Nowości ABiSPlan 2D - Wersja 35

ABiSPlan 2D

> PDF - Import plików PDF

PLIKI PDF wczytywanie i zarządzanie

> OGÓLNE

Start programu - Tryb VIEWER

> PLAN/WPRO - Wycinki planów

Wycinek planu - Indywidualne ustawienia pisaków

GRAF

PLIKI PDF

Nowy punkt Menu: Import Plików PDF

W wersji 35.0 wprowadzono możliwość wczytywania plików PDF wraz z :

PDF-Datei

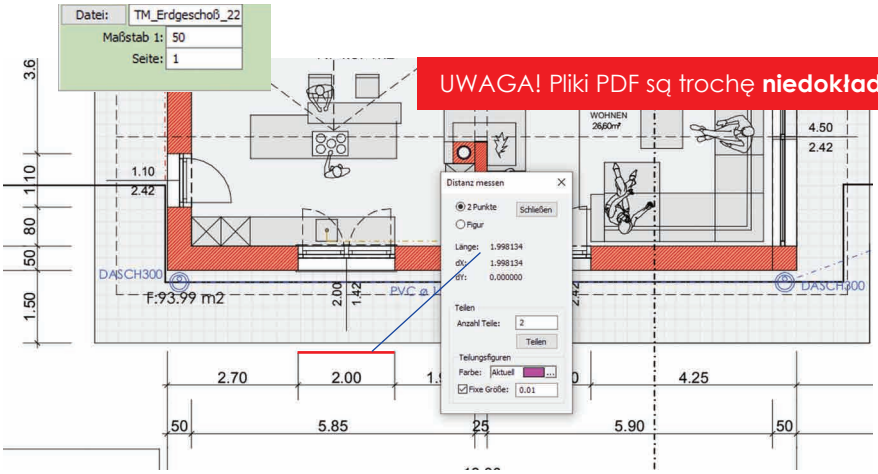
> Swoboda w skalowaniu i obracaniu w zgodzie ze skalą
> Z możliwością docinania
> Punkty można wyszukiwać z F3 i F4 i wymiarować
> Dostęp do struktury warstw
> Wybór tło białe lub bez tła
> Wybór stron

W menu głównym GRAF / PDF można wczytać plik PDF jako rysunek referencyjny

Po wybraniu nazwy pliku na ekranie pojawi się obrys wczytywanego pliku z kursorem w lewym dolnym rogu. Tradycyjnie kliknięciem wklejamy wybrany plik. Plik zostanie wczytany zgodnie z wpisanymi parametrami.

Skalowanie

Zasadniczo plik PDF jest wydrukiem planu w konkretnej skali, dlatego w trakcie wczytywania można wskazać konkretną skalę pliku. Pomiary z PDFa będą jednak przybliżone.



UWAGA! Pliki PDF są trochę **niedokładne!**

Zatem plik PDF będzie bardzo wygodny jako podkład, na którym można prowadzić uzupełniające prace projektowe.

Na przykładzie pokazano plan w skali 1:50i drobne różnice w odległościach:

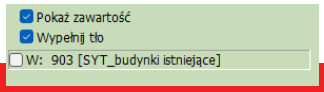
Wynik:
2.00 m = 1.998134 m

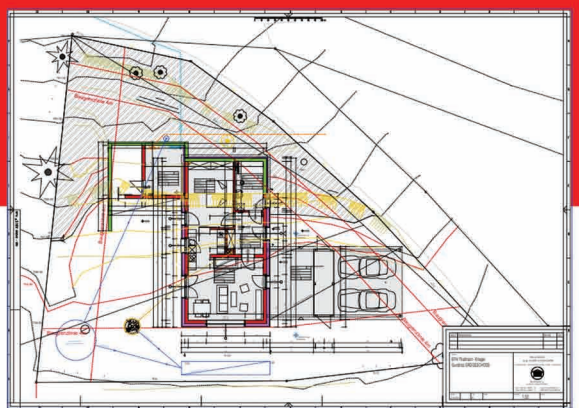
Wypełnienie tła

Opcja ***Wypełnienie tła*** daje możliwość wczytywania plików PDF z białym standardowym tłem lub bez tła.

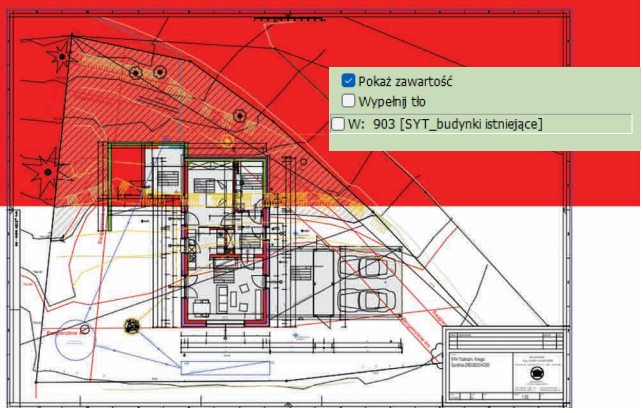
PDF z białym tłem zasłoni inne elementy rysunku, które były wcześniej wrysowane.

PDF bez tła nie zasłoni innych obiektów. Przy czym kolor linii zostanie zmieniony z czarnego na biały tak aby wszystkie linie były widoczne na czarnym tle.





Wypełnij tło:
Czerwony szraf został zaasłonięty.



Nie wypełniaj tła:
Czerwony szraf pozostaje widoczny.

Pliki PDF Zarządzanie

Pliki PDF zapisywane są w rysunku w postaci nazwy pliku i ściezki dostępu. Zatem sam plik PDF nie znajduje się w pliku ABIS 2D.

W czasie wczytywania sprawdzane są nazwy plików i ścieżki dostępu.

Jeżeli program nie znajdzie pliku referencyjnego to pojawi się ostrzeżenie i odpowiednia tabela, w której można zmienić ścieżki dostępu.

Pliki PDF są uzupełnieniem w stosunku do referencyjnych plików wektorowych i podlegają pewnym ograniczeniom:

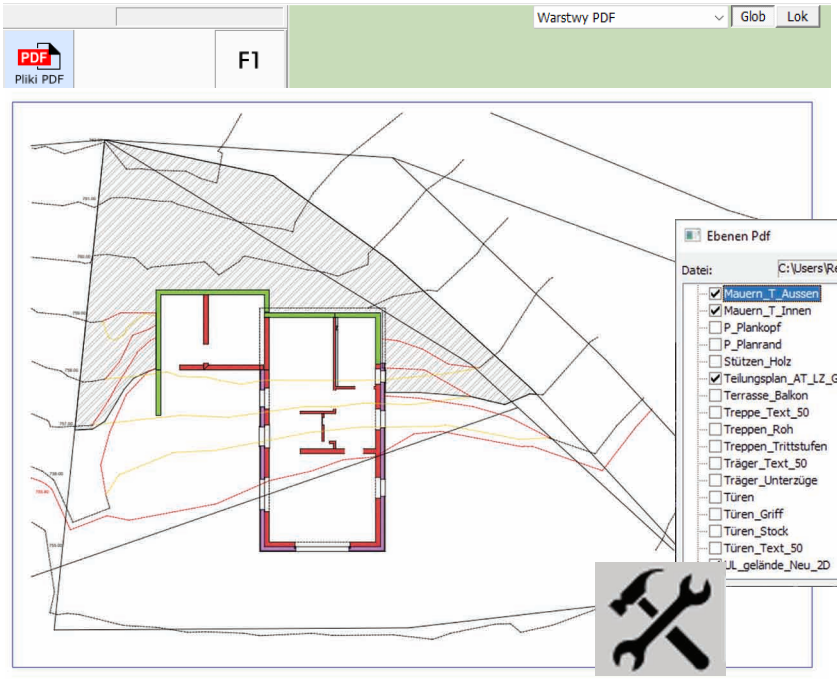
Modyfikowanie plików PDF w programie ABISPlan nie jest przewidziane.

Drukowanie planów z plikami PDF jest możliwe tylko przez sterownik drukarki. Drukując na ploter program zignoruje pliki PDF.

Włącz / Wyłącz Warstwy

Jeżeli plik PDF jest zapisany na warstwach to można te warstwy odpowiedni włączać i wyłączać.

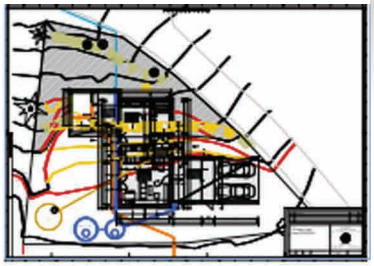
W tym celu należy wybrać w parametrach opcję: ***Warstwy PDF***, i zaznaczyć wybrany plik PDF. ***<F1>*** otwiera okno dialogowe z układem warstw.



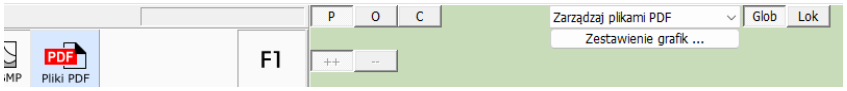
Okno wyboru warstw działa identycznie jak przy wycinkach planu czy innych rysunkach referencyjnych :

Ta funkcja dostepna jest również z poziomu **Edycji obiektów**!

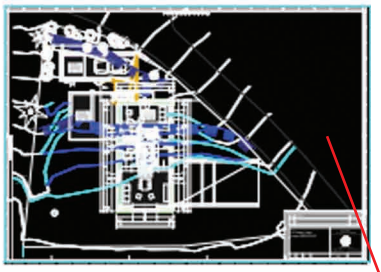
PDF - ZARZĄDZANIE



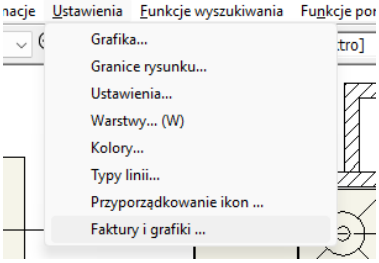
Kolejna opcja to ***Zarządzanie plikami PDF...***

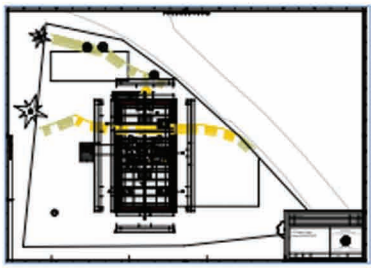


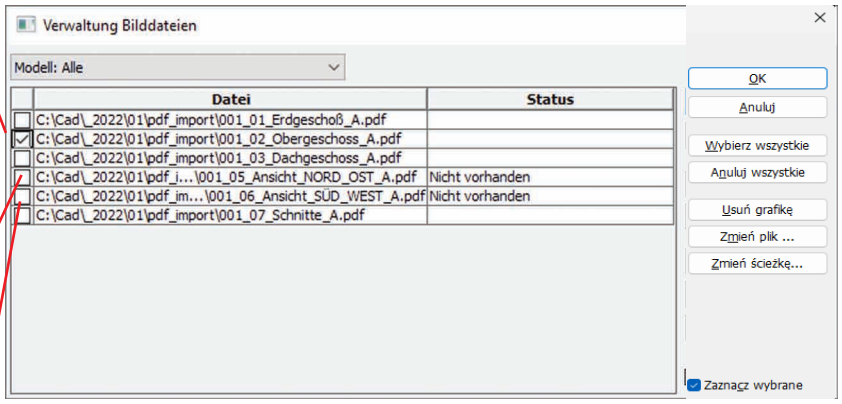
Funkcja Zestawienie grafik umożliwia sprawdzenie wszystkich plików PDF. Zaznaczając plik w tabeli podświetlimy wybrany plik na ekranie.



Grafiki rastrowe są osobno pogrupowane i dostęp do nich jest przez menu **BMP** lub z menu tekstowego **Faktury i grafiki...**







Podobnie jak w tabeli warstw mamy 4 opcje dostępu:

- **Model: Wszystkie**
- **Model: Wszystkie włączone**
- **Referencje: Wszystkie**
- **Referencje: Wszystkie włączone**

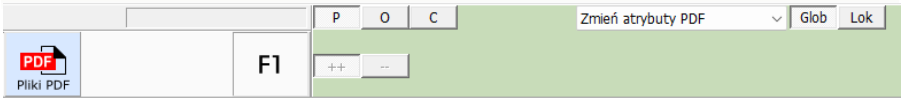
Wczytując plik ABIS2D zawierającym pliki PDF pojawi się tabela, w której zobaczymy wszystkie linki i informację w Statusie:

[ ]	***Plik istnieje i został wczytany***
[Nie istnieje]	***Plik nie istnieje pod wskazaną ścieżką i nie został wczytany***

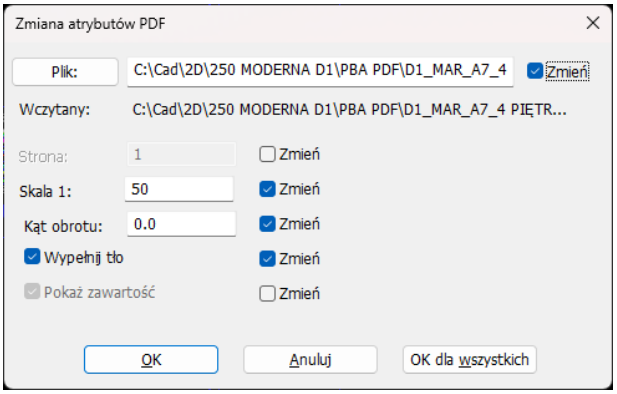
Zarządzanie plikami odbywa się za pomocą następujących funkcji:
[Usuń grafikę] - **[Zmień plik...]** lub **[Zmień ścieżkę]**

PDF Zmiana Atrybutów

Wybierz opcję z listy parametrów ***Zmień atrybuty PDF***.



Po wyborze na ekranie jednego lub wielu plików PDF potwierdzamy wybór **<F1>**. Otworzy się okno dialogowe **Zmiana trybów PDF**, w którym można dokonać zmian dla wybranych plików.



Okno dialogowe pojawia się dla każdego z zaznaczonych plików. Po zmianie atrybutów potwierdzamy naciskając **[OK]** i pojawi się kolejne okno dla kolejnego pliku.

Kliknięcie ***[Anuluj]*** porzuca zmiany i przechodzi do kolejnego pliku.

[OK dla wszystkich] umożliwia wprowadzenie zmian dla wszystkich zaznaczonych plików.

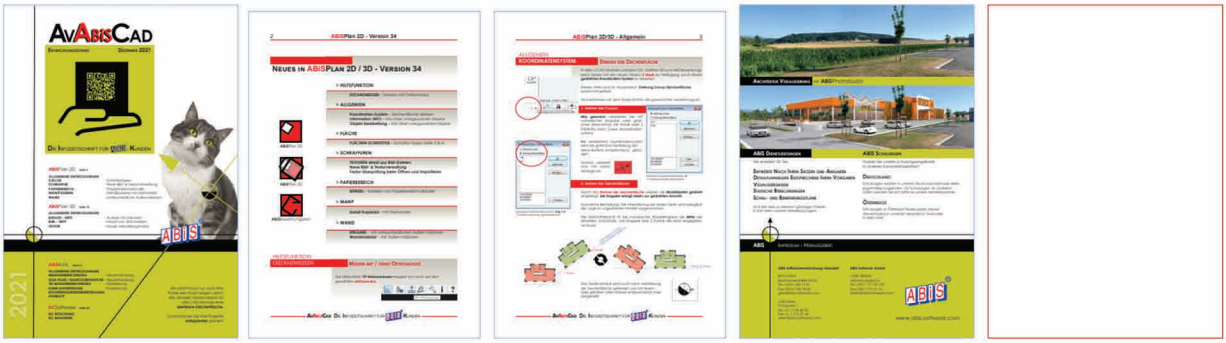
Oczywiście funkcja dostępna jest również z poziomu **Edycji obiektów**!

> *Atrybuty Kąt obrotu & Skala*

Atrybuty **Kąt obrotu** i **Skala** dostępne są również w menu głównym ***MANP / PSUŃ Manipulacje - Przesuń***.

> *Atrybut Strona*

PDFy zapisywane sa również stronami. Zatem mamy możliwość wpisania osobno każdej ze stron:



FUNKCJE OGÓLNE

START PROGRAMU

W TRYBIE VIEWER

W setupie istnieje możliwość zainstalowania programu Abisplan jako przeglądarki - **Viewer**.

Istniejące pliki można przeglądać i analizować bez licencji.
Program również otworzy się w trybie VIEWER na komputerach z licencją ale bez klucza sprzętowego.

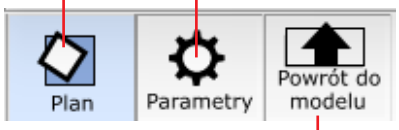
W trybie "Viewer" można przeglądać pliki ABIS 2D oraz DXF/DWG.
Istnieje również możliwość modyfikacji w zakresie układu warstw i grafiki.

Dostępne są również funkcje pomocnicze takie jak pomiar kąt i dystansu, zmiana grafiki łącznie ze zmianą tła.

Wprowadzone zmiany w pliku ABISPlan 2D można zapisać.
Jednak **drukowanie i eksport nie jest możliwy!**

Kliknięcie
Na ekranie spowoduje otwarcie Edycji obiektów.

Parametry
wycinków planu. Można zmieniać ustawienia warstw i grafiki.



Zmienia na widok modelu

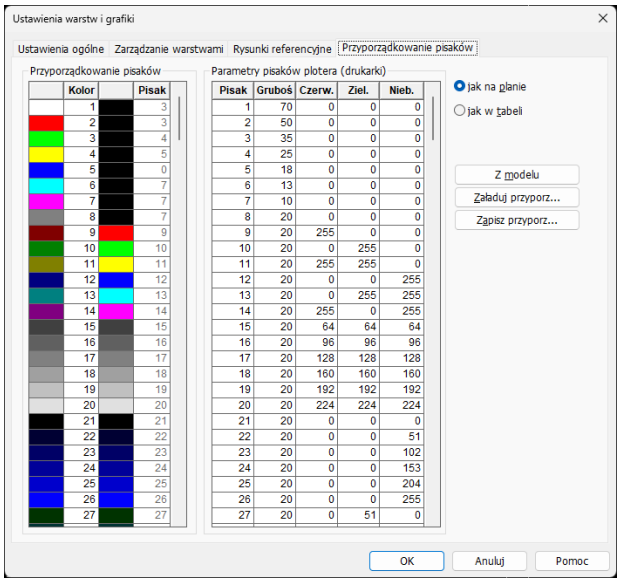
PLANY

WYCINKI Z PLANU

USTAWIENIA PISAKÓW

W oknie dialogowym **[Przyporządkowanie pisaków]** można ustawić indywidualną grafikę dla każdego z wycinka z planu.

Zatem ten sam fragment można na planie przedstawić w zupełnie odmiennej grafice!



Indywidualne przyporządkowanie pisaków do każdego wycinka planu daje ogromne możliwości graficzne.

Np. do wydruku można przygotować podkład całej kondygnacji w lekkich szarościach a dokładnie z grubościami i kolorami przedstawić jeden lokal.

Ustawienia pisaków można zapisywać.

[Z modelu] przejmuje globalne ustawienia z modelu

[Załaduj przyporządkowanie] umożliwia przejęcie ustawień z dowolnego pliku.

[Zapisz przyporządkowanie] umożliwia zapisanie ustawień pod dowolną nową nazwą.

Nowości ABiSPlan - Wersja 35

ABiSPlan 2D

ABiSPlan 3D

ABiSBewehrungsplan

> ZMIANY

MANP / P PKT- Przesuwanie punktów

> FUNKCJE OGÓLNE

RÓŻNE OPCJE - nowe ustawienia
GRAFIKA MENU - nowa grafika i wielkości menu
LISTWA MENU - Rozszerzona o funkcje wyszukiwania
EDYCJA OBIEKTÓ - nowe funkcjonalności
LISTWA SYMBOLI - możliwość indywidualnych zmian
PRACA MOBILNA - klawiatura CAD-Tastatur na ekranie

> WYMIAROWANIE

WYM - Nowe wymiarowanie: Kota wyokości w rzucie
NOWE MENU - Bloki sum

> BIBLIOTEKI

NOWE BIBLIOTEKI- KW-Rzut & Bloki sum
WŁASNOŚCI - Dodatkowy dostęp do kolorów, typów linii i warstw

ZMIANA

MANIPULACJE - P PKT

Przesuwanie Punktów

W wersji 35 rozszerzono możliwości definiowania punktów w funkcji **MANP/P PKT !**

Kontynuacja Przesuwania Punktów

< F1 >

Zdefiniowane punkty nie zostaną wyłaczone automatycznie po ich przesunięciu!

Tak jak podczas MANP / PSUŃ - Przesuwania lub MANP / KOP - Kopiowania elementy pozostaną zaznaczone i funkcję przesuwania można powielać.

Dopier **<F1>** zamyka ten proces!

Zatem wszystkie funkcje MANP - Manipulacje działają analogicznie:

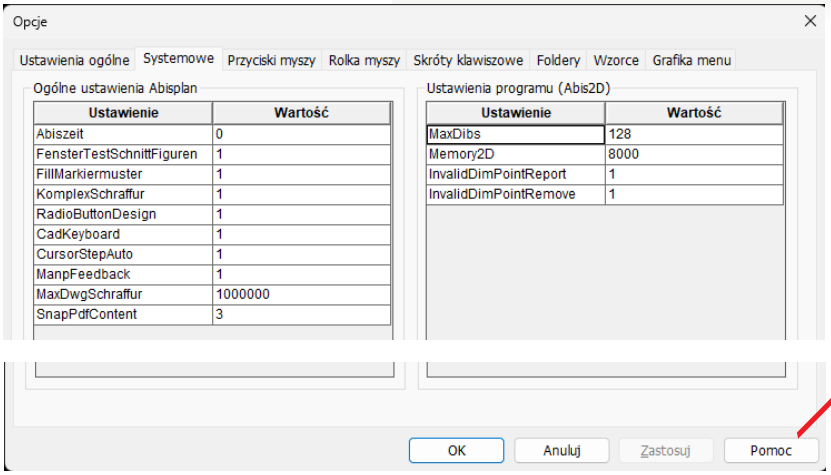
PSUŃ - Przesuwanie
KOP - Kopiowanie
ODBIJ - Odbijanie lustrzane
KO OŚ - Kopiowanie lustrzane
P PKT - Przesuwanie Punktów

FUNKCJE OGÓLNE

OPCJE / SYSTEMOWE

Nowe Ustawienia

W menu ***Ustawienia - Ustawienia - Systemowe*** pojawiły się kolejne specyficzne ustawienia programu ABiSPlan 2D!



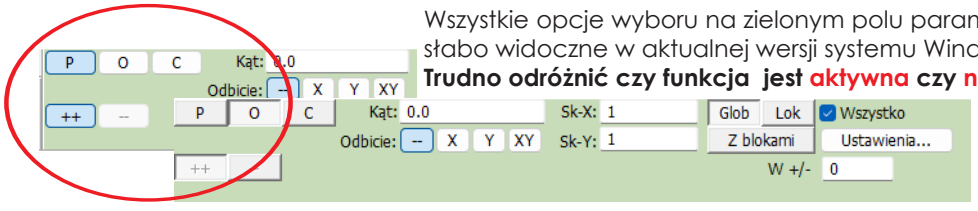
Wartości te zapisywane są w pliku ustawień **abisplan.ini**

Każda z wartości odpowiada za konkretny sposób działania programu. Opisy tych funkcji znajdują się w **Pomocy**:

Kliknięciem przechodzi się do opisu tych funkcji!

Abiszeit	1	Zapis czasu pracy w pliku Nazwapliku.abz w programie Abiszeit.exe
FensterTestSchnittfiguren	0	Przynajmniej 1 punkt wybieranej figury leży wewnątrz okna definicji
	1	Również przecięcie z figurą
	2	Również wnętrze figury wypełnionej szrafem
	3	1+2
FillMarkiermuster	0	Szrafy i teksty zostaną zaznaczone poprzez zmianę koloru
	1	Szrafy i teksty zostaną zaznaczone wzorem szachownicy
KomplexSchraffur	0	Jak do wersji 34.0.0.0
	1	Zastosowanie konwertowanych szrafów ABIS2D.SC2 (AutoCad-konform).
RadioButtonDesign	1	3D-Look (jak w Windows XP)
CadKeyboard	0	Klawisz Enter w środku, 4 kierunki (w lewo, w prawo. do góry, w dół)
	1	+ klawisze skośne
	2	Krok kursora na klawiaturze CAD
	3	łącznie 1+2
CursorStepAuto	0,1,2	Krok kursora
ManpFeedback	1	Z podglądem przesuwanego i kopiowanego elementu
MaxDwgSchraffur		Maksymalna ilość linii szrafu eksportowanego do dwg i zapisaneg jako blok
SnapPdfContent	0,1,2,3	Wyszukiwanie punktów w PDFach 0 = brak, 1= linie, 2 = powierzchnie, 3=1+2
MaxDibs		Maksymalna ilość bitmap i faktur
Memory2D		Wielkość zarezerwowanej pamięci operacyjnej
InvalidDimPointReport	1	
InvalidDimPointRemove	1	

> RadioButtonDesign (2D / 3D)



Wszystkie opcje wyboru na zielonym polu parametrów ***[P] [O] [C])*** są słabo widoczne w aktualnej wersji systemu Windows 11:
Trudno odróżnić czy funkcja jest aktywna czy nieaktywna!

Ze względu na brak wpływu na sposób działania systemu wprowadzono możliwość definiowania **widoku 3D** (wg standardu Windows XP).

RadioButtonDesign

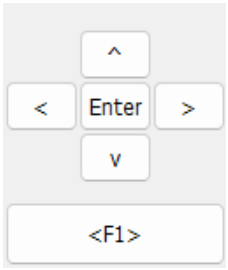
0 Zgodnie z ustawieniem systemu
1 Widok 3D (jak w Windows XP)

> CadKeyboard (2D / 3D)

Od wersji 35 istnieje wersja z klawiaturą CAD na ekranie, która umożliwia pracę na tablecie. Do włączenia w **Transformacje - Klawiatura CAD.**

Das Layout der Cursor-Steuerung bestimmt den Eintrag in der Zeile ***CadKeyboard***!

0 Enter w środku + 4 kierunki
1 Enter w środku + 8 kierunków
2 Enter i F1 na dole
3 jak 1+2.



Wpis 0

Wpis 1

Wpis 2

Wpis 3

> CursorStepAuto (2D / 3D)

Kolejbną nowością jest zachowanie się **kroku kursora**.

Ponieważ w trakcie pracy krok kursora wpisywany z klawiatury CAD ciągle się zmienia to istnieje możliwość automatycznego przypisania wartości tego kroku jako stałej wartości w listwie ikon **KK:**

Automatyczne przejmowanie jest szczególnie pomocne podczas pracy z "penem" oraz z klawiaturą CAD na tablecie!

0 Wielkość kroku kursora pozostaje na listwie ikon bez zmian niezależnie od wpisywanej wartości na klawiaturze CAD
1 Krok kursora będzie odpowiadał wielkości kroku kursora tylko przy użyciu klawiatury CAD.
2 Wielkość kroku kursora pozostaje identyczna na listwie ikon i klawiaturze CAD

Ustawieniem standardowym jest **0 / Krok kursora pozostaje bez zmian.**

Zawsze istnieje możliwość przeniesienia wpisanej wartości na klawiaturze CAD do listwy ikon poprzez naciśniecie klawisza KK:

ABISPLAN 2D

> SnapPdfContent ABiSPlan 2D

PDF-Datei

ABiSPlan 2D umożliwia wyszukiwanie punktów we wczytanych rysunkach PDF. Zasadę działania determinują wpisy w ustawieniach systemowych. **SnapPdfContent** decyduje o działaniu F3/F4.

0 Brak opcji wyszukiwania punktów
1 Wyszukiwanie punktów linii
2 Wyszukiwanie punktów powierzchni
3 1 + 2

ABISPLAN 3D

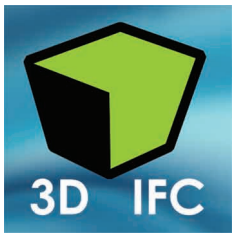
> IFCInRecentFiles ABiSPlan 3D

ABiSPlan 3D umożliwia również wczytywanie plików **IFC**.

IFCRecentFiles decyduje o tym czy wczytany plik zostanie pokazany na liście ostatnio wczytanych plików.

0 Brak wpisu w liście ostatnio otwartych plików
1 Bezpośrednio wczytane pliki IFC zostaną uwzglednione na liście plików wczytanych

> SendInfoToAva ABiSPlan 3D



Pomiędzy różnymi modułami programu ABIS istnieje bezpośrednia komunikacja. Dotyczy to 2D i 3D ale również całego pakietu kosztorysującego. Oprócz ABIS Przedmiar pozostałe pakiety AVA nie sa dostępne w języku polskim.

0 Wyłączone
1 Włączone
2 Włączone i aktywne

> ActionOnAvaSearchError ABiSPlan 3D

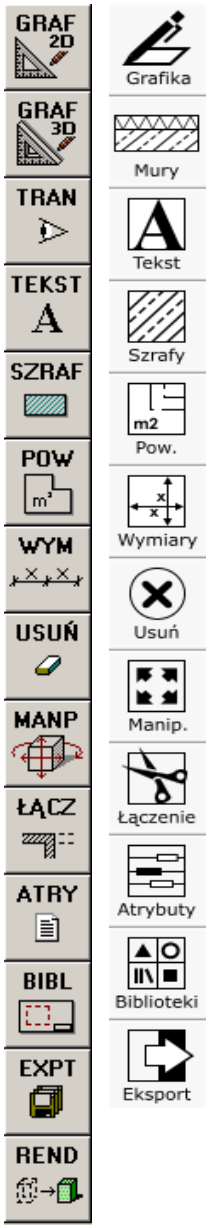
Wczytując obiekty z 3D do AVA w zależności od ustawionego parametry będą rożnie zgłaszane błędy np o nieistniejących obiektach.

0 Normalny komunikat o błędzie
1 Komunikat w tle (tylko sygnał dźwiękowy)
2 Abis-AVA pojawi się na pierwszym planie

FUNKCJE OGÓLNE

OPCJE

GRAFIKA MENU



Ponieważ ekrany są coraz większe i mają wyższe rozdzielczości to znacząco rozszerzono możliwość zmiany grafiki menu.

Do dyspozycji jest dotychczasowa grafika w tonascji biało - niebieskiej. Wprowadzono jednak lekkie zmiany w celu dopasowania do nowej grafiki nowych systemów.

Nowa grafika menu!

Wprowadzono do użytku całkiem nową grafikę, która ze względu na większą rozdzielczość i dłuższe tekst jest lepiej czytelna.
Oczywiście użytkownik ma wybór czy pozostanie przy dotychczasowej grafice czy skorzysta z nowej. Ustawienia są dostępne w zakładce **Grafika menu.**

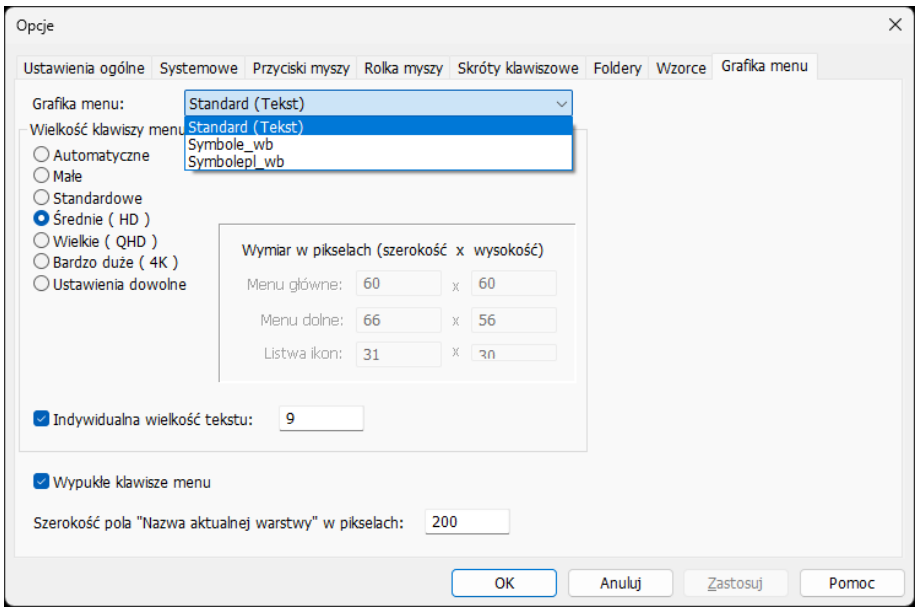
Dodatkowo wprowadzono kolejną wielkość **Bardzo duże (4K)** która idealnie nadaje się do monitorów 4K (3840 x 2160 Pixel 16/9).

Ustawienbia dowolne

dają możliwość spersonalizowania wszystkich wielkości! Począwszy od ikon a na tekstach skończywszy.

Do dyspozycji w **Grafice menu:** są 3 opcje:

Standard (Tekst) - Menu tekstowe. Przy wielkośći **Standardowe** menu tekstowe wzbogacone jest o dotychczasowe ikony.
Symbole_wb - nowe menu w języku niemieckim
Symbolepl_wb - nowe menu po polsku



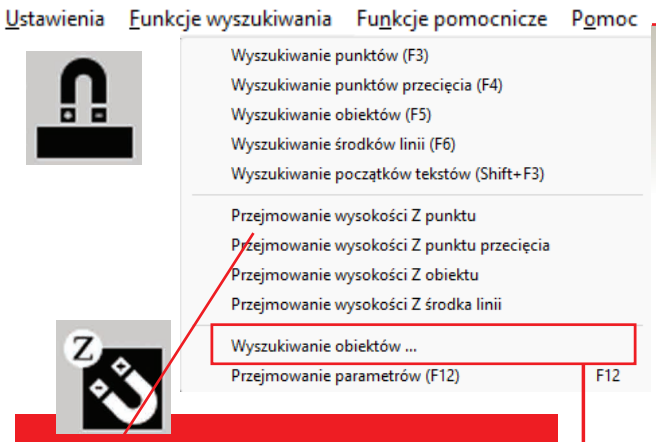
FUNKCJE OGÓLNE

LISTA MENU

Nowe Menu Wyszukiwania

Znane opcje wyszukiwania dostępne poprzez klawisze funkcyjnbe **(F3, F4, F5 ...)**, zostały obecnie wylistowane w menu **Funkcje wyszukiwania.**

Kliknięciem na obszarze roboczym wywołujemy wcześniej wybraną funkcje z listy.



W nawiasach wpisane są standardowe klawisze funkcyjne.

Wyszukiwanie punktów [F3]
Wyszukiwanie punktu charakterystycznego, który znajduje się najbliżej kursora. Czyli punkt początkowy / końcowy linii, szrafu, powierzchni.

Wyszukiwanie punktów przecięcia [F4]
Wyszukiwanie punktu przecięcia dwóch linii, który znajduje się najbliżej kursora. Ta funkcja uwzględnia również punkty charakterystyczne.

Wyszukiwanie obiektów [F5]
Wyszukiwanie punktu na linii znajdującego się w najmniejszej odległości od kursora. Czyli prostopadła projekcja na linię.

Wyszukiwanie punktu środkowego [F6]
Wyszukiwanie środka linii.

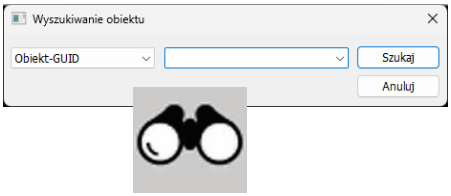
Wyszukiwanie punktu wprowadzenia tekstu [Strg+F3]
Wyszukiwanie punktów wprowadzenia najbliższego tekstu.

ABiSPlan 3D umożliwia również przejmowanie wysokści wyszyukiwanego punktu:

Punkt Z - [Shift+F3]
Punkt przecięcia Z - [Shift+F4]
Obiekt Z - [Shift+F5]
Środek linii Z - [Shift+F6]

Oprócz zaczepienia kursora w wyszukanym punkcie wysokość Z zostanie automatycznie wpisana w polu parametrów.

> 3D - Wyszukiwanie obiektów...



jest możliwe wg systematyki GUID lub wg numerów elementów.

Poszukiwany obiekt zostanie zaznaczony i pojawi się w centrum ekranu. Okno Wyszukiwanie obiektów pozostanie dalej aktywne co umożliwi wyszukiwanie kolejnych obiektów.

Jeżeli obiekt nie zostanie znaleziony to pojawi się odpowienia informacja o błędzie.

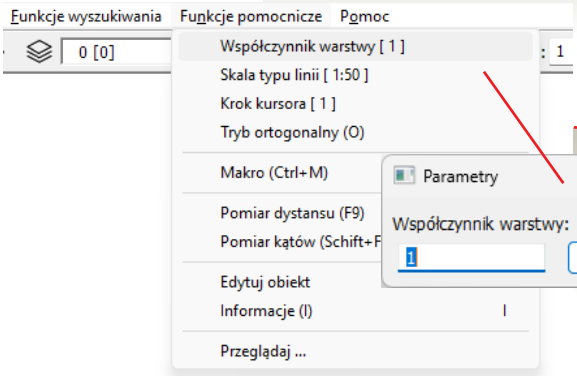
Przy aktywnej funkcji **"Edycja obiektu"** lub **"Informacje"** zostaną pokazane własności obiektu.

FUNKCJE OGÓLNE

LISTWA MENU

MENU FUNKCJE POMOCNICZE

Rozszerzona została również funkcjonalność **Funkcji pomocniczych**



Ponieważ obecnie można swobodnie definiować listwę ikon to również w meny tekstowym istnieje możliwość definiowania

> Współczynnika skali dla warstwy
> Skali typu linii
> Kroku kursora

Klikając na opis funkcji otwieramy okno parametrów.

FUNKCJE OGÓLNE

EDYCJA OBIEKTÓW

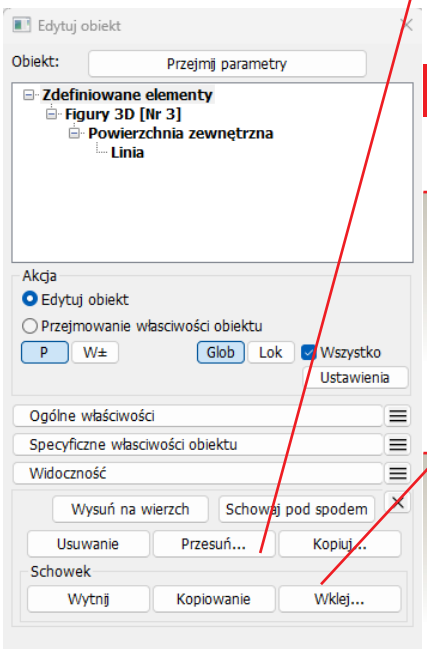
NOWE OGÓLNE FUNKCJE

Edycje obiektów w ABiSPlan 2D i 3D rozszerzono o szósty obszar czynności!

PRZESUŃ & KOPIUJ

Kliknięciem na **Przesuń** lub **Kopiuj** zamykamy **Edycję obiektu**. Wybrany element pozostanie jednak zaznaczony i możemy go odpowiednio przesunąć lub skopiować.

Miejsce wyboru obiektu pozostanie punktem początkowy.



SCHOWEK

WYTNIJ & KOPIUJ

Kliknięciem **Wytnij** usuniemy obiekt ale pozostanie on w pamięci natomiast **Kopiowanie** tylko zapisuje edytowany obiekt w pamięci.

Miejsce wyboru obiektu pozostanie punktem początkowy.

WKLEJ

Kliknięciem na **Wklej** zamykamy **Edycję obiektu.** Wybrany element pozostanie wklejony w nowym miejscu po czym **Edycja obiektu** otworzy się ponownie.

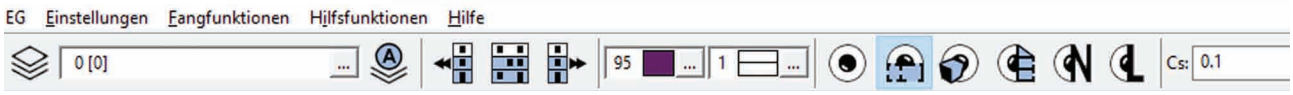
Miejsce wyboru obiektu pozostanie punktem końcowym.

FUNKCJE OGÓLNE

LISTWA IKON

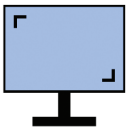
INDYWIDUALNIE EDYTOWALNA

Projektanci mają zawsze swój własny styl pracy. Teraz każdy może ułatwić sobie pracę i dostosować listwę ikon do swoich potrzeb!



Edycja obiektów

Wybór planów



Funkcje ekranu

Na listwie najlepiej umieścić te ikony, których się najwięcej używa.

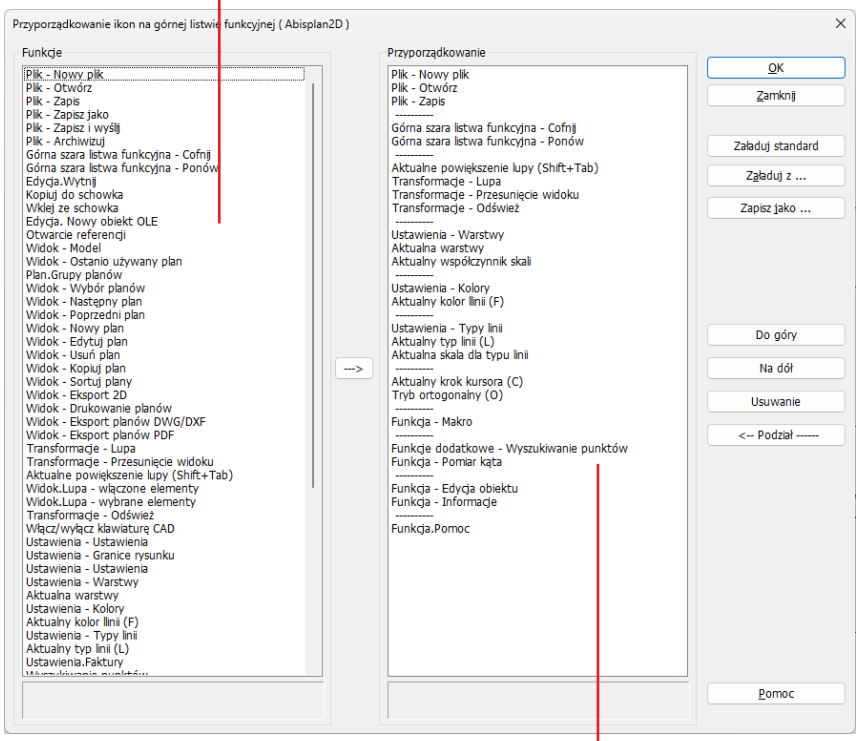
Najszybszy dostęp do funkcji jest poprzez ikonę graficzną na listwie ikon.

Ze względu na dostępne obecnie bardzo duże ekrany ilość ikon, które można umieścić na listwie wzrosła znacząco.
Dlatego prawie dla każdej funkcji istnieje możliwość przypisania odpowiedniej ikony na listwie ikon.

KTÓRE? JAK DUŻO? GDZIE?

Poprzez funkcję ***Ustawienia - Przyporządkowanie ikon...*** wstawiamy wybraną funkcję do tabeli **Przyporządkowanie**.

Wszystkie dostępne funkcje



Aktualne funkcje uporządkowane zgodnie z kolejnością

Z lewej strony znajdują się dostępne funkcje. Ich kolejność odpowiada układowi w menu.

Z prawej strony przedstawiona jest aktualna kolejność ikon.
Te ustawienia zapisane są w pliku ustawień abisplan.ini

[Załaduj standard] instaluje standardowe ustawienie listwy ikon.

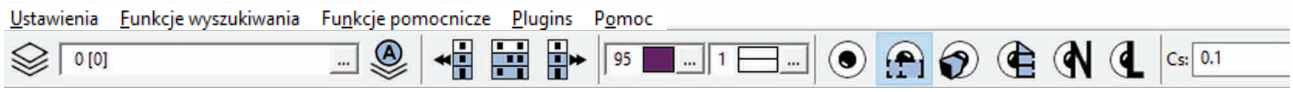
[Załaduj jako ...] i **[Załaduj z ...]** dają możliwość zapisania indywidualnych ustawień i przeniesienie ich na inne stacje robocze.

Wybór przekroju

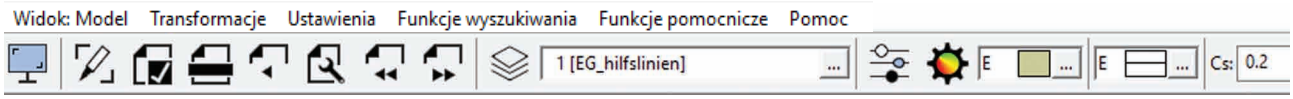
Różne Symbole dla poszczególnych Modułów

W zależności od modułu potrzebujemy odpowiedni zestaw narzędzi:

Pracując w przestrzeni w ABiSPlan 3Dnajstotniejsze jest zarządzanie przestrzenią, czyli widoki, przekroje itp:



Natomiast w Abisplan 2D istotne będą plany, warstwy, kolory:



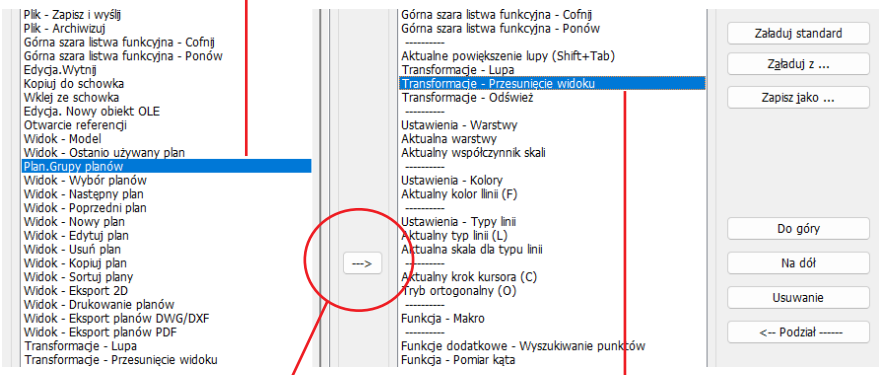
Po zaznaczeniu funkcji i naciśnięciu ***[-->]*** wybrana funkcja zostanie dołączona we wskazanym miejscu do listwy ikon.

Kolejność ikon można uporządkować używając klawiszy **[Na dół]** i **[Do góry]**.

[Usuwanie] usuwa skrót z listwy.

Grupowanie ikon umożliwia wprowadzeniepodziału **[<- Podział ---]**.

1. *kliknięcie:* *Wyór funkcji*

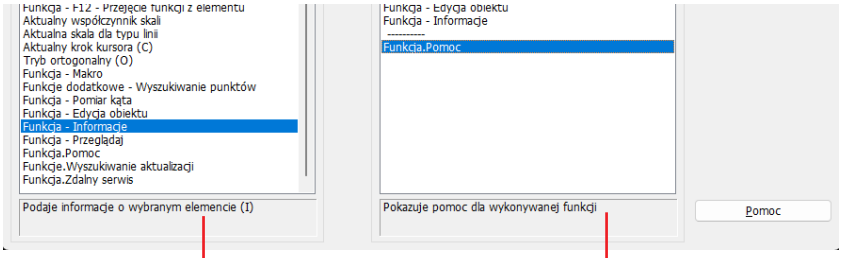


2. *kliknięcie:* *Wybór pozycji na listwie*

3. *kliknięcie:* *Strzałka dołącza wybraną funkcję do listwy ikon*

Transformacja: rzut

Wybór piętra



W dolnej części tabeli znajdują się dodatkowe opisy dotyczące wybranej funkcji.

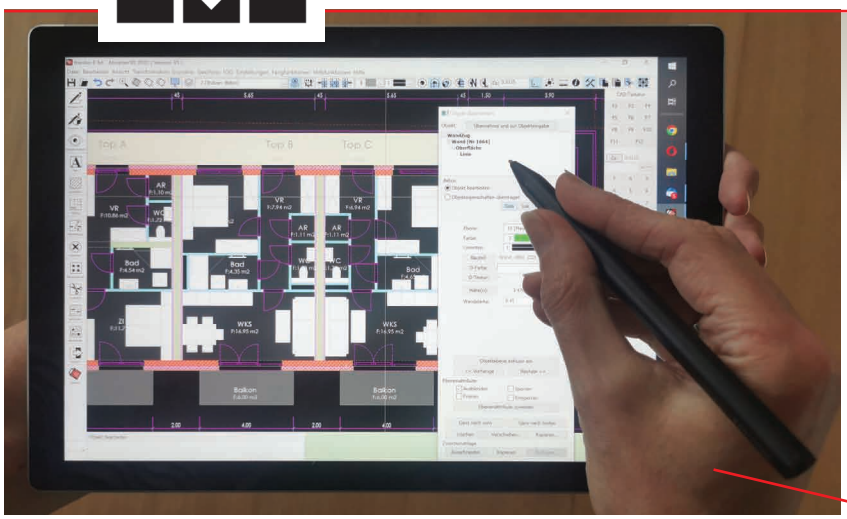
FUNKCJE OGÓLNE

PRACA MOBILNA

OBSŁUGA NA TABLECIE / WPROWADZANIE RYSIKIEM

Od wersji 35 istnieje możliwość mobilnej pracy.

Wszystkie moduły CAD umożliwiają teraz pracę na tablecie z klawiaturą CAD i komendami sterowanymii gestami:



Obojętnie czy na budowie czy wygodnie na sofie zawsze mozna pracować z ABISPLANem co gwarantują:

> duże ikony menu
> liczne nowe symbole ikon
> nowa klawiatura CAD
> rysik i funkcje dotykowe
> sterownaie gestami

Obsługa jedną ręką!

Wybierając ***"Klawiatura CAD"*** w menu "***Transformacje***" aktywujemy dodatkową klawiaturę, która pojawi sie na ekranie z prawej sstrony.

Ustawienia tej klawiatury można zmienić w ustawieniach **Systemowych** "CadKeyboard":

Wpis 0:

Enter w środku + 4 kierunki

Wpis 1:

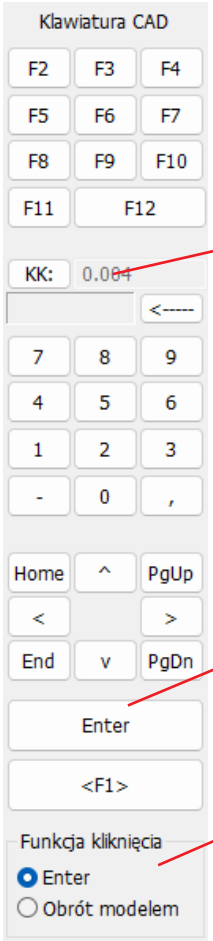
Enter w środku + 8 kierunków

Wpis 2:

Enter i F1 na dole

Wpis 3:

jak 1+2.



KLAWISZE FUNKCYJNE:

Klawisze funkcyjne od F3 do F6 przy użyciu rysika wymagają potwierdzneia na ekranie w pobliżu obiektu.

KROK KURSORA:

Również przy kroku kurssora funkcja działa trochę inaczej:
Najpierw podajemy liczbę potem potwierdzamy **KK:**

BACKSPACE:

Tak jak z klawiatury cofa ostatnie kroki.

POTWIERDZENIE / ENTER lub TOUCH

Potwierdzenie odbywa się poprzez klikniecie rysikiem ENTER lub na ekranie graficznym. Można tez potwierdzić dotykając palcem na ekranie roboczym!

AKCJE:

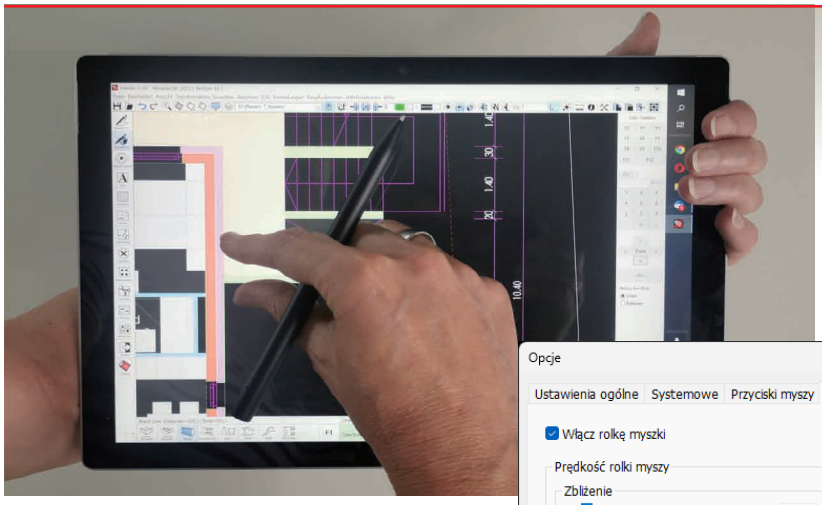
Standardowe ustawienie to **Enter.** Jeżeli chcesz obracać budynek trzeba zmienć na **Obrót modelem.**

FUNKCJE OGÓLNE

PRACA MOBILNA

STEROWNIE LUPY PALCAMI

Da bei der Stifteingabe keine Maus zur Verfügung steht, aber grundsätzlich das Mausrad die Aufgaben Bildschirmausschnitt ZOOMEN und VERSCHIEBEN am besten erledigt, übernehmen am Tablet Fingergesten die Zoom-Funktionen!

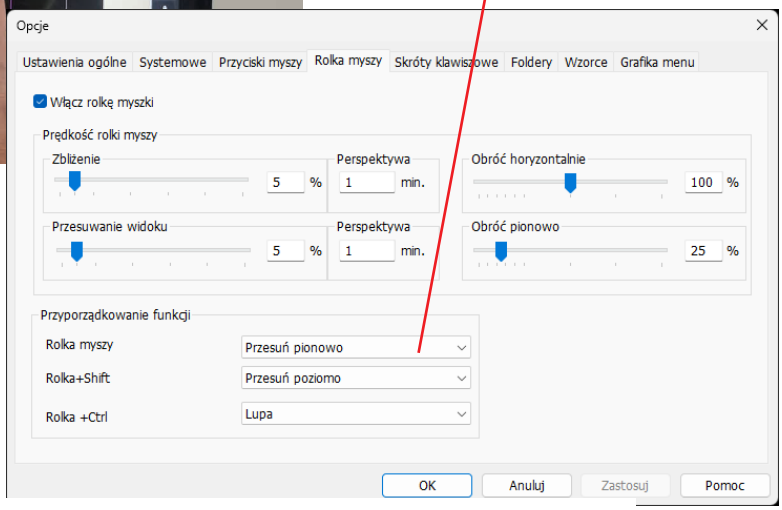


Ważne!

Aby ABiSPlan Iwłaściwie interpretował ruchy palców to trzeba w

Ustawieniach - Rolka myszy

ustawić
Przesuń pionowo!



Uwaga!
Wielu użytkowników ABiSa stosuje ustawienie **Rolka myszy: *Lupa***

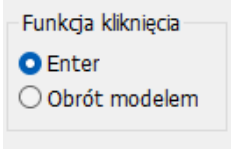
Przy takim ustawieniu funkcjonalność dotykowa zostanie zamieniona.

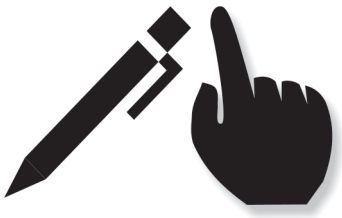
2 Palce w tej samej pozycji PRZESUWANIE

2 Rozsuń palce
Lupa (powiększanie)

2 Palce połącz
Lupa (pomniejszanie)

WPROWADZNAIE LUB OBRACANIE



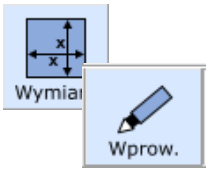


1 Palec lub rysik
WPROWADZANIE (ENTER / Lewy klawisz myszy / ESC)
lub
OBRÓT tylko gdy funkcja na klawiaturze CAD jest aktywowana!

WYMIAROWANIE

NOWY SPOSÓB WYMIAROWANIA

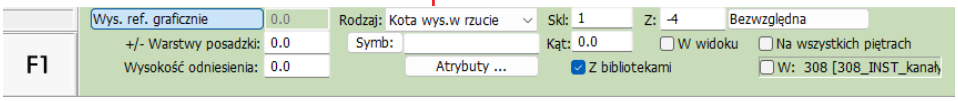
KOTA WYSOKOŚCI W RZUCIE

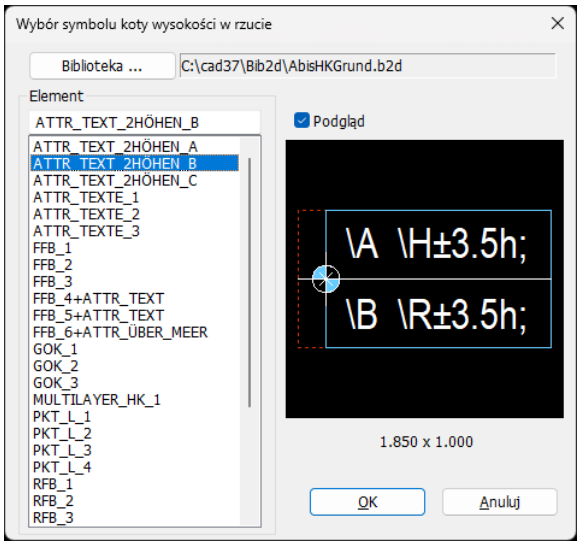


Powiązane Koty Wysokości w ABiS2D

Kota wysokości w rzucie ABiSPlan 3D może być wpisana numerycznie lub może być powiązana z elementem. W ABiSPlan 2D mamy możliwość wpisania wysokości jedynie numerycznie

SYMBOL BLOKU KOTY WYSOKOŚCI W RZUCIE





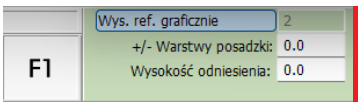
Do opisywania wysokości w rzutach można wykotzzystać bloki, które sprzężone są z elementem opisywanym.

W bibliotece **AbisHKGrund.b2d** zdefiniowane są różne bloki, które automatycznie zostaną zainstalowane wraz z nową wersją programu Abisplan

Dane bloku koty wysokości zebrane są w postaci atrybutów tekstowych:

\H **większa wartość** (np.: Krawędź górna posadzki)
\R **mniejsza wartość** (np.: Krawędź górna stropu)
\X **kordynata X** punktu wprowadzenia
\Y **kordynata Y** punktu wprowadzenia

OBLICZANIE WARTOŚCI DLA STROPU I POSADZKI:



Parametr "**Wysokość referencyjna graficznie**" lub "**Wysokość referencyjna numerycznie**" i suma "**+/- Warstwy posadzka**" dają dwie wysokości.

Wyższa wartość z nich to jest **\H - Krawędź górna posadzki** **niższa wartość** **\R - Krawędź górna stropu**.

Poprzez wybór odpowiedniego bloku możemy od razu opisać dwie wysokości.

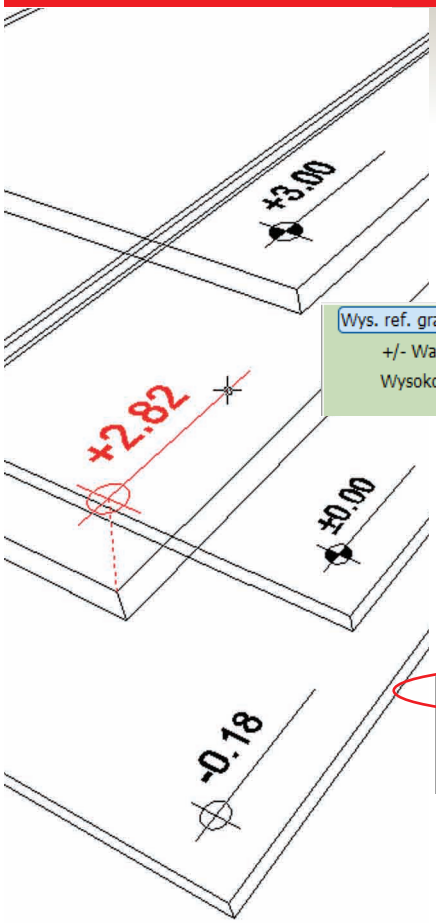
Przykład dla wysokości odniesienia 0.00 **Wynik**

Wys. odniesienia		**+/- Posadzka**	**\H**	**\R**
Strop:	1.0	0.2	1.2	1.0
Posadzka:	3.0	-0.2	3.0	2.8

Przy wprowadzaniu numerycznym można zdefiniować ilość miejsc po przecinku i zaokrąglenie:

Przykład:	**Sekwencja**	**Wynik**
Wysokość 1.234	\H	1.23
Wysokość 1.234	\H±3h;	+1.234
Wysokość 1.234	\H±3.5h;	+1.235
Wysokość 0.00	\H±3;	± 0.00

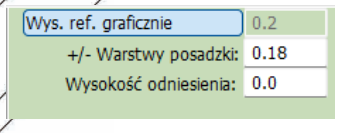
WEDŁUG PUNKTU REFERENCYJNEGO LUB NUMERYCZNIE



Symbol koty wysokości będzie sprzężony z rzeczywistą wysokością obiektu jezeli wybierzemy parametr **"Wysokość referencyjna graficznie"**

Dlatego parametr wysokości jest wyszarzony i nieaktywny! Wysokość zostanie odczytana z wybranego elementu 3D.

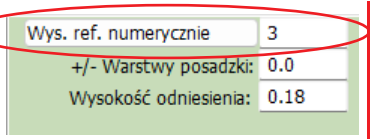
Wysokość wpisana = referencyjna - odniesienia + warstwy posadzki



Załóżmy mamy strop o grubości 20 cm, który leży na wysokośći **+2.80 bis +3.00.**
Zaznaczony został górny punkt stropu. Ponieważ warstwy posadzki został zdefiniowane na 18 cm to wskazany punkt został opisyny wg poniższej zasady.

Wynik: +3.00 - 0,18 = +2.82

Klikając **"Wys. ref. graficznie"** przejdziemy do **"Wysokości referencyjnej numerycznie".** Parametr z prawej strony włączy się i będzie można wpisać wysokość.

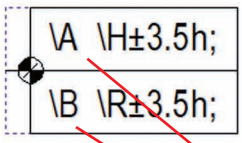


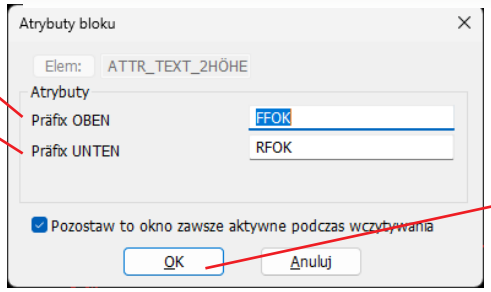
W tym przypadku kota wysokości nie jest już powiązanym wymiarem z elementem 3D tylko sparametryzowanym wpisem w bloku.

Docelowa wysokość zostanie policzona zgodnie z regułą:
Wysokość wpisana = referencyjna - odniesienia + warstwy posadzki

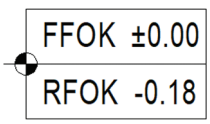
ZMIENNE TEKSTY ATRYBUTÓW

Większość przygotowanych bloków ma edytowalne teksty atrybutów co ułatwi dostosowanie bloków do indywidualnych potrzeb





Jeżeli teksty sa edytowalne to przed wrysowaniem bloku pojawi się okno dialogowe gdzie można wpisać własne teksty.



Można korzystać nawet z 10-ciu dodatkowych atrybutów:

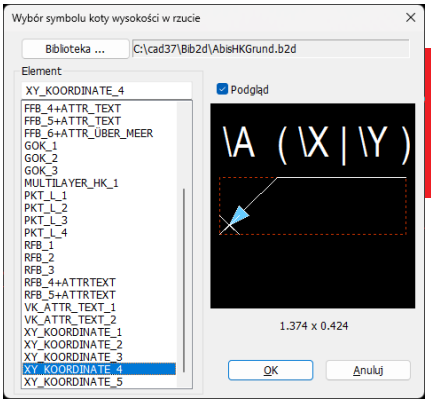
5 numerycznych (1-5) i **5 tekstowych (A-E)**:

Wartości numeryczne oznaczone jako 1, 2, 3, 4, 5 wprowadza się wpisując sekwencje \1, \2, \3, \4, \5,
natomiast teksty A, B, C, D, E analogicznie stosując sekwencje \A, \B, \C, \D i \E.

XY - Koordynaty

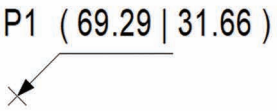
Koordynaty XY nie są kotami wysokości ale i tak możemy zastosować je na podobnej zasadzie zarówno w ABiSPlan 2D jak i 3D.

Również koordynaty XY mogą być powiązane z obiektem lub wpisywane numerycznie.



WAŻNE!
Ponieważ koty wysokości znajdują się również w ABiSPLAN 2D gdzie nie istnieje wysokość to wartość XY odnosi się **zawsze** do pozycji **punktu wprowadzenia** koty.

Być może zalety tego rozwiązania nie będą od razu widoczne. Ale jak w trakcie pracy zaczniemy przesuwać domierzone punkty to wymiar dopasuje się automatycznie!



> Poszukiwanie obiektów

Własności Kot Wysokości

Warstwy & Kolory

Wszystkie symbole kot wysokości znajdujace się w bibliotece "AbisHKGrund.b2d" posiadają następujące własności:

Warstwa: 0
Kolor: aktualny z listwy symboli
Typ linii: aktualny z listwy symboli

To sprawia, że nie ma żadnych ograniczeń w ustawieniach. Symbole koty wysokości przejmują aktualne ustawienia z listwy symboli, czyli warstwę, kolor i typ linii!

Powiązania

Wysokości w rzucie opisane za pomocą koty wysokości mogą być powiązane z punktem referencyjnym.

Podczas edycji obiektu czyli wrysowanej na planie koty wysokości, od koty wysokości zostanie wrysowana linia do punktu referencyjnego.

Po zmianie obiektu, który jest opisany kotami wysokości wszystkie wysokości zostaną automatycznie skorygowane.

Obiekt zostanie usunięty to również wszystkie koty wysokości zaczepiione do tego obiektu zostaną automatycznie usunięte.

Za pomocą funkcji WYM/ +PUNKT "Dodaj punkt" lub za pomocą funkcji [Nowy punkt referencyjny] w [Edycji Obiektów] można przyporządkować nowy punkt referencyjny, do którego będzie odnosiła się kota wysokości.

Kopiowanie Koty wysokości

Odniesienie do punktu referencyjnego zostanie przeniesione na nową kotę wysokości. Jeżeli skopiujemy kotę wysokości wraz z opisywanym obiektem to również punkt referencyjny zostanie przeniesiony na nowy obiekt.

Schowek

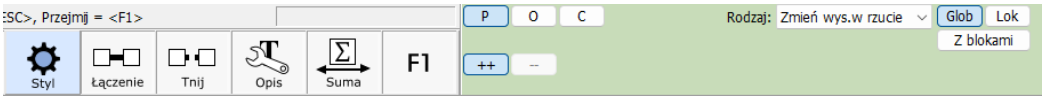
Jeżeli kota wysokości zostanie skopiowana do schowka wraz z elementem 3D to kopia będzie miała zachowany punkt referencyjny. Natomiast jeżeli do schowka zostanie wkopiowana tylko kota wysokości to po wklejeniu wysokość nie będzie już powiązana z żadnym obiektem. Pozostanie wartością numeryczną.

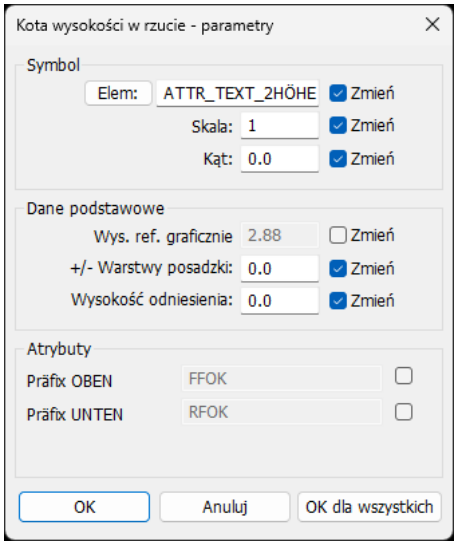
Eksport 2D

Eksportując kotę wysokości na rzucie do 2D wyliczone wartości zostaną połączone z wysokością referencyjną.

Kota Wysokości - Zmiany

Za pomocą funkcji ***WYM / STYL*** lub **Edycji obiektów** można zmienić parametry oraz typ koty wysokości lub przyporządkować nowy punkt referencyjny.





> ***WYM / STYL***:
Korzyść: Możliwość jednoczesnej edycji wielu kot wysokości:

Po wybraniu koty wysokości i potwierdzeniu klawiszem <F1> można edytować parametry każdego z wybranych bloków.

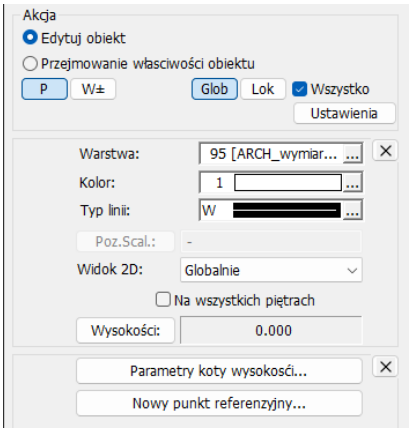
> [OK] potwierdza wprowadzone zmiany do wybranego bloku
> [OK dla wszystkich] potwierdza wprowadzone zmiany dla wszystkich wybranych bloków jednocześnie.

W ten sposób możemy edytować bloki pojedynczo lub hurtowo w całym projekcie.

> ***Edycja obiektów*** (Listwa menu z symbolami)

Korzyść: w jednym miejscu zostaną pokazane wszystkie własności wybranego obiektu z możliwością ich edycji.

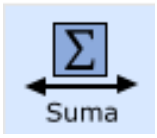
> Parametry koty wysokości
> Nowy punkt referencyjny ...



WYMIAROWANIE

Nowa Funkcja w Menu

Sumy Bloków

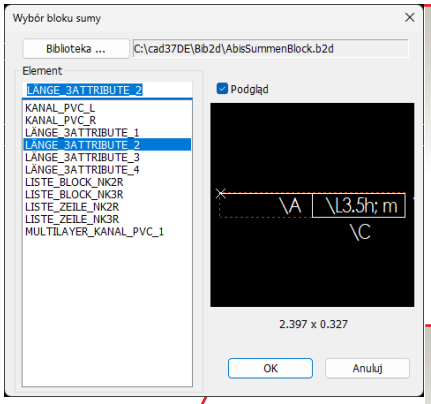


Sumowanie długości odcinków i łuków.

Z pomocą Sumy bloków można sumować długości wielu elementów.

Wyliczona suma pozostaje powiązana z elementami sumowanymi. Przy zmianie na rysunku dowolnej długości wyliczona długość zostanie od razu skorygowana.

Blok danych - Symbole SUM:



Bloki sum działają podobnie jak bloki powierzchni. Jest to biblioteka, która może sumować długości różnych elementów.

Przygotowane zróżnicowane bloki znajdują się w bibliotece ***AbisSummenBlock.b2d.*** i instalują się automatycznie wraz z programem. Bloki dają możliwość sumowania długości wielu linii. Wszelkie zmiany w projekcie automatycznie aktualizowane są w bloku. Idealne narzędzie do zliczania instalacji i wszystkich elementów liniowych; poręcze, krawężniki, listwy cokołowe itp.

Dane są odczytywane za pomocą kodów tekstowych
\L "Länge-długość"

Wskazanie długości (Ilość miejsc po przecinku, zaokrąglenie) można doprecyzować stosując następujące sekwencje:

Przykład:	**Sekwencja**	**Wynik**
Długość 1.234:	\L	1.23
Długość 1.234:	\L3h;	1.23^{4}
Długość 1.234:	\L3.5h;	1.23^{5}

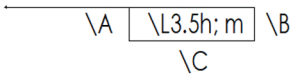
Wprowadzanie Bloku Sum:

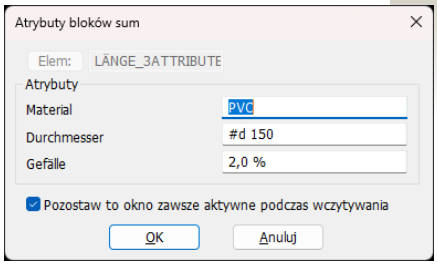
PVC | 15.29 m | ø 150
2,0 %

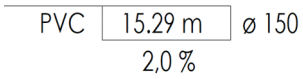
Po wyborze odpowiedniego bloku sum i ustawieniu parametrów (Kąt obrotu & Skalowanie) wprowadzamy blok na rysunku.

Pojawi się okno **Atrybuty bloków sum** gdzie można dopasować opisy wg własnych potrzeb. Następnie

kliknięciami zdefiniuj wybrane odcinki i inne wcześniej zdefiniowane bloki sum. **<F1>** zamyka wybór.







Zmienne Atrybuty Tekstowe

Większość przygotowanych bloków dysponuje również edytowalnymi parametrami tekstowymi co umożliwia dopasowanie opisów do własnych potrzeb.

Jeżeli blok ma edytowalne teksty to zostanie wyświetlone okno dialogowe, w którym można wpisać własne opisy.

Zmiennych może być do 10-ciu tekstów; **5 numerycznych (1-5)** i **5 Tekstowych (A-E)**:

Wartości numeryczne - 1, 2, 3, 4, 5 wpisywane są sekwencją \1, \2, \3, \4, \5,
natomiast atrybuty tekstowe A, B, C, D, E za pomocą sekwencji \A, \B, \C, \D i \E.

Zarządzanie i Zmiany Bloków Sum

> Zarządzanie Blokami Sum

Po wybraniu istniejącego bloku zostanie on zaznaczony wraz ze z odnośnikami prowadzącymi do wszystkich policzonych elementów.

Zmiana bloków możliwa jest również z poziomu ***Edycji obiektów****!*

Teraz do wybranego bloku można dodawać lub udejmować policzone elementy zgodnie z parametrem (++) lub (–)

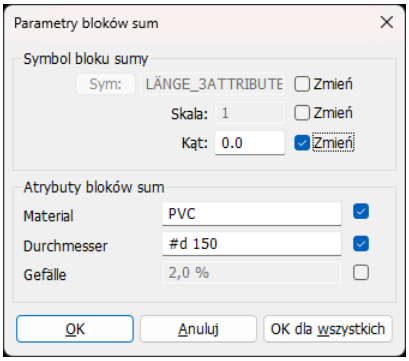
Po zamknięciu wyboru <F1>wszystkie długości zostaną zliczone i zaktualizowane w Bloku Sum.

> Zmiana Bloku Sum

Ta funkcja umożliwia zmianę wyglądu bloku .

Po wyborze bloku i potwierdzeniu <F1> można zmienić dowolne parametry bloku.

Wybierając kilka bloków parametry dla każdego z bloku zostaną osobno aktywowane.



> [OK] potwierdza zmianę parametrych podświetlonego bloku
> [OK dla wszytkich] zmienia parametry dla wszystkich wybranych bloków jednocześnie.

W ten sposób można zmienić parametry jednocześnie nawet w całym projekcie.

BIBLIOTEKI

NOWE BIBLIOTEKI

BLOKI SUM, KOTY WYSOKOŚCI

W wersji 35 pojawiły się dwie nowe biblioteki czyli **Bloki Sum** i **Koty Wysokości na Rzucie**.

Są to biblioteki sparametryzowane, które odczytują dane z rysunku. Wczytywanie danych umożliwia stosowanie odpowiedniej sekwencji znaków zapisanych w bibliotece.

Wraz z programem instalują się następujące biblioteki:
> ***ABISHKGRUND.b2d***
> ***ABISSUMMENBLOCK.b2d***

Biblioteki można tworzyć we własnym zakresie stosując odpowiednie sekwencje. Należy jednak pamiętać aby własne elementy biblioteczne nie zapisywać w bibliotekach dostarczanych z programem.

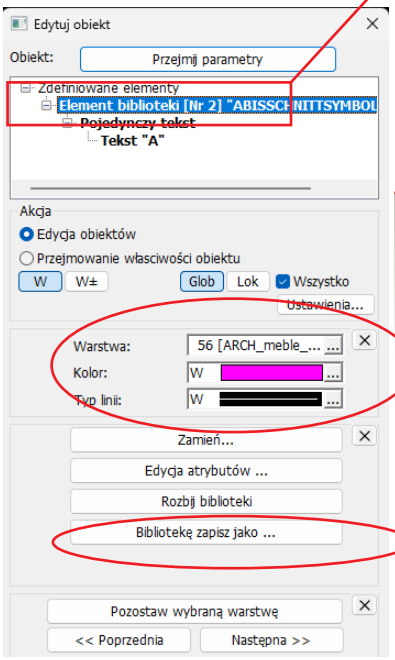
Program w trakcie instalacji nowej wersji usuwa biblioteki systemowe i wgrywa w całości nowe.

NOWE MOŻLIWOŚCI EDYCJI

DOSTĘP DO KOLORÓW, TYPÓW LINII & WARSTW

Modyfikacje wewnątrz bibliotek

Aby zmienić parametry wewnątrz biblioteki należy wybrać bibliotekę za pomocą ***Edycji obiektów***. Następnie można wskazać elementy podporządkowane. W zależności od typu elementu pojawią się parametry, które można zmieniać. bez konieczności rozbijania biblioteki.



Uwaga: Wprowadzone zmiany będą dotyczyły edytowaniej biblioteki. Istnieje jednak możliwość utrwalenia na stałe tych zmian w bibliotece!

Zapis elemtów bibliotecznych pod inna nazwą

Importowane oraz modyfikowane biblioteki można zapisać i używać ponownie bez ich rozbijania.

Funkcja ***[Bibliotekę zapisz jako ...]*** umożliwia zapisanie zmodyfikowanej biblioteki wraz ze zmienionymi parametrami i pod nową nazwa.