

# PREDLOGA ZA LOKACIJSKI DEL PROJEKTA

za programsko opremo Allplan

## Navodila za uporabo

Pred vami je predloga projekta za Allplan, ki vsebuje pomočnike, prednastavljene strukturne nivoje, legendo in pripravljene risbe z asociativnimi glavami načrta. Preberite si ta navodila za lažje delo s predlogo in se ravnajte po priloženih pdf prikazih na primeru projekta.

Poleg predloge za lokacijski del projekta je v strukturi projekta tudi Stanovanjska stavba s tremi etažami, ki jo lahko uporabite, preoblikujete ali naredite svojo strukturo zgradbe za objekt.

## 1. Namestitev predloge projekta

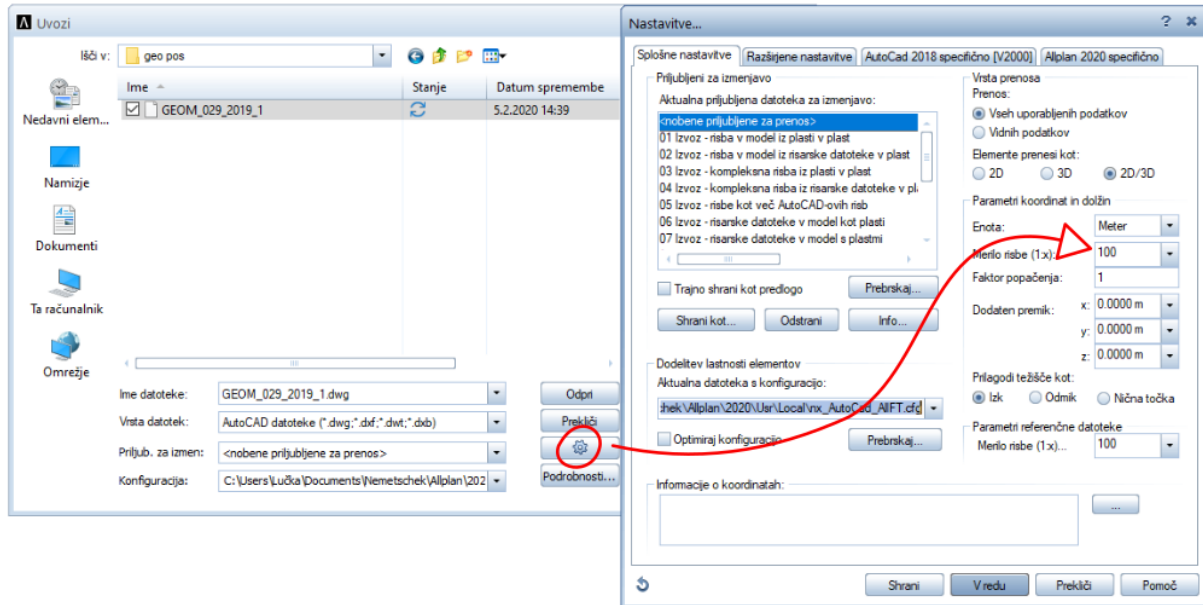
Stisnjeno mapo PREDLOGA\_lokacijski del.tprj.zip shranite v mapo ProjectTemplates, ki se nahaja v mapi Std, v centralnem odložišču podatkov programa (primer:C:\Podatki\Allplan\Allplan2019\Std\ProjectTemplates)

Datoteko razširite (desni klik -> Razširi sem...).

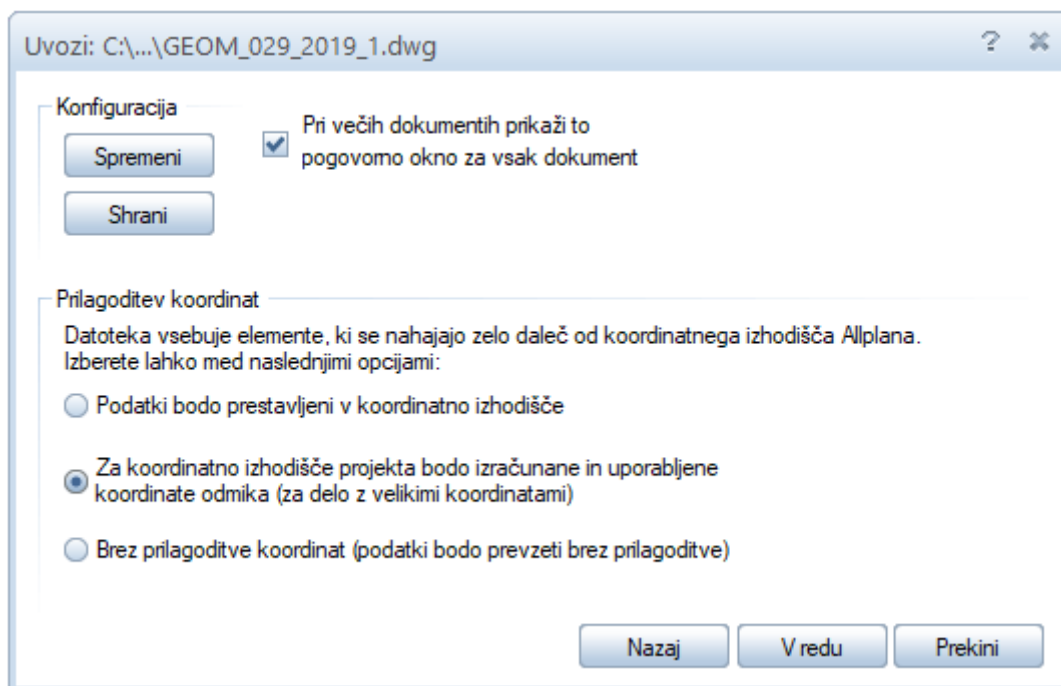
Ko boste v Allplanu odprli naslednji nov projekt, bo med predlogami projektov na voljo tudi predloga PREDLOGA\_lokacijski del Allplan.

## 2. Uvoz geodetskega posnetka

Prvi korak pri novem projektu je uvoz geodetskega posnetka. Za geodetski posnetek je predvidena datoteka št. 1. Ko uvozimo geodetski posnetek kot .dwg datoteko, pri uvozu izberemo ustrezno merilo risbe (npr. 1:200), da so velikosti tekstov uvožene datoteke primerne za merilo risbe, ki ga bomo uporabili.



Pri uvozu datotek .dwg, kjer se elementi nahajajo na oddaljenih koordinatah, nas Allplan vpraša, kako naj ravna z velikimi koordinatami. Izberemo možnost za delo z velikimi koordinatami, kjer program preračuna koordinatno izhodišče projekta glede na uvožen geodetski posnetek. Tako bomo vedno dobili prave koordinate pri merjenju točk, pri projektiranju pa ne bo nobenih negativnih vplivov dela z velikimi koordinatami.




























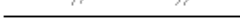









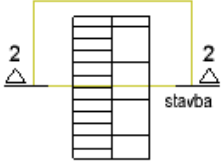



## 2. Pomočnik

V datoteki št. 501 se nahaja pomočnik za risanje situacij, ki vsebuje vse potrebne črte, površine in druge elemente. Dodani so tudi nekateri novi tipi črt, ki so shranjeni v predlogi, če jih želite uporabljati, morate pri novem projektu nastaviti poti na »Projekt« in ne na »Pisarna« (po želji si lahko nove tipe črt iz te predloge projekta skopirate tudi v pisarno).

Datoteko 501 lahko shranite in prikažete kot pomočnika. Sicer pa se datoteka .nas z enako vsebino že nahaja v mapi projekta, in sicer Prj/(izbrani projekt)/Assistent.

Geodetski posnetki naj bi bili izdelani skladno s topografskim ključem, kakršen je tudi v pomočniku in legendah (tipi črt za komunalne vode). Če uvožen geodetski posnetek ni skladen s topografskim ključem, ga lahko po potrebi prilagodimo tako, da prevzamemo lastnosti iz pomočnika.

LEGENDA KOMUNALNE OSKRBE		LEGENDA
obstoječe	ново	 gradbena parcela
	kanalizacija fekalna	 parcelne meje
	kanaliz. met. strehe	 urejene parcelne meje
	kanaliz. met. utr. pov.	 meja enote urejanja prostora
	vodovod	 varova ni pas vodovod
	elektrika podzemni vod VN	 varova ni pas elektrika
	elektrika nadzemni vod VN	 varova ni pas PTT
	elektrika podzemni vod NN	 območje natura 2000
	elektrika nadzemni vod NN	 podzemni deli, obstoječe/novo
	PTT podzemni vod	 najbolj izpostavljeni deli, obstoječe/novo
	PTT nadzemni vod	 intervencijske površine
	javna razsvetjava pv	 gradbena jama
	plin podzemni vod	 območje gradbišča
	toplovod podzemni vod	 podzemni hidrant
	prestavitve komunalnih vodov	<b>1</b> glavni objekt: manj zahteven objekt, novogradnja
	površina objektov na stiku z zemljiščem, obst./novo	<b>KO</b> prostor za zbiranje komunalnih odpadkov
	površine namenjene bivanju na prostem utrjene/neutrjene	 koliranje objekta in odmikov
	prometne površine utrjene/neutrjene	<b>OPISI</b> 
	zelene površine	 koliranje zakoličbenih točk
	prometne ureditve	 točka 0
	stavba	
	sprememba površin DGD-PZI-PID	

### **3. Obstoječi komunalni vodi, varovalni pasovi in območja**

Predlagan način dela: datoteko št. 1 vključimo kot aktivno v ozadju, datoteko št. 2 pa kot aktualno. S črtami iz pomočnika prevlečemo obstoječe komunalne vode v bližini našega objekta. Nato lahko plasti s komunalnimi vodi v uvoženem geodetskem posnetku izključimo.

Iz pomočnika izberemo tudi vzorčne črte za varovalne pasove komunalnih vodov. Nastavimo ustrezno širino vzorčne črte in jih narišemo preko komunalnih vodov v bližini našega objekta.

V datoteko št. 2 narišemo še območja enot urejanja prostora, morebitna varovana območja in mejo gradbene parcele, vse črte in polnila so v pomočniku.

### **4. Površine**

V datoteko št. 3 narišemo površine. Za to uporabimo ukaz »Zemljišče«, ki se nahaja v modulu Okolica, na zavihku Urbanizem. Tudi površine so v pomočniku, z ustrezno nastavljenimi atributi, in sicer imamo površino objektov na stiku z zemljiščem, prometne površine, bivalne površine na prostem ter zelene površine (obstoječe, nove, utrjene, neutrjene...). Priporočamo, da uporabite površine iz pomočnika, saj bodo le te pravilno prikazane tudi v tabeli površin.

V pomočniku je tudi črta in šrafura za morebitne spremembe površin v posameznih fazah projektiranja. Kadar se površine objektov med fazami DGD in PZI ali med fazami PZI in PID spremenijo, jih označimo s to šrafuro in dodatno opišemo.

### **5. Objekti**

V pomočniku je definirana tudi stavba. Ukaz za stavbo se sicer nahaja v modulu Okolica, na zavihku Urbanizem. Stavbi lahko definiramo etaže in naklon strehe, podobno kot pri strešni ravnini. Stavba je 3D objekt, ki ga vrišemo v situacijo in nato izdelamo tudi prereze skozi objekt (prereze narišemo na ločeno plast, npr. KO\_SPL04). V isto datoteko vrišemo tudi kotiranje objekta in odmikov od parcelnih mej (kotiranje je prav tako v pomočniku), s črtami iz pomočnika pa narišemo tudi najbolj izpostavljene dele ter podzemne dele objekta.

### **6. Drugi elementi**

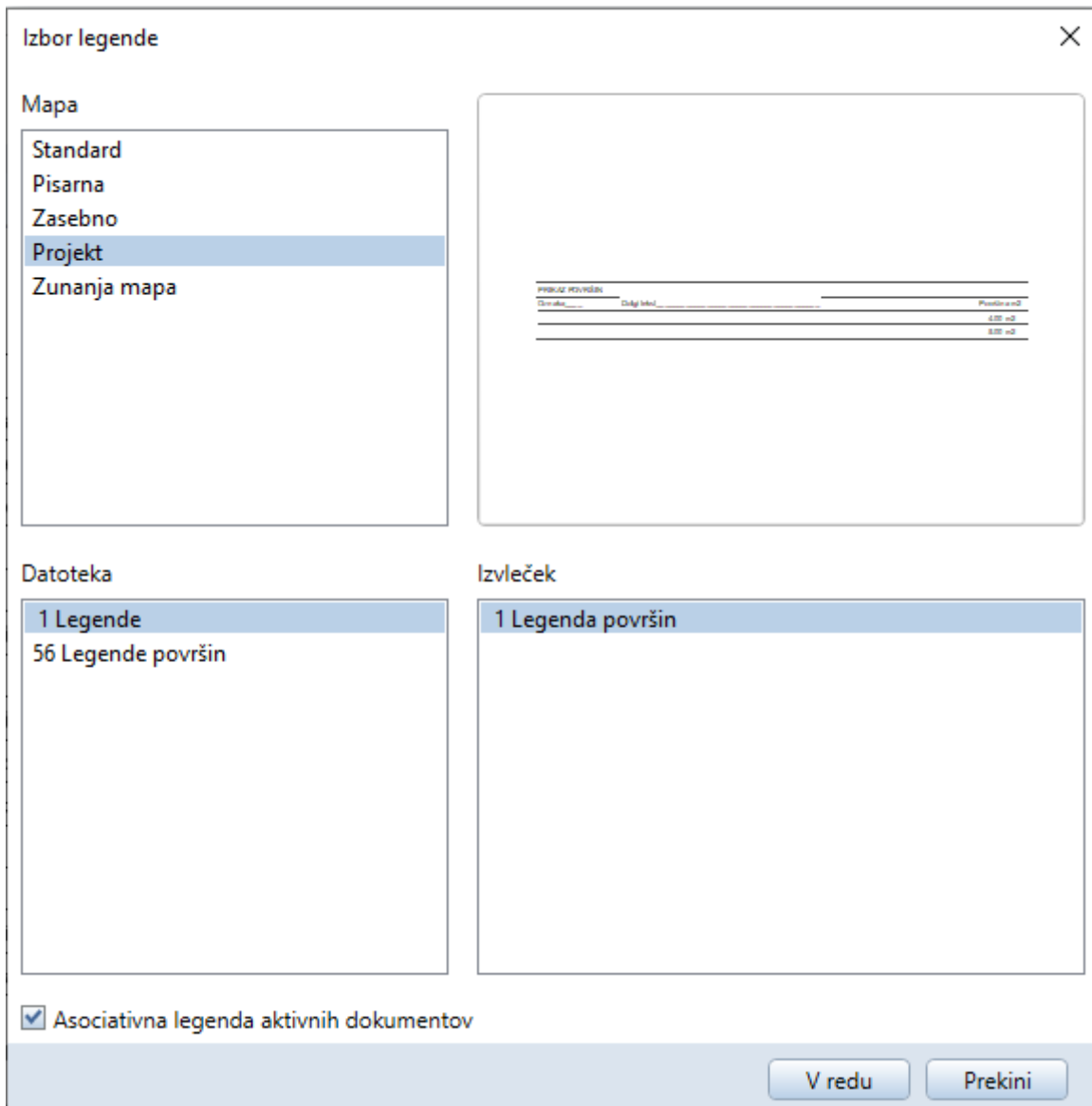
V datoteko št. 5 vrišemo nove komunalne vode, črte prevzamemo iz pomočnika.

V datoteko št. 6 vrišemo elemente prometne ureditve in požarne varnosti, ki jih prav tako najdemo v pomočniku.

V datoteko št. 7 vrišemo elemente gradbišča.

## 7. Tabela površin

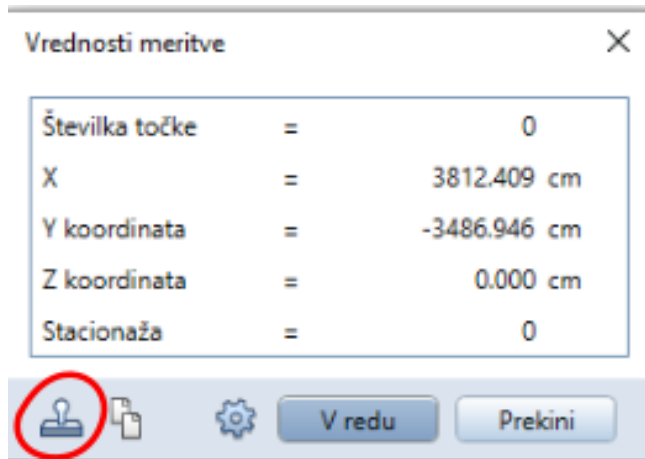
Tabela površin, ki smo jih narisali v datoteko št. 3, je definirana kot legenda. Vključimo datoteko št. 3 kot aktivno v ozadju in datoteko št. 8 kot aktualno. Izberemo ukaz Legenda in v mapi Projekt poiščemo Legendo površin.



Če imamo označeno opcijo »Asociativna legenda aktivnih dokumentov«, se bodo površine v legendi spreminjale glede na spremembe v risbi. Če to opcijo izključimo, bomo v risbo vstavili samo črte in tekst, količine pa bodo povzemale trenutno stanje in se pri morebitnih spremembah ne bodo posodabljale, ampak bomo morali legendo izdelati na novo.

## 8. Točka zakoličbe

V pomočniku je tudi točka za zakoličbo, ki jo narišemo v datoteko št. 9. V to datoteko narišemo tudi kotiranje oddaljenosti posameznih elementov od točke 0, s kotiranjem iz pomočnika, ki ima vključene tudi pomožne črte. Datoteka št. 10 je predvidena za tabelo s koordinatami točke za zakoličbo. Datoteko št. 9 odpremo kot aktivno v ozadju, datoteko št. 10 pa kot aktualno. Izberemo ukaz Izmeri koordinato, izmerjeno vrednost pa odložimo v risbo kot povezani tekst ter ga po potrebi spremenimo.



## 9. Glava risbe

V datoteki št. 500 se nahaja preprosta glava risbe z nekaterimi atributi projekta in atributi risbe. Uporabite lahko to glavo, ali pa si jo po svoje preoblikujete in dodelate ter shranite kot Stil opisa. Navodila so v datoteki št. 500. Atributi projekta so za lažje delo že vpisani in lahko samo spremenite vrednosti.

## 10. Priprava risbe

V modulu za pripravo risbe boste našli že pripravljene in poimenovane datoteke za situacije, z vnešenimi glavami načrtov in legendami (vse legende se sicer nahajajo tudi v knjižnici. Po potrebi si lahko nastavite velikost lista in zamenjate glave načrta.

V pripravljene risbe vstavljate elemente risbe in oblikujete okna risbe, kot je prikazano v [videoposnetku z navodili](#).

Risba SITUACIJA OBSTOJEČEGA STANJA: vstavite datoteke št. 1 in št. 2

Risba GRADBENA IN UREDITVENA SITUACIJA: vstavite datoteke št. 1, 2, 3 in 4. Pri datoteki št. 1 v lastnostih izberite naddefinirano barvo – npr. barvo št. 23, da bodo vse črte v geodetskem posnetku v sivi barvi kot podlaga. Na desno stran lista vstavite še datoteko št. 8 – Tabela površin.

Risba PROMETNA UREDITEV IN POŽARNA VARNOST: vstavite datoteke št. 1, 2, 3 in 4. Pri datoteki št. 1 v lastnostih izberite naddefinirano barvo – npr. barvo št. 23, da bodo vse črte v geodetskem posnetku v sivi barvi kot podlaga. Pri datoteki št. 3 izključite plast s kotiranjem (KOT\_200), pri datoteki št. 4 izključite plast s prerezi objekta (KO\_SPL04).

Risba KOMUNALNA OSKRBA: vstavite datoteke št. 1,2,3, 4 in 5. Pri datoteki št. 1 v lastnostih izberite naddefinirano barvo – npr. barvo št. 23, da bodo vse črte v geodetskem posnetku v sivi barvi kot podlaga. Pri datoteki št. 2 izključite plast z varovalnimi pasovi (KO\_SPL04), pri datoteki št. 3 izključite plast s kotiranjem (KOT\_200), pri datoteki št. 4 izključite plast s prerezi objekta (KO\_SPL04).

Risba TRODIMENZIONALNI PRIKAZ OBJEKTA: trodimenzionalni prikaz objekta lahko izdelate iz stavbe in 3D terena ter ga shranite v datoteko št. 11 kot črtno risbo ali asociativen pogled, nato pa to datoteko vstavite v risbo.

Risba PODATKI ZA ZAKOLIČBO: vstavite datoteke št. 1, 2, 4 in 9 ter izberite ustrezne nastavitve naddefiniranih barv in vidnosti plasti. Na desno stran lista vstavite tudi datoteko št. 10 s koordinatami točke 0.

Kot lahko opazite, so risbe iz idejnega projekta povezane z risbami projekta za gradbeno dovoljenje, saj je predvideno, da se prikazi tekom projektiranja dopolnjujejo z vsemi potrebnimi elementi.

**Predloga naj vam služi kot osnova za lažje delo, predlagamo pa, da si jo prilagodite vašim delovnim navadam in grafiki vašega biroja ter shranite med svoje lastne predloge projektov.**