

# Post Delivery

## WhitePaper

Abril de 2016

# Contenidos

1. Propósito	3
2. Introducción	4
3. Modo de uso	5
3.1. Activar/desactivar generación de materiales en PrefCAD	5
3.2. Activar/desactivar generación de materiales en PrefGest	6
3.2.1. Comportamiento con submodelos	7
4. Consideraciones sobre algunos elementos	9
5. Efectos de desactivar la generación de materiales	12
6. VBA	14

# 1. Propósito

PrefCAD permite activar y/o desactivar la generación de materiales en un modelo para ver generados sólo aquellos que interesen.

Este documento explica las diferentes formas de activar/desactivar la generación de materiales, tanto en PrefCAD como en PrefGest.

Este documento va dirigido a aquellas personas que se encargan del diseño de modelos en PrefCAD y de la realización de presupuestos en PrefGest.

Es necesario el conocimiento previo en la creación o edición de un modelo en PrefCAD y la realización de presupuestos en PrefGest.

## 2. Introducción

Se conoce como Post Delivery al procedimiento mediante el cual es posible dar de alta un pedido de una parte de un modelo existente en otro pedido.

Por ejemplo, de un pedido para una casa, meses después de la entrega se rompe la hoja de una ventana y por lo tanto hay que volver a fabricar exactamente la misma hoja.

Lo que se hace entonces es, tomando como base el pedido original, crear un pedido nuevo incluyendo sólo la ventana correspondiente, y desactivar la generación de todos los materiales excepto esa hoja que se va a repetir.

De esta manera, se mantendrán las mismas medidas originales, y se verá exactamente el mismo modelo, pero generándose solamente el material cuya fabricación se debe repetir.

Para más información acerca de cómo crear en PrefGest un pedido a partir de otro existente, para relacionar ambos entre sí, consultar el documento *WP2016.1.005 - Añadir documentos de venta*.

### 3. Modo de uso

#### 3.1. Activar/desactivar generación de materiales en PrefCAD

Existen dos formas de activar o desactivar la generación de materiales en PrefCAD: elemento por elemento o para varios a la vez.

En cada elemento del modelo, existe una propiedad llamada “Genera Materiales”, que estará activa o no según corresponda, para conocer el estado de cada uno de los elementos. Ver Figura 1.

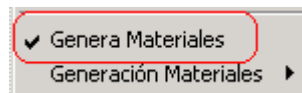


Figura 1. Propiedad Genera Materiales.

Para cambiar el estado de esta propiedad, seleccionar el elemento en cuestión y del menú del botón derecho del ratón pinchar sobre la misma. El elemento se puede seleccionar de cualquiera de las formas disponibles para ello: pinchando directamente sobre éste en el modelo, o desde la ventana de Información del modelo, o desde el Árbol de Elementos. Más adelante se explicará cómo se modifica desde PrefGest.

Para ver el estado de esta propiedad en el Árbol de Elementos, existe un *checkbox* a la izquierda de cada uno de ellos, que estará activo o no según corresponda. Ver Figura 2.

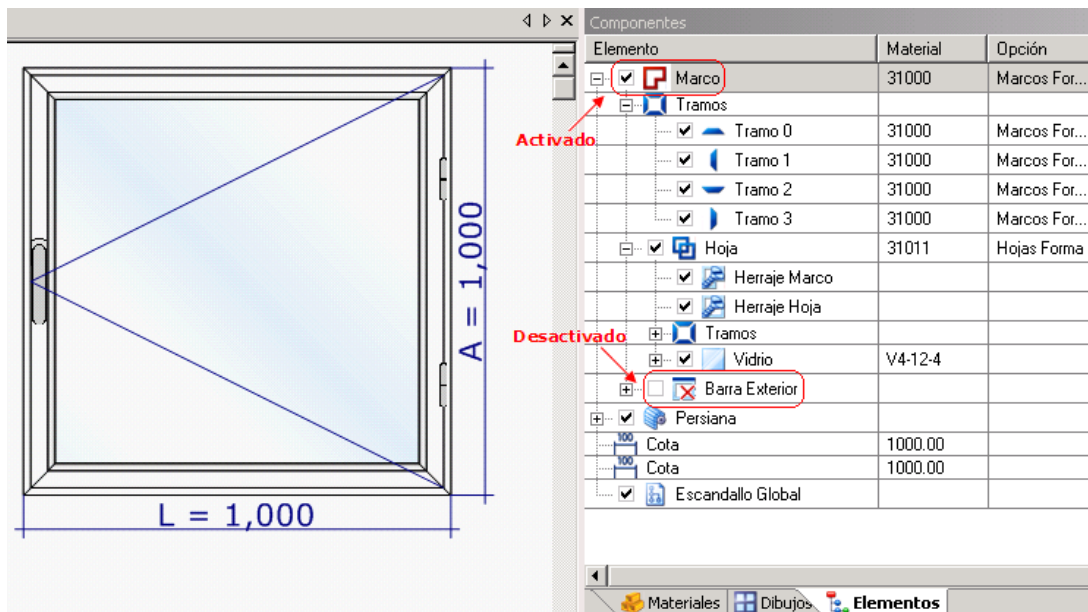


Figura 2. Generación de materiales en el Árbol de Elementos.

Si se observa la Figura 2, se puede interpretar que el material asociado al marco se generará, mientras que el asociado a la barra exterior, no.

Para activar/desactivar la generación del material de varios elementos a la vez, pinchar en uno de ellos y del menú del botón derecho del ratón pinchar en la opción “Generación Materiales > Activar todos” o “Cancelar todos”. De esta manera, se activará o cancelará la generación de materiales en el elemento seleccionado y en todos los elementos hijos.

Si se utiliza esta opción habiendo seleccionado el contorno del modelo, la misma se aplicará a todos los elementos interiores y exteriores, es decir, a todo el modelo.

### 3.2. Activar/desactivar generación de materiales en PrefGest

En PrefGest, como no están disponibles ni el árbol de elementos ni la ventana de información del modelo, sino que se accede a la ventana de propiedades del mismo, se debe proceder de manera algo diferente.

Es posible pinchar directamente sobre los elementos del modelo y activar o desactivar la generación de materiales, sólo estando en la solapa “Edición”. Ver Figura 3.

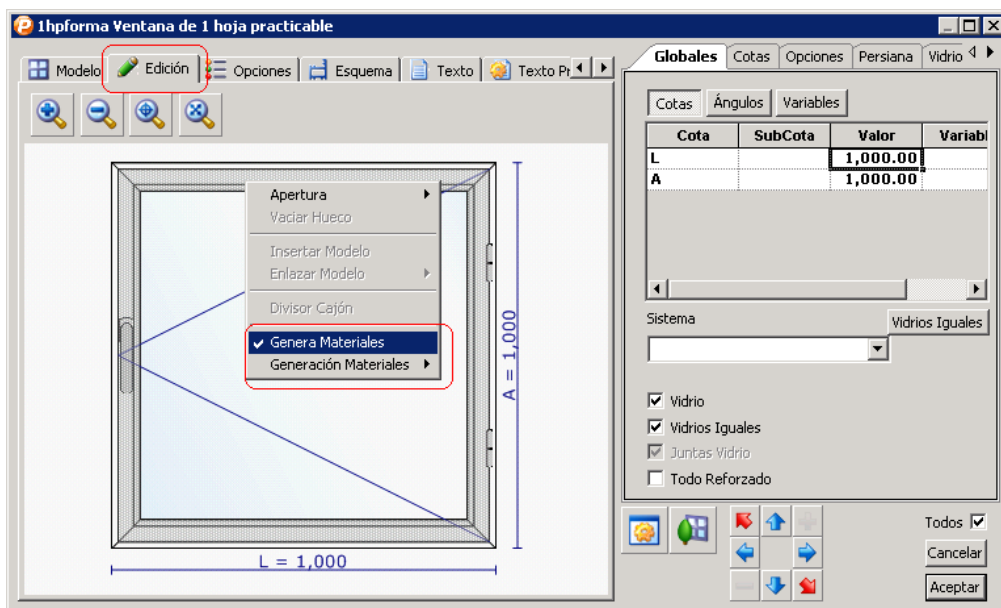


Figura 3. Genera Materiales desde la Ventana de Propiedades del modelo, solapa Edición.

También es posible acceder a las propiedades de los elementos, mediante la solapa “Elementos”, tal y como puede observarse en la Figura 4, y activar o desactivar la generación de cada elemento pulsando en el *checkbox* a la izquierda de cada uno.

En esta solapa aparecen sólo los elementos a los que se les definió previamente una identificación, ya sea mediante el árbol de elementos del modelo de PrefCAD, o mediante la opción “Identificación” del menú del botón derecho del ratón sobre el elemento, también en PrefCAD al diseñar el modelo.

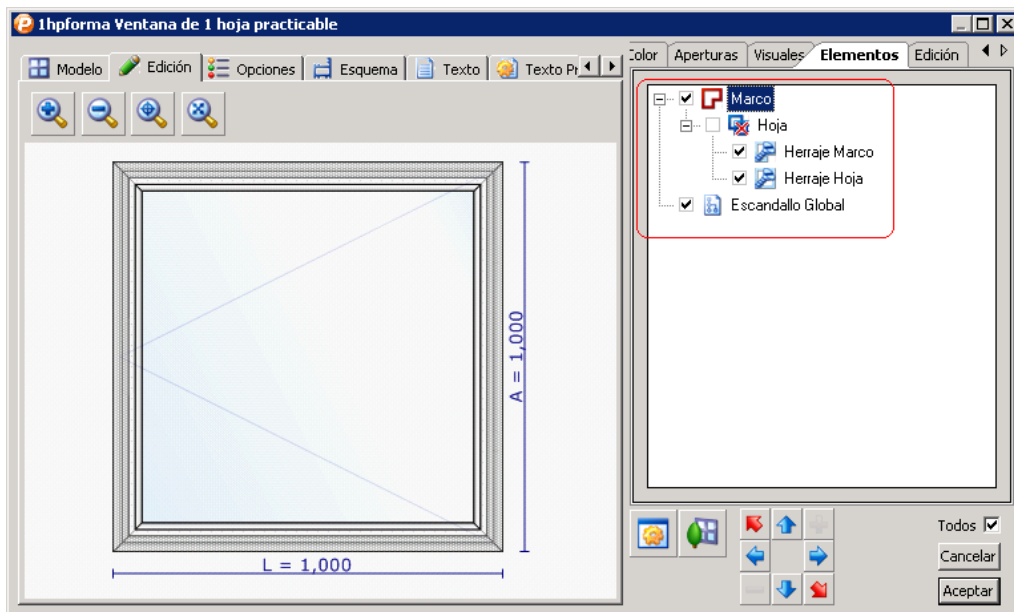


Figura 4. Genera Materiales desde la Ventana de Propiedades del modelo, solapa Elementos.

### 3.2.1. Comportamiento con submodelos

Para modificar la generación de materiales de un submodelo, en la solapa “Elementos” de la ventana de propiedades del modelo existe un *check box* para submodelo.

Si se selecciona este *check box* en un submodelo:

- Si se trata de un modelo simple, se estará modificando el estado del modelo completo.
- Si se trata de un modelo compuesto, se modificará sólo el submodelo seleccionado.

Ver Figura 5.

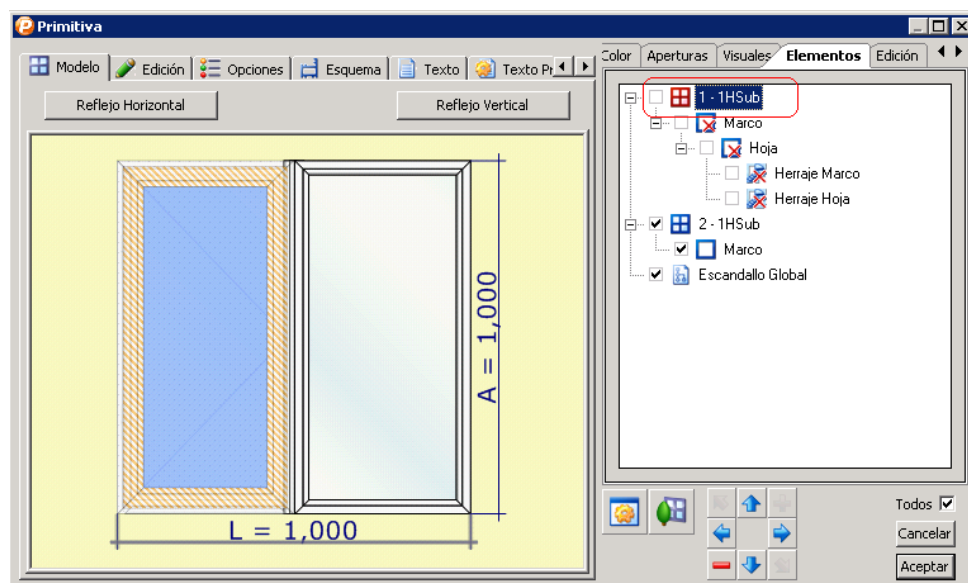


Figura 5. Genera Materiales en Submodelos.

Para modificar el modelo completo (compuesto o no), utilizar el menú del botón derecho del ratón. Así se activará/desactivará la generación de los materiales de todo el modelo. Ver Figura 6.

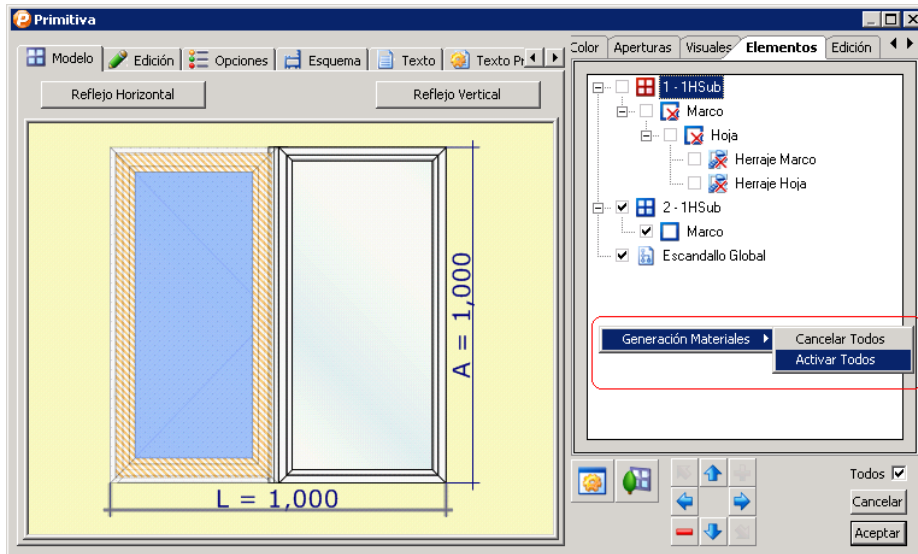


Figura 6. Activar/desactivar el modelo completo.



## 4. Consideraciones sobre algunos elementos

- Si el elemento al que se le desactiva la generación de materiales es una hoja, se puede seleccionar independientemente:
  - si se genera el material de la hoja.
  - si se genera el herraje de hoja.
  - si se genera el herraje de marco.

Ver Figura 7.

Componentes		
Elemento	Material	Opción
<input checked="" type="checkbox"/> Marco	31000	Marcos For...
<input checked="" type="checkbox"/> Tramos		
<input checked="" type="checkbox"/> Hoja	31011	Hojas Forma
<input checked="" type="checkbox"/> Herraje Marco		
<input type="checkbox"/> Herraje Hoja		
<input checked="" type="checkbox"/> Tramos		
<input checked="" type="checkbox"/> Vidrio	V4-12-4	
<input checked="" type="checkbox"/> Barra Exterior		
<input checked="" type="checkbox"/> Persiana		
<input checked="" type="checkbox"/> Cota	1000.00	
<input checked="" type="checkbox"/> Cota	1000.00	
<input checked="" type="checkbox"/> Escandallo Global		

Figura 7. Consideraciones para las hojas.

En la Figura 7 se puede ver que se generará el material asociado a la hoja, pero no el herraje de la misma, seleccionados de forma independiente.

- Si el elemento al que se desactiva la generación de materiales es un vidrio, se podrá seleccionar si se generará con o sin junquillo. Ver Figura 8 en la que se aprecia cómo se puede activar/desactivar el junquillo, que aparece dentro del apartado del vidrio.

<input checked="" type="checkbox"/> Vidrio	V4-12-4
<input checked="" type="checkbox"/> Junquillo	
<input type="checkbox"/> Tramo 0	31062
<input type="checkbox"/> Tramo 1	31062
<input checked="" type="checkbox"/> Tramo 2	31062
<input checked="" type="checkbox"/> Tramo 3	31062

Figura 8. Activar/desactivar junquillo.

- Por otra parte, cada tramo de perfil de una barra se podrá activar/desactivar por separado, es decir, es posible seleccionar si se desea generar el material asociado a cada tramo de perfil o no. Para ello, se procede como en las diferentes formas explicadas anteriormente, pero activando o desactivando un tramo. Ver Figuras 9a y 9b.

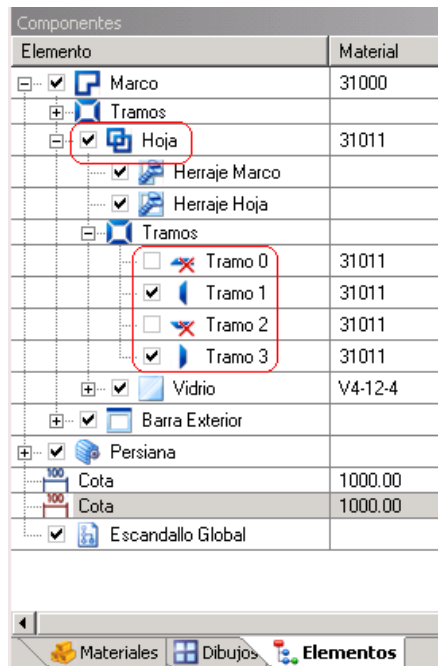


Figura 9a. Desactivar tramos de perfil desde el Árbol de Elementos.

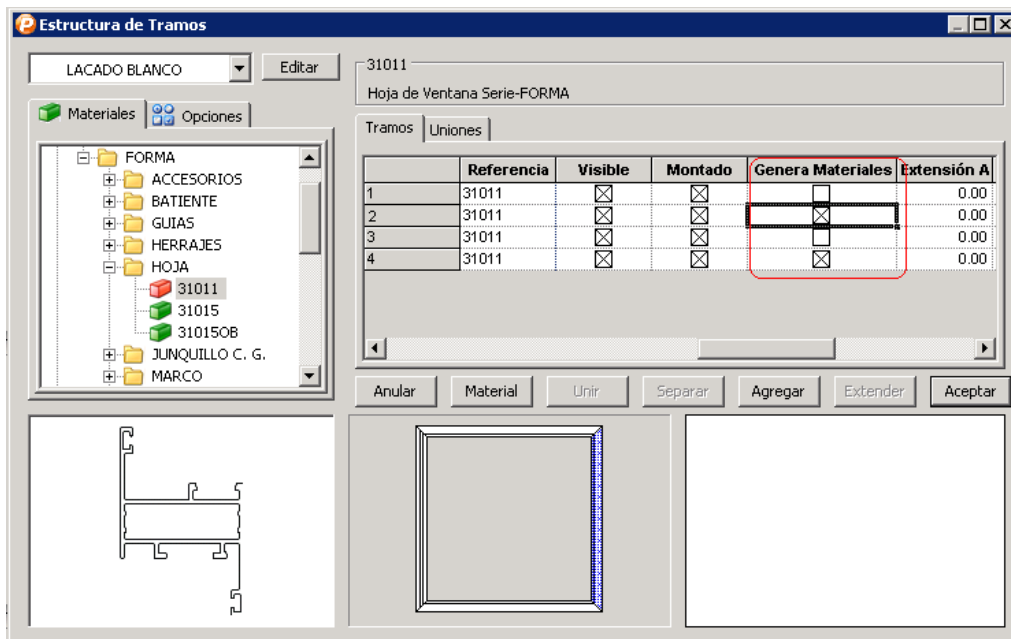


Figura 9b. Desactivar tramos de perfil desde la ventana de Estructura de Tramos.

En las dos figuras anteriores se puede observar cómo se desactivan sólo dos de los tramos de la hoja, mientras que los otros dos continuarán generándose.

Desde la ventana de propiedades del modelo, no se pueden activar/desactivar directamente desde la solapa “Elementos” los tramos de perfil, tal y como puede apreciarse en la Figura 4, por lo que deberá hacerse desde la ventana de “Estructura de Tramos”, como se vio en la Figura 9b. Para acceder a esta ventana, pulsar con el botón derecho del ratón sobre el elemento en cuestión y seleccionar la opción “Tramos Perfil” (ver Figura 10).

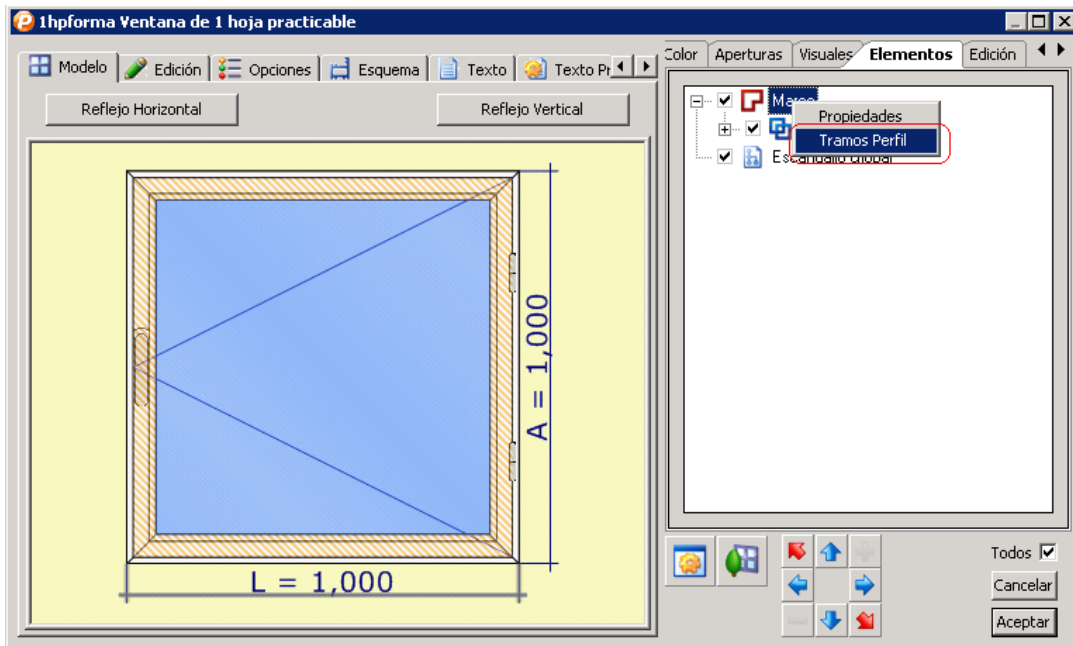
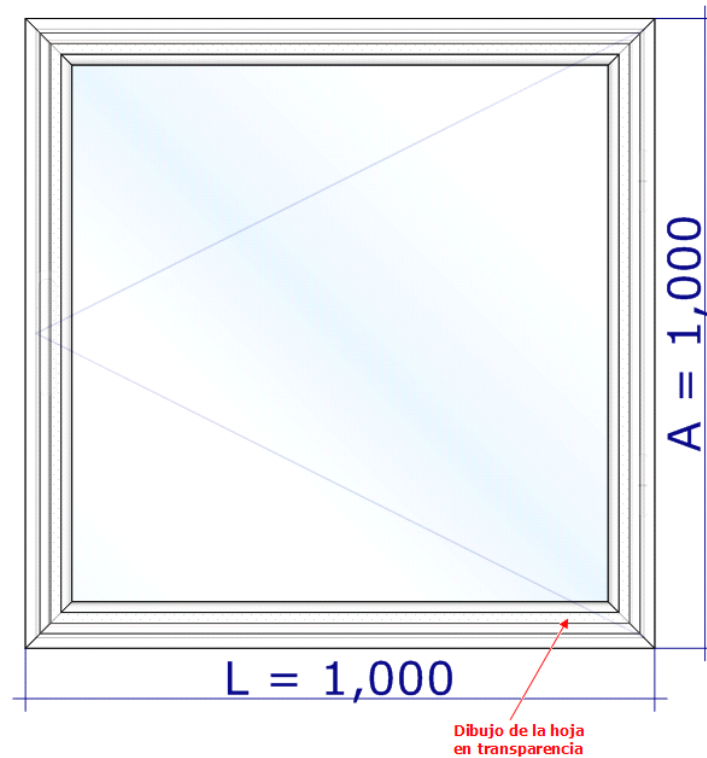


Figura 10. Tramos Perfil de la solapa Elementos.

## 5. Efectos de desactivar la generación de materiales

Cuando se desactiva la generación de materiales de ciertos elementos de un modelo, estos continúan dibujándose pero en transparencia.

Esto ayuda a identificar visualmente cuáles son los elementos que quedan generados, como puede apreciarse en la Figura 11, en la que se desactivó la generación de la hoja, y por lo tanto permanecen visibles el marco, el junquillo y el vidrio.



**Figura 11.** Dibujo de elementos desactivados.

Al desactivar la generación de un elemento del modelo, no se genera ni el material asociado a ese elemento ni aquellos materiales que se generan a partir de éste por reglas, por ejemplo.

Si deseamos que debajo de la imagen transparente se dibuje un área punteada para identificar mejor estos elementos desactivados, deberemos incluir la variable global "PostDeliveryBackground", con valor 1, en nuestra tabla "VariablesGlobales". Este comportamiento era el comportamiento por defecto en versiones anteriores, pero se ha desactivado por motivos de velocidad a partir de la versión 2012.1 y siguientes.

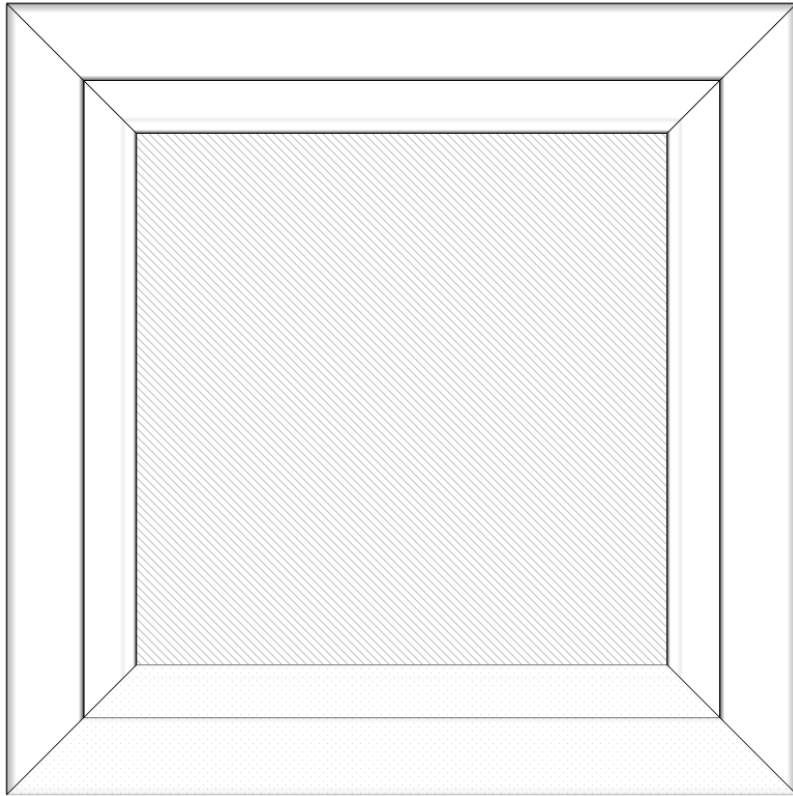


Figura 12. PostDeliveryBackground activado.

## 6. VBA

Para modificar u obtener el valor de la propiedad Genera Materiales por VBA, se pueden utilizar las siguientes instrucciones:

- `Elemento.ActiveGeneration` (lectura/escritura): obtiene o modifica si un elemento generará su material asociado.
- `TramoPerfil.ActiveGeneration` (lectura/escritura): obtiene o modifica si un tramo de perfil generará su material asociado.
- `Vidrio.ActiveGlassingGeneration` (lectura/escritura): obtiene o modifica si un vidrio generará su material asociado.
- `Hueco.ActiveFrameHW` (lectura/escritura): obtiene o modifica si una hoja generará los materiales de herraje de marco asociados.
- `Hueco.ActiveSashHW` (lectura/escritura): obtiene o modifica si una hoja generará los materiales de herraje de hoja asociados.