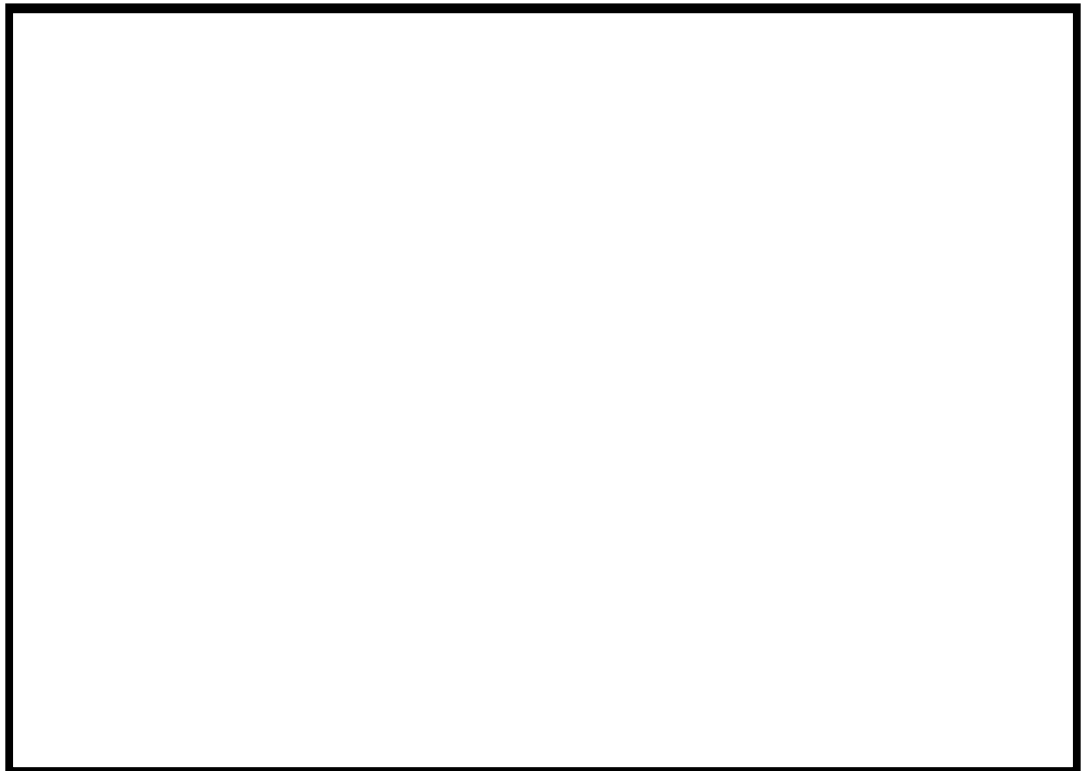

Descripción de macros

Cambios en Macros3D

Versión 2007

ABIS Softwareentwicklungs GesmbH.



Cambios en Macros3D V2007

Todas:

Los mensajes de error y aviso aparecen como ventanas de error o aviso de Windows; y no en la zona de diálogo, como en versiones anteriores. Mayor claridad, permite además cambiar directamente los parámetros incorrectos.

A_Layers:

Nuevo botón para la desactivación de todos los layers.

Elipse, Parábola, Rot, Cubierta y Escaleras:

Al reeditar, la altura absoluta será reconocida, incluso si la macro ha sido trasladada.

Al reeditar, la diferencia de altura entre base y tope (o desnivel) será reconocida, incluso si se han trasladado algunos de sus puntos.

Cambios en macros de escalera:

El solado de entrada, salida y del rellano será siempre dibujado, incluso cuando solo se haya de dibujar los peldaños

Tejado:

Al reeditar un tejado a partir de otro, este mantendrá igualmente su altura de la pared, su altura de cumbrera y su anchura, incluso si se han trasladado algunos de sus puntos o el tejado entero.

Es decir, estos parámetros se mantendrán y no serán cambiados por los del tejado de muestra.

Ventanas:

La altura del antepecho puede ser a partir de ahora negativa.

Posibilidad de introducir las ventanas también desde una planta.

Cambios en macros de ventana y puerta:

Mejor color, transparencia y reflejo para los cristales en el Render.

Pueden ser cambiados manualmente del archivo de preconfiguraciones.

Cambios en macros de ventana y en "Puer_ext":

Parámetros para las contraventanas

Ampliación del bastidor superior e inferior

Repisas

Buhardilla:

Repisa interior

Ven_teja:

Nueva macro.

Cambios en macros de ventana y en "Puer_ext"

Parámetros para las contraventanas

Solo para las macros "Ventana" y "Ventanal".

Tras la introducción de la ventana, los parámetros para las contraventanas se guardarán en la preconfiguración.

Solo si la ventana fuese cambiada, de tal manera que se tenga un nuevo caso estándar, los valores se calcularán automáticamente, obviando los valores guardados.

En el caso de que solo se cambiase el tamaño de la ventana, las contraventanas se adaptarán de acuerdo al nuevo tamaño.

Si la suma de de los recubrimientos de las contraventanas no concuerda con el ancho de la ventana, se pueden adaptar ambas a la vez equitativamente (antes solo una o la otra).

Ampliación del bastidor superior e inferior

Solo para las macros "Ventana", "Ventanae" y "Puer_ext".

Ventana. Geometría

Con dos hojas por bastidor Con contraventanas

Mocheta

Simétrica

Ancho (izquierda) 0.0400 m

Ancho derecha 0.0400 m

Grosor 0.1000 m

Bastidor

Ancho 0.0800 m

Ampliación del bastidor

superior 0.0000 m

inferior 0.0000 m

Grosor 0.0800 m

Tragaluz superior

Tragaluz superior

Altura 0.300 m

Número particiones 1

Tragaluz inferior

Tragaluz inferior

Altura 0.300 m

Número particiones 1

Peinazos

Ancho 0.0300 m

Grosor 0.0500 m

Horizontales 1

Verticales 1

Junta de montaje vano/ventana

lateral 0.0200 m superior e inferior 0.0200 m

Aceptar

Cancelar

Ayuda

Bastidor:

Ancho:

Ancho del bastidor.

Ampliación:

Ampliación del ancho del bastidor por la parte superior e inferior.

Grosor:

Grosor del bastidor.

Repisas

Ventana. Repisas [X]

Repisa exterior

Grosor: 0.0500 m

Voladizo exterior: 0.060 m

Voladizo lateral: 0.030 m

Representación 2D

Aceptar

Cancelar

Repisa interior

Grosor: 0.0200 m

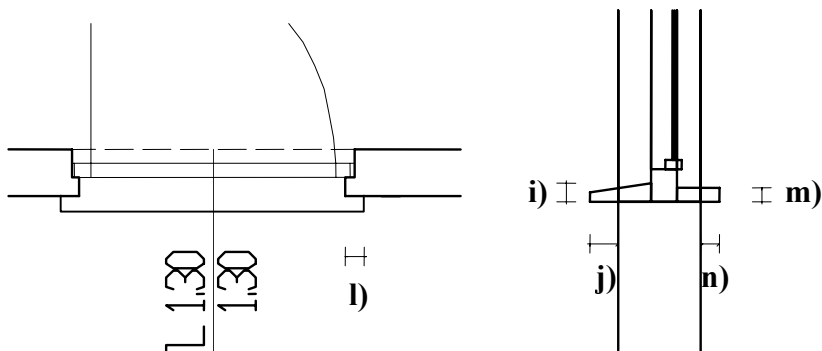
Voladizo interior: 0.030 m

Voladizo lateral: 0.010 m

Ayuda

Repisa exterior

Grosor	Grosor de la repisa junto al bastidor. i)
Voladizo exterior	Voladizo desde el muro. j)
Voladizo lateral	Voladizo lateral desde el vano. l)
Representación 2D	Si este parámetro está activado, se dibujará la repisa también en la representación 2D.



Repisa interior

Grosor	Grosor de la repisa. m)
Voladizo interior	Voladizo desde el muro. n)
Voladizo lateral	Voladizo lateral desde el vano.

Los valores para la repisa exterior serán visibles en la información de la macro o en la lista de piezas solo si la misma es dibujada (antes se mostraban siempre).

Buhardilla

Repisa interior

Buhardillas. Repisas

Repisa interior (solo con hueco inferior horizontal)

Grosor	<input type="text" value="0.0200"/>	m
Voladizo interior	<input type="text" value="0.030"/>	m
Voladizo lateral	<input type="text" value="0.010"/>	m

Repisa interior

Grosor

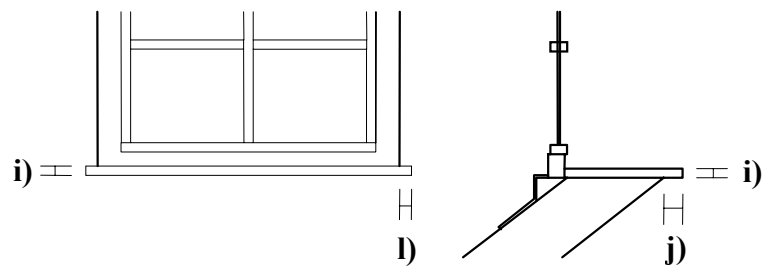
Grosor de la repisa. **i)**

Voladizo interior

Voladizo desde el muro. **j)**

Voladizo lateral

Voladizo lateral desde el hueco. **l)**



Ven_teja

Ven_teja Dibujo de una ventana de tejado

Una vez llamada la macro, aparecerá en pantalla el diálogo Configuración básica

Mediante Configuración se definen los layers y los colores a usar.

Con Geometría se ajustan los datos geométricos de la ventana.

En Representación se escogen el ángulo de apertura de la ventana y los elementos a representar.

Confirme los valores y ejecute el programa presionando Aceptar. Ahora tendrá que introducir 2 puntos de referencia, los cuales definen el tejado y la posición de la ventana.

Con UNDO o BACKSPACE puede desestimar el último punto introducido, o bien volver al diálogo si se trata del primer punto.

Si lo que estamos usando es el comando MCRO del menú ATRB, notaremos algunas diferencias a la hora de ejecutar la macro.

Configuración básica

Ventana tejado. Configuración básica

Número de piso: 0

Altura del hueco inferior: 1.000 m

Etiqueta:

Introducción: Central

Luz del hueco

Anchura: 1.000 m

Altura: 1.200 m

Hueco superior: Normal

Hueco inferior: Normal

Grosor de la parte normal (solo con mixto): 0.0500 m

Aceptar

Cancelar

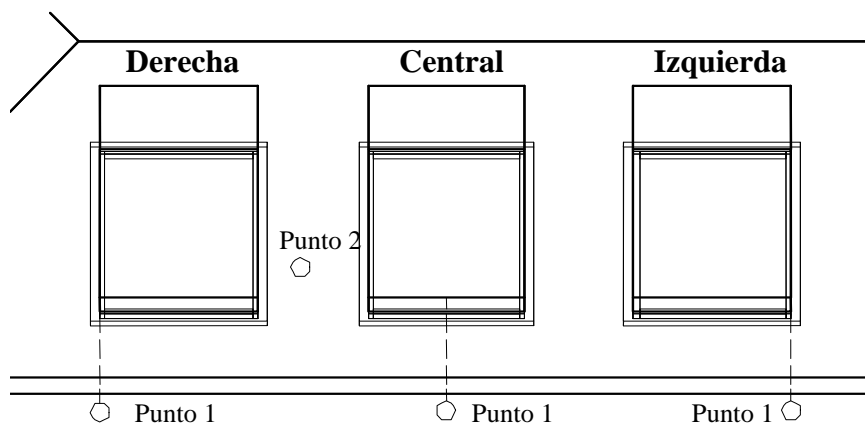
Configuración...

Geometría...

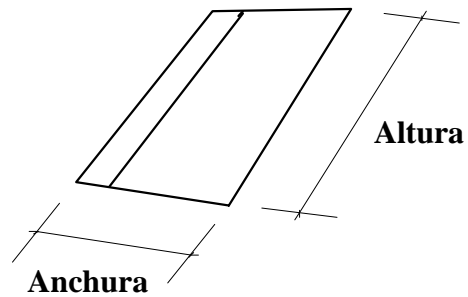
Representación...

Ayuda

- Número de piso:** Sirve para la definición del esquema de layers.
- Altura del hueco inferior:** La altura absoluta del canto exterior inferior del hueco del tejado. Ver **a)** en Geometría..
- Etiqueta:** Permite la asignación de una descripción de la ventana para la lista de piezas.
- Introducción:** El primer punto se ha de picar cerca del borde del tejado, y determina la posición de una línea imaginaria normal al borde del tejado, la cual pasará **Central**, por la **Derecha** o la **Izquierda** (visto desde dentro) del hueco de la ventana. El segundo punto solo indica sobre que alero se situará la ventana, picando sobre él. La ventana se situará automáticamente según su altura absoluta.



Anchura luz del hueco: Indica la anchura de la luz del hueco.
Altura luz del hueco: Indica la altura de la luz del hueco.

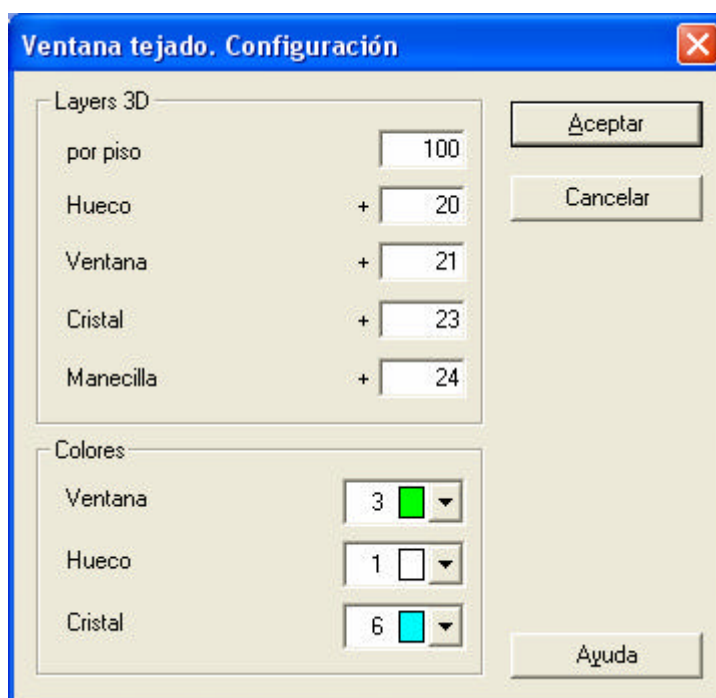


Hueco superior: Horizontal, Vertical o Normal al tejado, o Mixto (una parte normal y el resto horizontal)

Hueco inferior: Horizontal, Vertical o Normal al tejado, o Mixto (una parte normal y el resto vertical).

Grosor de la parte normal: El grosor de la parte normal cuando al menos uno de los dos huecos es mixto. Ver **b)** en Geometría.

Configuración



Layers 3D:

por piso: Indica cuantos layers se reservan por piso.

Hueco

Ventana

Cristal

Manecilla

En este Layer+Número de piso*Layers por piso se dibujará cada uno de los elementos de la ventana.

Colores:

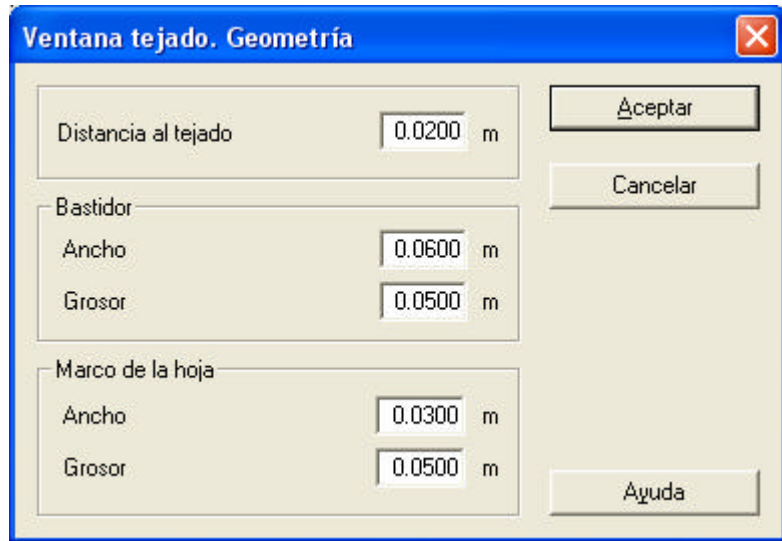
Aquí se definen los colores de los siguientes elementos:

Ventana: La ventana: los marcos y la manecilla.

Hueco: El hueco del tejado.

Cristal: Color del cristal de la ventana.

Geometría



Distancia al tejado: Distancia del marco de la ventana al tejado. c)

Bastidor:

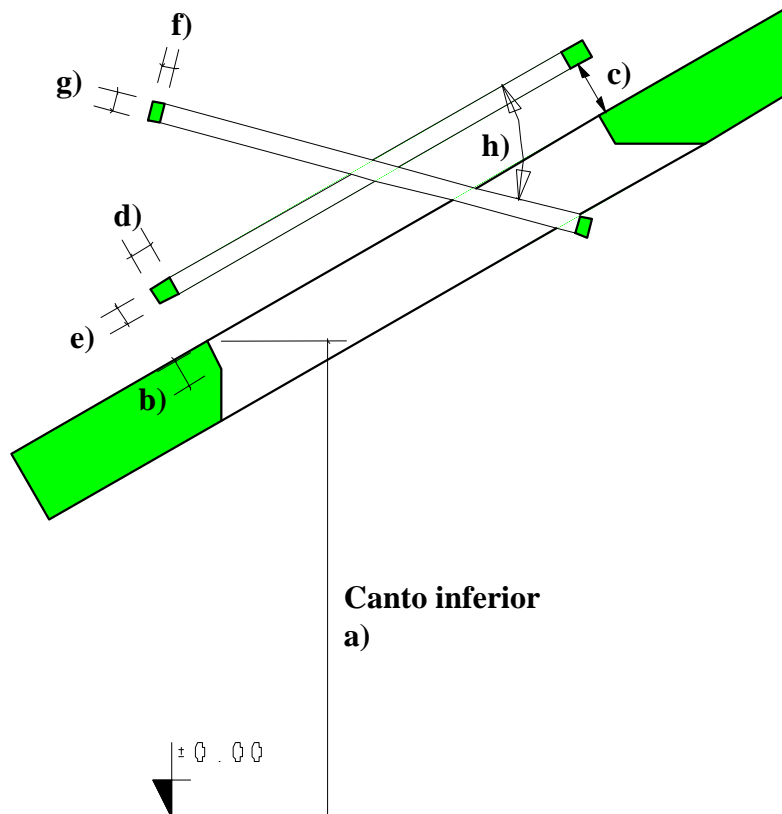
Ancho: Ver d).

Grosor: Ver e).

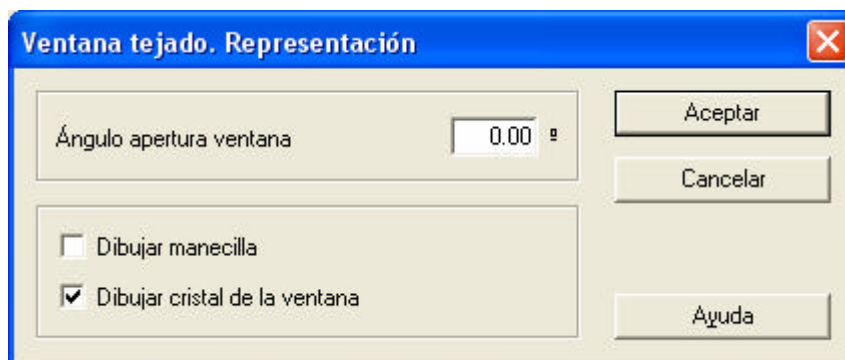
Marco de la hoja:

Ancho: Ver f).

Grosor: Ver g).

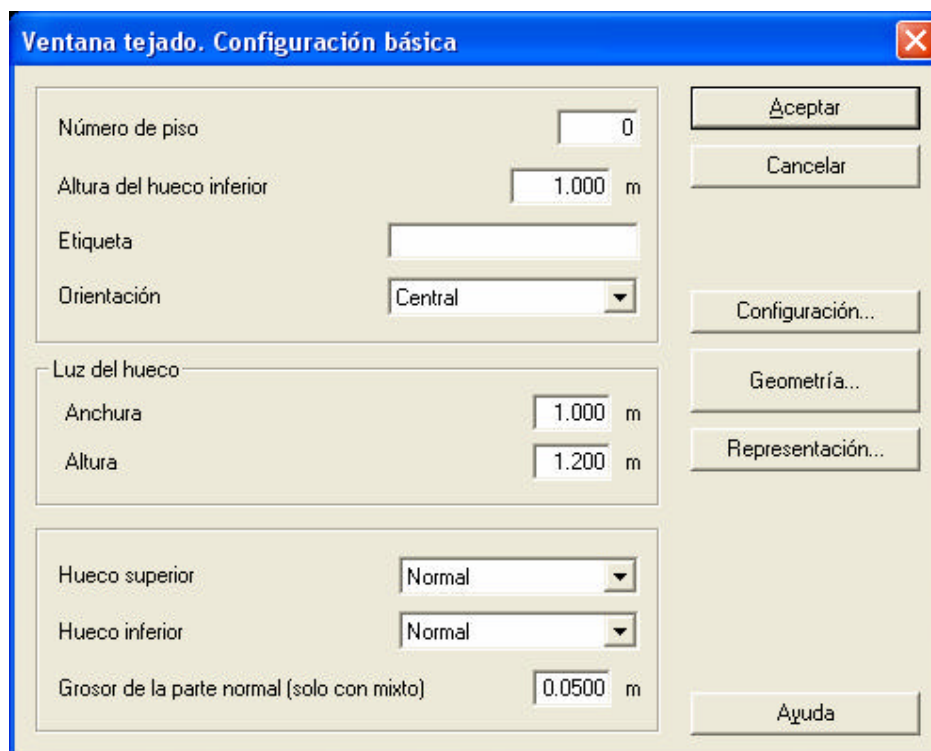


Representación



- Ángulo apertura ventana:** El ángulo con el que se dibujará la hoja de la ventana. Un ángulo igual a 0 significa que la ventana estará cerrada. Ver **h**) en Geometría.
- Dibujar manecilla:** Si se encuentra activado, se dibujará la manecilla de la ventana.
- Dibujar cristal de la ventana:** Si se encuentra activado, se dibujará el cristal de la ventana.

Diferencias usando MCRO



Una vez llamada la macro aparecerá como siempre el diálogo Configuración básica, pero en él podemos apreciar que algo ha cambiado. Se trata de la "Orientación". Con ella se podrá fijar una parte de la ventana, en caso de que esta vaya a cambiar su dimensión (por ejemplo, anchura). Si se escoge "Derecha", la parte derecha, vista desde dentro, permanecerá fija. Si se escoge "Izquierda" permanecerá fija la parte izquierda. Si se escoge "Central" será el centro de la ventana lo que permanecerá fijo.