



# DinaBox

Manual Geral.

# Sumário

1. Início
  - 1.1. Requisitos de utilização
2. Instalação
  - 2.1. Baixando o Sketchup
  - 2.2. Instalando o Dinabox
  - 2.3. Efetuando o Cadastro na Dinabox
  - 2.4. Baixando e instalando o Render Dinabox
3. Interface
  - 3.1. Tela Inicial
  - 3.2. Barra de Ferramentas
4. Galeria de Componentes
  - 4.1. Galeria de Componentes / Arquitetura / Construção
  - 4.2. Ambiente Padrão
  - 4.3. Configurações de Componentes / Propriedades
  - 4.4. Construção / Escadas
  - 4.5. Construção / Grades
  - 4.6. Construção / Pilares
  - 4.7. Construção / Telhas
  - 4.8. Construção / Parede
  - 4.9. Construção / Piso e Teto
  - 4.10. Construção / Sancas e Rodapés
5. Galeria de Componentes
  - 5.1. Galeria de Componentes / Elétrica e Hidráulica
  - 5.2. Galeria de Componentes / Esquadrias
  - 5.3. Galeria de Componentes / Mármore e Cubas
  - 5.4. Galeria de Componentes / Adornos Decorativos
6. Galeria de Parceiros
  - 6.1. Modulação de Parceiros
7. Galeria de Materiais
  - 7.1. Galerias de Materiais / Formas de Aplicação das Texturas
  - 7.2. Galeria de Materiais / Aplicação de Texturas na Parede
  - 7.3. Galeria de Materiais / Aplicação de Texturas em Vidros
  - 7.4. Galeria de Materiais / Aplicação de Texturas em Metais
  - 7.5. Galeria de Materiais / Textura Padrão
  - 7.6. Galeria de Materiais / Aplicação de Texturas em Módulos
  - 7.7. Galeria de Materiais / Menu Editar dos Materiais / Configurações de Preço
8. Galeria de Frontais
  - 8.1. Galeria de Frontais / Aba Puxador
  - 8.2. Galeria de Frontais / Menu Editar das Frontais
  - 8.3. Galeria de Frontais / Menu das Frontais na Prática

## 9. Biblioteca do Construtor

- 1.1 Construtor / Caixas
- 1.2 Construtor / Cantos
- 1.3 Construtor / Divisões
- 1.4 Construtor / Aplicação da Prateleira em / Módulo
- 1.5 Construtor / Aplicação da Prateleira / Invisível
- 1.6 Construtor / Aplicação da Prateleira / Travessa
- 1.7 Construtor / Aplicação da Prateleira / Perfil Cava
- 1.8 Construtor / Aplicação da Divisória / Interna
- 1.9 Construtor / Aplicação da Divisória / Estrutura
- 1.10 Construtor / Aplicação da Divisória / Invisível
- 1.11 Construtor / Galeria aba Gavetas
- 1.12 Construtor/ Aplicação da Gaveta
- 1.13 Construtor / Configurações da Gaveta
- 1.14 Construtor / Configurações da Gaveta / Geral
- 1.15 Construtor / Configurações da Gaveta / Frontal / Puxador
- 1.16 Construtor / Configurações da Gaveta / Frontal / Recuos
- 1.17 Construtor / Configurações da Gaveta / Gaveta
- 1.18 Construtor / Configurações da Gaveta / Gaveta / Fundo
- 1.19 Construtor / Configurações da Gaveta / Gaveta / Avançado
- 1.20 Construtor / Galeria de Portas
- 1.21 Construtor / Galeria das Porta / Aplicação da Porta de Abrir
- 1.22 Construtor / Galeria das Porta / Aplicação da Porta / Vãos Somados
- 1.23 Construtor / Galeria das Porta / Aplicação da Porta / Comprimento do Módulo
- 1.24 Construtor / Portas Deslizantes
- 1.25 Construtor / Portas Deslizantes / Edição Geral
- 1.26 Construtor / Aba Avulsos / Tamponamentos
- 1.27 Construtor / Tamponamentos
- 1.28 Construtor / Aplicação e Edição / Tamponamento / Simples
- 1.29 Construtor / Aplicação e Edição / Tamponamento / Engrossado
- 1.30 Construtor / Tamponamento / Avulso
- 1.31 Construtor / Aplicação e Edição / Tamponamento Engrossado / Avulso
- 1.32 Construtor / Troca de Peça Engrossada
- 1.33 Construtor / Edição / Troca de Peça Engrossada
- 1.34 Construtor / Edição / Troca de Peça Duplada
- 1.35 Construtor / Aba Avulsos / Paineis
- 1.36 Construtor / Edição / Painel Negativo
- 1.37 Construtor / Edição / Painel Avulsos
- 1.38 Construtor / Edição / Painel Ripado
- 1.39 Construtor / Avulsos / Paineis / Porta de Correr M1
- 1.40 Construtor / Edição / Painel de Correr M1
- 1.41 Construtor / Avulsos / Camas
- 1.42 Construtor / Edição / Camas / Casal / Solteiro com Gaveteiro
- 1.43 Construtor / Edição / Camas / Casal / Solteiro com Gaveteiro / Configurações Avançadas
- 1.44 Construtor / Avulsos / Outros Itens
- 1.45 Construtor / Edição / Caixa de Correspondências
- 1.46 Construtor / Edição / Cantoneiro

- 9.47 Construtor / Avulsos / Outros Itens / Prateleira Avulsa
- 9.48 Construtor / Edição / Prateleira Avulsa
- 9.49 Construtor / Acessórios / Internos
- 9.50 Construtor / Menu Editar / Rodízio
- 9.51 Construtor / Acessórios Internos / Trilho p/ Porta de Correr
- 9.52 Construtor / Acessórios Internos / Cabides

## 10. Ambiente

- 10.1. Ambiente / Método Construtivo
- 10.2. Ambiente / Método Construtivo / Portas
- 10.3. Ambiente / Método Construtivo / Caixas
- 10.4. Ambiente / Método Construtivo / Peças
- 10.5. Ambiente / Método Construtivo / Fita de Borda
- 10.6. Ambiente / Método Construtivo / Peça / Topo
- 10.7. Ambiente / Método Construtivo / Peça / Fundo

## 11. Orçamento / Como Gerar

- 11.1. Orçamento / Configuração Dados do Projeto
- 11.2. Orçamento / Cadastrando Cliente
- 11.3. Orçamento / Cadastrando Cliente / Configurações
- 11.4. Orçamento / Detalhes do Projeto

## 12. Relatório

- 12.1. Relatório / Orçamento / Detalhes
- 12.2. Relatório / Orçamento / Assistente de Exportação
- 12.3. Relatório / Orçamento / Orçamento Simples Exemplo
- 12.4. Relatório / Lista de Corte
- 12.5. Relatório / Lista de Corte / Exportar
- 12.6. Relatório / Lista de Compras
- 12.7. Relatório / Custos e Lucros
- 12.8. Relatório / Custos e Lucros / Gráficos
- 12.9. Relatório / Gerando Relatório Novamente

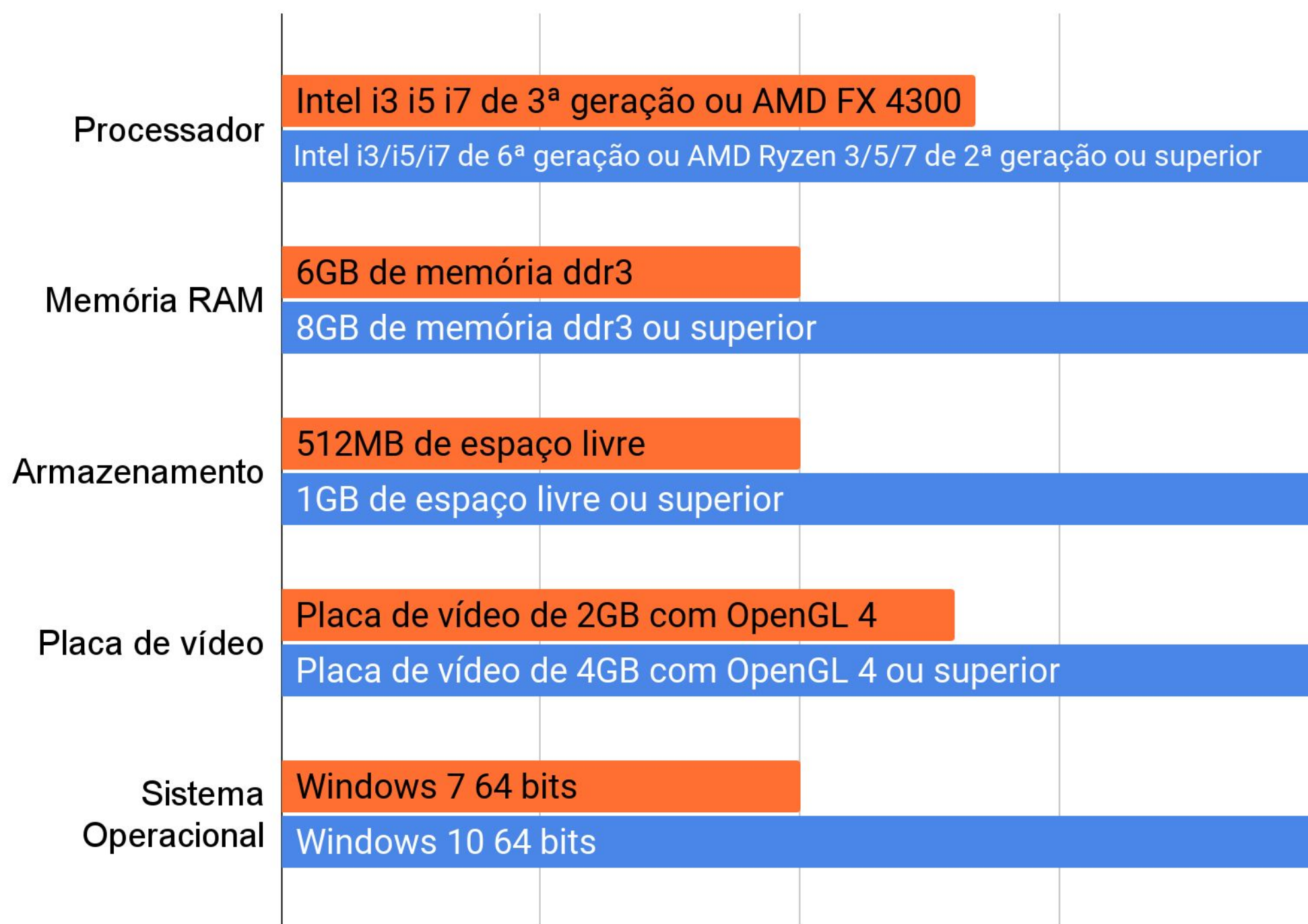
## 13. Gerenciar Empresa

- 13.1. Gerenciar Empresa / Editar / Empresa
- 13.2. Gerenciar Empresa / Editar / Outros / Faturamento
- 13.3. Gerenciar Empresa / Editar / Outros / Diversos
- 13.4. Gerenciar Empresa / Editar / Outros / Galerias Públicas
- 13.5. Gerenciar Empresa / Projetos
- 13.6. Gerenciar Empresa / Projetos / Ver Orçamentos
- 13.7. Gerenciar Empresa / Projetistas
- 13.8. Gerenciar Empresa / Projetistas / Editar / Tipo de Usuário
- 13.9. Gerenciar Empresa / Editar / Informações de Login / Financeiro
- 13.10. Gerenciar Empresa / Projetistas / Editar / Permissões
- 13.11. Gerenciar Empresa / Projetistas / Editar / Galeria
- 13.12. Gerenciar Empresa / Cliente
- 13.13. Gerenciar Empresa / Fornecedores e Funcionários
- 13.14. Gerenciar Empresa / Ferramentas
- 13.15. Gerenciar Empresa / Ferramentas / Etiquetas / Login
- 13.16. Gerenciar Empresa / Ferramentas / Etiquetas / Editar

- 13.17 Gerenciar Empresa / Ferramentas / Etiquetas / Configurações
- 13.18. Gerenciar Empresa / Ferramentas / Etiquetas / Salvamento
- 13.19. Gerenciar Empresa / Ferramentas / Template para Usinagem e Template para Exportação
- 13.20. Gerenciar Empresa / Ferramentas / Template para Lista de Insumos
- 13.21. Gerenciar Empresa / Ferramentas / Template para Carimbo
- 13.22. Gerenciar Empresa / Ferramentas / Template para Exportação de Orçamentos
  
- 14 . Dinabox Contato
  
- 15. Dinabox Documentos
  - 15.1. Documentos / Anotar e Cotar
  - 15.2. Documentos / Criar Cena
  - 15.3. Documentos / Gerar Pranchas
  - 15.4. Documentos / Listar Módulos
  
- 16. Ferramentas Auxiliares
  - 16.1. Construtor em Nuvem / Salvar Componente em Nuvem
  - 16.2. Construtor em Nuvem / Salvar Componente do Sketchup em Nuvem
  - 16.3. Construtor em Nuvem / Gerenciador Categorias
  - 16.4. Construtor em Nuvem / Salvar Componente em Nuvem / Salvamento na Segunda Camada
  - 16.5. Construtor em Nuvem / Salvar Material em Nuvem / Detalhes do Arquivo
  - 16.7. Construtor em Nuvem / Salvar Material em Nuvem / Importação do Material
  - 16.8. Construtor em Nuvem / Salvar Material em Nuvem / Inserindo o Material
  - 16.9. Construtor em Nuvem / Salvar Material em Nuvem / Edições do Material
  - 16.10. Construtor em Nuvem / Salvar Material em Nuvem
  - 16.11. Construtor em Nuvem / Salvar Material em Nuvem / Criando as Categorias
  - 16.12. Construtor em Nuvem / Salvar Frontal / Primeiro Passo
  - 16.13. Construtor em Nuvem / Salvar Frontal / Segunda Passo
  - 16.14. Construtor em Nuvem / Salvar Frontal / Terceiro Passo
  - 16.15. Construtor em Nuvem / Salvar Frontal / Quarto Passo
  - 16.16. Construtor em Nuvem / Salvar Frontal / Quinto Passo
  - 16.17. Construtor em Nuvem / Salvar Frontal / Sexto Passo
  
- 17. Insumos
  - 17.1. Insumos / Menu de Categorias
  - 17.2. Insumos / Criação de Insumos
  - 17.3. Insumos / Criação de Insumos / Geral
  - 17.4. Insumos / Criação de Insumos / Variáveis dos Insumos
  - 17.5. Insumos / Criação de Insumos / Aplicações das Variáveis dos Insumos
  - 17.6. Insumos / Criação de Insumos / Preço Simples e Lucro
  - 17.7. Insumos / Criação de Insumos / Preço Dinâmico
  - 17.8. Insumos / Criação de Insumos / Preço Condicional
  - 17.9. Insumos / Criação de Insumos / Avançado
  
- 18. Render
  
- 19. Plano de Corte
  - 19.1. Plano de Corte / Criação do Lote
  - 19.2. Plano de Corte / Login de Usuário
  - 19.3. Plano de Corte / Configurações
  - 19.4. Plano de Corte / Configurações de Otimização
  - 19.5. Plano de Corte / Configurações / Usinagem
  - 19.6. Plano de Corte / Aparência
  - 19.7. Plano de Corte / Imprimir
  - 19.8. Plano de Corte / Configurações / Etiqueta
  - 19.9. Plano de Corte / Configurações da Etiqueta
  - 19.10. Plano de Corte / Projetos Dinabox

## Requisitos para a utilização do DinaBox

■ Mínimo ■ Recomendado



Para começarmos a utilizar o Dinabox, acesse o site: [www.dinabox.net/download-plugin-dinabox](http://www.dinabox.net/download-plugin-dinabox), e siga as etapas informadas.

### 2.1 - Baixando o Sketchup

Ao clicar no link, irá aparecer estas quatro opções, para começar o download do SketchUp, clique na primeira flecha.



Ao acessar o primeiro link, a página que abrirá no seu navegador deve ser essa: <https://www.sketchup.com/download/all>

- Verifique qual idioma você está baixando e o sistema operacional que utiliza.
- Dinabox é compatível apenas com Windows.

### Português (Brasil)

	Windows 64 Bit	Mac OSX	Terms and Conditions
SketchUp Pro 2021	Fazer o download	Fazer o download	Termos e condições
SketchUp Pro 2020	Fazer o download	Fazer o download	Termos e condições
SketchUp Pro 2019	Fazer o download	Fazer o download	Termos e condições
SketchUp Make 2017	Fazer o download	Fazer o download	Termos e condições

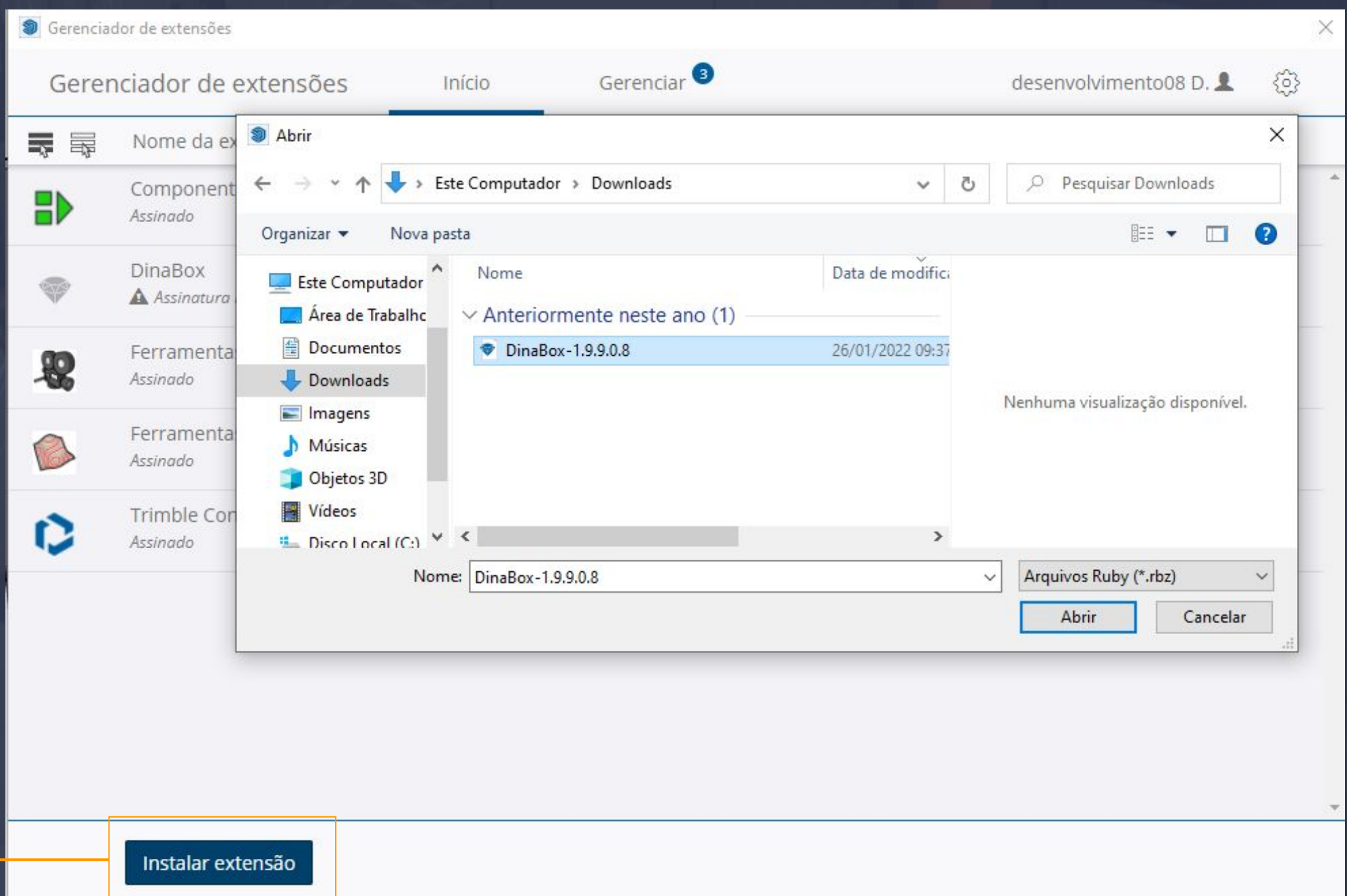
Depois que você executar a instalação do Sketchup e baixar o plugin Dinabox, basta seguir os próximos passos:

Primeiro você vai abrir o Sketchup e procurar a opção extensões e gerenciador de extensões.

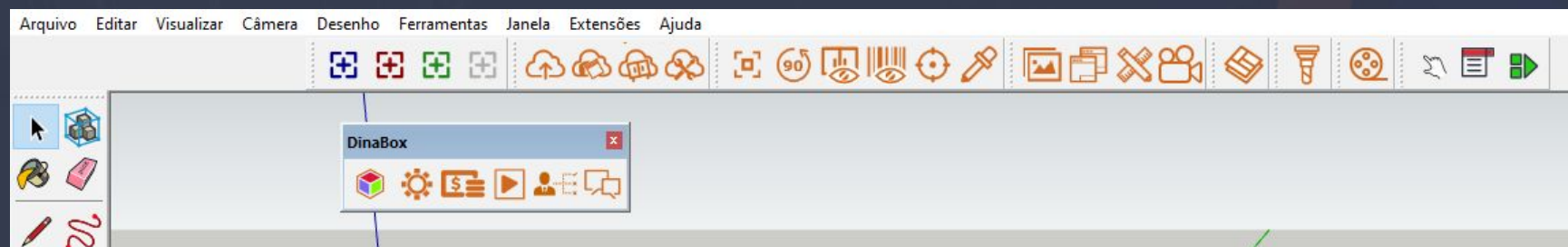


Após abrir a janela do gerenciador de extensões você vai se deparar com essa janela, aí basta você selecionar a opção de **INSTALAR EXTENSÃO** bem onde está destacado na imagem abaixo.

Na sequência selecione o diretório onde está o arquivo de instalação do Dinabox e apenas clique em abrir:










↑ Inicialmente as ferramentas do Dinabox irão ficar soltas, porém você pode clicar e segurar com o botão esquerdo do seu mouse na parte azul-cinza e arrastar para onde você desejar.



## 2.3 Efetuando o cadastro no Dinabox



Página, 9


Bom se você já instalou o plugin e não tem um cadastro feito ainda, você vai ter que clicar na terceira opção [da página do site Dinabox](#) para se cadastrar, é muito simples preencha todos os dados solicitados e selecione a opção **CRIAR CONTA**.



 CRIE SUA CONTA NA PLATAFORMA DINABOX



 Login 

 E-mail 

 Senha 

 Confirm Senha

 WhatsApp 

 Profissão? 

<input type="checkbox"/> Fabricante de Móveis	<input type="checkbox"/> Marceneiro
<input type="checkbox"/> Arquiteto	<input type="checkbox"/> Designer de Interiores
<input type="checkbox"/> Projetista / Logista	<input type="checkbox"/> Autônomo
<input type="checkbox"/> Estudante	<input type="checkbox"/> Outra

Mostrar Termos de Uso

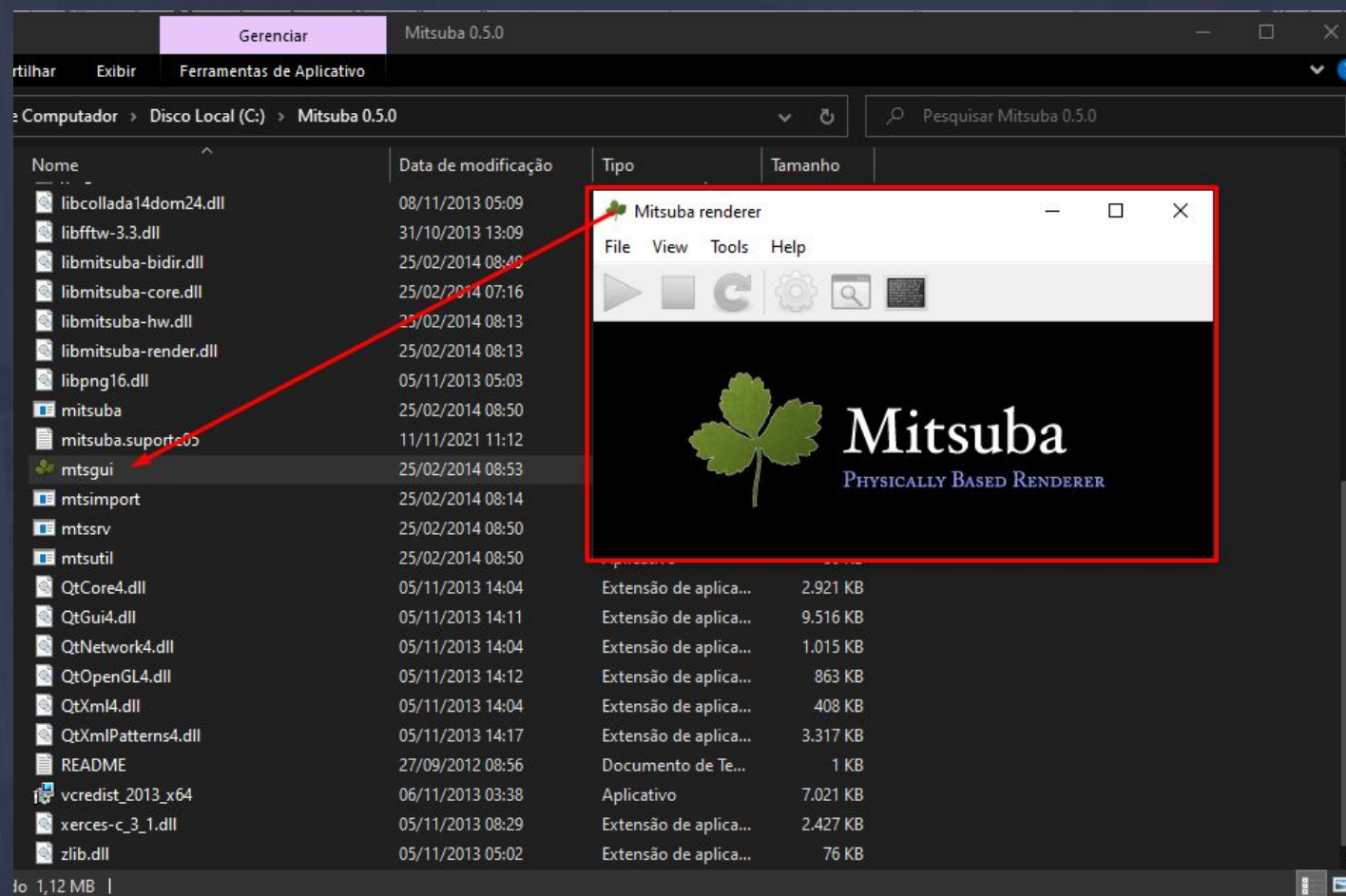
Aceitar Termos de Uso

Após você criar a sua conta um e-mail de confirmação vai ser enviado ao seu mesmo e-mail cadastrado, depois de confirmado você já pode logar em sua conta direto na plataforma.

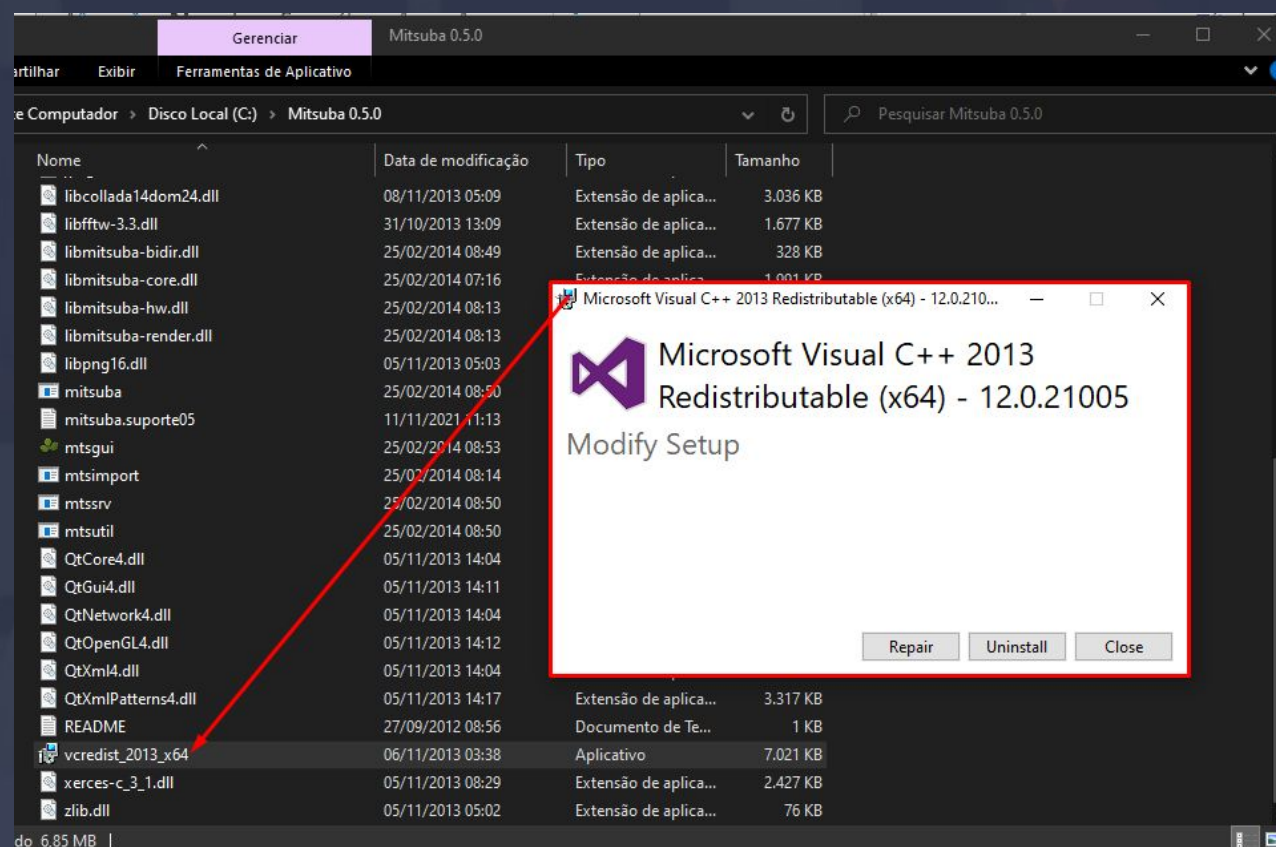
↑ Se futuramente você quiser trocar o e-mail ou senha cadastrado basta errar a senha propositalmente e selecionar a opção de **ESQUECI MINHA SENHA**, ou se preferir pode entrar em contato com o nosso suporte da Dinabox.

O render integrado a nossa plataforma fica opcional de acordo com a preferência do usuário, o download está disponível no item número quatro dos links rápidos.

Feito o download do render você precisa executar a instalação no plugin, a primeira etapa você vai executar o instalador do render para verificar se está funcionando corretamente.



Certifique-se que o render está abrindo desta maneira que está destacada no print, pois o render em si necessita de programas auxiliares para “rodar” perfeitamente, caso ocorra algum erro na hora da execução do render você tem um recurso para reparar o problema.

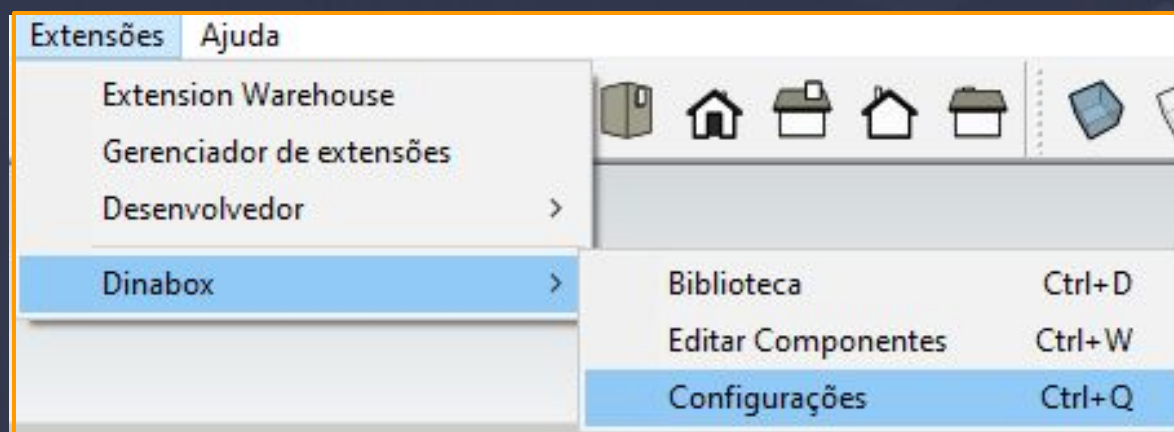


ágina, 11

Importante frisar que o render só vai funcionar de fato se o sistema do computador reconhecer uma placa de vídeo, o render não vai funcionar se você tem instalado por exemplo: Intel graphics.

Agora a instalação do render no plugin para ser concluída de fato é necessário seguir os passos abaixo.

Com o Sketchup aberto, mova seu cursor até **EXTENSÕES > DINABOX > CONFIGURAÇÕES**.



As configurações disponíveis estão disponíveis para o usuário determinar parâmetros de temas da interface, idioma, unidade de comprimento, precisão entre outras opções, que nas próximas etapas vamos aprender a interagir.

Mas para concluir a instalação do render basta você clicar na opção de mais no **DIRETÓRIO RENDER**, onde está destacado no print, feito isso você seleciona onde o render está localizado naquele mesmo programa que havíamos executado para abrir o render.

#### 3.1 Tela Inicial

A tela inicial do Dinabox é praticamente aonde você vai efetuar o login na plataforma para ter acesso às galerias de componentes.



O ícone destacado na imagem acima é usado para baixar componentes na plataforma e também realizar o login.

O login na plataforma é muito simples, pois logo após você clicar no ícone do cubo da Dinabox, aparecerá a janela de login.

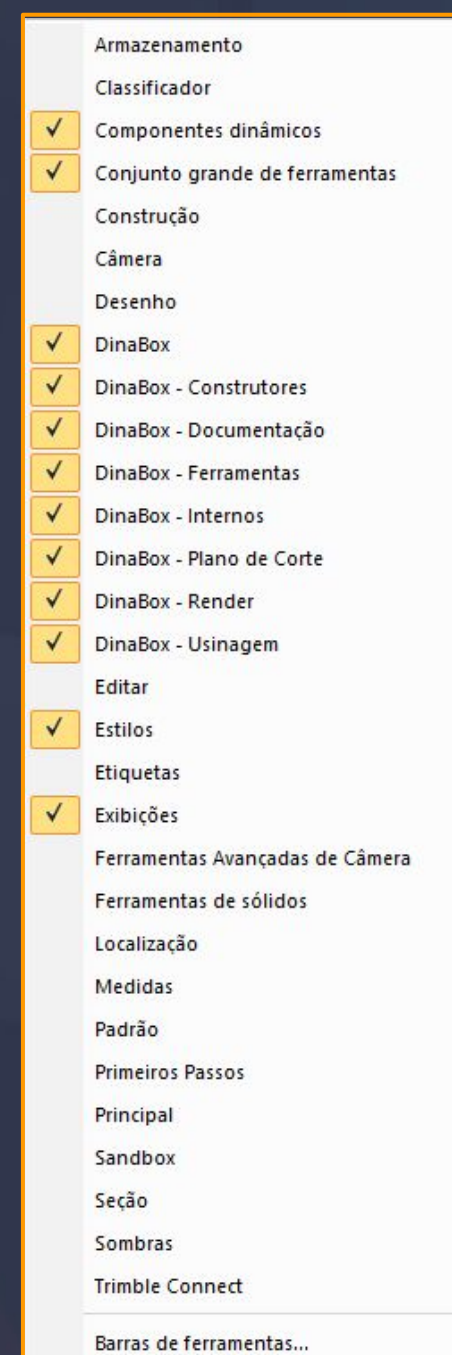
O login pode ser feito com o nome de usuário ou email.

• O user que possui um plano com nossos serviços, com mais de três licenças deve sempre se logar com usuário principal dito como **MASTER**.



1. As ferramentas do Dinabox estão divididas em oito 'barras' como mencionado [na página 7 em barra de ferramenta](#), no momento da instalação do plugin, as barras de ferramentas vão vir soltas na interface do Sketchup, e algumas vão estar bloqueados, porém isso vai depender do seu plano adquirido.

2. Barra de ferramenta do próprio Sketchup conseguimos interagir com essa opção basta clicar com o botão direito do seu mouse na parte superior do layout da plataforma, as opções que estão marcadas como um sinal de "verificado" amarelo significam que estão habilitadas as ferramentas que não tem essa marcação fica ocultas.



Essa galeria é a primeira a aparecer depois que efetuado o login na plataforma.

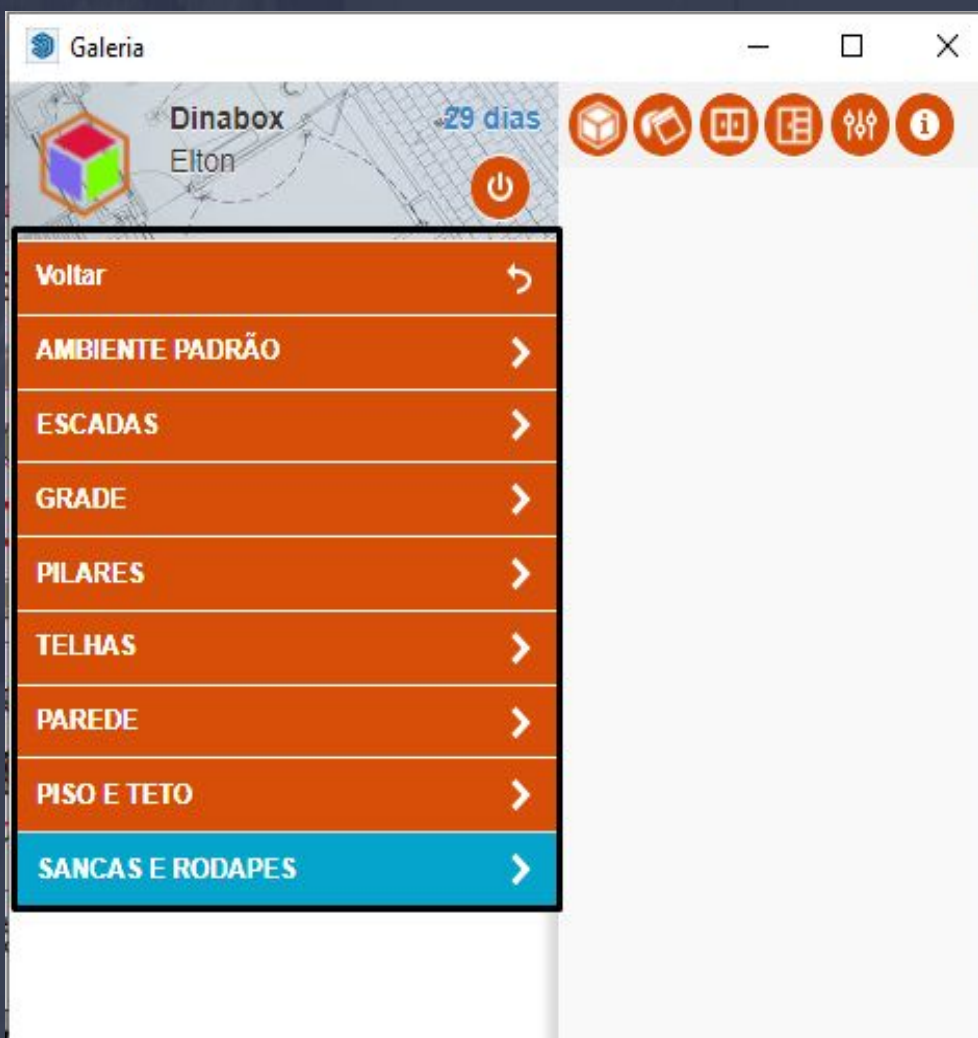
### Biblioteca de Componentes

A biblioteca de componentes, é constituída por galerias distintas, sendo elas as ferramentas arquitetônicas, para ambientar o projeto e outra com os módulos e componentes que vão ser utilizados para projetar, começamos com a primeira galeria.



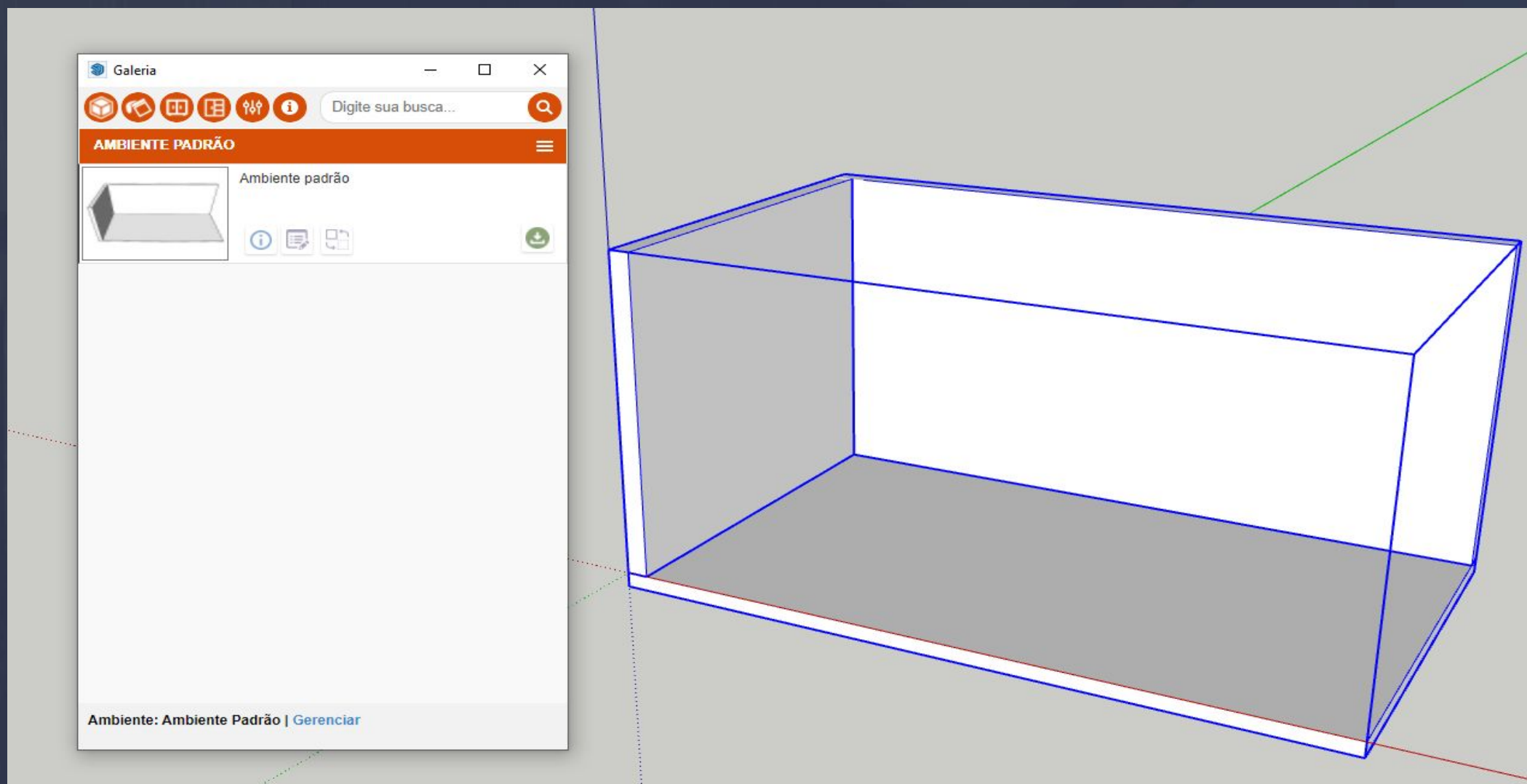


**A ABA CONSTRUÇÃO**, dá a opção de você interagir com as ferramentas utilizadas para projetar um ambiente arquitetônico com as seguintes opções;



Cada uma dessas abas está ligada a opções de personalização do seu ambiente.

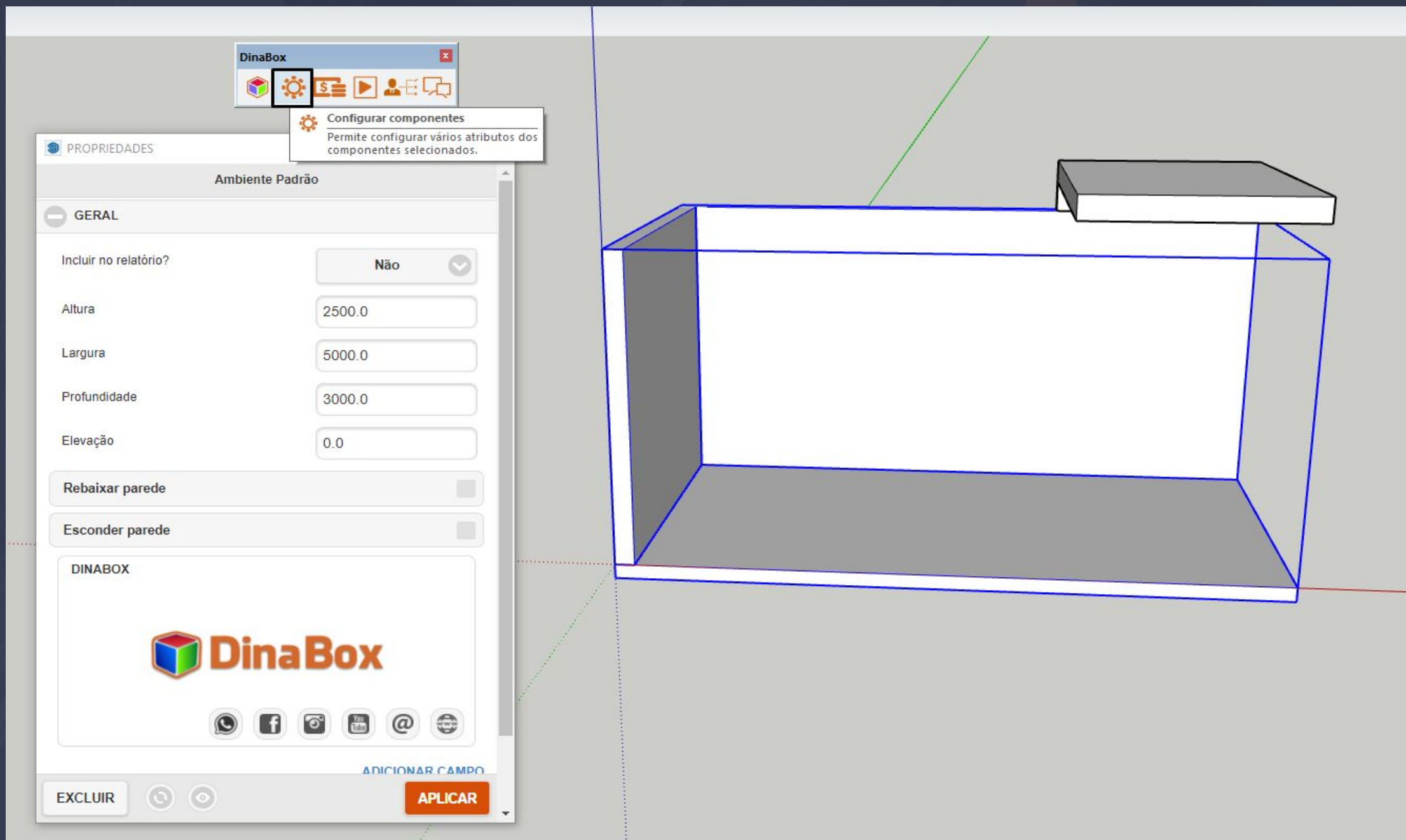
Essa aba disponibiliza um ambiente padrão para iniciar um projeto ou um teste casual, para você ter referências de chão e paredes.



Os componentes em geral são apresentados dessa maneira como está na imagem acima, as opções de baixar e configurações de módulos podem variar de componentes a componente.

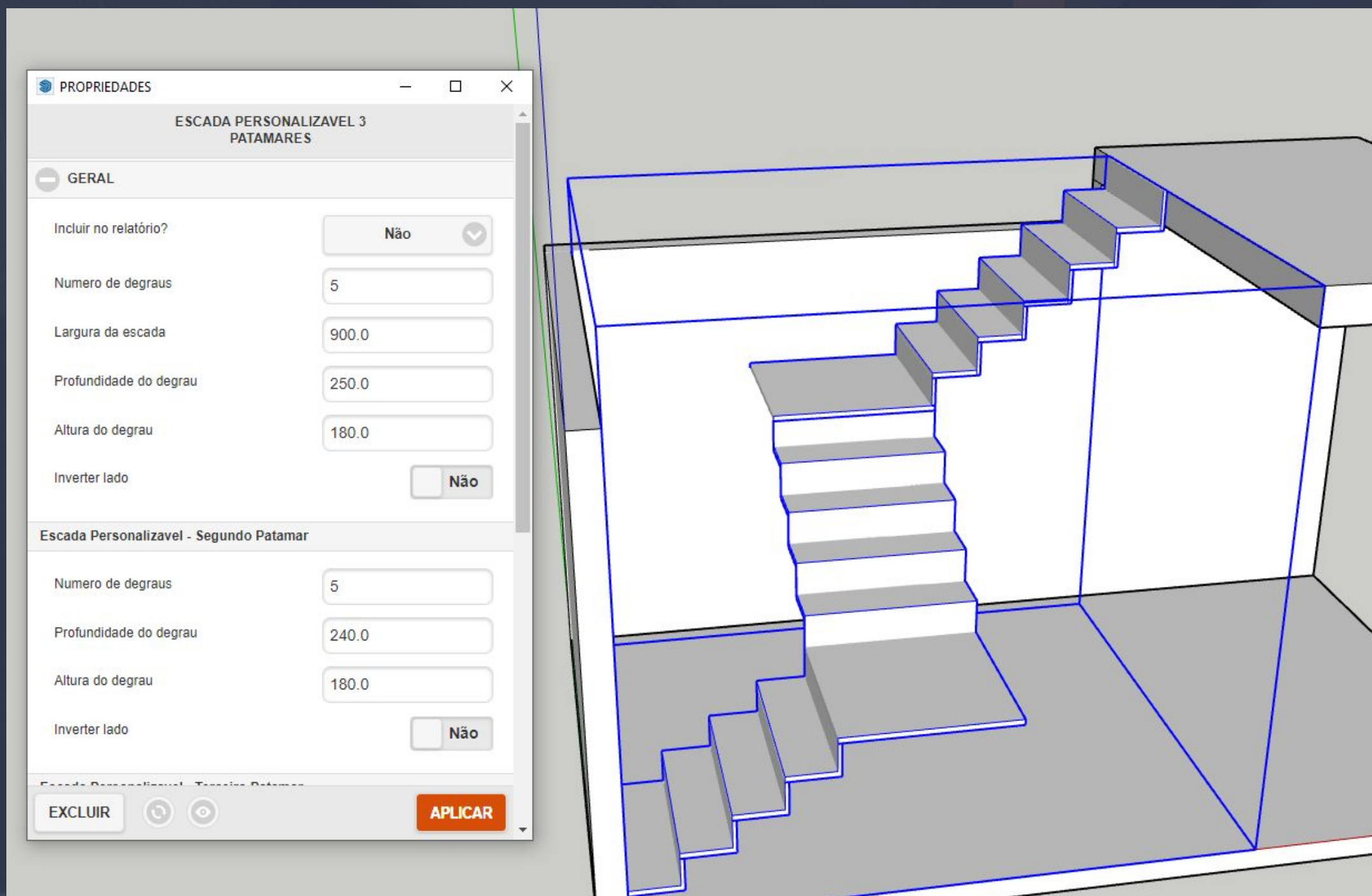
As opções de edição em geral são definidas por uma ferramenta da plataforma a parte dos componentes, na página seguinte você vai ver a ferramenta utilizada para essa edição em questão.





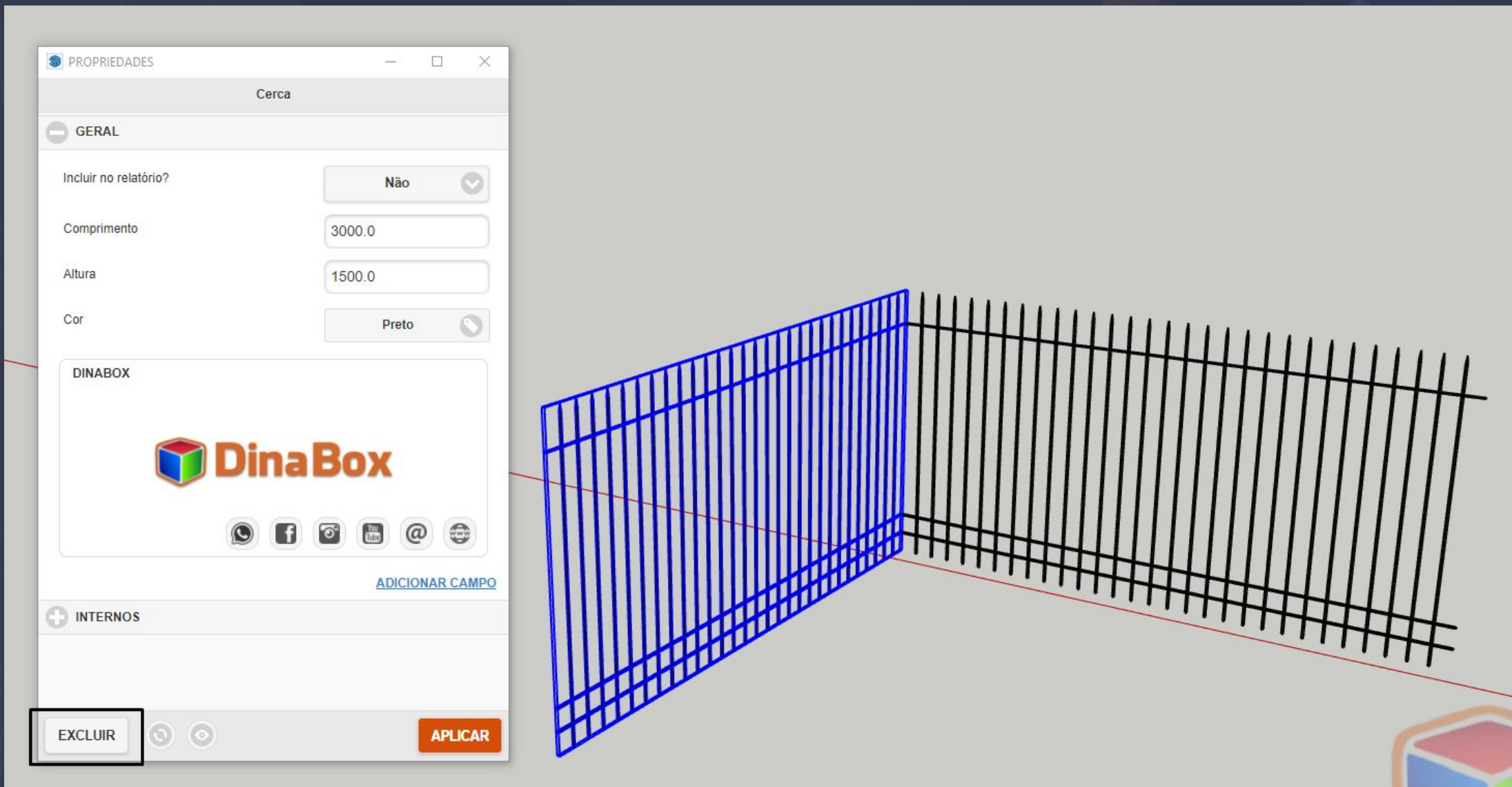
A ferramenta configuração de componentes abre as propriedades dos **COMPONENTES E MÓDULOS SELECIONADOS**, as opções de edição vão variar de componentes para componentes, opções como: largura, altura, profundidade e elevação; vão ser padrões para a maioria dos itens na plataforma.

Sempre que você for fazer alguma edição ao componente por exemplo na altura ou largura depois de inserir o valor equivalente você deve clicar com o cursor do mouse em **APLICAR** ou **ENTER** do seu teclado.

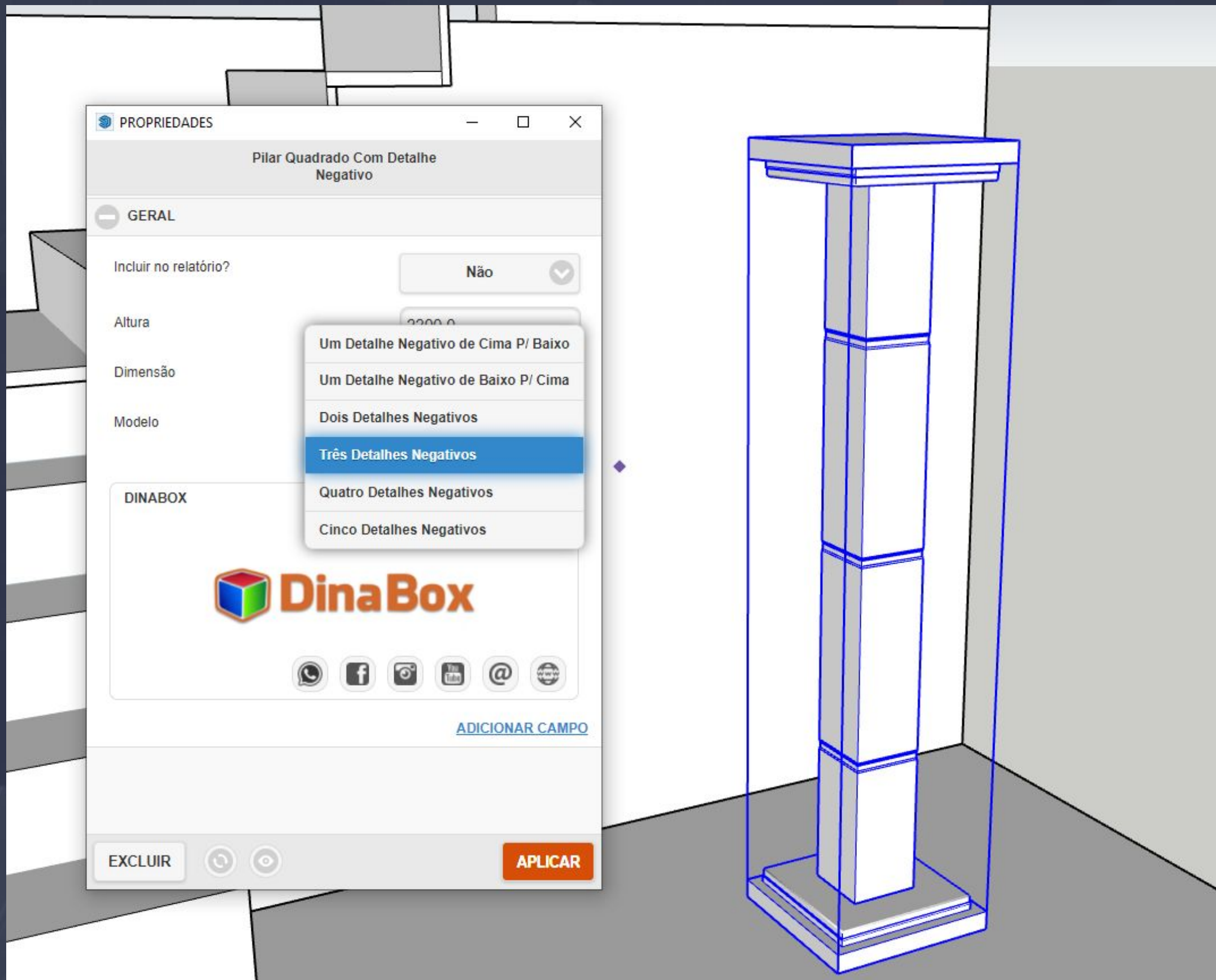


Escadas também estão disponíveis na plataforma para utilizá-las, cada uma das escadas com uma opção específica para ser usada que pode variar de acordo com o seu projeto.

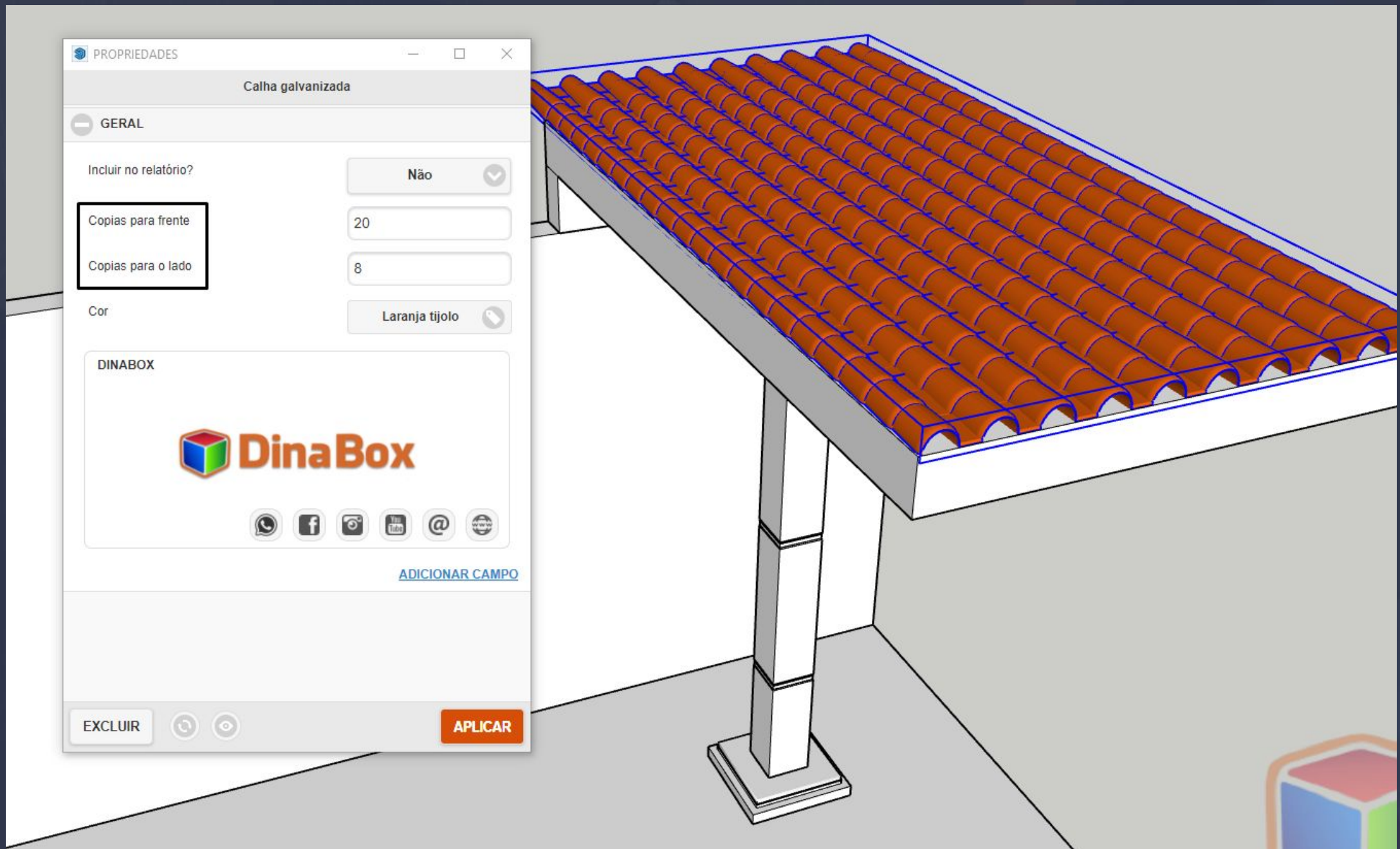
As opções da escada personalizável com três patamares por exemplo dão uma verdadeira amostra de personalização que você pode obter com essa ferramenta.



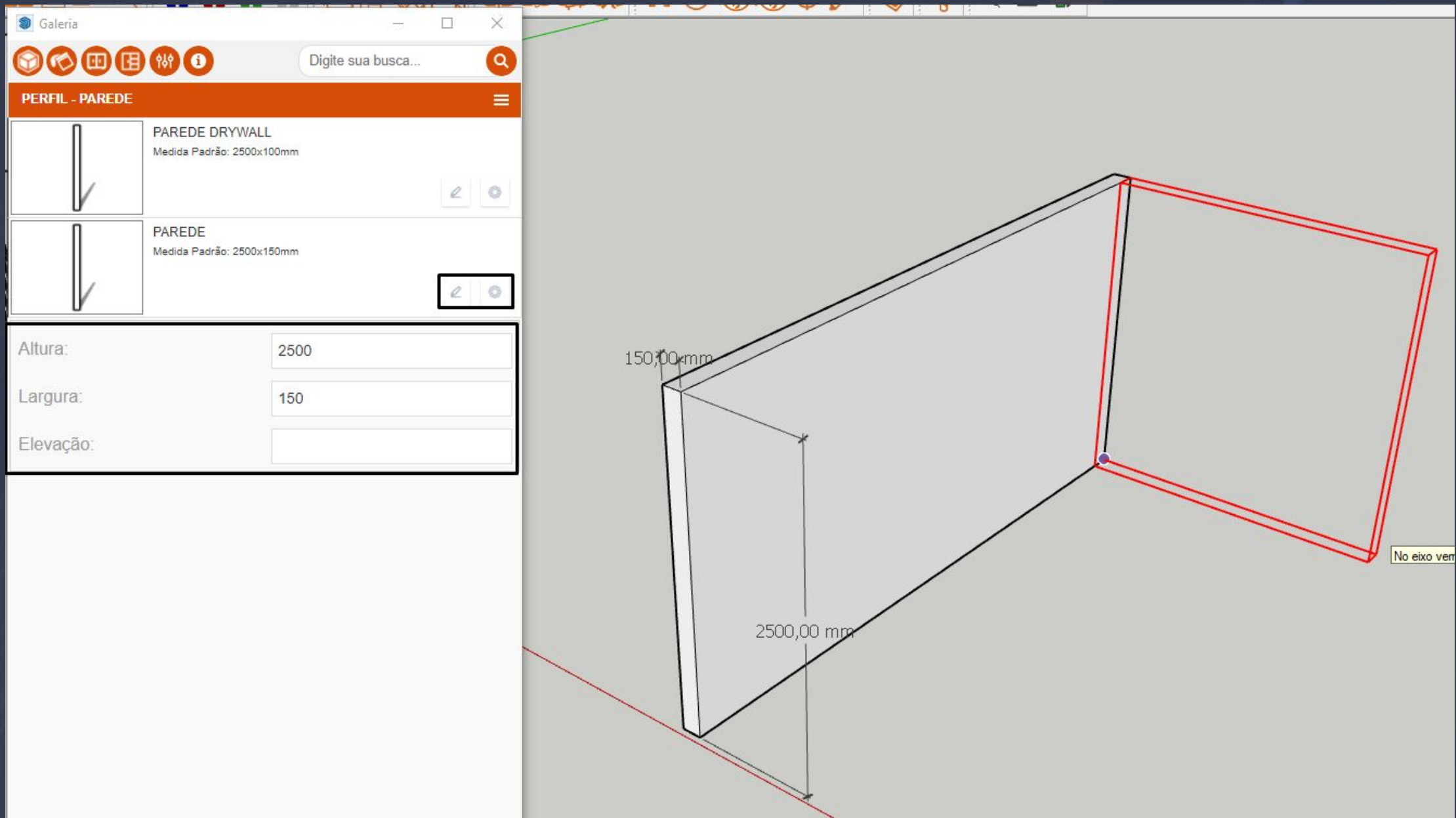
As grades/cerca são opção para seu projeto com apenas essas opções padrões, porém vale a pena destacar a opção na ferramenta das propriedades de **EXCLUIR**, que basicamente vai executar essa tarefa de excluir o componente do seu projeto.



Pilares em questão são funcionais para definir uma referência ao projeto entre outras utilidades, e as propriedades desse pilar quadrado com detalhes negativos da um bom exemplo que a plataforma disponibiliza opções de **MODELOS** para você utilizar a imagem acima mostra as opções.



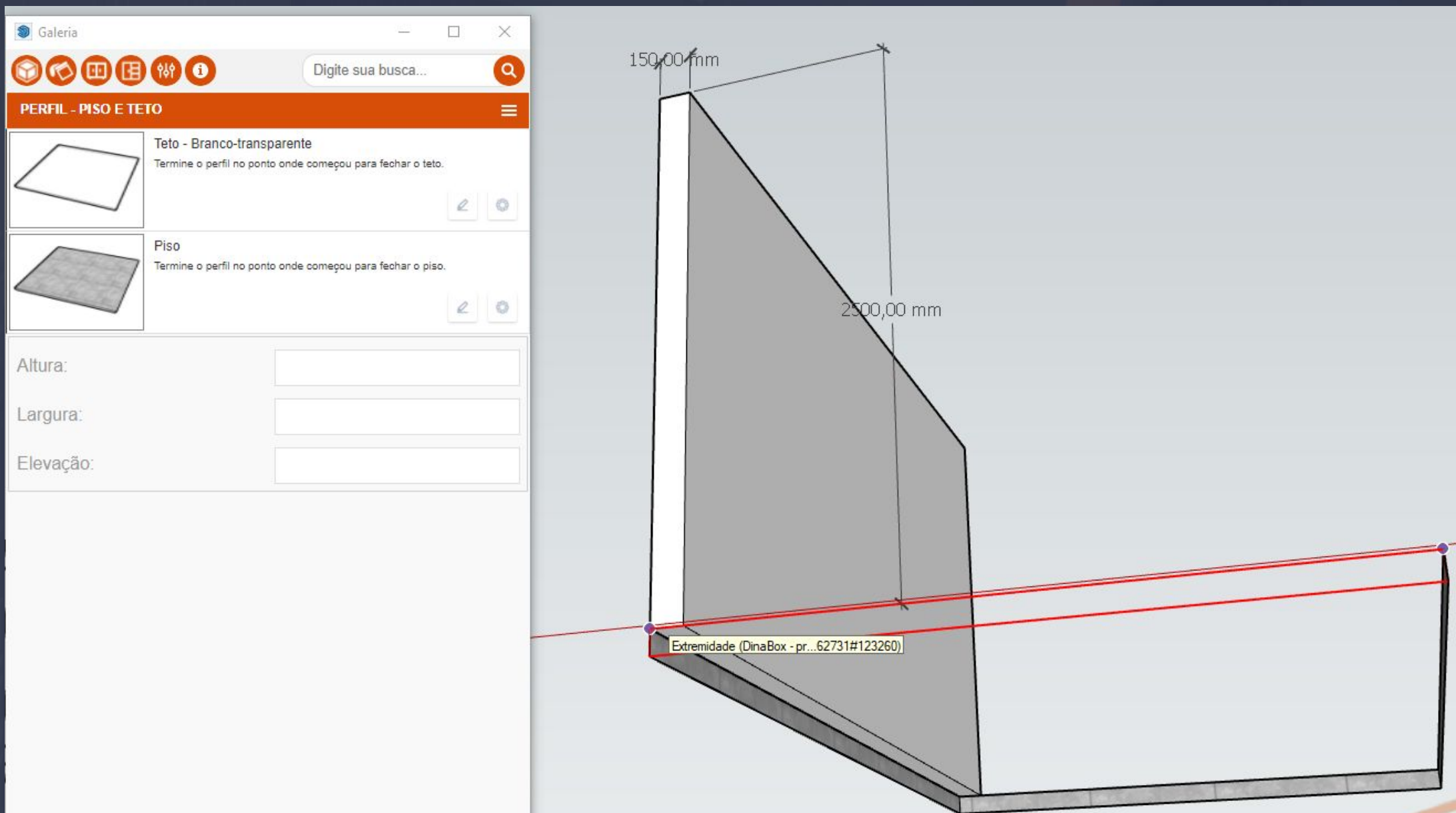
As telhas são opcionais para seu projeto, porém é uma ótima opção de detalhamento e decoração. As opções dele são bem intuitivas com forme os outros itens da plataforma, mas vale destacar essa opção de cópias que você pode apenas digitar a quantidade de cópias e está feito.



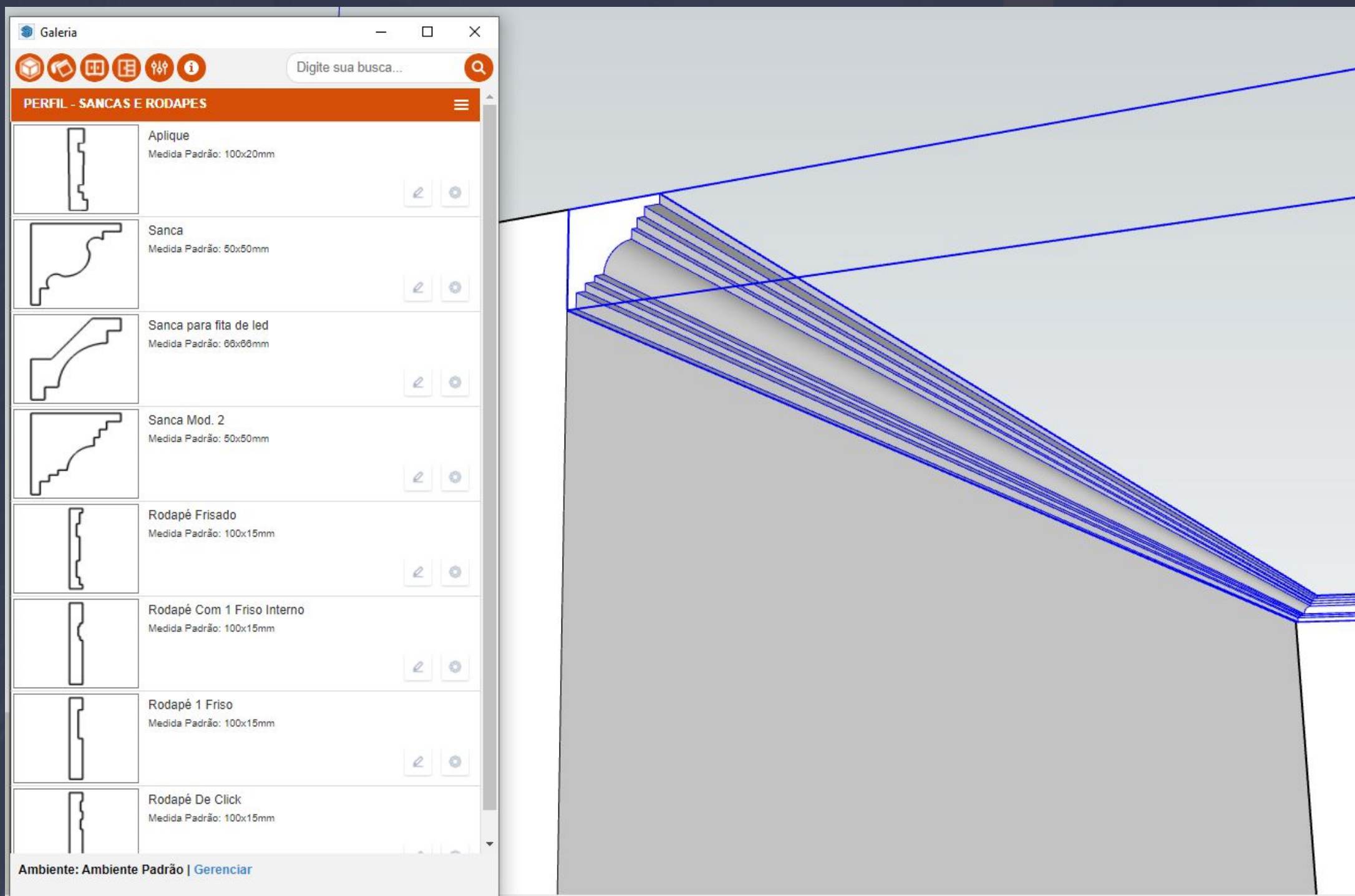
A parede diferente do ambiente padrão, individualiza a aplicação da própria parede e dá as características da maneira que você precisa.

Na opção destacada que está na imagem acima, mostra a altura, largura e elevação que você pode definir antes de aplicar no 3D, você pode até utilizar as medidas padrões da parede apenas clicando no **PINCEL** pois a parede vai ser aplicada com a medida padrão.

E não tem uma diferença significativa entre as duas paredes disponibilizadas você pode utilizar ambas.



Piso e Teto são aplicações iguais, em ambas as aplicações você vai ter que determinar o perímetro em que o piso ou teto vai ser aplicado, na imagem acima você pode perceber que o contorno do piso está definido apenas com as extremidades do piso, se por exemplo eu fecha-se o quadrado o piso iria ser preenchido com um quadrado em si realizando a aplicação do piso.

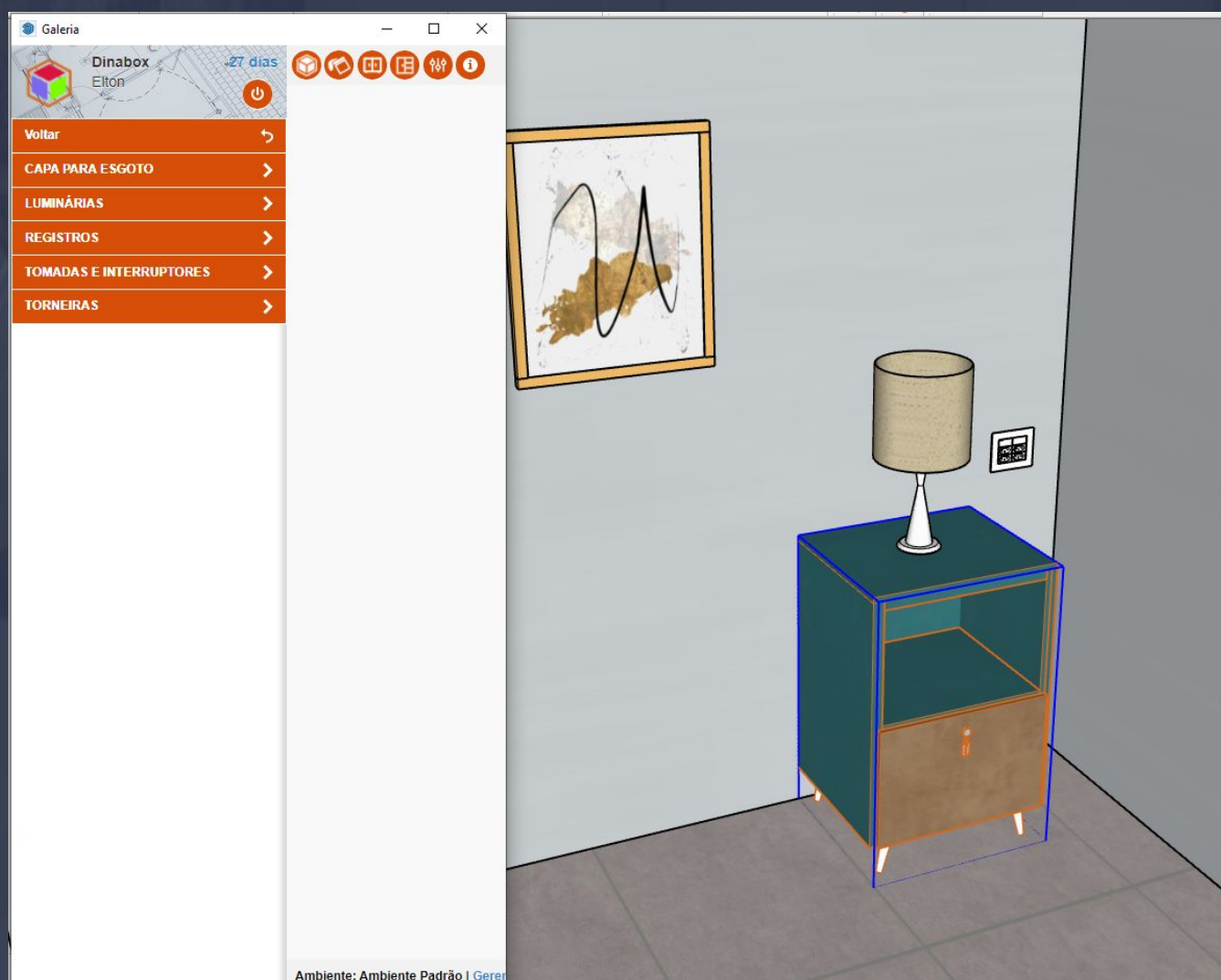


Sancas e rodapés disponibiliza modelos de aplicação semelhantes as paredes, tem como principal objetivo dar um acabamento melhor ao seu ambiente, a forma de utilizar é muito simples basta você baixar e em seguida determinar o ponto de início em uma referência qualquer e finalizar ou continuar o percurso de acordo com a sua referência.

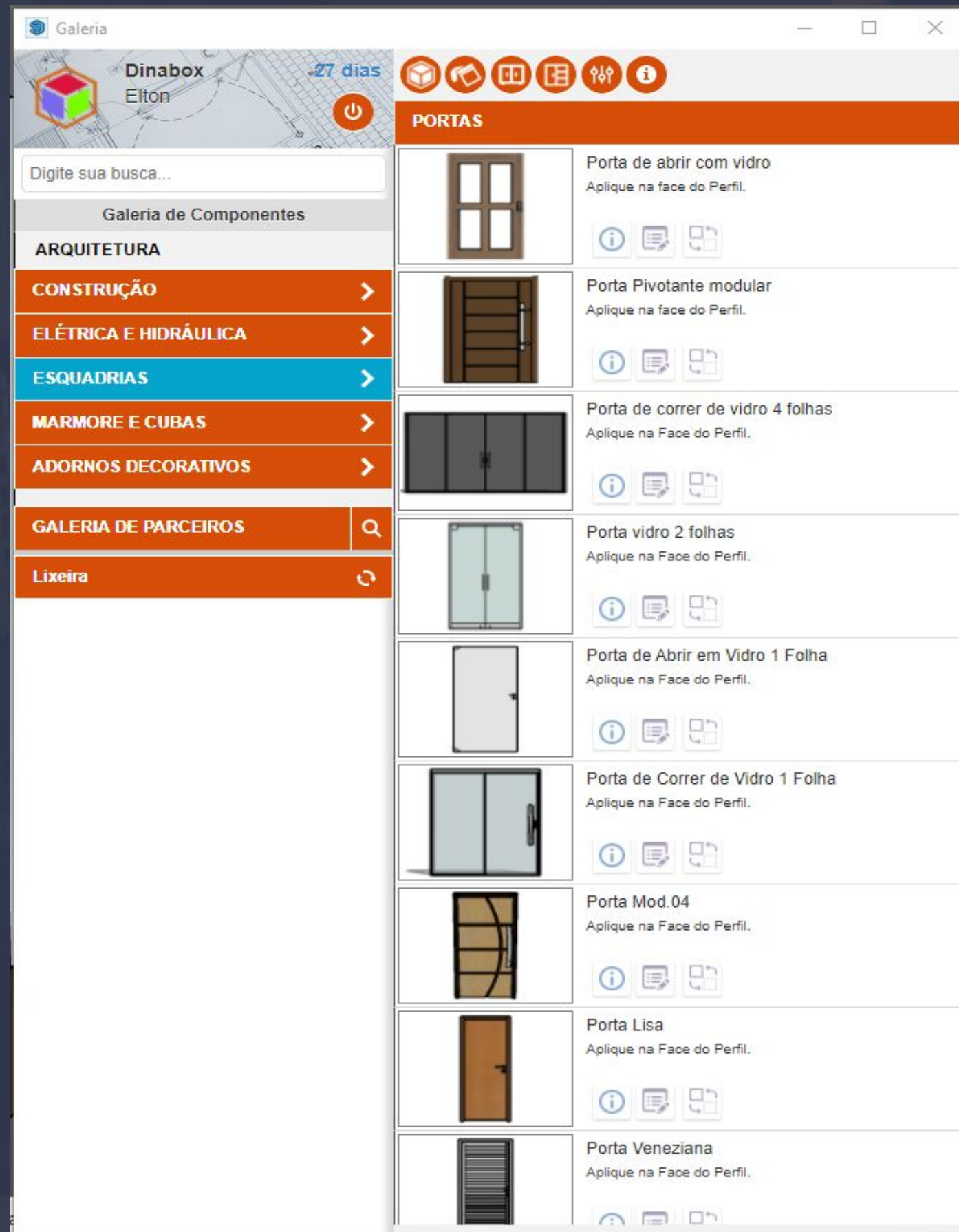




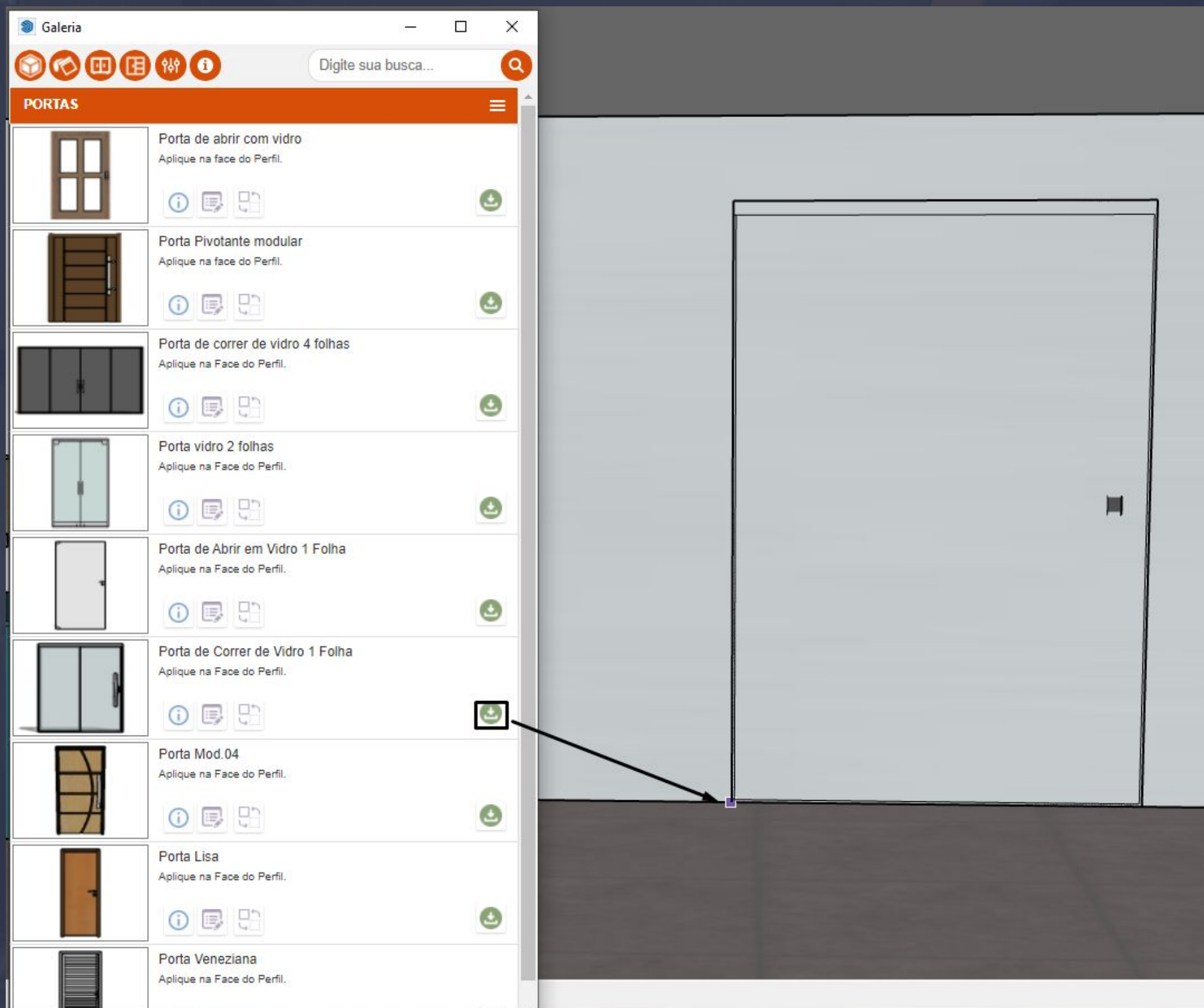
Elétrica e hidráulica é a aba responsável por disponibilizar itens arquitetônicos, você vai encontrar essas opções para agregar em seu projeto.



Por exemplo na imagem acima foi adicionado ao projeto abajur e um interruptor, esses e mais itens ficam disponíveis dessas abas em questão.

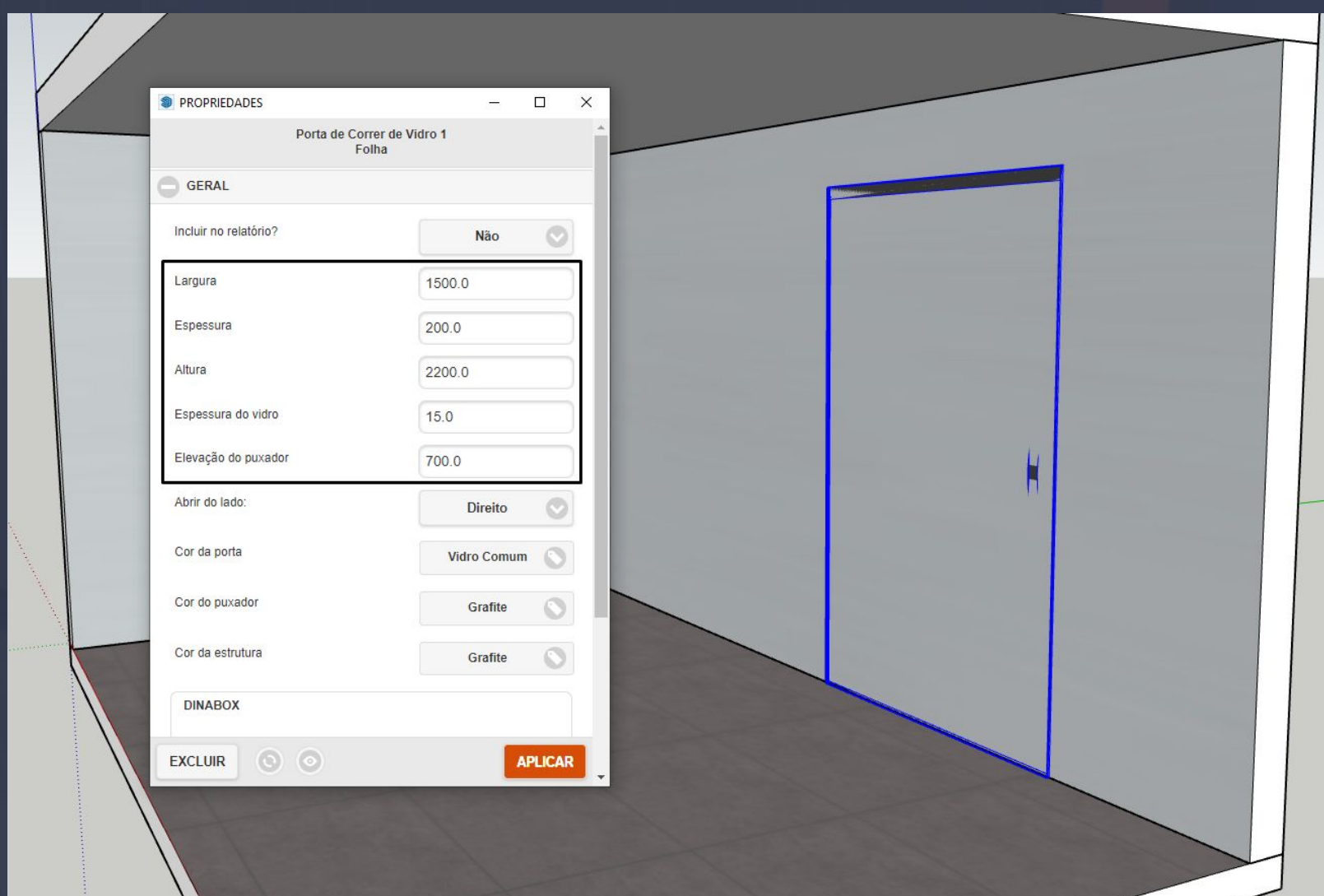


Esquadrias em geral é constituída por batentes, portas e janelas, na imagem acima podemos ver as portas de vários modelos que podem ser aplicadas nas paredes do Dinabox ou uma própria geometria do Sketchup.

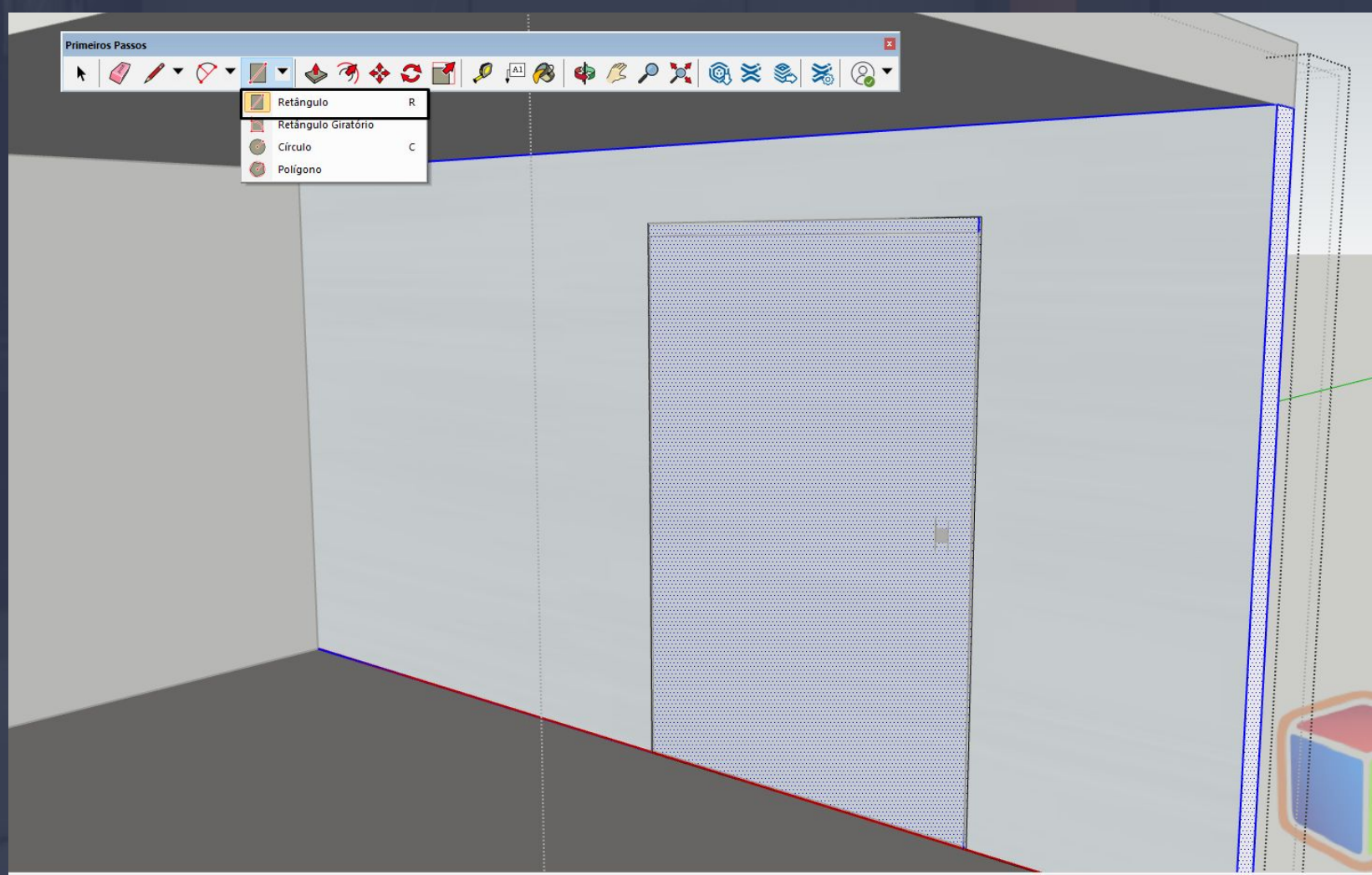


Ao baixar a porta o passo seguinte é posicionar ela da maneira que você precisa, o ideal nessa hora seria pegar a referência do próprio piso para que a porta fique posicionada corretamente em relação ao projeto.

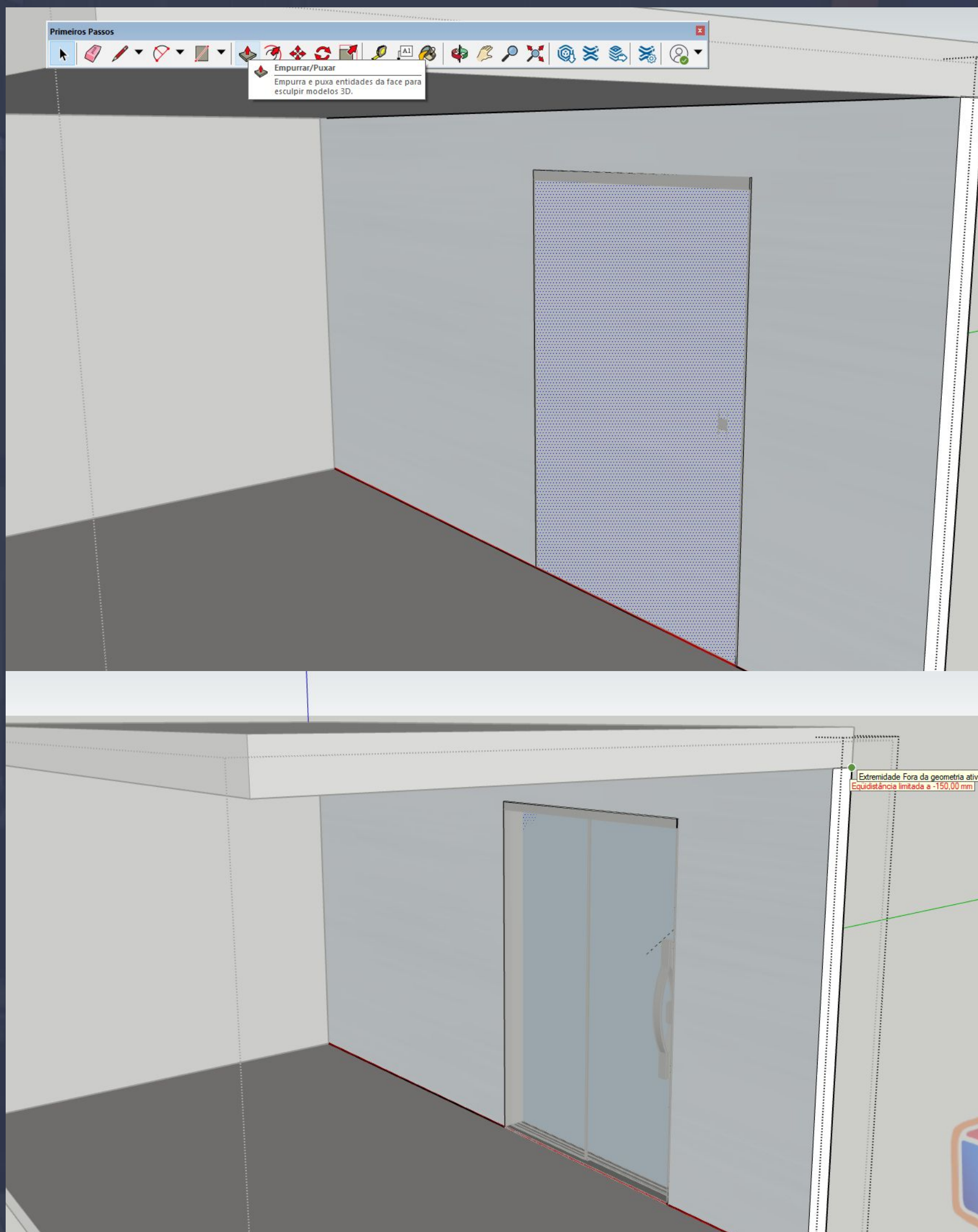
Depois que você definiu a posição correta, você pode ajustar o tamanho da porta pelas propriedades gerais já vistas no manual, as opções em geral vão abordar os menus padrões de dimensão e outros menus específicos da porta como cor de vidro, cor de puxador e cor de estrutura os menus de opções podem variar de porta em porta.



Ajustada a posição e tamanho, o próximo passo seria justamente “recortar” a face da parede com a ferramenta do Sketchup chamada **RETÂNGULO**, para que a porta fique de forma mais realista no projeto.

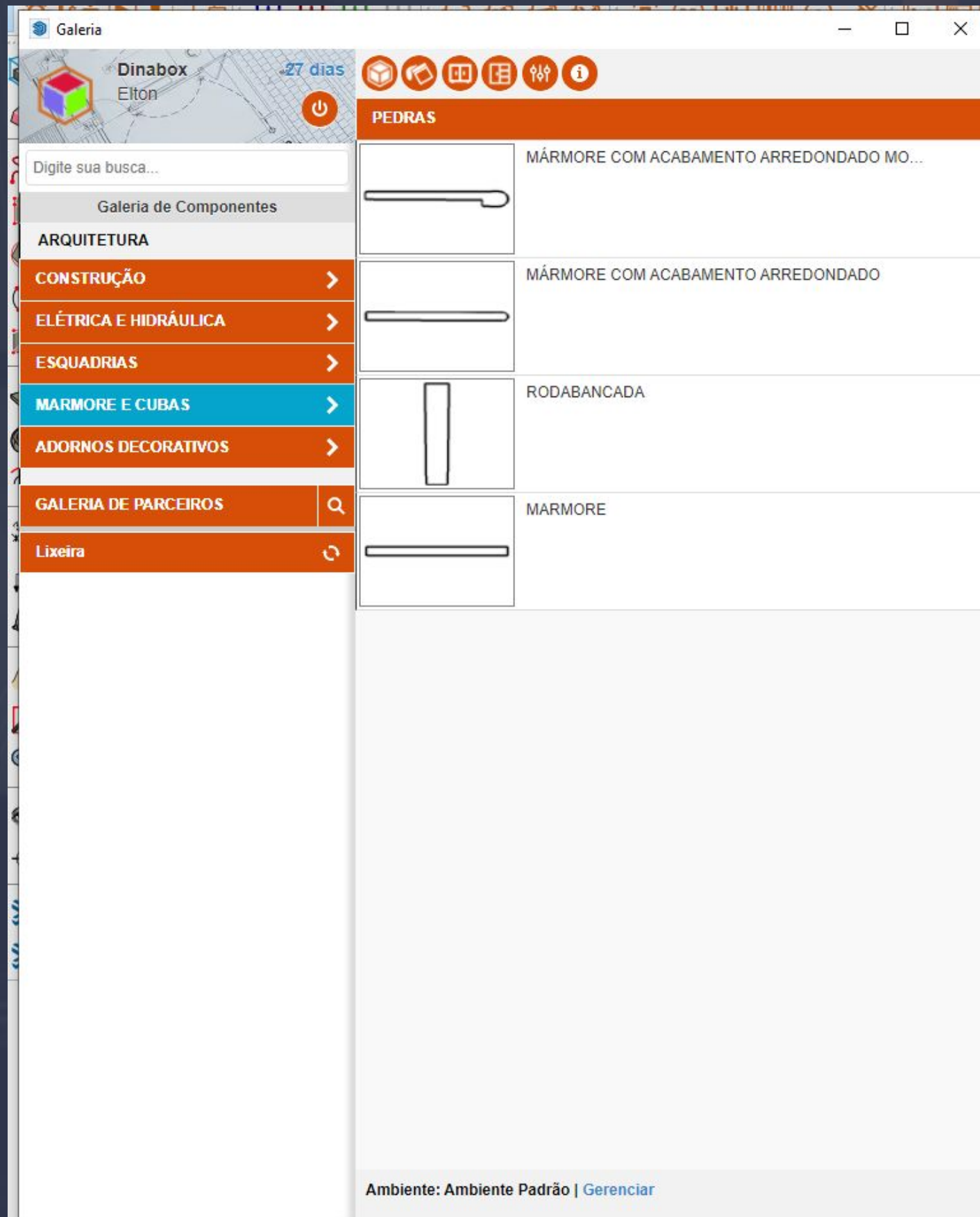


Para entrar na “face” da parede é muito simples basta você dar dois clicks na parede até essa ficar com a característica pontilhada igual da imagem acima, logo após você pega a ferramenta retângulo e aplicar no contorno da geometria da porta.

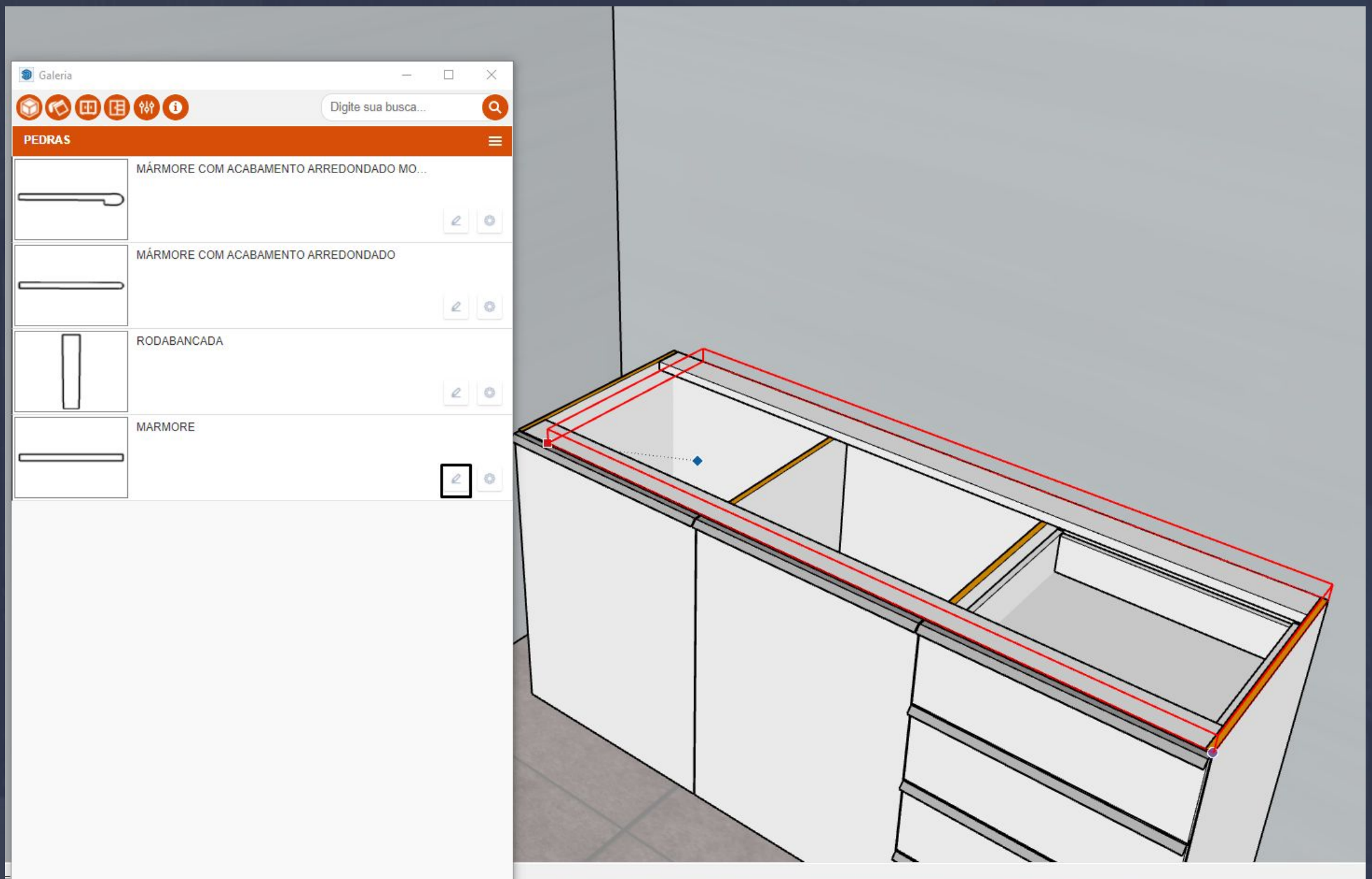


Na sequência do recorte que você fez na face da parede, você vai utilizar a ferramenta também do Sketchup **EMPURRAR E PUXAR** e simplesmente você clica com o botão esquerdo do seu mouse e empurra a geometria para a espessura externa da parede por exemplo nas imagens da página anterior.

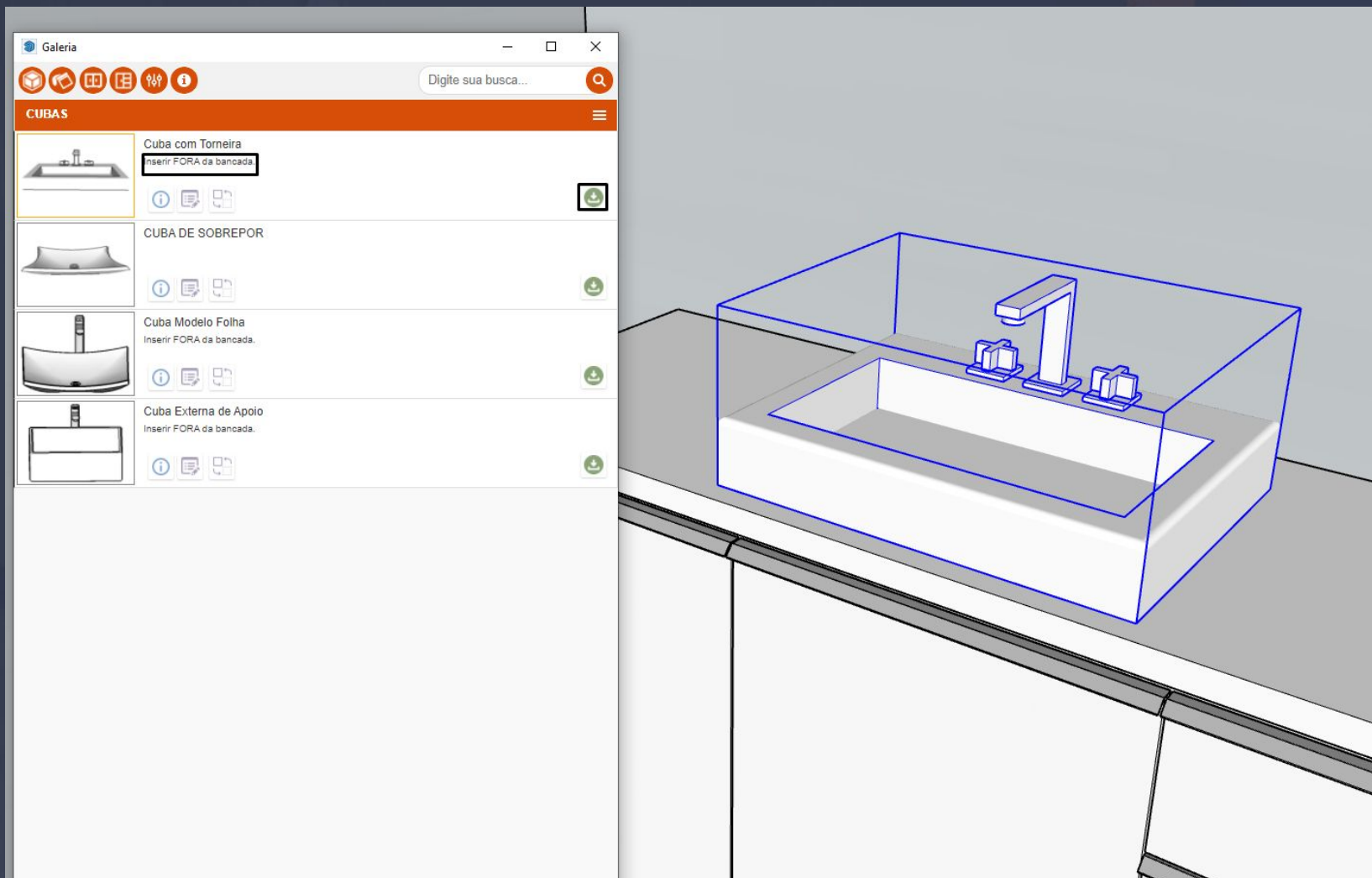
Lembrando que depois que você executar esses passos corretamente, se você quiser alterar o tamanho da porta, o recorte feito na parede não fica paramétrico a porta (**O RECORTE NÃO VAI ACOMPANHAR A PORTA**).



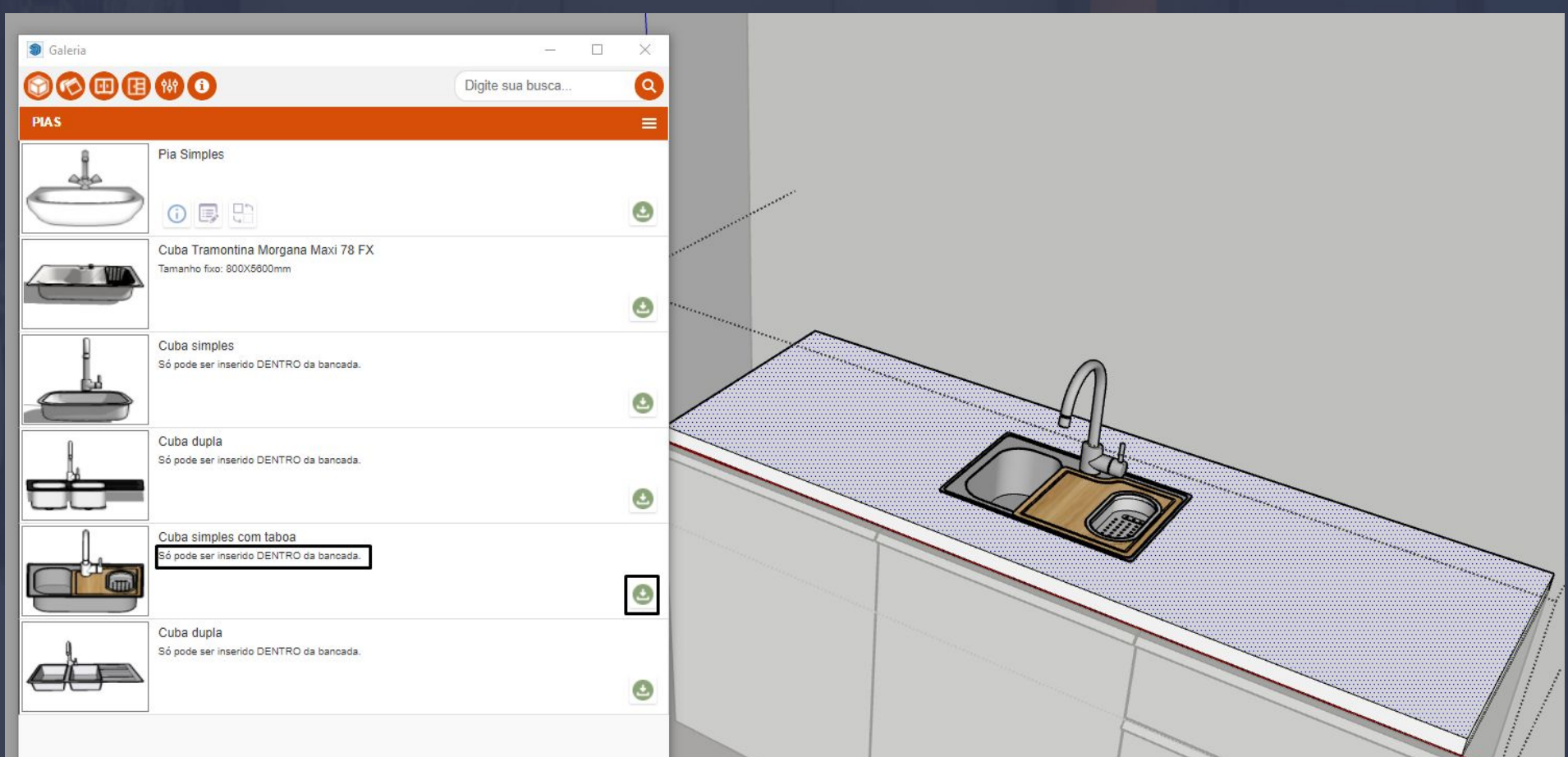
Mármore estão dentro da aba **PEDRAS** a aplicação delas é exatamente igual a parede por exemplo basta você determinar um ponto inicial e acionar o percurso da geometria.



A aplicação do mármore está destacada na imagem, simplesmente damos um ponto referencial de início e percorremos com o mouse até o ponto referencial final.  
 No momento que você aplicar de fato o mármore o mesmo vai baixar sem cor mesmo isso é normal, nós ainda vamos verificar aqui no manual como aplicar as cores nesses itens em questão.

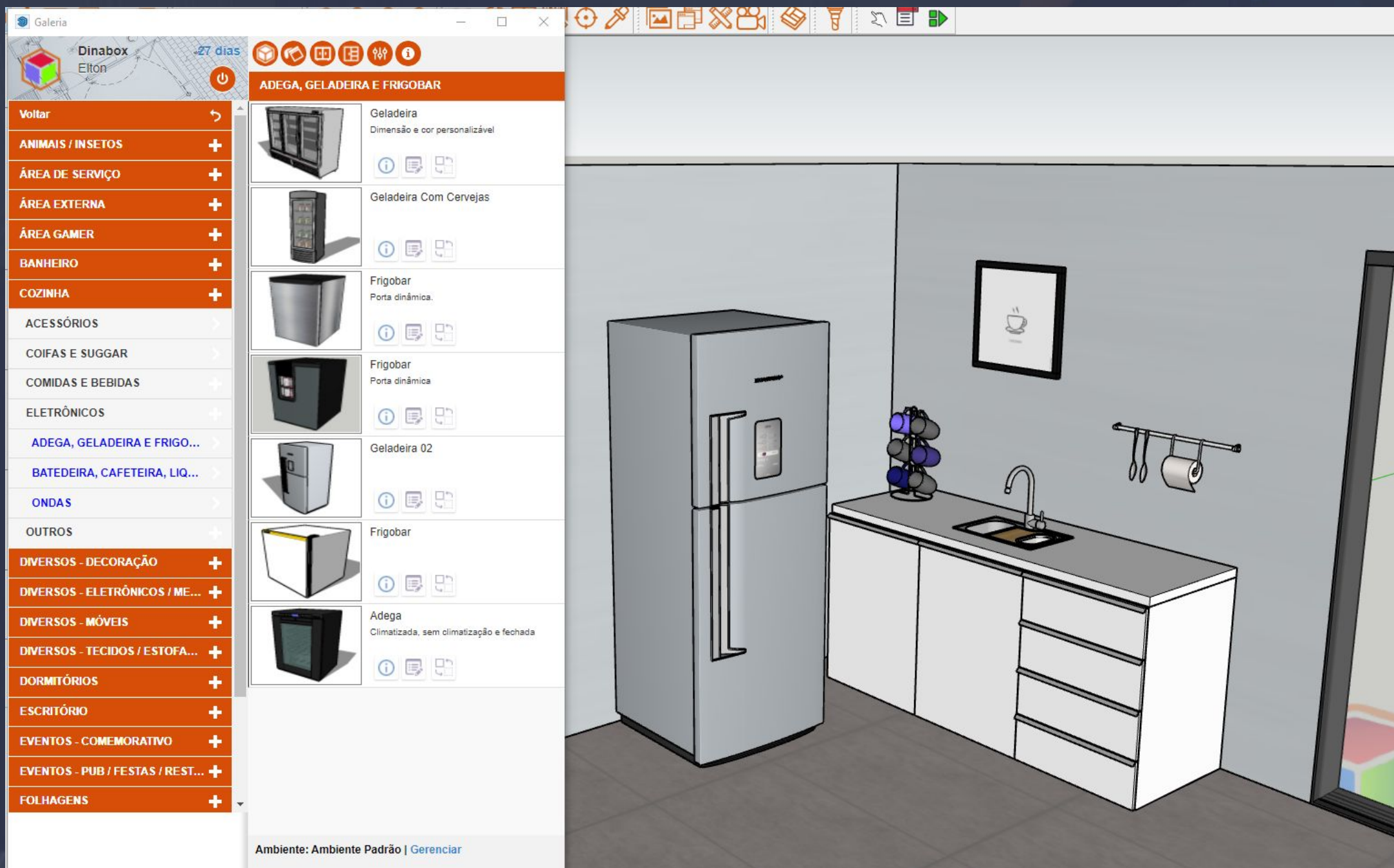


As cubas e pias são divididas em duas abas, mas a principal diferença entre elas são as formas de aplicações no projeto. Assim que você visualizar esses itens logo abaixo do nome você vai notar que tem uma observação junto os itens que estiverem como **INSERIR FORA DA BANCADA** vão ser justamente inseridos como avulsos por fora da bancada como nas imagens acima.



Já as pias que vierem com essa informação em baixo do nome de **INSERIR DENTRO DA BANCADA** você vai ter que fazer exatamente isso que está na imagem, mas o primeiro passo é entrar na face do **MÁRMORE / BANCADA**, feito isso você só precisa baixar a cuba e posicionar ela nas dimensões da bancada.



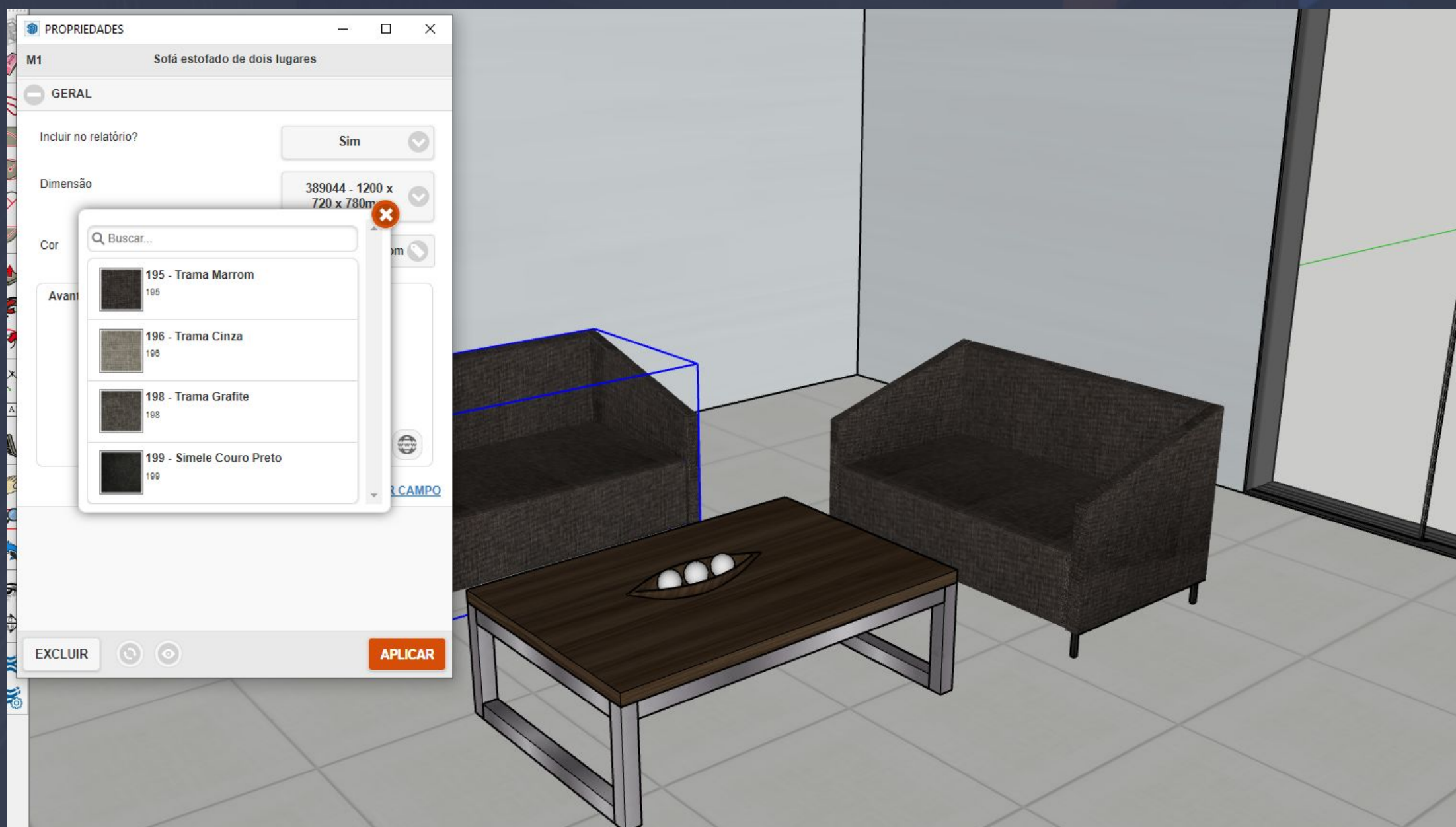


Adornos decorativos é uma extensa lista de abas e sub. Abas que disponibilizam decorações arquitetônicas que vai de Área de serviço até meios de locomoção, tudo isso para você baixar no 3D e agregar seu projeto como decorações.

A forma de aplicação desses itens em geral é exatamente igual a todos os itens avulsos da plataforma a imagem acima que está demonstrando isso, foi feita posicionando os itens de forma avulsa com a ferramenta move do próprio Sketchup.

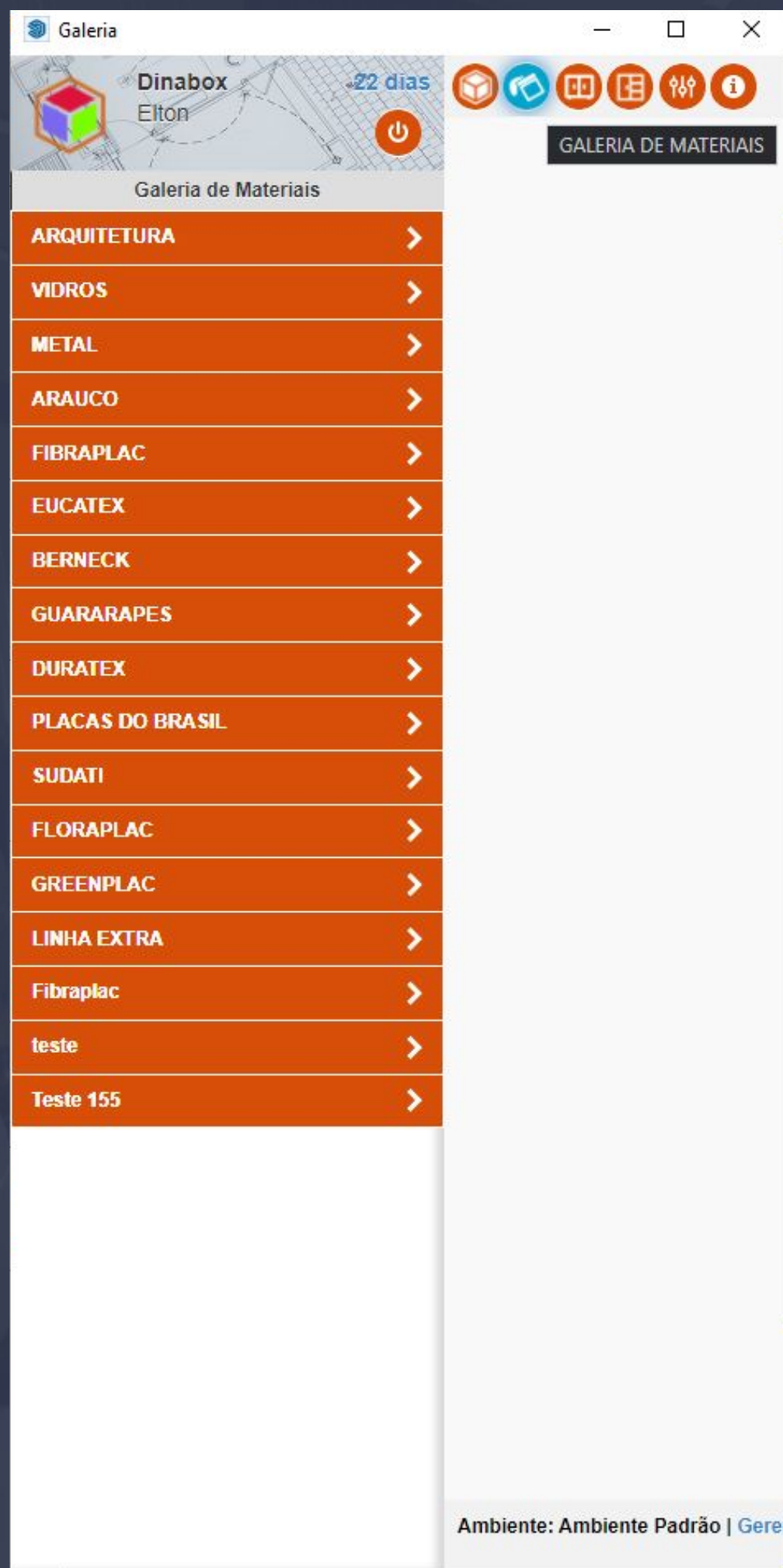


Galeria de Parceiros tem como principal objetivo atender o cliente Dinabox com maior transparência disponibilizando os principais produtos de **DE EMPRESAS PARCEIRAS** dentro das galerias que estão upadas com o nome da empresa de referência podendo atender melhor o usuário que trabalha com os nossos parceiros.



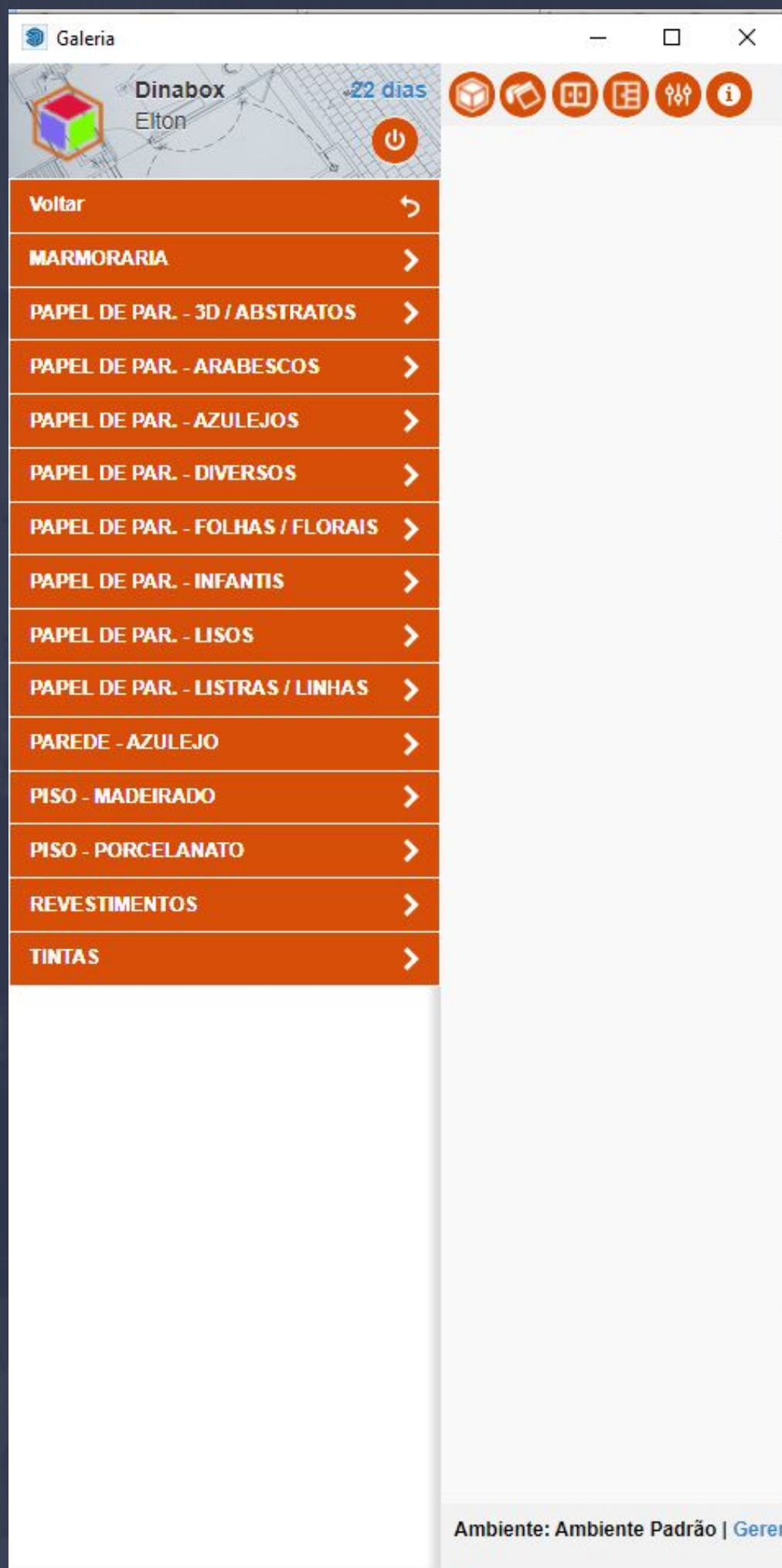
Os módulos disponíveis você pode baixar e interagir com os mesmos posicionando e ajustando as dimensões e cor de acordo com o padrão da empresa parceira.

Junto há isso você pode gerar um orçamento dos módulos e solicitar diretamente ao atendimento da empresa parceira.

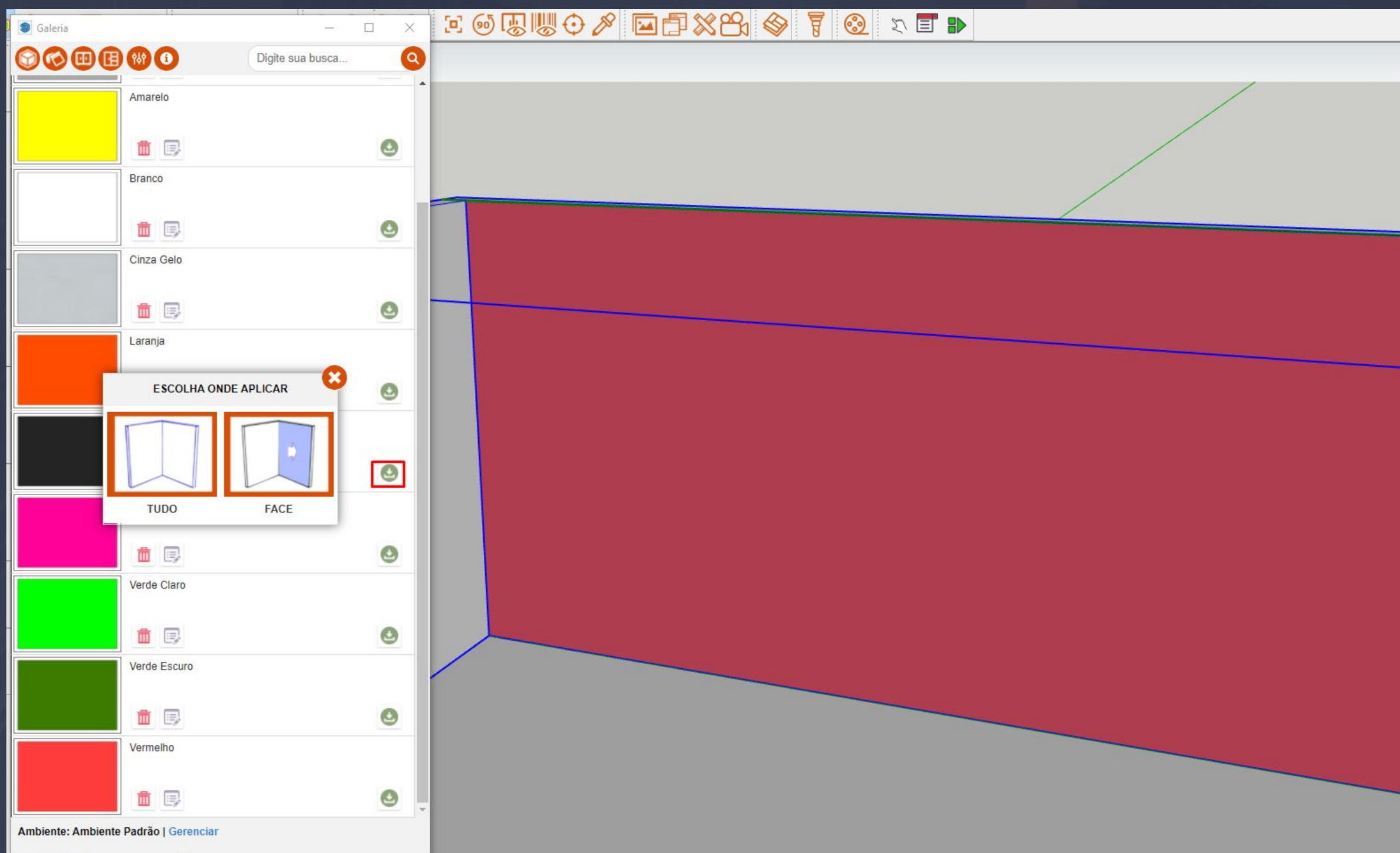


A galeria de Materiais da plataforma disponibiliza texturas dos principais fabricantes do mercado atualmente, tendo ainda a possibilidade de o usuário salvar as próprias texturas em uma galeria personalizada, o salvamento da textura nós veremos no manual em uma etapa específica (**incluir informação da página do salvamento**) por que nas próximas páginas veremos as formas de aplicação de texturas nos módulos e componentes arquitetônicos.

A primeira aba que está habilitada na galeria de materiais é a de **ARQUITETURA**, que ao abrir a mesma você pode perceber que dentro dela está disponível várias outras abas que são classificadas como **SUB ABAS**.



Dentro das sub abas estão carregadas as texturas de aplicação para arquitetura, a aplicação das texturas de arquitetura são basicamente duas opções primeiro você vai ter que interagir com o botão esquerdo do seu mouse no ícone verde de baixar logo depois vai aparecer as duas opções.



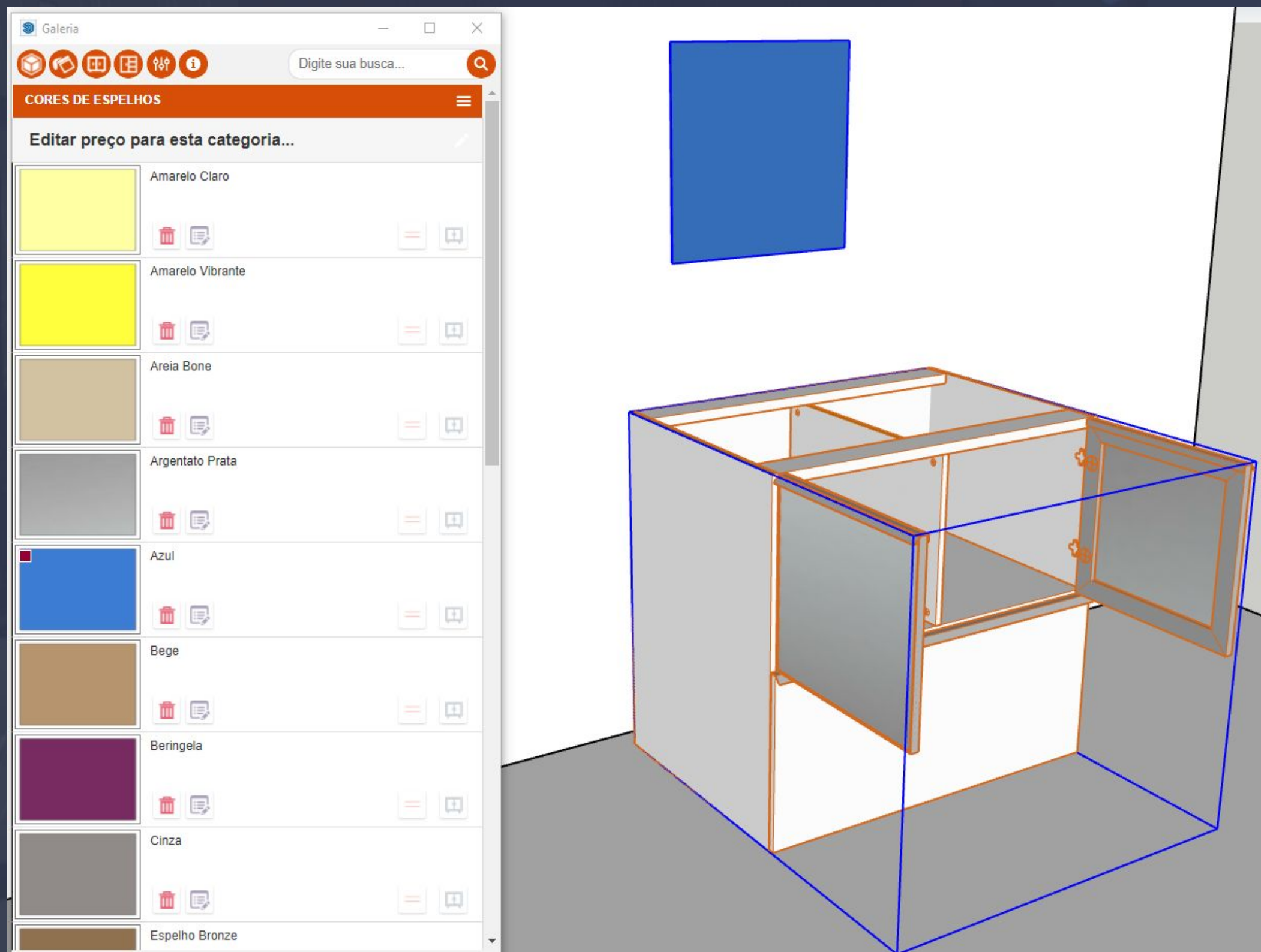
Na imagem acima a nossa parede já está com a aplicação de textura da cor laranja, ao você selecionar a opção de aplicação em **FACE** seu cursor do mouse vai mudar para um pincel dinâmico, aí simplesmente você vai pressionar o botão esquerdo do mouse na face da parede ou piso para realizar de fato a aplicação da textura.

**FACE**: Só realiza a aplicação da textura na face frontal da parede ou piso.

**TUDO**: Faz a aplicação da textura em todas as faces da parede ou piso.

A aba vidros é constituída por texturas de espelhos e vidros, os ícones de aplicação da textura são somente dois, o ícone com (dois riscos) é referente a módulos avulsos como: espelho avulso, prateleira avulsa.

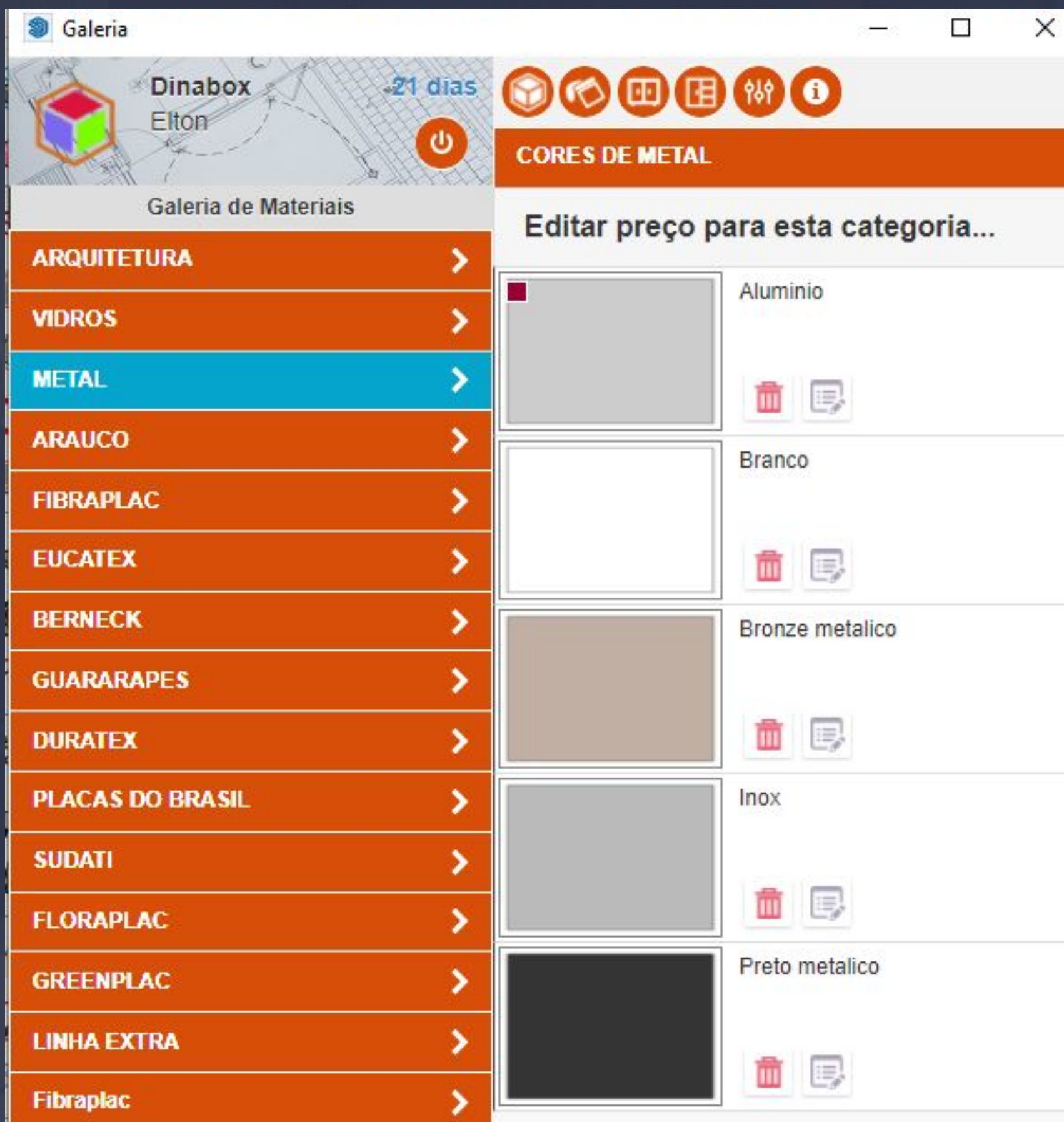
O ícone da caixa com as portas é único para aplicação de vidros ou espelhos nas frontais (na porta).



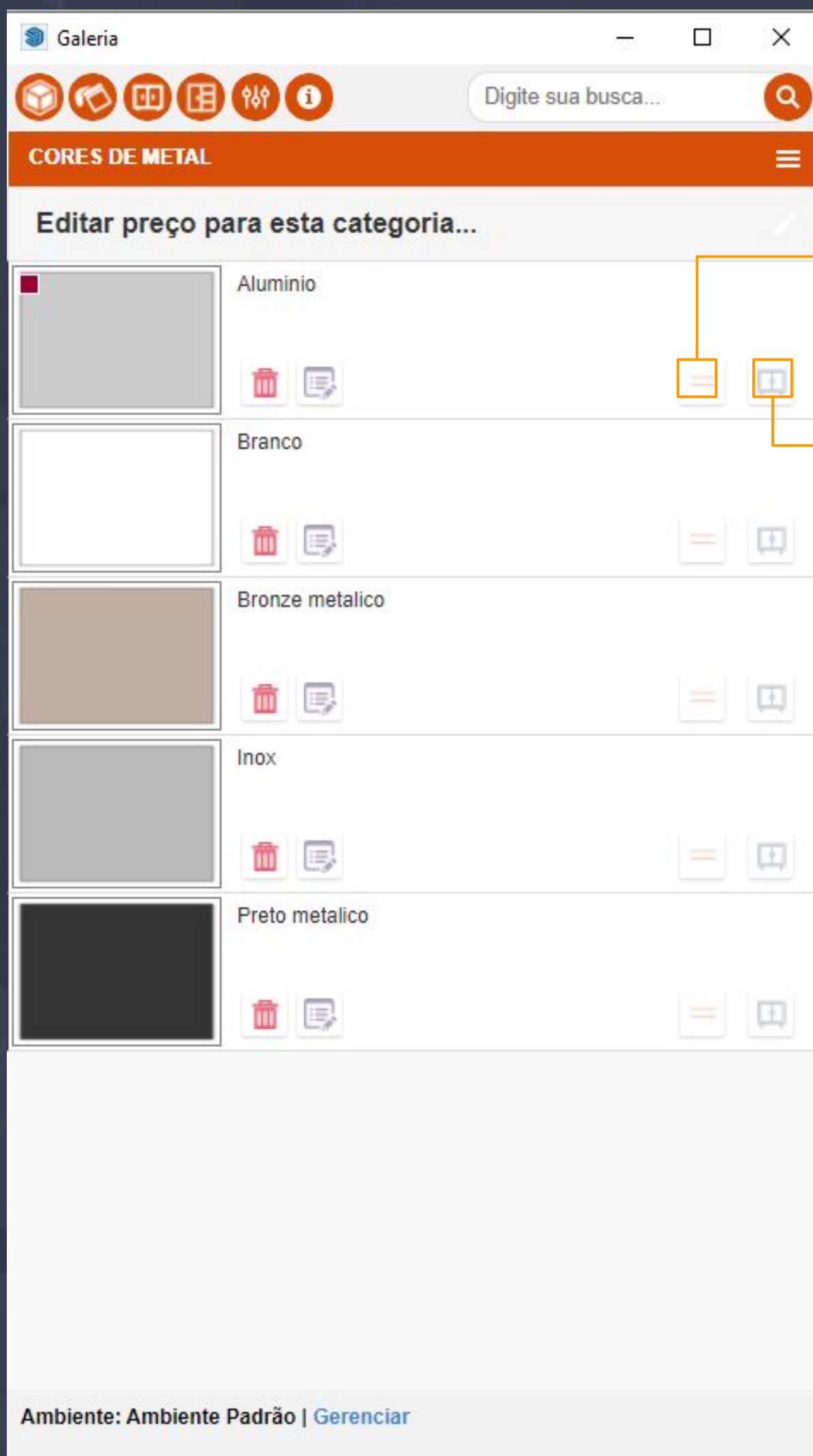
Dentro da aba Metais você pode encontrar texturas somente para aplicação em metal, mas o que exatamente o Dinabox interpreta com metais, bom basicamente a apenas duas formas de aplicação. que seria a aplicação e material em perfil e a outra seria aplicação nas **PORTAS E FRONTAIS**.

Aplicação do metal no perfil seria apenas para trilhos p/ porta de correr, cabides, pé metal etc...

Aplicação em portas tratasse de realizar a aplicação da cor metal apenas nos puxadores ou perfil.



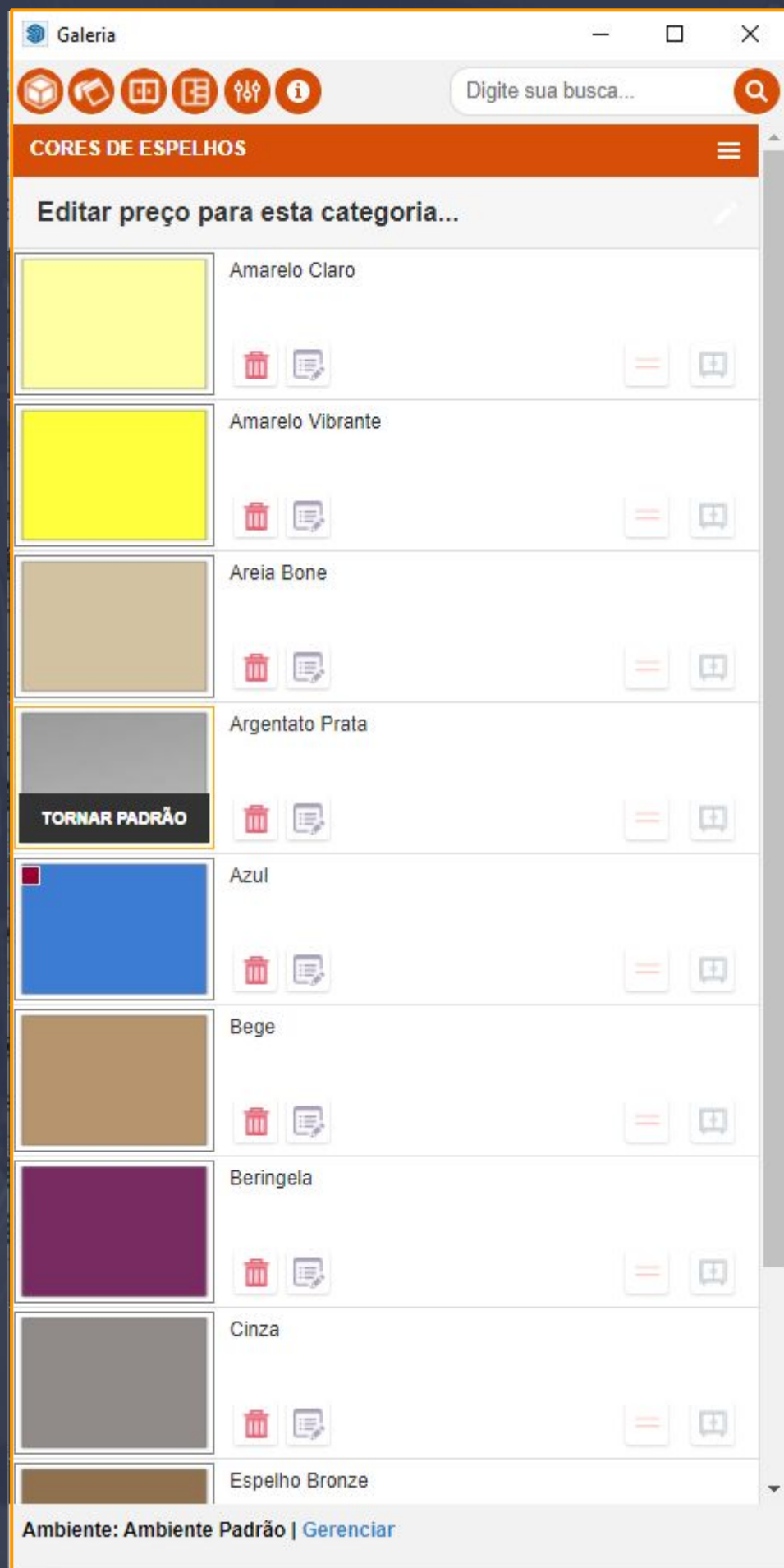




**Legenda:**

1. **Aplicar material em metal:** essa opção aplica em módulos avulsos como por exemplo o cabide curvo e o reto que estão disponíveis na galeria do construtor.
2. **Aplicar material em portas:** essa opção vai ser utilizada para realizar a aplicação em portas e trilhos, nas portas ela somente vai ser efetiva nas frontais de alumínio e puxadores em geral da Dinabox.

importante ressaltar também que na imagem acima se você verificar a imagem da textura de alumínio consta uma marca vermelha no canto superior esquerdo, isso indica que essa textura está como padrão.

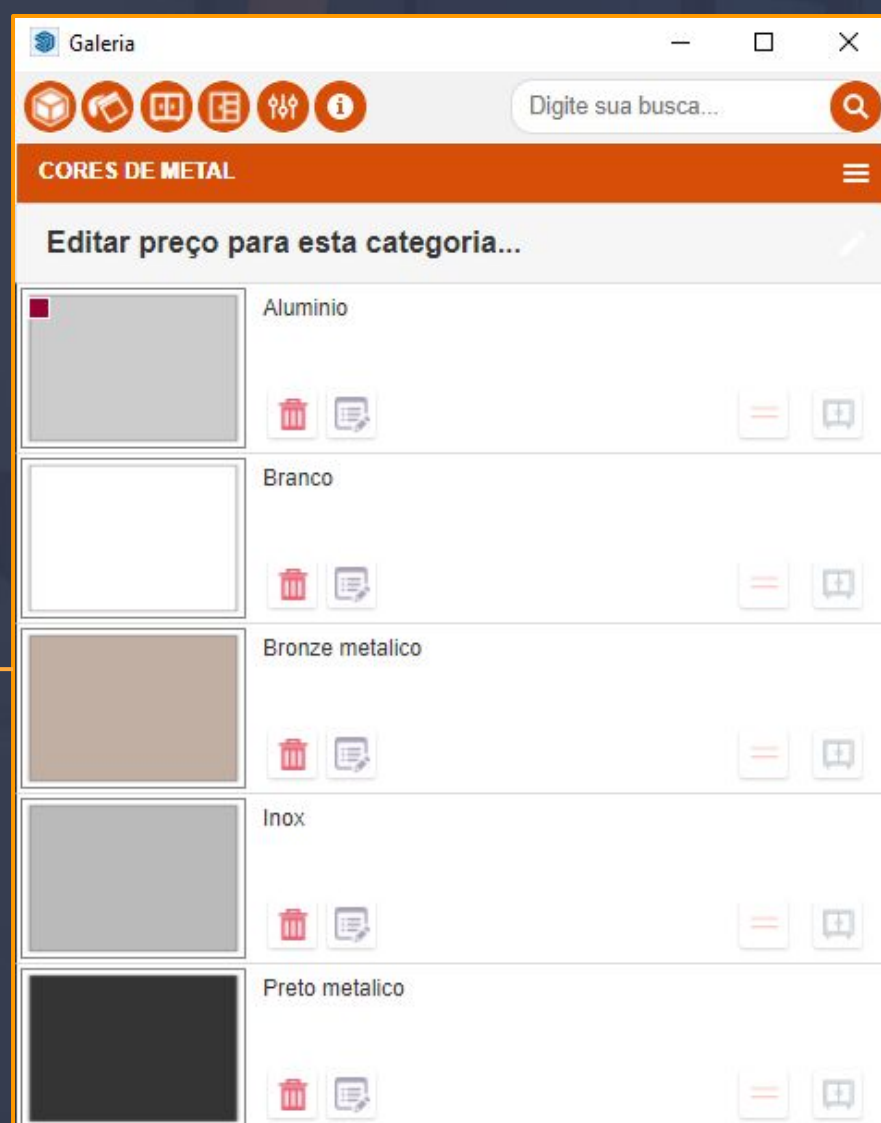


Textura padrão é uma opção que você tem que determinar na plataforma, ela vai ser responsável por aplicar a textura no momento que você baixa um item como o cabide ou algum puxador, isso vai ser relevante no seu orçamento ou listagem de peças para que você possa obter o preço de diferentes texturas e até mesmo diferenciá-las na hora de listar elas.

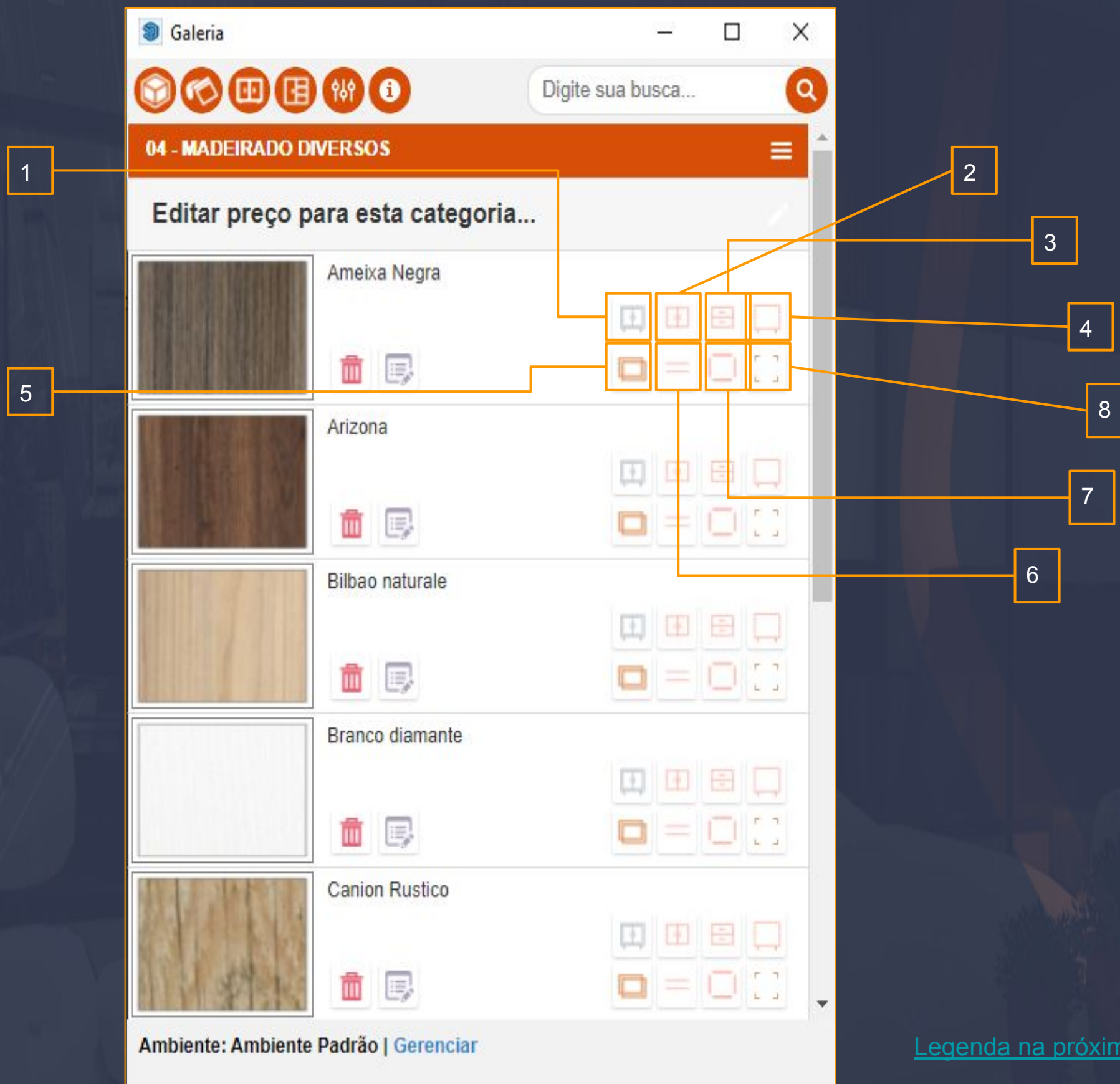
Sempre que você desejar alterar a textura padrão é possível, apenas levando seu cursor do mouse até a imagem da textura que quer alterar e clicar em **TORNAR PADRÃO**.

Para cada categoria de textura é possível deixar um material padrão, na imagem ao lado temos um exemplo da categoria dos espelhos, porém se você acessar a categoria dos **METAIS** você vai ter essa opção também.

Quando definimos um material padrão esse material vai ser aplicado no componente compatível ao material, por exemplo: se definirmos um material para o espelho esse material só vai ser aplicado quando você utilizar um espelho de fato no seu projeto, o mesmo vai valer para os **METAIS** e **MDFs**.



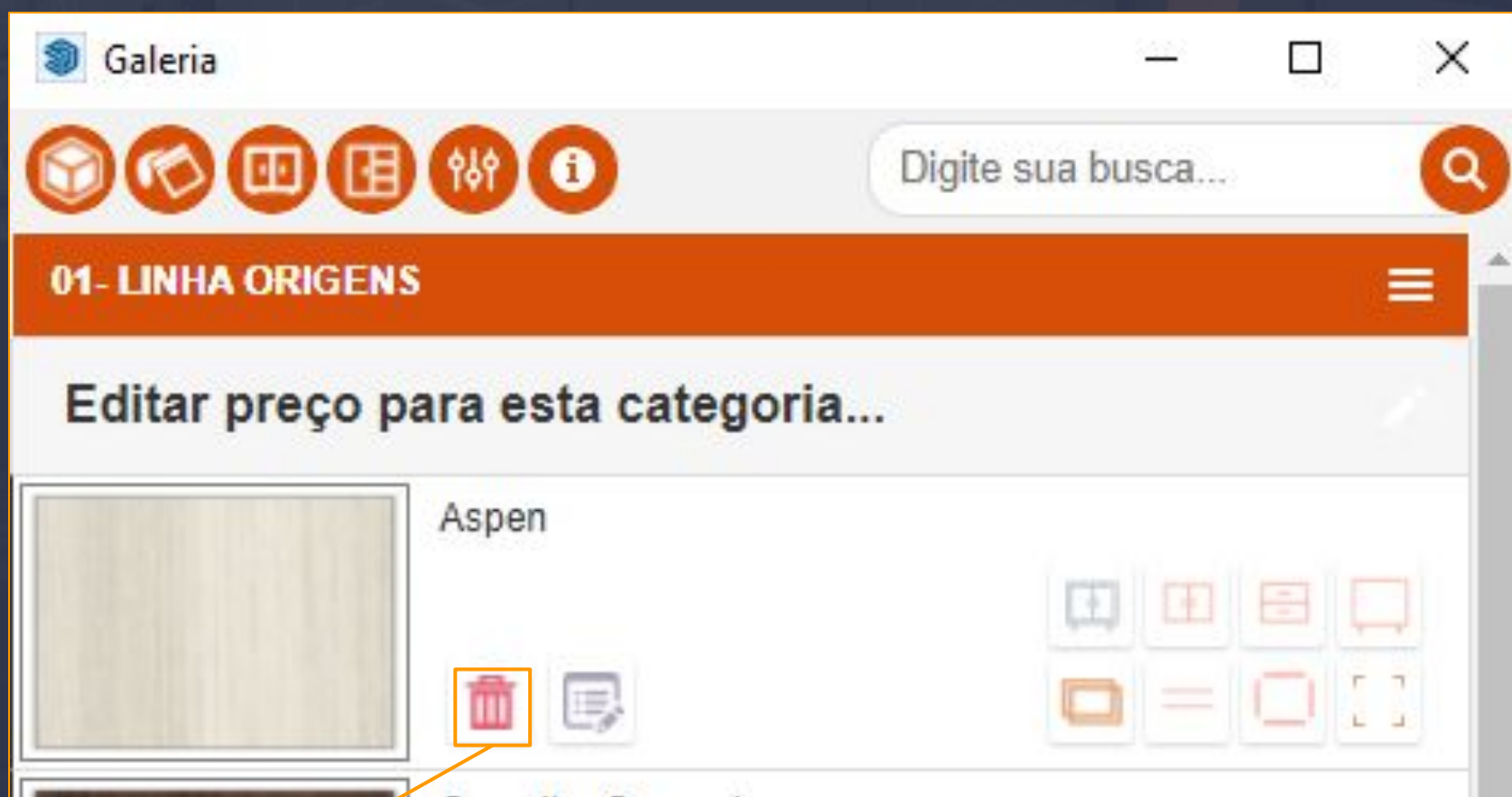
As texturas para aplicações em módulos estão disponibilizadas nas abas dos principais fabricantes do mercado atualmente, cada uma dessas abas contém sub abas dentro delas, nomeadas como linhas dos fabricantes e dentro das sub abas você vai encontrar as texturas referente a linha do fabricante como mostra a imagem abaixo.



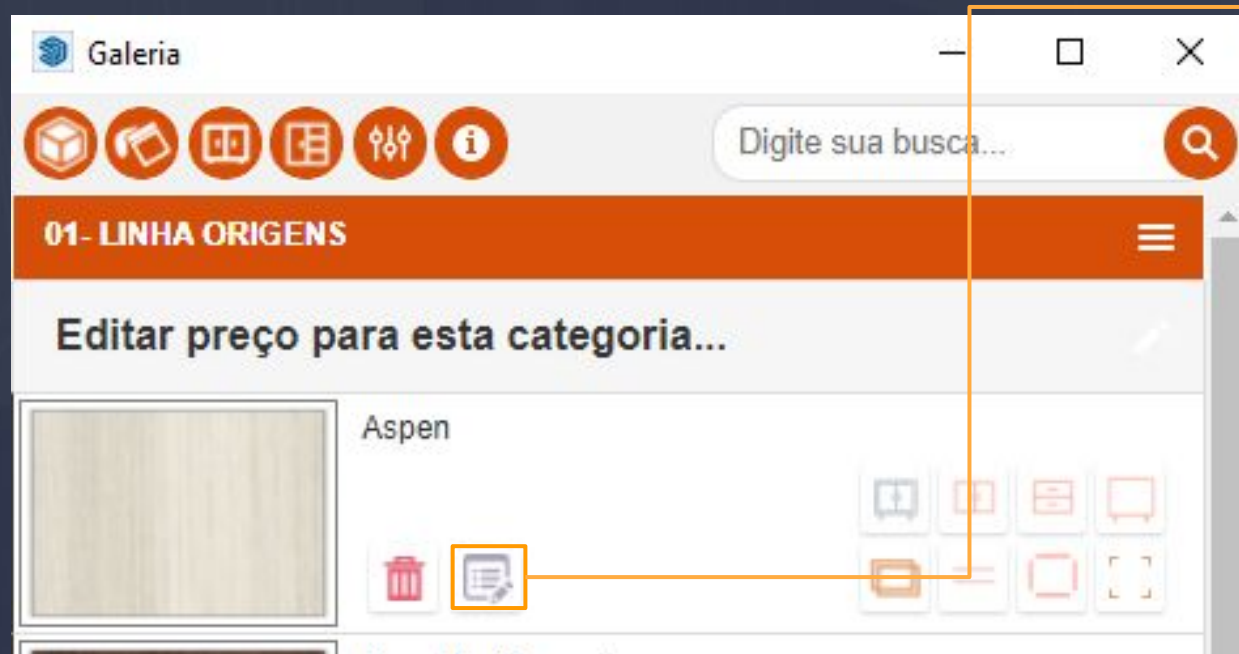
[Legenda na próxima página ==>>>](#)

**Legenda:**

1. **Aplicar material em tudo:** Selecione o módulo e tudo que estiver atrelado a ele por exemplo: prateleira, divisória, porta, tamponamento e etc...
2. **Aplicar material nas portas:** Você pode selecionar o módulo em si e o Dinabox vai aplicar somente nas portas.
3. **Aplicar material nas gavetas:** Selecione o módulo que estiver com gavetas e esse ícone aplicar a textura apenas nas gavetas.
4. **Aplicar material na estrutura da caixa:** Com o módulo selecionado essa opção aplica a textura somente em volta da caixa.
5. **Aplicação em peça a peça:** Ao interagir com essa opção o cursor do seu mouse fica com a característica de um pincel, feito isso você vai poder aplicar a textura em qualquer peça
6. **Aplicação de textura somente nas prateleiras:** Com o módulo selecionado e uma prateleira inserida na caixa essa opção vai somente aplicar a textura em prateleiras.
7. **Aplicação de textura apenas em tamponamentos:** Somente aplicável em um tamponamento avulso ou interno
8. **Aplicação em fita de borda :** Essa opção é semelhante a aplicação do peça a peça a única diferença seria a aplicação de fato, o pincel só vai interagir com as bordas das peças.



O propósito desse ícone é simplesmente excluir a textura, caso queira excluir a textura vai ser mandada para a lixeira que possibilita a restauração da mesma textura.



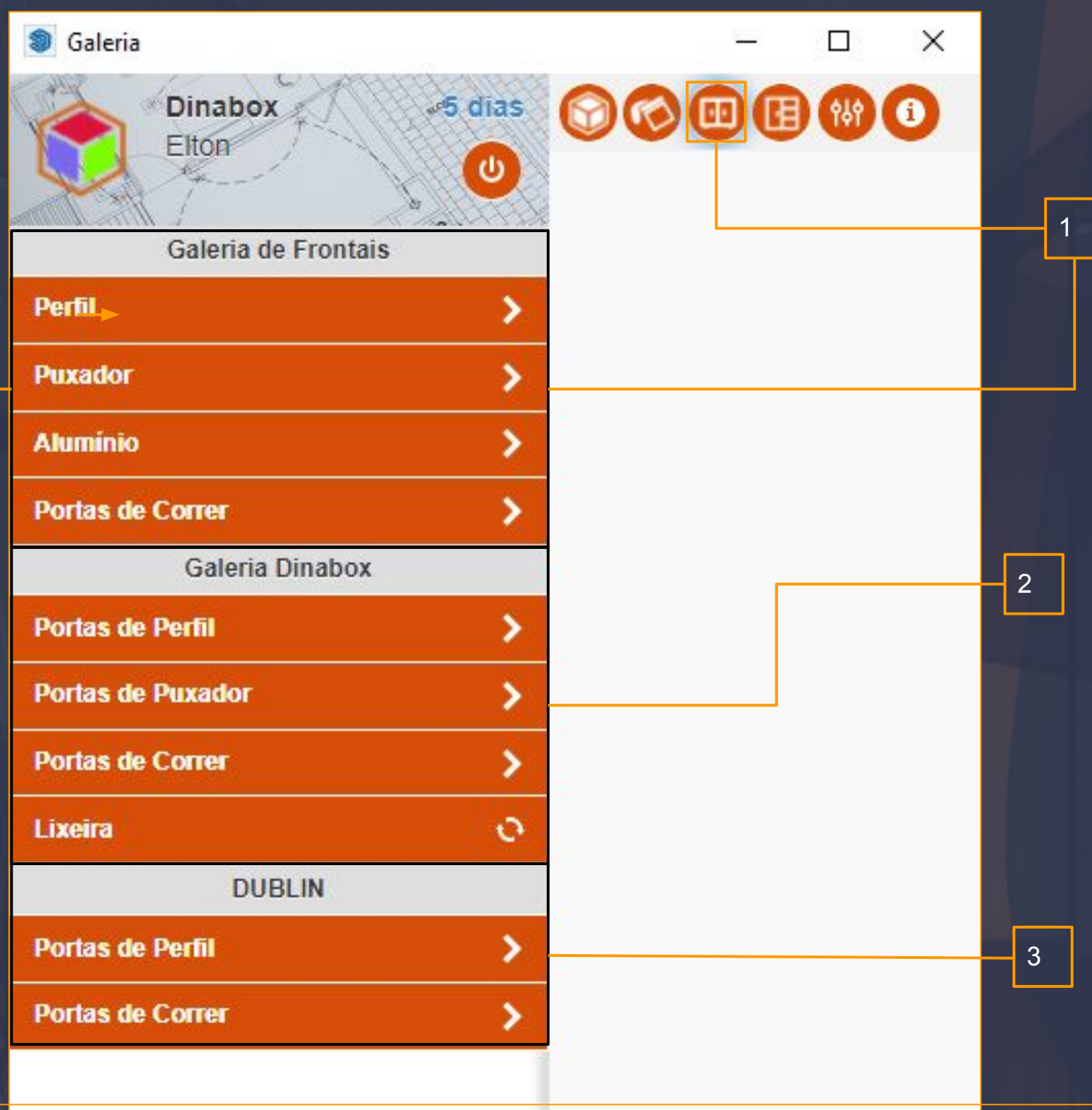
O menu editar nos materiais vão dar acesso a duas opções **CONFIGURAÇÕES DO MATERIAL** e **CONFIGURAÇÕES DE PREÇO**.

**CONFIGURAÇÕES DO MATERIAL** : são praticamente os parâmetros disponíveis que estão na imagem acima, são praticamente essas três opções.

**CONFIGURAÇÃO DE PREÇO**: essa aba do menu editar está ligada ao **CUSTO E LUCRO** você vai determinar o custo do **MDF** e **FITA** por conta da espessuras disponibilizadas no mercado como está na imagem abaixo.

PREÇO DA CHAPA (POR UNIDADE DE 2750MM X 1850MM)		PREÇO DA FITA (POR ROLO DE 50M)	
MDF maior ou igual a 25 mm:	154	Fita de bordo 19mm:	59
MDF entre 18 mm e 24.9 mm:		Fita de bordo 22mm:	59
MDF entre 15 mm e 17.9 mm:	154	Fita de bordo 29mm:	87
MDF entre 9 mm e 14.9 mm:		Fita de bordo 35mm:	87
MDF entre 6 mm e 8.9 mm:	87	Fita de bordo 45mm:	87
MDF menor ou igual a 3 mm:		Fita de bordo 64mm:	
Margem de lucro para MDF(%):		Margem de lucro para fita (%):	
Margem de desperdício (%):			
		Acréscimo para espessura 0.45mm	
		Acréscimo para espessura 1mm	
		Acréscimo para espessura 2mm	
		Acréscimo para espessura 3mm	

CONCLUIR ATUALIZAR



#### Legenda:

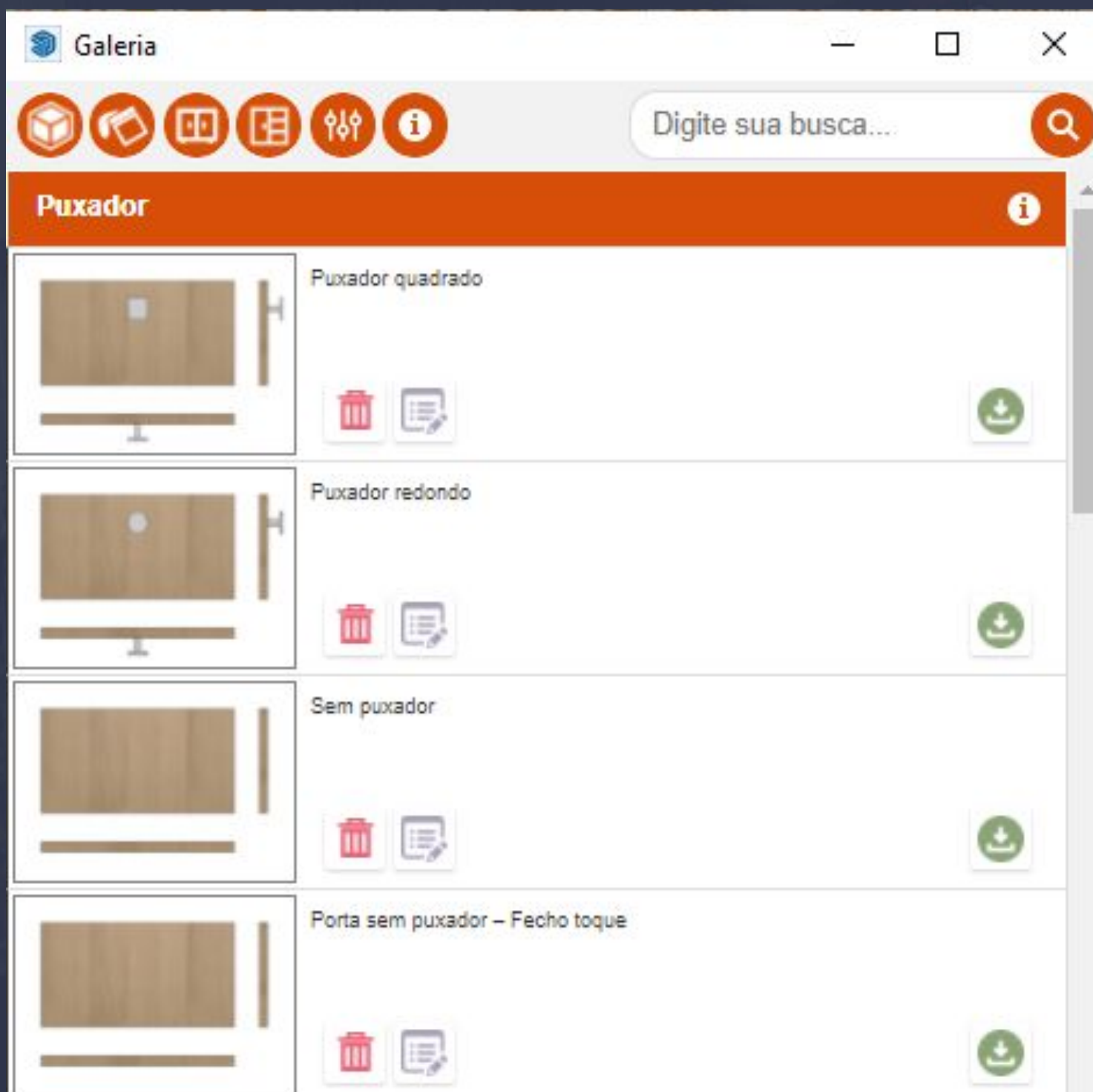
1. **Galeria de Frontais**: a galeria de frontais disponibiliza essas opções de variáveis frontais desde perfil, puxador, alumínio e portas de correr.
2. **Galeria Dinabox** : galeria responsável por criar as suas próprias galerias, na plataforma é possível você realizar a criação das galerias e salvar suas próprias frontais.
3. **Galeria de Parceiros** : No exemplo da imagem mostra essa galeria com o nome da Dublin onde é disponibilizado as galerias de perfis e puxadores para você realizar um pedido direto com a marca.

A galeria de frontais é dividida por aplicação nas portas, isso quer dizer que cada aba é responsável por um tipo de aplicação nas portas.

Aba **PERFIL, PUXADOR, ALUMÍNIO** são aplicáveis apenas nas **PORTAS DE ABRIR, BASCULANTE e GAVETAS**.

Aba **PORTAS DE CORRER** fica apenas para aplicação em porta de correr.

Na aba puxador por exemplo temos varais frontais disponibilizadas, a aplicação das frontais em geral são somente aplicáveis quando alguma **PORTA, GAVETA OU BASCULANTE** do construtor estiver no projeto inserida.



Na próxima página veremos as funções que a opção do menu editar trás para nós, focando apenas nas opções de **CONFIGURAÇÃO DA PORTA** de momento.

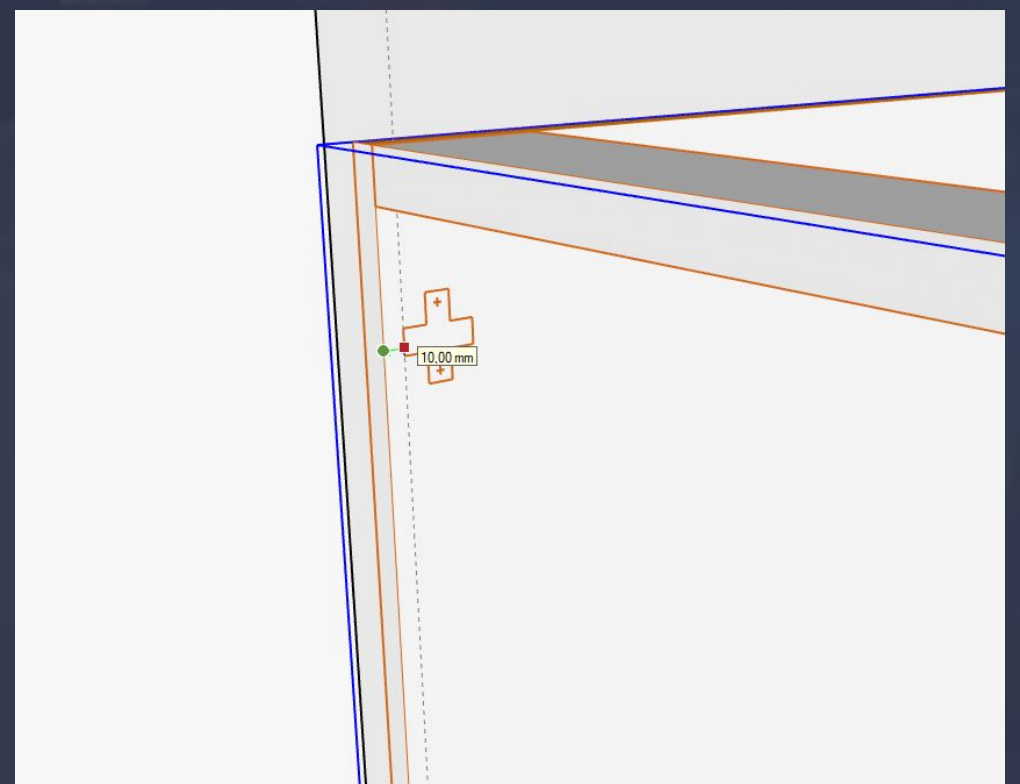
Inicialmente as configurações de todas as frontais vão estar dessa maneira que está na imagem, vamos ver o que são elas exatamente.

Configurações da porta		Insumos Secundários										
Sem puxador												
Nome da porta	Sem puxador											
Distância máxima entre dobradiças	70											
Recuo lateral da dobradiça	1											
Posição inicial (superior e inferior)	8											
Diâmetro do copo	10											
Menu de dobradiças	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Descrição</th> <th>Retorno</th> <th>+</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Simples</td> <td>1</td> <td>×</td> </tr> <tr> <td>Com amortecedor</td> <td>2</td> <td>×</td> </tr> </tbody> </table>			Descrição	Retorno	+	Simples	1	×	Com amortecedor	2	×
Descrição	Retorno	+										
Simples	1	×										
Com amortecedor	2	×										

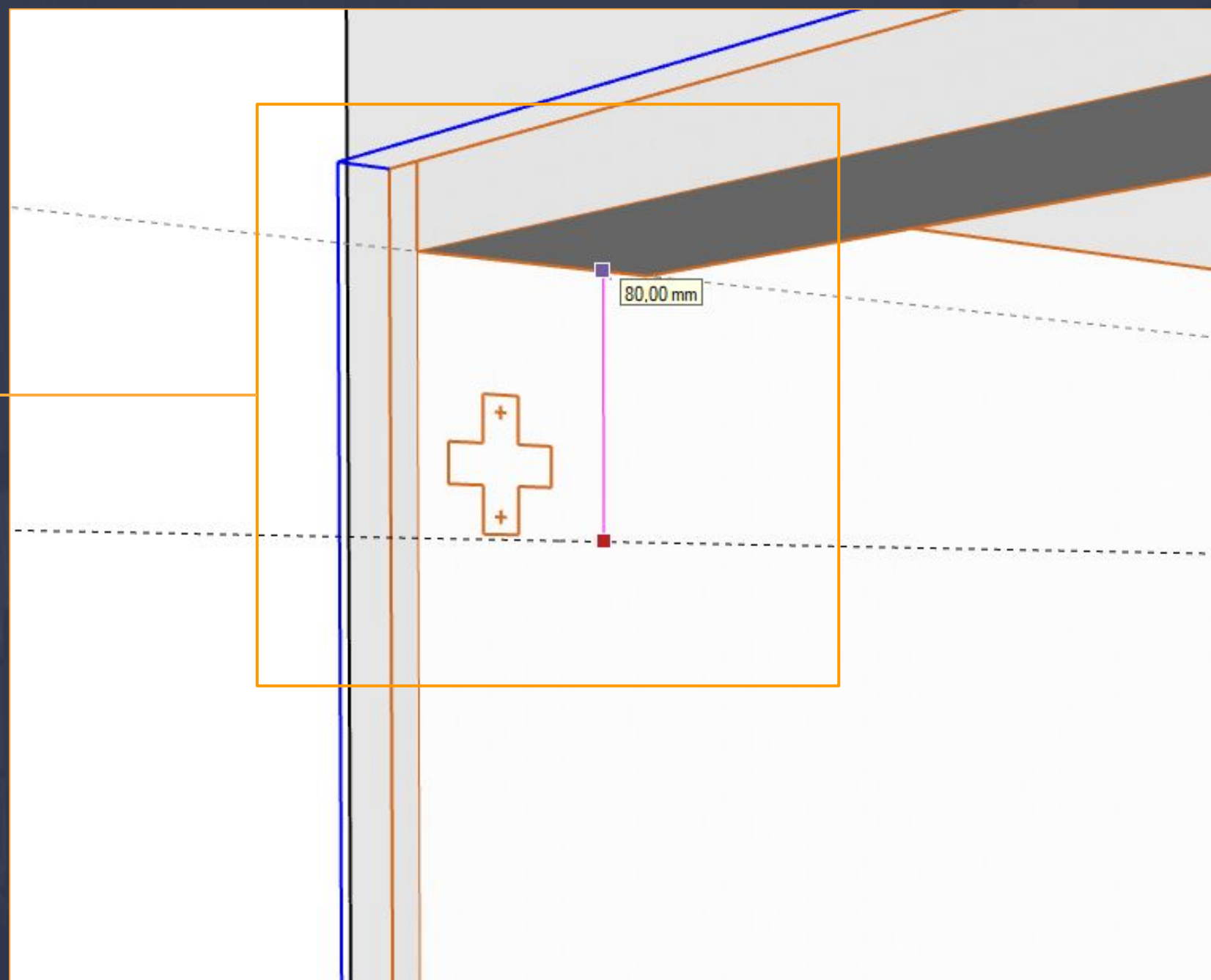
**Nome da Porta:** permite você alterar o nome das frontais para o que você desejar.

**Distância máxima entre as dobradiças :** o valor inserido resulta o espaçamento entre as dobradiças resultando o número de dobradiças por porta.

**Recuo lateral da dobradiça :** o recuo lateral vai alterar o distanciamento da lateral da caixa e dobradiça em questão.







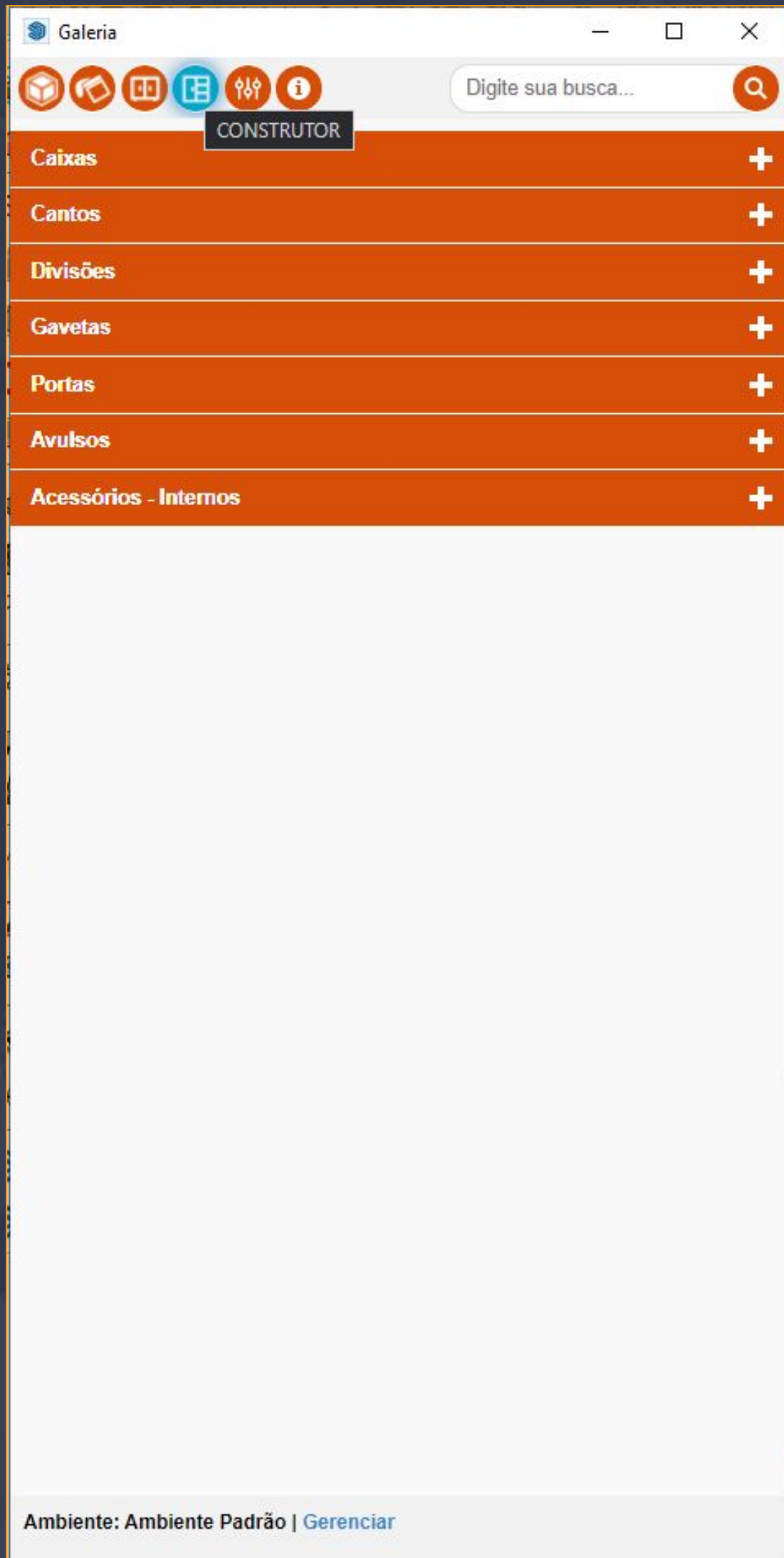
**Posição inicial (superior e inferior) :** Com essa opção você pode alterar o ponto inicial tanto superior e inferior.

**Diâmetro do copo :** Diâmetro do copo trata se do tamanho do perfil em questão, esse campo só vai ser aplicado em perfil e puxadores.

**Menu de dobradiças :** o menu que está disponibilizado inicialmente é um padrão, você vai poder alterar e cadastrar as dobradiças para cada frontal em questão

Descrição	Retorno	+
Simple	1	×
Com amortecedor	2	×
		×
		×
		×

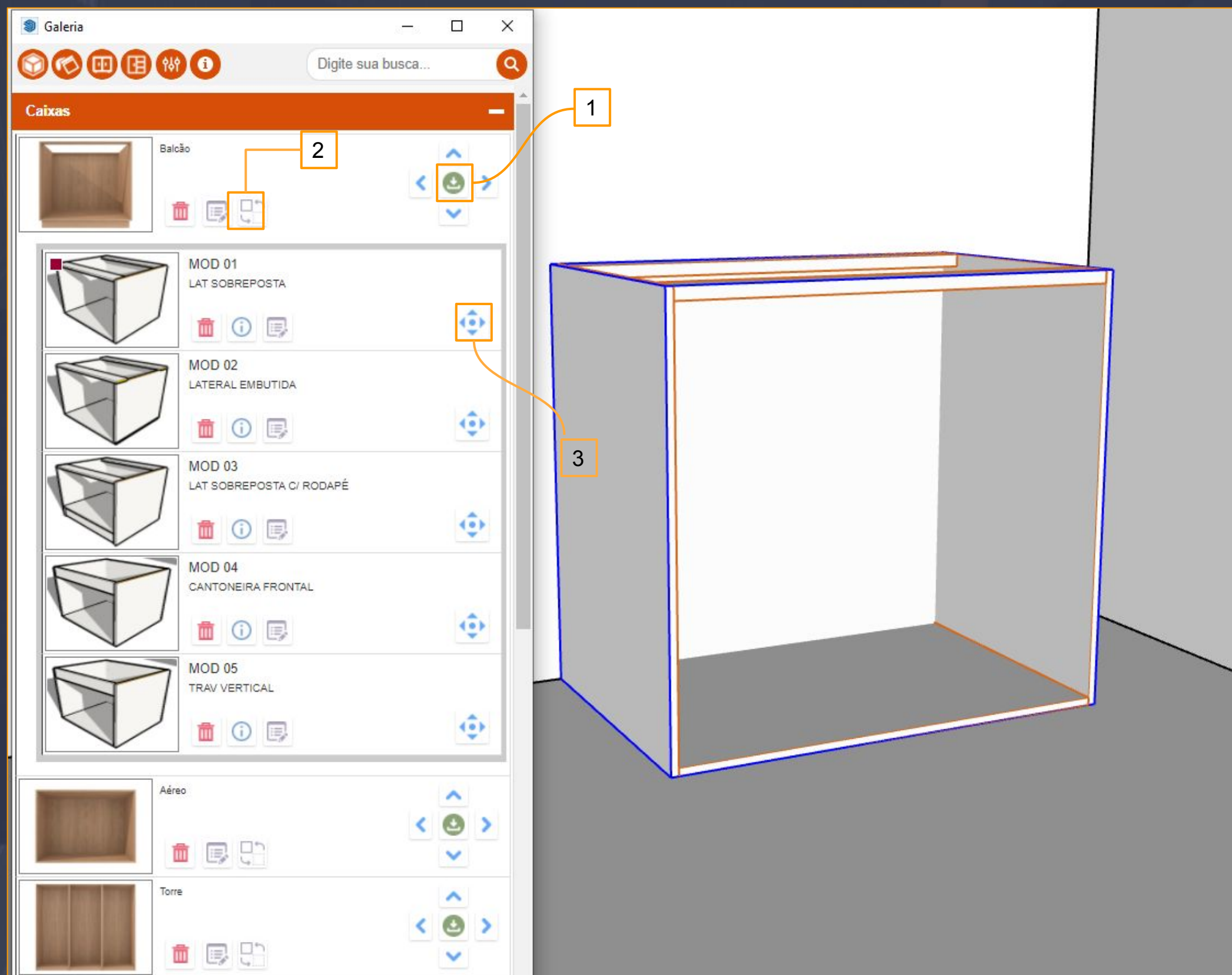
⚠ Importante, toda vez que fizer uma alteração sempre salvar, somente assim o Dinabox vai considerar a alteração.



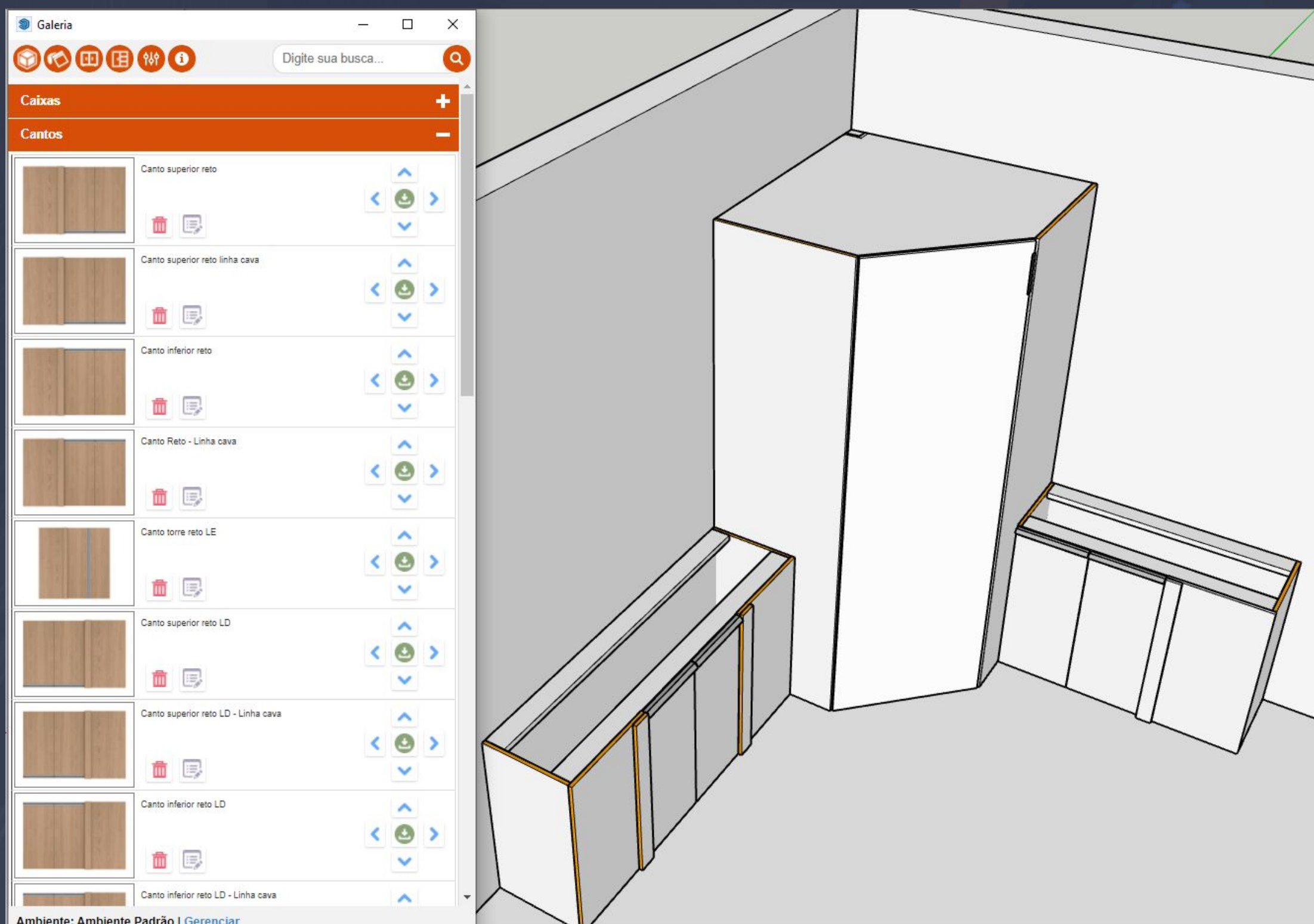
Construtor basicamente disponibiliza todas as funções desde caixas a acessórios internos.

As funções em questão trata se de módulos que vão servir para você realizar seus projetos e executar um plano de corte, orçamento, lista de compras, furações e muito mais que veremos durante o manual.

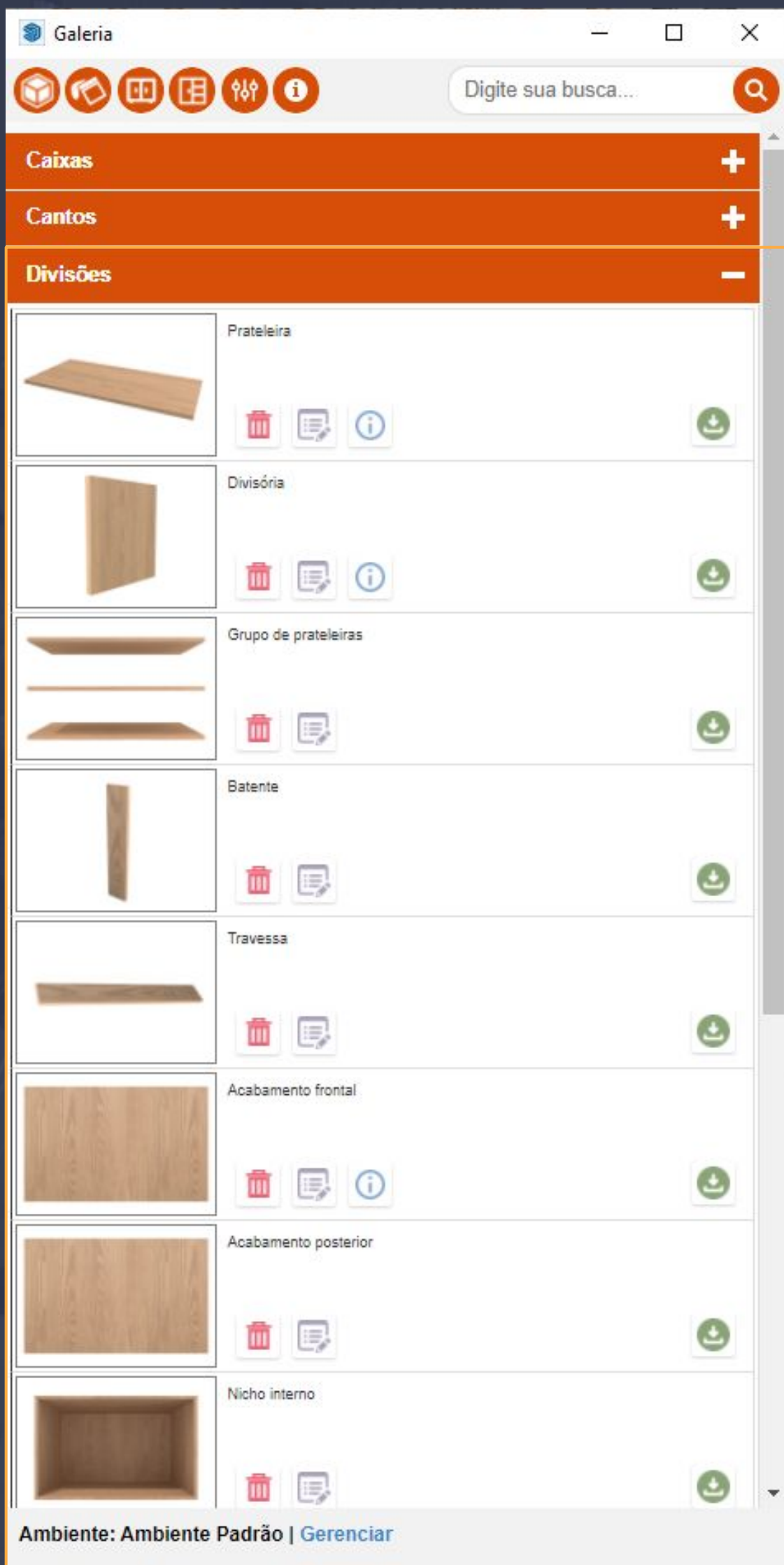
Na sequência veremos as opções dentro de cada aba do construtor visando as utilidades dos mesmos no nosso cotidiano com o Dinabox.

**Legenda:**

1. Utilizada para baixar os módulos em geral esse ícone é utilizado em todas as abas do construtor e galerias personalizadas.
2. Modelos de caixas são disponibilizadas através desse ícone, você encontra essas opções padrões **MOD2, MOD1** e as demais, cada uma com uma característica própria que você pode utilizar no seu projeto do dia a dia.
3. Essa opção é utilizada para **SUBSTITUIR O MODELO DE CAIXA**, basta você selecionar a caixa compatível com o modelo e substituir através dela



Os cantos vem na sequência das caixas, na aba dos cantos vão estar disponíveis desde cantos reto superior e inferior a torres em 45 graus, cada um dos módulos cantos tem uma configuração específica própria deles então é sempre viável ver as possibilidades nas configurações gerais na ferramenta das configurações do componente no ícone da “engrenagem”.

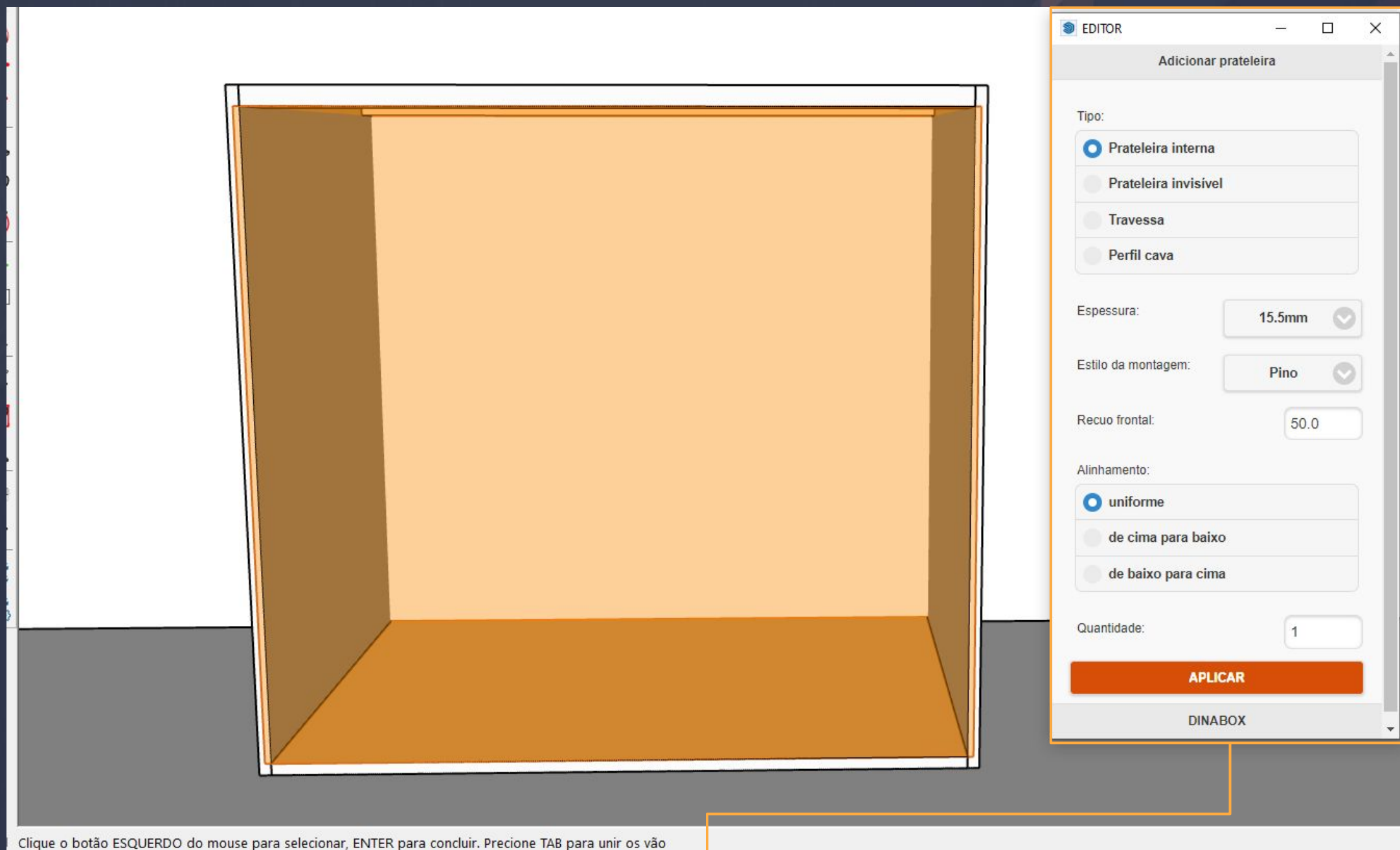


A aba de divisões está relacionada a inserções de prateleiras, divisórias, batentes, acabamento frontal e etc...

A inserção de prateleira e divisória começa por essa aba, mais precisamente no ícone de baixar.

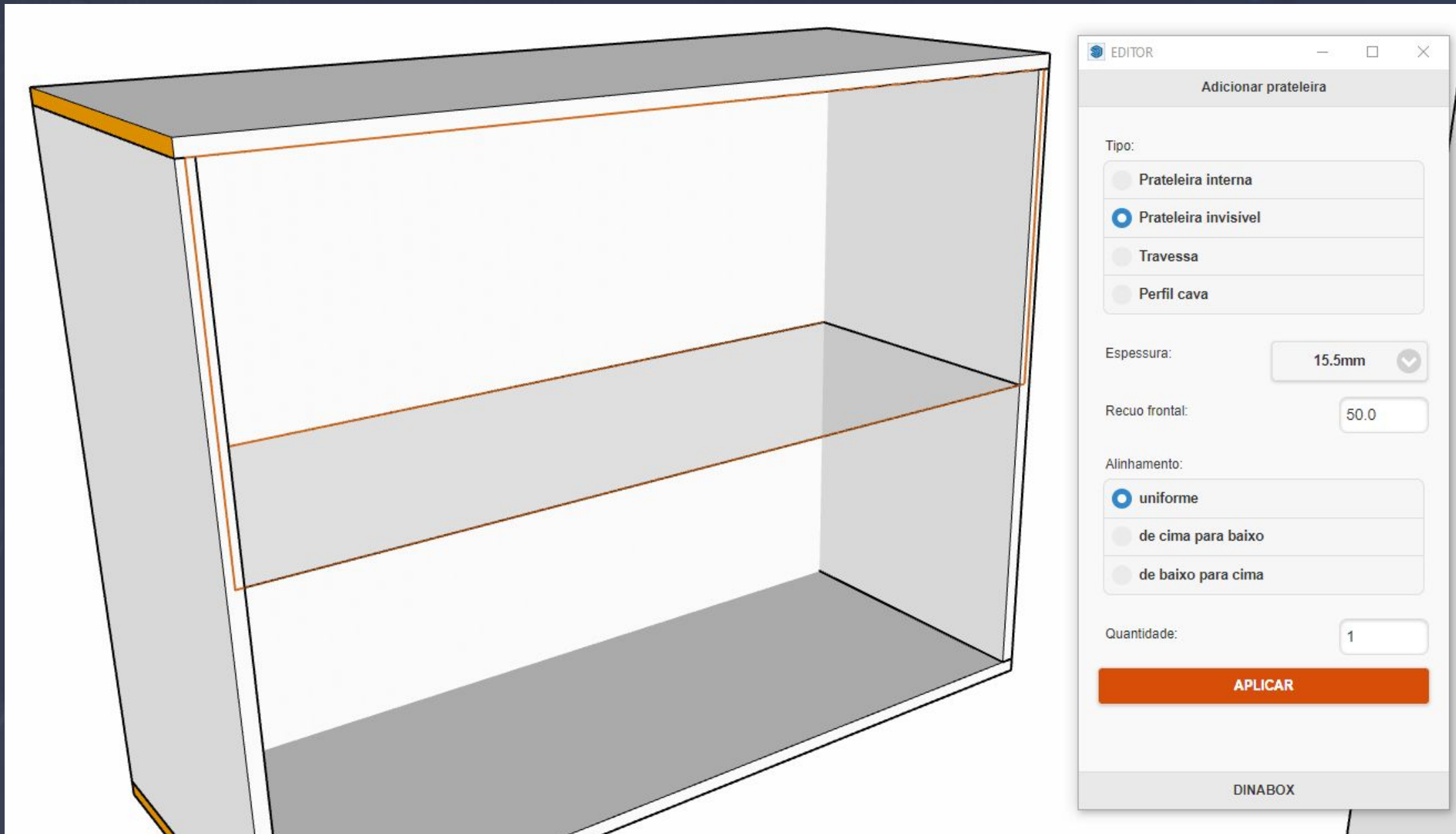
Momento que você baixar qualquer uma dessas opções a mira **LARANJA** entra em ação, pois é ela que vai determinar o espaço onde vai ser aplicado, e a aplicação desses componentes em geral veremos no exemplo da próxima página.

A aba divisões vai trabalhar de forma diferente da aba **CONSTRUÇÃO**, pois os ícones que estão disponibilizados nesta aba são apenas o **EXCLUIR, MENU EDITAR, DETALHES** e o **BAIXAR**.



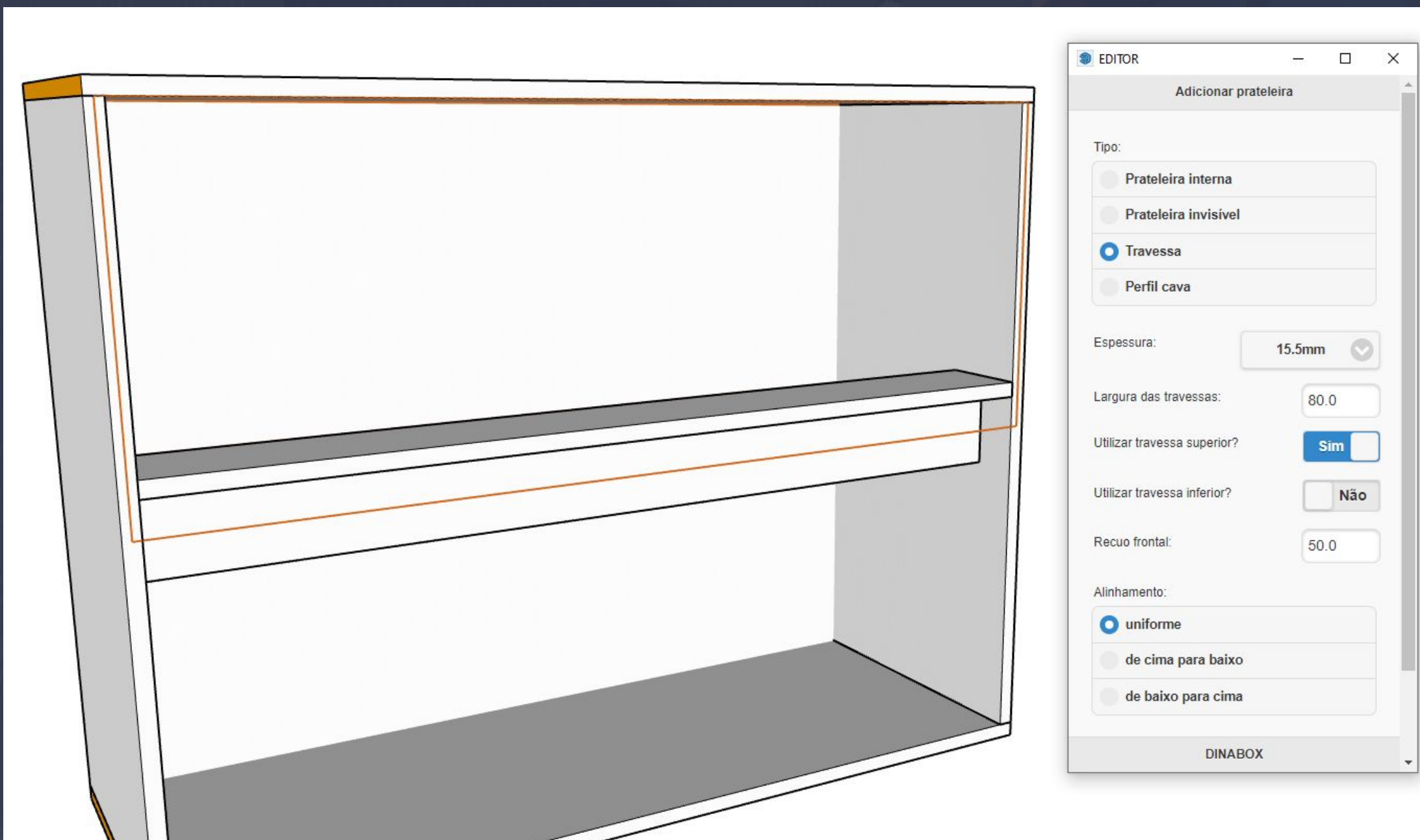
Na imagem acima mostra a aplicação da prateleira no interno, o uso dessa ferramenta só vai funcionar de fato quando você direcionar o cursor do mouse no interior dos módulos.

- **A MIRA LARANJA;** entra em ação e determina a posição da prateleira, você vai informar como deve ser a aplicação da mesma no **EDITOR**.
- **EDITOR:** o editor vai dar as características da prateleira como tipo, espessura, estilo de montagem, recuo frontal e alinhamento.
- **TIPO:** prateleira interna, prateleira invisível, travessa e perfil cava, são as opções que você tem para a aplicação no interno.
- **ESPESSURA:** a espessura da prateleira vai ser escolhida nesta opção, tendo como cadastrar as espessuras que você realmente utiliza, porém vamos verificar isso nas opções do **MENU EDITAR**.
- **ESTILO DE MONTAGEM:** determina qual vai ser a montagem da prateleira em si, as opções são pino, minifix, VB, VB simples.
- **RECUO FRONTAL :** simplesmente agregar um recuo na prateleira .
- **ALINHAMENTO - UNIFORME:** com essa opção a prateleira vai ser aplicada no **MEIO** do vão podendo escolher a quantidade de prateleira com o espaçamento em uniforme.
- **ALINHAMENTO - DE CIMA PARA BAIXO:** com essa opção você vai determinar o distanciamento da prateleira de cima para baixo.
- **ALINHAMENTO - DE BAIXO PARA CIMA:** vai executar o mesmo procedimento porém de baixo para cima



**Prateleira invisível:** A prateleira invisível é utilizada para você apenas dividir um vão, de fato a ideia é que você não precise necessariamente de uma prateleira pois essa prateleira transparente na imagem não vai ser contabilizada e nem agregada ao plano de corte **APENAS SIMULAR UMA DIVISÃO**.

As informações de espessura e recuo frontal não vão influenciar na hora que você aplicar, pois como a prateleira não vai ser contabilizada e nem agregada ao plano de corte não precisa se preocupar com essas informações.

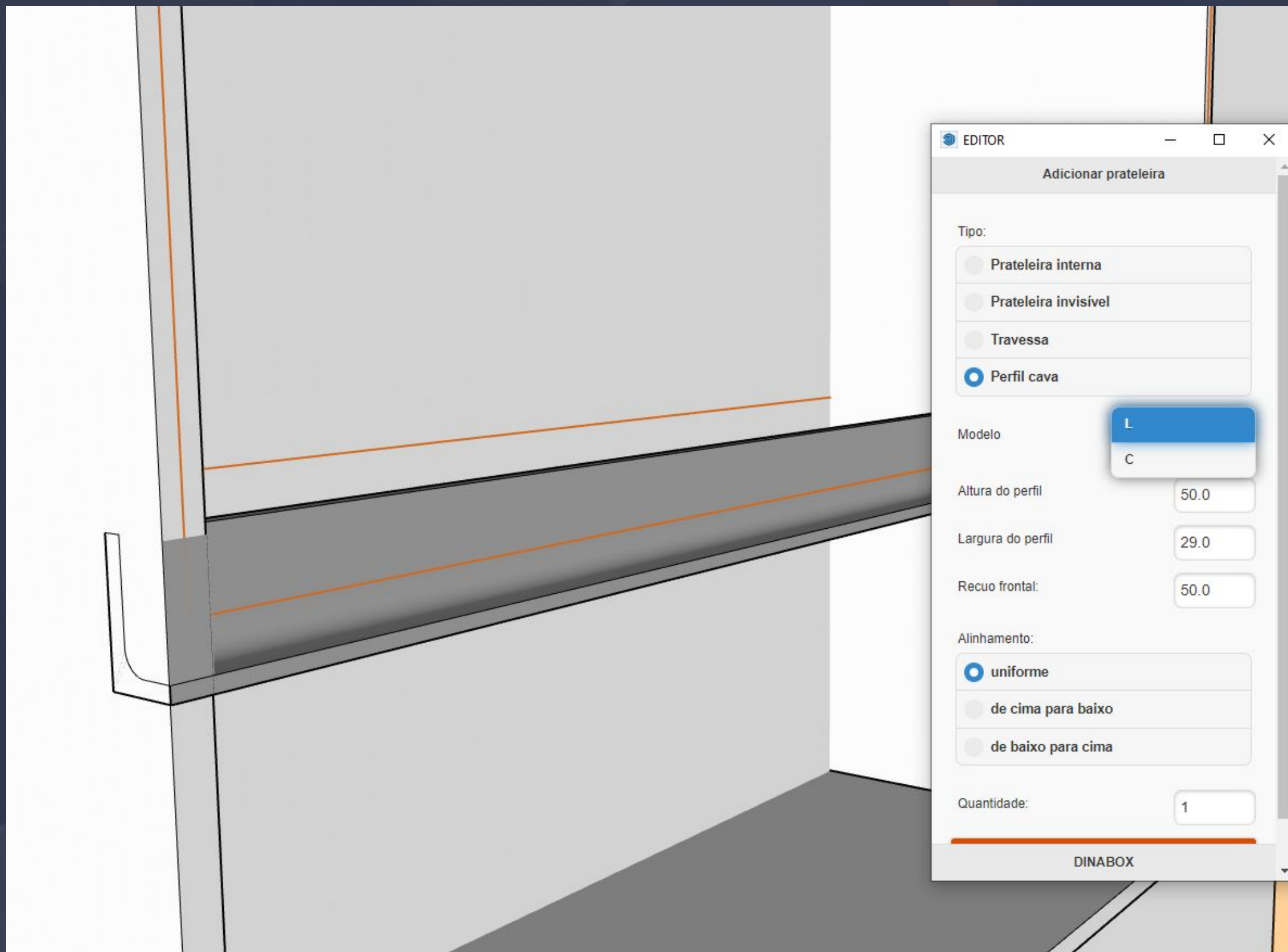


**Travessa:** A travessa é uma opção para aplicação de travessas para que possa utilizá-la no meio da caixa como o exemplo da imagem acima, ao selecionar a opção da travessa na aplicação da prateleira vão aparecer novas opções em baixo de campo espessura, as opções em questão vão ser a largura da travessa que você pode determinar o valor.

Utilizar travessa superior ? ele faz um questionamento na imagem por exemplo está marcada como **SIM** então por isso tem a travessa aplicada, outra opção é a travessa inferior ? são opções que você tem agregada a travessa.

! A o utilizar a travessa a mesma vai se comportar como uma prateleira de fato pois ela vai realizar uma divisão no módulo





**Perfil cava:** A ideia da aplicação do perfil cava é a mesma que atravessa porém as opções vão mudar observando a imagem, você nota que escolher em um modelo de aplicação L ou C e altura e largura do próprio perfil.

• O perfil cava também vai ser considerado uma prateleira então ele vai dividir os vãos também.

EDITOR

Adicionar divisória

Tipo:

Divisória interna

Divisória estrutural

Divisória invisível

Espessura: 15.5mm

Dividir fundo? Não

Estilo da montagem: Minifix

Alinhamento:

uniforme

da esquerda para a direita

da direita para a esquerda

Quantidade: 1

**APLICAR**

DINABOX

Aplicação da divisória é a mesma lógica da prateleira porém o que muda são as informações de **TIPO, DIVIDIR FUNDO** e o Alinhamento.

**TIPO:** o tipo é a informação de como você vai aplicar a divisória vamos utilizar a opção interna, estrutural e invisível..

**DIVIDIR FUNDO:** Marcando essa opção você vai dividir o fundo do seu módulo em dois e tem a possibilidade de acessar os menus de folga entre fundos e recuo superior.

EDITOR

Adicionar divisória

Divisória interna

Divisória estrutural

Divisória invisível

Espessura: 15.5mm

Dividir fundo? Sim

Folga entre fundos: 15.5

Recuo posterior: 0.0

Estilo da montagem: Minifix

Alinhamento:

uniforme

da esquerda para a direita

da direita para a esquerda

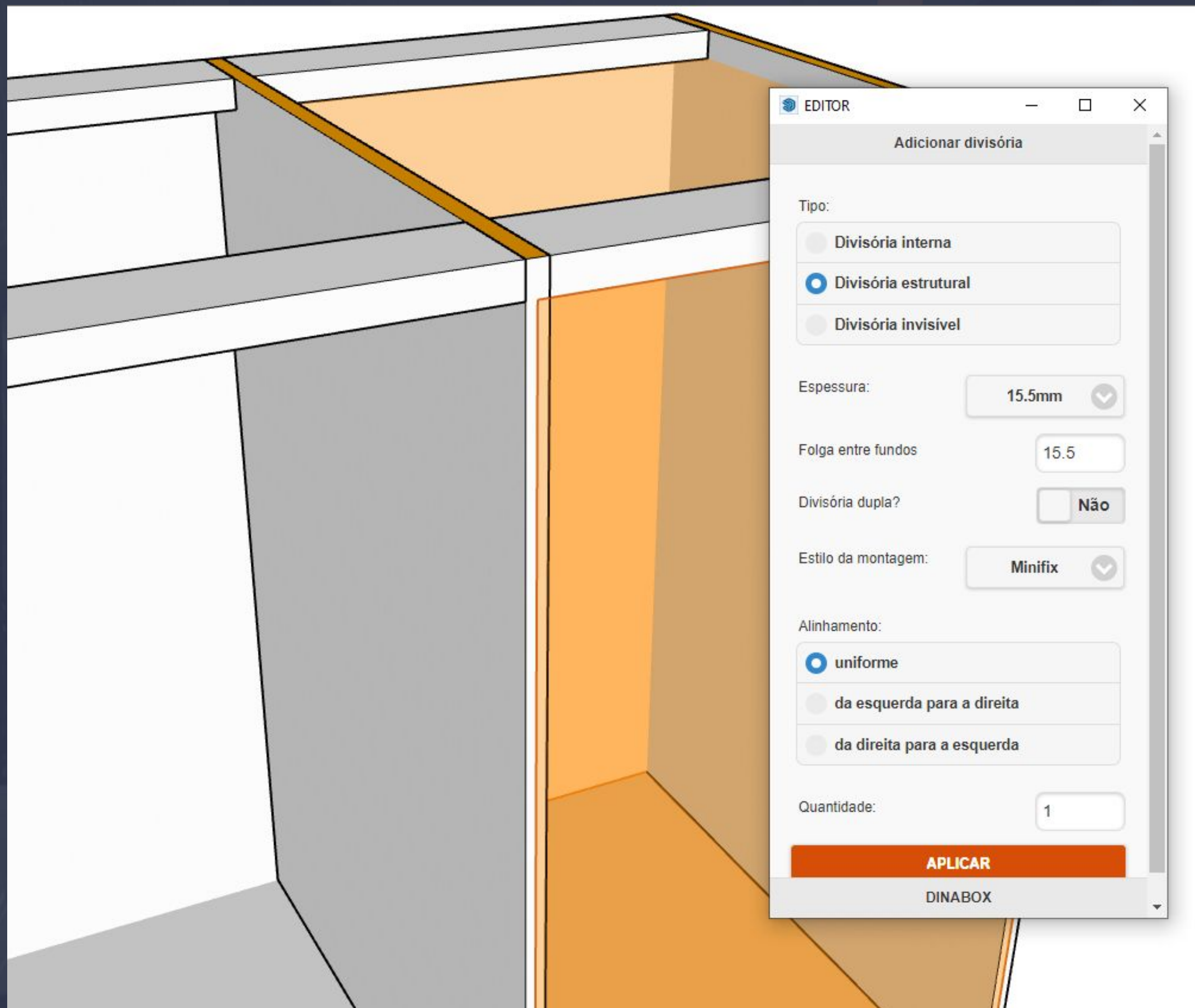
Quantidade: 1

**APLICAR**

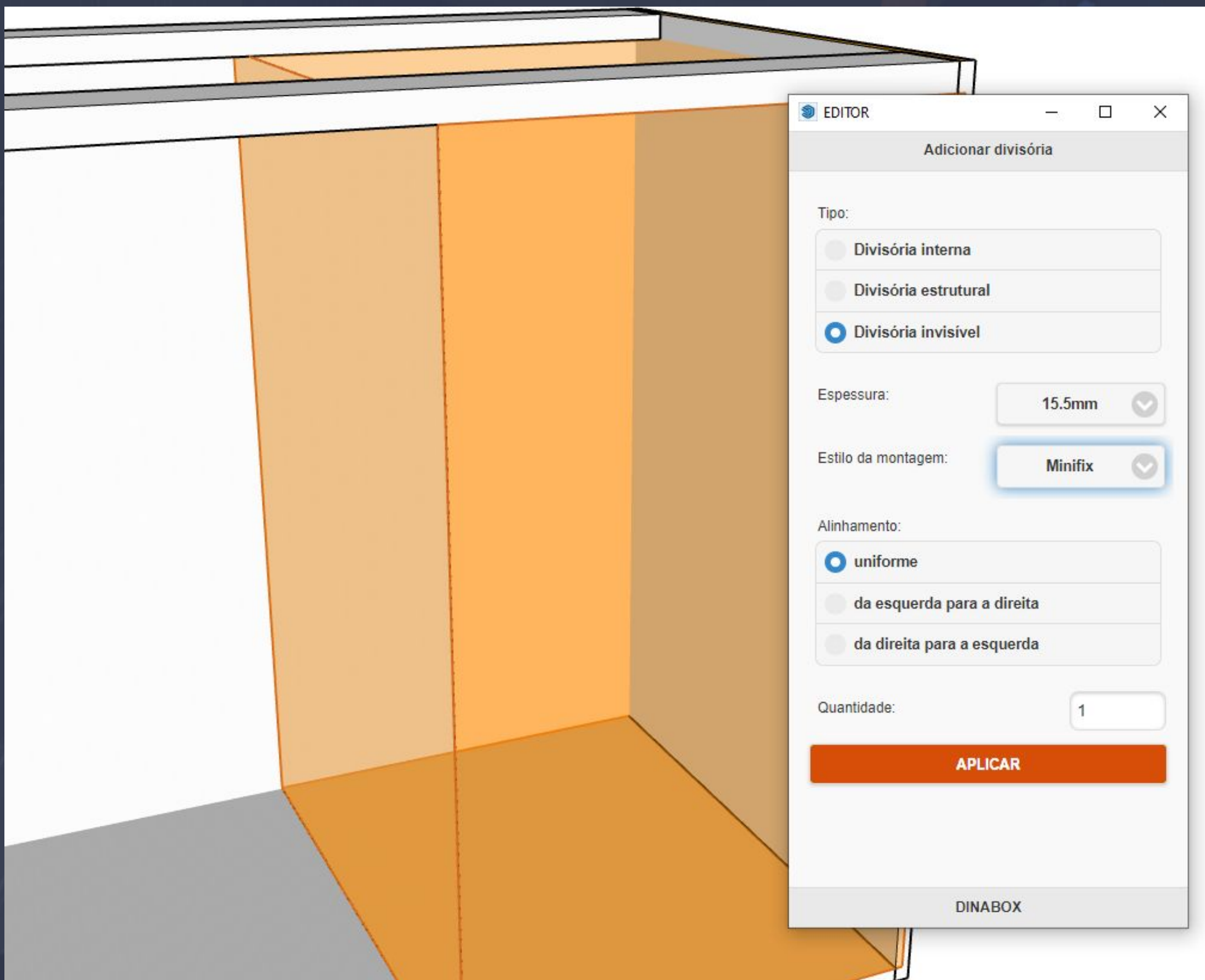
DINABOX

**Folga entre fundos:** vai determinar qual é o distanciamento que a divisão vai efetuar, geralmente você utiliza a folga da espessura da divisória.

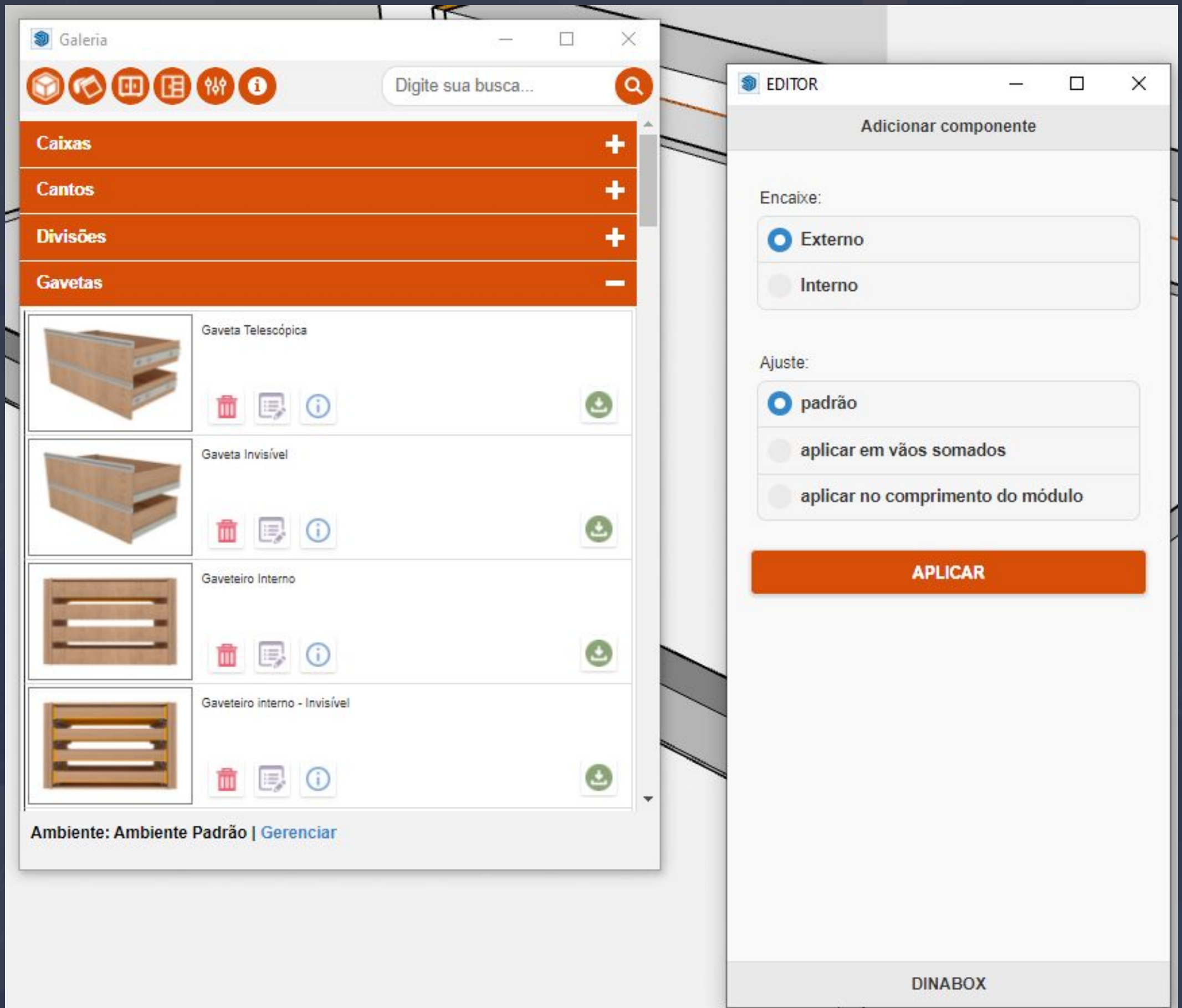
**Recuo posterior:** vai definir justamente o afastamento da divisória vai ter em relação do fundo.



- **Divisória estrutural:** Essa opção vai fazer a aplicação da divisória de forma estrutural na imagem acima podemos analisar a forma que ela está aplicada.  
As informações da divisória estrutural segue a mesma lógica da opção de dividir o fundo que é utilizada na divisória interna, a única opção que mudou é a adição da **DIVISÓRIA DUPLA** que basicamente vai inserir duas divisórias

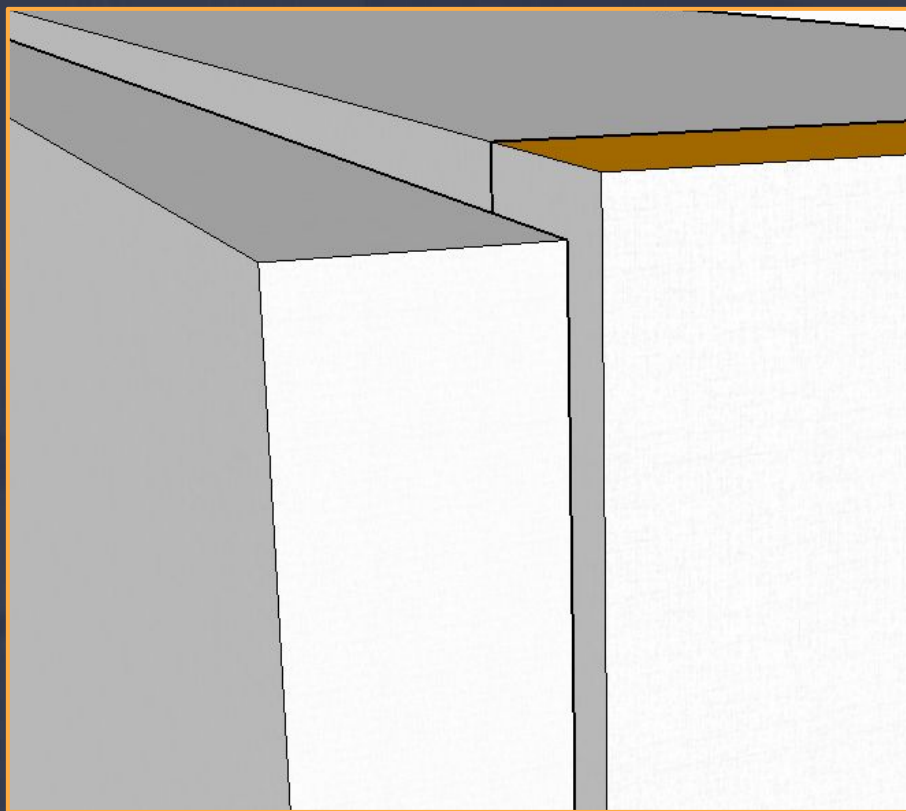


**Divisória invisível** : A divisória invisível não vai ser diferente da prateleira fora o detalhe que apenas muda o sentido da aplicação, mais ideia é a mesma de utilização na plataforma.

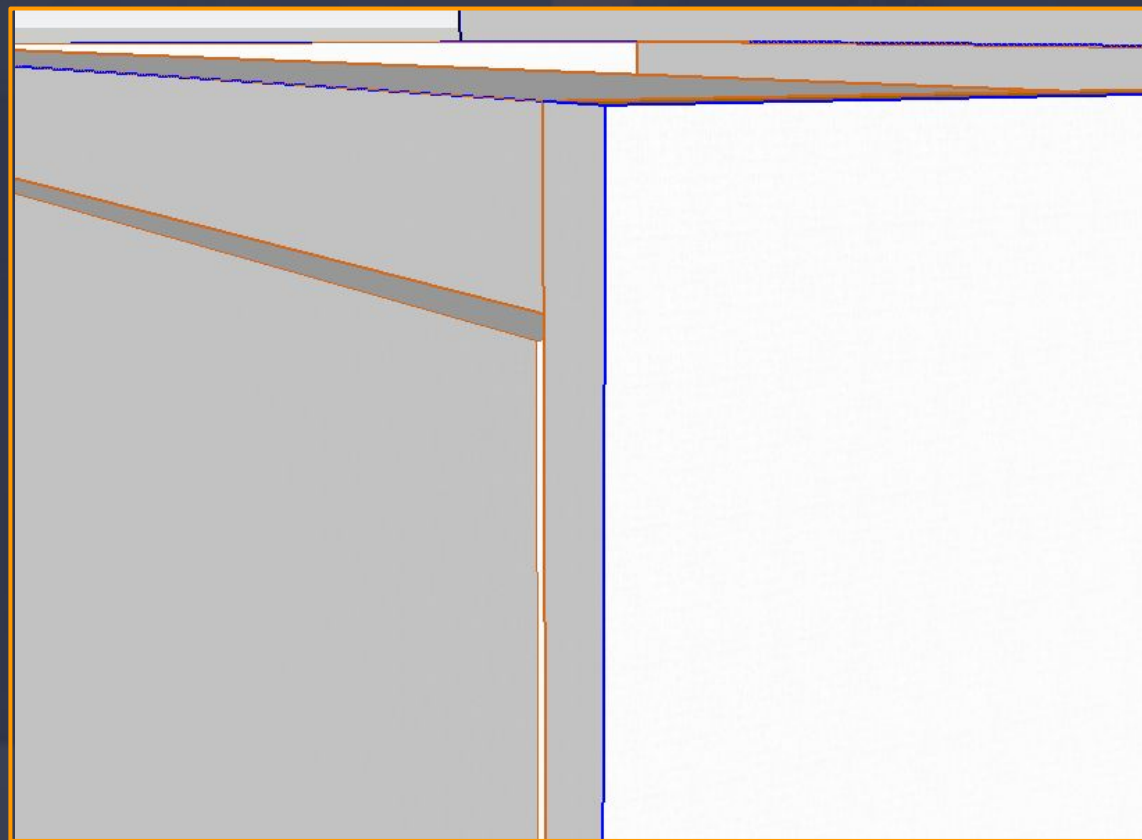


**Aba gavetas** vai disponibilizar várias opções para você trabalhar cada dependendo da gaveta ou gaveteiro você vai ter bastante variedade, mas a aplicação é a mesma.

No menu do editor que está na imagem acima mostra como devemos adicionar o componente a forma de encaixe sendo interno ou externo, e a opção de ajuste com a aplicação padrão, vão somados,



**Encaixe Externo** vai ser utilizado para que a gaveta fique sobreposta a frontal do módulo.



**Encaixe Interno** vai aplicar a frontal da gaveta internamente ao módulo.

EDITOR

Adicionar componente

Encaixe:

Externo

Interno

Ajuste:

padrão

aplicar em vãos somados

aplicar no comprimento do módulo

APLICAR

**Encaixe** : o encaixe da gaveta se resume a apenas duas aplicações, externa e interno.

Essa duas formas de encaixe vão trabalhar com recuos frontais diferentes por terem essas características específicas, e o recuo frontal das gavetas pode ser alterado com a mira azul aba "frontal".

**Ajuste:** no caso da gaveta sempre vai ser aplicado como padrão, as outras opções são utilizadas apenas para aplicação para portas e basculantes.

EDITOR

Gaveta Telescópica

GERAL

Gaveta Telescópica

Número de gavetas - Horizontal: 2

Folga entre gavetas 3.0

Altura da 1º gaveta 0.0

Altura da caixa da gaveta 0.0

Profundidade da caixa da gaveta 0.0

Tipo de correção Telescópicas

Especial 1.3

Posição da correção 0.0

Recuo frontal -pesp-0.1

Recuo esquerdo 0.0

Recuo direito 0.0

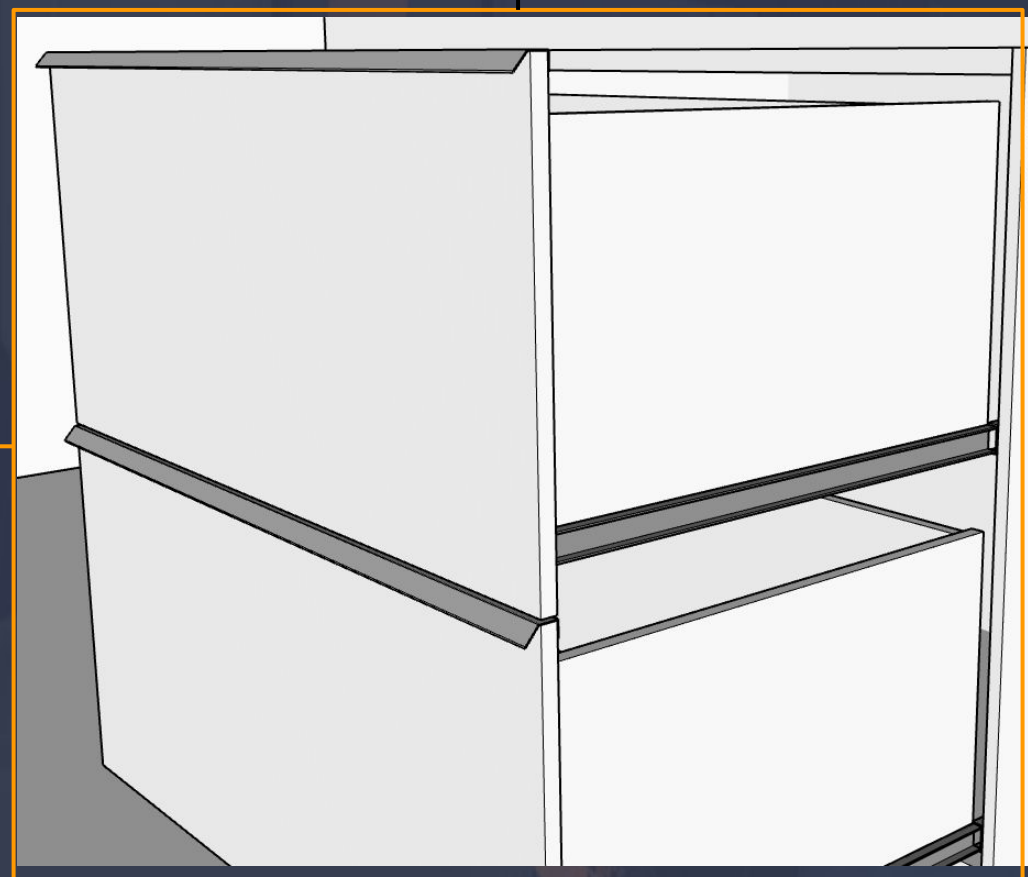
EXCLUIR APLICAR

Logo após a aplicação da gaveta, você pode ajustá-la pela **MIRA AZUL**.

A **MIRA AZUL** em qualquer uma das gavetas vai abrir o **EDITOR** e dentro dele vão estar as quatro abas de edição que são a **GERAL, FRONTAL, GAVETA e AVANÇADO**.

**Geral:** Primeiro opção temos a possibilidade de mudar o nome da gaveta, o nome que está gaveta tem vai determinar o seu nome nos outros processos da plataforma como, **ORÇAMENTO** e **PLANO DE CORTE**. então é muito importante deixar os módulos e internos com o nome correto.

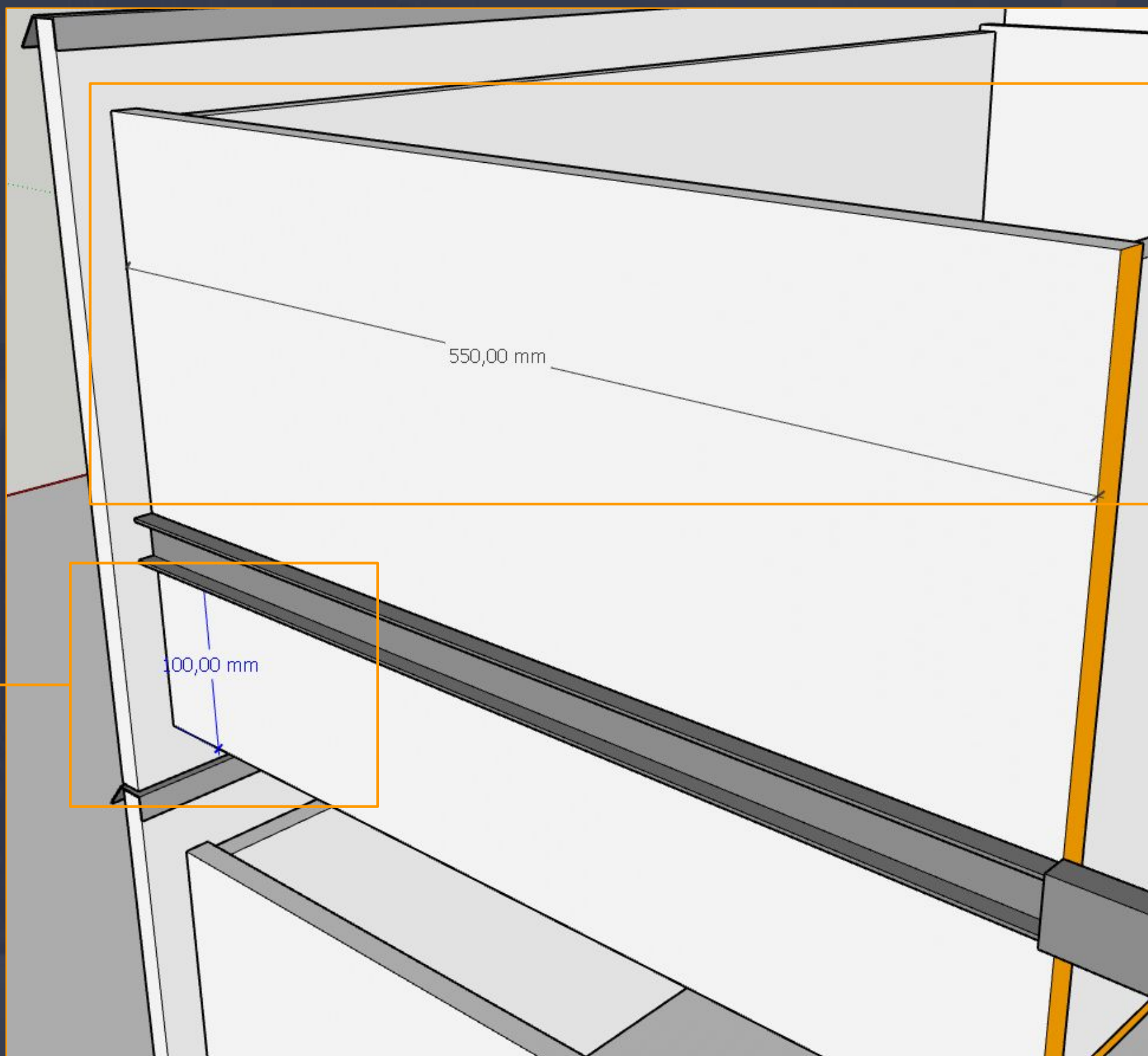
**Numero de gavetas:** Vai determinar quantas gavetas vão ter no módulo que ela foi aplicada, porém existem alguns detalhes como a divisão entre elas, pois no momento que você insere um valor para o número de gavetas esse componente vai **REALIZAR UMA DIVISÃO ONDE A GAVETA FOI APLICADA**, isso acaba fazendo com que **AS GAVETAS SE COMPORTEM COMO UMA CÓPIA UMA DA OUTRA**, então o que você alterar em uma **VAI ALTERAR TAMBÉM NAS DEMAIS**.



**Folga entre as gavetas:** Essa opção vai ajustar a folga entre as gavetas, mas ela vai **FUNCIONAR APENAS QUANDO O NÚMERO DE GAVETAS ESTIVER COM UM VALOR MAIOR QUE UM**.

**Altura da 1º gaveta:** A altura da primeira gaveta **SÓ VAI FUNCIONAR DE FATO QUANDO VOCÊ TIVER MAIS DE UMA GAVETA APLICADA**, pois ela pega a referência das demais gavetas.

**Altura da caixa da gaveta:** A altura da gaveta vai ser definida a partir desta opção, **INDEPENDENTE DO NÚMERO DE GAVETAS ESSA OPÇÃO VAI DETERMINAR A ALTURA DA GAVETA, VOCÊ PODE UTILIZAR O VALOR ZERO PARA INDICAR O SISTEMA QUE A ALTURA DEVE DA GAVETA DEVE SER AUTOMÁTICA NO VÃO QUE ELA FOI APLICADA**.



**Profundidade da caixa da gaveta:** O valor que for inserido nesta opção vai determinar de fato a profundidade da gaveta, **O VALOR DO ZERO TAMBÉM DE APLICA ESSE OPÇÃO ELE VAI DETERMINAR A PROFUNDIDADE AUTOMÁTICA EM RELAÇÃO A PROFUNDIDADE DO SEU MÓDULO**

**Tipo de correia:** Esta opção **DEFINE O TIPO/MODELO** que você vai utilizar ela faz o levantamento do cadastramento de tipos de correia no **MENU EDITAR DA GAVETA**, nós não chegamos ainda nesse assunto ele vai ser abordado na parte dos **INSUMOS JUNTO COM A PRÓXIMO CAMPO DAS CONFIGURAÇÃO QUE É O ESPECIAL**.

**Posição da correia:** Vai determinar a posição da correia em **RELAÇÃO DA BASE DA GAVETA** como mostra na imagem acima.



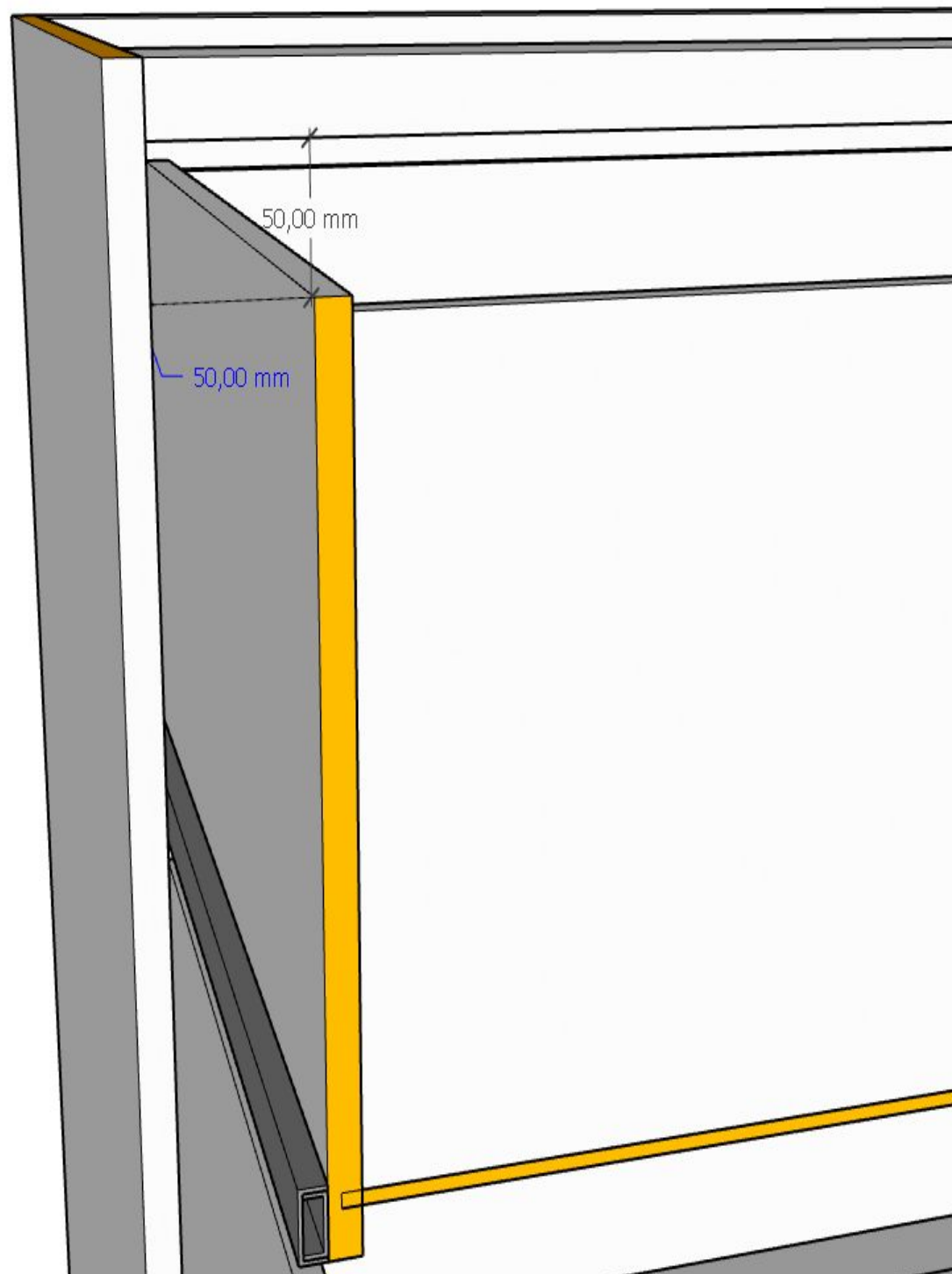
**Recuo frontal:** O recuo frontal vai se aplicar na frontal da gaveta **EM RELAÇÃO AO INTERNO DO MÓDULO.**

**Recuo esquerdo:** Vai definir o recuo esquerdo **DA CORREDIÇA ATÉ A LATERAL DO MÓDULO.**

**Recuo direito:** Vai realizar a mesma função do **RECUO ESQUERDO**

**Desconto superior:** Este campo vai executar um **DESCONTO ENTRE O TOPO E A PARTE SUPERIOR DA GAVETA.**

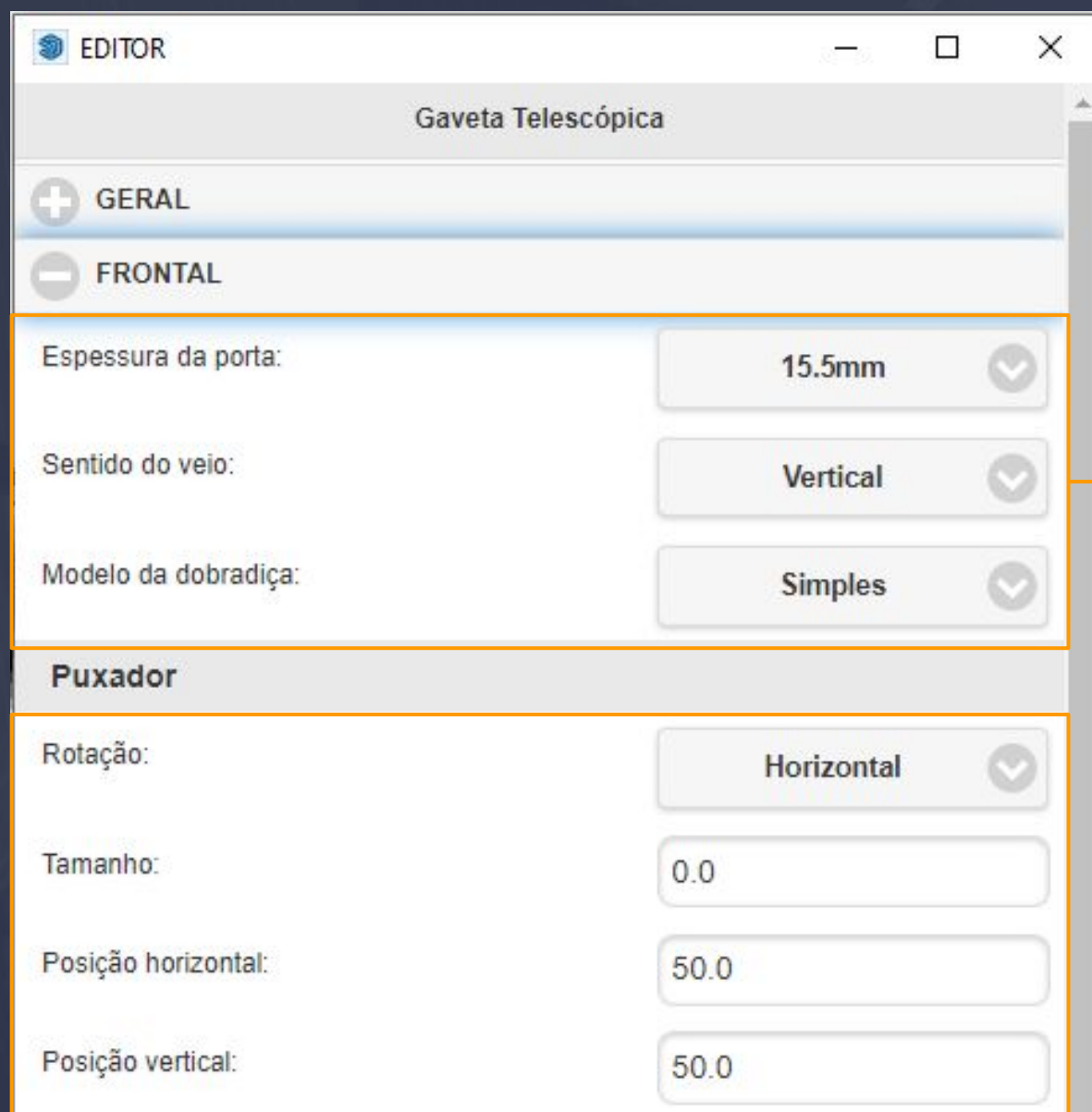
Recuo frontal	<input type="text" value="0"/>
Recuo esquerdo	<input type="text" value="50"/>
Recuo direito	<input type="text" value="50"/>
Desconto superior	<input type="text" value="50"/>
Remover corpo da gaveta?	<input type="checkbox"/> Não
Remover frontal da gaveta?	<input checked="" type="checkbox"/> Sim
Remover contra-frente?	<input type="checkbox"/> Não



**Remover corpo da gaveta:** Essa opção é uma pergunta que o sistema faz para o usuário se você marcar **SIM a GAVETA INTEIRA É OCULTADA E SE A FRONTAL DA GAVETA ESTIVER COM A OPÇÃO DE NÃO A FRONTAL PERMANECE AINDA**

**Remover frontal da gaveta:** É uma escolha de **SIM** ou **NÃO** e apenas vai realizar a ocultação da frontal da gaveta.

**Remover contra-frente:** Apenas vai ocultar a contra-frente da gaveta.



A aba frontal vai realizar alterações apenas na frontal da gaveta então você encontra essas opções.

**Espessura da porta:** Ajusta a espessura da porta, ea **ESPESSURA VOCÊ PODE DETERMINAR AS DISPONÍVEIS NO MÉTODO CONSTRUTIVO QUE É OUTRA ETAPA QUE VAMOS VER NO MANUAL**

No entanto quando você baixa a gaveta ela vem com a espessura padrão que foi definida no **MÉTODO CONSTRUTIVO**

**Sentido do veio:** Vai determinar qual é o sentido do veio **APENAS DA FRONTAL**, lembrando que o sentido do veio **NÃO VAI FUNCIONAR EM TEXTURAS LISAS**.

**Modelo de dobradiça:** Esse campo de opção se tratando das gavetas **NÃO FAZ SENTIDO**, porém é um padrão de configuração que o sistema tem com as frontais.

**Puxador :** O puxador em questão tem seus ajustes através da aba **FRONTAL**, essas opções também estão pegando o padrão quando são baixadas do **MÉTODO CONSTRUTIVO**.

**Rotação:** As opções da rotação são **HORIZONTAL** e **VERTICAL** e simplesmente essa opção vai manipular o sentido de rotação do puxador na **FRONTAL**.

**Tamanho:** O tamanho do puxador vai ser alterado nesta opção, porém o detalhe é que essa opção só **VAI FUNCIONAR EM PUXADORES E NÃO PERFIS**


**Posição horizontal:** Esta opção vai trabalhar na posição horizontal do puxador **O VALOR QUE A INFORMAÇÃO DESTA OPÇÃO VAI RECEBER É DE ZERO AO TAMANHO DA PORTA, MAS O ÚNICO DETALHE É QUE O VALOR ZERO COMEÇA NO MEIO DA PORTA E ASSIM QUE VOCÊ FOR AGREGANDO UM VALOR MAIOR QUE ZERO O PUXADOR VAI SE MOVIMENTANDO PARA A ESQUERDA, E SE VOCÊ QUISER MOVÊ-LO PARA A DIREITA BASTA INSERIR UM VALOR NEGATIVO MAIOR QUE ZERO.**

**Posição vertical:** Vai trabalhar na mesma forma que a **POSIÇÃO HORIZONTAL PORÉM NESTA OPÇÃO ELE MUDA O SENTIDO PARA VERTICAL.**

Recuos	
Recuo superior:	<input type="text" value="-caet+0.35"/>
Recuo inferior:	<input type="text" value="-caeb+0.3"/>
Recuo esquerdo:	<input type="text" value="-caes+0.2"/>
Recuo direito:	<input type="text" value="-caes+0.2"/>
Folga entre portas:	<input type="text" value="3.0"/>

+ GAVETA

+ AVANÇADO

EXCLUIR  APLICAR

Os recuos da frontal vão executar a função do **DESCONTO DA FRONTAL EM TODOS OS SENTIDOS E ESSAS OPÇÕES VÃO TRABALHAR COM AS VARIÁVEIS**.

As variáveis em si são caracteres especiais que a plataforma utiliza para deixar os **COMPONENTES PARAMÉTRICOS**.

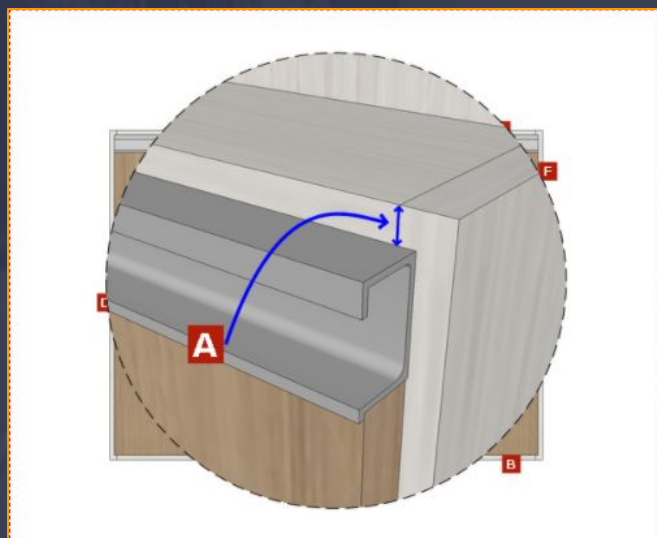
**CAET:** É responsável por buscar a **ESPESSURA DO TOPO DA CAIXA**.

**CAEB:** É responsável por buscar a **ESPESSURA DA BASE DA CAIXA**.

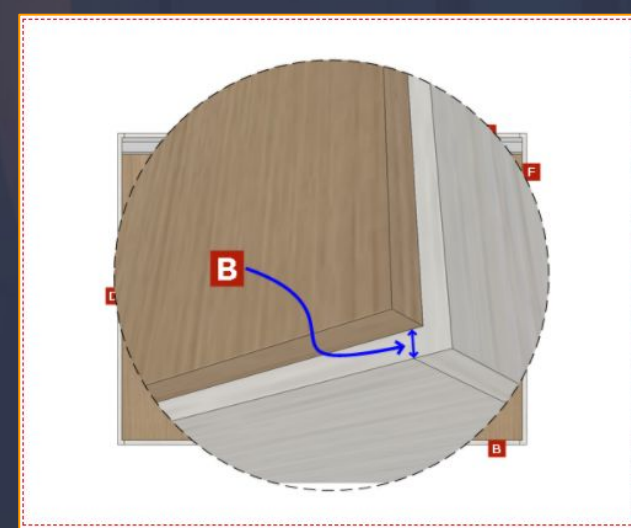
**CAES:** É responsável por buscar a **ESPESSURA DAS LATERAIS DA CAIXA**.

Bom essas variáveis em questão vão vir por padrão no seu 3D do projeto porque elas são definidas do **MÉTODO CONSTRUTIVO**, que ainda vamos ver no manual.

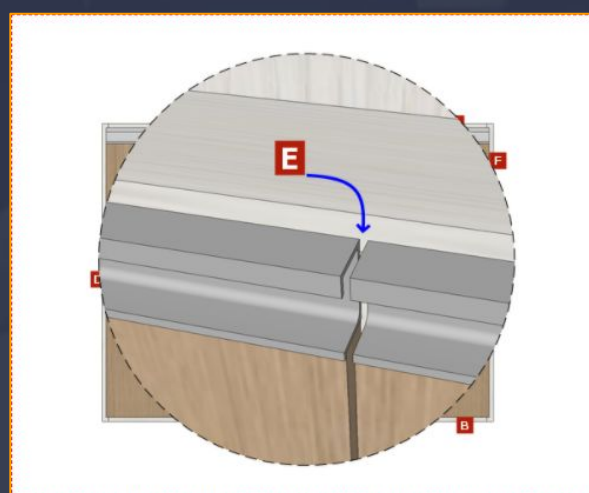
RECUO SUPERIOR



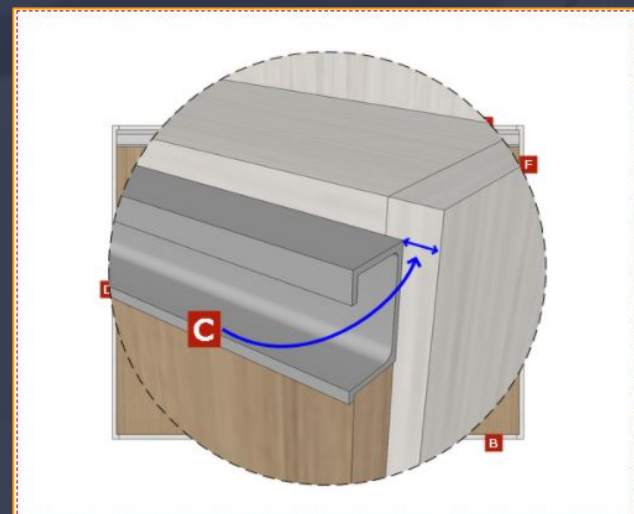
RECUO INFERIOR



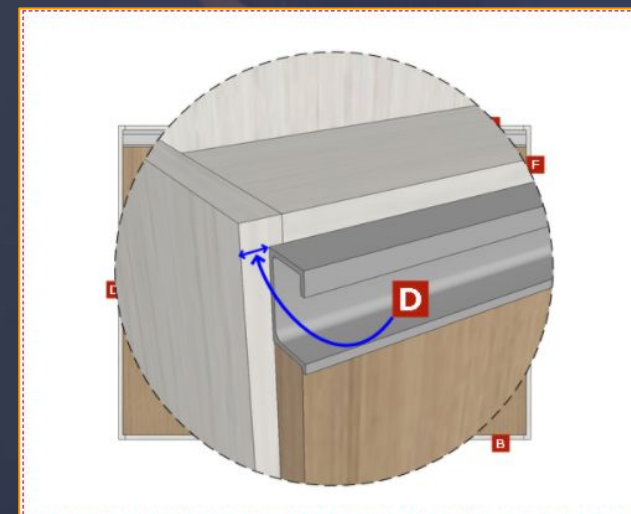
FOLGA ENTRE AS PORTAS



RECUO LATERAL DIREITO



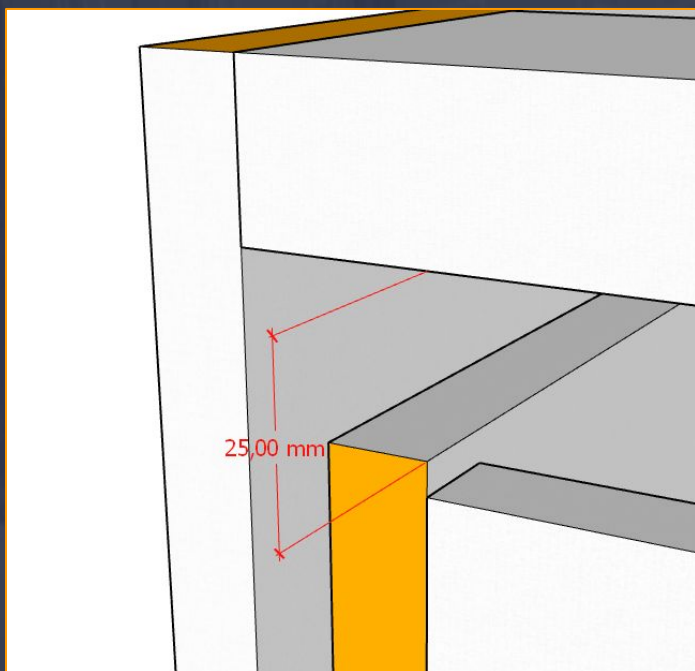
RECUO LATERAL ESQUERDO



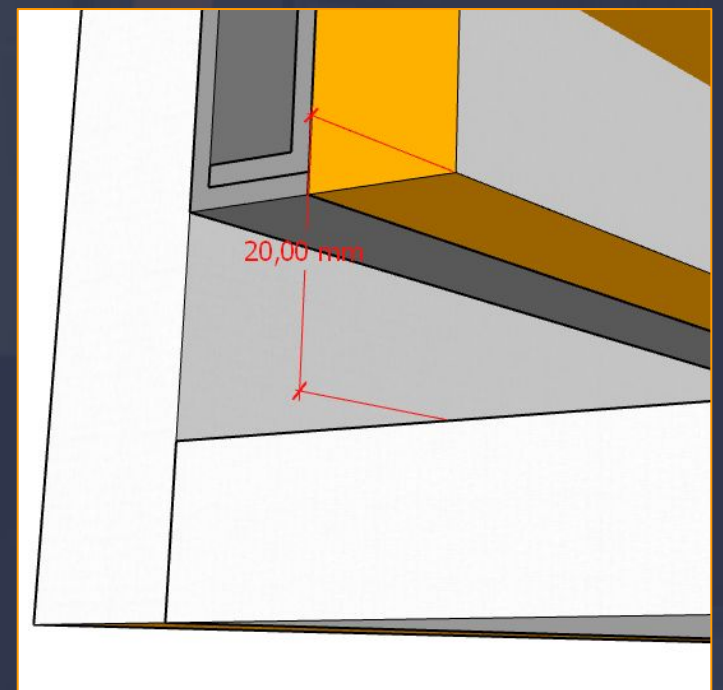
GAVETA	
Profundidade da gaveta:	550.0
<b>Recuos</b>	
Reco superior da caixa:	25.0
Reco inferior da caixa:	20.0
Reco superior da contra-frente:	5.0
Reco inferior da contra-frente:	26.0

A aba gaveta vai trabalhar somente com opções da **CAIXA DA GAVETA** começando com a **PROFUNDIDADE DA GAVETA**, que é um campo que controla essa profundidade mas não da mesma forma que a opção da **PROFUNDIDADE DA CAIXA DA GAVETA QUE ESTÁ DISPONÍVEL NA ABA GERAL**, esta opção vai determinar de fato qual é a **PROFUNDIDADE DA GAVETA**.

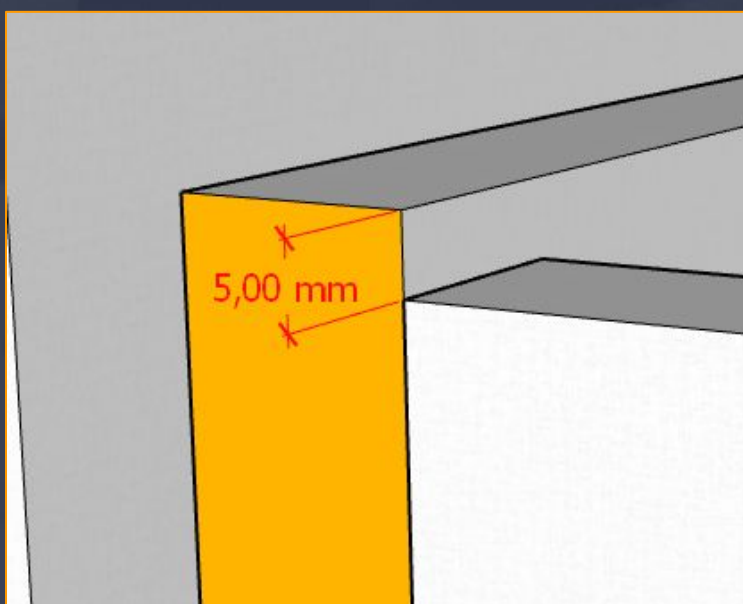
RECUO SUPERIOR DA GAVETA



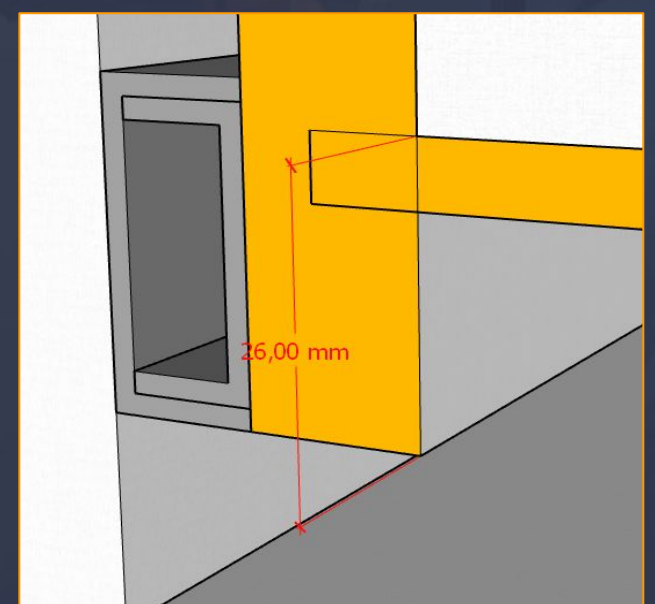
RECUO INFERIOR DA GAVETA



RECUO SUPERIOR DA CONTRA-FRENTE



RECUO INFERIOR DA CONTRA-FRENTE

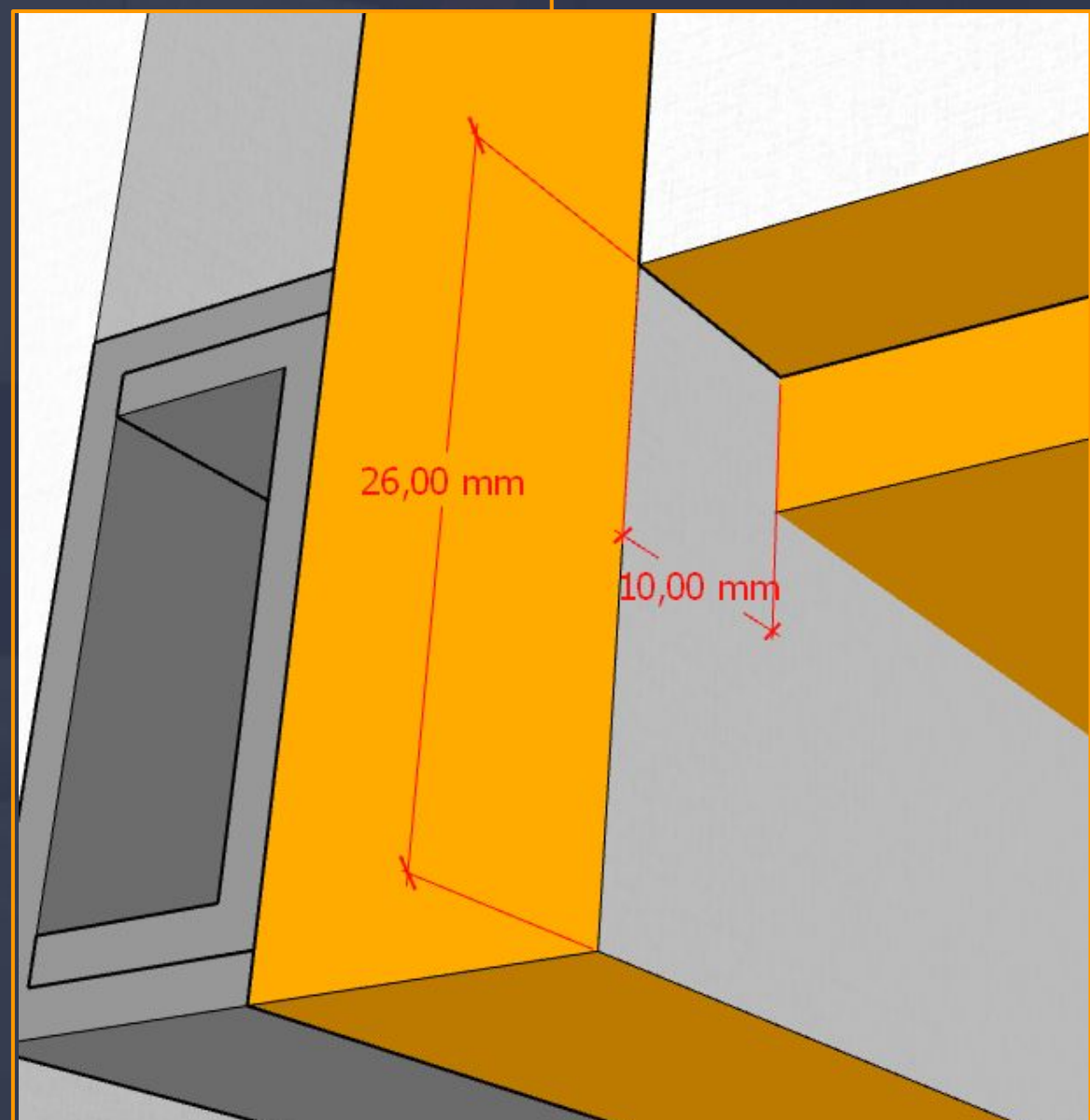
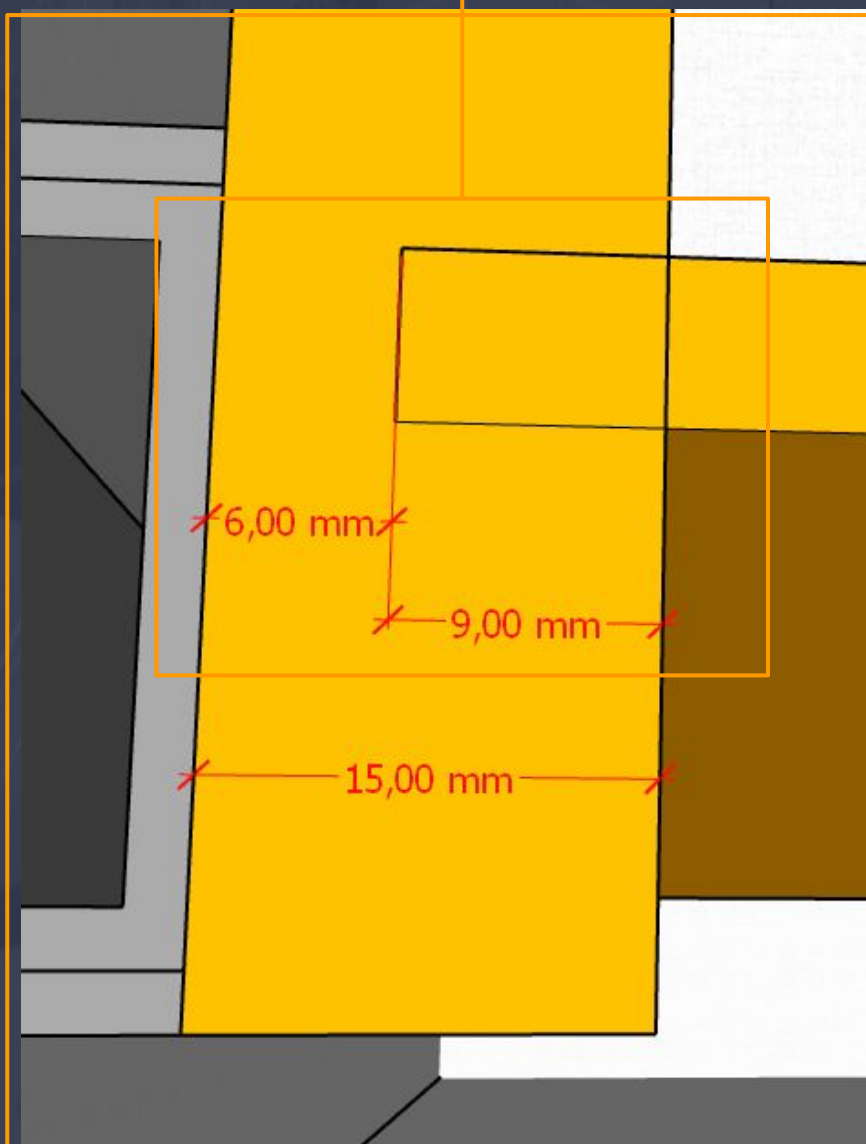


Fundo	
Recuo lateral do fundo:	6.0
Recuo frontal do fundo:	10
Avanço do fundo:	20.0
Espessura do fundo:	6.0mm

**Recuo lateral do fundo:** Vai determinar o **CANAL DO RASGO DA LATERAL DA GAVETA** para que o encaixe do fundo seja feito.

**Recuo frontal do fundo:** vai definir o recuo do fundo em relação a **CONTRA-FRENTE, o VALOR QUE ESTÁ COM 10,00 É O RECUO FRONTAL**

**Avanço do fundo:** Vai determinar o avanço do fundo em relação a **CONTRA-FRENTE, o VALOR QUE ESTÁ COM 26,00 É O AVANÇO**



**AVANÇADO**

Acréscimo à altura:

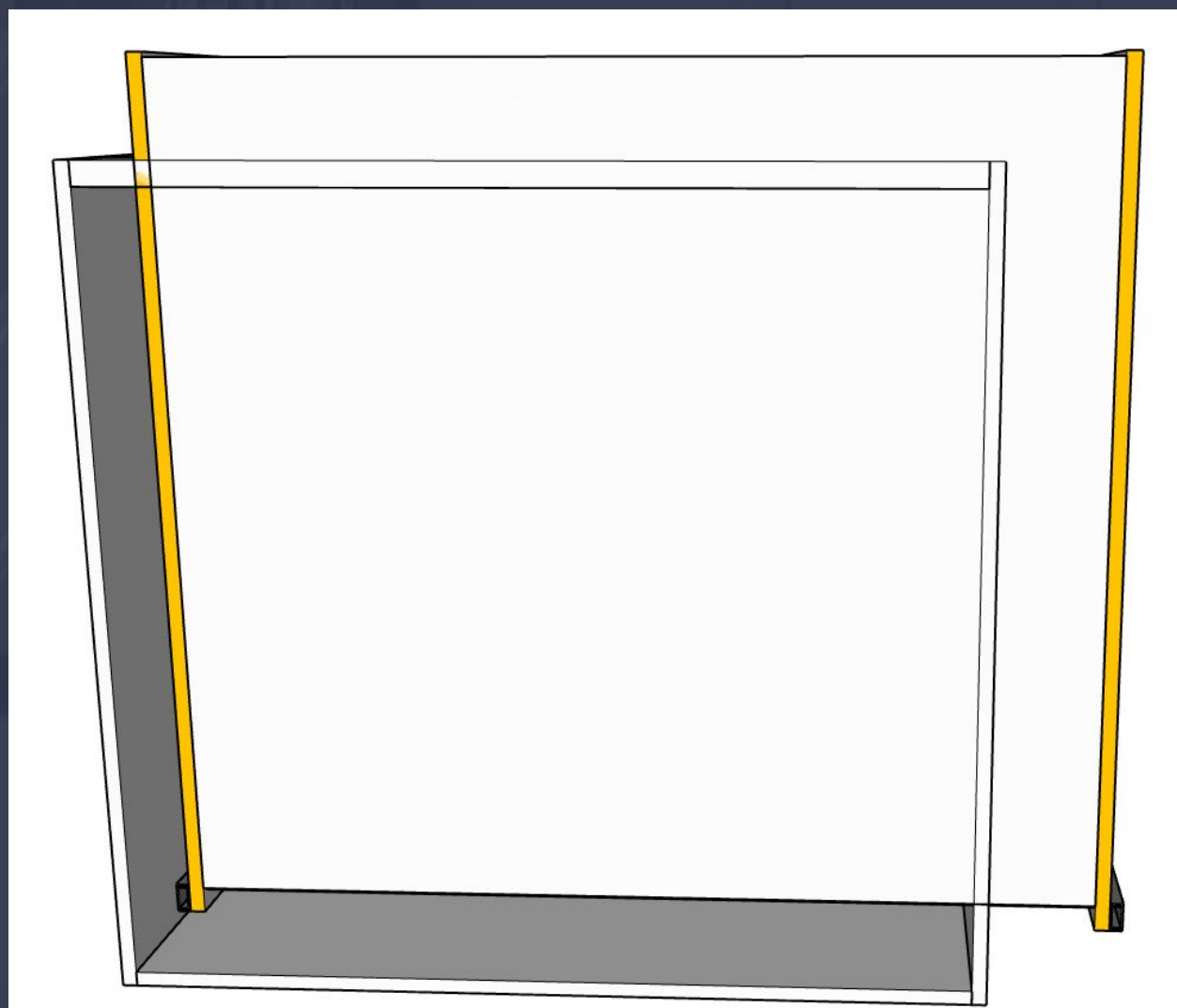
Acréscimo à largura:

Acréscimo à posição vertical:

Acréscimo à posição horizontal:

A aba avançado agrega algumas opções interessante que podem ajudar em situações específicas a ideia dessas opções são basicamente **AGREGAR ALTURA e LARGURA COMO UM ACRÉSCIMO** e a mesma ideia serve **PARA A POSIÇÃO VERTICAL e HORIZONTAL**.

Esse é um exemplo que podemos verificar é a caixa da gaveta ela está dessa forma por causa dessa configuração que foi inserida.



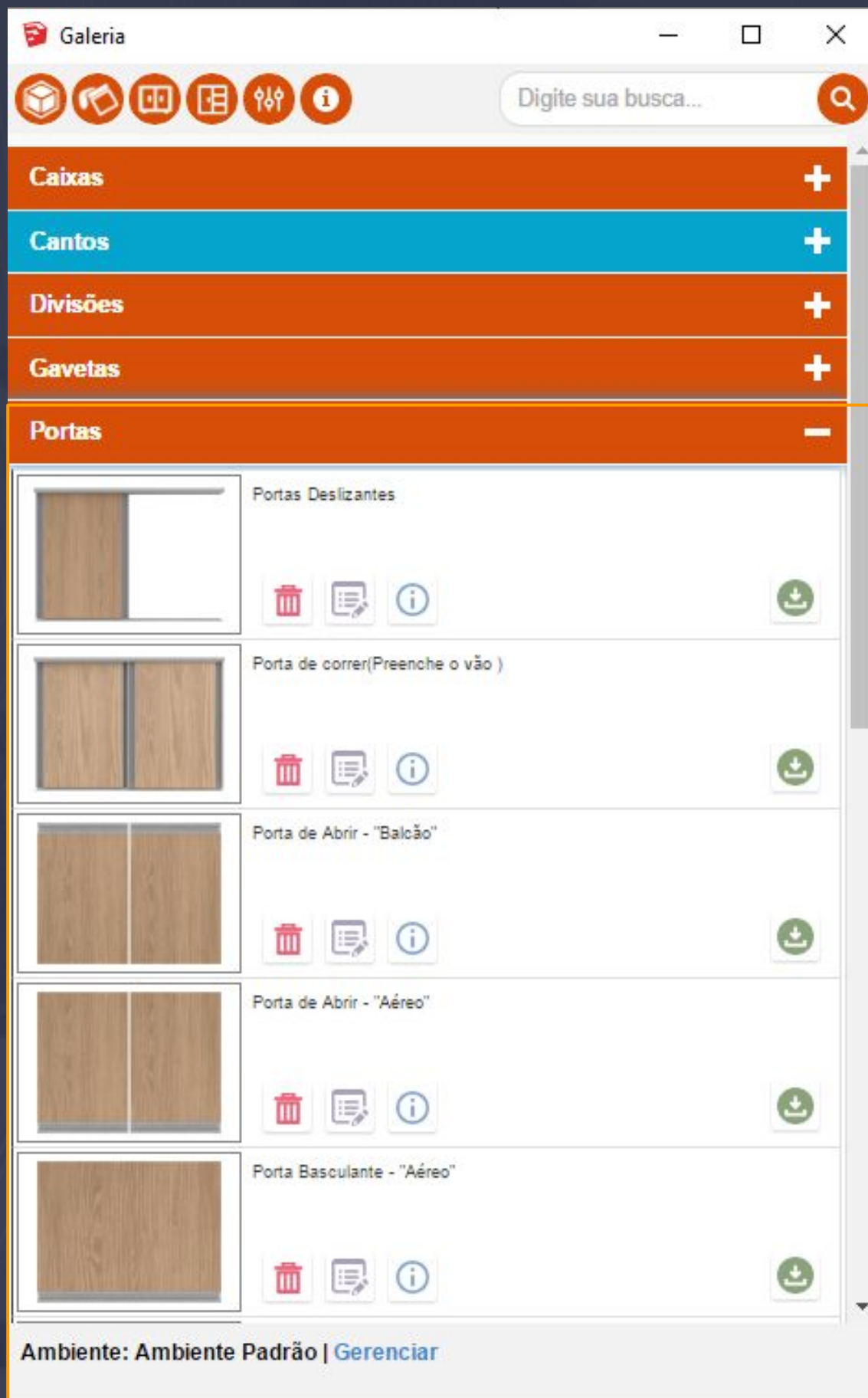
**AVANÇADO**

Acréscimo à altura:

Acréscimo à largura:

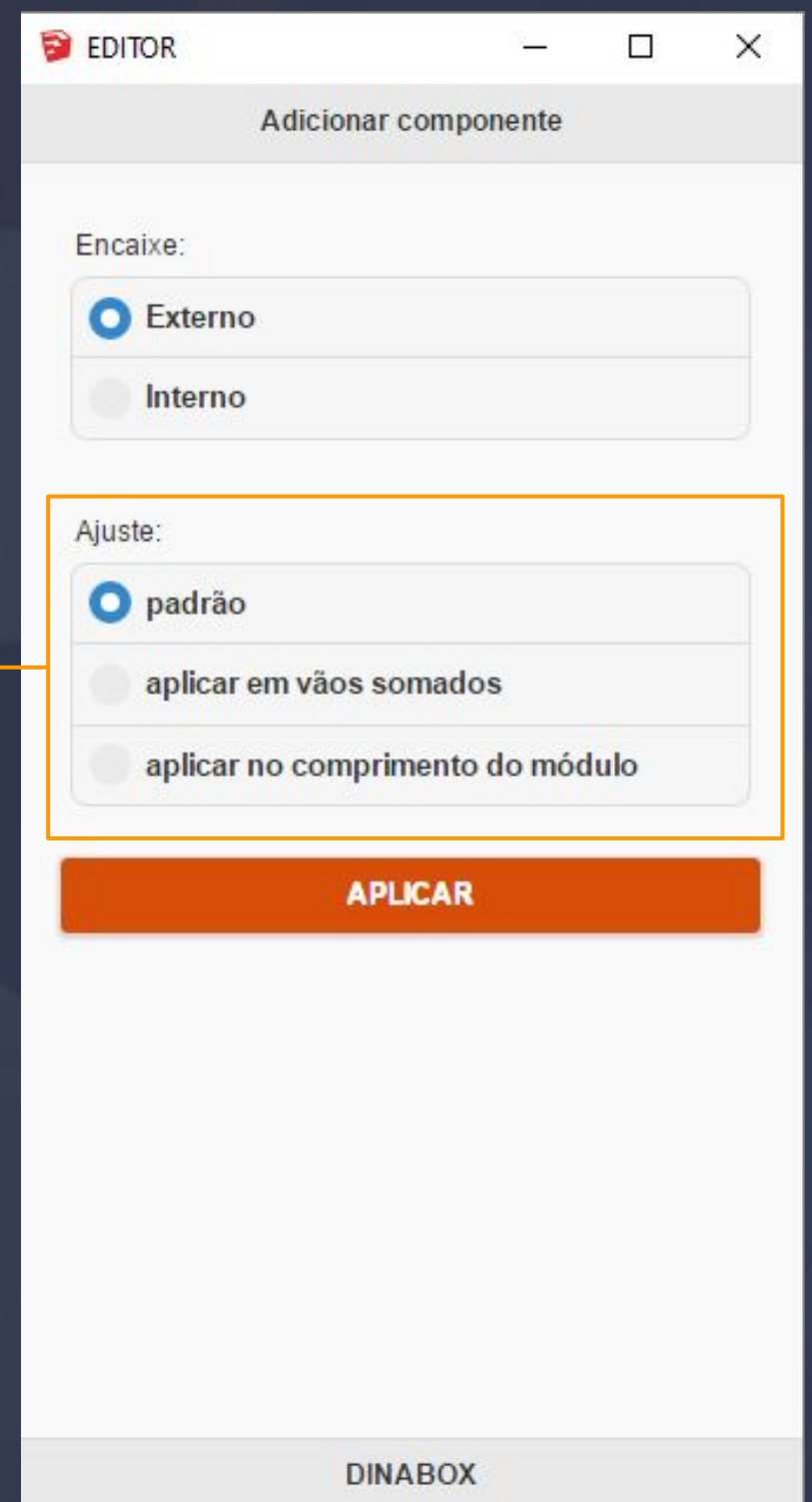
Acréscimo à posição vertical:

Acréscimo à posição horizontal:

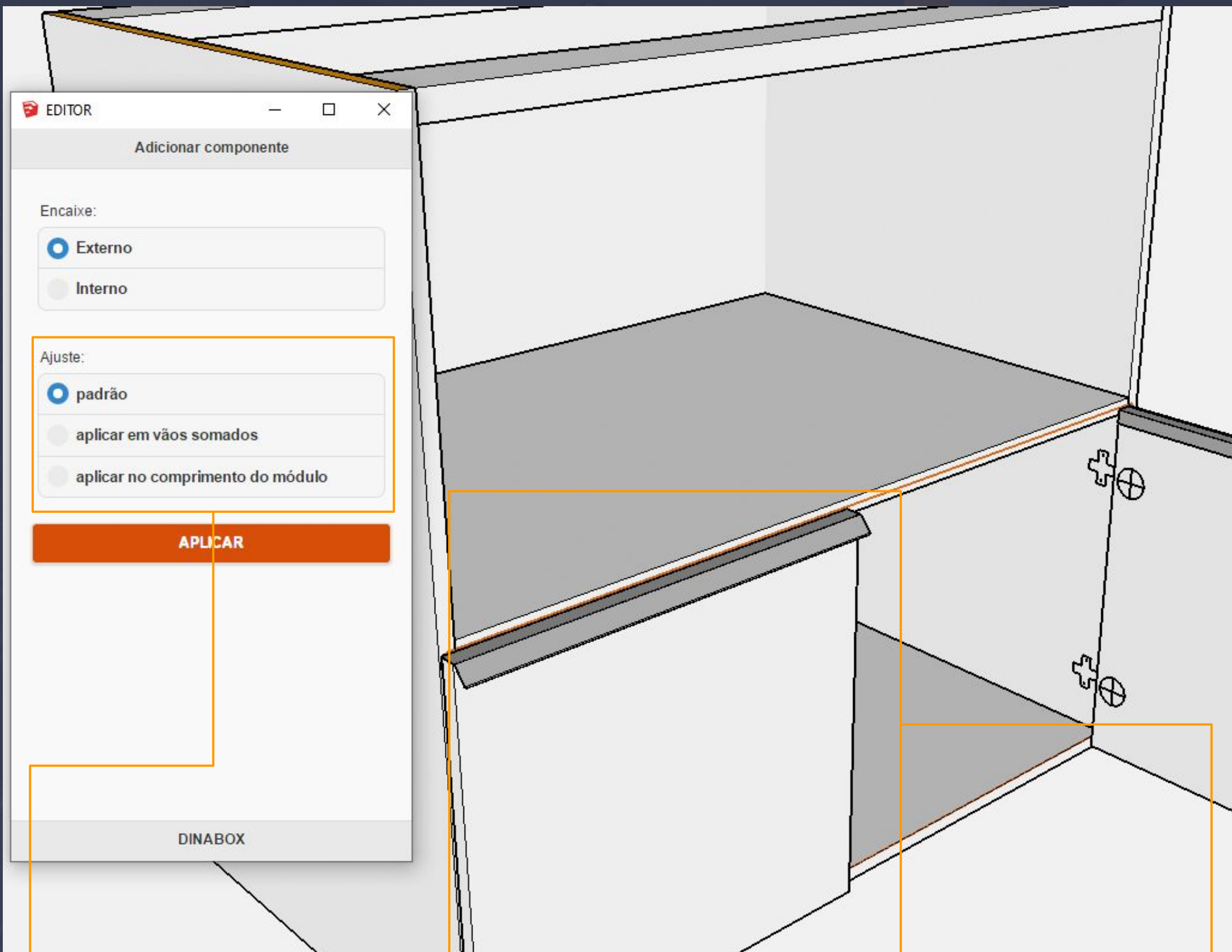


Se você notar as portas estão divididas entre modelos sendo eles o "aéreo" e o "balcão" o motivo dessa separação seria o puxador/perfil que vai aplicado em algumas frontais.

Então por exemplo a porta de abrir aéreo vai ficar com o puxador/perfil aplicado para baixo, já a porta de abrir balcão vai ficar para cima.

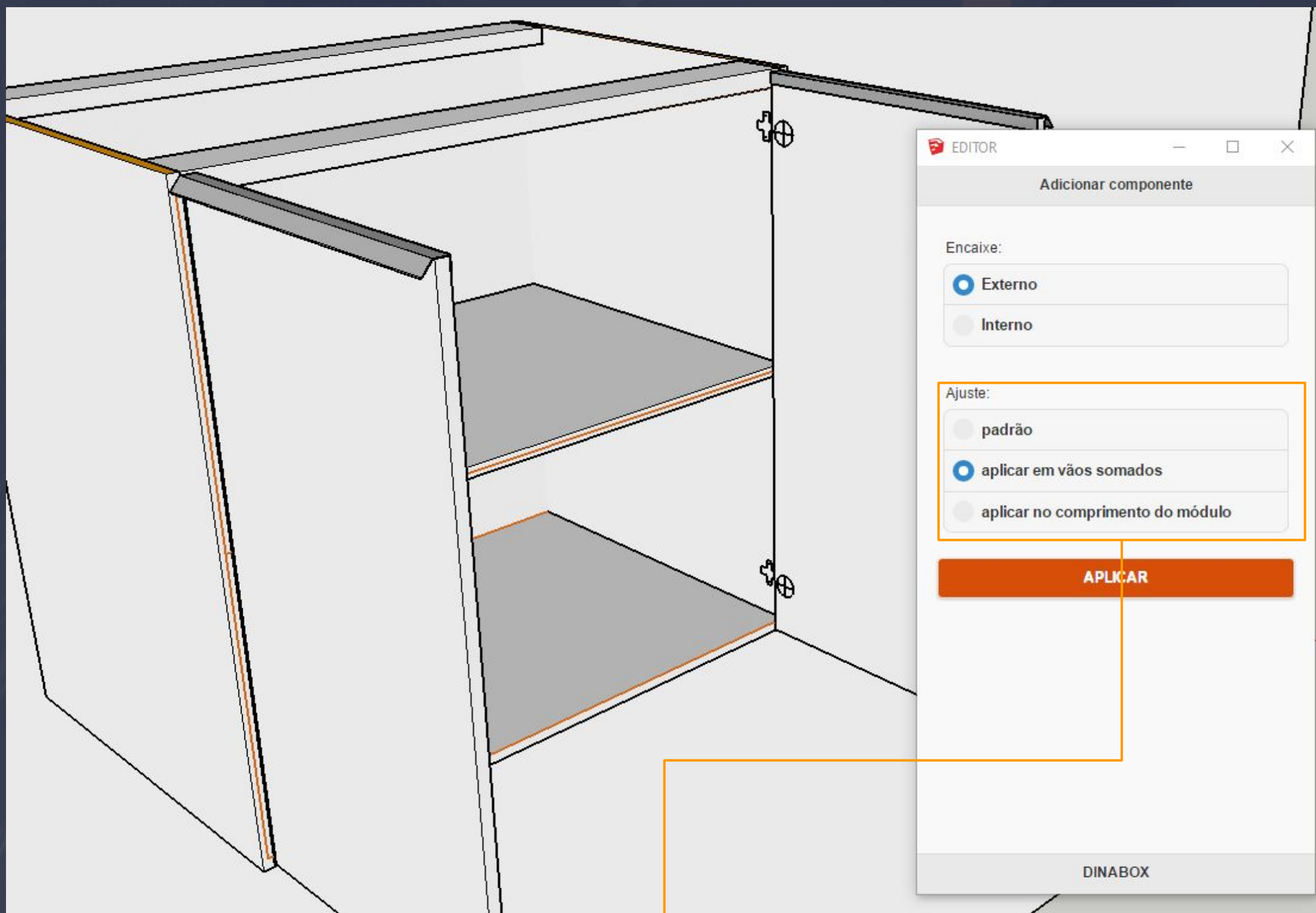


As portas em geral tem a aplicação nos módulos bem semelhante as gavetas, porém utilizaremos as opções de ajuste com mais frequência nas próximas páginas você vai ver alguns exemplos de utilização..



- **Ajuste padrão** : vai determinar a aplicação da porta no vão que ela foi selecionada, na imagem acima você pode analisar que temos uma prateleira aplicada internamente, e a porta de abrir “balcão” está aplicada somente no vão inferior da caixa.
- **ISSO OCORREU** por que a aplicação dela foi padrão apenas nesse vão que ela foi determinada dessa forma, e assim que aplicada a porta vem padrão com duas portas, você pode alterar essa informações depois com a mira azul na primeira aba de opções.

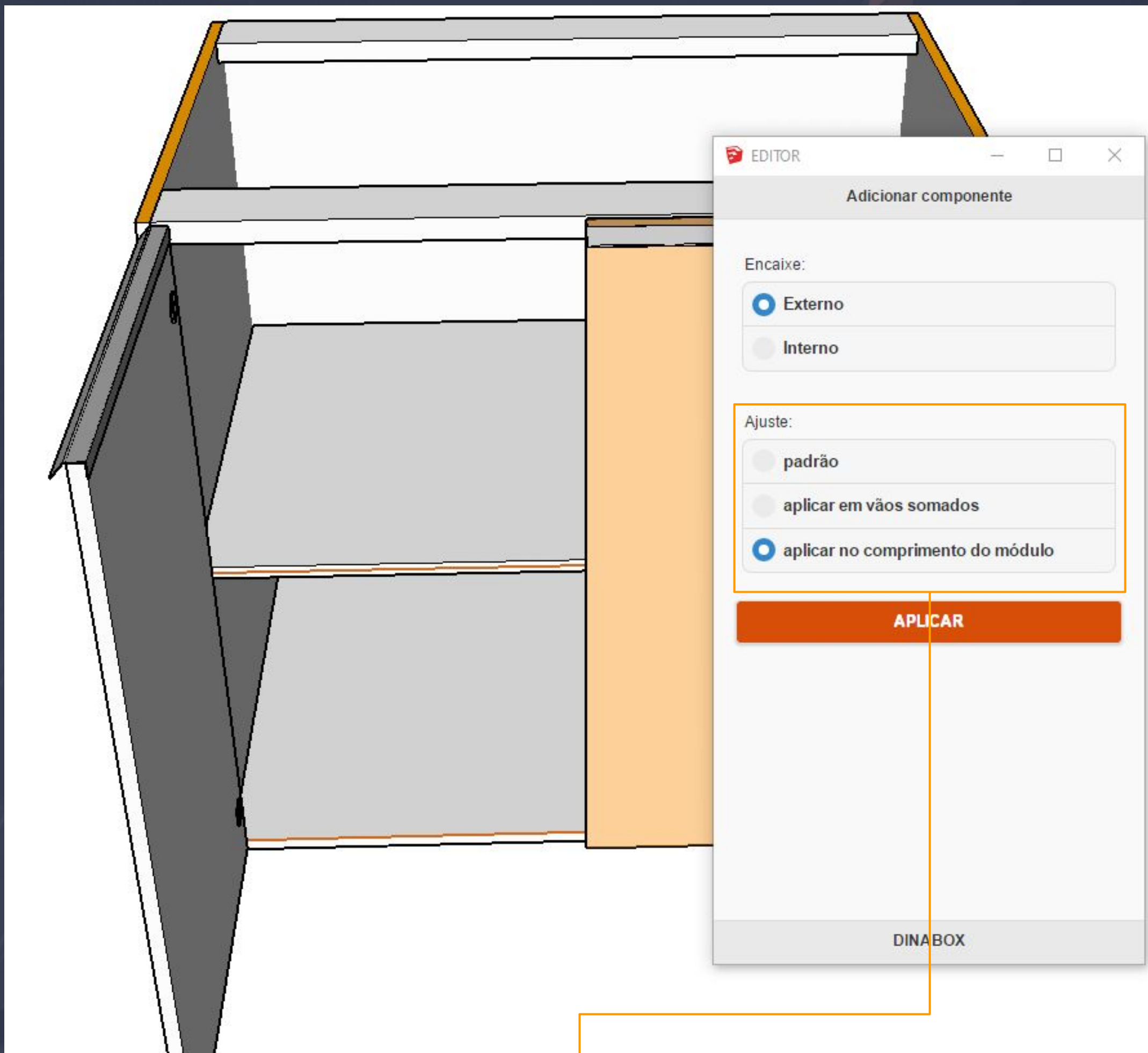




### Ajuste - Aplicar em vãos somados

Essa forma de aplicação das portas é utilizada quando você precisa agregar em mais de dois vãos, por exemplo nessa situação quando temos uma prateleira no meio e o seu objetivo seja ter a porta até o topo do balcão.

Detalhe muito importante é a forma que você vai aplicar a porta, com a opção de aplicar em vãos somados você vai ter que executar uma soma dos vãos mesmo, antes de você dar o enter do seu teclado para aparecer essa aba do editar você vai ter que selecionar o vão inferior da caixa e na sequência o vão superior, feito isso você vai dar o enter no teclado e aplica as informações.



### Aplicar no comprimento do módulo

Com essa opção selecionada do comprimento do módulo nós teríamos o mesmo resultado que aplicar em vão somados, porém essa opção você só precisa selecionar o vão inferior e aplicar, a porta em si já vai entender o comando para levar a porta até o topo como a imagem está mostrando.


## Portas Deslizantes

A aplicação dessa porta é exatamente igual aos outros modelos da aba portas, a porta deslizante funciona de modo diferente, ela vai receber as informações diretas do seu menu editar, no caso o recuo superior e o inferior e também o menu de recuos.

Os recuos em si vão ser uma forma de você descrever as folgas do trilho que você vai utilizar na porta de correr, certamente ao você inserir a porta de correr o desconto para o trilho deve ser dado também, porém a própria porta de correr não vai aplicar o trilho, o trilho deve ser aplicado separadamente depois da aplicação da porta.

Galeria
— □ ×

Configurações do Componente
Insumos Secundários
Máximos e Mínimos



Recuo superior	especial												
Recuo inferior	especial												
Desconto para o trilho	2.5												
Menu de recuos	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="width: 70%;">Descrição</th> <th style="width: 15%;">Valor</th> <th style="width: 15%;"></th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Sistema 01</td> <td>1.5</td> <td style="text-align: center; color: red;">×</td> </tr> <tr> <td>Sistema 02</td> <td>-3</td> <td style="text-align: center; color: red;">×</td> </tr> <tr> <td>Sistema 03</td> <td>0.6</td> <td style="text-align: center; color: red;">×</td> </tr> </tbody> </table>	Descrição	Valor		Sistema 01	1.5	×	Sistema 02	-3	×	Sistema 03	0.6	×
Descrição	Valor												
Sistema 01	1.5	×											
Sistema 02	-3	×											
Sistema 03	0.6	×											

CONCLUIR
SALVAR

**Recuo Superior:** Vai retornar o recuo da porta em relação ao topo do módulo (balcão,aéreo,torre).

**Recuo Inferior:** Vai retornar o recuo da porta em relação a base do módulo (balcão,aéreo,torre).

**Desconto para o trilho:** O valor informado neste campo vai determinar qual é o desconto que a porta vai ter tanto superior e inferior.

**Importante :** A opção desconto para o trilho vai ter autoridade na aplicação dos recuos, quer dizer que qualquer valor que você inserir a este campo a porta será baixada com os recuos superior e inferior com o valor inserido.

Por isso que você vai informar que a o primeiro valor do menu de recuos vai ser igual ao desconto para o trilho, assim quando você aplicar a porta no módulo em questão já vai estar com o valor igual.

**Menu de Recuos:** Esse menu vai determinar a descrição e valor dos modelos do seus trilhos, geralmente você insere os nome dos modelos de trilho que você utiliza na descrição e no valor os próprios recuos do trilho.

**Descrição:** Usada para descrever o nome do modelo do seu trilho, quando a porta de correr for aplicada as informações das configurações da porta vão estar descritas como modelo do trilho.

Menu de recuos

Descrição	Valor	
Sistema 01	1.5	+
Sistema 02	-3	×
Sistema 03	0.6	×

**Valor :** Essa opção vai ser utilizada para definir o recuo dos trilhos. Detalhe muito importante é que o valor definido vai valer para os dois campos do recuo o superior e o inferior se os mesmos recuos estiverem com a variável especial.

Recuo superior

especial

Recuo inferior

especial

**Especial:** Esse caractere é uma variável chave para informar os valores do campo valor para os recuos superior e inferior.

EDITOR

Porta de correr

GERAL

Porta de correr

Recuo superior: especial

Recuo inferior: especial

Avanço frontal: 5.0

Abertura: Esquerda

Puxador: Duplo

Modelo do trilho: Sistema 01, Sistema 02, Sistema 03

Especial

Dividir porta? Não

ADICIONAR CAMPO

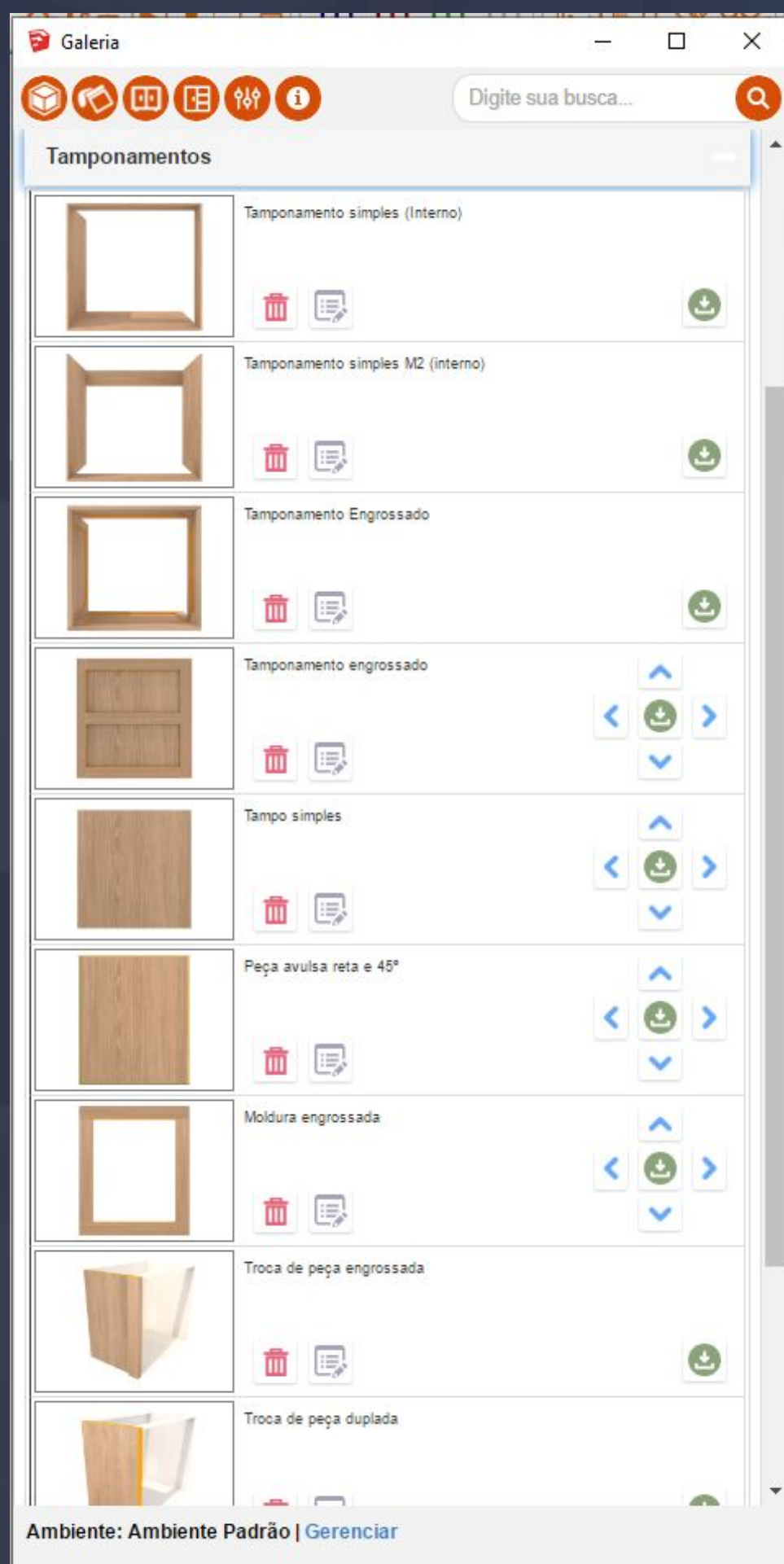
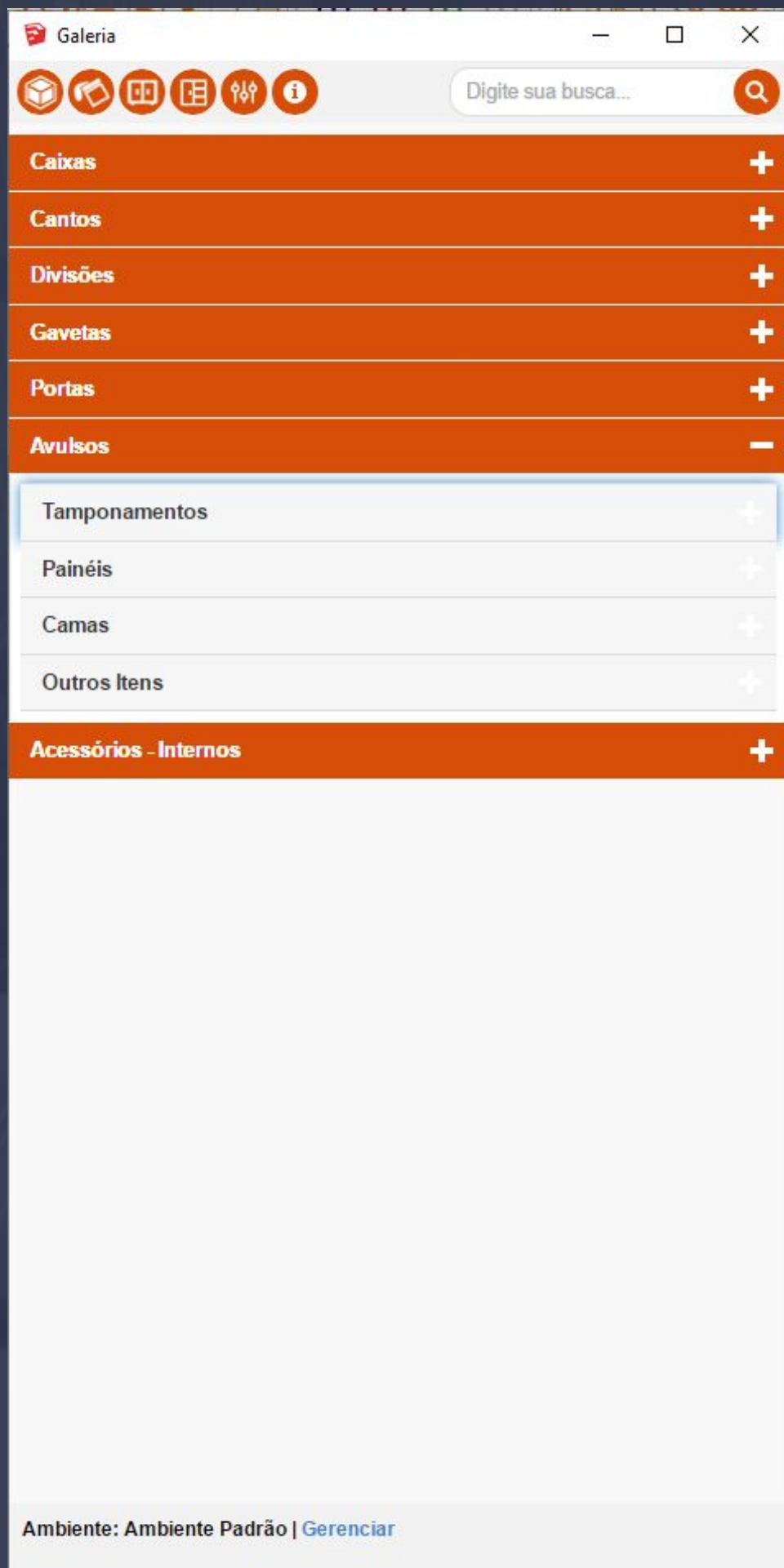
FRONTAL

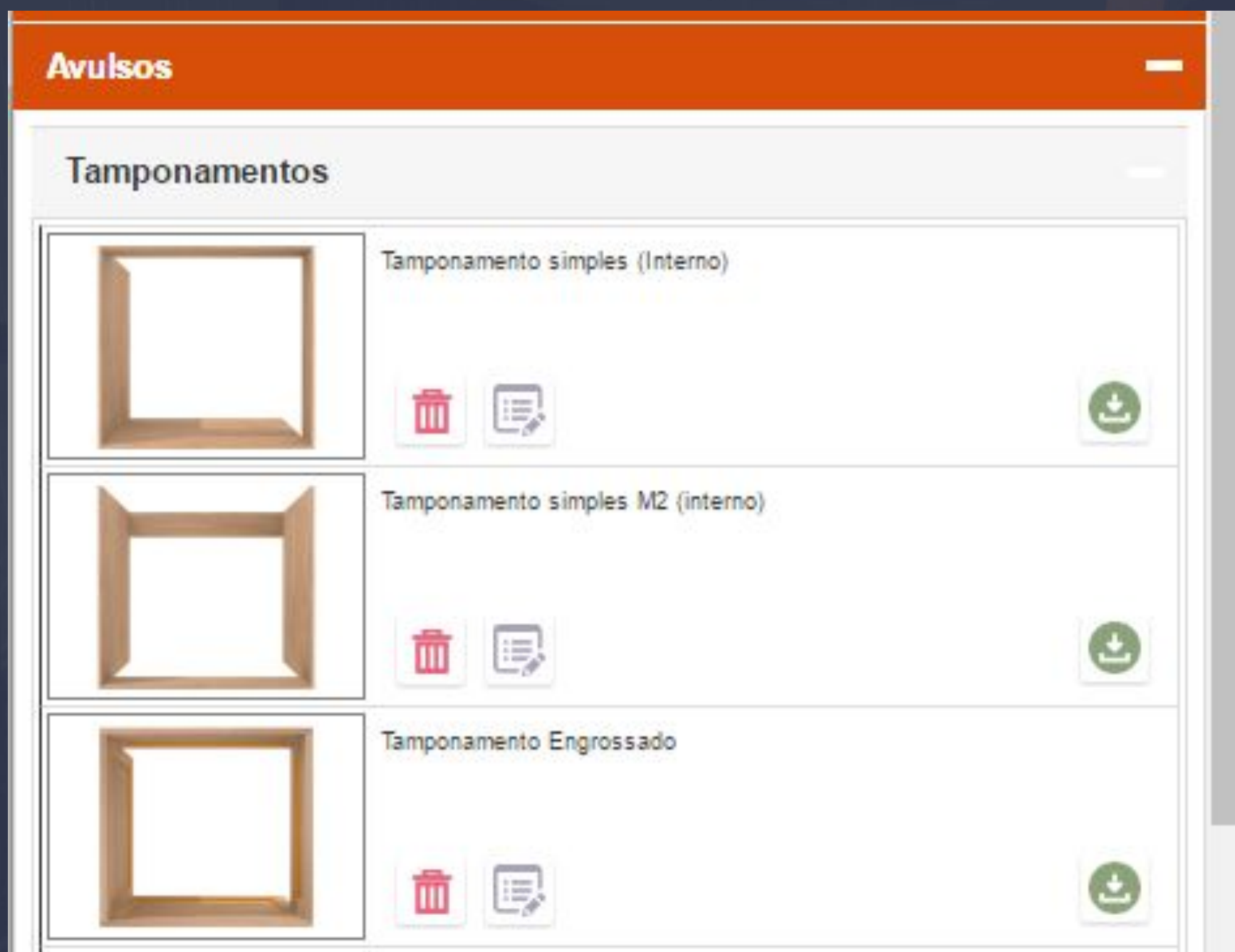
EXCLUIR

APLICAR

## Avulsos - Tamponamento

Dentro da aba avulsos você vai encontrar outras quatro sub abas, nos tamponamentos vamos verificar todas as opções de aplicação desde do avulso aos internos.





Os três primeiros tipos de tamponamentos são descritos como internos, isso significa que eles vão ser aplicados nas caixas padrões do sistemas (balcão, aéreo e torre).

Porém cada um vai ter uma característica específica nesse caso seriam as espessuras disponíveis.

**Tamponamento Simples** : Essa opção de tamponamento vai trabalhar apenas com uma espessura de e a aplicação dela é a exatamente igual a sua imagem.

**Tamponamento Simples M2** : Esse tamponamento vai trabalhar exatamente igual ao simples, a única mudança entre eles é a adição de mais uma travessa na traseira.

**Tamponamento Engrossado** : Esse tipo de tamponamento trabalha com duas espessuras uma sendo **MDF** e a outra **SARRAFO**,

The screenshot shows the 'EDITOR' window with the title 'Tamponamento simples'. Under the 'GERAL' tab, there are several input fields for configuring the simple padding. The fields and their values are:

Configuração	Valor
Tamponamento simples	Tamponamento simples
Largura	lar
Largura do topo	150.0
Largura da base	150.0
Largura lateral direita	prof
Largura lateral esquerda	prof
avanço frontal:	0.0
avanço lateral esquerdo:	0.0
recuo do av. lateral esquerdo:	0.0
avanço lateral direito:	0.0
Recuo do av. lateral direito:	0.0
Espessura	15.5 mm

At the bottom of the editor, there are two buttons: 'EXCLUIR' and 'APLICAR'.

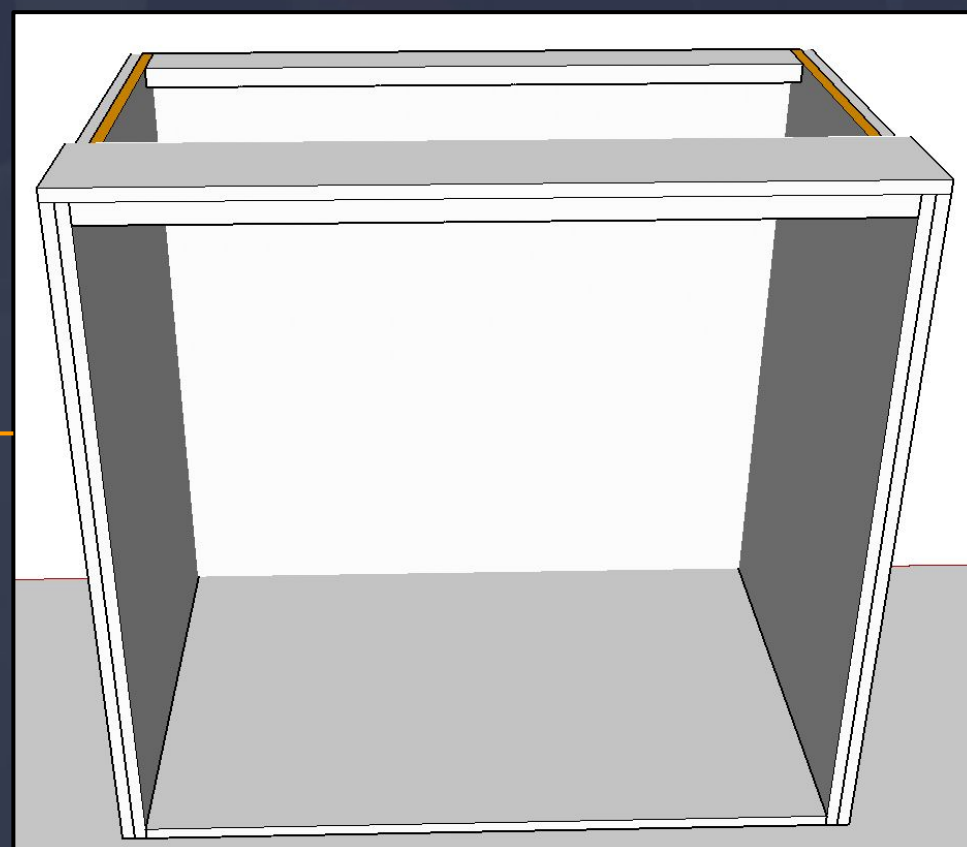
As opções de edição do tamponamento simples são bem intuitivas a as alterações.

Você pode testar essa opção no seu usuário desde mudar o nome até a espessura do tamponamento mas isso está bem descrito nas opções em geral

Nessas opções existem caracteres específicos também como o **LAR** e o **PROF**, eles vão funcionar nos campos das larguras da base, topo, lateral direita e lateral esquerda.

Esses caracteres que estão disponíveis são variáveis que tornam as peças paramétricas em relação ao módulo que ela foi aplicada.

Os avanços em geral estão disponíveis para que agregue uma travessa com a **LARGURA** que você inserir nos campos em questão, as informações são bem intuitivas basta você testar.



As configurações informadas no editor acima determinaram as aplicações do tamponamento nessa imagem da caixa.

EDITOR
— □ ×

### Tamponamento simples

Layout da montagem

Sobreposto

Embutido

Misto

45°

Margem para acabamento na altura:

Avanço Superior

Avanço inferior

Recuo do rodapé

Recuo travessa superior

Distância máxima entre travessas

Utilizar travessas de apoio?
 **Sim**

Utilizar travessa lateral no rodapé
 **Não**

Utilizar travessa central do rodapé
 **Sim**

Remover travessa Superior
 **Não**

EXCLUIR

APLICAR

**Layout da Montagem** : opções para a montagem do tamponamento em volta da caixa aplicada, são quatro opções que você pode interagir.

Avanço superior e inferior são opções para que você justamente possa agregar uma distância a mais pra cima e para baixo.

A utilização de travessas no tamponamento é uma opção de **SIM** ou **NÃO**, sempre avalie bem se é necessário a adição ou remoção das travessas em geral.



EDITOR

Tamponamento Engrossado

GERAL

Tamponamento Engrossado

Largura lar

Largura do topo prof

Largura da base prof

Largura lateral direita prof

Largura lateral esquerda prof

avanço frontal: 25.0

Espessura 15.0 mm

espessura dos sarrafos 15.0 mm

Remover lateral esquerda? Não

Remover lateral direita? Não

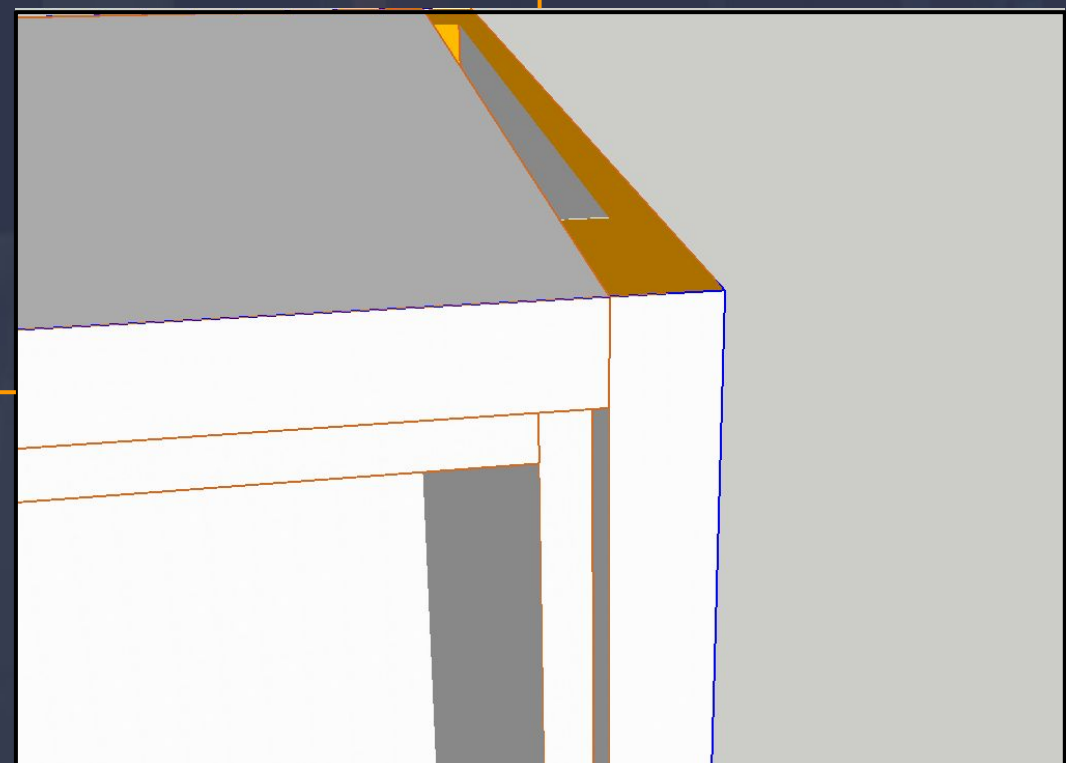
Remover base? Não

EXCLUIR

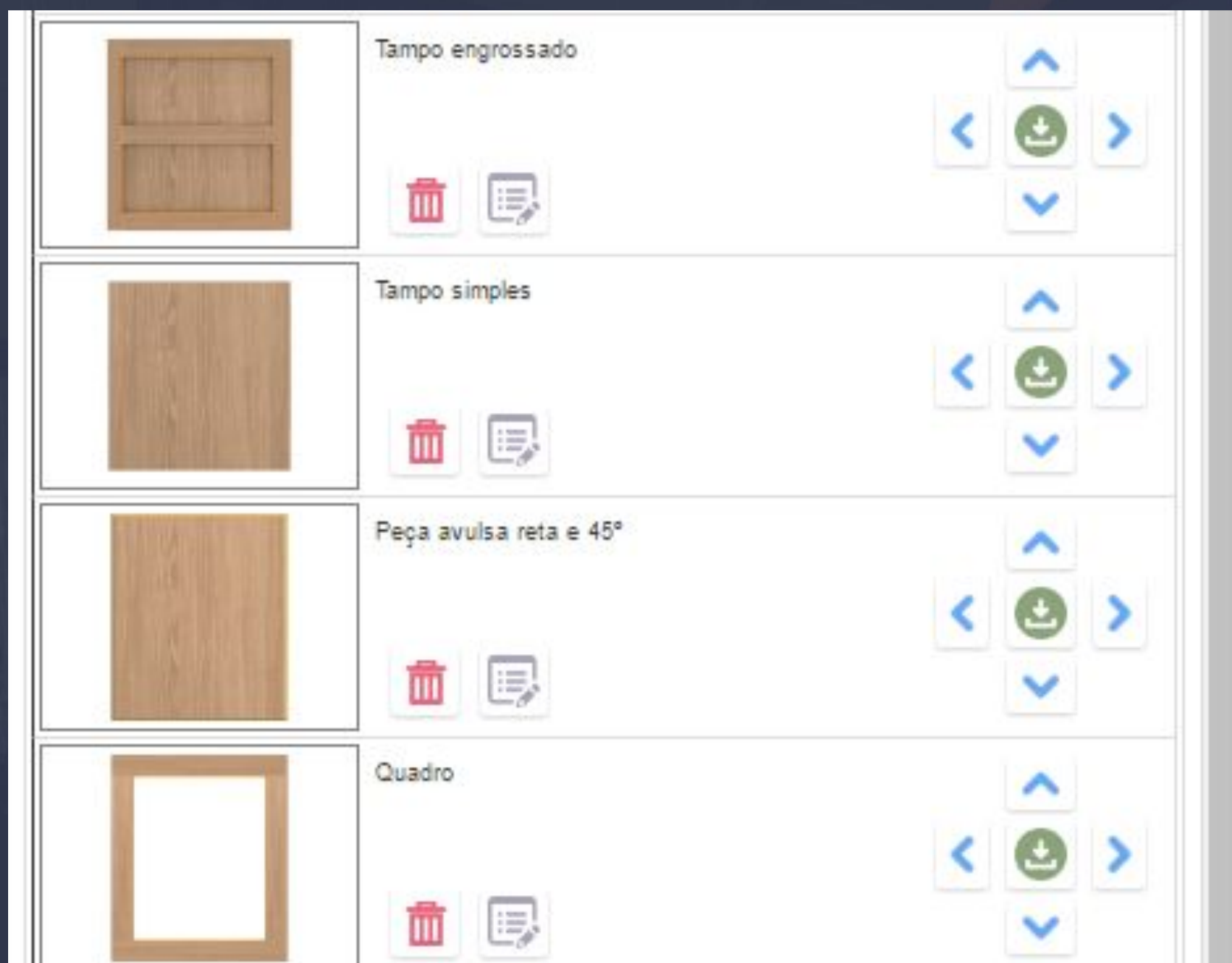
APLICAR

Tamponamento interno engrossado tem as opções bem semelhantes ao tamponamento simples, o que vai mudar de fato são as opções de espessura.

As variáveis/caracteres especiais vão ser as mesmas também **LAR** e **PROF**.



As características do tamponamento engrossado estão nas espessuras tanto do **MDF** e do **SARRAFO**, na imagem você pode observar como ele fica exatamente.



**Tampo Engrossado** : Esse tamponamento é considerado avulso pelo fato que não vai inserido no módulo pelo contrário você como usuário final pode determinar aonde ele vai se posicionar e qual é o tamanho dele, as opções desse tampo são diferentes dos demais.

**Tampo Simples** : O tampo simples trata-se apenas de uma chapa de **MDF** com apenas uma espessura disponível as opções que estão disponíveis para ele são praticamente as mesmas que os outros tampo.

**Peça avulsa reta e 45°** : Tem as mesmas opções dos tamponamento, mais as características dessa peça muda para uma opção de 45°.

**Quadro** : Essa opção trabalha com divisões e espaçamentos entre os sarrafos e o **MDF**

PROPRIEDADES

M13903 Tamponamento engrossado

GERAL

Tamponamento engrossado

Incluir no relatório? **Sim**

Largura: 500.0

Altura: 1000.0

Elevação: 880.0

Espessura do MDF 01 15.0 mm

Espessura do MDF 02 Não utilizar

Espessura dos sarrafos 01 15.0 mm

Espessura dos sarrafos 02 Não utilizar

Largura do sarrafo Frontal 70.0

Largura dos sarrafos: 70.0

APLICAR

As opções do tamponamento engrossado avulso são diferente das demais pelo fato que ele trabalha com quatro espessuras, isso permite aos usuários realizar a montagem de alguns estilos de tampo.

Por exemplo: uma peça duplada utilizando apenas as espessuras dos **MDF 01 e MDF02** e os sarrafos 01 e 02 não utiliza.

Isso vai fazer com que a sua peça fique com uma configuração de duplagem.

Vai determinar a largura dos sarrafo frontal, e os demais sarrafos no tampo

PROPRIEDADES

M5789 Tamponamento engrossado

Margem para acabamento na altura 10.0

Margem para acabamentona largu 10.0

Remover travessa superior  Não

Remover travessa inferior  Não

Remover travessa posterior  Não

Remover travessa central  Não

Modelo do topo superior: Reto

Modelo do topo inferior: Reto

Modelo do Topo Direito: Reto

Modelo do Topo esquerdo: Reto

Altura sapata 500.0

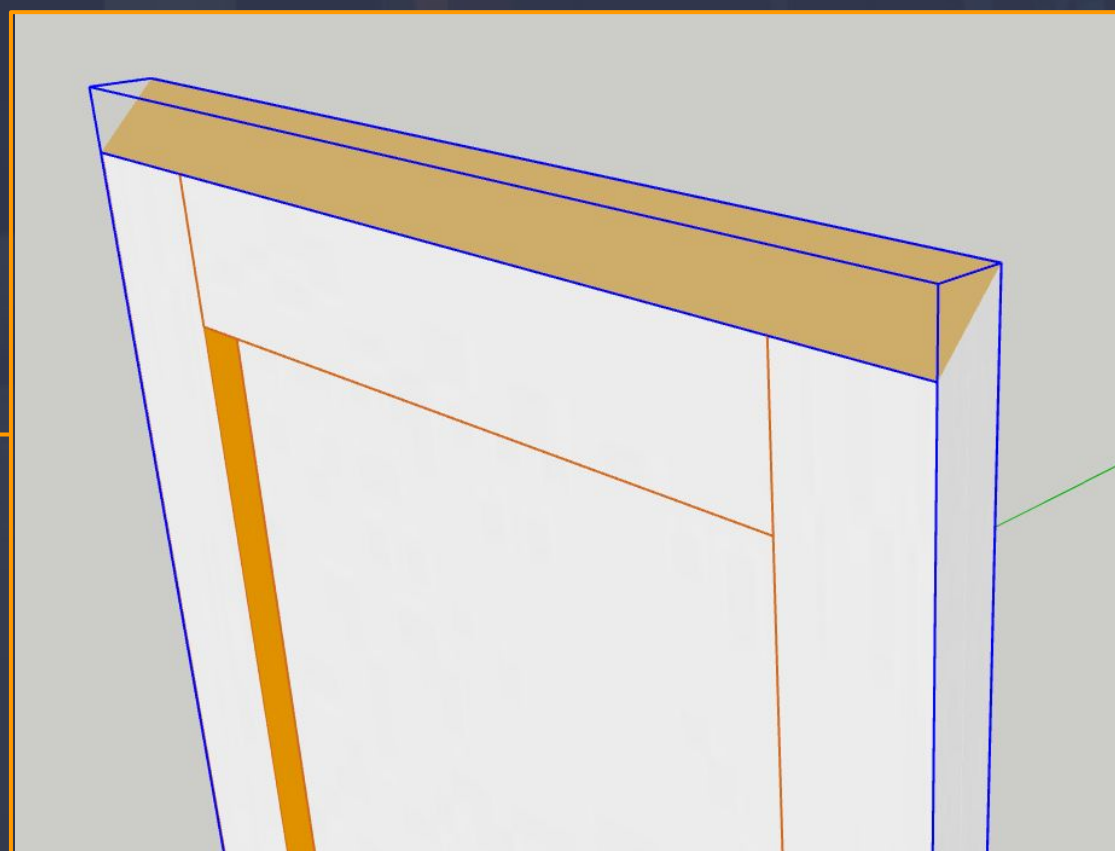
Especial 500

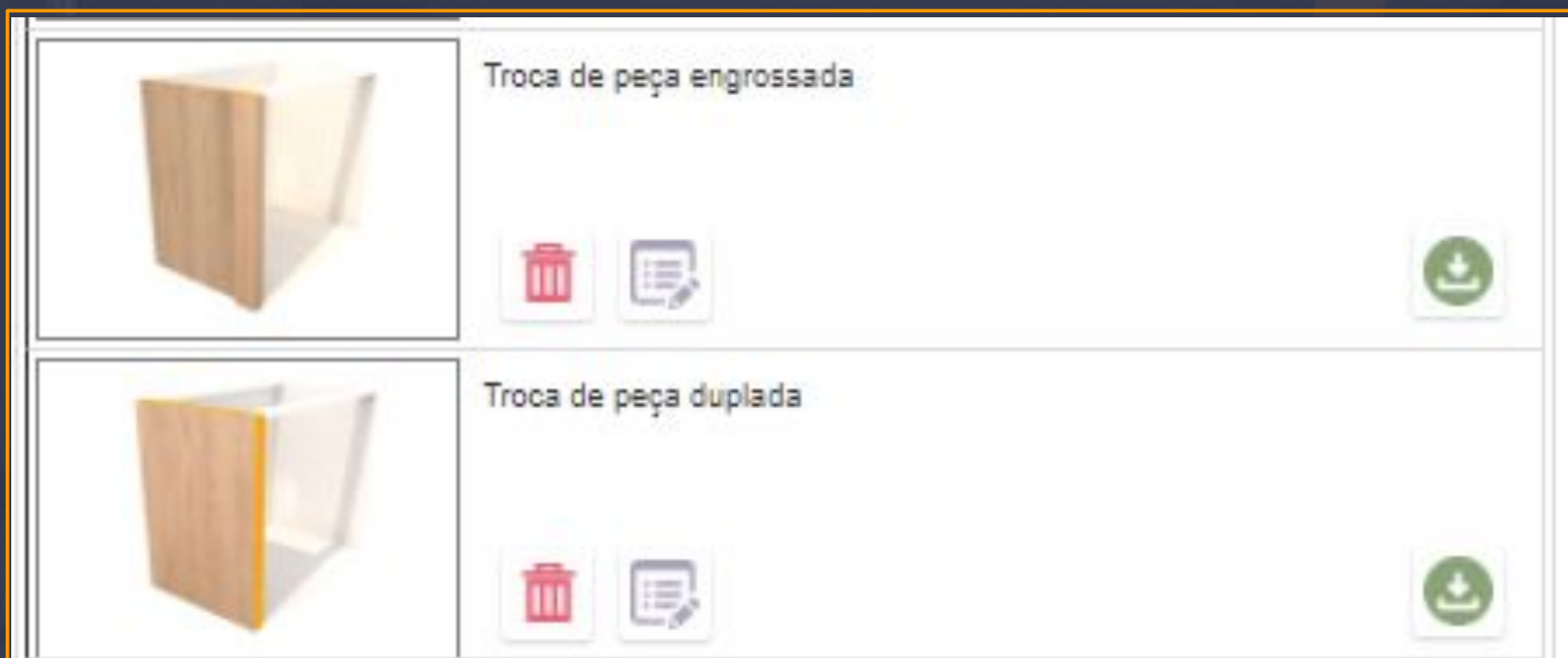
APLICAR

**Margem de acabamento** é uma opção que você pode utilizar para agregar uma margem para recorte/acabamento a mais na peça, no caso essa margem que você determinou no campo da altura ou largura vai constar apenas no plano de corte e relatório de peças não vai influenciar no 3D do projeto.

Opção de remover travessas está nessas quatro opções e basicamente vai remover a travessa que você marcar como **SIM**.

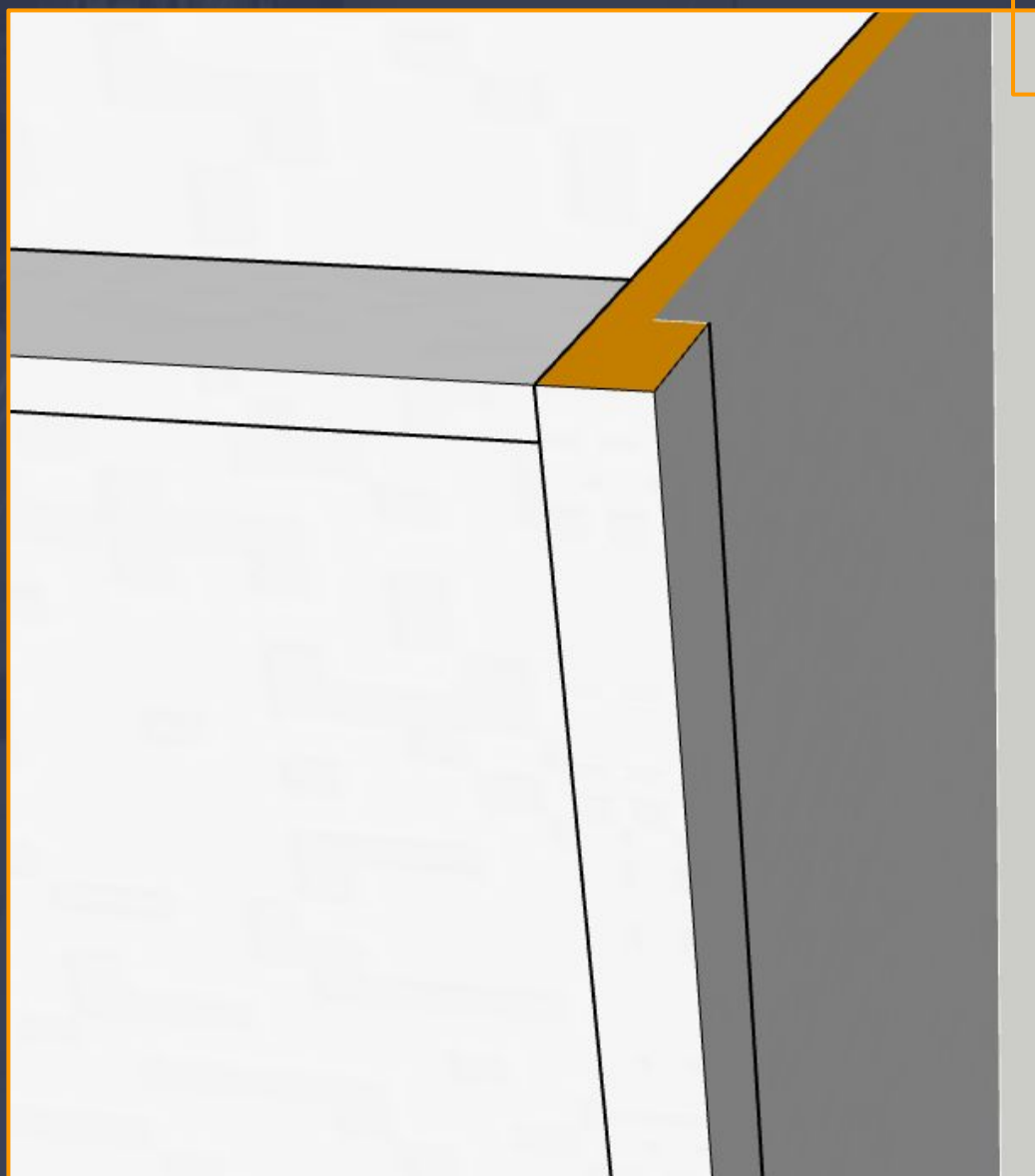
Opção de modelos de topo vão ter dois formatos **RETO** e **45** graus, a imagem abaixo mostra como fica a opção do modelo de topo superior em 45 graus.





**Troca de peça engrossada** : A troca de peça engrossada é uma opção que vai realizar justamente uma troca de peças, mas como é funciona exatamente ?

No momento que você selecionar a opção de baixar a **MIRA VERMELHA** entra em ação e você simplesmente seleciona a peça que você quer engrossar, feito isso basta esperar essa ferramenta carregar e verificar o engrossamento realizado.



A imagem em questão mostra exatamente onde foi aplicado um engrossamento, na imagem também podemos perceber que o engrossamento foi feito na própria lateral direita, não foi adicionado mais uma travessa e sim trocou a lateral direita por uma nova peça.

Depois de aplicar essa opção de troca de peça não é mais possível reverter a lateral infelizmente depois que você executa essa função ela não volta atrás, você teria que baixar uma nova caixa em questão.

EDITOR

Lat Eng

GERAL

Lat Eng

Espessura do MDF 15.0 mm

Espessura dos sarrafos 1 15.0 mm

Espessura dos sarrafos central Não utilizar

Largura dos sarrafos: 50.0

Margem para acabamento: 10.0

Acréscimo à altura 0.0

Acréscimo à largura 0.0

Posição X 0.0

Posição Y 0.0

Posição Z 0.0

Inverter sentido da montagem Não

EXCLUIR APLICAR

As espessuras da troca de peça engrossada estão disponíveis no editar com a **MIRA AZUL**, são exatamente três opção de espessura que você pode utilizar.

Largura dos sarrafos fica disposição para a alteração a qualquer momento através desse campo.

Margem para acabamento vamos definir nesse campo para agregar um acréscimo para um recorte no plano de corte funciona exatamente igual ao outros campos dos tamponamentos.

Essa opções do acréscimo a altura ea largura trabalham em conjunto com a posição X,Y,Z.

A informação inserida nesses campos vai determinar o tamanho e posição para a peça engrossada é muito semelhante às opções da mira vermelha.

**IMPORTANTE** : O editar dessa peça deve ser feito sempre com a mira azul e **NUNCA COM A MIRA VERMELHA**, o por que disso é a própria configuração ser feito para toda a peça engrossada e não individualmente nas peças. Então por isso utilizamos a opção da mira azul para trabalhar em conjunto.

EDITOR

Peça duplada

Espessura do Central: 15.0 mm

Espessura do Central: Não utilizar

Margem para acabamento: 10.0

Acréscimo à altura: 0.0

Acréscimo à largura: 0.0

Posição X: 0.0

Posição Y: 0.0

Posição Z: 0.0

Inverter sentido:  Sim

Modelo do Topo Sup: **45 Graus**

Modelo do topo inferior: Reto

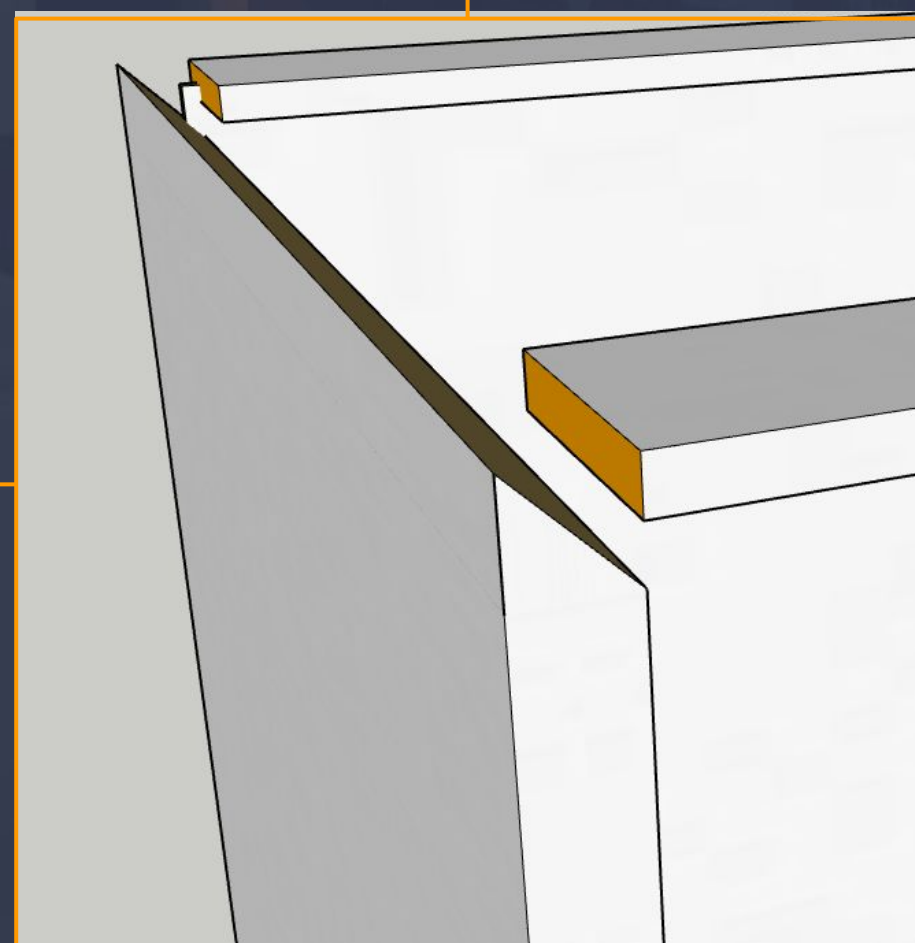
FITA DE BORDO:

EXCLUIR

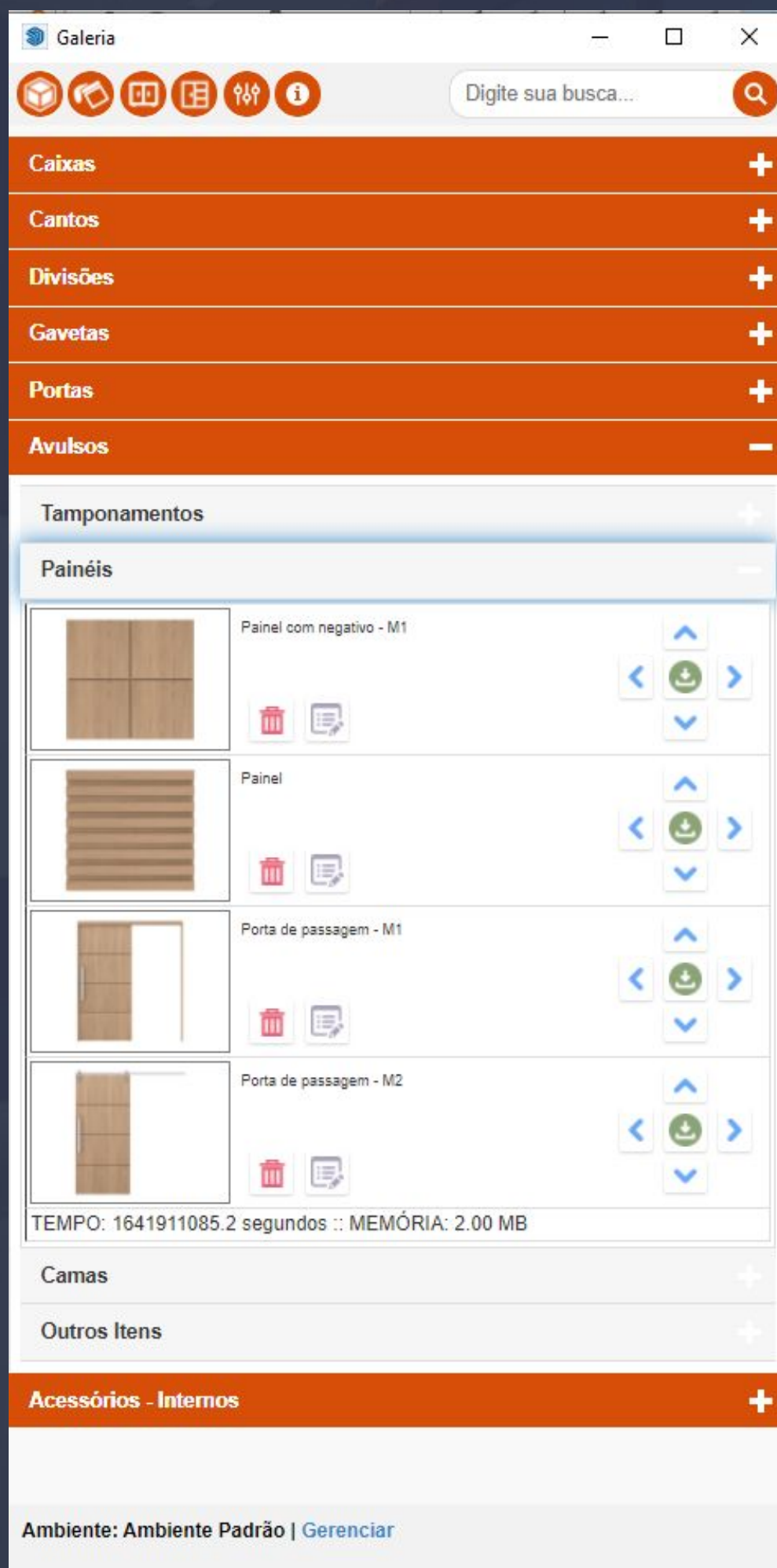
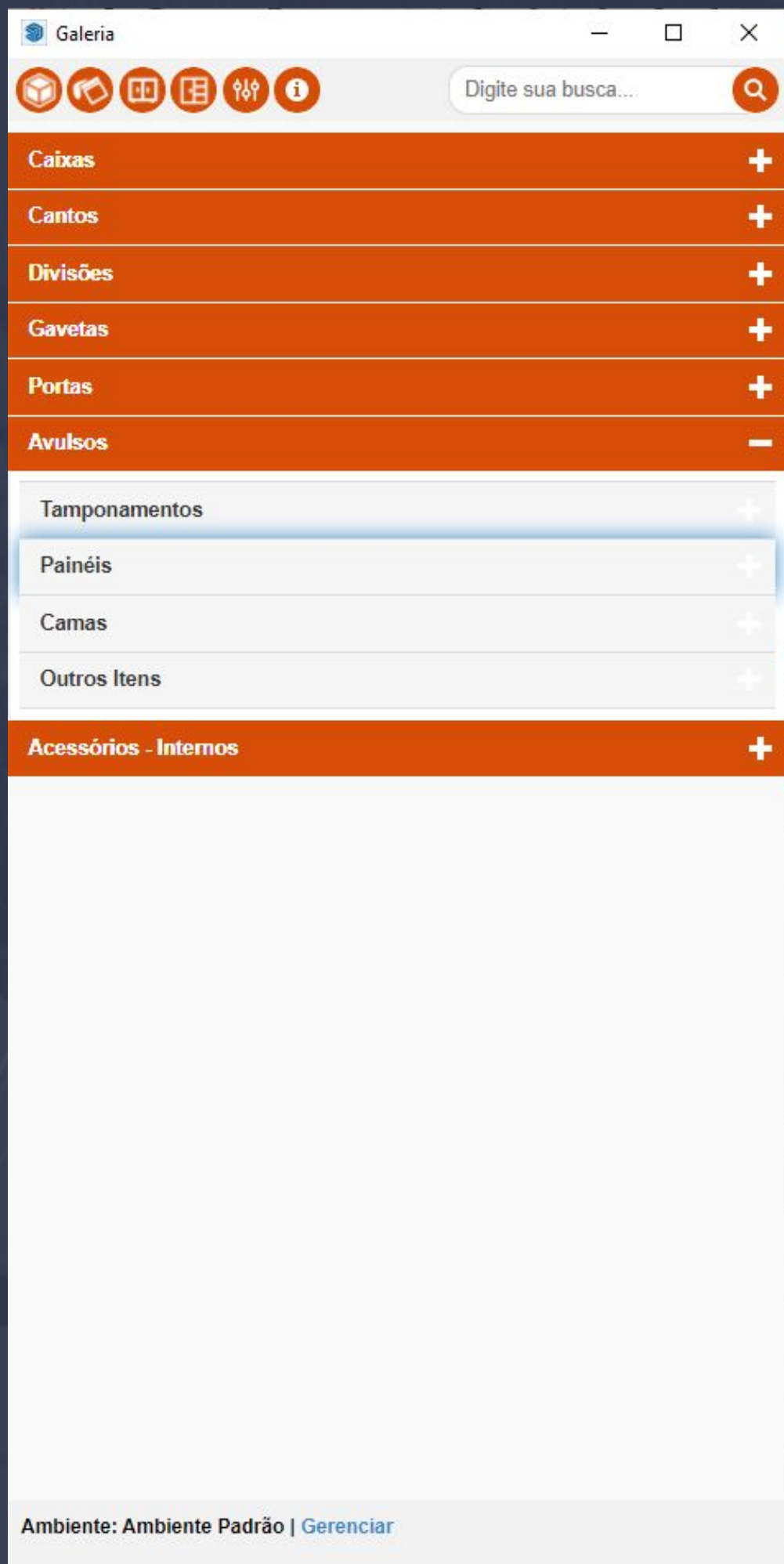
O editar da troca de peça duplada é muito semelhante ao editar da peça engrossada são praticamente as mesmas opções que você acessa com a mira azul da peça que você duplou, o que vale a pena ressaltar é o menu de modelo de topo que nós já havíamos visto antes no tamponamento avulso engrossado ele vai trabalhar de maneira igual porém na própria peça.

A configuração que está descrita na imagem está refletindo na imagem da caixa basicamente foi alterado o modelo da LATERAL ESQUERDA e a peça duplada fica nesse formato.

Isso permite você fazer uma caixa inteira em 45 graus basta aplicar as trocas de peças em todas as peças e aplicar essa opção de 45 graus.



A aba painéis vão constar todos os paineis avulsos da plataforma desde do negativo ao ripado você vai encontrar essas opções para trabalhar.





PROPRIEDADES

M35094 Painel

GERAL

Painel

Incluir no relatório? Sim

Largura: 1000.0

Altura: 1000.0

Elevação: 2978.3

Número de divisões - horizontal: 2

Número de divisões - vertical: 2

Espessura do painel 15.0 mm

Espessura dos sarrafos 15.0 mm

Largura dos sarrafos: 90.0

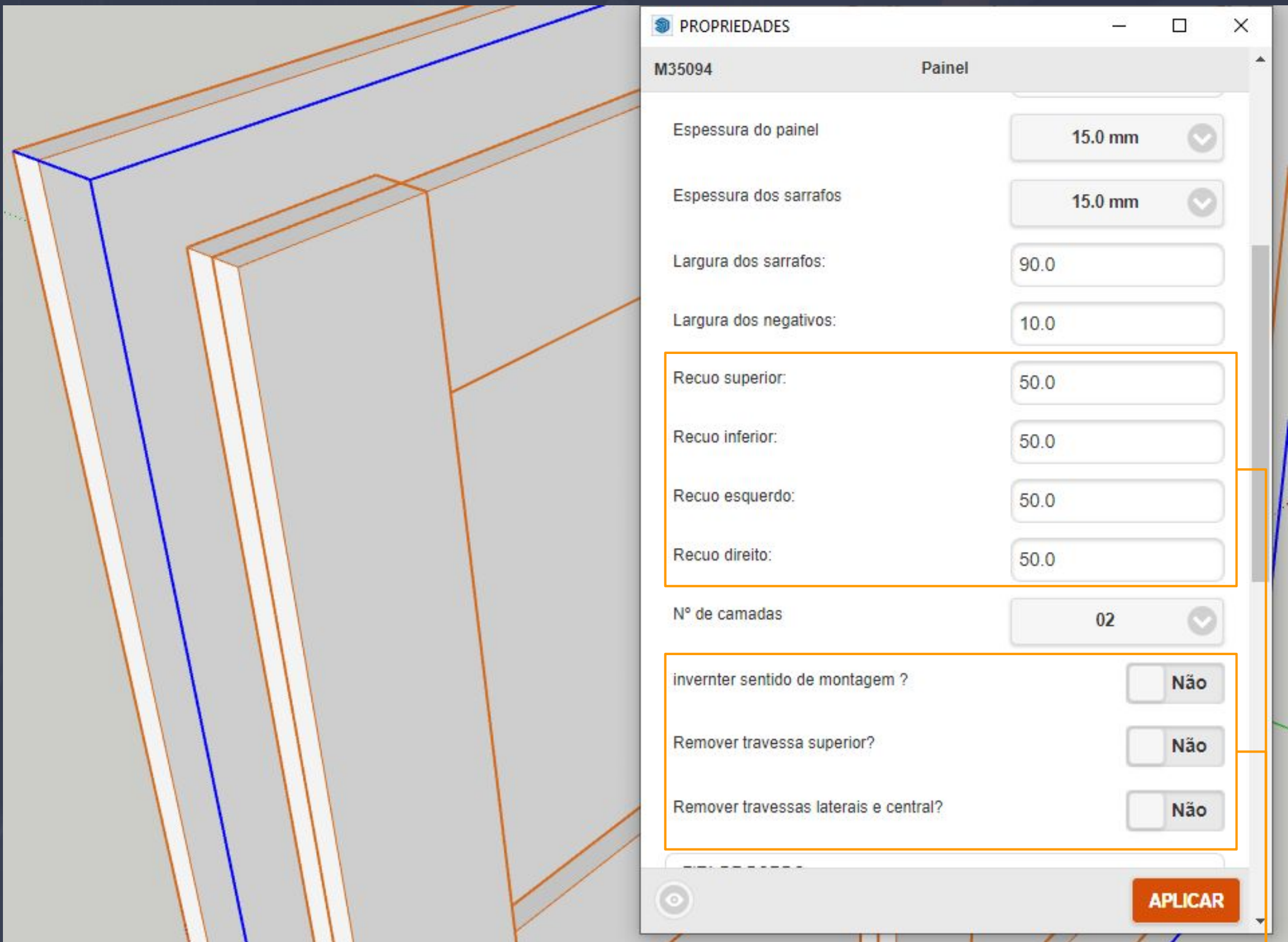
Largura dos negativos: 10.0

Recuo superior: 0.0

APLICAR

Número de divisões horizontal ou vertical é uma campo de opção livre para que você possa inserir a informação que quiser é claro dentro da lógica do componente de largura e altura.

O editar do painel tem as opções bem semelhantes das outras opções que já havíamos visto na plataforma antes, a opção da largura dos negativos é nova porém bem intuitiva.



Os recuos em geral estão atribuído ao perímetro do painel inteiro então quando você insere qualquer valor desses campos o resultado é esse que está na imagem.

Opções da travessa em geral você encontra nessa parte para mudar o sentido ou até mesmo removê las basta marcar como SIM .

PROPRIEDADES

M28149 Painei

GERAL

Painei

Incluir no relatório? Sim

Largura: 1000.0

Altura: 1000.0

Elevação: 1070.4

Número de divisões - horizontal: 8

Espessura do painei 15.0 mm

Espessura dos sarrafos 15.0 mm

Largura dos Sarrafos: 70.0

Recuo superior: 0.0

Recuo inferior: 0.0

Recuo esquerdo: 0.0

APLICAR

Número de divisões vai determinar a quantidade de ripas que vai ser inserido é claro dentro da dimensão de largura e altura

O número de ripas vai ter influência da largura dos sarrafos também o ideal é sempre verificar a largura.

Os recuos em geral vão influenciar no externo do painei, os sarrafos não vão acompanhar a operação.

PROPRIEDADES

M31319 Porta de correr - M1

GERAL

Porta de correr - M1

Incluir no relatório?

Largura:

Altura:

Elevação:

Número de divisões - horizontal:

Espessura do painel

Espessura dos sarrafos

Largura dos negativos:

Acabamento esquerdo?

Acabamento direito?

Acabamento superior?

Número de divisões - horizontais vai determinar as divisões dos MDF da porta de correr que você pode inserir qualquer valor.

Essa porta de correr é diferente da utilizada na aba porta do construtor, por que ela tem as próprias configurações impossibilitando a adição de outras frontais.

A largura dos negativos vai ter a função de dar o espaçamento entre os MDFs.

PROPRIEDADES

M31319 Porta de correr - M1

Acabamento esquerdo?  Não

Acabamento direito?  Sim

Acabamento superior?  Sim

Recuo superior:

Recuo inferior:

Tamanho do puxador

Aplicar em todos similares?  Não

FITA DE BORDO:

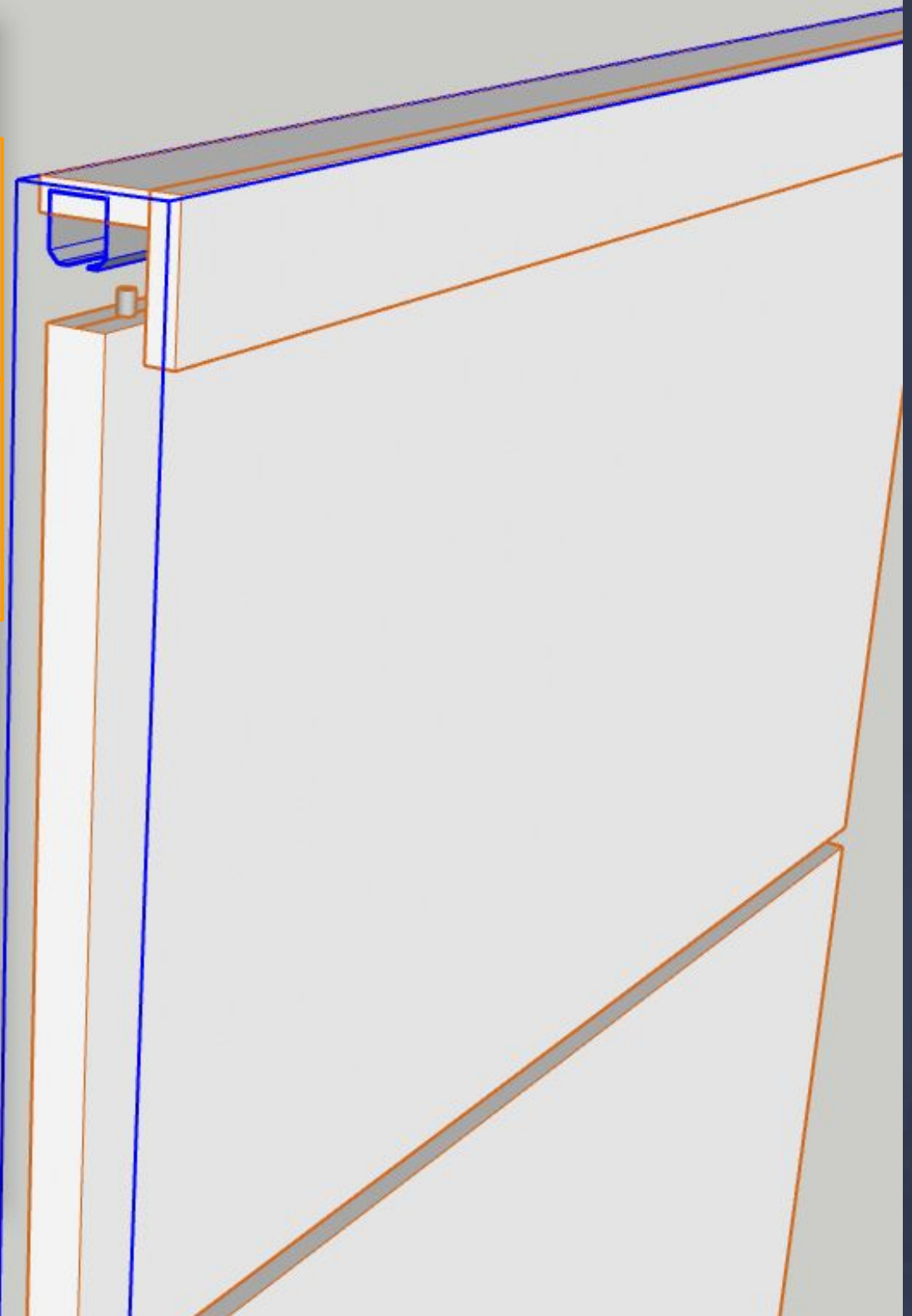
FRONTAL

900.0

30.0

Y

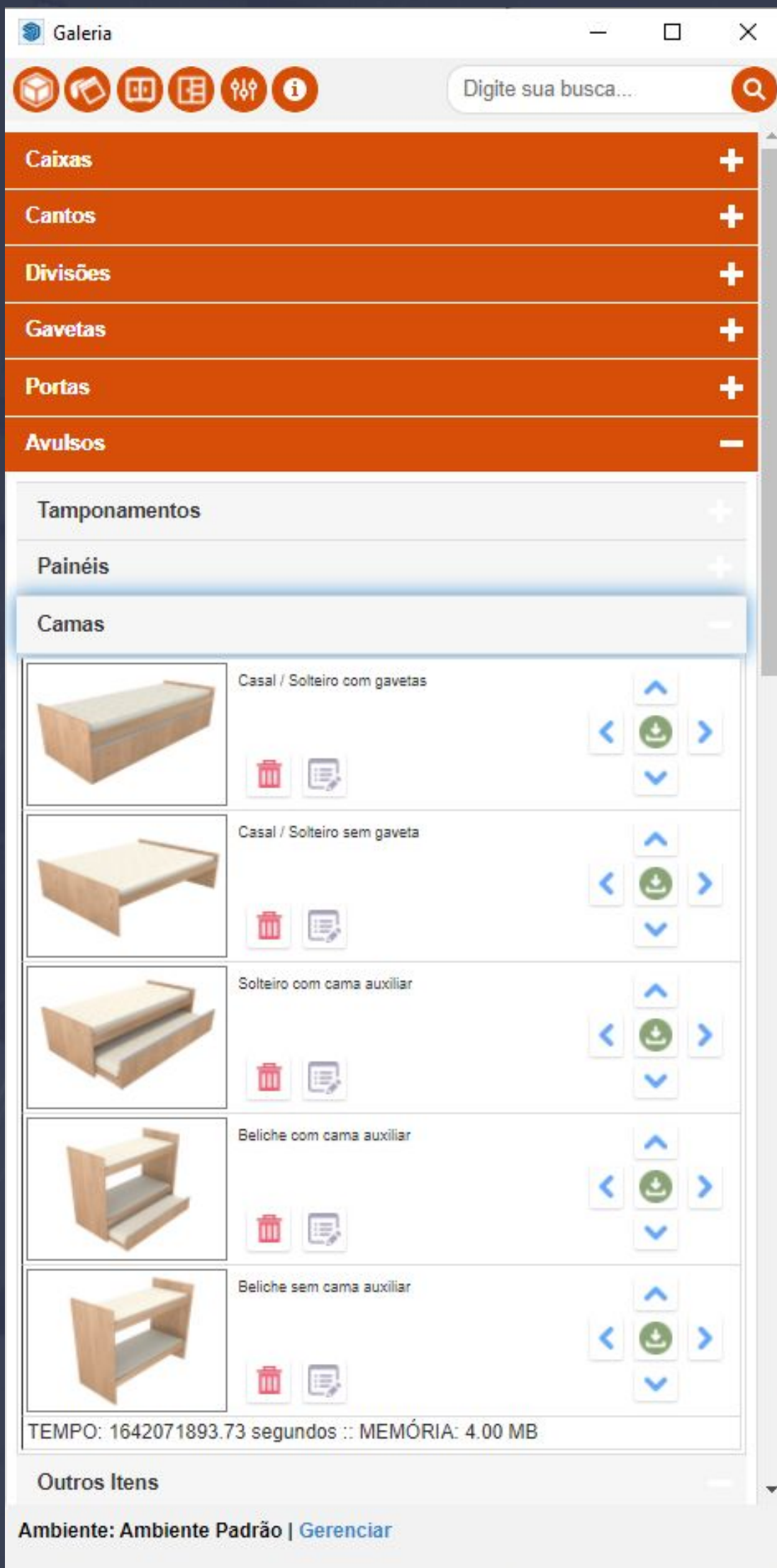
APLICAR



Os acabamentos que estão disponíveis dão a opção de remoção das travessas laterais e superiores , basta você marcar como **SIM** ou **NÃO**.

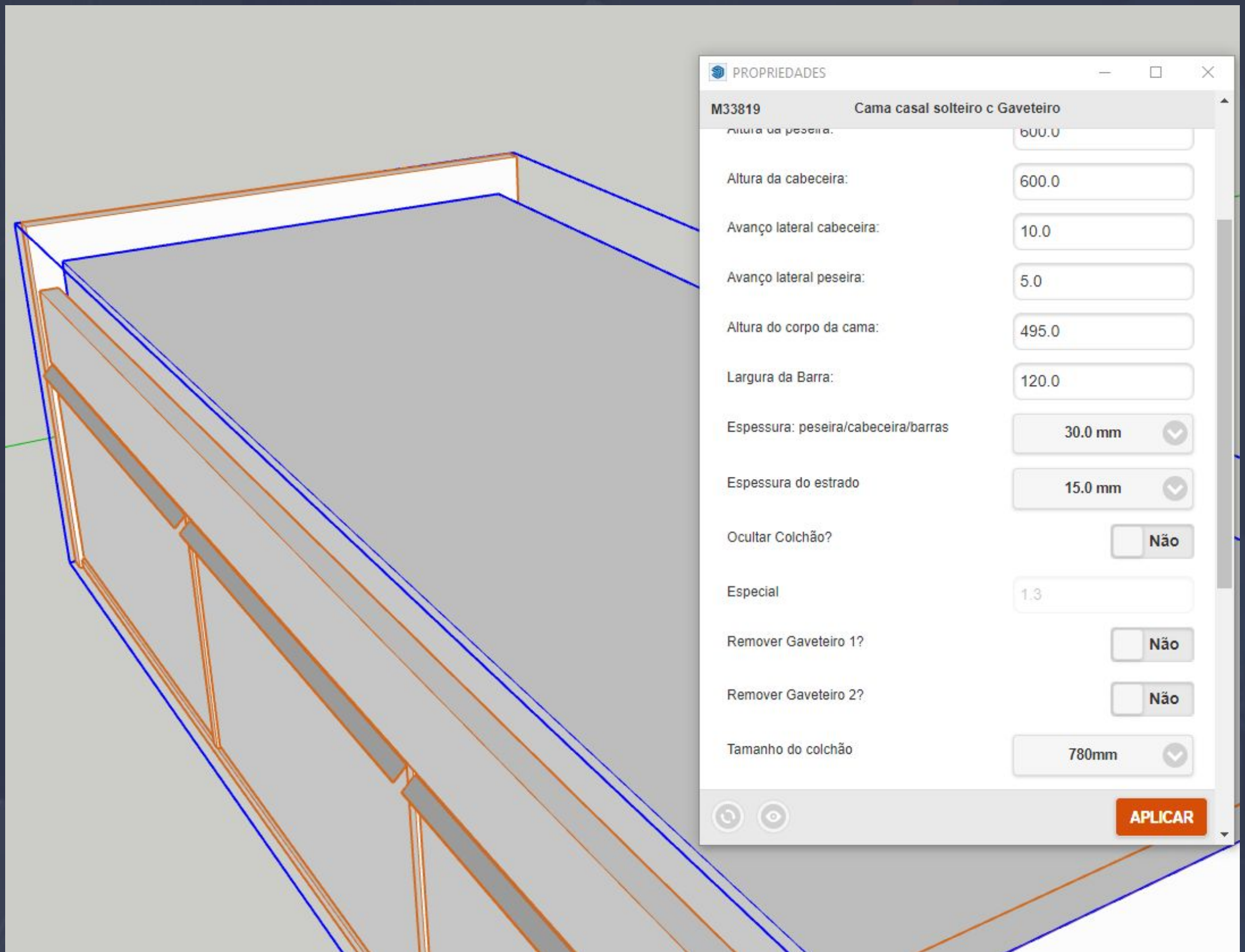
Os recuos superior e inferior vão trabalhar juntamente aos acabamentos você pode determinar o recuo com qual valor.

O tamanho do puxador apenas vai definir o tamanho do puxador.



Os modelos de camas podem variar dependendo do que você necessitar cada um dos modelos foi pensada com o propósito de atender o nicho de requisitos.

Em geral as camas vão se comportar de forma bem semelhante, mudando apenas algumas configurações.



As camas em geral vão ter os menus de edição iguais a imagem acima mostra a primeira cama do construtor tem as opções bem intuitivas em geral todas as opções são determinadas pelo desenvolvimento Dinabox.

Você pode editar as gavetas que vem aplicadas junto com a cama com a mira azul selecionando qualquer parte delas, as opções gerais da cama já removem as gavetas então não precisa excluir pela mira azul se você não quiser as gavetas.

**GERAL**

Cama casal solteiro c Gaveteiro

Incluir no relatório?

Elevação:

Altura da peseira:

Altura da cabeceira:

Avanço lateral cabeceira:

Avanço lateral peseira:

Altura do corpo da cama:

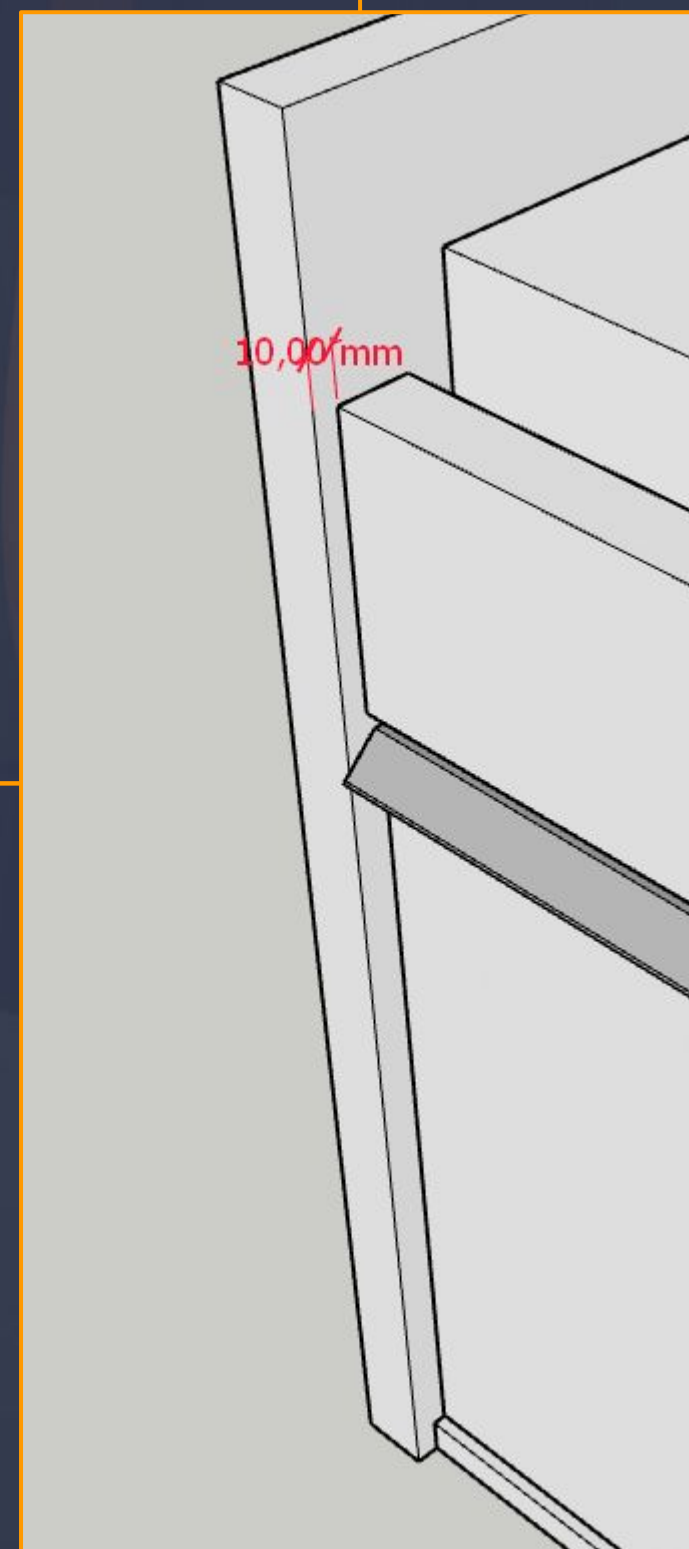
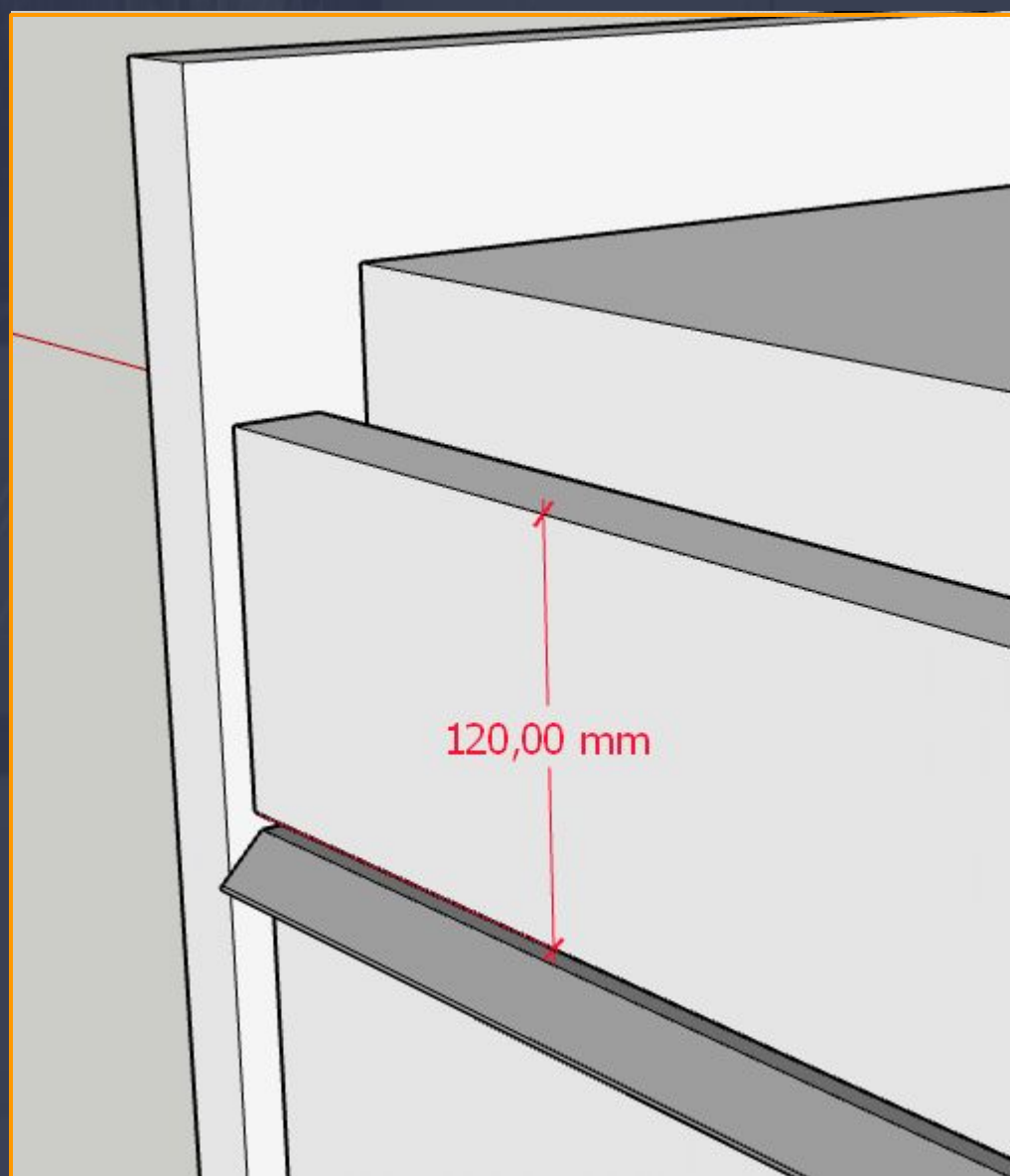
Largura da Barra:

A configuração das camas na aba GERAL são bem intuitivas como havíamos falado no momento em que você interagir com os campos das opções fica claro o que está sendo alterado.

**Altura da peseira:** Vai definir a altura da peseira, e não tem limites de altura você inserir o valor que você necessitar.

**Altura da cabeceira:** A altura vai ser definida por este campo.

**Avanço lateral cabeceira:** A lateral da cabeceira vai ter o comportamento do jeito que está na imagem.





Espessura: peseira/cabeceira/barras	30.0 mm
Espessura do estrado	15.0 mm
Ocultar Colchão?	<input type="checkbox"/> Não
Especial	1.3
Remover Gaveteiro 1?	<input type="checkbox"/> Não
Remover Gaveteiro 2?	<input type="checkbox"/> Não
Tamanho do colchão	780mm
Acréscimo a largura da cama	0.0

**Espessura peseira/cabeceira/barras:** Vai atribuir a espessura para todos esses parâmetros

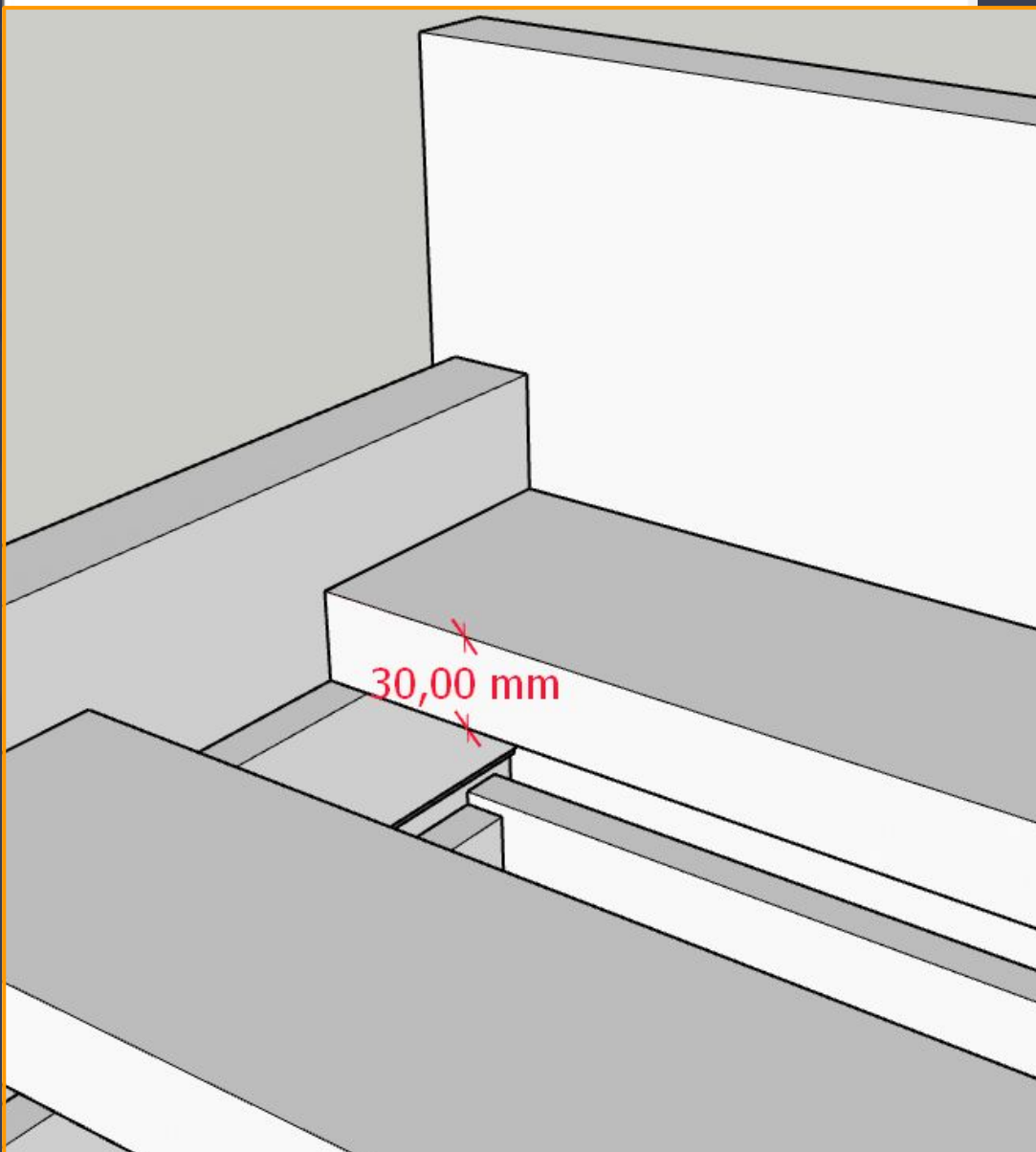
**Espessura do estrado:** O estrado está embaixo do colchão você observar o estrado ocultando o colchão na opção de **OCULTAR O COLCHÃO**.

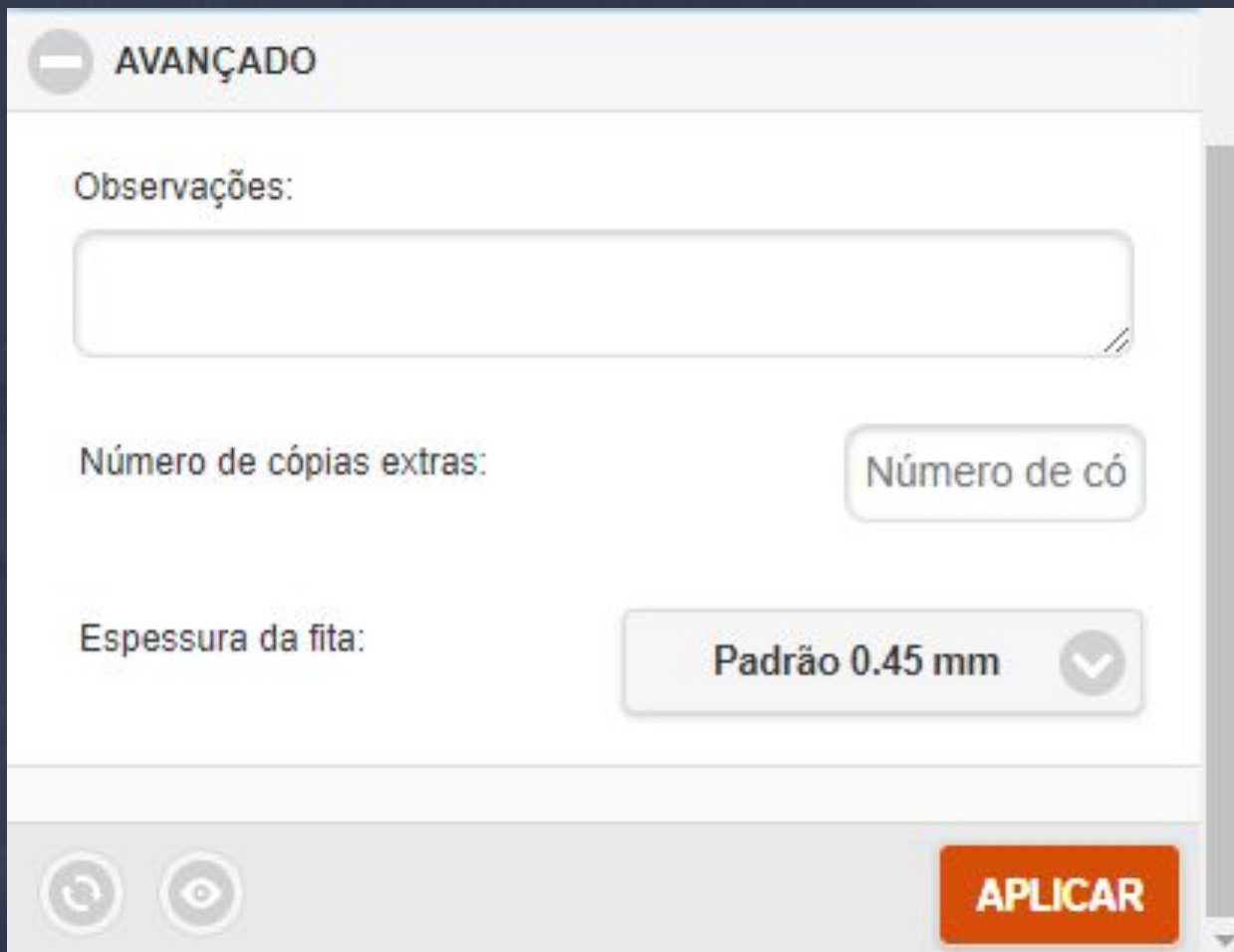
**Ocultar colchão:** Simplesmente vai ocultar o colchão basta marcar a opção com **SIM**.

**Remover gaveteiro 1:** Esta opção vai ocultar o gaveteiro 1 o **REMOVER GAVETEIRO 2** vai realizar a mesma função porém do gaveteiro 2.

**Tamanho do colchão:** Essa opção do tamanho está predefinida já basta você escolher o padrão que são: 780mm, 880mm, 960mm, 1380mm, 1580, 1930mm.

**Acréscimo a largura da cama:** Vai executar uma largura a mais no **CORPO DA CAMA**.





AVANÇADO

Observações:

Número de cópias extras: Número de có

Espessura da fita: Padrão 0.45 mm

APLICAR

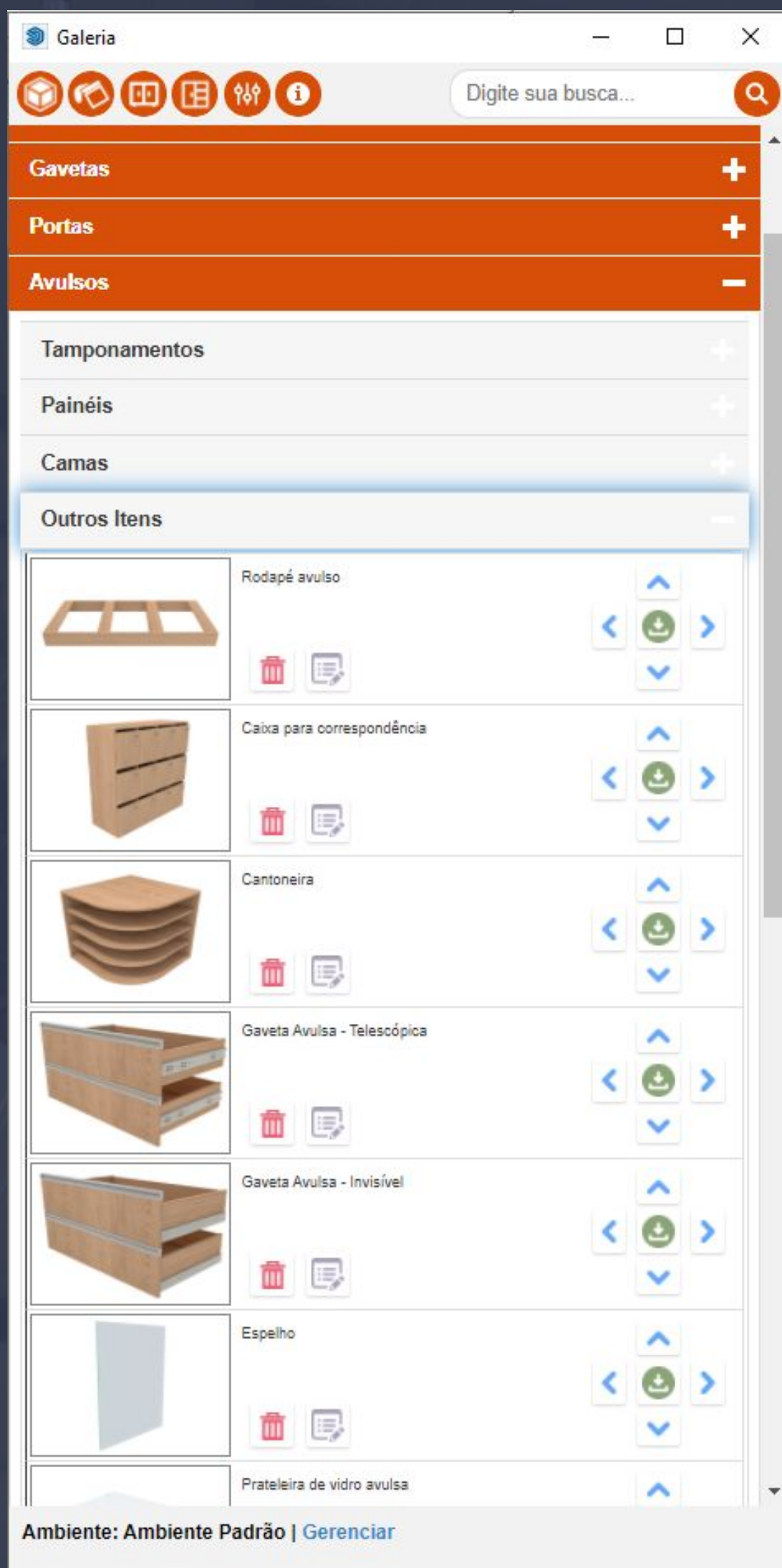
As opções do **INTERNO** e **PEÇAS** nas configurações da cama vão ser praticamente iguais aos outros componentes da plataforma.

Aba avançado não é diferente tem vários componentes que vão se comportar desta maneira.

**Observações:** A opção de você inserir uma **OBSERVAÇÃO** na cama, tem como principal objetivo você mandar alguma característica ou modificação para o plano de corte e lista de corte que vamos abordar isso em outra parte do manual.

**Número de cópias extras:** Essa opção vai executar cópias extras do módulo, no caso a cama vai receber o valor inserido das cópias, **MAS AS CÓPIAS VÃO SER FEITAS APENAS NO ORÇAMENTO E PLANO DE CORTE.**

**Espessura da fita:** Apenas vai definir a espessura da fita porém essa opção vai mudar para todo o módulo.



A aba de outros itens no construtor trata-se de componentes avulsos como rodapé e gavetas.

A ideia dos itens avulsos é para situações que os componentes internos não atendem a necessidade com os avulsos basta você movimentar e posicionar os mesmos.

Nas próximas páginas o manual vai mostrar os componentes que ainda não verificamos, como caixa para correspondência, cantoneira, prateleira de vidro avulsa e mais.

O restante dos componentes como gavetas, portas e os cabides tem as configurações bem simples do sistema.

PROPRIEDADES

M48861 Caixa para Correspondência

GERAL

Caixa para Correspondência

Incluir no relatório? **Sim**

Largura: 1000.0

Altura: 1000.0

Profundidade: 350.0

Elevação: 837.3

Recuo interno: 0.0

Número de portas - Vertical: 4

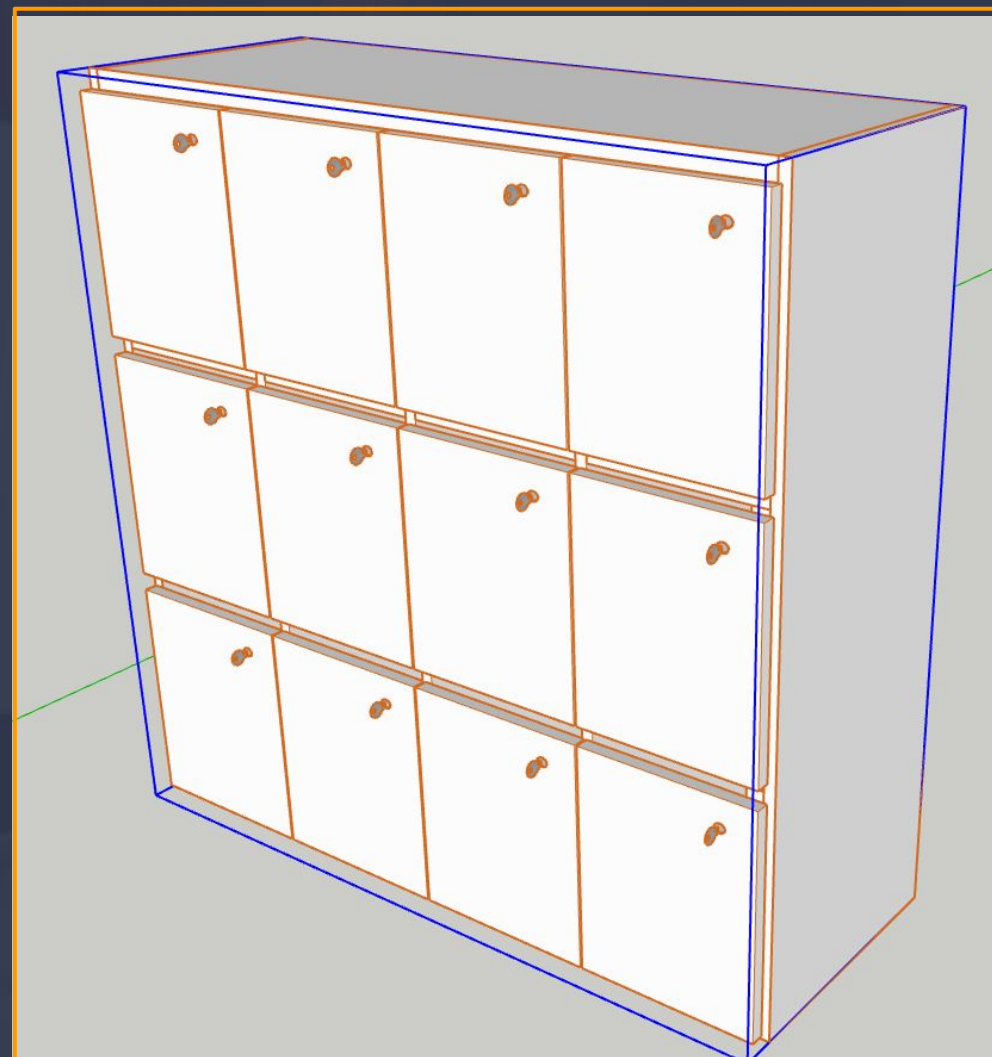
Número de portas - Horizontal: 3

Folga entre portas 25.0

DINABOX

APLICAR

O mais relevante sobre a caixa para correspondência são as divisões tanto vertical como horizontal, elas trabalham com valores livres para você determinar a quantidade de portas e logo abaixo tem a opção de folga entre as portas também.



Esse módulo em questão sempre vai baixar com as portas aplicadas por padrão, caso você queira mudar as frontais não vai ser possível pelo fato que ela foi padronizada pela nossa equipe.

As edições dela em geral devem ser feitas somente com a opção das propriedades, com a mira vermelha não seria o ideal.

**PROPRIEDADES**

M53815 Cantoneira

**GERAL**

Cantoneira

Incluir no relatório? **Sim**

Largura: 400.0

Altura: 500.0

Profundidade: 600.0

Elevação: 1352.0

Recuo interno: 10.0

Número de prateleiras: 3

modelo de prateleira **Moeda**

Espessura 15.5 mm

DINABOX

**APLICAR**

Esse componente em si trabalha com as algumas opções predefinidas e outras livres que você pode determinar, como por exemplo a quantidade de prateleira, você pode determinar a quantidade em referência a altura do componente pois a quantidade de prateleiras é dividida uniforme com os vãos entre elas sempre iguais.

Modelo de prateleira vai estar predefinida entre moeda, chanfrada e reta.

E a espessura está padrão 15,5 mm porém você pode alterar ela e inserir mais espessuras ainda pelo menu editar do componente..

PROPRIEDADES

M59715 Prateleira

Incluir no relatório?	Sim
Largura:	1000.0
Profundidade:	1000.0
Elevação:	503.0
Recuo frontal	0.0
Recuo posterior	0.0
Modelo do dispositivo	01 - Pino
Especial	1
Desconto para dispositivo 02	6.0
Espessura	4mm Comum
Especial2	0.4

DINABOX

APLICAR

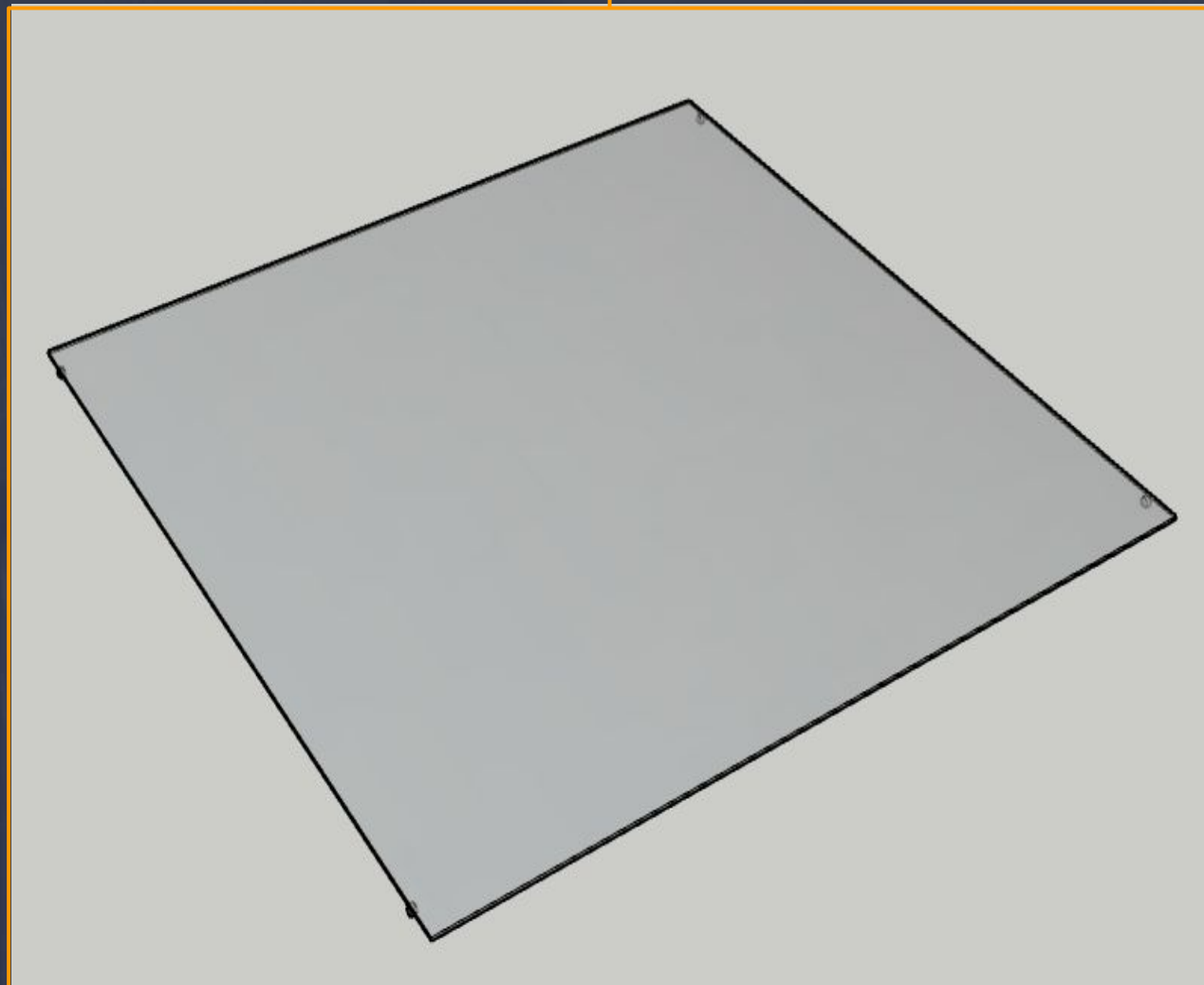
Os recuos frontal e posterior tem como objetivo realizar um desconto na frente e atrás da prateleira em relação ao dispositivo de montagem dela.

Modelo do dispositivo está determinado com apenas três opções 1 - Pino, 2 - Jacaré e 3 - Não utilizar.

Assim que você muda entre um modelo e outro o 3D dele vai mudar junto.

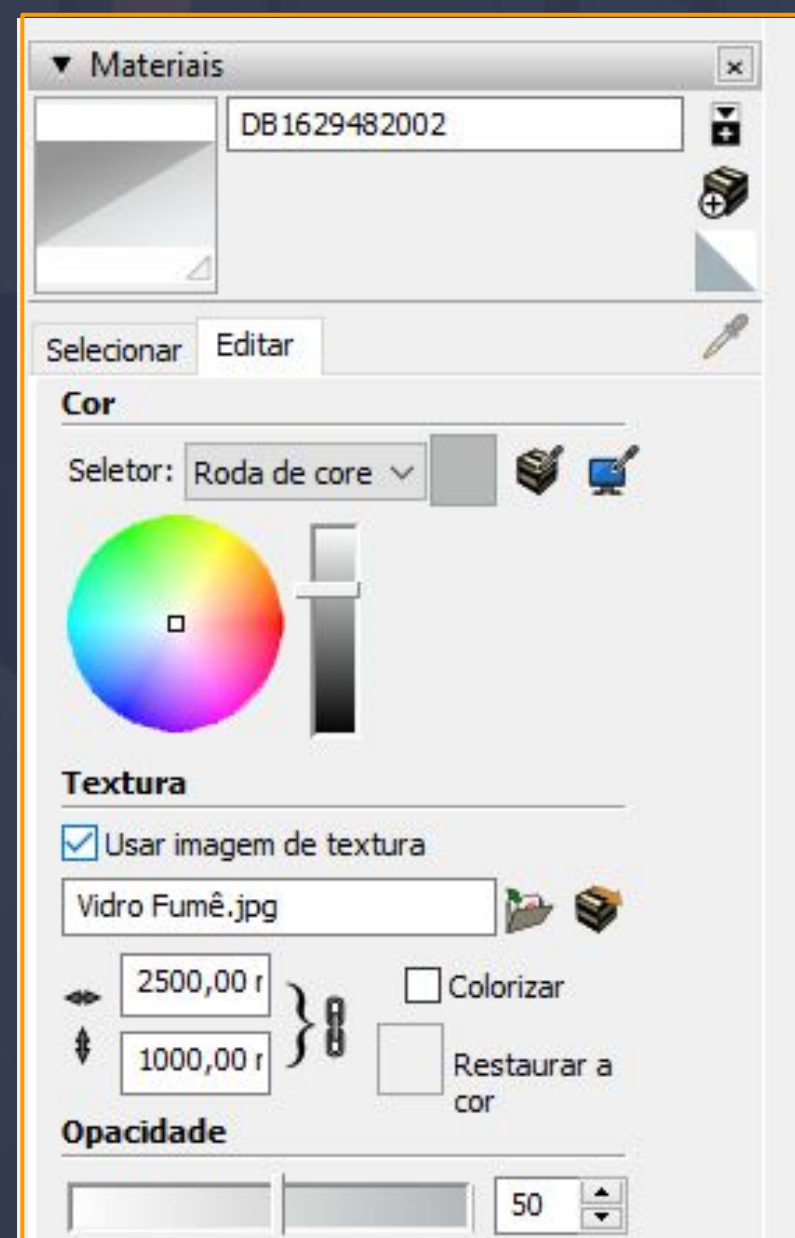
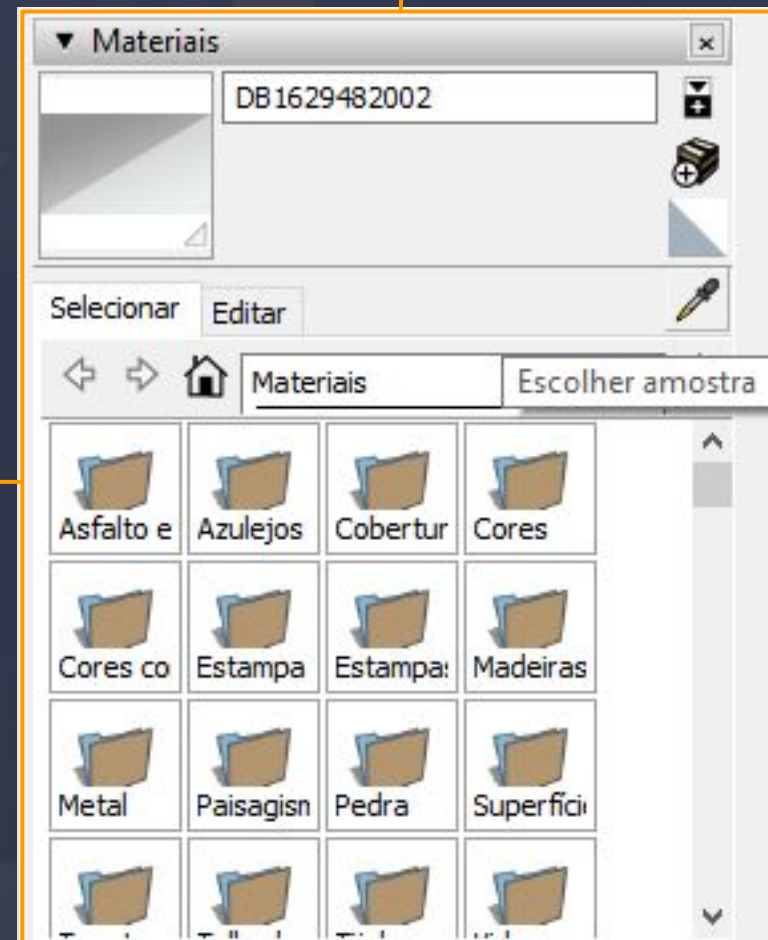
Desconto para o dispositivo é a informação que você vai inserir para o distanciamento que você precisa entre a prateleira e o local de aplicação.

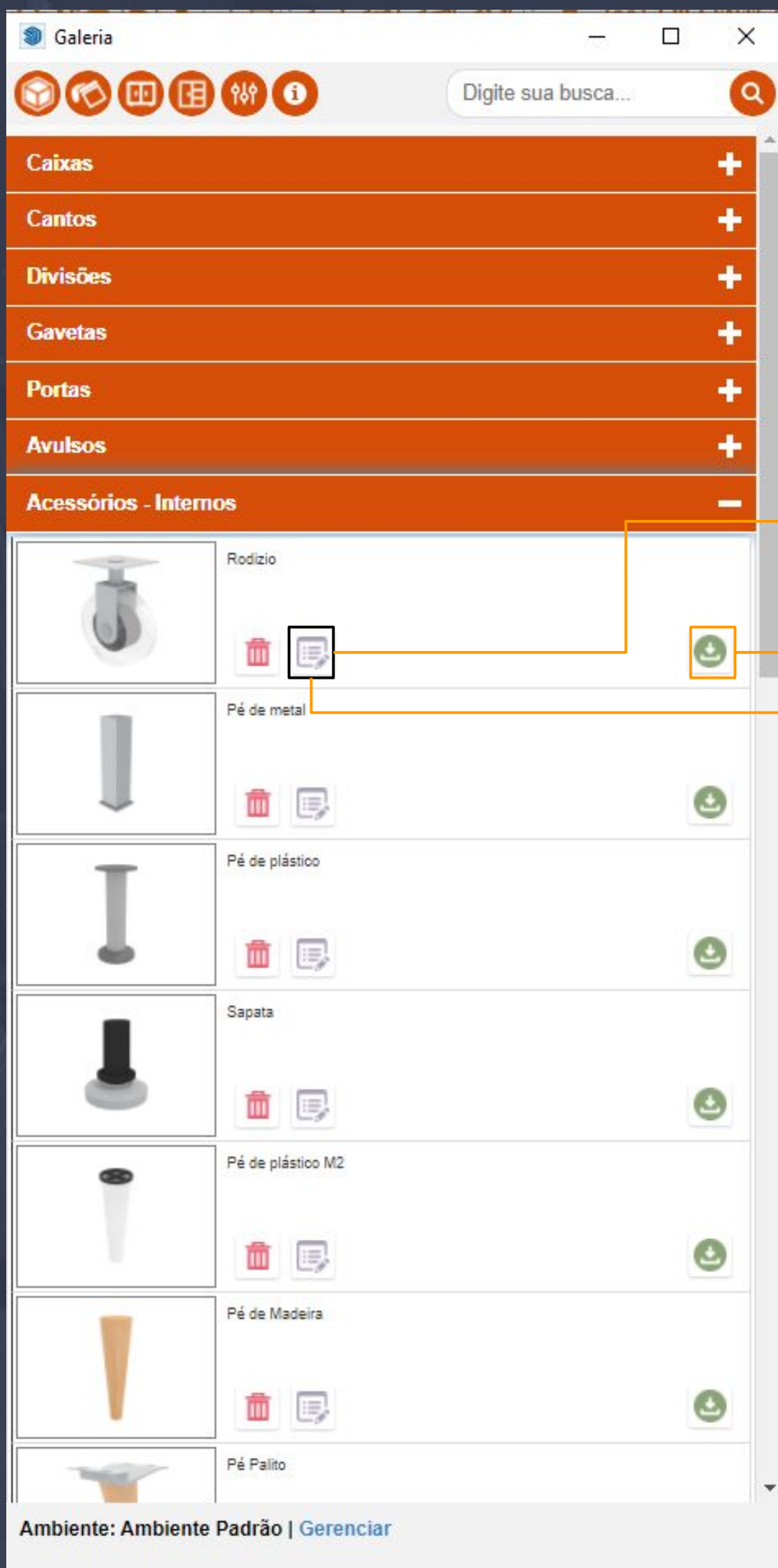
Esse campo do desconto do dispositivo vai estar ligado ao campo especial, mais adiante no conteúdo vamos entender como isso funciona



Assim que você baixar a prateleira de vidro avulsa você pode controlar a sua opacidade nas configurações de materiais que fica disponível na bandeja padrão.

Mais primeiro você tem que selecionar a prateleira e clicar na opção selecionar em seguida escolher amostra, feito isso basta você mudar a opção para editar e assim realizar as alterações.





A aba de acessórios internos trata se de componentes que vão ser agregados aos módulos em geral, para utilizar os componentes dessa aba apenas mantenha o módulo (caixa, aéreo ou torre) selecionado e clique na opção de baixar.

O componente rodízio por exemplo quando é aplicado em um dos módulos o padrão comum dele é a opção com trava de metal, porém existe uma forma de você padronizar como ele deve ser baixado.

Você como usuário pode mudar isso na opção do menu editar do componente e assim mudar algumas configurações disponíveis, na próxima página vamos ver como funciona essa opção .


Os componentes do rodízio até o pé palito vão trabalhar de maneira semelhante todos com as opções internas acessadas com a mira azul podendo padronizar as opções também no menu editar.



Galeria
— □ ×

Configurações do Componente
Insumos Secundários
Máximos e Mínimos

Rodízio



Nome	Rodizio
Altura do Rodizio	9
Menu de altura do rodizio	Metal com trava=M1-Metal sem
Recuo Frontal	0
Recuo Posterior	0
Modelo	Silicone sem trava ▾

CONCLUIR
SALVAR

O menu editar em si é composto por três abas cada uma tem opções que comprometem o funcionamento do componente, nessa página vamos apenas entender a configuração do componente.

No manual nós já conhecemos essa aba foi vista na galeria das frontais onde nós acessamos as configurações das frontais, basicamente o menu do rodízio que é o que temos de exemplo.

**Nome** : Alterar o nome do componente

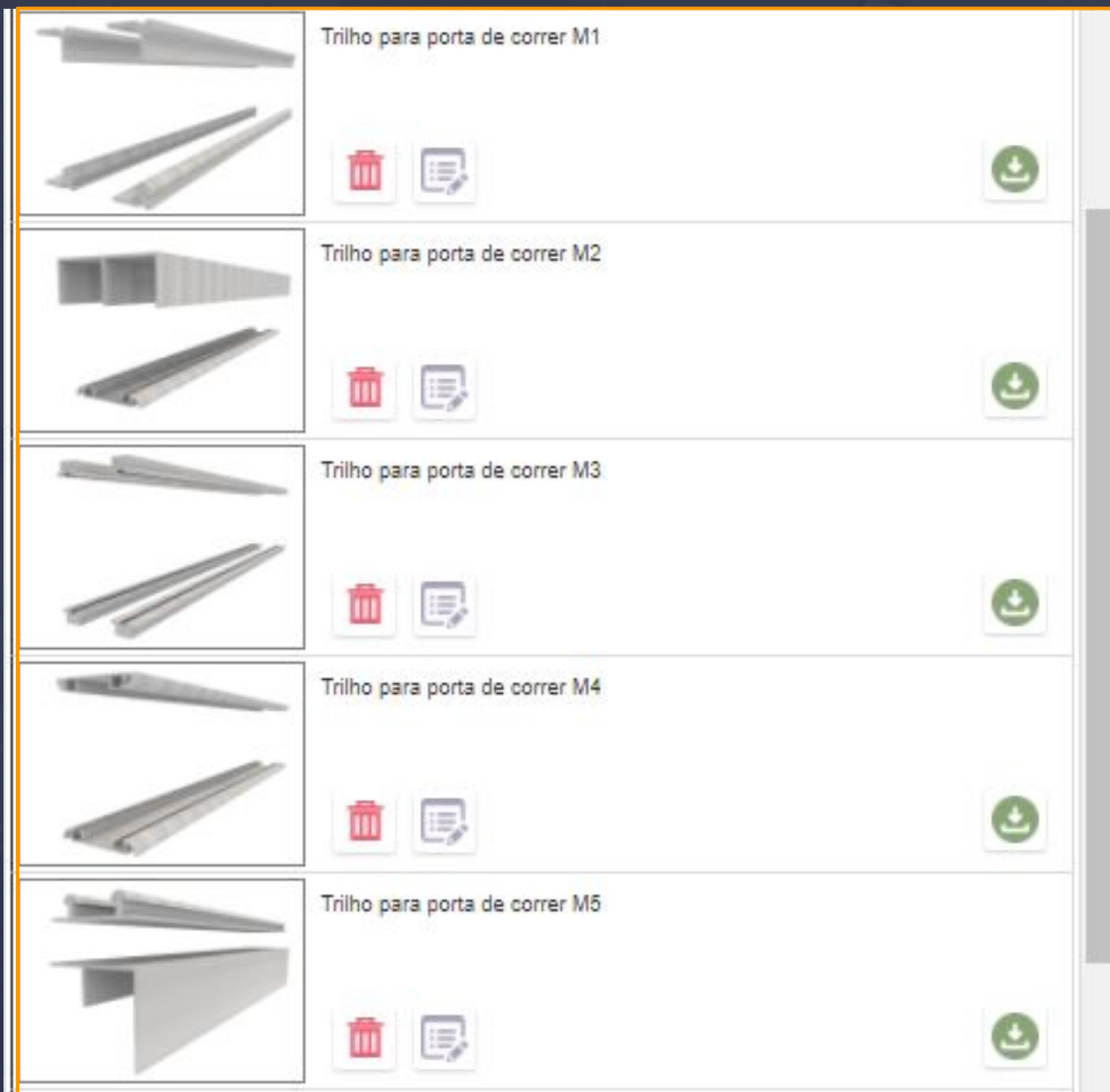
**Altura do Rodízio** : Determina a altura que o rodízio vai ter ao ser aplicado no módulo

**Menu altura do rodízio** : Essa opção vai servir para que você padronize a altura dos modelos de rodízio

**Recuo frontal** : Determina o recuo frontal do rodízio em relação ao módulo que ele foi aplicado

**Recuo posterior** : Determinar o recuo posterior em relação ao módulo

**Modelo** : Determina o modelo que vai ser aplicado quando você baixar o rodízio



As configurações dos trilhos vão ter essas opções em geral, assim que você alterar as configurações a alteração vai mudar para os dois trilhos, superior e inferior.

Modo de encaixe : Aqui você vai determinar se o trilho é interno ou externo em relação ao módulo que você aplicou o trilho

Os modelos de trilhos em questão estão todos disponibilizados na aba dos acessórios internos.

Cada um desses trilhos tem as características do 3D semelhantes ao que tem atualmente no mercado, portanto dependendo do trilho que você quer a aplicação dele vai mudar e vai influenciar se ele é interno ou externo.

A aplicação dele é muito simples basta você manter selecionado o módulo que você quer aplicar ele e baixar, o trilho é aplicado automaticamente no módulo..

EDITOR

Trilho 01

GERAL

Trilho 01

Avanço em relação à caixa: 0.0

Número de perfis: 02

Distância entre vãos: 15.0

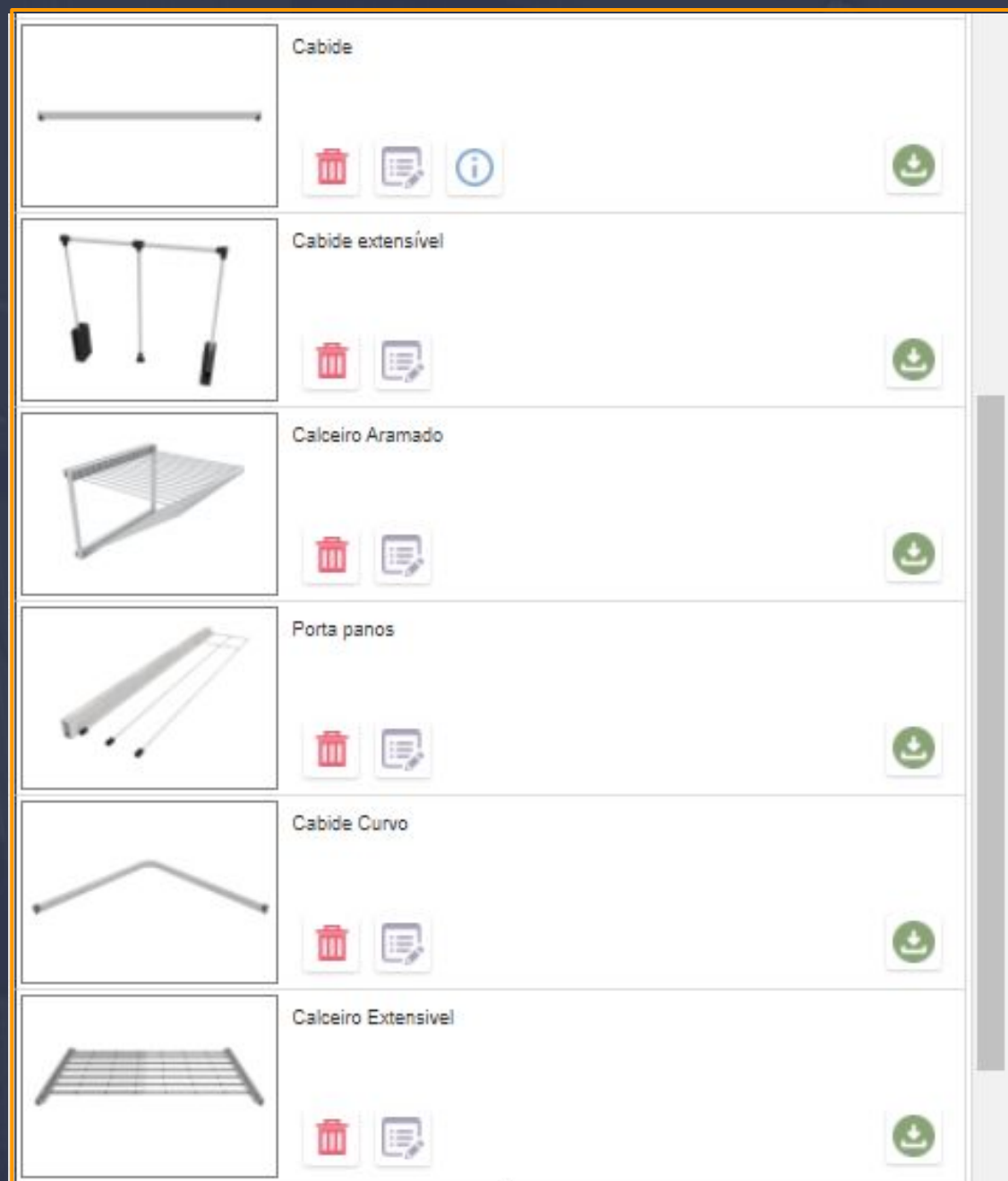
Modo de encaixe: Externo

ADICIONAR CAMPO

AVANÇADO

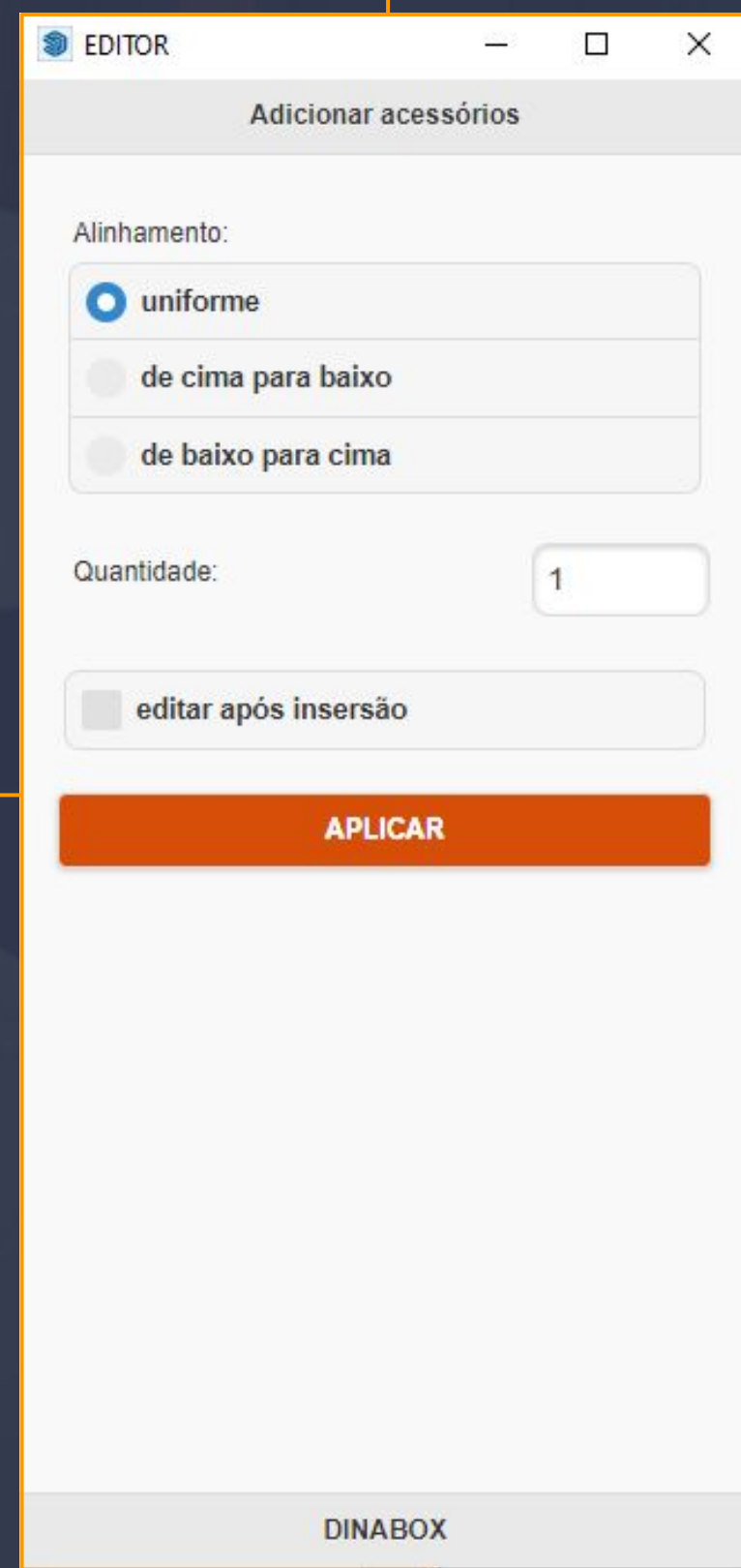
EXCLUIR

APLICAR



Os cabides em geral estão disponíveis na aba dos acessórios internos, são componentes internos que vão ser aplicados nos módulos.

Cada um dos cabides vão ter uma configuração diferente do outro e você vai poder manipular eles pela mira azul é importante informar que eles vão ter a aplicação igual a uma prateleira,



O alinhamento vai determinar a posição do cabide em relação ao módulo no sentido vertical.

Com apenas três opções **UNIFORME, DE CIMA PARA BAIXO E DE BAIXO PARA CIMA**

Uniforme vai manter o componente em uma divisão exatamente no meio do módulo, podendo assim escolher uma quantidade para a aplicação,

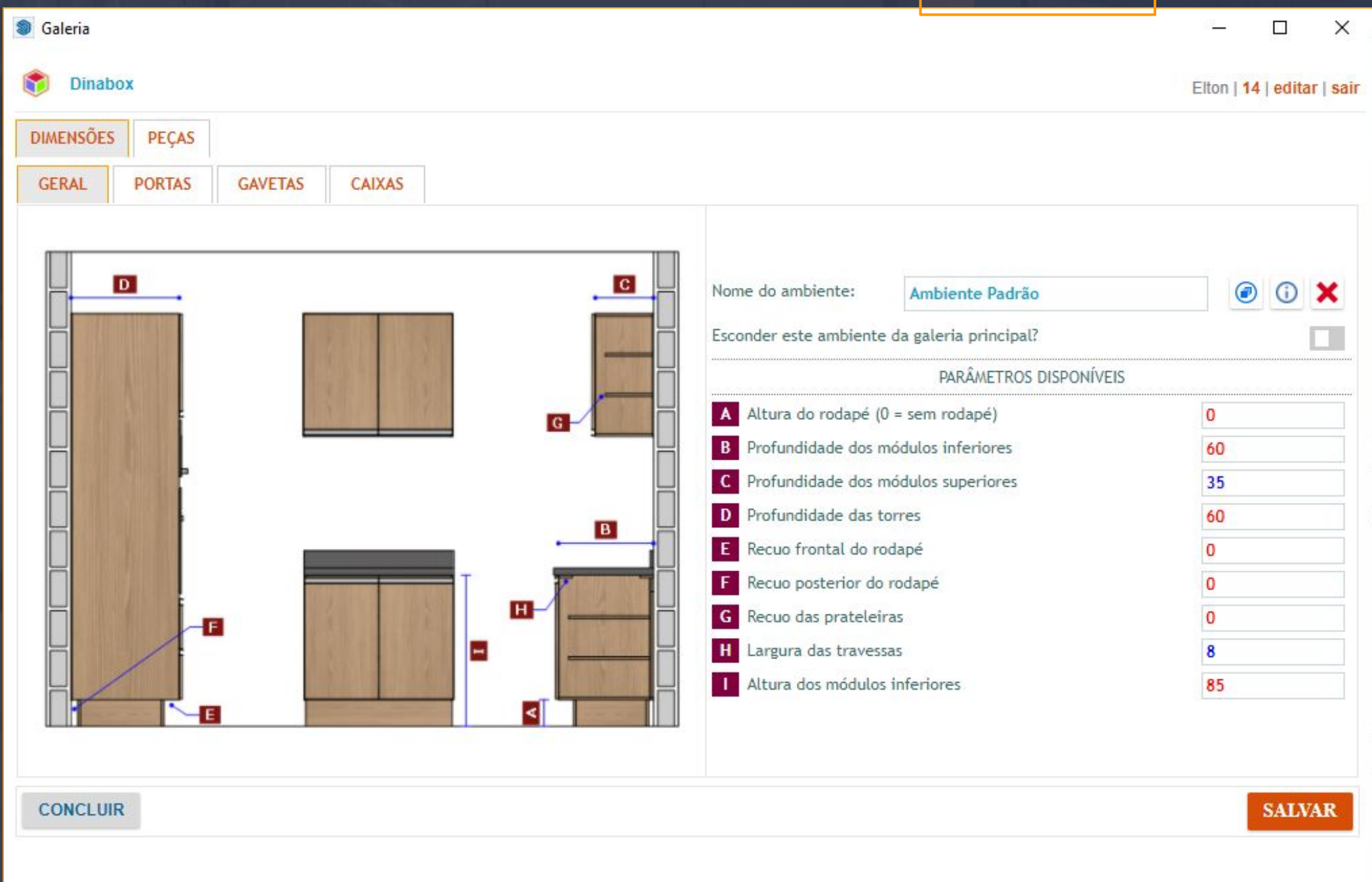
De cima para baixo vai fazer com que a informação de quantidade seja substituída pelo próprio alinhamento e você determina qual é a distância de cima pra baixo você o componente

De baixo para cima vai acontecer o mesmo comportamento, somente alterando a informação do sentido da aplicação que vai ser de baixo pra cima.



Método construtivo na plataforma está localizado do lado do construtor onde está destacado na imagem acima, e essa opção não é considerada uma galeria e sim uma central de padronização dos componentes da aba construtor, ao interagir com a opção do **AMBIENTE** uma nova janela vai abrir.

Essa janela em questão vai estar disponibilizando os **MÉTODOS CONSTRUTIVOS** da plataforma, e após você selecionar a opção **EDITAR AMBIENTES**, o sistema vai redirecionar o usuário para a edição do **MÉTODO CONSTRUTIVO GERAL**.



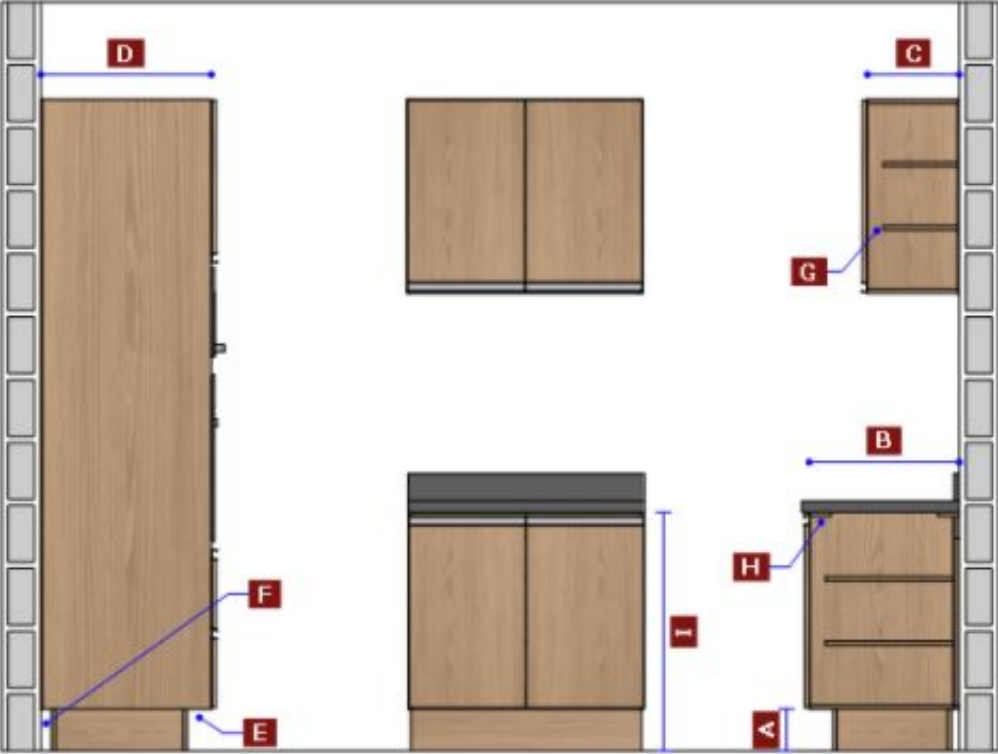
Galeria

Dinabox

Elton | 14 | editar | sair

DIMENSÕES PEÇAS

GERAL PORTAS GAVETAS CAIXAS



Nome do ambiente: Ambiente Padrão

Esconder este ambiente da galeria principal?

PARÂMETROS DISPONÍVEIS

A	Altura do rodapé (0 = sem rodapé)	0
B	Profundidade dos módulos inferiores	60
C	Profundidade dos módulos superiores	35
D	Profundidade das torres	60
E	Recuo frontal do rodapé	0
F	Recuo posterior do rodapé	0
G	Recuo das prateleiras	0
H	Largura das travessas	8
I	Altura dos módulos inferiores	85

CONCLUIR

SALVAR

- **Dimensões/Geral** => Essa são as abas que carregam as informações dos componentes.

- **Nome do ambiente** => Esse campo vai determinar o nome do seu método construtivo, do lado desse campo estão disponíveis mais três ícones que são responsáveis por, **DUPLICAR o MÉTODO CONSTRUTIVO, TROCAR O MÉTODO e EXCLUIR**.

- **Parâmetros disponíveis** => Os parâmetros da letra A até I, estão ligados a imagem do lado que dessas letras vão representar uma parte do módulo. As informações que estão nesses campos em questão vão estar determinando as configurações dos componentes e módulos no projeto 3D, mas as informações que você inserir vão ser aplicadas somente dos módulos do **CONSTRUTOR**.

Muito importante saber que todos esses campos em si estão pegando as informações com o valor centímetros, se você notar que qualquer um dos seus módulos estão com tamanhos incorretos ou espessuras, pode ser que o problema esteja nessas informações com a casa decimal errada.

- **Salvar** => Ao você fazer qualquer tipo de alteração no método construtivo você terá que validar as informações novas e realizar o **SALVAMENTO** para que o sistema entenda as novas informações inseridas.


Galeria

Dinabox

Elton | 13 | editar | sair

DIMENSÕES PEÇAS

GERAL PORTAS GAVETAS CAIXAS



PARÂMETROS DISPONÍVEIS

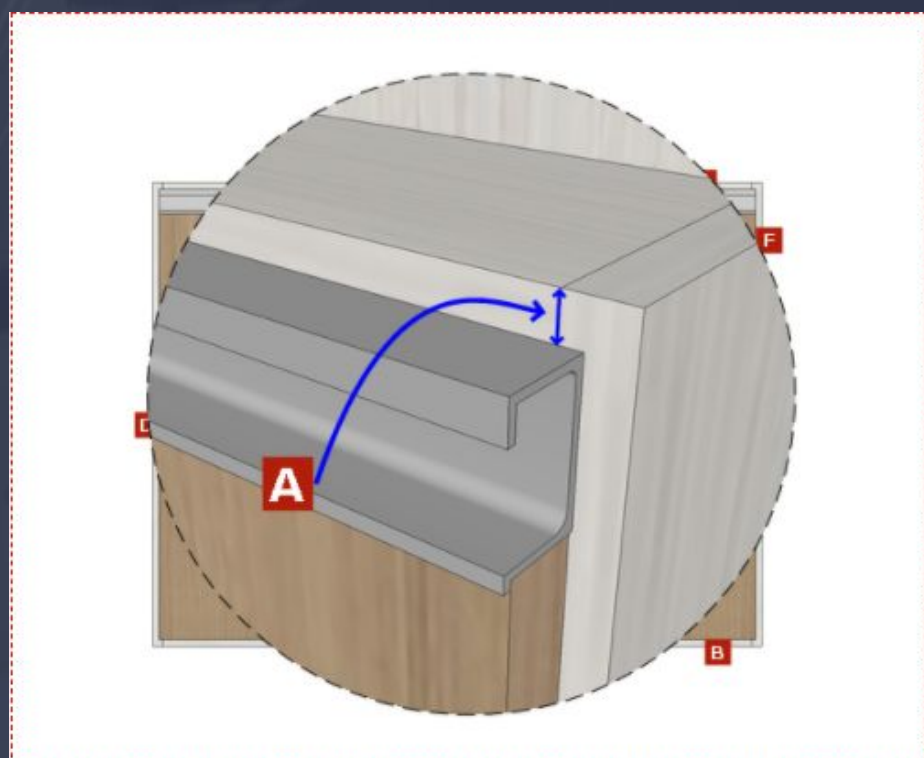
Balcão

A	Recuo superior da porta/gaveta	0.35
B	Recuo inferior da porta/gaveta	0.3
C	Recuo direito da porta/gaveta	0.2
D	Recuo esquerdo da porta/gaveta	0.2
E	Folga entre portas	0.3
A	Recuo frontal da porta/gaveta	0
F	Espessura da porta	1.55
H	Espessuras para porta disponíveis	1.55-1.85-2.55
I	Sentido do veio	Vertical
J	Porta de abrir padrão do sistema	Perfil Slim
L	Porta de correr padrão do sistema	Perfil G
M	Usar dobradiça com amortecedor?	Não
N	Tamanho do puxador	0
N	Posição Horizontal do puxador	5
N	Posição vertical do puxador	5
I	Rotação do puxador	Horizontal

CONCLUIR

SALVAR

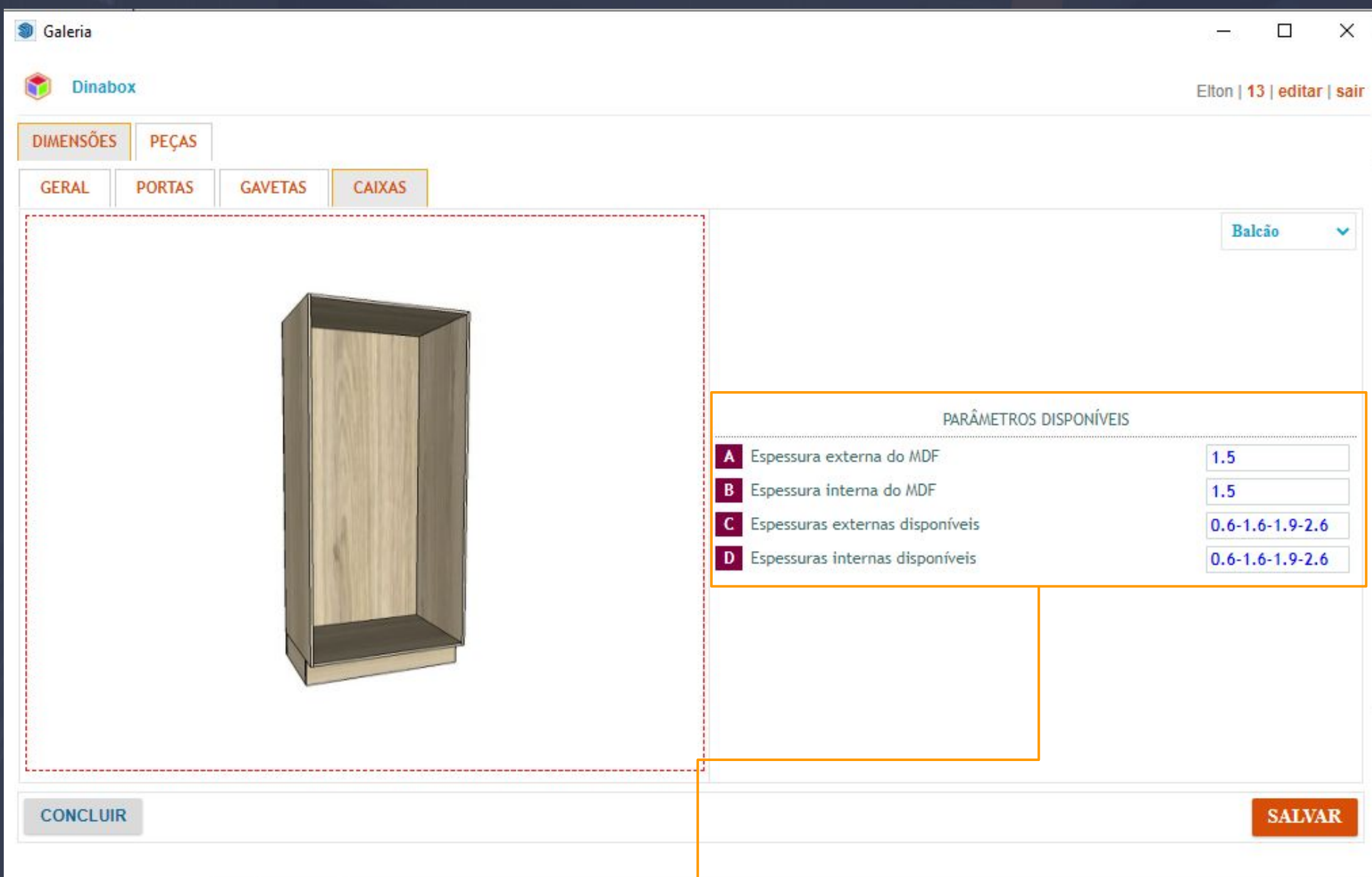
O método construtivo da aba portas tem como objetivo padronizar a aplicação das portas de **ABRIR, BASCULANTE e GAVETAS**.



Em **PARÂMETROS DISPONÍVEIS** vão determinar quais são os recuos dos quatro lados da frontal, a folga entre as portas, a espessura da porta, o sentido do veio, o padrão de frontal que a porta vai baixar e o tamanho do puxador.

Todos esses parâmetros devem ser descritos em **CENTÍMETROS**, e se você passar o cursor do mouse em cima das letras que representam os parâmetros, a imagem de exemplo muda descrevendo o que vai ser alterado.

Na opção de **BALCÃO** vai ter outras opções que são **AEREO e TORRE**, a opção que estiver selecionada vai sofrer a alteração.



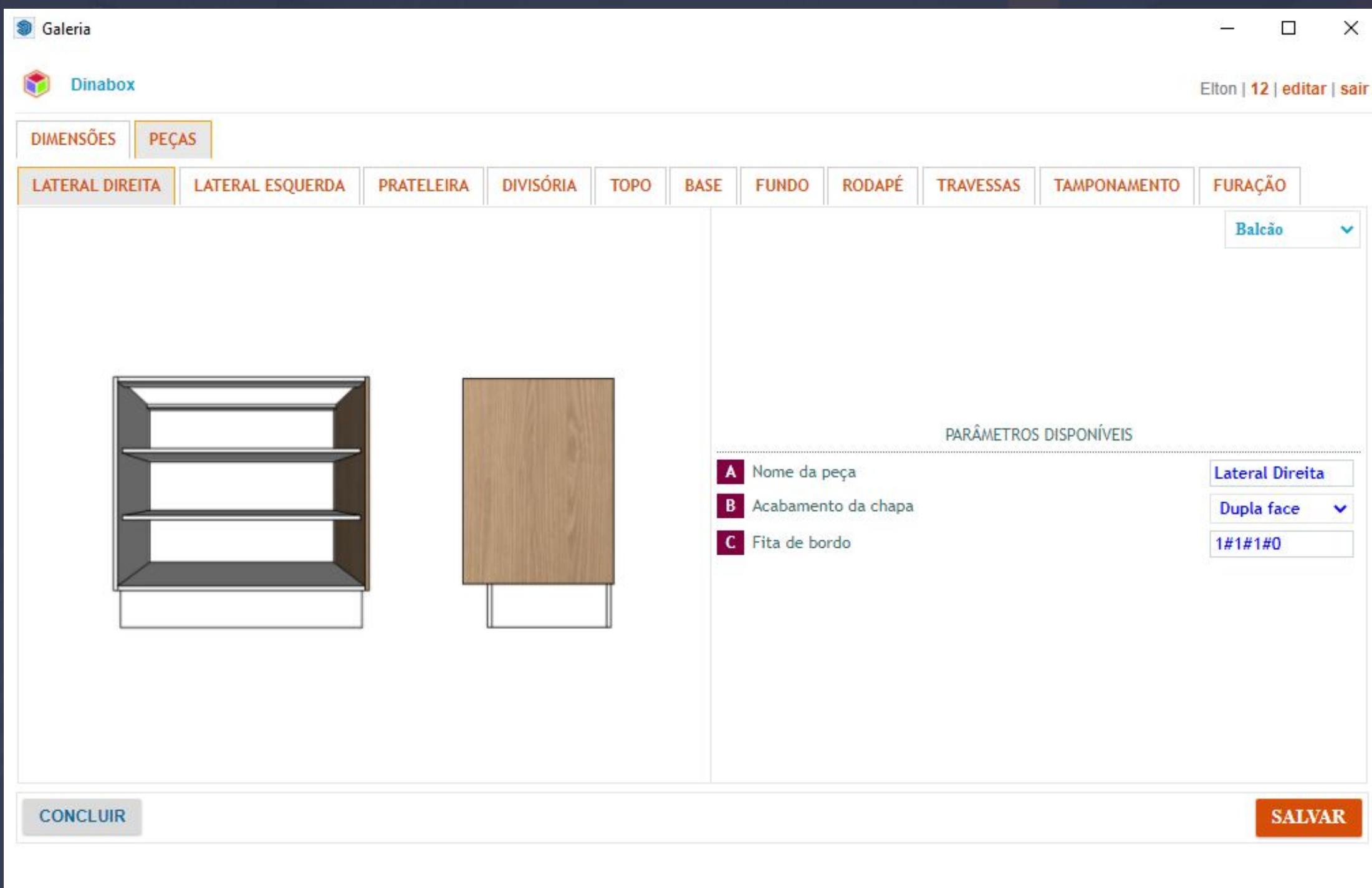
A opção das caixas vão determinar **AS ESPESSURAS EXTERNAS e INTERNAS** dos **MDFs** através dos **PARÂMETROS DISPONÍVEIS**.

**Espeçura externa do MDF:** Trata-se das laterais dos módulos em geral.

**Espeçura interna do MDF:** Essa opção vai alterar a espeçuras dos internos de fato, ela vai definir a espeçura das gavetas que vão ser aplicadas no módulos em geral.

**Espeçuras externas disponíveis:** Aqui neste campo vamos informar quais espeçuras queremos que nossas laterais tenham a mais, é através desse campo que vamos adicionar as espeçuras que trabalhamos.

**Espeçura internas disponíveis:** Esse campo vai determinar a espeçuras que queremos trabalhar nos internos ('espeçura da gaveta').



A aba das peças vai considerar a padronização dos **PARÂMETROS DISPONÍVEIS DE CADA PEÇA**, levando em consideração o modelo do módulo aplicado (balcão, aéreo e torre), veja a lateral direita por exemplo tem disponibilidade de apenas três parâmetros para a edição que são:

**Nome da peça:** O nome da peça vai definir a identificação desta peça, lembrando que o nome que você definir neste campo vai poder ser alterado no seu projeto com a **MIRA VERMELHA**.

**Acabamento da chapa:** Vai determinar se a chapa vai ter textura aplicada.

**DUPLA FACE:** Vai aplicar a textura na **PARTE EXTERNA E INTERNA DA PEÇA**.

**UMA FACE:** Vai aplicar a textura somente na **PARTE INTERNA PEÇA**.

Para cada peça que está constando no método construtivo esses parâmetros de nome da peça, acabamento da chapa e fita de borda. da aba **LATERAL DIREITA** até a **DIVISÓRIA** vão ser abordados os mesmos parâmetros. Mas antes de avançarmos para as próximas etapas da aba do topo em diante vamos verificar como funciona a **FITA DE BORDA NO MÉTODO CONSTRUTIVO**.



Fita de bordo

1#1#1#0

FITA DE BORDO:



Primeiro numero => **LADO ESQUERDO DA PEÇA OU FRONTAL.**

Segundo numero => **LADO DIREITO DA PEÇA OU POSTERIOR.**

Terceiro numero => **LADO INFERIOR DA PEÇA.**

Quarto numero => **LADO SUPERIOR DA PEÇA.**

**Fita de bordo:** A definição da fita de bordo no método construtivo está em um formato diferente como podemos observar, mas a compreensão desses valores é bem simples vejamos:

O formato **1#0** é para que o sistema entenda que :

**1** => É o valor que determina quando a fita de bordo estará aplicada.

**0** => É o valor que vai determinar quando a fita de bordo não vai ser aplicada.

Nome método construtivo a informação que está na peça da lateral direita por exemplo mostra que a fita de bordo está aplicada apenas da parte **ESQUERDA, DIREITA E INFERIOR** da peça.

Nesta imagem podemos deduzir que o quadrado com os lados destacados em **AZUL** é uma **PEÇA**, nós como usuários da plataforma temos que ter como padrão a chapa de sendo visualizada deitada de frente para nós.

Tendo esse entendimento fica muito simples ver o sentido dos lados que a fita de bordo vai ser aplicada e uma dica que podemos utilizar é o lado frontal descrito na imagem ela sempre vai estar presente nas peças dos nossos módulos no projeto

Galeria
— □ ×

Dinabox
Elton | 12 | [editar](#) | [sair](#)

DIMENSÕES

PEÇAS

LATERAL DIREITA

LATERAL ESQUERDA

PRATELEIRA

DIVISÓRIA

TOPO

BASE

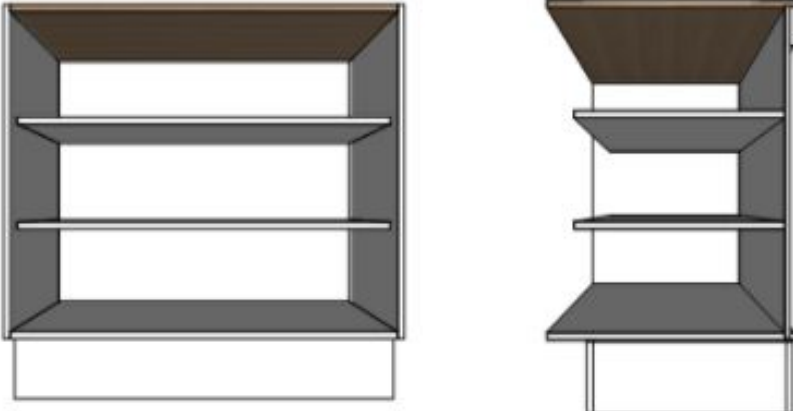
FUNDO

RODAPÉ

TRAVESSAS

TAMPONAMENTO

FURAÇÃO



Balcão ▼

PARÂMETROS DISPONÍVEIS

<b>A</b>	Nome da peça	Topo
<b>B</b>	Acabamento da chapa	Dupla face <span style="font-size: 0.8em;">▼</span>
<b>C</b>	Fita de bordo	1#1#1#1
<b>D</b>	Espessura do topo	2.5
<b>E</b>	Espessuras para topo disponíveis	1.5-1.8-2.5

CONCLUIR

SALVAR

Continuando com as abas das peças do método construtivo, nós já estamos cientes do que se trata os campos do **NOME DA PEÇA**, **ACABAMENTO DA CHAPA E FITA DE BORDA**. Eles continuam nas outras abas porém da aba do **TOPO** até a aba **TAMPONAMENTO**, vamos nos deparar com mais parâmetro disponíveis.

Podemos identificar que nestas abas foram agregadas a opção de **ESPESSURA DO TOPO** e **ESPESSURAS PARA TOPO DISPONÍVEIS**.

**Espessura do topo:** Vai determinar qual a espessura padrão do topo para ser baixada.

**Espessura para topo disponíveis:** Você pode inserir os valores de espessuras que você geralmente trabalha na sua empresa.

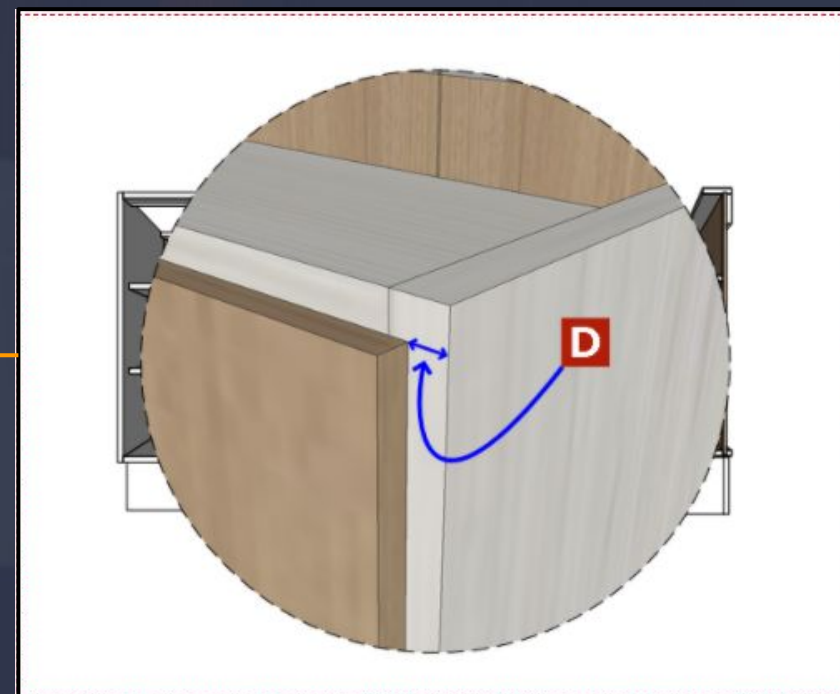
É importante estar ciente que os **VALORES** no método construtivo estão realizando a leitura em **CENTÍMETROS** e a **SEPARAÇÃO DOS VALORES SEMPRE DEVE SER COM SINAL DE ( - ) TRAVESSÃO** assim o sistema vai interpretar corretamente a **SEPARAÇÃO DOS VALORES EM OPÇÕES**.

**NUNCA UTILIZE VÍRGULA OU BARRA PARA SEPARAR OS VALORES DE ESPESSURA**

BASE	FUNDO	RODAPÉ	TRAVESSAS	TAMPONAMENTO	FURAÇÃO
Balcão <span>▼</span>					
PARÂMETROS DISPONÍVEIS					
<b>A</b>	Nome da peça	Fundo			
<b>B</b>	Acabamento da chapa	Uma face <span>▼</span>			
<b>C</b>	Fita de bordo	0#0#0#0			
<b>D</b>	Recuo lateral esquerdo/direito	0.8			
<b>E</b>	Recuo superior	0.8			
<b>F</b>	Recuo inferior	0.8			
<b>G</b>	Avanço do fundo	1.5			
<b>H</b>	Montagem do fundo	Vertical <span>▼</span>			
<b>I</b>	Espessura	0.6			
<b>J</b>	Espessuras de fundos disponíveis	0.3-0.6-1.5-1.8-0			

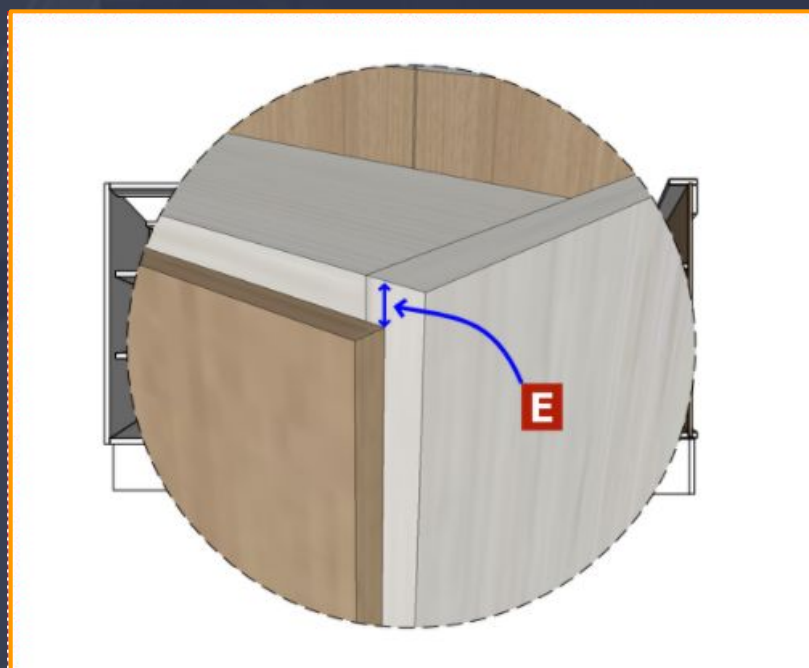
A aba do **FUNDO** disponibiliza parâmetros de **RECUO LATERAL ESQUERDO/DIREITO, RECUO SUPERIOR, RECUO INFERIOR, AVANÇA DO FUNDO E MONTAGEM DO FUNDO**.

Essa opção em questão estão disponíveis apenas para o fundo mesmo, pois é uma forma de você como usuário padronizar isso nessa página vamos verificar e analisar o que cada um desses campos vai influenciar no **FUNDO** dos seus módulos.



**Recuo lateral esquerdo/direito:** Vai recuar/descontar internamente o **VALOR** que você inserir nesta opção.

**Recuo superior:** Vai recuar/descontar internamente o **VALOR** que você inserir nesta opção.



**Recuo inferior:** Vai recuar/descontar internamente o **VALOR** que você inserir nesta opção.



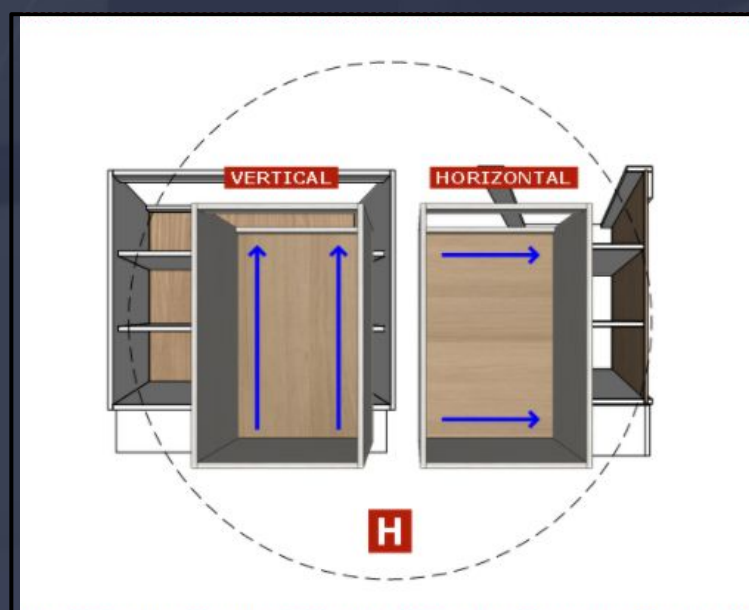
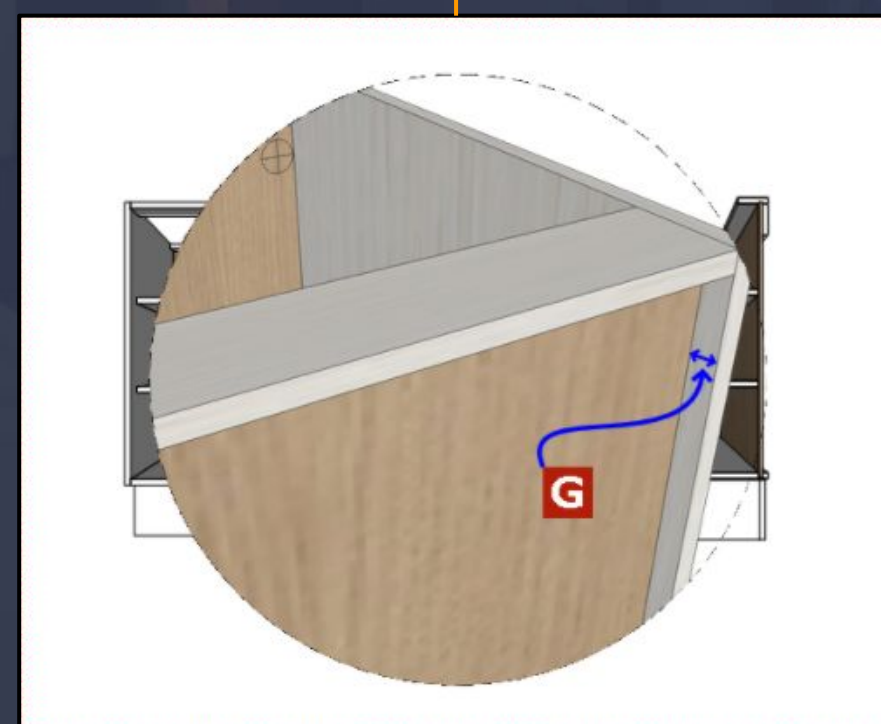
BASE	FUNDO	RODAPÉ	TRAVESSAS	TAMPONAMENTO	FURAÇÃO
					Balcão <span>▼</span>
PARÂMETROS DISPONÍVEIS					
<b>A</b>	Nome da peça	Fundo			
<b>B</b>	Acabamento da chapa	Uma face <span>▼</span>			
<b>C</b>	Fita de bordo	0#0#0#0			
<b>D</b>	Recuo lateral esquerdo/direito	0.8			
<b>E</b>	Recuo superior	0.8			
<b>F</b>	Recuo inferior	0.8			
<b>G</b>	Avanço do fundo	1.5			
<b>H</b>	Montagem do fundo	Vertical <span>▼</span>			
<b>I</b>	Espessura	0.6			
<b>J</b>	Espessuras de fundos disponíveis	0.3-0.6-1.5-1.8-0			

**Avanço do fundo:** Vai determinar o **AVANÇO** do fundo em relação as laterais dos módulos

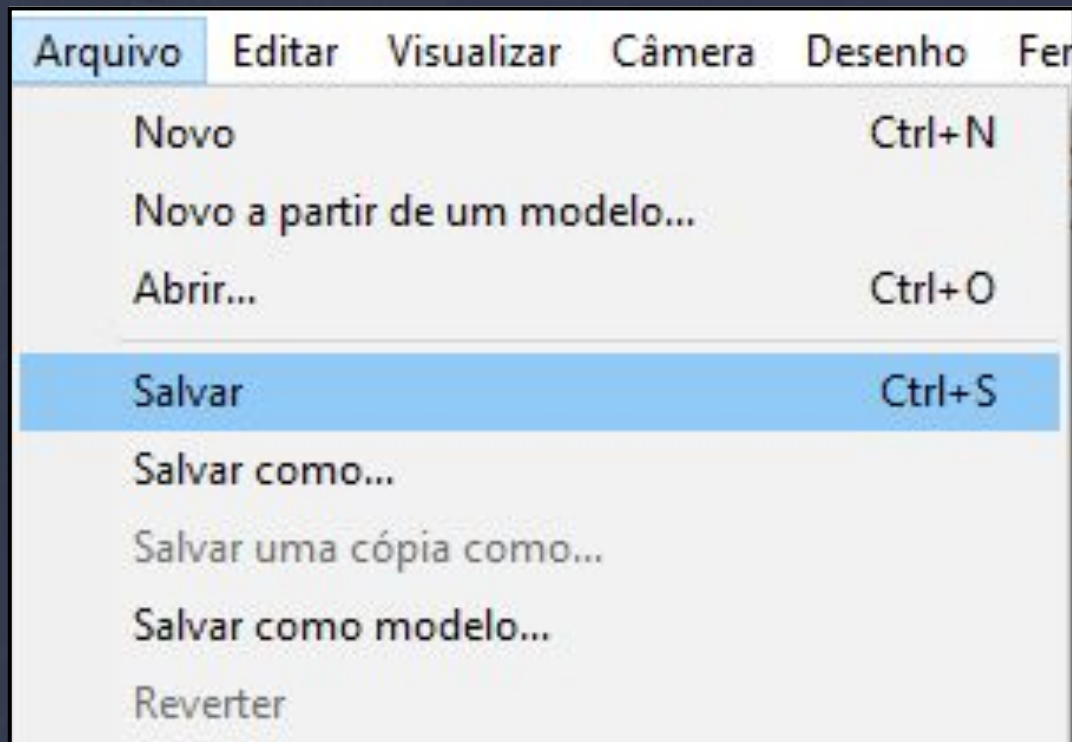
**Montagem do fundo:** Vai definir o veio da textura determinada no **FUNDO**.

VERTICAL: Veio na **VERTICAL**.

HORIZONTAL: Veio na **HORIZONTAL**.



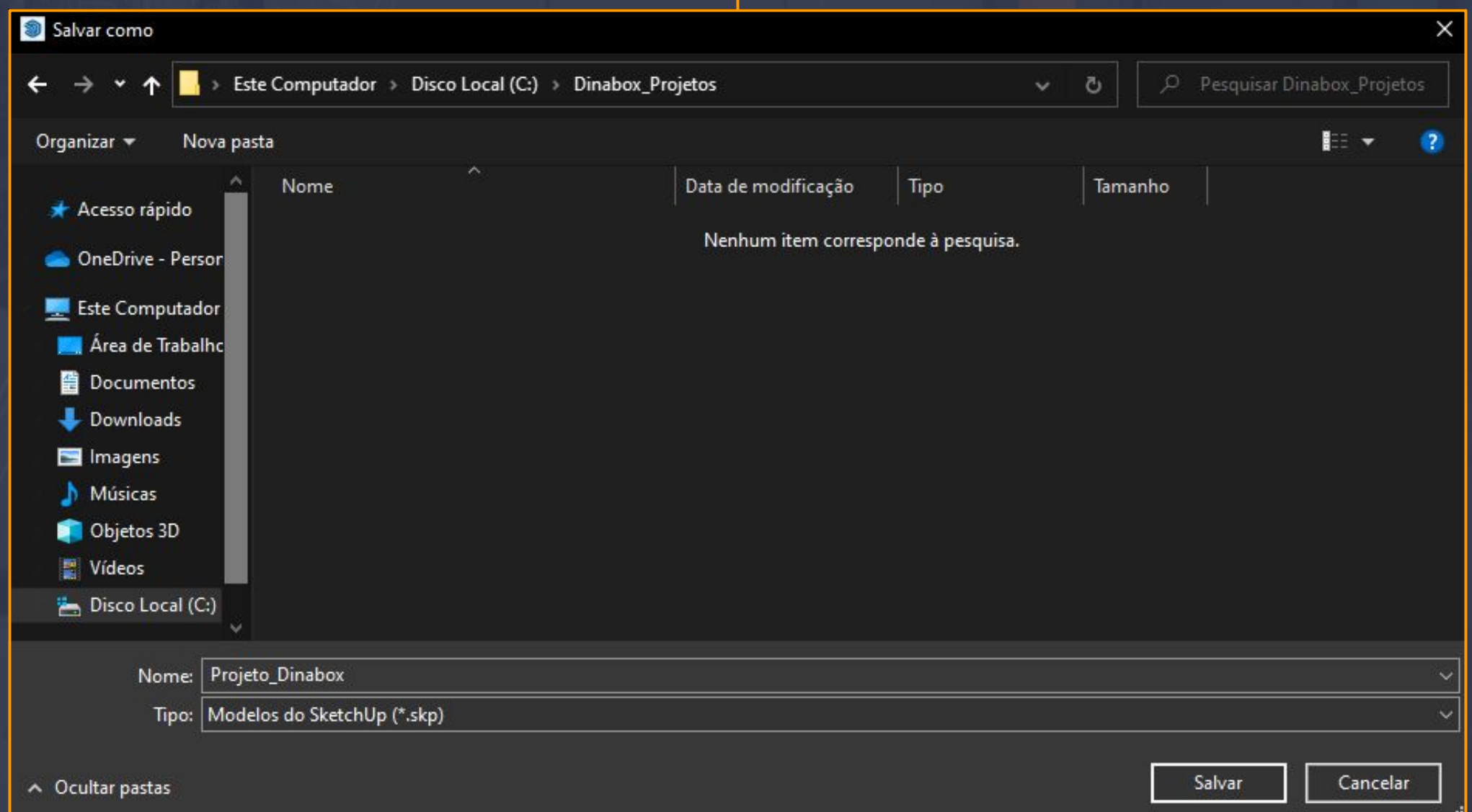
Primeiro passo para gerar um **ORÇAMENTO** é **SALVANDO SEU ARQUIVO SKETCHUP**, você pode selecionar a opção **ARQUIVO** que está localizada na parte superior esquerda, e na sequência selecionar a opção de **SALVAR**.

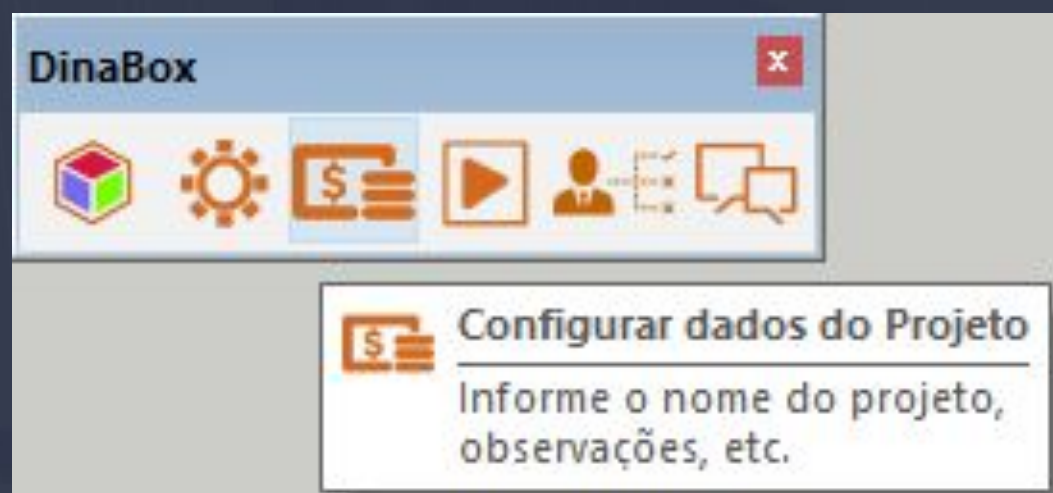


Logo após você realizar esse passo, vai abrir uma janela de salvamento ai basta você inserir um nome para o arquivo e determinar onde ele deve ser salvo.

Embaixo do nome existe a opção de **TIPO** essa opção serve para que você escolha qual versão do **SKETCHUP** você pretende salvar.

Você deve salvar na versão que você utiliza, porém quando você necessitar abrir o arquivo salvo em outro **COMPUTADOR QUE UTILIZA UMA VERSÃO DO SKETCHUP INFERIOR**, RECOMENDO QUE SALVE O ARQUIVO DO TIPO SKETCHUP VERSÃO 2017 PARA QUE VOCÊ POSSA ABRI-LO EM OUTRAS VERSÕES SUPERIORES TAMBÉM, AÍ NÃO VAI DAR NENHUM PROBLEMA AO ABRIR O ARQUIVO.





Após você executar o salvamento do arquivo basta clicar na ferramenta que está na imagem acima, configurar dados do projeto é a ferramenta que vai **UTILIZAR PARA AGREGAR UM CLIENTE AO SEU PROJETO E INSERIR UM NOME PARA O PROJETO TAMBÉM**



Ao você selecionar a ferramenta de **CONFIGURAÇÃO PROJETO** e for a primeira vez que você gera um orçamento essa janela vai aparecer solicitando ao usuário **CADASTRAR O PRIMEIRO CLIENTE**.

**CADASTRO DE CLIENTE**
✕

**INFORMAÇÕES GERAIS**

Nome\*:  Telefone:  Celular:  Email:

Pessoa Física  Pessoa Jurídica

CPF:  RG:  Aniversário:  Sexo: Selecione... ▼

Observações:

**ENDEREÇO**

Cidade:  Estado:  CEP:

Endereço:  Bairro:  Número:

SALVAR

Cadastro dos clientes é essencial para prosseguir com nosso **ORÇAMENTO**, a lógica é muito simples para cada orçamento que você usuário quer gerar temos que ter um **CLIENTE** agregado, por que precisamos de uma identificação com informações precisas em nossos projetos.

E as informações gerais tem o principal objetivo de levar as informações para o nosso orçamento, sim esses campos de **NOME, TELEFONE, EMAIL** e até o **ENDEREÇO, VÃO AGREGAR NAS INFORMAÇÕES GERADAS NO ORÇAMENTO**, que vamos verificar nas próximas páginas.

Logo após de você inserir os dados do **CLIENTE** basta selecionar a opção de **SALVAR**.

Detalhes do projeto
— □ ✕

**Dinabox**
Elton | 10 | [editar](#) | [sair](#)

**DETALHES DO PROJETO** 🔍

NOME	TELEFONE	CELULAR	EMAIL	AÇÕES
Apresentação	** *****	---	apresentaçãodinabox@gmail.com	🔍 ✎ ✖ 🛑

1 REGISTRO ADICIONAR

Assim que você **SALVAR OS DADOS DO CLIENTE** o sistema vai nos direcionar para a janela do **DETALHES DO PROJETO** novamente para que você usuário possa **SELECIONAR O CLIENTE PARA GERAR O PROJETO**.



Para **SELECIONAR O PROJETO** basta você “clique” no último ícone da esquerda para direita que o **CLIENTE** será selecionado para o seu **PROJETO** em mente.

Antes de gerarmos nosso orçamento vamos verificar quais são as funções das ferramentas de **AÇÕES**.



**Barra de pesquisa:** Imagine que você tenha **VÁRIOS CLIENTES CADASTRADOS** a **BARRA DE PESQUISA** vai ajudar a filtrar o **NOME DO CLIENTE** e permitir você usuário a ver os **PROJETOS AGREGADOS A ELE**.

**Lupa/Ver projetos:** A lupa é uma ferramenta que você usuário vai utilizar quando o seu **CLIENTE ESTIVER COM PROJETOS ANEXADOS A ELE, QUANDO A FERRAMENTA ESTIVER INDISPONIVEL É POR QUE NÃO TEM NENHUM PROJETO AGREGADO AINDA**.

**Editar:** A ferramenta **EDITAR** vai permitir a própria **EDIÇÃO DE DADOS DO CLIENTE**, você pode alterar os dados do cliente a qualquer momento basta selecionar essa ferramenta alterar e depois **SALVAR**.

**Excluir:** Simplesmente vai **EXCLUIR** seu cliente, detalhe é que se houver algum **PROJETO AGREGADO AO CLIENTE VAI SER APAGADO TAMBÉM** então cuidado quando executar essa função.

**Selecionar:** Esta opção vai justamente selecionar o **CLIENTE AO PROJETO QUE VAMOS EXECUTAR**.



Ao você “clique” na opção de **SELECIONAR DA ETAPA DE AGREGAR O CLIENTE**, o sistema vai lhe direcionar aos **DETALHES DO PROJETO**, visualizando a janela inteira vemos várias informações, mas vamos visualizar por parte. nesta etapa **DETALHES DO PROJETO** temos as informações referente ao cliente que selecionamos logo após do email podemos observar a opção de **MUDAR CLIENTE**.

Esta opção vai permitir que você mude o **CLIENTE** ainda e quando você gerar o **ORÇAMENTO AINDA VAI SER POSSÍVEL ALTERAR O CLIENTE**

A baixo dos **DETALHES DO PROJETO** já temos a parte que vai definir o **NOME, STATUS, OBSERVAÇÃO E DETALHES DO PROJETO**, as informações nesta parte são essenciais para o **ORÇAMENTO**, pois ele deve conter um nome **OBSERVAÇÕES E DETALHES SÃO OPCIONAIS**.

**Status:** O status é uma ferramenta que vai determinar em qual **PROCESSO SEU PROJETO ESTÁ**, ele tem apenas **TRÊS STATUS**.

**Rascunho** : Esse status determina que seu projeto está em **FASE DE TESTES** por isso rascunho ainda não temos nada definitivo para gerar um **PLANO DE CORTE** ou **UMA LISTAGEM DE PEÇAS**, esse status vai permanecer único na primeira vez que você gerar o orçamento logo após que você efetuar o orçamento e voltar nessa janela vai aparecer os outros dois status.

**Venda fechada:** A opção de venda fechada é um status opcional não necessariamente temos que informá-lo para gerar o **PLANO DE CORTE** ou a **LISTAGEM DE PEÇAS**, mas digamos que seu cliente vai realizar o projeto de fato com a sua empresa então você pode definir o status do seu projeto como **VENDA FECHADA**.

**Produção:** Esse é o status mais importante de todos por que ele vai determinar que o seu **PROJETO ESTÁ EM PRODUÇÃO**, isso significa que o projeto está sendo enviado para a produção, e quando devemos **ENVIAR O NOSSOS PROJETOS PARA A PRODUÇÃO?**

Bom essa é a **ÚLTIMA ETAPA** por que nosso PROJETO PRECISA ESTAR 100% CORRETO COM TUDO DEFINIDO, POIS ASSIM QUE MANDARMOS PARA A PRODUÇÃO O NOSSO ARQUIVO FICA BLOQUEADO PARA EDIÇÃO POR QUESTÕES DE SEGURANÇA, ENTÃO É ESSENCIAL QUE O NOSSO PROJETO EM QUESTÃO ESTEJA TUDO CERTO PARA EVITAR PROBLEMAS NA PRODUÇÃO DELE. E VAMOS VER MAIS DESSES PROCESSO DURANTE O MANUAL.

OBSERVAÇÕES:

DETALHES:

O campo de **OBSERVAÇÕES** está disponível para você inserir qualquer informação sobre o projeto, seja o ambiente de instalação dos módulos a detalhes sobre a entrega dos módulos ele pode ser usado para situações como essa.

As informações que você inserir neste campo vai ser informada em uma **PARTE DO NOSSO ORÇAMENTO O QUE VOCÊ INSERIU AQUI VAI SER LEVADO PARA ESSA ETAPA QUE VAMOS VERIFICAR AINDA.**

A opção de **DETALHES** tem a mesma lógica de funcionamento que as **OBSERVAÇÕES** porém os detalhes vão ser levados ao uma lista do orçamento na opção de **EXPORTAR**.

ADICIONAIS

DESCRIÇÃO	VALOR
<input type="text"/>	<input type="text"/>

USINAGEM

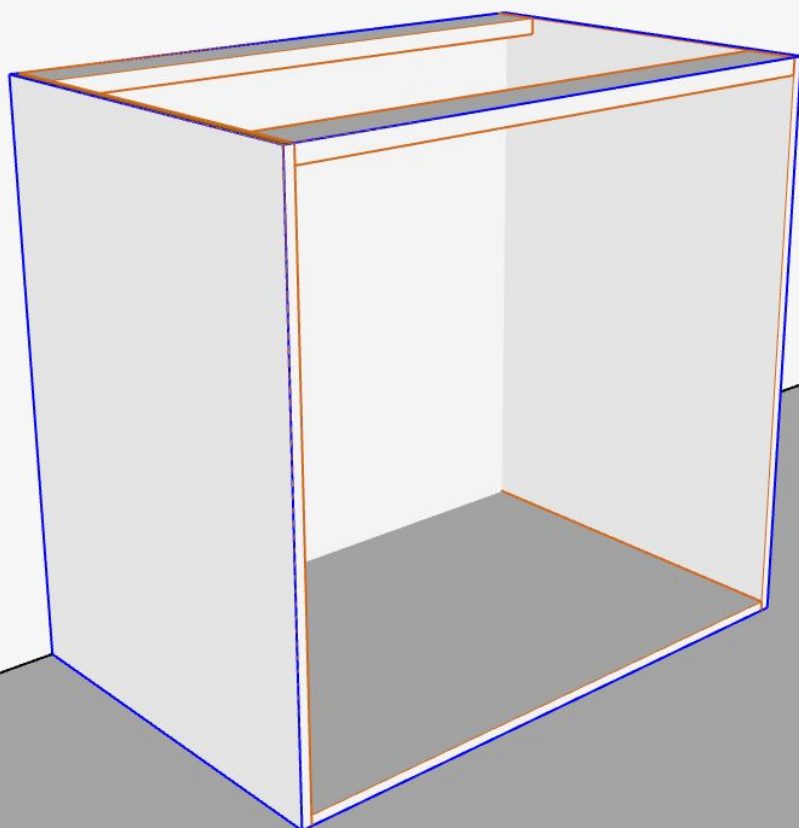
TEMPLATE: Selecione...

**SALVAR**

**Adicionais:** Essa função vai trabalhar diretamente com os **CUSTOS** do seu projeto, no campo da **DESCRIÇÃO** você vai inserir por um custo que você pode considerar adicional por exemplo o frete, depois de inserir a sua descrição no campo VALOR você determina de fato o valor do item que você inseriu na descrição

**Usinagem:** Nesta opção de usinagem temos a opção **TEMPLATE** e na mesma linha temos uma opção novamente para ser selecionada neste caso a opção de selecionar é para que você usuário possa definir um **TEMPLATE DE FURAÇÃO**. **TEMPLATE DE FURAÇÃO** é onde vai conter **TODAS AS INFORMAÇÕES DE FURAÇÃO DOS SEUS MÓDULOS, QUE É UTILIZADO APENAS PELOS USUÁRIOS QUE TEM O ACESSO AS FURAÇÕES EM GERAL.**

**Salvar:** O botão de salvar é o que vai gerar o orçamento de fato, é através dele que vamos executar a leitura do projeto do 3D para a planilha do relatório/orçamento.



Logo após você salvar os detalhes do projeto, o sistema vai abrir uma janela com as informações do **RELATÓRIO**.

**O RELATÓRIO** em si vai efetuar uma leitura do seu arquivo salvo e tudo que é módulo considerado da dinabox vai ser levado para essa aba do relatório em si.

A imagem da caixa é o exemplo que vamos utilizar para analisar passo a passo o que o relatório do **ABA ORÇAMENTO** vai nos informar, apenas a caixa balcão está no projeto que foi gerado na imagem abaixo que vamos utilizar apenas como exemplo.

Nas próximas páginas vamos analisar o relatório completo passo a passo.

Relatório							
Dinabox							
Elton   7   editar   sair							
ORÇAMENTO		LISTA DE CORTES	LISTA DE COMPRAS	CUSTOS E LUCROS	CONFIGURAÇÕES	RECOLHER	EXPORTAR
0882188658 - PROJETO_DEMOSTRAÇÃO							
01 - M30558 - Balcão - 850 x 900 x 600 - 1 unidade					RS 0,00		
QTD.	NOME DA PEÇA	MATERIAL	MEDIDAS (A X L)	RS PEÇA	RS FITA	#	
1	Base	LINHA EXTRA - BRANCO DIVERSOS - Branco Liso 15	870 x 600 - 0.522 m <sup>2</sup>	RS 0,00	RS 0,00	#	
1	Fundo	LINHA EXTRA - BRANCO DIVERSOS - Branco Liso 6	834 x 884 - 0.7373 m <sup>2</sup>	RS 0,00	RS 0,00	#	
1	Lateral direita	LINHA EXTRA - BRANCO DIVERSOS - Branco Liso 15	850 x 600 - 0.51 m <sup>2</sup>	RS 0,00	RS 0,00	#	
1	Lateral esquerda	LINHA EXTRA - BRANCO DIVERSOS - Branco Liso 15	850 x 600 - 0.51 m <sup>2</sup>	RS 0,00	RS 0,00	#	
1	Travessa	LINHA EXTRA - BRANCO DIVERSOS - Branco Liso 15	870 x 80 - 0.0696 m <sup>2</sup>	RS 0,00	RS 0,00	#	
1	Travessa	LINHA EXTRA - BRANCO DIVERSOS - Branco Liso 25	870 x 80 - 0.0696 m <sup>2</sup>	RS 0,00	RS 0,00	#	
1	Travessa	LINHA EXTRA - BRANCO DIVERSOS - Branco Liso 25	870 x 80 - 0.0696 m <sup>2</sup>	RS 0,00	RS 0,00	#	
7						TOTAL MDF E FITA: RS 0,00	
INSUMOS							
QT	DESCRIÇÃO	DIMENSÕES	VALOR UNITÁRIO	TOTAL	#		
0						TOTAL INSUMOS: RS 0,00	
Observações							
Observações está saindo aqui!							
<b>TOTAL: RS 0,00</b>							

0927025660 - TESTE		
01 - M28993 - Balcão - 860 x 900 x 546 - 1 unidade		
QTD.	NOME DA PEÇA	
1	Base	
1	Fundo	
1	Lateral direita	
1	Lateral esquerda	
1	Travessa	
1	Travessa	
6		

**ID e Nome do Projeto:** É a primeira informação que podemos observar o **ID** seria a sequência de onze números e de lado temos o nome do projeto que foi inserido como **TESTE** lá nos **DETALHES DO PROJETO**.

**Nome do Módulo:** Vai informar o nome do módulo a dimensão e também quantas unidades vão ter desse mesmo módulo.

**Quantidade:** Essa opção vai informar quantas peças foram geradas deste módulo em questão trazendo no **FINAL O CÁLCULO DE QUANTAS PEÇAS FORAM NO TOTAL**.

**Nome da Peça:** Informar o nome das peças, é importante levar em conta que o **NOME DAS PEÇAS SÃO INFORMADOS NO MÉTODO CONSTRUTIVO E NA MIRA VERMELHA**.

MATERIAL
LINHA EXTRA - BRANCO DIVERSOS - Branco Supremo 15
LINHA EXTRA - BRANCO DIVERSOS - Branco Supremo 6
LINHA EXTRA - BRANCO DIVERSOS - Branco Supremo 15
LINHA EXTRA - BRANCO DIVERSOS - Branco Supremo 15
LINHA EXTRA - BRANCO DIVERSOS - Branco Supremo 15
LINHA EXTRA - BRANCO DIVERSOS - Branco Supremo 15

**Material:** Esse campo vai apenas informar o **MATERIAL APLICADO NO MÓDULO DO PROJETO** e também a **ESPESSURA DA PEÇA**.

RS 0,00				
MEDIDAS (A X L)	RS PEÇA	RS FITA	#	
900 x 540 - 0.486 m <sup>2</sup>	R\$ 0,00	R\$ 0,00	#	
860 x 900 - 0.774 m <sup>2</sup>	R\$ 0,00	R\$ 0,00	#	
830 x 540 - 0.4482 m <sup>2</sup>	R\$ 0,00	R\$ 0,00	#	
830 x 540 - 0.4482 m <sup>2</sup>	R\$ 0,00	R\$ 0,00	#	
900 x 80 - 0.072 m <sup>2</sup>	R\$ 0,00	R\$ 0,00	#	
900 x 80 - 0.072 m <sup>2</sup>	R\$ 0,00	R\$ 0,00	#	
<b>TOTAL MDF E FITA: R\$ 0,00</b>				

**Valor do Módulo:** Vai determinar o **CUSTO DO MÓDULO**, porém isso só vai ser agregado um valor quando ajustamos o preço do **MDF** e **FITA DE BORDA**.

**Medidas:** Essa função vai apenas informar as dimensões da **PEÇA**, A ÚLTIMA MEDIDA ESTÁ EM METROS QUADRADOS POR QUE NA ABA DO ORÇAMENTO O LEVANTAMENTO É DESTA FORMA MESMO, A QUANTIDADE DE CHAPA A SEREM CORTADAS VAI SER DETERMINADA NO MOMENTO DE GERAR O PLANO DE CORTE.

**Total de MDF e FITA:** Simplesmente vai informar aos usuários quanto foi gasto de **MDF** e **FITA APENAS NESTE MÓDULO**.



Essas três opções disponíveis que estão localizadas no lado direito superior do **ORÇAMENTO** são chamadas de **ASSISTENTES**, vamos analisar qual é a função de cada uma.

**Recolher:** Vai executar uma simples função de **MINIMIZAR O CONTEÚDO DOS MÓDULOS**, essa opção vai estar presente em todas as abas do **RELATÓRIO**.

**Exportar:** Essa função vai abrir de fato o **ASSISTENTE DE EXPORTAÇÃO**, aonde vamos exportar **OS NOSSOS ORÇAMENTOS**.

**ASSISTENTE DE EXPORTAÇÃO** ✕

**PROJETOS**  
 Apresentação  


---

 0371385494 - teste  
 0183079472 - teste  
 0927025660 - teste  
 0882188658 - Projeto\_demostração

**VERSÕES**  

#	Descrição
<a href="#">Adicionar</a>	

**RELATÓRIO PERSONALIZADO**  
 ORÇAMENTO SIMPLES  
 ORÇAMENTO RESUMIDO  
 ORÇAMENTO DETALHADO  
 LISTA DE COMPRAS - COM VALOR  
 LISTA DE COMPRAS SEM VALOR  
 ORÇAMENTO SIMPLES - COMPRA E VENDA  
 ORÇAMENTO RESUMIDO - COMPRA E VENDA  
 ORÇAMENTO DETALHADO - COMPRA E VENDA  
 CONTRATO DE VENDA  
 RELATÓRIO FOCCO - TXT

**DESCONTO (%)**

**OBSERVAÇÕES**

**PRAZO DE ENTREGA**

**PLANO DE CORTE**  
 Visualizar Plano de Corte

**PROJETOS:** Vão estar listados os **PROJETOS FEITOS COM O SEU CLIENTE SELECIONADO E VOCÊ PODE MARCAR MAIS DE UM PARA QUE SEJA EXPORTADO TAMBÉM.**

**RELATÓRIO PERSONALIZADO:** Está disponibilizando vários tipos de **ORÇAMENTO** cada diferente do outro, basta você selecionar o orçamento que você quer e **APLICAR.**

**DESCONTOS:** Os descontos que estão disponíveis nesta opção e estão disponíveis a alteração no **GERENCIAR EMPRESA.**

**OBSERVAÇÕES:** Este campo está disponível para você agregar uma informação referente ao projeto o que você inserido aqui vai aparecer no orçamento.


**PRAZO DE ENTREGA:** Vai executar a mesma função que a observação, detalhe que você pode inserir **APENAS O NÚMERO DE ENTREGA SEM PRECISAR BOTAR JUNTO OS DIAS.**

**PLANO DE CORTE:** É uma opção para gerar **UMA VISUALIZAÇÃO DO PLANO DE CORTE DA DINABOX APENAS.**

Esse exemplo do ORÇAMENTO SIMPLES, mostra exatamente como os outros tipos de ORÇAMENTOS vão se comportar, no CABEÇALHO JÁ TEMOS A INFORMAÇÃO DA LOGO MARCA, QUE VAMOS APRENDER A INSERIR AINDA.

**O PEDIDO DO ORÇAMENTO:** vai mostrar os DADOS DO CLIENTE QUE POR SINAL FIZERAM O LEVANTAMENTO DO CADASTRO DO CLIENTE, e também vai fazer o levantamento do ID E NOME DO PROJETO, DETALHAMENTO DO PROJETO, TOTAL DO AMBIENTE TOTAL DO PROJETO, DESCONTO, PREÇO DE VENDA E DATA E HORA QUE O ORÇAMENTO FOI GERADO.

Relatório

 **Dinabox** Telefone: 54-33421695  
Pedido: 93161

**PEDIDO DE ORÇAMENTO**

**Dados do cliente**

Nome: Apresentação	CPF:
Endereço: - /	CEP:
Telefone: ** *****	UF:
Prazo de entrega: dias	

**Ambiente: teste** ID: 0660605700

**Detalhamento do Projeto:**

<b>TOTAL DO AMBIENTE:</b>	<b>0,00</b>
<b>TOTAL DO PROJETO:</b>	<b>0,00</b>
<b>DESCONTO (50%):</b>	<b>0,00</b>
<b>PREÇO DE VENDA:</b>	<b>0,00</b>

Relatório gerado em 25/01/2022 às 13:37:37

Dinabox | Joana V Balarin 17, Marau - R/S | Telefone: 54-33421695  
© DinaBox. Todos os direitos reservados

ORÇAMENTO	LISTA DE CORTES	LISTA DE COMPRAS	CUSTOS E LUCROS				EXPORTAR
0660605700 - TESTE							
ITEM	CÓDIGO TR	QT	DESCRIÇÃO	MATERIAL	DIMENSÕES	FITA	CNC
M28993 - Balcão - 860x900x546 - 6 peças							
1	P028909	1	Caixa - Base	LINHA EXTRA - BRANCO DIVERSOS - Branco Supremo 15	900 x 540		
2	P028908	1	Caixa - Fundo	LINHA EXTRA - BRANCO DIVERSOS - Branco Supremo 6	860 x 900		
3	P028907	1	Caixa - Lateral direita	LINHA EXTRA - BRANCO DIVERSOS - Branco Supremo 15	830 x 540		
4	P028906	1	Caixa - Lateral esquerda	LINHA EXTRA - BRANCO DIVERSOS - Branco Supremo 15	830 x 540		
5	P028910	1	Caixa - Travessa	LINHA EXTRA - BRANCO DIVERSOS - Branco Supremo 15	900 x 80		
6	P028911	1	Caixa - Travessa	LINHA EXTRA - BRANCO DIVERSOS - Branco Supremo 15	900 x 80		
TOTAL DE PEÇAS: 6							

A lista de corte tem a **INTERFACE** praticamente igual que a aba do **ORÇAMENTO**, porém nesta aba é focada em na **IDENTIFICAÇÃO DAS PEÇAS GERADAS**.

**ITEM:**Essa coluna tem a função de apenas numerar as peças em dos módulos, ela está relacionada ao **TOTAL DE PEÇAS** que fica por último.

**CÓDIGO TR:** Coluna responsável por importar os **CÓDIGOS** ou **ID DA PEÇA**, os códigos da peça vão ser utilizados no **PLANO DE CORTE** que ainda vamos verificar essa parte.

**QT:** Coluna responsável por apenas inserir a quantidade de peças por módulos.

**DESCRIÇÃO:** Vai mostrar o nome das peças relacionadas ao módulo.

**MATERIAL:** Coluna responsável por descrever o **MATERIAL E ESPESSURA APLICADO EM CADA PEÇA**.

**DIMENSÕES:** Essa coluna vai descrever a dimensão **LARGURA E ALTURA DE CADA PEÇA**.

**FITA:** Vai indicar em qual lado da **PEÇA VAI SER INSERIDA A FITA DE BORDA**, basicamente aonde estiver destacado como **AZUL** vai ser aplicada a **FITA DE BORDA**.

**CNC:** Esta coluna só vai ser relevante para usuários que utilizam a CNC, ela basicamente vai indicar **EM QUAL LADO DA PEÇA VAI SER FURADO**, no exemplo não estamos utilizando nenhuma furação que é aplicada no **TEMPLATE NA CONFIGURAÇÃO DOS DADOS DO PROJETO**, por isso não tem nada na coluna, se eu tiver o template aplicado nesta coluna a informação que vai aparecer é A e B.

O **ASSISTENTE DE EXPORTAÇÃO** da lista de corte está relacionado a exportar de fato a lista para gerar o **PLANO DE CORTE**, seja o plano de corte da Dinabox ou de outros **OTIMIZADORES DO MERCADO**.



No primeiro momento que você gera a **EXPORTAÇÃO DA LISTA DE CORTE**, não são todos os **OTIMIZADORES** que estão disponibilizados e é claro que se o **DINABOX TIVER INTEGRAÇÃO COM O OTIMIZADOR QUE VOCÊ DESEJA UTILIZAR O CONSULTOR QUE ESTÁ RESPONSÁVEL PELO TREINAMENTO DA SUA EMPRESA OU ATÉ MESMO O SUPORTE DA DINABOX PODE DISPONIBILIZAR ESSE EXPORTADOR DA SUA CONTA DE USUÁRIO**.



A aba de **MATERIAIS** serve para que você possa **EXPORTAR OS MATERIAIS DA DINABOX** para um destes **OTIMIZADORES** disponíveis, basicamente ao **SELECIONAR UM DOS ARQUIVOS** você vai executar o download do arquivo, que é um arquivo em **EXCEL** ou **TXT** e esse arquivo deve ser importado ao otimizador.

**MAS ISSO É FEITO JUNTAMENTE COM UM CONSULTOR QUE ESTÁ ACOMPANHANDO A SUA EMPRESA NOS TREINAMENTOS DE IMPLANTAÇÃO DO SISTEMA EM SUA EMPRESA.**



ORÇAMENTO	LISTA DE CORTES	LISTA DE COMPRAS	CUSTOS E LUCROS	EXPORTAR
0660605700 - TESTE				
1 - MDF				
ITEM	QT	DESCRIÇÃO	DIMENSÕES	
1	1.53 m <sup>2</sup>	LINHA EXTRA - BRANCO DIVERSOS - Branco Supremo	15mm	
2	0.77 m <sup>2</sup>	LINHA EXTRA - BRANCO DIVERSOS - Branco Supremo	6mm	
2 - Fitas				
ITEM	QT	DESCRIÇÃO	DIMENSÕES	
3	4.36 mt	Branco Supremo 0.45mm	19mm	

A lista de compras tem como objetivo **RESUMIR O QUE VOCÊ ESTÁ UTILIZANDO NO ORÇAMENTO**, utilizando no caso os **MATERIAIS DE MDF, FITA DE BORDA E INSUMOS**.

A interface da lista de compras é muito semelhante as demais abas, os itens de **MDF** e **FITAS** são listados com a referência de **ITEM, QT (QUANTIDADE), DESCRIÇÃO E DIMENSÕES**, que são basicamente as mesmas informações que temos nas demais interfaces.

**ASSISTENTE DE EXPORTAÇÃO** ✕

---

**PROJETOS**

Apresentação

- 0660605700 - teste
- 0371385494 - teste
- 0183079472 - teste
- 0927025660 - teste
- 0882188658 - Projeto\_demostração

---

**CATEGORIAS** DESMARCAR TODOS

- MDF
- Fitas

---

**TIPO DE RELATÓRIO**

- LISTA DE COMPRAS
- Etiquetas

**APLICAR**

Assistente de exportação tem o mesmo layout da exportar da **ABA ORÇAMENTO**, ao exportar essa lista **OS PROJETOS QUE ESTÃO AGREGADOS AO CLIENTE SÃO LISTADOS BASTA VOCÊ SELECIONAR QUAL PROJETO QUER GERAR E APLICAR**

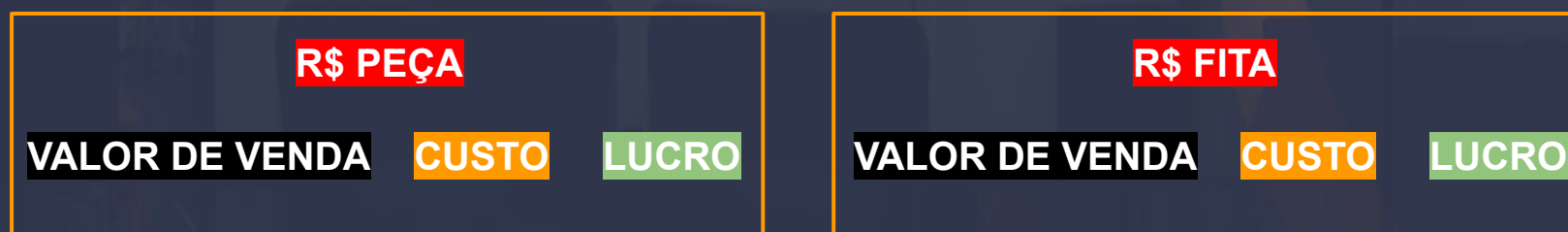
**CATEGORIAS:** As categorias que a Dinabox apresenta são **MDF, FITAS E INSUMOS**, porém a categoria **INSUMOS VAMOS ANALISAR NA HORA CERTA**.

**TIPO DE RELATÓRIO:** É uma opção de apenas dois tipos **LISTA DE COMPRAS E ETIQUETAS**, assim que você **APLICAR** com as opções selecionadas o sistema vai interpretar as marcações feitas e gerar o **TIPO DE RELATÓRIO SELECIONADO**.

ORÇAMENTO	LISTA DE CORTES	LISTA DE COMPRAS	CUSTOS E LUCROS	CONFIGURAÇÕES	RECOLHER	EXPORTAR				
0660605700 - TESTE										
01 - M28993 - Balcão - 860 x 900 x 546 - 1 unidade				R\$ 217,40	R\$ 72,19	R\$ 145,22				
QTD.	NOME DA PEÇA	MATERIAL	MEDIDAS (A X L)	R\$ PEÇA			R\$ FITA			#
1	Base	LINHA EXTRA - BRANCO DIVERSOS - Branco Supremo 15	900 x 540 - 0.486 m <sup>2</sup>	R\$ 44,78	R\$ 14,33	R\$ 30,45	R\$ 1,13	R\$ 0,90	R\$ 0,23	#
1	Fundo	LINHA EXTRA - BRANCO DIVERSOS - Branco Supremo 6	860 x 900 - 0.774 m <sup>2</sup>	R\$ 71,31	R\$ 22,82	R\$ 48,49	R\$ 0,00	R\$ 0,00	R\$ 0,00	#
1	Lateral direita	LINHA EXTRA - BRANCO DIVERSOS - Branco Supremo 15	830 x 540 - 0.4482 m <sup>2</sup>	R\$ 41,30	R\$ 13,21	R\$ 28,08	R\$ 1,04	R\$ 0,83	R\$ 0,21	#
1	Lateral esquerda	LINHA EXTRA - BRANCO DIVERSOS - Branco Supremo 15	830 x 540 - 0.4482 m <sup>2</sup>	R\$ 41,30	R\$ 13,21	R\$ 28,08	R\$ 1,04	R\$ 0,83	R\$ 0,21	#
1	Travessa	LINHA EXTRA - BRANCO DIVERSOS - Branco Supremo 15	900 x 80 - 0.072 m <sup>2</sup>	R\$ 6,63	R\$ 2,12	R\$ 4,51	R\$ 1,13	R\$ 0,90	R\$ 0,23	#
1	Travessa	LINHA EXTRA - BRANCO DIVERSOS - Branco Supremo 15	900 x 80 - 0.072 m <sup>2</sup>	R\$ 6,63	R\$ 2,12	R\$ 4,51	R\$ 1,13	R\$ 0,90	R\$ 0,23	#
6	TOTAL MDF E FITA: R\$ 217,40									

Aba **CUSTOS E LUCROS** trata-se de levantamentos de valores de custos que você vai ter de **MÃO DE OBRA, VALOR DA CHAPA NO MERCADO, e o LUCRO** você também vai determinar na plataforma e nesta lista vai constar todos os cálculos e gráficos que ainda vamos ver no manual essas questões.

Quantidade, nome da peça, material e dimensões acredito que você usuário já está familiarizado nas planilhas, mas nesta aba entram novas funções que são.



O **VALOR DE VENDA** é baseado no **CUSTO DO PRODUTO** + **MARGEM DE LUCRO**.

**CUSTO**: É a diferença que temos entre o **VALOR DE VENDA E O LUCRO QUE VAMOS OBTER**

**LUCRO**: É o que vamos **OBTER EM RELAÇÃO A MARGEM QUE NÓS TEMOS EM CIMA DO ITENS DE MDF E FITA**.

**TOTAL:  
R\$ 217,40**

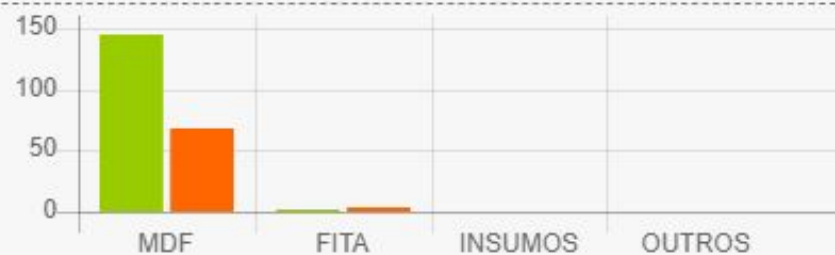


GRÁFICO POR CATEGORIA



CUSTO: R\$ 72,19 | LUCRO: R\$ 145,22

Os gráficos disponibilizados na plataforma estão fazendo o levantamento sobre o **CUSTO E O LUCRO DO PROJETO TODO, INCLUINDO OS INSUMOS E OUTROS**, na página anterior visualizamos como funciona o custo e lucro para o **MÓDULO**, mas nesse gráfico é todo o projeto mesmo.

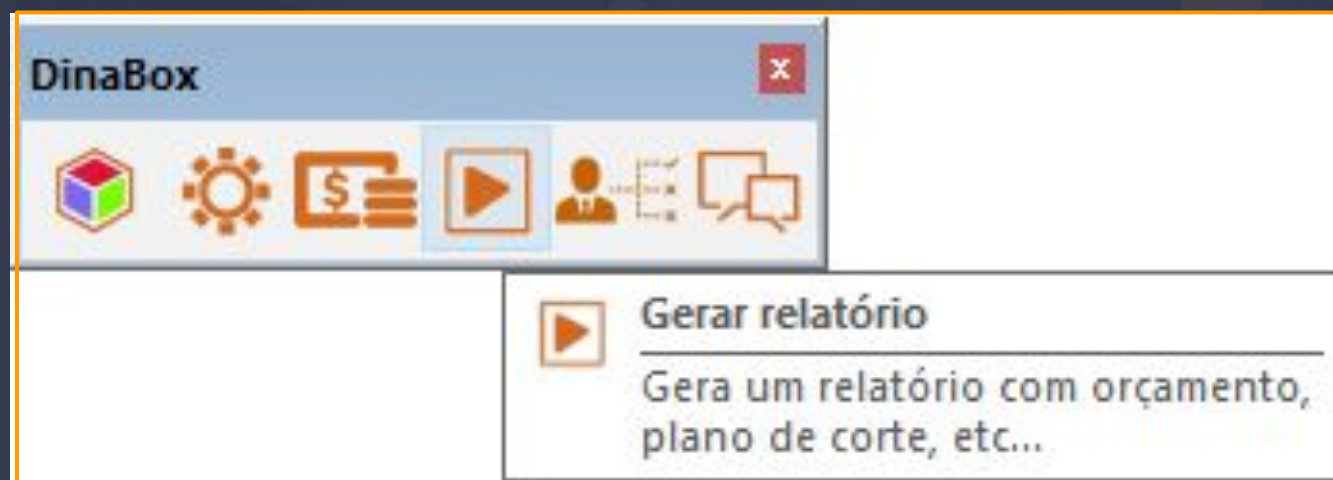
**MDF e FITA** são referentes a chapa no orçamento a os **INSUMOS** são referente a categoria dos insumos que não é tão relevante agora mas a **CATEGORIA OUTROS SÃO OS CUSTO QUE VOCÊ DETERMINOU EM ADICIONAIS ELES VÃO SER LEVANTADOS NESSA ABA OUTROS**.

ADICIONAIS	
DESCRIÇÃO	VALOR
<input type="text"/>	<input type="text"/> <input type="button" value="+"/> <input type="button" value="X"/>
USINAGEM	
TEMPLATE:	Selecione... <input type="button" value="v"/>
<input type="button" value="SALVAR"/>	

ASSISTENTE DE EXPORTAÇÃO							
<b>PROJETOS</b> Apresentação <ul style="list-style-type: none"> <li><input checked="" type="checkbox"/> 0660605700 - teste</li> <li><input type="checkbox"/> 0371385494 - teste</li> <li><input type="checkbox"/> 0183079472 - teste</li> <li><input type="checkbox"/> 0927025660 - teste</li> <li><input type="checkbox"/> 0882188658 - Projeto_demostração</li> </ul>							
<b>VERSÕES</b> <table border="1"> <thead> <tr> <th>#</th> <th>Descrição</th> <th>Adicionar</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td> </td> <td> </td> <td> </td> </tr> </tbody> </table>		#	Descrição	Adicionar			
#	Descrição	Adicionar					
<b>RELATÓRIO PERSONALIZADO</b> <input checked="" type="radio"/> LISTA DE COMPRAS <input type="radio"/> ORÇAMENTO SIMPLES							
<b>DESCONTO (%)</b> <input type="text" value="50%"/>							
<b>OBSERVAÇÕES</b> <input type="text"/>							
<b>PRAZO DE ENTREGA</b> <input type="text"/>							
<b>PLANO DE CORTE</b> <input type="radio"/> Visualizar Plano de Corte							
<input type="button" value="APLICAR"/>							

O assistente de exportação é o mesmo que a aba de **ORÇAMENTO** você vai manipular da mesma forma.

[ASSISTENTE DE EXPORTAÇÃO](#).



Logo após que foi gerado o **RELATÓRIO**, e você por exemplo fecha o relatório para abri-lo novamente você pode utilizar o **ICONE DO LADO DO DETALHES DO PROJETO, GERAR RELATÓRIO** ao interagir com essa opção uma nova interface vai abrir.



Assim que abrir essa aba você vai ter essas duas opções para gerar o **RELATÓRIO**.



Gerenciar empresa é a ferramenta que vamos utilizar para controlar as informações em geral da nossa empresa a interface do **GERENCIADOR EMPRESA**, vai agregar várias abas com determinadas funções que vamos analisar.

 A screenshot of the 'Gerenciar empresa' web interface. At the top, there's a navigation menu with tabs: EMPRESA, PROJETOS, PROJETISTAS, CLIENTES, FORNECEDORES, FUNCIONÁRIOS, FERRAMENTAS, CONTA, and ATENDIMENTO. The 'EMPRESA' tab is selected. Below the menu, there are three sections: GERAL, ENDEREÇO, and FATURAMENTO. Each section contains a table of data. At the bottom right, there is an 'EDITAR' button.
 

EMPRESA	PROJETOS	PROJETISTAS	CLIENTES	FORNECEDORES	FUNCIONÁRIOS	FERRAMENTAS	CONTA	ATENDIMENTO
<b>GERAL</b>								
Nome: DINABOX				CNPJ: 00.000.000/0000-00				
Telefone: (54) 3342-1695				Celular: (54) 3342-0717				
Inscrição Estadual:				Inscrição Municipal:				
<b>ENDEREÇO</b>								
CEP: 99150-000				Endereço: Rua Alberto Zanatta				
Nº: 504 - Sala 301 e 302				Bairro: Centro				
Cidade: Marau				Estado: RS				
<b>FATURAMENTO</b>								
Lucro Global: 0%				Descontos permitidos: entre: 0% e 10%				

A primeira aba que estamos observando é a **EMPRESA**, bom essa aba está armazenando as informações da empresa, **GERAL**, **ENDEREÇO E FATURAMENTO** são as categorias que estão sendo abordadas.

Embaixo da informações da empresa podemos observar que temos uma opção de **EDITAR**, e é isso mesmo que a opção de editar vai fazer, ao interagir com o editar o sistema vai abrir mais uma interface dando acesso a essas informações.

Gerenciar empresa
— □ ×

DinaBox | 5 | [editar](#) | [sair](#)

EMPRESA

OUTROS

GALERIAS PÚBLICAS

### INFORMAÇÕES GERAIS

NOME FANTASIA: <span style="color: #0070c0;">DINABOX</span>	NOME EMPRESARIAL: <span style="color: #0070c0;">DINABOX SOLUÇÕES EM AUTOMAÇÃO LTDA - ME</span>
EMAIL: <span style="color: #0070c0;">Contato@dinabox.net</span>	EMAIL FINANCEIRO: <span style="color: #0070c0;">financeirodinabox@gmail.com</span>
CNPJ: <span style="color: #0070c0;">00.000.000/0000-00</span>	

### EMAILS PARA ORÇAMENTOS:

EMAIL	ESTADOS
TELEFONE: <span style="color: #0070c0;">(54) 3342-1695</span>	CELULAR DO FINANCEIRO: <span style="color: #0070c0;">(54) 3342-0717</span>
INSCRIÇÃO ESTADUAL:	INSCRIÇÃO MUNICIPAL:
RESPONSÁVEL:	CPF DO RESPONSÁVEL:

### ENDEREÇO

CEP: <span style="color: #0070c0;">99150-000</span>	ENDEREÇO: <span style="color: #0070c0;">Rua Alberto Zanatta</span>
NÚMERO: <span style="color: #0070c0;">504 - Sala 301 e 302</span>	BAIRRO: <span style="color: #0070c0;">Centro</span>
CIDADE: <span style="color: #0070c0;">Marau</span>	ESTADO: <span style="color: #0070c0;">RS</span>

CONCLUIR

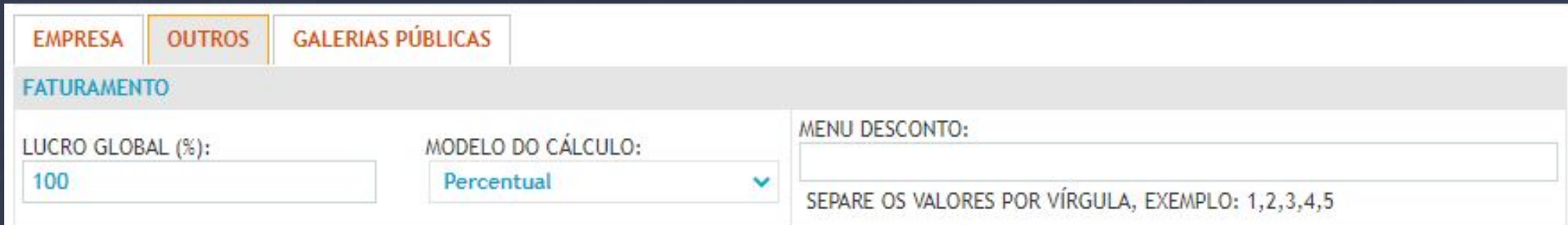
SALVAR

A opção de editar vai abrir essa interface que vai conceder o acesso a essas três abas que vamos analisar melhor.

**Empresa:** Vai permitir a edição de dados de cadastro da empresa, informações como **NOME FANTASIA, CNPJ, ENDEREÇO etc... TUDO PODE SER ALTERADO NESTA ABA A QUALQUER MOMENTO.**

As informações que estão descritas nesta aba estão ligadas ao relatório também mas isso veremos mais adiante no conteúdo.

Seguindo as abas do menu **EDITAR** na sequência temos a **ABA OUTROS**, ela vai determinar várias opções em questão a primeira se trata do **FATURAMENTO**.



The screenshot shows the 'FATURAMENTO' section within the 'OUTROS' tab. It contains three main input areas: 1. 'LUCRO GLOBAL (%)': A text input field containing the number '100'. 2. 'MODELO DO CÁLCULO': A dropdown menu with 'Percentual' selected. 3. 'MENU DESCONTO': A text input field with the placeholder text 'SEPARE OS VALORES POR VÍRGULA, EXEMPLO: 1,2,3,4,5'.

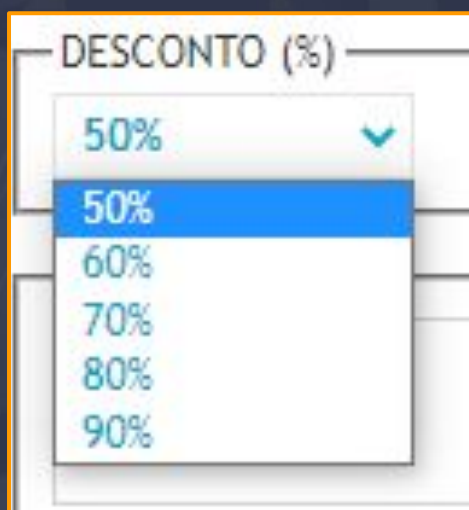
A opção que encontramos da aba **OUTROS** é o **FATURAMENTO**, essa função na plataforma é formada pelo **LUCRO GLOBAL, MODELO DO CÁLCULO E O MENU DESCONTO**.

**LUCRO GLOBAL:** O lucro global é utilizado no plugin **SOMENTE QUANDO OS MATERIAIS DAS CHAPAS E INSUMOS TEM UM CUSTO APLICADO**, se você **INSERIR O LUCRO GLOBAL PRATICAMENTE TUDO QUE VOCÊ DETERMINOU UM CUSTO NA PLATAFORMA VAI TER O LUCRO APLICADO AO VALOR DO PREÇO EM QUESTÃO**.

**QUER DIZER QUE SE EU TENHO UM PARAFUSO COM O CUSTO DE R\$ 0.50 E EU AGREGO O LUCRO GLOBAL COM UM MODELO DE CÁLCULO DE 100% PREÇO FINAL VAI SER DE R\$ 1.00.**

**MODELO DO CÁLCULO:** As opções que estão disponíveis são **PERCENTUAL E MARKUP**, a opção selecionada vai ser o cálculo base para o **LUCRO GLOBAL SER APLICADO EM TUDO NA PLATAFORMA**.

**MENU DESCONTO:** Os descontos aplicados nesta função vão ser opcionais na **EXPORTAÇÃO DO ORÇAMENTO**.



The screenshot shows a dropdown menu titled 'DESCONTO (%)'. The menu is open, displaying a list of percentage options: 50% (which is highlighted in blue and has a small downward arrow next to it), 60%, 70%, 80%, and 90%.

Lembrando que inserir os valores no **MENU DESCONTO**, eles devem ser **SEPARADOS POR VÍRGULA**

DIVERSOS	
MOSTRAR GALERIA DE COMPONENTES DINABOX <input type="checkbox"/>	ESCONDER GALERIA DE ACABAMENTOS DINABOX <input type="checkbox"/>
ESCONDER GALERIA ARQUITETÔNICA DINABOX <input type="checkbox"/>	
IGNORAR STATUS DE PRODUÇÃO DOS PROJETOS? <input checked="" type="checkbox"/>	UNIDADE DE MEDIDA: <input type="text" value="Milímetros (mm)"/> PRECISÃO DAS MEDIDAS: <input type="text" value="0,000"/> TAG DO MÓDULO: <input type="text" value="Persistente"/>
ESPESSURAS PARA FITAS: <input type="text" value="0.45MM x"/> <input type="text" value="1MM x"/> <input type="text" value="2MM x"/> <input type="text" value="3MM x"/>	ATIVAR O DESCONTO DAS FITAS NA MEDIDA DAS PEÇAS <input type="checkbox"/>
<b>CONCLUIR</b>	<b>SALVAR</b>

As opções dentro de **DIVERSOS** são funções ligadas a nossa galeria do Dinabox e os módulos.

**MOSTRAR GALERIA DE COMPONENTES:** Ao interagir com o botão de ativar a opção uma interface de **AVISO IMPORTANTE VAI APARECER, APENAS MOSTRANDO OS RISCO QUE ESSA ALTERAÇÃO PODE FAZER, ENTÃO É MUITO IMPORTANTE LER ESTE AVISO.**

**AVISO IMPORTANTE**
✕

**ATENÇÃO!!!**

Ao habilitar este recurso o sistema exibe uma galeria padrão da Dinabox.

*Fique atento as seguinte condições.:*

- Dinabox tem o intuito de o usuário criar suas próprias galerias usando o construtor de modulação e salvar em nuvem, a galeria padrão de componentes **NÃO** está projetada para trabalhar com o sistemas construtivos da Dinabox.
- O Plugin dispõe de método construtivo geral que se aplica a esta galeria, porem o sistema construtivo individual dos componentes não se aplica a este tipo de galeria de componentes padrão.

Ter liberdade de personalização requer que você mesmo crie itens ajustados a sua necessidade, portanto aconselhamos sempre iniciar usando o construtor da Dinabox e criar componente personalizados salvando em nuvem para disponibilizar a rede de usuários.

Estou ciente dos riscos

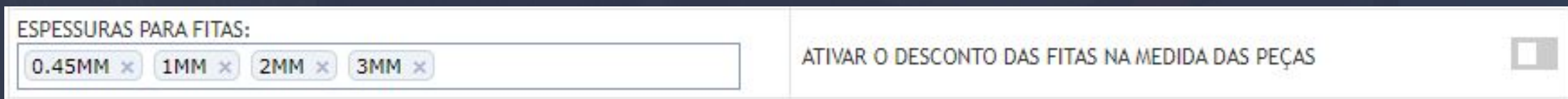
**CANCELAR**
**HABILITAR**

Basicamente se você escolher **MOSTRAR A GALERIA DE COMPONENTES DINABOX OU TAMBÉM CHAMADA DE MOBILIÁRIO DINABOX** FICARÁ DISPONÍVEL, PARA **DOWNLOAD.**

MOBILIÁRIO DINABOX	
COZINHA	>
DORMITÓRIO	>
SALA	>
BANHEIRO	>
ESCRITÓRIO	>
AVULSOS	>
ACESSÓRIOS	>



Continuando com as funções do **DIVERSOS** a **ESPESSURAS PARA FITAS** são determinadas neste menu da imagem abaixo.



**ATIVAR O DESCONTO DAS FITAS NA MEDIDA DAS PEÇAS:** É uma opção que vai justamente dar o desconto para as fitas nas peças mas isso vai ser visto **APENAS NO ORÇAMENTO DO PROJETO**.



O menu das **ESPESSURAS PARA FITAS** vai estar ligado as peças do módulo no seu projeto em questão, **MIRA VERMELHA VAI DAR ACESSO PARA A ALTERAÇÃO**.

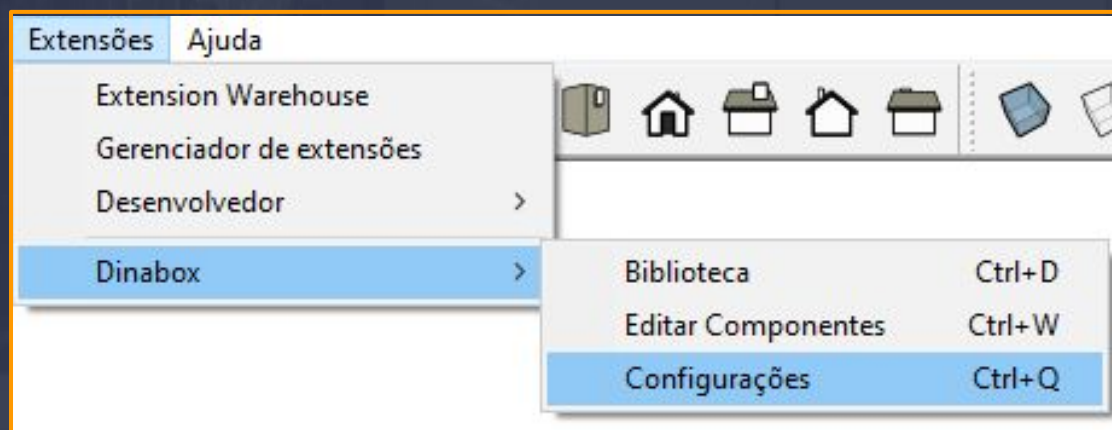
ESCONDER GALERIA DE ACABAMENTOS DINABOX

UNIDADE DE MEDIDA:      PRECISÃO DAS MEDIDAS:      TAG DO MÓDULO:

Milímetros (mm)      0,000      Persistente

A opção de **ESCONDER GALERIA DE ACABAMENTOS DINABOX**, é opcional ao interagir com essa opção você vai, **OCULTAR OS ACABAMENTOS NA GALERIA DE MATERIAIS DA DINABOX**, mas você ainda pode manter os **ACABAMENTOS DE ARQUITETURA**.

A UNIDADE DE MEDIDA e PRECISÃO DAS MEDIDAS MUDARAM DE LOCAL DE APLICAÇÃO VOCÊ PODE IGNORAR ESSAS DUAS OPÇÕES CERTO, A VERDADEIRA OPÇÃO PARA VOCÊ ALTERAR OS PARÂMETROS DE UNIDADE DE MEDIDA E PRECISÃO DE DA MEDIDA ESTÃO NAS CONFIGURAÇÕES DA DINABOX BEM AQUI:



O caminho para abrir as **CONFIGURAÇÕES é EXTENSÕES / DINABOX / CONFIGURAÇÕES, COMO ESTÁ NO PRINT.**









































A interface das configurações vai abrir com várias opções de alteração para sistema porém a que vamos utilizar está definida como **UNIDADE DE COMPRIMENTO E PRECISÃO.**

Unidade de comprimento:      Milímetros (mm)      ▼

Precisão:      0.0      ▼

EMPRESA	OUTROS	GALERIAS PÚBLICAS
<b>GALERIAS DE MATERIAIS DINABOX</b>		
<input checked="" type="checkbox"/> <b>01 - ARQUITETURA</b>		
<input type="checkbox"/> MARMORARIA		
<input type="checkbox"/> PAPEL DE PAR. - 3D / ABSTRATOS		
<input type="checkbox"/> PAPEL DE PAR. - ARABESCOS		
<input type="checkbox"/> PAPEL DE PAR. - AZULEJOS		
<input type="checkbox"/> PAPEL DE PAR. - DIVERSOS		
<input type="checkbox"/> PAPEL DE PAR. - FOLHAS / FLORAIS		
<input type="checkbox"/> PAPEL DE PAR. - INFANTIS		
<input type="checkbox"/> PAPEL DE PAR. - LISOS		
<input type="checkbox"/> PAPEL DE PAR. - LISTRAS / LINHAS		
<input type="checkbox"/> PAREDE - AZULEJO		
<input type="checkbox"/> PISO - MADEIRADO		
<input type="checkbox"/> PISO - PORCELANATO		
<input type="checkbox"/> REVESTIMENTOS		
<input type="checkbox"/> TINTAS		
<input checked="" type="checkbox"/> <b>02 - VIDROS</b>		
<input type="checkbox"/> CORES DE ESPELHOS		
<input type="checkbox"/> CORES DE VIDROS		
<input checked="" type="checkbox"/> <b>03 - METAL</b>		
<input type="checkbox"/> CORES DE METAL		
<input checked="" type="checkbox"/> <b>04 - ARAUCO</b>		
<input type="checkbox"/> 01- COLEÇÃO FUNDAMENTAL		
<input type="checkbox"/> 02- MADEIRAS SUAVES		
<input type="checkbox"/> 03- MADEIRAS MARCANTES		
<input type="checkbox"/> 04- NUANCES		
<input type="checkbox"/> 05- CORES E TECIDOS		
<input type="checkbox"/> 06- PEDRAS E METAIS		
<input type="checkbox"/> 07- MADEIRAS BRASILEIRAS		
<input type="checkbox"/> 08- COLEÇÃO HABITAT		

**A GALERIAS PÚBLICAS** vai permitir que o usuário em questão que possa escolher e determinar as galerias de materiais que desejar, **TODAS AS CATEGORIAS DOS MATERIAIS DA DINABOX VÃO ESTAR DISPONÍVEIS AQUI, AS CATEGORIAS QUE ESTIVEREM MARCADAS VÃO ESTAR APARECENDO NA GALERIA DE MATERIAIS E DEMAIS QUE NÃO FORAM MARCADAS PERMANECEM OCULTAS E É CLARO VOCÊ PODE ALTERAR ISSO A QUALQUER MOMENTO.**

CÓDIGO	AUTOR	NOME	CLIENTE	STATUS	AÇÕES
405327848	Elton	teste	Apresentação	RASCUNHO	   
660605700	Elton	teste	Apresentação	RASCUNHO	   
371385494	Elton	teste	Apresentação	RASCUNHO	   
183079472	Elton	teste	Apresentação	RASCUNHO	   
927025660	Elton	teste	Apresentação	RASCUNHO	   
882188658	Elton	Projeto_demostração	Apresentação	RASCUNHO	   
707313732	Elton	teste		RASCUNHO	   
9850049550	Elton	teste		RASCUNHO	   
7470963870	Elton	teste		RASCUNHO	   
8995946100	Elton	teste codigos de barra	Teste DB	PRODUÇÃO	   

1 2 3 48 478 REGISTROS VER ORÇAMENTOS | VER LOTES

Aba **PROJETOS** é basicamente um histórico de projetos que você executou ao longo do tempo, nesta interface podemos observar que os dados apresentados começam na coluna **CÓDIGO** até **AÇÕES**, mas vamos analisar melhor cada umas das **COLUNAS e OPÇÕES**.

**CÓDIGO:** Vai informar o ID do projeto que pode ser utilizado para realizar uma busca deste projeto com mais precisão.

**AUTOR:** Destaca quem foi o responsável pelo projeto, o nome do **AUTOR** é o **USER DA CONTA**.

**NOME:** Este é o nome que você definiu ao **PROJETO**.

**CLIENTE:** Informa o **CLIENTE** selecionado ao projeto.

**STATUS:** O status define em que situação se encontra o **PROJETO**.

**AÇÕES:** As ações são ligadas a funções que os projetos podem realizar tipo.

**DETALHES:** Vai informar **DADOS HISTÓRICOS** do projeto **QUANDO O PROJETO FOI INICIADO E SE ELE FOI ALTERADO EM ALGUM MOMENTO e DETALHES** de tamanho do arquivo e por último **EM QUE LOCAL DO SEU COMPUTADOR ELE ESTÁ SALVO**.





















**VER RELATÓRIO:** Essa função permite que você **ABRA O RELATÓRIO DO PROJETO**.

**ABRIR PROJETO NO 3D:** Esta função faz com que o **ARQUIVO SALVO DO SEU PROJETO ABRA**, porém só vai funcionar de fato se o **SEU PROJETO ESTIVER SALVO EM SEU COMPUTADOR**.

**EXCLUIR:** Executa a exclusão do projeto para **SEMPRE**, mas observe que a função **EXCLUIR SÓ FUNCIONA EM PROJETOS QUE O STATUS ESTÁ EM RASCUNHO, O PROJETO EM PRODUÇÃO NÃO ESTÁ DISPONÍVEL POR QUE ELE DE FATO JÁ FOI PARA A PRODUÇÃO**.

**RODAPÉ DA INTERFACE:** No rodapé da interface podemos observar que existem funções de **REGISTROS QUE ESTÁ SEPARADA EM UM NÚMERO DE ABAS COM TODOS OS REGISTROS DE PROJETO BASTA IR PASSANDO DE ABA**.

A opção de **VER ORÇAMENTOS** nos leva a essa interface com informações sobre os **ORÇAMENTOS JÁ GERADOS**.

CÓDIGO	DATA	AUTOR	CLIENTE	VALOR	AÇÕES
93161	25/01/2022 às 13:37:37	Elton	Apresentação	0,00	 
93159	25/01/2022 às 13:36:39	Elton	Apresentação	0,00	 
93156	25/01/2022 às 13:33:03	Elton	Apresentação	0,00	 
93119	25/01/2022 às 10:29:30	Elton	Apresentação	0,00	 
92857	24/01/2022 às 09:46:39	Elton	Apresentação	17,65	 
92856	24/01/2022 às 09:46:39	Elton	Apresentação	17,65	 
92855	24/01/2022 às 09:45:10	Elton	Apresentação	17,65	 
75052	31/08/2021 às 14:03:42	Elton	MACIEL TOPANOTTI MORETTO	48,98	 
75051	31/08/2021 às 14:03:36	Elton	MACIEL TOPANOTTI MORETTO	48,98	 
75049	31/08/2021 às 14:02:57	Elton	MACIEL TOPANOTTI MORETTO	48,98	 

1 2 3 6 59 REGISTROS VER PROJETOS

**CÓDIGO:** O código que está informado na opção **VER ORÇAMENTOS**, é único para os orçamentos já gerados, utilizamos o código para localizá los com mais precisão.

**DATA:** A data simplesmente vai informar o **HORÁRIO E DIA** que o projeto foi criado.


**AUTOR:** Apenas vai mostrar quem é o responsável pelo projeto.

**CLIENTE:** Vai informar o que cliente que está associado ao projeto.

**VALOR:** Quando o relatório é gerado essa informação do valor vai nos informar o **VALOR TOTAL DO PROJETO**.


**AÇÕES:** As ações da opção do **VER ORÇAMENTOS** são somente **OS DETALHES E O VER RELATÓRIO**, e têm a mesma função que o outro

**BARRA DE PESQUISA:** A barra de pesquisa é localizada em cima das opções de **VALOR E AÇÕES**, e a função dela é muito simples **PESQUISAR OS PROJETOS**, você consegue pesquisar os projetos pelo **CÓDIGO DO PROJETO, NOME DO PROJETO E NOME DO CLIENTE**.

A aba **PROJETISTAS** têm a função de **CADASTRAR, EDITAR E REMOVER USUÁRIO AGREGADOS EM SUAS CONTAS PRINCIPAIS**. O projetista que é assim chamado na plataforma **SÃO USUÁRIOS CADASTRADOS NAS CONTA "MAIN" PRINCIPAL**, isso significa que esses usuários são **CONTAS SECUNDÁRIAS, POIS ELAS VÃO HERDAR AS INFORMAÇÕES DO SISTEMA INTEIRO DA CONTA PRINCIPAL, COMO O MÉTODO CONSTRUTIVO, GALERIAS, MÓDULOS PERSONALIZADOS, TEXTURAS PRATICAMENTE TUDO EXCETO AS PERMISSÕES DE MANIPULAR COMO ADMINISTRADOR**.

Vamos verificar nesta página algumas informações que essa aba tem e depois nos aprofundar nos conteúdos que ela carrega.

NOME:	TIPO	EMAIL	USUÁRIO	SENHA	AÇÕES
Projetista exemplo 1	FUNCIONÁRIO	---	1812563610	12345	
Projetista exemplo 2	ARQUITETO	---	389645508	123456	
Projetista exemplo 3	FUNCIONÁRIO	---	1737324986	12345678	
Projetista exemplo 4	FUNCIONÁRIO	---	1286182889	123456	
Projetista exemplo 5	FUNCIONÁRIO	---	293734779	123456	

5 DE 5 POSSÍVEIS ADICIONAR

**NOME:** Apenas vai informar o **NOME DO PROJETISTA EM QUESTÃO**.

**TIPO:** Classifica qual **TIPO DE USUÁRIO ELE É**, podemos determinar qual função este usuário vai exercer na sua empresa **FAREMOS ISSO NA COLUNA DE AÇÕES NA OPÇÃO DE EDITAR**.

**EMAIL:** Está opção é opcional fica ao critério do **ADMINISTRADOR / CONTA PRINCIPAL** agregar essa informação.

**USUÁRIO:** Cada **PROJETISTA CADASTRADO VAI USAR O ID DE USUÁRIO**, o **ID** de usuário é a forma que o usuário dessa conta vai **REALIZAR O LOGIN NA PLATAFORMA, SIM OS SEUS PROJETISTAS E ARQUITETOS DEVEM SE LOGAR NO PLUGIN POR MEIO DESSE ID DE IDENTIFICAÇÃO E A SENHA QUE A PROPÓSITO ESTÁ MOSTRANDO NA COLUNA DO LADO**.

**SENHA:** Faz parte da **IDENTIFICAÇÃO DO USUÁRIO SUBORDINADO A CONTA PRINCIPAL**.

**AÇÕES:** A coluna de ações consta apenas uma função na **ABA DO PROJETISTA QUE É O EDITAR**, veremos mais sobre essa opção na próxima página.

**NÚMERO DE USUÁRIOS:** O número de usuários é permitido de acordo com o seu **PLANO ADQUIRIDO, O NÚMERO DE LICENÇAS POSSÍVEL SE DIFERENCIA ENTRE OS PLANOS**.

A função de editar o **USUÁRIO** nos traz essa interface de dados na aba **PROJETISTA**, vamos verificar primeiro está aba.

PROJETISTA	PERMISSÕES	GALERIAS
<b>INFORMAÇÕES GERAIS</b>		
Tipo de usuário		Funcionário da empresa
Nome:	Projetistas exemplo 1	Celular:
Email:		Telefone:
Endereço:		CPF:
Observações:		
<b>INFORMAÇÕES DE LOGIN</b>		
ATENÇÃO: utilize uma senha forte, misture letras e números formando no mínimo 8 caracteres.		Senha: 12345
<b>FINANCEIRO</b>		
Acréscimo percentual ao orçamento:	50	Menu de descontos: 20,30,50,60
CONCLUIR		ATUALIZAR

**TIPO DE USUÁRIO:** Tipo de usuário é determinado pelo **ADMINISTRADOR**, as opções que você pode classificar este user é **FUNCIONÁRIO DA EMPRESA E ARQUITETO**, as outras opções são **LOJISTA E TRANSFERIR PARA**.

**LOJISTA:** Esse tipo de usuário pode ser criado por empresas que atendem **LOJAS** você pode determinar como uma central e **CADASTRAR OS PROJETISTAS E ARQUITETOS QUE PERTENCEM A ESSA LOJA**, no usuário do **LOJISTA** você vai poder determinar **QUAL É O ACRÉSCIMO DO LUCRO QUE ELE DEVE OBTER**, a opções de acréscimo percentual ao orçamento é igual a que está na opção de **FINANCEIRO**.

Tipo de usuário		Lojista	
NOME DA LOJA:		TELEFONE DA LOJA:	
ENDEREÇO DA LOJA:		CNPJ DA LOJA:	

**TRANSFERIR USUÁRIO:** Entre os tipos de usuário que podemos classificar podemos escolher determinar se eles são **PROJETISTA ATRELADOS A LOJA OU A FÁBRICA**.

Tipo de usuário		Transferir para...	
ESCOLHA PARA ONDE DESEJA TRANSFERIR O USUÁRIO:		Fábrica	
Nome:		Projetistas exemplo 1	
Celular:		Fábrica	
		Lojistas...	

**INFORMAÇÕES DE LOGIN** vão apenas determinar a senha para seu usuário em questão realizar o login e ter mais segurança a SENHA que foi inserida no exemplo abaixo **É APENAS UM EXEMPLO MAS RECOMENDAMOS UMA SENHA FORTE COM CARACTERES DIFERENTES.**

↳ Lembrando que apenas o **USUÁRIO PRINCIPAL PODE REALIZAR ESSAS ALTERAÇÕES.**

<b>INFORMAÇÕES DE LOGIN</b>	
ATENÇÃO: utilize uma senha forte, misture letras e números formando no mínimo 8 caracteres.	Senha: <input type="text" value="12345"/>
<b>FINANCEIRO</b>	
Acréscimo percentual ao orçamento: <input type="text" value="50"/>	Menu de descontos: <input type="text" value="20,30,50,60"/>

**FINANCEIRO** a opção de acréscimo percentual ao orçamento você pode definir ao usuário **QUAL É O ACRÉSCIMO QUE ELE PODE TER EM CIMA DO PREÇO FINAL DO ORÇAMENTO**, você pode inserir uma comissão para o projetista por exemplo.

**MENU DE DESCONTO:** Vai ser utilizado para inserir os **DESCONTOS QUE ESSE USUÁRIO PODE TER OS VALORES QUE VOCÊ INSERIR DEVERÃO SER SEPARADOS COM UMA VÍRGULA COMO NA IMAGEM DE EXEMPLO.**



A aba **PERMISSÕES** está agregando várias opções que vão **DEFINIR O QUE ESSE USUÁRIO PODE ACESSAR NA PLATAFORMA OU NÃO**.

PROJETISTA	<b>PERMISSÕES</b>	GALERIAS
<b>MÉTODO CONSTRUTIVO</b>		
<input type="checkbox"/>	Este usuário poderá editar o MÉTODO CONSTRUTIVO?	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	Pode usar o CONSTRUTOR DE MODULAÇÃO?	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	Pode usar as funções de revisão de modulação?	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	Este usuário pode escolher o Método Construtivo?	<input type="checkbox"/>

Começamos com o **MÉTODO CONSTRUTIVO**, dentro desse título podemos observar que existem opções que realizam perguntas ao usuário principal administrador todas as perguntas são simples e intuitivas, mas o que vai determinar essa função é o botão que está no final de cada linha.

É muito simples **HABILITAR OU DESABILITAR** a função se o botão estiver AZUL quer dizer que a pergunta é **VERDADEIRA** em outras palavras a função estará valendo, então se por exemplo deixar o botão AZUL na primeira opção então **ESSE USUÁRIO QUE ESTAMOS EDITANDO PODERÁ EDITAR O MÉTODO CONSTRUTIVO**.

<b>RELATÓRIOS</b>		
<input type="checkbox"/>	Mostrar aba ORÇAMENTO?	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	Mostrar LISTA DE CORTE / PLANO DE CORTE?	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	Mostrar aba LISTA DE COMPRAS?	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	Mostrar aba CUSTOS E LUCROS?	<input type="checkbox"/>

O título do **RELATÓRIO**, aborda tudo em relação a **ORÇAMENTO** e **PLANO DE CORTE** funciona da mesma forma que o **MÉTODO CONSTRUTIVO**.

O título de **PROJETOS** vai agregar tudo referente as **PERMISSÕES** dos módulos e projeto sem geral, assim que você interagir com a opção do botão que faz a pergunta **SELECIONE OS PARÂMETROS QUE PODERÃO SER ALTERADOS PARA A ABA PRINCIPAL?**

A interface vai se expandir dando várias opções para você **LIBERAR OU BLOQUEAR**, a aba **PRINCIPAL** seria a aba **GERAL** como está definida na **FERRAMENTA DE CONFIGURAÇÕES**,

## PROJETOS

Selecione os parâmetros que poderão ser alterados para a aba PRINCIPAL?

- |   |  |  |
|---|--|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> Nome do componente    | <input checked="" type="checkbox"/> Altura               | <input checked="" type="checkbox"/> Liberar escala |
| <input checked="" type="checkbox"/> Incluir no relatório? | <input checked="" type="checkbox"/> Profundidade         | <input checked="" type="checkbox"/> Editar furação |
| <input checked="" type="checkbox"/> Largura               | <input checked="" type="checkbox"/> Itens personalizados | <input checked="" type="checkbox"/> Número de vãos |

Essa são as opções referentes a aba **FRONTAL** das configurações que utilizamos para definir os tamanhos das portas em geral.

Selecione os parâmetros que poderão ser alterados para a aba FRONTAL?

- |   |   |   |
|---|---|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> Espessura da porta            | <input checked="" type="checkbox"/> Posição vertical do puxador | <input type="checkbox"/> Recuo direito      |
| <input checked="" type="checkbox"/> Rotação do puxador            | <input checked="" type="checkbox"/> Sentido do veio             | <input type="checkbox"/> Recuo esquerdo     |
| <input checked="" type="checkbox"/> Tamanho do puxador            | <input checked="" type="checkbox"/> Recuo superior              | <input type="checkbox"/> Recuo frontal      |
| <input checked="" type="checkbox"/> Posição horizontal do puxador | <input checked="" type="checkbox"/> Recuo inferior              | <input type="checkbox"/> Folga entre portas |

As opções de permissões referente a **CAIXA** estão disponíveis em todas essas opções.

Selecione os parâmetros que poderão ser alterados para a aba CAIXA?

- |  |   |  |
|--|---|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> Espessura da chapa - externo | <input type="checkbox"/> Avanço do fundo                  | <input type="checkbox"/> Edição de peças                       |
| <input checked="" type="checkbox"/> Espessura da chapa - interno | <input type="checkbox"/> Recuo esquerdo/direito do fundo  | <input checked="" type="checkbox"/> Modelo da travessa frontal |
| <input checked="" type="checkbox"/> Espessura da chapa - topo    | <input type="checkbox"/> Recuo superior/inferior do fundo | <input checked="" type="checkbox"/> Largura das travessas      |
| <input checked="" type="checkbox"/> Espessura da chapa - piso    | <input checked="" type="checkbox"/> Montagem da caixa     | <input checked="" type="checkbox"/> Altura do maleiro          |
| <input checked="" type="checkbox"/> Espessura do fundo           | <input checked="" type="checkbox"/> Altura do rodapé      |  |

As **GAVETAS** em questão tem as permissões atreladas a essas opções.

Selecione os parâmetros que poderão ser alterados para a aba GAVETA?

- |  |  |   |
|--|--|---|
| <input type="checkbox"/> Profundidade da gaveta  | <input type="checkbox"/> Recuo inferior da caixa         | <input type="checkbox"/> Recuo frontal do fundo |
| <input type="checkbox"/> Folga entre gavetas     | <input type="checkbox"/> Recuo superior da contra-frente | <input type="checkbox"/> Avanço do fundo        |
| <input type="checkbox"/> Desconto para correção  | <input type="checkbox"/> Recuo inferior da contra-frente |   |
| <input type="checkbox"/> Recuo superior da caixa | <input type="checkbox"/> Recuo lateral do fundo          |   |

As opções de **GALERIA DE PARCEIROS** e o **CONSTRUTOR** são bem intuitivas você tem a opção de **BLOQUEAR** ou **LIBERAR** para o projetista em questão.

Pode acessar a GALERIA DE PARCEIROS?

Pode usar a ferramenta CONSTRUTOR?

O título **CENTRAL DO USUÁRIO**, vai abordar questão da própria ferramenta **GERENCIAR EMPRESA** podemos observar que as opções disponíveis são as mesmas abas dessa ferramenta, então basicamente você vai definir se o projetista vai ter acesso ou não.

#### CENTRAL DO USUÁRIO

Selecione os recursos aos quais este usuário terá acesso:

- Empresa
- Projetos
- Projetistas
- Clientes
- Fornecedores
- Funcionários
- Ferramentas
- Conta

A aba **GALERIAS** disponibiliza ao usuário **PRINCIPAL** determinar quais **GALERIAS** o **PROJETISTA** vai poder acessar, as galerias estão divididas em GALERIA DE MODULAÇÃO e GALERIA DE ACABAMENTOS.

E essas galerias em questão estão salvas na conta do USUÁRIO PRINCIPAL POR ISSO ESTÃ APARECENDO AQUI.

PROJETISTA	PERMISSÕES	GALERIAS
<b>GALERIAS DISPONÍVEIS</b>		
GALERIAS DE MODULAÇÃO		GALERIAS DE ACABAMENTOS
<input type="checkbox"/> Galeria Modulação 1	<input type="checkbox"/> Galeria Modulação 2	<input checked="" type="checkbox"/> Galeria Textura 1 <input type="checkbox"/> Linha teste 1
<input type="checkbox"/> Galeria Modulação 3		<input checked="" type="checkbox"/> Galeria Textura 2 <input type="checkbox"/> Linha teste 2
		<input checked="" type="checkbox"/> Galeria Textura 3 <input type="checkbox"/> Linha teste 3

Os títulos de **GALERIAS DE FRONTAIS** e **TEMPLATES DE ORÇAMENTO** e **TEMPLATES DE INSUMOS** estão controlando essas informações de permissão.

GALERIAS DE FRONTAIS	TEMPLATES DE ORÇAMENTO
<input type="checkbox"/> Portas Dinabox <input type="checkbox"/> Perfil <input type="checkbox"/> Puxador <input type="checkbox"/> Alumínio <input type="checkbox"/> Correr	<input type="checkbox"/> ORÇAMENTO SIMPLES <input type="checkbox"/> ORÇAMENTO RESUMIDO <input type="checkbox"/> ORÇAMENTO DETALHADO <input type="checkbox"/> LISTA DE COMPRAS - COM VALOR <input type="checkbox"/> LISTA DE COMPRAS SEM VALOR <input type="checkbox"/> ORÇAMENTO SIMPLES - COMPRA E VENDA <input type="checkbox"/> ORÇAMENTO RESUMIDO - COMPRA E VENDA <input type="checkbox"/> ORÇAMENTO DETALHADO - COMPRA E VENDA <input type="checkbox"/> CONTRATO DE VENDA <input type="checkbox"/> RELATÓRIO FOCCO - TXT
	<b>TEMPLATES DE INSUMOS</b> <input type="checkbox"/> LISTA DE COMPRAS

Marque todas as galerias que você deseja mostrar para este projetista.

A aba **CLIENTE** vai armazenar os dados referentes aos clientes cadastrados, nesta interface você vai ter o controle dos **CLIENTES** em geral e os projetos agregados a eles.

NOME	TELEFONE	CELULAR	EMAIL	AÇÕES
Cliente Exemplo 3	---	---	---	  
Cliente Exemplo 2	---	---	---	  
Cliente Exemplo 1	---	---	---	  
Apresentação	** *****	---	apresentaçãodinabox@gmail.com	  

4 REGISTROS ADICIONAR

As colunas que estão nesta aba informam o **NOME, TELEFONE, CELULAR e EMAIL** apenas o nome é obrigatório para cadastrar o **CLIENTE**, o cadastro do cliente é a mesma interface que foi visto nos **DETALHES DO PROJETO**, porém a aba do cliente dá o mesmo acesso. Na coluna das **AÇÕES** a opção da **EDIÇÃO VAI ABRIR A INTERFACE TAMBÉM IGUAL QUE JÁ HAVÍAMOS VISTO**.

ADICIONAR CLIENTE
✕

**INFORMAÇÕES GERAIS**

Nome\*:  Telefone:  Celular:  Email:

Pessoa Física  Pessoa Jurídica

CPF:  RG:  Aniversário:  Sexo: Selecione...

Observações:

**ENDEREÇO**

Cidade:  Estado:  CEP:

Endereço:  Bairro:  Número:

SALVAR

A opção de **PROCURAR PROJETOS** vai apenas nos direcionar a aba de **PROJETOS**.




As opções de **FORNECEDORES E FUNCIONÁRIOS É OPCIONAL**, a plataforma disponibiliza o armazenamento de dados nestas abas distintas, caso você não queira cadastrar os fornecedores nem os funcionários tudo bem, essas abas não vão influenciar na plataforma.

EMPRESA	TELEFONE	CELULAR	EMAIL	AÇÕES
Fornecedor Exemplo 1	---	---	---	 

1 REGISTRO  **ADICIONAR**

A interface desta opção é praticamente igual a aba de **CLIENTE** apenas as **AÇÕES** não são iguais pois só tem a função de **EDITAR** e **EXCLUIR**.

**ADICIONAR FORNECEDOR** 

**INFORMAÇÕES GERAIS**

Nome\*:  Telefone:  Celular:  Email:

Pessoa Física  Pessoa Jurídica

CPF:  RG:  Aniversário:  Sexo:

Observações:

**ENDEREÇO**

Cidade:  Estado:  CEP:

Endereço:  Bairro:  Número:

**SALVAR**

As ferramentas disponíveis nesta aba, são a forma que vamos alterar as informações nas **ETIQUETAS, TEMPLATES PARA USINAGEM, TEMPLATES DE INSUMOS, TEMPLATE PARA CARIMBO, TEMPLATES PARA EXPORTADORES DE CORTE E TEMPLATES PARA EXPORTADOR DE ORÇAMENTO**.

Todas as opções dos **TEMPLATES** em geral nós podemos editar e personalizar nas próximas páginas veremos as principais funções e para que elas servem de fato.

FERRAMENTAS DISPONÍVEIS	
<p>✓ <b>TEMPLATE DE ETIQUETAS</b></p> <p>TEMPLATES PARA USINAGEM <span style="float: right;">1</span></p> <p>Furo marcação <span style="float: right;"><a href="#">EDITAR</a>   <a href="#">EXCLUIR</a></span></p> <p style="text-align: right;"><a href="#">ADICIONAR</a></p> <p>TEMPLATES PARA LISTA DE INSUMOS</p> <p>LISTA DE COMPRAS <span style="float: right;"><a href="#">EDITAR</a>   <a href="#">EXCLUIR</a></span></p> <p style="text-align: right;"><a href="#">NOVO TEMPLATE</a></p>	<p>✓ <b>TEMPLATE PARA CARIMBO</b></p> <p>TEMPLATES PARA EXPORTADOR DE CORTES <span style="float: right;">1</span></p> <p>LISTA DE CORTES <span style="float: right;"><a href="#">EDITAR</a>   <a href="#">EXCLUIR</a></span></p> <p style="text-align: right;"><a href="#">ADICIONAR</a></p> <p>TEMPLATES PARA EXPORTADOR DE ORÇAMENTOS SEM ITENS AINDA...</p> <p style="text-align: right;"><a href="#">ADICIONAR</a></p>

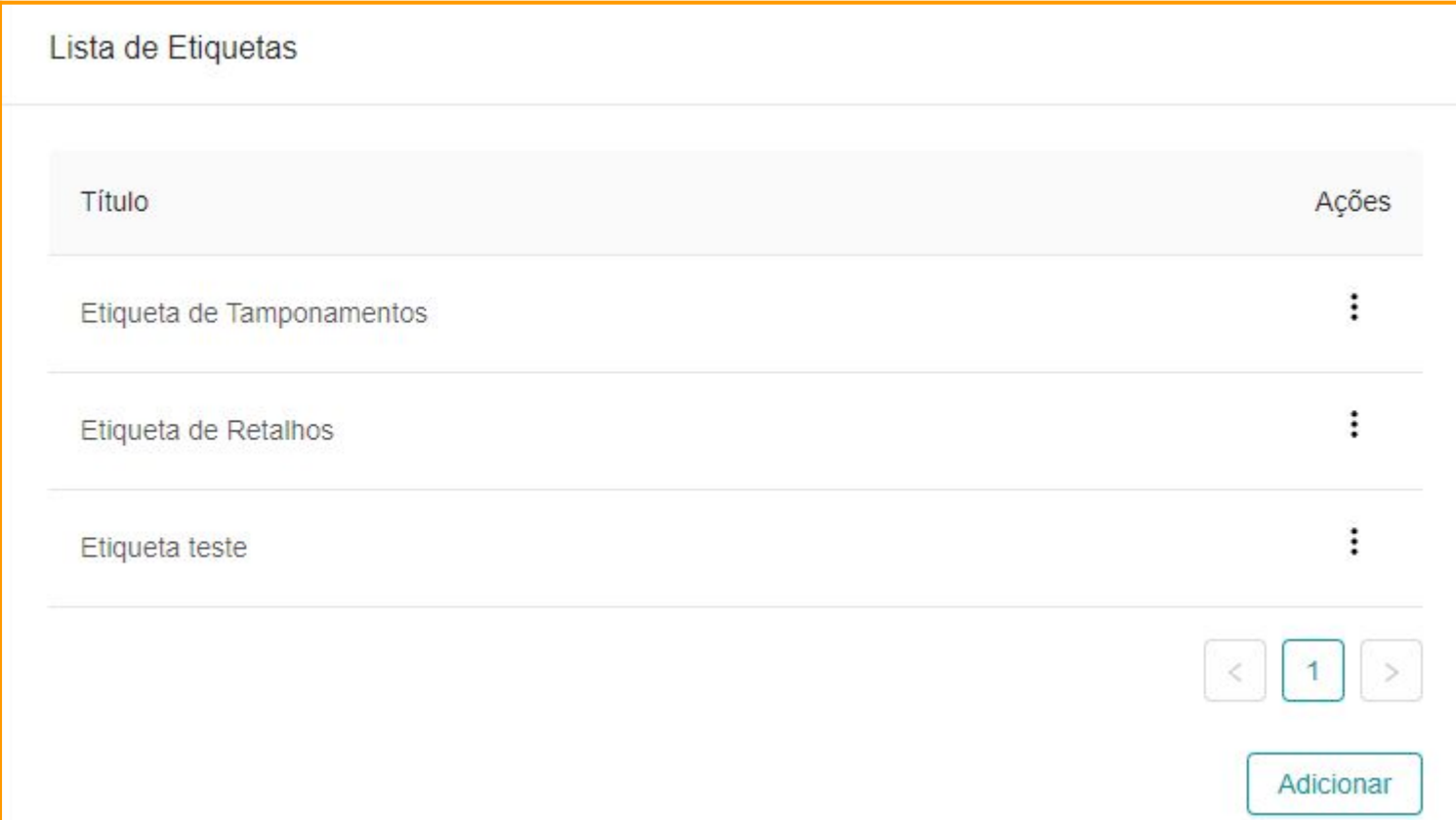
Para que possamos acessar as edições da **ETIQUETA**, basta clicar na opção e a interface de edição vai ser aberta em seu navegador padrão, primeiramente a plataforma vai solicitar o seu **LOGIN** de acesso para entrar nas edições.



Interface de Login de Usuário. O formulário contém dois campos de entrada: o primeiro para o nome de usuário, com o texto "Db13" preenchido, e o segundo para a senha, com pontos representando caracteres ocultos. Abaixo dos campos há um botão laranja com o texto "Entrar".

Realize o **LOGIN** na plataforma com o mesmo user que você está trabalhando.

Caso o login não seu concluído você recarregar a página novamente fechar e abrir ou se você não tem **PERMISSÃO** basta solicitar ao **USUÁRIO PRINCIPAL** a liberação do acesso.



Interface de Lista de Etiquetas. O título da seção é "Lista de Etiquetas". Abaixo, há uma tabela com duas colunas: "Título" e "Ações".

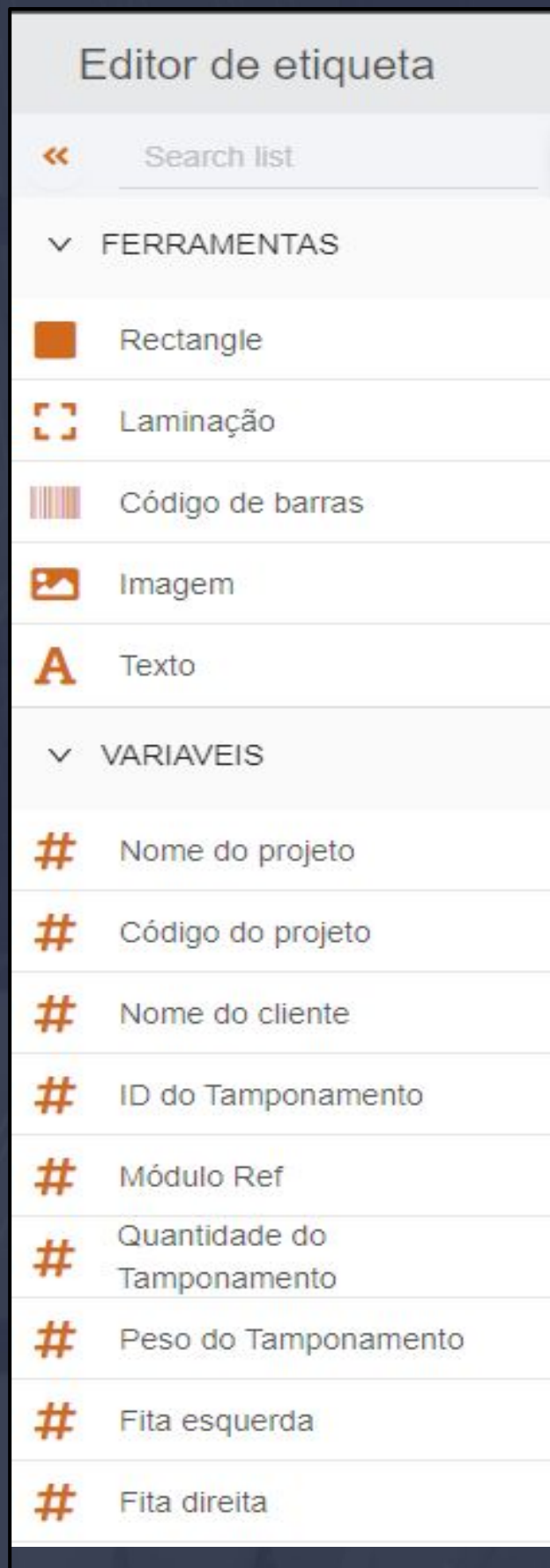
Título	Ações
Etiqueta de Tamponamentos	⋮
Etiqueta de Retalhos	⋮
Etiqueta teste	⋮

Na parte inferior da interface, há uma barra de paginação com botões de navegação: "<", "1" (destacado), ">". Abaixo disso, há um botão "Adicionar".

Após realizar o **LOGIN** na plataforma a interface da **LISTA DE ETIQUETAS** vai dar a opção de **EDITAR** ou **REMOVER**, você acessa as opções nos três pontos na mesma linha dos **NOMES DADOS A ETIQUETA**.

Podemos adicionar vários modelos de etiquetas e para isso você pode selecionar a opção de **ADICIONAR** logo abaixo das páginas.





O editor de etiqueta disponibiliza **FERRAMENTAS** e **VARIÁVEIS** para levar as informações para a etiqueta.

**FERRAMENTAS:** Está agregando opções como **RETÂNGULO, LAMINAÇÃO, CÓDIGO DE BARRAS, IMAGEM e TEXTO.**

**RETÂNGULO:** Essa função vai criar um retângulo todo preto na sua etiqueta.

**LAMINAÇÃO:** Responsável por **INDICAR QUAL LADO DA PEÇA VAI SER LAMINADO.**

**CÓDIGO DE BARRAS:** Essa função é opcional para sua etiqueta, pois a função dela é acionar o código de barras na etiqueta.

**IMAGEM:** É através desta opção que você vai inserir a sua **LOGO MARCA DA EMPRESA** diretamente na etiqueta, ou qualquer outra imagem.

**TEXTO:** O texto é a ferramenta que vai possibilitar você inserir **QUALQUER INFORMAÇÃO QUE CONTENHA LETRAS.**

**VARIÁVEIS:** As variáveis são as responsáveis junto com as ferramentas a trazer as informações do seu módulo/peça para a **ETIQUETA.**

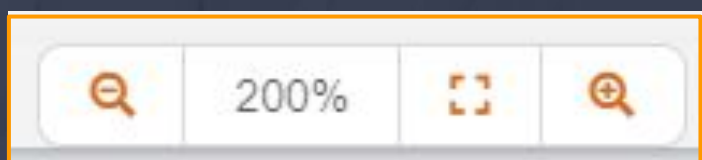
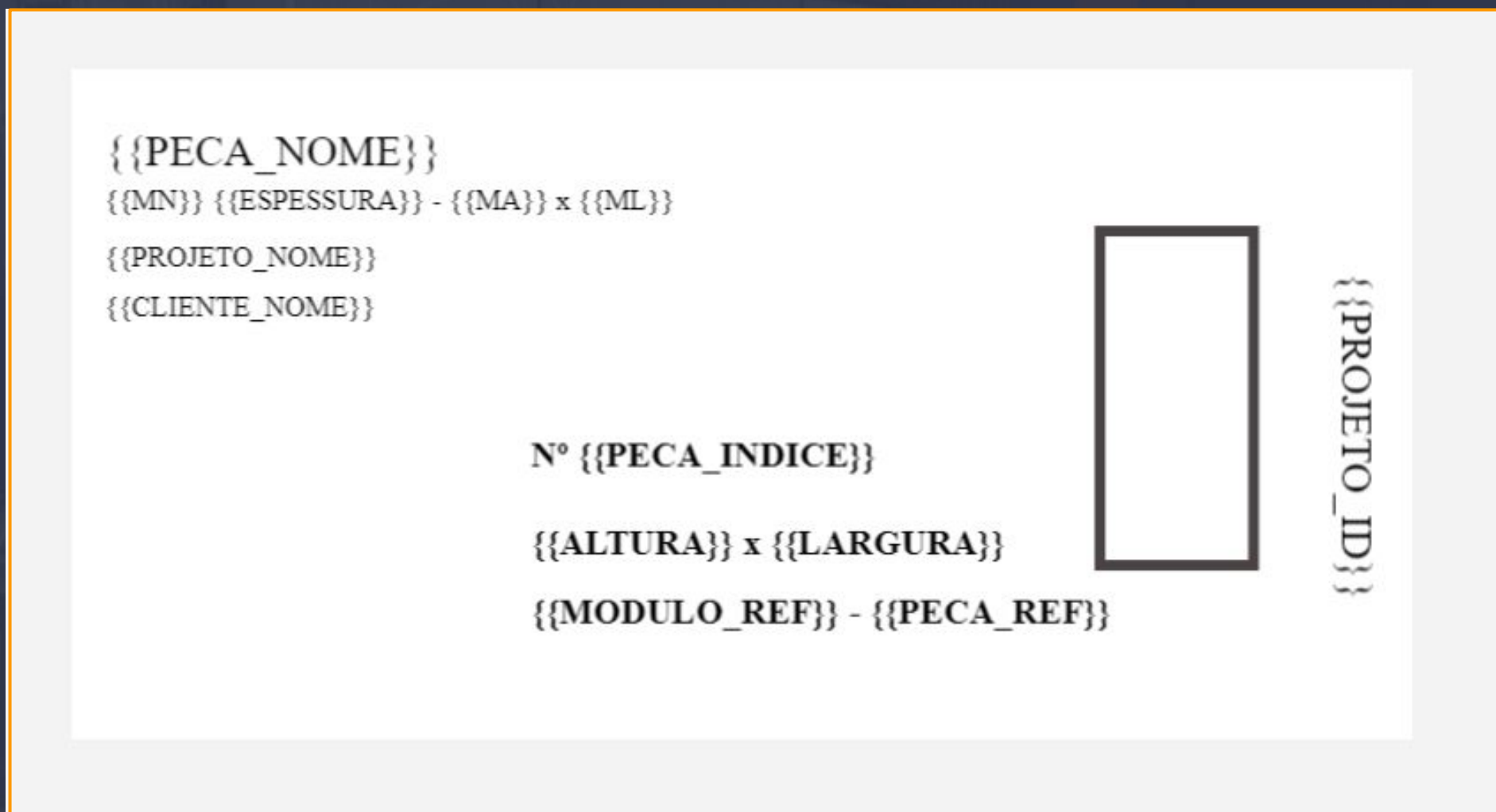
Os nomes das **VARIÁVEIS** em geral são bem intuitivas basta você identificar o que você procura e selecionar a variável.



Essa é a opção de **ALINHAMENTO/ COPIAR / EXCLUIR** são as mesmas funções que encontramos no **WORD**.

Esse é o Layout da nossa **ETIQUETA**, no momento que abrimos um novo arquivo um exemplo já é disponibilizado, a imagem abaixo mostra o padrão, as informações que temos aqui são as **VARIÁVEIS** e temos apenas a **FERRAMENTA** da **FITA DE BORDA**.

As **VARIÁVEIS** quando **SELECIONADAS** dão a permissão de movimentá-las e escalonar também muito semelhante a alguns padrões de dimensão que já conhecemos por exemplo quando vamos tirar um print no nosso computador, a seleção da imagem é praticamente igual.



Essa opção tem a função de dar **ZOOM** na etiqueta para melhor visualização.



Objeto

Lock  Visible

Name

{{PEÇA\_NOME}}

\* Left 460.27 \* Top 345.35

\* Angle

Texto

Embaixo das **CONFIGURAÇÕES DA ETIQUETA**, podemos observar que existe outra opção que é chamada de **CONFIGURAÇÕES DOS OBJETOS**, a função desta opção é acessar as **CONFIGURAÇÕES INDIVIDUAIS DE CADA VARIÁVEL OU FERRAMENTA**.

Para acessar as configurações do objeto basta deixar a **VARIÁVEL OU FERRAMENTA SELECIONADA** e na sequência selecione essa opção da configuração.

**NAME:** O nome está disposto a alterar o nome do **OBJETO SELECIONADO NESTE CASO É A VARIÁVEL {{PEÇA\_NOME}}**.

**LOCK:** Ao ativar essa opção simplesmente vai fazer com que o **OBJETO SELECIONADO NÃO SE MOVA**.

**VISIBLE:** Ao ativar esta opção fará com que o **OBJETO SELECIONADO SEJA OCULTO NA ETIQUETA**.

As opções de **LEFT, TOP E ANGLE** estão ligadas posição da variável em relação a etiqueta.

Texto

Font Family Times New Roman Font Size 12

**B** **I** **S** **U**

**E** **E** **E** **E**

Line Height Char Spacing

O **TEXTO** em questão é a aba responsável pela característica de fonte da letra e tamanho essa configuração é bem familiar também tem o mesmo sentido do **WORD**.



No lado direito superior das nossas configurações podemos observar que temos três opções **VOLTAR, EXEMPLOS E SALVAR**.

**VOLTAR:** Esta opção vai apenas **VOLTAR** na opção de adicionar a etiqueta.

**EXEMPLOS:** Essa opção abre uma interface que disponibiliza alguns modelos de etiqueta de exemplo.

**SALVAR:** Sempre que finalizarmos as edições da nossa etiqueta temos que **SALVAR AS NOSSAS EDIÇÕES ATRAVÉS DESTA OPÇÃO**.



Para interagir com os **EXEMPLOS** basta selecionar a opção de **VER**, essa função vai redirecionar o usuário para a edição do exemplo selecionado.

TEMPLATES PARA USINAGEM	1
Furo marcação	<a href="#">EDITAR</a>   <a href="#">EXCLUIR</a>
<a href="#">ADICIONAR</a>	

Templates para usinagem são utilizados para armazenar os dados de **INTEGRAÇÃO COM A MÁQUINA CNC**, mas essa função só vai ser utilizada de fato pelos **USUÁRIOS QUE UTILIZAM O PLANO PLUS E PREMIUM**.

Na imagem acima tem um arquivo disponível para exemplo apenas, ao **EDITAR** você entra no layout do template e pode realizar alterações **EXCLUIR** vai de fato **APAGAR O ARQUIVO**, e **ADICIONAR** vai abrir um novo **TEMPLATE DO ZERO**.

O recomendado é você como **USUÁRIO DO PLUGIN NÃO ALTERAR NENHUMA LINHA POIS QUALQUER MODIFICAÇÃO PODE INTERFERIR NO FUNCIONAMENTO DO DINABOX A SUA MÁQUINA CNC, O ARQUIVO QUE VAI SER DISPONIBILIZADO NO TEMPLATE DE USINAGEM É UM ARQUIVO ÚNICO PARA SUA MÁQUINA E VAI SER DESENVOLVIDO PELO CONSULTOR RESPONSÁVEL PELA SUA INTEGRAÇÃO.**

TEMPLATES PARA EXPORTADOR DE CORTES	1
Lista de Corte	<a href="#">EDITAR</a>   <a href="#">EXCLUIR</a>
<a href="#">ADICIONAR</a>	

A opção do **TEMPLATE PARA EXPORTADORES DE CORTE É UTILIZADA PARA GERAMOS UMA TABELA COM INFORMAÇÕES DO NOSSOS MÓDULOS E PEÇAS NO GERAL PARA EXPORTÁ-LAS PARA UM OTIMIZADOR DIFERENTE DE PLANO DE CORTE**, e o objetivo é simples exportar o arquivo **TXT** ou **EXEL** com as informações dos módulos e na sequência você importa o mesmo arquivo para um **OTIMIZADOR** que você utiliza, esta opção praticamente só vai ser usada para essas finalidades.

Ao interagir com a opção de **TEMPLATE PARA LISTA INSUMOS** essa interface vai aparecer para que você realize as alterações, porém as alterações em questão estão em uma linhagem de **HTML**, a edição fica disponível e aberta. O template de insumos vai ser utilizado no relatório **NA ABA LISTA DE COMPRAR EM EXPORTAÇÃO**.

O **CABEÇALHO** vai conter informações de **NOME DO ARQUIVO, DESCRIÇÃO DO ARQUIVO, RODAPÉ E SEPARADOR**, as informações que o template vai realizar a leitura está em **SAÍDA**.

EXEMPLO : Vai disponibilizar as configurações padrões de insumos.

Gerenciar empresa
— □ ×

### TEMPLATE

<p>SEPARADOR:</p> <input style="width: 90%; height: 25px;" type="text" value=";"/>	<p>RODAPÉ:</p> <input style="width: 90%; height: 25px;" type="text" value="RELATÓRIO GERADO EM: {{DATA}} ÀS {{HORA}}, F"/>
<p>NOME DO ARQUIVO:</p> <input style="width: 90%; height: 25px;" type="text" value="RELATORIO - {{AGORA}}.xls"/>	<p>DESCRIÇÃO DO ARQUIVO:</p> <input style="width: 90%; height: 25px;" type="text" value="RELATÓRIO (EXCEL)"/>

SAÍDA:

[EXEMPLOS](#)

[CABECALHO]

```

<table>
<tr>
<td style="width:60px; text-align: center; border-right: none">
  
</td>
<td style="font-size: 22px; border-left: none; border-right: none">
  {{EMPRESA_NOME}}
</td>
<td style="width: 20%; text-align: center; border-left: none">
  Telefone: {{EMPRESA_TELEFONE}}<br>
</td>
</tr>
</table>
                
```

CONCLUIR

SALVAR

O **TEMPLATE PARA CARIMBO** é uma função que vai estar disponível na ferramenta **LISTA MÓDULOS E CRIAR PRANCHAS**, ainda não verificamos essa opção e para que serve exatamente, mas na sequência vamos verificar isso.

**CADASTRO DO CARIMBO**

**B I** | | | | Source | | | | | Format |

PROJETO:{{PROJETO_NOME}} - AUTOR: {{PROJETO_AUTOR}} {{PROJETO_OBS}}			{{DATA}}
CLIENTE: {{CLIENTE_NOME}}			
ENDEREÇO: {{CLIENTE_ENDERECO}}			
FERRAGENS:	CORES:	PUXADORES :	{{PAGINA}}

As palavras que estão entre as **CHAVES SÃO IDENTIFICADAS COMO VARIÁVEIS NO SISTEMA**, a função que elas exercem na plataforma é muito simples, basicamente **ELAS VÃO PEGAR AS INFORMAÇÕES QUE ESTÃO LIGADAS A ELAS, POR EXEMPLO {{PROJETO\_NOME}} = NOME DO PROJETO**, e assim acontece com as demais.

Logo abaixo das configurações do **CARIMBO** podemos verificar que existe uma forma de configurar as **CORES DE BORDA, COR DE TEXTO, ALTURA DO CARIMBO, A FONTE DO TEXTO E AS MARGENS DO CARIMBO**.

**O CARIMBO EM QUESTÃO VAI APARECER NA [PRANCHAS](#).**

**DIVERSOS**

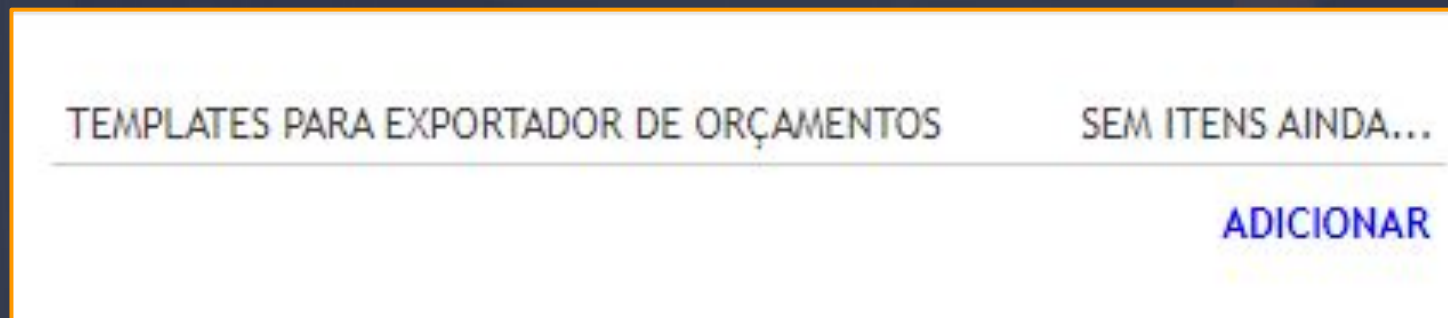
COR DAS BORDAS:	<input type="text" value="#000000"/>	ALTURA DO CARIMBO:	<input type="text" value="30"/>
COR DO TEXTO:	<input type="text" value="#000000"/>	FONTE DO TEXTO:	<input type="text" value="Tahoma"/>

**MARGENS**

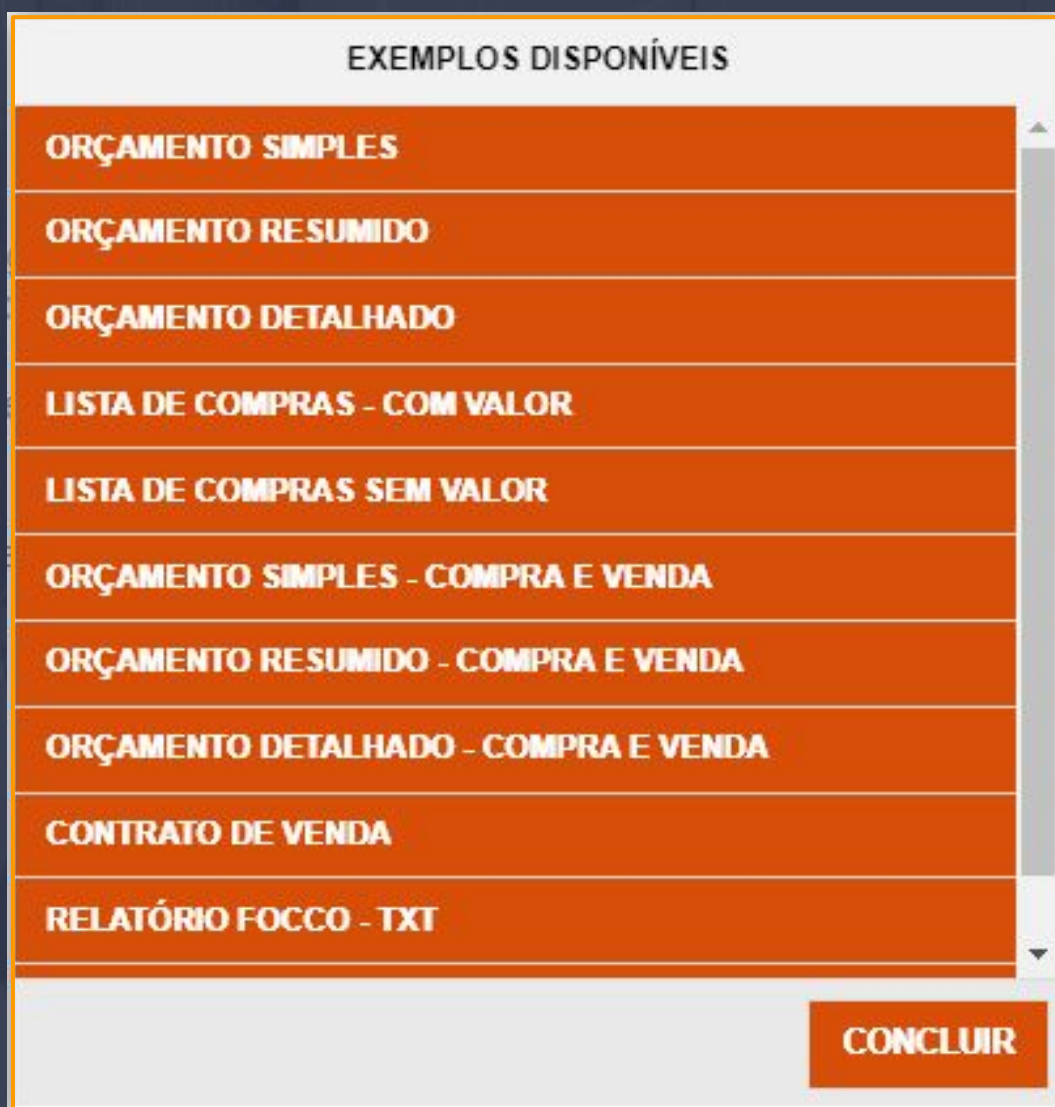
MARGEM SUPERIOR:	<input type="text" value="8"/>	MARGEM INFERIOR:	<input type="text" value="3"/>
MARGEM ESQUERDA:	<input type="text" value="3"/>	MARGEM DIREITA:	<input type="text" value="3"/>

**CONCLUIR**
**APLICAR**



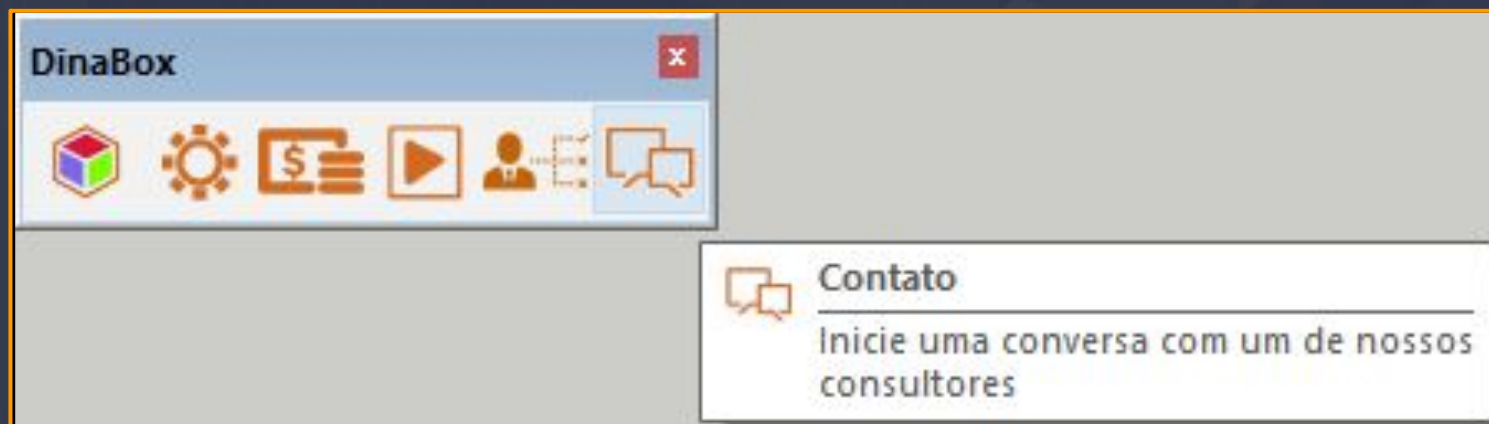


O **TEMPLATE PARA EXPORTAÇÃO DE ORÇAMENTO** é a função que está disponibilizando **EXEMPLOS** para o **ORÇAMENTO** do nosso relatório, quando vamos exportar o relatório as opções de orçamento **ESTÃO PREDETERMINADAS**, isso ocorre por que essa função do templates para exportador de orçamento **ESTÁ SEM ITENS AINDA, QUANDO NÃO TEMOS NADA AGREGADO PERSONALIZADO A EXPORTAÇÃO DO ORÇAMENTO PEGA OS ORÇAMENTOS PADRÕES PREDETERMINADOS**.

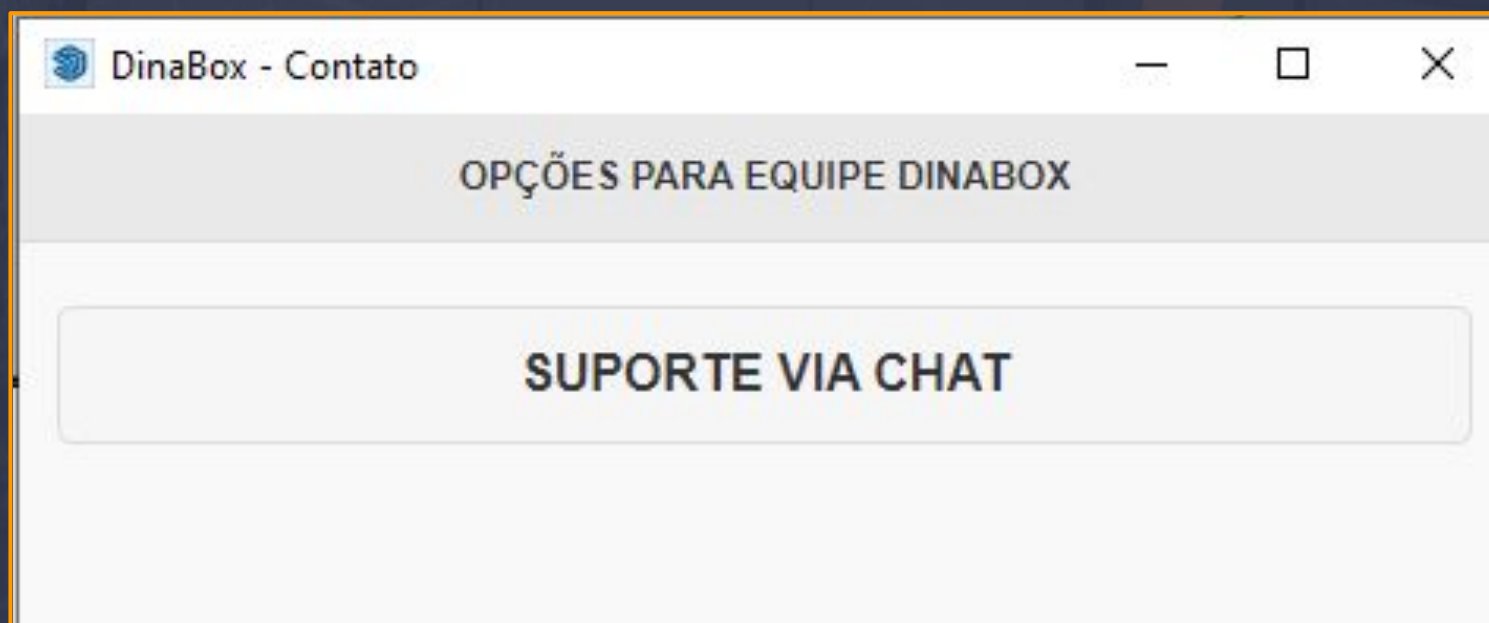


Ao você interagir com a opção de **ADICIONAR** a interface de **EXEMPLOS DISPONÍVEIS** vai aparecer e esses mesmo orçamentos porém você pode escolher um e **EDITAR E PERSONALIZAR**.

Não tem somente os orçamentos, você pode observar que tem exemplos de **CONTRATO DE VENDA, RELATÓRIO FOCCO TXT**.

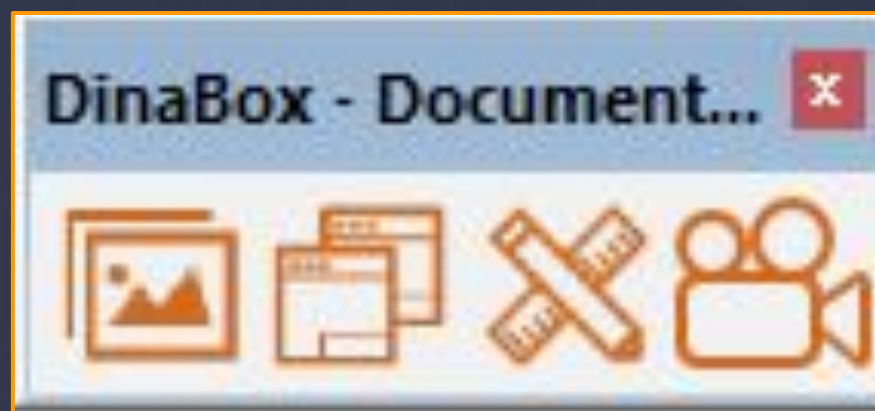


O contato é uma ferramenta que quando acionada possibilita o usuário entrar em contato conosco sendo direcionado para a interface de chamada ao **SUPORTE**.



Após você selecionar a opção de **SUPORTE VIA CHAT** você usuário é direcionado ao suporte que é aberto diretamente na **WEB**, pois aí você pode se identificar e entrar em contato com um consultor para esclarecer as dúvidas.

As ferramentas da opção de **DOCUMENTOS** tem o principal objetivo de documentar detalhes referente ao projeto que você usuário estiver executando, vamos utilizar apenas quatro ferramentas para manipular a nossa documentação.



Para executarmos um projeto **DETALHADO** com informações compreensíveis para quem for olhar o projeto, podemos utilizar a ferramenta **ANOTAR E COTAR**, a função dela é apenas **COTAR O MÓDULO SELECIONADO**, assim que você descrever as dimensões do módulo podemos prosseguir para a ferramenta **CRIAR CENAS**, que consiste em **CRIAR IMAGENS / CENAS** do nosso projeto.

Após **COTAR E CRIAR AS CENAS** o próximo passo é **GERAR UMA PRANCHA E UMA LISTAGEM DE PEÇAS AMBAS SÃO OPCIONAIS**, cada uma dessas ferramentas citadas vamos analisá-las individualmente para entender melhor como funcionam os documentos.



Ao interagir com a ferramenta do **ANOTAR E COTAR**, a interface inicia com a opção do **COTAR**, as indicações de todos os lados que estão em volta do módulo são selecionáveis, seguindo o exemplo da imagem a parte **SUPERIOR, ESQUERDO, DIREITO** são marcadas em azul e isso no seu projeto vai determinar as **COTAS**.

E o que vai determinar em que **SENTIDO AS COTAS VÃO SER INSERIDAS É A POSIÇÃO DO MÓDULO PODEMOS OBSERVAR QUE NA IMAGEM ESTÁ COMO COTA FRONTAL E EXISTEM MAIS DUAS OPÇÕES SIMPLEMENTE CLICANDO NA PRÓPRIA OPÇÃO NÓS PODEMOS ALTERAR A POSIÇÃO DAS COTAS.**



**COTA FRONTAL:** Vai inserir as cotas no sentido da **ALTURA E NA LARGURA**.

**COTA SUPERIOR:** Vai inserir as cotas no sentido da **PROFUNDIDADE E LARGURA**.

**COTA POSTERIOR:** Vai inserir as cotas no sentido da **ALTURA E PROFUNDIDADE**.

Afastamento da medida:

Altura mínima:

Largura mínima:

Profundidade mínima:

**AFASTAMENTO DA MEDIDA:** Vai realizar o afastamento da **COTA EM RELAÇÃO AO MÓDULO**.

**ALTURA MÍNIMA:** Você pode determinar se o **MÓDULO TEM UMA ALTURA MÍNIMA PARA A COTA**.

**LARGURA MÍNIMA:** Você pode determinar se o **MÓDULO TEM UMA LARGURA MÍNIMA PARA A COTA**.

**PROFUNDIDADE MÍNIMA:** Você pode determinar se o **MÓDULO TEM UMA PROFUNDIDADE MÍNIMA PARA A COTA**.

**APLICAR:** Toda a alteração que você realizar tem que ser **APLICADA**.

**OCULTAR MEDIDAS:** Simplesmente vai **OCULTAR AS COTAS / MEDIDAS E PARA QUE ELAS APAREÇAM NOVAMENTE BASTA CLICAR DENOVO**.

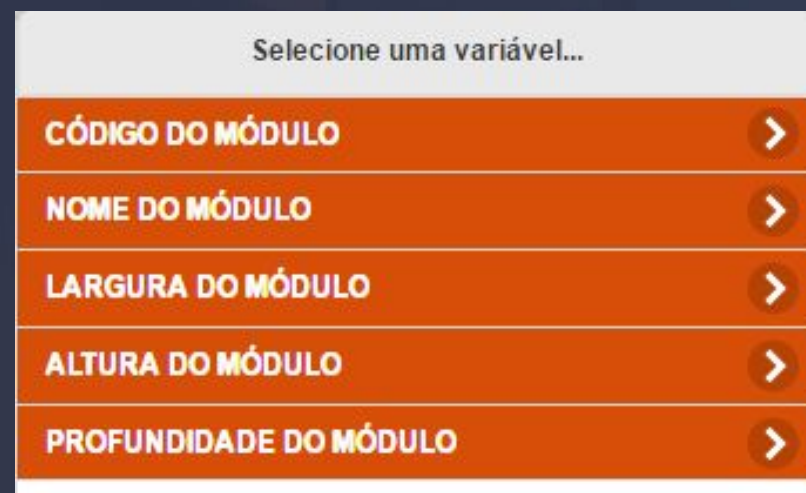
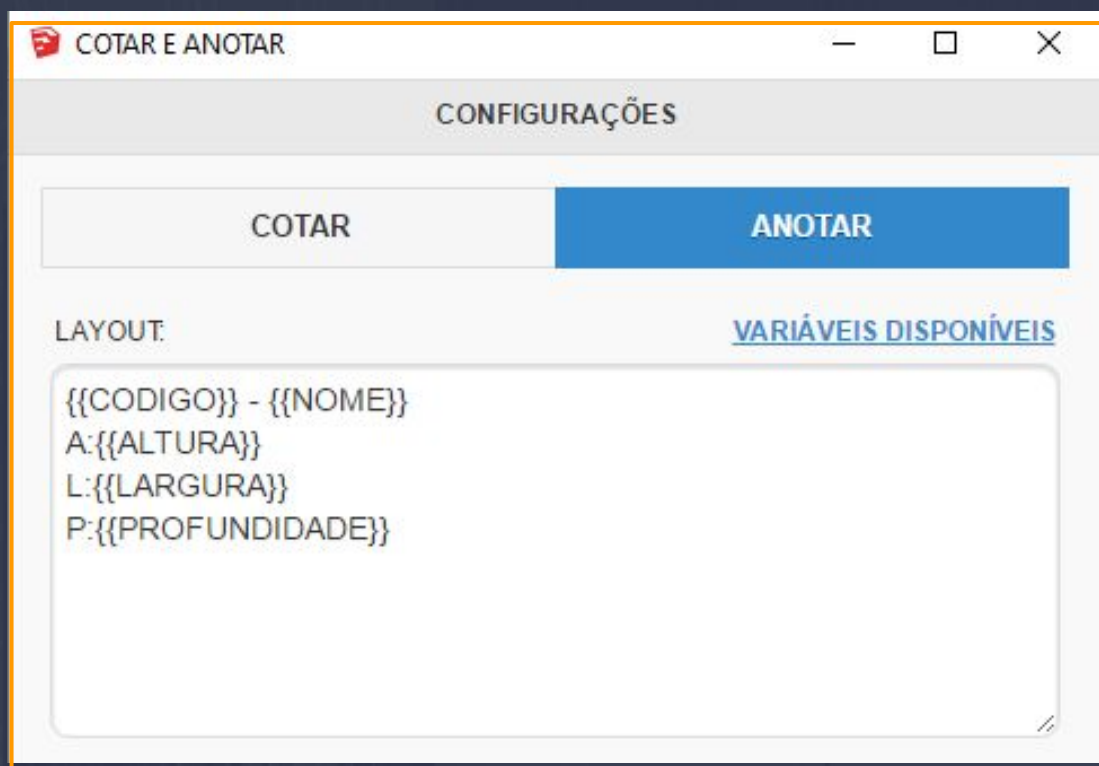
**EXCLUIR MEDIDAS:** Vai **EXCLUIR AS MEDIDAS / COTAS**.

**APLICAR**

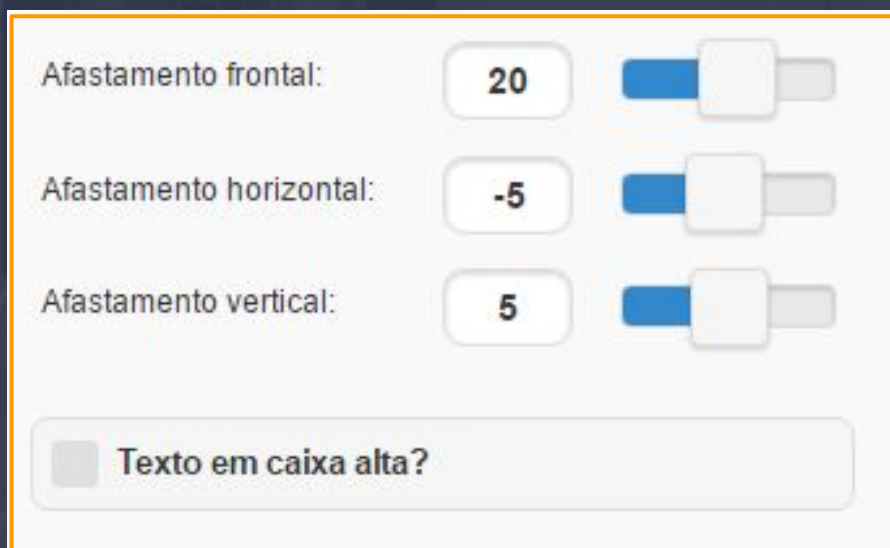
**OCULTAR MEDIDAS**

**EXCLUIR MEDIDAS**

Anotar vai disponibilizar uma opção de **TEXTO** para que você insira quaisquer informações, junto a isso temos **VARIÁVEIS DISPONÍVEIS** que vão buscar as informações do módulo e anotar diretamente como um texto.

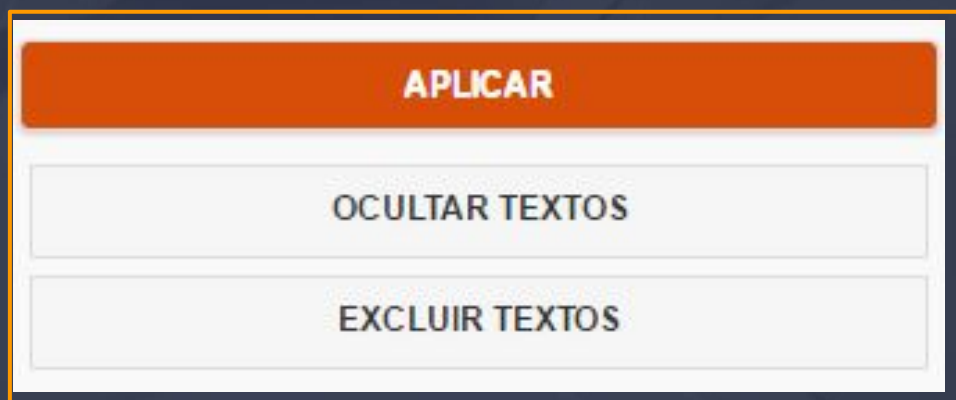


As variáveis disponíveis são somente as que estão listadas no **LAYOUT**.

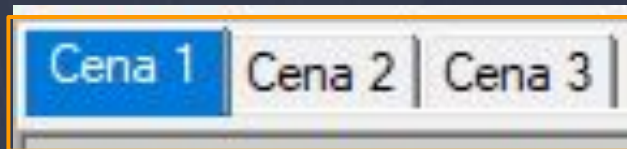


**AFASTAMENTOS:** Os afastamentos em geral nesta aba são diferentes você controla o afastamento mudando o valor ou arrastando a opção para a direita ou esquerda.

**TEXTO EM CAIXA ALTA?:** Essa opção simplesmente vai deixar o texto em **CAIXA ALTA**.

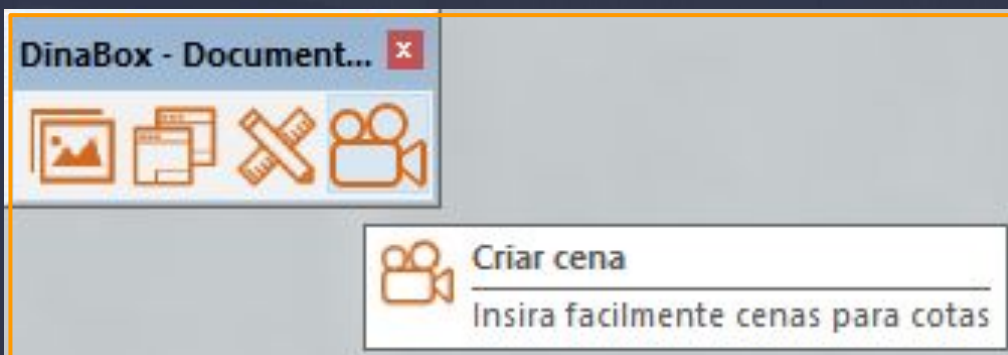


As opção de **APLICAR, OCULTAR E EXCLUIR** vai executar as mesmas funções que o **COTAR** realizar porém aqui ela vai tratar dos **TEXTOS**.



As cenas criadas vão ser listadas no **SKETCHUP** com o nome que você agregou na hora da criação, você pode alternar apenas clicando nelas.

A ferramenta **CRIAR CENA**, vai realizar uma forma de print da sua tela com as opções disponibilizadas nas opções da ferramenta.



**Nome da cena:**

**Distância:**

**Criar cena em Perspectiva?**  Sim

**Criar cena em Projeção Paralela?**  Não

**Criar cena em Projeção Paralela sem portas?**  Não

**APLICAR**

**Manutenção**

**DINABOX**

**NOME DA CENA:** O nome da **CENA** vai ser determinado neste campo.

**DISTÂNCIA:** O valor determinado aqui vai dar o distanciamento de visualização da cena.

**CRIAR CENA EM PERSPECTIVA:** Ao selecionar a opção de **SIM** a cena que você aplicar vai ficar com o formato em perspectiva.

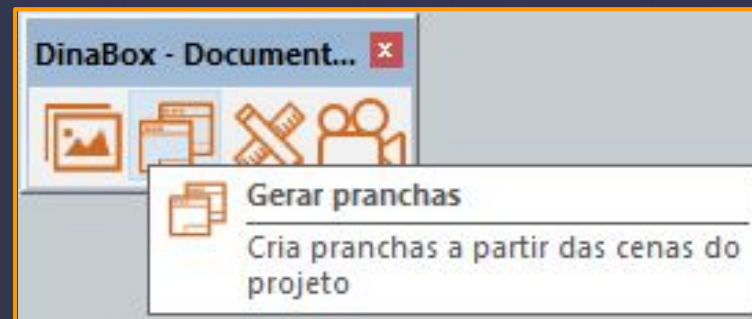
**CRIAR CENA EM PROJEÇÃO PARALELA:** Opção que vai determinar a cena em projeção paralela.

**CRIAR CENA EM PROJEÇÃO SEM PORTAS:** Vai realizar a mesma função do projeção paralela porém sem as portas.

**EXCLUIR CENAS:** Com a cena selecionada você pode excluí ela e fazer outra por cima.

Para que você usuário consiga gerar as **PRANCHAS** primeiramente precisamos de pelo menos **DUAS CENAS CRIADAS** para a prancha tenha as cenas criadas anexadas a ela.

Após você criar as cenas basta utilizar a ferramenta de gerar pranchas, ao você interagir com ela a interface de prancha vai abrir neste formato.



A opção de **APLICAR AS PRANCHAS** só vai ser liberada de fato quando escolhermos umas das duas opções para gerar as pranchas.

As opções deixam bem claras as funções que elas vão realizar o fato que ao escolhermos umas das opções o que vai mudar é a quantidade de **CENAS POR FOLHA APENAS ISSO**, se você seleciona **UMA CENA POR FOLHA AS INFORMAÇÕES SÃO AS MESMAS PARA A OPÇÃO DE DUAS FOLHAS**.

Embaixo das opções de cena podemos observar que existe outra opção que ao ser selecionada vai de fato inserir uma **LISTA DE MÓDULOS QUE ESTÁ SENDO PARTE DO PROJETO NA PRIMEIRA PÁGINA DA SUA PRANCHA (ISSO É OPCIONAL)**.

Após selecionarmos uma das opções de cena as **PRANCHAS VÃO SER GERADAS COM O RESULTADO DAS SUAS CENAS CRIADAS**, temos que levar em conta que essa ferramenta vai gerar as pranchas com as imagens exatamente iguais que você realizou a cena.

Cena 1



A ferramenta da prancha basicamente pegou exatamente as cenas criadas e anexou em um layout dando as informações do projeto em geral.

A opção da prancha utilizada no print de exemplo, é a **GERAR 2 CENAS POR FOLHA** e é isso que a função da ferramenta realizou digamos que eu criei quatro cenas deste projeto portanto eu gerando as pranchas com essa opção vão ser geradas as quatro cenas em duas pranchas, que são exatamente duas cenas para duas pranchas.

O layout da prancha é padrão só é disponibilizado esse modelo, **É O NOME DAS CENAS VAI ESTAR LOGO NO TOPO SUPERIOR ESQUERDO DA CENA**, o que podemos alterar é somente o **CARIMBO**.

Cena 2



**CARIMBO:** O carimbo é a parte **INFERIOR DA NOSSA PRANCHA**, nos podemos alterar as informações dele a qualquer momento na ferramenta **GERENCIAR EMPRESA ABA FERRAMENTAS TEMPLATE PARA CARIMBO**.

As informações que estão no carimbo das pranchas vão ser sempre alteradas dependendo do **NOME DO CLIENTE, NOME DO PROJETO, ENDEREÇO DO CLIENTE E DATA E HORA**.



EMPRESA

PROJETO: - - AUTOR:

CLIENTE: -

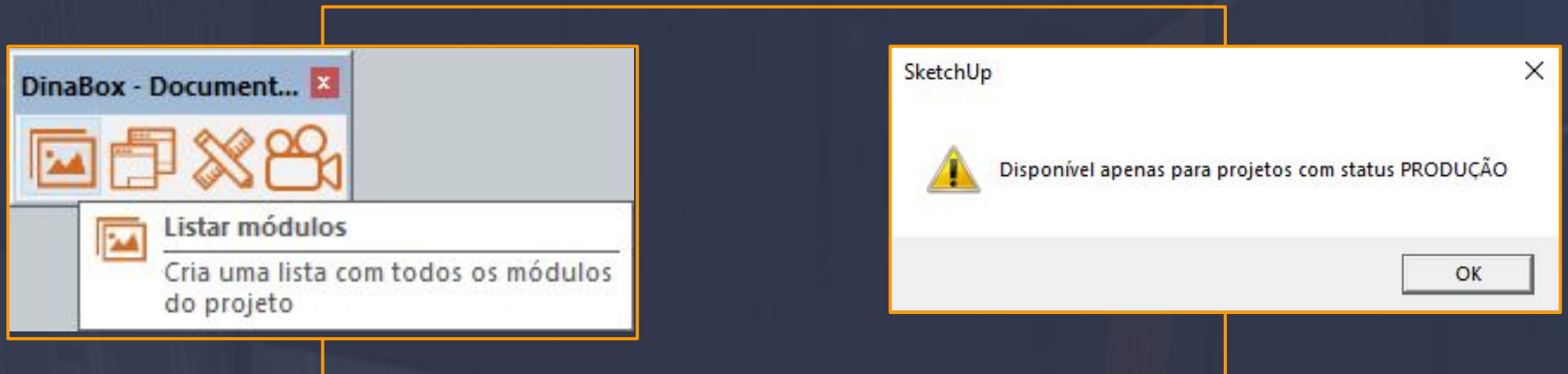
ENDEREÇO:

09/02/2022  
13:54:48

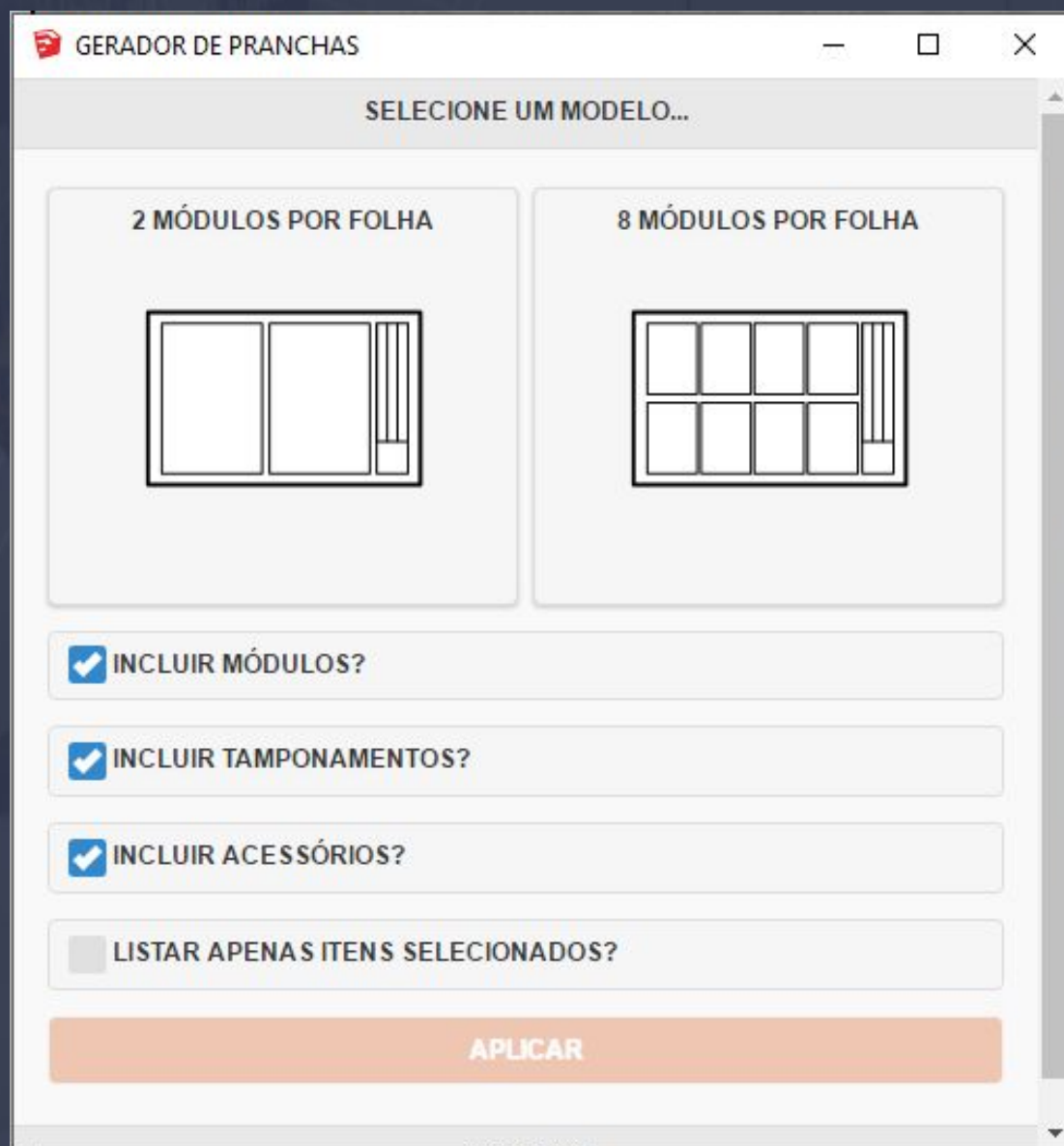
1 / 2



A ferramenta de **LISTAR MÓDULOS** está disponível **APENAS QUANDO O PROJETO ESTÁ EM PRODUÇÃO**, pois o principal objetivo desta função é **LISTAR OS MÓDULOS DO PROJETO EM UMA FASE FINAL**.



Temos que garantir que o **STATUS** do nosso projeto esteja em produção pois quando interagimos com essa ferramenta estando com o status em rascunho essa mensagem de aviso aparece em sua tela.



A listagem de módulos é a última etapa do projeto que deveríamos fazer, levando em conta que precisamos mudar o **STATUS DO PROJETO PARA PRODUÇÃO** o nosso mesmo projeto fica **INDISPONÍVEL PARA EDIÇÕES EM GERAL**.

A ideia principal do listar módulos é **GERAR AS PRANCHAS PORÉM DE UM MODO DIFERENTE**, que fazer analisar na próxima página.

**INCLUIR MÓDULOS:** Essa função questiona se você quer incluir os módulos em geral.


**INCLUIR TAMPONAMENTO:** Função responsável por incluir os tamponamentos.


**INCLUIR ACESSÓRIOS:** Função responsável por incluir na lista de módulos itens como **PIAS E CUBAS ACESSÓRIOS DE DECORAÇÃO EM GERAL**.

**LISTAR APENAS ITENS SELECIONADOS:** Função responsável por incluir na lista de módulos apenas os itens e módulos que você selecionar.

As características das pranchas estão presentes nesta opção também porém mostrando apenas **MÓDULO POR MÓDULO**.

Todas as informações que estão descritas aqui são vitais para a produção na parte da final da montagem basicamente na **TABELA QUE CONTA O ID E NOME DO MÓDULO ESTÁ A INFORMAÇÃO E DESCRIÇÃO DE TODAS AS PEÇAS QUE ESTÃO AGREGADAS NO MÓDULO**.

<p><b>M171781 - Torre</b></p>  <p><b>2000.0 x 700.0 x 600.0</b></p>	<p><b>M171781 - Torre</b></p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Q</th> <th>MATERIAL</th> <th>DESCRIÇÃO</th> <th>MEDIDAS</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td>Araton</td> <td>Lateral direita</td> <td>2000.0x600.0x15.0</td> </tr> <tr> <td>1</td> <td>Araton</td> <td>Topo</td> <td>670.0x600.0x15.5</td> </tr> <tr> <td>1</td> <td>Branco Liso</td> <td>Base</td> <td>670.0x600.0x15.5</td> </tr> <tr> <td>1</td> <td>Araton</td> <td>Lateral esquerda</td> <td>2000.0x600.0x15.0</td> </tr> <tr> <td>1</td> <td>Branco Liso</td> <td>Rodapé</td> <td>670.0x100.0x15.0</td> </tr> <tr> <td>1</td> <td>Avellano</td> <td>Rodapé</td> <td>670.0x100.0x15.0</td> </tr> <tr> <td>1</td> <td>Branco Liso</td> <td>Fundo</td> <td>1884.0x684.0x6.0</td> </tr> <tr> <td>1</td> <td>Branco Liso</td> <td>Travessa</td> <td>670.0x80.0x15.0</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>Branco Liso</td> <td>Prateleira</td> <td>670.0x529.0x15.5</td> </tr> <tr> <td>1</td> <td>Branco Liso</td> <td>Prateleira</td> <td>670.0x579.0x15.5</td> </tr> <tr> <td>1</td> <td>Branco Liso</td> <td>Divisória</td> <td>922.5x579.0x15.5</td> </tr> <tr> <td>1</td> <td>Avellano</td> <td>Direita - Puxador...</td> <td>1890.0x345.5x15.5</td> </tr> <tr> <td>1</td> <td>Avellano</td> <td>Esquerda - Puxador...</td> <td>1890.0x345.5x15.5</td> </tr> <tr> <td colspan="3"></td> <td style="text-align: right;"><b>TOTAL: 14 PEÇAS</b></td> </tr> </tbody> </table>	Q	MATERIAL	DESCRIÇÃO	MEDIDAS	1	Araton	Lateral direita	2000.0x600.0x15.0	1	Araton	Topo	670.0x600.0x15.5	1	Branco Liso	Base	670.0x600.0x15.5	1	Araton	Lateral esquerda	2000.0x600.0x15.0	1	Branco Liso	Rodapé	670.0x100.0x15.0	1	Avellano	Rodapé	670.0x100.0x15.0	1	Branco Liso	Fundo	1884.0x684.0x6.0	1	Branco Liso	Travessa	670.0x80.0x15.0	2	Branco Liso	Prateleira	670.0x529.0x15.5	1	Branco Liso	Prateleira	670.0x579.0x15.5	1	Branco Liso	Divisória	922.5x579.0x15.5	1	Avellano	Direita - Puxador...	1890.0x345.5x15.5	1	Avellano	Esquerda - Puxador...	1890.0x345.5x15.5				<b>TOTAL: 14 PEÇAS</b>
Q	MATERIAL	DESCRIÇÃO	MEDIDAS																																																										
1	Araton	Lateral direita	2000.0x600.0x15.0																																																										
1	Araton	Topo	670.0x600.0x15.5																																																										
1	Branco Liso	Base	670.0x600.0x15.5																																																										
1	Araton	Lateral esquerda	2000.0x600.0x15.0																																																										
1	Branco Liso	Rodapé	670.0x100.0x15.0																																																										
1	Avellano	Rodapé	670.0x100.0x15.0																																																										
1	Branco Liso	Fundo	1884.0x684.0x6.0																																																										
1	Branco Liso	Travessa	670.0x80.0x15.0																																																										
2	Branco Liso	Prateleira	670.0x529.0x15.5																																																										
1	Branco Liso	Prateleira	670.0x579.0x15.5																																																										
1	Branco Liso	Divisória	922.5x579.0x15.5																																																										
1	Avellano	Direita - Puxador...	1890.0x345.5x15.5																																																										
1	Avellano	Esquerda - Puxador...	1890.0x345.5x15.5																																																										
			<b>TOTAL: 14 PEÇAS</b>																																																										

 <p>EMPRESA</p>	<p><b>PROJETO:</b> 0515350465 - Exemplo projeto - <b>AUTOR:</b> Elton</p>	<p>09/02/2022 16:03:48</p> <p><b>1 / 4</b></p>
	<p><b>CLIENTE:</b> Apresentação - ** *****</p>	
	<p><b>ENDEREÇO:</b> , Nº -</p>	

As ferramentas auxiliares vão realizar funções muito úteis em nosso dia a dia com o plugin, vamos analisar cada uma delas.



**SELECIONAR COMPONENTES:** Ferramenta responsável por simplesmente selecionar todos os componentes **DINABOX**.

**ROTACIONAR 90 GRAUS:** Ferramenta responsável por **ROTACIONAR** o módulo selecionado em noventa graus.

**OCULTAR CAMADA DAS PORTAS:** Ferramenta responsável por **OCULTAR AS PORTAS DA DINABOX**, ao selecionar essa ferramentas todas as portas são ocultas.

**ESCONDER / MOSTRAR ETIQUETAS:** Ferramenta responsável por **MOSTRAR / ESCONDER AS ETIQUETAS DOS MÓDULOS, ESSA FERRAMENTA VAI FUNCIONAR DE FATO APENAS QUANDO O PROJETO ESTIVER EM PRODUÇÃO.**

**BUSCAR MATERIAL:** Ferramenta responsável por realizar uma **BUSCA DO MATERIAL SELECIONADO.**

**LOCALIZAR MÓDULOS:** Essa ferramenta permite **LOCALIZAR OS MÓDULOS** da seguinte maneira.

 A dialog box titled "Localizar objeto" with a search input field labeled "Buscar:". Below it, a "Tipo:" section contains five radio button options: "Peça" (selected), "Usinagem", "Código do módulo", "Nome ou entidade", and "Redesenhar selecionados". At the bottom, there is an orange "APLICAR" button and the text "DINABOX" in the footer.

**PEÇA:** Realiza a **BUSCA DA PEÇA** pelo **ID** dela disponível na visualização de furação.

**USINAGEM:** Realiza a mesma **BUSCA DA PEÇA PELA USINAGEM.**

**CÓDIGO DO MÓDULO:** Vai fazer a **BUSCA DO PRÓPRIO MÓDULO COM O CÓDIGO DISPONIBILIZADO NA LISTA DE PEÇAS DO RELATÓRIO OU AS PRÓPRIAS CONFIGURAÇÕES GERAIS.**

**NOME OU ENTIDADE:** Realiza a **BUSCA PELO NOME DO MÓDULO.**

**REDESENHAR SELECIONADOS:** Simplesmente vai **REDESENHAR OS MÓDULOS SELECIONADOS NO PROJETO.**

A barra de ferramentas do **CONSTRUTOR EM NUVEM** vai realizar as funções de **SALVAMENTO DOS NOSSOS MÓDULOS, ACABAMENTOS / MATERIAIS, FRONTAIS E INSUMOS EM GERAL**,

Cada um desses ícones vai realizar uma função dessas, mas vamos começamos com o **SALVAR COMPONENTE NA NUVEM**.



Essa função vai realizar o salvamento de nossos módulos em geral, o **SALVAMENTO DO MÓDULO NA NUVEM EM SI É MUITO SIMPLES BASTA VOCÊ SELECIONAR O MÓDULO QUE VOCÊ TEM EM MENTE E INTERAGIR COM ESSE ÍCONE A INTERFACE DE OPÇÕES VAI ABRIR DESSA FORMA.**

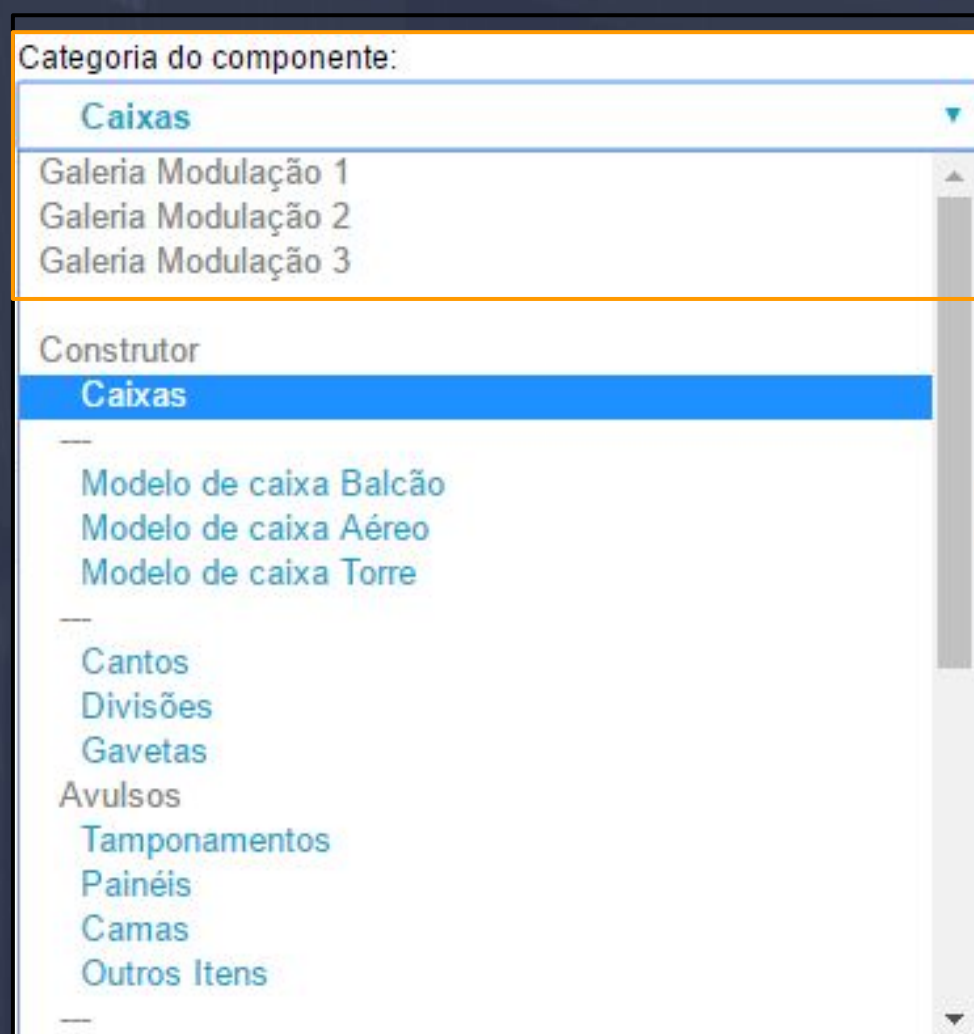
Com essa interface aberta podemos observar as opções que vamos ter para salvar o componente ou módulo.

**CATEGORIA DO COMPONENTE:** É a opção de escolher aonde esse **MÓDULO OU COMPONENTE VAI SER SALVO NESTA FORMA**, ao abrirmos as opções de salvamento temos todas as abas disponíveis para o salvamento, na imagem abaixo temos selecionando a aba das **CAIXAS QUE FAZ PARTE DO NOSSO CONSTRUTOR, SE POR EXEMPLO SALVARMOS UM MÓDULO NESTA ABA O MESMO MÓDULO PARA SER SALVO NA ABA SELECIONADA**

Para que você usuário possa realizar o **SALVAMENTO** com sucesso temos que agregar um **NOME PARA O COMPONENTE**.

**NOME DO COMPONENTE:** Vai determinar o nome do seu componente ou módulo.

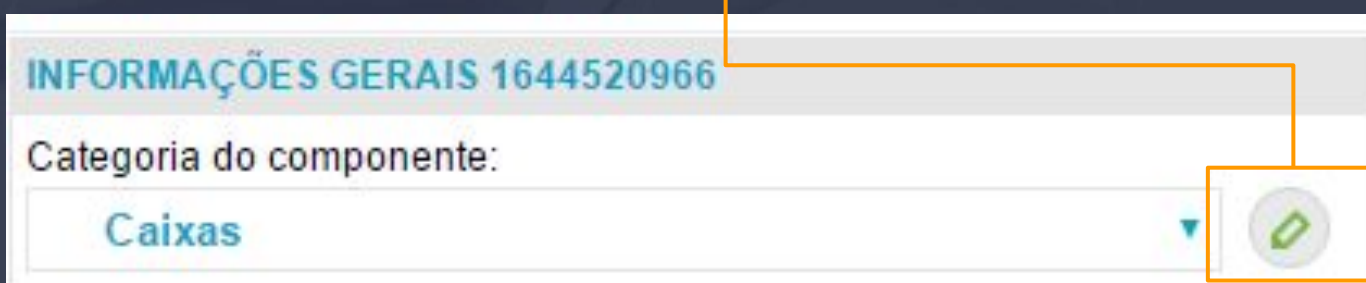
**DESCRIÇÃO DO COMPONENTE:** Essa opção é opcional não necessariamente você precisa inserir uma **OBSERVAÇÃO AO MÓDULO PORÉM ESSA OPÇÃO SERVE PARA ISSO DAR UMA DESCRIÇÃO AO MÓDULO QUE VAI SER SALVO**.



Entre as opções de **CATEGORIA** temos as opções de salvar elas no **CONSTRUTOR OU PELAS GALERIAS PERSONALIZADAS**.

As galerias personalizadas são galerias feitas pelo usuário na imagem de exemplo podemos observar as opções de **GALERIA MODULAÇÃO 1, GALERIA DE MODULAÇÃO 2 E GALERIA DE MODULAÇÃO 3**, ambas vão ficar juntas localizadas abaixo da **GALERIA PADRÃO DO DIANABOX, E EM CIMA DA LIXEIRA**.

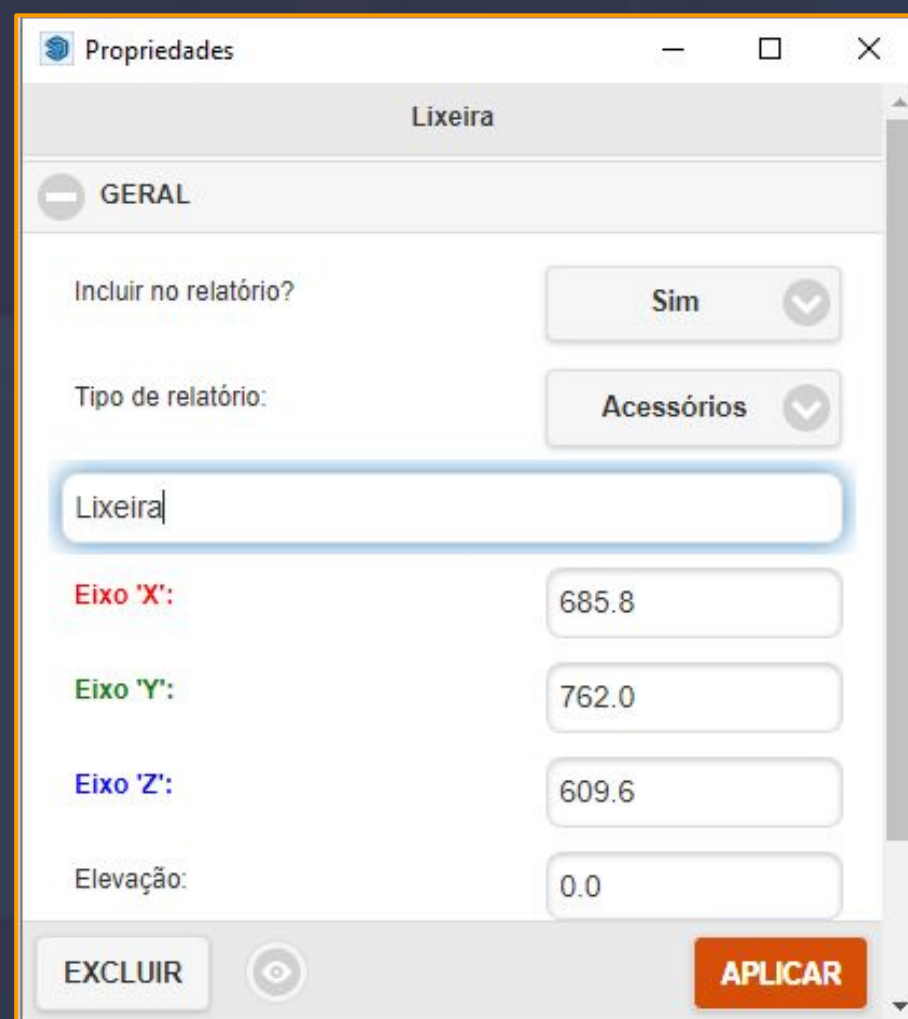
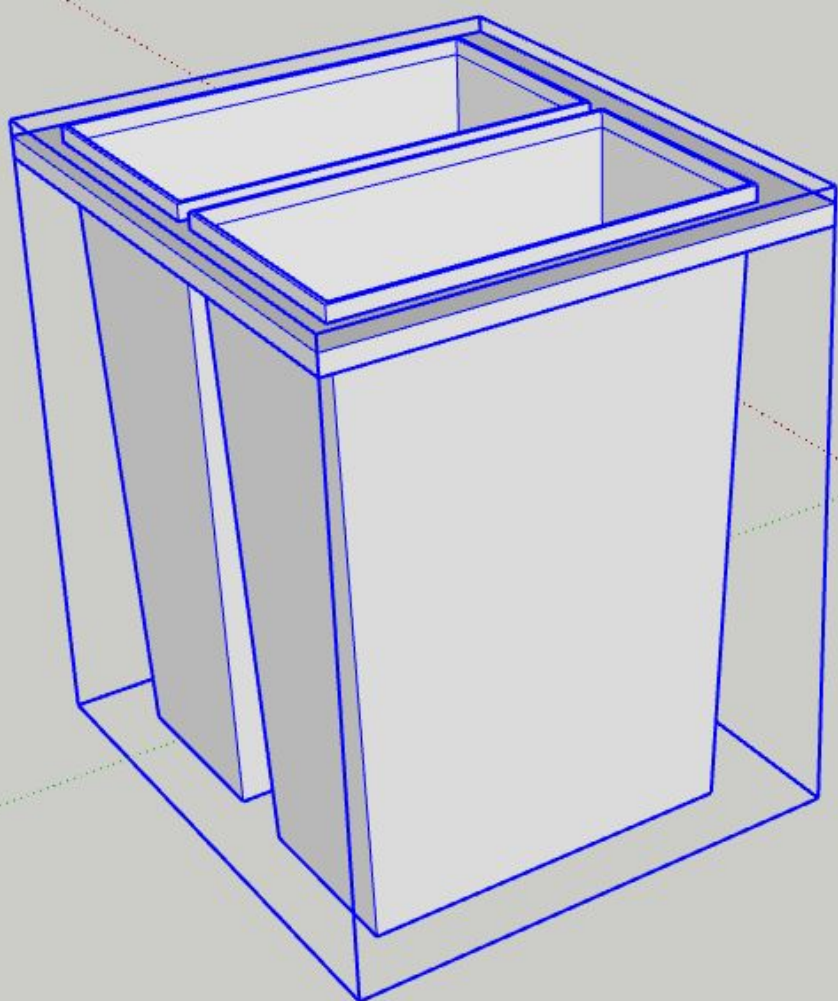
Para acessar as **EDIÇÕES DA GALERIA DE MODULAÇÃO TEMOS QUE INTERAGIR COM O ÍCONE DO LÁPIS VERDE COMO ESTÁ NA IMAGEM ABAIXO**.











Além de podermos salvar os **MÓDULOS** temos a possibilidade de salvar componentes da 3D Warehouse ou criado por você mesmo no Sketchup é muito simples basta seguir passo a passo neste exemplo.

No exemplo em questão temos um componente da 3D Warehouse, a lixeira em questão vai ser o **COMPONENTE QUE VAMOS SALVAR EM NOSSA GALERIA PERSONALIZADA**.

O primeiro passo que vamos executar é **ABRIR PROPRIEDADES GERAIS** e inserir um nome para esse componente, com o nome dado o componente a sistema reconhece o componente como componente **DINABOX**, após ter feito isso basta apenas **SELECIONAR O COMPONENTE E ABRIR A FERRAMENTA DE SALVAR O COMPONENTE E REALIZAR O SALVAMENTO DA MESMA FORMA QUE UM MÓDULO**.



Após você interagir com a opções de **GERENCIAR CATEGORIAS** essa interface vai aparecer para você determinar as **AÇÕES DE SALVAMENTO DA CATEGORIA**.

GALERIAS		
GALERIA	CATEGORIA	AÇÕES
1 - MODULAÇÃO PERSONALIZADA		 
Galeria Modulação 1		 
Galeria Modulação 2		 
Galeria Modulação 3		 

**ADICIONAR**

Nas colunas de **GALERIA E CATEGORIA**, vão ser informados apenas os nomes que você inseriu na criação das **GALERIAS**, e para criá-las basta selecionar a opção de **ADICIONAR**, e as **ACÇÕES** vão armazenar as opções de **EDITAR E EXCLUIR**.

**EDITAR:** A opção de editar é o ícone do **LÁPIS VERDE** que ao acessar vai nos levar para a mesma interface do **ADICIONAR**.

**EXCLUIR:** Apenas vai **EXCLUIR** a galeria que está na mesma linha.

**ADICIONAR CATEGORIA** ✕

NOME	GALERIA
	<div style="border: 1px solid #ccc; padding: 2px;">           Geral <span style="float: right;">▼</span>            Geral            Divisor            Galeria Modulação 1            Galeria Modulação 2            Galeria Modulação 3         </div>

Ao abrir a interface do **ADICIONAR** podemos observar na imagem que estão disponíveis duas opções **NOME E GALERIA**.

**NOME:** O nome em si deixa claro que temos que informar o nome, da nossa **GALERIA GERAL OU DIVISOR**, o nome e a galeria se complementam no caso assim que você definir o nome e a galeria que ele vai ocupar, e o **DINABOX VAI PEGAR INFORMAÇÃO DO NOME POR ORDEM ALFABÉTICA DE A a Z**.

**GALERIA:** As opções ligadas a **GALERIA** inicialmente se você não tem nada criado ainda, vai aparecer apenas as opções de **GERAL E DIVISOR**, você pode criar galerias ilimitadas e todas elas vão constar nesta opção.

**GERAL:** Vai criar a **GALERIA PERSONALIZADA** desta forma. [Galeria Personalizada](#).

**DIVISOR:** A função do divisor é apenas **SEPARAR** as galerias da nossa biblioteca.

Depois de criar uma galeria **GERAL** temos a opção de **AGREGAR UMA GALERIA DENTRO DA OUTRA, QUE PODE SER CHAMADA COMO SUB-GALERIA** como está na imagem.

ADICIONAR CATEGORIA
✕

NOME	GALERIA
<input style="width: 95%;" type="text" value="SUB GALERIA1"/>	<div style="border: 1px solid #ccc; padding: 2px; display: flex; justify-content: space-between; align-items: center;"> <span>Galeria Modulação 1</span> <span>▼</span> </div>

Para você usuário **CRIAR UMA SUB-GALERIA BASTA DAR O NOME E DIRECIONAR A GALERIA QUE VOCÊ CRIOU ASSIM CRIAMOS A SUB-GALERIA**, as informações na interface principal do gerenciar categorias vai ficar assim.

GALERIA	CATEGORIA	AÇÕES
1 - MODULAÇÃO PERSONALIZADA		<span style="color: green; font-size: 1.2em;">◇</span> <span style="color: red; font-size: 1.2em;">✕</span>
Galeria Modulação 1		<span style="color: green; font-size: 1.2em;">◇</span> <span style="color: gray; font-size: 1.2em;">✕</span>
<div style="display: flex; align-items: center;"> <span style="margin-right: 5px;">→</span> <span>SUB GALERIA1</span> </div>		<span style="color: green; font-size: 1.2em;">◇</span> <span style="color: red; font-size: 1.2em;">✕</span>

E na sua galeria de componentes a galeria vai ficar neste formato

**MODULAÇÃO PERSONALIZADA**
→

<b>Galeria Modulação 1</b>	→
<b>Galeria Modulação 2</b>	→
<b>Galeria Modulação 3</b>	→
<b>GALERIA DE PARCEIROS</b>	🔍
<b>Lixeira</b>	🔄

**Voltar** ↶

**SUB GALERIA1** →



Até agora aprendemos salvar um **MÓDULO OU COMPONENTE APENAS NA PRIMEIRA CAMADA** existem outras formas de salvamento dos módulos, nesta página vamos verificar essas possibilidades.

**CAMADAS:** As camadas fazem parte de **TUDO QUE É COMPONENTE / MÓDULO OU O QUE É PARTE DE UM GRUPO NO SKETCHUP**, quando selecionamos um módulo por exemplo, está selecionando a **PRIMEIRA CAMADA DELE, PORÉM SE DERMOS DOIS CLICKS CONSECUTIVOS NOS PODEMOS ACESSAR A SEGUNDA CAMADA DO MÓDULO**.

**SEGUNDA CAMADA:** A segunda camada é a onde vai conter as informações do **INTERNO** que são **GAVETAS, PORTAS, TAMPONAMENTOS, PRATELEIRAS, DIVISÓRIAS...**

**SALVAMENTO NA SEGUNDA CAMADA:** O salvamento na segunda camada possibilita salvarmos o módulo como um **INTERNO**, diferente de salvar na primeira camada temos que acessar a segunda camada e **SELECIONAR O INTERNO E REALIZAR O SALVAMENTO DELE, E O SALVAMENTO É DA MESMA FORMA QUE FIZEMOS PARA SALVAR O MÓDULO BEM ASSIM**.



INFORMAÇÕES GERAIS 1644588931

Categoria do componente:

Galeria Modulação 1 → SUB GALERIA1

Nome do componente:

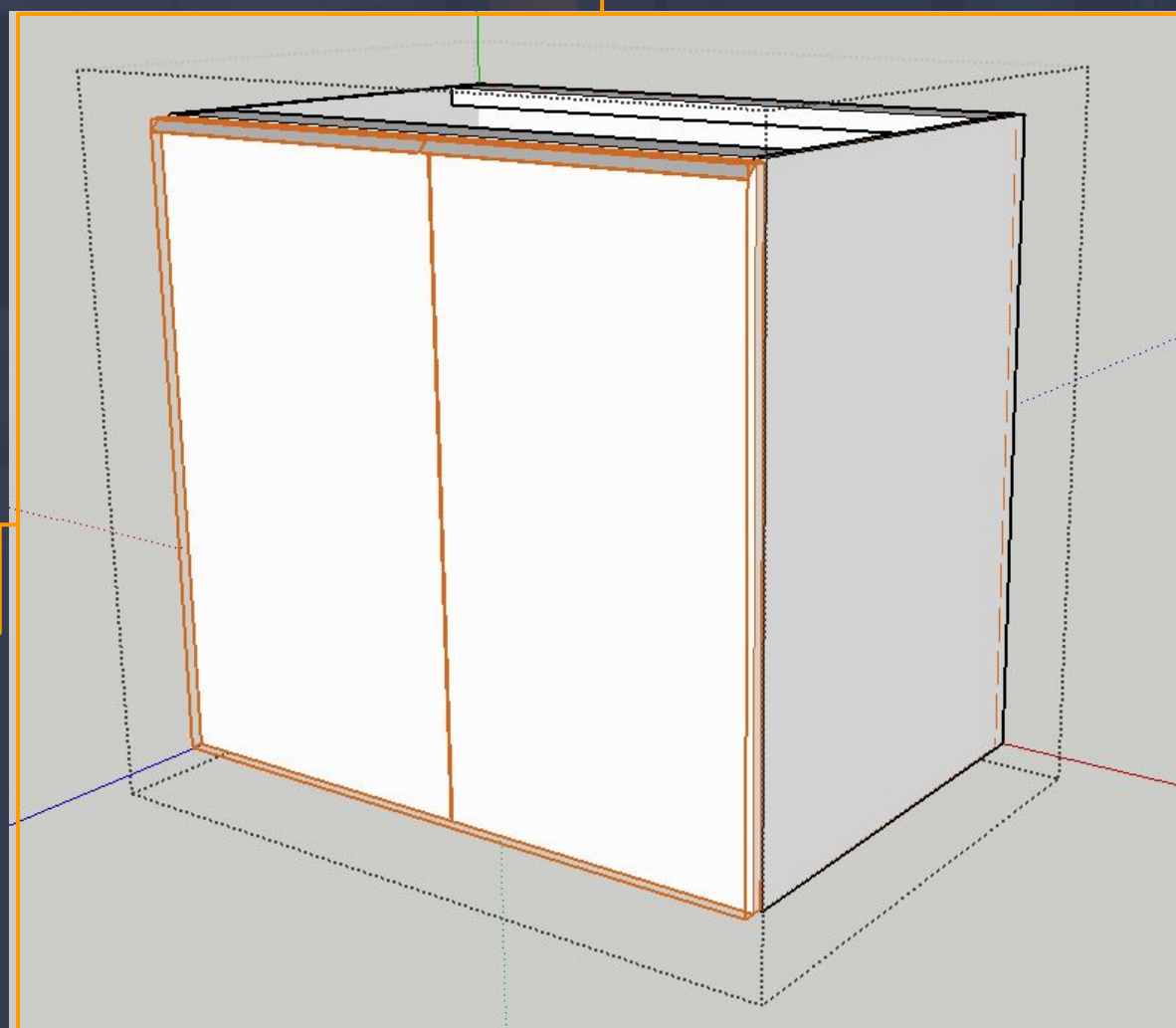
Portas de abrir

Descrição do componente:

Exemplo

TUTORIAL

SALVAR



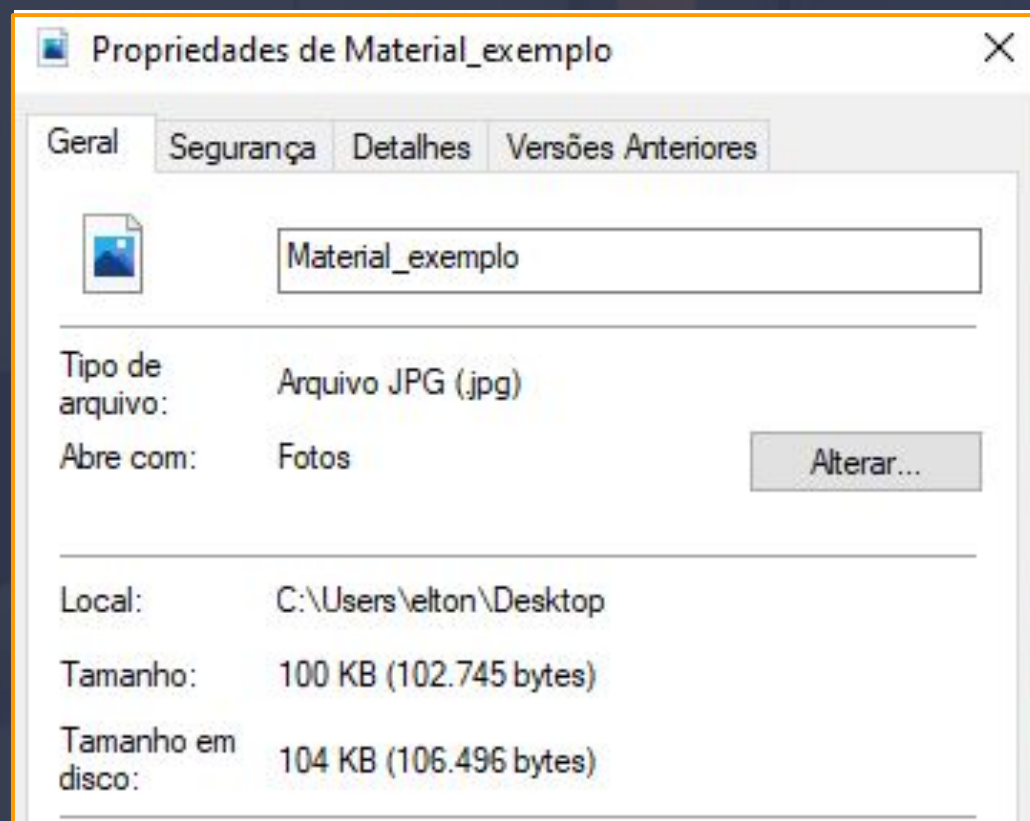
Além de podermos realizar salvamentos na nuvem em módulos, é possível salvar os **MATERIAIS / ACABAMENTOS** também, mas isso é somente possível com os seguintes passos.



Primeiro passo é baixar a **MATERIAL** que desejamos salvar, este passo é muito importante pois ele vai definir a qualidade do nosso material, mas é claro que você pode utilizar programas auxiliares para melhorar a qualidade da imagem.

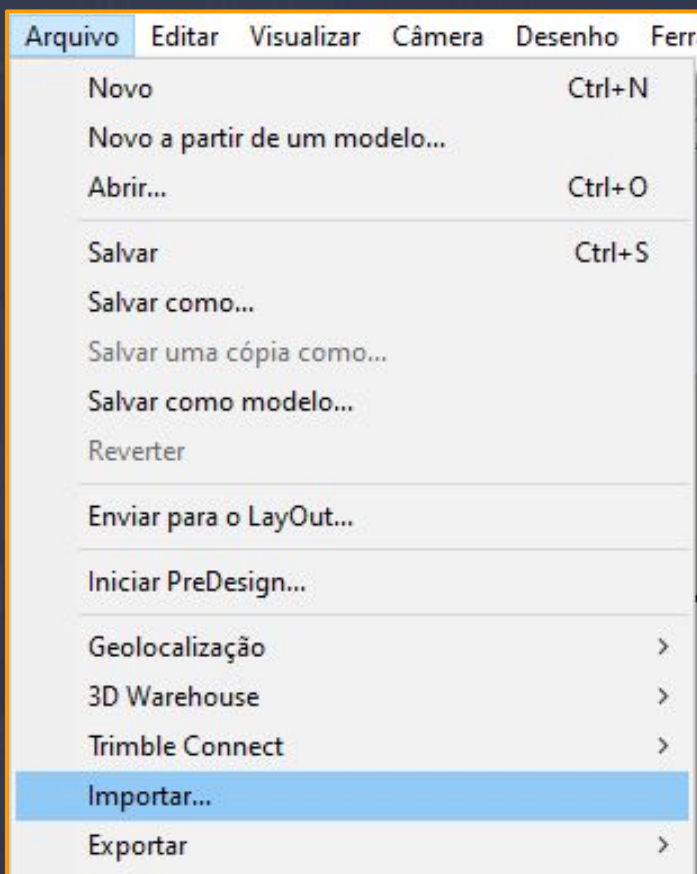
A nossa imagem do material **PODE SER BAIXADA EM UM FORMATO TIPO JPG** como está na imagem abaixo mostrando com detalhes o **FORMATO DE ARQUIVO**.

O local que o arquivo vai estar salvo não importa pode ser salvo em qualquer lugar o que temos que garantir é tamanho do arquivo, hoje na Dinabox a função de salvamento de material só pode ser de fato realizada com um arquivo de imagem **ABAIXO DE 3M**.



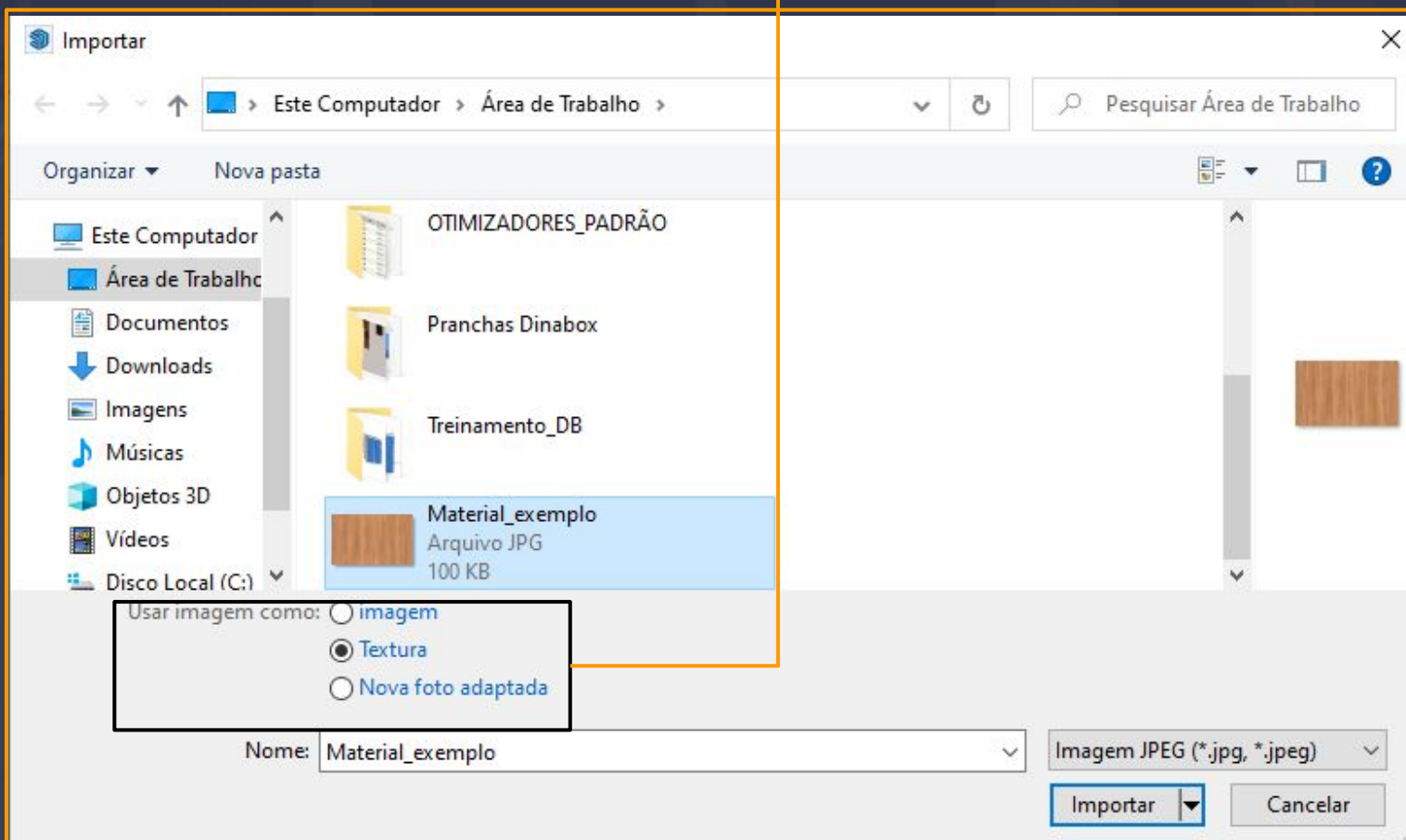
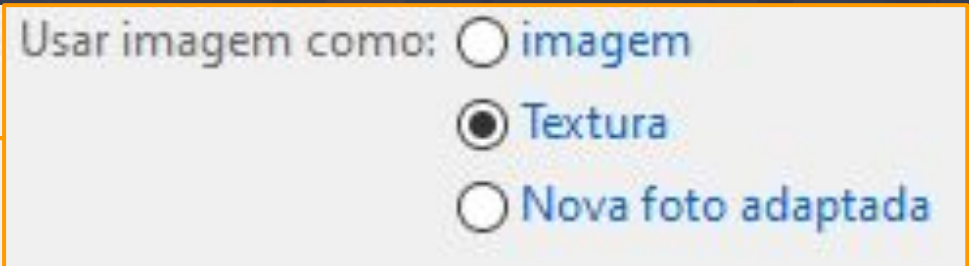
Logo após de baixar o material e conferir os detalhes de tipo de arquivo e tamanho de arquivo, o próximo passo é **IMPORTAR O MATERIAL PARA O SKETCHUP DENTRO DE UM ARQUIVO DO SKETCHUP**.

Inicialmente abra um novo arquivo do Sketchup e faça uma **REFERÊNCIA PARA IMPORTARMOS O MATERIAL** a referência que vamos utilizar é um **RETÂNGULO DE 1850 X 2750 TAMANHO PADRÃO DE UMA CHAPA**.



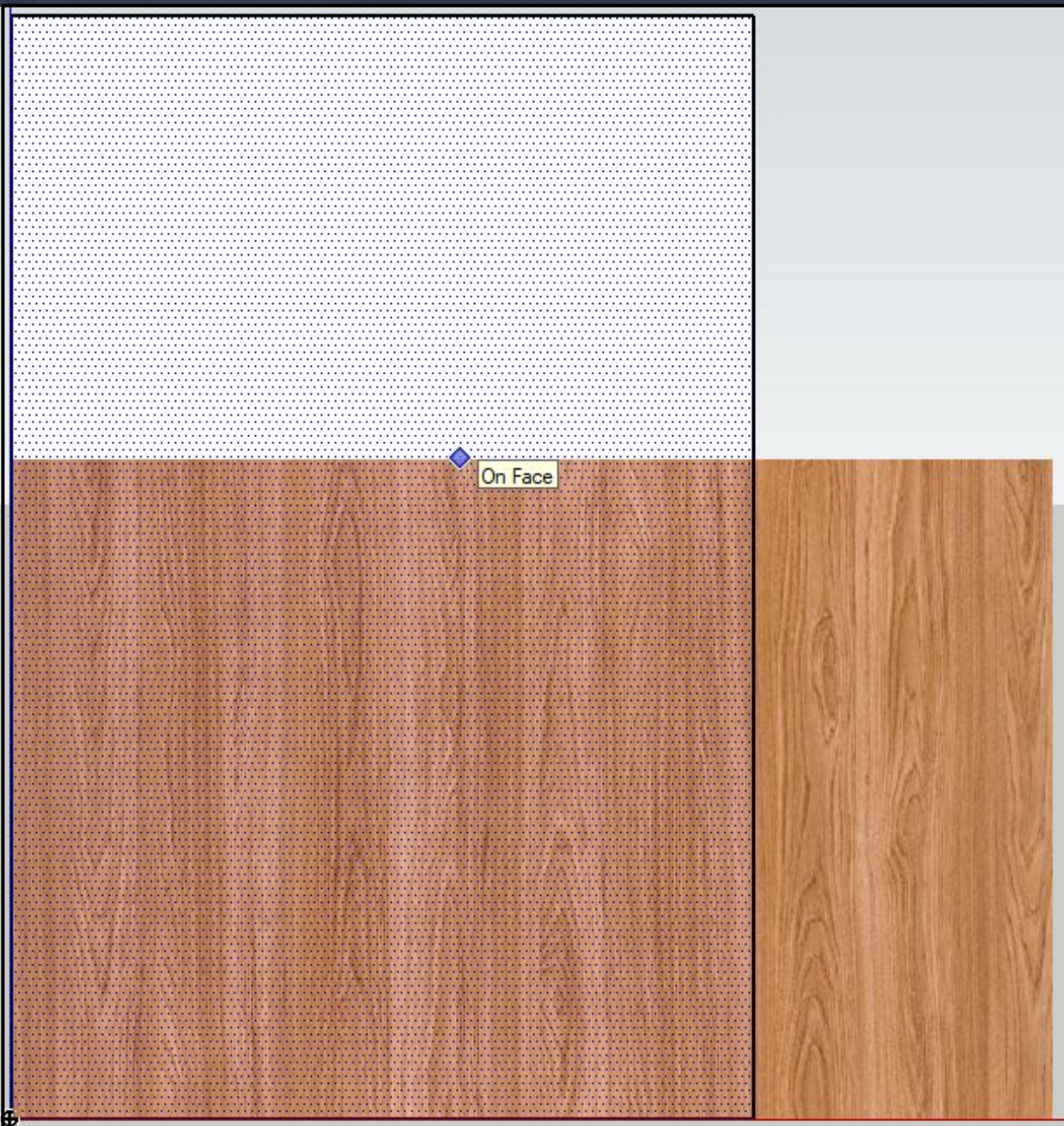
Fez a referência com retângulo basta você clicar em **ARQUIVO** e depois clicar em **IMPORTAR**, a interface de seleção do arquivo para importar vai aparecer com as opções de **COMO QUEREMOS USAR A IMAGEM**.

**CERTIFIQUE-SE QUE VOCÊ SELECIONOU A OPÇÃO DE TEXTURA**, pois é essa opção que vai dar as características necessárias para o upload da imagem.



Assim que importamos o material vamos ter que **PREENCHER A IMAGEM / TEXTURA NO RETÂNGULO DE REFERÊNCIA**, para inserirmos o material na referência basta clicar em alguma **EXTREMIDADE DO RETÂNGULO E SIMPLEMENTE SOLTAR A IMAGEM DA FACE DO RETÂNGULO**, assim sua imagem vai ser **PREENCHIDA AUTOMATICAMENTE NO TAMANHO DA REFERÊNCIA**.

O resultado da aplicação da imagem deve ficar como a imagem da direita todo preenchido, porém se observarmos a nossa imagem percebemos que ela está dividida em duas partes, isso vai acontecer com esse processo na maioria das vezes e por isso temos uma forma de configurar as **TEXTURAS DE IMAGENS DENTRO DO PRÓPRIO SKETCHUP**, porém vamos analisar essa opção de edição na próxima página.



Após seguir os os passos anteriores vamos verificar como acessamos a edição do material, primeiro de tudo vamos abrir a aba **MATERIAL QUE ESTÁ NA BANDEJA PADRÃO DO SKETCHUP**.

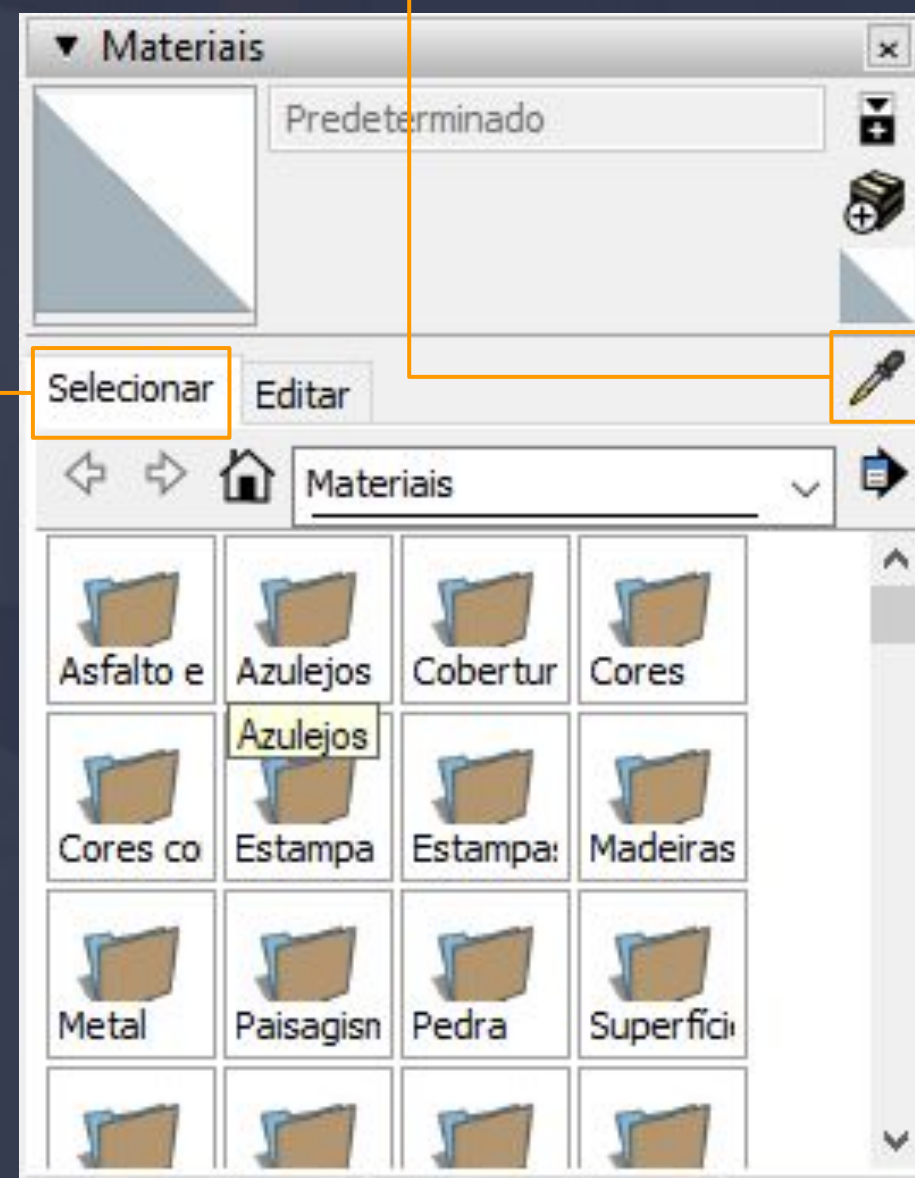
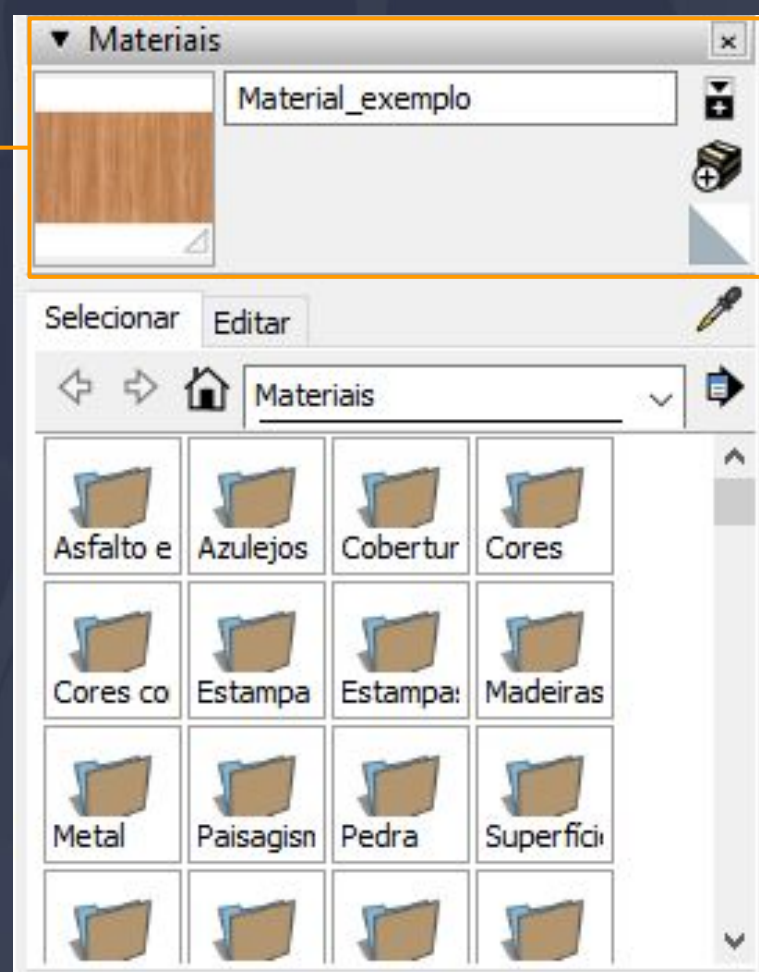
Essa aba em questão manipula todos materiais padrões do Sketchup além de ter várias texturas disponíveis para aplicação, mas vamos esquecer isso de momento pois vamos utilizar apenas uma ferramenta dessa aba do material.

**COM A OPÇÃO DE SELECIONAR QUE ESTÁ NA BANDEJA PADRÃO, PODEMOS EM SEGUIDA CLICAR EM AMOSTRA DE MATERIAL E PEGAR A AMOSTRA DO MATERIAL CLICANDO EM NOSSA REFERÊNCIA.**

**AMOSTRA DE MATERIAL:** Vai permitir você editar o material selecionado

Na imagem de exemplo podemos observar que ainda não temos um material selecionado para a edição, quando não temos um material editável a informação que a bandeja padrão nos dá é a mensagem de **DEFAULT / PADRÃO**.

Para que você usuário tenha certeza que esta editando o material correto depois de **SELECIONAR O MATERIAL DE REFERÊNCIA COM A OPÇÃO DE AMOSTRA DE MATERIAL ELE DEVE FICAR ASSIM.**



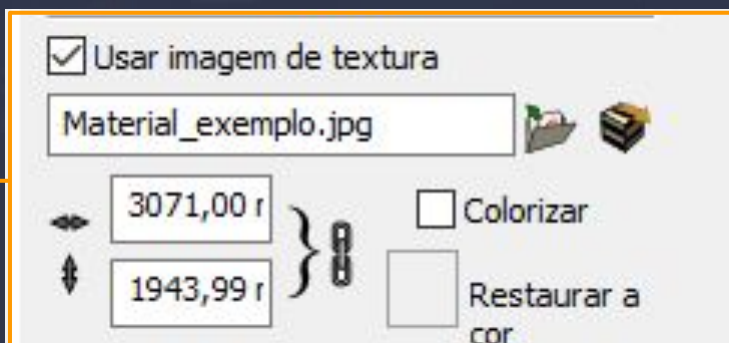
Feita a seleção da amostra do material podemos prosseguir para de fato acessar a edição do material / textura essa opção fica do lado da opção de **SELECIONAR, QUE É A CHAMADA EDIÇÃO**.

Ao acessarmos a opção de **EDIÇÃO** nossa ferramenta de colher as amostras de materiais fica **BLOQUEADA** pelo fato que não estamos mais usando a opção de **SELECIONAR**, e é claro nesse momento estamos editando o nosso **MATERIAL DE EXEMPLO**.

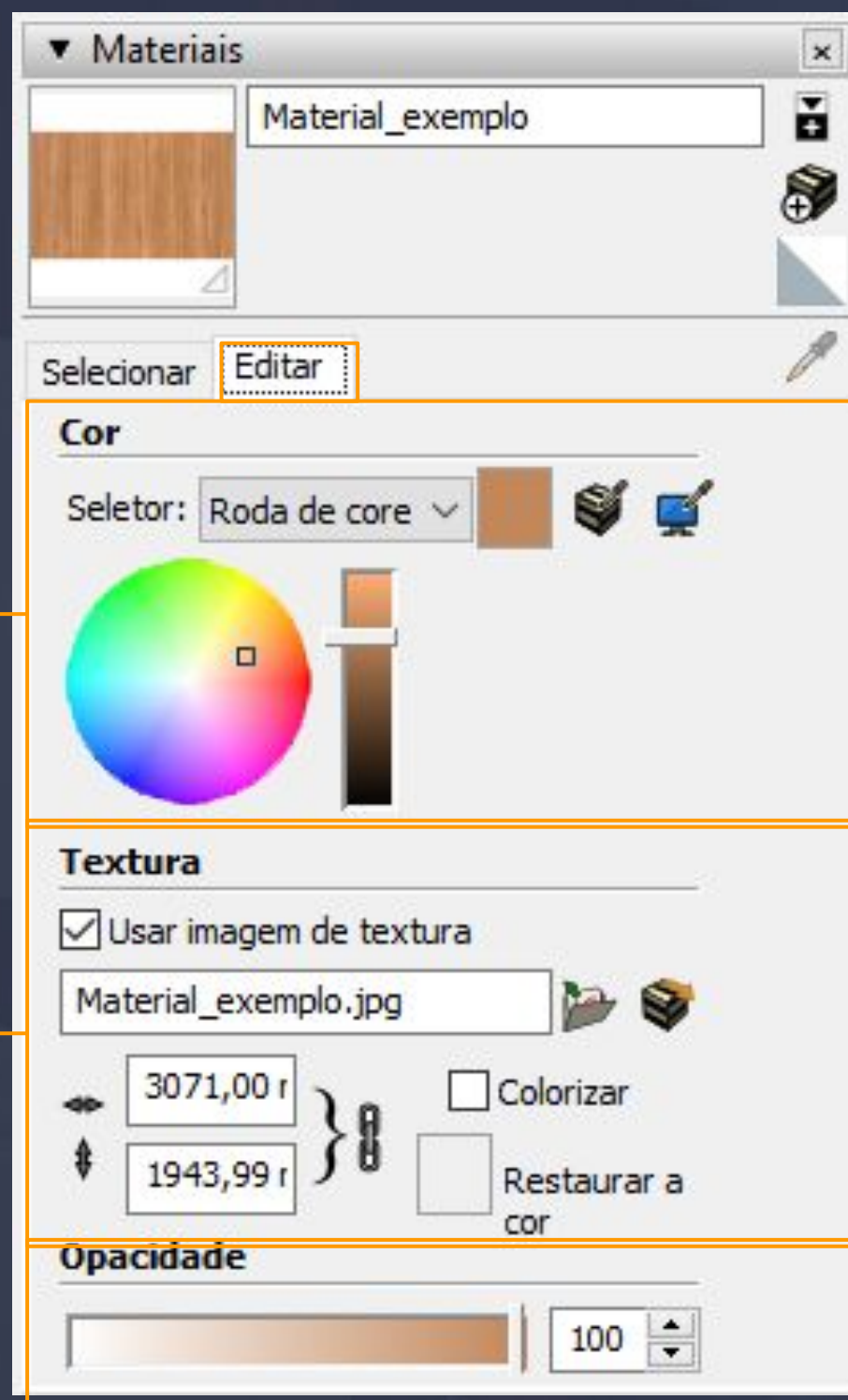
**EDIT / EDIÇÃO:** Esta opção está agregando as informações de **COR, TEXTURA, TAMANHO E OPACIDADE**.

**COR:** As cores estão disponíveis para a alteração a qualquer momento, são muito úteis em componentes que não são feitos pela Dinabox por que componentes da Dinabox **NÃO VÃO TROCAR DE COR POR ESSE MENU, É INCOMPATÍVEL**, lembrando que componentes e módulos da Dinabox só podem alterar a textura pela **GALERIA DE MATERIAIS**.

**TEXTURA:** Essa opção sempre deve estar **MARCADA** como **USAR TEXTURA COMO IMAGEM OU USE TEXTURE IMAGE**, dentro desse conteúdo temos as opções de **LARGURA E ALTURA DA TEXTURA**, isso significa que você vai estar alterando o tamanho geral do seu material, quando você tentar alterar o tamanho da textura o **TAMANHO AUTOMÁTICO PODE ESTAR LIGADO**, e quando ele está ligado às opções de alteram automaticamente, porém se você apenas clicar na **QUEBRA AUTOMÁTICA A LARGURA E ALTURA FICAM LIVRE PARA EDIÇÃO**.



**OPACIDADE:** A opacidade por padrão vai estar sempre 100% para que não haja transparência nos materiais, porém você pode diminuir a opacidade para dar características de um vidro talvez.



Depois de editar nosso material e deixar ele como deve ser, vamos executar o **SALVAMENTO DO MATERIAL**, ao abrir a ferramenta de salvar material a interface é exatamente igual ao salvar módulos.

Salvar material

Dinabox Elton | 14 | editar | sair

**CADASTRAR NOVO MATERIAL**

Categoria do material:

Galeria Textura 1 → Linha teste 1

Nome do material:

TUTORIAL **SALVAR**

Atenção: Configure a textura para que o veio fique na VERTICAL.  
**NÃO SALVE A TEXTURA COM O VEIO NA HORIZONTAL!**

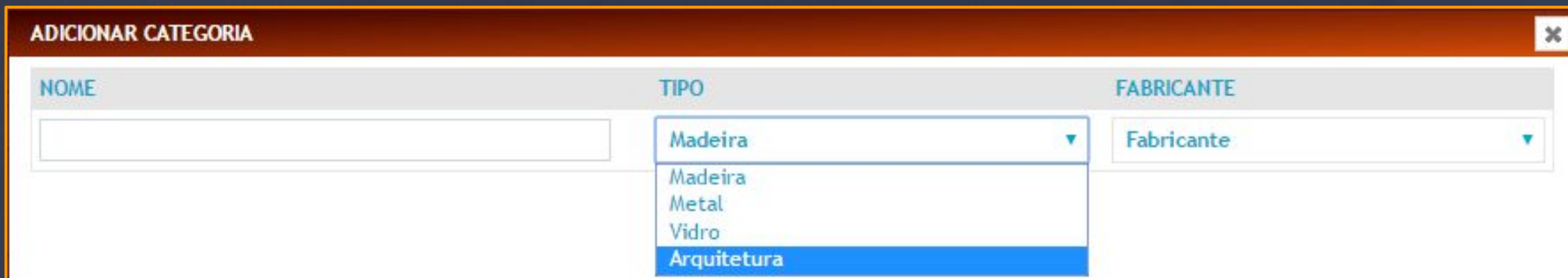
As informações que o salvar material tem são os mesmos que o salvar módulo tem, até mesmo o cadastramento de novas categorias é exatamente a mesma forma.

Um detalhe bem importante é o aviso que está embaixo da opção de **SALVAR, NÃO SALVE A TEXTURA NA HORIZONTAL**.

Para cadastrar uma nova categoria você vai fazer o mesmo procedimento que o salvar módulos, porém na hora de adicionar você precisa definir as características dessa categoria que você vai salvar o material.

Levando isso em consideração teremos que primeiro de tudo **CRIAR A CATEGORIA CORRETAMENTE PARA QUE O MATERIAL FUNCIONE CORRETAMENTE TAMBÉM**.

Ao criar a **CATEGORIA** e acrescentar o nome logo ao lado temos a opção de **TIPO**, bom ela vai determinar em que categoria que seu material vai estar, e é claro quais aplicações o material vai fazer em relação ao seu projeto.



The screenshot shows a dialog box titled "ADICIONAR CATEGORIA" with a close button (X) in the top right corner. It contains three input fields: "NOME" (empty), "TIPO" (dropdown menu), and "FABRICANTE" (dropdown menu). The "TIPO" dropdown is open, displaying a list of options: "Madeira", "Madeira", "Metal", "Vidro", and "Arquitetura". The "FABRICANTE" dropdown is also open, displaying a list of options: "Fabricante".

Cada um dos **TIPOS** vai fazer com que o material / textura tenha características **DIFERENTES DE APLICAÇÃO** sendo no próprio módulo ou no preço do material **É MUITO IMPORTANTE DEIXAR ISSO CORRETO PARA EVITAR PROBLEMAS DE APLICAÇÃO.**



The screenshot shows the same "ADICIONAR CATEGORIA" dialog box. The "TIPO" dropdown menu is now closed and set to "Madeira". The "FABRICANTE" dropdown menu is open, displaying a list of options: "Fabricante", "Galeria Textura 1", "Galeria Textura 2", "Galeria Textura 3", and "Geleria Textura 3".

Quando vamos definir o **FABRICANTE VAI FICAR DISPONÍVEL O FABRICANTE E AS CATEGORIAS JÁ CRIADAS**, mas o que exatamente devemos fazer quando queremos criar uma nova categoria.

**FABRICANTE:** Essa opção vai fazer com que você crie uma nova **ABA PRINCIPAL DENTRO DA GALERIA DE MATERIAL.**

As GALERIAS que você criar vão ficar disponíveis junto a opção de fabricante para que você justamente agregar uma **SUB ABA DENTRO DA ABA PRINCIPAL QUE A OPÇÃO DE FABRICANTE REALIZOU.**



Logo após criarmos as **ABAS PRINCIPAIS E SUB ABAS** a estrutura do cadastro das categorias vai ficar neste formato que deixa um pouco mais claro o que está ocorrendo nas suas criações de categorias.

MATERIAIS				
FABRICANTE	CATEGORIA	TIPO	AÇÕES	
Galeria Textura 1				
	→ Linha teste 1	MADEIRA		
Galeria Textura 2				
	→ Linha teste 2	VIDRO		
Galeria Textura 3				
	→ Linha teste 3	ARQ		
Galeria Textura 3				
	→ Linha teste 3	METAL		

**ADICIONAR**

Galeria de Materiais	
ARQUITETURA	>
VIDROS	>
METAL	>
ARAUCO	>
FIBRAPLAC	>
EUCATEX	>
BERNECK	>
GUARARAPES	>
DURATEX	>
PLACAS DO BRASIL	>
SUDATI	>
FLORAPLAC	>
GREENPLAC	>
LINHA EXTRA	>
Galeria Textura 1	>
Galeria Textura 2	>
Galeria Textura 3	>
Galeria Textura 3	>

**Linha teste 1** ☰

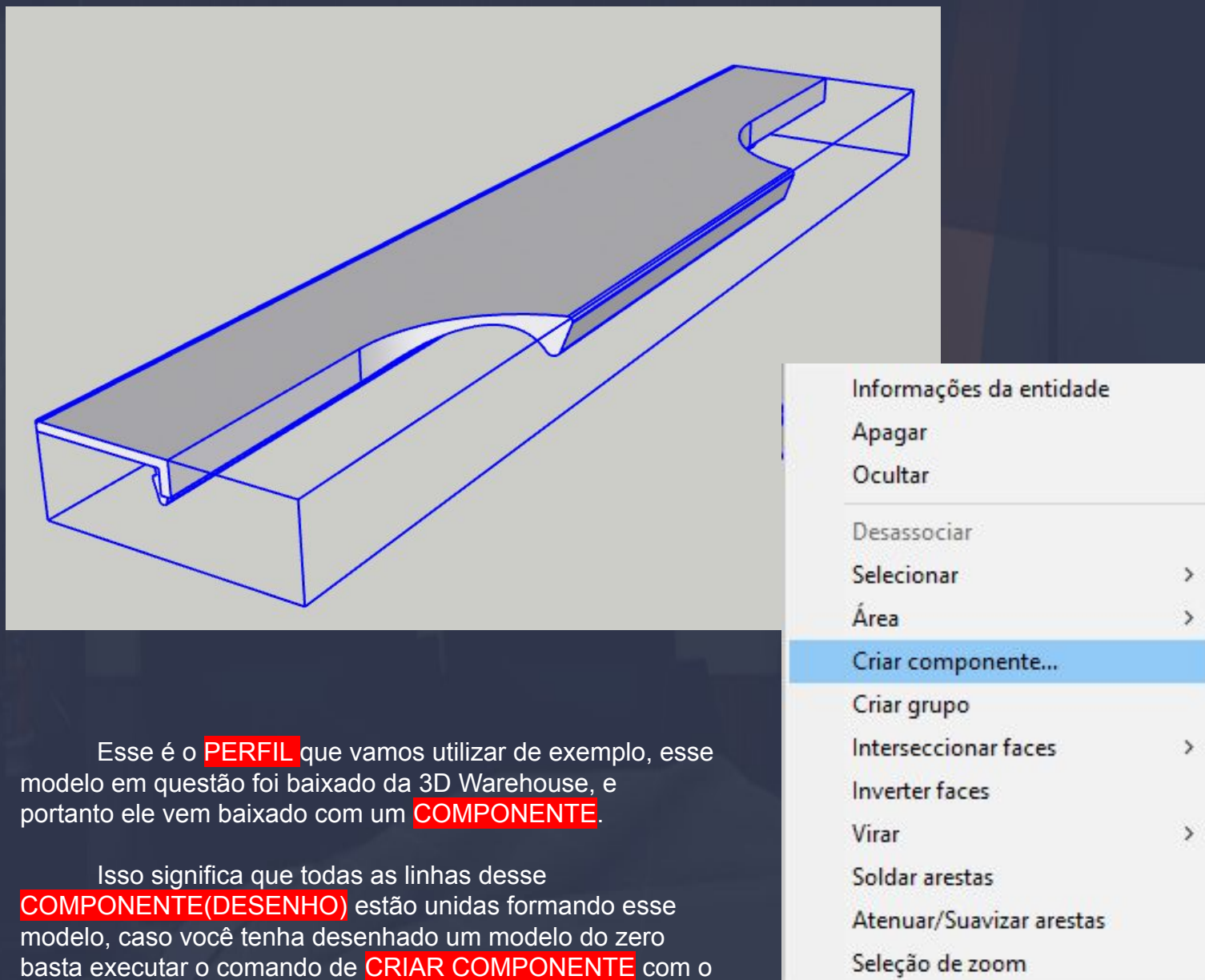
Material teste

Nossa **GALERIA DE MATERIAIS** vai ficar com essa estrutura observe que as abas que foram criadas estão logo abaixo da **ABA LINHA EXTRA**, bom isso não é por acaso o que ocorre nessa situação é o seguinte a **GALERIA PADRÃO DA DINABOX** está disponibilizando os **MATERIAIS DESDE ARQUITETURA ATÉ A LINHA EXTRA**.

Depois dessa aba começa as **ABAS PERSONALIZADAS OU AS SUAS GALERIAS PERSONALIZADAS** caso você usuário não queira as que a galeria do Dinabox aparece deixando somente algumas ou nenhuma você pode manipular isso no **GERENCIAR EMPRESA / EDITAR / GALERIAS PUBLICAS**.

A ferramenta **SALVAR PORTA NA NUVEM** é uma opção que podemos utilizar para salvar **FRONTAIS PERSONALIZADAS**, para uma galeria personalizada de sua empresa ou de terceiros, porém quando falamos de salvar a frontal quer dizer que é salvar apenas o **PUXADOR OU PERFIL** e os passos para o salvamento da frontal é mais trabalhada que o salvamento convencional dos materiais e componentes vamos ver passo a passo de como realizar o salvamento.

**PRIMEIRO PASSO:** Antes de fazermos qualquer coisa com a frontal, precisamos de um modelo do **PUXADOR OU PERFIL** que gostaríamos de salvar, podemos encontrar alguns modelos pesquisando pelo nome do modelo na 3D Warehouse ou se preferir você mesmo pode desenhar no Sketchup.



Esse é o **PERFIL** que vamos utilizar de exemplo, esse modelo em questão foi baixado da 3D Warehouse, e portanto ele vem baixado com um **COMPONENTE**.

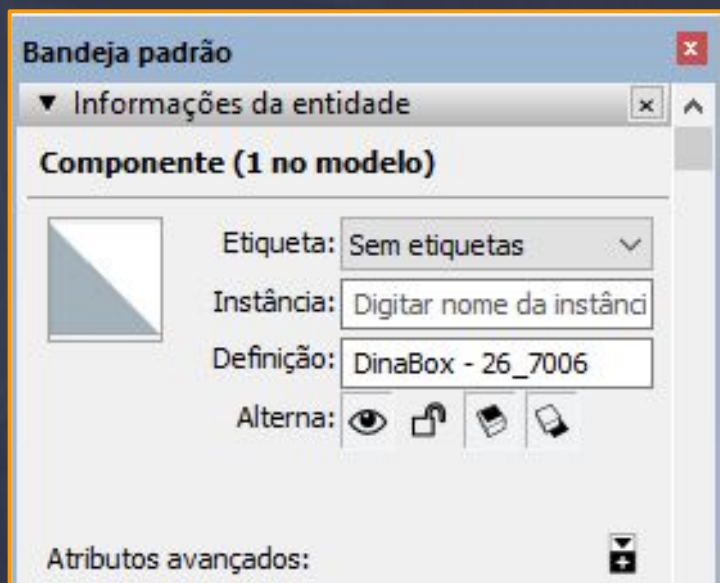
Isso significa que todas as linhas desse **COMPONENTE(DESENHO)** estão unidas formando esse modelo, caso você tenha desenhado um modelo do zero basta executar o comando de **CRIAR COMPONENTE** com o botão direito sobre o desenho feito vai aparecer essas opções.

Segundo passo para o salvamento da **FRONTAL** é aplicar uma **PORTA DE ABRIR EM UMA CAIXA BALCÃO**, essa vai ser a nossa referência, precisamos dessa porta de abrir para que o nosso novo **PERFIL** tenha uma **REFERÊNCIA E FUNCIONE COMO UM PERFIL**.

O passo a seguir depois da aplicação da **PORTA DE ABRIR COMO REFERÊNCIA**, o nosso objetivo é **COPIAR O PERFIL QUE FIZEMOS COM O CTRL + C E SUBSTITUIR COM O CTRL + V, EXTAMENTE NA CAMADA EM QUE O NOSSO PERFIL FICA**.

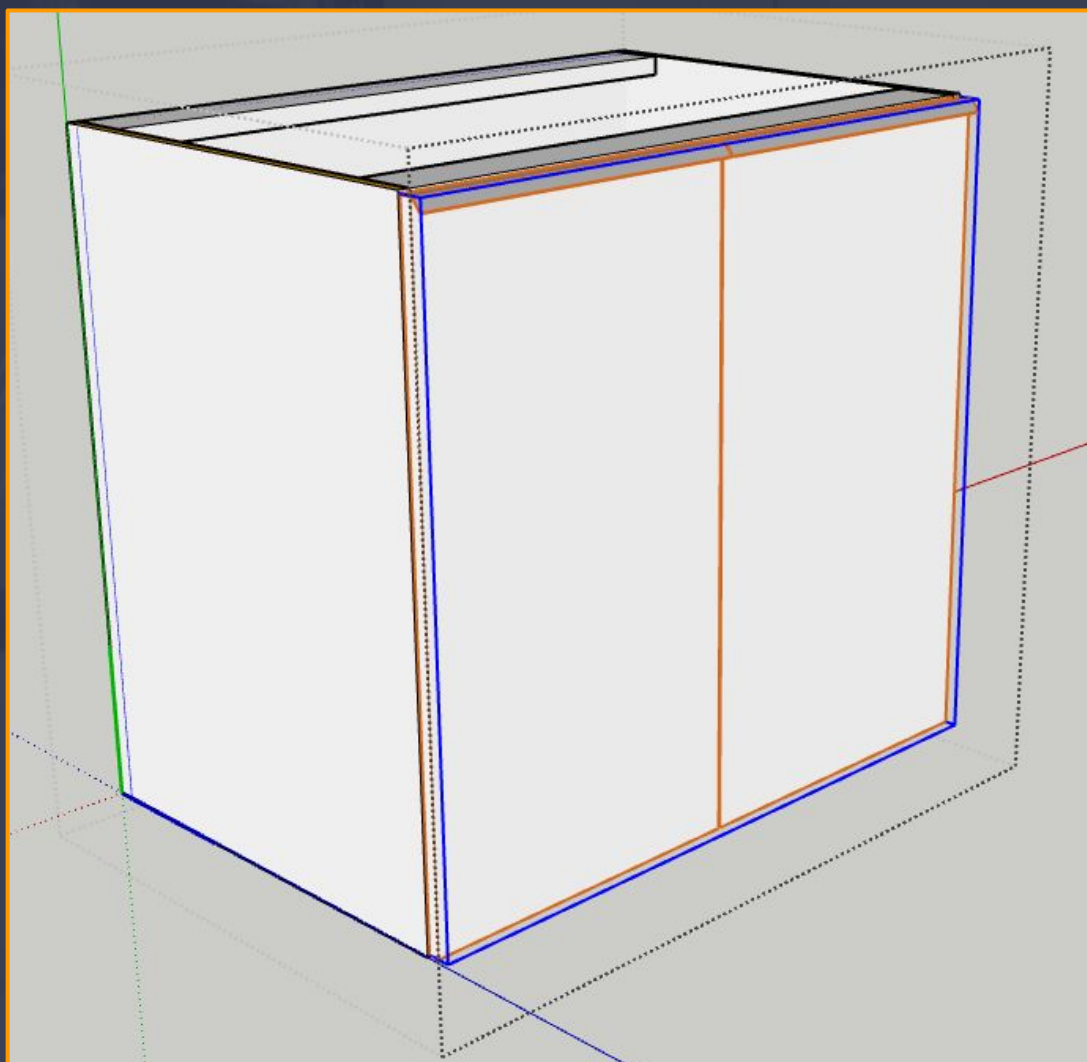
Sim teremos que **SUBSTITUIR** o perfil da porta de referência pelo **PERFIL QUE HAVÍAMOS FEITO O COMPONENTE**, o ideal para essa substituição é aplicar uma **FRONTAL** da dinabox já existente com o perfil mais **PARECIDO POSSÍVEL** com o perfil que queremos salvar.

E para chegarmos a sétima camada da nossa porta recomendo que utilize a **BANDEJA PADRÃO DO SKETCHUP**, ela vai nos ajudar a saber em que camada da porta estamos exatamente.



A bandeja padrão tem que estar com a função de **INFORMAÇÕES DA ENTIDADE ATIVADA**, para quando o usuário selecionar o módulo a **DEFINIÇÃO MOSTRE O NOME DA CAMADA QUE ESTÁ SELECIONADA**.

O que nos devemos observar nessa função é apenas a nossa **DEFINIÇÃO** como foi dito ele nos ajuda a saber em que camada estamos selecionando.



Mas como vamos acessar as **CAMADA DA NOSSA PORTA?**

Todos os módulos da dinabox tem várias camadas que tem a função de armazenar as informações gerais do módulo, e para acessar as camadas basta **CLICAR COM O BOTÃO ESQUERDO DO SEU MOUSE DUAS VEZES RAPIDAMENTE, ASSIM ACESSAMOS UMA CAMADA**.

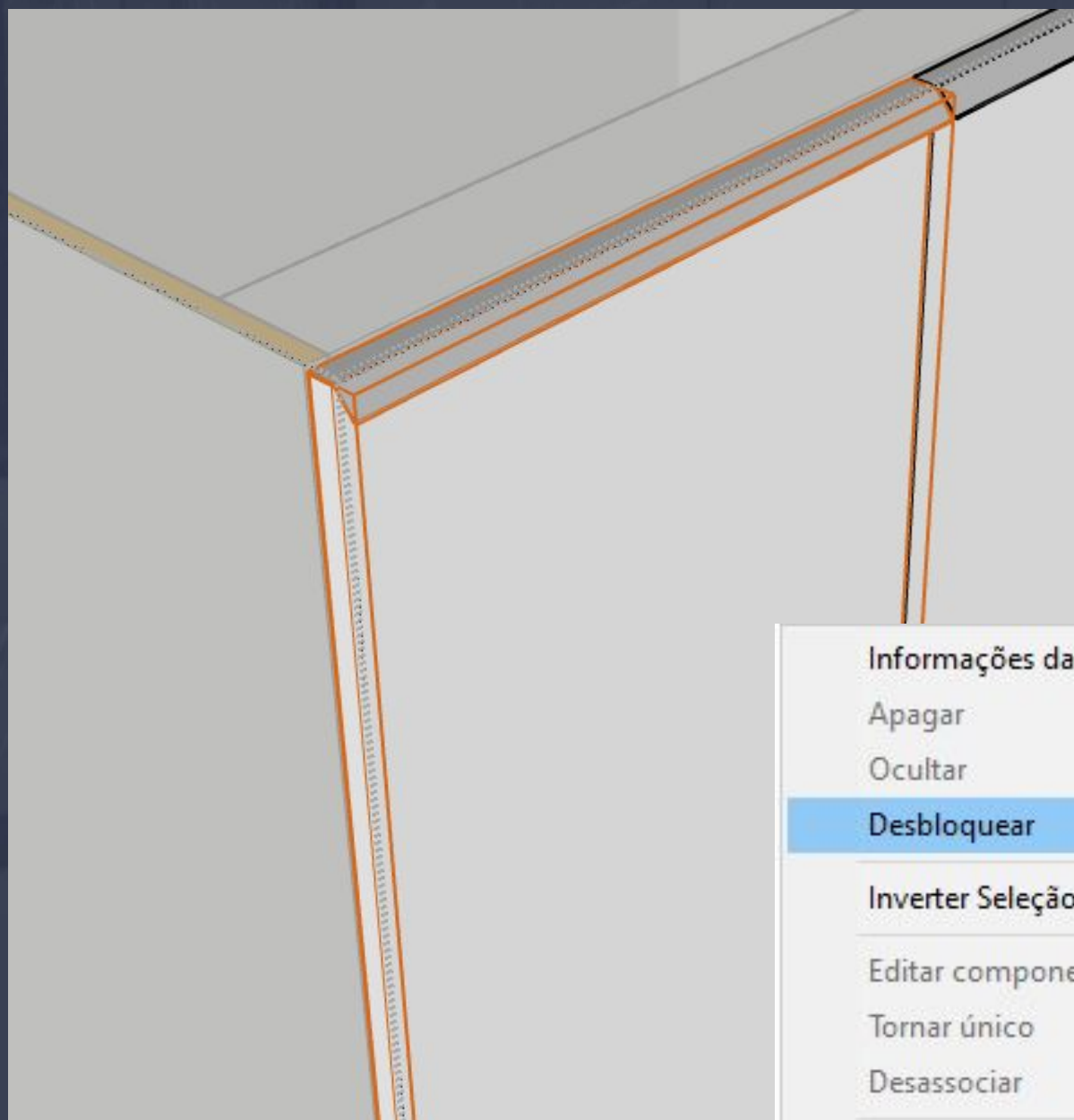
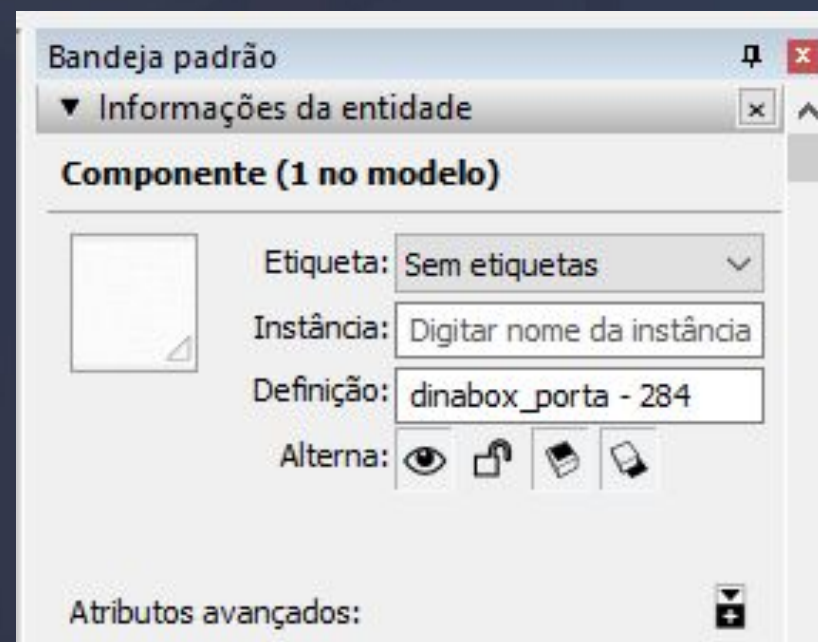
Como saber se eu acessei a camada? Simples basta observar o comportamento do módulo, na imagem de exemplo da esquerda podemos perceber que em volta do módulo uma **LINHA PONTILHADA APARECE, ISSO SIGNIFICA QUE VOCÊ AVANÇOU UMA CAMADA DENTRO DO MÓDULO**.

Agora que sabemos como acessamos as camadas a dentro do módulo, vamos acessar a camada da porta **QUE PODEMOS MEXER SOMENTE NO PERFIL**, por que temos que substituir o perfil original pelo nosso perfil personalizado.

Ao chegar na **SÉTIMA CAMADA DA PORTA ESQUERDA PODEMOS NOS ORIENTAR PELA DEFINIÇÃO EM INFORMAÇÕES DA ENTIDADE**.

Quando a definição da camada estiver com a informação de : dinabox\_porta - 284. estamos na **SÉTIMA CAMADA QUE É A CAMADA CORRETA A SALVAR A FRONTAL**.

Porém vamos realizar o salvamento da frontal apenas quando substituirmos o nosso perfil atual pelo que queremos salvar.



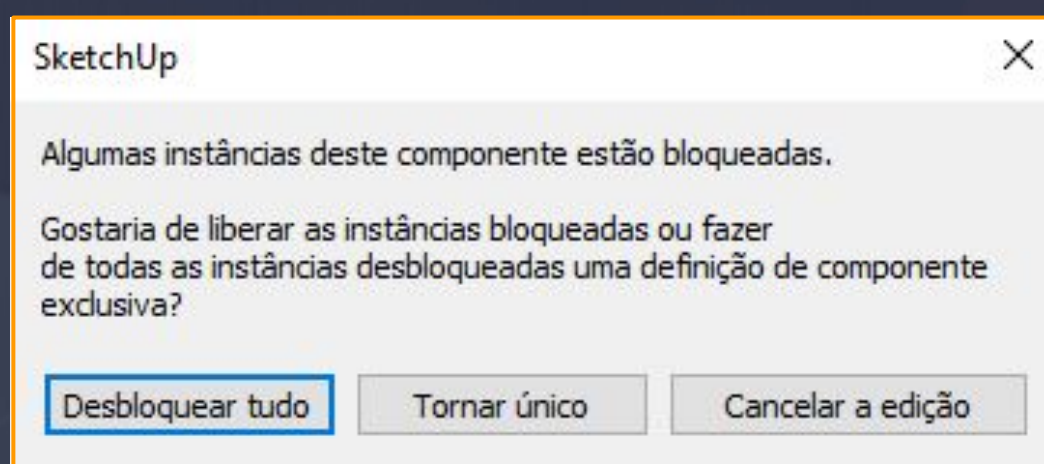
Quando nos deparamos com a seleção da porta destacada em **LARANJA** temos que levar em consideração que essa camada está **BLOQUEADA**.

E para **DESBLOQUEAR** basta clicar em cima da porta com o botão direito do seu mouse e selecionar a opção de **DESBLOQUEAR**.

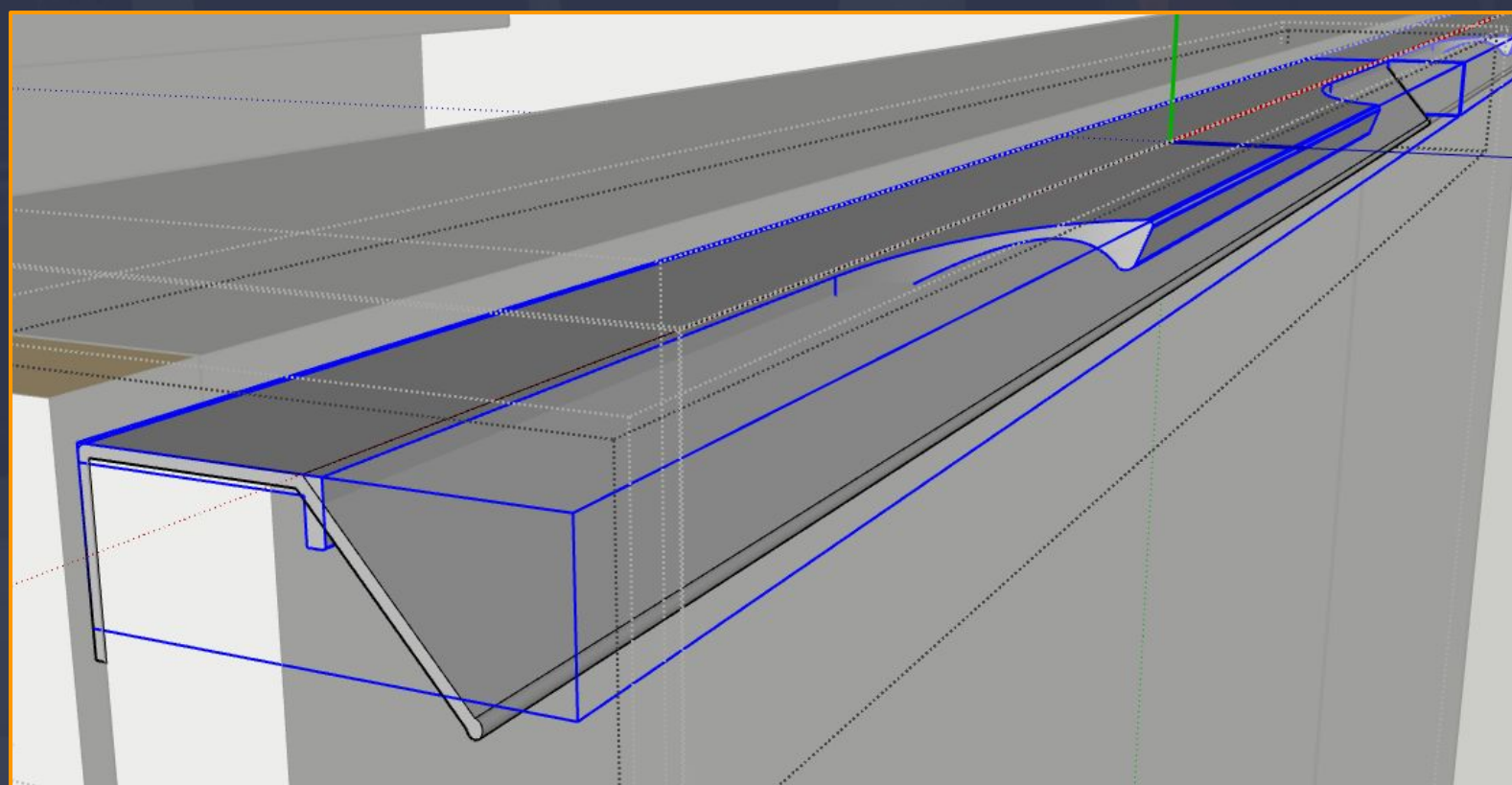
Após acessarmos a camada que estava desbloqueada, o próximo passo seria acessar a **FACE DO PERFIL**, porém quando vamos acessar a camada do **PERFIL** uma mensagem de aviso vai aparecer questionando o usuário como **DESBLOQUEAR TUDO, TORNAR ÚNICO, CANCELAR A EDIÇÃO**.

Nessa situação em questão devemos selecionar a opção de **DESBLOQUEAR TUDO**, pelo fato que queremos acessar a face do do nosso perfil ao selecionar essa opção o perfil é desbloqueado e permite as edições tranquilamente.

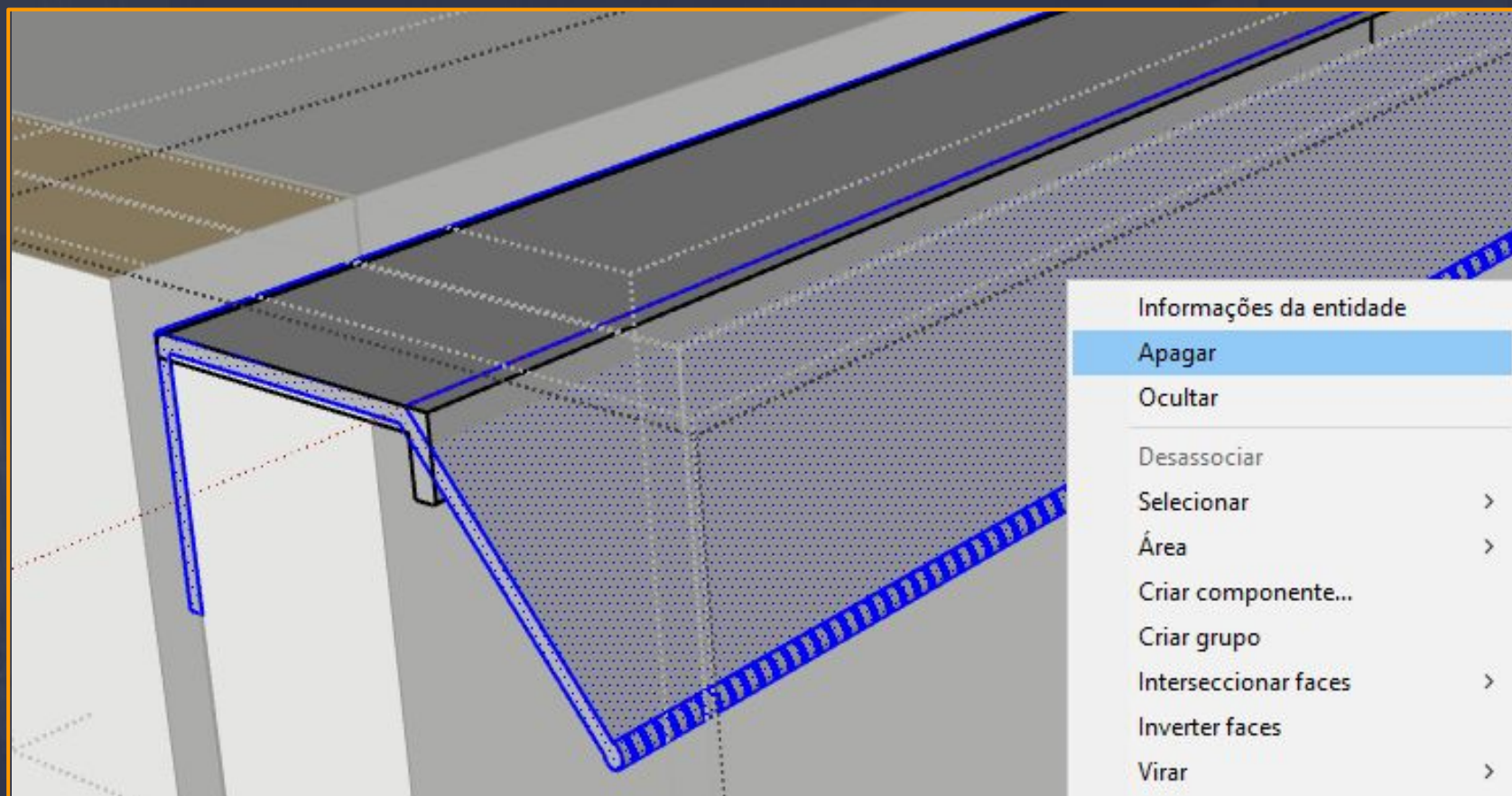
Já a opção de **TORNAR ÚNICO** vai desbloquear o perfil também, porém as configurações de espelhamento do perfil vai ser perdida impossibilitando a cópia do perfil para o lado direito.



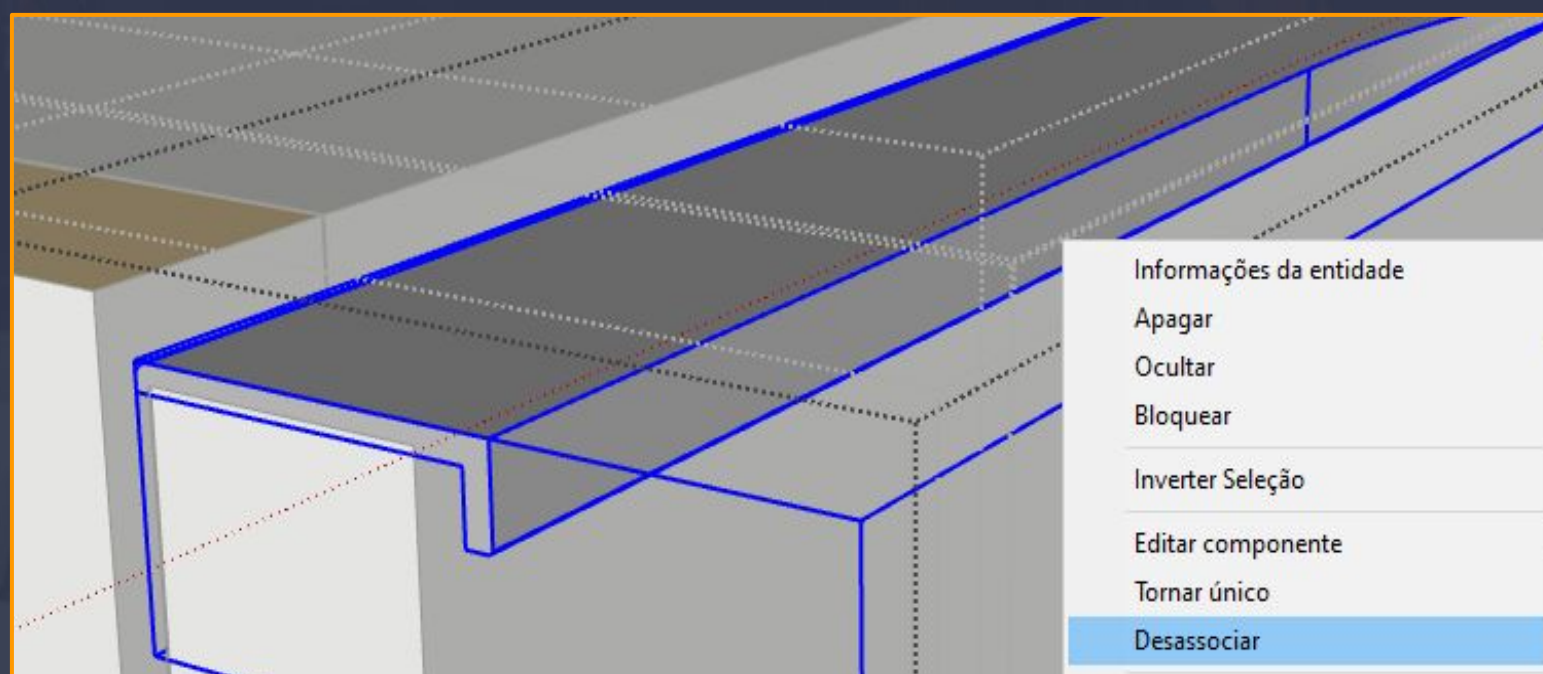
Logo depois de selecionar a opção de **DESBLOQUEAR TUDO** vamos colar o perfil dentro da camada da **FACE** do perfil original da porta, lembrando apenas na porta esquerda como mostra na imagem, em seguida você tem que deixar o **PERFIL COM O TAMANHO DO ORIGINAL E PARA REALIZAR ESSE TIPO DE TAMANHO BASTA UTILIZAR A FERRAMENTA DO SKETCHUP "ESCALA"**.



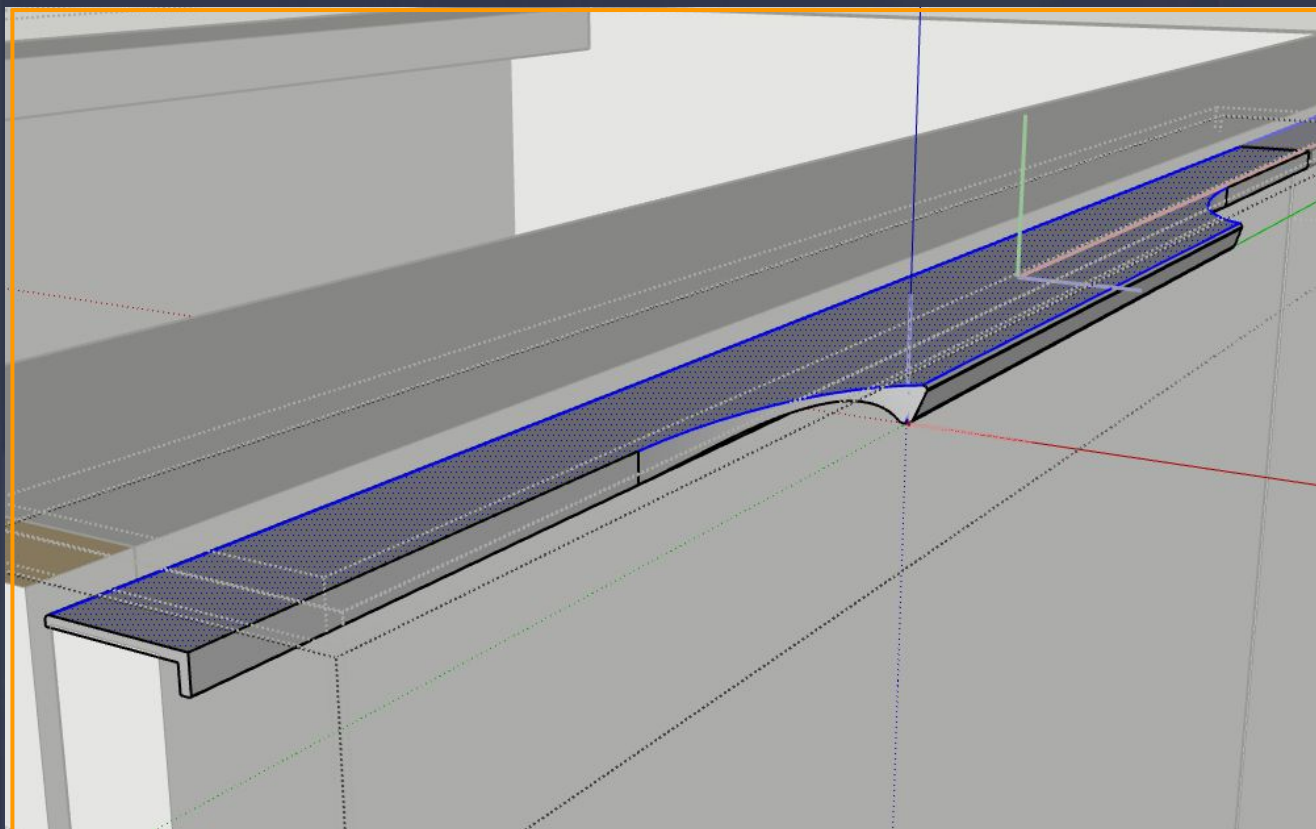
Assim que colocamos o perfil que queremos na posição e tamanho corretos, vamos ter que selecionar o perfil por inteiro que já estava na porta e **APAGAR**, pois ele esse perfil já deu a posição eo tamanho de referência para o novo perfil então ele é descartado.



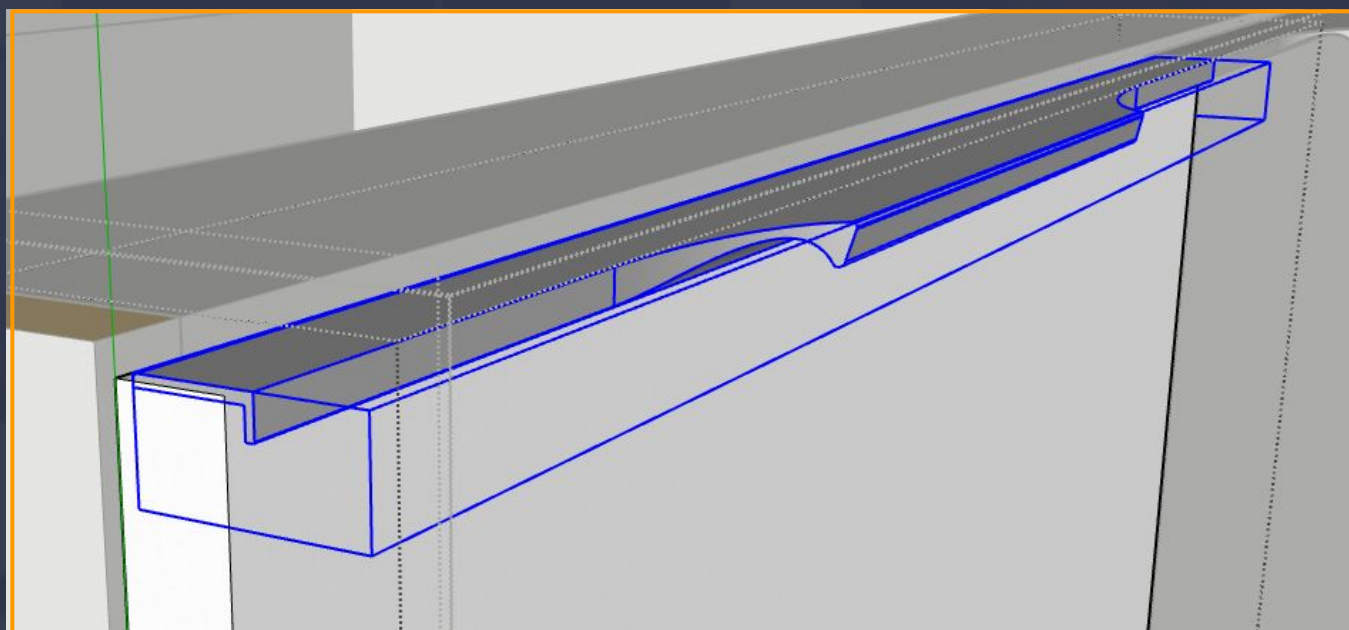
Logo depois que apagamos o perfil original vai sobrar apenas o nosso perfil que queremos salvar e feito isso o próximo passo é **DESASSOCIAR O COMPONENTE FEITO**, desassociando o componente nessa camada da face do perfil vai fazer com que as informações de características de posição e tamanho sejam passadas para o novo perfil que vamos salvar.



Ao desassociarmos o perfil ele vai ficar apenas com as faces dentro da camada do perfil original, o passo a seguir é apenas **SAIR DESSA CAMADA APERTANDO A TECLA ESC DO SEU TECLADO OU CLICANDO COM O BOTÃO ESQUERDO DO MOUSE FORA DO PERFIL.**



Devemos sair das camadas até chegar a camada que seleciona somente o mdf simplesmente vamos utilizar a ferramenta de **MOVER** e justamente mover o perfil para qualquer direção, somente dessa forma o novo perfil vai entender que ele vai herdar as informações de posição e tamanho do perfil do antigo.

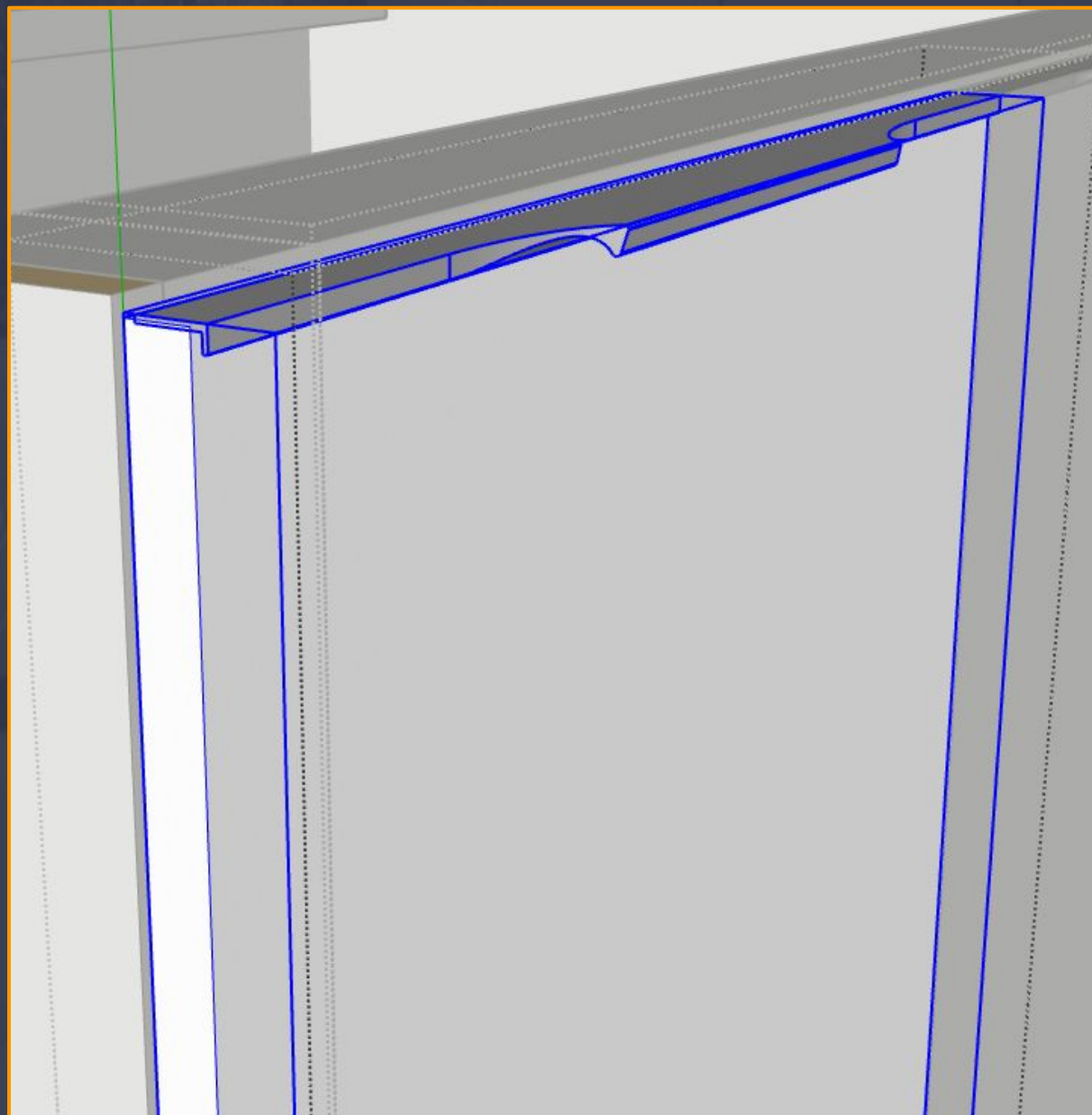


Com a sétima camada da porta esquerda selecionada você pode abrir a ferramenta de salvamento da frontal, essa interface vai aparecer para você indicar qual a categoria que ela deve ser salva e o nome dessa frontal em questão, a descrição é opcional.

A categoria padrão em si vai estar ligada diretamente a **GALERIA DE FRONTAL**, e ao definir que a frontal que você quer criar seja salva em **PADRÃO** a nossa frontal vai estar localizada na mesma categoria que você pegou o exemplo de frontal.

Selecionando a categoria "Padrão", a porta será enviada para a mesma categoria de origem.

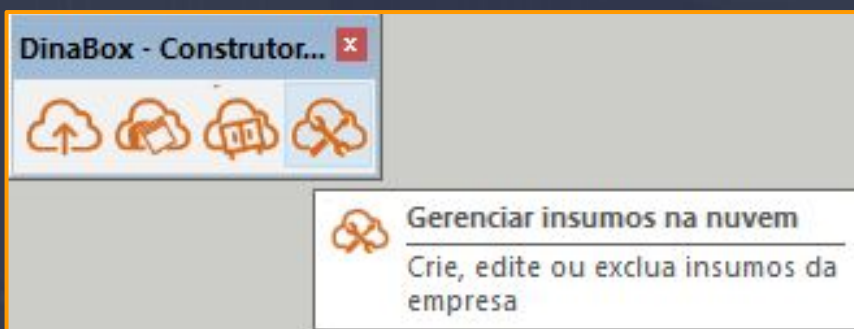
Após o upload, você deve gerar um relatório usando essa nova porta para certifica-se de que a mesma está sendo relacionada como esperado.



Logo após realizarmos a **SUBSTITUIÇÃO** dos perfis está na hora de realmente salvar essa frontal ou perfil, mas para isso temos que selecionar **APENAS A NOSSA PORTA ESQUERDA ESPECIFICAMENTE NA SÉTIMA CAMADA**.

Essa camada em questão tem as configurações necessárias para o salvamento da frontal em si você pode se colonizar pela **DEFINIÇÃO**: dinabox\_porta - 284 ou apenas ir contando de um a sete dentro das camadas da porta.

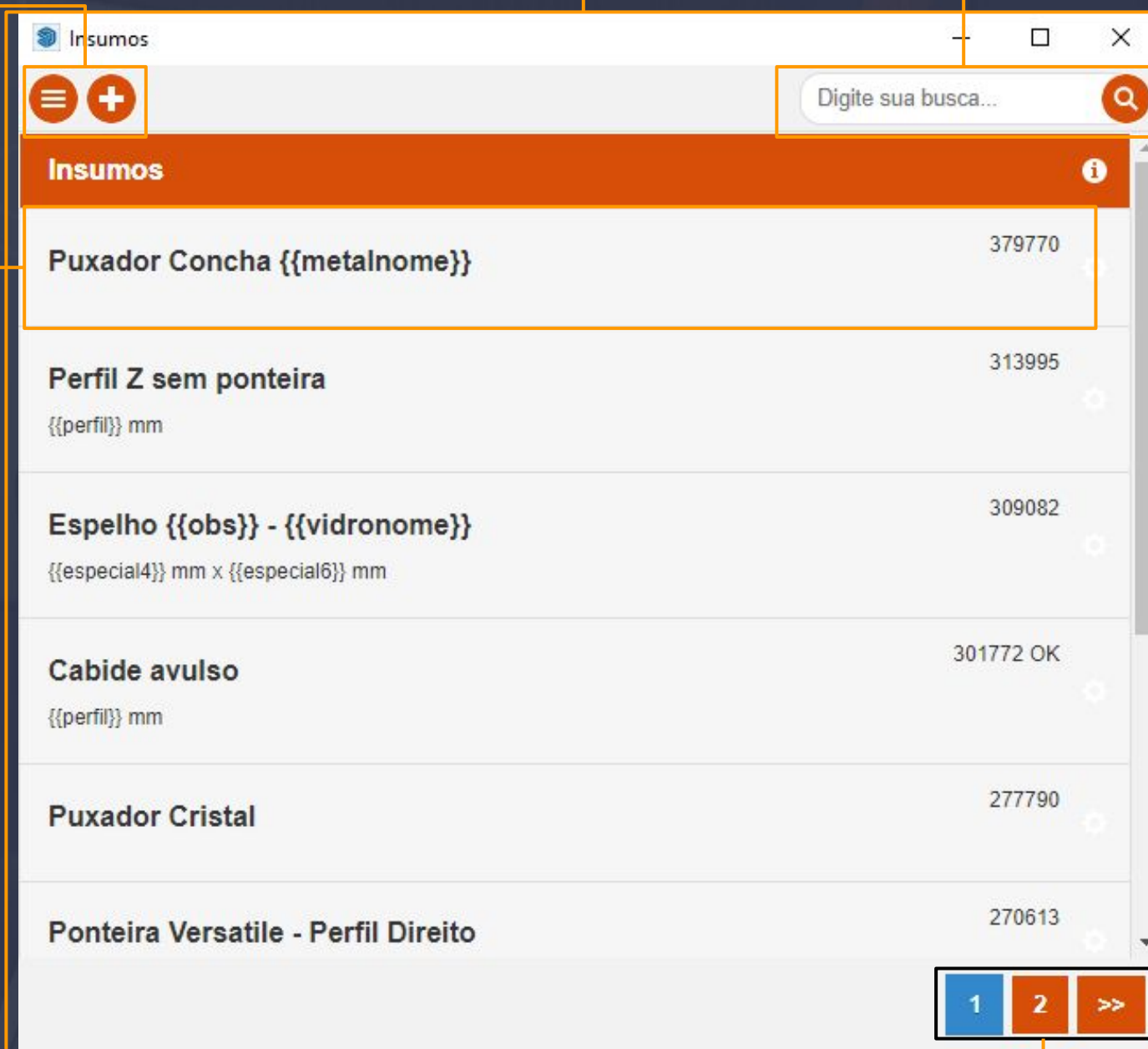




Essa ferramenta tem a função de armazenar em nuvem todos insumos criados pelo usuário, **BASICAMENTE OS INSUMOS SÃO AS FERRAGENS EM GERAL QUE UTILIZAMOS PARA A MONTAGEM DOS MÓDULOS**, a interface da central de insumos é muito simples de utilizar mas vamos verificar passo a passo as funções dessa ferramenta.

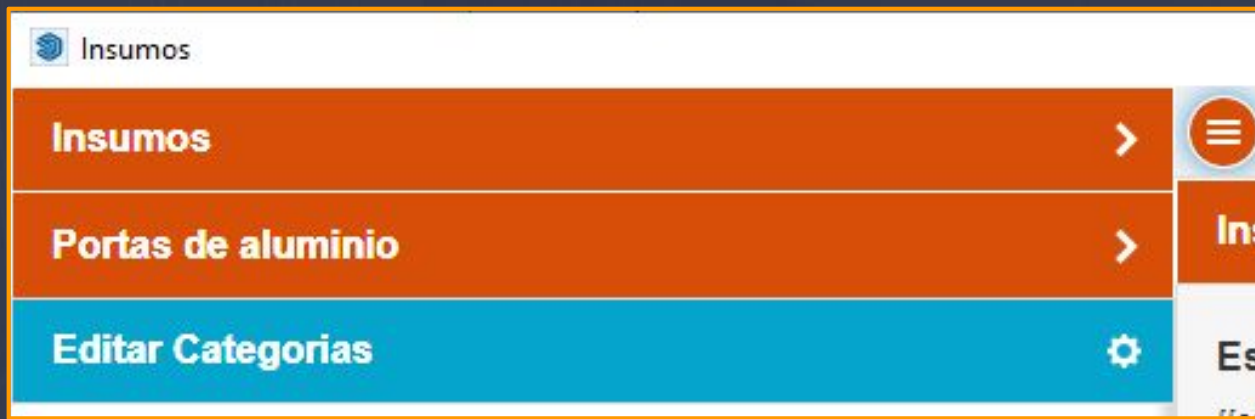
ADICIONAR INSUMO / MENU DE CATEGORIAS

BARRA DE PESQUISA



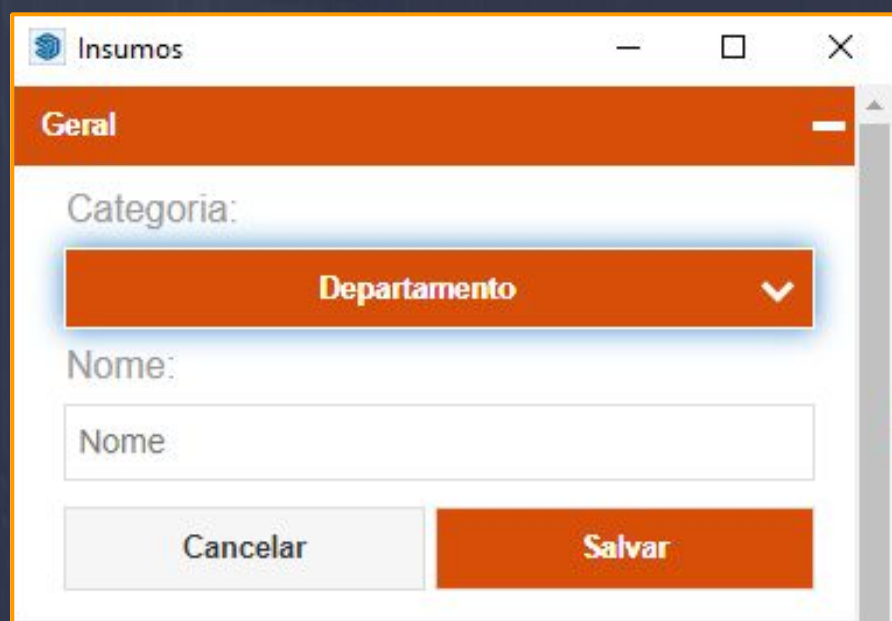
INSUMOS CRIADOS E EDIÇÃO

PÁGINAS DE INSUMOS CADASTRADOS

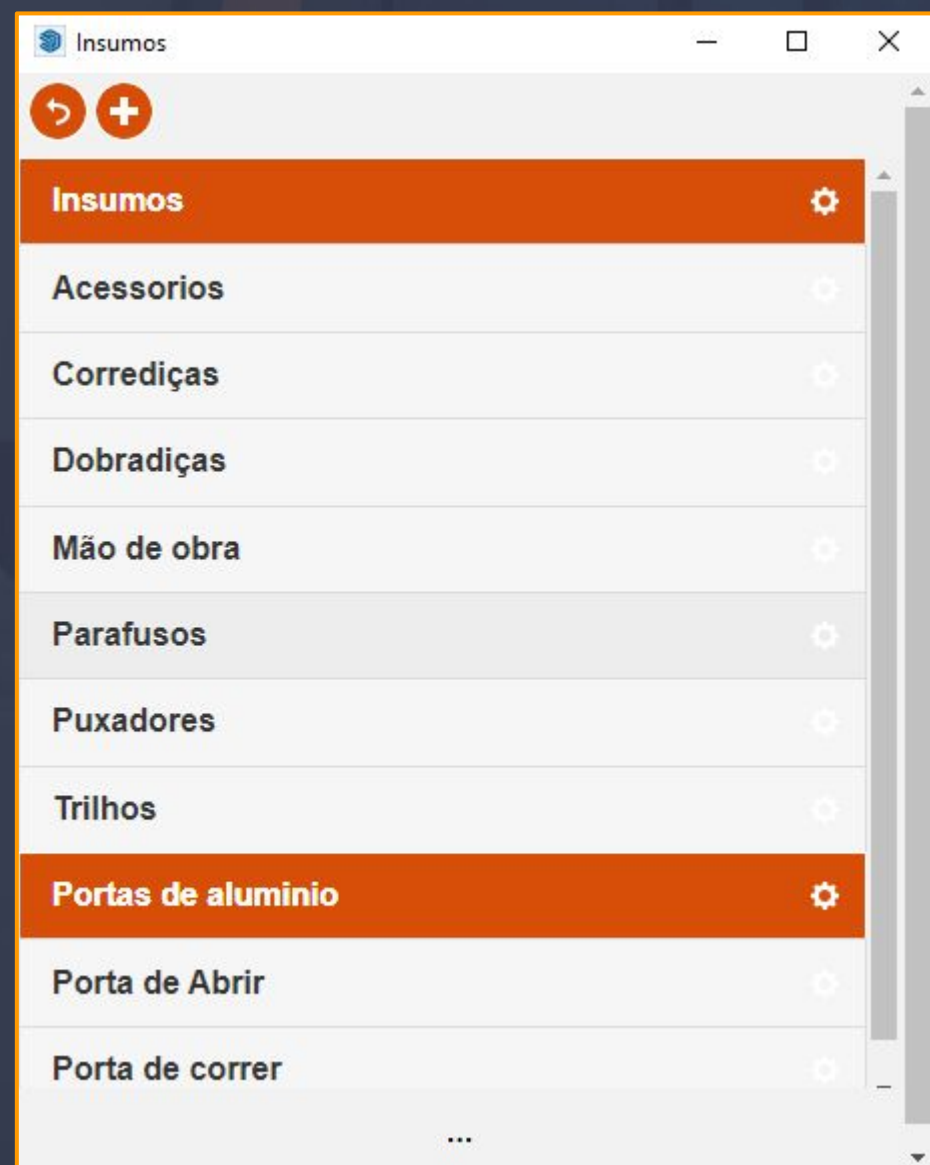


Ao acessarmos a opção de **MENU** a nossa interface abre uma nova guia a esquerda, nos disponibilizando as **CATEGORIAS**.

As **CATEGORIAS** em si estão ligadas com os insumos que vamos criar, elas servem para **CLASSIFICAR OS INSUMOS POR CATEGORIA POR EXEMPLO QUANDO CLICAMOS EM EDITAR CATEGORIAS INTERFACE DE EDIÇÃO É ABERTA E PODEMOS OBSERVÁ-LA NA IMAGEM ABAIXO**.



No momento que vamos criar os **INSUMOS** de fato teremos que agrega-lo em uma **CATEGORIA**, então digamos que eu quero criar um insumo de um parafuso, logo esse parafuso precisa de uma categoria, então teríamos que criar uma categoria chamada parafuso como está na imagem.



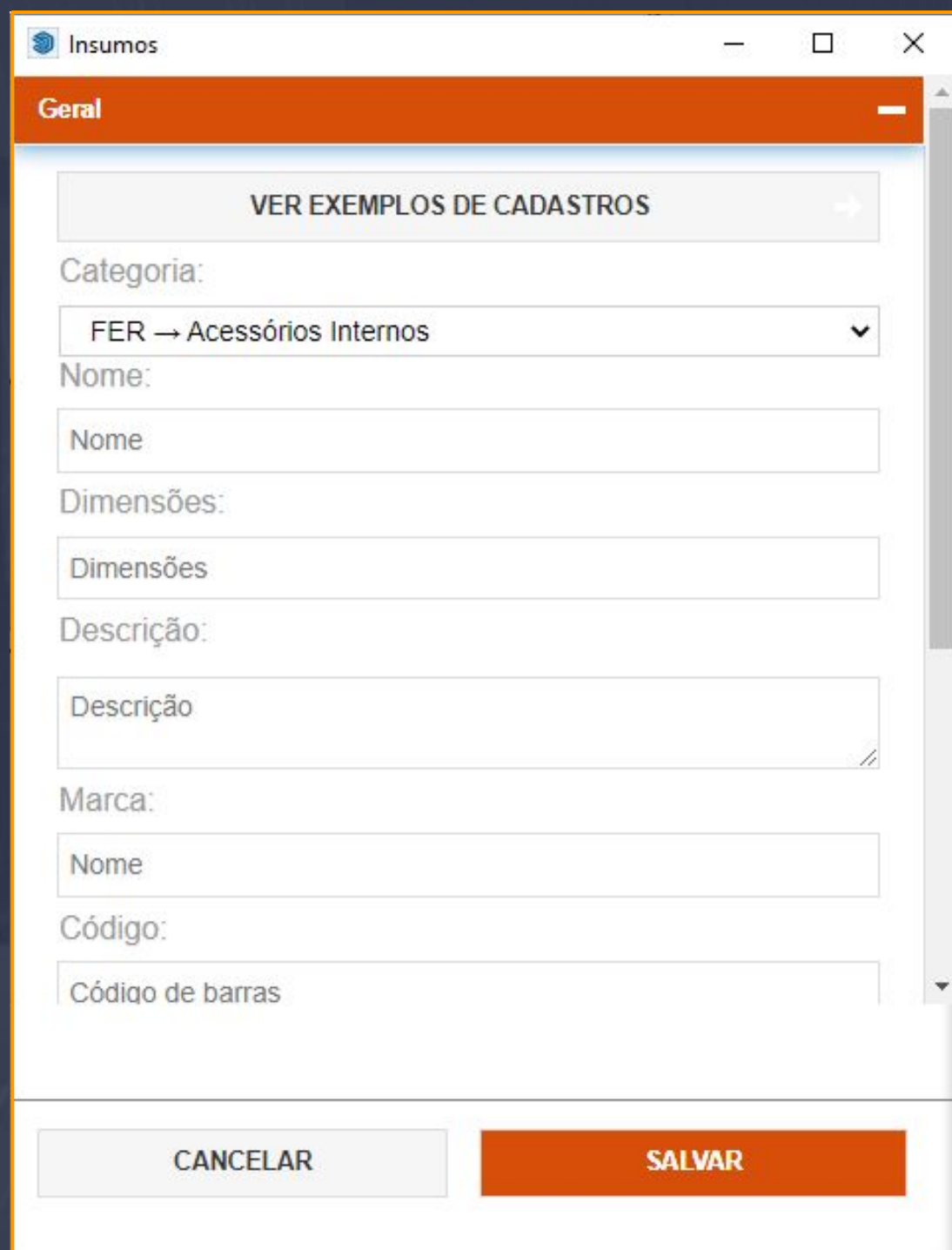
Quando precisamos criar alguma **NOVA CATEGORIA** OU ALTERAR BASTA SELECIONARMOS A OPÇÃO DE ADICIONAR.

Vamos manipular as categorias definindo apenas dois fatores **SE A CATEGORIA VAI SER UM DEPARTAMENTO** OU **VAI ESTAR DENTRO DO DEPARTAMENTO OU SUB CATEGORIA E É CLARO O NOME DA CATEGORIA**.

Podemos observar a categoria **INSUMOS** é diferente das categorias de Acessórios, Corrediças. Isso acontece por que a categoria insumos está classificada como um **DEPARTAMENTO** isso significa que as categorias podem ser agregadas dentro dela.

E para criar as categorias basta inserir um nome e determinar se a categoria é um **DEPARTAMENTO OU UMA SUB ABA** agregada.

Ao seleccionarmos a opção de **ADICIONAR** a nossa interface vai nos levar para essas quatro abas que servem para dar as características dos nosso insumos, sempre que vamos criar um insumo temos que começar pela aba geral.



**Insumos**

**Geral**

VER EXEMPLOS DE CADASTROS →

Categoria:  
FER → Acessórios Internos

Nome:  
Nome

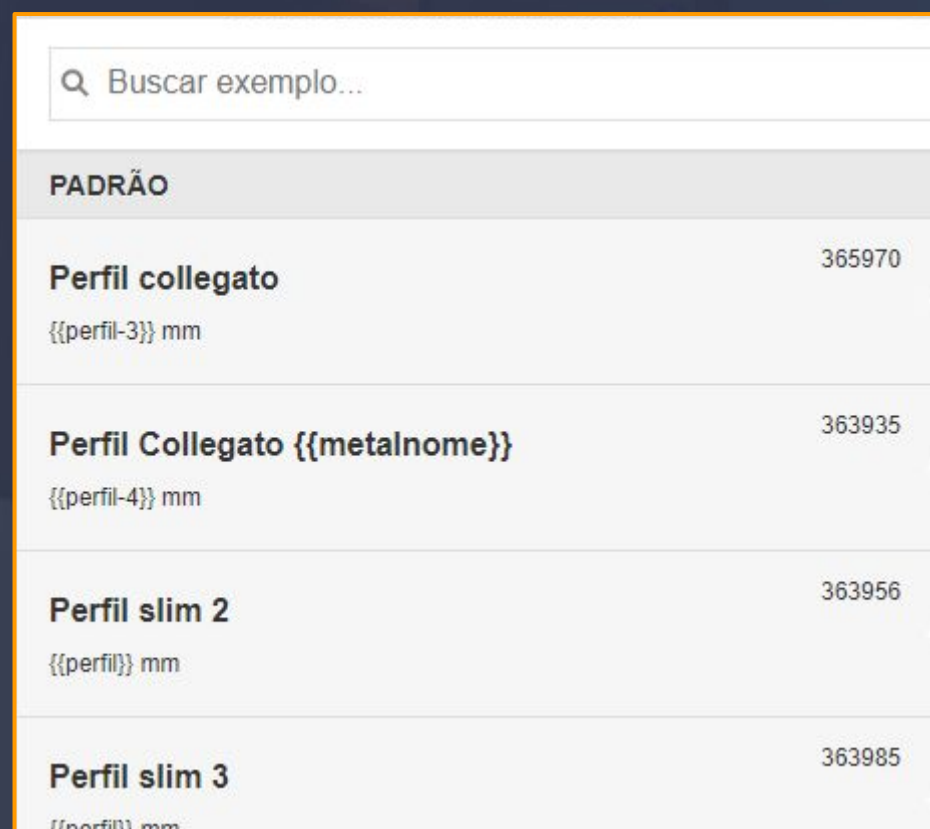
Dimensões:  
Dimensões

Descrição:  
Descrição

Marca:  
Nome

Código:  
Código de barras

CANCELAR SALVAR



Buscar exemplo...

PADRÃO	
<b>Perfil collegato</b> {{perfil-3}} mm	365970
<b>Perfil Collegato {{metalnome}}</b> {{perfil-4}} mm	363935
<b>Perfil slim 2</b> {{perfil}} mm	363956
<b>Perfil slim 3</b> {{perfil}} mm	363985

**VER EXEMPLOS CADASTRADOS** é uma opção que disponibiliza insumos já criados dos mais variados para que você possa apenas pegar uma cópia e editar e salvar.

A imagem acima mostra alguns exemplo que já estão disponibilizados basta selecionar ou realizar uma busca.

The screenshot shows a web application window titled 'Insumos'. The main content area is under the 'Geral' tab. At the top, there is a button labeled 'VER EXEMPLOS DE CADASTROS'. Below this, the form is organized into several sections:

- Categoria:** A dropdown menu with the selected value 'FER → Acessórios Internos'.
- Nome:** A text input field containing the placeholder text 'Nome'.
- Dimensões:** A text input field containing the placeholder text 'Dimensões'.
- Descrição:** A larger text area with the placeholder text 'Descrição'.
- Marca:** A text input field containing the placeholder text 'Nome'.
- Código:** A text input field containing the placeholder text 'Código de barras'.

At the bottom of the form, there are two buttons: 'CANCELAR' (grey) and 'SALVAR' (orange).

**CATEGORIAS:** As categorias em geral estão buscando as mesma que criamos no [ADICIONAR UMA CATEGORIA](#), o ideal é cadastrar primeiros categorias e depois associá-la a um insumo.

**NOME:** O campo do nome é justamente onde vamos atribuir o nome do insumo.

**DIMENSÕES:** Neste campo vamos definir as dimensões do seu insumo por exemplo : se estamos criando um insumo de parafuso devemos inserir as dimensões nesta opção.

**DESCRIÇÃO:** O campo de descrição é opcional não é necessário inserir alguma informação e se for adicionado alguma descrição ela não vai aparecer no orçamento.

**MARCA:** O campo marca também é opcional e a se for adicionada alguma informação só aparecerá nesse insumo mesmo.

**CÓDIGO:** Neste campo podemos inserir um código de barras, essa opção também é opcional.

A opções de variáveis no plugin da Dinabox é de fato muito presente em várias situações e operações, encontramos variáveis nos módulos nas opções de gerar a prancha em relatórios, e na **CRIAÇÃO DOS INSUMOS NÃO É DIFERENTE, TAMBÉM VAMOS TER VARIÁVEIS QUE BUSCAM DETERMINADAS INFORMAÇÕES**, vamos verificar algumas delas e como funcionam exatamente.

<b>VARIÁVEIS</b>	<b>FUNÇÃO</b>	<b>SUPORTE</b>
{{nome}}	Retorna o nome do módulo	Módulo
{{altura}}	Retorna a altura do módulo	Módulo
{{largura}}	Retorna a largura do módulo	Módulo e porta
{{profundidade}}	Retorna a profundidade do módulo	Módulo e porta
{{m2}}	Retorna o metro quadrado do módulo Módulo e Porta	Módulo
{{camode}}	Retorna o modelo da caixa usada no módulo	Módulo
{{vaos}}	Retorna o numero de vãos do módulos	Módulo
{{corredica}}	Retorna o tamanho da corrediça Módulo	Módulo
{{dotipo}}	Retorna o modelo da dobradiça Porta	Módulo e porta
{{doqtdd}}	Retorna o número de dobradiças por porta Porta	Porta
{{domode}}	Retorna o modelo da dobradiça(Com amortecedor)	Porta
{{potipo}}	Retorna o tipo de frontal de portas, gavetas e basculantes	Porta
{{vidronome}}	Retorna o nome do vidro Porta	Porta
{{vidrovalor}}	Retorna o valor do vidro Porta	Porta
{{metalnome}}	Retorna o nome do metal (alumínio, aço escovado, etc)	Porta
{{metalvalor}}	Retorna o valor do metal Porta	Porta
{{perfil}}	Retorna o tamanho do perfil puxador Porta	Porta

<b>VARIÁVEIS</b>	<b>FUNÇÃO</b>	<b>SUPORTE</b>
{{perfile}}	Retorna 'true'(verdadeiro) quando existe perfil esquerdo	Módulo
{{perfild}}	Retorna 'true'(verdadeiro) quando existe perfil direito	Módulo
{{palt}}	Retorna a altura das portas de alumínio	Módulo e porta
{{plar}}	Retorna a largura das portas de alumínio Porta	Módulo e porta
{{cavasu}}	Retorna o comprimento do perfil cava superior Caixa Cava	Módulo
{{cavain}}	Retorna o comprimento do perfil cava inferior Caixa Cava	Módulo
{{cavasuqt}}	Retorna a quantidade do perfil cava superior Caixa Cava	Módulo
{{cavainqt}}	Retorna a quantidade do perfil cava inferior Caixa Cava	Módulo
{{especial}}	Retorna o atributo do campo ESPECIAL Internos	Módulo e porta e gavetas
{{especial2}}	Retorna o atributo do campo ESPECIAL 2 Internos	Módulo e porta e gavetas
{{perimetro}}	Retorna o perímetro da porta (altura x largura) em metros Internos	Módulo e porta e gavetas
{{quantidade}}	Retorna a quantidade de objetos. Acessórios	Módulo e porta e gavetas
{{m1}}	Retorna o metro linear	Módulo e porta
{{m3}}	Retorna o metro cúbico	Módulo e porta
{{polado}}	Retorna o lado da porta	Porta
{{mdfnome}}	Retorna o nome do MDF	Módulo
{{mdfref}}	Retorna a referência do MDF	Módulo e porta
{{copias}}	Retorna os dados relativos às cópias	Módulo e porta

As variáveis dos insumos podem ser somente utilizadas nos campos do **NOME, DIMENSÃO, PREÇO, E AVANÇADO**. O principal objetivo das variáveis é levar a informação do **PROJETO 3D AO RELATÓRIO** de forma que você usuário não precise ficar alterando as informações todo o momento.

**Insumos**

**Geral**

VER EXEMPLOS DE CADASTROS

Categoria:  
INS → Corredicas

Nome:  
Corredica telescópica

Dimensões:  
{{corredica}} mm

Descrição:

Na imagem de exemplo podemos observar que no campo das dimensões está inserido a variável de `{{corredica}}`, que basicamente vai informar qual é o tamanho da corredeira que você vai utilizar na sua gaveta, no caso o tamanho da corredeira vai estar ligado a profundidade total da gaveta.

**Preço**

USAR PREÇO SIMPLES

Chave	Condição	Retorno	Valor	
{{corredica}}	é igual a	250	5	+
{{corredica}}	é igual a	300	10	-
{{corredica}}	é igual a	350	15	-
{{corredica}}	é igual a	400	20	-
{{corredica}}	é igual a	450	25	-
{{corredica}}	é igual a	500	30	-
{{corredica}}	é igual a	550	35	-
{{corredica}}	é igual a	600	40	-

As configurações na mesma corredeira podemos informar o preço de cada tamanho desta forma utilizando o preço **CONDICIONAL**. a variável `{{corredica}}` está na coluna da **CHAVE**.

**CHAVE:** A coluna chave em questão serve para referenciar uma variável para justamente obter uma condição sobre ela, por exemplo na configuração da corredeira utilizamos a variável `{{corredica}}` para que a nossa **CHAVE** seja a profundidade da gaveta ou tamanho da corredeira nesse caso, e com isso damos uma **CONDIÇÃO** o **RETORNO** e o **VALOR**.

A aba de **PREÇO** é onde vamos tratar exclusivamente sobre **CUSTOS E LUCRO** referente ao insumo que estamos trabalhando..



Preço

USAR PREÇO DINÂMICO

Custo em R\$:

Custo em R\$

Lucro em %:

Lucro em percentagem

Esse é o **PREÇO SIMPLES**, essa opção vai ser utilizada basicamente para obtermos um **CUSTO UNITÁRIO** sobre nosso insumo em questão as variáveis nesse campo do custo podem ser utilizadas normalmente.

**LUCRO EM %:** Esse campo em si vai receber um **VALOR EM PORCENTAGEM APENAS PARA O INSUMO INDIVIDUAL**, porém esse campo do lucro em porcentagem vai ser estar agregado ao **LUCRO GLOBAL TAMBÉM**, isso é claro se obter um lucro global que você pode definir ou alterar no [GERENCIAR EMPRESA / EDITAR / LUCRO GLOBAL](#).

Então o que o sistema de **LUCRO** da plataforma entende é que podemos ter um lucro **INDIVIDUAL SOBRE O INSUMO POR MEIO DESSA OPÇÃO OU PODEMOS TER UM LUCRO GLOBAL ATIVADO, É CLARO SE O USUÁRIO EM QUESTÃO TEM UM LUCRO GLOBAL ATIVADO**.

O lucro em porcentagem em si vai trabalhar com o mesmo sentido em todos os tipos de preço e com a mesma regra sobre o lucro global. o lucro dos insumos em questão no **RELATÓRIO** do Dinabox é sempre ideal verificar a aba de [CUSTOS E LUCROS](#).



O **PREÇO DINÂMICO** vai ser utilizado geralmente para contabilizarmos o custo de um insumo em **METRO LINEAR, METRO QUADRADO, METRO CÚBICO**, esse formato de custo é ideal para saber o custo variável de um insumo.

**Preço**

**USAR PREÇO CONDICIONAL**

Fórmula	Operação	Valor
{{perfil}}/1000	multiplicar ▼	10.00

Lucro em %:

Lucro em percentagem

O exemplo que temos na imagem acima é uma das formas para obtermos o custo de um perfil, a fórmula em questão está utilizando a variável {{perfil}} para receber o **TAMANHO DO PERFIL APLICADO NA PORTA**, com o valor do tamanho do perfil nossa conta vai dividir por mil.

A divisão por mil está sendo realizada pelo fato que estamos definindo na fórmula que a cada **1000 MILÍMETROS VALE 10,00 REAIS**, então isso significa que cada **UM METRO É CONTABILIZADO 10,00 REAIS**.

INSUMOS					
QT	DESCRIÇÃO	DIMENSÕES	VALOR UNITÁRIO	TOTAL	#
1	Perfil G Alumínio	446.5 mm	R\$ 4,47	R\$ 4,47	🔗
1	Perfil G Alumínio	446.5 mm	R\$ 4,47	R\$ 4,47	🔗
<b>2</b>				<b>TOTAL INSUMOS: R\$ 8,93</b>	

Vamos usar a imagem acima para observar o **VALOR UNITÁRIO QUE FOI GERADO**, com a fórmula contabilizada {{perfil}}/1000 multiplicado por 10,00 é igual :  $446.5/1000 * 10,00 = 4,47$ .

### OPERAÇÕES MATEMÁTICAS USADAS NOS INSUMOS

As operações matemáticas usadas na aba **PREÇO** vão ter esse formato

**ADIÇÃO:**  $a + b$

**SUBTRAÇÃO:**  $a - b$

**DIVISÃO:**  $a / b$

**MULTIPLICAÇÃO:**  $a * b$

O **PREÇO CONDICIONAL** é composto por quatro colunas **CHAVE, CONDIÇÃO, RETORNO E VALOR** as colunas de chave e condição e valor já verificamos como se comportam, porém no preço condicional é adicionado mais uma coluna chamada **RETORNO**.

Chave	Condição	Retorno	Valor	+
{{corredica}}	é igual a ▼	250	10.00	×
{{corredica}}	é igual a ▼	300	20.90	×
{{corredica}}	é igual a ▼	350	30.40	×
{{corredica}}	é igual a ▼	400	40.50	×
{{corredica}}	é igual a ▼	450	50.75	×
{{corredica}}	é igual a ▼	500	60.20	×

O **RETORNO** em si vai estar ligado diretamente a coluna **CHAVE** por que o retorno precisa do **RESULTADO DA CHAVE PARA FUNCIONAR**, a estrutura dessa condição depende do retorno a ser inserido corretamente, basicamente na coluna retorno teremos que informar o tamanho que utilizamos de corrediça e o custo que ela tem nos informamos na coluna valor.

No relatório do **ORÇAMENTO** podemos observar como o insumo se comporta corretamente,

INSUMOS					
QT	DESCRIÇÃO	DIMENSÕES	VALOR UNITÁRIO	TOTAL	#
1	Corrediça telescópica*	500 mm	R\$ 60,20	R\$ 60,20	◇
12	Parafuso gaveta 3.5 x 40 mm		R\$ 0,02	R\$ 0,24	◇
13	<b>TOTAL INSUMOS: R\$ 60,44</b>				

No relatório do orçamento o insumo da corrediça que estamos utilizando de exemplo, mostra corretamente que a coluna **DIMENSÕES** tem 500 mm quer dizer que a profundidade da gaveta no projeto está com esse valor, e conforme a configuração de preço do insumo da corrediça está batendo corretamente as informação de valor observe que o **VALOR UNITÁRIO** está com 60.20 como definido.

A aba **AVANÇADO** é onde vamos inserir uma **CONDIÇÃO** para determinado insumo aparecer no orçamento ou não basicamente podemos configurar o insumo com uma informação específica usando os parâmetros das configurações do módulo no projeto.

**Avançado**

Condicional:

Chave	Condição	Retorno	
{{especial}}	é igual a <span style="font-size: 0.8em;">▼</span>	1.3	+ ×

Para que o insumo apareça, todos os comandos informados deverão retornar "Verdadeiro".

Ao interagirmos com a aba **AVANÇADO** podemos observar as opções que temos, as **COLUNAS** com as informações de **CHAVE**, **CONDIÇÃO E RETORNO**, são semelhantes ao **PREÇO CONDICIONAL** com exceção da **COLUNA VALOR** a lógica de poder retornar o insumo é a mesma, porém a forma que vamos condicionar o insumo é diferente, pois a variável que está inserida na imagem tem ligação com a configuração da **MIRAZUL** nos componentes.

Como por exemplo as gavetas telescópicas, elas podem ter mais de uma correção cadastrada com várias marcas e para isso precisa de alguma forma diferenciá-las para isso teremos que determinar essas informações no **MENU EDITAR DA GAVETA TELESCÓPICA**.

	Descrição	Valor	
Menu de descontos	Telescópica	1.3	+ ×
	Telescópica c/ amortec	1.31	×

Exatamente no **MENU DE DESCONTOS** estão cadastrados os modelos de correções na imagem podemos observar que na descrição está a informação do nome do modelo e a coluna do valor o desconto da correção em relação a lateral da gaveta.

As informações dadas as colunas vão ser levadas para a configuração da gaveta telescópica nas opções da mira azul e na próxima página vamos verificar como manipulamos os modelos de correção e qual é a ligação dela com os insumos da correção.

### Menu de descontos

Descrição	Valor	
Telescópica	1.3	X
Telescópica c/ amortec	1.31	X

Quando definimos as informações do **MENU DE DESCONTO** o editor da gaveta telescópica recebe as informações a **DESCRIÇÃO ESTÁ COMO TIPO DE CORREDIÇA E O VALOR ESTÁ COMO ESPECIAL**.

Sim o campo **ESPECIAL** está com as informações do desconto da corrediça e quando você muda o modelo o valor do especial muda junto, isso significa que temos os valores distintos para ambos os modelos e é assim que vamos diferenciá los.

O campo **ESPECIAL** que está nas configurações da mira azul é quem vai realizar a ligação com o insumo na aba **AVANÇADO**.

EDITOR

Gaveta Telescópica

GERAL

Gaveta Telescópica

Número de gavetas - Horizontal:

Folga entre gavetas:

Altura da 1ª gaveta:

Altura da caixa da gaveta:

Profundidade da caixa da gaveta:

Tipo de corrediça: **Telescópicas** ▼

Especial:

Posição da corrediça:

Recuo frontal:

Recuo esquerdo:

Recuo direito:

EXCLUIR

**APLICAR**

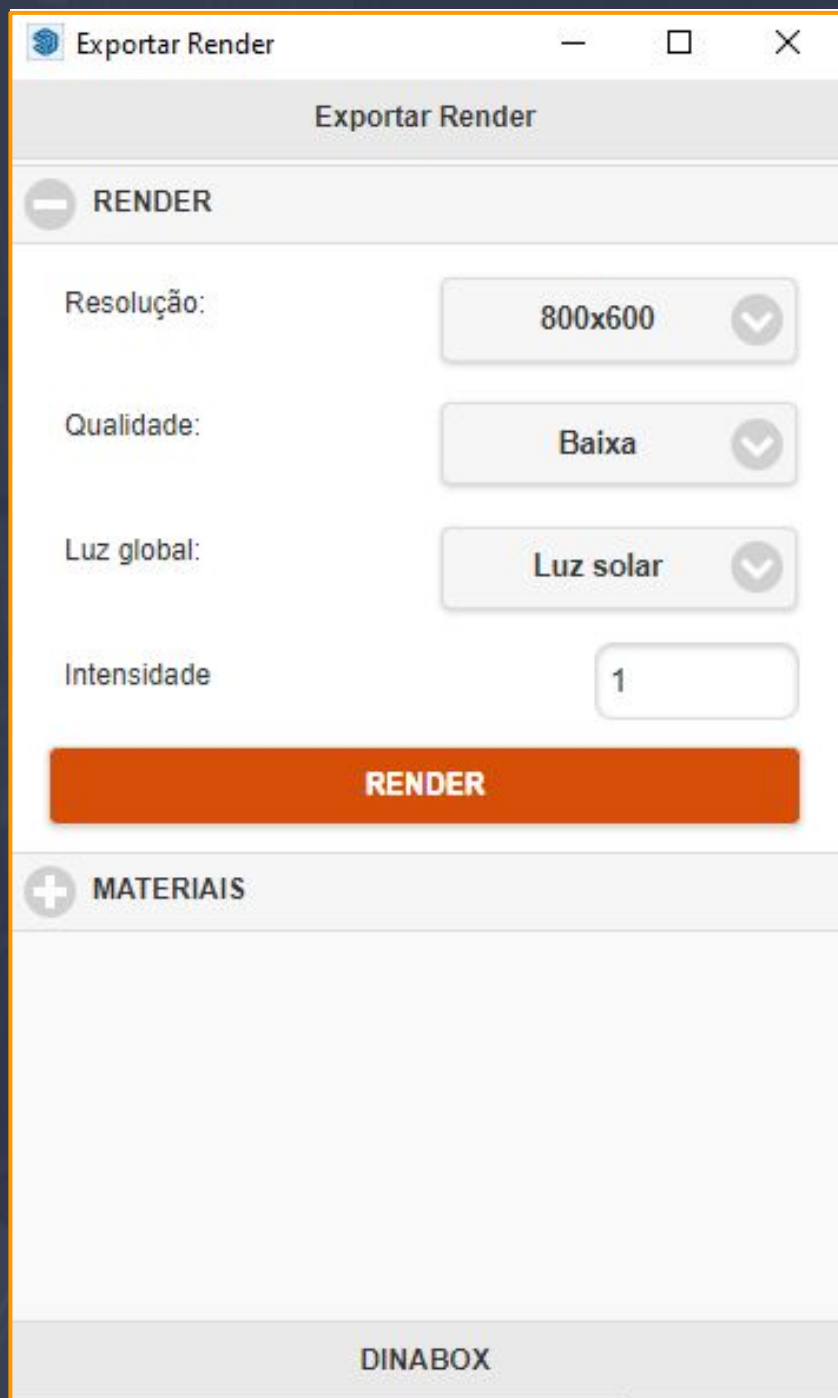
### Condicional:

Chave	Condição	Retorno	
{{especial}}	é igual a ▼	1.3	X

Para que o insumo apareça, todos os comandos informados deverão retornar "Verdadeiro".

A informação que está logo abaixo das configurações trata se de uma dica de como essa condição funciona, **PARA QUE O INSUMO APAREÇA, TODOS OS COMANDOS INFORMADOS DEVERÃO SER "VERDADEIROS"**.

Isso significa que o **RETORNO** da **CHAVE** deve ser **VERDADEIRO** no caso você usuário pode sempre abrir as configurações da gaveta por exemplo e visualizar qual é o valor do campo especial para inserir corretamente no retorno.



Ao abrir o **RENDER** temos as opções de ajuste da tela que vai ser renderizada, e a tela que vai ser renderizada é a que vamos visualizar no Sketchup mesmo.

**RESOLUÇÃO:** A resolução em questão está disponibilizada 800x600, 1024x768, 1280x720, 1920x1080.

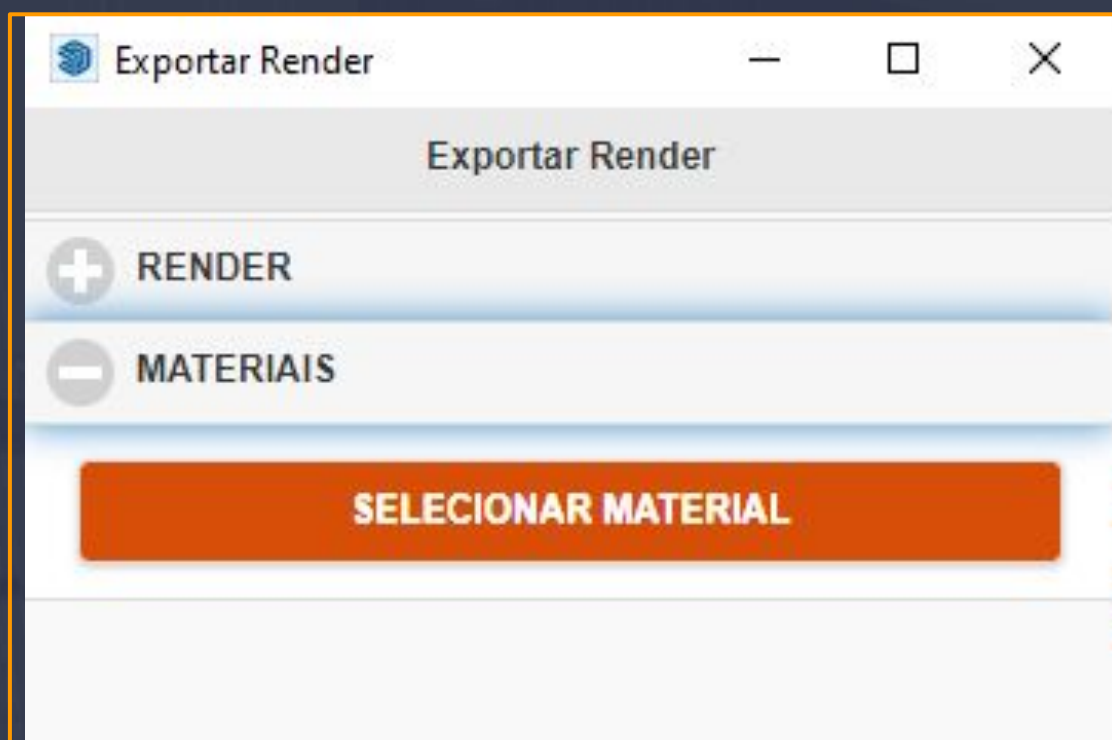
**QUALIDADE:** A qualidade tem **QUATRO** opções **BAIXA, MÉDIA, ALTA E ULTRA** para melhorar a qualidade da textura dos materiais em geral.

**LUZ GLOBAL:** Essa opção manipula a iluminação da cena no render juntamente com as opções de sombra do Sketchup.

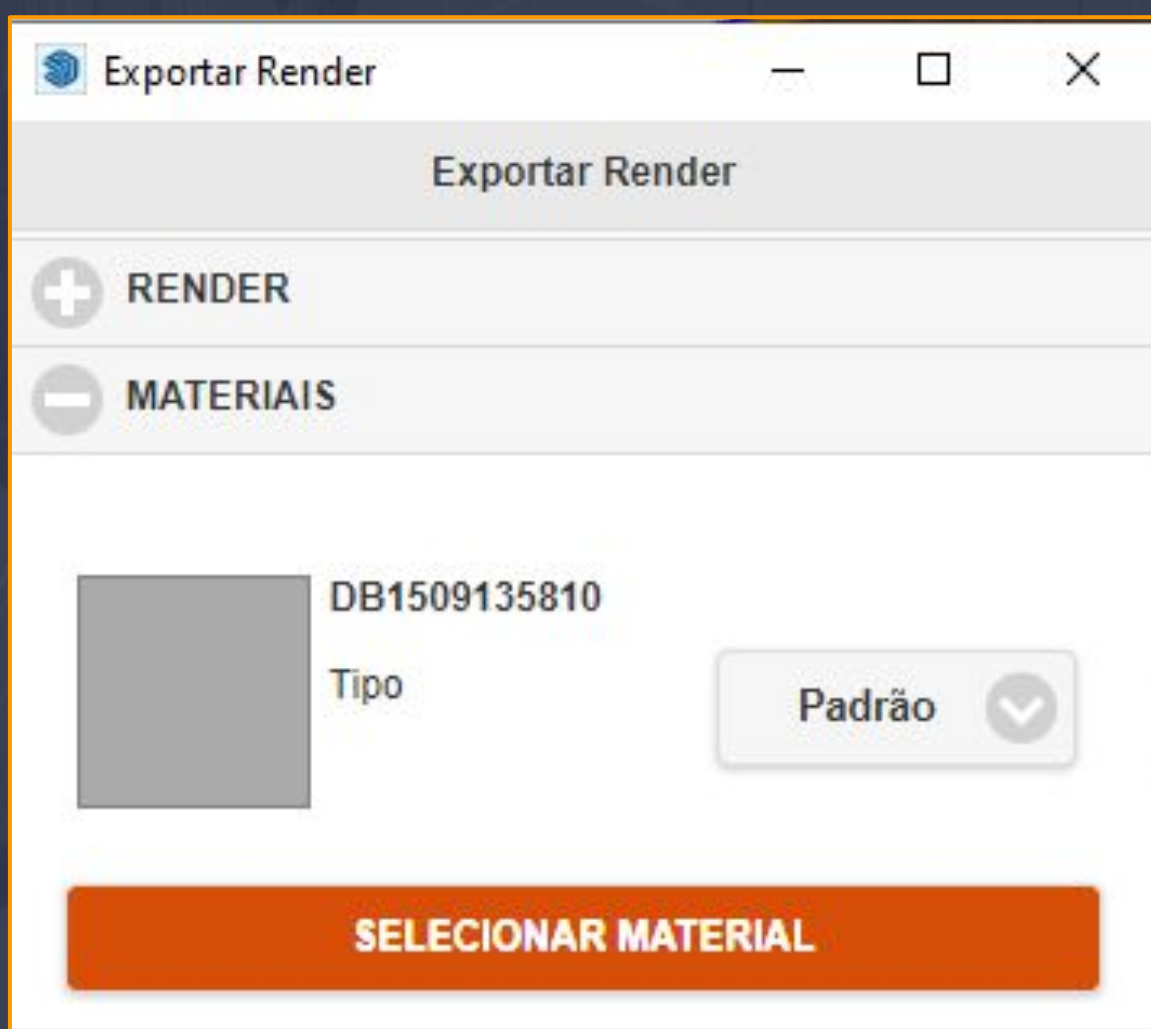
**DESATIVADA:** Vai apenas deixar a luz e sombra do Sketchup deixando a cena de renderização apenas com o render.

**LUZ SOLAR:** A luz solar vai buscar os parâmetros de iluminação padrão do renderizador com base no campo da **INTENSIDADE**.

**MAPEAMENTO DA IMAGEM:** Essa opção é válida apenas para inserir uma imagem **HDRI** de fundo.



A aba de **MATERIAIS** tem apenas uma opção que é **SELECIONAR MATERIAL**, e selecionando essa opção a mira de seleção entra em ação, ela permite aplicar a edição de todos os materiais.



Ao selecionarmos o material e ele ser reconhecido na aba de **MATERIAIS**, podemos editar o **TIPO** para a textura que estão disponíveis.

**TIPO:** As opções do tipo são predefinições de texturas feitas pela Dinabox para o renderizador. basta você definir o tipo da textura que você usuário selecionou e fechar as configurações irão ficar salvas no material em questão.

## GERANDO PLANO DE CORTE DINABOX

Após ir em lista de cortes **EXPORTAR**, podemos em sua gestão de relatórios iremos clicar no ícone **“PLANO DE CORTE DINABOX”**.



Antes de visualizarmos nossa otimização é necessário criarmos o lote produtivo, o qual possibilita até 9 Ambientes sendo ele do mesmo cliente ou de clientes diferentes. **CADA PROJETO TEM O SEU ID**, o qual será composto por uma sequência numérica criada automaticamente pela plataforma ao gerar seu primeiro relatório.

SELECIONAR PROJETO...						
CÓDIGO	NOME	CLIENTE	STATUS	LOTE	#	
<b>PROJETO ATUAL</b>						
0499968913	teste	Apresentação	RASCUNHO		ADICIONAR	
<b>ÚLTIMOS PROJETOS DO MESMO CLIENTE</b>						
0145644357	teste	Apresentação	RASCUNHO		ADICIONAR	
0205134795	teste	Apresentação	RASCUNHO		ADICIONAR	
0515350465	Exemplo projeto	Apresentação	PRODUÇÃO		ADICIONAR	
0405327848	teste	Apresentação	RASCUNHO		ADICIONAR	
0660605700	teste	Apresentação	RASCUNHO		ADICIONAR	
0371385494	teste	Apresentação	RASCUNHO		ADICIONAR	
0183079472	teste	Apresentação	RASCUNHO		ADICIONAR	
0927025660	teste	Apresentação	RASCUNHO		ADICIONAR	
0882188658	Projeto_demostração	Apresentação	RASCUNHO		ADICIONAR	
<b>BUSCAR OUTROS PROJETOS</b>						
<input type="text"/>					<b>BUSCAR</b>	
<b>PROJETOS SELECIONADOS</b>						0 ITENS
NADA AINDA...						
						<b>APLICAR</b>

Criação do lote.

Para adicionar os projetos ao lote basta clicar na opção **ADICIONAR**, os projetos vinculados ao cliente atual irão aparecer como opção para serem otimizados juntos, projetos de clientes diferentes é preciso buscar por o ID do ambiente ou nome do cliente, nome do projeto conforme melhor optar.

**SELECIONAR PROJETO...**
✕

CÓDIGO	NOME	CLIENTE	STATUS	LOTE	#
<b>PROJETO ATUAL</b>					
2101766673	teste	Cliente Dinabox	RASCUNHO		<a href="#">ADICIONAR</a>
<b>ÚLTIMOS PROJETOS DO MESMO CLIENTE</b>					
0814422459	teste retalho	Cliente Dinabox	RASCUNHO		<a href="#">ADICIONAR</a>
2026755633	aa	Cliente Dinabox	RASCUNHO	42089 - <a href="#">VER LOTE</a>	<a href="#">ADICIONAR</a>
0614561969	teste	Cliente Dinabox	RASCUNHO	41586 - <a href="#">VER LOTE</a>	<a href="#">ADICIONAR</a>
0280667131	teste	Cliente Dinabox	RASCUNHO	41353 - <a href="#">VER LOTE</a>	<a href="#">ADICIONAR</a>
0691250483	Cozinha	Cliente Dinabox	PRODUÇÃO	41259 - <a href="#">VER LOTE</a>	<a href="#">ADICIONAR</a>
0619573296	Cozinha	Cliente Dinabox	RASCUNHO	41255 - <a href="#">VER LOTE</a>	<a href="#">ADICIONAR</a>
0733826821	Balcao	Cliente Dinabox	RASCUNHO	41238 - <a href="#">VER LOTE</a>	<a href="#">ADICIONAR</a>
0042998106	Caixa Balcao	Cliente Dinabox	RASCUNHO	41237 - <a href="#">VER LOTE</a>	<a href="#">ADICIONAR</a>
0058499892	123	Cliente Dinabox	PRODUÇÃO	40804 - <a href="#">VER LOTE</a>	<a href="#">ADICIONAR</a>
<b>BUSCAR OUTROS PROJETOS</b>					
<input style="width: 90%;" type="text" value="0814422459"/>					<a href="#" style="background-color: #8B4513; color: white; padding: 5px 10px; border: 1px solid #8B4513;">BUSCAR</a>
<b>PROJETOS SELECIONADOS</b>					<b>0 ITENS</b>
NADA AINDA...					

<b>PROJETOS SELECIONADOS</b>					<b>1 ITENS</b>
2101766673	teste	Cliente Dinabox	RASCUNHO		<a href="#">REMOVER</a>
<a href="#" style="background-color: #8B4513; color: white; padding: 10px 20px; border: 1px solid #8B4513; display: inline-block;">APLICAR</a>					

Após o aplicar você será direcionado a uma nova página, o qual nele devemos clicar na opção **GERAR PLANO DE CORTE**.



SELECIONAR PROJETO... ✕

LOTE 42347 COM 1 PROJETOS GERADO EM 28/03/2022 as 16:55:40

CÓDIGO	NOME	CLIENTE	STATUS	ETIQUETAS
2101766673	teste	Cliente Dinabox	RASCUNHO	PEÇAS TAMPOS

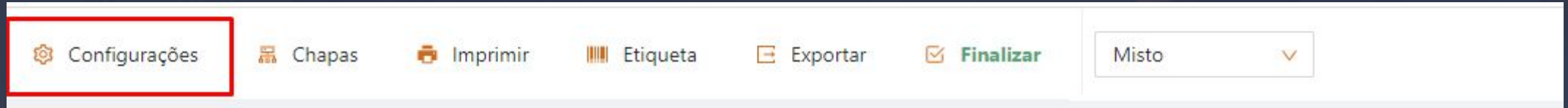
GERAR ETIQUETAS **GERAR PLANO DE CORTE** GERAR LISTA DE CORTES

Com isso seremos direcionado a uma nova página em seu navegador padrão, o qual corresponde ao nosso otimizador o link gerado para login será o seguinte <https://www.dinabox.app/app/cut/#/login>

Preencha com seu usuário sendo ele master ou licença vinculada a empresa e após clique em **ENTRAR**.

Login de Usuário

**Entrar**

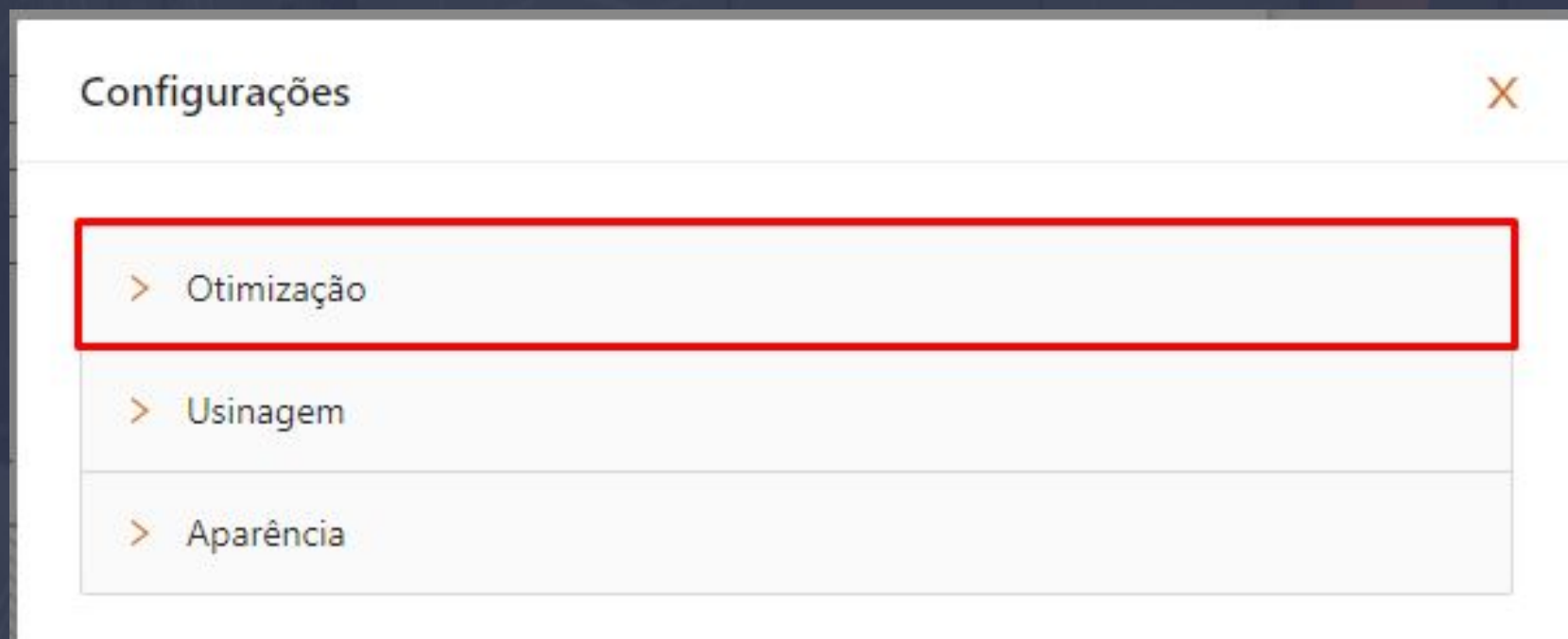


Acessando a aba de configurações iremos se deparar com três menus.

- Otimização
- Usinagem
- Aparência

Otimização:

Nessa aba iremos encontrar as principais informações sobre as definições gerais sobre o plano de corte.



Menu “Unidade de medida”, é composto por três opções de seleção: milímetros, centímetros, metros buscando atender às principais necessidades do dia a dia.

### Configurações ✕

▼ Otimização

Unidade de medida:

Precisão numérica:

Tipo de Corte:

Posição da origem X/Y:

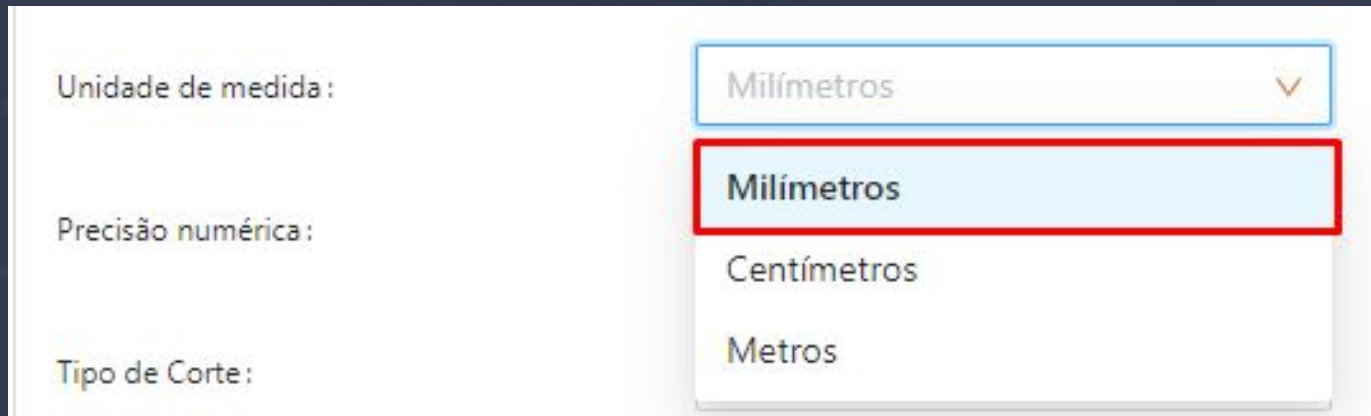
Espelhar em X?  Não

Espelhar em Y?  Não

Acréscimo ao eixo X:


Acréscimo ao eixo Y:

Retalhos desabilitados para o tipo Nesting



Unidade de medida:	Milímetros
Precisão numérica:	Milímetros
Tipo de Corte:	Centímetros
	Metros

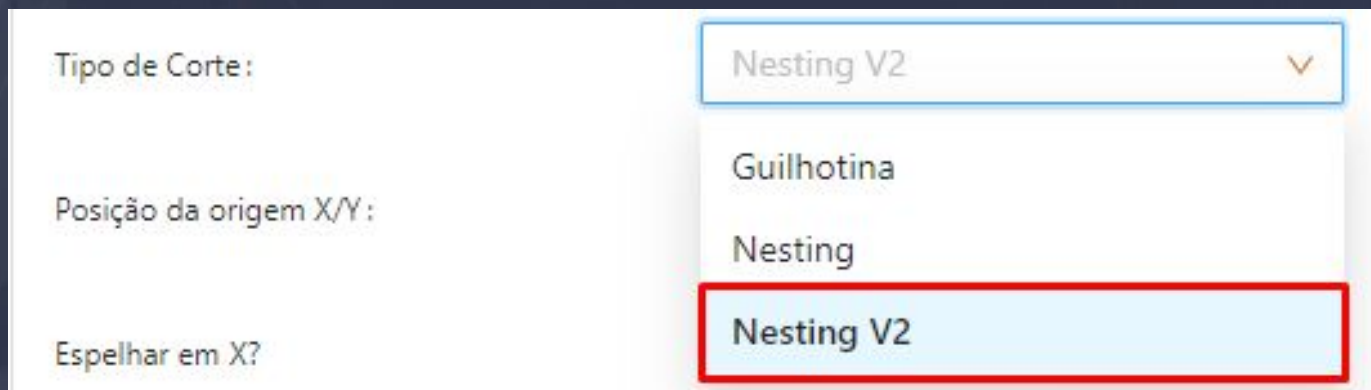
Menu **Precisão Numérica**, oferece opções de precisão o qual se encaixam a cada máquina disponibilizada pelo cliente.



Precisão numérica:	0.00
Tipo de Corte:	0
Posição da origem X/Y:	0.0
	0.00

O Plano de Corte Dinabox, oferece dois métodos de otimização, Guilhotina responsável por sequências de cortes para seccionadora, esquadrejadeira ou demais maquinários que permite cortes em linha reta.

Nesting V2, oferece otimização “exclusiva” nesting com cortes encaixados, melhor eficiência e diversos recursos que veremos a seguir.



Tipo de Corte:	Nesting V2
Posição da origem X/Y:	Guilhotina
Espelhar em X?	Nesting
	Nesting V2

Após ativarmos a opção Nesting, teremos algumas sequências de configurações, o primeiro processo será definirmos o ponto de origem inicial X,Y ou Zeramento X/Y, o qual hoje é possível definir nos 4 lados da chapa, ou ao centro conforme indicação do fornecedor.



Posição da origem X/Y: Inferior Esquerdo

Espelhar em X?

Espelhar em Y?

Acréscimo ao eixo X:

Conforme a definição de seu ponto origem X,Y é necessário efetuar o espelhamento de sua chapa para ser compatível conforme o seu ponto de origem, o recurso oferece espelhamento em eixo X, e eixo Y que serão ativados no visual e no Gcode.



Espelhar em X? Não

Espelhar em Y? Não

Além de oferecer uma otimização **Exclusiva Nesting**, a otimizador é composto por 5 algoritmos de otimização, o qual configurado na otimização geral será como padrão para novas otimizações podendo ser alterado a qualquer momento, além da otimização padrão veremos a seguir que é possível controlar otimização para cada material.

Tipo de Otimização:	Misto
Sentido da chapa:	Misto
Espessura da serra/fresa:	Largura
Espessura do refilo da chapa:	Comprimento
	Área
	Perímetro

O Sentido da Chapa representa a dimensão que será usada como base para a exportação de nosso arquivo Cam, chapas que seguem opção Horizontal, serão geradas com Eixo X 2750 e Eixo Y 1850, ou conforme a dimensão cadastrada de sua chapa, opção Vertical retorna a informação Eixo X 1850, e Eixo Y 2750 lembrando sempre que a base da dimensão, é retornada conforme o cadastro do material no software.

Sentido da chapa:	Vertical
Espessura da serra/fresa:	Horizontal
	Vertical

Espessura da Serra/Fresa, representa diretamente a espessura de sua ferramenta de corte, mas quando um valor maior que a mesma representa um espaço entre peças para corte, o valor pode ser aleatório de acordo com a necessidade de seu processo.

Espessura da serra/fresa:	12
---------------------------	----

Refilo da chapa, é aplicado em ambos os 4 lados de sua chapa podendo diminuir o espaço total de otimização.

Espessura do refilo da chapa:	0
-------------------------------	---

### Configurações ✕

> Otimização

▼ Usinagem

Incluir rasgos e furos? Sim

Habilitar usinagem nos dois lados da peça?  Não

Lado padrão para usinagens: Automático ▼

Ordem das usinagens: Largura ▼

Nome do arquivo

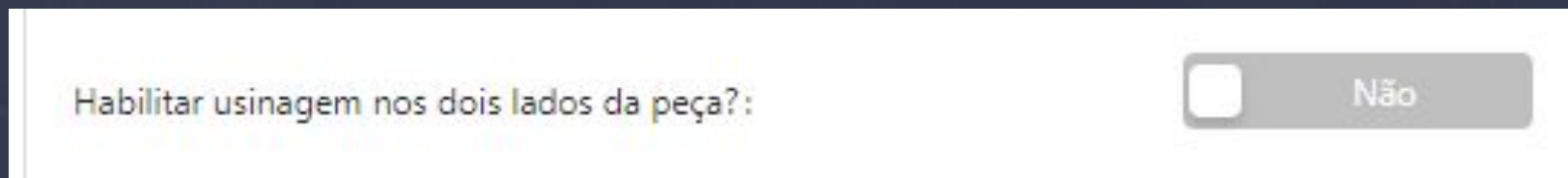
`{{CHAPA_INDICE}} - {{MATERIAL}} {{DZ}}mm - {{CHAPA_DIMENSOES}},cnc`

Sequência das operações: FUROS,RASGOS,CORTES

Origem do eixo X: 0

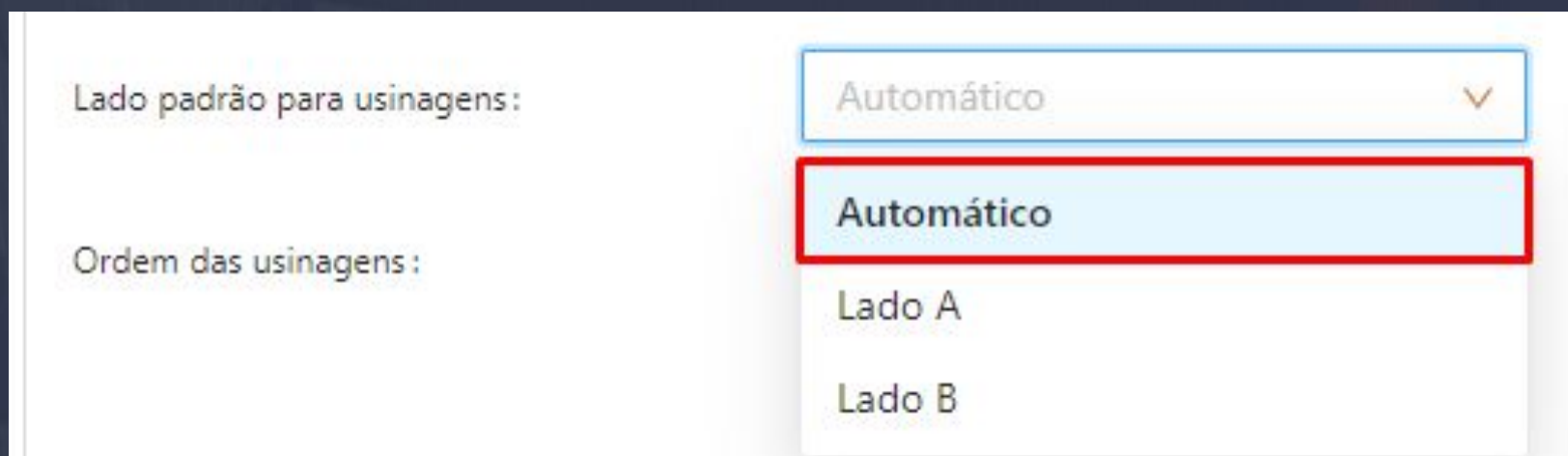
Cancelar Salvar

O menu Habilitar Usinagem nos dois lados, permite executar a furação de ambos os lados da peça em sua router, com isso serão gerados Gcode Face A, e Gcode Face B.



Habilitar usinagem nos dois lados da peça?  Não

A definição de lado de usinagem “Automático”, permite usinagem da face de sua peça com maior número de operações, já o “Lado A” e ‘Lado B’ travam uma prioridade de execução na sua Router podendo levar as usinagens da outra face para outra máquina, como por exemplo um centro de usinagem.



Lado padrão para usinagens: Automático

Ordem das usinagens: Automático

Lado A

Lado B

Ordem das usinagens, define a sequência que sua máquina irá se movimentar para usinar a mesma, utilizando a “Largura” ou ‘Comprimento’ teremos habilitado automaticamente furos por proximidades, já no modo “Aleatório” a usinagem segue conforme a ordem de corte.



Ordem das usinagens: Largura

Nome do arquivo

Nome do arquivo: {{CHAPA\_INDICE}} - {{MATERIAL}} {{DZ}}mm - {{CH

Largura

Altura

Aleatório

Nome do Arquivo emitido “Gcode”, tem como ordem padrão o número da chapa, nome do material sua espessura a dimensão utilizada da peça ou da chapa total e por fim a extensão do arquivo que pode ser ajustada conforme recomendações da máquina.



Nome do arquivo

Cada operação no dinabox vai ser acionada com um cabeçalho e após a execução das operações pela máquina.

Para Configurarmos o nosso Otimizador, sempre iremos precisar das informações a seguir:

- Ponto Zero em X,Y da máquina que vai representar pelo ponto definido “Origem X/Y”.
- Ponto Zero em Z da máquina, “Z seguro”

Nome do arquivo

Sequência das operações:

Origem do eixo X:

Origem do eixo Y:

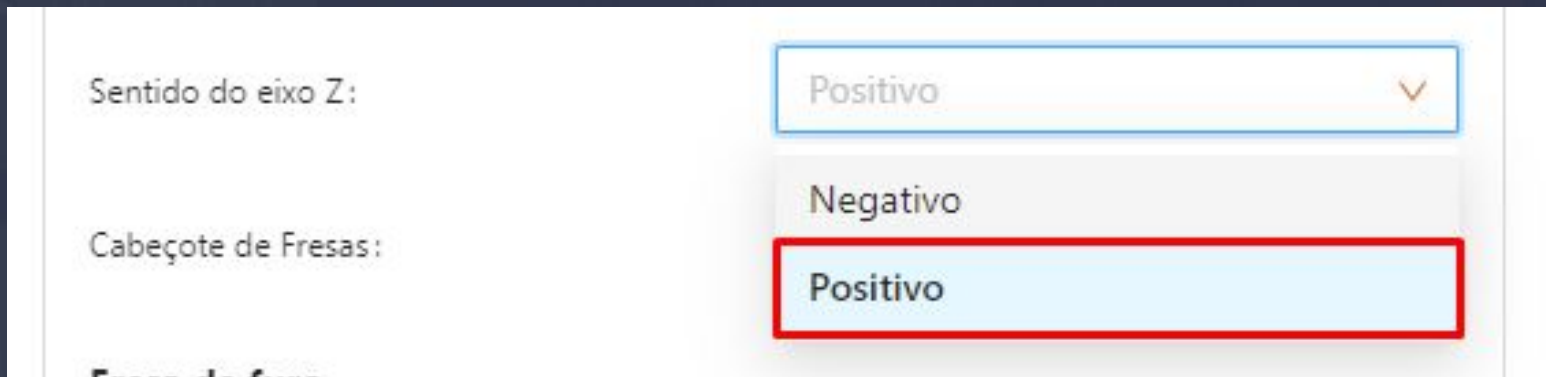
Origem do eixo Z:

Sentido do eixo Z:

Cabeçote de Fresas:

## “ Sentido do Eixo Z ”

O sentido do Eixo Z representa onde será aplicado o zeramento do seu eixo z, quando zerado na mesa, deve ser utilizado o comando positivo pois o 0 representa parte de baixo de sua chapa.



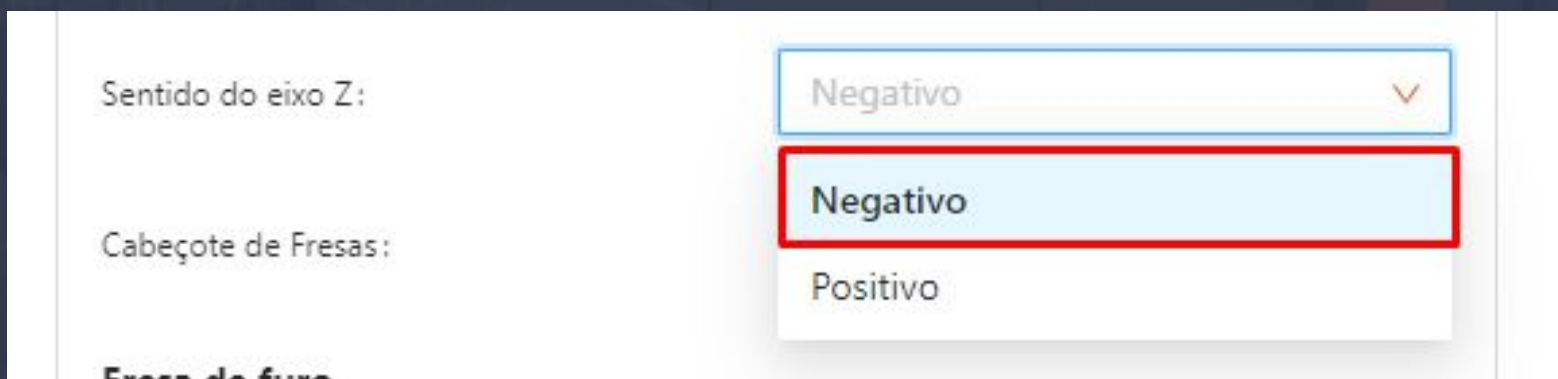
Sentido do eixo Z: Positivo

Cabeçote de Fresas: Positivo

Fresa de furo

Detailed description: This screenshot shows a configuration window. The 'Sentido do eixo Z' dropdown menu is open, showing 'Positivo' selected. Below it, the 'Cabeçote de Fresas' dropdown menu is also open, with 'Positivo' selected and highlighted by a red rectangular box.

Quando zerado acima da chapa de mdf, deve ser utilizado o comando negativo pois o 0 representa parte de cima de sua chapa.

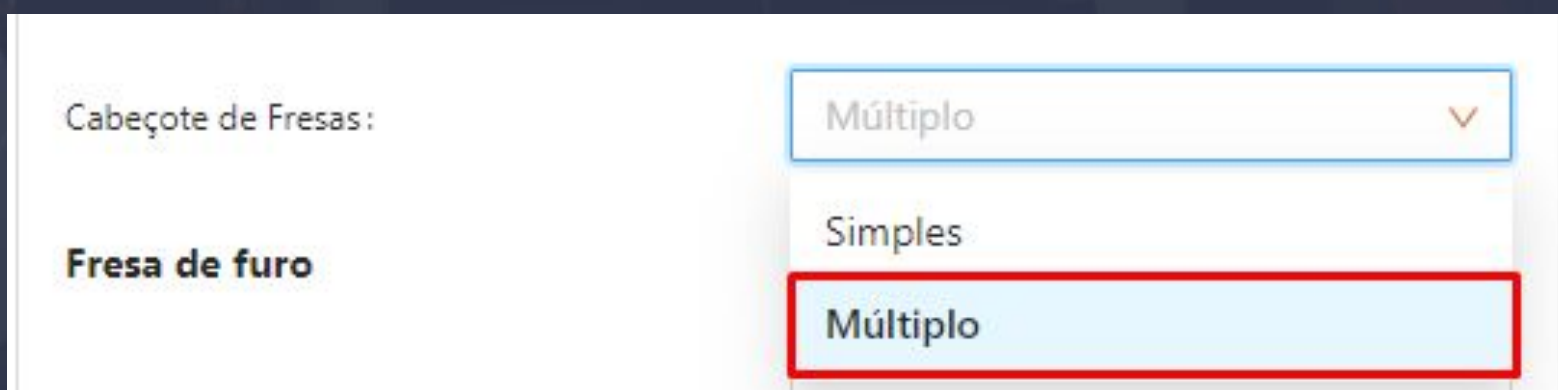


Sentido do eixo Z: Negativo

Cabeçote de Fresas: Negativo

Fresa de furo

Detailed description: This screenshot shows the same configuration window. The 'Sentido do eixo Z' dropdown menu is open, showing 'Negativo' selected. The 'Cabeçote de Fresas' dropdown menu is also open, with 'Negativo' selected and highlighted by a red rectangular box.



Cabeçote de Fresas: Múltiplo


Fresa de furo: Múltiplo

Detailed description: This screenshot shows a configuration window. The 'Cabeçote de Fresas' dropdown menu is open, showing 'Múltiplo' selected. Below it, the 'Fresa de furo' dropdown menu is also open, with 'Múltiplo' selected and highlighted by a red rectangular box.

Após iremos precisar de informações sobre cada ferramenta iremos utilizar uma fresa universal para interpolação, fresa de rasgo e fresa de corte o qual iremos precisar das seguintes informações:

## Configurações Fresa de Furos.

- Posição da Fresa
- Velocidade de Rotação em RPM
- Velocidade de Mergulho - Entrada
- Velocidade de Avanço Lateral - Ataque

Fresa de furo	
Código:	<input type="text" value="1"/>
Diâmetro:	<input type="text" value="6"/>
Velocidade de rotação:	<input type="text" value="18000"/>
Velocidade de deslocamento:	<input type="text" value="18000"/>
Velocidade de mergulho:	<input type="text" value="2500"/>
Velocidade de ataque:	<input type="text" value="3000"/>
Etapas:	<input type="text" value="1"/>
Alinhamento:	<input type="text" value="Interno"/> 
Acréscimo ao alinhamento:	<input type="text" value="-3"/>

## Configurações Fresa de Rasgo.

- Posição da Fresa
- Velocidade de Rotação em RPM
- Velocidade de Mergulho - Entrada
- Velocidade de Avanço Lateral - Ataque

**Fresa de rasgo**

Código:

2

Diâmetro:

7

Velocidade de rotação:

18000

Velocidade de deslocamento:

60000

Velocidade de mergulho:

3000

Velocidade de ataque:

5500

Etapas:

1

Alinhamento:


Interno



Acréscimo ao alinhamento:


0

**Fresa de corte**

Código:	<input type="text" value="3"/>
Diâmetro:	<input type="text" value="7"/>
Velocidade de rotação:	<input type="text" value="18000"/>
Velocidade de deslocamento:	<input type="text" value="18000"/>
Velocidade de mergulho:	<input type="text" value="2500"/>
Velocidade de ataque:	<input type="text" value="5000"/>
Etapas:	<input type="text" value="1"/>
Ativar etapas baseadas em espessura?	<input type="checkbox"/> Não
Alinhamento:	<input type="text" value="Externo"/> 

Além dos comandos principais de cadastro citados acima teremos na fresa de corte temos a opção de controlar as etapas de corte conforme espessuras de chapas de mdf, habilitando o menu **Ativar etapas baseadas em espessuras**, com isso você tem a possibilidade de definir uma etapa de corte, padrão e controlar as demais com condições baseada em cada espessura seguindo o exemplo a seguir:

Ativar etapas baseadas em espessura?  Sim

**Etapa Dinâmica #1** 

Condição: dz == 15

Etapas: 1

Profundidade Etapa #1 100% 5000

Alinhamento é possível definir a posição da Fresa em relação a execução do seu processo de corte se a ferramenta irá se posicionar Externa, Central ou Interna da posição informada nas coordenadas.

Alinhamento: Externo

Acréscimo ao alinhamento: Externo

Acréscimo ao final do percurso: Central

Interno

Término do Eixo Z representa a profundidade final da etapa de corte além da espessura de sua chapa, com isso se sua chapa for de 15 mm irá cortar 15.2 mm de profundidade, esse campo é editável e pode ser configurado conforme indicação do fornecedor.

Término do eixo Z: 0.2

Início do corte, representa o início da execução do corte em relação a cada peça, podendo ser configurado no centro esquerdo da peça ou canto superior esquerdo, futuramente podendo entrar novos pontos de início.

Início do corte:	<input type="text" value="Canto"/>
Sentido do corte:	<input type="text" value="Canto"/>
	<input type="text" value="Centro"/>

O sentido de corte representa o processo que a ferramenta vai percorrer para executar o corte se ela vai seguir um sentido de corte Horário ou um sentido Anti - horário.

Sentido do corte:	<input type="text" value="Horário"/>
Entrada em rampa?	<input type="text" value="Horário"/>
	<input type="text" value="Anti-horário"/>

Entrada em rampa representa a penetração da ferramenta no início do corte quando habilitada a rampa, a ferramenta vai entrar em ângulo para não forçar e não desgastar a ferramenta o comprimento pode ser controlado de acordo com a necessidade.

Entrada em rampa?	<input checked="" type="checkbox"/> Sim
Comprimento da rampa:	<input type="text" value="40"/>

O Padrão de corte é definido por as etapas que definirmos para corte, quando utilizado duas etapas de corte para espessuras temos a opção de escolha se queremos executar as duas etapas imediata na peça ou que execute a primeira passada de corte e após a segunda, com isso teremos opção por peça ou por etapas.

Padrão de corte:	Agrupado por etapa
Ordem de corte:	Agrupado por peça
	<b>Agrupado por etapa</b>

Ordem de Corte define a sequência que o algoritmo de programação vai optar para elaborar a sequência de corte, **Aleatório** define a sequência de corte pela largura da chapa, **Maiores primeiro** define a início do corte em ordem decrescente da maior para a menor, **Menores Primeiro** define o início de corte em ordem crescente onde teremos o início do corte pela menor peça de todo o plano de corte e assim segue uma ordem crescente.

Ordem de corte:	Peças menores primeiro
Velocidade de parada:	Aleatório
<b>Fresa de Contorno</b>	<b>Peças menores primeiro</b>



## Configurações Fresa de Contorno.

- Posição da Fresa
- Velocidade de Rotação em RPM
- Velocidade de Mergulho - Entrada
- Velocidade de Avanço Lateral - Ataque

A Fresa de Contorno é responsável por operações criadas em operações lineares, recorte de máscara de forno, frontais, tomadas entre diversas usinagem que podem ser utilizadas.

EM BREVE OPÇÃO PARA CORTE ESPECIAIS, COMO “CORTES CURVOS”

Fresa de Contorno	
Código:	<input type="text" value="1"/>
Diâmetro:	<input type="text" value="6"/>
Velocidade de rotação:	<input type="text" value="24000"/>
Velocidade de deslocamento:	<input type="text" value="60000"/>
Velocidade de mergulho:	<input type="text" value="15000"/>
Velocidade de ataque:	<input type="text" value="30000"/>
Etapas:	<input type="text" value="1"/>

Adicionar Broca permite a criação de Broca para serem acionadas conforme o diâmetro do furo, por exemplo se sua máquina tiver a broca 3 mm quando tiver furos de 3 mm ela será acionado, para isso será utilizado o comando “dz == 3” e após as informações gerais da ferramenta:

- Posição da Fresa
- Velocidade de Rotação em RPM
- Velocidade de Mergulho - Entrada
- Velocidade de Avanço Lateral - Ataque

+ Adicionar Broca

### Broca Personalizada #1



Condição:

di == 3

Código:

T5

Diâmetro:

3

Velocidade de rotação:

5000

Velocidade de deslocamento:

30000

Velocidade de mergulho:

1000

Velocidade de ataque:

1000

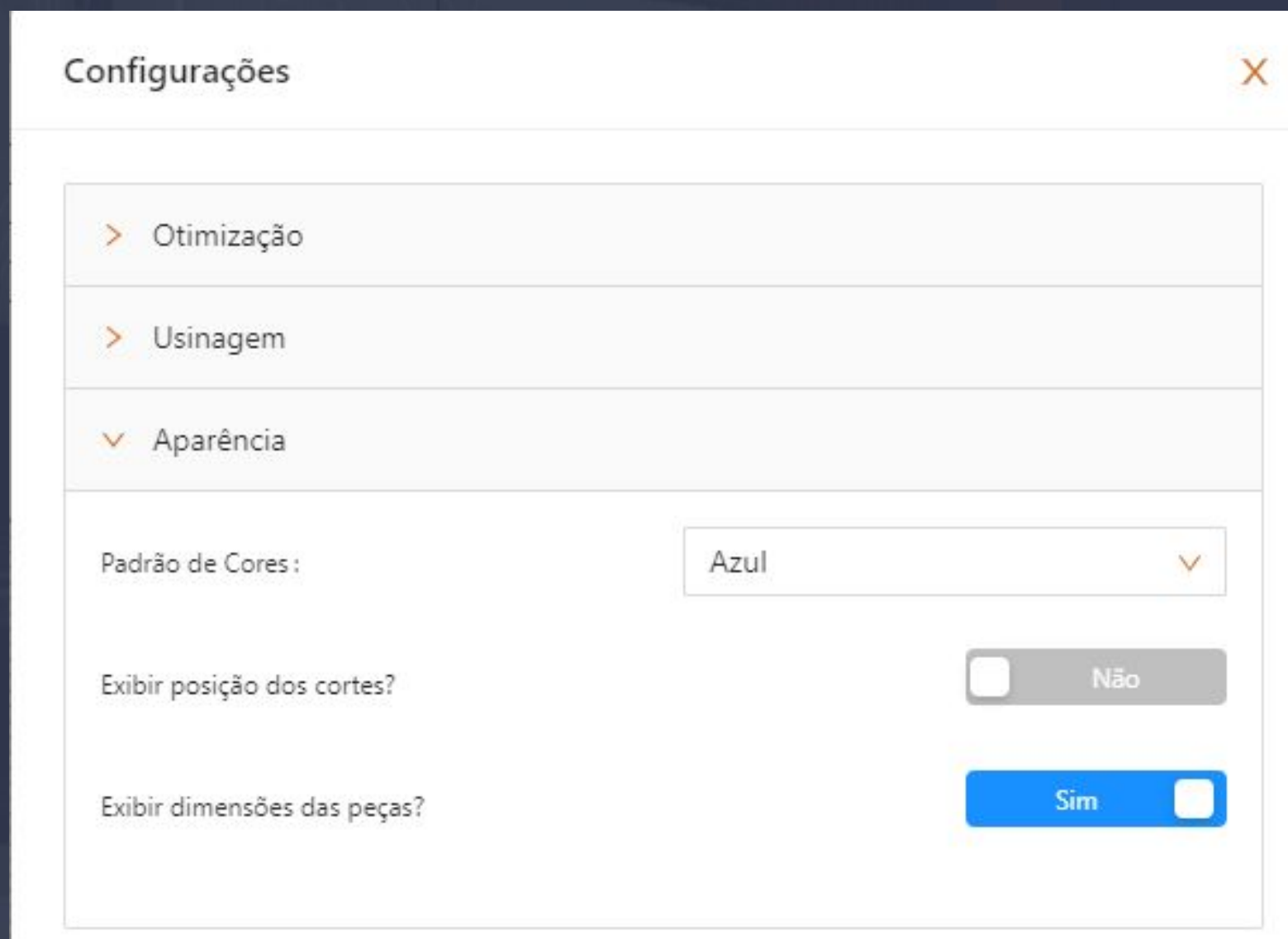
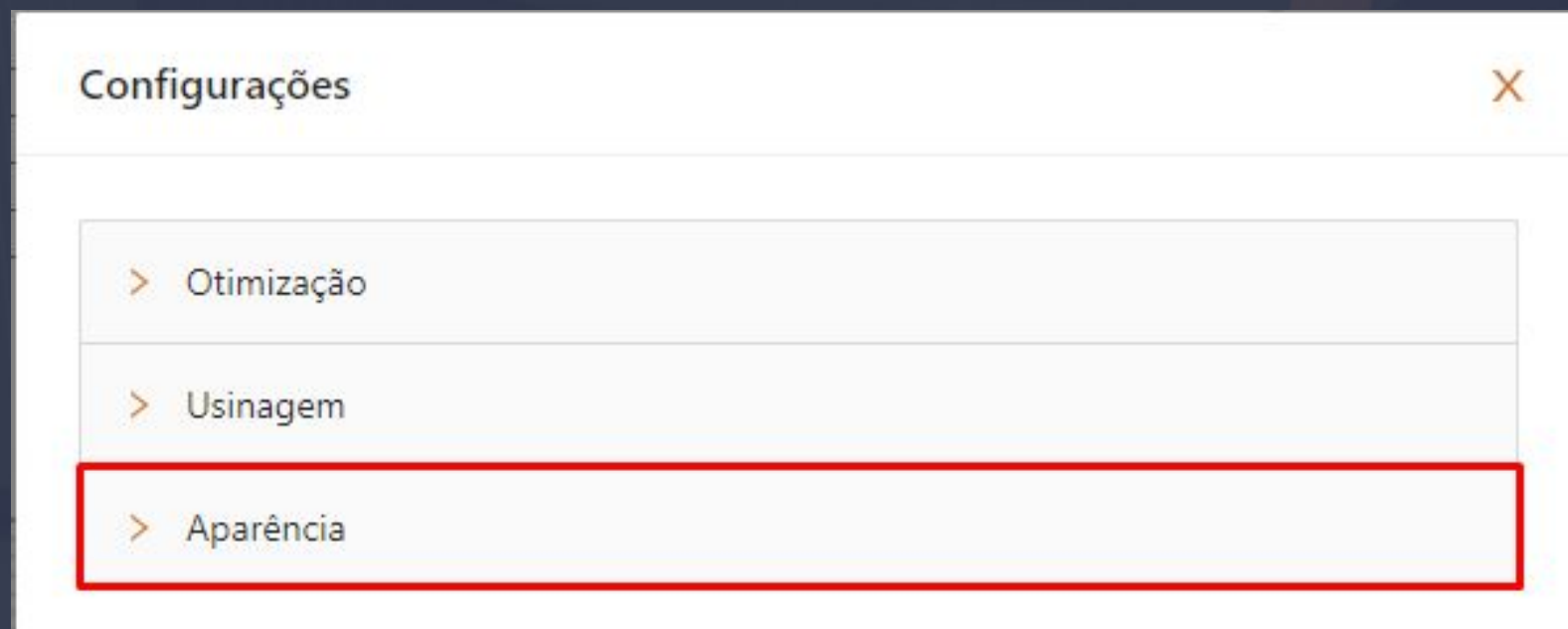
Etapas:

1

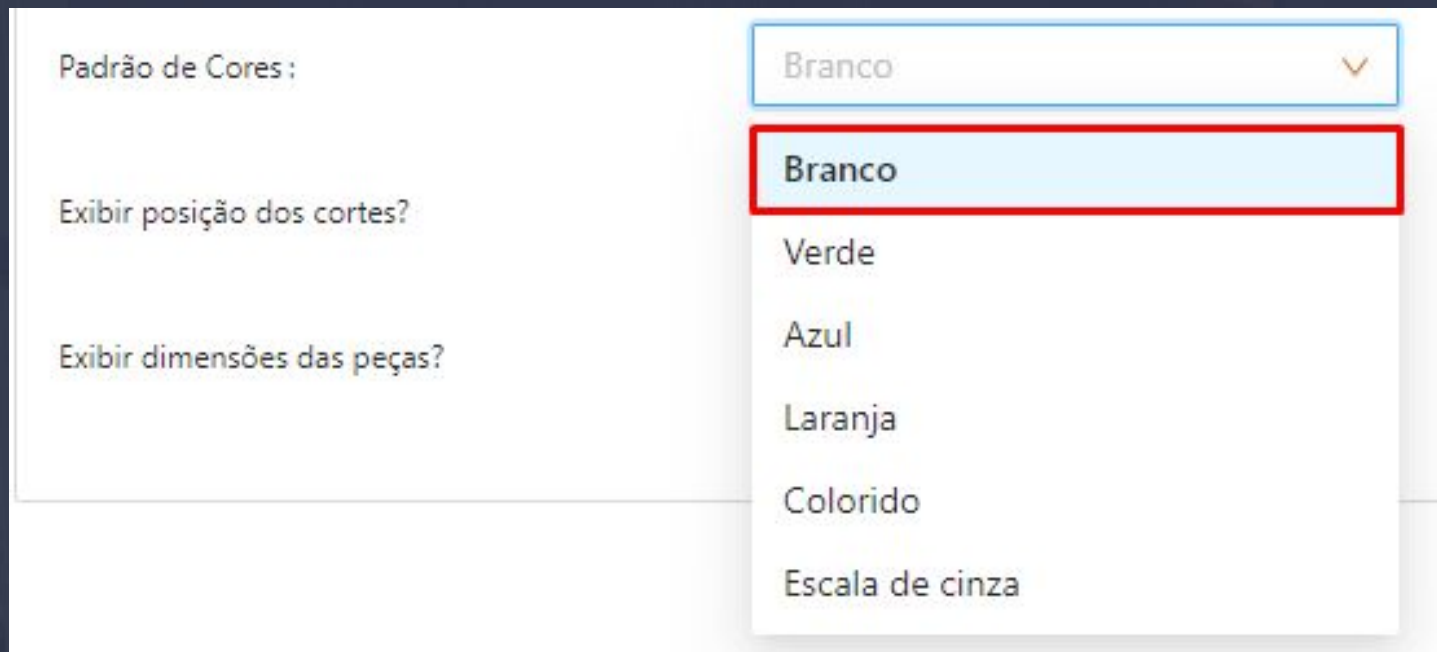
Alinhamento:

Interno





No layout de textura é possível definir para uso mais de 6 modelos de cores, o mais utilizado são o Branco e o Colorido, mas você pode escolher qualquer modelo para uso como padrão.



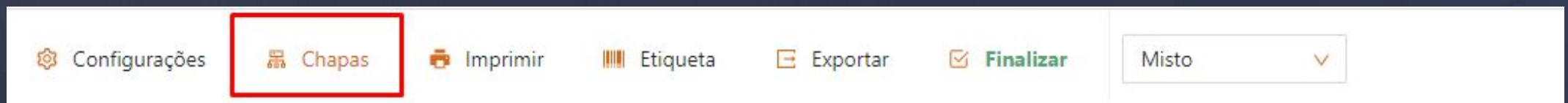
Exibir posição de cortes, ativa no plano de corte visual posições onde devem ser executados o corte, muito utilizado para peças maiores, onde o distanciamento é maior.



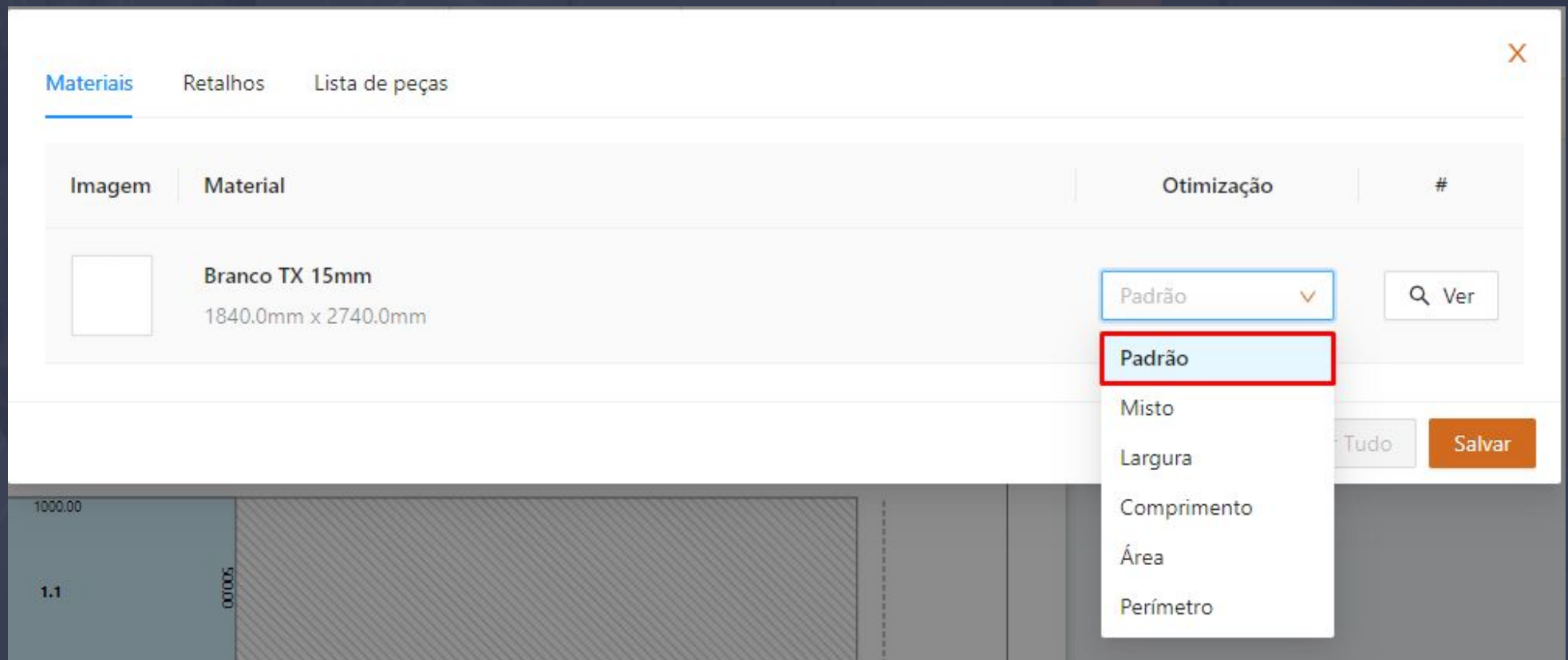
Exibir dimensões das peças permite no layout do plano de corte além do desenho da peça demonstrar no espaço interno a dimensão da peça em largura e altura.



A segunda opção **Chapas**, permite ao usuário uma visualização completa das chapas na otimização atual, com informação de material, espessura e dimensões, também podendo ser visto individualmente cada material e as peças que nele serão produzidas.







Na coluna de otimização poderá ser escolhido individualmente o tipo de otimização que será aplicado em cada material, após selecionar alguma opção de otimização diferente para mais de uma chapa, o sistema irá entender e aplicar conforme estiver nessa interface de materiais, ignorando a opção geral marcada dentro da janela de **configurações**



A terceira opção **Lista de peças**, pode ser visualizada todas as peças de cada módulo do projeto atual, contendo informações principais de cada peça como código do módulo, nome, material e dimensões. Na coluna ao lado das dimensões o sistema possui um botão de ação para a visualização de peças individuais

Materiais Retalhos **Lista de peças**

Nome	Código		
 Itens Personalizados	T		
Descrição	Material	Medidas A x L	Ações
Tamponamento	Branco TX	1000mm x 500mm	
Tamponamento	Branco TX	400mm x 385mm	
Tamponamento	Branco TX	400mm x 100mm	

Total de peças: 3

Fechar

Quando usado o botão de ação para visualizar as peças, automaticamente será aberto na chapa onde a peça se encontra, destacando a peça selecionada..

Peças(mm)					Projeto:	teste		0376371110	
Cod	Qt	Nome	Largura	Altura	Cliente:	Cliente Dinabox		Tipo de corte: Nesting	
1	1	Tamponamento	500.00	1000.00	Material:	Branco TX 15 - 2740.00 x 1840.00 mm	Otimização: <b>Misto</b>	Material segue o veio? <b>Não</b>	
2	1	Tamponamento	385.00	400.00	Peças: 3	Cortes: 0 unidades	Eficiência: 14.28%	Desperdício: 85.72%	
3	1	Tamponamento	100.00	400.00					

29/03/2022 10:25:22

1 / 1

A terceira opção **Imprimir** dentro da janela principal do plano de corte, permite ao usuário a exportação do plano de corte completo em um arquivo .html, onde esse arquivo poderá ser aberto a qualquer momento através de um navegador web, contendo toda as informações de peças e tipo de otimização escolhido quando realizado esse processo.

Configurações

Chapas

**Imprimir**

Etiqueta

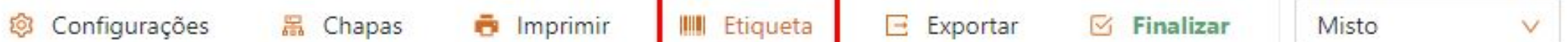
Exportar

Finalizar

Misto



Na quarta opção seguinte temos **Etiquetas**, onde será apresentado ao usuário uma interface de visualização de etiquetas individuais, contendo as informações de códigos de peças, módulos, projeto, nome de cliente, e outras informações que podem ser configuradas dentro do template de etiqueta conforme o usuário desejar.



Nessa janela possui alguns campos para edição dos modelos de etiquetas, configurações para exibição e também impressão e download de pdf contendo a listagem de etiquetas por peças.

A interface mostra uma visualização de três modelos de etiquetas empilhadas. Cada etiqueta contém o nome da empresa, informações do cliente, ambiente de teste, tipo de peça, material, dimensões e o módulo usado. À direita, um painel 'Modelo de etiqueta' permite selecionar o tipo de etiqueta (Peças) e possui um botão 'Baixar PDF'.

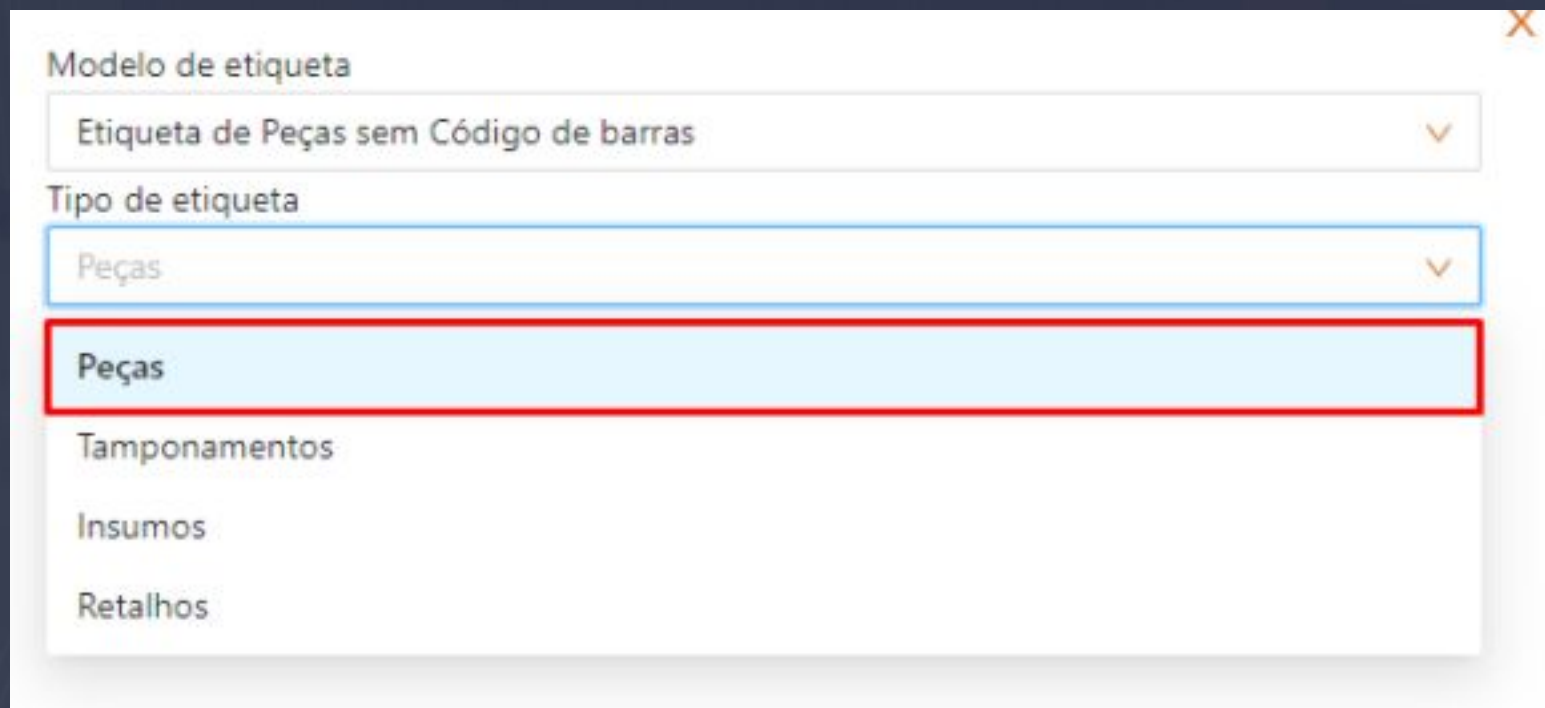
Modelo	Dimensão Alt	Dimensão Larg	Módulo Usado
Corte Nº 1.1	1000.00	500.00	T1
Corte Nº 2.1	400.00	385.00	T2
Corte Nº 3.1	400.00	100.00	T3

Seguindo separadamente por campos dentro dessa interface, temos na lateral direita o campo para escolha de modelos de etiquetas, todos os novos modelos de etiquetas cadastrados ficam disponíveis para impressão e visualização nesta janela após serem salvos dentro do editor de etiquetas.

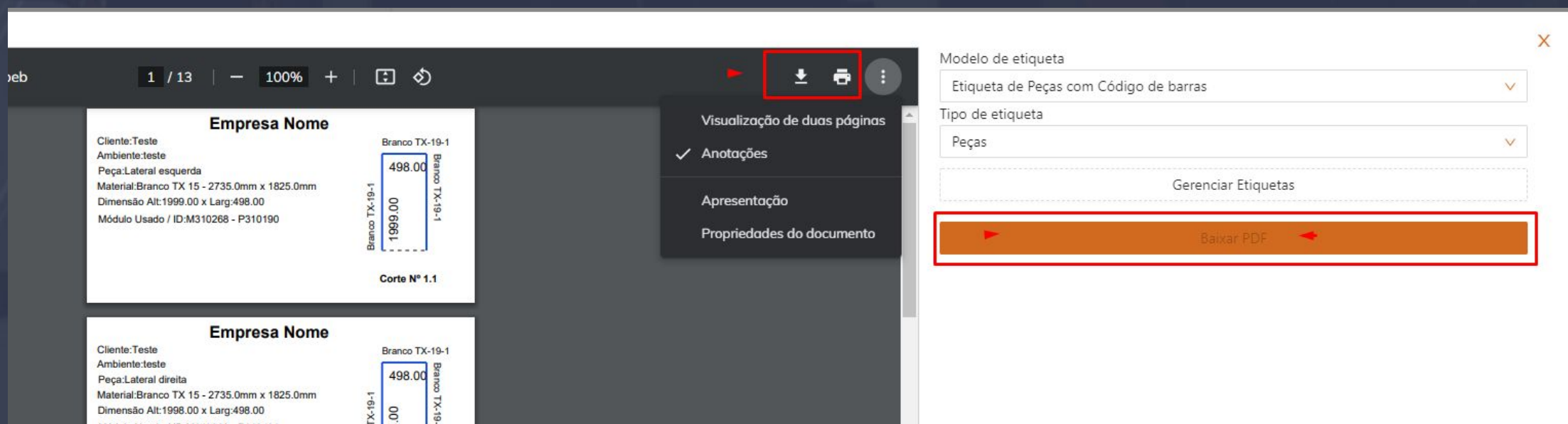
O menu 'Modelo de etiqueta' mostra três opções: 'Etiqueta de Peças sem Código de barras' (destacada com um retângulo vermelho), 'Etiqueta de Peças com Código de barras' e um botão 'Gerenciar Etiquetas'.



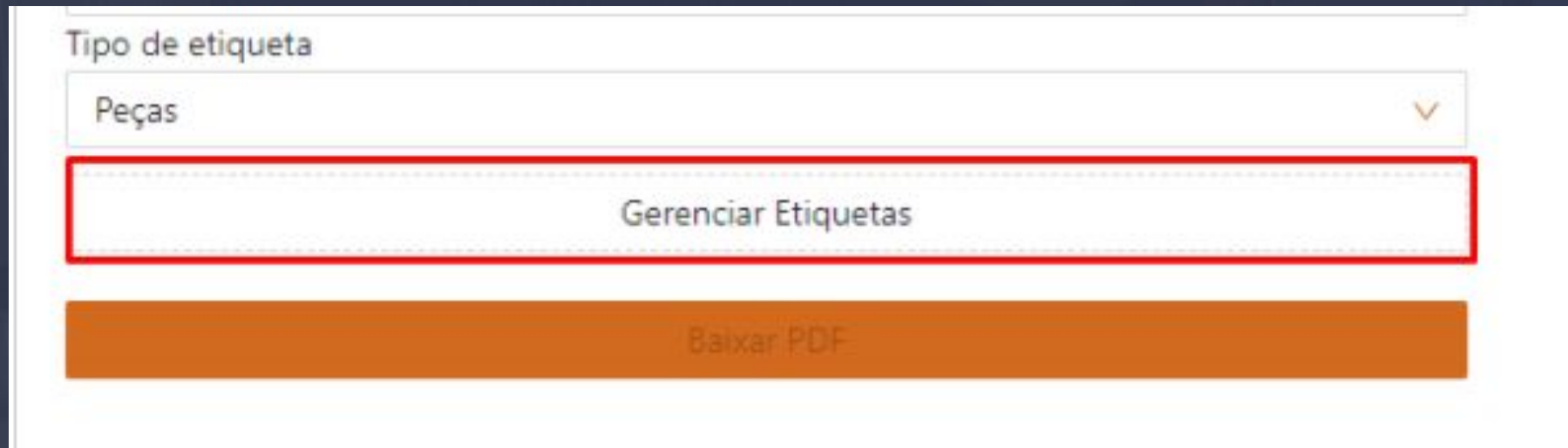
Abaixo do campo de modelos, temos as opções de escolha para tipos de etiquetas, sendo elas: peças, tamponamentos, insumos e retalhos. Abaixo do campo de modelos, temos as opções de escolha para tipos de etiquetas, sendo elas: peças, tamponamentos, insumos e retalhos.



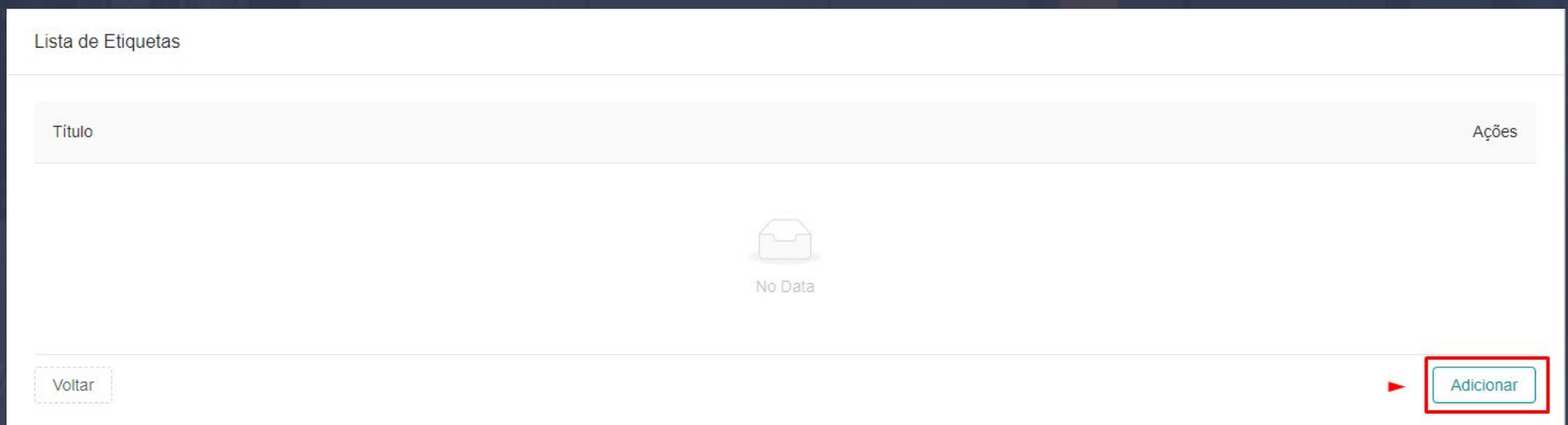
No topo superior direito da interface de visualização temos duas ferramentas, uma para download do arquivo pdf contendo todas as etiquetas, e a opção para imprimir etiquetas, onde irá abrir a janela para configuração da impressora e ajuste de paginação, sendo assim possível imprimir essa lista de etiquetas após essas configurações.



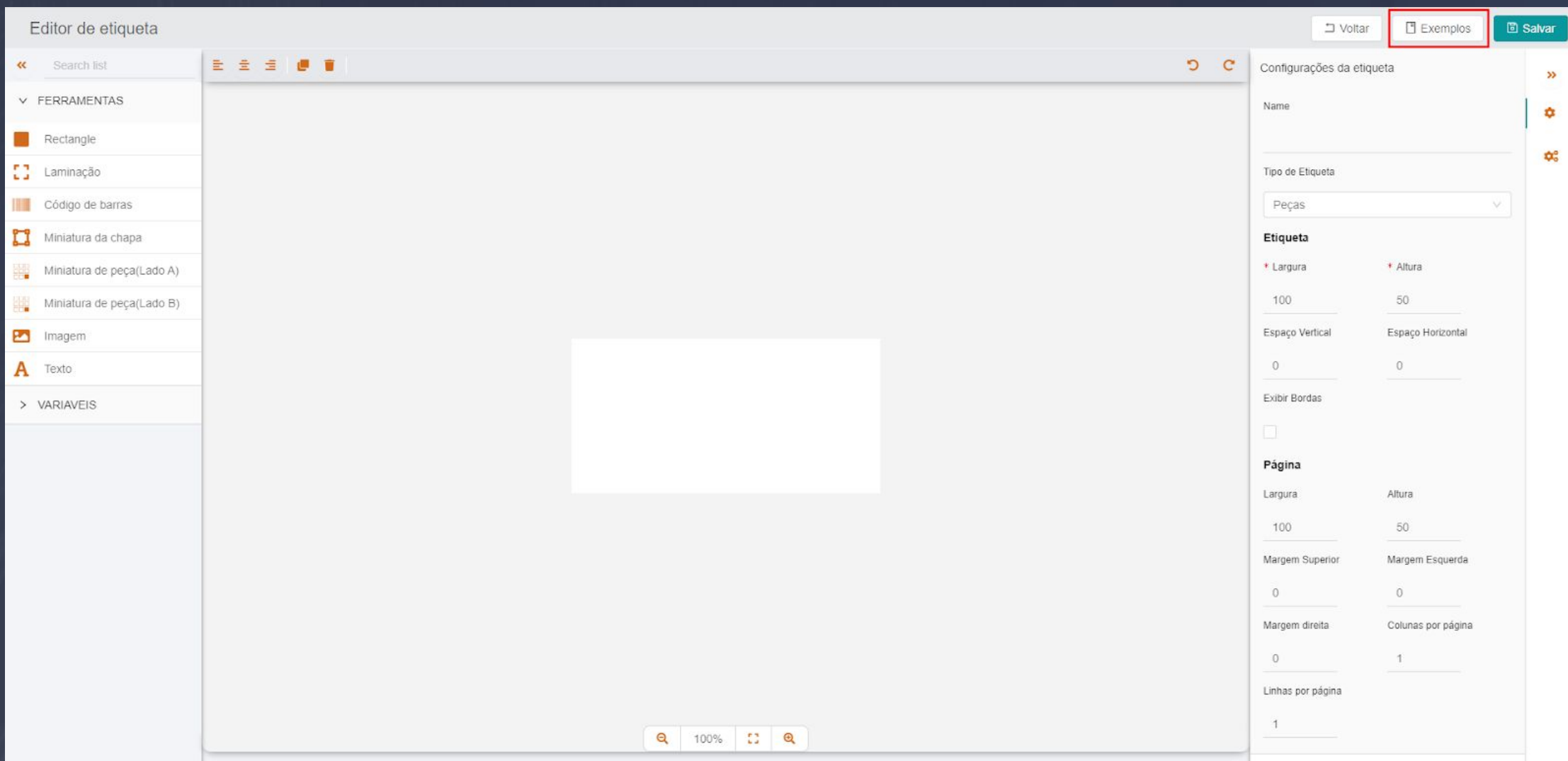
Logo abaixo de modelos de etiquetas e tipo, temos também a opção para o gerenciamento de modelos de etiquetas:



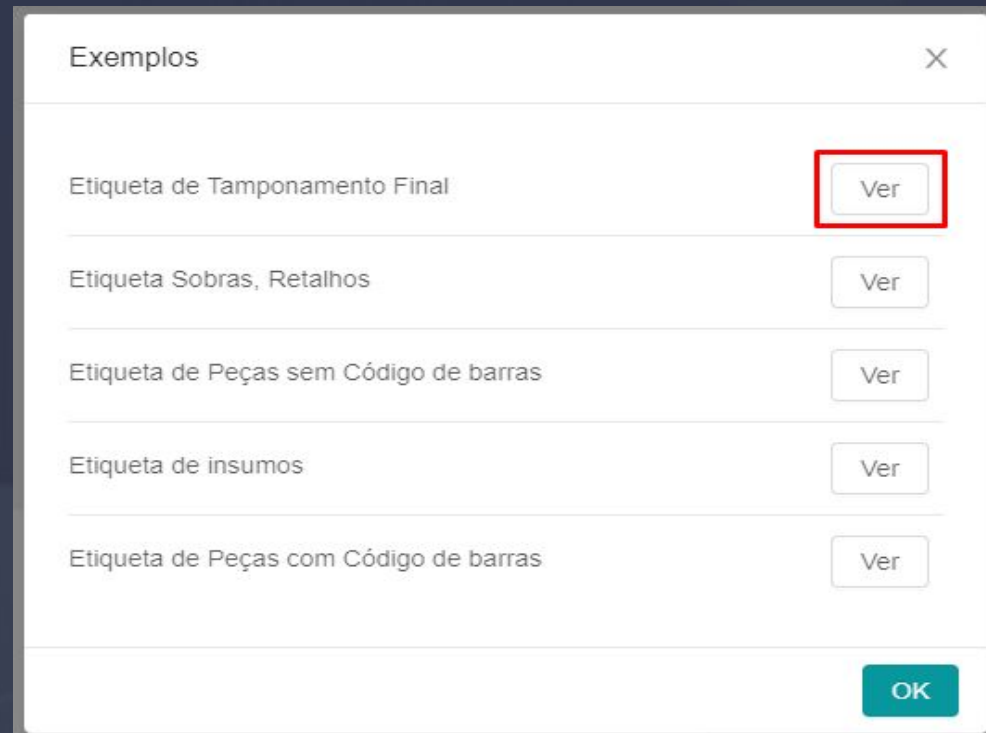
Ao clicar em **gerenciar etiquetas** o usuário será redirecionado para uma interface onde poderá editar, excluir ou adicionar novos modelos. Para adicionar um novo modelo a lista, ou criar o seu primeiro modelo, será necessário clicar em adicionar no campo inferior direito da tela, sendo assim irá entrar diretamente no editor



Estando dentro do editor, podemos selecionar a opção de exemplos que fica no canto superior direito da tela, podendo assim selecionar um modelo exemplo de etiqueta já existente disponibilizado pela Dinabox, facilitando a edição do nosso novo modelo.



Os modelos exemplos são separados por suas características, sendo elas para peças de tamponamentos, sobras, retalhos, insumos e com uma opção para código de barras ou sem. Clicando na opção lateral “ver”, podemos visualizar e editar um desses modelos.



Após selecionado o modelo que deseja ver e editar, teremos a visualização desse modelo já dentro do editor, podendo assim ser editado individualmente ou com uma seleção múltipla dessas informações.



Seguindo com a interface do editor, na lateral esquerda temos dois menus, ferramentas e variáveis. O menu de ferramentas disponibiliza algumas opções personalizadas para adição nas etiquetas, como por exemplo imagem para logo marca, texto personalizado, código de barras e outras. O segundo menu de variáveis disponibiliza opções mais interativas referente ao projeto, como por exemplo quando selecionado a variável de nome ou código do projeto, automaticamente o sistema irá retornar as informações cadastradas na janela “detalhes do projeto”, o mesmo se aplica para as outras variáveis como por exemplo as dimensões (largura ou altura), pegando as informações diretamente da lista de corte e relatório e trazendo para as etiquetas de cada peça individualmente.

The screenshot shows the 'Editor de etiqueta' (Label Editor) interface. On the left, there is a sidebar with two main sections: 'FERRAMENTAS' (Tools) and 'VARIABLES' (Variables). The 'FERRAMENTAS' section includes options like Rectangle, Laminación, Código de barras, Miniatura da chapa, Miniatura de peça(Lado A), Miniatura de peça(Lado B), Imagem, and Texto. The 'VARIABLES' section includes options like Nome do projeto, Código do projeto, Nome do cliente, Observação da peça, Índice da peça, Nome da peça, Largura, Altura, Espessura, and Código da peça. The main area displays a label template with the following text: 'Empresa Nome', 'Cliente: {{CLIENTE\_NOME}}', 'Ambiente: {{PROJETO\_NOME}}', 'Peça: {{PECA\_NOME}}', 'Material: {{MN}} {{ESPESSURA}} - {{MA}} x {{ML}}', 'Dimensão Alt: {{ALTURA}} x Larg: {{LARGURA}}', and 'Módulo Usado / ID: {{MODULO\_REF}} - {{PECA\_REF}}'. There are also two barcode images and a small diagram showing dimensions and labels like 'LARGURA' and 'PROJETO\_ID'.

Na lateral direita da interface do editor temos também duas opções para menu, a primeira opção de “Configurações de Etiqueta”, possibilita a definição de nome e tipo de etiqueta para o modelo, também o ajuste de dimensões de etiqueta e página, espaçamento, margens e quantidade de linhas por página.

The screenshot displays the 'Configurações da etiqueta' (Label Settings) panel on the right side of the interface. The panel is organized into several sections:

- Configurações da etiqueta**: Includes a 'Name' field with the value 'Etiqueta de Peças sem Código de barras' and a 'Tipo de Etiqueta' dropdown menu set to 'Peças'.
- Etiqueta**: Contains fields for '\* Largura' (100), '\* Altura' (50), 'Espaço Vertical' (0), and 'Espaço Horizontal' (0). There is also an 'Exibir Bordas' checkbox which is currently unchecked.
- Página**: Contains fields for 'Largura' (100), 'Altura' (50), 'Margem Superior' (0), 'Margem Esquerda' (0), 'Margem direita' (0), 'Colunas por página' (1), and 'Linhas por página' (1).

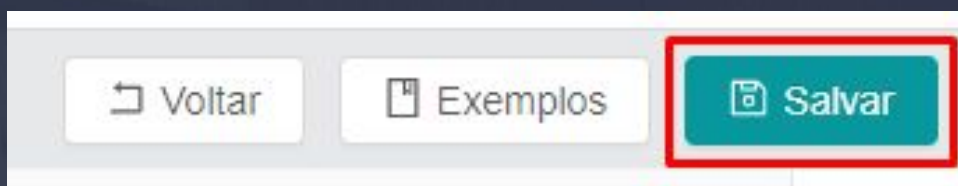
In the center, a preview of a label is shown with the following text:

Cliente: {{CLIENTE\_NOME}}  
Ambiente: {{PROJETO\_NOME}}  
Peça: {{PECA\_NOME}}  
Material: {{(DN)}} {{(ESPSSURA)}} - {{(MA)}} x {{(ML)}}  
Dimensão Alt: {{(ALTURA)}} x Larg: {{(LARGURA)}}  
Módulo Usado / ID: {{(MODULO\_REF)}} - {{(PECA\_REF)}}  
**Empresa Nome**  
{{(LARGURA)}}  
{{(ALTURA)}}  
{{(PROJETO\_ID)}}  
{{(PECA\_OBS)}}  
Corte N° {{(PECA\_INDICE)}}

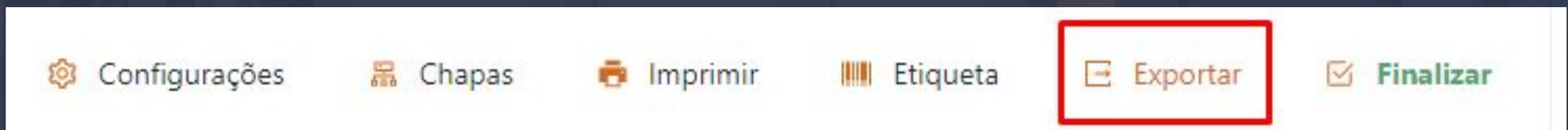
At the bottom of the interface, there is a search bar with the text '100%' and a refresh icon.

A segunda opção na lateral direita, permite a configuração individual de um texto ou objeto selecionado, podendo alterar a visibilidade ou travamento em um posição fixa de cada item. ângulo do objeto e edição da fonte dos textos (tamanho, estilo e orientação do texto na página).

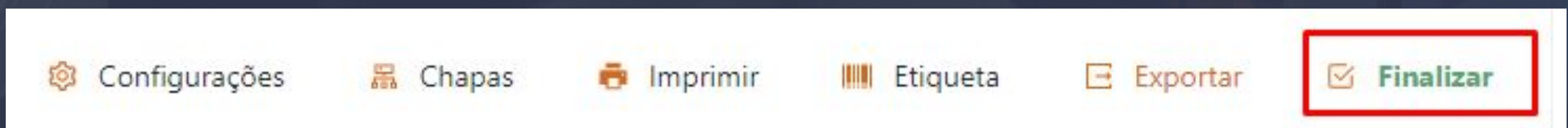
Após concluir todos os ajustes dentro do editor é necessário salvar, essa opção de salvamento fica disponível no botão “salvar”, no topo superior direito da interface do editor.



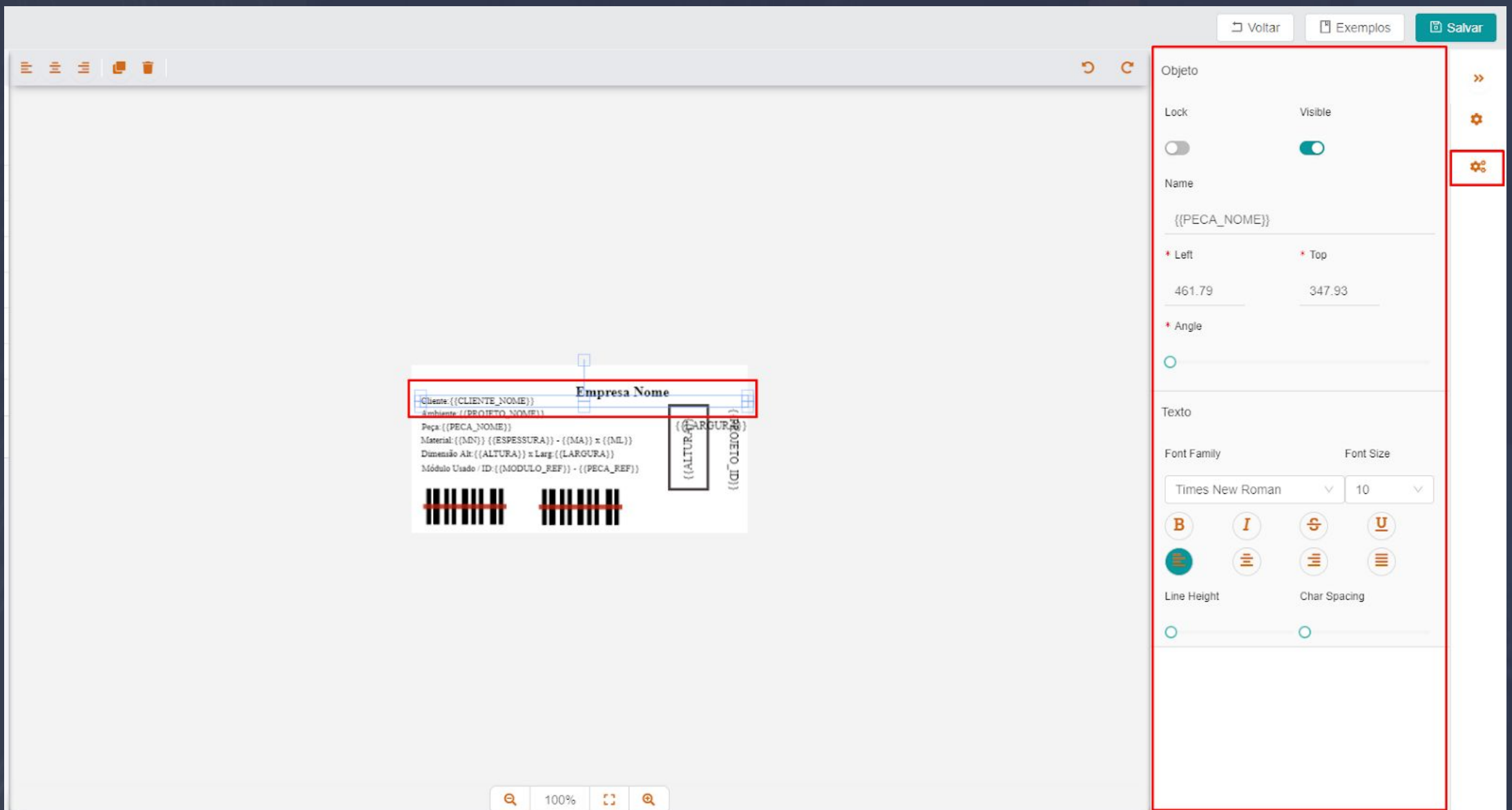
A 5ª opção dentro da interface no plano de corte é a opção para “exportar”, permite ao usuário a exportação do arquivo gcode, contendo todos os comandos para usinagem de acordo com o template configurado durante a integração do sistema, dessa forma a máquina irá executar as operações informadas no arquivo diretamente no material de produção.



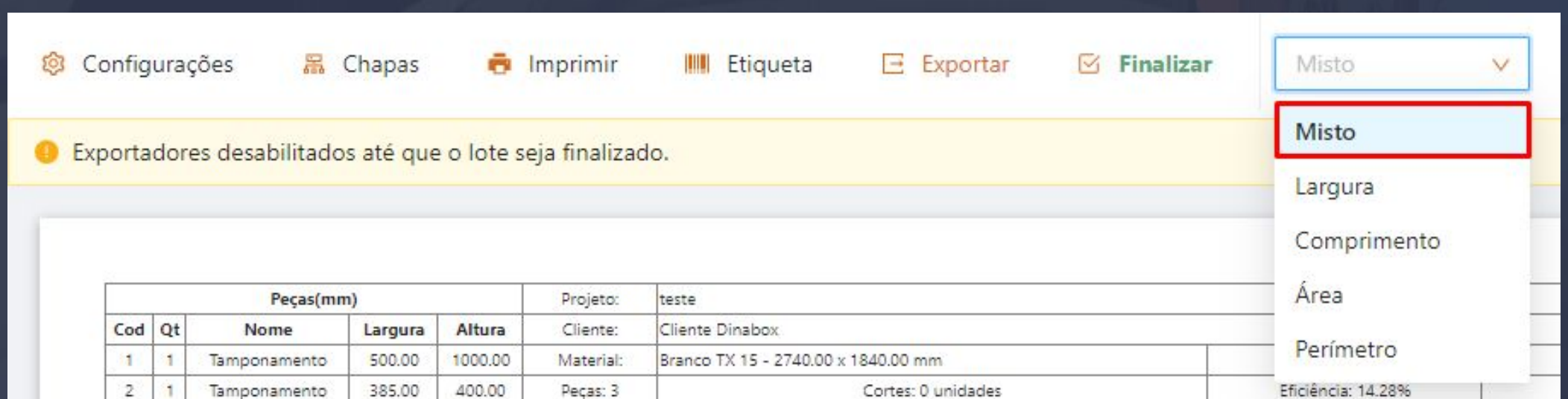
A 6ª opção de menu na interface temos a opção de “Finalizar” o plano corte, essa opção define que o plano não irá mais sofrer alterações e está pronto para ser executado, o sistema irá enviar a informação de finalizado para o servidor e não será mais possível mudar nenhuma das configurações ou escolha de otimização.



Ao lado das opções principais do plano de corte temos um menu para tipos de otimização, este menu permite ao usuário visualizar como será otimizado o seu plano de corte em cada uma das opções, sempre lembrando que nessa interface se trata apenas da visualização,



quando o cliente realmente quiser escolher seu tipo de otimização, deve ser definido dentro da janela de configurações no campo “Tipos de Otimização”.





Agora no lado superior direito da interface temos o ícone de pesquisa para listas, permitindo ao usuário visualizar lotes e projetos anteriores.

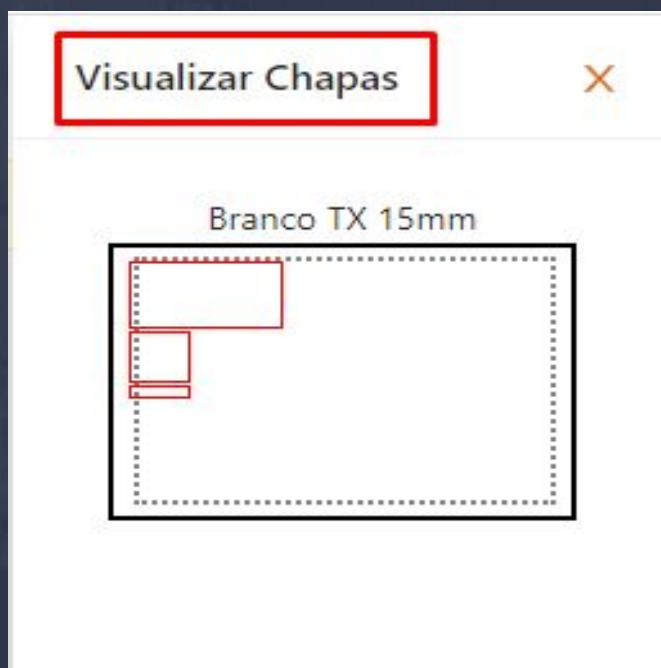


Dentro da interface de lista irá conter todas informações sobre os projetos que já passaram pelo plano de corte, disponibilizando a opção para informações sobre os projetos e a opção para abrir novamente o plano de corte do item selecionado na lista.

CÓDIGO	AUTOR	DATA DE CRIAÇÃO	PROJETOS	FINALIZADO?	AÇÕES
44119	Fernando	13/04/2022 às 18:39:41	1 projeto	NÃO	Informações Plano de corte
42151	Fernando	25/03/2022 às 17:30:32	1 projeto	SIM	⋮
41615	Fernando	22/03/2022 às 12:12:05	1 projeto	NÃO	⋮
41579	Fernando	21/03/2022 às 20:07:28	1 projeto	SIM	⋮
37232	Fernando	04/02/2022 às 17:39:33	1 projeto	NÃO	⋮
36992	Fernando	02/02/2022 às 17:35:13	1 projeto	NÃO	⋮
36983	Fernando	02/02/2022 às 17:00:30	1 projeto	NÃO	⋮
36827	Fernando	01/02/2022 às 17:29:07	1 projeto	NÃO	⋮
36018	Fernando	24/01/2022 às 18:15:10	1 projeto	NÃO	⋮
35306	Fernando	17/01/2022 às 17:29:33	1 projeto	NÃO	⋮

< 1 2 3 4 5 ... 10 >

Ao lado direito da lista temos a opção para “visualizar chapas”, ao clicar nessa opção o sistema abrirá uma interface na lateral direita representando graficamente em miniaturas a otimização atual do plano de corte, mostrando chapas, peças, materiais e espessuras



A última opção será sobre informações de login, mostrando o nome de usuário e email conectado, e também uma opção para “Sair” e deslogar do plano de corte, voltando assim à tela inicial de login.

