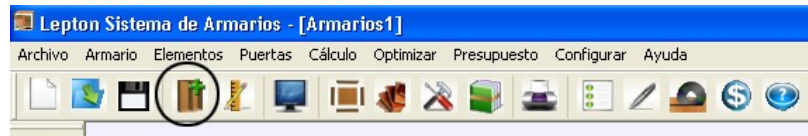


Comenzando a diseñar con el sistema Armarius

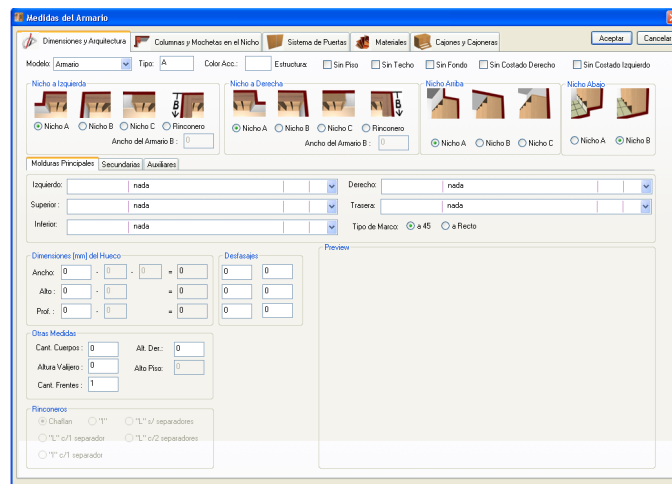
Vamos a ir descubriendo las herramientas básicas que se utilizan para desarrollar un diseño. Hacer un click sobre el icono indicado para agregar un nuevo armario y para definir las características generales del mueble.



Se le presentará la siguiente pantalla:

Dimensiones y Arquitectura

Dentro de esta pantalla se encuentran las diferentes opciones que tenemos dentro del sistema para construir un mueble, fíjese que la pantalla tiene varias solapas superiores separadas por temas, en la primer solapa “Dimensiones y Arquitectura”, siempre se mostrará en primer lugar.



Ahora veremos que se configura en cada sector de esta pantalla

En este sector se le indica al programa la situación arquitectónica del mueble, para esto se tendrá que tildar la opción correspondiente de como el mueble esta condicionado a la derecha, a la izquierda, en la parte superior y en la parte inferior.

La correcta selección de estas opciones influirá mas adelante en cuanto a la utilización de elementos como ajustes laterales, superiores o zócalos, ya que estas piezas se comportan de diferente manera según sea la situación arquitectónica en la que se van a utilizar. En esta parte también se indica si el mueble es del tipo en “L” o “U” (esta opción la desarrollaremos más adelante)

Para realizar este ejemplo de muestra vamos a seleccionar todas las opciones del tipo “A” de esta manera construiremos un mueble dentro de un nicho.



En este sector se le indica al programa si a nuestro diseño lo queremos sin algún elemento estructural como por ejemplo Pisos, Techos, Fondos, etc.

En este ejemplo de muestra no vamos a seleccionar ninguna opción, de tal manera que el mueble tendrá todos los elementos estructurales.

Estructura: Sin Piso Sin Techo Sin Fondo Sin Costado Derecho Sin Costado Izquierdo

Aquí indicamos las medidas generales del mueble en milímetros.

Dimensiones [mm] del Hueco

Ancho: 2500 - 0 - 0 = 2500

Alto: 2000 - 0 = 2000

Prof.: 500 - 0 = 0

Es necesario tener en cuenta que las medidas indicadas aquí son las del espacio disponible para la construcción del mueble, esto significa que bajo ninguna circunstancia nuestro mueble podrá exceder estas medidas, por ejemplo si le indico que el espacio disponible en profundidad es de 500mm y luego le agrego puertas corredizas que necesitan 90mm de espacio, esto se le restara a la profundidad del interior del mueble quedando 410mm de lateral mas 90mm de puertas, que sumando las 2 profundidades será de 500mm que indiqué en la celda de profundidad, esto es válido como concepto también para el caso que se apliquen ajustes laterales, zócalos o ajustes de techo.

Para este diseño utilizaremos un nicho de 2500mm de ancho, 2000mm de alto y 500mm de profundidad.

Para modificar la cantidad de divisiones internas que nos da el programa tendremos que ir y completar la celda "Cant. Cuerpos" con el número de divisiones deseada, para este ejemplo indicamos 4.

Otra variable contemplada en este sector es la altura del valijero, en este lugar indicamos la altura de posición del valijero con respecto al piso del mueble, en este ejemplo nuestro valijero estará a 1600mm del piso

En la celda que dice "Cant. Frentes" indicamos la cantidad de muebles que vamos a construir, esta opción es utilizada por lo general cuando tengo que diseñar varios muebles con las mismas características, como por ejemplo para un edificio de varios departamentos iguales.

Otras Medidas

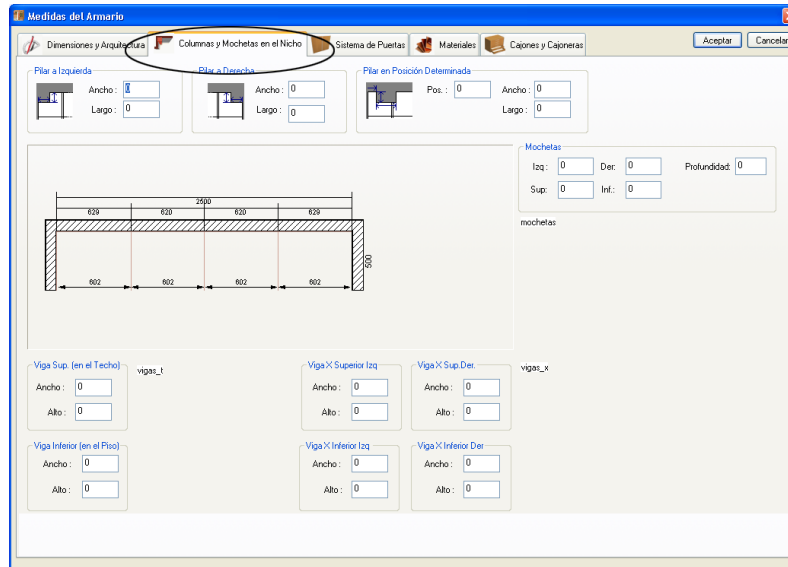
Cant. Cuerpos: 4 Alt. Der.: 0

Altura Valijero: 1600 Alto Piso: 0

Cant. Frentes: 1

Columnas y Mochetas

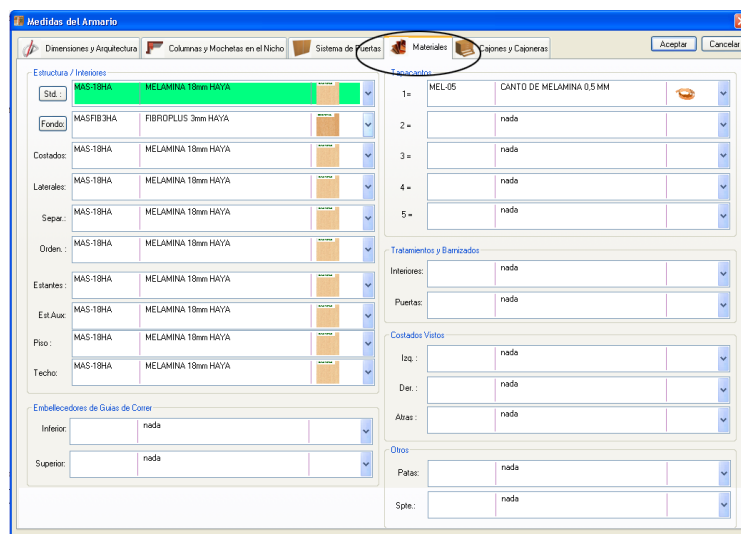
Luego de indicar los parámetros y medidas arquitectónicas en la solapa anterior, vamos a la siguiente solapa que se llama “Columnas y Mochetas en el Nicho”, se le presentará la pantalla siguiente:



En este sector vamos a configurar las posibles mochetas o columnas que se encuentren en el sector de desarrollo del mueble, fíjese que podrá indicar dimensiones de columnas a la derecha, izquierda, intermedia o en la parte superior (Vigas) del nicho en donde se construirá el mueble. El indicar la correcta ubicación y dimensión de estos elementos hará que el programa calcule correctamente los cortes ocasionados por estos elementos en nuestro diseño. Si nuestro diseño carece de estos elementos no ingrese ninguna medida en esta pantalla.

Materiales

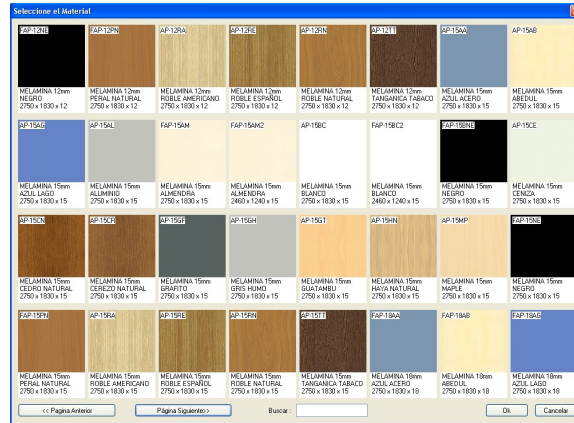
Activaremos la solapa que se llama “Materiales” esta solapa muestra lo siguiente:



Dentro de esta pantalla indicaremos los diferentes materiales, texturas y espesores en el que vamos a diseñar nuestro mueble.

La primera opción que vamos a indicar es la del material Standard del mueble, esto significa que le indicaremos el material del conjunto de todas las piezas que componen el diseño, menos el material del fondo del mueble.

Presionando la tecla Std: se despliega un menú de opciones como en la siguiente imagen.



Para nuestro diseño seleccionaremos el material “Melamina 18mm Cedro Natural” para ver mas materiales

presione la tecla “siguiente” que esta ubicada en la parte inferior de esta pantalla, con esto usted recorrerá página por página todo el catálogo.

Una vez seleccionado el material standard presionamos “OK”

Fijese que todos los elementos menos el fondo han adoptado el material que indicamos como standard.

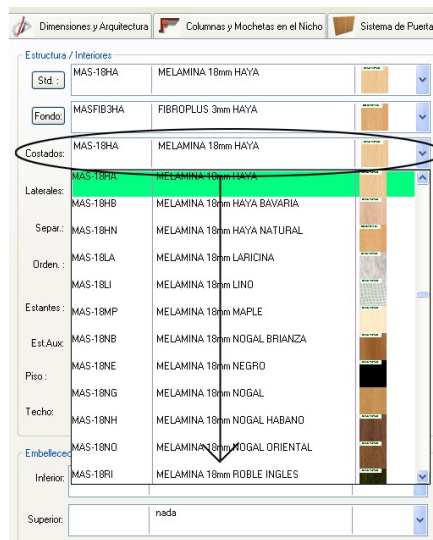
Para indicar el material del fondo realizamos la misma operación anterior, pero en vez de presionar la tecla “Std” presionamos la tecla “Fondo”

Se nos mostrara el mismo catálogo de materiales anterior en donde seleccionamos el material deseado,

para nuestro diseño seleccionamos el material “Melamina 12mm Cedro Natural”

Para el caso en que alguno de los elementos estructurales de nuestro mueble este confeccionado con un material diferente al standard solamente tenemos que presionar sobre la flecha celeste que se encuentra a la derecha de cada material y se nos mostrara las diferentes opciones para seleccionar,

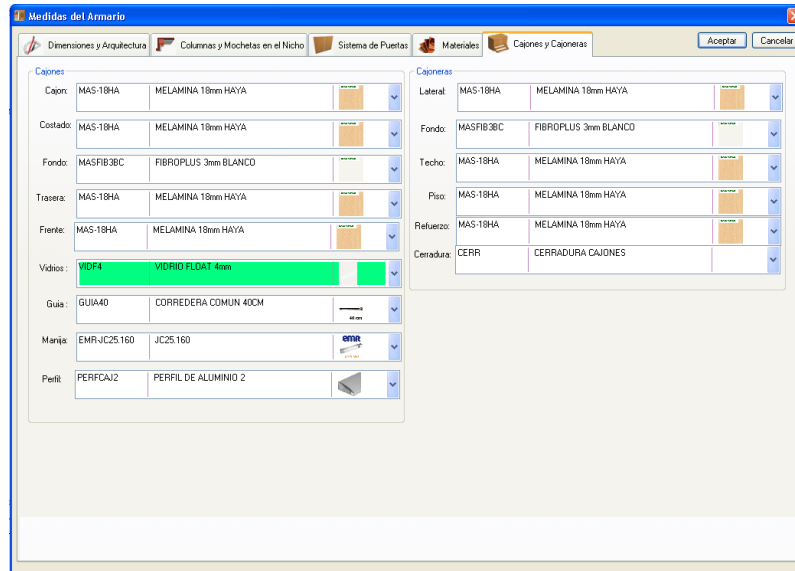
fijese en la siguiente imagen:



Si desea visualizar la opción de materiales como el catálogo anterior una vez que se despliegan las opciones como muestra la imagen anterior, presione la tecla F3 de su teclado y se mostrarán las mismas opciones pero con el formato de catálogo.

Para el diseño que estamos realizando no seleccionaremos ningún material específico para ninguna pieza que no sea el standard.

El siguiente paso que vamos a realizar es similar al paso anterior, solamente que en este caso trataremos el tema de materiales de cajones y cajoneras, en la solapa siguiente vamos a configurar esto.

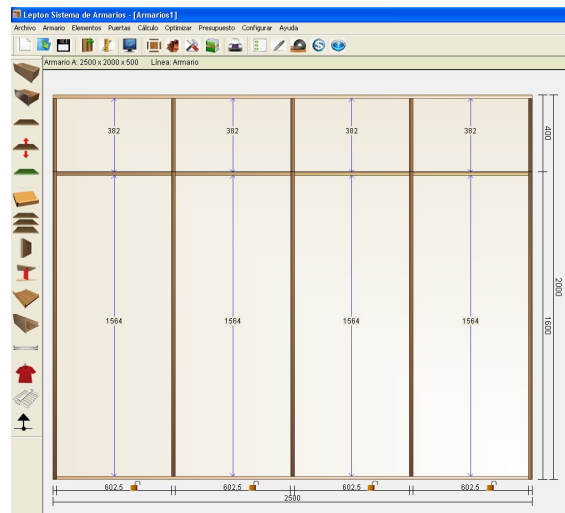


Fíjese que los diferentes elementos que componen los cajones y cajoneras han tomado el material standard que indicamos en el paso anterior, siguiendo los mismos conceptos ya explicados podemos cambiar cada material de los componentes solamente seleccionándolos, presionando “F3” en su teclado y seleccionando del catálogo el material deseado.

Diseño

Para nuestro diseño dejamos tal cual los materiales seleccionados.

Una vez recorridas todas las solapas necesarias para configurar nuestro diseño presionamos la tecla “Aceptar”



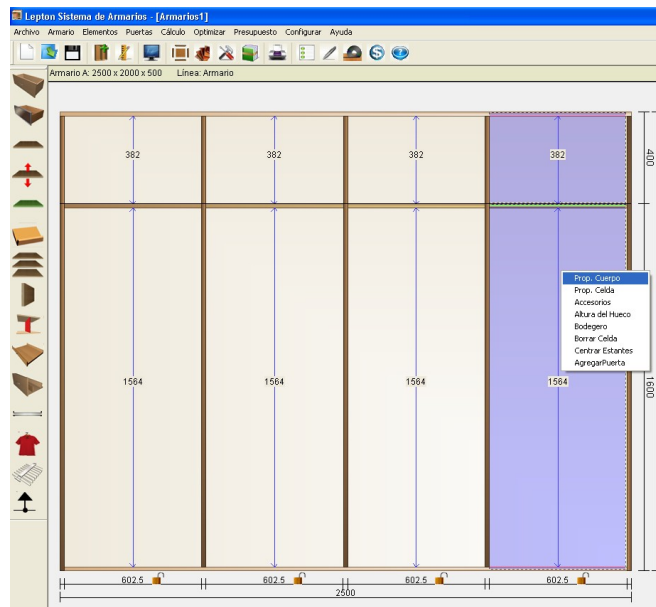
Si han respetado todos los pasos indicados con anterioridad se le tiene que mostrar el diseño como en la siguiente imagen.

Podemos decir que hasta ahora solamente le indicamos al sistema la situación arquitectónica en que

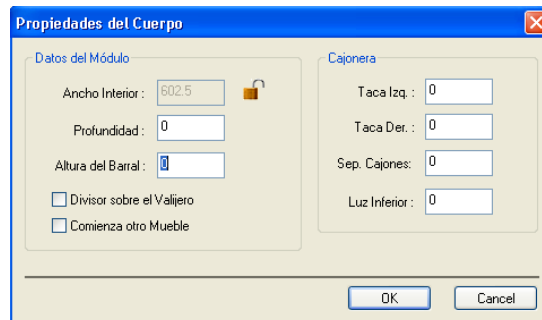
se construirá el mueble, las medidas, cantidad de cuerpos y materiales de las diferentes partes del mueble, pero aún no diseñamos nada, a partir de ahora comenzaremos a intervenir en el diseño del mismo.

Vamos a modificar las medidas de los espacios internos de los cuerpos, recuerden que el programa solo repartió equitativamente estas medidas.

Para esto seleccionamos el cuerpo a modificar con un simple click del mouse, para este ejemplo seleccionamos el cuerpo del extremo derecho, veremos que al seleccionarse se pinta de azul y una vez seleccionado presionamos el botón derecho del mouse, se mostrará lo siguiente:



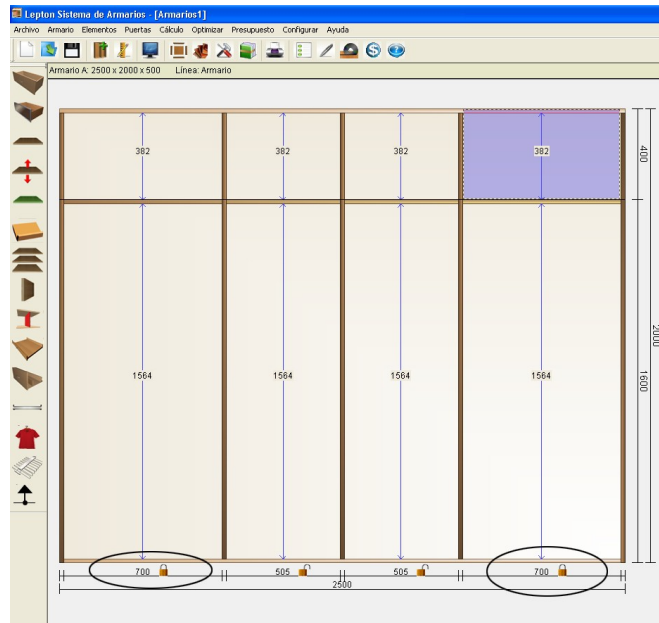
Seleccionamos la opción “Prop. Cuerpo” y se mostrará la siguiente pantalla:



La celda Ancho Interior aparecerá bloqueada y el candado abierto, para poder modificar este valor primero debemos presionar el candado, de esta manera se habilita la celda para ingresar el valor deseado, fijese que el candado quedo cerrado, esto es por que al ser una medida ingresada por nosotros el programa interpreta que no queremos que el sistema la modifique en el momento del diseño.

Para realizar este ejemplo indicaremos en la medida interior 700 y luego presionamos “OK”

Repetimos esta operación para el cuerpo de la izquierda con la misma medida, presionamos “OK” y el programa nos mostrará lo siguiente:



Fíjese como en los cuerpos modificados aparece la medida ingresada y con el candado cerrado, mientras que en los demás cuerpos el candado está abierto, esto significa que si yo en este momento le agregara ajustes laterales de 20mm a cada lado del mueble, los únicos cuerpos que absorberían esta reducción de medida serían los que tienen el candado abierto.