



LESSON 2.4

LECȚIA 2.4 / LECCIÓN 2.4/ LIÇÃO 2.4

COMPONENTS

1. Last positioning
2. Tools for the creation of basic curves for component creation
3. Creating surfaces
4. Insole wizard
5. Heel/wedge wizard
6. Top-piece wizard
7. Wizard for outsoles with heel flap/platform/wedge
8. Platform wizard
9. Sole wizard
10. Wizard for the creation of edges
11. Importing and exporting components

COMPONENTE

1. Poziționarea calapodului
2. Instrumente de trasare a liniilor de bază
3. Obținerea de suprafețe
4. Definirea și obținerea branțului
5. Definirea și obținerea tocului/pânzuliței
6. Definirea și obținerea capacului de toc
7. Definirea și obținerea tălpii exterioare cu pânzuliță/platformă
8. Definirea și obținerea platformei
9. Definirea și obținerea tălpii
10. Definirea și obținerea marginilor
11. Importarea și exportarea componentelor

COMPONENTES

1. Posicionamiento de la horma
2. Herramientas de creación de curvas básicas para la creación de componentes
3. Creación de superficies
4. Asistente de suelas
5. Asistente de tacones/cuñas
6. Asistente de tapas
7. Asistente de suelas con espiga/plataforma/cuña
8. Asistente de plataformas
9. Asistente de pisos
10. Asistente para la creación de bordes
11. Importación y exportación de componentes

COMPONENTES

1. Posicionamento da forma
2. Ferramentas de criação de curvas básicas para a criação de componentes
3. Criação de superfícies
4. Assistente de entressolas
5. Assistente de tacões/cunhas
6. Assistente de capas
7. Assistente de entressolas com calcanhar/plataforma/cunha
8. Assistente de plataformas
9. Assistente de solas
10. Assistente para a criação de bordas
11. Importação e exportação de componentes

1. LAST POSITIONING

Click '**Components**' (lower part). Press the '**Create**' button and the component wizard will open. Go to the '**Last**' tab.

1. POZIȚIONAREA CALAPODULUI

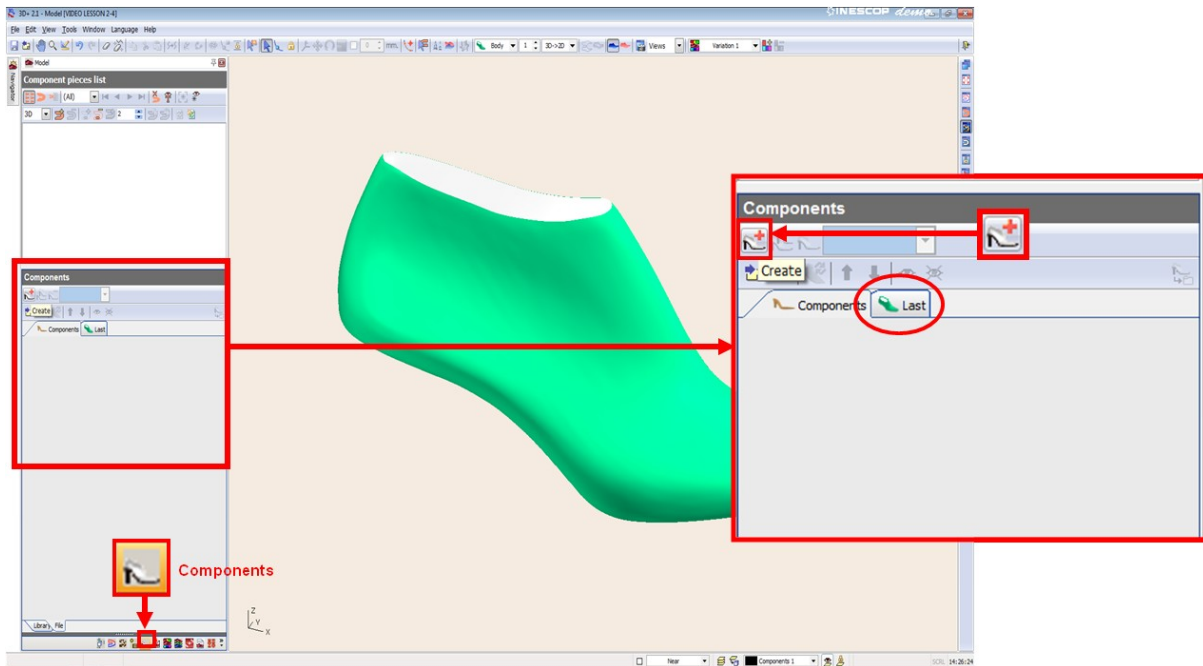
Se apasă butonul "**Create**" din fereastra meniului "**Components**". Se va deschide o nouă secțiune a meniului unde se va selecta fereastra "**Last**".

1. POSICIONAMIENTO DE LA HORMA

Pinchar en el icono "**Components/Componentes**" (parte inferior). Pulsar el botón "**Create/Crear**" y se abrirá el asistente de componentes. Acceder a la pestaña "**Last/ Horma**".

1. POSICIONAMENTO DA FORMA

Premir o ícone "**Components/Componentes**" (parte inferior). Premir o botão "**Create/Criar**" e abrir-se-á o assistente de componentes. Aceder ao separador "**Last/ Forma**".



Note:

Automatic position of heel. This is used for heels and wedges.



Automatic position of tip. This is used for a whole sole (with no heel height).



To create a heel, press
As you can see, the last has been repositioned



Poziționarea automată a călcâiului.

Această comandă este utilizată în cazul tocurilor și a pânzuliței.



Poziționarea automată a vârfului.

Această comandă este utilizată în cazul tălpilor

întregi (fără înălțimea călcâiului).

Pentru obținerea unui toc se apasă butonul



alăturat



În figura din dreapta poate fi observat calapodul re poziționat.

Automatic position of heel/Posicionamiento automático de talón. Se usa para tacones y cuñas.



Automatic position of tip / Posicionamiento automático de punta. Se usa para piso completo



(sin altura de tacón)

Se va a crear un tacón, por ello, se pulsa el icono



Se puede observar como la horma se ha reposicionado.

Automatic position of heo/Posicionamento automático do calcanhar. Usar para tacões e

cunhas.



Automatic position of tip / Posicionamento automático da ponta. Usar para sola completa



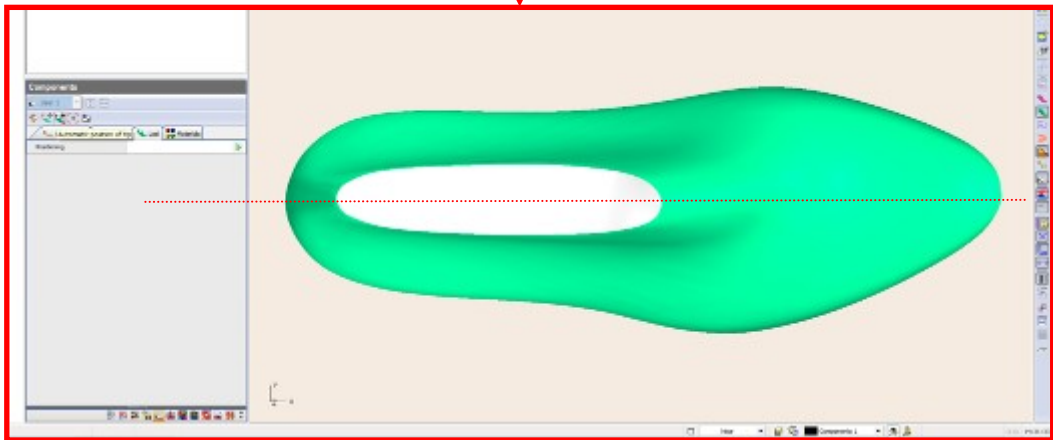
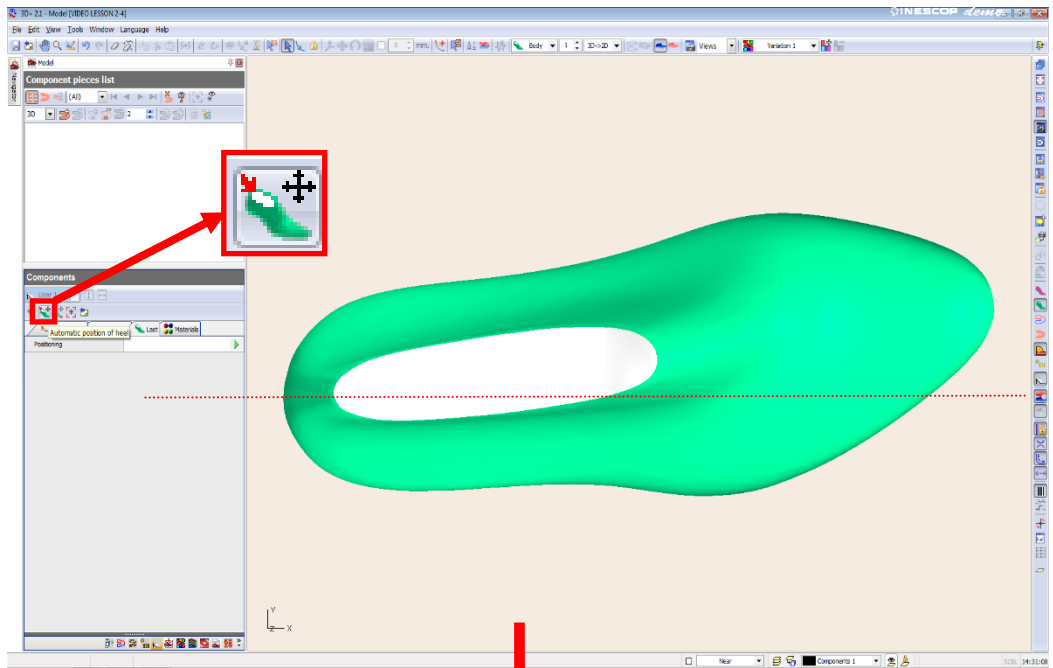
(sem altura de tacão)

Para criar um tacão, prima o ícone



Podemos observar como a forma foi reposicionada.

Note:



Note:

2. TOOLS FOR THE CREATION OF BASIC CURVES FOR COMPONENT CREATION

Go to the 'Properties' tab in the 'Components' window, and access the lower 'Curves' tab. When selecting a tool in the 'Components' window, the system gives some instructions in the lower bar.

2. INSTRUMENTE DE TRASARE A LINIILOR DE BAZĂ

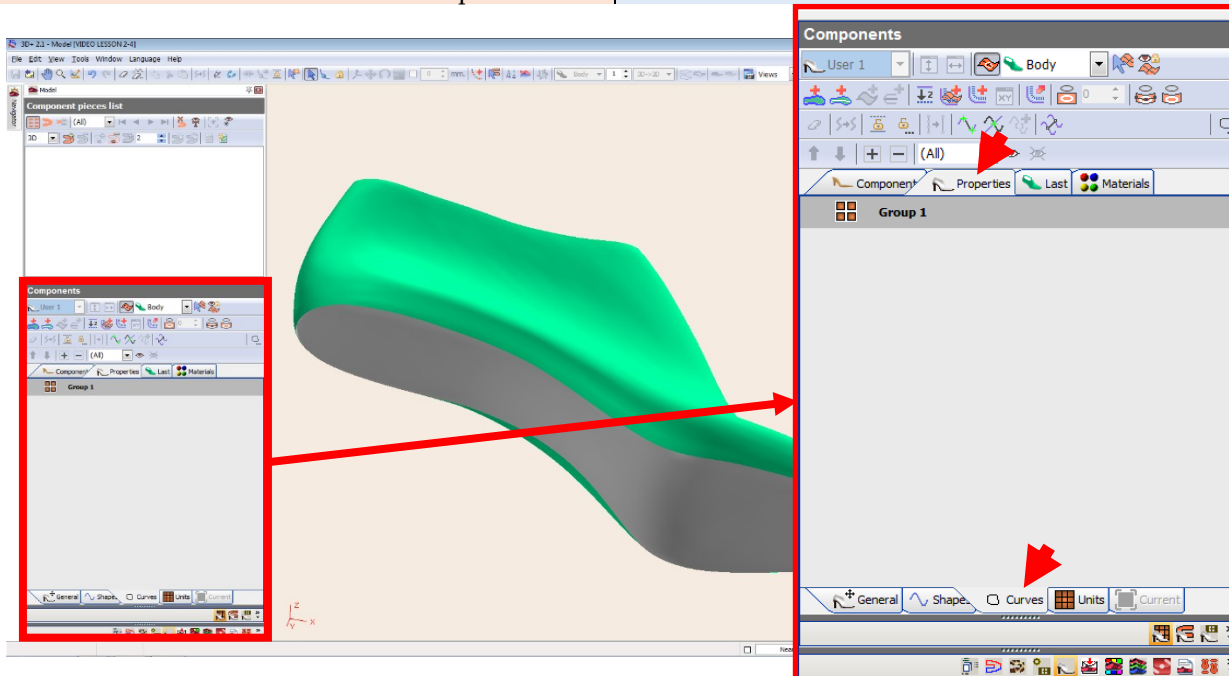
Se accesează fereastra "Curves" din secțiunea "Properties" a meniului "Components". Atunci când se selectează un instrument din meniul "Components", aplicația afișează automat anumite informații în bar inferioară.

2. HERRAMIENTAS DE CREACIÓN DE CURVAS BÁSICAS PARA LA CREACIÓN DE COMPONENTES

Acceder a la pestaña "Properties/Propiedades" de la ventana "Components/Componentes", y pinchar en la pestaña inferior "Curves/ Curvas". Cuando seleccionamos una herramienta de la ventana "Componentes", el sistema escribe las instrucciones en la barra inferior de la pantalla.

2. FERRAMENTAS DE CRIAÇÃO DE CURVAS BÁSICAS PARA A CRIAÇÃO DE COMPONENTES

Aceder ao separador "Properties/Propriedades" da janela "Components/Componentes", e premir o separador inferior "Curves/ Curvas". Quando selecionamos uma ferramenta da janela "Componentes", o sistema apresenta as instruções na barra inferior do ecrã.

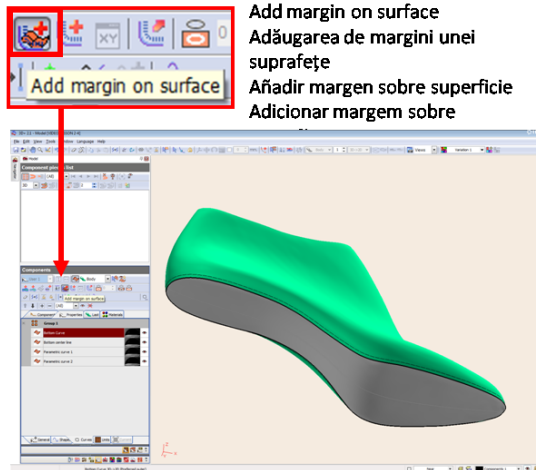
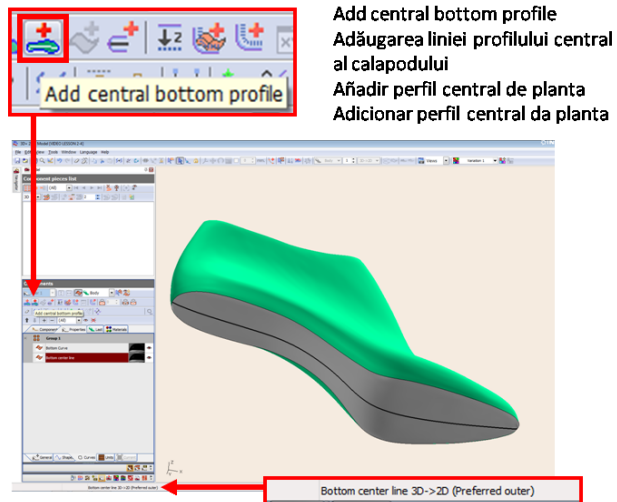
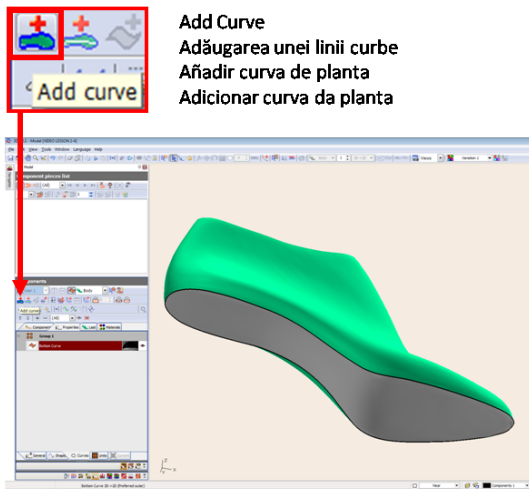


To add a margin on the surface, indicate the distance (e.g. 2 mm) in the dialogue box and then click the line and drag in the direction in which the margin is to be created on the surface.

Para añadir un margen sobre superficie hay que indicar (en la ventana de diálogo que aparece tras pinchar el icono) la distancia del margen (ej. 2mm), y pinchar la línea y en la dirección hacia donde crear el margen, que irá sobre la superficie.

Pentru a adăuga o margine unei suprafețe, se indică distanța (2 mm) în căsuța de dialog, după care se selectează linia și se trage cursorul în direcția în care se dorește obținerea marginii.

Para adicionar uma margem sobre a superfície há que indicar (na caixa de diálogo que aparece depois de premir o ícone) a distância da margem (ex. 2mm), premir a linha e arrastar na direção em que se pretende criar a margem na superfície.



System instructions
 Instrucțiuni ale sistemului
 Instrucciones del sistema
 Instruções do sistema

Add margin. On clicking this icon, a dialogue box will be displayed where you should indicate the distance (e.g. 3 mm). Then click on the relevant line.

Add margin down/up. A dialogue box will be displayed where you should indicate the distance. Positive values will cause movement along the Z axis, while negative values will cause movement upwards along the Z axis.

Add margin /Añadir margen. Tras pinchar el icono aparecerá una ventana de diálogo donde se debe indicar la distancia del margen (ej. 3mm). Pinchar después sobre la línea.

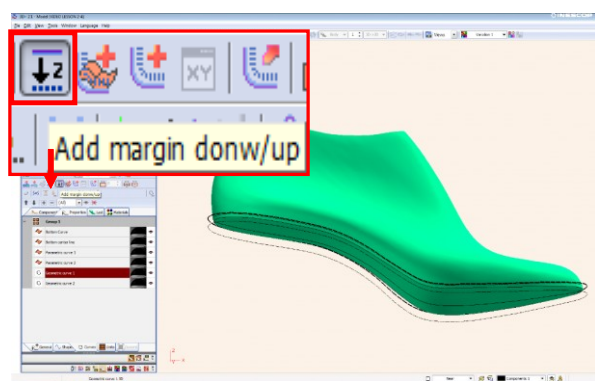
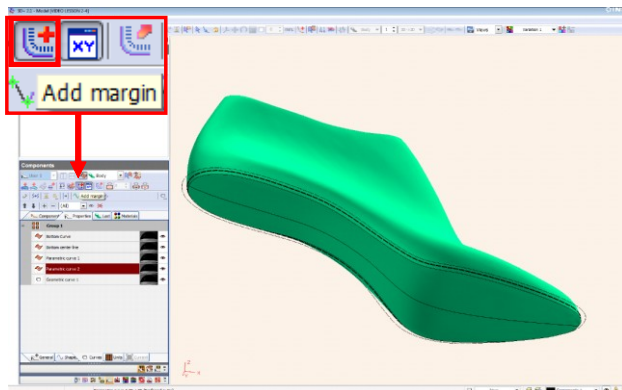
Add margin down/up/Añadir margen abajo/arriba. Aparece una ventana de diálogo donde se debe introducir la distancia del margen. Los valores positivos indican desplazamiento en el eje Z. Valores negativos, desplazamientos hacia arriba en el Eje Z.

Adăugarea unei margini. Se apăsă butonul "Add margin", se introduce distanța dorită (3mm) în fereastra deschisă automat, după care se selectează linia față de care dorim să adăugăm marginea.

Adăugarea unei margini dedesupt/deasupra. Se apăsă butonul "Add margin down/up" și se introduce distanța dorită în fereastra deschisă automat. Valori pozitive ale distanței vor determina mișcarea în sus pe direcția axei Oz în timp ce valori negative vor determina mișcarea în jos pe direcția axei Oz.

Add margin /Adicionar margem. Depois de premir o ícone, aparecerá uma caixa de diálogo onde se deve indicar a distância da margem (ex. 3mm). Premir depois a linha.

Add margin down/up - Adicionar margem abaixo/acima. Aparecerá uma caixa de diálogo onde se deve introduzir a distância da margem. Os valores positivos indicam deslocamento ao longo do eixo Z. Valores negativos, indicam deslocamentos para cima do eixo Z.



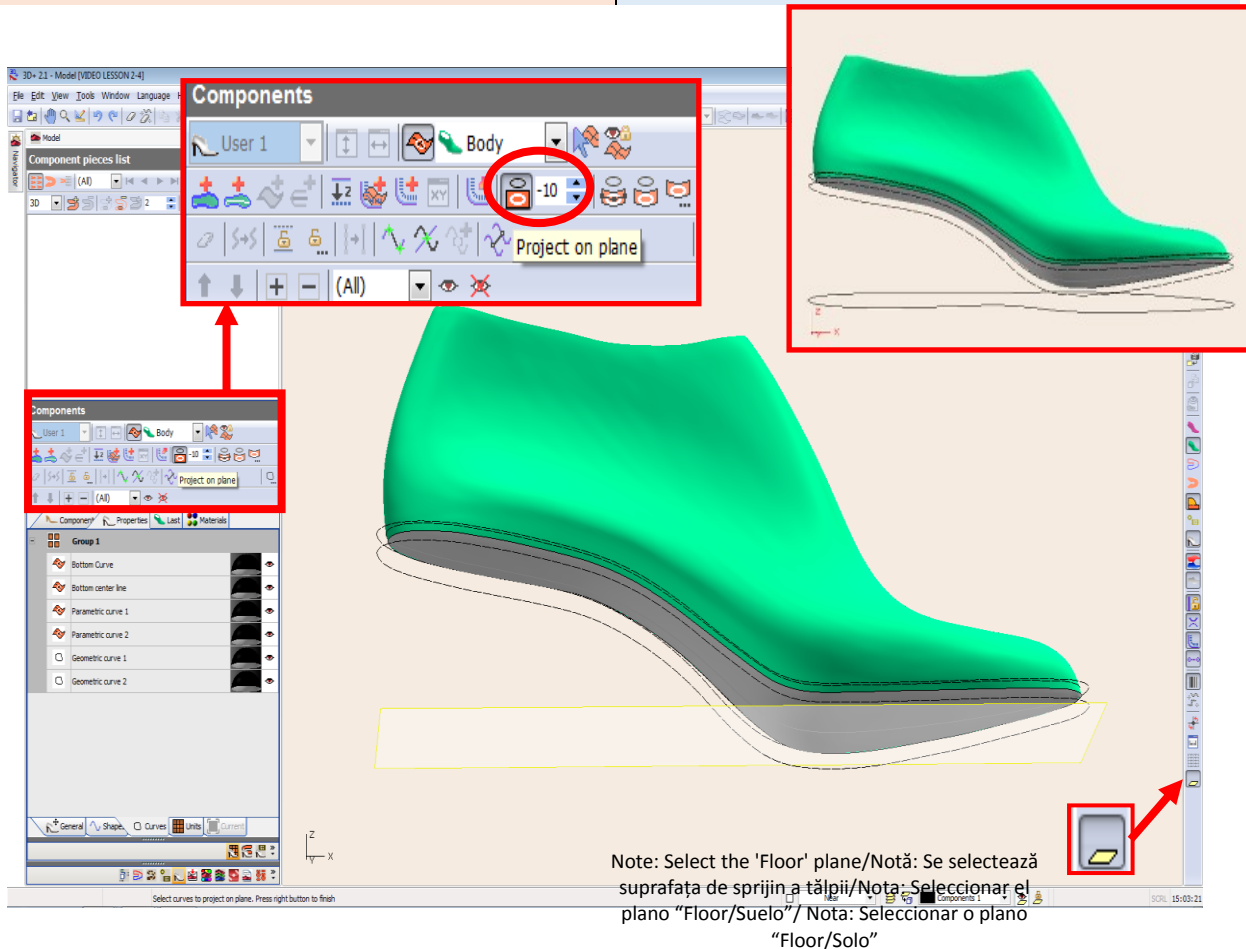
Note:

Project on plane. Click the icon and enter the distance for the projection. Then select the line to be projected and finish by right clicking.

Proiecția pe plan. Se apasă butonul "Project on a plane", se introduce distanța proiecției, se selectează linia dorită și se realizează proiecția apăsând click dreapta.

Project on plane/proyección en plano. Presionar el icono e introducir en la casilla el valor de la distancia a la que se desea proyectar, seleccionar la línea a proyectar y finalizar con el botón derecho.

Project on plane/projeção no plano. Pressionar o ícone e introduzir na caixa o valor da distância a que se deseja projetar, selecionar a linha a projetar e finalizar com o botão direito.



Note:

Project on line. In the 'ZX' plane view, draw a profile line. Disable the 'On surface' icon and click the 'Curve' icon. Draw the line point by point.

Note: On creating nodes, press CTRL+Q to create a corners.

Note: double-click the coordinates axis on each view to change from 1 to 4 windows display.

Proiecția pe linie. În planul de vizualizare "ZX", se trasează o linie de profil. Pentru a putea trasa această linie se dezactivează butonul "On surface" și se apasă butonul "Curve". Linia se trasează punct cu punct.

Notă: În cazul nodurilor (puncte), pentru obținerea de colțuri se apasă CTRL+Q.

Notă: Prin dublu click pe axa de coordonate se schimbă afișajul de la o fereastră la 4 ferestre.

Project on line/proyección en línea. En la vista del plano "ZX", dibujar una línea de perfil: desactivar el icono "On surface/ Sobre superficie" y pinchar el icono "Curve/Curva". Dibujar la línea punto a punto.

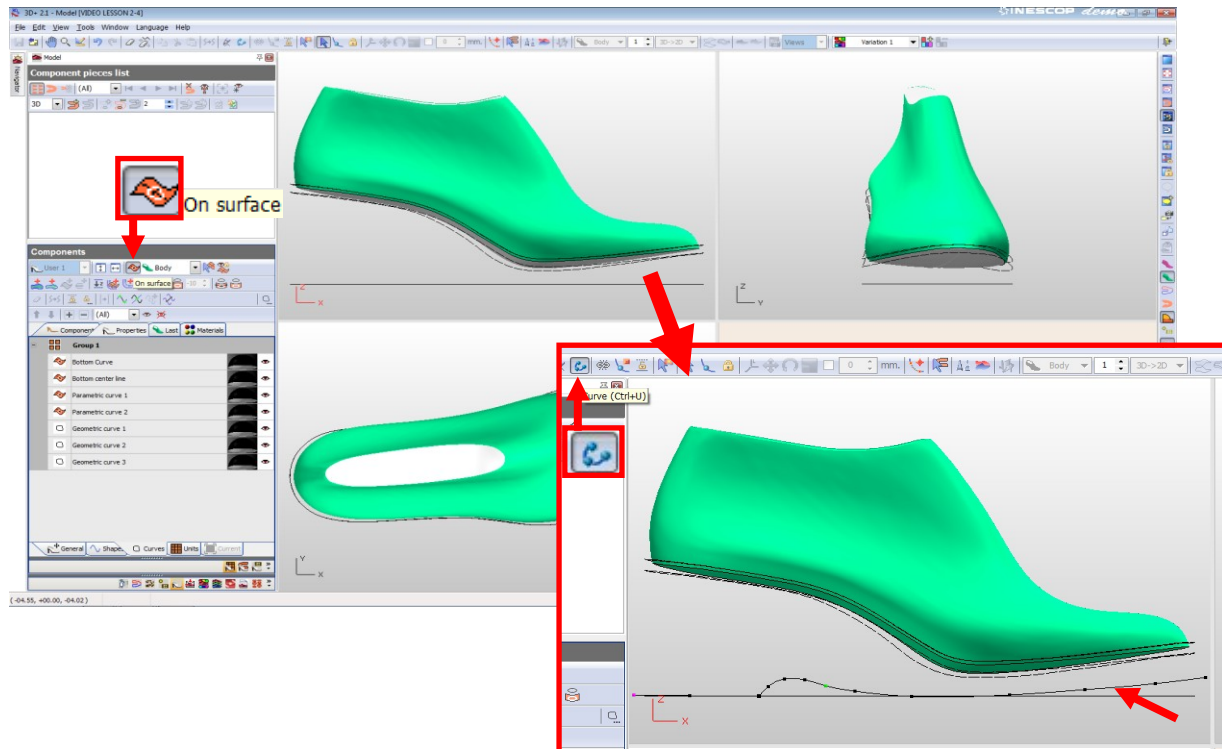
Nota: en la creación de nodos, presionar CTRL+Q para crear una esquina.

Nota: doble clic en el eje de coordenadas de cada vista para cambiar de 1 a 4 ventanas de visualización.

Project on line/projeção na linha. Com a visualização no plano "ZX", desenhar uma linha de perfil: desativar o ícone "On surface/ Sobre superfície" e premir o ícone "Curve/Curva". Desenhar a linha ponto a ponto.

Nota: Na criação de nós, pressionar CTRL+Q para criar uma esquina.

Nota: duplo clique no eixo de coordenadas de cada visualização para alterar entre 1 a 4 janelas de visualização.

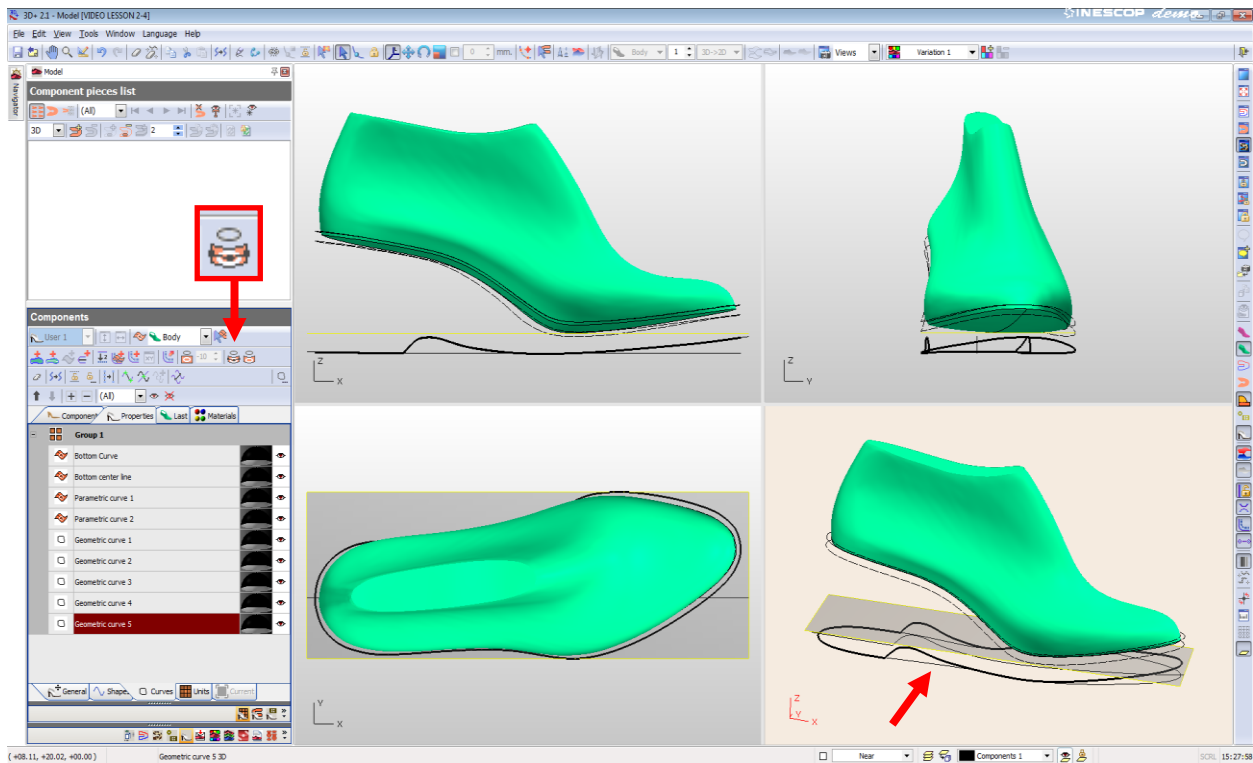


Click the '**Project on line**' icon. Select the line that was previously created -10 mm below the floor, and right click. Then select the profile line you created. Now the line will get the curvature of the profile line.

Se apasă butonul **"Project on line"**, se selectează linia creată anterior la distanța de -10 mm sub planul de sprijin al calapodului și se apasă click dreapta. Se selectează linia de profil trasată. Se obține automat curbura liniei de profil.

Pinchar el icono **“Project on line/Proyectar sobre línea”**. Seleccionar la línea proyectada anteriormente a -10 mm por debajo del Floor/Suelo, y pulsar botón derecho. A continuación, seleccionar la línea que hemos creado de perfil. Así la línea del plano adquiere la curvatura de la línea de perfil.

Premir o ícone **“Project on line/Projetar sobre linha”**. Selecionar a linha projetada anteriormente a -10 mm por baixo do Floor/Solo, e premir o botão direito. Depois, selecionar a linha de perfil que criámos. Deste modo, a linha do plano adquire a curvatura da linha de perfil.



Note:

3. CREATING SURFACES

In the 'Components' window, access the upper 'Properties' tab and then the lower 'Units' tab.

We are going to create the welt surface. Click the 'Add network surface' icon.

The system gives some instructions in the lower bar.

3. OBȚINEREA DE SUPRAFEȚE

Din meniul "Components", secțiunea "Properties" se selectează fereastra "Units".

Va fi creată suprafața laterală a tălpii. Primul pas este reprezentat de apăsarea butonului "Add network surface".

Se urmăresc instrucțiunile afișate de aplicație în bara inferioară.

3. CREACIÓN DE SUPERFICIES

En la ventana "Components/Componentes", acceder a la pestaña superior "Properties/Propiedades", y después a la ventana inferior "Units/Unidades".

Se va a crear la superficie del cerco del zapato. Pinchar el icono "Add network surface/ Añadir superficie por red de curvas".

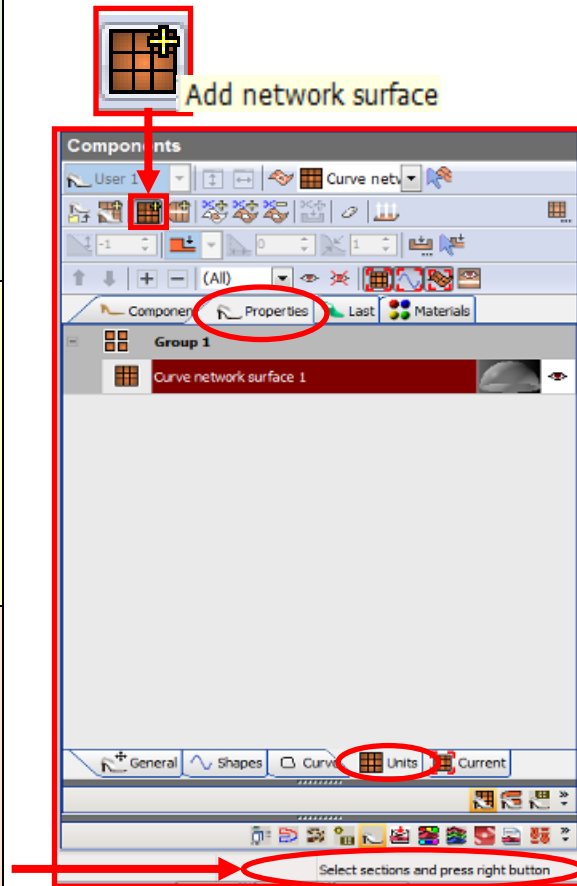
Las instrucciones para proceder se indican en la barra inferior de la pantalla.

3. CRIAÇÃO DE SUPERFICIES

Na janela "Components/Componentes", aceder ao separador superior "Properties/Propriedades", e depois ao separador inferior "Units/Unidades".

Iremos agora criar a superfície da borda do sapato. Premir o ícone "Add network surface/ Adicionar superfície por rede de curvas".

As instruções para proceder aparecem na barra inferior do ecrã.



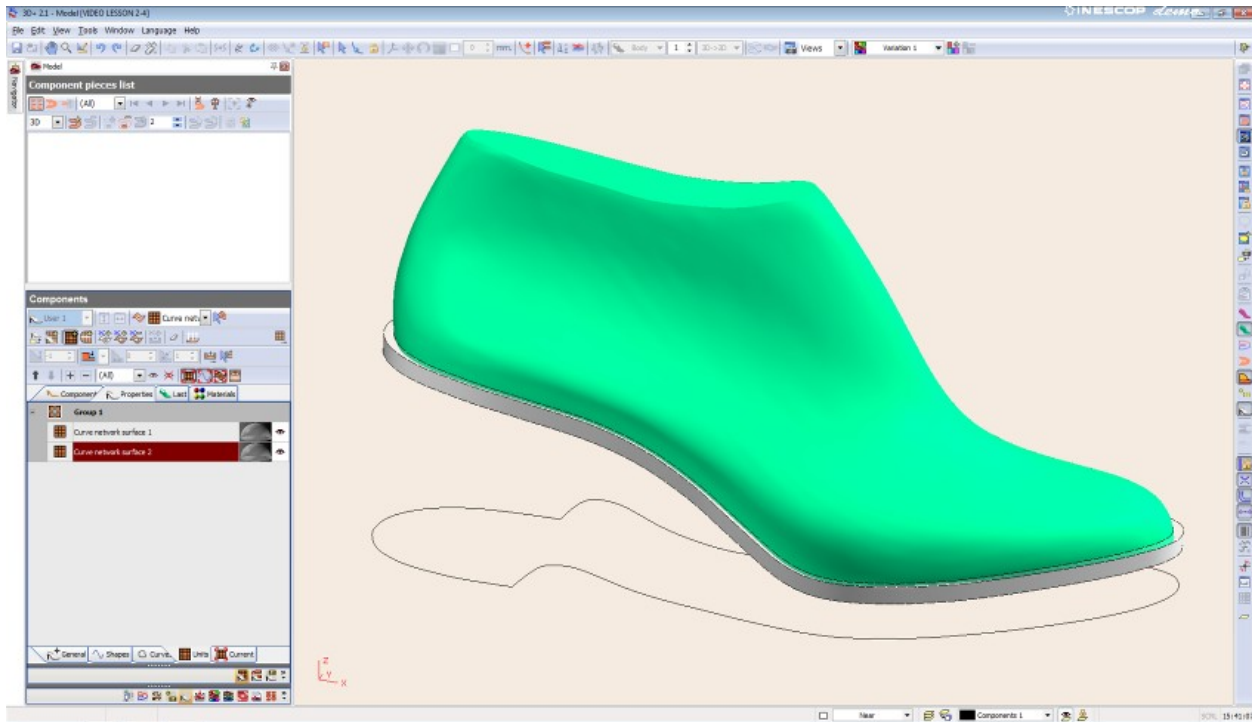
Note:

To create the welt surface, select the two curves defining the arch, by clicking first on one and then on the other. Finish by double right clicking.

Para crear las superficies del cerco, seleccionar las dos curvas que delimitarán el arco, clicando primero una y luego la otra. Hacer doble clic con el botón derecho para finalizar.

Pentru obținerea suprafeței laterale a tălpii se selectează cele două curbe (inferioară și superioară) și se apasă dublu click dreapta.

Para criar a borda, selecionar as duas curvas que definem o arco, clicando primeiro numa e depois noutra. Fazer duplo clique com o botão direito para finalizar.



Note:

To create the platform surface, proceed in the same way: click on the first curve and then on the other. Finish by double right clicking.
To close the base surface, click the '**Add network surface with a section and its profile**' icon. Select the curve and right click.

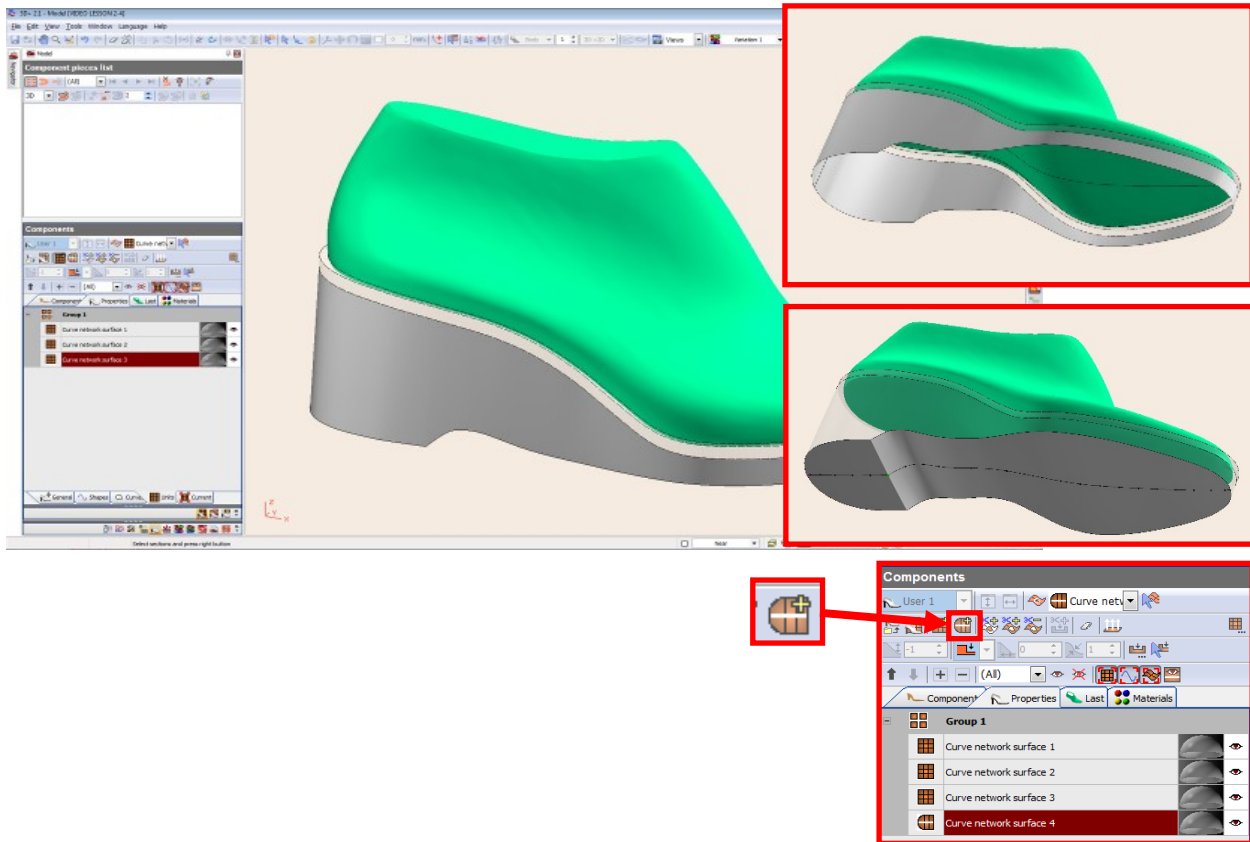
Pentru obținerea suprafeței plantare se parcurg pașii prezentați anterior, și anume: se selectează, una câte una, cele doua curbe și se apasă dublu click dreapta.

Pentru închiderea suprafeței de sprijin (baza) se apasă butonul "**Add network surface with a section and its profile**", se selectează linia curbă și se apasă click dreapta.

Para crear la superficie de la plataforma, se procede del mismo modo: clicar la primera curva, luego en la otra y doble clic con el botón derecho.
Para cerrar la base, clicar el icono "**Add network surface with a section and its profile/ Añadir red de curvas con una sección y su perfil central**". Seleccionar la curva y pulsar el botón derecho.

Para criar a superfície da plataforma, proceder do mesmo modo: clicar na primeira curva, em seguida na outra e duplo clique com o botão direito.

Para fechar a base, clicar no ícone "**Add network surface with a section and its profile/ Adicionar rede de curvas com uma secção e seu perfil central**". Selecionar a curva e premir o botão direito.



4. INSOLE WIZARD

In the components window, press the 'Create' icon.



Access the 'Units' tab. Click the 'Create component type' icon to access the component creation wizard.

4. DEFINIREA ȘI OBTINEREA BRANȚULUI

Din meniul "Components" se apasă butonul "create".



Din fereastra "Units" se apasă butonul "Create component type" și pot fi accesate opțiunile de definire și obținere a tălpii.

4. ASISTENTE DE SUELAS

En la ventana de componentes pulsar el icono



"Create/Crear"

Acceder a la pestaña "Units/Unidades". Y pulsar el icono "Create component type/Crear tipo de componente" para acceder al asistente de creación de componentes.

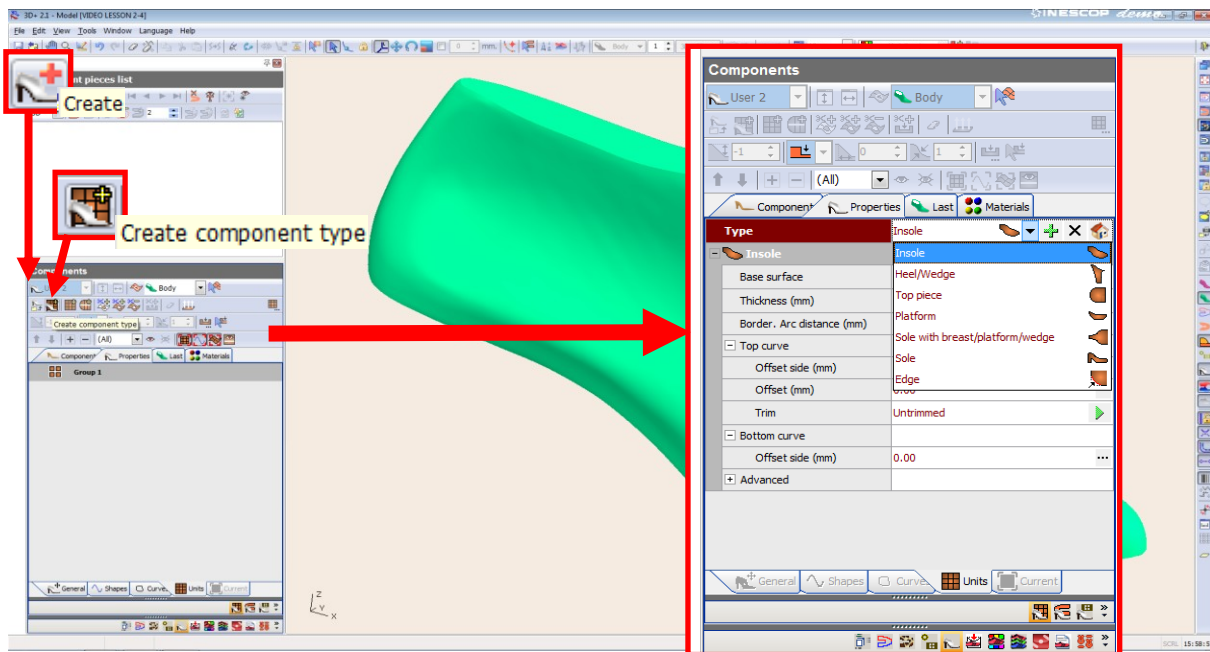
4. ASSISTENTE DE ENTRESSOLAS

Na janela de componentes premir o ícone



"Create/Criar".

Aceder ao separador "Units/Unidades". Premir o ícone "Create component type/Criar tipo de componente" para aceder ao assistente de criação de componentes.

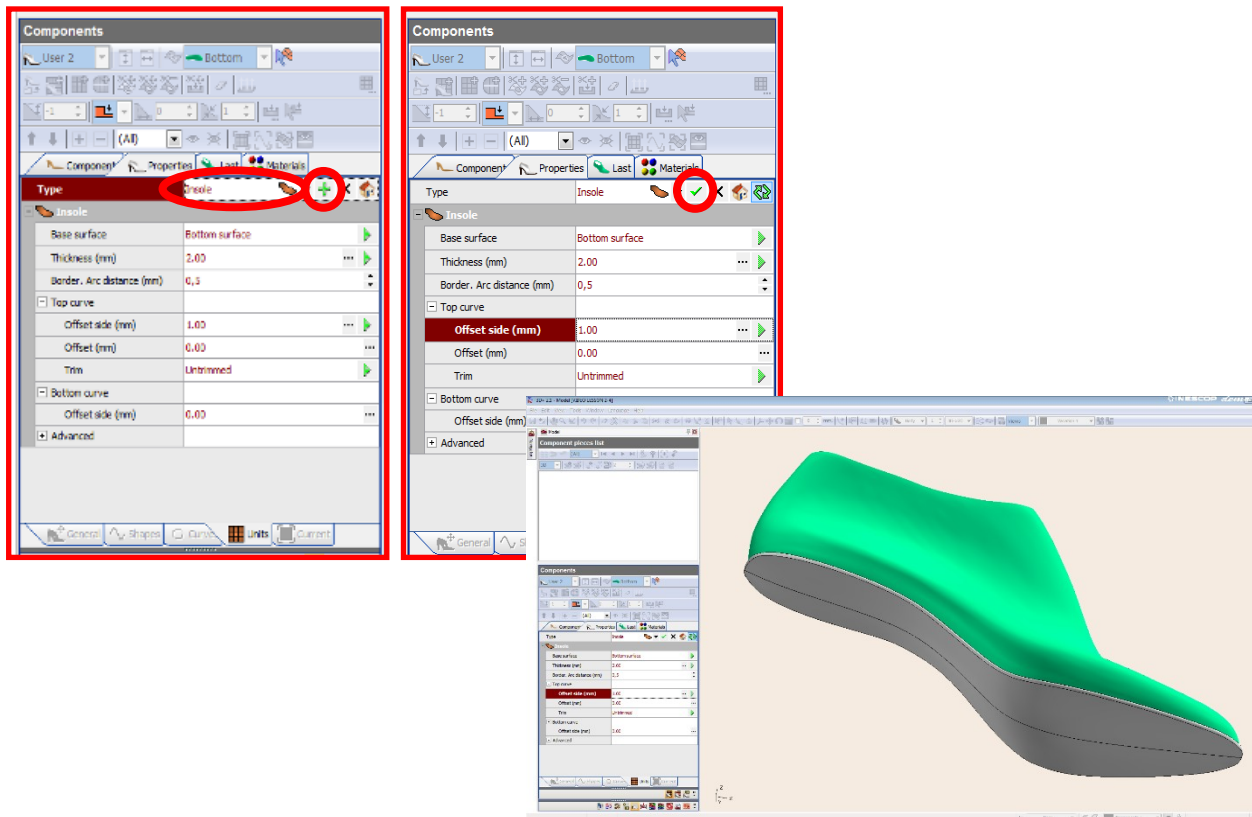


Select 'Insole' from the drop-down list and the wizard where you can set up different parameters will be displayed. Press the 'Add' symbol. To finish, press the 'Validate' symbol. The insole is now created.

Seleccionar "Insole/suela" del desplegable y aparecerá el asistente donde configurar diferentes parámetros. Pulsar el símbolo "Add/Añadir". Y para finalizar pulsamos el símbolo "Validar". Se habrá creado la suela.

Din meniul rulant se selectează opțiunea "Insole", se apasă butonul "Add" și se definesc caracteristicile branțului. Pentru obținerea branțului se apasă butonul "create".

Selecionar "Insole/Entressola" do menu pendente e aparecerá o assistente de configuração dos diferentes parâmetros. Premir o símbolo "Add/Adicionar". Para finalizar, premir o símbolo "Validar". A entressola foi criada.



Note:

5. HEEL/WEDGE WIZARD

To create a heel, you first have to create the volume and then define it. In the lower 'Units' tab ('Components' window > upper 'Properties' tab), click the 'Create component type' icon. Select the component type from the drop-down list and enter the values for the heel to be created.

5. DEFINIREA ȘI OBTINEREA TOCULUI/PÂNZULIȚEI

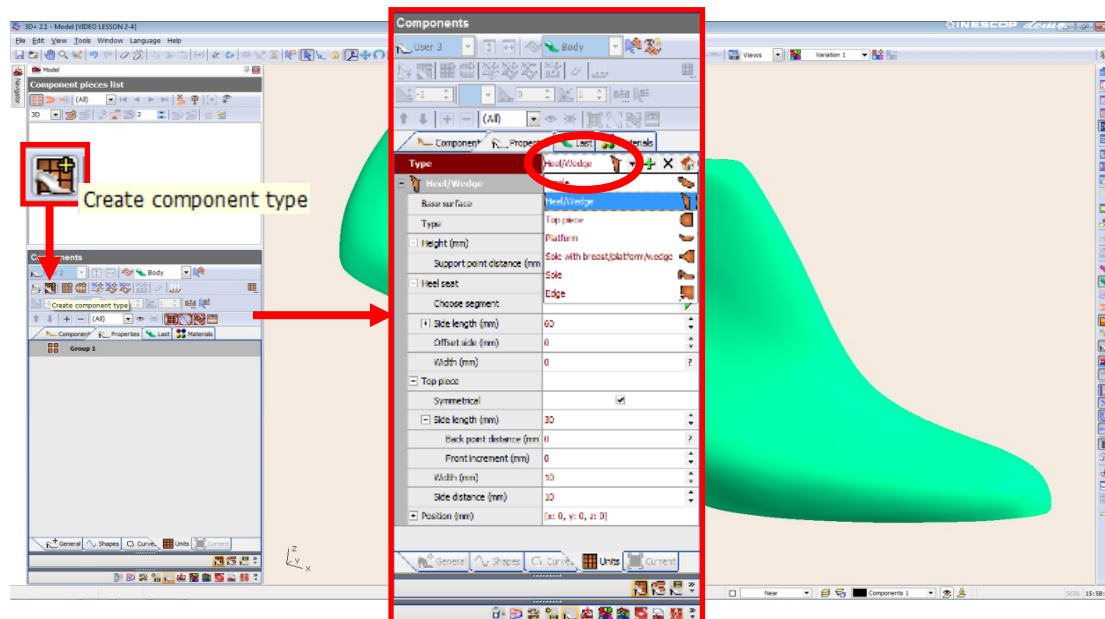
Pentru obținerea tocului prima dată trebuie obținut volumul acestuia după care sunt definite caracteristicile acestuia. În fereastra "Units" (Components > Properties) se apasă butonul "Create component type", se selectează tipul de componentă a ansamblului inferior și se definesc caracteristicile acesteia.

5. ASISTENTE DE TACONES/CUÑAS

Para crear un tacón primero hay que crear el volumen global que lo contenga y luego ir definiéndolo. En la pestaña inferior "Units/Unidades" (ventana "Components/Componentes"> pestaña superior "Properties/propiedades") pinchar el icono "Create component type/Crear tipo de componente". Seleccionar el tipo de componente en el menú desplegable que aparece e introducir los valores del tacón que se quiera crear.

5. ASSISTENTE DE TACÕES/CUNHAS

Para criar um tacão há que, em primeiro lugar, criar o volume global que o contenha e defini-lo. No separador inferior "Units/Unidades" (separador "Components/Componentes"> separador superior "Properties/propriedades") premir o ícone "Create component type/Criar tipo de componente". Surgirá um menu pendente, em que se deve seleccionar o tipo de componente e introduzir os valores do tacão que se quer criar.



Let's create a **heel** with the following dimensions:

Heel height: 45 mm; Side Lines (seat length): 50 mm; Top piece: side length: 10 mm and width: 10 mm; Side distance: 15 mm. Once you have entered the dimensions, press the 'Add' symbol. The heel will be displayed. If you change the values, you will have to press the 'Refresh' symbol to apply the changes and the new heel will be displayed.

Press the 'Validate' symbol when you are done.

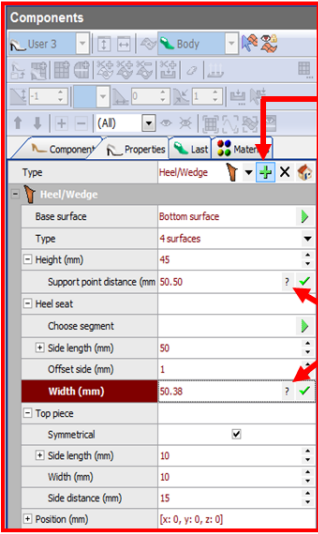
Este creat un **toc** cu următoarele caracteristici dimensionale: Heel height/inaltime toc: 45 mm; Side Lines (seat length)/ latime calcai: 50 mm; Top piece/flec: side length/lungime: 10 mm and width/latime: 10 mm; Side distance/distanta: 15 mm. După introducerea dimensiunilor se apasă butonul "**Add**", tocul fiind afișat automat pe ecran. Dacă dimensiunile introduse sunt modificate este necesară apăsarea butonului "Refresh" pentru afișarea tocului conform modificărilor. Pentru obținerea formei finale a tocului se apasă butonul "**Validate**".

Se va a crear un **tacón de ejemplo** con las siguientes medidas: Heel height/Altura del tacón: 45 mm; Side Lines/ longitud lateral(largo de caja): 50 mm; Top piece/tapa: longitud lateral 10 mm y ancho de tapa 10 mm; Side distance/Inclinación del tacón: 15 mm

Una vez introducidas las medidas, pulsar el símbolo "**Add/Añadir**". Se visualizará el tacón. Si se vuelven a modificar los datos, será necesario pulsar el símbolo "**Actualizar/Refresh**" para visualizar el nuevo tacón definido. Pulsar el símbolo "**Validar**" cuando se haya finalizado.

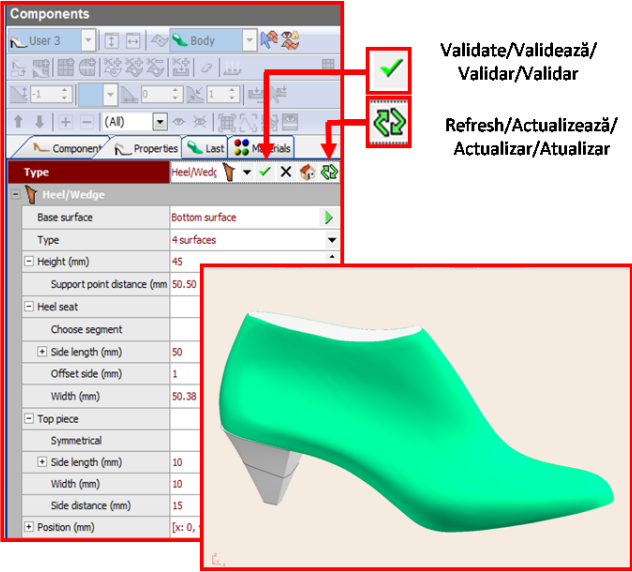
Para exemplificação, vamos criar um **tacão** com as seguintes medidas: Heel height/Altura do tacão: 45 mm, Side lines/ Comprimento lateral: 50 mm, Top piece/Capa: comprimento lateral 10 mm; largura 10 mm, Side distance/Distância lateral: 15 mm

Uma vez introduzidas as medidas, premir o símbolo "**Add/Adicionar**". Visualizaremos o tacão. Se quisermos modificar as medidas, será necessário premir o símbolo "**Refresh/Atualizar**" para visualizar o novo tacão definido. Premir o símbolo "**Validar**" quando tiver terminado.



Add/Adaugă/Añadir/Adicionar

By clicking this icon, the system will automatically calculate these values/Prin apăsarea acestui buton, sistemul va calcula automat aceste valori/Pinchando sobre este icono el sistema calcula automáticamente estos valores/Premindo este ícone, o sistema calcula automáticamente estes valores



Validate/Validează/Validar/Validar

Refresh/Actualizează/Actualizar/Atualizar

The heel volume can be modified by editing the curves.

Access the lower 'Curves' tab to display the heel curves.

Double click on the coordinates axis to change the view to 4 windows. Each window displays a view of the model on which you can work.

El volumen del tacón creado se puede modificar editando las curvas que lo forman.

Acceder a la pestaña inferior "Curves/Curvas" para ver las curvas del tacón.

Hacer doble clic sobre el eje de coordenadas de la pantalla para cambiar la vista a 4 ventanas. En cada ventana se presenta una vista del modelo con la que el usuario puede trabajar.

Volumul tocului poate fi modificat prin editarea liniilor de contur.

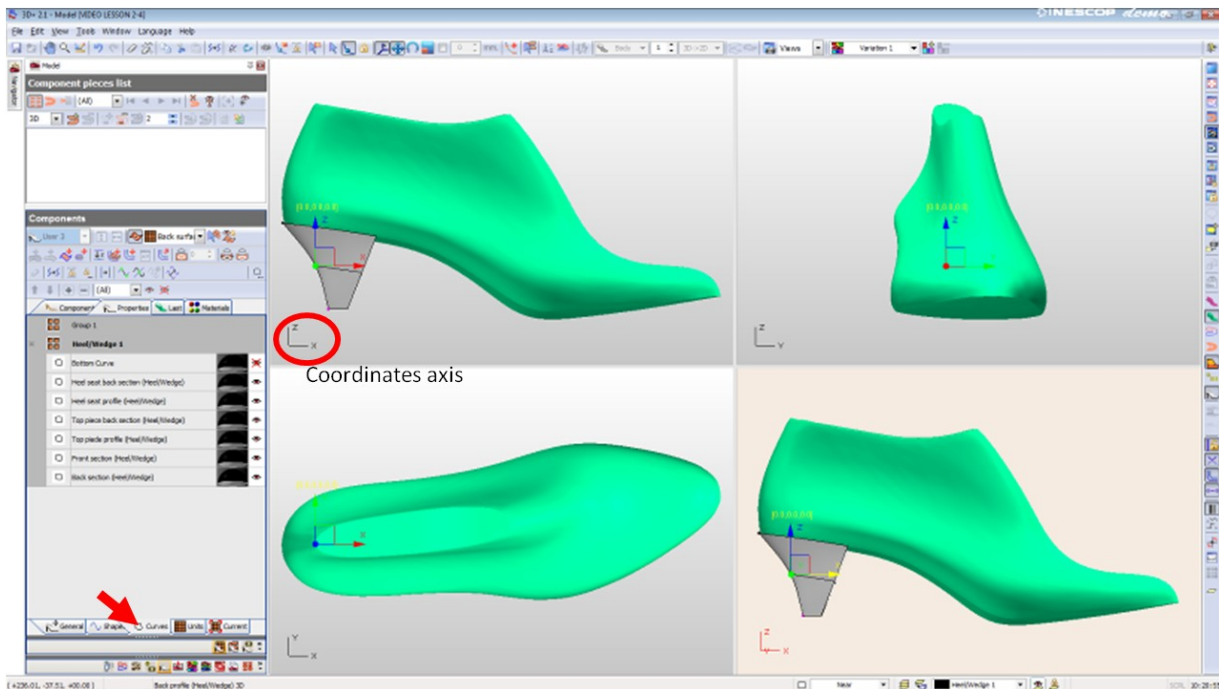
Pentru afișarea liniilor de contur ale tocului se accesează fereastra "Curves".

Se apasă dublu click pe axa de coordonate pentru accesarea modului de vizualizare cu 4 ferestre. Fiecare dintre cele 4 ferestre afișează o vedere diferită a modelului, putând fi efectuate operații în oricare dintre aceste ferestre.

O volume do tacão criado ser modificado editando as curvas que o formam.

Aceder ao separador inferior "Curves/Curvas" para ver as curvas do tacão.

Fazer duplo clique sobre o eixo das coordenadas do ecrã para alterar a visualização a 4 janelas. Em cada janela apresenta-se uma visualização do modelo com a qual o utilizador pode trabalhar.



Using the 'Node mode' tool, select the curve point/node to be moved and press the 'Translate 3D' icon. A coordinates axis is displayed on said point. Select the axis along which the point is to be moved. The selected axis will be highlighted in yellow.

You should edit (move, add, delete) the nodes of each curve until the heel is completely defined.

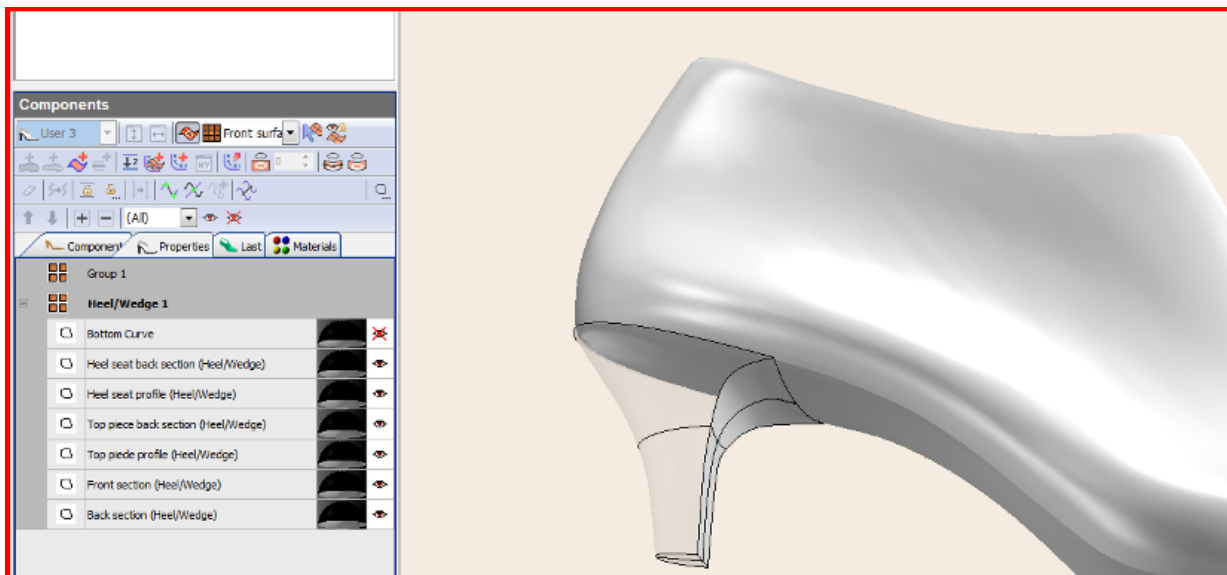
Pentru editarea unei linii de contur este necesară modificarea poziției punctelor din care este formată. Utilizând funcția "Node" se selectează unul dintre puncte/noduri și se apasă butonul "Translate 3D". Pe punctul selectat v-a fi afișat un sistem de coordonate format din 3 axe și se selectează axa pe direcția căreia se dorește mutarea punctului. Axa selectată v-a fi evidențiată cu galben.

Punctele vor fi editate (mutate, adăugate, șterse) până când este obținută forma dorită a tocului.

Mediante la herramienta "Node mode/Modo nodo", seleccionar el punto/nodo de la curva a mover, y pulsar el icono "Translate 3D/Mover 3D". Aparece sobre el punto un eje de coordenadas. Seleccionar el eje por el cual se desee realizar el desplazamiento y mover el punto. El eje seleccionado aparecerá en amarillo. El usuario debe editar (mover, añadir, eliminar) los nodos de cada curva hasta definir por completo el tacón.


Na ferramenta "Node mode/Modo nó", selecionar o ponto/nó da curva a mover, e premir o ícone "Translate 3D/Mover 3D". Aparecerá sobre esse ponto um eixo de coordenadas. Seleccionar o eixo no qual se deseja realizar o deslocamento e mover o ponto. O eixo selecionado aparecerá a amarelo.

O utilizador deve editar (mover, adicionar, eliminar) os nós de cada curva até definir por completo o tacão.



6. TOP PIECE WIZARD


To access the wizard: Components window > Upper 'Properties' tab > Lower 'Units' tab >

'Create component type' icon. 

Select '**Top piece**' from the drop-down list and enter the values in the relevant boxes.


6. DEFINIREA ȘI OBTINEREA CAPACULUI DE TOC

Pentru accesarea modulului de definire și obținere a capacului de toc este parcursă următoarea succesiune: Components > Properties > Units>

'Create component type'. 


Se selectează opțiunea '**Top piece**' din meniul rulant și se introduc valorile numerice dorite pentru definirea caracteristicilor dimensionale ale componentei.

6. ASISTENTE DE TAPAS

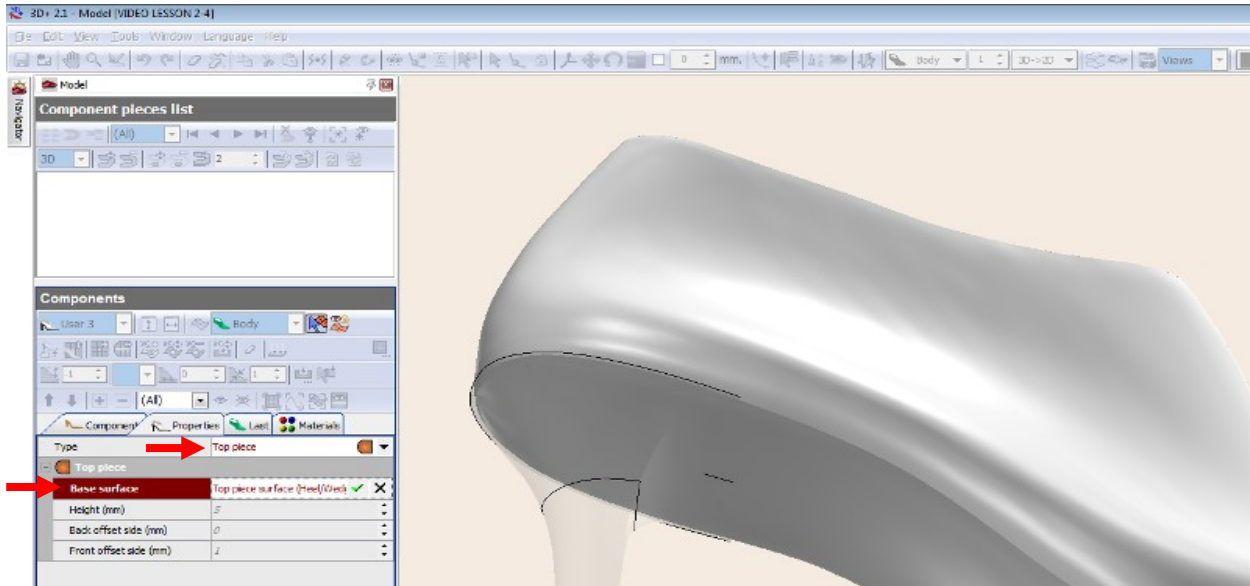
Acceder al asistente: Ventana componentes > Pestaña superior "Properties/propiedades > Pestaña inferior "Units/ Unidades"> Icono "Create component type/Crear tipo de componente". 


Seleccionar "**Top piece/Tapa**" en el desplegable e introducir los valores de la tapa en la casilla correspondiente.


6. ASSISTENTE DE CAPAS


Aceder ao assistente: Janela "Components/Componentes" > Separador superior "Properties/Propriedades > Separador inferior "Units/ Unidades"> Ícone "Create component type/Criar tipo de componente". 

Selecionar "**Top piece/Capa**" no menu pendente e introduzir os valores da capa na caixa correspondente.



Press "Play"  in the '**Base surface**' box and click the lower heel surface to serve as a reference for the creation of the top-piece (i.e. top piece surface).


Press the 'Add' icon  and the top-piece will be displayed.


Accept by clicking the 'Validate' icon. 


Pentru indicarea suprafeței de referință a capacului de toc (top piece surface) se apasă butonul "Play"




din secțiunea '**Base surface**' și se selectează suprafața inferioară a tocului.


Pentru afișarea componentei se apasă butonul 'Add'. 


Pentru validarea formei finale a componentei se apasă butonul 'Validate'. 

Pulsar el "Play"  de la casilla "**Base surface/ Superficie Base**", y clicar sobre la superficie inferior del tacón que servirá de referencia para la creación de la tapa (en este caso la top piece surface/superficie de tapa).

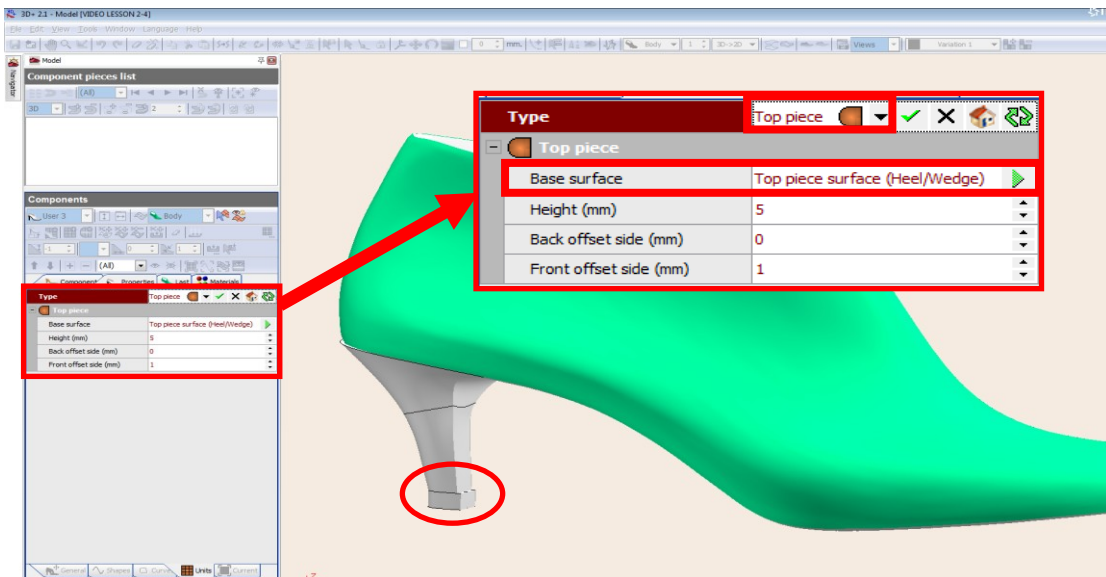
Pulsar el icono "Add/Añadir"  y se visualizará la tapa.

Para confirmar pulsar el icono " Validar" 

Premir "Play"  da caixa "**Base surface/Superfície Base**" e clicar sobre a superfície inferior do tacão que servirá de referência para a criação da capa (i.e., a superfície da capa).



Premir o ícone "Add/Adicionar"  e visualizar-se-á a capa.

Para confirmar, premir o ícone " Validar"  .





7. WIZARD FOR OUTSOLES WITH HEEL FLAP/ PLATFORM/WEDGE

Access the wizard: Components window > Upper 'Properties' tab > Lower 'Units' tab > 'Create

component type' icon.  Select 'Sole with breast' from the drop-down list. To configure the outsole, press 'Play'  in each box to be edited and select the relevant surface on the piece. The image shows some example values.



7. ASISTENTE DE SUELAS CON EPIGA/PLATAFORMA/CUÑA

Acceder al asistente: Ventana componentes > Pestaña superior "Properties/propiedades > Pestaña inferior "Units/ Unidades"> Icono "Create component type/Crear tipo de

componente".  Seleccionar "Sole with breast/Platform/wedge – Suela con espiga/Plataforma/Cuña" en el desplegable. Para configurar la suela pulsar el "Play"  en cada casilla a editar y seleccionar sobre el componente la superficie que corresponda. En la imagen se presentan algunos valores de ejemplo.


7. DEFINIREA ȘI OBTINEREA TĂLPII EXTERIOARE CU PÂNZULIȚĂ/PLATFORMĂ

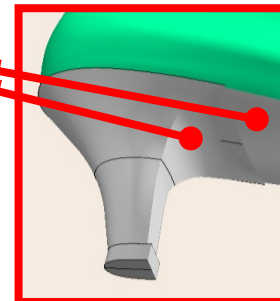
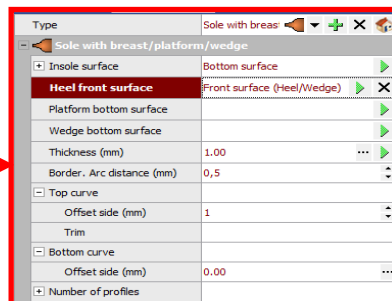
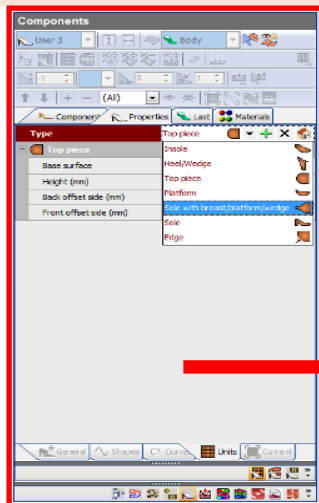
Se parcurge următoarea succesiune: Components > Properties > Units > "Create component type"



icon.  Se selectează opțiunea 'Sole with breast' din meniul rulant. Se apasă butonul "Play"  corespunzător fiecărei secțiuni și se selectează suprafețele relevante. Un exemplu de definire a caracteristicilor tălpilor exterioare este prezentat în figurile alăturate.



7. ASSISTENTE DE ENTRESSOLAS COM CALCANHAR/PLATAFORMA/CUNHA



Aceder ao assistente: Janela componentes > Separador superior "Properties/propriedades > Janela inferior "Units/ Unidades"> Ícone "Create component type/Criar tipo de componente".



 Selecionar "Sole with breast/Platform/wedge – Sola com calcanhar/Plataforma/Cunha" no menu pendente. Para configurar a sola, premir "Play" em cada caixa a editar e selecionar sobre o componente a superfície que corresponda. Na imagem, apresentamos alguns valores como exemplo.

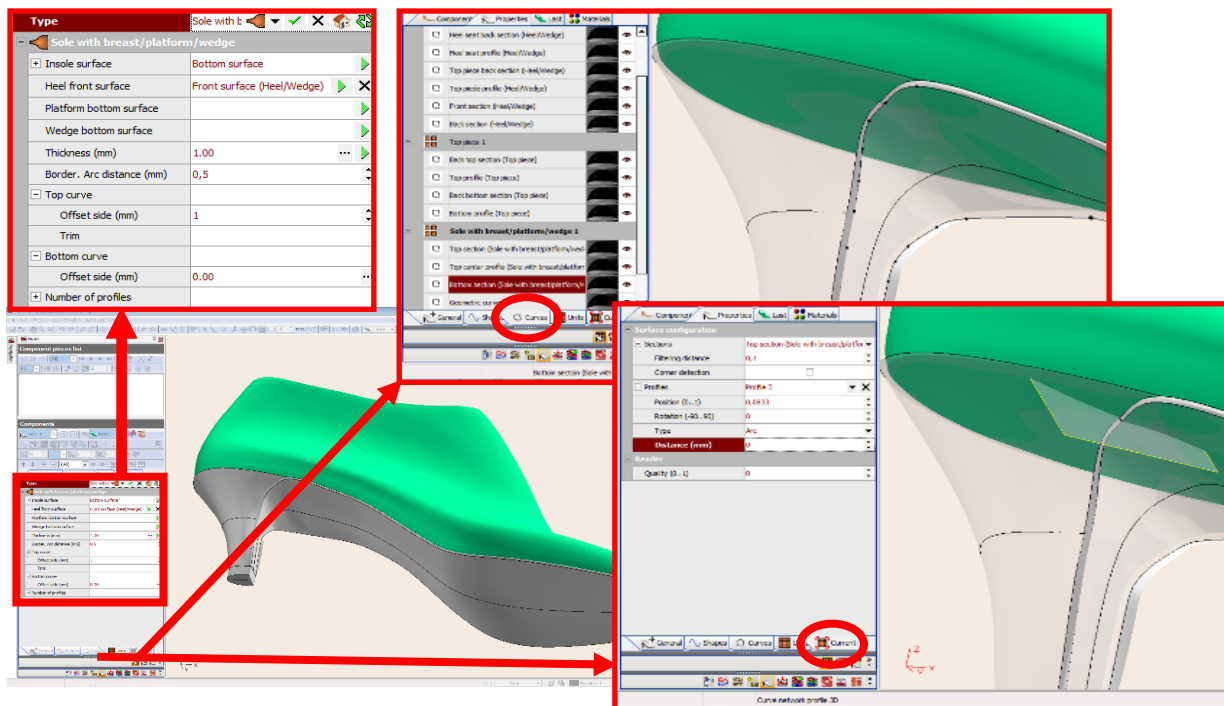


Press 'Add'  to display the sole on the model and press 'Validate'  to accept. You should correct or retouch the curves and profiles by accessing the lower 'Curves' and 'Current' tabs in the components window.

Pentru afișarea componentei pe calapod se apasă butonul "Add"  iar pentru validarea formei finale se apasă butonul "Validate" . Este recomandată corectarea sau retușarea liniilor de contur ale componentei accesând ferestrele "Curves" și "Current" din meniul "Components".

Pulsar "Add/Añadir"  para visualizar la suela sobre el modelo y "Validar"  para confirmar. El usuario deberá corregir o retocar las curvas y perfiles, accediendo a las pestañas inferiores "Curves/Curvas" y "Current/Actual" de la ventana de componentes.

Prima "Add/Adicionar"  para visualizar a sola sobre o modelo e "Validar"  para confirmar. O utilizador deverá corrigir ou retocar as curvas e perfis, acedendo aos separadores inferiores "Curves/Curvas" e "Current/Atual" da janela de componentes.



8. PLATFORM WIZARD

Access the wizard: Components window > Upper 'Properties' tab > Lower 'Units' tab > 'Create



component type' icon.

Select 'Platform' from the drop-down list. Define the curves in the 'Edit Profile' and 'Edit Section' boxes.

8. DEFINIREA ȘI OBTINEREA PLATFORMEI

Se parcurge următoarea succesiune: Components > Properties > Units > "Create component type".



Din meniul rulant se selectează opțiunea "Platform". În cadrul secțiunilor "Edit Profile" și "Edit Section" se definesc liniile de profil ale componentei.

8. ASISTENTE DE PLATAFORMAS

Acceder al asistente: Ventana componentes > Pestaña superior "Properties/propiedades > Pestaña inferior "Units/ Unidades"> Icono "Create component type/Crear tipo de



componente".

Seleccionar "Platform/Plataforma" en el desplegable. Y definir las curvas de los apartados "Edit Profile/ Editar perfil" y "Edit Section/ Editar Sección".

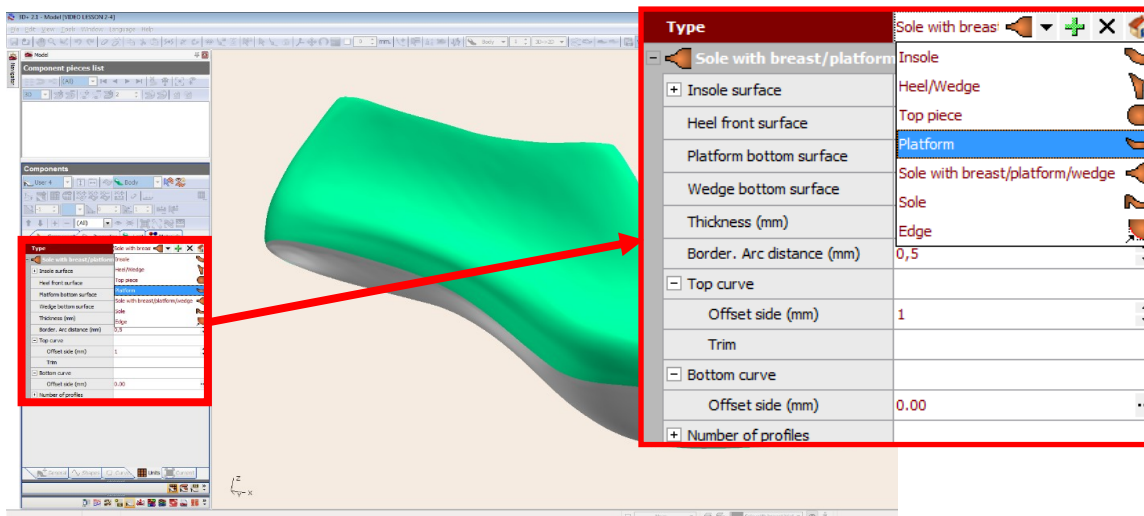
8. ASSISTENTE DE PLATAFORMAS

Aceder ao assistente: Janela componentes > Separador superior "Properties/propriedades > Separador inferior "Units/ Unidades"> Ícone "Create component type/Criar tipo de



componente".

Seleccionar "Platform/Plataforma" no menu pendente. Definir as curvas nas caixas "Edit Profile/ Editar perfil" e "Edit Section/ Editar Secção".

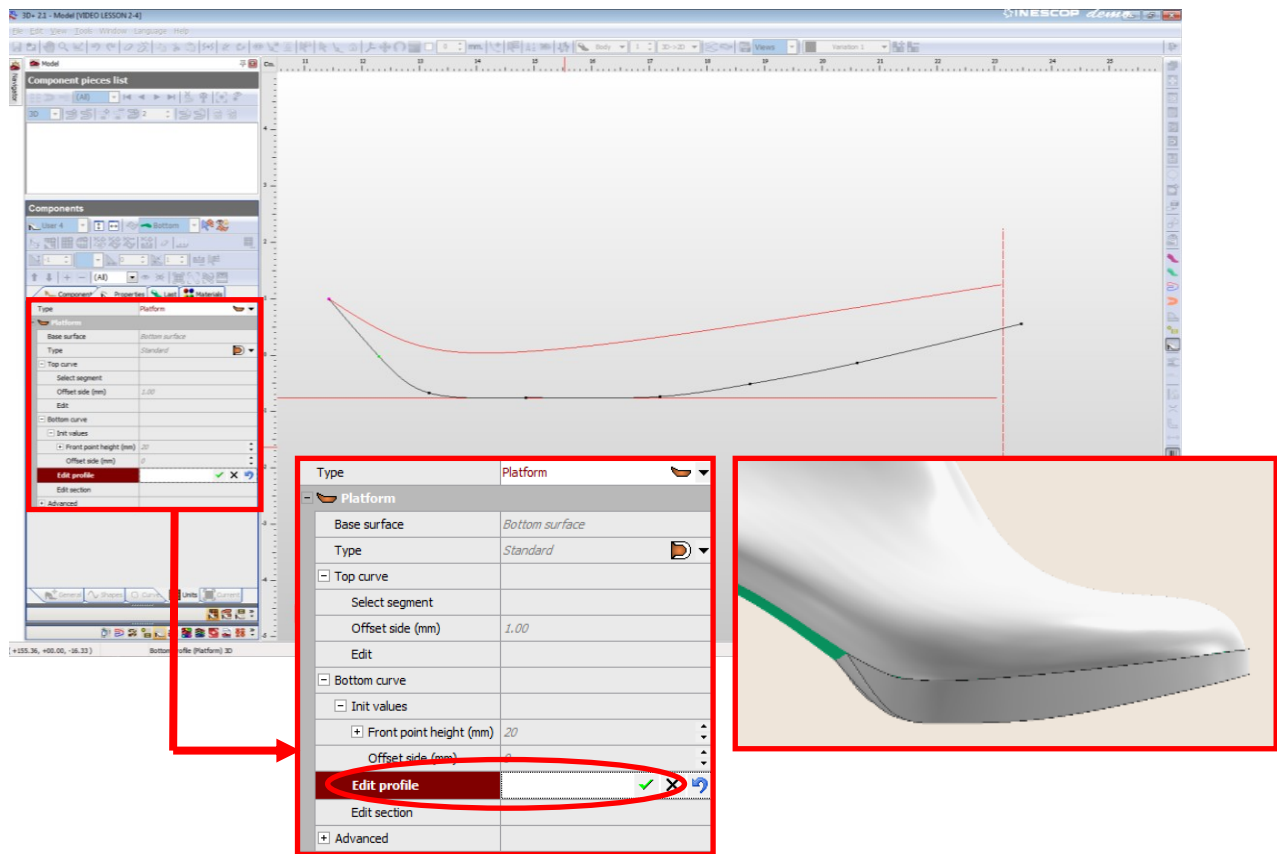


Access the 'Edit profile' box by pressing 'Play' and define the profile curve on which the platform leans on the floor. Quit the editor by pressing 'Validate'. To display the changes press 'Refresh'.

Pentru definirea liniei inferioare de profil se apasă butonul "Play" corespunzător secțiunii "Edit profile". Se apasă butonul "Validate" pentru confirmarea modificărilor, iar pentru afișarea acestora se apasă butonul "Refresh".

Entrar en la casilla del editor de perfil pulsando "Play" y definir la curva (de perfil) del apoyo de la plataforma sobre el suelo. Salir del editor pulsando "Validar". Para visualizar los cambios pulsar "Actualizar/ Refresh".

Entrar na caixa do editor de perfil premindo "Play" e definir a curva (de perfil) do apoio da plataforma sobre o solo. Sair do editor premindo "Validar". Para visualizar as alterações premir "Atualizar/ Refresh".



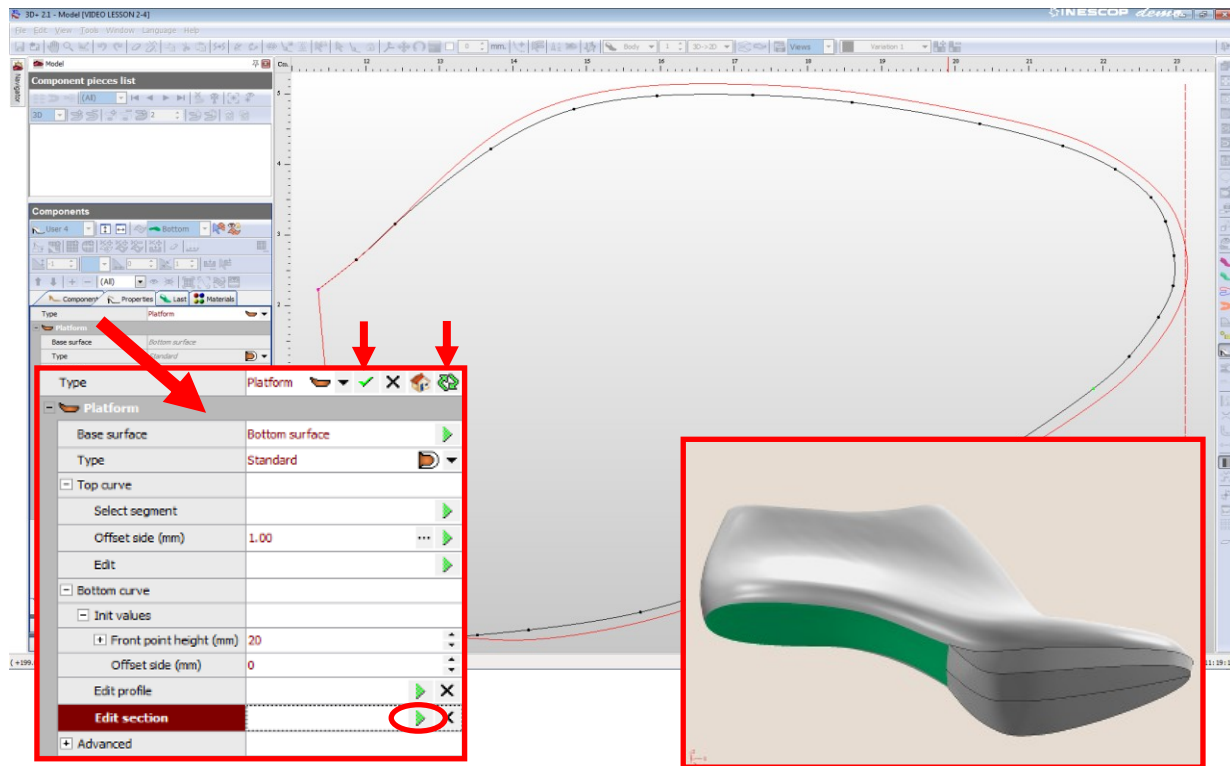
Note:

Access the 'Edit section' box by pressing 'Play' and define the (bottom) curve of the platform using the point edition commands. Press 'Validate' and 'Refresh' to display the changes. Press 'Validate' again to accept the changes.

Pentru definirea liniei inferioare de profil se apasă butonul "Play" corespunzător secțiunii "Edit section". Se apasă butoanele "Validate" și "Refresh" pentru afișarea modificărilor, iar pentru validarea acestora se apasă din nou butonul "Validate".

Acceder a la casilla "editar sección" pulsando "Play" y definiendo la curva (en planta) de la plataforma con los comandos de edición de puntos. Pulsar "Validar" y "Actualizar/ Refresh" para visualizar los cambios. Pulsar de nuevo "Validar" para confirmar.

Acéder à caixa "editar secção" premindo "Play" e definindo a curva (na planta) da plataforma com os comandos de edição de pontos. Premir "Validar" e "Atualizar/ Refresh" para visualizar as alterações. Premir de novo "Validar" para confirmar.



Note:

9. SOLE WIZARD

Access the wizard: Components window > Upper 'Properties' tab > Lower 'Units' tab > 'Create



component type' icon.

Select 'Sole' from the drop-down list. It is recommended to explore the numerous possibilities provided by the sole wizard.

9. DEFINIREA ȘI OBTINEREA TĂLPII

Se parcurge următoarea succesiune: Components > Properties > Units > "Create component type".



Din meniul rulant se selectează opțiunea "Sole". Este recomandată explorarea tuturor posibilităților de definire și de editare a caracteristicilor tălpii.

9. ASISTENTE DE PISOS

Acceder al asistente: Ventana componentes > Pulsar el icono "Create/Crear" > Pestaña superior "Properties/propiedades > Pestaña inferior "Units/ Unidades"> Icono "Create component



type/Crear tipo de componente".

Seleccionar "Sole/Piso" en el desplegable. Se recomienda al usuario explorar las amplias posibilidades que ofrece el asistente de creación de pisos.

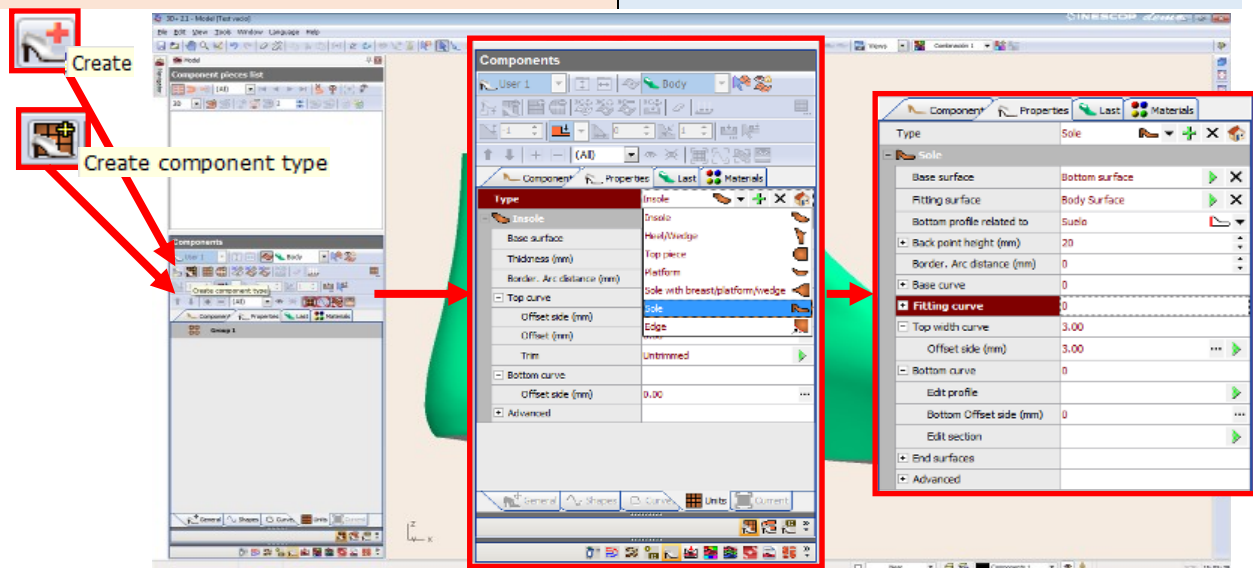
9. ASSISTENTE DE SOLAS

Aceder ao assistente: Janela componentes > Premir o ícone "Create/Criar" > Janela superior "Properties/propriedades > Janela inferior "Units/ Unidades"> Ícone "Create component type/Criar



tipo de componente".

Selecionar "Sole/Sola" no menu pendente. Recomenda-se ao utilizador explorar as amplas possibilidades que oferece o assistente de criação de solas.



The image shows the dimensions and values of the sole to be created.

To display the sole, press 'Add'. Press 'Play' in the 'Edit profile' box corresponding to the bottom curve in order to modify the sole profile. Press 'Validate' and 'Refresh' to display the result.

Caracteristicile dimensionale ale tălpii obținute sunt prezentate în figurile de mai jos.

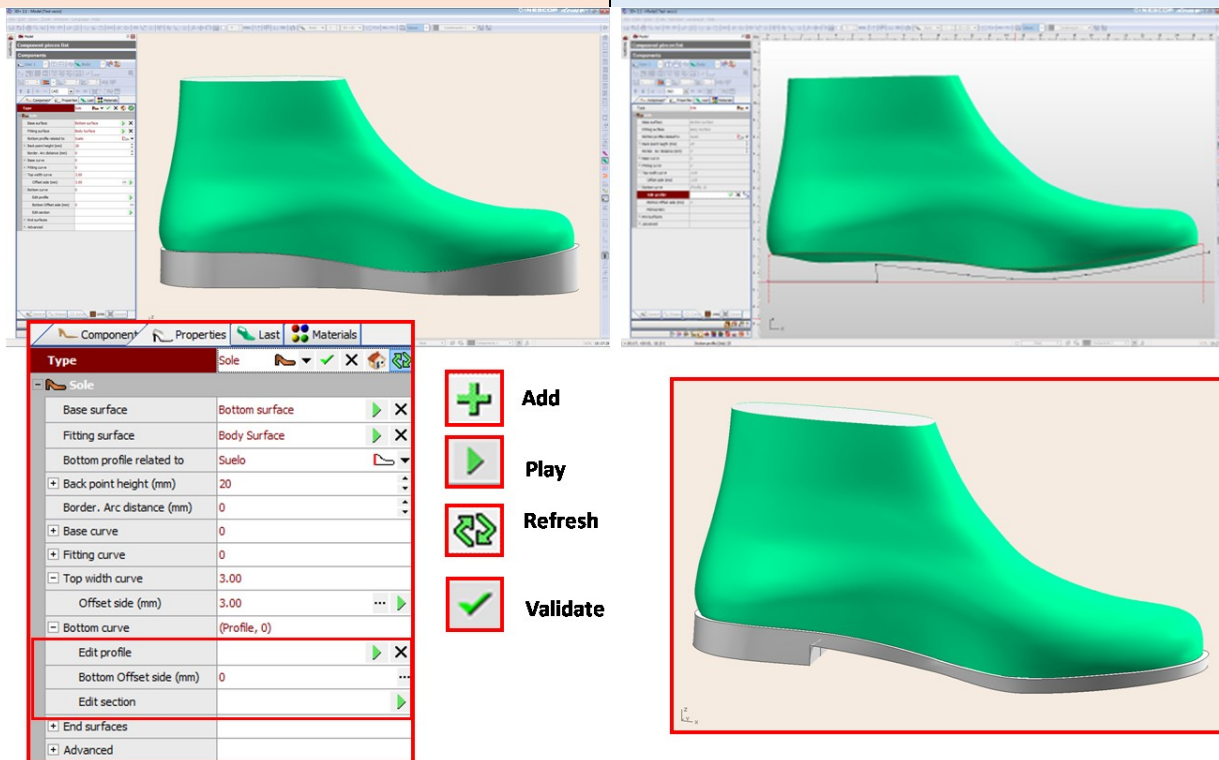
Pentru afișarea tălpii se apasă butonul "Add". Pentru editarea profilului inferior se apasă butonul "Play" corespunzător "Edit profile" din secțiunea "Bottom curve". Pentru acceptarea și afișarea modificărilor se apasă "Validate" și "Refresh".

En la imagen se muestran las medidas y valores del piso que se va crear.

Para visualizar el piso pulsar el icono "Add/Añadir". Pulsar el "Play" de la casilla "Edit profile/Editar perfil" de la curva inferior para modificar el perfil del piso, pulsar en "Validar" y seguidamente a "Refresh/Actualizar" para visualizar el resultado.

Na imagem mostram-se as medidas e valores da sola que vamos criar.

Para visualizar a sola, premir o ícone "Add/Adicionar". Premir "Play" na caixa "Edit profile/Editar perfil" da curva inferior para modificar o perfil da sola, premir "Validar" e, em seguida, "Refresh/Atualizar" para visualizar o resultado.



To finish the definition of the sole, edit the following curves:

- Base curve: Offset side 2 ; Offset 0. (Press 'Refresh')
- Fitting Curve: Edit Profile > 'Play'> 'Validate'
- Bottom curve: Edit Section (bottom)

Para terminar de definir el piso se editan las siguientes curvas:

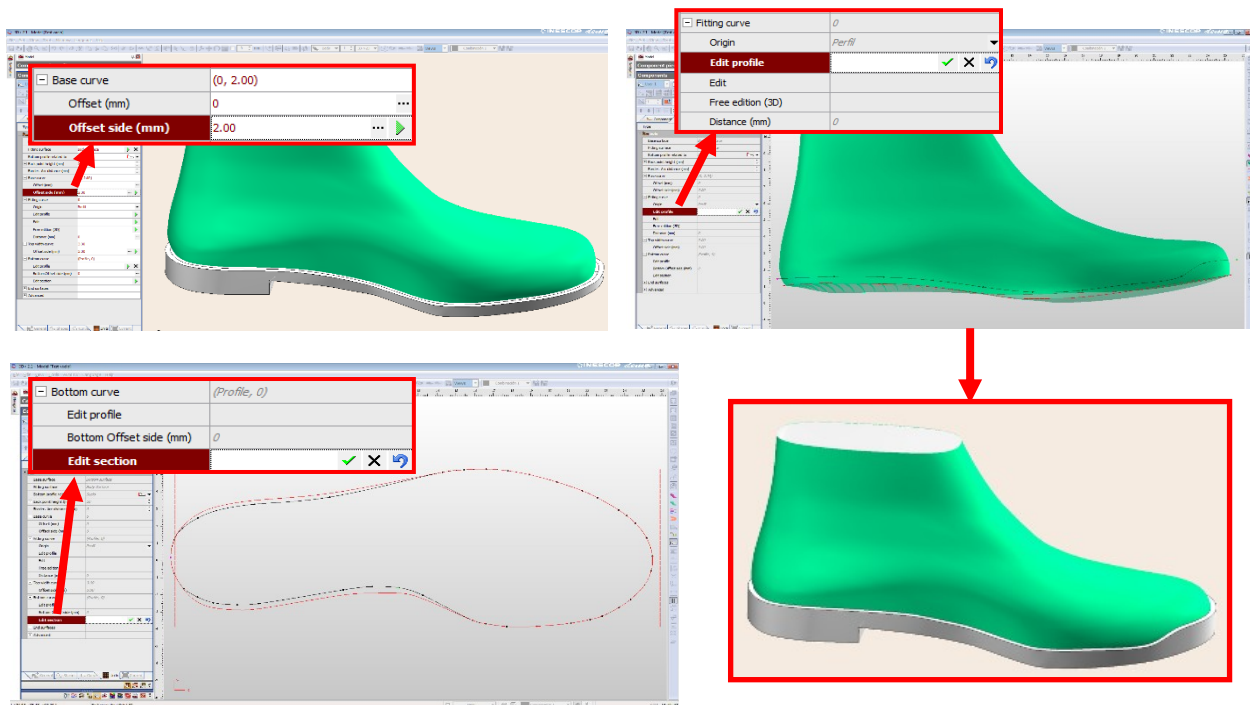
- Base curve/ Curva base: Offset side 2 ; Offset 0. (Pulsar "Refresh/Actualizar")
- Fitting Curve / Curva de encaje: Edit Profile > "Play"> "Validar"
- Bottom curve/ Curva inferior: Edit Section (Planta)

Pentru finalizarea etapei de definire a caracteristicilor tălpii sunt editate următoarele linii de contur astfel:

- Base curve: Offset side 2 ; Offset 0. (se apasă "Refresh")
- Fitting Curve: Edit Profile > 'Play'> "Validate"
- Bottom curve: Edit Section (bottom)

Para terminar de definir a sola, teremos que editar as seguintes curvas:

- Base curve/ Curva base: Offset side 2 ; Offset 0. (Premir "Refresh/Atualizar")
- Fitting curve / Curva de encaixe: Edit Profile > "Play"> "Validar"
- Bottom curve/ Curva inferior: Edit Section (Planta)



Note:

10. WIZARD FOR THE CREATION OF EDGES

Access the edge creation wizard: Components window > Press the 'Create' icon > Upper 'Properties' tab > Lower 'Units' tab > 'Create component type' icon. Select 'Edge' from the drop-down list.

10. DEFINIREA ȘI OBTINEREA MARGINILOR

Se parcurge următoarea succesiune: Components > Create > Properties > Units > Create component type.

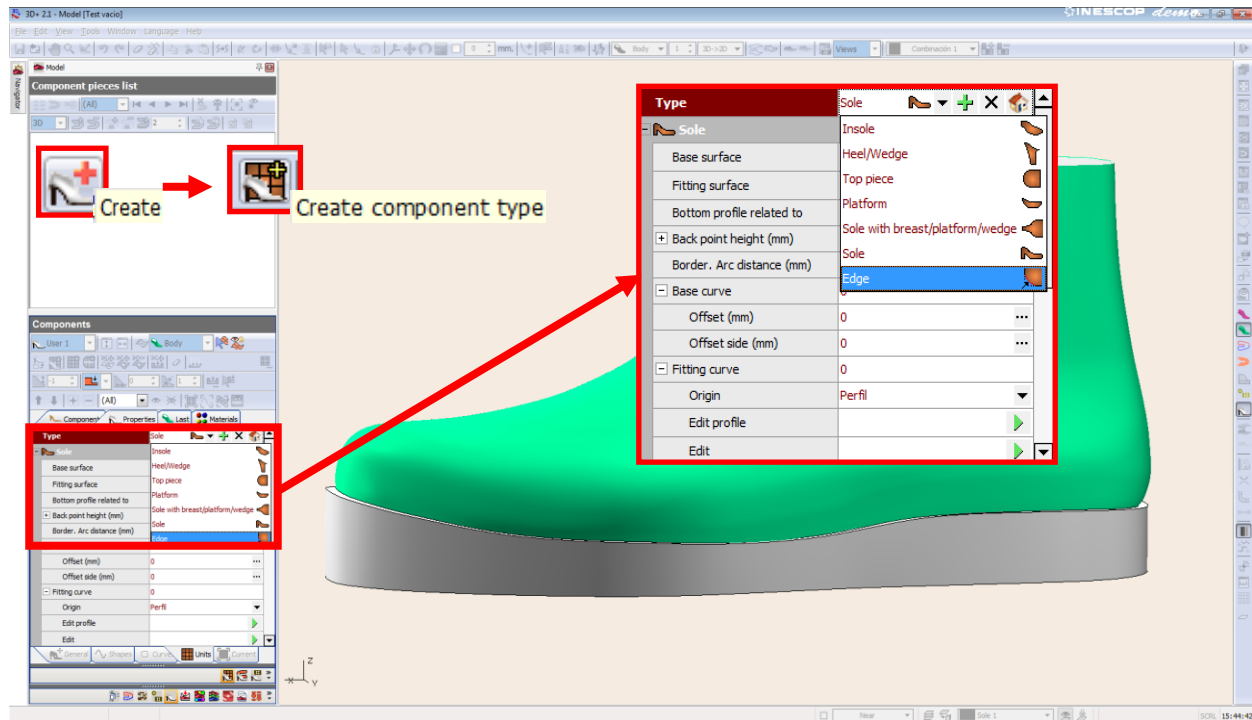
Se selectează opțiunea "Edge" din meniul rulând.

10. ASISTENTE PARA LA CREACIÓN DE BORDES

Acceder al asistente para la creación de cantos: Ventana componentes > Pulsar el icono "Create/Crear" > Pestaña superior "Properties/propiedades" > Pestaña inferior "Units/ Unidades"> Icono "Create component type/Crear tipo de componente". Seleccionar "Edge/Canto" en el desplegable.

10. ASSISTENTE PARA A CRIAÇÃO DE BORDAS

Aceder ao assistente para a criação de cantos: Janela componentes > Premir o ícone "Create/Criar" > Separador superior "Properties/propriedades" > Separador inferior "Units/ Unidades"> Ícone "Create component type/Criar tipo de componente". Seleccionar "Edge/Canto" no menu pendente.



To define the surfaces, press 'Play' in the relevant box and click on the surface (1 or 2) of the virtual model and then right click.

Enter "2 mm" distance to round surface 1. To apply a different rounding value (e.g. 3 mm) to surface 2, check the 'Independent distance' box and enter the desired value by clicking on the 'Dots' icon. Press 'Add' to add changes and display them.

Pentru definirea suprafețelor componente, se apasă butonul "Play" corespunzător fiecărei secțiuni, se apasă click stânga pe una dintre suprafețele modelului (1 sau 2) după care se apasă click dreapta.

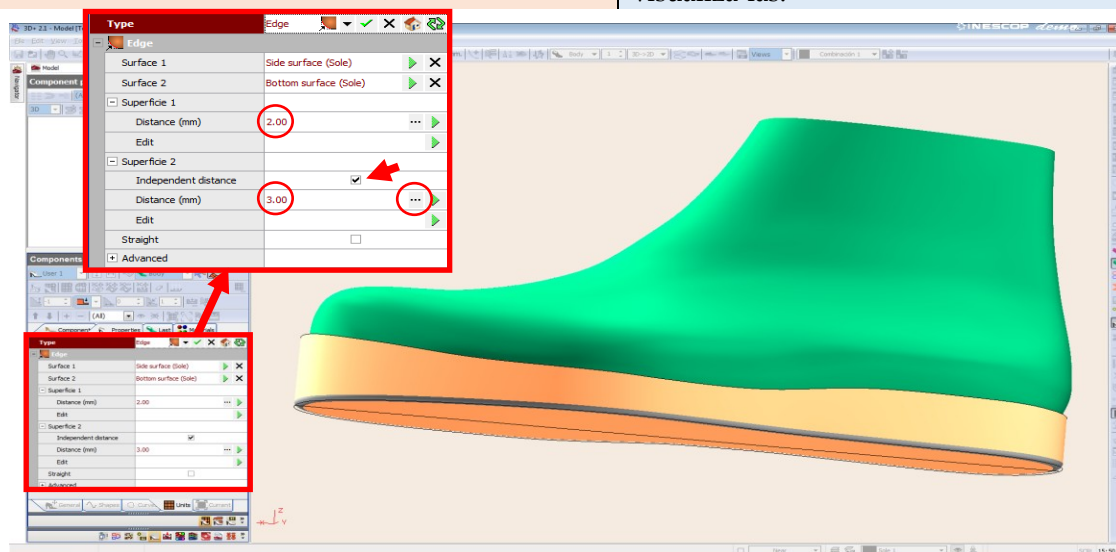
Pentru "Surface 1", la secțiunea "distance" se introduce valoarea de "2 mm". Dacă pentru "Surface 2" se dorește introducerea unei valori diferite față de cea de la "Surface 1", de exemplu "3 mm", atunci este necesară bifarea căsuței "Independent distance". Valorile pot fi introduse după apăsarea butonului "Dots". Pentru validarea modificărilor și afișarea acestora se apasă butonul "Add".

Para definir las superficies/superficies, pulsar el "Play" de la casilla correspondiente a la superficie a definir, clicar sobre la superficie (1 o 2) en el modelo virtual y clicar botón derecho.

Indicar "2 mm" de distancia para el redondeo de la superficie 1. Para aplicar un valor de redondeo distinto (Ej. 3 mm) para la superficie 2, activar la casilla "independent distance" e introducir el valor deseado pinchando sobre el icono "puntos suspensivos". Pulsar "Add/Añadir" para añadir los cambios y visualizarlos.

Para definir as superfícies, premir o "Play" da caixa correspondente à superfície a definir, clicar sobre a superfície (1 ou 2) no modelo virtual e clicar no botão direito.

Indicar "2 mm" de distância para o redondo da superfície 1. Para aplicar uma distância diferente de área arredondada (ex: 3 mm) para a superfície 2, ativar a caixa "independent distance" (distância independente) e introduzir o valor desejado premindo o ícone "Pontos". Premir "Add/Adicionar" para adicionar as alterações e visualizá-las.



11. IMPORTING AND EXPORTING COMPONENTS

To import components, access: Components window > Click the 'Create' icon > Upper 'Properties' tab > Click the 'Import file' icon. Select the heel file ('.dtm') in the dialogue box. The image shows some of the formats that can be imported. Press 'Open' to import the heel.

11. IMPORTACIÓN Y EXPORTACIÓN DE COMPONENTES

Para importar componentes acceder a: Ventana componentes > Pulsar el icono “Create/Crear” > Pestaña superior “Properties/propiedades” > Pulsar el icono “Import file/Importar archivo”. Seleccionar en la ventana de diálogo el fichero del tacón (“.dtm”). En la imagen se muestran varios formatos que se pueden importar. Pulsar “Open/Abrir” de la ventana para importar el tacón.

11. IMPORTAREA ȘI EXPORTAREA COMPONENTELOR

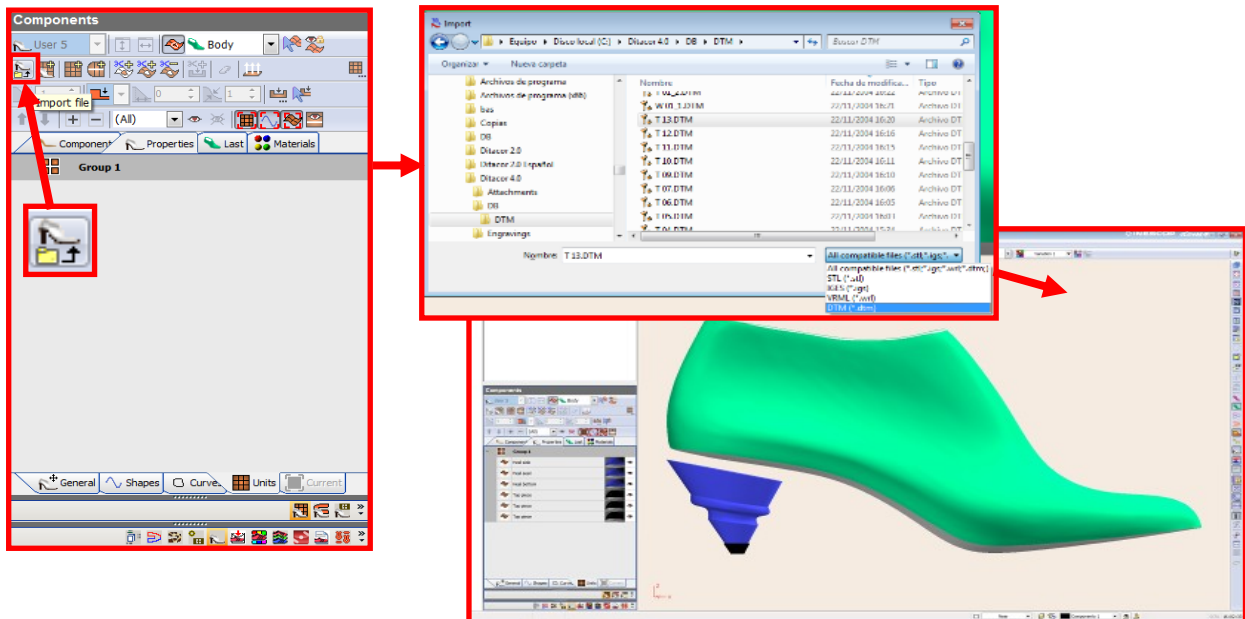
Pentru importarea componentelor se parcurge următoarea succesiune: Components > **Create** > Properties > **Import file**.

Se selectează fișierul care conține forma tocului (.dtm) și se apasă butonul “Open”. Pot fi importate fișiere de diferite formate.

11. IMPORTAÇÃO E EXPORTAÇÃO DE COMPONENTES

Para importar componentes aceder a: Janela componentes > Premir o ícone “Create/Criar” > Separador superior “Properties/propriedades” > Premir o ícone “Import file/Importar ficheiro”.

Na caixa de diálogo, seleccionar o ficheiro do tacão (“.dtm”). Na imagem abaixo são apresentados vários formatos que se podem importar. Premir “Open/Abrir” na janela para importar o tacão.



Access the 'General' lower tab to position and redimension the heel so that it perfectly adapts to the last.

Press 'Play' in the 'Positioning' box and enter the values in the boxes or move the heel in the different view using the key+mouse commands.

Acceder a la subpestaña "General" para posicionar y redimensionar el tacón de forma que se adapte a la horma.

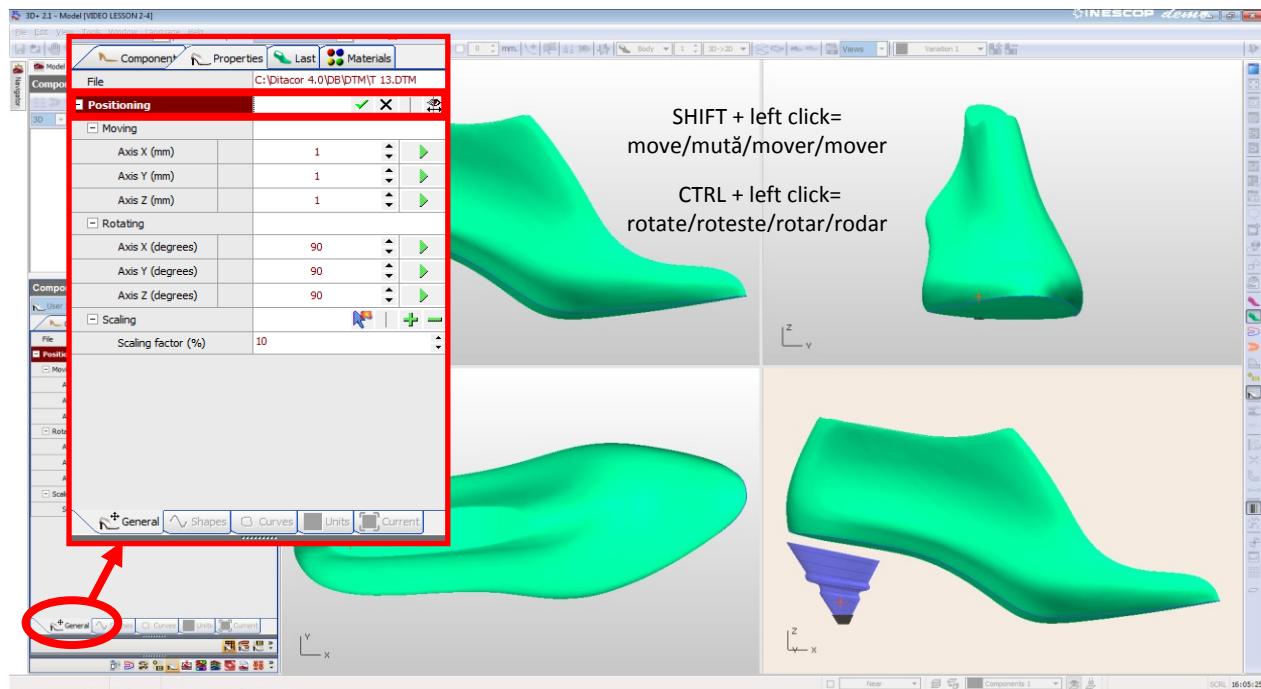
Pulsar el "Play" de la casilla "Positioning" y rellenar los parámetros de las diferentes casillas o desplazar el tacón en las vistas de trabajo mediante los comandos de teclado y ratón ya conocidos.

Pentru o potrivire perfectă a tocului importat cu calapodul, tocul v-a fi redimensionat și re poziționat utilizând funcțiile meniului "General".

Tocul poate fi re poziționat utilizând scurtăturile formate din taste și mouse prezentate în figura de mai jos sau prin modificarea valorilor din meniul "Positioning".

Aceder ao subseparador "Geral" para posicionar e redimensionar o tacão de modo a que este se adapte à forma.

Premir "Play" na caixa "Positioning" e inserir os valores nas diferentes caixas ou deslocar o tacão nas janelas de trabalho mediante os comandos de teclado e rato já conhecidos.

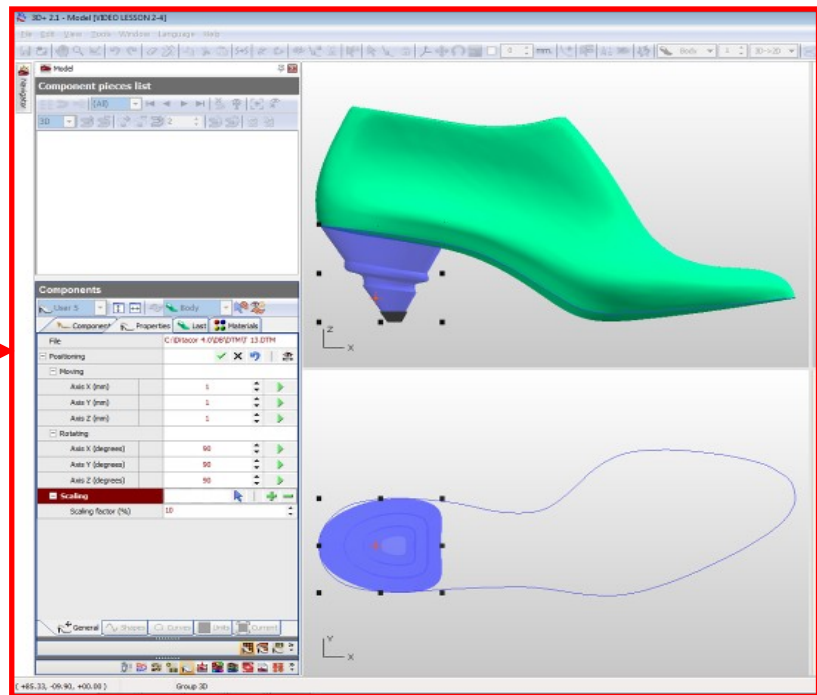
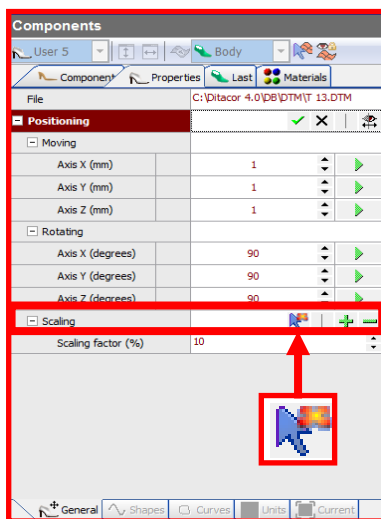


Select the '**Scaling**' option by pressing the icon in the box to redimension the heel moving the points/markers. Press 'Validate' to finish.

Pentru redimensionarea tocului este utilizată funcția "**Scaling**". Dimensiunile tocului sunt modificate prin mutarea punctelor/semnelor afișate odată cu lansarea funcției "**Scaling**". După finalizarea modificărilor se apasă butonul "**Validate**".

Seleccionar la opción "**Scaling/Escalar**" presionando el icono de su casilla, para redimensionar el tacón moviendo los puntos/marcadores. Presionar "**Validar**" para finalizar.

Selecionar a opção "**Scaling/Escalar**" pressionando o ícone na caixa para redimensionar o tacão movendo os pontos/marcadores. Premir "**Validar**" para finalizar.



Note:

To **export components**, in the 'Components' window, select the component to be exported. Here we will export the heel 'NEW HEEL', on which we were working. Press the '**Export component**' icon. Save the heel in the dialogue box under the '.shc' extension. The components saved with '.shc' extension can be directly imported into other models using the '**Import component**' option.

Pentru **exportarea componentelor** este necesară selectarea acestora din meniul "Components" De exemplu, pentru exportarea călcâiului se apasă butonul "**Export component**" și se salvează un fișier cu extensia ".shc". Orice componentă salvată cu extensia ".shc" poate fi importată direct pentru a fi aplicată altor modele utilizând opțiunea "**Import component**".

Para **exportar componentes** en la Ventana "Components/Componentes" seleccionar el componente a exportar. Se va a exportar el tacón "NEW HEEL" con el que se estaba trabajando. Pulsar el icono "**Export component/Exportar componente**". Aparecerá una ventana de diálogo donde se debe guardar el tacón con extensión ".shc". Estos componentes guardados con extensión ".shc" podrán importarse directamente en otros modelos mediante la opción "**Import component/Importar componente**".

Para **exportar componentes** na janela "Components/Componentes" seleccionar o componente a exportar. Vamos agora exportar o tacão "NEW HEEL" com o que estávamos a trabalhar. Premir o ícone "**Export component/Exportar componente**". Aparecerá uma janela de diálogo onde se deve guardar o tacão com a extensão ".shc". Componentes guardados com extensão ".shc" poderão ser importados diretamente noutros modelos mediante a opção "**Import component/Importar componente**".

