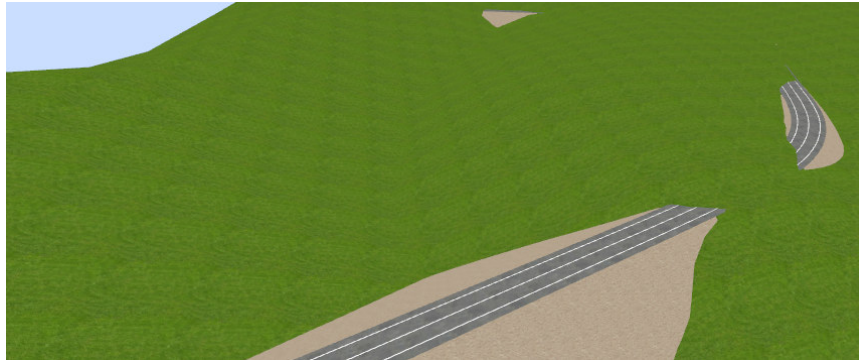





Vistas 3D: Vaciado automático del modelo

En las vistas 3D CARTOMAP permite visualizar distintos elementos, entre ellos los modelos del terreno del tipo *Marra irregular de triángulos* y los QUADs de todos o parte de los ejes del archivo. En la mayoría de los casos estos tipos de elementos se solapan, es decir, los QUADs quedan tapados por la malla de triángulos del modelo en las zonas de desmonte:



Para que esto no suceda se deben desactivar u ocultar los triángulos que forman parte del modelo digital y que tapan a los QUADs, es decir, los triángulos que están dentro de la zona de influencia del eje. La opción clásica consistía en editar el modelo digital y eliminar estos triángulos, este procedimiento, además de laborioso, obligaba a recalcular nuevamente el modelo en caso de modificar alguna rasante o sección tipo. **Este procedimiento elimina estos triángulos de la vista 3D sin modificar el modelo original que permanece intacto.**

Como vaciar un modelo en una vista 3D

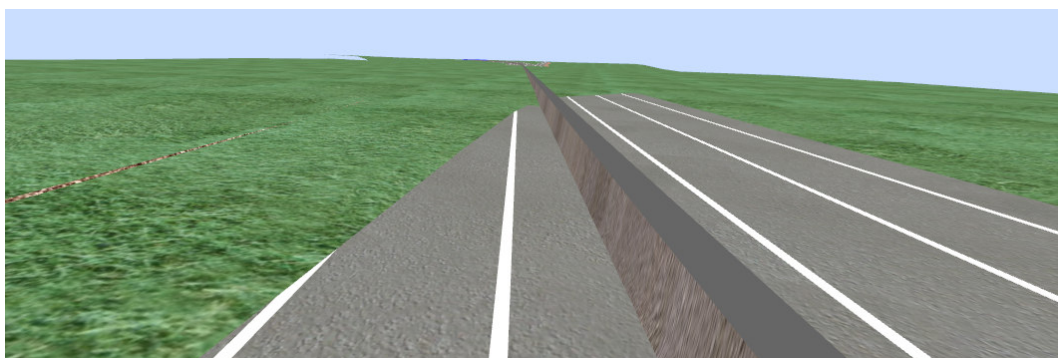
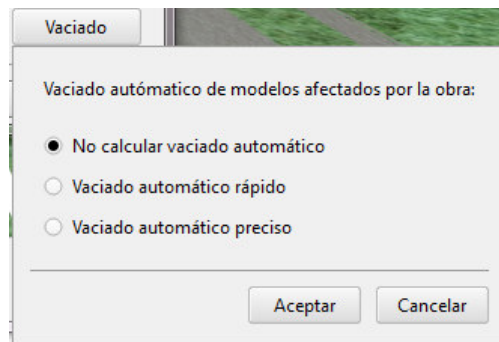
Se accede a la opción de *Vaciado*, a través de la ventana **Presentación de la vista 3D**. Esta ventana aparece automáticamente al crear una vista 3D o, una vez creada, pulsando el botón configurar vista , situado en la zona superior derecha de la vista 3D:

Presentación de la vista 3D		
Posición del observador	Posición del punto visado	Selección de punto
<input checked="" type="radio"/> Estática	<input checked="" type="radio"/> Estática	<input checked="" type="radio"/> Observador <input type="radio"/> Visado
X: 4795.000	X: 4860.000	
Y: 9554.000	Y: 9637.000	
Z: 310.000	Z: 276.000	
Altura: 10.000	Altura: 1.000	
<input type="radio"/> Dinámica	<input type="radio"/> Dinámica	<input type="checkbox"/> Ver todo
Lineas de rotura sin unir (Carti)	Lineas de rotura sin unir (Carti)	<input type="checkbox"/> Dibujar elementos CAD
Dist. eje: 3.000	Dist. eje: 3.000	<input type="button" value="Fondo"/> <input checked="" type="button" value="Vaciado"/>
Altura: 8.000	Altura: 0.000	<input type="button" value="Aceptar"/> <input type="button" value="Cancelar"/>
PK inicial: 0.000	PK inicial: 30.000	
PK final: 999999.999	PK final: 999999.999	
Desplaz.: 5.000	Desplaz.: 5.000	

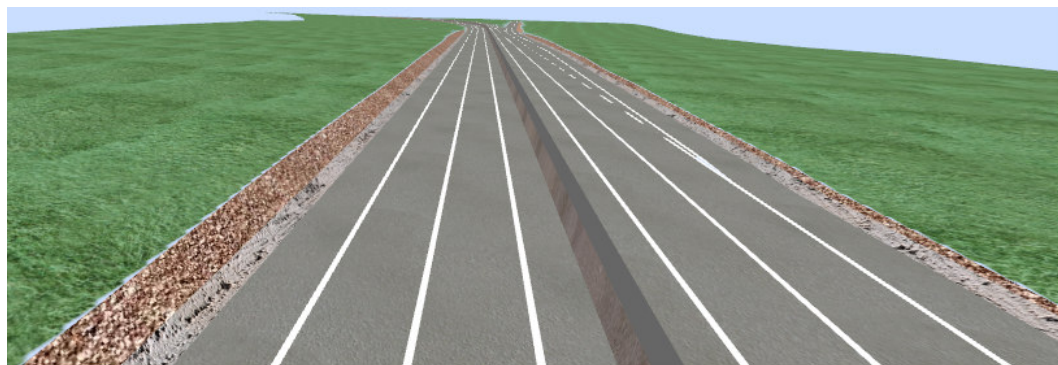
Al pulsar el botón *Vaciado*, se muestran las tres opciones posibles de vaciado: *No calcular el vaciado automático* (activada por defecto), *Vaciado automático rápido* y *Vaciado automático preciso*.

Las dos opciones de vaciado calculan la zona ocupada por los QUADs de los niveles y entidades visibles en la vista 3D y recorta el modelo en las zonas de solape. En función de la opción de vaciado seleccionada el cálculo se realizarán con menor o mayor grado de precisión.

En la siguiente imagen los triángulos del modelo tapan parte de los QUADs, el modelo está sin vaciar:



Al realizar el vaciado automático rápido los triángulos se recortan con lo que los QUADs se ven correctamente, pero se puede apreciar una pequeña franja en las cabezas y pies de talud, donde se ha llevado a cabo el recorte de los triángulos:



Al realizar el vaciado automático preciso la línea de corte del terreno con los QUADs queda limpia:

