

ArchiSketchy™

Manual Usuario

Cigraph S.r.l.
Via Orsato, 38 - (I)30175 VE/Marghera
Tel. (+39) 041 93 23 88 - Fax (+39) 041 92 00 31
Internet: <http://www.cigraph.com>
e-mail: home@cigraph.com

Hand Drawn Effects for drawings

Umwandlung von Zeichnungen in Skizzen

Modifica del tratto nei disegni

Personnaliser le trait des dessins ArchiCAD

Modificación del trazado de los dibujos

ArchiSketchy™

vers. 1.0



PLUG-IN FOR ARCHICAD®

ArchiSketchy "Manual Usuario"

Versión 1.0 para Microsoft Windows y Apple Macintosh

© 2002 Cigraph S.r.l.

Derechos de Autor

El contenido de este manual y el software en él descrito son de propiedad de Cigraph S.r.l. . Reservados todos los derechos.

En consecuencia, con arreglo a la legislación sobre los derechos de autor, Usted no podrá copiar, ni total ni parcialmente, este manual y programas sin la autorización por escrito de Cigraph S.r.l., excepto en el uso normal del software para crear una copia de seguridad. Esta excepción no autoriza a hacer copias para terceros, sean éstas vendidas, prestadas o regaladas.

Textos: Roberto Corona

Traducción: D.ssa Maria Olivé Serrano

Compaginación: Chiara Carnevale

Ilustración de la cubierta: Marco Marella

Garantía limitada

Si bien Cigraph S.r.l. ha probado el Software descrito en este manual y examinado su contenido, Cigraph S.r.l. no puede formular una garantía o declaración, tanto implícita como explícita, respecto del software descrito en este manual, su calidad, sus prestaciones o idoneidad para un fin particular.

Como resultado, este Software se vende «tal cual» y el comprador se asume todo el riesgo referido a la calidad y prestaciones.

En ningún caso, Cigraph S.r.l. será responsable de cualesquiera daños directos, indirectos, especiales, incidentes o consiguientes que deriven de cualesquiera defecto en el software o de errores del manual, incluso en el supuesto de que Cigraph S.r.l. ya haya sido informado de la posibilidad de que dichos daños se originaran.

En particular, Cigraph S.r.l. no será responsable por las pérdidas de datos o del programa en los ordenadores, incluido el coste de recuperación de la reproducción de los datos o del mismo programa.

Licencias y Marcas

ArchiSketchy es una marca registrada Cigraph S.r.l.. ArchiCAD, PlotMaker, PlayBack, GDL y StairMaker son marcas registradas de Graphisoft. Microsoft Windows, Windows 95/NT son marcas registradas de Microsoft, Inc.. Apple, Macintosh, Power Macintosh y Mac OS son, marcas registradas de Apple Computer; Inc.. AutoCAD, DXF y DWG son marcas registradas de Autodesk, Ind.. Otros nombres de productos y Compañías son marcas de propiedad de los dueños respectivos y se usan por exigencias demostrativas a favor de sus dueños, sin intención de violación de derechos.

ArchiSketchy

Plug-In para personalizar el trazado de los dibujos de ArchiCAD

¿Qué es un plug-in de ArchiCAD?

Un Plug-in es una parte de software que permite implementar funciones adicionales a ArchiCAD.

ArchiCAD permite la gestión automática de los plug-ins, pudiéndose abrirlos y cerrarlos utilizando la barra de menús; en efecto, una vez instalado el plug-in, aparecerá una nueva opción en la barra de menús. Este menú se comportará exactamente igual que cualquier otro menú ArchiCAD.

Usted no advertirá que está utilizando una extensión, será igual que utilizar ArchiCAD pero con algunas funciones más.

Requisitos del Sistema

La configuración del plug-In viene determinada por la requerida por ArchiCAD.

Sin embargo, si no hay suficiente memoria para las bibliotecas, una ventana de diálogo se lo comunicará.

En dicho caso, deje más memoria libre para el sistema operativo saliendo de las demás aplicaciones o disminuyendo la memoria asignada a ArchiCAD.

Versión de ArchiCAD

Este plug-In es compatible con ArchiCAD 7.0 (se sugiere utilizar la versión 7.0 R3-v3) y no funciona con las versiones anteriores de ArchiCAD.

Dónde colocar el plug-in

Los plug-ins no se pueden abrir directamente desde el Finder (plataforma Macintosh) o desde Windows Explorer (plataforma Windows) y para poderlos activar, usted los deberá copiar en la carpeta Extensiones de ArchiCAD.

- **Mac OS:** la carpeta Extensiones se puede encontrar en la misma carpeta donde está el programa ArchiCAD, o dentro de la carpeta Graphisoft presente en la carpeta Sistema.

- **Windows:** la carpeta Extensiones tiene que estar en la misma carpeta en donde está la aplicación ArchiCAD; si estuviera colocada en cualquier otro lugar, ArchiCAD no conseguirá acceder a ella.

ArchiCAD comprueba la presencia de plug-ins al iniciar el programa. Si los plug-ins no están en el sitio adecuado, se deberá salir del programa, colocarlos en el lugar adecuado e iniciar otra vez ArchiCAD.

Para un uso momentáneo, es posible activar el plug-in específico mediante el comando **Cargar Extensión...** que hay en el *menú Herramientas*.

Instalación del paquete

La carpeta ArchiSketchy contiene el plug-in ArchiSketchy y la carpeta "ArchiSketchy.Lib". Para instalar el plug-in, siga estos pasos:

- Copie la carpeta ArchiSketchy dentro de la carpeta Extensiones que, a su vez, está contenida en la carpeta ArchiCAD.

Si la instalación ha sido ejecutada correctamente, aparecerá una nueva entrada en los comandos de la Barra de Menú.



A través de este menú adicional, usted podrá visualizar u ocultar la Paleta de Herramientas del plug-in.

ArchiSketchy añade automáticamente, a la lista de las bibliotecas activas, la biblioteca "ArchiSketchy.Lib", necesaria para el funcionamiento del programa.

Si, por cualquier razón, la biblioteca adicional no se cargara, cuando utilice por primera vez uno de los comandos del plug-in, el programa le advertirá de ello y le sugerirá su activación.

En ese caso seleccione el comando **Cargar biblioteca...** del *menú Archivo* de ArchiCAD.

En esta ventana, seleccione la carpeta ArchiSketchy.Lib y añádala a la lista de las bibliotecas activas.

Introducción

Después de haberle proporcionado durante años productos para mejorar sus proyectos, Cigraph se enorgullece de presentarle el instrumento más adecuado para... ¡estropearlos!

Es broma, naturalmente.

Este plug-in le permitirá procesar una vista 2D o 3D modificando su aspecto de manera que parezca un dibujo hecho a mano.

Modo de empleo

La utilización es muy fácil: seleccione los elementos que desea procesar, ejecute el comando **Transformar selección**, del *menú de ArchiSketchy*, y configure los parámetros que contiene la ventana de diálogo. Después de haber cerrado la ventana de diálogo, haciendo dos veces clic en la ventana de trabajo se determina la posición, respecto a los elementos originales, de la copia modificada.

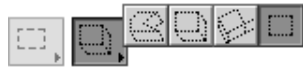
Veamos ahora, más detalladamente, todas las características de esta herramienta.

Transformar Selección

Empecemos explicando desde dónde puede utilizarse: podemos ejecutar el comando de ArchiSketchy desde las ventanas de Planta y de Sección/Alzado. Existe también la posibilidad, obviamente, de procesar vistas en perspectiva o axonométricas pero para poder hacerlo antes hay que copiar el contenido de la ventana 3D.

Cómo hacerlo

Desde la ventana 3D, active la herramienta **Marco de Selección**, escogiendo el método geométrico Rectángulo (cuarto icono, en el Cuadro de información).



Trace el Marco y ejecute el comando **Copiar**, por el *menú Edición* o por el teclado. En la ventana de diálogo que se abre, escoja **Dibujo (tamaño real)** o **Dibujo a escala**. Pase a la ventana de Planta, o a la de Sección/Alzado, y pegue el resultado en esta ventana en la que con ArchiSketchy podrá seleccionar y transformar el resultado.

Los elementos del proyecto se procesan y transforman en función de las características definidas en la ventana de diálogo. Existen algunas excepciones: los elementos que no forman parte del dibujo, sino que son simples símbolos (se reconocen también por el hecho que tienen siempre el mismo tamaño, independientemente del factor de zoom) como Cámaras y Puntos calientes; Y, naturalmente, tampoco se toman en consideración las imágenes bitmap.

Es importante recordar que el resultado de la elaboración con ArchiSketchy es un dibujo totalmente vectorial que se puede modificar y volver a procesar con todas las herramientas disponibles en ArchiCAD, incluido el mismo ArchiSketchy.

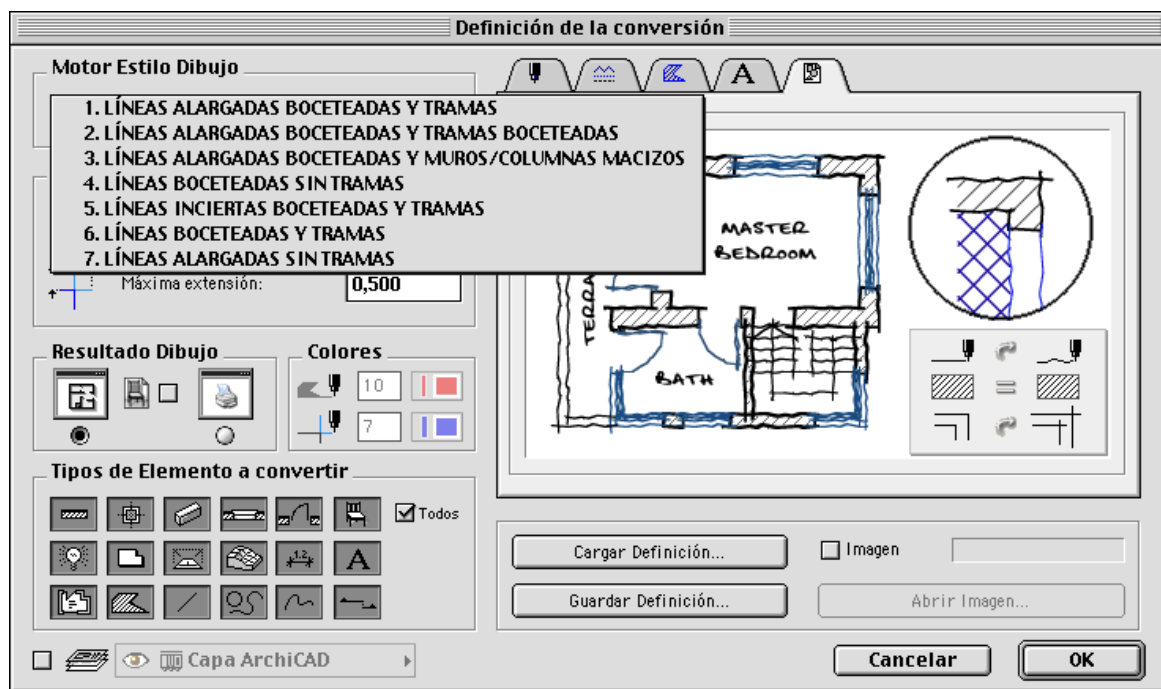
El comando está activo únicamente si hay elementos seleccionados individualmente (no es suficiente el Marco de Selección).

La ventana principal de ArchiSketchy

Al observar la ventana principal de ArchiSketchy puede ver que está dividida en dos partes: a la izquierda encontramos las definiciones principales y, en la zona derecha, una serie de fichas superpuestas que se activan haciendo clic en el icono situado en la pestaña superior de cada una de ellas.

Motor Estilo Dibujo

El primer comando que hay a la izquierda es el menú emergente para seleccionar el método de procesamiento (**Motor Estilo Dibujo**).



Hay disponibles 7 posibilidades:

1. Líneas alargadas boceteadas y tramas

Las líneas tienen un aspecto trémulo y se alargan superando los extremos originales, las tramas se reproducen sin modificaciones.

2. Líneas alargadas boceteadas y tramas boceteadas

Las líneas tienen un aspecto trémulo y se alargan superando los extremos originales, también las tramas de relleno se transforman con líneas trémulas.

3. Líneas alargadas boceteadas y Muros/Columnas macizos

Las líneas tienen un aspecto trémulo y se alargan superando los extremos originales, el relleno de los elementos constructivos (en Planta: Muros y

Columnas; en las Secciones sin descomponer: todos los elementos tridimensionales) se sustituye por un color uniforme, mientras las tramas se reproducen sin sufrir modificaciones.

4. Líneas boceteadas sin tramas

Las líneas tienen un aspecto trémulo pero mantienen los extremos originales, las tramas se eliminan.

5. Líneas inciertas boceteadas y tramas

Las líneas tienen un aspecto discontinuo y, normalmente, una longitud menor a las originales. Las tramas se reproducen sin modificaciones (en este caso el valor programado en el campo **Máxima extensión** se utiliza para reducir las líneas, no para alargarlas).

6. Líneas boceteadas y tramas

Las líneas tienen un aspecto trémulo pero mantienen los extremos originales, las tramas se reproducen sin modificaciones.

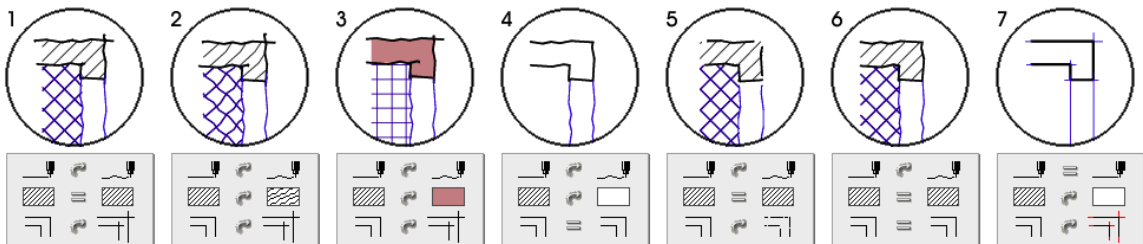
7. Líneas alargadas sin tramas

El tipo de línea no se modifica pero por cada extremo sobresale una extensión que parece una línea hecha con lápiz, o con tinta fina, típico de los dibujos realizados repasando un esbozo precedente.

Hay que tener en cuenta que las características descritas para estas opciones son únicamente las ya programadas y que, en función de cómo programe las definiciones disponibles, es posible personalizar cada una de ellas de manera que el resultado final sea muy diferente respecto a la descripción anterior.

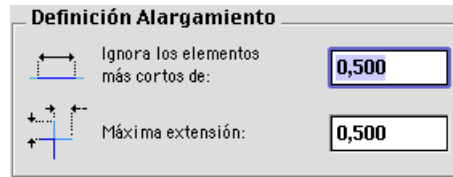
Vista preliminar

Al seleccionar una de estas opciones, en la parte derecha de la ventana de diálogo aparece en primer plano la ficha **Vista preliminar**. Ésta muestra un ejemplo que ilustra un resultado típico de los que se pueden obtener con el **Motor** escogido.



Definición Alargamiento

Los siguientes controles son los del recuadro **Definición Alargamiento**.



El primer valor indica el tamaño mínimo que tienen que tener los segmentos para que sean tomados en consideración. Las líneas que eventualmente sean más cortas no se alargarán pero, de todos modos, serán modificadas por lo que se refiere al tipo de línea y color.

El segundo valor indica el alargamiento máximo admitido en cada uno de los extremos de las líneas. El alargamiento real se efectúa en modo casual pero, en ningún caso, superará este límite.

Colores

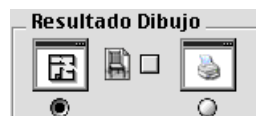
Los campos del recuadro **Colores** se activan únicamente cuando el método escogido prevé su utilización.

Con el primero se define la pluma que se desea utilizar para el relleno de Muros y Columnas (sólo método 3); con el segundo puede escogerse el color de las extensiones añadidas a las líneas (sólo método 7).

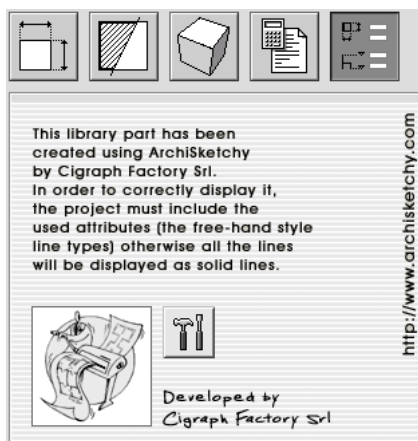


Resultado Dibujo

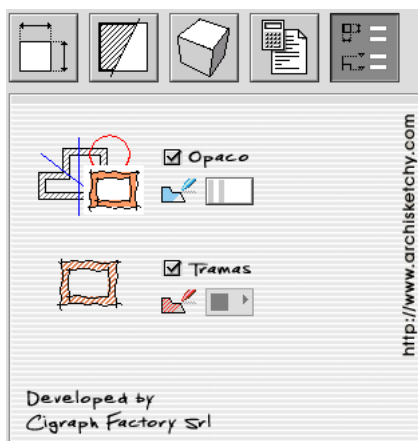
En el recuadro **Resultado Dibujo** se definen las opciones de salida de ArchiSketchy. El dibujo procesado puede colocarse en la ventana original (Planta, Sección/Alzado) o en una ventana especial independiente que generalmente se usa únicamente para imprimir (pero el dibujo puede también guardarse en los formatos .pln y .pmk). Esta ventana puede considerarse, de alguna manera, análoga a la del Rendering de ArchiCAD. El contenido no puede modificarse y al cerrarla el dibujo se pierde sin avisar de ello. La ventana está incluida en la opción *Otras Listas* del menú *Ventanas* y es única: al realizar otro dibujo, éste ocupa el sitio del anterior.



Si se escoge la opción **Ventana Original** es posible activar la casilla **Objeto**. De esta manera se obtiene, además del resultado normal, la creación de un Elemento de Biblioteca. Lo que supone la posibilidad de colocar el resultado obtenido con ArchiSketchy en proyectos distintos del original en el que se ha generado, así como cambiar su tamaño y proporciones. Además, en la ventana de diálogo **Definición Objeto** es posible definir otros parámetros.



Haciendo clic en el icono **Herramientas** (que hay en la ficha *Interfaz Usuario*) se accede a la pantalla en la que se escoge si el objeto tiene que tener un color de fondo y si tienen que utilizarse las tramas originales o un relleno escogido en la lista de tramas disponibles.

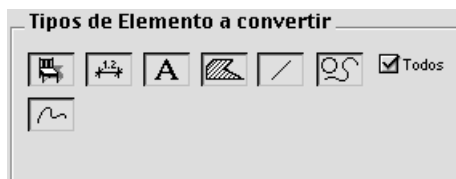


Tipos de Elemento a convertir

Debajo, dentro del recuadro **Tipos de Elemento a convertir**, se encuentra el llamado Filtro Elementos. En este recuadro pueden desactivarse aquellos tipos de elemento de ArchiCAD que no se desea incluir en la transformación. De esta manera es muy fácil, por ejemplo, seleccionar toda un área y, sin tener que deseleccionarlas una a una, evitar la conversión de Zonas o de Líneas de Sección.



Es preciso señalar que en las ventanas de *Sección/Alzado* la lista de elementos que pueden filtrarse contiene un número de iconos menor respecto a los disponibles para la Planta. Algunos elementos simplemente no existen en estas ventanas, como las Líneas de Sección y las Zonas; mientras que otros, estamos hablando de todos los elementos tridimensionales, o mejor dicho su representación, no pueden excluirse de la selección porque todos ellos pertenecen a un tipo especial de elementos que el programa gestiona internamente (por este motivo al trabajar en sección es posible editar y borrar elementos tridimensionales pero no incluir elementos nuevos).



Por último, téngase en cuenta que, aunque exista también para las Secciones/Alzados el icono para excluir los Objetos, esta exclusión se refiere únicamente a símbolos 2D eventualmente añadidos por el usuario.

Capa

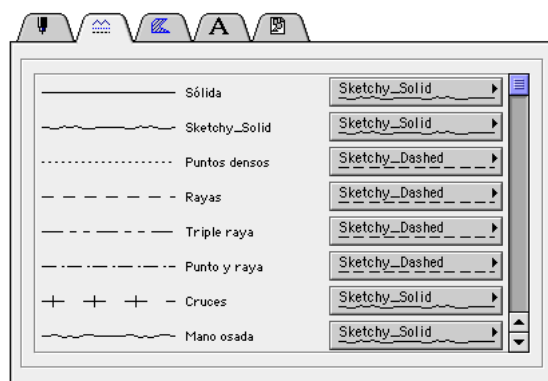
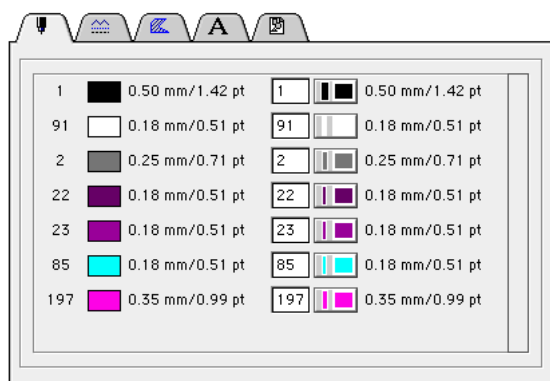


El último control que hay en la parte izquierda es el correspondiente a la **Capa**. Los elementos producidos por ArchiSketchy normalmente se colocan en las mismas capas de los elementos originales. Si se activa esta casilla es posible colocar todo el resultado en una única capa, escogida de entre las que aparecen en la lista.

Seguidamente se describe el contenido y las funciones que hay a la derecha de la ventana de diálogo.

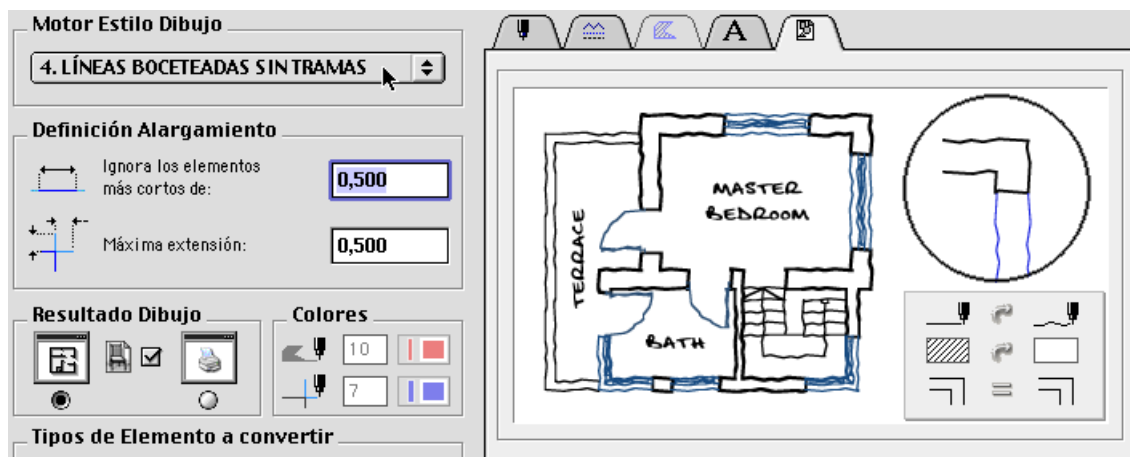
Las Plumas, los Tipos de línea, las Tramas y los Caracteres

De las cinco fichas, identificadas con los correspondientes iconos, que se encuentran a la derecha de la ventana, las primeras cuatro sirven para definir, respectivamente, las **Plumas**, los **Tipos de línea**, las **Tramas** y los **Caracteres**. Cada una de estas fichas contiene la lista de atributos correspondientes y que se refieren a todos los elementos seleccionados. El usuario puede proponer para cada elemento una sustitución que ArchiSketchy aplicará al resultado del procesamiento. Es posible, por ejemplo, escoger caracteres sustitutivos de tipo cursivo o manuscrito, o aplicar tipos de línea personales, diferentes de los que crearía ArchiSketchy. La accesibilidad a las fichas es posible únicamente si el método de elaboración (Motor estilo dibujo) prevé su uso. Por ejemplo con el motor 2 (Líneas boceteadas sin tramas) no es posible acceder a la ficha Tramas.



Esta función de sustitución permite, además, utilizar la extensión para aportar modificaciones a los dibujos 2D, a veces incluso de manera más sencilla que los procedimientos normales previstos por ArchiCAD.

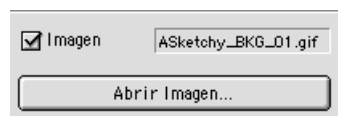
La quinta ficha, identificada con el icono **Figura**, es la que presenta una vista preliminar o, más exactamente, un ejemplo del tipo de transformación programada en el campo *Motor Estilo Dibujo*.



El área contenida en el círculo, arriba a la derecha, ofrece una referencia visual inmediata de las características principales; mientras que el bloque inferior derecho presenta una especie de cuadro resumen de la operación, en el que tres series de iconos indican si, y como, ArchiSketchy actúa en los varios tipos de línea, en las tramas y en los extremos de las líneas.

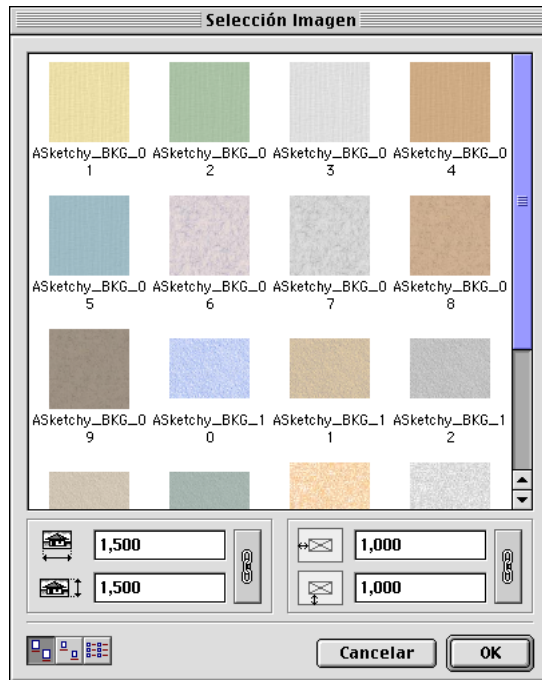
Imagen

Bajo las fichas, al seleccionar la casilla **Imagen** se activa el pulsador **Abrir Imagen**, a través de este pulsador es posible escoger una figura de fondo para el dibujo. Puede escogerse únicamente uno de los archivos que contiene la carpeta ArchiSketchy.Lib. Pueden utilizarse todos los tipos de ficheros de imagen que ArchiCAD puede gestionar, excepto el formato Tiff.



Los campos que hay en la parte inferior de la ventana en la que se selecciona la imagen de fondo permiten definir el tamaño que debe asignarse a la imagen y el margen mínimo, tanto horizontal como vertical. La figura de fondo, si es necesario, se repetirá las veces que haga falta hasta cubrir toda el área resultante. Si las *Opciones Visualización* actuales lo prevén, los ángulos de cada figura estarán evidenciados.

La biblioteca que aporta el plug-in ya contiene una adecuada selección de fondos, algunos de ellos simulan varios tipos de papel u otros soportes que representan un óptimo acabado para el dibujo final.

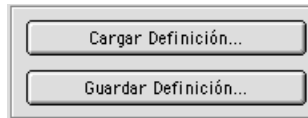


Durante la utilización descubrirá que ArchiSketchy es un plug-in bastante fácil de usar pero que, al mismo tiempo, permite obtener un amplio abanico de resultados mediante la combinación de los parámetros ya definidos con los personalizados.

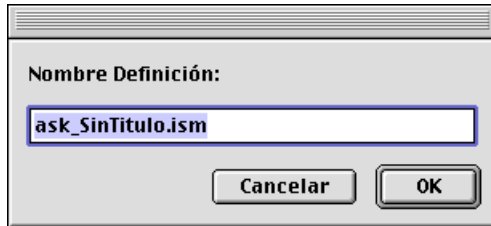
Notará, además, que las opciones de la parte izquierda se mantienen durante toda la sesión de trabajo, mientras que las de la parte derecha se anulan cada vez que se utiliza.

Cargar/ ...Guardar Definición

De todos modos, para que exista la posibilidad de reproducir varias veces resultados análogos y obtener, consiguientemente, series de dibujos gráficamente homogéneos incluso después de mucho tiempo, se ha considerado conveniente introducir la posibilidad de memorizar las definiciones efectuadas para poderlas sucesivamente ejecutar y utilizar, sin que sea necesario tener que repetir la secuencia de programaciones.

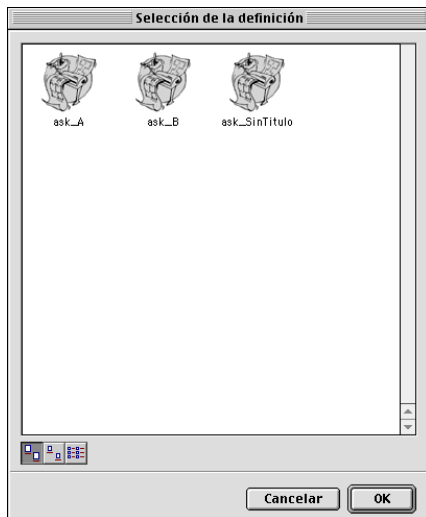


Al accionar el pulsador **Guardar Definición...** se abre una ventana en la que tiene que escribirse el nombre que se desea dar a la configuración actual.



El nombre, necesariamente, tiene que empezar con los cuatro caracteres "ask_" y la configuración se memoriza en la biblioteca **ArchiSketchy.lib**.

Cuando se utiliza el pulsador **Cargar Definición...** se abre una ventana que muestra únicamente los ficheros de configuración que hay en la carpeta ArchiSketchy.lib.



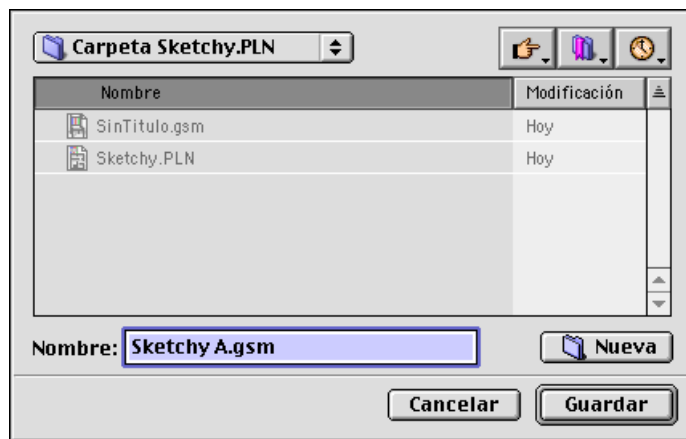
Al seleccionar uno, la ventana de definición de la conversión de ArchiSketchy se actualizará inmediatamente con los parámetros anteriormente guardados.

Las definiciones se archivan en un fichero con extensión ".ism", típica de los Objetos Macro de ArchiCAD. Esto permite su rápida y eficiente gestión, mientras que el prefijo "ask_" previene eventuales problemas debidos a nombres duplicados.

Hemos llegado al último comando de la ventana de ArchiSketchy... ¡el pulsador **OK**!

Al cerrarse la ventana de diálogo del plug-in pueden crearse tres situaciones:

1. Si se ha escogido como *Resultado Dibujo* la opción **Ventana Independiente**, ésta aparecerá inmediatamente.
2. Si se ha escogido como *Resultado Dibujo* la opción **Ventana Original**, aparecerá el cursor para proceder con la colocación del dibujo. Éste espera la introducción de un vector de traslación, de manera totalmente análoga al comando "Arrastrar y Copiar" aquí del *menú Edición*. Haga una vez clic para definir el punto de referencia inicial y el segundo clic para definir el punto final del vector. Análogamente a otras operaciones de edición, puede utilizar todas las ayudas para el dibujo que ofrece ArchiCAD, como imposiciones, coacciones, redes, alineaciones, referencias numéricas, etc. Una vez situado el dibujo, el marco actual se modifica para optimizar el resultado.
3. Si, además de haber escogido la opción **Ventana Original**, se ha escogido también la creación de un objeto, antes de la colocación en planta, se solicita la introducción del nombre que se desea asignar al nuevo elemento de biblioteca.



Si se acciona el botón **Cancelar** en esta ventana, se renuncia únicamente a la creación del objeto. Sucesivamente la operación procede como en el caso anterior, con la definición del vector de traslación. Antes de la efectiva colocación, aparece la confirmación de que el objeto ha sido creado.



Tipos de Líneas

El plug-in añade algunos atributos al entorno de trabajo ArchiCAD. En concreto encontrará 4 nuevos tipos de línea:

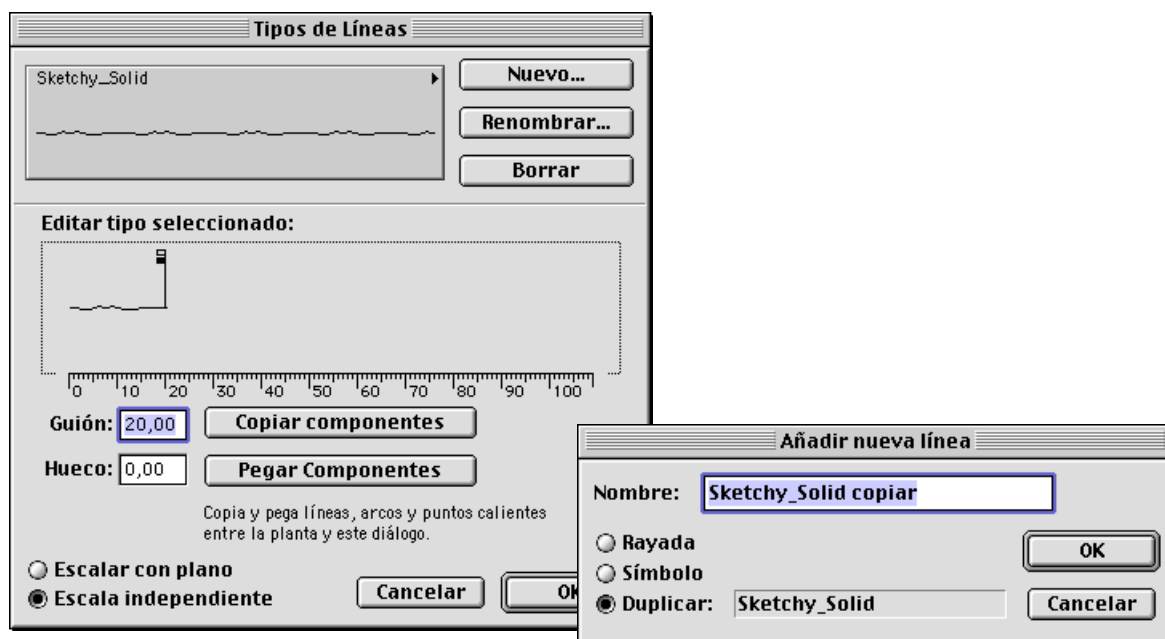
- Sketchy_Solid;
- Sketchy_Solid2;
- Sketchy_Dashed;
- Sketchy_Long_Dashed.

El usuario puede modificar estos tipos de línea para obtener resultados diferentes del original y, además, puede crear otros que sustituyan los ofrecidos, usando las opciones de sustitución.

Cómo hacerlo

Hay que utilizar el comando **Tipos de Líneas** del *menú Opciones*.

- Para modificar únicamente la densidad de una línea existente, después de haberla escogida en el menú emergente superior, es posible cambiar los valores numéricos.



- Para modificar su estructura, use el pulsador **Copiar componentes**, luego cierre la ventana de diálogo y péguelos en la planta. Una vez efectuadas las modificaciones, copie los segmentos modificados y abra otra vez la

ventana de diálogo *Tipos de Líneas*. Escoja el tipo que está editando y accione el pulsador **Pegar componentes**.

De manera análoga puede crear otros tipos personales de líneas, utilizando el pulsador **Nuevo** y escogiendo la opción **Símbolo**.

Se crean también dos tipos de trama (Sketchy_Solid y Sketchy_Empty, no asignados a los elementos constructivos, sino solamente a las Tramas). Estas tramas no pueden ni modificarse ni eliminarse pero pueden crearse otras diferentes a utilizar con las opciones de sustitución previstas por ArchiSketchy.

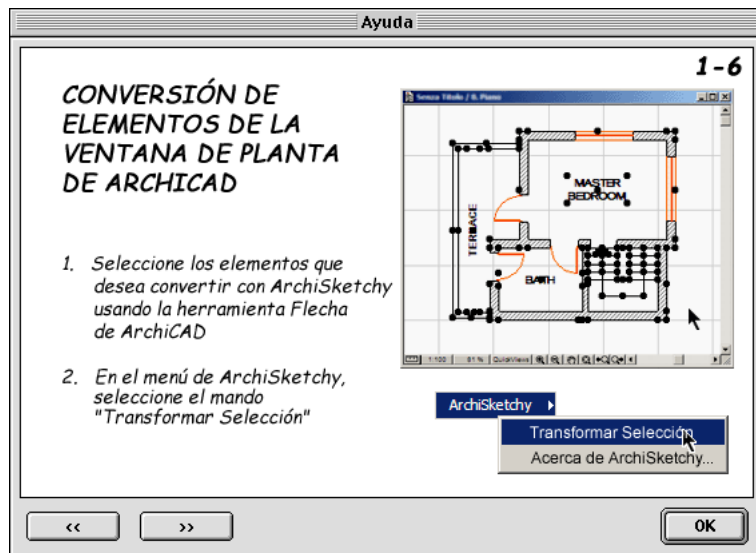
Si desea más información, consulte el Manual del Usuario de ArchiCAD.

Ayuda

Aunque sea muy fácil de utilizar, ArchiSketchy dispone de una práctica ayuda en línea. Ejecutando el comando **Acerca de ArchiSketchy** del menú, aparece una ventana informativa sobre el plug-in



En esta ventana, el pulsador con el punto interrogativo permite acceder a una serie de pantallas que ilustran sintéticamente todas las características principales de ArchiSketchy.

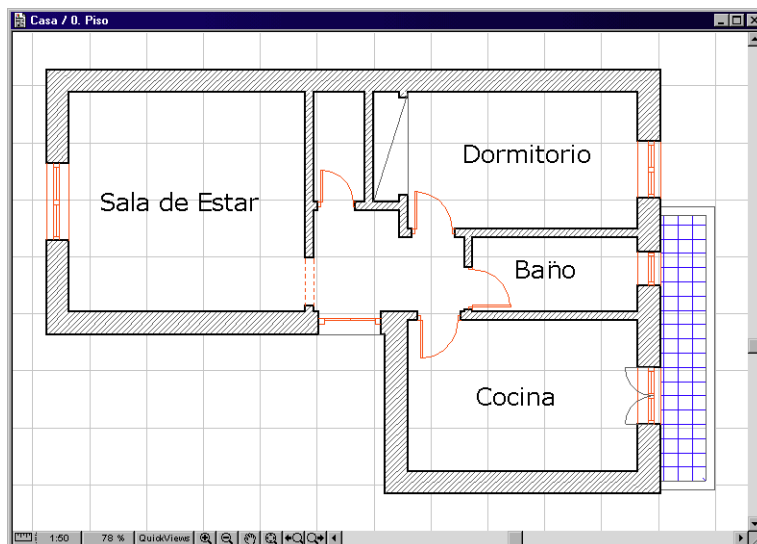


Usando los pulsadores << y >> es posible volver a la pantalla anterior o pasar a la sucesiva.

Un ejemplo

Para probar su funcionamiento, siga este fácil y detallado ejemplo de utilización.

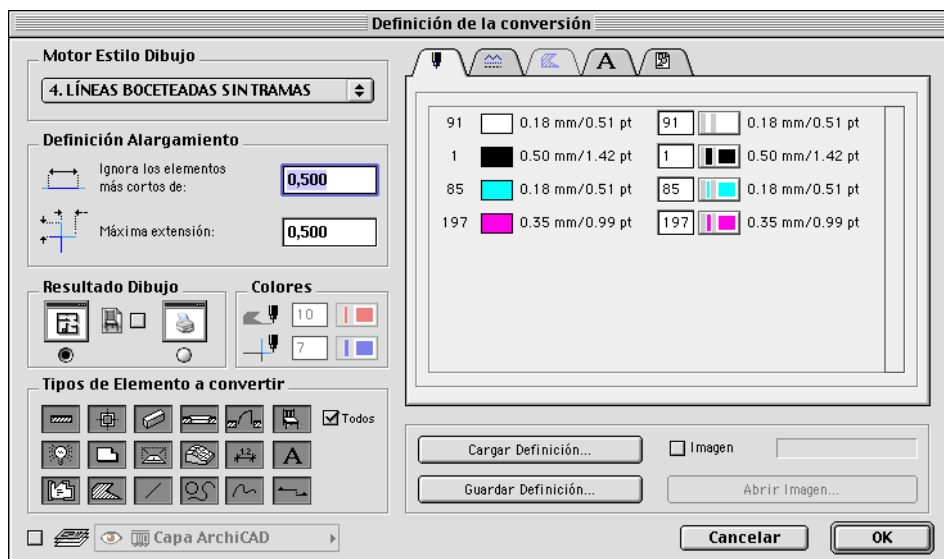
Supongamos que usted tiene que presentar una planta muy sencilla de un pequeño piso. Quizá demasiado sencilla. Para resolver este inconveniente decide modificarla de manera que adquiera un mínimo de personalidad.



Seleccione toda la planta y abra ArchiSketchy.

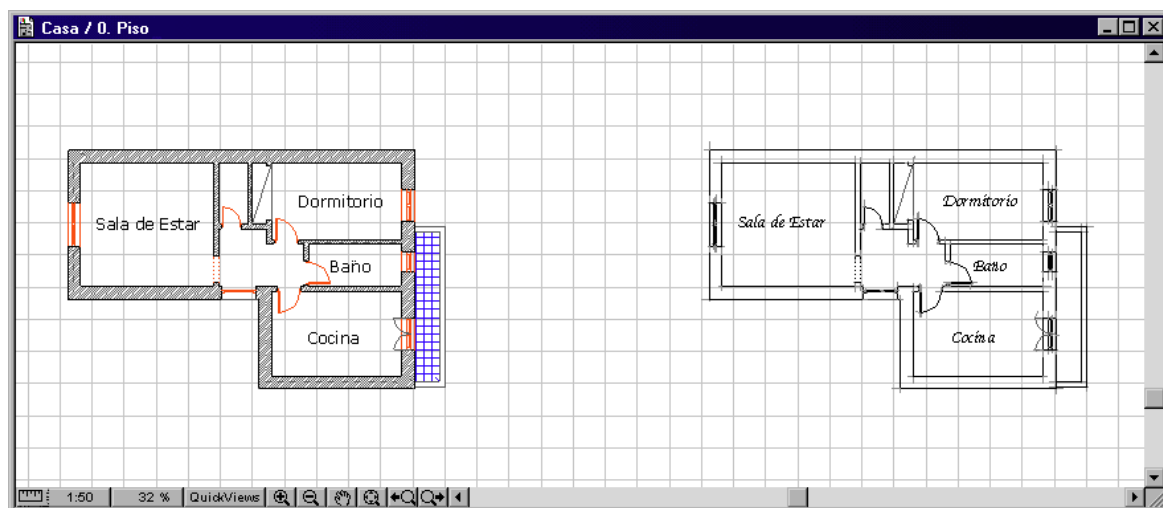
Escoja el motor 7, para dar la impresión de que el dibujo ha sido "repasado" sobre un original hecho a lápiz. Para las líneas de extensión escoja un color gris claro que simule las rayas del lápiz.

En la ficha **Plumas** seleccione una pluma distinta para las puertas y ventanas. Escoja la n° 99 que es negra y fina. En la ficha **Caracteres** escoja un carácter sustitutivo que reproduzca una bonita escritura a mano.



Haga clic en **OK** y coloque el dibujo en la ventana de Planta.

Su idea es realizar todavía otra modificación y, por consiguiente, decide no colocar el dibujo en un sitio cualquiera sino efectuar un desplazamiento que pueda ser reproducido. Haga un primer clic en un ángulo entre dos paredes, luego teclee en el teclado "**x20+**" y pulse la tecla **Intro**, de esta manera se obtiene el dibujo de ArchiSketchy desplazado exactamente 20 metros a la derecha del original.



Ahora quiere añadir una trama de cuadritos en el balcón y le gustaría que también esto pareciese dibujado a mano.

Por lo tanto, seleccione solamente la trama y vuelva a ejecutar ArchiSketchy.

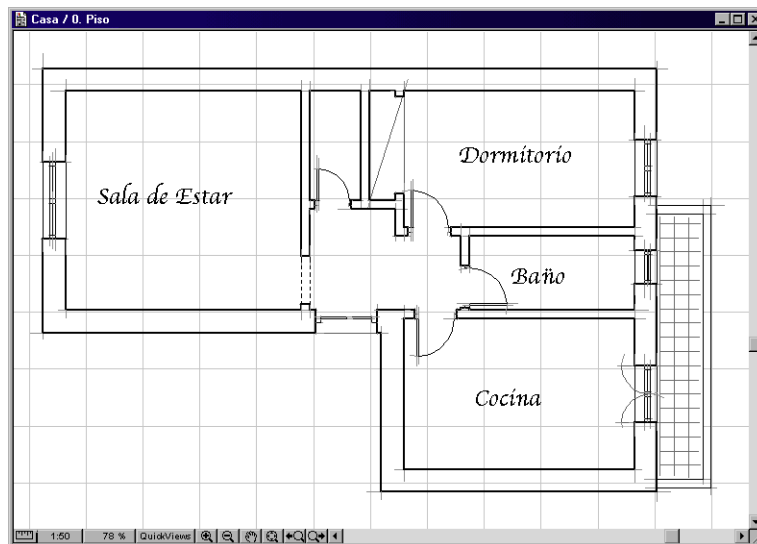
Esta vez escoja el motor 2, que es el único que puede descomponer cualquier tipo de relleno vectorial. Introduciendo "cero" en los campos del recuadro **Definición Alargamiento obtendrá** una trama idéntica a la original pero "descompuesta", es decir formada únicamente por líneas que pueden modificarse individualmente. Éste es solamente un paso intermedio porque estamos intentando hacer algo original... Haga clic en **OK** y coloque el dibujo. Pero ahora no lo ponga en su destino efectivo, escriba "**x22+**" de manera que se sitúe en una posición cercana a la final pero dos metros más allá.

Seguidamente seleccione las líneas de relleno creadas por ArchiSketchy y abra otra vez el plug-in.

Seleccione el motor 5 para poder obtener líneas más cortas que las originales, ya que no quiere que la trama sea demasiado evidente y prefiere que no sobresalga del perímetro del balcón. En el campo **Máxima extensión** introduzca el valor de 15 cm, para definir el encogimiento máximo de las líneas. En la ficha **Plumas** establezca el mismo color que antes ha escogido para simular el lápiz y en la ficha **Líneas** imponga la utilización de la **Línea Sólida** para permanecer fiel al estilo que está atribuyendo al dibujo.

Ahora, para poner el resultado exactamente en su sitio, haga clic en la planta y luego, por el teclado, introduzca "**x2-**" para desplazar el resultado dos metros hacia la derecha.

Y este es el resultado final, ahora ya puede imprimirlo.



Nota:

Un elemento fundamental para obtener un resultado convincente es saber seleccionar un carácter adecuado, sobre todo si hay acotaciones o muchas cosas escritas. Además de las instaladas en su ordenador puede conseguir fácilmente otras fuentes más adecuadas para este fin. Encontrará muchas, incluso gratuitas, si busca en Internet. Le indicamos algunos sitios:

<http://sarv.milkcafe.to/font/pencil.html> ("Pencil")

<http://www.astigmatic.com/alphamack.html> ("AlphaMack")

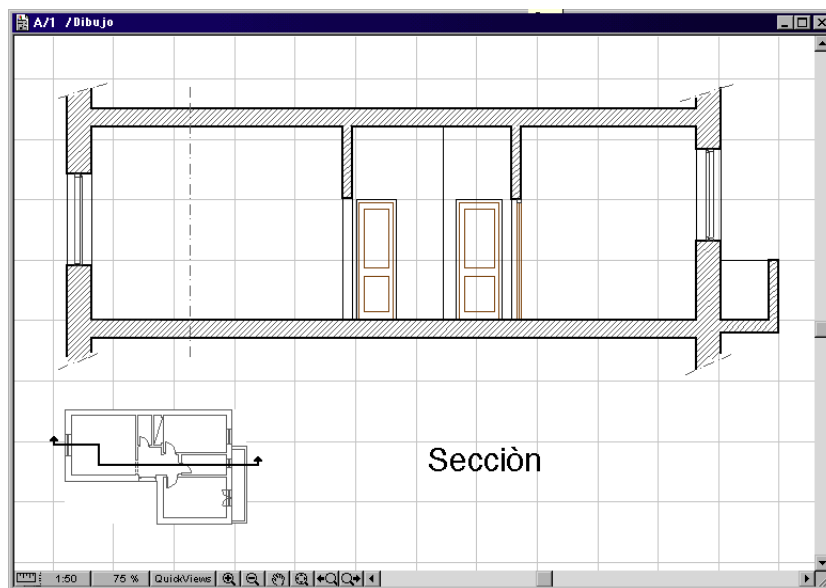
<http://www.larabiefonts.com/fonts/p2.html> ("Prime minister of Canada")

<http://www.webfontlist.com/pages/station.asp?ID=8112> ("Augie")

<http://pro.wanadoo.fr/dephitro/telechf1.htm> (Varias cursivas, pero solamente para Windows)

<http://www.fonthead.com/freeware.html> ("Good dog plain")

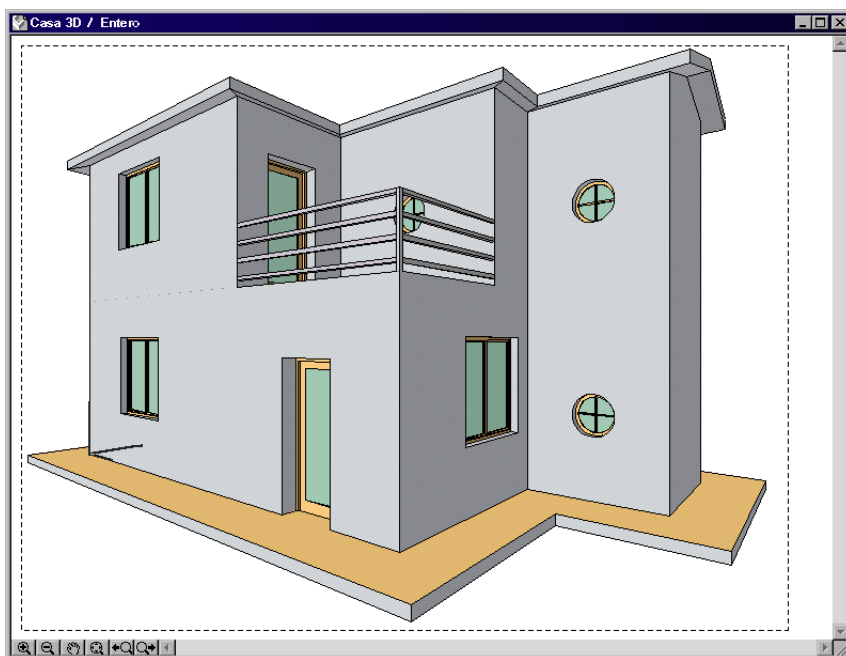
Si hubiera activado la opción para crear un objeto, su pequeño piso ahora estaría disponible también como elemento de biblioteca. Una utilización inmediata puede ser la de colocarlo, con un tamaño menor, cerca de las secciones o de alzados, para tener una referencia visual inmediata de su posición en el edificio.



A continuación otro par de ejemplos realizados de manera todavía más sencilla, utilizando las programaciones ya definidas de ArchiSketchy.

Esta vez quiere, simplemente, transformar el modelo tridimensional de una pequeña vivienda en un boceto hecho a mano. Obviamente estará “hecho a mano” por el ordenador, pero esto lo sabremos solamente nosotros.

Previamente, ha tomado la precaución de utilizar marcos de puertas y ventanas muy sencillos, puesto que normalmente los elementos de biblioteca generan muchas líneas y, al sustituir las líneas rectas con onduladas, el efecto puede resultar excesivo.



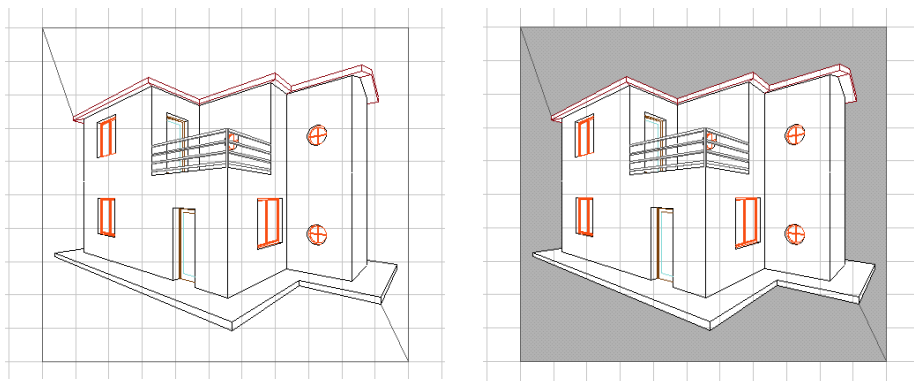
Una vez encuadrado el modelo en modo satisfactorio, use el **Marco de Selección rectangular** para enmarcarlo y ejecute el comando **Copiar**.

El dibujo final que usted desea es más bien sencillo, con líneas solamente; por lo tanto, en la ventana propuesta por ArchiCAD escoja, como elementos a copiar, la opción **Lados** y, por último, pegue el dibujo copiado en la planta.



Le gustaría, para evidenciar todavía más el dibujo..., emplear una técnica utilizada por muchos proyectistas: se trata simplemente de usar una línea más marcada para hacer resaltar el contorno.

Para ello existe la posibilidad de repasar todo el perímetro con una polilínea pero dispone de un método más rápido. En primer lugar delimite un área rectangular que enmarque el dibujo, con cuatro líneas. La idea es utilizar una trama, rellenando temporalmente el fondo del dibujo. En este caso, la Varita Mágica no funciona inmediatamente porque el relleno que hay que crear tiene forma de rosquilla. Se soluciona fácilmente añadiendo dos líneas que unan el recuadro con el dibujo interior. De esta manera, con dos golpes de la varita mágica, obtendrá el tramado.



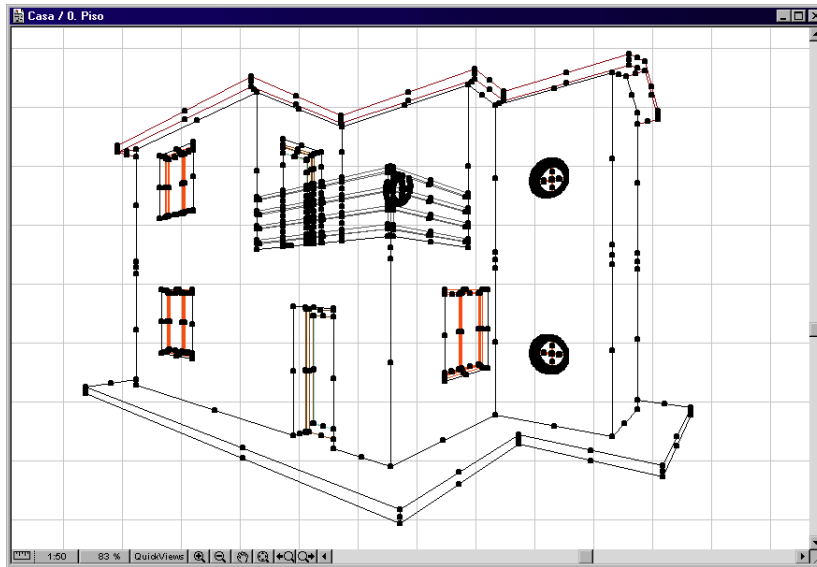


Como puede ver, las líneas deben dibujarse de manera que sus extremos estén en vértices existentes, se evitan así nudos superfluos en las tramas. Ahora seleccione las dos tramas, escoja para el perímetro un color que tiene la seguridad de no haber utilizado en el proyecto (la pluma 140, en el ejemplo) y, por último, ejecute el comando **Descomponer** del *menú Edición*. Seguidamente puede borrar las tramas, el recuadro y las dos líneas temporales. El dibujo aparecerá idéntico al inicial pero ahora su perímetro está trazado con la pluma 140.

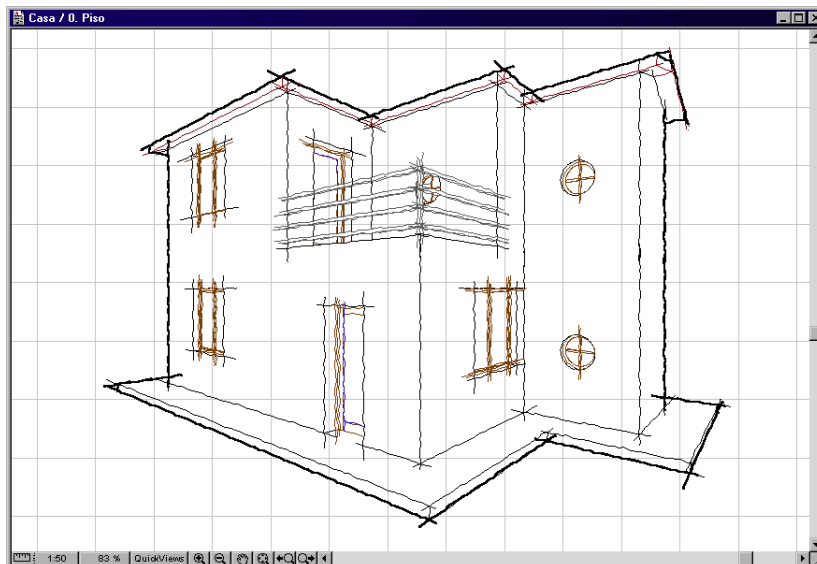
Ha llegado el momento de hacer trabajar ArchiSketchy pero, antes, haga todavía una última operación...

Hay que tener en cuenta que ArchiSketchy tiende, intencionalmente, a convertir el dibujo en irregular. Si el dibujo tiene varias líneas superpuestas, es posible que en el original no se noten pero, una vez procesado, serán muy evidentes. ¿Qué hacer? La carpeta **Goodies** que hay en el CD de ArchiCAD contiene, como usted ya sabe, Plug-ins complementarios que no se instalan automáticamente. En este caso puede resultar útil el **Control de Duplicados**, que permite seleccionar y borrar los elementos superpuestos. La utilidad sirve para "limpiar" el proyecto antes de procesarlo puesto que la copia hecha de la ventana 3D, pero también los dibujos de las ventanas Secciones/Alzados, tienen a menudo muchas líneas duplicadas.

Una vez efectuada esta operación, seleccione todas las líneas que componen el proyecto y, por último, ejecute ArchiSketchy.



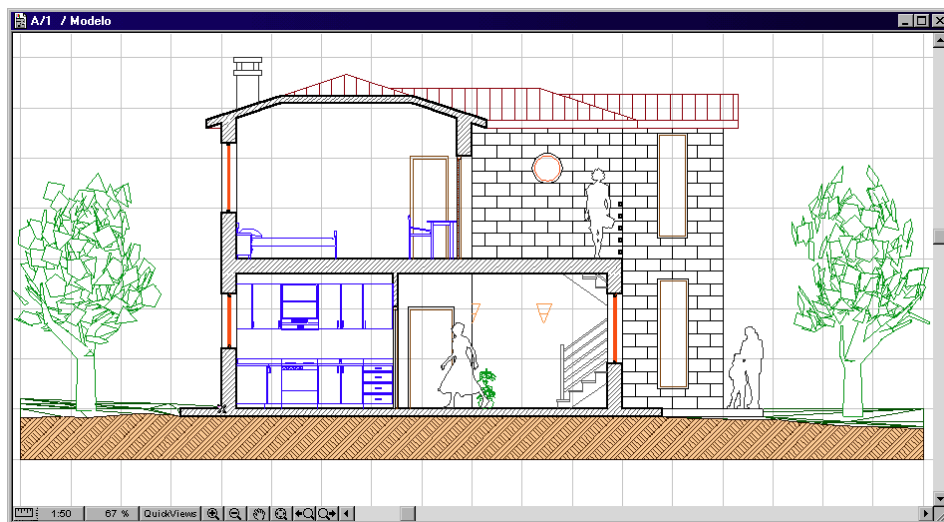
Utilice el motor 1 y en la ficha **Plumas** haga las sustituciones siguientes: establezca una tonalidad más oscura para las plumas demasiado claras y escoja una pluma negra y gruesa para las líneas trazadas con la pluma 140.



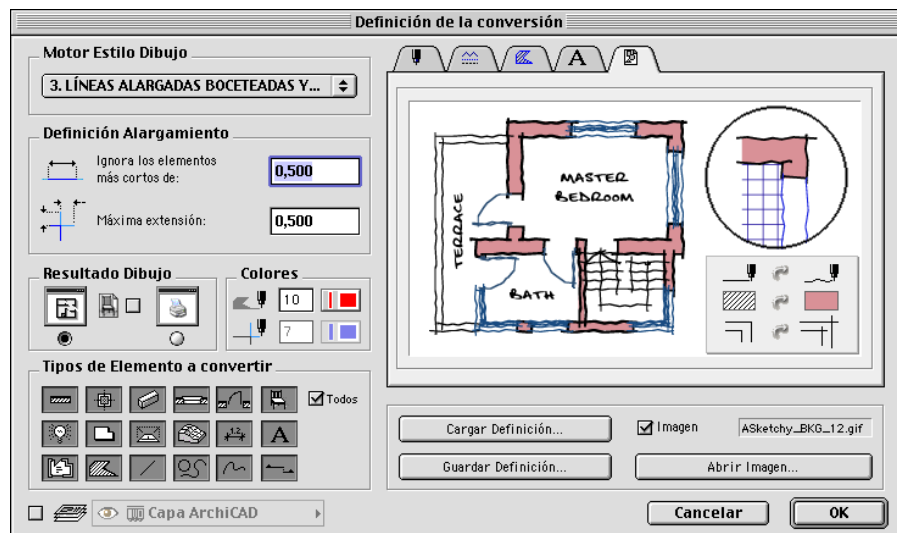
¡El resultado es inmediato y el efecto obtenido el que usted quería!

Hagamos una prueba más, esta vez con una sección.

En este caso aprovecharemos la posibilidad de añadir un fondo para crear una imagen un poco más sugestiva. Genere una sección normal pero, en la ventana de definición, active también el relleno vectorial para obtener una mayor caracterización de las superficies.



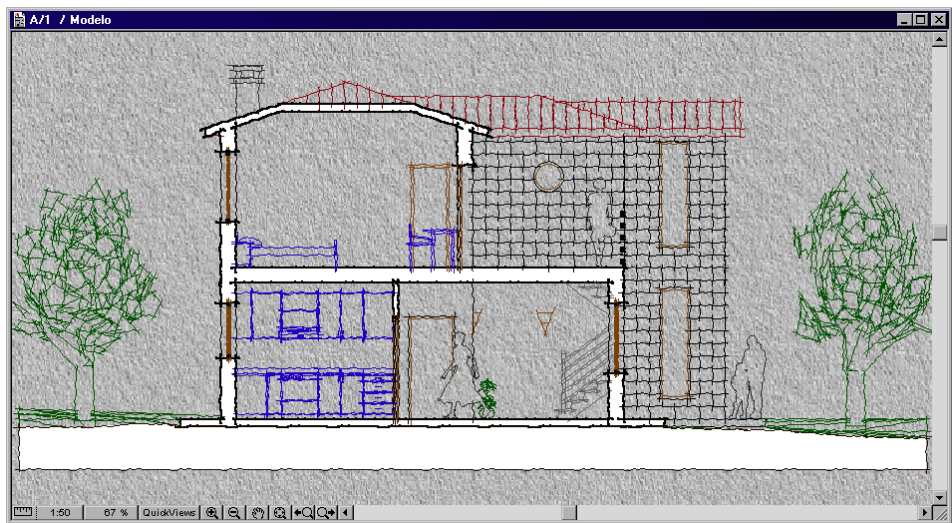
Seleccione todo y abra ArchiSketchy. Escoja el motor 3 para tener la posibilidad de rellenar las paredes macizas y todas las demás estructuras seccionadas con un color uniforme pero, en vez de programar un color "fuerte" para estos rellenos, escoja una pluma blanca.



El efecto de resalto se obtendrá, en este caso, gracias a la imagen de fondo. Escoja un gris granuloso y, para que no se pierda el efecto "grano" debido a una excesiva reducción, programe un tamaño bastante grande.



Cierre la ventana de diálogo con **OK**, haga los acostumbrados dos clics en la ventana de *Sección* y ¡se acabó esta obra extraordinaria...!



No se olvide de que los óptimos resultados obtenidos no dejan de ser proyectos 2D normales de ArchiCAD, en los que todavía es posible actuar de la manera habitual. Por lo tanto, si lo desea, puede borrar líneas, modificar tramas, añadir figuras, símbolos, palabras... y recuperar el placer de hacer dibujos, no sólo proyectos.