
Descripción de programa

Cambios en Abis2D

Versión 2007

ABIS Softwareentwicklungs GesmbH.



Cambios en Abis2D V2007

Organización de layers General

Activar automáticamente layer actual

Opciones

Opciones de la rueda del ratón

Deshacer / Rehacer acciones de comandos

Undo / Redo

Modelo y espacio papel

Imprimir espacios papel

Selección „con bloque“

Selección dentro de macros y uniones

Intro gráfica (GRAF) – Puntos (PNT0)

Modo “Construir”

MANP – Traslado puntos (TRSP)

Con textos de superficies

MANP – Copiar detalle (DETA)

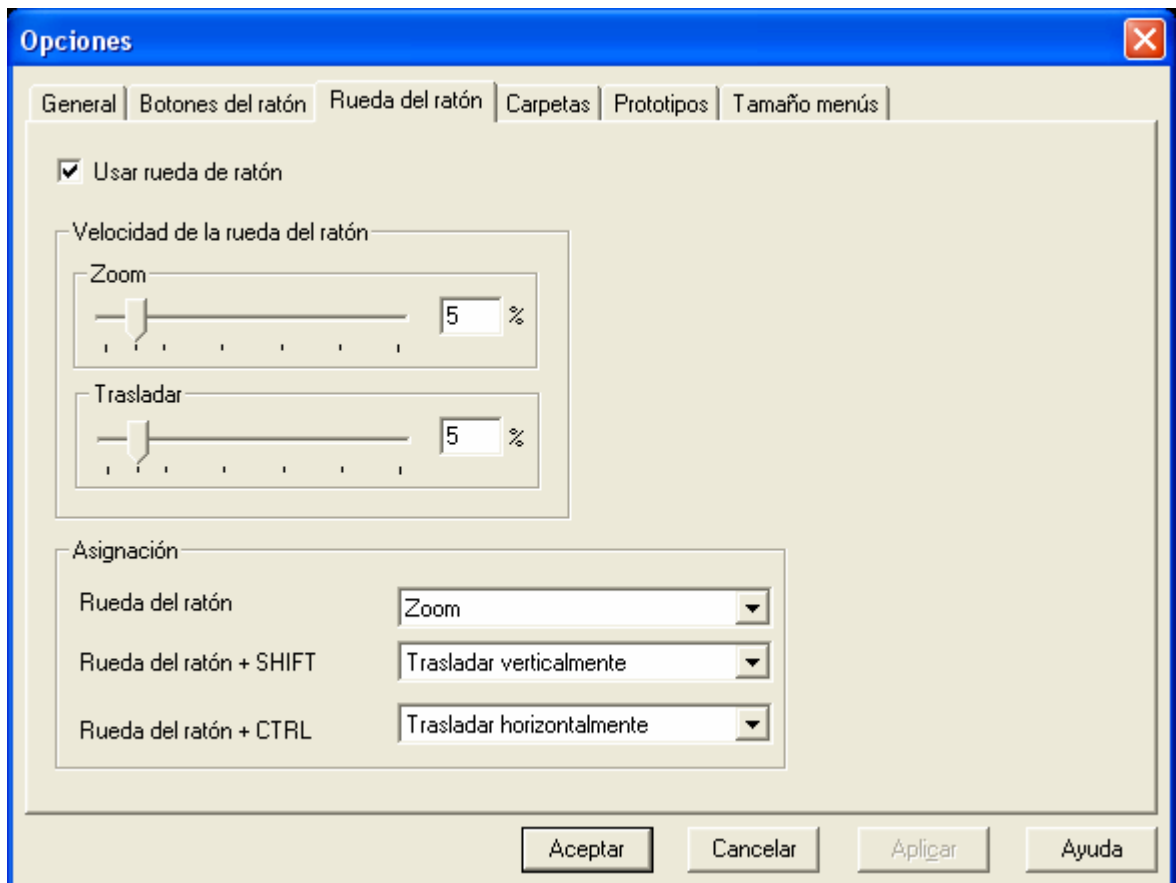
Copiar detalle

Organización de layers General

Activar automáticamente layer actual

Al cambiar el layer actual se activarán todos los elementos de diseño que se encuentren en ese layer.

Opciones de la rueda del ratón



Usar rueda de ratón:

Las funciones de la rueda del ratón se activarán o desactivarán con este parámetro.

Velocidad de la rueda del ratón:

La velocidad se indica en relación al grado de zoom.

Asignación:

La rueda del ratón se usa para las siguientes funciones:

- Trasladar verticalmente el grado de zoom
- Trasladar horizontalmente el grado de zoom
- Ampliar o disminuir el zoom

Con estos parámetros se escoge el tipo de función que ejecutará la rueda del ratón según sus distintas combinaciones.

¡Las funciones de la rueda del ratón solo funcionan con grados de zoom > 0!

Deshacer / Rehacer acciones de comandos

Con las funciones *Deshacer* y *Rehacer* se puede volver atrás tras una operación de diseño, o volverla a recuperar tras haberla deshecho.

Deshacer acciones de comandos



Menú "Comandos – Deshacer"

Con la función *Deshacer* podrá anular los últimos comandos o consecución de comandos (macros). *ABIS2D* retiene las últimas operaciones ejecutadas por el usuario, hasta que se salve el diseño.

Hasta ese momento es posible anular los últimos comandos o consecución de comandos.

Con el comando *Deshacer* se anularán solo aquellos comandos que traten sobre el contenido del diseño. Comandos como las operaciones de pantalla (p.e. zoom) no se podrán anular mediante *Deshacer*.

Los comandos típicos que se pueden anular son todas las operaciones de introducción, los comandos de borrar y los de manipular.

Rehacer acciones deshechas



Menú "Comandos – Rehacer"

La función *Rehacer* es lo contrario a la función *Deshacer*.

Con *Rehacer* se pueden recuperar las operaciones anuladas con el comando *Deshacer*.

ABIS2D retiene las acciones anuladas por el usuario, hasta que se realice una operación "normal" de diseño. Hasta ese momento es posible recuperar las acciones anuladas con el comando *Deshacer*.

Modelo y espacio papel

Imprimir espacios papel

Nuevo comando "Ambito - Imprimir espacios papel...".

Este comando posibilita el envío de todos los espacios papel de una sola vez al ploter o impresora.

Con la impresora hay que tener en cuenta que todos los espacios papel se imprimirán en el formato de papel actual. Si algunos espacios papel no cupiesen en ese formato, o las configuraciones del borde de página fuesen menores que el valor mínimo de impresora, será comunicado para el primer espacio papel. Si este aviso se ignorase, solo se imprimirá la parte visible de estos espacios papel. Tras ejecutar este comando se abrirá un diálogo en el que podrá cambiar las configuraciones de la impresora (botón "Impresora..."), del ploter (botón "Ploter...") así como el de las plumillas (botón "Plumillas..."). Con los botones "Imprimir" y "Plotear" escogerá el destino de los espacios papel.

Selección „con bloque“

con bloque

Tratamiento con bloque

Activando el parámetro "con bloque" se pueden seleccionar elementos individuales dentro de las uniones y macros.

El tratamiento del diseño con el modo "con bloque" debe ser usado, sin embargo, solo en casos especiales, para ahorrarse el explotar y luego volver a crear uniones, o para ahorrarse el explotar un bloque de macro.

GRAF-PUNTO

Introducción de puntos

Parámetros:

Modo: Situar/Construir

Modo de introducción

...

....

Distancia 1:

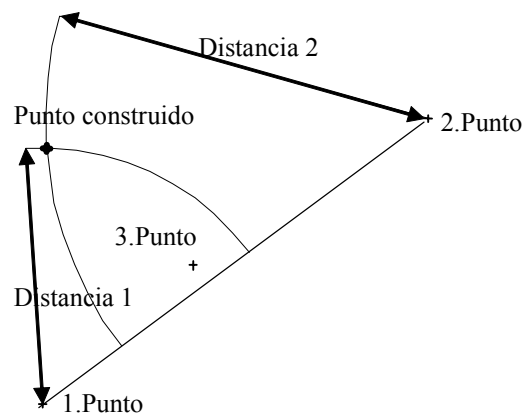
Primera distancia para el modo "Construir"

Distancia 2:

Segunda distancia para el modo "Construir"

Modo de introducción "Construir"

Con este modo de introducción podrá construir puntos cuya distancia a otros dos puntos es conocida. Como introducción se necesitarán los dos puntos y las distancias a los mismos ("Distancia 1" y "Distancia 2"). Puesto que hay dos soluciones posibles (un punto a la izquierda y otro a la derecha de la unión entre los dos puntos indicados) se necesitará además un tercer punto para indicar el lado respecto de esa línea donde se construirá el punto.



Con texto

También se considerarán los textos de superficie

...

Las acotaciones, superficies, muros y sombreados de línea copiados se explotarán en sus elementos sencillos (líneas, arcos, sombreados y textos) y una vez copiado el detalle serán unidos mediante una unión.

Los textos, símbolos de biblioteca e imágenes solo se considerarán si estos se encuentran completamente contenidos en la ventana de selección.

...