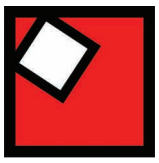
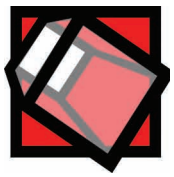
NOWOŚCI ABiSPLAN - WERSJA 36



ABiSPlan 2D



ABiSPlan 3D

ABiSKonstrukcje

> FUNKCJE OGÓLNE

F12 - Rozszerzone przejmowanie funkcji
PDF-EKSPORT - Ulepszona przezroczystość
SPOSÓB WPROWADZANIA - Nowe opcje definiowania łuków i okręgów
LUPA - 2 nowe funkcje
EDYCJA OBIEKTÓW - Wielokrotny wybór
- Dostęp do warstw w rysunkach referencyjnych

> MANIPULACJE

MKOP - Nowa funkcja kopiowanie wielokrotne
VER-KOP - Kopiowanie i przesuwanie z podglądem
PVER - Przesuwanie punktów z dodatkową opcją selekcji

> MURY

MATERIAŁ- Szrafy liniowe dla izolacji ze spadkiem (kliny)

> POWIERZCHNIE

BLOKI- Bloki powierzchni z graficzny odwzorowaniem

>WYMIAROWNAIE

SUMA- Sumowanie bloków z graficznym wskazaniem
POMIAR KĄTÓW - z opisem kąta

> PLANY

WPRO- Wycinki planu w niezależnych kolorach

FUNKCJE OGÓLNE

F12

F12 - ROZSZERZONE PRZEJMOWANIE FUNKCJI

Funkcja F12 obecnie dotyczy również całych elementów. Czyli może być stosowana np do wywołania makr!

> Aktywowanie funkcji za pomocą [12],
> wybierz dowolne makro i potwierdź [Esc] (okna, drzwi, schody ...),
> Otworzy się okno dialogowe wybranego makra wraz z jego wszystkimi ustawieniami.

FUNKCJE OGÓLNE

PDF-EKSPORT

PRZEZROCZYSTOŚĆ SZRAFÓW POWIERZCHNIOWYCH

Zmieniono grafikę przezroczystych szrafów typu 0 eksportowanych do PDFa z ABiS2!

Zmieniono rastrowe zaznaczenie na ekranie na gładkie, które jest czytelniejsze w odbiorze.

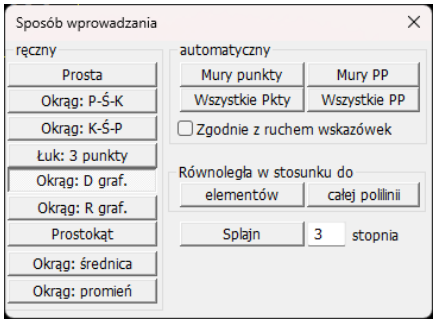
ABiSPlan 2D/3D - Funkcje ogólne

FUNKCJE OGÓLNE

SPOSÓB WPROWADZANIA

NOWE TRYBY WPROWADZANIA OKRĘGÓW

Do istniejących sposobów definiowania okręgów dodano 2 nowe sposoby, które w wielu przypadkach ułatwią rysowanie okręgów.



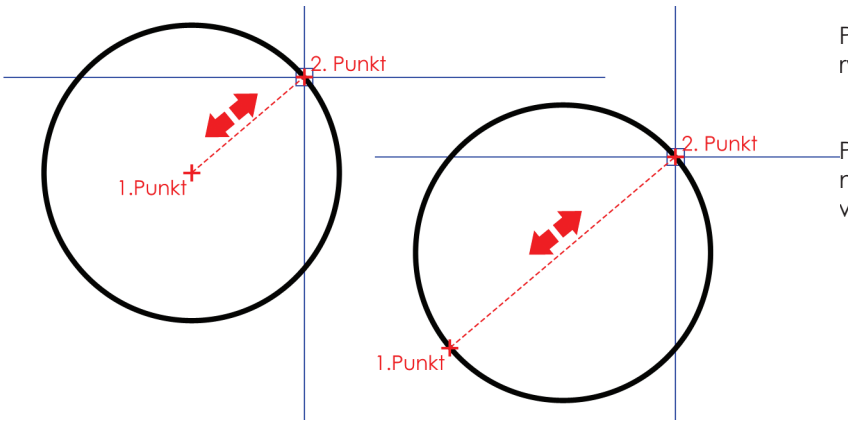
> Okrąg D graf.

1. Punkt: Wprowadzenie punktu początkowego okręgu
2. Punkt: Graficzne wprowadzenie średnicy

> Okrąg R graf.

1. Punkt: Wprowadzenie środka okręgu
2. Punkt: Graficzne wprowadzenie promienia

Te dwa sposoby definiowania okręgów ułatwiają rysowanie w szczególności gdy okręgi są tworzone na bazie istniejących już punktów

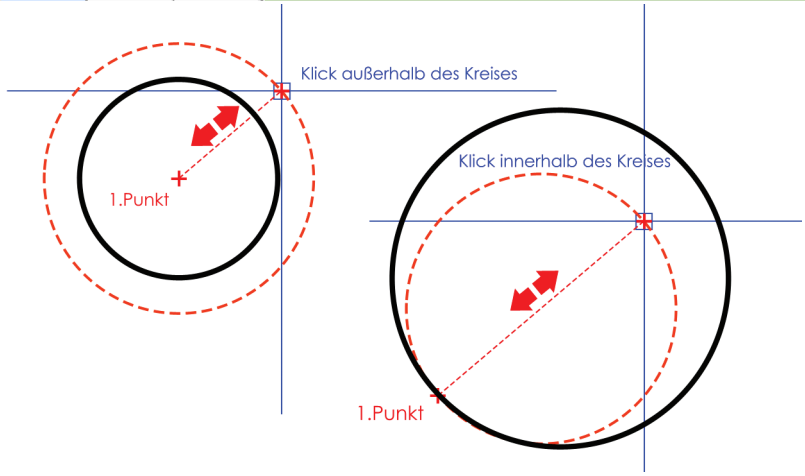


Po zdefiniowaniu 1. punktu program rysuje podgląd docelowego okręgu.

Po zdefiniowaniu 1 punktu średnicę można wpisać z klawiatury i myszką wskazać kierunek.

Wprowadzono rówież odpowiednią zmianę w opcji edytowania okręgów dostępnej w **MANP/Manipulacje - KURVE/ Kurve bearbeiten**!

W trybie **Przesuń punkt** mozna zmienić wielkość wrysowanego już okręgu!



Zmiana promienia = Kliknięcie na zewnątrz okręgu.

Środek okręgu pozostaje bez zmian. Graficznie wskazujemy nowy punkt definiujący promień.

Zmiana średnicy = Kliknięcie wewnątrz okręgu.

Punkt na okręgu pozostaje bez zmian. Graficznie wskazujemy nowy punkt definiujący średnicę.

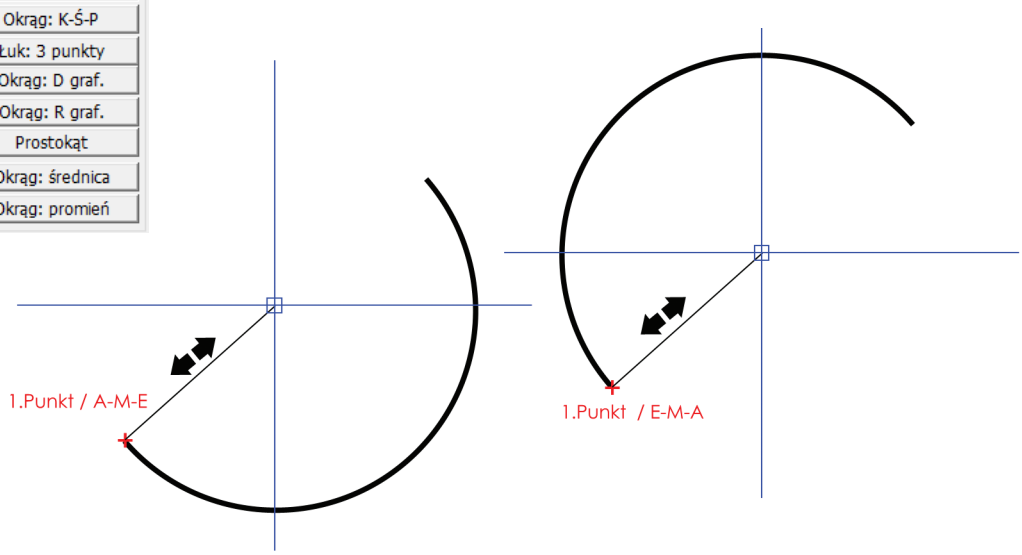
ABiSPlan 2D/3D - Funkcje ogólne

FUNKCJE OGÓLNE

SPOSÓB WPROWADZANIA

3 Punkty- Okrąg z Graficznym Podglądem

Podczas wprowadzania okręgów za pomocą 3 punktów już po wyborze 1. punktu pojawi się podgląd okręgu.



FUNKCJE OGÓLNE

LUPA

2 Nowe Funkcje Lupy

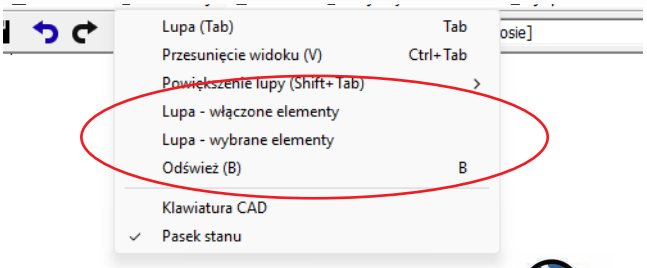
Im Menu Transformacje pojawiły się 2 nowe funkcje ułatwiające dopasowanie widoku.

Standardowa listwa z symbolami nie zawiera tych funkcji!

Modyfikacja listwy symboli:

W menu: **Ustawienia / Przyporządkowanie ikon** można obie funkcje dołączyć do listwy symboli

Oczywiście można również zdefiniować sobie własne skróty klawiszowe.



> Lupa - włączone elementy

Wybór tej funkcji z menu tekstowego lub lepiej z listwy symboli pokazuje na ekranie wszystkie włączone elementy rysunku z naddatkiem +10%.

> Lupa - wybrane elementy

Ta opcja umożliwia dopasowanie wielkości podglądu do wybranych/ zdefiniowanych elementów np w trakcie kopiowania lub przesuwania.

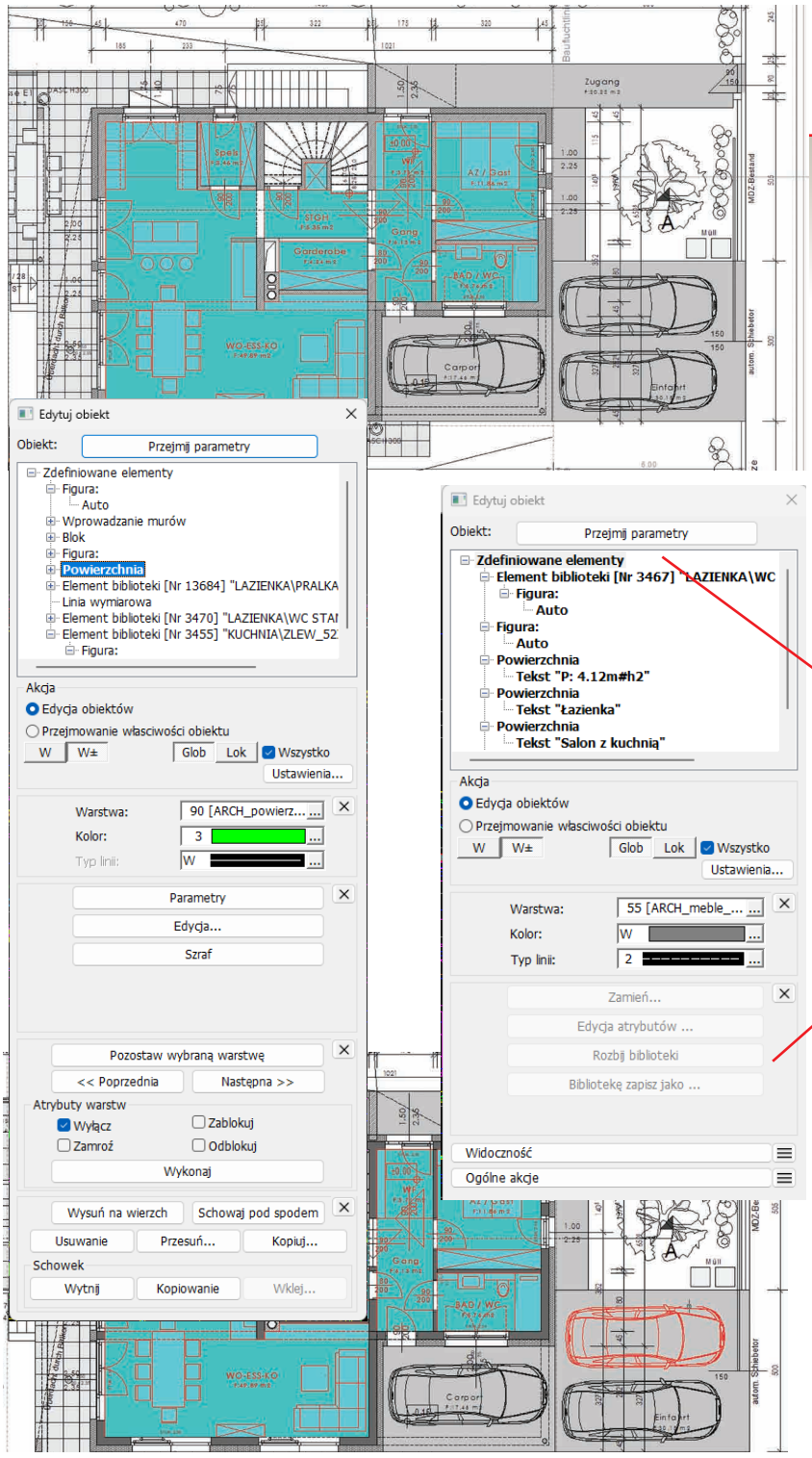
ABiSPlan 2D/3D - Edycja obiektów

FUNKCJE OGÓLNE

EDYCJA OBIEKTÓW

WIELOKROTNY WYBÓR

Edycja obiektów umożliwiała edycję pojedynczych elementów.
Obecnie można edytować **wiele obiektów jednocześnie**!



Np wiele takich samych obiektów o rożnych parametrach lub nawet różne obiekty np. powierzchnie z bibliotekami.

Pojedyncza edycja pozostaje jednak ustawieniem domyślnym. **Klawisz W±** przełącza na tryb wielokrotnego wyboru. Ponowne kliknięcie zdefiniowanego już elementu spowoduje odjęcie go od zbioru elementów.

Można pozostawić wybór pojedynczy **W** i wybierać wielokrotnie z wciśnietym klawiszem **Ctrl**.

Przy czym za każdym razem parametry wybranego elementu pojawią się w dolnej części okna dialogowego i dopasują się do specyfiki obiektu.

1. część, w której pokazane są wszystkie wybrane elementy. Ostatni obiekt znajduje się na samej górze listy!

Aktuell sind immer die Parameter des **zuletzt selektierten Objekts** und die werden auch angezeigt!

3. & 4. część zostanie wyłączona jeżeli parametry wybranych elementów nie są tego samego typu.

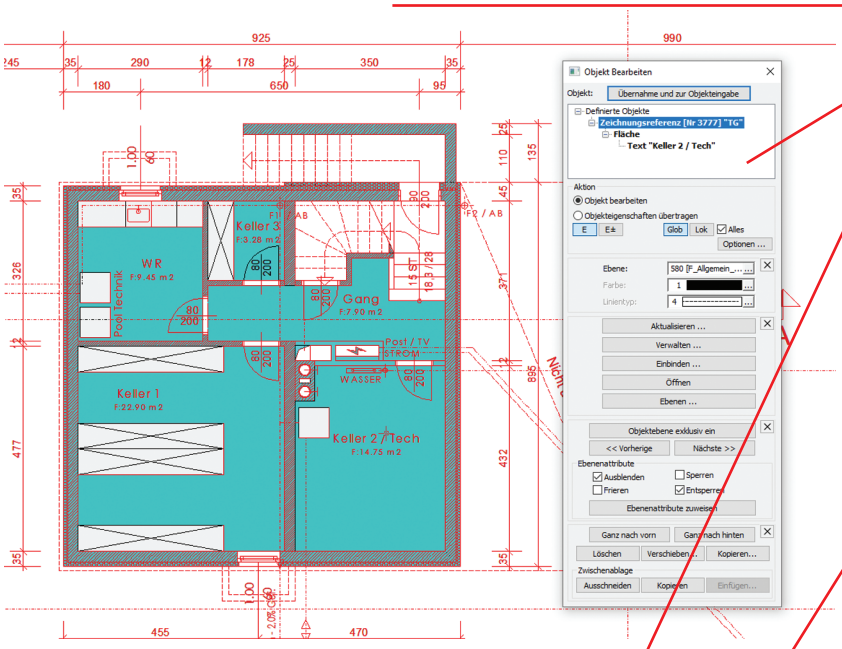
Jeżeli parametry ostatniego elementu mają być przeniesione na wszystkie wcześniej wybrane, to należy wejść w parametr i go ponownie wybrać a następnie kliknąć u góry Przejmij parametry! Taka procedura zabezpiecza przed omyłkową zmianą parametrów!

Na przykładowym rysunku wybrano Auto. Parametry dostosują się do ostatnio wybranego obiektu.
Natomiast w tabeli z lewej możemy wybrać również dowolną pozycję i sprawdzić parametry.

ABiSPlan 2D / 3D - Edycja obiektów

Część 5 & Rysunki Referencyjne

Bezpośredni dostęp do warstw rysunku referencyjnego



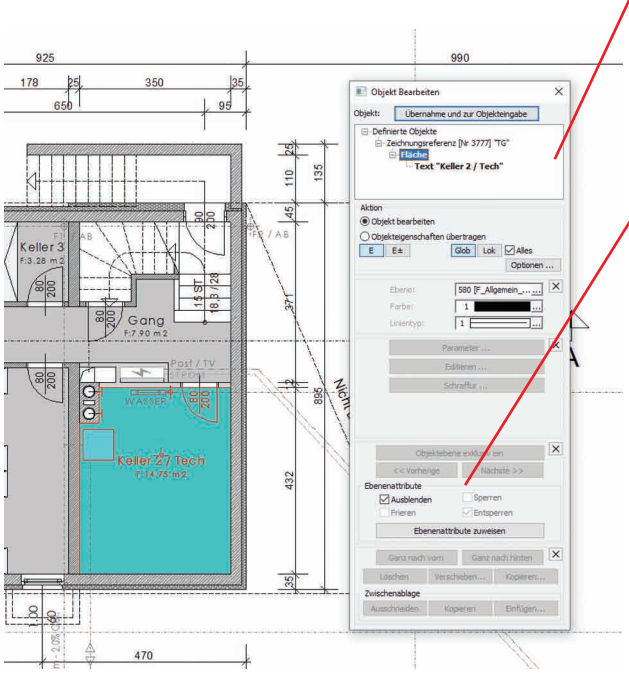
Część 1 lista wszystkich wybranych **obiektów**.

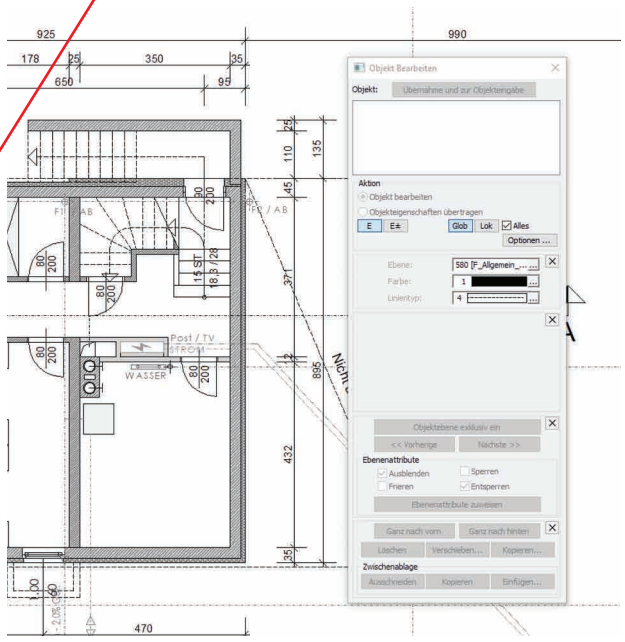
Można wskazać element w rysunku referencyjnym.

Część 5 / Widoczność

W nowej wersji można również wyłączyć wskazaną warstwę w rysunku referencyjnym!

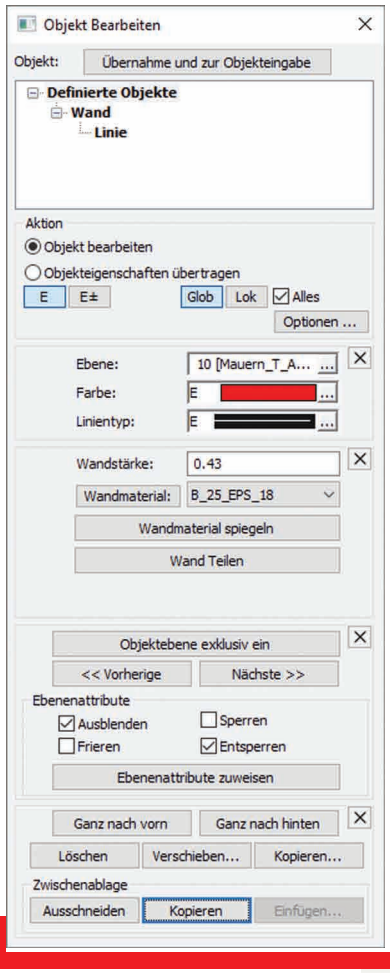
Wystarczy aktywować opcję **Wyłącz** i potwierdzić klawiszem **Wykonaj**.





ABiSPlan 2D / 3D - Edycja obiektów

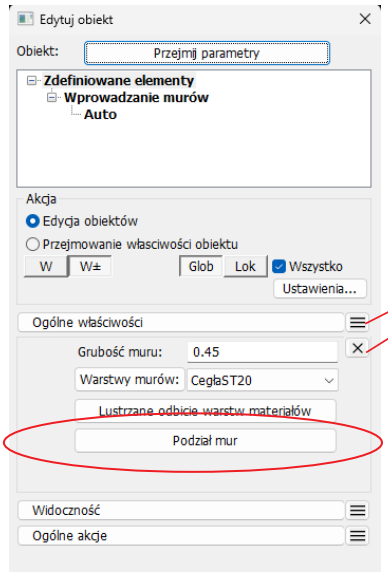
Włącz - Wyłącz 4 Część

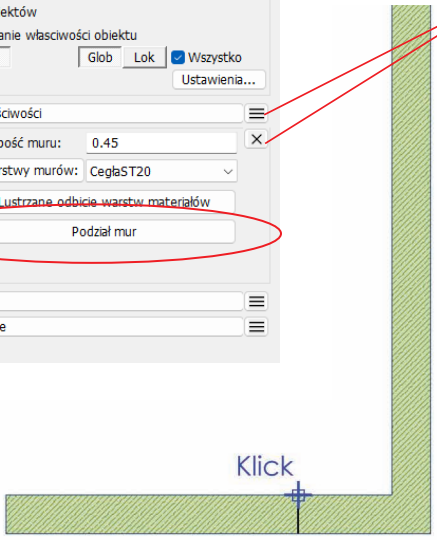


Dla lepszej orientacji parametry pogrupowane są dodatkowo na 4 części. Każda z tych części można samodzielnie otworzyć lub zamknąć:

> Ogólne właściwości
> Specyficzne właściwości obiektu
> Widoczność
> Ogólne akcje

Kliknięciem można rozwinąć lub zwinąć tabelę parametrów!





Edycja obiektów Cięcie murów

W **Specyficznych własnościach obiektu** dostępna jest też funkcja **PODZIAŁ MURU**!

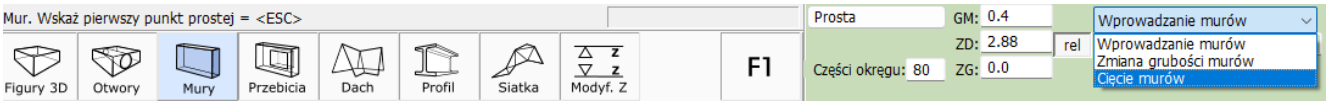
Wybierając mur do edycji w miejscu kliknięcia zostanie zaznaczony punkt. Po wybraniu **Podział muru** w zaznaczonym miejscu wybrany mur zostanie podzielony.

Edycja obiektów pozostanie aktywna

ABiSPlan 3D

Tak samo możemy dzielić mury również w ABiSPlan 3D

Oczywiście funkcja ta jest też dostępna z poziomu menu głównego **GRAF 3D / MURY** parametr **Ciecie murów**!



ABiSPlan 2D / 3D - Manipulacje

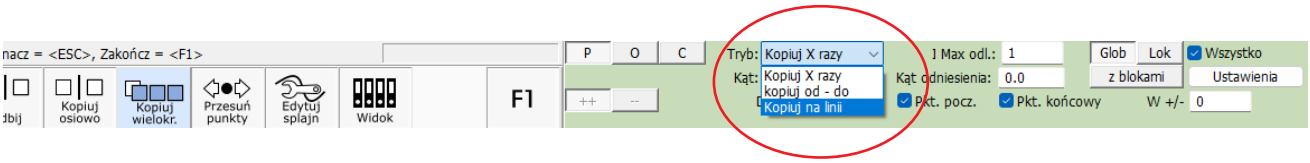
MANP

MANIPULACJE

Nowa Funkcja: Kopiowanie Wielokrotne

Funkcja MANP/Manipulacje oferuje teraz możliwość wielokrotnego kopiowania!

Na piątej pozycji menu na dolnej listwie pojawiło sie nowe narzędzie **KO WI/Kopiowanie wielokrotne**, które ma wbudowane 3 tryby pracy.

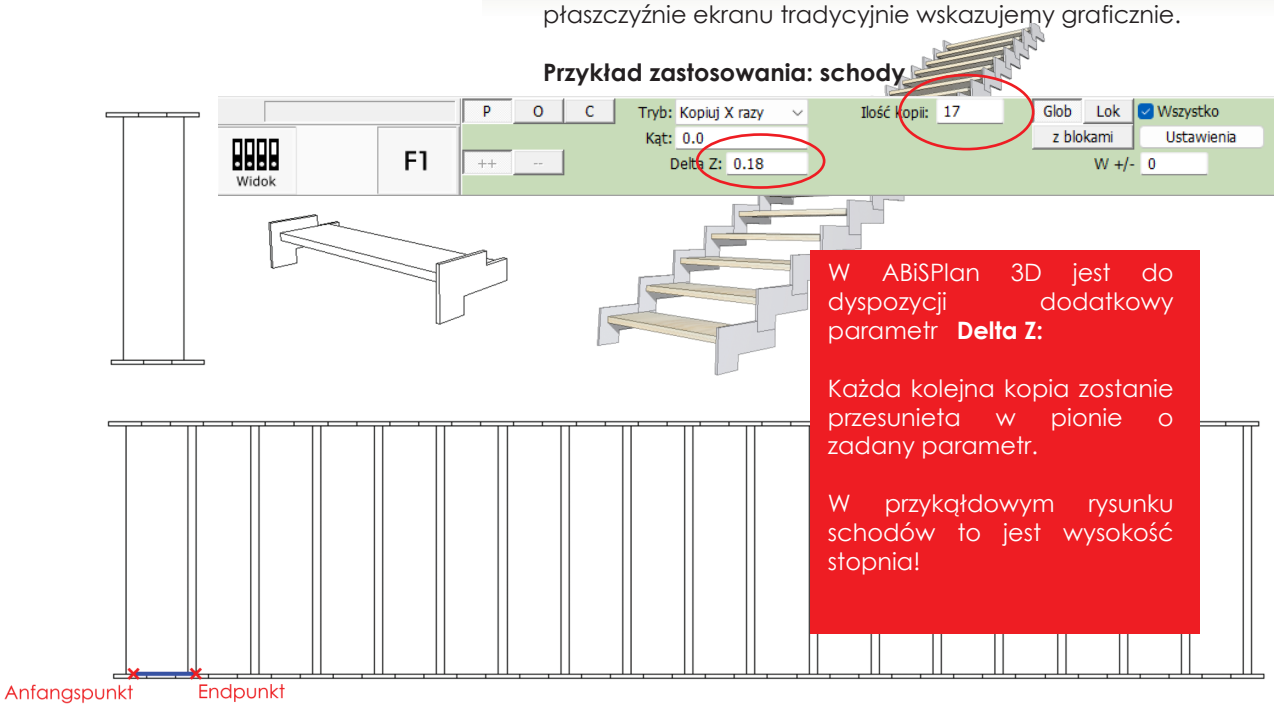


3 tryby kopiowania wielokrotnego

Kopiuj X razy

Ustawiamy **Ilość kopii** oraz w 3D różnicę wysokości czyli **Delta Z**. Odległość pomiędzy 1 i drugim elementem w płaszczyźnie ekranu tradycyjnie wskazujemy graficznie.

Przykład zastosowania: schody



W ABiSPlan 3D jest do dyspozycji dodatkowy parametr **Delta Z:**

Każda kolejna kopia zostanie przesunieta w pionie o zadany parametr.

W przykładowym rysunku schodów to jest wysokość stopnia!

18 Stopni x 28cm

1. punkt w dowolnym miejscu np cofnięty o 2 cm w stosunku do krawędzi stopnia.

2. punkt końcowy 28 cm na prawo.

Element początkowy zostanie skopiowany 17 razy z przesunięciem po 28 cm w poziomie i po 18 cm w pionie.

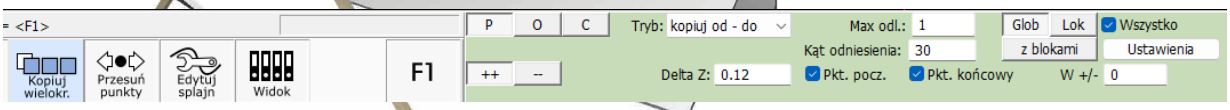
KOPIUJ OD - DO

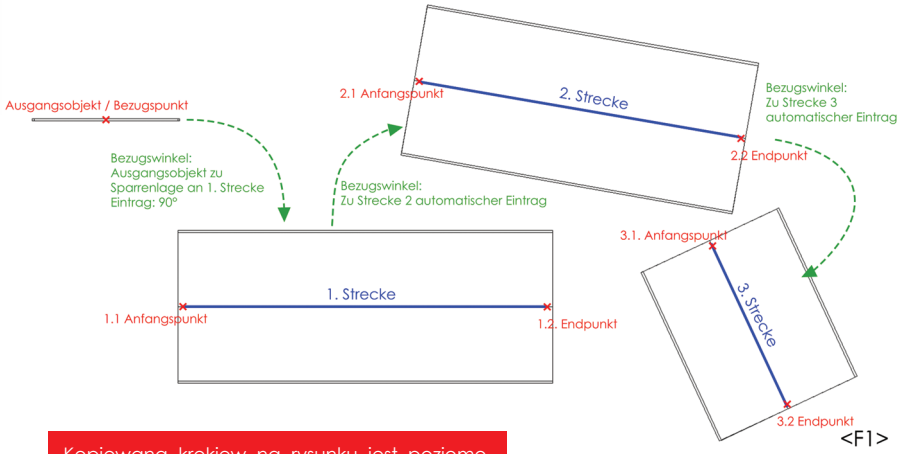
Odległość i ilość elementów jest wynikowa i zależy od wskazanej odległości całkowitej i parametru **Maksymalna Odległość/Max.Odl.:**

> Kąt Odniesienia:
Domyślnie element kopiowany odnosi się do kierunku poziomego na ekranie i linii wrysowania stworzonej kolejnymi dwoma kliknięciami **Punkt początkowy - > Punkt końcowy**. Kąt odniesienia umożliwia obrócenie elementu kopiowanego w odniesieniu do linii wrysowania.

> Punkt początkowy i Punkt końcowy
Możemy zdecydować czy na początku lub na końcu linii wrysowania ma być wkopiowany kopiowany element.

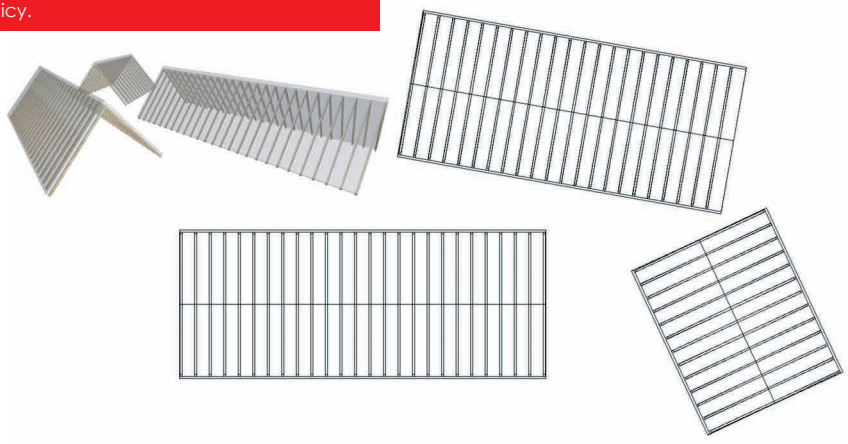
> Delta Z (tylko ABiSPlan 3D)
Każdy skopiowany kolejny element zostanie podniesiony o zadaną wartość.





<F1>

Kopiowana krokiew na rysunku jest poziomo. Zatem kąt odniesienia musi wynosić 90°. Wtedy krokwie będą ułożone prostopadle do kaliennicy.



Zastosowanie:

Załóżmy, że mamy wrysowaną krokwię i identyczną krokwię chcemy rozmieścić na 3 różnych dachach. Podana wartość **Max odl.:0,90** definiuje maksymalny rozstaw krokwi. Program w zależności od długości dachu rozmieści krokwie nie szerzej niż co 90 cm.

1. Wskaż punkt odniesienia na obiekcie kopiowanym.

2. Wskaż punkt początkowy i końcowy na 1. dachu

3. Obiekt zostanie wielokrotnie wrysowany.

4. Wskaż punkt początkowy i końcowy na 2. dachu

5. I na 3. dachu

6. Zamknij <F1>

Wartości parametrów w trakcie wskazywania kolejnych dachów można zmieniać!

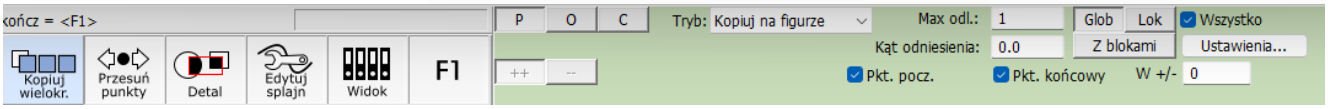
Kopiuj Na Figurze

Tryb **Kopiuj na figurze** działa podobnie jak tryb **Kopiuj od do!**

Jest jednak jedna istotna różnica!

Aby **automatycznie dostosować ułożenie** elementu kopiowanego do **wybranej figury** należy ją wskazać w pierwszej kolejności.

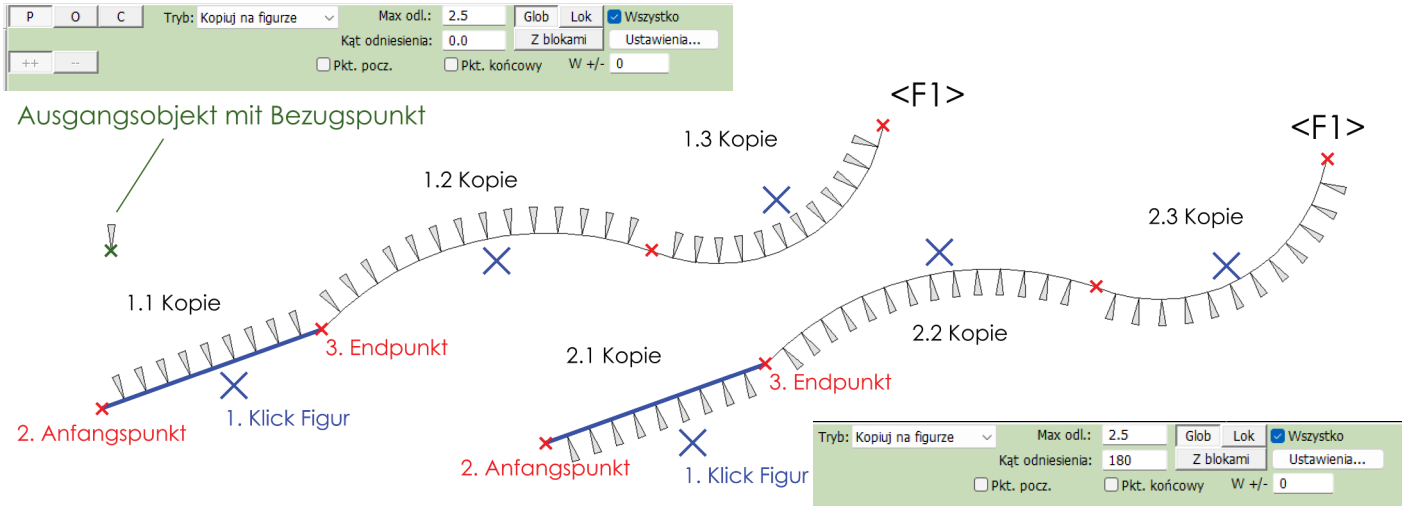
Na wynik ułożenia ma wpływ **Maksymalna odległość**, zadany **Kąt odniesienia** i opcja **Punkt początkowy** i **Punkt końcowy**!



> Punkt początkowy, Punkt końcowy
Element kopiowany może być wrysowany w punkcie początkowy i końcowym lub nie. Wystarczy aktywować okno wyboru.

> Delta Z (tylko ABiSPlan 3D)
W przestrzeni można dodatkowo wpisać różnicę wysokości. Każdy kolejny element zostanie podniesiony lub obniżony o zadaną wartość.

Przykłady zastosowania:
Obiektem kopiowanym jest szpic (lepiej widać kąt obrotu), który zostanie wkopiowany wzdłuż wskazanej polilinii.



Najpierw definiujemy punkt odniesienia na obiekcie kopiowanym.

1. kliknięcie na figurze docelowej
2. punkt początkowy
3. punkt końcowy - element kopiowany zostanie wkopiowany wiele razy z uwzględnieniem **Maksymalnej odległości.**
4. kopiowanie powtzrzamy na kolejnych figurach
5. zamykamy kopiownaie <F1>

Różnica pomiędzy wersją 1. i 2. !

> Parametr Kąt odniesienia:
Wielokrotne kopiowanie na przykładzie od 2.1 do 2.3 ma wprowadzony **Kąt odniesienia 180°**.
> Ułożenie elementów wynika z parametru **Maksymalnej odległości** + **Kąta odniesienia**

MANP

MANIPULACJE

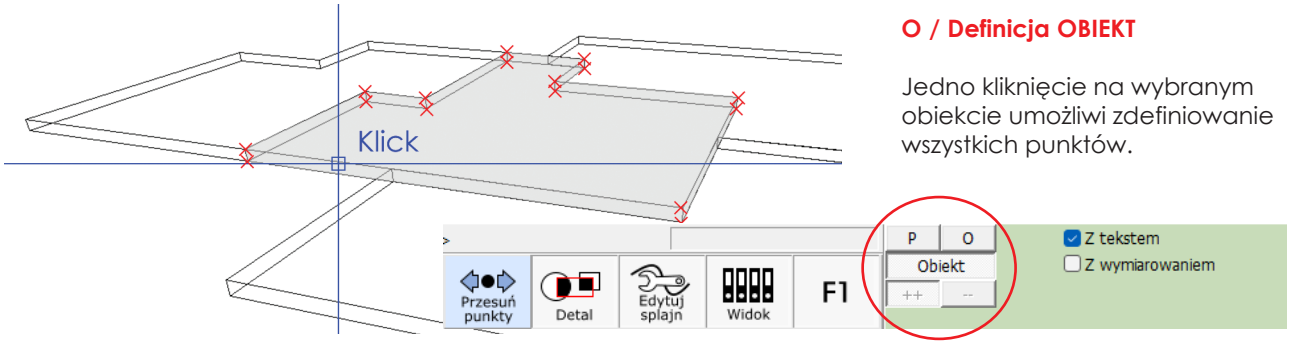
Przesuwanie & Kopiowanie z Podglądem

Podczas kopiowania i przesuwania **PSUŃ / Przesuń** i **KOP / Kopiuj** element docelowy oznaczony jest schematycznym obrysem co ułatwia kontrolę docelowej pozycji.

Docelowa pozycja zaznaczona będzie z uwzględnieniem skali i kąta obrotu.

P PKT Przesuwanie Punktów z Nową Definicją

Funkcja **P PKT - Przesuwanie punktów** dysponuje nowym sposobem definiowania punktów.



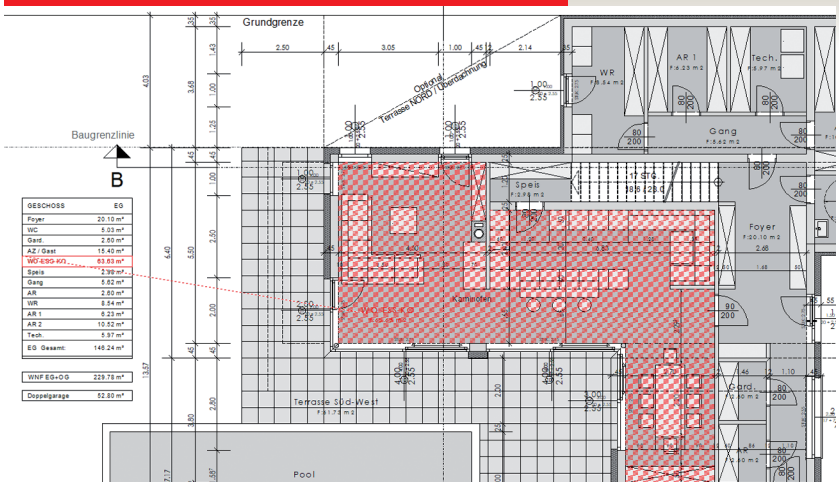
O / Definicja OBIEKT

Jedno kliknięcie na wybranym obiekcie umożliwi zdefiniowanie wszystkich punktów.

POW

POWIERZCHNIE

BLOK Blok Powierzchni z Graficznym Zaznaczeniem

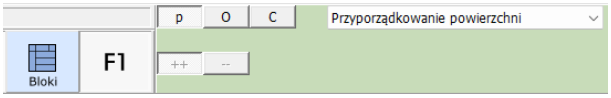


Graficzne połączenie

Dla lepszej orientacji wprowadzono dodatkową linię łączącą blok powierzchni ze zdefiniowaną powierzchnią oraz zmieniono grafikę edycji powierzchni!

> Edytuj obiekt
> Zarządzanie blokiem powierzchni...

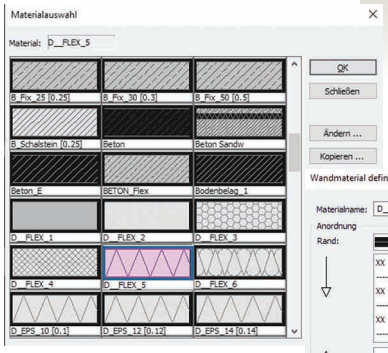
Korzystając z **Edycji obiektu** dodatkowo można zmieniać parametry bloku!
Oczywiście pozostaje opcja edycji bloków w menu **Bloki**



MURY

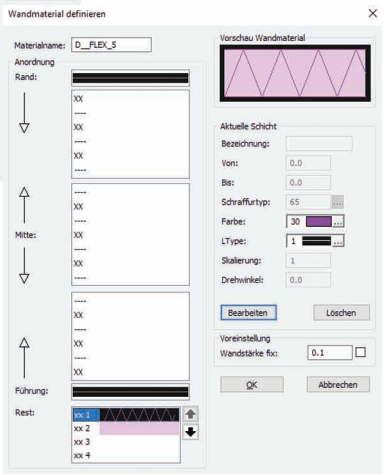
WPROWADZANIE

IZOLACA ZE SPADKIEM / MURY-MATERIAŁ



Linienschraffurtypen der Seite 2 (Typ 51 bis Typ 92):

Od wersji **36** istnieje możliwość zastosowania funkcji **Reszta** dla szrafów liniowych, co umożliwia rysowanie murów o zmiennej grubości z pełnym wypełnieniem szrafem przestrzeni muru!

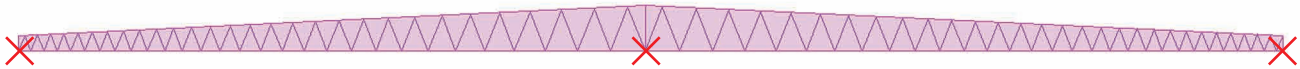


GB Grubość muru = Grubość Izolacji

Ponieważ **Reszta** automatycznie dopasowuje się do grubości muru to teraz można rysować symbol izolacji wg wzorów typu 59 lub 65.

Wystarczy tylko zmienić grubość muru przed kolejnym kliknięciem!

Szraf dopasuje się również do każdej późniejszej zmiany muru i nie ma znaczenia czy przesuniemy jakieś punkty czy przeskalujemy cały mur.

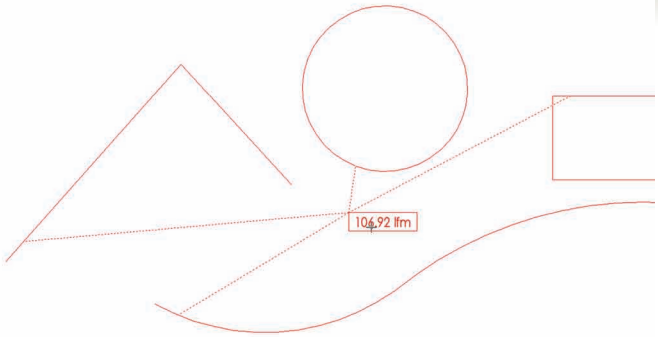


Punkt początkowy muru z GM: 0.10 *Punkt środkowy muru z GM: 0.30* *Punkt końcowy muru z GM: 0.10*

WYMIAROWANIE

SUMA

BLOKI SUM Z GRAFICZNYM ODNOŚNIKIEM



Graficzne wskazanie elementów sumowanych w bloku

Dla lepszej przejrzystości wprowadzono odnośniki do wszystkich elementów zliczonych w bloku sumy.

> Edycja obiektu
> Zarządzaj blokami sum...

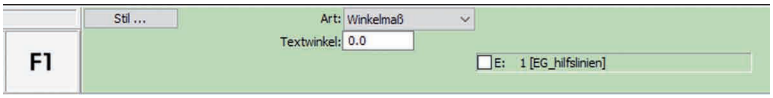
Odnośniki zostaną również pokazane podczas użycia funkcji **SUMA/Zarządzanie blokami sum**.

WYMIAROWANIE

WPROWADZANIE

WYMIAR KĄTOWY Z KĄTEM TEKSTU

Na zielonym polu parametrów można obecnie wpisać **Kąt tekstu**.



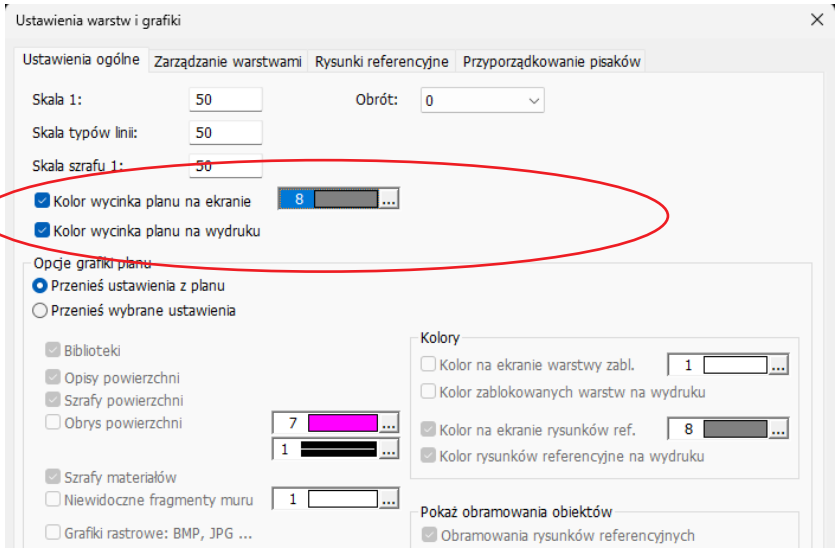
PLANY

WPROWADZANIE

NOWE OGÓLNE USTAWIENIA PARAMETRÓW

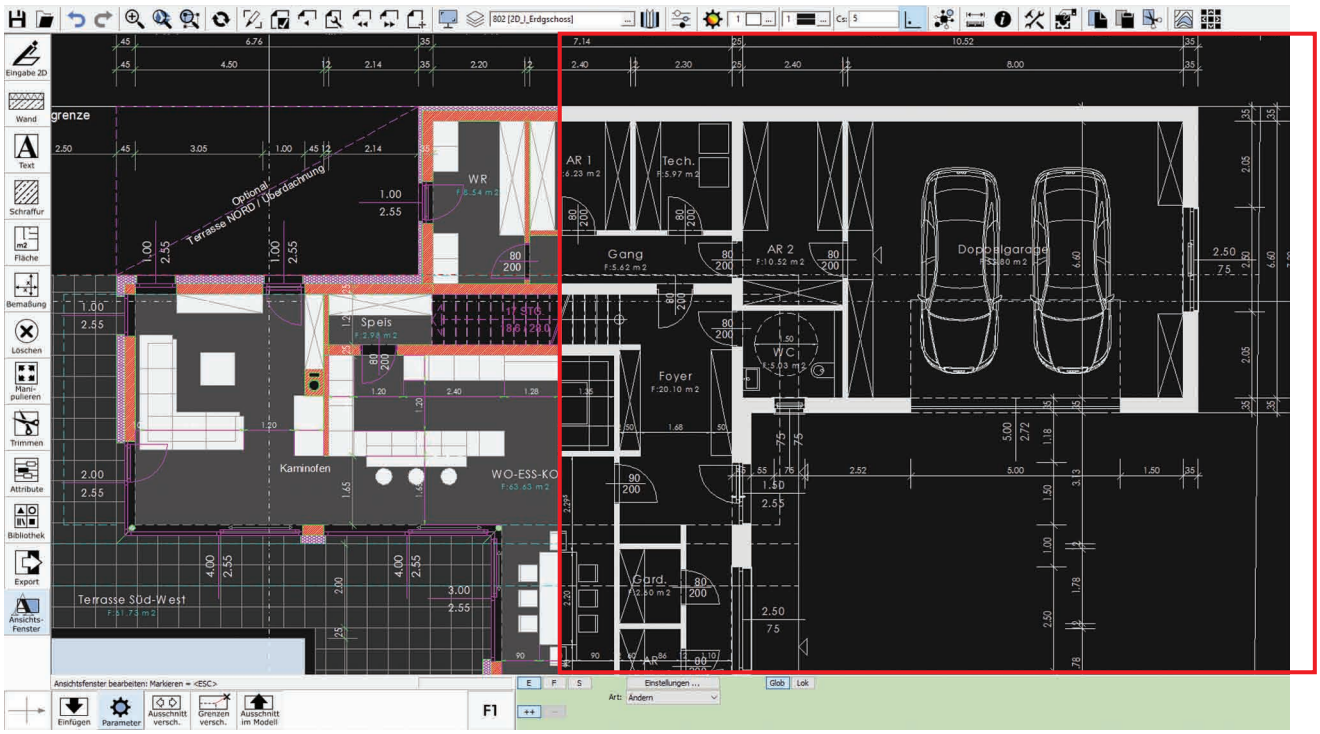
Każdy wycinek z planu głównego ma możliwość ustawienia własnych parametrów czyli układu warstw, grafiki i przyporządkowania pisaków.

Nowością w wersji 36 jest możliwość przyporządkowania całemu wycinkowi z planu głównego jednego koloru!



Ustawienia warstw i grafiki umożliwiają otwarcie okna dialogowego i w zakładce Ustaswienia ogólne pojawiły się nowe funkcje Kolor wycinka planu na ekranie i Kolor wycinka planu na wydruku.

Dzięki tym ustawieniom można fragmenty rysunku pokazywać dokładnie a inne schematycznie np tylko jako podkład.

W przykładzie poniżej pokazano cały rzut w szarościach i część dokładnie w kolorach.

Opcja ta daje szerokie możliwości np w tworzeniu planów sprzedażowych.