



**PrefSuite**

*the window maker's preference*

# Materia Prima

## WhitePaper

Noviembre de 2006



## Contenidos

1. Propósito	3
2. Color materia prima	4
3. Crear materia prima a partir del color materia prima	6

## 1. Propósito

Este documento explica la manera en que se debe de crear la materia prima a partir de un color creado como materia prima.

Las personas a las que va dirigido este documento son aquellas que se encargan de la definición de datos en PrefWise.

Es necesario el conocimiento previo de la aplicación Colores de PrefWise.

## 2. Color materia prima

En PrefSuite una materia prima será representada mediante un color. Para ello daremos de alta inicialmente un color que definirá las propiedades visuales de dicha materia prima. Para que el sistema considere dicho color como una materia prima, será marcado con la propiedad “*Es Materia Prima*”.

El color será creado en la aplicación de colores de PrefWise y se le marcará a opción “*Es Materia Prima*” tal y como se muestra a continuación.

The screenshot shows the 'Editor Color' window in PrefSuite. At the top, there are input fields for 'Nombre', 'Familia', and 'Color' (set to 'Control'). Below these are tabs for 'General', 'Editor Color', and 'Decoración'. The main area contains several fields and checkboxes: 'Nombre', 'Descripción', 'Color' (set to 'Control'), 'Desc. Auto', 'Orden' (set to 0), 'Familia', 'Material', 'Orden (Familia)' (set to 0), 'Estándar', and 'Color aplicado a Materia Prima'. A group of checkboxes includes 'Genérico', 'Es Materia Prima' (highlighted with a red box), 'Es Compuesto', 'Inductor Reglas', 'Permitido en Exterior', 'Permitido en Interior', and 'Habilitar cálculo personalizado de precios'. On the right, there is a 'Niveles' section with five dropdown menus (1ª to 5ª) and a '3D' section with an 'Importar Color desde 2D' button and a 3D sphere preview on a grid.

Figura 1. Propiedades necesarias al para el color materia prima

Activa la opción de “*Es Materia Prima*” indica que a partir de este color posteriormente se podrá crear la Materia Prima.

El campo “*Color aplicado a Materia Prima*” está relacionado con la materia prima. Sin embargo se utiliza para indicar qué colores serán colores finales (terminaciones) que generarán una materia prima en concreto. Por ejemplo:


Supongamos que tenemos un Perfil que producimos en PINO y que coloreamos en ROJO-PINO.

Tendremos que definir el color PINO que será Materia Prima. También definiremos el color ROJO-PINO, pero este último será marcado como *color aplicado a materia prima* y en el combo seleccionaremos la materia prima (PINO en este caso). De esta manera el sistema generará la materia prima PINO siempre que un perfil tenga la terminación ROJO-PINO.

Este es uno de los diversos modos que nos permite PrefSuite para generar materia prima. Veremos todos ellos con mayor profundidad en la Nota Técnica WP2006.3.050 – *Madera y Aluclip*.

### 3. Crear materia prima a partir del color materia prima

A continuación a partir de este color indicado como Materia Prima, crearemos lo que es la materia prima en si. Para ello, nos vamos a la aplicación de Materia Prima que se encuentra dentro de

Materiales en el PrefWise. Aquí, presionamos el botón *Añadir*  y nos aparecerá una pantalla, dónde desplegando podremos ver todos los colores creados con la propiedad "Es Materia Prima" activada. A partir de éstos se crea la materia prima, la cual se llama igual que el color:

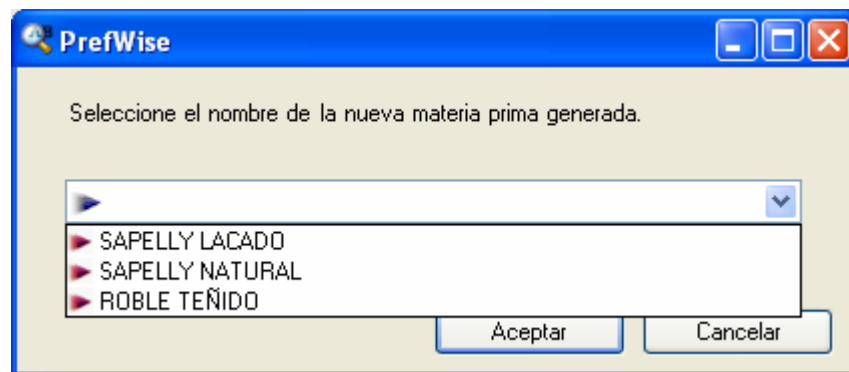


Figura 2. Selección del color materia prima

Elegimos el color para crear la materia prima y automáticamente en la siguiente pantalla, asignamos las propiedades necesarias para la materia prima:

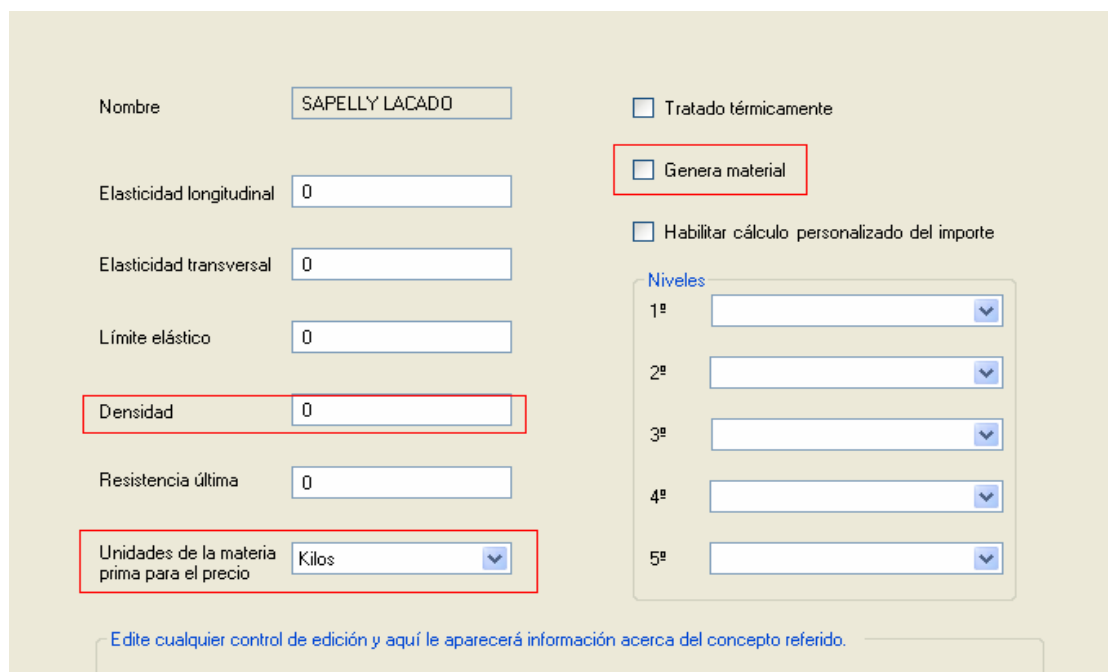


Figura 3. Indicar propiedades necesarias a la materia prima

Estas propiedades son necesarias:

- **Genera material:** al activar esta propiedad, le indicamos al programa que esta materia prima creada

se nos va a generar, para posteriormente poder presupuestarla.

- **Densidad:** es necesario indicar la densidad, ya que el programa utiliza este campo para el cálculo del precio por kilo. Si no se conoce la densidad, se pondría 1.
- **Unidades de la materia prima para el precio:** son las unidades en que se va a presupuestar la materia prima.

Otras propiedades que se pueden aplicar pero no son necesarias:

- **Elasticidad longitudinal, Elasticidad transversal, Límite elástico, Resistencia última:** estas propiedades se aplican en función de los datos que nos proporciona el proveedor. Y los utiliza el programa para el cálculo de muro cortina. Para más información consultar el documento WP2006.3.056 – Muro Cortina.doc.
- **Tratado térmicamente:** nos indica si está tratado térmicamente o no.
- **Habilitar cálculo personalizado del importe:** este campo se marca cuando se quiere controlar algo referente a la materia prima mediante código VB.
- **Niveles:** se escriben a mano y se utilizan para guardar las materias primas en un orden de carpetas.