

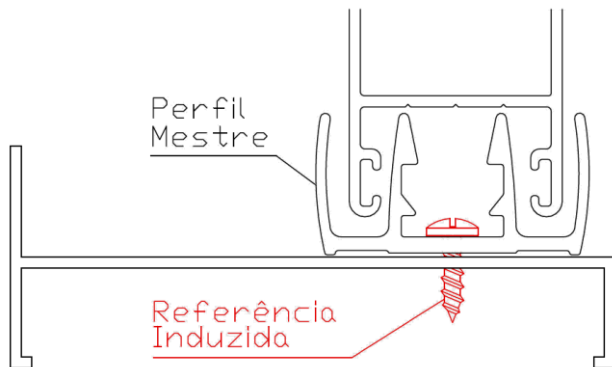
Apostila de Treinamento





REGRA DE PEÇAS

Local destinado à criação de regra para inserção de peças fixas de acordo com a existência do Perfil Mestre.



Referência Induzida



Local destinado à inserção do código do componente do tipo “Peça” que será gerado a partir desta regra.

Quantidade

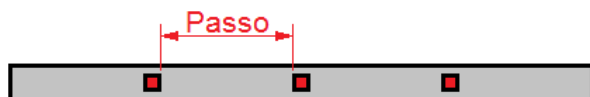


Determina a quantidade do componente.

Distância



Determina o passo entre dois ou mais componentes.



Ângulo Mínimo

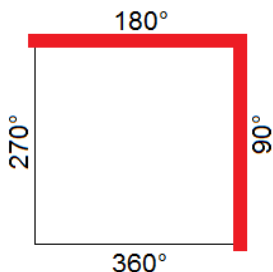


Inicia a limitação do local onde o componente é utilizado.
Exemplo: 90°.

Ângulo Máximo



Finaliza a limitação do local onde o componente é utilizado.
Exemplo: 180°



Resultado: A regra será aplicada apenas nas regiões delimitadas.

Longitude Mínima

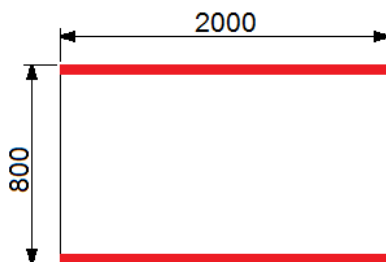


Aplica a regra somente se o comprimento não for menor que o tamanho definido neste campo.
Exemplo: 1000.

Longitude Máxima



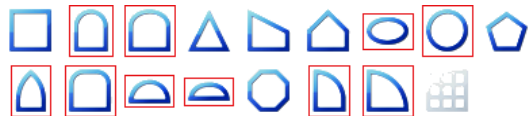
Aplica a regra somente se o comprimento não ultrapassar o tamanho definido neste campo.
Exemplo: 2000.



Resultado: Com base nos exemplos acima, a regra gerará peças somente onde medir mais que 1000 e menos que ou exatamente 2000.

Curvas

→ Fixa a aplicação do componente somente em tramos curvos.



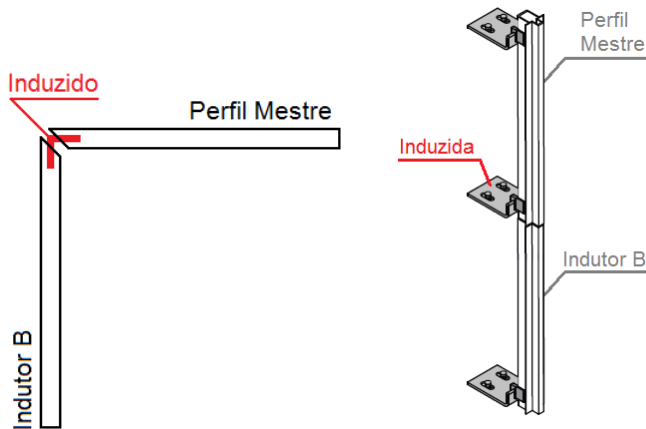
Lado Color Generator

→ Fixa a aplicação do componente apenas no local que tiver determinada cor.



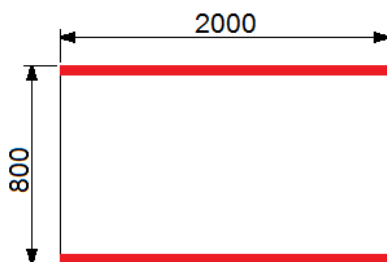
REGRA DE MECANIZADOS

Local destinado à criação de regra para inserção de componentes de acordo com a existência de contato entre Perfil Mestre e Referência Indutora B.



Referência Indutora B	➔ Aplica o componente somente se o Perfil Mestre entrar em contato com o perfil definido neste campo.
Referência Induzida	➔ Local destinado à inserção do código do componente que será aplicado.
Lado Color Generator	➔ Aplica o componente somente no local que tiver a cor definida neste campo.
Quantidade	➔ Determina a quantidade do componente estipulado.
Distância	➔ Campo utilizado para informar a distância de dilatação entre os perfis.
Ordem	➔ Campo que ordena uma possível variável entre dois componentes para a mesma utilização.
Ângulo Mínimo	➔ Inicia a limitação do local onde o componente será aplicado. Exemplo: 90°.
Ângulo Máximo	➔ Finaliza a limitação do local onde o componente será aplicado. Exemplo: 180°.
Resultado: A regra será apenas nas regiões delimitadas.	
Estricto (Ang Min)	➔ Campo utilizado para compor a regra de utilização das ancoragens nos perfis.
Estricto (Ang Max)	➔ Campo utilizado para compor a regra de utilização das ancoragens nos perfis.
Cor	➔ Campo para estabelecer a visualização de uma cor ao escolher a ancoragem.
Forma	➔ Default.
Tipo de União	➔ Default.
Aplicar	➔ Default.

Dados Estruturais	→	Habilitado somente se o componente se tratar de uma ancoragem ou luva de dilatação.
Nível de Desconto	→	Preenchido somente se o componente se tratar de uma ancoragem ou luva de dilatação.
Lado Receptor	→	Default.
Largura Mínima Indutor	→	Aplica o componente somente se a largura do Perfil Mestre não for menor que o tamanho estipulado neste campo.
Ângulo Máximo Indutor	→	Função utilizada mediante a necessidade gerada.
Largura Mínima Indutor B	→	Aplica a regra somente se o comprimento do Indutor B não for menor que o tamanho definido neste campo. Exemplo: 1000.
Largura Máxima Indutor B	→	Aplica a regra somente se o comprimento do Indutor B não ultrapassar o tamanho definido neste campo. Exemplo: 2000.



Resultado: Com base nos exemplos acima, a regra gerará peças somente onde medir mais que 1000 e menos que ou exatamente 2000.



REGRA DE CALÇOS

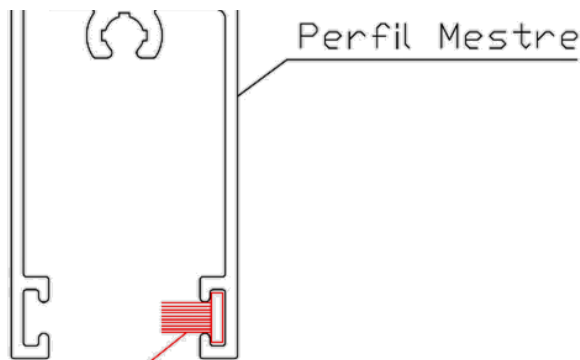
Local destinado à criação de regra para inserção calços de acordo com especificações solicitadas na tabela abaixo.

Referência Induzida	→	Local destinado à inserção do código do calço que será aplicado.
Quantidade	→	Determina a quantidade de calços que serão aplicados.
Altura	→	Limite de altura do vidro, que após ultrapassado gera o calço conforme detalhes anteriores.



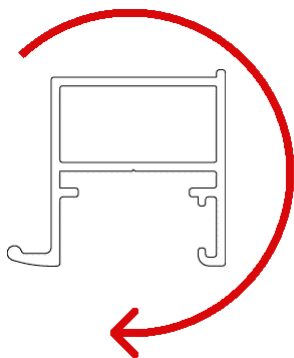
REGRA DE METROS

Local destinado à criação de regra para aplicação de componentes do tipo Metro tanto apenas para o Perfil Mestre, quanto para o contato dele com uma Referência Indutora.

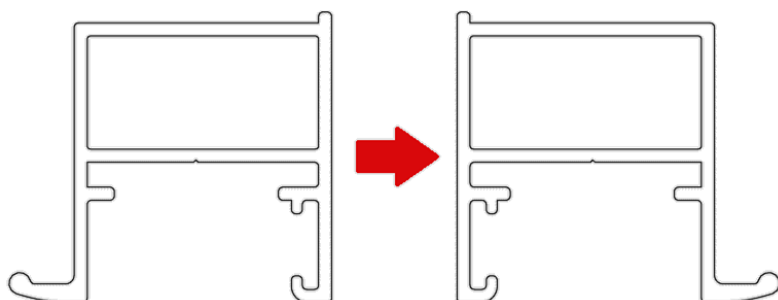


Referência Induzida

Referência Indutora B	➔	Aplica o componente somente se o Perfil Mestre entrar em contato com o perfil definido neste campo.
Referência Induzida	➔	Local destinado à inserção do código do componente que será aplicado.
Quantidade	➔	Determina a quantidade do componente estipulado.
Desconto	➔	É a distância entre a Referência Indutora e a Referência Induzida.
Distância Z	➔	É a distância em Z entre a Referência Indutora e a Referência Induzida.
Rotação	➔	Define uma possível rotação da Referência Induzida.



Reflexão	➔	Espelha a Referência Induzida no eixo vertical.
----------	---	---

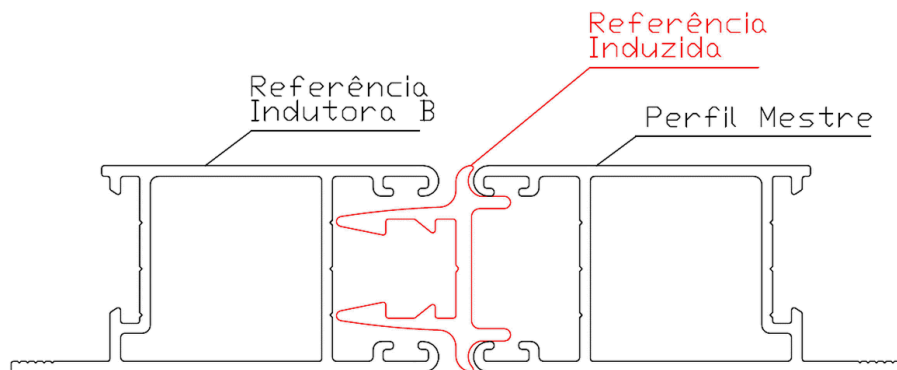


<p>Externa</p>	<p>➔ Espelha a Referência Induzida no eixo horizontal.</p>
<p>Cor do Indutor</p>	<p>➔ Limita a aplicação da Referência Induzida somente no local que possua a cor estipulada neste campo da Referência Indutora B.</p>
<p>Ângulo Mínimo</p>	<p>➔ Inicia a limitação do local onde o componente será aplicado. Exemplo: 90°.</p>
<p>Ângulo Máximo</p>	<p>➔ Finaliza a limitação do local onde o componente será aplicado. Exemplo: 180°.</p>
<p>Resultado: A regra será apenas nas regiões delimitadas.</p>	
<p>Ligar Perfis</p>	<p>➔ Default.</p>
<p>Lado do Indutor B</p>	<p>➔ Default.</p>



REGRA DE BARRAS

Local destinado à criação de regra para aplicação de barras tanto apenas para o Perfil Mestre, quanto para o contato dele com uma Referência Indutora.



Referência Indutora B



Aplica o componente somente se o Perfil Mestre entrar em contato com o perfil definido neste campo.

Referência Induzida



Local destinado à inserção do código da barra que será aplicada.

Desconto



É a distância entre a Referência Indutora e a Referência Induzida.

Distância de Corte



Local destinado à inserção do tamanho do corte que o perfil receberá.

Distância de Corte (Soldado)



Local destinado à inserção do tamanho do corte que o perfil receberá. Esta função é utilizada apenas para tipologias de PVC e se o Maestro for mecanizado.

Longitude Mínima

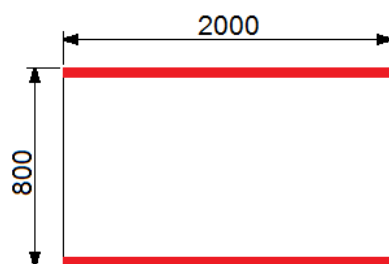


Aplica a regra somente se o comprimento não for menor que o tamanho definido neste campo.
Exemplo: 1000.

Longitude Máxima



Aplica a regra somente se o comprimento não ultrapassar o tamanho definido neste campo.
Exemplo: 2000.



Resultado: Com base nos exemplos acima, a regra gerará peças somente onde medir mais que 1000 e menos que ou exatamente 2000.

Ângulo Mínimo

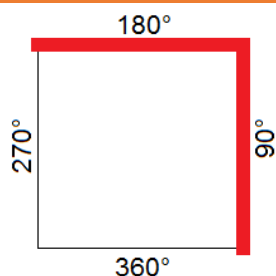


Inicia a limitação do tramo onde a barra é utilizada.
Exemplo: 90°.

Ângulo Máximo



Finaliza a limitação do tramo onde a barra é utilizada.
Exemplo: 180°.



Resultado: A regra será apenas nas regiões delimitadas.

Distância Z	→ É a distância em Z entre a Referência Indutora e a Referência Induzida.
Rotação	→ Define uma possível rotação da Referência Induzida.
90°	→ Executa a regra somente se a Referência Induzida seja cortada com o ângulo de 90/90°.
Reflexão	→ Espelha a Referência Induzida no eixo vertical.
Redondear	→ Arredonda o comprimento do perfil no múltiplo por este estipulado.
Curvas	→ Fixa a aplicação da regra somente em tramos curvos.
Nível	→ Fixa a aplicação da regra somente no nível de utilização estipulado.
Nível Perimetral	→ Campo utilizado quando a barra está situada em todo o perímetro do modelo.
Cor do Indutor	→ Limita a aplicação da Referência Induzida somente no local que possua a cor estipulada neste campo da Referência Indutora B.
Lado Color Generator	→ Aplica a barra somente no local que tiver a cor definida neste campo.
Lado do Indutor	→ Default.
Gerar na Área de Luz	→ Default.
Lançar Eventos	→ Default.
Tramos Retos	→ Default.
Desde Ângulo	→ Inicia a limitação do ângulo do tramo onde a barra é utilizada.
Hasta Ângulo	→ Finaliza a limitação ângulo do tramo onde a barra é utilizada.



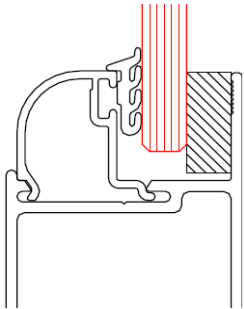
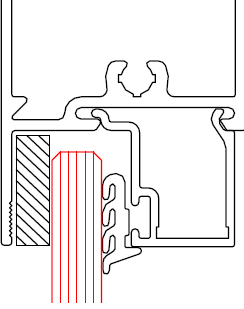
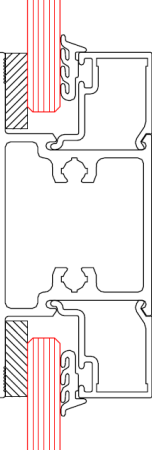
GLAZINGS

Local onde se define as regras a serem usadas entre espessura de vidro, baguete e guarnições.

Esta função é separada de acordo com a espessura dos vidros, portanto o campo *Espesor del Vidrio* é destinado à inserção da espessura necessária.

Espesor del Vidrio :

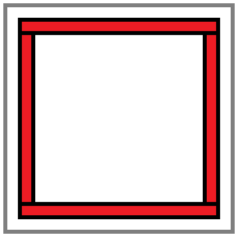
Após definida a espessura, deve-se preencher a tabela localizada abaixo.
Esta tabela é composta pelas seguintes informações:

Perfil	➔ Local destinado à inserção do código do perfil a ser gerada a regra
Bite	➔ Local destinado à inserção do código da baguete utilizada na posição horizontal do conjunto.
Lado	➔ Posição onde se encontra o vidro. Exemplos:
 <p>Interior – Quando o vidro está acima da folha.</p>	
 <p>Exterior – Quando o vidro está abaixo da folha.</p>	
 <p>Interior / Exterior – Quando existem vidros acima e abaixo.</p>	

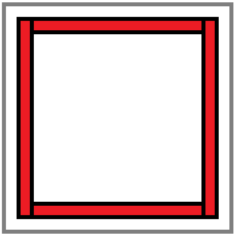
Corte



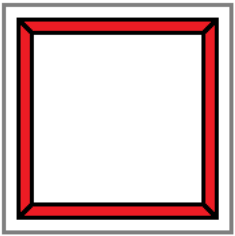
Local destinado à definição do ângulo de corte da baguete.
Exemplos:



90°H



90°V



45°

Junquillo Vertical

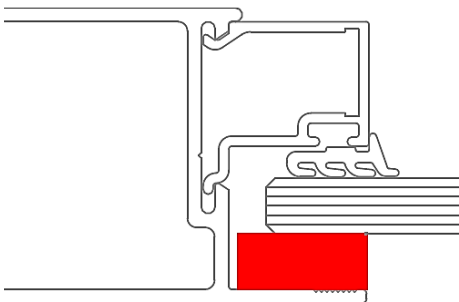


Local destinado à inserção do código da baguete utilizada na posição vertical do conjunto.

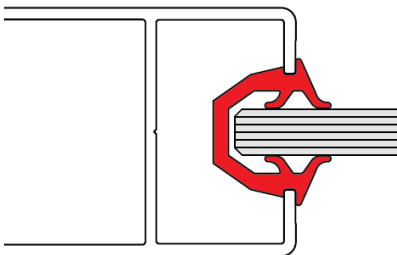
Vedantes Perfil



Local destinado à inserção do código de uma possível guarnição utilizada em conjunto com o perfil.



Observação: Quando usado guarnição do tipo gaxeta, deve-se utilizar somente este campo.

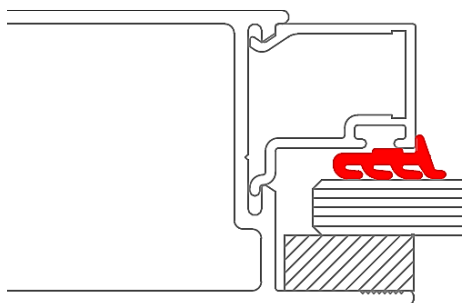


Exemplo de gaxeta.

Vedantes Bite



Local destinado à inserção do código de uma possível guarnição utilizada em conjunto com a baguete.



Observação: Quando usado guarnição do tipo gaxeta, deve-se utilizar somente o campo acima.

Fijo

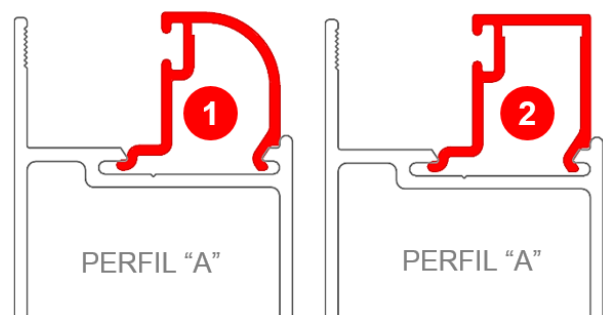


Para que outras funções funcionem corretamente, este campo deve estar sempre ativo.

Prioridade



Nível de utilização entre diferentes tipos de baguetes para o mesmo perfil.



Desabilitar



Default.

Perfil a Substituir



Default.

Lançar Eventos



Default.