

# NOTAS DE ACTUALIZACIÓN

info@promine.com



## Notas de actualización 2022.16

Este documento contiene las descripciones de los nuevos comandos y mejoras que se incluyen en la versión 2022.16 de Promine. Estos son válidos a partir de la liberación de la versión el 9 de enero de 2023.

#### Copyright

© 2021 Promine Inc. Todos los derechos reservados. Queda terminantemente prohibido copiar, distribuir o tratar de cualquier otro modo este documento, salvo de conformidad con el Acuerdo de licencia de usuario final de Promine.

## Tabla de contenidos

Mejoras2
Modulo: Secciones
SEC1E – Editar 1 sección2
Modulo: Diseño de obras3
PLPR – Opciones
Modulo: Perforación y voladura subterránea4
DRIRSEI – Insertar contrapozos4
DRICUSDELEC – Insertar retardos electrónicos5
DRIPREF – Opciones
Module: Mecánica de rocas6
RKMQ - Q-Barton

### Mejoras

#### **Modulo: Secciones**

#### SEC1E - Editar 1 sección

Con esta nueva mejora, el usuario puede guardar los cambios realizados en una sección anterior en una nueva capa. Pueden seleccionar el prefijo de esta capa en las opciones de Secciones.

Pasos para activar:

- 1. Vaya a las preferencias de la sección y marque la opción "Mantener objetos en la sección"
- 2. Seleccione el sufijo de la nueva capa

Opciones - Sección		×			
Influencia Anterior:	0.010	Transferir tipo de línea			
	Transferir grosor de línea				
Influencia Posterior:	-0.010	Utilizar texto adjunto			
	No cortar capas congeladas				
Predeterminada del botón de influencia:	5.000	Encender solo la capa de la sección			
		Utilizar Congelar/Descongelar			
Tolerancia de proyección:	25.0 Convertir secciones ajenas a Promine				
	0.4	✓ Utilizar la versión .NET			
Proyección altura de texto:	0.4	Restaurar la visibilidad de las capas activando la sección			
Ángula da taxta provactada:	45.0	Une los contornos del mismo color			
Angulo de texto proyectado.	45.0	Anotar la distancia			
Tamaño de la zona de texto:	4.0	🗹 Insertar puntos para polilíneas 2d			
Opciones de SEC1E		Color de los objetos fantasmas			
Mantener los objetos en la sección	Sufijo de la nu	eva capa: _CAPA_ Color			
	Aceptar	Cancelar			

Pasos a usar:

- 1. Selecciona el comando SEC1E
- 2. Seleccionar la sección a editar
- 3. Hacer cambios en la sección
- 4. Clic OK para modificar la sección previamente seleccionada
- 5. Se creará una nueva sección con el nombre de capa de la sección anterior. Se creará otra con el mismo nombre de la sección seguido del sufijo elegido en las opciones

SEC_1_W	🌻 🔅 🗗 🚍 🔳 bla Continu	
SEC_2_W	🌻 🔅 🗗 🚍 🔳 bla Continu	
SEC_3_W	🌻 🔅 🗗 🚍 🔲 bla Continu	
SEC_4_W	🌻 🔅 🗗 🚍 🔲 bla Continu	
SEC_5_W	🌻 🔅 🖬 🗐 🔲 bla Continu	
SEC_5_W_CAPA_	🌻 🔅 💕 🗐 🔲 bla Continu	

En el ejemplo anterior hay 5 capas con secciones. SEC\_5\_W es la capa de la quinta sección y SEC\_5\_W\_CAPA\_ es la capa para todos los objetos que estaban en la sección anterior antes de los cambios.

#### Modulo: Diseño de obras

#### PLPR - Opciones

Hay una nueva mejora en el módulo de diseño de obras. Esta nueva mejora permite al usuario mantener todas las anotaciones de la obra en la elevación 0. El cambio se hizo con el propósito de tener una visión más clara de la obra y la línea de centro al girar el dibujo para que las anotaciones no interrumpan la vista del usuario si no quieren ver esas anotaciones en la misma elevación que la obra.

Esta opción puede configurarse en las opciones de diseño de obra. La ruta será Opciones>Anotaciones>Mantenga la elevación en cero.

Opciones - Diseño de obras				
Dimensiones de la	obra:			
Alto: 3.50	Chaflán del techo	0.50		
Ancho 3.50	Chaflán del muro	o: 0.50		
Capas Línea de centro CENT	Muros MURP	Anotaciones ANOT	Modelo 3D 3DPL	
Agregar	Agregar	Agregar	Agregar	
Borrar	Borrar	Borrar	Borrar	
Anotaciones	Otros Pe	files Guarda	ar Cargar	
	Aceptar	Cancelar		

1. Opciones de diseño de obras

Parámetros de anotación:			×	
Texto y flechas	Azimut	Pendiente	Dimensiones	
Altura de texto: 0.50	🗹 Dibujar flecha	🗹 Dibujar flecha	O Altura por ancho	
Largo de la punta de la flecha: 0.50	Largo de la flecha: 4.00	Largo de la flecha: 2.00	Ancho por altura	
	Distancia texto-flecha: 0.300	Distancia texto-flecha: 0.30	Altura de texto: 0.50	
Ancho de la punta de la flecha: 0.20	Distancia centro-flecha: 0.500	Distancia centro-flecha: 0.25	Distancia centro flecha: 5.00	
Estilo de flecha: Estilo 1 🗸	Texto: AZ.	Decimales: 1		
2010	Factor de ancho de texto: 0.80	Redondear anotaciones	Decimales: 1	
Elevación	Formato: Grades ( Deci x)	Agregar linea de referencia	Agregar el tipo de sostenimiento	
	Grados / Dec V		Dibujar cuadro	
	Mostrar segundos	Radio	Feebag	
Largo de la flecha: 5.00	Refugios	Distancia texto-flecha: 0.50	Pechas √ Dibuiar flecha	
Distancia texto-flecha: 0.200	Anotar refugios	Distancia centro-flecha: 0.00	Analysis de lines 200	
F	Fin de la galería	Decimales: 1	Ancho de línea.	
Espaciamiento maximo: 50.00	🗹 Anotar el final de la galería	Redondear anotaciones	Utilizar color del mes	
Decimales: 2	Seleccionar color de texto	Señaladores	O Utilizar leyenda de color	
Mantenga la elevación en cero	Texto:	Largo de los marcadores: 5.00	Color por mes	
Configuración de anotaciones en lote				
Aceptar Cancelar				

2. Anotaciones por defecto - nueva casilla de mejora

#### Modulo: Perforación y voladura subterránea

#### DRIRSEI - Insertar contrapozos

Hay una mejora en el comando DRIRSEI en el módulo Perforación y voladura subterránea. La mejora hace posible que el usuario cambie el nombre de las secciones al insertar la misma plantilla más de una vez.

Pasos a usar:

- 1. Configure las plantillas a utilizar (consulte la sección DRIRSEO en las notas de la versión 2022.08)
- 2. Seleccione la malla superior, la malla inferior y la intersección
- 3. Clic OK
- 4. La siguiente ventana aparecerá

Cambiar nombre de sección X			
Este nombre de sección ya existe. Seleccione una opción.			
Cambiar el nombre de la sección     Sobrescribir la sección			
Nuevo nombre: HOLA_0.35			
Aceptar Cancelar			

5. El usuario puede seleccionar si desea cambiar los nombres de las secciones una a una y seleccionar el nuevo nombre que desea para las nuevas secciones o también puede simplemente sobrescribir la sección, borrando las secciones anteriores.

#### DRICUSDELEC - Insertar retardos electrónicos

Se ha introducido una mejora en el comando "Insertar retardo electrónico" (DRICUSDELEC). Este comando forma parte de la lista de comandos personalizados del módulo "Perforación y voladura subterránea". Con esta nueva mejora, ahora el usuario puede borrar todos los objetos insertados con DRICUSDELEC utilizando el botón deshacer o escribiéndolo en la línea de comandos. Antes de esta mejora los retardos se deshacían uno a uno.

#### **DRIPREF - Opciones**

Hay una nueva mejora en los informes del módulo de perforación y voladura subterránea. Esta mejora permite al usuario editar el título del ítem "Número de pivote".

Para establecer el número de pivote el usuario debe ir a Opciones>Personalizar reportes> (nombre del informe) >Editar>Categoría: Detalles del tiro>Objetos disponibles: número de pivote>Editar

Editar el formato del reporte		$\times$
Nombre del reporte:	Blasting	
Categoría         Objetos disponibles           Detalles de tiro         Ruptura           Angulo         Número de pivote           Longitud         Desfase           Línea de referenci         Fecha terminado           Explosivo         Tumo           Retardo         Comentarios           Personalizado         Diámetro           Otros         Limpio           Atura del agua         Comentarios para tiro abierto           Feste         Este	Reporte         Explosivo         Explosivo corto         Tapón         Longitud del explosivo 1         Longitud del explosivo 2         Longitud del explosivo 3         Distancia final del explosivo         Amba         Cargar desde         Cargar hasta (parte alta del explosivo)         Cargar hasta (parte alta del explosivo)         Peso del explosivo	^
Opciones de perforación		
Insertar anotaciones del tiro	Anotar rengion en el título del reporte	
Números para el nombramiento de los tiros		
Encerrar el número del tiro	Separar columna de peso del explosivo	
Alinear el número de tiro con su orientación		
Insertar un bloque de pivote Número	ro de pivote X	0
Utilizar anotación (A, B, C,) para el punto de pivote Nombre	e de columna: Actualización	0.5000
Cambiar la anotación de un punto de pivote por una citra	ceptar Cancelar	0.5000
Preguntar el numero de cada punto de pivote	los números	1.0000
Anotar el angulo del tiro	Altura del texto para las anotaciones	0.7500
Insertar un prefiio	Escala del reporte de perforación	1.0000
Añadir una secuencia al nombre de los barrenos compartiendo el mismo pivote	Colocar el número de tiro a un porcentaje de la longitud:	100
Posición de anotaciones	Consejo: Utilice 100 para colocar el número de tiro al final del mismo.	
Centrar anotaciones a lo largo del tim	Perforación a distancia	
	Insertar una X en la intersección con la polilínea de perforación a distancia	
Insertar anotaciones a cierto % de la longitud	Considerar desviación para perforación remota	
Cambiar propiedades de tiros	Proporción de la desviación (desv./dist):	0.10
Cambiar el color del tiro	Distancia de seguridad:	0.00
Cambiar el tipo de línea del tiro Continuous	Editar columnas personalizables	
Cambiar la escala del tipo de línea del tiro		
Cambiar el grosor de línea del tiro ByLayer	~	
Ace	Cancelar Cancelar	

3. Ahora el botón Editar para el número de pivote está disponible

#### Module: Mecánica de rocas

#### RKMQ - Q-Barton

Hay una mejora en la ventana Q-Barton que permite a los usuarios insertar sombreados de la misma forma que en el método RMR. También existe la opción de situar el bloque en las coordenadas que prefiera el usuario. Se han añadido nuevos campos para poder utilizar estas nuevas funciones.

🕅 Q-system						– 🗆 🗙
Diseño de la calidad de	la rocka (RQD) Índice de d	liaclasado (ndice de rugosio	dad de las discontinuidades (	Jr) 4. Índice de alteración d	le las fracturas (Ja) Factor d	le reducción por la 💶 🕨
		1. Diseño d	le la calidad de la ro	ocka (RQD)		
	Longitud total de la muestra (cm) Longitud de los pedazos de muestra (> RQD %					
					Calcular	
			Clasificación			
	0 - 25	25 - 50	50 - 75	75 - 90	90 - 100	
	Muy mala	Mala	Regular	Buena	Excellente	
Ubicación del bloque R Seleccione V Insertar sombreac	км × 0.000	▼	Y 0.000	<b>.</b>	Z 0.000	
Insertar tabla de clasificación Ok Cancelar						