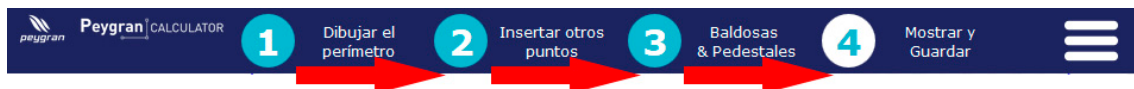


1. Proceso de entrada de datos

Para realizar las estimaciones debe de seguir el proceso indicado en el menú superior.

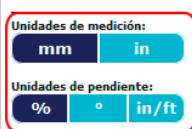


2. Opciones y herramientas



Imagen de fondo: Pulse "Examinar" para Cargar de imagen de fondo (background), para cargar un plano sobre el que calcar.

El color azul claro indica opción desactivada mientras que azul oscuro indica opción activada.



Seleccione las unidades de medida en las que desea trabajar en su estudio: pulse "mm" para milímetros, "in" para pulgadas, "%" para pendientes en porcentaje, "°" para pendientes en grados y "in/ft" para pendientes en pulgadas por pie.



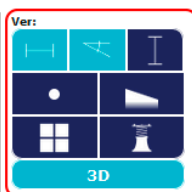
Zoom: + o - para aumentar o reducir la vista, "Máximo" para el zoom máximo posible o "Todos" para encuadre de toda la vista. Defina un valor para indicar la separación entre líneas de cuadrícula.



La función "imán" permite obligar a que los nuevos puntos creados se posicionen en las intersecciones de la cuadrícula o en la horizontal o vertical de los puntos ya creados.



Imagen de fondo: Pulse sobre estos botones para ocultar/ver la imagen de fondo: la casa para el plano cargado o la retícula para la cuadrícula de fondo.



Ver: Controla las opciones de visualización, longitud, ángulos, alturas, punto, pendientes, baldosas, soportes.

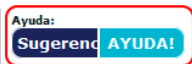
3D: Activa una vista 3D que permite ver la modernización del proyecto.



Notas: Incluya anotaciones en su proyecto.



Herramientas de medición: Permite obtener la distancia entre dos puntos.



Ayuda: Pulse el botón "sugerencias" y cuando ponga el cursor sobre cualquier botón aparecerá un texto explicativo. El botón "ayuda" abre la ventana de ayuda.

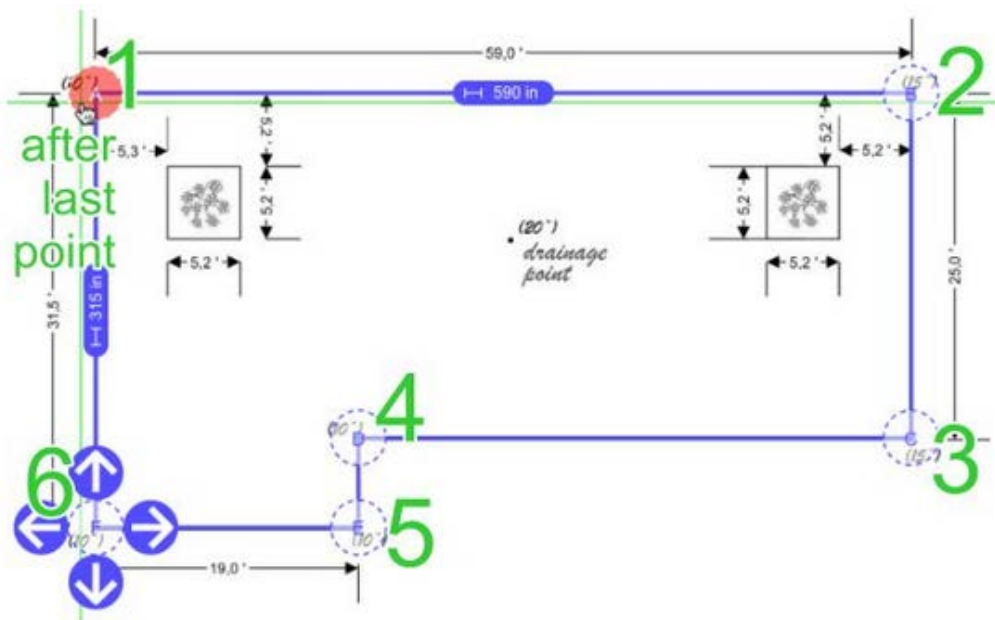
3. Dibujar el perímetro PASO 1

El perímetro es la línea cerrada que envuelve un área embaldosada. Si creamos un perímetro dentro de otro perímetro, el espacio interior se interpreta como espacio sin baldosas o isla sin embaldosado.

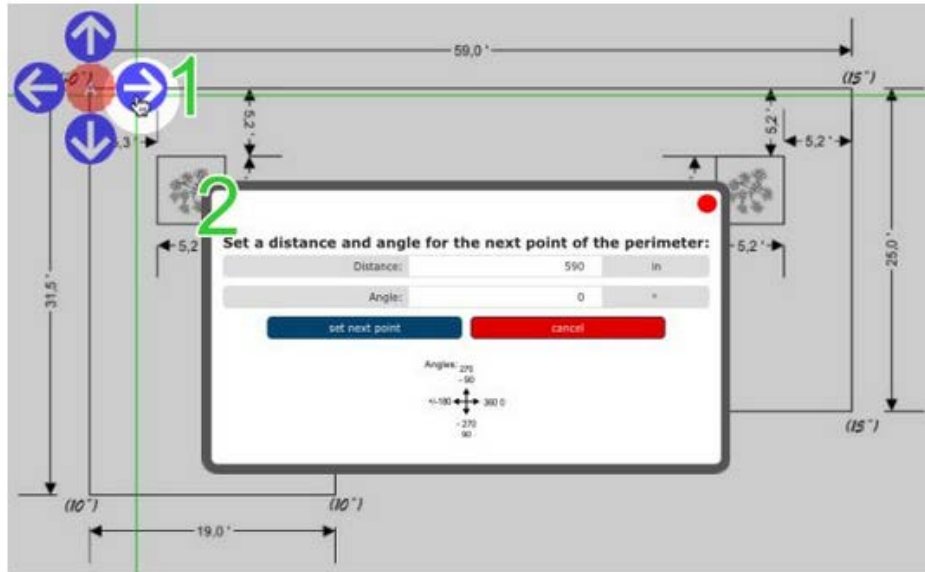
Para dibujar un perímetro dispone de dos opciones:

Opción 1: Pulse sobre el área de dibujo para designar el primer punto y pulse sucesivamente sobre el área de dibujo creando nuevos puntos. Cuando vuelva a pulsar el primer punto creado el perímetro se cierra y queda creado.

Esta opción es muy útil cuando se dispone de una imagen del plano a definir. Cargando la imagen del plano y escalándolo, podremos calcar de forma rápida la geometría deseada.

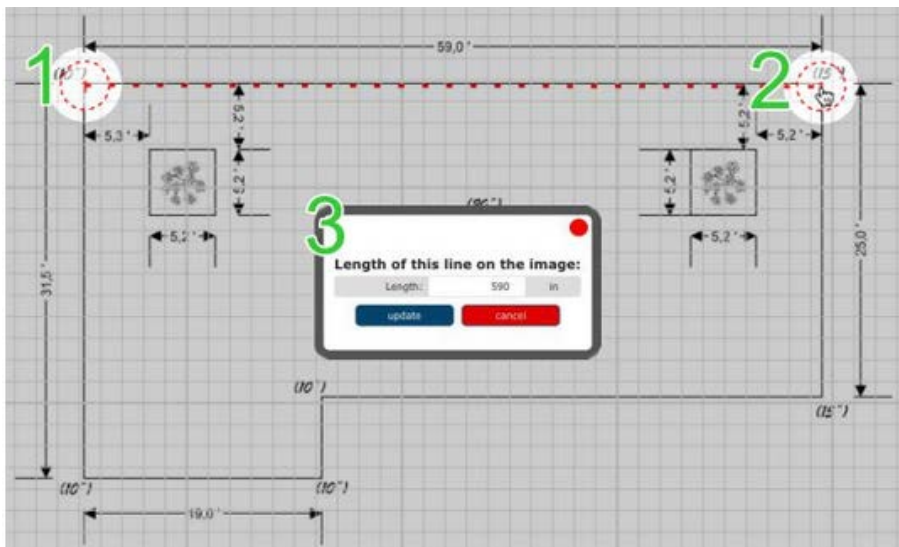


Opción 2: Tras crear el primer punto del perímetro puede crear los siguientes introduciendo sus coordenadas polares. Pulse sobre una de las cuatro flechas que rodean al punto recién creado en la dirección del siguiente punto. Aparecerá una ventana emergente en la que podrá indicar la distancia entre puntos en mm y el ángulo con respecto al eje x.



4. Cargar un plano:

Pulse el botón examinar para abrir el explorador y seleccionar una imagen de representación del área a embaldosar. Una vez cargada la imagen, la aplicación le pedirá que defina dos puntos y la distancia entre ambos para escalar la imagen.

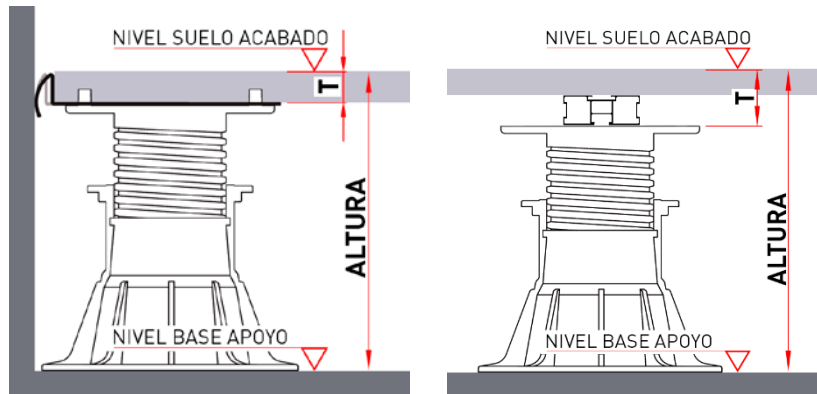


5. Alturas

En el momento en que se cierra un perímetro aparecerá una ventana al lado de cada vértice, indicando la altura de cada punto. Para facilitar la tarea por defecto estas ventanas aparecen de color rojo y valor cero.

Pulsando sobre el globo se abre una ventana emergente donde se puede definir el valor de la altura en mm (o en pulgadas si seleccionamos unidades en "in").

Es muy importante introducir la altura total correspondiente a la distancia entre la base de apoyo y la cara superior del suelo acabado, tanto si se selecciona baldosas sobre pedestales (plots) o si se desea realizar sobre un rastrelado intermedio:



6. Puntos de desagües

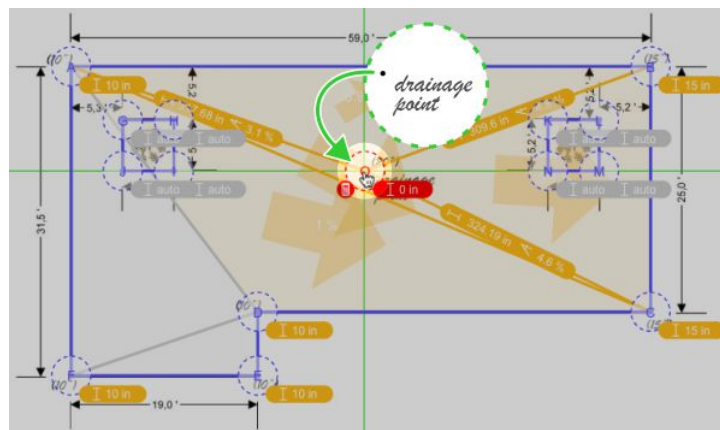


Marcaremos sobre el área de dibujo al igual que para los puntos del perímetro.

Haga clic en botón izquierdo del ratón para crear un punto de drenaje en el interior del perímetro. Una vez creado podrá cambiar su posición haciendo clic sobre el punto y arrastrando el ratón mientras se mantiene pulsado el botón izquierdo.

Haga clic en el icono de papelera en la parte izquierda de cualquier punto si desea eliminarlo.

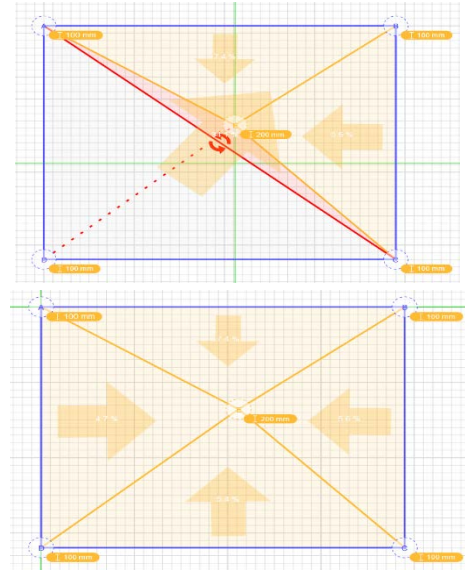
Puede definir tantos puntos como sea necesario.



7. Pendientes

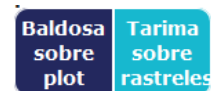
Una vez insertados los puntos de desagüe asigne las alturas correctas y la aplicación representará las formaciones de pendiente mediante las líneas de intersección entre los planos de pendiente de forma aleatoria. Estas líneas se representan en color naranja cuando existe una diferencia de pendientes entre paños y gris cuando esta línea es ficticia (no hay diferencia de pendiente entre paños).

Revise la coherencia de la solución. Puede modificarla pulsando sobre estas líneas. Cuando posiciona el cursor sobre las líneas de intersección de pendientes, si existen alternativas esta cambia a color rojo y muestra la alternativa como una línea roja de trazos (discontinua).

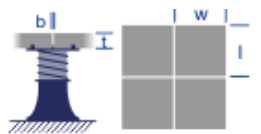


8. Baldosas y pedestales

Seleccione en primer lugar el sistema de colocación, bien sea **Baldosa sobre plots** o **Tarima sobre rastreles**.



Pulsando **Escoger tamaño de Baldosa**



Ancho (w): 600 mm

Largo (l): 600 mm

Espesor (t): 20 mm

Junta (b): 4 mm

Elija la cabeza del pedestal



puede escoger un tamaño de pavimento a partir de una lista o defina su baldosa personalizándola a partir de sus medidas principales: WxL para largo y ancho de baldosa, "t" para el espesor, incluido rastrel si se selecciona esta opción y "b" para definir el ancho de junta.

Seleccione el tipo de colocación de baldosas a usar - ya sea Junta recta o Junta Trabada.



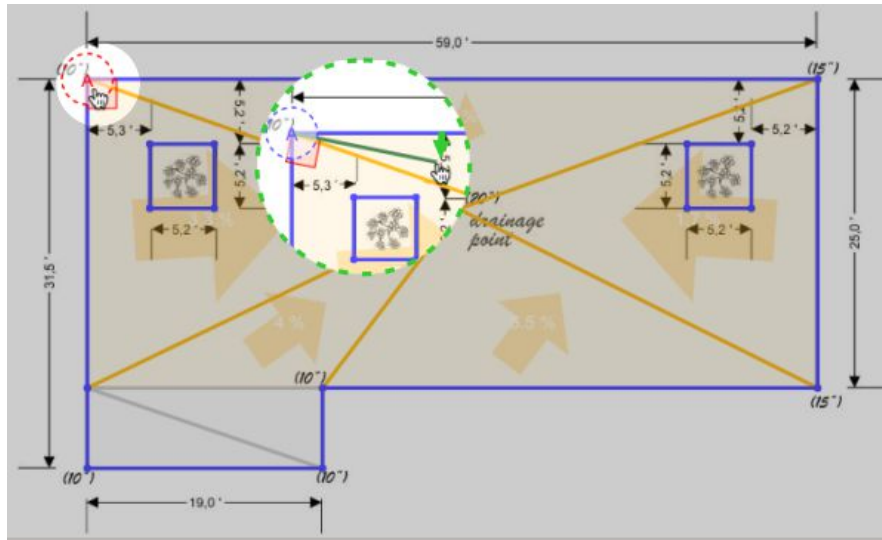
Es posible modificar el tipo de cabeza de plot seleccionado en cualquier momento pulsando el botón superior del menú.

Es posible seleccionar un plot suplementario en el centro de la baldosa. Consulte la ficha técnica del fabricante de pavimento.

Defina el punto de inicio de embaldosado.

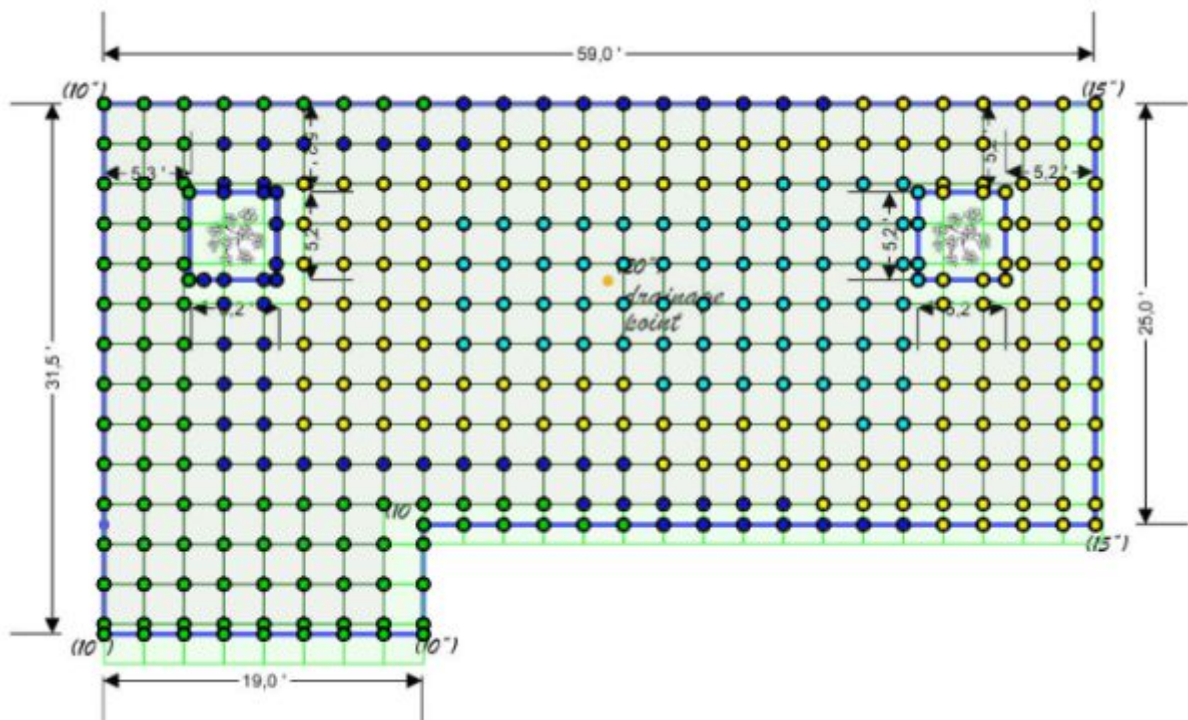
Haga clic en un punto del perímetro para iniciar la colocación de las baldosas. Es posible modificar el ángulo de colocación de las baldosas con respecto al eje x introduciendo un valor

en el campo Ángulo situado en el menú de la izquierda.



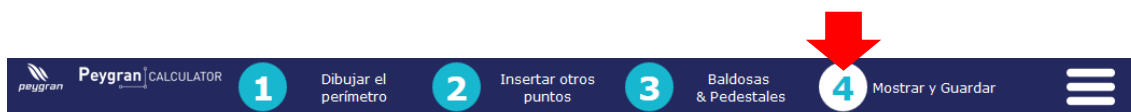
Se generará una tabla con un código de color que representa los productos y los relaciona con su lugar de colocación. La aplicación genera una representación gráfica con la disposición de cada elemento con el mismo código de color para su correcta identificación.

Los recuadros en color verde oscuro representan las baldosas de tamaño completo (no han precisado corte) mientras que las baldosas de tamaño parcial (que precisan corte) se muestran en verde claro.



9. Salida de datos

El último paso nos va a permitir guardar nuestro proyecto y visualizar los datos obtenidos.



Existen tres opciones de visualización de datos en pantalla:

**Vista previa de
Pedestales**

Con la primera opción se puede ver una representación gráfica de los tipos de plots mediante un código de color coincidente con la tabla en la que nos indica las cantidades.

Vista previa de pavimento

La opción “Vista previa de pavimento” muestra el despiece y facilita el total de piezas enteras y con corte.

**Vista previa de todas las
medidas**

Por último se pueden ver las medidas del proyecto.