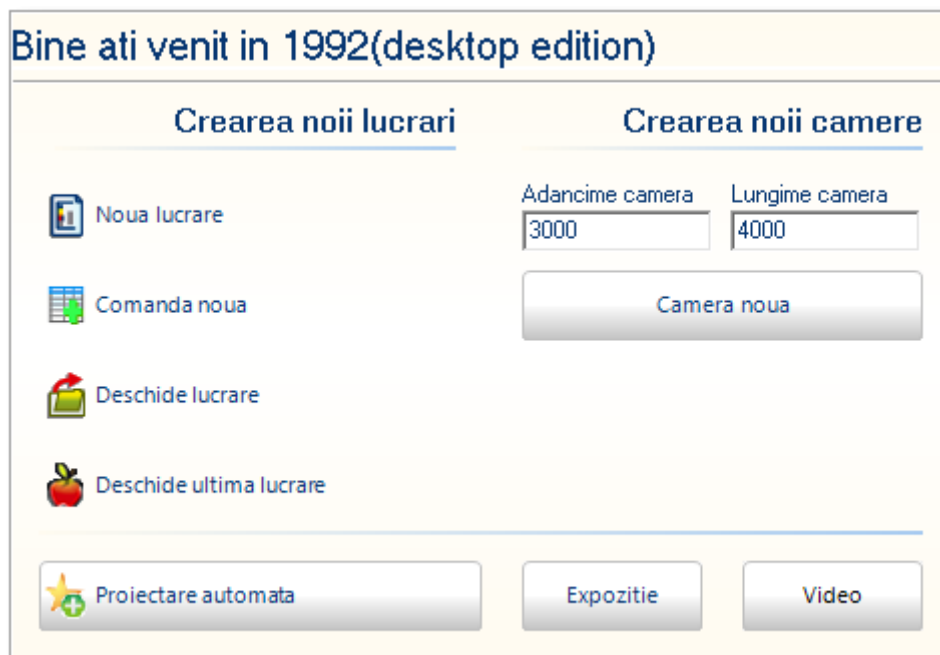


Detalii perete – Proiectarea vederii în plan

Odată ce a s-a deschis programul, sunt afișate câteva opțiuni în legătură cu preferințele dumneavoastră.

Creând o nouă cameră

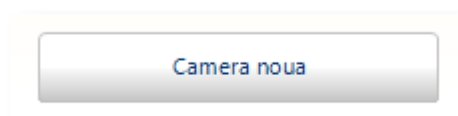
Dacă doriți să proiectați o cameră dreptunghiulară sau pătrată, puteți folosi opțiunea „Crearea noii camere”



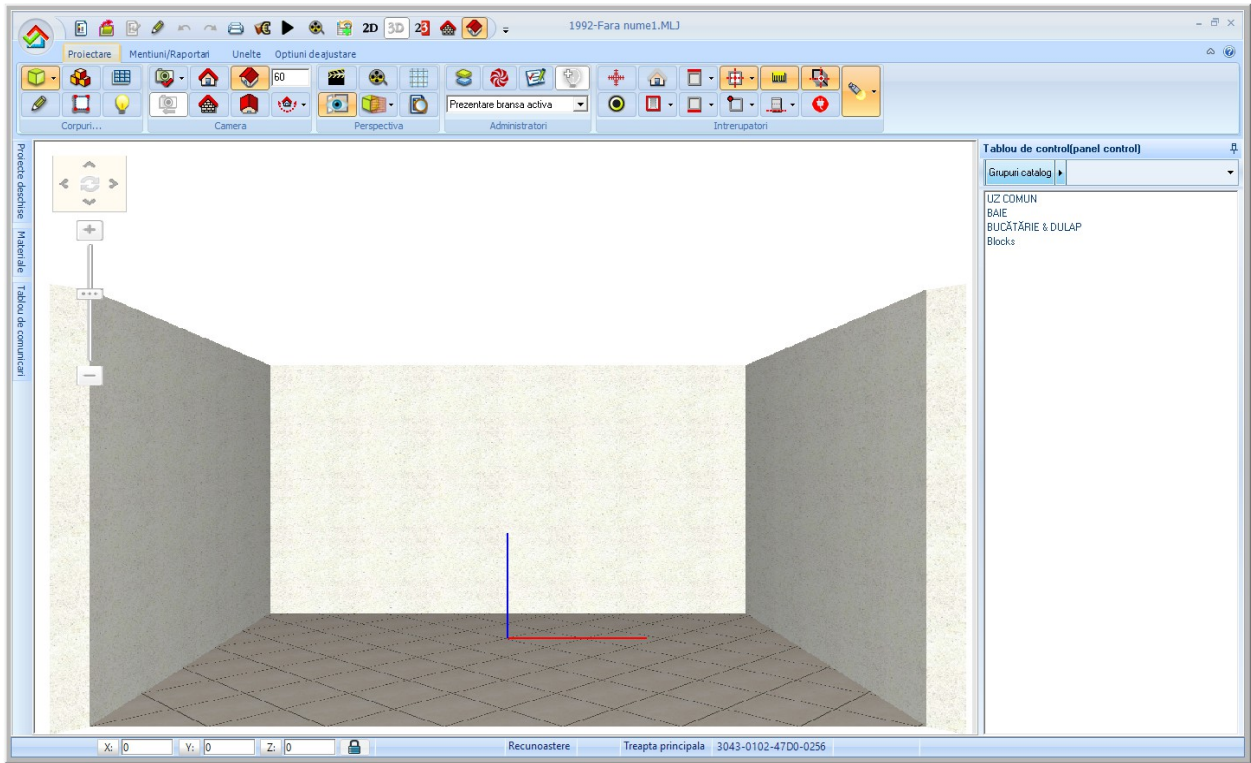
- În rubricile “Adâncime cameră” și „Lungime cameră” , veți scrie dimensiunile camerei pe care doriți să o proiectați, (de exemplu, puteți vedea mai jos dimensiunile date de noi 3000mm și 4000mm)



- În continuare, veți selecta butonul „Cameră nouă”



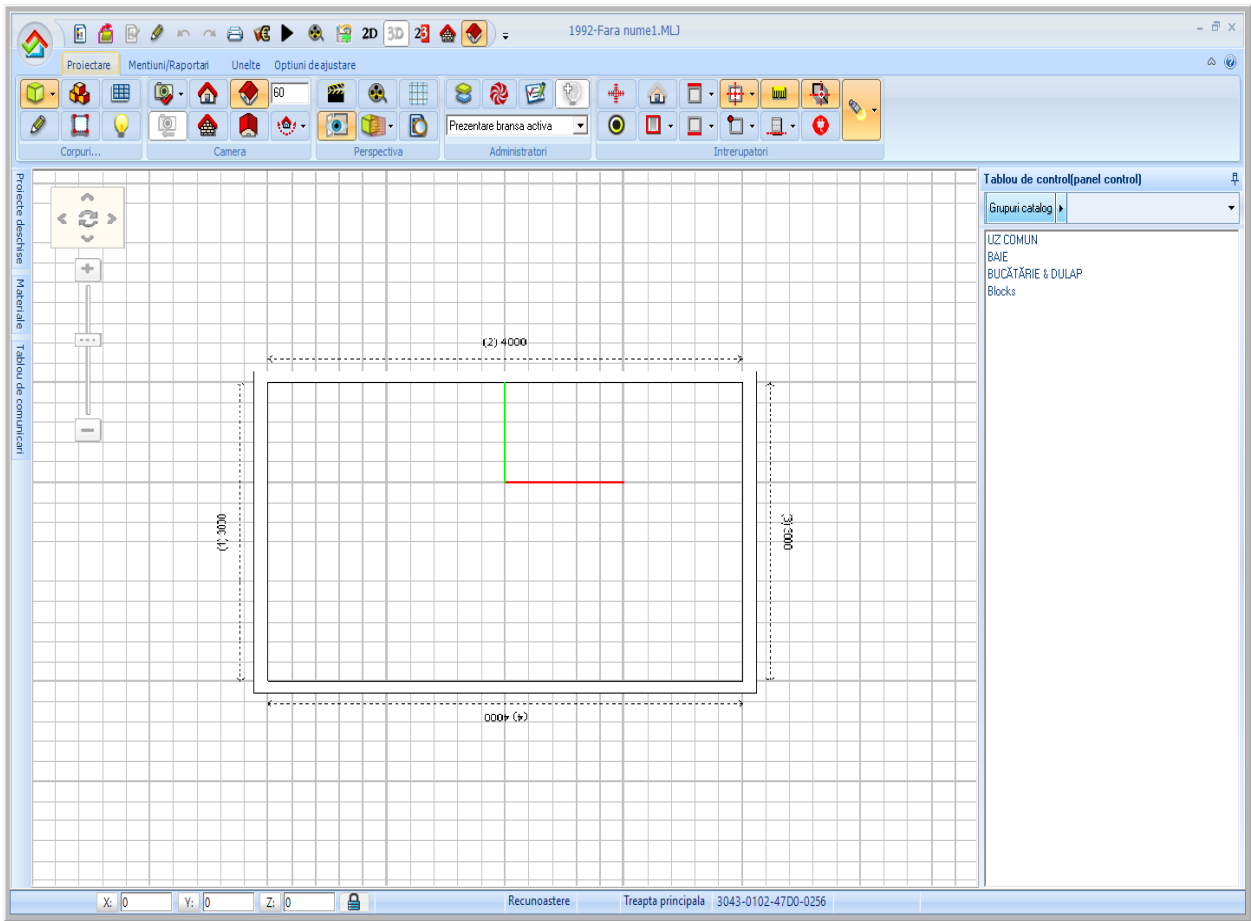
- Va fi afișat pe ecran perspectiva noii camere. Imaginea pe care o veți întâlni va fi precum cea de mai jos...



- Pentru a avea acces la vederea în plan a camerei, puteți să apăsați butonul **2D** pe care îl găsiți în icoanele din bara de instrumente...



- Programul vă va afișa vederea în plan a camerei iar pe ecran veți observa imaginea de mai jos...



Activare – Dezactivarea pânzei

- Pentru a dezactiva afișarea pânzei în vederea în plan, selectați icoana care indică „pătrățele”-o găsiți în fereastra „Perspectivă” din bara de instrumente... Apăsând pe aceeași icoană, pânza se activează din nou.

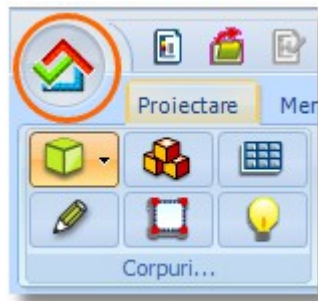


Notă: O comandă este activată atunci când icoana are „fond portocaliu”.

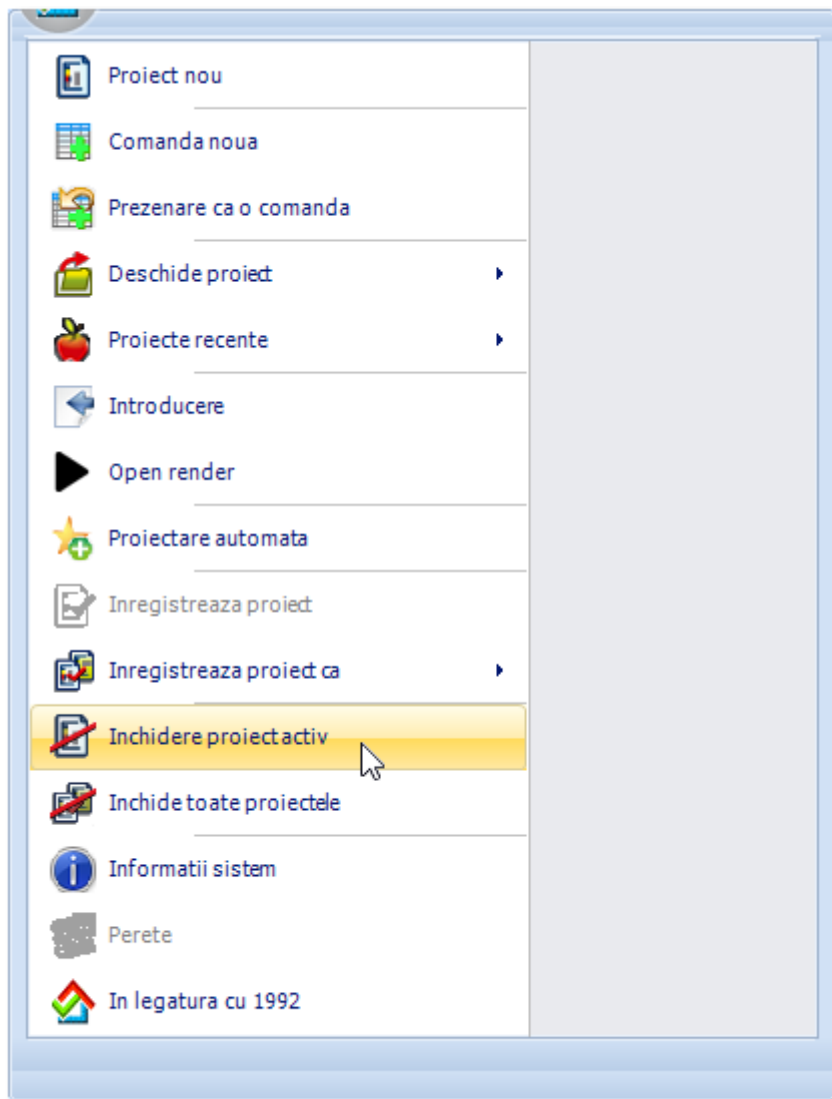
Închiderea proiectului activ

Pentru a închide un proiect care este deschis...

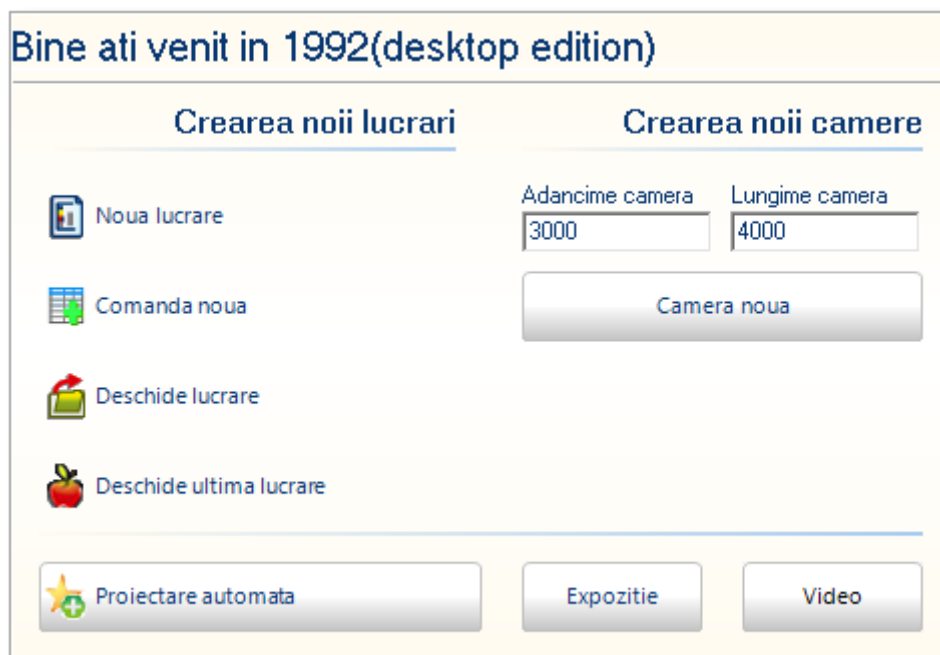
- Faceți click stânga pe icoana care reprezintă o „căsuță” din colțul din stânga...



- În meniul care se va deschide, selectați „**Închidere proiect activ**”

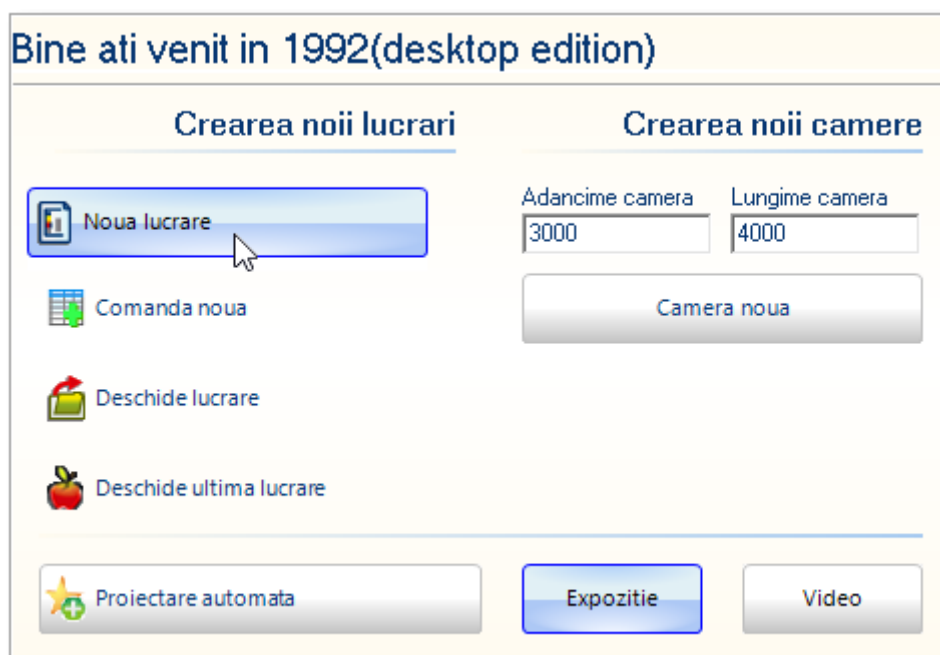


Proiectul se va închide și veți vedea pe ecran din nou fereastra de început a programului.



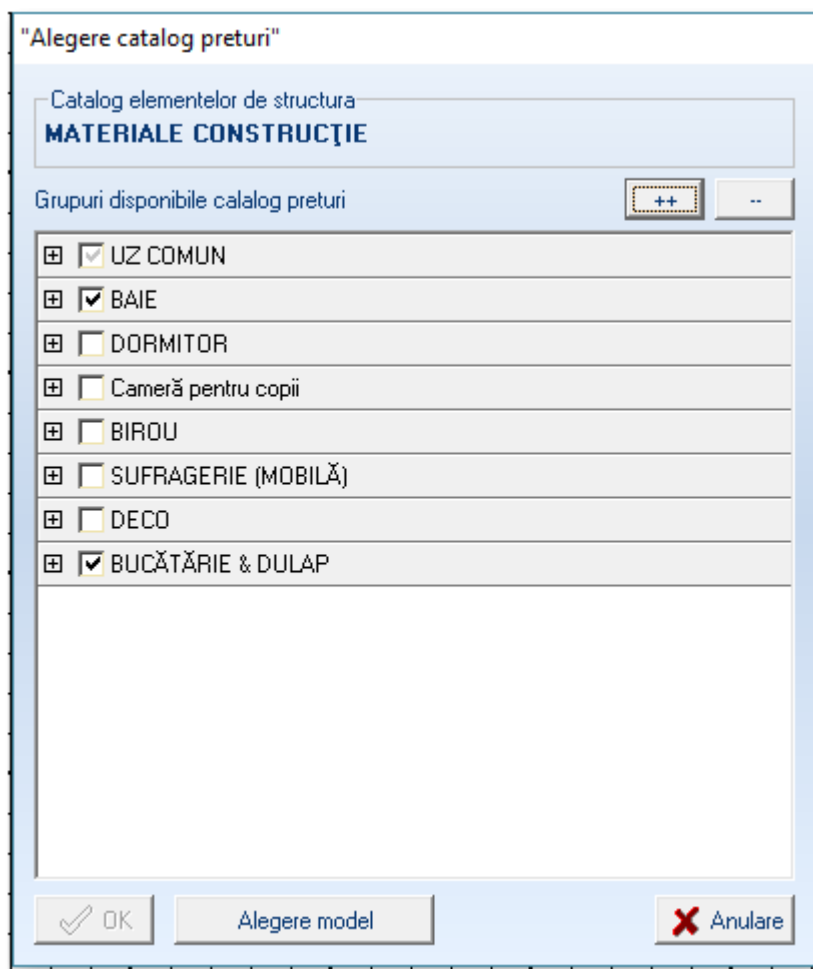
Creând o lucrare nouă

Dacă doriți să proiectați o cameră care are dimensiuni mai aparte, decât una dreptunghiulară sau pătrată, de ex. Are mai mult de patru pereți sau poate să aibă colțuri nu de 90 grade, ci mai mari, puteți să folosiți comanda „**Noua lucrare**”, să proiectați pereții unul câte unul în vederea în plan.



Făcând un click stâng pe butonul Noua lucrare, programul va crea un nou proiect (o nouă lucrare). Pentru început, va fi afișat fereastra „Alegere catalog prețuri” care include toate cataloagele

disponibile care au fost instalate în programul dumneavoastră. Din această fereastră, veți alege cataloagele pe care doriți să le folosiți în proiect.



Dacă alegeți unul din cataloagele disponibile, se va activa butonul **OK** și apoi va trebui să îl selectați pentru a continua proiectarea.

Dacă doriți să alegeți alte cataloage (cu excepția celor care deja există) selectați butonul **Anulare** (vedeți anexa: 02 – Administrator parametrii)

Proiectând pereți – dimensiuni

Începe procedura de proiectare în plan. Pe ecran este afișată „pagina albă” și cursorul arată precum un „creion”.

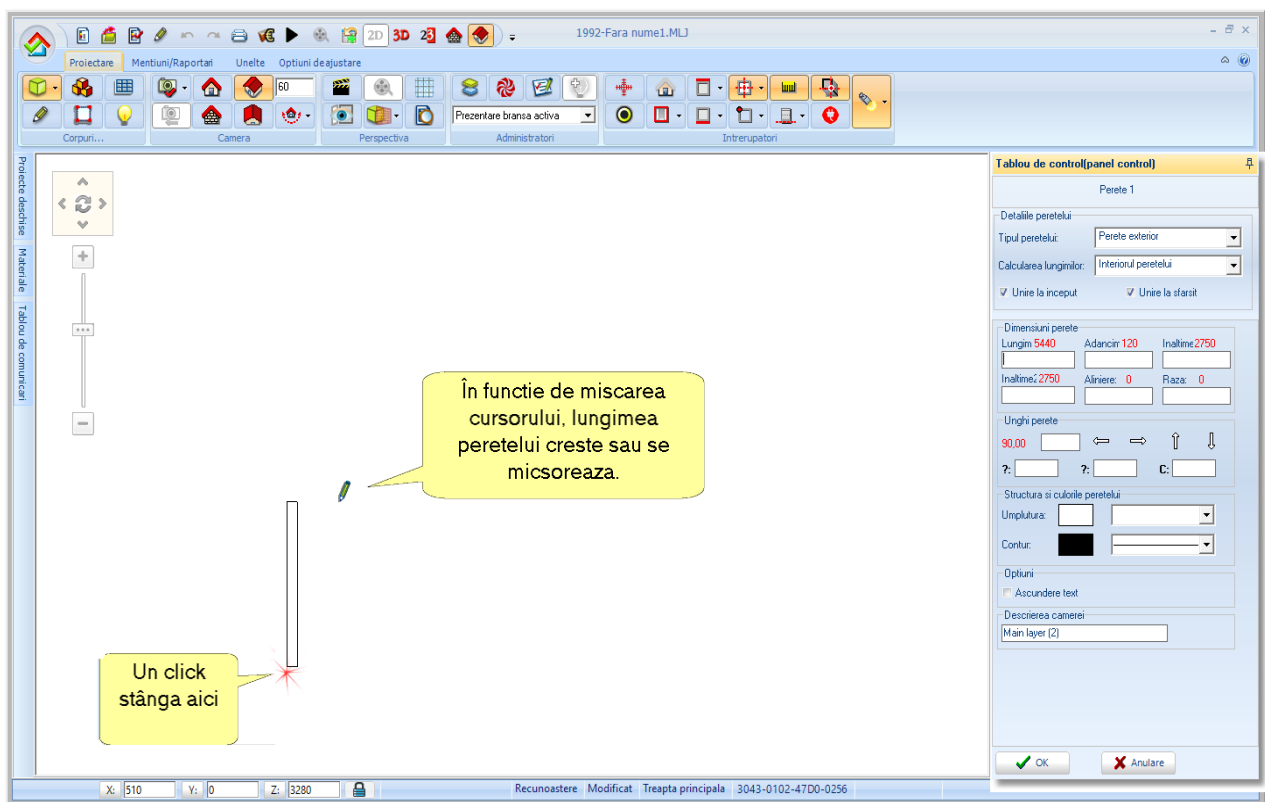
Regulă : Proiectarea pereților trebuie făcută întotdeauna în sensul acelor de ceasornic.
Pe acest principiu, se vor proiecta toți pereții în plan.
Întotdeauna, proiectarea în plan se va face în sensul acelor de ceasornic.

Notă !

Proiectarea începe cu **un** singur click stânga.

NU veți apăsa încontinuu click stânga. După ce ați apăsă o singură dată click stânga, veți începe să proiectați peretele.

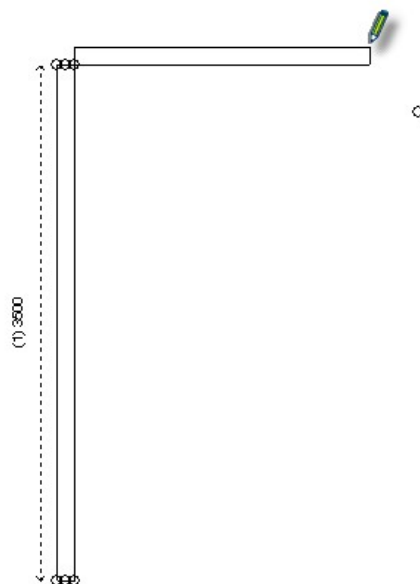
Proiectarea peretelui se va face începând din partea stângă jos. Apăsați **o singură dată** click stânga . Dacă mișcați cursorul, veți observa că lungimea peretelui se mărește.



Dimensiunile peretelui le veți scrie în Tabloul de control din partea dreaptă a ecranului. Din fereastra **Detaliile peretelui** , în rubrica **Lungime** scrieți 3500 mm (după cum vedeți în imaginea de mai jos) și apăsați **Enter** sau **OK** din Tabloul de control.

Dimensiuni perete		
Lungim 0	Adancir 120	Inaltime 2750
3500		
Inaltime 2750	Aliniere: 0	Raza: 0

Dimensiunea peretelui 1 se înregistrează și începe proiectarea următorului perete...



Specificați lungimea acestui perete , de ex. 4200mm și apăsați Enter pe tastatură sau OK din Tabloul de control.

Dimensiuni perete		
Lungim 0	Adancir 120	Inaltime 2750
<input type="text" value="4200"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Inaltime 2750	Aliniere: 0	Raza: 0
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

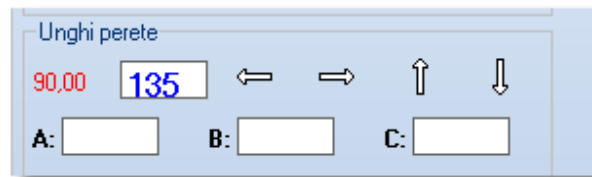
Prin această modalitate, veți da lungimea fiecărui perete.

Proiectând pereți - colțuri

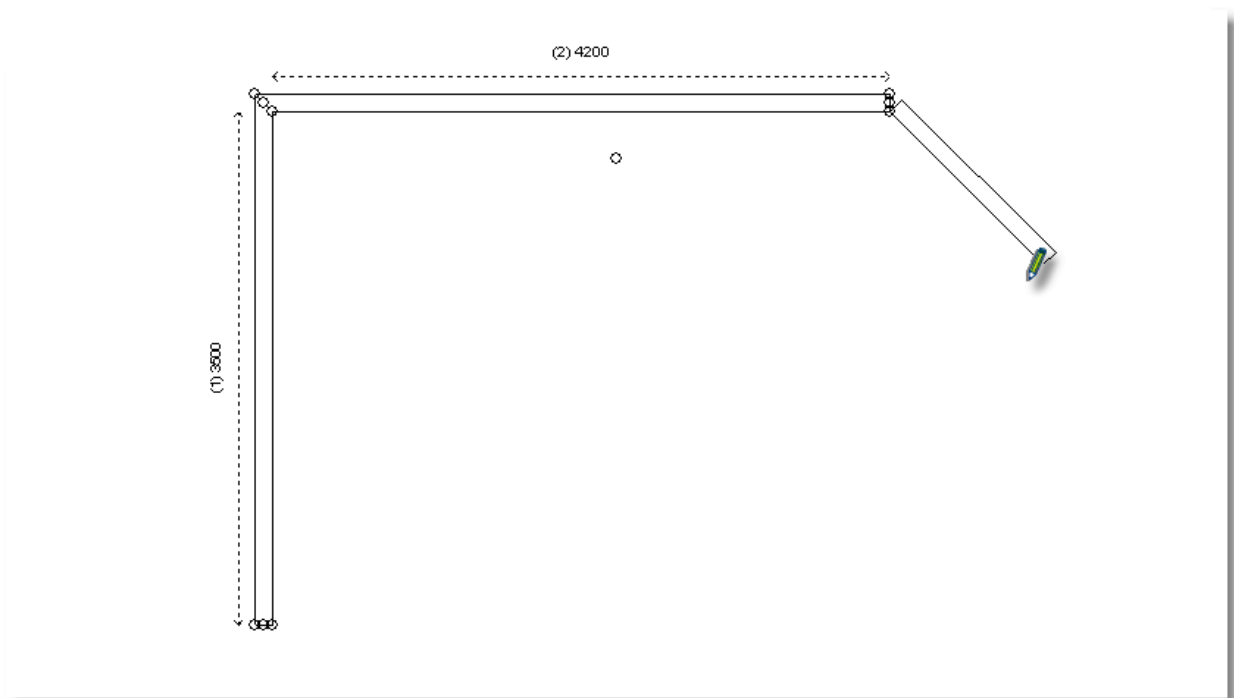
Dacă colțul peretelui nu este de 90 grade, ci are unghi mai mare sau mai mic, **înainte de toate** , va trebui să înregistrăm colțul și apoi lungimea peretelui. Proiectarea colțului se va face în felul următor...

> **Când unghiul este cunoscut**

Când cunoașteți exact unghiul colțului, îl veți tasta în rubrica **Unghi perete**, de ex. 135° și apăsați **Enter** sau **OK** din Tabloul de control...



Colțul s-a înregistrat iar acum lungimea peretelui variază în funcție de preferințe.



> **Când unghiul NU este cunoscut**

În cazul în care nu cunoașteți exact câte grade are unghiul, va trebui să îl calculați în funcție de metri care îi aveți **în spațiul real**.

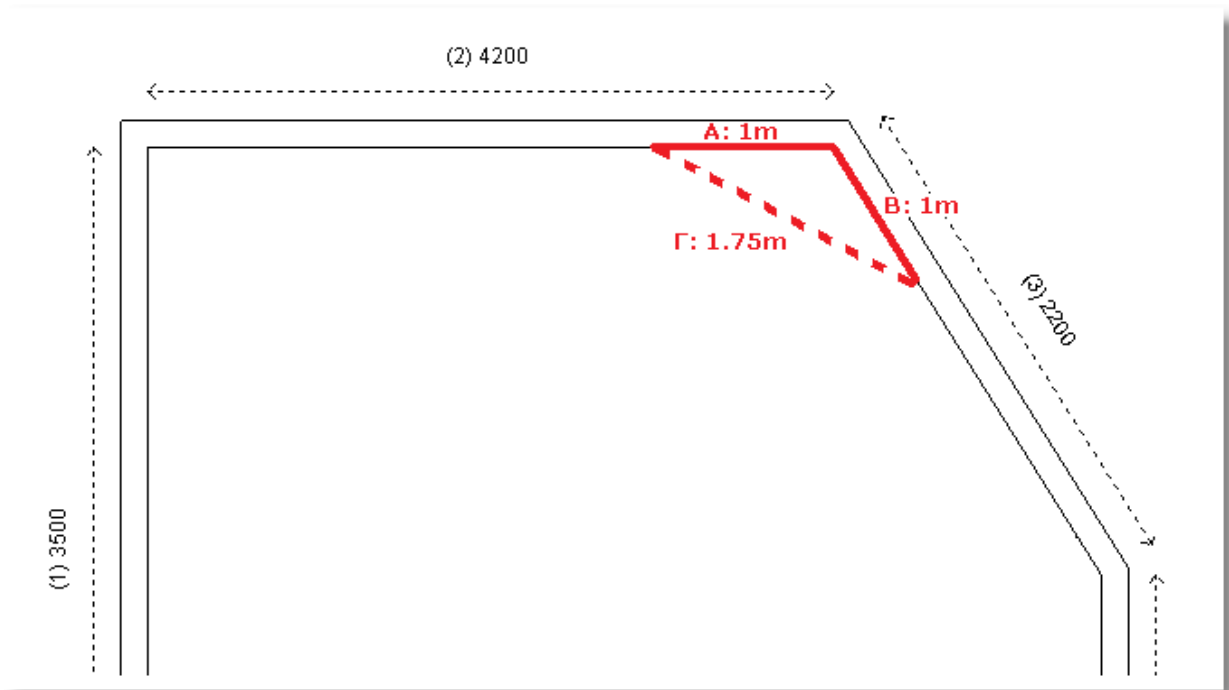
Când calculați metri, cu excepția lungimii peretelui, va trebui să măsurați câteva dintre distanțele care se află deasupra peretelui, pentru a calcula apoi unghiurile.

De exemplu, din cadrul unghiului veți măsura:

1m pe un perete

1m pe al doilea perete

lungimea diagonalei care unește cele două puncte (1m pe fiecare perete)



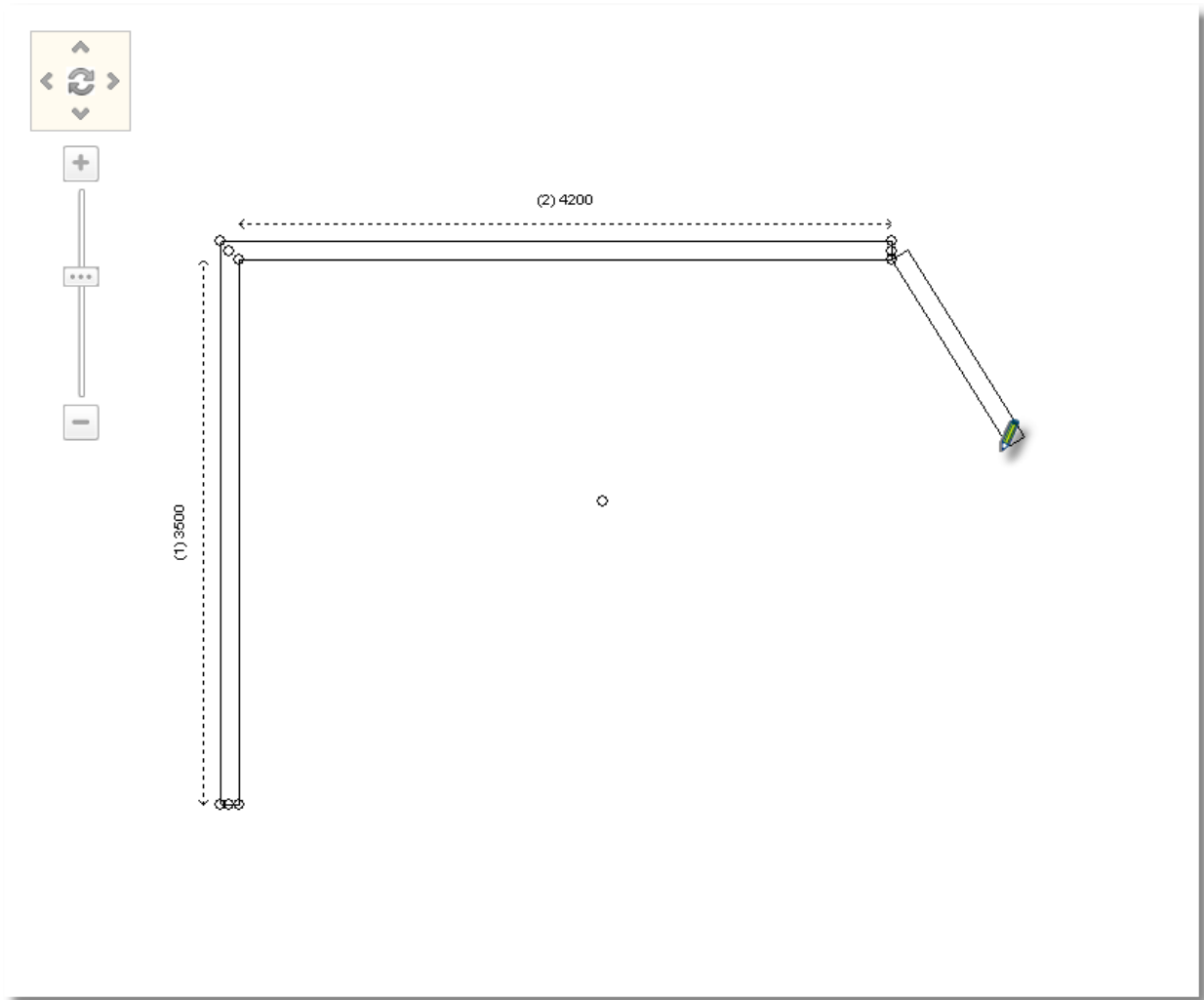
Odată ce aveți aceste date, când veți face proiectarea, veți scrie aceste dimensiuni în rubricile A-B-C, din fereastra „Unghi perete” (A,B,C după cum vedeți în imaginea de mai jos)

Unghi perete

90,00 ← → ↑ ↓

A: B: C:

După ce ați selectat Enter sau OK, unghiul peretelui se înregistrează.
În continuare, trebuie să specificați lungimea acestui perete...

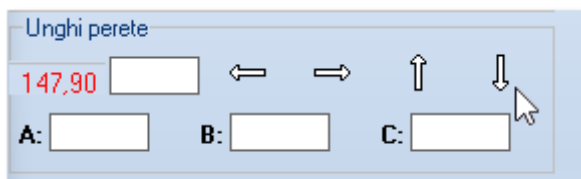


Scrieți 2000m și tastați Enter sau OK...

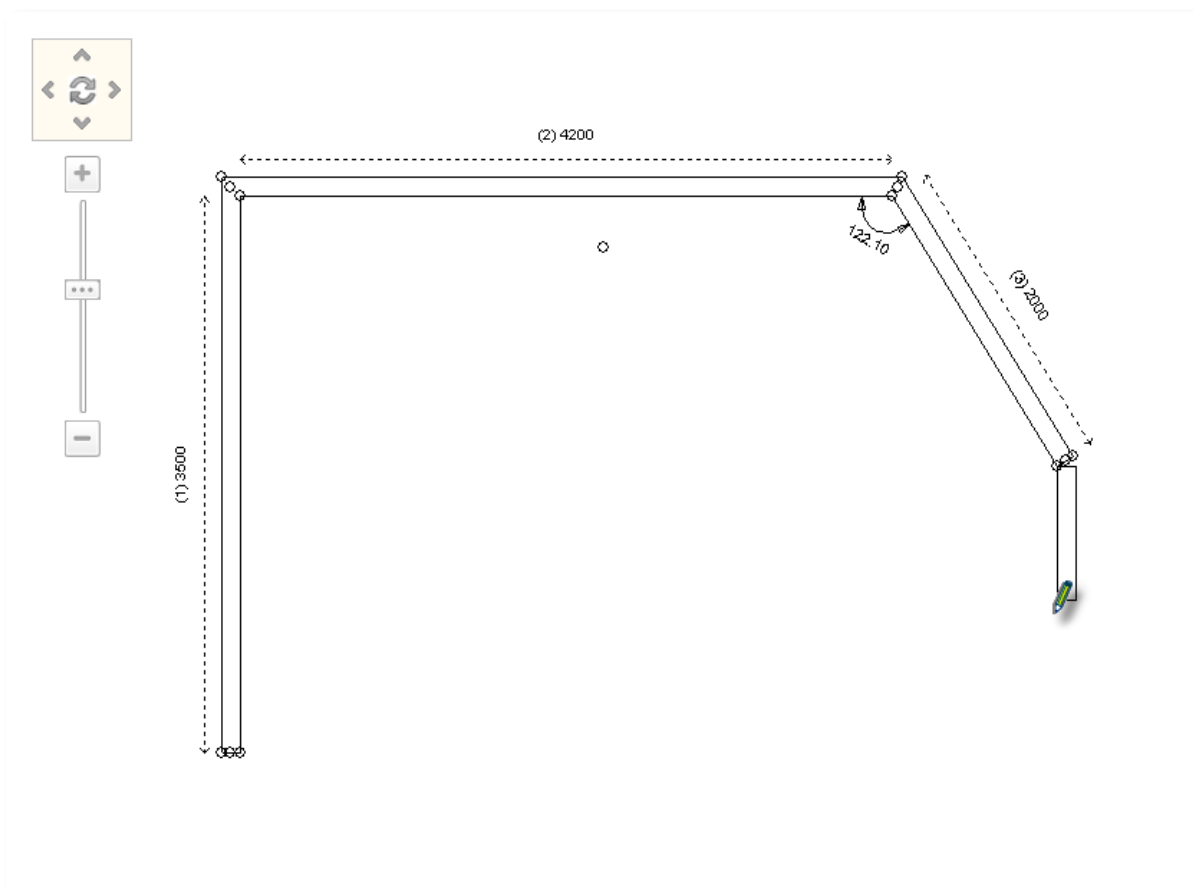
Dimensiuni perete		
Lungim 0	Adancir 120	Inaltime 2750
<input type="text" value="2000"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Inaltime 2750	Aliniere: 0	Raza: 0
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

Schimbarea unghiului cu ajutorul „săgeților”

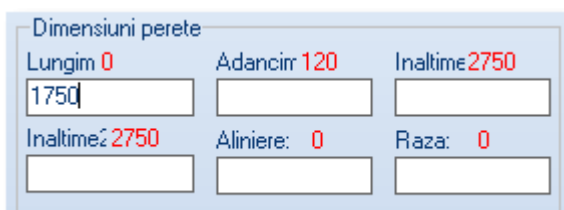
Unghiul peretelui se schimbă și folosind „săgețile” din Tabloul de control sau de pe tastatură. De ex. tastați săgeata care indică în jos...



Direcția proiectării peretelui și unghiul dintre cei doi pereți se schimbă.



În continuare, va trebui să specificați lungimea acestui perete, de ex. 1750m și tastați Enter sau OK.

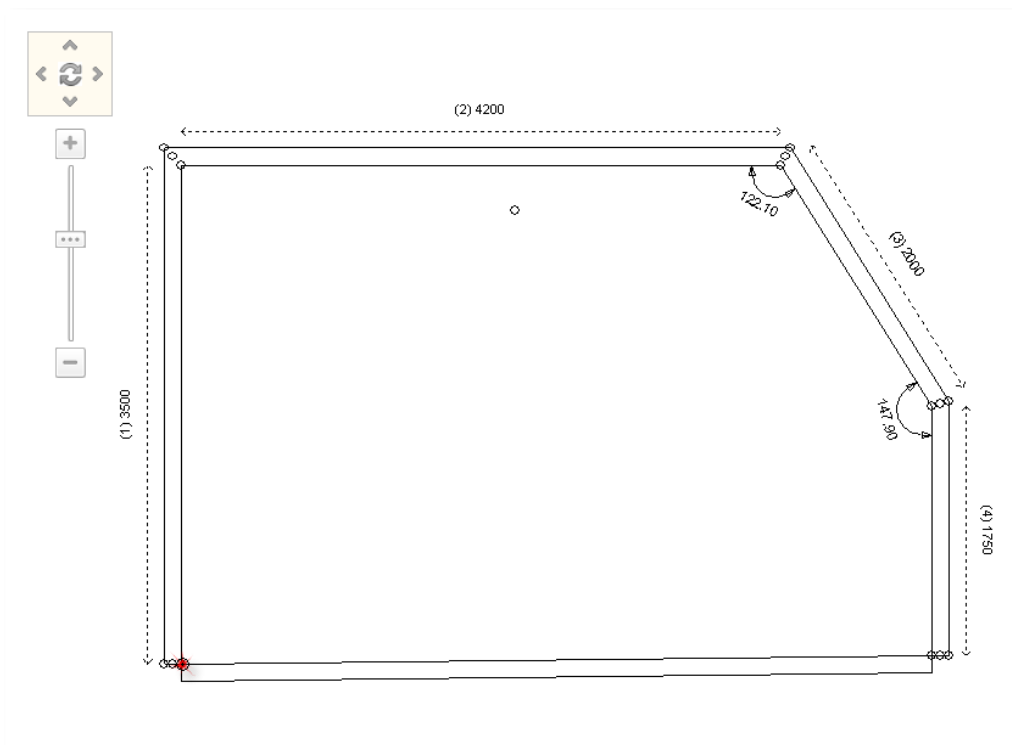


> Calcularea unghiului cu ajutorul unirii peretelui în mod automat

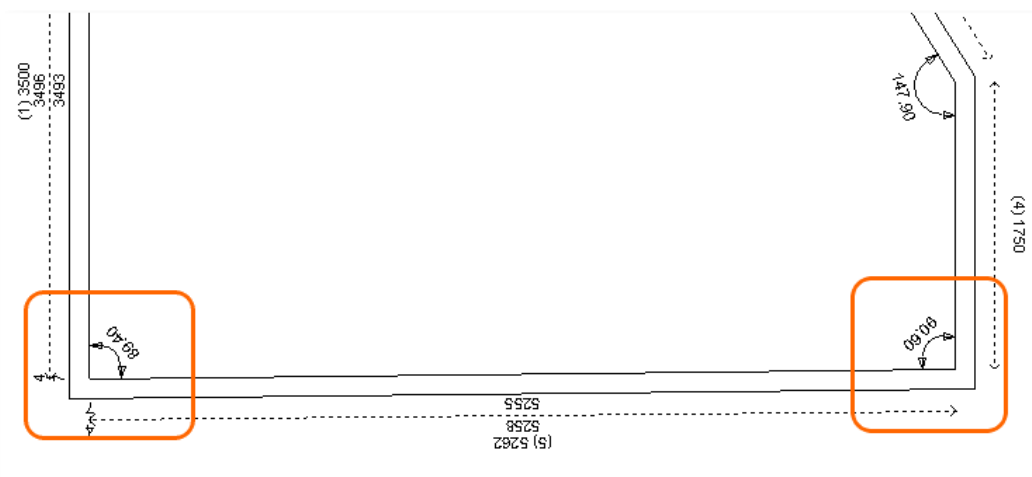
Când colțul se află la ultimul perete pe care îl proiectați, există posibilitatea ca acesta să fie calculat automat, folosind procedura unirii peretelui în mod automat.

În timp ce se proiectează ultimul perete în plan, apăsați o singură dată (*nu încontinuu apăsat*) click dreapta. Prin această modalitate, atunci când mișcați cursorul, peretele devine mobil în orice direcție (*unghiul peretelui variază în funcție de direcția dată*).

Când vă apropiați cu cursorul de primul perete, din punctul de unde ați început proiectarea în plan, la nivelul markerului interior (ghiudul – *punct – pe care îl găsiți spre interiorul pereților, în plan*) veți face un click stânga pentru a se „uni” și a se încheia astfel proiectarea.

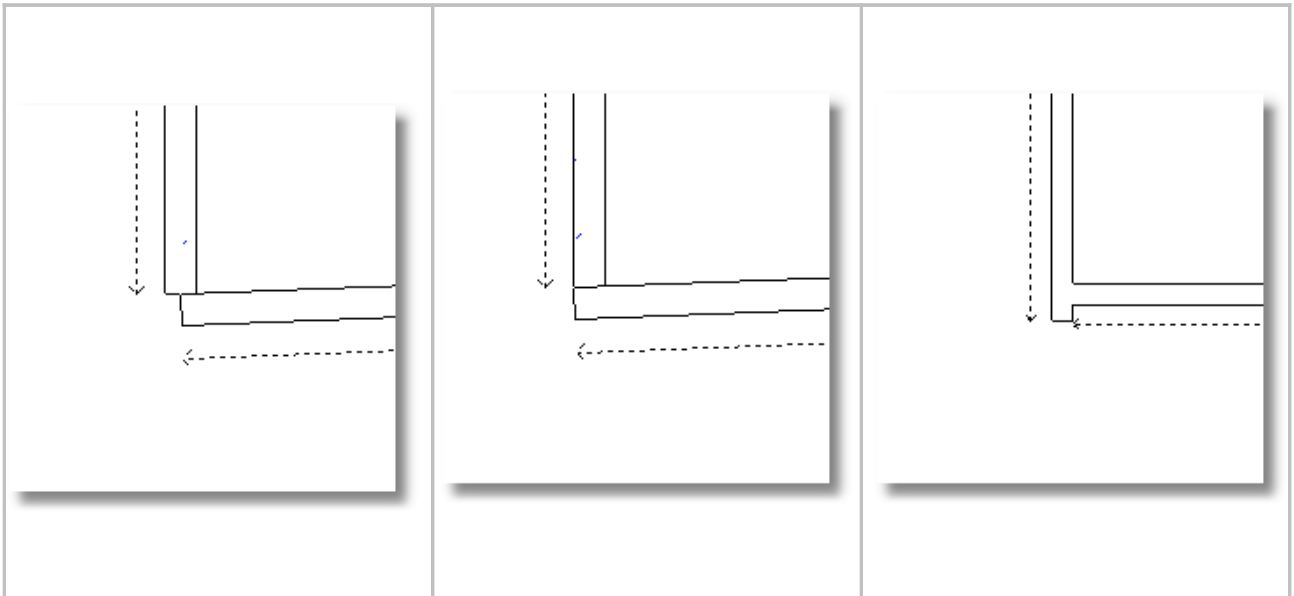


În urma acestui procedeu, colțurile dintre pereții 4-5 și 5-1, s-au calculat automat...

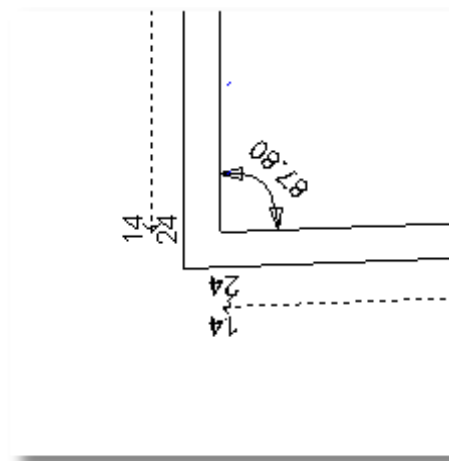


Unirea corectă a pereților

Când unirea pereților **NU** s-a făcut corect, ori datorită faptului că nu ați ales marker-ul corect „ghidul -punct-”, ori că există un unghi pe care nu l-ați calculat corect (*sau nu ați apăsat click dreapta înainte de a uni pereții*), unirea pereților va arăta precum în imaginile de mai jos



Când unirea pereților **s-a făcut corect**, pereții trebuie să arate așa...



Atenție! Când pereții **NU** sunt uniți corect, veți întâmpina dificultăți în amplasarea corpurilor pe colț.

Pentru aceasta, va trebui să acordați atenție, în așa fel încât unirea pereților să se facă corect.

Finalizarea pereților

Pentru a finaliza proiectarea pereților, va trebui să dezactivați „creionul”.

Acest lucru se poate face printr-una din modalitățile de mai jos:

- 1) Ori tastând butonul **ESCAPE** (ESC) de pe tastatura dumneavoastră (*o dată sau de două ori până cursorul nu mai apare ca și un „creion”*)



- 2) Ori selectând **Anulare** din Tabloul de control



- 3) sau selectând icoana cu „creionul” din fereastra „Corpuri” care se află în bara de instrumente.



În orice caz, pentru a putea continua proiectarea, făcând modificările de rigoare pentru pereți sau dorind să amplasați obiecte, cursorul trebuie să arate precum o „lanternă”.



Modificarea peretelui – Ștergerea peretelui – Adăugarea peretelui

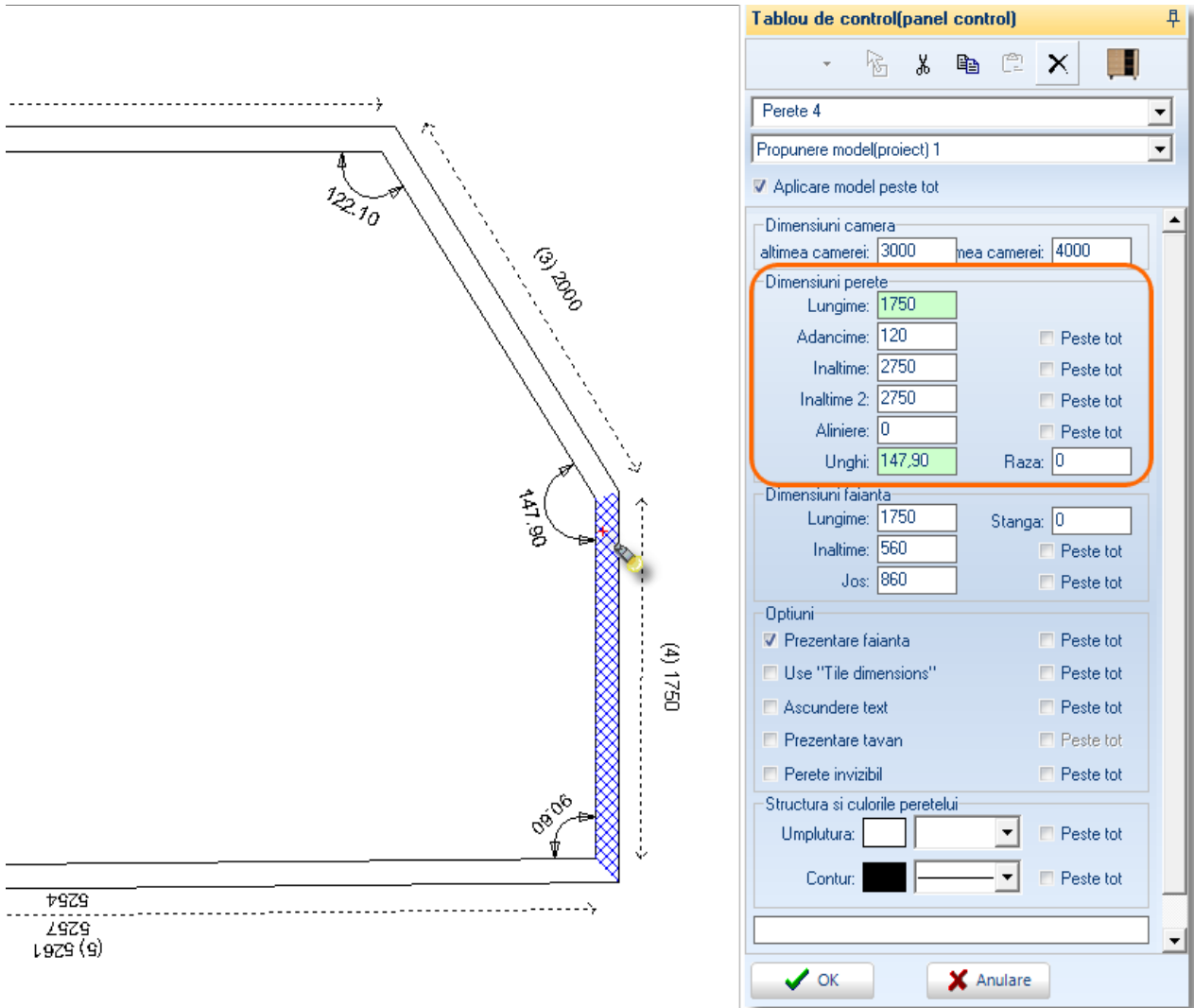
Când ați finalizat proiectarea pereților și cursorul arată precum o „lanternă”, puteți să modificați distanța peretelui, puteți deasemenea să ștergeți un perete sau să adăugați un perete în plan.

Modificarea peretelui

Dacă ați gresit dimensiunea peretelui sau a unghiului, puteți să o corectați fără să fie nevoie de proiectarea de la început a planului.

Pentru a face o schimbare

- 1) Lăsați cursorul pe peretele pe care vreți să-l corecțați.
- 2) Când acest perete se recunoaște (*devine albastru*), îndreptați cursorul în Tabloul de control
- 3) Selectați de exemplu rubrica „Lungime” sau „Unghi perete” pentru a scrie noile dimensiuni...
- 4) Pentru a finaliza schimbările făcute, tastați **Enter** de pe tastatură sau **OK** din Tabloul de control.



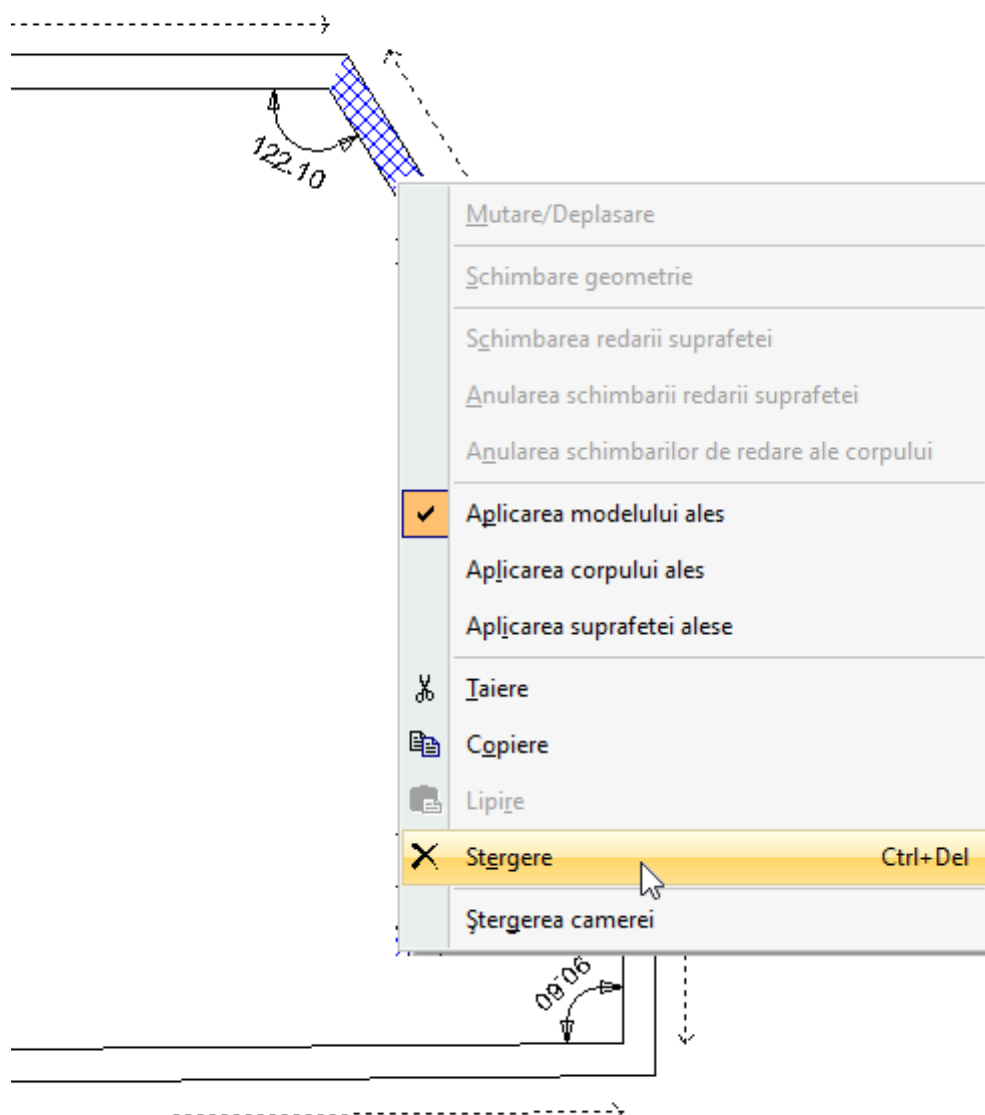
The image shows a technical drawing of a wall corner on the left and a software control panel on the right. The drawing includes dimensions: a horizontal wall of length 5254, a vertical wall of height 5267, and a diagonal wall of length 2000. Angles are marked as 122.10, 141.60, and 018.00. A blue hatched area on the vertical wall is labeled (4) 1750. The control panel, titled 'Tablou de control(panel control)', has a dropdown menu set to 'Perete 4' and 'Propunere model(proiect) 1'. It features a 'Dimensiuni perete' section with fields for 'Lungime: 1750', 'Adancime: 120', 'Inaltime: 2750', 'Inaltime 2: 2750', 'Aliniere: 0', and 'Unghi: 147.90'. Other sections include 'Dimensiuni camera', 'Dimensiuni faianta', 'Optiuni', and 'Structura si culorile peretelui'. The 'OK' button is highlighted with a green checkmark.

Ștergerea peretelui

Puteți să **ștergeți** ușor un perete pe care l-ați proiectat greșit.

Pentru a șterge un perete, urmăriți pașii de mai jos:

- 1) Lăsați cursorul pe peretele care doriți să-l ștergeți.
- 2) După ce s-a făcut recunoșterea acestuia, (*devine albastru*), apăsați click dreapta și selectați „Ștergere” sau apăsați butoanele **CTRL+Delete**.



Atenție!

Când faceți click dreapta pe un perete,:

Comanda „Ștergere” va șterge doar peretele ales.

Comanda „Ștergerea camerei” va șterge toți pereții care au fost proiectați.

Deasemena, butoanele **CTR+Del** vor șterge doar peretele ales.

Crearea unui nou perete

Dacă doriți să adăugați un nou perete în continuarea altui perete, va trebui să acordați atenție la punctul de unde se va începe proiectarea noului perete.

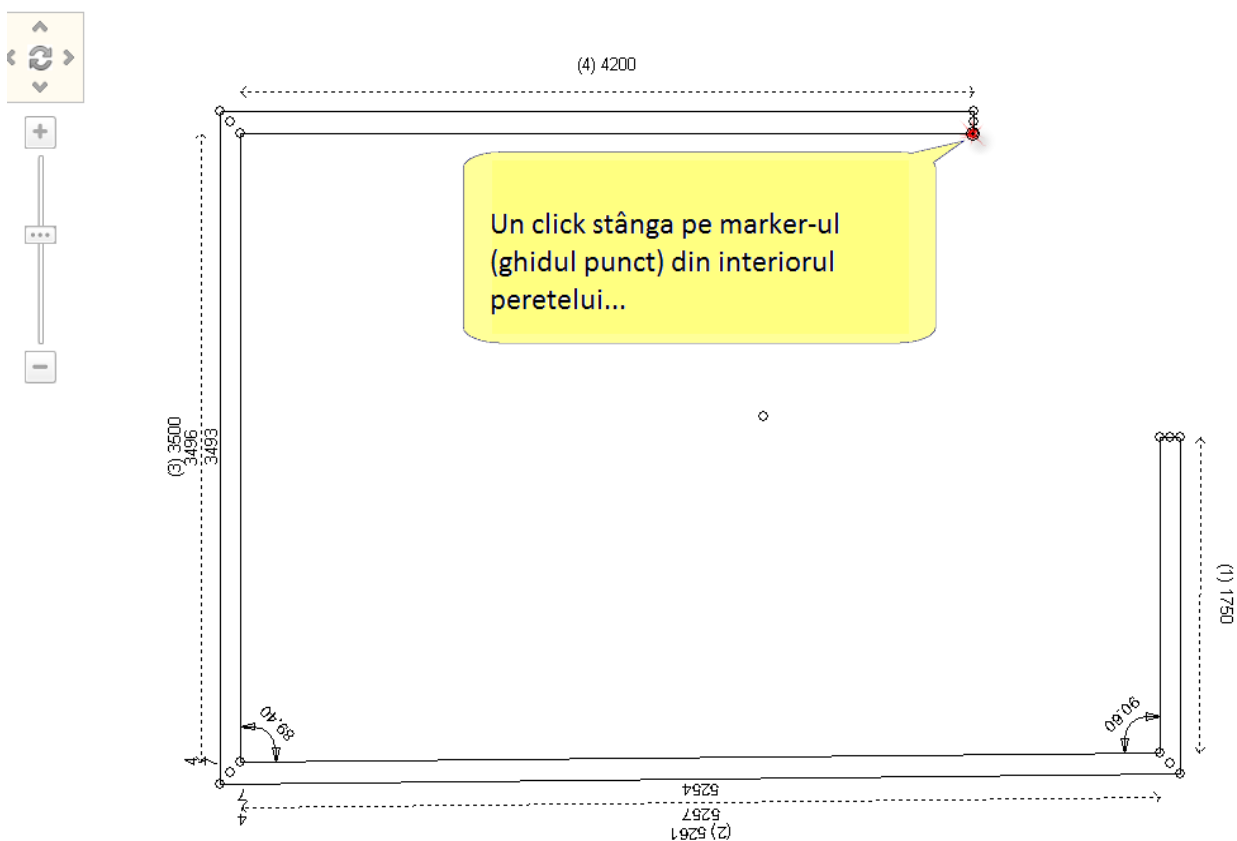
Pentru adăugarea peretelui:

- 1) Activați comanda „Perete nou” (icoana care reprezintă un “creion”) din fereastra „Corpuri”

...



- 2) Apropiati-vă de peretele anterior, acolo unde veți începe să proiectați noul perete și faceți un click stânga pe markerul interior (ghidul -punct-) de ex. după cum se vede în imaginea de mai jos...



Începe proiectarea noului perete. Selectați direcția peretelui (cu ajutorul săgeților de pe tastatură sau din Tabloul de control) și scrieți dimensiunea acestuia în Tabloul de control.

Pentru a uni corect un perete cu un altul, apăsați click dreapta (pentru ca peretele să se proiecteze liber) și faceți click stânga pe marker-ul (ghid – punct-) următorului perete care se află pe partea interioară a peretelui în plan (după cum vedeți în imaginea de mai jos...)

