

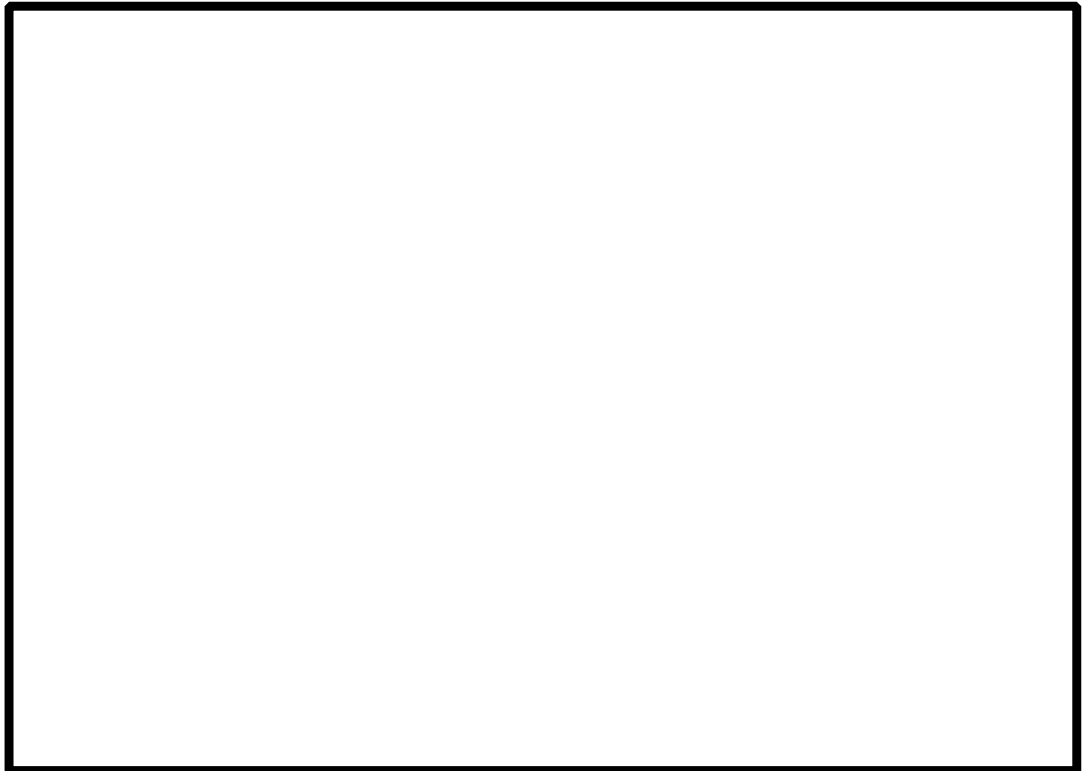
---

Descripción de macro

# **Cambios en Macros3D**

## **Versión 19.5**

**ABIS Softwareentwicklungs GesmbH.**





# Cambios en Macros3D V19.5

---

## Cambios en Macros3D V19.5

### **Cambios en macros de ventana y en macro "Buhardil" y "Puer\_ext"**

Ángulo de apertura de las hojas

Repisa interior

Ventanas con contraventanas

### **Cambios en la macro "Puerta"**

Hoja de puerta con plafones o vidriada

### **Cambios en la macro "Puerta\_a"**

Número de partes de círculo para el arco

Hoja de puerta con plafones o vidriada

### **Cambios en macros de ventana y puerta**

Introducción sin desactivar layers

Cristales más gruesos

### **Como en Macros2D:**

### **Cambios en macros de ventana y en macro "Buhardil" y "Puer\_ext"**

Mocheta simétrica

Ángulo de apertura para la representación del radio de apertura

Valores del eje de ventana también en centímetros

Eje con luz de vano también con varios bastidores

Bastidores con hoja fija

### **Cambios en la macro "Ventanae"**

Segundo lado simétrico al primero

### **Cambios en macros "Puerta" y "Puerta\_a"**

Ángulo de apertura para la representación del radio de apertura

Valores del eje de puerta también en centímetros

### **Cambios en la macro "A\_layers"**

Editar o ejecutar directamente



---

# Cambios en macros de ventana y en macro "Buhardil" y "Puer\_ext"

## Ángulo de apertura de las hojas

Ahora es posible indicar el ángulo de apertura de las hojas, excepto en las macros "Ventanas" y "Ventanal".

El ángulo de apertura se define mediante el parámetro **Ángulo apertura ventanas** del diálogo "Representación".

## Repisa interior

En todas las macros indicadas, excepto en "Ventanal".

En "Buhardil" solo cuando el hueco inferior es horizontal.

A partir de ahora se dibujarán siempre las ventanas con una repisa interior. Esta se dibujará con el mismo color y en el mismo layer que el marco de la ventana.

La repisa interior tendrá el mismo grosor que la junta de montaje inferior (siempre que esta sea mayor que 1cm, sino tendrá 1cm de grosor), y un saliente también de 1cm.

Para el Render tendrá un color propio.

## Ventanas con contraventanas

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

Las contraventanas se dibujarán como láminas sencillas, a las cuales se les puede asignar más tarde una textura apropiada en el Render.

El radio de apertura para la representación 2D podrá ser igualmente dibujado.

Las hojas de las contraventanas se dibujarán con el mismo color y en el mismo layer que el marco de la ventana.

El color y layer del radio de apertura corresponden al mismo que para las hojas de la ventana.

Para el Render tendrán un color propio.

**Ver Macros2D para el resto de la información**

# Cambios en la macro "Puerta"

## Hoja de puerta con plafones o vidriada

La hoja de la puerta puede ser dibujada ahora con plafones o cristales. Para el Render tendrán, tanto los cercos como el plafón o cristal, un color propio, de manera que se pueda cambiar fácilmente a posteriori.

En el diálogo "Configuración básica" hay un nuevo botón, **Plafones / Vidriada**, y tras picar sobre él aparecerá la ventana "Plafones o vidriada".

The dialog box is titled "Puerta. Plafones o vidriada". It contains a checked checkbox labeled "Vidriada (si no, plafones)". Below it are two input fields: "Anchura cerco" with the value "0.0200 m" and "Saliente cerco" with the value "0.0100 m". A section titled "Plafones o vidrios (en m)" contains a grid of input fields. The grid has four columns: "X", "Y", "Anchura", and "Altura". Each column has six input fields, all of which are currently set to "0.000". On the right side of the dialog, there are three buttons: "Aceptar", "Cancelar", and "Ayuda".

### Vidriada

Si este parámetro está activado, se dibujará la hoja con cristales (si no, con plafones).

### Anchura cerco

Indica la anchura del cerco para los plafones o cristales (0 = sin cerco).

### Saliente cerco

Indica el saliente del cerco para los plafones o cristales respecto de la hoja de la puerta. Puede ser negativo (para conseguir un cerco menos grueso que la hoja).

## Plafones o vidrios

### X

Indica la distancia, en la dirección X, entre la esquina inferior de la hoja (la más cercana a las bisagras) y la esquina inferior del plafón o cristal. Ver **a)**

### Y

Indica la distancia, en la dirección Y, entre la esquina inferior de la hoja (la más cercana a las bisagras) y la esquina inferior del plafón o cristal. Ver **b)**

### Anchura

Indica la anchura del plafón o cristal. Ver **c)**

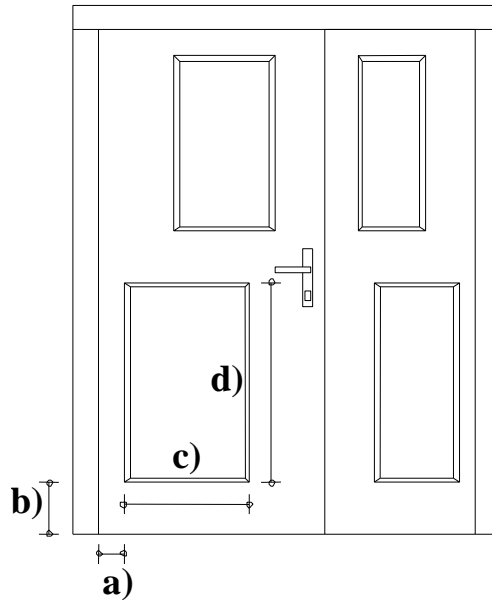
### Altura

Indica la altura del plafón o cristal. Ver **d)**

Se pueden introducir hasta seis plafones o cristales por hoja.  
Si la anchura o la altura de los mismos es igual a cero = 0, no se dibujará ningún plafón o cristal.

Si se tiene una puerta doble, los valores indicados se refieren a la hoja principal (ver figura). Si no se define ninguna hoja principal, serán válidos para la hoja derecha.

Los plafones o cristales en la otra hoja se dibujarán equitativamente, siendo escalados de acuerdo a la diferencia de tamaño de las hojas.



---

## Cambios en la macro "Puerta\_a"

### Número de partes de círculo para el arco

El parámetro **Número de partes círculo** del diálogo "Representación" indicaba el número de polígonos con el que se representaba un círculo completo.

A partir de ahora, este parámetro se refiere al número de polígonos con el que se representará el medio círculo correspondiente al arco de la puerta.

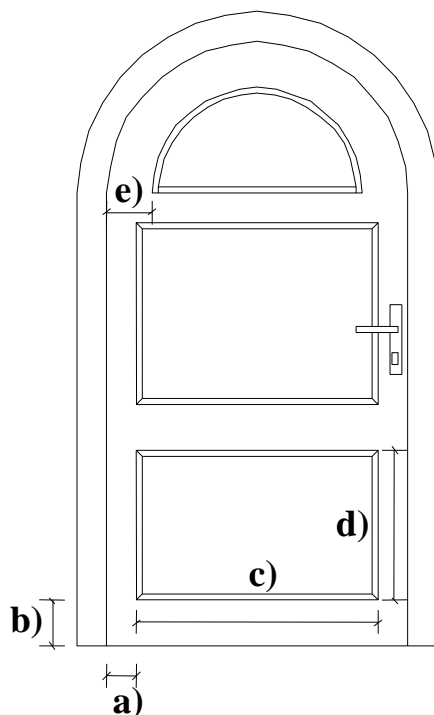
## Hoja de puerta con plafones o vidriada

Como en la macro "Puerta", pero con un parámetro adicional:

**Distancia al borde de la hoja** Indica la distancia desde el borde de la hoja hasta el borde del plafón o cristal superior. Ver e)

Se pueden introducir hasta seis plafones o cristales por hoja, más el plafón o cristal superior.

Si la distancia al borde de la hoja es igual a cero = 0, no se dibujará ningún plafón o cristal superior.



---

## Cambios en macros de ventana y puerta

### Introducción sin desactivar layers

A la hora de introducir ventanas o puertas, no será necesario desactivar los layers de los suelos o muros superpuestos al muro donde se desea realizar la introducción, ya que la macro reconocerá el muro situado a la altura que le corresponda.

### Cristales más gruesos

Los cristales de las ventanas son ahora más gruesos, para evitar el problema que surgía al calcular la imagen con PoV-Ray utilizando *Radiosity*.