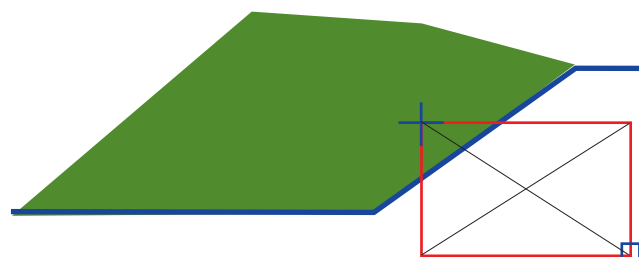
Wartość przy drugiej pozycji **FensterTestSchnittFiguren**:



Wartość : 0

Tylko obiekty, których co najmniej jeden punkt znajduje się w polu wyboru. (Standard w wersji < 32)

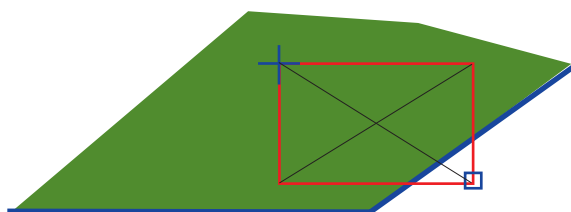
Wybór:
niebieska linia + zielony szraf



Wartość : 1

Również przekrój przez figury geometryczne (linie, mury, teksty)

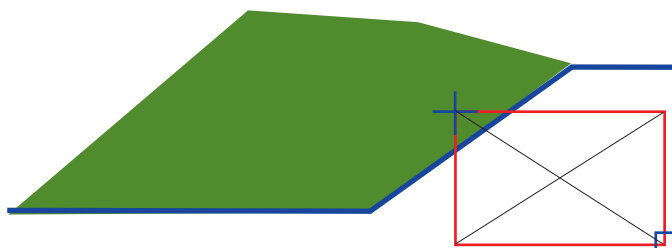
Wybór:
niebieska linia



Wartość : 2

Gdy środek pola wyboru leży w przestrzeni szrafu

Wybór:
zielony szraf



Wartość : 3

Suma definicji 1 i 2 (Standard w wersji 32)

Wybór:
niebieska linia + zielony szraf

> ZAZNACZANIE GRAFIK MIĘDZYMODUŁOWO

Aby ułatwić rozpoznanie wybieranych szrafów „0” , faktur i bitmap od wersji 33 zmieniono grafikę elementów zaznaczonych na grafikę szachownicy.

Opcja **FillMarkiermuster** umożliwia zdefiniowanie 2 wariantów:

Wartość:

- 0** Szrafy „0” i faktury zmieniają swój kolor (zgodnie z wersjami <32.0.0.4)
- 1** Szrafy „0” i faktury zostaną przedstawione w formie szachownicy (od wersji 33)

Grafika przykładowa:

Czerwony szraf i zaimportowana bitmapa:



Schraffur



Bitmapa

Wartość: 0

Bitmapa jest przedstawiona w formie mieszanego koloru bitmapy z kolorem elementów zdefiniowanych. W przypadku kolorów „0” ta mieszanka prowadzi czasami do nieoczekiwanego wyniku.



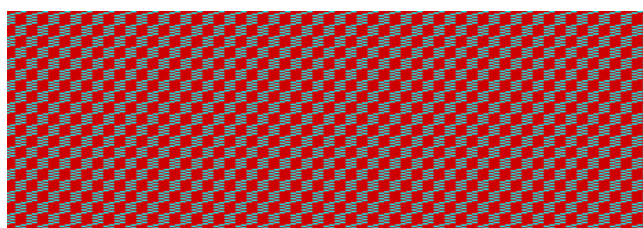
Schraffur



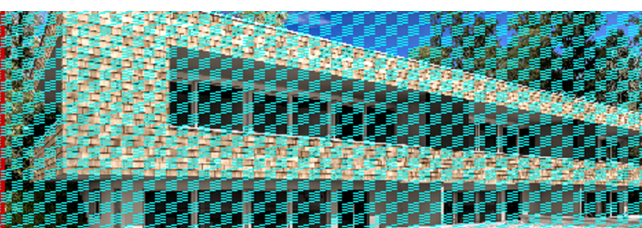
Bitmapa

Wartość: 1

Zarówno bitmapa jak i szraf są dobrze widoczne i można rozpoznać oryginalny kolor.



Schraffur



Bitmapa

> MAXDIBS MODUŁOWY

Maksymalna ilość bitmap i faktur zawartych w jednym rysunku.

Przyczyną ilości dotyczy zarówno **bitmap** jak i **faktur** a nie jest to suma obu elementów.

> MEMORY2D MODUŁOWY

Memory2D / Memory3D

Rezerwa pamięci operacyjnej w MB

Zasadniczo dostępną pamięć definiuje się poprzez zainstalowanie wybranej wersji programu.

W prawdzie w wersjach Light i Standar można zwiększyć dostępną pamięć ale program licencji (klucz sprzętowy) określa końcowo maksymalną dostępną pamięć.

ABiSPlan 2D / ABiS Konstrukcje

Wersja 32 bit:

Wersja Light-	Maksimum: 8 MB
Wersja Standard-	Maksimum: 16 MB
Wersja Professional-	Maksimum: 768 MB / standardowo: 256 MB

Wersja 64 bit:

Wersja Light-	Maksimum: 8 MB
Wersja Standard-	Maksimum: 16 MB
Wersja Professional-	Maksimum: 16000 MB / standardowo: 10000 MB

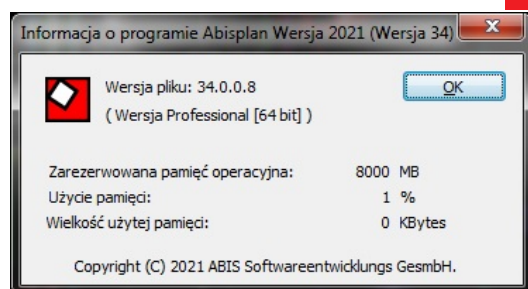
ABiSPlan 3D

32 bit Versionen:

Wersja Light-	Maksimum: 8 MB
Wersja Standard-	Maksimum: 32 MB
Wersja Professional-	Maksimum: 768 MB / standardowo: 256 MB

Wersja 64 bit

Wersja Light-	Maksimum: 8 MB
Wersja Standard-	Maksimum: 32 MB
Wersja Professional-	Maksimum: 16000 MB / standardowo: 8000 MB



W **Pomocy/Info** widać dostępną pamięć oraz jej procentową wartość wykorzystania.

Jeżeli plik przekroczy dostępną wielkość pamięci dane będą zapisywane na dysku twardym co znacząco spowalnia pracę programu.

Jeżeli komputer wyposażony jest w **16GB** pamięci operacyjnej a plik ma większą pojemność niż przyporządkowana wielkość pamięci w wersji profesjonalnej, to zwiększenie dostępnej pamięci zwiększy szybkość działania programu.

FUNKCJE OGÓLNE

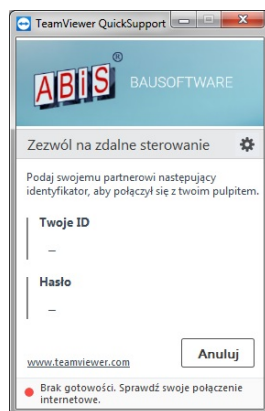
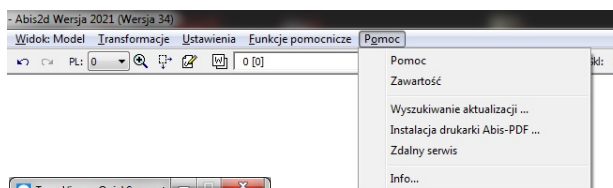
POMOC - ZDALNY SERWIS

ABIS & TeamViewer

Zdalny serwis daje nam dostęp do Twojego komputera, co umożliwia rozwiązywanie większości problemów.

Setup od wersji **33** instaluje wtyczkę łączącą (ikona) bezpośrednio w katalogu ABISPlan.

Zdalny serwis można uruchomić z poziomu programu **ABISPlan** lub uruchamiając ikonę **AbisTeamViewer**.



Aby uruchomić połączenie należy telefonicznie podać ID i hasło.

Zdalny serwis jest możliwy jedynie kiedy zostanie on uruchomiony a dostęp do komputera zostanie natychmiast przerwany po wyłączeniu połączenia.

SZRAFY

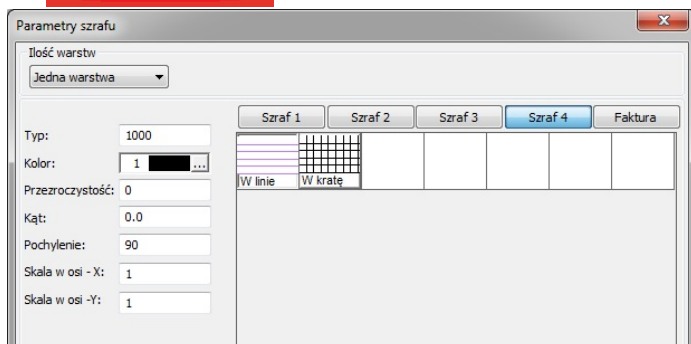
Rozszerzone typy szrafów / Szraf 4

Dostępne typy szrafów zostały rozszerzone o dodatkową stronę nr 4. Tutaj znajdują się 2 nowe typy szrafów **W linie** – Typ1000 i **W kratę** – typ 1001.

Import szrafów dwg



Szraf



Szrafy importowanych plików dwg zostaną zapisane właśnie na 4 stronie szrafów. Te szrafy zostaną zapisane wraz z rysunkiem i mogą być przeniesione np. poprzez schowek do innych rysunków.

SZRAFY



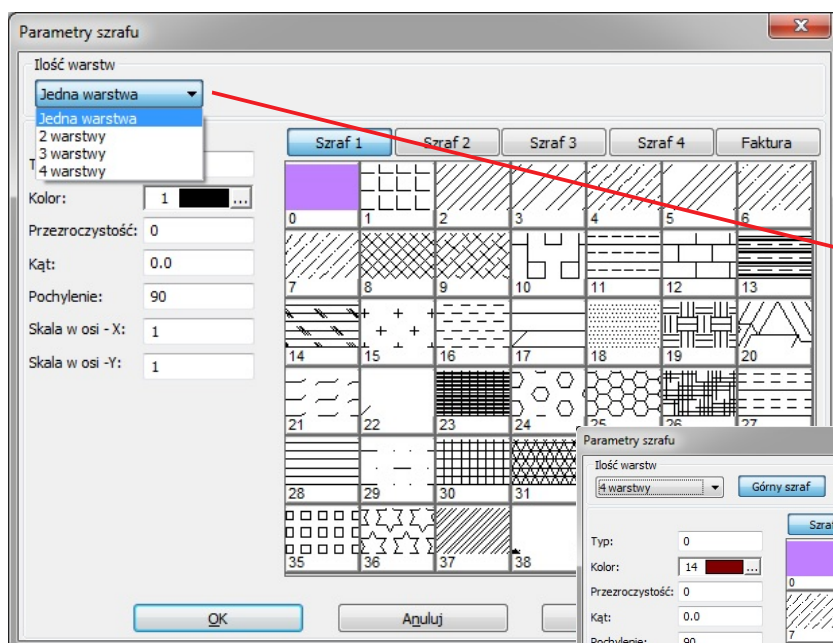
Rozszerzone możliwości stosowania szrafów

Okno dialogowe Parametry szrafów zostało zmodyfikowane i pojawiły się nowe możliwości:

- > Zwiększono ilość stron z zapisanymi szrafami
- > Dołączono do szrafów możliwość stosowania faktur

Istotą wprowadzonych zmian jest możliwość używania **faktur zespolonych** w **2D** i **3D** składających się z 4 na siebie nałożonych faktur.

> SZRAFY W PRZEKROJACH

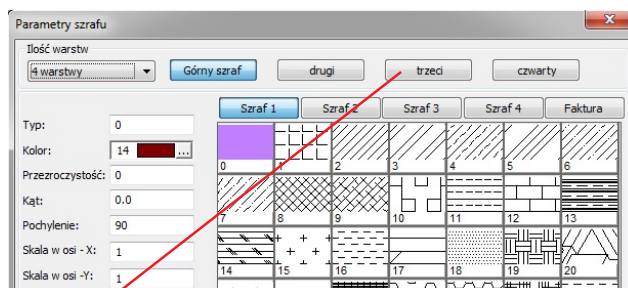
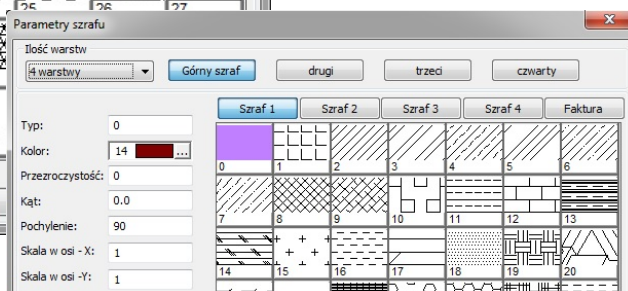


W zależności od wyboru ilości warstw pojawiają się zakładki z ilością warstw.

Należy wybrać ilość warstw i wybrać jedną z dostępnych warstw w celu zdefiniowania konkretnego szrafu dla wybranej warstwy

W zależności od wyboru ilości warstw z prawej strony pojawiają się dodatkowe opcje:
Górny szraf, drugi, trzeci, czwarty.

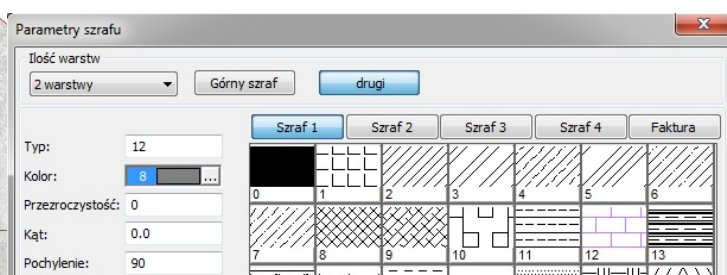
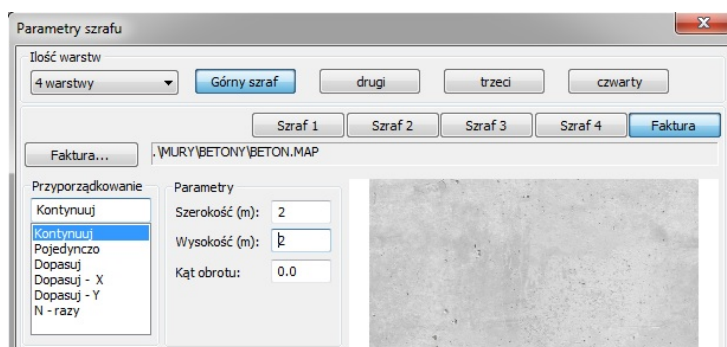
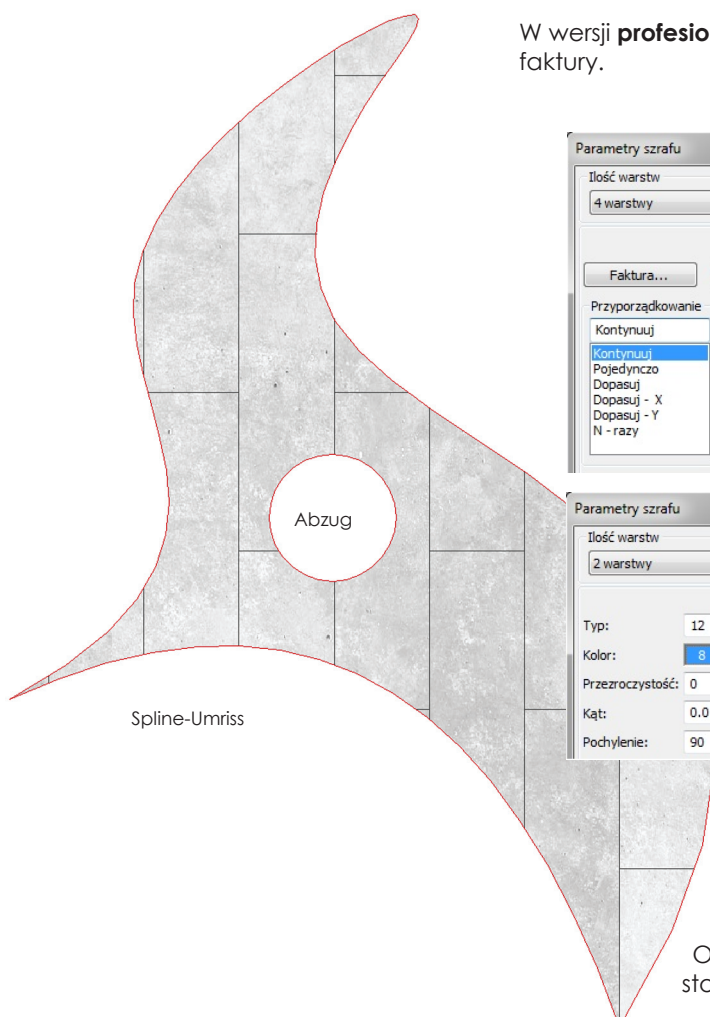
Wybierz i **aktywuj** warstwę szrafu



poprzez **kliknięcie** kolejnej zakładki. Oczywiście górny szraf przykrywa te poprzednie szrafy. Nie zawsze to ma znaczenie, ale jeżeli jasny szraf liniowy zakryjemy ciemnym płaszczyznowym to będziemy widzieli tylko ten górny szraf.

> FAKTURY W SZRAFACH WARSTWOWYCH

W wersji **profesjonalnej** można również tworzyć szrafy zawierające faktury.

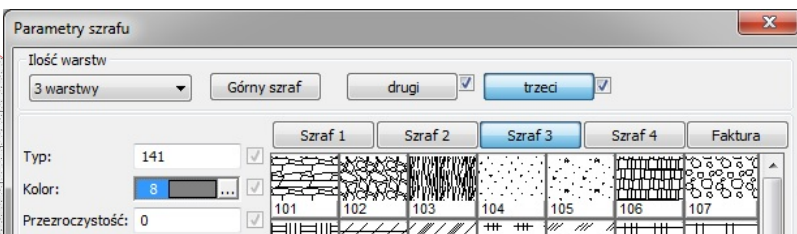
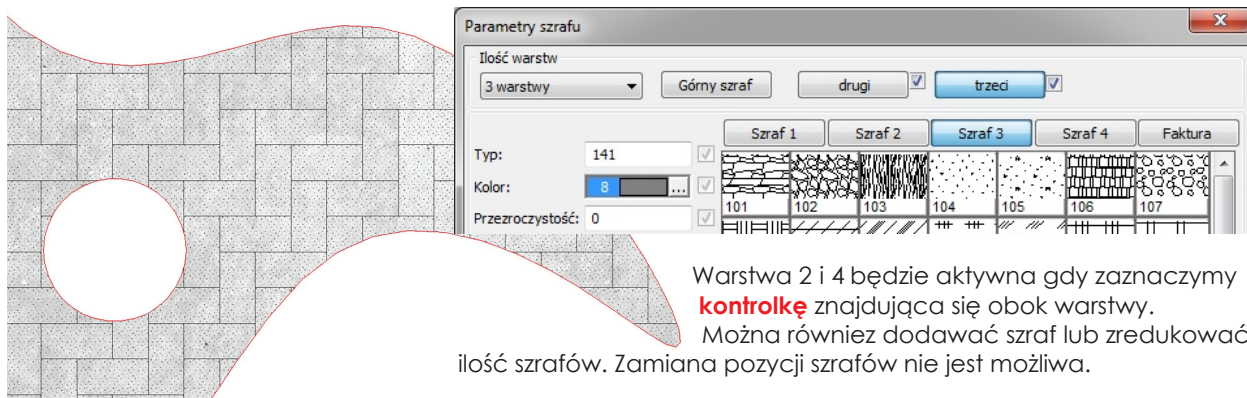


Kombinacja szrafów umożliwia rysowanie np posadзки z widoczną strukturą i podziałem płytek.

Oczywiście przy szrafach warstwowych można stosować wszelkie modyfikacje obrysów

> NOWE PARAMETRY

Również przy zmianie parametrów należy aktywować warstwę odznaczając kontrolkę i wybierając warstwę szrafu.



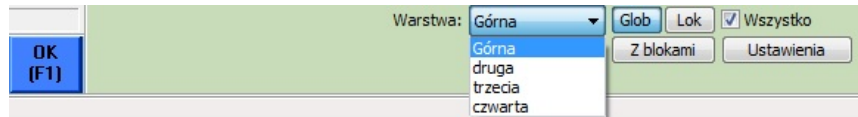
Warstwa 2 i 4 będzie aktywna gdy zaznaczymy **kontrolkę** znajdującą się obok warstwy.

Można również dodawać szraf lub zredukować ilość szrafów. Zamiana pozycji szrafów nie jest możliwa.

> PUNKT POCZĄTKOWY



Aby przesunąć **punkt początkowy** należy wybrać warstwę szrafu, której przesunięcie punktu ma dotyczyć:



Wielowarstwowe szrafy - SZRAFY ZESPOLONE

Nie tylko przy szrafach ale dla wszystkich elementów, które są przedstawiane za pomocą szrafów istnieje możliwość definiowania szrafów wielowarstwowych:

- > 2D / 3D oblicznie powierzchni
- > 2D / 3D mury
- > Elementy 3D (elementy pełne, mury, profile)
- > 3D Symbol przekroju
- > 3D Grafika rzutu

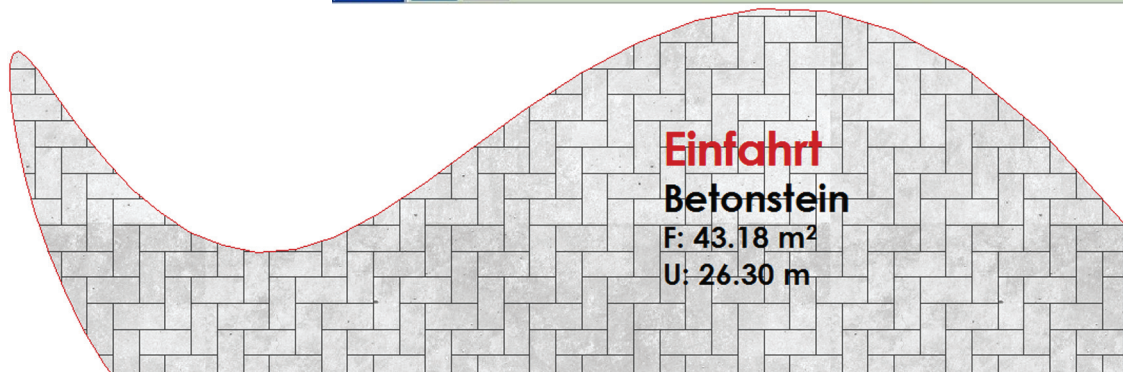
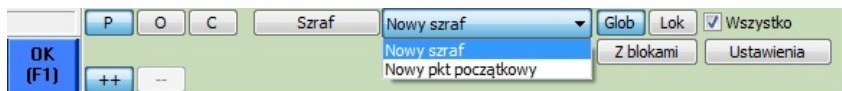
> WIELOWARSTWOWE SZRAFY POWIERZCHNI

Definiowanie powierzchni & edycja funkcjonują analogicznie do Szrafów. Niestety definiując powierzchnie nie można korzystać z faktur.



Szraf

Edycja parametrów szrafów dostępna jest tradycyjnie w funkcji **POW/SZRAF**. Również zmiana położenia punktu początkowego jest dostępna w tym miejscu po zmianie parametru **Nowy szraf** na **Nowy punkt początkowy**.



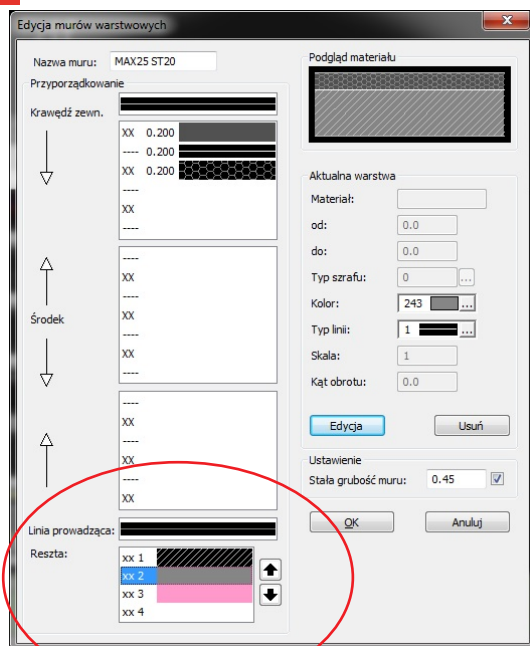


Materiał

> MURY-WIELOWARSTWOWE SZRAFY MATERIAŁÓW

Również definiując mury warstwowe można korzystać ze szrafów zespolonych. (Mury warstwowe plik - **Abis2d.mts**).

Szraf wielowarstwowy w pozycji **Reszta**:



Zawsze istniała możliwość definiowania szrafów wielowarstwowych (zespolonych) wewnątrz muru ustawiając odpowiednio szraf materiału **od**: i **do**:

Stosowanie takich szrafów było sensowne przy murach o konkretnej szerokości.

Obecnie można zdefiniować szraf zespolony składający się z 4-rech szrafów dla **Reszty**, co gwarantuje pełną swobodę przy zmianie szerokości murów.

Reszta XX 1 jest na samej górze a **Reszta XX 4** na samym dole. Kliknięciem wybieramy dowolną warstwę i tradycyjnie poprzez **Edycję** możemy definiować wybrany szraf.

Kolejność Szrafów dla RESZTY

można w dowolnym momencie zmienić. Wystarczy kliknąć wybraną warstwę i przesunąć ją **w dół** lub **w górę** za pomocą **strzałek** znajdujących się z prawej strony.

Zmieniając kolejność szrafów zmiany możemy kontrolować w **Podglądzie materiału** w prawym górnym rogu okna dialogowego.

Wskazówka:

Przed wszystkim w **3D** warto korzystać ze **szrafu 0** przy definiowaniu elementów takich jak **Elementy pełne**, **Mury**, **Profile**.

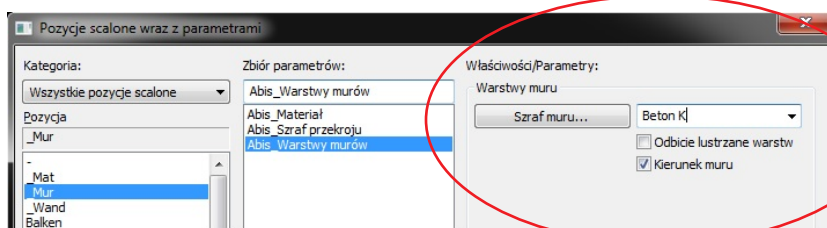
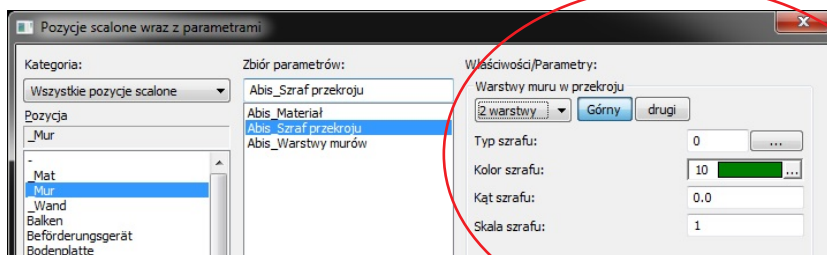
Szraf 0 jest szrafem powierzchniowym i skutecznie jest odwzorowany w rzutach oraz przekrojach co ułatwia odwzorowanie nisz i przebieg.

> WIELOWARSTWOWE SZRAFY W POZYCJACH SCALONYCH (ABIS 3d)

Elementy 3D w przekroju również mogą mieć zdefiniowane szrafy warstwowe, które zebrane są w

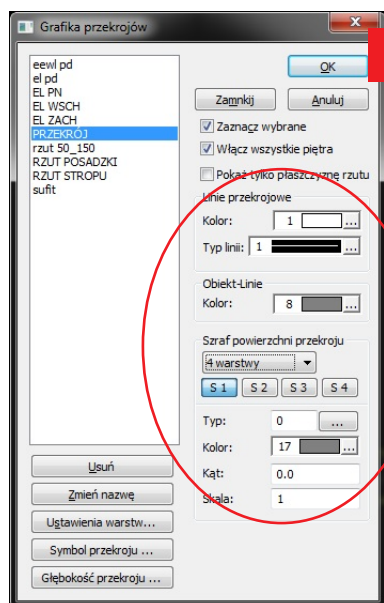
Zbiór parametrów:

- > **ABIS_Materiał** (Opis materiału - wariant dotychczasowy)
- > **ABIS_Szraf przekroju** (Swobodne definiowanie szrafów dla dowolnych elem.3D)
- > **ABIS_Warstwy murów** (Mury definiowane w 2D zapisane w pliku abis2d.mts)



Parametry przekrojów: Widok / Przekroje / Grafika przekrojów ...

Zbiór parametrów Abis_Warstwy murów zaciąga tabelę murów warstwowych zdefiniowanych w **ABIS 2D**. Zatem nie ma konieczności tworzenia odrębnej struktury murów warstwowych w **3D**.



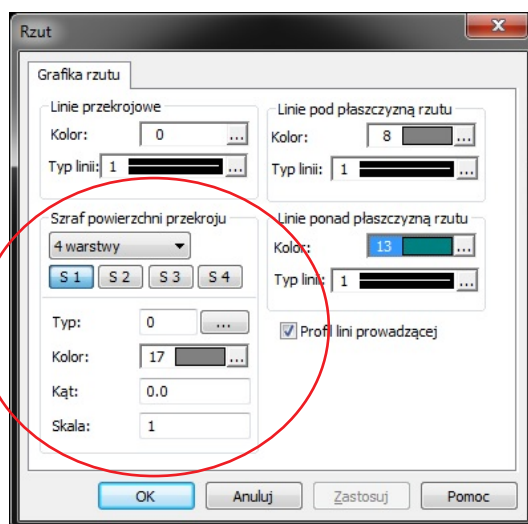
> 3D - GRAFIKA RZUTU & PRZEKROJÓW

Jeżeli elementom **3D** nie zostanie przyporządkowana **Pozycja Scalona** to zostanie zastosowana grafika ustalona globalnie dla **Przekrojów i Rzutów**.

Również te globalne ustawienia można zdefiniować wielowarstwowo:

- > S1 - górny szraf
- > S4 - dolny szraf

Parametry rzutu:
Piętro / Grafika rzutu...



MURY - NOWE PRZEBICIA



> Otworowanie

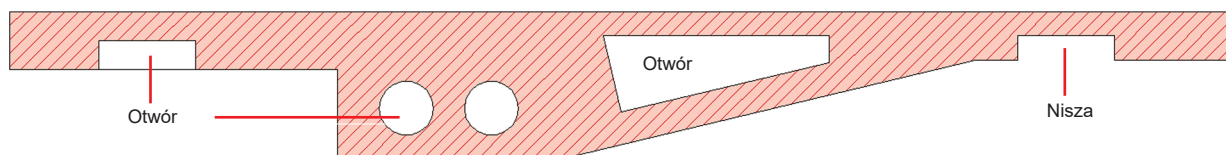
Nowa funkcja **Otworowanie** uzupełnia dotychczasowe możliwości modyfikowania murów zarówno w Abis 2D jak i w ABiS 3D.



ABiSPlan 2D

ABiSPlan 3D

Pierwsze kliknięcie definiuje najbliższy mur a kolejne kliknięcia definiują obrys otworu w wybranym murze.



Jeżeli otwór będzie dochodził do krawędzi muru to krawędź pozostanie widoczna.
Nisza gwarantuje nam, że nie będzie widoczna krawędź muru.

TEKST ZŁOŻONY - ZMIANA STYLU



> Wielokrotny wybór & Zmiana za pomocą TEKST/STYL

Tekst złożony zawiera różne parametry dlatego nie można było go zmienić za pomocą funkcji **TEKST/STYL**. Była ona aktywna tylko dla **Tekstów prostych**. Od wersji **33** również **Tekst złożony** można modyfikować tą funkcją.

Chcąc zmienić **Parametry tekstu** należy wejść w **Styl...** i można wybrać, które z parametrów mają być zmienione.

Należy pamiętać że w **Tekstach złożonych** mogą być stosowane różne czcionki, wielkości, odstępy, które po przeedytowaniu z włączoną opcją **Wybierz wszystkie** zostaną zmienione w całości.

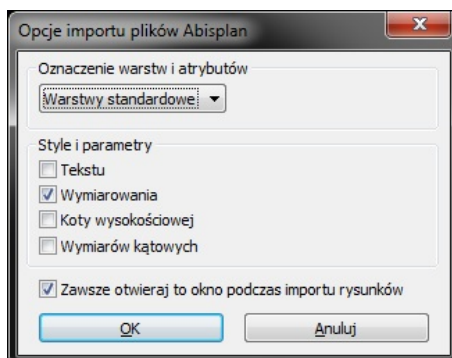
WCZYTYWANIE RYSUNKÓW Z OPCJAMI USTAWIEŃ

Wczytując rysunki Abisplan 2D i 3D istnieje możliwość ustawienia sposobu wczytania rysunku. Rysunki zawierają różne style, które możemy zaimportować do rysunku głównego.



> USTAWIENIA PODCZAS IMPORTU PLIKÓW ABISPLAN 2D I 3D

Style różnych elementów zostaną przeniesione do głównego rysunku zgodnie z poniższą tabelą:

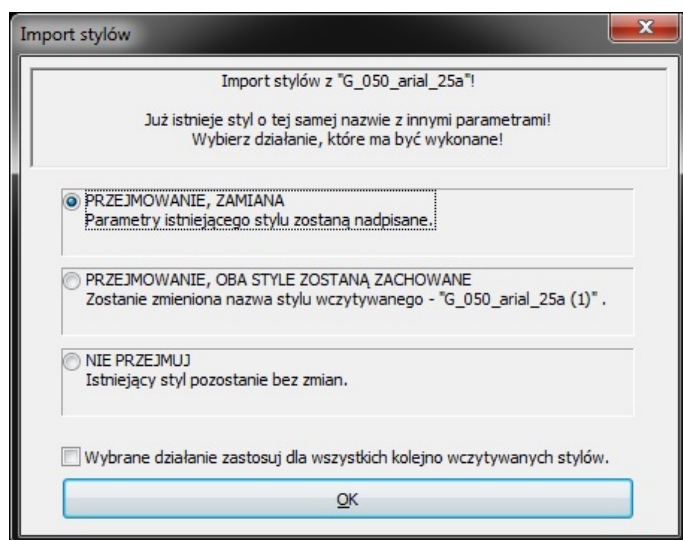


Poprzez zaznaczenie wybranego stylu można zdecydować jakie style mają być przeniesione.

Opcje importu można zmieniać do każdego z wczytanych rysunków.

> IMPORT STYLÓW

Wszystkie style z własnymi nazwami zostaną przeniesione do rysunku głównego. Style, których nazwy są identyczne z istniejącymi stylami w rysunku głównym będą przenoszone **wg poniższych zasad**:



PRZEJMIJ I ZASTĄP- parametry stylu zostaną przejęte i zastąpione.

PRZEJMIJ, POZOSTAW OBA STYLE- przejmowany styl zostanie zapisany ze zmienioną nazwą.

NIE PRZEJMUJ- styl z rysunku importowanego nie zostanie wczytany.

Powyższy sposób importu może zostać zastosowany do każdego stylu z osobna albo dla wszystkich jednocześnie.