

Ayuda de Quick3DPlan DS

Tabla de contenido

Quick3DPlan DS	4
Requerimientos de Quick3DPlan DS	4
Inicio de Quick3DPlan DS	7
Actualizaciones de Quick3DPlan DS	9
La pantalla de Quick3Dplan DS	10
Proyectos	12
Nuevo, Abrir, Guardar	13
Imprimir	16
Guardar imagen	21
Editar imagen	22
Listar muebles	24
Preferencias	26
Colores 2D	29
Anotaciones	33
Importar desde SketchUp	34
Tienda	35
Arquitectura	36
Habitación, Pared	37
Tabique	42
Pilar	47
Agujero	50
Puerta	51
Ventana	54
Molduras	57
Asistente paso a paso	60
Mobiliario	66
Muebles	66
Electrodomésticos	87
Accesorios, dormitorios y baños	95
Armarios	108
Variables proyecto	112
Variables por Defecto	114
Estructura	118
Puertas	124
Molduras y Costado Visto	130
Distribución	135
Opciones disponibles en las ventanas de inserción de elementos.....	141
Divisores	145
Estantes	148
Barras	149
Cajones básicos	151
Cajoneras	153
Otros cajones	156
Baldas y Bandejas	159
Puertas	161
Accesorios	162
Decoración	164

Encimera con forma	166
Mover selección	173
Borrar selección	175
Textos y contornos	175
Textos	176
Contornos	178
Dibujar flecha	181
Acotar encimera	184
Añadir cota	184
Borrar cota	185
Vista	186
Guardar y abrir vistas	186
Cambiar vista 3D, Alzados	188
Alzados acotados	190
Plano 2D, Ventanas, Visualizar 2D/3D	192
Ver / ocultar objetos	198
Foto	199
Serie de mueble	200
Material encimera	201
Muebles y lineales	202
Material accesorios	205
Material electrodomésticos	207
Material de paredes	208
Material del suelo	212
Molduras	213
Luces	214
Foto	216
Anexo: Cómo activar el historial de la ventana de V-Ray	227
360° Panorama	228
Ayuda	233
Ayuda	234
Vídeos de aprendizaje	234
Preguntas Frecuentes (FAQs)	235
Acerca de Quick3DPlan	236

BIENVENIDO A LA AYUDA DE QUICK3DPLAN® DS



Para más información contacte con nosotros,
e-mail: sosporte@quick3dplan.com

o visite nuestra **página web:**
www.quick3dplan.com

Creado con el Standard Edition de HelpNDoc: [Generador de documentación HTML de ayuda gratuito](#)

REQUERIMIENTOS DE QUICK3DPLAN® DS

Sistema operativo

Quick3DPlan® DS es compatible con Windows® 10 (*versiones anteriores de Windows® no están soportadas*). **Quick3DPlan® DS requiere un sistema operativo de 64-bits.**

Hardware

Los requerimientos recomendados para usar Quick3DPlan® DS son los siguientes: CPU Intel i5-i7, 1GB de RAM o superior, 100 MB de espacio libre en el Disco Duro, ratón con 2 botones + rueda central, monitor de 17" con resolución mínima de 1024x768 y tarjeta gráfica con al menos 256 MB de memoria (no compartida).

Conexión a Internet

Quick3DPlan® DS requiere para su funcionamiento una **conexión permanente a Internet** en el ordenador en el que se esté usando.

Impresoras gráficas

Las copias impresas se obtienen mediante una impresora gráfica conectada al sistema. Quick3DPlan® DS reconoce automáticamente las impresoras configuradas en Windows, permitiendo imprimir a través de cualquiera de ellas. Las impresoras de color más asequibles son las de inyección de tinta. En este tipo de impresora hay que tener en cuenta que el tipo de papel empleado influye notablemente en la calidad de impresión.

El ratón y el teclado

El uso del ratón permite la designación directa de las órdenes, la selección de entidades en el dibujo, y la designación de puntos. La utilización del teclado está limitada a la introducción de valores numéricos o texto.

Quick3DPlan® DS requiere un ratón con un mínimo de dos botones. El manejo de un ratón con **tres botones** facilita la operación de centrado del diseño en la pantalla, y si además dispone de una rueda sobre el tercer botón, con ella es posible realizar un zoom de la parte de la imagen situada en el centro de la pantalla.

A continuación se describen las funciones de los botones del ratón. Asegúrese de que funcionan los tres botones correctamente. En caso contrario, instale los "drivers" de su ratón o contacte con el suministrador del ordenador.

BOTON IZQUIERDO:



Selección. La selección de objetos, opciones de menús, botones, y parámetros en diálogos se realiza con el botón izquierdo del ratón.

Doble click sobre objetos. Permite editar directamente el objeto seleccionado.

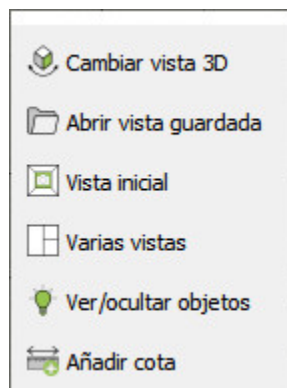
BOTON DERECHO:



Girar vista 3D. Al pulsar sobre el botón derecho y mover el ratón giraremos la vista actual. Solo funciona en modo 3D.

Si no hay ningún comando activo, al pulsar con el botón derecho del ratón se muestra un menú contextual, que va a depender de la selección actual.

- **Si no hay nada seleccionado**, aparece este menú con las siguientes opciones:



- [Cambiar vista 3D](#)
- [Abrir vista guardada](#)
- [Vista inicial](#)
- [Varias vistas](#)
- [Ver/ocultar objetos](#)
- [Añadir cota](#)

- **Si hay algún objeto seleccionado**, aparece el menú para este objeto. Al pulsar con el botón derecho del ratón sobre alguno de los elementos del diseño (muebles, electrodomésticos, accesorios o armarios) aparece un menú contextual con las siguientes opciones:

MUEBLES	ELECTRODOMÉSTICOS
 Modificar mueble  Editar encimera/lineal  Modelo encimera/lineal  Mover  Girar  Borrar  Copiar	 Modificar electrodoméstico  Mover  Girar  Borrar  Copiar
Opciones disponibles: • Modificar mueble • Editar encimera/lineal • Modelo encimera/lineal • Mover • Girar • Borrar • Copiar	Opciones disponibles: • Modificar electrodomésticos • Mover • Girar • Borrar • Copiar
ACCESORIOS	ARMARIOS
 Modificar accesorio  Mover  Girar  Borrar  Copiar  Material accesorios	 Editar  Mover  Girar  Borrar
Opciones disponibles: • Modificar accesorios • Mover • Girar • Borrar • Copiar • Material accesorios	Opciones disponibles: • Editar • Mover • Girar • Borrar

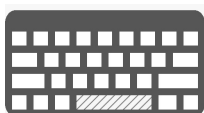
BOTÓN/RUEDA CENTRAL:



Panorámica. Pulsar el botón central y mover el ratón permite mover el dibujo para centrarlo en la pantalla.

Zoom. Los ratones disponen de una rueda sobre el botón central. Al girarla, aumentamos o reducimos la imagen en la pantalla.

TECLADO:



Repetir orden. Pulsar la barra espaciadora para repetir la última orden ejecutada en Quick3DPlan® DS sin necesidad de seleccionar el icono correspondiente.

Ctrl + Z. Pulsar la combinación de teclas "Control + Z" permite deshacer las últimas acciones realizadas. (**NOTA:** No todas las acciones se podrán deshacer).

Creado con el Standard Edition de HelpNDoc: [¿Qué es una herramienta de creación de documentación de ayuda?](#)

INICIO DE QUICK3DPLAN® DS

El arranque del programa

Una vez instalado Quick3DPlan® DS solo tendrá que pulsar sobre el icono del programa, que se ha creado en el menú de inicio. Cada vez que se inicie el programa, se mostrará la siguiente ventana, donde deberá introducir el **E-mail** y la **Contraseña** con la que se registró en el [formulario de la web](#):

En el caso de que el **E-mail** y/o la **Contraseña** introducidos no estén registrados en nuestra base de datos, se cerrará la ventana anterior sin hacer nada.

Una vez introducidos los datos correctamente, ya podrá acceder al programa y trabajar con él.

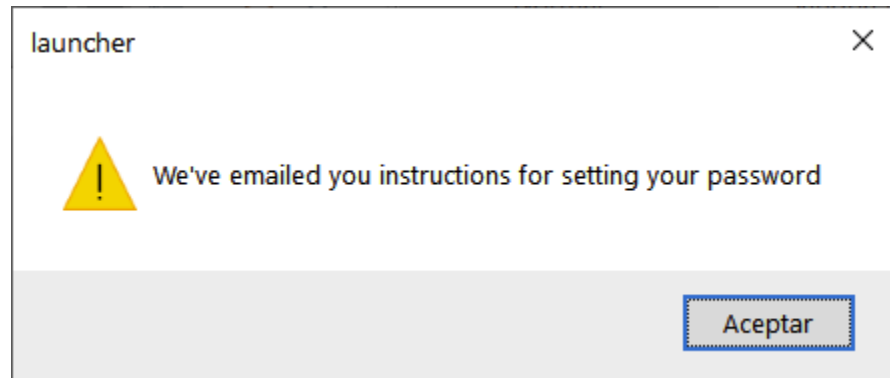
Reiniciar la Contraseña

Si ha olvidado su **Contraseña**, o simplemente desea cambiarla por otra nueva, siga estos pasos (**NOTA:** no utilice "caracteres raros" en la contraseña, tipo *, @, ñ, etc. Utilice únicamente números y

letras.):

1. En la ventana que aparece al iniciar el programa, pulse en **"I forgot my password"**:

2. A continuación, aparecerá la siguiente ventana indicando que se le ha enviado un correo electrónico con las instrucciones:



3. A continuación recibirá un correo electrónico similar a la captura siguiente con las instrucciones para poder modificar la **Contraseña**:



4. Haga clic sobre el **enlace remarcado en rojo** (o bien copie la dirección y péguela en su navegador si el enlace no funciona directamente), y se abrirá una nueva página donde deberá introducir su nueva Contraseña dos veces en los campos **"New password"** y **"New password confirmation"**. Finalmente, pulse en el botón **"CHANGE"** para que el cambio tenga efecto.

Microcad Software

Reset your password

Please enter your new password twice:

New password:

- Your password can't be too similar to your other personal information.
- Your password must contain at least 8 characters.
- Your password can't be a commonly used password.
- Your password can't be entirely numeric.

New password confirmation:

CHANGE

5. Una vez hecho esto, ya podrá acceder al programa usando su **E-mail** y su nueva **Contraseña**.

IMPORTANTE: Quick3DPlan® DS requiere para su funcionamiento una **conexión permanente a internet** en el ordenador en el que se esté usando.

Creado con el Standard Edition de HelpNDoc: [Generador de documentación CHM de ayuda gratuito](#)

ACTUALIZACIONES DE QUICK3DPLAN® DS

Comprobar actualizaciones

En Microcad Software no paramos de mejorar nuestro programa continuamente, y para que puedan tenerlo siempre actualizado, Quick3DPlan® DS dispone de un sistema por el cual se actualiza automáticamente siempre que se inicia el programa. Cada vez que arranca el programa, se muestra la siguiente ventana que descargará de forma automática las últimas actualizaciones disponibles:



El usuario no tendrá que hacer nada más para tener siempre el programa actualizado a la última versión. Recuerde que necesita tener conexión a Internet en el ordenador donde está ejecutando Quick3DPlan® DS.

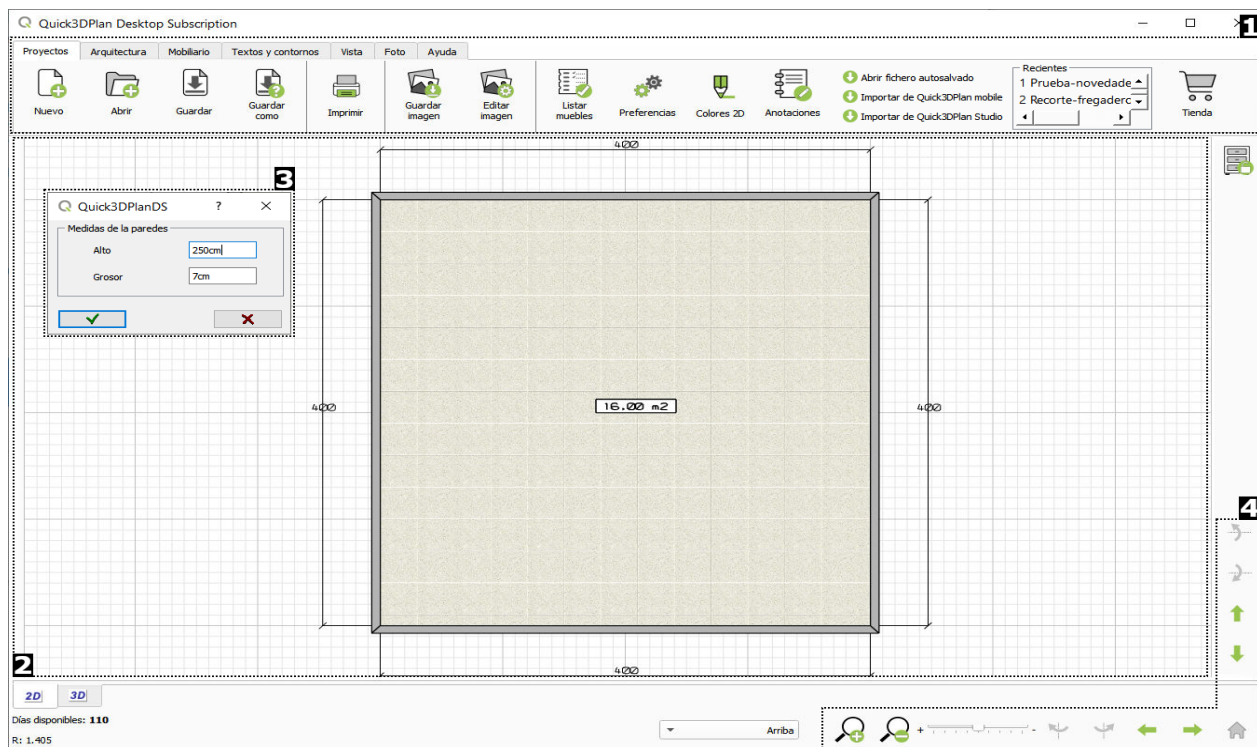
Creado con el Standard Edition de HelpNDoc: [Crear fácilmente documentos HTML de ayuda](#)

LA PANTALLA DE QUICK3DPLAN® DS

La pantalla de Quick3DPlan® DS se encuentra compuesta por los siguientes elementos:

1. Barra superior de pestañas e iconos.
2. Área de trabajo.
3. Ventanas o barras auxiliares de herramientas con la información de la función que se esté usando en ese momento.
4. Barras de iconos de visualización, situadas a la derecha y parte inferior de la pantalla.

A continuación puede ver la ventana de Quick3DPlan® DS:



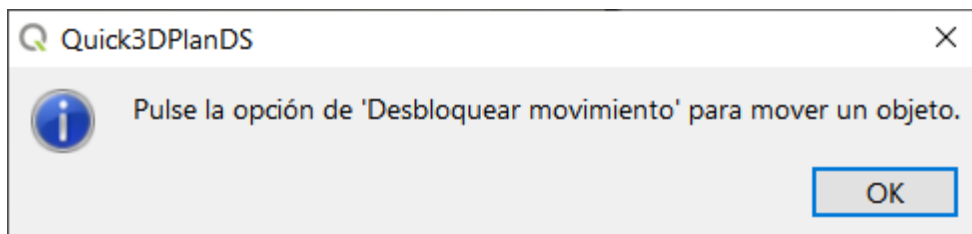
Barra superior de pestañas e iconos

Para un manejo más fácil del programa, Quick3DPlan® DS dispone de una barra superior de pestañas e iconos. En ella se encuentran todas las ordenes para la creación, edición e impresión de proyectos. Desde ella, por ejemplo podrá: Dibujar la habitación, colocar muebles, conmutar el modo de visión de 2D a 3D, imprimir una vista o un listado de elementos, etc... En la representación de la ventana del

programa de la parte superior puede seleccionar la opción deseada dentro de cada pestaña para ver su funcionamiento dentro de esta ayuda.

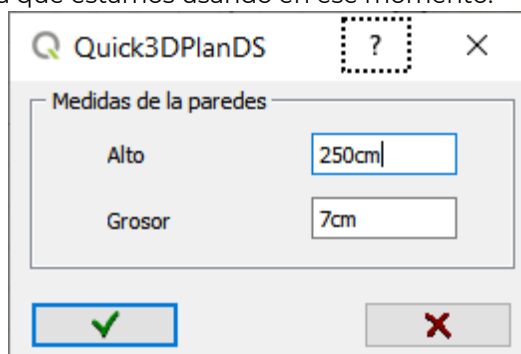


Esta opción permite bloquear el movimiento de los elementos del diseño para evitar que se desplacen de forma involuntaria usando el ratón directamente sobre ellos. Pulse nuevamente en ella para volver a habilitar el desplazamiento libre de los elementos con el ratón. Esta opción se activa automáticamente al poner el diseño en 3D. Si intentamos desplazar cualquier elemento con esta opción activada, aparece la siguiente ventana indicando que antes debemos pulsar en este botón para "*desbloquear el movimiento*":

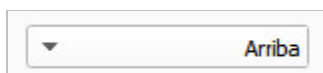


Ayuda on-line integrada

Muchas ventanas auxiliares de Quick3DPlan® DS disponen de una "**Interrogación ?**" en la parte superior que al pulsar sobre ella abrirá la ayuda on-line del programa, donde se puede ver la explicación de la herramienta que estamos usando en ese momento:



Barras de iconos de visualización.



Este desplegable permite seleccionar alzados automáticos de la parte superior, inferior, derecha e izquierda de la cocina.

Cada vez que pulsamos esta opción, el tamaño del dibujo en la pantalla se amplía o disminuye. También podemos aumentar o disminuir el dibujo girando la rueda central del ratón.

Solo disponible en modo 3D. Cada vez que pulsamos esta opción, la vista se girará a izquierda o derecha. También podemos girar la vista moviendo el ratón con el botón derecho pulsado.

Cada vez que pulsamos esta opción, la vista se moverá a izquierda o derecha. También podemos mover la vista con moviendo el ratón con el botón central pulsado.

Cada vez que pulsamos esta opción, la vista se moverá a abajo o arriba. También podemos mover la vista con moviendo el ratón con el botón central pulsado.

Solo disponible en modo 3D. Cada vez que pulsamos esta opción, la vista se girará a arriba o abajo. También podemos girar la vista moviendo el ratón con el botón derecho pulsado.

Define el tamaño del salto para cada una de las opciones anteriores. A mayor valor, mayor ampliación / reducción se hará, mayor sera el giro o



movimiento de cámara.

Cambia la vista a la vista inicial.

Días disponibles y versión del programa

En la parte inferior izquierda de la pantalla de Quick3DPlan® DS se muestra un contador con los **días restantes** de uso del programa, así como la **versión** de Quick3DPlan® DS actual (**R: número**).

Creado con el Standard Edition de HelpNDoc: [Generador de documentación con todas las funciones](#)

PROYECTOS

La primera pestaña de la "Barra de menús de texto e iconos" se denomina "Proyectos". En elle se encuentran las opciones de gestión de proyectos, impresión, presupuestos, las preferencias, archivos recientes, etc. Son las siguientes opciones:



Archivo: Aquí se encuentran todas las opciones de gestión de proyectos.



Imprimir: Aquí se encuentran las opciones para imprimir la imagen que tenemos en pantalla (en 2D o 3D) o un listado de elementos del proyecto.



Guardar imagen: Permite guardar la imagen que tenemos en pantalla.



Editar imagen: Permite la edición de imágenes, así como añadir un logo y un texto de marca de agua.



Listar muebles: Al pulsar sobre este icono se muestra un listado de todos los elementos del proyecto actual.



Preferencias: Aquí se encuentran distintas opciones de Quick3DPlan® DS, como el idioma, medidas, etc.



Colores 2D: Permite cambiar el color de la representación 2D de los elementos del diseño.



Anotaciones: Permite añadir anotaciones o comentarios al proyecto que estamos diseñando.



Abrir fichero de autosalvado: Permite abrir automáticamente el fichero de "guardado automático" que se ha configurado en las "**Preferencias**" de Quick3DPlan® DS. (Ver "[Preferencias](#)")



Importar de Quick3DPlan mobile: Permite importar la arquitectura creada con [Quick3DPlan® Mobile](#) en formato **.XML** para continuar el diseño de la cocina en el PC.



Importar de Quick3DPlan Studio: Permite importar el diseño de una cocina creado con [Quick3DPlan® Studio](#), nuestra aplicación de diseño de cocinas para iPhone e iPad. Envíe por email el proyecto desde su dispositivo iOS, ábralo con esta opción y finalice el diseño

en su PC/Mac.



Importar desde SketchUp: Permite importar elementos creados con el programa de modelado 3D [SketchUp](#).



Proyectos Recientes: Aparecen los últimos 5 proyectos abiertos en el programa. Para abrir cualquier proyecto, simplemente hacemos clic sobre él.



Tienda: Muestra la ventana para realizar compras en Quick3DPlan® DS y aumentar el tiempo de suscripción.

A continuación se describe el funcionamiento de cada una de estas órdenes.

Creado con el Standard Edition de HelpNDoc: [Productor gratuito de EPub](#)



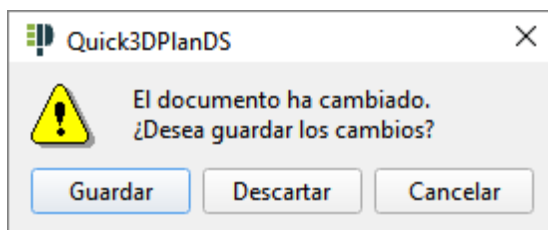
ARCHIVO

Aquí se encuentran todas las opciones para la gestión de los proyectos:



Nuevo

Al pulsar aquí se iniciará un nuevo proyecto y se mostrará la ventana para "[Dibujar la habitación](#)". Si tenemos un proyecto iniciado en Quick3DPlan® DS, le preguntará si desea guardar los cambios.



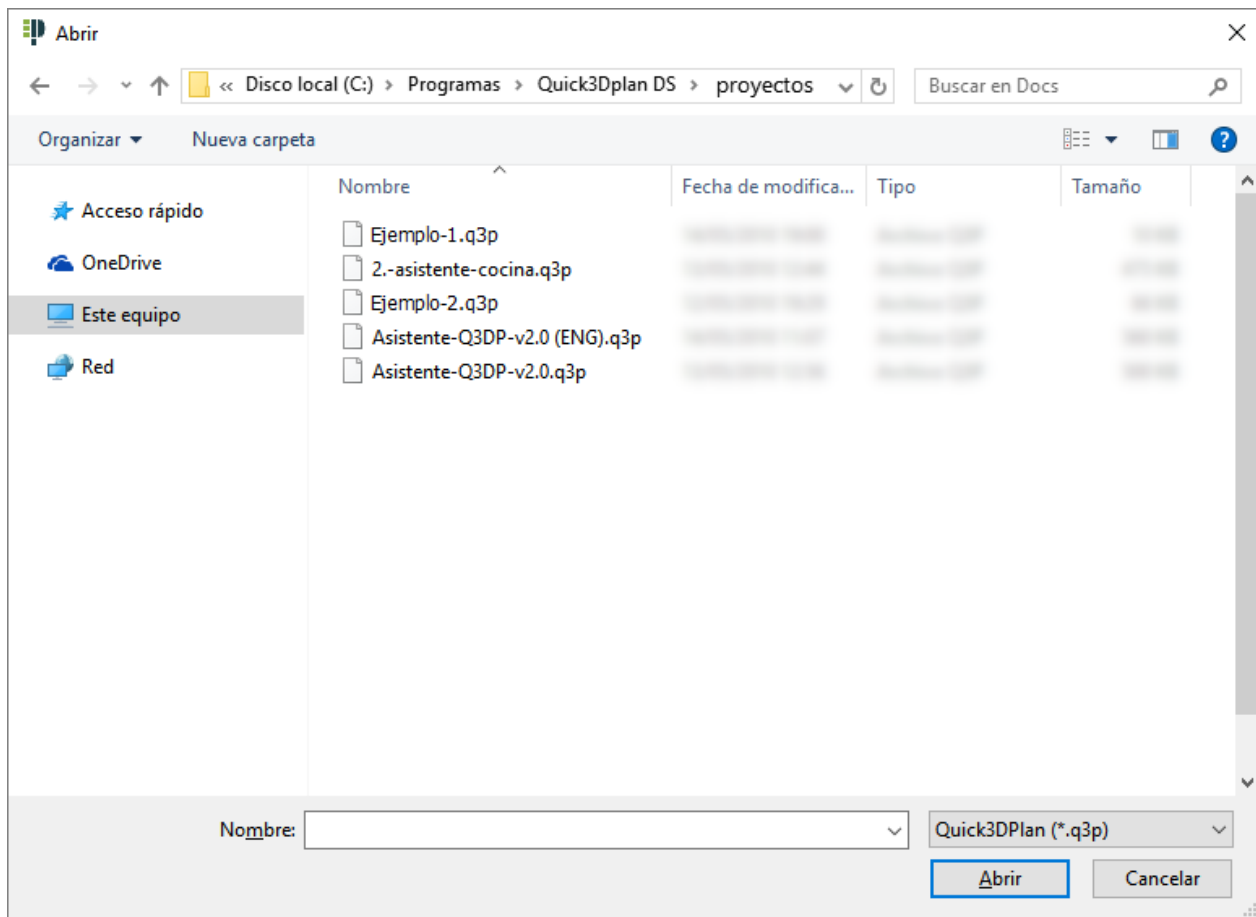
La opción "**Cancelar**" cierra esta ventana y vuelve al dibujo sin realizar ninguna operación.



Abrir

Esta orden permite acceder a proyectos guardados anteriormente. Al pulsar sobre "[Abrir](#)", Quick3DPlan® DS abre una ventana que permitirá guardar los cambios efectuados en el dibujo actual o bien descartar dichos cambios.

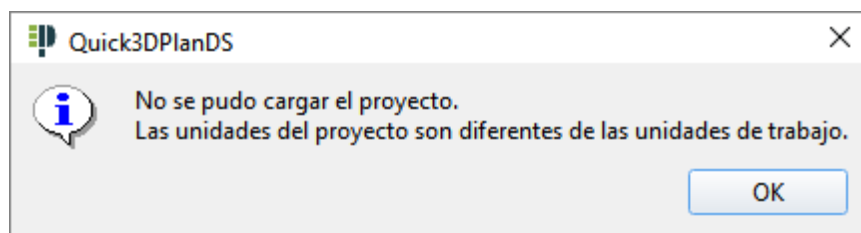
Tras pulsar sobre las opciones "[Guardar Cambios](#)" o "[Descartar Cambios](#)", se abre el siguiente cuadro.



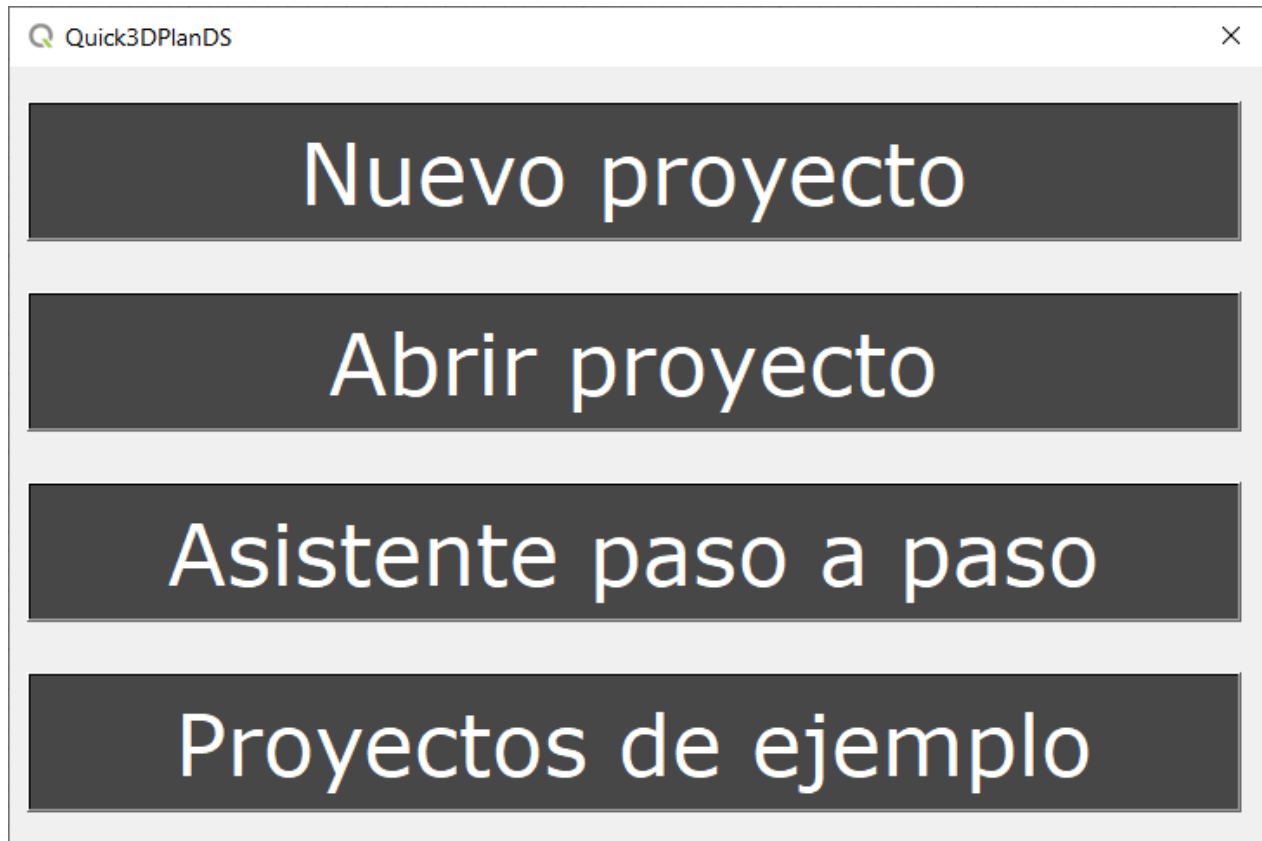
En él se encuentran todas las herramientas estándar de Windows para abrir un fichero; es decir, cambiar de unidad, cambiar de carpeta, crear carpeta nueva, etc (*dependen de la versión de su Windows®*)... Desde esta ventana podremos seleccionar la carpeta en la que se encuentra almacenado el proyecto y seleccionarlo entre los nombres de la lista presentada, o bien, introducirlo directamente desde teclado. Quick3DPlan® DS incluye una carpeta denominada “Proyectos” donde normalmente almacenaremos los diseños, aunque el usuario puede crear tantas carpetas como crea conveniente para organizar sus proyectos.

Una vez seleccionado el proyecto, pulsaremos sobre el botón “Abrir” y el programa muestra una barra de progreso que indica el porcentaje restante.

NOTA: Al abrir el proyecto, si las unidades del mismo son distintas a las del programa, aparece la siguiente ventana indicando que no es posible abrirlo:



NOTA 2: Al iniciar el programa, se muestra la siguiente ventana, que permite crear un “Proyecto nuevo”, “Abrir un proyecto”, iniciar el “Asistente paso a paso” o bien abrir un “Proyecto de ejemplo”:



Guardar

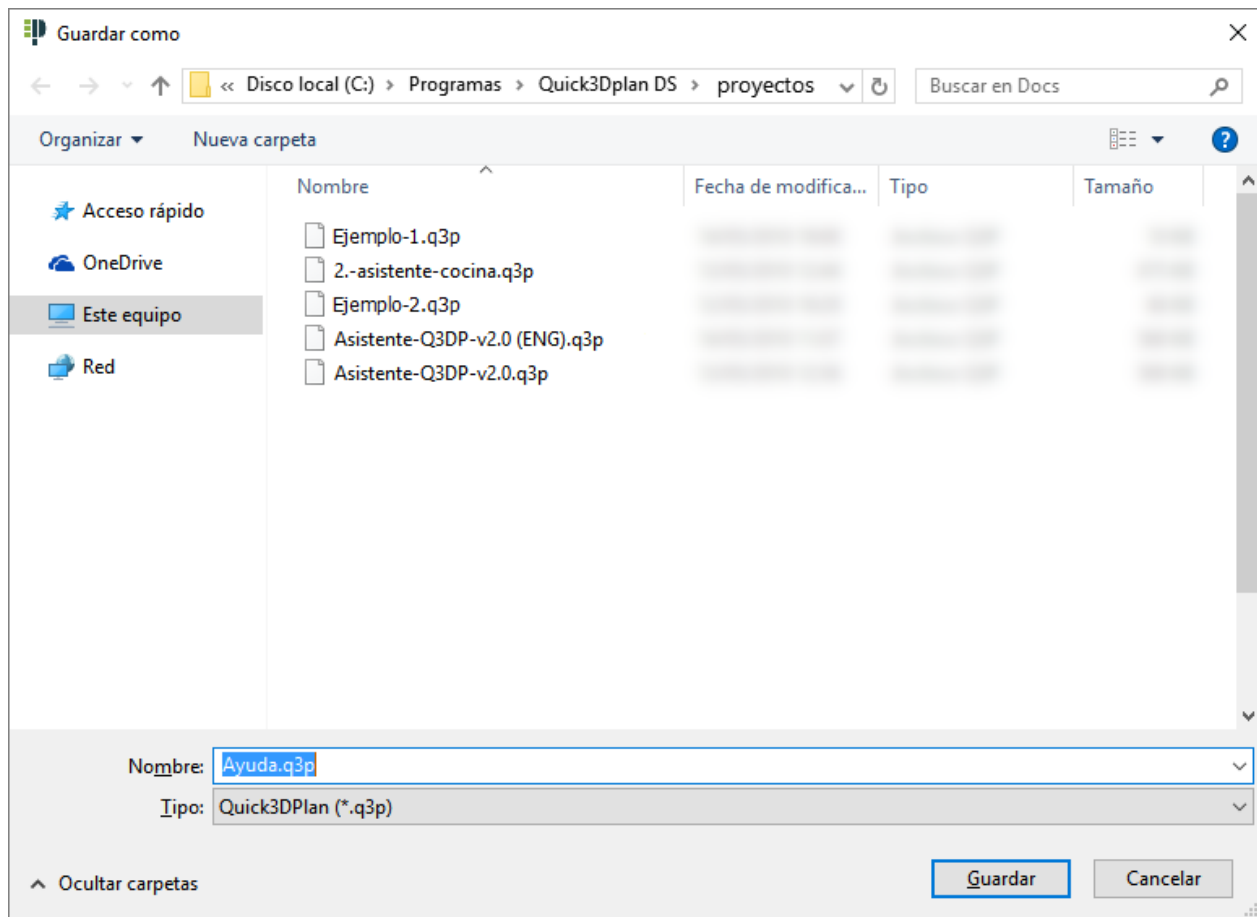
Cuando se está trabajando en un dibujo, es conveniente salvar periódicamente el estado actual del diseño para evitar una posible pérdida de información (en caso de sufrir por ejemplo un corte de suministro eléctrico, etc.)

Para ello, se ha previsto en el programa la orden "*Guardar*". La primera vez que guardemos un proyecto, Quick3DPlan® DS preguntará el nombre del mismo. Posteriormente, para guardar el proyecto con el mismo nombre, simplemente pulsaremos sobre este icono.



Guardar como

Esta orden permite salvar el dibujo actual con un nombre nuevo. Para ello, Quick3DPlan® DS muestra la ventana de "*Guardar como*".



En esta ventana determinaremos la ubicación donde se guardará el proyecto (Por defecto, "C:\Quick3Dplan\proyectos"). En ella aparecen las herramientas habituales de Windows, así como un icono para elegir el modo de visualización de archivos, en "modo lista", "modo detalle", "miniaturas", "iconos pequeños", "iconos grandes", etc.

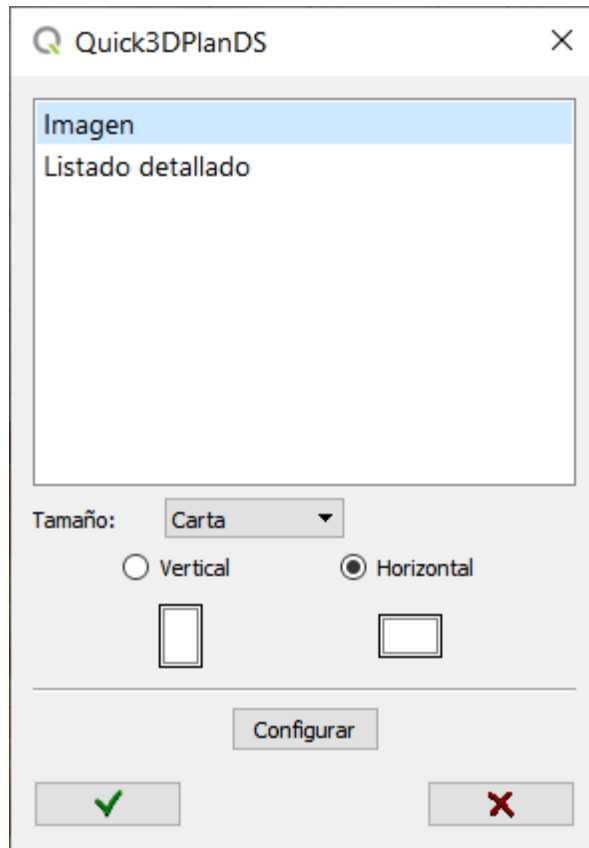
Tecleando el nombre del proyecto en la casilla "Nombre", y pulsando el botón "Guardar", Quick3DPlan® DS guardará el dibujo actual con el nombre indicado.

A partir de ese momento, cuando el usuario pulse sobre el icono "Guardar", Quick3DPlan® DS almacenará el proyecto manteniendo el nombre.



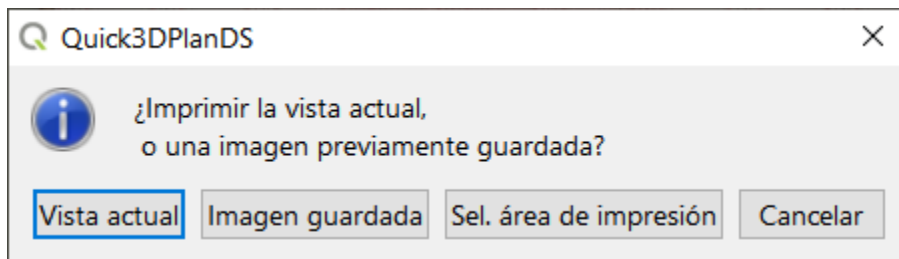
IMPRIMIR

Permite imprimir la *imagen* que tenemos en pantalla (en 2D o 3D), una imagen que hayamos guardado previamente, o bien un *listado de elementos* del proyecto. Desde aquí podrá configurar también el nombre de su empresa, su logotipo, etc. Al pulsar en este botón, aparece la siguiente ventana:

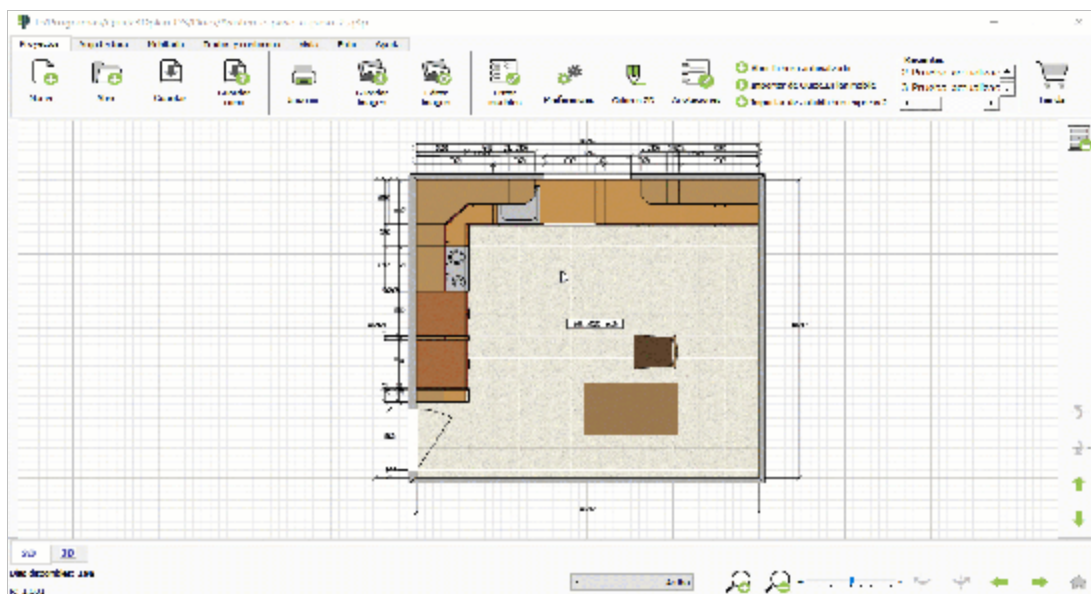


En ella encontramos las siguientes opciones:

- **Imagen:** Permite imprimir la imagen (en 2D o en 3D) que tenemos en pantalla, una imagen que hayamos guardado previamente o bien un área que podemos seleccionar con el ratón. Al seleccionar esta opción y pulsar en el botón aceptar (), aparece esta ventana con las siguientes opciones:

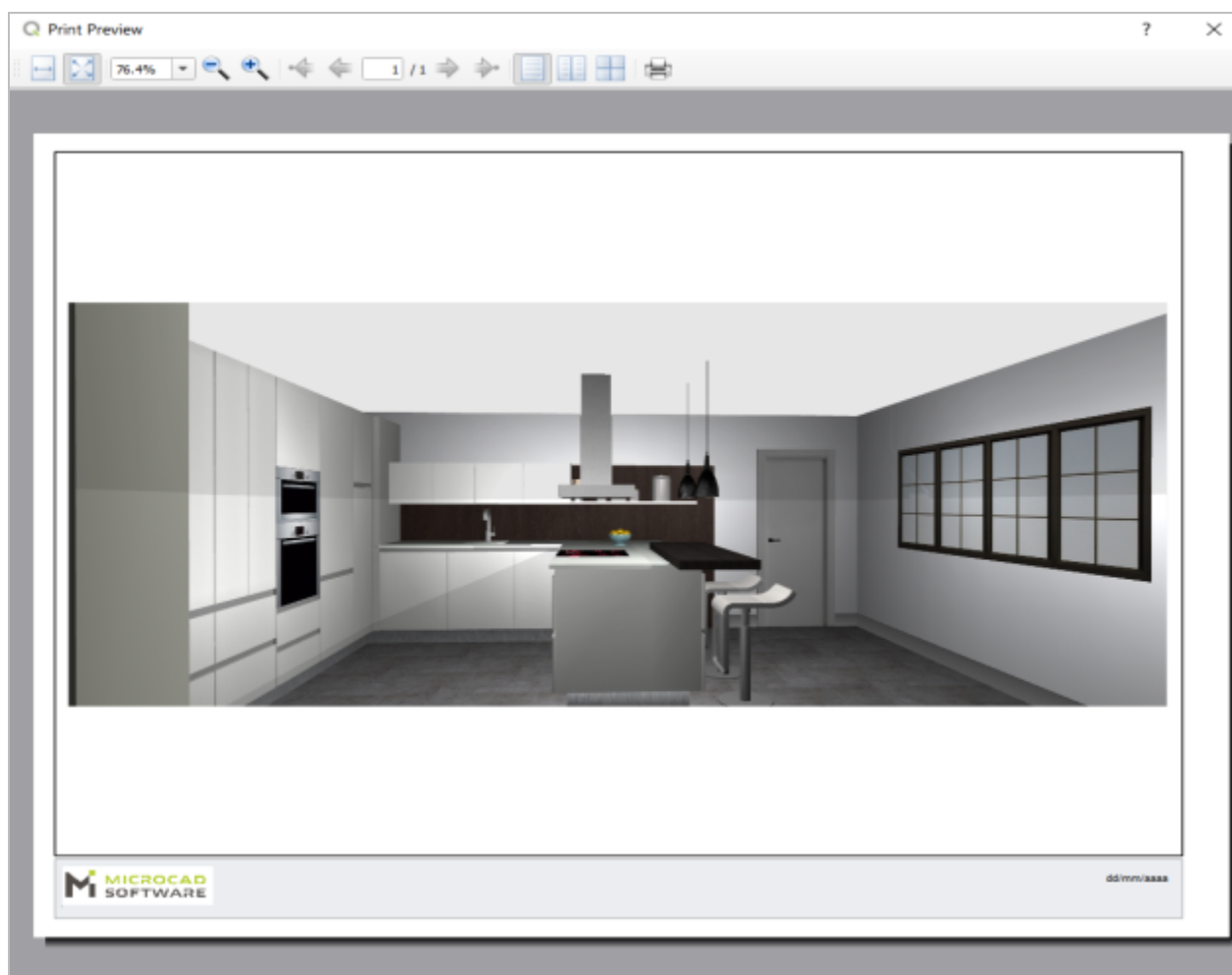


1. **Vista actual:** Realiza la impresión de la imagen presente en el "Área de trabajo" del programa, ya sea 2D o 3D.
2. **Imagen guardada:** Esta opción permite imprimir una imagen que hayamos guardado previamente, por ejemplo haciendo un Render. Para ello, se abrirá el *explorador de archivos de Windows* donde debe seleccionar la imagen que desea imprimir.
3. **Sel. área de impresión:** Esta opción permite seleccionar con el ratón una zona de toda la pantalla, de forma que tenemos mayor control sobre qué parte del diseño deseamos imprimir. Se puede ver en este ejemplo:



4. **Cancelar:** Cierra esta ventana sin hacer nada.

Tras seleccionar una de las 3 opciones, aparece la siguiente ventana con la vista previa de la impresión:



- **Listado detallado:** Permite imprimir un *listado de elementos* del proyecto. Al seleccionar esta opción y pulsar en el botón aceptar () , aparece la siguiente ventana con la vista

previa de la impresión:

Print Preview

74.8%

1 / 2

Microcad Software S.L.

MICROCAD SOFTWARE

Order	Referencia	Descripción	Mano	Ancho	Fondo	Alto
Muebles						
1	B7RE90	Mueble bajo rincón escuadra 2 puertas	-	90cm	58cm	70cm
2	A7RCV60D	Mueble alto rincón chafán 1 puerta vitrina	Der	60cm	33cm	70cm
3	B7F60D	Mueble bajo fregadero 1 puerta	-	60cm	58cm	70cm
4	B7ALVV60	Mueble bajo lavavajillas	-	60cm	58cm	85cm
5	B7HFS60	Mueble bajo horno y frente	-	60cm	58cm	70cm
6	A7CPS60	Mueble alto sobrecampana 2 puertas	-	60cm	33cm	50cm
7	C7HM2G60	Mueble columna 2 caceroleros horno microondas 2 puertas	-	60cm	58cm	200cm
8	C7FRABS64	Mueble columna frigorífico a suelo 1 puerta abatible	-	64cm	58cm	215cm
9	B7BO15	Bajo botellero cuadros	-	15cm	58cm	70cm
10	B7REG3	Regleta mueble bajo altura 70	-	3cm	58cm	70cm
11	B7REG6	Regleta mueble bajo altura 70	-	6cm	58cm	70cm
12	B7N90	Mueble bajo 2 puertas	-	90cm	58cm	70cm
13	B7N90	Mueble bajo 2 puertas	-	90cm	58cm	70cm
14	B7REG10	Regleta mueble bajo altura 70	-	10cm	58cm	70cm
15	A7BO15	Mueble alto botellero cuadros	-	15cm	33cm	70cm
16	A7N90	Mueble alto 2 puertas	-	90cm	33cm	70cm
17	A7REG3	Regleta mueble alto de 70	-	3cm	33cm	70cm
18	A7REG6	Regleta mueble alto de 70	-	6cm	33cm	70cm
19	A7N30D	Mueble alto 1 puerta	Der	30cm	33cm	70cm
20	A7T30D	Terminal estantes fijos a la derecha	-	30cm	33cm	70cm
21	A7N45D	Mueble alto 1 puerta	Der	45cm	33cm	70cm
22	A7REG3	Regleta mueble alto de 70	-	3cm	33cm	70cm
23	A7T30I	Terminal estantes fijos a la izquierda	-	30cm	33cm	70cm
24	A7BO15	Mueble alto botellero cuadros	-	15cm	33cm	70cm
25	A7REG3	Regleta mueble alto de 70	-	3cm	33cm	70cm
Electrodoméstico						
	ROD001	Zocalo		426cm	2cm	15cm
	COP003	Copete 30mm		484cm	1.5cm	3cm

1 / 2

dd/mm/aaaa

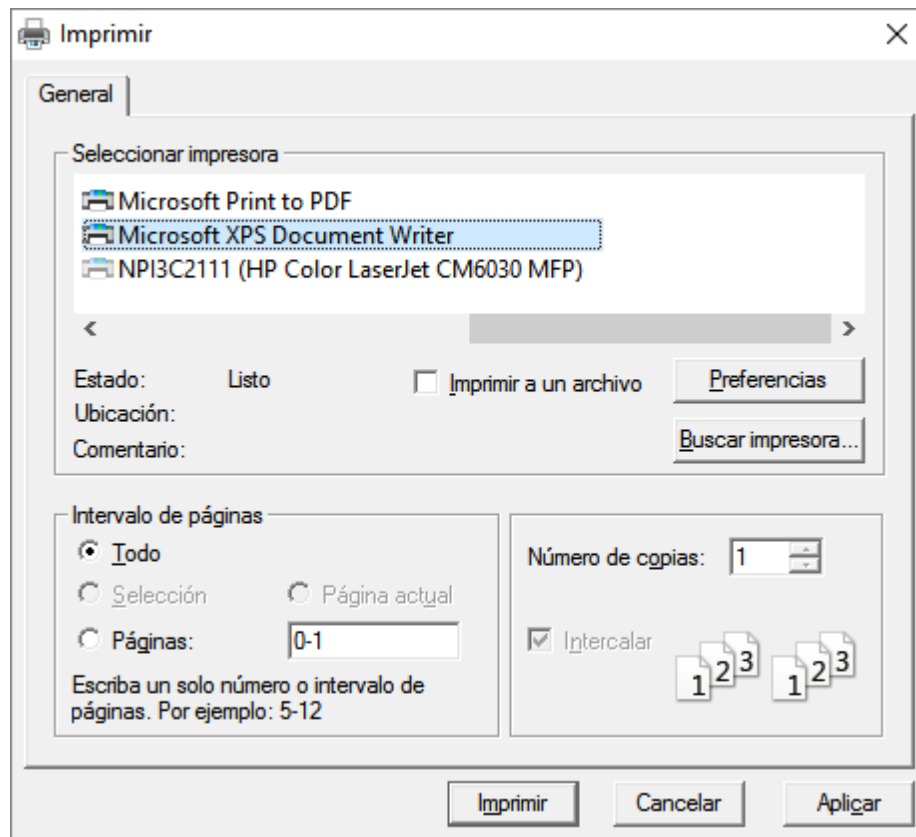
- **Tamaño:** Aquí se selecciona el tamaño de la página entre varias opciones. Si se selecciona para imprimir un "*Listado detallado*", las opciones disponibles en este desplegable son: *Carta* y *A4*. Si se selecciona una "*Imagen*", las opciones disponibles serán: *Carta*, *Tabloide*, *A4* y *A3*.
- **Orientación:** Aquí seleccionará la orientación del papel, *horizontal* o *vertical*.
- **Configurar:** Permite configurar los siguientes aspectos de la impresión: "*la empresa*", "*el logotipo*", y un texto para el "*pie de página*". Al pulsar en este botón aparece la siguiente ventana:



En la parte superior de la ventana de la *vista previa de la impresión* encontramos las siguientes opciones, de izquierda a derecha:

-  **Fijar ancho:** Permite ajustar la vista previa al ancho de la ventana de impresión.
-  **Ajustar página:** Permite ajustar la vista previa para que se vea completa en la ventana de impresión.
-  **% Zoom:** Desplegable que permite seleccionar el % de zoom de una lista de valores predefinidos.
-  **Disminuir Zoom:** Permite reducir el tamaño de la vista previa.
-  **Aumentar Zoom:** Permite aumentar el tamaño de la vista previa.
-  **1 sola página:** Permite colocar la vista previa para que se muestre en una sola página.
-  **2 páginas:** Permite colocar la vista previa para que se muestre en 2 páginas.
-  **Vista previa de todas las páginas:** Permite colocar la vista previa para que se muestren todas las páginas a imprimir.
- 

Imprimir: Permite imprimir la vista previa que tenemos en pantalla. Aparece la siguiente ventana donde se selecciona la *impresora*, la *cantidad de copias*, etc. Tras configurar todas las opciones hacemos clic en "Imprimir".

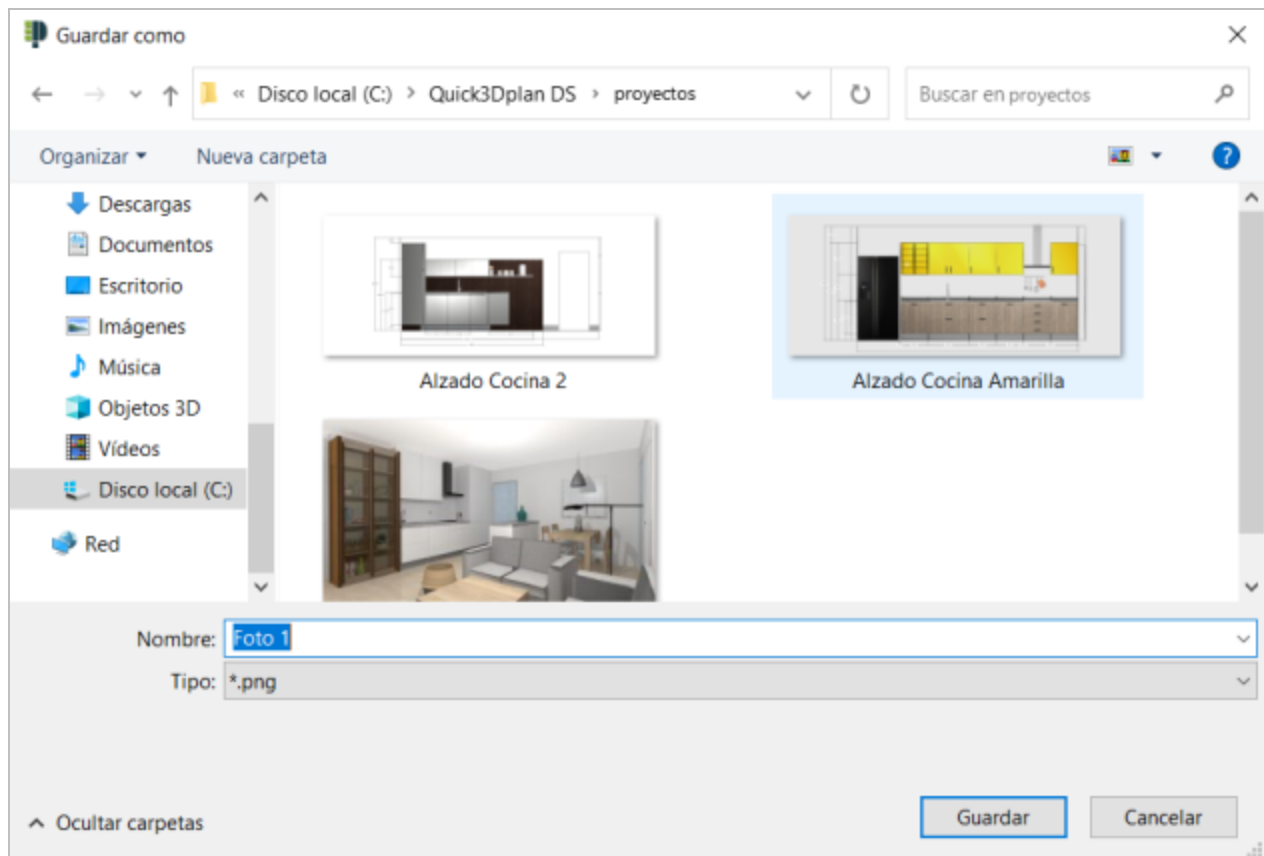


Creado con el Standard Edition de HelpNDoc: [Crear archivos Qt Help entre plataformas](#)



GUARDAR IMAGEN

Al pulsar sobre esta opción, aparece la ventana de "*Guardar como*" para que almacene la imagen en uno de los siguientes formatos: **BMP**, **PNG** y **JPG**. Estos formatos son compatibles con programas de retoque fotográfico y de cartelería. Si no dispone de alguno de estos programas, puede utilizar para editar e imprimir estas imágenes los programas Paint e Imaging, incluidos en Windows.

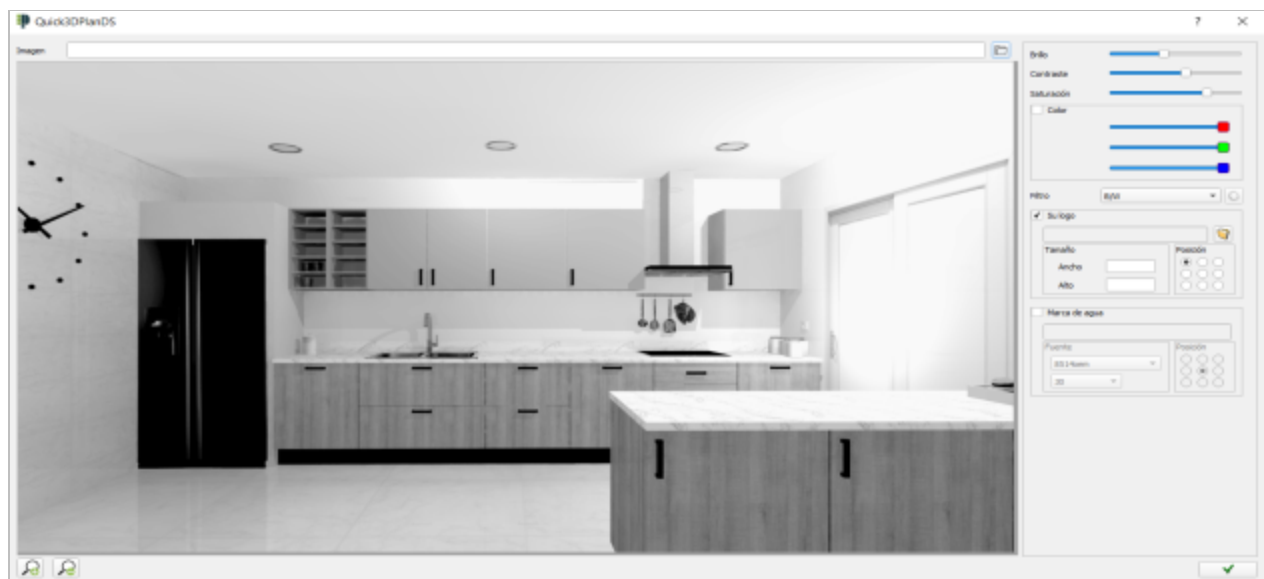


Creado con el Standard Edition de HelpNDoc: [Herramienta fácil de usar para crear archivos de ayuda HTML y páginas web de ayuda](#)



EDITAR IMAGEN

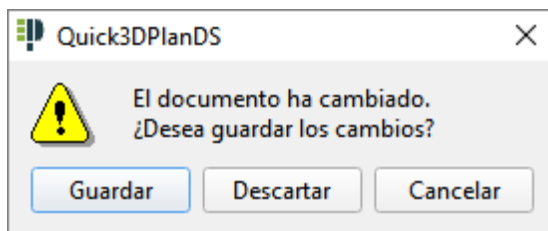
Esta opción permite la edición de imágenes, añadir un logo a una imagen y/o añadir un texto como marca de agua a la imagen. Tras pulsar en este botón aparece la siguiente ventana:



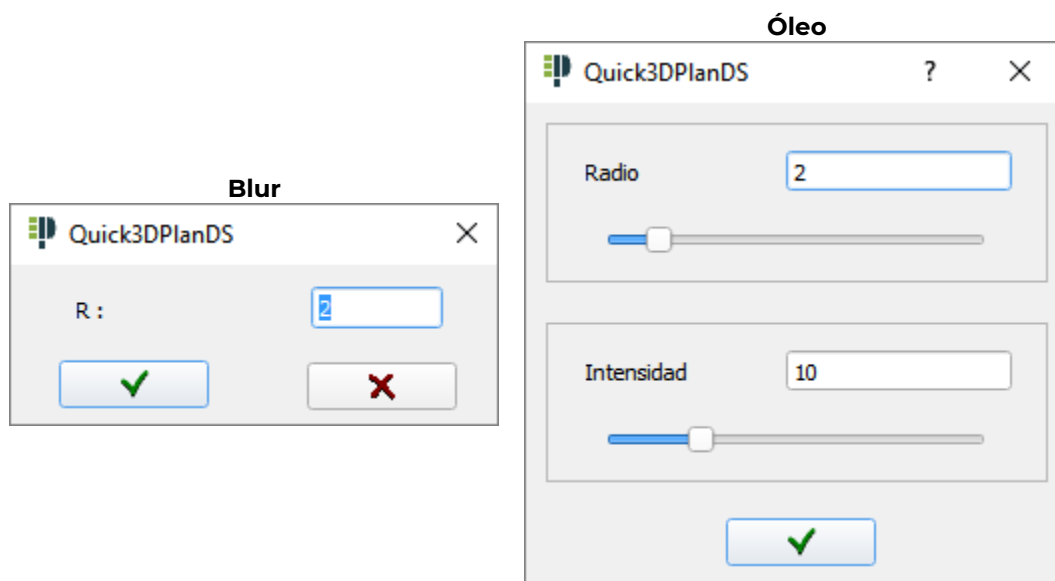
En ella encontramos las siguientes opciones:

- **Imagen:** Al pulsar en el botón "Editar imagen", se abrirá la ventana con la imagen que tenemos

en pantalla. Si quiere editar una imagen previamente guardada, pulse en este botón  y busque la imagen en su disco duro. Al pulsar en este botón, Quick3DPlan® DS mostrará la siguiente ventana preguntando si deseamos *guardar* la imagen que tenemos en ese momento en el editor antes de abrir la nueva, *descartar* para no guardarla, o bien *cancelar* la acción para seguir editando la imagen que tenemos:

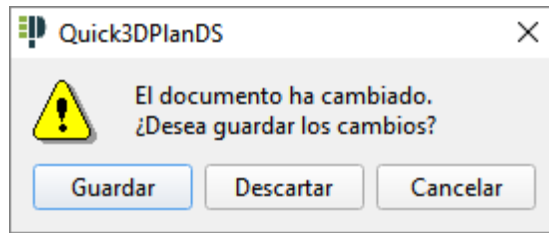


- **Brillo, Contraste, Saturación:** Aquí se modifican los valores de cada uno de estos 3 parámetros desplazando los sliders correspondientes.
- **Color:** Si activa esta casilla, podrá modificar el valor de cada color RGB (rojo, verde y azul) de forma individual.
- **Filtro:** En este desplegable puede seleccionar un filtro automático para aplicarle a la imagen entre los disponibles. Las opciones son *Blur*, *Blanco/Negro*, *Sepia* y *Óleo*. Si selecciona como filtro *Blur* u *Óleo*, este botón  le permite ajustar algunos parámetros, como el radio de desenfoque o la intensidad:



- **Su logo:** Si activa esta casilla, podrá añadir el *logo* de su empresa, en formato JPG, BMP ó PNG. Para ello, pulse en este botón  y seleccione su logo. Por último, podrá modificar el *tamaño* de la imagen y su *posición*.
- **Marca de agua:** Aquí podrá añadir un texto como *marca de agua* a la imagen. Para ello, escriba el *texto deseado*, el *tipo de fuente* y su *tamaño*, así como la *posición* en la imagen.

Finalmente, una vez realizados todos los cambios, pulse en el botón aceptar , y se mostrará la siguiente ventana con las opciones "*Guardar*" (para guardar una copia en su disco duro), "*Descartar*" (cierra la ventana de edición pero no guarda la imagen), o bien "*Cancelar*" para no cerrar la ventana de edición:



Creado con el Standard Edition de HelpNDoc: [Escribir folletos de EPub para iPad](#)



LISTAR MUEBLES

Al pulsar sobre este icono, el programa nos muestra un listado de todos los elementos del proyecto actual, ordenado por tipo de elemento.

Quick3DPlanDS

PDF

EXCEL

Order	Referencia	Descripción	Mano	Ancho	Fondo	Alto
		Mueble				
1	B7RE90	Mueble bajo rincon escuadra 2 puertas	-	90cm	58cm	70cm
2	A7RCV60D	Mueble alto rincon chafan 1 puerta vitrina	Derecha	60cm	33cm	70cm
3	B7F60D	Mueble bajo fregadero 1 puerta	-	60cm	58cm	70cm
4	B7ALVV60	Mueble bajo lavavajillas	-	60cm	58cm	85cm
5	B7P60	Mueble bajo placa 2 puertas	-	60cm	58cm	70cm
6	A7CPS60	Mueble alto sobrecampana 2 puertas	-	60cm	33cm	50cm
7	C7HM2G60	Mueble columna 2 caceroleros horno microondas 2 puertas	-	60cm	58cm	200cm
8	B7REG1	Regleta mueble bajo altura 70	-	1cm	58cm	70cm
9	B7EB20	Mueble botellero panero 1 puerta extraible	-	20cm	58cm	70cm
10	A7N90	Mueble alto 2 puertas	-	90cm	33cm	70cm
11	A7REG1	Regleta mueble alto de 70	-	1cm	33cm	70cm
12	A7T30D	Terminal estantes fijos a la derecha	-	30cm	33cm	70cm
13	A7N45D	Mueble alto 1 puerta	Derecha	45cm	33cm	70cm
14	A7REG3	Regleta mueble alto de 70	-	3cm	33cm	70cm
15	A7BO15	Mueble alto botellero cuadros	-	15cm	33cm	70cm
16	A7REG5	Regleta mueble alto de 70	-	5cm	33cm	70cm
23	C7FRABS64	Mueble columna frigorifico a suelo 1 puerta abatible	-	64cm	58cm	215cm
		Electrodoméstico				
-	T_0003	Grifo-01	-	3.81cm	21.2cm	25.4cm
-	SNK004	Fregadero 1 seno cuadrado-01	-	50cm	50cm	1.016cm
-	DSW001	Lavavajillas-01	-	60cm	58cm	85cm
-	CKT081	Vitroceramica-01	-	60cm	51cm	1.2cm
-	HOD001	Campana Plana	-	60cm	30cm	5cm
-	MIC003	Microondas blanco	-	60cm	30cm	40cm
-	O_0003	Horno inox	-	60cm	56cm	60cm
-	FRI010	Frijo Combi [60x60x170] Negro Izqda	-	60cm	60cm	165cm
		Accesorio				
-	TO00086BS	Mesa redonda	-	100cm	100cm	75cm
-	TAB0009C	Silla	-	44cm	50cm	90cm
-	CA00034S	Olla modelo 03, acero	-	24cm	20cm	13cm
-	CI00003	Tostadora, Acero inoxidable	-	40cm	21cm	22.5cm
-	CU00017	Juego de platos	-	45.5cm	40cm	23.5cm
-	CA00105WS	Platero decorativo 1, blanco	-	24.5cm	49cm	24.5cm

En la parte superior de la ventana encontramos las siguientes opciones:



Exportar a PDF: Permite exportar el listado de muebles a formato *PDF*.



Imprimir proyecto: Permite imprimir el listado de muebles. Al pulsar en este botón se muestra la *vista previa del listado de muebles*. (Ver "[Imprimir Listado](#)")



Exportar a Excel: Permite exportar el listado de muebles a formato *Excel*.

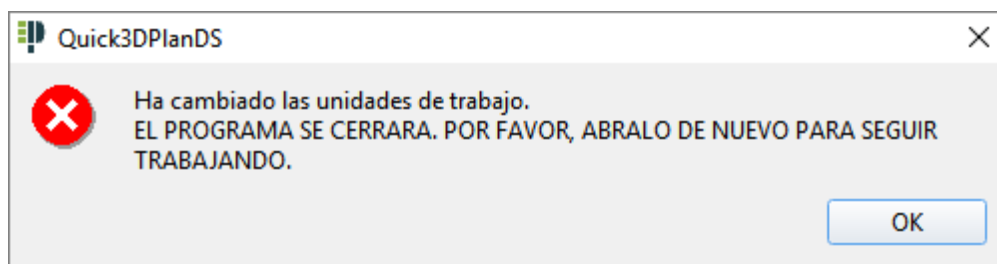
Creado con el Standard Edition de HelpNDoc: [Crear fácilmente documentos PDF de ayuda](#)



PREFERENCIAS

Al pulsar en esta opción se muestra la siguiente ventana de preferencias de Quick3DPlan® DS donde podemos configurar las siguientes opciones:

- **Idioma:** Seleccione el idioma del programa entre: Español, Inglés, Alemán, Francés, Italiano o Portugués.
- **Unidad de medidas:** Seleccione la unidad de medida entre centímetros, milímetros ó pulgadas. Al cambiar la unidad de medida el programa se cerrará y deberá abrirlo nuevamente para que los cambios tengan efecto.



- **Catálogo:** Esta opción permitirá modificar las "*medidas por defecto*" de los distintos tipos de muebles que incluye el catálogo de Quick3DPlan® DS (*Bajos, Altos, Columnas, Semicolumnas y Sobreencimeras*). Simplemente, haga doble clic en la medida que desea modificar, introduzca su nuevo valor y pulse *Intro*. Una vez editadas todas las medidas, pulse en aceptar () para que los cambios queden guardados.

The interface shows a 3D model of a kitchen unit on the left and a catalog of default measurements on the right. The catalog is divided into two sections: **Bajos** (Lower units) and **Altos** (Upper units).

Bajos		
1	Fondo	58
2	Altura 56	56cm
3	Altura 70	70cm
4	Altura 85	85cm
5	Altura 98	98cm
6	Altura a suelo (56)	71cm
7	Altura a suelo (70)	85cm
8	Altura a suelo (85)	100cm
9	Altura a suelo (98)	113cm
43	Altura cajon (5C)	14cm
44	Altura cacerolero (5C)	28cm
45	Altura cajon (4C)	17.5cm
46	Altura cacerolero (4C)	35cm
E1	Elevacion	18

Altos		
1	Fondo	58
11	Altura 20	20cm
12	Altura 35	35cm
13	Altura 40	40cm
14	Altura 50	50
2	Altura 56	56cm
3	Altura 70	70cm
17	Altura 90	90cm
18	Altura 110	110cm
E1	Elevacion	15cm

At the bottom right of the interface are two buttons: a green checkmark (accept) and a red 'X' (cancel).

En caso de seleccionar *pulgadas* como "*Unidad de medida*", será posible elegir el estilo de los muebles entre "**Muebles sin marco**" y "**Muebles con marco**":



MUEBLES SIN MARCO



MUEBLES CON MARCO

- **Nombre del fichero para el "guardado automático":** Aquí introducirá el nombre del fichero para el "guardado automático". Este fichero se encontrará dentro de la carpeta de Quick3DPlan® DS (Por defecto "C:\Quick3Dplan DS"). Deberá introducir tanto el nombre como la extensión del fichero (".Q3P").
- **Intervalo de tiempo para el "guardado automático":** Aquí seleccionará el intervalo de tiempo que transcurrirá entre cada guardado automático que realice el programa. Las opciones son: 1, 5, 10, 15 y 30 minutos.
- **Color del fondo:** Seleccione el color del fondo del "Área de trabajo" de Quick3DPlan® DS entre

amarillo o blanco.

- **Calidad de imagen:** Seleccione la calidad en la que se visualizarán las imágenes: "*Mayor detalle*" (incluye sombras en los objetos, mayor calidad en la iluminación, etc) y "*Detalle normal*" (sin sombras en los objetos, menor calidad de la iluminación, etc).



IMAGEN MAYOR DETALLE

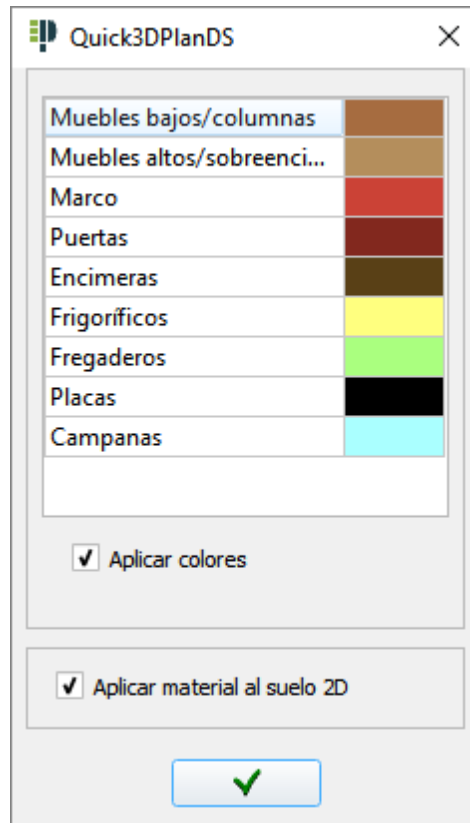


IMAGEN DETALLE NORMAL

- **Motor de renderizado alternativo:** Esta opción permite seleccionar el motor de renderizado que se usará para generar las imágenes fotorrealistas. Al marcar esta opción, Quick3DPlan® DS usará la versión más potente del motor de render.

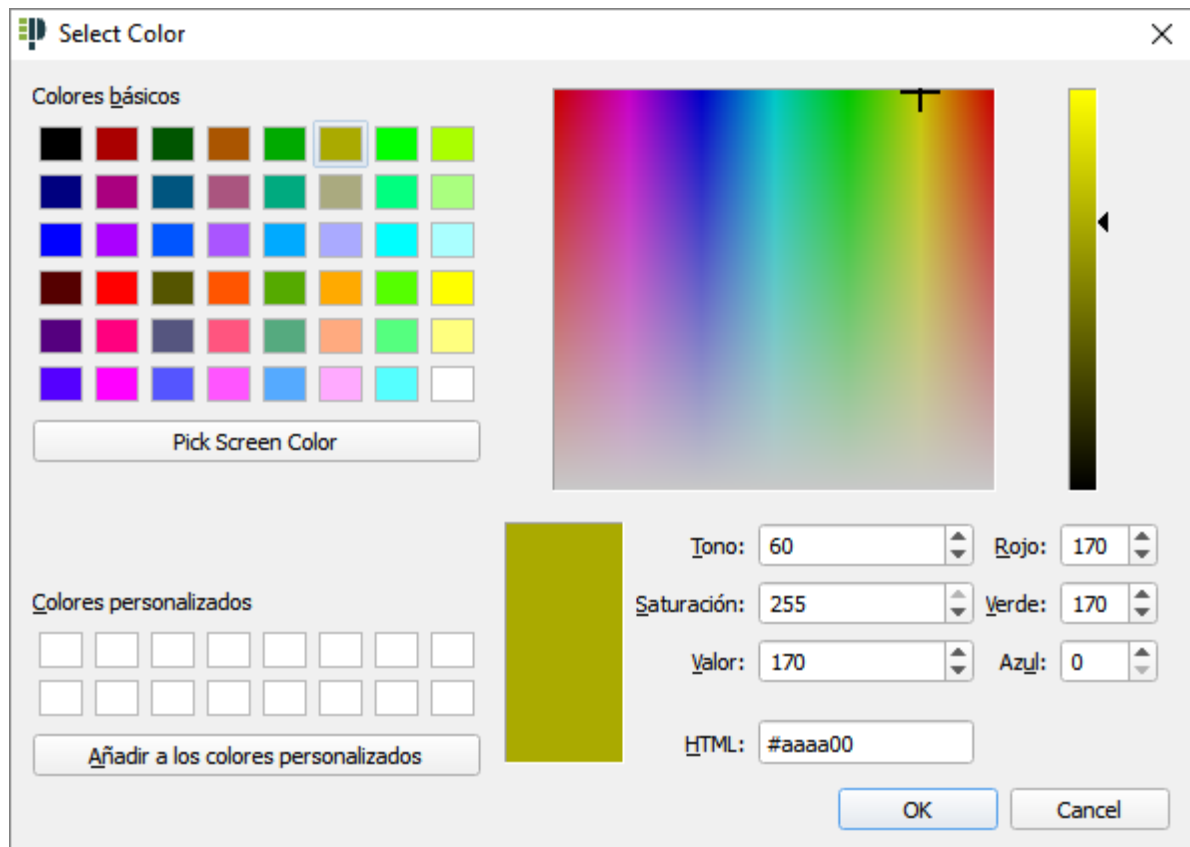


Al pulsar este icono el programa nos muestra la siguiente ventana:



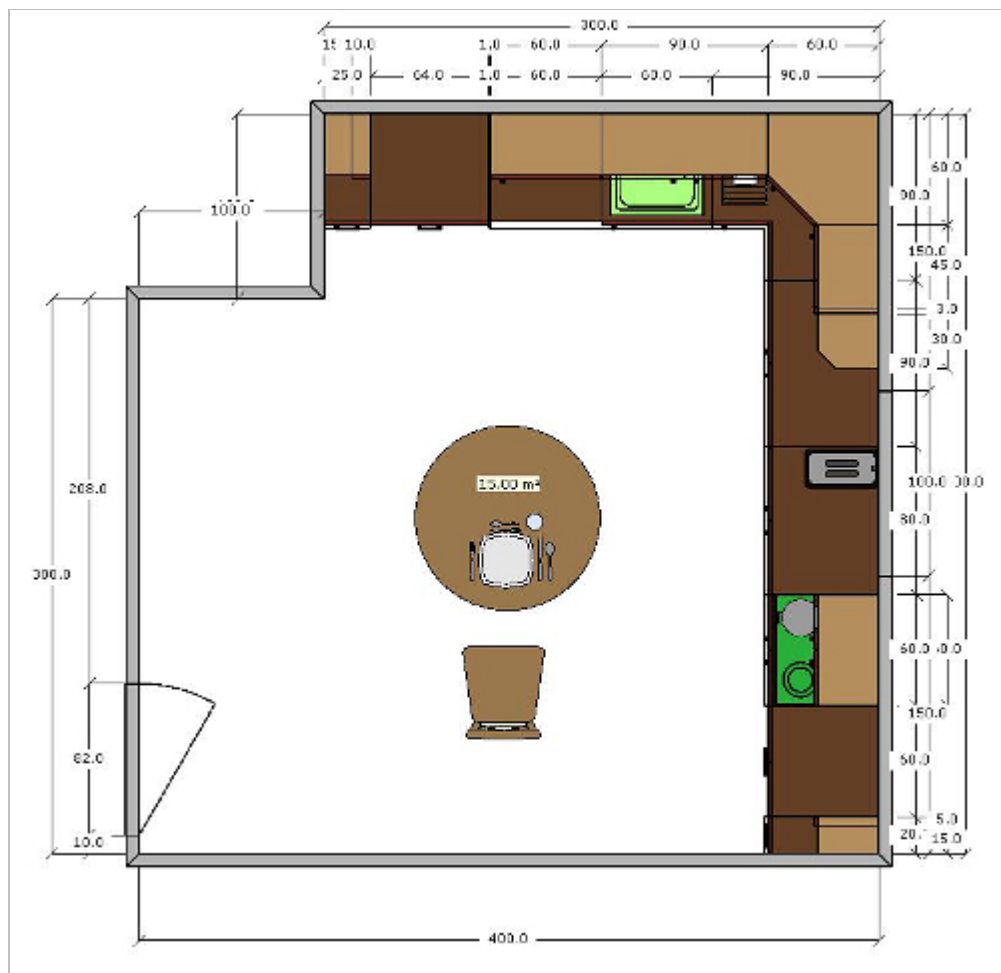
En esta ventana seleccionaremos el color con el que se mostrará en la representación 2D cada parte del diseño: *Bajos/columnas*, *Altos/sobreencimeras*, *Marco*, *Puertas*, *Encimeras*, *Frigoríficos*, *Fregaderos*, *Placas* y *Campanas*.

Al pulsar sobre cada una de estas partes, aparece la siguiente ventana donde seleccionamos el nuevo color:

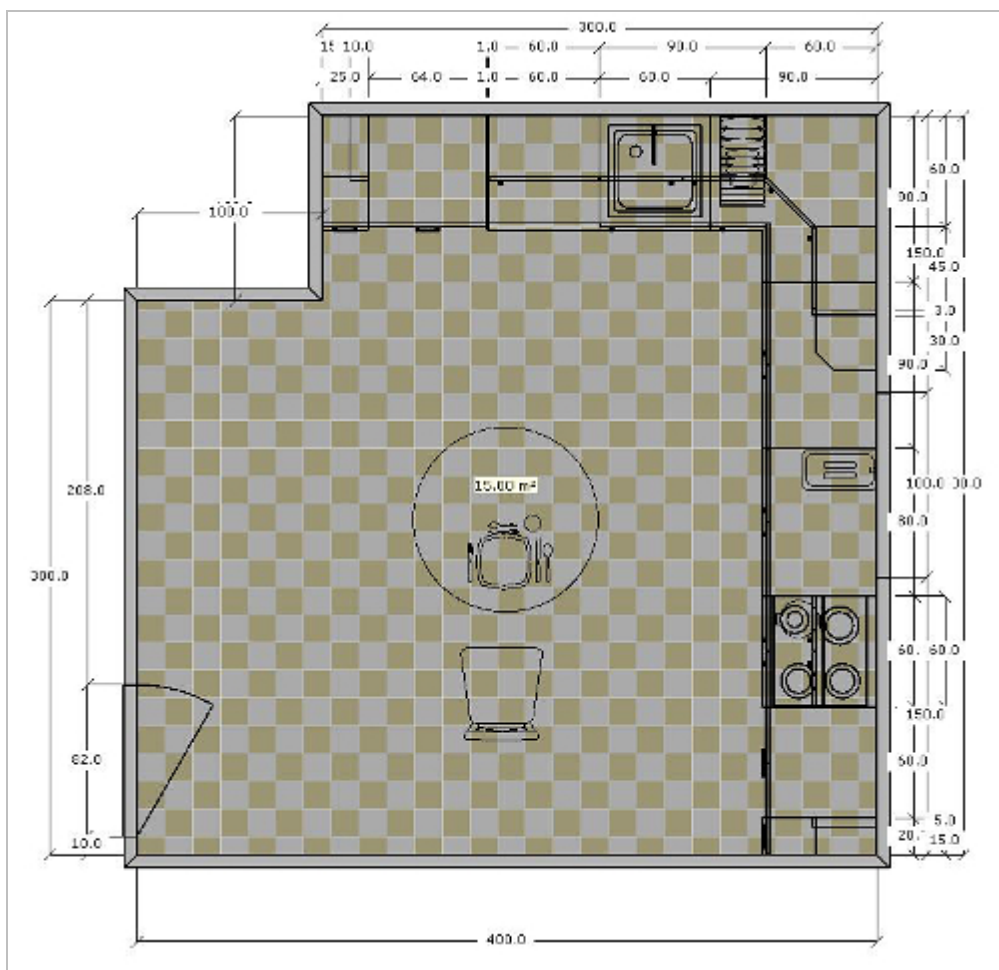


Por último, en la parte inferior encontramos 2 opciones:

- **"Aplicar colores"**: Esta opción permite activar y desactivar la representación de los elementos de la cocina mediante colores. Si desmarcamos esta opción y aceptamos, los elementos de la cocina se representarán solo con las líneas.



- **"Aplicar material al suelo 2D"**: Esta opción permite mostrar el material en el suelo de la habitación en la vista en "modo 2D".

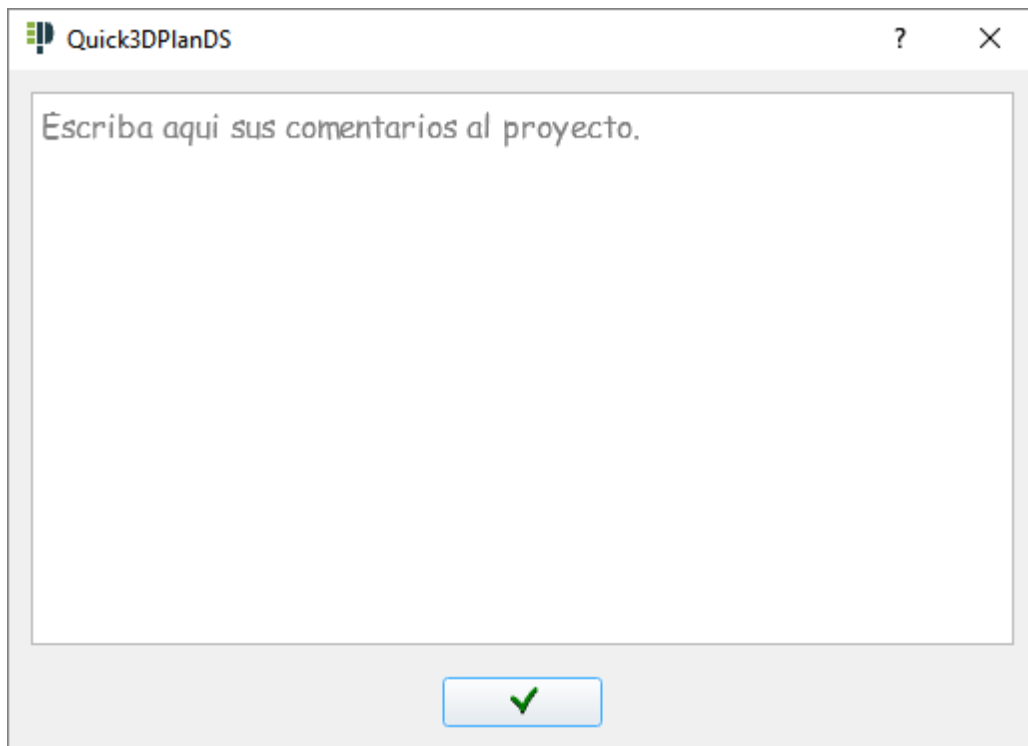


Creado con el Standard Edition de HelpNDoc: [Generador de documentación con todas las funciones](#)



ANOTACIONES

Al pulsar en este icono se muestra la siguiente ventana donde será posible añadir algunas anotaciones o comentarios al proyecto que estemos diseñando:

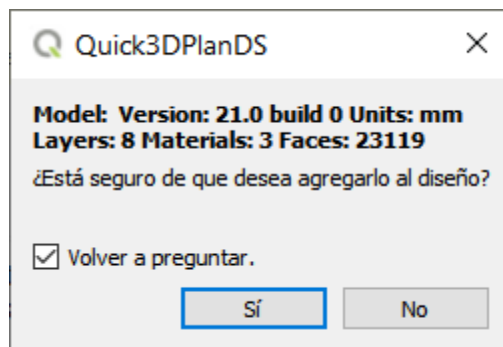


Creado con el Standard Edition de HelpNDoc: [Producir ayuda online para aplicaciones Qt](#)



IMPORTAR DESDE SKETCHUP

Esta opción permite importar elementos creados con el programa de modelado 3D [SketchUp](#). Tras pulsar en él, se muestra una ventana para que seleccione el fichero de SketchUp (extensión **".skp"**), y a continuación se mostrará la siguiente ventana con información del elemento que estamos insertando:



Haga clic en **"Sí"** y podrá insertar el elemento en el diseño directamente con el ratón. De esta forma, podrá completar sus diseños con los miles de elementos disponibles de SketchUp:

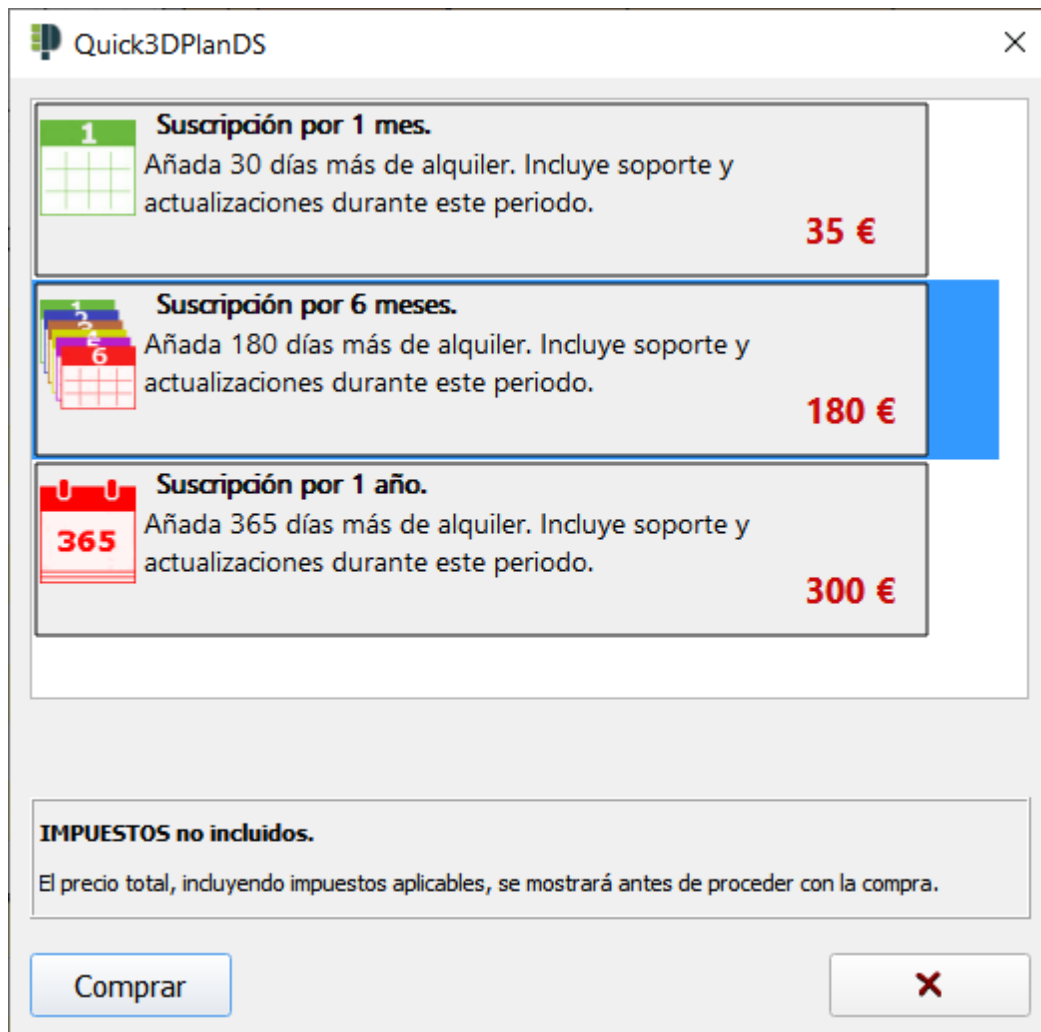


Creado con el Standard Edition de HelpNDoc: [Generador de documentación Qt Help de ayuda gratuito](#)



TIENDA

Al pulsar en este icono se muestra la siguiente ventana donde aparecen las distintas opciones de compra para poder suscribirse al programa: *Suscripción por 1 mes*, *Suscripción por 6 meses* y *Suscripción por 1 año*. Simplemente, seleccione la opción deseada, pulse en "**Comprar**" y se mostrará una nueva ventana donde deberá finalizar el proceso de compra introduciendo los datos requeridos. Una vez realizada la compra, el contador de "**Días disponibles:**" en la parte inferior izquierda de la ventana de Quick3DPlan® DS se actualizará automáticamente añadiendo los días correspondientes según la suscripción adquirida.



(**NOTA:** Los precios mostrados en la captura pueden no corresponder con los precios actuales.)

Creado con el Standard Edition de HelpNDoc: [Generador de documentación HTML de ayuda gratuito](#)

ARQUITECTURA

La segunda pestaña de la "Barra de menús de texto e iconos" se denomina "Arquitectura". En ella se encuentran las opciones para crear la arquitectura de la habitación, insertar puertas, ventanas, pilares, etc. Son las siguientes opciones:



Habitación, Pared: Aquí se encuentran las herramientas para crear, modificar, mover y ocultar las paredes de la habitación.



Tabique: Aquí se encuentran las herramientas para crear, modificar, borrar y ocultar los tabiques de la arquitectura.



Pilar: Aquí se encuentran las herramientas para crear, modificar, mover y borrar los pilares de la arquitectura.



Agujero: Esta opción permite crear y borrar agujeros en las paredes.



Puerta: Aquí se encuentran las herramientas para insertar, cambiar y borrar las puertas de la arquitectura.



Ventana: Aquí se encuentran las herramientas para insertar, cambiar y borrar las ventanas de la arquitectura.



Molduras: Aquí se encuentran las herramientas para añadir automáticamente molduras (cornisa y rodapié) a las paredes, tabiques y pilares de la arquitectura.



Asistente paso a paso: Esta opción permite crear y amueblar una cocina en pocos minutos.

A continuación se describe el funcionamiento de cada una de estas órdenes.

Creado con el Standard Edition de HelpNDoc: [Generador de documentación HTML de ayuda gratuito](#)



HABITACIÓN, PARED

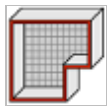
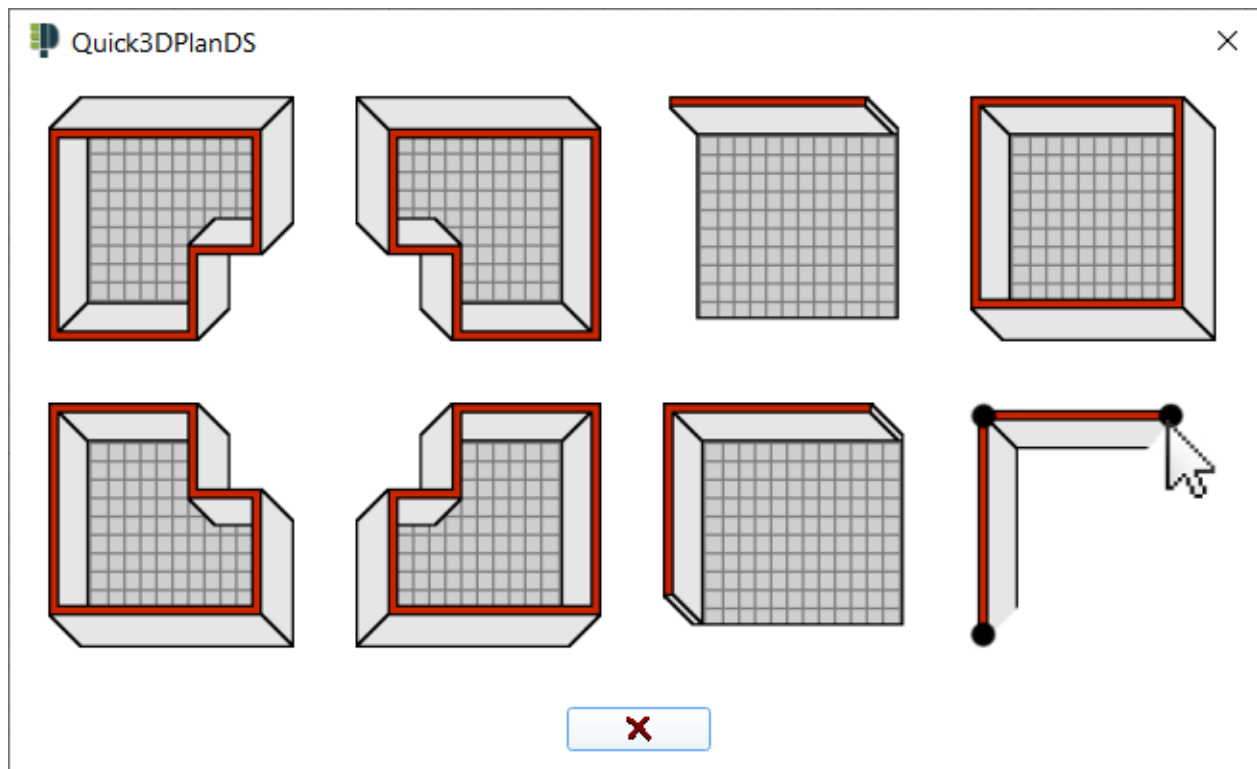
Aquí se encuentran las herramientas para crear, modificar, mover y ocultar las paredes de la habitación.

 Dibujar habitación	 Editar
	 Mover pared
	 Mostrar/Ocultar



Dibujar habitación

Al pulsar sobre este icono aparece la siguiente ventana, que nos permite crear la habitación a partir de 5 formas predefinidas, o bien crearla manualmente definiendo los puntos en la pantalla:



Al pulsar en cualquiera de las 7 formas predefinidas, aparece una ventana similar a esta donde se introducen las medidas para cada tramo de pared, así como el *Alto* y el *Grosor* de las paredes. Al aceptar se creará la habitación en el área de trabajo:

Quick3DPlanDS

A B C D E

A 400
B 400
C 300
D 100
E 100

Medidas de la paredes

Alto 250cm
Grosor 7cm

✓ ✗



Al pulsar en el icono para crear la habitación manualmente, aparece directamente la ventana donde introducimos las medidas de las paredes, el *Alto* y el *Grosor*:

Quick3DPlanDS

Medidas de la paredes

Alto: 250cm

Grosor: 7cm

[✓] [✗]

Tras introducir las medidas, aceptamos, y el cursor cambia a modo de adquisición de puntos (+). Al mover el cursor verá que aparece una línea que se estira con el movimiento del ratón, que será la primera pared de la habitación.

Junto al cursor aparece el mensaje "*Pulse para definir el extremo de la pared o teclee distancia...*". Y bajo este mensaje el programa nos muestra el ángulo que tiene la pared que estamos dibujando sobre la horizontal o sobre la pared anterior, en caso de no ser la primera pared. Al iniciar esta orden el ángulo es de 90 grados.

Longitud de pared

Angulo de pared

Deshacer último punto

Triangular

Cerrar habitación

Cancelar paredes

En la esquina superior izquierda aparece una barra de herramientas desde donde podrás:

- Indicar una *longitud de pared*.
- El *ángulo de la pared*, con la horizontal si es la primera pared o con la pared anterior en las siguientes.
- *Deshacer* el último punto.
- *Triangular* el ángulo formado por 2 paredes.
- *Cerrar* la habitación y salir de esta orden.
- *Cancelar* el dibujo de las paredes.

Para dibujar la habitación solo tendrá que ir pulsando los puntos que la determinan. Podrá ayudarse de las herramientas de longitud y ángulo para crear estas paredes.



Longitud de pared

En el caso de la herramienta de *longitud* de pared, podrá introducir directamente una longitud desde el teclado o bien pulsar sobre el botón de "*Longitud de pared*", donde aparecerá el siguiente diálogo que le solicita esta longitud:

La primera línea del mensaje junto al cursor, cambiará a la distancia introducida. El programa le dibujará en pantalla una línea con la distancia indicada, a la espera de que pulse el punto hacia donde se creará la línea.

En caso de tener activa una longitud de pared, este punto podrá ser introducido mediante el ratón o mediante los cursores del teclado: **arriba, abajo, derecha e izquierda** para indicar la dirección de la pared a dibujar.

NOTA: Si introduce como medida en el campo "**Largo**" el valor "0" (*CERO*), la medida del tramo de pared se determina al mover el ratón.



Ángulo de pared

Para elegir un ángulo con respecto a la pared anterior, pulse sobre la herramienta de ángulo de pared y aparecerá la siguiente ventana solicitándole el valor. (**NOTA:** Si no desea fijar ningún ángulo o liberar un ángulo fijado anteriormente, teclee "0" como valor para este ángulo.)



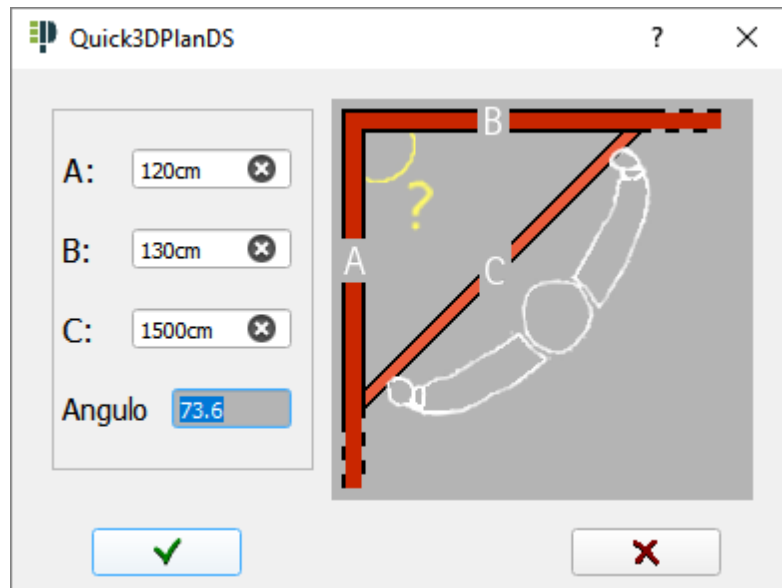
Deshacer último punto

Para deshacer el último tramo de pared dibujado, pulse en este botón.



Triangular

Esta opción nos permite introducir un ángulo con tres dimensiones. Simplemente, introduzca las medidas según el esquema que se muestra en la imagen de la ventana, y el programa calculará automáticamente el ángulo entre las dos paredes.

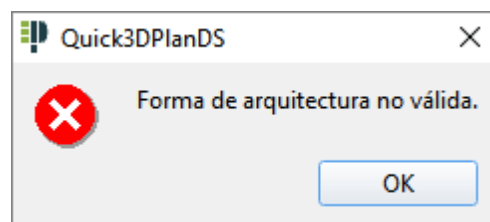


Cerrar la habitación

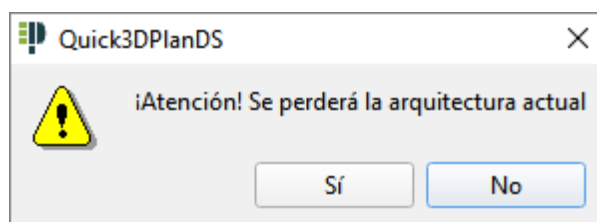
Para acabar el diseño de la habitación pulse sobre la opción de *cerrar la habitación* y el programa generará automáticamente el último tramo de la pared necesario para cerrarla, uniendo el extremo del último tramo dibujado con el origen del primero.

A partir de la introducción del tercer punto de la habitación, el programa mostrará en color gris esta pared de cierre, a la espera de que el usuario pulse sobre cerrar habitación para crearla.

En caso de que los puntos introducidos no permitan la creación de un habitación, tras pulsar cerrar habitación, el programa mostrará el mensaje "Forma de arquitectura no válida", y no creará la habitación.



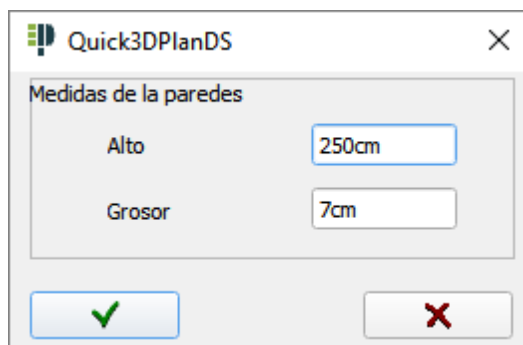
NOTA: Si pulsamos en la opción "Dibujar Habitación" teniendo una ya creada, aparece la siguiente ventana advirtiéndole que se perderá la arquitectura actual:





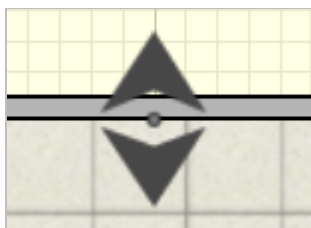
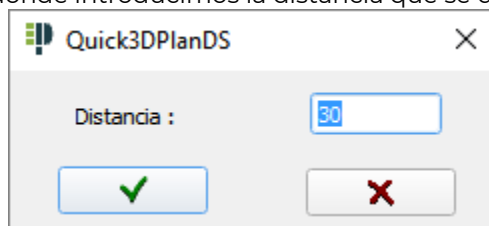
Editar

Esta orden permite modificar el "Alto" y el "Grosor" de las paredes. Al pulsar sobre este icono, aparece la siguiente ventana donde introducimos las nuevas medidas. Al aceptar, los cambios se verán reflejados en el diseño:



Mover pared

Esta orden permite mover la pared seleccionada. Al pulsar sobre este icono, Quick3DPlan® DS muestra el mensaje "Seleccione pared o ESC para cancelar...". Tras seleccionar la pared deseada, aparece la siguiente ventana donde introducimos la distancia que se desea mover esa pared:



Al introducir la distancia y aceptar, se muestran estas flechas sobre la pared seleccionada para que indiquemos haciendo clic con el ratón hacia qué lado deseamos que se desplace la pared.



Mostrar/Ocultar

Esta orden permite ocultar o mostrar la pared seleccionada. Al pulsar sobre este icono, Quick3DPlan® DS muestra el mensaje "Seleccione pared o ESC para cancelar...". Al seleccionar la pared, ésta se ocultará o se mostrará según su estado previo.





TABIQUE

Aquí se encuentran las herramientas para crear, modificar, borrar y ocultar los tabiques de la arquitectura.

 Añadir tabique	Editar	Extender
	Borrar	Mostrar/Ocultar
	Mover	



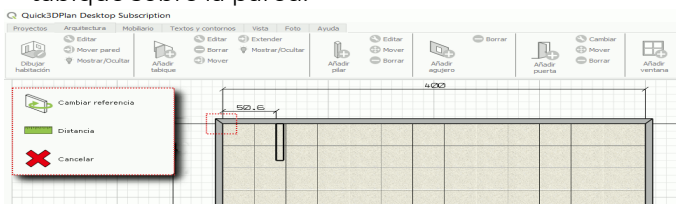
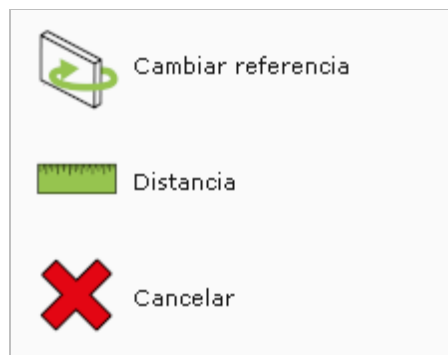
Añadir tabique

Para añadir este elemento se necesita haber creado una habitación previamente.

Al pulsar sobre el icono aparece la siguiente ventana donde introducimos las medidas de los tabiques: El *Alto* y el *Grosor*:

Tras introducir las medidas, aceptamos, y junto al cursor aparece el mensaje "*Seleccione pared o ESC para cancelar...*", tras lo cual debemos seleccionar la pared del diseño donde se va a colocar el tabique (en caso de estar en "2D" la pared aparecerá resaltada en rojo). Una vez seleccionada la pared, se muestra la siguiente ventana, con estas opciones:

- **Cambiar referencia:** Esta opción permite cambiar la "*esquina de referencia*" al definir la posición de un tabique sobre la pared.



- **Distancia:** Permite indicar la "*distancia*" a la *esquina de referencia* seleccionada. También será posible indicar esta distancia con el teclado.

- **Cancelar:** Cierra la ventana sin insertar ningún tabique.

Tras seleccionar el punto donde se colocará el tabique aparece en la esquina superior izquierda una

nueva barra de herramientas con las mismas opciones explicadas en "[Dibujar habitación](#)":



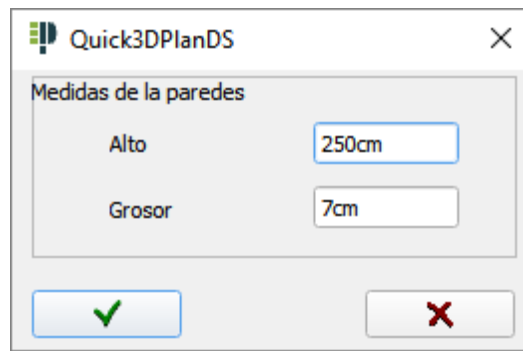
Las opciones disponibles son:

- **Longitud de pared:** Esta opción permite indicar la longitud del tramo de tabique.
- **Angulo de pared:** Aquí se indica el ángulo del tabique respecto a la pared seleccionada.
- **Deshacer último punto:** Esta opción permite deshacer el último tramo.
- **Triangular:** Esta opción nos permite introducir un ángulo con tres dimensiones.
- **Aceptar paredes:** Finaliza la inserción de los tabiques. Si no pulsamos en esta opción, la inserción de los tabiques finaliza al llegar a una pared de la habitación.
- **Cancelar paredes:** Cancela el dibujo de los tabiques.



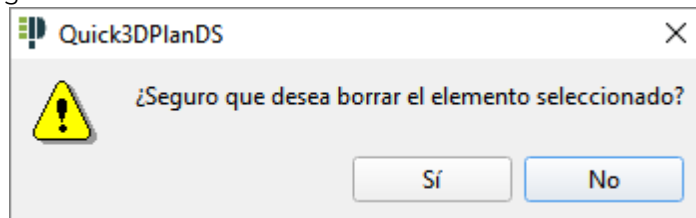
Editar

Esta orden permite modificar el "Alto" y el "Grosor" de los tabiques. Al pulsar sobre este icono, Quick3DPlan® DS muestra el mensaje "*Seleccione pared o ESC para cancelar...*". Tras seleccionar el tabique deseado, aparece la siguiente ventana donde introducimos las nuevas medidas. Al aceptar, los cambios se verán reflejados en el diseño:



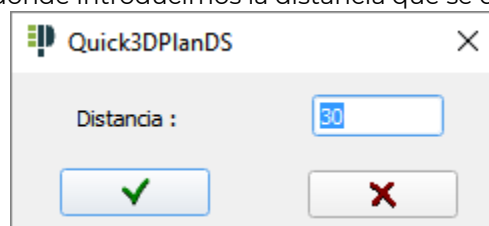
Borrar

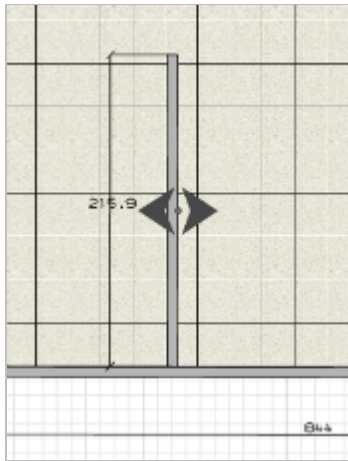
Esta orden permite borrar el tabique seleccionado. Al pulsar sobre este icono, Quick3DPlan® DS muestra el mensaje "*Selecione objeto o ESC para cancelar...*". Tras seleccionar el tabique, aparece la siguiente ventana preguntando si realmente deseamos borrarlo:



Mover

Esta orden permite mover el tabique seleccionado. Al pulsar sobre este icono, Quick3DPlan® DS muestra el mensaje "*Selecione pared o ESC para cancelar...*". Tras seleccionar el tabique deseado, aparece la siguiente ventana donde introducimos la distancia que se desea mover:



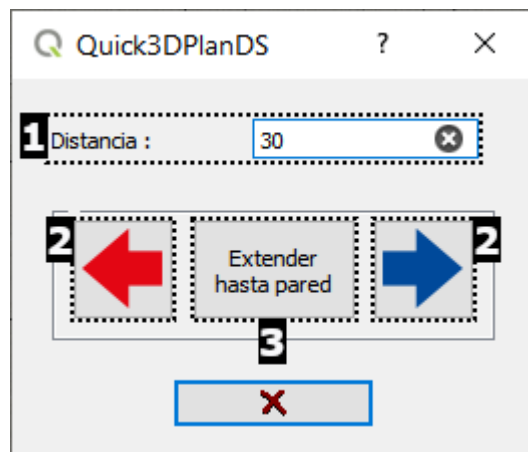


Al introducir la distancia y aceptar, se muestran estas flechas sobre el tabique seleccionado para que indiquemos haciendo clic con el ratón hacia qué lado deseamos que se desplace.



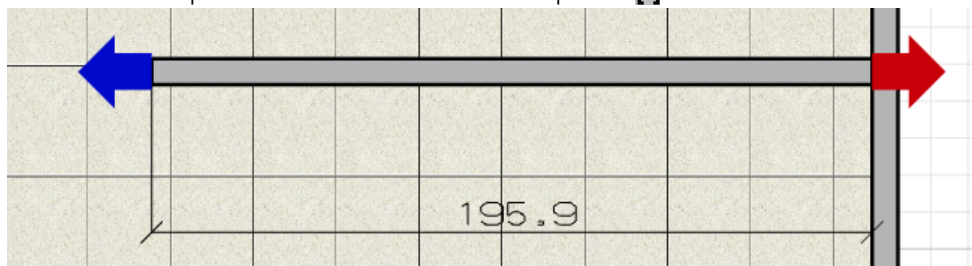
Extender

Esta orden permite extender o alargar un tabique ya insertado previamente. Al pulsar sobre este icono, Quick3DPlan® DS muestra el mensaje "Seleccione pared o ESC para cancelar...". Al seleccionar el tabique, se muestra la siguiente ventana:



En ella se encuentran las siguientes opciones:

1. **Distancia:** Aquí se puede indicar la distancia o medida que se va a extender el tabique.
2. **Extender derecha o izquierda:** Estas flechas permiten seleccionar hacia que lado se va a extender el tabique la *distancia* indicada en el punto 1.



3. **Extender hasta pared:** Esta opción permite extender el tabique hasta otra pared que seleccionemos.



Mostrar/Ocultar

Esta orden permite ocultar o mostrar el tabique seleccionado. Al pulsar sobre este icono, Quick3DPlan® DS muestra el mensaje "Seleccione pared o ESC para cancelar...". Al seleccionar el tabique, éste se ocultará o se mostrará según su estado previo.



Creado con el Standard Edition de HelpNDoc: [Crear fácilmente documentos de ayuda](#)



PILAR

Aquí se encuentran las herramientas para crear, modificar, mover y borrar los pilares de la arquitectura.

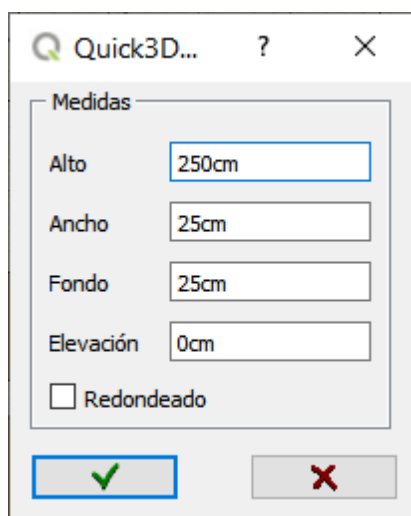
 Añadir pilar	 Editar
	 Mover
	 Borrar



Añadir pilar

Para añadir este elemento se necesita haber creado una habitación previamente.

Esta opción permite añadir pilares en el diseño, así como tramos de pared que no se apoyan sobre ninguna pared exterior. También es posible usar esta opción para hacer "vigas" en el techo. Al pulsar sobre el icono, aparecerá el siguiente diálogo donde introduciremos *las medidas* de los pilares o las paredes (*alto, ancho, fondo, elevación*), o si queremos que el pilar tenga forma "redondeada":



Quick3D... ? X

Medidas

Alto 250cm

Ancho 25cm

Fondo 25cm

Elevación 0cm

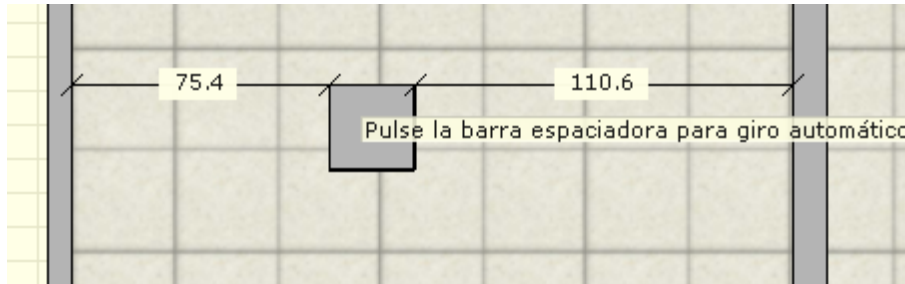
☐ Redondeado

✓ X

Al validar los datos, el cursor cambiará a modo inserción (mano) y aparecerá el contorno del elemento que vamos añadir si estamos en modo 2D, o el elemento en modo 3D, que se moverá al

mover el ratón.

Junto al cursor aparecerá el mensaje *"Pulse barra espaciadora para giro automático o la tecla "ESC" para cancelar inserción..."*, a la vez que se muestran dos cotas con las distancias libres a ambos lados del pilar.



El elemento a añadir, al acercarse a otro elemento (pared, pilar, mueble...), se pegará automáticamente. Al pulsar la barra espaciadora del teclado, no solo se pegará a otros elementos, sino que se alineará con ellos, y el mensaje junto al cursor, cambiará a *"Pulse barra espaciadora para bloquear el giro o la tecla "ESC" para cancelar inserción..."*.

Como le indica el nuevo mensaje si desea que el elemento no continúe alineándose, de forma automática, solo ha de volver a pulsar la barra espaciadora del teclado. El elemento permanecerá con el giro actual, con ello habremos alineado el elemento a insertar a otro elemento del proyecto. Para fijar el elemento, pulse el botón izquierdo del ratón en la posición deseada. En caso de no desear añadir el elemento pulsaremos la tecla *"ESC"* del teclado.



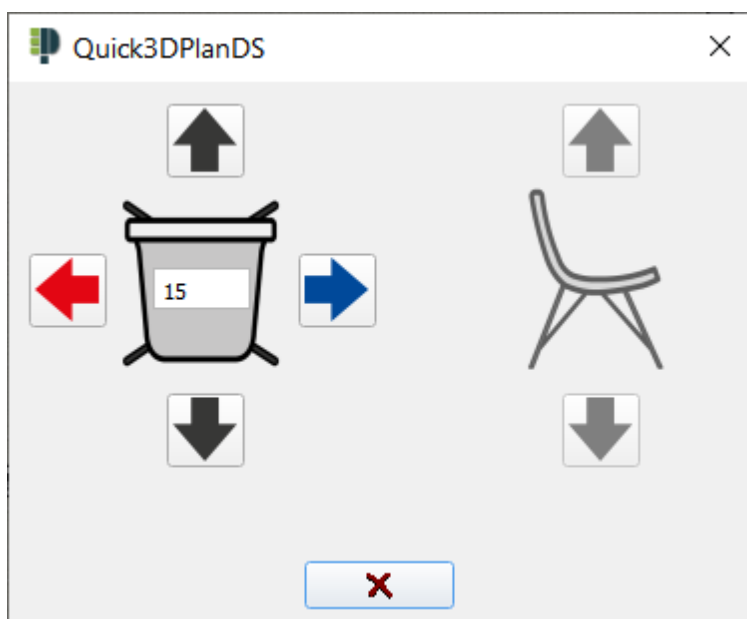
Editar

Esta orden permite modificar el *"Alto"*, el *"Ancho"*, el *"Fondo"* y la *"Elevación"* de los pilares, o si queremos hacerlos redondeados. Al pulsar sobre este icono, Quick3DPlan® DS muestra el mensaje *"Selecione objeto o ESC para cancelar..."*. Tras seleccionar el pilar deseado, aparece la siguiente ventana donde introducimos las nuevas medidas. Al aceptar, los cambios se verán reflejados en el diseño:

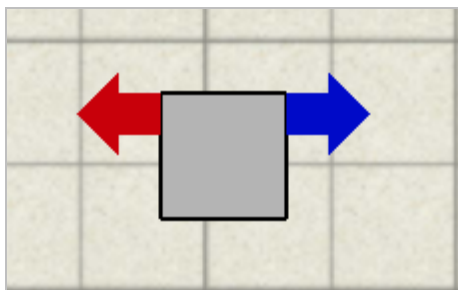


Mover

Esta orden permite mover el pilar seleccionado. Al pulsar sobre este icono, Quick3DPlan® DS muestra el mensaje "Selecione objeto o ESC para cancelar...". Tras seleccionar el pilar, aparece la siguiente ventana:



Dentro de esta ventana, la imagen de la izquierda representa al elemento en planta (en este caso al pilar), y cuatro botones para desplazar el pilar hacia delante, detrás, derecha e izquierda. Para realizar un movimiento, introduciremos el valor deseado en la casilla situada sobre el elemento, y pulsaremos sobre la flecha correspondiente.

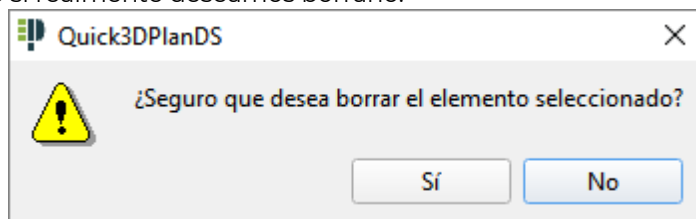


La posición del pilar en el diseño puede no coincidir con la del diálogo. Para ayudarnos a entender la dirección en que se moverá el pilar en planta, aparece en el diseño un sistema de coordenadas con los ejes en azul y rojo. El movimiento se aplicará tomando como referencia estos ejes.



Borrar

Esta orden permite borrar el pilar seleccionado. Al pulsar sobre este icono, Quick3DPlan® DS muestra el mensaje "Selecione objeto o ESC para cancelar...". Tras seleccionar el pilar, aparece la siguiente ventana preguntando si realmente deseamos borrarlo:





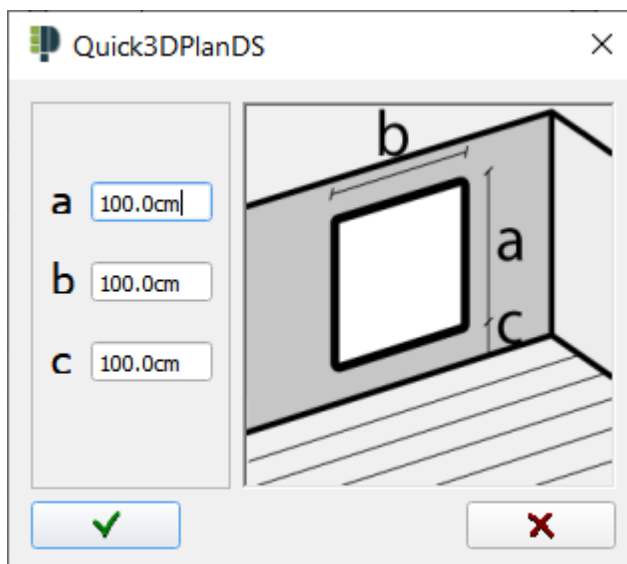
AÑADIR AGUJERO

Aquí se encuentran las herramientas para crear y borrar agujeros en las paredes

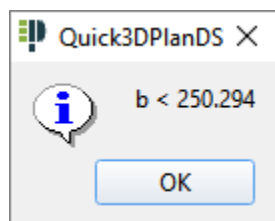


Añadir Agujero

Añade un agujero sobre una pared ó un tabique. Para ello tras pulsar en esta opción el programa nos solicita que seleccionemos una pared con el mensaje "*Selecione pared o ESC para cancelar...*". En caso de estar en modo "2D" la pared aparecerá resaltada en rojo. Tras seleccionar la pared aparecerá el siguiente cuadro:



En esta ventana se debe indicar la **altura [a]**, la **anchura [b]** y la **elevación [c]** del agujero desde el suelo. Tras pulsar sobre  para aceptar, se debe colocar el agujero en la pared seleccionada.



NOTA: Al intentar añadir un agujero con unas medidas mayores a las de la pared o el tabique donde se va a colocar, aparece la siguiente ventana indicando que una de las medidas es incorrecta.

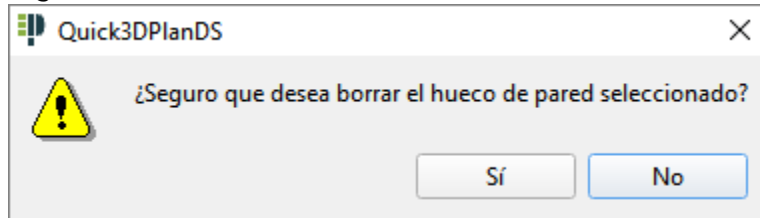
Para situar el agujero en el tramo de pared, debemos indicar el punto donde colocarlo con el ratón, o bien indicar la distancia a la esquina introduciendo una medida con el teclado.

En caso de no desear añadir el elemento pulsaremos la tecla "ESC" del teclado.



Borrar

Esta orden permite borrar el agujero seleccionado. Al pulsar sobre este icono, Quick3DPlan® DS muestra el mensaje "*Selecione objeto o ESC para cancelar...*". Tras seleccionar el agujero, aparece la siguiente ventana preguntando si realmente deseamos borrarlo:

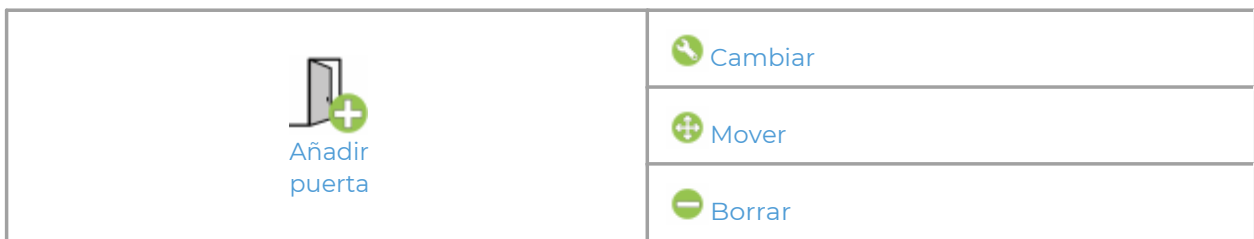


Creado con el Standard Edition de HelpNDoc: [Crear fácilmente documentos de ayuda](#)



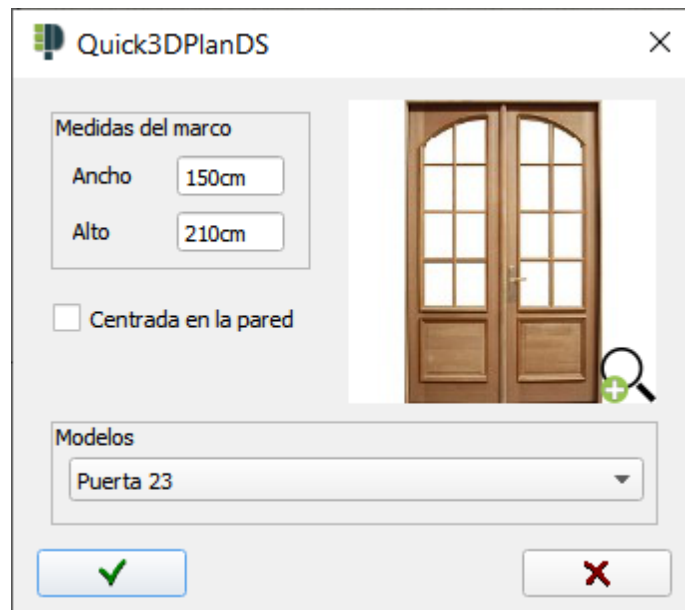
AÑADIR PUERTA

Aquí se encuentran las herramientas para insertar, cambiar y borrar las puertas de la arquitectura.

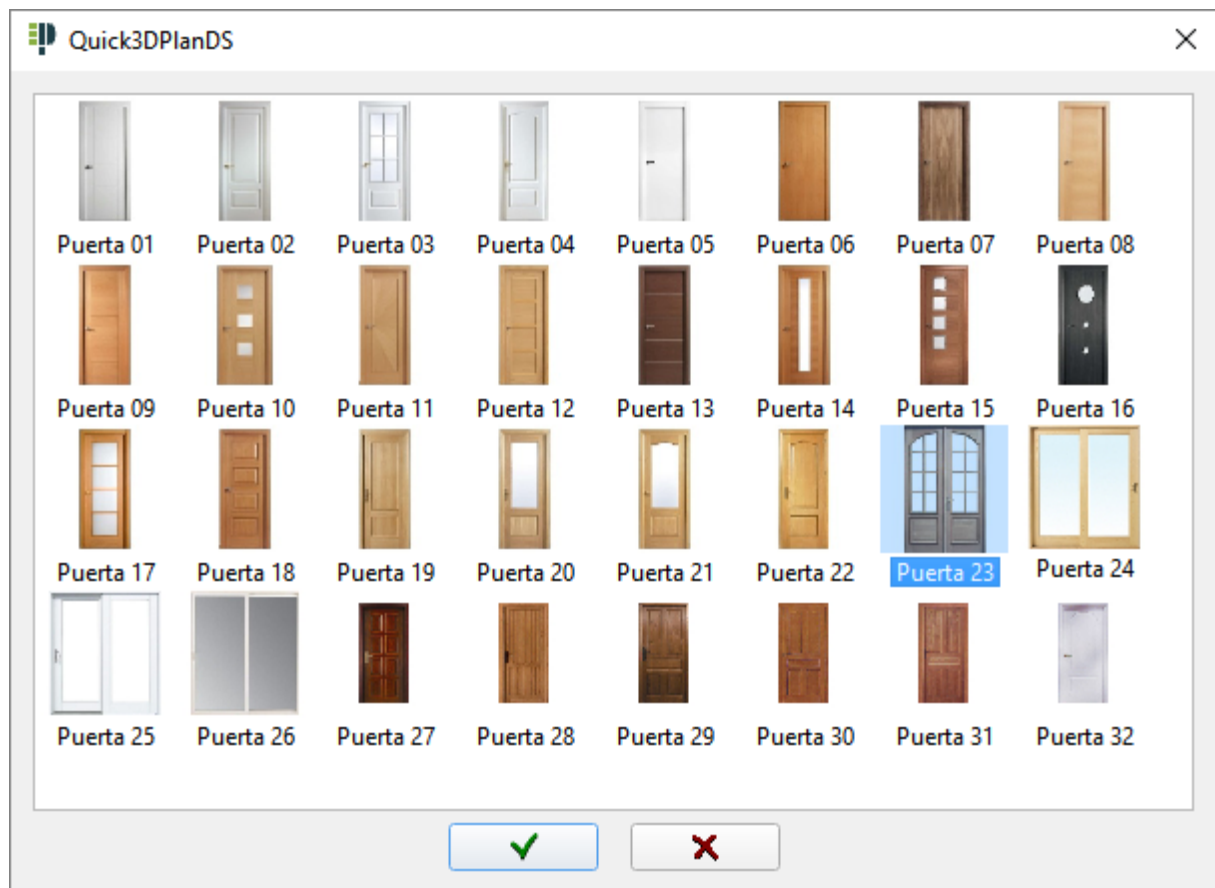


Añadir puerta

Añade una puerta sobre un pared. Para ello tras pulsar esta opción el programa nos solicita que seleccionemos una pared. En caso de estar en modo "2D" la pared aparecerá resaltada en rojo. Tras seleccionar la pared aparecerá el siguiente cuadro:



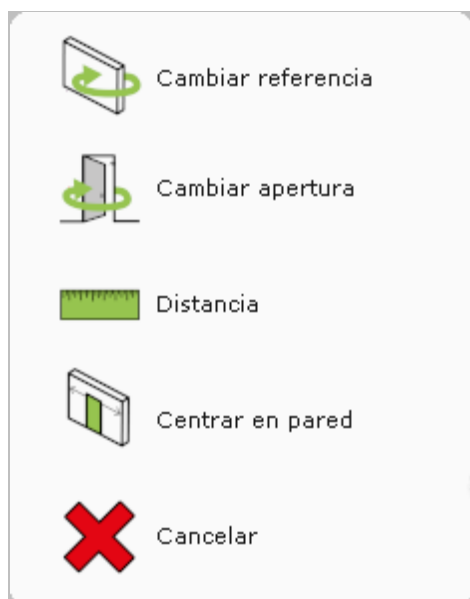
NOTA: Si pulsamos sobre la imagen de la puerta, aparecerá una ventana que muestra "miniaturas" de todas las puertas disponibles, de forma que es mucho más rápido y fácil seleccionar la puerta deseada.



En la ventana de selección de puertas debemos indicar la *anchura* y *altura* de la puerta, así como el modelo de puerta a insertar. Tras pulsar sobre  para aceptar, aparece junto al cursor el mensaje "Teclee distancia a esquina. Pulse espacio para cambiar la apertura o ESC para cancelar...". Como le indica el mensaje si pulsa la barra espaciadora del teclado cambiará la apertura de la puerta.

Para situar la puerta en el tramo de pared, debemos indicar el punto donde colocarla con el ratón, o bien indicar la distancia a la esquina de referencia introduciendo una medida con el teclado. En la

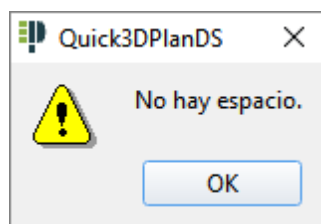
esquina superior izquierda aparece una barra de herramientas con las siguientes opciones:



Las opciones disponibles son:

- **Cambiar referencia:** Cambia la esquina de referencia de la pared.
- **Cambiar apertura:** Cambia el sentido de apertura de la puerta.
- **Distancia:** Permite introducir la distancia de la puerta a la esquina de referencia.
- **Centrar en pared:** Centra la puerta en la pared y la acota automáticamente.
- **Cancelar:** Cancela la inserción de puertas.

No obstante, si hemos marcado la opción "Centrada en pared", al pulsar en el botón "Aceptar" , el programa colocará la puerta directamente en el centro de la pared seleccionada sin mostrar las herramientas explicadas arriba.



NOTA: Al intentar colocar una puerta con unas medidas mayores a las de la pared o el tabique, aparece la siguiente ventana indicando que no hay espacio.

En caso de no desear añadir el elemento pulsaremos la tecla "ESC" del teclado.



Cambiar

Esta orden permite modificar las medidas de una puerta insertada anteriormente, o sustituirla por otro modelo. Al pulsar sobre este icono, Quick3DPlan® DS muestra el mensaje "Selecione objeto o ESC para cancelar...". Tras pulsar sobre la puerta a cambiar, se abrirá el cuadro de puertas, pudiendo modificar el ancho y alto, o seleccionar otro modelo. En caso de cambiar el ancho de la puerta, ésta se modificará por el lado opuesto al de la esquina de referencia. (**NOTA:** También es posible cambiar la puerta haciendo doble click directamente sobre ella.)



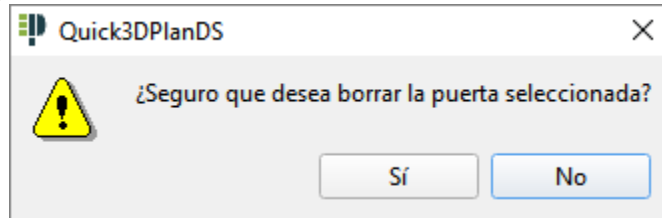
Mover

Con esta opción podremos modificar la posición de las puertas a lo largo de la pared donde se situaron originalmente. Al pulsar sobre este icono, Quick3DPlan® DS muestra el mensaje "Selecione objeto o ESC para cancelar...". A continuación, seleccionamos la puerta, y la colocaremos en la nueva posición, con las mismas opciones que cuando se insertan las puertas.



Borrar

Esta orden permite borrar la puerta seleccionada. Al pulsar sobre este icono, Quick3DPlan® DS muestra el mensaje "*Seleccione objeto o ESC para cancelar...*". Tras seleccionar la puerta, aparece la siguiente ventana preguntando si realmente deseamos borrarla:

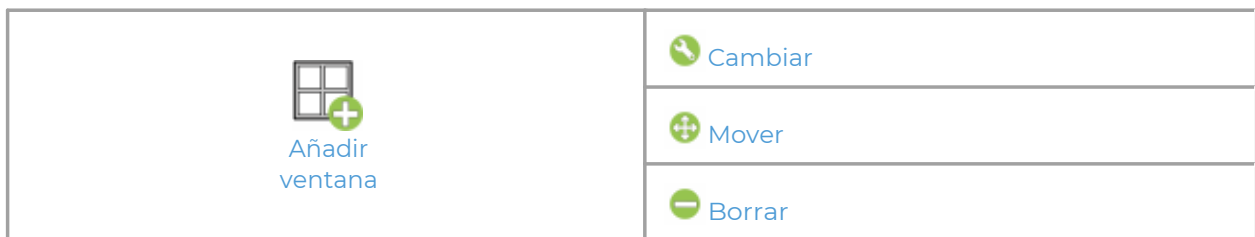


Creado con el Standard Edition de HelpNDoc: [Producir libros electrónicos fácilmente](#)



AÑADIR VENTANA

Aquí se encuentran las herramientas para insertar, cambiar y borrar las ventanas de la arquitectura.

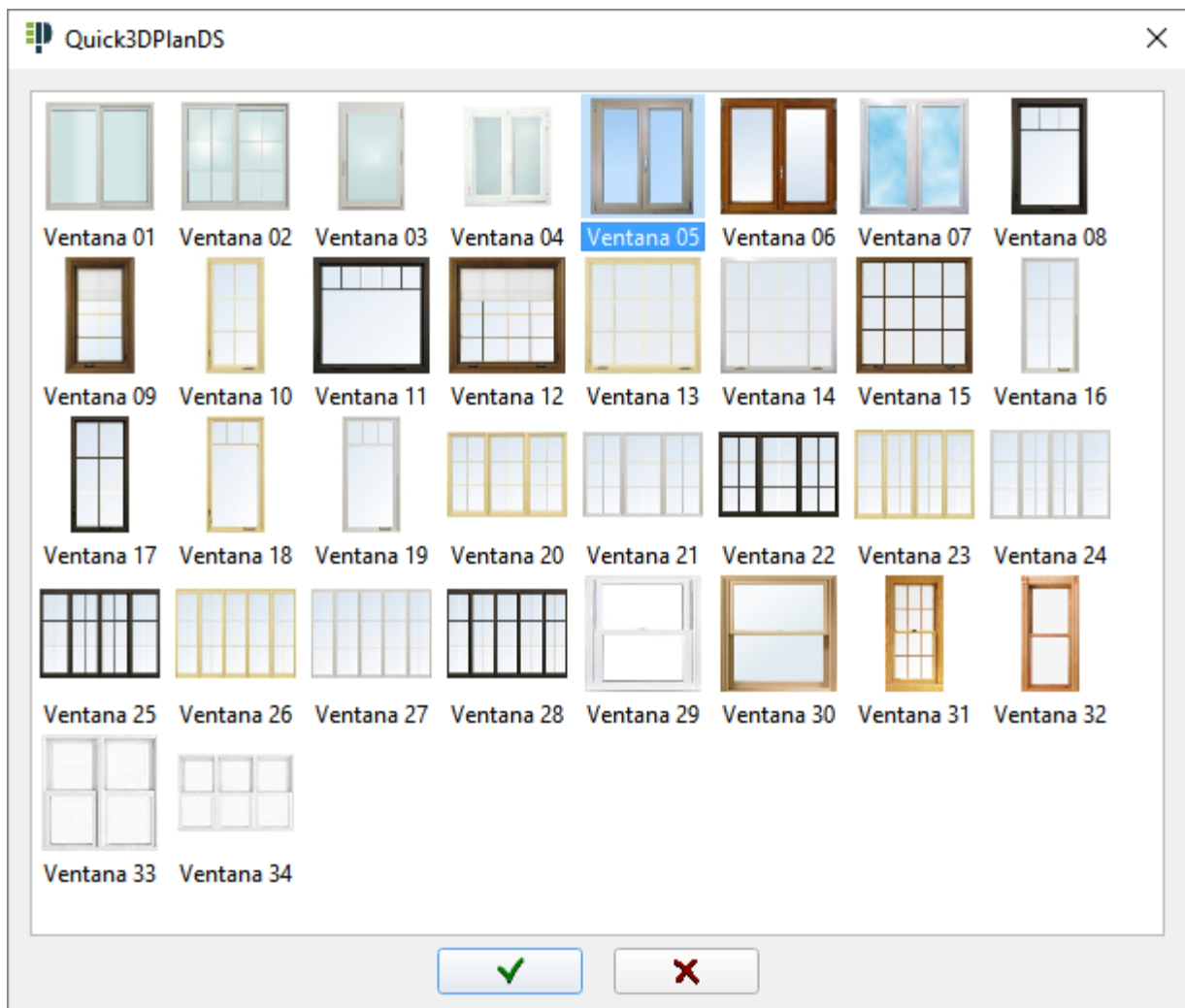


Añadir ventana

Añade una ventana sobre un pared. Para ello tras pulsar en esta opción el programa nos solicita que seleccionemos una pared. En caso de estar en modo "2D" la pared aparecerá resaltada en rojo. Tras seleccionar la pared aparecerá el siguiente cuadro:



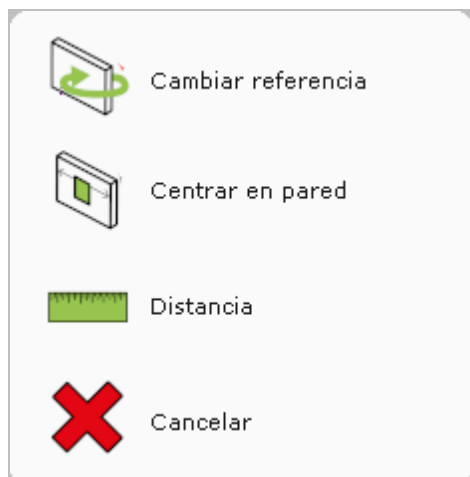
NOTA: Si pulsamos sobre la imagen, aparecerá una ventana que muestra "miniaturas" de todas las ventanas disponibles, de forma que es mucho más rápido y fácil seleccionar el modelo de ventana deseada.



En la ventana de selección debemos indicar la *anchura*, la *altura* y la *elevación* de las ventanas desde el suelo, así como el modelo de ventana a insertar. Tras pulsar sobre  para aceptar,

aparece junto al cursor el mensaje *"Teclee distancia a esquina o pulse o ESC para cancelar..."*.

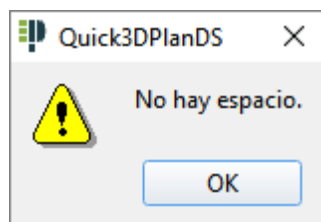
Como en el caso de las puertas, para situar la ventana en el tramo de pared, debemos indicar el punto donde colocarla con el ratón, o bien indicar la distancia a la esquina de referencia introduciendo una medida con el teclado. En la esquina superior izquierda aparece una barra de herramientas con las siguientes opciones:



Las opciones disponibles son:

- **Cambiar referencia:** Cambia la esquina de referencia de la pared.
- **Centrar en pared:** Centra la ventana en la pared y la acota automáticamente.
- **Distancia:** Permite introducir la distancia de la ventana a la esquina de referencia.
- **Cancelar:** Cancela la inserción de ventanas.

No obstante, si hemos marcado la opción *"Centrada en pared"*, al pulsar en el botón *"Aceptar"* , el programa colocará la ventana directamente en el centro de la pared seleccionada sin mostrar las herramientas explicadas arriba.



NOTA: Al intentar colocar una ventana con unas medidas mayores a las de la pared o el tabique, aparece la siguiente ventana indicando que no hay espacio.

En caso de no desear añadir el elemento pulsaremos la tecla *"ESC"* del teclado.



Cambiar

Esta orden permite modificar las medidas de una ventana insertada anteriormente, o sustituirla por otro modelo. Al pulsar sobre este icono, Quick3DPlan® DS muestra el mensaje *"Seleccione objeto o ESC para cancelar..."*. Tras pulsar sobre la ventana a cambiar, se abrirá el cuadro de ventanas, pudiendo modificar el ancho, el alto y la elevación, o seleccionar otro modelo. En caso de cambiar el ancho de la ventana, ésta se modificará por el lado opuesto al de la esquina de referencia. (**NOTA:** También es posible cambiar la ventana haciendo doble clic directamente sobre ella.)



Mover

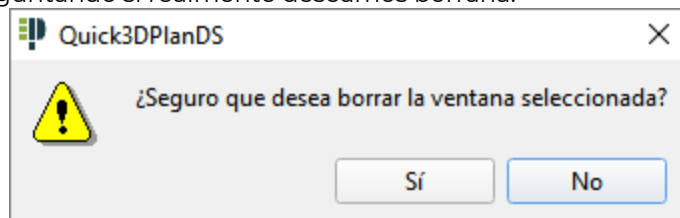
Con esta opción podremos modificar la posición de las ventanas a lo largo de la pared donde se situaron originalmente. Al pulsar sobre este icono, Quick3DPlan® DS muestra el mensaje *"Seleccione objeto o ESC para cancelar..."*. A continuación, seleccionamos la ventana, y la colocaremos en la nueva

posición, con las mismas opciones que cuando se insertan.



Borrar

Esta orden permite borrar la ventana seleccionada. Al pulsar sobre este icono, Quick3DPlan® DS muestra el mensaje "*Selecione objeto o ESC para cancelar...*". Tras seleccionar la ventana, aparece la siguiente ventana preguntando si realmente deseamos borrarla:



Creado con el Standard Edition de HelpNDoc: [Generador de documentación CHM de ayuda gratuito](#)



AÑADIR MOLDURAS

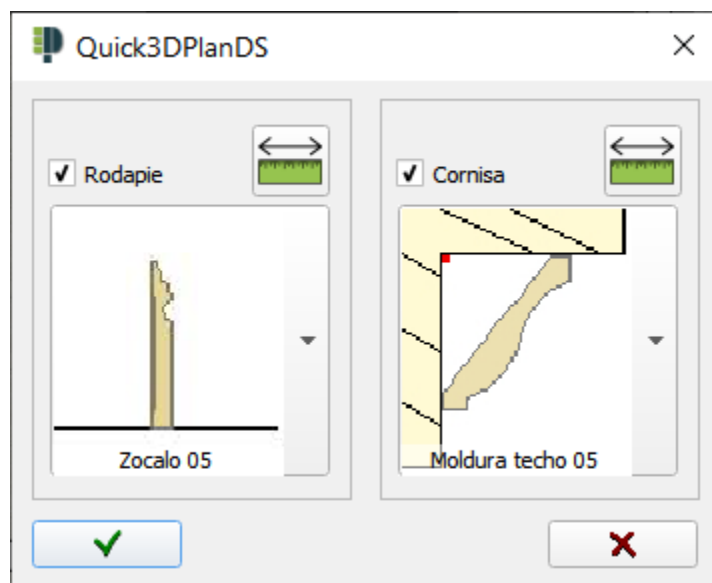
Aquí se encuentran las herramientas para insertar, cambiar y borrar molduras (rodapié y cornisa) en las paredes, tabiques y pilares de la arquitectura.

 Añadir molduras	 Cambiar
	 Borrar

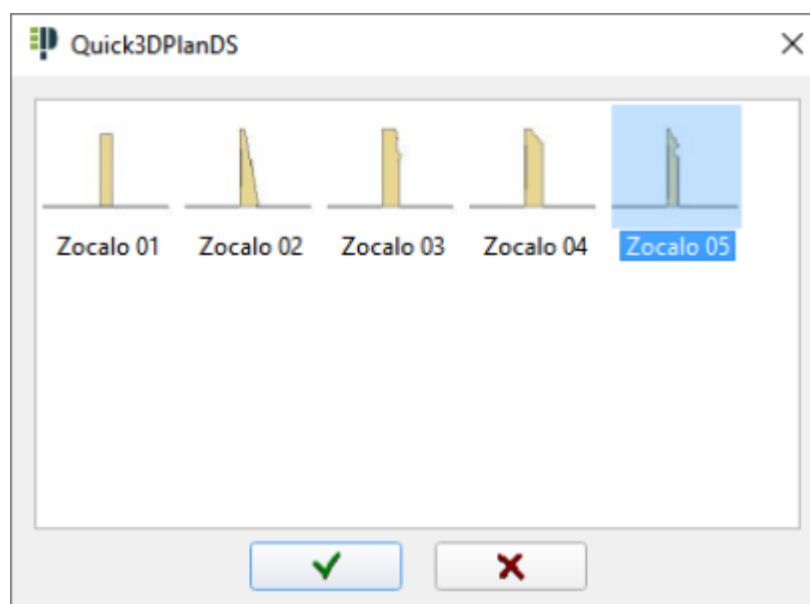


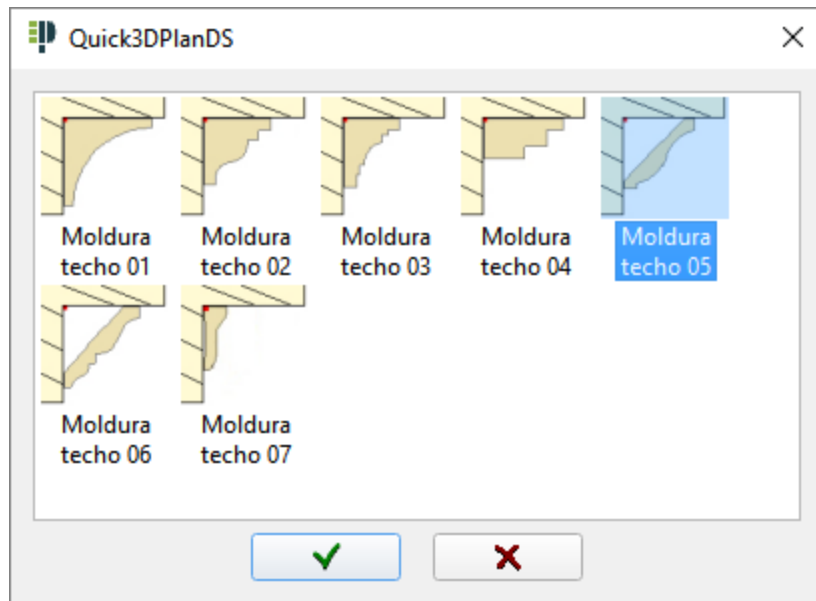
Añadir molduras

Esta opción permite colocar molduras (rodapié y cornisa) en las paredes, tabiques y pilares de la arquitectura. Tras pulsar en esta opción, se muestra la siguiente ventana, donde se selecciona el tipo de rodapié y cornisa que se va a insertar, así como sus medidas:

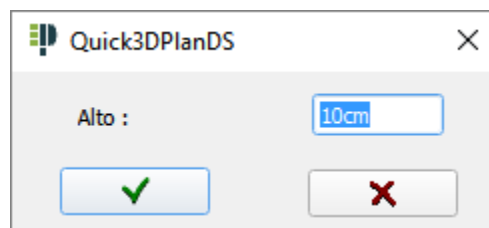


NOTA: Si pulsamos sobre la imagen, aparecerá una ventana que muestra "*miniaturas*" de todas las molduras disponibles, de forma que es mucho más rápido y fácil seleccionar el modelo de moldura deseada.

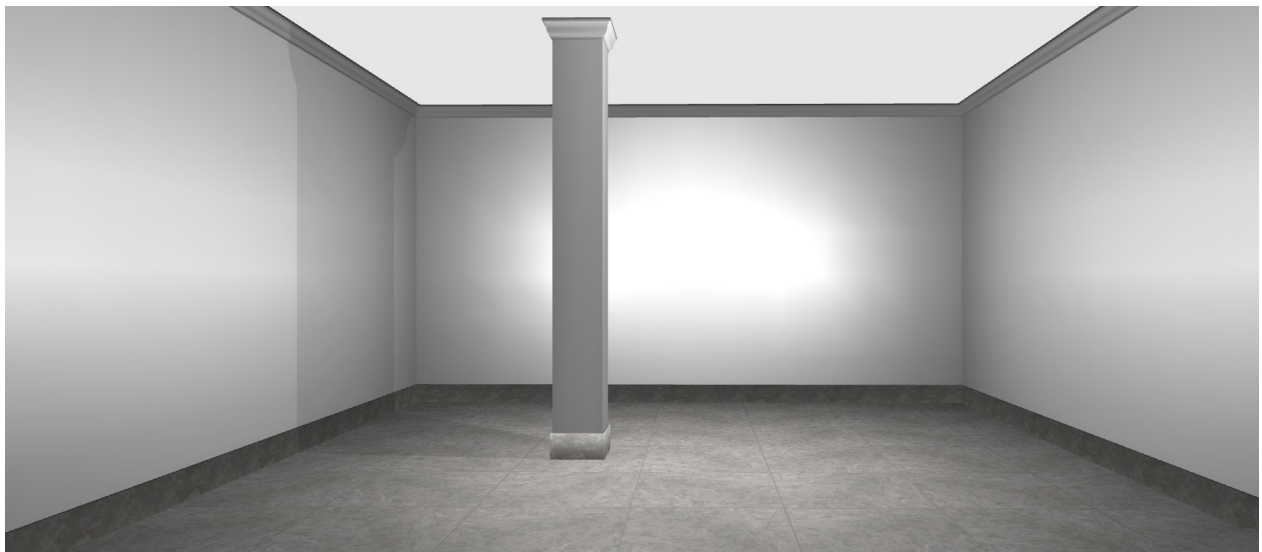




NOTA: Pulsando en este icono se puede modificar las medidas de las molduras a insertar.



Tras seleccionar los tipos de molduras que se van a insertar, pulsamos sobre para aceptar (), y estas se colocarán automáticamente en todas las paredes, tabiques y pilares del diseño.





Cambiar

Esta orden permite modificar el modelo y las medidas de las molduras colocadas en la arquitectura. Al pulsar sobre este icono, se muestra la ventana de selección de molduras vista anteriormente. Tras seleccionar las nuevas molduras y aceptar, estas cambian automáticamente en el diseño.



Borrar

Esta orden permite borrar todas las molduras de la arquitectura. Al pulsar en este icono, éstas se borrarán automáticamente de todas las paredes, tabiques y pilares.



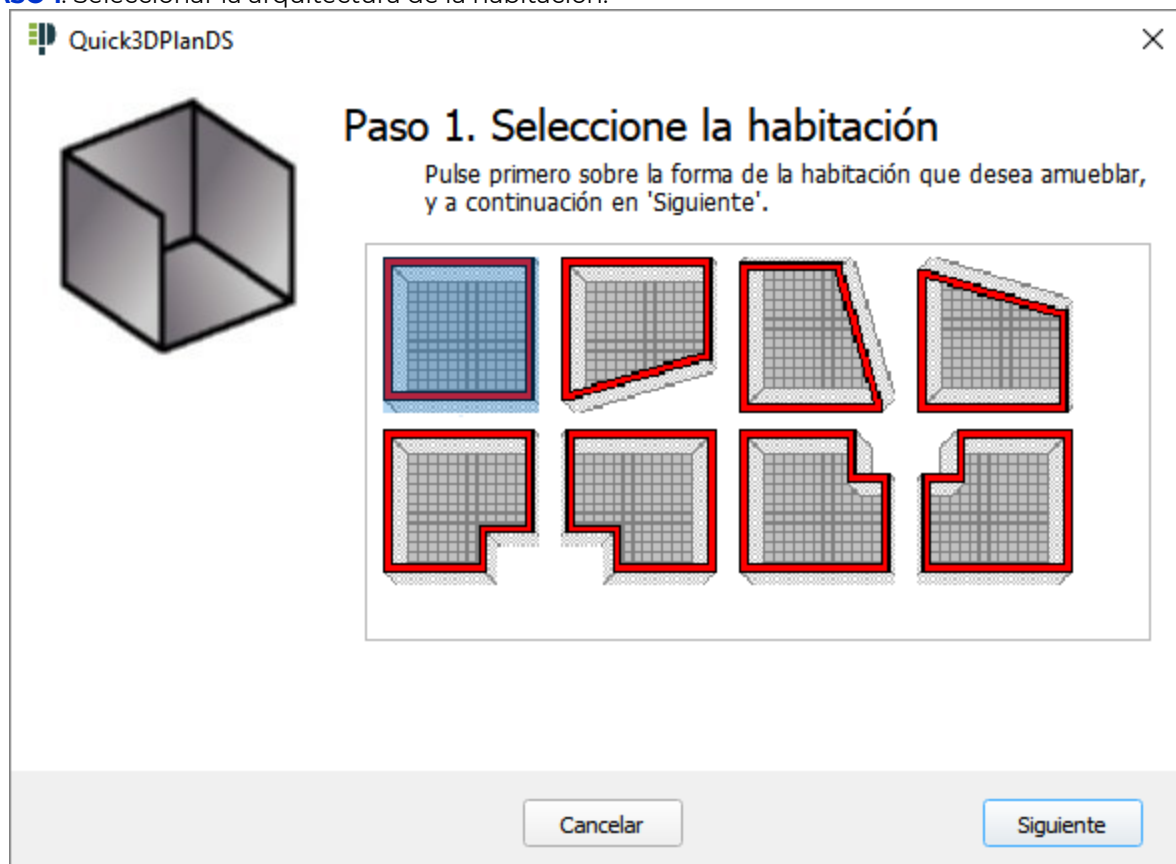
Creado con el Standard Edition de HelpNDoc: [Generar eBooks Kindle con facilidad](#)



ASISTENTE PASO A PASO

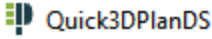
Al pulsar en esta opción aparece un asistente para crear y amueblar una cocina en pocos minutos. El asistente consta de varios pasos donde iremos definiendo los distintos aspectos de nuestra cocina. A continuación vamos a ver los distintos pasos disponibles.

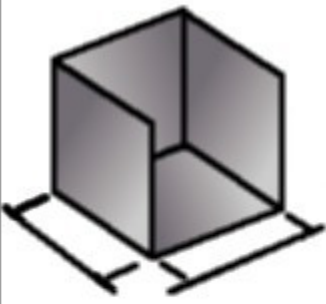
PASO 1: Seleccionar la arquitectura de la habitación.



Aquí seleccionamos la forma que tendrá la habitación de entre todas las plantillas disponibles. Una vez seleccionada, pulsamos en "Siguiente" para continuar.

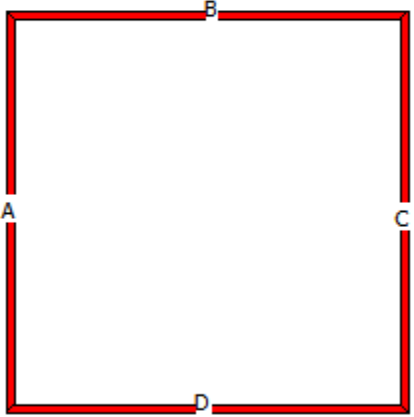
PASO 2: Medidas de las paredes.


×



Paso 2. Medidas de las paredes

Introduzca la longitud en centímetros de las paredes A, B, C... Si desea utilizar otras unidades, puede añadir 'm' para metros o 'mm' para milímetros.



A	400cm
B	400cm
C	400cm

Cancelar
Atras
Siguiente

Aquí seleccionamos las medidas de las paredes de nuestra habitación. Tras asignar las medidas, pulsamos en siguiente para continuar.

PASO 3: Puertas y ventanas.

Quick3DPlanDS

Paso 3. Puertas y ventanas

Indique el número de puertas y ventanas que hay en la habitación.

Puertas:

Ventanas:

Cancelar Atras **Siguiente**

Aquí definimos la cantidad de puertas y ventanas que vamos a tener en nuestra habitación. Tras poner una cantidad, pulsamos en siguiente.

PASO 3': Medidas y posición de las puertas y ventanas.

Quick3DPlanDS

Paso 3'. Puertas

Seleccione la pared (A, B, C...) donde está la puerta y su 'Posición' desde el extremo izquierdo de la pared (mirando de frente). La anchura y altura de la puerta incluyen el marco.

1

Pared:

Posición:

Ancho:

Alto:

Centrada en la pared ☐

Cancelar Atras **Siguiente**



Aquí definimos las medidas y la posición de las puertas y ventanas en nuestra habitación. La posición sobre de la pared se indicará de izquierda a derecha.

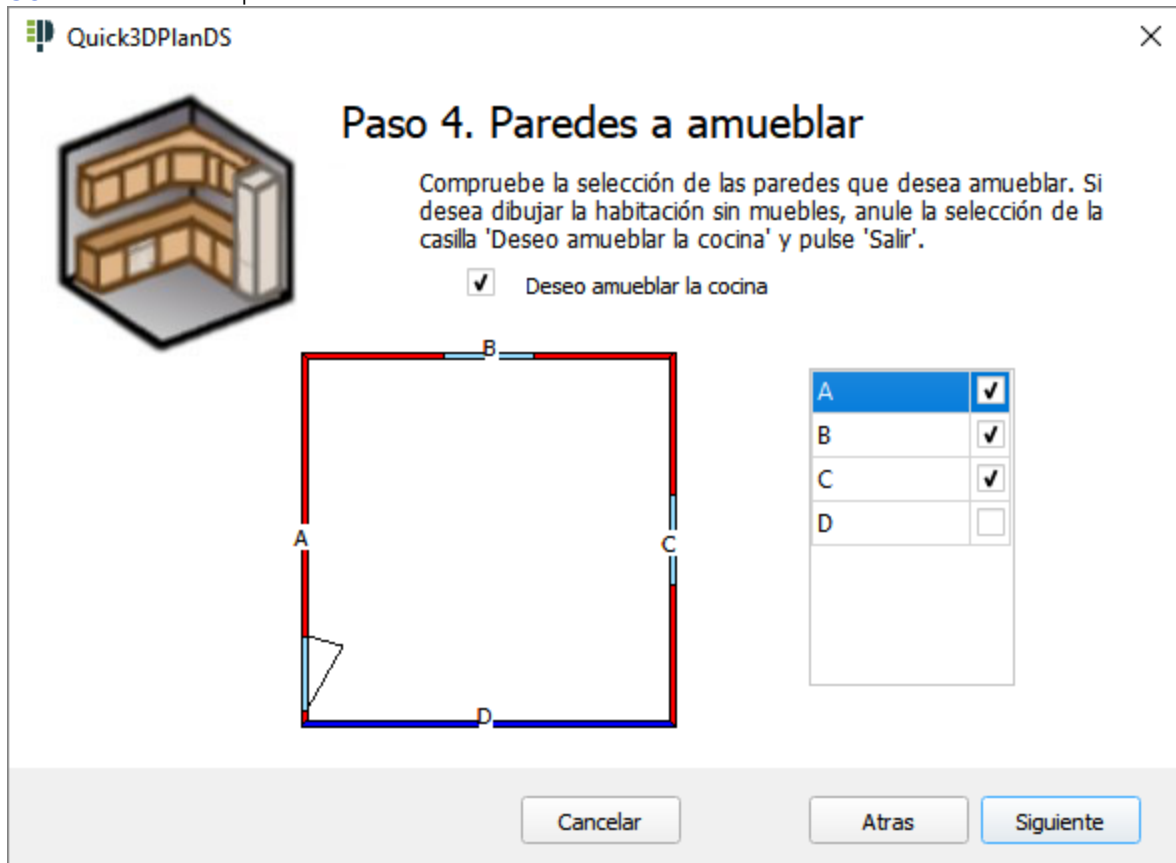
Debemos definir la "Pared" en la que irá colocada, la "Posición" en esa pared, y el "Ancho" y el "Alto" de

las puertas y ventanas.

En el caso de las ventanas, además de esos valores, debemos definir la "*Elevación*" a la que irá colocada, y si la queremos colocar directamente en el "*Centro de la pared*" (en este caso, el campo "*Posición*" se actualizará automáticamente).

NOTA: Si en el "PASO 3" no configuramos ninguna puerta o ventana, este paso se omitirá.

PASO 4: Selección de paredes a amueblar.



Paso 4. Paredes a amueblar

Compruebe la selección de las paredes que desea amueblar. Si desea dibujar la habitación sin muebles, anule la selección de la casilla 'Deseo amueblar la cocina' y pulse 'Salir'.

☒ Deseo amueblar la cocina

A	☒
B	☒
C	☒
D	☐

Cancelar Atras Siguiente

Aquí seleccionamos las paredes en las que queremos colocar los muebles. A la derecha seleccionamos las distintas paredes a amueblar. Si por el contrario decidimos amueblar la cocina nosotros mismos, debemos desactivar la opción "*Deseo amueblar la cocina*" (de esta forma finalizaremos el asistente).

PASO 4': Electrodomésticos.

 Quick3DPlanDS ✕



Paso 4'. Electrodomésticos

Marque los electrodomésticos integrados que desea utilizar.

Mobiliario

Universal cm

Fabricante

Reglas

☒ Electrodomesticos

☒ Fregadero

☒ Placa/Horno

☒ Col. Horno/M.

☒ Lavavajillas

☒ Campana

☒ Frigorifico

Cancelar

Atras

Siguiente

Aquí seleccionamos los muebles con electrodomésticos a usar en el amueblamiento.

 Quick3DPlanDS ✕

Selección de Reglas

Seleccione las reglas que desee aplicar al amueblado

Final de amueblamiento	Terminal
Mismo ancho para bajos y altos	Si
Muebles altos	Altura 70
Combinacion de puertas muebles altos	Puerta
Combinacion de puertas muebles bajos	Puerta

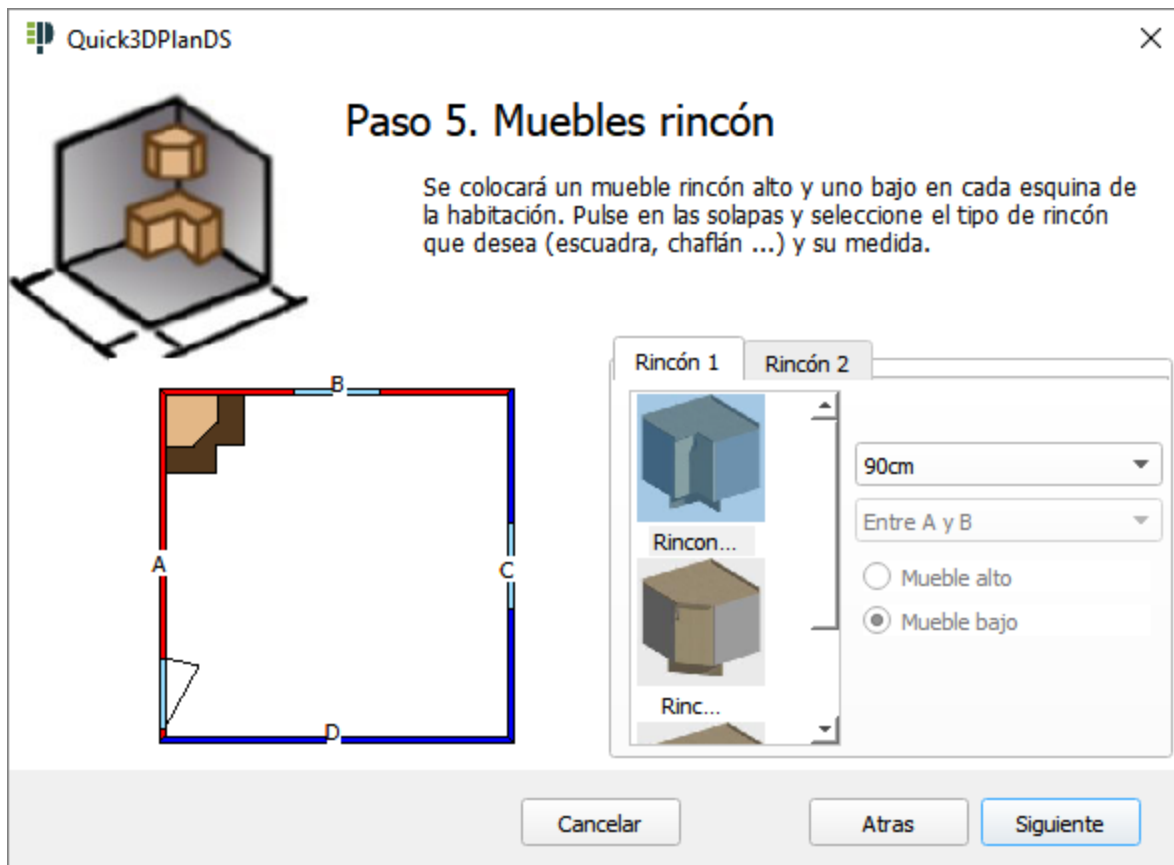
✓

✕

Si pulsamos en el botón "Reglas", aparece una ventana donde podemos elegir las reglas que el programa seguirá para amueblar la cocina automáticamente, como usar mueble terminal en lugar de costado, muebles altos con el mismo ancho que los bajos, la altura de los muebles altos, y las combinaciones de puertas para los muebles.

PASO 5: Muebles Rincón y Electrodomésticos. Selección de modelo, posición y medidas.

64 / 237

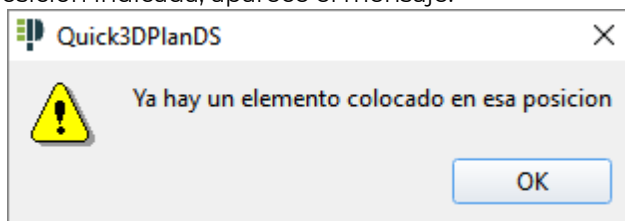


El programa propone colocar un mueble rincón alto y otro bajo en cada esquina formada por paredes que deseamos amueblar. Si lo deseamos, podemos cambiar el modelo y las medidas. A continuación, si en el paso anterior hemos seleccionado algún electrodoméstico, pasaremos a definir las características de cada uno.



Las opciones disponibles varían en función del electrodoméstico, pero básicamente en todas podremos seleccionar el *modelo*, las *medidas*, la *pared* en la que lo vamos a colocar, la *posición* en esa pared, etc. Si en algún momento Quick3DPlan® DS detecta que no hay espacio para colocar un

electrodoméstico en la posición indicada, aparece el mensaje:



Por último, pulsamos en el botón "Terminar" y Quick3DPlan® DS creará la cocina en pocos segundos.

Creado con el Standard Edition de HelpNDoc: [Generador de ayuda con todas las funciones](#)

MOBILIARIO

La tercera pestaña de la "Barra de menús de texto e iconos" se denomina "Mobiliario". En ella se encuentran las opciones para insertar, modificar y borrar los muebles, electrodomésticos y accesorios. Son las siguientes opciones:



Muebles: Aquí se encuentran las herramientas para insertar, modificar y borrar los muebles y lineales del diseño.



Electrodomésticos: Aquí se encuentran las herramientas para insertar, modificar y borrar los electrodomésticos.



Accesorios, dormitorios y baños: Aquí se encuentran las herramientas para insertar, modificar y borrar los accesorios y los elementos del catálogo de dormitorios, accesorios y baños.



Armarios: Aquí se encuentran las herramientas para insertar, modificar y borrar los armarios.



Encimera con forma: Aquí se encuentran las herramientas para poder crear, modificar y borrar encimeras con una forma predefinida.



Mover selección: Esta opción permite desplazar un grupo de elementos de forma simultánea.



Borrar selección: Esta opción permite eliminar un grupo de elementos de forma simultánea.

A continuación se describe el funcionamiento de cada una de estas órdenes.

Creado con el Standard Edition de HelpNDoc: [Editor de documentación y EPub fácil](#)



MUEBLES

Aquí se encuentran las herramientas para insertar, modificar y borrar los muebles.

	Mover	Editar Mueble
--	-------	---------------

Añadir mueble	 Girar	 Editar encimera/lineal
	 Borrar	 Modelo encimera/lineal



Añadir mueble

Al pulsar sobre este icono, se abre el siguiente cuadro, que incluye todas las opciones relacionadas con la selección, modificación e inserción de los muebles de cocina.

Quick3DPlanDS

Primer Mueble

Segundo Mueble

Bajos
Altos
Columnas
Semicolumnas
Sobreencimeras
Módulos para baños
Campanas
Estantes
Lineal
Paneles

Altura 70
Altura 85
Altura 98
Altura 56

Normal
Vitrina
Celosia
Extraible
Doble frente
Cajonera
Cambio de fondo
Horno
Placa
Micro
Fregadero
Rincon
Terminal
Botellero
Bandejero

Normal
2 Tiradores

1 puerta
1 puerta extraible
1 puerta, 1 cajón
1 puerta, 2 cajones

25
30
35
40
45
50
60
[70]
[80]
[90]
[100]
[120]







B7N60I

Mueble bajo 1 puerta
Ancho: 60 cm.
Fondo: 58 cm.
Alto: 70 cm.
Elevación: 15 cm.

☒ Apertura izquierda
☐ Apertura derecha

Inserción automática

233.96

←

→

306.04

Distancia libre

Inserción manual



☐ Multiple

Otras inserciones

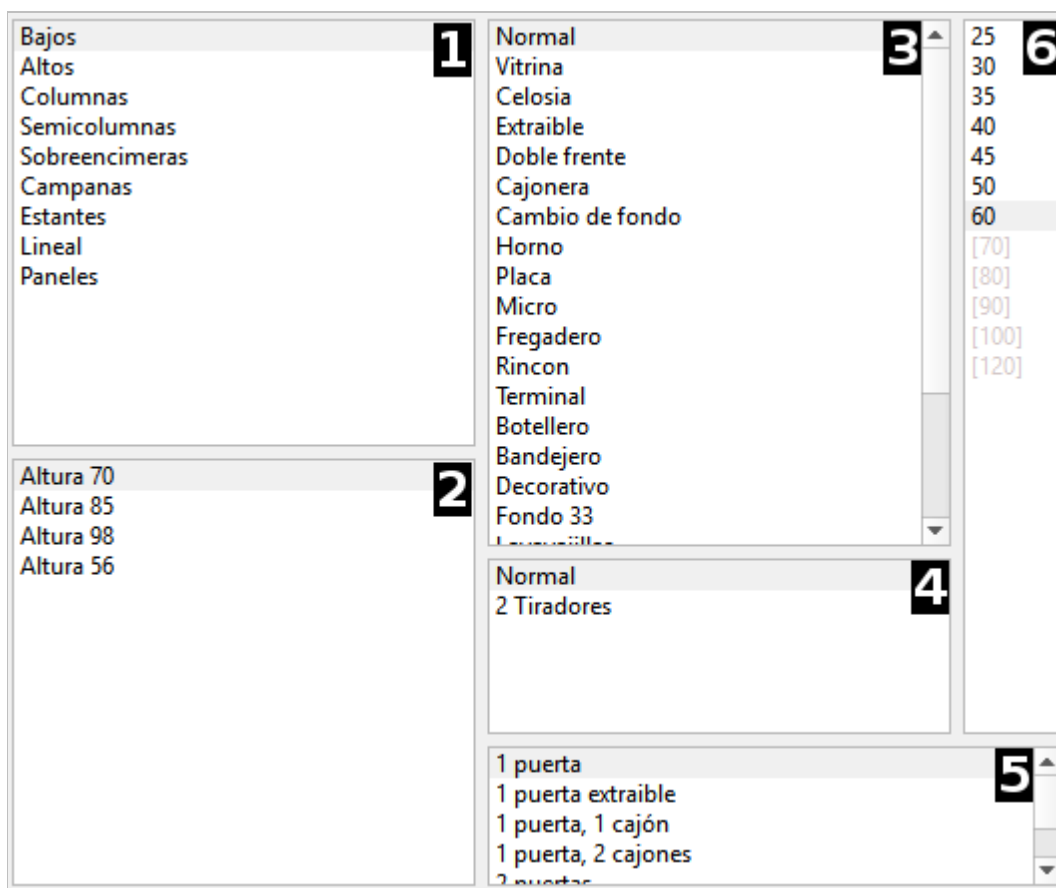


↶

✕

¿Cómo seleccionar un mueble?

En el catálogo, existen multitud de tipos de muebles que se diferencian fundamentalmente por su altura de colocación, modelo, medidas y combinación de puertas. Para distinguirlos, cada uno de ellos tiene una referencia diferente. Seleccionar los muebles a partir de estas referencias agrupadas en una lista, resulta lento y poco práctico. Por ello, en Quick3DPlan® DS se clasifican los muebles en función de los parámetros descritos anteriormente: tipo de mueble, alturas disponibles, modelo, ancho y combinación de puertas.



1) Arriba a la izquierda, aparece una lista con los muebles clasificados en función de su altura y de su elevación de colocación. Aunque esto varía según el catálogo, en general distinguiremos los siguientes tipos de muebles:

- Mueble Bajo.
- Mueble Alto o Colgante.
- Mueble Sobre encimera (apoyado sobre la encimera).
- Mueble Columna.

2) Debajo, se muestran los muebles disponibles para el tipo seleccionado, en función de la altura de los mismos. Como ejemplo, podemos observar que en el cuadro anterior aparecen dos medidas de altura disponibles para el mueble Sobre-encimera: 127 cm y 147 cm.

3) La lista situada a la derecha de las anteriores agrupa los muebles por modelo en función de su aplicación (normal, vitrina, horno, botellero...).

4) Algunos de estos, tienen a su vez distintos modelos como por ejemplo un mueble rincón, que puede ser un falso rincón, rincón escuadra, rincón chaflán, etc... Estos aparecen en la lista desplegable situada debajo de la anterior.

5) Por fin, debajo de todas estas listas, se muestran las combinaciones de puertas disponibles para el modelo seleccionado: una puerta, dos puertas, etc.

6) A la derecha de los modelos de muebles, aparecen los anchos disponibles para cada uno de ellos. Esta lista muestra unas medidas en color negro y otras en color gris encerradas entre corchetes. Estas últimas son medidas que no están disponibles para la combinación de puertas seleccionada.

Por ejemplo, en el cuadro anterior, para un mueble sobre encimera de 127 cm de altura, normal, y con una puerta, aparecen disponibles (y en negro) los anchos de 35cm, 40cm, 45cm, 50cm y 60cm. Podemos observar que los anchos de 70cm, 80cm y 90cm están representados en color gris. Esto es debido a que, aunque ese modelo de mueble también está disponible con estos anchos, no puede montar una sola puerta. Si seleccionamos 70cm, 80cm o 90cm, la combinación de puertas cambia automáticamente a dos.

De este modo, es muy rápido comprobar todos los muebles disponibles en el catálogo, y seleccionar el mueble deseado sin necesidad de conocer la referencia del mismo. La referencia del mueble aparece en una casilla debajo de la imagen del mismo. Es posible también seleccionar un mueble cualquiera del catálogo escribiendo su referencia en dicha casilla.



¿Cómo seleccionar dos muebles a la vez?

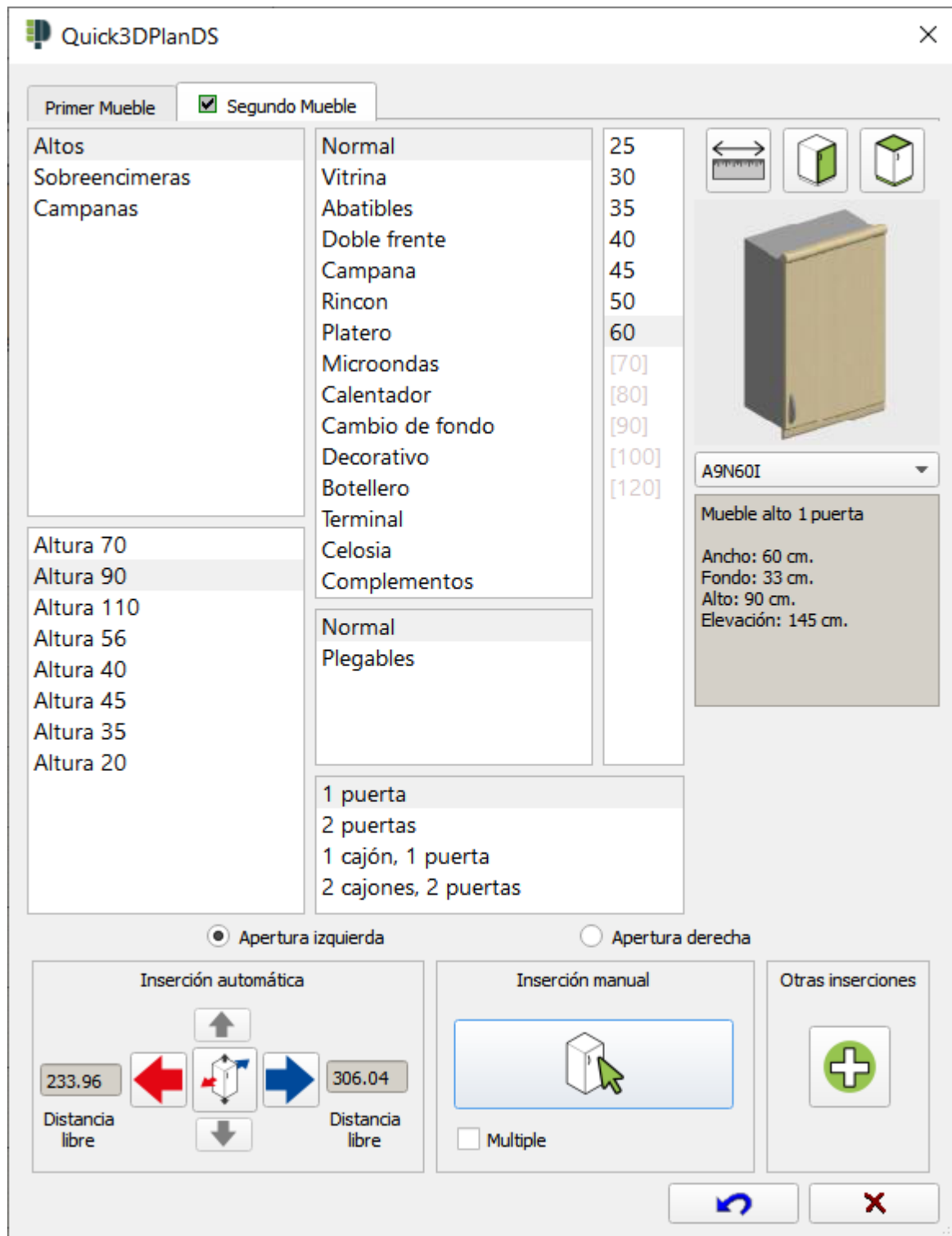
Quick3DPlan® DS permite seleccionar dos muebles del mismo ancho, para ser insertados al mismo tiempo uno encima del otro. Para ello, debemos activar la casilla situada junto a "*Segundo mueble*".



Esta casilla solo estará disponible en el caso de que sea posible colocar un segundo mueble encima del mueble seleccionado como "*Primer mueble*". Esto ocurre normalmente sólo con los Muebles Bajos.

Al pulsar sobre la casilla situada junto a "*Segundo mueble*", se activa la solapa superior que permite acceder a los muebles disponibles. La selección del segundo mueble desde este cuadro es similar a la del primero con las siguientes limitaciones:

- En la lista no aparecen todos los muebles del catálogo. Solo aparecen aquellos muebles que pueden ser colocados encima del primer mueble.
- No es posible cambiar el ancho del mueble. El ancho del segundo mueble debe ser igual al del primero, y sólo puede cambiarse desde el cuadro del "*Primer mueble*".



Una vez seleccionado el segundo mueble, pulsaremos sobre la solapa superior de "Primer mueble" para proceder a la inserción de los muebles.

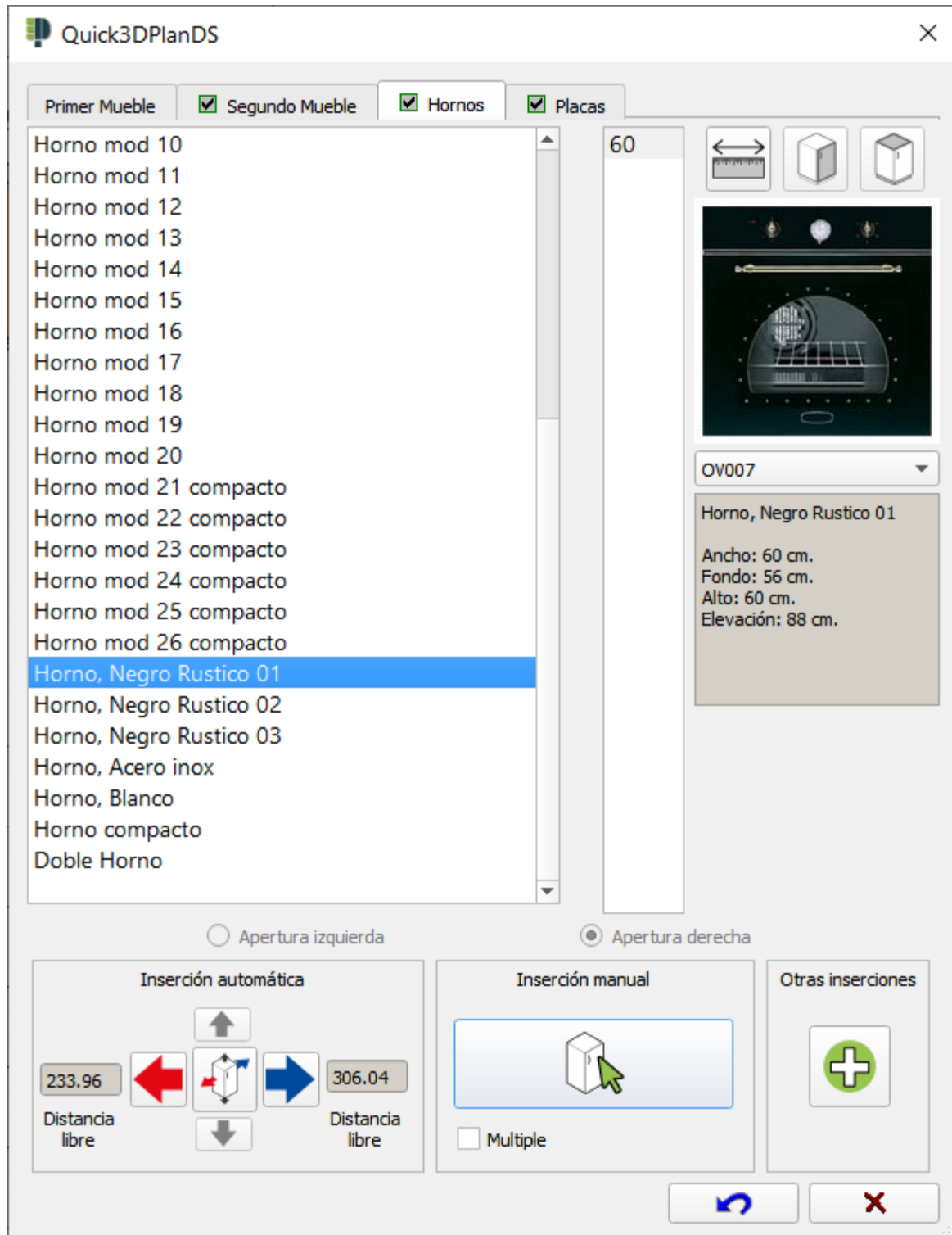
¿Cómo colocar al mismo tiempo los electrodomésticos?

Cuando seleccionamos un mueble que está preparado para montar un electrodoméstico, aparece una nueva solapa en la parte superior del cuadro de inserción de muebles. Las solapas disponibles son:

- *Frigorífico* para los muebles altos sobre-frigo.
- *Placa* para los muebles bajos soporte de placa.
- *Horno* para los muebles bajos placa con horno, o columnas horno.
- *Microondas* para los muebles columna micro u horno/micro.
- *Campana plana* para los muebles altos sobre-campana.

- *Fregadero* para los muebles bajos soporte de fregadero.
- *Lavadora*.
- *Lavavajillas*.

Pulsando sobre la solapa correspondiente, se abre un cuadro que permite seleccionar el modelo del electrodoméstico o accesorio. A continuación, pulsaremos sobre la solapa de "*Primer mueble*" para poder insertarlo automáticamente junto al mueble. Si no deseamos colocar el electrodoméstico o accesorio con el mueble, desactivaremos la casilla que aparece en la solapa correspondiente al electrodoméstico.



Cambio del sentido de apertura de las puertas

Los muebles con una puerta tienen, por defecto, sentido de apertura hacia la derecha, es decir, mirándolos de frente, el tirador está colocado a la izquierda de la puerta. Si deseamos cambiar el sentido de apertura, basta con seleccionar la casilla de verificación "Apertura izquierda":

☐ Apertura izquierda
 ☒ Apertura derecha

Además de este menú principal de inserción de muebles, podemos encontrar varias opciones más dentro de esta pantalla:

- Cambio de las medidas del mueble.
- Selección del modelo de puerta y tirador.
- Selección de lineales del mueble.
- La imagen del elemento seleccionado.



Cambio de las medidas del mueble

Pulsando sobre este icono, accedemos a los datos asociados al mueble seleccionado. En general, podemos modificar las medidas del mueble, ancho, alto, elevación, número de estantes... etc.

Los datos susceptibles de ser modificados, varían para cada modelo de mueble. A continuación se presentan como ejemplo, los cuadros de datos de un mueble bajo normal y de un mueble bajo cambio de fondo.

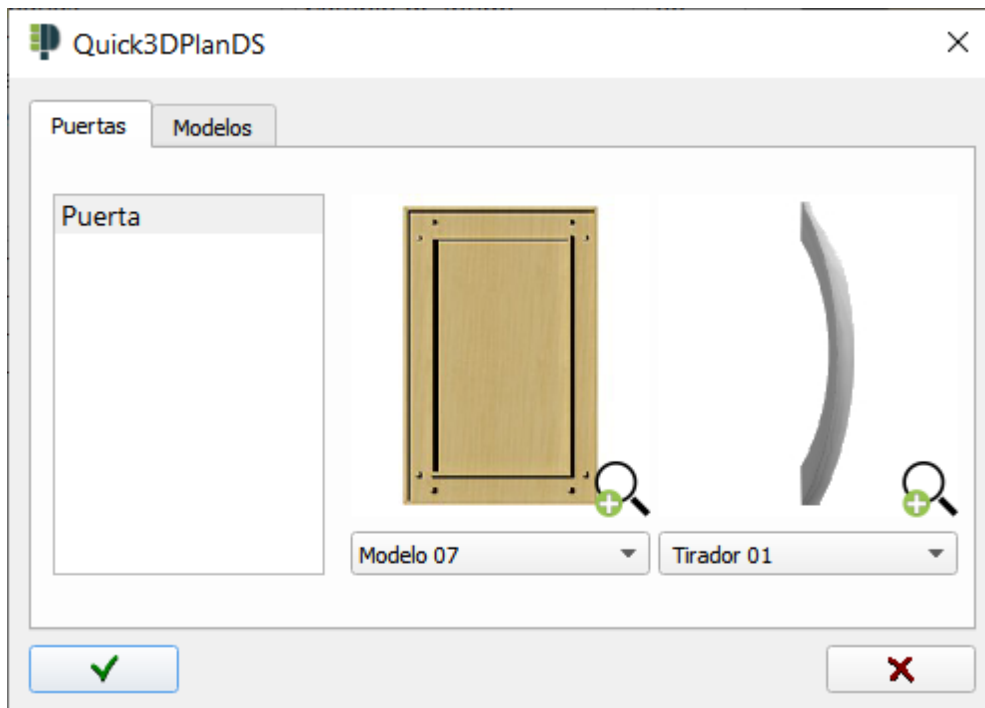
Quick3DPlanDS	
Ancho	60cm
Fondo	58cm
Elevación	15cm
Alto	70cm
Numero de estantes	1

Quick3DPlanDS	
Ancho	30cm
Elevación	15cm
Alto	70cm
Numero de estantes	1
Fondo derecho	33cm
Fondo izquierdo	58cm



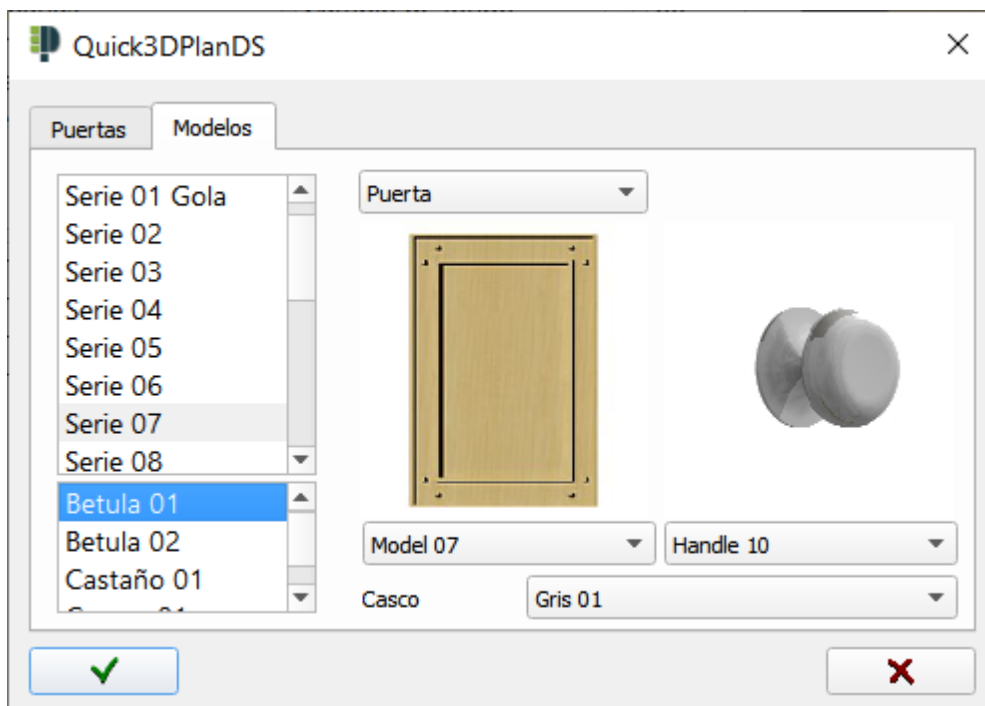
Selección del modelo de puerta y tirador del mueble que vamos a insertar

Si deseamos seleccionar el modelo de puerta y tirador, o bien aplicarle una determinada serie, antes de distribuir los muebles, podemos pulsar sobre el icono situado junto a la opción de cambio de medidas descrita anteriormente. Aparecerá el siguiente cuadro:



Pulsando sobre la imagen, se abre una nueva ventana con las miniaturas de todos los modelos disponibles. Podemos visualizar los modelos moviéndolos en la ventana de forma rápida y fácil. Tras seleccionar el modelo, pulsaremos sobre  para aceptar la selección realizada.

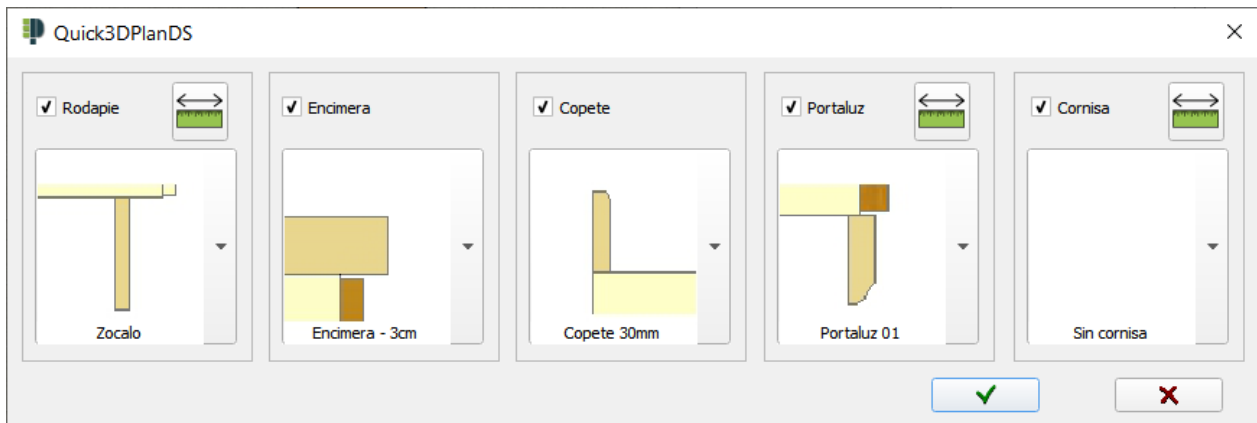
Si lo que queremos es aplicarle una determinada serie, pulse en la solapa de series, selecciónela y acepte.



Selección del modelo de lineal para el mueble que vamos a insertar

En cualquier momento podremos cambiar el modelo para los lineales que se insertarán con el mueble. Para ello Quick3DPlan® DS dispone de una herramienta que se describe más adelante con

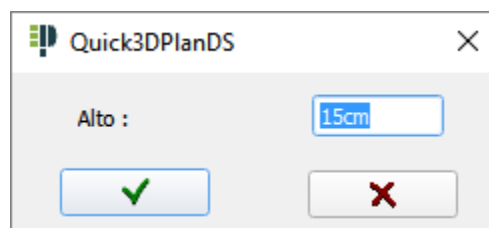
las órdenes de edición. En cualquier caso, si deseamos seleccionar el modelo de los lineales, antes de distribuir los muebles, podemos pulsar sobre el icono situado junto a la opción de Puertas y Tiradores descrita anteriormente. Aparecerá el siguiente cuadro.



Si no desea algún tipo de lineal para el mueble a insertar de seleccione la opción en el cuadro. Podrá elegir el modelo de lineal haciendo clic sobre la imagen del mismo y seleccionando otro en la ventana de miniaturas que aparece. Si lo que desea es no insertar este tipo de lineal en lo sucesivo seleccione "Sin copete", "Sin portaluz"...

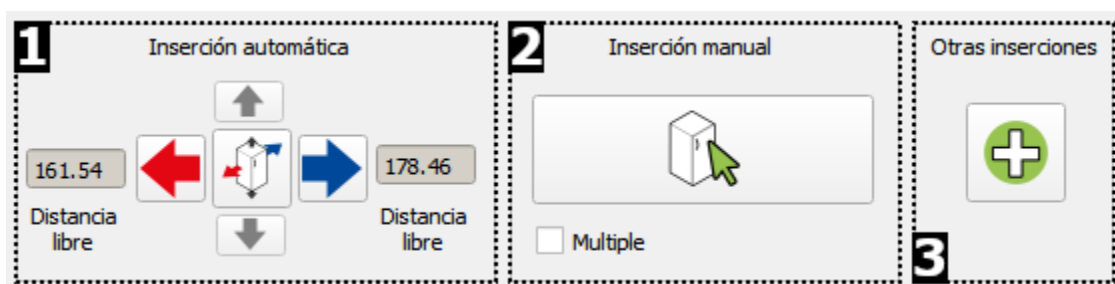


Pulsando sobre el botón "i" aparece la siguiente ventana que permite modificar el "Alto" del lineal seleccionado:

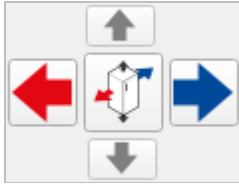


Inserción de muebles

En la parte inferior del cuadro de muebles, se encuentran las herramientas para la inserción del mueble seleccionado.



De izquierda a derecha,



1. **Inserción automática:** Aquí se encuentran las herramientas para la colocación automática de los muebles. Las flechas permiten la colocación automática del mueble a la izquierda, encima, debajo o a la derecha del último mueble insertado, el cual es considerado por el programa como "*mueble base*". No obstante, este mueble se puede cambiar con la opción "**Cambiar base**", que se explica más abajo.
Si no hay ningún mueble insertado previamente, las opciones de "*inserción automática*" aparecen desactivadas. Junto a las flechas "*roja*" y "*azul*", aparece un campo "**distancia libre**" que indica el espacio disponible en ese lado del mueble. Estas distancias se actualizan automáticamente según se van añadiendo o eliminando muebles.

También encontramos esta otra opción:



- o **Cambiar base:** Con esta opción es posible seleccionar cualquier mueble insertado previamente, para que sea considerado por el programa como el último mueble insertado, y así poder continuar colocando los nuevos muebles en modo automático. Al cambiar el mueble Base, se actualiza la lista de muebles insertados, de forma que, a todos los efectos, el elemento marcado como mueble base será tratado como si fuera el último mueble insertado. Esto implica que si pulsamos sobre la opción "*Deshacer*", Quick3DPlan® DS no borrará el último mueble colocado, sino el que haya sido designado como base.



2. **Inserción manual:** Permite colocar un mueble en cualquier lugar de la habitación. El cursor cambiará a modo inserción (mano) y aparecerá el contorno del elemento que vamos añadir si estamos en modo 2D, o el elemento en modo 3D, que se moverá al mover el ratón. Además, en modo 2D durante la colocación del mueble se mostrarán dos cotas con las distancias libres a ambos lados del mismo:



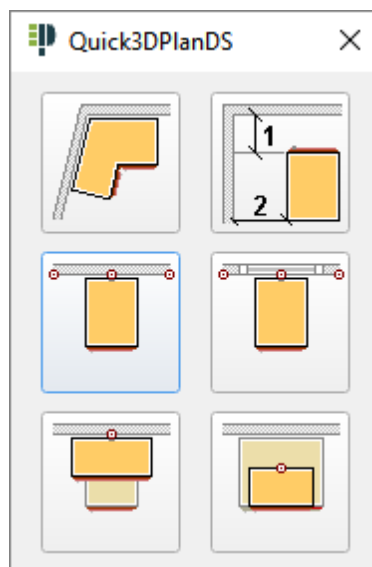
Junto al cursor aparecerá el mensaje *"Pulse barra espaciadora para giro automático o la tecla "ESC" para cancelar inserción..."*. El elemento a añadir, al acercarse a otro elemento (pared, pilar, mueble...), se pegará automáticamente. Al pulsar la barra espaciadora del teclado, no solo se pegará a otros elementos, sino que se alineará con ellos, y el mensaje junto al cursor, cambiará a *"Pulse barra espaciadora para bloquear el giro o la tecla "ESC" para cancelar inserción..."*.

Como le indica el nuevo mensaje si desea que el elemento no continúe alineándose, de forma automática, solo ha de volver a pulsar la barra espaciadora del teclado. El elemento permanecerá con el giro actual, con ello habremos alineado el elemento a insertar a otro elemento del proyecto. Para fijar el elemento, pulse el botón izquierdo del ratón en la posición deseada. En caso de no desear añadir el elemento pulsaremos la tecla "ESC" del teclado.

Marcando la opción **"Múltiple"** será posible realizar múltiples inserciones seguidas del mismo elemento sin necesidad de volver a la ventana de inserción de muebles.



3. **Otras inserciones:** Aquí se encuentran las herramientas para realizar las *"inserciones especiales"* de los muebles. Al pulsar en esta opción, aparece la siguiente barra de herramientas:



Las opciones disponibles son las siguientes:



Caso 1: Inserción de mueble rincón sobre paredes no perpendiculares (con modificación de ángulo del mueble). Seleccione las 2 paredes que forman la esquina donde colocar el mueble.



Caso 2: Inserción del mueble entre 2 paredes para formar una isla. Seleccione las 2 paredes, y la distancia del mueble a ambas.



Caso 3: Inserción del mueble en el centro de la pared seleccionada.



Caso 4: Inserción del mueble bajo la ventana seleccionada.



Caso 5: Inserción del mueble en el punto medio del mueble seleccionado alineado con la cara de atrás.



Caso 6: Inserción del mueble en el punto medio del mueble seleccionado alineado con la cara de atrás.

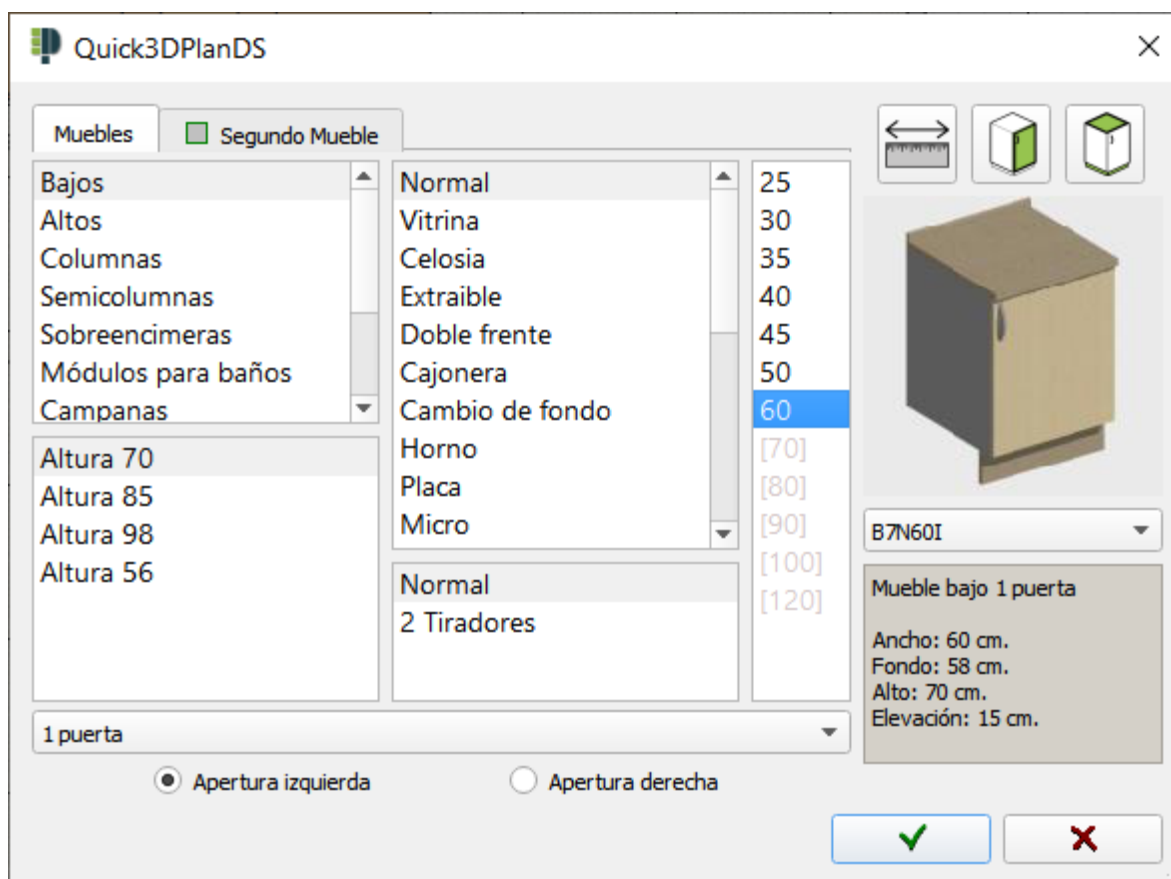
¿Cómo anular el último mueble insertado?**Deshacer último objeto insertado:**

En cualquier momento es posible borrar el último mueble dibujado, pulsando sobre el botón "Deshacer" del cuadro de diálogo. Esta orden se puede repetir tantas veces como muebles existan en el diseño. Si el elemento a borrar no es el último dibujado o marcado como base, entonces será necesario eliminarlo mediante la instrucción "**Borrar**" que se describe más adelante, con las órdenes de edición.

**Editar mueble**

Permite modificar cualquier característica de un mueble del diseño, o su sustitución por otro modelo. Al pulsar sobre esta orden, aparecerá el mensaje "*Seleccione mueble o ESC para cancelar...*", y simplemente tendremos que seleccionar el mueble que deseamos cambiar pulsando sobre él. **NOTA:** También es posible seleccionar el mueble a modificar haciendo doble clic directamente sobre él, sin necesidad de haber pasado previamente por esta orden).

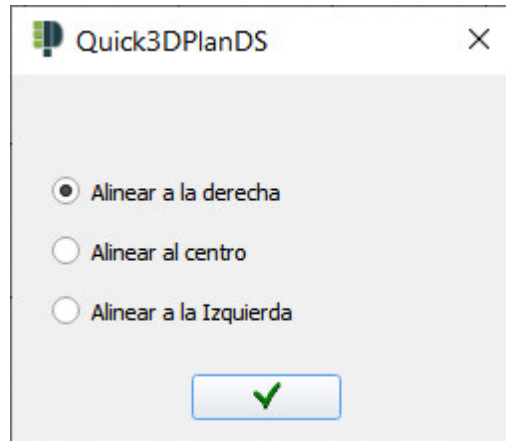
A continuación el programa despliega el cuadro de diálogo de *modificación de muebles*. La diferencia entre este cuadro y el de inserción de muebles es que no dispone de los botones de inserción en la parte inferior del mismo.



Al abrir el cuadro, Quick3DPlan® DS muestra el mueble que deseamos cambiar seleccionado en el catálogo. Pulsando sobre el icono de medidas, podremos modificar cualquiera de los parámetros del mueble, sus dimensiones, elevación, número de estantes, así como los electrodomésticos asociados al mismo, combinación de puertas,...

En caso de **aumentar el ancho** del mueble, tendremos que comprobar que hay espacio suficiente. Si el mueble está colocado en un hueco ajustado a su ancho, debemos utilizar previamente la orden "*mover muebles*" que se explica más adelante, para abrir el hueco desplazando los muebles situados junto a uno de sus laterales.

Si **disminuimos o aumentamos el ancho** del mueble, el programa nos *pregunta si deseamos alinearlo a la derecha, a la izquierda o al centro*, para saber dónde debe ajustarlo. Por ultimo, en caso de disminuir su ancho utilizaremos la orden "*mover muebles*" para cerrar el hueco que aparece junto a uno de los laterales.



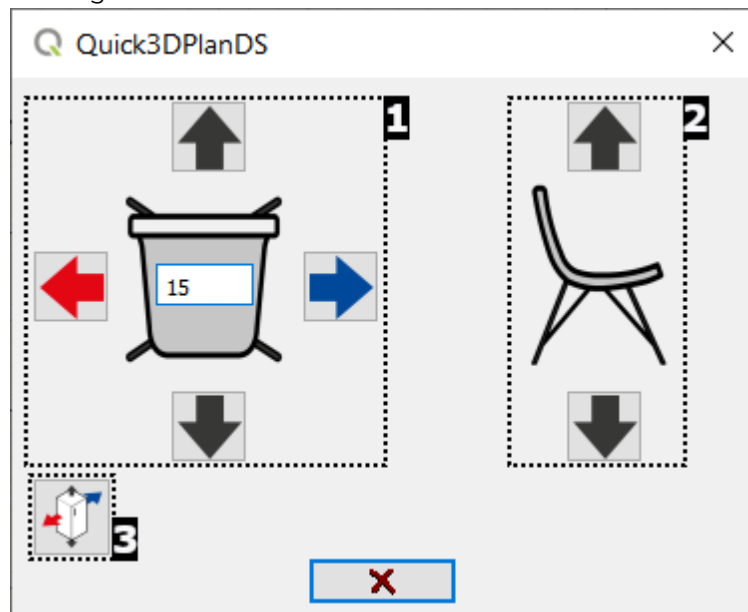
Si lo que deseamos es cambiar el mueble por otro modelo, simplemente elegiremos otro mueble de la lista.

Realizados todos estos procesos, bastará con pulsar el botón "Aceptar" () para que el programa realice los cambios.



Mover mueble

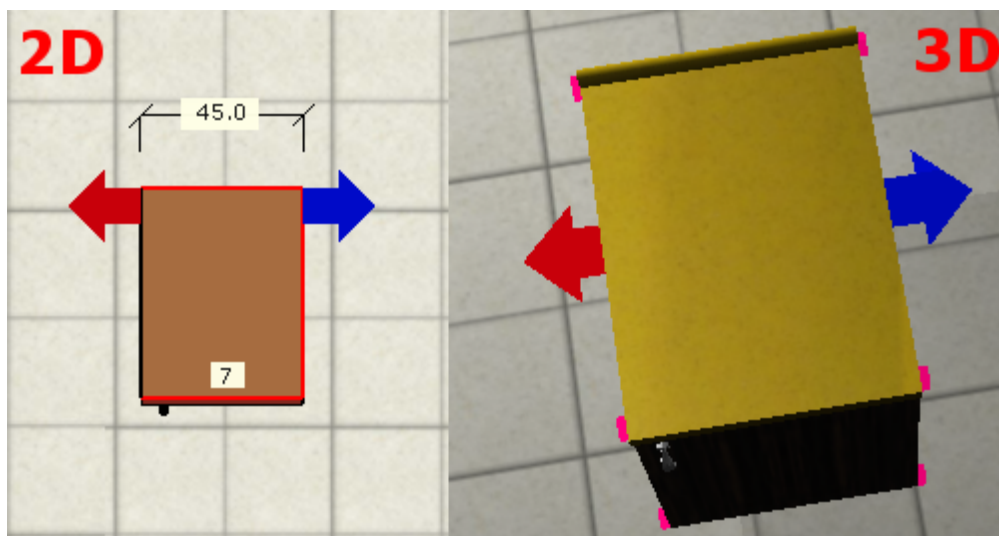
Al pulsar sobre esta orden, aparecerá el mensaje "*Seleccione objeto o ESC para cancelar*", tendremos que seleccionar el elemento que deseamos mover, pulsando sobre el. A continuación el programa muestra el cuadro de diálogo de mover elemento:



En esta ventana encontramos las siguientes opciones:

1. En la parte izquierda aparece una imagen que representa un mueble en planta, un campo donde introducir la distancia que se desea desplazar, y cuatro botones para desplazar el mueble hacia delante, detrás, derecha e izquierda.
2. La imagen de la derecha representa la vista frontal de un mueble con dos botones para desplazarlo hacia arriba y hacia abajo. Para realizar un movimiento, introduciremos el *valor* deseado en la casilla situada sobre el mueble, y pulsaremos sobre la flecha correspondiente.
3. Esta opción permite seleccionar un nuevo mueble que se desee mover.

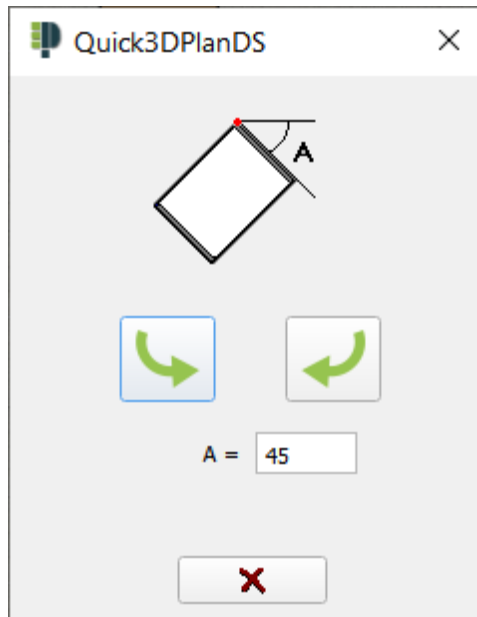
La posición del mueble en el diseño puede no coincidir con la del diálogo. Para ayudarnos a entender la dirección en que se moverá el mueble en planta, aparece en el diseño un sistema de coordenadas con los ejes en azul y rojo. El movimiento se aplicará tomando como referencia estos ejes.



Girar mueble

Con esta orden es posible rotar alrededor de un punto un elemento.

Al pulsar sobre esta orden, aparecerá el mensaje "*Selecione objeto o ESC para cancelar*", tendremos que seleccionar el elemento que deseamos rotar, pulsando sobre el. A continuación el programa muestra el cuadro de diálogo de rotar elemento.



Dentro del cuadro, aparece una casilla con el valor "**A** = ", que corresponde al ángulo que deseamos rotar el elemento. Recordamos que cada valor introducido producirá un incremento en la posición actual del elemento.

Las dos flechas que hay sobre el campo ángulo, permiten girar en uno u otro sentido el mueble alrededor de su esquina trasera izquierda.



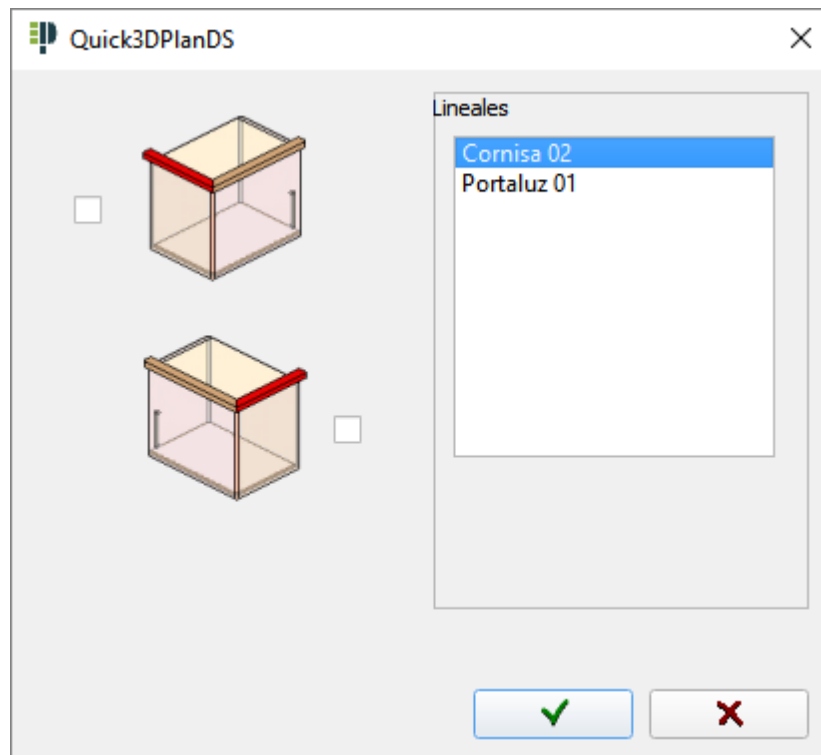
Editar encimera/lineal

Esta opción permite añadir automáticamente un tramo de lineal (cornisa, portaluz, copete ó zócalo) a los laterales del mueble, así como recortar o extender la encimera por cada uno de los 4 costados del mueble. Al pulsar en esta opción, aparece el mensaje *"Seleccione mueble o ESC para cancelar..."*, para que seleccionemos el mueble al que le queremos añadir el lineal o bien extender la encimera.

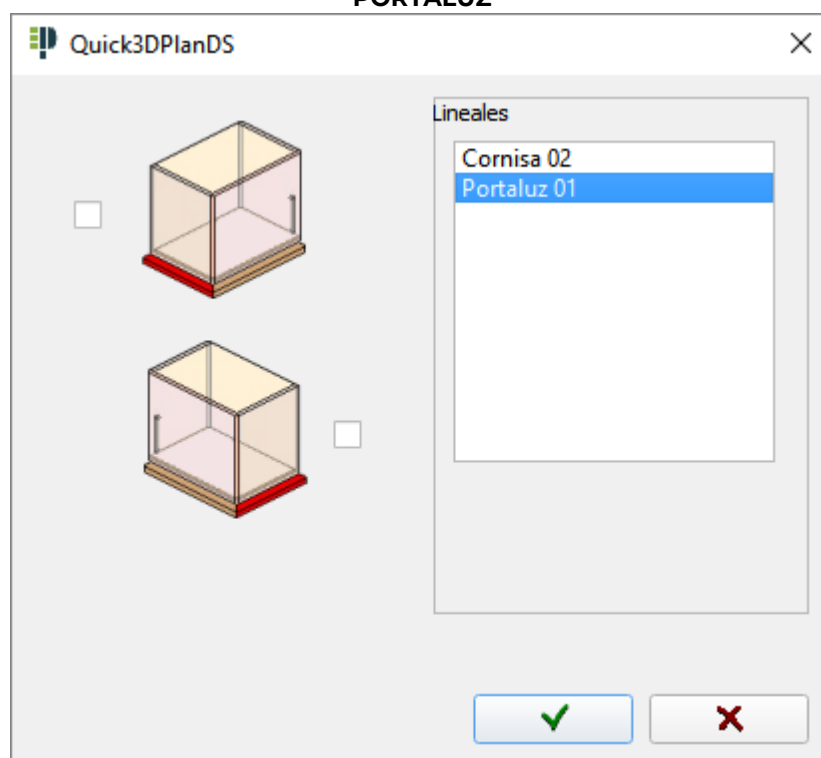
Según el mueble seleccionado aparecen las siguientes ventanas:

- **Mueble Alto:** Aparece la siguiente ventana donde podemos añadir la cornisa o el portaluz al lateral del mueble. Simplemente seleccione el lateral donde desea añadir el nuevo tramo y pulse en el botón "Aceptar" ().

CORNISA

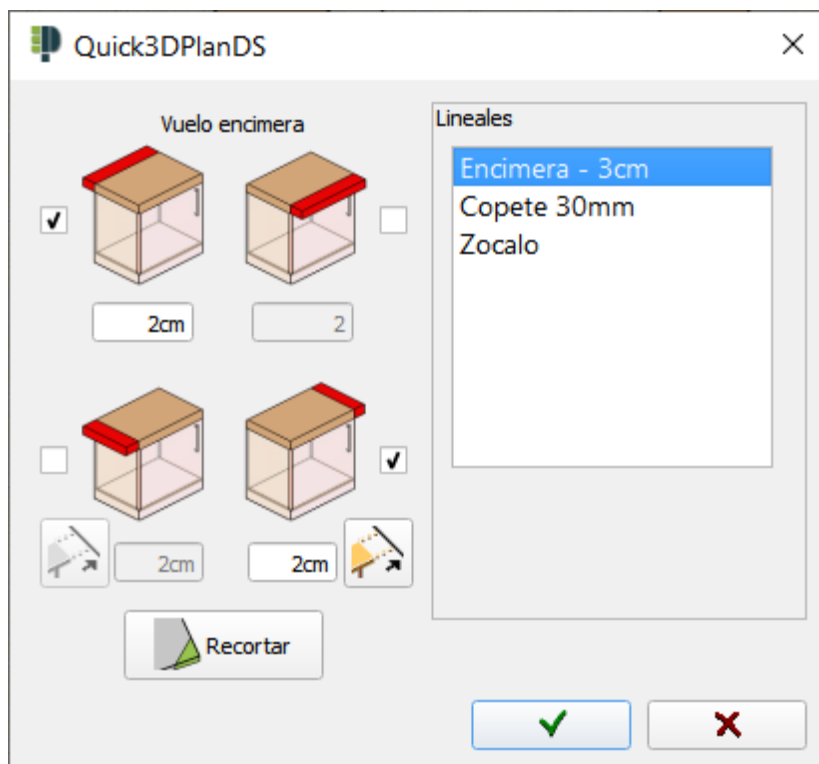


PORTALUZ

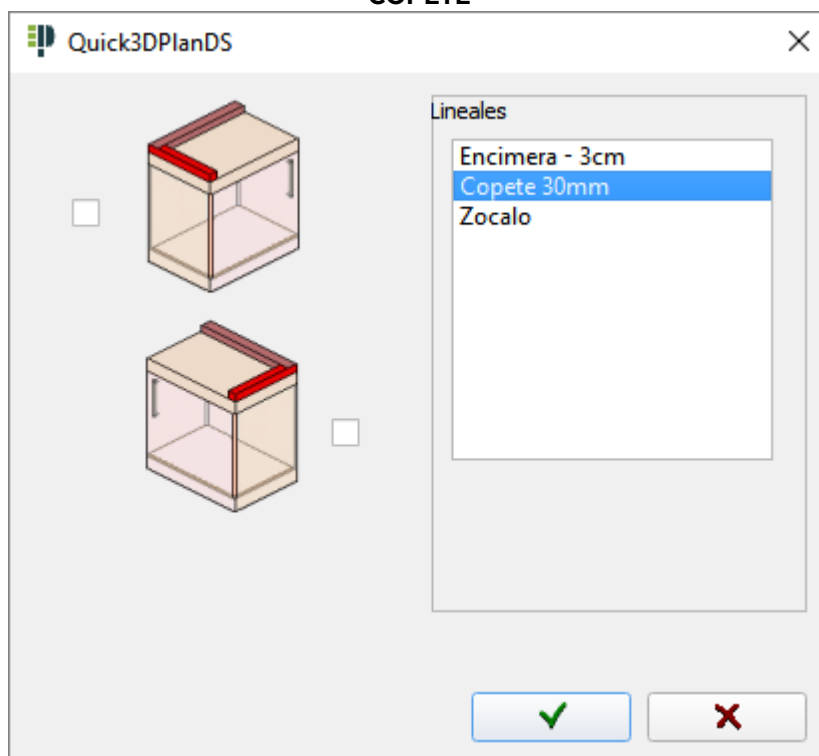


- Mueble Bajo:** Aparece la siguiente ventana donde podemos añadir el copete o el zócalo al lateral del mueble, así como recortar o extender la encimera una medida deseada o hasta la pared contigua. En el caso del copete o el zócalo, simplemente seleccione el lateral donde desea añadirlo, y en el caso de la encimera, seleccione el lado que desea extender e indique la *medida* que va a tener el vuelo de la encimera, y a continuación pulse en el botón "Aceptar" ().

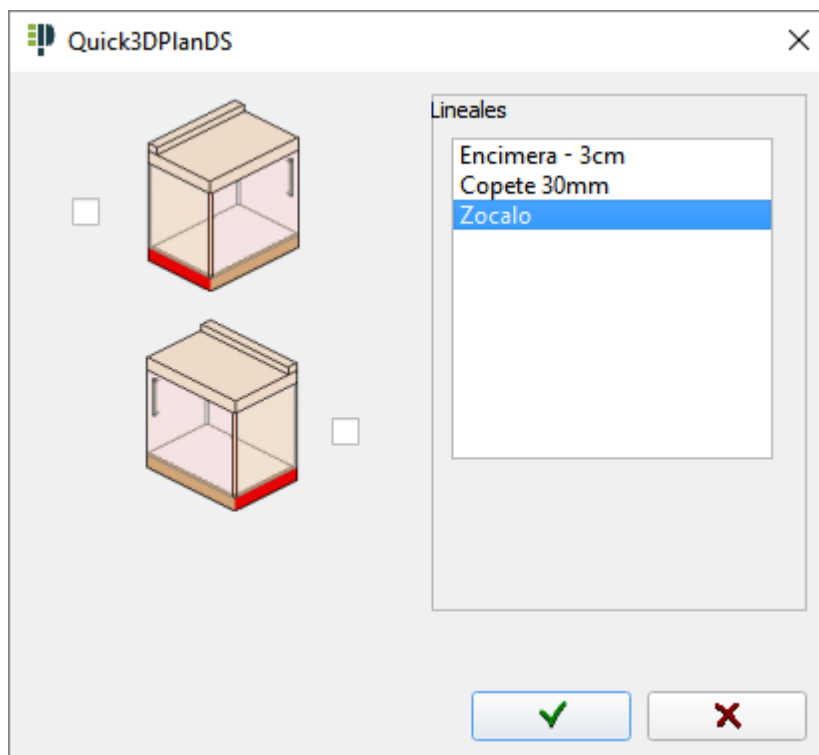
ENCIMERA



COPETE



ZÓCALO



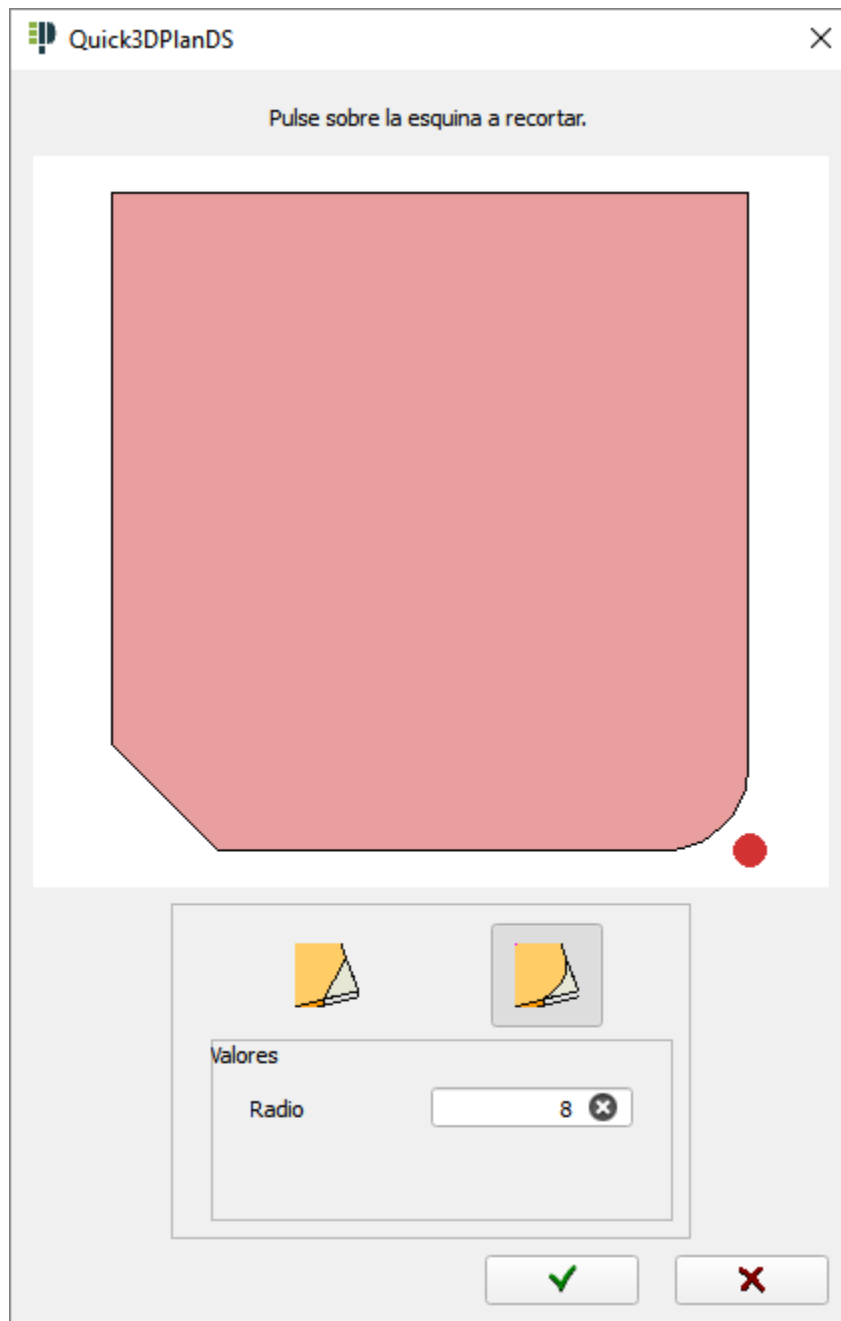
En las encimeras encontramos estas opciones adicionales:

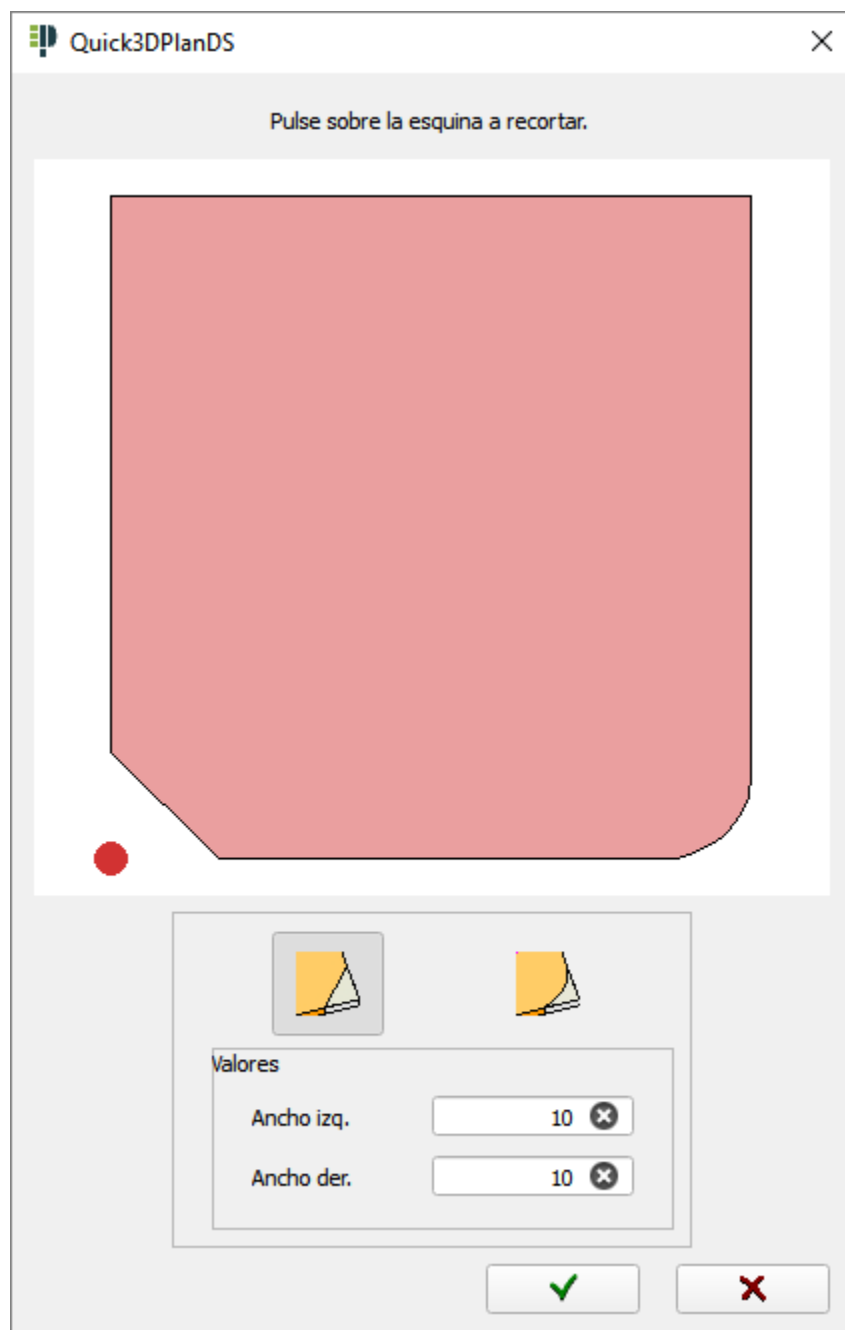


Esta opción permite extender la encimera hasta una pared. Si marca la opción de extender la encimera por los laterales, pulse en este botón y seleccione la pared hasta la que desea extenderla de forma automática.



Esta opción permite realizar un "recorte curvo" o un "recorte chaflán" a la encimera seleccionada. Tras pulsar en este botón, aparece la siguiente ventana, donde debe seleccionar la esquina que desea recortar (marcada con un **punto rojo**), y en la parte inferior, seleccionar el *tipo de recorte* y las *medidas* del mismo:





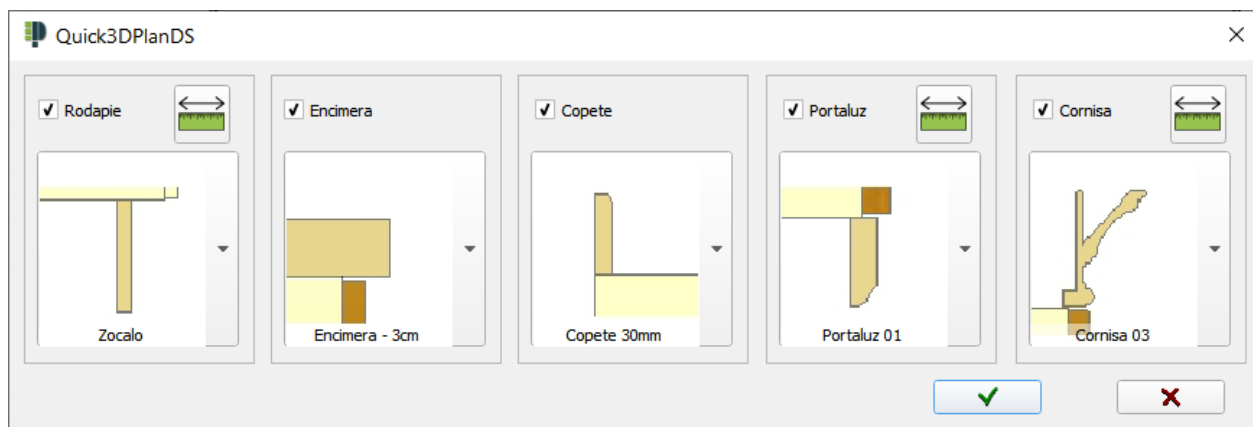
Para deshacer el recorte, bastará con seleccionar nuevamente la esquina deseada y volver a pulsar en el botón inferior correspondiente al recorte realizado con anterioridad para deshabilitarlo.



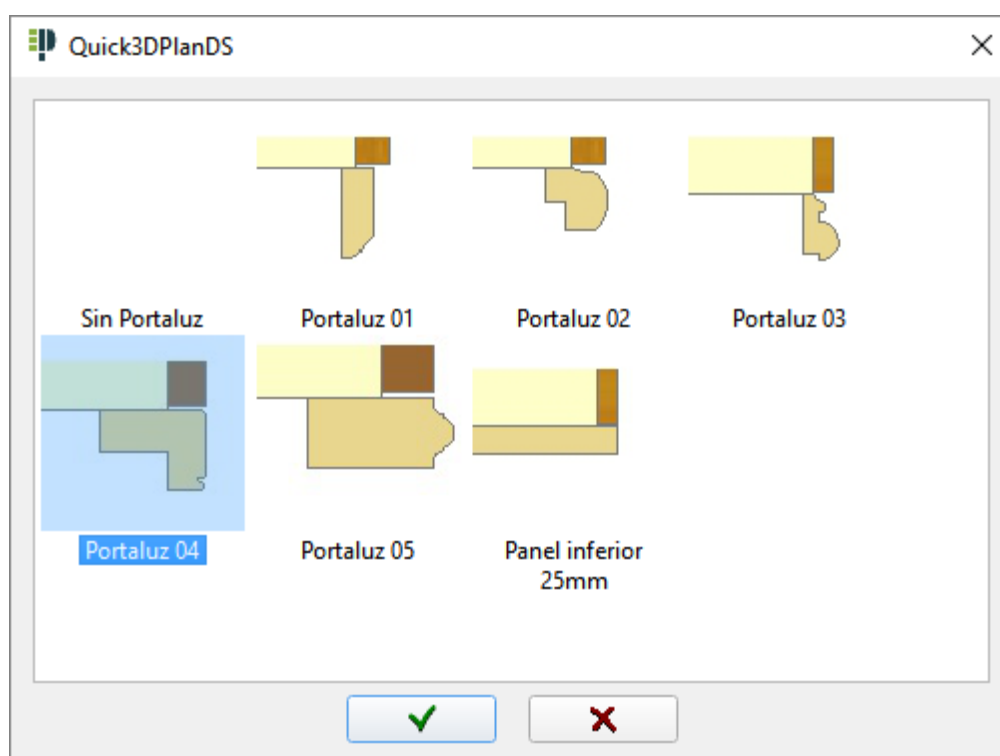
Modelo encimera/lineal

Al pulsar en este botón, se muestra la siguiente ventana que permite seleccionar el modelo de lineales.





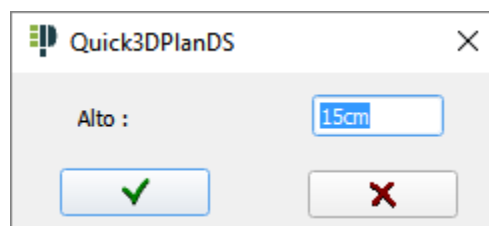
Podrá elegir el modelo de lineal seleccionándolo en la ventana de miniaturas que se muestra al hacer clic sobre la imagen del mismo:



Tras aceptar, los cambios se verán reflejados en el diseño.



Pulsando sobre el botón "i" aparece la siguiente ventana que permite modificar el "Alto" del lineal seleccionado:

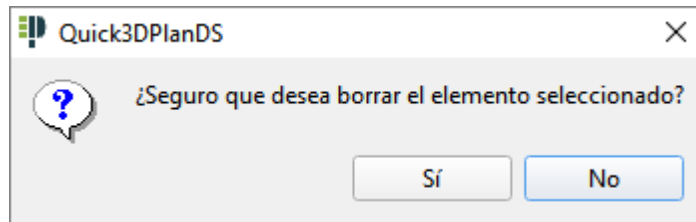




Borrar

Con esta opción, podemos borrar cualquier mueble del dibujo.

Al pulsar sobre esta orden, aparecerá el mensaje *"Seleccione objeto o ESC para cancelar"*, tendremos que seleccionar el mueble que deseamos borrar, pulsando sobre el. Tras esto el programa marcará el mueble seleccionado y mostrará el siguiente cuadro:



Pulse **"SI"** para borrar el mueble o **"NO"** para cancelar el borrado.



Creado con el Standard Edition de HelpNDoc: [Editor de documentación y CHM fácil](#)



ELECTRODOMÉSTICOS

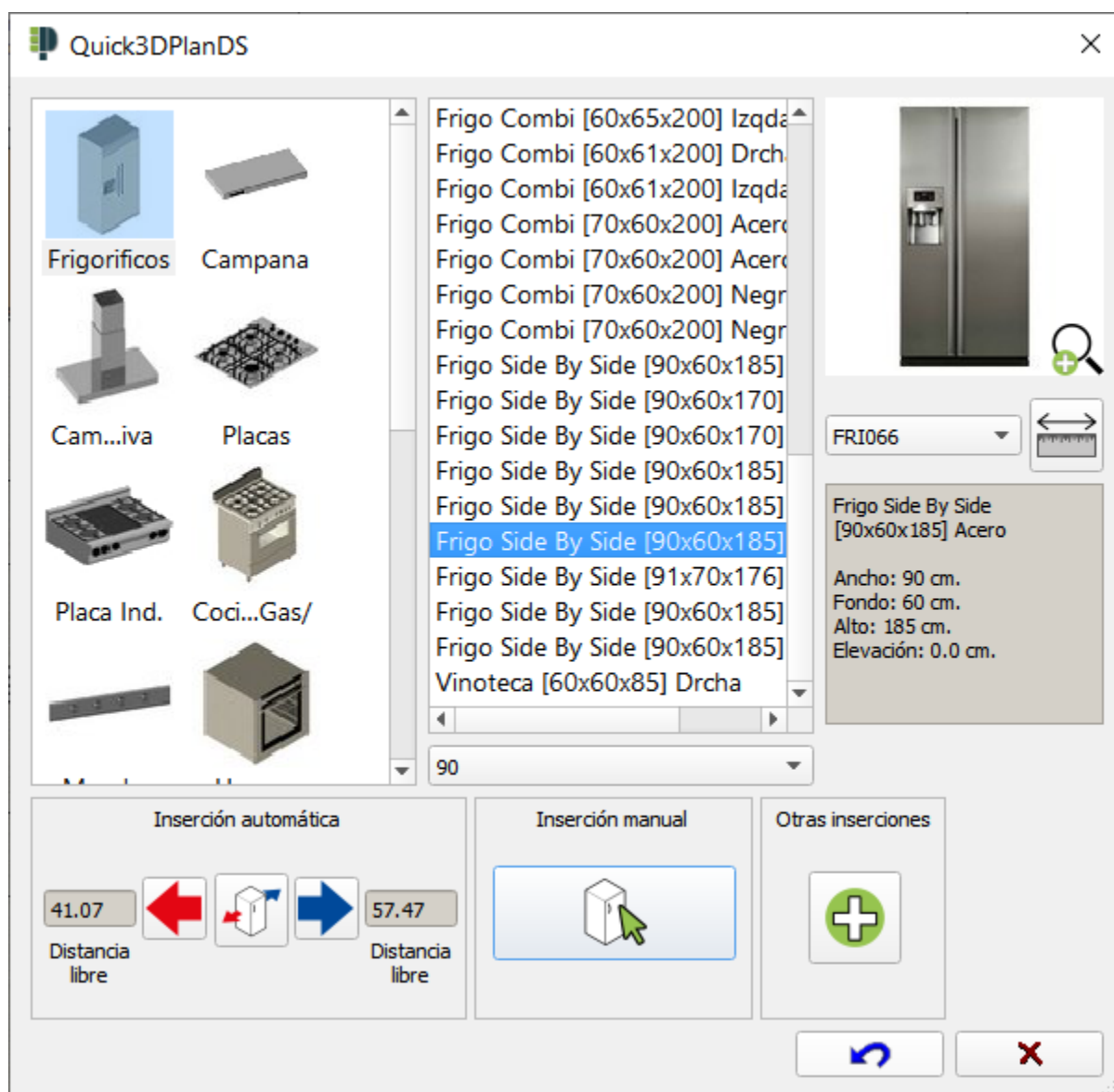
Aquí se encuentran las herramientas para insertar, modificar y borrar los electrodomésticos.

 Añadir electrodomésticos	 Mover	 Editar
	 Girar	
	 Borrar	

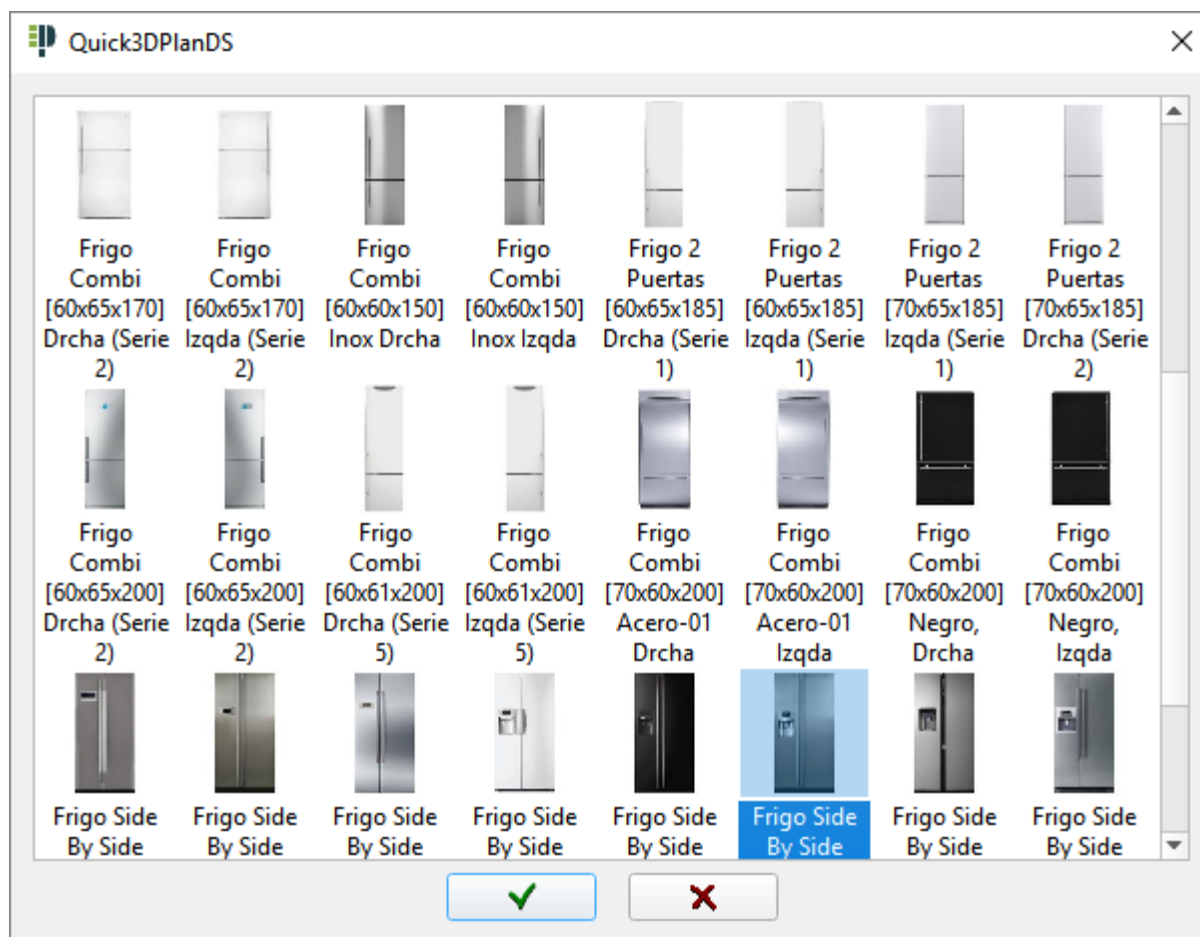


Añadir Electrodomésticos

Esta orden permite insertar electrodomésticos (campanas, frigoríficos, hornos, lavadoras, lavavajillas, secadoras, etc...), fregaderos o grifos con las mismas opciones que la inserción de muebles.



NOTA: Si pulsamos sobre la imagen del electrodoméstico, aparecerá una ventana que muestra "miniaturas" de todos los electrodomésticos disponibles, de forma que es mucho más rápido y fácil seleccionarlo.

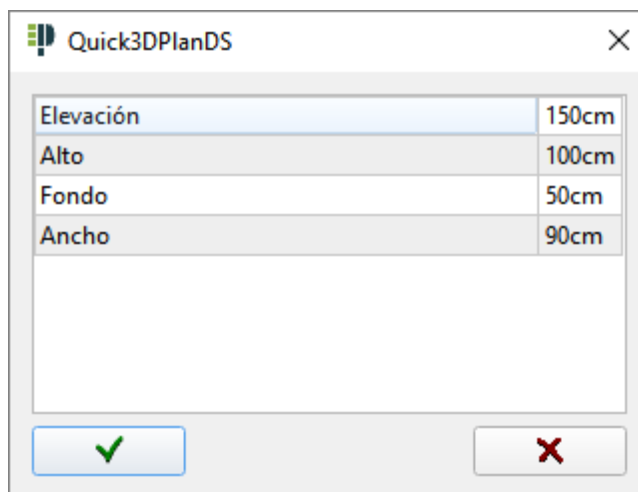


Seleccione en la parte izquierda el electrodoméstico a insertar. En la parte central encontrará los modelos de electrodomésticos disponibles. Al igual que en el cuadro de inserción de muebles podrá modificar las medidas del electrodoméstico pulsando sobre el botón de medidas que se encuentra debajo de la imagen del mismo.



Cambio de las medidas del electrodoméstico

Pulsando sobre este icono, accedemos a los datos asociados al electrodoméstico seleccionado. En general, podemos modificar sus medidas, *ancho*, *alto*, *fondo* y *elevación*.



Inserción de un electrodoméstico

La inserción del electrodoméstico seleccionado es igual a la inserción de muebles ya descrita anteriormente. En la parte inferior del cuadro, se encuentran las herramientas para la inserción del electrodoméstico seleccionado.



De izquierda a derecha,



1. **Inserción automática:** Aquí se encuentran las herramientas para la colocación automática de los electrodomésticos. Las flechas permiten la colocación automática del electrodoméstico a la izquierda o a la derecha del último elemento insertado, el cual es considerado por el programa como "*objeto de referencia*" (o "*mueble base*"). No obstante, este elemento se puede cambiar con la opción "**Cambiar objeto de referencia**", que se explica más abajo.

Si no hay ningún elemento insertado previamente, las opciones de "*inserción automática*" aparecen desactivadas. Junto a las flechas "*roja*" y "*azul*", aparece un campo "**distancia libre**" que indica el espacio disponible en ese lado del electrodoméstico. Estas distancias se actualizan automáticamente según se van añadiendo o eliminando muebles.

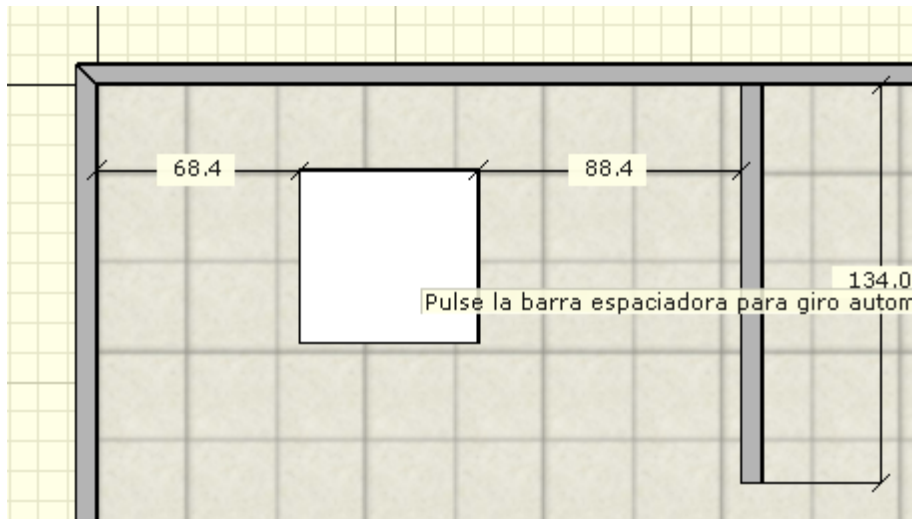
También encontramos esta otra opción:



- o **Cambiar objeto de referencia:** Con esta opción es posible seleccionar cualquier elemento insertado previamente, para que sea considerado por el programa como el último mueble insertado, y así poder continuar colocando los nuevos elementos en modo automático. Al cambiar el *mueble Base* u *objeto de referencia*, se actualiza la lista de elementos insertados, de forma que, a todos los efectos, el elemento marcado como mueble base será tratado como si fuera el último elemento insertado. Esto implica que si pulsamos sobre la opción "*Deshacer*", Quick3DPlan® DS no borrará el último mueble colocado, sino el que haya sido designado como base.



2. **Inserción manual:** Permite colocar un electrodoméstico en cualquier lugar de la habitación. El cursor cambiará a modo inserción (mano) y aparecerá el contorno del elemento que vamos añadir si estamos en modo 2D, o el elemento en modo 3D, que se moverá al mover el ratón. Además, en modo 2D durante la colocación del electrodoméstico se mostrarán dos cotas con las distancias libres a ambos lados del mismo:

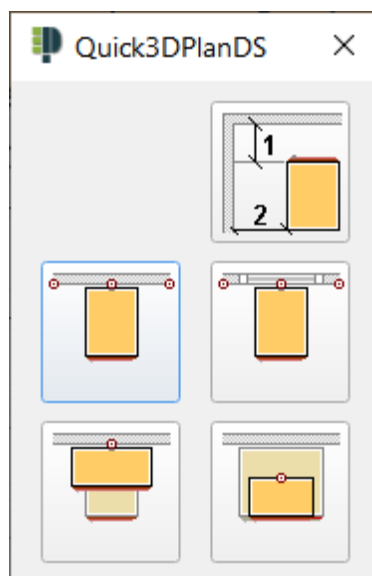


Junto al cursor aparecerá el mensaje *"Pulse barra espaciadora para giro automático o la tecla "ESC" para cancelar inserción..."*. El elemento a añadir, al acercarse a otro elemento (pared, pilar, mueble...), se pegará automáticamente. Al pulsar la barra espaciadora del teclado, no solo se pegará a otros elementos, sino que se alineará con ellos, y el mensaje junto al cursor, cambiará a *"Pulse barra espaciadora para bloquear el giro o la tecla "ESC" para cancelar inserción..."*

Como le indica el nuevo mensaje si desea que el elemento no continúe alineándose, de forma automática, solo ha de volver a pulsar la barra espaciadora del teclado. El elemento permanecerá con el giro actual, con ello habremos alineado el elemento a insertar a otro elemento del proyecto. Para fijar el elemento, pulse el botón izquierdo del ratón en la posición deseada. En caso de no desear añadir el elemento pulsaremos la tecla *"ESC"* del teclado.



3. **Otras inserciones:** Aquí se encuentran las herramientas para realizar las *"inserciones especiales"* de los muebles. Al pulsar en esta opción, aparece la siguiente barra de herramientas:



Las opciones disponibles son las siguientes:



Caso 1: Inserción del electrodoméstico entre 2 paredes para formar una isla. Seleccione las 2 paredes, y la distancia del electrodoméstico a ambas.



Caso 2: Inserción del electrodoméstico en el centro de la pared seleccionada.



Caso 3: Inserción del electrodoméstico bajo la ventana seleccionada.



Caso 4: Inserción del electrodoméstico en el punto medio del mueble seleccionado alineado con la cara de atrás.



Caso 5: Inserción del electrodoméstico en el punto medio del mueble seleccionado alineado con la cara de atrás.

¿Cómo anular el último elemento insertado?



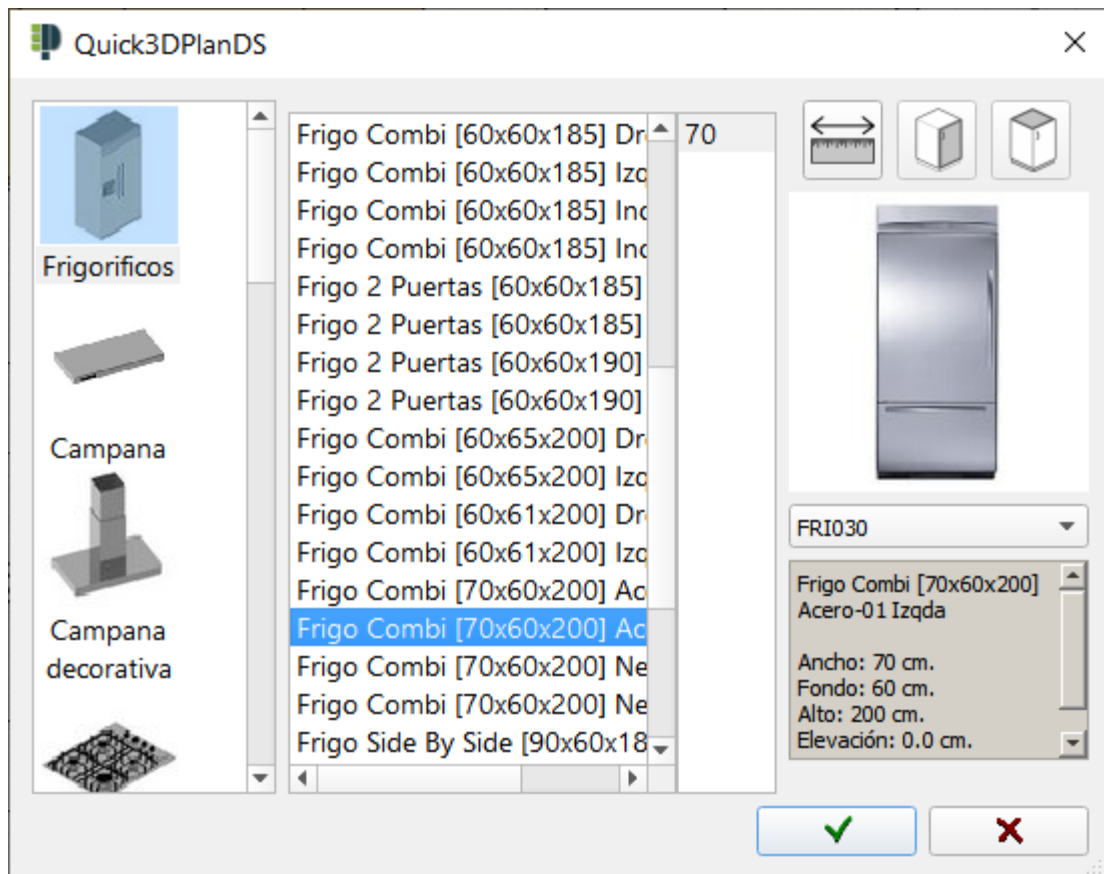
Deshacer último objeto insertado:

En cualquier momento es posible borrar el último elemento insertado, pulsando sobre el botón "Deshacer" del cuadro de diálogo. Esta orden se puede repetir tantas veces como elementos existan en el diseño. Si el elemento a borrar no es el último dibujado o marcado como *base* (u "*objeto de referencia*"), entonces será necesario eliminarlo mediante la instrucción "**Borrar**" que se describe más adelante, con las órdenes de edición.



Editar Electrodomésticos

Esta opción permite modificar o cambiar de modelo del electrodoméstico insertado. Al pulsar sobre esta orden, aparecerá el mensaje "*Selecione mueble o ESC para cancelar*", y una vez seleccionado el electrodoméstico a modificar el programa nos presenta el siguiente cuadro donde podremos modificar las características del electrodoméstico, o cambiar su modelo o fabricante. (**NOTA:** También es posible seleccionar el electrodoméstico a modificar haciendo doble clic directamente sobre él, sin necesidad de haber pasado previamente por esta orden).

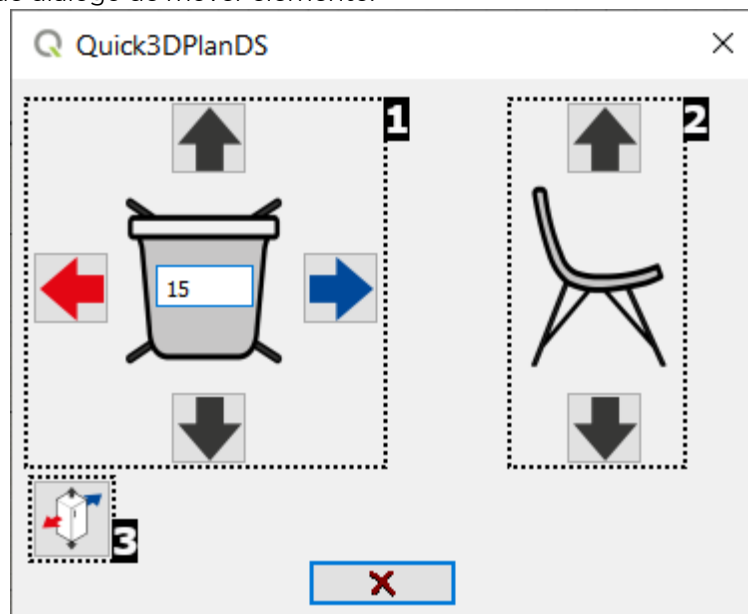


Al pulsar sobre el botón "Aceptar" () , el programa realizará los cambios en el diseño.



Mover Electrodomésticos

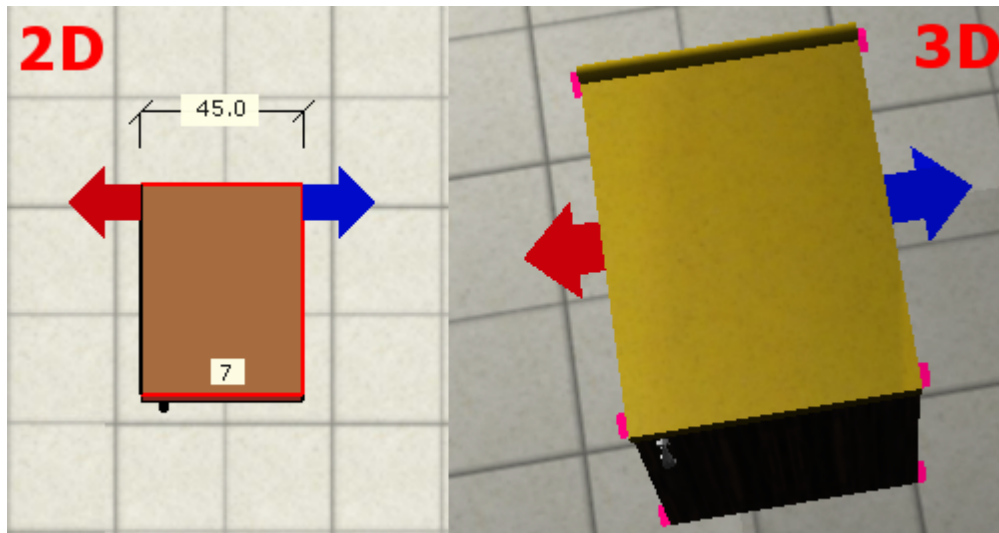
Al pulsar sobre esta orden, aparecerá el mensaje *"Seleccione objeto o ESC para cancelar"*, tendremos que seleccionar el elemento que deseamos mover, pulsando sobre el. A continuación el programa muestra el cuadro de diálogo de mover elemento.



En esta ventana encontramos las siguientes opciones:

1. En la parte izquierda aparece una imagen que representa un electrodoméstico en planta, un campo donde introducir la distancia que se desea desplazar, y cuatro botones para desplazar el electrodoméstico hacia delante, detrás, derecha e izquierda.
2. La imagen de la derecha representa la vista frontal de un electrodoméstico con dos botones para desplazarlo hacia arriba y hacia abajo. Para realizar un movimiento, introduciremos el *valor* deseado en la casilla situada sobre el electrodoméstico, y pulsaremos sobre la flecha correspondiente.
3. Esta opción permite seleccionar un nuevo electrodoméstico que se desee mover.

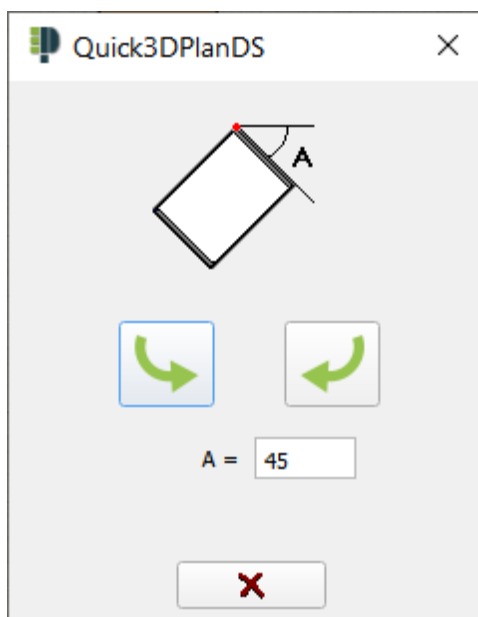
La posición del electrodoméstico en el diseño puede no coincidir con la del diálogo. Para ayudarnos a entender la dirección en que se moverá el electrodoméstico en planta, aparece en el diseño un sistema de coordenadas con los ejes en azul y rojo. El movimiento se aplicará tomando como referencia estos ejes.



Girar Electrodomésticos

Con esta orden es posible rotar alrededor de un punto un elemento.

Al pulsar sobre esta orden, aparecerá el mensaje "*Seleccione objeto o ESC para cancelar*", tendremos que seleccionar el elemento que deseamos rotar, pulsando sobre él. A continuación el programa muestra el cuadro de diálogo de rotar elemento.



Dentro del cuadro, aparece una casilla con el valor "**A** = ", que corresponde al ángulo que deseamos rotar el elemento. Recordamos que cada valor introducido producirá un incremento en la posición actual del elemento.

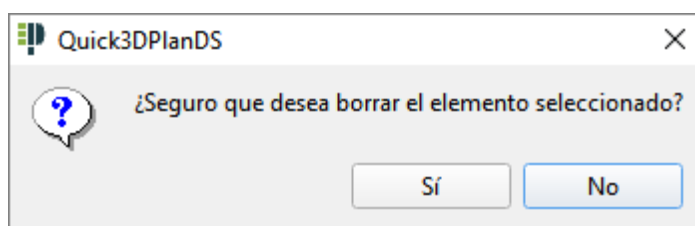
Las dos flechas que hay sobre el campo ángulo, permiten girar en uno u otro sentido el mueble alrededor de su esquina trasera izquierda.



Borrar

Con esta opción, podemos borrar cualquier electrodoméstico del dibujo.

Al pulsar sobre esta orden, aparecerá el mensaje "*Seleccione objeto o ESC para cancelar*", tendremos que seleccionar el electrodoméstico que deseamos borrar, pulsando sobre el. Tras esto el programa marcará el electrodoméstico seleccionado y mostrará el siguiente cuadro:



Pulse "**SI**" para borrar el electrodoméstico o "**NO**" para cancelar el borrado.



ACCESORIOS, DORMITORIOS Y BAÑOS

Aquí se encuentran las herramientas para insertar, modificar y borrar los accesorios, los elementos

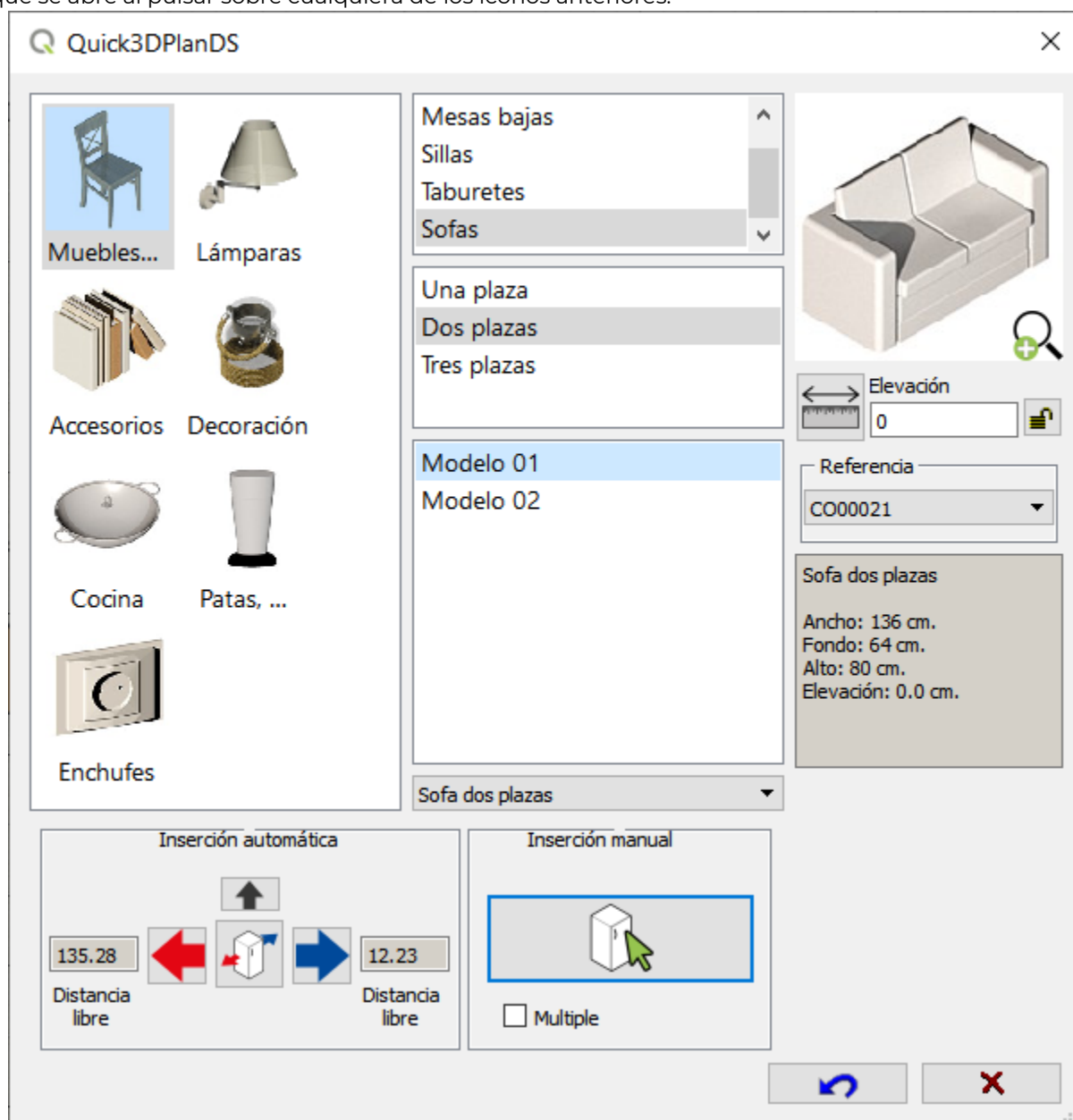
del catálogo de dormitorios y del catálogo de baños.

 Añadir accesorio	 Añadir acc. dormitorio	 Añadir acc. baños	 Mover	 Editar
			 Girar	
			 Borrar	



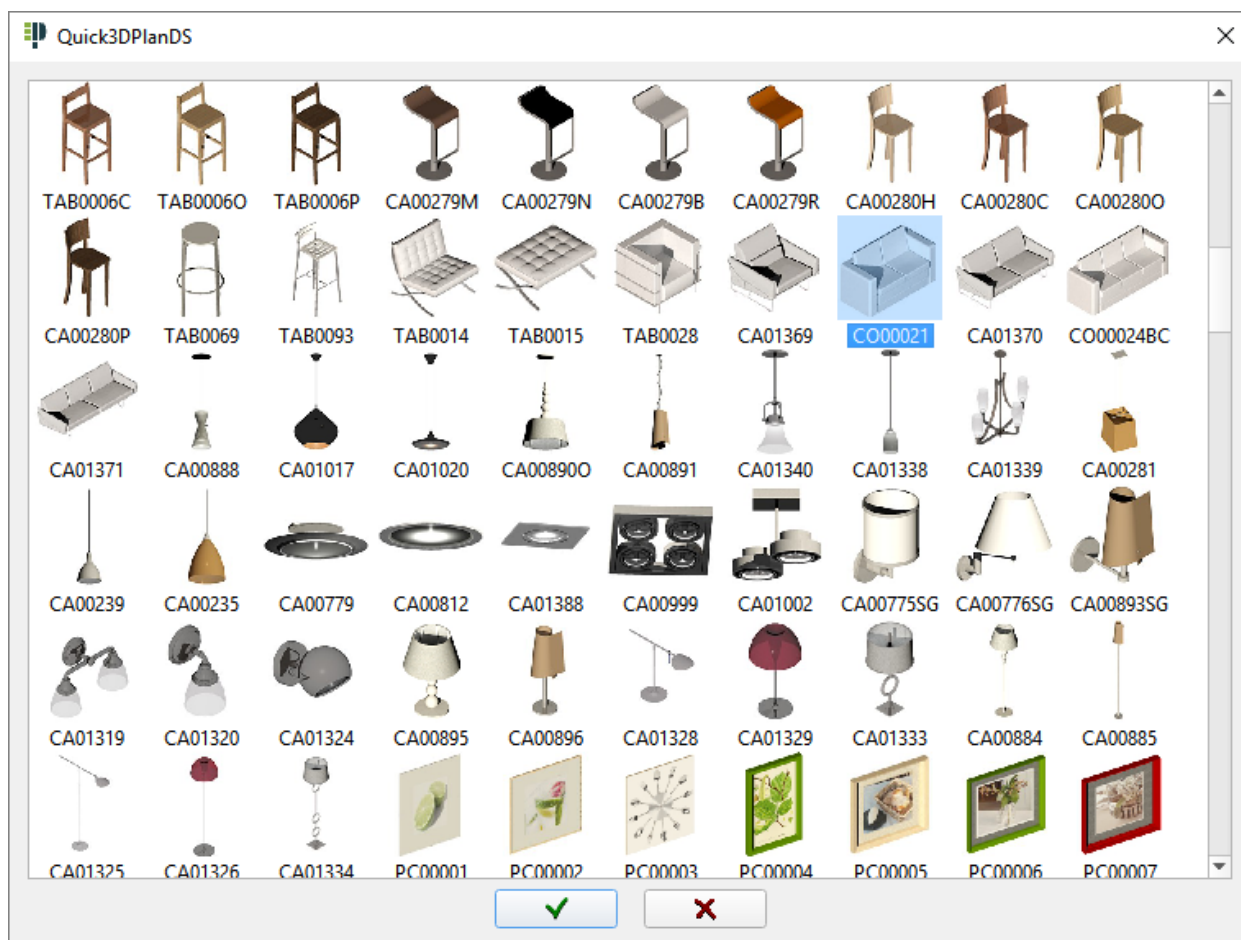
Añadir accesorio

Esta opción permite la inserción de elementos decorativos de distinta índole (mesas, sillas, sofás, lámparas, ollas, sartenes, platos, cubiertos, etc.). La selección de los accesorios se realiza con el cuadro que se abre al pulsar sobre cualquiera de los iconos anteriores.



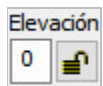
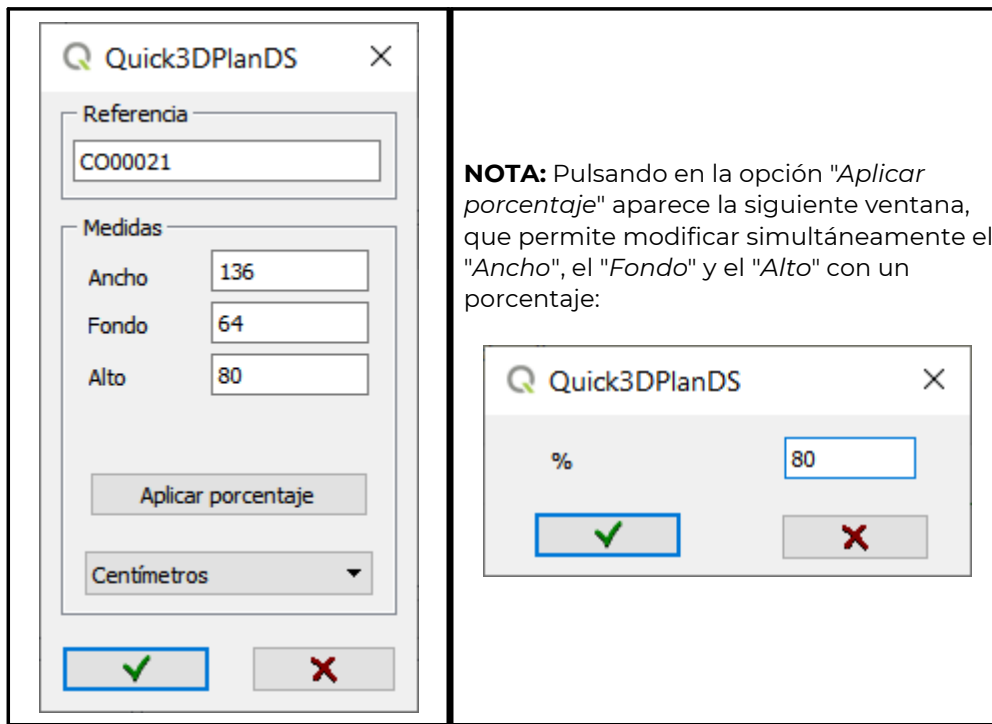
NOTA: Pulsando sobre la imagen, se abre una nueva ventana con las miniaturas de todos los modelos disponibles. Podemos visualizar los modelos moviéndolos en la ventana de forma

rápida y fácil. Tras seleccionar el modelo, pulsaremos sobre  para aceptar la selección realizada.



Cambio de las medidas del accesorio

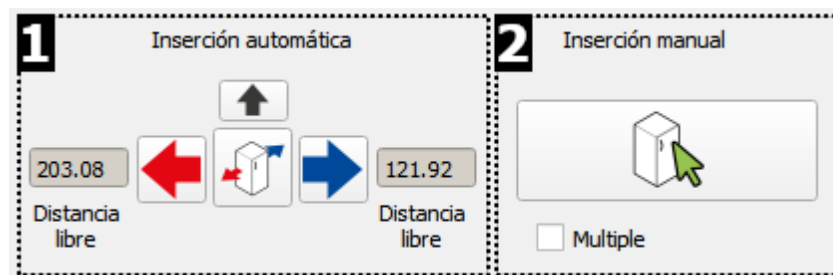
Pulsando sobre este icono, accedemos a los datos asociados al accesorio seleccionado. Podemos modificar sus medidas: *ancho*, *alto* y *fondo*.



En este campo podrá modificar la "Elevación" del accesorio que está insertando en ese momento. (🔒) El candado le permitirá "bloquear" dicha elevación para que los siguientes accesorios que va a insertar la conserven.

Inserción de un accesorio

La inserción del accesorio seleccionado es igual a la inserción de muebles ya descrita anteriormente. En la parte inferior del cuadro, se encuentran las herramientas para la inserción del accesorio seleccionado.



De izquierda a derecha,



1. **Inserción automática:** Aquí se encuentran las herramientas para la colocación automática de los accesorios. Las flechas permiten la colocación automática del accesorio a la izquierda, encima o a la derecha del último elemento insertado, el cual es considerado por el programa como el "elemento de referencia" (o "mueble base"). No obstante, este elemento se puede cambiar con la opción "**Cambiar objeto de referencia**", que se explica más abajo.

La flecha arriba es muy útil para colocar por ejemplo un elemento de menaje (ollas, vasos, platos, sartenes, etc.) justo encima del mueble/accesorio base, sin tener que saber exactamente la altura del mismo.

Si no hay ningún elemento insertado previamente, las opciones de "*inserción automática*" aparecen desactivadas. Junto a las flechas "*roja*" y "*azul*", aparece un campo "**distancia libre**" que indica el espacio disponible en ese lado del accesorio. Estas distancias se actualizan automáticamente según se van añadiendo o eliminando muebles.

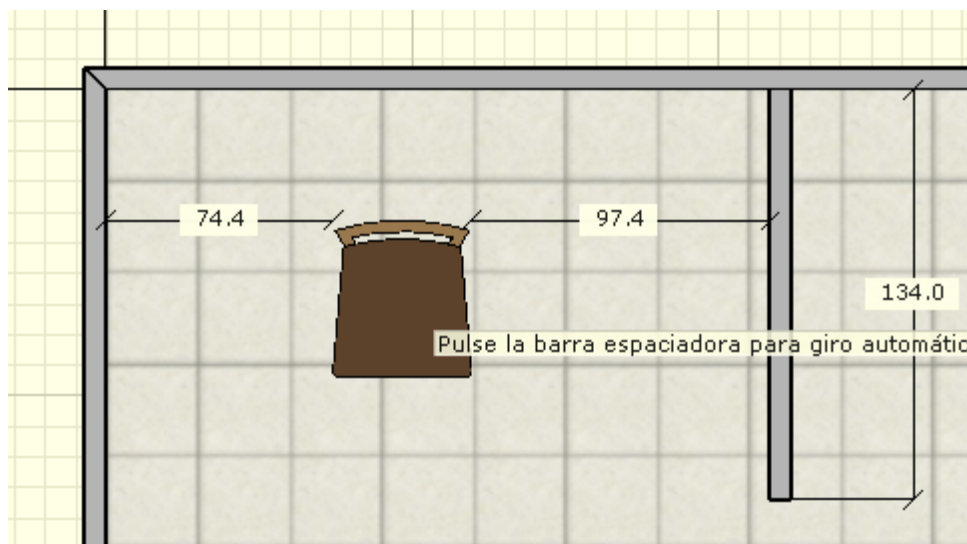
También encontramos esta otra opción:



- o **Cambiar objeto de referencia:** Con esta opción es posible seleccionar cualquier elemento insertado previamente, para que sea considerado por el programa como el último elemento insertado, y así poder continuar colocando los nuevos accesorios en modo automático. Al cambiar el *mueble Base* u *objeto de referencia*, se actualiza la lista de elementos insertados, de forma que, a todos los efectos, el elemento marcado como mueble base será tratado como si fuera el último elemento insertado. Esto implica que si pulsamos sobre la opción "*Deshacer*", Quick3DPlan® DS no borrará el último mueble colocado, sino el que haya sido designado como base.



2. **Inserción manual:** Permite colocar un accesorio en cualquier lugar de la habitación. El cursor cambiará a modo inserción (mano) y aparecerá el contorno del elemento que vamos añadir si estamos en modo 2D, o el elemento en modo 3D, que se moverá al mover el ratón. Además, en modo 2D durante la colocación del accesorio se mostrarán dos cotas con las distancias libres a ambos lados del mismo:



Junto al cursor aparecerá el mensaje "*Pulse barra espaciadora para giro automático o la tecla "ESC" para cancelar inserción...*". El elemento a añadir, al acercarse a otro elemento (pared, pilar, mueble...), se pegará automáticamente. Al pulsar la barra espaciadora del teclado, no solo se pegará a otros elementos, sino que se alineará con ellos, y el mensaje junto al cursor, cambiará a "*Pulse barra espaciadora para bloquear el giro o la tecla "ESC" para cancelar inserción...*".

Como le indica el nuevo mensaje si desea que el elemento no continúe alineándose, de forma automática, solo ha de volver a pulsar la barra espaciadora del teclado. El elemento permanecerá con

el giro actual, con ello habremos alineado el elemento a insertar a otro elemento del proyecto. Para fijar el elemento, pulse el botón izquierdo del ratón en la posición deseada. En caso de no desear añadir el elemento pulsaremos la tecla "ESC" del teclado.

Marcando la opción "**Múltiple**" será posible realizar múltiples inserciones seguidas del mismo elemento sin necesidad de volver a la ventana de inserción de muebles.

¿Cómo anular el último elemento insertado?



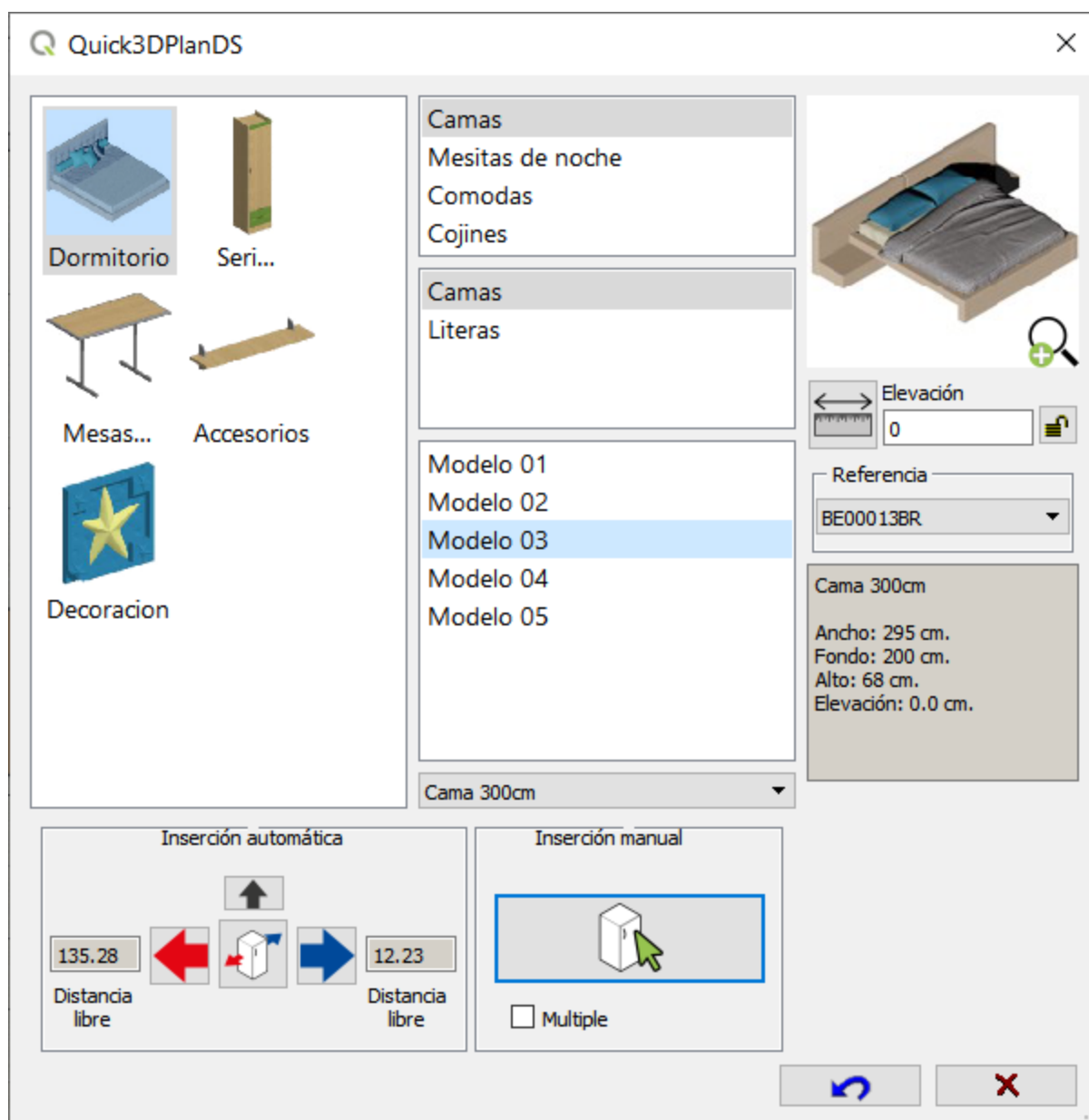
Deshacer último objeto insertado:

En cualquier momento es posible borrar el último elemento insertado, pulsando sobre el botón "Deshacer" del cuadro de diálogo. Esta orden se puede repetir tantas veces como elementos existan en el diseño. Si el elemento a borrar no es el último dibujado o marcado como *base* (u "*objeto de referencia*"), entonces será necesario eliminarlo mediante la instrucción "**Borrar**" que se describe más adelante, con las órdenes de edición.

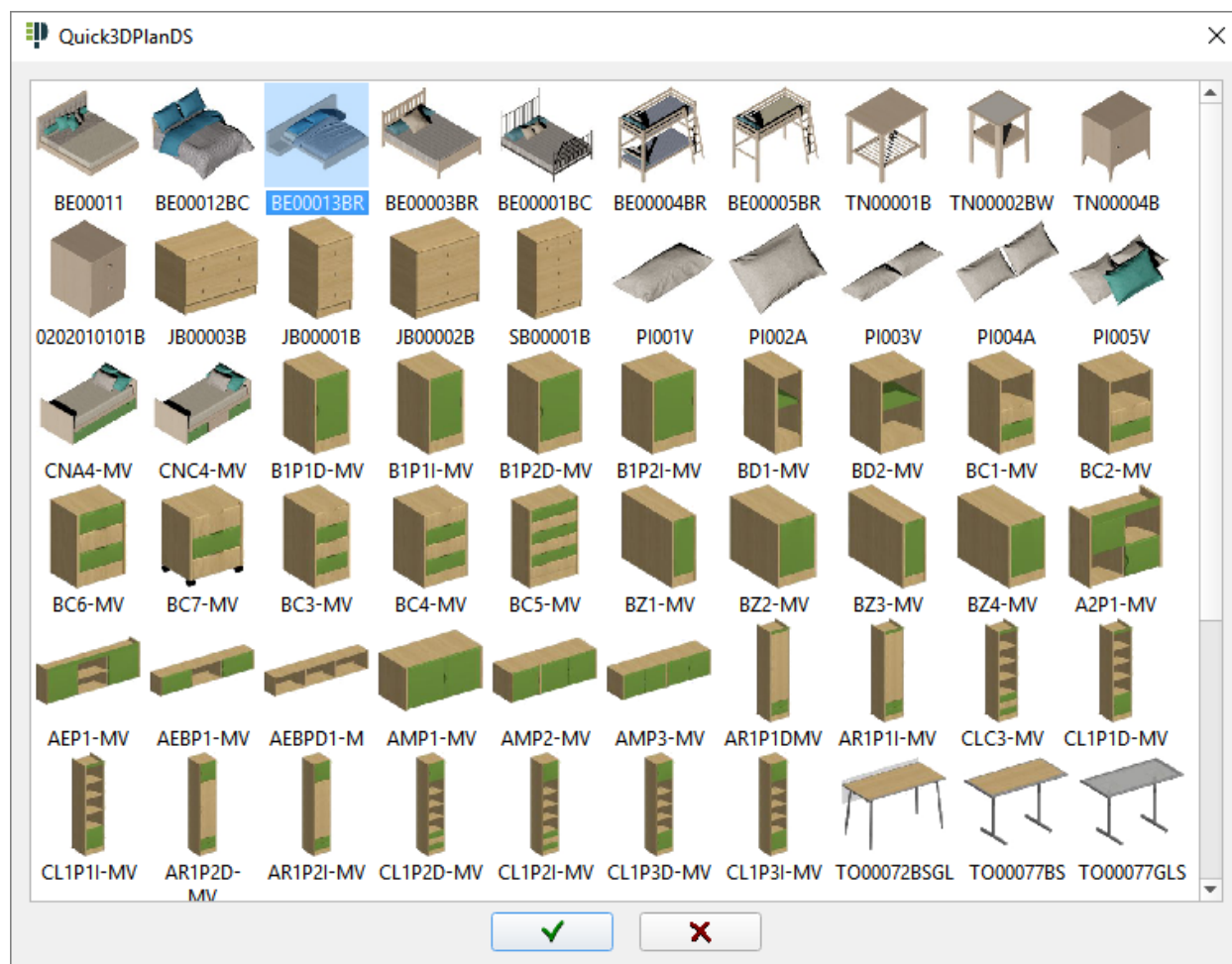


Añadir acc. dormitorio

Esta opción permite la inserción de elementos del catálogo de dormitorio, como pueden ser camas, literas, mesitas de noche, cómodas, columnas, mesas, sillas, estanterías, juguetes, etc. La selección de los elementos se realiza con el cuadro que se abre al pulsar sobre cualquiera de los iconos anteriores.



NOTA: Pulsando sobre la imagen, se abre una nueva ventana con las miniaturas de todos los modelos disponibles. Podemos visualizar los modelos moviéndonos en la ventana de forma rápida y fácil. Tras seleccionar el modelo, pulsaremos sobre  para aceptar la selección realizada.

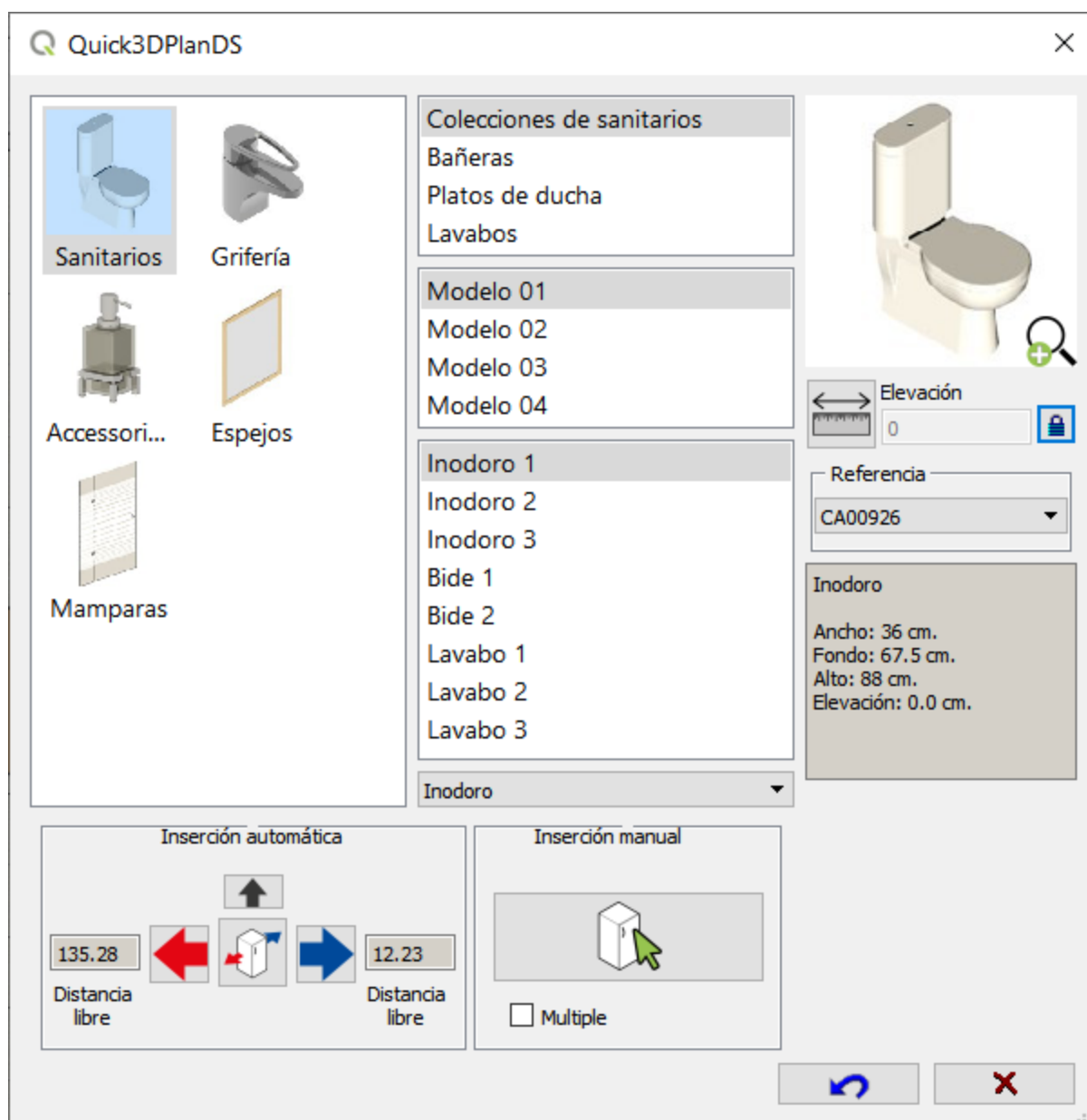


En esta ventana se pueden encontrar las mismas opciones para "[cambiar las medidas del elemento](#)" y las "[opciones de inserción](#)" vistas en el apartado anterior.

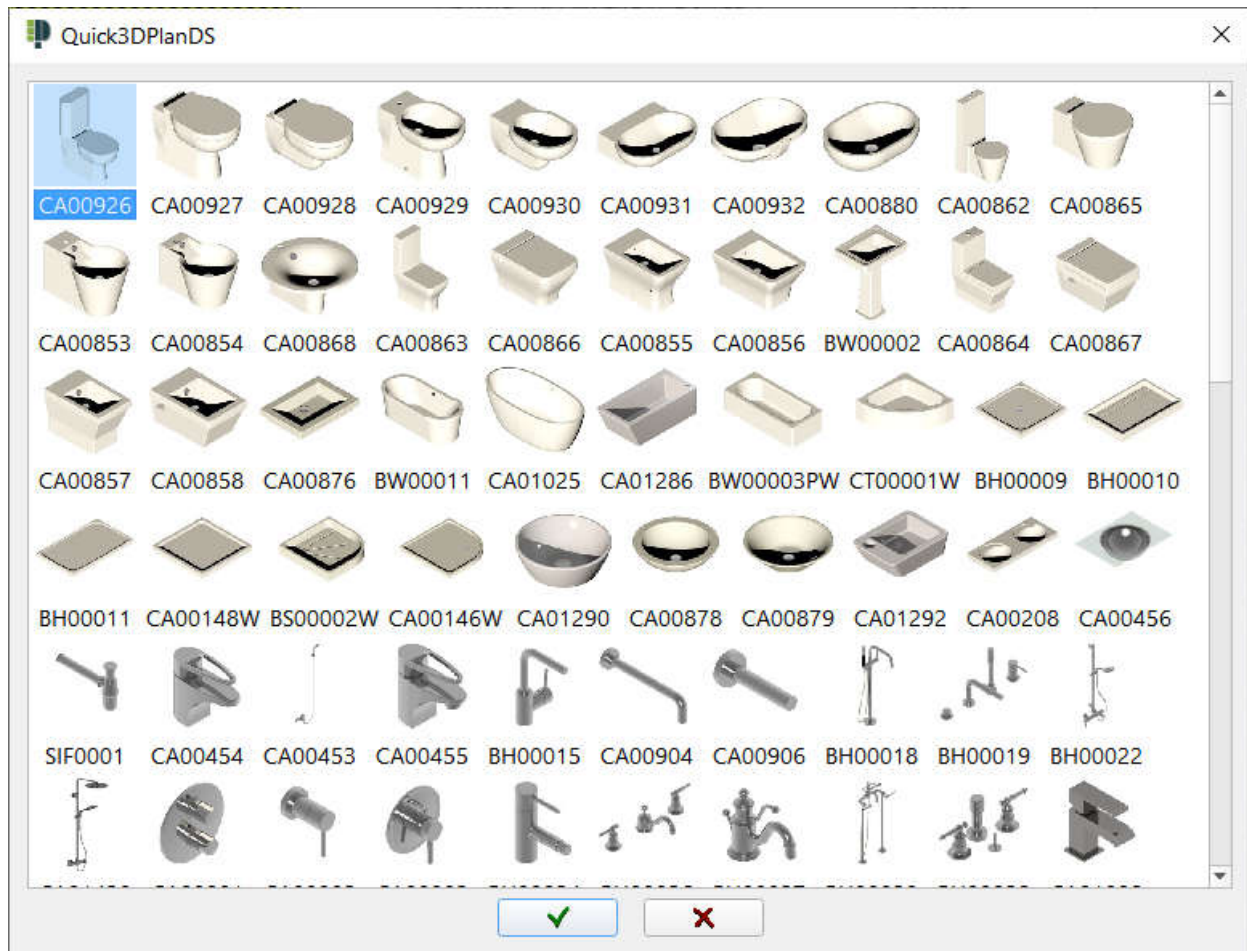


Añadir acc. baños

Esta opción permite la inserción de elementos del catálogo de baños, como pueden ser inodoros, bañeras, griferías, platos de ducha, lavabos, espejos, mamparas, toalleros, etc. La selección de los elementos se realiza con el cuadro que se abre al pulsar sobre cualquiera de los iconos anteriores.



NOTA: Pulsando sobre la imagen, se abre una nueva ventana con las miniaturas de todos los modelos disponibles. Podemos visualizar los modelos moviéndonos en la ventana de forma rápida y fácil. Tras seleccionar el modelo, pulsaremos sobre  para aceptar la selección realizada.



En esta ventana se pueden encontrar las mismas opciones para "[cambiar las medidas del elemento](#)" y las "[opciones de inserción](#)" vistas en el apartado anterior.

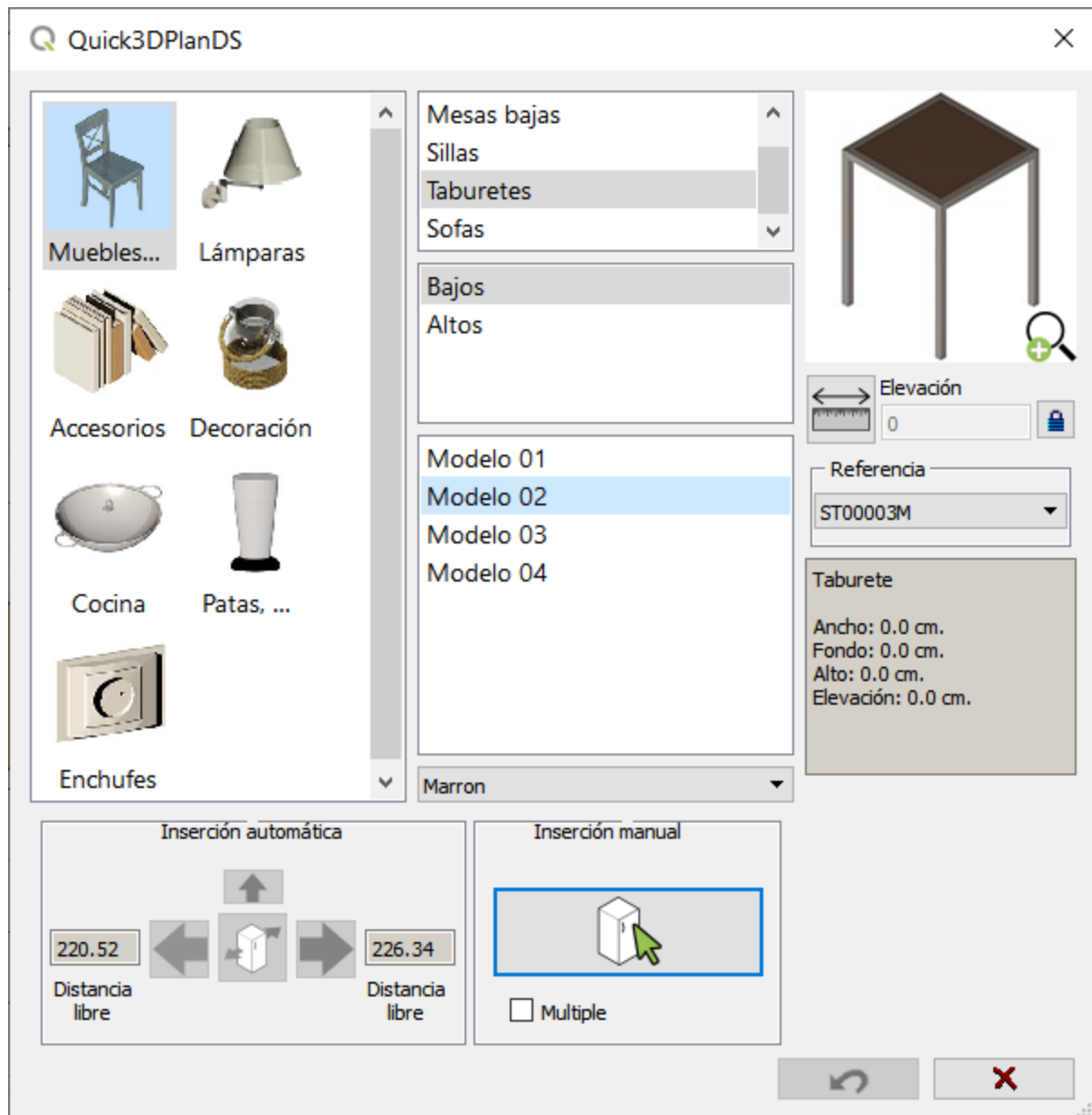


Editar elementos

Esta opción permite modificar o cambiar los muebles o accesorios insertados en el diseño. Al pulsar en esta opción, nos pide que seleccionemos el elemento a cambiar. (**NOTA:** También es posible seleccionar el elemento a modificar haciendo doble clic directamente sobre él, sin necesidad de haber pasado previamente por esta orden).

Una vez seleccionado, aparece la siguiente ventana donde podremos modificar sus medidas o cambiarlo por otro:



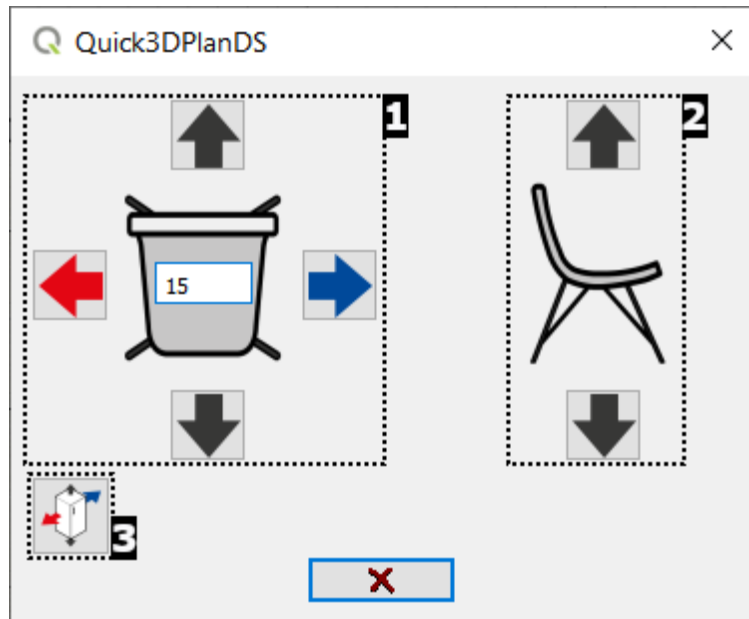


Una vez realizados los cambios necesarios, pulse en "Manual" para que el programa realice los cambios en el diseño.



Mover elementos

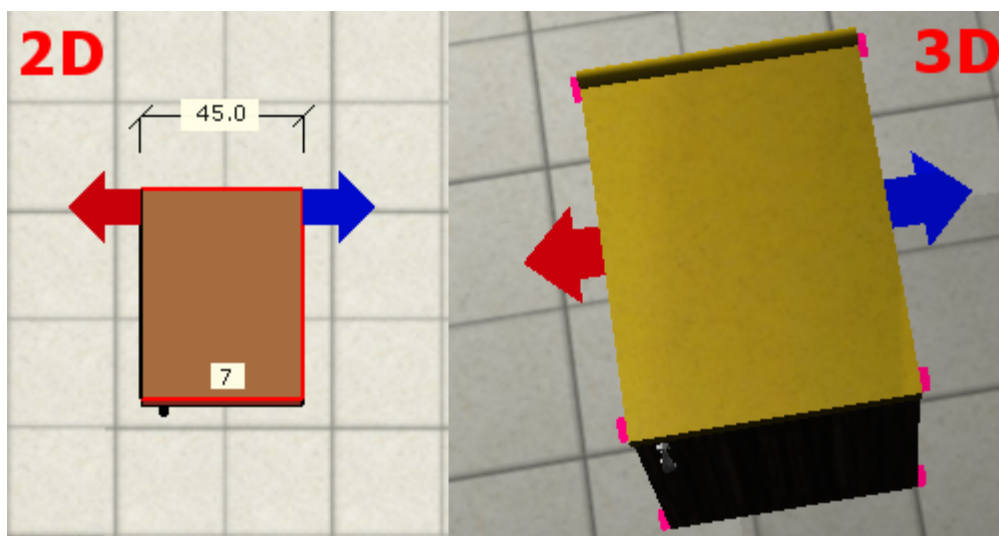
Al pulsar sobre esta orden, aparecerá el mensaje "Seleccione objeto o ESC para cancelar", tendremos que seleccionar el elemento que deseamos mover, pulsando sobre el. A continuación el programa muestra el cuadro de diálogo de mover elemento.



En esta ventana encontramos las siguientes opciones:

1. En la parte izquierda aparece una imagen que representa un mueble o accesorio en planta, un campo donde introducir la distancia que se desea desplazar, y cuatro botones para desplazar el mueble o accesorio hacia delante, detrás, derecha e izquierda.
2. La imagen de la derecha representa la vista frontal de un mueble o accesorio con dos botones para desplazarlo hacia arriba y hacia abajo. Para realizar un movimiento, introduciremos el *valor* deseado en la casilla situada sobre el mueble o accesorio, y pulsaremos sobre la flecha correspondiente.
3. Esta opción permite seleccionar un nuevo mueble o accesorio que se desee mover.

La posición del mueble o accesorio en el diseño puede no coincidir con la del diálogo. Para ayudarnos a entender la dirección en que se moverá el mueble o accesorio en planta, aparece en el diseño un sistema de coordenadas con los ejes en azul y rojo. El movimiento se aplicará tomando como referencia estos ejes.

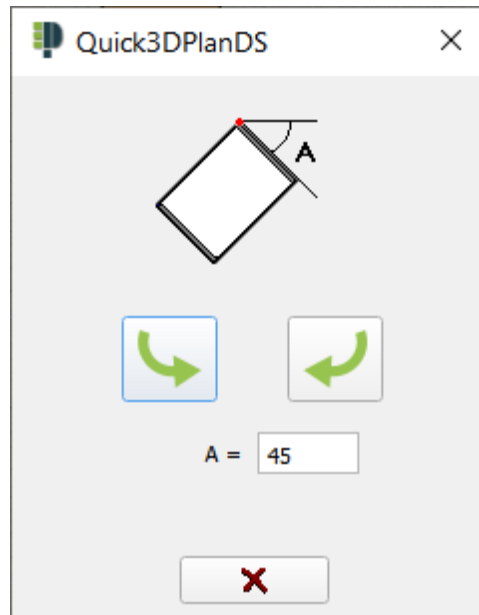




Girar elementos

Con esta orden es posible rotar alrededor de un punto un elemento.

Al pulsar sobre esta orden, aparecerá el mensaje *"Seleccione objeto o ESC para cancelar"*, tendremos que seleccionar el elemento que deseamos rotar, pulsando sobre el. A continuación el programa muestra el cuadro de diálogo de rotar elemento.



Dentro del cuadro, aparece una casilla con el valor **"A = "**, que corresponde al ángulo que deseamos rotar el elemento. Recordamos que cada valor introducido producirá un incremento en la posición actual del elemento.

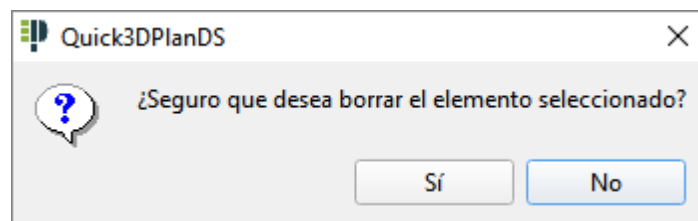
Las dos flechas que hay sobre el campo ángulo, permiten girar en uno u otro sentido el mueble alrededor de su esquina trasera izquierda.



Borrar

Con esta opción, podemos borrar cualquier mueble o accesorio del dibujo.

Al pulsar sobre esta orden, aparecerá el mensaje *"Seleccione objeto o ESC para cancelar"*, tendremos que seleccionar el mueble o accesorio que deseamos borrar, pulsando sobre el. Tras esto el programa marcará el mueble o accesorio seleccionado y mostrará el siguiente cuadro:



Pulse **"SI"** para borrar el elemento seleccionado o **"NO"** para cancelar el borrado.





AÑADIR ARMARIO

Aquí se encuentran las herramientas para insertar, modificar y borrar los armarios.

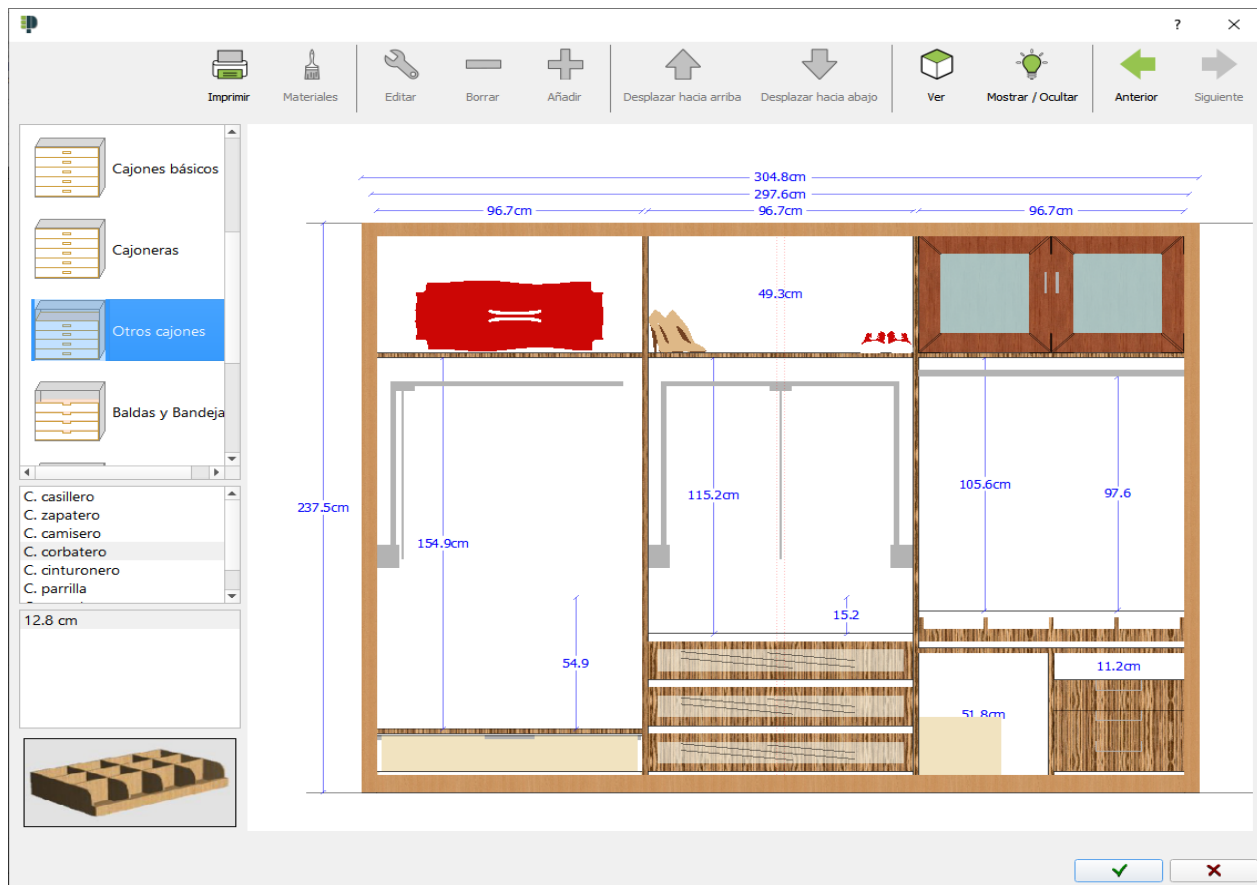
 Añadir armario	 Mover	 Editar
	 Girar	
	 Borrar	



Añadir armario

Esta orden permite crear armarios para insertarlos en el diseño. Al pulsar en este botón, aparece la siguiente ventana donde se configuran todos los parámetros del armario: medidas, tipo de puertas, materiales, molduras, etc:

Tras definir la estructura del armario, medidas, molduras, tipo de puertas, etc, avanzaremos a esta segunda pantalla donde se define la distribución de los distintos elementos de su interior (estantes, cajones, accesorios, etc):



De forma general, en ambas pantallas, encontramos los siguientes botones:



armario.



armario.



Aceptar: Al pulsar en este botón, se creará el armario diseñado. El cursor cambiará a modo inserción y aparecerá el contorno del armario que vamos añadir si estamos en modo 2D, o el armario en modo 3D, que se moverá al mover el ratón.



Cancelar: Al pulsar en este botón, se cierra la ventana para diseñar el armario sin hacer nada.

A continuación se explica de forma más detallada cada una de las opciones disponibles en las ventanas de inserción de armarios:

- [Variables de proyecto](#)
- [Variables por defecto](#)
- [Estructura](#)
- [Puertas](#)
- [Molduras y Costado visto](#)
- [Distribución de elementos](#)



Editar armarios

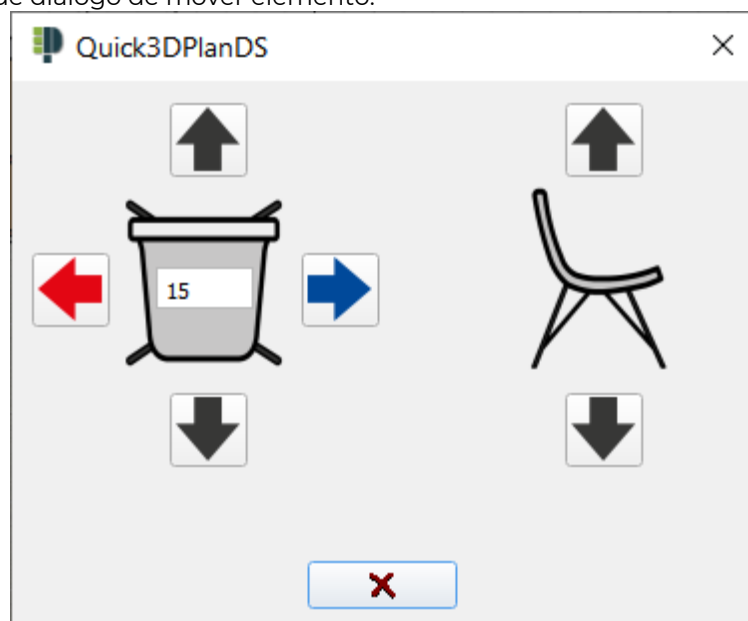
Esta opción permite modificar o cambiar el armario insertado. Al pulsar sobre esta orden, aparecerá el mensaje *"Seleccione armario o ESC para cancelar"*, y una vez seleccionado el armario a modificar el programa nos muestra una ventana similar a la vista durante la inserción de los armarios. (**NOTA:** También es posible seleccionar el armario a modificar haciendo doble clic directamente sobre él, sin necesidad de haber pasado previamente por esta orden).

Al pulsar sobre el botón "Aceptar" () , el programa realizará los cambios en el diseño.



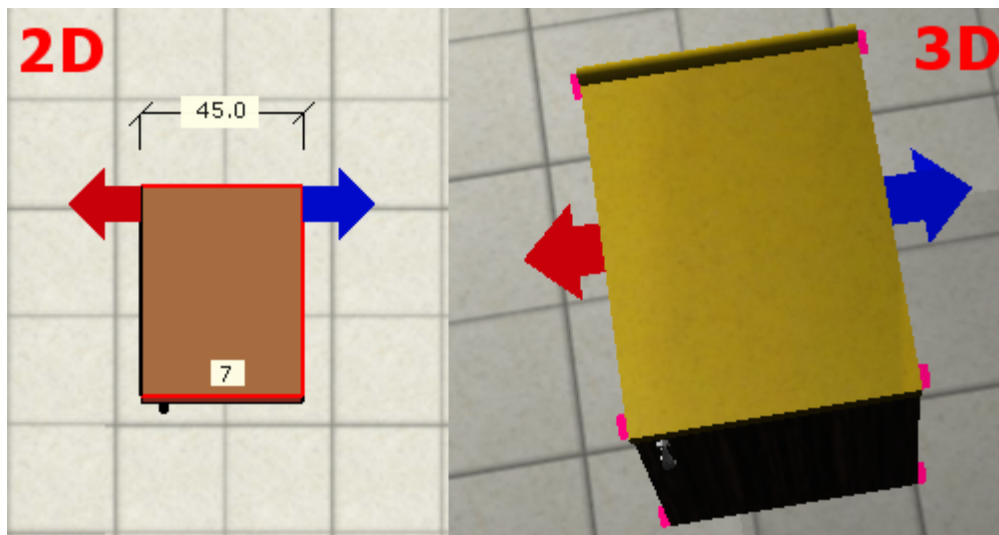
Mover armarios

Al pulsar sobre esta orden, aparecerá el mensaje *"Seleccione armario o ESC para cancelar"*, tendremos que seleccionar el armario que deseamos mover, pulsando sobre él. A continuación el programa muestra el cuadro de diálogo de mover elemento.



Dentro del cuadro, la imagen de la izquierda representa un armario en planta, y cuatro botones para desplazar el armario hacia delante, detrás, derecha e izquierda. La imagen de la derecha representa la vista frontal de un armario con dos botones para desplazarlo hacia arriba y hacia abajo. Para realizar un movimiento, introduciremos el *valor* deseado en la casilla situada sobre el mueble, y pulsaremos sobre la flecha correspondiente.

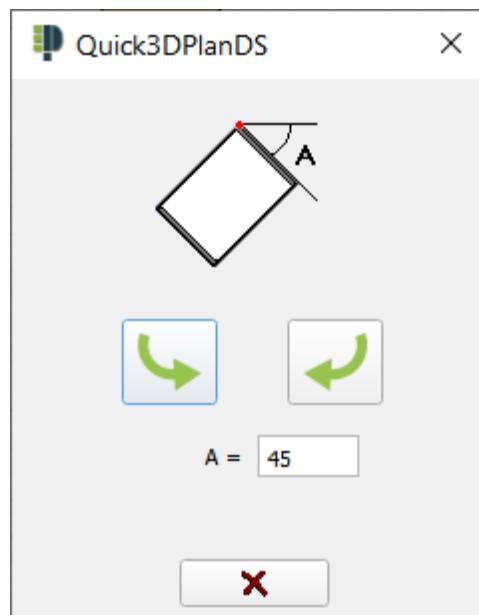
La posición del armario en el diseño puede no coincidir con la del diálogo. Para ayudarnos a entender la dirección en que se moverá el armario en planta, aparece en el diseño un sistema de coordenadas con los ejes en azul y rojo. El movimiento se aplicará tomando como referencia estos ejes.



Girar armarios

Con esta orden es posible rotar alrededor de un punto el armario.

Al pulsar sobre esta orden, aparecerá el mensaje "Seleccione armario o ESC para cancelar", tendremos que seleccionar el armario que deseamos rotar, pulsando sobre el. A continuación el programa muestra el cuadro de diálogo de rotar elemento.



Dentro del cuadro, aparece una casilla con el valor "**A** = ", que corresponde al ángulo que deseamos rotar el armario. Recordamos que cada valor introducido producirá un incremento en la posición actual del armario.

Las dos flechas que hay sobre el campo ángulo, permiten girar en uno u otro sentido el armario alrededor de su esquina trasera izquierda.

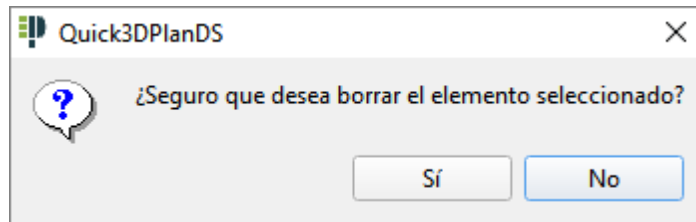




Borrar

Con esta opción, podemos borrar cualquier armario del diseño.

Al pulsar sobre esta orden, aparecerá el mensaje *"Selecione armario o ESC para cancelar"*, tendremos que seleccionar el armario que deseamos borrar, pulsando sobre el. Tras esto el programa marcará el armario seleccionado y mostrará el siguiente cuadro:



Pulse **"SI"** para borrar el armario o **"NO"** para cancelar el borrado.



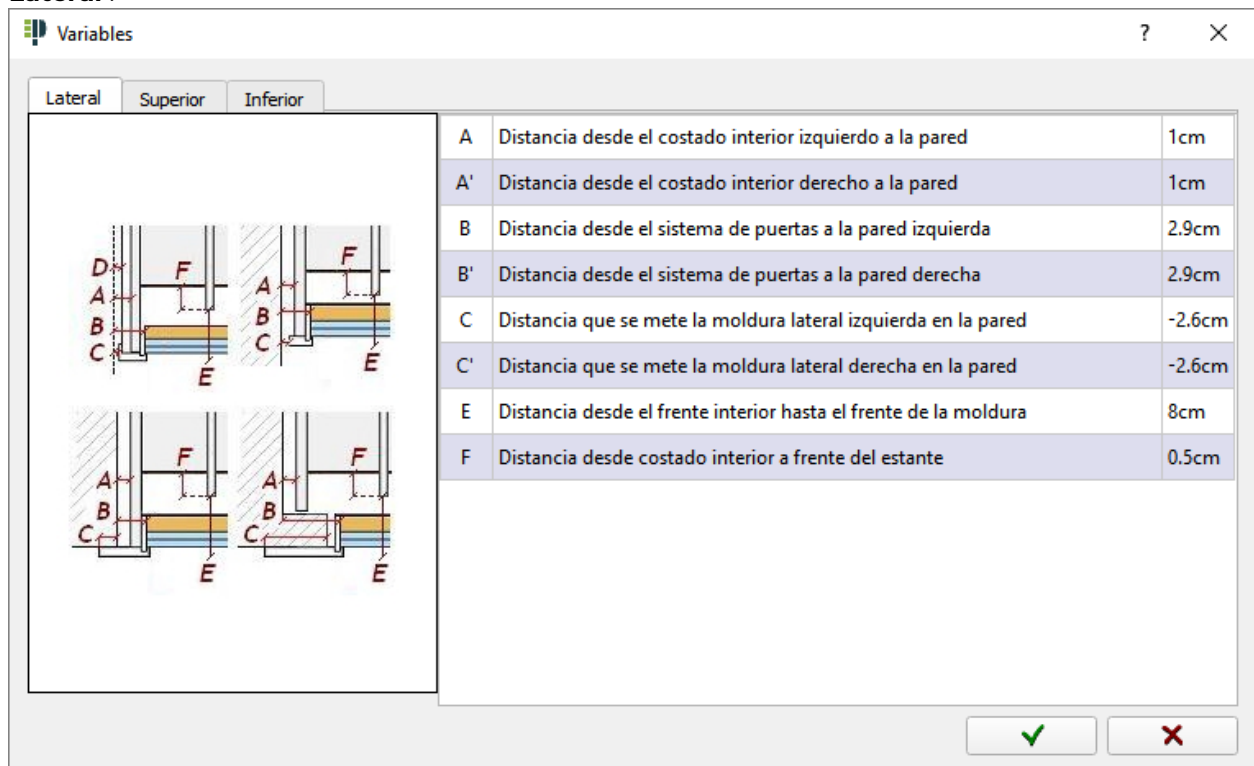
Creado con el Standard Edition de HelpNDoc: [Generador de ayuda con todas las funciones](#)



VARIABLES PROYECTO

Al pulsar en esta opción aparece la siguiente ventana donde es posible modificar las variables del proyecto actual que estamos realizando. Las opciones disponibles son las siguientes: [Moldura lateral](#), [Moldura superior](#), [Moldura inferior](#).

Lateral :



- **"A"**: Distancia desde el costado interior izquierdo a la pared.
- **"A' "**: Distancia desde el costado interior derecho a la pared.
- **"B"**: Distancia desde el sistema de puertas a la pared izquierda.
- **"B' "**: Distancia desde el sistema de puertas a la pared derecha.

- **"C"**: Distancia que se mete la moldura lateral izquierda en la pared.
- **"C' "**: Distancia que se mete la moldura lateral derecha en la pared.
- **"E"**: Distancia desde el frente interior hasta el frente de la moldura.
- **"F"**: Distancia desde costado interior a frente del estante.

**Superior:**

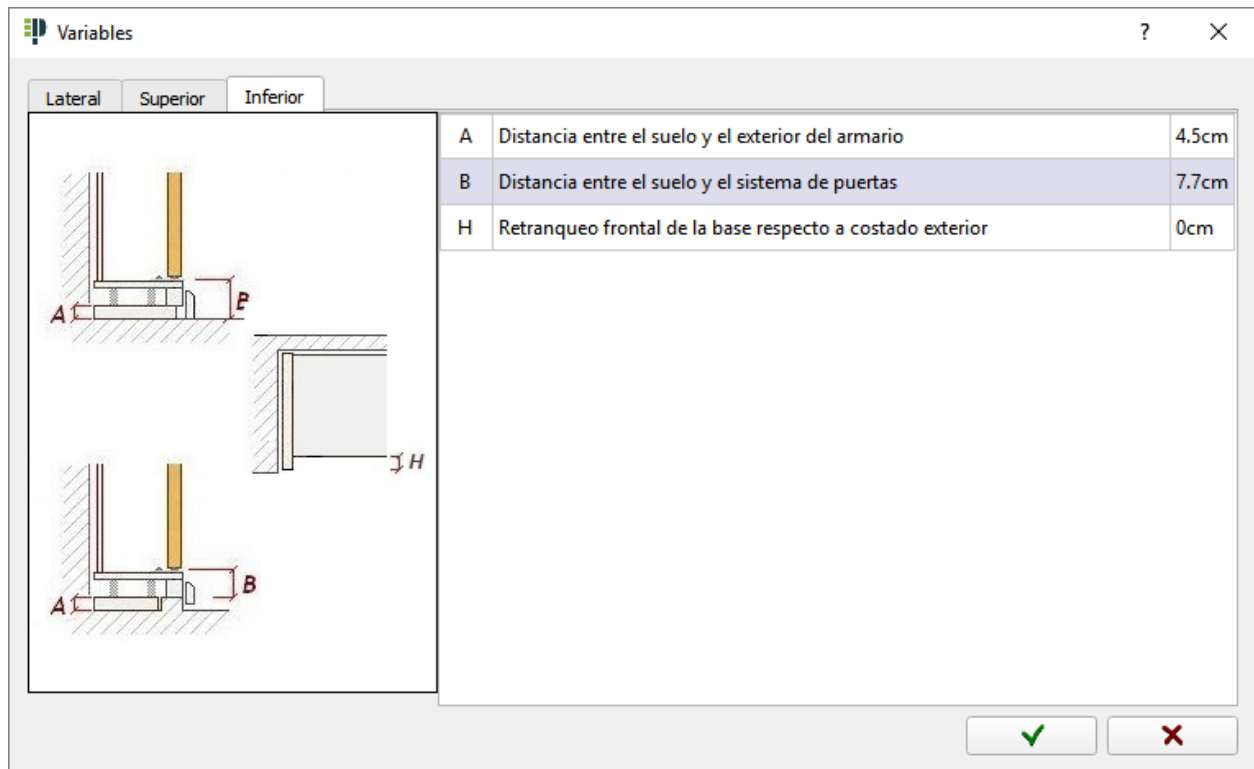
Variables
?
X

Lateral
Superior
Inferior

A	Distancia entre el techo y el exterior del armario	3cm
B	Distancia entre el techo y el sistema de puertas	5.5cm
G	Retranqueo frontal del techo respecto a costado exterior	0cm

- **"A"**: Distancia entre el techo y el exterior del armario.
- **"B"**: Distancia entre el techo y el sistema de puertas.
- **"G"**: Retranqueo frontal del techo respecto a costado exterior.

**Inferior:**



- "A": Distancia entre el suelo y el exterior del armario.
- "B": Distancia entre el suelo y el sistema de puertas.
- "H": Retranqueo frontal de la base respecto a costado exterior.



En la parte inferior de la ventana encontramos los siguientes botones:



Aceptar los cambios.



Cancelar los cambios.

Creado con el Standard Edition de HelpNDoc: [Generador de documentación CHM de ayuda gratuito](#)



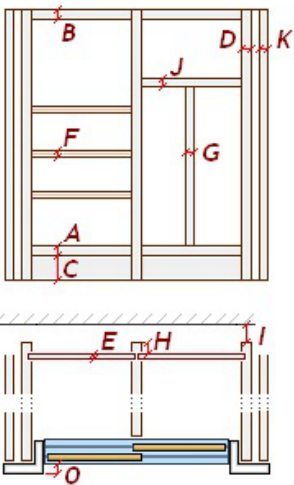
VARIABLES POR DEFECTO

Al pulsar en esta opción aparece la siguiente ventana donde es posible modificar las variables por defecto de la librería de armarios. Las opciones disponibles son las siguientes: [Estructura](#), [Moldura superior](#), [Moldura lateral](#), [Moldura inferior](#) y [Puertas](#).

Estructura :

Variables

Estructura Moldura superior Moldura lateral Moldura inferior Puertas



A	Grosor de la base de los módulos	1.9cm
B	Grosor del techo de los módulos	1.9cm
C	Altura del rodapié	0cm
D	Grosor del panel lateral	1.9cm
E	Fondo del panel trasero	1cm
F	Alto del estante	1.9cm
G	Ancho del separador	1.9cm
H	Retranqueo de la trasera	2.5cm
I	Distancia a la pared trasera del mueble	2cm
J	Alto del estante separador	1.9cm
K	Ancho (X) del costado visto	1.9cm
M	Separación X con el obstáculo	2cm
N	Separación Y con el obstáculo	2cm
O	Distancia desde la guía de sistema de puertas a frente de la moldura	2cm

- "A": Grosor de la base de los módulos.
- "B": Grosor del techo de los módulos.
- "C": Altura del rodapié.
- "D": Grosor del panel lateral.
- "E": Fondo del panel trasero.
- "F": Alto del estante.
- "G": Ancho del separador.
- "H": Retranqueo de la trasera.
- "I": Distancia a la pared trasera del mueble.
- "J": Alto del estante separador.
- "K": Ancho (X) del costado visto.
- "M": Separación X con el obstáculo.
- "N": Separación Y con el obstáculo.
- "O": Distancia desde la guía de sistema de puertas a frente de la moldura.



Moldura superior:

Variables

?

×

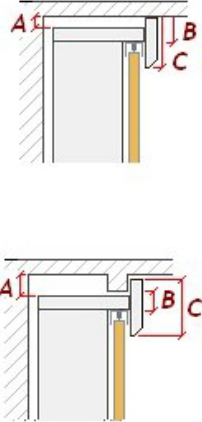
Estructura

Moldura superior

Moldura lateral

Moldura inferior

Puertas



A	Distancia entre el techo y el exterior del armario	3cm
B	Distancia entre el techo y el sistema de puertas	5.5cm
C	Alto de la moldura superior	5.5cm

✓

✗

- "A": Distancia entre el techo y el exterior del armario.
- "B": Distancia entre el techo y el sistema de puertas.
- "C": Alto de la moldura superior.



Moldura lateral:

Variables

?

×

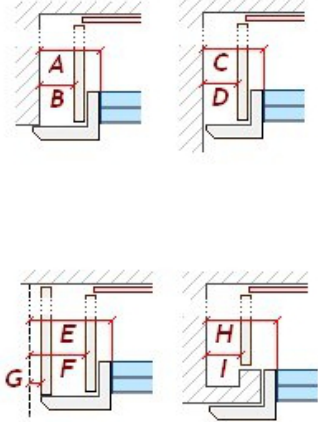
Estructura

Moldura superior

Moldura lateral

Moldura inferior

Puertas



A	Distancia desde el sistema de puertas a la pared. Arquitectura tipo 1	2.9cm
B	Distancia desde el costado interior a la pared. Arquitectura tipo 1	1cm
C	Distancia desde el sistema de puertas a la pared. Arquitectura tipo 2	5.5cm
D	Distancia desde el costado interior a la pared. Arquitectura tipo 2	3.6cm
E	Distancia desde el sistema de puertas a la pared. Arquitectura tipo 3	5.5cm
F	Distancia desde el costado interior a la pared. Arquitectura tipo 3	3.6cm
H	Distancia desde el sistema de puertas a la pared. Arquitectura tipo 4	1.9cm
I	Distancia desde el costado interior a la pared. Arquitectura tipo 4	1.7cm
G	Distancia desde la pared (hipotética) al costado lateral visto	1cm

✓

✗

- **"A"**: Distancia desde el sistema de puertas a la pared. Arquitectura tipo 1.
- **"B"**: Distancia desde el costado interior a la pared. Arquitectura tipo 1.
- **"C"**: Distancia desde el sistema de puertas a la pared. Arquitectura tipo 2.
- **"D"**: Distancia desde el costado interior a la pared. Arquitectura tipo 2.
- **"E"**: Distancia desde el sistema de puertas a la pared. Arquitectura tipo 3.
- **"F"**: Distancia desde el costado interior a la pared. Arquitectura tipo 3.
- **"H"**: Distancia desde el sistema de puertas a la pared. Arquitectura tipo 4.
- **"I"**: Distancia desde el costado interior a la pared. Arquitectura tipo 4.
- **"G"**: Distancia desde la pared (hipotética) al costado lateral visto.



Moldura inferior:

Variables

?

×

Estructura

Moldura superior

Moldura lateral

Moldura inferior

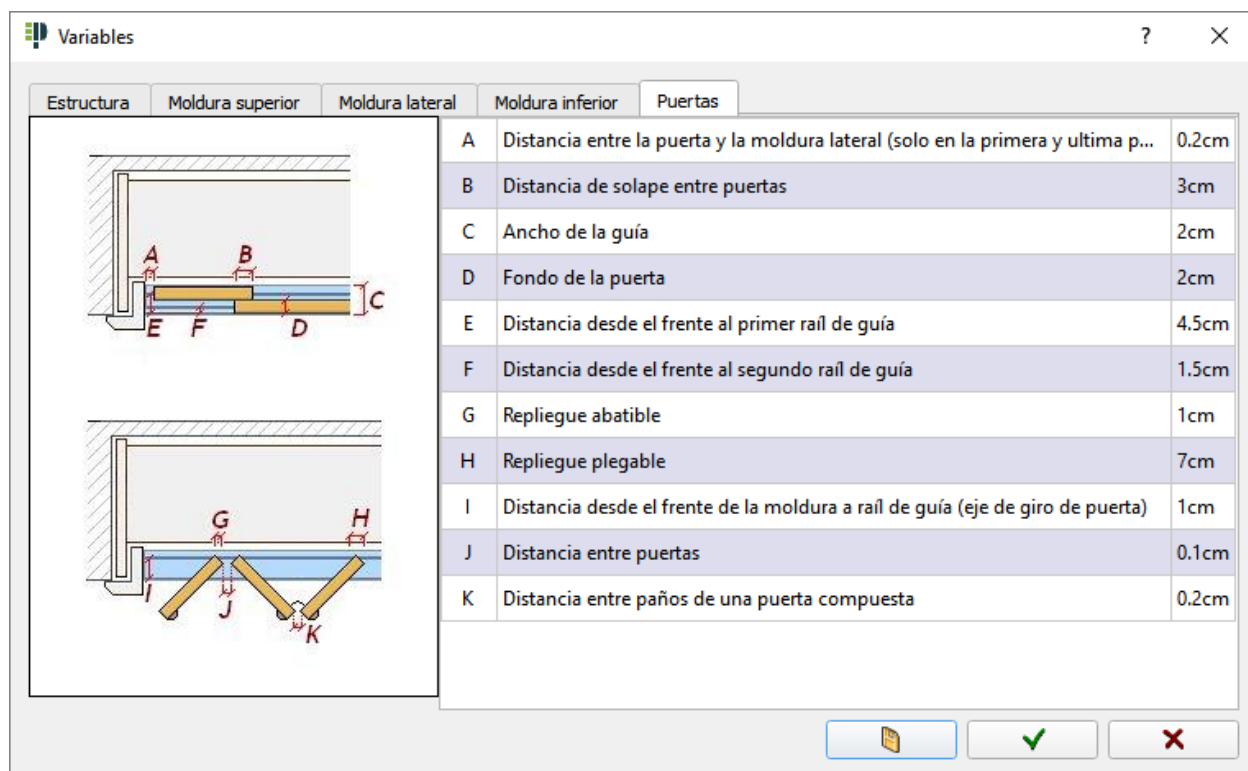
Puertas

A	Distancia entre el suelo y el exterior del armario	4.5cm
B	Alto de la moldura inferior	7.2cm
C	Distancia entre el suelo y el sistema de puertas	7.7cm

- **"A"**: Distancia entre el suelo y el exterior del armario.
- **"B"**: Alto de la moldura inferior.
- **"C"**: Distancia entre el suelo y el sistema de puertas.



Puertas:



- "A": Distancia entre la puerta y la moldura lateral (solo en la primera y ultima puerta).
- "B": Distancia de solape entre puertas.
- "C": Ancho de la guía.
- "D": Fondo de la puerta.
- "E": Distancia desde el frente al primer raíl de guía.
- "F": Distancia desde el frente al segundo raíl de guía.
- "G": Repliegue abatible.
- "H": Repliegue plegable.
- "I": Distancia desde el frente de la moldura a raíl de guía (eje de giro de la puerta).
- "J": Distancia entre puertas.
- "K": Distancia entre paños de una puerta compuesta.



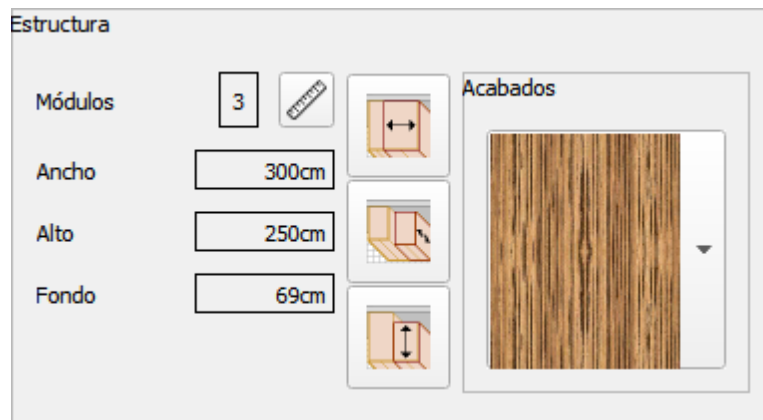
En la parte inferior de la ventana encontramos los siguientes botones:

-  Aceptar los cambios.
-  Cancelar los cambios.
-  Guardar los cambios realizados para que queden por defecto.

Creado con el Standard Edition de HelpNDoc: [Entorno gratuito de creación de ayuda](#)

ESTRUCTURA

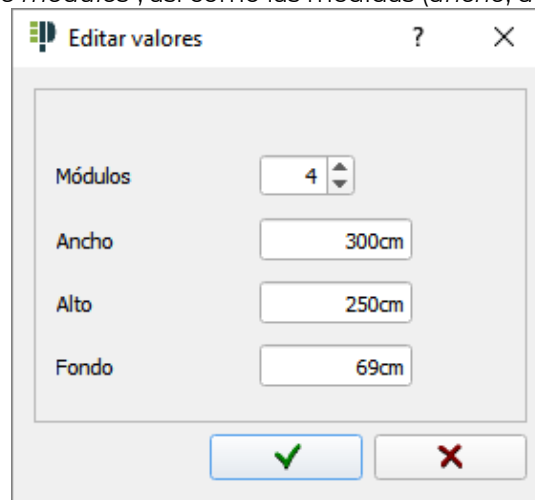
Aquí se encuentran las opciones para definir la estructura del armario: *número de módulos, medidas del armario, acabados, etc.*



En ella encontramos las siguientes opciones:

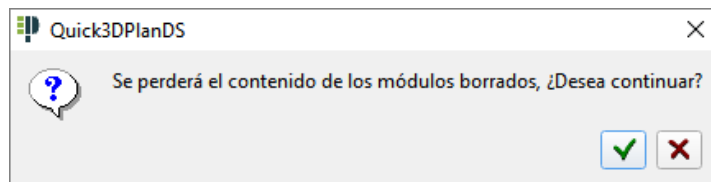


Medidas y módulos: Al pulsar en este botón, se muestra la siguiente ventana, donde se configura el "número de módulos", así como las medidas (*ancho*, *alto* y *fondo*) del armario.



Hay varios puntos a tener en cuenta:

- Si el tipo de puertas son "Batientes", el número de módulos depende del número de puertas que tiene el armario.
- Al reducir el número de módulos (por ejemplo, de 4 a 3), se muestra la siguiente ventana advirtiéndole que se perderá el contenido de los módulos que se van a borrar. Pulse en  para aceptar los cambios, y en  para cancelarlos:

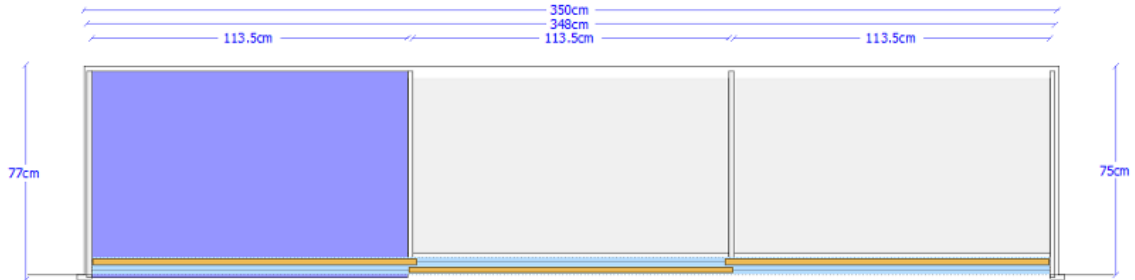


- En la parte inferior de la ventana están los botones para aceptar los cambios () o cancelarlos (). Al aceptarlos, éstos se verán reflejados en la vista previa de la parte inferior.

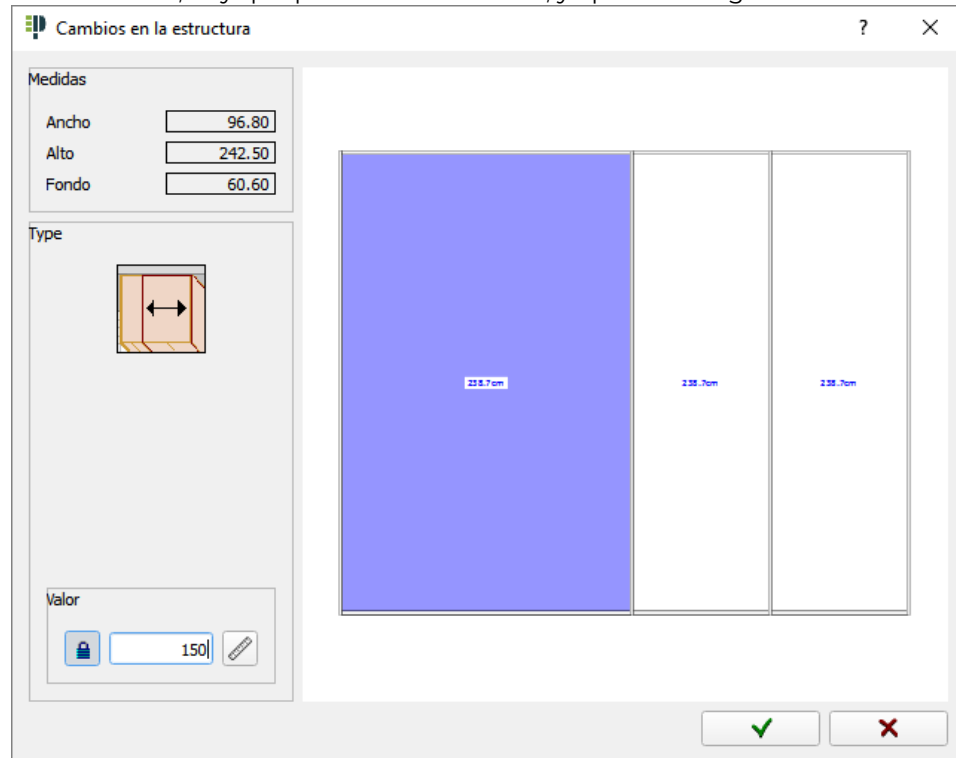


Modificar ancho: Esta opción permite modificar el ancho del módulo seleccionado. Para ello, debemos seguir estos pasos (**NOTA:** el procedimiento es similar para las opciones "Reducir alto" y "Reducir fondo"):

1. En primer lugar, hay que seleccionar el módulo deseado en la vista previa del armario haciendo clic izquierdo sobre él, quedando el módulo seleccionado de color morado:



2. A continuación, hay que pulsar en este botón, y aparece la siguiente ventana:



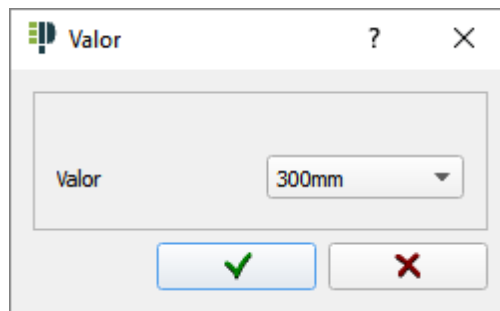
Para cambiar el ancho del módulo, introducimos la nueva medida en el campo "Valor", y los cambios se verán reflejados en la vista previa del armario, en la parte derecha de la ventana.



Al modificar el valor del ancho, el candado queda bloqueado. Para volver a dejarlo como estaba inicialmente, basta con pulsar nuevamente en el candado.

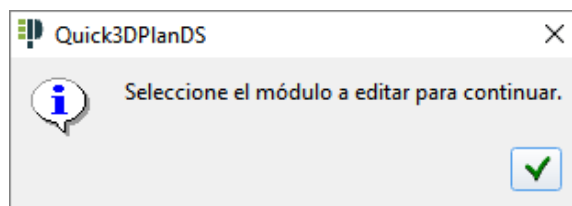


Este botón permite seleccionar el ancho desde una lista con valores predeterminados. Al pulsar en este botón aparece la siguiente ventana:

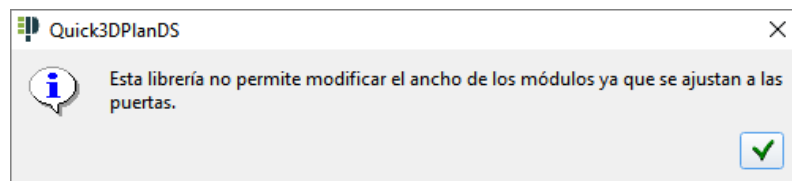


Hay varias cosas a tener en cuenta al usar la opción "*Modificar ancho*":

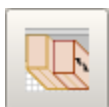
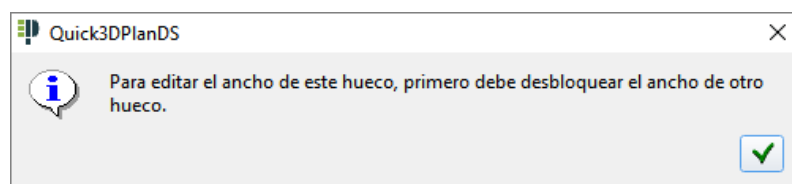
- Si no se selecciona ningún módulo, aparece la siguiente ventana indicando que debe seleccionarse uno:



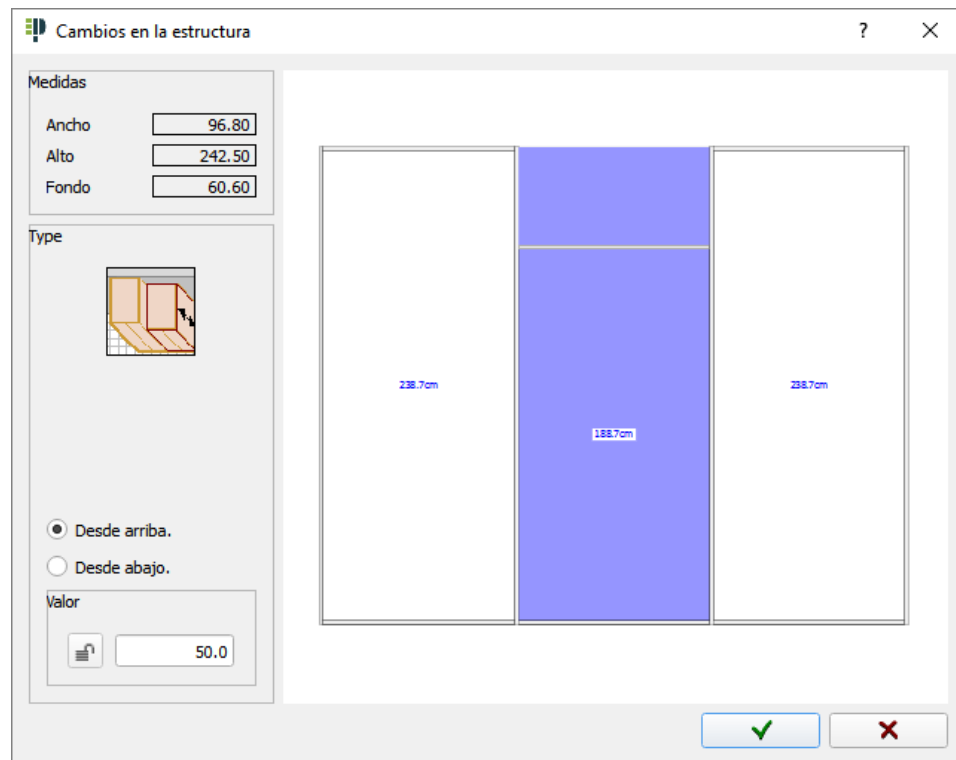
- Si el tipo de puertas son "*Batientes*", aparece la siguiente ventana indicando que no se puede modificar el ancho de los módulos, ya que se deben ajustar al ancho de las puertas:



- Si se ha modificado el ancho de todos los módulos del armario menos uno, al intentar modificar el ancho de este, aparece la siguiente ventana indicando que no es posible, y que primero hay que desbloquear el ancho de otro módulo (abrir el candado):



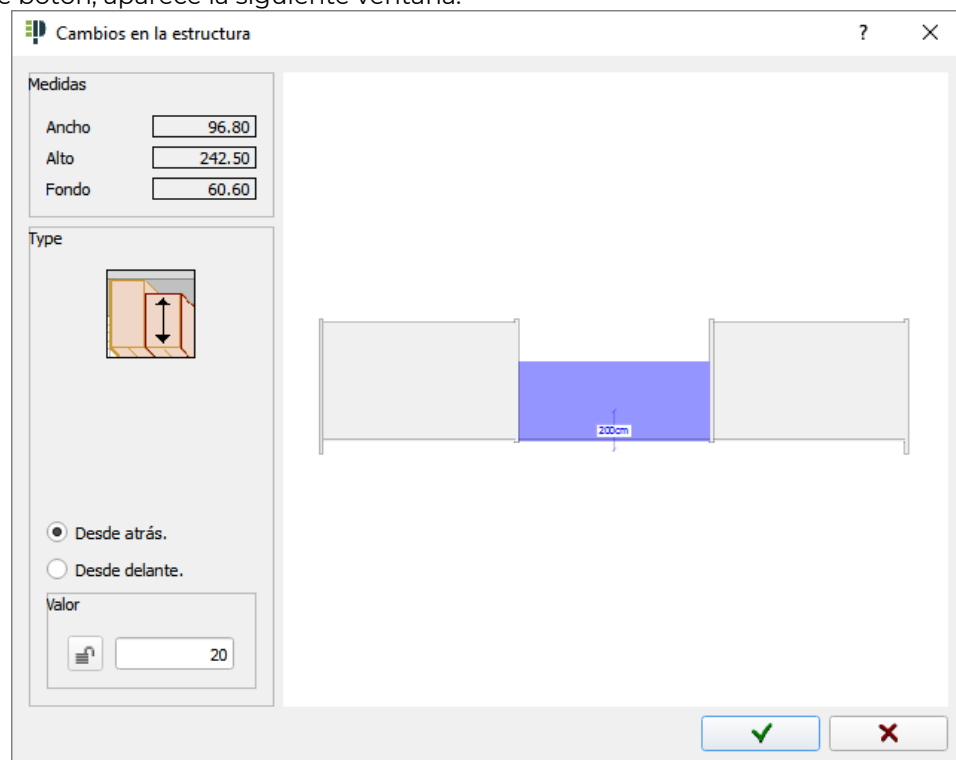
Reducir alto: Esta opción permite modificar el alto del módulo seleccionado. Como con la opción anterior, tras seleccionar el módulo deseado en la vista previa del armario y pulsar en este botón, aparece la siguiente ventana:



Para cambiar la altura del módulo, seleccionamos si lo queremos modificar "*desde arriba*" o "*desde abajo*", introducimos la medida en la que queremos reducir el alto del módulo seleccionado en el campo "*Valor*", y los cambios se verán reflejados en la vista previa del armario, en la parte derecha de la ventana.



Reducir fondo: Esta opción permite modificar el fondo del módulo seleccionado. Como con la opción anterior, tras seleccionar el módulo deseado en la vista previa del armario y pulsar en este botón, aparece la siguiente ventana:

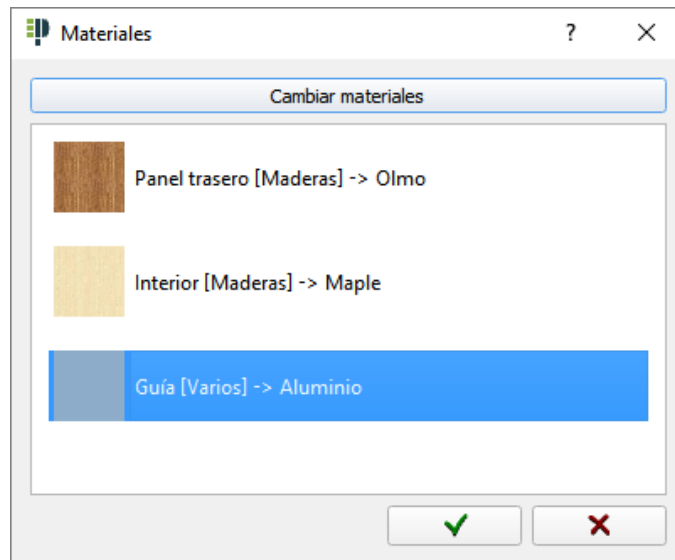


Para cambiar el fondo del módulo, seleccionamos si lo queremos modificar "*desde atrás*" o

"desde delante", introducimos la medida en la que queremos reducir el fondo del módulo seleccionado en el campo "Valor", y los cambios se verán reflejados en la vista previa del armario, en la parte derecha de la ventana.



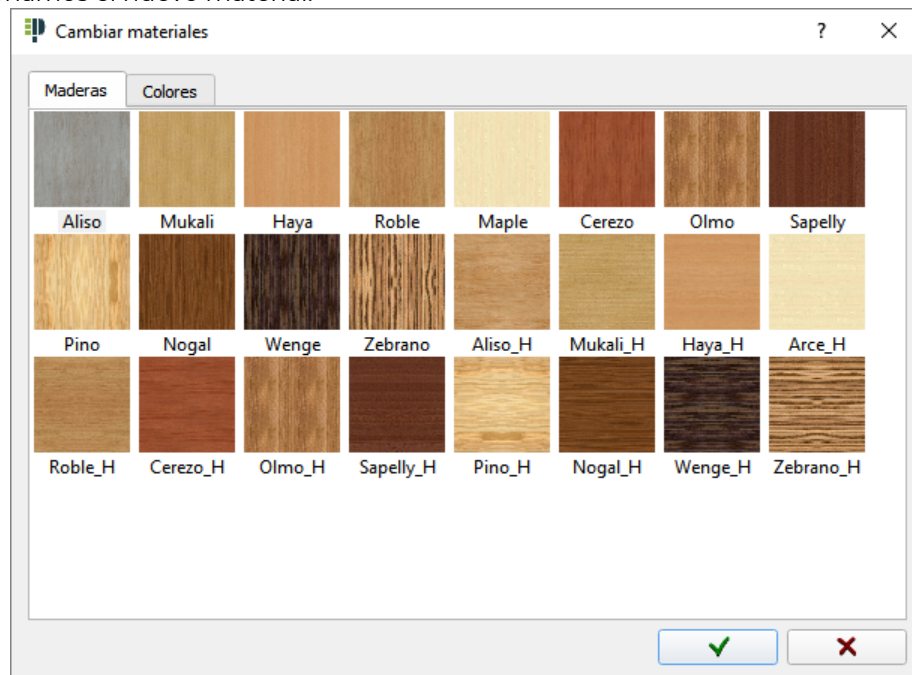
Acabados: Esta opción permite modificar el material de las distintas partes internas del armario: "Panel trasero", "Interior" y "Guía". Al pulsar en este botón, aparece la siguiente ventana:



En ella encontramos las siguientes opciones:

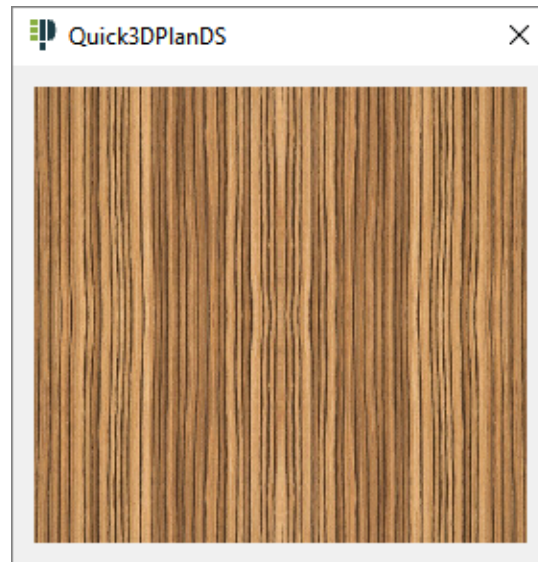
Cambiar Materiales

Este botón permite modificar los materiales de la parte seleccionada (*Panel trasero*, *Interior* o *Guía*). Tras pulsar en este botón o hacer directamente doble clic sobre la parte deseada, aparece la siguiente ventana, donde seleccionamos el nuevo material:



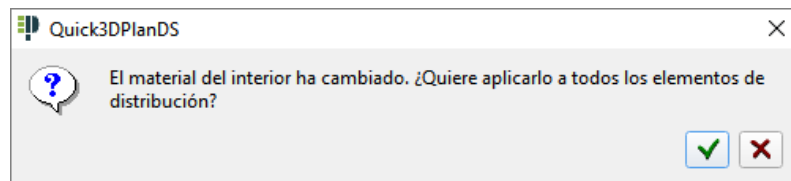
Según el elemento seleccionado, podremos aplicarle unos materiales / colores u otros.

Si hacemos doble clic en cualquier Material - Color, se muestra la siguiente ventana, donde aparece el material ampliado y podemos apreciarlo mucho mejor.



En la parte inferior de la ventana están los botones para aceptar la selección del nuevo material () o cancelarla ().

 Aceptar los cambios para aplicar los nuevos materiales seleccionados a los módulos del armario. Si se han colocado elementos interiores al armario (como estantes, divisores, altillos, etc) y modificamos el material del "Interior" del mismo, aparece la siguiente ventana preguntando si queremos aplicarle el material a estos elementos:



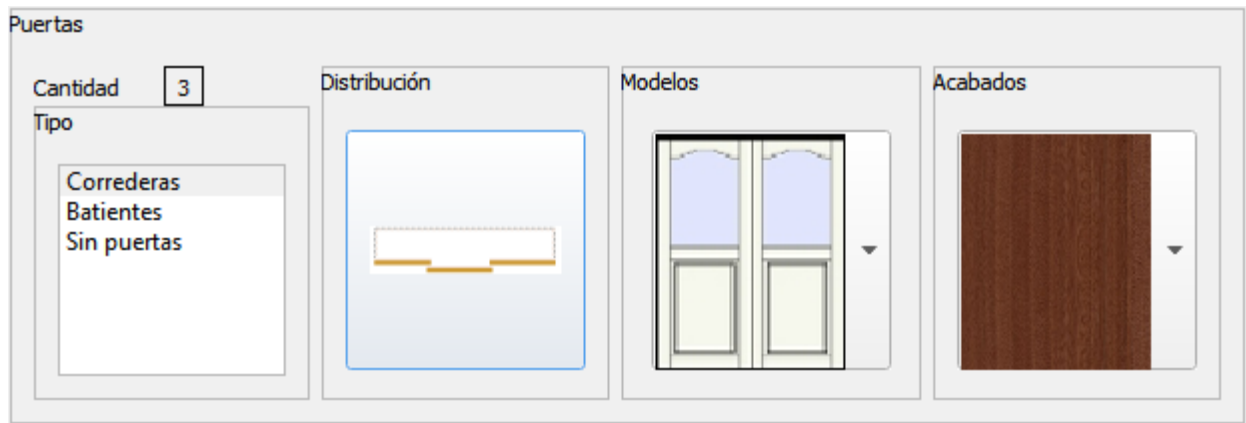
Pulse en  para aceptar los cambios, y en  para cancelarlos.

 Cierra la ventana de "acabados" sin hacer nada.



PUERTAS

Aquí se encuentran las opciones para definir las puertas del armario: *tipo de puertas, cantidad, distribución, modelos y acabados*.



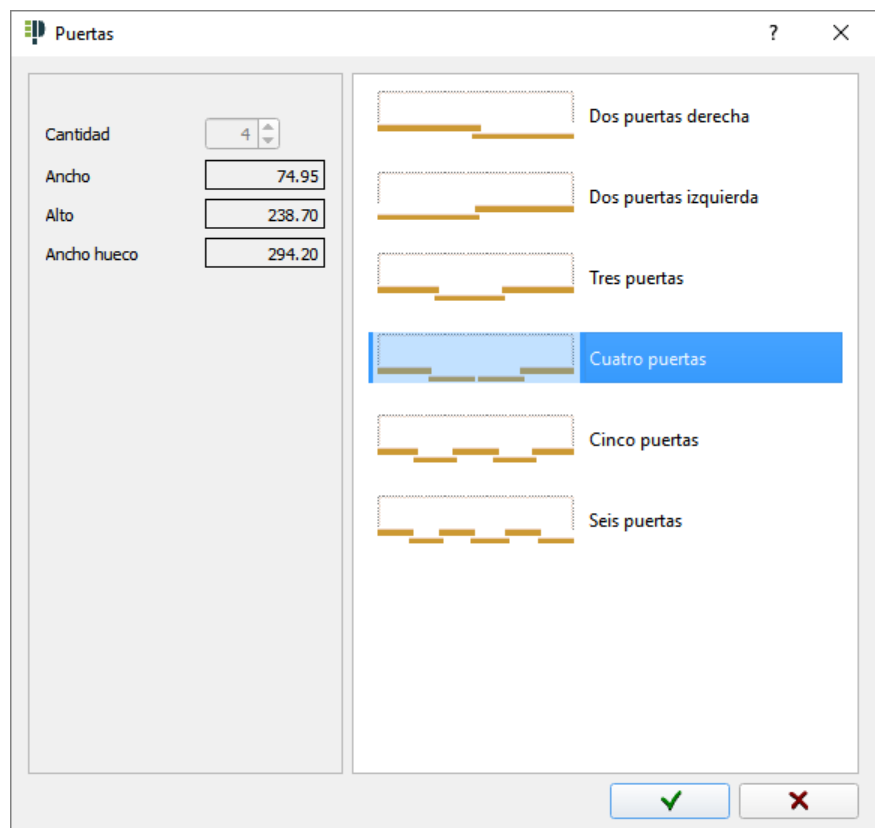
En primer lugar se debe seleccionar el "*Tipo de puertas*" entre las 3 opciones disponibles: **Correderas**, **Batientes** y **Sin puertas** (**NOTA:** Al seleccionar esta opción, se desactivan las opciones *Distribución*, *Modelos* y *Acabados*, ya que estaremos creando únicamente la parte interior del armario).

Las opciones disponibles son:

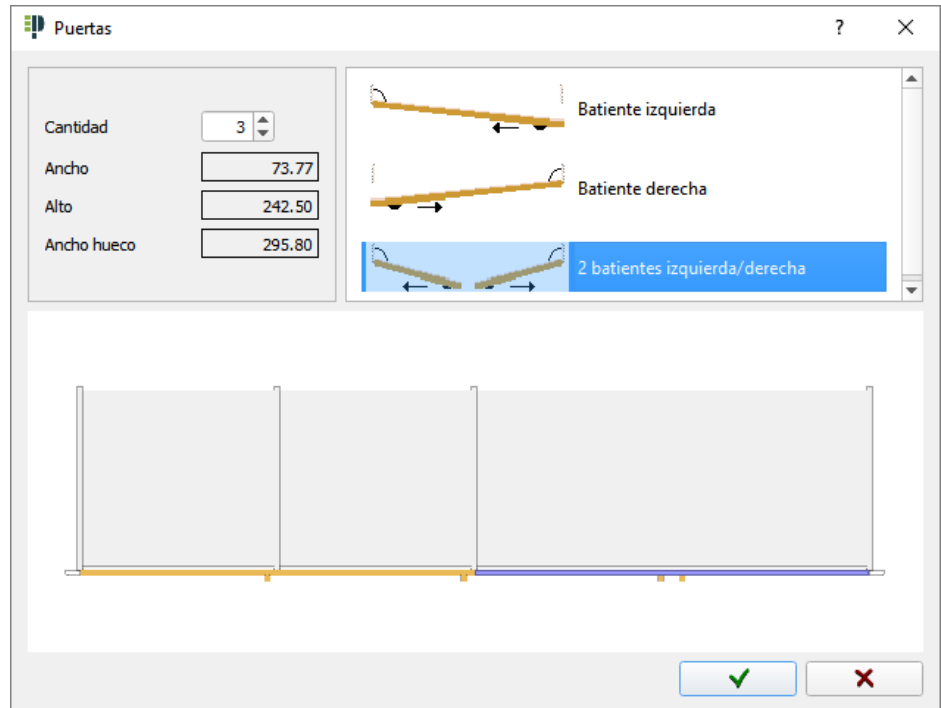


Distribución: Esta opción permite seleccionar la distribución y el número de puertas. Las opciones disponibles varían según el sistema de puertas sea *Correderas* o *Batientes*.

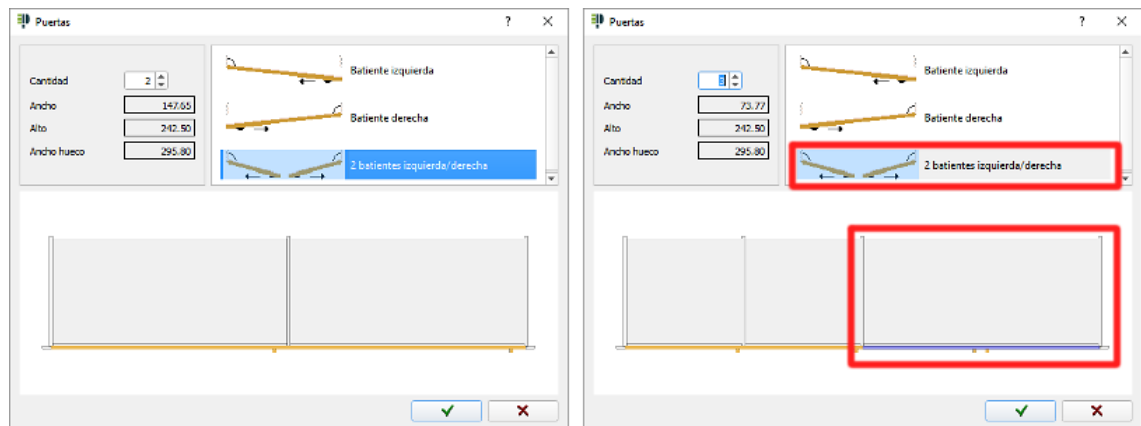
- **Correderas:** Al pulsar en "*Distribución*" teniendo seleccionado el tipo de puertas *Correderas*, aparece la siguiente ventana con las distintas combinaciones de puertas disponibles. Tras seleccionar una distribución de puertas y aceptar, los cambios se verán reflejados en la vista previa de la parte inferior.



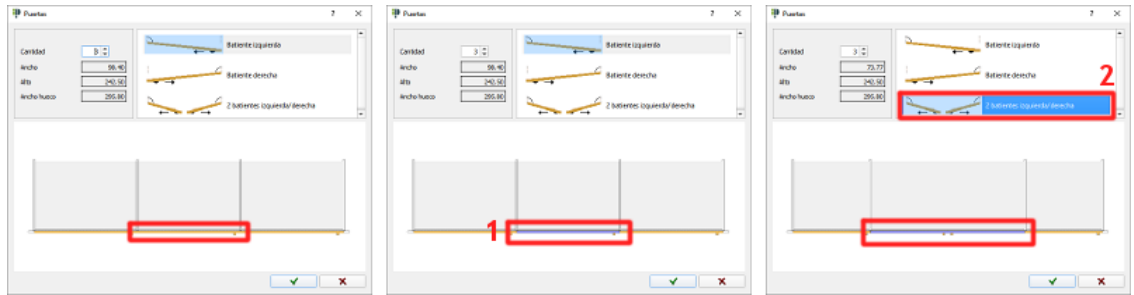
- **Batientes:** Al pulsar en "*Distribución*" teniendo seleccionado el tipo de puertas *Batientes*, aparece la siguiente ventana con las distintas combinaciones de puertas disponibles:



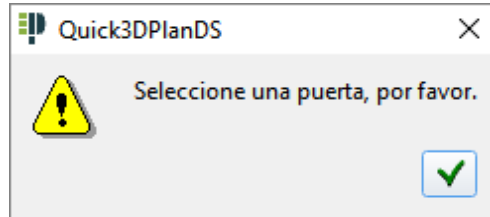
En esta ventana es posible seleccionar la "*Cantidad*" o número de puertas que va a tener el armario. Con estas puertas, el número de módulos depende del número de puertas que va a tener el armario. Al añadir una puerta, la vista previa del armario se actualizará con un nuevo módulo con el tipo de puertas que se seleccionó, según se puede ver en esta secuencia (se añade un nuevo módulo con el tipo de puertas "2 batientes izquierda/derecha"):



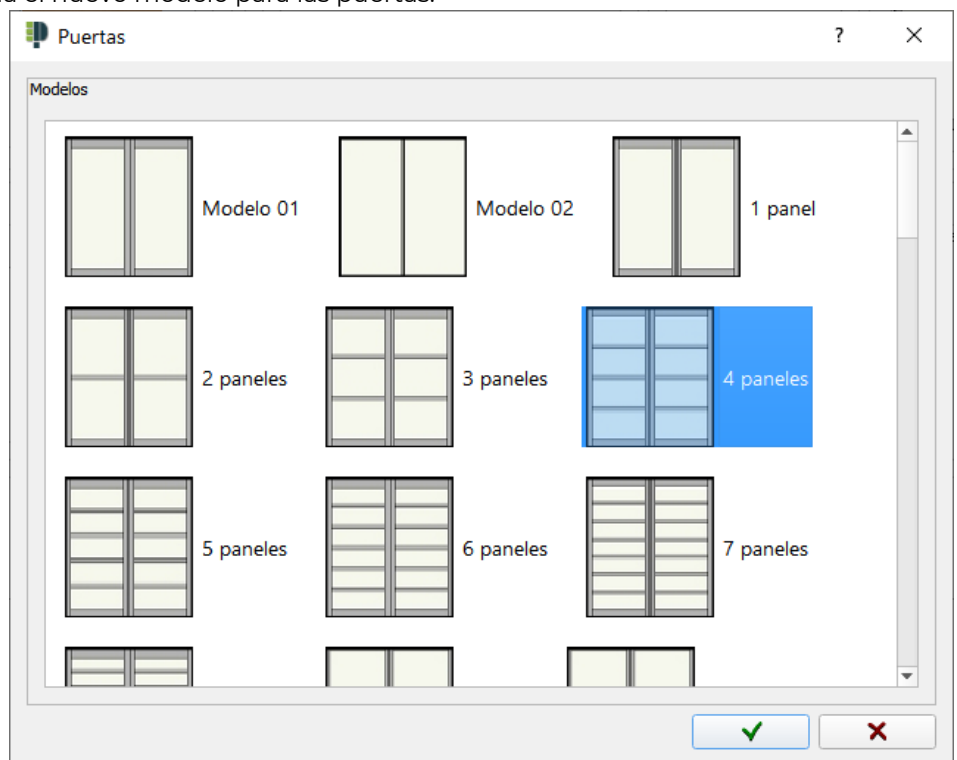
Para cambiar el tipo de puerta de alguno de los módulos que ya tiene el armario, hay que seleccionar en la planta la puerta deseada haciendo clic izquierdo sobre ella (1), y a continuación indicar la opción de apertura de entre las disponibles en el listado superior (2). Puede ver un ejemplo en esta secuencia, donde se cambia del módulo central, que es "*Batiente izquierda*", por una tipo "*2 batientes izquierda/derecha*" (**NOTA:** es posible usar la rueda del ratón para ampliar la vista en planta del armario para seleccionar la puerta con mayor precisión).



En caso de no seleccionar ninguna puerta, aparece la siguiente ventana:



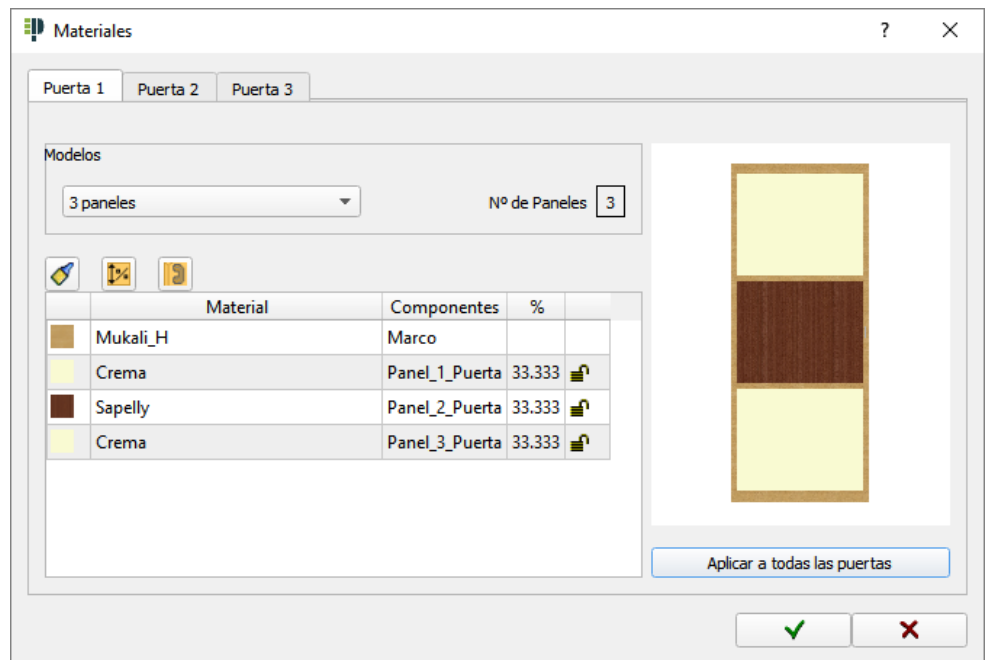
Modelos: Esta opción permite seleccionar el modelo de las puertas. Al pulsar sobre ella, aparece la siguiente ventana donde se selecciona el nuevo modelo para las puertas.



En la parte inferior de la ventana están los botones para aceptar los cambios () o cancelarlos ().



Acabados: Esta herramienta permite asignar los materiales a cada una de las partes de las puertas. Al pulsar sobre esta opción, aparece la siguiente ventana:



Puerta 1 Puerta 2

Modelos

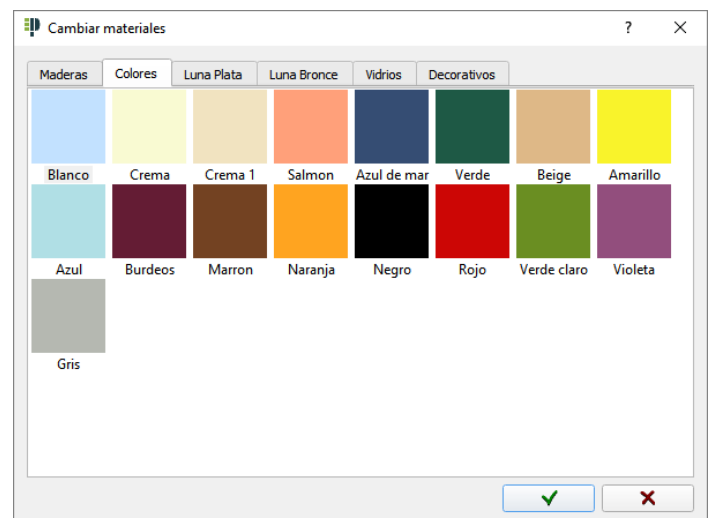
- En la parte superior se encuentran las pestañas que indican el número de puerta que tiene nuestro armario, para poder asignarle materiales a cada una de ellas de forma independiente.
- Debajo, en el apartado "Modelos", es posible seleccionar la cantidad de paneles que queremos para esa puerta.
- Bajo el desplegable de Paneles, se muestra la cantidad de paneles que tiene la puerta, el porcentaje de puerta que ocupa y el material que tiene cada uno.



Material	Componentes	%
Mukali_H	Marco	
Crema	Panel_1_Puerta	33.333
Sapelly	Panel_2_Puerta	33.333
Crema	Panel_3_Puerta	33.333



Pulsando en este botón, teniendo seleccionado un elemento de la puerta del armario, aparece la siguiente ventana, donde se puede elegir un nuevo material para el elemento seleccionado.



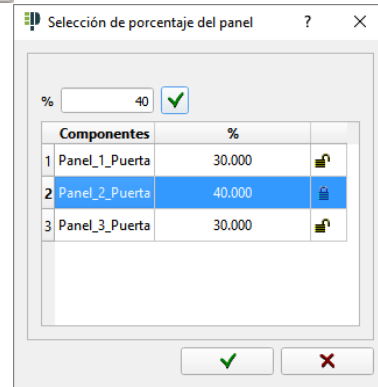
En la parte inferior de la ventana están los botones para aceptar los cambios.



) y aplicar el nuevo material, o cancelar la selección ().



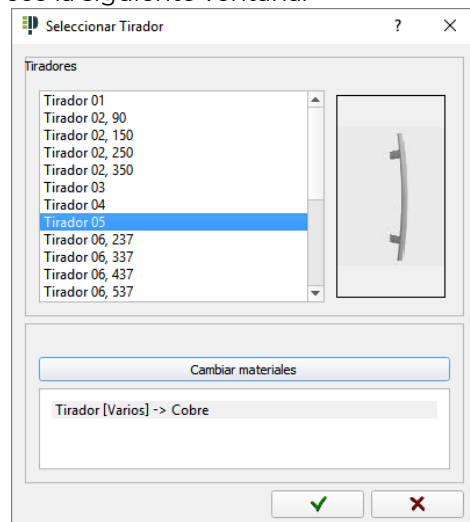
Pulsando en esta opción, aparece la siguiente ventana, donde es posible cambiar el porcentaje que ocupa cada panel en la puerta. Seleccione cada panel, y en el campo de porcentaje ("%%"), indique el nuevo porcentaje que quiere que ocupe cada panel, y pulse en aceptar ().



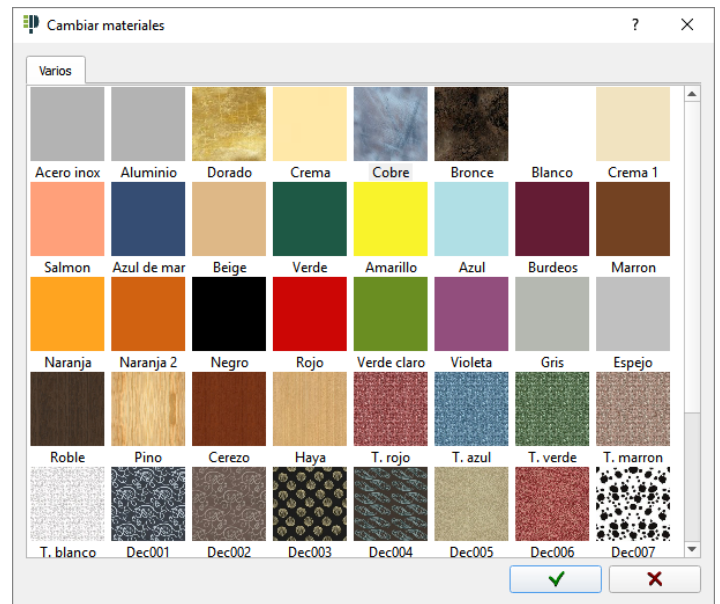
Al asignar un nuevo porcentaje a un panel, automáticamente quedará bloqueado. No todos los paneles pueden estar bloqueados. Al menos uno debe quedar abierto. Tras finalizar la distribución del tamaño de los paneles de la puerta, pulse en aceptar (), y la imagen que muestra la previsualización de la puerta, se actualizará automáticamente. Para volver al tamaño original del panel, bastará con pulsar sobre el campo de porcentaje para desbloquearlo.



Pulsando en este botón, es posible seleccionar y asignarle el material a los tiradores de las puertas. Esta opción no está disponible para puertas del tipo "Corredor". Pulsando en este botón, aparece la siguiente ventana:

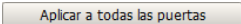


En el listado de la parte superior se selecciona el modelo de tirador, y pulsando en el botón "Cambiar Materiales" (o haciendo doble clic sobre el nombre del tirador), se muestra la siguiente ventana para cambiarle el material:

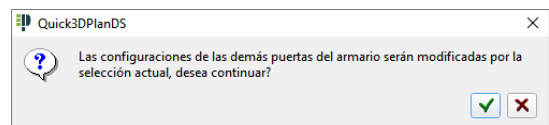


Seleccione el nuevo material, y pulse aceptar ().

- Una vez hechos los cambios deseados, es posible aplicar esta selección a todas las puertas del armario, pulsando en este botón:



Aparece la siguiente ventana preguntando si queremos realizar los cambios:



- En la parte inferior de la ventana están los botones para aceptar los cambios () o cancelarlos ().



Creado con el Standard Edition de HelpNDoc: [Crear fácilmente documentos HTML de ayuda](#)

MOLDURAS Y COSTADO VISTO

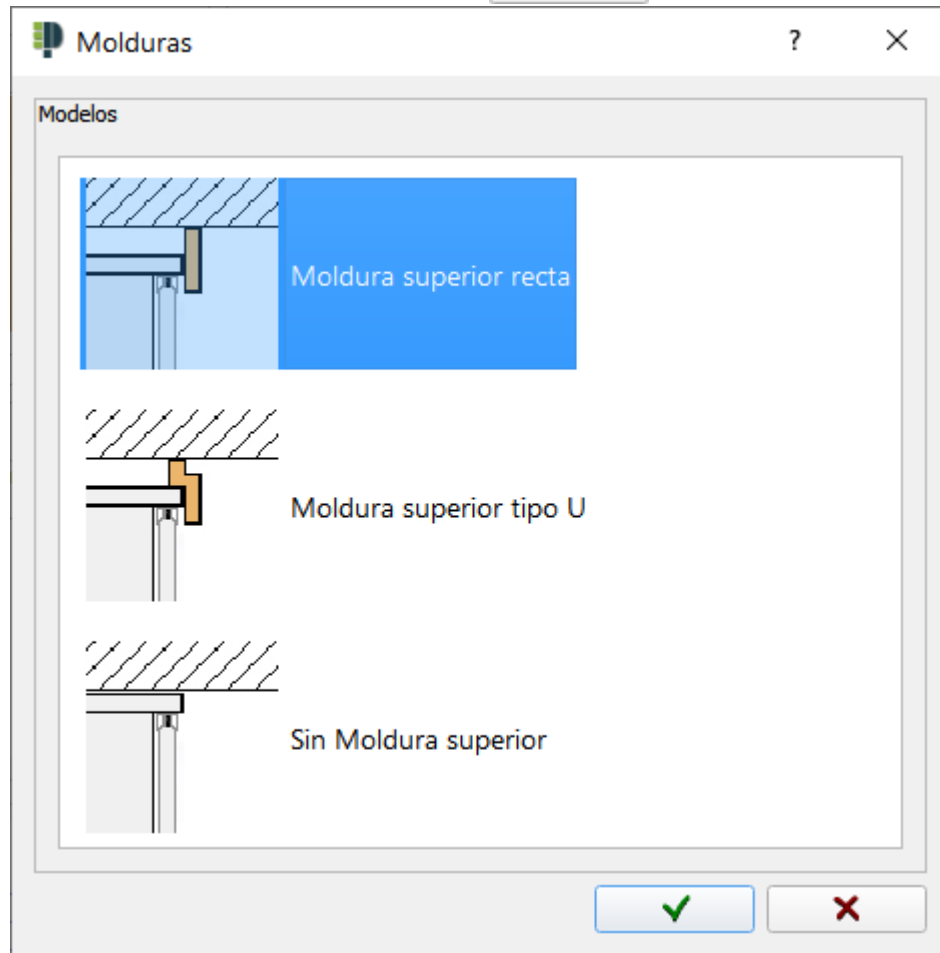
Aquí se encuentran las opciones para poder seleccionar el tipo de "Costado visto", las "Molduras" (Superior, Inferior, Izquierda y Derecha), así como sus acabados.



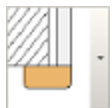
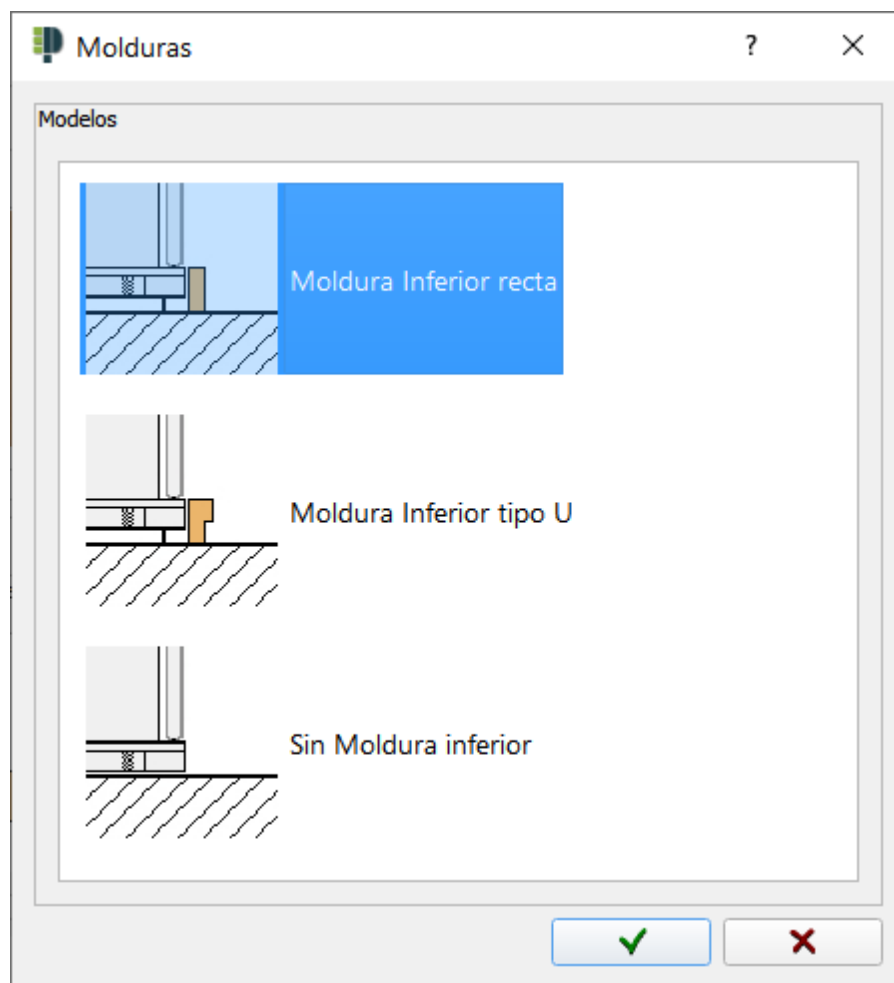
Las opciones disponibles son:



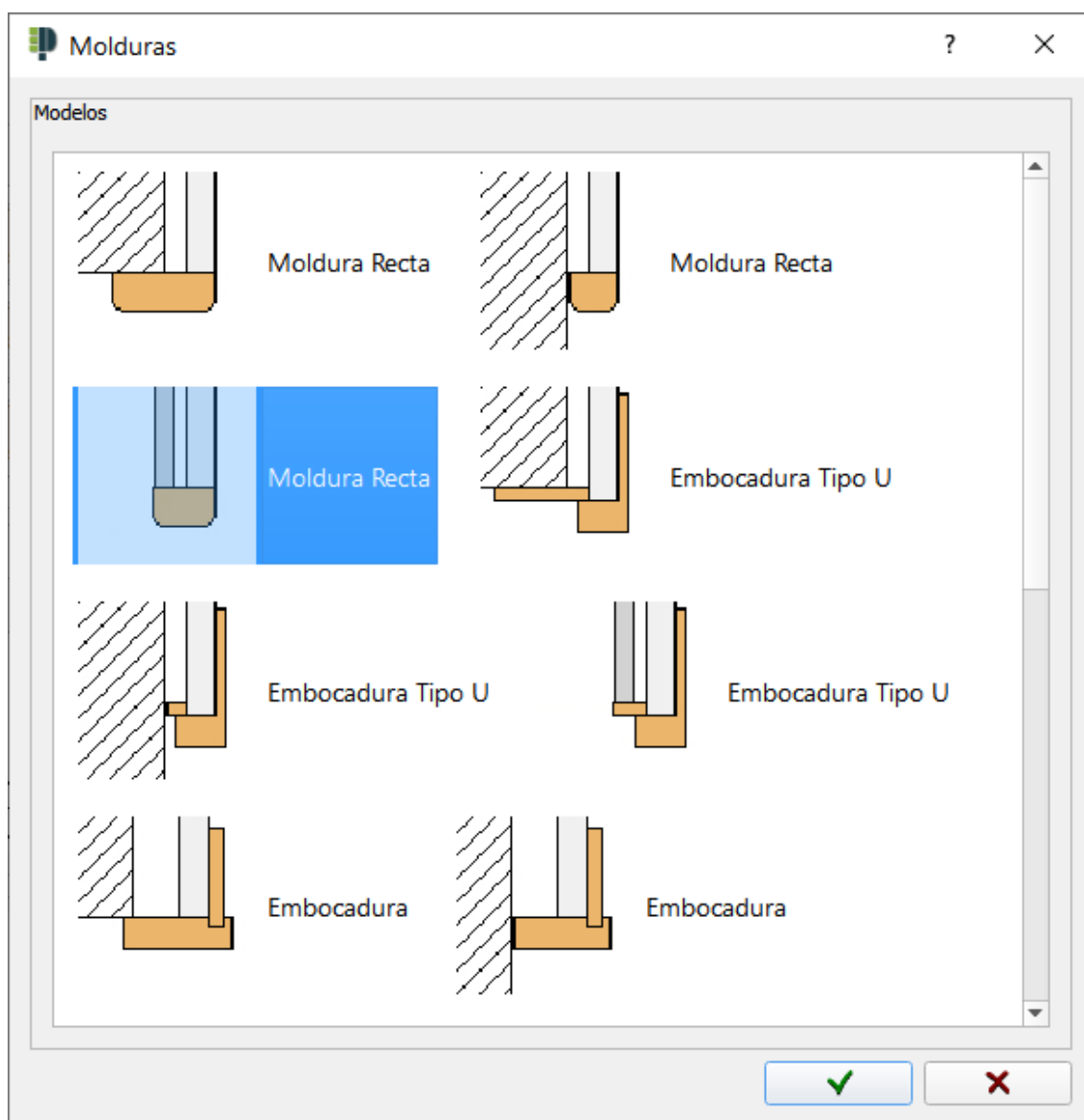
Moldura superior: Aquí se selecciona la moldura de la parte superior del armario. Al pulsar sobre esta opción, aparece la siguiente ventana, con todos los modelos disponibles. Seleccione el modelo deseado y pulse aceptar ():



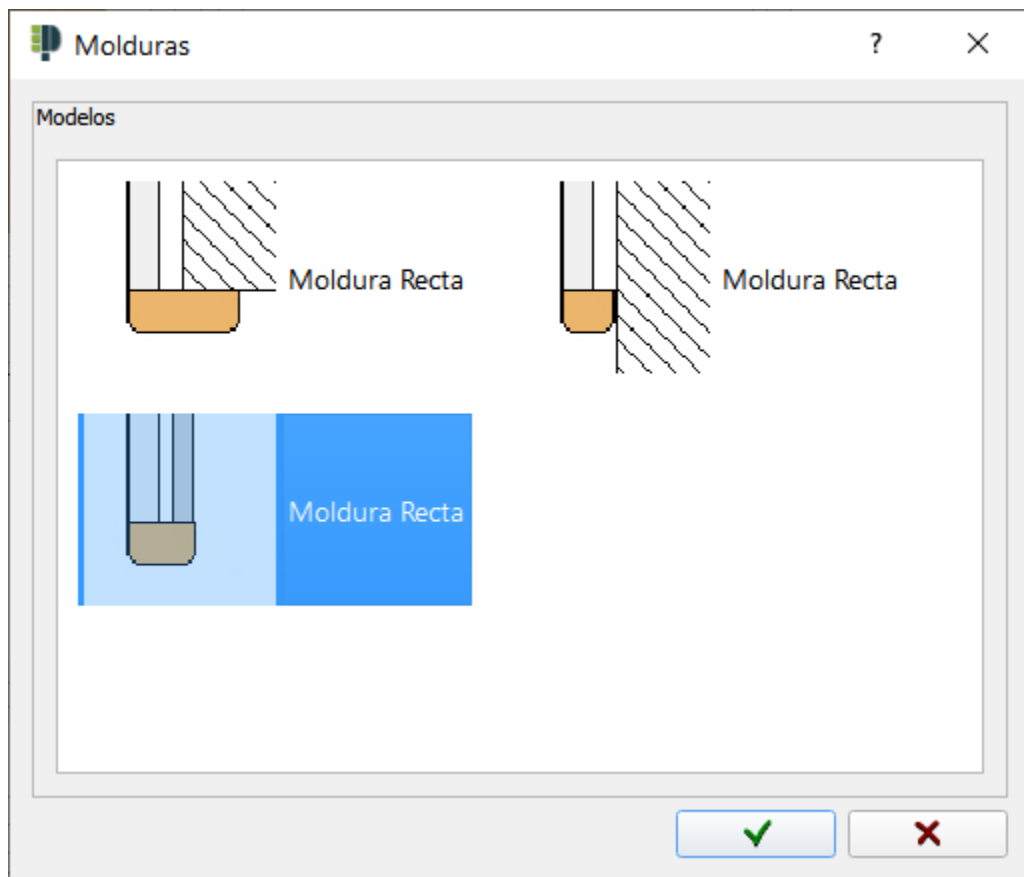
Moldura inferior: Aquí se selecciona la moldura de la parte inferior del armario. Seleccione el modelo deseado y pulse aceptar ():



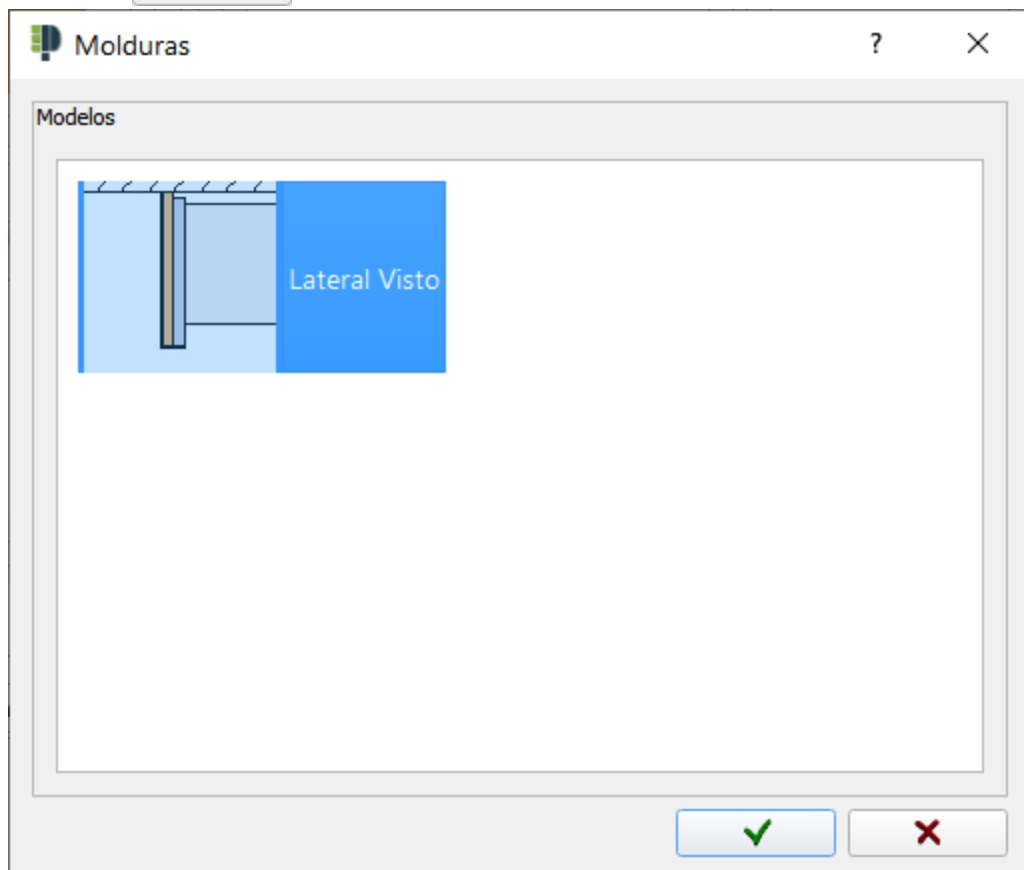
Moldura izquierda: Aquí se selecciona la moldura para la parte izquierda del armario. Seleccione el nuevo modelo y pulse aceptar () para cambiarlo:



Moldura derecha: Aquí se selecciona la moldura derecha del armario. Las opciones disponibles en esta ventana dependen de la moldura izquierda que se ha seleccionado previamente. Seleccione el nuevo modelo de moldura y pulse aceptar () para cambiarlo:

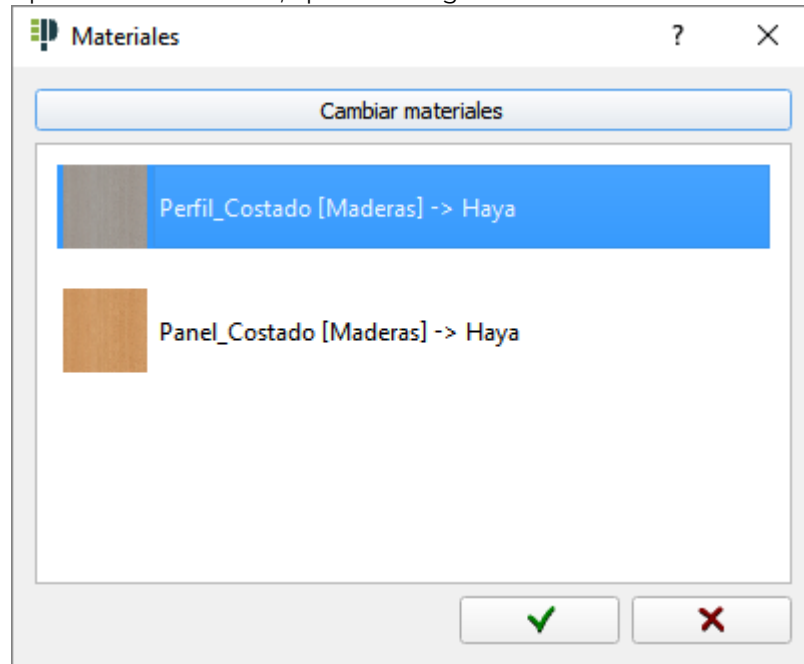


Costado visto: Aquí se selecciona el costado visto del armario. Seleccione el nuevo modelo y pulse aceptar () para cambiarlo:





Acabados: Esta opción permite modificar el material de las "Molduras" y el "Costado Visto" del armario. Al pulsar en este botón, aparece la siguiente ventana:



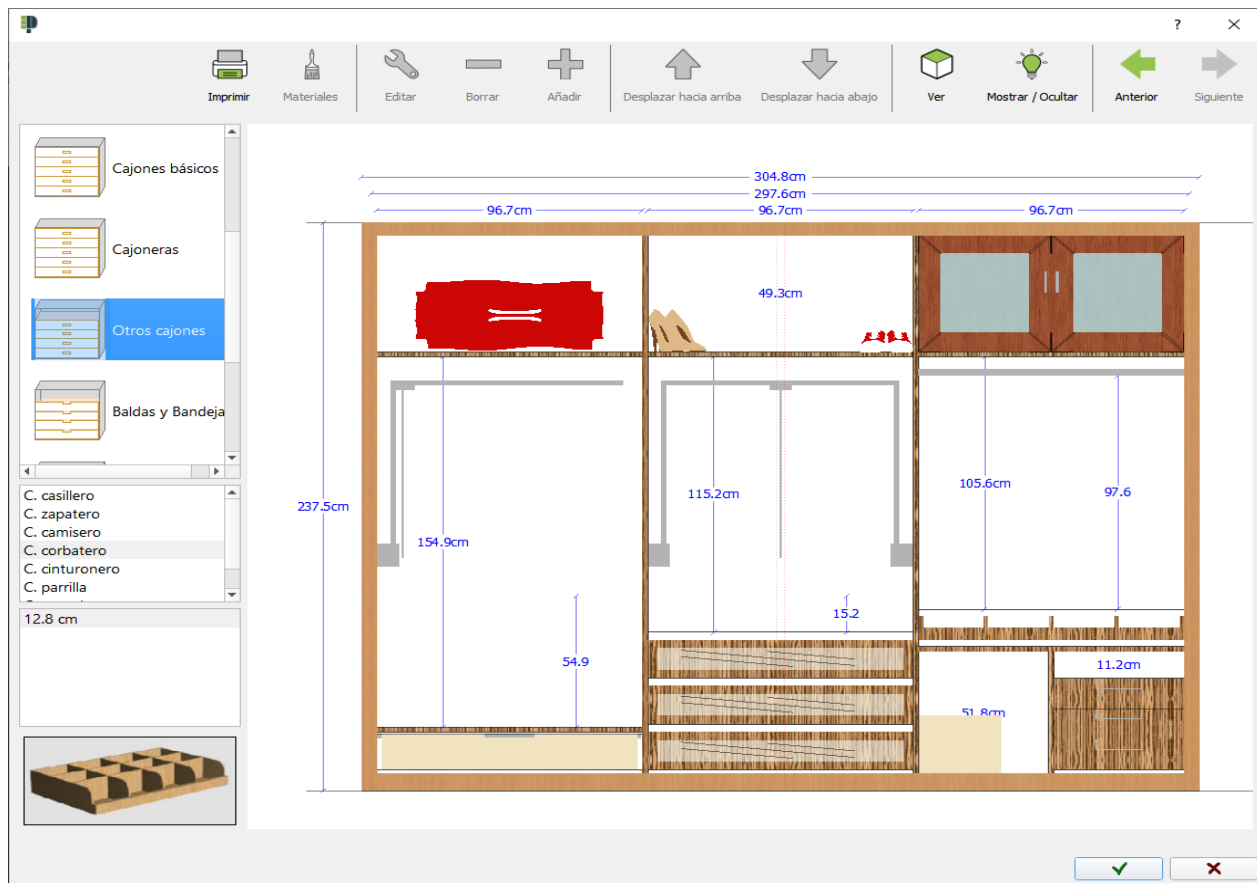
NOTA: Esta es la ventana de "acabados" para el "Costado Visto", en el caso de las "Molduras" solo habría una opción para modificar el material llamada "**Moldura**".

Las opciones disponibles son las mismas que las que han sido explicadas en los ["Acabados" dentro del apartado "Estructura"](#).

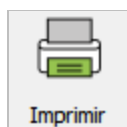


DISTRIBUCIÓN

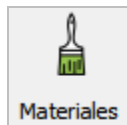
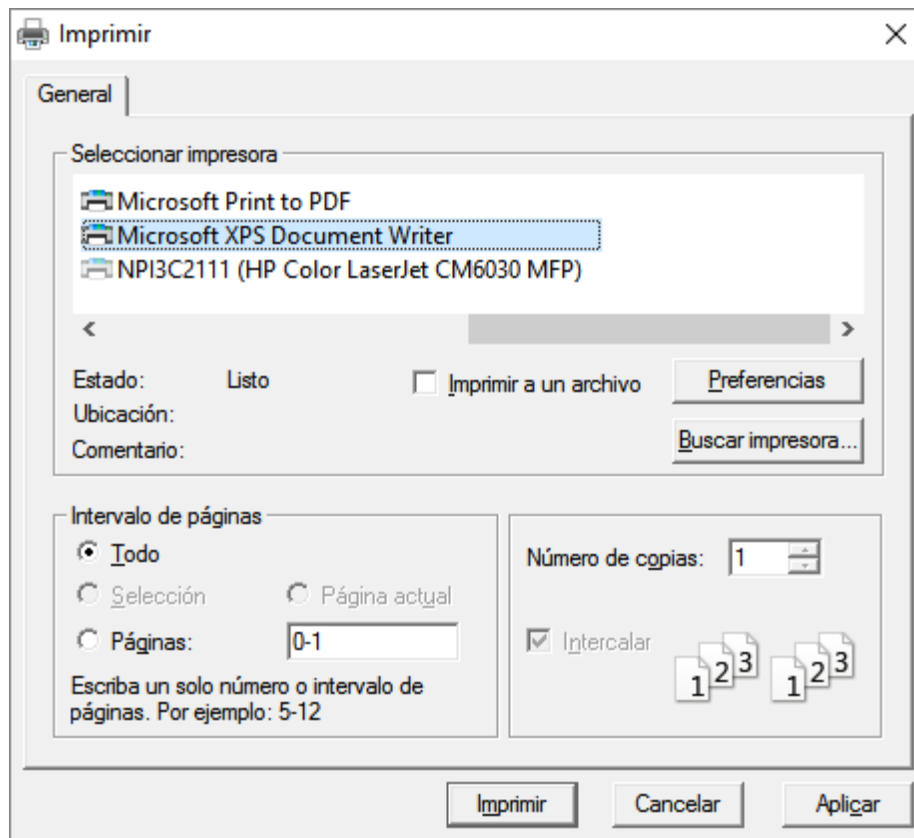
Esta es la segunda etapa para diseñar armarios con el "*Módulo de armarios*", donde se colocarán los distintos elementos de su interior: estantes, cajones, puertas, barras, baldas, accesorios, etc.



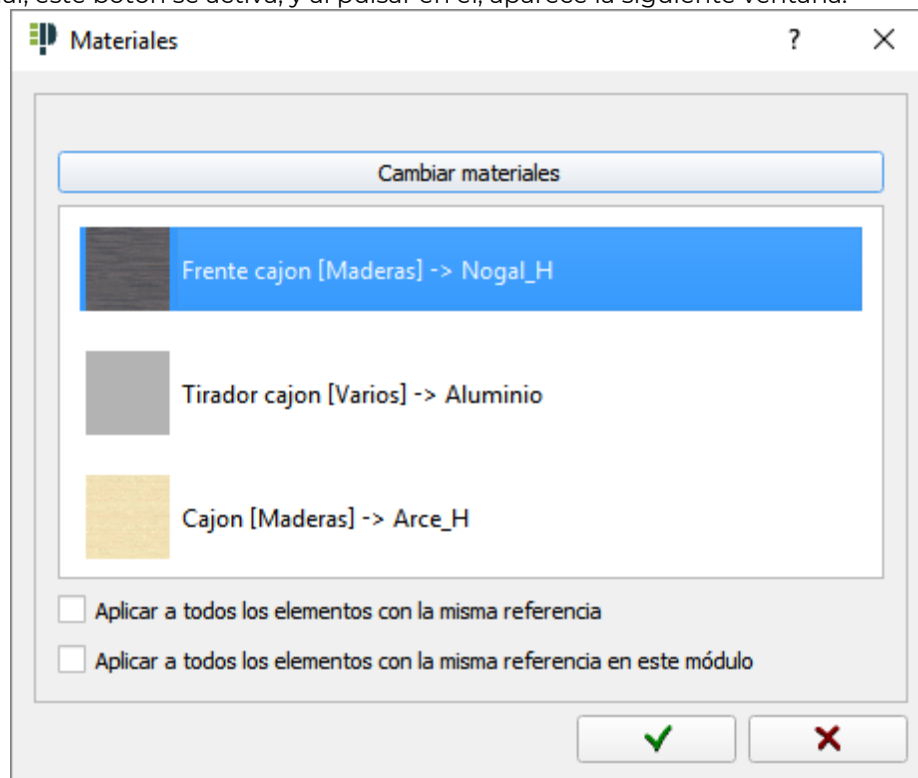
En la parte superior de esta ventana encontramos las siguientes opciones, de izquierda a derecha (**NOTA:** alguna de estas opciones solo se activan cuando pueden ser usadas):



Imprimir: Permite imprimir la vista previa del armario que tenemos en pantalla. Aparece la siguiente ventana donde se selecciona la *impresora*, la *cantidad de copias*, etc. Tras configurar todas las opciones hacemos clic en "Imprimir".

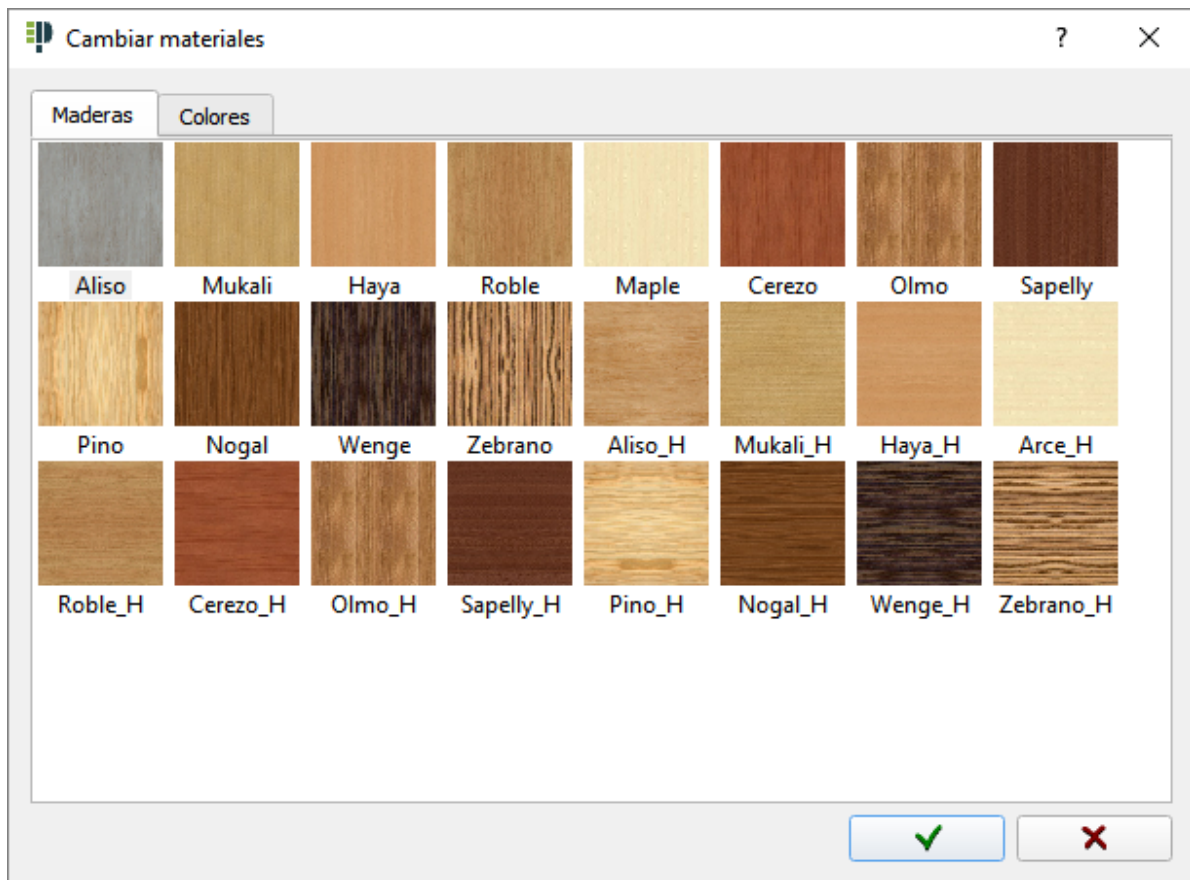


Materiales: Este botón permite modificar los materiales del elemento seleccionado. Al seleccionar un elemento en la vista previa del armario al que se le puede modificar el material, este botón se activa, y al pulsar en él, aparece la siguiente ventana:



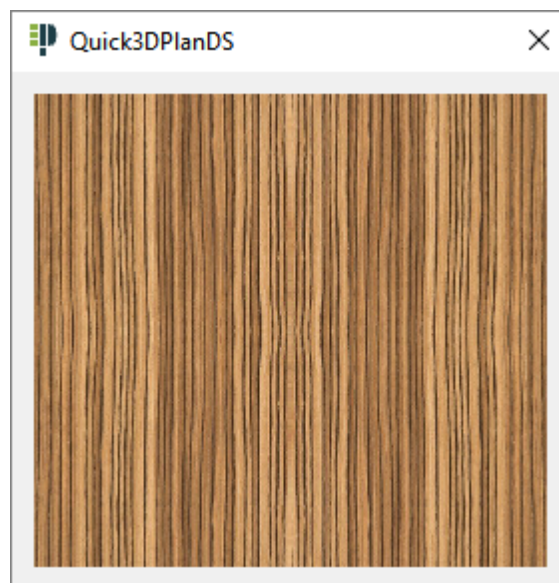
En ella aparece un listado de los elementos a los que es posible modificar el material, en este ejemplo se muestran las partes de un "cajón con tirador". Para cambiarle el material, bastará con seleccionar el elemento deseado del listado, y pulsar en el botón "Cambiar materiales", o directamente hacer

doble clic sobre él. Aparece la siguiente ventana con los materiales disponibles:

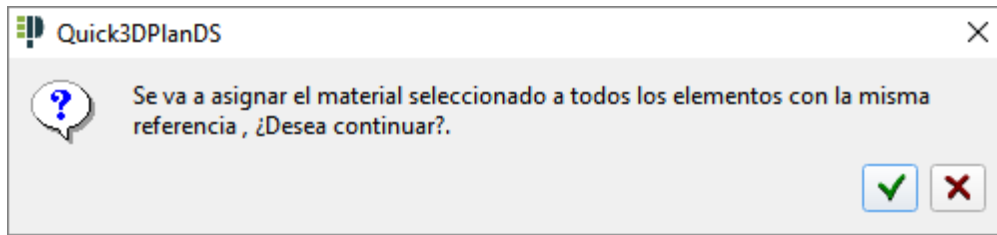


(**NOTA:** Las pestañas de materiales disponibles -Maderas, color, vidrio, etc- dependerán del elemento seleccionado).

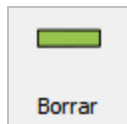
Si hacemos doble clic en cualquier Material - Color, se muestra la siguiente ventana, donde aparece el material ampliado y podemos apreciarlo mucho mejor.



En la parte inferior de la ventana aparecen 2 opciones, que al marcarlas, nos permitirán **asignar los mismos materiales** a todos los elementos semejantes de **todo el armario**, o bien **solo de ese módulo**. Al marcar alguna de estas 2 opciones y aceptar, aparece la siguiente ventana:



Editar: Este botón permite modificar el elemento seleccionado en la vista previa del armario. Al seleccionar el elemento deseado y pulsar en este botón, se muestra una ventana similar a la ventana de inserción del elemento correspondiente, donde será posible modificar sus características. Tras hacer los cambios, pulse en aceptar para que tengan efecto.



Borrar: Este botón permite borrar el elemento seleccionado.



Añadir: Este botón permite insertar un elemento en el armario. Seleccione el elemento a insertar del listado de la izquierda (dividido en 3 categorías para una más fácil elección) y pulse sobre añadir "+". Otra forma de hacerlo sería, una vez marcado el elemento a insertar del listado de la izquierda, seleccionamos el hueco del armario haciendo doble clic con el botón izquierdo del ratón.



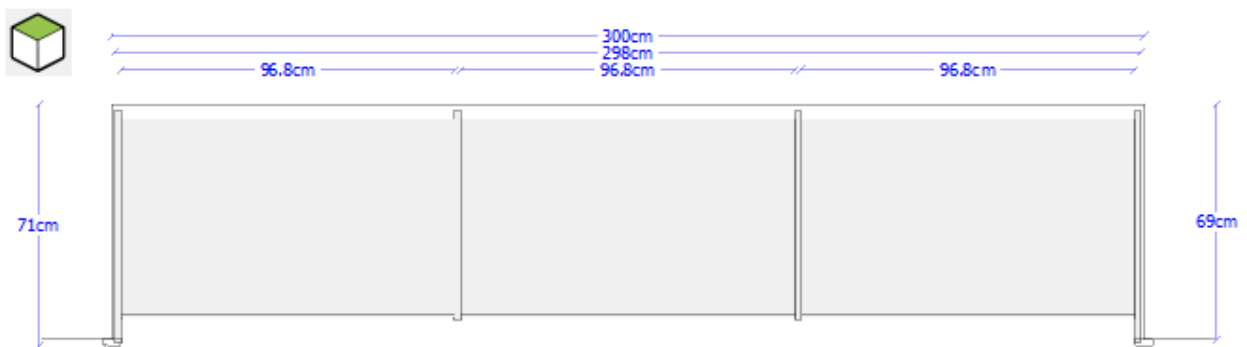
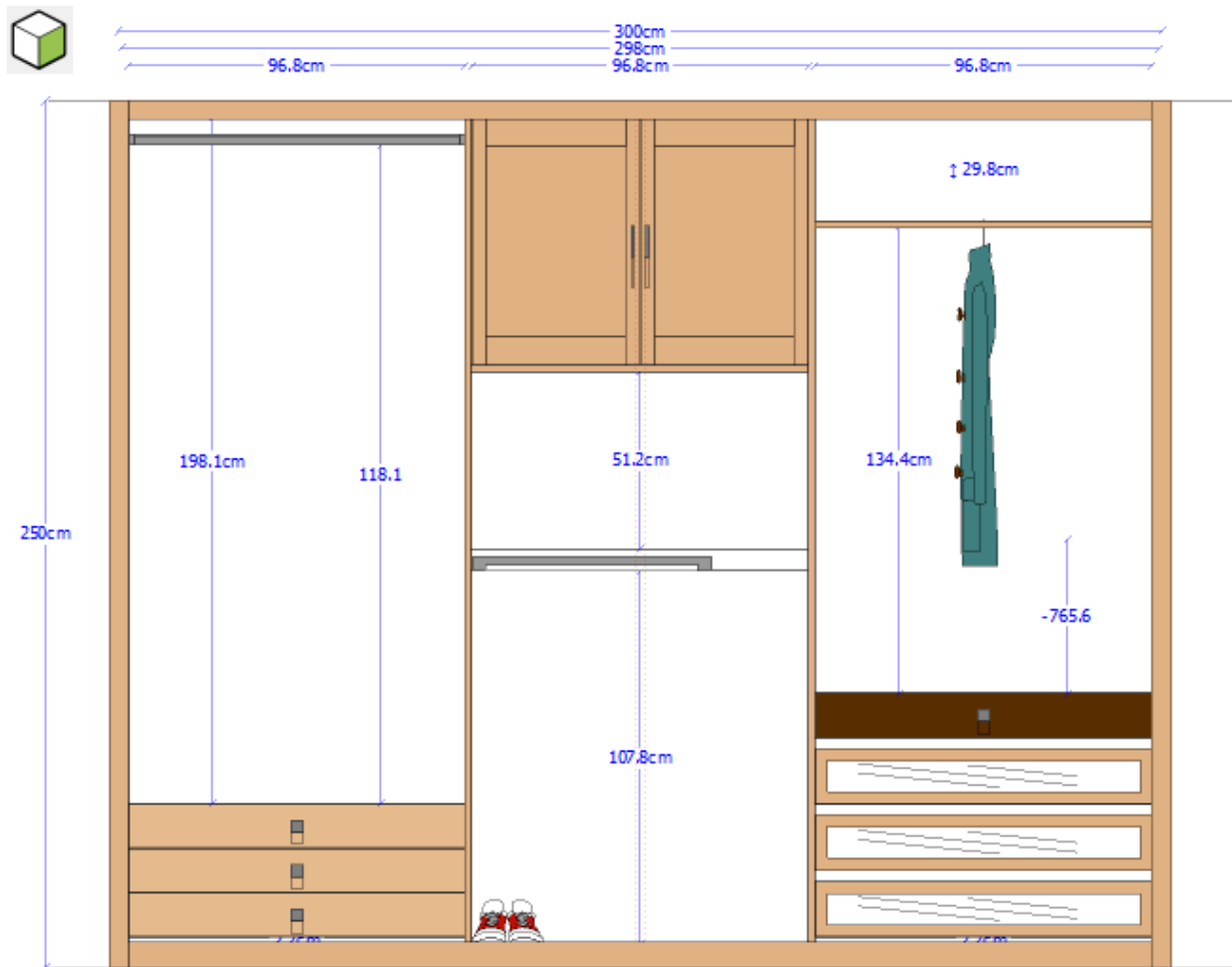
Desplazar hacia arriba: Este botón permite desplazar el elemento seleccionado (en caso de que se pueda desplazar) hacia arriba en el módulo. También es posible desplazar los elementos haciendo clic izquierdo con el ratón sobre ellos, y sin soltarlo, mover el ratón hacia arriba hasta situarlo en la posición deseada.



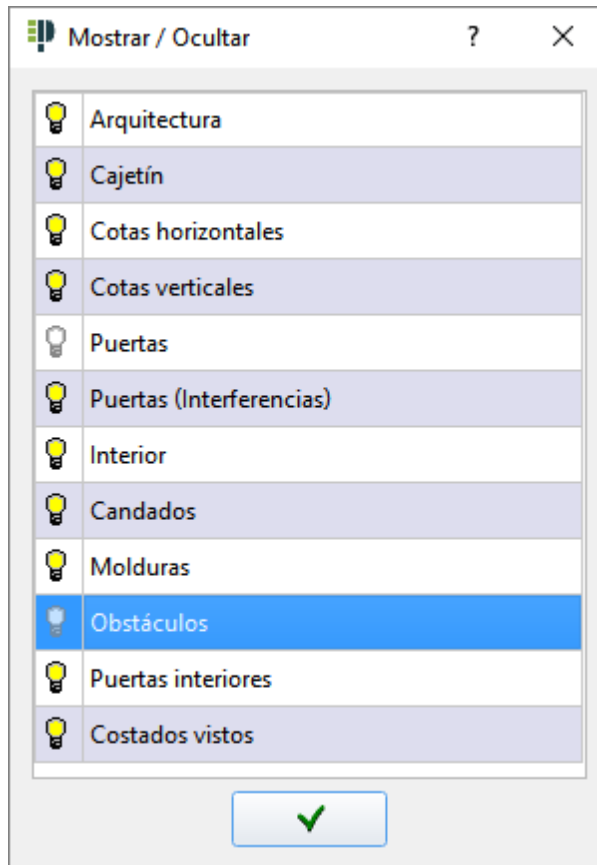
Desplazar hacia abajo: Este botón permite desplazar el elemento seleccionado (en caso de que se pueda desplazar) hacia abajo en el módulo. Como la opción anterior, también es posible desplazar los elementos haciendo clic izquierdo con el ratón sobre ellos, y sin soltarlo, mover el ratón hacia abajo hasta la posición deseada.



Ver: Este botón alterna la vista previa del armario entre el alzado y la planta:



Mostrar / Ocultar: Este botón permite mostrar y ocultar distintos elementos en la vista previa del armario, para facilitarnos lo máximo posible el proceso de diseño, ya que a medida que aumenta la complejidad del armario, se complica la visualización del mismo debido a la existencia de multitud de líneas entrecruzadas. Al pulsar sobre ella, aparece la siguiente ventana:



En ella podremos activar y desactivar la visualización de los elementos que nos aparecen en la pantalla pulsando sobre cada línea. Los elementos visibles aparecen con una bombilla encendida, que se apaga cuando pulsamos sobre ella y se desactiva la visualización de los mismos.



Creado con el Standard Edition de HelpNDoc: [Producir ayuda online para aplicaciones Qt](#)

OPCIONES DISPONIBLES EN LAS VENTANAS DE INSERCIÓN DE ELEMENTOS

Al colocar cualquier elemento en el interior del armario (estantes, cajones, puertas, barras, baldas, accesorios, etc.), aparece la ventana de inserción del mismo, con una serie de opciones para configurar sus características. Esta es la ventana de inserción de "*cajones básicos con tirador*":

?

×

Insertar

Nº de cajones

3

1º Hueco

9.60



Alto

12.8cm

Desplazar desde el frente

3.00

...

Materiales

Cambiar materiales

Frente cajon [Maderas] -> Nogal_H

Tirador cajon [Varios] -> Acero inox

Cajon [Maderas] -> Arce_H

Tiradores

Seleccionar Tirador

Nº de tiradores

☒ 1
 ☐ 2

Posiciones

←

→

↑

↓

↺

↻

Pos. X

2.50

Pos. Z

2.00

150.1cm

142.1

9.6cm

✓

✗

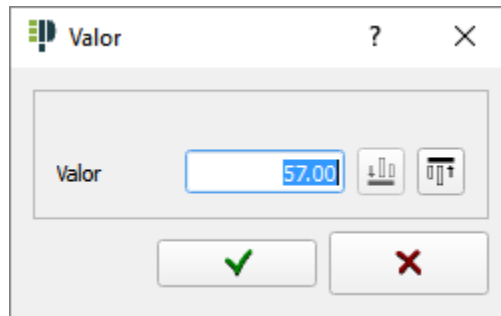
Las opciones disponibles dependerán del elemento a insertar, aunque en común todos estos cuadros de inserción mostrarán una "vista previa" de como quedará distribuido el elemento en el hueco. A continuación se describen las distintas opciones disponibles en estas ventanas de inserción:

Modificar altura de cremallera: Permite aplicar una altura distinta a la de cremallera pulsando este botón, permitiendo al usuario mayor libertad en su diseño.

Modificar Valor: Permite asignar un valor diferente al que tiene por defecto el elemento. Según el elemento que estemos insertando, puede indicar la "distancia a la trasera", el "fondo" del elemento, la cantidad que se "desplaza el elemento desde el frente", etc.

En ambas opciones se muestra la siguiente ventana para introducir el valor:

142 / 237



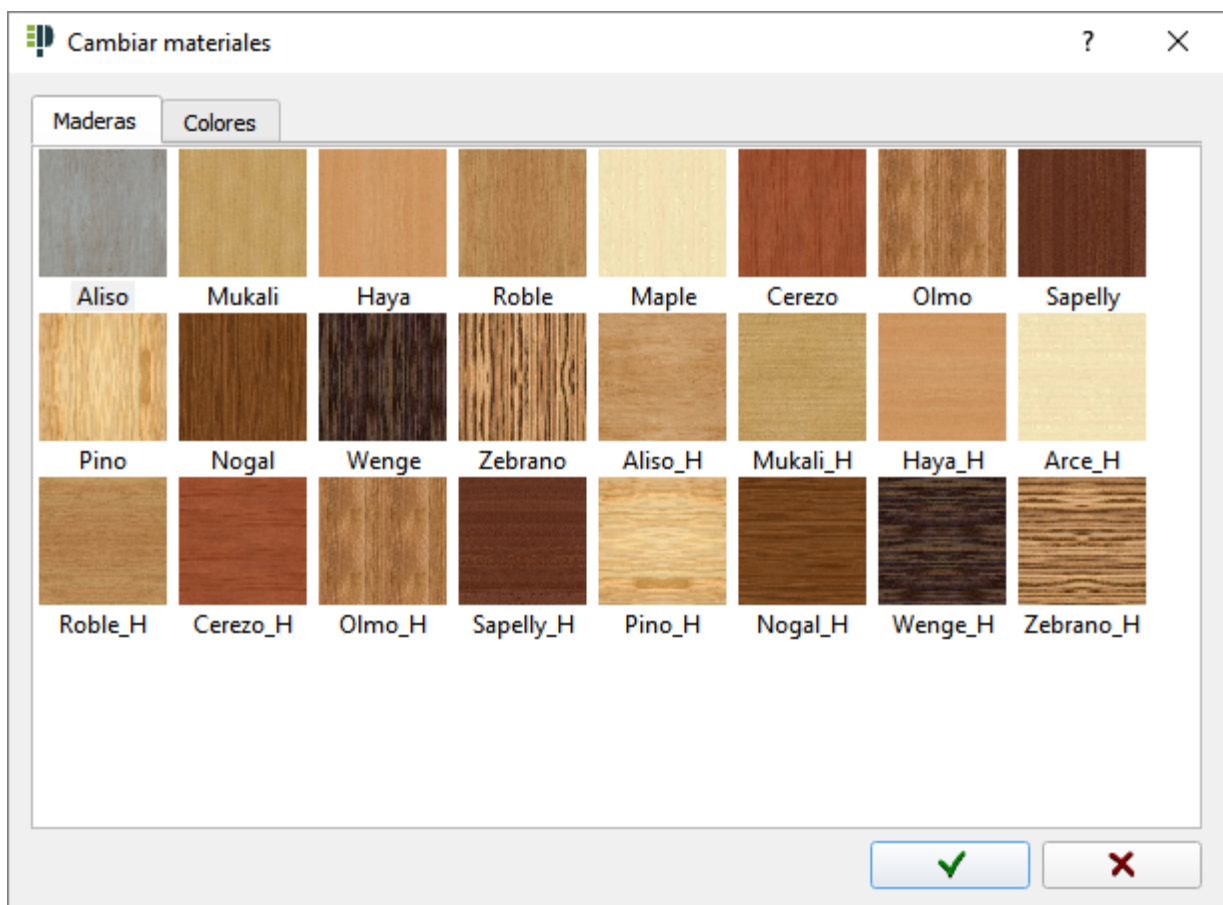
Pulse sobre este botón para indicar el *valor máximo* disponible en esta opción. Según la opción, podría indicar la parte superior del hueco, el valor máximo disponible para el elemento que estemos insertando, etc.



Pulse sobre este botón para indicar el *valor mínimo* disponible en esta opción. Según la opción, podría indicar la parte inferior del hueco, el valor mínimo disponible para el elemento que estemos insertando, etc.

Cambiar Materiales

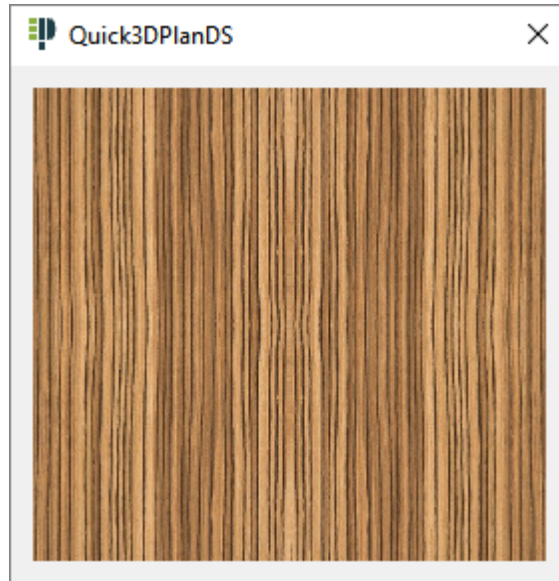
Modificar Materiales: Pulsando en este botón se muestra la siguiente ventana, donde asignaremos los materiales a los elementos que estamos insertando.



(**NOTA:** Las pestañas de materiales disponibles -Maderas, color, vidrio, etc- dependerán del elemento seleccionado).

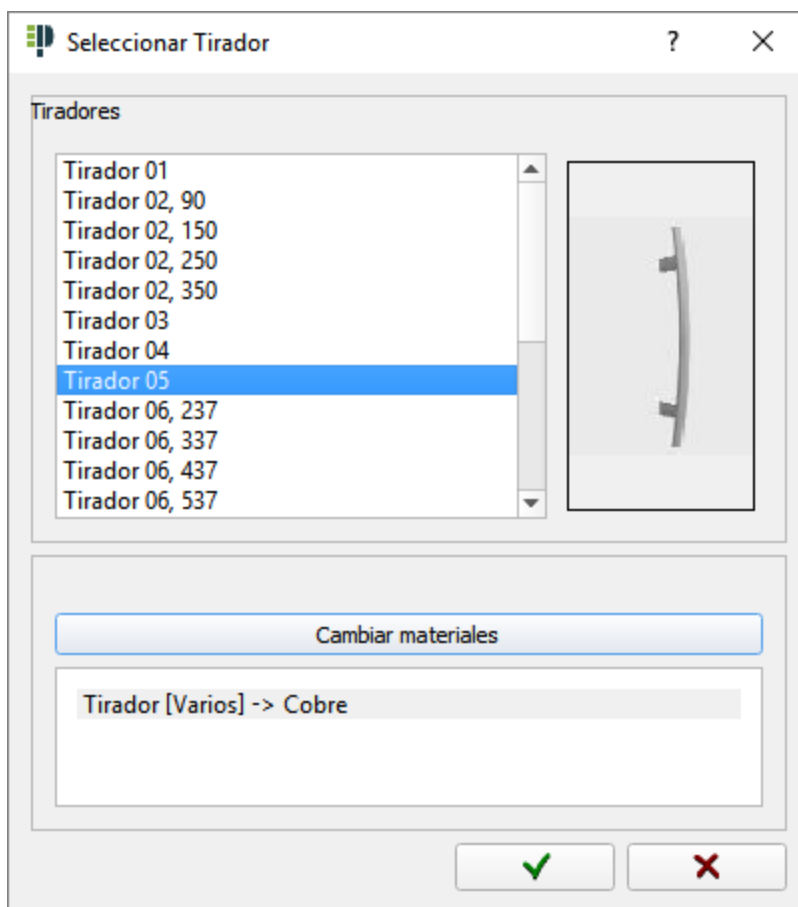
Si hacemos doble clic en cualquier Material - Color, se muestra la siguiente ventana, donde aparece

el material ampliado y podemos apreciarlo mucho mejor.



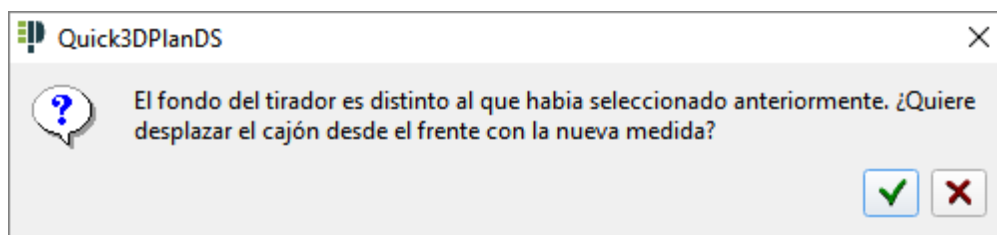
Seleccionar Tirador

Tiradores: Pulsando en este botón es posible seleccionar el modelo de tirador deseado y aplicarle un material. Esta opción está disponible en las "Puertas", los "Cajones con tirador", etc.



El botón "Cambiar materiales" permite modificar el material del tirador, como hemos visto más arriba.

Al modificar el tirador, si se selecciona otro con una medida distinta, aparece la siguiente ventana preguntando si deseamos desplazar el cajón desde el frente para adaptarlo al nuevo:



Posicionar en Horizontal: Dentro de la ventana de inserción de algunos elementos, como los "Accesorios", elementos de "Decoración", etc, encontramos estos 3 botones que nos permiten colocar automáticamente el elemento en horizontal:



Pulse en este botón para colocar el accesorio a la *izquierda* del hueco/elemento seleccionado.



Pulse en este botón para colocar el accesorio en la *parte central* del hueco/elemento seleccionado.



Pulse en este botón para colocar el accesorio a la *derecha* del hueco/elemento seleccionado.



Posicionar en Vertical: Esta opción es similar a la anterior, pero permite colocar los elementos automáticamente en vertical. Esta opción está disponible en elementos como los "Cajones con tirador", "Puertas", etc. La función de los botones son:



Pulse en este botón para colocar el accesorio en la *parte superior* del hueco/elemento seleccionado.



Pulse en este botón para colocar el accesorio en la *parte media* del hueco/elemento seleccionado.

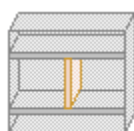


Pulse en este botón para colocar el accesorio en la *parte inferior* del hueco/elemento seleccionado.

A continuación se explicarán las opciones disponibles en las ventanas de inserción de cada elemento: divisores, estantes, barras, cajones, etc.



Creado con el Standard Edition de HelpNDoc: [Escribir folletos de EPub para iPad](#)

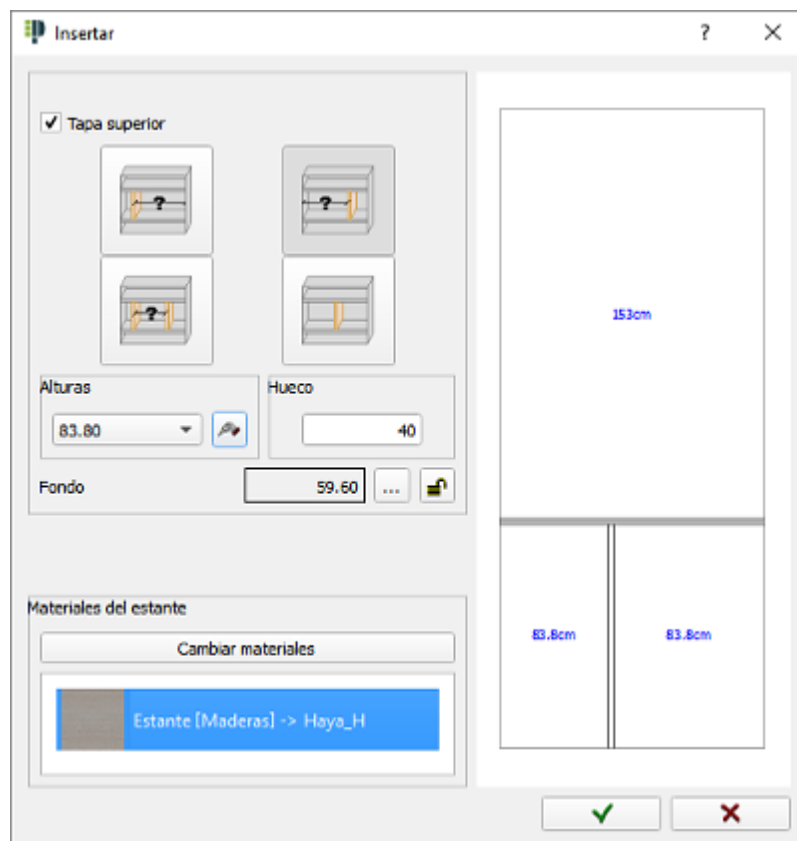


Divisores

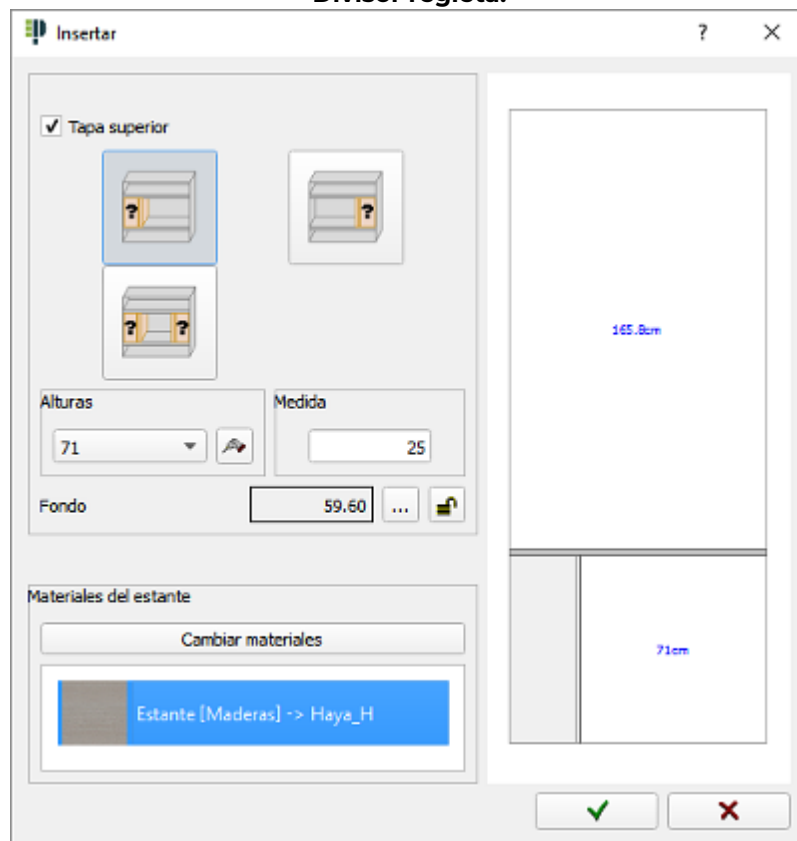
DIVISORES

En este apartado encontramos elementos tales como un *Divisor normal*, *Divisor para Cajoneras*, *Divisor regleta*, *Divisor sin elementos*, etc.

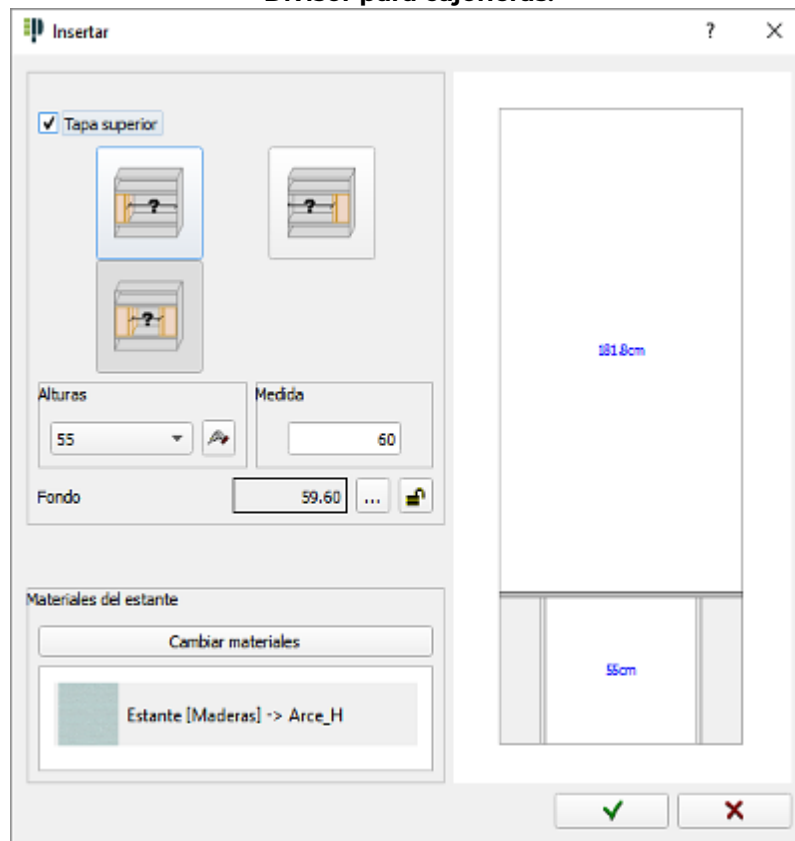
Divisor normal.



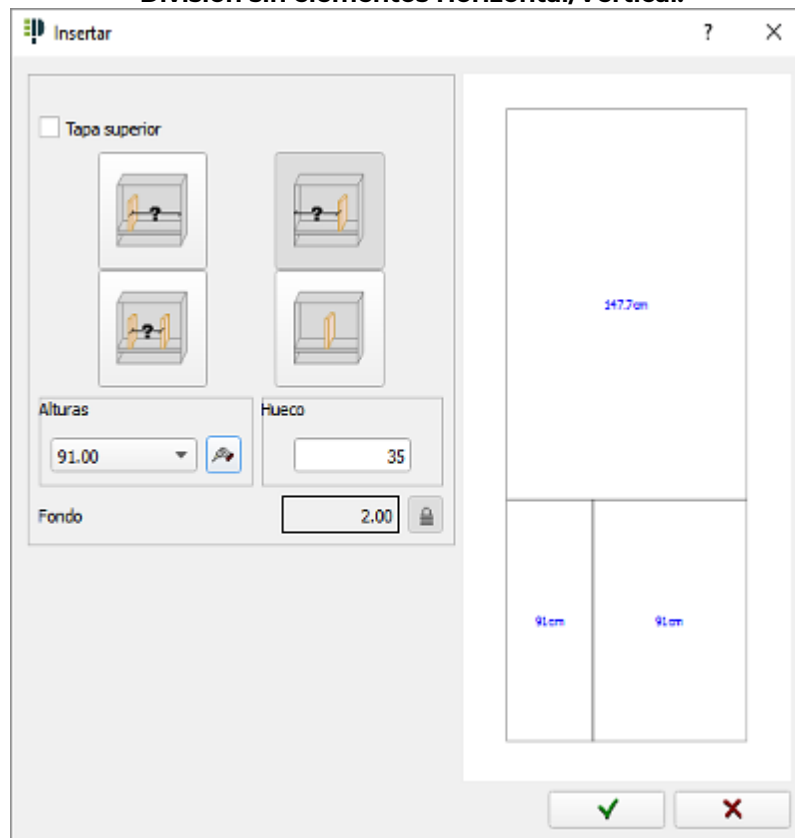
Divisor regleta.



Divisor para cajoneras.

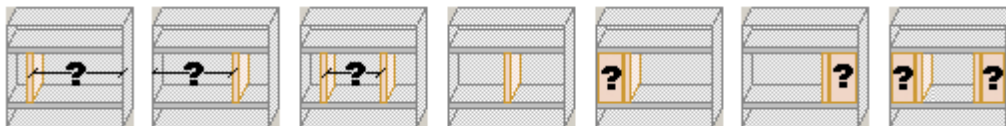


División sin elementos Horizontal/Vertical.



Las opciones disponibles en los *Divisores* son:

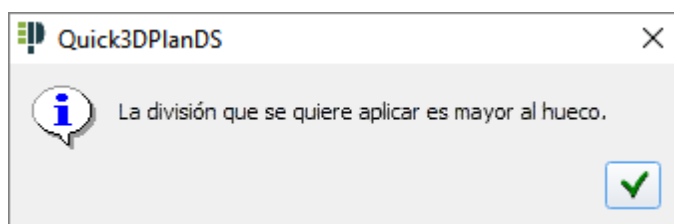
- **Tapa superior:** Al marcar esta opción se colocará un estante en la parte superior del divisor.
- **Opciones de colocación:** Aquí se selecciona cómo colocar los divisores o las regletas. Las opciones varían según el elemento que estamos insertando:



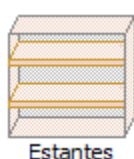
- **Hueco/Medidas:** Aquí se indica la medida del hueco o de las regletas, según el tipo de divisor seleccionado. Esta opción se activará según la "Opción de colocación" seleccionada.
- **Alturas:** Aquí se selecciona la altura hasta la que se va a colocar el divisor. Es posible colocarlo a una altura distinta a la de cremallera usando el botón de *Modificar altura de cremallera*. (🔧)
- **Fondo:** Permite modificar el fondo del divisor. Al cambiar el fondo, el candado quedará bloqueado. Bastará con desbloquear el candado para dejar el valor inicial. (🔒) (🔓)
(**NOTA:** Para colocar '*Divisores regletas*' y '*Divisor para cajoneras*' y que éstos queden alineados con el frente de los '*Cajones básicos con tirador*', hay que retranquearlos 30mm, es decir, reducir el fondo de los divisores esa cantidad ya que esa es la medida de los tiradores.)
- **Materiales del estante:** Aquí se selecciona el material del estante. Esta opción estará disponible si se marca la "Tapa superior". (Cambiar Materiales)
- **Rellenar hueco*:** Al marcar esta opción el divisor ocupará todo el hueco seleccionado automáticamente.
- **1º Hueco*:** Aquí se indica el tamaño del hueco inferior del estante.

(*Opción sólo disponible en los '*Divisores sin elementos*').

NOTA: Si se intenta colocar un '*divisor sin elementos horizontal*' en un hueco sin la altura suficiente, aparece la siguiente ventana:

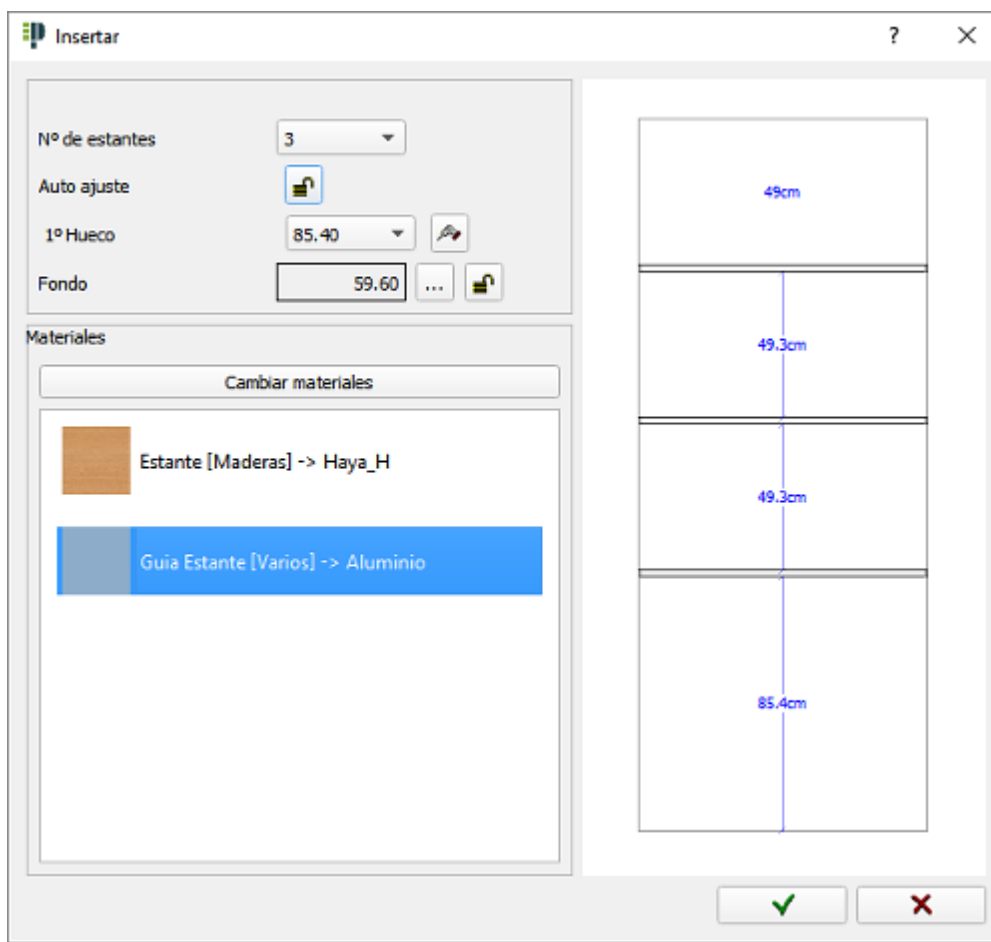


Creado con el Standard Edition de HelpNDoc: [Generador de documentación con todas las funciones](#)



ESTANTES

En este apartado encontramos elementos tales como *Estantes de Madera*, de *Cristal*, *Estantes Extraíbles*, *Extraíbles con frente*, *Balda extraíble*, etc.



Las opciones disponibles en los *Estantes* son:

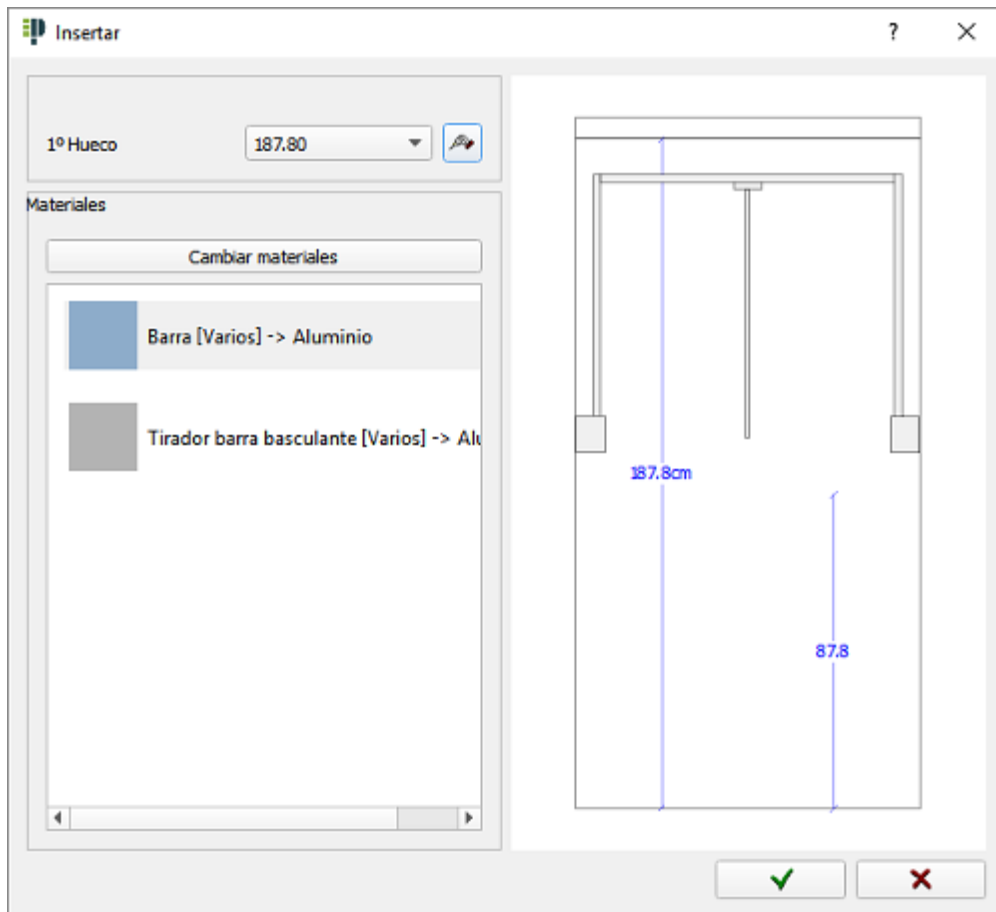
- **Número de estantes:** Aquí se indica el número de estantes que se van a colocar en el hueco seleccionado.
- **Auto ajuste:** Esta opción permite ajustar automáticamente todos los estantes en el hueco a la misma distancia. Si se modifica el valor de "1º Hueco", el candado será desbloqueado. Al hacer clic sobre el candado, éste quedará bloqueado y la altura de los estantes se ajustará automáticamente en función del número de estantes y de la altura del hueco seleccionado. (🔒 🔓)
- **1º Hueco:** Aquí se indica la distancia desde la base del hueco a la parte inferior del primer estante. Es posible indicar una altura distinta a la de cremallera usando el botón de *Modificar altura de cremallera*. (🔧)
- **Fondo:** Permite modificar el fondo del estante. Al cambiar el fondo, el candado quedará bloqueado. Bastará con desbloquear el candado para dejar el valor inicial. (🔒 🔓) (**NOTA:** Hay estantes que tienen un *fondo* fijo y no es posible modificarlo.)
- **Materiales del Estante:** Aquí se selecciona el material del estante. (Cambiar Materiales)





BARRAS

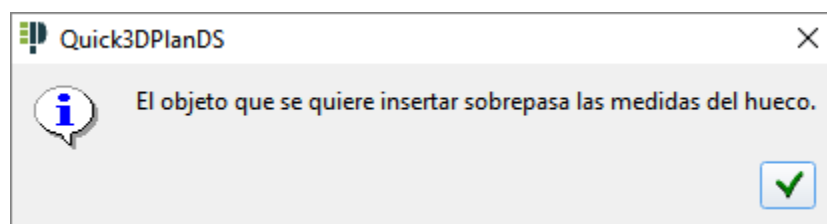
En este apartado encontramos elementos tales como *Barras normales*, *Barras Basculantes*, *Extraíbles*, *Barras Camisero*, *Pantalonero*, etc.



Las opciones disponibles en las *Barras* son:

- **1º Hueco:** Aquí se indica la distancia desde la base del hueco a la parte superior de la barra. Es posible indicar una altura distinta a la de cremallera usando el botón de *Modificar altura de cremallera*. ()
- **Materiales de las Barras:** Aquí se selecciona el material de las barras. ([Cambiar Materiales](#))

NOTA: Si se intenta colocar '*Barras basculantes*' en huecos donde no hay suficiente espacio, aparece la siguiente ventana:





Creado con el Standard Edition de HelpNDoc: [Crear documentación para iPhone basada en web](#)

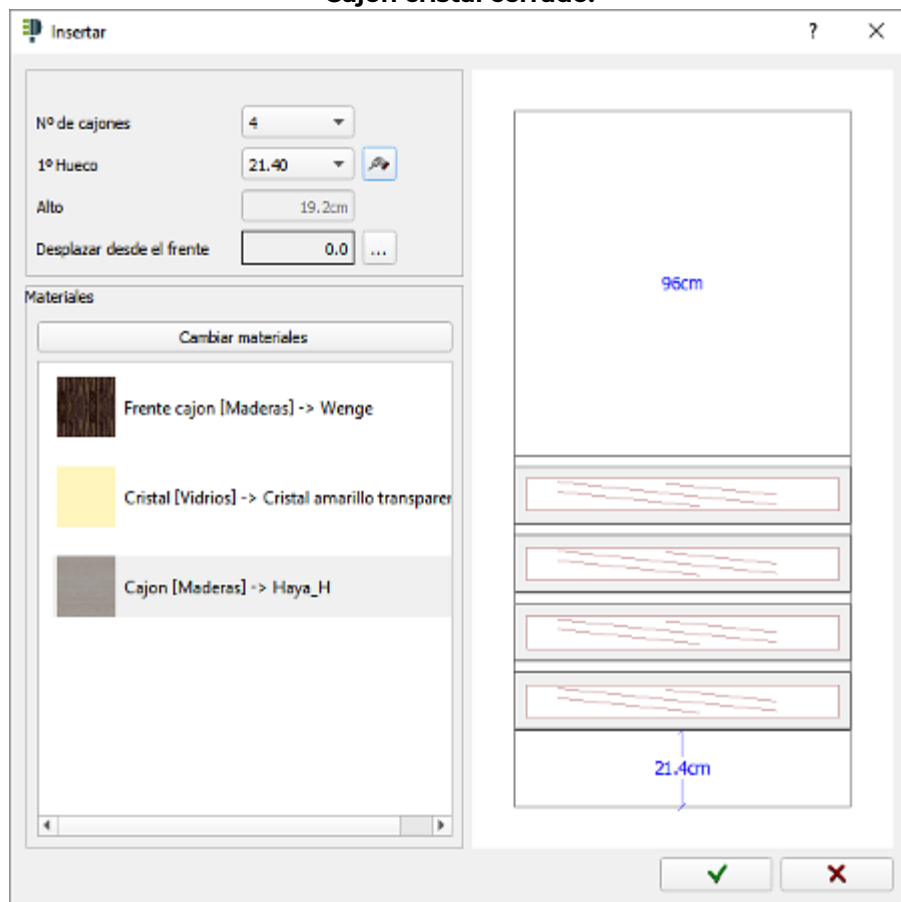


Cajones básicos

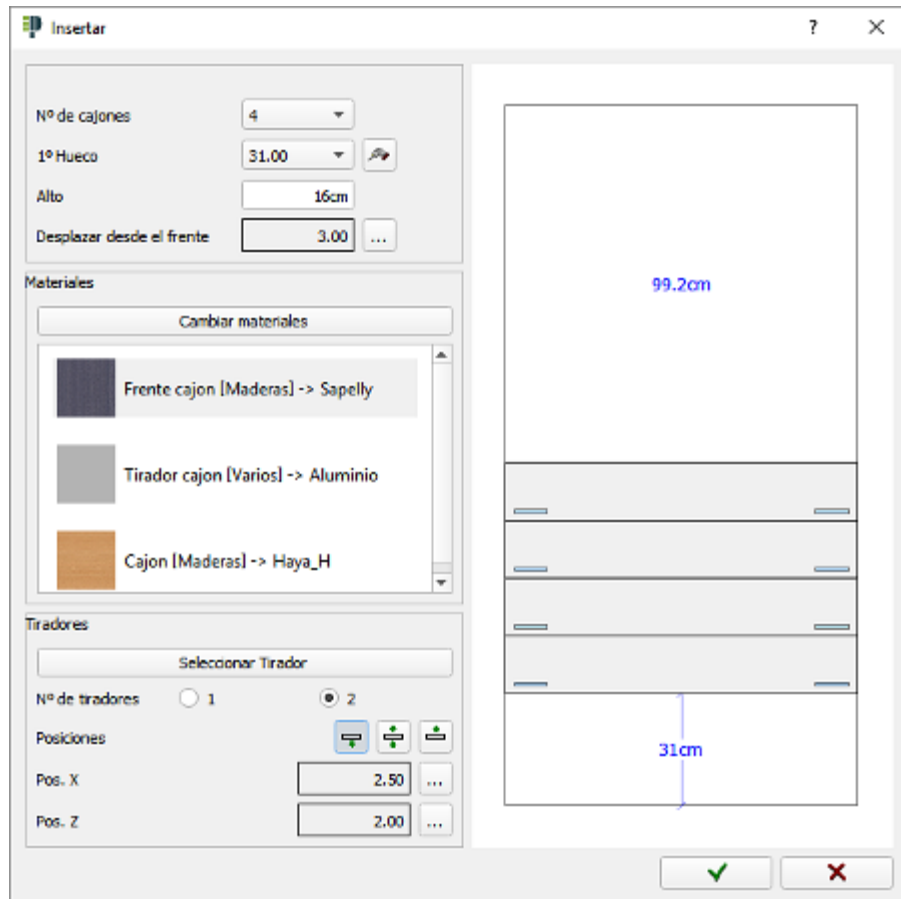
CAJONES BÁSICOS

En este apartado encontramos elementos tales como *Cajones Melamina*, *Rechapados*, de *Cristal abierto*, *Cristal cerrado*, *Cajones con Tirador*, etc.

Cajón cristal cerrado.

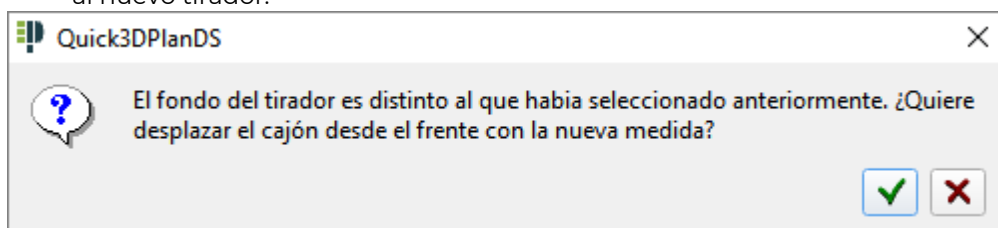


Cajón con tirador (ajustable).



Las opciones disponibles en los *Cajones Básicos* son:

- **Nº de Cajones:** Aquí se indica el número de cajones que se van a colocar en el hueco seleccionado.
- **1º Hueco:** Aquí se indica la distancia desde la base del hueco a la parte inferior del cajón. Es posible indicar una altura distinta a la de cremallera usando el botón de *Modificar altura de cremallera*.
- **Alto:** Esta opción permite indicar el 'alto' de los cajones que se van a insertar.
- **Desplazar desde el frente:** Aquí se indica la distancia que se va a desplazar el cajón desde el frente del armario.
- **Materiales del Cajón:** Aquí se selecciona el material de las distintas partes de los cajones. Los elementos disponibles dependen del cajón seleccionado. (**Cambiar Materiales**)
- **Tiradores:** En este apartado aparecen las distintas opciones de colocación de los tiradores. Estas son:
 - o **Seleccionar tirador:** Pulse en este botón para seleccionar el modelo de tirador y su material. (**Seleccionar Tirador**) Al cambiar el modelo de tirador, aparece la siguiente ventana preguntando si se desea desplazar el cajón desde el frente para adaptarlo al nuevo tirador:



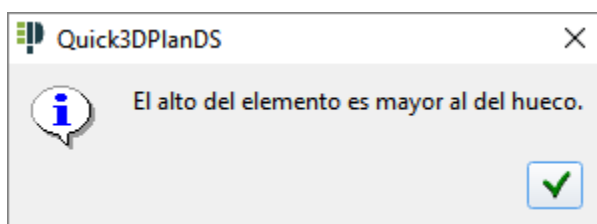
- o Nº de Tiradores: Aquí se indica si se van a colocar uno o dos tiradores.
- o Posiciones: En estas 3 opciones se indica la *posición vertical* del tirador en el frente del cajón:
 -  Sitúa el tirador en la *parte superior* del cajón.
 -  Sitúa el tirador en la *parte media* del cajón.
 -  Sitúa el tirador en la *parte inferior* del cajón.
- o Pos X: En esta opción es posible indicar una distancia de separación en horizontal de los tiradores. Solo se puede modificar cuando se seleccionan 2 tiradores.
- o Pos Z: En esta opción es posible indicar una distancia de separación en vertical de los tiradores. No es posible modificar esta distancia cuando se selecciona la opción para posicionar el tirador en la parte media.

(*Opción sólo disponible en los 'Cajones Ajustables').

(**Opción sólo disponible en los 'Cajones con tirador').

NOTA: Para colocar '*Divisores regletas*' y '*Divisor para cajoneras*' y que éstos queden alineados con el frente de los '*Cajones básicos con tirador*', hay que retranquearlos 30mm, es decir, reducir el fondo de los divisores esa cantidad ya que esa es la medida de los tiradores.

NOTA2: Si se intenta colocar un '*cajón*' con una altura superior a la del hueco seleccionado aparece la siguiente ventana:



Creado con el Standard Edition de HelpNDoc: [Ventajas de las herramientas de creación de documentación de ayuda](#)

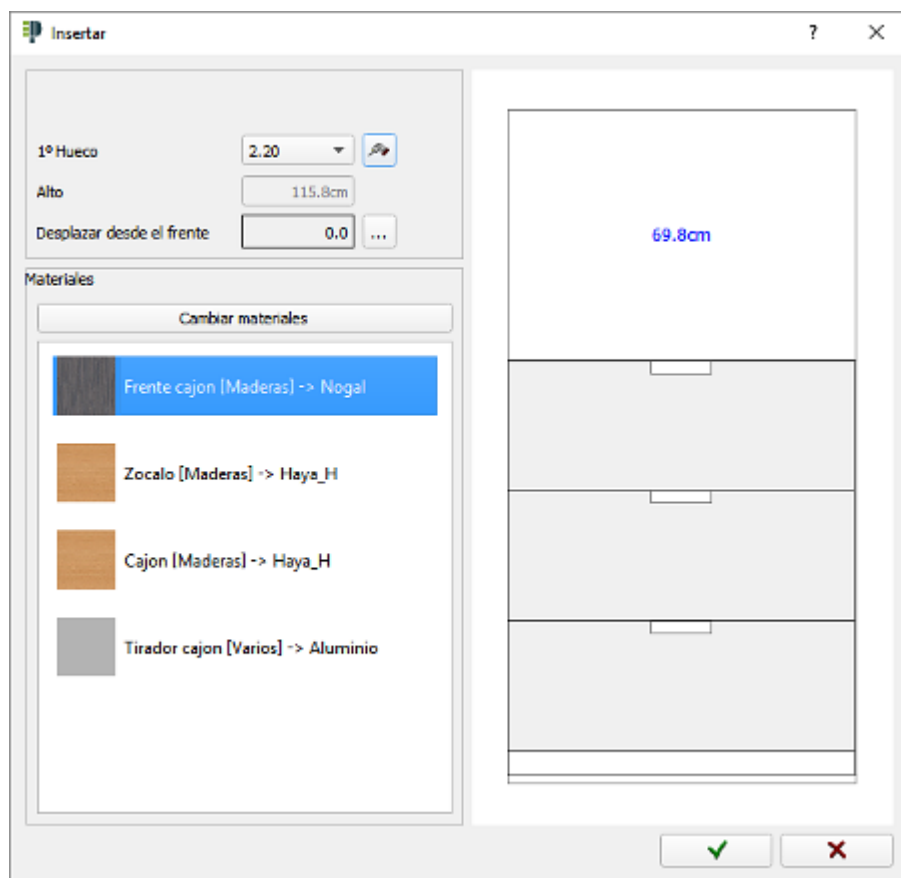


Cajoneras

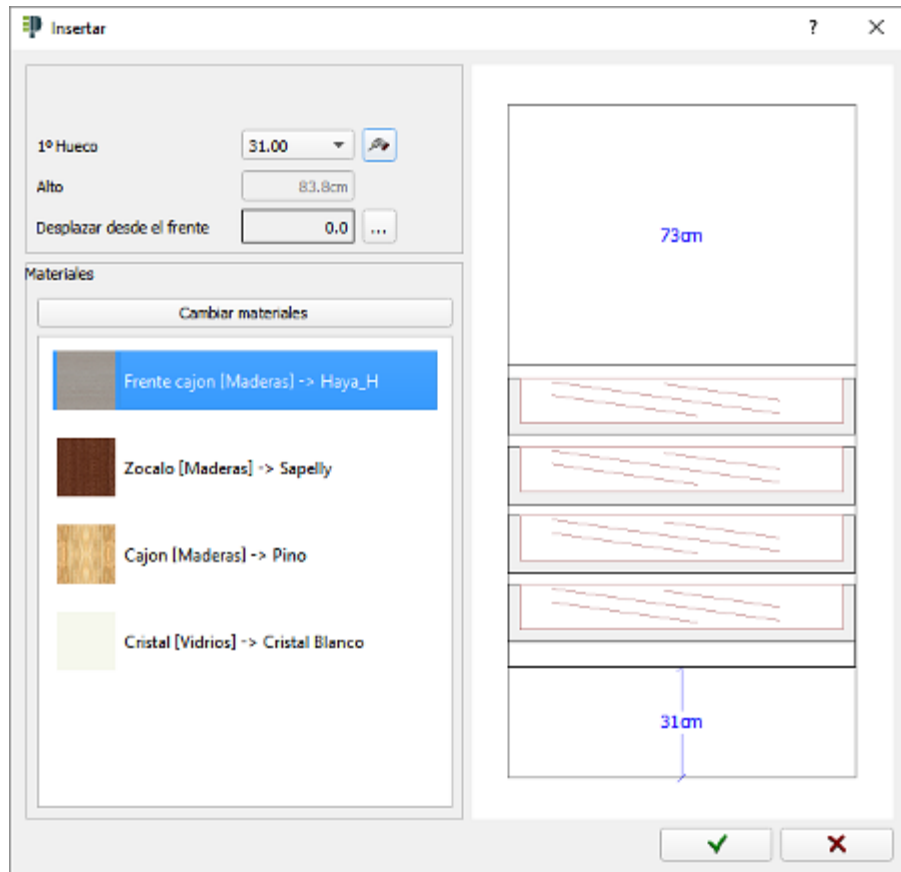
CAJONERAS

En este apartado encontramos elementos tales como *cajoneras de melamina*, *rechapados*, etc, y una amplia gama de medidas. Tenemos que tener en cuenta que el ancho del hueco y el ancho de las cajoneras que queremos colocar ha de ser el mismo, a no ser que usemos los modelos "**ajustables**", que se adaptan automáticamente al ancho del hueco disponible.

Cajonera tirador integrado.



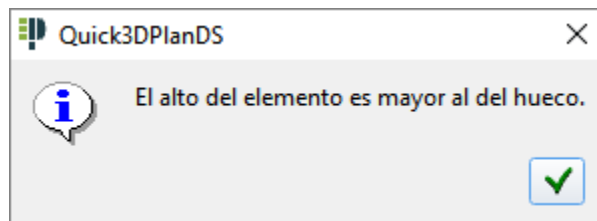
Cajonera cristal abierto (ajustable).



Las opciones disponibles en las *Cajoneras* son:

- **1º Hueco:** Aquí se indica la distancia desde la base del hueco a la parte inferior de las cajoneras. Es posible indicar una altura distinta a la de cremallera usando el botón de *Modificar altura de cremallera*. ()
- **Alto:** En este campo se muestra la altura total de las cajoneras que se van a insertar. No es posible modificar este valor.
- **Desplazar desde el frente:** Aquí se indica la distancia que se van a desplazar las cajoneras desde el frente del armario.
- **Materiales de las cajoneras:** Aquí se selecciona el material de las distintas partes de las cajoneras. Los elementos disponibles dependen del tipo de cajonera seleccionada. ( **Cambiar Materiales**)

NOTA: Si se intenta colocar una 'cajonera' en un hueco que no se corresponde con el alto de la misma, aparece la siguiente ventana:





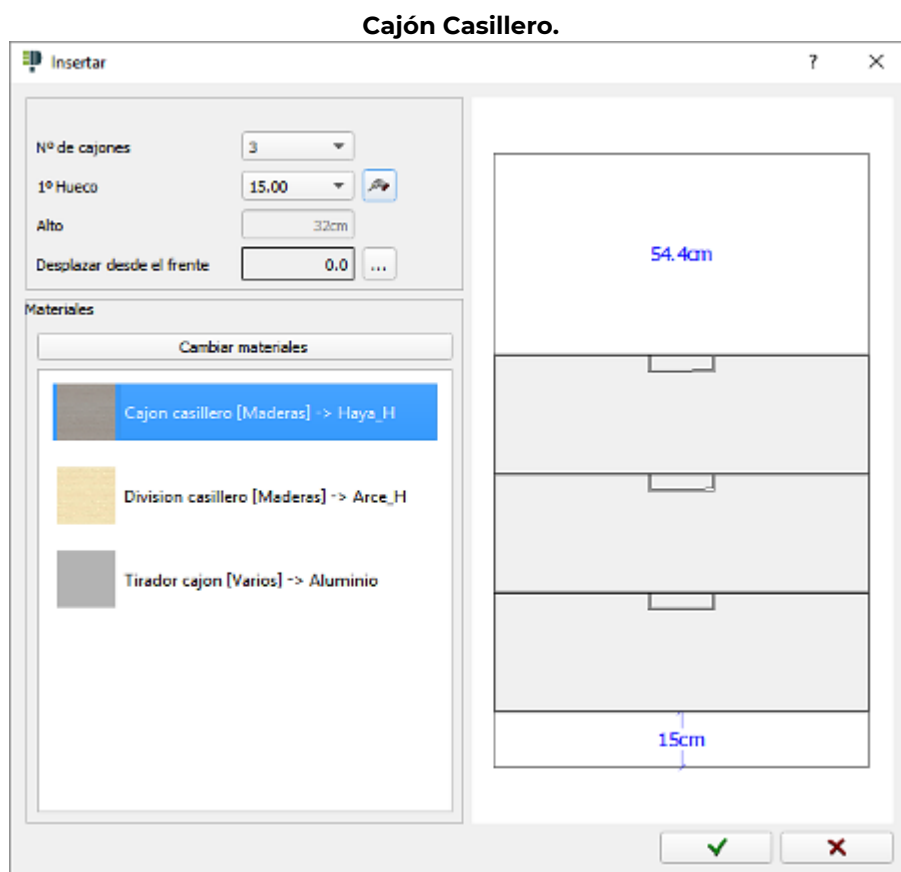
Creado con el Standard Edition de HelpNDoc: [Crear archivos Qt Help entre plataformas](#)



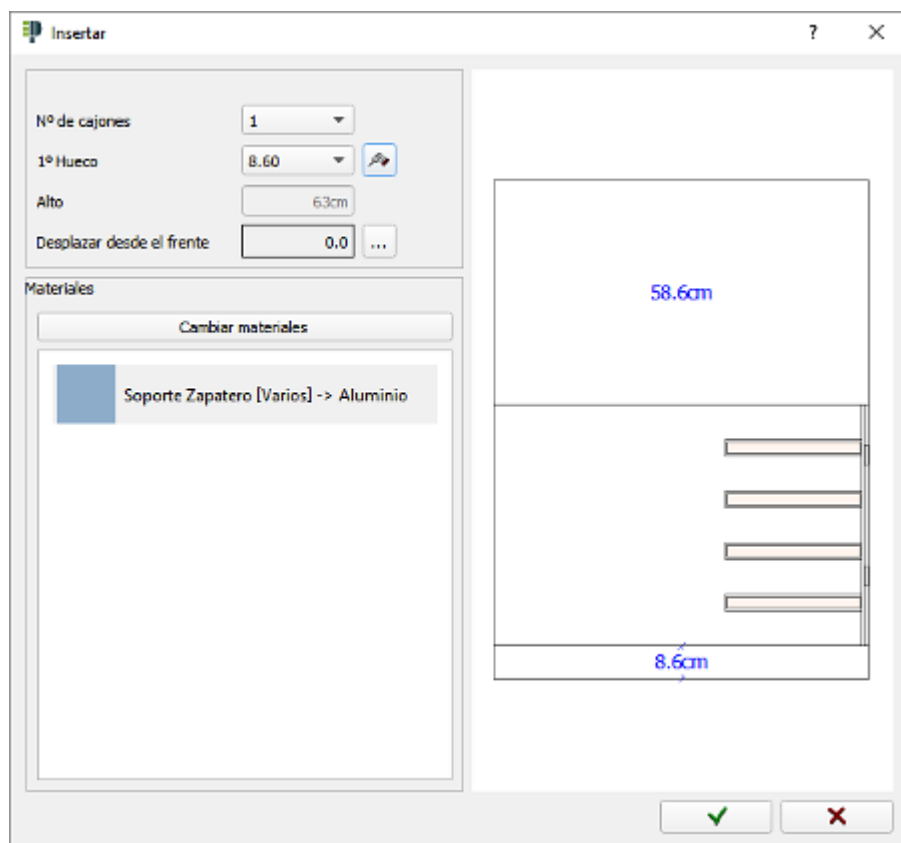
Otros cajones

OTROS CAJONES

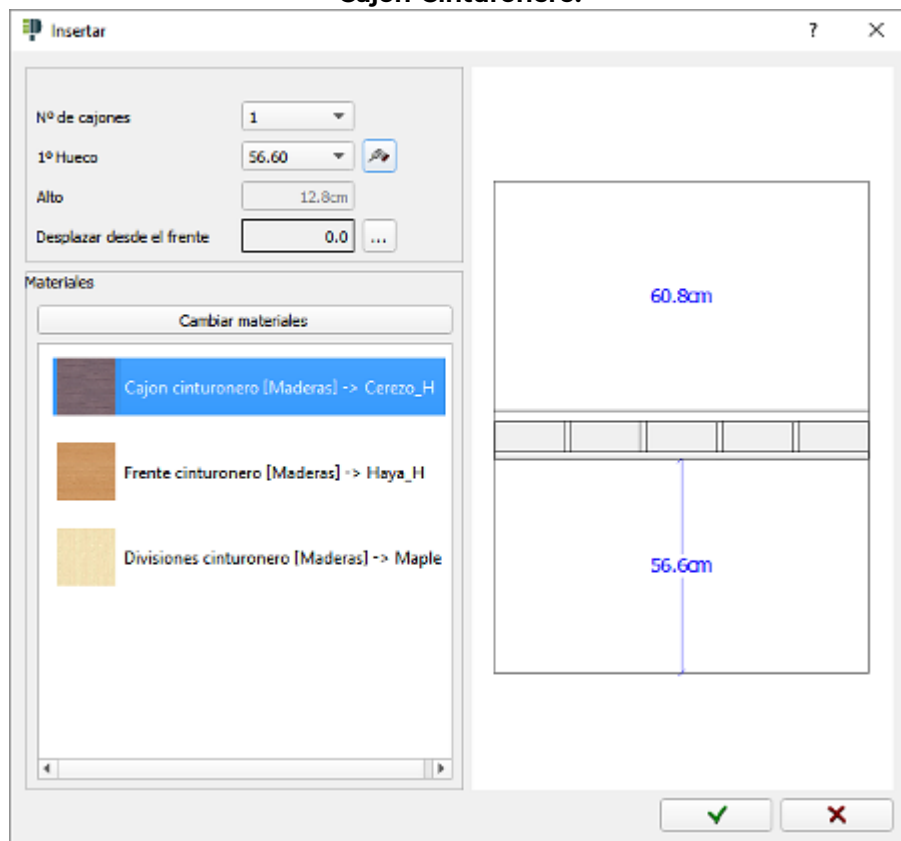
En este apartado encontramos elementos tales como cajones *Casilleros*, *Zapateros*, *Camiseros*, *Corbateros*, *Cinturoneros*, *Pantaloneros*, etc.

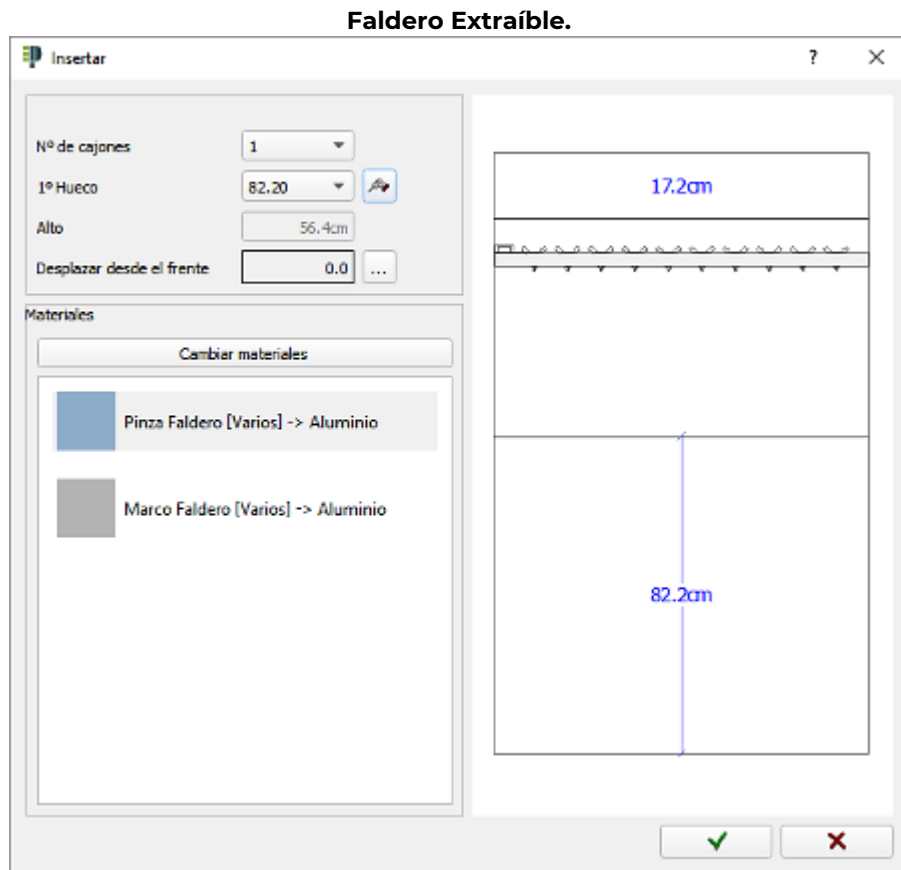


Cajón Zapatero (Lateral derecha).

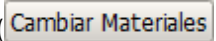


Cajón Cinturonero.

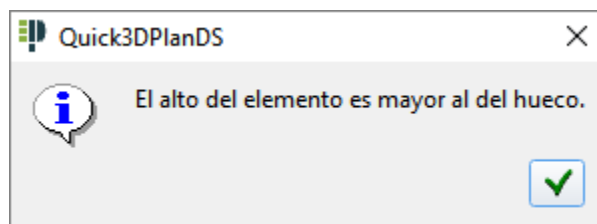




Las opciones disponibles en los *Divisores* son:

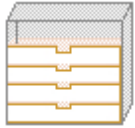
- **Nº de Cajones:** Aquí se indica el número de cajones que se van a colocar en el hueco seleccionado.
- **1º Hueco:** Aquí se indica la distancia desde la base del hueco a la parte inferior del cajón. Es posible indicar una altura distinta a la de cremallera usando el botón de *Modificar altura de cremallera*. ()
- **Alto:** En este campo se muestra el alto del cajón que se va a insertar. No es posible modificar este valor.
- **Desplazar desde el frente:** Aquí se indica la distancia que se va a desplazar el cajón desde el frente del armario.
- **Materiales del Cajón:** Aquí se selecciona el material de las distintas partes de los cajones. Los elementos disponibles dependen del cajón seleccionado. ()

NOTA: Si se intenta colocar un 'Cajón' en un hueco que no se corresponde con el alto del mismo, aparece la siguiente ventana:





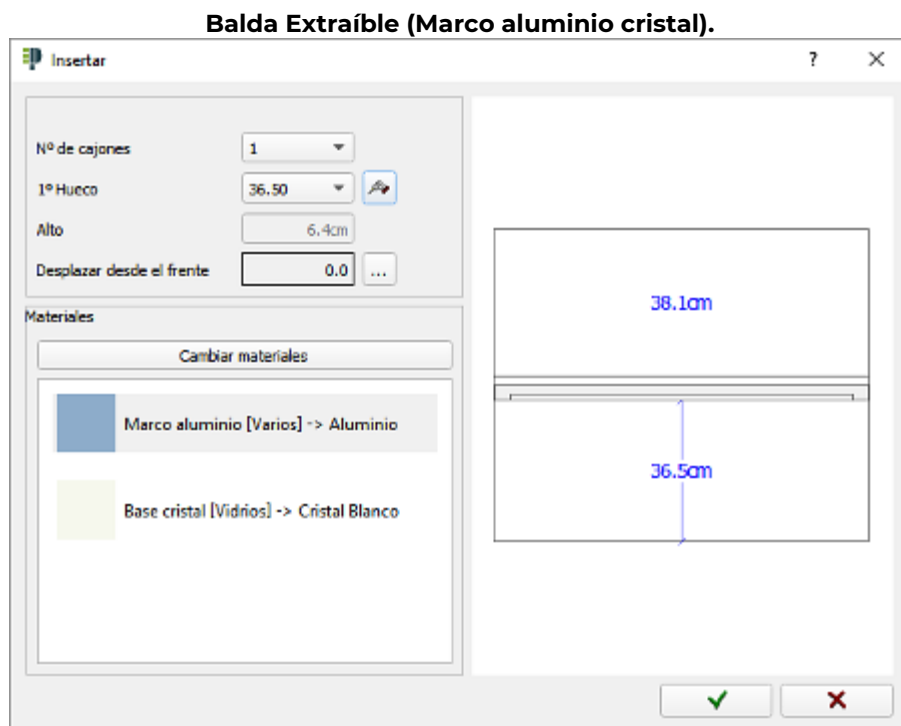
Creado con el Standard Edition de HelpNDoc: [Generador de documentación HTML de ayuda gratuito](#)



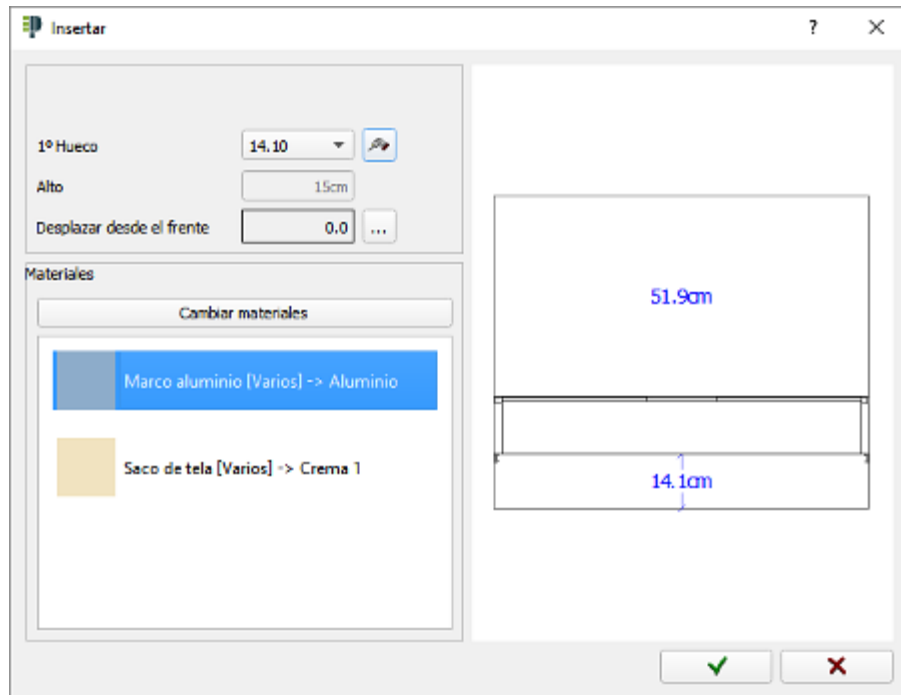
Baldas y Bandejas

BALDAS Y BANDEJAS

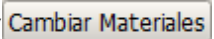
En este apartado encontramos elementos tales como *Baldas Extraíbles de Cristal*, de *Melamina*, *Pantalonero*, *Bandeja de tela*, etc.



Bandeja de Tela.

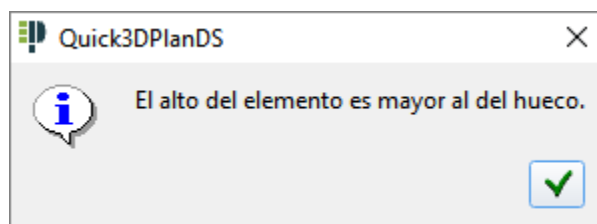


Las opciones disponibles en las *Baldas* y *Bandejas* son:

- **Nº de Cajones*:** Aquí se indica el número de baldas que se van a colocar en el hueco seleccionado.
- **1º Hueco:** Aquí se indica la distancia desde la base del hueco a la parte inferior de la balda o bandeja. Es posible indicar una altura distinta a la de cremallera usando el botón de *Modificar altura de cremallera*. ()
- **Alto:** En este campo se muestra el alto de la balda o bandeja que se va a insertar. No es posible modificar este valor.
- **Desplazar desde el frente:** Aquí se indica la distancia que se va a desplazar la balda o bandeja desde el frente del armario.
- **Materiales de las baldas o bandejas:** Aquí se selecciona el material de las distintas partes de las baldas o bandejas. Las partes disponibles dependen del elemento seleccionado. ()

(*Opción no disponible en las '*Bandejas de tela*').

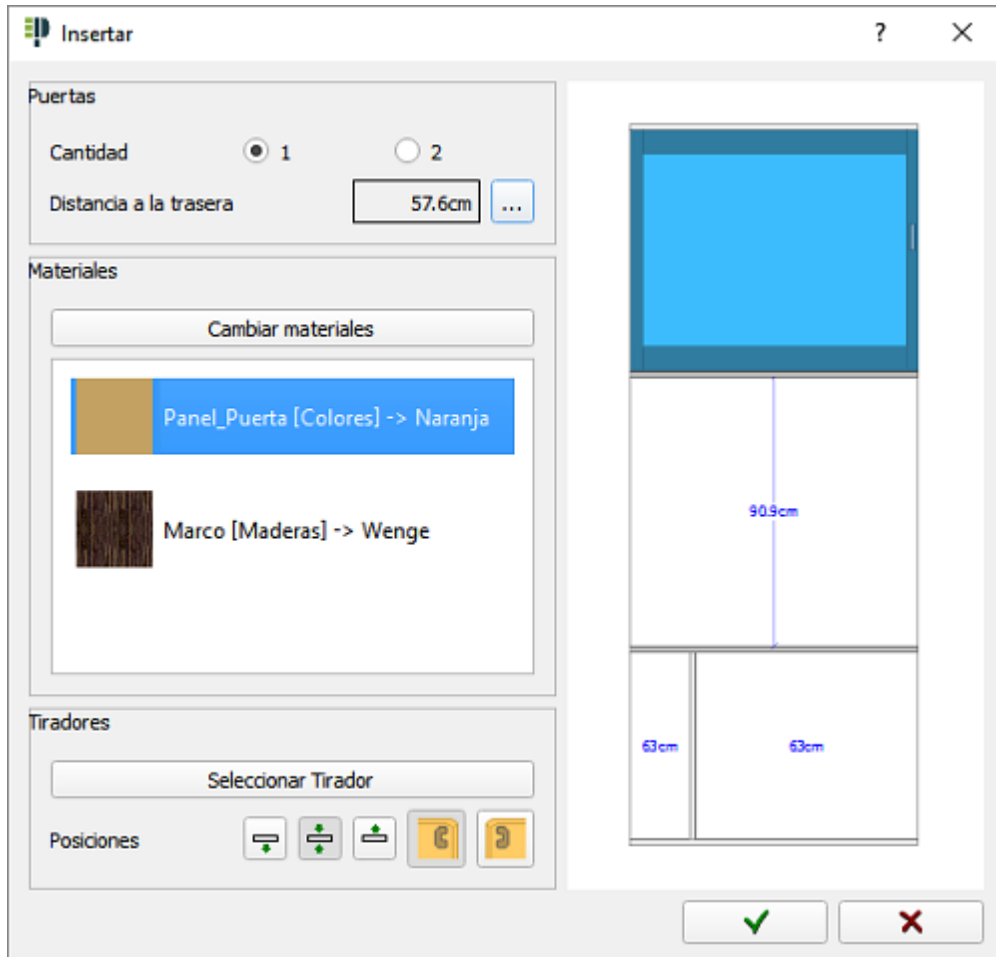
NOTA: Si se intenta colocar una '*Balda o Bandeja*' en un hueco que no dispone de altura suficiente, aparece la siguiente ventana:





PUERTAS

Esta opción permite colocar puertas en los huecos del armario.



Las opciones disponibles en la ventana de colocación de *Puertas* son:

- **Puertas:** Aquí se indican las características de las puertas:
 - o Cantidad: Aquí se indica si se van a colocar 1 o 2 puertas. En caso de seleccionar 2 puertas, no es posible seleccionar la posición del tirador a la derecha o a la izquierda.
 - o Distancia a la trasera: Aquí se indica la distancia de las puertas que se van a colocar a la trasera del armario.
- **Materiales de las puertas:** Aquí se selecciona el material de cada parte de las puertas. (**Cambiar Materiales**)
- **Tiradores:** Aquí se seleccionan las características de los tiradores que se van a colocar con las puertas:
 - o Seleccionar tirador: Pulse en este botón para seleccionar el modelo de tirador y su material. (**Seleccionar Tirador**)
 - o Posiciones: Aquí se indica la posición del tirador en la puerta. Las opciones son:
 -  Sitúa el tirador en la *parte superior* de la puerta.

-  Sitúa el tirador en la *parte media* de la puerta.
-  Sitúa el tirador en la *parte inferior* de la puerta.
-  Sitúa el tirador en la *parte derecha* de la puerta. (Solo disponible cuando se coloca una puerta)
-  Sitúa el tirador en la *parte izquierda* de la puerta. (Solo disponible cuando se coloca una puerta)



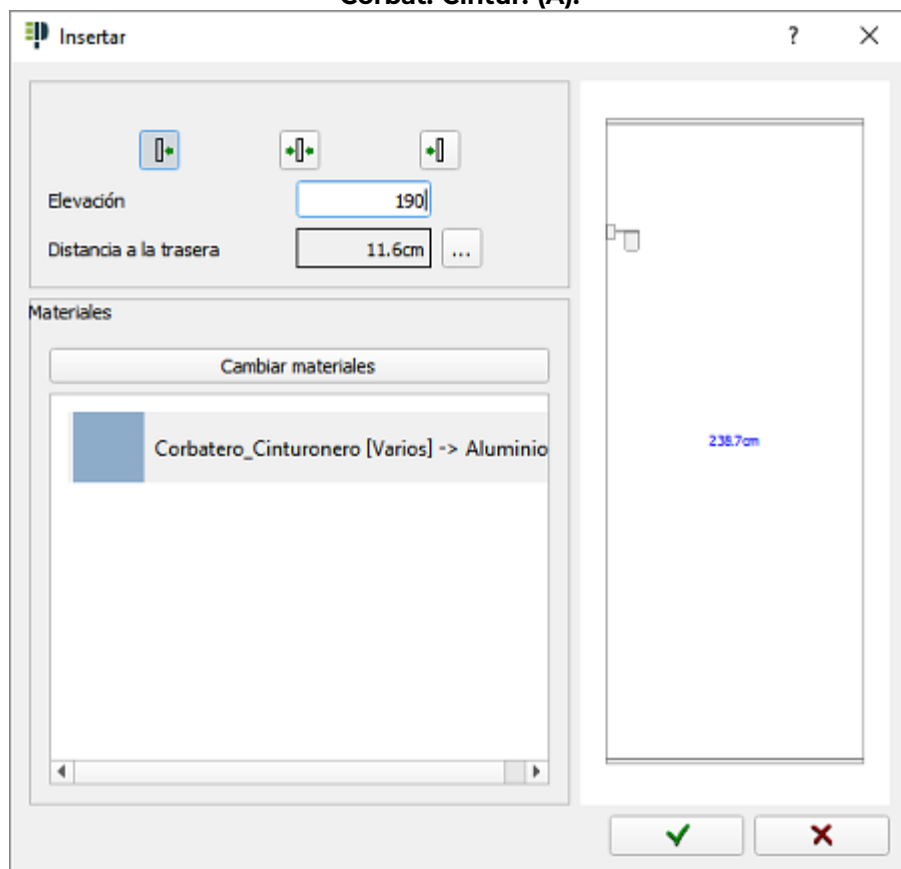
Creado con el Standard Edition de HelpNDoc: [Productor Kindle gratuito](#)



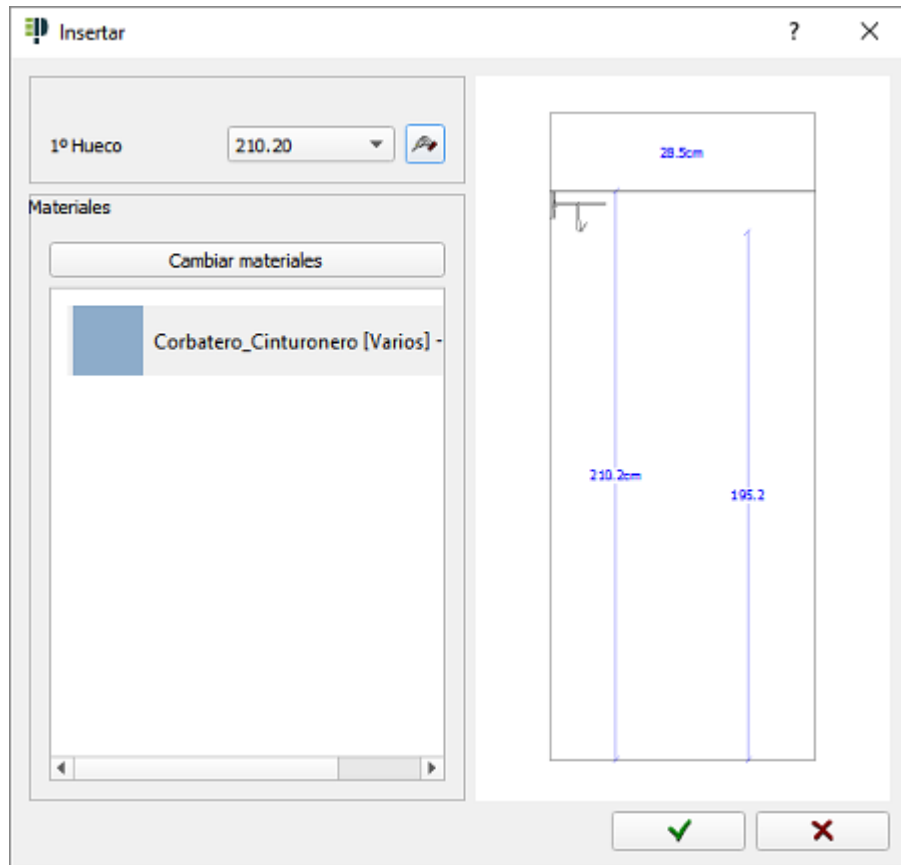
ACCESORIOS

En este apartado encontramos elementos tales como *Cinturoneros*, *Corbateros*, *Protector de mangas*, etc.

Corbat. Cintur. (A).



Corbat. Cintur. (C).

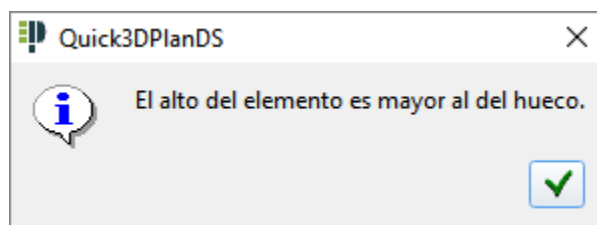


Las opciones disponibles en las ventanas de los *Accesorios* son:

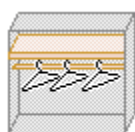
- **1º Hueco***: Aquí se indica la distancia desde la base del hueco a la parte superior del accesorio. Es posible indicar una altura distinta a la de cremallera usando el botón de *Modificar altura de cremallera*. ()
- **Elevación***: En este campo se introduce de forma manual la elevación que va a tener el accesorio, es decir, la distancia desde la base del hueco a la parte inferior del mismo.
- **Posiciones***: En estas 3 opciones se indica la *posición horizontal* del accesorio:
 -  Sitúa el accesorio en la *parte izquierda* del hueco seleccionado.
 -  Sitúa el accesorio en la *parte central* del hueco seleccionado.
 -  Sitúa el accesorio en la *parte derecha* del hueco seleccionado.
- **Distancia a la trasera***: Aquí se indica la distancia de los accesorios que se van a colocar a la trasera del armario.
- **Materiales de los accesorios**: Aquí se selecciona el material de las distintas partes de los accesorios. Las partes disponibles dependen del accesorio seleccionado. ( **Cambiar Materiales**)

(*Opciones disponibles solo en algunos '*Accesorios*').

NOTA: Si se intenta colocar un '*espejo*' en un hueco demasiado pequeño, aparece la siguiente ventana:



Creado con el Standard Edition de HelpNDoc: [Productor Kindle gratuito](#)

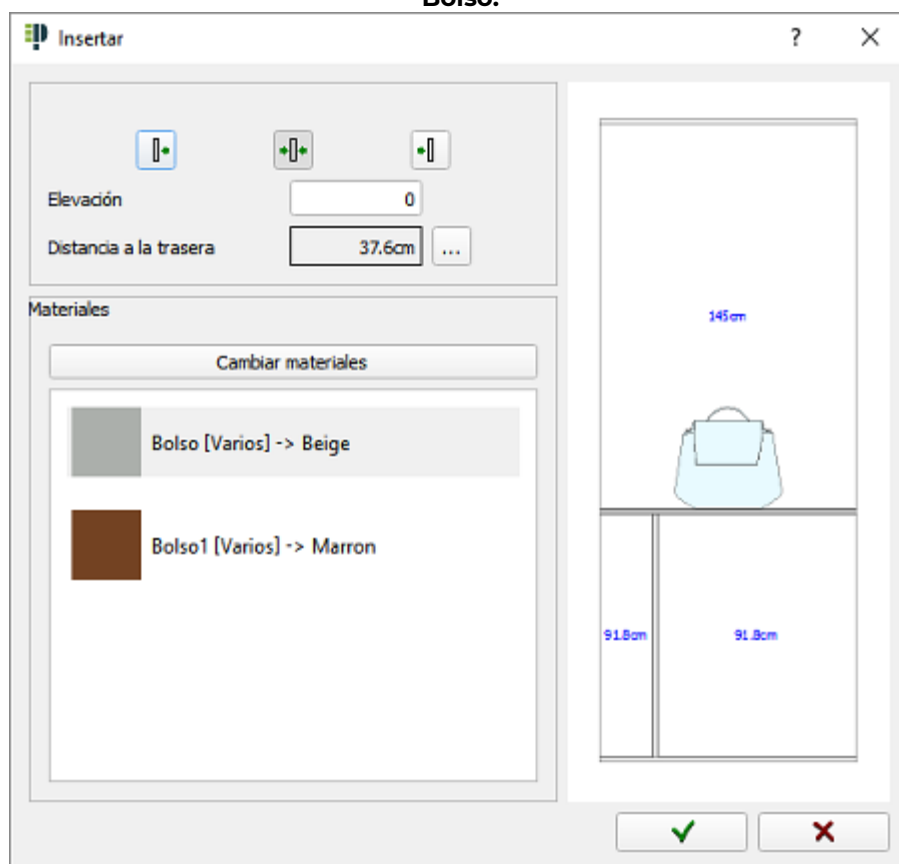


Decoración

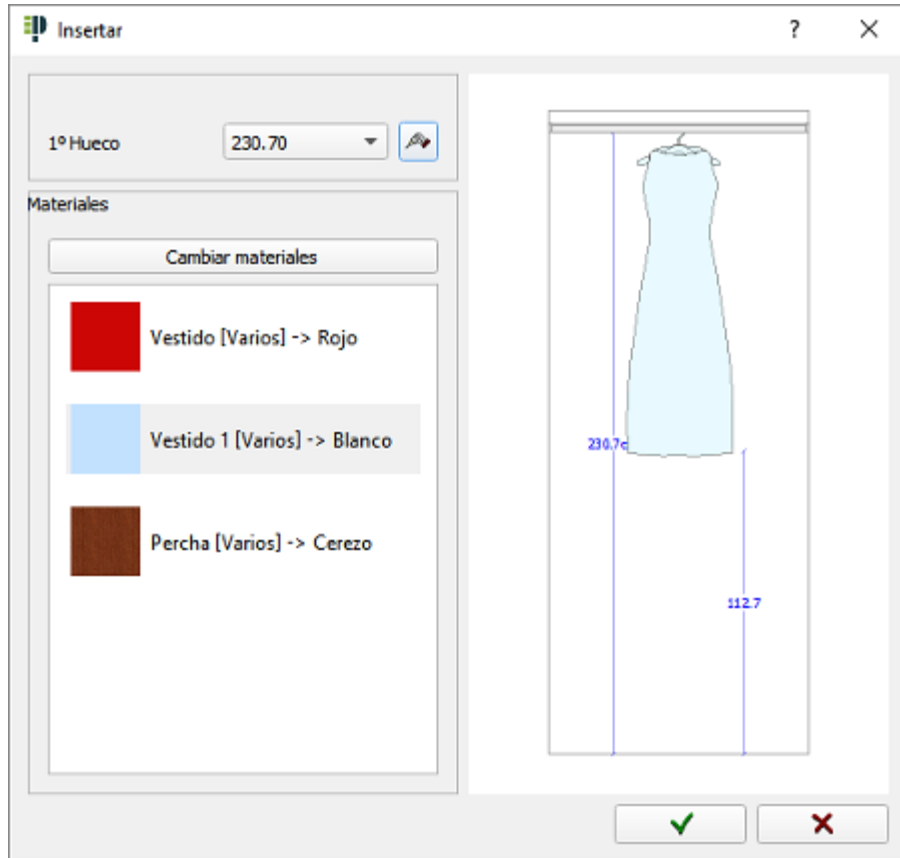
DECORACIÓN

Aquí encontramos elementos decorativos, como *camisas, pantalones, zapatos, vestidos, bolsos*, etc.

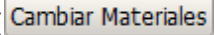
Bolso.



Vestidos.

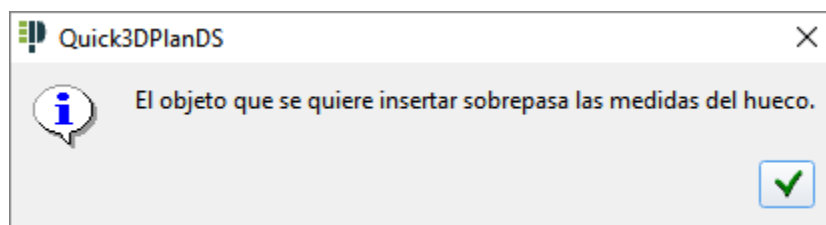


Las opciones disponibles en las ventanas de los elementos *Decorativos* son:

- **1º Hueco***: Aquí se indica la distancia desde la base del hueco a la parte superior del elemento decorativo. Es posible indicar una altura distinta a la de cremallera usando el botón de *Modificar altura de cremallera*. ()
- **Elevación***: En este campo se introduce de forma manual la elevación que va a tener el elemento decorativo, es decir, la distancia desde la base del hueco a la parte inferior del mismo.
- **Posiciones***: En estas 3 opciones se indica la *posición horizontal* del elemento decorativo:
 -  Sitúa el elemento decorativo en la *parte izquierda* del hueco seleccionado.
 -  Sitúa el elemento decorativo en la *parte central* del hueco seleccionado.
 -  Sitúa el elemento decorativo en la *parte derecha* del hueco seleccionado.
- **Distancia a la trasera***: Aquí se indica la distancia del elemento decorativo que se va a colocar a la trasera del armario.
- **Materiales de los elementos decorativos**: Aquí se selecciona el material de las distintas partes de los elementos decorativos. Las partes disponibles dependen del elemento decorativo seleccionado. ()

(*Opciones disponibles solo en algunos '*Elementos Decorativos*').

NOTA: Si se intenta colocar '*Elementos decorativos*' en huecos donde no hay suficiente espacio, aparece la siguiente ventana:



Creado con el Standard Edition de HelpNDoc: [Crear archivos Qt Help entre plataformas](#)



ENCIMERA CON FORMA

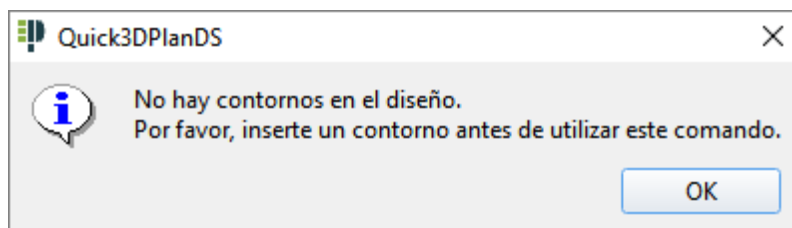
Aquí se encuentran las herramientas para poder crear, modificar y borrar encimeras con una forma predefinida.

 Encimera con forma	 Mover	 Editar
	 Girar	 Recortar esquina
	 Borrar	 Recortar fregadero



Encimera con forma

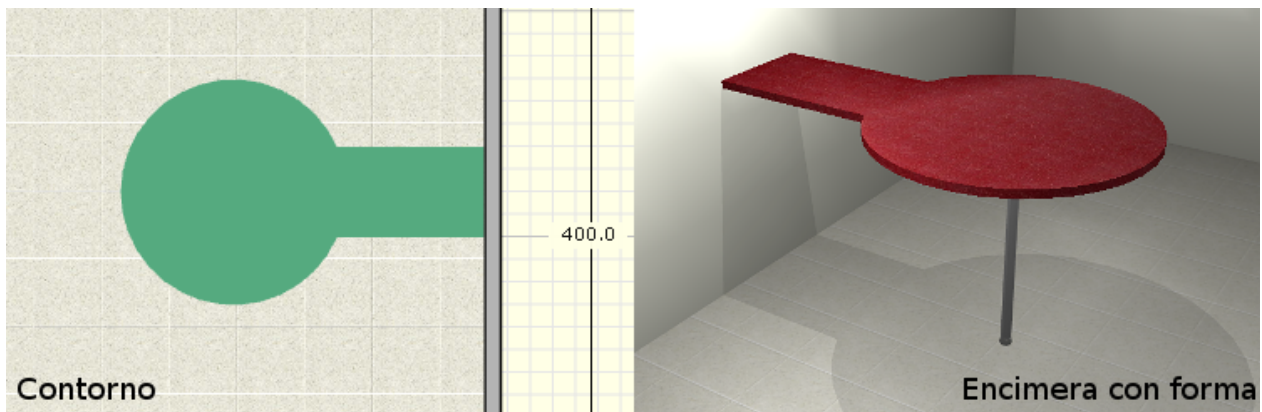
Esta orden permite crear una encimera con una forma predefinida a partir de un contorno previamente dibujado en el diseño con la herramienta "Dibujar contorno". En caso de no haber ningún contorno en el diseño, aparece la siguiente ventana, y tras pulsar en el botón "OK", se muestra directamente el cuadro de "Dibujar contornos" para que lo dibujemos:



Una vez que disponemos del contorno dibujado en nuestro diseño, tras pulsar en este botón aparece el mensaje "Seleccione objeto o ESC para cancelar", y una vez seleccionado el contorno, aparece la siguiente ventana, donde se configuran las características de la encimera: su "grosor", su "elevación" (la distancia desde el suelo a la parte inferior de la misma), el "material", y si deseamos que una vez creada la "encimera con forma" se borre el contorno a partir de la cual la hemos creado:

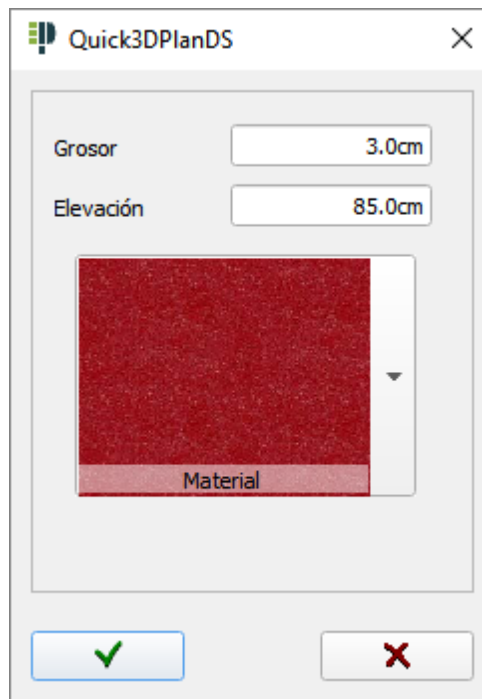


Tras pulsar en el botón aceptar (), se creará de forma automática la encimera con la forma que tenía el contorno previamente y las características que habíamos configurado. De esta forma, es muy fácil crear encimera con una forma predefinida, con las medidas y el material que el usuario desee, para diseñar por ejemplo una "barra americana":



Editar encimera con forma

Esta opción permite modificar las características de la *encimera con forma* seleccionada. Al pulsar sobre esta orden, aparecerá el mensaje "Seleccione objeto o ESC para cancelar", y una vez seleccionada la encimera con forma, aparece la siguiente ventana, donde podemos modificar sus características (**NOTA:** También es posible seleccionar la encimera con forma a modificar haciendo doble clic directamente sobre ella, sin necesidad de haber pasado previamente por esta orden).

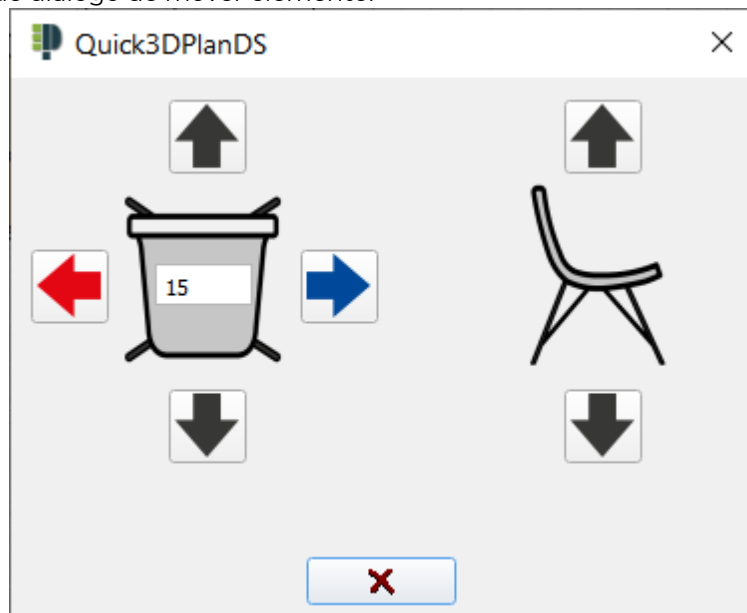


Al pulsar sobre el botón "Aceptar" () , el programa realizará los cambios en el diseño.



Mover encimera con forma

Al pulsar sobre esta orden, aparecerá el mensaje *"Seleccione objeto o ESC para cancelar"*, tendremos que seleccionar el elemento que deseamos mover, pulsando sobre el. A continuación el programa muestra el cuadro de diálogo de mover elemento.



Dentro del cuadro, la imagen de la izquierda representa el elemento (encimera con forma en este caso) en planta, y cuatro botones para desplazarlo hacia delante, detrás, derecha e izquierda. La imagen de la derecha representa la vista frontal del elemento con dos botones para desplazarlo hacia arriba y hacia abajo. Para realizar un movimiento, introduciremos el *valor* deseado en la casilla situada sobre el mueble, y pulsaremos sobre la flecha correspondiente.

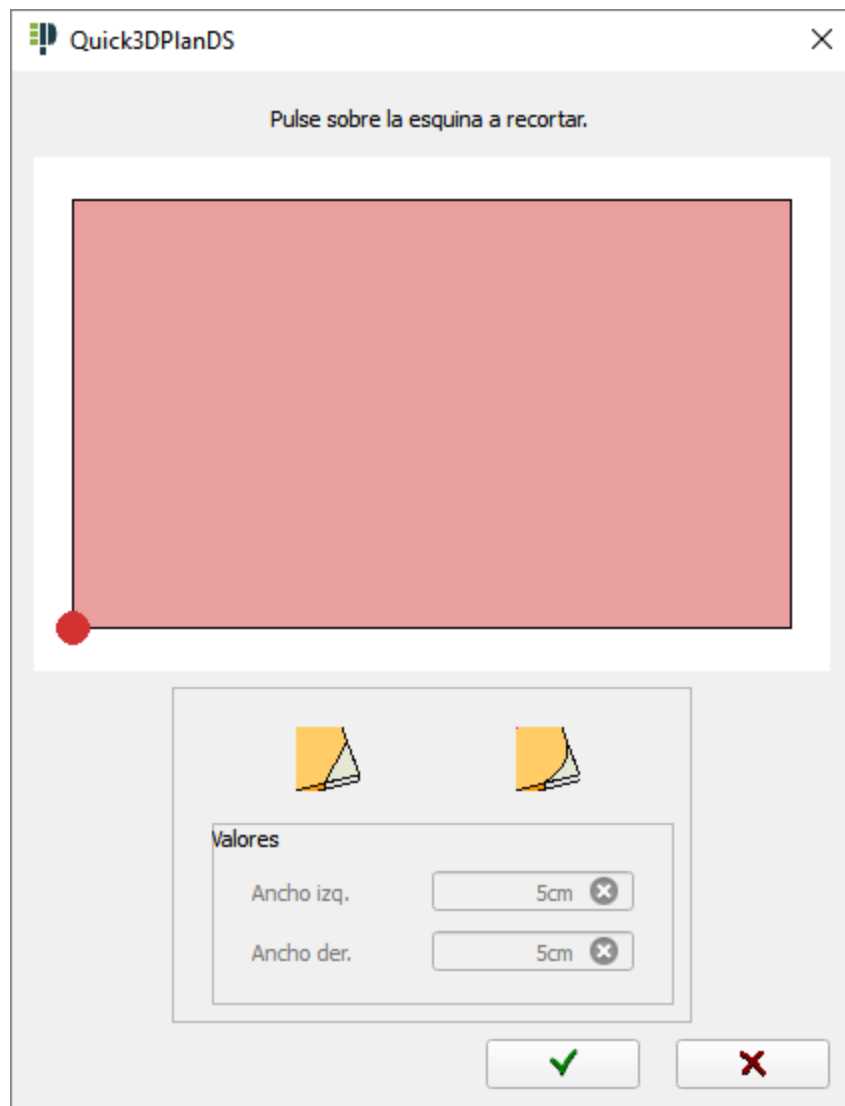
NOTA: También es posible desplazar una *encimera con forma* seleccionándola con el clic izquierdo del ratón, y sin soltarlo, desplazar el ratón y dejar de pulsar el clic izquierdo para situarla en la nueva posición.



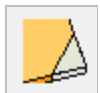
Recortar esquina

Esta opción permite realizar un "recorte curvo" o un "recorte chaflán" a la *encimera con forma* seleccionada

Al pulsar sobre esta orden, aparecerá el mensaje "*Seleccione objeto o ESC para cancelar*", y tendremos que seleccionar la encimera que deseamos recortar, haciendo clic sobre ella. A continuación el programa muestra la siguiente ventana, con las opciones de recorte:

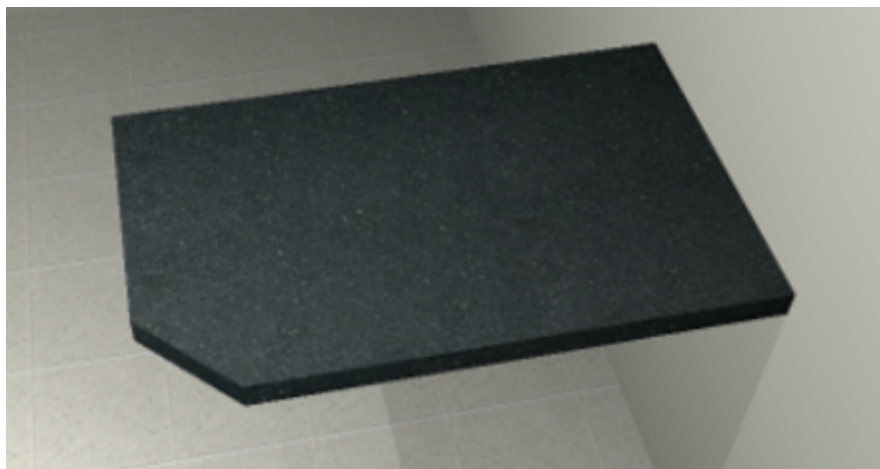
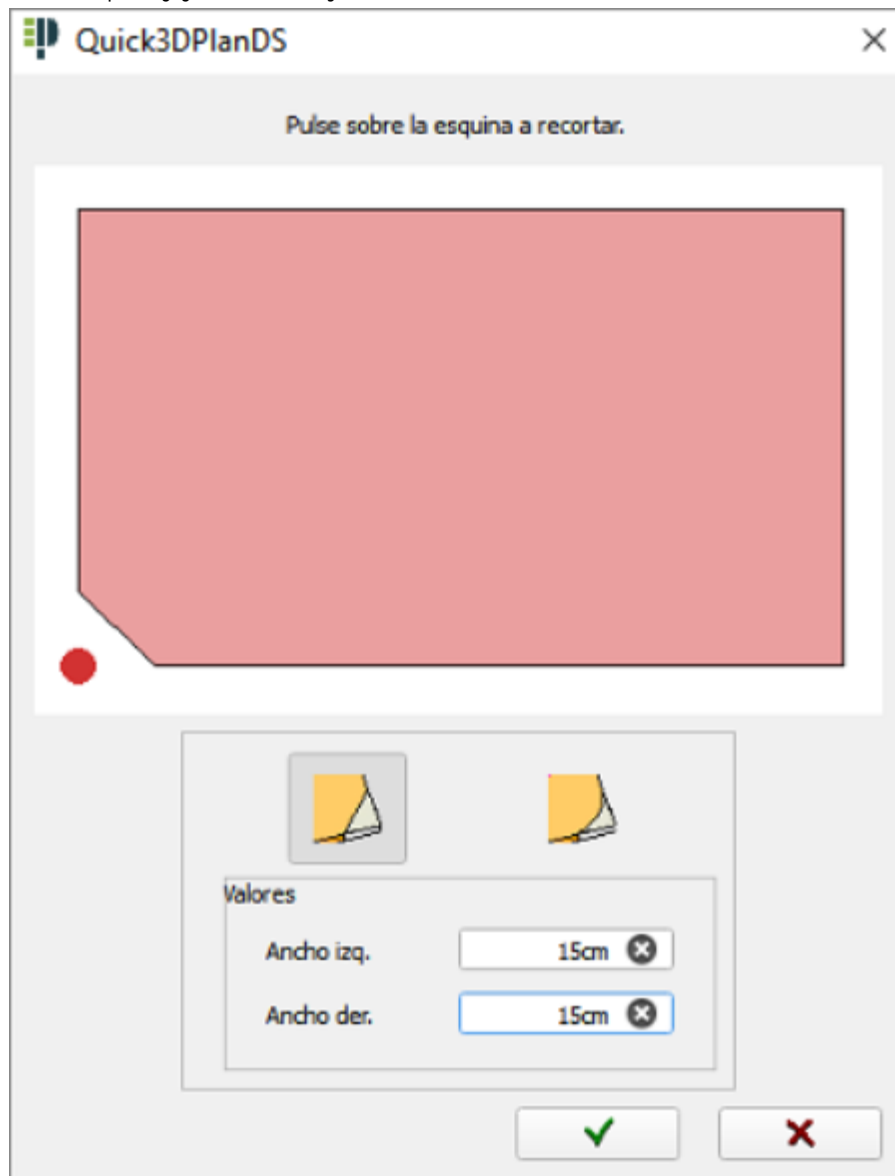


En la parte superior de la ventana aparece una representación de la encimera seleccionada. En ella debe seleccionar la esquina que desea recortar (marcada con un **punto rojo**), y en la parte inferior, seleccionar el *tipo de recorte* y las *medidas* del mismo:



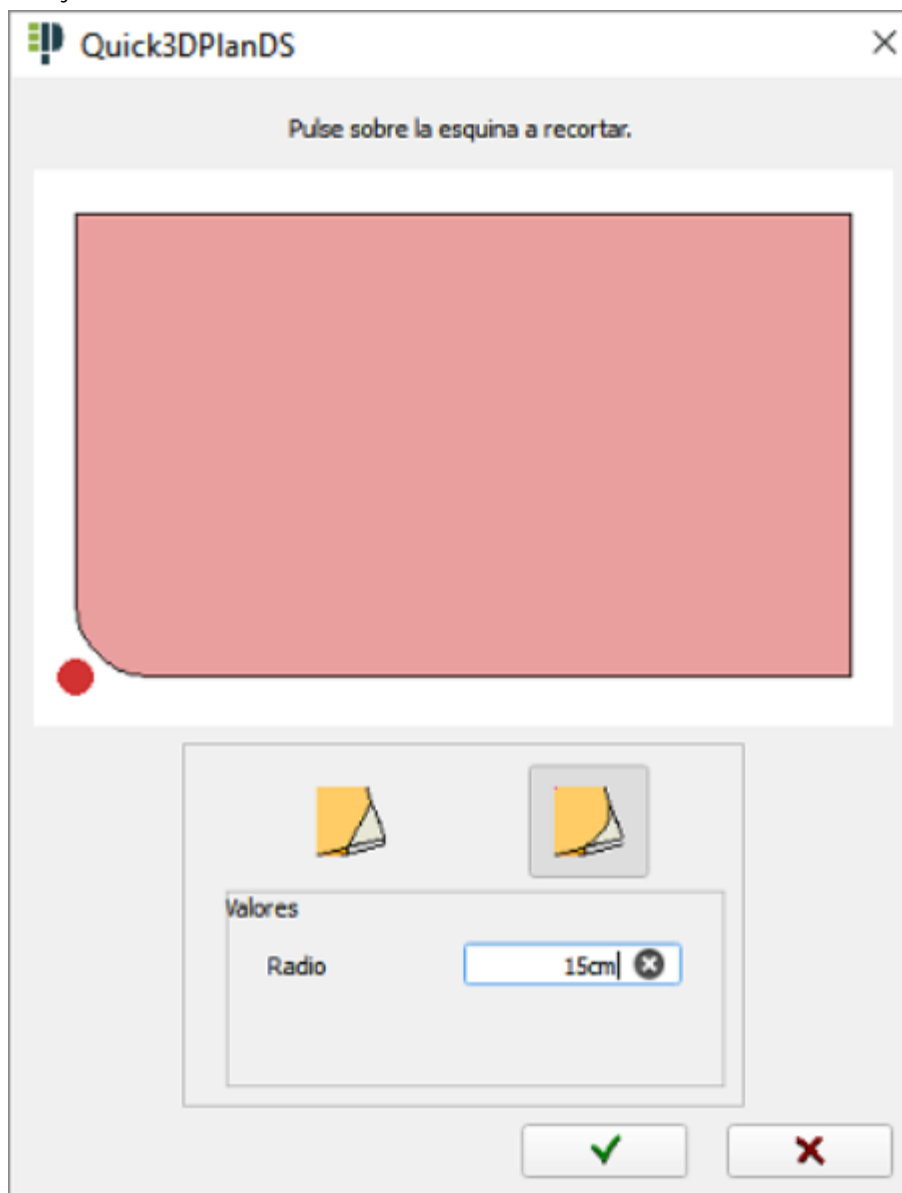
Recorte chaflán: Permite realizar un recorte "*chaflán*" en la esquina seleccionada. Tras hacer clic en esta opción, se activarán los campos "*Ancho izq.*" y "*Ancho der.*" de la parte

inferior de la ventana, donde debe introducir los valores del recorte. Una vez introducidos, haga clic en aceptar y ya verá reflejado el recorte en la encimera:



Recorte curvo: Permite realizar un recorte "*curvo*" en la esquina seleccionada. Tras hacer clic en esta opción, se activará el campo "*Radio*" de la parte inferior de la ventana, donde debe introducir el valor del radio del recorte. Una vez introducido, haga clic en aceptar y

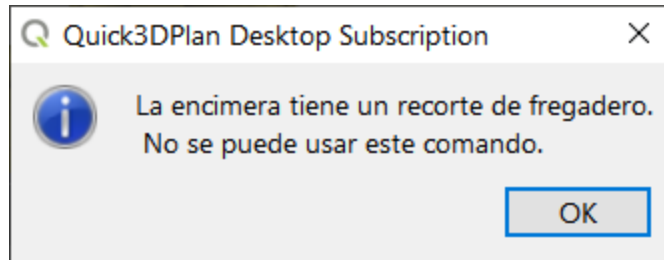
ya verá reflejado el recorte en la encimera:



Para deshacer el recorte, bastará con seleccionar nuevamente la esquina deseada y volver a pulsar en el botón inferior correspondiente al recorte realizado con anterioridad para deshabilitarlo.

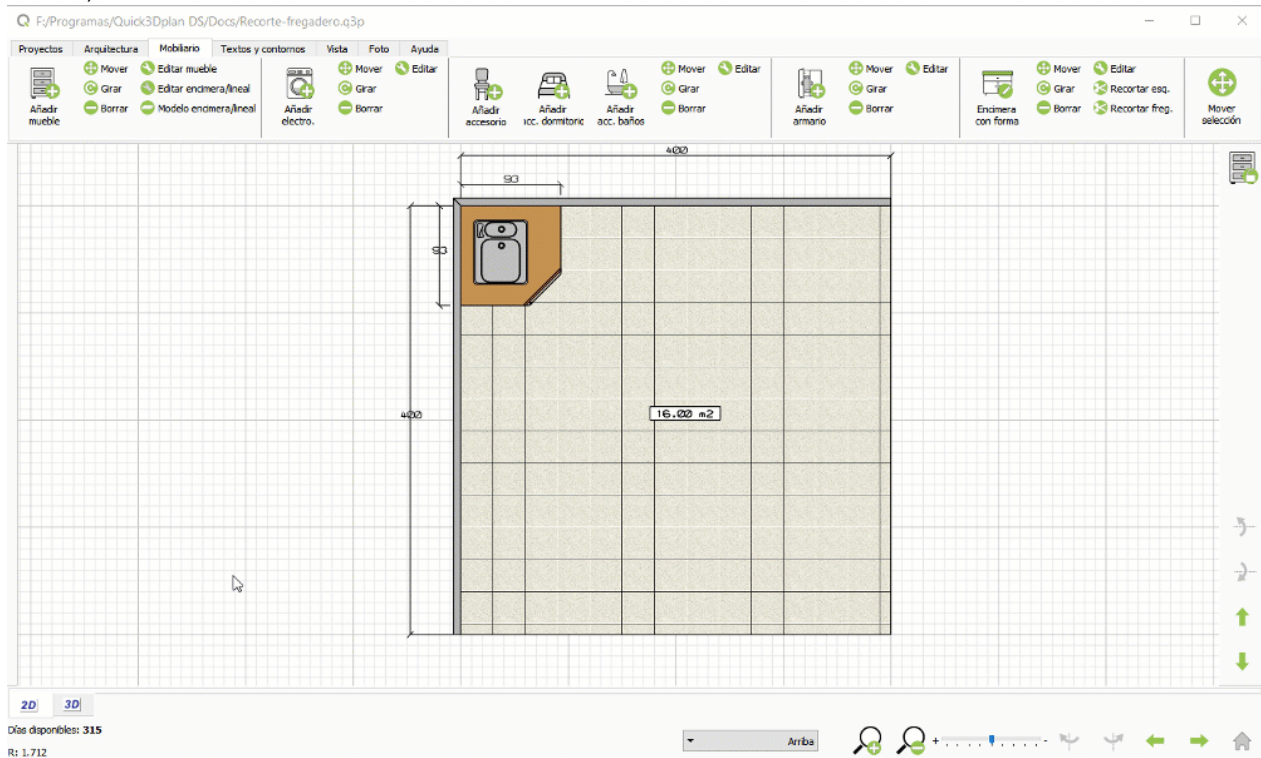
NOTA: Si intentamos usar esta herramienta en una encimera que ya tenga un "recorte de fregadero",

aparece el siguiente mensaje avisando que no es posible:



Recortar fregadero

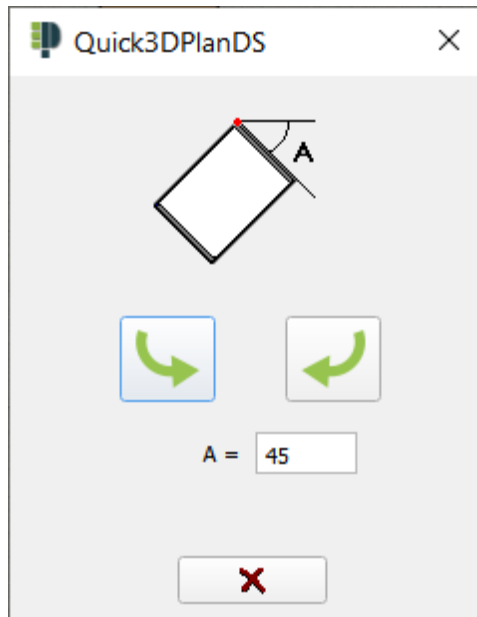
Permite aplicar el recorte necesario tras insertar un fregadero sobre la encimera. Tras pulsar en esta opción se muestra junto al ratón el mensaje "*Seleccione fregadero...*", y una vez seleccionado éste, se muestra un nuevo mensaje "*Seleccione encimera*" para que señalemos la encimera a recortar. Una vez seleccionados ambos elementos, la encimera se recortará automáticamente. (**NOTA:** Si se mueve el fregadero y volvemos a realizar un "*Recorte fregadero*", se borra el viejo y será sustituido por el nuevo.)



Girar encimera con forma

Con esta orden es posible rotar alrededor de un punto un elemento.

Al pulsar sobre esta orden, aparecerá el mensaje "*Seleccione objeto o ESC para cancelar*", tendremos que seleccionar el elemento que deseamos rotar, pulsando sobre él. A continuación el programa muestra el cuadro de diálogo de rotar elemento.



Dentro del cuadro, aparece una casilla con el valor "**A =** ", que corresponde al ángulo que deseamos rotar el elemento. Recordamos que cada valor introducido producirá un incremento en la posición actual del elemento.

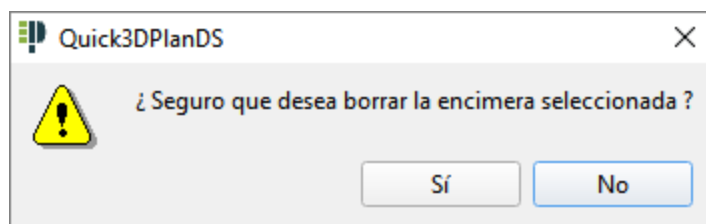
Las dos flechas que hay sobre el campo ángulo, permiten girar en uno u otro sentido el elemento alrededor de su esquina trasera izquierda.



Borrar

Con esta opción, podemos borrar cualquier *encimera con forma* del dibujo.

Al pulsar sobre esta orden, aparecerá el mensaje "*Selecione objeto o ESC para cancelar*", tendremos que seleccionar la *encimera con forma* que deseamos borrar, pulsando sobre ella. Tras esto el programa marcará la *encimera con forma* seleccionada y mostrará el siguiente cuadro:



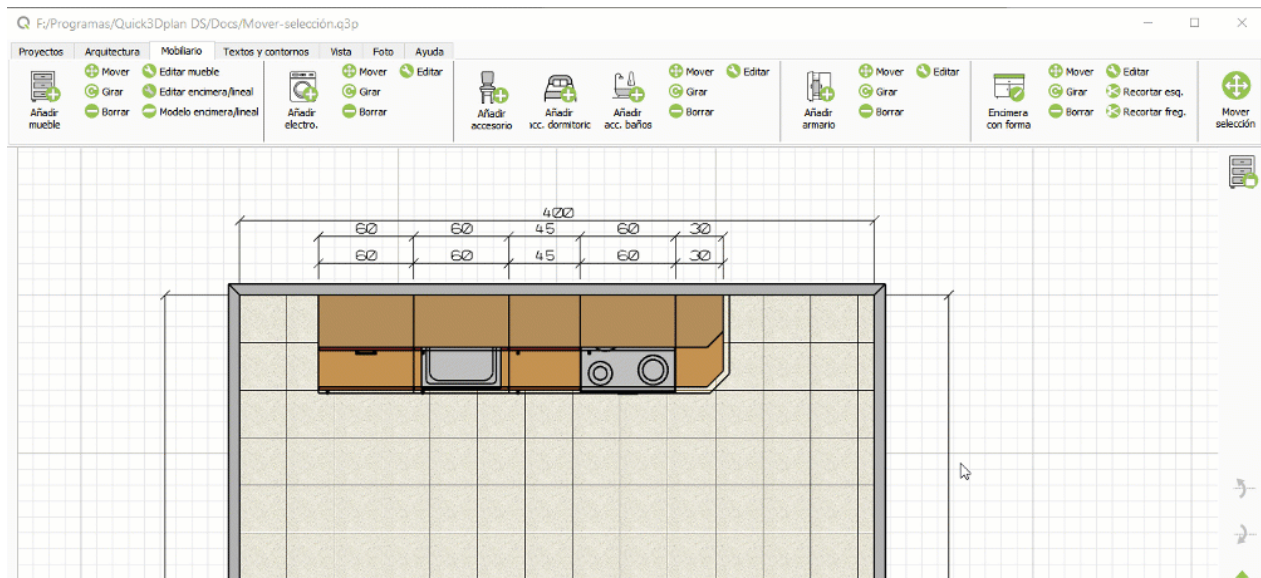
Pulse "**SI**" para borrar la *encimera con forma* o "**NO**" para cancelar el borrado.



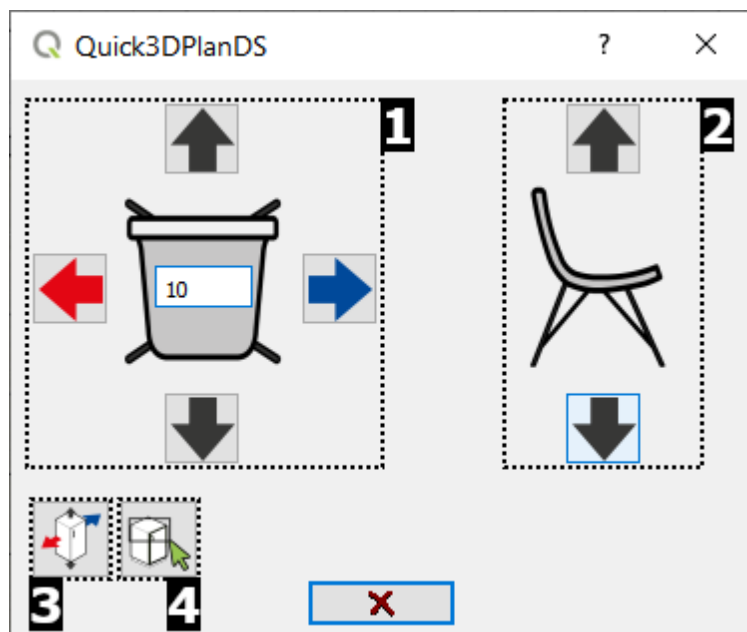
MOVER SELECCIÓN

Esta opción permite mover un conjunto de elementos (*muebles, electrodomésticos y accesorios*) de

forma simultánea. Al pulsar en ella, se muestra junto al ratón el mensaje "*Haga clic en el primer punto y arrastre para el segundo punto*", y a continuación, debemos hacer clic con el botón izquierdo del ratón en un punto de la pantalla, y sin soltarlo, dibujar un recuadro que "englobe" a todos los elementos que deseamos mover, dejando de pulsar el botón para finalizar la selección. Puede verlo en el siguiente vídeo:



Una vez seleccionados todos los elementos, el programa muestra el cuadro de diálogo de mover elemento:



En esta ventana encontramos las siguientes opciones:

1. En la parte izquierda aparece una imagen que representa un mueble en planta, un campo donde introducir la distancia que se desea desplazar, y cuatro botones para desplazar el mueble hacia delante, detrás, derecha e izquierda.
2. La imagen de la derecha representa la vista frontal de un mueble con dos botones para desplazarlo hacia arriba y hacia abajo. Para realizar un movimiento, introduciremos el *valor* deseado en la casilla situada sobre el mueble, y pulsaremos sobre la flecha correspondiente.
3. Esta opción permite seleccionar un nuevo mueble que se desee mover.

4. Esta opción permite seleccionar un nuevo conjunto de elementos a mover.

Creado con el Standard Edition de HelpNDoc: [Crear fácilmente documentos de ayuda](#)



BORRAR SELECCIÓN

Esta opción permite borrar un conjunto de elementos (*muebles, electrodomésticos y accesorios*) de forma simultánea. Al pulsar en ella, se muestra junto al ratón el mensaje "*Haga clic en el primer punto y arrastre para el segundo punto*", y a continuación, debemos hacer clic con el botón izquierdo del ratón en un punto de la pantalla, y sin soltarlo, dibujar un recuadro que "englobe" a todos los elementos que deseamos borrar, dejando de pulsar el botón para finalizar la selección. Una vez seleccionados todos los elementos, se mostrará una ventana para confirmar la selección. Puede verlo en la siguiente animación:



Creado con el Standard Edition de HelpNDoc: [Generador de documentación CHM de ayuda gratuito](#)

TEXTOS Y CONTORNOS

La cuarta pestaña de la "*Barra de menús de texto e iconos*" se denomina "*Textos y contornos*". En ella se encuentran las opciones para insertar, modificar y borrar textos, contornos, flechas, y medir distancias. Son las siguientes opciones:



Textos: Aquí se encuentran las herramientas para insertar, modificar y borrar textos en el diseño.



Contornos: Aquí se encuentran las herramientas para insertar, modificar y borrar los contornos.



Dibujar flecha: Aquí se encuentran las herramientas para insertar, modificar y borrar flechas en el diseño.



Acotar encimera: Esta opción permite acotar las encimeras del diseño.



Añadir cota: Esta opción permite insertar cotas en el diseño.



Borrar cota: Esta opción permite borrar una cota de mobiliario o arquitectura insertada automáticamente por Quick3DPlan® DS.

A continuación se describe el funcionamiento de cada una de estas órdenes.

Creado con el Standard Edition de HelpNDoc: [Productor gratuito de EPub](#)



AÑADIR TEXTO

Aquí se encuentran las herramientas para insertar, modificar y borrar textos en el diseño.

 Añadir texto	Editar
	Mover
	Borrar



Añadir texto

Esta opción permite insertar un texto en el diseño.

Al seleccionar esta orden, aparece la siguiente ventana:

Quick3DPlanDS

1

Introduzca texto aqui

2

☒ Dibujar fondo

3

Fuente

Tamaño

10 Pt

Grosor

7

4

☒ Dibujar borde

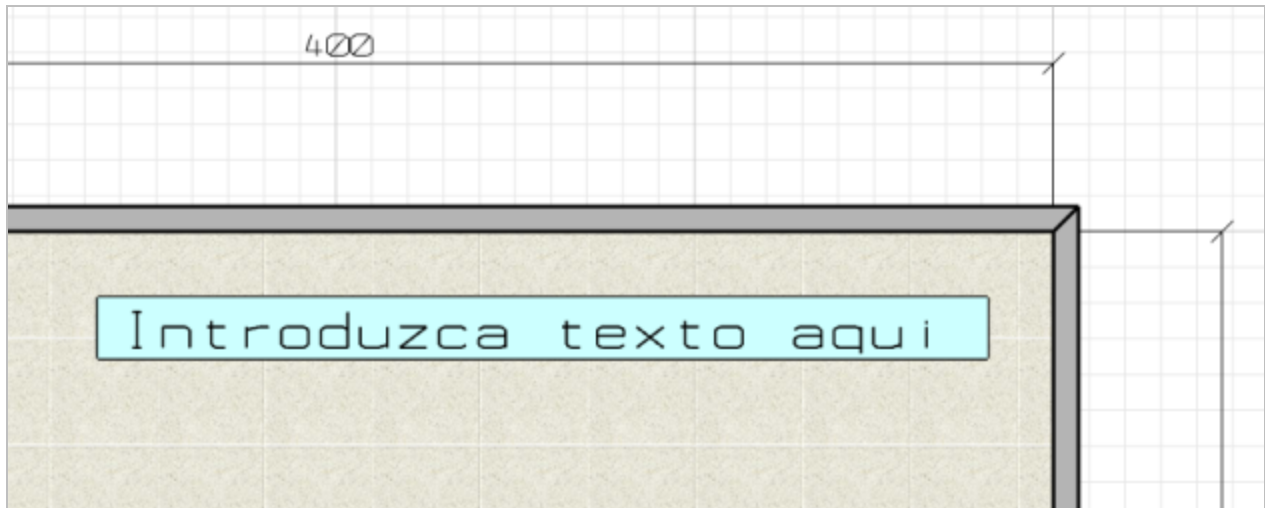
✓

✗

En ella encontramos las siguientes opciones:

1. Aquí introducimos el **texto deseado**.
2. En este apartado seleccionamos si queremos que el texto tenga un **color de fondo**.
3. Aquí seleccionamos **el tamaño y el grosor** de la fuente.
4. Y por último, en este apartado seleccionamos si el texto lleva **un recuadro negro** o no.

Una vez hecho esto, aceptamos, y colocamos el texto en cualquier parte del diseño.



Editar

Esta orden permite modificar los textos insertados anteriormente en el diseño. Al pulsar sobre este icono, Quick3DPlan® DS muestra el mensaje "*Selecione objeto o ESC para cancelar...*". Tras seleccionar el texto deseado, se abrirá el cuadro de textos, pudiendo modificar el texto y el color del fondo. (**NOTA:** También es posible modificar los textos haciendo doble clic directamente sobre ellos.)



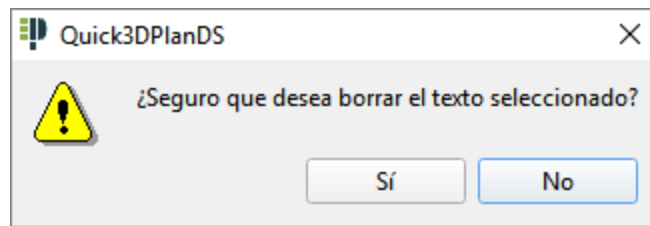
Mover

Con esta opción podremos modificar la posición de los textos en el diseño. Al pulsar sobre este icono, Quick3DPlan® DS muestra el mensaje "*Selecione objeto o ESC para cancelar...*". A continuación, seleccione el texto que desee mover, y sitúelo con el ratón en la nueva posición.



Borrar

Esta orden permite borrar el texto seleccionado. Al pulsar sobre este icono, Quick3DPlan® DS muestra el mensaje "*Selecione objeto o ESC para cancelar...*". Tras seleccionar el texto, aparece la siguiente ventana preguntando si realmente deseamos borrarlo:



Creado con el Standard Edition de HelpNDoc: [Crear fácilmente archivos Qt Help de ayuda](#)



DIBUJAR CONTORNO

Aquí se encuentran las herramientas para insertar, modificar y borrar los contornos.

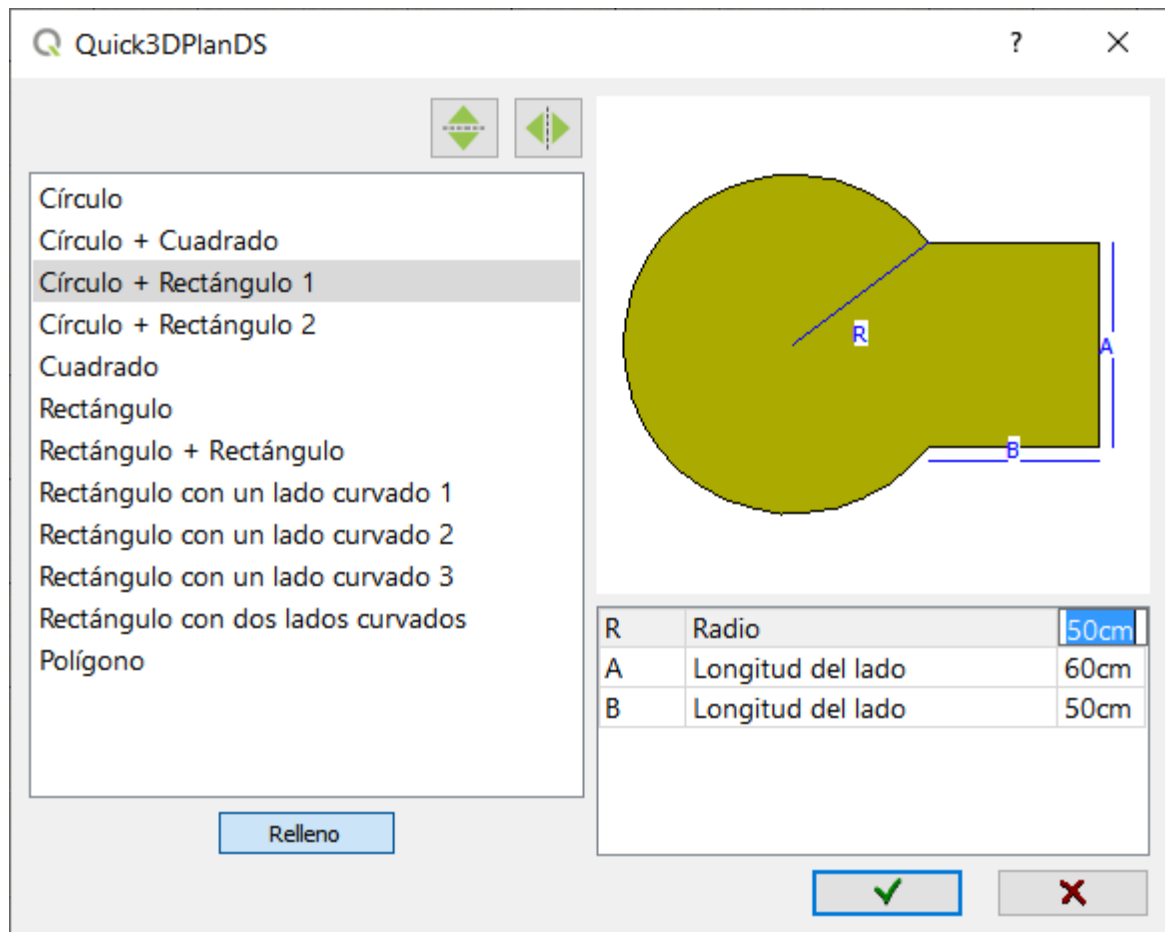
 Dibujar contorno	 Editar	 Girar
	 Mover	
	 Borrar	



Dibujar contorno

Esta opción permite insertar un contorno prefijado en el diseño.

Al seleccionar esta orden, aparece la siguiente ventana, donde seleccionamos el *tipo de contorno*, las *medidas*, y si desea que esté *relleno* o no:



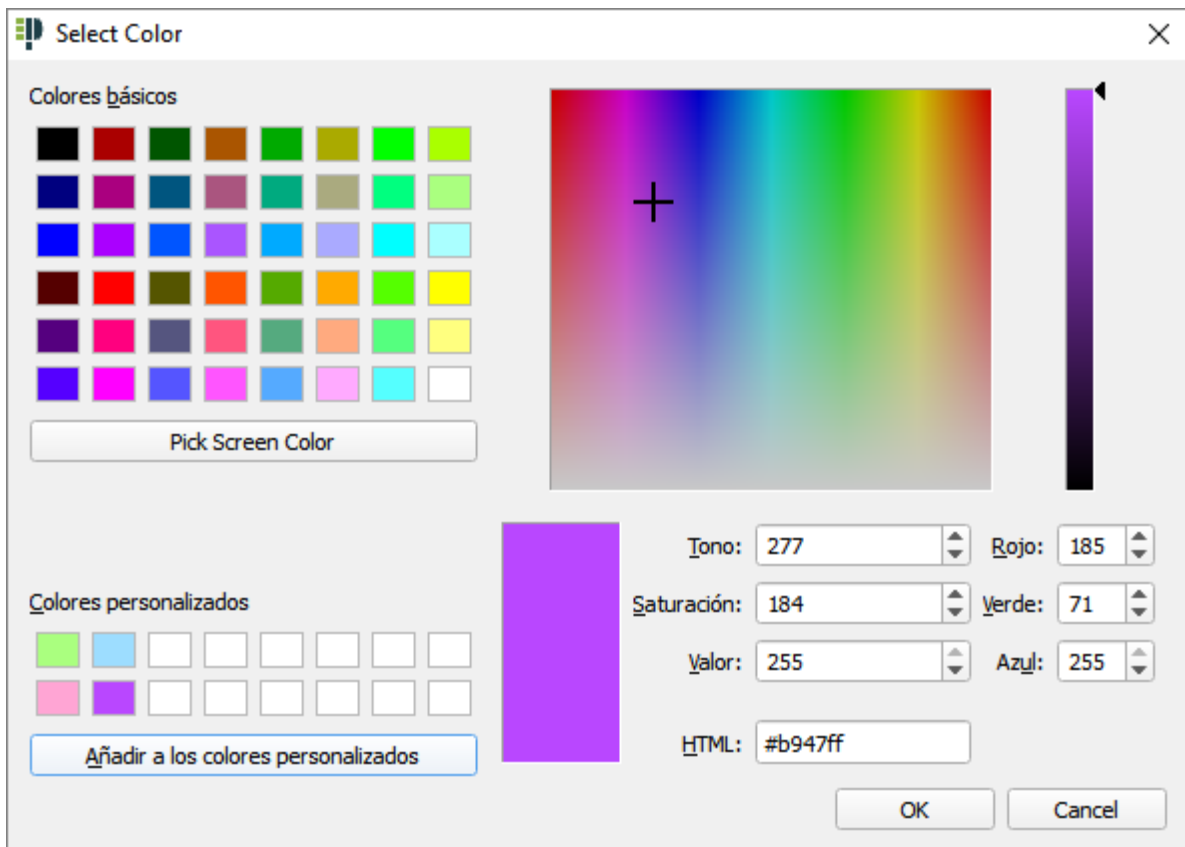
Este botón permite invertir la forma del contorno verticalmente.



Este botón permite invertir la forma del contorno horizontalmente.

Relleno

Pulsando en este botón, aparece la siguiente ventana donde se selecciona el color del relleno:



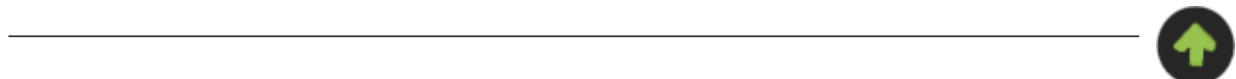
Una vez seleccionadas las características del contorno, aceptamos, y lo colocamos en cualquier parte del diseño.

NOTA: Es posible crear "encimeras con forma" a partir de los contornos insertados con esta herramienta.



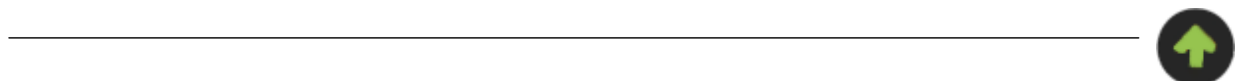
Editar

Esta orden permite modificar los contornos insertados anteriormente en el diseño. Al pulsar sobre este icono, Quick3DPlan® DS muestra el mensaje "Selecione objeto o ESC para cancelar...". Tras seleccionar el contorno deseado, se abrirá el cuadro de contornos, pudiendo modificar el tipo de contorno, sus medidas o el relleno.



Mover

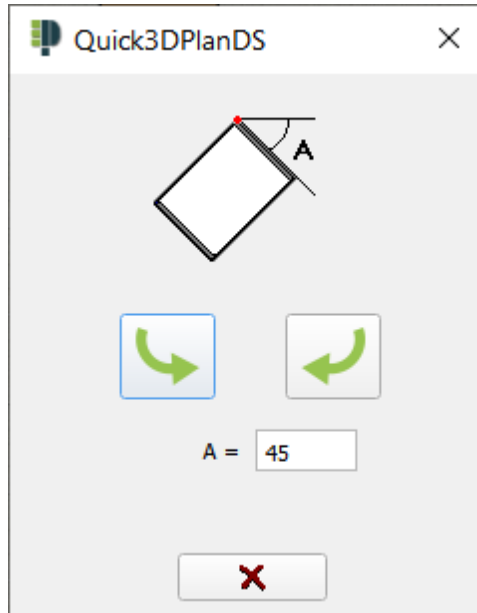
Con esta opción podremos modificar la posición de los contornos en el diseño. Al pulsar sobre este icono, Quick3DPlan® DS muestra el mensaje "Selecione objeto o ESC para cancelar...". A continuación, seleccione el contorno que desee mover y sitúelo con el ratón en la nueva posición.



Girar

Con esta orden es posible rotar alrededor de un punto un contorno.

Al pulsar sobre esta orden, aparecerá el mensaje "Selecione objeto o ESC para cancelar", tendremos que seleccionar el contorno que deseamos rotar, pulsando sobre el. A continuación el programa muestra el cuadro de diálogo de rotar elemento.



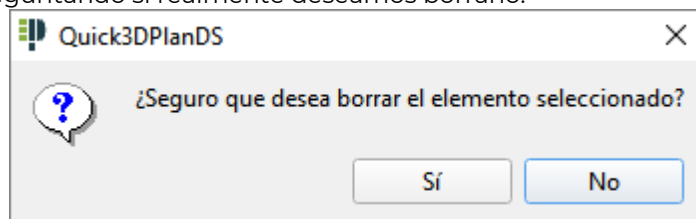
Dentro del cuadro, aparece una casilla con el valor "A = ", que corresponde al ángulo que deseamos rotar el contorno. Recordamos que cada valor introducido producirá un incremento en la posición actual del contorno.

Las dos flechas que hay sobre el campo ángulo, permiten girar en uno u otro sentido el contorno alrededor de una de sus esquinas.



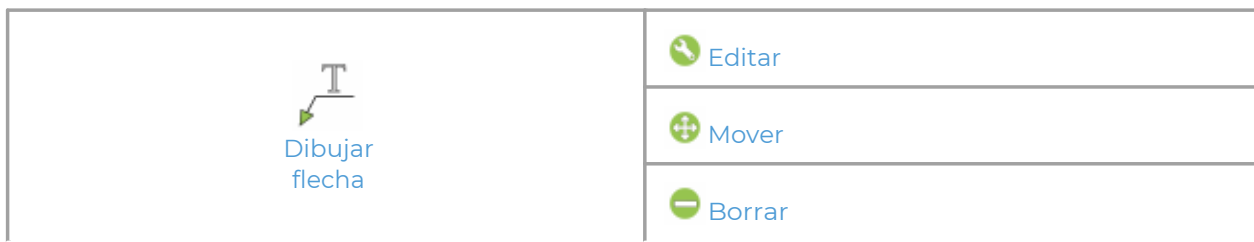
Borrar

Esta orden permite borrar el contorno seleccionado. Al pulsar sobre este icono, Quick3DPlan® DS muestra el mensaje "Selecione objeto o ESC para cancelar...". Tras seleccionar el contorno, aparece la siguiente ventana preguntando si realmente deseamos borrarlo:



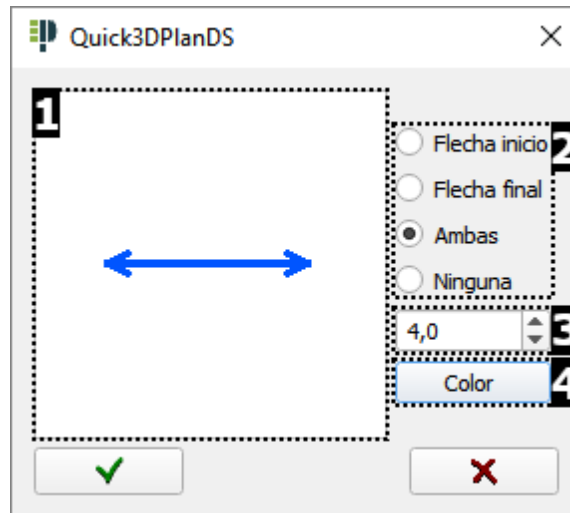
DIBUJAR FLECHA

Aquí se encuentran las herramientas para insertar, modificar y borrar flechas en el diseño.



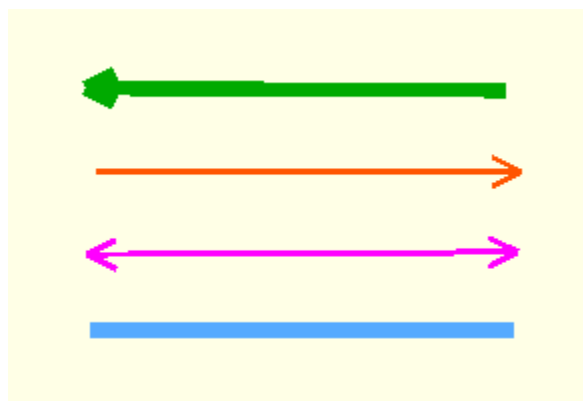
Dibujar flecha

Esta opción permite dibujar una flecha en el diseño. Al seleccionar esta orden, aparece la siguiente ventana:

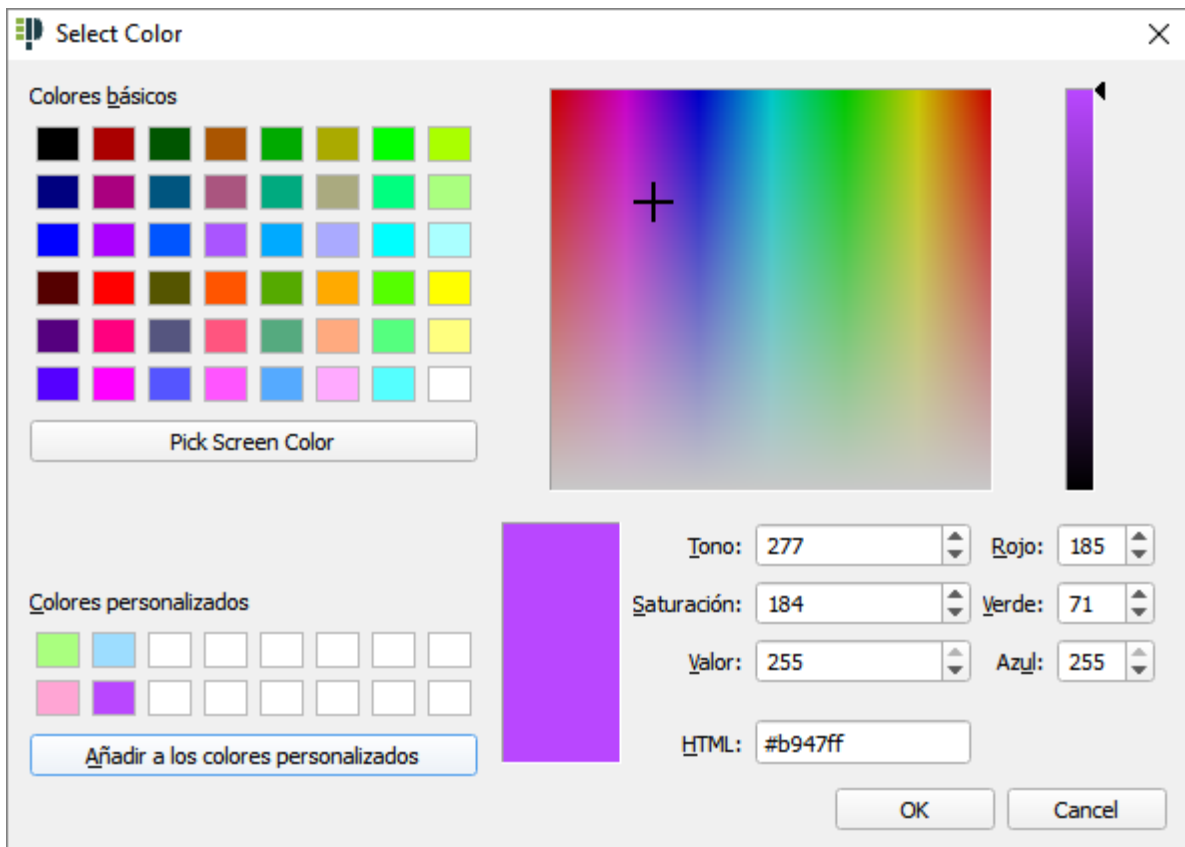


En ella se encuentran las siguientes opciones:

1. **Vista previa** de la flecha en la parte izquierda.
2. **Extremo** de la línea en el que se va a colocar la flecha: al *inicio*, al *final*, en *ambos extremos* o en *ninguno*:



3. **El grosor** de la flecha.
4. **El color** de la flecha. Al pulsar en este botón aparece la siguiente ventana donde se selecciona el color:



Una vez configuradas las características de la flecha, aceptamos y el programa muestra el mensaje "Primer punto..." para que seleccionemos en el diseño el lugar de inicio de la flecha, y sin soltar el botón izquierdo del ratón, se debe mover éste para seleccionar el punto final, y soltarlo en ese punto para seleccionarlo. Tras soltar el botón izquierdo en el punto final, ya tenemos la flecha creada en el diseño.



Editar

Esta orden permite modificar las flechas insertadas anteriormente en el diseño. Al pulsar sobre este icono, Quick3DPlan® DS muestra el mensaje "Selecione objeto o ESC para cancelar...". Tras seleccionar la flecha deseada, se abrirá el cuadro de flechas, pudiendo modificar el tipo de flecha, el grosor o el color.



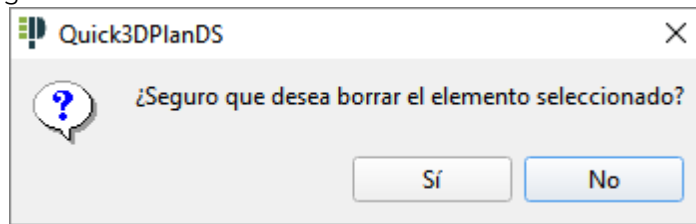
Mover

Con esta opción podremos modificar la posición de las flechas en el diseño. Al pulsar sobre este icono, Quick3DPlan® DS muestra el mensaje "Selecione objeto o ESC para cancelar...". A continuación, seleccione la flecha que desee mover y sitúela con el ratón en la nueva posición.



Borrar

Esta orden permite borrar la flecha seleccionada. Al pulsar sobre este icono, Quick3DPlan® DS muestra el mensaje "Selecione objeto o ESC para cancelar...". Tras seleccionar la flecha, aparece la siguiente ventana preguntando si realmente deseamos borrarla:

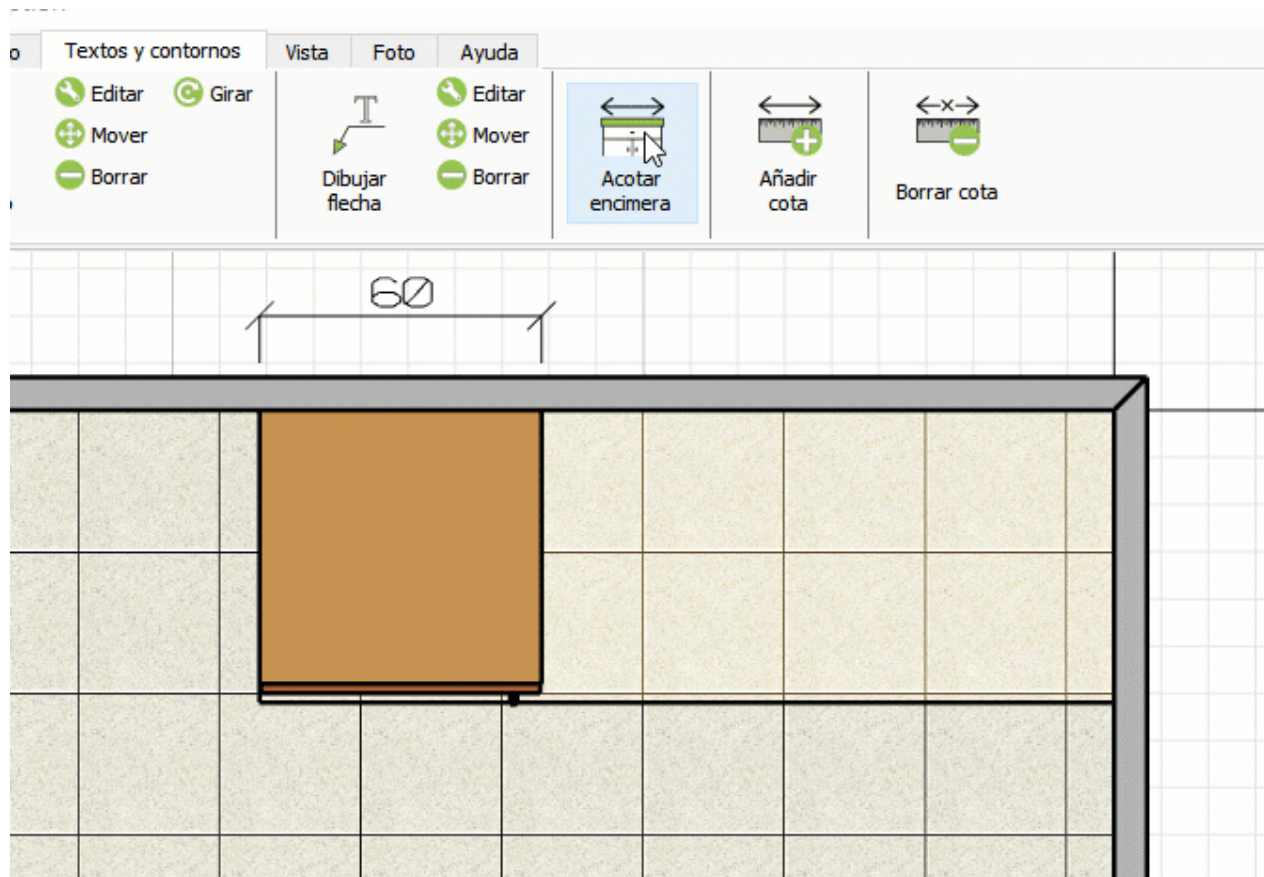


Creado con el Standard Edition de HelpNDoc: [Crear fácilmente documentos CHM de ayuda](#)



ACOTAR ENCIMERA

Esta opción permite acotar el lado, frente o la trasera de las encimeras, tanto la de los muebles, como las [encimeras creadas con una forma](#). Al pulsar en ella, Quick3DPlan® DS muestra el mensaje "**Selecione encimera**" para que señalemos la encimera que se desea acotar, y a continuación muestra el mensaje "**Selecione lado de encimera**", para que indiquemos el lado donde colocar la cota. Puede verlo en este ejemplo:

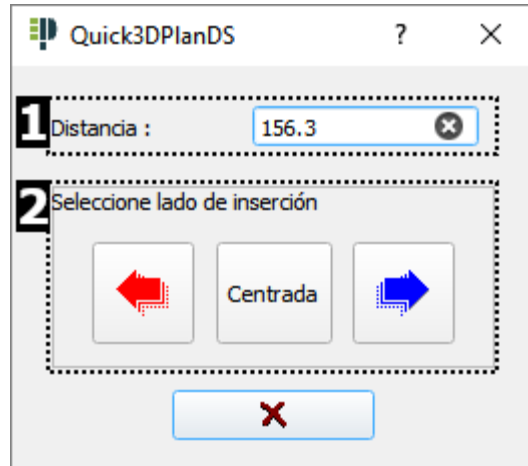


Creado con el Standard Edition de HelpNDoc: [Crear archivos de ayuda para Qt Help Framework](#)



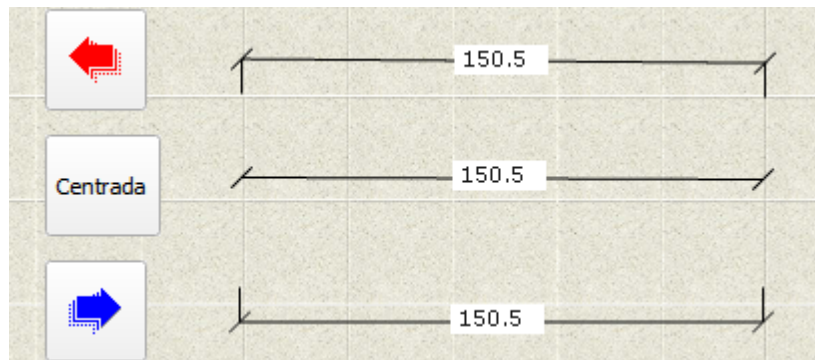
AÑADIR COTA

Esta opción permite insertar cotas en el diseño. Para ello, tras pulsar en esta opción, el programa muestra el mensaje *"Haga clic en el primer punto y arrastre para el segundo punto"*, para que seleccionemos en el diseño el punto inicial de la cota, y a continuación sin soltar el botón izquierdo se debe mover el ratón para seleccionar el punto final, y soltarlo en dicho punto. Una vez marcados los 2 puntos aparece la siguiente ventana, donde configuramos las características de la cota:



En ella se encuentran las siguientes opciones:

1. **Distancia:** Aquí se puede indicar la medida que va a tener la cota. Por defecto, el programa mostrará la distancia que hay entre los dos puntos seleccionados.
2. **Lado de inserción:** Aquí se indica el lado hacia el que se mostrarán las cotas. En el siguiente ejemplo se puede observar cómo varía la cota según la opción seleccionada:

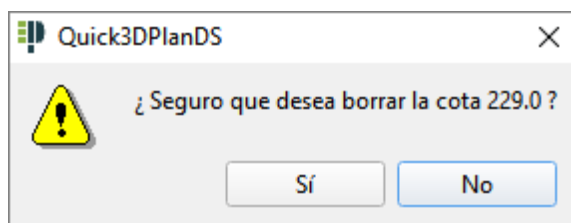


Creado con el Standard Edition de HelpNDoc: [Crear archivos Qt Help entre plataformas](#)



BORRAR COTA

Esta opción permite borrar una cota de mobiliario o de arquitectura insertada automáticamente por Quick3DPlan® DS en el diseño, así como las cotas insertadas desde la opción *"Añadir cota"*. Al pulsar sobre esta opción, Quick3DPlan® DS muestra el mensaje *"Seleccione objeto o ESC para cancelar..."*. Tras seleccionar la cota, aparece la siguiente ventana preguntando si realmente deseamos borrarla:



Creado con el Standard Edition de HelpNDoc: [Ventajas de las herramientas de creación de documentación de ayuda](#)

VISTA

La quinta pestaña de la "*Barra de menús de texto e iconos*" se denomina "*Vista*". En ella se encuentran las opciones para crear y guardar vistas y perspectivas, crear alzados del diseño, activar/desactivar los distintos elementos del diseño, etc. Son las siguientes opciones:



Guardar y abrir vistas: Aquí se encuentran las herramientas para guardar y recuperar las vistas y perspectivas creadas en el diseño.



Cambiar vista 3D, Alzados: Aquí se encuentran las herramientas para definir y modificar las perspectivas en 3 Dimensiones en el diseño, crear alzados y colocar la vista inicial.



Alzados acotados: Aquí se encuentran las herramientas para crear y modificar los alzados o elevaciones acotadas de la pared seleccionada.



Plano 2D, Ventanas, Visualizar 2D/3D: Aquí se encuentran las opciones para poder ver el diseño como un "*plano 2D*" en blanco y negro, poder visualizarlo con varias ventanas (de 2 a 4) con distintas perspectivas, así como las herramientas para conmutar entre la vista en "*modo 2D*" y la vista en "*modo 3D*".



Ver / ocultar objetos: Aquí se encuentran las herramientas para ocultar y mostrar los distintos elementos del diseño.

A continuación se describe el funcionamiento de cada una de estas órdenes.

Creado con el Standard Edition de HelpNDoc: [Generar eBooks Kindle con facilidad](#)



GUARDAR Y ABRIR VISTAS

Aquí se encuentran las herramientas para guardar y recuperar las vistas y perspectivas creadas en el diseño.



Guardar vista actual

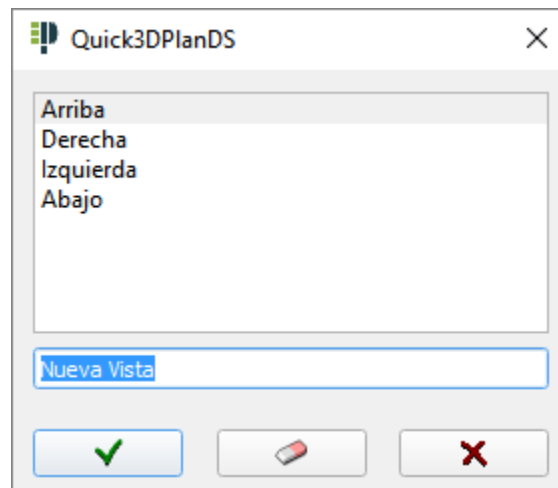


Abrir vista guardada



Guardar vista actual

Permite guardar la vista que tengamos en pantalla con un nombre. Esto permitirá recuperar la vista posteriormente con la opción "*Abrir vista guardada*". Al pulsar sobre este icono, se abre un cuadro con los nombres de las vistas:



Para guardar la vista actual escribiremos el nombre en la línea inferior que aparece en blanco, y pulsaremos en "Aceptar". (**NOTA:** Por defecto Quick3DPlan® DS genera 4 alzados automáticos: *arriba, abajo, izquierda y derecha*).

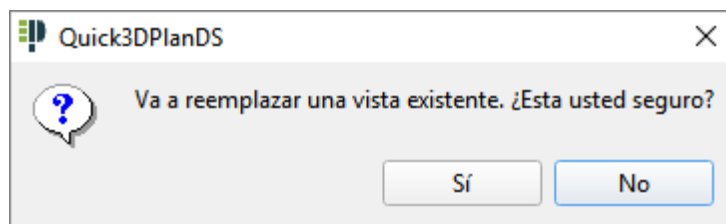


Para borrar una vista guardada, simplemente selecciónela y pulse sobre "Borrar".



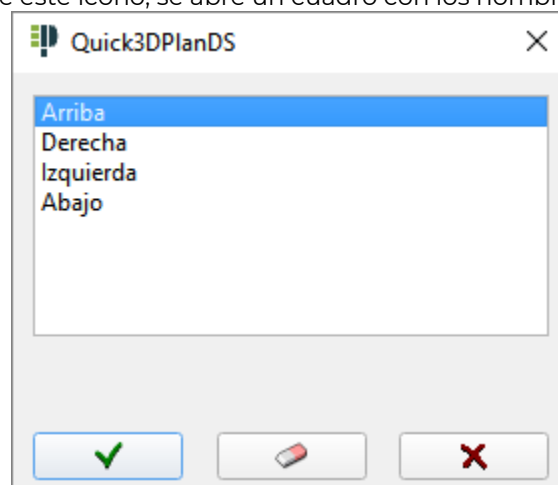
Para cerrar la ventana de "Guardar Vista" sin hacer nada pulsamos en "Cancelar".

Si vamos a guardar una vista con un nombre que ya existe, el programa nos advierte con la siguiente ventana:



Abrir vista guardada

Esta opción nos permite abrir una vista que ha sido guardada previamente con la opción "Guardar vista actual". Al pulsar sobre este icono, se abre un cuadro con los nombres de las vistas.





Para cambiar la vista actual a una de las de la lista, basta con seleccionarla y pulsar sobre el botón "Aceptar". También es posible seleccionar la vista deseada haciendo doble clic sobre ella.



Para borrar una vista guardada, simplemente selecciónela y pulse sobre "Borrar".



Para cerrar la ventana de "Abrir Vista Guardada" sin hacer nada pulsamos en "Cancelar".



Creado con el Standard Edition de HelpNDoc: [Producir ayuda online para aplicaciones Qt](#)



CAMBIAR VISTA 3D, ALZADOS

Aquí se encuentran las herramientas para definir y modificar las perspectivas en 3 Dimensiones en el diseño, crear alzados y colocar la vista inicial.

 Vista inicial	Frontal	Derecha	 Cambiar vista 3D
	Trasera	Izquierda	



Vista inicial

Al pulsar sobre esta opción, se obtiene automáticamente la vista en planta de nuestro diseño, ocupando toda la pantalla.

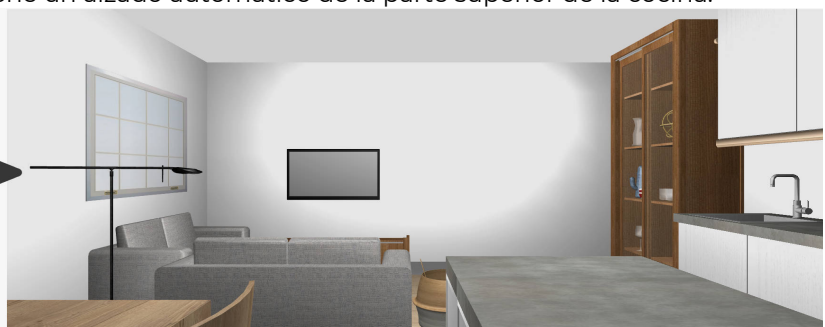
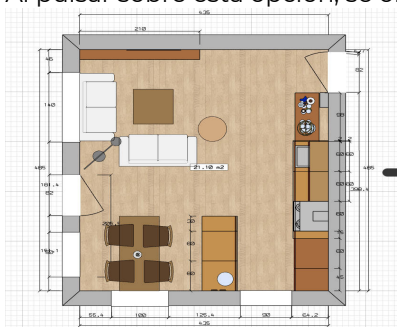


(**NOTA:** Su funcionamiento es similar a este botón presente en la "[Barras de iconos de visualización](#)").



Frontal

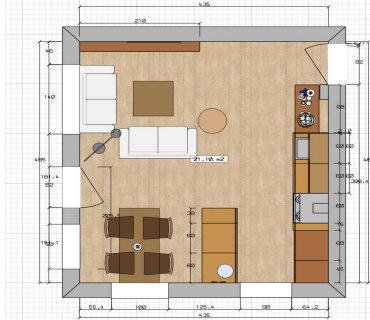
Al pulsar sobre esta opción, se obtiene un alzado automático de la parte superior de la cocina.





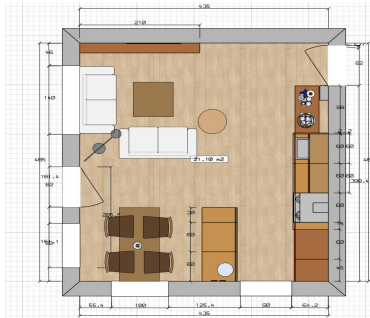
Trasera

Al pulsar sobre esta opción, se obtiene un alzado automático de la parte inferior de la cocina.



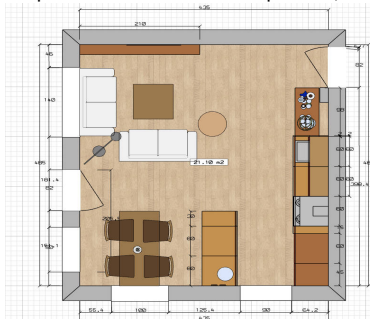
Derecha

Al pulsar sobre esta opción, se obtiene un alzado automático de la parte derecha de la cocina.



Izquierda

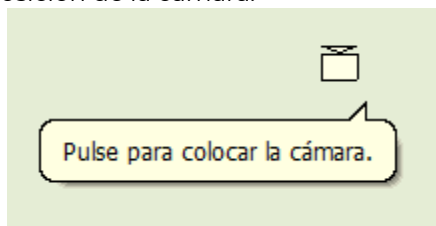
Al pulsar sobre esta opción, se obtiene un alzado automático de la parte izquierda de la cocina.



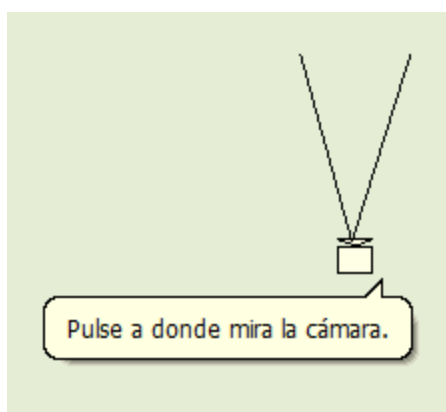


Cambiar Vista 3D

Al pulsar en este icono el cursor del ratón cambia a modo cámara, y junto a esta, muestra el mensaje *"Pulse para colocar la cámara"*, quedando a la espera de que el usuario pulse en la pantalla con el botón izquierdo para indicar la posición de la cámara.



Tras pulsar en el botón izquierdo y sin soltarlo, la cámara quedará fijada en la pantalla y se le añadirán dos líneas que nos indican el lugar hacia donde mira la misma. El mensaje cambiará a: *"Pulse a donde mira la cámara"*, para que defina la dirección hacia la que se mira.



Una vez señalado con el ratón la dirección hacia la que se desea mirar con la cámara, bastará con soltar el botón izquierdo para que el programa nos muestre la nueva vista creada.

Para cancelar la creación de una nueva perspectiva 3D, pulsamos la tecla **"ESC"**.



Creado con el Standard Edition de HelpNDoc: [Editor de documentación y CHM fácil](#)



ALZADOS ACOTADOS

Aquí se encuentran las herramientas para crear y modificar los alzados o elevaciones acotadas de la pared seleccionada.

 Alzado	 Mover cota a derecha
	 Mover cota a izquierda
	 Borrar

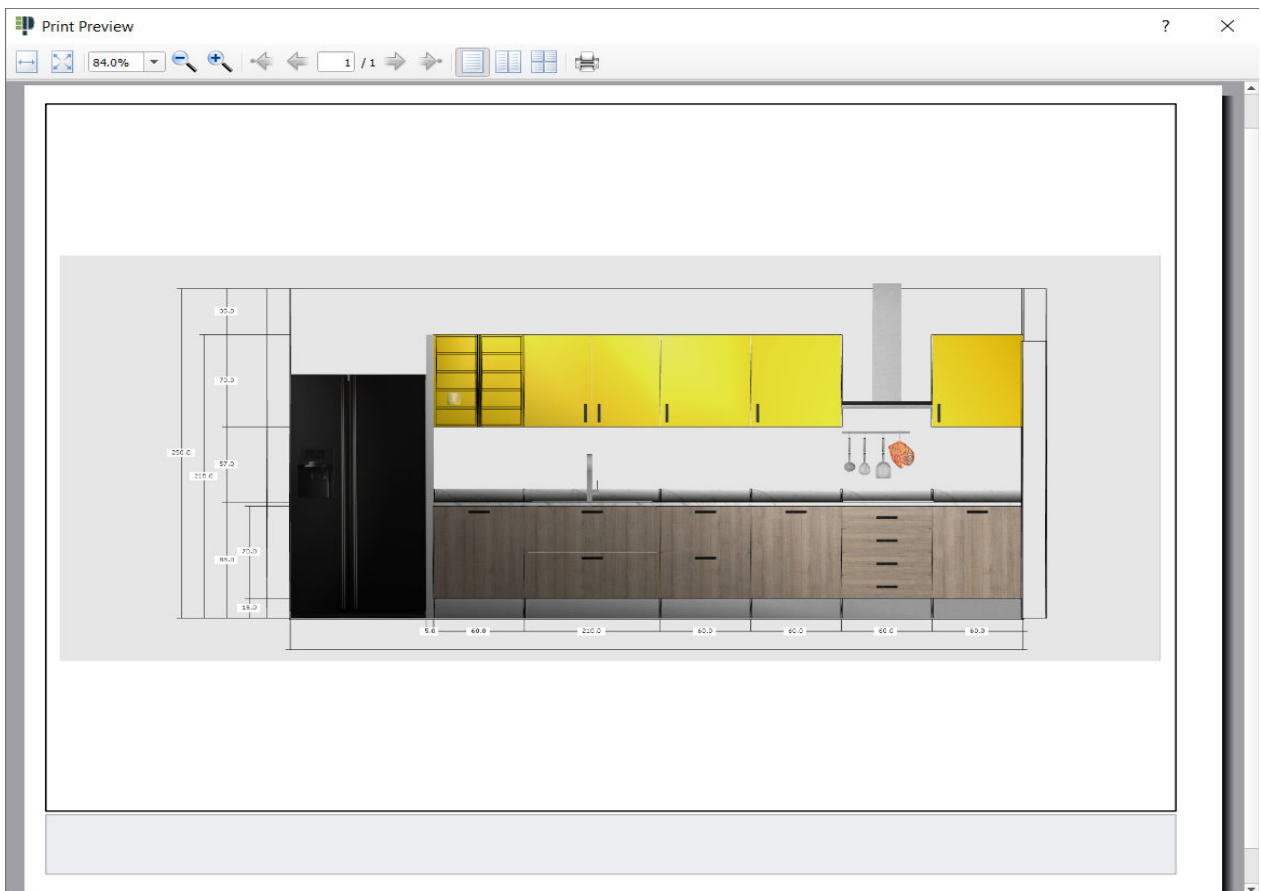


Alzado

Esta opción permite crear un alzado o elevación acotada de una pared. Al seleccionar esta orden, aparece junto al ratón el texto "*Seleccione pared o ESC para cancelar...*", y la pared más cercana al ratón se iluminará de rojo. Al hacer clic con el botón izquierdo del ratón sobre la pared deseada, se mostrará directamente una elevación acotada de dicha pared:



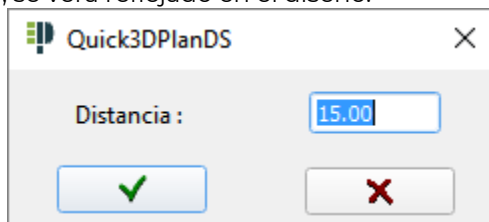
NOTA: Es posible imprimir directamente el alzado acotado que acabamos de realizar. Simplemente, una vez que tiene el alzado acotado en pantalla, debe pulsar en la pestaña "**Proyectos**", y a continuación en "**Imprimir**". Seleccione la opción "**Imagen**", configure los distintos parámetros de impresión (tipo de página, orientación, etc), y pulse en aceptar para que se muestre la vista previa de la impresión y poder imprimir el alzado acotado pulsando en el icono de la impresora ():





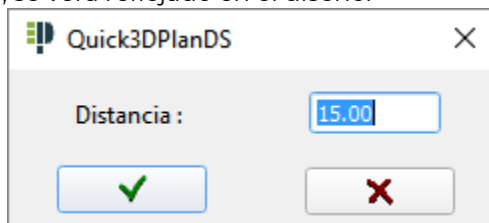
Mover cota a derecha

Esta orden permite desplazar la cota seleccionada a la derecha. Al pulsar sobre este icono, Quick3DPlan® DS muestra el mensaje "Selecione objeto o ESC para cancelar...". Tras seleccionar la cota que deseamos mover, aparece la siguiente ventana, donde se introducirá la distancia que se desea desplazar, y tras aceptar, se verá reflejado en el diseño:



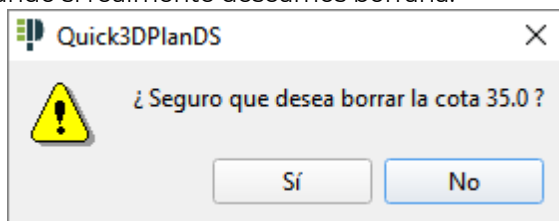
Mover cota a izquierda

Esta orden permite desplazar la cota seleccionada a la izquierda. Al pulsar sobre este icono, Quick3DPlan® DS muestra el mensaje "Selecione objeto o ESC para cancelar...". Tras seleccionar la cota que deseamos mover, aparece la siguiente ventana, donde se introducirá la distancia que se desea desplazar, y tras aceptar, se verá reflejado en el diseño:



Borrar

Esta orden permite borrar la cota seleccionada. Al pulsar sobre esta opción, Quick3DPlan® DS muestra el mensaje "Selecione objeto o ESC para cancelar...". Tras seleccionar la cota, aparece la siguiente ventana preguntando si realmente deseamos borrarla:





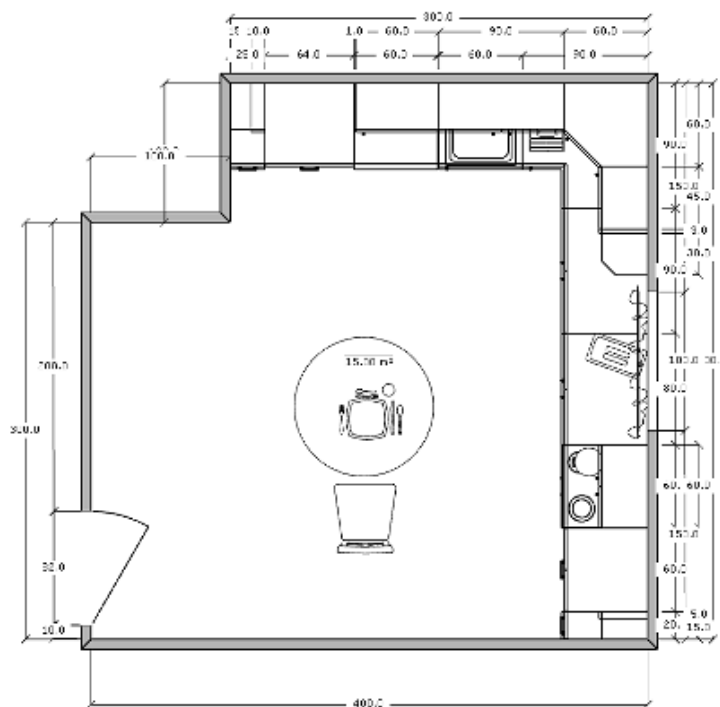
PLANO 2D, VENTANAS, VISUALIZAR 2D/3D

Aquí se encuentran las opciones para poder ver el diseño como un "*plano 2D*" en blanco y negro, poder visualizarlo con varias ventanas (de 2 a 4) con distintas perspectivas, así como las herramientas para conmutar entre la vista en "*modo 2D*" y la vista en "*modo 3D*".



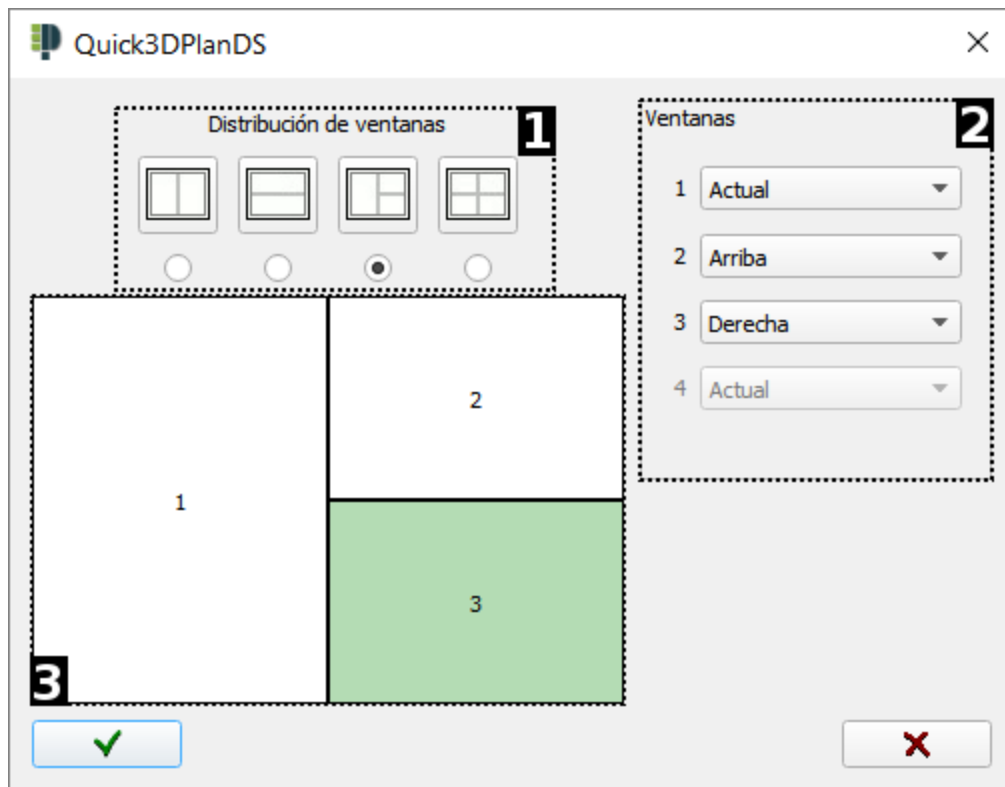
Plano 2D

Al pulsar sobre esta opción se muestra el diseño como un "plano 2D" en blanco y negro. Este plano se podrá imprimir directamente desde la pestaña "**Proyectos**", en la opción "**Imprimir**".



Ventanas

Al pulsar sobre esta opción se muestra la siguiente ventana, donde podremos definir la configuración de ventanas y vistas que deseamos para mostrar nuestra cocina:

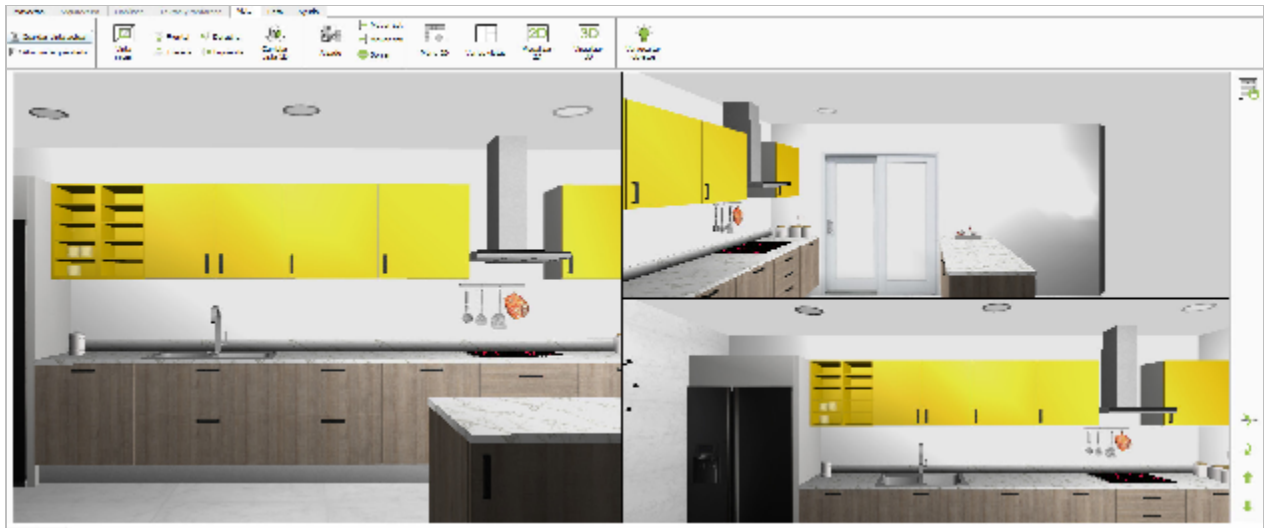


En ella encontramos las siguientes opciones:

1. **Distribución de ventanas:** En este apartado seleccionamos la distribución de ventanas que deseamos de las 4 opciones disponibles, para poder ver el diseño en una distribución de 2 a 4 ventanas.
2. **Ventanas / vistas:** Según la distribución de ventanas seleccionada en [1], se activarán en este apartado los distintos desplegados para poder seleccionar de forma independiente la vista que queremos que se muestre en cada ventana (**NOTA:** Aquí se mostrarán también las vistas que hayamos guardado previamente usando la opción "[Guardar vista actual](#)"):

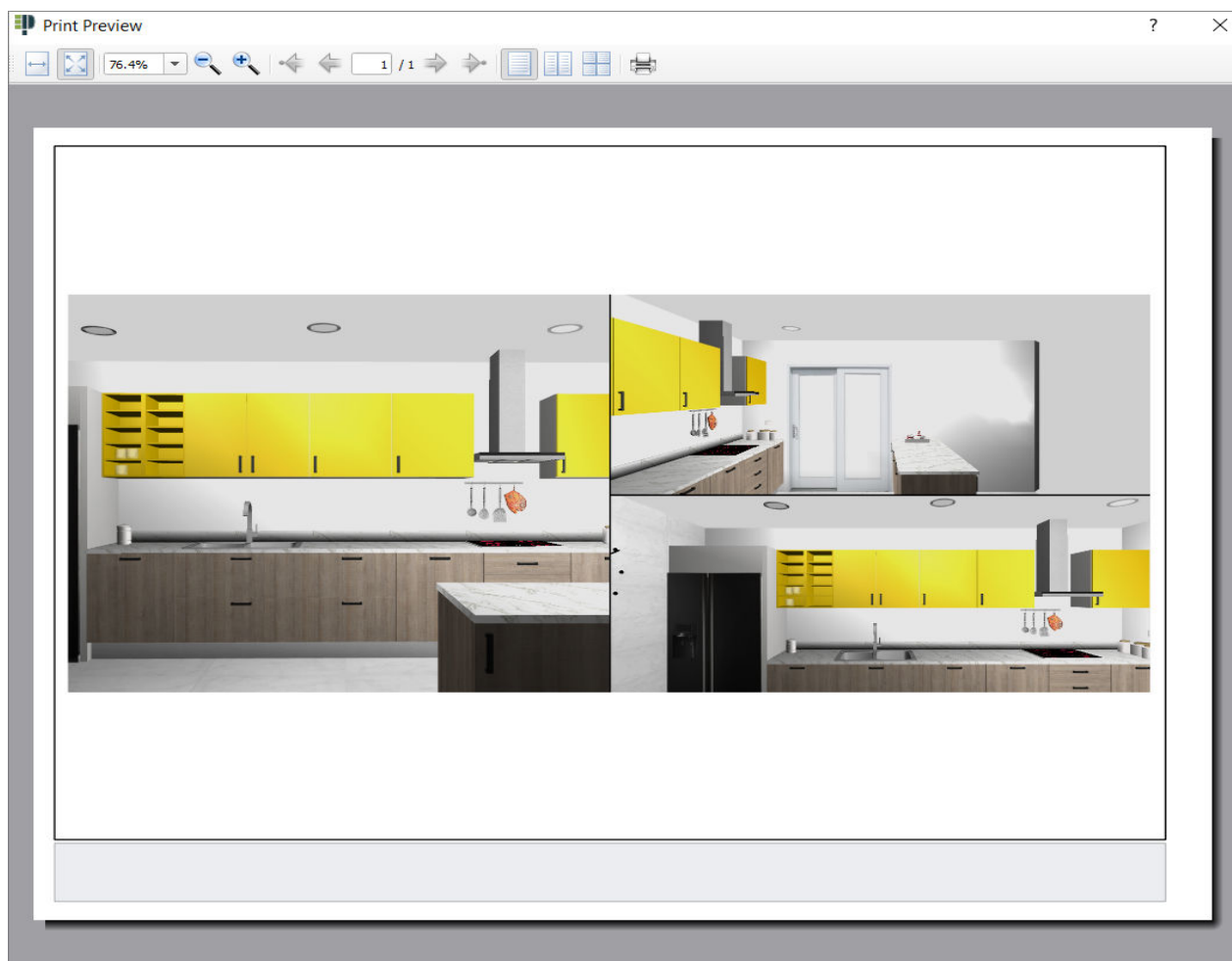
3. **Vista previa:** En este apartado se muestra una vista previa para ver cómo quedaría la distribución de ventanas que estamos configurando.

Tras configurar nuestra distribución de ventanas y pulsar en "Aceptar" () , éstas se mostrarán en Quick3DPlan® DS:



Cuando Quick3DPlan® DS esta en el modo "*ventanas múltiples*", debe tener en cuenta lo siguiente:

- Podrá modificar la perspectiva de cada una de las ventanas de forma independiente usando el ratón.
- Las paredes no se ocultan de forma automática, deberá ocultarlas usando la herramienta para "[Mostrar/Ocultar](#)" pared.
- Para volver al modo de "*una ventana*", simplemente pulse sobre alguna de estas opciones: "[Plano 2D](#)", "[Visualizar 2D](#)", "[Visualizar 3D](#)", o bien haga clic sobre la "[Pestaña 2D](#)" en la parte inferior del área de trabajo.
- Será posible realizar una impresión de esta composición de ventanas. Simplemente, una vez que tiene la composición de ventanas deseada en pantalla, debe pulsar en la pestaña "**Proyectos**", y a continuación en "[Imprimir](#)". Seleccione la opción "**Imagen**", configure los distintos parámetros de impresión (tipo de página, orientación, etc), y pulse en aceptar para que se muestre la vista previa de la impresión y poder imprimirla pulsando en el icono de la impresora ():



Visualizar 2D

Al pulsar sobre esta opción se muestra el diseño en "Modo 2D".



También será posible visualizar el diseño en 2D haciendo clic en la pestaña disponible en la parte inferior del área de trabajo.



Visualizar 3D

Al pulsar sobre esta opción se muestra el diseño en "Modo 3D". El diseño se mostrará con la última perspectiva que se haya creado previamente.



También será posible visualizar el diseño en 3D haciendo clic en la pestaña disponible en la parte inferior del área de trabajo.

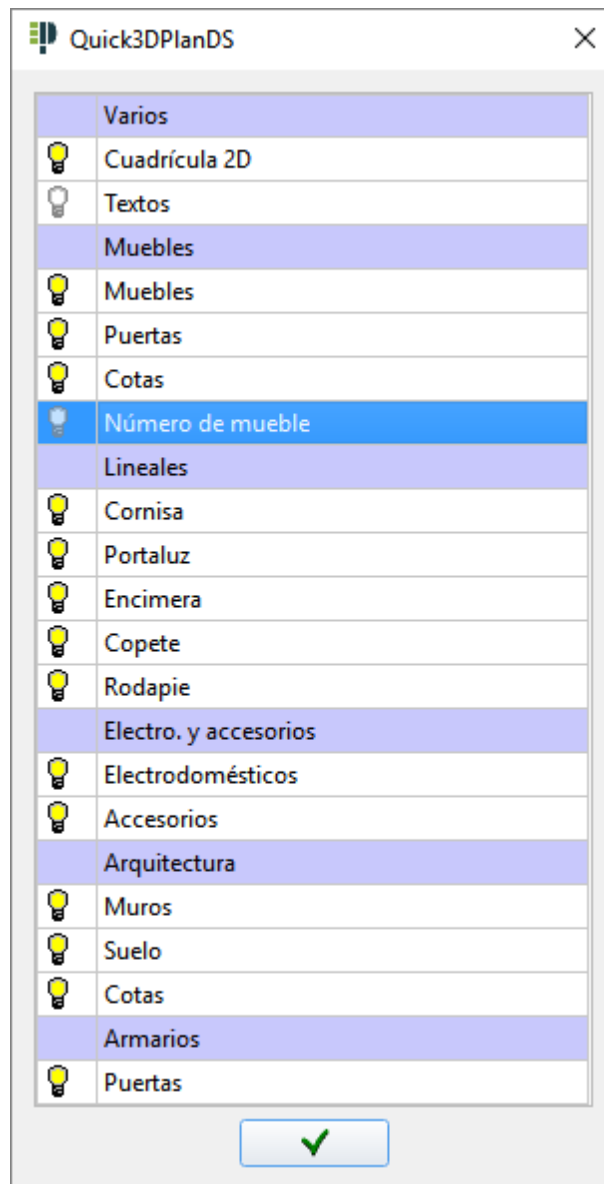


Creado con el Standard Edition de HelpNDoc: [Documentación Qt Help fácil](#)



VER/OCULTAR OBJETOS

A medida que aumenta la complejidad del diseño, se complica la visualización del mismo debido a la existencia de multitud de objetos. Para solucionar dicho problema se ha previsto en el programa una lista con todos los tipos de objetos que existen. Al pulsar en este icono aparece el siguiente cuadro:



En él podremos activar y desactivar la visualización de los objetos, pulsando sobre cada línea.

Los elementos visibles aparecen con una bombilla encendida, que se apaga cuando pulsamos sobre la línea y desactivándose la visualización de estos.

Debemos tener en cuenta que si desactivamos "*Muros*", por ejemplo, desaparecerán todas las paredes que existan en el dibujo y no tenemos la posibilidad de señalar únicamente la que nos interese. Para ello habrá que usar la herramienta "[Mostrar/ocultar pared](#)".

Creado con el Standard Edition de HelpNDoc: [Crear fácilmente páginas web de ayuda](#)

FOTO

La sexta pestaña de la "*Barra de menús de texto e iconos*" se denomina "*Foto*". En ella se encuentran las opciones para cambiar los materiales de los muebles, lineales, accesorios, paredes, suelo, etc, así como las opciones para configurar las luces. Son las siguientes opciones:



Serie de mueble: Esta opción permite cambiar de serie todos los muebles o uno solo.



Material encimera: Esta opción permite seleccionar un nuevo material para la encimera.



Muebles y lineales: Esta opción permite cambiar los materiales de todas las partes de un solo mueble o de todos a la vez.



Material accesorios: Esta opción permite cambiar los materiales del accesorio seleccionado.



Material electrodomésticos: Esta opción permite cambiar los materiales a los electrodomésticos creados en 3D.



Material paredes: Esta opción permite seleccionar un nuevo material para todas las paredes o para una única pared.



Material suelo: Esta opción permite seleccionar un nuevo material para el suelo.



Molduras: Esta opción permite seleccionar un nuevo material para las molduras (rodapié y cornisa) colocadas en las paredes, tabiques y pilares de la arquitectura.



Luces: Esta opción permite modificar las luces del diseño.



Foto: Esta opción permite generar imágenes fotorrealistas del diseño.



360° Panorama: Esta opción permite la generación de una panorama del tipo 360x180.

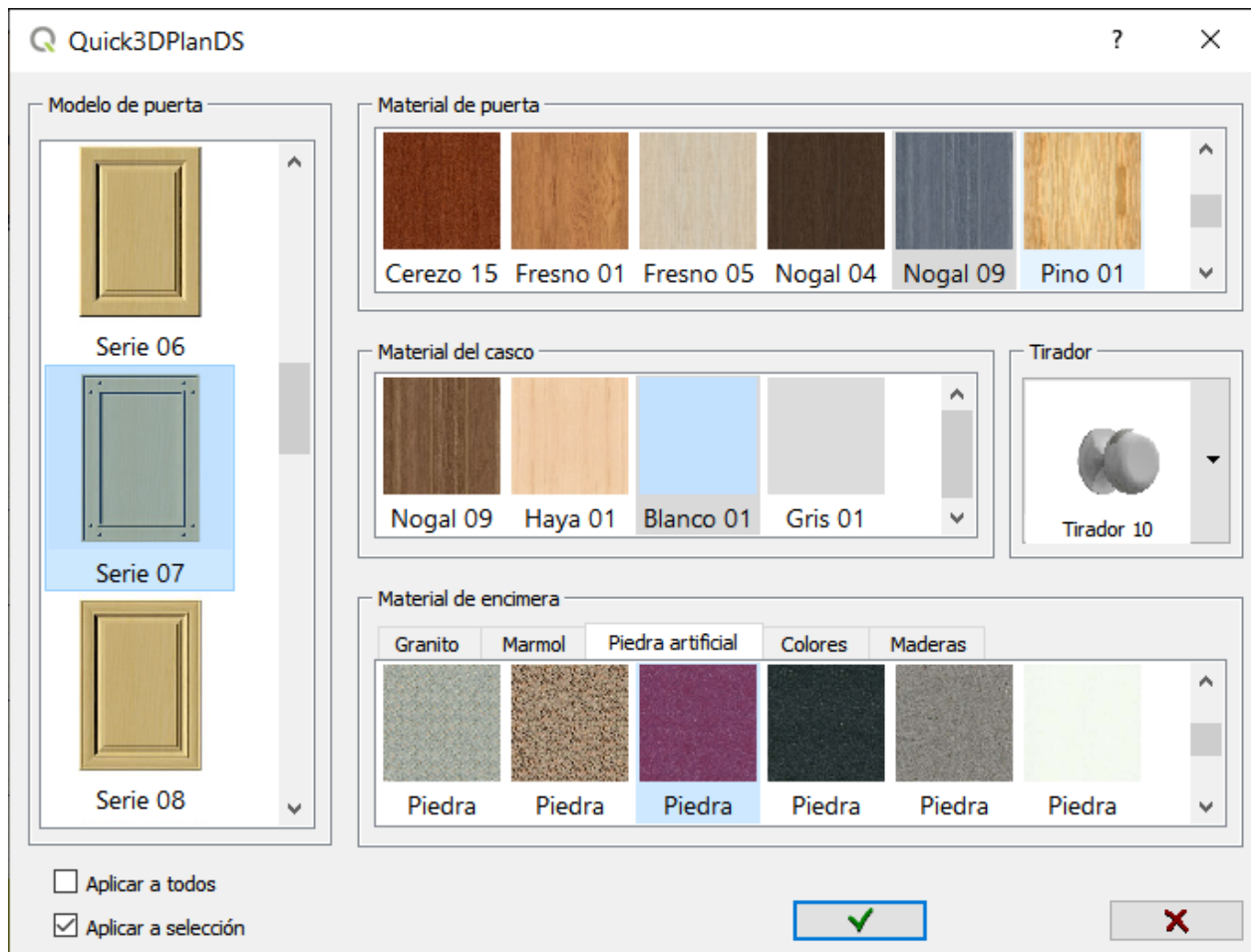
A continuación se describe el funcionamiento de cada una de estas órdenes.

Creado con el Standard Edition de HelpNDoc: [Generador de documentación para iPhone gratuito](#)



SERIE DE MUEBLE

Al pulsar este icono el programa nos muestra el siguiente cuadro:



Elegiremos la *serie*, *material de puerta*, *material de casco*, *tirador* y el *material de encimera* a utilizar. El material para *cornisa*, *portaluz* y *rodapié* será el de la puerta, mientras que el *copete* usará el material de la encimera. Para aplicar los cambios pulsaremos sobre el botón "Aceptar" ().

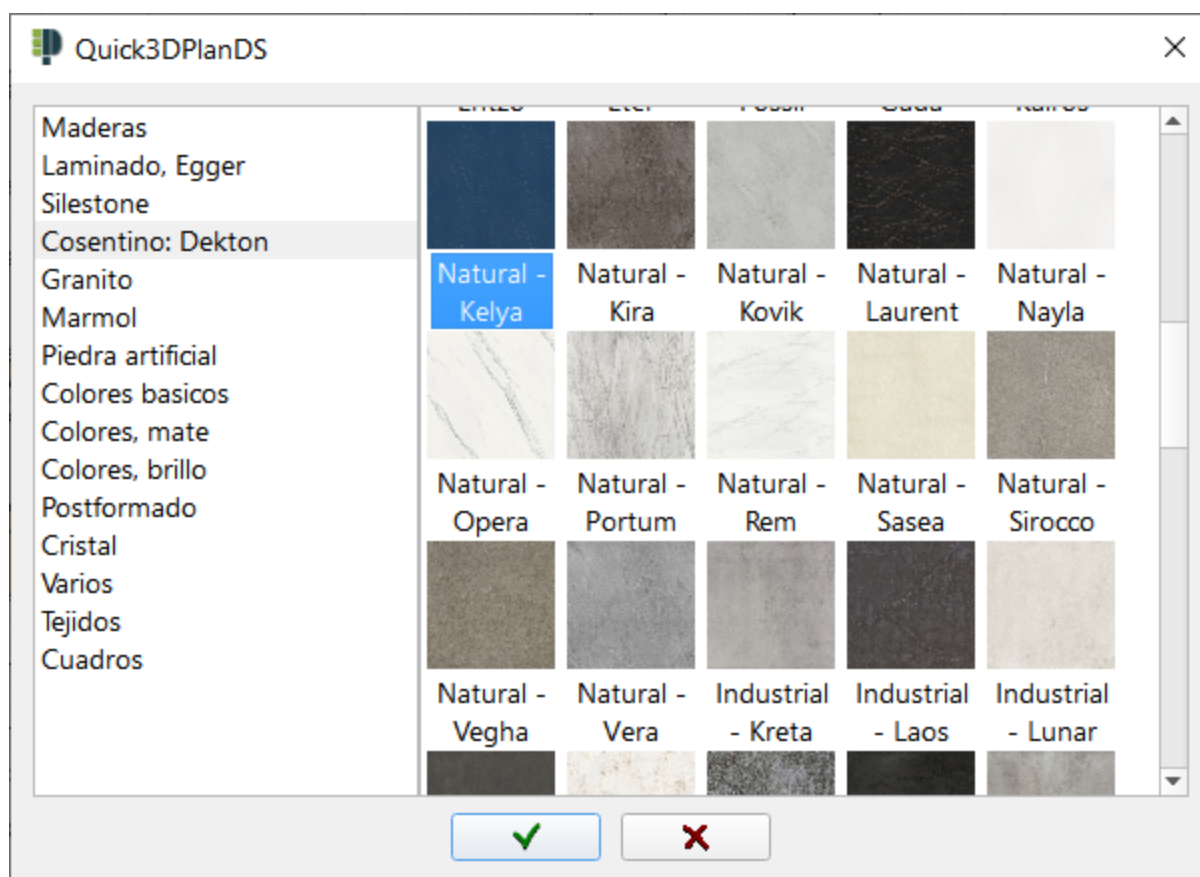
Si la opción "**Aplicar a todos**" no esta activada, el programa pedirá que seleccionemos el mueble al que aplicar la nueva serie. Si está activada, se aplicarán los cambios a todos los muebles del diseño. Por último, la opción "**Aplicar a selección**" permite seleccionar un grupo específico de muebles mediante una ventana de ratón al que aplicarle los cambios.

Creado con el Standard Edition de HelpNDoc: [Generador de EPub con todas las funciones](#)



MATERIAL ENCIMERA

Al pulsar este icono el programa nos muestra el siguiente cuadro, que permite seleccionar un nuevo material para todas las encimeras del diseño:



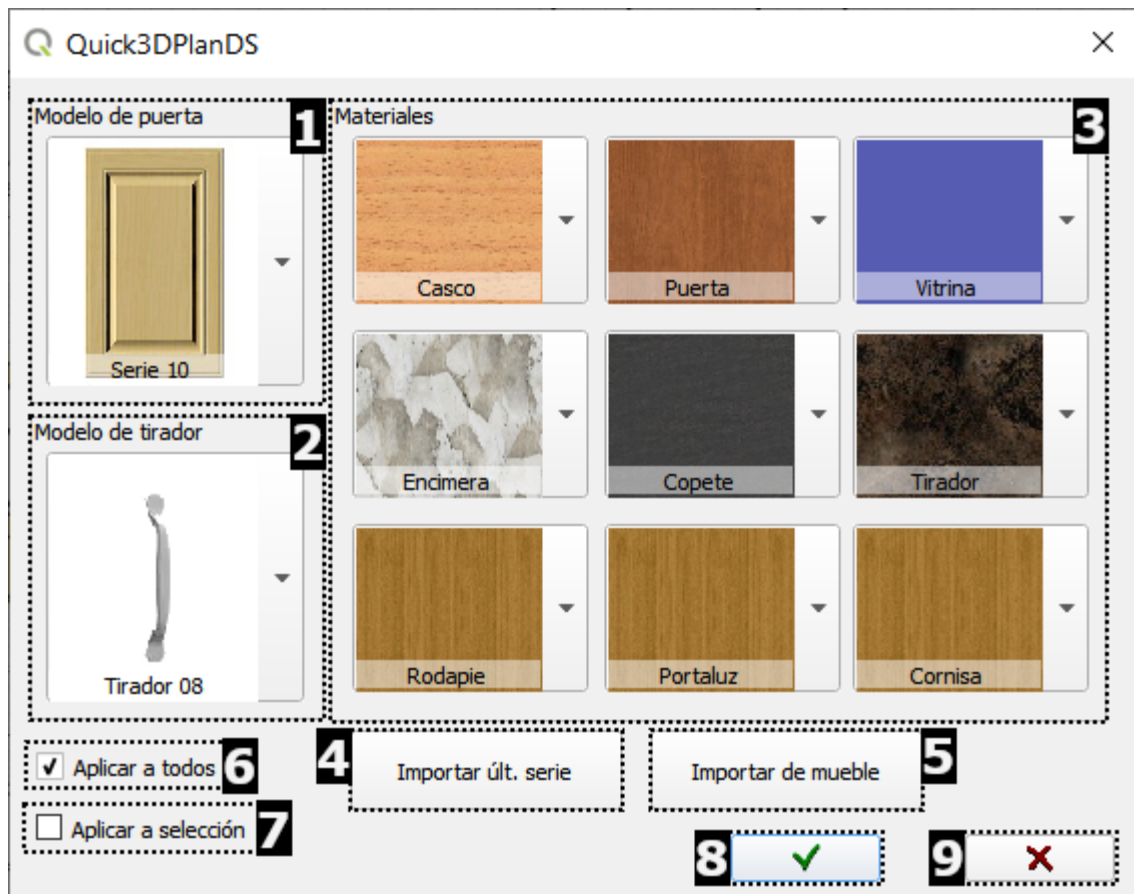
Simplemente, seleccione el nuevo material y pulse sobre el botón "Aceptar" ().

Creado con el Standard Edition de HelpNDoc: [Crear fácilmente EBooks](#)



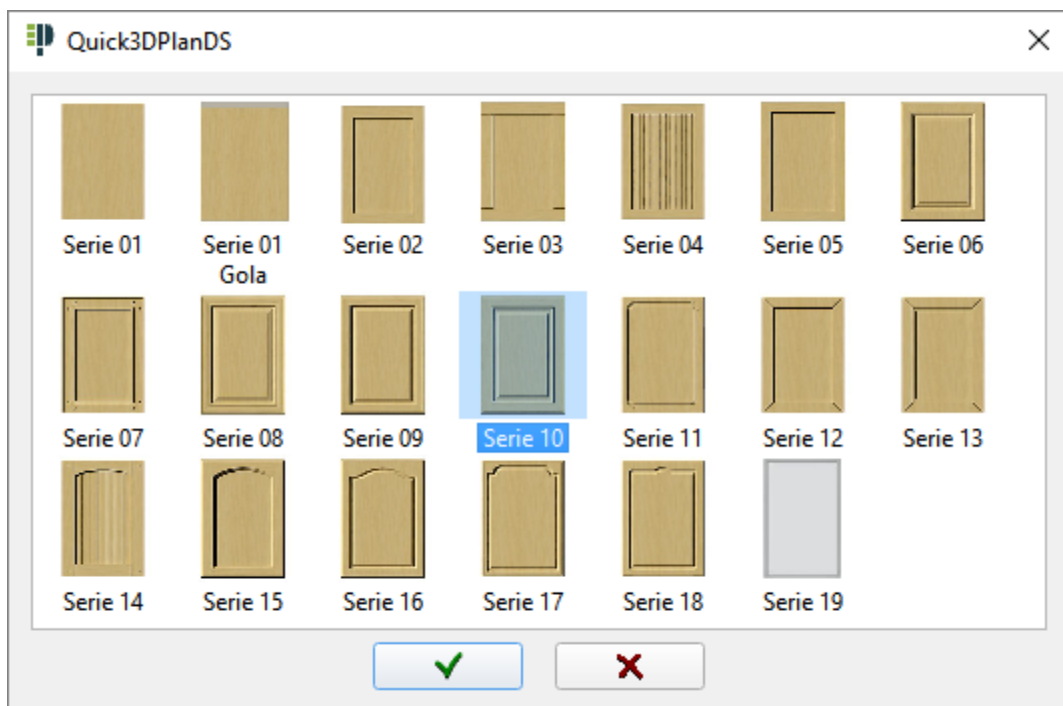
MUEBLES Y LINEALES

Al pulsar este icono el programa nos muestra la siguiente ventana, donde podemos seleccionar, por un lado, el "*Modelo de puerta*" y el "*Modelo de tirador*", y por otro lado los materiales para cada parte del mueble: *casco*, *puerta*, *tirador*, *rodapié*, *encimera*, *copete*, *portaluz* y *cornisa*:

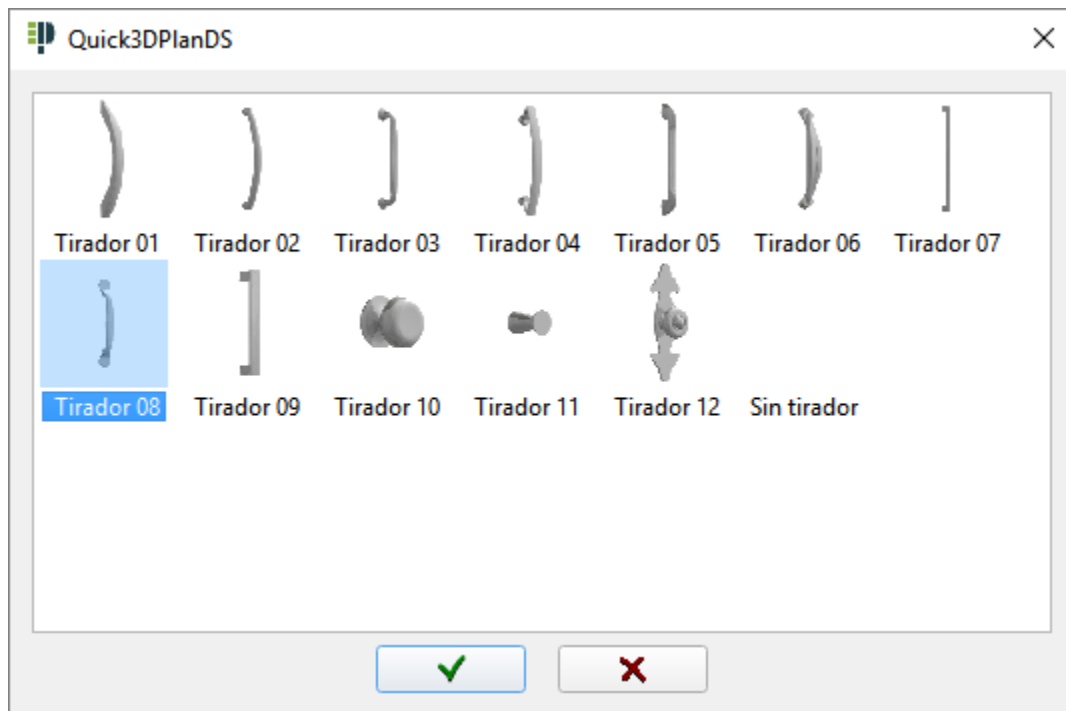


En ella encontramos las siguientes opciones:

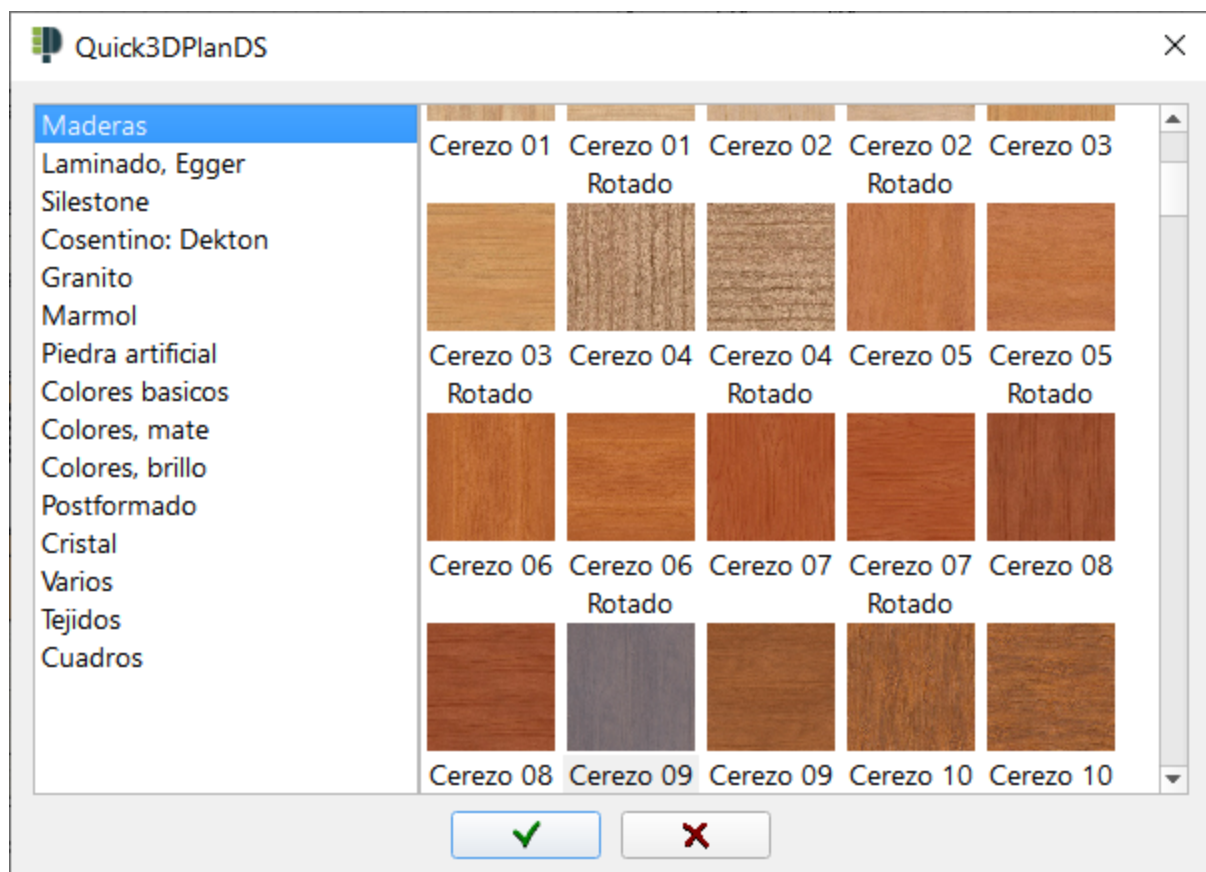
1. Pulsando sobre la imagen de la puerta, aparece la siguiente ventana donde se selecciona el nuevo modelo:



- Pulsando sobre la imagen del tirador, aparece la siguiente ventana donde se selecciona el nuevo modelo:

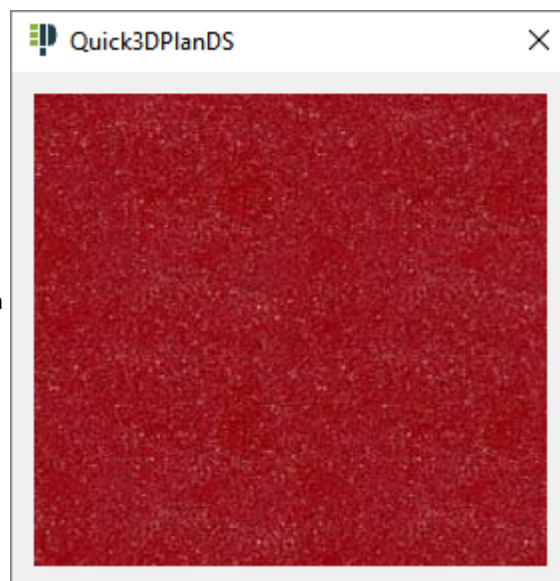


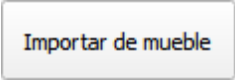
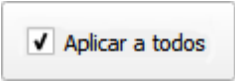
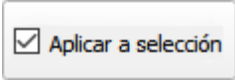
- Pulsando sobre la imagen del material de cada parte del mueble, aparece la siguiente ventana, donde se le asignará el nuevo material a cada parte de forma independiente:



En la parte superior encontramos una serie de pestañas en las que se dividen todos los materiales: maderas, granito, mármol, piedra artificial, colores básicos, colores, postformado, varios, etc.

Haciendo doble clic sobre cada material, aparece la siguiente ventana donde podemos ver el material con más detalle:



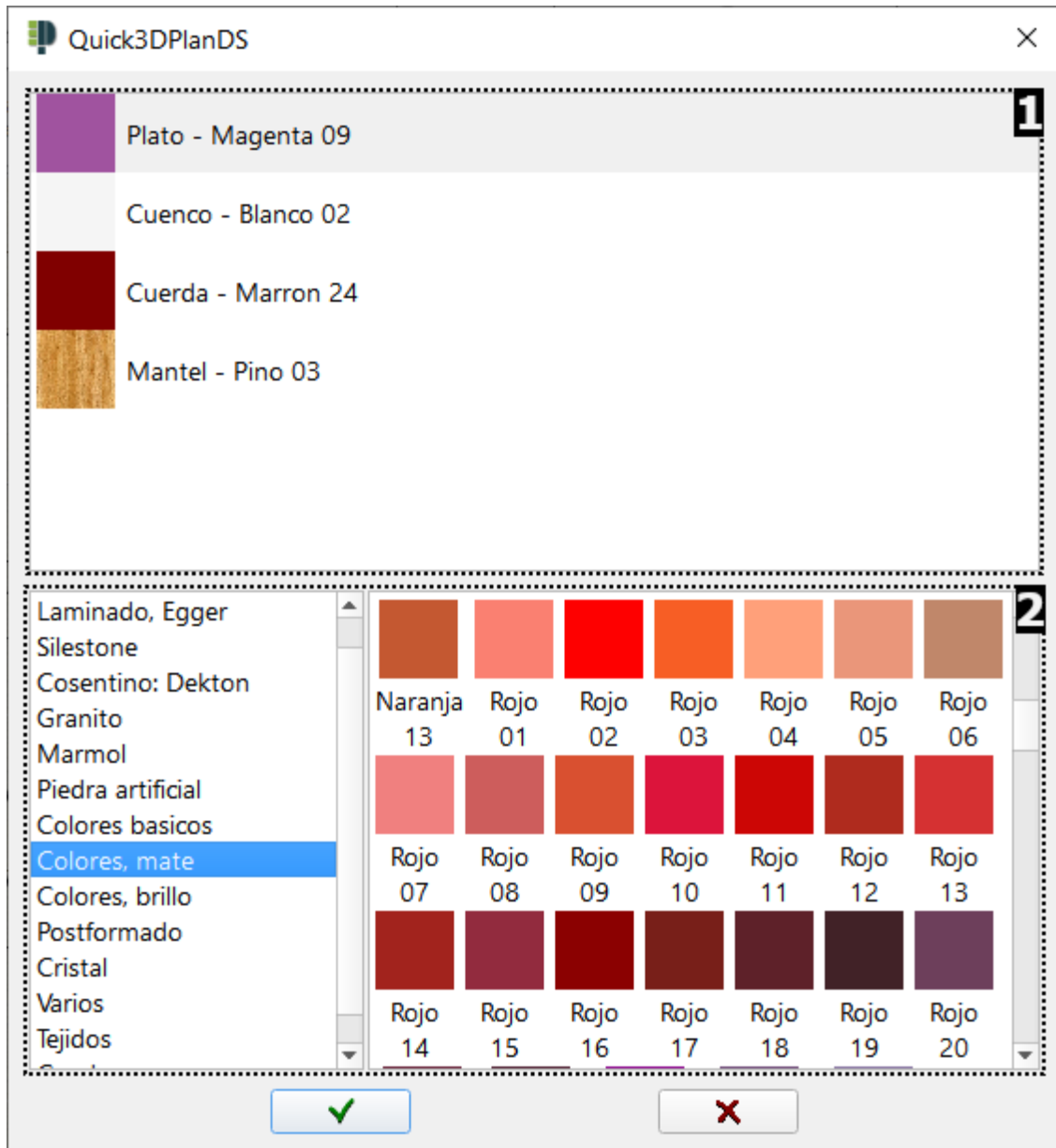
4.  Este botón permite asignar automáticamente la última serie que hayamos aplicado a los muebles. Tras pulsar en él, los materiales de todos los elementos (casco, puerta, tirador, rodapié, encimera, etc), el modelo de puerta y el modelo de tirador recuperarán los valores que había antes de haberlos cambiado por última vez.
5.  Este botón permite importar los valores de todos los elementos (casco, puerta, tirador, rodapié, encimera, etc), el modelo de la puerta y el modelo del tirador a partir de un mueble seleccionado. Al pulsar en él, aparece el mensaje "*Selecione objeto o ESC para cancelar...*", y tras seleccionar un mueble con el ratón, la ventana de "**Muebles y lineales**" se actualizará con los distintos materiales y los modelos de puerta y tirador del mueble seleccionado.
6.  Esta opción, si está marcada, aplicará los cambios a todos los muebles del diseño, y si no lo está, el programa pedirá que seleccionemos el mueble al que aplicar los cambios.
7.  Esta opción, si está marcada, permite seleccionar un grupo de muebles mediante una ventana de ratón a los que aplicar el cambio.
8. Para aplicar los cambios, pulsaremos sobre el botón "*Aceptar*".
9. El botón "*Cancelar*" cierra la ventana sin hacer ningún cambio.



MATERIAL ACCESORIOS

Al pulsar este icono el programa nos muestra el mensaje "*Seleccione objeto o ESC para cancelar...*", tras lo cual deberá seleccionar el accesorio al que le quiere cambiar los materiales, o bien pulsar la tecla *ESC* para cancelar la acción.

Tras seleccionar el accesorio, aparece la siguiente ventana:



1. En la *parte superior* encontramos las partes que forman el accesorio seleccionado. En nuestro ejemplo serían un plato, un cuenco, una cuerda y un mantel. (**NOTA:** Los elementos a los que les podemos cambiar el material dependerán del accesorio seleccionado.)
2. En la *parte inferior* de la ventana encontramos todos los materiales disponibles organizados en distintas categorías: maderas, Laminado, Egger, Silestone, Cosentino: Dekton, granito, mármol, piedra artificial, colores, postformado, varios, etc.

Para cambiar los materiales, debe tener seleccionado (marcado en azul) en el listado superior el

elemento al que le quiere cambiar el material, y en el apartado inferior, debe seleccionar el nuevo material que desea aplicar y a continuación pulse en el botón "Aceptar" () para que el cambio tenga efecto.

Una vez finalizado el cambio de materiales, pulse en el botón "Cancelar" () para cerrar la ventana.

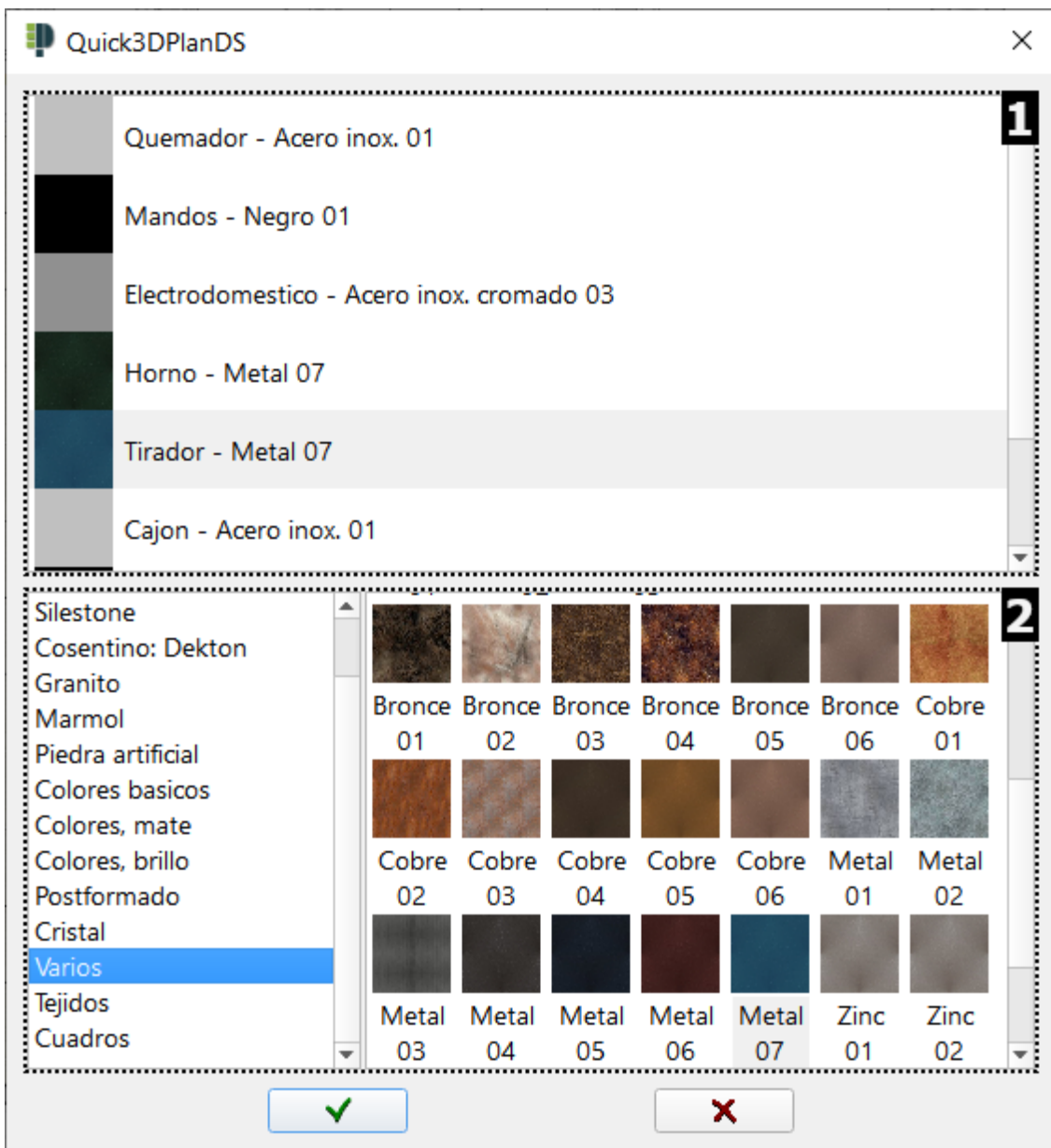
Creado con el Standard Edition de HelpNDoc: [Escribir folletos de EPub para iPad](#)



MATERIAL ELECTRODOMÉSTICOS

Al pulsar este icono el programa nos muestra el mensaje "Seleccione objeto o ESC para cancelar...", tras lo cual deberá seleccionar el electrodoméstico al que le quiere cambiar los materiales, o bien pulsar la tecla *ESC* para cancelar la acción.

Tras seleccionar el accesorio, aparece la siguiente ventana:

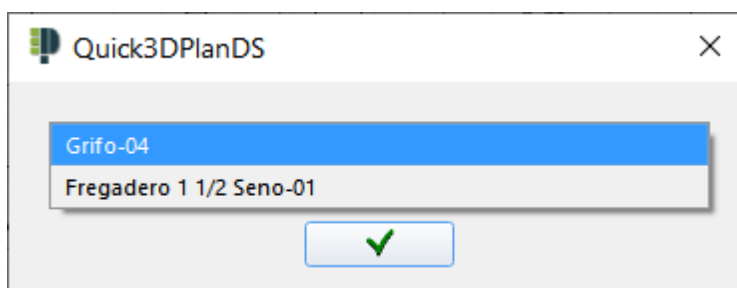


1. En la *parte superior* encontramos las partes que forman el electrodoméstico seleccionado.
2. En la *parte inferior* de la ventana encontramos todos los materiales disponibles organizados en distintas categorías: maderas, Laminado, Egger, Silestone, Cosentino: Dekton, granito, mármol, piedra artificial, colores, postformado, varios, etc.

Para cambiar los materiales, debe tener seleccionado (marcado en azul) en el listado superior el elemento al que le quiere cambiar el material, y en el apartado inferior, debe seleccionar el nuevo material que desea aplicar y a continuación pulse en el botón "Aceptar" () para que el cambio tenga efecto.

Una vez finalizado el cambio de materiales, pulse en el botón "Cancelar" () para cerrar la ventana.

NOTA: Si seleccionamos un mueble bajo fregadero, aparece la siguiente ventana donde podemos seleccionar si queremos cambiar el material del *grifo* o del *fregadero*:



NOTA 2: Solo será posible cambiar los materiales a los electrodomésticos que estén diseñados en 3D. No será posible cambiar el material a los siguientes tipos de electrodomésticos: *frigoríficos, mandos, hornos, microondas, lavadoras y lavavajillas*.

Creado con el Standard Edition de HelpNDoc: [Crear fácilmente documentos CHM de ayuda](#)



MATERIALES DE PAREDES

Al pulsar este icono el programa nos muestra el siguiente cuadro para seleccionar el material a aplicar a una o a todas las paredes del diseño.

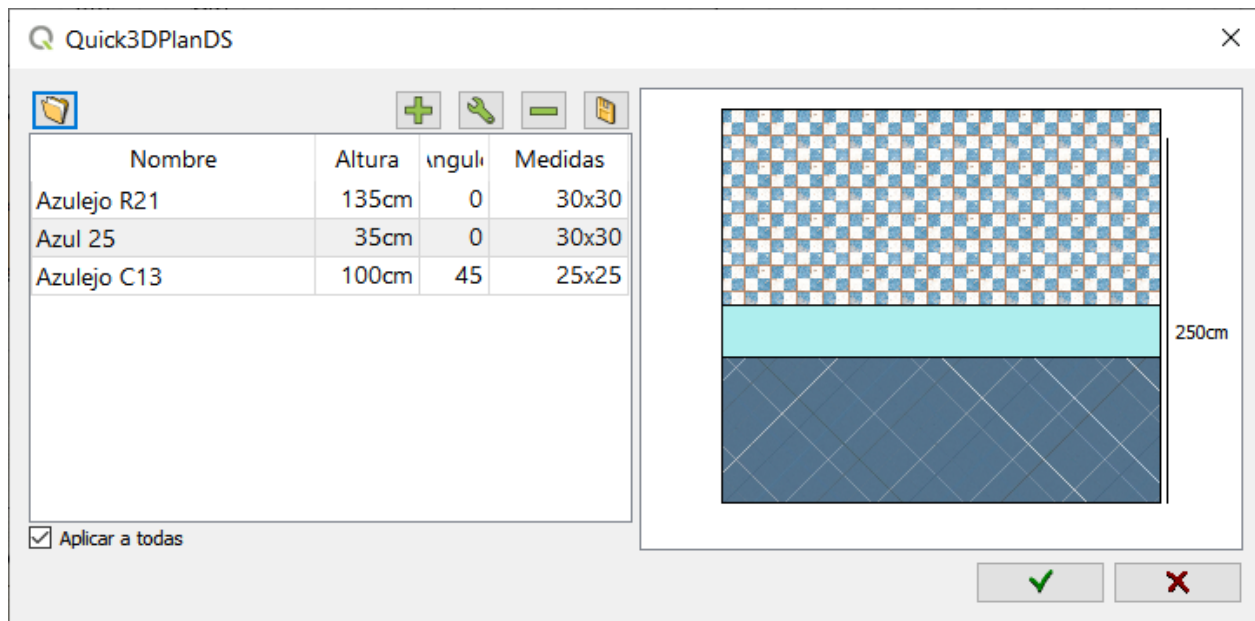


1. **Familias.** En la parte superior encontramos los materiales organizados en distintas categorías. Por un lado, la pestaña "Arquitectura", donde encontramos: Azulejos, Mármoles, Pinturas... etc, y por otro lado la pestaña "Común", donde encontramos: Maderas, Laminados, Granito, Silestone, etc.
2. **Ángulo.** Indicaremos el ángulo que queremos que se aplicará al material elegido.
3. **Medidas.** Indicaremos el tamaño en el que se aplicará al material elegido.
4. **Aplicar a todos.** Esta opción nos permite indicar si vamos a aplicar el nuevo material a todas las paredes del diseño o solo a una. En este último caso al validar la selección del material el programa nos pedirá que seleccionemos una pared o pilar.
5. **Aceptar.** Al pulsar en este botón, se aplicará el nuevo material a todas las paredes, o bien se solicitará la pared o pilar en caso de no estar activada la opción "Aplicar a todas".
6. **Cancelar.** Cierra la ventana de "Selección de Materiales" sin realizar ningún cambio.



7. Combinación de materiales

Pulsando en este botón se mostrará la siguiente ventana donde el usuario podrá crear una combinación de materiales para aplicar a las paredes del diseño.

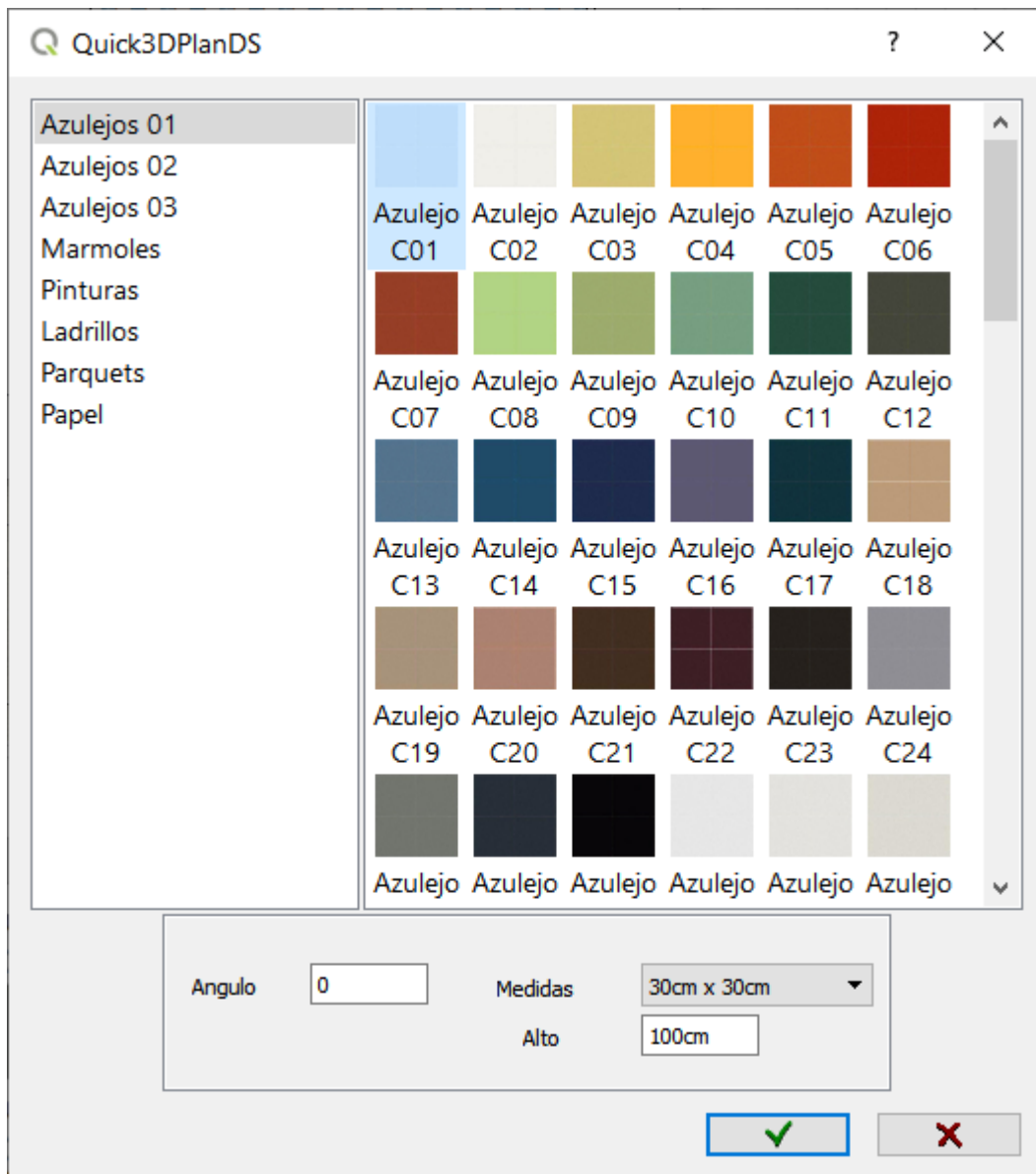


En la parte derecha de la ventana se muestra una vista previa de la combinación de materiales que estamos creando. En la parte izquierda se muestra un listado de los distintos materiales que forman la combinación. (**NOTA:** La primera vez que se usa esta opción no habrá ninguna combinación).

Sobre este listado, tenemos los siguientes botones:



Este botón permite añadir un nuevo material a la combinación que estamos creando. Al pulsar en él se muestra la siguiente ventana, similar a la vista arriba, pero sin la opción "Aplicar a todas", y con un nuevo campo "Alto" donde se indicará la altura del material seleccionado en la combinación.



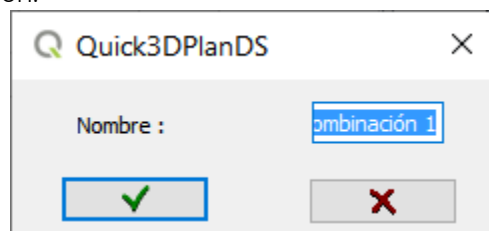
Este botón permite modificar las características del material seleccionado.



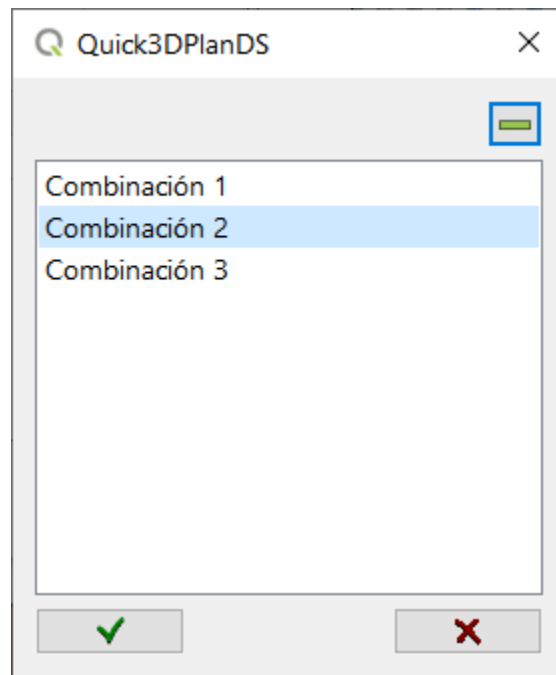
Este botón elimina de la combinación el material seleccionado.



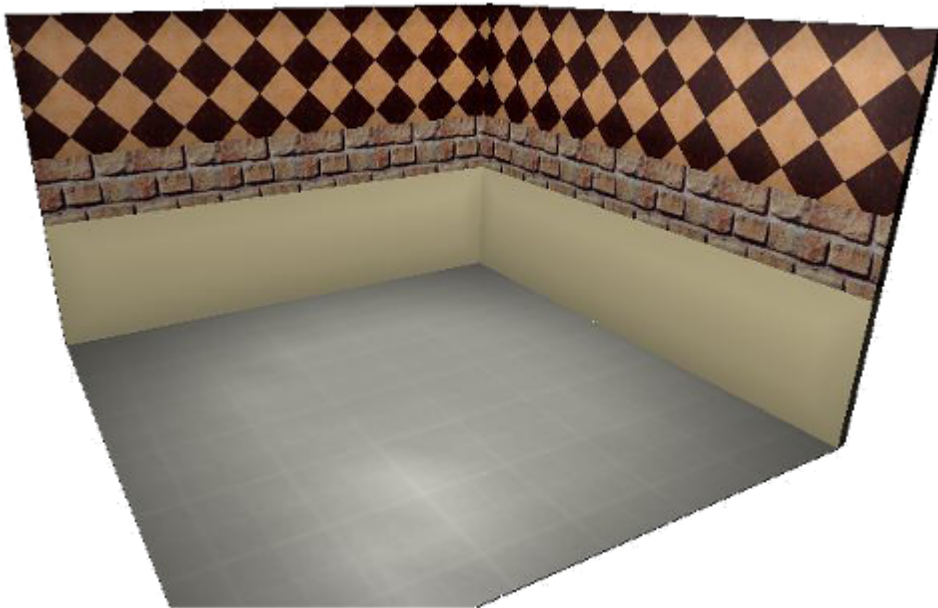
Este botón permite guardar la combinación de materiales que estamos creando para poder usarla en otros proyectos. Al pulsar en él, se muestra la siguiente ventana para que le demos un nombre a esta combinación:



Al pulsar en este botón se muestra la siguiente ventana donde aparecen todas las combinaciones de materiales que hemos ido guardando. Simplemente, seleccione una y pulse en aceptar para abrir la combinación seleccionada. Para borrar una combinación, selecciónela y pulse en el botón ():



Una vez creada la combinación de materiales, pulse en el botón "Aceptar" () para aplicarla a todas las paredes, tabiques y pilares del diseño o bien a una sola (desactivando la opción "Aplicar a todas").



Creado con el Standard Edition de HelpNDoc: [Crear fácilmente documentos de ayuda](#)



MATERIALES DEL SUELO

Al pulsar este icono el programa muestra el siguiente cuadro para seleccionar el material a aplicar al suelo de la habitación. (**NOTA:** También es posible cambiar el material del suelo haciendo doble clic directamente sobre él en el diseño).



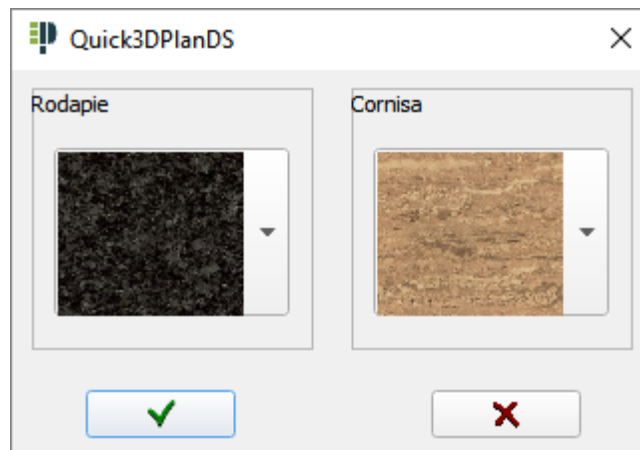
1. **Familias.** En la parte superior encontramos los materiales organizados en distintas categorías. Por un lado, la pestaña "Arquitectura", donde encontramos: Azulejos, Mármoles, Pinturas... etc, y por otro lado la pestaña "Común", donde encontramos: Maderas, Laminados, Granito, Silestone, etc.
2. **Ángulo.** Indicaremos el ángulo que queremos que se aplicará al material elegido.
3. **Medidas.** Indicaremos el tamaño en el que se aplicará al material elegido.
4. **Aceptar.** Al pulsar en este botón, se aplicará el nuevo material al suelo.
5. **Cancelar.** Cierra la ventana de "Selección de Materiales" sin realizar ningún cambio.

Creado con el Standard Edition de HelpNDoc: [Crear fácilmente documentos PDF de ayuda](#)

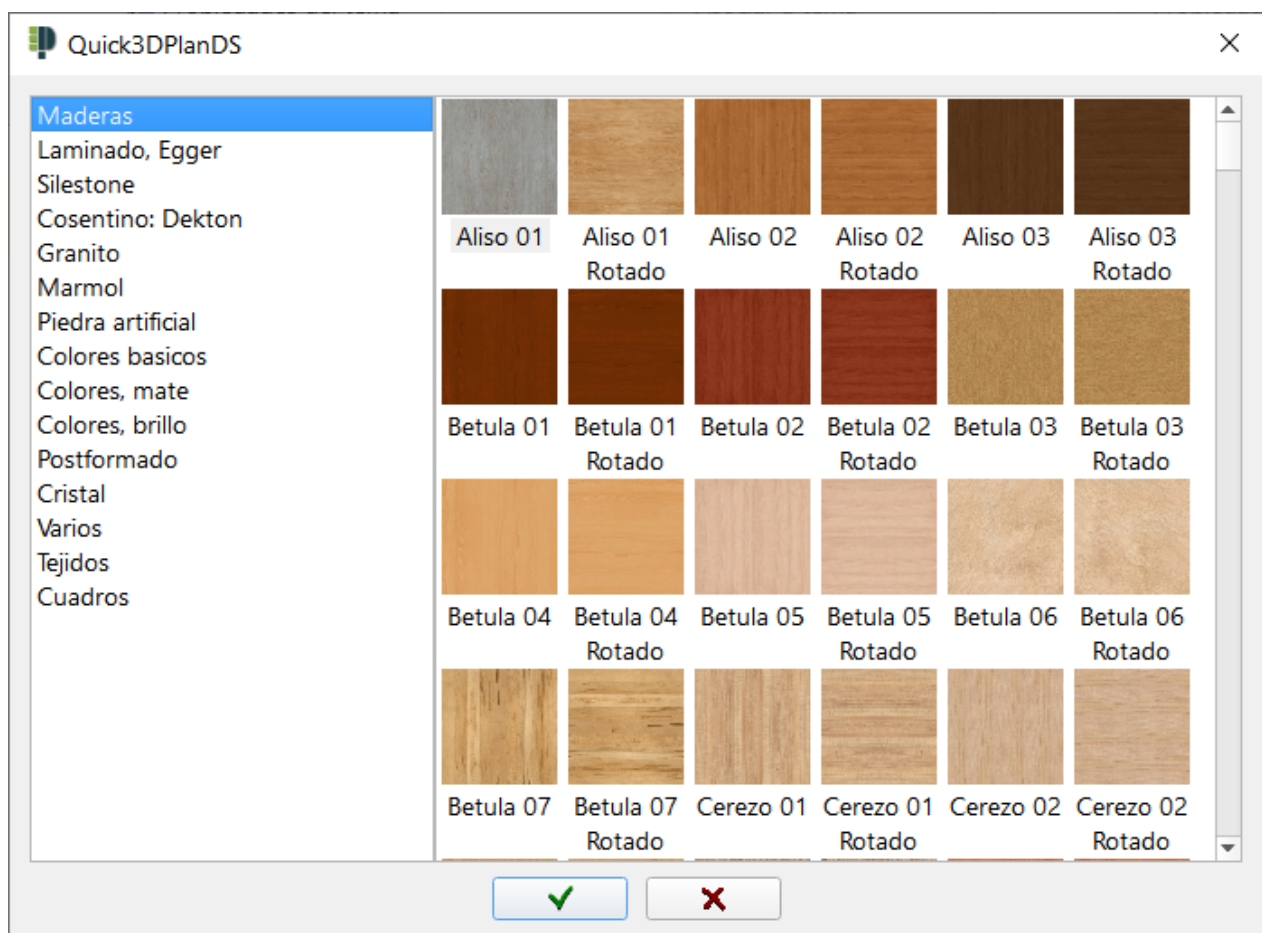


MOLDURAS

Al pulsar este icono el programa muestra el siguiente cuadro para seleccionar el material a aplicar a las molduras de la habitación (rodapié y cornisa).



Al hacer clic sobre la imagen, aparece la siguiente ventana donde se selecciona el material deseado para cada tipo de moldura:



Finalmente pulse en el botón "Aceptar" () y los materiales quedarán aplicados a las molduras.

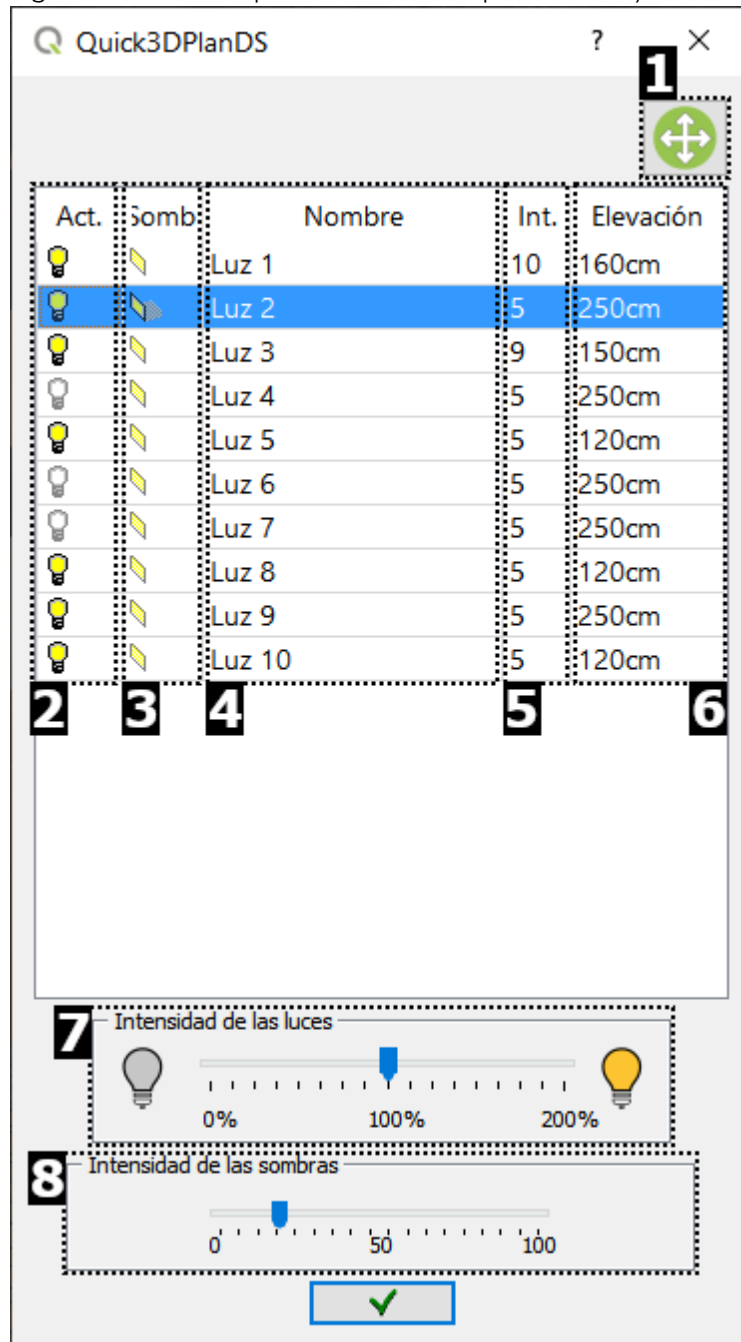
Creado con el Standard Edition de HelpNDoc: [Crear fácilmente documentos PDF de ayuda](#)



LUCES

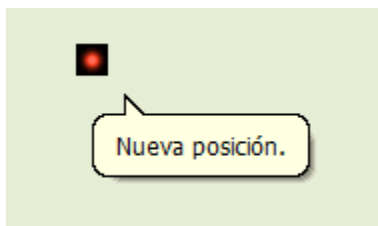
Al pulsar sobre esta opción, se abre un cuadro que permite *encender y apagar* luces, *activar y desactivar* las sombras para cada luz individualmente, modificar su *intensidad*, *posición* y *altura*, así

como la "intensidad de las sombras" generadas. (**NOTA:** Cuando se crea un nuevo proyecto todas las luces y la sombra que genera la "Luz 2" aparecen activadas por defecto.)



En ella encontramos las siguientes opciones:

1.  **Mover Luces:** En la parte superior encontramos este botón, que nos permite *cambiar de posición* la luz que esté seleccionada en ese momento. Al pulsar en este botón, el programa nos pide que señalemos el "Nueva posición".



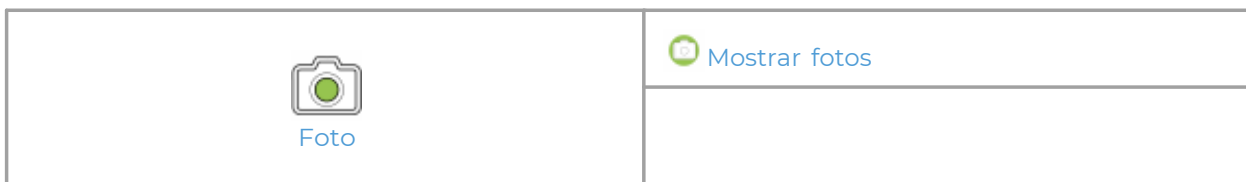
2.   **Activar/desactivar luces:** A la izquierda aparece un icono en forma de bombilla para cada luz. Si pulsamos sobre ella, la bombilla se apaga, y desactivamos la luz. Cuando volvemos a pulsar sobre la bombilla, encendemos nuevamente la luz, dejándola en su estado inicial.
3.   **Activar/desactivar sombra:** A continuación, aparece un icono que representa **un rectángulo de color amarillo**. Si pulsamos sobre este icono, cambia su apariencia, remarcándose con líneas negras, y arrojando una sombra sobre el suelo. Esto indica que se mostrarán las sombras que generaría dicha luz.
4. **Nombre:** Aquí aparece el nombre de la luz.
5. **Intensidad de la luz:** A la derecha, un número indica la **intensidad** de la luz. El valor de la intensidad se puede modificar directamente con el teclado. Si la luz está "apagada", en el momento que se modifica su intensidad, se activará automáticamente.
6. **Elevación:** Más a la derecha podemos modificar la **elevación** de la luz (es decir, la altura a la que ésta se sitúa).
7. **Intensidad de todas las luces:** Aquí se puede modificar la intensidad de todas las luces de forma simultánea.
8. **Intensidad de las sombras:** Aquí se puede modificar la intensidad que van a tener las sombras que generan las luces, es decir, si van a ser más o menos visibles.

Creado con el Standard Edition de HelpNDoc: [Editor de documentación y EPub fácil](#)



FOTO

Esta opción permite generar imágenes fotorrealistas del diseño.

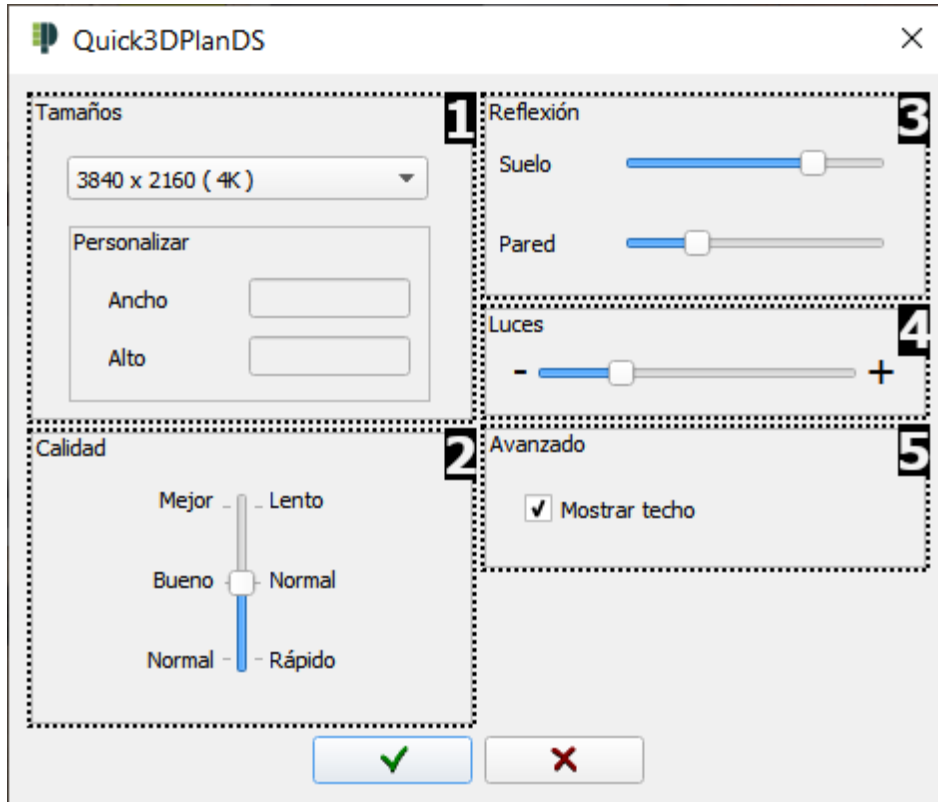


Foto

Una vez el proyecto está finalizado, con la iluminación deseada y en la perspectiva que queremos, procederemos a realizar el render.

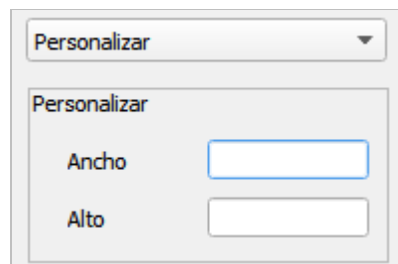
Al pulsar en este icono el programa muestra la siguiente ventana donde podemos configurar el

render:



Encontramos las siguientes opciones:

1. **Tamaños:** En este desplegable seleccionamos la resolución de la imagen que vamos a crear. Al aumentar la resolución se aumenta la definición. Si se selecciona la opción **"Personalizar"** podemos definir nosotros mismos el *ancho* y el *alto* de la foto:



NOTA: Para ahorrar tiempo, se recomienda hacer las pruebas en baja resolución y cuando el resultado sea el esperado, aumentar la resolución. Si las líneas del marco de las puertas se ven escalonadas, es necesario aumentar la resolución.

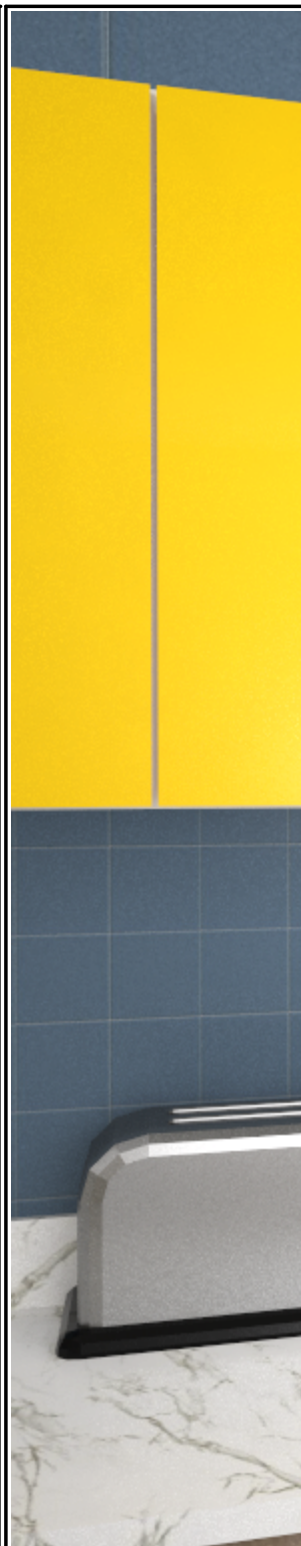
2. **Calidad/Velocidad:** En este apartado podemos definir la calidad del render entre 3 opciones: **Normal**, **Bueno** y **Mejor**. Mientras mayor sea la calidad, más tiempo será necesario para generar el render. A continuación se puede ver una imagen comparativa en cada una de las 3 calidades:



NORMAL / RÁPIDO



BUENO / NORMAL



3. **Reflexión:** Aquí se puede aumentar o disminuir el *nivel de reflexión* en el *suelo* y las *paredes*. (**NOTA:** El valor de la reflexión cambia la luz, sobre todo en las paredes y el suelo. A más reflexión, más luz.) A continuación podemos ver un ejemplo de un proyecto sin reflexión, y el mismo proyecto con los valores de reflexión al máximo:



SIN REFLEXIÓN



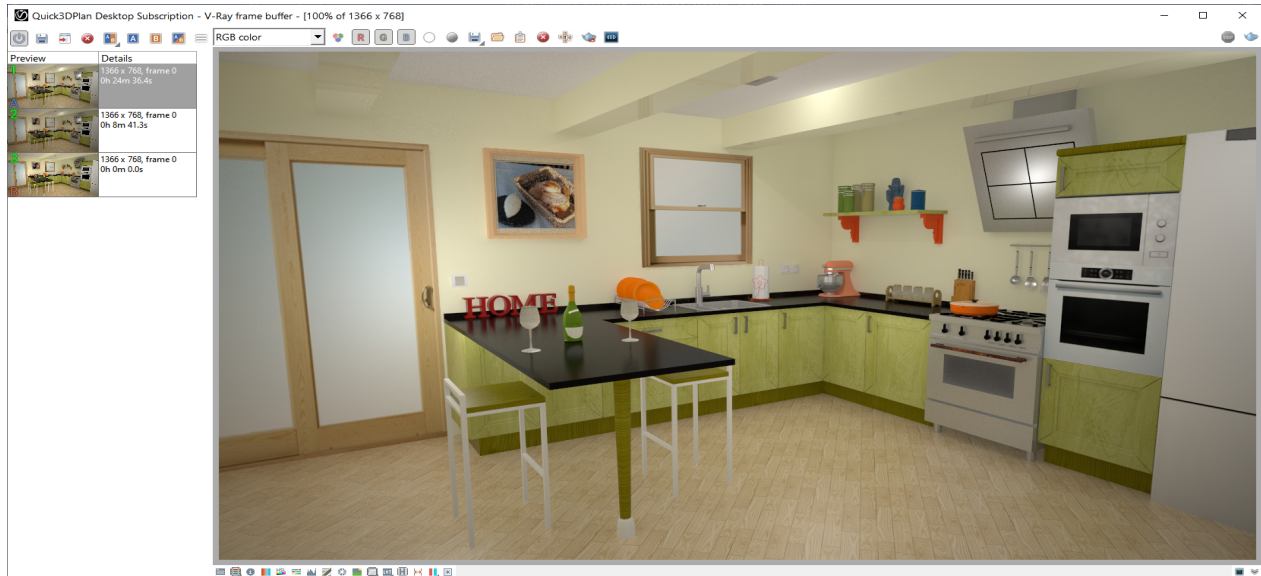
REFLEXIÓN AL MÁXIMO

4. **Luces:** En este apartado controlamos la iluminación del render. (**NOTA:** Si en la "**Vista 3D**" se ve bien la imagen pero al generar el render éste queda claro u oscuro, es más sencillo ajustar las luces con esta barra. Al cambiar de "**Calidad**", también es posible que sea necesario reajustar un poco las luces con esta opción.)
5. **Avanzado:** En este apartado podemos configurar aspectos avanzados del render, como son:
 - o **Mostrar techo:** Al marcar esta opción se *mostrará el techo* en el render.

Tras configurar los parámetros del render, pulsamos en el botón "Aceptar" () , y se abre una nueva ventana (*V-Ray Frame Buffer*) donde se creará el render propiamente dicho. Es posible que esta ventana tarde algún tiempo en abrirse, dependiendo de la complejidad de la cocina.

Esta ventana tiene la siguiente funcionalidad:

- 0 Muestra cómo se genera la imagen.
- 0 Le permite guardar la imagen generada.
- 0 Realizar correcciones de color, contraste, brillo, etc. en la imagen.
- 0 Almacenar una lista de imágenes generadas recientemente, y visualizarlas una a una o abrir dos imágenes al mismo tiempo para poder compararlas.
- 0 Guardar con la imagen información sobre medidas, tiempo empleado, uso del procesado, etc.

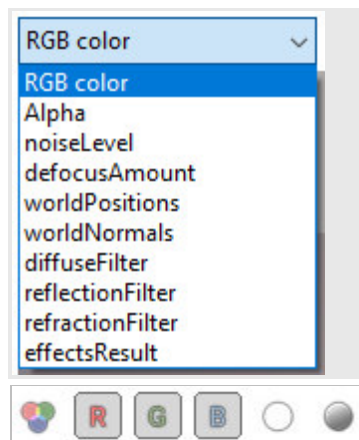


Barras de herramientas

BARRA DE HERRAMIENTAS SUPERIOR



Las opciones disponibles en el menú superior de iconos son las siguientes:



Cuando se genera una imagen en calidad media, lenta o muy lenta, Quick3DPlan® divide los renders en componentes, como ruido, color difuso, reflejos, refracción, efectos de lente, etc. Esto permite tener un control preciso sobre la imagen final cuando se ensambla la imagen a partir de sus componentes utilizando una aplicación de composición y edición de imágenes profesional. En calidad rápida sólo está disponible la capa effectsResults con los efectos de lente que se explican más adelante.

De forma predeterminada, se utiliza el color RGB.

De izquierda a derecha:

- 0 Cambia el canal actual al color RGB de forma predeterminada.
- 0 Visualiza el canal actualmente seleccionado: R, G o B.
- 0 Cambia a modo Alpha (*no utilizado en Quick3DPlan®*).

0 Muestra la imagen en modo monocromático.

	Guarda la imagen actual en los siguientes formatos: Portable Network Graphics (*.png) Windows bitmap (*.bmp) Targa image file (*.tga) Radiance High-Dynamic Range image (*.hdr) Silicon Graphics (*.sgi *.rgb *.rgba) JPEG image file (*.jpg *.jpeg) OpenEXR image file (*.exr) Softimage PICT file (*.pic) Tagged image file format (*.tif *.tiff) V-Ray image file (*.vrimg) Los formatos recomendados para almacenar la imagen son .png, .bmp o .jpg. Si deseamos aplicar efectos de lente, debemos usar el formato .vrimg. El resto de los formatos se utiliza para modificar la imagen con programas profesionales de creación y edición de imágenes. Para exportar la imagen por capas se recomienda utilizar el formato .exr.
	Abre una imagen previamente guardada para visualizarla en la ventana de render.
	Copia la imagen actual al portapapeles.
	Borra la imagen y deja la ventana de render vacía.
	Fuerza a Quick3DPlan® a renderizar la zona cercana al cursor del ratón. Esto es útil cuando queremos comprobar cómo queda una zona determinada, sin tener que esperar a que termine de generar la imagen complete. Esta opción se puede activar y desactivar durante el render.
	Permite renderizar una ventana (esta opción no se utiliza en Quick3DPlan®).
	Enlaza la imagen con Pdplayer (software profesional para una reproducción rápida y fluida de secuencias de imágenes de alta resolución).
	Esta opción permite detener el render que se está creando actualmente.
	Repite el último render.

BARRA DE HERRAMIENTAS INFERIOR



Las opciones disponibles en esta barra de herramientas son las siguientes:

	Show correction control: Abre la Barra Lateral de Edición de Imagen incluyendo Exposición, Balance de Blancos, Saturación, Curves de Ajuste de Color, etc.
	Force color clamping: Zonas sobreexpuestas a la luz. Esta opción muestra qué zonas aparecen quemadas en la escena en base a un color (azul). Si son muy extensas, habría que reducir el valor de Exposición. Si al pulsar no se remarca la zona quemada, podemos aumentar el valor de Exposición hasta que aparezcan las zonas con demasiada luz destacadas en color azul.
	Show Pixel information: Abre permanentemente la ventana de información sobre el píxel en el que haga clic con el botón derecho del ratón. Si hace clic con el botón derecho del ratón sobre un píxel sin activar esta configuración, verá la información solo mientras el

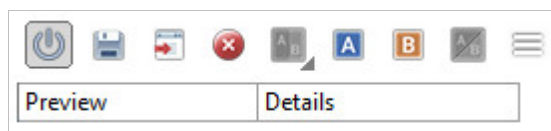
botón del ratón esté presionado.

Las siguientes opciones se encuentran disponibles al abrir la **Barra Lateral de Edición de Imagen**. Al pulsar sobre cada una de ellas, se activa el filtro con los valores que se hayan configurado previamente usando el comando "Show correction control".

	Use White Balance correction: Permite la corrección del balance de blancos, con valores entre 3000 (frío/imagen azulada) y 10000 (cálido/imagen amarillenta). Se recomiendan valores cercanos a 6000.
	Use HSL color correction: Permite cambiar la tonalidad del color (Hue), su saturación y la luminosidad.
	Use Color Balance correction: Corrige el color que domine entre celeste/rojo, magenta/verde o azul/amarillo, diferenciando las zonas que se van a ver más afectadas por este cambio en función de su luminosidad: sombras, medios tonos y zonas luminosas.
	Use Colors Level correction: Permite modificar el contraste diferenciando por canal R, G, B.
	Use Colors Curve correction: Realiza cambios en la imagen modificando la línea tangente a la curva de color. Para ver esta línea, hay que pulsar en uno de los dos puntos extremos. Al moverla por encima de la curva, se aclara la imagen, mientras que si se mueve por debajo, se oscurece. Modificando la tangente de la derecha, se actúa sobre los blancos, y con la de la izquierda, sobre los negros. Pulsando con el botón de la derecha del ratón en la imagen, se pueden deshacer los cambios, ajustar el zoom de la curva o guardar los cambios en un fichero para aplicarlos a otras imágenes, entre otros.
	Use Exposure correction: Permite hacer correcciones de la exposición de la imagen, zonas quemadas y contraste. Para la opción de "Zonas Quemadas" (Highlight Burn) se recomienda un valor cercano a 0,75. Bajar mucho este valor hace que la imagen pierda volumen.
	Use Background: Permite utilizar una imagen como fondo (<i>esta opción no se utiliza en Quick3DPlan®</i>).
	Display colors in RGB space: Pulse para cambiar la imagen de RGB a ICC. Si mantiene pulsado, puede seleccionar entre RGB, ICC y Gamma 2.2.
	Use LUT correction: Activa y desactiva la corrección de la tabla de color entre corrección LUT y OCIO. Estas correcciones requieren tener un fichero .cuve o .ocio previamente cargado.
	Show V-Ray VFB history window: Abre un diálogo con el histórico de imágenes " histórico de imágenes " generadas. Esta opción se explica más adelante.
	Use pixel aspect. (<i>esta opción no se utiliza en Quick3DPlan®</i>).
	Stereo red/cyan: Activa y desactiva una vista estereoscópica de la imagen. Mantenga pulsado para cambiar entre Rojo/Cíen y Verde/Magenta.
	Open Lens Effects settings: Abre el panel de control de efectos de lente. Esta opción se explica más adelante.
	Show V-Ray Messages window. (<i>esta opción no se utiliza en Quick3DPlan®</i>).

Histórico de imágenes generadas

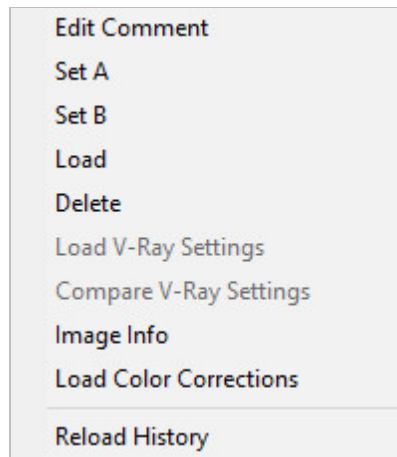
Para activar un histórico de renders, hay que pulsar en esta opción () , "Show V-Ray VFB history window" de la barra de herramientas inferior. Tras pulsar se abre la siguiente barra de herramientas en la parte superior izquierda de la ventana de render (**NOTA:** Ver "[Anexo: Cómo activar el historial de la ventana de V-Ray](#)"):



Las opciones son las siguientes, de izquierda a derecha:

	Activar el Histórico. Al pulsar esta opción, se abre la siguiente ventana donde debemos seleccionar la carpeta para guardar las imágenes en formato vrimg y el tamaño máximo en MB para la carpeta. Otras opciones son: 0 Usar la carpeta del proyecto. Esta opción sólo está disponible si no definimos una dirección fija para el histórico. 0 Guardar automáticamente las imágenes. 0 Guardar automáticamente las imágenes sólo si no se ha cancelado el render. 0 Cargar automáticamente la corrección de colores. Si se activa esta opción, la barra lateral de edición de imagen se actualizará con las modificaciones de color guardadas en la imagen. 0 Modificar el tamaño de la pantalla de render en función de la resolución de la imagen.
	Save. Se utiliza para guardar manualmente una imagen en el histórico. Esta opción es útil para: 0 Hacer una copia de la imagen actual. De este modo podemos retocar una de ellas y compararla con la otra sin retocar. 0 Guardar la imagen con las modificaciones de color aplicadas. 0 Guardar la imagen cuando no se ha activado el guardado automático.
	Open. Para cargar una imagen del histórico, hacemos doble clic sobre la imagen, o pulsamos sobre la imagen y después en esta opción.
	Remove. Borra la imagen seleccionada del histórico.
	Compare Horizontal/Vertical. Activa o desactiva la comparación de dos imágenes. Mantenga pulsado este botón para cambiar entre comparación horizontal y vertical.
	Set A. Para comparar dos imágenes visualizándolas a la vez en la pantalla de render, seleccionamos una de las imágenes deseadas y pulsamos en A.
	Set B. A continuación seleccionamos la otra imagen y pulsamos en B. En ese momento en la ventana de render se ven a la vez las dos imágenes a la vez con una línea en medio (horizontal o vertical según el modo de comparación seleccionado) que se puede mover a derecha/izquierda o arriba/abajo para comparar una zona determinada.
	Swap A/B. Cambia la imagen A por la B.
	Settings. Abre un menú desplegable con dos opciones. Si pulsamos la primera, History Settings, se abre el diálogo de "opciones del histórico". Pulsando la segunda, Dock History, podemos anclar el histórico a la parte izquierda de la pantalla de render o dejarlo como una ventana flotante.

Si pulsamos con el botón de la derecha del ratón sobre una de las imágenes del histórico, se abre un menú con las siguientes opciones:



Las opciones de arriba abajo permiten:

- 0 **Edit Comment:** Añadir un comentario a la imagen.
- 0 **Set A/B:** Identificar la imagen como A o B para compararla con otra.
- 0 **Load:** Cargar de nuevo la imagen.
- 0 **Delete:** Borrar la imagen.
- 0 **Load V-Ray Settings:** no se usa en Quick3DPlan®.
- 0 **Compare V-Ray Settings:** no se usa en Quick3DPlan®.
- 0 **Image info:** información sobre la perspectiva de la imagen.
- 0 **Load Color Corrections:** Carga la corrección de colores de la imagen y actualiza la barra lateral con esos valores.
- 0 **Reload History:** Carga de nuevo el histórico de renders.

Efecto de la lente

Cuando pulsamos sobre el botón “**Open Lens Effects settings**” de la barra inferior de iconos (), se abre una nueva barra a la izquierda de la ventana de render que permite añadir efectos de la lente sobre las luces. Para ver este efecto es necesario hacer doble clic sobre la imagen del histórico para cargarla (aunque sea el último render), y seleccionar la capa “**effectsResults**” de la barra superior.



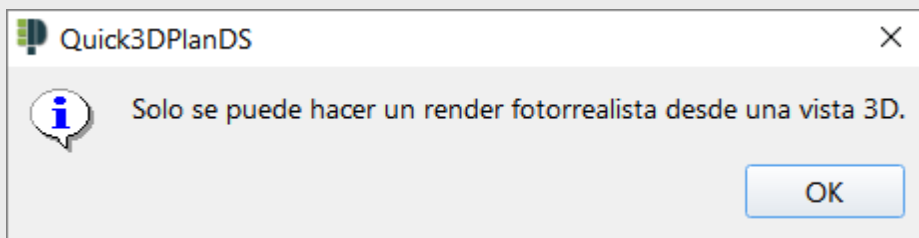
Este efecto sólo funciona sobre luces puntuales. Por lo tanto, en podremos aplicarlo a las luces

insertadas desde "**Apliques y plafones**", pero no a las insertadas desde "**Apliques, luz dirigida**". Por otro lado, si el accesorio tiene aplicado algún material con autoiluminación, debemos bajar su valor a 0 o cambiarlo por otro material sin autoiluminación para que este efecto funcione correctamente.

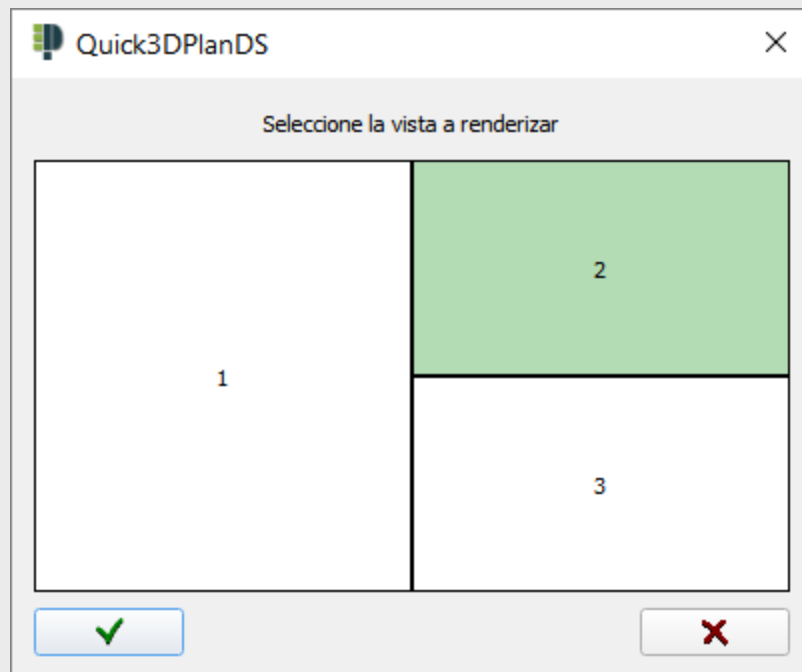
Cambio del color de fondo

Al mover la rueda central del ratón se acerca o aleja la imagen. Cuando la imagen es pequeña, se ve un fondo gris alrededor de ella. Este color se puede cambiar pulsando sobre el fondo con el botón derecho del ratón y eligiendo el color deseado del texto que aparece.

NOTA: Si pulsamos en el botón "**Foto**" estando en la "**Vista 2D**", se muestra la siguiente ventana indicando que solo se puede hacer un render fotorrealista desde la **Vista 3D**:



NOTA 2: Al pulsar en la opción "**Foto**" con el diseño en "**varias ventanas**", se muestra la siguiente ventana donde indicamos cuál de ellas se va a "**renderizar**":





Mostrar fotos

Al pulsar en este botón, se muestra la siguiente ventana con el "histórico" de todos los "renders" o imágenes fotorrealistas que se han ido realizando en el proyecto actual, para poder comparar las características con las que fueron realizadas y el resultado final. Hay que tener en cuenta que una vez cerrado el proyecto, este listado de todos los renders desaparecerá, por lo que es recomendable guardar previamente el render deseado. (**NOTA:** Si aún no se ha realizado ningún render, al pulsar en este botón la ventana no se mostrará.):



En ella encontramos las siguientes opciones:

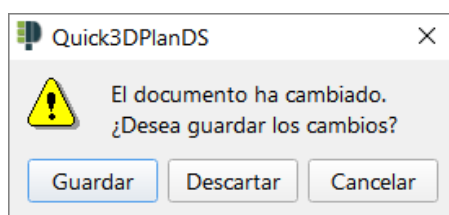
1. **Listado de imágenes:** En la parte izquierda encontramos un listado con todos los renders que se han realizado hasta el momento, donde podemos ver una "miniatura" de la foto, así como la información de las características con la que fue creada: *calidad*, *tamaño* (resolución de la foto), *nivel de luces*, si tiene *suavizado* o no, el *nivel de reflexión* en las distintas partes del diseño (pared, suelo, encimera, puertas), y por último el *tiempo* que tardó en crearse la foto.
2. **Vista previa:** En la parte derecha se muestra la vista previa del render seleccionado.
3. **Botones edición, guardar, borrar:** Aquí encontramos los botones que permiten *editar*, *guardar* o *borrar* la imagen seleccionada:



Editar imagen: Al pulsar en este botón se mostrará la siguiente ventana (similar a la ventana de "Editar imagen") donde podremos ajustar *brillo*, *contraste*, *saturación*, *colores*, añadir un *logo* y *marca de agua*, etc.



Finalmente, una vez obtenida la imagen deseada, podemos guardarla pulsando en el botón "Aceptar" (), y a continuación en "Guardar" en la nueva ventana que aparece:



Guardar como: Al pulsar en este botón, se mostrará directamente la ventana para poder guardar la imagen seleccionada.



Eliminar foto: Al pulsar sobre este botón, se borrará la imagen seleccionada del listado.

4. **Botones Zoom:** Estos botones permiten *aumentar* y *reducir* la imagen en la vista previa [2]:



Aumentar zoom: este botón amplía la imagen en la vista previa [2].



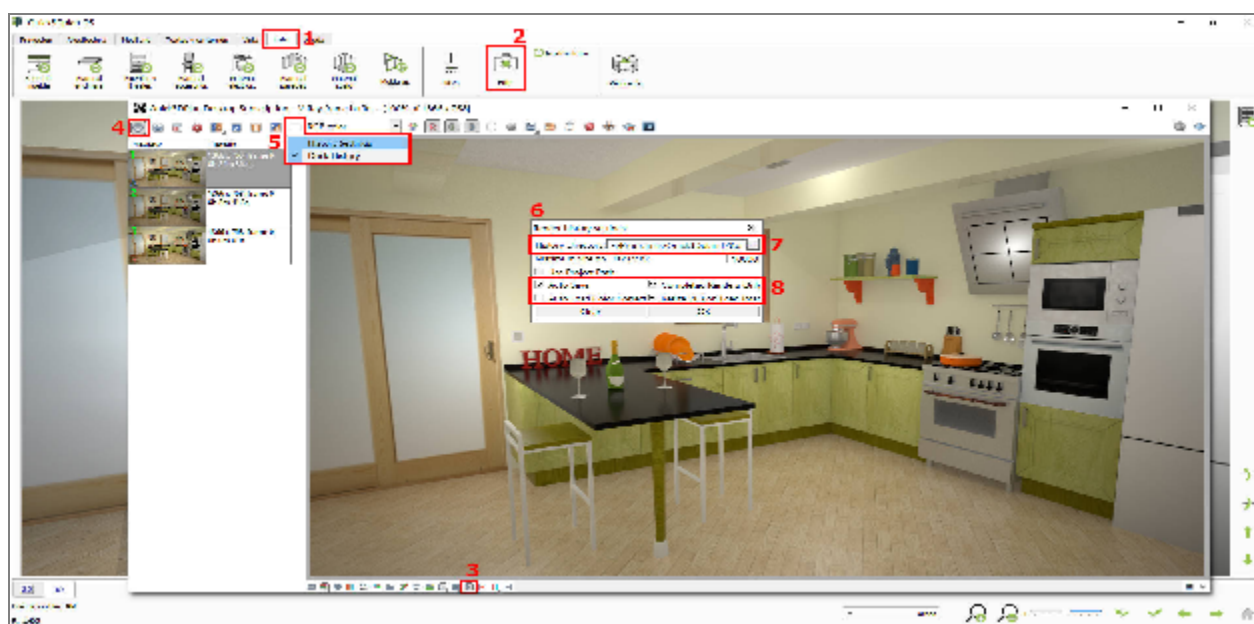
Reducir zoom: este botón reduce la imagen en la vista previa [2].



Anexo: Cómo activar el historial de la ventana de V-Ray

Tras realizar su primer render o imagen fotorrealista, es recomendable activar el historial de la ventana de render para ver todas las imágenes que realice con Quick3DPlan® DS. Para ello, siga estos pasos:

1. Clic en la pestaña **"Foto"**.
2. A continuación, pulse en la opción **"Foto"** para realizar su primera imagen fotorrealista.
3. En la nueva ventana de render V-Ray, haga clic en la opción *"Show V-Ray VFB history window"* que aparece en la barra de herramientas inferior.
4. Pulse en este botón para activar el historial. (**NOTA:** Antes de continuar, desplace primeramente la ventana de "V-Ray" hasta el extremo inferior derecho de su monitor, ya que de lo contrario "tapará" y no podrá ver correctamente la ventana que indicamos en el punto [6].)
5. A continuación haga clic en *"History Settings"* para configurar las opciones del historial.
6. Aparecerá una nueva ventana *"Render history settings"* (**NOTA:** Como le comentamos en el punto [4], si no consigue ver bien esta ventana, deberá cerrarla desde la barra de tareas inferior de Windows, y desplazar antes la ventana de "V-Ray".)
7. En esta ventana debemos seleccionar el directorio donde se guardarán las fotos del historial. Recomendamos crear una nueva carpeta dentro de la carpeta **"proyectos"** de Quick3DPlan® DS para tener separadas estas imágenes del resto de ficheros de diseño. (Por ejemplo, crear esta carpeta: "C:\Quick3Dplan DS\proyectos\Fotos\History")
8. Por último, marque todas estas opciones y pulse **OK** para aceptar los cambios.



Creado con el Standard Edition de HelpNDoc: [Generar eBooks Kindle con facilidad](#)



360° PANORAMA

Esta opción permite la generación de una *panorama* del tipo 360x180. Es decir un panorama de toda la habitación incluyendo el techo y el suelo. Para ello el programa generará en seis pasos toda la información necesaria.

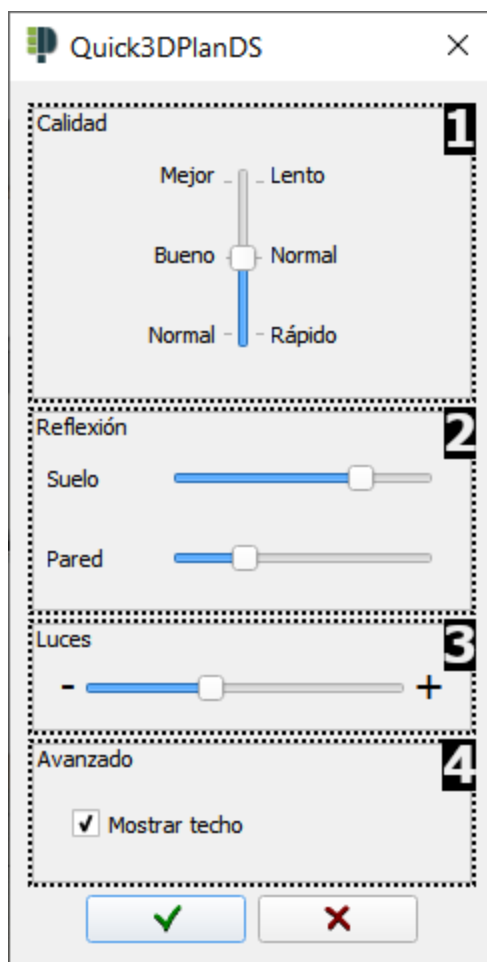
 Panorama	 Mostrar panorama
---	---



Panorama

Una vez el proyecto está finalizado y con la iluminación deseada, para poder usar esta herramienta, previamente debemos crear una "perspectiva" usando la herramienta "Cambiar vista 3D".

Tras pulsar esta opción, se mostrará la siguiente ventana, donde se configuran las características del "Panorama":

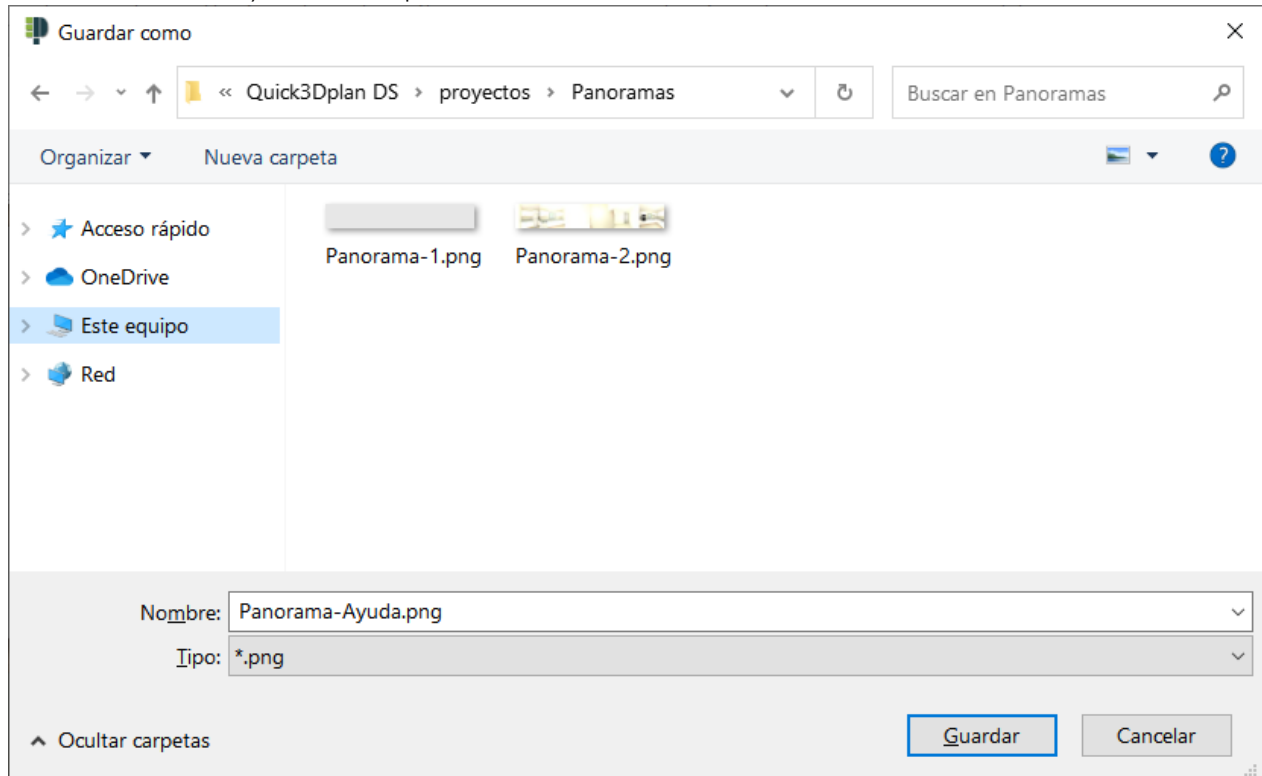


Encontramos las siguientes opciones:

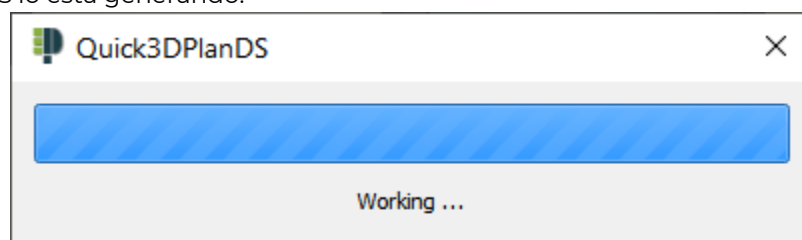
1. **Calidad/Velocidad:** En este apartado podemos definir la calidad del panorama entre 3 opciones: **Normal**, **Bueno** y **Mejor**. Mientras mayor sea la calidad, más tiempo será necesario para generar el panorama, pudiendo llegar a tardar varias horas para generar un panorama a la máxima calidad. También influye la potencia del equipo, en equipos potentes de última generación el tiempo necesario para generar el panorama será mucho menor.
2. **Reflexión:** Aquí se puede aumentar o disminuir el *nivel de reflexión* en el *suelo* y las *paredes*. (**NOTA:** El valor de la reflexión cambia la luz, sobre todo en las paredes y el suelo. A más reflexión, más luz.)
3. **Luces:** En este apartado controlamos la iluminación del panorama. (**NOTA:** Si en la "Vista 3D" se ve bien la imagen pero al generar el panorama éste queda claro u oscuro, es más sencillo ajustar las luces con esta barra. Al cambiar de "Calidad", también es posible que sea necesario reajustar un poco las luces con esta opción.)

4. **Avanzado:** En este apartado podemos configurar aspectos avanzados del panorama, como son:
- o **Mostrar techo:** Al marcar esta opción se *mostrará el techo* en el panorama.:

Tras pulsar en el botón "**Aceptar**", se muestra la siguiente ventana para guardar el fichero (en formato **PNG** o **JPG**) de nuestro panorama:



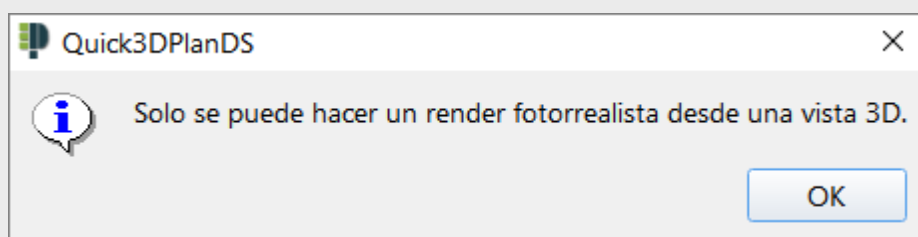
Una vez guardado el panorama, se muestra la siguiente "ventana de progreso", que indica que Quick3DPlan® DS lo está generando:



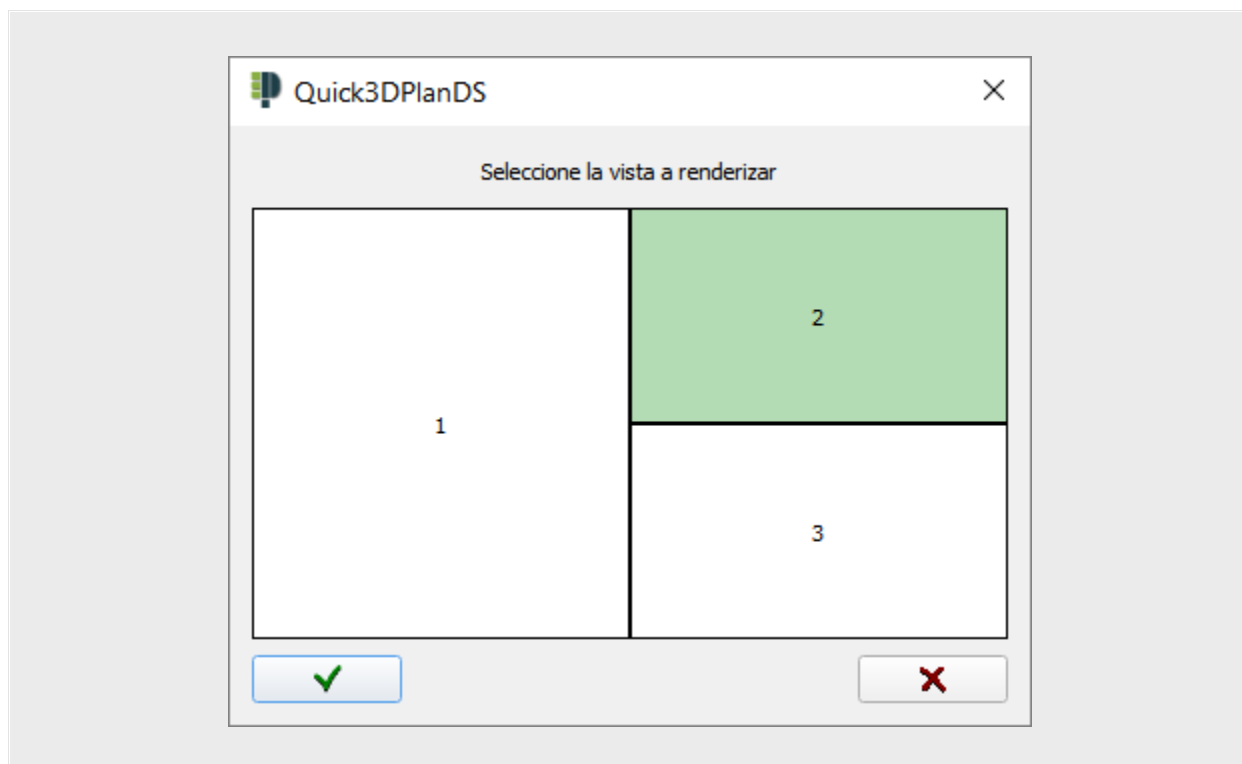
Tras finalizar el panorama, se muestra la siguiente ventana donde podrá moverlo en 360° haciendo clic izquierdo con el ratón, y sin soltarlo, moviéndolo en la dirección deseada del movimiento. Si marca la opción "**Continuo**", el movimiento del panorama no se detendrá al dejar de pulsar con el ratón:



NOTA: Si pulsamos en el botón "**360° Panorama**" estando en la "**Vista 2D**", se muestra la siguiente ventana indicando que solo se puede hacer un panorama fotorrealista desde la **Vista 3D**":



NOTA 2: Al pulsar en la opción "**360° Panorama**" con el diseño en "**varias ventanas**", se muestra la siguiente ventana donde indicamos en cuál de ellas se va a generar el panorama:



Mostrar panorama

Al pulsar en este botón, se muestra la ventana con el último panorama realizado:



Creado con el Standard Edition de HelpNDoc: [Editor de documentación y EPub fácil](#)

AYUDA

La séptima pestaña de la "Barra de menús de texto e iconos" se denomina "Ayuda". En ella se encuentran las opciones para ver la ayuda del programa, los vídeos de aprendizaje y la información sobre Quick3DPlan® DS.



Ayuda: Esta opción muestra la ayuda del programa.



Vídeos de aprendizaje: Esta opción muestra los vídeos de aprendizaje de Quick3DPlan® DS.



Preguntas Frecuentes (FAQs): Esta opción muestra las Preguntas Frecuentes (FAQs) de Quick3DPlan® DS.



Acerca de Quick3DPlan® DS: Esta opción muestra información del Copyright del programa.

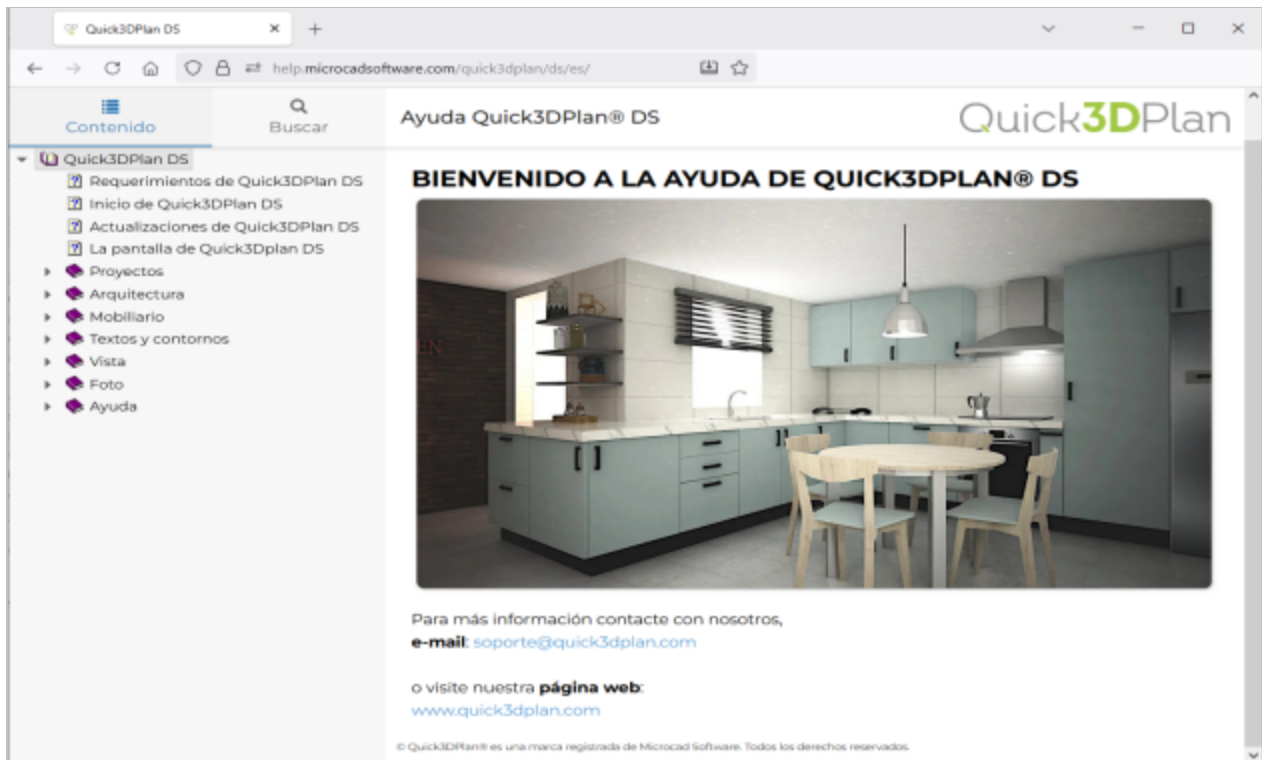
A continuación se describe el funcionamiento de cada una de estas órdenes.

Creado con el Standard Edition de HelpNDoc: [Generar eBooks Kindle con facilidad](#)



AYUDA

Quick3DPlan® DS incorpora en esta opción la ayuda en línea del programa. En ella podrá consultar rápidamente cualquier duda que le surja sobre el funcionamiento del programa. Puede consultar la ayuda en línea haciendo clic aquí: <https://help.microcadsoftware.com/quick3dplan/ds/es/>



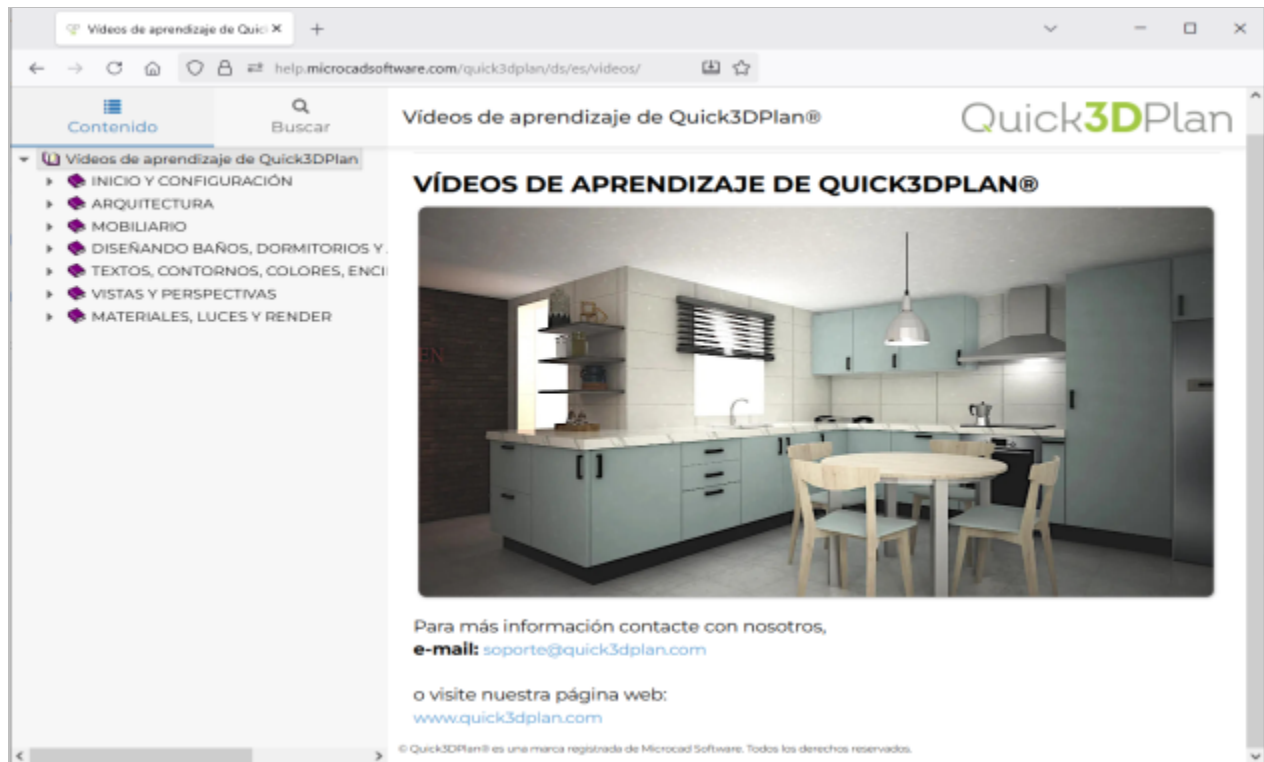
Creado con el Standard Edition de HelpNDoc: [Generador de documentación CHM de ayuda gratuito](#)



VÍDEOS DE APRENDIZAJE

Esta opción muestra los "vídeos de aprendizaje" de Quick3DPlan® DS, los cuales puede encontrar también a continuación y en el "Club de Usuarios" de la web.

Puede visitar la ayuda de los "**Vídeos de aprendizaje**" haciendo clic aquí: <https://help.microcadsoftware.com/quick3dplan/ds/es/videos/>



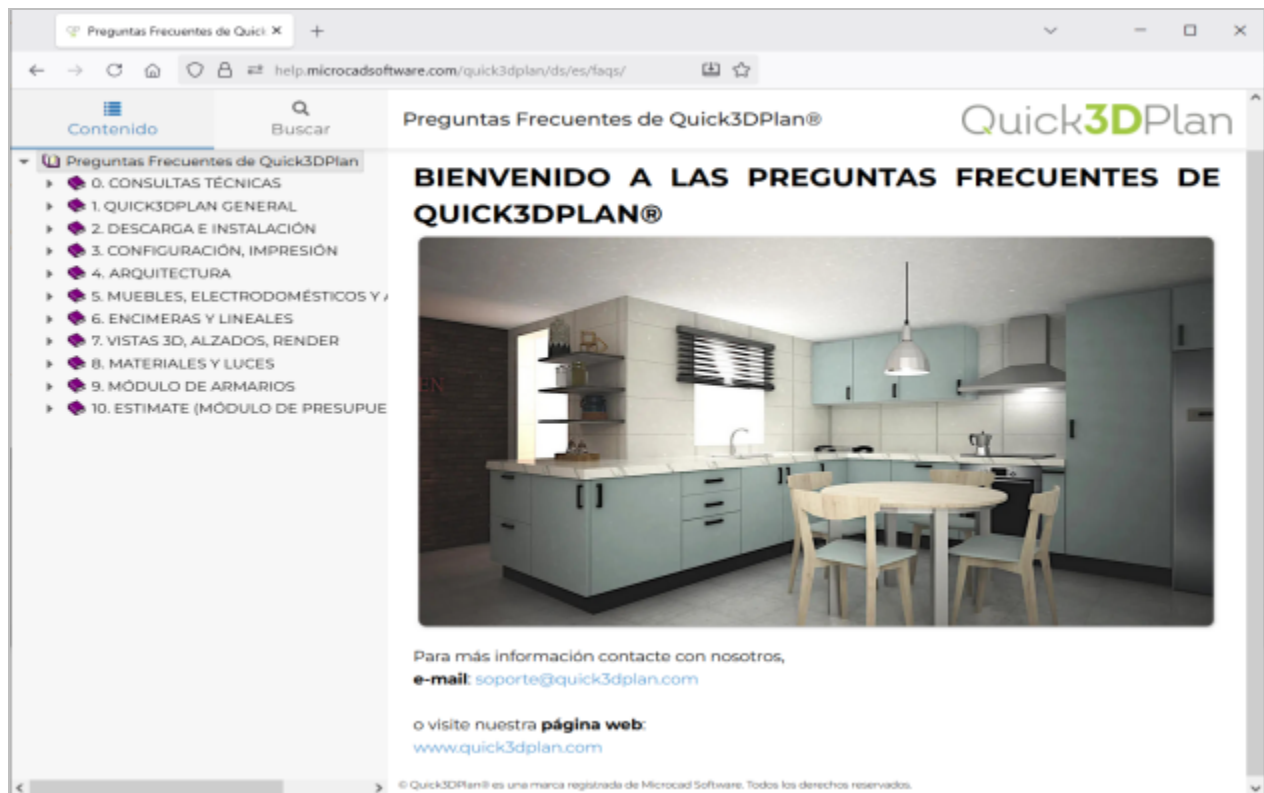
Creado con el Standard Edition de HelpNDoc: [Noticias e información sobre software y herramientas de creación de documentación de ayuda](#)



PREGUNTAS FRECUENTES (FAQs)

Esta opción muestra las "*Preguntas Frecuentes (FAQs)*" de Quick3DPlan® DS, los cuales puede encontrar también a continuación y en el "[Club de Usuarios](#)" de la web.

Puede visitar la ayuda de las "**Preguntas Frecuentes (FAQs)**" haciendo clic aquí: <https://help.microcadsoftware.com/quick3dplan/ds/es/faqs/>



Creado con el Standard Edition de HelpNDoc: [Producir ayuda online para aplicaciones Qt](#)



ACERCA DE QUICK3DPLAN DS

Esta opción muestra información del Copyright de Quick3DPlan® DS.



