

2008

PRESTACIONES DEL EDITOR DE ARMARIOS



DOCUMENTACIÓN TÉCNICA
DE TEOWIN

SIMSA

04/03/2008

CARACTERÍSTICAS GENERALES

Como características generales del Editor de Armarios podemos decir que:

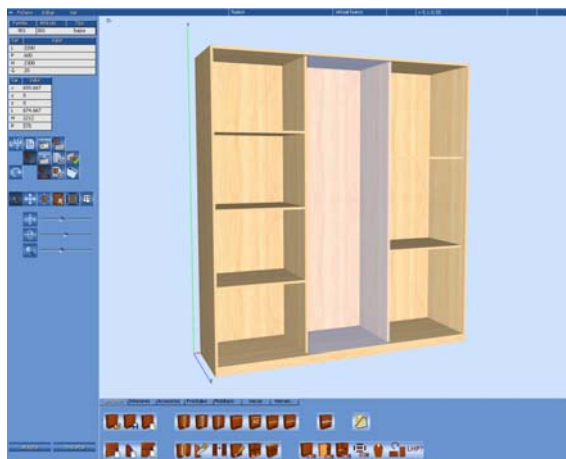
- Los armarios se diseñan a través de un asistente especializado.
- Se genera una formulación automática de cada elemento, editable y modificable por el usuario (modificación de la posición y tamaño de las piezas que componen el mueble).
- Se recalcula automáticamente la posición y el tamaño de las piezas al variar el tamaño global del mueble.
- Configuración predefinida de los diferentes sistemas de fabricación, tanto a nivel de ensamblaje de piezas como de groesos, holguras, rebajes, descuentos, ajustes, configuración del las piezas de forrado, etc.
- Presenta las siguientes funciones:
 - Rotación.
 - Voltrear elementos.
 - Explosión.
 - Asociación a tipo de tarifa o definición de una pieza sin tarifa.
 - Definición los materiales: puede realizarse pieza a pieza o de forma global.
 - Fijar medidas a las medidas estándares.
 - Invertir la mano del mueble.
- Da la posibilidad de asociar el mueble 3D a un artículo.



ARMAZONES, DIVISIONES Y BALDAS

Se definen los armazones teniendo en cuenta:

- La forma de la base.
- El montaje de las piezas armazón: trasera interior al techo, trasera interior a la base, costado exterior al techo, etc.
- El tipo de mueble.
- Formulación automática, editable y modificable por el usuario: modificación de la posición y tamaño de las piezas que componen el mueble.
- Permite guardar armazones predefinidos para recuperarlos posteriormente.

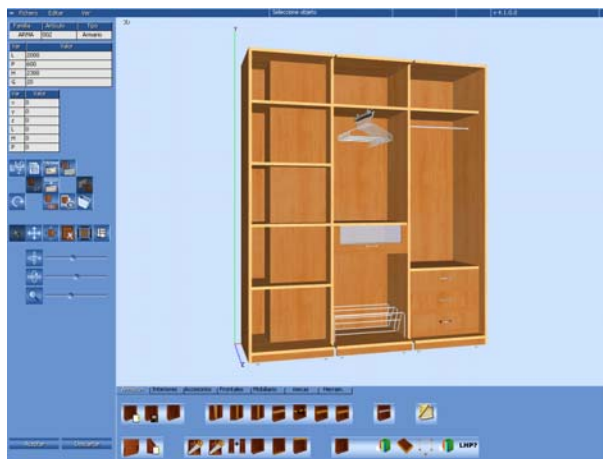


Los tipos de divisiones y baldas disponibles son:

- Divisiones y subdivisiones a dos niveles para poder definir diferentes rebajes.
- Baldas y subbaldas para poder definir dos rebajes diferentes.
- Divisores Dobles.
- Atillos simples y dobles.

En cuanto al trabajo con baldas y divisores se permite:

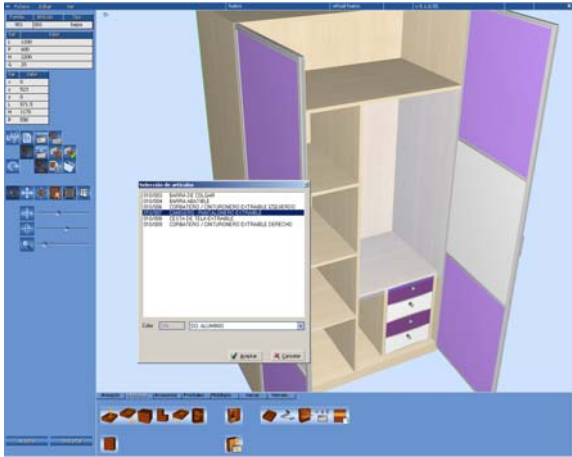
- La inserción automática en huecos (individual o múltiple)
- La libre modificación de sus características a nivel de pieza: posición, tamaño, material, etc.
- Respecto a las divisiones: libre configuración de sus características a nivel de escandallo: provoca partición de la base, partición de trasera, partición de techo.



- Respecto a los altillos: libre configuración de sus características a nivel de escandallo (puede provocar partición de trasera).

INTERIORES

De forma predefinida se pueden insertar los siguientes elementos en los huecos interiores de los muebles:

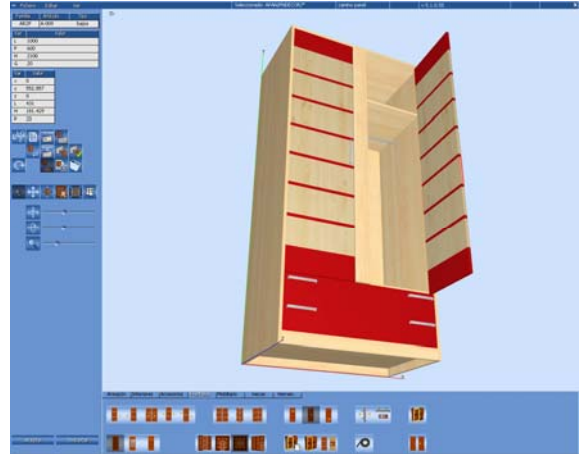
- Baldas simples y múltiples.
 - Cajones de frente fijo.
 - Cajones de cualquier modelo (igual al mueble u otro).
 - Bucks.
 - Barras de colgar.
 - Zapateros.
 - Cualquier tipo de complemento.
- 
- Se permite crear nuevos elementos configurados por el usuario y guardarlos como plantillas para su reutilización.
 - Los elementos interiores se insertan de forma automática en hueco.
 - Se permite la libre modificación de sus características: posición, tamaño, material.

ACCESORIOS

En cuanto a las molduras y a los cercos:

- Es posible la definición de artículos especiales para armarios como son:
 - Suplementos laterales.
 - Guía superior e inferior.
 - Tapa guía.

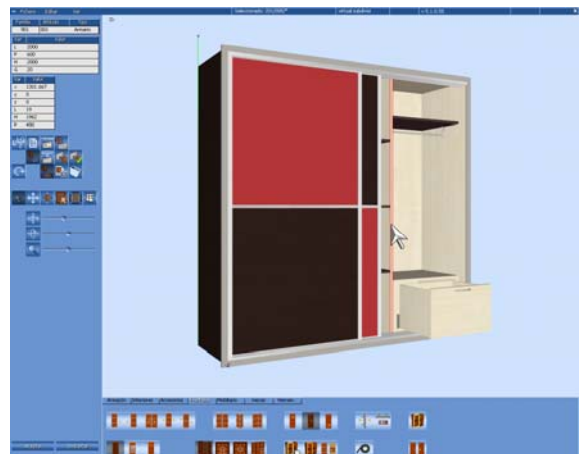
- Molduras verticales, horizontales y laterales.
- Marcos.
- Cerquillo superior e inferior.
- Tiras verticales y horizontales.
- Mochetas.
- Fijos.
- Se permite la inserción automática en el diseño del armario



FRONTALES

A nivel de frontales el programa contempla e incluye:

- La definición de las puertas como elemento independiente del armazón.
- El artículo de la puerta incluye despiece de la puerta (marcos, fajas, paneles, etc.)
- La libre configuración del tipo de apertura:
 - Abatibles: especificando el número, los cercos, la disposición y los descuentos.
 - Plegables: especificando el número, los cercos, la disposición de las puertas y los descuentos.
 - Correderas: especificando el número, los cercos, la disposición de los tiradores, la disposición de las puertas y los descuentos.
- La libre configuración de las puertas a nivel de:
 - Holguras.
 - Descuentos entre divisiones y solapes.
- La libre modificación de puertas a nivel de:



- Modelo.
- Paneles que forman la puerta (paneles de distinto color, vitrinas, celosías).
- Faja (tamaño y posición) con recálculo automático de las medidas de los restantes elementos que forman parte de la puerta.

En cuanto a los tiradores se permite la libre configuración y modificación de las características de los tiradores, como son:

- Orientación
- Posición
- Tamaño fijo o variable (número de taladros parametrizado según tamaño).

MOBILIARIO

A nivel de dibujo específico, es decir, herramientas específicas para diseñar los cajones, las puertas, los accesorios, etc. dispone de:

- Asistente para la creación de bucks de cajones, normales y a dos alturas.
- Asistente para la creación de cajones, simples o dobles.
- Asistente para la creación de puertas de cualquier tipo (japonesas, ciegas, con cristal, con espejo, para buhardillas, etc.) y las herramientas necesarias para ello:
 - Configuración de las fajas.
 - Inserción de panel de lamas.
 - Inserción de marquetería.
 - Inserción de paneles ranurados.
 - Inserción de celosías.
- Asistente para la creación de los complementos: barras, zapateros, etc.
- Permite crear de forma predefinida los interiores para reutilizarlos posteriormente.



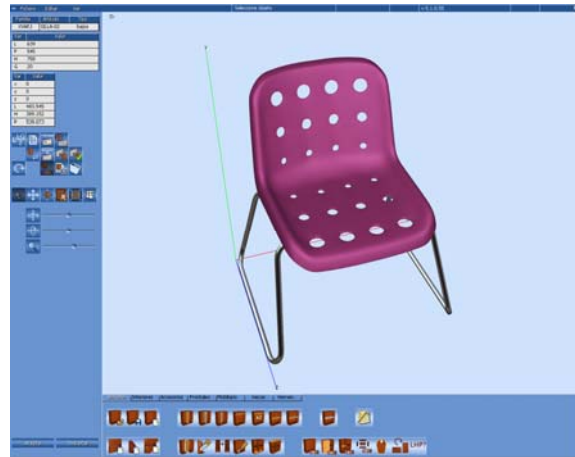
HERRAMIENTAS DE DIBUJO

El programa cuenta con las siguientes herramientas de dibujo:

- Herramientas para la construcción en 2D:
 - Crear simbología para la planta y el alzado.
 - Añadir cotas internas para la planta y el alzado.
- Herramienta para el tratamiento de los objetos importados.

- Herramientas para la construcción 3D:

- Tubos.
- Extrusiones.
- Revoluciones.
- Extrusión simple y doble.
- Extrusión doble por perfil.
- Cubos.
- Arcos.
- Caminos.



- Asistentes para la creación de:

- Regletas especiales.
- Frontales de puertas.
- Elementos de obra.
- Sobres de cualquier forma.
- Objetos de reflejo.
- Costados decorativos (para anexas).
- Luces de render.

