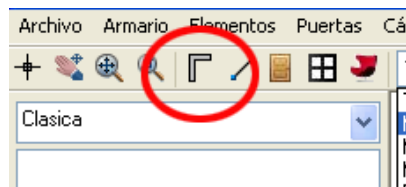


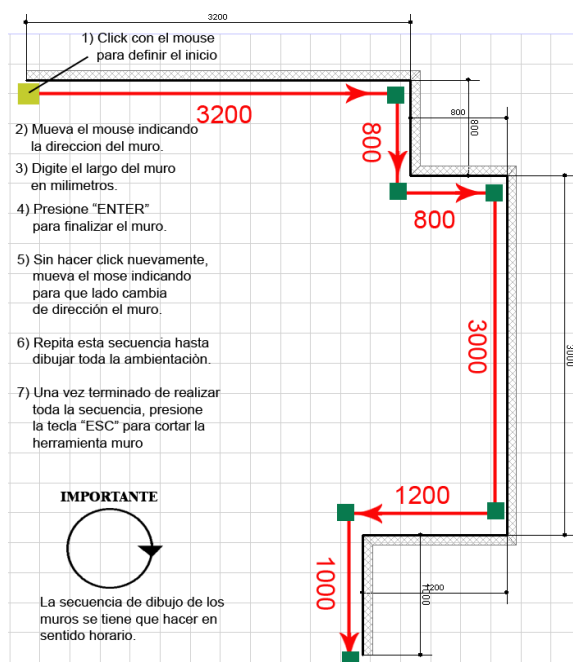
Ambientación

Muros

El sistema posee una herramienta llamada “Muros” que permite construir las paredes que conforman el ambiente de nuestro diseño, dicha herramienta se encuentra en este lugar:



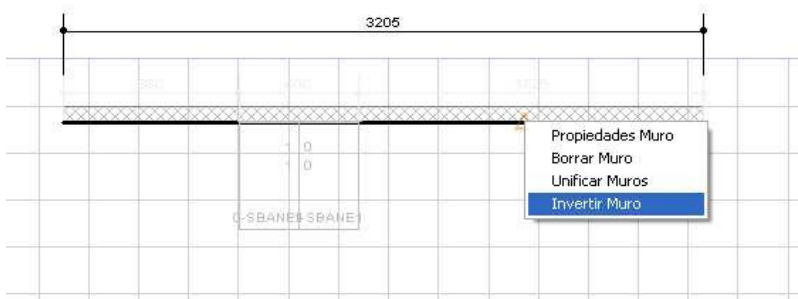
Para construir los muros de un ambiente hay que realizarlo teniendo en cuenta estos conceptos: el punto inicial del muro, la extensión, el angulo (por defecto el angulo es 0) y el punto final del mismo, ver el siguiente esquema:



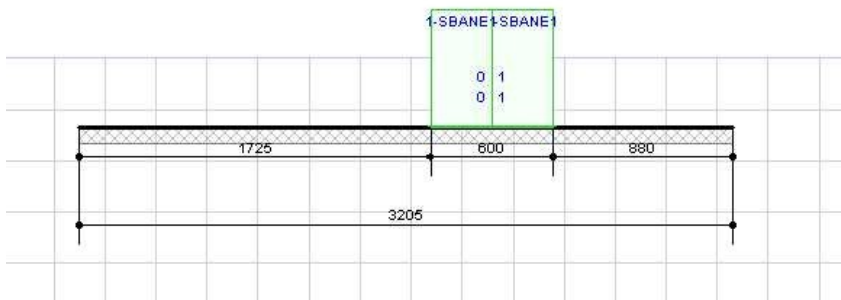
Invertir muros

En la página anterior se hace referencia a que el dibujo de los muros tiene que hacerse en sentido horario, esto es porque al hacerlo de esa manera la superficie del muro en el cual se van a “pegar” los módulos (línea gruesa) quedan del lado interior del ambiente, ahora bien, si por diseño o porque no se ha tenido en cuenta esta secuencia en el dibujo de los muros estos quedaron con la línea gruesa del lado de afuera del ambiente, se pueden invertir de la siguiente manera:

Haciendo click derecho sobre el muro elegir la siguiente opción



y el resultado será:



Muros en ángulo o falsa escuadra.

En el momento de dibujar un muro uno puede observar que existen 2 celdas, en la primera se colocara el valor de la extensión del muro y en la segunda el ángulo.

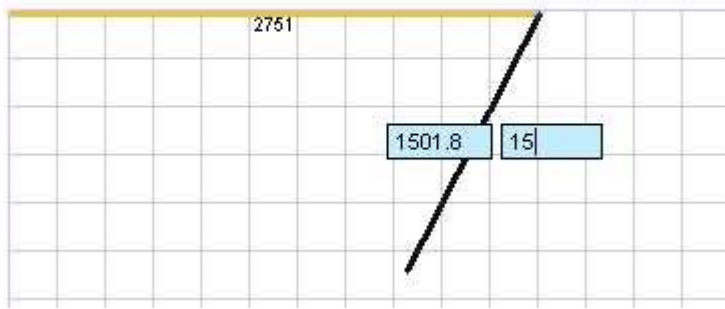


Para cambiar de una celda a la otra se tiene que presionar la tecla mayor y menor “<>” y la secuencia seria de la siguiente manera.

Si el ambiente a dibujar es ortogonal (paredes con ángulos de 90°) resulta sumamente sencillo, ahora si el ambiente tiene paredes en ángulos diferentes a 90° se le tiene que indicar a que angulo se dibujan. Para realizar un ambiente con muros de este tipo, siga la siguiente frecuencia para practicar:

Primero se selecciona la herramienta muros, luego se hace el primer click indicando el inicio del muro, luego presiono la tecla “<>” i voy a ver que se habilito la celda de angulo, ahi digito el angulo del muro y presiono “enter” para fijar el angulo y luego nuevamente la tecla “<>” para indicar la extensión del muro y presionar “Enter” para fijar la dimensión. En el Armarius por convención no existen ángulos mayores a 180 grados. Todos los ángulos van de 0 a 180. Cuando uno define un angulo, (de 0 a 180) define una dirección, pero no el sentido, que pude ser también el opuesto y eso depende de la posición del mouse. Ejemplo:

Al dibujar un muro, pongo 15 grados:



La dirección queda fija, en 15 grados para un lado,



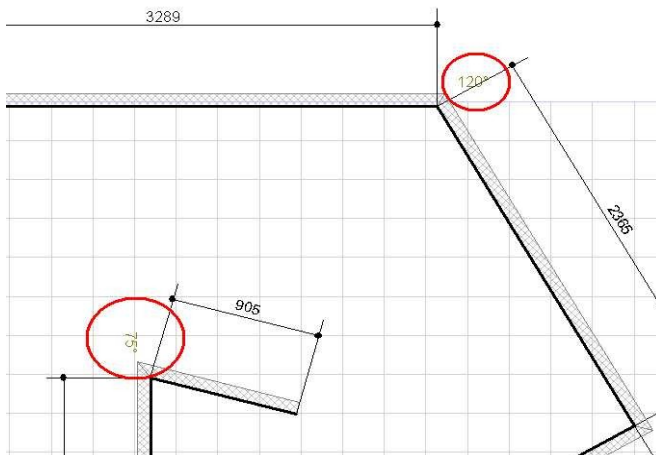
o bien, si me muevo con el mouse, para el otro, sigue en la misma dirección, y muestra el otro ángulo, (en este caso 165 grados)



Lo que se fija siempre es la **dirección** (no el sentido del muro, que surge de la posición del mouse)

El ángulo que se define es el que toma, (o bien el complementario, si el mouse se mueve para el otro lado, por lo mismo que se acaba de explicar).

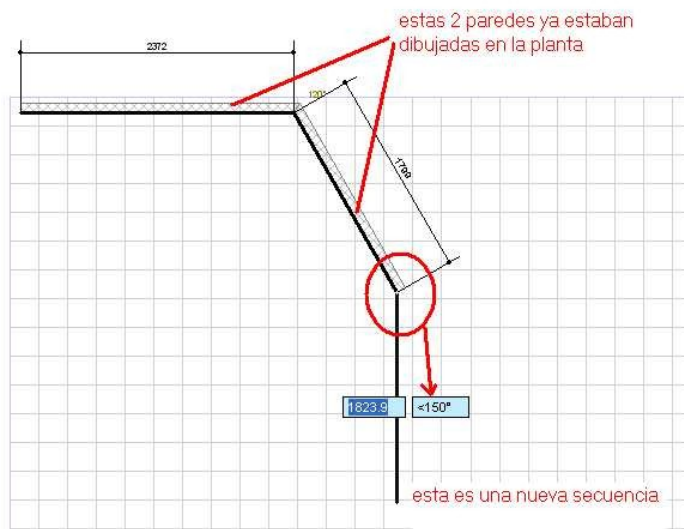
Los ángulos, salvo que sean de 90 grados, se muestran en la planta.



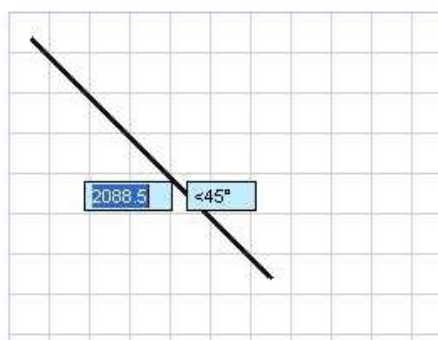
El ángulo se toma desde la última pared ingresada cuando se está en una secuencia de ingreso de muros.



y desde la pared sobre la que se re-comienza, si se usa el imán, al dibujar un muro sobre otro ya existente.

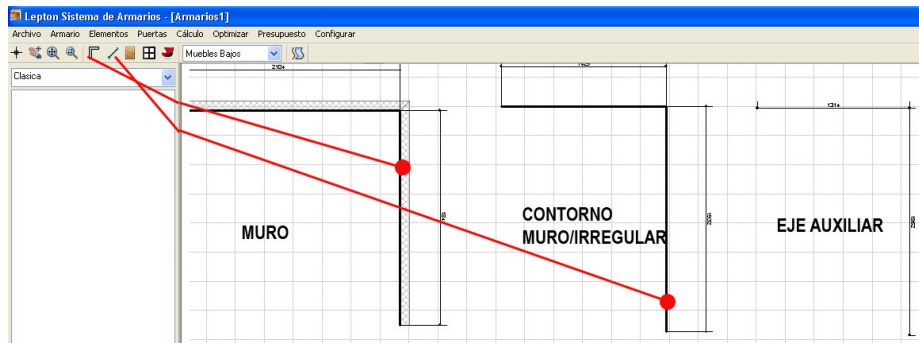


Para este caso en particular si es la primer pared: 0= horizontal, 90 = vertical, 45 grados es así :



Diferentes tipos de muros

Para poder realizar la mayor cantidad de situaciones de ambientación existen 3 tipos de herramientas para generar muros

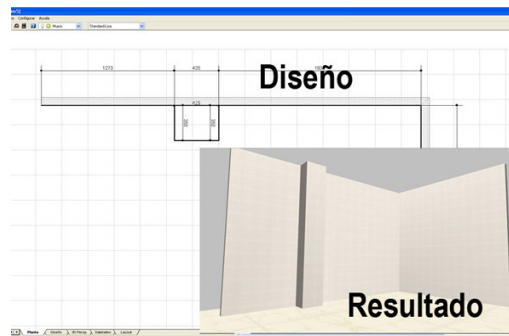


Muro

Esta herramienta permite construir muros con características comunes y que fueron explicadas anteriormente

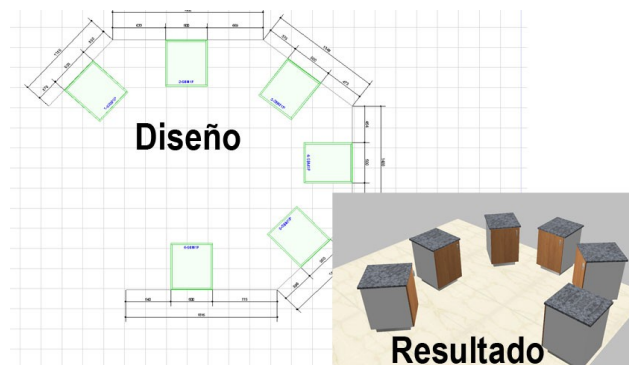
Contorno/Muro irregular

Tiene la misma función de un muro pero con espesor =0 esto generalmente se utiliza para dibujar columnas o mocheta sobre muros ya dibujados.



Eje auxiliar:

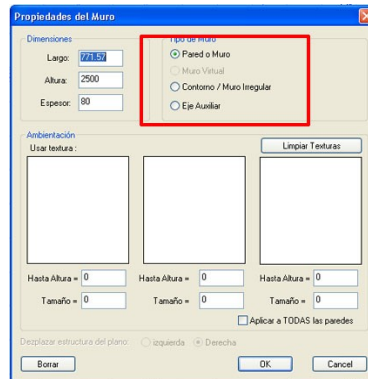
Se puede dar el caso que por diseño se requiera posicionar algún modulo sin referenciarlo a ninguna pared del ambiente, para este caso se puede utilizar esta herramienta ya que si bien tiene las características de un muro convencional, no es visible en el 3D.



Cambiar las características de los muros

Una vez que se ha dibujado un muro en el ambiente es posible cambiarlo por cualquiera de las opciones anteriormente explicadas.

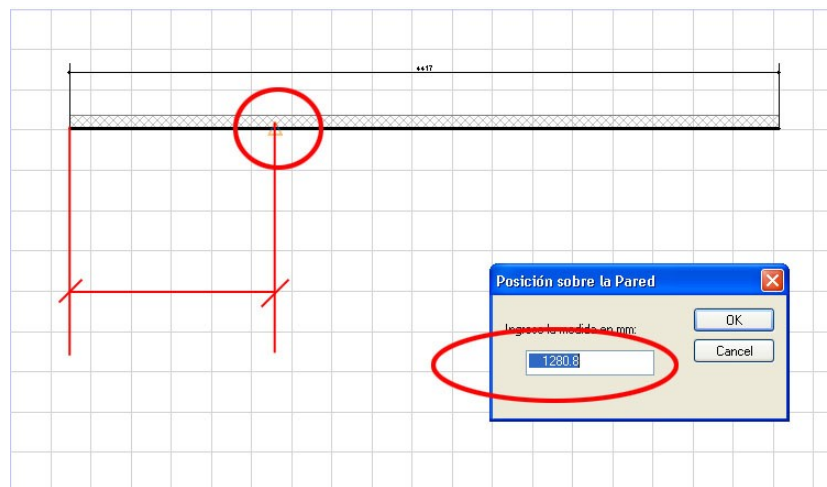
Para ello solo hay que seleccionar el muro a cambiar haciendo doble click y elegir la opción “Propiedades muro”, se mostrará la siguiente pantalla.



Solo hay que seleccionar la opción deseada

Muros perpendiculares

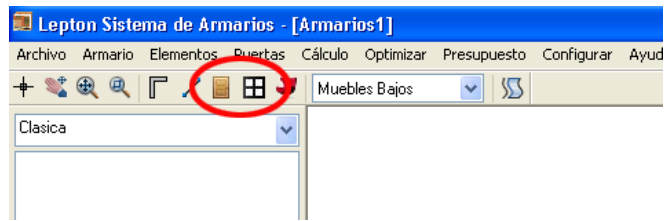
Para el caso de querer dibujar un muro perpendicular a otro en una medida determinada hay que hacer click sobre el muro, en cualquier punto del mismo, hecho esto se mostrará una pantalla para ingresar una medida referenciada al vértice izquierdo del muro seleccionado.



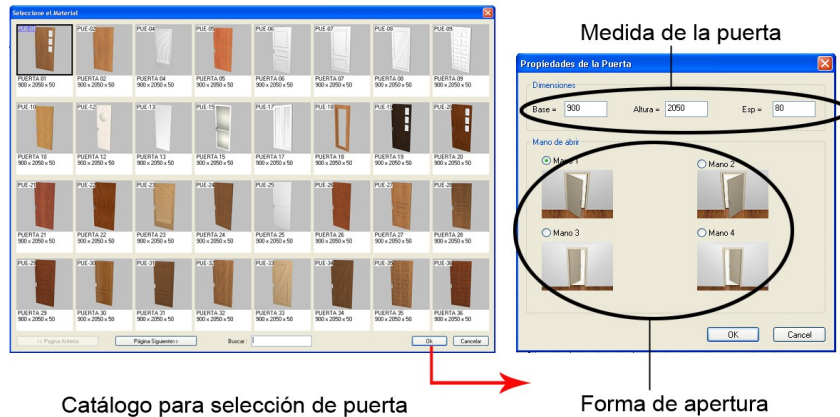
Ingresa la medida y presionando OK se dibujara la pared como de costumbre en la posición indicada.

Puertas y ventanas

Una vez terminado de dibujar todos los muros tendremos que ubicar los demás elementos condicionantes para la ubicación de los módulos, como por ejemplo, puertas, ventanas, etc, etc. Para esto seleccionamos el icono de puertas para el ambiente desde la siguiente ubicación:



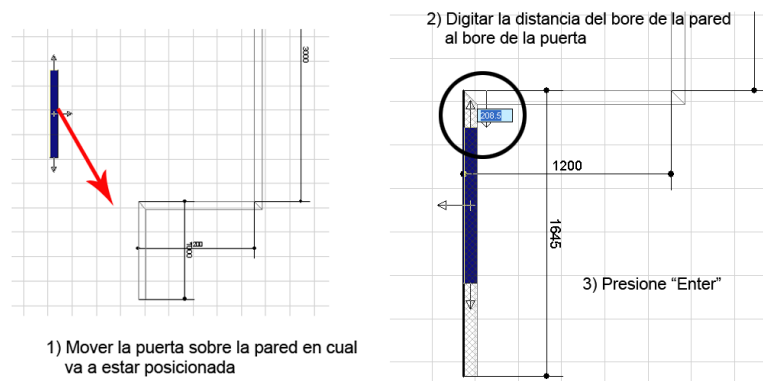
Si presiono el Icono de puertas se me mostrara un catalogo de puertas para seleccionar algún modelo y luego tendré que indicar algunos parámetros como el de la mano de apertura y la medida del elemento.



Catálogo para selección de puerta

Forma de apertura

Luego de indicar estos parámetros presiono la tecla "OK" y aparecerá en planta el esquema de la puerta, solamente tengo que incluir esta puerta en el muro e indicarle a que distancia de la esquina se va a posicionar.

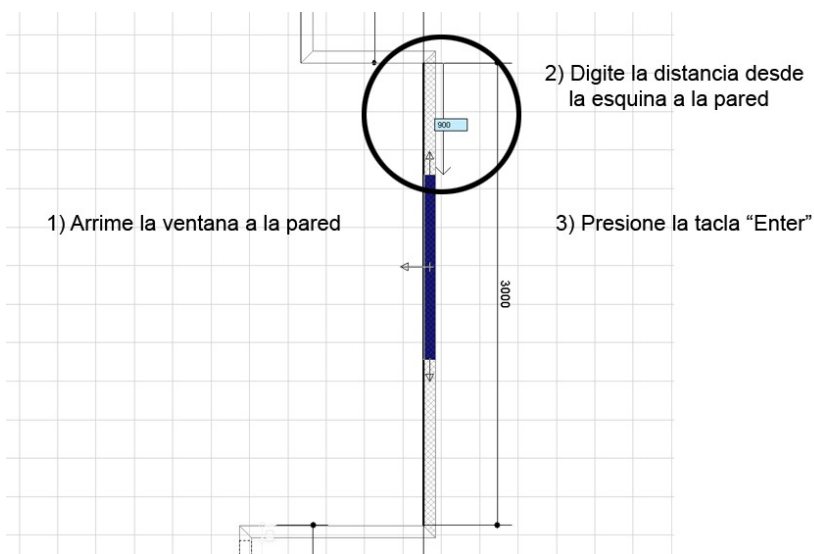


1) Mover la puerta sobre la pared en cual va a estar posicionada

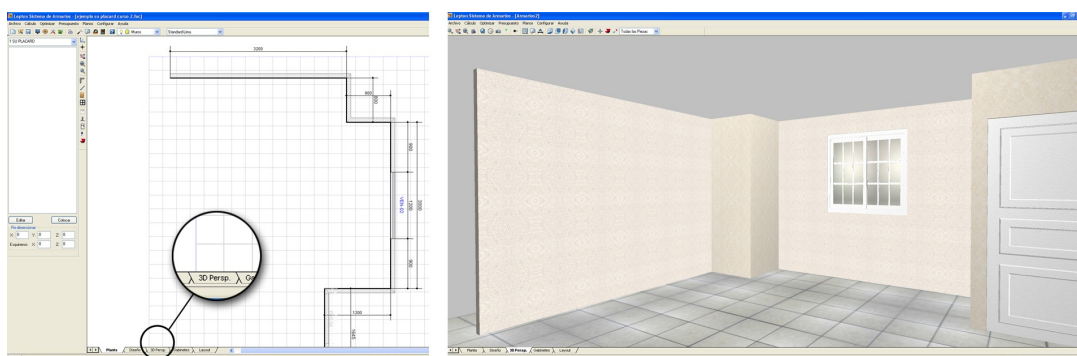
Para el caso de posicionar las ventanas, tendré que presionar el ícono de ventanas y se me mostrará un catálogo de elementos para seleccionar algún modelo y luego tendré que indicar la medida en la cual se va a posicionar.



Al presionar la tecla "OK" la ventana aparecerá en planta, siga los siguientes pasos



Para visualizar el ambiente en forma tridimensional solo presione la solapa "3D Persp."



Ambientación en 3D

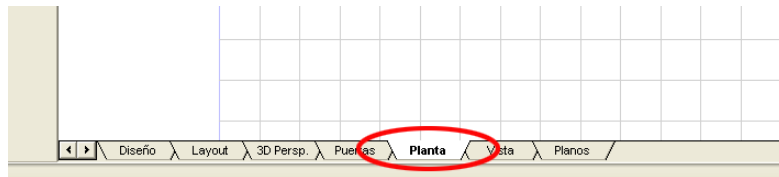
Armarius posee algunas herramientas de ambientación para poder completar la disposición en planta de los armarios.

El Armarius por defecto trabajaba en un modo "automático", que genera las paredes y demás objetos de la habitación automáticamente, en base al tipo de nicho configurado (ver imagen abajo). Usualmente se trata de un solo armario o de un armario en ele (rinconero).

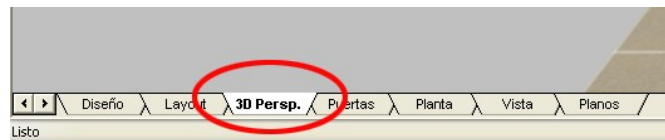


Con estas interface, el modelo es el siguiente:

- 1- Se crean todos los armarios (usualmente dos o mas) desde la interface normal.
- 2- En lugar de ir al 3d habitual, se va una solapa inferior llamada "Planta", que permite dibujar paredes, ubicar puertas y ventanas, y todos los armarios en las distintas paredes. Eso genera una "ambientación manual" que queda almacenada para el proyecto

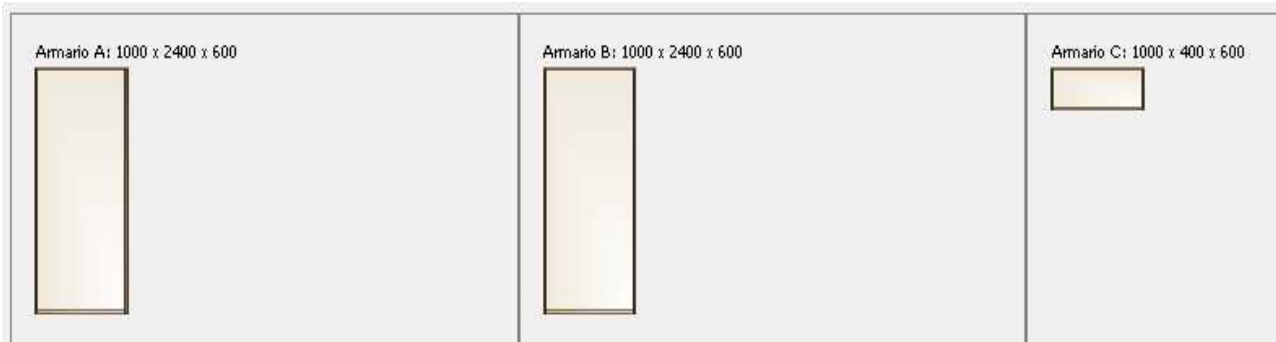


- 3- Ahora se puede ir a la solapa "3D Persp.", que toma la ambientación diseñada.



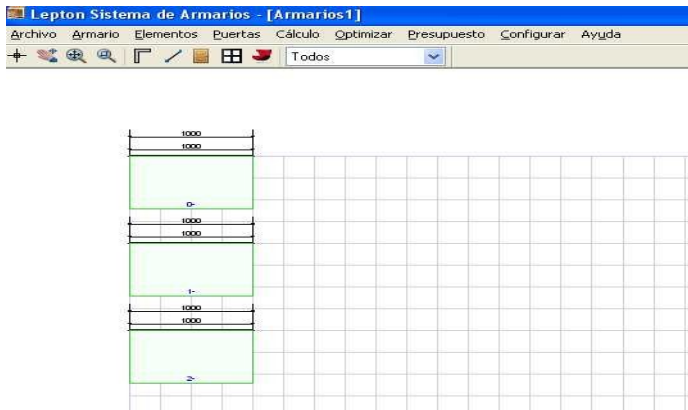
Ejemplo:

Primero creo 3 armarios:

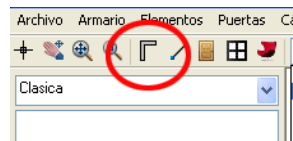


Luego, voy a la nueva solapa "Planta"

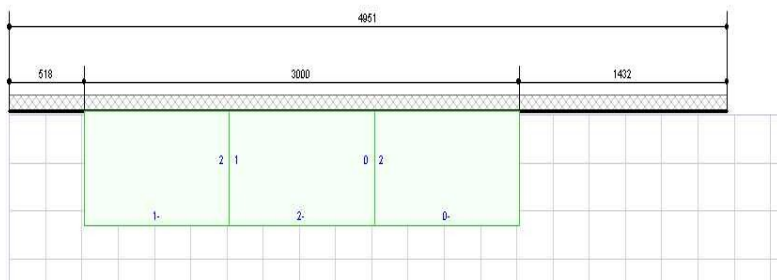
La primera vez, cuando los muros todavía no fueron dibujados, el sistema coloca todos los gabinetes en la misma dirección y uno debajo del otro en planta.



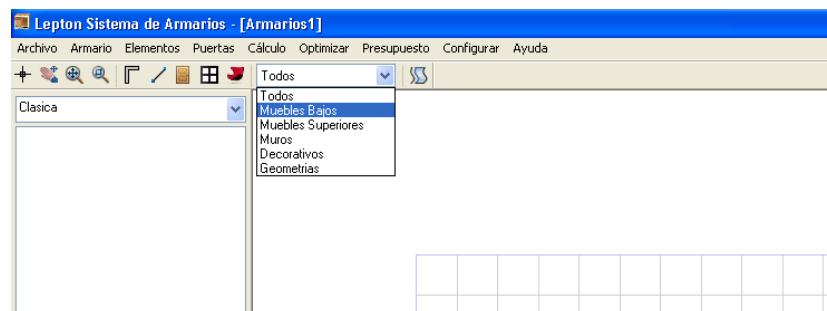
y después de dibujar los muros con la herramienta adecuada,



puedo disponer de los diferentes muebles conformando el diseño componible deseado.



Para poder trabajar en esta pantalla primero tenemos que saber manejar el concepto de layers, para esto tenemos que saber que en la ambientación se separan los diferentes elementos en layers que nos permitirán, llegado el caso trabajar solo con algún elemento sin modificar el resto, los layers se administran desde la siguiente ubicación:

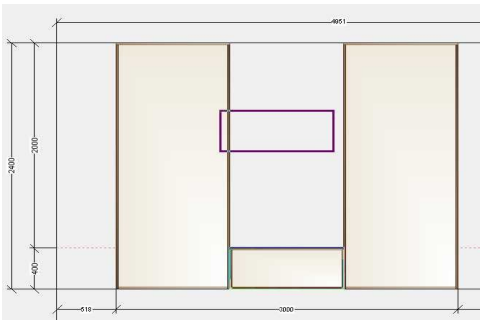


Es importante seleccionar el layer correcto antes de realizar cualquier modificación ya que si no no sera posible realizar estos cambios, es decir, si se quiere modificar un muro tiene que estar seleccionado el layer "Muro" y si se quiere modificar un decorativo tiene que estar seleccionado el layer "Decorativo" y así con todos los elementos.

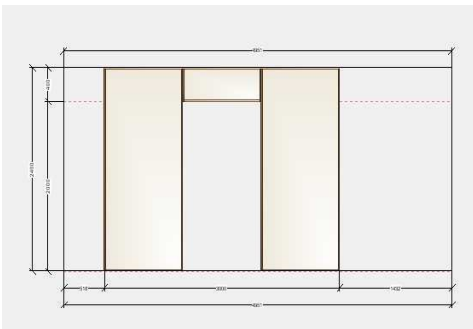
Esta interface es "permissiva" ya que el mueble se puede ubicar en cualquier lugar de la pared, no importa si se solapa con otro mueble. Por defecto imantan entre si, pero los puedo ubicar en cualquier posición. **Hay que tener en cuenta que la ambientación no genera ni modifica ninguna propiedad de calculo de despiece, es un concepto totalmente visual o estético.**

Por comodidad para diseñar se crean 2 layers: muebles bajos y altos. Aunque no es necesario definir ambos layers y se puede trabajar todo como mueble bajos.

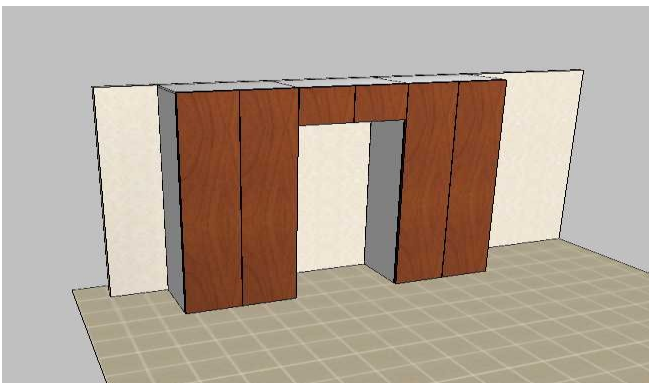
Para poder ubicar un mueble arriba de otro, hay que usar la otra solapa: “Vista”, donde se puede trabajar frente por frente:



El mueble, si bien imanta con los bordes de los demás muebles, se puede ubicar en cualquier lugar incluso en posiciones que quedan solapadas.



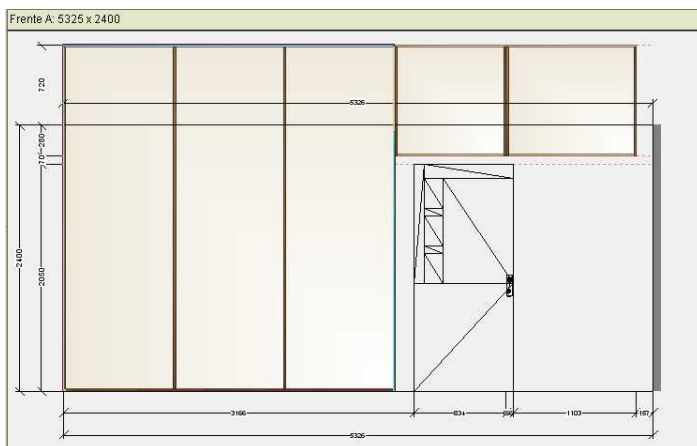
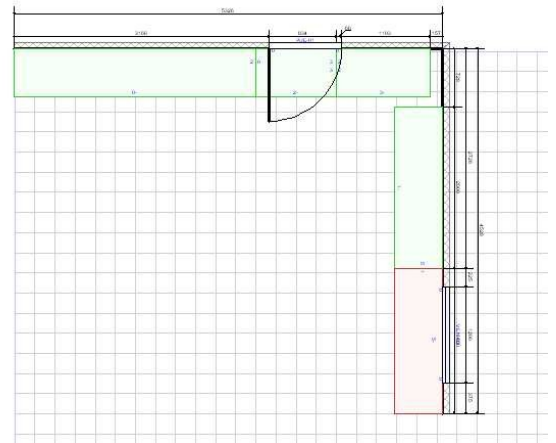
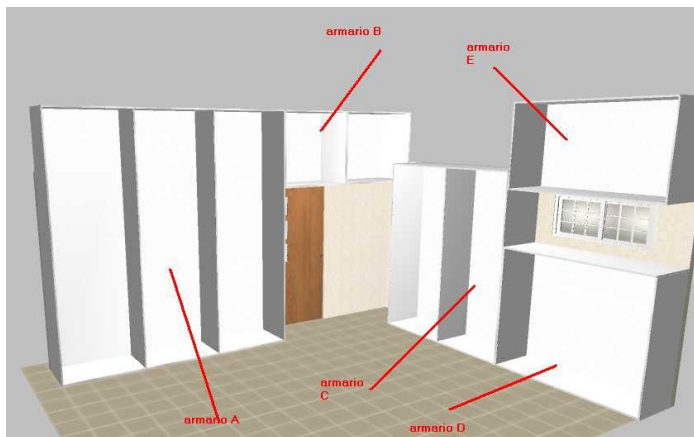
Usando el ejemplo anterior, si voy a la solapa “3D Persp.” , con la ambientación generada:



Desde la solapa de ambientación, también se pueden ubicar elementos decorativos, y puertas y/o ventanas en los muros, etc:



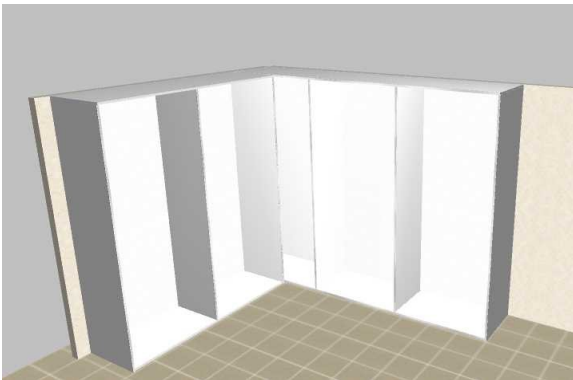
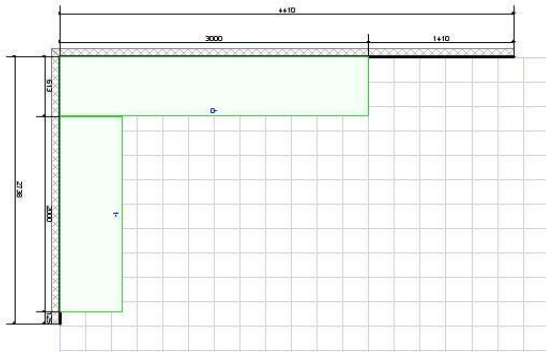
Si bien no genera ninguna propiedad de calculo, si permite resolver casos que son muy difíciles de contemplar como un solo armario, al usar el truco de dividirlos en varios armarios. Muchas veces, el frente entero es mejor pensarlo como mas de un armario y de esa forma se logra el despiece correcto (por ejemplo si hay un obstáculo en el medio, etc). Con esta herramienta de ambientación, una vez que todos los armarios están OK y el calculo es correcto, se pueden ubicar en cualquier lugar a los efectos de visualizarlos en 3D.



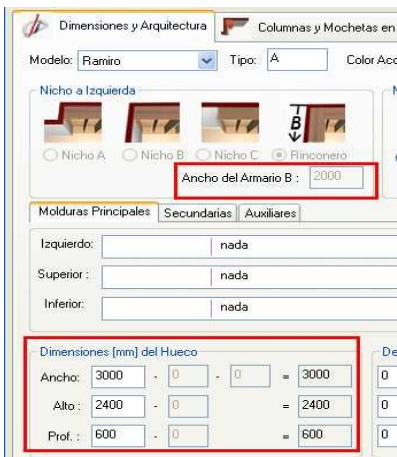
Rinconeros en Ambientación

Con esta herramienta de la ambientación, si los rinconeras se comportan como muebles independientes, conviene ingresarlos como 2 muebles diferentes, y usar la ambientación :

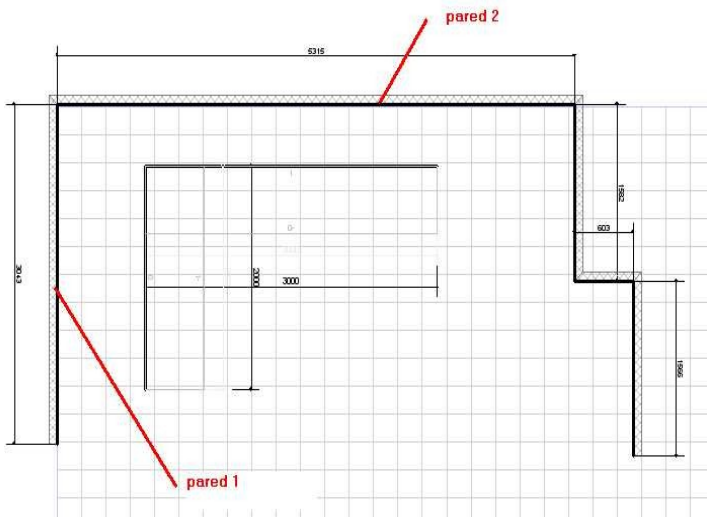
Ejemplo:



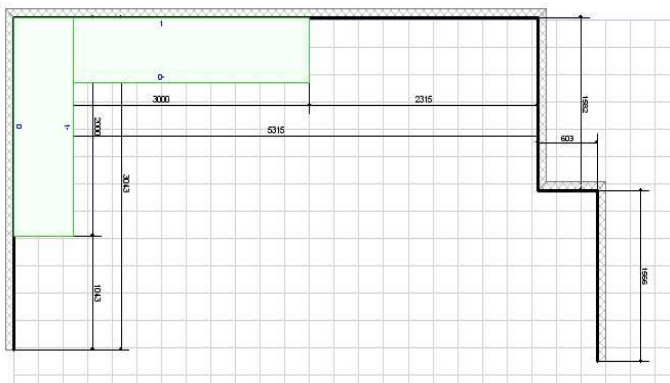
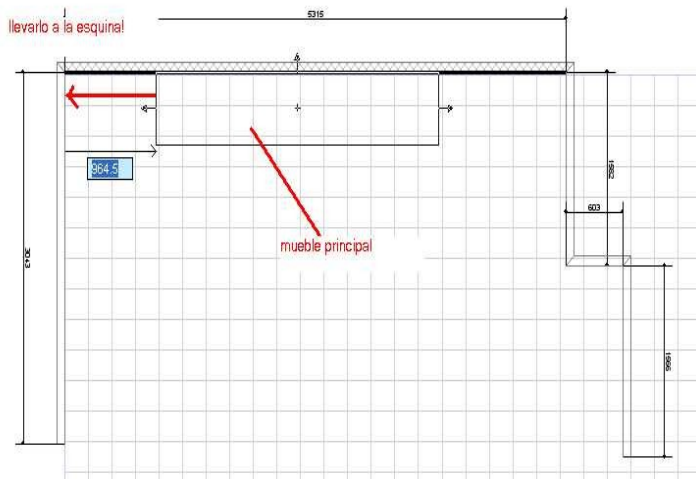
Ahora, si hay una lógica de despiece, entonces el armario se ingresa con el esquinero como siempre. Al ir a la solapa de ambientación, el sistema detecta que los 2 armarios forman un esquinero, y por defecto los ubica a 90 grados, igual que la ambientación automática:

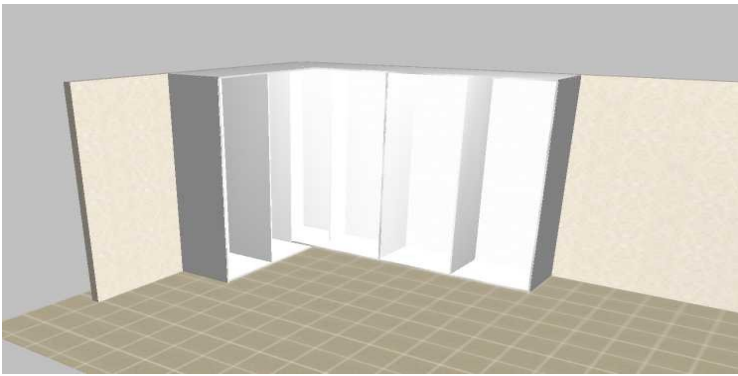


Al mover el armario principal, y cambiarlo de lugar, el sistema luego "re-ubica" su esquinero. Si dibujamos una pared, para ubicar el esquinero, hay que tener cuidado de dibujarla en sentido horario, y que tenga las 2 paredes.

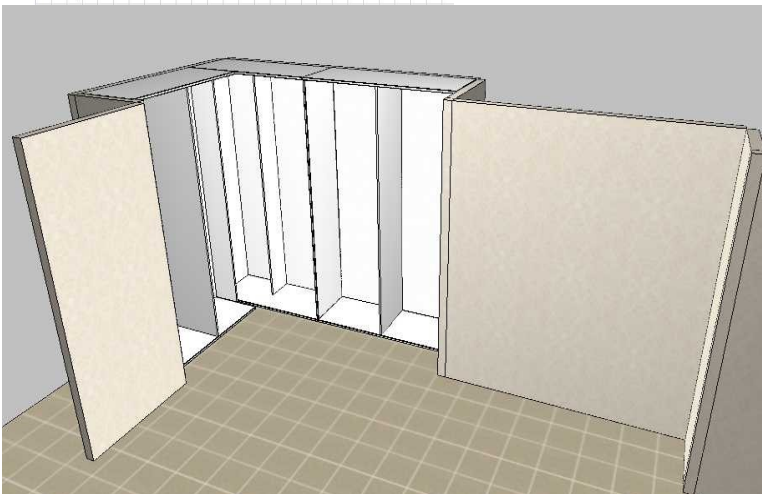
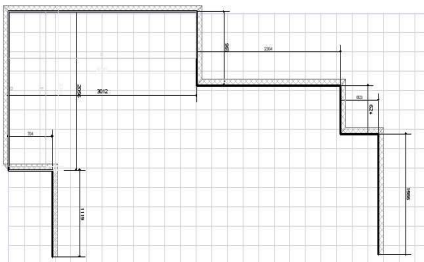


Luego, se puede ubicar el mueble en la pared 2, y el esquinero a izquierda quedara ubicado en la pared 1 automáticamente:





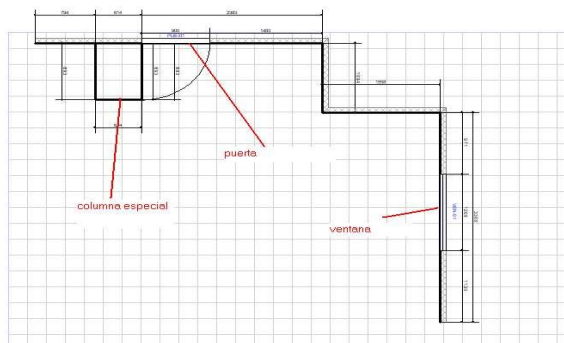
Como la ambientación es manual, al tema de los nichos seteados desde la pantalla de medidas del armario no influye, pero es muy fácil dibujar muros por donde hagan falta, y cortar los muros que sobra, etc etc:



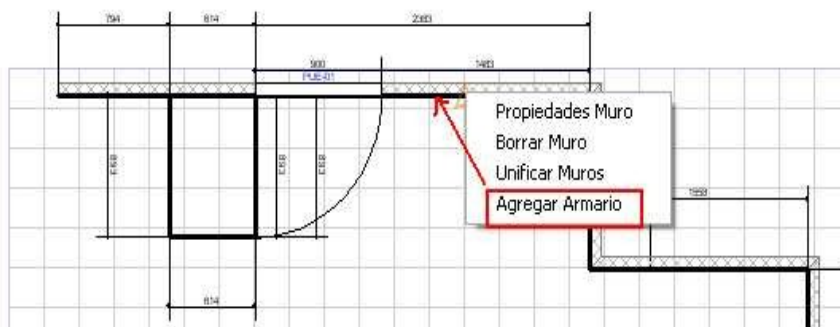
Opciones de ambientación

Como es probable que para alguien le sea mas sencillo dibujar primero la planta, cuando hay que hacer una ambientación, en el plano de planta se puede seguir la siguiente metodología, que se muestra con el siguiente ejemplo:

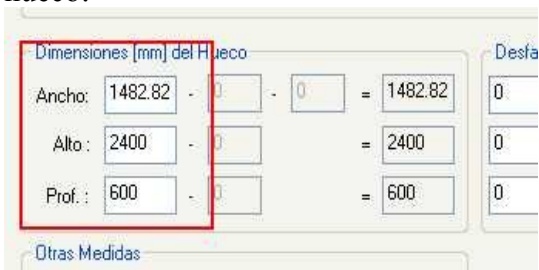
1- Se dibuja la planta desde la solapa de ambientación, el sistema muestra todas las medidas libres.



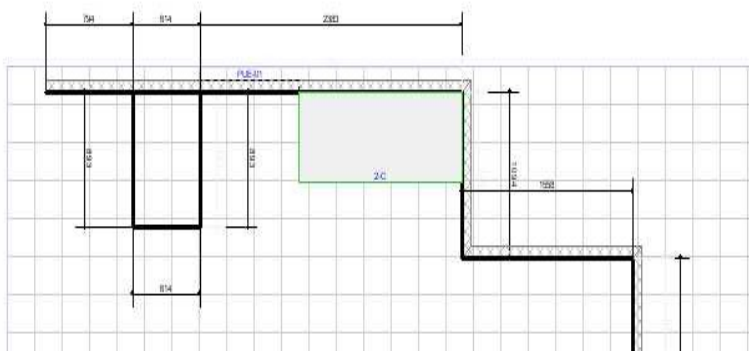
2- Desde la herramienta de muros, sobre el muro deseado botón derecho, y la opción "agregar armario":



3- Ahí, abre la pantalla de ingreso de un armario, cargado por defecto con la medida exacta del hueco:



4- Al confirmar el armario ya queda ubicado y puedo seguir agrando armarios en los lugares disponibles. Esta herramienta me ahorro tener que cambiar de solapa y ademas acordarme que valor tenia el ancho libre

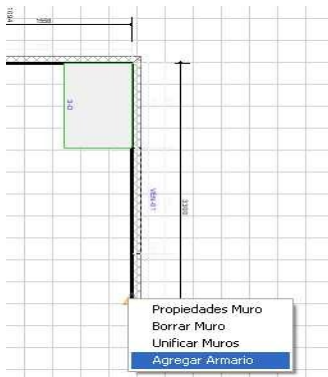


5- Cuando la pared tiene varios tramos inferiores y superiores, por defecto se queda con el que mas tramo tiene, por ejemplo, en el caso de la pared con la ventana se queda con la parte superior, ya que estima que quiero esquivar la ventana y abajo no hay obstáculos. La medida del mueble sale del tramo sobre el que esta el mouse, no importa si esta ocupado, ya que luego lo puedo poner arriba o abajo del obstáculo.

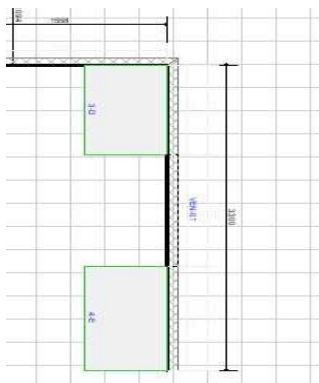
Ejemplo:

Primer tramo

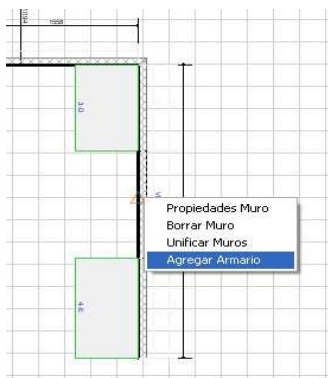
Salteo la ventana, y paso al ultimo tramo:



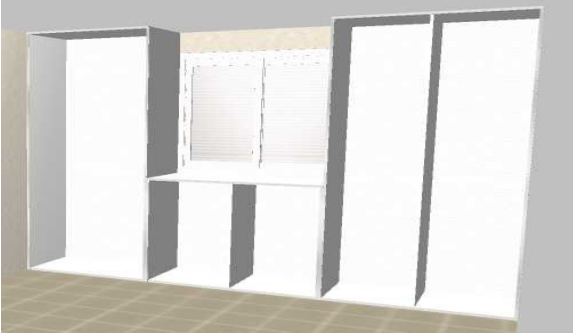
Ahí se puede ver que pude esquivar la ventana ,todo desde la solapa de ambientación:



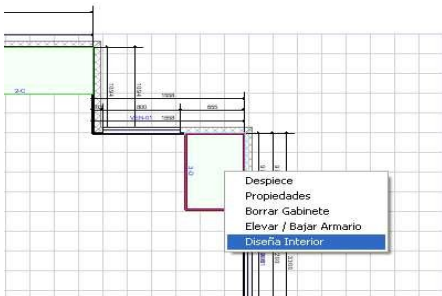
Aún cuando el tramo este ocupado, el sistema permite agregar un armario ahí, ejemplo:



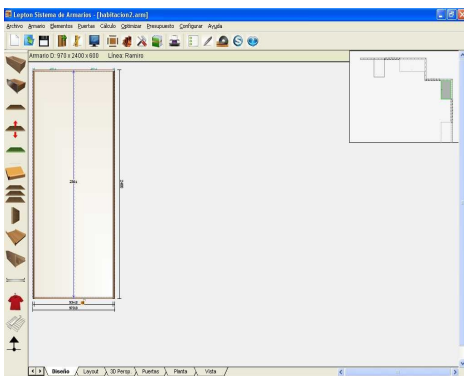
En este caso, le cambio la altura, ya que lo quiero debajo de la ventana:



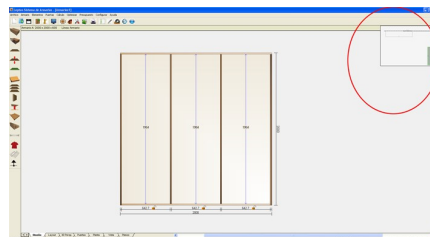
Se puede también "diseñar interiores" desde el plano de planta, que se activa con botón derecho sobre el armario:



Eso automáticamente selecciona el armario, y pasa a la solapa de diseño.



También, al diseño, se agregó que para el caso que exista mas de un armario y al menos una pared, (eso es un indicio que hay una ambientación factible de mostrar), dibuja la planta auxiliar arriba a la derecha a modo de preview de que armario y en que posición estoy trabajando.



Resumiendo el uso de las solapas:

- *Planta*: Dibujar las paredes, agregar los elementos fijos, ventanas, puertas y demás, hasta que quede la habitación. También agregar los armarios con la ayuda de la herramienta de insertar sobre el tramo.
- *Vista*: Ubicar los armarios dentro de una pared, para el caso que haya varios por frente, y que vayan a distintas alturas.
- *Diseño*: Diseñar el interior propiamente dicho.
- *3D Pers.*: Completar la ambientación con elementos auxiliares y texturas, y demás.