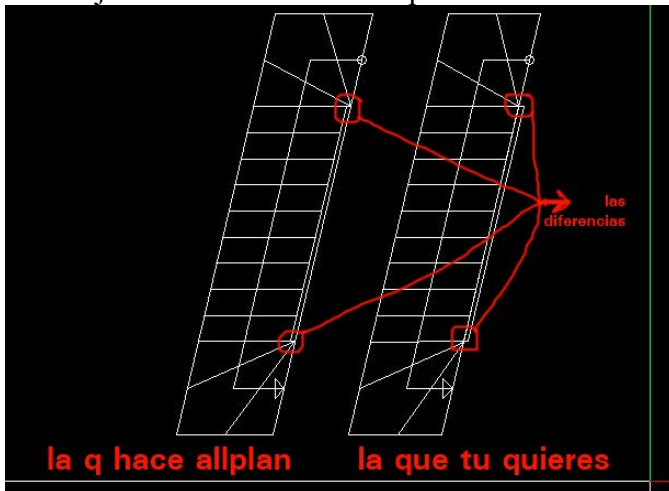
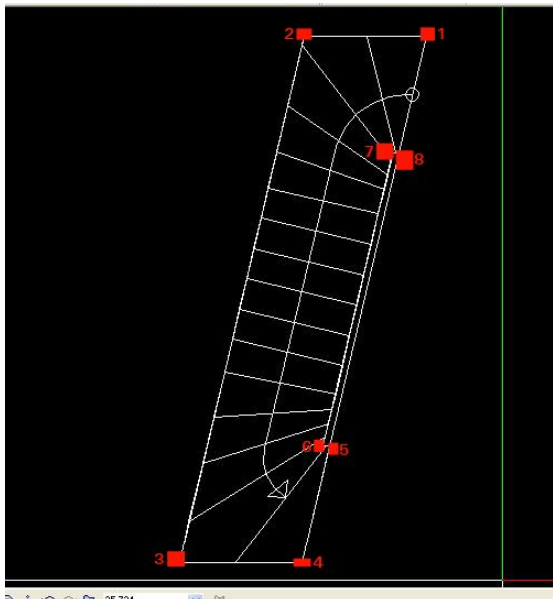


Que hacer cuando la escalera no se crea en 3d pero si en 2d.
Vamos a ver q es facil pero hay que saber hacer unos trucos:

1º dibujamos la escalera en 2D pero con la mentirita hecha:



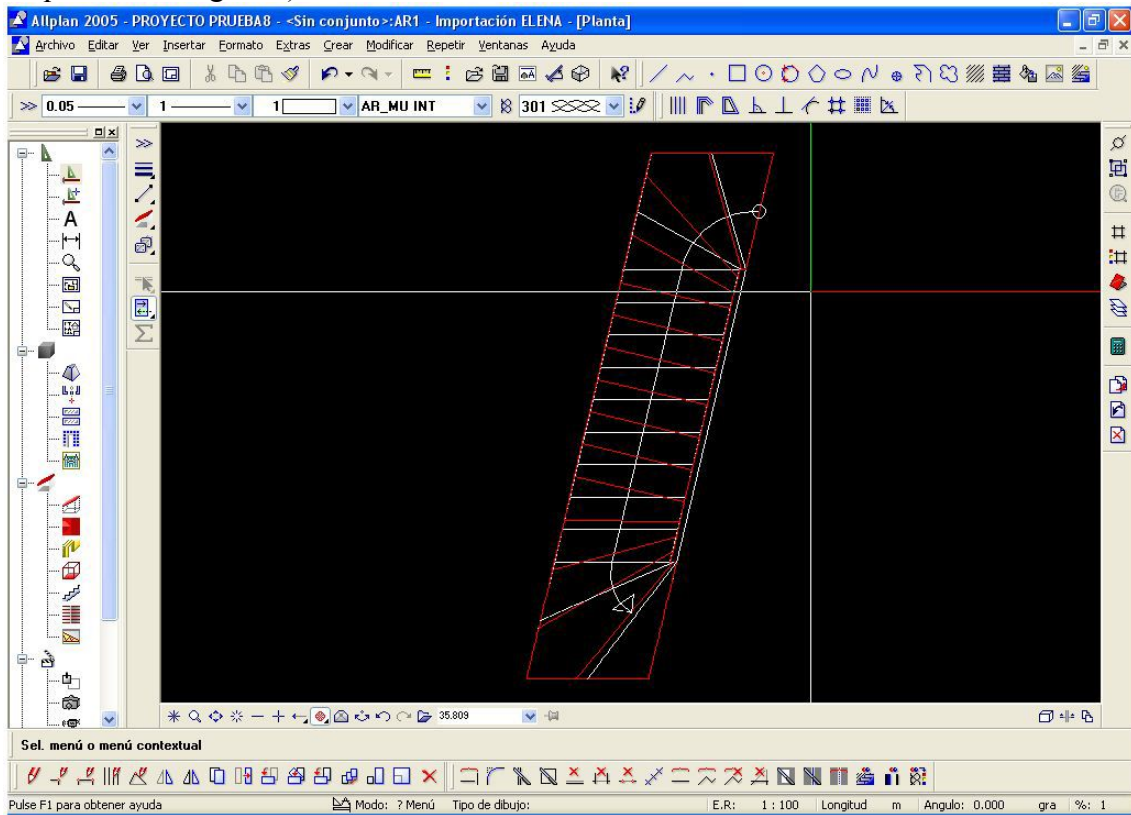
2º cojemos escalera compensada i clickamos el orden d los puntos como te marco en la imagen y te sale una cosa asi :



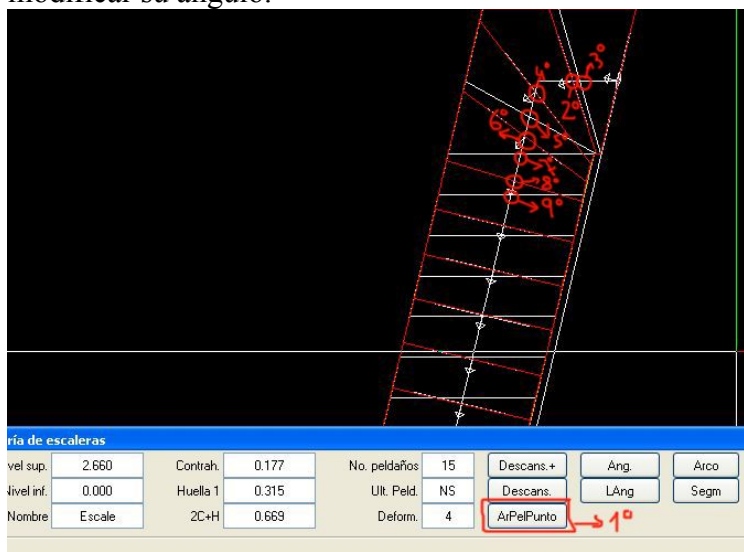
3º ahora en el menú de la escalera es donde tenemos que conseguir alinear los peldaños (para entrar en el menú doble clic sobre la escalera i entra)



4º Aquí ves la escalera que nos da Allplan (en rojo) superpuesta con la 2d que hemos dibujado (en blanco) lo que hay que hacer es poner lo rojo coincidiendo sobre lo blanco con las ordenes ArPelPunto, Ang, y LAng.(estas dos ultimas son prácticamente lo mismo no se exactamente la diferencia a veces uso una i a veces otra da igual la verdad la que funcione gastas)

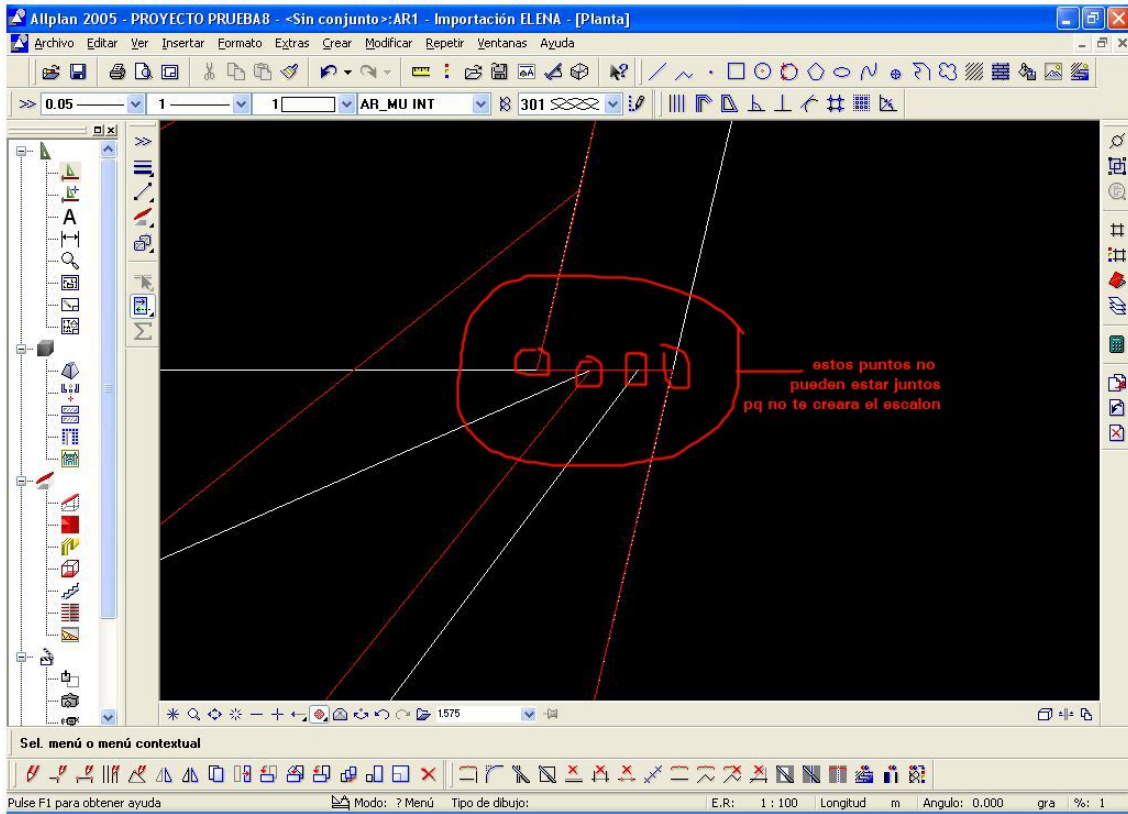


5º pulsando sobre la orden ArPelPunto vamos a poner los escalones en su sitio (yo te pongo los pasos para hacer uno i los demas es repetir siempre lo mismo uno por uno) Para que la linea de escalera sea un angulo recto i no una curva pulsa arco después pulsa la linea de escalera i pulsa 0 i intro i se cambiara automáticamente (haz lo mismo con la otra parte pq se hace en dos la de arriba i la de abajo) Asi que ves clicando en el orden que pone, como ves esa orden desplaza el inicio del escalon a donde tu quieres pero sin modificar su angulo.

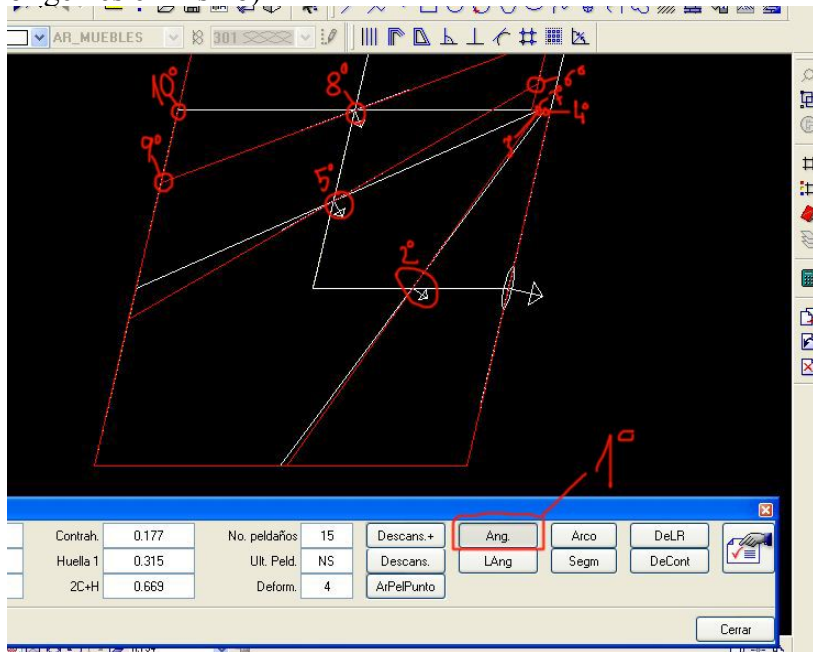


6º Ahora vamos a girar los peldaños, es lo mas lioso pero si lo pillas es muy facil a ver si me explico bien.

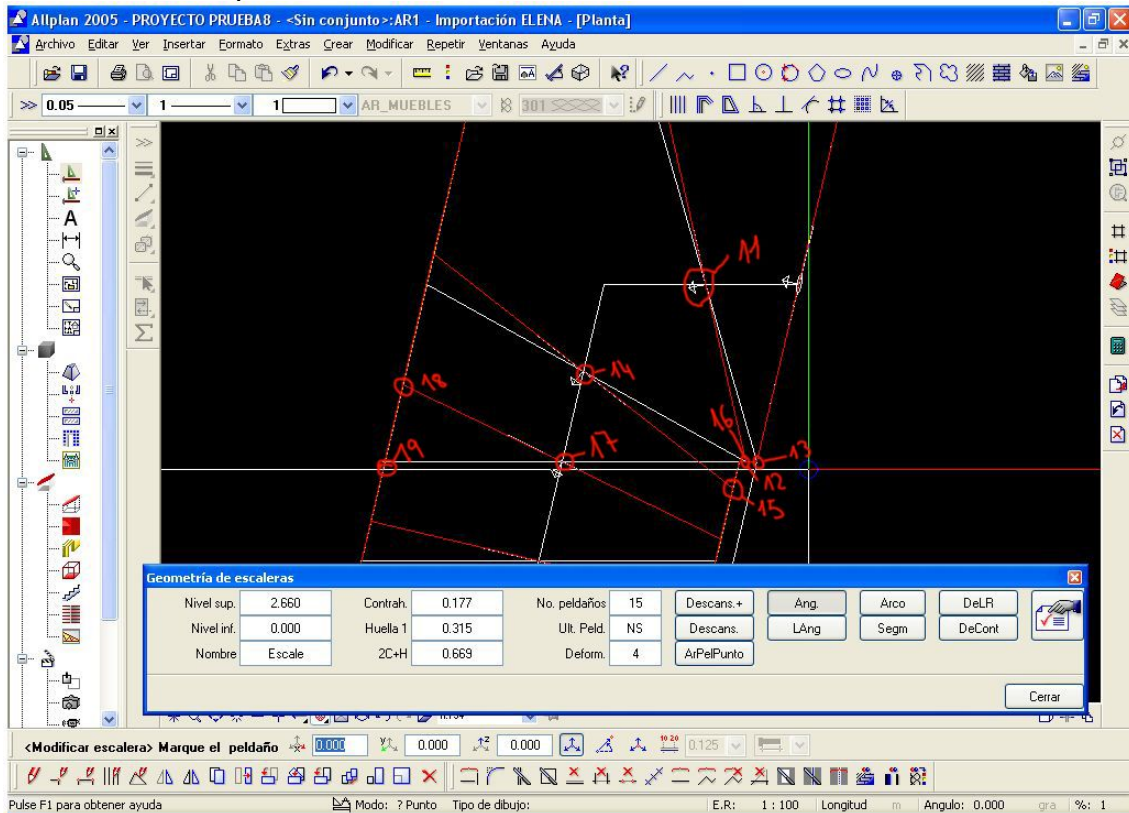
Fijate en que los escalones de la esquina que son los que van a dar problemas no salgan nunca del mismo punto.



Ahora para mover el angulo del escalon usamos la orden Ang. y seguimos el orden que te digo i asi con todos (si cuando acabes algun escalon no sale o te dice que la escalera no se puede construir es pq dos puntos como los de antes se estan tocando o su punto de origen es el mismo)



Pasamos a la otra parte de la escalera i hacemos lo mismo:



Dejamos para el final la parte de los escalones paralelos que es lo q no da complicación clickando primero en el medio del escalon después en la punta del escalon erronea i después en la punta correcta i asi en todos (al igual se cambian todos automaticos)

Si no te aclaras ya lo hablamos por el msn

No me preguntes por como ver las contrahuellas en 3d pq es imposible deberia haber mas espacio entre los escalones girados para que cupiese la contrahuella.

Pero se puede hacer tb pero es mas largo y la mentira es mas gorda.