
Descripción de programa

Cambios en Abis3D

Versión 19.5

Abis Softwareentwicklungs GesmbH.



Cambios en Abis3D V19.5

Cambios en Abis3D V19.5

VIST

Perspectiva: Asignación de nombre al introducir la perspectiva

Alzado, Sección: El grado de zoom corresponde a la introducción

ACOT – TRTX – Cotas altura

Trasladar cotas con TRTX como en 2D

AJUSTAR

Ajustar muros

Tratar finales de muros

Como en Abis2D:

Funciones generales

Nuevos archivos de muestra

Textos "normales" Truetype se dibujan más rápidamente

Opciones

Ejecución múltiple del programa

Uso de la tecla "ESC"

Iconos en la barra de herramientas

Administración de diseños

Archivar el diseño actual

TEXT

Textos complejos

Asignación de teclas

Combinación de teclas para trasladar grado de zoom: **CTRL+Tab**

Teclas para editor de textos complejos

VIST - PERS

Crear perspectivas

Parámetros:

...

Nombre:

Nombre de la perspectiva

La perspectiva introducida se guardará con el nombre indicado en Nombre. Si no se indica ningún nombre, la perspectiva no se guardará.

Las perspectivas guardadas se pueden abrir mediante el menú "Vista – Nombres"

VIST - ALZA

Definir alzados

VIST - SECC

Generar secciones

Parámetros:

...

ZL

...

Coordenada Z de la línea de generación

Tras definir el alzado o sección y confirmar con <F1>, se generará el mismo y se mostrará con grado de zoom 1, el cual se calcula de la siguiente manera:

Introducción de una línea:

La línea de generación del alzado o sección y la coordenada Z determinan el tamaño y posición del grado de zoom 1 calculado:

La línea introducida, junto con la coordenada Z indicada, corresponde a la línea base para la creación del grado de zoom, es decir, la línea y la ZL determinan el tamaño y posición exactos de esa línea base de referencia.

A partir de esa línea base se genera el grado de zoom, ampliándose un 10 % en todos los lados.

Introducción de 3 puntos:

El grado de zoom corresponde al rectángulo que contiene a los tres puntos introducidos; ampliándose a continuación un 10 % en todos los lados.

ACOT - TRTX

Trasladar texto de acotación

Con las cotas de altura se puede usar también este comando para trasladar cotas individuales. Para ello en vez de señalar en el texto, señale en la cota. La cota podrá ahora ser trasladada en la dirección normal a la línea de la acotación completa.

AJUS Funciones de ajuste

ALAR	Alargar
RECO	Recortar
FINM	Tratar finales de muros
<F1>	

Particularidades en ABIS3D

La unión de los muros ajustados se representará solamente en la planta.

ALAR **Alargar**

Parámetros:

Unión:
Abierta/
Cerrada/
Por material

Tipo de unión

Picando sobre dos elementos puede ser alargado el primero hasta el segundo. El orden de selección y el lugar donde se señalan determinarán el aspecto del alargamiento.

Los siguientes elementos de diseño pueden ser alargados entre si:

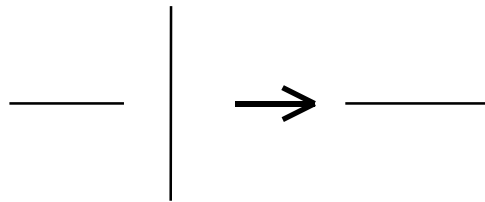
Línea con línea

Muro con línea

Muro con muro

Las líneas colineales tendrán un tratamiento especial.

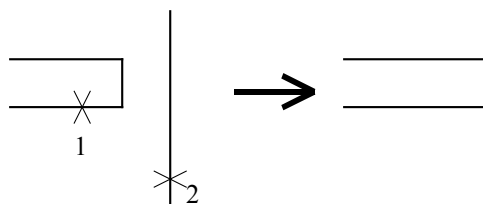
Alargar: Línea con línea



Primero se pica en la línea horizontal, y después en la vertical. Esto tiene como consecuencia, que la longitud de la primera línea se adaptará hasta el punto de corte con la segunda. Se diferencian dos casos:

- La primera línea es muy larga y sobrepasa la segunda. La línea se acortará hasta el punto de corte.
- La primera línea es muy corta. La línea se alargará hasta el punto de corte.

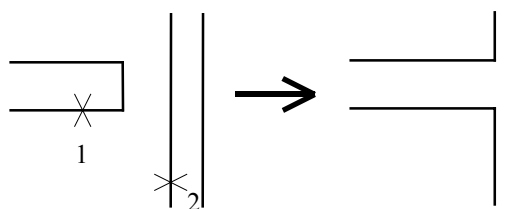
Alargar: Muro con línea



Primero se pica en el muro horizontal, y después en la línea vertical. Esto tiene como consecuencia, que la longitud del muro se adaptará hasta el punto de corte con la línea. Se diferencian dos casos:

- El muro es muy largo y sobrepasa la línea. El muro se acortará hasta el punto de corte.
- El muro es muy corto. Este se alargará hasta el punto de corte.

Alargar: Muro con muro



Primero se pica en el muro horizontal, y después en el vertical.

Esto tiene como consecuencia, que la longitud del primer muro se adaptará hasta el punto de corte con el segundo. Se diferencian dos casos:

- El primer muro es muy largo y sobrepasa el segundo. El muro se acortará hasta el punto de corte.
- El primer muro es muy corto. El muro se alargará hasta el punto de corte.

Según el tipo de unión (abierta / cerrada / por material) la conexión entre muros será abierta o cerrada en la representación en planta.

Con la opción por material la unión será abierta si ambos muros tienen el mismo material, y cerrada en caso contrario.

Alargar: Tratamiento de las líneas colineales

Si las dos líneas son colineales, la primera línea se alargará de tal manera en la dirección de la segunda, que el punto final de esta coincida con el inicial de la segunda. Seguirán siendo, de todas formas, dos líneas distintas.

RECO Recortar líneas y muros

Picando sobre dos elementos, estos pueden ser recortados.

Aquí, el aspecto no depende del orden de la selección de los elementos. Se mantendrá siempre la parte del elemento que contenga el punto de definición del mismo.

La longitud de los elementos se adaptará de manera que formen una esquina en el punto de corte.

Los siguientes elementos de diseño pueden ser recortados entre si:

Línea con línea

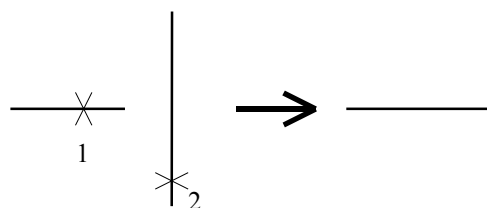
Línea con muro

Muro con línea

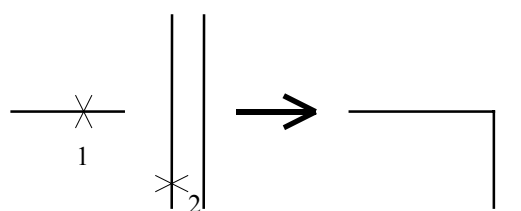
Muro con muro

Las líneas colineales tendrán un tratamiento especial.

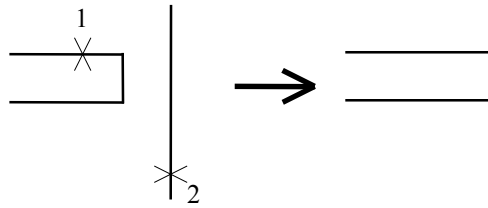
Recortar: Línea con línea



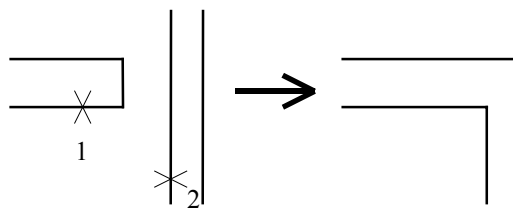
Recortar: Línea con muro



Recortar: Muro con línea

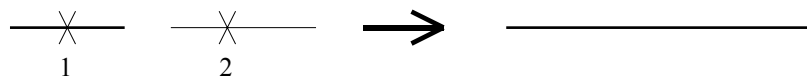


Recortar: Muro con muro



Recortar: Tratamiento de las líneas colineales

Si las dos líneas son colineales, se fundirán en una sola línea. La longitud de esta línea resulta de la suma de las líneas originales más la distancia entre ellas.



Unión de líneas colineales

FINM Tratar finales de muros

Parámetros:

Polígono/
Rectangular

Introducción de un nuevo final de muro/
Final rectangular

Con el submenú FINM podrá, dependiendo del parámetro “Final de muro”, llevar a cabo dos funciones:

Introducción de un nuevo final de muro

Cerrar el muro rectangulármente

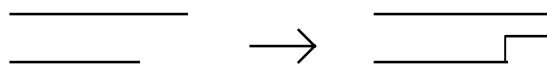
Introducción de un nuevo final de muro

Parámetros:

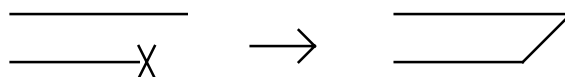
Línea/Círculo

Modo de entrada

Introduciendo un polígono se fijará el final del muro. El polígono introducido se unirá automáticamente a los extremos del muro:



Introduciendo un punto y presionando F1 se unirán los extremos del muro mediante una línea:



Cerrar el muro rectangulármente

El final del muro se cerrará rectangulármente. El extremo del lado del muro en el que se definió este, se mantendrá igual; mientras que el otro punto se trasladará de manera que el muro se cierre rectangulármente.

