Bricsys®

Referencia de comando (V23)

Documentación del producto



Bricsys®

Contenido

1. Referencia de comando 70
1.1 Ejecutar comandos 70
1.2 Opciones de comando 70
1.3 Prefijos de comando 70
2. + 72
2.1 +PANELESTRUCTURAL comando 72
2.1.1 Descripción 72
3. ? 73
3.1 ? comando 73
3.1.1 Descripción 73
4. 2 74
4.1 2DINTERSECTION comando 74
4.1.1 Descripción 74
5. 3 75
5.1 3D comando 75
5.1.1 Descripción 75
5.1.2 Métodos 75
5.2 3DARRAY comando 81
5.2.1 Descripción 81
5.2.2 Método 81
5.2.3 Opciones dentro del comando 81
5.3 COMPARAR3D comando 81
5.3.1 Descripción 81
5.4 3DCONVERT comando 81
5.4.1 Descripción 81
5.5 3DDWF comando 81
5.5.1 Descripción 82
5.6 3DCARA comando 82
5.6.1 Descripción 82
5.6.2 Opciones dentro del comando 82
5.7 3DINTERSECTION comando 82
5.7.1 Descripción 82
5.8 3DMALLA comando 82
5.8.1 Descripción 83
5.8.2 Opciones dentro del comando 83
5.9 REFENT3D comando 83
5.9.1 Descripción 83
5.10 -REFENT3D comando 83
5.10.1 Descripción 83
5.10.2 Opciones dentro del comando 83
5.11 3DPOL comando 84
5.11.1 Descripción 84
5.11.2 Métodos para crear una polilínea 3D 85
5.11.3 Opciones del comando 3DPOLY 86
6. A 87
6.1 ACERCA comando 87
6.1.1 Descripción 87
6.2 ACETUCS-BACK comando (Express Tools) 87

Contenido

6.2.1 Método 87
6.3 ACETUCS-BOTTOM comando (Express Tools) 87
6.3.1 Método 87
6.4 ACETUCS-FRONT comando (Express Tools) 88
6.4.1 Método 88
6.5 ACETUCS-LEFT comando (Express Tools) 89
6.5.1 Método 89
6.6 ACETUCS-RIGHT comando (Express Tools) 89
6.6.1 Método 89
6.7 ACETUCS-TOP comando (Express Tools) 90
6.7.1 Método 90
6.8 ACISDENTRO comando 90
6.8.1 Descripción 91
6.9 ACISFUERA comando 91
6.9.1 Descripción 91
6.10 ACTIVAECTIONVIEW comando 91
6.10.1 Descripción 91
6.11 ACTIVATESTORY comando 91
6.11.1 Método 92
6.11.2 Opciones dentro del comando 92
6.12 ADDINMAN comando 92
6.12.1 Descripción 92
6.13 ADDSELECTED comando 92
6.13.1 Método 92
6.14 ADDSURFACELABELS command 92
6.14.1 Description 93
6.14.2 Method 93
6.14.3 Options within the command 93
6.15 AI_BOX comando 93
6.15.1 Descripción 93
6.15.2 Métodos para crear una caja 94
6.15.3 Opción dentro del comando AI_BOX 94
6.16 AI_CONE comando 95
6.16.1 Descripción 95
6.16.2 Métodos para crear un cono 97
6.16.3 Opciones dentro del comando AI_CONE 98
6.17 AI_CIRCTAN comando 98
6.17.1 Descripción 98
6.17.2 Métodos para crear un círculo tangente 99
6.18 AI_CYLINDER comando 99
6.18.1 Descripción 99
6.18.2 Métodos para crear un cilindro 100
6.18.3 Opciones dentro del comando AI_CYLINDER 101
6.19 AI_DESELECT comando (Express Tools) 101
6.20 AI_DIM_TEXTABOVE comando (Express Tools) 101
6.20.1 Método 101
6.21 AI_DIM_TEXTCENTER comando (Express Tools) 101
6.21.1 Método 102

Contenido

6.22 AI_DIM_TEXTHOME comando (Express Tools) 102
6.23 AI_DISH comando 102
6.23.1 Descripción 102
6.23.2 Métodos para crear una arandela 102
6.23.3 Opciones dentro del comando 103
6.24 AI_DOME comando 103
6.24.1 Descripción 103
6.24.2 Métodos para crear una cúpula 104
6.24.3 Opciones del comando AI_DOME 104
6.25 AI_DRAWORDER comando (Express Tools) 104
6.25.1 Método 105
6.25.2 Opciones dentro del comando 105
6.26 AI_EDGESURF comando 105
6.27 AI_FMS comando (Express Tools) 105
6.27.1 Método 105
6.28 AI_MOLC comando (Express Tools) 105
6.29 AI_MSPACE comando (Express Tools) 105
6.30 AI_PROPCHK comando (Express Tools) 105
6.31 AI_PSPACE comando (Express Tools) 105
6.32 AI_PYRAMID comando 106
6.32.1 Descripción 106
6.32.2 Métodos para crear una pirámide 106
6.32.3 Opciones dentro del comando 107
6.33 AY_REVSURF comando 108
6.34 AI_RULESURF comando 108
6.35 AI_SELALL comando (Express Tools) 108
6.36 AI_SPHERE comando 108
6.36.1 Descripción 108
6.36.2 Métodos para crear una cuña 109
6.36.3 Opciones dentro del comando 109
6.37 AI_TABSURF comando 110
6.38 AI_TILEMODE1 comando (Express Tools) 110
6.39 AI_TORUS comando 110
6.39.1 Descripción 110
6.39.2 Métodos para crear una arandela 110
6.39.3 Opción dentro del comando AI_TORUS 111
6.40 AI_WEDGE comando 111
6.40.1 Descripción 111
6.40.2 Métodos para crear una cuña 112
6.41 AIMLEADEREDITADD comando 112
6.41.1 Descripción 112
6.41.2 Método 112
6.41.3 Opciones dentro del comando 113
6.42 AIMLEADEREDITREMOVE comando 113
6.42.1 Descripción 113
6.42.2 Método 113
6.42.3 Opciones dentro del comando 113
6.43 INVERTIRFLECHAAIDI comando 113

Contenido

6.43.1 Descripción 113
6.44 AIDIMPREC comando 114
6.44.1 Descripción 114
6.45 AIDIMSTYLE comando 114
6.45.1 Descripción 114
6.45.2 Método 114
6.45.3 Opciones dentro del comando 114
6.46 ALINEAR comando 115
6.46.1 Descripción 115
6.46.2 Opciones 115
6.47 ALIASEDIT comando (Express Tools) 115
6.47.1 Método 116
6.48 ALIGNMENT comando 116
6.48.1 Descripción 116
6.48.2 Opciones dentro del comando 116
6.49 ALINEACIÓN3D comando 116
6.49.1 Descripción 117
6.50 ALINEACIONCURVA comando 117
6.50.1 Método 117
6.50.2 Opciones dentro del comando 117
6.51 EDITARALINEAR comando 117
6.51.1 Método 118
6.51.2 Opciones dentro del comando para la alineación horizontal 118
6.51.3 Opciones dentro del comando para Alineación vertical 118
6.52 ALINEACIÓNENTRE comando 118
6.52.1 Descripción 118
6.52.2 Opciones dentro del comando 119
6.53 ELEMENTOALINEACIÓN comando 121
6.53.1 Descripción 121
6.53.2 Opciones dentro del comando 121
6.54 LINEAALINEACIÓN comando 124
6.54.1 Método 124
6.54.2 Opciones dentro del comando 124
6.55 ALINEARVISTA comando 125
6.55.1 Método 125
6.56 ALINEACIÓNVERTICAL comando 125
6.56.1 Descripción 125
6.56.2 Método 125
6.56.3 Opciones dentro del comando 125
6.57 ALIGNSPACE comando 126
6.57.1 Descripción 126
6.58 AMDATUMID command 127
6.58.1 Method 127
6.58.2 Symbol 127
6.58.3 Leader and text 128
6.59 AMEDGESYM command 130
6.59.1 Method 130
6.59.2 Symbol 131

Contenido

6.59.3 Requirements 131
6.59.4 Leader 132
6.60 AMFCFRAME command 132
6.60.1 Description 132
6.60.2 Method 132
6.60.3 Symbol 134
6.60.4 Requirements 134
6.60.5 Leader 135
6.61 AMNOTE comando 135
6.61.1 Método 135
6.61.2 Símbolo 136
6.61.3 Requisitos 136
6.61.4 Directriz 136
6.62 AMPOWERDIM_ALI comando 136
6.62.1 Descripción 137
6.62.2 Métodos 137
6.63 AMPOWERDIM_ANG comando 137
6.63.1 Descripción 137
6.63.2 Métodos 137
6.64 AMPOWERDIM_DIA comando 137
6.64.1 Descripción 137
6.64.2 Métodos 138
6.65 AMPOWERDIM_HOR comando 138
6.65.1 Descripción 138
6.65.2 Métodos 138
6.66 AMPOWERDIM_RAD comando 138
6.66.1 Descripción 138
6.66.2 Métodos 138
6.67 AMPOWERDIM_ROT comando 139
6.67.1 Descripción 139
6.67.2 Métodos 139
6.68 AMPOWERDIM_VER comando 139
6.68.1 Descripción 139
6.68.2 Métodos 139
6.69 AMPOWEREDIT comando 139
6.69.1 Descripción 140
6.70 AMSETUPDWG comando 140
6.70.1 Métodos 140
6.71 AMSIMPLEWELD comando 140
6.71.1 Método 141
6.71.2 Opciones dentro del comando 141
6.72 AMSURFSYM comando 142
6.72.1 Método 142
6.72.2 Símbolo 144
6.72.3 Requisitos 144
6.72.4 Directriz 145
6.73 AMWELDSYM comando 145
6.73.1 Métodos 145
6.73.2 Symbol 146

Contenido

6.73.3 Requirements - Arrow side 146
6.73.4 Requirements - other side 147
6.73.5 Leader 147
6.74 CERRAREDITORANIMACION 147
6.74.1 Descripción 147
6.75 ABRIREDITORANIMACION comando 147
6.75.1 Descripción 148
6.76 ANIMACIÓNEDITORREPRODUCCIÓN comando 148
6.76.1 Descripción 148
6.77 REGISTROEDITORANIMACIONES comando 148
6.77.1 Descripción 148
6.77.2 Opciones dentro del comando 148
6.78 ANITRAYEC comando 148
6.78.1 Descripción 149
6.79 RESTABANOT comando 149
6.79.1 Descripción 149
6.80 ACTUALANOT comando 149
6.80.1 Método 149
6.81 APPARENT comando 149
6.81.1 Descripción 149
6.82 APPLOAD comando 149
6.82.1 Descripción 150
6.83 ARCO comando 150
6.83.1 Descripción 150
6.83.2 Métodos para crear una línea m 151
6.83.3 Opciones adicionales dentro del comando ARCO 152
6.84 ARCTEXT comando (Express Tools) 152
6.84.1 Descripción 152
6.84.2 Método 152
6.85 AREA comando 152
6.85.1 Método 153
6.85.2 Opciones 153
6.86 Comando ARRANGE 153
6.86.1 Métodos 153
6.86.2 Opciones dentro del comando 156
6.87 -MATRIZ comando 161
6.87.1 Descripción 161
6.87.2 Métodos 161
6.87.3 Opciones 161
6.88 -MATRIZ comando 162
6.88.1 Descripción 162
6.88.2 Métodos 162
6.88.3 Opciones 162
6.89 ARRAYCLASSIC comando 163
6.89.1 Descripción 164
6.90 -CERRARMATRIZ comando 164
6.90.1 Descripción 164
6.90.2 Opciones 164

Contenido

6.91 -CERRARMATRIZ comando 164
6.91.1 Descripción 164
6.91.2 Opciones 164
6.92 ARRAYDETECT comando 165
6.92.1 Descripción 165
6.92.2 Métodos 165
6.92.3 Opciones dentro del comando 168
6.93 EDITARMATRIZ comando 168
6.93.1 Método 168
6.93.2 Opciones 168
6.94 ARRAYEDITEXT comando 168
6.94.1 Descripción 169
6.94.2 Método 169
6.94.3 Opciones 169
6.95 MATRIZCAMINO comando 169
6.95.1 Descripción 169
6.95.2 Opciones 170
6.96 MATRIZPOLAR comando 173
6.96.1 Descripción 173
6.96.2 Opciones 173
6.97 MATRIZRECTANG comando 175
6.97.1 Descripción 175
6.97.2 Opciones 175
6.98 CERRARPANELACCESORIOS comando 176
6.98.1 Descripción 177
6.99 ABRIRPANELACCESORIOS comando 177
6.99.1 Descripción 177
6.100 -ATRDEF comando 177
6.100.1 Descripción 177
6.101 -ATRDEF comando 177
6.101.1 Descripción 177
6.101.2 Opciones 177
6.102 ATRVIS comando 179
6.102.1 Descripción 179
6.102.2 Opciones dentro del comando 179
6.103 ATREDIT comando 179
6.103.1 Descripción 180
6.103.2 Métodos 180
6.103.3 Opciones dentro del comando 180
6.104 ATTEXT comando 181
6.104.1 Descripción 181
6.105 -ATREXT comando 181
6.105.1 Métodos 181
6.105.2 Opciones 182
6.106 ATTIN command (Express Tools) 182
6.106.1 Description 182
6.106.2 Method 182
6.107 ATTIPEDIT comando (Express Tools) 183

Contenido

6.107.1 Método 183
6.108 ATTOUT command (Express Tools) 183
6.108.1 Description 183
6.108.2 Method 183
6.109 ATTREDEF comando 184
6.109.1 Descripción 184
6.110 SINCRATR comando 185
6.110.1 Descripción 185
6.110.2 Opciones dentro del comando 185
6.111 REVISION comando 185
6.111.1 Descripción 185
6.111.2 Opciones dentro del comando 186
6.112 AUTOCOMPLETAR comando 186
6.112.1 Descripción 186
6.112.2 Método 186
6.112.3 Opciones 186
6.112.4 Sugerencias de Autocompletar basadas en la IA 187
6.113 AUTOCONSTRAIN comando 187
6.113.1 Descripción 187
7. B 189
7.1 FONDO comando 189
7.1.1 Descripción 189
7.2 BASE comando 189
7.2.1 Descripción 189
7.2.2 Descripción 189
7.3 ADMATRB comando 189
7.3.1 Descripción 189
7.4 CERRARBLOQUE comando 190
7.4.1 Opciones dentro del comando 190
7.5 Comando BURST (Express Tools) 190
7.5.1 Método 190
7.6 -EDITARBLOQUE comando 190
7.6.1 Descripción 190
7.7 -EDITARBLOQUE comando 190
7.7.1 Descripción 190
7.7.2 Método 191
7.7.3 Opciones dentro del comando 191
7.8 Comando BEXTEND (Express Tools) 191
7.8.1 Método 191
7.8.2 Opciones dentro del comando 191
7.9 SOMBCONT comando 192
7.9.1 Descripción 192
7.10 -SOMBCONT comando 192
7.11 BIMAÑADIREXCENTRICIDAD comando 192
7.11.1 Descripción 192
7.11.2 Método 193
7.11.3 Opciones del comando BIMAÑADIREXCENTRICIDAD 193
7.12 BIMALIGNSECTIONBLOCKS comando 193

Contenido

7.12.1 Descripción 194
7.12.2 Método 194
7.13 MODELOBIMANALÍTICO comando 194
7.13.1 Descripción 194
7.13.2 Método 194
7.13.3 Opciones dentro del comando 194
7.13.4 Opciones en un nodo 195
7.13.5 Opciones en un eje 195
7.14 BIMAPLICARPERFIL comando 196
7.14.1 Descripción 196
7.14.2 Métodos 196
7.14.3 Opciones dentro del comando BIMAPLICARPERFIL 196
7.15 BIMADJUNTARCOMPOSICION comando 197
7.15.1 Método/s 197
7.15.2 Opciones dentro del comando 197
7.16 BIMADJUNTARLOCALIZACIÓNESPACIAL comando 197
7.16.1 Método 197
7.16.2 Opciones dentro del comando 197
7.17 BIMAUTOMATCH comando 198
7.17.1 Método 198
7.17.2 Opciones 198
7.18 BIMCLASIFICAR comando 200
7.18.1 Método 201
7.18.2 Opciones 201
7.19 BIMCOPIA comando 202
7.19.1 Descripción 202
7.19.2 Método 202
7.19.3 Opciones dentro del comando 202
7.20 BIMCREATEDETAIL comando 202
7.20.1 Método 203
7.20.2 Opciones dentro del comando 203
7.21 BIMCURTAINWALL comando 203
7.21.1 Descripción 203
7.21.2 Método 203
7.21.3 Opciones dentro del comando 203
7.22 BIMDESCOMPONER comando 206
7.22.1 Descripción 206
7.22.2 Método 206
7.23 BIMDIMENSION comando 207
7.23.1 Método 207
7.23.2 Opciones dentro del comando 208
7.24 Comando BIMEXTEND 209
7.24.1 Método 209
7.25 BIMINVERTIR comando 209
7.25.1 Descripción 209
7.25.2 Método 210
7.25.3 Opciones 210
7.26 CONEXIÓNFLUIDOSBIM comando 211
7.26.1 Descripción 211

Contenido

7.26.2 Opciones 211
7.27 BIMGRID comando 214
7.27.1 Descripción 214
7.27.2 Método 214
7.27.3 Opciones 215
7.28 BIMIFY comando 216
7.28.1 Descripción 216
7.28.2 Método 216
7.28.3 Panel del comando Bimify 216
7.29 -BIMINSERTAR comando 218
7.29.1 Método 219
7.30 BIMINSERTAR comando 219
7.31 BIMINVERTSPACES comando 219
7.31.1 Métodos 219
7.31.2 Opciones dentro del comando 220
7.31.3 Panel de comandos de Bim Invert Spaces 221
7.32 BIMSOLIDOLINEAL comando 224
7.32.1 Opciones dentro del comando 224
7.33 BIMLIST comando 225
7.33.1 Descripción 225
7.33.2 Método 225
7.34 BIMMULTISELECT comando 225
7.34.1 Descripción 225
7.34.2 Método 225
7.34.3 Opciones 225
7.35 BIMPARAMETRIZEDETAIL comando 226
7.35.1 Descripción 226
7.36 BIMPATCH comando 226
7.36.1 Descripción 227
7.36.2 Método 227
7.37 BIMPERFILES comando 227
7.37.1 Descripción 227
7.38 BIMPROYECTINFO comando 227
7.38.1 Descripción 227
7.39 BIMPROPAGAR comando 228
7.39.1 Descripción 228
7.39.2 Método 228
7.39.3 Opciones dentro del comando 229
7.40 BIMPROPAGARESQUINA comando 229
7.40.1 Descripción 230
7.40.2 Método 230
7.40.3 Opciones 230
7.41 BIMPROPAGADOS comando 230
7.41.1 Descripción 231
7.41.2 Método 231
7.41.3 Opciones dentro del comando 231
7.42 BIMPROPAGATEFROMFILE comando 232
7.42.1 Descripción 232

Contenido

7.43 -BIMPROPAGATEFROMFILE comando 232
7.43.1 Descripción 232
7.43.2 Método 232
7.44 BIMPROPAGATELINEAR comando 233
7.44.1 Método 233
7.44.2 Opciones dentro del comando 234
7.45 BIMPROPAGATEPATTERN comando 234
7.45.1 Descripción 234
7.45.2 Método 234
7.45.3 Opciones dentro del comando 235
7.46 BIMPROPAGATEPLANAR comando 235
7.46.1 Método 235
7.46.2 Opciones dentro del comando 236
7.47 BIMPROPIEDADES comando 237
7.47.1 Descripción 237
7.48 BIMPYTHON comando 237
7.48.1 Método 237
7.49 BIMQUICKBUILDING comando 237
7.49.1 Descripción 237
7.49.2 Panel de comando BimQuickBuilding 237
7.49.3 Opciones en la línea de comandos 239
7.50 BIMQUICKDRAW comando 240
7.50.1 Descripción 240
7.50.2 Opciones 240
7.51 Comando BIMQUICKWALL 241
7.51.1 Descripción 242
7.51.2 Métodos 242
7.51.3 Opciones dentro del comando 242
7.52 BIMREASSOCIATE comando 243
7.52.1 Descripción 243
7.53 BIMRECALCULAREJE comando 243
7.53.1 Descripción 243
7.54 BIMHABITACION comando 243
7.55 BIMSECCION comando 243
7.55.1 Descripción 243
7.55.2 Métodos 244
7.55.3 Opciones 244
7.55.4 Edición de agarres 245
7.56 BIMABRIRSECCION comando 246
7.56.1 Descripción 246
7.56.2 Método 246
7.57 BIMACTUALIZARSECCION comando 247
7.57.1 Descripción 247
7.57.2 Método 247
7.58 BIMSETLOADBEARINGDIRECTION comando 247
7.58.1 Método 247
7.59 BIMSETREFERENCEFACE comando 248
7.59.1 Métodos 248

Contenido

7.59.2 Opciones 249
7.60 BIMSLICEWALL comando 249
7.60.1 Método 250
7.61 BIMSPACE comando 250
7.61.1 Descripción 250
7.61.2 Opciones 250
7.62 BIMLOCALIZACIÓNESPACIAL comando 251
7.62.1 Descripción 251
7.62.2 Opciones 251
7.63 BIMDIVIDIR comando 252
7.63.1 Descripción 252
7.63.2 Método 252
7.64 BIMSTAIR comando 255
7.64.1 Descripción 255
7.64.2 Método 256
7.64.3 Opciones dentro del comando 257
7.65 BIMESTIRAR comando 258
7.65.1 Descripción 258
7.65.2 Método 258
7.65.3 Opciones dentro del comando 259
7.66 CONEXIÓNESTRUCTURALBIM comando 259
7.66.1 Descripción 259
7.66.2 Método 259
7.66.3 Opciones 259
7.67 BIMETIQUETA comando 260
7.67.1 Descripción 261
7.67.2 Método 261
7.67.3 Opciones dentro del comando 261
7.68 Comando BIMTRIM 262
7.68.1 Método 262
7.69 BIMUPDATESPACE comando 262
7.69.1 Descripción 262
7.70 BIMACTUALIZARESPESOR comando 263
7.70.1 Descripción 263
7.70.2 Opciones dentro del comando 263
7.71 BIMWALL command 263
7.71.1 Method 263
7.72 BIMCREARVENTANA comando 265
7.72.1 Descripción 265
7.72.2 Opciones dentro del comando 265
7.73 -BIMCREARVENTANA comando 265
7.73.1 Descripción 265
7.73.2 Opciones 266
7.74 BIMWINDOWUPDATE comando 266
7.74.1 Descripción 267
7.74.2 Opciones dentro del comando 267
7.75 BLADE comando 267
7.75.1 Descripción 267

Contenido

7.76 BLCOMPOSICIONES comando 267
7.76.1 Descripción 267
7.77 BLIPMODE comando 267
7.77.1 Descripción 267
7.78 BMATERIALES comando 268
7.78.1 Descripción 268
7.79 BLOQUE comando 268
7.79.1 Descripción 268
7.80 -BLOQUE comando 268
7.80.1 Método 268
7.80.2 Opciones dentro del comando 268
7.81 Comando BLOCK? (Express Tools) 269
7.81.1 Método 269
7.82 BLOCKICON comando 269
7.82.1 Método 269
7.82.2 Opciones dentro del comando 269
7.83 BLOQUEO comando 269
7.83.1 Descripción 269
7.83.2 Método 269
7.83.3 Opciones dentro del comando 270
7.84 REEMPLAZARBLOQUES comando 272
7.84.1 Método 273
7.85 -REEMPLAZARBLOQUES comando 273
7.85.1 Método 273
7.85.2 Opciones dentro del comando 274
7.86 Comando BLOCKTOXREF 275
7.86.1 Método 275
7.87 -BLOCKTOXREF comando 275
7.87.1 Método 275
7.87.2 Opciones dentro del comando 275
7.88 BMANIMATE command 276
7.88.1 Method 276
7.88.2 Options within the command 276
7.89 BMBALLOON comando 277
7.89.1 Descripción 277
7.89.2 Opciones dentro del comando 277
7.90 BMBOM comando 278
7.90.1 Opciones dentro del comando 279
7.91 BMBOMEDIT comando 285
7.91.1 Opciones dentro del comando 285
7.92 -BMBOMEXPORT command 286
7.92.1 Options within the command 286
7.93 BMBOMEXPORT command 286
7.93.1 Options within the command 286
7.94 BMBOMPANELCLOSE comando 287
7.94.1 Descripción 287
7.95 BMBOMPANELOPEN comando 287
7.95.1 Descripción 287

Contenido

7.96 Comando BMBOMTEMPLATEEDIT 287
7.96.1 Descripción 287
7.96.2 Opciones dentro del comando 288
7.97 BMCONNECT comando 289
7.97.1 Método 289
7.97.2 Opción dentro del comando 289
7.98 BMCONVERT comando 292
7.98.1 Método 292
7.98.2 Opciones dentro del comando 293
7.99 Comando BMCREATECOMPONENT 293
7.100 -BMCREATECOMPONENT comando 293
7.101 BMDEPENDENCIES comando 293
7.101.1 Método 293
7.102 BMDISSOLVE comando 293
7.102.1 Descripción 294
7.103 BMEXPLODE comando 294
7.103.1 Descripción 294
7.103.2 Método 294
7.103.3 Opciones 295
7.104 BMEXPLODEMOVE comando 297
7.104.1 Descripción 297
7.104.2 Opciones dentro del comando 297
7.105 BMEXPLODESTEPEDIT comando 297
7.105.1 Descripción 298
7.105.2 Método 298
7.105.3 Opciones 298
7.106 BMEXTERNALIZE comando 298
7.106.1 Descripción 299
7.106.2 Opciones 299
7.107 BMFORM comando 299
7.107.1 Descripción 299
7.107.2 Opciones 300
7.108 BIMGENERATE2DSTAIR command 300
7.108.1 Description 300
7.108.2 Options within the command 301
7.109 BMHARDWARE comando 301
7.109.1 Descripción 301
7.110 -BMHARDWARE comando 301
7.110.1 Método 301
7.110.2 Opciones dentro del comando 301
7.111 BMHIDE comando 302
7.111.1 Descripción 302
7.111.2 Opciones 303
7.112 BMINSERTAR comando 303
7.112.1 Descripción 303
7.112.2 Seleccione el punto de inserción 303
7.112.3 Opciones del comando BMINSERT 303
7.113 -BMINSERTAR comando 305

Contenido

7.113.1 Descripción 305
7.114 BMLINK comando 305
7.114.1 Descripción 305
7.114.2 Opciones dentro del comando 306
7.115 BMLOCALIZE comando 306
7.115.1 Descripción 306
7.115.2 Opciones dentro del comando 306
7.116 BMMASSPROP comando 306
7.116.1 Método 307
7.116.2 Opciones 307
7.117 BMMECH comando 307
7.117.1 Descripción 308
7.117.2 Opciones dentro del comando 308
7.118 BMNEW comando 308
7.118.1 Descripción 309
7.119 BMOPEN comando 309
7.119.1 Descripción 309
7.120 BMOPENCOPY comando 309
7.120.1 Descripción 309
7.121 -PARAMETROSMB comando 309
7.121.1 Descripción 309
7.121.2 Opciones dentro del comando 309
7.122 PROPIEDADESSUPERIORES comando 310
7.122.1 Descripción 310
7.123 SALVABMP comando 310
7.123.1 Descripción 310
7.124 BMRECOVER comando 310
7.124.1 Descripción 310
7.125 BMREPLACE comando 310
7.125.1 Descripción 311
7.125.2 Opciones dentro del comando 311
7.126 Comando BSCALE (Express Tools) 311
7.126.1 Opciones dentro del comando 311
7.127 BMEXPLODECONFIG command 311
7.127.1 Description 312
7.127.2 Method 312
7.127.3 Options within the command 312
7.128 BMSHOW comando 312
7.128.1 Descripción 312
7.128.2 Opciones dentro del comando 312
7.129 BMTRAILINGLINES comando 313
7.129.1 Descripción 313
7.129.2 Opciones dentro del comando 313
7.130 BMDESENLAZAR comando 313
7.130.1 Descripción 313
7.131 BMUNMECH comando 313
7.131.1 Descripción 313
7.131.2 Opciones dentro del comando 314

Contenido

7.132 BMUPDATE comando 314
7.132.1 Descripción 314
7.132.2 Opciones dentro del comando 314
7.133 BMVSTYLE comando 315
7.133.1 Descripción 315
7.133.2 Opciones 315
7.134 BMWELDANNOTATE command 316
7.134.1 Method 316
7.134.2 Option within the command 317
7.135 BMWELDING command 317
7.135.1 Method 318
7.135.2 Options within the command 318
7.136 BMXCONVERT comando 318
7.136.1 Descripción 318
7.137 CONTORNO comando 318
7.137.1 Descripción 319
7.137.2 Cuadro de diálogo Límite 319
7.137.3 Opciones dentro del comando CONTORNO 321
7.138 -CONTORNO comando 321
7.138.1 Descripción 321
7.138.2 Métodos para crear un límite 322
7.138.3 Opciones dentro del comando -CONTORNO 322
7.139 PRISMARECT comando 323
7.139.1 Descripción 323
7.139.2 Métodos para crear una caja 324
7.139.3 Opciones dentro del comando PRISMARECT 325
7.140 PARTE comando 325
7.140.1 Método 325
7.140.2 Opciones dentro del comando 326
7.141 Comando BREAKLINE (Express Tools) 326
7.141.1 Método 326
7.141.2 Opciones dentro del comando 327
7.142 EXAMINAR comando 327
7.142.1 Descripción 327
7.143 BSAVEAS comando 327
7.143.1 Descripción 328
7.144 BTRIM command (Express Tools) 328
7.144.1 Method 328
7.144.2 Options within the command 328
7.145 Comando BURST (Express Tools) 329
7.145.1 Método 329
8. C 330
8.1 CAL comando 330
8.1.1 Descripción 330
8.2 CALLOUT comando 330
8.2.1 Descripción 330
8.3 CAMARA comando 330
8.3.1 Método 330

Contenido

8.3.2 Opciones 330
8.4 Comando CDORDER (Express Tools) 332
8.4.1 Método 332
8.5 -CDORDER command (Express Tools) 332
8.5.1 Options within the command 332
8.6 CENTRO comando 333
8.6.1 Descripción 333
8.7 DISOCIARCENTRO comando 333
8.7.1 Descripción 333
8.8 LINEACENTRO comando 333
8.8.1 Descripción 333
8.8.2 Método 334
8.9 MARCACENTRO comando 335
8.9.1 Descripción 335
8.9.2 Métodos para crear una marca central 335
8.9.3 Opciones dentro del comando MARCACENTRO 335
8.10 REAOSICARCENTRO comando 336
8.10.1 Descripción 336
8.11 REESTABLECERCENTRO comando 336
8.11.1 Descripción 336
8.12 CHAFLAN comando 336
8.12.1 Métodos 336
8.12.2 Opciones 337
8.13 CAMBIA comando 339
8.13.1 Método 339
8.13.2 Opciones 339
8.14 Comando CHECKFORUPDATES 339
8.14.1 Descripción 339
8.15 COMPROBARNORMAS comando 340
8.15.1 Métodos 340
8.15.2 COMPROBARNORMAS cuadro de diálogo 340
8.16 CAMBPROP comando 342
8.16.1 Descripción 342
8.16.2 Opciones dentro del comando 342
8.17 CAMBIARESPACIO comando 343
8.17.1 Método 343
8.17.2 Opciones dentro del comando 343
8.18 Comando CHURLS (Express Tools) 343
8.18.1 Método 343
8.19 CIRCULO comando 343
8.19.1 Descripción 343
8.19.2 Métodos 344
8.19.3 Opciones del comando CIRCULO 344
8.20 CIVIL3DIMPORT comando 346
8.20.1 Descripción 346
8.21 CIVILDWGEXPORT comando 346
8.21.1 Descripción 346
8.22 Comando CIVILEXPLORERCLOSE 346

Contenido

8.22.1 Descripción 346
8.23 CIVILEXPLOREROPEN comando 346
8.23.1 Descripción 347
8.24 Comando CIVILPOINT 347
8.24.1 Descripción 347
8.24.2 Método 347
8.24.3 Opciones dentro del comando 347
8.25 CIVILPOINT comando 348
8.25.1 Descripción 348
8.25.2 Método 348
8.25.3 Opciones dentro del comando 348
8.26 ATRIBUTOSPIVILPOINT comando 349
8.26.1 Opciones dentro del comando 349
8.27 CIVILPOINTGROUP comando 351
8.27.1 Descripción 351
8.27.2 Método 351
8.27.3 Opciones dentro del comando 351
8.28 CIVILPOINTGROUPEDIT comando 353
8.28.1 Descripción 353
8.28.2 Opciones dentro del comando 353
8.29 PANTALLALIMPIAOFF comando 353
8.30 CLEANSCREENON comando 353
8.30.1 Método 354
8.31 CLEANUNUSEDVARIABLES comando 354
8.31.1 Descripción 354
8.32 DISPLAYRECORTE comando 354
8.33 Comando CLIPIT (Express Tools) 354
8.33.1 Descripción 354
8.33.2 Método 354
8.34 CERRAR comando 355
8.34.1 Descripción 356
8.35 COLOR comando 356
8.35.1 Descripción 356
8.36 -COLOR comando 356
8.36.1 Métodos 356
8.37 LINEACOM comando 356
8.37.1 Descripción 356
8.38 OCULTALINEACOM comando 356
8.38.1 Descripción 357
8.39 COMANDOS comando 357
8.39.1 Descripción 357
8.39.2 Opciones 357
8.40 COMMUNICATORINFO comando 357
8.40.1 Descripción 357
8.41 CONO comando 357
8.41.1 Descripción 358
8.41.2 Métodos para crear un cono 358
8.41.3 Opciones dentro del comando CONO 361

Contenido

8.42 Comando CONECTAR 362
8.42.1 Descripción 362
8.42.2 Método 362
8.42.3 Opciones dentro del comando 363
8.43 BARRARESTRIC comando 363
8.43.1 Descripción 363
8.43.2 Opciones 363
8.44 NAVEGADORCONTENIDOCERRAR comando 364
8.44.1 Descripción 364
8.45 NAVEGADORCONTENIDOABRIR comando 364
8.45.1 Descripción 364
8.46 CONVERTCTB comando 364
8.46.1 Descripción 364
8.47 CONVERTIRPOL comando 364
8.47.1 Método 364
8.47.2 Opciones 365
8.48 CONVESTILOTRAZ comando 365
8.48.1 Descripción 365
8.49 CONVTOMESH comando 365
8.49.1 Descripción 366
8.49.2 Método para convertir en malla 366
8.50 CONVTOSOLID comando 366
8.50.1 Descripción 366
8.50.2 Método para convertir en sólido 366
8.51 CONVTOSURFACE comando 367
8.51.1 Descripción 367
8.51.2 Método para convertir en superficie 367
8.52 COPIA comando 367
8.52.1 Método 368
8.52.2 Opciones dentro del comando 368
8.53 COPIARBASE comando 368
8.53.1 Descripción 369
8.54 COPIAPP comando 369
8.54.1 Descripción 369
8.55 COPYEDATA comando 369
8.55.1 Método 369
8.55.2 Opciones 369
8.56 COPYGUIDED comando 369
8.56.1 Descripción 370
8.56.2 Método 370
8.56.3 Opciones dentro del comando 370
8.57 COPYGUIDED3D comando 371
8.57.1 Método 371
8.57.2 Opción dentro del comando 372
8.58 COPIAHIST comando 372
8.59 Comando COPYM (Express Tools) 372
8.59.1 Método 372
8.59.2 Opciones dentro del comando 372

Contenido

8.60 COPYTOLAYER comando 374
8.60.1 Descripción 374
8.60.2 Método 374
8.60.3 Opciones dentro del comando 374
8.61 -COPYTOLAYER comando (Express Tools) 374
8.61.1 Descripción 374
8.61.2 Opciones dentro del comando 375
8.62 CORREDOR comando 375
8.62.1 Métodos 375
8.62.2 Opciones 376
8.63 CORRIDOREDITO comando 376
8.63.1 Método 376
8.63.2 Opciones dentro del comando 376
8.64 CORRIDOREXTRACT comando 376
8.64.1 Descripción 376
8.64.2 Método 377
8.64.3 Opciones dentro del comando 377
8.65 CORRIDORTEMPLATE comando 378
8.65.1 Método 378
8.65.2 Opciones dentro del comando 378
8.66 CORRIDORTEMPLATEELEMENT comando 378
8.66.1 Descripción 378
8.66.2 Método 378
8.66.3 Opciones 378
8.67 CORRIDORTEMPLATEELEMENTEDIT comando 378
8.67.1 Descripción 379
8.67.2 Opciones dentro del comando 379
8.68 Comando CPAGESETUP 381
8.68.1 Descripción 381
8.69 El comando CREARPROYECTOBIM 381
8.69.1 Descripción 381
8.70 CREATELIBRARYBLOCK comando 381
8.70.1 Descripción 381
8.71 -CREATELIBRARYBLOCK comando 381
8.71.1 Descripción 382
8.72 CREATETHUMBNAIL comando 382
8.72.1 Descripción 382
8.72.2 Método 383
8.73 CARGARCUI comando 383
8.73.1 Descripción 383
8.74 DESCARGACUI comando 383
8.74.1 Descripción 383
8.75 PERSONALIZAR comando 383
8.75.1 Descripción 383
8.76 CORTAPP comando 383
8.76.1 Descripción 383
8.77 CILINDRO comando 384
8.77.1 Descripción 384

Contenido

8.77.2 Métodos para crear un cilindro 384
8.77.3 Opciones del comando CILINDRO 387
9. D 388
9.1 DATAEXTRACTION comando 388
9.1.1 Descripción 388
9.2 -DATAEXTRACTION comando 388
9.2.1 Método 388
9.3 ENLACE DE DATOS comando 388
9.3.1 Descripción 388
9.4 DATALINKUPDATE comando 388
9.4.1 Método 388
9.4.2 Opciones dentro del comando 389
9.5 CONEXIÓN DE DATOS comando 389
9.5.1 Descripción 389
9.6 DATASMITHEXPORT comando 389
9.6.1 Descripción 389
9.7 DATASMITHSYNC comando 389
9.7.1 Descripción 390
9.8 Comando DATE (Express Tools) 390
9.8.1 Método 390
9.9 LISTDB comando 390
9.9.1 Descripción 390
9.10 RCALINEADA comando 390
9.10.1 Descripción 390
9.10.2 Método 390
9.10.3 Opciones dentro del comando 391
9.11 RCANGULAR comando 391
9.11.1 Descripción 391
9.11.2 Métodos 391
9.12 RCCONVERTIR comando 392
9.12.1 Descripción 392
9.13 RCDIAMETRO comando 392
9.13.1 Descripción 392
9.14 DCMOSTRAR comando 393
9.14.1 Descripción 393
9.15 RCHORIZONTAL comando 393
9.15.1 Descripción 393
9.15.2 Método 393
9.15.3 Opciones dentro del comando 394
9.16 RCLINEAL comando 394
9.16.1 Descripción 394
9.16.2 Método 394
9.16.3 Opciones dentro del comando 394
9.17 RCRADIAL comando 394
9.17.1 Descripción 394
9.18 RCVERTICAL comando 395
9.18.1 Descripción 395
9.18.2 Método 395

Contenido

9.18.3 Opciones dentro del comando 395
9.19 DDATTE comando 395
9.19.1 Descripción 396
9.20 DDEDIC comando 396
9.20.1 Descripción 396
9.21 DDEMODOS comando 396
9.21.1 Descripción 396
9.21.2 Método 396
9.21.3 Opciones 397
9.22 DDFILTER comando 398
9.22.1 Descripción 398
9.23 DDGRIPS comando 398
9.23.1 Descripción 398
9.24 DDPTYPE comando 398
9.24.1 Descripción 398
9.25 DDSELECT comando 398
9.25.1 Descripción 398
9.26 DDSETVAR comando 398
9.26.1 Descripción 399
9.27 DDSTRACK comando 399
9.27.1 Descripción 399
9.28 DDVPOINT comando 399
9.28.1 Descripción 399
9.29 Comando DEACTIVATESTORY 399
9.29.1 Descripción 399
9.30 LISTAESCALAPORDEFECTO comando 399
9.30.1 Descripción 399
9.31 RETARDA comando 400
9.31.1 Descripción 400
9.31.2 Opciones dentro del comando 400
9.32 BORRARRESTRIC comando 400
9.32.1 Método 400
9.33 DELEDATA comando 400
9.33.1 Descripción 400
9.33.2 Opciones 400
9.34 Comando DEPARAMETRIZE 401
9.34.1 Descripción 401
9.34.2 Opciones dentro del comando 401
9.35 DESIGNTABLE comando 401
9.35.1 Descripción 401
9.35.2 Opciones dentro del comando 401
9.36 -DESIGNTABLEEDIT comando 402
9.36.1 Opciones dentro del comando 402
9.37 CERRARPANELDELLATES comando 403
9.37.1 Descripción 403
9.38 ABRIRPANELDETALLES comando 403
9.38.1 Descripción 404
9.39 DGNEXPORT comando 404

Contenido

9.39.1 Descripción 404
9.40 -DGNEXPORT comando 404
9.40.1 Método 404
9.40.2 Opciones dentro del comando 404
9.41 IMPORTARDGN comando 404
9.41.1 Descripción 404
9.42 DGNIMPORTOPTIONS comando 405
9.42.1 Descripción 405
9.43 DIGITALSIGN comando 405
9.43.1 Método 405
9.44 ACOTA comando 405
9.44.1 Descripción 405
9.44.2 Opciones dentro del comando 406
9.45 ACOTA1 comando 407
9.45.1 Descripción 407
9.45.2 Opciones dentro del comando 407
9.46 ACOALINEADA comando 408
9.46.1 Descripción 409
9.46.2 Métodos para crear una dimensión lineal 409
9.46.3 Opciones dentro del comando ACOALINEADA 410
9.47 ACOANGULO commando 411
9.47.1 Descripción 411
9.47.2 Métodos para crear una dimensión angular 412
9.47.3 Opciones dentro del comando ACOANGULO 414
9.48 ACOARCO comando 415
9.48.1 Descripción 415
9.48.2 Métodos para crear una cota de longitud de arco 415
9.48.3 Opciones dentro del comando ACOARCO 416
9.49 ACOLINEABASE comando 417
9.49.1 Descripción 417
9.49.2 Métodos para crear una dimensión central 418
9.49.3 Opciones dentro del comando ACOLINEABASE 419
9.50 ACOCORTE comando 419
9.50.1 Descripción 419
9.50.2 Opciones 419
9.51 ACOCENTRO comando 419
9.51.1 Descripción 420
9.51.2 Métodos para crear una dimensión central 420
9.51.3 Opciones del comando ACOCENTRO 420
9.52 RESTRICCOTA comando 420
9.52.1 Método 420
9.52.2 Opciones 420
9.53 ACOCONTINUA comando 421
9.53.1 Descripción 421
9.53.2 Métodos para crear cotas continuas 421
9.53.3 Opciones del comando ACOCONTINUA 422
9.54 ACODIAMETRO comando 423
9.54.1 Descripción 423

Contenido

9.54.2 Métodos para crear una dimensión diametral 423
9.54.3 Opciones del comando ACODIAMETRO 423
9.55 DISOCIARCOTA comando 424
9.55.1 Descripción 424
9.56 ACOEDIC comando 424
9.56.1 Descripción 425
9.56.2 Métodos 425
9.56.3 Opciones dentro del comando ACOEDIC 425
9.57 Comando DIMEX (Express Tools) 426
9.57.1 Método 426
9.58 Comando DIMIM (Express Tools) 426
9.58.1 Método 426
9.59 ACODIRECTRIZ comando 426
9.59.1 Descripción 426
9.59.2 Métodos para crear un líder 427
9.59.3 Opciones del comando ACODIRECTRIZ 428
9.60 ACOLINEAL comando 429
9.60.1 Descripción 429
9.60.2 Métodos para crear una cota lineal 429
9.60.3 Opciones del comando ACOLINEAL 431
9.61 Comando DIMMARKOVERRIDES 433
9.61.1 Descripción 433
9.61.2 Opciones dentro del comando 433
9.62 ACOCOORDENADA comando 433
9.62.1 Descripción 434
9.62.2 Métodos para crear una dimensión ordenada 434
9.62.3 Opciones dentro del comando ACOCOORDENADA 434
9.63 ACOREMPLAZAR comando 436
9.63.1 Descripción 436
9.63.2 Opciones dentro del comando 436
9.64 ACORADIO comando 436
9.64.1 Descripción 436
9.64.2 Métodos para crear una dimensión radial 436
9.64.3 Opciones dentro del comando ACORADIO 437
9.65 Comando DIMREASSOC (Express Tools) 437
9.65.1 Método 437
9.66 REASOCIARCOTA comando 438
9.66.1 Descripción 438
9.66.2 Métodos 438
9.66.3 Opciones 438
9.67 Comando DIMREGEN 438
9.67.1 Descripción 439
9.68 DIMSPACE command 439
9.68.1 Description 439
9.68.2 Method 439
9.68.3 Options within the command 439
9.69 DIMSTYLE comando 439
9.69.1 Descripción 440

Contenido

9.69.2 Método 440
9.69.3 Opciones del menú contextual 440
9.69.4 Opciones dentro del comando 441
9.70 -DIMSTYLE comando 452
9.70.1 Método 453
9.70.2 Opciones dentro del comando 453
9.71 DIMSTYLESET comando 453
9.71.1 Método 453
9.72 ACOTEDIC comando 453
9.72.1 Descripción 453
9.72.2 Métodos 454
9.72.3 Opciones 454
9.73 Comando DISH 454
9.74 DIST comando 455
9.74.1 Método 455
9.74.2 Opciones dentro del comando 455
9.75 LUZDISTANTE comando 456
9.75.1 Descripción 456
9.75.2 Opciones 456
9.76 DIVIDIR comando 457
9.76.1 Método 457
9.76.2 Opciones 458
9.77 DMANGLE3D comando 458
9.77.1 Descripción 458
9.77.2 Opciones 458
9.78 REVISIONCOTA comando 459
9.78.1 Descripción 459
9.78.2 Métodos 459
9.78.3 Opciones dentro del comando 459
9.79 DMREVISAR comando 460
9.79.1 Descripción 460
9.79.2 Método 460
9.79.3 Opciones dentro del comando 461
9.80 DMCHAMFER comando 461
9.80.1 Descripción 461
9.80.2 Opciones 462
9.81 DMCOINCIDENT3D comando 462
9.81.1 Método 463
9.81.2 Opciones 463
9.82 DMCONCENTRIC3D comando 463
9.82.1 Método 463
9.82.2 Opciones dentro del comando 463
9.83 DMCONSTRAINT3D comando 463
9.83.1 Descripción 464
9.83.2 Opciones 464
9.84 DMCOPIARCARAS comando 466
9.84.1 Descripción 466
9.84.2 Opciones dentro del comando 466

Contenido

9.85 DMDEFORMCURVE comando 467
9.85.1 Descripción 467
9.85.2 Opciones 468
9.86 DMDEFORMMOVE comando 468
9.86.1 Descripción 468
9.86.2 Opciones 469
9.87 DMDEFORMPOINT comando 469
9.87.1 Descripción 470
9.87.2 Opciones 470
9.88 Comando DMDELETE 471
9.89 DMDISTANCE3D comando 471
9.89.1 Descripción 471
9.89.2 Opciones 471
9.90 DMEXTRUDE comando 472
9.91 DMFILLET comando 472
9.91.1 Descripción 472
9.91.2 Opciones 473
9.92 DMFIX3D comando 473
9.92.1 Descripción 473
9.92.2 Opciones 473
9.93 Dmgrupo comando 474
9.93.1 Descripción 474
9.93.2 Opciones 474
9.94 DMMOVE comando 474
9.94.1 Descripción 474
9.95 DMPARALLEL3D comando 475
9.95.1 Método 475
9.95.2 Opciones 475
9.96 DMPATH3D comando 475
9.96.1 Método 475
9.96.2 Opciones 475
9.97 DMPERPENDICULAR3D comando 475
9.97.1 Descripción 476
9.97.2 Opciones 476
9.98 DMPUSHPULL comando 476
9.98.1 Descripción 476
9.98.2 Opciones dentro del comando 477
9.99 DMRADIUS3D comando 477
9.99.1 Descripción 478
9.99.2 Método 478
9.99.3 Opciones 478
9.100 DMREPAIR comando 478
9.101 DMREVOLVE comando 478
9.101.1 Descripción 478
9.102 DMRIGIDSET3D comando 479
9.102.1 Método 479
9.102.2 Opciones 479
9.103 DMROTATE comando 479

Contenido

9.104 DMSELECT comando 479
9.104.1 Descripción 479
9.104.2 Opciones 479
9.105 DMSELECVERTICE comando 481
9.105.1 Método 481
9.106 DMSIMPLIFY comando 481
9.106.1 Descripción 481
9.106.2 Opciones 482
9.107 DMSIMPLIFTODO comando 482
9.107.1 Descripción 482
9.107.2 Opciones 482
9.108 DMSTITCH comando 483
9.108.1 Método 483
9.108.2 Opciones 483
9.109 DMTANGENT3D comando 483
9.109.1 Descripción 483
9.109.2 Opciones 484
9.110 DMESPESOR comando 484
9.110.1 Descripción 484
9.110.2 Opciones 484
9.111 DMTHREAD comando 484
9.111.1 Descripción 484
9.111.2 Método 485
9.112 DMGIRAR comando 485
9.112.1 Descripción 486
9.112.2 Método 486
9.112.3 Opciones dentro del comando 486
9.113 Comando DMUPDATE 487
9.113.1 Descripción 487
9.114 Comando DOME 487
9.115 ARANDELA comando 487
9.115.1 Descripción 487
9.115.2 Métodos para crear una arandela 488
9.116 ARRASTRAR comando 490
9.116.1 Descripción 490
9.116.2 Método 490
9.116.3 Opciones dentro del comando 491
9.117 ARRASTRE comando 491
9.117.1 Descripción 491
9.117.2 Opciones dentro del comando 491
9.118 DRAWINGRECOVERY comando 492
9.118.1 Descripción 492
9.119 Comando ESCONDERRECUPERACIONDELDIBUJO 492
9.119.1 Descripción 492
9.120 ORDENAOBJETOS comando 492
9.120.1 Descripción 492
9.120.2 Método 493
9.120.3 Opciones dentro del comando 493

Contenido

9.121 DRAWORDERBYLAYER comando 494
9.121.1 Descripción 494
9.122 PARAMSDIB comando 494
9.122.1 Descripción 494
9.123 TEXTODIM comando 494
9.124 DUMPSTATE comando 494
9.124.1 Descripción 494
9.124.2 Método 495
9.125 DVIEW command 495
9.125.1 Método 495
9.125.2 Opciones 495
9.126 DWFOUT comando 496
9.126.1 Descripción 496
9.127 DWGCODEPAGE comando 496
9.127.1 Descripción 497
9.128 DWGCOMPARAR comando 497
9.128.1 Descripción 497
9.128.2 Método 497
9.128.3 Opciones dentro del comando 498
9.129 Comando CERRARCOPARARDWG 498
9.129.1 Descripción 498
9.130 Comando ABRIRCOPARARDWG 498
9.130.1 Descripción 498
9.131 -DWGHEALTH comando 498
9.131.1 Descripción 498
9.132 Comando DWGHEALTH 499
9.132.1 Descripción 499
9.132.2 Añadir rutina 500
9.132.3 Administrar rutinas 501
9.132.4 Seleccione una rutina 501
9.132.5 Editar 501
9.132.6 Seleccione un modo 501
9.132.7 Lista de tareas 501
9.133 Comando DWGPROPS 501
9.133.1 Descripción 501
9.134 CARGADXF comando 501
9.134.1 Descripción 501
9.135 SALVADXF comando 501
9.135.1 Descripción 502
9.135.2 Método 502
10. E 503
10.1 EDITATR comando 503
10.1.1 Descripción 503
10.2 SUPLADOS comando 503
10.2.1 Método 503
10.2.2 Edición de glifos 504
10.3 Comando EDITEDATA 504
10.3.1 Método 504

Contenido

10.4 ELEV comando 504
10.4.1 Descripción 504
10.4.2 Opciones dentro del comando 505
10.5 ELIPSE comando 505
10.5.1 Descripción 505
10.5.2 Métodos para crear una elipse 506
10.5.3 Opciones adicionales dentro del comando ELIPSE 507
10.6 ENABLEASSOCVIEWS comando 508
10.6.1 Descripción 508
10.6.2 Método 508
10.6.3 Opciones dentro del comando 508
10.7 Comando ENDCOMPARE 508
10.7.1 Descripción 508
10.8 ENDPOINT comando 508
10.8.1 Descripción 508
10.9 BORRA comando 509
10.9.1 Método 509
10.10 ETRANSMIT comando 509
10.10.1 Descripción 509
10.10.2 Métodos 509
10.10.3 Opciones del menú contextual 510
10.10.4 Opciones dentro del comando 510
10.11 -ETRANSMIT comando 510
10.11.1 Descripción 510
10.11.2 Opciones dentro del comando 511
10.12 EXC comando (Express Tools) 511
10.12.1 Método 511
10.13 EXCP comando (Express Tools) 511
10.13.1 Método 511
10.14 EJECUTARHERRAM comando 512
10.15 EXF comando (Express Tools) 512
10.15.1 Método 512
10.16 EXOFFSET comando (Express Tools) 512
10.16.1 Método 512
10.16.2 Opciones dentro del comando 512
10.17 EXP comando (Express Tools) 513
10.17.1 Descripción 513
10.18 EXPLAN comando (Express Tools) 513
10.18.1 Opciones dentro del comando 513
10.19 EXPBLOCKS comando 513
10.19.1 Descripción 513
10.19.2 Opciones del menú contextual 514
10.19.3 Opciones dentro del comando 515
10.20 EXPFOLDERS comando 515
10.20.1 Descripción 516
10.20.2 Opciones del menú contextual 516
10.20.3 Opciones dentro del comando 516
10.21 EXPIMAGE comando 516

Contenido

10.21.1 Descripción 516
10.21.2 Opciones del menú contextual 517
10.21.3 Opciones dentro del comando 518
10.22 EXPLICADORES comando 518
10.22.1 Descripción 518
10.22.2 Opciones del menú contextual 519
10.22.3 Opciones dentro del comando 520
10.23 DESCOMP comando 521
10.23.1 Descripción 521
10.23.2 Método 522
10.24 EXPLORER comando 522
10.24.1 Descripción 522
10.24.2 Opciones de la barra de menús 523
10.24.3 Opciones del menú contextual 524
10.25 EXPORTAR comando 525
10.25.1 Descripción 525
10.26 EXPORTARPRESENTACION comando 527
10.26.1 Descripción 527
10.27 EXPORTARPDF comando 527
10.27.1 Descripción 527
10.28 EXPPDFS comando 527
10.28.1 Descripción 527
10.28.2 Opción dentro del comando 528
10.28.3 Opciones del menú contextual 528
10.29 EXPRESSMENU comando (Express Tools) 529
10.30 EXPRESSTOOLS comando (Express Tools) 529
10.31 EXPUCS comando 529
10.31.1 Descripción 529
10.31.2 Opciones dentro del comando 530
10.31.3 Opciones del menú contextual 530
10.32 EXPXREFS comando 531
10.32.1 Descripción 531
10.32.2 Método 531
10.32.3 Opción dentro del comando 531
10.32.4 Opciones del menú contextual 532
10.33 ALARGA comando 533
10.33.1 Método 533
10.33.2 Opciones 533
10.34 EXTENSION comando 534
10.34.1 Descripción 534
10.35 EXTRAERBLOQUES comando 534
10.35.1 Método 534
10.36 EXTRIM comando (Express Tools) 535
10.36.1 Método 535
10.37 EXTRUSION comando 535
10.37.1 Descripción 536
10.37.2 Método 536
10.37.3 Opciones dentro del comando 536

Contenido

10.38 EXW comando (Express Tools) 543
10.38.1 Método 543
10.39 EXWP comando (Express Tools) 544
10.39.1 Método 544
11. F 545
11.1 FASTSEL comando (Express Tools) 545
11.1.1 Método 545
11.2 -EXPORTARFBX comando 545
11.2.1 Método 545
11.2.2 Opciones dentro del comando 545
11.3 -EXPORTARFBX comando 546
11.4 CAMPO comando 546
11.4.1 Método 546
11.5 ABREARCH comando 546
11.5.1 Descripción 546
11.5.2 Opciones dentro del comando 546
11.6 ARCHIVOS comando 547
11.7 RELLENAR comando 547
11.7.1 Descripción 547
11.8 EMPALME comando 547
11.8.1 Descripción 547
11.8.2 Opciones 548
11.9 BUSCAR comando 548
11.9.1 Descripción 548
11.10 FINDOUTLIERS command 548
11.10.1 Description 549
11.10.2 Method 549
11.10.3 Settings 550
11.10.4 Show valid area 550
11.10.5 Inspect Outliers 550
11.10.6 Results 550
11.10.7 Back to Settings 551
11.10.8 Finish 551
11.11 FITARC comando 551
11.11.1 Descripción 551
11.11.2 Métodos 552
11.11.3 Opciones dentro del comando 552
11.12 FITLINE comando 553
11.12.1 Descripción 553
11.12.2 Métodos 553
11.12.3 Opciones dentro del comando 554
11.13 POLILÍNEA DE FITNESS comando 554
11.13.1 Descripción 555
11.13.2 Método 555
11.13.3 Opciones dentro del comando 557
11.14 GEOPLANA comando 557
11.14.1 Descripción 557
11.15 FLATTEN comando 557

Contenido

11.15.1 Descripción 558
11.15.2 Método 558
11.15.3 Opciones dentro del comando 558
11.16 FLIPLINE comando 558
11.16.1 Métodos 558
11.16.2 Opciones dentro del comando 559
11.17 DESDE comando 559
11.17.1 Opciones dentro del comando 559
11.18 FS comando (Express Tools) 559
11.18.1 Método 560
11.19 FSMODE comando (Express Tools) 560
11.19.1 Opciones dentro del comando 560
12. G 561
12.1 GATTE comando (Express Tools) 561
12.1.1 Método 561
12.1.2 Opciones dentro del comando 561
12.2 RGCOINCIDENTE comando 561
12.2.1 Descripción 561
12.2.2 Métodos para crear una restricción coincidente 561
12.2.3 Opciones del comando RGCOINCIDENTE 562
12.3 GCCOLINEAR comando 562
12.3.1 Descripción 562
12.3.2 Métodos para crear una restricción vertical 562
12.4 RGCONCENTRICA comando 563
12.4.1 Descripción 563
12.4.2 Método para crear una restricción concéntrica 563
12.5 GCENTER comando 563
12.5.1 Descripción 563
12.6 RGIGUAL comando 564
12.6.1 Descripción 564
12.6.2 Métodos para crear una restricción igual 564
12.7 RGFIJA comando 564
12.7.1 Descripción 564
12.7.2 Métodos para crear una restricción fija 565
12.8 RGHORIZONTAL comando 565
12.8.1 Descripción 565
12.8.2 Métodos para crear una restricción vertical 565
12.9 RGPARALELO comando 565
12.9.1 Descripción 565
12.9.2 Métodos para crear una restricción paralela 566
12.10 RGPERPENDICULAR comando 566
12.10.1 Descripción 566
12.10.2 Métodos para crear una restricción perpendicular 566
12.11 RGSUAVIZADO comando 566
12.11.1 Descripción 566
12.11.2 Métodos para crear una restricción suave 567
12.12 RGSIMETRICA comando 567
12.12.1 Descripción 567

Contenido

12.12.2 Métodos para crear una restricción simétrica 567
12.13 RGTANGENCIA comando 568
12.13.1 Descripción 568
12.13.2 Métodos para crear una restricción tangente 568
12.14 RGVERTICAL comando 568
12.14.1 Descripción 568
12.14.2 Métodos para crear una restricción vertical 568
12.15 GENERATEBOUNDARY comando 569
12.15.1 Descripción 569
12.15.2 Método 569
12.16 POSICIONGEO comando 569
12.16.1 Descripción 569
12.17 GEOIMPORT comando 569
12.17.1 Descripción 569
12.17.2 Método 570
12.18 GEOMAP comando 570
12.18.1 Descripción 570
12.18.2 Opciones dentro del comando 570
12.19 Comando GEOMAPIMAGE 571
12.19.1 Descripción 571
12.19.2 Método 571
12.19.3 Opciones dentro del comando 572
12.20 GEOMAPIMAGERESOLUTION command 572
12.20.1 Description 572
12.20.2 Options within the command 572
12.21 Comando GEOMAPIMAGETYPE 572
12.21.1 Descripción 572
12.21.2 Opciones dentro del comando 572
12.22 Comando GEOMAPIMAGEUPDATE 574
12.22.1 Descripción 574
12.22.2 Opciones dentro del comando 574
12.23 GEOMAPKEY command 574
12.23.1 Description 574
12.24 GEOMAPMODE comando 575
12.24.1 Descripción 575
12.25 RESTRICGEOM comando 577
12.25.1 Descripción 577
12.25.2 Opciones 577
12.26 EXPORTARGIS comando 578
12.26.1 Método 578
12.27 GISIMPORT command 578
12.27.1 Description 579
12.27.2 Method 579
12.28 GETSEL comando (Express Tools) 579
12.28.1 Método 579
12.29 GOSTOSTART comando 579
12.29.1 Descripción 579
12.29.2 Método 579

Contenido

12.30 GRADIENT comando 580
12.30.1 Descripción 580
12.31 -GRADIENTE comando 580
12.31.1 Descripción 580
12.31.2 Método 580
12.31.3 Opciones dentro del comando 580
12.32 GRADIENTBKGOFF comando 583
12.32.1 Descripción 583
12.33 GRADIENTBKGON comando 583
12.33.1 Descripción 583
12.34 GRADIENTE comando 583
12.34.1 Descripción 583
12.34.2 Opciones 583
12.35 BALANCEDECALIFICACIÓN comando 584
12.35.1 Descripción 584
12.36 EDITARELEVACION comando 584
12.36.1 Descripción 584
12.36.2 Opciones 584
12.37 GRAPHICOVERRIDE comando 585
12.37.1 Descripción 585
12.38 PANTGRAF comando 585
12.38.1 Descripción 585
12.39 REJILLA comando 585
12.39.1 Método 585
12.39.2 Opciones dentro del comando 585
12.40 GRUPO comando 586
12.40.1 Descripción 586
12.41 -GRUPO comando 586
12.41.1 Descripción 586
12.41.2 Opciones dentro del comando 586
13. H 587
13.1 -SOMBREA comando 587
13.1.1 Descripción 587
13.2 -SOMBREA comando 587
13.2.1 Método 587
13.2.2 Opciones dentro del comando 587
13.3 EDITSOMB command 590
13.3.1 Descripción 590
13.4 EDITSOMB comando 590
13.4.1 Descripción 590
13.4.2 Método 590
13.4.3 Opciones dentro del comando 590
13.5 HATCHEDITEXT comando 591
13.5.1 Descripción 591
13.5.2 Opciones dentro del comando 591
13.6 Comando HATCHGENERATEBOUNDARY 591
13.6.1 Descripción 591
13.7 HATCHTOBACK comando 591

Contenido

13.8 HELICE comando 592
13.8.1 Descripción 592
13.8.2 Métodos para crear una hélice 592
13.8.3 Opciones del comando HELICE 593
13.9 AYUDA comando 593
13.9.1 Descripción 593
13.10 HELPSEARCH comando 593
13.10.1 Descripción 594
13.11 OCULTA comando 594
13.11.1 Método 594
13.12 HIDEOBJECTS comando 594
13.12.1 Descripción 594
13.13 HIPERVINCULO comando 595
13.13.1 Descripción 595
13.14 -HIPERVINCULO comando 595
13.14.1 Descripción 595
13.14.2 Opciones dentro del comando 595
13.15 OPCIONESHV comando 596
13.15.1 Descripción 596
13.15.2 Opciones dentro del comando 596
14. I 598
14.1 ID comando 598
14.1.1 Descripción 598
14.2 IEMBED comando 598
14.2.1 Método 598
14.3 IFCEXPORT comando 598
14.3.1 Descripción 598
14.3.2 Método 598
14.4 IFCVALIDATE command 598
14.4.1 Description 599
14.4.2 Method 599
14.4.3 Options within the command 599
14.5 IMAGEN comando 599
14.5.1 Descripción 599
14.6 IMAGEAPP comando (Express Tools) 599
14.6.1 Método 599
14.7 AJUSTARIMG comando 599
14.7.1 Método 600
14.8 -IMAGEATTACH comando 600
14.8.1 Método 600
14.8.2 Opciones 600
14.9 IMAGEATTACH comando 601
14.9.1 Descripción 601
14.10 DELIMITARIMG comando 601
14.10.1 Método 601
14.10.2 Opciones 601
14.11 IMAGEAPP comando (Express Tools) 602
14.11.1 Descripción 602

Contenido

14.12 IMAGEFRAME comando 602
14.12.1 Descripción 602
14.13 CALIDADIMG comando 603
14.13.1 Descripción 603
14.14 -IMPORTAR comando 603
14.14.1 Método 603
14.15 IMPORTAR comando 603
14.15.1 Descripción 603
14.16 ESTAMPAR comando 604
14.16.1 Método 605
14.17 INSERT comando 605
14.17.1 Descripción 605
14.18 -INSERT comando 605
14.18.1 Descripción 606
14.18.2 Método 606
14.18.3 Opciones 606
14.19 ININSERTALIGNED comando 607
14.19.1 Descripción 608
14.19.2 Opciones 608
14.20 INSERTION comando 608
14.20.1 Descripción 608
14.21 INSERTLAYOUT comando 609
14.21.1 Descripción 609
14.22 -INSERTLAYOUT comando 609
14.22.1 Descripción 609
14.23 -INSERTMULTIPLELAYOUT command 609
14.23.1 Description 609
14.23.2 Method 609
14.24 INSERTOBJ comando 610
14.24.1 Descripción 610
14.25 -INTERFERE comando 610
14.25.1 Método 610
14.25.2 Opciones 611
14.26 -INTERFERE comando 611
14.26.1 Método 611
14.26.2 Opciones 612
14.27 INTERSEC comando 613
14.27.1 Descripción 613
14.27.2 Método 614
14.28 INTERSECTION comando 614
14.28.1 Descripción 615
14.29 ISAVEAS comando 615
14.29.1 Descripción 615
14.30 ISOLATEOBJECTS comando 615
14.30.1 Descripción 615
14.31 ISOPLANO comando 615
14.31.1 Descripción 615
14.32 IUNEMBED comando 616

Contenido

14.32.1 Descripción 616
15. J 617
15.1 UNIR comando 617
15.1.1 Descripción 617
15.1.2 Método 617
16. K 619
16.1 KEEPME comando 619
16.1.1 Método 619
17. L 620
17.1 TERRENOXMLEXPORTAR comando 620
17.1.1 Descripción 620
17.1.2 Método 620
17.2 TERRENOXMLIMPORTAR comando 620
17.2.1 Descripción 620
17.2.2 Opciones dentro del comando 620
17.3 CAPACT comando 621
17.3.1 Descripción 621
17.4 LAYDEL comando (Express Tools) 621
17.4.1 Método 621
17.4.2 Opciones dentro del comando 621
17.5 -CAPA comando 621
17.5.1 Descripción 622
17.5.2 Opciones dentro del comando 622
17.6 CAPA comando 623
17.6.1 Descripción 623
17.7 LAYERP comando 623
17.7.1 Descripción 624
17.8 PANELCAPASCERRAR comando 624
17.8.1 Descripción 624
17.9 PANELCAPASABRIRL comando 624
17.9.1 Descripción 624
17.10 ESTADOCAPAS comando 624
17.10.1 Descripción 624
17.10.2 Opciones dentro del comando 625
17.10.3 Opciones del menú contextual 625
17.11 INUTCAPA comando 626
17.11.1 Descripción 626
17.11.2 Método 627
17.11.3 Opciones dentro del comando LAYFRZ 627
17.12 AISLACAPA comando 627
17.12.1 Descripción 628
17.12.2 Método 628
17.12.3 Opciones dentro del comando AISLACAPA 628
17.13 BLOQCAPA comando 628
17.13.1 Descripción 629
17.13.2 Método 629
17.14 LAYMCH comando (Express Tools) 629
17.14.1 Método 629

Contenido

17.14.2 Opciones dentro del comando 629
17.15 CAPACTIVACTUAL comando 629
17.15.1 Método 629
17.16 LAYMRG comando(Express Tools) 629
17.16.1 Método 630
17.16.2 Opciones dentro del comando 630
17.17 DESCAPA comando 630
17.17.1 Descripción 630
17.17.2 Seleccione una entidad en la capa a desactivar 630
17.17.3 Opciones del comando DESCAPA 631
17.18 ACTCAPA comando 631
17.18.1 Descripción 632
17.19 PRESENTACION comando 632
17.19.1 Método 632
17.19.2 Opciones dentro del comando 632
17.20 LAYOUTMANAGER comando 633
17.20.1 Descripción 633
17.21 LAYOUTMERGE comando (Express Tools) 633
17.21.1 Método 633
17.21.2 Opciones dentro del comando 633
17.22 -LAYOUTMERGE comando (Express Tools) 633
17.22.1 Método 633
17.22.2 Opciones dentro del comando 633
17.23 REUTCAPA comando 633
17.23.1 Descripción 633
17.24 LAYTRANS comando 634
17.24.1 Descripción 634
17.25 DESBCAPA comando 634
17.25.1 Descripción 634
17.25.2 Método 634
17.26 DESAISLARCAPA comando 634
17.26.1 Descripción 634
17.27 LAYWALK comando (Express Tools) 634
17.27.1 Método 635
17.28 CONECTARL comando 635
17.28.1 Descripción 635
17.28.2 Opciones 636
17.29 DIRECTRIZ comando 637
17.29.1 Descripción 637
17.29.2 Opciones 637
17.30 LONGITUD comando 638
17.30.1 Método 638
17.30.2 Opciones 639
17.31 LIBRARYPANELCLOSE comando 639
17.31.1 Descripción 639
17.32 LIBRARYPANELOPEN comando 639
17.32.1 Descripción 639
17.33 LICENSEMANAGER comando 639

Contenido

17.33.1 Descripción 640
17.34 LUZ comando 640
17.34.1 Opciones 640
17.35 LISTALUCES comando 640
17.35.1 Descripción 641
17.35.2 Opciones dentro del comando 641
17.35.3 Opciones del menú contextual 641
17.36 LIMITES comando 642
17.36.1 Descripción 642
17.36.2 Opciones 642
17.37 LÍNEA comando 642
17.37.1 Descripción 642
17.37.2 Métodos para comenzar una línea 643
17.37.3 Opciones dentro del comando LINEA 644
17.38 TIPOLIN comando 645
17.38.1 Método 645
17.38.2 Opciones dentro del comando 645
17.39 TIPOLIN comando 645
17.39.1 Descripción 645
17.39.2 Opciones del menú contextual 646
17.40 LISTAR comando 647
17.40.1 Descripción 647
17.40.2 Método 647
17.40.3 Opciones 648
17.41 SECCIONAUTO comando 648
17.41.1 Descripción 648
17.42 LMAN comando (Express Tools) 649
17.42.1 Método 649
17.43 -LMAN command (Express Tools) 649
17.43.1 Options within the command 649
17.44 LMANMODE comando (Express Tools) 649
17.44.1 Método 649
17.45 -LMANMODE comando (Express Tools) 650
17.45.1 Descripción 650
17.46 CARGAR comando 650
17.46.1 Descripción 650
17.47 SOLEVACION comando 650
17.47.1 Descripción 650
17.47.2 Opciones 650
17.48 LOGFILEOFF comando 652
17.48.1 Descripción 652
17.49 LOGFILEON comando 652
17.49.1 Descripción 652
17.50 Comando -LOGIN 653
17.50.1 Descripción 653
17.51 -LOGINUSAGEDATAPROGRAM comando 653
17.51.1 Descripción 653
17.52 Comando -LOGOUT 653

Contenido

17.52.1 Descripción 653
17.53 LOOKFROM comando 653
17.53.1 Descripción 653
17.53.2 Métodos 653
17.54 LSP comando (Express Tools) 653
17.54.1 Opciones dentro del comando 654
17.55 LSPSURF comando (Express Tools) 654
17.55.1 Método 654
17.56 PESOLIN comando 654
17.56.1 Descripción 654
18. M 655
18.1 MAIL comando 655
18.1.1 Descripción 655
18.2 GESTIONARDATOSDEUSO comando 655
18.2.1 Descripción 655
18.3 MANIPULAR comando 655
18.3.1 Métodos 655
18.3.2 Opciones 655
18.4 MAPCONNECT comando 657
18.4.1 Descripción 658
18.5 MAPTRIM comando 658
18.5.1 Descripción 658
18.5.2 Método 658
18.5.3 Opciones dentro del comando 659
18.6 PROPFIS comando 660
18.6.1 Descripción 660
18.6.2 Opciones 660
18.7 CERRAREXPLORADORMAT comando 660
18.7.1 Descripción 660
18.8 ABRIREEXPLORADORMAT comando 660
18.8.1 Descripción 661
18.9 IGUALARPERSPECTIVA comando 661
18.9.1 Descripción 661
18.10 IGUALARPROP comando 661
18.10.1 Método 661
18.10.2 Opciones 662
18.11 ASIGNACIÓN MATERIAL comando 662
18.11.1 Descripción 662
18.11.2 Método 662
18.12 MAPAMAT comando 663
18.12.1 Descripción 663
18.12.2 Método 663
18.12.3 Opciones dentro del comando 663
18.13 MATERIALES comando 665
18.13.1 Método 665
18.13.2 Opciones dentro del comando 666
18.13.3 Opciones del menú contextual 671
18.14 BIBLIOMAT comando 671

Contenido

18.14.1 Descripción 672
18.15 GRADUA comando 672
18.15.1 Método 672
18.15.2 Opciones dentro del comando 672
18.16 NAVEGADORMECANICOCERRAR comando 672
18.16.1 Descripción 672
18.17 NAVEGADORMECANICOABRIR comando 673
18.17.1 Descripción 673
18.18 MENU comando 673
18.18.1 Descripción 673
18.19 CARGARMENU comando 673
18.19.1 Descripción 673
18.20 DESCARGARMENU comando 673
18.20.1 Descripción 673
18.21 MIDPOINT comando 673
18.21.1 Descripción 674
18.22 INSERTM comando 674
18.22.1 Descripción 674
18.22.2 Opciones dentro del comando 674
18.23 SIMETRIA comando 675
18.23.1 Descripción 675
18.23.2 Opciones dentro del comando 675
18.24 SIMETRIA3D comando 675
18.24.1 Descripción 675
18.24.2 Opciones dentro del comando 675
18.25 MKLTYPE command (Express Tools) 676
18.25.1 Method 676
18.26 MKSHAPE command (Express Tools) 677
18.26.1 Method 677
18.27 DIRECTRIZM comando 678
18.27.1 Descripción 678
18.27.2 Métodos 679
18.27.3 Opciones con el comando 679
18.28 MLEADERALIGN comando 680
18.28.1 Descripción 680
18.28.2 Método 681
18.28.3 Opciones dentro del comando 681
18.29 MLEADERCOLLECT comando 682
18.29.1 Descripción 682
18.29.2 Método 683
18.29.3 Opciones dentro del comando 683
18.30 EDITARDIRECTRIZM comando 684
18.30.1 Descripción 684
18.30.2 Método 684
18.30.3 Opciones dentro del comando 684
18.31 MLEADEREDITEXT comando 685
18.31.1 Descripción 685
18.31.2 Opciones dentro del comando 685

Contenido

18.32 ESTILDIRECTRIZM comando 686
18.32.1 Descripción 686
18.33 LINEAM comando 686
18.33.1 Descripción 687
18.33.2 Métodos para crear una línea m 688
18.33.3 Opciones dentro del comando LINEAM 690
18.34 ESTILOLM comando 692
18.34.1 Descripción 692
18.34.2 Opciones dentro del comando 692
18.34.3 Opciones del menú contextual 695
18.35 Comando MOCORO (Express Tools) 696
18.35.1 Método 696
18.35.2 Opciones dentro del comando 696
18.36 -MODELERPROPERTIES comando 696
18.36.1 Descripción 697
18.37 -MODELERPROPERTIES comando 697
18.37.1 Descripción 697
18.37.2 Método 697
18.37.3 Opciones dentro del comando 697
18.38 DESPLAZA comando 698
18.38.1 Descripción 698
18.38.2 Opciones dentro del comando 699
18.39 MOVEBAK comando (Express Tools) 699
18.39.1 Método 699
18.40 MOVEEDATA comando 699
18.40.1 Método 699
18.40.2 Opciones 700
18.41 MOVEGUIDED comando 700
18.41.1 Descripción 700
18.41.2 Método 700
18.41.3 Opciones dentro del comando 701
18.42 MPEDIT command (Express Tools) 701
18.42.1 Method 701
18.42.2 Options within the command 701
18.43 SACAFOTO comando 702
18.43.1 Descripción 702
18.44 ESPACIOM comando 702
18.44.1 Descripción 702
18.45 MSTRETCH comando (Express Tools) 703
18.45.1 Método 703
18.45.2 Opciones dentro del comando 703
18.46 TEXTOM comando 703
18.46.1 Descripción 703
18.46.2 Opciones dentro del comando 704
18.47 -TEXTOM comando 705
18.47.1 Descripción 705
18.47.2 Opciones dentro del comando 705
18.48 MTP comando 706

Contenido

18.48.1 Descripción 706
18.48.2 Método 706
18.48.3 Opciones dentro del comando 706
18.49 MULTIPLE comando 706
18.49.1 Descripción 707
18.50 VMULT comando 707
18.50.1 Descripción 707
18.50.2 Opciones 707
18.51 MVSETUP comando 710
18.51.1 Descripción 710
18.51.2 Método 710
18.51.3 Opciones dentro del comando 710
19. N 713
19.1 NAVEGAR comando 713
19.1.1 Descripción 713
19.1.2 Método 713
19.1.3 Opciones del teclado 713
19.1.4 Opciones del ratón 713
19.2 NCOPY comando (Express Tools) 714
19.2.1 Método 714
19.2.2 Opciones dentro del comando 714
19.3 NEAREST comando 714
19.3.1 Descripción 714
19.4 NETLOAD comando 714
19.4.1 Descripción 714
19.5 NUEVO comando 714
19.5.1 Descripción 715
19.6 NUEVOCONJUNTOPLANOS comando 715
19.6.1 Descripción 715
19.7 NEWWIZ comando 715
19.7.1 Descripción 715
19.8 NODE comando 715
19.8.1 Descripción 715
19.9 NONE comando 716
19.9.1 Descripción 716
19.10 NÃšMERO comando 716
19.10.1 Descripción 716
19.10.2 Opciones en la línea de comandos 718
20. O 720
20.1 ESCALAOBJETO comando 720
20.1.1 Descripción 720
20.2 ESCALAOBJETO comando 720
20.2.1 Descripción 720
20.2.2 Opciones dentro del comando 720
20.3 EQDIST comando 721
20.3.1 Descripción 721
20.3.2 Método 721
20.3.3 Opciones dentro del comando 721

Contenido

20.4 VINCOLE comando 722
20.4.1 Descripción 722
20.5 OLEABRIR comando 722
20.5.1 Descripción 722
20.6 ONWEB comando 722
20.6.1 Descripción 723
20.7 UY comando 723
20.7.1 Descripción 723
20.8 ABRE comando 723
20.8.1 Descripción 723
20.9 ABRIRCONJUNTOPLANOS comando 724
20.9.1 Descripción 724
20.10 -ABRIRCONJUNTOPLANOS comando 724
20.10.1 Descripción 724
20.11 OPTIMIZE comando 724
20.11.1 Descripción 724
20.11.2 Métodos 726
20.11.3 Opciones dentro del comando, en modo 2D 726
20.11.4 Opciones dentro del comando, en modo 3D 728
20.12 OPCIONES comando 729
20.12.1 Descripción 729
20.13 ORTOGONAL comando 729
20.13.1 Descripción 729
20.14 -REFENT comando 730
20.14.1 Descripción 730
20.15 -REFENT comando 730
20.15.1 Descripción 730
20.15.2 Opciones dentro del comando 730
20.16 OVERKILL comando 732
20.16.1 Descripción 732
20.17 -OVERKILL comando 732
20.17.1 Descripción 732
20.17.2 Opciones dentro del comando 732
21. P 734
21.1 PAQUETE comando 734
21.2 PREPPAGINA comando 734
21.2.1 Descripción 734
21.2.2 Opciones del menú contextual 734
21.3 ENCUADRE comando 735
21.3.1 Descripción 735
21.4 -ENCUADRE comando 735
21.4.1 Descripción 735
21.4.2 Método 735
21.4.3 Opciones dentro del comando 736
21.5 PANELIZAR comando 737
21.5.1 Descripción 737
21.5.2 Opciones 737
21.6 PARALELO comando 737

Contenido

21.6.1 Descripción 737
21.7 -PARAMETROS comando 738
21.7.1 Descripción 738
21.7.2 Opciones 738
21.8 PARAMETERSPANELCLOSE comando 738
21.8.1 Descripción 738
21.9 PARAMETERSPANELOPEN comando 738
21.9.1 Descripción 738
21.10 Comando PARAMETRICBLOCKASSIST 739
21.10.1 Descripción 739
21.10.2 Método 739
21.11 PARAMETRICBLOCKIFY comando 739
21.11.1 Descripción 739
21.11.2 Métodos 740
21.11.3 Opciones dentro del comando 741
21.12 PARAMETRICSTRETCH comando 742
21.12.1 Métodos 742
21.12.2 Opciones dentro del comando 742
21.13 PARAMETRIZAR comando 744
21.13.1 Descripción 744
21.14 PARAMETRIZE2D comando 744
21.14.1 Descripción 744
21.15 PEGABLQ comando 744
21.15.1 Descripción 745
21.16 PEGAPP comando 745
21.16.1 Método 745
21.16.2 Opciones dentro del comando 745
21.17 PEGARORIG comando 745
21.17.1 Descripción 746
21.18 PEGAESP comando 746
21.18.1 Descripción 746
21.19 PDF comando 746
21.19.1 Descripción 746
21.20 AJUSTARPDF comando 746
21.20.1 Descripción 746
21.20.2 Opciones 747
21.21 ENLAZARPDF comando 747
21.21.1 Descripción 747
21.22 -ENLAZARPDF comando 747
21.22.1 Descripción 747
21.22.2 Opciones 747
21.23 RECORTEPDF comando 748
21.23.1 Descripción 748
21.23.2 Opciones 748
21.24 IMPORTARPDF comando 749
21.24.1 Método 749
21.24.2 Opciones 750
21.24.3 Opciones de subyacente 750

Contenido

21.24.4 Opciones del archivo de importación 750
21.25 -IMPORTARPDF comando 751
21.26 CAPASPDF comando 751
21.26.1 Descripción 751
21.27 PDFOPTIONS comando 751
21.27.1 Descripción 751
21.28 PDIM command 751
21.28.1 Method 751
21.28.2 Options within the command 752
21.29 EDITPOL comando 752
21.29.1 Descripción 753
21.29.2 Opciones 753
21.30 PEDITEXT comando 757
21.30.1 Descripción 757
21.30.2 Opciones 757
21.31 PERPENDICULAR comando 758
21.31.1 Descripción 758
21.32 PCARA comando 758
21.32.1 Descripción 759
21.32.2 Opciones 759
21.33 COLOCARVISTA comando 759
21.33.1 Descripción 759
21.33.2 Métodos 760
21.33.3 Opciones 760
21.34 PLANTA comando 760
21.34.1 Descripción 760
21.34.2 Opciones 761
21.35 POL comando 761
21.35.1 Descripción 761
21.35.2 Métodos para crear una polilínea 762
21.35.3 Opciones del comando POL 763
21.36 -TRAZADOR comando 765
21.36.1 Descripción 765
21.37 -TRAZADOR comando 765
21.37.1 Descripción 765
21.37.2 Método 765
21.37.3 Opciones 765
21.38 SELLOPLOT comando 767
21.38.1 Descripción 767
21.39 ESTILOTRAZ comando 767
21.39.1 Descripción 768
21.40 ADMINTRAZ comando 768
21.40.1 Descripción 768
21.41 PLT2DWG comando (Express Tools) 768
21.41.1 Método 768
21.42 PNGOUT comando 768
21.42.1 Descripción 768
21.43 PUNTO comando 768

Contenido

21.43.1 Descripción 768
21.43.2 Opción para crear un punto 769
21.43.3 Opciones adicionales dentro del comando PUNTO 769
21.44 PUNTO DE NUBE comando 769
21.44.1 Descripción 769
21.44.2 Opción dentro del comando 770
21.44.3 Opciones del menú contextual 770
21.45 POINTCLOUDALIGN comando 770
21.45.1 Descripción 771
21.45.2 Opciones dentro del comando 771
21.46 ENLAZARNUBEPUNTOS comando 771
21.46.1 Método 771
21.46.2 Opciones dentro del comando 772
21.47 -ENLAZARNUBEPUNTOS comando 773
21.47.1 Descripción 773
21.47.2 Opciones dentro del comando 773
21.48 POINTCLOUDBUBBLEVIEWER comando 773
21.48.1 Descripción 774
21.49 Comando POINTCLOUDCOLORMAP comando 774
21.49.1 Descripción 774
21.49.2 Opciones dentro del comando 774
21.50 POINTCLOUDCOMPRESS comando 775
21.50.1 Método 775
21.51 POINTCLOUDCROP comando 776
21.51.1 Método 776
21.51.2 Opciones dentro del comando 776
21.52 POINTCLOUDCROPSOLID comando 784
21.52.1 Método 784
21.52.2 Opciones dentro del comando 784
21.53 POINTCLOUDDECOMPRESS comando 785
21.53.1 Método 785
21.54 POINTCLOUDDELETEITEM comando 785
21.54.1 Descripción 785
21.55 Comando POINTCLOUDDELETEITEM 785
21.56 POINTCLOUDDETECTFLOORS comando 785
21.56.1 Descripción 786
21.56.2 Opciones dentro del comando 786
21.57 POINTCLOUDDEVIATION comando 786
21.57.1 Método 786
21.57.2 Opciones dentro del comando y panel 788
21.58 POINTCLOUDEXPORT comando 789
21.58.1 Descripción 789
21.59 POINTCLOUDFITCYLINDER comando 789
21.59.1 Descripción 789
21.59.2 Método 790
21.59.3 Opciones dentro del comando 790
21.60 POINTCLOUDFITPLANAR comando 790
21.60.1 Método 790

Contenido

21.60.2 Opciones dentro del comando 791
21.61 POINTCLOUDGEOGRAPHICLOCATION comando 793
21.61.1 Método 793
21.61.2 Opciones dentro del comando 793
21.62 POINTCLOUDIMPORT comando 794
21.62.1 Descripción 794
21.63 Comando CERRARPANELADMINNUBEDEPUNTOS 794
21.63.1 Descripción 794
21.64 ABRIRPANELADMINNUBEDEPUNTOS 794
21.64.1 Descripción 794
21.65 POINTCLOUDPOINTSIZE_MINUS comando 794
21.65.1 Descripción 794
21.66 POINTCLOUDPOINTSIZE_PLUS comando 794
21.66.1 Descripción 795
21.67 POINTCLOUDPREPROCESS comando 795
21.68 -POINTCLOUDPREPROCESS comando 795
21.69 POINTCLOUDPROJECTSECTION comando 795
21.69.1 Descripción 795
21.69.2 Opciones dentro del comando 796
21.70 REFERENCIADEPUNTOS comando 798
21.70.1 Descripción 798
21.71 -POINTCLOUDREFERENCE command 798
21.71.1 Description 798
21.71.2 Methods 798
21.71.3 Options within the command 799
21.72 POINTCLOUDREGION command 799
21.72.1 Options within the command 799
21.73 POINTCLOUDSHOWBUBBLES comando 800
21.73.1 Opciones dentro del comando 800
21.74 POINTCLOUDUNCROP comando 800
21.75 LUZPUNTUAL comando 800
21.75.1 Descripción 801
21.75.2 Opciones dentro del comando 801
21.76 POLÍGONO comando 803
21.76.1 Descripción 803
21.76.2 Métodos para comenzar un polígono 804
21.76.3 Opciones adicionales dentro del comando POLIGONO 804
21.77 POLISÓLIDO comando 805
21.77.1 Descripción 805
21.77.2 Métodos para crear un polisólido 805
21.77.3 Opciones adicionales dentro del comando POLISOLIDO 806
21.78 PREVISUALIZAR comando 809
21.78.1 Descripción 809
21.79 IMPRIMIR comando 810
21.79.1 Descripción 810
21.80 PROFILEMANAGER comando 810
21.80.1 Descripción 810
21.81 PROYECTAGEOMETRIA comando 811

Contenido

21.81.1 Descripción 811
21.81.2 Opciones dentro del comando 811
21.82 PROPIEDADES comando 812
21.82.1 Descripción 812
21.83 CERPROP comando 812
21.83.1 Descripción 812
21.84 PROPULATE comando (Express Tools) 812
21.84.1 Descripción 812
21.84.2 Opciones dentro del comando 813
21.85 PROXYINFO comando 813
21.85.1 Descripción 813
21.86 PSBSCALE comando (Express Tools) 813
21.86.1 Método 813
21.86.2 Opciones dentro del comando 814
21.87 IMPORTCONFPAG comando 814
21.87.1 Descripción 814
21.88 IMPORTCONFPAG comando 814
21.88.1 Descripción 814
21.88.2 Método 814
21.89 ESPACIOP comando 814
21.89.1 Descripción 814
21.90 PSTSCALE comando (Express Tools) 815
21.90.1 Descripción 815
21.90.2 Opciones dentro del comando 815
21.91 PUBLICA comando 815
21.91.1 Descripción 815
21.92 -PUBLICA comando 815
21.92.1 Descripción 815
21.92.2 Método 815
21.93 LIMPIA comando 816
21.93.1 Descripción 816
21.94 -LIMPIA comando 816
21.95 PIRAMIDE comando 816
21.95.1 Descripción 816
21.95.2 Métodos para crear una pirámide 817
21.95.3 Opciones dentro del comando PIRAMIDE 818
22. Q 820
22.1 QLATTACH comando (Express Tools) 820
22.1.1 Método 820
22.2 QLATTACHSET comando (Express Tools) 820
22.2.1 Método 820
22.3 QLDETACHSET comando (Express Tools) 820
22.3.1 Método 820
22.4 DIRECTRIZR comando 820
22.4.1 Descripción 820
22.4.2 Opciones dentro del comando 821
22.5 RNUEVO comando 821
22.5.1 Descripción 821

Contenido

22.6 QPRINT comando 821
22.6.1 Descripción 822
22.7 QQUIT comando (Express Tools) 822
22.7.1 Método 822
22.8 QRTEXT comando 822
22.8.1 Descripción 822
22.8.2 Opciones dentro del comando 823
22.9 GUARDARR comando 823
22.9.1 Descripción 823
22.9.2 Método 823
22.10 SELECR comando 823
22.10.1 Descripción 823
22.11 LÍDERQR comando 824
22.11.1 Descripción 824
22.11.2 Opciones dentro del comando 824
22.12 LOCTEXTO comando 824
22.12.1 Descripción 824
22.13 QUADRANT comando 825
22.13.1 Descripción 825
22.14 QUITA comando 825
22.14.1 Método 825
23. R 826
23.1 RAYO comando 826
23.1.1 Descripción 826
23.1.2 Métodos para comenzar un polígono 826
23.1.3 Opciones del comando RAYO 828
23.2 Comando REASSOCAPP 829
23.2.1 Descripción 830
23.3 RECUPERAR comando 830
23.3.1 Descripción 830
23.4 RECUPERARTODO comando 830
23.4.1 Descripción 830
23.5 RECSCRIPT comando 830
23.5.1 Descripción 830
23.6 RECTANG comando 830
23.6.1 Descripción 831
23.6.2 Métodos para crear un rectángulo 831
23.6.3 Opciones dentro del comando RECTANG 832
23.7 Comando REDEFINE 833
23.7.1 Descripción 834
23.8 Comando REDIR (Express Tools) 834
23.8.1 Método 834
23.8.2 Opciones dentro del comando 834
23.9 REDIRMODE comando (Express Tools) 834
23.9.1 Método 834
23.10 -REDIRMODE comando (Express Tools) 834
23.10.1 Método 834
23.11 REHACER comando 834

Contenido

23.11.1 Descripción 835
23.12 REDIBUJA comando 835
23.12.1 Descripción 835
23.13 REDIBT comando 835
23.13.1 Descripción 835
23.14 REDSDKINFO comando 835
23.14.1 Descripción 835
23.15 CERREF comando 836
23.15.1 Descripción 836
23.15.2 Métodos 836
23.15.3 Opciones 836
23.16 EDITREF comando 836
23.16.1 Descripción 836
23.17 -EDITREF comando 837
23.17.1 Descripción 837
23.17.2 Opciones 837
23.18 REFERENCE_CURVES comando 838
23.18.1 Método 838
23.19 CONJREF comando 841
23.19.1 Descripción 841
23.19.2 Opciones 841
23.20 REGEN comando 841
23.20.1 Descripción 842
23.21 REGENT comando 842
23.21.1 Descripción 842
23.22 REGENAUTO comando 842
23.22.1 Descripción 842
23.23 REGION comando 843
23.23.1 Descripción 843
23.23.2 Opciones para crear una región 843
23.23.3 Opciones del comando REGION 844
23.24 REINICIA comando 844
23.24.1 Descripción 844
23.25 RENOMBRAR comando 844
23.25.1 Descripción 844
23.26 -RENOMBRAR comando 844
23.26.1 Opciones dentro del comando 845
23.27 RENDER comando 845
23.27.1 Descripción 845
23.28 -RENDER comando 845
23.28.1 Descripción 845
23.28.2 Opciones 846
23.29 VALORPREDEFMODEL comando 846
23.29.1 Descripción 846
23.29.2 Opciones dentro del comando 847
23.29.3 Opciones del menú contextual 848
23.30 Comando RENDERWINCLOSE 849
23.30.1 Descripción 849

Contenido

23.31 PANELINFORMECERRAR comando 849
23.31.1 Descripción 849
23.32 PANELINFORMEABRIR comando 849
23.32.1 Descripción 849
23.33 REPURLS comando (Express Tools) 850
23.33.1 Método 850
23.34 RESETASSOCVISTAS comando 850
23.34.1 Descripción 850
23.35 RESTABLECERBLOQUE comando 850
23.35.1 Descripción 850
23.36 REANUDA comando 850
23.36.1 Descripción 850
23.37 MUBEREV comando 850
23.37.1 Descripción 850
23.37.2 Métodos para crear una nube de revisión 851
23.37.3 Opciones dentro del comando MUBEREV 853
23.38 REVERT comando (Express Tools) 854
23.38.1 Métodos 854
23.39 REVOLUCION comando 854
23.39.1 Descripción 854
23.39.2 Método 854
23.39.3 Opciones dentro del comando 855
23.40 SUPREV comando 857
23.40.1 Método 857
23.41 RIBBON comando 858
23.41.1 Descripción 858
23.42 CERRARCINTA comando 858
23.42.1 Descripción 858
23.43 GIRA comando 858
23.43.1 Descripción 859
23.43.2 Opciones dentro del comando 859
23.44 GIRA3D comando 859
23.44.1 Descripción 859
23.44.2 Método 860
23.44.3 Opciones dentro del comando 860
23.45 RSCRIPT comando 861
23.45.1 Método 861
23.46 RTEDIT comando (Express Tools) 861
23.46.1 Opciones dentro del comando 861
23.47 RTEXT command (Express Tools) 861
23.47.1 Description 862
23.47.2 Options within the command 862
23.48 RTEXTAPP comando (Express Tools) 862
23.49 RTLOOK comando 862
23.49.1 Método 862
23.49.2 Opciones del menú contextual 862
23.50 ENCUADRETR comando 863
23.50.1 Método 863

Contenido

23.50.2 Opciones del menú contextual 863
23.51 RTROT comando 863
23.51.1 Método 863
23.51.2 Opciones del menú contextual 864
23.52 RTROTCTR comando 864
23.52.1 Método 864
23.52.2 Opciones del menú contextual 864
23.53 RTROTF comando 864
23.53.1 Método 864
23.53.2 Opciones del menú contextual 865
23.54 RTROTX comando 865
23.54.1 Método 865
23.54.2 Opciones del menú contextual 865
23.55 RTROTY comando 865
23.55.1 Método 866
23.55.2 Opciones del menú contextual 866
23.56 Comando RTROTZ 866
23.56.1 Método 866
23.56.2 Opciones del menú contextual 866
23.57 RTUCS command (Express Tools) 867
23.57.1 Method 867
23.57.2 Options within the command 867
23.58 RTUPDOWN comando 867
23.58.1 Método 867
23.58.2 Opciones del menú contextual 868
23.59 RTWALK comando 868
23.59.1 Método 868
23.59.2 Opciones del menú contextual 868
23.60 ZOOMTR comando 868
23.60.1 Método 868
23.60.2 Opciones del menú contextual 869
23.61 SUPREGLA comando 869
23.61.1 Descripción 869
23.61.2 Método 869
24. S 870
24.1 GUARDAR comando 870
24.1.1 Descripción 870
24.2 SAVEALL comando 871
24.2.1 Método 871
24.3 GUARDARCOMO comando 871
24.3.1 Descripción 871
24.4 SAVEASR12 comando 871
24.4.1 Descripción 872
24.5 SAVE-CLOSEALL comando (Express Tools) 872
24.5.1 Método 872
24.6 GUARDARARCHIVOCARPETA comando 872
24.6.1 Descripción 872
24.7 ESCALA comando 872

Contenido

24.7.1 Método 872
24.7.2 Opciones dentro del comando 873
24.8 EDITARLISTAESCALAS comando 873
24.8.1 Descripción 873
24.9 EDITARLISTAESCALAS comando 873
24.9.1 Descripción 873
24.9.2 Opciones dentro del comando 873
24.10 CAPTURADEPANTALLA comando 873
24.10.1 Descripción 874
24.11 SCRIPT comando 874
24.11.1 Descripción 874
24.12 SCROLLBAR comando 874
24.12.1 Descripción 874
24.13 SECCIÓN comando 874
24.13.1 Descripción 874
24.13.2 Opciones dentro del comando 874
24.14 PLANOSECCION comando 875
24.14.1 Descripción 876
24.14.2 Opciones dentro del comando 876
24.15 PLANOSECCIONPARAM comando 876
24.15.1 Descripción 877
24.15.2 Métodos 877
24.15.3 Opciones dentro del comando 877
24.15.4 Opciones del menú contextual 885
24.16 PLANOSECCIONABLOQUE comando 885
24.16.1 Descripción 885
24.17 SEGURIDAD comando 885
24.17.1 Descripción 885
24.18 OPCIONESSEGURIDAD comando 885
24.18.1 Descripción 886
24.19 SELECCIONAR comando 886
24.19.1 Descripción 886
24.19.2 Métodos 886
24.19.3 Opciones dentro del comando 886
24.20 SELECTALIGNEDFACES comando 890
24.20.1 Método 890
24.21 SELECTALIGNEDSOLIDS comando 891
24.21.1 Método 891
24.22 SELECTCONNECTEDFACES comando 892
24.22.1 Método 892
24.23 SELECTCONNECTEDSOLIDS comando 892
24.23.1 Método 892
24.24 SELECCIONASIMILAR comando 893
24.24.1 Descripción 893
24.24.2 Método 893
24.24.3 Opciones dentro del comando 893
24.25 SELGRIPS comando 894
24.25.1 Descripción 894

Contenido

24.26 SETBYLAYER comando 894
24.26.1 Descripción 894
24.26.2 Métodos 894
24.26.3 Opciones 895
24.27 -SETBYLAYER comando 895
24.27.1 Descripción 895
24.27.2 Métodos 895
24.27.3 Opciones 895
24.28 SETLICENSELEVEL comando 896
24.28.1 Descripción 896
24.28.2 Métodos 896
24.28.3 Opciones 896
24.29 CONFIGURACIÓN comando 896
24.29.1 Descripción 897
24.30 SETTINGSSEARCH comando 897
24.30.1 Descripción 897
24.30.2 Métodos 897
24.31 SETUCS comando 897
24.31.1 Descripción 898
24.32 MODIVAR comando 898
24.32.1 Descripción 898
24.32.2 Métodos 898
24.32.3 Opciones 898
24.33 SOMBRA comando 898
24.33.1 Descripción 899
24.34 MODOSOMBRA comando 899
24.34.1 Descripción 899
24.34.2 Opciones 899
24.35 -MODOSOMBRA comando 904
24.35.1 Descripción 904
24.35.2 Opciones 904
24.36 FORMA comando 907
24.36.1 Método 907
24.36.2 Opciones dentro del comando 907
24.37 CONJUNTOPLANOS comando 908
24.37.1 Descripción 908
24.38 OCULTARCONJUNTOPLANOS comando 908
24.38.1 Descripción 908
24.39 SHELL comando 908
24.39.1 Descripción 908
24.39.2 Método 908
24.40 SHOWURLS comando (Express Tools) 908
24.40.1 Métodos 909
24.41 SHP2BLK comando (Express Tools) 909
24.41.1 Método 909
24.42 SIGVALIDAR comando 909
24.42.1 Método 909
24.43 SIMPLIFY comando 909

Contenido

24.43.1 Descripción 909
24.43.2 Opciones dentro del comando 910
24.44 INSTANCIAS comando 910
24.44.1 Opciones dentro del comando 910
24.45 BOCETO comando 910
24.45.1 Descripción 911
24.45.2 Métodos para comenzar un boceto 911
24.45.3 Opciones dentro del comando SKETCH 911
24.46 CORTE comando 912
24.46.1 Método 912
24.46.2 Opciones dentro del comando 913
24.47 SMASSEMBLYEXPORT comando 917
24.47.1 Método 918
24.47.2 Opciones dentro del comando 918
24.48 SMBEAD comando 918
24.48.1 Descripción 918
24.48.2 Método 919
24.48.3 Opciones dentro del comando 919
24.49 SMBEND comando 919
24.49.1 Método 920
24.49.2 Opciones dentro del comando 922
24.50 SMBENDCREATE comando 922
24.50.1 Descripción 922
24.51 SMBENDSWITCH comando 922
24.51.1 Descripción 922
24.52 SMCONVERT comando 922
24.52.1 Descripción 922
24.52.2 Opciones dentro del comando 922
24.53 SMDELETE comando 923
24.53.1 Descripción 923
24.53.2 Método 923
24.54 SMDISSOLVE comando 923
24.54.1 Descripción 923
24.54.2 Método 923
24.55 SMEXPLODE comando 923
24.55.1 Método 924
24.56 SMEXPORT2D comando 924
24.56.1 Descripción 924
24.57 SMEXPORTOSM comando 924
24.57.1 Descripción 925
24.57.2 Método 925
24.57.3 Opciones dentro del comando 925
24.58 SMEXTRUIR comando 925
24.58.1 Descripción 925
24.58.2 Método 925
24.59 SMFLANGE comando 926
24.59.1 Descripción 926
24.59.2 Opciones dentro del comando 926

Contenido

24.60 SMFLANGEBASE comando 927
24.60.1 Descripción 927
24.61 CHAFLANDOBLADOSM comando 927
24.61.1 Opciones dentro del comando 927
24.62 SMFLANGECONNECT comando 929
24.63 SMFLANGECONTOUR comando 929
24.63.1 Descripción 929
24.64 SMFLANGEEDGE comando 931
24.64.1 Descripción 931
24.64.2 Opciones dentro del comando 931
24.65 SMFLANGEROTATE comando 934
24.65.1 Descripción 934
24.66 SMINVERTIR comando 934
24.66.1 Método 934
24.66.2 Opciones dentro del comando 934
24.67 SMFORMA comando 935
24.67.1 Método 935
24.67.2 Opciones dentro del comando 935
24.68 SMHEM comando 936
24.68.1 Método 936
24.68.2 Opción dentro del comando 936
24.69 SMHEMCREATE comando 938
24.69.1 Método 938
24.70 SMIMPRINT comando 938
24.70.1 Descripción 939
24.71 SMJOG comando 939
24.71.1 Método 939
24.71.2 Opción dentro del comando 941
24.72 SMJUNCTION comando 941
24.72.1 Descripción 941
24.72.2 Método 941
24.72.3 Opción dentro del comando 942
24.73 SMJUNCTIONCREATE comando 942
24.73.1 Descripción 942
24.74 SMJUNCTIONSWITCH comando 942
24.74.1 Método 942
24.75 SMLOFT comando 943
24.75.1 Descripción 943
24.75.2 Opciones dentro del comando 943
24.76 SMPARAMETRIZE comando 944
24.76.1 Descripción 944
24.77 SMQUICK comando 945
24.77.1 Método 945
24.77.2 Opciones dentro del comando 945
24.78 SMRELIEF comando 946
24.78.1 Descripción 946
24.78.2 Opciones dentro del comando 946
24.79 SMRELIEFCREATE comando 946

Contenido

24.79.1 Descripción 946
24.80 SMRELIEFSWITCH comando 947
24.80.1 Descripción 947
24.80.2 Opciones dentro del comando 947
24.80.3 Ilustración de la extensión del relieve 949
24.81 SMREPAIR comando 951
24.81.1 Método 951
24.81.2 Opciones dentro del comando 951
24.82 SMREEMPLAZAR comando 953
24.82.1 Descripción 953
24.82.2 Opciones dentro del comando 954
24.83 SMRIBCREATE comando 955
24.83.1 Descripción 955
24.84 SMROLLEDEDGE comando 955
24.84.1 Método 955
24.84.2 Opción dentro del comando 955
24.85 SMROTATE comando 956
24.85.1 Descripción 956
24.86 SMSELECCIONAR comando 957
24.86.1 Descripción 957
24.86.2 Opciones dentro del comando 957
24.87 SMSPLIT comando 957
24.87.1 Descripción 957
24.87.2 Método 958
24.87.3 Opciones dentro del comando 958
24.88 SMTAB comando 959
24.88.1 Método 959
24.88.2 Opción dentro del comando 959
24.89 SMTABCREATE comando 960
24.89.1 Descripción 960
24.90 SMUNFOLD comando 960
24.90.1 Método 961
24.90.2 Opción dentro del comando 961
24.91 FORZCURSOR comando 962
24.91.1 Método 962
24.91.2 Opciones dentro del comando 962
24.92 SOLID comando 962
24.92.1 Método 963
24.92.2 Opciones dentro del comando 963
24.93 EDITSOLIDO comando 963
24.93.1 Descripción 963
24.93.2 Opciones dentro del comando 963
24.94 SOLPERFIL comando 965
24.94.1 Método 965
24.94.2 Opciones dentro del comando 966
24.95 ORTOGRAFIA comando 967
24.95.1 Descripción 967
24.96 ESFERA comando 967

Contenido

24.96.1 Descripción 967
24.96.2 Métodos para crear una cuña 968
24.96.3 Opción dentro del comando ESFERA 968
24.97 SPLINE comando 968
24.97.1 Descripción 968
24.97.2 Métodos para crear un spline 969
24.97.3 Opciones adicionales dentro del comando SPLINE 969
24.98 EDITSPLINE comando 969
24.98.1 Descripción 969
24.98.2 Opciones dentro del comando 970
24.99 FOCO comando 971
24.99.1 Descripción 971
24.99.2 Opciones dentro del comando 971
24.100 SSX command (Express Tools) 974
24.100.1 Method 974
24.100.2 Options within the command 974
24.101 PANELPARTESESTANDCERRAR comando 975
24.101.1 Descripción 975
24.102 PANELPARTESESTANDARABRIR comando 975
24.102.1 Descripción 975
24.103 ESTANDARES comando 975
24.103.1 Métodos 975
24.103.2 ESTÁNDARES cuadro de diálogo 976
24.104 STATBAR comando 977
24.104.1 Descripción 977
24.105 ESTADO comando 977
24.105.1 Descripción 977
24.106 SALVASTL comando 977
24.106.1 Descripción 978
24.106.2 Método 978
24.106.3 Opciones dentro del comando 978
24.107 STOPSCRIPT comando 978
24.107.1 Descripción 979
24.108 ESTIRAR comando 979
24.108.1 Método 979
24.109 Comando PANELESTRUCTURAL 979
24.109.1 Descripción 979
24.110 PANELESTRUCTURALCERRAR comando 979
24.110.1 Descripción 979
24.111 ESTILO comando 979
24.111.1 Descripción 980
24.111.2 Opciones dentro del comando 980
24.111.3 Opciones del menú contextual 982
24.112 -ESTILO comando 982
24.112.1 Descripción 982
24.112.2 Opciones dentro del comando 982
24.113 ADMINESTILOS comando 983
24.113.1 Método 983

Contenido

24.114 DIFERENCIA comando 983
24.114.1 Descripción 984
24.114.2 Método 984
24.115 PROPSOL comando 984
24.115.1 Descripción 984
24.115.2 Opciones dentro del comando 985
24.115.3 Opciones del menú contextual 986
24.116 SUPPORTFOLDER comando 986
24.116.1 Descripción 986
24.117 REPRIMIR comando 986
24.117.1 Descripción 986
24.117.2 Opciones dentro del comando 986
24.118 SVGOPTIONS comando 987
24.118.1 Descripción 987
24.119 BARRIDO comando 987
24.119.1 Descripción 987
24.119.2 Métodos 987
24.119.3 Opciones dentro del comando 987
24.120 SYSVDLG comando (Express Tools) 988
24.120.1 Método 988
24.121 SYSWINDOWS comando 988
24.121.1 Descripción 988
24.121.2 Opciones dentro del comando 989
25. T 990
25.1 TABLA comando 990
25.1.1 Descripción 990
25.2 -TABLA comando 990
25.2.1 Descripción 990
25.2.2 Método 990
25.2.3 Opción dentro del comando 990
25.3 EDITATABLA comando 990
25.3.1 Método 991
25.4 EXPORTATABLA comando 991
25.4.1 Método 991
25.5 TABLEMOD comando 991
25.5.1 Método 991
25.5.2 Opciones dentro del comando 991
25.5.3 Opciones del menú contextual 996
25.6 ESTILOTABLA tabla 998
25.6.1 Descripción 998
25.6.2 Opciones dentro del comando 998
25.6.3 Opciones del menú contextual 999
25.7 TABLERO comando 999
25.7.1 Descripción 1000
25.7.2 Método 1000
25.7.3 Opciones dentro del comando 1000
25.8 SUPTAB comando 1000
25.8.1 Método 1000

Contenido

25.9 TANGENT comando 1001
25.9.1 Descripción 1001
25.10 TCASE command (Express Tools) 1001
25.10.1 Method 1001
25.11 -TCASE command (Express Tools) 1002
25.11.1 Method 1002
25.11.2 Options withing the command 1002
25.12 TCIRCLE command (Express Tools) 1002
25.12.1 Method 1002
25.12.2 Options within the command 1002
25.13 CONECTART comando 1003
25.13.1 Descripción 1003
25.13.2 Opciones dentro del comando 1003
25.14 TCOUNT command (Express Tools) 1004
25.14.1 Method 1004
25.14.2 Options within the command 1004
25.15 TEMPLATEFOLDER comando 1005
25.15.1 Descripción 1005
25.16 TEXTO comando 1005
25.16.1 Método 1005
25.16.2 Opciones dentro del comando 1005
25.17 TEXTO comando 1006
25.17.1 Descripción 1006
25.18 EDITTEXTO comando (Express Tools) 1006
25.18.1 Descripción 1006
25.19 TEXTFIT comando (Express Tools) 1006
25.19.1 Método 1006
25.19.2 Opciones dentro del comando 1007
25.20 TEXTMASK command (Express Tools) 1007
25.20.1 Method 1007
25.20.2 Options within the command 1007
25.21 PANTTEXT comando 1008
25.21.1 Descripción 1008
25.22 TEXTOALFRENTE comando 1008
25.22.1 Descripción 1008
25.22.2 Opciones dentro del comando 1008
25.23 TEXTUNMASK comando (Express Tools) 1008
25.24 TFRAMES comando (Express Tools) 1008
25.24.1 Método 1009
25.25 TIFFOUT command 1009
25.25.1 Method 1009
25.26 TIEMPO comando 1009
25.26.1 Descripción 1010
25.26.2 Opciones dentro del comando 1010
25.27 -TIN command 1010
25.27.1 Descripción 1010
25.27.2 Método 1010
25.27.3 Options within the command 1011

Contenido

25.28 TIN comando 1012
25.28.1 Descripción 1012
25.28.2 Método 1012
25.28.3 Opciones dentro del comando 1013
25.29 TINASSIGNIMAGE comando 1014
25.29.1 Método 1014
25.30 EDITARTIN 1015
25.30.1 Descripción 1015
25.30.2 Opciones dentro del comando 1015
25.31 TINEXTRAER comando 1016
25.31.1 Descripción 1016
25.31.2 Opciones dentro del comando 1016
25.32 TINUNIR comando 1017
25.32.1 Descripción 1017
25.33 TINMODIFICAR comando 1017
25.33.1 Descripción 1018
25.33.2 Opciones dentro del comando 1018
25.34 TINPROJECT comando 1018
25.34.1 Descripción 1018
25.35 TINSERTAR comando 1019
25.35.1 Método 1019
25.36 TINVOLUMEN comando 1019
25.36.1 Método 1020
25.36.2 Opciones dentro del comando 1020
25.37 TINWATERDROP comando 1020
25.37.1 Método 1020
25.38 TIPS comando 1020
25.38.1 Descripción 1020
25.38.2 Método 1020
25.39 TJUST command (Express Tools) 1021
25.39.1 Options within the command 1021
25.40 TOLERANCIA comando 1021
25.40.1 Descripción 1022
25.41 BARRAHERR comando 1022
25.41.1 Método 1022
25.41.2 Opciones dentro del comando 1022
25.42 -BARRAHERR comando 1022
25.42.1 Descripción 1022
25.43 PALETASHERR comando 1022
25.43.1 Descripción 1023
25.44 CIERRAPALETASHERR comando 1023
25.44.1 Descripción 1023
25.45 -TOOLPANEL comando 1023
25.45.1 Descripción 1023
25.45.2 Método 1023
25.45.3 Opciones dentro del comando 1023
25.46 TORIENT comando (Express Tools) 1023
25.46.1 Método 1024

Contenido

25.46.2 Opciones dentro del comando 1025
25.47 TOROIDE comando 1025
25.47.1 Descripción 1025
25.47.2 Métodos para crear una arandela 1026
25.47.3 Opciones del comando TOROIDE 1026
25.48 TPNAVEGAR comando 1026
25.48.1 Descripción 1027
25.48.2 Método 1027
25.49 TRAZO comando 1027
25.49.1 Descripción 1027
25.50 TRANSPARENCIA comando 1027
25.50.1 Métodos 1027
25.50.2 Opciones dentro del comando 1032
25.51 TREX comando (Express Tools) 1033
25.51.1 Método 1033
25.52 RECORTA comando 1033
25.52.1 Método 1033
25.52.2 Opciones dentro del comando 1033
25.53 TSCALE comando (Express Tools) 1034
25.53.1 Método 1034
25.53.2 Opciones dentro del comando 1034
25.54 TSPACEINVADERS command (Express Tools) 1034
25.54.1 Method 1034
25.54.2 Options within the command 1034
25.55 TXT2MTXT comando 1035
25.55.1 Método 1035
25.55.2 Opciones dentro del comando 1035
25.56 DESCTEXTO comando 1035
25.56.1 Método 1035
25.57 TYPEDPLANS comando 1035
25.57.1 Descripción 1036
26. U 1037
26.1 H comando 1037
26.1.1 Descripción 1037
26.2 SCP comando 1037
26.2.1 Método 1037
26.2.2 Opciones dentro del comando 1037
26.3 UCSICON comando 1038
26.3.1 Descripción 1038
26.3.2 Opciones dentro del comando 1039
26.4 ANULADEF comando 1039
26.4.1 Método 1039
26.5 DESHACER comando 1039
26.5.1 Descripción 1039
26.5.2 Opciones dentro del comando 1039
26.6 DESHECHO comando 1040
26.6.1 Descripción 1040
26.6.2 Opciones dentro del comando 1040

Contenido

26.7 UNGROUP comando 1041
26.7.1 Método 1041
26.7.2 Opciones dentro del comando 1041
26.8 UNION comando 1041
26.8.1 Descripción 1041
26.8.2 Método 1042
26.9 UNISOLATEOBJECTS comando 1042
26.9.1 Descripción 1042
26.10 UNIDADES comando 1042
26.10.1 Descripción 1043
26.11 -UNIDADES comando 1043
26.11.1 Opciones 1043
26.12 ACTUALIZACAMPO comando 1044
26.12.1 Descripción 1044
26.13 Comando ACTDATELAYOUTBLOCK 1044
26.13.1 Método 1044
26.14 URL comando 1045
26.14.1 Descripción 1045
26.15 USAVE-CLOSEALL comando (Express Tools) 1045
27. V 1046
27.1 VBAIDE comando 1046
27.1.1 Descripción 1046
27.1.2 Opción dentro del comando 1046
27.2 VBACARGAR comando 1046
27.2.1 Descripción 1046
27.3 -VBACARGAR comando 1046
27.3.1 Descripción 1047
27.4 VBADMIN comando 1047
27.4.1 Descripción 1047
27.5 VBANUEVO comando 1047
27.5.1 Descripción 1047
27.6 VBAEJECUTAR comando 1047
27.6.1 Descripción 1047
27.7 -VBAEJECUTAR comando 1047
27.7.1 Descripción 1047
27.8 VBASECURITY comando 1047
27.8.1 Descripción 1047
27.9 Comando VBAUNLOAD 1048
27.9.1 Descripción 1048
27.10 VERSIONCONTROL comando 1048
27.10.1 Descripción 1048
27.10.2 Método 1048
27.10.3 Opciones dentro del comando 1048
27.11 VISTA comando 1049
27.11.1 Descripción 1049
27.11.2 Opciones dentro del comando 1050
27.11.3 Opciones del menú contextual 1051
27.12 -VISTA comando 1051

Contenido

27.12.1 Descripción 1052
27.12.2 Opciones dentro del comando 1052
27.13 VIEWBASE comando 1052
27.13.1 Método 1052
27.13.2 Opciones dentro del comando 1053
27.14 VIEWBREAK comando 1056
27.14.1 Método 1056
27.14.2 Opciones dentro del comando 1056
27.14.3 Editar Huecos 1057
27.15 VERDETALLE comando 1058
27.15.1 Método 1058
27.15.2 Opciones dentro del comando 1058
27.15.3 Edición de glifos 1060
27.16 VERESTILODET comando 1060
27.16.1 Descripción 1060
27.16.2 Opciones dentro del comando 1061
27.16.3 Opciones del menú contextual 1062
27.17 VIEWEDIT comando 1062
27.17.1 Método 1062
27.17.2 Opciones dentro del comando 1062
27.18 VIEWEXPORT comando 1062
27.18.1 Descripción 1063
27.18.2 Método 1063
27.18.3 Opciones dentro del comando 1063
27.19 VISTAHORIZONTAL comando 1063
27.19.1 Descripción 1063
27.20 VIEWLABEL comando 1063
27.20.1 Descripción 1063
27.21 VIEWPOINT comando 1064
27.22 VIEWPROJ comando 1064
27.22.1 Método 1064
27.22.2 Opciones dentro del comando 1064
27.23 RESVISTA comando 1065
27.23.1 Descripción 1065
27.23.2 Opciones dentro del comando 1065
27.24 VERSECCION comando 1065
27.24.1 Método 1065
27.24.2 Opciones dentro del comando 1066
27.24.3 Edición de glifos 1069
27.25 VERESTILOSECCION comando 1069
27.25.1 Descripción 1069
27.25.2 Opciones dentro del comando 1070
27.25.3 Opciones del menú contextual 1071
27.26 VIEWUPDATE comando 1072
27.26.1 Descripción 1072
27.26.2 Opciones dentro del comando 1072
27.27 VISIBILITYSTATES comando 1072
27.27.1 Descripción 1072

Contenido

27.27.2 Opciones dentro del comando 1072
27.28 VISIBILITYSTATESPANELCLOSE comando 1073
27.28.1 Métodos 1073
27.29 VISIBILIDADESTADOPANELABIERTO comando 1074
27.29.1 Métodos 1074
27.30 VISIBLE comando 1074
27.30.1 Descripción 1074
27.31 ESTILOSVISUALES comando 1074
27.31.1 Descripción 1074
27.31.2 Opciones dentro del comando 1075
27.31.3 Opciones del menú contextual 1077
27.32 -ESTILVISUAL comando 1077
27.32.1 Descripción 1077
27.32.2 Opciones dentro del comando 1078
27.33 VISUALLISPIDE comando 1082
27.33.1 Descripción 1082
27.34 VLISP comando 1082
27.34.1 Descripción 1082
27.35 VMLOUT comando 1082
27.35.1 Descripción 1082
27.36 VGDELIM comando 1082
27.36.1 Descripción 1083
27.36.2 Opciones dentro del comando 1085
27.37 VGCAPA comando 1085
27.37.1 Descripción 1085
27.37.2 Opciones dentro del comando 1085
27.38 VPMAX comando 1087
27.38.1 Método 1087
27.39 VPMIN comando 1087
27.39.1 Método 1087
27.40 PTOVISTA comando 1087
27.40.1 Descripción 1087
27.40.2 Opciones dentro del comando 1087
27.41 VENTANAS comando 1088
27.41.1 Descripción 1088
27.41.2 Opciones dentro del comando 1088
27.42 -VENTANAS comando 1091
27.42.1 Descripción 1091
27.43 VPSCALE comando (Express Tools) 1091
27.43.1 Método 1091
27.44 VPSYNC comando (Express Tools) 1091
27.44.1 Método 1092
27.45 ESTVISACTUAL comando 1092
27.45.1 Descripción 1092
27.45.2 Opciones dentro del comando 1092
27.46 MIRAFOTO comando 1092
27.46.1 Descripción 1092
27.47 VTOPTIONS comando 1093

Contenido

27.47.1 Descripción 1093
28. W 1094
28.1 BLOQUEDISC comando 1094
28.1.1 Descripción 1094
28.2 -BLOQUEDISC comando 1094
28.2.1 Descripción 1094
28.2.2 Opciones dentro del comando 1094
28.3 WCASCADE comando 1095
28.3.1 Descripción 1095
28.4 WCLOSE comando 1095
28.4.1 Descripción 1095
28.5 WCLOSEALL comando 1095
28.5.1 Descripción 1095
28.6 LUZRED comando 1095
28.6.1 Descripción 1096
28.6.2 Opciones dentro del comando 1096
28.7 CUÑA comando 1098
28.7.1 Descripción 1098
28.7.2 Métodos para crear una cuña 1099
28.7.3 Opciones dentro del comando CUÑA 1100
28.8 POSEEDOR comando 1100
28.8.1 Descripción 1100
28.9 WHTILE comando 1100
28.9.1 Descripción 1100
28.10 WIARRANGE comando 1101
28.10.1 Descripción 1101
28.11 COBERTURA comando 1101
28.11.1 Descripción 1101
28.11.2 Métodos para crear un borrado 1101
28.11.3 Opciones dentro del comando COBERTURA 1102
28.12 SALVAWMF comando 1102
28.12.1 Descripción 1102
28.13 WNEXT comando 1102
28.13.1 Descripción 1102
28.14 WORKSETS comando 1102
28.14.1 Descripción 1103
28.15 ESPTRABAJO comando 1103
28.15.1 Descripción 1103
28.15.2 Opciones dentro del comando 1103
28.16 WPREV comando 1103
28.16.1 Descripción 1103
28.17 GUARDARESPTRAB comando 1103
28.17.1 Descripción 1104
28.18 CONFET comando 1104
28.18.1 Descripción 1104
28.19 WVTILE comando 1104
28.19.1 Descripción 1104

Contenido

29. X 1105
29.1 ENLAZARX comando 1105
29.1.1 Descripción 1105
29.2 DELIMITARX comando 1105
29.2.1 Método 1105
29.2.2 Opciones dentro del comando 1105
29.3 XDATA command (Express Tools) 1106
29.3.1 Method 1106
29.3.2 Options within the command 1106
29.4 XDEDIT comando (Express Tools) 1107
29.4.1 Método 1107
29.5 XDLIST comando (Express Tools) 1107
29.5.1 Método 1107
29.5.2 Opciones dentro del comando 1108
29.6 XARISTAS comando 1108
29.6.1 Descripción 1108
29.7 XFACES comando 1108
29.7.1 Descripción 1108
29.7.2 Opciones dentro del comando 1108
29.8 XLINEA comando 1108
29.8.1 Descripción 1108
29.8.2 Métodos para comenzar un polígono 1109
29.8.3 Opciones dentro del comando XLINEA 1111
29.9 XLIST comando (Express Tools) 1112
29.9.1 Método 1112
29.10 -XLIST comando (Express Tools) 1113
29.10.1 Método 1113
29.11 XABRIR comando 1113
29.11.1 Descripción 1113
29.12 XPLODE comando 1113
29.12.1 Descripción 1114
29.12.2 Opciones dentro del comando 1114
29.13 REFX comando 1114
29.13.1 Descripción 1115
29.14 -REFX comando 1115
29.14.1 Descripción 1115
29.14.2 Opciones dentro del comando 1115
30. Y 1116
31. Z 1117
31.1 ZCENTER comando 1117
31.1.1 Descripción 1117
31.2 ZINTERSECCIÓN comando 1117
31.2.1 Descripción 1117
31.3 ZKNOT comando 1117
31.3.1 Descripción 1117
31.4 ZMIDPOINT comando 1118
31.4.1 Descripción 1118
31.5 ZNEAREST comando 1118

Contenido

31.5.1 Descripción 1118
31.6 ZNONE comando 1118
31.6.1 Descripción 1118
31.7 ZOOM comando 1119
31.7.1 Descripción 1119
31.7.2 Opciones dentro del comando 1119
31.8 ZPERPENDICULAR comando 1120
31.8.1 Descripción 1120
31.9 ZVERTEX comando 1120
31.9.1 Descripción 1120

1. Referencia de comando

1.1 Ejecutar comandos

En BricsCAD puede lanzar comandos de las siguientes maneras:

- Barra de comandos: escriba el comando.
- Barra de herramientas: buscando en la barra de herramientas el nombre del comando, por ejemplo Dibuja una línea
- Cinta de opciones: buscar en la cinta de opciones el nombre del comando, por ejemplo Inicio | dibujar | línea
- Toolbar: searching in the toolbar the CommandName, e.g. Draw |

  Nota: To open a specific toolbar, place the cursor on a toolbar, right-click and open **Toolbars** > **BricsCAD** and choose the toolbar that you want to be visible on the display.

- Quad tab: searching in the quad tab the CommandName, e.g. Draw |

1.2 Opciones de comando

Las opciones de comando aparecen en la barra de estado o barra de comandos y también en un menú de selección dinámica, dependiendo de la configuración de la variable del sistema PROMPTMENU.

La variable del sistema PROMPTOPTIONFORMAT controla cómo se muestran las opciones de comandos en los avisos de la línea de comandos.

1.3 Prefijos de comando

Los siguientes prefijos se pueden usar con los comandos BricsCAD:

Prefijo	Tipo	Resultado
' (comilla simple o apóstrofe)	Transparencia	Permite ejecutar un comando dentro de otro comando. P.e. Si está dibujando una línea, escriba **'zoom** en la entrada del comando para interrumpir temporalmente el comando LINE mientras ejecuta el comando ZOOM.
- (guión)	Línea de comandos	Inicia una versión no analógica de un comando. Todas las opciones de comando están disponibles en la línea de comandos. E.g. Escriba **-capa** en la línea de comandos para suprimir el cuadro de diálogo Explorador de dibujos / Capas. Todas las opciones de comando están disponibles en la línea de comandos. Esto es especialmente útil si necesita ejecutar dichos comandos en un script.

Prefijo	Tipo	Resultado
_ (guión bajo)	Global	Ejecuta el comando original en inglés (comando global) en la versión traducida de BricsCAD. Se recomienda utilizar el prefijo de comando global en scripts, o al definir métodos abreviados de teclado o herramientas personalizadas.
. (periodo)	No redefinido	Ejecuta comandos que se han eliminado temporalmente de BricsCAD utilizando el comando **UNDEFINE**.

Los prefijos de comando se pueden combinar. P.ej si el comando ZOOM no está definido temporalmente '.zoom ejecuta el comando ZOOM de forma transparente.

2. +

2.1 +PANELESTRUCTURAL comando

Abre el cuadro de diálogo del archivo de configuración del árbol de estructura.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

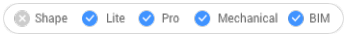
2.1.1 Descripción

Abre el cuadro de diálogo Archivo de configuración de árbol de estructura para seleccionar un archivo cst que se incluirá en el panel Estructura. Después de elegir **Abrir** en el cuadro de diálogo, se muestra el panel Estructura.

3. ?

3.1 ? comando

Abre el Centro de ayuda de Bricsys.



3.1.1 Descripción

Abre la página principal del sitio web del Centro de ayuda de Bricsys para obtener más información sobre BricsCAD® comandos, variables del sistema y flujos de trabajo. Se abre en su navegador web predeterminado, lo que le permite permanecer abierto mientras trabaja en sus dibujos en BricsCAD®.

4. 2

4.1 2DINTERSECTION comando

Alterna el ajuste de entidad de intersección.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

4.1.1 Descripción

Activa el ajuste de entidad de intersección aparente, que se ajusta a las intersecciones de las entidades, incluso cuando sólo parecen intersecarse en el espacio 3D.

Nota: Este comando puede introducirse de forma transparente durante los comandos, pero debe introducirse sin el prefijo de apóstrofe de transparencia (').

5. 3

5.1 3D comando

Dibuja entidades básicas de malla 3D.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

5.1.1 Descripción

Dibuja entidades básicas de malla 3D, incluidas cajas, conos, cilindros, platos, cúpulas, mallas, pirámides, esferas, tori y cuñas.

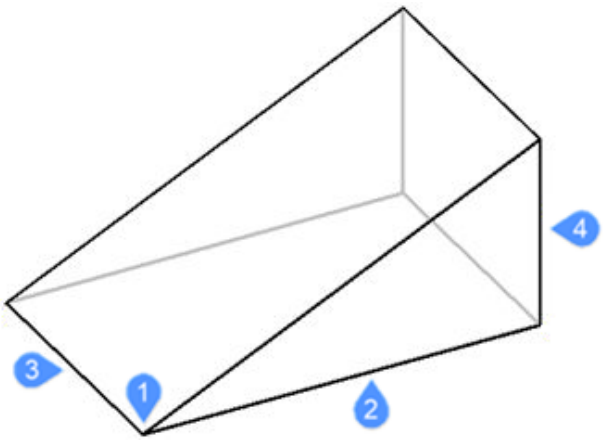
5.1.2 Métodos

Hay diez métodos para entidades básicas de malla 3D:

- Cuña
- Pirámide
- Caja
- Cono
- CI
- Esfera
- D
- DOme
- Torus
- Mesh

Cuña

Dibuja cuñas 3D (consulte el comando AI_WEDGE).



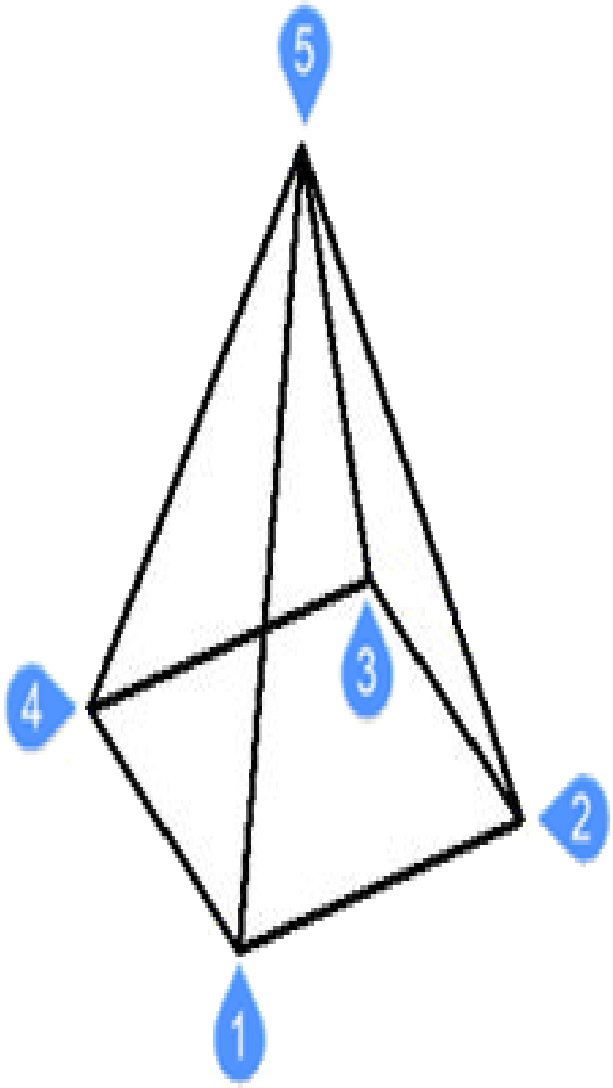
1 Esquina de la cuña (punto de inicio)

2 Longitud de la cuña

3 Anchura de la cuña

4 Altura de la cuña

Pirámide
Dibuja pirámides 3D (ver comando AI_PYRAMID).



1 Primer punto de base (punto de inicio)

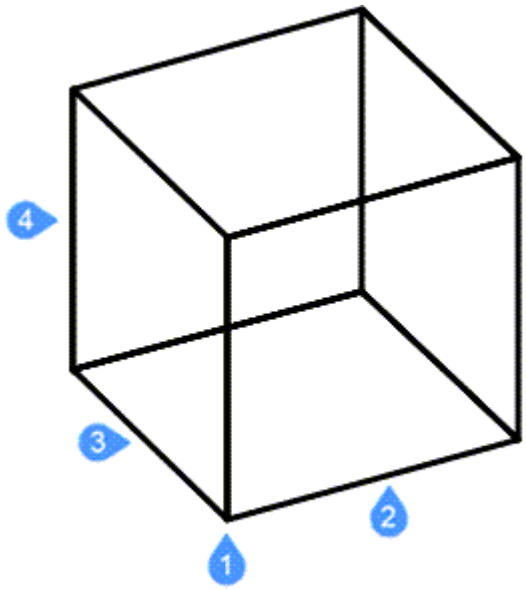
2 Segundo punto

3 Tercer punto

4 Último punto para base

5 Fije el ápice de la pirámide

Caja
Dibuja cajas 3D a partir de mallas de superficie (consulte el comando AI_BOX).



1 Esquina de caja (punto de inicio)

2 Longitud del lado de la caja

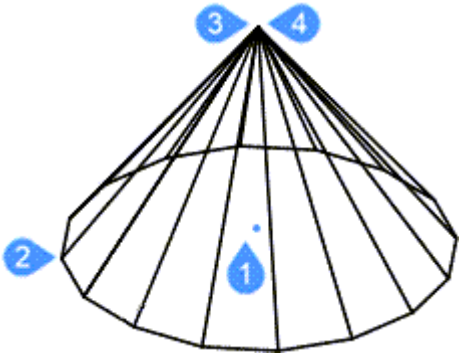
3 Anchura de caja

4 Altura de la caja

(Finalizar aplicando ángulo de rotación de la caja)

Cono

Dibuja conos 3D (consulte AI_CONE comando).



1 Centro de la base del cono (punto de inicio)

2 Radio de la base del cono o Diámetro

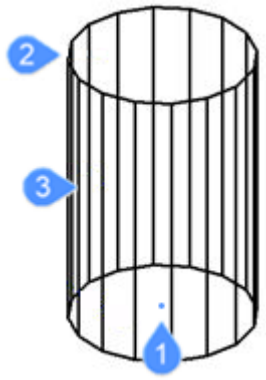
3 Radio superior del cono o Diámetro

4 Altura del cono

(Termina aplicando el número de segmentos en el cono)

CI

Dibuja cilindros 3D (consulte el comando AI_CYLIDER).



1 Centro de base de cilindro o

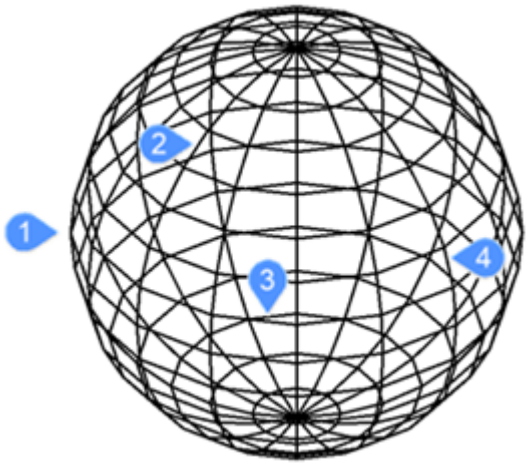
2 Radio de la base del cilindro o Diámetro

3 Altura del cilindro

(Finalizar aplicando el número de segmentos en cilindro)

Esfera

Dibuja esferas 3D (ver comando AI_SPHERE).



1 Especificar centro de esfera (punto de inicio)

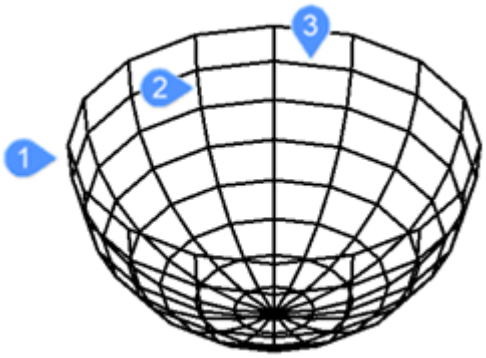
2 Radio de la esfera (Diámetro)

3 Número de segmentos longitudinales

4 Número de segmentos latitudinales

D

Dibuja platos en 3D (la mitad inferior de las esferas) (véase el comando AI_DISH).



Especifique el centro del plato (punto de inicio)

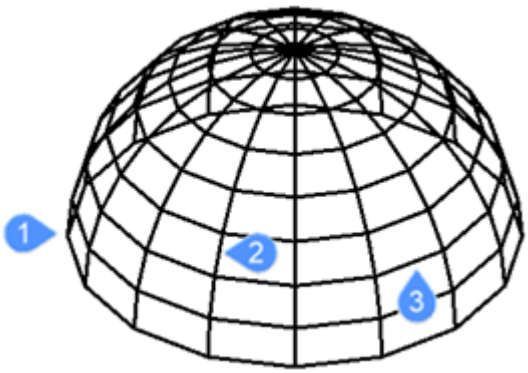
1 Radio de la antena (diámetro)

2 Número de segmentos alrededor del disco

3 Número de segmentos de la parte superior a la inferior

DOme

Dibuja cúpulas 3D (mitad superior de esferas) (consulte el comando AI_DOME).



Especifique el centro de la cúpula (punto de inicio)

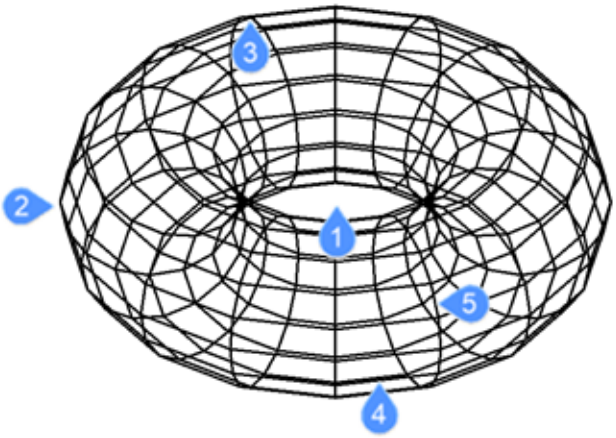
1 Radio de la cúpula (diámetro)

2 Número de segmentos alrededor de la cúpula

3 Número de segmentos de la parte superior a la inferior

Torus

Dibuja tori (rosquillas) en 3D (ver comando AI_TORUS).



1 Especificar centro de todo el toro (punto de inicio)

2 Radio del toro entero

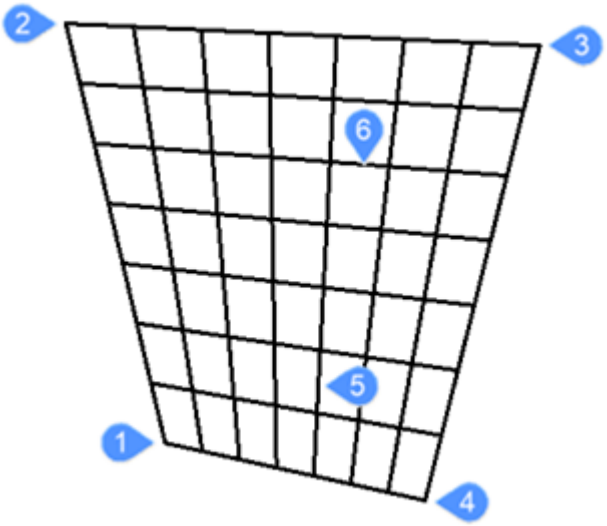
3 Radio del cuerpo del toro (diámetro)

4 Segmentos alrededor del cuerpo del toro.

5 Segmentos alrededor del toroide completo

Mesh

Dibuja mallas 3D (ver comando 3DMESH).



1 Primera de las cuatro esquinas de la malla poligonal (Punto de inicio)

2 Segunda esquina

3 Tercera esquina

4 Esquina final de la malla

5 Número de segmentos - eje primario

6 Número de segmentos - eje secundario

5.2 3DARRAY comando

Construye matrices rectangulares y polares estáticos en filas, columnas y niveles.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

Alias: 3A, ARRAY3D

5.2.1 Descripción

Crea matrices rectangulares 3D utilizando filas, columnas y niveles y matrices polares 3D utilizando un eje central/punto central y ángulo de rotación.

5.2.2 Método

Hay dos métodos para crear matrices 3D:

- Polar
- Rectangular

5.2.3 Opciones dentro del comando

Polar
Crea matrices polares 3D.

Rectangular
Crea matrices rectangulares en 3D.

5.3 COMPARAR3D comando

Abre el cuadro de diálogo Comparar dos modelos.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

5.3.1 Descripción

Abre el cuadro de diálogo Comparar dos modelos para comparar la geometría sólida y de superficie entre dos archivos de dibujo.

5.4 3DCONVERT comando

Convierte sólidos 3D en mallas polifacéticas.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

5.4.1 Descripción

Convierte las entidades seleccionadas de ACIS 3D en mallas polifacéticas 3D.

5.5 3DDWF comando

Abre el cuadro de diálogo Exportar DWF 3D.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

5.5.1 Descripción

Abre el cuadro de diálogo Exportar DWF 3D para guardar los datos del dibujo actual en un archivo 3D dwf o dwfx. La variable del sistema DWFFORMAT especifica el formato de archivo predeterminado.

5.6 3DCARA comando

Dibuja caras 3D de 4 bordes.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

Alias: 3F, FACE

5.6.1 Descripción

Dibuja caras 3D de 4 bordes con aristas invisibles opcionales, introduciendo valores en la línea de comandos o eligiendo puntos en el espacio de dibujo.

5.6.2 Opciones dentro del comando

Seleccionar borde invisible
Hace que el siguiente borde sea invisible.

Nota: El borde aparece invisible en el estilo visual del wireframe.

5.7 3DINTERSECTION comando

Alterna el ajuste de entidad de intersección.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

5.7.1 Descripción

Este comando puede introducirse de forma transparente durante los comandos, pero debe introducirse sin el prefijo de apóstrofe de transparencia (').

Nota: Esta entidad se ajusta a las entidades que se cruzan físicamente entre sí. Para ajustar a las intersecciones aparentes, use el ajuste de entidad 2DINTERSECTION.

5.8 3DMALLA comando

Crea mallas de superficie 3D.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

Alias: MESH

5.8.1 Descripción

Crea mallas de superficie 3D introduciendo el número de vértices y su posición.

5.8.2 Opciones dentro del comando

Número de vértices en dirección M (entre 2 y 256)
Especifica el número de vértices en la dirección primaria.

Número de vértices en dirección N (entre 2 y 256)
Especifica el número de vértices en la dirección secundaria.

Posición del vértice (M,N)
Especifica la posición del vértice.

Nota: Las mallas 3D se pueden editar directamente a través de los pinzamientos.

5.9 REFENT3D comando

Abre el cuadro de diálogo Configuración con la categoría **Modo de ajuste 3D de la entidad** expandida.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Iconos: 

5.9.1 Descripción

Abre el cuadro de diálogo Configuración con la categoría **Modo de alineación 3D de entidad** expandida para ver y modificar las variables relevantes del sistema.

5.10 -REFENT3D comando

Alterna los modos de alineación de entidad para entidades 3D.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

5.10.1 Descripción

Alterna los modos de ajuste de entidades 3D para dibujar y editar entidades en el espacio 3D en la línea de comandos (abreviatura de "ajuste de objetos 3D").

5.10.2 Opciones dentro del comando

más cercano (ZNEA)
Se alinea a un punto en la cara de una entidad 3D que está más cerca del cursor, equivalente al comando ZNEAREST.

vertex (ZVER)
Se alinea con el vértice más cercano de una entidad 3D, equivalente al comando ZVERTEX.

punto medio (ZMID)
Se alinea al punto medio del borde de una cara, equivalente al comando ZMIDPOINT.

center (ZCEN)
Se ajusta al centro de una cara 3D plana o curva, equivalente al comando ZCENTER.

perpendicular (ZPER)
Se alinea a un punto perpendicular a una cara, equivalente al comando ZPERPENDICULAR.

Knot (ZKNO)
Se ajusta a un nudo en una spline, equivalente al comando ZKNOT.

intersección (ZINT)
Se alinea con la intersección de entidades lineales, bordes y líneas de rastreo de alineación de entidades o polares con caras, equivalente al comando ZINTERSECTION.

Nube de puntos más cercano
Se alinea con el punto de nube de puntos más cercano.

NON
Desactiva todos los modos de alineación 3D, equivalente al comando ZNONE.

EN
Habilita todos los modos de alineación 3D configurados actualmente.

OFF
Desactiva todos los modos de ajuste 3D configurados actualmente.

5.11 3DPOL comando

Crea una polilínea 3D.

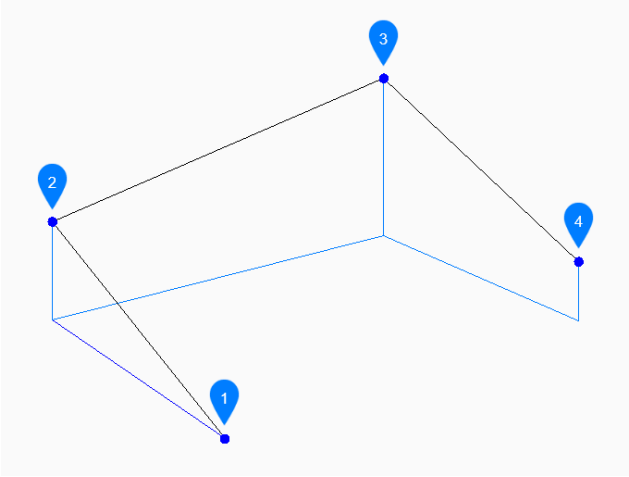
Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

Alias: 3P

5.11.1 Descripción

Crea una única entidad de polilínea 3D con múltiples segmentos de línea especificando el punto inicial y final de cada segmento. Las opciones le permiten deshacer y cerrar la geometría.



1 Comenzar

2 Siguiente

3 Siguiente

4 Final

5.11.2 Métodos para crear una polilínea 3D

Este comando tiene 3 métodos para comenzar a crear una polilínea:

- Inicio de la polilínea
- Último punto
- Seguido

Puedes seguir añadiendo un número ilimitado de vértices hasta que pulses Enter para finalizar el comando.

Inicio de la polilínea
Comience a crear una polilínea 3D especificando un punto de inicio y luego:

Establecer el siguiente punto
Especifica el siguiente vértice de la polilínea.
Opciones adicionales: [Cerrar/deshacer]

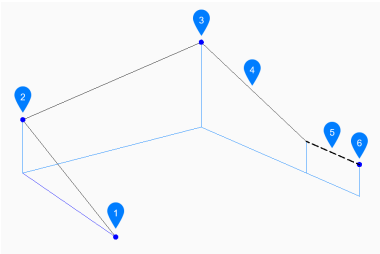
Último punto
Comienza a crear una polilínea 3D a partir del último punto elegido entonces:

Siguiente punto
Especifica el siguiente vértice de la polilínea.
Opciones adicionales: [Cerrar/deshacer]

Seguido
Comienza a crear una polilínea 3D a partir del último segmento de arco o línea dibujado, siguiendo su ángulo, entonces:

Siguiente punto
Especifique la longitud del segmento. La selección de un punto solo determina la longitud ya que el ángulo sigue el segmento anterior.

Opciones adicionales: [Cerrar/deshacer]



1 Comenzar

2 Siguiente

3 Siguiente

4 Último segmento dibujado

5 Seguido

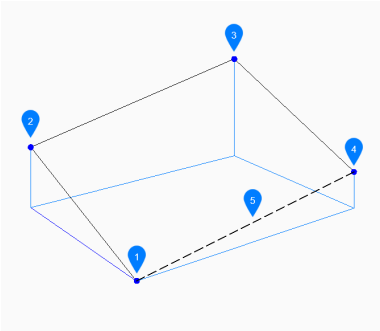
6 Final

5.11.3 Opciones del comando 3DPOLY

Después de empezar a crear una polilínea 3D, las siguientes opciones pueden estar disponibles:

Deshacer
Deshaga el último segmento de polilínea 3D y continúe dibujando desde su punto de inicio anterior.

Cerrar
Dibuja automáticamente un segmento de polilínea 3D desde el punto final del último segmento hasta el punto inicial del primer segmento. Esto finaliza el comando.



1 Inicio/Fin

2 Siguiente

3 Siguiente

4 Siguiente

5 Último segmento dibujado

6. A

6.1 ACERCA comando

Abre el cuadro de diálogo Sobre BricsCAD.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

6.1.1 Descripción

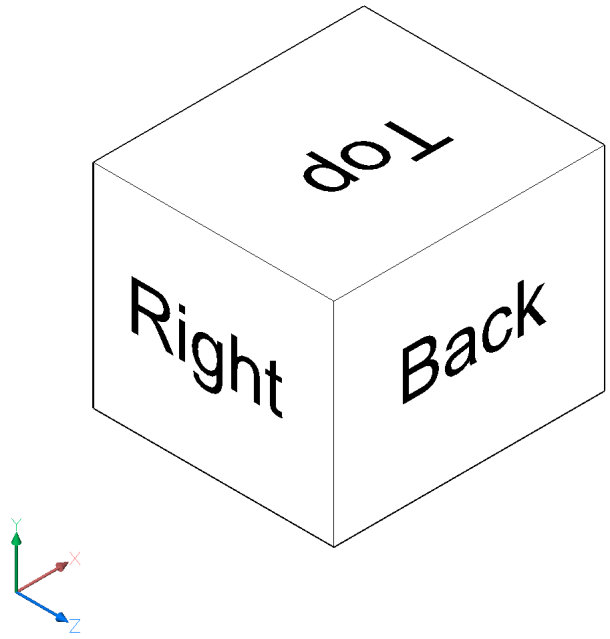
Abre el cuadro de diálogo Sobre BricsCAD para ver la versión de BricsCAD y la información de copyright.

6.2 ACETUCS-BACK comando (Express Tools)

Cambia el UCS para que el plano XY sea paralelo al plano posterior del dibujo y el eje Z apunte hacia afuera de él.

6.2.1 Método

El UCS cambia automáticamente al ejecutar el comando.

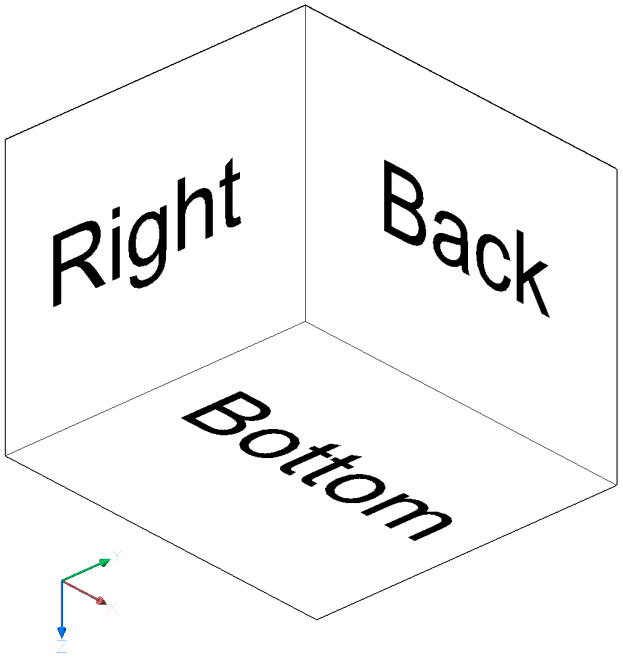


6.3 ACETUCS-BOTTOM comando (Express Tools)

Cambia el UCS para que el plano XY sea paralelo al plano inferior del dibujo y el eje Z apunte hacia afuera de él.

6.3.1 Método

El UCS cambia automáticamente al ejecutar el comando.

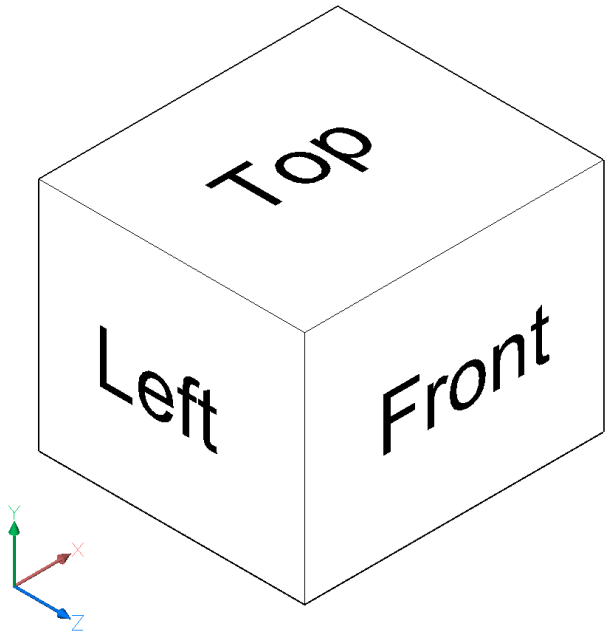


6.4 ACETUCS-FRONT comando (Express Tools)

Cambia el UCS para que el plano XY sea paralelo al plano frontal del dibujo y el eje Z apunte hacia afuera de él.

6.4.1 Método

El UCS cambia automáticamente al ejecutar el comando.

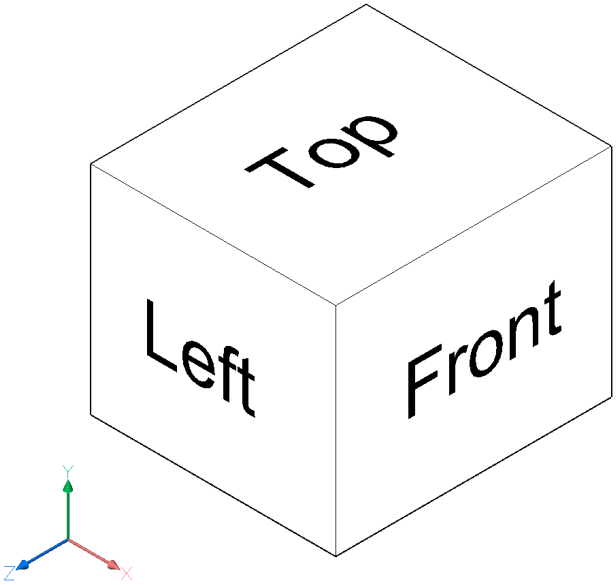


6.5 ACETUCS-LEFT comando (Express Tools)

Cambia el UCS para que el plano XY sea paralelo al plano izquierdo del dibujo y el eje Z apunte hacia afuera de él.

6.5.1 Método

El UCS cambia automáticamente al ejecutar el comando.

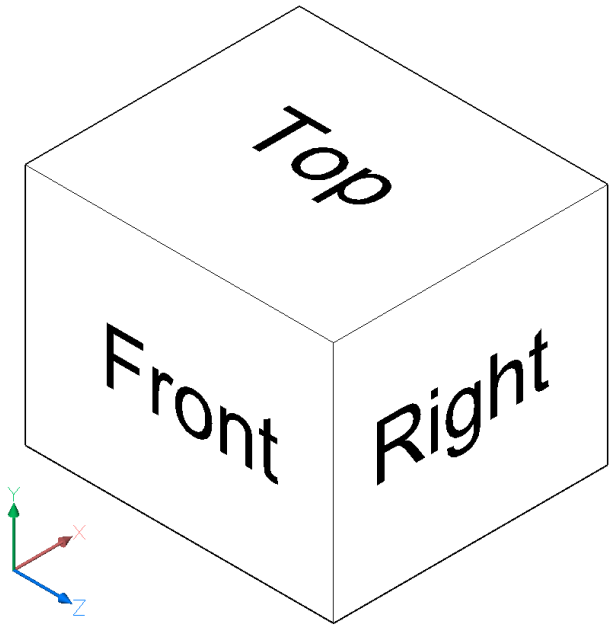


6.6 ACETUCS-RIGHT comando (Express Tools)

Cambia el UCS para que el plano XY sea paralelo al plano derecho del dibujo y el eje Z apunte hacia afuera de él.

6.6.1 Método

El UCS cambia automáticamente al ejecutar el comando.

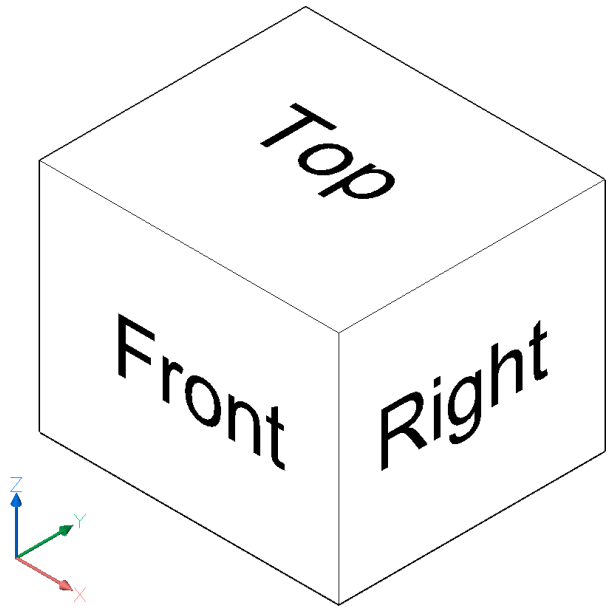


6.7 ACETUCS-TOP comando (Express Tools)

Cambia el UCS para que el plano XY sea paralelo al plano superior del dibujo y el eje Z apunte hacia afuera de él.

6.7.1 Método

El UCS cambia automáticamente al ejecutar el comando.



6.8 ACISDENTRO comando

Abre el cuadro de diálogo Abrir un archivo ACIS.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

6.8.1 Descripción

Abre el cuadro de diálogo Abrir un archivo ACIS para seleccionar un archivo sat o sab para importar al dibujo actual.

6.9 ACISFUERA comando

Exporta modelos de sólidos y superficies en formato ACIS para su uso por otros programas de modelado de sólidos.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

6.9.1 Descripción

Abre el cuadro de diálogo Crear un archivo ACIS para exportar sólidos 3D y entidades de superficie en formato ACIS, ya sea en formato ASCII .sat legible para el ser humano o binario compacto .sab formato. Los archivos exportados se pueden compartir con otros programas CAD 3D capaces de modelar o analizar modelos sólidos.

6.10 ACTIVAECTIONVIEW comando

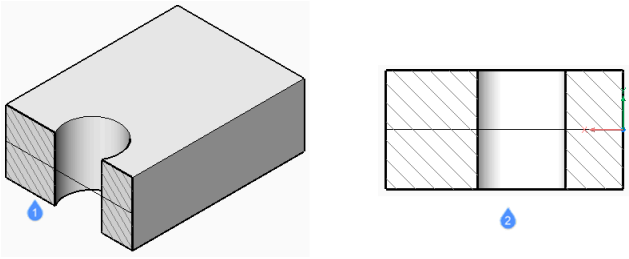
Fijar el punto de vista por el plano de la sección.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

6.10.1 Descripción

El comando reorienta el punto de vista para que se dirija al plano de sección seleccionado.

Requiere al menos un plano de sección en el dibujo, hecho con el comando SECTIONPLANE.



1 Plano de sección

2 Ver orientado para que coincida con el plano de sección

6.11 ACTIVATESTORY comando

Activa una historia con nombre.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

6.11.1 Método

Ingrese los números de edificio y piso.

Nota: Los números de edificio y piso se enumeran en la línea de comando junto con sus nombres.

Decide si mostrar o no la historia en **Modo de vista superior** . El valor predeterminado es **Sí**.

6.11.2 Opciones dentro del comando

Si
Activa la historia en **Modo de vista superior** .

No
Activa la historia sin ninguna modificación de vista.

6.12 ADDINMAN comando

Abre el cuadro de diálogo del gestor de complementos.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

6.12.1 Descripción

Abre el cuadro de diálogo del administrador de complementos para especificar cómo se cargan los módulos VBA.

6.13 ADDSELECTED comando

Crea una entidad similar a una existente.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

6.13.1 Método

Comience a añadir una nueva entidad al dibujo seleccionando una entidad existente del mismo tipo y propiedades que desea añadir. BricsCAD lanza automáticamente el comando apropiado y aplica las propiedades para crear una entidad que coincida. Por ejemplo, seleccione una spline y el programa iniciará inmediatamente el comando Spline. Algunas entidades aún no son compatibles.

6.14 ADDSURFACELABELS command

Creates surface labels.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icon:

6.14.1 Description

Creates spot elevation levels, slope labels or contour labels on a surface.

6.14.2 Method

Choose the type of the surface label and select the surface to apply to.

6.14.3 Options within the command

Contour
Creates major and minor contour labels using the available label styles.

spot Elevation
Creates spot elevation labels using an available label style with a specified symbol style name.

Grid
Places spots elevation on a grid with a specified X and Y spacing, and rotation.

Slope
Creates slope labels using the available label styles.

Single point
Creates a slope label by indicating a point on a surface.

Two points
Creates a slope label by indicating two points.

6.15 AI_BOX comando

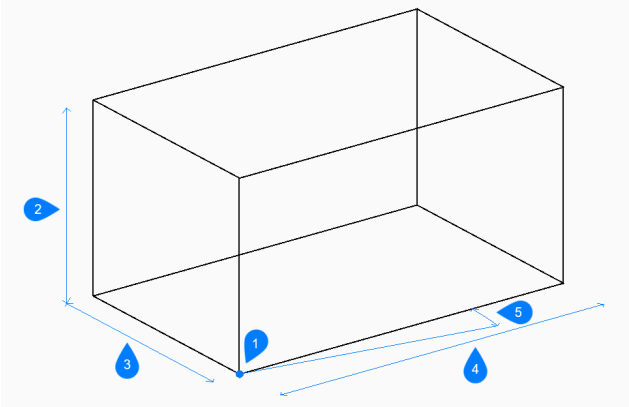
Crea una malla de superficie 3D con la forma de una caja.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

6.15.1 Descripción

Crea una malla polifacética 3D con forma de caja rectangular o cuadrada. Elija entre una combinación de opciones que incluyen esquina, centro, longitud, altura y cubo.



1 Esquina de la caja

2 A

3 Ancho

4 Longitud

5 Ángulo de rotación

6.15.2 Métodos para crear una caja

aquí hay un método para empezar a crear una caja:

- Esquina de la caja

Esquina de la caja
Comience a crear una cuña especificando una esquina para la base de la cuña entonces:

Longitud del lado de la caja
Especifique la longitud de la caja.

Fijar la anchura de la caja
Especifique la anchura de la caja.
Opción adicional: [Cube]

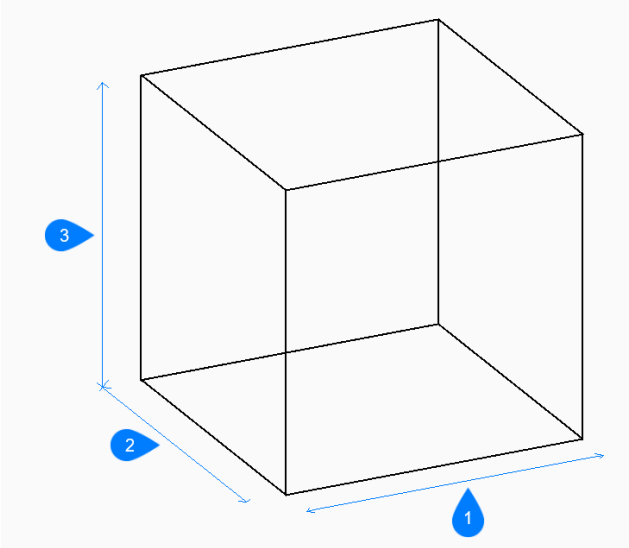
Altura de la caja
Especifica la altura de la caja.

Angulo de rotacion para caja
Especifica el ángulo de rotación de la base de la caja en el plano xy. El valor por defecto es 0.

6.15.3 Opción dentro del comando AI_BOX

Después de empezar a crear un cuadro, es posible que esté disponible la siguiente opción:

Cubo
Especifique una distancia única que se utilizará para la longitud, el ancho y la altura del cuadro.



1 Longitud

2 Ancho

3 A

6.16 AI_CONE comando

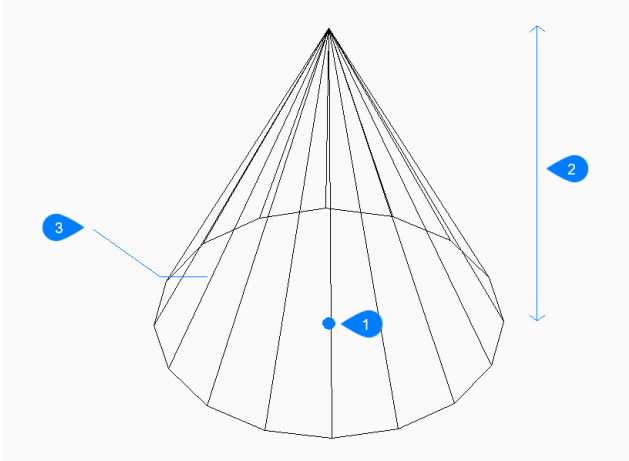
Crea una malla de superficie 3D con la forma de un cono.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

6.16.1 Descripción

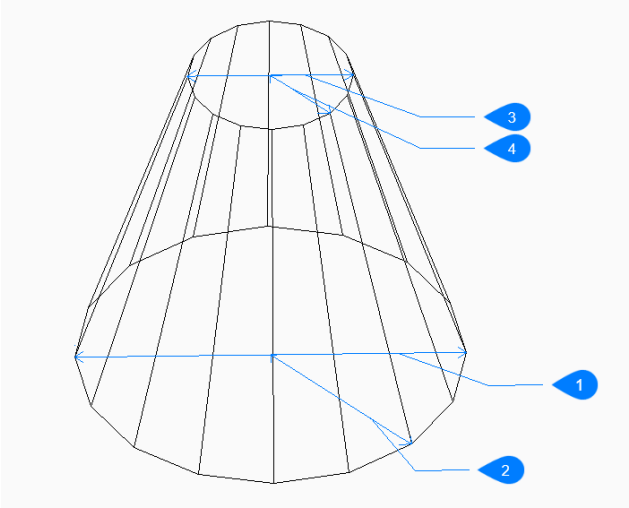
Crea una malla poligonal 3D en forma de cono circular o elíptico. Elija entre una combinación de opciones que incluyen el centro, el radio, el diámetro, la altura, los puntos finales del eje, el vértice y el número de segmentos.



1 Center

2 A

3 Segmentos

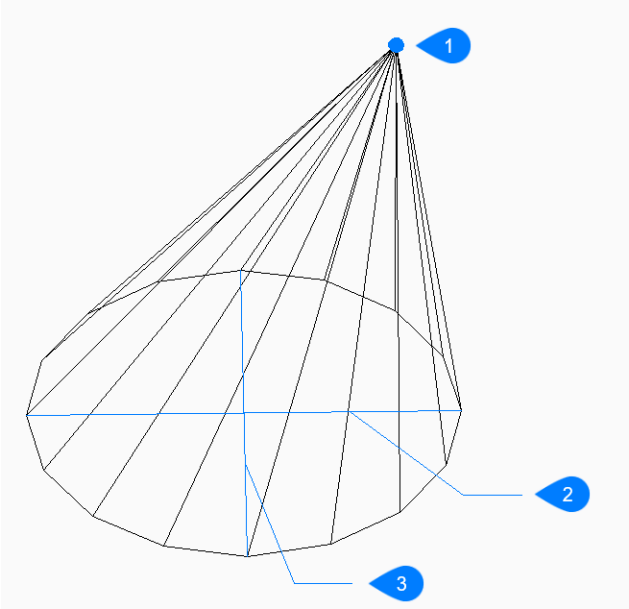


1 Diámetro base

2 Radio Base

3 Diámetro superior

4 Radio superior



1 Vértice

2 Eje de elipse

3 Otro eje

6.16.2 Métodos para crear un cono

Este comando tiene 2 métodos para empezar a crear un cono:

- Centro de la base del cilindro
- Elíptico

Centro de la base del cilindro
Comience a crear un cilindro circular especificando el centro de la base y luego:

Radio de la base
Especifique el radio de la base del cono.
Opción adicional: [Diámetro]

Altura del cono
Especifica la altura del cono.

Número de segmentos
Especifica el número de isolíneas utilizadas para simular la superficie curva del cono. El valor por defecto es 16.

Elíptico
Comience a crear un cilindro elíptico especificando el primer extremo del eje de la elipse, entonces:
Opciones adicionales: [Center]

Segundo extremo del eje de elipse
Especifica el segundo extremo del eje de la elipse.

Otro eje
Especifica el radio del otro eje.

Altura del cono
Especifica la altura del cono.
Opción adicional: [Apex]

Número de segmentos
Especifica el número de isolíneas utilizadas para simular la superficie curva del cono. El valor por defecto es 16.

6.16.3 Opciones dentro del comando AI_CONE

Después de empezar a crear un cono, pueden estar disponibles las siguientes opciones:

Dlámetro
Especifique el diámetro de la base o la parte superior del cono.

Center
Especifica el centro de una base elíptica.

Vértice
Especifique la ubicación de la parte superior del cono.

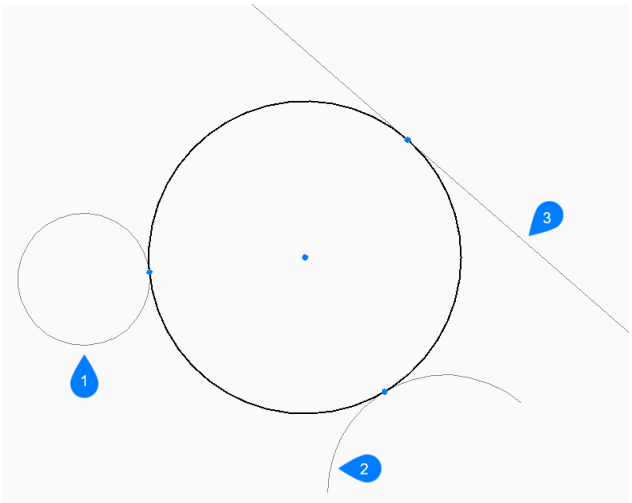
6.17 AI_CIRCTAN comando

Crea un círculo tangente.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

6.17.1 Descripción

Crea una tangente circular a tres entidades que pueden incluir líneas, segmentos de polilínea, polígonos, círculos, arcos, líneas x o rayos.



1 Primera especificación tangencial

2 Segunda especificación tangencial

3 Tercera especificación tangencial

6.17.2 Métodos para crear un círculo tangente

Hay un método para empezar a crear un círculo con tres tangentes:

- Introducir una especificación de tangente

Introducir una especificación de tangente
Comience a crear un círculo seleccionando un punto tangente en la primera entidad y luego:

Introducir la segunda especificación de tangente
Seleccione un punto de tangencia en la segunda entidad.

Introducir la segunda especificación de tangente
Seleccione un punto de tangencia en la segunda entidad.

6.18 AI_CYLINDER comando

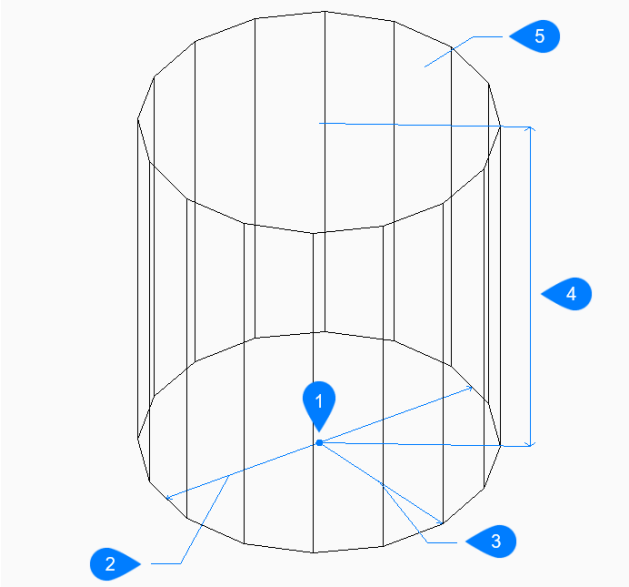
Crea una malla poligonal 3D con forma de cilindro.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

6.18.1 Descripción

Crea una malla poligonal 3D con forma de cilindro circular o elíptico. Elija entre una combinación de opciones que incluye centro, radio, diámetro, altura, extremos de eje y número de segmentos.



1 Center

2 DIámetro

3 Radio

4 A

5 Segmento

6.18.2 Métodos para crear un cilindro

Este comando tiene 2 métodos para comenzar a crear un cilindro:

- Centro de base de cilindro
- Elíptico

Centro de base de cilindro
Comience a crear un cilindro circular especificando el centro de la base y luego:

Radio de la base del cilindro
Especifique el radio del cilindro.
Opción adicional: [Diámetro]

Altura del cilindro
Especifique la altura del cilindro.

Número de segmentos
Especifica el número de isolíneas utilizadas para simular la superficie curva del cilindro. El valor por defecto es 16.

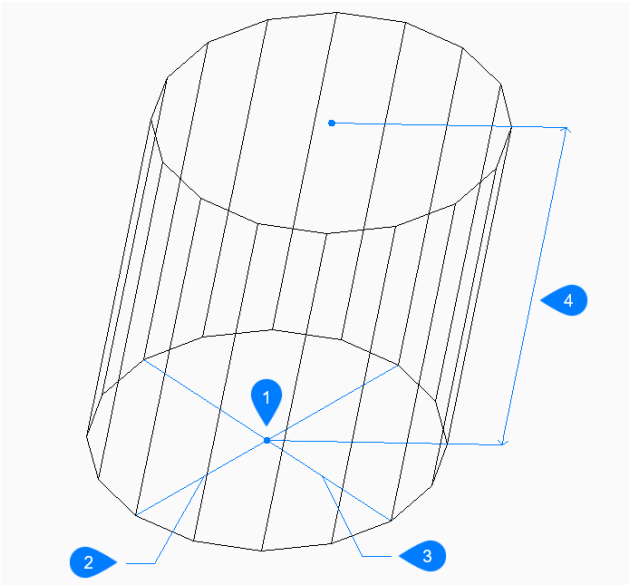
Elíptico
Comience a crear un cilindro elíptico especificando el primer extremo del eje de la elipse, entonces:
Opción alternativa: [Centro]

Segundo extremo del eje de elipse
Especifica el segundo extremo del eje de la elipse.

Otro eje
Especifica el radio del otro eje.

Altura del cilindro
Especifique la altura del cilindro.
Opción adicional: [Centro del segundo extremo]

Número de segmentos
Especifica el número de isolíneas utilizadas para simular la superficie curva del cilindro. El valor por defecto es 16.



1 Center

2 Primer eje

3 Otro eje

4 A

6.18.3 Opciones dentro del comando AI_CYLINDER

Después de empezar a crear un cilindro, pueden estar disponibles las siguientes opciones:

Diámetro
Especifique el diámetro del cilindro.

Centro del segundo extremo
Especifique el centro para el otro extremo del eje para crear un cilindro oblicuo.

6.19 AI_DESELECT comando (Express Tools)

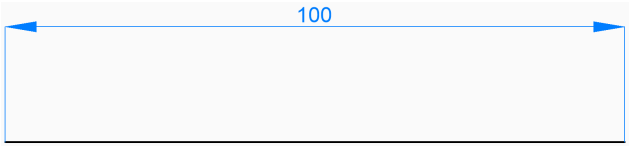
Deselecciona todas las entidades.

6.20 AI_DIM_TEXTABOVE comando (Express Tools)

Coloca el texto DIM sobre la línea de cota.

6.20.1 Método

Seleccione las entidades de cota. El texto DIM se coloca automáticamente sobre la línea de cota.

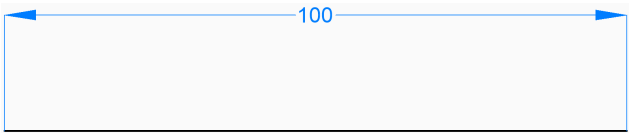


6.21 AI_DIM_TEXTCENTER comando (Express Tools)

Coloca el texto DIM en el centro de la línea de cota.

6.21.1 Método

Seleccione las entidades de cota. El texto DIM se coloca automáticamente en el centro de la línea de cota.



6.22 AI_DIM_TEXTHOME comando (Express Tools)

Restaura los textos de cota a la posición predeterminada.

Nota: El comando cambia la posición del texto de cota solo horizontalmente.

6.23 AI_DISH comando

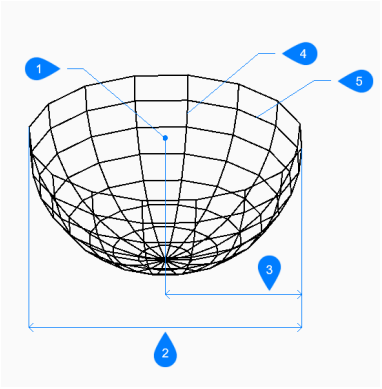
Crea una malla poligonal 3D con la forma de la mitad inferior de una esfera.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

6.23.1 Descripción

Crea una malla poligonal 3D con la forma de la mitad superior de una esfera. Elija entre una combinación de opciones que incluye centro, radio, diámetro y número de segmentos.



1 Center

2 Dlámetro

3 Radio

4 Segmentos de arriba a abajo

5 Segmentos alrededor del plato

6.23.2 Métodos para crear una arandela

Hay un método para empezar a crear una cuña:

- Centro del cuenco

Centro del cuenco
Comience a crear un plato especificando el centro del extremo abierto del plato y luego:

Ajuste el radio del plato o
Especifica el radio de la cúpula.
Opción adicional: [Diámetro]

Número de segmentos alrededor del disco
Especifique el número de aislados, perpendiculares al plano x, utilizados para simular la superficie curvada del toro. El valor por defecto es 16.

Número de segmentos de la parte superior a la inferior
Especifique el número de aislados, paralelo al plano x, que se utiliza para simular la superficie curva del toro. El valor predeterminado es 8.

6.23.3 Opciones dentro del comando

Después de empezar a crear un plato, la siguiente opción puede estar disponible:

Dlámetro
Especifique el diámetro del plato.

6.24 AI_DOME comando

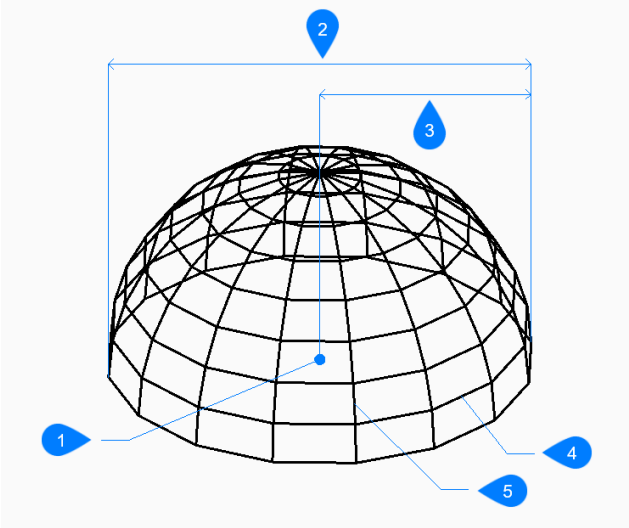
Crea una malla poligonal 3D con la forma de la mitad superior de una esfera.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

6.24.1 Descripción

Crea una malla poligonal 3D con la forma de la mitad superior de una esfera. Elija entre una combinación de opciones que incluye centro, radio, diámetro y número de segmentos.



1 Center

2 DIámetro

3 Radio

4 Segmentos de arriba a abajo

5 Segmentos alrededor de la cúpula

6.24.2 Métodos para crear una cúpula

Hay un método para empezar a crear una cuña:

- Centro de la Cúpula

Centro de la Cúpula
Comience a crear un plato especificando el centro del extremo abierto del plato y luego:

Radio de domo
Especifica el radio de la cúpula.
Opción adicional: [Diámetro]

Número de segmentos alrededor de la cúpula
Especifique el número de aislados, perpendiculares al plano x, utilizados para simular la superficie curvada del toro. El valor por defecto es 16.

Número de segmentos de la parte superior a la inferior
Especifique el número de aislados, paralelo al plano x, que se utiliza para simular la superficie curva del toro. El valor predeterminado es 8.

6.24.3 Opciones del comando AI_DOME

Después de empezar a crear límites, pueden estar disponibles las siguientes opciones:

DIámetro
Especifique el diámetro de la cúpula.

6.25 AI_DRAWORDER comando (Express Tools)

Cambia el orden de visualización de las entidades superpuestas.

6.25.1 Método

Mueve la visualización de las entidades seleccionadas:

- Encima
- Debajo
- Frontal
- Trasera

6.25.2 Opciones dentro del comando

Encima
Mueve la visualización de las entidades seleccionadas sobre una entidad de referencia.

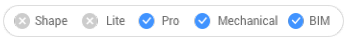
Debajo
Mueve la visualización de las entidades seleccionadas debajo de una entidad de referencia.

Frontal
Mueve el orden de visualización de las entidades seleccionadas sobre todas las demás entidades superpuestas.

Trasera
Mueve el orden de visualización de las entidades seleccionadas debajo de todas las demás entidades superpuestas.

6.26 AI_EDGESURF comando

Este comando está obsoleto. Todavía existe solo para compatibilidad con versiones anteriores.



En su lugar, utilice el comando SUPLADOS.

6.27 AI_FMS comando (Express Tools)

Cambia de espacio de papel a espacio de modelo.

6.27.1 Método

Si está en el espacio modelo, cambia al último diseño abierto en el espacio papel.

6.28 AI_MOLC comando (Express Tools)

Establece la capa actual de la entidad seleccionada.

6.29 AI_MSPACE comando (Express Tools)

Cambia al espacio modelo.

6.30 AI_PROPCHK comando (Express Tools)

Abre el panel **Propiedades** para una entidad seleccionada.

6.31 AI_PSPACE comando (Express Tools)

Cambia al último diseño abierto en el espacio papel.

6.32 AI_PYRAMID comando

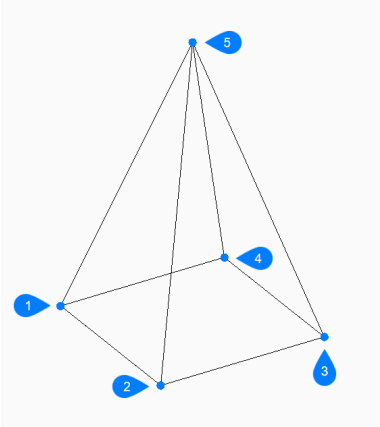
Crea una malla de superficie 3D con la forma de una caja.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

6.32.1 Descripción

Crea una malla de superficie 3D en forma de pirámide con tres o cuatro lados. Los lados de la base pueden tener longitudes desiguales. Las opciones le permiten especificar una parte superior plana, plana o en punta.



1 Primer punto

2 Segundo punto

3 Tercer punto

4 Último punto

5 Vértice

6.32.2 Métodos para crear una pirámide

Hay un método para empezar a crear una cuña:

- Primer punto para base de pirámide.

Primer punto para base de pirámide.
Comience a crear una pirámide especificando el centro para la base de la pirámide y luego:

Segundo punto
Especifique el segundo punto de la base.

Tercer punto
Especifique el tercer punto de la base.

Establece el último punto para la base
Especifica el cuarto punto de la base.
Opción adicional: [Tetraedro]

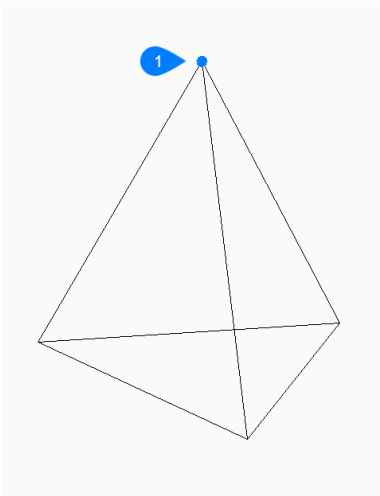
Fije el ápice de la pirámide
Especifique la ubicación para la parte superior de la pirámide.
Opciones adicionales: [Ridge/Top surface]

6.32.3 Opciones dentro del comando

Después de empezar a crear una pirámide, pueden estar disponibles las siguientes opciones:

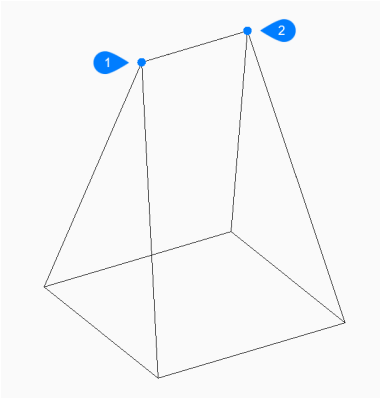
Tetraedro
Elija esta opción para terminar de crear la base de la pirámide después de especificar el tercer punto para crear una pirámide de tres lados (tetraedro) entonces:

Fije el ápice del tetraedro
Especifique la parte superior del tetraedro.
Opción adicional: [Superficie superior]



1 Vértice

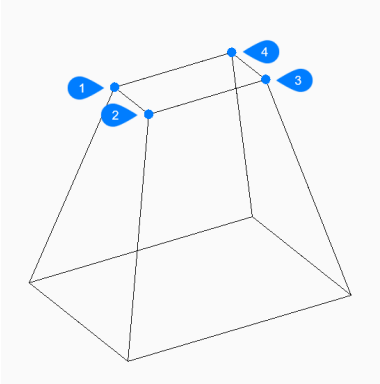
Cumbre
Especifique los puntos inicial y final para crear una arista en la parte superior de la pirámide.



1 Inicio de la cresta

2 Final de la cumbrera

Superficie superior
Especifique cuatro puntos para crear una cara en la parte superior de la pirámide.



1 Primer punto

2 Segundo punto

3 Tercer punto

4 Último punto

6.33 AY_REVSURF comando

Este comando está obsoleto. Todavía existe solo para compatibilidad con versiones anteriores.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Utilice el comando SUPREV en su lugar.

6.34 AI_RULESURF comando

Este comando está obsoleto. Todavía existe solo para compatibilidad con versiones anteriores.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Utilice el comando SUPREGLA en su lugar.

6.35 AI_SELALL comando (Express Tools)

Selecciona todas las entidades del dibujo, excepto las de las capas congeladas.

6.36 AI_SPHERE comando

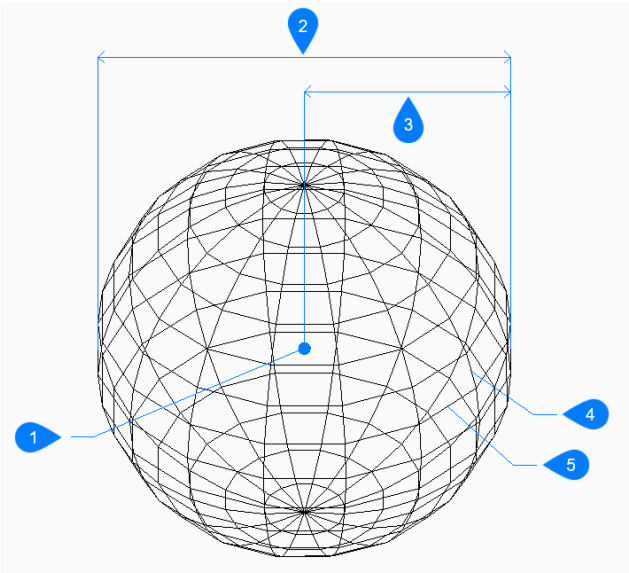
Crea una malla de superficie 3D con la forma de una caja.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

6.36.1 Descripción

Crea una malla de superficie 3D con la forma de una caja. Elija entre una combinación de opciones que incluye centro, radio, diámetro y número de segmentos.



1 Center

2 DIámetro

3 Radio

4 Segmentos latitudinales

5 Segmentos longitudinales

6.36.2 Métodos para crear una cuña

Hay un método para empezar a crear una cuña:

- Centro de la esfera

Centro de la esfera
Comience a crear una cuña especificando el centro de la cuña entonces:

Ajuste el radio de esfera
Especifica el radio de la esfera.
Opción adicional: [Diámetro]

Número de segmentos longitudinales
Especifique el número de aislados, perpendiculares al plano x, utilizados para simular la superficie curvada del toro. El valor por defecto es 16.

Número de segmentos latitudinales
Especifique el número de aislados, paralelo al plano x, que se utiliza para simular la superficie curva del toro. El valor por defecto es 16.

6.36.3 Opciones dentro del comando

Después de empezar a crear un spline, las siguientes opciones pueden estar disponibles:

DIámetro
Especifica el diámetro de la esfera.

6.37 AI_TABSURF comando

Este comando está obsoleto. Todavía existe solo para compatibilidad con versiones anteriores.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Utilice el comando SUPTAB en su lugar.

6.38 AI_TILEMODE1 comando (Express Tools)

Establece la variable de sistema TILEMODE en 1.

6.39 AI_TORUS comando

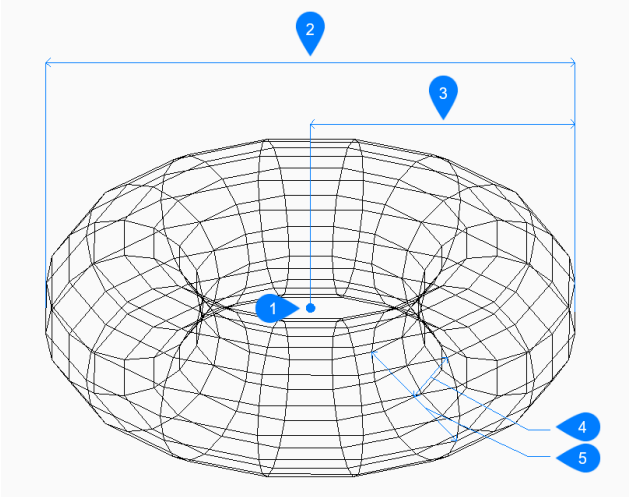
Crea una malla de superficie 3D con la forma de una caja.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

6.39.1 Descripción

Crea una malla de superficie 3D con la forma de una caja. Elija entre una combinación de opciones que incluye centro y radio o diámetro de todo el toro y el cuerpo del toro.



1 Center

2 Diámetro del toroide completo

3 Radio del toro entero

4 Radio del cuerpo

5 Diámetro del cuerpo

6.39.2 Métodos para crear una arandela

Hay un método para empezar a crear una cuña:

- Centro de agujero de toroide

Centro de agujero de toroide
Comience a crear una arandela especificando su ancho y luego:

Ajuste el radio del toroide entero
Especifique el radio general del toro. El radio se mide desde el centro de todo el toro hasta el borde exterior del cuerpo (tubo) del toro.
Opción adicional: [Diámetro]

Establecer el radio del cuerpo del toroide
Especifique el radio del cuerpo (tubo) del toro.
Opción adicional: [Diámetro]

Segmentos alrededor del cuerpo del toro.
Especifique el número de aislados, perpendiculares al plano x, utilizados para simular la superficie curvada del toro. El valor por defecto es 16.

Segmentos alrededor del toroide completo
Especifique el número de aislados, paralelo al plano x, que se utiliza para simular la superficie curva del toro. El valor por defecto es 16.

6.39.3 Opción dentro del comando AI_TORUS

Después de empezar a crear un toro, puede estar disponible la siguiente opción:

Diámetro (del toroide completo)
Especifica el diámetro de todo el toro. El diámetro es el doble de la distancia desde el centro de todo el toro hasta el borde exterior del cuerpo (tubo) del toro.

Diámetro (del cuerpo del toroide)
Especifique el diámetro del cuerpo del toro.

6.40 AI_WEDGE comando

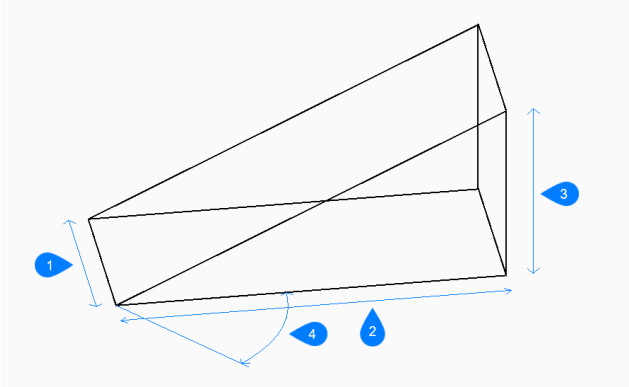
Crea una malla de superficie 3D en forma de cuña.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

6.40.1 Descripción

Crea una malla polifacética 3D con forma de cuña especificando una esquina, la longitud, la anchura, la altura y el ángulo de rotación.



1 Ancho

2 A

3 Longitud

4 Ángulo de rotación

6.40.2 Métodos para crear una cuña

Hay un método para empezar a crear una cuña:

- Esquina de la cuña

Esquina de la cuña
Comience a crear una cuña especificando una esquina para la base de la cuña entonces:

Longitud de la cuña
Especifique la longitud de la cuña.

Anchura de la cuña
Especifica la anchura de la cuña.

Altura de la cuña
Especifique la altura de la cuña.

Ángulo de rotación para la cuña
Especifica el ángulo de rotación de la base de la cuña en el plano xy.

6.41 AIMLEADEREDITADD comando

Agrega y elimina líderes a los líderes.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

6.41.1 Descripción

Elimina y añade una o varias líneas de guiado a y desde las líneas de guiado multilínea.

6.41.2 Método

Hay dos métodos para agregar y eliminar líderes:

- Añadir líderes a un mleader existente.

- Elimina líderes de un mleader.

6.41.3 Opciones dentro del comando

Añadir directriz
Se añaden nuevos líderes a una entidad mleader existente.

Eliminar directriz
Se eliminan uno o más líderes de una entidad mleader existente.
Este comando puede eliminar a todos los líderes de una entidad mleader, dejando solo el texto.

6.42 AIMLEADEREDITREMOVE comando

Elimina y agrega líderes a los líderes.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

6.42.1 Descripción

Elimina y añade una o varias líneas de guiado a y desde las líneas de guiado multilínea.

6.42.2 Método

Hay dos métodos para eliminar y agregar líderes:

- Elimina líderes de un mleader.
- Añadir líderes a un mleader existente.

6.42.3 Opciones dentro del comando

Eliminar directriz
Se eliminan uno o más líderes de una entidad mleader existente.
Este comando puede eliminar a todos los líderes de una entidad mleader, dejando solo el texto.

Añadir directriz
Se añaden nuevos líderes a una entidad mleader existente.

6.43 INVERTIRFLECHAAIDI comando

Da la vuelta a una flecha de dimensión.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

6.43.1 Descripción

Invierte las flechas de dimensión para que apunten en la dirección opuesta.

Aunque la selección dinámica hace referencia a entidades plural, el comando voltea una flecha a la vez, la más cercana al punto seleccionado a lo largo de la dimensión o línea de extensión.

6.44 AIDIMPREC comando

Cambia la precisión de visualización del texto de la dimensión.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icono: 

6.44.1 Descripción

Aumenta y disminuye la precisión de visualización de los valores de dimensión retroactivamente, cambiando el número de posiciones decimales o el denominador de las fracciones. La precisión medida no cambia.

Este comando completa los valores de dimensión hacia arriba o hacia abajo, por lo que puede mostrar valores falsos que parecen demasiado altos o demasiado bajos en valor. Por ejemplo, si se ajusta AIDIMPREC a 0 en una cota con una longitud de 3,525" se redondea la visualización a 4" pero la longitud medida sigue siendo 3,525".

6.45 AIDIMSTYLE comando

Aplica y guarda los estilos de cota.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

6.45.1 Descripción

Guarda la configuración actual de las cotas como un estilo con nombre y aplica un estilo preestablecido a las cotas seleccionadas en el dibujo actual.

6.45.2 Método

Hay dos métodos para empezar a trabajar con estilos de dimensión:

- Aplique un estilo de dimensión guardado a las dimensiones del dibujo.
- Guardar la configuración de dimensión en el dibujo actual como un estilo con nombre.

6.45.3 Opciones dentro del comando

Aplicar

Aplique un estilo de dimensión existente a una o más dimensiones.

> ***Nota:*** Utilice el comando '-DIMSTYLE transparente durante este comando para enumerar los nombres de los estilos de dimensión en el dibujo actual.

Esto anula los cambios realizados en las dimensiones con comandos como INVERTIRFLECHAAIDI y AIDIMPREC.

Guardar

Guarde las propiedades de estilo de una dimensión existente en un estilo con nombre.
Las propiedades del estilo guardado se pueden examinar con el comando DIMSTYLE.

6.46 ALINEAR comando

Mueve, rota y escala las entidades para alinearlas con los puntos especificados.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

Alias: AL

6.46.1 Descripción

Mueve, rota y escala entidades en el espacio 2D o 3D especificando un conjunto de puntos de alineación.

6.46.2 Opciones

Seleccionar entidades
Selecciona las entidades que deben ser alineadas.

Nota: No seleccione las entidades de destino, ya que de lo contrario también se moverán.

Especifique el primer punto origen:
Especifica el punto de alineación de origen.

Especifique el primer punto de destino:
Especifica el punto de alineación de destino.

Nota: Especifica un segundo par de puntos de origen y destino para mover y rotar las entidades.

Especifique un segundo punto origen:
Especifica el segundo punto de alineación de la fuente.

Nota: Si se pulsa Enter en esta pregunta, el objeto fuente se mueve.

Especifique el segundo punto destino:
Especifica el punto de destino correspondiente.

Nota: Especifica un tercer par de puntos de origen y destino para mover y rotar entidades 3D.

Especifique el tercer punto origen:
Especifica el punto de origen para la alineación 3D.

Nota: Pulse Intro para mover y girar entidades 2D.

Especifique el tercer punto destino:
Especifica el punto de destino correspondiente.

Escala entidades basadas en puntos de alineacion
Opcionalmente, escala el objeto de origen:

Si
Escala los objetos en relación con los puntos elegidos

No
No escala objetos

6.47 ALIASEDIT comando (Express Tools)

Crea, edita y elimina BricsCAD® alias de comando.

6.47.1 Método

Abre el cuadro de diálogo **Personalizar** , pestaña **Alias de comando** para crear, editar y eliminar alias de comando.

6.48 ALIGNMENT comando

Crea alineaciones horizontales y 3D.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

6.48.1 Descripción

Crea alineaciones horizontales y 3D para representar un sistema de referencia utilizado para colocar objetos lineales en el espacio.

Nota: Puede desplazar las alineaciones horizontales. El resultado del comando OFFSET en Alineaciones Horizontales es una polilínea no asociativa.

La alineación horizontal se crea especificando los puntos de intersección (PI) del polígono tangente. Las curvas se dibujan automáticamente entre las tangentes.

Nota: La variable del sistema DEFAULTCURVETYPEHA especifica el tipo de curva que se utilizará al crear una nueva alineación horizontal o agregar una nueva PI. El valor predeterminado es **Auto Spiral-Curve-Spiral**.

6.48.2 Opciones dentro del comando

Seleccionar superficie TIN
Permite seleccionar una superficie TIN que se utiliza para drapear la alineación horizontal y para crear la alineación 3D.

Nota: Se crean dos alineaciones 3D: una representa la proyección de la Alineación horizontal a la superficie TIN y la segunda representa la Alineación vertical, que se calcula en función del parámetro **Tolerancia vertical**.

Elegir punto pi
Le permite elegir los puntos PI para su alineación horizontal.

Nota: Si se seleccionó previamente la opción **Seleccionar superficie TIN**, la alineación 3D se genera automáticamente.

Deshacer
Deshace el último punto PI.

Especificar estación de inicio
Permite definir la estación de inicio cuando se empieza a crear una nueva alineación.

6.49 ALINEACIÓN3D comando

Crea una **Alineación 3D** a partir de una alineación vertical especificada.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

6.49.1 Descripción

Crea una entidad de **Alineación 3D** seleccionando una alineación vertical.

6.50 ALINEACIONCURVA comando

Crea un elemento de curva sin restricciones en un elemento existente o en una nueva **Alineación horizontal**.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

6.50.1 Método

Hay dos métodos:

- Cree un nuevo elemento de curva en la alineación horizontal existente.
- Cree una nueva alineación dibujando un elemento de curva.

El elemento de curva sin restricciones puede crearse sobre **existente** o sobre una **nueva Alineación Horizontal** de dos maneras. En ambos sentidos, primero se debe seleccionar una alineación horizontal existente. El usuario puede entonces especificar un punto central de la curva en el dibujo o seleccionar la opción **Puntos** de la línea de comandos. Si el usuario ha especificado un punto central, determina la orientación del elemento de la curva en el siguiente paso, y al final especifica su diámetro. De lo contrario, si se ha seleccionado la opción **Puntos** en la línea de comandos, el usuario especifica tres puntos que definen el nuevo elemento de curva. A continuación, el usuario puede seguir dibujando nuevos elementos de curva en la alineación horizontal existente hasta que presione la tecla Enter.

6.50.2 Opciones dentro del comando

Seleccionar alineación horizontal existente
Crea un nuevo elemento de curva en una alineación existente.

Crear una nueva alineación
Crea un nuevo elemento de la curva en la existente **Alineación horizontal**..

Especifique la dirección
Alterna entre el sentido de las agujas del reloj y el sentido contrario.

Puntos
Crea un nuevo elemento de curva del tipo **Alineación horizontal** especificando su punto inicial, segundo punto y punto final.

6.51 EDITARALINEAR comando

Edita una alineación.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

6.51.1 Método

Seleccione una alineación Horizontal o Vertical para editar.

6.51.2 Opciones dentro del comando para la alineación horizontal

Continuar con Pi
Le permite continuar con la alineación horizontal.

Nota: Esta opción solo funciona si el último elemento es una línea fija.

Borrar elemento
Permite eliminar elementos de alineación.

Agregar Pi
Agregue un punto Pi a la alineación.

Eliminar Pi
Eliminar un punto Pi.

Cambiar superficie Tin
Cambia la superficie TIN de la alineación horizontal agregando una superficie TIN adicional.

Añadir la ecuación de la estación
Permite añadir la ecuación de la estación.

Eliminar la ecuación de la estación
Le permite quitar la ecuación de estación especificando el índice.

6.51.3 Opciones dentro del comando para Alineación vertical

Agregar Pvi
Agrega un punto Pvi a la alineación.

Eliminar Pvi
Elimina un punto PVI.

cambiar la superficie Tin
Cambia la superficie de estaño de la alineación vertical añadiendo una superficie TIN adicional.

6.52 ALINEACIÓNENTRE comando

Crea un nuevo elemento entre dos elementos de alineación seleccionados.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

6.52.1 Descripción

El nuevo elemento se dibuja tangencialmente a ambos elementos de fijación.

Nota: Por lo tanto, decimos que dicho elemento está limitado por los dos elementos seleccionados.

Según el tipo seleccionado del nuevo elemento, algunos parámetros del elemento se mantienen cuando se editan los elementos adjuntos.

Los siguientes tipos de elementos nuevos se pueden crear entre dos elementos existentes: líneas, curvas, espirales, combinaciones espiral-curva-espiral, combinaciones espiral-espiral y las combinaciones espiral-línea espiral.

6.52.2 Opciones dentro del comando

Línea
Crea un nuevo elemento de línea entre dos elementos de curva existentes. La nueva línea se traza tangencialmente a ambos elementos de fijación. La tangencia se mantiene cuando se editan los elementos adjuntos.
La línea puede añadirse entre las siguientes combinaciones de elementos:

- Entre dos círculos existentes sin restricciones.
- Entre dos círculos restringidos existentes como parte de combinaciones, como una Curva con Espiral y una combinación Curve-Spiral-Spiral.
- Entre un círculo existente sin restricciones y uno con restricciones.

Nota: La forma de trazar la línea entre los elementos seleccionados depende de sus direcciones.

Curvo
Crea un nuevo elemento de curva entre dos elementos de alineación existentes. La nueva curva se dibuja tangencial a ambos elementos de fijación. La tangencia y el radio de la curva se mantienen cuando se editan los elementos de fijación.
La posición de los puntos en los elementos (adjuntos), entre los cuales se crea una curva nueva y la longitud de la curva se ajusta de acuerdo con la edición de los elementos adjuntos.
La curva se puede agregar entre todas las combinaciones de elementos, excepto entre el primer elemento seleccionado y la espiral restringida.

Nota: La curva se define por el tipo de elementos de unión, el radio de curva especificado y el ángulo de solución (< o >180 °). La forma en que se dibuja el círculo entre los elementos seleccionados depende de la dirección de los elementos de fijación.

Espiral
Crea un nuevo elemento en espiral entre dos elementos de alineación existentes. La nueva espiral se dibuja tangencialmente a ambos elementos de fijación. La tangencia se mantiene cuando se editan los elementos adjuntos.

Nota: Una espiral libre se define por el tipo y la dirección de los elementos de fijación seleccionados. Como la espiral sólo tiene una solución geométrica, el usuario no puede especificar parámetros, como el parámetro A o la longitud de la espiral.

Espiral-Curva-Espiral
Crea una nueva combinación espiral-curva-espiral entre dos elementos de alineación existentes. La nueva combinación se dibuja tangencial a ambos elementos adjuntos. La tangencia, el radio de la curva y las dos longitudes de la espiral se mantienen, cuando se editan los elementos de fijación.
La posición de los puntos en los elementos (de fijación), entre los que se crea la nueva combinación y la longitud de la curva se ajustan según la edición de los elementos de fijación.
Seleccione elementos de adjunto, especifique el radio de curva y las longitudes de espiral para agregar una combinación espiral-curva-espiral entre los elementos de alineación seleccionados.

Espiral - Espiral

Crea una nueva combinación espiral-espiral entre dos elementos de curva existentes con la misma orientación y posiblemente diferentes radios. La nueva combinación se dibuja tangencial a ambos elementos adjuntos. La tangencia se mantiene cuando se editan los elementos adjuntos.

Los parámetros de la espiral (longitud y parámetro A) y la posición de los puntos en los elementos (de fijación), entre los que se crea la nueva combinación, se calculan según la relación A1/A2 (o L1/L2) especificada.

Nota: La posición de los puntos en los elementos (de fijación), entre los que se crea la nueva combinación y la longitud de la curva se ajustan según la edición de los elementos de fijación.

Espiral-Curva-Espiral

Crea una nueva combinación espiral-line-spiral, con longitudes de espiral especificadas, entre dos elementos de curva existentes. La nueva combinación se dibuja tangencial a ambos elementos adjuntos.

Nota: La posición de los puntos en los elementos (adjuntos), entre los que se crea una nueva combinación y los parámetros espiral se ajustan de acuerdo con la edición de los elementos adjuntos.

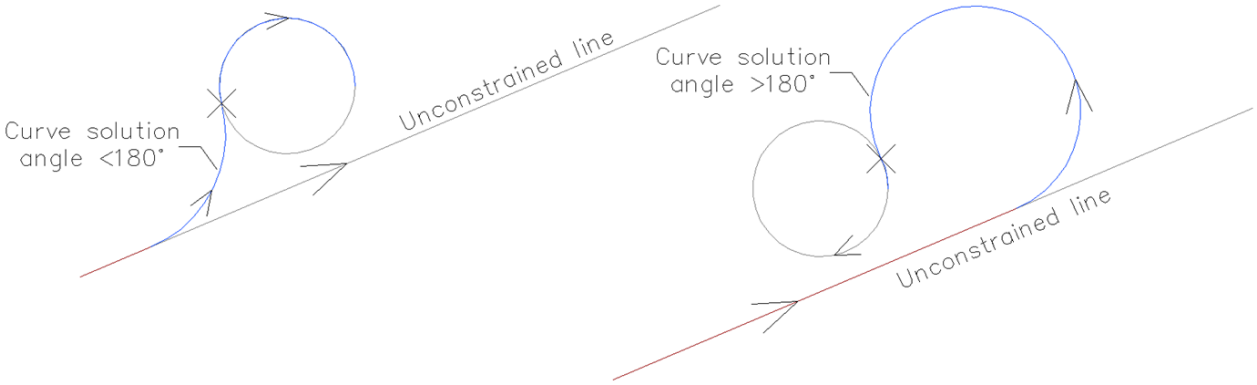
Especificar primera / segunda entidad

Permite seleccionar el primer y segundo elemento de alineación, entre los cuales se crea un nuevo elemento.

Es el ángulo de solución de la curva

Alterna entre **Greaterthan180** y **Lessthan180**.

La figura a continuación muestra dos posibles soluciones para una curva con un ángulo < 180° (izquierda) y > 180° (derecha) agregado entre una línea sin restricciones y un elemento de arco.



parámetro espiral A

Permite especificar la relación A1/A2.

IN Longitud de la espiral

Permite especificar la relación L1/L2.

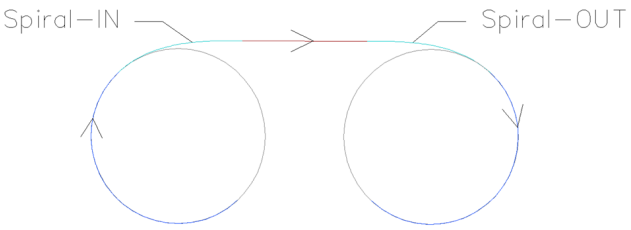
Espiral de largo

Le permite especificar la longitud espiral-in.

Longitud de la espiral

Permite especificar la longitud de la espiral.

La siguiente figura muestra la combinación espiral-lina-espiral, creada entre dos curvas sin restricciones, donde el usuario especifica las longitudes espiral-IN y espiral-OUT.



Especificar radio
Permite especificar el radio del nuevo elemento de espiral y curva.

6.53 ELEMENTOALINEACIÓN comando

Adjunta un nuevo elemento de alineación antes (a) o después (de) el elemento de alineación existente.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

6.53.1 Descripción

Los siguientes tipos de elementos nuevos se pueden adjuntar a elementos existentes: líneas, curvas, espirales, líneas con espirales, curvas con espirales y combinación curvo-espiral.

Nota: El nuevo elemento siempre se dibuja tangencial al punto especificado en el elemento adjunto seleccionado.

6.53.2 Opciones dentro del comando

Línea
Adjunta un nuevo elemento de línea antes (hacia) o después (desde) del elemento de alineación seleccionado.

Nota: La longitud de la línea se puede especificar en el dibujo o se puede introducir su valor en la línea de comandos.

Curvo
Adjunte un nuevo elemento de curva antes (a) o después (de) del elemento de alineación seleccionado.
Para adjuntar una curva antes del elemento existente, selecciónela más cerca del punto de inicio del elemento. De lo contrario, haga clic más cerca del punto final del elemento de fijación para fijar la curva después (a partir) del elemento.

Nota: La geometría de la curva está definida por el radio de la curva, la solución del ángulo de la curva (mayor o menor de 180°) y el punto de paso.

Espiral
Adjunta un nuevo elemento en espiral antes (hacia) o después (desde) del elemento de alineación seleccionado.
Para colocar una espiral antes del elemento existente, selecciónela más cerca del punto de inicio del elemento. De lo contrario, haga clic más cerca del punto final del elemento adjunto para adjuntar la curva después (a partir de) del elemento.

Nota: La geometría espiral se define por el radio, la longitud y la dirección (en el sentido de las agujas del reloj o en el sentido contrario).

Línea con espiral
Adjunte una combinación **Line-Spiral** antes (hasta) o después (desde) del elemento de alineación seleccionado. Como su nombre indica, una combinación consiste en dos elementos, una espiral y una línea.

Nota: La secuencia de elementos creados depende de si la combinación se adjunta antes o después del elemento seleccionado. Para crear una combinación antes del elemento seleccionado, seleccione el elemento adjunto más cercano a su punto de inicio. De esta manera obtenemos la combinación **Línea-Espiral**. De lo contrario, si se selecciona el elemento existente más cerca de su punto final, entonces obtenemos la combinación **Espiral-Línea** después del elemento de fijación. Dicha combinación comienza por la transición espiral a una línea, que pasa a través de un punto de paso especificado (punto final de línea).

Curva con espiral
Adjunta una combinación **Curva-Espiral** antes (hacia) o después (desde) del elemento de alineación seleccionado. Como su nombre indica, una combinación consiste en dos elementos, una espiral y una curva.

Nota: La secuencia de elementos creados depende de si la combinación se adjunta antes o después del elemento seleccionado. Para crear una combinación antes del elemento seleccionado, seleccione el elemento existente más cerca de su punto de inicio. De esta manera, conseguimos la combinación **Curve-Spiral**. De lo contrario, si se selecciona el punto de adjunto más cerca del punto final del elemento, entonces obtenemos la combinación **Spiral-Curve**. Dicha combinación comienza por la transición en espiral a una curva, que pasa por un punto de paso especificado.

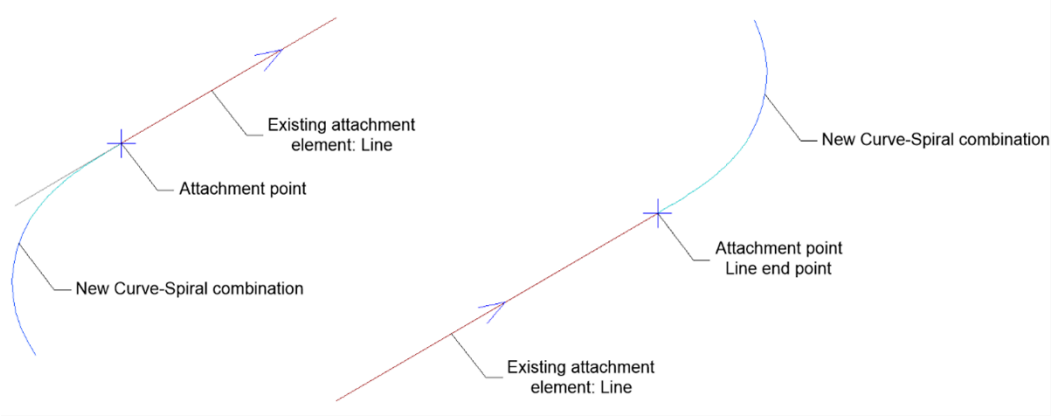
Primero seleccione el elemento adjunto, luego especifique el radio espiral y la longitud, luego especifique el ángulo de solución de curva (mayor o menor que 180°) y, por último, especifique el punto de paso a través de curva para dibujar la combinación **Curve-Spiral**.

Curva-Espiral-Espiral
Adjunte una combinación **Curve-Spiral-Spiral** antes (hasta) o después (desde) del elemento de alineación seleccionado. Como su nombre indica, una combinación consiste en dos espirales de dirección opuesta y una curva que pasa por un punto especificado.

Nota: La secuencia de los elementos creados depende de si la combinación se adjunta antes o después del elemento seleccionado. Para crear una combinación antes del elemento seleccionado, seleccione el elemento adjunto más cerca de su punto de inicio. De esta manera, conseguimos la combinación **Curve-Spiral-Spiral**. De lo contrario, si se selecciona el elemento existente más cerca de su punto final, entonces obtenemos la combinación **Espiral-Curva** .

Primero seleccione el elemento de fijación, luego especifique la longitud y el radio de entrada de la espiral, luego especifique la longitud de salida de la espiral y especifique el punto de paso de la curva en el último paso para dibujar la combinación **Curva-Espiral**.

Elemento
Seleccione esta opción para adjuntar un nuevo elemento (o combinación de elementos) al punto especificado en el elemento adjunto. Seleccione el elemento de fijación más cercano a su punto de inicio para fijar el nuevo elemento antes (a) del elemento de fijación. O seleccione el elemento adjunto más cerca de su punto final para adjuntar el nuevo elemento después del elemento adjunto (de).



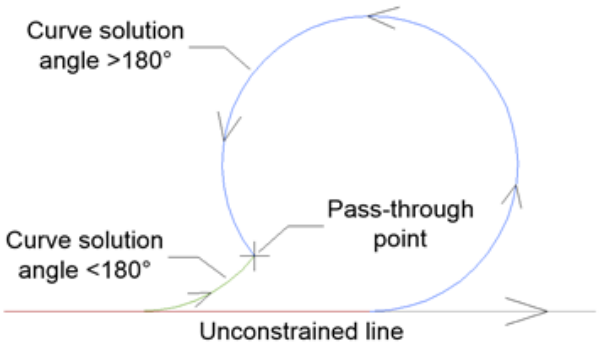
elemento FIN

Seleccione esta opción para adjuntar un nuevo elemento (o una combinación de elementos) al punto inicial/final del elemento de fijación. Seleccione el elemento de fijación más cercano a su punto de inicio para fijar el nuevo elemento antes (a) del elemento de fijación. O seleccione el elemento de fijación más cercano a su punto final para fijar el nuevo elemento después (desde) el elemento de fijación.

Es el ángulo de solución de la curva

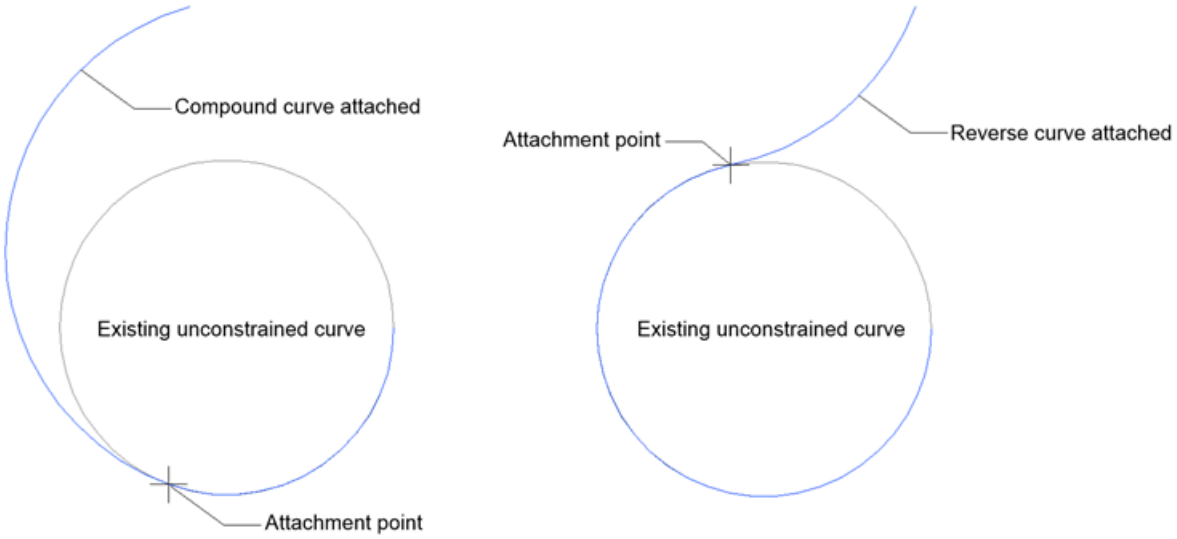
Alterna entre **Greaterthan180** y **Lessthan180**.

La figura siguiente muestra dos posibles soluciones para el paso de la curva por el mismo punto especificado, dependiendo de la opción seleccionada para el ángulo de solución de la curva.



¿La curva es compuesta o inversa?

Alterna entre la curva **Compuesta** y la curva **Reversa** adjunta al elemento de curva sin restricciones existente, como se ilustra en la figura siguiente:



Longitud
Permite especificar la nueva longitud de la línea.

Especifique la espiral en longitud
Permite especificar la nueva longitud de la espiral.

Especificar radio
Permite especificar el radio del nuevo elemento de espiral y curva.

Especifique la dirección
Especifica la orientación del nuevo elemento. Alterna entre orientación en sentido horario y en sentido contrario a las agujas del reloj.

6.54 LINEAALINEACIÓN comando

Crea un elemento de línea sin restricciones entre dos puntos especificados en puntos existentes o en una nueva **Alineación horizontal**.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

6.54.1 Método

Hay dos opciones:

- Cree un nuevo elemento de línea entre dos puntos especificados en la alineación horizontal existente.
- Cree una nueva alineación dibujando un elemento de línea entre dos puntos especificados.

6.54.2 Opciones dentro del comando

Seleccionar alineación horizontal existente
El nuevo elemento de línea sin restricciones se crea en la alineación horizontal existente seleccionada, entre dos puntos especificados.

Nota: Primero seleccione la alineación horizontal existente en el dibujo, y luego especifique el primer y segundo punto, entre el cual se crea un nuevo elemento de línea. A continuación, puede seguir dibujando nuevos elementos de línea en la alineación horizontal existente hasta que presione la tecla Entrar.

Crear una nueva alineación
Crea una nueva **Alineación horizontal** dibujando un elemento de línea entre dos puntos especificados.

Nota: Especifica el primer y segundo punto del dibujo, entre los que se crea un nuevo elemento de línea. Puede seguir dibujando nuevos elementos de línea hasta presionar la tecla Entrar.

6.55 ALINEARVISTA comando

Crea una vista de alineación vertical para la alineación horizontal seleccionada.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

6.55.1 Método

Seleccione una alineación horizontal, creada previamente con el comando ALIGNMENT y un punto como origen para la vista de alineación vertical.

6.56 ALINEACIÓNVERTICAL comando

Crea **Alineación vertical**.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

6.56.1 Descripción

Crea **Alineación vertical** en una vista seleccionada de **Alineación vertical**. También dibuja automáticamente la **Alineación 3D** de la alineación correspondiente.

6.56.2 Método

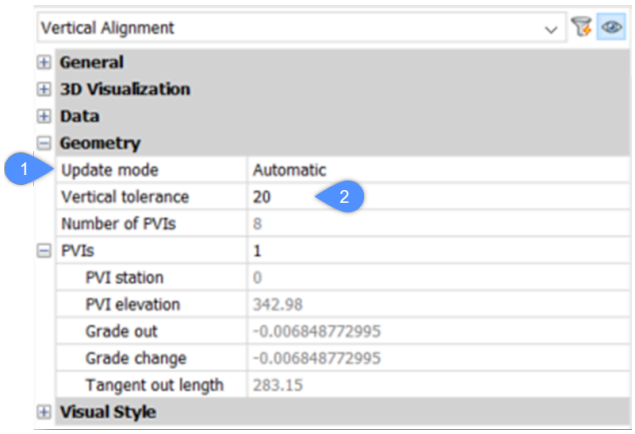
Hay dos métodos:

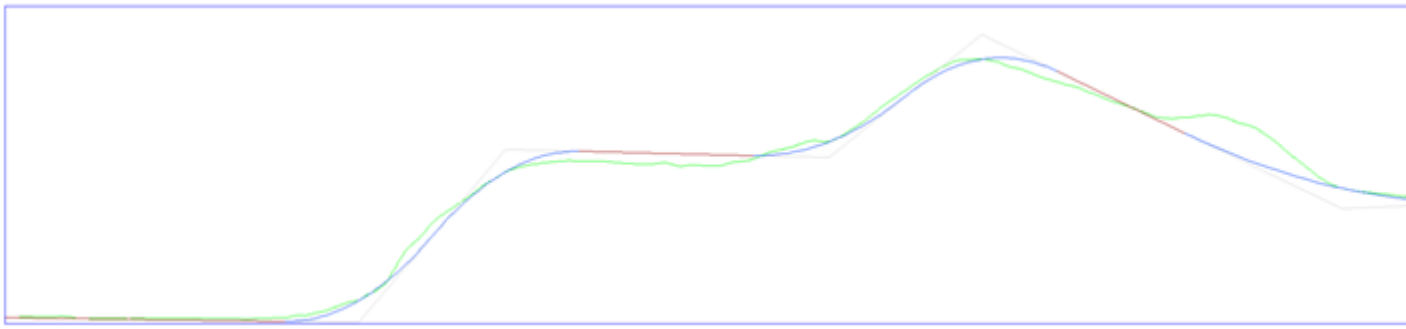
- Crea **Alineación vertical** eligiendo puntos PVI.
- Crea **Alineación vertical** automáticamente.

6.56.3 Opciones dentro del comando

Deshacer
Deshace el último punto PVI de alineación vertical especificado.

Alineación 3d automática
Crea automáticamente **Alineación vertical** y **Alineación 3D**.





La Alineación vertical automática se calcula de modo que la diferencia de elevación en la línea de terreno no supere el valor del parámetro **Tolerancia vertical**, que se establece en 0,1 de forma predeterminada.
Una vez creada la **Alineación vertical**, puede editar el valor del parámetro **Tolerancia vertical** (2) en el panel **Propiedades**.
Además, el valor del parámetro **Modo de actualización** (1) se establece en **Automático**. Esto significa que no puede editar la geometría de la Alineación vertical automática. Para editarlo, ajuste el parámetro **Modo de actualización** a **Manual**.

6.57 ALIGNSPACE comando

Ajusta el ángulo de la ventana, el factor de zoom y la posición del desplazamiento panorámico en función de los puntos de alineación especificados en el espacio modelo y el espacio papel.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Nota: Este comando se puede introducir de forma transparente durante los comandos ('alignspace).

Nota: Este comando solo funciona en espacio papel.

Nota: Las ventanas gráficas del espacio modelo deben tener desactivado el modo PERSPECTIVE.

6.57.1 Descripción

Ajusta el ángulo de la ventana de visualización, el factor de zoom y la posición de desplazamiento seleccionando puntos en la misma ventana de visualización del espacio del modelo y del espacio del papel.

6.58 AMDATUMID command

Creates a datum identifier symbol

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icon:

6.58.1 Method

Select the object to attach the datum identifier symbol and specify the points for its location, then the **Datum Identifier** dialog box opens. The first leader segment is perpendicular to the attached object.

There are two use cases to activate the mechanical entities:

1 **When creating a new drawing that contains mechanical entities:**
   a Set the LOADMECHANICAL2D system variable to ON (1).
   b Start a new drawing using a Mechanical2d template.

2 **When opening a drawing that contains mechanical entities:**
   a Set the LOADMECHANICAL2D system variable to ON (1).
   b Open an existent ACM drawing and start special symbols creation.

Nota: These dimensions are compatible with the legacy ® Mechanical application.

Nota: The dimensions will be added to the AM_5 layer.

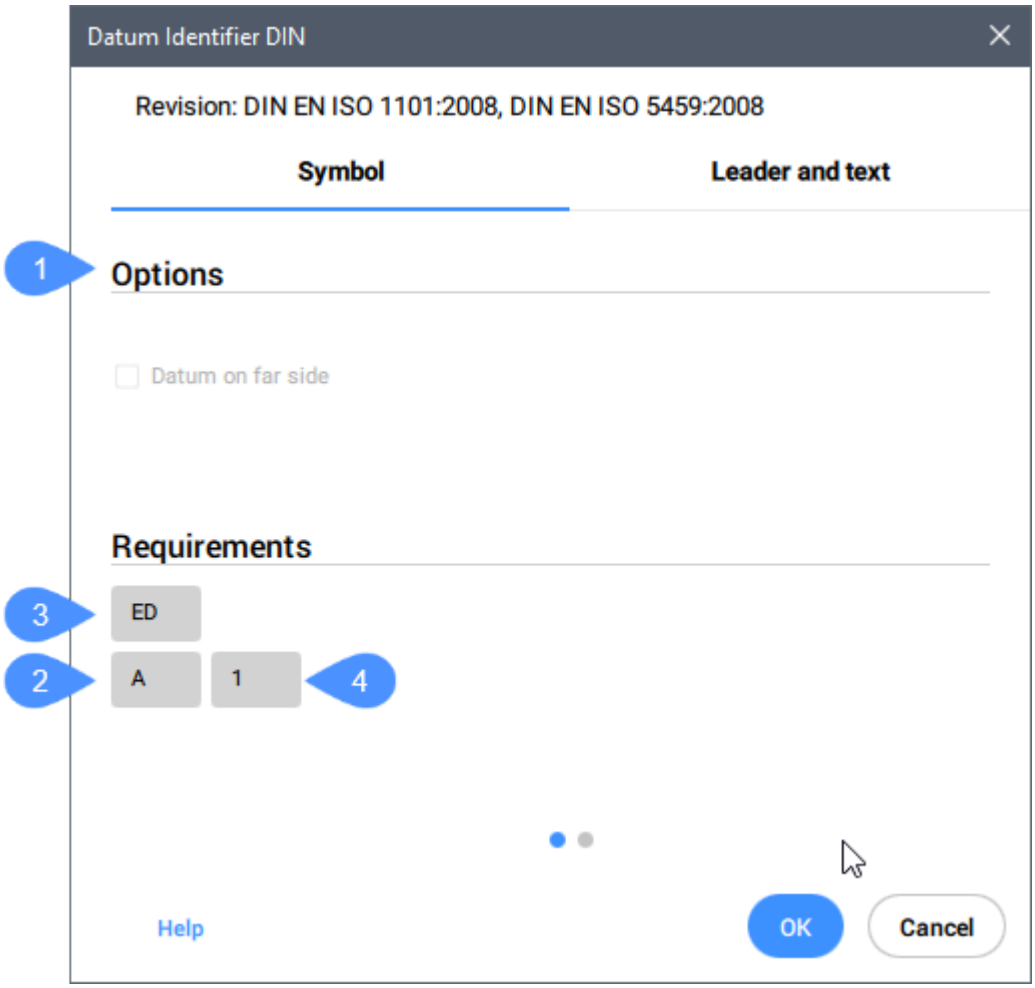
Nota: After opening a drawing that contains mechanical entities, filling other drawings with mechanical-related data will be done on-demand in contrast to previous versions. It will be possible when a user copies the mechanical-related entities to the vanilla drawing. In case of copying entities that are not related to the mechanical data, a vanilla drawing will not be filled with mechanical data.

Nota: When you open a drawing that contains mechanical entities, but the LOADMECHANICAL2D system variable is OFF, a warning bubble is displayed at the status bar that describes the situation and provides a hyperlink to immediately enable and load the mechanical 2d modules.

The **Datum Identifier** dialog box allows you to set all parameters for the symbol.

6.58.2 Symbol

Specifies the datum identifier symbol characteristics.



Options (1)
Toggles the datum type.

Identifier (2)
Defines the identifier which can contain a maximum of two characters.

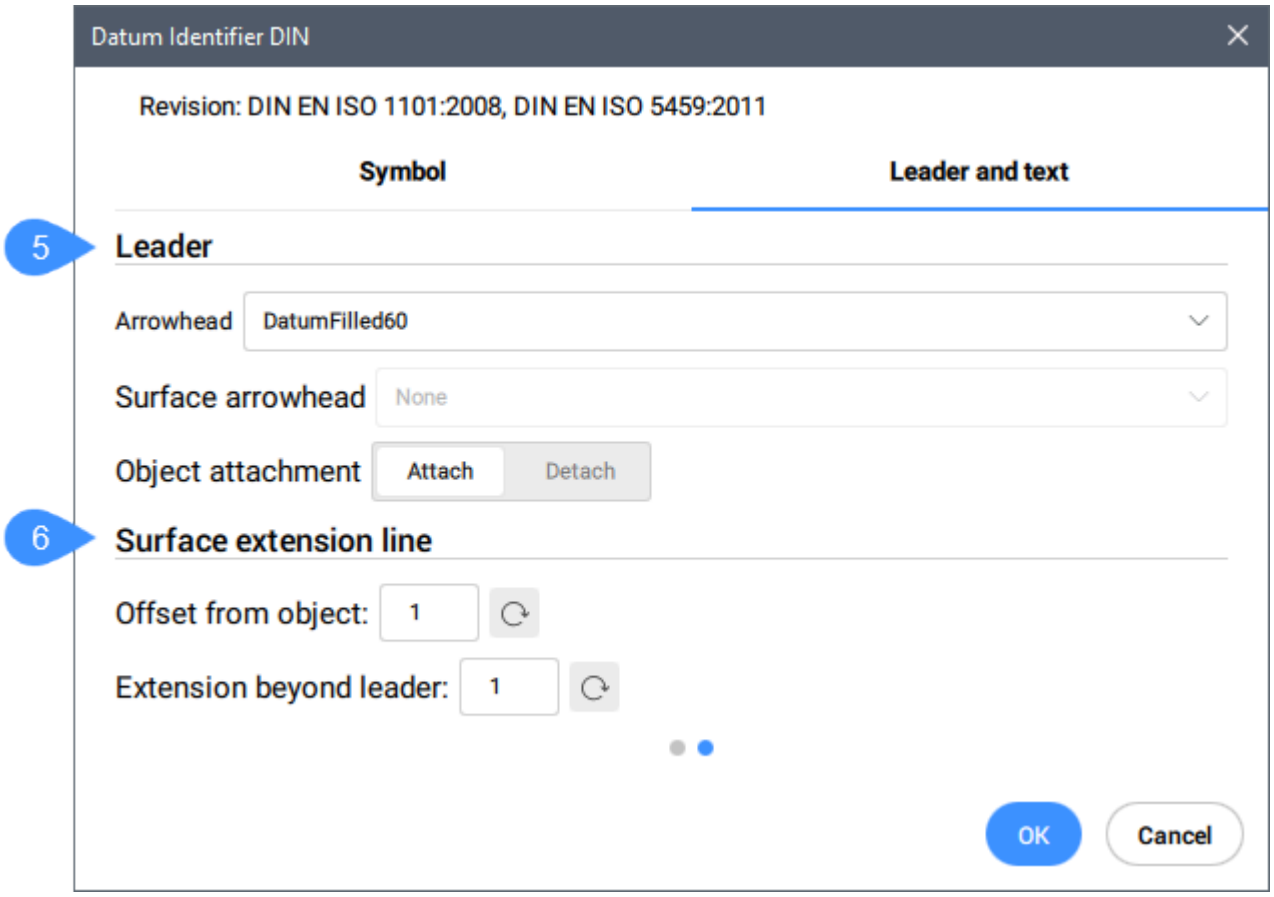
Thread note (3)
Defines the thread notes, which are placed on symbols attached to gears or screw threads. They specify which diameter to use as the datum.

Datum note (4)
Defines the reference datum targets which correspond to points on a surface. Generally, it contains a series of datum targets separated by commas (",").

Nota: Thread and datum notes are not available for all standards.

6.58.3 Leader and text

Specifies the Leader and text characteristics.



Leader (5)
Sets the leader characteristics.

Arrowhead
Sets the default leader arrowhead type.

Surface arrowhead
Sets the arrowhead for surface indication leaders.

Nota: This option is only available for the standards which allow surface indicator leaders.

Object attachment
Defines if the symbol leader is attached or detached to the object.

Attach
Attaches the symbol to the selected object.

Detach
Detaches the symbol from the object.

Surface extension line (6)
Sets the surface extension line characteristics.

Offset from object
Sets the offset from the object.

Extension beyond leader
Sets the extension beyond leader.

After creating the datum identifier symbol with the AMDATUMID command, their properties can be changed in the **Properties** panel:

Symbol	
Drafting standard	DIN
Standard revision	DIN EN ISO 1101:2008, DIN EN ISO 5459:
Scale	1
Requirements	
Datum Area	Near side
Identifier	1
Thread note	A
Datum note	B
Leader	
Primary arrowhead	DatumBlank45
Surface arrowhead	
Offset from Object	0
Extension beyond leader	0

Symbol

Drafting standard
Displays the drafting standard.

Standard revision
Displays the standard revision.

Scale
Sets the note scale.

6.59 AMEDGESYM command

Creates an edge symbol.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icon: 

6.59.1 Method

Select the object to attach the edge symbol to and specify the points for its location.

There are two use cases to activate the mechanical entities:

1 **When creating a new drawing that contains mechanical entities:**
   a Set the LOADMECHANICAL2D system variable to ON (1).
   b Start a new drawing using a Mechanical2d template.

2 **When opening a drawing that contains mechanical entities:**
   a Set the LOADMECHANICAL2D system variable to ON (1).
   b Open an existent ACM drawing and start special symbols creation.

Nota: These dimensions are compatible with the legacy ® Mechanical application.

Nota: The dimensions will be added to the AM_5 layer.

Nota: After opening a drawing that contains mechanical entities, filling other drawings with mechanical-related data will be done on-demand in contrast to previous versions. It will be possible when a user copies the mechanical-related entities to the vanilla drawing. In case of copying entities that are not related to the mechanical data, a vanilla drawing will not be filled with mechanical data.

Nota: When you open a drawing that contains mechanical entities, but the LOADMECHANICAL2D system variable is OFF, a warning bubble is displayed at the status bar that describes the situation and provides a hyperlink to immediately enable and load the mechanical 2d modules.

After creating the edge symbol with the AMEDGESYM command, its properties can be configured in the **Properties** panel:

Symbol	
Drafting standard	DIN
Standard revision	DIN ISO 13715:2000
Scale	1
Majority symbol	Off
Requirements	
Direction	Defined
Undefined size	Undercut required
Undefined size direction	At Top
Upper limit	
Lower limit	
All around	Off
Standart label	Off
Leader	
Primary arrowhead	By Standard

6.59.2 Symbol

Drafting standard
Displays the drafting standard.

Standard revision
Displays the standard revision.

Scale
Sets the note scale.

Majority symbol
Chooses to display or to not display the majority symbol.

6.59.3 Requirements

Defines the edge symbol requirements.

Direction
Defines the position of the **Undefined size** sign.

Defined
The sign will be on a position defined by the **Undefined size direction** property.

Undefined
The sign will be on an undefined (middle) position.

Undefined size
Defines the edge:

None
Defines no requirements for the edge type. If available, upper and lower limits are displayed.

Burr or passing permitted
Defines the edge type as burr or passing.

Undercut required
Defines the edge type as undercut.

Undefined size direction
Defines the position of the undefined size sign.

Upper limit
Defines the upper value by typing it in the box or by selecting it from the drop-down list.

Lower limit
Defines the lower value by typing it in the box or by selecting it from the drop-down list.

All around
Adds the all around mark to the edge symbol.

Standard label
Displays the standard revision next to the symbol.

6.59.4 Leader

Primary arrowhead
Sets the leader style.

6.60 AMFCFRAME command

Adds a feature control frame symbol.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icon: 

6.60.1 Description

Allows you to create a feature control frame symbol that can be attached to an entity in the drawing.

Nota: The command can be launched only when using a Mechanical2d template file for the current drawing (JIS, ANSI, DIN and ISO standards).

6.60.2 Method

Select the entity to attach the edge symbol and specify the points for its location.

There are two use cases to activate the mechanical entities:

1 **When creating a new drawing that contains mechanical entities:**
   a Set the LOADMECHANICAL2D system variable to ON (1).
   b Start a new drawing using a Mechanical2d template.

2 **When opening a drawing that contains mechanical entities:**
   a Set the LOADMECHANICAL2D system variable to ON (1).
   b Open an existent ACM drawing and start special symbols creation.

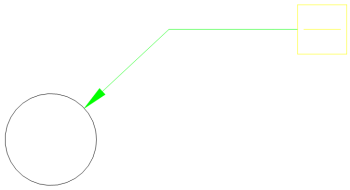
Nota: These dimensions are compatible with the legacy ® Mechanical application.

Nota: The dimensions will be added to the AM_5 layer.

Nota: After opening a drawing that contains mechanical entities, filling other drawings with mechanical-related data will be done on-demand in contrast to previous versions. It will be possible when a user copies the mechanical-related entities to the vanilla drawing. In case of copying entities that are not related to the mechanical data, a vanilla drawing will not be filled with mechanical data.

Nota: When you open a drawing that contains mechanical entities, but the LOADMECHANICAL2D system variable is OFF, a warning bubble is displayed at the status bar that describes the situation and provides a hyperlink to immediately enable and load the mechanical 2d modules.

Select the entity to attach the feature control frame symbol to. Depending on the selected entity, you can select the start point or the second point of the feature control frame leader. If needed, add more points to the leader, then press Enter to end the command.



After creating the frame symbol with the AMFCFRAME command, their properties can be configured in the **Properties** panel:

Symbol	
Drafting standard	DIN
Standard revision	DIN EN ISO 1101:2008
Scale	1
All around	Off
Top Note	
Bottom Note	
Requirements	
Frame Row	1st Frame
Geometric Symbol	Straightness
Tolerance 1	
Tolerance 2	
Datum 1	
Datum 2	
Datum 3	
Leader	
Primary arrowhead	By Standard
Secondary arrowhead	
Surface arrowhead	
Offset from Object	0
Extension beyond leader	0

6.60.3 Symbol

Drafting standard
Displays the drafting standard.

Standard revision
Displays the standard revision.

Scale
Sets the note scale.

All around
Toggles the visibility of the all around surface texture in the symbol.

Top Note
Inserts a note to add above the symbol.

Bottom Note
Inserts a note to add bellow the symbol.

6.60.4 Requirements

Defines the symbol requirements.

Frame row
Allows you to choose between **1st Frame** or **2nd Frame**.

Geometric Symbol
Allows you to choose a geometric symbol from the drop-down list.

Tolerance 1
Allows you to type in the tolerance to appear next to the geometric symbol.

Datum 1/2/3
Allows you to type in additional data.

6.60.5 Leader

Primary arrowhead
Sets the leader primary arrowhead style.

6.61 AMNOTE comando

Crea un símbolo de NOTA.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

6.61.1 Método

Seleccione el objeto para adjuntar la nota directriz y especifique los puntos para su ubicación. A continuación, agregue la nota de texto en el campo **Contenido** del panel **Propiedades**.

There are two use cases to activate the mechanical entities:

1 **When creating a new drawing that contains mechanical entities:**
   a Set the LOADMECHANICAL2D system variable to ON (1).
   b Start a new drawing using a Mechanical2d template.

2 **When opening a drawing that contains mechanical entities:**
   a Set the LOADMECHANICAL2D system variable to ON (1).
   b Open an existent ACM drawing and start special symbols creation.

Nota: These dimensions are compatible with the legacy ® Mechanical application.

Nota: The dimensions will be added to the AM_5 layer.

Nota: After opening a drawing that contains mechanical entities, filling other drawings with mechanical-related data will be done on-demand in contrast to previous versions. It will be possible when a user copies the mechanical-related entities to the vanilla drawing. In case of copying entities that are not related to the mechanical data, a vanilla drawing will not be filled with mechanical data.

Nota: When you open a drawing that contains mechanical entities, but the LOADMECHANICAL2D system variable is OFF, a warning bubble is displayed at the status bar that describes the situation and provides a hyperlink to immediately enable and load the mechanical 2d modules.

Después de crear la nota inicial con el comando AMNOTE, sus propiedades se pueden configurar en el panel **Propiedades**:

Symbol	
Drafting standard	DIN
Standard revision	DIN 6780:2000-10
Scale	1
Flip symbol	Right aligned
Show reference line	Off
Text justification	Align Left
Leader justification	To Reference Line
Requirements	
Contents	
Leader	
Primary arrowhead	By Standard

6.61.2 Símbolo

Norma de redacción
Muestra el estándar de dibujo.

Revisión estándar
Muestra la revisión estándar.

Escala
Establece la escala de notas.

Voltear símbolo
Cambia entre el texto alineado a la derecha y a la izquierda desde el final de la línea de extensión.

A la línea de referencia
Cambia entre mostrar (ON) y ocultar (OFF) la línea de referencia.

Justificación del texto
Especifica la ubicación del texto con respecto a la línea de extensión.

Justificación del líder
Establece el tipo de justificación de directriz.

6.61.3 Requisitos

CT
Después de crear una AMNOTE, agregue el contenido de la nota.

6.61.4 Directriz

Punta de flecha primaria
Establece el estilo de directriz.

6.62 AMPOWERDIM_ALI comando

Crea cotas lineales alineadas.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

6.62.1 Descripción

Crea cotas lineales alineadas. Este comando es un acceso directo a la opción **Alineación lineal** del comando PDIM.

6.62.2 Métodos

Defina las dos líneas de extensión y especifique la ubicación de la dimensión. Se abre el cuadro de diálogo **Editar Acotaciones** para definir los parámetros de la cota.

Después de crear la cota lineal alineada, puede definir nuevas cotas eligiendo las opciones del comando PDIM.

6.63 AMPOWERDIM_ANG comando

Crea dimensiones angulares.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

6.63.1 Descripción

Crea acotaciones angulares. Este comando es un acceso directo a la opción **Angular** del comando PDIM.

6.63.2 Métodos

Hay tres métodos para definir el ángulo:

- Definiendo los tres puntos.
- Al definir las dos líneas.
- Definiendo un arco o un círculo.

Se abre el cuadro de diálogo **Editar Acotaciones** para definir los parámetros de la cota.

Después de crear la cota lineal alineada, puede definir nuevas cotas eligiendo las opciones del comando PDIM.

6.64 AMPOWERDIM_DIA comando

Crea una cota de diámetro.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

6.64.1 Descripción

Crea cotas de diámetro para arcos y círculos. El comando es un acceso directo a la opción **Diámetro radial** del comando PDIM. Agrega automáticamente un símbolo de diámetro al texto de cota.

6.64.2 Métodos

Seleccione el arco o el círculo y la ubicación de la línea de cota.

Se abre el cuadro de diálogo **Editar Acotaciones** para definir los parámetros de la cota.

Después de crear la cota lineal alineada, puede definir nuevas cotas eligiendo las opciones del comando PDIM.

6.65 AMPOWERDIM_HOR comando

Crea cotas horizontales lineales.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

Alias:

6.65.1 Descripción

Crea cotas horizontales lineales. El comando es un acceso directo a la opción **Lineal Horizontal** del comando PDIM.

6.65.2 Métodos

Seleccione dos puntos y la ubicación de la línea de dimensión.

Se abre el cuadro de diálogo **Editar Acotaciones** para definir los parámetros de la cota.

Después de crear la cota lineal alineada, puede definir nuevas cotas eligiendo las opciones del comando PDIM.

6.66 AMPOWERDIM_RAD comando

Crea cotas radiales para arcos y círculos.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

Alias:

6.66.1 Descripción

Crea cotas radiales para arcos y círculos. Este comando es un acceso directo a la opción **Radio radial** del comando PDIM. Agrega automáticamente un símbolo de radio al texto de cota.

6.66.2 Métodos

Seleccione el arco o el círculo y la ubicación de la línea de cota.

Se abre el cuadro de diálogo **Editar Acotaciones** para definir los parámetros de la cota.

Después de crear la cota lineal alineada, puede definir nuevas cotas eligiendo las opciones del comando PDIM.

6.67 AMPOWERDIM_ROT comando

Crea dimensiones lineales rotadas.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

Alias:

6.67.1 Descripción

Crea cotas lineales rotadas. Mide la distancia entre dos puntos en una dirección que forma un ángulo con una línea que conecta los dos puntos. Este comando es un acceso directo a la opción **Rotación lineal** del comando PDIM.

6.67.2 Métodos

Seleccione dos puntos de extensión, defina el ángulo de la línea de cota y la ubicación de la línea de cota.

Se abre el cuadro de diálogo **Editar Acotaciones** para definir los parámetros de la cota.

Después de crear la cota lineal alineada, puede definir nuevas cotas eligiendo las opciones del comando PDIM.

6.68 AMPOWERDIM_VER comando

Crea cotas lineales verticales.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

6.68.1 Descripción

Crea cotas lineales verticales. El comando es un acceso directo a la opción **Lineal Horizontal** del comando PDIM.

6.68.2 Métodos

Seleccione dos puntos y la ubicación de la línea de dimensión.

Se abre el cuadro de diálogo **Editar Acotaciones** para definir los parámetros de la cota.

Después de crear la cota lineal alineada, puede definir nuevas cotas eligiendo las opciones del comando PDIM.

6.69 AMPOWEREDIT comando

Identifica la entidad seleccionada y ejecuta el comando más relevante para editarla.

6.69.1 Descripción

El comando AMPOWEREDIT identifica cualquier entidad que seleccione y ejecuta el comando más adecuado para editarla. Por ejemplo, si ejecuta el comando y selecciona una entidad de cota, se abre el cuadro de diálogo **Editar cota**.

6.70 AMSETUPDWG comando

Cambia el estándar actual de un dibujo 2D mecánico o configura una plantilla 2D mecánica para un dibujo no mecánico.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

6.70.1 Métodos

Hay dos casos de uso para abrir un dibujo que contiene entidades mecánicas:

1 **Al crear un nuevo dibujo que contendrá entidades mecánicas:**
   a Configure la variable del sistema LOADMECHANICAL2D en ON (1).
   b Inicie un nuevo plano utilizando una plantilla Mechanical2d.

2 **Al abrir un dibujo que contiene entidades mecánicas**
   a Configure la variable del sistema LOADMECHANICAL2D en ON (1).
   b Abra un dibujo ACM existente.

Nota: Después de abrir un dibujo que contiene entidades mecánicas, el llenado de otros dibujos con datos relacionados con la mecánica se realizará bajo demanda. Será posible cuando un usuario copie las entidades relacionadas con la mecánica en el dibujo no mecánico. En el caso de copiar entidades que no estén relacionadas con los datos mecánicos, un dibujo no mecánico no se llenará con datos mecánicos.

Después de abrir un dibujo que contiene entidades mecánicas, hay dos casos de uso:

1 El estándar del dibujo mecánico actual se puede cambiar seleccionando otro .dwt archivo de plantilla 2D mecánico del cuadro de diálogo **Elija uno de los archivos de plantilla 2D mecánicos**.

2 El estándar de un dibujo no mecánico se puede cambiar con un estándar de un dibujo mecánico, seleccionando un .dwt archivo de plantilla 2D mecánico del cuadro de diálogo **Elija uno de los archivos de plantilla 2D mecánicos**. Los datos relacionados con la mecánica, como diccionarios, tablas de estilo... serán inicializados.

Nota: Se mostrará un mensaje con el nombre de un nuevo estándar en la barra de comandos.

Nota: Si selecciona una plantilla sin un estándar mecánico definido, se muestra un mensaje de error en la barra de comandos, **No eligió una plantilla 2D mecánica**.

Nota: Si la funcionalidad de mcad2d no está disponible, se mostrará un mensaje de error en la barra de comandos.

6.71 AMSIMPLEWELD comando

Crea orugas y anotaciones de soldadura lateral.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

6.71.1 Método

There are two use cases to activate the mechanical entities:

1 **When creating a new drawing that contains mechanical entities:**
   a Set the LOADMECHANICAL2D system variable to ON (1).
   b Start a new drawing using a Mechanical2d template.

2 **When opening a drawing that contains mechanical entities:**
   a Set the LOADMECHANICAL2D system variable to ON (1).
   b Open an existent ACM drawing and start special symbols creation.

Nota: These dimensions are compatible with the legacy ® Mechanical application.

Nota: The dimensions will be added to the AM_5 layer.

Nota: After opening a drawing that contains mechanical entities, filling other drawings with mechanical-related data will be done on-demand in contrast to previous versions. It will be possible when a user copies the mechanical-related entities to the vanilla drawing. In case of copying entities that are not related to the mechanical data, a vanilla drawing will not be filled with mechanical data.

Nota: When you open a drawing that contains mechanical entities, but the LOADMECHANICAL2D system variable is OFF, a warning bubble is displayed at the status bar that describes the situation and provides a hyperlink to immediately enable and load the mechanical 2d modules.

6.71.2 Opciones dentro del comando

Frontal
Crea un filete de vista frontal o soldaduras a tope en V simples (orugas) a lo largo de una curva (línea, polilínea, arco, elipse) entre dos puntos especificados.

Nota: Las orugas se crean como referencias de bloque en el diseño.

Alineación
Define el tipo de soldadura de las orugas:

Izquierda
Agrega una oruga parcial y la coloca a la izquierda de la curva.

Center
Agrega una oruga completa y la centra en la curva.

Derecha
Agrega una oruga parcial y la coloca a la derecha de la curva.

Nota: Si la variable del sistema HOTKEYASSISTANT está activada, aparece el widget **Asistente de teclas de acceso directo**. Pulse repetidamente la tecla **Ctrl** para alternar entre las distintas opciones anteriores.

Ancho
Define el ancho de soldadura.

Nota:

- Para una oruga parcial, el ancho de soldadura es la distancia entre el punto final de la viga y el borde seleccionado.
- Para una oruga completa, el ancho de la soldadura es la distancia entre los dos extremos de la viga.

Paso
Define el paso de la cuenta.

Orientación del interruptor
Alterna la orientación de la cuenta.

cambiar de dirección
Cambia la dirección del cordón.

Completo
Crea el símbolo de soldadura frontal a lo largo de toda la curva seleccionada.

Lado
Crea una costura de vista lateral o soldaduras a tope en V simples con el ancho de pierna y el ángulo de rotación especificados.

Empalme
Crea una vista lateral para una soldadura de filete.

solo - tope en V
Crea una vista lateral para una sola soldadura a tope en V.

Nota: Si la variable del sistema HOTKEYASSISTANT está activada, aparece el widget **Asistente de teclas de acceso directo**. Pulse repetidamente la tecla **Ctrl** para recorrer las opciones anteriores.

cambiar el ancho de la pierna
Define otro valor para el ancho de la pierna.

6.72 AMSURFSYM comando

Crea un símbolo de superficie.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

6.72.1 Método

Seleccione el objeto para adjuntar el símbolo de superficie y especifique los puntos para su ubicación.

There are two use cases to activate the mechanical entities:

1 **When creating a new drawing that contains mechanical entities:**
   a Set the LOADMECHANICAL2D system variable to ON (1).
   b Start a new drawing using a Mechanical2d template.

2 **When opening a drawing that contains mechanical entities:**
   a Set the LOADMECHANICAL2D system variable to ON (1).
   b Open an existent ACM drawing and start special symbols creation.

Nota: These dimensions are compatible with the legacy ® Mechanical application.

Nota: The dimensions will be added to the AM_5 layer.

Nota: After opening a drawing that contains mechanical entities, filling other drawings with mechanical-related data will be done on-demand in contrast to previous versions. It will be possible when a user copies the mechanical-related entities to the vanilla drawing. In case of copying entities that are not related to the mechanical data, a vanilla drawing will not be filled with mechanical data.

Nota: When you open a drawing that contains mechanical entities, but the LOADMECHANICAL2D system variable is OFF, a warning bubble is displayed at the status bar that describes the situation and provides a hyperlink to immediately enable and load the mechanical 2d modules.

Después de crear el prototipo de símbolo con el comando AMSURFSYM, puede configurar las propiedades exactas del símbolo de superficie en el panel **Propiedades**:

Symbol	
Drafting standard	JIS
Standard revision	JIS B 0031 : 2003 (ISO 1302 : 2002)
Scale	1
Symbol type	Material removal prohibited
Majority symbol	Off
Requirements	
All Around	Off
Machine allowance	
Process note	
First requirement	6.3
Second requirement	6.3
Third requirement	9
Direction of lay	Crossed in two oblique directions
Leader	
Offset from Object	0
Extension beyond leader	0

Nota: Las propiedades del símbolo de superficie dependen del estándar utilizado.

Symbol	
Drafting standard	ISO
Standard revision	ISO 1302:2002(E)
Scale	1
Symbol type	Basic Symbol
Majority symbol	Off
Requirements	
All Around	Off
Machine allowance	
Roughness average max	
Roughness average min	
Process note	
Process note 2	
Sampling length	
Cutoff	
Other roughness max	
Other roughness min	
Direction of lay	None
Leader	
Primary arrowhead	By Standard
Offset from Object	0
Extension beyond leader	0

6.72.2 Símbolo

Tipo de símbolo
Elige uno de los siguientes:

- Símbolo básico
- Se requiere remover el material
- Eliminación de material prohibida

Símbolo de la mayoría
Indica el estado común de todas las superficies mediante un único símbolo de indicación colectivo.
DESACTIVADO: muestra solo la indicación colectiva.
ON: muestra el estado de otros símbolos de textura de superficie en otra parte del dibujo entre paréntesis en el lado derecho de la indicación colectiva.

6.72.3 Requisitos

Todo alrededor
Alterna la visibilidad de la textura de toda la superficie en el símbolo.

Permiso de la máquina
Especifica la tolerancia de mecanizado para la superficie.

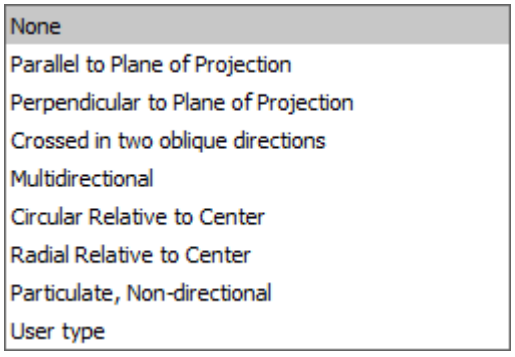
Nota de proceso
Define los requisitos del proceso para la superficie.

Primer requisito
Define el primer requisito para la superficie.

Segundo requisito
Define el segundo requisito de la superficie.

Tercer requisito
Define el tercer requisito de la superficie.

Dirección de la puesta
Establece la dirección de colocación de la superficie.



Máximo promedio de rugosidad
Define el promedio de rugosidad máxima de la superficie.

Mínimo promedio de rugosidad
Define el promedio mínimo de rugosidad para la superficie.

Nota del proceso2
Define los requisitos del proceso para la superficie.

Longitud de muestreo
Define la longitud de muestreo necesaria para la superficie.

Otro máximo de rugosidad
Define la otra rugosidad máxima de la superficie.

Otro mínimo de rugosidad
Define la rugosidad mínima para la superficie.

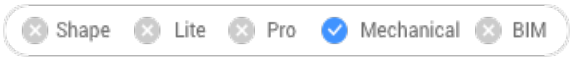
6.72.4 Directriz

Desplazamiento del objeto
Especifica la distancia entre el punto de inicio de la línea de extensión y el objeto adjunto.

Extensión más allá del líder
Especifica la distancia entre el punto inicial del símbolo y el punto final de la línea de extensión de la superficie.

6.73 AMWELDSYM comando

Creates a welding symbol.



Ícono:

6.73.1 Métodos

Select the entity to attach the welding symbol and specify the points for its location. The **Weld Symbol** dialog box opens, where you can customize the weld symbol.

Hay dos casos de uso:

1 **When creating a new drawing that will contain mechanical entities:**
   a Configure la variable del sistema LOADMECHANICAL2D en ON (1).
   b Inicie un nuevo plano utilizando una plantilla Mechanical2d.

2 **When opening a drawing that contains mechanical entities**
   a Configure la variable del sistema LOADMECHANICAL2D en ON (1).
   b Open an existent ACM drawing and you can start special symbols creation.

Nota: These symbols are compatible with the legacy ® Mechanical application.

Nota: The symbol will be added to the AM_5 layer.

Nota: After opening a drawing that contains mechanical entities, filling other drawings with mechanical-related data will be done on-demand. It will be possible when a user copies the mechanical-related entities to the non-mechanical drawing. In case of copying entities that are not related to the mechanical data, a non-mechanical drawing will not be filled with mechanical data.

After creating the symbol prototype with the AMWELDSYM command, you can configure the exact welding symbol's properties from the **Properties** panel:

Symbol	
Drafting standard	ANSI
Standard revision	ANSI/AWS A2.4 - 98
Scale	1
All Around	Off
Field weld	Off
Note tail	Off
Process notes	
Stagger	None
Flip symbol	Right aligned
Requirements - Arrow Side	
Weld type	Fillet Weld
Small leg	x
Size	
Length	
Pitch	-
Contour	None
Requirements - Other Side	
Weld type	None
Contour	Concave Contour
Leader	
Arrowhead	By Standard

6.73.2 Symbol

All Around
Toggles the visibility of the All Around symbol in the welding symbol.

Field weld
Toggle the visibility of the Field weld symbol in the welding symbol.

Note tail
Displays the state of the note tail.

Process notes
Defines the process notes.

Stagger
Chooses between move and mirrored stagger for intermittent welds on both sides.

Flip symbol
Chooses between left and right aligned for weld symbol.

6.73.3 Requirements - Arrow side

Weld type
Defines the weld type from the options below:



Small leg
Defines the small leg dimension of the weld.

Size
Defines the size of the weld.

Length
Defines the length of the weld.

Pitch
Defines the pitch dimension for intermittent weld.

Contour
Defines the shape of the weld.

6.73.4 Requirements - other side

Defines the type and dimensions of the weld on the other side.

6.73.5 Leader

Arrowhead
Defines the default arrowhead type for welding symbols.

6.74 CERRAREDITORANIMACION

Cierra el panel editor de animación.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

6.74.1 Descripción

Cierra el panel de propiedades para ocultarlo del espacio de trabajo actual. Si el panel Propiedades se apila al cerrarlo, la ficha Propiedades o el icono se quitan de la pila.

6.75 ABRIREDITORANIMACION comando

Abre el panel del editor de animación.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

6.75.1 Descripción

Abre el panel del editor de animación para mostrarlo en el espacio de trabajo actual. El panel de Archivos Adjuntos aparece con el mismo tamaño y la misma ubicación que tenía antes de cerrarse o contraerse. Como cualquier otro panel acoplable, el panel de Archivos adjuntos puede ser flotante, acoplado o apilado.

6.76 ANIMACIÓNEDITORREPRODUCCIÓN comando

Carga gráficos de animación.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

6.76.1 Descripción

Carga los datos de los gráficos de animación desde un archivo zip o una carpeta.

Nota: Este comando solo se ejecuta si el panel **Editor de animaciones** está activo. Una vez cargados los gráficos, el **Editor de animación** pasa a un modo especial de reproducción de gráficos de animación.

6.77 REGISTROEDITORANIMACIONES comando

Registra gráficos de animación.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

6.77.1 Descripción

Registra gráficos de animación y los guarda en un archivo zip o en una carpeta de su elección. Una vez seleccionada la opción de guardado necesaria, se iniciará el proceso de grabación. Dependiendo de la complejidad del modelo, esto puede tardar mucho tiempo.

6.77.2 Opciones dentro del comando

Archivo Zip
Abre el cuadro de diálogo **Seleccione un nombre de archivo zip para guardar los gráficos de animación** que le permite guardar los gráficos de animación en un archivo zip.

Carpeta
Abre el cuadro de diálogo **Seleccione una carpeta para guardar los gráficos de animación** que le permite guardar los gráficos de animación en una carpeta de su elección.

6.78 ANITRAYEC comando

Registra la animación de una cámara que se mueve a lo largo de una ruta o que se desplaza panorámicamente en un modelo 3D y lo guarda en un archivo de película.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

6.78.1 Descripción

Muestra el cuadro de diálogo Animación de la trayectoria de movimiento.

6.79 RESTABANOT comando

Restablece las representaciones de escala anotativa movidas.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

6.79.1 Descripción

Las ubicaciones de las representaciones de escala vinculadas con las entidades anotativas pueden moverse con pinzas. Este comando devuelve las representaciones de escala seleccionadas a sus posiciones predeterminadas.

6.80 ACTUALANOT comando

Actualiza las entidades anotativas seleccionadas para que coincidan con su estilo anotativo actual.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

6.80.1 Método

Seleccione una o más entidades anotativas, como texto, cotas, tramas, bloques para actualizarlas a sus estilos anotativos actuales. Si se seleccionan todas las entidades del dibujo, el programa ignorará las entidades no anotativas.

6.81 APPARENT comando

Alterna el ajuste de entidad de intersección Aparente.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Alias: PLANVIEWINT

6.81.1 Descripción

Alterna la alineación de entidad de intersección para habilitar o deshabilitar la alineación a la intersección. Puede lanzar este comando en la línea de comandos para alternar un snap de entidad en ejecución. Al hacerlo, se cambia el valor de la variable del sistema OSMODE en consecuencia. También puede iniciar este comando dentro de otro comando para desactivar la alineación de entidad solo para la operación actual. Esto no cambia el valor de la variable del sistema OSMODE.

6.82 APPLOAD comando

Abre el cuadro de diálogo Cargar archivos de aplicación.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

6.82.1 Descripción

Abre el cuadro de diálogo Cargar archivos de aplicación para cargar archivos de aplicación que se ejecutarán dentro de BricsCAD.

6.83 ARCO comando

Crea un arco.

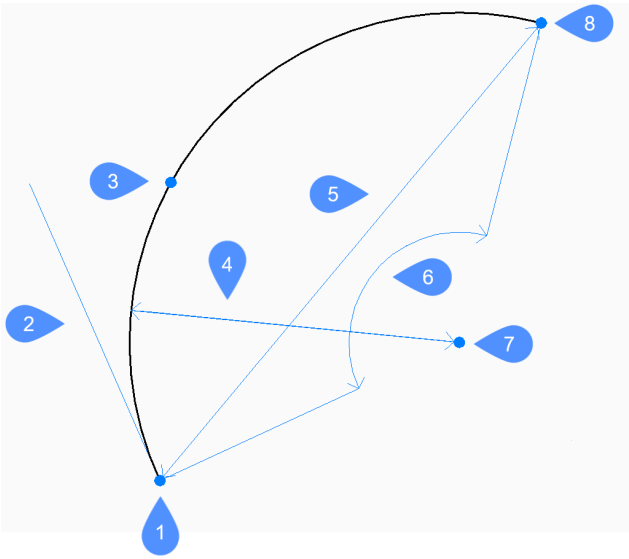
Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

Alias: -AT

6.83.1 Descripción

Crea un arco a partir de una combinación de opciones que incluyen el punto inicial, el segundo punto, el punto final, el centro, el ángulo incluido, la dirección y la longitud de la cuerda.



1 Comenzar
2 Dirección
3 Segundo
4 Radio
5 Longitud de la cuerda
6 Texto
7 Center
8 Final

6.83.2 Métodos para crear una línea m

Este comando dispone de 3 métodos para empezar a crear una línea m:

- Inicio del arco
- Center
- Siga último punto

Puede pulsar la tecla Ctrl mientras dibuja un arco para cambiar su dirección de las agujas del reloj a las agujas del reloj.

Inicio del arco
Comienza a crear un líder especificando un punto de inicio entonces:

Segundo punto
Especifica un punto a lo largo de la circunferencia del arco.
Opciones adicionales: [Ángulo/Centro/Dirección/Fin/Radio]

Final
Especifique el primer punto del sólido.

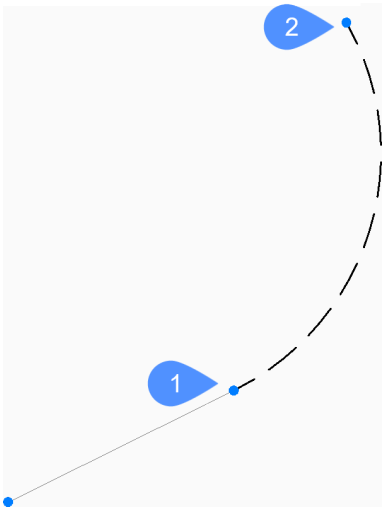
Center
Comienza a crear un líder especificando un punto de inicio entonces:

Comenzar
Especifica el punto de inicio del arco.

Final
Especifique el primer punto del sólido.
Opciones adicionales: [Ángulo/Longitud de la cuerda]

Siga último punto
Comience a crear un arco a partir del último arco o segmento de línea dibujado, siguiendo su ángulo, luego:

Final
Especifique el primer punto del sólido. El segmento de arco se dibuja tangente al segmento anterior.



1 Último punto

2 Final del arco

6.83.3 Opciones adicionales dentro del comando ARCO

Después de empezar a crear una línea, pueden estar disponibles las siguientes opciones:

Texto
Especifique entonces el ángulo incluido del segmento de arco:

Dirección
Especifique la dirección del arco.

Radio
Especifique el radio del arco.

6.84 ARCTEXT comando (Express Tools)

Agrega texto alineado con un arco seleccionado.

Ícono: 

6.84.1 Descripción

Agrega texto alineado con un arco seleccionado o edita el texto de una entidad de texto alineado con un arco existente.

6.84.2 Método

Seleccione un arco o una entidad de texto alineada con un arco.

Nota: No puede usar esta herramienta con splines, polilíneas o círculos.

Se abre el cuadro de diálogo **Taller de texto ArcAligned - Crear**, que le permite personalizar la visualización del texto.

6.85 AREA comando

Busca el área y perímetro de las entidades 2D.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

Alias: AA

6.85.1 Método

Especifique los puntos que definen el área para la cual BricsCAD® informará el área y el perímetro.

Nota: Puede detener el cálculo presionando ESC.

6.85.2 Opciones

encontrar el área de una Entidad
Proporciona el área y/o el perímetro de la entidad seleccionada.

Nota: La información informada por este comando varía según la entidad seleccionada:

- Línea y boceto - longitud
- Arco y arco elíptico – área y longitud
- Círculo y elipse - área y circunferencia/perímetro
- Polilínea cerrada y spline cerrada: área y perímetro
- Abrir polilínea y spline: área y longitud
- Objetos 3D - área de superficie

Añadir áreas
Permite sumar las áreas de dos o más entidades.

Sustraer áreas
Permite quitar áreas de entidades del área total y perímetro.

Nota: Esta opción sólo puede utilizarse después de haber encontrado la zona de al menos una entidad.

6.86 Comando ARRANGE

Organiza espacialmente un conjunto de entidades alineándolas y/o distribuyéndolas a lo largo de los ejes de la UCS actual.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

6.86.1 Métodos

El comando ARRANGE organiza espacialmente un conjunto de entidades (2D y/o 3D) alineándolas y/o distribuyéndolas a lo largo de los ejes del UCS actual.

Este comando crea una nueva disposición de las entidades seleccionadas. La disposición de las entidades se define en base a los cuadros de delimitación de las entidades seleccionadas (es decir, el cuadro más pequeño que contiene la entidad), con respecto al cuadro de delimitación de selección (es decir, el cuadro más pequeño que contiene todas las entidades seleccionadas).

Para hacer un nuevo acuerdo con las entidades seleccionadas, el comando ARRANGE utiliza los siguientes elementos:

- Una selección de entidades (que pueden ser tanto en 2D como en 3D).
- Una dirección para el arreglo. Puede ser un eje principal (X, Y o Z) de la UCS actual.
- El cuadro delimitador de la selección.
- Los cuadros delimitadores de cada entidad en la selección.
- La opción de acuerdo seleccionada por el usuario.

El flujo de trabajo general del comando _ARRANGE incluye los siguientes pasos:

1 Inicie el comando ARCO.

2 Seleccione las entidades que desea organizar Las entidades pueden ser 2D y 3D.

3 Elige una dirección.

Elige el eje UCS (X, Y, o Z) a lo largo del cual quiere disponer las entidades. Las entidades solo se moverán a lo largo de esta dirección.

1 Puede realizar tantas operaciones de ordenación como desee en el conjunto original de entidades con una sola ejecución del comando.

2 Elija una de las opciones de acuerdo de 8 del comando (consulte a continuación).

3 Vuelva al paso 3.

4 (Opcionalmente) **Deshacer** los arreglos paso a paso.

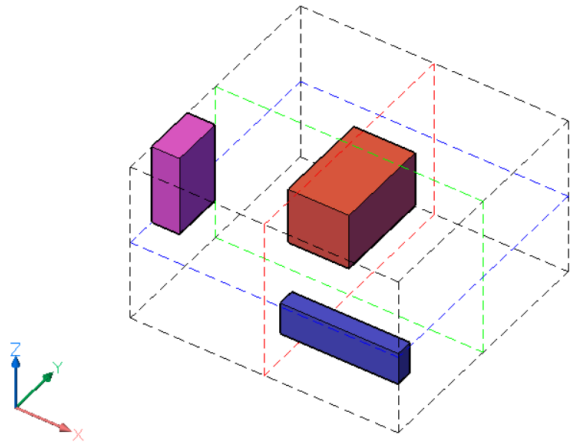
Nota: La opción UNDO está disponible después de aplicar una opción de alineación.

5 Seleccione **Finalizar** o presione **Intro** para finalizar el comando.

La disposición de las entidades seleccionadas se realiza con el siguiente enfoque:

Para crear una nueva configuración de las entidades seleccionadas, el comando ARRANCAR utiliza algunos límites. En primer lugar, hay los límites principales que se adjuntan al cuadro de límite de selección. Luego, están los límites secundarios, que se adjuntan a los cuadros delimitadores de cada entidad en la selección.

Este es un ejemplo simple de un cuadro de delimitación de selección y otros tres cuadros de delimitación para las entidades en la selección:



El cuadro de delimitación de selección está representado por líneas punteadas negras. Los límites del cuadro de delimitación de selección se definen por sus seis caras, dos para cada eje del UCS actual. También hay tres límites centrales, uno para cada eje, ubicados en el centro del cuadro de delimitación de selección. Los límites centrales están representados por líneas discontinuas de color, rojo para eje X, verde para eje Y y azul para eje Z.

Las cajas de color son las cajas de delimitación de las entidades seleccionadas. Para cada entidad en la selección, hay seis límites exteriores, definidos por las caras y tres límites centrales. Los límites de una entidad se definen de manera similar a los del cuadro de delimitación de selección.

En resumen:

- La selección de entidades tiene un total de nueve límites. Hay tres límites para cada uno de los ejes de la UCS. La notación de estos límites es **1** (Centro), **2** (Inferior), y **3** (Superior), para cada uno de los ejes.
- Además, cada entidad tiene nueve límites, similares a los de la selección.

Para cada eje, los límites se definen como sigue:

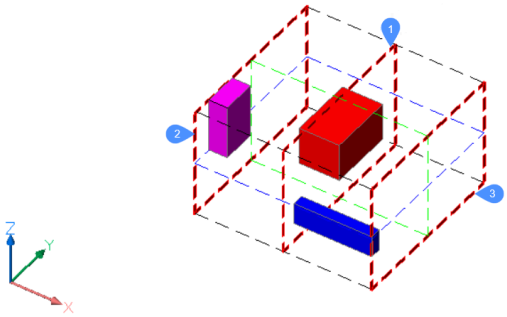
2 - el Límite inferior está definido por la cara de la caja delimitadora situada en la coordenada más pequeña a lo largo del eje especificado.

3: el Límite superior se define por la cara del cuadro de delimitación situado en la coordenada más grande a lo largo del eje especificado.

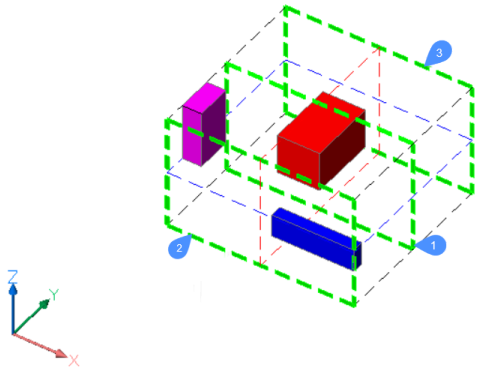
1 - el límite central se encuentra entre los límites **2** (inferior) y **3**(superior) a la misma distancia de cada uno de ellos.

En las imágenes siguientes, los límites del cuadro delimitador de la selección están resaltados con líneas discontinuas gruesas.

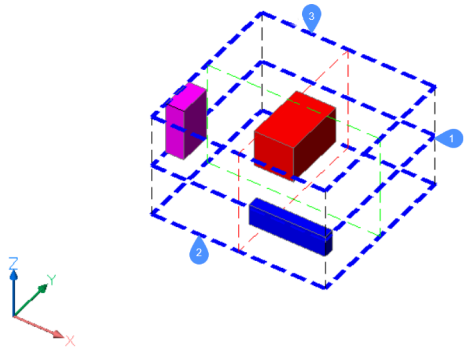
Para el eje X:



Para el eje Y:



Para el eje Z:

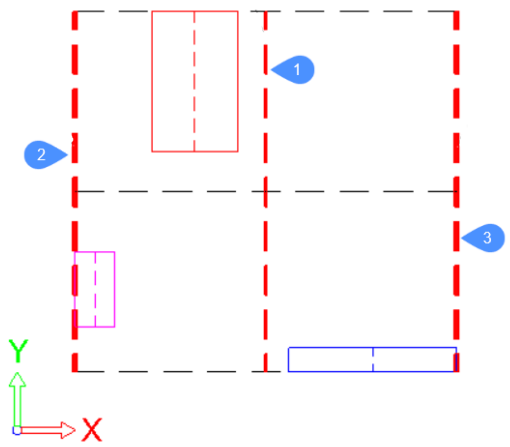


Para definir la nueva posición de una entidad en la selección, el comando _ARRANGE utiliza los límites de la selección, los límites de la entidad y el método seleccionado por el usuario.

6.86.2 Opciones dentro del comando

En este ejemplo, el acuerdo se realizará utilizando **X** como dirección.

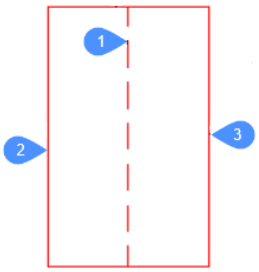
Aquí hay una vista 2D simplificada, en el plano XY, de la situación descrita anteriormente:



Los límites principales, adjuntos al cuadro de delimitación de selección, están representados por líneas rojas con guiones gruesos.

Para cada entidad en la selección, su cuadro de delimitación está representado por líneas continuas, cada una con un color diferente. En este caso, para cada entidad, los límites, **2 (inferior)**, **1 (centro)** y **3 (superior)**, serán el lado izquierdo, la línea central y el lado derecho de su rectángulo de delimitación, respectivamente.

Para la entidad roja, los límites serán los siguientes:



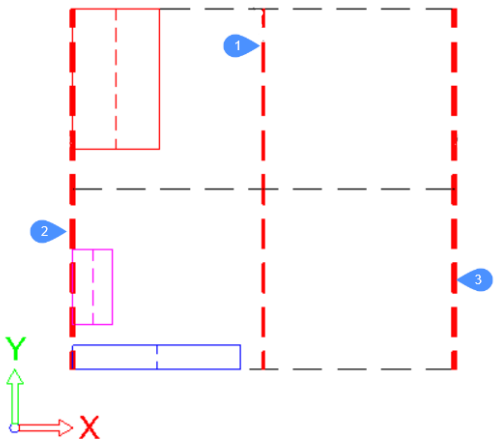
Para las otras entidades, los límites se definen de manera similar.

Ningún

Las entidades no se ordenarán a lo largo de la dirección especificada. Si ya se estableció una disposición a lo largo de la dirección especificada durante la ejecución del comando, la entidad se moverá a su posición original en el eje especificado.

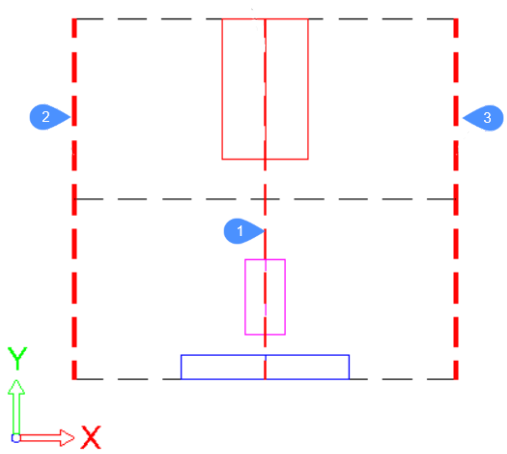
Alineación inferior

El límite inferior de cada entidad se alineará con el límite inferior del cuadro delimitador de la selección en la dirección especificada.



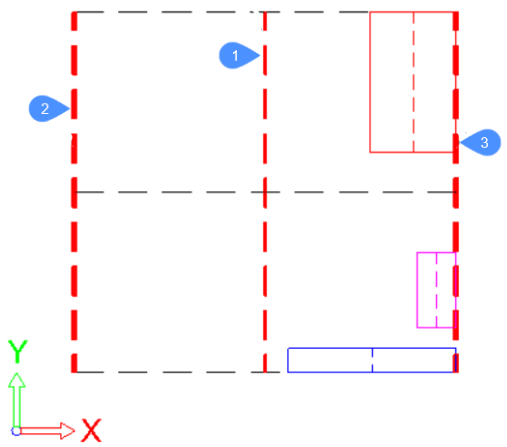
Alinear centro

El límite central de cada entidad se alineará con el límite central del cuadro de delimitación de selección en la dirección especificada.



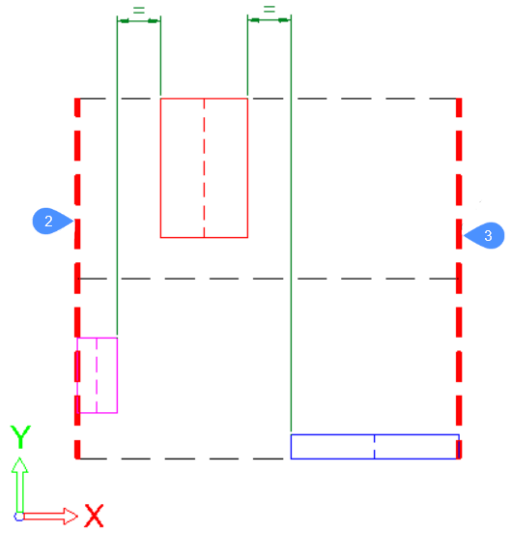
Alineación superior

El límite inferior de cada entidad se alineará con el límite inferior del cuadro delimitador de la selección en la dirección especificada.



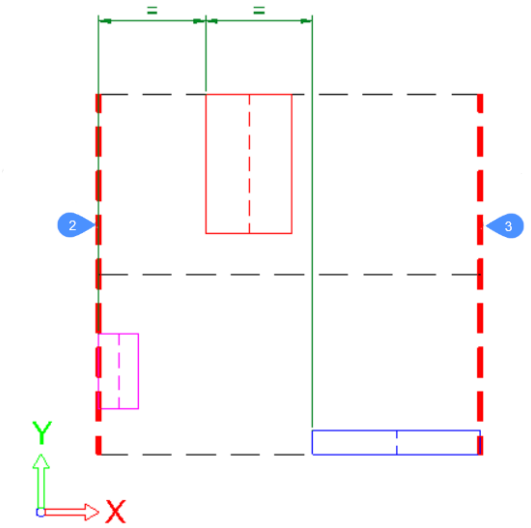
Con el mismo espacio

Los huecos entre las entidades tendrán el mismo tamaño a lo largo de la dirección especificada.



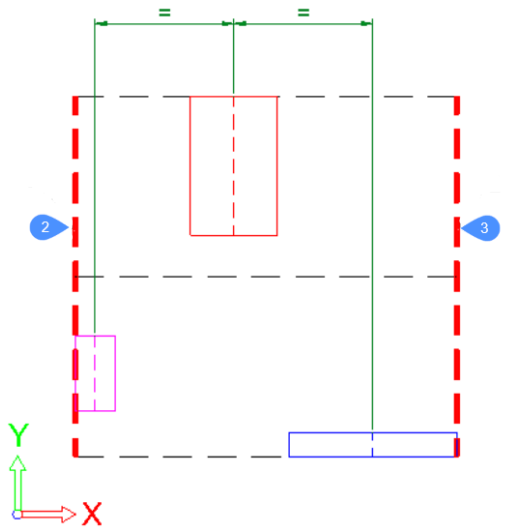
Menor espaciado equitativo

La distancia entre los límites inferiores de entidades consecutivas será la misma a lo largo de la dirección especificada.



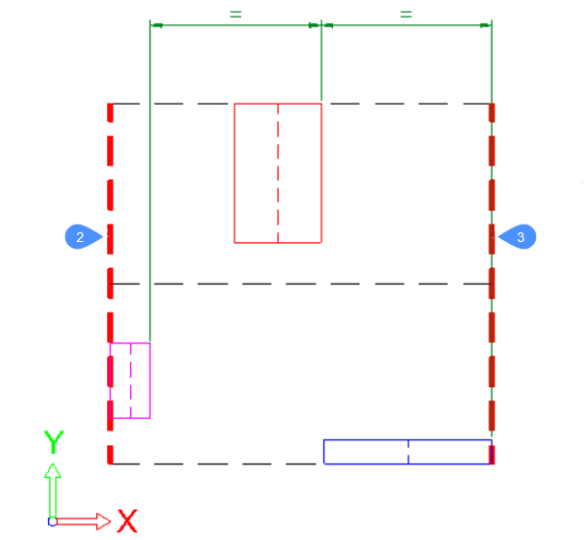
Centro igualmente espaciado

La distancia entre los límites centrales de las entidades consecutivas será la misma a lo largo de la dirección especificada.



Parte superior igualmente espaciada

La distancia entre los límites inferiores de entidades consecutivas será la misma a lo largo de la dirección especificada.



6.87 -MATRIZ comando

Crea una matriz rectangular de entidades.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

Alias: AR

6.87.1 Descripción

Crea una matriz polar o rectangular estática de entidades a través de la línea de comando.

Nota: Las matrices pueden crearse utilizando entidades 2D o 3D.

6.87.2 Métodos

Hay dos métodos para crear una matriz de entidades:

- Rectangular
- Ruta
- Polar

Nota: La variable ARRAYTYPE guarda el tipo de matriz predeterminado.

6.87.3 Opciones

Rectangular

Matriz rectangular distribuye copias de entidades en cualquier número de filas columnas y niveles (dirección z).

RUta

Distribuye asociativamente las copias de entidades de manera uniforme a lo largo de una ruta en múltiples filas y niveles.

POlar
Distribuye de forma asociativa copias de entidad uniformemente en un patrón circular alrededor de un punto central o eje de rotación, utilizando múltiples filas y niveles.

6.88 -MATRIZ comando

Crea una matriz rectangular de entidades.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

6.88.1 Descripción

Crea una matriz polar o rectangular estática de entidades a través de la línea de comando.

Nota: Las matrices pueden crearse utilizando entidades 2D o 3D.

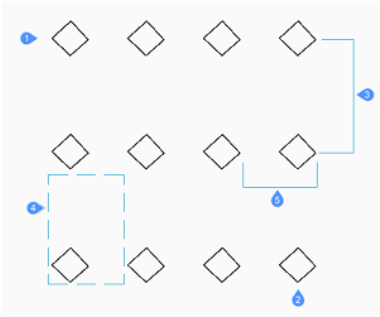
6.88.2 Métodos

Hay dos métodos para crear una matriz de entidades:

- Polar
- Rectangular

6.88.3 Opciones

Rectangular
Crea matrices lineales, rectangulares o cuadradas.



Número de filas en la matriz
Especifica el número de filas. (1)

Nota: Introduzca 1 para una matriz lineal y un número negativo para dibujar la matriz hacia abajo.

Número de columnas
Especifica el número de columnas. (2)

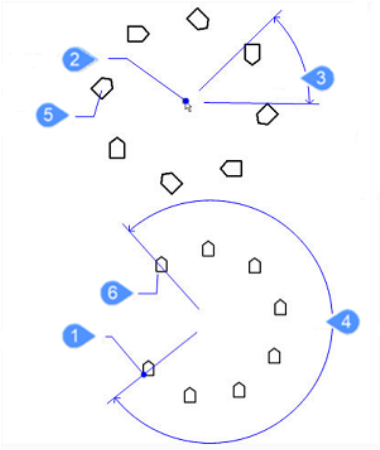
Nota: Introduzca un valor numérico para dibujar la matriz a la izquierda.

Distancia vertical entre filas de entidades
Especifica la distancia entre filas de entidades. (3)

Rectángulo de separación
Especifica dos puntos que indican el espaciado entre filas y columnas. (4)

Distancia horizontal entre columnas
Especifica la distancia entre columnas de entidades. (5)

Polar
crea matrices polares (circulares).



BASE
Reubica el punto base de las entidades seleccionadas. (1)

Centro de matriz polar
Especificar punto central. (2)

Número de elementos a matriz
Especifica el número de elementos de la matriz.

Nota: Ingresa un número mayor que 1.

enter para especificar el ángulo entre elementos
Especifica el ángulo entre cada copia. (3)

Angulo de relleno
Determina la extensión y la dirección de la matriz. (4)

Nota: Introduzca 360 para un círculo completo de copias o un número menor para dibujar una matriz polar parcial. Introduzca un ángulo positivo para dibujar el arreglo en sentido contrario a las agujas del reloj o un número negativo para dibujar el arreglo en el sentido de las agujas del reloj.

¿Rotar entidades alrededor de la matriz?
Determina si las copias se rotan cuando se ordenan.
Sí (5)
No (6)

6.89 ARRAYCLASSIC comando

Abre el cuadro de diálogo Array.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

6.89.1 Descripción

Abre el cuadro de diálogo Array para crear un array 2D rectangular o polar no asociativo.

6.90 -CERRARMATRIZ comando

Sale del estado de edición del array asociativo.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

6.90.1 Descripción

Sale del estado de edición de la matriz asociativa, que muestra un cuadro de diálogo para guardar o descartar los cambios realizados en las entidades de origen de la matriz.

Nota: Este comando solo está disponible después de que se realiza el check-out de una matriz asociativa con el comando ARRAYEDIT, opción Fuente.

6.90.2 Opciones

Si
Guarda los cambios realizados en las entidades de origen de la matriz y sale del estado de edición de la matriz.

No
Sale del estado de edición de la matriz y descarta todos los cambios, por lo que vuelve al estado original de la matriz.

Cancelar
Cierra el cuadro de diálogo y permanece en el estado de edición de matriz.

6.91 -CERRARMATRIZ comando

Sale del estado de edición del array asociativo.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

6.91.1 Descripción

Sale del estado de edición de la matriz asociativa, que muestra un cuadro de diálogo para guardar o descartar los cambios realizados en las entidades de origen de la matriz.

Nota: Este comando solo está disponible después de que se realiza el check-out de una matriz asociativa con el comando ARRAYEDIT, opción Fuente.

6.91.2 Opciones

Si
Guarda los cambios realizados en las entidades de origen de la matriz y sale del estado de edición de la matriz.

No
Sale del estado de edición de la matriz y descarta todos los cambios, por lo que vuelve al estado original de la matriz.

6.92 ARRAYDETECT comando

Crea matrices de entidades (2D o 3D) basadas en patrones de entidades encontradas.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

6.92.1 Descripción

Busca patrones de entidad en un conjunto de entidades seleccionadas (2D y/o 3D) y las convierte en entidades de matriz. El uso de ARRAYDETECT para reemplazar conjuntos de entidades por matrices agrega estructura al dibujo y reduce el tamaño del archivo.

Nota: Esta funcionalidad se extrajo del comando BLOCKIFY donde ya no está disponible.

6.92.2 Métodos

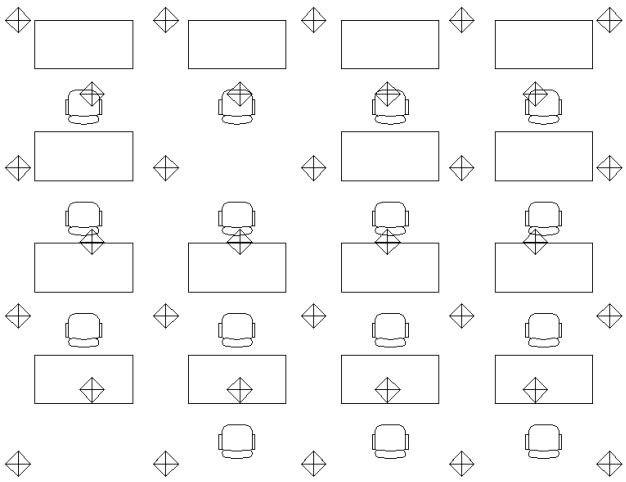
Hay dos métodos para detectar matrices:

- Fuente de múltiples entidades.
- Fuente de entidad única.

Nota: Se abre el panel **Contexto de comando** para que pueda elegir cuál de los patrones encontrados mediante el método seleccionado se convertirá en una matriz.

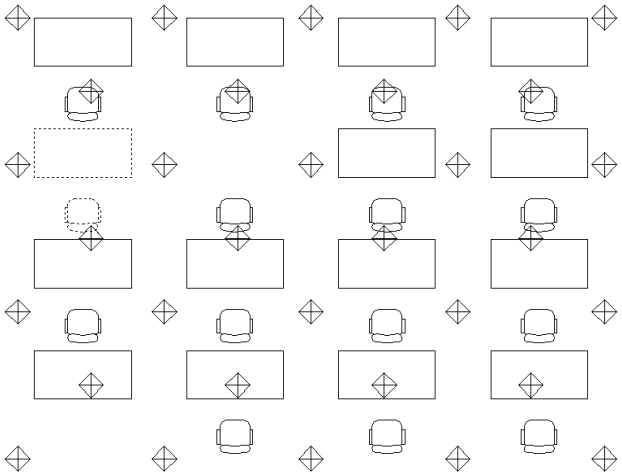
Los pasos para usar el comando ARRAYDETECT son:

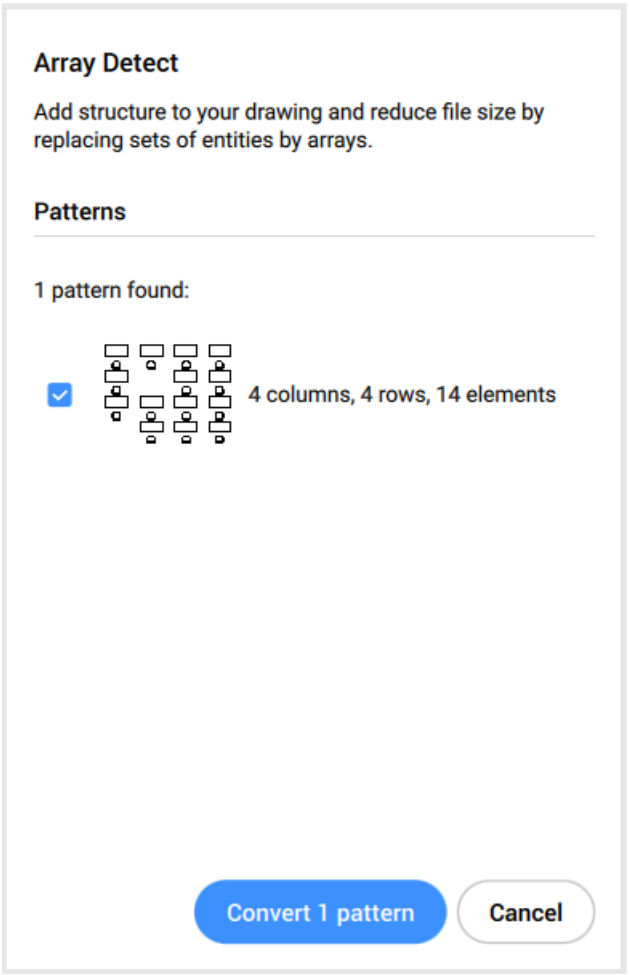
1 Seleccione las entidades en las que desea encontrar patrones.



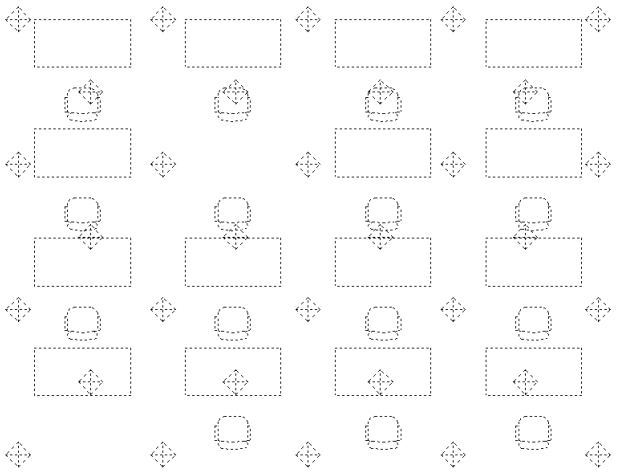
2 Elija uno de los dos modos de detección de matrices:
   - Detecta patrones con origen de múltiples entidades (hay que seleccionar las entidades de

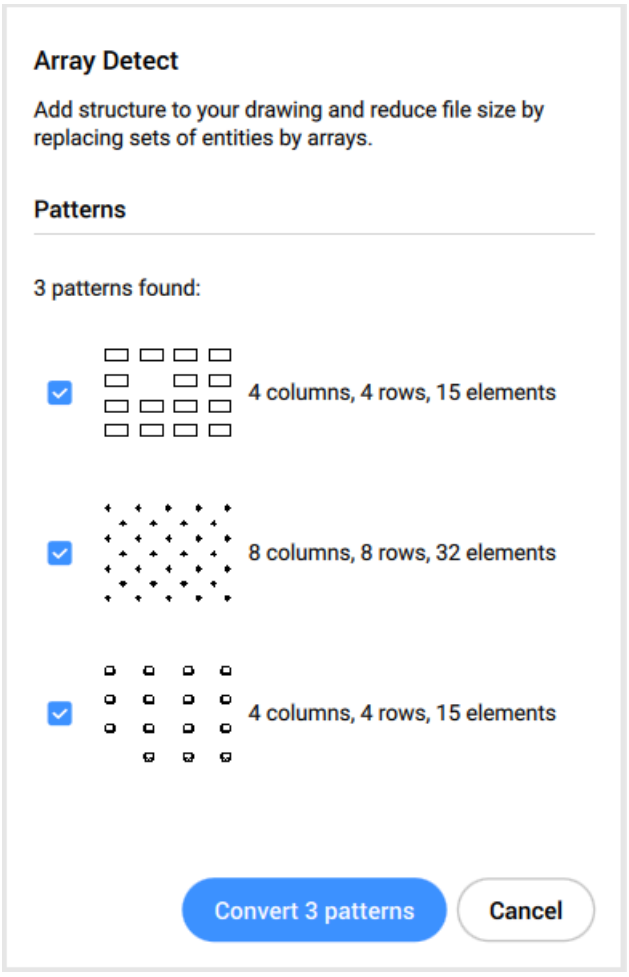
origen de los patrones que se van a encontrar).





- Detecta todos los patrones con una única fuente de entidad (no se necesita seleccionar la entidad).





Nota: Para reducir la cantidad de patrones de una sola entidad detectados, puede usar el comando BLOCKIFY antes de usar el comando ARRAYDETECT.

3 Especifique cuáles de los patrones encontrados deben convertirse en matrices.

6.92.3 Opciones dentro del comando

seleccionar Entidades de origen
Detecta patrones con la fuente de múltiples entidades seleccionada.

autodetección de matriceS de entidad única
Detecta todos los patrones con una única fuente de entidad.

Convertir seleccionado
Convierte en matrices todos los patrones seleccionados en el panel **Contexto de comando** .

convertir por Separado
Hace zoom secuencialmente en la vista de cada patrón encontrado y le permite elegir si desea convertirlo en una matriz.

6.93 EDITARMATRIZ comando

Editar matriz asociativa

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

6.93.1 Método

Seleccione las entidades que componen las matrices asociativas.

6.93.2 Opciones

Fuente
Edita las entidades de origen de la matriz.

Nota: Muestra el cuadro de diálogo Estado de edición de la matriz. Solo la entidad seleccionada se muestra en el entorno Associative Array Edit para que sea fácil modificar, agregar y eliminar entidades. Los cambios se aplican a todas las entidades una vez cerrado el estado de edición de la matriz.

REEmplazar
Reemplace algunas o todas las entidades en la matriz.

REiniciar
Restaura las entidades borradas y elimina las anulaciones de elementos.

Nota: Pulse la tecla Ctrl para seleccionar más de un elemento de la matriz asociativa y, a continuación, pulse la tecla Supr para borrar la selección.

salir
Acepte la configuración actual y concluya el comando.

6.94 ARRAYEDITEXT comando

Proporciona edición adicional de matrices asociativas.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

6.94.1 Descripción

Proporciona edición adicional para todos los elementos de una matriz asociativa o para un elemento individual de la matriz asociativa.

Nota: Los arreglos editados por este comando deben haberse hecho asociativos por el comando MATRIZ. No funciona con matrices creadas por el comando ARRAYCLASSIC o el comando -MATRIZ.

6.94.2 Método

Existen dos métodos para editar un array asociativo mediante el comando ARRAYEDITEXT:

- Editar todos los elementos de la matriz: ajusta de forma interactiva el espacio entre ellos y cambia el número de elementos.
- Edite un elemento individual de la matriz: se mueve (desplazamiento), escala, rota o elimina.

6.94.3 Opciones

SPacing
Ajusta el espaciado de un array asociativo completo de forma interactiva.

REsizing
Redimensiona todo el array eliminando entidades de forma interactiva.

Elementos de desplazamiento
Mueve las entidades de un array asociativo a una ubicación diferente.

Nota: Elija puntos o introduzca coordenadas x, y.

Escalar elemento
Cambiar el tamaño de una entidad de una matriz asociativa.

Nota: Un factor de escala mayor que 1 hace que la entidad sea mayor y menor que 1 la hace menor.

Rotar elemento
Gira una entidad de una matriz asociativa.

Nota: : Los números positivos, para el ángulo de rotación, giran en sentido contrario a las agujas del reloj y los números negativos giran en sentido de las agujas del reloj.

Borrar elemento
Borra una entidad de un array asociativo.

6.95 MATRIZCAMINO comando

Crea un array a lo largo de un camino.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

6.95.1 Descripción

Distribuye asociativamente las copias de entidades de manera uniforme a lo largo de una ruta en múltiples filas y niveles.

6.95.2 Opciones

ASociativo
Determina si se crea una entidad de matriz o una serie de copias de las entidades seleccionadas.

Nota: La variable del sistema ARRAYASSOCIATIVITY guarda la configuración predeterminada.

Nota: Los parámetros de las matrices asociativas pueden especificarse con expresiones paramétricas establecidas en las propiedades de las matrices, que se encuentran en el navegador mecánico, en el panel de propiedades o a través del comando EDITARMATRIZ.

Método
Especifica cómo distribuir las entidades a lo largo de la ruta.

Dividir
Distribuye un número determinado de elementos uniformemente espaciados a lo largo del recorrido.

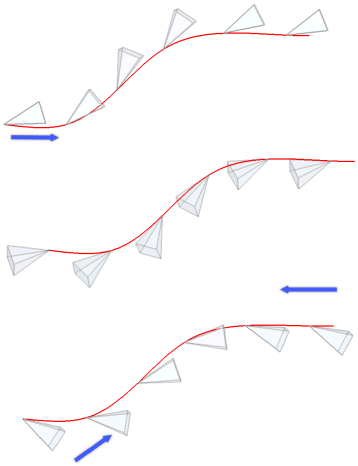
Nota: Distribuye un número determinado de elementos uniformemente espaciados a lo largo del recorrido.

Media
Coloca un número suficiente de elementos a lo largo de la ruta, separados por el intervalo especificado.

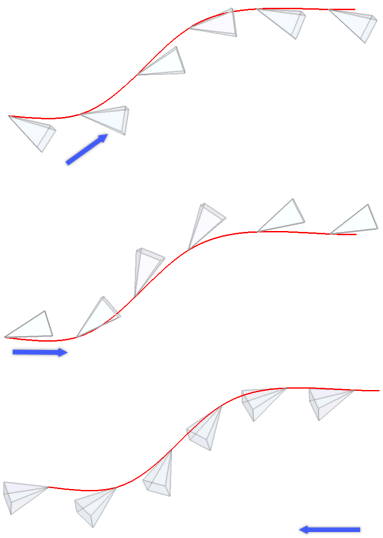
Punto base
Establece el punto base de la matriz. Los elementos se colocan en relación con el punto base.

Dirección tangente
Determina cómo se alinean los elementos en relación con la dirección inicial de la ruta.

2 Puntos
Especifica dos puntos que definen la tangencia del primer elemento con respecto a la dirección de inicio de la trayectoria. Dependiendo de la configuración de Alinear Elementos, los demás elementos se colocan en paralelo al primer elemento o en la dirección tangente especificada con respecto a la dirección de la trayectoria. En la imagen **Dirección tangente - 2 puntos**, la flecha azul indicó la dirección tangencial.



Dirección de la tangente - 2 puntos



Normal
Orienta la dirección Z del elemento con la dirección inicial de la ruta.

Elementos
Especifica el número de elementos o la distancia entre ellos, según la configuración del Método.

Introduzca el número de elementos a lo largo de la ruta
Coloca elementos a lo largo de toda la ruta a la distancia especificada.

Nota: Es posible colocar elementos a lo largo de una parte de la ruta, especificando un número menor.

Introduzca la distancia entre los elementos a lo largo de la ruta
Especifica la distancia entre los niveles posteriores escribiendo un valor o eligiendo dos puntos.

Expresión
Se puede utilizar una fórmula o ecuación matemática para derivar el valor.

Rellenar toda la ruta
Rellena toda la ruta con elementos en el espaciado dado.

Nota: Esta opción funciona como la edición de agarres. Si el número de elementos cambia, la longitud de la ruta también debería cambiar. Cuando la ruta se modifica mediante la edición de empuñaduras, la entidad de matriz se recrea a lo largo de la ruta de modificación.

Filas
Especifica el número de filas en la matriz, la distancia entre ellas y la elevación incremental.

Distancia entre filas
Especifica la distancia entre los niveles posteriores escribiendo un valor o eligiendo dos puntos.

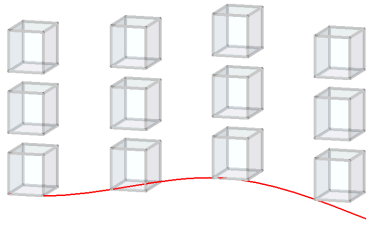
Total
Especifique la distancia entre la primera y la última fila.

Incremento de la elevación entre filas
Define la elevación en aumento o en disminución para cada fila subsiguiente.

Niveles
Crea matrices 3D especificando el número y el espaciado de los niveles.

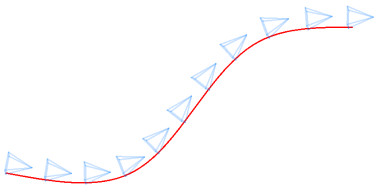
Distancia
Especifica la distancia entre el nivel inferior y el superior.

Total
Especifica la distancia entre el nivel inferior y el superior.

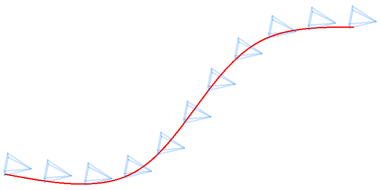


Alinear elementos
Especifica si se alinea cada elemento tangente a la dirección de la ruta. La alineación es relativa a la orientación del primer elemento.

Si
Cada elemento se coloca tangente a la dirección de la trayectoria.

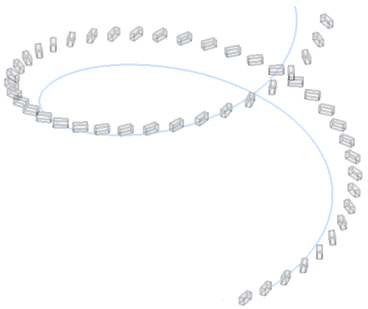


No
Cada elemento mantiene la orientación del primer elemento.

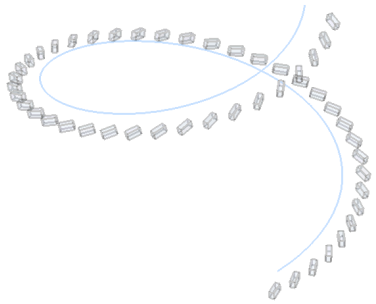


Dirección Z
Determina si se mantiene la dirección Z original de los elementos o si se inclinan de forma natural a lo largo de una trayectoria 3D.

Si
Se mantiene la dirección Z (vertical).



No
Artículos bancarios a lo largo de la hélice.



salir
Acepte la configuración actual y concluya el comando.

6.96 MATRIZPOLAR comando

Crea una matriz de entidades, en un patrón circular.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

6.96.1 Descripción

Distribuye de forma asociativa copias de entidad uniformemente en un patrón circular alrededor de un punto central o eje de rotación, utilizando múltiples filas y niveles.

6.96.2 Opciones

ASociativo
Determina si se crea una entidad de matriz o una serie de copias de las entidades seleccionadas.

Nota: La variable del sistema ARRAYASSOCIATIVITY guarda la configuración predeterminada.

Nota: Los parámetros de las matrices asociativas pueden especificarse con expresiones paramétricas establecidas en las propiedades de las matrices, que se encuentran en el navegador mecánico, en el panel de propiedades o a través del comando EDITARMATRIZ.

Punto base
Establece el punto base de la matriz. Los elementos se colocan en relación con el punto base.

Elementos
Especifica el número de elementos de la matriz.

Ángulo entre
Especifica el ángulo entre dos elementos posteriores.

Expresión
Se puede utilizar una fórmula o ecuación matemática para derivar el valor.

Ángulo de llenado
Especifica el ángulo entre el primer y el último elemento.

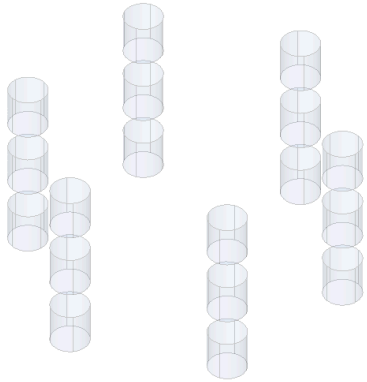
Filas
Especifica el número de filas, el espaciado entre las filas subsiguientes y la elevación incremental.

Distancia
Especifica la distancia entre las filas siguientes.

Total
Especifica la distancia entre la primera y la última fila.

Elevación incremental entre filas
Especifica la elevación creciente o decreciente para cada fila posterior.

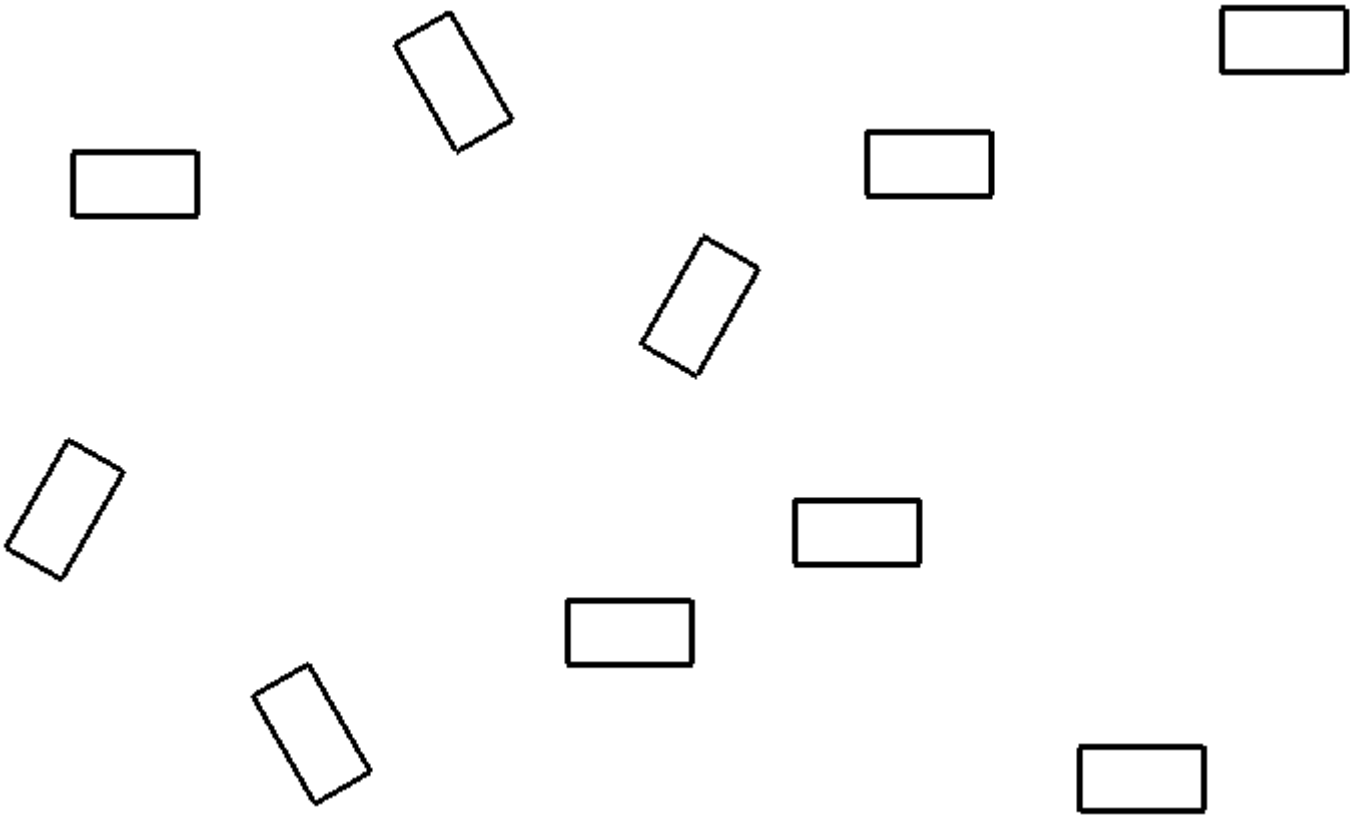
Niveles
Crea matrices 3D especificando el número y el espaciado de los niveles.



Distancia
Especifica la distancia entre los niveles posteriores escribiendo un valor o eligiendo dos puntos.

Total
Especifica la distancia entre el nivel inferior y el superior.

ROtar
Determina si los elementos se giran alrededor de la trayectoria circular o conservan la orientación de las entidades de origen.



salir
Acepte la configuración actual y concluya el comando.

6.97 MATRIZRECTANG comando

Crea una matriz rectangular de entidades.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

6.97.1 Descripción

Distribuye asociativamente copias de entidades en cualquier número de filas, columnas y niveles.

6.97.2 Opciones

ASociativo
Determina si se crea una entidad de matriz o una serie de copias de las entidades seleccionadas.

Nota: La variable del sistema ARRAYASSOCIATIVITY guarda la configuración predeterminada.

Nota: Los parámetros de las matrices asociativas pueden especificarse con expresiones paramétricas establecidas en las propiedades de las matrices, que se encuentran en el navegador mecánico, en el panel de propiedades o a través del comando EDITARMATRIZ.

Punto base
Establece el punto base de la matriz. Los elementos se colocan en relación con el punto base.

COUnt
Especifica el número de filas y columnas.

ESpaciado
Especifica la distancia entre columnas y/o filas.

Célula de la unidad
Se muestra un rectángulo dinámicamente. Especifique un punto o introduzca la columna y el espaciado de fila deseados en los campos de entrada dinámica. Para alternar entre los campos de entrada, pulse la tecla Tab.

Nota: Si la entrada dinámica está activada, se muestran la anchura y la altura del rectángulo de separación.

COLumnas
Especifica el número de columnas y el espacio entre las columnas siguientes.

Expresión
Se puede utilizar una fórmula o ecuación matemática para derivar el valor.

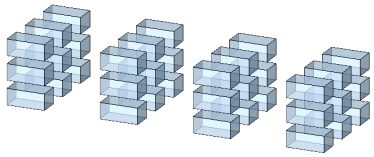
Filas
Especifica el número de filas, el espaciado entre las filas subsiguientes y la elevación incremental.

Distancia
Especifica la distancia entre las columnas/filas siguientes.

Total
Especifica la distancia entre la primera y la última columna/fila.

Incremento de la elevación entre filas
Especifica la elevación creciente o decreciente para cada fila posterior.

Niveles
Crea matrices 3D especificando el número y el espaciado de los niveles.



Distancia
Especifica la distancia entre los niveles posteriores escribiendo un valor o eligiendo dos puntos.

Total
Especifica la distancia entre el nivel inferior y el superior.

salir
Acepte la configuración actual y concluya el comando.

6.98 CERRARPANELACCESORIOS comando

Cierra el panel **Archivos adjuntos**.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

6.98.1 Descripción

Cierra el panel **Archivos adjuntos** para ocultarlo del espacio de trabajo actual. Si el panel **Archivos adjuntos** está apilado cuando lo cierra, la pestaña o icono **Archivos adjuntos** se elimina de la pila.

6.99 ABRIRPANELACCESORIOS comando

Abre el panel de Adjuntos.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

6.99.1 Descripción

Abre el panel de Archivos adjuntos para mostrarlo en el espacio de trabajo actual. El panel de Archivos Adjuntos aparece con el mismo tamaño y la misma ubicación que tenía antes de cerrarse o contraerse. Como cualquier otro panel acoplable, el panel de Archivos adjuntos puede ser flotante, acoplado o apilado.

6.100 -ATRDEF comando

Abre el cuadro de diálogo Extraer atributos.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

Alias: AT, DDATTDEF

6.100.1 Descripción

Abre el cuadro de diálogo Definir atributo para añadir un atributo a una definición de bloque.

6.101 -ATRDEF comando

Define los datos de los atributos.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Alias: -AT

Nota: Este comando está pensado para ser utilizado por macros, scripts y rutinas LISP. Para especificar atributos con un cuadro de diálogo, utilice el comando ATTDEF.

6.101.1 Descripción

Define los datos de los atributos (utilizados por los bloques) en la línea de comandos.

6.101.2 Opciones

Definir un atributo alternando los modos de atributo.

Alternar modos de atributo: Constante = Desactivado invisible = Desactivado predeterminado = Desactivado verificación = Desactivado de posición de bloqueo = Desactivado anotaciones = Desactivado de varias líneas = Desactivado

Constante – tipo **C**

- Desactivado: los usuarios pueden cambiar el valor del atributo.

- Activado: los usuarios no pueden cambiar el valor.

Invisible - tipo **I**

- Desactivado: muestra el atributo en el dibujo.
- On - oculta el atributo

Nota: Los atributos invisibles no se muestran ni se imprimen, pero se pueden mostrar con el comando ATTDISP.

Preestablecido – tipo **P**

- Desactivado: solicita al usuario que introduzca valores.
- Activado: inserta atributos automáticamente, sin solicitar al usuario.

Nota: El valor de los atributos puede modificarse posteriormente con el comando ATTEDIT.

Verificar -tipo **V**

- Apagado: el usuario introduce el valor del atributo una vez.
- On- obliga al usuario a introducir el valor una segunda vez para asegurarse de que el valor se ha introducido correctamente.

Posición de bloqueo – tipo **L**

- Desactivado: los usuarios pueden mover los atributos mediante la edición de agarre.
- On - bloquea la posición del atributo dentro de la referencia del bloque.

Anotativo – tipo **A**

- Desactivado: crea atributos utilizando un estilo no anotativo.
- On - crea atributos utilizando un estilo anotativo.

Múltiples líneas - tipo **M**

- Desactivado: obliga a utilizar sólo texto de una línea.
- Activado: permite el uso de texto multilínea.

Nombre de etiqueta del atributo

Especifica la etiqueta del atributo; es el nombre con el que BricsCAD identifica el atributo. Puedes usar hasta 255 letras, números y puntuación.

Entrada

Especifica la solicitud del usuario; ésta se muestra en la solicitud del comando cuando el atributo se inserta posteriormente en el dibujo. Puede dejar este campo en blanco; BricsCAD utiliza la etiqueta como indicador durante la inserción de atributos.

Texto predeterminado

Especifica el valor predeterminado y establece el estilo y la justificación del texto, como con el comando TEXT. Si el modo Múltiples líneas está activado, puede introducir más líneas de texto.

Punto inicial del texto

Especifique el punto de inicio del texto.

Estilo definido por el usuario

Especifica el nombre del estilo de texto.

Alinear sobre línea

Alinea el texto entre dos puntos. La altura del texto se ajusta para mantener su relación de aspecto.

Ajustar entre puntos
Alinea el texto entre dos puntos.

Centrar horizontalmente
Centra la línea base del texto en el punto de selección.

Medio (hor/vert)
Centra el texto en el punto de selección.

Opciones de Justificación...
Accede a opciones de justificación adicionales.

Altura de texto
Especifica la altura del texto de atributo, a menos que se anule por el estilo de texto o la justificación.

Ángulo de rotación del texto
Especifica el ángulo de rotación del texto de rotación.

6.102 ATRVIS comando

Establece el modo de visualización del texto de atributo en el dibujo.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

Alias: AD

6.102.1 Descripción

Alterna la visualización del texto de atributos en el dibujo, entre activar todos, desactivar todos o activar sólo los no visibles.

Cuando los atributos están apagados o invisibles, no se muestran en el plano y no se trazan.

6.102.2 Opciones dentro del comando

Modo de visualización de atributos
Cambia la visualización de los valores de los atributos:

- mostrar atributo (**ON**): muestra todos los atributos, incluidos los establecidos en modo invisible por el comando ATRDEF.
- ocultar atributos (**OF**): oculta todos los atributos.
- mostrar **N**normalmente: muestra los atributos, excepto los establecidos en modo invisible.

6.103 ATREDIT comando

Edita los valores y las propiedades de los atributos.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

Alias: ATE

6.103.1 Descripción

Edita los valores y las propiedades de los atributos. Este comando está pensado para ser utilizado por macros, scripts y rutinas LISP. Para editar atributos individuales, es más fácil utilizar el cuadro de diálogo del comando EDITATR

6.103.2 Métodos

Hay dos métodos:

- **Y**es - editar de uno en uno: edita los atributos de uno en uno; permite cambiar los valores y las propiedades.
- **N**o – editar varios: edita atributos globalmente; solo permite cambios en los valores.

6.103.3 Opciones dentro del comando

Editar los atributos de qué bloques
Especifica los nombres de los bloques; puede utilizar comodines para especificar bloques con nombres similares: * se refiere a todos los caracteres del nombre del bloque.

Editar atributos con estos nombres
Especifica los nombres de los atributos. Puede utilizar comodines para especificar etiquetas con nombres similares.

Editar atributos con este texto
Especifica los valores de los atributos. Puede utilizar comodines para especificar valores con nombres similares.

Seleccione los atributos
Elige los atributos a editar.

Posición
Mueve el punto de inserción del atributo al nuevo punto especificado.

Texto
Cambia el ángulo de rotación del texto del atributo al ángulo especificado.

Texto
Cambia el valor del atributo.

- **Cambio**: busca y reemplaza el texto.
- **Reemplazar**: nuevo texto de atributo reemplaza el texto del atributo seleccionado actualmente.

EStilo
Cambia el estilo de texto del atributo; el nombre del estilo debe existir en el dibujo. Puede usar el comando ESTILO para crear nuevos estilos de texto.
Introduzca un nombre de estilo distintivo o pulse Enter para mantener el nombre de estilo.

Color
Cambia el color del texto de atributo introduciendo un nombre o número de color diferente.

A
Cambie la altura del texto de atributo introduciendo una altura de texto diferente, elija dos puntos en el dibujo, o bien presione Entrar para mantener la altura.

Capa
Cambia la capa del atributo; el nombre de la capa debe existir en el dibujo. (Utilice el comando Capa para crear capas).
Introduzca un nombre de capa diferente o pulse Entrar para mantener el nombre de la capa.

Siguiente
Pasa al siguiente atributo; si no hay más atributos para editar, sale del comando.

Anteriormente
Va al atributo anterior, si lo hubiera.

SALir
Sale del comando.

Editar sólo los atributos visibles en pantalla
Esta opción aparece cuando elige editar varios atributos a la vez. Determina qué grupo de atributos editar:

- **Sí, visible solo**: las ediciones solo son atributos visibles en la ventana gráfica actual.
- **No – editar todo**: edita todos los atributos del plano.

Texto a cambiar
Especifica el valor del atributo a cambiar.

Nuevo texto
Especifica el valor de reemplazo.

6.104 ATTEXT comando

Abre el cuadro de diálogo Extraer atributos.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

Alias: AX, DDATTEXT

6.104.1 Descripción

Abre el cuadro de diálogo Extraer atributos para exportar los datos de los atributos del bloque a un archivo de texto.

6.105 -ATREXT comando

Copia los datos de los atributos a un archivo de texto a través de la línea de comandos.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Alias: -AX

Nota: La plantilla .txt debe existir antes de utilizar este comando. Consulte el comando ATTEXT para conocer el formato de este archivo.

6.105.1 Métodos

Hay dos métodos para utilizar el comando -ATREXT:

- Seleccione las entidades: aparece el cuadro de diálogo Archivo de plantilla de extracción de atributos.

- Extraer como Dxf/Cdf/Sdf: aparece el cuadro de diálogo Atributo Extraer Archivo de Salida.

6.105.2 Opciones

seleccionar Entidades
Especifica las entidades de las cuales extraerá el valor de atributo.

Nota: Si selecciona bloques sin atributos y entidades no bloqueadas, BricsCAD los ignora. Si ignora esta opción ingresando DXF, SDF o CDF directamente, entonces BricsCAD selecciona todos los atributos en el plano.

extraer atributos como Dxf
Exporta los valores de los atributos en un formato DXF parcial.

Nota: Este formato está pensado para ser utilizado con otros programas informáticos que puedan leer .dxx (DXf eXtraction).

extraer atributos como PDF
Exporta los atributos con comas separando valores.

Nota: : Este formato está pensado para su uso con hojas de cálculo y bases de datos.

extraer atributos como Sdf
Exporta los atributos en formato de ancho fijo.

Nota: Este formato está pensado para su uso en procesadores de texto.

6.106 ATTIN command (Express Tools)

Inserts block attribute information into the current drawing from an external TXT file.

Icon: 

6.106.1 Description

Reads the input .txt file and processes each line. If a block reference with the same handle and block name as the row it is processing is found in the current drawing, it applies the attribute changes to that block.

Nota: Make sure the input file has the correct layout, otherwise the ATTIN command will not be able to import the data from the file. It must be in the same format that is generated by the ATTOUT command.

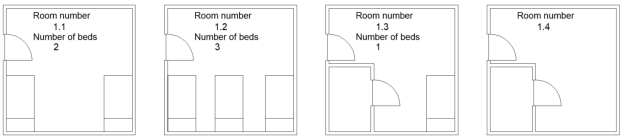
6.106.2 Method

Opens the **Enter file name for attribute input** dialog box that allows you to select an external .txt file.

The file contains information of the block references ordered in a table. The **HANDLE** and **BLOCKNAME** columns give the handle and block name of a block reference. The additional columns give the values of the block attributes. Each row represents a block reference and its values of the attributes. The ATTIN command will search for differences with the current drawing and adapt it according to the imported file.

Nota: The string <> indicates that this attribute value does not apply for this specific block.

HANDLE	BLOCKNAME	ROOM_NUMBER	BEDS
'601	Room 4	1.4	<>
'58F	Room 3	1.3	1
'564	Room 2	1.2	3
'53E	Room 1	1.1	2



1 Room number 1.1

Number of beds: 2

2 Room number 1.2

Number of beds: 3

3 Room number 1.3

Number of beds: 1

4 Room number 1.4

6.107 ATTIPEDIT comando (Express Tools)

Edita el texto de un atributo dentro de un bloque.

6.107.1 Método

Al seleccionar un atributo de una sola línea, el editor de texto local se muestra sin la barra de herramientas **Formato de texto** ni la regla. Haga clic derecho para mostrar el menú contextual con opciones adicionales.

Al seleccionar un atributo de varias líneas, el Editor de texto local se muestra con la barra de herramientas **Formato de texto** y la regla.

6.108 ATTOUT command (Express Tools)

Extracts block attribute information from the current drawing to an external TXT file.

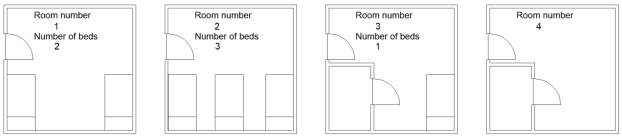
Icon:

6.108.1 Description

Exports data from selected block attributes to a .txt file, which can be reviewed and modified later.

6.108.2 Method

Opens the **Enter file name for attribute output** dialog box that allows you to save the information of the selected block attributes in an external .txt file.



1 Room number 1

Number of beds: 2

2 Room number 2

Number of beds: 3

3 Room number 3

Number of beds: 1

4 Room number 4

The output of the ATTOUT command is a .txt file. The file contains information of the selected blocks ordered in a table. The **HANDLE** and **BLOCKNAME** column give the handle and block name of a block, the additional columns give the values of the block attributes. Each row represents a block reference and its values of the attributes.

Nota: The string **<>** indicates that this attribute does not apply for this specific block.

HANDLE	BLOCKNAME	ROOM_NUMBER	BEDS
'601	Room 4	4	
'58F	Room 3	3	
'564	Room 2	2	
'53E	Room 1	1	

6.109 ATTREDEF comando

Redefinir un bloque y actualizar sus atributos.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

6.109.1 Descripción

Redefine una referencia de bloque existente, y actualiza cualquier atributo asociado, a partir de entidades y atributos nuevos o existentes disponibles en el dibujo.

Las siguientes reglas se aplican a las referencias de bloque existentes:

- Los nuevos atributos utilizan valores por defecto.
- Los valores de los atributos antiguos que se incluyen en la nueva definición de bloque se conservan.

- Los atributos antiguos que no se incluyen en la nueva definición de bloque se eliminan.
- Los cambios de formato o de propiedades realizados con los comandos ATREDIT o EDITATR se eliminan.
- Los datos ampliados asociados al bloque se eliminan.

6.110 SINCRATR comando

Sincroniza atributos de bloque.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

6.110.1 Descripción

Sincroniza las definiciones de atributos en todas las referencias de bloque de una definición de bloque especificada.

6.110.2 Opciones dentro del comando

Selección
Selecciona el bloque cuyos atributos deben utilizarse como plantilla para sincronizar otros bloques.

Nombre
Selecciona la definición de bloque que se sincronizará por nombre o lista de nombres.

¿Bloque SINCRATR?
Sincroniza los atributos en los bloques especificados.

Si
Sincroniza los atributos del bloque seleccionado.

No - saltar el bloque
No sincroniza el bloque y salta al siguiente bloque.

6.111 REVISION comando

Analiza la integridad del dibujo actual y repara errores.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

Nota: Establezca la variable de sistema AUDITCTL en 1 para permitir que Audit cree un archivo ASCII que describa los problemas y la acción tomada. Este informe, con la extensión de archivo .adt, se coloca en el mismo directorio que el dibujo actual.

6.111.1 Descripción

Comprueba si hay errores en el dibujo actual y, opcionalmente, repara el dibujo. Elimina los atributos ACIS duplicados.

6.111.2 Opciones dentro del comando

Si

Corrige errores, si BricsCAD®BricsCAD encuentra alguno.

No

Busca errores en la base de datos de dibujo, pero no los repara.

6.112 AUTOCOMPLETAR comando

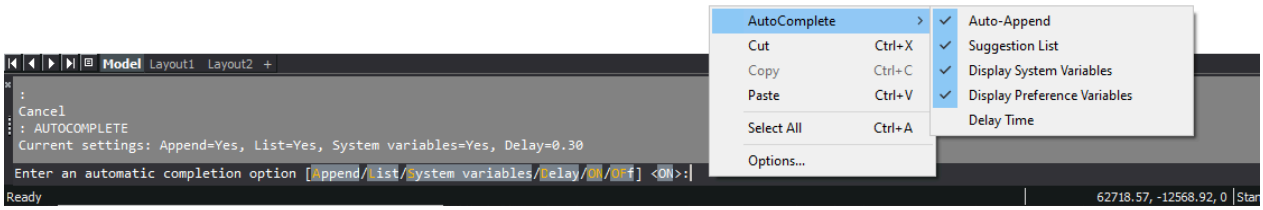
Especifica cómo funciona la función de autocompletar en la barra de comandos de BricsCAD.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

6.112.1 Descripción

Este comando establece el comportamiento de la función de autocompletar en la línea de comandos de BricsCAD. Para ello, se define cómo añadir y enumerar los comandos y las variables del sistema que se muestran.

Nota: Hay seis configuraciones, que también se pueden establecer haciendo clic con el botón derecho en la línea de comandos, utilizando el elemento AutoComplete en el menú contextual.



6.112.2 Método

Hay seis ajustes disponibles cuando se utiliza el comando AUTOCOMPLETAR:

- Añadir: añade automáticamente las sugerencias a medida que se escribe.
- Lista: muestra una lista de sugerencias.
- Variables del sistema: incluye las variables del sistema en las sugerencias anteriores.
- Retraso: especifica un tiempo de retraso antes de que aparezca la lista de sugerencias.
- ON: activa el modo de autocompletar.
- Desactivado: desactiva el modo de autocompletar.

6.112.3 Opciones

Anexar

Activa la sugerencia de añadir automáticamente mientras se escribe.

Lista

Alterna el clima, se muestra o no la lista de sugerencias.

Variables del sistema

Cambia si las variables del sistema se incluyen en la lista de sugerencias o no.

Retraso
Especifica el tiempo de retraso antes de que aparezca la lista de sugerencias.

EN
Activa el modo de autocompletar.

OFf
Desactiva el modo de autocompletar.

6.112.4 Sugerencias de Autocompletar basadas en la IA

Esta funcionalidad es una extensión de la lista de comandos completados automáticamente. Esta función agrega tres sugerencias más además de las que se completan en orden alfabético. Estas tres sugerencias son previstas por un modelo de aprendizaje automático, que está entrenado en base a los comandos que el usuario ha utilizado en el pasado.

Esta función solo está disponible para los usuarios que opten por formar parte del **Programa de diagnóstico y datos de uso**.

Nota: Esta función está desactivada por defecto. Se puede activar desde los Ajustes.

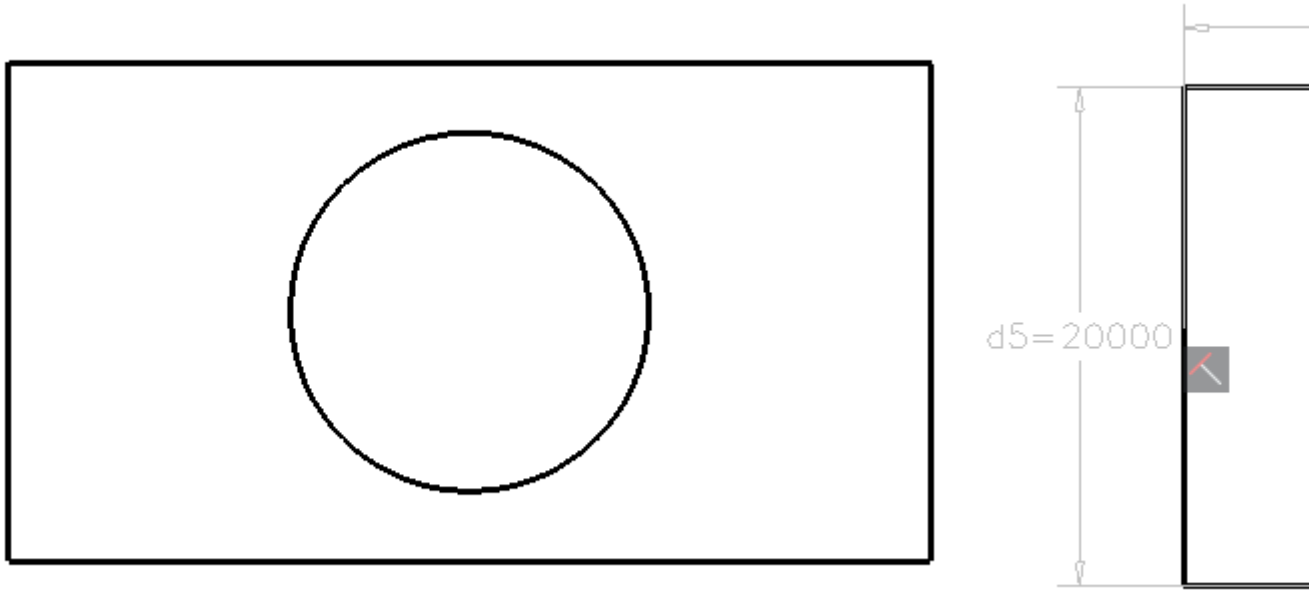
6.113 AUTOCONSTRAIN comando

Limita automáticamente la geometría 2D.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

6.113.1 Descripción

Restringe automáticamente las entidades 2D en un dibujo, proporcionando tanto restricciones geométricas 2D como restricciones dimensionales 2D.



Nota: Para los usuarios de la licencia Lite, las restricciones pueden editarse en el panel **Gestor de parámetros**.

Nota: Para usuarios con licencia Pro o superior. Las restricciones pueden editarse en el panel **Navegador Mecánico**.

7. B

7.1 FONDO comando

Abre el cuadro de diálogo Fondo.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

Alias: FONDOS

7.1.1 Descripción

Abre el cuadro de diálogo Fondo para aplicar un fondo a la ventana gráfica actual.

7.2 BASE comando

Cambia el punto de inserción base del dibujo.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

7.2.1 Descripción

Cambia el punto base (de inserción) del dibujo para cuando se inserta en otros dibujos, generalmente como un bloque o referencia externa. El punto base puede indicarse mediante coordenadas X, Y, Z en el SCP actual o eligiendo un punto en el dibujo.

Alias: BA

7.2.2 Descripción

Cambia el punto base (de inserción) del dibujo para cuando se inserta en otros dibujos, generalmente como un bloque o referencia externa. El punto base puede indicarse mediante coordenadas X, Y, Z en el SCP actual o eligiendo un punto en el dibujo.

7.3 ADMATRB comando

Abre el cuadro de diálogo Administrador de atributos de bloque.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

7.3.1 Descripción

Abre el cuadro de diálogo del gestor de atributos del bloque para ver y modificar las definiciones, propiedades y texto de los atributos del bloque.

7.4 CERRARBLOQUE comando

Cierra una sesión de edición de bloques y guarda o descarta los cambios.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

7.4.1 Opciones dentro del comando

Guardar

Guarde los cambios y cierre la sesión Editar bloque.

Descartar los cambios de edición del bloque

Descarta los cambios y cierra la sesión de edición de bloque.

7.5 Comando BURST (Express Tools)

Informa el número de instancias de cada bloque en un conjunto de selección.

7.5.1 Método

Seleccione entidades o presione Enter para incluir todas las referencias a bloques. El informe se muestra en la Línea de comando.

```
------------------
Table 6p...... 1
Piano......... 1
Sofa.......... 3
Sink.......... 2
Bed........... 6
```

7.6 -EDITARBLOQUE comando

Abre el cuadro de diálogo Crear o editar definición de bloque.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

Alias: BE

7.6.1 Descripción

Abre el cuadro de diálogo **Crear o editar definición de bloque** para especificar un bloque que se abrirá en el Editor de bloques.

Nota: Los comandos HIDEOBJECTS, ISOLATEOBJECTS y UNISOLATEOBJECTS están activados.

7.7 -EDITARBLOQUE comando

Edita las entidades que componen un bloque.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

7.7.1 Descripción

Edita las entidades que componen un bloque en el entorno del Editor de bloques, tras introducir el nombre del bloque en la línea de comandos. Opcionalmente, crea un nuevo bloque.

7.7.2 Método

Hay dos métodos para utilizar el comando -EDITARBLOQUE:

- Editar un bloque ya existente.
- Crear nuevo bloque.

7.7.3 Opciones dentro del comando

Nombre del Bloque
Introduzca un nombre de bloque para abrir el entorno Editor de bloques y comience a editar.

Nota: Ingrese un nombre no utilizado para crear un nuevo bloque.

?
Enumera los bloques existentes.

7.8 Comando BEXTEND (Express Tools)

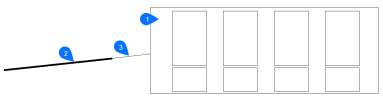
Extiende entidades a entidades anidadas en bloques y referencias externas.

Ícono: 

7.8.1 Método

Elija una o más entidades anidadas en bloques o referencias externas para usar como entidad de límite (1). Estas son las entidades a las que se extienden las entidades seleccionadas posteriormente.

Elija la entidad a extender (2). Cuando otro extremo de una entidad podría extenderse a un límite, BricsCAD® extiende el extremo más cercano a su punto de selección.



1 Entidad de frontera

2 Entidad que se extenderá

3 Entidad extendida

Nota: Cambiar al modo de recorte: mantenga presionada la tecla Mayús para seleccionar la parte de una entidad que se recortará en la intersección con las entidades de límite más cercanas. Ver el comando BTRIM.

7.8.2 Opciones dentro del comando

Borde
Selecciona todas las entidades que cruzan el cerco de selección. La valla de selección es una serie de segmentos de línea temporales. La valla de selección no forma un circuito cerrado.

Cruce
Selecciona entidades dentro y cruzando un área rectangular definida por dos puntos.

Modo arista
Alterna entre **Extender** y **Sin extender**.

Alargar
Extiende el objeto de contorno a lo largo de su ruta natural para intersectar otro objeto o su borde implícito en el espacio 3D.

No alargar
Especifica que el objeto se extenderá solo hasta un objeto de límite que realmente lo interseca en el espacio 3D.

Proyección
Especifica el método de proyección utilizado al extender objetos.

Sin Proyección
Extiende solo aquellas entidades que intersecan límites reales en el espacio 3D.

Plano xy del Scp
Proyecta entidades y límites en el plano x,y del UCS actual y luego extiende las entidades proyectadas que se cruzarían con los límites proyectados.

Vista actual
Proyecta entidades en la vista actual y luego las extiende en consecuencia.

B
Elimina las entidades seleccionadas.

7.9 SOMBCONT comando

Abre el cuadro de diálogo Sombreado y degradado.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

7.9.1 Descripción

Abre el cuadro de diálogo Coincidencia y degradado para crear una entidad de trama en el dibujo actual.

7.10 -SOMBCONT comando

Rellena áreas 2D cerradas con patrones repetidos o colores sólidos.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Consulte el comando -SOMBREA.

7.11 BIMAÑADIREXCENTRICIDAD comando

Controla las posiciones relativas del eje de sólidos lineales.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

7.11.1 Descripción

Añade excentricidad a los sólidos lineales con respecto a su eje.

7.11.2 Método

Seleccione uno o varios sólidos lineales y elija una ubicación base. Puede utilizar el widget o escribir una ubicación en la línea de comandos.

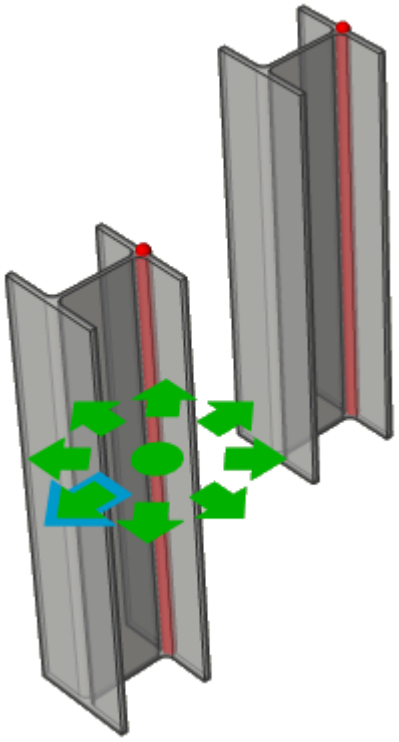
Opcionalmente, puede insertar un vector de desplazamiento adicional.

Nota: El comando BIMAÑADIREXCENTRICIDAD solo funciona con elementos estructurales.

7.11.3 Opciones del comando BIMAÑADIREXCENTRICIDAD

Choose base location

- Haga clic en una de las nueve ubicaciones del widget.



- Escriba un valor en la línea de comando. Las opciones son: **TR:** Superior derecha, **TM**: Superior Medio, **TL**: Superior izquierda, **MR**: Media derecha, **ML**: Medio Izquierdo, **BR**: Abajo a la derecha, **BM**: Parte inferior central, **BL**: Inferior izquierda, **C**: Centro (restablece los ejes del conjunto de selección a la ubicación por defecto)

Compensación adicional

Permite mover el eje a cualquier punto.

- **Reset**: restablece el desplazamiento extra.
- **Al centroide**: mueve el eje al punto medio geométrico del perfil.
- **Eccentricidad**: permite establecer el eje en una de las nueve posiciones predefinidas.

7.12 BIMALIGNSECTIONBLOCKS comando

Alinea los bloques de sección en el espacio del modelo.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

7.12.1 Descripción

Este comando realinea los resultados de la sección basándose en la variable del sistema *SECTIONRESULTINTERVAL*.

7.12.2 Método

Alinea bloques de sección BIM en el espacio modelo del dibujo de bloques de sección generados.

Nota: *BIMSECTIONUPDATE* identifica si se ha producido un solapamiento entre bloques de sección generados en el espacio del modelo y sugiere llamar a *BIMALIGNSECTIONBLOCKS* en este caso.

7.13 MODELOBIMANALÍTICO comando

Crea un modelo analítico a partir de un modelo BIM totalmente clasificado.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

7.13.1 Descripción

Este comando permite generar un modelo analítico a partir de un modelo 3D completo de una estructura.

7.13.2 Método

El comando abre el cuadro de diálogo **Desviaciones permitidas del eje central** y comienza con una propuesta generada automáticamente, pero permite a los usuarios adaptar más el modelo.

La propuesta automática tratará de minimizar al máximo los enlaces rígidos (excentricidades) desplazando, extendiendo e incluso rotando algunas líneas de ejes. El número de tales cambios se puede controlar mediante la configuración de desviación.

Nota: La propuesta generada se puede modificar posteriormente utilizando las opciones dentro del cuadro de diálogo **Desviaciones permitidas desde eje central**.

7.13.3 Opciones dentro del comando

Ajustes visuales

Abra el cuadro de diálogo **Configuración**. Permite marcar y desmarcar diferentes características de los ejes y nodos para resaltar (en amarillo) los ejes y nodos que coinciden con estas características. Además, el tamaño de los discos que representan los nodos se puede cambiar desde aquí.

Recalcular

Propaga el efecto de un cambio local más allá, permitiendo modificaciones en el modelo completo. Esto lanzará una solución global que, de nuevo, intentará minimizar los enlaces rígidos, pero respetará los cambios realizados.

Exportar y salir

Exporta el modelo a un archivo IFC (*.ifc) o CIS/2 (*.stp) .

7.13.4 Opciones en un nodo

Seleccionar ejes conectados
Selecciona los ejes conectados al nodo.

Borrar
Elimina el nodo y los ejes conectados se desconectarán.

Conectar a ejes
Conecta el nodo a un eje elegido (ejes).

Desconectarse de los ejes
Desconecta el nodo de un eje elegido (ejes).

División automática
Divide automáticamente el nodo en dos nodos.

Dividir a lo largo del eje
Divide manualmente el nodo a lo largo de un eje.

Fusionar
Fusiona dos o más nodos seleccionados.

7.13.5 Opciones en un eje

Seleccionar nodos conectados
Selecciona los nodos conectados al eje.

Borrar
Elimina el eje.

Conectarse al nodo
Conecta el eje a un nodo elegido.

Desconectarse del nodo
Desconecta el nodo de un eje elegido (ejes).

Agregar restricciones
Agrega una restricción en el eje.

La restricción que puede agregar depende de las restricciones que ya están impuestas.

Si aún no hay restricciones, puede agregar las siguientes restricciones:

- Paralelo a la línea central.
- Límites internos del perfil.
- Al plano medio más cercano.
- A la posición base más cercana.
- Al centro.
- Sin extensión de longitud.

Restricciones de relajación
Relaja una restricción en el eje.
La restricción que puede relajar depende de las restricciones impuestas.

La mayoría de las veces, estas serán las restricciones que puedes relajar:

- Límites internos del perfil.
- Límites de perfil externos.
- No paralelo.
- Permitir extensión de longitud.

7.14 BIMAPLICARPERFIL comando

Aplica un perfil a entidades lineales y sólidos lineales.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

7.14.1 Descripción

Permite añadir perfiles, separar el perfil actual y convertir los sólidos en línea.

Nota: Entidades lineales aceptadas: líneas, polilíneas, arcos, círculos, arcos elípticos, elipses y hélices. Las splines abiertas y cerradas sólo se aceptan si tienen tangentes por defecto que no se autointersecan.

7.14.2 Métodos

Hay dos métodos para aplicar los perfiles:

- Elija un perfil de la biblioteca.
- Elija una entidad de perfil en el plano.

7.14.3 Opciones dentro del comando BIMAPLICARPERFIL

Seleccionar ruta
Seleccione entidades lineales o sólidos lineales.

Seleccionar perfil
Seleccione una entidad de perfil en el dibujo (una entidad 2D cerrada, una región o un sólido lineal existente) o presione Enter para mostrar el cuadro de diálogo Perfiles.

¿Aplicar perfil?

- **Cuarto de vuelta**: gira el perfil 90° en sentido contrario a las agujas del reloj.
- **Rotar**: gira el perfil en un ángulo definido por el usuario. Los valores positivos rotan el perfil en sentido contrario a las agujas del reloj.
- **Eliminar recortes**: elimina todos los recortes de los sólidos lineales seleccionados.

Si selecciona como trayectoria sólidos lineales, tiene tres opciones:

- **Biblioteca**: cambia el perfil.
- **Convertir sólidos en línea**: convierte los sólidos lineales en su línea de eje.
- **Desconectar perfil(es) actual(es)** : desconecta los perfiles sólo si las entidades tienen un perfil conectado.

7.15 BIMADJUNTARCOMPOSICION comando

Adjunta una composición BIM a sólidos.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

7.15.1 Método/s

Este comando ofrece 3 métodos para adjuntar las composiciones.

- Introduzca el nombre de composición
- Cuadro de diálogo Composiciones
- Seleccione una entidad

7.15.2 Opciones dentro del comando

Diálogo
Abre el cuadro de diálogo Composiciones.
Consulte BLCOMPOSICIONES para obtener más información sobre el diálogo.

ENtidad
Aplica la composición de un sólido existente. Primero se seleccionan las entidades de las que se va a copiar la composición, después se selecciona una o varias entidades a las que se va a adjuntar la composición.

deTach
Permite separar una composición, mientras mantiene la clasificación BIM, como diferente de la opción Unclassify del comando BIMCLASIFICAR, que elimina todos los datos BIM.

7.16 BIMADJUNTARLOCALIZACIÓNESPACIAL comando

Permite adjuntar o quitar una ubicación espacial a una selección de entidades.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

7.16.1 Método

Ejecute el comando y elija uno de los números de ubicación o elija adjuntar o desadherir ubicaciones.

7.16.2 Opciones dentro del comando

Autoconectar localizaciones
Le permite asignar automáticamente una ubicación espacial. Si es necesario, se crean nuevos edificios e historias en el cuadro de diálogo Generación y Administrador de historias.

Desconectar ubicación actual
Permite quitar la ubicación espacial actual de un conjunto de selección.

7.17 BIMAUTOMATCH comando

Coincide la composición, las propiedades o los parámetros de las entidades de ejemplo con todas las entidades similares en su proyecto.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

7.17.1 Método

BIMAUTOMATCH encuentra similitudes en función del tipo de elemento, la propiedad interior/exterior, la orientación, la ubicación espacial, la cantidad de ventanas en una pared y las propiedades ya definidas. No sobrescribirá las propiedades ya definidas, a menos que no se pueda encontrar una entidad no modificada y el usuario especifique una entidad de origen.

Ej: Ha adjuntado una composición específica a una pared y a un forjado en el proyecto. En lugar de unir la composición a todas las paredes y losas de suelo similares 1 por 1, puede usar este comando para hacerlo por usted.

Nota: Este comando funciona mejor cuando el proyecto está bimificado.

7.17.2 Opciones

Muestra el cuadro de diálogo Auto Match:

Nota: Cuando hay entidades no modificadas o no clasificadas en el dibujo y sólo hay un edificio, no se pide nada.

Autocompletar
Hace coincidir todas las opciones elegidas para las entidades en el dibujo abierto con entidades similares en el dibujo abierto.

Nota: Al elegir **Autocompletar** con varios edificios en el plano, debe especificar el/los edificio(s) para aplicar el estilo en:

Todo
Todos los edificios se tendrán en cuenta mientras se realiza AutoMatch.

Edificio
AutoMatch solo se aplica como si **Edificio** fuera el único edificio en el plano.

0 para el edificio 2
La coincidencia automática solo se aplica como si la **edificio-2** fuera el único edificio en el plano.

1 para el edificio-3
La coincidencia automática solo se aplica como si la **edificio-3** fuera el único edificio en el plano.

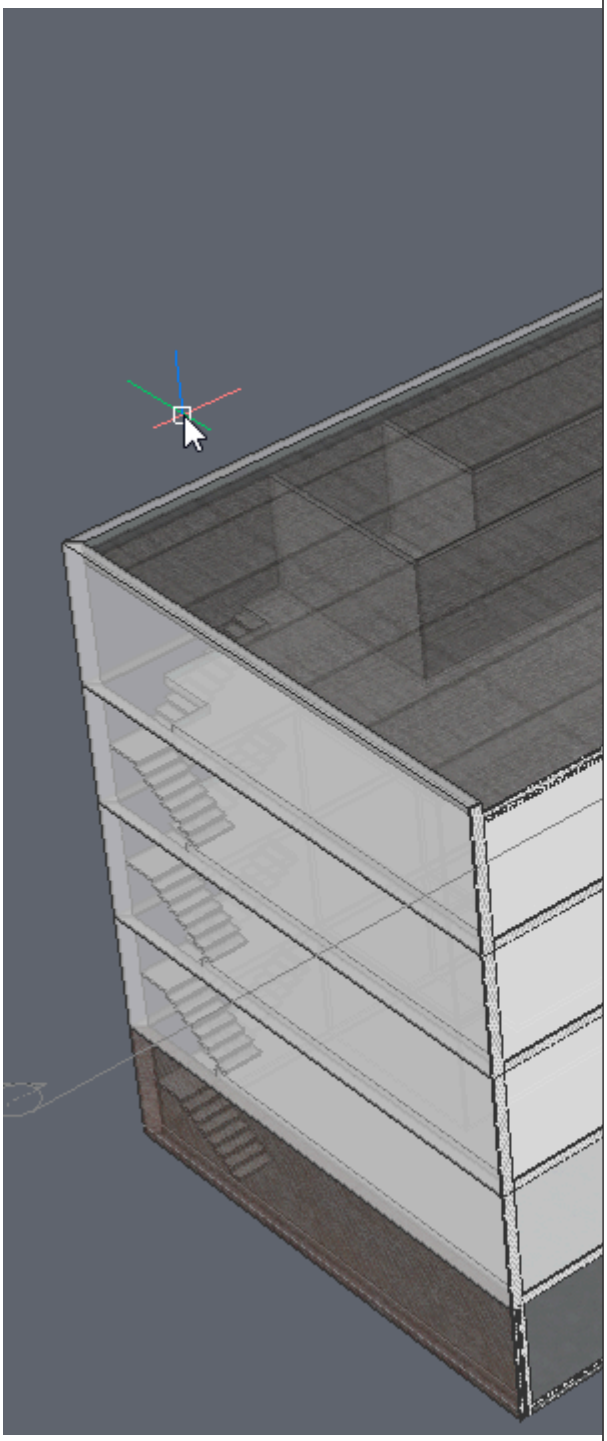
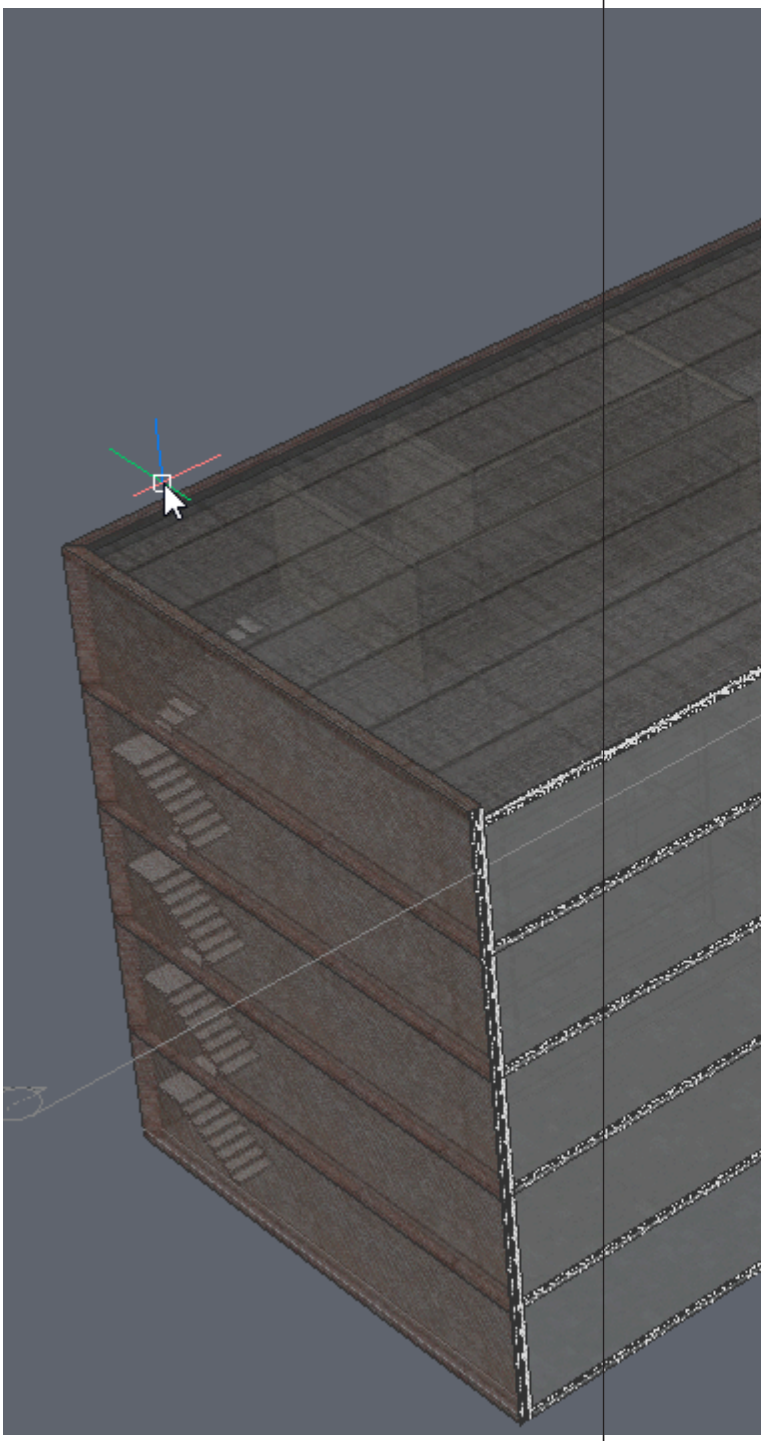
Otro nombre del edificio (primera letra mayúscula)
Todos los nombres de edificios, disponibles en el dibujo actual, se enumeran aquí.

Nota: AutoMatch solo se aplica como si **Edificio** fuera el único edificio en el plano.

Archivo externo
Hace coincidir todas las opciones elegidas para las entidades en el dibujo abierto con entidades similares en el dibujo abierto.

Nota: Al elegir **Archivo externo** con múltiples edificios en ambos planos, debe seleccionar un edificio para detectar el estilo de y de todo o solo un edificio para aplicar el estilo (consulte las opciones anteriores).

Nota: Cuando todas las entidades tienen composiciones o una misma propiedad personalizada o todas las ventanas o escaleras tienen parámetros personalizados, se le pedirá que seleccione una entidad, una ventana o una escalera en el dibujo de la que quiera copiar la composición o los parámetros para que AUTOMATCH los sobrescriba.

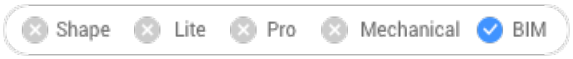
Cada tipo de elemento tiene una entidad con la composición correcta.	Todos los elementos tienen la composición correcta.
	

7.18 BIMCLASIFICAR comando

Clasifica una entidad y obtiene un nombre y un GUID interno (= identificador único global).

Nota: El GUID se mantiene incluso cuando la clasificación BIM cambia.

Cualquier entidad dwg puede recibir una clasificación.



Iconos: 

7.18.1 Método

Seleccione las entidades a clasificar o pulse Enter para clasificar todo el dibujo.

La definición de elementos BIM se detalla en el cuadro de diálogo **Clasificar como elemento BIM**.

7.18.2 Opciones

Muro
Clasifica la selección como paredes.

Nota: Adjuntar una composición de pared a un sólido clasifica automáticamente el sólido como una pared.

Columna
Clasifica la selección como columnas.

Losa
Clasifica la selección como losas.

Nota: Al adjuntar una composición de losa a un sólido, éste se clasifica automáticamente como losa.

Viga
Clasifica selección como vigas.

VEntana
Clasifica la selección como ventanas.

Puerta
Clasifica la selección como puertas.

ESPacio
Clasifica las entidades 2D y 3D como espacios. (Elemento de estructura espacial del IFC)
Convierte las salas BIM en espacios BIM.

EDificio
Clasifica entidades 3D como edificios. (Elemento de estructura espacial del IFC)

HisToria
Clasifica entidades 3D como historias. (Elemento de estructura espacial del IFC)

elemento de construcción
Clasifica la selección como elementos de construcción no especificados.

Xref
Clasifica la selección como Referencias externas.

Otros
Permite clasificar la selección o convertir la selección en un bloque y clasificar la referencia del bloque.

Nota: Muestra el cuadro de diálogo **Clasificar como elemento Bim**.

Auto
Clasifica automáticamente la entidad o entidades seleccionadas.

Nota: Esto es lo mismo que ejecutar el comando BIMIFY.

ESTRuctural
Clasifica la selección como elementos de la estructura del edificio.

SINclasificar
Elimina todos los datos BIM de las entidades seleccionadas.

7.19 BIMCOPIA comando

Crea copias a partir de las caras planas de sólidos 3D.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

7.19.1 Descripción

Crea copias a partir de las caras planas de los sólidos 3D y de los lados y extremos de los sólidos lineales.

7.19.2 Método

Especifica una distancia para crear una copia.

Nota: Mueva el sólido, especifique una distancia en el campo de dimensión dinámica y haga clic con el botón derecho para crear una sola copia.

7.19.3 Opciones dentro del comando

Copiar
Crea copias.

Repetir
Repite la copia utilizando el mismo desplazamiento. Mueve el cursor en la dirección de desplazamiento.

Nota: Mueve el cursor en la dirección de desplazamiento. Cuanto más aleje del sólido fuente, más copias se crearán.

Número
Crea un número de copias que quieres tener en tu modelo.

Aceptar
Acepta la distancia actual introducida en el campo de dimensión dinámica.

7.20 BIMCREATEDETAIL comando

Crea un detalle y lo guarda en la biblioteca.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

7.20.1 Método

Seleccione los sólidos de referencia, las entidades de detalle y la sección en el cuadro de diálogo Crear detalle.

7.20.2 Opciones dentro del comando

Aceptar
Acepta el área de detalles. Muestra el cuadro de diálogo Guardar dibujo como, que permite guardar el detalle.

Rechazar
No acepta el detalle.

Infla primero
Amplía la zona sensible para incluir sólidos similares que aún no están conectados en el modelo. Los bordes del detalle inicialmente detectado se desplazan hacia el exterior a lo largo de una distancia determinada.

7.21 BIMCURTAINWALL comando

Crea un muro cortina.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

7.21.1 Descripción

Crea un muro cortina, como un bloque, a partir de la cara de un sólido 3D.

7.21.2 Método

Selecciona una cara y crea una cuadrícula.

7.21.3 Opciones dentro del comando

Paneles de longitud U
Establece la longitud de los paneles en dirección U (altura).

Paneles de longitud V
Establece la longitud de los paneles en dirección V (ancho).

Paneles número u
Número de paneles en dirección U (filas).

Paneles número V
Número de paneles en dirección V (columnas).

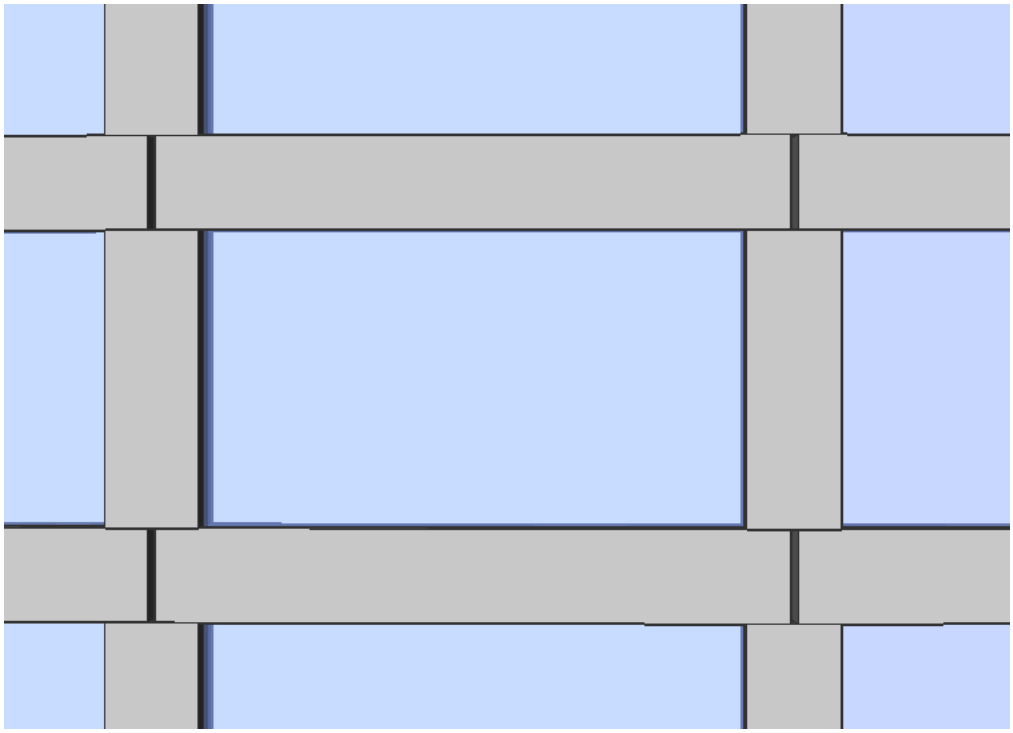
Ancho
Define la anchura del marco del muro cortina, los montantes y los travesaños.

Profundidad
Define la profundidad del marco de la pared de la cortina, los puntos suspensivos y los transitorios.

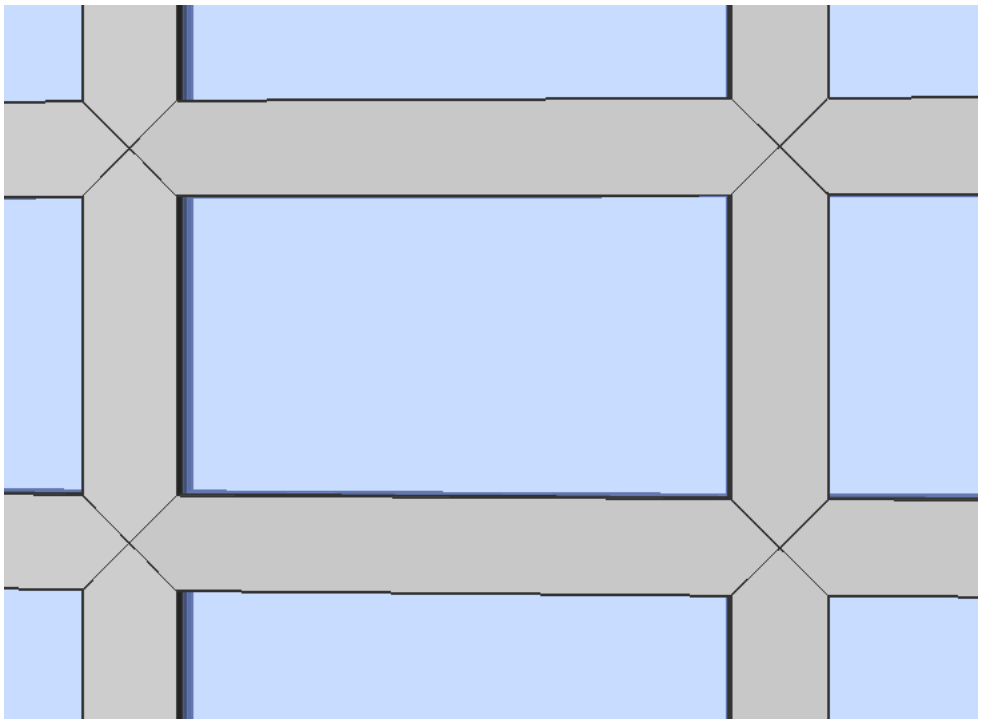
Espesor del vidrio
Define el espesor de los paneles de vidrio.

Tipo de conexiones
Define el tipo de las conexiones entre los montantes horizontales y verticales.

Derecho
Crea una conexión recta.

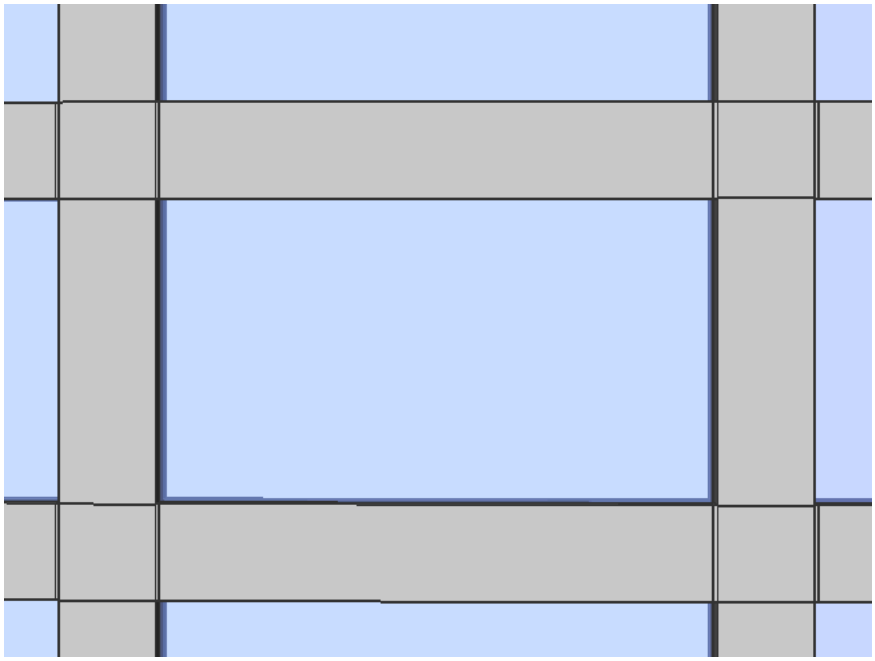


Suavizar
Crea una conexión fluida.



Nodos

Crea una conexión de nodo.



Borrar las entidades definidoras

El hecho de que la entidad fuente seleccionada se conserve o se elimine depende del valor de la variable del sistema DELOBJ.

7.22 BIMDESCOMPONER comando

Descompone las composiciones.

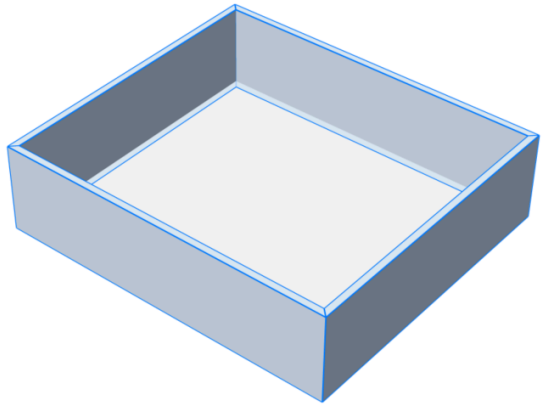
Shape Lite Pro Mechanical BIM

7.22.1 Descripción

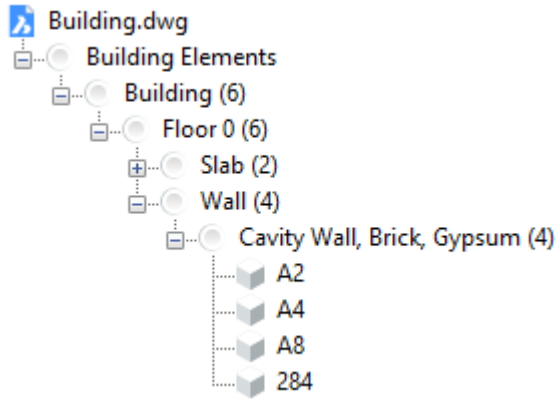
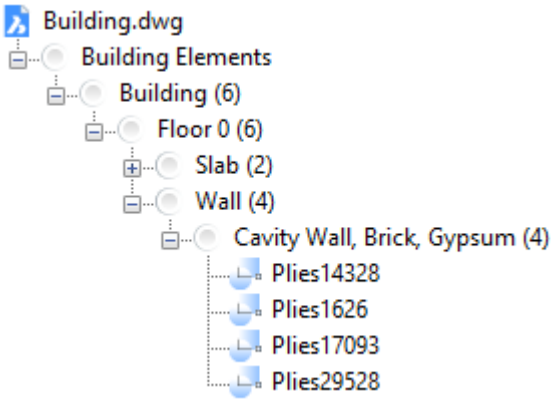
Descompone las composiciones en sus capas separadas.

7.22.2 Método

Este comando ofrece un método para descomponer composiciones. Después de ejecutar el comando, puede seleccionar manualmente sólidos BIM para descomponer.



Los sólidos se descomponen en sus capas separadas, que se colocan en un bloque. Cada capa ha heredado los datos BIM del sólido original. Puedes ver esto en el Explorador de Estructuras.

Antes	Después
	

Nota: Si ahora desea manipular las capas, puede usar el comando EDITARBLOQUE.

7.23 BIMDIMENSION comando

Acota las entidades seleccionadas en la ventana gráfica de forma semiautomática.

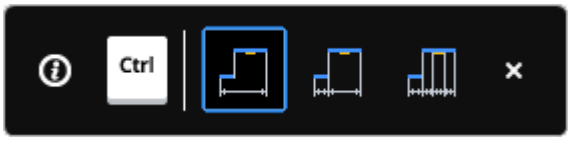
Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

Nota: El comando sólo está disponible en el Espacio papel.

7.23.1 Método

Seleccione una o varias entidades en la ventana gráfica haciendo clic una por una o con la selección de cuadro, aplique los filtros disponibles en el cuadro de diálogo **Acotar** y elija la ubicación de las cotas. Pulse la tecla CTRL para alternar las opciones de cotas que dependen del tipo de entidades seleccionadas.

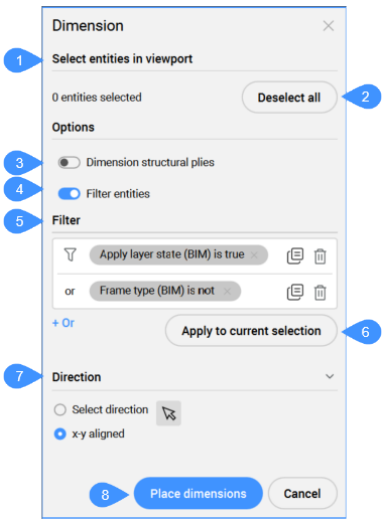


Nota: Asegúrese de que el Asistente de teclas de acceso rápido (campo**HKA** en la **Barra de estado**) esté activado.

Pulse Enter para obtener un nuevo conjunto de selecciones.

Nota: También puede realizar una selección utilizando un script de Python para consultar objetos específicos (consulte el comando BIMPYTHON).

Este comando abre el panel de comandos **Cotas**.



1 Seleccione una entidad para el recorte de ventana

2 Deseleccionar todo

3 Vuelas estructurales de dimensión

4 Entidades filtrantes

5 Filtrar

6 Aplicar filtro a la selección actual

7 Dirección

8 Colocar cotas

Seleccione una entidad para el recorte de ventana
Muestra el número de entidades seleccionadas.

Deseleccionar todo
Deselecciona todas las entidades.

Vuelas estructurales de dimensión
Le permite elegir si acotar o no las capas de un muro con función igual a estructura.

Entidades filtrantes
Alterna la visualización de la sección de selección **Filtro**.

Filtrar
Permite filtrar las entidades seleccionadas añadiendo uno o varios filtros de parámetros de la lista desplegable. Se pueden agregar filas de filtro para filtrar por múltiples combinaciones de parámetros. Estas filas se separan mediante la operación lógica "O". Las filas se pueden copiar haciendo clic en el símbolo de copia o se pueden eliminar haciendo clic en el símbolo de eliminar.

Aplicar filtro a la selección actual
Aplicar filtro a la selección actual.

Dirección
Selecciona la dirección para las dimensiones.

Seleccionar dirección
Permite definir una dirección pulsando la flecha de la derecha y especificar un ángulo. La dirección predeterminada es el eje x, y.

x-y alineado
Las dimensiones se alinearán con el eje x, y (dirección predeterminada).

Colocar cotas
Especifica el lugar para las dimensiones.

7.23.2 Opciones dentro del comando

colocar Cotas
Elige un punto para colocar las dimensiones.

Deshacer
Deshace la última acción.

Deseleccionar todo
Elimina el conjunto de selección.

Seleccionar dirección
Selecciona la dirección para las dimensiones.

x-y alineado
Las dimensiones se alinearán con el eje x, y (dirección predeterminada).

Texto
Las dimensiones se orientarán con el ángulo especificado.

7.24 Comando BIMEXTEND

Extiende una pared.

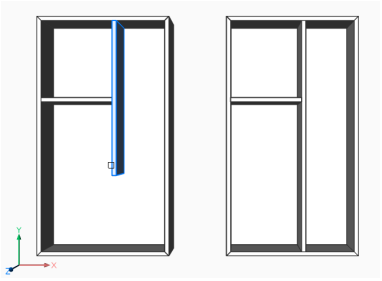
Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icono:

7.24.1 Método

El comando extiende un lado de un muro que no se cruza con otros muros al detectar automáticamente el muro más cercano para extenderlo.

Seleccionar 0-1 entidades/subentidades
Seleccione la parte de la pared que debe extenderse.



7.25 BIMINVERTIR comando

Voltea una cara inicial de una composición o refleja/voltea una inserción.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

7.25.1 Descripción

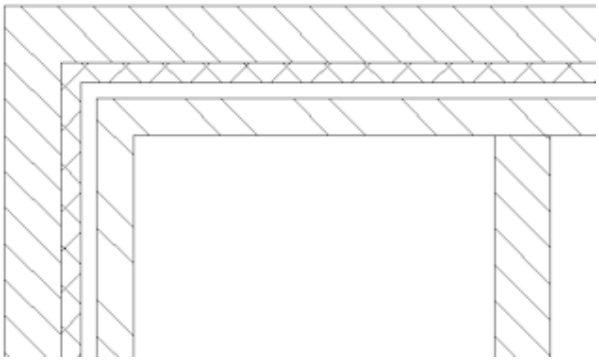
Invierte la cara inicial desde la cual se establecen las capas de una composición, o refleja una inserción (por ejemplo, una ventana o puerta) izquierda/derecha o la invierte dentro/fuera.

7.25.2 Método

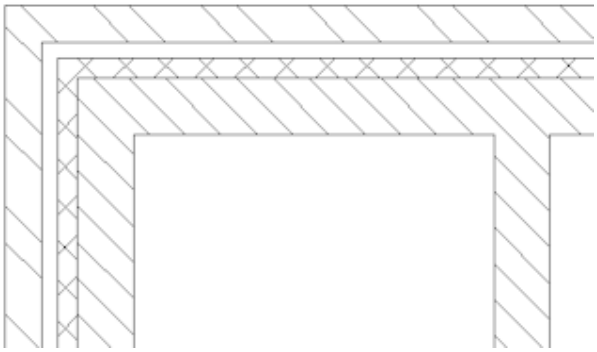
Hay dos métodos para hacer girar las entidades:

- Izquierda- derecha.
- Dentro-Fuera

Antes de:



Después:



Nota: El resultado es visible en los dibujos generados por el comando BIMACTUALIZARSECCION si se adjunta una composición de múltiples capas al sólido seccionado.

7.25.3 Opciones

Seleccione la entidad BIM para voltear
En el comando se aceptan inserciones, paredes y losas.

Nota: El comando sólo tiene éxito para los sólidos que cumplen las siguientes condiciones:

- tienen una composición BIM adjunta.
- contienen una clasificación BIM
- están en un BIM sección calculada.

Izquierda-Derecha
Refleja el inserto alrededor de un eje vertical en la cara del sólido.

Dentro-Fuera
Gira el inserto a la cara opuesta del sólido.

7.26 CONEXIÓNFLUIDOSBIM comando

Crea una conexión entre segmentos de flujo.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

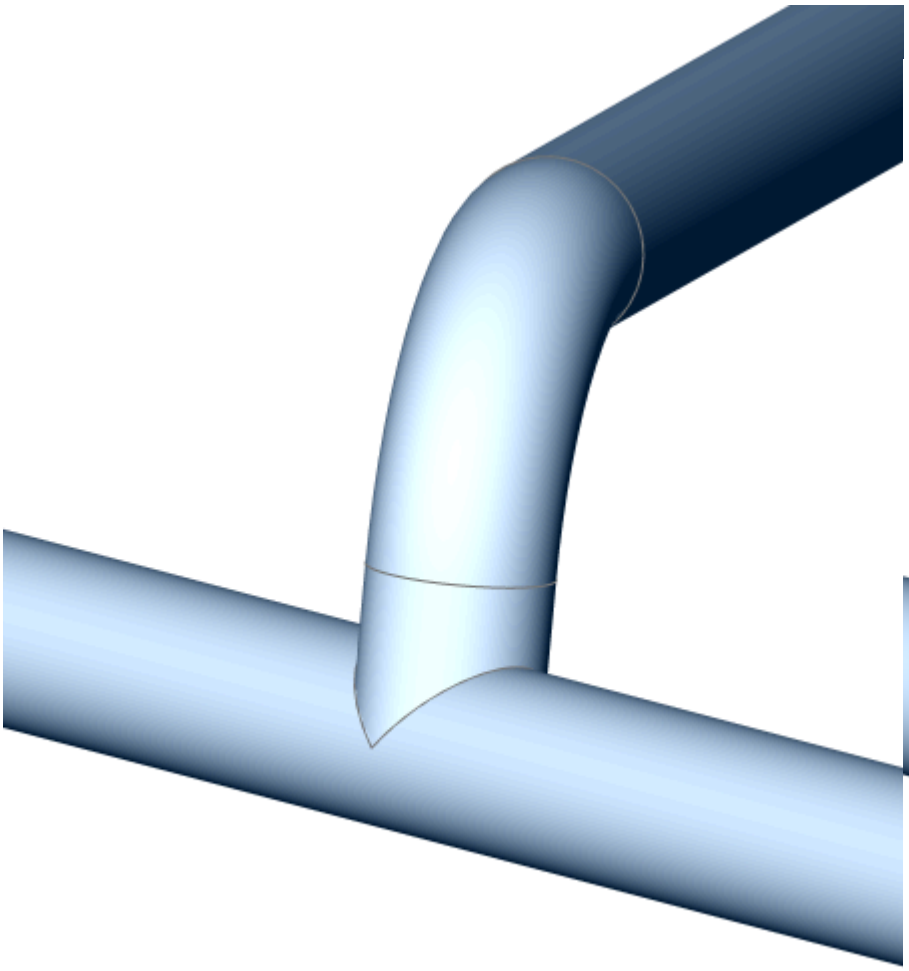
7.26.1 Descripción

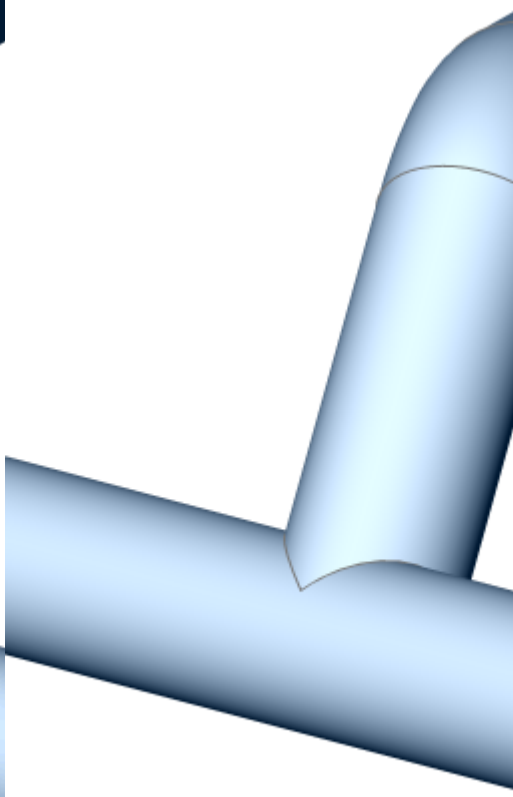
Crea una conexión entre segmentos de flujo, como tuberías o conductos de climatización.

Nota: Cuando se seleccionan más de 2 segmentos de flujo, los ejes de los segmentos seleccionados deben ser coplanares. Cuando se seleccionan varios segmentos coplanares, se crean las conexiones. Cuando se seleccionan dos sólidos no coplanares, se introduce un elemento de conexión adicional.

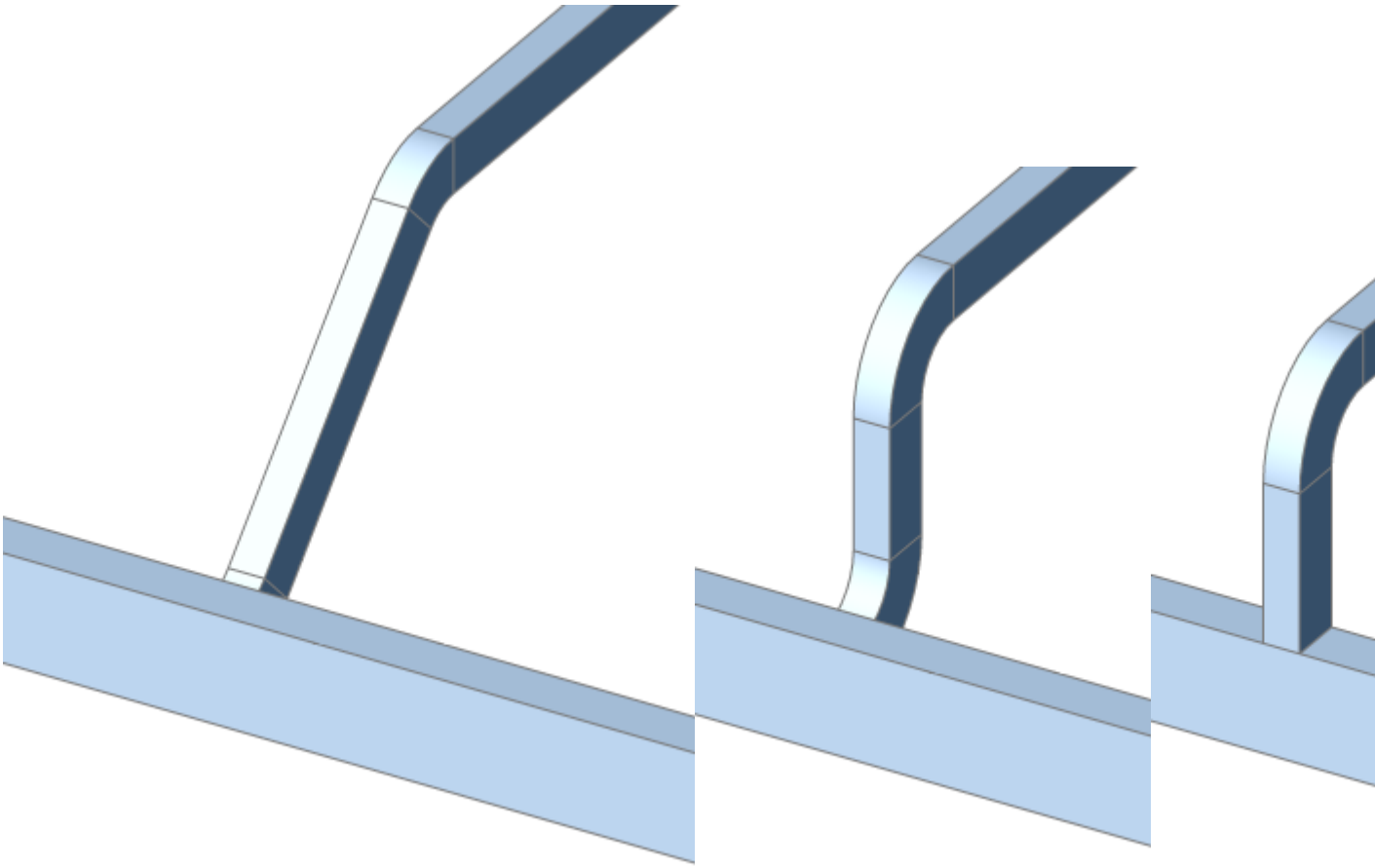
7.26.2 Opciones

Cambiar
Cambia entre las posibles conexiones.
Alternativas para segmentos de flujo circulares:



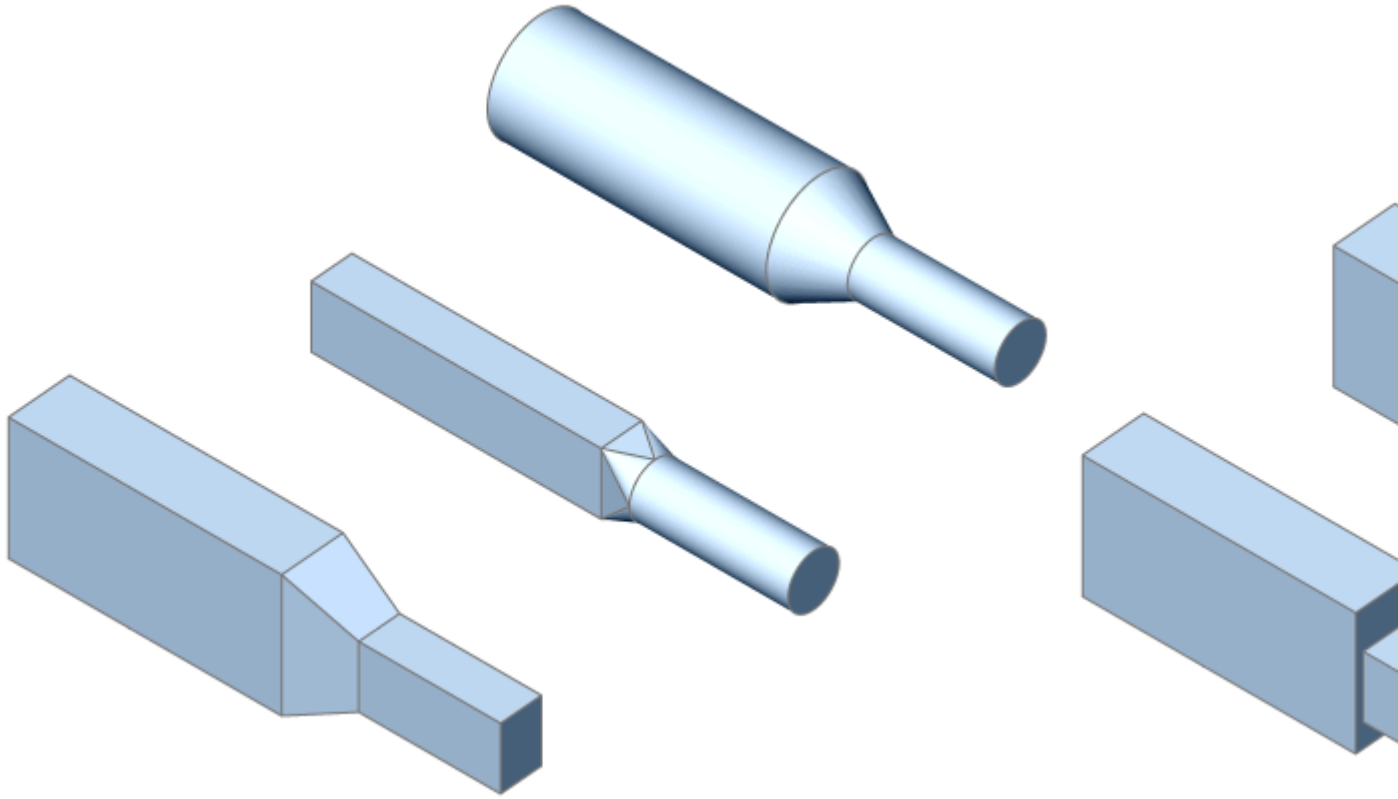


Alternativas para segmentos de flujo rectangulares:



Nota: Pulse la tecla Ctrl para desplazarse por diferentes tipos de conexión. El Asistente de Teclas de Acceso Directo debe estar activado.

Cuando la sección de los flujos seleccionados es diferente, se insertan elementos reductores. Alternativas para los reductores:



Nota: La creación de curvas, tes y reducciones se controla mediante variables del sistema relacionadas.

7.27 BIMGRID comando

Crea cuadrículas bidimensionales.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

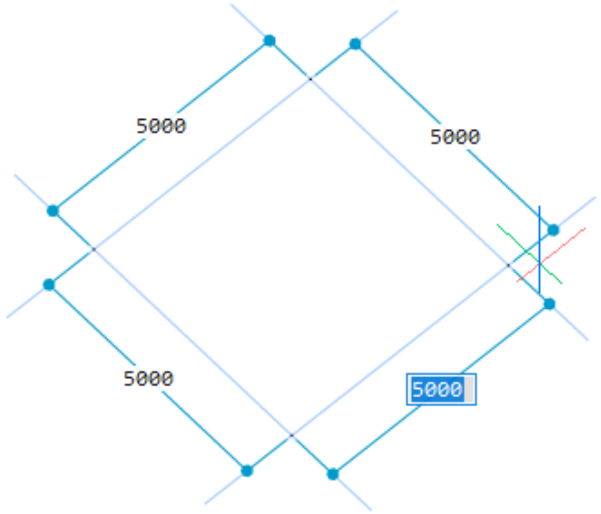
Ícono:

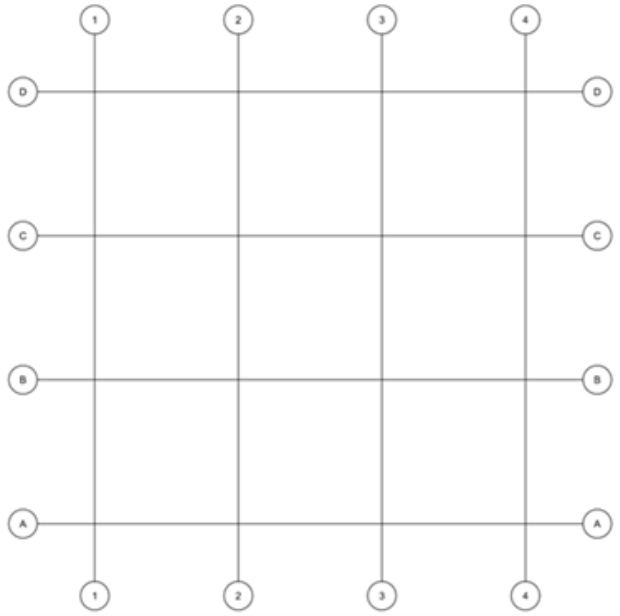
7.27.1 Descripción

Crea cuadrículas bidimensionales rectangulares y radiales.

7.27.2 Método

La cuadrícula se crea especificando dos puntos.





7.27.3 Opciones

Equidistancia U
Establece el desplazamiento de línea entre líneas U en dirección V (interdistancia entre líneas U).

Equidistancia V
Establece el desplazamiento de la línea entre las líneas V en la dirección U (interdistancia entre las líneas V).

Etiquetas Equidistancia
Establece el desplazamiento de la etiqueta en los ejes de la cuadrícula.

Radial
Crea una cuadrícula radial especificando el punto central, las líneas de inicio y las líneas de fin.

7.28 BIMIFY comando

Analiza el modelo y ejecuta la clasificación automática y la asignación de ubicación espacial para todo el modelo.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

7.28.1 Descripción

Analiza el modelo y ejecuta una clasificación automática y una asignación de ubicación espacial para todo el modelo. Crea nuevos edificios y/o historias y espacios si es necesario. Opcionalmente, crea secciones de plano y elevaciones.

Nota:

- Las entidades de sección se convierten en entidades BimSection.
- Referencias de bloque simples pueden clasificarse.

7.28.2 Método

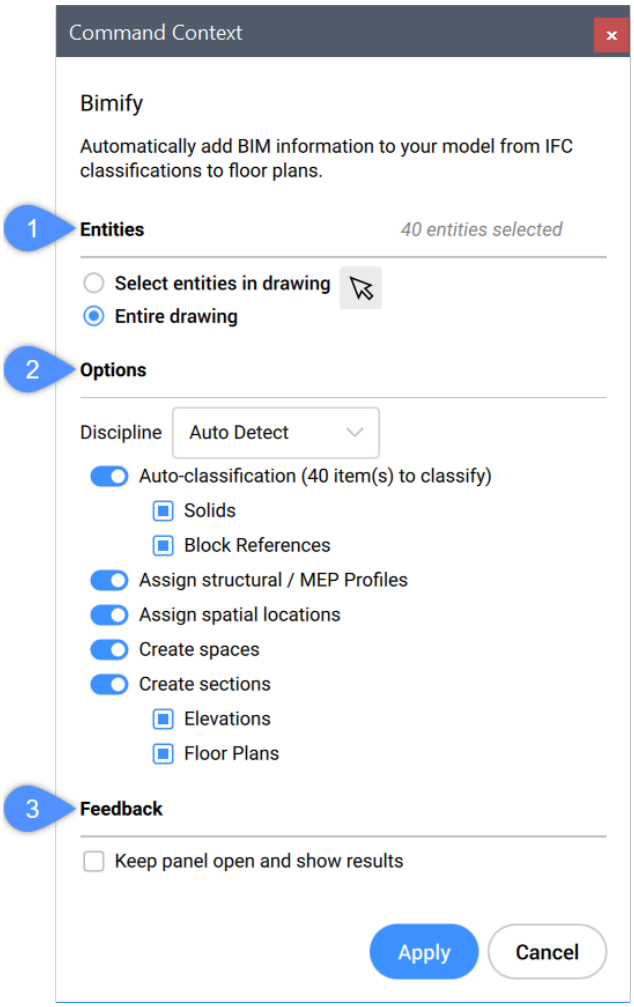
Ejecutar Bimify en todo el modelo clasificará objetos, asignará ubicaciones espaciales, detectará espacios y creará elevaciones y planos de sección de plano de planta en el modelo.

Cuando se completa el proceso Bimify se proporciona una vista general del resultado en la línea de comandos.

Este comando abre el panel de comandos **Bimify**.

7.28.3 Panel del comando Bimify

Panel de comandos **Bimify** permite analizar el modelo y ejecutar una clasificación automática y una asignación de ubicación espacial para todo el modelo.



1 Entidades

2 Opciones

3 Comentarios y opiniones

Entidades

Seleccionar entidades en el dibujo
El comando BIMIFY se ejecuta para las entidades seleccionadas en el dibujo.

Todo el dibujo
El comando BIMIFY se ejecuta para todas las entidades del dibujo.

Opciones

Disciplina
Determina a qué disciplina pertenece el modelo para mejorar la clasificación automática.

Detección automática
Un algoritmo de IA determina la disciplina automáticamente.

Arquitectónica
El modelo se clasifica como un modelo arquitectónico.

Estructural
El modelo se clasifica como un modelo estructural.

MEP
El modelo se clasifica como un modelo MEP.

Modelo mixto
El modelo no se puede asignar a la disciplina 1 y se percibe como un modelo mixto.

Clasificación automática
Define la clasificación de los sólidos y los bloques.

Nota: Consulte también el comando BIMCLASIFICAR.

Sólidos
Asegura que los sólidos 3D se clasifican como paredes, losas, etc.

Referencias de Bloque
Se asegura de que los bloques estén clasificados como ventanas, puertas, etc.

Asignar perfiles estructurales/MEP
Asigna columnas, vigas, miembros o perfiles de segmentos de flujo que están disponibles en el panel **Perfiles BIM**.

Nota: Si no se encuentra ninguna coincidencia para un elemento del perfil en la biblioteca estándar, el comando BIMIFY crea un nuevo perfil personalizado en la biblioteca del proyecto.

Asignar ubicaciones espaciales
Asigna ubicaciones espaciales (edificios y plantas). Véase el comando BIMADJUNTARLOCALIZACIÓNESPACIAL.

Crear espacios
Detecta las paredes externas y establece la propiedad Muro común/es externo = ON y también detecta los espacios. Véase el comando BIMSPACE.

Crear secciones
Crea entidades de sección BIM. Consulte el comando BIMSECTION.

Elevaciones
Crea 4 elevaciones (frontal, trasera, izquierda y derecha).

Planos de planta
Crea una sección de plano para cada piso.

Comentarios y opiniones

Mantener el panel abierto y mostrar los resultados
Si se alterna, el panel mostrará el progreso y los resultados mientras se calcula.

Nota: Esta opción está desactivada por defecto para mantener la coherencia con las versiones anteriores.

7.29 -BIMINSERTAR comando

Inserta características de forma de chapa metálica y componentes mecánicos y BIM en la línea de comandos.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

7.29.1 Método

Especifique la ruta completa y el nombre de archivo del archivo.

Nota: Escriba ~ (tilde) para mostrar el cuadro de diálogo Seleccionar archivo para insertar, que le permite seleccionar un archivo para insertar.

7.30 BIMINSERTAR comando

Inserta componentes BIM en el dibujo actual.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

Nota: Este comando está obsoleto. En su lugar, utilice BIMINSERTAR.

7.31 BIMINVERTSPACES comando

Convierte un conjunto de entidades sólidas 3D de entrada, que representan espacios, en una estructura de edificio que abarca estos espacios.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

Este comando utiliza un conjunto de entidades sólidas 3D para crear una estructura de edificio hecha de paredes, losas y techos.

Este comando está previsto que sea más útil en un flujo de trabajo Scan-2-BIM. A partir de una nube de puntos, utilizando el comando FITPLANAR para ajustar caras planas a la nube de puntos y unirlas a sólidos (representando espacios) y, finalmente, utilizando estos sólidos como entrada para el comando BIMINVERTSPACES.

Este comando abre el panel de comandos **Invertir espacios de Bim**.

7.31.1 Métodos

Hay dos métodos para ejecutar este comando.

1 Inicie el comando sin seleccionar nada.

Se le solicita:

Aplicar a plano completo o [**S**eleccionar sólidos/cambiar **T**olerancias/cambiar **O**pciones] <Aplicar>:

En este caso, por defecto, se seleccionarán todas las entidades sólidas 3D.

2 Seleccione las entidades (sólidos 3D) a utilizar por el comando y luego inicie el comando.

Se le solicita:

Aplicar a 4 sólidos o [cambiar **S**selección/**E**dibujo de neumáticos/cambiar **T**tolerancias/cambiar

Opciones] <Aplicar>:

En este caso, se han seleccionado cuatro sólidos antes de iniciar el comando.

7.31.2 Opciones dentro del comando

Seleccionar sólidos
Permite seleccionar algunas entidades sólidas 3D del dibujo para ser utilizadas por el comando.

cambiar Selección
Permite seleccionar algunas entidades sólidas 3D del dibujo para ser utilizadas por el comando.

Todo el dibujo
Todas las entidades sólidas 3D del dibujo serán utilizadas por el comando.

cambiar las Tolerancias
Esta opción permite cambiar los siguientes ajustes:

Establecer espesor de losa inferior <350,000000>:
Establece el espesor de las losas creadas en la parte inferior de la estructura.

Establecer espesor de losa superior <250,000000>:
Establece el espesor de las losas creadas en la parte superior de la estructura.

Establecer mín. espesor interno de la losa <150,000000>:
Establece la distancia mínima requerida entre caras (paralelas) para crear una losa interna

Establecer espesor de pared exterior <350,000000>:
Establece el grosor de las paredes exteriores.

Establecer mín. grosor de la pared interna <50,000000>:
Establece el grosor de los muros creados en el exterior de la estructura.

Ajustar la tolerancia del ángulo paralelo <5.000000>:
Establece la tolerancia angular para determinar si las caras son paralelas

Establecer disco coplanar. tolerancia <50,000000>:
Establece la distancia permitida entre las caras para ser coplanaras.

Nota: Las unidades utilizadas por estos ajustes son las establecidas en el plano.

cambiar opciones
Esta configuración permite realizar las siguientes opciones:

Borrar espacios de entrada <0>:
Al finalizar el comando, las entidades de entrada se borran o se mantienen en el dibujo.
Cuando este valor es 0, las entidades de entrada se borrarán.
Cuando este valor es mayor que 0, las entidades de entrada se mantendrán en el dibujo.

Cree paredes individuales por piso (0) o conchas de pared individuales por piso (1) <0>:
Cuando este valor es 0, el comando crea muros exteriores individuales.
Cuando este valor es mayor que 0, el comando crea la pared exterior en una sola pieza (una entidad sólida 3D).

Nota: Esta opción funciona junto con las opciones **Carcasa de pared exterior cortada por piso** y **Dividir paredes exteriores en sólidos separados**. La configuración de los muros creados por el comando depende de todos estos ajustes.

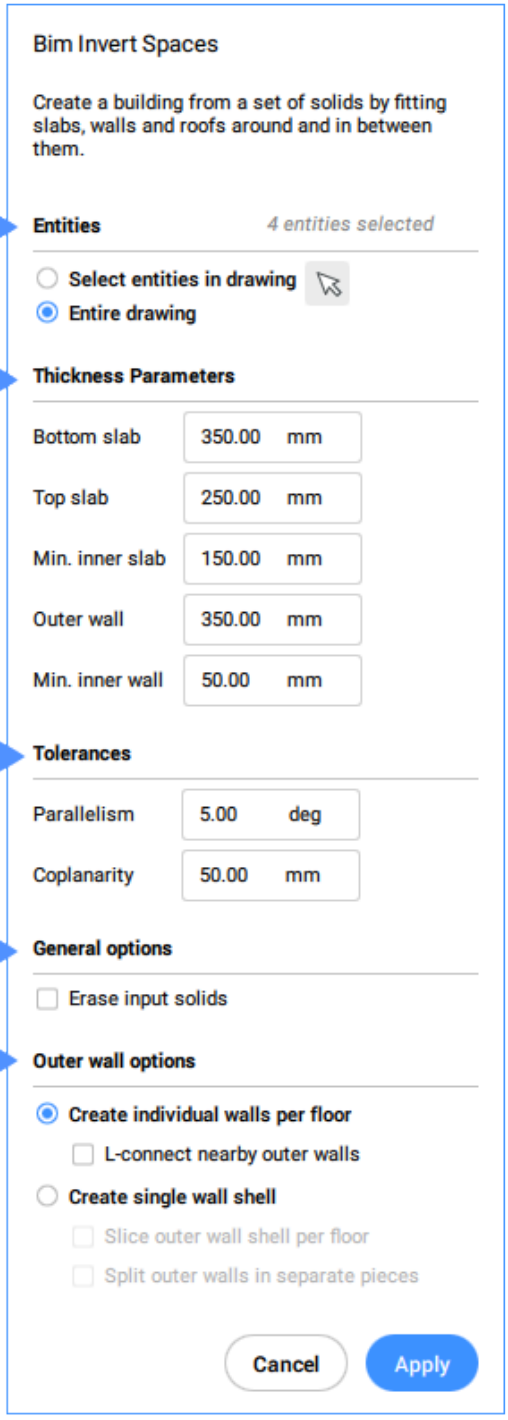
Aplicar L-Connect a las paredes exteriores cercanas <0>:
Cuando este valor es 0, los muros cercanos no se conectarán en las esquinas.
Cuando este valor es mayor que 0, el comando crea conexiones de esquina miterizadas entre paredes cercanas.

Rebanada de pared exterior por piso <0>:
Crea la pared exterior de la estructura como muchas entidades sólidas 3D. Las paredes exteriores se cortarán horizontalmente en cada nivel de piso.

Dividir paredes exteriores en sólidos separados <0>:
Crea entidades sólidas 3D separadas como paredes exteriores. La pared exterior se dividirá en muchas entidades sólidas 3D, una para cada lado de la estructura.

7.31.3 Panel de comandos de Bim Invert Spaces

Este panel contiene la configuración del comando BIMINVERTSPACES.



1 Entidades

2 Parámetros de grosor

3 Tolerancias

4 Opciones generales

5 Opciones de pared exterior

Entidades
Esta sección contiene las opciones para seleccionar las entidades que utilizará el comando.

Selecciona todas las entidades del dibujo
Hacer clic en el botón de flecha permite al usuario seleccionar entidades sólidas 3D específicas.

Todo el dibujo
Todas las entidades sólidas 3D del dibujo serán utilizadas por el comando.

Parámetros de grosor
Contiene los valores de los parámetros utilizados por el comando para crear la estructura del edificio.

Losa inferior
Establece el espesor de las losas creadas en la parte inferior de la estructura.

Losa superior
Establece el espesor de las losas creadas en la parte superior de la estructura.

Losa interior mín.
Establece la distancia mínima requerida entre caras (paralelas) para crear una losa interna

Paredes exteriores
Establece el grosor de los muros creados en el exterior de la estructura

Pared interior mínima
Establece la distancia mínima requerida entre caras (paralelas) para crear una pared interna.

Tolerancias
Contiene los valores de tolerancia para las posiciones relativas de las caras que pertenecen a las entidades sólidas 3D utilizadas como entrada.

Paralelismo
Establece la tolerancia angular para determinar si las caras son paralelas

Coplanaridad.
Establece la distancia permitida entre las caras para ser coplanaras.

Opciones generales
Contiene la opción de borrar las entidades de entrada.

Borrar sólidos de entrada
Cuando esta opción está activada, las entidades sólidas de entrada se borrarán al completar el comando.

Opciones de pared exterior
Esta sección contiene las opciones para crear las paredes exteriores.

Crear paredes individuales por planta
Crea paredes exteriores separadas para cada piso.

Paredes exteriores cercanas de conexión L
Crea conexiones de esquina a inglete entre paredes cercanas.

Crear una carcasa de pared simple
Crea la pared exterior de toda la estructura como una única entidad sólida 3D.

Carcasa de pared exterior cortada por piso
Crea la pared exterior de la estructura como muchas entidades sólidas 3D. El muro exterior estará cortado por un plano horizontal en cada planta.

División de paredes exteriores en piezas separadas
Crea entidades sólidas 3D separadas como paredes exteriores. La pared exterior se dividirá en muchas entidades sólidas 3D, una para cada lado de la estructura.

7.32 BIMSOLIDOLINEAL comando

Crea una cadena de sólidos lineales.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

7.32.1 Opciones dentro del comando

Último punto
Pulse Intro para utilizar el último punto especificado.

Seguido
Dibuja el siguiente sólido lineal con el mismo ángulo que el anterior.

Rectangular
Cambia a un perfil rectangular por defecto.

Circular
Cambia a un perfil circular predeterminado.

Librería
Abre el cuadro de diálogo Perfiles.

Seleccionar en modelo
Permite seleccionar un perfil en el modelo.

aJustar perfil
Permite ajustar las dimensiones del perfil rectangular y circular por defecto.

Nota: Para el perfil rectangular puede cambiar el ancho y la altura y para el perfil circular del radio.

Texto
Dibuja en un ángulo y distancia especificados por el usuario.

Longitud
Dibuja a una distancia y ángulo especificados por el usuario.

Deshacer
Borra el último sólido lineal.

Cuarto de vuelta
Gira el perfil 90° en sentido contrario a las agujas del reloj.

ROtar
Permite rotar el perfil por un ángulo definido por el usuario.

Los valores positivos giran el perfil en sentido contrario a las agujas del reloj.

elegir otro Perfil
Permite utilizar un perfil diferente para el siguiente sólido lineal.

7.33 BIMLIST comando

Enumera las entidades seleccionadas.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

7.33.1 Descripción

Enumera todas las entidades seleccionadas en la línea de comandos, mostrando su mango, material y GUID.

7.33.2 Método

Ejecute el comando y seleccione las entidades BIM a enumerar.

7.34 BIMMULTISELECT comando

Selecciona sólidos lineales.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

7.34.1 Descripción

Selecciona sólidos lineales con ejes coplanares y/o paralelos.

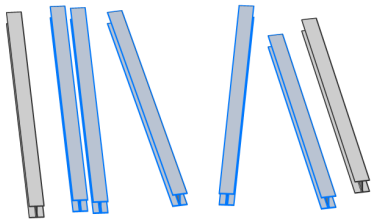
7.34.2 Método

Selecciona sólidos lineales con ejes coplanares y / o paralelos. Si se selecciona una cara de un sólido lineal, se seleccionan las caras correspondientes de los sólidos lineales con ejes coplanares/paralelo.

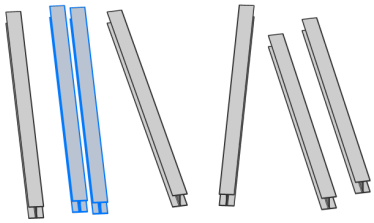
Nota: Seleccione una cara diferente presionando varias veces la tecla TAB para recorrer todas las caras del sólido seleccionado.

7.34.3 Opciones

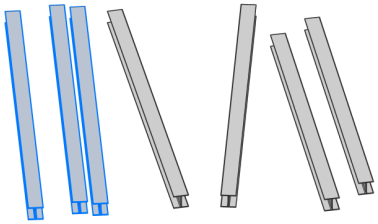
todos los ejes Coplanares
Selecciona todos los sólidos cuyo eje es coplanario con el eje del sólido seleccionado.



ejes coplAnares y paralelos
Selecciona todos los sólidos de los cuales el eje es coplanar y paralelo con el eje del sólido seleccionado.



todos los ejes Paralelos
Selecciona todos los sólidos cuyo eje es paralelo al eje del sólido seleccionado.



Nota: Pulse la tecla Ctrl para desplazarse por las opciones del comando. El Asistente de Teclas de Acceso Directo debe estar activado.

7.35 BIMPARAMETRIZEDETAIL comando

Genera parámetros para un detalle.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

7.35.1 Descripción

Genera parámetros para un detalle con el fin de cambiar fácilmente las dimensiones, los ángulos, etc.

Nota: Utilice este comando en el archivo de detalles, no en un proyecto. Los archivos detallados se guardan en la carpeta, y sus subcarpetas, que está definida por la variable de sistema DETAILSPATH. Por defecto, es C:\ProgramData\Bricsys\Details\.

Nota: Los parámetros y restricciones se pueden editar en el Navegador Mecánico .

7.36 BIMPATCH comando

Permite reemplazar parte de una sección generada.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Nota: BIMPATCH recorta parte de la geometría y la sustituye por una referencia de bloque. En este proceso de corte, se pierden los datos de entidad vinculados al modelo 3D. Por lo tanto, a partir de V21,2, este comando ya no está disponible.

7.36.1 Descripción

Permite especificar un área rectangular en un bloque previamente generado y modificarlo.

7.36.2 Método

Los parches se pueden editar igual que los bloques, utilizando el comando EDITREF.

Cuando se actualiza la sección BIM correspondiente, BricsCAD verificará si el resultado de la sección generada dentro de ese rectángulo es idéntico al resultado que se generó en el momento en que se creó el parche BIM:

- Si no es así, el parche BIM editado por el usuario se conserva pero el límite se colorea en rojo.
- Si es así, el parche BIM editado por el usuario se conserva.

Los puntos de intersección y los puntos finales de las curvas que se originan en los objetos 3D se utilizan para encontrar la posición de un rectángulo de parche BIM. Cuando los objetos son modificados o movidos en el modelo 3d de tal manera que la posición de estos puntos de intersección cambia, pero la geometría dentro del rectángulo del parche BIM no se ve afectada, entonces BricsCAD reubicará el parche BIM editado por el usuario.

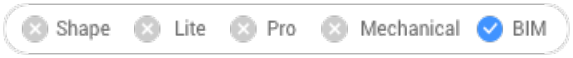
Nota: El comando es válido solo en el espacio modelo.

Nota: Para utilizar el comando, la variable del sistema GENERATEASSOCVIEWS debe estar activada.

Este comando recorta parte de la geometría y la sustituye por una referencia de bloque. El recorte se genera como un bloque anidado en la sección BIM. Los bloques de parche BIM se denominan Parche1, Parche2, etc. El límite rectangular de un parche BIM se coloca en la capa CONTORNO.

7.37 BIMPERFILES comando

Abre el cuadro de diálogo Perfiles.



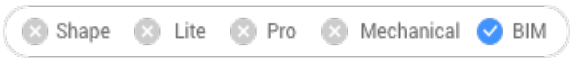
Ícono:

7.37.1 Descripción

Abre el cuadro de diálogo Perfiles para crear y modificar los perfiles BIM.

7.38 BIMPROYECTINFO comando

Abra el cuadro de diálogo Información del proyecto BIM.



7.38.1 Descripción

Abra el cuadro de diálogo Información del proyecto BIM para ver y modificar la información del proyecto BIM.

7.39 BIMPROPAGAR comando

Asigna detalles relacionados con sólidos de base seleccionados a sólidos de base similares en el modelo.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

7.39.1 Descripción

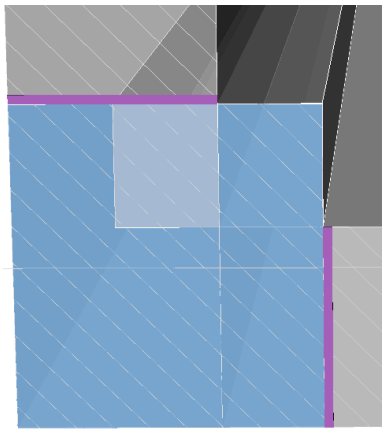
Asigna detalles (sólidos, agujeros, geometría de acabado, etc.) relacionados con sólidos de base seleccionados a sólidos de base similares en el modelo y, opcionalmente, describe el detalle en una cuadrícula.

7.39.2 Método

Seleccione los sólidos de referencia y, opcionalmente, las entidades de detalle (sólidos, referencias de bloque, caras, aristas, etc.).

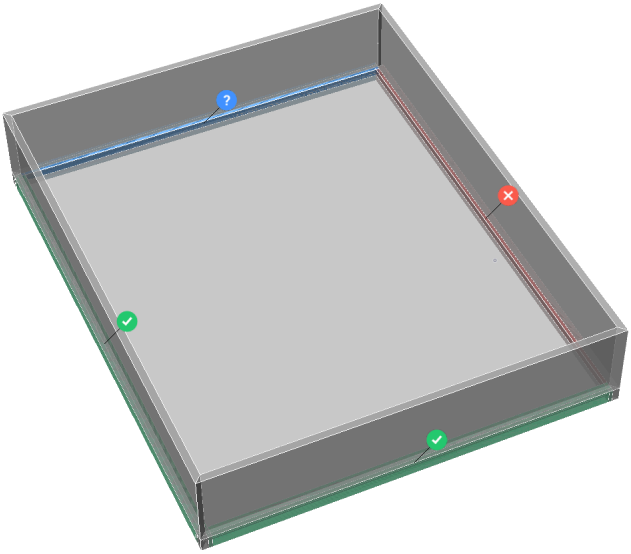
Se puede utilizar para copiar detalles en todo el modelo.

Nota: El área de detalle a copiar se muestra en azul. La zona de contacto de referencia se muestra en color púrpura.



Acepte o rechace las sugerencias haciendo clic en la marca. Luego

- Una marca de verificación verde significa que esta sugerencia se aplicará al presionar Intro.
- Un signo de interrogación significa que la sugerencia no se aplicará debido a una de varias razones posibles.
- Una X roja significa que la sugerencia no se aplicará.



Nota: Al pasar el ratón por encima del widget, aparecerán más opciones.

Nota: Si la variable de sistema PROPAGATESEARCHSPACE está activada, puede seleccionar un espacio de búsqueda que le permita limitar los lugares que se propagarán.

7.39.3 Opciones dentro del comando

Bloque
Propaga el detalle como un bloque.

Copiar
Propaga el detalle como una copia.

Seleccionar espacio de búsqueda
Seleccionar el o los espacios para limitar los lugares que se propagarán.

Todo el dibujo
Selecciona todo el dibujo como espacio de búsqueda.

No
No acepta el detalle.

Infla primero
Amplía la zona sensible para incluir sólidos similares que aún no están conectados en el modelo. Los bordes del detalle inicialmente detectado se desplazan hacia el exterior a lo largo de una distancia determinada.

Guardar detalles
Muestra el cuadro de diálogo **Guardar dibujo como**, que permite guardar el detalle.

guardar detalles en la Biblioteca
Muestra el cuadro de diálogo **Guardar detalle**, que permite guardar el detalle en la biblioteca.

7.40 BIMPROPAGARESQUINA comando

Propaga los detalles.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

7.40.1 Descripción

Propaga los detalles conectados a tres sólidos de base plana (por ejemplo, esquinas).

7.40.2 Método

Seleccione al menos tres sólidos planos de referencia que formen una esquina 3D. El detalle se copiará en esquinas similares.

7.40.3 Opciones

Seleccionar objetos de detalle
Seleccione los sólidos, bloques o caras adicionales que se incluirán en el detalle de la esquina.

sí, copia como Bloque
Esta opción sólo está disponible cuando se seleccionan objetos detallados. Se crea un bloque a partir de los objetos de detalle seleccionados, que luego se copian.

Nota: Los nombres de bloque por defecto son Bloque, Bloque 1, Bloque 2, ... Puede cambiar el nombre de los bloques en la categoría Bloques en el Explorador de dibujos. Véase el comando EXPBLOCKS.

sí, Copia simple
Esta opción solo está disponible cuando se seleccionan objetos detallados. Los objetos detallados se copian tal cual.

Infla primero
Amplía la zona sensible para incluir sólidos similares que aún no están conectados en el modelo. Los bordes del detalle inicialmente detectado se desplazan hacia el exterior a lo largo de una distancia determinada.

Guardar detalles
Aparecerá un cuadro de diálogo GUARDAR PERSONAL.
Se le solicitará que especifique un nombre de archivo para guardar los detalles.

guardar detalles en la Biblioteca
Aparece el cuadro de diálogo GUARDAR DETALLE.
Consulte el BIMCREATEDETAIL comando.

Aplicar
Acepte o rechace las sugerencias haciendo clic en la marca.

Nota: Consulte la opción Aplicar en el comando BIMPROPAGAR.

7.41 BIMPROPAGADOS comando

Propaga un detalle a lo largo del borde de un sólido plano.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

7.41.1 Descripción

Propaga barandillas, canalones, cenefas, remates de pared, etc.

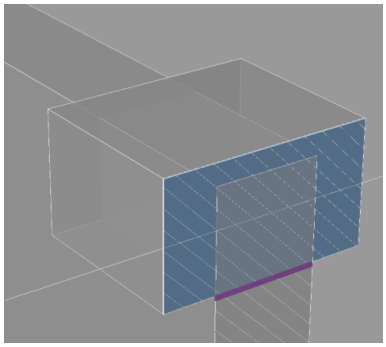
Nota: El detalle de BIMPROPAGADOS siempre será un corte 2D a través de un detalle lineal.

7.41.2 Método

Seleccione el sólido de referencia plano con el que se relaciona el detalle de la arista y las entidades de detalle que deben copiarse.

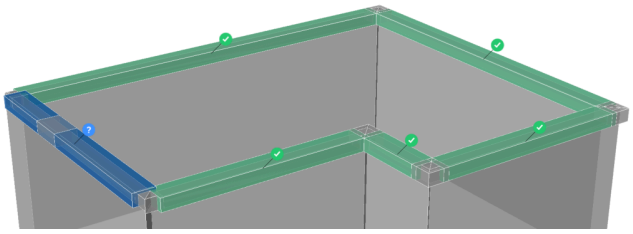
Se puede utilizar para copiar detalles a lo largo de bordes de sólidos planos.

Nota: El área de detalle a copiar se muestra en azul. La zona de contacto de referencia se muestra en color púrpura.



Acepte o rechace las sugerencias haciendo clic en la marca. Luego

- Una marca de verificación verde significa que esta sugerencia se aplicará al presionar Intro.
- Un signo de interrogación significa que la sugerencia no se aplicará debido a una de varias razones posibles.
- Una X roja significa que la sugerencia no se aplicará.



7.41.3 Opciones dentro del comando

Infla primero

Amplía la zona sensible para incluir sólidos similares que aún no están conectados en el modelo. Los bordes del detalle inicialmente detectado se desplazan hacia el exterior a lo largo de una distancia determinada.

Guardar detalles

Muestra el cuadro de diálogo Guardar dibujo como, que permite guardar el detalle.

guardar detalles en la Biblioteca
Muestra el cuadro de diálogo Guardar detalles, que le permite guardar los detalles en la biblioteca.

Si
Sólo se seleccionan las aristas con orientación similar.

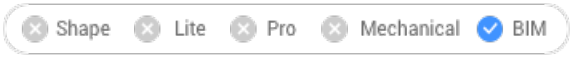
No
Se seleccionan todas las caras menores de los sólidos planos similares.

Sólido de referencia exterior
El detalle propagado se coloca fuera del sólido de la base. El volumen de los sólidos base no se modifica.

Sólido de referencia interior
El detalle propagado se coloca dentro de los sólidos de la base. El volumen del detalle se resta de los sólidos base.

7.42 BIMPROPAGATEFROMFILE comando

Abre el cuadro de diálogo Seleccionar un conjunto de hojas de cálculo.



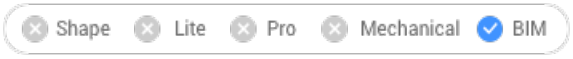
7.42.1 Descripción

Abre el cuadro de diálogo Seleccionar archivo de origen para seleccionar un archivo dwg que se propagará en el dibujo actual.

Después de seleccionar el archivo y elegir **Abrir**, se le pedirá en la línea de comandos. La secuencia de selección dinámica depende del tipo de detalle seleccionado: **Planar**, **Linear**, **Patrón**, **Borde** o **Esquina**. Para obtener más información, consulte los comandos BIMPROPAGATE correspondientes.

7.43 -BIMPROPAGATEFROMFILE comando

Propaga un detalle guardado.



7.43.1 Descripción

Propaga un detalle guardado en todas las conexiones adecuadas de su proyecto.

Nota: La secuencia de selección dinámica depende del tipo de detalle seleccionado: plano, lineal, patrón, borde o esquina.

7.43.2 Método

Especifique la ruta completa y el nombre de archivo del detalle guardado.

Acepte o rechace las sugerencias haciendo clic en la marca. Luego

- Una marca de verificación verde significa que esta sugerencia se aplicará al presionar Intro.
- Un signo de interrogación significa que la sugerencia no se aplicará debido a una de varias razones posibles.
- Una X roja significa que la sugerencia no se aplicará.

7.44 BIMPROPAGATELINEAR comando

Propaga conexiones entre elementos lineales.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

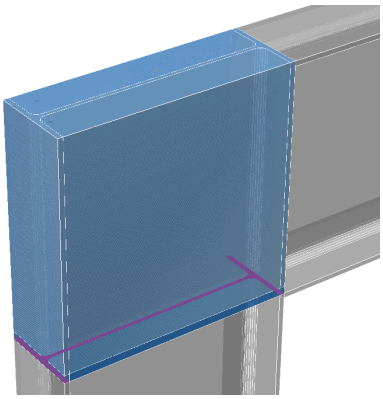
Elementos lineales aceptados: vigas, pilares, tuberías, conductos y sus conexiones con los muros y losas.

7.44.1 Método

Seleccione los sólidos de referencia lineales o planos que forman la conexión y las entidades de detalle que deben copiarse.

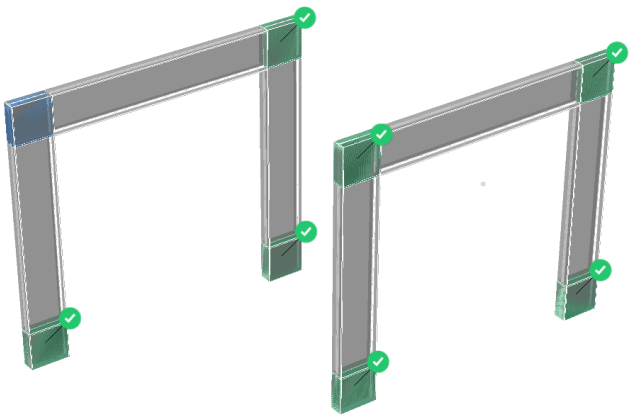
Puede utilizarse para copiar conexiones detalladas entre dos o más sólidos lineales.

Nota: El área de detalle a copiar se muestra en azul. La zona de contacto de referencia se muestra en color púrpura.



Acepte o rechace las sugerencias haciendo clic en la marca. Luego

- Una marca de verificación verde significa que esta sugerencia se aplicará al presionar Intro.
- Un signo de interrogación significa que la sugerencia no se aplicará debido a una de varias razones posibles.
- Una X roja significa que la sugerencia no se aplicará.



7.44.2 Opciones dentro del comando

Bloque
Propaga el detalle como un bloque.

Copiar
Propaga el detalle como una copia.

Infla primero
Amplía la zona sensible para incluir sólidos similares que aún no están conectados en el modelo. Los bordes del detalle inicialmente detectado se desplazan hacia el exterior a lo largo de una distancia determinada.

Guardar detalles
Muestra el cuadro de diálogo Guardar dibujo como, que permite guardar el detalle.

guardar detalles en la Biblioteca
Muestra el cuadro de diálogo Guardar detalles, que le permite guardar los detalles en la biblioteca.

7.45 BIMPROPAGATEPATTERN comando

Propaga un solo elemento en una superficie plana a múltiples ubicaciones y rejillas.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

7.45.1 Descripción

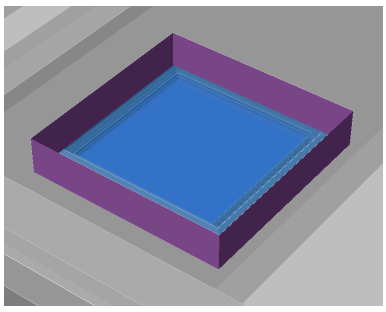
Se propaga: luces, interruptores de luz, ventanas, difusores de aire, etc.

7.45.2 Método

Seleccione el sólido plano con el que se relaciona el detalle y las entidades de detalle que deben propagarse.

Se puede utilizar para copiar objetos en lugares similares o sobre un determinado patrón o cuadrícula en la parte superior de un sólido plano.

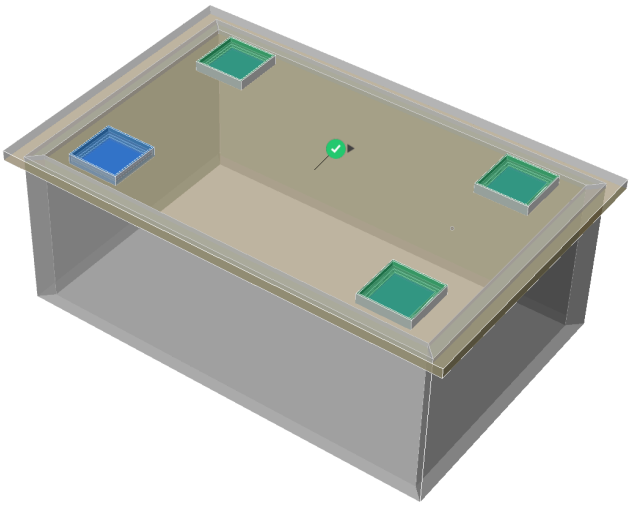
Nota: El área de detalle a copiar se muestra en azul. La zona de contacto de referencia se muestra en color púrpura.



Acepte o rechace las sugerencias haciendo clic en la marca. Luego

- Una marca de verificación verde significa que esta sugerencia se aplicará al presionar Intro.
- Un signo de interrogación significa que la sugerencia no se aplicará debido a una de varias razones posibles.

- Una X roja significa que la sugerencia no se aplicará.



Nota: Pase el ratón por encima de la marca para alternar entre las opciones Ubicación similar y Cuadrícula.

7.45.3 Opciones dentro del comando

Infla primero
Amplía la zona sensible para incluir sólidos similares que aún no están conectados en el modelo. Los bordes del detalle inicialmente detectado se desplazan hacia el exterior a lo largo de una distancia determinada.

Guardar detalles
Muestra el cuadro de diálogo Guardar dibujo como, que permite guardar el detalle.

guardar detalles en la Biblioteca
Muestra el cuadro de diálogo Guardar detalles, que le permite guardar los detalles en la biblioteca.

7.46 BIMPROPAGATEPLANAR comando

Propaga las conexiones entre los elementos planos.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

Se aceptan elementos planos: muros, losas, techos.

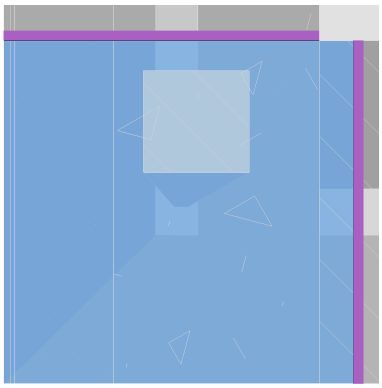
Nota: El detalle de BIMPROPAGATEPLANAR siempre será un corte 2D a través de un detalle lineal.

7.46.1 Método

Seleccione sólidos de referencia planar que forman la conexión y, opcionalmente, detallen las entidades que se copiarán como parte de la conexión.

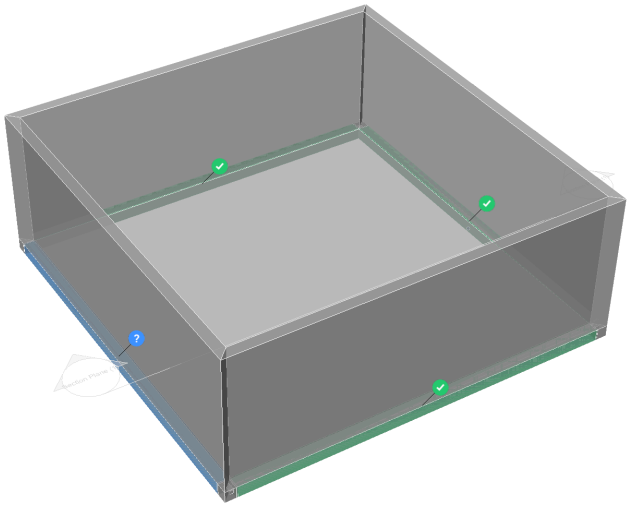
Se puede utilizar para copiar conexiones detalladas entre dos o más entidades planares.

Nota: El área de detalle a copiar se muestra en azul. La zona de contacto de referencia se muestra en color púrpura.



Acepte o rechace las sugerencias haciendo clic en la marca. Luego

- Una marca de verificación verde significa que esta sugerencia se aplicará al presionar Intro.
- Un signo de interrogación significa que la sugerencia no se aplicará debido a una de varias razones posibles.
- Una X roja significa que la sugerencia no se aplicará.



7.46.2 Opciones dentro del comando

Infla primero
Amplía la zona sensible para incluir sólidos similares que aún no están conectados en el modelo. Los bordes del detalle inicialmente detectado se desplazan hacia el exterior a lo largo de una distancia determinada.

Guardar detalles
Muestra el cuadro de diálogo Guardar dibujo como, que permite guardar el detalle.

guardar detalles en la Biblioteca
Muestra el cuadro de diálogo Guardar detalles, que le permite guardar los detalles en la biblioteca.

7.47 BIMPROPIEDADES comando

Abre el cuadro de diálogo **Propiedades BIM**.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

7.47.1 Descripción

Abre el cuadro de diálogo **Propiedades BIM** para crear y gestionar definiciones de propiedades BIM.

7.48 BIMPYTHON comando

Permite la secuencia de comandos de Python y la consulta de un modelo BIM.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

7.48.1 Método

Abre el cuadro de diálogo estándar Abrir archivo - script de Python y ejecuta el script elegido.

Nota: La versión de Python enviada con BricsCAD se incrementa a 3,9,6.

7.49 BIMQUICKBUILDING comando

Transforma sólidos en edificios.

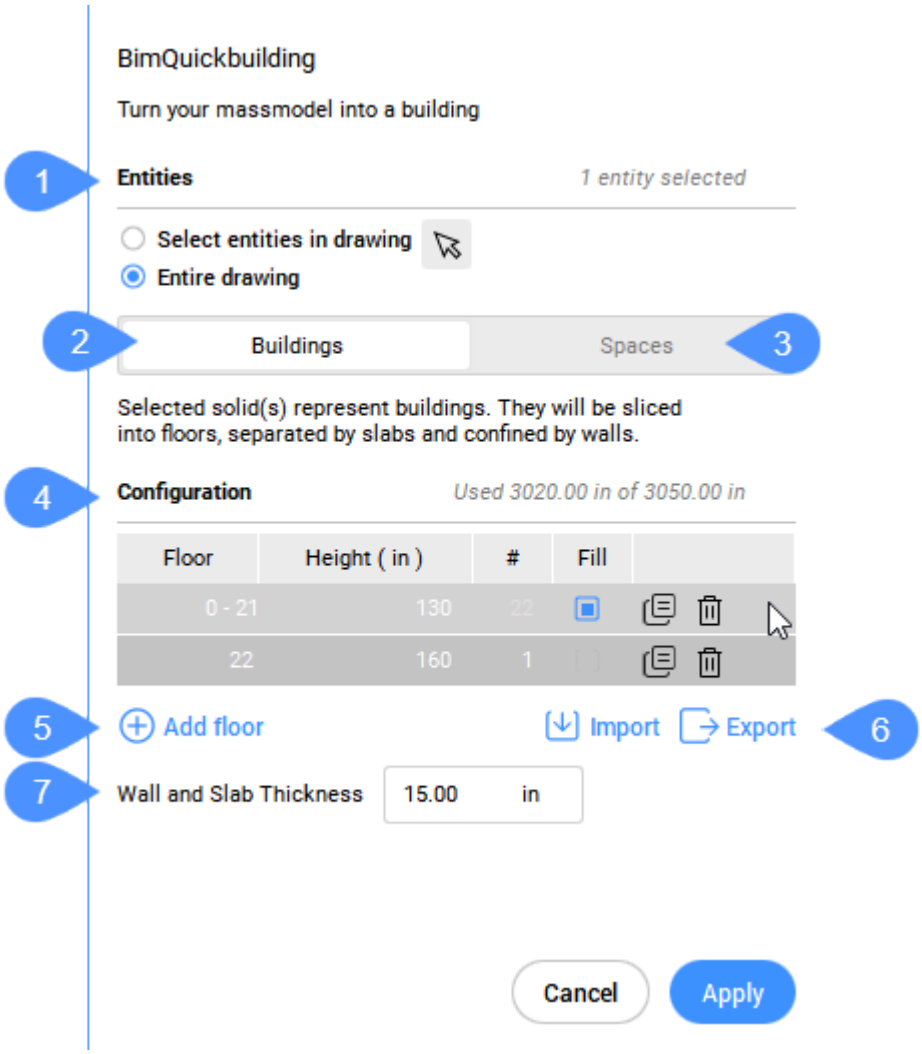
Shape Lite Pro Mechanical BIM

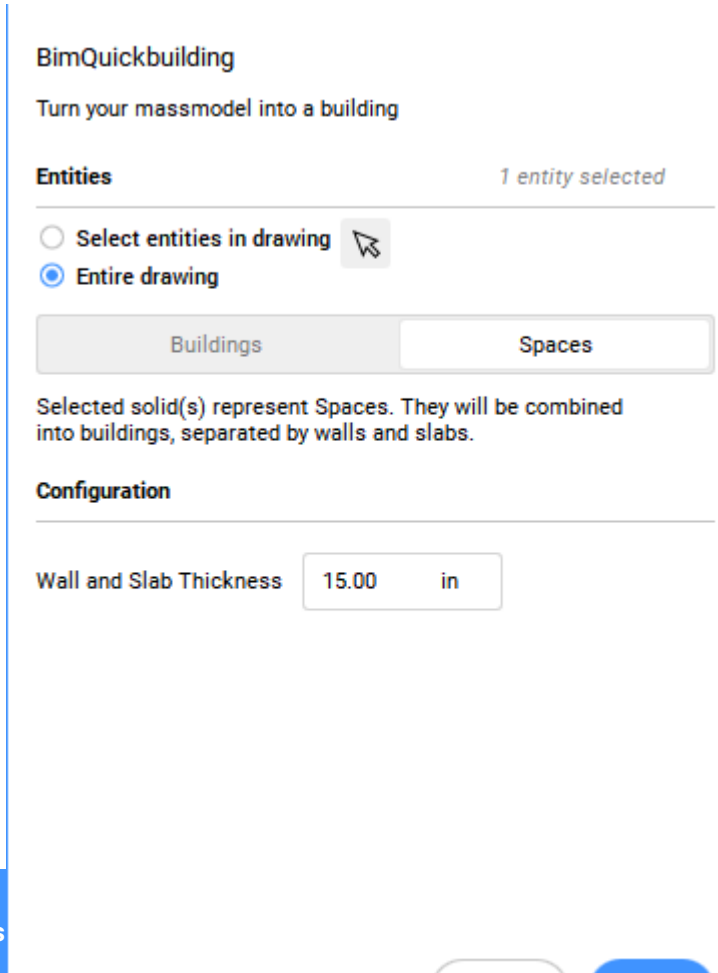
7.49.1 Descripción

Crea un dibujo separado para el edificio BIM generado y en estas paredes, losas y techos de dibujo, así como elementos espaciales como suelos y espacios se crearán automáticamente.

Este comando también abre el panel de comandos **BimQuickBuilding**.

7.49.2 Panel de comando BimQuickBuilding


BimQuickbuilding
Turn your massmodel into a building
1
Entities
1 entity selected
Select entities in drawing
Entire drawing
2
Buildings
Spaces
3
Selected solid(s) represent buildings. They will be sliced into floors, separated by slabs and confined by walls.
4
Configuration
Used 3020.00 in of 3050.00 in
Floor
Height (in)
#
Fill
0 - 21
130
22
22
160
1
5
Add floor
Import
Export
6
7
Wall and Slab Thickness
15.00
in
Cancel
Apply


BimQuickbuilding
Turn your massmodel into a building
Entities
1 entity selected
Select entities in drawing
Entire drawing
Buildings
Spaces
Selected solid(s) represent Spaces. They will be combined into buildings, separated by walls and slabs.
Configuration
Wall and Slab Thickness
15.00
in

2 Modo de construcción

3 Modo espacios

4 Configuración

5 Añadir piso

6 Importar / Exportar

7 Espesor de pared y losa

Seleccionar entidades:

- **Seleccionar entidades en el dibujo**: elegir qué entidades seleccionar.
- **Dibujo completo**: por defecto, el panel selecciona todos los sólidos 3D en el espacio modelo.

Modo edificios
Los sólidos de entrada superpuestos se unirán y para cada sólido resultante se creará un edificio. Se necesita una aportación adicional para dividir el edificio en varias plantas. Se cortarán en suelos, separados por losas y confinados por paredes.

Configuración
Muestra la tabla de elevaciones.

- **Piso**: muestra el número de la tienda.
- **Altura**: establece y muestra la altura del piso (valor de elevación).
- **#**: establece y muestra el número de altura de tiendas iguales (número de plantas).
- **Relleno**: si está activado, se genera un número automático de almacenes según el valor de entrada de elevación (**Altura**) y la altura disponible restante (valor de elevación).
- : duplica una tienda.
- : duplica una tienda.

Añadir piso
Agrega una tienda.

Importar / Exportar
Importa desde o exporta a una tabla de elevación como .csv archivo de formato.

Espesor de pared y losa
Establece y muestra el valor del grosor del muro y de la losa.

Nota: La entrada de la elevación (**Altura**) y **Espesor de paredes y losas** respeta las unidades de inserción del dibujo.

Modo espacios
Los sólidos de entrada individuales se considerarán como espacios en un edificio. Para cada grupo de sólidos que se toquen, se creará un edificio. Cada edificio resultante constará de forjados y paredes interiores, correspondientes a los pares de caras en contacto de los sólidos de entrada.

7.49.3 Opciones en la línea de comandos

cambiar Selección
Seleccionar entidades en el dibujo, ya que, por defecto, se selecciona todo el dibujo.

Importar
Utiliza un archivo .csv o .txt para configurar las alturas del edificio.

Nota: Por ejemplo, una línea de texto para la configuración de 2 almacenes puede ser:

```
Piso;Altura- mm;Cantidad;Relleno
 0 - 10;3250,000000;11;Sí
 12 - 16;5000,000000;5;No
```

Espacios
Genera espacios para edificios.

7.50 BIMQUICKDRAW comando

Crea y edita espacios y edificios.

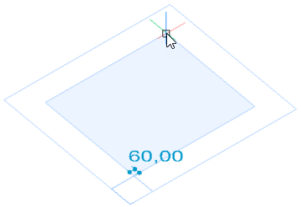
Shape Lite Pro Mechanical BIM

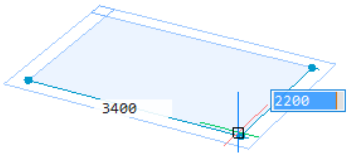
Ícono:

7.50.1 Descripción

Crea y edita rápidamente espacios y edificios rectangulares y en forma de L. La disposición del cursor de QuickDraw representa el espacio que se está creando. También indica la alineación con los muros existentes y las distancias a los sólidos existentes.

Nota: Si la entrada dinámica (DYN) está activada, se muestran las dimensiones a medida que se crean los espacios. Las dimensiones también se pueden introducir manualmente.





Nota: La configuración por defecto se puede cambiar en el cuadro de diálogo Configuración.

7.50.2 Opciones

Distancia de suelo a suelo (altura del suelo)
Establece la distancia de suelo a suelo. El valor se guarda en la variable del sistema FLOORTOFLOOR-DISTANCE y se utilizará hasta que se establezca de manera diferente.

Nota: El valor predeterminado es 3250mm.

Anchura de la pared
Establece la anchura de las paredes que se crean. La anchura se guarda en la variable del sistema WALLWIDTH y se utilizará hasta que se configure de otra manera.

Nota: El valor predeterminado es 250mm.

Espesor de losa
Establece el espesor de la losa de la habitación. El grosor se guarda en la variable del sistema SLABTHICKNESS y se utilizará hasta que se configure de forma diferente.

Nota: El valor predeterminado es 250mm.

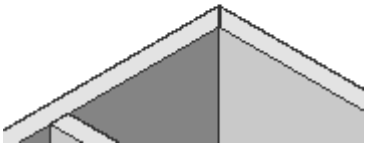
Adaptación automática de tamaños
Permite copiar el ancho y la altura de la pared existente, anulando así el valor actual de la variable del sistema WALLWIDTH.

- ACTIVADO: La anchura y la altura se copian de la pared resaltada cuando se coloca el cursor de QuickDraw contra una pared para especificar la primera esquina de una nueva habitación. Cuando dos paredes de diferente altura o ancho resaltan (esquina), se copian las dimensiones de la pared que resalta primero.
- DESACTIVADO: se utilizan los valores de las variables de sistema FLOORTOFLOORDISTANCE y WALLWIDTH.

Agregar historia
Añade un piso al edificio existente:

- 
  Copia completa de la planta superior.
- 
  Copia la losa y paredes exteriores del piso superior.
- 
  Terminar el edificio con un techo plano.





7.51 Comando BIMQUICKWALL

Le permite crear fácilmente paredes alineadas X e Y.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

7.51.1 Descripción

Permite crear fácilmente muros alineados en X o Y entre los muros existentes. Se abre el panel de comandos **Bim Quickwall** en el que se puede definir la anchura del muro, que tiene un valor por defecto de 250,0 mm.

Nota:El comando sólo funciona si ya hay un muro en el dibujo. Se muestra una cruz roja junto al cursor si el comando se lanza en un dibujo sin paredes o cuando se hace clic en el lugar equivocado de un dibujo para indicar que el comando no se puede utilizar.

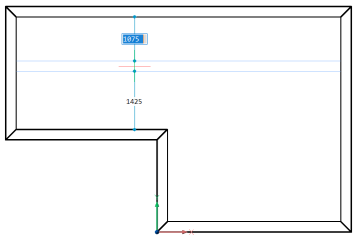


7.51.2 Métodos

Hay dos métodos para dibujar una pared utilizando el comando BimQuickWall:

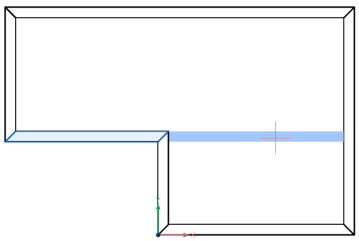
1 Entre dos paredes que no están alineadas con la pared recién creada. Se muestra la distancia a las paredes alineadas.

1



2 Como extensión de una pared existente.

3



7.51.3 Opciones dentro del comando

Pared alineada en X
Crea una pared alineada en X.

Pared alineada en Y
Crea una pared alineada en Y.

7.52 BIMREASSOCIATE comando

Reasigna automáticamente las etiquetas y cotas no válidas a la geometría subyacente.

7.52.1 Descripción

Seleccione una ventana gráfica de la sección BIM para reasignar automáticamente etiquetas y dimensiones no válidas a la geometría subyacente.

Nota: The BIM **Associativity** property indicates whether a tag is associated.

Nota: The BIM **Associative coloring** property visualizes an unassociated tag in red, if true. It doesn't change the color property. After re-associating, BIM tags are displayed in their layer color.

7.53 BIMRECALCULAREJE comando

Recalcula y reposiciona el eje de los elementos lineales del edificio.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

7.53.1 Descripción

Recalcula el eje de los elementos lineales del edificio y lo recoloca en la línea central de un elemento lineal. Cuando se ejecuta el comando, se seleccionan todos los sólidos lineales para los que se va a recalcular el eje.

7.54 BIMHABITACION comando

El comando BIMHABITACION es obsoleto y ha sido reemplazado por el comando BIMSPACE.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

Nota: Aún puede abrir salas BIM, pero no es posible crear nuevas salas BIM o actualizar su geometría.

Nota: Utilice la opción Espacio del comando BIMCLASIFICAR para convertir una sala BIM en un espacio BIM.

7.55 BIMSECCION comando

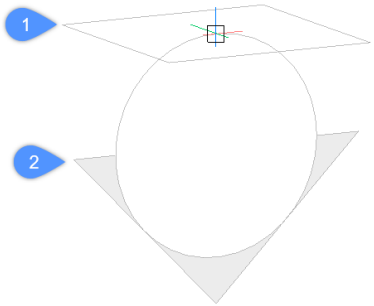
Crea una entidad de sección BIM.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

7.55.1 Descripción

Crea una entidad de plano de sección BIM (1) en el plano XY del sistema de coordenadas actual (WCS o SCP), con la dirección de vista (2) en la dirección Z negativa del sistema de coordenadas actual.



Nota:

Si el SCP dinámico (UCSDETECT) está activado, el plano de sección se alinea con la cara de un sólido 3D bajo el cursor.

Las entidades de sección BIM se crean en una capa BIM_SECTIONS específica.

7.55.2 Métodos

Existen tres tipos de entidades de sección BIM que pueden crearse mediante el comando BIMSECTION:

- Tipo de sección de plano: muestra un plano de sección horizontal.
- Tipo de sección Sección: muestra una sección vertical que corta a través del modelo.
- Tipo de sección Elevación: muestra la vista de elevación exterior.

Nota: Puede cambiar el tipo de sección BIM en el panel Propiedades.

Nota: La variable de sistema GENERATEASSOCVIEWS controla si VERSECCION produce dibujos en 2D que están asociados de manera persistente con el modelo 3D de origen. Si GENERATEASSOCIVIEWS está activado, las dimensiones asociativas se actualizan automáticamente cuando se modifica el modelo 3D y se ejecuta BIMACTUALIZARSECCION.

7.55.3 Opciones

Seleccione un punto para colocar una sección o
Especificar punto.

Nota: El plano de sección se muestra dinámicamente paralelo al plano SCP XY, a través de la posición del cursor.

Especifique distancia
Escriba una distancia o especifique un punto.

Nota: Se recomienda tener activas las Dimensiones Dinámicas (DYN). Permite introducir la distancia en el campo de entrada dinámica.

Nota: El plano de sección se define a través del punto o en el desplazamiento especificado desde el primer punto. La línea de sección es paralela al eje X del SCP o SCP dinámico y a través del punto en el desplazamiento especificado desde el primer punto.

Nota: Solo se muestran la línea de sección y las leyendas de una entidad de sección BIM. Cuando se resalta o selecciona el plano de la sección, el límite de la sección y/o el volumen de la sección.

Establecer recorte en
Establece la propiedad de visualización del clip en ON.

Nota: Esta opción está configurada por defecto. Si la variable del sistema Asistente de teclas de acceso directo (HKA) está activada, pulse la tecla Ctrl para desactivar la propiedad de visualización del clip.

Nota: Varias secciones pueden tener el clip activado simultáneamente. Esta propiedad se puede guardar en una vista del modelo (ver el comando VISTA).

Establecer recorte
Establece la propiedad de visualización del clip en DESACTIVADO.

Nota: Puede cambiar la propiedad de visualización del recorte en el panel Propiedades.

Detalle
Crea un tipo de sección de detalle.

Basado en una sección existente
Crea un tipo de sección Detalle basado en una sección existente. El rectángulo base de la sección de detalle será paralelo al plano de sección de la sección seleccionada.

Interior
Crea elevaciones interiores y un diseño de un espacio.

Nota: La propiedad BIM/Elevación interior de un espacio está activada. Utilice el comando BIMACTUALIZARSECCION para actualizar la elevación interior.

Escala
Establece la propiedad Escala de la ventana gráfica en el archivo de dibujo creado por el comando BIMACTUALIZARSECCION.

Nota: La Escala por defecto se guarda a través de la preferencia de usuario SECTIONSCALE (el valor por defecto es 0,02) en el cuadro de diálogo Configuración.

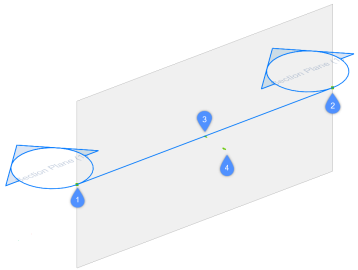
Techo reflejado
Crea el plan de un techo proyectado en el plano de sección.

Nota: Un plan de techo reflejado muestra el tamaño y la ubicación de las lámparas y otras estructuras en el techo. La propiedad de visualización del clip de una sección de techo reflejada está DESACTIVADA de forma predeterminada.

7.55.4 Edición de agarres

Las entidades de la sección BIM pueden ser editadas a través de pinzas, dependiendo de su estado.

- Estado del plano:
-

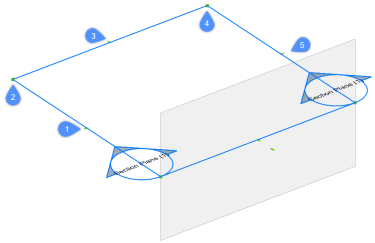


  - Iniciar agarre (1) permite mover la sección y la posición del rótulo Iniciar.
  - El agarre de los extremos (2) permite modificar la orientación de la sección y la posición de la

llamada final.

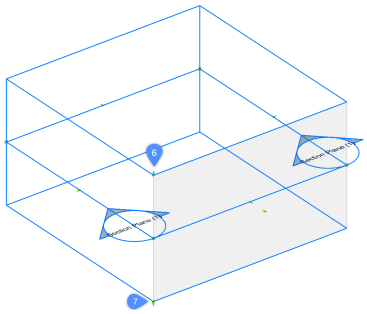
- El agarre central (3) permite mover la sección y la posición de la llamada Mid.
- La flecha (4) invierte la dirección de la vista.

- Estado límite:
-



- El agarre del punto medio (1) permite mover la entidad de la sección.
- El agarre de esquina (2 & 4) permite deformar el límite/volumen de la sección.
- El agarre del punto medio (3 & 5) permite estirar el límite/volumen de la sección.

- Estado del volumen:
-



- (6) permite mover el plano superior de la entidad de la sección.
- (7) permite mover el plano inferior de la entidad de sección.

7.56 BIMABRIRSECCION comando

Para abrir los archivos de dibujo relacionados con una entidad de sección BIM

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

7.56.1 Descripción

Abre el archivo de dibujo relacionado con una entidad de sección BIM, o el modelo BIM 3D relacionado con un dibujo de sección BIM.

7.56.2 Método

Hay dos métodos para utilizar el comando BIMABRIRSECCION:

- Seleccione una entidad de sección BIM en Espacio modelo.
- Seleccione un resultado de la sección BIM (una ventana gráfica) en el espacio de papel.

7.57 BIMACTUALIZARSECCION comando

Actualiza el resultado de una entidad de sección BIM.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icono: 

7.57.1 Descripción

Genera o actualiza el resultado de una sección BIM en un plano.

Nota: La nueva configuración de GENERATEASSOCATTRS controla la generación de datos asociativos en sólidos 3D durante el modelado. Cuando se establece en Activado, los sólidos 3D contienen datos asociativos desde el momento de la creación. Esto permite a BIMACTUALIZARSECCION producir planos para los cuales las dimensiones y etiquetas se pueden actualizar automáticamente cuando el modelo 3D se ha modificado.

Nota: Cuando la variable del sistema GENERATEASSOCVIEWS está activada, el comando BIMACTUALIZARSECCION generará/actualizará los indicadores de sección, las llamadas de cuadrícula y las llamadas de historia.

Las etiquetas ya no se generan automáticamente con el comando BIMSectionUpdate.

Los indicadores de historia, indicadores de sección y rótulos de cuadrícula se generan en el espacio papel ahora y esencialmente son etiquetas BIM.

7.57.2 Método

Hay dos métodos para usar el comando BIMACTUALIZARSECCION:

- Genere el resultado de una entidad de sección BIM.

  Nota: Si se utilizó la opción **Interior** del comando BIMSECCION durante la creación de la sección BIM, también se pueden seleccionar espacios BIM.

- Actualice el resultado de una sección BIM.

  Nota: Seleccione una entidad de sección BIM en el espacio modelo o una ventana en el diseño Espacio papel.

7.58 BIMSETLOADBEARINGDIRECTION comando

Establece la dirección de carga para sólidos BIM de losa.

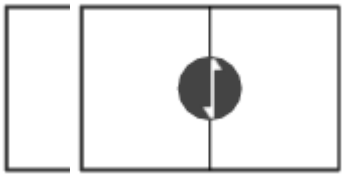
Shape Lite Pro Mechanical BIM

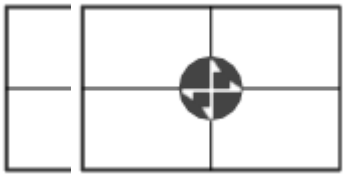
Ícono: 

7.58.1 Método

Se muestra un icono en el centro de la losa después de seleccionar un sólido de losa. Establezca la dirección de carga de los sólidos de la losa BIM haciendo clic en el icono.

Ninguno	Corto	Largo	AMbos





7.59 BIMSETREFERENCEFACE comando

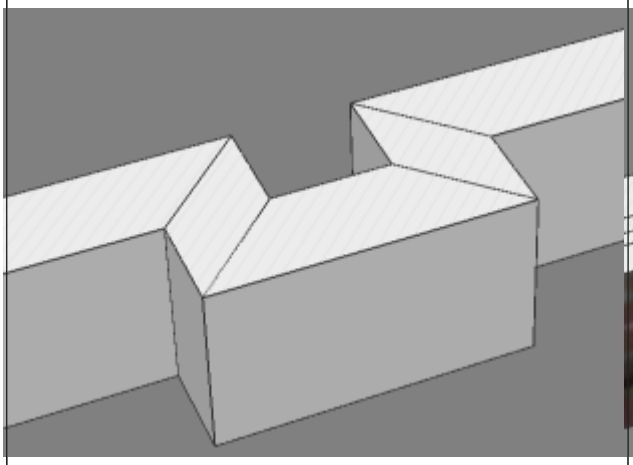
Define una referencia y una cara opuesta para controlar la disposición de las capas de una composición.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

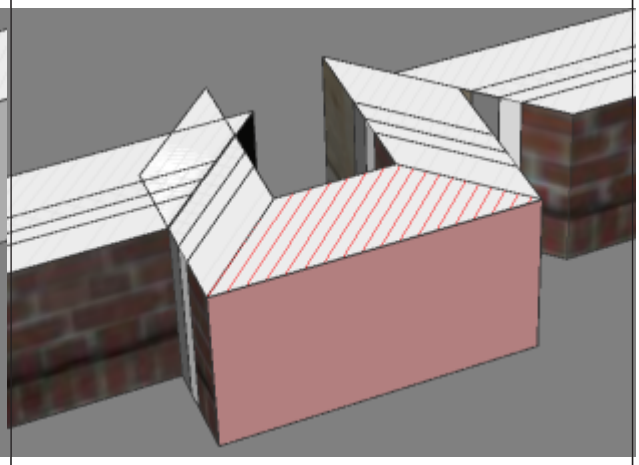
7.59.1 Métodos

La cara de referencia se puede establecer manualmente seleccionando una cara. Si la cara opuesta es paralela a la cara de referencia, se da una sugerencia para la cara opuesta y se puede aceptar o cambiar.

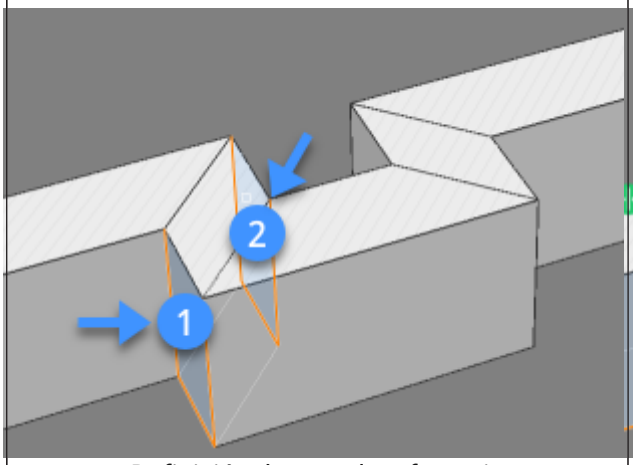
Nota: Si una de las capas de la composición tiene un espesor variable, la referencia y la cara opuesta pueden ser no paralelas. En este caso, las capas de espesor fijo se colocan a partir de la cara de referencia, y el resto del sólido se rellena con la capa variable.



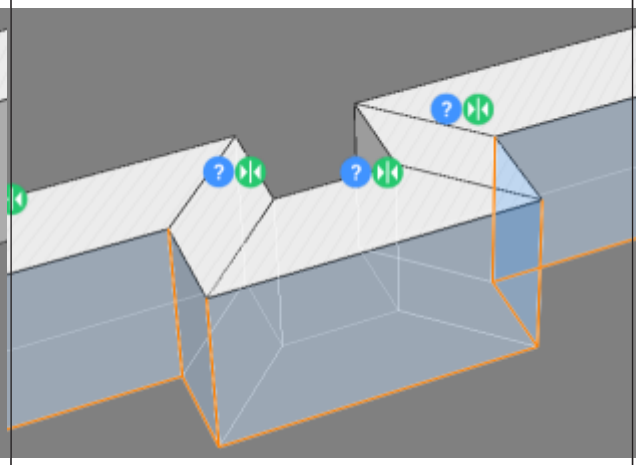
Sólidos sin composición



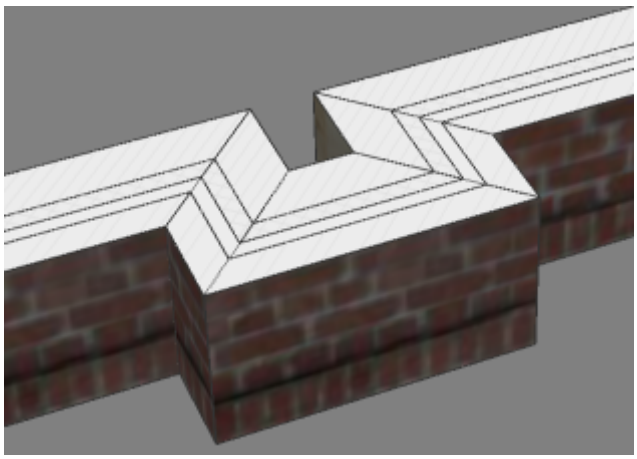
Composición de multiplicación asignada
Las caras de referencia son erróneas o no se encuentran



Definición de cara de referencia
(1) y cara opuesta (2)



Adjuntar una composición
Destacar caras de referencia



Resultado

7.59.2 Opciones

Seleccionar manualmente
Selecciona la cara opuesta manualmente.

7.60 BIMSLICEWALL comando

Corta un muro seleccionado verticalmente.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

7.60.1 Método

Seleccione un muro, un sólido similar a un muro o un sólido lineal. El comando BIMSLICEWALL define automáticamente el plano como un plano vertical, perpendicular a la dirección longitudinal del sólido.

Aparece una línea azul en el cursor, desde el cursor hasta ambos extremos del sólido, lo que permite indicar con precisión la posición de corte dinámicamente.

7.61 BIMSPACE comando

Crea entidades del Espacio BIM a partir de los límites cerrados.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

7.61.1 Descripción

Crea entidades espaciales BIM eligiendo un punto dentro de un área cerrada definida por entidades delimitadoras del espacio.

Nota: Las entidades delimitadoras del espacio son sólidos 3D o entidades lineales 2D, que se clasifican como una entidad BIM y que tienen la propiedad Limitación del espacio establecida en Sí. Si la propiedad Línea central de un sólido de delimitación de espacio se establece en Sí, el centro del sólido se utiliza como límite de espacio.

Se crea una etiqueta en el centro geométrico del espacio.

Nota: La opción Espacio del comando BIMCLASIFICAR convierte cualquier entidad 2D o 3D en una entidad de espacio BIM.

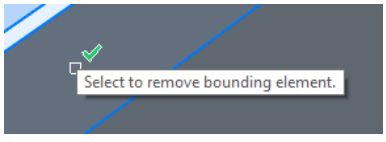
La altura del espacio se define por:

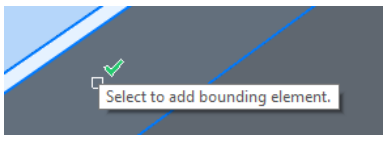
- La cara superior de la entidad delimitadora más alta.
- La preferencia de usuario Altura de espacio predeterminada, cuando todas las entidades de delimitación son entidades lineales 2D.

7.61.2 Opciones

Editar

Inicia el modo Editar, que permite agregar o quitar entidades de delimitación de espacio en un espacio haciendo clic en ellas.





Nota: Después de la edición, lance el comando BIMUPDATESPACE para actualizar el espacio.

Nota: Si la propiedad Método de actualización del espacio es Manual, el espacio no puede ser actualizado por el comando BIMUPDATESPACE. Esto se puede resolver estableciendo esta propiedad en Automático.

Nota: Las propiedades de los Espacios BIM se pueden editar en el panel Propiedades.

Propiedades del espacio BIM

Representación
Establece la representación visual del espacio BIM:

- Huella: solo sello espacial.
- Sólido: Sólido 3D transparente. La altura del sólido se copia de los sólidos de pared circundantes.

Estado
Especifica el estado del espacio.

Nota: Si el espacio está desactualizado, se muestra un icono de signo de exclamación junto al sello del espacio. Esto se puede solucionar con el comando BIMUPDATESPACE.

Nombre
Establece el nombre del espacio, que también es visible en el sello de espacio.

Descripción
Describe el espacio.

Edificio
Especifica el edificio al que está asignado el espacio.

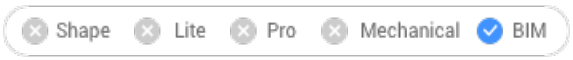
Historia
Especifica la historia a la que se asigna el espacio.

Elevaciones interiores
Controla la visualización de las elevaciones interiores. Si aún no se han creado elevaciones interiores, la propiedad está deshabilitada.

Nota: Se pueden crear propiedades adicionales utilizando el comando BIMPROPIEDADES.

7.62 BIMLOCALIZACIÓNESPACIAL comando

Permite crear y editar sitios, edificios e historias.



Ícono: 

7.62.1 Descripción

Muestra el cuadro de diálogo GESTIÓN DE LOCACIONES SPATIALES.

7.62.2 Opciones

Diálogo
Abre el cuadro de diálogo GESTIÓN DE LOCACIONES SPATIALES.

añadir Edificio
Añade un nuevo edificio al modelo.

Cambiar el nombre del edificio
Cambia el nombre de un edificio.

añadir Historia
Añade una nueva historia en el edificio seleccionado.

Cambiar nombre de la historia
Cambia el nombre de una historia.

Establecer elevación de la historia
Establece una elevación para una historia existente introduciendo el valor de elevación o seleccionando un punto.

Puntual
Establece el punto de elevación de la historia.

7.63 BIMDIVIDIR comando

Divide los sólidos segmentados en sólidos separados.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

7.63.1 Descripción

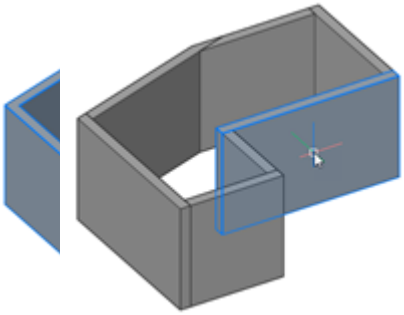
Divide automáticamente los sólidos segmentados en sólidos separados y permite dividir un sólido utilizando una selección de caras de corte. Especialmente diseñado para reconocer formas planas y lineales como paredes, losas y columnas, puede ayudarle a dividir su modelo de masa en entidades separadas, lo cual es necesario para un flujo de trabajo BIM típico.

7.63.2 Método

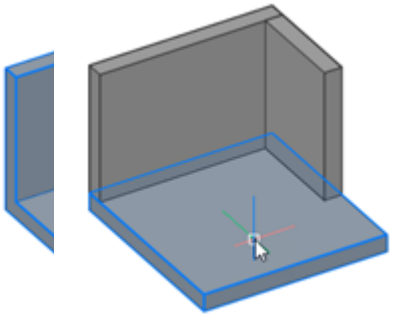
Seleccione un sólido para la división automática
Un método es seleccionar un sólido completo y dejar que BIMSPLIT decida automáticamente dónde debe cortarse el sólido. Esto se hará a lo largo de las caras de corte lógicas, dando los resultados que se muestran en la tabla siguiente.

Nota: Para geometría compleja, es posible que BIMSPLIT no proporcione el resultado esperado. En ese caso, intente simplificar dividiendo primero la geometría en partes más pequeñas manualmente.

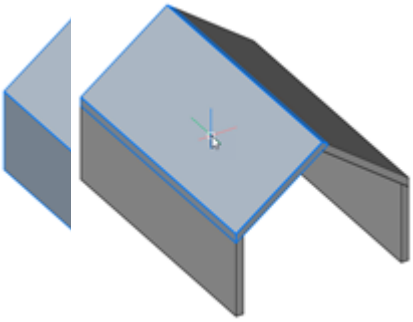
Sólido seleccionado...	...se divide en 7 sólidos separados



Sólido seleccionado... **...se divide en 3 sólidos separados**

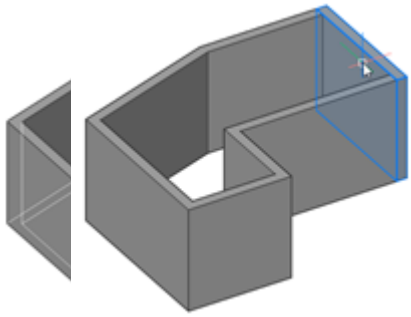


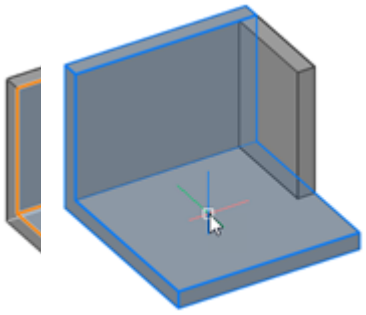
Sólido seleccionado... **...se divide en 4 sólidos separados**



Seleccione las caras de corte para la división manual

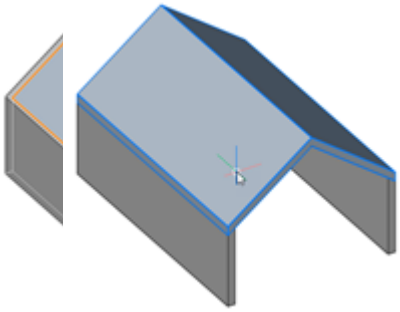
Otro método consiste en seleccionar manualmente las caras de corte. Este comportamiento es similar al comando SLICE, la principal diferencia es que es posible seleccionar varias caras de corte. Las caras de corte adyacentes mantendrán intactas sus respectivas partes de los sólidos.

Una cara de corte seleccionada...	**...se divide en 2 sólidos separados**
	
Dos caras de corte seleccionadas...	**...se divide en 2 sólidos separados**



Dos caras de corte seleccionadas...

...se divide en 3 sólidos separados



Nota: Se eliminan las inserciones, como ventanas y puertas, que existían en el macizo dividido.

7.64 BIMSTAIR comando

Crea escaleras.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

7.64.1 Descripción

Crea escaleras entre 2 losas de piso o cualquier espacio vacío. Este comando utiliza la distancia entre los valores Z del plano inicial y el plano final seleccionados como altura.

Las escaleras se muestran automáticamente cuando se mueve el cursor. El tipo de escalera que se crea depende de la posición del cursor con respecto a la posición del punto de inicio seleccionado.

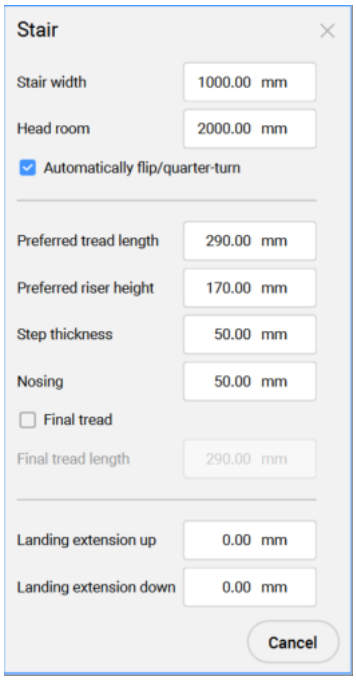
Nota: La escalera se crea como un bloque paramétrico. El Tipo de escalera se asigna automáticamente y se puede editar en el panel **Propiedades** . La edición de esta propiedad no afecta a la geometría de la escalera.

7.64.2 Método

Hay dos métodos para crear escaleras utilizando el comando BIMSTAIR:

- Seleccione una cara horizontal de un sólido.
- Seleccione un área vacía.

Se abre el panel de comandos **Escalera**, que le permite cambiar fácilmente la configuración mientras coloca la escalera.



Ancho de escalera
Establece el ancho de la escalera de las escaleras.
El valor predeterminado es 40 para MEASUREMENT=0 (pulgadas) y 1000 para MEASUREMENT=1 (milímetros).

Espacio para la cabeza
Establece el espacio libre mínimo de la cabeza de las escaleras.
El valor predeterminado es 80 para MEASUREMENT=0 (pulgadas) y 2000 para MEASUREMENT=1 (milímetros).

Voltear automáticamente / cuarto de vuelta
Alterna el tipo de escalera.

Longitud preferida de la banda de rodadura
Establece la longitud de huella preferida de las escaleras.

El valor predeterminado es 11,5 para MEASUREMENT=0 (pulgadas) y 290 para MEASUREMENT=1 (milímetros).

Altura de contrahuella preferida

Establece la altura de contrahuella preferida de las escaleras.

El valor predeterminado es 7 para MEASUREMENT=0 (pulgadas) y 170 para MEASUREMENT=1 (milímetros).

Espesor de paso

Establece el grosor de los pasos individuales.

El valor predeterminado es 2 para MEASUREMENT=0 (pulgadas) y 50 para MEASUREMENT=1 (milímetros).

Nariz

Establece la distancia horizontal de la superposición entre huellas posteriores.

El valor predeterminado es 2 para MEASUREMENT=0 (pulgadas) y 50 para MEASUREMENT=1 (milímetros).

Pisada final

Controla la creación de una huella en la elevación de la losa delimitadora superior.

Longitud final de la banda de rodadura

Establece la longitud de la huella final.

El valor predeterminado es 11,5 para MEASUREMENT=0 (pulgadas) y 290 para MEASUREMENT=1 (milímetros).

Extensión de aterrizaje hacia arriba

Extensión de los rellanos creados con el comando BIMSTAIR en la dirección **arriba**. El valor predeterminado es 0.

Extensión de aterrizaje hacia abajo

Extensión de los aterrizajes creados con el comando BIMSTAIR en la dirección **abajo**. El valor predeterminado es 0.

Nota: Se recuerda el último valor de los ajustes anteriores.

Nota: Para todas las propiedades, se crearán parámetros al crear la escalera, impulsando las restricciones del bloque de escaleras paramétrico. Estos parámetros se pueden cambiar individualmente después en la sección **Parámetros** del panel **Propiedades** .

7.64.3 Opciones dentro del comando

Cuarto-devuelta

Gira la dirección del cursor de la escalera con 90 grados.

Nota: Pulse la tecla Ctrl para girar el cursor de escalera con 90 grados.

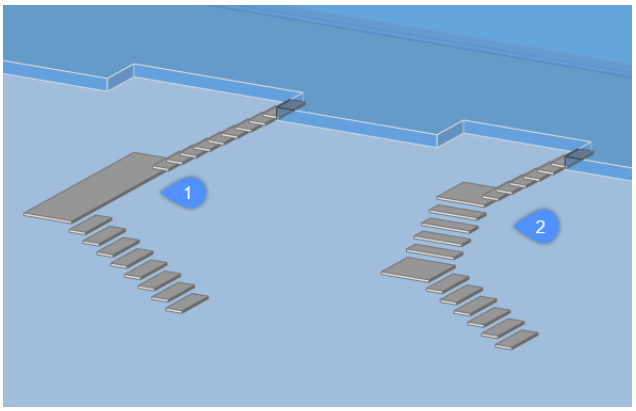
Invertir

Gira la dirección del cursor de escalera con 180 grados.

Nota: Pulse la tecla Ctrl para girar el cursor de la escalera con 180 grados.

Tipo en forma de U

Cambia entre dos escaleras diferentes en forma de U:

- Escalera de doble tramo en U (1): con un único rellano rectangular macizo que salva la distancia perpendicular entre ambos tramos de escalera opuestos.
- Escaleras en forma de U de triple tramo (2): con dos descansos cuadrados sólidos entre cada par de tramos de escalera posteriores.
- 

Nota: Presione la tecla Ctrl para cambiar entre los tipos de escalera posibles con a la posición actual del cursor de la escalera.

Nota: El HOTKEYASSISTENT debe estar activado para utilizar las funciones de la tecla Ctrl.

7.65 BIMESTIRAR comando

Estira los extremos de los sólidos lineales.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

7.65.1 Descripción

Estira los extremos de los sólidos lineales manteniendo las conexiones previamente realizadas entre otros sólidos lineales en la estructura global.

7.65.2 Método

Hay dos métodos para utilizar el comando BIMESTIRAR:

- Estira las conexiones estructurales.

Nota: Elementos de estiramiento que se clasifican como Viga, Columna o Miembro.

- Estira las conexiones MEP.

Nota: Elementos de estiramiento que se clasifican como segmentos de flujo.

Antes de utilizar el comando BIMESTIRAR asegúrese de que:

- 'Mostrar lados y extremos' está habilitado.
- 'Mostrar ejes' está habilitado.
- Los perfiles estructurales están conectados con StructuralConnect.
- Las conexiones MEP se conectan con FlowConnect.

Nota: Antes de ejecutar el comando, seleccione los extremos de las entidades que serán modificadas.

7.65.3 Opciones dentro del comando

Punto Base
Especifica el nuevo punto base desde el que iniciar el desplazamiento.

Copiar
Hace una copia de las entidades conectadas y las coloca en la nueva posición.

Deshacer
Deshace la última acción.

Salida
Sale del comando.

7.66 CONEXIÓNESTRUCTURALBIM comando

Conecta perfiles estructurales.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

7.66.1 Descripción

Conecta perfiles estructurales como vigas, columnas y miembros.

7.66.2 Método

Hay dos métodos para utilizar el comando CONEXIÓNESTRUCTURALBIM:

- Seleccione dos sólidos.
- Seleccione varios sólidos.

Nota: Los ejes de los sólidos deben ser coplanares.

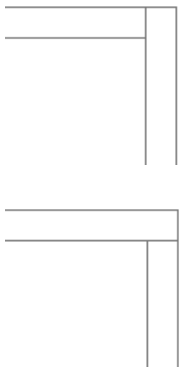
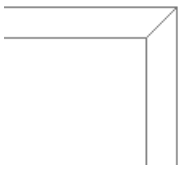
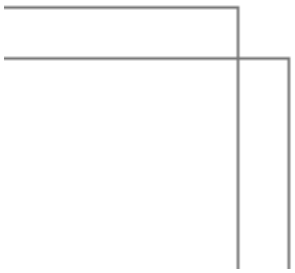
7.66.3 Opciones

Seleccionar base sólida
Especifica el sólido base.

Nota: : Esta opción solo está disponible para la conexión L.

Cambiar
Permite elegir entre diferentes tipos de conexiones en L:

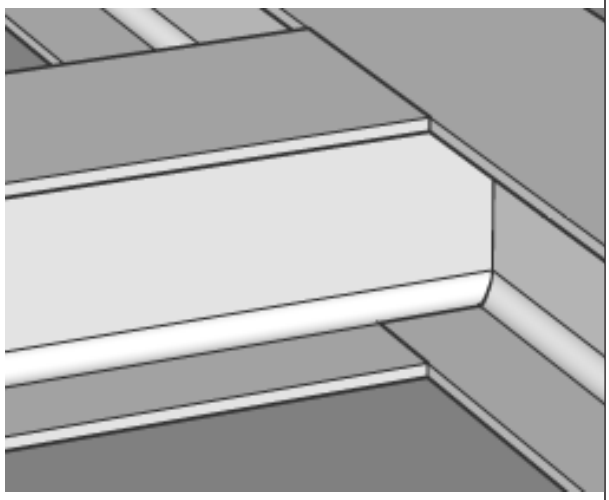
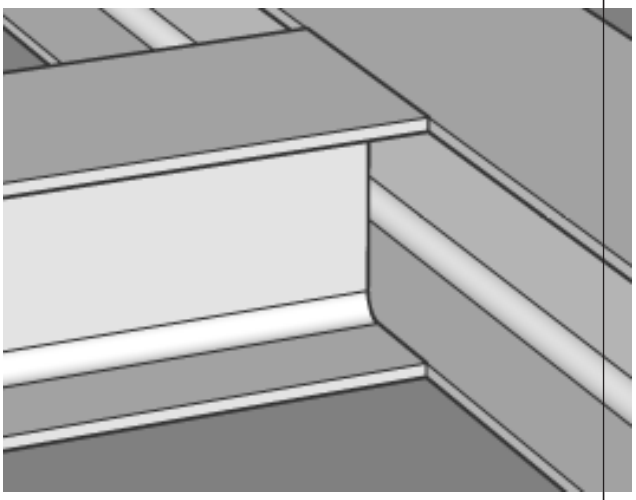
- Conexión a tope
- Conexión ingleteada
- Conexión táctil/desconectada

Conexión de espiga	Conexión L moderada	Conexión táctil
		

Nota: : Pulse la tecla Crtl para alternar entre los tipos de conexión. El Asistente de Teclas de Acceso Directo debe estar activado.

Nota: Si se crea una conexión T, no hay opciones disponibles.

Tipo de corte de conexión
Dependiendo del valor de la variable de sistema DMCONNECTIONCUTTYPE, el tipo de conexión puede ser liso o plano.

Conexión suave	Conexión planar
	

7.67 BIMETIQUETA comando

Crea etiquetas asociativas.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

7.67.1 Descripción

Crea etiquetas asociativas en los dibujos de sección BIM generados para las entidades de construcción correspondientes en un modelo BIM 3D.

Nota: Este comando solo se puede utilizar en las ventanas gráficas de la sección.

Nota: La variable del sistema GENERATEASSOCVIEWS debe estar activada al generar o actualizar las etiquetas BIM.

7.67.2 Método

Las etiquetas se crean automáticamente para todos los elementos del edificio en la ventana gráfica seleccionada.

Nota: Las etiquetas se crean como entidades multilaterales utilizando estilos multilaterales en _SectionTag.dwg. El contenido de este estilo multi-líder es un bloque con atributos. Cada atributo se refiere a una propiedad de un tipo de entidad BIM. Los tipos de entidad BIM se vinculan a un estilo multilingüe en _TagTypeToStyle.xml. Todos los archivos de origen se encuentran en la carpeta Support, por ejemplo: *C:\NUsers\N<Nombre de usuario>\NAppData\Roaming\NBricsys\BricsCAD\V22x64\en_US\Support\NBim\Sections*.

Nota: Los indicadores de sección, los indicadores de historia y las llamadas a la cuadrícula se generan automáticamente dentro de la actualización de la sección.

7.67.3 Opciones dentro del comando

Auto
Crea etiquetas automáticamente para todas las entidades de edificio seccionadas en la ventana gráfica seleccionada, incluidos los indicadores de sección, los indicadores de historia y las llamadas de cuadrícula.

Manual
Crea etiquetas para las entidades seleccionadas en secciones y alzados.

Selección de caja
Crea etiquetas para todas las entidades seleccionadas en secciones y elevaciones.

Estilo actual de mleader
Permite utilizar el estilo multileader actual en lugar del estilo predeterminado para los elementos BIM seccionados seleccionados.

cambiar el tipo de eTiqueta
Cambia el tipo de las etiquetas seleccionadas.

cOmposición
Etiqueta con todos los materiales de composición del elemento BIM seccionado.

Direcciones de carga
Inserta un símbolo de dirección de carga cuando se selecciona una línea generada de un sólido de losa. Asegúrese de que la dirección de rumbo de carga esté establecida por el comando BIMSETLOADBEARINGDIRECTION.

Elevación-puntual
Inserta una etiqueta que indica la elevación del punto identificado en elevaciones y secciones verticales.

Nota: Las siguientes opciones sólo están disponibles si ya se han asignado etiquetas a la sección.

Actualizar existente
Actualiza las etiquetas existentes en la ventana gráfica seleccionada. Se conserva la posición de los bloques de etiquetas reubicados.

actualizar existente y agregar nuevo
Actualiza las etiquetas existentes en la ventana gráfica seleccionada y agrega nuevas etiquetas.

Regenerar todo
Actualiza todas las etiquetas en la ventana gráfica seleccionada. Los bloques de etiquetas reposicionados se mueven a su ubicación por defecto.

7.68 Comando BIMTRIM

Recorta un muro.

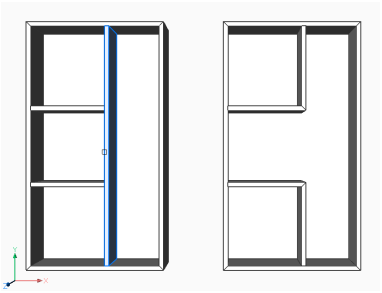
Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

7.68.1 Método

El comando recorta una parte de un muro detectando automáticamente otros muros y usándolos como objetos de recorte.

Seleccionar muro:
Seleccione la parte del muro que debe extenderse.



7.69 BIMUPDATESPACE comando

Recalcula un espacio BIM que está fuera de plazo.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

7.69.1 Descripción

Recalcula un espacio BIM que está desactualizado, por ejemplo, después de agregar o quitar entidades delimitadoras. Una vez ejecutado el comando, seleccione todos los espacios a actualizar.

Nota: Solo se pueden procesar los espacios que tengan la propiedad **Actualizar método** establecida en **Automático** .

7.70 BIMACTUALIZARESPESOR comando

Vuelve a aplicar el espesor total de una composición al sólido.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

7.70.1 Descripción

Vuelve a aplicar el espesor total de una composición al sólido.

Nota: Sólo se procesan los sólidos que necesitan ser actualizados.

7.70.2 Opciones dentro del comando

Actualización simétrica

Permite actualizar el espesor simétricamente o con respecto a la cara de referencia (consulte el comando BIMADJUNTARCOMPOSICION).

Nota: Si el espesor se actualiza simétricamente, se conserva la posición del eje del sólido.

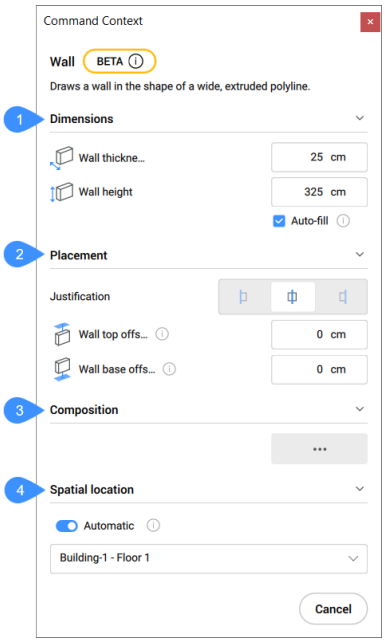
7.71 BIMWALL command

Draws a polyline shaped wall, unconstrained by the X or Y axis.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

7.71.1 Method

The command creates walls unconstrained by the X or Y axis. You can define the options through the command context panel that opens when the command is launched, as well as through the Command line.



1 Dimensions

2 Placement

3 Composition

4 Spatial location

Dimensions
Allows you to define the walls dimensions.

Wall thickness
Sets the thickness of the walls being created.

Wall height
Sets the height of the walls being created.

Auto-fill
Automatically fills in the **Wall height** field by searching for solids above the wall to connect to.

Placement
Allows you to define the walls placement.

Justification
Allows you to select the wall justification.

Wall top offset
Sets the top offset from the slab detected above the walls being created.

Nota: This option becomes unavailable when the **Auto-fill** option is set to **Off**.

Wall base offset
Sets the base offset from the slab detected bellow the walls being created.

Composition

Click the browse button (...) to open the **Compositions** dialog box that lets you select a wall composition.

Spatial Location
You can accept the automatically assigned spatial location or define a new one by selecting an option from the drop-down menu.

Automatic
Assigns the detected building and floor to the walls being created.

Nota: Selecting a different spatial location than the one automatically assigned toggles the **Automatic** option to **Off**.

7.72 BIMCREARVENTANA comando

Crea una ventana o abertura totalmente paramétrica basada en un contorno cerrado.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

7.72.1 Descripción

Crea ventanas paramétricas utilizando como perfil cualquier entidad como un límite, una polilínea cerrada o una cuadrícula.

Nota: Se crea una serie de parámetros, que se pueden editar en la sección Parámetros del panel Propiedades.

7.72.2 Opciones dentro del comando

Ventana
Crea una entidad de ventana BIM. Se crea automáticamente una abertura en el sólido sobre el que se encuentra la entidad de perfil. Se abre el cuadro de diálogo Elegir estilo de ventana y se puede elegir el estilo de ventana.

Apertura
Crea una apertura en el sólido en el que se encuentra la entidad de perfil. La apertura se crea mediante un sólido en la capa BIM_SUBTRACT. Esta capa está congelada por defecto. Descongele la capa para seleccionar la abertura.

7.73 -BIMCREARVENTANA comando

Crea una ventana o abertura totalmente paramétrica basada en un contorno cerrado.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

7.73.1 Descripción

Crea ventanas paramétricas utilizando como perfil cualquier entidad como un límite, una polilínea cerrada o una cuadrícula.

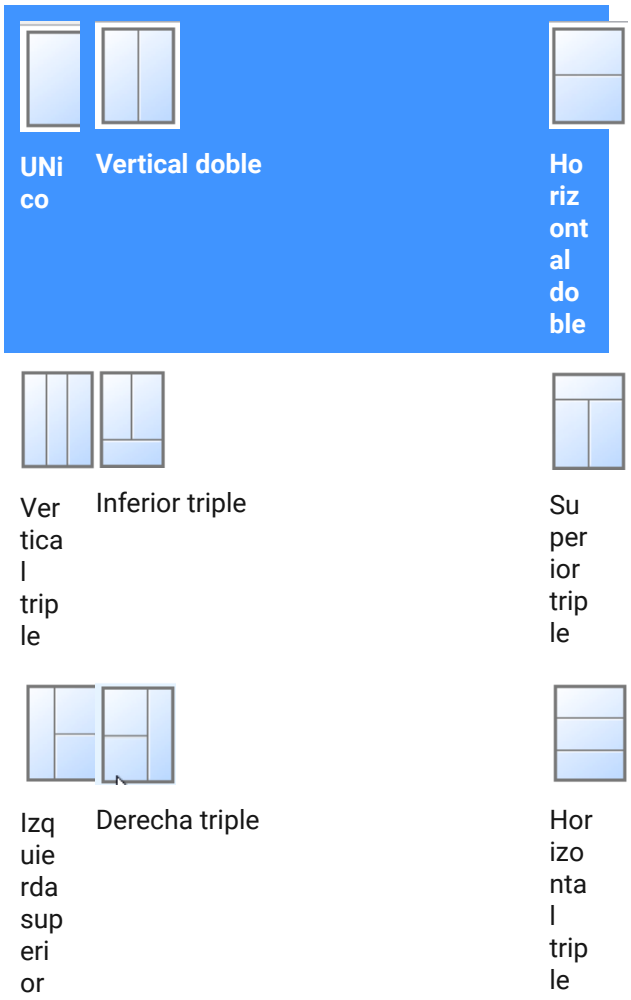
Nota: Este comando opera en la línea de comandos.

7.73.2 Opciones

VEntana
Crea una entidad de ventana BIM. Se crea automáticamente una apertura * en el sólido sobre el que se encuentra la entidad de perfil.

Apertura
Crea una apertura en el sólido en el que se encuentra la entidad de perfil. La apertura se crea mediante un sólido en la capa BIM_SUBTRACT. Esta capa está congelada por defecto. Descongele la capa para seleccionar la abertura.

Tipo de panel



7.74 BIMWINDOWUPDATE comando

Actualiza la abertura hecha por una ventana o puerta en un sólido.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

7.74.1 Descripción

Actualiza la apertura creada por una ventana o puerta en caso de que la definición haya cambiado de tal manera que la apertura no se haya actualizado automáticamente correctamente.

7.74.2 Opciones dentro del comando

MOdo
Permite seleccionar la cara de colocación, ya sea Automática o Manual.

7.75 BLADE comando

Abre el entorno de desarrollo avanzado (BLADE) de BricsCAD LISP.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

7.75.1 Descripción

Abre BricsCAD LISP Advanced Development Environment (BLADE) para editar y depurar interactivamente las aplicaciones LISP. Se abre en una ventana de una aplicación externa, permitiendo que permanezca abierta mientras trabaja en sus dibujos en BricsCAD. Puede moverla y cambiar su tamaño con los controles estándar de las ventanas de la aplicación.

7.76 BLCOMPOSICIONES comando

Abre el cuadro de diálogo **Composiciones**.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

7.76.1 Descripción

Abre el cuadro de diálogo **Composiciones** para crear y administrar composiciones BIM.

7.77 BLIPMODE comando

Alterna la variable del sistema BLIPMODE.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Alias: BM

7.77.1 Descripción

Alterna la variable del sistema BLIPMODE para mostrar u ocultar los iconos de marcador que indican dónde seleccionó en el plano. Puede lanzar este comando en la línea de comandos o dentro de otro comando precediéndolo con un apóstrofe: 'BLIPMODE.

- Activado: activa la variable de sistema BLIPMODE
- Desactivado: desactiva la variable de sistema BLIPMODE
- Alternar: cambia la variable del sistema BLIPMODE a lo opuesto de la configuración actual.

7.78 BMATERIALES comando

Abre el cuadro de diálogo Materiales físicos.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

7.78.1 Descripción

Abre el cuadro de diálogo Materiales físicos para crear y editar definiciones de materiales en la biblioteca o el proyecto.

7.79 BLOQUE comando

Abre el cuadro de diálogo de definición de bloques.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

Alias: B

7.79.1 Descripción

Abre el cuadro de diálogo Definición de bloque para crear una definición de bloque en el dibujo actual.

7.80 -BLOQUE comando

Agrupa entidades en un bloque.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Alias: -B

7.80.1 Método

Especifica si el bloque seguirá la escala anotativa y se ajustará a la orientación de la ventana gráfica.

Nota: Opcionalmente, incluya REFERENCECURVES durante la selección de entidades que permite alinear automáticamente un bloque durante la inserción.

7.80.2 Opciones dentro del comando

Nombre del nuevo bloque
Especifica el nombre de un nuevo bloque.

?
Enumera los nombres de los bloques que ya están en el plano, de modo que no se utilizará un nombre existente.

Nota: Si se introduce un nombre existente, BricsCAD le pregunta si desea redefinir el bloque. Si se redefine, se cambiarán todas las instancias de ese nombre de bloque.

Punto de inserción para nuevo bloque
Elija un punto en el dibujo o introduzca las coordenadas X, Y y Z.

Nota: La coordenada Z es opcional, por defecto es 0.

Anotativo
Especifica si el bloque seguirá la escala anotativa.

Orientación relativa de las ventanas en espacio papel de trabajo
Determina si los bloques anotativos coinciden con la orientación del diseño.

7.81 Comando BLOCK? (Express Tools)

Enumera las entidades en una definición de bloque.

7.81.1 Método

Ingrese un nombre de bloque o presione Entrar para seleccionar un bloque en el dibujo, luego especifique un tipo de entidad. La lista de entidades se muestra en la línea de comando.

7.82 BLOCKICON comando

Crea y actualiza mapas de bits de vista previa de los bloques y los almacena en el dibujo.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

7.82.1 Método

Escriba los nombres de los bloques que desea procesar. Separa los nombres de los bloques por comas. Puede usar comodines (? o *).

7.82.2 Opciones dentro del comando

*
Seleccione todos bloques.

7.83 BLOQUEO comando

Convierte un conjunto idéntico de entidades (2D o 3D) en referencias de bloque.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

7.83.1 Descripción

Busca en el dibujo un conjunto idéntico de entidades (2D o 3D) y las reemplaza por referencias de bloque.

7.83.2 Método

Hay dos métodos para utilizar el comando BLOQUEO:

- Convertir entidades 2D y 3D en bloques.
- Convierta sólidos con la misma forma en bloques.
- Opcionalmente, puede reemplazar los patrones de bloque por matrices.

7.83.3 Opciones dentro del comando

buscando sólidos Iguales

Busca en el dibujo (o en la selección) sólidos con la misma forma y los reemplaza por definiciones de bloque recién creadas. En caso de que un sólido coincida con una definición de bloque existente, la referencia de bloque de reemplazo apunta a esa definición de bloque.

Nota: Esta opción no está disponible en el nivel de licencia Lite.

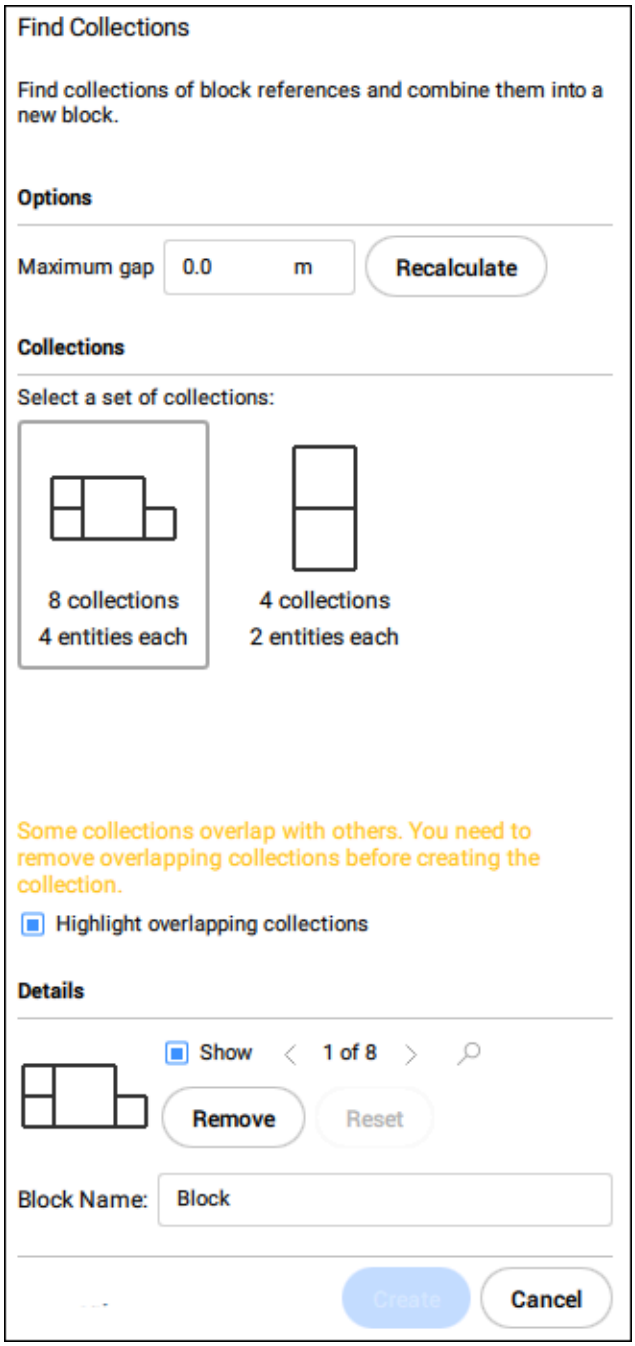
Especifique el nombre del bloque o <ENTER para utilizar el nombre por defecto>

Especifique un nombre de bloque o utilice el nombre por defecto. Si elige utilizar el nombre por defecto, se crean definiciones de bloque con nombres como **Bloque1**, **Bloque2**, etc.

Nota: Si se utiliza BLOQUEO en entidades BIM, comprueba la propiedad BIM Name de todos los sólidos clasificados BIM de igual forma e intenta encontrar la subcadena común más larga para utilizarla como nombre de las definiciones de bloque.

encontrar colecciones

Identifica colecciones y finalmente se crean bloques anidados. Esta opción abre el panel Buscar colecciones.



Nota:

- Esta opción sólo funciona en las referencias de bloque. Si el modelo también contiene otras entidades, estas no serán tomadas en cuenta.
- Con un gran número de entidades de entrada, calcular todas las colecciones posibles puede tardar mucho tiempo. Pulse la tecla Esc para cancelar el cálculo en cualquier momento, y elija entre las colecciones encontradas hasta el momento.

Espacio máximo

Aumenta el espacio permitido entre las entidades para encontrar una colección más compleja.

Por ejemplo: Si un dibujo contiene múltiples referencias en bloque de escritorios y sillas, puede encontrar una colección de ambos elementos estableciendo el espacio máximo entre un escritorio y una silla.

Recalcular
Recalcula las colecciones en función de la nueva brecha máxima.

Colecciones
Muestra las colecciones encontradas.

Nota: Se muestra un mensaje si el modelo contiene colecciones superpuestas. Las colecciones superpuestas son colecciones que tienen al menos un sólido en común. Estas colecciones se resaltan si la opción **Resaltar colecciones superpuestas** está marcada.

Detalles
Marque la opción **Mostrar** para resaltar una colección a la vez y recorrerlas con las flechas. Utilice el botón **zoom in** para ampliar la vista a la colección mostrada.

Borrar
Elimina las colecciones actuales.

Reiniciar
Restablece las colecciones encontradas inicialmente, volviendo a añadir las colecciones que fueron eliminadas.

Nota: Después de crear una referencia de bloque, las colecciones se recalculan teniendo en cuenta la referencia de bloque recién creada. Los sólidos que forman parte de la referencia de bloque recién creada podrían aparecer anteriormente en una colección diferente, pero ahora forman parte de una única referencia de bloque y siempre tienen que aparecer juntos. Esto puede disminuir las opciones para crear más colecciones.

coincide con los Bloques existentes
Busca el dibujo (o la selección) para la geometría 2D que coincida con las definiciones de bloque existentes.

ajusteS
Abre el cuadro de diálogo Configuración en la configuración de bloqueo.

Nota: La selección dinámica de espacio de búsqueda solo está disponible si la opción **Utilizar plano completo como espacio de búsqueda** no está marcada.

Nota: El aviso de selección del punto de inserción sólo está disponible si **Usar punto de inserción de bloque por defecto** no está marcado.

Nota: Especificar selección dinámica de nombre de bloque solo está disponible si **Utilizar nombre de bloque predeterminado** no está marcado.

7.84 REEMPLAZARBLOQUES comando

Reemplaza las definiciones de bloque.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

7.84.1 Método

Este comando muestra el cuadro de diálogo **Sustitución de bloques**.

Nota:

- Las instancias modificadas (anónimas) de bloques dinámicos no se pueden seleccionar por nombre.
- No se permiten los bloques dependientes del exterior.
- Cuando se sustituye un bloque con atributos por otro sin ellos, la referencia del bloque sustituido mantiene los atributos antiguos.
- Cuando se sustituye un bloque sin atributos por otro con atributos, las referencias del bloque sustituido no insertan nuevos atributos.
- Cuando se reemplaza un bloque anotativo por un bloque no anotativo, la referencia del bloque mantiene el antiguo administrador de datos contextuales y las escalas de anotación en el diccionario de extensiones.
- Cuando se reemplaza un bloque no anotativo por un bloque anotativo, BricsCAD® agrega datos de contexto de inmediato según CANNOSCALE.
- Cuando un bloque dinámico se sustituye por un bloque no dinámico u otro bloque dinámico, el antiguo diccionario de extensión **AcDbBlockRepresentation** se elimina de la referencia del bloque.
- Los bloques dinámicos que se reemplazan mantienen sus valores de parámetro si los bloques de reemplazo tienen parámetros con el mismo nombre y tipo.

7.85 -REEMPLAZARBLOQUES comando

Reemplaza las definiciones de bloque.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

7.85.1 Método

Hay dos métodos para sustituir las definiciones de los bloques:

- Sustituyendo todas las instancias del bloque.
- Sustituyendo determinadas instancias del bloque.

Nota:

- Las instancias modificadas (anónimas) de bloques dinámicos no se pueden seleccionar por nombre.
- No se permiten los bloques dependientes del exterior.
- Cuando se sustituye un bloque con atributos por otro sin ellos, la referencia del bloque sustituido conserva los atributos antiguos.
- Cuando se sustituye un bloque sin atributos por otro con atributos, las referencias del bloque sustituido no insertan nuevos atributos.
- Cuando se reemplaza un bloque anotativo por un bloque no anotativo, la referencia del bloque mantiene el antiguo administrador de datos contextuales y las escalas de anotación en el diccionario de extensiones.

- Cuando se reemplaza un bloque no anotativo por un bloque anotativo, BricsCAD® agrega datos de contexto de inmediato según CANNOSCALE.
- Cuando un bloque dinámico se sustituye por un bloque no dinámico u otro bloque dinámico, el antiguo diccionario de extensión **AcDbBlockRepresentation** se elimina de la referencia del bloque.

7.85.2 Opciones dentro del comando

Introduzca el nombre del bloque que se va a sustituir
Introduzca el nombre del bloque que se reemplazará. Las instancias modificadas (anónimas) de bloques dinámicos no se pueden seleccionar por nombre.

?
Enumera los nombres de los bloques.

seleccionar objeto (=)
Seleccione una referencia de bloque con el nombre deseado. Tenga en cuenta que los bloques dinámicos modificados (anónimos) no se pueden seleccionar.

opciones (*)
Enumera las opciones de sustitución.

por nombre de bloque
Introduzca el nombre del bloque a sustituir. Tenga en cuenta que los bloques dinámicos modificados (anónimos) no se pueden seleccionar por nombre.

Instancias de bloque seleccionadas
Selecciona cualquier instancia de bloque, incluidas las instancias de bloque dinámico modificadas (anónimas) que se reemplazarán.

Insertos similares
Reemplaza todas las instancias modificadas (anónimas) y no modificadas de bloques dinámicos y todas las instancias de bloques no dinámicos seleccionadas.

Introduzca el nombre del bloque o el archivo para reemplazar las entidades seleccionadas
Introduzca un nombre de bloque o archivo para reemplazar las entidades seleccionadas de la siguiente manera:

- blockname: nombre de un bloque ya definido en el dibujo actual;
- fileName.dwg: nombre de un .dwg externo o .dxf archivo (el nombre de archivo se utilizará como un nuevo nombre de bloque);
- blockName=fileName.dwg: cuando el nuevo nombre de bloque debe ser diferente de fileName.

Nota: fileName.dwg puede tener bloques con los mismos nombres que en el dibujo actual. En este caso, los bloques del archivo no redefinen los bloques con los mismos nombres ya presentes en el dibujo actual.

Nota: El nombre de archivo debe incluir toda la ruta si el archivo no se encuentra en la ruta de búsqueda de archivos compatibles.

Introduzca un nombre de bloque o un nombre de archivo para reemplazar las entidades seleccionadas. El nombre del archivo debe incluir la ruta completa si el archivo no se encuentra en la ruta de búsqueda de archivos de apoyo.

¿Purgar no referenciado al terminar?
Elimina instancias de bloque no referenciadas.

7.86 Comando BLOCKTOXREF

Reemplaza todas las instancias de un bloque con una referencia Xref.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

7.86.1 Método

Seleccione una o más referencias de bloque para reemplazarlas por Xref/s.

Este comando muestra el cuadro de diálogo Bloque a Xref.

Nota: El nombre del bloque para Xref se genera a partir del nombre del archivo. Si ya existe una Xref (o superposición) con el mismo nombre en el plano, el bloque se reemplaza utilizando la Xref existente.

7.87 -BLOCKTOXREF comando

Reemplaza todas las instancias de un bloque con una Xref en la línea de comandos.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

7.87.1 Método

Seleccione una o más referencias de bloque para reemplazarlas por Xref/s.

Nota: El nombre del bloque para Xref se genera a partir del nombre del archivo. Si ya existe una Xref (o superposición) con el mismo nombre en el plano, el bloque se reemplaza utilizando la Xref existente.

7.87.2 Opciones dentro del comando

Introduzca el nombre del bloque que se va a sustituir
Introducir un nombre de bloque.

?
Enumera los nombres de los bloques.

select objects (=)
Seleccione una referencia de bloque con el nombre de bloque deseado:

opciones (*)
Enumera las opciones de sustitución.

por nombre de bloque
Introduzca un nombre de bloque para reemplazarlo.

Instancias de bloque seleccionadas
Seleccione las instancias de bloque que desea reemplazar.

Insertos similares
Reemplaza todas las instancias de un bloque y todos sus bloques dinámicos modificados (anónimos).

Nota: Si se selecciona un bloque no dinámico, todas las instancias con el mismo nombre de bloque se sustituyen por Xref.

Nota: Esta opción actúa como el comando BLOCKREPLACE.

Con la conversión a xref

Si
Primero guarda el bloque y luego lo sustituye por el Xref recién creado.

No
El bloque se sustituye por una Xref.

Pedir el nombre del archivo para el Xref recién creado

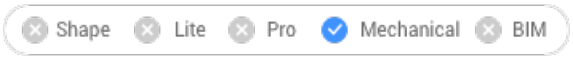
Si
Guarda el bloque antes de reemplazarlo por un Xref.

No
Se crea un nuevo plano junto al plano original con el mismo nombre que el nombre del bloque.

Introduzca un archivo xref (~ para abrir el cuadro de diálogo del archivo)
Introduzca el nombre de un archivo xref o introduzca ~ para abrir el cuadro de diálogo Seleccionar un archivo Xref.

7.88 BMANIMATE command

Runs a quick animation of an exploded view and exploded view steps.



7.88.1 Method

1 Open for edit the exploded representation using the BEDIT command.

2 Launch the BMANIMATE command.

3 Select **Exploded view** and define the first and the last steps for animation.

4 After finishing the animation, launch the BCLOSE command, to close the block editing session.

7.88.2 Options within the command

paUse
Pauses the animation.

Play
Plays the animation.

Stop
Stops the animation.

pRevious
Shows the previous step of the animation.

Show
Shows the next step of the animation.

Finish
Finishes the animation at that moment.

7.89 BMBALLOON comando

Crea entidades de globo asociativas para componentes de ensamblaje.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

7.89.1 Descripción

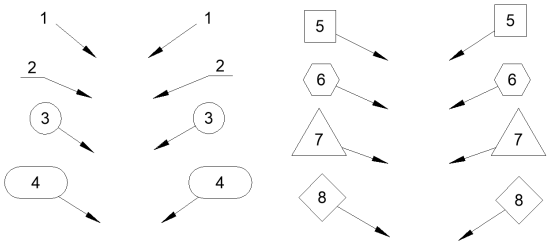
Crea entidades de globo asociativas para componentes de ensamblaje en el espacio modelo y para sus vistas generadas en un diseño de espacio de papel. Cada globo contiene un índice del componente en la tabla BOM asociada creada por el comando BMBOM.

Nota: MLeader: crea entidades de directriz múltiple utilizando el estilo de directriz múltiple actual. Cree un estilo Multileader con el **Contenido** establecido en **Bloque** y ajuste la propiedad Escala para controlar el tamaño del marco de globo.

7.89.2 Opciones dentro del comando

seleccionar otra Tabla
Permite seleccionar una tabla BOM diferente en caso de que existan varias tablas en el diseño. Por defecto, se selecciona la última BOM tabla de listas de materiales insertada.

elige el Estilo del globo
Permite definir la forma del globo.



Nota: Se pueden utilizar los estilos de globo predefinidos de _BalloonStyles.dwg, así como cualquier estilo personalizado definido por el usuario.

Nota: La variable PROMPTMENU permite la selección de los estilos de globos.

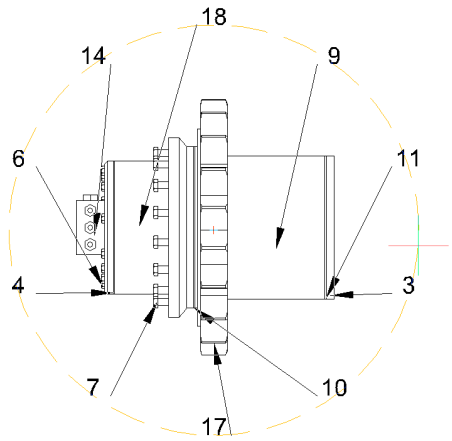
Modo automático
Permite la colocación automática de globos en todos los componentes en una vista de dibujo en particular.

Modo de colocación
Especifica si se generan o no varios globos con los mismos valores.

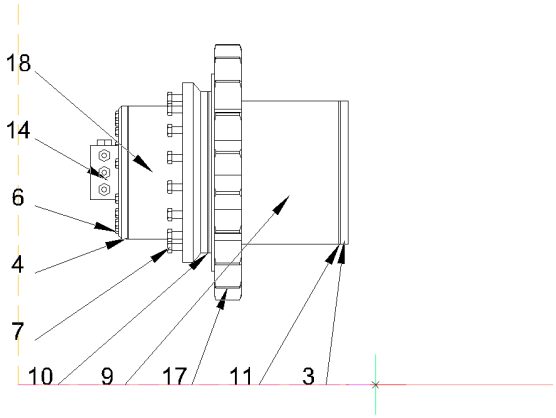
Único
Solo se generan valores únicos en una vista.

Todo
Todos los valores se generan en una vista.

Circulo
Alinea a los líderes a lo largo de un círculo.



Polilínea
Alinea directriz a lo largo de polilínea



Trasera
Vuelve a la indicación anterior.

7.90 BMBOM comando

Inserta una tabla de lista de materiales (BOM) en el dibujo actual.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

7.90.1 Opciones dentro del comando

Nombre
Especifica el nombre de la tabla.

Nota: La variable del sistema BOMTEMPLATE define la ruta al archivo con la plantilla BOM predeterminada que se utilizará para crear nuevas tablas BOM.

Nota: Si la variable del sistema BOMTEMPLATE está vacía o la ruta no es válida, se utilizará la configuración predeterminada de BOM que aparece a continuación.

Nivel superior
Crea una lista de materiales sólo con los componentes de nivel superior.

Nivel inferior
Crea una lista de materiales de los subcomponentes.

Jerárquico
Crea una lista de materiales jerárquica con todos los (sub)componentes.

Cargar desde plantilla
Abre el archivo **Seleccionar con la plantilla de la tabla de la lista de materiales** que permite seleccionar un .bom para crear una BOM a partir de una plantilla.

Guardar como plantilla
Abre el archivo **Seleccionar para guardar la plantilla de tabla BOM**, que le permite guardar la configuración de BOM actual como plantilla.

Presentación
Cambia el diseño donde se colocará la tabla.

Configurar
Permite añadir columnas adicionales a la tabla de la lista de materiales.

Descripción
Añade una columna de descripción.

Densidad
Añade una columna de densidad.

VOlumen
Añade una columna de volumen.

Masa
Agrega una columna de masa.

Parámetros
Si existen varias inserciones del mismo componente paramétrico en el conjunto, se agruparán en diferentes filas de la lista de materiales en función de los valores de los parámetros.

MAteriales
Añade una columna de material.

ESpesor
Añade una columna de espesor.

Nota: Si un componente es una pieza de chapa, esta columna muestra el grosor de la pieza. En caso contrario, está vacío.

Más
Muestra más opciones de configuración.

Alternar columna
Añade o elimina columnas de la lista de materiales.

Añade un campo de fórmula
Añade un campo de fórmula.

Añadir miniaturas
Añade una columna en miniatura

Nombre
Establece el nombre de la columna.

Ancho
Establece el ancho de las miniaturas en píxeles

A
Establece la altura de las miniaturas en píxeles

Tipo de vista
Establece la orientación de la cámara.

Orthografico
Permite elegir una vista de proyección ortográfica.

Isométrico
Permite elegir una vista de proyección isométrica

Estilo visual
Establece el estilo visual de las miniaturas.

Color del fondo
Establece el color de fondo de las miniaturas.

Transparente
Establece un fondo transparente para las miniaturas.

Seleccione color
Abre el cuadro de diálogo **Seleccionar color** para seleccionar un color.

Carpeta
Abre la opción **Seleccionar carpeta de imágenes** que permite elegir una carpeta para las imágenes en miniatura.

Añadir columna
Añade una columna de miniaturas con los parámetros especificados a la tabla de la lista de materiales.

Establecer clasificación
Establece el modo de ordenación para la lista de materiales.

Automático
Establece la clasificación automática de la tabla.

Sin clasificación
Desactiva la clasificación de la lista de materiales.

Clasificación personalizada
Especifica la columna para ordenar.

Alternar columna de clasificación
Establece el modo de ordenación de las columnas.

Propiedades de Columna
Configura columnas.

Visibilidad
Establece la visibilidad de la columna.

EN
Hace visible la columna.

OFF
Hace invisible la columna.

Ancho
Establece la anchura de la columna.

Auto
Establece la anchura automática de la columna.

Prefijo
Establece el prefijo para los números de la columna Número.

SUfijo
Establece el sufijo para los números en la columna Número.

Delimitador
Establece el delimitador entre los niveles en números para las tablas BOM jerárquicas.

El tipo de numeración
Establece el tipo de numeración para las tablas jerárquicas BOM.

Números completos
Los números para cada nivel se combinan utilizando el delimitador proporcionado y se muestran en la columna Número.

Números cortos
Solo se utilizan números para el nivel actual de cada parte. Se supone que este modo se debe utilizar con la columna Nivel.

Números continuos
Todas las piezas se numeran continuamente, independientemente de su nivel.

Tipo de pie de página
Establece el tipo de pie de página.

Ningún
Elimina la columna del pie de página.

Suma
Añade la suma total al pie de página.

Promedio
Añade el valor medio al pie de página.

Mínimo
Añade el valor mínimo al pie de página.

Máximo
Añade el valor máximo al pie de página.

Nota: También es posible añadir pies de página a las columnas de fórmulas o plantillas.

Nota: Se puede establecer una unidad y un formato diferentes para los valores del pie de página.

Función agregada
Establece la función agregar.

Ningún
Elimina una función agregada de la columna.

Suma
Muestra la suma total de los valores del grupo.

Promedio
Muestra el valor promedio de los valores en el grupo.

Mínimo
Muestra el valor más bajo del grupo.

Máximo
Muestra el valor más alto del grupo.

Concatenar (CONcatenar)
Combina todos los valores del grupo utilizando el delimitador proporcionado.

CONCatenar con recuento
Combina todos los valores del grupo con su número utilizando los delimitadores, el prefijo y el sufijo proporcionados.

Ajustes
Configura la columna agregada.

valor Separador
Establece el delimitador entre valores concatenados.

conteo de Posición
Establece la posición del número de encuentros para los valores concatenados.

Valor posterior
El número de instancias se coloca después del valor correspondiente.

Antes del valor
El número de instancias se coloca antes del valor correspondiente.

Separador de cuentas
Establece el delimitador entre un valor y su número de encuentros.

count PREfix
Establece el prefijo que se agregará antes del número de encuentros.

contar SUFfix
Establece el sufijo que se añadirá después del número de encuentros.

Unidades
Configura las unidades y su visualización.

Modo de unidad
Establece las unidades para los valores de columna.

Lo mejor para todos
La mejor unidad para todos los valores.

Lo mejor para cada valor
La mejor unidad para cada valor.

Establecer unidad fija
Elija la unidad manualmente.

Formato de la unidad
Establece cómo se muestran las unidades.

Título
Coloca el símbolo de la unidad en el título de la columna.

Misma celda
Coloca el símbolo de la unidad en la misma celda que el valor.

Columna separada
Coloca el símbolo de unidad en una columna separada.

No mostrar unidades
Oculta el símbolo de las unidades.

Formato del título
Establece el formato del título de la columna para la opción Título.

fOrmat cadena
Establece la cadena de formato para los valores de las columnas.

Rol
Establece el rol de columna para la columna.

Normal
Establece el rol regular de la columna.

Número
Establece el rol de número para la columna. (Por lo tanto, se utilizará como fuente numérica para el comando BMBALLON).

Nombre
Establece el rol del nombre de la columna. (Por lo que se utilizará como fuente de nombres para el comando BMBALLON).

Cantidad
Establece el rol de cantidad para la columna. (Por lo tanto, se utilizará como fuente de cantidad para el comando BMBALLON).

Configuraciones de tabla
Configura las propiedades de una tabla BOM.

Título de pie de página
Establece el título de la fila del pie de página.

Filtrar
Establece el filtro de tabla.

Conjunto de propiedades
Especifique las propiedades desde las que agregar.

Solo mecánica
Sólo estarán disponibles las propiedades mecánicas de los componentes y las instancias.

todo Excepto las coordenadas
Todas las propiedades de los componentes e instancias mecánicas estarán disponibles, incluidas las propiedades de las entidades de la base de datos asociadas, excepto las coordenadas.

Todo
Todas las propiedades de los componentes e instancias mecánicas estarán disponibles, incluidas las propiedades de las entidades de la base de datos asociadas.

Modo de agrupamiento
Especifica el modo de agrupamiento para la tabla actual.

Auto
Agrupa las partes con respecto a sus definiciones y parámetros.

Por componentes y columnas
Agrupa las partes con respecto a sus definiciones y propiedades utilizadas en la tabla.

Sólo por columnas
Agrupa las piezas con respecto a sus propiedades utilizadas únicamente en la tabla. (Por lo tanto, una fila puede corresponder a partes completamente diferentes si sus propiedades mostradas en la lista de materiales son las mismas).

Modo de conteo
Especifica el modo de recuento para la lista de materiales jerárquica.

Por documento
Establece el modo de recuento para contar todas las instancias.

Por componente principal
Establece el modo de recuento para contar las instancias en el componente padre.

Nivel máximo
Permite especificar el nivel máximo de partes en las tablas jerárquicas BOM.

Juego de selección
Tipo del conjunto de selección para esta tabla BOM.

Modelo entero
Establece todo el modelo como conjunto de selección.

Subconjunto
Establece un subconjunto seleccionado como conjunto de selección.

Selección personalizada
Establece una selección personalizada de componentes de nivel superior como conjunto de selección.

Vista del dibujo
Asocia esta tabla BOM con vistas de plano seleccionadas.

pestaña ventana Gráfica
Asocia esta tabla BOM con las ventanas de diseño seleccionadas.

Esquina fija
Cambia la esquina fija de la tabla. La esquina fija permanecerá en posición durante los cambios de tabla.

Nota: Pulse la tecla **Tab** para cambiar las esquinas de la tabla. La posición de la mesa cambiará para situar la esquina fija bajo el cursor, ayudando así a alinear la mesa con otros objetos del dibujo.

Superior izquierda
Establece la esquina superior izquierda de la tabla como fija.

Superior derecha
Establece la esquina superior derecha de la tabla como fija.

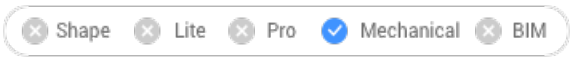
Abajo izquierda
Establece la esquina inferior izquierda de la tabla como fija.

Abajo derecha
Establece la esquina inferior derecha de la tabla como fija.

Trasera
Vuelve a la indicación anterior.

7.91 BMBOMEDIT comando

Inserta una tabla de lista de materiales (BOM) en el dibujo actual.



7.91.1 Opciones dentro del comando

SOLICITAR
Aplica los cambios actuales.

DESCARTAR
Descarta los cambios actuales.

Nota: Consulte el comando BMBOM para ver las opciones de comando completas.

7.92 -BMBOMEXPORT command

Exports the content of a BOM table as a table with link, or to a .csv or .xlsx file.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

7.92.1 Options within the command

Options for source BOM table

Bom table
Defines the BOM table that will be exported.

List tables
Lists the available BOM tables in the current document.

Current bom
Selects the current BOM.

template File
Defines the BOM table template that will be exported. The file path name has to be specified in the Command line.

Options for target

Table with link
Exports the content of the BOM table to another table with datalink, which allows to use the bill of materials like BIM schedules. Opens the **Select file to save the BOM table template** dialog box.

csv or excel File
Exports a BOM table to a .csv or .xlsx file. The file path name has to be specified in the Command line.

7.93 BMBOMEXPORT command

Exports the content of a BOM table as a table with link, or to a .csv or .xlsx file.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

7.93.1 Options within the command

Options for source BOM table

Bom table
Defines the BOM table that will be exported.

List tables
Lists the available BOM tables in the current document.

Current bom
Selects the current BOM.

template File
Defines the BOM table template that will be exported. Opens the **Select file with a BOM table template** dialog box.

Options for target

Table with link
Exports the content of the BOM table to another table with datalink, which allows to use the bill of materials like BIM schedules. Opens the **Select file to save the BOM table template** dialog box.

csv or excel File
Exports a BOM table to a .csv or .xlsx file. Opens the **Select file to export BOM table** dialog box.

7.94 BMBOMPANELCLOSE comando

Cierra el panel del Administrador BOM de la lista de materiales.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

7.94.1 Descripción

Cierra el panel del Administrador BOM para ocultarlo del espacio de trabajo actual. Si el panel del Administrador BOM está apilado cuando se cierra, la pestaña o el icono del gestor de la lista de materiales se elimina de la pila.

7.95 BMBOMPANELOPEN comando

Abre el panel **Administrador de BOM**.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

7.95.1 Descripción

Opens the **BOM manager** panel to display it in the current workspace. The **BOM manager** panel appears at the same size and location as it did before it was closed or collapsed. Like any other dockable panel, the **BOM manager** panel can be either floating, docked or stacked.

7.96 Comando BMBOMTEMPLATEEDIT

Crea o edita archivos de plantilla de lista de materiales (BOM) independientes mediante la línea de comandos y el panel **Gestor de BOM**.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

7.96.1 Descripción

Crea o edita un archivo de plantilla de lista de materiales mediante el comando BMBOM y el panel **Gestor BOM**. Para crear un nuevo archivo plantilla .bom, el usuario debe proporcionar un nombre de archivo que no existe. Después de que el archivo .bom se selecciona, se abrirá el panel **Gestor BOM**.

El **Gestor BOM** mostrará una tabla de listas de materiales creada con el archivo seleccionado con el documento actual como fuente de objetos. En ese modo, el **Gestor BOM** funcionará de forma similar al modo normal, con las siguientes diferencias clave:

- En lugar de la lista de tablas de BOM en el documento, el selector superior mostrará solo el nombre de la plantilla actual.
- Los comandos para crear una nueva tabla BOM están deshabilitados.
- La actualización del contenido del botón Gestor BOM está deshabilitado.
- Se desactivarán todos los modos de conjuntos de selección, excepto "Modelo completo", "Excluir documento actual" y "Documentos adicionales". La propiedad para establecer un componente de destino tampoco estará presente.
- Si se presiona el botón para colocar una tabla de lista de materiales, el comando cambiará al modo de colocación de la tabla. Después de colocar la tabla en el documento, el comando finalizará como si se hubiera presionado el botón "Aceptar".
- Este comando no afectará las tablas de lista de materiales existentes en el documento, ni agregará ninguna tabla de lista de materiales nueva al documento. El comando "Place BOM" simplemente creará una tabla con contenido de BOM, pero esta tabla no estará asociada con ninguna tabla de BOM en el documento.

7.96.2 Opciones dentro del comando

Opciones complementarias en la línea de comando, además del comando BMBOM

SOLICITAR
Aplica los cambios actuales.

DESCARTAR
Descarta los cambios actuales.

Nota: Consulte el comando BMBOM para ver las opciones de comando completas.

Opciones complementarias en el panel Gestor BOM

ACEPTAR
El archivo de plantilla .bom se actualizará de acuerdo con la configuración del Gestor BOM y el comando finalizará.

Cancelar
Todos los cambios del archivo de plantilla .bom .bom será descartado.

Nota: En ambos casos, el Gestor BOM volverá a mostrar la tabla de BOM actual en el documento. Si el Gestor BOM no ha estado activo al inicio del comando (es decir, no está visible ni apilado), el comando lo cerrará automáticamente.

Nota: Abre el panel **Gestor BOM**.

Nota: BMBOMTEMPLATEEDIT siempre utilizará la configuración de filtro, el modo de agrupación y el conjunto de propiedades adecuado para los modelos BIM, incluso si no se encuentra ningún proyecto BIM.

7.97 BMCONNECT comando

Conecta dos componentes mediante la creación de restricciones 3D entre sus entidades de conexión. Además, en la opción **Conjunto completo de brida**, se insertan, redimensionan y conectan una empaquetadura y un conjunto de pernos a un par de bridas.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

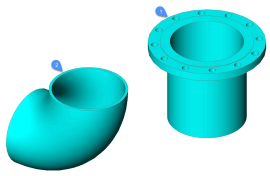
Ícono:

7.97.1 Método

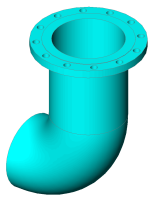
Seleccione los componentes a conectar
Seleccione el componente a conectar. (1)

Seleccione el componente de destino
Seleccione el componente al que conectarse. (2)

Nota: También se aceptan bloques mecánicos.



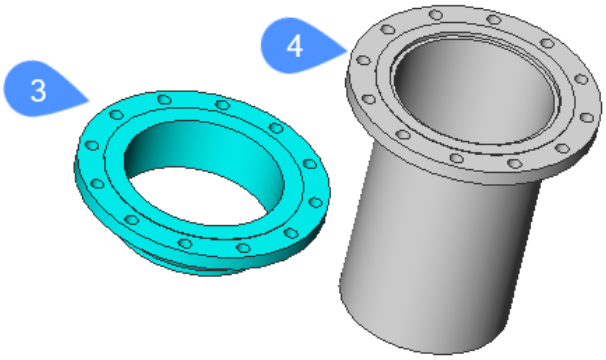
El comando crea automáticamente un conjunto de restricciones 3D para conectar correctamente las piezas y mantener su posición relativa para cualquier modificación posterior.

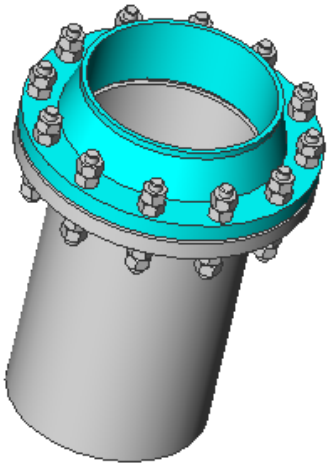


7.97.2 Opción dentro del comando

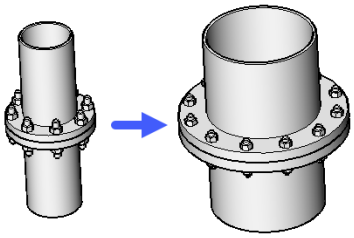
Invertir
Se selecciona el siguiente par de puntos de conexión y línea para el componente (1)

brida completa Montaje
Se puede seleccionar una junta y un conjunto de tornillos para conectar automáticamente las bridas (3) y (4).





Si los parámetros de tamaño y capacidad de las bridas, las juntas y el conjunto de pernos están vinculados a los parámetros globales de tamaño y capacidad, el conjunto de bridas se actualizará correctamente cuando se modifiquen estos parámetros globales.



Junta

Permite elegir una junta para el montaje de la brida.

lista de juntas disponibles (?)

Enumera todas las juntas disponibles en la línea de comandos.

Ruta

Permite elegir una junta personalizada desde el cuadro de diálogo Seleccionar un archivo de junta (Archivo abierto estándar).

Limpiar

Retira la junta elegida.

Conjunto de pernos
Seleccione un archivo de montaje de pernos

Nota: El perno es un conjunto paramétrico de sujetadores para un par de orificios de pernos de bridas, por ejemplo, una tachuela y 4 tuercas. Todas las nueces son del mismo tipo. Dos de estas tuercas pueden ser suprimidas, según el parámetro NutsNumber.

Nota: El ensamblaje de pernos es un ensamblaje paramétrico que contiene un conjunto polar de pernos (y entidades 2d de conexión). Sus parámetros de Tamaño y Calificación pueden vincularse a los parámetros globales correspondientes.

Nota: El ensamblaje de bridas es un ensamblaje de bridas, empaquetadura y pernos conectados.

Ruta
Permite elegir un conjunto de apriete existente en el cuadro de diálogo Seleccionar un archivo de conjunto de apriete (Archivo abierto estándar).

Generar
Genera un conjunto de pernos a partir de un perno.

Ruta
Permite elegir un apriete existente en el cuadro de diálogo Seleccionar un archivo de apriete (Archivo abierto estándar).

Generar
Genera un perno.

Seleccionar un botón

lista de pendientes de botón disponibles (?)
Enumera todas las tachuelas disponibles en la línea de comandos.

Ruta
Permite elegir una tachuela personalizada en el cuadro de diálogo Seleccionar un archivo de tachuela (Archivo abierto estándar).

Seleccione una tuerca

lista de frutos secos disponibles (?)
Enumera todas las tuercas disponibles en la línea de comandos

Ruta
Permite elegir una tuerca personalizada en el cuadro de diálogo Seleccionar un archivo de tuerca (Archivo abierto estándar).

Especifique el nombre de los pernos
Aporta un nombre al perno generado anteriormente y lo guarda en el cuadro de diálogo Seleccionar el archivo de pernos.

Especifique el nombre del conjunto de pernos
Aporta un nombre al conjunto de pernos generado anteriormente y lo guarda en el cuadro de diálogo Seleccionar archivo de pernos.

Mantenga el archivo de pernos
Especifica si mantener el archivo de pernos

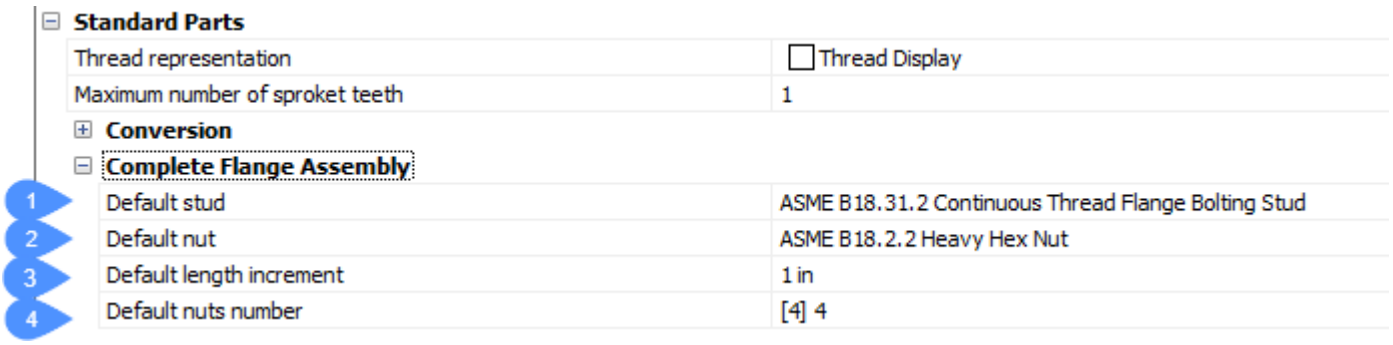
Seleccionar tuerca numero
Especifica el número de tuercas.

Incremento de longitud por defecto
Especifica el incremento de longitud del botón.

Auto
Aplica el número de perno, tuerca, incremento de longitud y tuerca por defecto para el conjunto de pernos.
Se genera un conjunto temporal de pernos y se elige. Su archivo será eliminado al final de la ejecución del comando.

Limpiar
Retira el conjunto de pernos elegido.

OPciones
Muestra el cuadro de diálogo Configuraciones:



1 BoltingAsmDefaultStud: tachuela predeterminada para generar un conjunto de pernos.

2 BoltingAsmDefaultNut: tuerca predeterminada para generar un conjunto de pernos.

3 BoltingAsmDefaultLengthIncrement: incremento de longitud predeterminado para el botón predeterminado.

4 BoltingAsmDefaultNutsNumber - número de tuercas por defecto para el montaje de pernos.

Trasera
Vuelve a las opciones anteriores de la línea de comandos.

Finalizar.
Crea el ensamblaje de bridas, empaquetadura y pernos.

7.98 BMCONVERT comando

Convierte sólidos lineales BIM con perfiles circulares en ensamblajes mecánicos.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

7.98.1 Método

Seleccione las entidades a convertir y elija los estilos adecuados para las tuberías.

7.98.2 Opciones dentro del comando

Tubo
Permite seleccionar un estilo para el segmento de tubería.

Codos
Le permite cambiar los estilos de los codos de tubería (45° y 90°).

Reductor
Permite cambiar los estilos de los reductores de tubo (concéntrico y excéntrico).

Divisor
Le permite cambiar los estilos de la camiseta y la cruz de la tubería.

?
Listas de estilos disponibles

Nota: Utilice **;** para seleccionar varios estilos.

Use actual
Utiliza el estilo actual.

OPciones
Abre el cuadro de diálogo Configuración con la sección **Conversión** expandida.

7.99 Comando BMCREATECOMPONENT

Crea bloques de biblioteca.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

Nota: El comando BMCREATECOMPONENT ha sido reemplazado por el comando CREATELIBRARYBLOCK.

7.100 -BMCREATECOMPONENT comando

7.101 BMDEPENDENCIES comando

Enumera todos los archivos que contienen definiciones de componentes insertados en el ensamblaje, en la línea de comandos.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

7.101.1 Método

Los archivos se listan automáticamente en la línea de comandos una vez que se ejecuta el comando.

7.102 BMDISSOLVE comando

Disuelve un componente mecánico insertado en el dibujo actual.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

7.102.1 Descripción

Disuelve un componente mecánico insertado en el dibujo actual seleccionando manualmente todas las entidades a disolver.

Nota: Solo se pueden disolver los componentes del primer nivel, que se ramifican directamente desde el componente raíz, en la jerarquía mecánica. Para disolver un componente en un nivel inferior, primero se deben disolver sus componentes principales.

Todos los subcomponentes de un componente disuelto suben un nivel en la jerarquía mecánica.

La disolución de un inserto de componente no afecta al dibujo de origen del componente.

El conjunto de selección debe contener sólo inserciones de componentes. Si no es así, aparece un mensaje en la línea de comandos "No hay componentes seleccionados".

7.103 BMEXPLODE comando

Crea un bloque con una representación explosionada del conjunto actual.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

7.103.1 Descripción

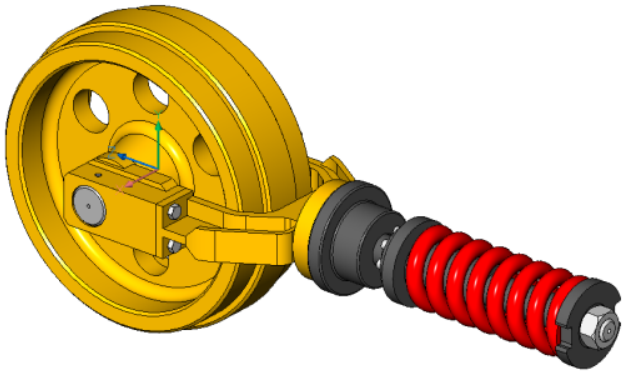
Crea un bloque con una representación explosionada del conjunto actual. Este bloque se puede insertar en cualquier ubicación.

Nota: Los componentes mecánicos locales basados en bloques y sólidos, y las referencias externas mecánicas ahora son totalmente compatibles con vistas expandidas.

7.103.2 Método

Admite dos niveles de la representación explosionada: superior e inferior. El nivel superior significa que el ensamblaje se expandirá hasta los componentes de nivel superior. Nivel inferior significa que el conjunto se desglosará hasta los componentes del nivel inferior.

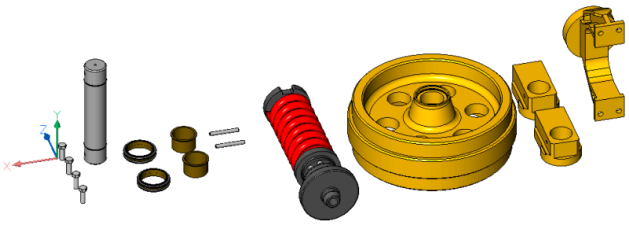
Los pasos para crear una representación explosionada se completan automáticamente y se muestran en el navegador mecánico. Puede añadir, eliminar y reordenar los pasos desde el Navegador Mecánico. Animar un solo paso de una explosión o toda la secuencia.



7.103.3 Opciones

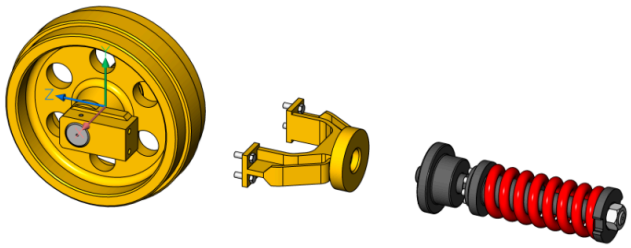
Tabla por tipos

Agrupa partes idénticas en la misma fila y diferentes partes en diferentes filas.



Lineal

Crea automáticamente representaciones explosionadas de conjuntos en una dirección determinada, teniendo en cuenta las posibles colisiones físicas entre componentes.



Automático

Determina automáticamente las direcciones de cada pieza, teniendo en cuenta las posibles colisiones físicas entre los componentes.

habilitar seguidor Líder

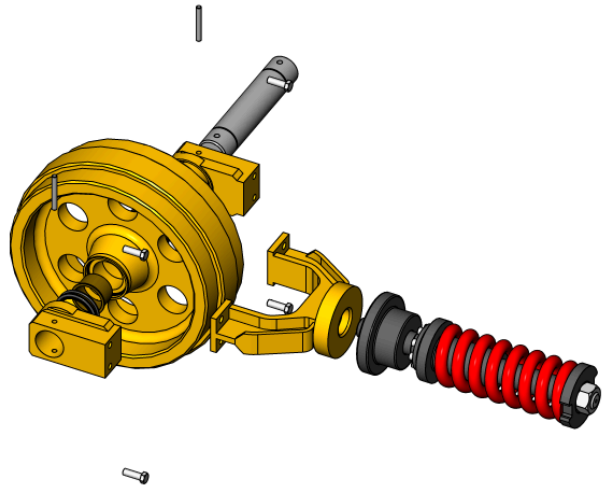
Permite la detección de partes que deben moverse de manera coherente. Si está habilitado, las piezas que se inserten en otras piezas seguirán el movimiento de las piezas base en las que se inserten.

use la proyección Actual para la brecha

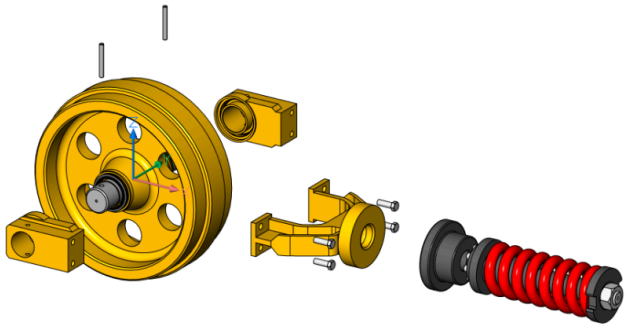
Permite el cálculo de huecos con respecto a la orientación actual de la cámara. Minimiza la probabilidad de que otras partes oculten algunas piezas en una vista 2D con la orientación actual de la cámara.

Auto

Activa el cálculo automático de huecos.



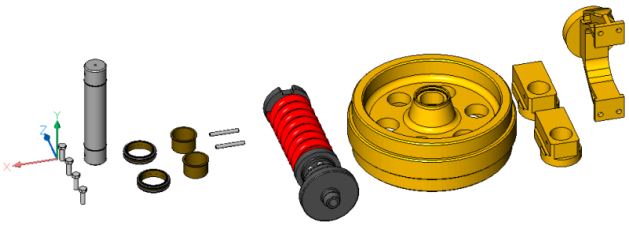
Manual
Selecciona el modo manual. Esto crea una copia exacta del conjunto, lista para crear un despiece personalizado.



Actualizar
Actualiza sólidos y referencias de bloques en el bloque de vista expandido con objetos de espacio modelo.

Configuración
Proporciona acceso a la configuración del comando.

Superior
Si se selecciona, el ensamblaje se desglosará utilizando sólo los componentes de nivel superior.



Inferior
Si se selecciona, el ensamblaje se expandirá a componentes de nivel inferior.



escoger un Nombre
Establece el nombre de la representación expandida.

Volver
Vuelve a la indicación anterior.

Editar
Abre la representación desglosada para su edición.

Generar vistas de dibujo
Genera vistas de dibujo a partir de una representación explosionada.

Finalizar.
Concluye el comando.

7.104 BMEXPLODEMOVE comando

Desplaza las piezas seleccionadas para formar una representación explosionada en una dirección determinada.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

7.104.1 Descripción

Mueve las piezas seleccionadas para formar una representación explosionada en una dirección determinada, teniendo en cuenta las posibles colisiones físicas entre los componentes (similar a la opción Lineal del comando BMEXPLODE).

Este comando también tiene un modo automático. Esto determina la dirección para cada parte seleccionada automáticamente (similar a la opción Automática del comando BMEXPLODE).

7.104.2 Opciones dentro del comando

Automático
Permite el modo automático. Se crea una representación expandida automática de las partes seleccionadas.

Modelo entero
Selecciona todo el modelo.

Lineal
Activa el modo de explosión lineal.

7.105 BMEXPLODESTEPEDIT comando

Gestiona los pasos del despiece.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

7.105.1 Descripción

Permite crear, eliminar, fusionar, copiar, dividir y reordenar los pasos de vista expandidos, así como guardar el paso actual y cambiar el paso actual.

7.105.2 Método

Seleccione una vista expandida creada con el comando BMEXPLODE y ábrala para su edición (desde el comando MECHANICALBROWSER o con -EDITARBLOQUE).

Realice las operaciones necesarias para obtener la representación explosionada deseada siguiendo las siguientes opciones. No olvide guardar el paso actual.

A continuación, guarde los cambios utilizando el comando CERRARBLOQUE con la opción Guardar.

7.105.3 Opciones

Añadir paso
Agrega un nuevo paso después del último. El nuevo paso se establecerá automáticamente como actual. Todas las modificaciones no guardadas de la representación explosionada se perderán.

Paso cOpy
Copiar un paso existente. Los nombres de los pasos distinguen entre mayúsculas y minúsculas.

merGe paso con el anterior
Combina un paso con el anterior y elimina el paso anterior.

Mover paso
Mueve un paso hacia arriba (-) o hacia abajo (+) en la lista.

Quitar paso
Elimina un paso y los movimientos asociados de las piezas. Las posiciones de las piezas en el despiece se actualizarán en consecuencia.

reNombrar paso
Cambia el nombre de un paso.

Guardar el estado actual
Guarda las posiciones actuales de las piezas en el paso actual.

establecer paso aCtual
Establece el paso como el actual y actualiza las partes en la representación desglosada de acuerdo con este paso.

dividir Paso
Divide el paso en una secuencia de pasos, cada uno de ellos corresponde exactamente a una parte.

lista de pasos (?)
Listar todos los pasos.

7.106 BMEXTERNALIZE comando

Convierte componentes locales en componentes externos.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

7.106.1 Descripción

Los componentes mecánicos locales se convierten en componentes externos con el cuadro de diálogo **Guardar componente mecánico**.

Los bloques mecánicos locales se convierten en referencias externas con el cuadro de diálogo **Guardar bloque**.

Este procedimiento se repite para cada componente local seleccionado.

7.106.2 Opciones

Modelo entero
Aparecerá un cuadro de diálogo de archivo para cada componente local en el ensamblaje.

Pregunta para nombres de archivo
Alterna la opción de solicitar nombres de archivo de componentes externalizados o de generarlos automáticamente.

Si
Es necesario introducir los nombres de los archivos.

No
Los nombres de archivo se generan automáticamente.

Nota: algunos símbolos utilizados en los nombres de los componentes no pueden utilizarse en los nombres de los archivos y se sustituirán automáticamente por un guión bajo.

7.107 BMFORM comando

Crea un nuevo componente mecánico o un bloque mecánico, e lo inserta en el dibujo actual.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

7.107.1 Descripción

Crea un nuevo componente mecánico y lo inserta en el dibujo actual. Los sólidos seleccionados se eliminan del dibujo actual.

Nota: Cuando la variable de sistema MECHANICALBLOCKS está habilitada (establecida en 1), BMFORM crea bloques mecánicos de forma predeterminada.

Nota: Si es necesario, ejecute primero el comando BMMECH para inicializar la estructura mecánica en el dibujo actual.

7.107.2 Opciones

Local
Crea un nuevo componente e lo inserta como referencia de bloque en el dibujo actual.

Nota: Cuando la variable del sistema MECHANICALBLOCKS está habilitada (establecida en 1), crea un bloque mecánico interno. Utilice el comando EDITARBLOQUE para editar la definición de bloque.

Externo
Crea un nuevo plano que contiene los sólidos seleccionados y se puede guardar con el cuadro de diálogo **Guardar dibujo como**. Los sólidos seleccionados se eliminan del plano actual. El nuevo dibujo se inserta como referencia externa en el dibujo actual.

componente mecánico
Crea un nuevo componente mecánico.

bloque mecánico
Crea un nuevo bloque mecánico.

Configuración de la plantilla
Abre el cuadro de diálogo **Configuración** en la variable del sistema BMFORMTEMPLATEPATH para elegir un archivo de plantilla.

7.108 BIMGENERATE2DSTAIR command

Generates a symbolic 2D representation of a 3D stair by projecting the steps onto a plane.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icon: 

7.108.1 Description

Generates a 2D symbolic representation of a 3D entity classified as stair or as slab by projecting the steps or slabs to a plane.

Nota: 3D entities classified as stairs can be:

- Stairs resulting from the BIMSTAIR command.
- Stairs which are created via direct modeling tools.
- Stairs imported from other software packages.
- Stairs created via Grasshopper scripts.

The automatically generated symbolic representation will be placed in the **BIM_2D_BACK+_Stair*** layers so that the solid geometry of the stair is still shown in the section result. Objects below the visible part of the stair will appear hidden. The layers can be customized and used during the section generation.

The direction of the stair is indicated in a 2d representation by an arrow pointing the up direction of the stair. The arrow starts at the first step and ends at the last step. A circle indicates the first step of the stair.

The numbering of steps starts with 1.

7.108.2 Options within the command

Select Section Plane
Allows you to select a Section Plane to project the stair or slab, to create a 2D stair or slab representation.

Continue without section plane
Creates a 2D stair or slab representation of the whole stair without selecting a Section Plane.

7.109 BMHARDWARE comando

Abre el panel **Biblioteca**.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

7.109.1 Descripción

Abre el panel **Librería** para mostrarlo en el espacio de trabajo actual. El panel **Librería** aparece con el mismo tamaño y ubicación que antes de cerrarse o contraerse. Como cualquier otro panel acoplable, el panel **Librería** puede estar flotante, acoplado o apilado.

7.110 -BMHARDWARE comando

Inserta una pieza de hardware estándar como componente mecánico en el dibujo actual.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

7.110.1 Método

Este comando solo se puede ejecutar a través de las opciones de la línea de comandos.

Nota: Para inicializar la estructura mecánica en el dibujo actual, ejecute el comando BMMECH.

Nota: This command is obsolete and creates non-parametric standard hardware parts. To insert parametric standard hardware, use the **Library** panel. This contains parametric Standard Mechanical Components.

7.110.2 Opciones dentro del comando

Paramétrico
Permite activar/desactivar la creación de piezas estándar paramétricas.

crear Personalizado
Allows to create custom standard parts from prepared tables. Opens the **Select configuration table file** dialog box that allows to select your created .txt file (or files).

Editar entidad insertada
Edita los parámetros de la inserción seleccionada.

Inserción de SMART
Permite conectar automáticamente una pieza estándar de Piping a una pieza estándar de Piping existente creando un conjunto adecuado de restricciones 3D entre ellas y copiando las expresiones para los parámetros de la pieza insertada existente a la nueva pieza.

Rotar componente
Especifica el ángulo de rotación introduciendo un valor.

establecer punto Base
Especifica un nuevo punto base para la inserción.

Nombre
Cambia el nombre de la inserción ingresando un nombre.

Tipo de inserción
Especifica el tipo de inserción.

Local
Inserta la pieza localmente.

Externo
Inserta la pieza externamente.

Invertir
Inserta el inserto seleccionado en la cara opuesta del sólido.

mUltiple
Le permite insertar varias copias. Introduciendo varios puntos de inserción.

Matriz
Crea una matriz asociativa de componentes.

Cambiar sólidos 3d objetivo
Permite elegir el nuevo conjunto de sólidos de destino. Todas las entidades basadas en componentes actuales se eliminarán y se crearán nuevas para los sólidos seleccionados.

CLaro
Elimina las entidades basadas en componentes existentes con su geometría. Consulte el comando BMUNLINK.

Seleccione todos los sólidos 3d afectados
Elige automáticamente los sólidos. Se selecciona un sólido si hay sólidos de la capa BC_SUBTRACT o si alguna capa de BC_UNITE toca o la interseca.

7.111 BMHIDE comando

Oculta un componente mecánico insertado.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

7.111.1 Descripción

Oculta un componente mecánico insertado en el dibujo actual.

El comando solo afecta a la visibilidad de las inserciones seleccionadas. Las inserciones ocultas serán consideradas por comandos como BMBOM, BMMASSPROP, etc.

7.111.2 Opciones

Nombre del componente
Escriba el nombre del componente que desea ocultar. Todas las inserciones del componente especificado se ocultarán.

Inserte el nombre
Escriba el nombre del inserto del componente que desea ocultar.
Si desea ocultar un inserto de componente anidado (inserto de subcomponente), escriba primero el nombre del inserto de componente principal y, a continuación, el nombre del inserto de componente separado por una barra (/).

7.112 BMINSERTAR comando

Abre el cuadro de diálogo Seleccionar archivo para insertar.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

7.112.1 Descripción

Abre el cuadro de diálogo Seleccionar archivo para insertar para seleccionar un archivo dwg o rfa para insertar en el dibujo actual.

Después de seleccionar el archivo y elegir **Abrir**, se muestra el panel Propiedades y se le solicita en la línea de comandos.

7.112.2 Seleccione el punto de inserción

Especifique un punto en el dibujo actual donde se insertará la entidad. Puede cambiar la inserción antes de insertarla utilizando el panel Propiedades y las opciones de Línea de comando.

Opciones adicionales: [Editar entidad insertada/SMART insert/Rotate component/set Base point/Name/insertion Type/Flip/mUltiple/Change target 3d solids].

7.112.3 Opciones del comando BMINSERT

Editar entidad insertada
Permite modificar las expresiones de los parámetros de la entidad insertada. Continúe editando parámetros individuales hasta que pulse Entrar para finalizar la opción. Esta opción también está disponible en el asistente de teclas rápidas.

Introduzca el nombre del parámetro o pulse ENTER para terminar
Especifica el nombre del parámetro.

Introducir expresión
Especifica la expresión para el parámetro.

Inserto inteligente
Le permite conectar una pieza estándar de tuberías a una pieza estándar de tuberías existente. Crea automáticamente restricciones 3D adecuadas entre las dos partes y copia expresiones para los parámetros de la parte existente a la nueva. Esta opción también está disponible en el Asistente de Hot Key.

Seleccione la entidad para insertar o
Sitúe el cursor sobre la pieza estándar de tuberías a la que desea conectarse.
Opciones adicionales: [cambiar de opción Atrás/Rotar componente/Girar/Múltiple/selección (?)]

Rotar componente
Le permite cambiar el ángulo de rotación para la entidad insertada.

Especifique el ángulo de giro del inserto
Especifique el ángulo de rotación.

Establecer punto base
Permite cambiar el punto base de la entidad insertada.

Nuevo punto base <0.0.0>
Especifique un nuevo punto base para la entidad.

Nombre
Permite cambiar el nombre de la instancia para la entidad insertada.

Componente insertar nombre <DefaultName>
Introduzca un nombre para la entidad insertada.

Tipo de inserción
Le permite cambiar el tipo de inserción para la entidad insertada.

Especifique el tipo de componente [Local/Externo] <Externo>
Elija local o externo

- Local: hace referencia a una definición de entidad dentro del dibujo actual. Consulte Referencia de bloque.
- Externo: hace referencia a una definición de entidad fuera del plano actual. Consulte la referencia externa.

Invertir
Permite invertir la dirección de la entidad insertada.

MUltiple
Le permite insertar varias copias de la misma entidad especificando un punto de inserción para cada instancia o creando un Array.

Seleccione el punto de inserción
Especifique un punto en el dibujo actual donde se insertará la entidad. Continúe insertando entidades hasta que pulse Enter para finalizar el comando.
Opciones adicionales: [Edit inserted entity/Rotate/Base point/Name/Insertion Type/Flip/Array/Change target 3d solids]

Matriz
Le permite crear una matriz asociativa de la entidad insertada.

Especifique punto base para la matriz lineal
Especificar punto.

Introduzca la distancia entre columnas
Especifique la distancia entre columnas
Opciones adicionales: [Dirección]

Introduzca la distancia entre filas
Opciones adicionales: [Fila única/Rectangular/Dirección]

Seleccione un punto final para crear matriz
Especificar punto.

Aceptar matriz resultante
Pulse Enter para aceptar la matriz.
Opciones adicionales: [Punto base/Columnas/Filas/Aceptar] <Aceptar>:

Cambiar sólidos 3d objetivo
Permite aplicar la entidad insertada a los sólidos 3D existentes en el dibujo actual.

Seleccione los sólidos objetivo
Seleccione los sólidos 3D a los que desea
Opciones adicionales: [limpiar/seleccionar todos los sólidos 3d afectados]

Seleccione todos los sólidos 3d afectados
Todos los sólidos que intersecan o tocan sólidos en las capas BC_SUBTRACT y BC_UNITE de la entidad insertada se ven afectados.

Limpiar
Borra el conjunto de selección para garantizar que no haya sólidos afectados por la entidad insertada.

7.113 -BMINSERTAR comando

Inserta características y componentes de forma de chapa metálica en el dibujo actual.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

7.113.1 Descripción

Inserta características de forma de chapa metálica, componentes mecánicos y BIM en el dibujo actual.

Nota: Este comando inserta un archivo *.RFA como componente BIM.

Este comando opera en la línea de comandos. Introduzca la ruta del archivo a insertar y elija una de las opciones. Para más detalles sobre las opciones, véase el comando BMINSERT.

7.114 BMLINK comando

Cambios en los sólidos 3D de las características basadas en componentes.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

7.114.1 Descripción

Cambia los sólidos 3D de destino de las características basadas en componentes añadiendo o eliminando sólidos 3D de destino.

7.114.2 Opciones dentro del comando

Cambiar sólidos 3d objetivo
Especifica un conjunto de sólidos objetivo. Todas las entidades basadas en componentes actuales se eliminarán y se crearán nuevas para los sólidos seleccionados.

Anexar
Agrega nuevos sólidos al conjunto de sólidos objetivo. Se actualizarán las características basadas en componentes y se crearán otras nuevas para los sólidos seleccionados.

CLaro
Elimina las entidades basadas en componentes existentes con su geometría. Véase el comando BmUnlink.

Seleccione todos los sólidos 3d afectados
Este modo es similar a **Cambiar sólidos 3d objetivo** pero los sólidos se eligen automáticamente.

Nota: Se selecciona un sólido si hay sólidos de la capa BC_SUBTRACT o si alguna capa de BC_UNITE toca o la interseca.

7.115 BMLOCALIZE comando

Convierte componentes externos en componentes locales.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

7.115.1 Descripción

Convierte componentes externos en componentes locales seleccionando los componentes manualmente.

Si existen múltiples inserciones del mismo componente externo en el modelo, todas las inserciones se convierten en componentes locales.

7.115.2 Opciones dentro del comando

Modelo entero
Convierte todos los componentes externos en el modelo en componentes locales.

7.116 BMMASSPROP comando

Calcula las propiedades de masa del modelo actual utilizando las densidades de los materiales asignados a sus componentes.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

Nota: BmMassProp formateará los valores de masa, volumen y naturaleza lineal con sus unidades correspondientes sólo si la variable del sistema PROPUNITS tiene los bits correspondientes puestos a 1 o la bandera correspondiente en el cuadro de diálogo Configuración del campo Unidades de la propiedad está marcada.

7.116.1 Método

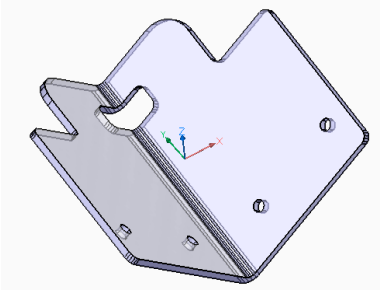
Los valores de densidad utilizados para los cálculos de propiedades de masa se toman de los materiales definidos por la propiedad Material de los componentes y subcomponentes, que pueden heredarse del componente principal del ensamblaje o establecerse explícitamente. La densidad del componente principal la definen los materiales establecidos en el campo Material en el cuadro de diálogo Navegador mecánico. Si un material no tiene una densidad asignada, o su densidad es menor o igual a cero, se muestra un mensaje de error, y las propiedades de la masa no serán calculadas. Todos los materiales que intervienen en el ensamblaje deben tener densidades no negativas.

Selecciona los sólidos 3D y los subcomponentes o el modelo completo y obtendrá un Informe en la ventana del Historial de la Consulta:

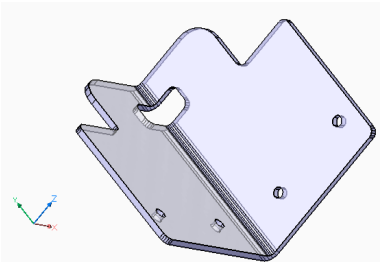
```
---------------- Componente ---------------- Masa: 6,7757 kg Volumen: 846,9586
 cm³ Centroide: X= -267,9141 mm Y= 46,2431 mm Z= -435,3534 mm Momentos de iner-
cia: X= 1,3564 kg-m² Y= 1,8427 kg-m² Z= 0,5730 kg-m² Productos de inercia: XY:
 -0,0808 kg-m² YZ: -0,1535 kg-m² ZX: 0,7934 kg-m² Radios de giro: X= 447,4159 mm
 Y= 521,4979 mm Z= 290,802 mm Momentos principales y direcciones X-Y-Z alrededor
 del centroide: I: 0,0551 kg-m² a lo largo de X= 0,0000 Y= -0,7071 Z= 0,7071 J:
 0,0570 kg-m² a lo largo de X= 0,9906 Y= 0,0970 Z= 0,0969 K: 0,0899 kg-m² a lo
 largo de X= -0,1371 Y= 0,7004 Z= 0,7004
```

7.116.2 Opciones

Si
Alinea la SCP con los ejes de momentos principales.



No
Mantiene la SCP actual.



7.117 BMMECH comando

Convierte el dibujo actual en un componente mecánico.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

7.117.1 Descripción

Si el plano contiene referencias de bloque o referencias externas, también se pueden convertir en inserciones de componentes locales y externos. Si se activan los bloques mecánicos, los sólidos y los bloques con nombre normal pueden convertirse en entidades y bloques mecánicos de forma correspondiente.

Si el dibujo ya es un componente mecánico, BMMECH no hace nada.

Nota: Los bloques mecánicos están habilitados si la variable del sistema MECHANICALBLOCKS está establecida en 1.

7.117.2 Opciones dentro del comando

crear componentes Legacy
(Sólo si los bloques mecánicos están habilitados) Cambia el modo de comando para crear componentes mecánicos (heredados).

crear bloques mecánicos
(Sólo si los bloques mecánicos están activados) Cambia el modo de comando para crear bloques mecánicos y entidades mecánicas. Si no hay un componente raíz en el documento, éste se convertirá en un bloque mecánico en sí mismo.

Sí, para convertir todo
Si el dibujo contiene referencias a bloques o referencias externas, los bloques se convierten en componentes internos y las referencias externas se convierten en componentes externos. Si el comando está en modo Bloques mecánicos, las referencias de bloque, referencias externas y sólidos en el espacio modelo se convertirán en bloques mecánicos y entidades.

Nota: Los bloqueos convertidos en componentes mecánicos (legacy) no están disponibles en el comando INSERT. Utilice BMINSERT para insertar bloques como componentes internos. Sin embargo, los bloques mecánicos están disponibles en el comando INSERT, ya que son bloques regulares con datos mecánicos adjuntos.

Bloques - para convertir bloques
(Solo si los Bloques mecánicos están habilitados). Si el dibujo contiene referencias de bloque o referencias externas, se convertirán en bloques mecánicos. Los sólidos del espacio del modelo no se convertirán en ese modo.

No, para omitir la conversión
La estructura mecánica se inicializa pero los bloques y las referencias externas no se convierten.

7.118 BMNEW comando

Crea un componente mecánico como un nuevo archivo de dibujo.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

7.118.1 Descripción

Crea un componente mecánico abriendo automáticamente un nuevo archivo de dibujo.

Nota: Cuando la variable de sistema MECHANICALBLOCKS está habilitada (ACTIVADA), se crea un bloque raíz mecánico en su lugar.

7.119 BMOPEN comando

Abre el dibujo de origen de un componente mecánico externo.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

7.119.1 Descripción

Abre el dibujo de origen de un componente mecánico externo seleccionándolo en el modelo, para modificarlo o visualizarlo.

7.120 BMOPENCOPY comando

Abre una copia de un componente insertado como un nuevo dibujo.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

7.120.1 Descripción

Abre una copia de un componente mecánico externo seleccionado en un nuevo dibujo.

Si abre una copia de un componente mecánico paramétrico, los valores actuales de los diversos parámetros se aplican a la copia.

Después de guardarlo, puede reemplazar el componente original por el dibujo recién creado utilizando el comando BMREPLACE.

7.121 -PARAMETROSMB comando

Permite enumerar y editar los parámetros de los componentes insertados y las matrices asociativas.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

7.121.1 Descripción

Permite enumerar y editar los parámetros de los componentes insertados y las matrices asociativas.

Pulsando Enter, se puede cambiar la expresión del parámetro.

Nota: Los parámetros de los componentes anidados dentro de un array pueden ser modificados o asignados a una expresión.

7.121.2 Opciones dentro del comando

Editar

Edita el valor de un parámetro.

Eliminar
Permite restablecer un parámetro previamente editado a su valor predeterminado.

Enlazar a parámetro
Asigna parámetros como una expresión para un parámetro de una restricción dimensional (tanto 2D como 3D) asociada con una entidad que se ha puesto en una matriz asociativa.

?
Enumera los parámetros de los componentes seleccionados en la ventana del historial de avisos.

Nota: Pulse F2 para ver la lista en la ventana del historial de avisos.

7.122 PROPIEDADESSUPERIORES comando

Crea, edita y elimina definiciones de propiedades y organiza las propiedades en conjuntos de propiedades.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

7.122.1 Descripción

Abre el cuadro de diálogo **Propiedades mecánicas** para crear y administrar definiciones de propiedades.

7.123 SALVABMP comando

Guarda la vista actual como un archivo BMP.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

7.123.1 Descripción

Abre el cuadro de diálogo Guardar mapa de bits para guardar la vista actual (modelo o espacio de papel) como un archivo BMP de mapa de bits.

7.124 BMRECOVER comando

Recupera una estructura mecánica rota.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

7.124.1 Descripción

Recupera una estructura mecánica rota seleccionada a través del cuadro de diálogo Seleccionar archivo. El comando sobrescribe el dibujo original.

Nota: El comando difiere de los comandos básicos de Auditoría y Recuperación. Se recomienda utilizar BMRECOVER para reparar los problemas de un dibujo MCAD.

7.125 BMREPLACE comando

Reemplace un inserto de componente.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

7.125.1 Descripción

Reemplaza un componente mecánico insertado en el dibujo actual con otro seleccionado en el cuadro de diálogo Seleccionar componente de archivo.

7.125.2 Opciones dentro del comando

Insertos similares
Permite reemplazar automáticamente inserciones similares, según la opción elegida.

- **Sí**: reemplaza todos los insertos similares de los componentes mecánicos seleccionados en el ensamblaje.
- **No**: reemplaza solo los componentes seleccionados.

componente Tipo
Permite elegir el tipo de inserción de un componente de sustitución. Las siguientes opciones están disponibles:

- **Local**: el nuevo componente será local.
- **Externo**: el nuevo componente será externo.
- **Mantener como está**: el nuevo componente hereda el tipo de inserción del componente sustituido.
- **componente Por defecto**: el nuevo componente se enlazará como se especifica en su archivo de origen.

Consulte Componentes externos y locales en la Guía del usuario.

Cambios en los parámetros
Permite controlar los valores de los parámetros que se utilizarán una vez finalizada la sustitución.

- **Sí - reaplicar**: se aplican los valores de los parámetros del componente sustituido.
- **No - utilizar la sustitución tal cual**: se aplican los valores de los parámetros del componente de sustitución.

desde Archivo
Permite seleccionar un archivo .dwg del cuadro de diálogo Seleccionar archivo para componente para el componente de reemplazo.

7.126 Comando BSCALE (Express Tools)

Escala las referencias a bloques en relación con sus puntos de inserción.

7.126.1 Opciones dentro del comando

Absolutas
Especifica un factor de escala absoluto en dirección X e Y o en dirección X, Y y Z.

Relativo
Especifica un factor de escala relativo en las direcciones X e Y o en las direcciones X, Y y Z.

7.127 BMEXPLODECONFIG command

Assigns preferable directions for entities during automatic generation of exploded views.



7.127.1 Description

Automatically converts directions defined in WCS to local directions of selected entities during generation of exploded views.

7.127.2 Method

Select entities which will use the preferable direction for exploded view, then set the direction.

7.127.3 Options within the command

Set
Selects entities to set preferable direction for disassembly.

Root part
Selects only root part.

Entire model
Selects entire model.

Remove
Selects entities to remove from preferable direction for disassembly.

Select the direction
Selects the direction for selected entities which will be follow on exploded views.

Select axial entity
Allows you to select an existing axial entity.

2Points
Selects two points to define the direction.

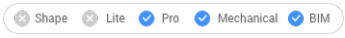
Xaxis
Selects the X axis as direction.

Yaxis
Selects the Y axis as direction.

Zaxis
Selects the Y axis as direction.

7.128 BMSHOW comando

Muestra componentes mecánicos ocultos del dibujo.



7.128.1 Descripción

Muestra los componentes mecánicos previamente ocultos insertados en el dibujo actual.

7.128.2 Opciones dentro del comando

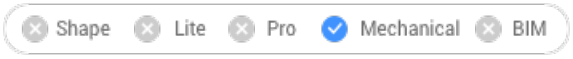
mostrar ALI
Muestra todos los insertos de componentes.

nombre del COMponente
Escriba el nombre del componente de los insertos de componentes que desea mostrar. Esto afecta a todas las inserciones del componente especificado.

Inserte el nombre
Escriba el nombre del inserto del componente que desea mostrar.
Si desea mostrar un inserto de componente anidado (inserto de subcomponente), escriba primero el nombre del inserto de componente padre y, a continuación, el nombre del inserto de componente separado por una barra inclinada (/).

7.129 BMTRAILINGLINES comando

Crea todas las líneas finales necesarias para las piezas seleccionadas.



7.129.1 Descripción

Crea todas las líneas de arrastre necesarias seleccionando las entidades.

Nota: Es necesario seleccionar una vista expandida antes de ejecutar el comando.

7.129.2 Opciones dentro del comando

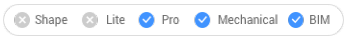
usar puntos de origen
Cambia el modo utilizado para elegir el punto de referencia de las piezas al origen (punto de inserción) del componente.

usar puntos centrales
Cambia el modo utilizado para elegir el punto de referencia de las piezas al punto central del cuadro de delimitación del componente.

Modelo entero
Selecciona todo el modelo e inicia el procesamiento.

7.130 BMDESENLAZAR comando

Rompe la conexión entre una inserción de componente y un sólido 3D reteniendo la apertura.

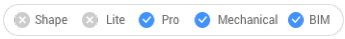


7.130.1 Descripción

Rompe la conexión entre un inserto de componente (por ejemplo, una Ventana) y un sólido 3D (por ejemplo, un Muro) reteniendo la apertura mediante la selección de los componentes.

7.131 BMUNMECH comando

Convierte los componentes mecánicos.



7.131.1 Descripción

El comando convierte el componente mecánico actual en un dibujo plano.

Nota: El comando se aplica a los planos que son solo un componente mecánico.

7.131.2 Opciones dentro del comando

Si
Elimina la estructura mecánica del dibujo, convirtiéndola en un dibujo plano.
Los insertos de componentes locales se convierten en referencias de bloque (el nombre del componente se convierte en el nombre del bloque). Los insertos de componentes externos se convierten en referencias externas.

No
Anula el comando.

7.132 BMUPDATE comando

Vuelve a cargar todos los componentes referenciados desde archivos externos y actualiza las tablas BOM.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

7.132.1 Descripción

El comando:

- Recarga los componentes referenciados desde archivos externos (BmInsert).
- Reconstruye características basadas en componentes, características de forma de chapa y componentes de ventanas/puertas BIM (véase la capa BC_SUBTRACT, características de forma, BmInsert).
- Actualiza la lista de materiales (BmBom).
- Regenera las vistas de dibujo producidas a partir del modelo 3D (ViewBase).

Nota: Si la variable de sistema BMAUTOUPDATE está activada, los componentes del ensamblaje externo se recargan al abrir el archivo.

7.132.2 Opciones dentro del comando

Modo
Define la nueva cara de colocación.

Nota: Cada componente insertado basado en componentes o componente de la ventana BIM tiene una cara de colocación asociada del sólido 3D correspondiente al que se adjunta la entidad. Esta es la cara que se utilizará para la ubicación de entidades en el comando BMINSERT. La cara de ubicación asociada de la entidad se puede perder en operaciones de modelado o copia o puede estar ausente si la entidad se ha insertado en un área vacía. El comando BMUPDATE permite volver a asociar la entidad con su cara de ubicación.

Automático
La cara de colocación de la característica se detecta automáticamente.

Manual
Seleccione manualmente una nueva cara de colocación.

Modelo entero
Actualiza todo el modelo.

7.133 BMVSTYLE comando

Aplica un estilo visual a un componente mecánico insertado.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

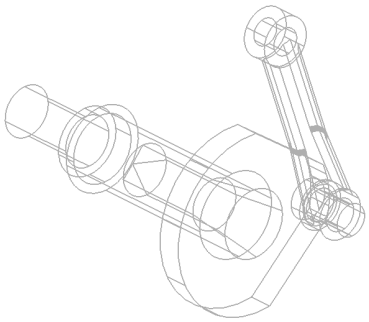
7.133.1 Descripción

Aplica un estilo visual elegido a todos o solo a algunos componentes insertados escribiendo TODOS o los nombres del componente insertados, separados por barras (/). Los nombres de las inserciones de los componentes distinguen entre mayúsculas y minúsculas.

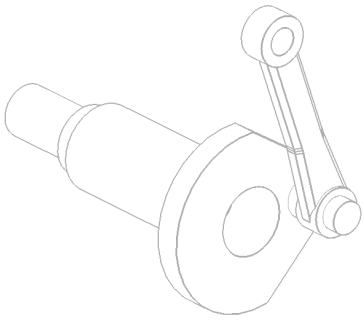
7.133.2 Opciones

por Ventana gráfica
Aplica el estilo visual actual de la ventana gráfica.

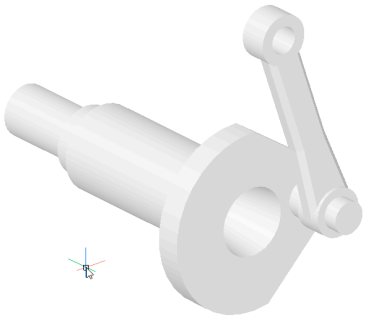
Malla Alambre
Aplica el estilo visual Wireframe 3D.



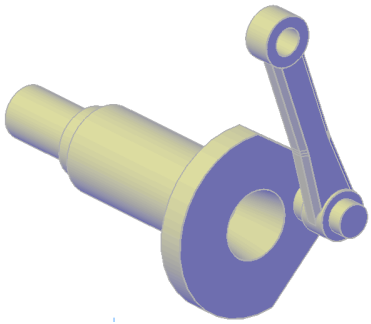
Oculto
Aplica el estilo visual oculto.



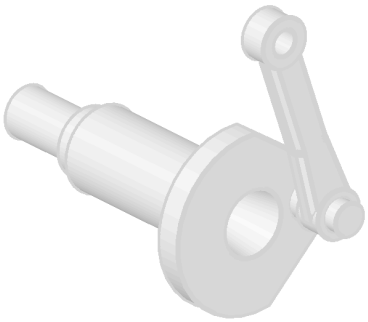
Realístico
Aplica el estilo visual realista.



Conceptual
Aplica el estilo visual conceptual.



Modelado
Aplica el estilo visual Modelado.



por Nombre
Aplica un estilo visual con nombre.

7.134 BMWELDANNOTATE command

Creates annotates for arbitrary 2D entity in the paper space with caterpillars and welding symbols.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icon:

7.134.1 Method

Select the welding symbol type and the curve from the paper space to annotate.

7.134.2 Option within the command

Front
Creates a caterpillar welding symbol. Select the symbol representation from the **Load Linetypes** dialog box.

Nota: If the lines are already loaded, a warning message box is opened to agree with the replacement of lines.

Load linetype
Opens the **Load Linetypes** dialog box to select another symbol representation.

Select curve
Applies the caterpillar symbol on the selected curve.

Nota: A preview of the caterpillar symbol is shown.

Partial
Defines a part of the curve to apply the caterpillar symbol.

Flip
Flips the caterpillar symbol side for the last selected curve.

Scale
Scales the caterpillar symbol for the last selected curve.

Side
Creates a side view welding symbol.

Fillet
Creates a fillet side view symbol.

J-groove
Creates a J-groove side view symbol.

V-groove
Creates a V-groove side view symbol.

U-groove
Creates a U-groove side view symbol.

Seam
Creates a seam side view symbol.

7.135 BMWELDING command

Creates a fillet or groove welding for faces (or two sets of faces) of different 3D solids.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icon: 

7.135.1 Method

Select the faces of the two 3D solids (members) between which the weld will be created, if possible:

- For fillet welding you can select a face of the first member and one or multiple faces of the second member.
- For groove welding you can select one or multiple faces of the first member and one or multiple faces of the second member.

Nota: When the operation is not possible for all selected faces, a notifying balloon will appear on the screen. Click **More details...** to open the **Report** panel where the faces not included in the operation are listed.

7.135.2 Options within the command

Fillet
Creates a fillet welding using one of the following sizes, according with the value of the FILLETWELDING-COMBINEADJACENT system variable:

Input Z
Specifies a value for the Z (Leg) length of the fillet welding.

Nota: The default Z size is stored by the FILLETWELDINGZSIZE system variable.

Input A
Specifies a value for the A (Throat) size of the fillet welding.

Nota: The default A size is calculated as FILLETWELDINGSIZE value * sin(45 degrees).

Groove
Creates a groove welding.

7.136 BMXCONVERT comando

Convierte los sólidos de X-Hardware en componentes mecánicos.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

7.136.1 Descripción

Convierte sólidos X-Hardware en el dibujo actual en componentes mecánicos.

7.137 CONTORNO comando

Crea polilíneas cerradas a partir de entidades delimitadoras.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

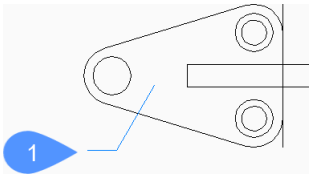
Ícono: 

Alias: BO, BPOLY

7.137.1 Descripción

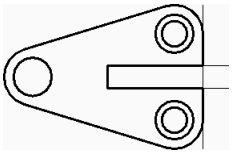
Crea polilíneas cerradas, definidas por entidades circundantes. Las opciones le permiten elegir un punto interno, especificar el conjunto de límites y detectar islas.

Entidades originales:



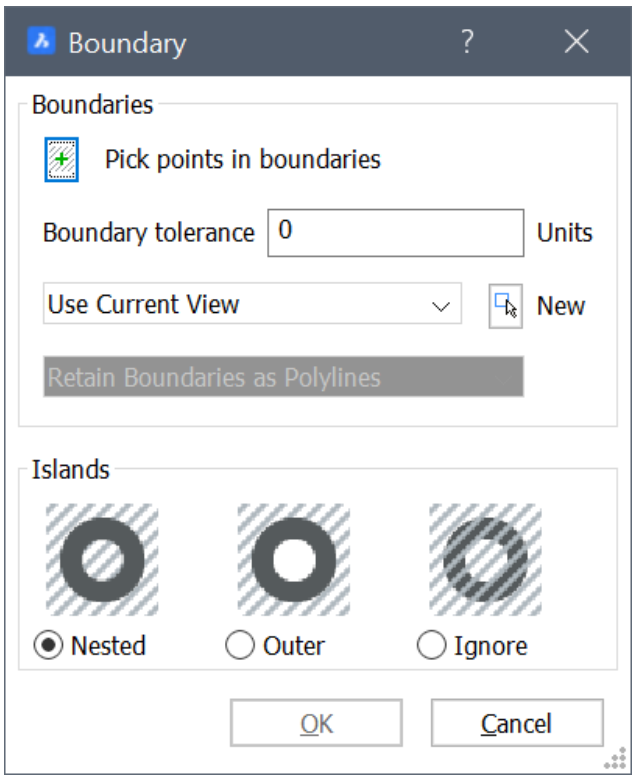
1 Punto interno

Polilíneas resultantes:



7.137.2 Cuadro de diálogo Límite

Comience a crear límites seleccionando opciones en el cuadro de diálogo Límite.



Contornos
Especifique las opciones de los límites.

Seleccionar puntos de contorno
Especifique un punto dentro de un área cerrada para el que desea crear un límite. Puede seguir eligiendo puntos adicionales hasta que pulse Intro para volver al cuadro de diálogo de límites.
Opciones adicionales: [Seleccionar entidades/deshacer]

Tolerancia de contorno
Especifique el mayor hueco que puede existir en el límite para que BricsCAD considere el área cerrada. Cuando la tolerancia de los límites es 0, no pueden existir huecos.

Conjunto de contorno
Especifica dónde debe buscar BricsCAD las entidades que conforman el límite de sombreado.

- **Vista actual**: busca todas las entidades en la vista actual.
- **Utilizar conjunto de límites**: busque solo el conjunto de selección actual.
- **Nuevo**: crea un nuevo conjunto de selección. Presione Entrar para terminar de seleccionar entidades y volver al cuadro de diálogo Límite.

Conservar los límites como polilíneas [Sólo lectura]
Indica cómo se conservan los límites.

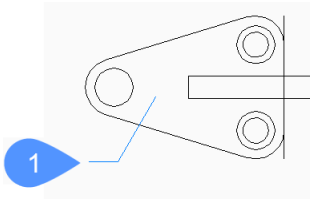
Islas
Especifica la detección de islas. Una isla es un área cerrada dentro de un límite.

Anidados
Trata cada isla como un límite.

Exterior
Crea un límite de sólo las entidades más externas.

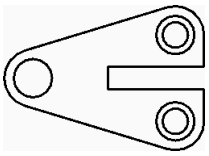
Ignorar
Ignora las áreas más interiores. Se crea un límite entre la zona exterior y las islas.

Entidades originales:

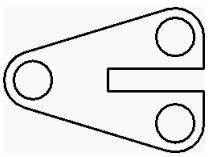


1 Punto interno

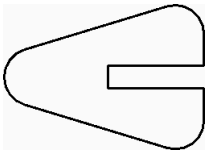
Anidados:



Exterior:



Ignorar:

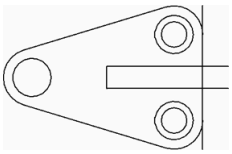


7.137.3 Opciones dentro del comando CONTORNO

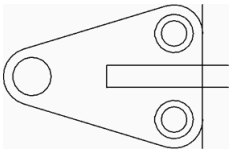
Después de empezar a crear límites, pueden estar disponibles las siguientes opciones:

Seleccionar entidades
Seleccionar entidades o límites

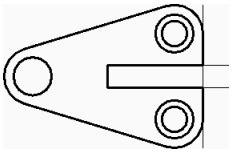
Entidades originales:



Entidades seleccionadas:



Polilíneas resultantes:



Deshacer
Deshaga el último punto de selección interno y continúe eligiendo puntos para especificar áreas cerradas adicionales.

7.138 -CONTORNO comando

Crea polilíneas cerradas a partir de entidades delimitadoras.

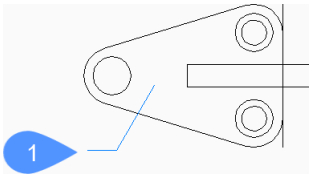
Shape Lite Pro Mechanical BIM

Alias: -BO

7.138.1 Descripción

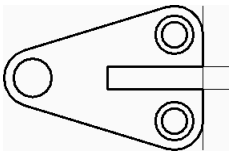
Cree polilíneas cerradas, definidas por entidades circundantes utilizando la línea de comando. Opciones le permiten elegir un punto interno, especificar el conjunto de límites y detectar islas. Consulte el comando CONTORNO para acceder a una funcionalidad similar utilizando un cuadro de diálogo.

Entidades originales:



1 Punto interno

Polilíneas resultantes:



7.138.2 Métodos para crear un límite

Hay un método para empezar a crear un límite:

- Punto interno

Punto interno
Comience a crear los límites especificando un punto dentro de un área cerrada para el que desea crear un límite. Puede continuar eligiendo puntos adicionales hasta que presione Entrar para finalizar el comando.
Opciones alternativas: [Avanzado/Deshacer]

7.138.3 Opciones dentro del comando -CONTORNO

Después de empezar a crear límites, pueden estar disponibles las siguientes opciones:

Avanzado
Seleccione para modificar las opciones de límites o la detección de islas.

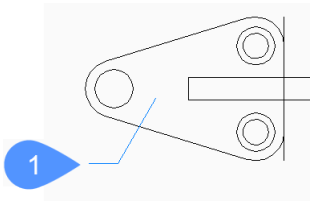
Contorno
Especifica dónde debe buscar BricsCAD las entidades que conforman el límite de sombreado.

- **Nuevo**: cree un nuevo conjunto de selección de entidades que conforman el límite.
- **Todo**: seleccione todas las entidades en la ventana gráfica actual.

Isla
Especifica la detección de islas. Una isla es un área cerrada dentro de un límite.

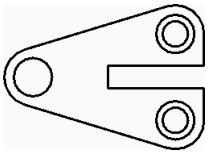
- **Si**: trata cada isla como un límite.
- **No**: crea un límite de sólo las entidades más externas.
- **Solo exterior**: ignora las zonas más interiores. Se crea un límite entre la zona exterior y las islas.

Entidades originales:

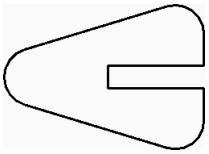


1 Punto interno

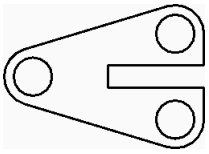
Sí:



No:



Solo exterior:



Salida
Vuelve a la solicitud anterior.

Deshacer
Deshaga el último punto de selección interno y continúe eligiendo puntos para especificar áreas cerradas adicionales.

7.139 PRISMARECT comando

Crea un sólido 3D en la forma de una caja.

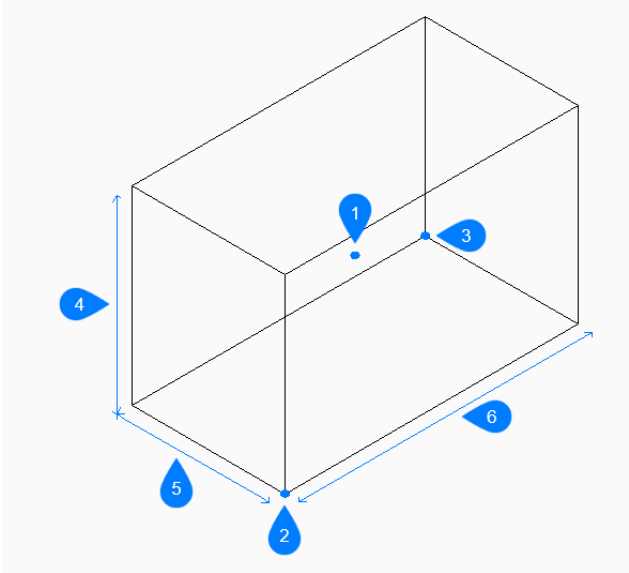
Nota: En BricsCAD Lite, que no admite sólidos 3D, el comando PRISMARECT inicia el comando AI_BOX.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

7.139.1 Descripción

Cree un sólido 3D con forma de caja rectangular o cuadrada. Elija entre una combinación de opciones que incluye esquina, centro, longitud, ancho, altura y cubo.



1 Centro de la caja

2 Esquina de la caja

3 Esquina opuesta

4 A

5 Ancho

6 Longitud

7.139.2 Métodos para crear una caja

Este comando tiene 2 métodos para empezar a crear una caja:

- Ajuste la esquina de la caja
- Center

Ajuste la esquina de la caja

Comience a crear una cuña especificando una esquina para la base de la cuña entonces:

Ajusta la esquina opuesta

Especifique la esquina opuesta para que la base de la cuña aplique tanto la longitud como el ancho. La caja se crea paralela a los ejes x e y.

Opción adicional: [Cubo/Longitud del lado]

Altura de la caja

Especifica la altura de la caja.

Opción adicional: [2Puntos]

Center

Comience a crear una caja especificando el centro de la caja entonces:

Ajuste la esquina de la caja

Especifique una esquina en el plano central del cuadro para aplicar tanto la longitud como el ancho. La caja se crea paralela a los ejes x e y.

Opción adicional: [Cubo/Longitud del lado]

Altura de la caja
Especifica la altura de la caja.
Opción adicional: [2Puntos]

7.139.3 Opciones dentro del comando PRISMARECT

Después de empezar a crear un cuadro, pueden estar disponibles las siguientes opciones:

Cubo
Especifique una distancia única que se utilizará para la longitud, el ancho y la altura del cuadro.

Longitud del lado
Especifique la longitud del lado de la caja y luego:

Anchura de caja
Especifique la anchura de la caja.

Altura de la caja
Especifica la altura de la caja.
Opción adicional: [2Puntos]

2Punto
Especifique la altura de la caja seleccionando dos puntos cualesquiera.

7.140 PARTE comando

Elimina una parte de una entidad.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

Alias: BR

Puede romper arcos, círculos, elipses, líneas, polilíneas, rayos y líneas infinitas.

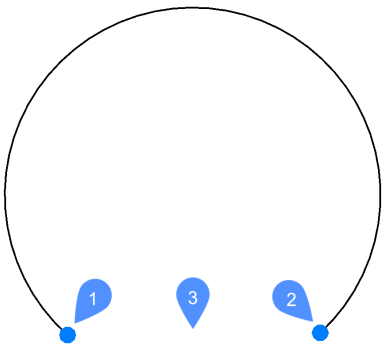
> ***Nota:*** Romper un círculo lo convierte en un arco. Un rayo se divide en un rayo y una línea. Una línea infinita se divide en dos rayos.

7.140.1 Método

Cuando se rompen entidades, hay que especificar dos puntos para la ruptura. La parte entre los dos puntos de rotura se elimina.

En los arcos y círculos, la rotura se produce en el sentido contrario a las agujas del reloj desde el primer al segundo punto de rotura.

> ***Nota:*** De forma predeterminada, el punto que utiliza para seleccionar la entidad se convierte en el primer punto de corte.



1 Primer punto de ruptura

2 Segundo punto de quiebre

3 Parte eliminada

7.140.2 Opciones dentro del comando

Primer punto de ruptura
Especifica el inicio de la porción de la entidad que se eliminará.

@
Especifica que los puntos de ruptura primero y segundo están en la misma ubicación en la entidad. La entidad seleccionada se divide en dos partes conectadas.

7.141 Comando BREAKLINE (Express Tools)

Crea una polilínea con un símbolo de línea de rotura.

Ícono:

7.141.1 Método

Especifique el primer y el segundo punto de la línea de rotura y, a continuación, especifique la ubicación del símbolo de línea de rotura.

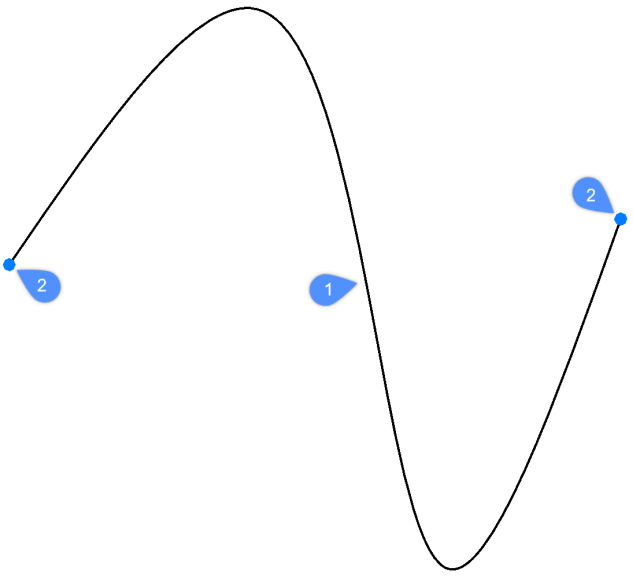
Puede personalizar el símbolo de la línea de corte con estos pasos:

1 Abra un nuevo dibujo.

2 Dibuja un símbolo (1).

3 Establezca la capa **Defpoints** como actual.

4 Agregue dos puntos (2) al símbolo, usando el comando PUNTO. La línea de corte se cruzará con el símbolo en estos puntos.



5 Guarde este dibujo en la carpeta ExpressTools. La ruta predeterminada es: *C:\Program Files\Bricsys \BricsCAD V23 en_US\ExpressTools*.

7.141.2 Opciones dentro del comando

Bloque
Especifica el bloque que se utiliza como símbolo de línea de rotura.

Nota: El bloque predeterminado está definido por **brkline.dwg**.

Tamaño
Establece el tamaño del símbolo de línea de corte.

Nota: El tamaño del símbolo de línea de corte determina la longitud mínima de la línea de corte.

Alargar
Establece la longitud de extensión de la línea de corte cuando se agrega un símbolo de corte.

7.142 EXAMINAR comando

Abre el navegador web por defecto.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

7.142.1 Descripción

Abre el navegador web por defecto para navegar por Internet a partir de una URL especificada. Se abre en una ventana de aplicación externa, lo que le permite permanecer abierto mientras trabaja en sus planos en BricsCAD. Puede moverla y cambiar su tamaño con los controles estándar de las ventanas de la aplicación.

7.143 BSAVEAS comando

Abre el cuadro de diálogo Guardar definición de bloque.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

7.143.1 Descripción

Abra el cuadro de diálogo Guardar definición de bloque para copiar la definición de bloque actual con un nuevo nombre. Este comando sólo está disponible en el Editor de bloques.

7.144 BTRIM command (Express Tools)

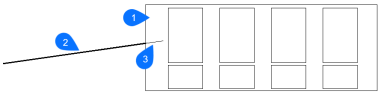
Trims entities to entities nested in blocks and external references.

Icon:

7.144.1 Method

Choose one or more entities nested in blocks or external references to use as cutting edge (1).

Choose the entity to be trimmed (2).



1 Cutting edge entity

2 Entity to be trimmed

3 Trimmed part

Nota: Switch to extend mode: press and hold the Shift key to select an entity to be extended to the nearest boundary entities. See the BEXTEND command.

7.144.2 Options within the command

Fence
Selects all entities that cross the selection fence. The selection fence is a series of temporary line segments. The selection fence does not form a closed loop.

Crossing
Selects entities within and crossing a rectangular area defined by two points.

Edge mode
Toggles between **Extend** and **No extend**.

Extend
Extends the boundary object along its natural path to intersect another object or its implied edge in 3D space.

No extend
Specifies that the object is to extend only to a boundary object that actually intersects it in 3D space.

Projection
Specifies the projection method used when extending objects.

No projection
Extends only those entities that intersect real boundaries in 3D space.

xy plane of Ucs
Projects entities and boundaries to the x,y plane of the current UCS, and then extends the projected entities that would intersect projected boundaries.

current View
Projects entities into the current view, and then extends them accordingly.

eRase
Deletes selected entities.

7.145 Comando BURST (Express Tools)

Explota bloques, convirtiendo los valores de los atributos en entidades de texto.

Ícono:

7.145.1 Método

Seleccione el bloque que desea explotar y presione Enter.

8. C

8.1 CAL comando

Abre la calculadora de BricsCAD.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

8.1.1 Descripción

Abre la Calculadora BricsCAD para realizar operaciones comunes de cálculo y conversión. Se abre en una ventana de aplicación externa, lo que le permite permanecer abierto mientras trabaja en sus planos en BricsCAD. Puede moverla y cambiar su tamaño con los controles estándar de las ventanas de la aplicación.

8.2 CALLOUT comando

Shape Lite Pro Mechanical BIM

8.2.1 Descripción

Este es un comando de servicio que no debe ser introducido directamente por el usuario. El programa lo utiliza cuando se selecciona un elemento del menú contextual.

8.3 CAMARA comando

Coloca glifos de cámara en los dibujos que apuntan a los puntos de destino y crea vistas con nombre.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

8.3.1 Método

Especifica la ubicación de la cámara y la ubicación del objetivo (el punto al que mira la cámara).

Aparecerá un glifo de cámara en el dibujo para indicar la posición de la cámara.

Nota: Aparecerá un glifo de cámara en el dibujo para indicar la posición de la cámara.

8.3.2 Opciones

?

Muestra una lista de cámaras existentes. Presione Enter para listar todas las cámaras existentes. Utilice expresiones comodín (* o ?) para enumerar una selección de cámaras. Por ejemplo, Cam* enumera todos los nombres de cámaras que empiezan por "cam" y ?a* enumera todos los nombres de cámaras cuya segunda letra es "a

Nombre

Nombra la nueva cámara.

Ubicación

Posiciona la cámara eligiendo un punto en el dibujo o escribiendo las coordenadas x, y, z en la línea de comandos.

A
Establece la altura (coordenada z) de la cámara.

Objetivo
Posiciona el destino, el punto en el que se ve la cámara seleccionando un punto en el dibujo o escribiendo las coordenadas x, y, z en la línea de comandos.

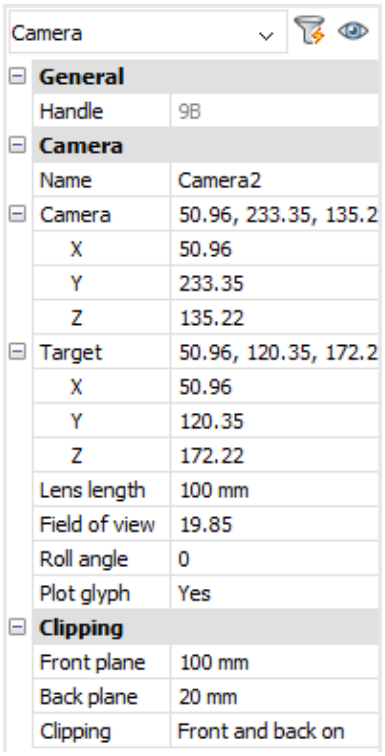
LEntes
Define la longitud del objetivo. Un número más pequeño, como 20, proporciona un campo de visión más amplio, mientras que un número más alto, como 200, proporciona una mirada más cercana, como una lente de zoom en una cámara.

Recortando
Define los planos de recorte frontal y posterior, que cortan la vista.

Vista
Establece la cámara como vista actual.

Nota: Se pueden editar las propiedades de una vista de cámara:

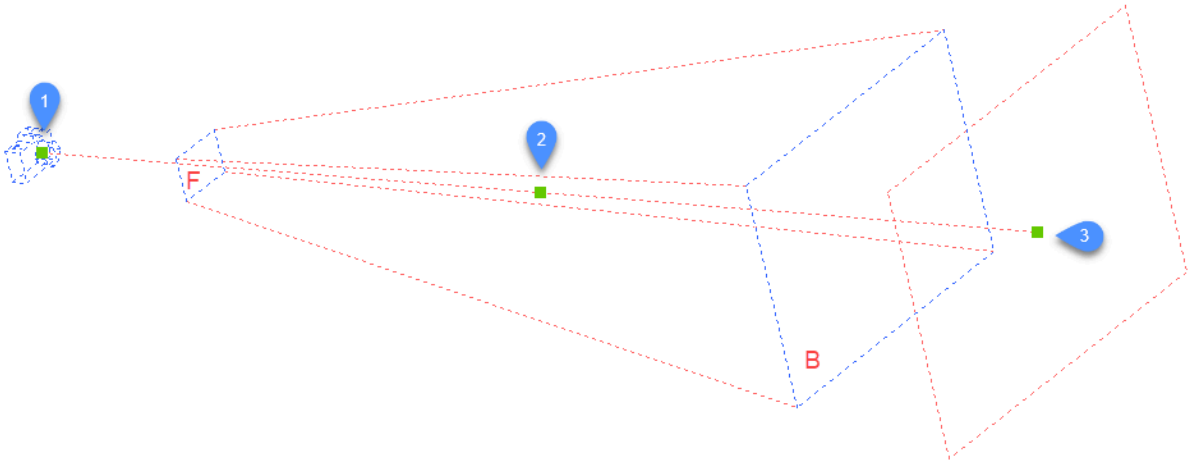
- en el cuadro de diálogo mostrado por el comando VISTA.
- en el panel de propiedades después de seleccionar el glifo de la cámara en el dibujo.
-



Edición de glifos
Las cámaras se pueden editar directamente a través de empuñaduras:
Seleccione el glifo de la cámara en el dibujo. Observe que tiene tres asas. Los planos de recorte delantero (F) y trasero (B) aparecen en una línea de puntos azules.
Arrastre las empuñaduras para realizar las siguientes acciones:

- Coloca la cámara (1).
- Mueva la definición de la cámara en su conjunto (2).

- Coloca el objetivo (3).



8.4 Comando CDORDER (Express Tools)

Organiza el orden de dibujo de las entidades en función de su color de índice.

Ícono:

8.4.1 Método

Seleccione las entidades que desea organizar. Se abre el cuadro de diálogo **Orden de dibujo basado en color**, donde puede especificar la prioridad del color.

8.5 -CDORDER command (Express Tools)

Arranges the entities draw order based on their index color via the command line.

8.5.1 Options within the command

Draworder
Changes the display order of the selected entities using the DRAWORDER command.

Enter color numbers separated by comma
Allows you to specify the colors indexes, separated by comma.

Nota: The first color places the entities in the front, while the last color places the entities in the back.

Enter draworder location for objects
Allows you to choose between **Front** and **Back**.

Front
Places the selected entities in front of the entities that are not specified in the color list.

Back
Places the selected entities behind the entities that are not specified in the color list.

Redefine order for selected blocks?
Changes the display order of the entities in blocks.

Y
The selected blocks are reordered.

N
The selected blocks remain unchanged.

Handles
Changes the display order of the selected entities by reordering entities in the drawing database.

8.6 CENTRO comando

Activa el ajuste de la entidad central.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

8.6.1 Descripción

Activa el ajuste de la entidad al centro para activar o desactivar el ajuste al centro. Puede iniciar este comando en el símbolo del sistema para alternar una alineación de entidad en ejecución. Al hacerlo, el valor de la variable de sistema OSMODE cambia en consecuencia. También puede iniciar este comando dentro de otro comando para desactivar la alineación de entidad solo para la operación actual. Esto no cambia el valor de la variable del sistema OSMODE.

8.7 DISOCIARCENTRO comando

Rompe la asociación de una entidad de línea central con dos líneas seleccionadas, o bien una marca central con un círculo o un arco.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

8.7.1 Descripción

Rompe la asociación de las entidades de línea central y marca central con las entidades asociadas, como líneas, arcos y círculos.

8.8 LINEACENTRO comando

Crea una nueva línea central.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

Alias: CL

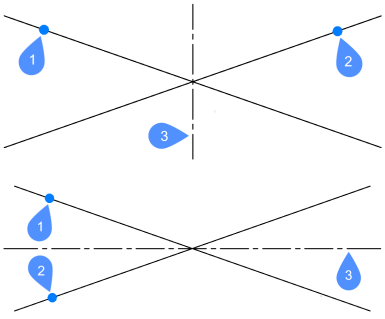
8.8.1 Descripción

Crea una geometría de línea central asociada con dos líneas seleccionadas o segmentos de polilínea.

Nota: Las líneas centrales están dibujando entidades de referencia para indicar ejes de simetría.

8.8.2 Método

Al aplicar una línea de centro a la intersección de dos líneas, la ubicación de los puntos seleccionados determina la dirección de la línea de centro.



1 Primer segmento seleccionado.

2 Segundo segmento seleccionado.

3 Línea de centro resultante.

Las líneas y los segmentos de polilínea se pueden seleccionar dentro de bloques y en las ventanas gráficas de vista de dibujo. Puedes elegir dos segmentos de la misma polilínea.

Nota: La línea central es asociativa, por lo que cuando una o ambas líneas se mueven, la línea central se reposiciona.

Nota: Las líneas de centro se pueden editar mediante agarres. Se puede mover y alargar arrastrando las asas. El comando REESTABLECERCENTRO se puede utilizar para restablecer la línea central.

8.9 MARCACENTRO comando

Crea una marca central.

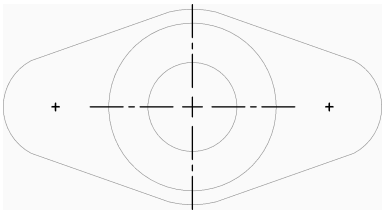
Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

Alias: CM

8.9.1 Descripción

Crea una marca central asociada a un círculo, arco o poliarco seleccionado.



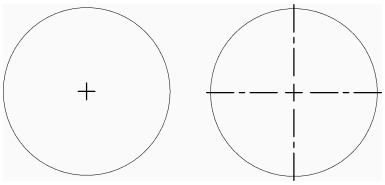
8.9.2 Métodos para crear una marca central

Hay un método para empezar a crear una marca central:

- Seleccionar círculo o arco

Seleccionar círculo o arco

Comience a crear una marca central seleccionando un círculo, arco o poliarco. Dependiendo del valor actual de la variable de sistema CENTERMARKEXE, la marca central se dibuja con o sin líneas de extensión. La configuración central adicional controla aún más la apariencia de las marcas centrales.



La marca central es asociativa, por lo que cuando el arco o el círculo se mueve o cambia de tamaño, la marca central le sigue.

Opciones adicionales: [selection options (?)]

8.9.3 Opciones dentro del comando MARCACENTRO

Después de empezar a crear una marca central, puede estar disponible la siguiente opción:

8.10 REAOSICARCENTRO comando

Asocia una entidad de línea central con dos líneas seleccionadas, o bien una marca central con un círculo o un arco.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

8.10.1 Descripción

Selecciona la marca central o una línea central para asociar con sus entidades específicas.

Si selecciona una marca central, debe especificar un círculo o un arco (entidad circular) al que asociarse.

Si selecciona una línea central, debe especificar dos líneas con las que asociar.

8.11 REESTABLECERCENTRO comando

Restablece las entidades de la línea central y de la marca central.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

8.11.1 Descripción

El programa restablece las líneas centrales cuando se mueve una de las líneas asociadas. Las marcas de centro se restablecen automáticamente cuando se mueve el círculo o arco asociado o cuando se modifica su radio o diámetro.

8.12 CHAFLAN comando

Crea chaflanes en las intersecciones, definidos por dos longitudes, o una longitud y un ángulo.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

Alias: CHA

8.12.1 Métodos

Existen cuatro métodos para crear chaflanes:

- Cree un chaflán especificando dos distancias.
- Crear chaflán por longitud y ángulo.
- Cree cámaras a lo largo de una polilínea.
- Cree cámaras en un borde sólido 3D (obsoleto, reemplazado por el comando DMCHAMFER).

Nota: : El comando no puede colocar un chaflán entre dos polilíneas, pero puede colocar un chaflán entre una línea y una polilínea, incluso una polilínea cerrada.

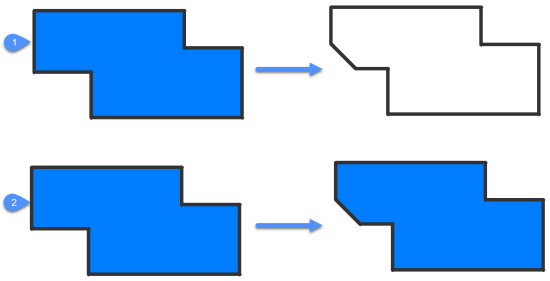
Nota: Para conectar dos entidades sin crear un chaflán, mantenga presionada la tecla Mayús al seleccionar la segunda entidad. Esto actúa como un comando combinado de Recortar-Extender.

8.12.2 Opciones

ajustes de chaflán
Abre el cuadro de diálogo de configuración en los parámetros del chaflán.

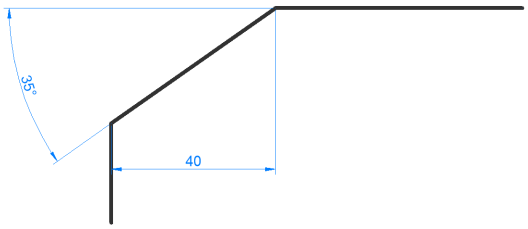
Polilínea
Chaflana los vértices en los que se encuentran dos segmentos de la polilínea seleccionada (si procede).

Nota: La creación de cámaras en un límite de trama creado con líneas individuales (1) da como resultado la eliminación de la asociatividad de trama de línea. La asociatividad se mantiene si el límite se define a partir de una polilínea (2).

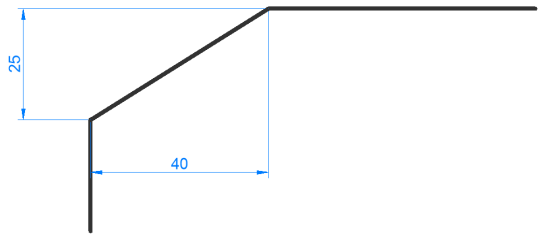


Texto
Cambia el método a longitud-ángulo.

Nota: BricsCAD mide el ángulo desde 0 grados, el eje X.



Distancia
Cambia el método a distancia-distancia.



mEtodo
Especifique entre los métodos de ángulo y distancia.

Nota: El programa seguirá utilizando el mismo método para determinar el chaflán hasta que el método vuelva a cambiarse.

Recortar
Determina si las entidades se recortan o extienden para cumplir con los puntos finales de la línea de chaflán.

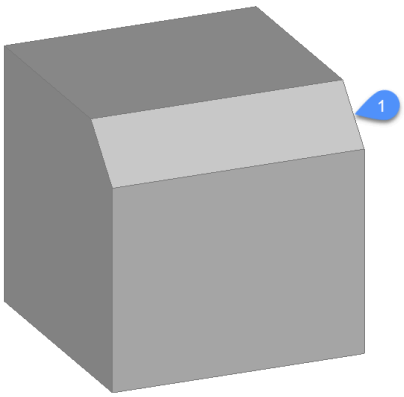
Deshacer
Deshace el último chaflán cuando está en modo múltiple.

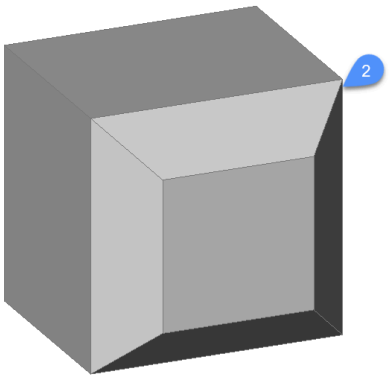
MUltiple
Crear varios chaflanes con los mismos ajustes. Presione la tecla Esc para salir del comando.

Crear chaflán 3D
Cree un chaflán 3D seleccionando el borde de una superficie o sólido 3D.

Introducir opción de selección de superficie
Seleccione entre superficies adyacentes al borde seleccionado.

Seleccionar borde o bucLe
Seleccionar la arista (1) a achaflanar o hacer un bucle seleccionando todas las aristas tangenciales pertenecientes a la superficie base (2).





8.13 CAMBIA comando

Cambia las propiedades de las entidades, a través de la línea de comandos. Este comando ha sido reemplazado en gran medida por el panel PROPIEDADES.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

Alias: -CH

8.13.1 Método

Elija una o más entidades en el dibujo y elija un punto de cambio que cambie el tamaño de la entidad, dependiendo de lo que sea la entidad:

- Líneas - mueve el punto final más cercano al punto de recogida.
- Arcos - cambia la longitud más cercana al punto de selección.
- Círculos - cambia el diámetro.
- Texto - mueve el texto.
- Bloques - mueve el bloque.

Nota: Esta opción no tiene efecto en las polilíneas.

8.13.2 Opciones

especial Entidades
Especifica opciones para cambiar las propiedades de los rayos y las líneas infinitas (xlines):
El cambio de puntos para los Rayos y las Líneas Infinitas afecta:

cambiar Angulos
Cambia el ángulo.

Puntos de definición
Cambia la ubicación de los puntos que definen los rayos y las líneas infinitas.

Sin cambios
Deja las entidades sin modificar.

Propiedades…
Color/Elevación/Línea/Tipo de línea/Escala/Peso de la línea/Grosor/Transparencia/Material/Anotación

Para más explicaciones, consulte el panel de Propiedades.

8.14 Comando CHECKFORUPDATES

Muestra información sobre las versiones de BricsCAD.

8.14.1 Descripción

Muestra la versión instalada actual y cuáles son las últimas BricsCAD® versiones disponibles para descargar. La página de descarga se abrirá en el navegador cuando haga clic en **Sí** .

8.15 COMPROBARNORMAS comando

Comprueba que el dibujo actual no presenta incoherencias que infrinjan las normas.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

8.15.1 Métodos

El comando COMPROBARNORMAS se utiliza para ver y gestionar las violaciones de las normas en el dibujo actual.

Este comando permite al usuario arreglar o ignorar cada violación reportada. El usuario puede ocultar o mostrar las infracciones ignoradas. Si las infracciones ignoradas están ocultas, ya no se informarán como infracciones. Consulte la variable del sistema STANDARDSOPTIONS.

El usuario puede elegir que se le notifique sobre las violaciones de los estándares. Cuando la opción de notificación está activada, el usuario será notificado con una alerta cuando se produzca una infracción. Consulte la variable del sistema STANDARDSVIOLATION.

El propósito de este comando es hacer algunos cambios en el dibujo actual basados en las normas que se definen para el dibujo.

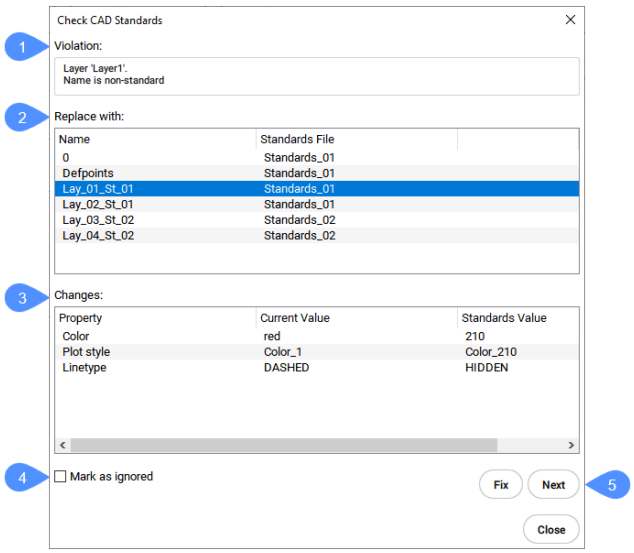
Un estándar es un conjunto de propiedades de un objeto con nombre en el archivo de estándares.

Las propiedades de los objetos con nombre en el dibujo actual se comparan con las definiciones en el archivo de estándares. Cuando el objeto nombrado no cumple ninguna norma, se produce una infracción. En este caso, el usuario puede optar por aplicar una sustitución. Un reemplazo asigna un estándar a un objeto nombrado en el plano actual. Todas las propiedades de este objeto llamado se sustituyen por los valores del estándar.

Este comando tiene un cuadro de diálogo asociado que gestiona todas las operaciones necesarias.

8.15.2 COMPROBARNORMAS cuadro de diálogo

El cuadro de diálogo CHECKSTANDARDS permite seleccionar las opciones para el comando CHECKSTANDARDS.



1 Violación

2 Reemplazar por

3 Cambios

4 Marcar como ignorado

5 Solucionar / Siguiente / Cerrar

Violación

Esta sección contiene una descripción de la infracción actual. La infracción actual incluye un objeto con nombre en el dibujo actual que no cumple con las normas. La descripción incluye el tipo y el nombre del objeto con nombre de destino y la primera propiedad del objeto con nombre de destino.

Reemplazar por

Esta sección contiene una lista de estándares que se pueden aplicar al objeto con nombre de destino. Una entrada de la lista incluye el nombre del objeto con nombre de origen en las normas, y el nombre del archivo de normas donde se encuentra este objeto con nombre de origen. Al hacer clic en una entrada, ésta se resalta y se activa.

Cambios

En esta sección se muestran los cambios que se pueden realizar en el objeto nombrado de destino. Contiene una tabla que muestra las propiedades del objeto nombrado de destino, en el dibujo actual. Para cada propiedad, la tabla muestra el valor actual y el valor estándar. El valor actual es el valor de la propiedad que se asigna actualmente al objeto con nombre de destino. El valor de la norma es el valor de la propiedad definido en la norma. Cuando el usuario decida hacer el cambio, las propiedades del objeto de destino tomarán los valores de la norma elegida.

Marcar como ignorado

Esta opción permite ignorar una infracción determinada. El usuario puede ocultar o mostrar las infracciones ignoradas. Consulte la variable del sistema STANDARDSOPTIONS.

Solucionar / Siguiente / Cerrar

Esta sección contiene los botones asignados a las acciones que se pueden realizar.

Fijar
Aplica el estándar seleccionado al objeto con nombre de destino.

Siguiente
Ganancias con la próxima violación en el plano actual.

Cerrar
Cierra el cuadro de diálogo.

8.16 CAMBPROP comando

Cambia las propiedades de la entidad seleccionada.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

8.16.1 Descripción

Cambia las propiedades de las entidades seleccionadas, con menos opciones que el comando CAMBIAR. Puede cambiar las propiedades de una o varias entidades.

Nota: Este comando es reemplazado en gran medida por el panel de propiedades.

8.16.2 Opciones dentro del comando

Color
Cambia el color de la entidad.

Librodecolores
Seleccionar el libro de colores que desea incorporar.

CAPa
Cambia la capa a la que se asignan las entidades.

Tipo de línea
Cambia el tipo de línea. El tipo de línea debe cargarse en el plano.

escala de tipo de línea
Cambia la escala del tipo de línea.

Peso de línea
Cambia el peso de línea.

Espesor
Cambia el grosor.

TRansparencia
Cambia la transparencia.

Material
Aplica un material.

Anotativo
Establece la propiedad anotativa.

8.17 CAMBIARESPACIO comando

Mueve entidades desde el espacio de papel al espacio modelo y viceversa.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Nota: Este comando sólo puede usarse en la pestaña Presentación ('Espacio Papel').

8.17.1 Método

Hay dos métodos para utilizar el comando CAMBIARESPACIO:

- Mueve entidades del espacio papel al espacio modelo.
- Mueve entidades del espacio modelo al espacio papel.

8.17.2 Opciones dentro del comando

Nota: Las siguientes opciones solo están disponibles con varias ventanas gráficas activas

Seleccionar ventana gráfica TARGET
Seleccione la ventana gráfica de destino como referencia.

Nota: El factor de escala es el inverso de la escala personalizada de la ventana de destino seleccionada. Por ejemplo, si la escala personalizada = 1/2 (0,5), entonces el factor de escala = 2.

Seleccione la ventana de visualización SOURCE
Seleccione la ventana de origen como referencia.

Nota: El factor de escala es igual a la escala personalizada de la ventana gráfica de origen seleccionada.

8.18 Comando CHURLS (Express Tools)

Cambios realizados anteriormente en las direcciones URL.

Ícono:

8.18.1 Método

Abre el cuadro de diálogo **Cambiar URL para entidad**, que le permite cambiar la dirección URL adjunta a la entidad seleccionada.

8.19 CIRCULO comando

Crea entidades circulares.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

Alias: C

8.19.1 Descripción

Crea un círculo a partir de una combinación de opciones que incluye el centro, el radio, dos puntos, tres puntos o tangente a las entidades. También puede convertir un arco en un círculo.

8.19.2 Métodos

Hay 7 métodos diferentes para crear entidades circulares:

Centro-Radio

Centro-Diámetro

2 Puntos

3 Puntos

Tangente-Tangente-Radio

Convertir el arco en un círculo

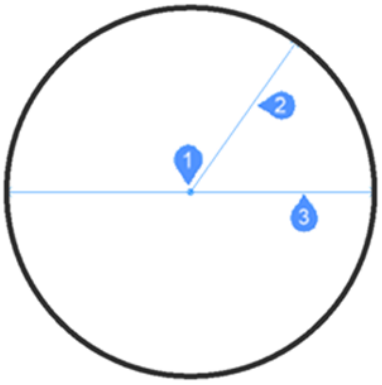
Múltiples círculos

8.19.3 Opciones del comando CIRCULO

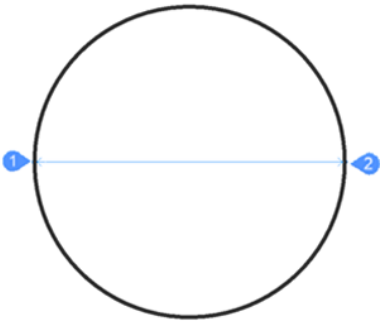
Seleccione el centro del círculo
Especifique un punto (1)

Establecer el Radio
Especificar un punto (2)

Diámetro del Conjunto
Especifique un punto (3)

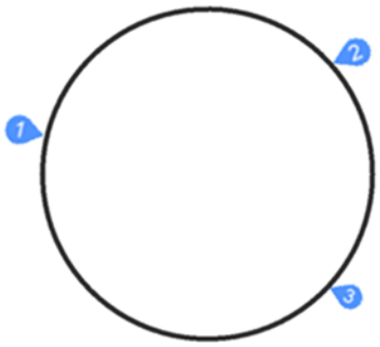


2P
Especifique 2 puntos diametralmente opuestos (1 y 2) para definir el círculo.



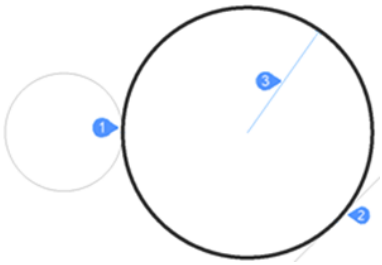
3P

Especifica 3 puntos para definir el círculo. La alineación de entidad tangente permite definir un círculo seleccionando 3 puntos tangentes a otras entidades. El método TanTanTan también está disponible mediante el comando AI_CIRCTAN.



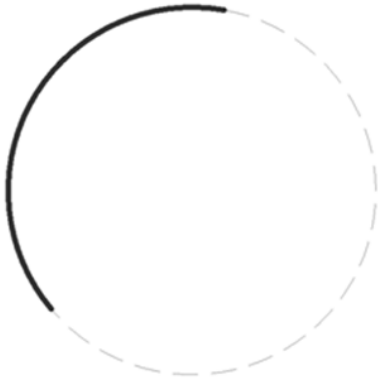
Tangente-Tangente-Radio

Defina el círculo por dos puntos tangentes (a otras entidades – 1 y 2) y su radio. Cuando se especifica un radio que no es posible con las tangentes seleccionadas, se le pide que especifique la segunda tangente y el radio de nuevo.



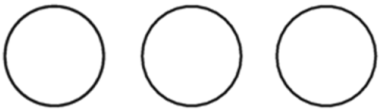
Convertir Arco en círculo

Convierte una entidad de arco en un círculo extendiéndola a 360 grados.



Múltiples círculos

Cree varios círculos con el mismo tamaño utilizando uno de los métodos mencionados anteriormente. Pulse Enter para finalizar el comando.



8.20 CIVIL3DIMPORT comando

Crea entidades civiles BricsCAD a partir de un dibujo Autodesk® Civil 3D.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

8.20.1 Descripción

Abre el cuadro de diálogo **Importar 3D civil** que le permite importar ® entidades 3D civiles desde un archivo .dwg seleccionado o convertirlos directamente del dibujo actual.

Los siguientes objetos de ® Civil 3D se pueden importar, que están en BricsCAD® también se crean como entidades civiles:

- Puntos Cogo y grupos de puntos
- Superficies TIN
- Superficies de volumen TIN
- Superficies de cuadrícula
- Alineaciones (se admiten tanto las alineaciones por PI como las alineaciones por elementos)
- Vistas del perfil
- Perfiles (alineaciones verticales)

8.21 CIVILDWGEXPORT comando

Exporta entidades civiles BricsCAD como entidades CAD nativas.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: DWG →

8.21.1 Descripción

Abre el cuadro de diálogo **Guardar dibujo como** que le permite exportar entidades civiles como entidades CAD nativas en un nuevo dibujo.

8.22 Comando CIVILEXPLORERCLOSE

Cierra el panel **Explorador Civil**.

8.22.1 Descripción

Cierra el panel **Explorador Civil** para ocultarlo del espacio de trabajo actual. Si el panel **Explorador Civil** está apilado cuando lo cierra, la pestaña o icono **Explorador Civil** se elimina de la pila.

8.23 CIVILEXPLOREROPEN comando

Abre el panel **Explorador Civil**.

8.23.1 Descripción

Abre el panel **Explorador Civil** para mostrarlo en el espacio de trabajo actual. El panel **Explorador Civil** aparece con el mismo tamaño y ubicación que tenía antes de cerrarse o contraerse. Como cualquier otro panel acoplable, el panel **Explorador Civil** puede estar flotante, acoplado o apilado.

8.24 Comando CIVILPOINT

Crea puntos civiles a través de la línea de comandos.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

8.24.1 Descripción

Los Puntos Civiles se definen en BricsCAD® como entidades civiles, que se representan mediante símbolos y etiquetas. Además de las coordenadas XYZ, los Puntos civiles pueden tener una variedad de atributos asignados, incluyendo número de punto, nombre de punto, descripción cruda (campo) y descripción completa (ampliada).

Use the **Properties** panel to edit the properties of an individual point or a group of selected points.

Para una mejor organización, los Puntos Civiles pueden ser recogidos en grupos de puntos basados en ciertos criterios determinados por filtros.

Puede utilizar los comandos básicos de BricsCAD® para editar puntos civiles en un dibujo. Por ejemplo, COPIA, COPYCLIP, PASTE, MOVE, ROTATE...

Puede utilizar los Puntos Civiles como objetos de entrada para crear una Superficie TIN, que se actualiza automáticamente al editar los puntos.

8.24.2 Método

Hay dos métodos para insertar puntos civiles:

- Inserte un único punto especificando su ubicación en un plano.
- Importe varios puntos desde un archivo de puntos ASCII.

  Nota: Además del archivo ASCII básico, también se pueden importar puntos desde un archivo LandXML utilizando el comando TERRENOXMLIMPORTAR.

8.24.3 Opciones dentro del comando

Especificar ubicación de punto
Le permite especificar la ubicación de un nuevo punto individual en un plano.

Introducir descripción del punto
Permite especificar una descripción para el Punto Civil.

Introducir elevación de punto
Permite especificar una elevación para el Punto Civil.

Importar puntos desde archivo
Crea puntos civiles a partir de un archivo de puntos importado en formato de archivo de texto (.TXT), formato de archivo delimitado por comas (.CSV) y otros formatos de texto donde las coordenadas XYZ en el archivo de entrada están separadas por cualquier delimitador.

Introduzca nombre de archivo
Le permite especificar el nombre de la ruta del archivo.

Introduzca el nombre del formato del archivo
Le permite especificar el formato del archivo de puntos.

establecer Estilo
Permite especificar un estilo de símbolo de punto al insertar un nuevo punto.

> ***Nota:*** Puede encontrar más información sobre los estilos de punto y las etiquetas en el artículo **Trabajar con puntos civiles**.

?
Enumera los nombres de los estilos de símbolo de punto disponibles en la línea de comando.

8.25 CIVILPOINT comando

Crea **Puntos Civiles**.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

8.25.1 Descripción

Los Puntos Civiles se definen en BricsCAD® como entidades civiles, que se representan mediante símbolos y etiquetas. Además de las coordenadas XYZ, los Puntos civiles pueden tener una variedad de atributos asignados, incluyendo número de punto, nombre de punto, descripción cruda (campo) y descripción completa (ampliada).

Use the **Properties** panel to edit the properties of an individual point or a group of selected points.

Para una mejor organización, los Puntos Civiles pueden ser recogidos en grupos de puntos basados en ciertos criterios determinados por filtros.

Puede utilizar los comandos básicos de BricsCAD® para editar puntos civiles en un dibujo. Por ejemplo, COPIA, COPYCLIP, PASTE, MOVE, ROTATE...

Puede utilizar los Puntos Civiles como objetos de entrada para crear una Superficie TIN, que se actualiza automáticamente al editar los puntos.

8.25.2 Método

Hay dos métodos para insertar puntos civiles:

- Inserte un único punto especificando su ubicación en un plano.
- Importe varios puntos desde un archivo de puntos ASCII.

  Nota: Además del archivo ASCII básico, también se pueden importar puntos desde un archivo LandXML utilizando el comando TERRENOXMLIMPORTAR.

8.25.3 Opciones dentro del comando

Especificar ubicación de punto
Le permite especificar la ubicación de un nuevo punto individual en un plano.

Importar puntos desde archivo
Opens the **Open LandXML** file dialog box which allows you to import Civil Points from an ASCII point file.
Actualmente, solo las coordenadas XYZ se importan desde un archivo de puntos ASCII, sin atributos adicionales que se pueden incluir en el archivo de entrada. El archivo de puntos de entrada puede tener cualquier extensión, por ejemplo .xyz, .txt, .asc...

Introducir descripción del punto
Permite especificar una descripción para el Punto Civil.

Introducir elevación de punto
Permite especificar una elevación para el Punto Civil.

Introducir el delimitador del archivo de puntos
Le permite especificar un carácter que separa los datos de puntos (atributos) en el archivo de puntos ASCII especificado.
Las columnas del archivo de entrada se pueden delimitar por cualquier carácter (delimitador), especificado por el usuario al importar el archivo.

establecer Estilo
Permite especificar un estilo de símbolo de punto al insertar un nuevo punto.

> ***Nota:*** Puede encontrar más información sobre los estilos de punto y las etiquetas en el artículo **Trabajar con puntos civiles**.

?
Enumera los nombres de los estilos de símbolo de punto disponibles en la línea de comando.

8.26 ATRIBUTOSPIVILPOINT comando

Añade o elimina atributos definidos por el usuario a los Puntos Civiles.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

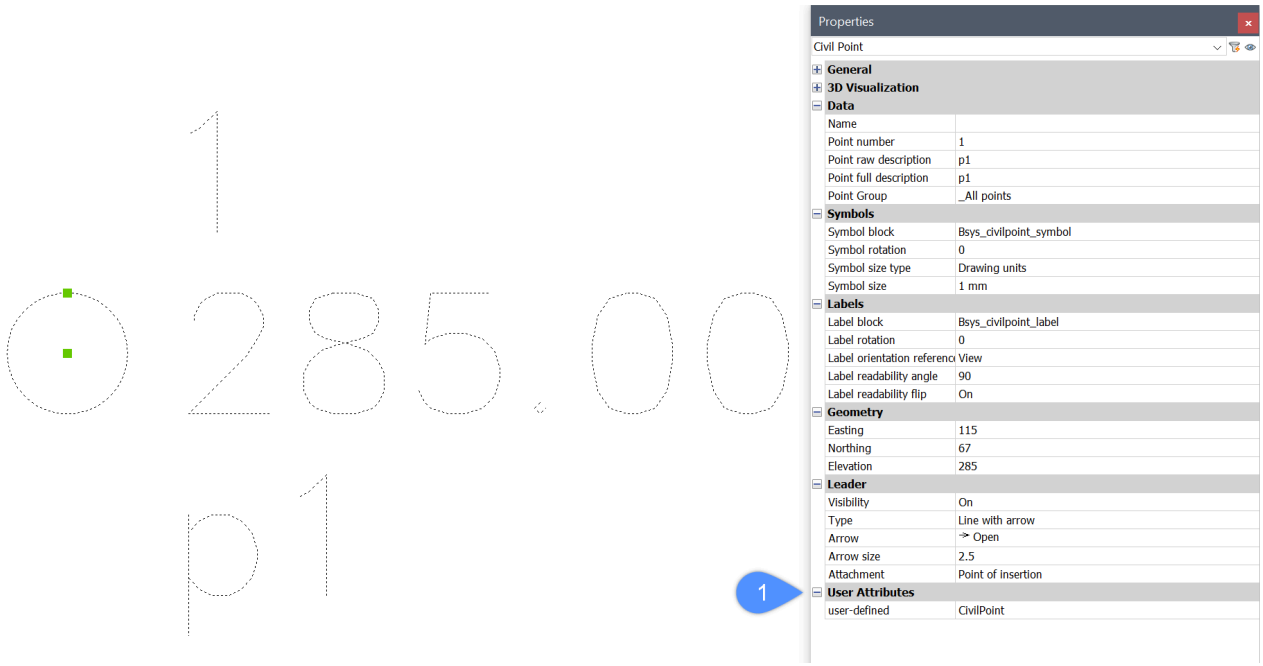
Ícono:

8.26.1 Opciones dentro del comando

Seleccionar puntos civiles
Le permite seleccionar Puntos civiles para agregar atributos definidos por el usuario.

¿ para listar los atributos del usuario ?
Enumera los atributos definidos por el usuario existentes en los Puntos Civiles en la línea de comandos.

Añadir atributo
Agrega atributos para el punto civil seleccionado especificando una clave (nombre) y un valor.
Los atributos definidos por el usuario se añaden a la sección **Atributos del usuario** (1) en el panel de propiedades.

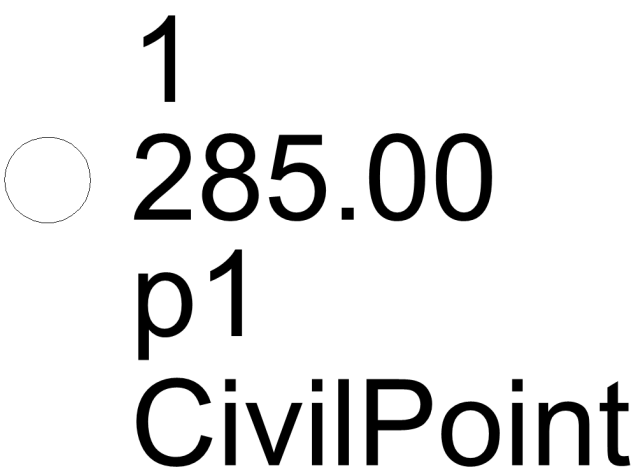


Puedes usar el editor de bloques para agregar un nuevo atributo personalizado al **Bloque de símbolo** del punto civil. El nuevo atributo se añade escribiendo la clave del atributo entre paréntesis angulares: **<definido por el usuario>**. La clave de atributo se puede escribir como texto o como definición de atributo.

Atributo definido por el usuario añadido en el editor de bloques:

<Number>
<Elevation>
<Full Description>
<user-defined>

El bloque de símbolos del punto civil que se muestra en la vista de diseño:



Borrar
Elimina los atributos definidos por el usuario en Puntos civiles en función de las claves de atributo especificadas.

8.27 CIVILPOINTGROUP comando

Crea grupos de **Punto Civil**.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

8.27.1 Descripción

Dependiendo de los filtros especificados, los puntos pueden ser incluidos o excluidos del grupo de puntos.

8.27.2 Método

Hay dos maneras de utilizar el comando:

- Cree un nuevo grupo de puntos y agregue filtros para incluir o excluir puntos del grupo.
- Editar filtros de un grupo de punto existente.
- Con este método, puede especificar el nombre del grupo de punto existente en el primer paso y luego puede editar los filtros.

8.27.3 Opciones dentro del comando

Introduzca el nombre del grupo de punto
Le permite introducir el nombre de un nuevo grupo de puntos para el que creará un nuevo filtro. También le permite introducir el nombre de un grupo de puntos existente para el que desea editar los filtros.

Filtrar para incluir
Permite crear un nuevo filtro o editar uno ya existente en el que se especifican los criterios para incluir puntos en el grupo de puntos seleccionado.

1 Select the name of existing Civil Point attribute in the Command line.

2 Specify either an individual attribute value, multiple values, a range of values, or any combination of the listed options, based on which points are included in the desired point group. When specifying multiple attribute values, a comma (,) without a space is used for separation.

In addition to entering full attribute values/keys, you can define filters in other ways:

- Only specify the first character of the name and the "*" sign, such as "a*", where the filter will take into consideration all names starting with "a".
- Specify the first and last character with an intermediate sign "*", such as "a*z", where the filter will take into consideration all names starting with "a" and ending with "z".
- Specify sign "*" and a last character, such as "*z", where the filter will take into consideration all names ending with "z".
- Specify individual characters, missing characters are replaced with the "*" sign, such as "a*b*" where the filter will take into consideration all names starting with "a", and with the third character "b".

Nota:

- Se pueden añadir múltiples filtros al grupo de punto existente.
- Una vez que se crea un filtro individual en un dibujo concreto, también afecta a todos los puntos que se inserten posteriormente en ese dibujo.

Filtrar para excluir
Permite crear un nuevo filtro o editar uno ya existente en el que se especifican los criterios para incluir puntos en el grupo de puntos seleccionado.
El procedimiento para añadir un nuevo filtro es exactamente el mismo que el descrito en la sección **filtro para incluir**.

? para enumerar grupos de puntos
Enumera los grupos de puntos existentes en el dibujo en la línea de comandos.

Especifique los números de puntos a incluir o
Permite introducir los números de puntos que se incluirán en el filtro especificado.

Especifique los números de puntos a excluir
Permite introducir los números de puntos que deben excluirse del filtro especificado.

Nombre
Le permite introducir los nombres de punto que se incluirán en el filtro especificado, si la opción **filtrar para incluir** está seleccionada en el paso anterior.
Le permite introducir los nombres de punto que se excluirán del filtro especificado, si la opción **filtrar para excluir** está seleccionada en el paso anterior.

Nota: **_All points** cannot be excluded or edited.

ELevación
Le permite introducir las elevaciones de puntos que se incluirán en el filtro especificado, si la opción **filtrar para incluir** está seleccionada en el paso anterior.
Le permite introducir los nombres de punto que se excluirán del filtro especificado, si la opción **filtrar para excluir** está seleccionada en el paso anterior.
An example of an Elevation filter with multiple attribute values, including a range of values, looks like this: "100-200,>400". This filter includes all points with an elevation range between 100 and 200 meters and at the same time all points with an elevation higher than 400 m.
Let's add a new filter to our sample point group to include points based on points raw description: "Man-hole".
Based on the additional filter, only points that meet criteria of both filters: Elevation="100-200,>400" and Raw Description="Manhole" are included in the example point group.

Descripción completa
Le permite introducir los nombres de punto que se incluirán en el filtro especificado, si la opción **filtrar para incluir** está seleccionada en el paso anterior.
Le permite introducir los nombres de punto que se excluirán del filtro especificado, si la opción **filtrar para excluir** está seleccionada en el paso anterior.

Descripción sin procesar
Le permite introducir las descripciones sin procesar de puntos que se incluirán en el filtro especificado, si la opción **filtrar para incluir** está seleccionada en el paso anterior.
Le permite introducir los nombres de punto que se excluirán del filtro especificado, si la opción **filtrar para excluir** está seleccionada en el paso anterior.

Introducir clave de atributo
Le permite introducir las elevaciones de puntos que se incluirán en el filtro especificado, si la opción **filtrar para incluir** está seleccionada en el paso anterior.
Le permite introducir los nombres de punto que se excluirán del filtro especificado, si la opción **filtrar para excluir** está seleccionada en el paso anterior.

Atributo del usuario Valor
Le permite introducir las elevaciones de puntos que se incluirán en el filtro especificado, si la opción **filtrar para incluir** está seleccionada en el paso anterior.
Le permite introducir los nombres de punto que se excluirán del filtro especificado, si la opción **filtrar para excluir** está seleccionada en el paso anterior.

8.28 CIVILPOINTGROUPEDIT comando

Edita grupos de **Punto Civil**.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

8.28.1 Descripción

Este comando permite cambiar el nombre del grupo de puntos seleccionado o eliminarlo.

8.28.2 Opciones dentro del comando

Introducir grupo de puntos para editar
Le permite introducir el nombre del grupo de puntos que desea editar.

? para enumerar grupos de puntos
Enumera los grupos de puntos existentes en el dibujo en la línea de comandos.

? para enumerar los puntos
Enumera todos los puntos que se incluyen en el grupo de puntos seleccionado en la línea de comando.

Borrar
Le permite cambiar el nombre del grupo de puntos seleccionado.

rEnombrar
Le permite cambiar el nombre del grupo de puntos seleccionado.

Nota: **_All points** cannot be removed or edited.

8.29 PANTALLALIMPIAOFF comando

Muestra los elementos de la interfaz de usuario que fueron ocultados por el comando CLEANSCREENON.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Nota: No utilice el teclado numérico. En los teclados AZERTY: no pulse la tecla Shift cuando pulse la tecla numérica.

8.30 CLEANSCREENON comando

Amplía el área de dibujo ocultando elementos de la interfaz de usuario.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Nota: No utilice el teclado numérico. En los teclados AZERTY: no pulse la tecla Shift cuando pulse la tecla 0.

8.30.1 Método

Los elementos de la interfaz de usuario se ocultan según los valores de la variable del sistema CLEANSCREENOPTIONS.

8.31 CLEANUNUSEDVARIABLES comando

Purga las variables paramétricas no utilizadas por las expresiones de restricción y no vinculadas a las dimensiones.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

8.31.1 Descripción

Elimina automáticamente las variables paramétricas no utilizadas por las expresiones de restricción y no vinculadas a las dimensiones cuando se ejecuta el comando.

8.32 DISPLAYRECORTE comando

Alterna la propiedad Clip Display de planos de sección y entidades de sección BIM.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

Nota: La visualización de la entidad de sección y se alternará también a través del panel Propiedades.

8.33 Comando CLIPIT (Express Tools)

Recorta imágenes, borrados, bloques o referencias externas.

Ícono: 

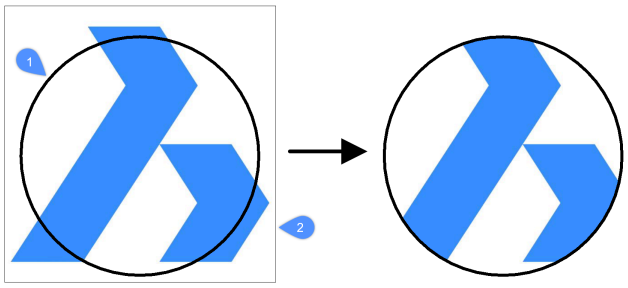
8.33.1 Descripción

Recorta imágenes, borrados, bloques o referencias externas mediante un borde de recorte.

Nota: Solo las entidades de polilínea, círculo, arco, elipse o texto se pueden utilizar como borde de recorte.

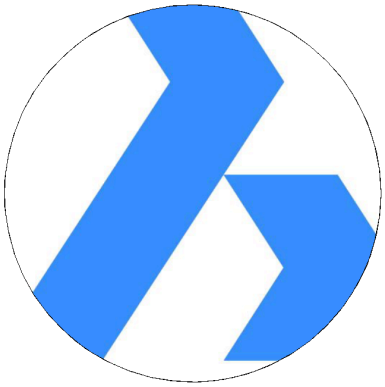
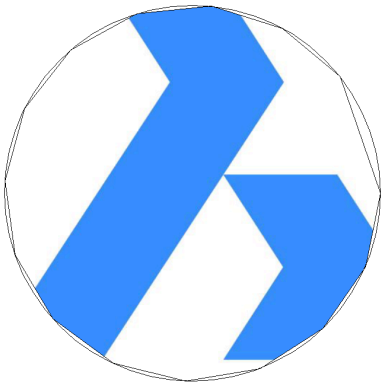
8.33.2 Método

Seleccione el borde de recorte (1), luego la entidad para recortar (2).



Introduzca la distancia de error máxima permitida para la resolución de los segmentos de arco.

Nota: El valor predeterminado es 0,02. Un valor más bajo proporciona un recorte más suave pero da como resultado un rendimiento más lento de BricsCAD® cuando se regenera un dibujo.

- Distancia de error = 0.02
- 
- Distancia de error = 1
- 

8.34 CERRAR comando

Cierra el dibujo actual.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

8.34.1 Descripción

Cierra el dibujo actual después de haberlo guardado. Si se han realizado cambios desde el último guardado, un cuadro de diálogo de BricsCAD le ofrece la oportunidad de guardar el dibujo antes de cerrarlo.

8.35 COLOR comando

Abre el cuadro de diálogo Seleccionar color.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

Alias: COL, COLOUR, DDCOLOR, DDCOLOUR, SETCOLOR

8.35.1 Descripción

Abre el cuadro de diálogo Seleccionar color para especificar el color actual.

8.36 -COLOR comando

Establece el color de trabajo actual, a través de la línea de comando.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Alias: -COL, -COLOUR

8.36.1 Métodos

Ingrese el nombre, número o valor RGB de un color:

- Especifique un nombre de color: Rojo, Amarillo, Verde, Cian, Azul, Magenta, Blanco, ByLayer o ByBlock.
- Especifique un número de 0 a 256, que representa el color índice.
- Especifique un valor para cada uno de los colores rojo, verde y azul, que representa el Color verdadero. El rango es de 0 a 255. Por ejemplo, blanco es 255.255.255 y gris es 128.128.128.
- Especifique un nombre de color de libro.

8.37 LINEACOM comando

Abre el panel Línea de comando.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

8.37.1 Descripción

Abre el panel Línea de comando para mostrarlo en el espacio de trabajo actual. El panel Línea de comando aparece con el mismo tamaño y ubicación que tenía antes de cerrarse o contraerse. Como cualquier otro panel acoplable, el panel de línea de comandos puede ser flotante, acoplado o apilado.

8.38 OCULTALINEACOM comando

Cierra el panel de la línea de comandos.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

8.38.1 Descripción

Cierra el panel de la línea de comandos para ocultarlo del espacio de trabajo actual. Si el panel Línea de comando está apilado al cerrarlo, la ficha o el icono Línea de comando se quitarán de la pila.

8.39 COMANDOS comando

Enumera los nombres de los comandos.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

8.39.1 Descripción

Enumera los nombres de los comandos disponibles en el programa según su nivel de licencia, primero el nombre en inglés seguido del nombre del comando localizado.

8.39.2 Opciones

Interno
Lista los nombres de comandos nativos de BricsCAD.

Externo
Lista los nombres de comandos de las aplicaciones complementarias.

AMbos
Listar los nombres de los comandos internos y externos.

8.40 COMMUNICATORINFO comando

Comprueba si el complemento Communicator está instalado correctamente y proporciona un informe de diagnóstico.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

El comando solo está disponible en Windows.
Hasta V21, las versiones principales de BricsCAD y Communicator deben coincidir (por ejemplo,BricsCAD Communicator V20.2.x funciona con BricsCAD V20.2.x).
A partir de la V21 se admite la compatibilidad entre versiones menores (por ejemplo Communicator V21.1.x funcionará con BricsCAD V21.2.x).

8.40.1 Descripción

Cambia a la ventana del historial de peticiones y luego proporciona un informe.

Cuando Communicator no está instalado, el comando informa:

Breve resultado de la comprobación: Instalación del comunicador: FALLÓ

8.41 CONO comando

Crea un sólido 3D en forma de toro.

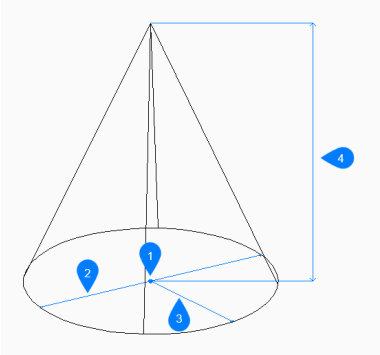
Nota: En BricsCAD Lite, que no admite sólidos 3D, el comando CONO inicia el comando AI_CONE.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

8.41.1 Descripción

Crea un sólido 3D con forma de cono circular o elíptico. Elija entre una combinación de opciones que incluye centro, radio, diámetro, 3 punto, 2 punto, tangentes, extremos de eje y altura.



1 Center

2 DIámetro

3 Radio

4 A

8.41.2 Métodos para crear un cono

Este comando tiene 5 métodos para empezar a crear un cono:

- Punto central
- 3 Punto
- 2 Punto
- Tangente tangente radio
- Elíptico

Punto central
Comienza a crear un cono circular especificando entonces el centro de la base:

Radio de base del cono
Especifique el radio de la base del cono.
Opción adicional: [Diámetro]

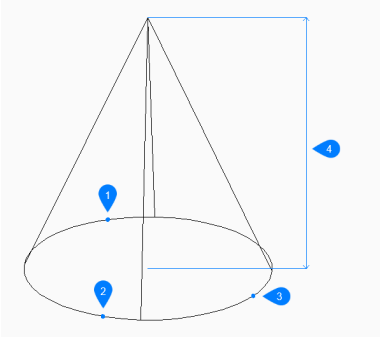
Especificar altura
Especifica la altura del cono.
Opciones adicionales: [2Point/Axis endpoint/Top radius]

3 Punto
Comienza a crear un cono circular especificando el primero de los tres puntos de la circunferencia de su base entonces:

Segundo punto
Especifique el segundo punto en la circunferencia.

Tercer punto
Especifique el tercer punto de la circunferencia.

Especificar altura
Especifica la altura del cono.
Opciones adicionales: [2Point/Axis endpoint/Top radius]



1 Punto 1

2 Punto 2

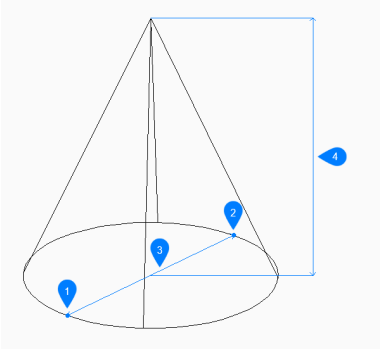
3 Punto 3

4 A

2 punto
Comience a crear un cono circular especificando el primero de dos puntos en la circunferencia de su base y luego:

Segundo extremo del diámetro
Especifica el segundo punto del diámetro.Los dos puntos definen el diámetro de la base.

Especificar altura
Especifica la altura del cono.
Opciones adicionales: [2Point/Axis endpoint/Top radius]



1 Punto 1

2 Punto 2

3 DIámetro

4 A

Tangente Tangente Radio

Comience a crear un cono circular seleccionando un punto tangente en la primera entidad y luego:

Especifique un punto en la entidad para la segunda tangente

Seleccione un punto de tangencia en la segunda entidad.

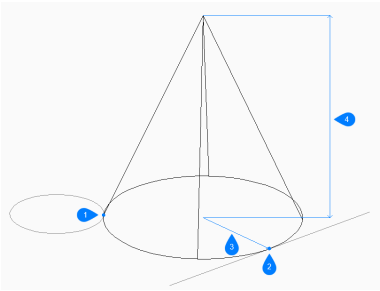
Radio del círculo

Especifique un radio válido para la base. Si especifica un radio que no es posible con las tangentes seleccionadas, se le pedirá que especifique de nuevo las tangentes y el radio.

Especificar altura

Especifica la altura del cono.

Opciones adicionales: [2Point/Axis endpoint/Top radius]



1 Punto tangente 1

2 Punto tangente 2

3 Radio

4 A

Elíptico

Comience a crear un cilindro elíptico especificando el primer extremo del eje de la elipse, entonces:

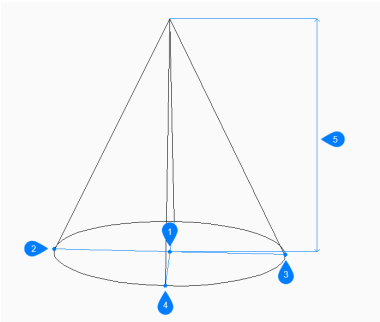
Opción alternativa: [Centro]

Segundo extremo del eje de elipse

Especifica el segundo extremo del eje de la elipse.

Otro final del eje de elipse
Especifica el radio del otro eje de la elipse.

Especificar altura
Especifica la altura del cono.
Opciones adicionales: [2Point/Axis endpoint/Top radius]



1 Center

2 Primer extremo del eje de la elipse

3 Segundo extremo del eje de elipse

4 Fin del otro eje

5 A

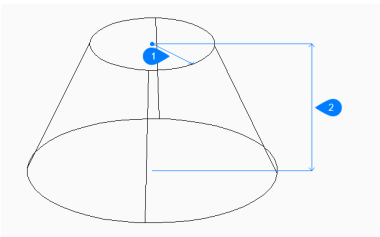
8.41.3 Opciones dentro del comando CONO

Después de empezar a crear un cono, pueden estar disponibles las siguientes opciones:

2Punto
Especifique la altura del cono como la distancia entre dos puntos cualesquiera.

Punto final de eje
Especifica el punto final del eje para definir la altura y la orientación de la pirámide en el espacio 3D. El centro de la base se utiliza como el otro extremo del eje.

Radio superior
Especifique un radio para la parte superior del cono. Cualquier radio mayor que cero (0) crea una pirámide con una parte superior plana.



1 Radio superior

2 A

Dlámetro
Especifique el diámetro de la base o de la parte superior del cono.

8.42 Comando CONECTAR

Conecta líneas coplanares, arcos y/o polilíneas.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

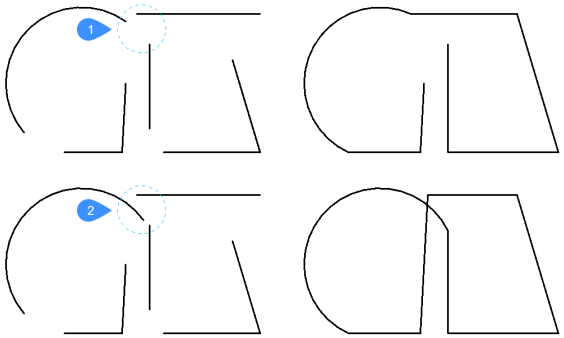
8.42.1 Descripción

Le permite conectar una o más líneas, arcos y/o polilíneas coplanares cuyos puntos de inicio y/o final no se superponen al recortar y extender según sea necesario. Las entidades conectadas luego se unen en una o más polilíneas, cuando sea posible.

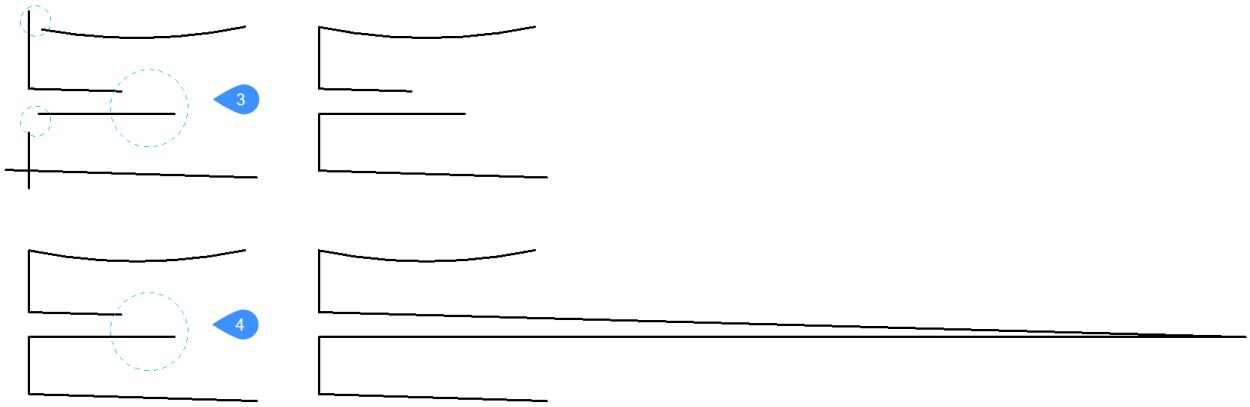
8.42.2 Método

El comando encuentra y cierra jerárquicamente los espacios entre las entidades seleccionadas. En función de la distribución de los tamaños de los huecos, los huecos pequeños se cierran primero (consulte las diferencias entre (1) y (2) y los resultados correspondientes). Las entidades cuyas extensiones no se cruzan se ignoran.

Nota: La definición geométrica subyacente de las entidades de entrada no cambia.

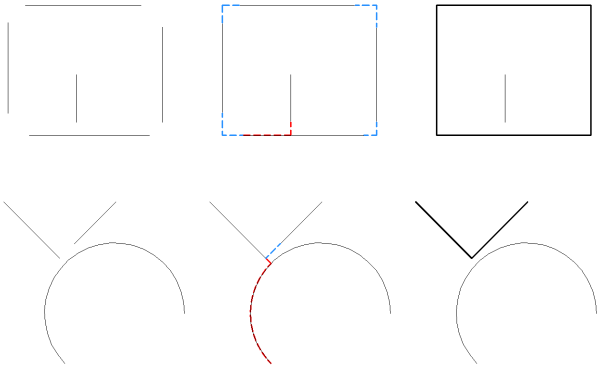


Ejecutar el comando por segunda vez en el mismo conjunto de selección puede dar como resultado que se cierren espacios adicionales (p. ej. brechas entre entidades casi paralelas (4)) que antes se consideraban mucho más grandes que las otras brechas (3).



El comando CONNECT también se puede aplicar a líneas colineales, para combinarlas en una sola línea o segmento de polilínea. Puede haber excepciones cuando múltiples (pares de) líneas convergen en el mismo punto. En todos los casos, los espacios más pequeños se cierran primero.

Nota: El tamaño del espacio entre dos entidades (líneas y/o arcos) se define como la suma de las distancias entre los puntos finales actuales de las entidades y el posible punto de conexión. Esto se ejemplifica en las siguientes imágenes que muestran espacios pequeños (en azul) y espacios grandes (en rojo), y los resultados del comando para las dos situaciones.



8.42.3 Opciones dentro del comando

Seleccionar entidades
Le permite seleccionar entidades para conectarse.

Todo el dibujo
Selecciona todas las entidades en el dibujo para conectar.

opciones de selección (?)
Enumera todos los métodos de selección adicionales.

8.43 BARRARESTRIC comando

Muestra y oculta las barras de restricción.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

8.43.1 Descripción

Muestra y oculta barras de restricción junto a entidades restringidas con restricciones geométricas.

Nota: Las Barras de Restricción están inicialmente ocultas cuando se abre un dibujo.

8.43.2 Opciones

Mostrar
Muestra la barra de restricciones junto a las entidades seleccionadas.

Ocultar
Oculta la barra de restricciones junto a las entidades seleccionadas.

Reiniciar
Reubica las barras de restricción a sus posiciones predeterminadas, que está cerca del punto medio de la entidad.

8.44 NAVEGADORCONTENIDOCERRAR comando

Cierra el panel del navegador de contenidos.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

8.44.1 Descripción

Cierra el panel del navegador Contenido para ocultarlo del espacio de trabajo actual. Si el panel del explorador de contenido está apilado al cerrarlo, la pestaña o el icono del explorador de contenido se quitarán de la pila.

8.45 NAVEGADORCONTENIDOABRIR comando

Abre el panel del navegador de contenidos.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

8.45.1 Descripción

Abre el panel del navegador de contenidos para mostrarlo en el espacio de trabajo actual. El panel del navegador de contenidos aparece con el mismo tamaño y ubicación que tenía antes de cerrarse o colapsarse. Al igual que cualquier otro panel acoplable, el panel del navegador mecánico puede ser flotante, acoplado o apilado.

8.46 CONVERTCTB comando

Abre el cuadro de diálogo Seleccionar archivo de tabla de estilo de trazado dependiente del color.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

8.46.1 Descripción

Abre el cuadro de diálogo Seleccionar archivo de tabla de estilo de trazado dependiente del color para seleccionar un archivo ctb para convertirlo en un archivo stb.

8.47 CONVERTIRPOL comando

Convierte polilíneas 2D y 3D entre definiciones modernas ligeras y clásicas de polilíneas (peso pesado).

Shape Lite Pro Mechanical BIM

8.47.1 Método

El principal beneficio de este comando es reducir el tamaño del archivo de dibujo utilizando definiciones de polilínea ligeras.

Este comando no convierte los siguientes tipos de polilíneas:

- Ajuste curvado.
- Polilíneas estriadas.

- Polilíneas con datos de objetos extendidos almacenados en sus vértices.

Nota: BricsCAD® ignora las entidades no elegibles.

Es posible que no necesite utilizar este comando en las siguientes situaciones:

- Los comandos de edición se aplican tanto a las polilíneas clásicas como a las ligeras.
- También puede utilizar la variable de sistema PLINETYPE para especificar si las polilíneas clásicas se convierten automáticamente en polilíneas ligeras cuando se abre un dibujo antiguo. Esta variable de sistema determina qué estilo de polilínea se crea en nuevos planos.

Nota: Puede introducir este comando de forma transparente durante los comandos ('convertpoli).

8.47.2 Opciones

Pesado
Convierte polilíneas ligeras y 3D en pesadas.
Esto puede ser necesario para que los dibujos sean compatibles con determinados programas informáticos.

Luz
Convierte polilíneas pesadas y 3D en polilíneas ligeras.
Después de seleccionarlo, se le pedirá que lo haga:
¿Dividir la polilínea 3d en polilíneas planas si no es plana?[Sí/No] <sí>:

- **Sí**: Se convierten las polilíneas 3D.
- **Sí**: Se convierten las polilíneas 3D.

3dpoly
Convierte polilíneas ligeras y pesadas en polilíneas 3D.

8.48 CONVESTILOTRAZ comando

Convierte el dibujo actual del modo de estilo de trazado Dependiente del color (CTB) a Nombrado (STB) y viceversa.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Nota: Un dibujo puede utilizar los estilos de trazado CTB o STB, pero no ambos.

8.48.1 Descripción

Convierte las tablas de estilo de trazado del dibujo antes de convertirlo, utilizando el comando CONVERTCTB.

8.49 CONVTOMESH comando

Convierte las entidades en entidades de malla.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

8.49.1 Descripción

Convierte entidades 2D y 3D válidas en entidades de malla. Las entidades válidas incluyen:

- Sólido 3D
- Superficie
- Malla Poligonal
- Región
- Polilíneas cerradas

8.49.2 Método para convertir en malla

Existe un método para convertir las entidades en entidades de malla:

- Seleccionar entidades

Seleccionar Entidades
Comience a convertir una entidad en una entidad de malla seleccionando entonces una entidad válida:

Seleccionar entidades
Seleccione otra entidad válida o pulse Enter para completar el comando.

Nota: Los datos BIM y el GUID se mantienen después de la conversión.

8.50 CONVTOSOLID comando

Convierte las entidades en entidades sólidas.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

8.50.1 Descripción

Convierte entidades 2D y 3D válidas en entidades sólidas 3D. Entidades válidas incluyen:

- Malla 3D Hermética
- Superficie 3D Hermética
- Malla Poligonal 3D
- Malla Polifacética 3D
- Círculo con espesor
- Polilínea cerrada de espesor distinto de cero y ancho uniforme

8.50.2 Método para convertir en sólido

Hay un método para convertir entidades en entidades sólidas 3D:

- Seleccionar entidades

Seleccionar Entidades
Comience a convertir una entidad en una entidad sólida 3D seleccionando una entidad válida luego:

Seleccionar entidades
Seleccione otra entidad válida o pulse Enter para completar el comando.

Nota: Los datos BIM y el GUID se mantienen después de la conversión.

8.51 CONVTOSURFACE comando

Convierte entidades en entidades de superficie.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

8.51.1 Descripción

Convierte entidades 2D y 3D válidas en entidades de superficie. Entidades válidas incluyen:

- Sólido 2D
- Sólido 3D
- Región
- Polilínea Abierta con grosor distinto a cero y anchura cero
- Línea de grosor no nulo
- Arco con espesor no nulo
- Círculo de grosor no nulo
- Mesh
- Cara 2D Planar

8.51.2 Método para convertir en superficie

Existe un método para convertir las entidades en entidades de superficie:

- Seleccionar entidades

Seleccionar Entidades
Comience a convertir una entidad en una entidad de superficie seleccionando una entidad válida entonces:

Seleccionar entidades
Seleccione otra entidad válida o pulse Enter para completar el comando.

Nota: Los datos BIM y el GUID se mantienen después de la conversión.

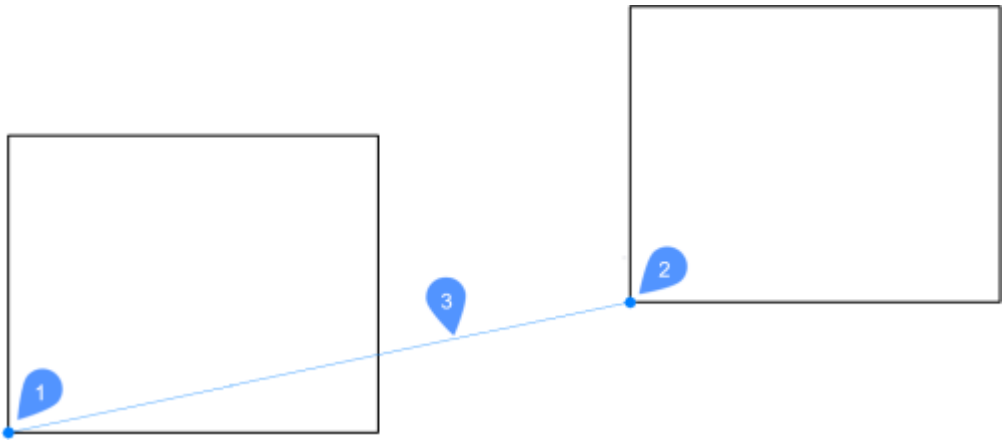
8.52 COPIA comando

Realiza copias de entidades.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

Alias: CO, CP



1 Punto base

2 Segundo punto

3 Distancia de desplazamiento

8.52.1 Método

Este comando le permite hacer una o varias copias de entidades introduciendo un punto base y un vector de desplazamiento.

8.52.2 Opciones dentro del comando

Desplazamiento
Especifique el vector de desplazamiento (la distancia a la que se colocará la copia). "Vector" significa que especifica la distancia y el ángulo al mismo tiempo.

Nota: Cuando el modo de entrada dinámica está activo, puede escribir una distancia y un ángulo en los campos de entrada dinámica.

MOdo
Alternar entre los modos de copia única y múltiple.

Matriz
Especifica el número de copias que se crearán y la distancia entre cada copia o la distancia entre la primera y la última copia.

MUltiple
Sólo en modo de copia simple: Cambia al modo de copia múltiple.

Deshacer
Solo en el modo de copia múltiple: deshace la última operación de copia.

Repetir
Repite la copia utilizando el mismo desplazamiento.

Salida
Sólo en el modo de copia múltiple: Sale de este comando.

8.53 COPIARBASE comando

Copia entidades en el Portapapeles.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

8.53.1 Descripción

Copia entidades en el Portapapeles con un punto base para pegarlas en el mismo dibujo o en otro.

Nota: Cuando pega entidades copiadas con el comando COPIARBASE, utiliza un punto base definido por el usuario.

8.54 COPIAPP comando

Copia entidades en el Portapapeles.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

Nota: La variable del sistema PictureExportScale establece la resolución de la imagen cuando la geometría exportada se pega en formato de mapa de bits, como en un documento de Word.

8.54.1 Descripción

Copia las entidades seleccionadas en el Portapapeles para pegarlas en planos y otros documentos.

8.55 COPYEDATA comando

Copia los datos de la entidad extendida de una entidad a otras.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

8.55.1 Método

Introduzca el nombre de la aplicación a la que pertenecen los datos de la entidad, seleccione la entidad a partir de la cual copiar los Datos de la entidad y una o más entidades a las que copiar los Datos de la entidad (que recibirán los edata).

Los datos de entidad extendidos pueden crearse con el comando EDITEDATA.

8.55.2 Opciones

?para listar nombres de aplicaciones

Enumera los nombres de las aplicaciones cargadas en el plano actual.

8.56 COPYGUIDED comando

Copia entidades utilizando curvas guía.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

8.56.1 Descripción

Alinea automáticamente las entidades copiadas con la geometría relevante, utilizando curvas guía temporales.

8.56.2 Método

El comando puede ser ejecutado de dos maneras:

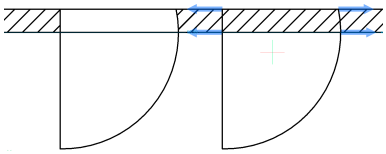
Modo de pre-recogida
Seleccionar primero entidades y después ejecutar un comando.

Nota: Las entidades a copiar se muestran en verde.

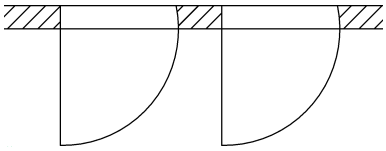
Modo posterior a la selección
Inicie el comando y luego seleccione las entidades mediante una ventana de selección.

Nota: Todas las entidades que caen completamente dentro de la ventana de selección se incluyen en el conjunto de selección de copias y se muestran en amarillo. Las entidades que cruzan la ventana de selección se utilizan como curvas guía y se muestran en azul.

Las flechas azules indican los puntos de anclaje y la dirección de las curvas guía. Las entidades copiadas sólo se alinearán con la geometría que coincida con el número de curvas guía y las distancias entre ellas.



Haga clic para colocar la copia o introduzca una distancia en los campos de entrada dinámica.



8.56.3 Opciones dentro del comando

Poligonal
Crea una ventana de selección poligonal.

Rectangular
Crea una ventana de selección rectangular.

Región
Pega el área recortada dentro de la ventana de selección.

Entidades
Pega las entidades dentro de la ventana de selección.

Guardar detalles
Permite guardar un detalle como bloque/bloque paramétrico.

Nota: Muestra el cuadro de diálogo Escribir bloque en archivo.

cambiar al modo 3D
Esta opción vincula el comando COPYGUIDED a la funcionalidad COPYGUIDED3D.

Nota: Consulte el comando COPYGUIDED3D para obtener más información.

Especificar manualmente caras de origen
Establece manualmente las caras de origen.

Reiniciar
Restablece la selección por completo o modifica la selección automática.

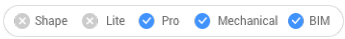
Detección automática de caras de origen
Establece el reconocimiento de las caras de origen en automático.

Desactivar la visualización de las caras de origen
Alterna la visualización de caras de origen.

volver al modo 2D
Vuelve al modo 2D, si se seleccionó previamente el modo 3D.

8.57 COPYGUIDED3D comando

Copia sólidos 3D, referencias a bloques o un conjunto de caras de una ubicación a otra, utilizando las caras de referencia que elija el usuario.



8.57.1 Método

Al seleccionar un sólido, un bloque o un conjunto de caras, se activa la detección automática de conexiones y caras de origen. Estas caras de origen no deben cruzarse con las extensiones de detalle.

Sólo se tienen en cuenta las caras con geometría analítica (planas, cilíndricas, esféricas, cónicas y toroidales).

Para encontrar puntos de inserción, el algoritmo utiliza caras de una manera similar a la forma en que COPYGUIDED utiliza curvas.

Las cotas dinámicas se utilizan para colocar las entidades de detalle.

El detalle puede transformarse para adaptarse a una nueva posición. La transformación del detalle puede consistir en traducciones, rotaciones y reflejos.

El detalle se puede visualizar en dos colores:

- Azul significa que la extensión de detalle está en **Modo libre** sin ninguna posibilidad de inserción.
- El color verde significa que el algoritmo ha reconocido una ubicación para las extensiones de detalle, que se ha encontrado la transformación y que el detalle ya se ha transformado en la vista previa. Por lo tanto, el siguiente clic del ratón insertará el detalle utilizando la transformación encontrada.

Cuando se detecte una posible inserción, pulse la tecla **Ctrl** para recorrer todas las alternativas detectadas para la ubicación actual del cursor. A continuación, mantenga pulsada la tecla **Mayús** para corregir un conjunto de caras y evitar que el comando las busque.

8.57.2 Opción dentro del comando

Especificar manualmente caras de origen
Establece manualmente las caras de origen.

especificar Punto Base
Elija un punto o ingrese coordenadas para especificar el punto base.

Rotar detalle
Le permite rotar el detalle dinámicamente.

Reiniciar
Restablece la selección por completo o modifica la selección automática.

Detección automática de caras de origen
Establece el reconocimiento de las caras de origen en automático.

Desactivar la visualización de las caras de origen
Alterna la visualización de caras de origen.

8.58 COPIAHIST comando

Copia todo el texto del historial de la línea de comandos al Portapapeles.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Nota: La variable del sistema ScrlHist determina cuántas líneas del historial de comandos conserva la ventana Historial de selecciones dinámicas.

8.59 Comando COPYM (Express Tools)

Realiza múltiples copias de las entidades seleccionadas.

Ícono: 

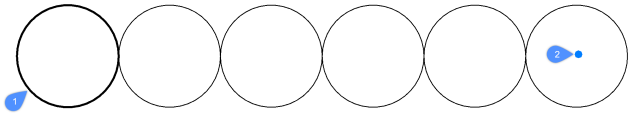
8.59.1 Método

Seleccione las entidades que desea copiar, luego especifique el punto base.

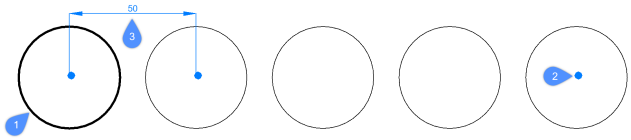
8.59.2 Opciones dentro del comando

Repetir
La última copia se repite, utilizando la misma dirección y distancia de desplazamiento.

Dividir
Crea una cantidad de copias de la entidad original (1), en función de un punto final para la división (2) y una cantidad de copias.



Media
Crea una cantidad de copias de la entidad original (1), según un punto final para la medida (2) y una distancia entre copias (3).

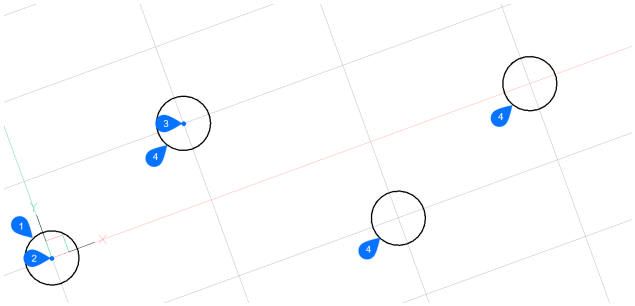


Matriz

Le permite elegir entre las opciones **Seleccionar** , **Medir** y **Dividir**.

Seleccionar

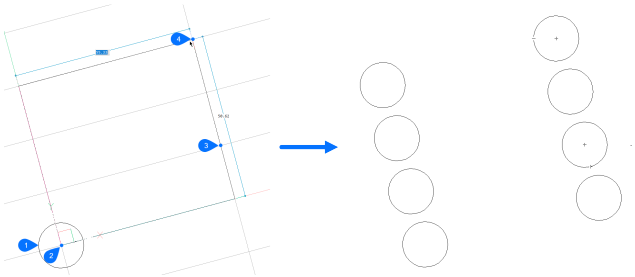
Le permite elegir ubicaciones de forma interactiva para las entidades copiadas, utilizando una matriz temporal.



Después de seleccionar un objeto para copiar (1) y un punto base (2), especifique un ángulo y defina el espacio entre columnas y filas para la matriz seleccionando un punto (3). El cursor se ajusta a la intersección de cada columna y fila, por lo que solo puede seleccionar un elemento de matriz a la vez (4).

Media

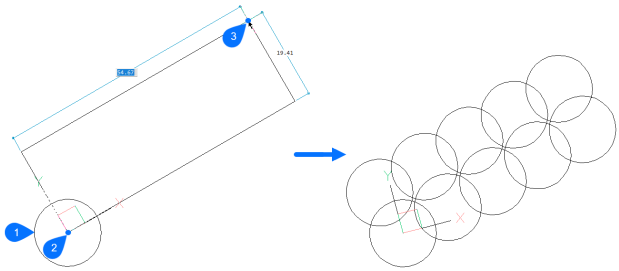
Le permite especificar un conjunto de matrices para que se llene con copias de la entidad seleccionada en función de una interdistancia especificada.



Después de seleccionar un objeto para copiar (1) y un punto base (2), especifique un ángulo y defina el espacio entre columnas y filas para la matriz seleccionando un segundo punto (3). A continuación, especifique el tercer punto (4) para indicar la zona del arreglo.

Dividir

Le permite definir un cuadro que representa un conjunto de arreglos, para que se llene con un número específico de copias de la entidad seleccionada.



Especifique un ángulo y elija la otra esquina para el conjunto de matrices, luego especifique el número de columnas y filas.

8.60 COPYTOLAYER comando

Copia entidades a otra capa.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

8.60.1 Descripción

Crea duplicados de entidades seleccionadas en una capa especificada por el usuario. Puede especificar una ubicación diferente para las entidades duplicadas.

8.60.2 Método

Hay dos métodos para copiar en la capa:

- Seleccione la entidad en la capa de destino.
- Seleccione la capa de destino en el cuadro de diálogo Copiar a la capa.

8.60.3 Opciones dentro del comando

Nombre
Muestra el cuadro de diálogo Copiar a capa que permite seleccionar una capa de destino.

Desplazamiento
Especifique el vector de desplazamiento (la distancia a la que se colocará la copia). 'Vector' significa que se especifica la distancia y el ángulo al mismo tiempo.

Nota: Cuando el modo de entrada dinámica está activo, puede escribir una distancia y un ángulo en los campos de entrada dinámica.

8.61 -COPYTOLAYER comando (Express Tools)

Copia entidades a otra capa.

8.61.1 Descripción

Crea duplicados de entidades seleccionadas en una capa específica. Puede especificar una ubicación diferente para las entidades duplicadas.

8.61.2 Opciones dentro del comando

?
Enumera los nombres de capa disponibles.

=
Le permite seleccionar una entidad con el nombre de capa necesario.

retorno
Crea las copias en la misma ubicación que las entidades seleccionadas.

8.62 CORREDOR comando

Crea un corredor a partir de una plantilla de corredor.

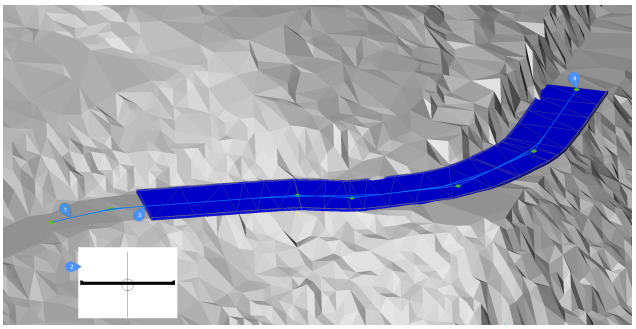
Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

8.62.1 Métodos

Hay dos métodos para crear un corredor:

1 **Crea un corredor utilizando una plantilla de corredor a lo largo de una línea de alineación 3D.**
   - Seleccione la alineación 3d utilizada como línea de base del corredor (1).
   - Seleccione la plantilla de corredor (2).
   - Introduzca la estación de inicio de la región (el punto de partida a lo largo de la línea de alineación 3D) (3) .
   - Introduzca la estación final de la región (el punto final a lo largo de la línea de alineación 3D) (4).



2 **Crea un corredor simple utilizando una plantilla de corredor a lo largo de una trayectoria definida por la elección de puntos PI de alineación horizontal.**
   - Seleccionar superficie TIN
   - Seleccione la plantilla del corredor
   - Seleccione el punto PI de alineación horizontal: seleccione tantos puntos PI horizontales como necesite y presione Entrar para finalizar.

8.62.2 Opciones

crear corredor Simple
Crea un corredor simple utilizando una plantilla de corredor a lo largo de una trayectoria definida por la elección de puntos PI de alineación horizontal.

Predefinido
Establece la plantilla de pasillo predefinida y especifica la posición de la plantilla.

Cambiar plantilla
Permite cambiar la plantilla del corredor.

8.63 CORRIDOREDITO comando

Añade o elimina regiones para un corredor seleccionado.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

8.63.1 Método

Hay dos métodos para usar el comando CORRIDOREDIT:

- Agregue regiones para un corredor seleccionado.
- Quitar regiones para un corredor seleccionado.

8.63.2 Opciones dentro del comando

Añade región
Permite seleccionar una plantilla para un corredor seleccionado.

Entra en la estación de inicio de la región
El punto de partida a lo largo de la línea de alineación 3D.

Entra en la estación final de la región
El punto final a lo largo de la línea de alineación 3D.

Nota: Los intervalos disponibles se muestran en la ventana de comandos.

Eliminar región
Seleccione la región que desea eliminar.

entrar en el índice
Seleccione el índice que desea eliminar.

Nota: El índice se calcula desde la estación de inicio de la región hasta la estación final de la región.

8.64 CORRIDOREXTRACT comando

Extrae un sólido 3D, una malla 3D, una superficie TIN, una polilínea 3D o los límites exteriores de un corredor.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

8.64.1 Descripción

Extrae un sólido 3D, malla 3D, superficie TIN, polilínea 3D o límites exteriores de un corredor. Elemento de plantilla del corredor (CTE) está definido por puntos, enlaces y formas y cada uno de ellos puede

contener múltiples códigos. Región de corredor aplica una plantilla (un conjunto de CTE) en las estaciones incrementales a lo largo de su línea base. Puntos, enlaces o formas posteriores se unen para formar una entidad extraída recientemente. Puntos se utilizan para extraer las polilíneas 3D y los límites exteriores de cada región por separado. De manera similar, formas se utilizan para extraer sólidos 3D o mallas 3D en cada región. Mientras que vínculos se utilizan para crear superficies TIN, pero siempre se combinan desde todas las regiones en una única superficie TIN y solo se pueden especificar mediante códigos.

8.64.2 Método

Hay dos métodos para utilizar el comando CORRIDOREXTRACT:

- Extrae todos los sólidos 3D, mallas 3D, polilíneas 3D, superficie TIN o límites exteriores.
- Extrae sólidos 3D individuales, mallas 3D, polilíneas 3D, superficies TIN o límites exteriores.
- Extrae todos los sólidos 3D, mallas 3D, polilíneas 3D, superficie TIN o límites exteriores.

8.64.3 Opciones dentro del comando

Mesh
Extrae una malla 3D.

Todas las Formas
Extrae una malla 3D o un sólido 3D de todas las formas.

por Códigos
Extrae una malla 3D o un sólido 3D por códigos.

Sólido
Extrae un sólido 3D.

TIN
Especifique los enlaces a extraer

? para enumerar todos los códigos de enlace
Enumera todos los códigos de enlace en la línea de comandos.

liStar códigos de enlace seleccionados
Enumera los códigos de enlace seleccionados.

Polilíneas
Extrae una polilínea 3D.

Todaslaslineas
Extrae una polilínea 3D de todas las cadenas de lineas.
Las líneas de continuidad son líneas que conectan puntos con el mismo valor de código a lo largo de la línea de base del corredor.

por Códigos
Extrae una polilínea 3D de todas las líneas de cadena por código.

Límites exteriores
Extrae el límite exterior como una polilínea 3D.

Crear un enlace dinámico
Especifique si el límite o cordel creado debe estar vinculado al corredor original.

8.65 CORRIDORTEMPLATE comando

Crea una plantilla de corredor.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

8.65.1 Método

Elige un punto para crear una plantilla de corredor.

Agregar elementos de plantilla de corredor a la plantilla de corredor existente.

8.65.2 Opciones dentro del comando

Mover el elemento de la plantilla
Seleccione el elemento de la plantilla del corredor que desea añadir.

8.66 CORRIDORTEMPLATEELEMENT comando

Crea un elemento de plantilla de corredor a partir de polilíneas con un punto base y orientación especificados (izquierda, derecha, ninguna).

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

8.66.1 Descripción

La geometría del elemento de plantilla del corredor se crea sobre la base de las polilíneas especificadas, que pueden editarse posteriormente con el comando CORRIDORTEMPLATEELEMENTEDIT.

Las polilíneas de entrada pueden contener un gran número de segmentos. Un segmento individual se puede dibujar como una línea o arco. La variable del sistema ARCTESSELLATIONTEMPLATEELEMENT controla el parámetro Distancia de ordenamiento medio que aproxima los segmentos de arco.

8.66.2 Método

Seleccione polilíneas cerradas para crear un elemento de plantilla de corredor y especifique el punto base.

8.66.3 Opciones

Ningún
No hay orientación.

Derecha
Con la orientación correcta.

Izquierda
Orientación izquierda.

8.67 CORRIDORTEMPLATEELEMENTEDIT comando

Edita los elementos de la plantilla del corredor añadiendo o eliminando componentes y objetivos.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Iconos:

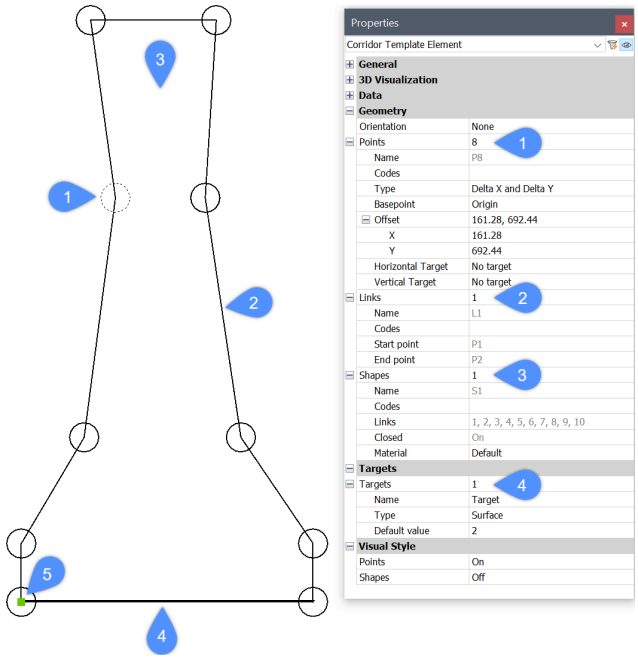


8.67.1 Descripción

Edita los elementos de la plantilla del corredor añadiendo o eliminando componentes (puntos, enlaces, formas) y objetivos a un elemento de la plantilla existente.

Nota:

- Después de la inserción, los puntos (1), los vínculos (2), las formas (3) y los objetivos (4) también se pueden editar en el panel Propiedades.
- El punto y el enlace actualmente seleccionados se resaltan.
- El cuadrado verde (5) representa el origen del elemento de la plantilla del corredor.



8.67.2 Opciones dentro del comando

Añadir punto

Añade un nuevo punto a un elemento de plantilla existente especificando su ubicación.

Punto base

Permite especificar un punto base, respecto al cual se determina la posición del nuevo punto. Un nuevo punto se puede insertar directamente después del punto base especificado o como el último punto del elemento de plantilla seleccionado.

por índice

Permite introducir un índice que corresponde al componente del elemento de la plantilla de puntos (punto, enlace, forma) por el índice. El índice representa el número de secuencia del componente del elemento de la plantilla.

El punto P1 tiene un valor de índice 1, el punto P2 tiene un valor de índice 2, y así sucesivamente. El vínculo L1 tiene un valor de índice de 1, el vínculo L2 tiene un valor de índice de 2, etc. Lo mismo ocurre con las formas.

¿Agregar nuevos puntos directamente después del punto base?
Alterna entre Sí o No.

Punto base no fijado
Desajusta el punto base, que se establece en el origen del nuevo punto.

índice de inserción no establecida
Anula el índice de inserción, que se fija en el último valor del nuevo punto.

Tomemos un ejemplo de la figura anterior, donde el elemento de la plantilla consta de 10 puntos, denominados P1 a P10. Supongamos que queremos insertar un nuevo punto directamente después del punto base P5 especificado. Si seleccionamos la opción **Unset insertion Index** en la línea de comandos, el nuevo punto obtendrá un valor de índice igual a 11, por lo que el nombre del nuevo punto será P11. Si esta opción no está seleccionada, el nuevo punto obtendrá un valor de índice de 6 y el nombre del punto será P6. Los puntos existentes de P6 en adelante se reindexan y renombran.

insert Antes
Agrega un nuevo punto antes de un punto especificado.

Si se añade un nuevo punto al elemento de la plantilla antes del punto P5 existente, el nuevo punto obtendrá un valor de índice igual a 5, y el nombre P5. El punto existente se reindexará y cambiará de nombre a P6.

Los vínculos entre los puntos existentes y un punto recién agregado no se crean automáticamente, por lo que estos puntos deben volver a vincularse.

insertar Después
Agrega un nuevo punto después de un punto especificado. El índice de un punto recién agregado es una unidad mayor que el índice de un punto seleccionado existente.

Si se agrega un nuevo punto al elemento de plantilla después del punto P5 existente, el nuevo punto obtendrá un valor de índice igual a 6 y el nombre P6. Los puntos existentes de P6 en adelante se reindexan y renombran.

Los vínculos entre los puntos existentes y un punto recién agregado no se crean automáticamente, por lo que estos puntos deben volver a vincularse.

Eliminar el punto
Elimina el punto de elemento de plantilla haciendo clic en él o escribiendo un índice. Los puntos restantes se reindexan en consecuencia después de la edición.

Añadir enlace
Crea un vínculo entre los puntos seleccionados.

Eliminar enlace
Elimina el enlace del elemento de plantilla haciendo clic en él o escribiendo un índice. Los enlaces restantes se vuelven a indexar en consecuencia después de la edición.

Añadir figura
Crea formas a partir de enlaces de elementos de plantilla.

Las formas determinan la geometría de los elementos de la sección transversal. Se pueden crear a partir de un único vínculo de elemento de plantilla o de varios vínculos que forman un polígono cerrado. Asignamos materiales a las formas en el panel de Propiedades para una representación realista del modelo del Corredor.

Eliminar la forma
Elimine la forma del elemento de la plantilla haciendo clic en él o escribiendo un índice. Las formas restantes se reindexan en consecuencia después de la edición.

Agregar objetivo
Le permite crear objetivos de **Superficie**, **Horizontal** y **Vertical**.
Cuando la geometría de un elemento de plantilla de corredor individual debe seguir una superficie específica, horizontal o vertical, se crea un destino y se agrega al punto correspondiente en el elemento de plantilla de corredor.

Eliminar objetivo
Elimina el punto de elemento de plantilla haciendo clic en él o escribiendo un índice.

8.68 Comando CPAGESETUP

Abre el cuadro de diálogo Configuración de la página.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

8.68.1 Descripción

Abre el cuadro de diálogo Configuración de la página para ver y modificar la configuración de la página para el diseño o el espacio del modelo actual.

8.69 El comando CREARPROYECTOBIM

abre el cuadro de diálogo **Nuevo proyecto**.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

8.69.1 Descripción

Abre el cuadro de diálogo **Nuevo proyecto**, que permite crear fácilmente un nuevo proyecto BIM y especificar el nombre del proyecto, el nombre del modelo y la ruta del nuevo proyecto BIM.

8.70 CREATELIBRARYBLOCK comando

Abre el cuadro de diálogo Añadir bloque a la biblioteca.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

8.70.1 Descripción

Abre el cuadro de diálogo Añadir bloque a la biblioteca para crear una definición de bloque y añadirla a la biblioteca.

8.71 -CREATELIBRARYBLOCK comando

Crea y categoriza componentes.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

8.71.1 Descripción

Añade entidades al panel **Librería** de forma que componentes se clasifican y muestran como miniaturas. Este comando está destinado a macros.

El componente se agregará a una categoría existente o a una nueva categoría. Si una categoría específica está abierta en el panel **Librería**, el comando mostrará la opción para guardar la categoría o una nueva categoría.

Las categorías se enumeran por orden alfabético:

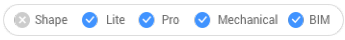
- 1 - Edificio
- 2 - Puertas
- 3 - Mobiliario
- 4 - Agujeros
- 5 - Paisaje
- 6 - Puntos de conexión de flujo Mep6
- 7 - Gente
- 8 - Chapa Metálica
- 9 - Piezas estándar
- 10 -Transporte
- 11 - Windows
- 0 - Añadir una nueva categoría
- <rootCat (categoría actual)> - añadir componente a la categoría actual

Se crea una miniatura de la vista deseada:

- TFL - Vista isométrica frontal izquierda superior
- TFR - Vista isométrica superior delantera derecha
- TBL - Vista isométrica de la parte superior izquierda de la espalda
- TBR - Vista isométrica superior derecha
- T - Vista superior

8.72 CREATETHUMBNAIL comando

Crea una imagen en miniatura del dibujo actual.



8.72.1 Descripción

Crea vistas en miniatura personalizadas para mostrar el contenido de los archivos de dibujo por los administradores de archivos y otros programas que no son CAD. Las miniaturas son imágenes de vista previa de ráster pequeñas y, por lo general, se crean automáticamente de la vista actual a medida que se guarda el dibujo.

8.72.2 Método

Acepte el marco de la miniatura haciendo zoom y desplazando el dibujo hasta la posición en la que prefiera guardar la imagen en miniatura. Abre el cuadro de diálogo Guardar dibujo como para guardar la imagen en miniatura.

8.73 CARGARCUI comando

Abre el cuadro de diálogo Grupos de personalización.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

8.73.1 Descripción

Abre el cuadro de diálogo Grupos de personalización para cargar y descargar grupos de personalización.

8.74 DESCARGACUI comando

Abre el cuadro de diálogo Grupos de personalización.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

8.74.1 Descripción

Abre el cuadro de diálogo Grupos de personalización para cargar y descargar grupos de personalización.

8.75 PERSONALIZAR comando

Abre el cuadro de diálogo Personalizar.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

Alias: CUI

8.75.1 Descripción

Abre el cuadro de diálogo Personalizar para personalizar la interfaz de usuario.

8.76 CORTAPP comando

Copia entidades en el Portapapeles y luego las borra del plano.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

> ***Nota:*** La variable del sistema PICTUREEXPORTSCALE establece la resolución de la imagen cuando la geometría exportada se pega en formato de mapa de bits, como en un documento de Word.

8.76.1 Descripción

Copia las entidades seleccionadas en el Portapapeles para pegarlas en dibujos y otros documentos. Borra automáticamente las entidades seleccionadas del dibujo.

8.77 CILINDRO comando

Crea un sólido 3D en forma de cilindro.

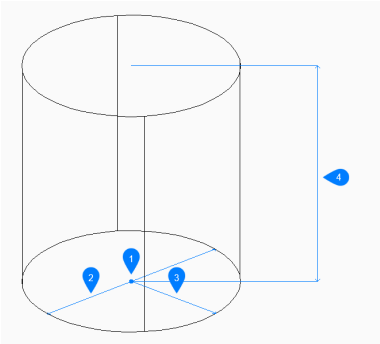
Nota: En BricsCAD Lite, que no soporta sólidos 3D, el comando CILINDRO lanza el comando AI_CYLINDER.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Alias: CYL

8.77.1 Descripción

Crea un sólido 3D con forma de cilindro circular o elíptico. Elija entre una combinación de opciones que incluye centro, radio, diámetro, 3 punto, 2 punto, tangentes, extremos de eje y altura.



1 Center

2 DIámetro

3 Radio

4 A

8.77.2 Métodos para crear un cilindro

Este comando tiene 5 métodos para empezar a crear un cilindro:

- Punto central
- 3 Punto
- 2 Punto
- Tangente tangente radio
- Elíptico

Seleccionar punto central

Comience a crear un cilindro circular especificando el centro de la base y luego:

Radio de la base del cilindro

Especifique el radio del cilindro.

Opción adicional: [Diámetro]

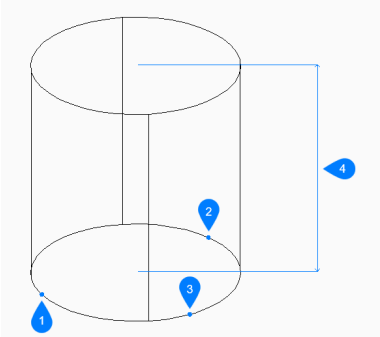
Especificar altura
Especifique la altura del cilindro.
Opciones adicionales: [2Point/Axis endpoint]

3 Punto
Comience a crear un cilindro circular especificando el primero de tres puntos en la circunferencia de su base y luego:

Segundo punto
Especifique el segundo punto en la circunferencia.

Tercer punto
Especifique el tercer punto de la circunferencia.

Especificar altura
Especifique la altura del cilindro.
Opciones adicionales: [2Point/Axis endpoint]



1 Punto 1

2 Punto 2

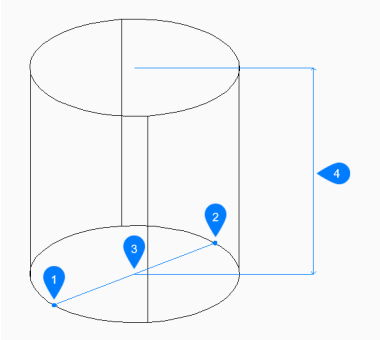
3 Punto 3

4 A

2 punto
Comienza a crear un cilindro circular especificando el primero de los dos puntos de la circunferencia de su base entonces:

Segundo extremo del diámetro
Especifica el segundo punto del diámetro.Los dos puntos definen el diámetro de la base.

Especificar altura
Especifique la altura del cilindro.
Opciones adicionales: [2Point/Axis endpoint]



1 Punto 1

2 Punto 2

3 DIámetro

4 A

Tangente Tangente Radio

Comience a crear un cilindro seleccionando un punto tangente en la primera entidad y luego:

Especificar el punto del objeto para la segunda tangente

Seleccione un punto de tangencia en la segunda entidad.

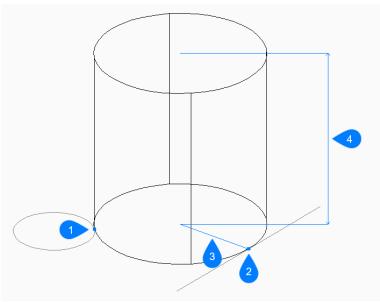
Radio del círculo

Especifique un radio válido para la base. Si especifica un radio que no es posible con las tangentes seleccionadas, se le pedirá que especifique de nuevo las tangentes y el radio.

Especificar altura

Especifique la altura del cilindro.

Opciones adicionales: [2Point/Axis endpoint]



1 Punto tangente 1

2 Punto tangente 2

3 Radio

4 A

Elíptico

Comience a crear un cilindro elíptico especificando el primer extremo del eje de la elipse, entonces:

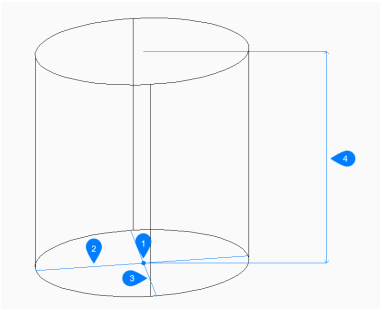
Opción alternativa: [Centro]

Segundo extremo de la elipse

Especifica el segundo extremo del eje de la elipse.

Otro extremo de la elipse
Especifica el radio del otro eje de la elipse.

Especificar altura
Especifique la altura del cilindro.
Opciones adicionales: [2Point/Axis endpoint]



1 Center

2 Primer eje

3 Segundo eje

4 A

8.77.3 Opciones del comando CILINDRO

Después de empezar a crear un cilindro, pueden estar disponibles las siguientes opciones:

2Punto
Especifica la altura del cilindro como la distancia entre dos puntos cualesquiera.

Punto final de eje
Especifique el extremo del eje para definir la altura y orientación del cilindro en el espacio 3D. El centro de la base se utiliza como el otro extremo del eje.

Dlámetro
Especifique el diámetro de la base del cilindro.

9. D

9.1 DATAEXTRACTION comando

Abre el cuadro de diálogo de la página Asistente.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

9.1.1 Descripción

Abre el cuadro de diálogo de página Asistente para exportar propiedades de entidad, atributos de bloque e información de dibujo a una tabla o archivo de datos externo.

9.2 -DATAEXTRACTION comando

Inserta una tabla de extracción de datos.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

9.2.1 Método

Seleccione el archivo de extracción de datos (.dxd) en el cuadro de diálogo Abrir archivo estándar y el punto de inserción de la tabla.

9.3 ENLACE DE DATOS comando

Abre el cuadro de diálogo del gestor de enlaces de datos.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

9.3.1 Descripción

Abre el cuadro de diálogo Datalink para crear y gestionar los enlaces de datos en el dibujo actual.

9.4 DATALINKUPDATE comando

Sincroniza los datos vinculados en tablas en el dibujo actual con datos en el archivo fuente vinculado.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

9.4.1 Método

Hay dos métodos para usar el comando DATALINKUPDATE:

- Actualizar el enlace de datos existente en una tabla del dibujo.
- Actualizar los datos vinculados en un archivo externo.

9.4.2 Opciones dentro del comando

Actualizar enlace de datos
Actualiza los datos vinculados en una tabla en el dibujo con datos que se han cambiado en el archivo de origen externo.

Escribir enlace de datos
Actualiza los datos vinculados en un archivo externo con los datos que se han modificado en una tabla en el dibujo.

Seleccionar objetos
Le solicita que seleccione entidades de tabla.

Actualizar todo
Sincroniza todos los datos vinculados en todas las tablas en el dibujo.

9.5 CONEXIÓN DE DATOS comando

Crea una conexión a la que pueden conectarse Twinmotion y/o Unreal Engine.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

9.5.1 Descripción

Crea una conexión de dataset, que puede ser capturada por Twinmotion o Unreal Engine para establecer un vínculo directo.

Si ya se ha establecido una conexión para otro dibujo, se eliminará y se sustituirá por la nueva conexión.

Nota:

- Después de establecer una conexión a Twinmotion con Direct Link, el modelo se sincroniza automáticamente la primera vez.
- Una vez establecida la conexión, utilice el comando DATASMITHSYNC para sincronizar los últimos cambios del dibujo actual con Direct Link.

9.6 DATASMITHEXPORT comando

Exporta el dibujo actual a un archivo udatasmith.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

9.6.1 Descripción

Abre el cuadro de diálogo **Exportar dibujo a** para guardar datos del dibujo actual en un archivo udatasmith, que se puede utilizar en Twinmotion y/o Unreal Engine.

9.7 DATASMITHSYNC comando

Envía cambios a Twinmotion y/o Unreal Engine desde la última llamada a la conexión.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

9.7.1 Descripción

Si existe una conexión datasmith para un Direct Link con Twinmotion y/o Unreal Engine, la sincroniza para reflejar los últimos cambios en el dibujo actual.

Nota: Cuando todavía no hay conexión, utilice primero el comando CONEXIÓN DE DATOS.

9.8 Comando DATE (Express Tools)

Muestra la fecha y la hora en la Línea de comando.

9.8.1 Método

La fecha y la hora se muestran automáticamente en la Línea de comando.

```
Thu Sep 15, 2022  10:20:37
```

9.9 LISTDB comando

Enumera información sobre todas las entidades en el plano (corto para "listado de bases de datos").

Shape Lite Pro Mechanical BIM

9.9.1 Descripción

Muestra información sobre cada entidad del plano.

La información puede referirse a manejar, espacio actual, capa, color, etc.

Nota: Pulse F2 para ver los datos que aparecen en la ventana del historial de peticiones. Para los planos con muchas entidades, la lista puede tardar mucho tiempo en terminar. Presione Esc para detener el comando.

9.10 RCALINEADA comando

Limita la distancia entre dos entidades.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

9.10.1 Descripción

Limita la distancia más corta entre un punto y una entidad. Limita la longitud de una línea, un segmento de polilínea o un arco. Limita la distancia entre dos líneas, haciéndolas paralelas. Sólo la distancia está restringida (bloqueada); las entidades pueden seguir moviéndose (en tándem), girando, etc. Las restricciones alineadas parecen dimensiones alineadas.

9.10.2 Método

Hay tres métodos para empezar a crear una restricción alineada:

- ENtidad

- Punto & línea
- 2Linea

9.10.3 Opciones dentro del comando

ENtidad
Limita la longitud de una línea, un segmento de polilínea o la cuerda de un arco.

Nota: La entidad puede seguir siendo modificada (movida, girada), incluso si la longitud está restringida.

Punto & línea
Limita la distancia perpendicular entre un punto y un segmento de línea o polilínea.

Nota: Un punto de restricción válido es generalmente la misma ubicación geométrica que los ajustes de entidad, como los extremos y los medios de las líneas, los centros de círculos y arcos, etc.

Nota: La distancia restringida se puede editar directamente o con el panel Propiedades.

2Linea
Limita la distancia entre dos segmentos lineales rectos. Si las entidades no son paralelas, entonces la entidad elegida segunda se gira alrededor de su punto medio para ser paralela a la primera entidad.

Nota: La distancia restringida se puede editar directamente o con el panel Propiedades.

9.11 RCANGULAR comando

Limita los ángulos.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

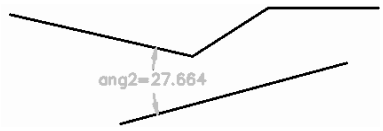
9.11.1 Descripción

Restringe el ángulo entre dos líneas o segmentos de polilínea rectos; también restringe los ángulos de arcos, arcos de polilínea y tres puntos de restricción cualesquiera.

9.11.2 Métodos

Hay tres métodos para empezar a restringir ángulos:

Entre dos segmentos rectos
Limita el ángulo entre dos segmentos.

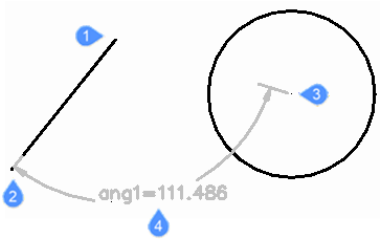


De arcos o arcos de polilínea
Restringe el ángulo de un arco entre sus puntos finales.



Entre tres puntos de restricción válidos

Los puntos de restricción válidos están en las mismas ubicaciones geométricas que las selecciones de entidad, como los extremos y los puntos medios de las líneas, centros y puntos cuádruples de círculos y arcos, etc.



1 Vértice del ángulo

2 Primer punto de restricción angular

3 Segundo punto de restricción de ángulo

4 Ubicación de la dimensión

9.12 RCCONVERTIR comando

Convierte las dimensiones asociativas en restricciones.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

9.12.1 Descripción

Convierte las cotas en las restricciones dimensionales adecuadas, como las cotas lineales en restricciones lineales, o las cotas de diámetro en restricciones de diámetro. Las restricciones dimensionales están coloreadas en gris.



9.13 RCDIAMETRO comando

Limita los diámetros.

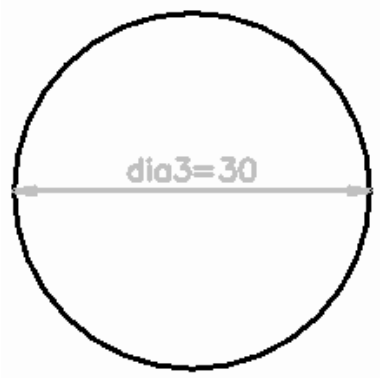
Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

9.13.1 Descripción

Limita los diámetros de los círculos, arcos y segmentos de arco de polilínea.

Aunque el diámetro de la entidad es fijo (restringido), la entidad se puede mover, rotar, etc.



9.14 DCMOSTRAR comando

Activa la visibilidad de las restricciones dimensionales.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

9.14.1 Descripción

Alterna la visualización de restricciones dimensionales (adjuntas a entidades seleccionadas) entre visibles y ocultos. Todas las restricciones dimensionales están inicialmente ocultas cuando se abre un dibujo que las contiene. Muchas restricciones en un dibujo pueden desordenarlo, por lo que es útil ocultarlas.

9.15 RCHORIZONTAL comando

Limita las entidades horizontalmente.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

9.15.1 Descripción

Limita horizontalmente la distancia entre dos puntos, o la longitud de una sola entidad.

Nota: "Horizontal" significa que la restricción se encuentra en la dirección X del sistema de coordenadas actual.

9.15.2 Método

Hay dos métodos para empezar a restringir horizontalmente:

- Por distancia: restringe la distancia entre dos entidades horizontalmente.
- ***Nota:*** Los puntos de restricción válidos se encuentran en las mismas ubicaciones geométricas que las selecciones de entidad, como los extremos y los puntos medios de líneas, centros y puntos cuádruples de círculos y arcos, etc.
- Por entidad: restringir una entidad horizontalmente.

  Nota: Limita horizontalmente las siguientes entidades: Línea, Arco, Segmento de polilínea, Segmento de arco de polilínea.

9.15.3 Opciones dentro del comando

ENtidad
Limita la distancia horizontal entre los puntos extremos de una entidad.

9.16 RCLINEAL comando

Limita linealmente.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

9.16.1 Descripción

Restringe la distancia entre dos puntos, o la longitud de una sola entidad, a la horizontal o a la vertical, dependiendo de cómo se mueva el cursor, como en el comando ACOLINEAL.

Nota: "Horizontal" significa que la restricción se encuentra en la dirección X del sistema de coordenadas actual y “vertical" en la dirección Y."

9.16.2 Método

Hay dos métodos para comenzar a restringir linealmente:

- Por distancia: limite la distancia entre dos entidades vertical u horizontalmente.

  Nota: Los puntos de restricción válidos se encuentran en los mismos lugares geométricos que los snaps de las entidades, como los extremos y puntos medios de las líneas, los centros y puntos cuádruples de los círculos y arcos, etc.
- Por entidad: restringe la longitud de una entidad entre sus extremos, vertical u horizontalmente.

  Nota: Limita uno de los siguientes tipos de entidad horizontal o verticalmente: Línea, Arco, Segmento de polilínea, Segmento de arco de polilínea.

El programa aplica una restricción vertical u horizontal, dependiendo de cómo se mueva el cursor durante el comando.

9.16.3 Opciones dentro del comando

ENtidad
Limita la distancia horizontal o vertical entre los extremos de una entidad.

9.17 RCRADIAL comando

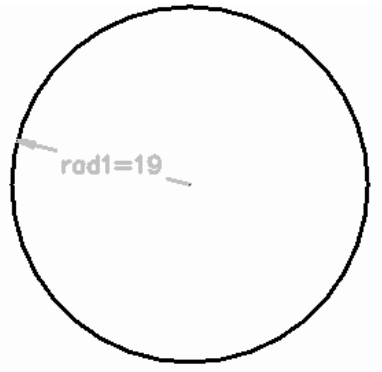
Limita los radios.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

9.17.1 Descripción

Limita el radio de los círculos, arcos o segmentos de arco de polilínea. Aunque el radio de la entidad es fijo (restringido), la entidad se puede mover, rotar, etc.



9.18 RCVERTICAL comando

Limita verticalmente las entidades.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

9.18.1 Descripción

Limita verticalmente la distancia entre dos puntos, o la longitud de una entidad.

Nota: "Vertical" significa que la restricción se encuentra en la dirección Y del sistema de coordenadas actual."

9.18.2 Método

Hay dos métodos para empezar a restringir verticalmente:

- Por distancia: limitar verticalmente la distancia entre dos entidades.

  Nota: Los puntos de restricción válidos se encuentran en los mismos lugares geométricos que los snaps de las entidades, como los extremos y puntos medios de las líneas, los centros y puntos cuádruples de los círculos y arcos, etc.

- Por entidad: limitar verticalmente una entidad.

  Nota: Limita verticalmente cualquiera de las siguientes entidades: Línea, Arco, Segmento de polilínea, Segmento de arco de polilínea.

Para limitar la distancia entre dos entidades verticalmente, seleccione un punto de restricción válido en cada entidad e introduzca la distancia de restricción. El valor controla la distancia entre las dos entidades.

9.18.3 Opciones dentro del comando

ENtidad

Limita la distancia horizontal entre los puntos extremos de una entidad.

9.19 DDATTE comando

Edita los valores de los atributos a través de un cuadro de diálogo. Este comando es reemplazado por el comando ADMATRB.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

9.19.1 Descripción

Abre el cuadro de diálogo Editar atributos, donde puede cambiar el valor del texto del atributo.

9.20 DDEDIC comando

Edita texto de una línea, texto de varias líneas (mtext), texto de dimensión, definición de atributos y texto de líder.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Alias: ED

9.20.1 Descripción

Permite editar textos de una sola línea, texto de varias líneas (texto), texto de dimensión, definición de atributo y texto líder.

Si la entidad seleccionada está representada por texto de varias líneas, texto de dimensión o texto directriz, se abre la ventana Formato de texto.

Si la entidad seleccionada está representada por una definición de atributo, se abre el cuadro de diálogo Editar definición de atributo.

Si la entidad seleccionada está representada por un texto de una sola línea, se muestra el editor en el lugar (este editor no tiene interfaz de usuario).

Nota: Cambie el valor de la variable del sistema TEXTED para cambiar el método de edición de un texto de una sola línea.

9.21 DDEMODOS comando

Establece valores predeterminados para crear entidades.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

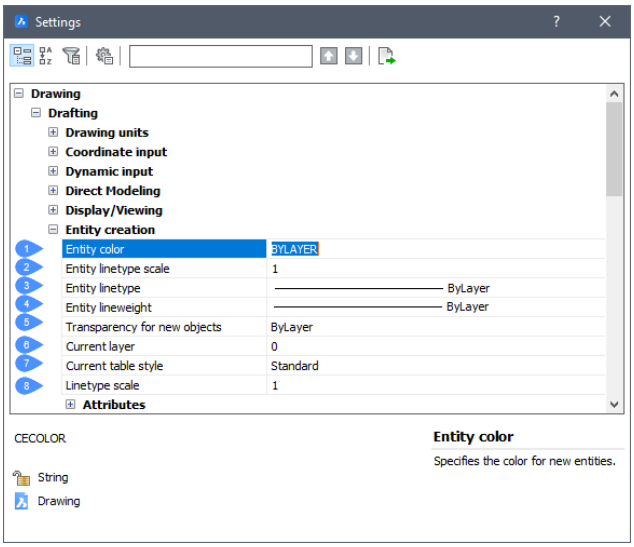
9.21.1 Descripción

Muestra la sección Selección de entidad del cuadro de diálogo Configuración.

Nota: Este comando se sustituye por el comando Configuración.

9.21.2 Método

Muestra el cuadro de diálogo de configuración en la sección de creación de entidades:



1 Color de entidades

2 Escala de tipo de línea de entidades

3 Tipo de línea de entidades

4 Grosor de línea de entidades

5 Transparencia para nuevos objetos

6 Capa Actual

7 Estilo de tablas actual

8 Escala tipo de línea

9.21.3 Opciones

Color de entidades

Especifica el color por defecto de las nuevas entidades; el valor inicial es ByLayer, lo que significa que los colores de las entidades se rigen por las propiedades de las capas.

Escala de tipo de Línea de Entidades

Especifica el factor de escala por defecto para los tipos de línea; el valor inicial es 1,0000.

Tipo de línea de Entidades

Especifica el tipo de línea por defecto para las nuevas entidades; el valor inicial es ByLayer, lo que significa que los tipos de línea de las entidades se rigen por las propiedades de las capas.

Grosor de línea de entidades

Especifica el tipo de línea por defecto para las nuevas entidades; el valor inicial es ByLayer, lo que significa que los pesos de las líneas de las entidades se rigen por las propiedades de las capas.

Capa actual

Especifica la capa por defecto para las nuevas entidades; el valor inicial es la capa 0.

Estilo de Tablas Actual

Especifica el valor inicial del nombre del estilo de tabla para las nuevas tablas.

Escala Tipo de Línea
Especifica el factor de escala global del tipo de línea; este factor afecta a los factores de escala del tipo de línea de la entidad.

9.22 DDFILTER comando

Crear conjuntos de selección con nombre de entidades.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Nota: Este comando es reemplazado por el comando SELECT.

9.22.1 Descripción

Crea un conjunto de selección que incluye las entidades seleccionadas, para que pueda acceder a él introduciendo "P" (anterior) la próxima vez que un comando le pida "Seleccionar entidades".

9.23 DDGRIPS comando

Abre el cuadro de diálogo Configuración con la categoría **Empuñaduras** expandida.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Alias: GR

9.23.1 Descripción

Abre el cuadro de diálogo Configuración con la categoría **Empuñaduras** expandida para ver y modificar las variables del sistema relevantes.

9.24 DDPTYPE comando

Abre el cuadro de diálogo Configuración con la categoría **Puntos** expandida.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

9.24.1 Descripción

Abre el cuadro de diálogo Configuración con la categoría **Puntos** expandida para ver y modificar las variables del sistema relevantes.

9.25 DDSELECT comando

Abre el cuadro de diálogo Configuración con la categoría **Selección de entidad** expandida.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Alias: SE

9.25.1 Descripción

Abre el cuadro de diálogo Configuración con la categoría **Selección de entidad** expandida para ver y modificar las variables del sistema relevantes.

9.26 DDSETVAR comando

Abre el cuadro de diálogo Configuración.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

9.26.1 Descripción

Abre el cuadro de diálogo Configuración para ver y modificar las variables del sistema. La mayoría de las variables del sistema, pero no todas, están disponibles en el cuadro de diálogo Configuración. Puede modificar todas las variables del sistema utilizando el comando MODIVAR.

9.27 DDSTRACK comando

Abre el cuadro de diálogo Configuración con la categoría **Alinear rastreo** expandida.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

9.27.1 Descripción

Abre el cuadro de diálogo de Configuración con la categoría **Seguimiento de la fotografía** expandida para ver y modificar las variables relevantes del sistema.

9.28 DDVPOINT comando

Abre el cuadro de diálogo Establecer punto de vista.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Alias: SETVPOINT, VIEWCTL, VP

9.28.1 Descripción

Abre el cuadro de diálogo Establecer punto de vista para especificar un punto de vista 3D para la ventana actual.

9.29 Comando DEACTIVATESTORY

Desactiva una historia activa.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

9.29.1 Descripción

Desactiva automáticamente una historia activa sin ninguna modificación de vista.

9.30 LISTAESCALAPORDEFECTO comando

Abre el cuadro de diálogo Lista de escalas por defecto.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

9.30.1 Descripción

Abre el cuadro de diálogo Lista de escalas por defecto para ver y gestionar la lista de escalas por defecto. La lista de escalas predeterminada se almacena en el registro. Cuando se restablece la lista de escalas del dibujo actual, ésta se actualiza para coincidir con la lista de escalas por defecto.

9.31 RETARDA comando

Retrasa la ejecución de los comandos.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

9.31.1 Descripción

Este comando se utiliza para retrasar la ejecución del siguiente comando.

Nota: Destinado a ser utilizado con guiones.

9.31.2 Opciones dentro del comando

Milisegundos para retrasar

Especifica la cantidad de tiempo que BricsCAD espera antes de continuar con el siguiente comando en el script.

Nota: Ingresa un número entre 0 y 2.147.483.627 (aproximadamente 24 días).

9.32 BORRARRESTRIC comando

Elimina las restricciones dimensionales y geométricas de las entidades seleccionadas.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

9.32.1 Método

Seleccione una o más entidades o escriba TODO para seleccionar todas las entidades del dibujo y eliminar todas sus restricciones dimensionales y geométricas.

Nota: Para eliminar restricciones individuales de una en una:

- Restricciones dimensionales: seleccione la restricción dimensional y luego presione el comando BORRA.
- Restricciones geométricas: haga clic en la pequeña x en la barra de restricciones: 

9.33 DELEDATA comando

Elimina los datos de entidad extendidos para aplicaciones específicas de las entidades seleccionadas (abreviatura de "eliminar datos de entidad").

Shape Lite Pro Mechanical BIM

9.33.1 Descripción

Especifica el nombre de la aplicación a la que pertenecen los datos de la entidad y selecciona una o más entidades de las que se eliminarán los datos de la entidad.

9.33.2 Opciones

?para listar nombres de aplicaciones

Enumera los nombres de las aplicaciones cargadas en el plano actual.

9.34 Comando DEPARAMETRIZE

Desarametriza las entidades seleccionadas.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

9.34.1 Descripción

Desarmetriza la entidad seleccionada. Este comando también puede utilizarse con entidades 2D parametrizadas.

Nota: Asegúrese de que las entidades parametrizadas se convierten en bloques antes de ejecutar el comando.

9.34.2 Opciones dentro del comando

Una vez iniciado el comando, están disponibles las opciones relativas a la selección de las entidades a desparametrizar.

Seleccione las referencias de los bloques para hacerlos estáticos
Seleccione referencias de bloque en el plano para desparametrizar. Solo las entidades seleccionadas se harán estáticas.

Todo el dibujo
Deparametriza todas las entidades del dibujo actual.

Nota: Para verificar si la referencia del bloque se hace estática o no, compruebe las propiedades del bloque seleccionado en el panel **Propiedades**.

9.35 DESIGNTABLE comando

Importaciones .csv archivos que contienen conjuntos de valores de parámetro o los crea desde cero.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Iconos: 

9.35.1 Descripción

Importaciones .csv que contienen conjuntos de valores de parámetro o los crea desde cero. A continuación, se agregan parámetros al panel Navegador mecánico y a las propiedades de componentes paramétricos en el panel Propiedades.

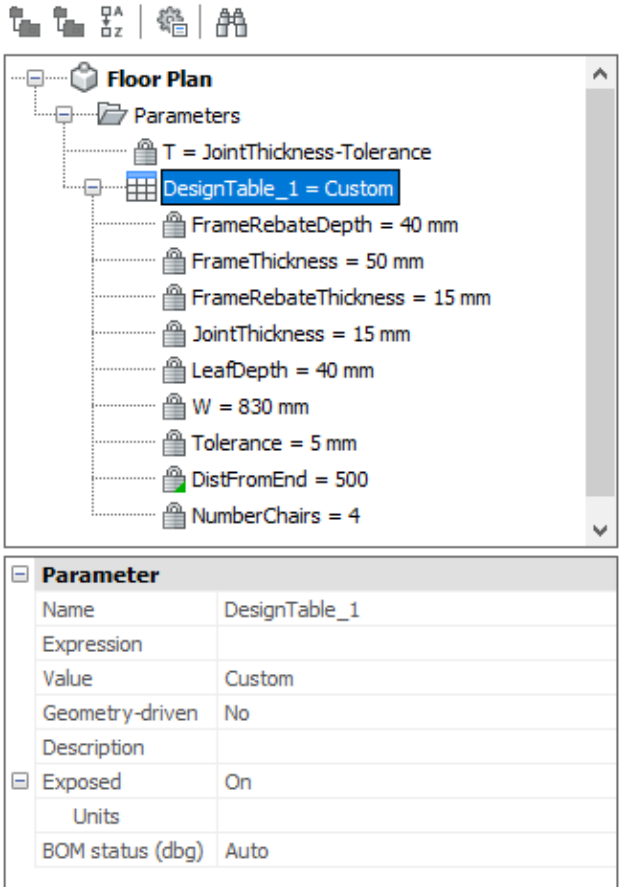
Nota: Este comando puede ser introducido de forma transparente durante los comandos ('designtable').

9.35.2 Opciones dentro del comando

Desde archivo
Crea una tabla de diseño importando un archivo .csv archivo (comas-valores separados por comas). Asegúrese de que el carácter separador de la lista en su sistema es el mismo que el utilizado en el archivo CSV.
Muestra el cuadro de diálogo Seleccionar archivo de tabla de diseño desde donde seleccionará el archivo .csv y abrirlo.

Nota: Todos los parámetros definidos en el archivo .csv se crean automáticamente.

Nota: Introduzca el comando NAVEGADORMECANICOABRIR para ver las restricciones:



Vacío
Crea una tabla de diseño vacía desde cero.

Nota: Introduzca los nombres de los parámetros que desea incluir en la tabla de diseño o elija agregar todos los parámetros que tienen un valor constante. Los parámetros constantes no dependen de otro parámetro.

9.36 -DESIGNTABLEEDIT comando

Edita las tablas de diseño.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Nota: Este comando puede ser introducido de forma transparente durante los comandos ('designtable').

9.36.1 Opciones dentro del comando

eXportar
Exporta el contenido de una entidad de la tabla de diseño en .csv archivo de formato.

Reemplazar
Reemplaza el contenido de una tabla de diseño por datos de un archivo .csv archivo de formato.

Eliminar
Elimina una tabla de diseño.

Configuraciones
Crea, elimina o visualiza configuraciones.

Guardar actual
Crea una nueva configuración como copia de una existente.

Borrar
Elimina una configuración.

?Listar
Enumere los nombres de las tablas de diseño adjuntas al dibujo actual.

Parámetros
Administra parámetros:

Desenlazar
Desenlaza los parámetros de la tabla de diseño.

Enlace
Vincula parámetros a la tabla de diseño.

> ***Nota:*** **(*) para vincular todos**: restaura todos los vínculos de parámetros inicialmente existentes pero eliminados.

Limpiar expresiones
Borra expresiones (valores y fórmulas) de los parámetros.

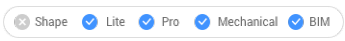
? para enumerar columnas
Enumera los parámetros.

Aplicar configuración
Crea una nueva fila utilizando los valores actuales de las variables.

?Listar
Enumera las tablas de diseño adjuntas al dibujo actual.

9.37 CERRARPANELDELLATES comando

Cierra el panel Detalles.

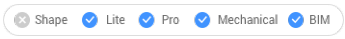


9.37.1 Descripción

Cierra el panel de Detalles para ocultarlo del espacio de trabajo actual. Si el panel de Detalles está apilado cuando se cierra, la pestaña o el icono de Detalles se elimina de la pila.

9.38 ABRIRPANELDETALLES comando

Abre el panel de detalles.



9.38.1 Descripción

Abre el panel de detalles para mostrarlo en el espacio de trabajo actual. El panel del navegador mecánico aparece en el mismo tamaño y ubicación que tenía antes de cerrarse o colapsarse. Al igual que cualquier otro panel acoplable, el panel del navegador mecánico puede ser flotante, acoplado o apilado.

9.39 DGNEXPORT comando

Exporta el dibujo actual a un formato de archivo DGN.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

9.39.1 Descripción

Abre el cuadro de diálogo Exportar dibujo como para exportar el dibujo actual a un archivo DGN de MicroStation (*.dgn).

9.40 -DGNEXPORT comando

Exporta el dibujo actual al formato MicroStation DGN File (*.dgn) en la línea de comandos.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

9.40.1 Método

Especifique la ruta completa y el nombre del archivo DGN exportado.

Nota: Escriba ~ (tilde) para mostrar el cuadro de diálogo Exportar dibujo como, que le permite especificar la carpeta y el nombre del archivo DGN.

9.40.2 Opciones dentro del comando

DGN
Convierte la referencia a DGN.

DWG
Mantiene la referencia al DGN.

Enlazar
Vincula el archivo de referencia al DGN principal.

Despegar
Desmonta la referencia externa.

9.41 IMPORTARDGN comando

Abre el cuadro de diálogo Importar archivo.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

9.41.1 Descripción

Abre el cuadro de diálogo Importar archivo para seleccionar un archivo dgn para importarlo al dibujo actual.

9.42 DGNIMPORTOPTIONS comando

Abre el cuadro de diálogo Configuración con la categoría **IMPORTARDGN** expandida.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

9.42.1 Descripción

Abre el cuadro de diálogo Configuración con la categoría **IMPORTARDGN** expandida para ver y modificar las variables relevantes del sistema.

9.43 DIGITALSIGN comando

Aplica una firma digital (bloque de información encriptada) al dibujo.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

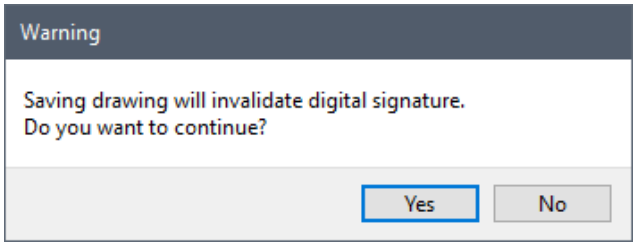
9.43.1 Método

Abre el cuadro de diálogo Firmas digitales donde puede adjuntar una firma digital al plano para validar el origen, la autenticidad y el estado sin alterar del archivo desde que se aplicó la firma digital.

Nota: La firma digital sigue siendo válida después de cambiar el nombre del plano.

Nota: La variable de sistema SIGWARN controla la visualización de un cuadro de diálogo con el contenido de la firma cuando se abre un dibujo con una firma digital.

Nota: Después de lanzar el comando DIGITALSIGN, se aplica una firma digital cada vez que se guarda el dibujo hasta que se cierra. La próxima vez que se abra y modifique el dibujo firmado, aparecerá un mensaje de advertencia al guardarlo.



9.44 ACOTA comando

Crea múltiples tipos de cotas en un solo flujo de trabajo.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: ⟼

Alias: DIMENSIÓN

9.44.1 Descripción

Permite crear múltiples dimensiones o tipos de dimensiones a la vez.

Nota: La vista isométrica se puede dimensionar y reflejar el tamaño real de la geometría.

9.44.2 Opciones dentro del comando

HORizontal
Coloca dimensiones lineales horizontales, igual que el comando DimLinear.

VErtical
Coloca las dimensiones verticales, igual que el comando DimLinear.

ALineado
Coloca dimensiones lineales que están alineadas a entidades, igual que el comando DimAligned.

ANgular
Coloca dimensiones angulares que miden ángulos, igual que el comando DimAngular.

Directriz
Coloca líderes, igual que el comando DimLeader.

OBlicuo
Cambia el ángulo de las líneas de extensión, igual que el comando DimEdit.

Rotado
Coloca las dimensiones lineales en un ángulo, igual que el comando DimLinear.

CEntro
Coloca marcas en los centros de círculos y arcos, igual que el comando DimCenter.

Diámetro
Coloca cotas de diámetro en círculos y arcos, igual que el comando DimDiameter.

RAdio
Coloca cotas radiales en círculos y arcos, igual que el comando DimRadius.

Lineabase
Coloca múltiples dimensiones lineales y angulares desde el mismo punto base, igual que el comando DimBaseline.

COntinuo
Continúa las dimensiones lineales y angulares del último extremo, igual que el comando DimContinue.

ORdinario
Coloca las mediciones ordenadas x e y desde un punto de origen, igual que el comando DimOrdinate.

Posición
Reposiciona el texto de la dimensión, igual que el comando DimTEdit.

DIStribuir
Espacia las dimensiones seleccionadas por igual. Hay dos opciones entre las que elegir cómo se distribuirán las dimensiones.

Igual
Distribuye por igual todas las dimensiones seleccionadas.

Equidistancia
Todas las dimensiones seleccionadas se distribuyen a una distancia de desplazamiento especificada.

Actualizar cotas
Aplica el estilo de cota actual a una selección de entidades de cota; véase la opción Aplicar del comando - DimStyle.

Variable Estado
Muestra el estado de todas las variables de dimensión en la ventana Historial de selecciones dinámicas.

SObreescribir
Anula los valores del estilo de dimensión actual, igual que el comando DimOverride.

Ajustes...
Abre el cuadro de diálogo Explorador de dibujos | Estilos de dimensión que le permite y modificar estilos de dimensión, igual que el comando DIMSTYLE.

CAPa
Establece una capa diferente para la capa por defecto en la que se dibujan las dimensiones.

Nota: Las cotas se crean en la capa especificada por la variable de sistema DIMLAYER.

9.45 ACOTA1 comando

Ejecuta un único comando de acotación en el prompt 'Comando de acotación:'.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

9.45.1 Descripción

Permite crear un único tipo de dimensión, como se especifica en la línea de comando.

9.45.2 Opciones dentro del comando

HORizontal
Coloca dimensiones lineales horizontales, igual que el comando DimLinear.

VErtical
Coloca las dimensiones verticales, igual que el comando DimLinear.

ALineado
Coloca dimensiones lineales que están alineadas a entidades, igual que el comando DimAligned.

ANgular
Coloca dimensiones angulares que miden ángulos, igual que el comando DimAngular.

Directriz
Coloca líderes, igual que el comando DimLeader.

OBlicuo
Cambia el ángulo de las líneas de extensión, igual que el comando DimEdit.

Rotado
Coloca las dimensiones lineales en un ángulo, igual que el comando DimLinear.

CEntro
Coloca marcas en los centros de círculos y arcos, igual que el comando DimCenter.

DIámetro
Coloca cotas de diámetro en círculos y arcos, igual que el comando DimDiameter.

RAdio
Coloca cotas radiales en círculos y arcos, igual que el comando DimRadius.

Lineabase
Coloca múltiples dimensiones lineales y angulares desde el mismo punto base, igual que el comando DimBaseline.

COntinuo
Continúa las dimensiones lineales y angulares del último extremo, igual que el comando DimContinue.

ORdinario
Coloca las mediciones ordenadas x e y desde un punto de origen, igual que el comando DimOrdinate.

Posición
Reposiciona el texto de la dimensión, igual que el comando DimTEdit.

DIStribuir
Espacia las dimensiones seleccionadas por igual. Hay dos opciones entre las que elegir cómo se distribuirán las dimensiones.

Igual
Distribuye por igual todas las dimensiones seleccionadas.

Equidistancia
Todas las dimensiones seleccionadas se distribuyen a una distancia de desplazamiento especificada.

Actualizar cotas
Aplica el estilo de cota actual a una selección de entidades de cota; véase la opción Aplicar del comando -DimStyle.

Variable Estado
Muestra el estado de todas las variables de dimensión en la ventana Historial de selecciones dinámicas.

SObreescribir
Anula los valores del estilo de dimensión actual, igual que el comando DimOverride.

Ajustes...
Abre el cuadro de diálogo Explorador de dibujos | Estilos de dimensión que le permite y modificar estilos de dimensión, igual que el comando DIMSTYLE.

CAPa
Establece una capa diferente para la capa por defecto en la que se dibujan las dimensiones.

Nota: Las cotas se crean en la capa especificada por la variable de sistema DIMLAYER.

9.46 ACOALINEADA comando

Crea una dimensión alineada.

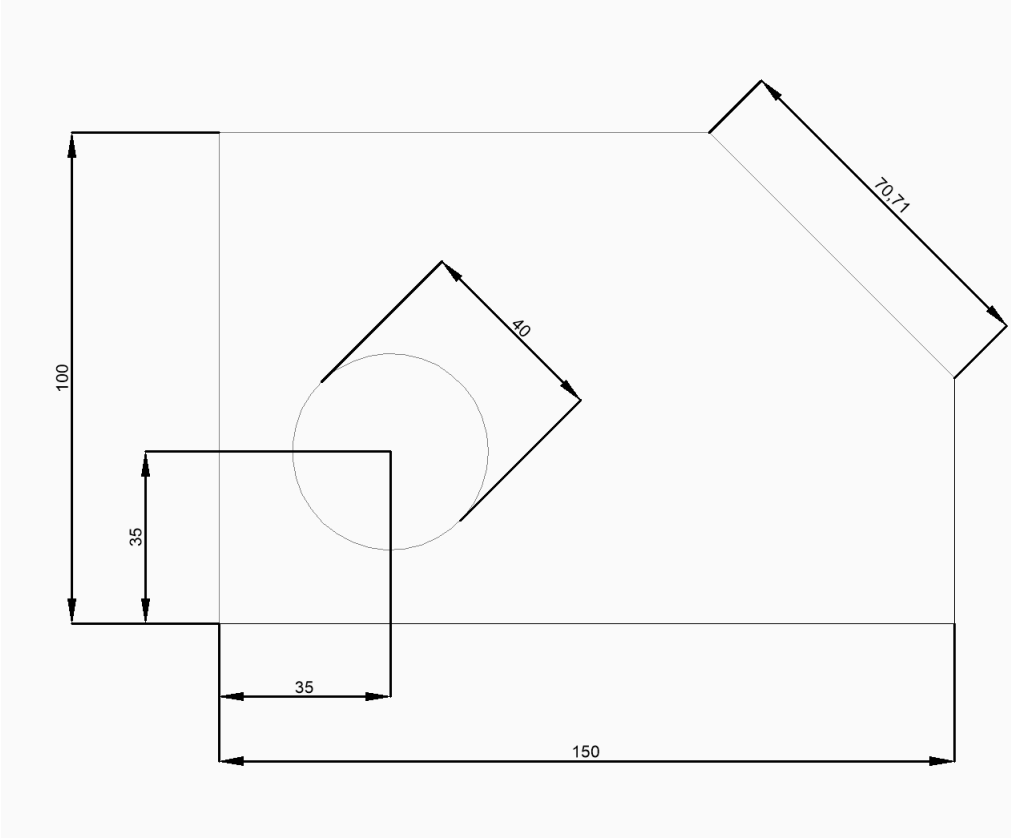
Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icono: 

Alias: DAL, DIMALI

9.46.1 Descripción

Crea una cota que se alinea con los puntos de origen de las líneas de extensión. La dimensión se basa en el estilo de dimensión actual. Las opciones le permiten especificar el ángulo y el contenido del texto de la dimensión.



Nota: La vista isométrica se puede dimensionar y reflejar el tamaño real de la geometría.

9.46.2 Métodos para crear una dimensión lineal

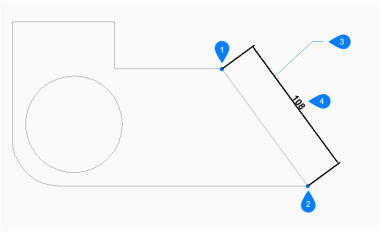
Este comando tiene 2 métodos para empezar a crear una dimensión lineal:

- Origen de la primera línea de extensión
- Seleccionar entidad

Origen de la primera línea de extensión
Comience a crear una dimensión alineada especificando un punto para la primera línea de extensión y luego:

Origen de la segunda línea de referencia
Especifica el tipo de línea para la segunda línea de referencia.

Ubicación de la línea de cota
Especifique la ubicación de la línea de dimensión.La dimensión se coloca a la misma distancia de cada uno de los orígenes de la línea de extensión.
Opciones adicionales: [Ángulo/Texto]



1 Origen de la primera línea de extensión

2 Origen de la segunda línea de referencia

3 Ubicación de la línea de cota

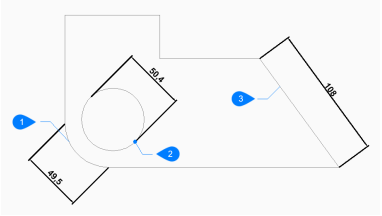
4 Dimensiones alineadas

Seleccionar entidad

Comience a crear una dimensión lineal pulsando Enter y luego:

Seleccionar entidad a dimensión

Seleccione una línea, un segmento de polilínea, un arco o un círculo para dimensionar. Al seleccionar una línea, los extremos de la línea se utilizan para los orígenes de la extensión. Al seleccionar un arco, los extremos del arco se utilizan para los orígenes de la extensión. Al seleccionar un círculo, el punto de selección en el círculo se utiliza para el primer origen de la extensión y el punto opuesto en el diámetro del círculo se utiliza para el segundo origen de la extensión.



1 Entidad arc

2 Punto de selección de la entidad del círculo

3 Entidad de polilínea

Opción adicional: [selection options (?)]

Ubicación de la línea de cota

Especifique la ubicación de la línea de dimensión. La cota se coloca a la misma distancia de cada uno de los orígenes de la línea de extensión.

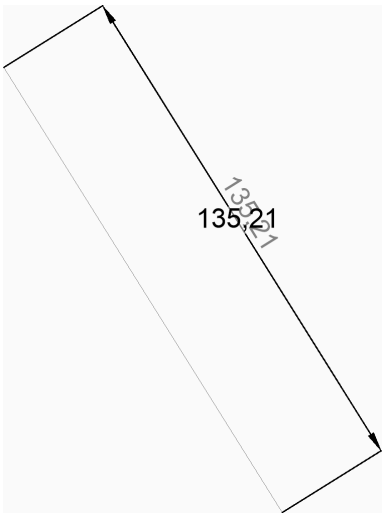
Opciones adicionales: [Ángulo/Texto]

9.46.3 Opciones dentro del comando ACOALINEADA

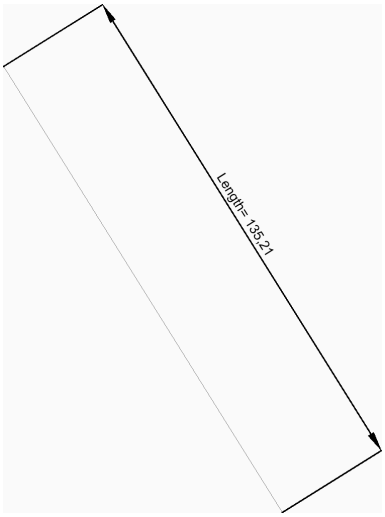
Después de empezar a crear una dimensión alineada, pueden estar disponibles las siguientes opciones:

Texto

Especifica el ángulo del texto de la cota. Un valor de 0 alinea el texto de dimensión con la línea de dimensión. Cualquier otro valor rota el texto de dimensión relativo al eje x del SCP actual.



Texto
Introduzca el texto para anular el texto de la cota por defecto, que incluye la longitud medida de la cota. Puede utilizar dos corchetes angulares <> para mostrar la longitud medida de la dimensión además de otros textos.



9.47 ACOANGULO commando

Crea dimensiones angulares.

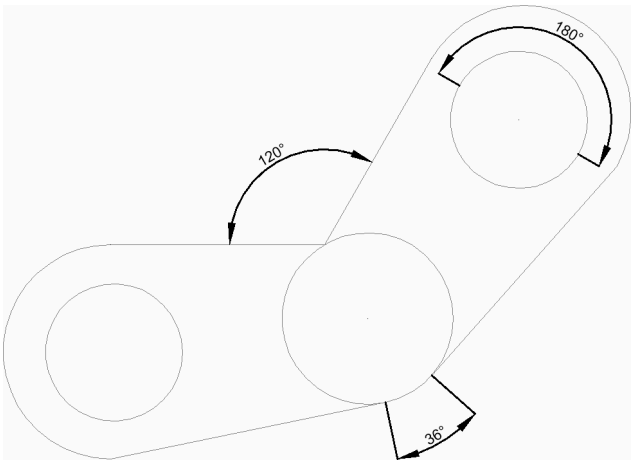
Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

Alias: DAN, DIMANG

9.47.1 Descripción

Crea una dimensión angular seleccionando una entidad o especificando el vértice y ambos lados del ángulo. La dimensión se basa en el estilo de dimensión actual. Las opciones le permiten especificar el ángulo y el contenido del texto de dimensión.



9.47.2 Métodos para crear una dimensión angular

Este comando tiene 2 métodos para comenzar a crear una dimensión angular:

- Seleccione línea, arco o círculo
- Pulse ENTER para especificar el ángulo

Seleccione línea, arco o círculo

Comience a crear una cota angular seleccionando una línea, un arco o un círculo para acotar a continuación:

Opciones adicionales: [selection options (?)]

Si seleccionó un segmento de línea o línea

Otra línea para la cota angular

Especifique otro segmento de línea.

Ubicación del arco de cota

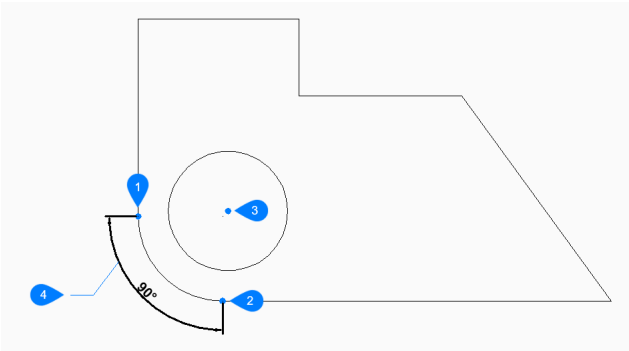
Especifique la ubicación del arco de dimensión.

Opciones adicionales: [Ángulo/Texto]

Si seleccionó un segmento de arco o arco

Ubicación del arco de cota

Especifique la ubicación del arco de dimensión.



1 Primer lado del ángulo

2 Otro lado del ángulo

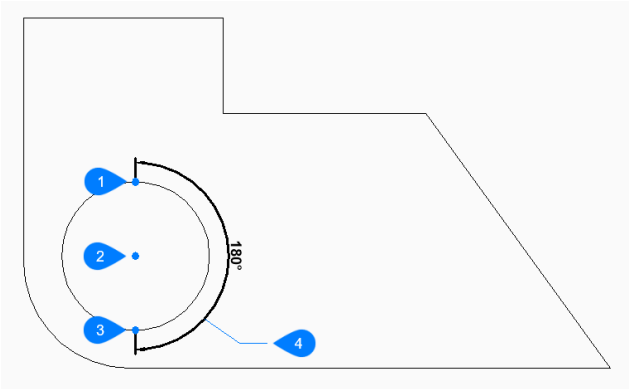
3 Vértice del ángulo

4 Ubicación del arco de cota

Opciones adicionales: [Ángulo/Texto]
Si seleccionaste un círculo

Otro lado del ángulo
Especifica un punto para definir un lado del ángulo. El punto donde primero seleccionó el círculo define el otro lado del ángulo.

Ubicación del arco de cota
Especifique la ubicación del arco de dimensión.



1 Seleccionar círculo

2 El otro lado del círculo

3 Vértice del ángulo

4 Ubicación del arco de cota

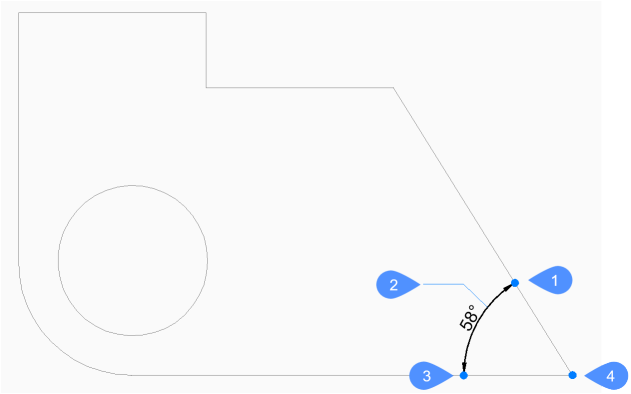
Opciones adicionales: [Ángulo/Texto]

Pulse ENTER para especificar el ángulo
Comience a crear una dimensión angular especificando el vértice del ángulo entonces:

Primer lado del ángulo
Especifica un punto para definir un lado del ángulo.

Otro lado del ángulo
Especifica un punto para definir el otro lado del ángulo.

Ubicación del arco de cota
Especifique la ubicación del arco de dimensión.



1 Primer lado del ángulo

2 Ubicación del arco de cota

3 Otro lado del ángulo

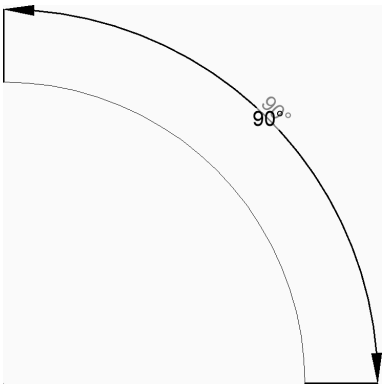
4 Vértice del ángulo

Opciones adicionales: [Ángulo/Texto]

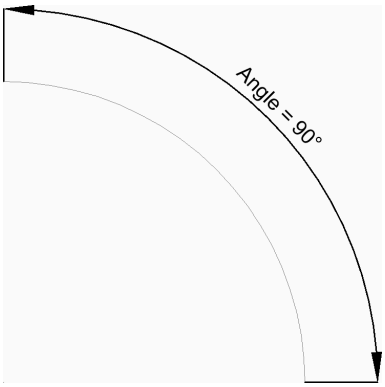
9.47.3 Opciones dentro del comando ACOANGULO

Después de empezar a crear una cota angular, las siguientes opciones pueden estar disponibles:

Texto
Especifica el ángulo del texto de la cota. Un valor de 0 alinea el texto de dimensión con la línea de dimensión. Cualquier otro valor rota el texto de dimensión relativo al eje x del SCP actual.



Texto
Introduzca el texto para anular el texto de la cota por defecto, que incluye la longitud medida de la cota. Puede utilizar dos corchetes angulares <> para mostrar la longitud medida de la dimensión además de otros textos.



9.48 ACOARCO comando

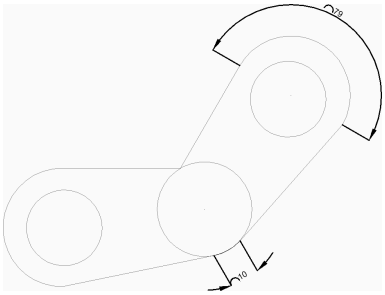
Crea una cota de longitud de arco.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

9.48.1 Descripción

Crea una dimensión que mide la longitud de un arco o poliarco. La dimensión se basa en el estilo de dimensión actual. Las opciones le permiten incluir un líder y especificar el ángulo y el contenido del texto de dimensión.



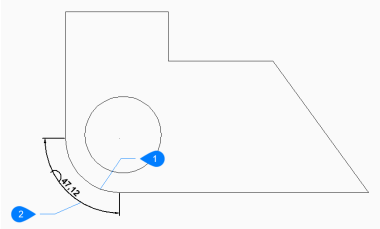
9.48.2 Métodos para crear una cota de longitud de arco

Hay un método para empezar a crear una dimensión de longitud de arco:

- Seleccionar segmento de arco o polilínea

Seleccionar segmento de arco o polilínea
Comience a crear una cota central seleccionando un arco, un segmento de arco de polilínea o un círculo.

Ubicación del arco de cota
Especifique un punto para localizar la posición del arco de dimensión.
Opciones adicionales: [Ángulo/Texto/Parcial/Líder]



1 Segmento de arco

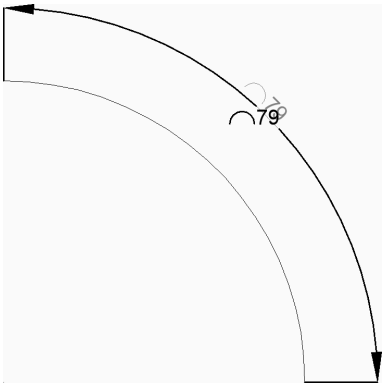
2 Ubicación del arco de cota

9.48.3 Opciones dentro del comando ACOARCO

Después de empezar a crear una dimensión alineada, pueden estar disponibles las siguientes opciones:

Texto

Especifica el ángulo del texto de la cota. Un valor de 0 alinea el texto de dimensión con la línea de dimensión. Cualquier otro valor rota el texto de dimensión relativo al eje x del SCP actual.



Texto

Introduzca el texto para anular el texto de la cota por defecto, que incluye la longitud medida de la cota. Puede utilizar dos corchetes angulares <> para mostrar la longitud medida de la dimensión además de otros textos.



Parcial

Especifique un punto para la primera línea de extensión y luego:

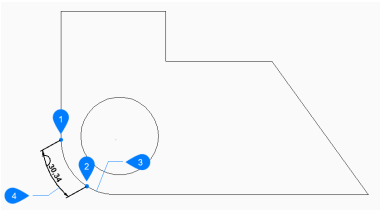
Especifique el segundo punto de la cota longitud de arco

Especifica el tipo de línea para la segunda línea de referencia.

Ubicación del arco de cota

Especifique la ubicación de la línea de dimensión.

Opciones adicionales: [Ángulo/Texto/Parcial]



1 Primer punto de la dimensión de la longitud del arco

2 Segundo punto de dimensión de longitud de arco

3 Segmento de arco

4 Ubicación del arco de cota

Directriz
Activar una guía desde el texto de la cota hasta el arco.

Sin directriz
Desactive el líder del texto de dimensión al arco.

9.49 ACOLINEABASE comando

Crea dimensiones apiladas desde la misma línea base.

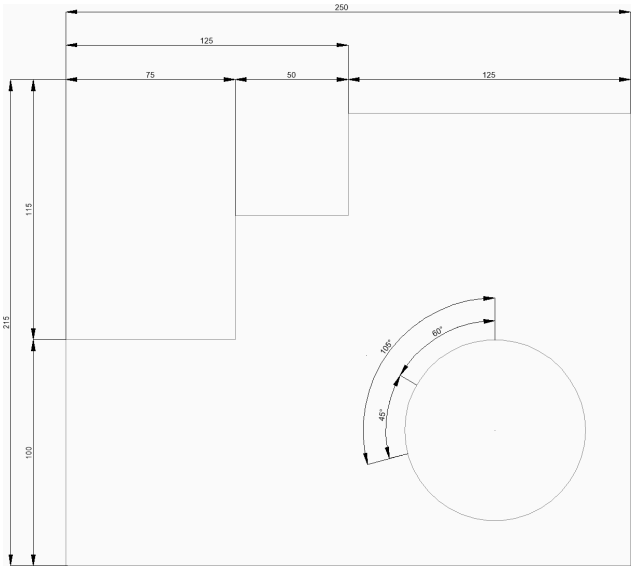
Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

Alias: DBA, DIMBASE

9.49.1 Descripción

Crea dimensiones lineales, angulares u ordinarias apiladas desde la misma línea base que una dimensión existente. Las dimensiones se basan en el estilo de dimensión actual y el espaciado de las dimensiones se especifica mediante la variable DIMDLI.



9.49.2 Métodos para crear una dimensión central

Este comando tiene 2 métodos para comenzar a crear las dimensiones de la línea base:

- Origen de la siguiente línea de extensión
- Seleccionar dimensión inicial

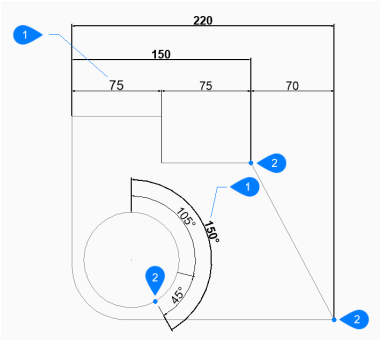
Origen de la siguiente línea de extensión

Comience a crear dimensiones de línea base a partir de la última dimensión lineal, angular u ordinaria especificando un punto para la siguiente línea de extensión.

Para las dimensiones lineales y angulares, la primera línea de extensión de cada dimensión de línea base coincide con la primera línea de extensión de la dimensión anterior.

Puede continuar seleccionando entidades hasta que presione Enter para finalizar el comando.

Opciones adicionales: [Seleccionar dimensión inicial/deshacer]



1 Dimensión existente

2 Origen de la siguiente línea de extensión

Seleccionar dimensión inicial

Comience a crear una dimensión de línea base seleccionando una dimensión lineal, angular u ordinaria existente, luego:

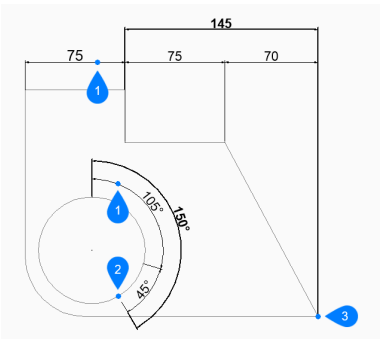
Origen de la siguiente línea de extensión

Especifique un punto para la siguiente línea de extensión.

Para las dimensiones lineales y angulares, la primera línea de extensión coincide con la línea de extensión más cercana a donde seleccionó la dimensión existente.

Puede continuar seleccionando entidades hasta que presione Enter para finalizar el comando.

Opciones adicionales: [Seleccionar dimensión inicial/deshacer]



1 Dimensión inicial

2 Origen de la siguiente línea de extensión

9.49.3 Opciones dentro del comando ACOLINEABASE

Después de empezar a crear una cota diametral, las siguientes opciones pueden estar disponibles:

Deshacer
Deshaga la última cota y continúe dibujando desde la cota anterior.

9.50 ACOCORTE comando

Rompe líneas de dimensión, líneas de extensión y líderes en las ubicaciones donde cruzan otras entidades.

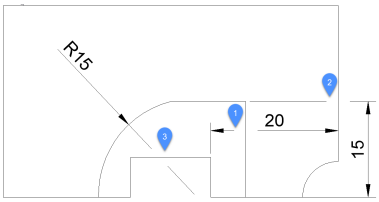
Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

9.50.1 Descripción

Permite romper entidades como líneas de dimensión, líneas de extensión o líderes por un objeto determinado y también puede eliminar cortes.

La entidad de dimensión se puede romper en diferentes entidades: la línea de dimensión en sí (1), en la línea de extensión (2) o en el líder (3).



9.50.2 Opciones

MUltiple
Permite que varias entidades de dimensión se rompan en los puntos deseados.

Auto
Rompe todas las entidades de dimensión seleccionadas en todas las intersecciones encontradas con otras entidades.

Borrar
Elimina todos los cortes de dimensión de las entidades de dimensión seleccionadas.

Manual
El ancho del corte de dimensión se puede definir manualmente. Esta opción no está disponible en el modo automático.

9.51 ACOCENTRO comando

Crea una marca central.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

9.51.1 Descripción

Cree una marca central en el centro de un círculo, arco o poliarco. Consulte el comando MARCACENTRO para crear marcas centrales asociativas.

9.51.2 Métodos para crear una dimensión central

Hay un método para empezar a crear una marca central.

- Seleccione un arco o círculo a acotar

Seleccione un arco o círculo a acotar
Comience a crear una cota central seleccionando un arco, un segmento de arco de polilínea o un círculo. La variable de sistema DIMCEN controla la longitud y apariencia de las líneas de marca central.
Opciones adicionales: [selection options (?)]

9.51.3 Opciones del comando ACOCENTRO

Después de empezar a crear una dimensión central, pueden estar disponibles las siguientes opciones:

9.52 RESTRICCOTA comando

Aplica una restricción dimensional a una entidad o entre puntos de restricción en entidades; convierte las dimensiones asociativas en dimensiones dinámicas.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

9.52.1 Método

Seleccione una dimensión asociativa o bien elija una opción para colocar una restricción dimensional.

La dimensión asociativa se convierte en la restricción dimensional del mismo tipo. Esta opción es equivalente al comando RCCONVERTIR.

9.52.2 Opciones

LIneal
Limita la distancia horizontal (distancia X) o la distancia vertical (distancia Y) entre dos puntos con respecto al sistema de coordenadas actual. Esta opción es equivalente al comando DCLINEAR.

Horizontal
Restringe la distancia horizontal (distancia X) entre dos puntos con respecto al sistema de coordenadas actual. Esta opción es equivalente al comando RCHORIZONTAL.

Vertical
Limita la distancia vertical (distancia Y) entre dos puntos con respecto al sistema de coordenadas actual. Esta opción es equivalente al comando RCVERTICAL.

Alineado
Limita la distancia entre dos puntos. Esta opción es equivalente al comando RCALINEADA.

ANgular
Limita el ángulo entre dos líneas o segmentos de polilínea lineal; el ángulo total de un arco o un segmento de polilínea de arco; o el ángulo entre tres puntos en las entidades. Esta opción es equivalente al comando RCANGULAR.

Radial
Limita el radio de un círculo o de un arco. Esta opción es equivalente al comando RCRADIAL.

Dlámetro
Limita el diámetro de un círculo o de un arco. Esta opción es equivalente al comando RCDIAMETRO.

9.53 ACOCONTINUA comando

Crea dimensiones en una línea o arco continuo.

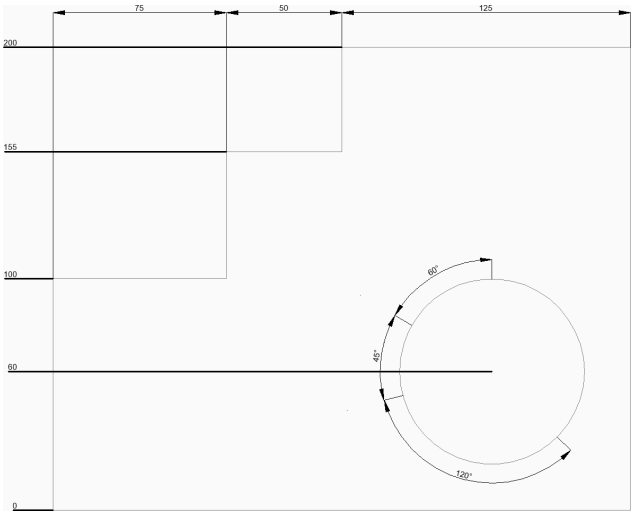
Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

Alias: DCO, DIMCONT

9.53.1 Descripción

Crea una línea o arco continuo a partir de una dimensión lineal, angular o ordinaria existente. Las dimensiones se basan en el estilo de dimensión actual.



9.53.2 Métodos para crear cotas continuas

Este comando tiene 2 métodos para comenzar a crear las dimensiones de la línea base:

- Origen de la siguiente línea de extensión
- Seleccionar dimensión inicial

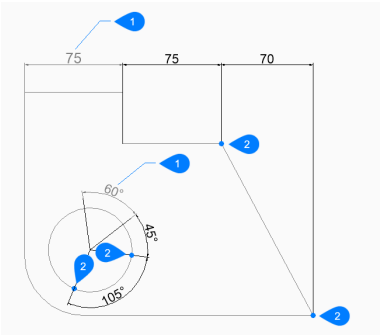
Origen de la siguiente línea de extensión

Comience a crear dimensiones de línea base a partir de la última dimensión lineal, angular u ordinaria especificando un punto para la siguiente línea de extensión.

Para las dimensiones lineales y angulares, la primera línea de extensión de cada dimensión de línea base coincide con la primera línea de extensión de la dimensión anterior.

Puede continuar seleccionando entidades hasta que presione Enter para finalizar el comando.

Opciones adicionales: [Seleccionar dimensión inicial/deshacer]



1 Última dimensión

2 Origen de la siguiente línea de extensión

Seleccionar dimensión inicial

Comience a crear una dimensión de línea base seleccionando una dimensión lineal, angular u ordinaria existente, luego:

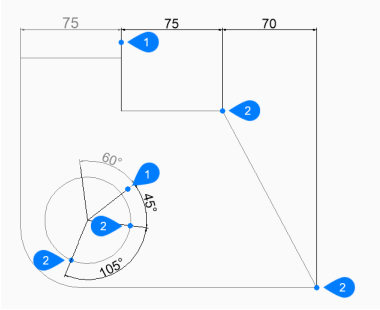
Origen de la siguiente línea de extensión

Especifique un punto para la siguiente línea de extensión.

Para las dimensiones lineales y angulares, la primera línea de extensión coincide con la línea de extensión más cercana a donde seleccionó la dimensión existente.

Puede continuar seleccionando entidades hasta que presione Enter para finalizar el comando.

Opciones adicionales: [Seleccionar dimensión inicial/deshacer]



1 Dimensión inicial

2 Origen de la siguiente línea de extensión

9.53.3 Opciones del comando ACOCONTINUA

Después de empezar a crear una cota continua, pueden estar disponibles las siguientes opciones:

Deshacer

Deshaga la última cota y continúe dibujando desde la cota anterior.

9.54 ACODIAMETRO comando

Crea una dimensión diamétrica.

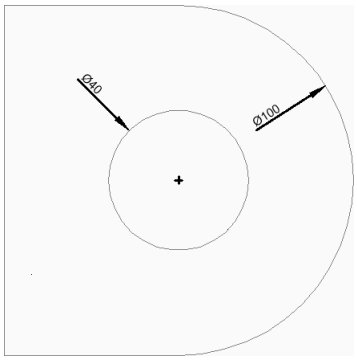
Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

Alias: DDI, DIMDIA

9.54.1 Descripción

Crea una dimensión radial para un arco, un polígono o un círculo. La dimensión se basa en el estilo de dimensión actual. Las opciones le permiten especificar el ángulo y el contenido del texto de dimensión.



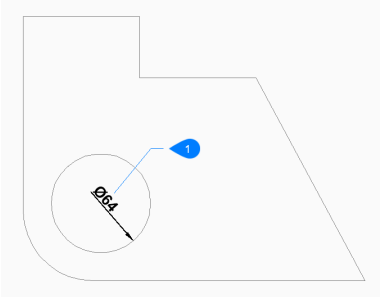
9.54.2 Métodos para crear una dimensión diametral

Hay un método para empezar a crear una dimensión diametral:

- Seleccione un arco o círculo a acotar

Seleccione un arco o círculo a acotar
Comience a crear una dimensión diamétrica seleccionando un arco, arco de polilínea o círculo y luego:

Ubicación de la línea de cota
Especifique la ubicación de la línea de cota.
Opciones adicionales: [Ángulo/Texto]



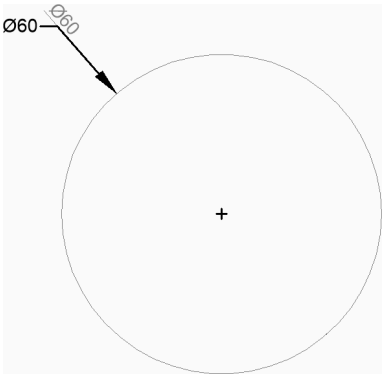
1 Ubicación de la línea de cota

9.54.3 Opciones del comando ACODIAMETRO

Después de empezar a crear una cota diametral, las siguientes opciones pueden estar disponibles:

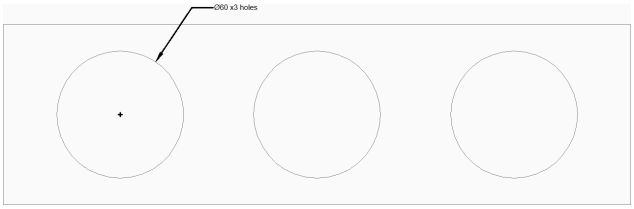
Texto

Especifica el ángulo del texto de la cota. Un valor de 0 alinea el texto de dimensión con la línea de dimensión. Cualquier otro valor rota el texto de dimensión relativo al eje x del SCP actual.



Texto

Introduzca texto para invalidar el texto de dimensión predeterminado, que incluye la longitud medida del diámetro. Puede utilizar dos corchetes angulares <> para mostrar la longitud medida del diámetro además de otros textos.



9.55 DISOCIARCOTA comando

Elimina la asociatividad de las entidades de dimensión seleccionadas.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

9.55.1 Descripción

Desasocia las entidades de dimensión seleccionadas y le pide en la línea de comandos el número de dimensiones disociadas.

9.56 ACOEDIC comando

Edita determinados elementos de la dimensión.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

Alias: DED, DIMED

9.56.1 Descripción

Edita la posición, el ángulo y la redacción del texto de dimensión, y cambia el ángulo de las líneas de extensión.

9.56.2 Métodos

Hay cuatro métodos para editar las dimensiones:

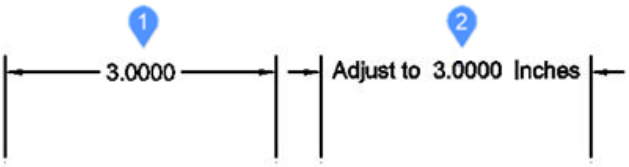
- Editar texto
- Oblicuas lineas
- Rotar texto
- Restaurar texto

9.56.3 Opciones dentro del comando ACOEDIC

Editar texto

Esta opción le permitirá editar el texto de dimensión existente.

Utilice cualquier modo de selección para elegir las entidades de dimensión a editar. Utilice los símbolos de <> para indicar el texto por defecto (1), de modo que pueda insertar un texto delante o detrás del predeterminado, como "Ajustar a <> pulgadas" (2).

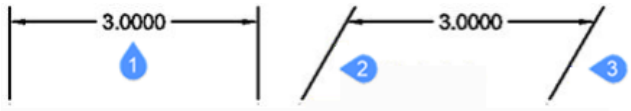


Oblicuas lineas

Esta opción girará (oblicuos o inclinaciones) las líneas de extensión de las dimensiones lineales seleccionadas.

El ángulo oblicuo se mide en sentido contrario a las agujas del reloj desde el eje x positivo.

Seleccione las dimensiones lineales (1) e introduzca el ángulo de oblicuidad (2). Las líneas de extensión (3) se volverán oblicuas.

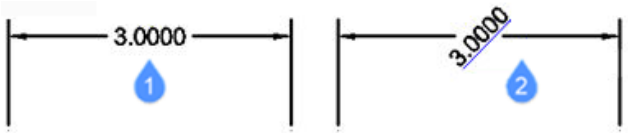


Rotar texto

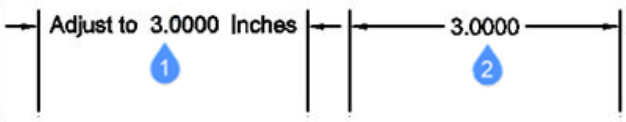
Esta opción girará el texto de dimensión.

El ángulo de rotación del texto de dimensión se mide en sentido contrario a las agujas del reloj desde el eje x positivo.

Seleccione el texto de la cota (1) e introduzca el ángulo del texto de la cota (2).



Restaurar texto
Esta opción devolverá el texto de la cota (1) a su posición original (2). Esta opción no restaura el texto editado ni las líneas de extensión oblicuas.



9.57 Comando DIMEX (Express Tools)

Exporta estilos de cota y su configuración a un archivo externo.

Ícono:

9.57.1 Método

Abre el cuadro de diálogo **Exportar estilos de cota** que le permite exportar los estilos de cota disponibles del dibujo actual a una DSE. El archivo se puede importar en otro dibujo usando el comando DIMIM.

9.58 Comando DIMIM (Express Tools)

Exporta estilos de cota y su configuración a un archivo externo.

Ícono:

9.58.1 Método

Abre el cuadro de diálogo **Importar DimensionStyles** que le permite importar estilos de cota que se exportaron previamente con el comando DIMEX.

9.59 ACODIRECTRIZ comando

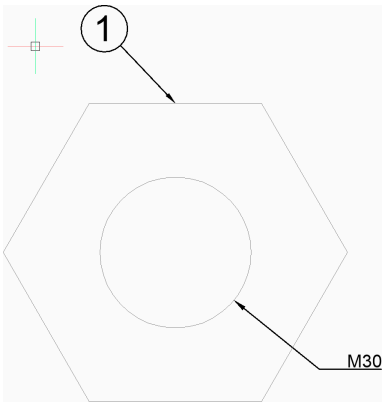
Crea un líder.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

9.59.1 Descripción

Crea un líder especificando una secuencia de puntos. El líder se basa en el estilo de la dimensión actual. Las opciones le permiten especificar el formato y la anotación del líder.



9.59.2 Métodos para crear un líder

Hay un método para empezar a crear un líder:

- Inicio de la directriz

Inicio de la directriz

Comienza a crear un líder especificando un punto de inicio entonces:

Siguiente punto

Especifica el siguiente vértice del líder.

Al punto

Especifique el siguiente vértice. Puedes seguir añadiendo un número ilimitado de vértices hasta que pulses Enter para finalizar el comando.

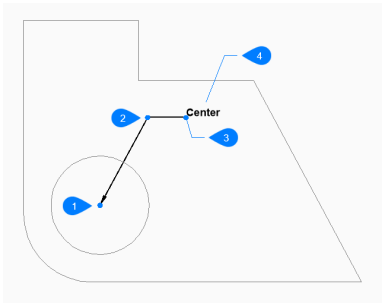
Opciones adicionales: [Formato/Deshacer/Anotación]

Anotación

Introduzca la primera línea de texto de la anotación y pulse Enter o pulse Enter sin introducir texto para acceder a las opciones de texto de la dimensión.

Siguiente línea para el texto de la anotación

Introduzca la siguiente línea de texto de anotación. Puedes seguir añadiendo un número ilimitado de vértices hasta que pulses Enter para finalizar el comando.



1 Inicio de la directriz

2 Punto siguiente (vértice)

3 Al punto

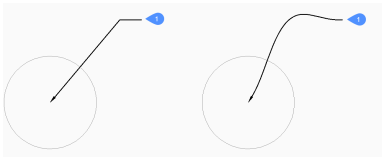
4 Anotación

9.59.3 Opciones del comando ACODIRECTRIZ

Después de empezar a crear un cilindro, pueden estar disponibles las siguientes opciones:

Formato
Especifique si la línea directriz incluye una flecha y si tiene spline o segmentos rectos:

- Flecha: dibuja la punta de la flecha.
- Ninguno: no dibuja la punta de flecha.
- Spline: dibuje la línea directriz como spline.
- Recta: dibujar la línea de guiado como segmentos rectos.
- Salir: salga de las opciones Formato.

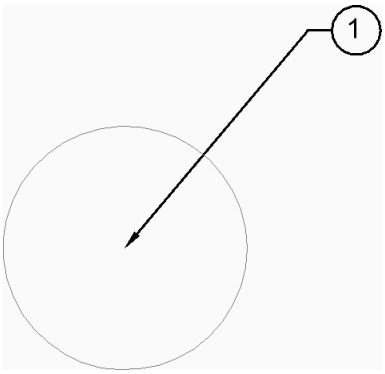


1 Center

Deshacer
Deshaga el último segmento de línea y siga dibujando desde su punto de inicio anterior.

Opciones de texto de dimensión [Bloque/Copiar/Ninguno/Tolerancia/MText]
Especifica el tipo de anotación que se utilizará para el líder:

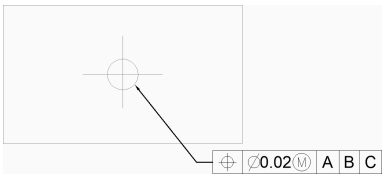
Bloque
Especifica el nombre de un bloque en el dibujo.
Opción alternativa: [? para listar los bloques en el diálogo de dibujo/archivo abierto]



Copiar
Seleccione una entidad de texto, texto, referencia de bloque o tolerancia en el plano.

Ningún
La línea de mando se crea sin anotaciones.

Tolerancia
Especifique la tolerancia mediante el cuadro de diálogo Tolerancia geométrica.



TextoM
Introduzca el texto de anotación utilizando el editor de MText.

? para enumerar bloques en el dibujo
Introduzca * para listar los nombres de todas las definiciones de bloque en el dibujo actual. También puede utilizar * como comodín con otros caracteres.

Abrir Diálogo de archivo
Seleccione un archivo .dwg desde el cuadro de diálogo del archivo para usarlo como bloque de anotación.

9.60 ACOLINEAL comando

Crea dimensiones lineales apiladas.

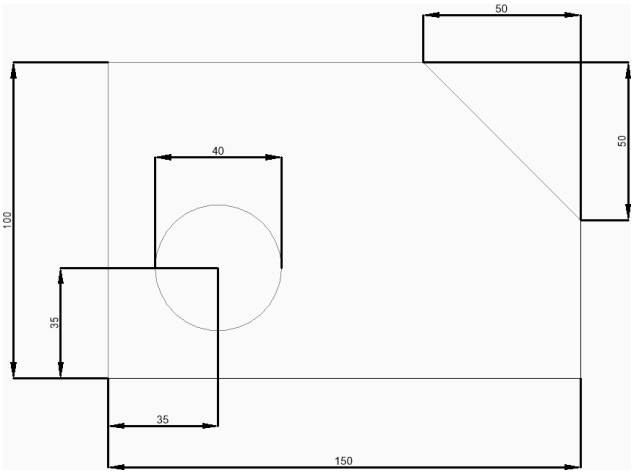
Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

Alias: DIMHORIZONTAL, DIMLIN, DIMROTATED, DIMVERTICAL, DLI

9.60.1 Descripción

Crea una dimensión lineal horizontal, vertical o girada. La dimensión se basa en el estilo de dimensión actual. Las opciones le permiten especificar el ángulo y el contenido del texto de dimensión.



9.60.2 Métodos para crear una cota lineal

Este comando tiene 2 métodos para empezar a crear una cota lineal:

- Origen de la primera línea de extensión
- Seleccionar entidad

Origen de la primera línea de extensión
Comience a crear una cota lineal especificando un punto para la primera línea de extensión y luego:

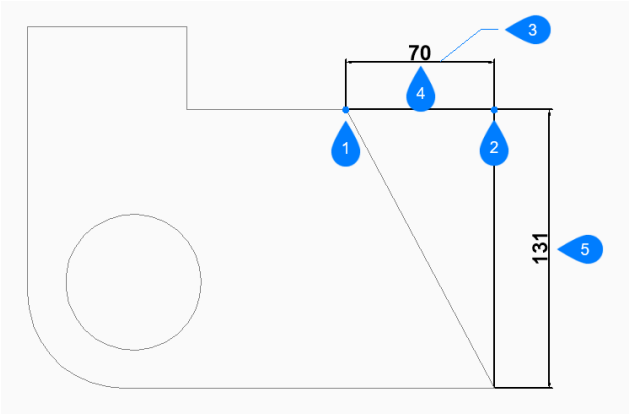
Origen de la segunda línea de referencia

Especifique un punto para la segunda línea de extensión.

Ubicación de la línea de cota

Especifique la ubicación de la línea de dimensión. Si los dos puntos de extensión que especificó están alineados vertical u horizontalmente, está restringido a colocar una dimensión vertical u horizontal, respectivamente. Si los dos puntos de extensión que especificó no están alineados vertical u horizontalmente, puede arrastrar el cursor para colocar una dimensión vertical o horizontal.

Opciones adicionales: [Ángulo/Texto/Horizontal/Vertical/Rotado]



1 Origen de la primera línea de extensión

2 Origen de la segunda línea de referencia

3 Ubicación de la línea de cota

4 Dimensión horizontal

5 Dimensión vertical

Seleccionar entidad

Comience a crear una dimensión lineal pulsando Enter y luego:

Seleccione la entidad a acotar

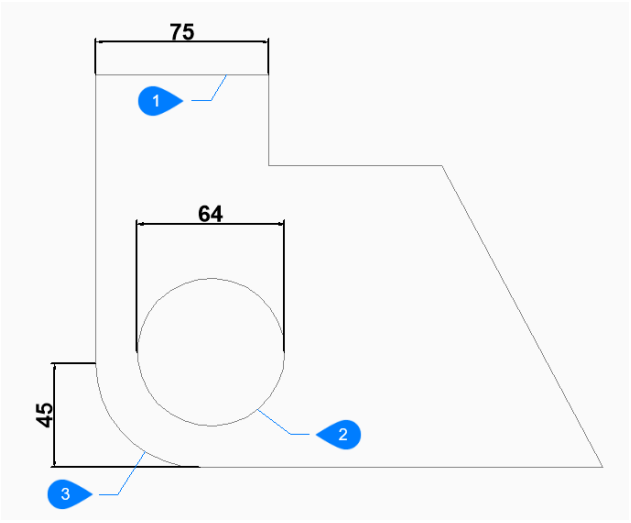
Seleccione una línea, un segmento de polilínea, un arco o un círculo para acotar. Al seleccionar una línea, los extremos de la línea se utilizan para los orígenes de la extensión. Al seleccionar un arco, los extremos del arco se utilizan para los orígenes de la extensión. Al seleccionar un círculo, los cuadrantes del círculo se utilizan para los orígenes de extensión.

Opción adicional: [selection options (?)]

Ubicación de la línea de cota

Especifique la ubicación de la línea de dimensión. Si los extremos de la entidad que seleccionó están alineados vertical u horizontalmente, está restringido a colocar una dimensión vertical u horizontal, respectivamente. Si los puntos finales de la entidad seleccionada no están alineados vertical u horizontalmente, puede arrastrar el cursor para colocar una cota vertical u horizontal.

Opciones adicionales: [Ángulo/Texto/Horizontal/Vertical/Rotado]



1 Entidad de línea

2 Entidad de círculo

3 Entidad arc

9.60.3 Opciones del comando ACOLINEAL

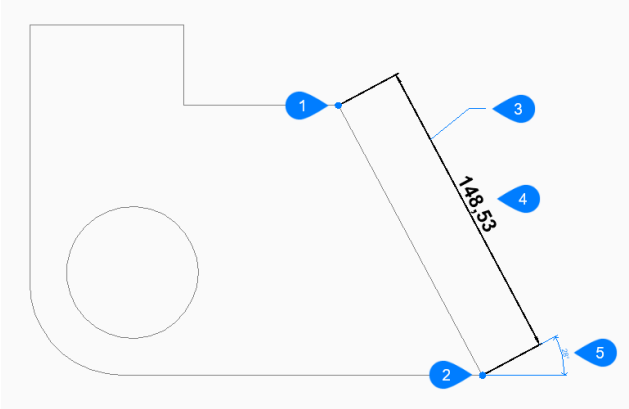
Después de empezar a crear una dimensión lineal, pueden estar disponibles las siguientes opciones:

Horizontal
Especifique la ubicación de la cota para situarla en el dibujo. Esto crea una dimensión horizontal independientemente de cómo se alineen los puntos finales.

Vertical
Especifique la ubicación de la dimensión para colocarla en el plano. Esto crea una dimensión vertical independientemente de cómo se alineen los puntos finales.

Rotado
Especifique entonces un ángulo para la dimensión:

Ubicación de la línea de cota
Especifique la ubicación de la línea de dimensión. La dimensión se gira desde su ubicación predeterminada (vertical u horizontal) por el ángulo especificado.



1 Origen de la primera línea de extensión

2 Origen de la segunda línea de referencia

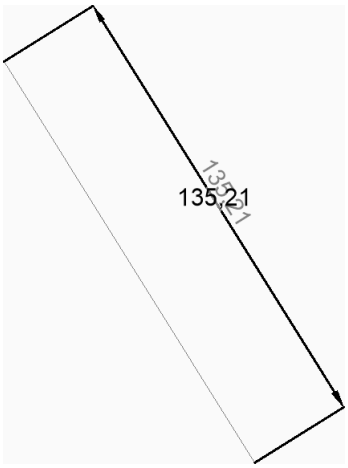
3 Ubicación de la línea de cota

4 Dimensiones rotadas

5 Ángulo de la línea de dimensión

Texto

Especifica el ángulo del texto de la cota. Un valor de 0 alinea el texto de dimensión con la línea de dimensión. Cualquier otro valor rota el texto de dimensión relativo al eje x del SCP actual.



Texto

Introduzca el texto para anular el texto de la cota por defecto, que incluye la longitud medida de la cota. Puede utilizar dos corchetes angulares <> para mostrar la longitud medida de la dimensión además de otros textos.



9.61 Comando DIMMARKOVERRIDES

Añade o quita el subrayado a las dimensiones con dimtext anulado.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

9.61.1 Descripción

Añade o quita el subrayado a las dimensiones con dimtext anulado realizando modificaciones en la base de datos.

Seleccionar dimensiones
Seleccione las dimensiones con texto de dimensión anulado. Cuando se hayan seleccionado todas las dimensiones deseadas, pulse **Intro**.

Nota: Para marcar dimensiones con dimtext invalidado sin modificación de base de datos , establezca el valor de variable del sistema DIMMARKTYPE en 1 o 2.

9.61.2 Opciones dentro del comando

Una vez seleccionadas todas las entidades deseadas, hay dos opciones disponibles:

Marcar
Subraya el texto anulado para las dimensiones seleccionadas.

Desmarcar
Elimina el subrayado de texto anulado para las dimensiones seleccionadas.

9.62 ACOCOORDENADA comando

Crea una dimensión ordenada.

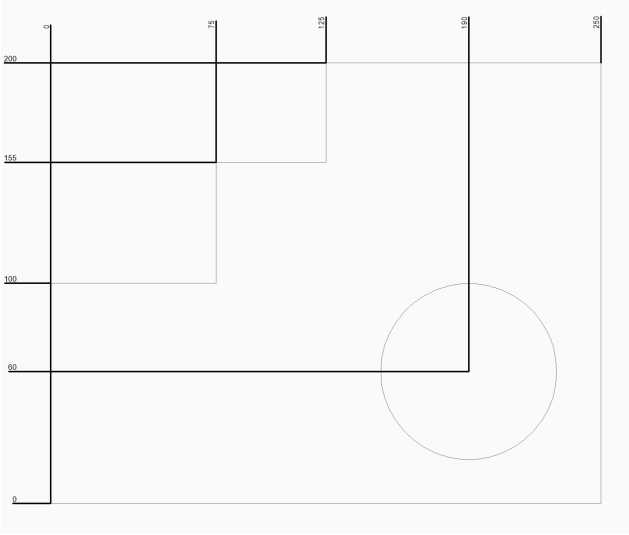
Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

Alias: DIMORD, DOR

9.62.1 Descripción

Cree una dimensión ordenada que mida la distancia x o y desde el origen SCP actual hasta un punto especificado en el dibujo. La dimensión se basa en el estilo de dimensión actual. Las opciones le permiten especificar el ángulo y el contenido del texto de dimensión.



9.62.2 Métodos para crear una dimensión ordenada

Este comando tiene 1 método para empezar a crear una dimensión ordenada:

- Seleccione un punto para la cota coordenada

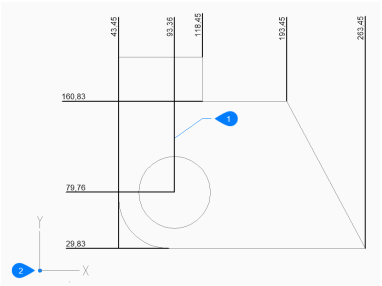
Seleccione un punto para la cota coordenada

Comience a crear una dimensión de ordenada especificando un punto de inicio para el líder entonces:

Punto final de directriz

Especifique un extremo para el líder. La dirección que arrastre desde el punto de inicio determina si crea una ordenada X o Y.

Opciones adicionales: [XDatum/YDatum/Text/Angle]



1 Ubicación de la línea ordenada

2 Punto base SCP

9.62.3 Opciones dentro del comando ACOCOORDENADA

Después de empezar a crear límites, pueden estar disponibles las siguientes opciones:

XDato

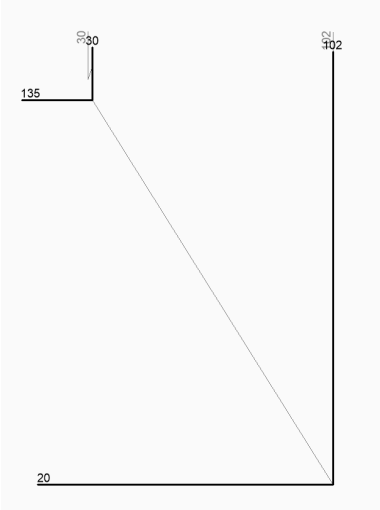
Especifique el extremo para una ordenada X independientemente de la dirección en la que arrastre desde el punto de inicio.

YDato

Especifique el extremo para una ordenada Y independientemente de la dirección en la que arrastre desde el punto de inicio.

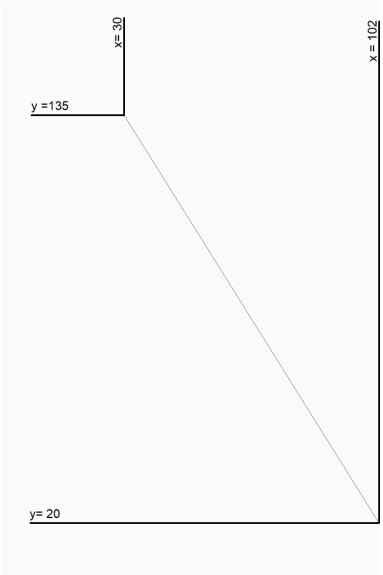
Texto

Especifica el ángulo del texto de la cota. Un valor de 0 alinea el texto de dimensión con la línea de dimensión. Cualquier otro valor rota el texto de dimensión relativo al eje x del SCP actual.



Texto

Introduzca el texto para anular el texto de la cota por defecto, que incluye la longitud medida de la cota. Puede utilizar dos corchetes angulares <> para mostrar la longitud medida de la dimensión además de otros textos.



9.63 ACOREMPLAZAR comando

Anula los valores del estilo de dimensión actual.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Alias: DIMOVER, DOV

9.63.1 Descripción

Permite la invalidación de valores de estilo de dimensión en una dimensión seleccionada.

Nota: Este comando es sustituido por la función de anulación del comando DIMSTYLE.

9.63.2 Opciones dentro del comando

Limpiar
Restablece los valores de las variables de dimensión, borrando las excepciones.

9.64 ACORADIO comando

Crea una dimensión radial.

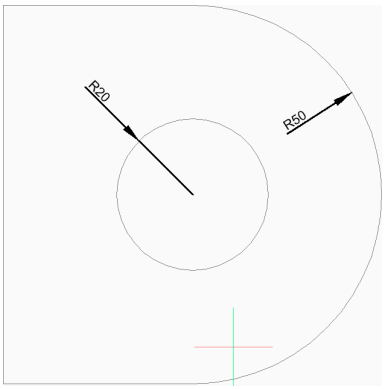
Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

Alias: DIMRAD, DRA

9.64.1 Descripción

Crea una dimensión radial para un arco, un polígono o un círculo. La dimensión se basa en el estilo de dimensión actual. Las opciones le permiten especificar el ángulo y el contenido del texto de dimensión.



9.64.2 Métodos para crear una dimensión radial

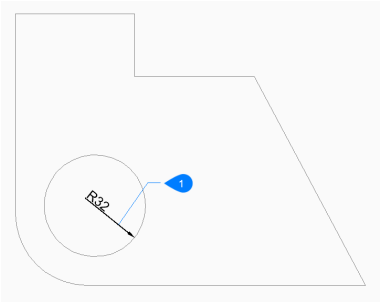
Este comando tiene 2 métodos para empezar a crear una cuña:

- Seleccione un arco o círculo a acotar

Seleccione un arco o círculo a acotar
Comience a crear una dimensión radial seleccionando un arco, arco de polilínea o círculo y luego:

Ubicación de la línea de cota
Especifique la ubicación de la línea de cota.

Opciones adicionales: [Ángulo/Texto]

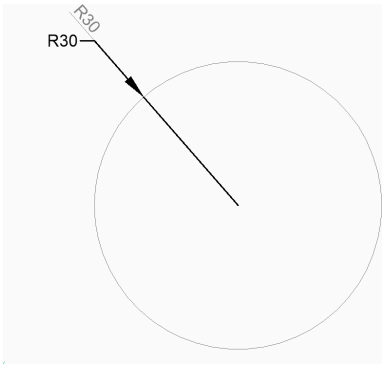


1 Ubicación de la línea de cota

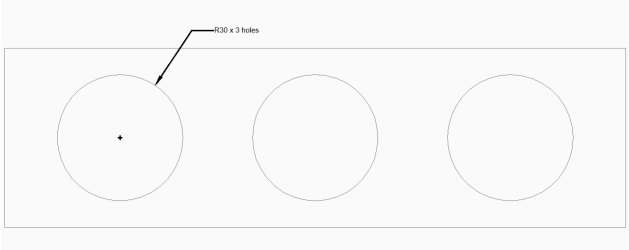
9.64.3 Opciones dentro del comando ACORADIO

Después de empezar a crear límites, pueden estar disponibles las siguientes opciones:

Texto
Especifica el ángulo del texto de la cota. Un valor de 0 alinea el texto de dimensión con la línea de dimensión. Cualquier otro valor rota el texto de dimensión relativo al eje x del SCP actual.



Texto
Introduzca el texto para anular el texto de cota por defecto que incluye la longitud medida del radio. Puede utilizar dos paréntesis angulares <> para mostrar la longitud medida del radio además de otro texto.

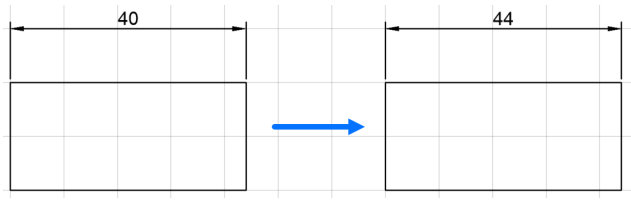


9.65 Comando DIMREASSOC (Express Tools)

Restaura el valor medido de un texto de cota que se ha modificado o sobrescrito anteriormente.

9.65.1 Método

Seleccione entidades con texto no asociativo y presione Enter.



9.66 REASOCIARCOTA comando

Reasocia o asocia dimensiones a entidades o puntos en entidades.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

9.66.1 Descripción

Las entidades de dimensión seleccionadas se resaltan una a una con indicaciones para especificar puntos o entidades de asociación para la entidad de dimensión actualmente resaltada.

Nota: Aparece un marcador en la posición actual del punto de cota editado:

- 
  indica un punto de dimensión no asociado.
- 
  indica un punto de dimensión asociado.

9.66.2 Métodos

El comando REASOCIARCOTA puede utilizarse de seis maneras diferentes:

- Lineal (rotado y alineado): especifique una entidad o dos líneas.
- Diámetro: Seleccione arco, círculo o arco de polilínea.
- Radio: Seleccione arco, círculo o arco de polilínea.
- Angular - Seleccione 2 líneas o 3 puntos, un Arco o un círculo.
- Ordinar: especifique la ubicación de la entidad.
- Líder - Especifica el punto de asociación del líder.

9.66.3 Opciones

Disociado

Solicita volver a asociar TODAS las entidades de dimensión disociadas en el plano. Todas las dimensiones asociadas destacan una por una.

9.67 Comando DIMREGEN

Actualiza las dimensiones asociativas.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

9.67.1 Descripción

Actualiza TODAS las cotas asociativas del archivo de dibujo.

9.68 DIMSPACE command

Adjusts the spacing between the lines of parallel linear/angular dimensions.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

9.68.1 Description

Allows you to equally adjust the spacing between the lines of parallel linear/angular dimensions that share a common vertex, starting from a base dimension.

9.68.2 Method

There are two methods to adjust parallel linear/angular dimensions spacing:

- equally space dimensions lines
- line up a series of dimensions lines

After running the command, the following prompts display:

Select base dimension
Select the base dimension from which the other dimensions will be spaced.

Select dimensions to space
Select the dimensions to space equally/line up from the base dimension, then press Enter.

Enter value
Enter a spacing value.

Nota: To line up the dimension lines, enter a spacing value of 0.

9.68.3 Options within the command

selection options (?)
Allows you to choose a selection method.

Auto
The spacing distance becomes twice the text height specified in the dimension style of the selected base dimension.

9.69 DIMSTYLE comando

Abre el cuadro de diálogo **Explorador de dibujos** con **Estilos de dimensión** seleccionados.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

Alias: D, DDIM, DIMSTY, DS, DST, EXPDIMSTYLES, SETDIM

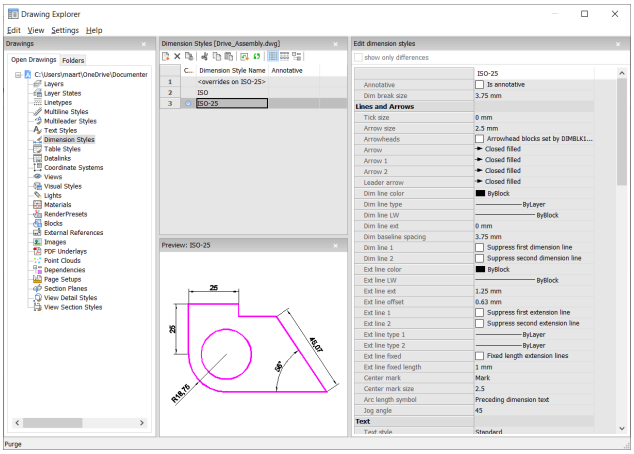
9.69.1 Descripción

Abre el cuadro de diálogo **Explorador de dibujos** con la categoría **Estilos de dimensión** seleccionada para ver y modificar los estilos de dimensión en el dibujo actual.

9.69.2 Método

Existen dos métodos para utilizar el comando DIMSTYLE:

- <Anulaciones>: anula los valores de las variables de dimensión individuales sin crear un nuevo estilo.
- Estándar: enumera la configuración de dimensión para el estilo de dimensión llamado "Estándar".



9.69.3 Opciones del menú contextual

Las siguientes opciones aparecen al hacer clic con el botón derecho del ratón en un estilo de dimensión:

Nuevo
Carga definiciones adicionales de Estilos de Dimensión en el dibujo.

Eliminar
Elimina las definiciones de Estilos de Cota del dibujo. Las siguientes definiciones de tipos de línea no pueden ser eliminadas:

- <anulaciones en ISO-25>/<anulaciones en Standard>
- ISO-25/Estándar

Renombrar
Cambia el nombre de los Estilos de Dimensión.Los siguientes estilos de dimensión no pueden ser renombrados:

- <Anulaciones en ISO-25>
- ISO-25

Seleccionar Todo
Selecciona todas las Dimensiones de Estilo de la sección de la vista.

Invertir selección
Anula la selección actual y viceversa.

Establecer la corriente
Establece el Estilo de Dimensión seleccionado como actual.

Guardar reemplazos al estilo actual
Guarda las variables de invalidación del estilo de dimensión seleccionado en el estilo de dimensión actual.

Guardar a un nuevo estilo
Crea un nuevo estilo de dimensión basado en el estilo de dimensión seleccionado.

Nuevo estilo secundario
Crea un nuevo estilo secundario de dimensión. Un estilo de dimensión puede tener hasta 6 estilos hijos: Lineal, Angular, Radio, Diámetro, Ordenada y Líder. Si se define, el estilo hijo se utiliza para el tipo de dimensión correspondiente.
Estilos secundarios de dimensión comparten todas las configuraciones con el estilo padre, excepto las propiedades que se definen explícitamente de manera diferente.

9.69.4 Opciones dentro del comando

Editar estilos de dimensión

Mostrar solo diferencias
Si se seleccionan varios estilos, compara los estilos seleccionados y muestra sólo las diferencias.

Nombre
Nombra el estilo de dimensión.Los siguientes estilos de dimensión no pueden ser renombrados:

- <Anulaciones en ISO-25>
- ISO-25

Anotativo
Establece la propiedad anotativa del estilo de dimensión.

Tamaño rotura de cota
Establece el valor de la brecha creada por el comando ACOCORTE.

Líneas y Flechas

Lines and Arrows	
Tick size	0 mm
Arrow size	2.5 mm
Arrowheads	Arrowhead blocks set by DIMBLK1...
Arrow	Closed filled
Arrow 1	Closed filled
Arrow 2	Closed filled
Leader arrow	Closed filled
Dim line color	ByBlock
Dim line type	ByLayer
Dim line LW	ByBlock
Dim line ext	0 mm
Dim baseline spacing	3.75 mm
Dim line 1	Suppress first dimension line
Dim line 2	Suppress second dimension line
Ext line color	ByBlock
Ext line LW	ByBlock
Ext line ext	1.25 mm
Ext line offset	0.63 mm
Ext line 1	Suppress first extension line
Ext line 2	Suppress second extension line
Ext line type 1	ByLayer
Ext line type 2	ByLayer
Ext line fixed	Fixed length extension lines
Ext line fixed length	1 mm
Center mark	Mark
Center mark size	2.5
Arc length symbol	Preceding dimension text
Jog angle	45

Tamaño de marca

Determina el tamaño del trazo dibujado en lugar de flechas en acotados lineales, de radio y diámetro. Si el valor es cero, se dibujan flechas. Si el valor es cero, se dibujan las puntas de las flechas.

Tamaño de flecha

Determina el tamaño de la cabeza de flecha en líneas de dimensión y directrices.

Punta de Flechas

Especifica si los bloques de la punta de flecha de la línea de dimensión están definidos por DIMBLK o por DIMBLK1 y DIMBLK2.

Flecha

Determina el nombre del bloque que se muestra en los extremos de las líneas de cota y de las líneas guía. El nombre del bloque puede ser un nombre estándar o referirse a un bloque de punta de flecha definido por el usuario.

Flecha 1

Especifica el estilo de la punta de flecha para el extremo inicial de la línea de dimensión.

Flecha 2

Especifica el estilo de punta de flecha para el otro extremo de la línea de dimensión.

Flecha de directrices

Especifica el estilo de la punta de flecha para el extremo inicial de la línea guía.

Color de línea de cota

Especifica el color de la línea de cota; elija entre:

- Cualquier color de índice

- Cualquier color verdadero
- PorBloque
- PorCapa

Tipo de línea de cota
Especifica el tipo de línea de la línea de cota. Elija entre cualquier tipo de línea cargada en el dibujo actual. Para acceder a otros tipos de línea, haga clic en Cargar... y, a continuación, elija uno en el cuadro de diálogo **Cargar tipos de línea**. Consulte el comando TIPOLIN.

LW de línea de cota
Especifica el grosor de línea de la línea de dimensión. Elija cualquier peso de línea admitido por el programa.

Ext de línea de cota
Especifica la distancia que la línea de dimensión se extiende más allá de las líneas de extensión.

Espaciado de la línea base de cotas
Especifica la distancia predeterminada entre las dimensiones agregadas con el comando ACOLINEABASE.

Línea de cota 1
Activa la visualización de la primera mitad de la línea de dimensión (entre la línea de extensión inicial y el texto).

Línea de cota 2
Alterna la visualización de la segunda mitad de la línea de dimensión (entre la otra línea de extensión y el texto).

Color de línea de ref
Especifica el color de la línea de dimensión. Para seleccionar colores adicionales, haga clic en Seleccionar color... y elija uno en el cuadro de diálogo **Seleccionar color**.
Consulte el comando COLOR.

Línea externa LW
Especifica el grosor de línea de la línea de extensión. Elija cualquier peso de línea admitido por el programa.

Ext. de línea de ref
Especifica la extensión de las líneas de referencia sobre las líneas de dimensión.

Desplazamiento línea de referencia
Especifica la distancia al eje entre el objeto y el inicio de las líneas de extensión.

Línea de Ref 1
Alterna la visualización de la primera línea de extensión.

Línea externa tipo 1
Especifica el tipo de línea de la primera línea de extensión. Puede elegir entre cualquier tipo de línea cargado en el dibujo actual.
Para acceder a otros tipos de líneas, haga clic en Cargar... Se muestra el cuadro de diálogo **Cargar tipos de línea** donde puede elegir un tipo de línea.

Línea externa tipo 2
Especifica el tipo de línea de la segunda línea de extensión. Puede elegir entre cualquier tipo de línea cargado en el dibujo actual.
Para acceder a otros tipos de líneas, haga clic en Cargar... Se muestra el cuadro de diálogo **Cargar tipos de línea** donde puede elegir un tipo de línea.

Línea de Ref 2
Alterna la visualización de la primera línea de extensión.

Línea de referencia fija
Determina si son usadas líneas de referencia de longitud fija.

Línea de referencia de longitud fija
Especifica la longitud total de las líneas de referencia.

Marca central
Especifica el tipo de marca central:

- Marcar
- Línea
- Ningún

Centro de tamaño de marca
Especifica el tamaño de la marca central asociativa.

Símbolo de longitud de arco
Especifica la ubicación del símbolo de longitud de arco:

- Texto de dimensión anterior.
- Sobre el texto de dimensión.
- No mostrado.

Angulo de desplazamiento
Especifica el ángulo del desplazamiento (por defecto es de 45 grados). Entra en otro ángulo.

Texto

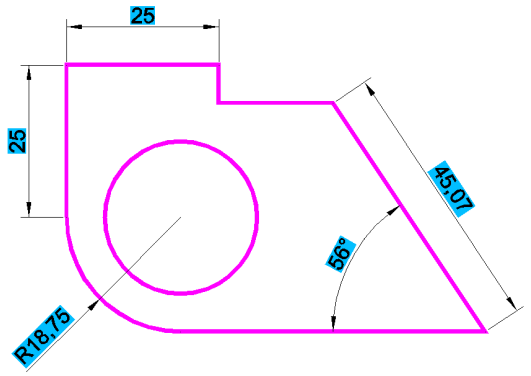
Text	
Text style	Standard
Text color	ByBlock
Text fill	No fill
Text fill color	ByBlock
Text height	2.5 mm
Draw frame around text	Draw frame around text
Text position vertical	Above
Text position horizontal	Centered
Text offset	0.625
Text vertical offset	0
Text inside align	Horizontal
Text outside align	Horizontal
Text view direction	Left to right

Texto estilo
Especifica el estilo para el texto de la dimensión; sólo puede utilizar los estilos creados con el comando ESTILO.

Color del texto
Especifica el color del texto. Haga clic en Seleccionar color... para seleccionar un color adicional en el cuadro de diálogo **Seleccionar color**.

Relleno del texto
Determina si el texto de la dimensión tiene un fondo rectangular relleno de color.

- Sin relleno: no aplica un relleno de fondo.
- Fondo: utiliza el color de fondo del dibujo, normalmente blanco o negro.
- Color: utiliza el color especificado por la opción Color de Relleno de Texto.



Color de relleno del texto
Especifica el color de relleno de fondo cuando Relleno de texto está establecido en Color. Puede elegir un color de la lista desplegable o elegir Seleccionar color..., y elegir un color del cuadro de diálogo **Seleccionar Color**.

Altura de texto
Especifica la altura del texto.

Dibujar un marco alrededo del texto
Dibuja un rectángulo alrededor del texto.

Posición de texto vertical
Justifica el texto verticalmente en relación con la línea de dimensión:

- Centrado: centra el texto en la línea de dimensión.
- Arriba: coloca el texto por encima de la línea de dimensión.
- Fuera: coloca el texto fuera de las líneas de extensión.
- JIS: coloca el texto por encima de la línea de cota, según la norma industrial japonesa.
- Por debajo: coloca el texto debajo de la línea de dimensión.

Posición de texto horizontal
Justifica el texto horizontalmente respecto a las líneas de extensión:

- Centrado: centra el texto entre las líneas de extensión.
- Primera Línea de Extensión: coloca el texto cerca de la primera línea de extensión.
- Segunda Línea de Extensión: coloca el texto cerca de la segunda línea de extensión.
- Sobre la Primera Extensión: coloca el texto sobre la primera línea de extensión.

- Sobre Segunda Extensión: coloca el texto sobre la segunda línea de extensión.

Desplazamiento del texto
Especifica el tamaño del espacio entre la línea de dimensión y el texto.

Desplazamiento vertical de texto
Establece la posición vertical del texto de dimensión por encima o debajo de la línea de dimensión.

Alineación del texto interior
Justifica el texto cuando se encuentra entre las líneas de extensión:

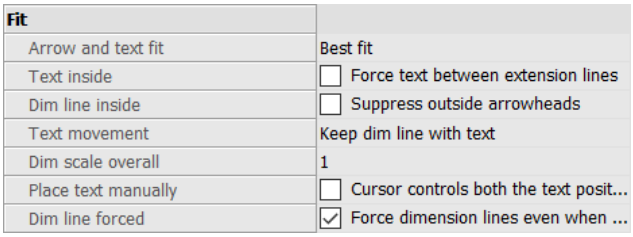
- Alineado con línea de cota: alinea el texto con la línea de dimensión.
- Horizontal: obliga a que el texto sea siempre horizontal.

Alineación del texto exterior
Justifica el texto cuando se encuentra fuera de las líneas de extensión:

- Alineado con línea de cota: alinea el texto con la línea de dimensión.
- Horizontal: obliga a que el texto sea siempre horizontal.

Dirección de la vista de texto
Establece la dirección de lectura del texto de dimensión.

Ajustar



Ajuste de flechas y textos
Especifica dónde deben ubicarse el texto y las flechas cuando no hay espacio suficiente para ambos entre las líneas de extensión:

- Texto y Flechas: fuerza tanto el texto como las flechas entre las líneas de extensión.
- Solo Flechas: obliga a las flechas a mantenerse dentro de las líneas de extensión; mueve el texto fuera cuando no hay suficiente espacio.
- Sólo Texto: obliga a que el texto permanezca dentro de las líneas de extensión; mueve las flechas fuera cuando no hay suficiente espacio.
- Mejor Ajuste: requiere que el programa averigüe dónde colocar el texto y las flechas, en función del espacio entre las líneas de extensión.

Texto interior
Especifica si el texto se ve forzado entre las líneas de extensión:

- Activado: fuerza texto entre las líneas de referencia
- Desactivado: dibuja texto fuera si no hay espacio suficiente entre las líneas de extensión.

Línea de cota interior
Especifica si la línea de dimensión se ve forzada entre las líneas de extensión:

- Activado: fuerza la línea de dimensión siempre entre las líneas de extensión.

- Apagado: dibuja la línea de dimensión afuera si no hay suficiente espacio entre extensión.

Movimiento del texto

Especifica lo que ocurre cuando el texto se aleja de su ubicación por defecto:

- Mantener línea de cota con el texto: mueve la línea de cota con el texto, estirando las líneas de extensión.
- Mover texto, agregar líder: dibuja un líder entre el texto y la línea de dimensión.
- Mover texto, ningún líder: no dibuja un líder.

Escala de cota global

Especifica el factor de escala general para dimensiones. Esto solo afecta al tamaño de las flechas y el texto.

Esta configuración no se puede editar para los estilos de dimensión anotativa. Se recomienda establecer Dim Scale Overall = 1 para los estilos de dimensión anotativos.

Ubicar el texto manualmente

Activa si el usuario debe especificar siempre la ubicación del texto al crear dimensiones.

Línea de cota forzada

Obliga a dibujar siempre la línea de dimensión; obliga a los líderes a dibujarse con los comandos ACO-DIAMETRO y ACORADIO.

Unidades primarias

Primary units	
Dim units	Decimal
Dim precision	0.00
Fractional type	Horizontal
Decimal separator	,
Dim round	0
Dim prefix	
Dim suffix	
Dim sub-units suffix	
Dim scale linear	1
Dim sub-units scale	100
Suppress leading zeros	☐ Suppress leading zeros
Suppress trailing zeros	☑ Suppress trailing zeros
Suppress zero feet	☑ Suppress zero feet
Suppress zero inches	☑ Suppress zero inches
Dim angle units	Decimal degrees
Dim angle precision	0
Suppress angle leading zeros	☐ Suppress trailing zeros
Suppress angle trailing zeros	☐ Suppress trailing zeros

Unidades de cota

Especifica las unidades de visualización de las dimensiones:

- Científico: notación científica, como 1,2345E+01
- Decimal: métrica, como 1,2345
- Ingeniería: pies y pulgadas decimales, como 1'-2.3456"
- Arquitectónico: pies y pulgadas fraccionarias, como 1'-2 1/16"
- Fraccional: solo pulgadas fraccionarias; sin pies, como 14 1/16"
- Escritorio de Windows: utiliza las unidades establecidas por Windows

Precisión de cota
Especifica la precisión de las unidades, ya sean decimales o fraccionarias.

Tipo fraccional
Especifica cómo se apilan las fracciones:

- Horizontal: apila las fracciones verticalmente, con una línea de separación horizontal.
- Diagonal: se apila diagonal, con una línea separadora diagonal.
- Ninguno: no apila fracciones, colocadas horizontalmente con un separador de barra diagonal.

Separador decimal
Especifica el carácter utilizado para indicar el punto decimal; puede ser cualquier carácter.
Los países norteamericanos usan el período; los países europeos usan la coma.

Redondeo de cota
Especifica el redondeo de los números decimales. El rango va de ninguno a 8 posiciones decimales.

Prefijo de cota
Especifica un texto de prefijo que aparece delante del texto de dimensión, si lo hay.

Sufijo de cota
Especifica un texto de sufijo que aparece después del texto de dimensión, si lo hay.

Sufijo de subunidades Dim
Especifica texto de sufijo en caso de que se utilice la subunidad. Por ejemplo, introduzca "cm" para mostrar 0,96 como 96 cm.

Nota: la supresión de ceros a la izquierda debe estar configurada como Sí para mostrar las distancias de las dimensiones inferiores a una unidad en subunidades.

Escala de cota lineal
Especifica el factor de escala para los valores de las dimensiones lineales, como 25.4 para cambiar de pulgadas a milímetros.
Los valores positivos se aplican a las dimensiones tanto en el espacio del modelo como en el espacio del papel. Los valores negativos se aplican solo a las dimensiones del espacio en papel.

Dim sub-unidades escala
Establece el factor de escala para las subunidades. Por ejemplo, introduzca 10 si la unidad de dibujo es cm, y el sufijo de la subunidad es mm.

Nota: suprimir ceros iniciales debe establecerse en Sí para mostrar distancias de dimensión inferiores a una unidad en subunidades.

Suprimir ceros iniciales
Activa la visualización de ceros delante del punto decimal. Por ejemplo, 0,23 se muestra como:

- Activado: suprime el cero inicial, como .23
- Desactivado: permite los ceros a la izquierda, como 0,23

Suprimir ceros finales
Activa la visualización de ceros después del punto decimal. Por ejemplo, 1,2300 se muestra como:

- Activado: suprime ceros finales, como 1,23
- Desactivado: permite los ceros finales, como 1,2300

Suprimir cero pies
Activa la visualización de los pies cero. Por ejemplo, 0'-3" se muestra como:

- On: suprime los pies cero, como el 3"
- Apagado: permite cero pies, como 0'-3"

Suprimir cero pulgadas
Cambia la visualización de las cero pulgadas; por ejemplo, 1'-0" se muestra como:

- Activado: suprime la visualización de cero pulgadas, como 1'
- Apagado: permite cero pulgadas, como 1'-0"

Unidades del ángulo de cota
Especifica el formato de las unidades en dimensiones angulares:

- Grados decimales: 360 grados en un círculo. Por ejemplo, 123,45 grados
- Deg/Min/Sec: grados, minutos, segundos. Por ejemplo, 123d 12' 45,67"
- Hay 400 graduados en un círculo. Por ejemplo, 230g
- Radio: radianes de 2pi en un círculo. Por ejemplo, 1,5r

Precisión del ángulo de cota
Especifica el número de posiciones decimales. El rango va de 0 a 8.

Suprimir los ceros iniciales de ángulos
Activa la visualización de los cero grados. Por ejemplo, se muestran 0,1234 grados como:

- Activado: suprime los grados cero, como .1234
- Apagado: permite cero grados, como 0,1234

Suprimir ceros iniciales
Activa la visualización de ceros después de los grados. Por ejemplo, se muestran 0,1200 grados como:

- Activado: suprime los ceros finales, como 0,12
- Apagado: permite ceros finales, como 0,1200

Unidades alternativas

Alternate units	
Alt enabled	☐ Enable alternate units
Alt units	Decimal
Alt precision	0.000
Alt scale factor	0.03937007874
Alt sub-units scale	100
Alt round	0
Alt prefix	
Alt suffix	
Alt sub-units suffix	
Alt suppress leading zeros	☐ Alt suppress leading zeros
Alt suppress trailing zeros	☐ Alt suppress trailing zeros
Alt suppress zero feet	☑ Alt suppress zero feet
Alt suppress zero inches	☑ Alt suppress zero inches

Alt activadas
Activa la visualización de unidades alternativas:

- Activado: segundo, unidades alternativas mostradas a la derecha de las unidades primarias.
- Desactivado: sólo se muestran las unidades primarias.

Unidades alternativas
Especifica el tipo de unidad alternativo para las dimensiones lineales:

- Científica: notación científica, como 1,2345E+01.
- Decimal: métrica, como 1,2345
- Ingeniería: pies y pulgadas decimales, como 1'-2.3456"
- Arquitectónico Apilado: como 4'-6,61"
- Fracciones Apiladas: como 54 1/2
- Arquitectónico: pies y pulgadas fraccionarias, como 1'-2 1/16"
- Fraccional: solo pulgadas fraccionarias; sin pies, como 14 1/16"
- Escritorio de Windows: utiliza las unidades establecidas por Windows

Precisión alternativa
Especifica la precisión de las unidades alternativas, ya sean decimales o fraccionarias.

Factor de escala Alt
Especifica el multiplicador para valores alternativos, como 25,4 para mostrar milímetros (unidades alternativas) junto a pulgadas (unidades primarias).

Escala de subunidades Alt
Especifica el multiplicador para valores alternativos, como 25,4 para mostrar milímetros (unidades alternativas) junto a pulgadas (unidades primarias).

Alt redondo
Especifica el redondeo de números alternativos. El rango va de cero a 8 decimales.

Prefijo de Alt
Especifica un texto de prefijo que aparece delante del texto alternativo, si lo hay.

Sufijo de Alt
Especifica un texto de sufijo que aparece después del texto alternativo, si lo hay.

Sufijo de subunidades Alt
Especifica el texto del sufijo en caso de que se utilice la subunidad.

Nota: suprimir ceros iniciales debe establecerse en Sí para mostrar distancias alternativas inferiores a una unidad en subunidades.

Supresión de ceros iniciales Alt
Activa la visualización de ceros delante del punto decimal. Por ejemplo, 0,23 se muestra como:

- Activado: suprime el cero inicial, como .23
- Desactivado: permite el cero inicial, por ejemplo, 0,23

Supresión de ceros finales Alt
Activa la visualización de ceros delante del punto decimal. Por ejemplo, 1,2300 se muestra como:

- Activado: suprime ceros finales, como 1,23
- Desactivado: permite los ceros finales, como 1,2300

Supresión de cero pies Alt
Activa la visualización de los pies cero. Por ejemplo, 0'-3" se muestra como:

- On: suprime los pies cero, como 3" Off: permite los pies cero, como 0'-3"

Supresión de cero pulgadas Alt

Activa la visualización de cero pulgadas. Por ejemplo, 1'-0" se muestra como:

- Activado: suprime la visualización de cero pulgadas, como 1'
- Apagado: permite cero pulgadas, como 1'-0"

Tolerancias

Tolerances	
Tolerance display	☐ Display tolerance
Limits display	☐ Generate dimension limits as defa...
Tolerance precision	0.00
Tolerance limit lower	0
Tolerance limit upper	0
Tolerance text height	1 mm
Tolerance position vertical	Bottom
Tolerance suppress leading zeros	☐ Tolerance suppress leading zeros
Tolerance suppress trailing zeros	☑ Tolerance suppress trailing zeros
Tolerance suppress zero feet	☑ Tolerance suppress zero feet
Tolerance suppress zero inches	☑ Tolerance suppress zero inches
Alt tolerance precision	0.000
Alt tolerance suppress leading zeros	☐ Alt tolerance suppress leading zeros
Alt tolerance suppress trailing zeros	0
Alt tolerance suppress zero feet	☑ Alt tolerance suppress zero feet
Alt tolerance suppress zero inches	☑ Alt tolerance suppress zero inches

Visualización de tolerancias

Activa la visualización del texto de tolerancia.

Límites de visualización

Establece el texto predeterminado en límites de dimensión.

Precisión de tolerancias

Especifica la precisión de visualización del texto de tolerancia. El rango va de 0 a 8 posiciones decimales o de 1/1 a 1/256 pulgadas.

Límite inferior de tolerancias

Especifica el valor de la tolerancia superior.

Límite superior de tolerancias

Especifica el valor de la tolerancia inferior.

Altura del texto de tolerancias

Especifica la altura del texto de tolerancia.

Tolerancia posición vertical

Localiza el texto de la tolerancia en relación con el texto de la cota:

- Fondo: alinea el texto de la tolerancia con la parte inferior del texto de la dimensión.
- Medio: alinea el texto de tolerancia con el medio del texto de dimensión.
- Arriba: alinea el texto de tolerancia con la parte superior del texto de dimensión.

Tolerancia suprime ceros iniciales

Activa la visualización de ceros delante del punto decimal. Por ejemplo, 0,23 se muestra como:

- Activado: suprime el cero inicial, como .23
- Desactivado: permite el cero inicial, por ejemplo, 0,23

Tolerancia suprime ceros finales
Activa la visualización de ceros detrás del punto decimal. Por ejemplo, 1,2300 se muestra como:

- Activado: suprime ceros finales, como 1,23
- Desactivado: permite los ceros finales, como 1,2300

Tolerancia suprime cero pies
Activa la visualización de los pies cero. Por ejemplo, 0'-3" se muestra como:

- On: suprime los pies cero, como el 3"
- Apagado: permite cero pies, como 0'-3"

Tolerancia suprime pulgas cero
Activa la visualización de cero pulgadas. Por ejemplo, 1'-0" se muestra como:

- Activado: suprime la visualización de cero pulgadas, como 1'
- Apagado: permite cero pulgadas, como 1'-0"

Precisión de tolerancias alternativa
Especifica el número de decimales para las unidades angulares.

Tolerancia Alt suprime ceros iniciales
Activa la visualización de ceros delante del punto decimal. Por ejemplo, 0,23 se muestra como:

- Activado: suprime el cero inicial, como .23
- Desactivado: permite el cero inicial, por ejemplo, 0,23

Tolerancia Alt suprime ceros finales
Activa la visualización de ceros detrás del punto decimal. Por ejemplo, 1,2300 se muestra como:

- Activado: suprime ceros finales, como 1,23
- Desactivado: permite los ceros finales, como 1,2300

Tolerancia Alt suprime cero pies
Activa la visualización de los pies cero. Por ejemplo, 0'-3" se muestra como:

- On: suprime los pies cero, como el 3"
- Apagado: permite cero pies, como 0'-3"

Tolerancia Alt suprime cero pulgadas
Activa la visualización de cero pulgadas. Por ejemplo, 1'-0" se muestra como:

- Activado: suprime la visualización de cero pulgadas, como 1'
- Apagado: permite cero pulgadas, como 1'-0"

9.70 -DIMSTYLE comando

Crea y modifica estilos de dimensiones en la línea de comando.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

Alias: -DST

9.70.1 Método

Ejecute el comando para crear un nuevo estilo de dimensión eligiendo una de las opciones. El comando también solicita el nombre del estilo de dimensión actual.

9.70.2 Opciones dentro del comando

?
Enumera los nombres de todos los estilos de dimensión cargados en el dibujo actual, excepto Estándar.

ANotativo
Establece la propiedad anotativa del estilo de dimensión.

Aplicar
Cambia o restaura el estilo de las dimensiones existentes aplicando el estilo actual.

Guardar
Guarda la configuración de la dimensión actual como un estilo.

Nota: Esta opción es útil para guardar las anulaciones como un estilo.

EStado
Muestra el valor actual de cada variable de dimensión.

Variables
Enumera los valores de las variables de dimensión que pertenecen a la dimensión seleccionada.

Restaurar
Restablece los valores de las variables de dimensión a los de la dimensión seleccionada.

9.71 DIMSTYLESET comando

Informa el estilo de cota actual en la barra de comandos.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

9.71.1 Método

El nombre del estilo de cota actual también se muestra en la ventana de la aplicación de BricsCAD como Estilo de cota actual en la barra de estado.

9.72 ACOTEDIC comando

Cambia la posición del texto de dimensión.

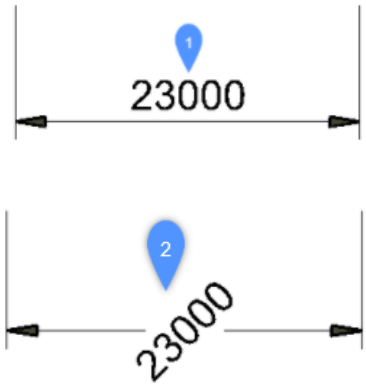
Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

Alias: DIMTED

9.72.1 Descripción

Permite cambiar la posición y el ángulo del texto dentro de una entidad de dimensión.



9.72.2 Métodos

Este comando ofrece cuatro métodos para cambiar la posición del texto de la dimensión.

- Gire el texto de dimensión.
- Mueva el texto de la dimensión a la izquierda.
- Mueva el texto de dimensión a la derecha.
- Centra el texto de dimensión.

9.72.3 Opciones

Texto
Rota el texto de dimensión de la posición original del texto de dimensión (1) a la posición rotada del texto de dimensión (2).

Izquierda
Mueve el texto de dimensión junto a la línea de extensión izquierda de la dimensión, dependiendo del posicionamiento original de la dimensión.

Center
Centra el texto de dimensión entre las dos líneas de extensión de la dimensión.

Derecha
Mueve el texto de dimensión junto a la línea de extensión derecha de la dimensión, dependiendo del posicionamiento original de la dimensión.

REstaurar
Restablece el ángulo de rotación del texto de cota a 0 grados y no cambia el texto de cota reposicionado.

9.73 Comando DISH

Este comando es obsoleto y existe solo para compatibilidad con versiones anteriores. En su lugar, utilice el comando AI_DISH.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

9.74 DIST comando

Informa de la distancia y el ángulo entre dos puntos.

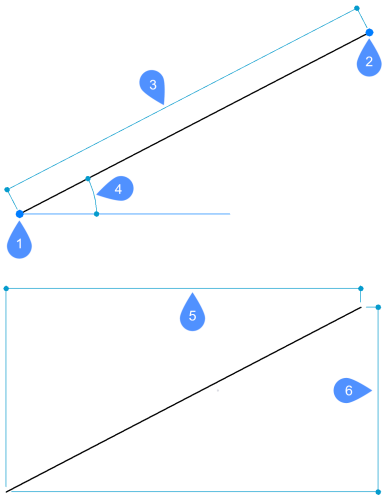
Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

Alias: DI

9.74.1 Método

La distancia puede medirse entre dos puntos o entre varios puntos.



1 Punto inicial para la distancia

2 Punto final

3 Distancia

4 Ángulo en el plano XY

5 Distancia X

6 Distancia Y

Nota: Cuando DRAGSNAP = ON y las dimensiones dinámicas están habilitadas, la distancia se muestra en el campo de entrada dinámica al pasar el cursor sobre el segundo punto utilizando una alineación de entidad apropiada.

9.74.2 Opciones dentro del comando

Multiples puntos
Permite medir la distancia total entre varios puntos.

arc
Permite especificar una distancia de arco.

Texto
Especifica el ángulo para el arco.

Radio
Especifique el radio del arco.

Center
Especifica el centro del arco. Mantenga presionada la tecla CTRL para cambiar de dirección.

Dirección
Especifique la dirección del arco.

Línea
Permite especificar una distancia de línea.

Longitud
Permite añadir una distancia.

Deshacer
Elimina el segmento anterior.

Total
Imprime la longitud total en la línea de comandos y concluye el comando.

9.75 LUZDISTANTE comando

Coloca luces lejanas para renderizar.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

9.75.1 Descripción

Coloca luces puntiagudas para usarlas con representaciones en pantalla. Las luces lejanas representan fuentes que están lejos, como el sol, y por eso no muestran un glifo en los dibujos.

Nota: Si tiene DEFAULTLIGHTING=1 se abrirá un cuadro de diálogo en el que se le preguntará.

9.75.2 Opciones

Nombre
Especifica un nombre para la luz.

Intensidad factor
Indica el brillo relativo de la luz.

Estado
Enciende y apaga la luz

Fotometria
Especifica los parámetros de color e intensidad.

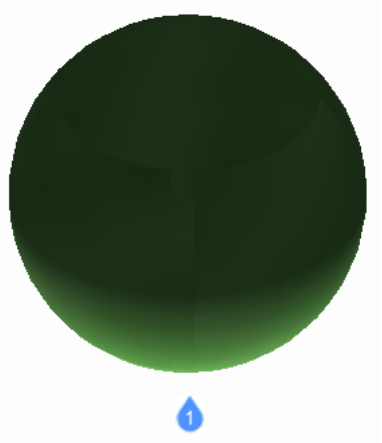
sombraW
Especifica el aspecto de las sombras, si las hay.

filtroColor
Establece el color de la luz.

Vector

La dirección de los haces de luz puede definirse mediante un vector, cuya tupla XYZ determina la dirección de la luz, a partir del infinito. La dirección predeterminada apunta hacia arriba, en la dirección Z.

A diferencia de los vectores normales, este vector de iluminación sólo especifica la dirección, no la magnitud.



1: Luz distante que se ilumina desde la dirección vectorial predeterminada.

9.76 DIVIDIR comando

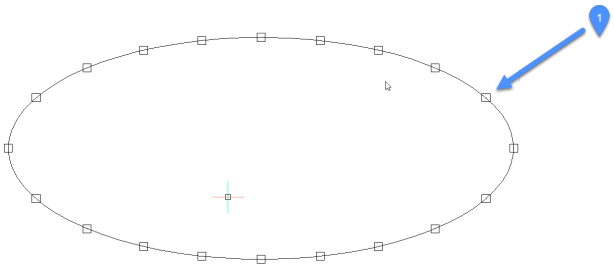
Coloca un número específico de puntos o bloques espaciados equitativamente a lo largo de una entidad.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

Alias: DIV

9.76.1 Método



1. Puntos colocados uniformemente divididos a lo largo de la entidad

El comando permite crear y colocar puntos o bloques a lo largo del perímetro de una entidad, a distancias iguales.

Las siguientes entidades pueden dividirse:

- Línea
- Polilínea
- Spline

- arc
- Circulo
- Elipse

Nota: Es posible que sea necesario ajustar la configuración del modo de visualización de puntos (DDPTYPE) para mostrar los puntos correctamente.

9.76.2 Opciones

Número de segmentos
Se puede especificar un número entero entre 2 y 32767. Esto representará el número de segmentos, las distancias divididas equitativamente entre puntos.

Nota: Introducir 2 para el número de segmentos coloca un único punto o bloque en el punto medio de la entidad, ya que la entidad se divide en dos segmentos. Siempre hay un segmento más que puntos colocados, ya que no se coloca ningún punto o bloque en los puntos iniciales o finales de la entidad.

insertar Bloque
Coloque bloques equitativamente espaciados a lo largo de la entidad, en lugar de puntos. Puede especificar el nombre del bloque o usar ? para enumerar los bloques disponibles.

Sí – alinear bloques
Gira bloques para que coincidan con la orientación local de la entidad, como a lo largo de un arco.

No – no alinear
Los bloques mantienen su orientación (no giran).

9.77 DMANGLE3D comando

Crea una restricción de ángulo entre caras y/o bordes de sólidos 3D, subentidades WCS y subentidades de un sistema de coordenadas de un bloque.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Iconos: 

9.77.1 Descripción

Crea una restricción de ángulo entre caras y/o bordes de sólidos 3D, subentidades WCS y subentidades de un sistema de coordenadas de un bloque. Crea una restricción de ángulo planar por defecto: los planos de coordenadas del WCS se utilizan como terceros objetos de referencia siempre que sea posible. También permite controlar el ángulo superior de un cono. Pulse la tecla TAB para seleccionar la geometría oscura.

9.77.2 Opciones

limitación del Angulo del cono
Le permite controlar el ángulo superior de un cono especificando el ángulo entre el eje y la cara del cono (= medio ángulo cono). Los valores deben ser inferiores a 90°.

MUndo
Le permite seleccionar la subentidad WCS como argumento.

BLoque
Le permite elegir, como argumento, la subentidad del sistema de coordenadas del bloque. Puede elegir entre: eje X/eje Y/eje Z/plano XY/plano YZ/plano ZX.

Establecer entidad de referencia
Le permite especificar manualmente la entidad de referencia:

Manténgase como está
Permite mantener el objeto de referencia propuesto.

MUndo
Le permite seleccionar la subentidad WCS como argumento.

BLoque
Permite elegir como argumento la subentidad del sistema de coordenadas del bloque.

Ningún
Crea una restricción de Ángulo en lugar de una restricción de Ángulo Plano, sin un tercer argumento.

Geometría-impulsada
Acepta el valor actual y crea una restricción basada en la geometría.

Nota: El valor de la restricción se muestra cuando se pasa por encima del widget de restricción de ángulo 3D.

9.78 REVISIONCOTA comando

Analiza y repara errores.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

9.78.1 Descripción

Es una herramienta poderosa para analizar y solucionar automáticamente problemas en geometría 3D compatibles con el kernel ACIS (sólidos 3D, superficies).

Nota: Se recomienda ejecutar REVISIONCOTA siempre que se importe geometría 3D.

9.78.2 Métodos

Existen dos métodos para auditar el dibujo seleccionando una o varias entidades o todo el modelo:

- Controlar problemas
- Solucionar problemas

9.78.3 Opciones dentro del comando

Comprobar
Comprueba si hay errores en la geometría 3D en el dibujo sin repararlos.

Fijar
Repara errores.

ajusteS
Audita el plano en función de una de las opciones que selecciona.

Trasera
Devuelve a la selección dinámica principal del comando.

Panel de informes
Panel de informes: redirige la salida del comando al panel Informe.

Nota: Según el valor de la variable REPORTPANELMODE, podría ser necesario hacer clic en el signo de exclamación rojo en la esquina inferior derecha para ver más detalles en el panel Informe.

Copiar a archivo
Informa la salida del comando en un archivo.

Nivel de auditoría
Establece el rigor de la comprobación.

Bajo
Ejecuta análisis básicos (por ejemplo, detectando errores fatales comunes de topología).

Alto
Llega a lo más profundo (por ejemplo, capta las autointersecciones en los cuerpos sólidos).

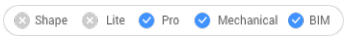
Medio
Este es el nivel por defecto.

Caras coincidentes
Comprueba y repara caras coincidentes. Requiere que el nivel de auditoría sea alto.

Bloques anidados
Comprueba y repara entidades en bloques anidados.

9.79 DMREVISAR comando

Analiza y repara errores en planos insertados como referencias externas



9.79.1 Descripción

Es una herramienta poderosa para analizar y solucionar automáticamente problemas en geometría 3D compatibles con el kernel ACIS (sólidos 3D, superficies).

Nota: Se recomienda ejecutar DMREVISAR siempre que se importe geometría 3D.

9.79.2 Método

Hay dos métodos para auditar el dibujo:

- Controlar los problemas.
- Arreglar los problemas.

9.79.3 Opciones dentro del comando

Comprobar
Comprueba si hay errores en la geometría 3D en el dibujo sin repararlos.

Fijar
Repara errores.

Trasera
Devuelve a la selección dinámica principal del comando.

informe Panel
Panel de informes: redirige la salida del comando al panel Informe.

> ***Nota:*** Según el valor de la variable REPORTPANELMODE, podría ser necesario hacer clic en el signo de exclamación rojo en la esquina inferior derecha para ver más detalles en el panel Informe.

copiar en arChivo
Informa la salida del comando en un archivo.

niveL de auditoría
Establece el rigor de la comprobación.

Bajo
Ejecuta análisis básicos (por ejemplo, detectando errores fatales comunes de topología).

Alto
Llega a lo más profundo (por ejemplo, capta las autointersecciones en los cuerpos sólidos).

Medio
Este es el nivel por defecto.

Caras coincidentes
Comprueba y repara caras coincidentes. Requiere que el nivel de auditoría sea alto.

9.80 DMCHAMFER comando

Crea chaflanes de distancia iguales y variables entre caras adyacentes que comparten un borde afilado.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

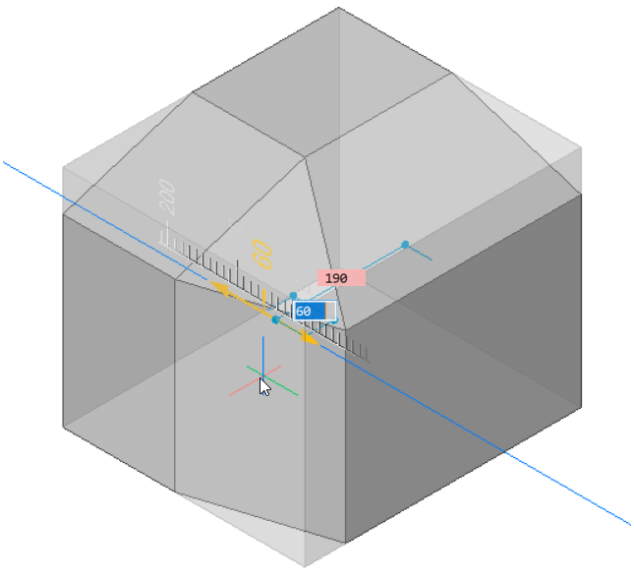
Iconos: 

9.80.1 Descripción

Crea un chaflán de igual distancia entre caras adyacentes que comparten un borde afilado.

Después de seleccionar los bordes para crear el chaflán, puede elegir especificar un desplazamiento simétrico constante o una de las opciones avanzadas disponibles.

El chaflán se aplica dinámicamente, y el manipulador se muestra.



9.80.2 Opciones

Permite crear chaflanes variables. Todos los procedimientos de chaflán en modo avanzado comienzan creando un desplazamiento simétrico, que luego se modifica especificando distancias al eje y/o ángulos. Antes de especificar el valor final, puede pulsar la tecla TAB para modificar los valores especificados anteriormente.

ASimétrico
Permite especificar dos desplazamientos.

ANgular
Permite especificar un desplazamiento y un ángulo.

Chaflan simétrico variable
Permite especificar dos desplazamientos.

VAriable aSymmetrical *
Le permite especificar cuatro desplazamientos.

VAriable aNgular *
Le permite especificar dos pares de desplazamientos y un ángulo.

* Crea una cara de chaflán curvada.

9.81 DMCOINCIDENT3D comando

Aplica una restricción coincidente entre dos subentidades de entidades 3D.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Iconos:

9.81.1 Método

Aplica una restricción coincidente entre dos bordes, dos caras, un borde y una cara o un vértice y una cara o borde de dos sólidos o superficies diferentes.

Seleccione las dos superficies cilíndricas (circulares o elípticas), esféricas o cónicas entre las que se aplicará una restricción concéntrica. Pulse la tecla TAB para seleccionar la geometría oscura.

9.81.2 Opciones

Autoconstrain
Crea automáticamente una restricción coincidente entre cada par de caras conectadas en la selección de sólidos.
Puede comprobar qué restricciones se crean en el panel Navegador mecánico o en el panel Parámetro y Restricciones.

MUndo
Le permite seleccionar la subentidad WCS como argumento.

BLoque
Permite elegir, como argumento, la subentidad del sistema de coordenadas del bloque.

9.82 DMCONCENTRIC3D comando

Aplica una restricción concéntrica entre dos subentidades circulares de entidades 3D.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

9.82.1 Método

La restricción concéntrica puede aplicarse entre dos superficies circulares o aristas circulares cualesquiera de una entidad 3D (superficies cilíndricas (circulares o elípticas), esféricas o cónicas y sus aristas) o entre una subentidad de una entidad 3D y una entidad circular 2D.

Seleccione las dos subentidades circulares entre las que se aplicará la restricción concéntrica. Pulse la tecla TAB para seleccionar la geometría oscura.

9.82.2 Opciones dentro del comando

MUndo
Le permite seleccionar la subentidad WCS como argumento.

BLoque
Permite elegir, como argumento, la subentidad del sistema de coordenadas del bloque.

9.83 DMCONSTRAINT3D comando

Aplica restricciones geométricas y dimensionales para entidades 3D.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

9.83.1 Descripción

Aplica restricciones geométricas y dimensionales entre caras, superficies o aristas de entidades 3D.

Las restricciones geométricas crean una relación específica entre dos subentidades/entidades, como paralelismo, perpendicularidad, tangencia, coincidencia, concentricidad, fijo o rígido.

Las restricciones dimensionales restringen el valor de una dimensión de una entidad o entre entidades, como radio, ángulo o distancia.

Seleccione las subentidades entre las que aplicará una restricción dimensional o geométrica.

Pulse la tecla TAB para seleccionar la geometría oscura.

9.83.2 Opciones

Nuevo
Permite crear un nuevo parámetro.

Fijar
Aplica una restricción fija a un sólido o a un borde o a una cara de un sólido. La opción es equivalente al comando DMFIX3D.

Coincidente
Aplica una restricción coincidente entre dos aristas, dos caras o una arista y una cara de dos sólidos diferentes. La opción es equivalente al comando DMCOINCIDENT3D.

RUta
Permite que un punto se mueva a lo largo de una curva especificando los parámetros de la curva con una expresión. Esta opción es equivalente al comando DMPATH3D.

Concéntrico
Aplica una restricción concéntrica entre dos superficies cilíndricas, esféricas o cónicas. Esta opción es equivalente al comando DMCONCENTRIC3D.

Paralelo
Aplica una restricción paralela entre dos caras de un sólido o de sólidos diferentes. Esta opción es equivalente al comando DMPARALLEL3D.

PErpendicular
Aplica una restricción perpendicular entre dos caras de un sólido o de diferentes sólidos. Esta opción es equivalente al comando DMPERPENDICULAR3D.

Tangente
Aplica una restricción tangente entre una cara y una superficie curvada de diferentes sólidos. La opción es equivalente al comando DMTANGENT3D.

RIgidset
Permite definir un conjunto de entidades o subentidades como un cuerpo rígido. La opción es equivalente al comando DMRIGIDSET3D.

Distancia
Aplica una restricción de distancia entre dos subentidades de un sólido o de diferentes sólidos. Esta opción es equivalente al comando DMDISTANCE3D.

Radio
Aplica una restricción de radio a superficies cilíndricas o bordes circulares. La opción es equivalente al comando DMRADIUS3D.

Texto
Aplica una restricción de ángulo entre dos caras de un sólido o de diferentes sólidos. La opción es equivalente al comando DMANGLE3D.

Editar
Permite editar la restricción nombrada

NodoId
Especifique la restricción por su número ordenado.

Permitir
Activa/desactiva la restricción seleccionada.

cambiar Argumentos
Permite cambiar los argumentos de las restricciones 3D.

Reemplazar argumento
Especifique el índice del argumento que se reemplazará y su reemplazo.

MUndo
Seleccione una subentidad del sistema de coordenadas de referencia.

BLoque
Seleccione una referencia de bloque.

Excluir argumento
Especifique el índice del argumento que se excluirá.

Nota: Esta opción solo está disponible para las restricciones de RigidSet.

Añadir argumentos
Especifique la posición en la que se añadirán los nuevos argumentos.

Nota: Esta opción solo está disponible para las restricciones de RigidSet.

Añadir argumentos
El nuevo argumento se añade al final de la lista.

Editar argumentos
Permite editar la lista de argumentos de las restricciones 3D seleccionando entidades o eligiendo una de las opciones.

Nota: Esta opción solo está disponible para las restricciones de RigidSet.

Renombrar
Permite cambiar el nombre de una restricción.

Eliminar
Permite eliminar una restricción.

?
Enumera las restricciones y su estado.

9.84 DMCOPIARCARAS comando

Copia una característica de un sólido 3D.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

9.84.1 Descripción

Copia un conjunto de caras de sólidos 3D que forman una característica de protuberancia o depresión, como agujeros, cavidades, extrusiones, costillas y sus combinaciones dentro del mismo sólido 3D o de un sólido 3D a otro.

9.84.2 Opciones dentro del comando

Seleccionar entidades
Seleccione todas las caras de la(s) característica(s) completa(s).

Punto base
Especifique el punto base.

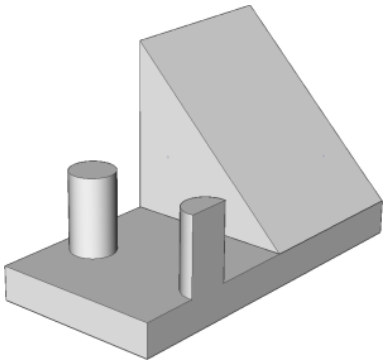
Punto de Inserción
Le permite seleccionar un punto de inserción.

ROtar
Gira las caras alrededor del eje Z del SCP.

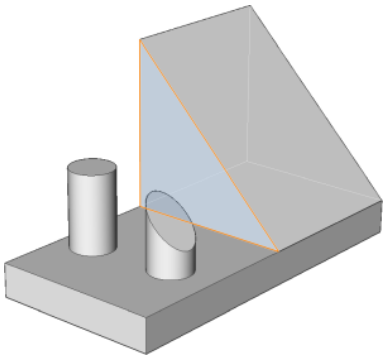
mUltiple
Inserte varias copias de una entidad.

MOdo
Alterna entre varias opciones de corte.

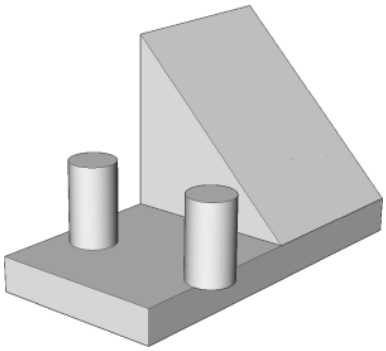
Cara de colocación
Recorta la característica copiada para que se adapte a la cara de colocación.



Caras seleccionadas
Corta la entidad copiada para que se adapte a la cara seleccionada.



Sin corte
No corta la entidad copiada.



9.85 DMDEFORMCURVE comando

Deforma sólidos 3D o superficies reemplazando sus bordes por curvas dadas.

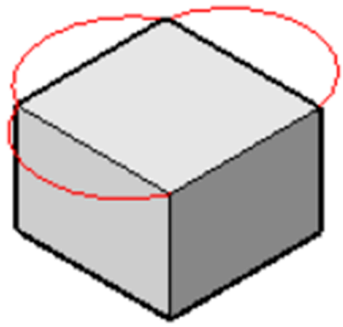
Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

9.85.1 Descripción

Deforma una o más caras conectadas de un sólido 3D o una superficie sustituyendo sus aristas por curvas dadas.

Seleccione los bordes que se reemplazarán por las curvas objetivo para obtener el nuevo sólido 3d o superficie.





9.85.2 Opciones

añadir Caras
Permite seleccionar caras adicionales, distintas de las caras adyacentes a los bordes seleccionados, para deformar.

Múltiples aristas
Permite la deformación de una cadena de bordes a una única curva objetivo.

9.86 DMDEFORMMOVE comando

Deforma sólidos 3D, superficies o regiones moviendo y/o girando sus bordes.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

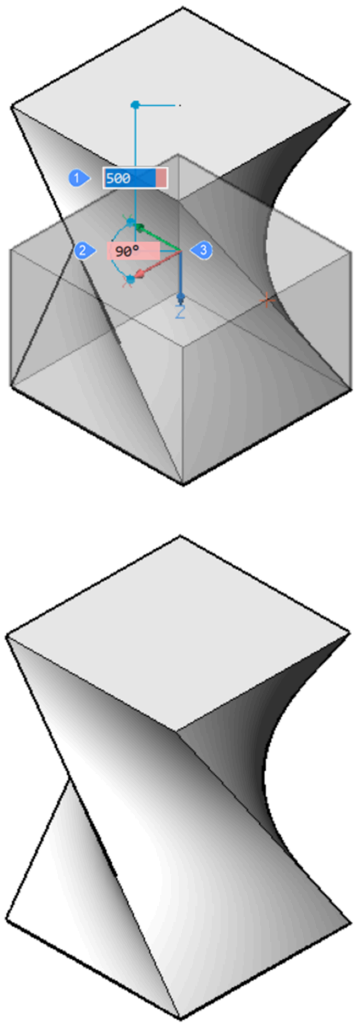
9.86.1 Descripción

Deforma las caras conectadas de un sólido 3D o una superficie moviendo y/o rotando sus bordes.

Para especificar la deformación, realice una de las siguientes acciones:

- Especifique un punto en el dibujo.
- Escriba un valor en los campos de entrada dinámica.
- Pulse la tecla TAB para cambiar entre los campos de distancia (1) y ángulo (2).

Los bordes se rotan alrededor de un eje que pasa por el punto base (3) en la dirección de deformación.



Dinámica (izquierda) y resultado final (derecha)

9.86.2 Opciones

Punto base
Permite especificar el punto base. El eje de deformación pasa por el punto base.

Dirección
Permite especificar la dirección del eje de deformación. Puede elegir definir la dirección especificando dos puntos en el dibujo o elegir uno del eje SCP.

Caras adicionales
Permite seleccionar caras adicionales que se deformarán, además de las adyacentes a los bordes seleccionados.

9.87 DMDEFORMPOINT comando

Deforma una región, cara(s) de un sólido 3D o una superficie moviendo un punto que se encuentra en una de ellas en dirección 3D arbitraria.

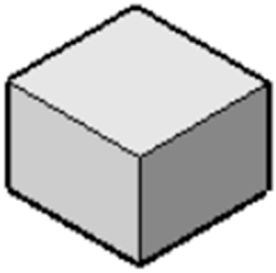
Shape Lite Pro Mechanical BIM

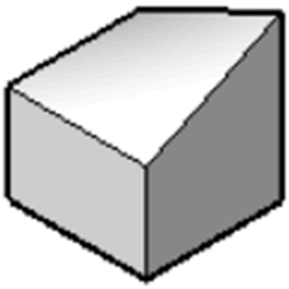
Ícono:

9.87.1 Descripción

Deforma una región, una o más caras conectadas de un sólido 3D o una superficie moviendo un punto situado en una de ellas en una dirección 3D arbitraria. Las caras seleccionadas se deforman lo más suaves posible. La continuidad inicial entre caras deformadas (caras tangentes G1 o G2 – continuidad de curvatura) se mantiene cuando se deforma.

Seleccione una región o una cara o algunas caras conectadas de un sólido 3D o una superficie, luego especifique el punto de deformación y el valor de deformación para deformar la entidad.





9.87.2 Opciones

cambiar Parámetros
Elija un método para cambiar los parámetros.

Alfa
Especifica la resistencia al estiramiento. Es un tensor de segundo orden que se puede describir con tres números. Cada valor debe ser 0 o un número positivo:

- alfa U: resistencia en la dirección U,
- alfa V: resistencia en la dirección V,
- alfa theta: el ángulo entre las direcciones principales U y V de la superficie y las direcciones de las propiedades del material.

Beta
Especifica la resistencia a la flexión. Al igual que Alfa, Beta se define como un triple: beta U, beta V, beta theta. Cada valor debe ser 0 o un número positivo.

Gamma
Especifica la resistencia a la tasa de cambio en la flexión. El valor debe ser 0 o un número positivo.

Delta
Especifica la resistencia a las desviaciones de la forma predeterminada. El valor debe ser 0 o un número positivo.

establecer el punto de destino
Las entidades se deforman hacia el punto especificado.

establecer dirección
Las entidades seleccionadas se deforman dinámicamente en la dirección especificada.

cambio Punto base
Seleccione un nuevo punto de deformación.

9.88 Comando DMDELETE

Borra entidades del dibujo.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

El comando DMDELETE se integró en el comando ERASE.

9.89 DMDISTANCE3D comando

Aplica una restricción de distancia entre dos entidades.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

9.89.1 Descripción

Aplica una restricción de distancia entre dos subentidades del mismo sólido o de sólidos diferentes, así como entidades WCS, puntos, cilindros y esferas.

Seleccione las dos entidades/subentidades para las que se aplicará la restricción de distancia especificando el valor de distancia. Pulse la tecla TAB para seleccionar la geometría oscura.

9.89.2 Opciones

Usar como
Proporciona la opción de especificar cómo se debe medir la distancia entre caras cilíndricas y esféricas. El modo de medición por defecto es Eje.

Contorno
El límite del argumento.

Ejes
Un argumento que tiene un eje: círculo, cilindro, cono o toro.

Center
Un argumento que tiene un punto central; círculo, esfera o toro.

Vértice
Un vértice de cono solamente.

MUndo
Le permite seleccionar la subentidad WCS como argumento.

BLoque
Permite elegir, como argumento, la subentidad del sistema de coordenadas del bloque.

Geometría-impulsada
Acepta el valor actual y crea una restricción basada en la geometría.

Nota: You can set upper and lower bounds in the **Mechanical Browser** panel, which are taken into account in dynamic operations, like DMMOVE and ROTATE3D.

9.90 DMEXTRUDE comando

Crea sólidos o superficies 3D mediante la extrusión de entidades.

El comando DMEXTRUDE se ha unificado con el comando EXTRUSION. Utilice el comando EXTRUSION en su lugar.

9.91 DMFILLET comando

Crea un filete suave entre las caras adyacentes que comparten un borde afilado.

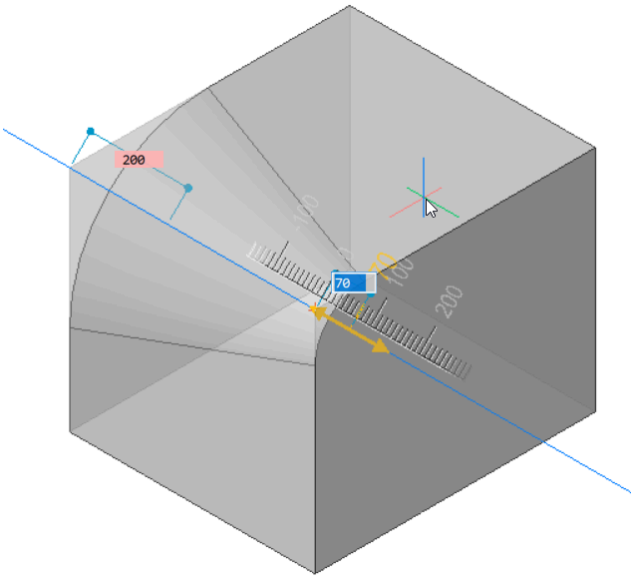
Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

9.91.1 Descripción

Crea filetes de radio constante o variable entre caras adyacentes que comparten un borde afilado. Después de seleccionar los bordes para crear el chaflán, puede elegir especificar un desplazamiento simétrico constante o una de las opciones avanzadas disponibles.

El chaflán se aplica dinámicamente, y el manipulador se muestra.



9.91.2 Opciones

Modo de radio variable
Permite crear un filete variable entre caras adyacentes que comparten un borde(s) afilado(s).

Nota: Todos los procedimientos avanzados de filete de modo comienzan creando un filete de radio constante, que luego se modifica especificando el primer, segundo radio o puntos intermedios. Antes de especificar el valor final del radio, puede pulsar la tecla TAB para modificar los valores especificados anteriormente.

Modo de radio intermedio
Permite introducir diferentes valores de radio para los puntos intermedios.

9.92 DMFIX3D comando

Aplica una restricción fija a la entidad 3D.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

9.92.1 Descripción

Aplica una restricción fija a un sólido o a una arista o cara de un sólido.

9.92.2 Opciones

MUltiple
Permite seleccionar varias entidades o subentidades como:

- Entidades 3D: todas las caras y aristas del sólido o superficie 3D se fijarán.
- Caras: las caras seleccionadas quedarán fijas y no podrán moverse ni girarse.
- Bordes: los bordes seleccionados se repararán. Las caras adyacentes se pueden girar, pero no moverse.

BLoque
Permite elegir, como argumento, la subentidad del sistema de coordenadas del bloque.

9.93 Dmgrupo comando

Crea entidades de grupo, que se denominan colecciones persistentes de caras y bordes de sólidos 3D y superficies.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

9.93.1 Descripción

Crea entidades de grupo, que se denominan colecciones persistentes de caras y bordes de sólidos 3D y superficies.

Una característica de grupo se puede combinar con su descripción, que se puede utilizar para almacenar instrucciones de fabricación o cualquier otra información con su modelo. Los rasgos de grupo suelen sobrevivir tras la modificación de los sólidos/superficies 3D y se puede acceder a ellos o crearlos en scripts Lisp y aplicaciones BRX.

9.93.2 Opciones

Nuevo
Crea un nuevo grupo.

Editar
Permite editar una entidad de grupo existente llamando a su nombre.
Use Mayús para seleccionar entidades de este conjunto de selección.

Disolver
Permite eliminar una función de grupo existente llamando su nombre.

Nota: Los nombres de las características del grupo distinguen entre mayúsculas y minúsculas.

9.94 DMMOVE comando

Mueve entidades o subentidades.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

9.94.1 Descripción

Mueve sólidos, caras, aristas o vértices de un sólido o inserto utilizando un vector.

Puede seleccionar una o más entidades. Pulse Enter para dejar de seleccionar. Para especificar la base y el extremo, puede elegir uno de los siguientes métodos:

- Especifique un punto haciendo clic con el botón izquierdo del ratón.
- Escriba un valor en el campo de entrada dinámica.

La geometría seleccionada se mueve dinámicamente.

9.95 DMPARALLEL3D comando

Aplica una restricción paralela entre subentidades de entidades 3D.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

9.95.1 Método

Seleccione dos caras de un sólido o dos caras de diferentes sólidos o superficies o una cara y un borde de dos sólidos diferentes entre los cuales se aplicará la restricción paralela. Pulse la tecla TAB para seleccionar la geometría oscura.

9.95.2 Opciones

MUndo
Le permite seleccionar la subentidad WCS como argumento.

BLoque
Permite elegir, como argumento, la subentidad del sistema de coordenadas del bloque.

9.96 DMPATH3D comando

Permite que un punto se mueva a lo largo de una curva especificando los parámetros de la misma.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

9.96.1 Método

Seleccione cualquier entidad de curva (polilínea, polilínea 3D, spline o hélice) como la ruta y un punto/vértice de un sólido 3D y especifique el valor del parámetro de curva. (Opcional) Presione la tecla TAB para seleccionar la geometría oculta.

9.96.2 Opciones

MUndo
Le permite seleccionar la subentidad WCS como argumento.

BLoque
Permite elegir, como argumento, la subentidad del sistema de coordenadas del bloque.

Geometría-impulsada
Acepta el valor actual y crea una restricción basada en la geometría.

9.97 DMPERPENDICULAR3D comando

Aplica una restricción perpendicular entre dos subentidades de dos entidades 3D.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

9.97.1 Descripción

Aplica una restricción perpendicular entre caras o aristas de un sólido, o de diferentes sólidos o superficies.

Seleccione las dos subentidades de las entidades 3D entre las que se aplicará la restricción perpendicular. Pulse la tecla TAB para seleccionar la geometría oscura.

9.97.2 Opciones

MUndo
Le permite seleccionar la subentidad WCS como argumento.

BLoque
Permite elegir, como argumento, la subentidad del sistema de coordenadas del bloque.

9.98 DMPUSHPULL comando

Añade o quita volumen a un sólido moviendo las caras resaltadas.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

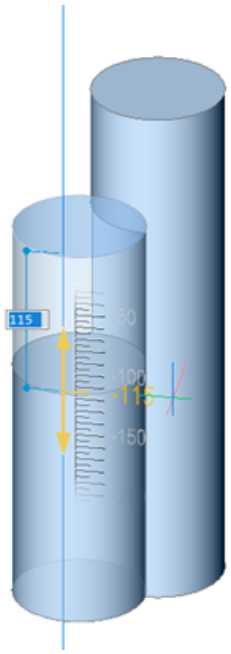
Ícono: 

9.98.1 Descripción

Añade o quita volumen a un sólido utilizando el movimiento del cursor o la entrada directa de la distancia. Puede utilizar este comando para editar cualquier cara de un sólido 3D o una superficie. Puede seleccionar más caras o límites detectados. Pulse Enter para completar el conjunto de selecciones.

> ***Nota:*** Las capas de composiciones múltiples son seleccionables si se establece la variable del sistema Select Faces de SELECTIONMODES.

La geometría seleccionada se mueve dinámicamente. Con el Manipulador puedes hacer una de las siguientes cosas:



- Puede pulsar la tecla TAB para seleccionar una cara de referencia diferente. Se reconocen todas las caras que son paralelas a la cara que se empuja/tira, empezando por las primeras. Mantenga pulsada la tecla SHIFT cuando pulse la tecla TAB para recorrer las caras de referencia en orden inverso. Para seleccionar una cara de referencia en un sólido diferente, mueva el cursor sobre esa cara y luego presione la tecla TAB. La cara seleccionada está resaltada.
- Haga clic en un punto del modelo.
- Escriba un valor en el campo de distancia dinámica.
- Mueva el cursor para ajustar el valor en el campo de la distancia dinámica. Opcionalmente, puede acercarse o alejarse para establecer el tamaño de incremento de la regla.

9.98.2 Opciones dentro del comando

Habilitar restar
Los sólidos que se empujan/tiran se restan de otros sólidos 3D con los que se cruzan.

Deshabilitar sustracción
Los sólidos que se empujan/extraen no se restan de otros sólidos 3D que intersecan.

Nota: Cuando la variable del sistema DMPUSHPULLSUBTRACT = 1, el sólido que se empuja se resta de los sólidos interfiriendo. Presionar la tecla Ctrl le permite invalidar la variable del sistema DMPUSHPULLSUBTRACT.

Nota: Si el Asistente de Teclas de Acceso Rápido (HKA) está activado, se muestra el widget del Asistente de Teclas de Acceso Rápido, indicando si el comando está en modo de sustracción o no.

9.99 DMRADIUS3D comando

Aplica una restricción de radio a entidades 3d circulares o subentidades.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

9.99.1 Descripción

Aplica una restricción de radio a las aristas circulares, las superficies cilíndricas, las esferas y los toros indicando el valor del radio o utilizando la geometría.

9.99.2 Método

Seleccione una superficie cilíndrica o de esfera o un borde circular y especifique el valor del radio o mantenga la geometría impulsada. En el caso de seleccionar una superficie toroidal, puede restringir el radio de rotación y/o el radio del tubo.

Pulse la tecla TAB para seleccionar la geometría oscura.

9.99.3 Opciones

Radio de rotación
Especifique el radio de rotación que se va a restringir.

Radio del tubo
Especifique el radio del tubo que se limitará.

Geometría-impulsada
Acepta el valor actual y crea una restricción basada en la geometría.

> ***Nota:*** El valor de restricción se muestra al pasar el cursor por encima del widget de restricción de radio 3D.

9.100 DMREPAIR comando

Analiza y repara errores.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

> ***Nota:*** El comando DMREPAIR ha sido reemplazado por el comando REVISIONCOTA.

9.101 DMREVOLVE comando

Crea sólidos o superficies 3D girando entidades 2D alrededor de un eje.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Iconos: 

9.101.1 Descripción

> ***Nota:*** El comando *DMREVOLVE* se ha unificado con el comando *REVOLUCION*. Utilice el comando *REVOLUCION* en su lugar.

9.102 DMRIGIDSET3D comando

Permite definir un conjunto de entidades o subentidades como un cuerpo rígido.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

9.102.1 Método

Seleccione un conjunto de aristas, caras o entidades 3D que se vincularán como cuerpo rígido.

Todos los miembros de un conjunto rígido se mueven (comando DmMove) y giran (comando DmRotate) juntos, mientras que sus posiciones relativas dentro del conjunto rígido se conservan.

Pulse la tecla TAB para seleccionar la geometría oscura.

9.102.2 Opciones

MUndo
Le permite seleccionar la subentidad WCS como argumento.

BLoque
Permite elegir, como argumento, la subentidad del sistema de coordenadas del bloque.

9.103 DMROTATE comando

Gira la geometría seleccionada alrededor de un eje.

Este comando está obsoleto. Utilice el comando GIRA3D en su lugar.

9.104 DMSELECT comando

Selecciona las aristas y las caras de los sólidos o superficies 3D en función de sus propiedades geométricas.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

9.104.1 Descripción

Permite seleccionar un grupo de caras, que forman una entidad geométrica, como una protrusión, una depresión, una mezcla o una red de mezcla. Puede combinar diferentes opciones de este comando, por ejemplo seleccione todas las mezclas cuyo radio es menor que el valor dado. Seleccione las caras o los bordes de los cuales se considerarán características como patrón para el conjunto de selección.

9.104.2 Opciones

Selección
Permite seleccionar un conjunto de subentidades:

SS
Solo se seleccionarán caras/bordes en el subconjunto.

Muestra
El conjunto preseleccionado de caras/bordes se debe considerar como muestras, de las cuales las características geométricas (longitud, área, radio) se utilizarán como parámetros para la selección.

S
El conjunto preseleccionado de caras / bordes debe considerarse como elementos semilla para la selección de características como mezclas, redes de mezcla, protuberancias o depresiones.

Atributo

Radio
Selecciona caras/Bordes por radio.

Area
Selecciona las caras por área.

Longitud
Selecciona las aristas por su longitud.

Tipo
Selecciona las caras/aristas por su tipo geométrico.

Excluir los filetes cortos
Excluye filetes cortos de la selección, que pueden ser útiles cuando se trabaja con piezas de chapa metálica importadas.

Puede elegir entre:

Muestra actual
Para usar el valor de la cara/borde de muestra.

Valor
Escriba un valor en la línea de comando.

Nota: : En caso de un valor distinto de cero, puede filtrar las entidades como Menos/Menos o eQual/Igual/Mayor o eQual/Mayor.

Relación

Coincidente
Selecciona las caras/aristas coincidentes.

Paralelo
Selecciona las caras/aristas paralelas.

coAxial
Selecciona las caras/aristas coaxiales.

Suavizar
Selecciona el lado liso de una pieza.

Primitiva

Cara
Seleccione las caras.

Arista
Selecciona los bordes.

Ciclo
selecciona los bucles de borde.

Nota: La preselección determinará el resultado. Es necesario seleccionar un conjunto de caras conectadas. El comando seleccionará entonces todas las aristas, que describen el borde del conjunto de selección; las aristas internas serán omitidas. Si el resultado contiene varios bucles y sólo se desea uno, la preselección debe contener un conjunto de caras conectadas un borde del bucle de salida deseado. Si ninguno de los bucles del conjunto de selección contiene el eje seleccionado, la salida estará vacía.

arista Red
Encuentra una arista adyacente que tenga una convexidad similar para una arista de entrada dada.

FUNción

Protuberancia
Selecciona protuberancias.

Depresión
Selecciona las depresiones.

Combinar
Selecciona mezclas.

combinar Red
Selecciona combinar redes.

9.105 DMSELECVERTICE comando

Selecciona los bordes de las caras y los sólidos.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

9.105.1 Método

Seleccione las caras o sólidos desde los cuales todos los bordes estarán en el conjunto de selección.

Mantenga pulsada la tecla CTRL y haga clic en los bordes que desee eliminar del conjunto de selección.

9.106 DMSIMPLIFY comando

Simplifica la geometría y la topología de las entidades sólidas en 3D.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

9.106.1 Descripción

Elimina las aristas y vértices innecesarios, fusiona las aristas de costura y sustituye la geometría de las caras y aristas por superficies y curvas analíticas, si es posible dentro de la tolerancia especificada por el usuario.

Nota: Se recomienda ejecutar siempre este comando en geometría sólida 3d importada.

9.106.2 Opciones

Modelo entero
Simplifica todo el modelo.

Ajustes
Permite acceder a la configuración de los comandos.

Geometría
Defina la configuración geométrica.

Topología
Defina la configuración Topología.

EN
Activa la simplificación topológica/geométrica.

OFF
Desactiva la simplificación topológica/geométrica.

9.107 DMSIMPLIFTODO comando

Simplifica la geometría en los sólidos, dentro de los dibujos insertados como referencias externas.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

9.107.1 Descripción

Elimina las aristas y vértices innecesarios, fusiona las aristas de costura y sustituye la geometría de las caras y aristas por superficies y curvas analíticas, si es posible dentro de la tolerancia especificada por el usuario.

Nota: Se recomienda ejecutar siempre este comando en los dibujos importados con referencias externas insertadas.

9.107.2 Opciones

Modelo entero
Simplifica todo el modelo.

Ajustes
Permite acceder a la configuración de los comandos.

Geometría
Defina la configuración geométrica.

EN
Activa la simplificación topológica/geométrica.

OFF
Desactiva la simplificación topológica/geométrica.

Topología
Defina la configuración Topología.

Auto
Simplifica la geometría o topología detectadas.

9.108 DMSTITCH comando

Convierte un conjunto de entidades de región y superficie que delimitan un área estanca en un sólido 3d.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

9.108.1 Método

Selecciona las superficies a coser y conviértelas en sólidos o superficies 3D.

Nota: Si la variable del sistema DMREPORTPANEL está activada, el resultado se informa en el panel Informe en lugar de en la línea de comandos.

9.108.2 Opciones

MOdo
Permite establecer el modo de validación manual o automático.

Auto
Crea solo entidades de superficie o sólido 3d válidas sin bordes libres o no plegables.

SOlido
Crea entidades sólidas 3D no válidas.

SUperficie
Crea superficies no válidas.

Nota: Crear entidades sólidas 3d no válidas podría ser útil para entender el motivo de un fallo. El comando informa de los problemas (aristas libres o no de los pliegues) y los resalta. Puede aceptar el sólido 3d no válido presionando Entrar o rechazarlo presionando Cancelar.

Tolerancias
Escriba un valor o acepte el valor automático.

Nota: El modo de validación seleccionado se almacena y reutiliza para llamadas futuras del comando.

9.109 DMTANGENT3D comando

Aplica una restricción tangente entre subentidades circulares de entidades 3D.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

9.109.1 Descripción

Aplica una restricción tangente entre una cara y una superficie curva de diferentes entidades 3D o una superficie y un sistema de coordenadas de referencia WCS o una superficie y un sistema de coordenadas de referencia de un bloque. Pulse la tecla TAB para seleccionar la geometría oscura.

9.109.2 Opciones

MUndo
Le permite seleccionar la subentidad WCS como argumento.

BLoque
Permite elegir como argumento la subentidad del sistema de coordenadas del bloque.

9.110 DMESPESOR comando

Crea sólidos 3D al engrosar superficies, sus caras, caras de sólidos 3D, regiones y entidades de alambre.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

9.110.1 Descripción

Crea sólidos 3D engrosando las superficies, sus caras, las caras de los sólidos 3D, las regiones y las entidades de alambre especificando el valor del grosor.

Se aceptan las siguientes entidades de cable: líneas, polilíneas, círculos, elipses, arcos, hélices, splines.

Nota: Si se engrosa una superficie de varias caras adyacentes de un sólido/superficie 3D, las caras correspondientes permanecen adyacentes en el lado opuesto del nuevo sólido o sólidos 3D. Esto difiere el comando DMESPESOR de DMEXTRUDE.

Nota: Cuando se selecciona una entidad de alambre, se barre un círculo con el radio del valor de grosor especificado a lo largo del alambre.

9.110.2 Opciones

De un Solo lado
Agrega el engrosamiento en la dirección especificada.

Ambos lados
Agrega el engrosamiento en ambas direcciones.

9.111 DMTHREAD comando

Crea roscas en caras cilíndricas, que se representan según las normas de dibujo en las vistas de dibujo.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

9.111.1 Descripción

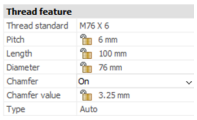
Crea una entidad de subproceso en el modelo que se representa de acuerdo con los estándares de dibujo en las vistas de dibujo o vista de sección creados con los comandos VIEWBASE y VERSECCION.

Nota: Este comando se puede introducir de forma transparente durante los comandos con 'dmthread'.

9.111.2 Método

Seleccionando una cara cilíndrica y especificando los valores de paso y longitud se creará una característica de rosca, que se representará según las normas de dibujo en las vistas de dibujo. Con el comando VIEWUPDATE, los cambios se aplicarán en las vistas de dibujo.

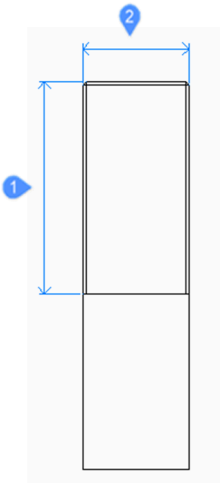
Las entidades de subprocesos se muestran en el navegador mecánico, donde puede editar los parámetros de subprocesos.

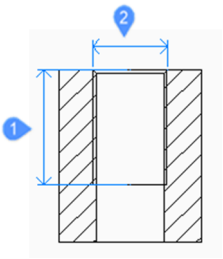


Nota: Se admiten los tipos de hilos masculinos y femeninos.

Nota: Este comando sólo funciona en el espacio del modelo.

A continuación puede ver el resultado de los comandos VIEWBASE y VERSECCION.





1 Longitud

2 DIámetro

9.112 DMGIRAR comando

Gira una parte de una entidad alrededor de un eje.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

9.112.1 Descripción

Modifica sólidos, superficies o regiones 3D mediante la torsión de una porción definida por dos puntos alrededor de un eje.

Nota: Puede girar para un ángulo menor que 360 grados.

9.112.2 Método

Es posible especificar la continuidad entre la porción deformada y fija de las entidades. Se puede elegir entre agudo, suave e intermedio.

9.112.3 Opciones dentro del comando

Punto de partida del eje de torsión
Especifique un punto donde se iniciará la deformación por torsión.

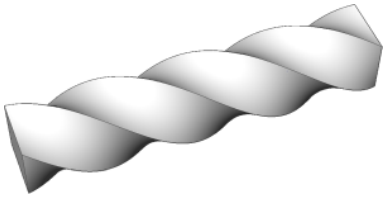
Punto final del eje de torsión
Especifique un punto donde finalizará la deformación de giro.

Punto de inicio de torsión
Especifique un punto donde comenzará la torsión.

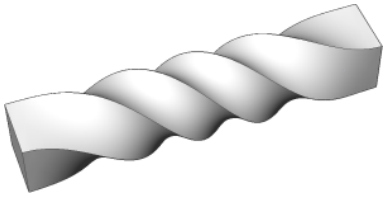
Ángulo de giro
Especifique un ángulo dinámicamente o escriba un valor.

Continuidad
Permite controlar si la transición entre la parte deformada y la no deformada es brusca o suave.

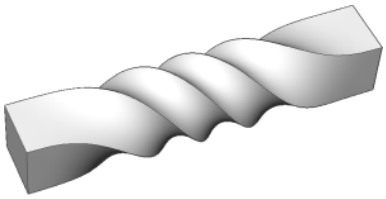
G0
No hay continuidad.



G1
Caras tangentes.



G2
Continuidad de la curvatura.



9.113 Comando DMUPDATE

Fuerza la actualización de las restricciones 3D.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

9.113.1 Descripción

Actualiza todas las restricciones 3D aplicadas a todas las entidades 3D existentes en el dibujo.

9.114 Comando DOME

Este comando es obsoleto y existe sólo por compatibilidad con el pasado. Utilice en su lugar el comando AI_DOME.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

9.115 ARANDELA comando

Crea una polilínea cerrada en forma de arandela.

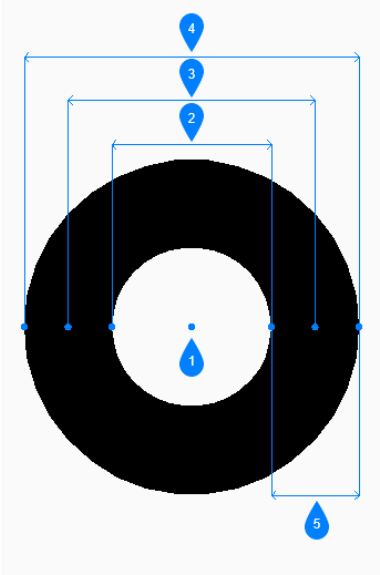
Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

Alias: DO, DOUGHNUT

9.115.1 Descripción

Crea una polilínea cerrada con forma de arandela a partir de una combinación de opciones que incluyen el diámetro interior, el diámetro exterior, el centro y la anchura.



1 Center

2 Diámetro interno

3 DIámetro

4 Diámetro exterior

5 Ancho

9.115.2 Métodos para crear una arandela

Este comando tiene 4 métodos para empezar a crear una arandela:

- Diámetro interior de arandela
- 2 Punto
- 3 Punto
- Tangente Tangente Radio

Diámetro interior de arandela
Comience a crear una arandela especificando su diámetro interior y luego:

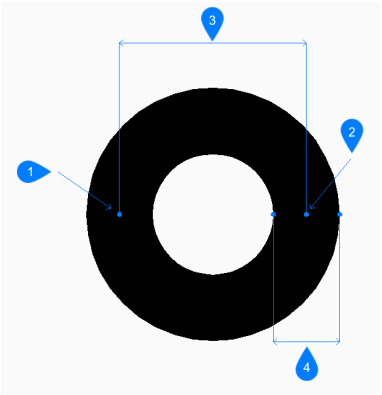
Diámetro exterior de arandela
Especifique el diámetro exterior de arandela.

Centro de la arandela
Especifique el centro del donut para colocarlo en el dibujo. Puede continuar seleccionando entidades hasta que presione Enter para finalizar el comando.

2 Punto
Comience a crear una arandela especificando su ancho y luego:

Primer punto en el diámetro
Especifica un punto del diámetro.

Segundo punto en el diámetro
Especifica el segundo punto del diámetro.



1 Punto 1

2 Punto 2

3 Dlámetro

4 Ancho

3 Punto

Comience a crear una arandela especificando su ancho y luego:

Primer punto en la arandela

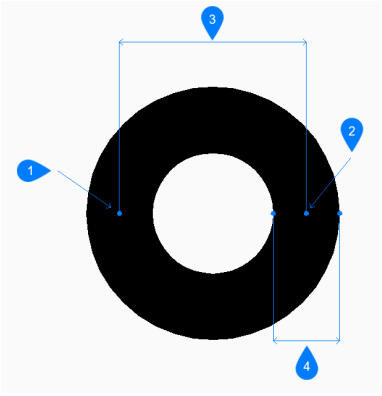
Especifica un punto en la circunferencia de un círculo imaginario que pasa por el centro de su anchura.

Segundo punto

Especifique el segundo punto en la circunferencia del círculo imaginario.

Tercer punto

Especifica el tercer punto de la circunferencia del círculo imaginario.



1 Punto 1

2 Punto 2

3 Punto 3

4 Ancho

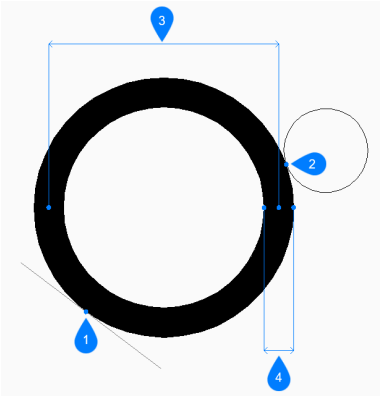
Tangente Tangente Radio

Comience a crear un círculo seleccionando un punto tangente en la primera entidad y luego:

Especifique un punto en la entidad para la segunda tangente de la arandela:
Seleccione un punto de tangencia en la segunda entidad.

Ancho de la arandela
Especifique el ancho de la arandela.

Diámetro de arandela
Especifique un diámetro válido para la arandela. Si especifica un diámetro que no es posible con las tangentes seleccionadas, se le pedirá que especifique de nuevo las tangentes y el diámetro.



1 Punto tangente 1

2 Punto tangente 2

3 DIámetro

4 Ancho

9.116 ARRASTRAR comando

Mueve los sólidos 3D.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

9.116.1 Descripción

Mueve sólidos 3D perpendiculares a una cara seleccionada arrastrando esa cara. Opcionalmente conserva las conexiones con otros sólidos.

9.116.2 Método

Después de seleccionar una o más caras planas:

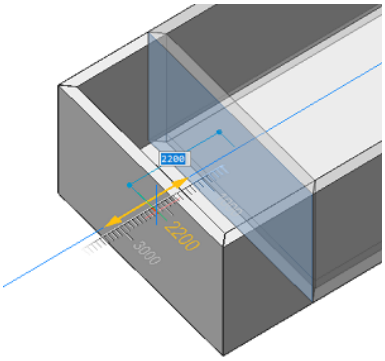
- Escriba un valor en el campo de distancia dinámica.

Nota: Active la entrada dinámica en la barra de estado.

- Escriba un valor en la línea de comando.
- Mueva el cursor para ajustar el valor en el campo de la distancia dinámica.

Nota: La(s) cara(s) seleccionada(s) se mueven dinámicamente. El manipulador muestra la distancia desde la posición actual de la cara seleccionada en el campo de entrada dinámica.

Nota: Seleccione una cara de referencia diferente pulsando repetidamente la tecla TAB para recorrer todas las caras paralelas del sólido. Se reconocen todas las caras paralelas bajo el cursor.



9.116.3 Opciones dentro del comando

Desactiva el modo de conectividad
La conectividad no se mantiene.

Nota: Este modo se establece como predeterminado.

Nota: Pulse la tecla Ctrl para activar el modo de conectividad.

Habilitar el modo de conectividad
La conectividad se mantiene.

Nota: Pulse la tecla Ctrl para activar el modo de desactivación de la conectividad.

Opcionalmente, el Asistente de teclas de acceso directo se puede activar, en la barra de estado, para mostrar el modo de conectividad utilizado actualmente.

Nota: Si el Asistente de Teclas de Acceso Directo no aparece, haga clic con el botón derecho del ratón en el botón de alternancia y compruebe su configuración.

9.117 ARRASTRE comando

Controla la apariencia de los objetos.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

9.117.1 Descripción

Controla la apariencia de los objetos mientras se arrastran. El comando ya no es necesario y se mantiene sólo por compatibilidad.

9.117.2 Opciones dentro del comando

EN
Activa ARRASTRE.

Nota: Los objetos arrastrados se muestran siempre.

OFf
Desactiva ARRASTRE.

Nota: Los objetos arrastrados y la línea de arrastre nunca se muestran en la pantalla.

Auto
Activa ARRASTRE.

Nota: Los objetos arrastrados se muestran siempre.

9.118 DRAWINGRECOVERY comando

Abre el panel **Administrador de recuperación de dibujos**.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

9.118.1 Descripción

Abre el panel **Administrador de recuperación de dibujos** para mostrarlo en el espacio de trabajo actual. El panel **Administrador de recuperación de dibujos** aparece con el mismo tamaño y ubicación que tenía antes de cerrarse o contraerse. Como cualquier otro panel acoplable, el panel **Administrador de recuperación de dibujos** puede estar flotante, acoplado o apilado.

9.119 Comando ESCONDERRECUPERACIONDELDIBUJO

Cierra el panel **Administrador de recuperación de dibujos**.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

9.119.1 Descripción

Cierra el panel **Administrador de recuperación de dibujos** para ocultarlo del espacio de trabajo actual. Si el panel **Administrador de recuperación de dibujos** está apilado cuando lo cierra, la pestaña o icono **Administrador de recuperación de dibujos** se elimina de la pila.

9.120 ORDENAOBJETOS comando

Cambia el orden de visualización de las entidades superpuestas.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

Alias: DR

9.120.1 Descripción

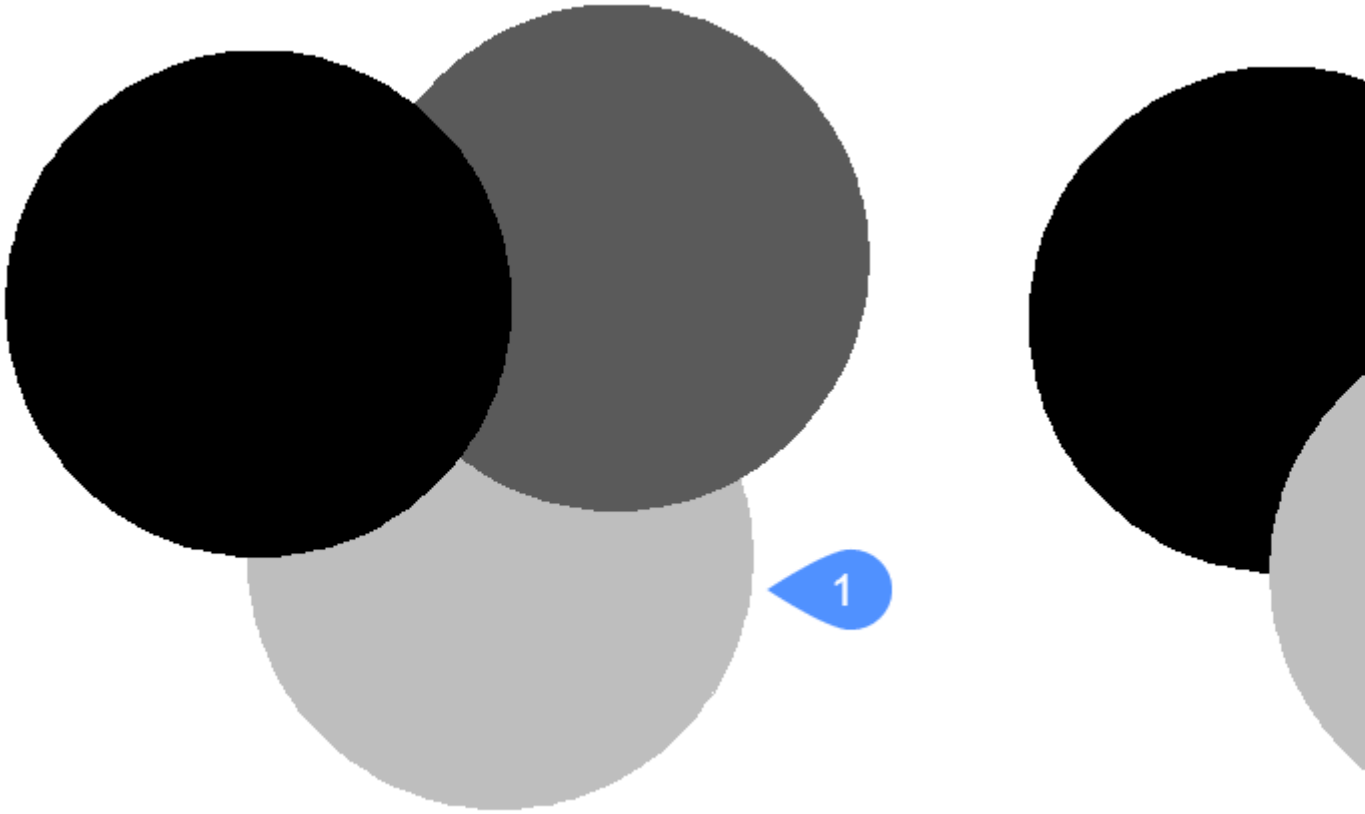
Este comando se utiliza para mostrar entidades sobre la parte superior de otras entidades que de otro modo se solaparían u ocultarían. Este comando está diseñado para funcionar con objetos superpuestos. Aunque este comando funciona con entidades no superpuestas, no tiene efecto sobre ellas.

Nota: Las entidades de sombreado y texto en BricsCAD ya tienen prácticos comandos que controlan su orden de visualización: HatchToBack coloca todos los sombreados debajo de todas las demás entidades, y TextToFront muestra todo el texto por encima de todas las entidades.

9.120.2 Método

Este comando ofrece 5 métodos para cambiar el orden de dibujo de las entidades superpuestas:

- Encima
- Debajo
- Traer al frente
- Llevar a la parte de atrás
- Borrar todas las ordenes



9.120.3 Opciones dentro del comando

Encima
Mueve la visualización visual de las entidades seleccionadas por encima de las otras entidades; esta opción no necesariamente las mueve a la parte superior (delante) del orden de visualización.

Debajo
Mueve la visualización visual de las entidades seleccionadas bajo las otras entidades; esta opción no necesariamente las mueve a la parte inferior (trasera) del orden de visualización.

Borrar todas las ordenes
Borra las órdenes de visualización asignadas, mostrando las entidades tal y como fueron creadas originalmente.

Enviar atrás
Mueve el orden de visualización de las entidades seleccionadas debajo de todas las demás entidades superpuestas (1).

Traer al frente
Mueve el orden de visualización de las entidades seleccionadas sobre todas las demás entidades superpuestas (2).

9.121 DRAWORDERBYLAYER comando

Abre el cuadro de diálogo Abrir archivo de lista de capas.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

9.121.1 Descripción

Abre el cuadro de diálogo Abrir archivo de lista de capas para seleccionar un archivo lst que controle el orden de visualización de las entidades en función de sus capas.

9.122 PARAMSDIB comando

Abre el cuadro de diálogo Configuración.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Alias: DDRMODES, RM

9.122.1 Descripción

Abra el cuadro de diálogo de configuración para ver y modificar las variables del sistema. La mayoría de las variables del sistema, pero no todas, están disponibles en el cuadro de diálogo Configuración. Puede modificar todas las variables del sistema mediante el comando MODIVAR.

9.123 TEXTODIM comando

Crea una entidad de texto de una sola línea.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Alias: DT

Consulte el comando TEXTO.

9.124 DUMPSTATE comando

Escribe información sobre el estado actual del historial de comandos.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

9.124.1 Descripción

El comando es una función de diagnóstico que escribe información sobre el estado actual del historial de comandos y las estructuras internas relacionadas en el archivo dumpstate_report.txt .

9.124.2 Método

Una vez que encuentre un problema al repetir el último comando, ingrese DUMPSTATE en la línea de comando después del incidente lo antes posible. El archivo generado se coloca en el directorio de trabajo actual.

Nota: El archivo generado se sobrescribe en cada ejecución de DUMPSTATE .

9.125 DVIEW command

Changes the 3D viewpoint interactively and turns on perspective mode (short for "dynamic view").

Shape Lite Pro Mechanical BIM

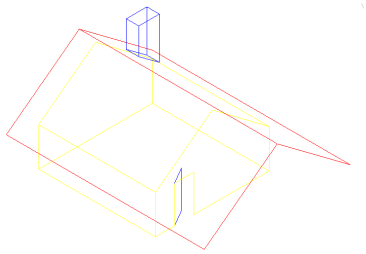
Icon:

Alias: DV

Nota: The PERSPECTIVE system variable toggles the perspective property of a view.

9.125.1 Método

Select entities or use DVIEWBLOCK that displays the below built-in 3d block .



9.125.2 Opciones

rotate CAmera
Specifies the camera (eye) location.

rotate TArget
Specifies the target (look at) location.

Twist view
Sets the twist (view rotation about Z axis) angle.

Distance to target
Specifies the camera to target distance.

Nota: This option turns on perspective mode.

x y z POints
Specifies the camera and target location.

CLipping
Sets the clipping distances, which cut off the front and back parts of the model. The front and back clipping planes are positioning perpendicular to the imaginary line between the camera and target.

Nota: The clipping planes can be set using the slider bar.

Front clipping
Sets the front clipping plane which obscures objects located between it and the camera.

frONt clipping on
Switch on front clipping at the current clipping distance.

front clipping OFf
Switch off front clipping.

front clipping at Eye
Sets the front clipping plane at the camera location.

Back clipping
Sets the back clipping plane which obscures objects behind it:

back clipping ON
Switch on back clipping at the current clipping distance

back clipping OFf
Switch off back clipping

clipping Off
Removes the clipping planes.

perspective Off
Turns off perspective mode. Use the Distance option to turn perspective mode on.

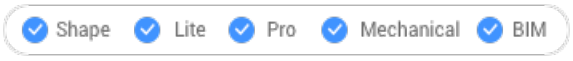
Ocultar
Removes hidden lines from the model.

PAn
Interactively pans around the drawing.

Zoom
Zooms in and out interactively (enter a number to change the zoom level).

9.126 DWFOUT comando

Guarda el dibujo en DWF y otros formatos.



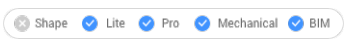
9.126.1 Descripción

Guarda el dibujo en DWF y otros formatos (abreviatura de "drawing Web format output"). DWFOUT es un alias del comando EXPORT.

Nota: Los archivos DWF pueden visualizarse con el software DesignReview, disponible gratuitamente en www.autodesk.com/designreview.

9.127 DWGCODEPAGE comando

Cambia el código de idioma del texto en los dibujos.



9.127.1 Descripción

El texto en los equipos está definido por el sistema Unicode, que determina el alfabeto utilizado para mostrar texto, como inglés o turco. DWGCODEPAGE cambia el número de código que especifica el alfabeto. Este comando no afecta al idioma que muestra la interfaz de usuario.

9.128 DWGCOMPARAR comando

Compara un dibujo seleccionado con el dibujo actual.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

9.128.1 Descripción

Compara un dibujo seleccionado con el dibujo actual, mostrando las diferencias entre ambos.

9.128.2 Método

Aparecerá el cuadro de diálogo Abrir archivo de dibujo. Seleccione un plano con el que comparar el plano actual.

El comando busca diferencias en las mismas entidades entre el dibujo actual y el dibujo abierto para la comparación.

BricsCAD informa en la línea de comandos si se han encontrado diferencias.

Cuando el programa encuentra diferencias, las entidades se muestran en estos colores:

- Entidades agregadas - verde (el color está establecido por la variable CMPCLRNEW).
- Entidades eliminadas: rojo (establecido por CMPCLRMISS variable).
- Entidades cambiadas en el dibujo original - gris (por variable CMPCLRMOD1).
- Entidades cambiadas en el dibujo de comparación - amarillo (variable CMPCLRMOD2).

Nota: El cuadro de diálogo Configuración establece los colores. Busque variables que comiencen con CMPCLR.

Además, puede ver una lista de diferencias en el panel Estructura. Ábralo con el comando STRUCTUREPANEL y asegúrese de que se cargue el archivo de configuración CST predeterminado. Expanda el nodo Comparación en el panel Estructura.



Nota: El comando TERMINARCOMPARACIOM descarga el dibujo de comparación.

9.128.3 Opciones dentro del comando

Límite
Establece el límite de cuántas entidades comparar en el plano.

9.129 Comando CERRARCOPARARDWG

Cierra el panel **Comparar**.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

9.129.1 Descripción

Cierra el panel **Comparar** para ocultarlo del espacio de trabajo actual. Si el panel **Comparar** se apila al cerrarlo, la pestaña o el icono **Comparar** se quitan de la pila.

9.130 Comando ABRIRCOPARARDWG

Abre el panel **Comparar**.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

9.130.1 Descripción

Abre el panel **Comparar** para mostrarlo en el espacio de trabajo actual. El panel **Comparar** aparece con el mismo tamaño y ubicación que tenía antes de cerrarse o contraerse. Como cualquier otro panel acoplable, el panel **Comparar** puede ser flotante, acoplado o apilado.

9.131 -DWGHEALTH comando

Combina la funcionalidad de varios comandos BricsCAD® independientes que ayudan a mejorar el tamaño general del dibujo y la precisión a través de la línea de comandos.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

9.131.1 Descripción

Ejecuta una de las rutinas existentes.

Nota: Presione cualquier carácter para listar las rutinas disponibles.

Las rutinas predefinidas son:

limpieza 2D
Realiza las siguientes tareas:

Objetos no utilizados
Comprueba y elimina varios tipos de objetos no utilizados, que se muestran en la imagen de abajo. Puede decidir los tipos de objetos que se incluirán en la comprobación. Puede ejecutar esta comprobación manualmente utilizando el comando LIMPIA.

Auditar
Analiza la integridad del dibujo actual y corrige los errores. Puede ejecutar esta comprobación manualmente utilizando el comando REVISION.

Definición de bloque duplicado
Comprueba las definiciones de bloque con contenidos idénticos y (opcionalmente) elimina los duplicados, según las preferencias del usuario. Puede ejecutar esta comprobación manualmente con el comando OVERKILL con la opción **Combinar definiciones de bloques duplicados**.

Hacer coincidir las definiciones de bloque existentes
Comprueba la geometría que coincide con las definiciones de bloque existentes y la reemplaza con referencias de bloque, lo que reduce el tamaño del archivo y los tiempos de carga, según las preferencias del usuario. Puede ejecutar esta comprobación manualmente mediante el comando BLOCKIFY con la opción **coincidir con los bloques existentes**.

limpieza 3D
Realiza las siguientes tareas, ya descritas:

- **Objetos no utilizados**
- **Definición de bloque duplicado**
- **Hacer coincidir las definiciones de bloque existentes**

Y las siguientes tareas adicionales:

Auditar geometría 3D
Analiza y corrige automáticamente los problemas en la geometría 3D, de acuerdo con las preferencias del usuario. Puede ejecutar esta comprobación manualmente utilizando el comando DMAUDIT.

Sólidos iguales
Reemplaza sólidos iguales con referencias a bloques para agregar estructura al dibujo y reduce el tamaño del archivo y los tiempos de carga, según las preferencias del usuario. Puede ejecutar esta comprobación manualmente mediante el comando BLOCKIFY con la opción **Sólidos iguales**.

Base de datos de limpieza
Realiza las siguientes tareas, ya descritas:

- **Objetos no utilizados**
- **Definición de bloque duplicado**

Corregir errores
Realiza las siguientes tareas, ya descritas:

- **Auditar**
- **Auditar geometría 3D**

9.132 Comando DWGHEALTH

Combina la funcionalidad de varios comandos BricsCAD® independientes que ayudan a mejorar el tamaño y la precisión general del dibujo.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

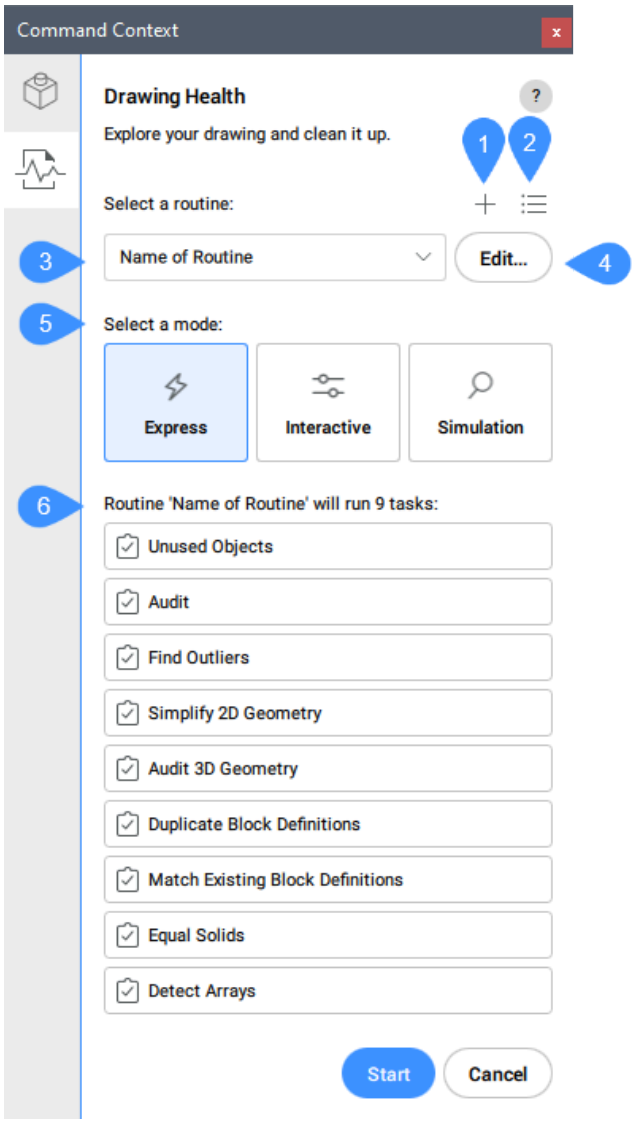
9.132.1 Descripción

Combina el poder de múltiples comandos (LIMPIA, REVISION, FINDOUTLIERS, SIMPLIFY, OVERKILL, BLOCKIFY, OPTIMIZE) en una sola ubicación. Reduce el tamaño del dibujo, elimina estilos, entidades y capas no utilizados y mejora la calidad del dibujo.

Puede ejecutar el comando DWGHEALTH en tres modos diferentes: **Express**, **Interactivo** y **Simulación**.

Al ejecutar el comando por primera vez, se abre un cuadro de diálogo de tutorial que explica el comando DWGHEALTH en tres pasos.

El comando DWGHEALTH abre el panel **Solidez del Dibujo**contexto de los comandos:



1 Añadir rutina

2 Administrar rutinas

3 Seleccione una rutina

4 Editar

5 Seleccione un modo

6 Lista de tareas

9.132.2 Añadir rutina

Agrega una nueva rutina. Abra el cuadro de diálogo **Editar Rutina**.

9.132.3 Administrar rutinas

Abre el cuadro de diálogo **Gestionar Rutinas**.

9.132.4 Seleccione una rutina

Le permite seleccionar una rutina de la lista desplegable.

9.132.5 Editar

Edite la rutina seleccionada. Abra el cuadro de diálogo **Editar Rutina**.

9.132.6 Seleccione un modo

Express
La forma más rápida: realiza todo automáticamente y proporciona un informe al final.

Interactivo
Para detalles y máximo control: verifica manualmente cada paso y ajusta cada tarea.

Simulación
Modo de vista previa: muestra un informe con todos los cambios que hará la rutina, cuando se ejecute en otros modos. No cambia el plano.

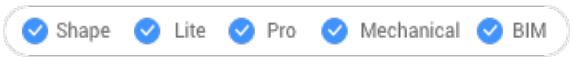
Nota: Puede guardar el informe como un archivo .txt

9.132.7 Lista de tareas

Enumera todas las tareas que se ejecutarán con la rutina seleccionada.

9.133 Comando DWGPROPS

Abre el cuadro de diálogo Propiedades de dibujo.

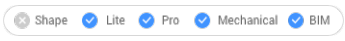


9.133.1 Descripción

Abre el cuadro de diálogo Propiedades de dibujo para ver y modificar las propiedades de dibujo.

9.134 CARGADXF comando

Abre el cuadro de diálogo Cargar archivo DXF.

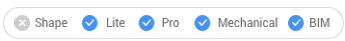


9.134.1 Descripción

Abre el cuadro de diálogo Cargar archivo DXF para seleccionar un archivo dxf para importar al dibujo actual.

9.135 SALVADXF comando

Abre el cuadro de diálogo Seleccionar archivo DXF.



Alias: DX

9.135.1 Descripción

Abre el cuadro de diálogo Seleccionar archivo DXF para guardar datos del dibujo actual en un archivo dxf.

9.135.2 Método

Después de elegir **Guardar** en el cuadro de diálogo, se le solicitará en la línea de comandos:

Introduzca los decimales de precisión (0-16)
Especifica la precisión de los números reales en el archivo dxf. Algunos equipos CNC (control numérico computarizado) requieren 4 posiciones decimales en archivos dxf.
Opciones alternativas: [Entidades/Binario/Versión]

Entidades
Especifica las entidades a exportar. Si no se especifica, se exportan todas las entidades.

Binaria
Especifica el formato binario para el archivo dxf. Si no se especifica, el archivo dxf se exporta al formato ASCII (texto).

Version
Especifica el número de la versión DXF. Si no se especifica, el archivo dxf se exporta a la versión más reciente. Exportar a una versión anterior puede hacer que se pierdan algunas entidades o propiedades.

10. E

10.1 EDITATR comando

Edita los atributos contenidos en un solo bloque.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

Alias: ATE

10.1.1 Descripción

Edita los valores y la mayoría de las propiedades de todos los atributos contenidos en un solo bloque, a través del cuadro de diálogo Editor de atributos.

10.2 SUPLADOS comando

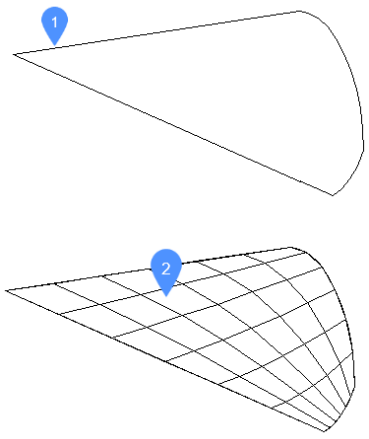
Crea parches de malla poligonal 3D entre cuatro entidades lineales (abreviatura de "superficie definida por el borde").

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

10.2.1 Método

Cree una superficie de borde (2) seleccionando cada una de las cuatro entidades lineales conectadas (1) para ella.



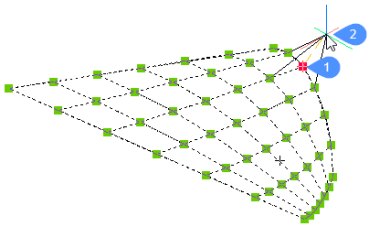
Las cuatro entidades deben ser:

- Lineal: entidades abiertas, como líneas, arcos, splines abiertas y polilíneas abiertas.
- Conectados: que se tocan o superponen, de manera que forman un área cerrada.

10.2.2 Edición de glifos

Las mallas de los bordes se pueden editar directamente a través de los agarres:

Arrastre un agarre (1) para estirar (2) las caras adyacentes.



10.3 Comando EDITEDATA

Edita datos de entidad extendidos.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

10.3.1 Método

Seleccione una entidad para mostrar el cuadro de diálogo Crear o Editar datos de entidad.

10.4 ELEV comando

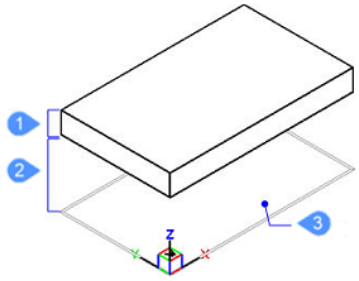
Cambia la elevación y el grosor de los objetos seleccionados.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

10.4.1 Descripción

Cambia la elevación (según se mide desde el plano x, y en la dirección z) y el espesor (según se mide desde la elevación) de las entidades seleccionadas.



1 Espesor

2 ELevación

3 plano x,y

10.4.2 Opciones dentro del comando

Nueva elevación actual
Especifica la elevación por encima o por debajo del plano x,y. Para una elevación negativa, se puede introducir un valor negativo.

Nota: La elevación se informa en la barra de estado como la coordenada z.

Nuevo grosor de la corriente
Especifica el grosor. Introduzca un valor negativo para el espesor que se dibuja hacia abajo.

Nota: El grosor comienza en la elevación.

Nota: El espesor es la distancia de extrusión, en la dirección z, de entidades no 3D, como: puntos, líneas, polilíneas, arcos y círculos. Cuando el espesor no es 0:

- Los puntos se convierten en líneas verticales.
- Las líneas y polilíneas abiertas se convierten en planos verticales.
- Los arcos se convierten en superficies curvas.
- Los círculos se convierten en cilindros abiertos.
- Las polilíneas cerradas se convierten en tubos abiertos.

10.5 ELIPSE comando

Crea una elipse o un arco elíptico.

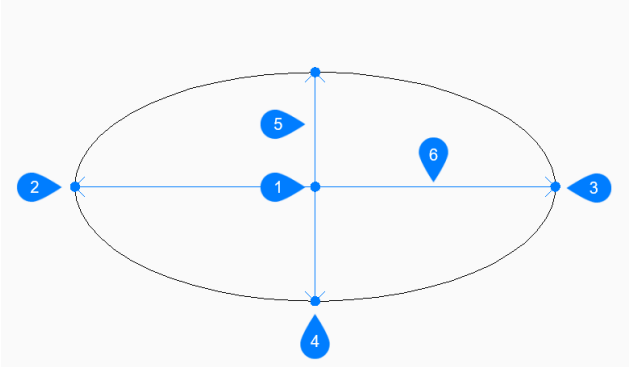
Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

Alias: EL

10.5.1 Descripción

Cree una elipse o un arco elíptico a partir de una combinación de opciones que incluyen el centro, los puntos finales del eje, el radio del eje, el ángulo de rotación y el ángulo incluido.



1 Center

2 Primer extremo del eje de la elipse

3 Segundo extremo del eje de elipse

4 Fin del otro eje

5 Eje principal

6 Eje menor

10.5.2 Métodos para crear una elipse

Este comando tiene 3 métodos para empezar a crear una elipse:

- Primer extremo del eje de la elipse
- arc
- Center

Si la variable PELLIPSE está establecida en 1, la opción Arco no está disponible.

Primer extremo del eje de la elipse
Comience a crear una elipse especificando un punto en el primer eje de la elipse y luego:

Segundo extremo del eje
Especifica el punto final del primer eje de la elipse.

Establecer otro eje
Especifica el radio del otro eje.
Opción adicional: [Rotación]

arc
Comienza a crear un arco elíptico especificando un punto en el primer eje de la elipse y luego:
Opciones adicionales: [Center]

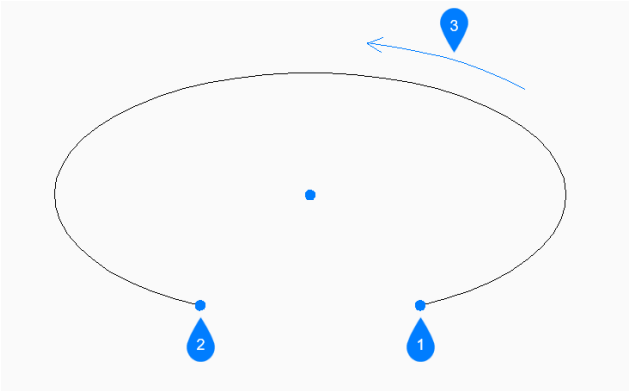
Segundo extremo del eje
Especifica el punto final del primer eje de la elipse.

Establecer otro eje
Especifica el radio del otro eje.
Opciones adicionales: [Rotación]

Establecer el ángulo de inicio del arco
Especifique el ángulo de inicio para definir el punto de inicio del arco. El ángulo se mide en sentido contrario a las agujas del reloj desde el eje x positivo.

Opción adicional: [Parámetro]

Ángulo final
Especifique el ángulo final para definir el punto final del arco.
Opciones adicionales: [Parámetro/ángulo incluido]



1 Inicio Ángulo

2 Ángulo final

3 Incluido ángulo

Center
Comience a crear una elipse especificando su punto central y luego:

Punto final del eje
Especifica un punto final del primer eje de la elipse, medido desde el centro.

Establecer otro eje
Especifique un extremo del otro eje, medido desde el centro.
Opción adicional: [Rotación]

10.5.3 Opciones adicionales dentro del comando ELIPSE

Después de empezar a crear una elipse, pueden estar disponibles las siguientes opciones:

Incluido ángulo
Especifique el ángulo incluido, medido desde el punto de inicio.

Parámetros
Especifique valores para la fórmula paramétrica que define el arco elíptico:
p(b) = c + a * cos(u) = b * sin(u)
donde:

- a = eje mayor.
- b = eje menor.
- c = centro de la elipse.
- u = punto a lo largo del arco.

Rotación
Especifique el ángulo de la elipse alrededor del eje mayor. El ángulo puede variar entre 0 y 89,9. Un ángulo de 0 grados dibuja un círculo. Un ángulo de 89,9 grados dibuja una elipse muy delgada.

10.6 ENABLEASSOCVIEWS comando

Agrega los datos del servicio al dibujo y sus referencias X.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

10.6.1 Descripción

Afecta sólo la asociatividad del resultado de la sección.

Nota: Si no se llama a este comando y se desactivan tanto GENERATEASSOCVIEWS como GENERATEASSOCATTRS, el resultado será visualmente el mismo, pero no asociativo.

10.6.2 Método

Una vez añadidos los datos, los comandos BIMSECTIONUPDATE y VIEWBASE no provocan modificaciones adicionales en los dibujos referenciados.

Nota: Si el dibujo contiene un archivo Xref que requiere ser modificado, aparecerá un mensaje para confirmar la modificación del archivo Xref.

10.6.3 Opciones dentro del comando

Proceder
Alterna entre Sí o No.

10.7 Comando ENDCOMPARE

Sale de un plano que estaba en modo de comparación.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

10.7.1 Descripción

Sale de un dibujo que estaba en modo de comparación iniciado por el comando DWGCOMPARAR.

10.8 ENDPOINT comando

Activa el ajuste de la entidad del punto final.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

10.8.1 Descripción

Alterna la alineación de entidad de extremo para habilitar o deshabilitar la alineación al extremo. Puede lanzar este comando en la línea de comandos para alternar un snap de entidad en ejecución. Al hacerlo, se cambia el valor de la variable del sistema OSMODE en consecuencia. También puede iniciar este comando dentro de otro comando para desactivar la alineación de entidad solo para la operación actual. Esto no cambia el valor de la variable del sistema OSMODE.

10.9 BORRA comando

Borra las entidades del dibujo; borra las caras y aristas de los sólidos 3D.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

Alias: DELETE, E

10.9.1 Método

Seleccione las entidades, aristas o caras a eliminar.

Seleccione los bordes de una abertura en una superficie para eliminar la abertura.

Seleccione el/los borde(s) entre caras coplanares de un sólido 3D para quitar los bordes. Como alternativa, utilice el comando DMSIMPLIFY para eliminar bordes redundantes.

Seleccione las caras interiores de una abertura en un sólido 3D para eliminar la abertura.

10.10 ETRANSMIT comando

Abre el cuadro de diálogo Explorador de dibujo con **Dependencias** seleccionadas.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

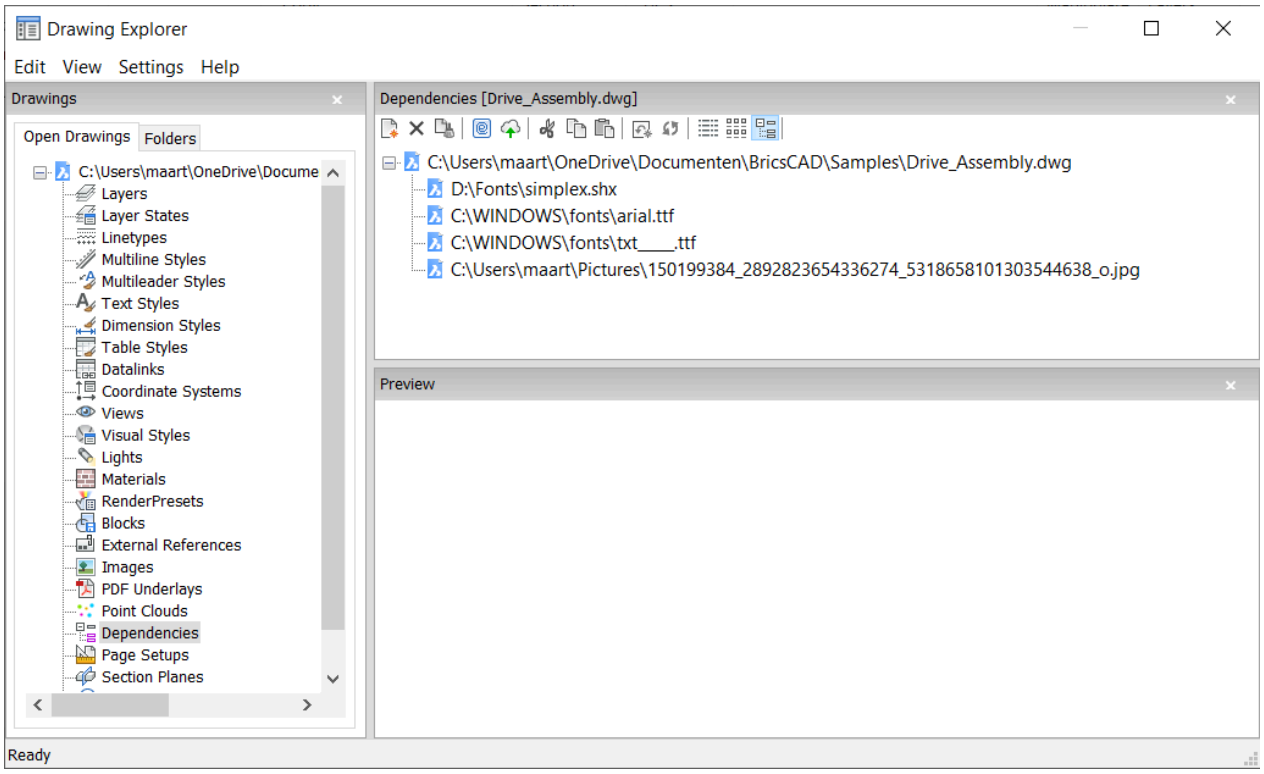
Ícono:

10.10.1 Descripción

Crea un paquete que consiste en el archivo de dibujo y todas sus dependencias, como referencias externas, imágenes, archivos de fuente, archivos de configuración de trazado, tablas de estilo de trazado y archivos de mapa de fuente.

10.10.2 Métodos

Abre el cuadro de diálogo Explorador de dibujos con la categoría Dependencias seleccionada para ver y modificar todas las dependencias del dibujo actual.



10.10.3 Opciones del menú contextual

Transmisión electrónica

Inicia el procedimiento de transferencia electrónica. Se abre el cuadro de diálogo eTransmit, en el que se enumeran los archivos a incluir.

Subir a Bricsys 24/7

Abre el cuadro de diálogo Cargar a Bricsys 24/7 para permitirle cargar el plano y sus dependencias en Bricsys 24/7.

10.10.4 Opciones dentro del comando

Nuevo

Agregue otro plano al procedimiento eTransmit. Se abre el cuadro de diálogo Archivo para permitirle elegir otro dibujo.

Eliminar

Elimina las definiciones de dependencia del dibujo.

10.11 -ETRANSMIT comando

Crea un archivo ZIP del paquete en la línea de comandos.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

10.11.1 Descripción

Crea un archivo ZIP de paquete en la línea de comandos, compuesto por el archivo de dibujo actual y todos sus archivos dependientes.

10.11.2 Opciones dentro del comando

CRear
Crea un archivo ZIP de paquete que contiene el dibujo y sus archivos de soporte.

Si
Crea automáticamente un archivo ZIP del paquete que tiene el mismo nombre que el dibujo. En el uso posterior del comando, el paquete se guardará en la ruta de carpeta utilizada anteriormente.

No
Abre un cuadro de diálogo Archivo para permitirle seleccionar una carpeta y especificar un nombre de archivo.

Configuración
Le pide que cambie la configuración en la línea de comandos.

Formato de guardado
Especifica el formato de los archivos de dibujo del paquete eTransmit.

Formato de salida
Especifica si se debe crear un archivo ZIP o copiar los archivos en la carpeta de salida.

Estructura de Carpeta
Especifica cómo se organizan los archivos en carpetas.

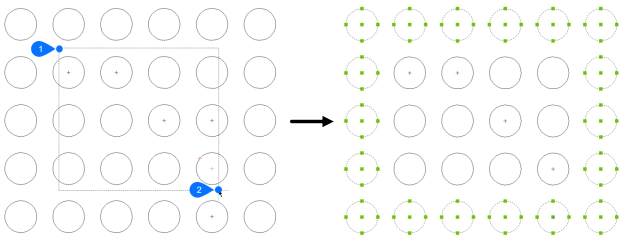
Lista de archivos
Determina qué archivos se incluyen en el paquete de transmisión.

10.12 EXC comando (Express Tools)

Selecciona todas las entidades fuera de un rectángulo especificado.

10.12.1 Método

Si selecciona una primera esquina (1) y una segunda esquina (2), se dibuja un rectángulo temporal. Se seleccionan todas las entidades del dibujo, excepto las que están incluidas o se cruzan con la ventana de selección.

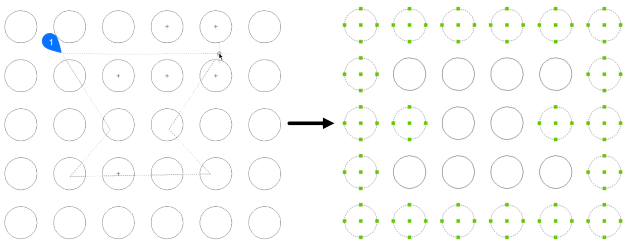


10.13 EXCP comando (Express Tools)

Selecciona entidades fuera de un polígono especificado.

10.13.1 Método

Dibuje un polígono temporal (1), que se indica con una línea discontinua. Se seleccionan todas las entidades del dibujo, excepto las que están incluidas o se cruzan con el polígono de selección.



10.14 EJECUTARHERRAM comando

Repite la última herramienta utilizada en el panel Paletas de herramientas.

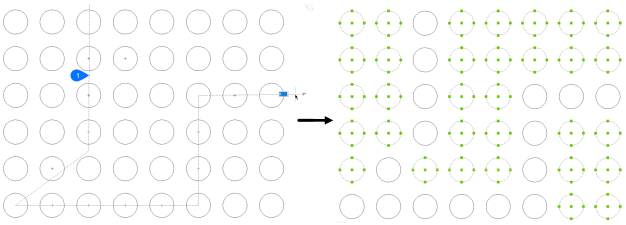
Shape Lite Pro Mechanical BIM

10.15 EXF comando (Express Tools)

Selecciona todas las entidades que no intersecan una línea de cerca específica.

10.15.1 Método

Dibuje una línea de cerca (1), que se indica con una línea discontinua. Se seleccionan todas las entidades del dibujo, excepto las que se cruzan con la línea de valla.



10.16 EXOFFSET comando (Express Tools)

Desplaza las entidades seleccionadas.

Ícono:

10.16.1 Método

Ingrese la distancia de desplazamiento y seleccione las entidades para desplazar.

10.16.2 Opciones dentro del comando

Mediante
Desplaza la entidad seleccionada a través de un punto especificado.

MUltiple
Desplaza la entidad seleccionada varias veces.

Opciones
Muestra los valores de **Distancia**, **Capa** y **Tipo de espacio** en la línea de comando.

Nota: El **Gaptype** está controlado por la variable de sistema OFFSETGAPTYPE.

10.17 EXP comando (Express Tools)

Selecciona todas las entidades del dibujo excepto la selección anterior.

10.17.1 Descripción

La selección anterior puede ser las entidades del último comando utilizado o un conjunto creado por llamadas API.

10.18 EXPLAN comando (Express Tools)

Muestra el punto de vista del plano de los dibujos, sin cambiar el factor de zoom.

Ícono: 

10.18.1 Opciones dentro del comando

SCP
Muestra la vista de plano de un SCP o SCP dinámico con nombre después de introducir un nombre o colocar el cursor sobre un sólido 3D.

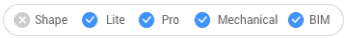
?
Muestra los nombres de los UCS en el dibujo actual.

Mundo
Muestra la vista de plano del Sistema de coordenadas mundial.

Actual
Muestra la vista en planta del SCP actual.

10.19 EXPBLOCKS comando

Abre la categoría **Bloques** del cuadro de diálogo Explorador de dibujos para insertar, eliminar y crear bloques.



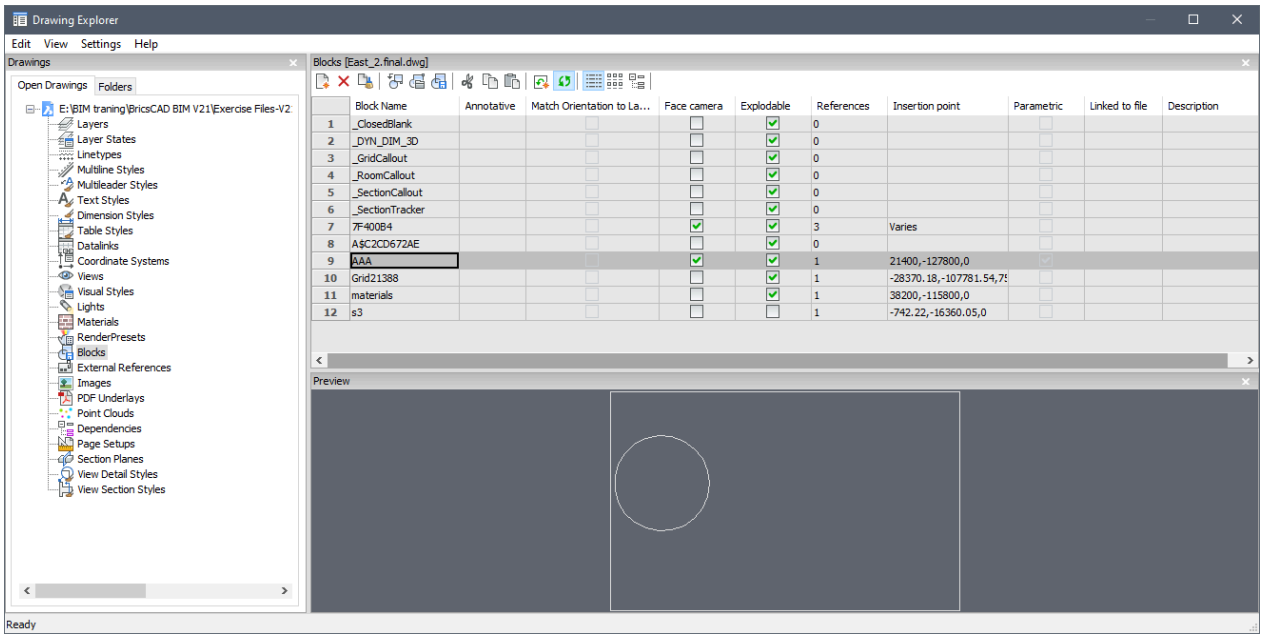
Ícono: 

Alias: XB

Nota: Los bloques no escalados uniformemente se pueden explotar solo si la variable del sistema EXPLMODE está activada.

10.19.1 Descripción

Muestra la categoría Bloques del cuadro de diálogo Explorador de dibujos:



10.19.2 Opciones del menú contextual

Nuevo

Crea nuevos bloques, cierra el cuadro de diálogo del Explorador de Dibujos e inicia el comando -BLOQUE. Consulte el comando BLOQUE.

Eliminar

Elimina la definición de bloque; sólo está disponible para aquellas definiciones de bloque no insertadas en el dibujo.

Insertar

Inserta el bloque seleccionado; descarta el cuadro de diálogo Explorador de dibujos y inicia el comando -INSERT. Consulte el comando INSERT.

Insertar Externo

Inserta archivos DWG como bloques; inicia el comando INSERT y, a continuación, muestra el cuadro de diálogo INSERT BLOQUE. Consulte el comando INSERT.

Guardar bloque

Exporta el bloque seleccionado como archivo DWG; muestra el cuadro de diálogo Guardar bloque.

Haga clic con el botón derecho del ratón en un bloque para mostrar el menú contextual y, a continuación, seleccione Opciones.

Añadir a la actual Toolpalette

Agrega el bloque a las paletas de herramientas actuales.

Opciones

Muestra el cuadro de diálogo de opciones del Explorador de Dibujos para permitirle alinear, establecer la escala o la rotación de los bloques insertados.

Alinear con vista

Cuando está marcada, inserta el bloque para que esté orientado hacia la cámara (los bloques giran sobre su eje Z local para orientarse hacia la cámara).

Nota: Los bloques paramétricos no se pueden cortar, copiar o renombrar.

Renombrar
Cambia el nombre del bloque seleccionado.

Seleccionar Todo
Selecciona todas las definiciones de los bloques.

Invertir selección
Invierte los bloques seleccionados. Por ejemplo, si tiene un bloque seleccionado, esta opción anula la selección y luego selecciona todos los demás bloques.

10.19.3 Opciones dentro del comando

Nombre de bloque
Especifica el nombre del bloque.

Anotativo
Cuando se marca, establece la propiedad Anotativa.

Igualar Orientación a la Presentación
Cuando está activado, establece la propiedad Correspondencia de orientación de bloques anotativos.

Cámara facial
Cuando está marcada, inserta el bloque para que esté orientado hacia la cámara (los bloques giran sobre su eje Z local para orientarse hacia la cámara). Consulte el comando CAMARA.

Descomponible
Si está activado, el comando DESCOMP puede expandir los bloques de esta definición en sus componentes. Los bloques de escala no uniforme sólo pueden explotarse si la variable de sistema EXPLMODE está activada.

Referencias
Informa el número de inserciones del bloque en el plano actual; el número es establecido por el programa, por lo que no puede cambiarlo.

Punto de Inserción
Informa del punto de inserción del bloque; informa de "Varía" cuando el bloque se ha insertado en el dibujo más de una vez.

Paramétrico
Indica si el bloque es paramétrico o no.

Vinculado al archivo
Muestra la ruta del archivo para los bloques paramétricos externos

Descripción
Descripción opcional del bloque.

10.20 EXPFOLDERS comando

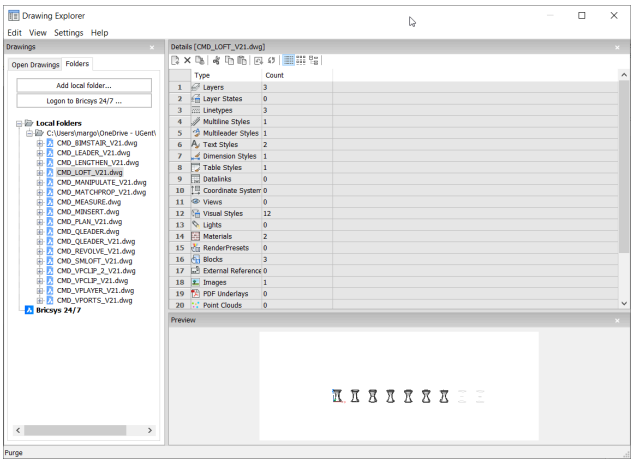
Abre el cuadro de diálogo Explorador de dibujos con la pestaña **Carpetas** seleccionada.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

10.20.1 Descripción

Abre el cuadro de diálogo Explorador de dibujo en la pestaña Carpetas.



Nota: Las categorías (como Capas, Bloques, etc.) se pueden copiar y pegar de la pestaña Carpetas a la pestaña Abrir Planos.

10.20.2 Opciones del menú contextual

Seleccionar Todo
Seleccionar todos los elementos.

Invertir selección.
Anula la selección actual y viceversa.

10.20.3 Opciones dentro del comando

Agregar carpeta local
Abre el cuadro de diálogo Elegir una carpeta.

Bienvenido a Bricsys 24/7
Muestra el cuadro de diálogo Bricsys 24/7.

10.21 EXPIMAGE comando

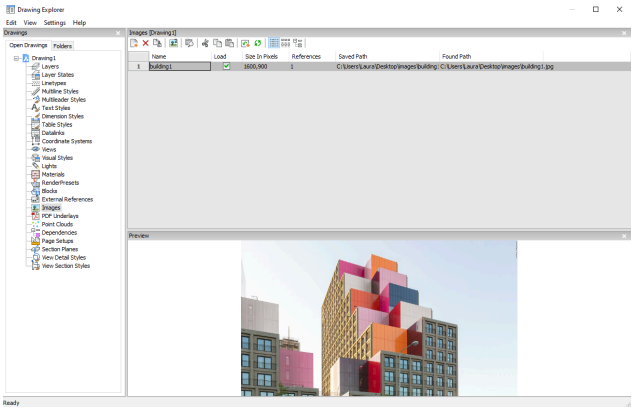
Abre el cuadro de diálogo Explorador de dibujos con **Imágenes** seleccionadas.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

10.21.1 Descripción

Muestra la categoría Imágenes del cuadro de diálogo Explorador de dibujos:



Admite los siguientes formatos:

BMP: Mapa de bits de Windows

ECW: Formato Wavelet Comprimido Mejorado

GIF: formato de imagen gráfica CompuServe

JPG, JPEG y JPEG2000 (JP2, j2k) : Joint Photographic Experts Group (común entre las cámaras digitales)

MTI: Multi-resolution Tiled Image (formato raster de Bricsys para imágenes grandes)

PCX: Pincel para PC

PNG: Gráficos de red portátiles

SID: MrSID es el acrónimo de Multi-resolution Seamless Image Database (base de datos de imágenes sin fisuras)

TGA: Targa

TIF, TIFF: Formato de archivo de imagen etiquetado

10.21.2 Opciones del menú contextual

Nuevo
Adjunta archivos de imágenes rasterizadas al dibujo. cierra el cuadro de diálogo del Explorador de Dibujos, e inicia el comando IMAGEATTACH. Consulte el comando IMAGEATTACH.

Eliminar
Elimina la imagen del plano. Es posible que tenga que utilizar el comando REGEN para actualizar la pantalla.

Insertar
Inserta más imágenes en el plano, como el botón Nuevo. Muestra el cuadro de diálogo Adjuntar imagen ráster. Consulte el comando IMAGEATTACH.

Ejecutar búsqueda extendida de adjuntos faltantes
Ejecuta una búsqueda ampliada de adjuntos faltantes.

Cobrar efectivo
Borra la carpeta donde se almacenan los archivos temporales de la caché de imágenes.

Ruta relativa
Muestra la ruta guardada como una ruta relativa.

Ruta absoluta
Muestra la Ruta Guardada como una ruta absoluta de la imagen ubicada en la carpeta de dibujo.

Nombre de archivo como ruta
Sustituye la ruta guardada por el nombre del archivo.

10.21.3 Opciones dentro del comando

Nombre
Especifica el nombre de la imagen. Este suele ser el nombre del archivo de la imagen.

Cargar
Activa la visualización de la imagen en el dibujo:
Activado: muestra la imagen en el plano
Apagado: muestra solo el marco de la imagen, que está desactivado por el comando IMAGEFRAME

Tamaño en píxeles
Informa del tamaño de la imagen en píxeles, horizontal y verticalmente.

Referencias
Informa el número de veces que se produce la imagen en el plano.

Ruta guardada
Informa de la ruta del archivo de imagen cuando se carga por primera vez. Si no se encuentra la ruta, haga clic en el botón Examinar que mostrará el cuadro de diálogo Elegir un archivo y localice el archivo de imagen que falta.

Ruta Encontrada
Informa de la ruta actual del archivo de imagen. Esta ruta debe coincidir con la ruta guardada en la mayoría de los casos.

10.22 EXPLICADORES comando

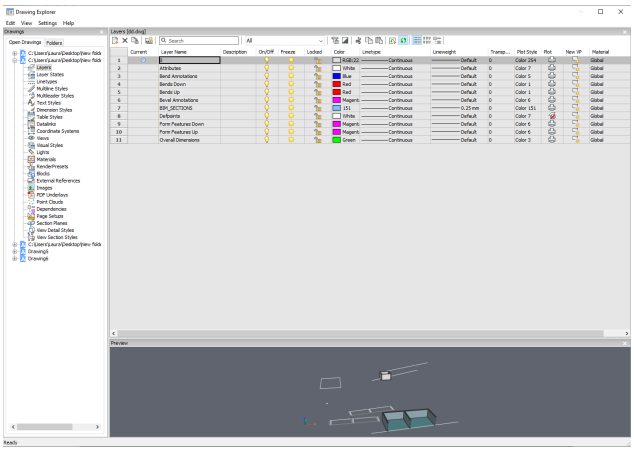
Abre el cuadro de diálogo del Explorador de dibujos con **Capas** seleccionado.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

10.22.1 Descripción

Abre el cuadro de diálogo Explorador de dibujo con la categoría Dependencias seleccionada para ver y modificar todas las dependencias en el dibujo actual.



Nota: Cuando se abre el cuadro de diálogo Explorador de dibujos - Capas cuando se está en el espacio de papel, se muestran columnas adicionales: VP Freeze, VP Color, VP Linetype, VP Lineweight y VP Plot Style, donde VP es la abreviatura de viewport.

Nota: De forma predeterminada, estas columnas coinciden con la configuración del espacio modelo correspondiente, pero las propiedades de la capa de vista se pueden establecer de manera diferente para cada diseño y para cada ventana de espacio papel. Si la variable SHOWLAYERUSAGE está activada, los iconos **Uso de capa** indican si la configuración de la ventana gráfica para el diseño actual y la ventana gráfica del espacio papel son diferentes de la configuración del espacio modelo:

- : capa actual con anulaciones de ventanas gráficas.
- : capa con invalidaciones de ventanas gráficas.
- : capa vacía con invalidaciones de ventanas gráficas.

Nota: Si no hay ninguna ventana gráfica de espacio papel activa, la configuración se aplica a las entidades en el diseño actual. Si una ventana gráfica está activa, la configuración de la ventana interactiva invalidará las propiedades BYLAYER en la ventana gráfica actual.

Nota: La configuración de congelación VP le permite controlar la visibilidad de las entidades de espacio modelo en la ventana gráfica actual. La nueva configuración controla si una capa está congelada o descongelada en las nuevas ventanas de espacio papel.

10.22.2 Opciones del menú contextual

Nuevo

Cree una nueva definición de capa en el dibujo. La nueva capa que se crea copia las propiedades de la capa seleccionada actualmente.

Eliminar

Elimina las definiciones de capa del dibujo. No se pueden eliminar las siguientes definiciones de capa:

- Capa 0
- Puntos de ajuste
- Capas en uso
- Capa Actual

Fusionar con...
Abre el cuadro de diálogo Fusionar capas. Aquí puede elegir una capa de destino en la que se fusionarán las capas seleccionadas.
No se pueden fusionar las siguientes definiciones de capa:

- Capa 0
- Puntos de ajuste
- Capa Actual

Nota: sólo puede fusionar las capas que están en uso. Si no hay ninguna entidad asignada a una capa, la opción de fusión eliminará la capa seleccionada.

Sacar del grupo
Elimina las capas del grupo al que están asignadas.

Crear filtro de grupo a partir de la selección
Crea un grupo con las capas seleccionadas asignadas a él.

Renombrar
Cambia el nombre de la capa seleccionada.
No se puede cambiar el nombre de las siguientes capas:

- Capa 0
- Puntos de ajuste

Seleccionar Todo
Selecciona todas las capas.

Invertir selección.
Anula la selección actual y viceversa.

Quitar anulaciones de ventana gráfica
Elimina las anulaciones de las propiedades que se establecieron de forma diferente para las ventanas.

Desde las capas seleccionadas

- Para la ventana gráfica actual: elimina las excepciones de la ventana gráfica actual
- Para todas las ventanas: elimina las anulaciones de todas las ventanas del dibujo

De todas las capas
Elimina las anulaciones de todas las capas del dibujo para la ventana gráfica actual o para todas las ventanas gráficas.

Aislar las capas seleccionadas
Atenúa las entidades en todas las que no están seleccionadas. Utilice el comando DESAISLARCAPA para aislar capas.

10.22.3 Opciones dentro del comando

Filtros
Puede pensar en los filtros de capa como "grupos de capas," grupos de capas que necesita mostrar o activar o desactivar a la vez.

Nuevo filtro de propiedades
Crea un nuevo filtro de propiedades. Muestra el cuadro de diálogo Filtro de propiedades de capa.

Nuevo filtro de grupo
Crea un nuevo filtro de grupo.

Estado de capas
Cambia el estado de todas las capas del grupo seleccionado.

- Activado: activa las capas.
- Desactivado: desactiva las capas.
- Descongelar: descongela las capas.
- Congelar: congela las capas.
- Bloquear: bloquea las capas.
- Desbloquear: desbloquea las capas.

Aislar capas
Aísla las capas del grupo seleccionado.

- Ventana actual: elimina las anulaciones de la ventana actual.
- Todas las ventanas: elimina las anulaciones de todas las ventanas del dibujo.

Añadir capas desde la selección
En el filtro del grupo de capas seleccionadas, se añaden las capas de los objetos seleccionados en el dibujo.

Reemplazar con capas de selección
Las capas del filtro de grupo seleccionado se sustituyen por las capas de los objetos seleccionados en el dibujo.

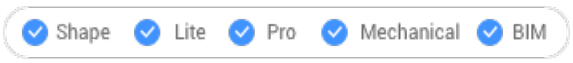
Agregar capas desde la selección del panel
Añade las capas seleccionadas en el panel de capas.

Pegar con capas
Pega el grupo copiado o cortado, incluyendo sus capas.

Convertir a grupo
Convierte un filtro de propiedad en un filtro de grupo.

10.23 DESCOMP comando

Reduce las entidades complejas a entidades más simples.



Ícono:

Alias: X

10.23.1 Descripción

Reduce entidades complejas a entidades más simples, como bloques en partes constituyentes, y polilíneas en líneas y arcos.

Nota: Las entidades en capas congeladas y bloqueadas no se explotan.

10.23.2 Método

El resultado depende de las entidades que seleccionó:

- Las polilíneas se convierten en líneas y arcos. Se pierde el ancho.
- Las regiones se convierten en líneas, arcos y splines.
- Dimensiones se convierte en líneas, texto y sólidos (arrowheads).
- Los bloques se convierten en entidades individuales y en bloques anidados. Es posible que tenga que usar Explotar por segunda vez.
- ***Nota:*** Sólo los bloques que tienen la propiedad Explodable establecida pueden ser explotados. Los bloques no escalados uniformemente se pueden explotar solo si la variable del sistema EXPLMODE está activada.
- Los colores y los tipos de línea ByBlock pueden cambiar.
- Los atributos vuelven a las definiciones de atributos.
- Las entidades de superficie 3D se convierten en caras 3D.
- Las mallas se convierten en caras 3D.

Nota: Las entidades simples, como líneas y círculos, no pueden explotar.

10.24 EXPLORER comando

Abre el cuadro de diálogo Explorador de dibujos.

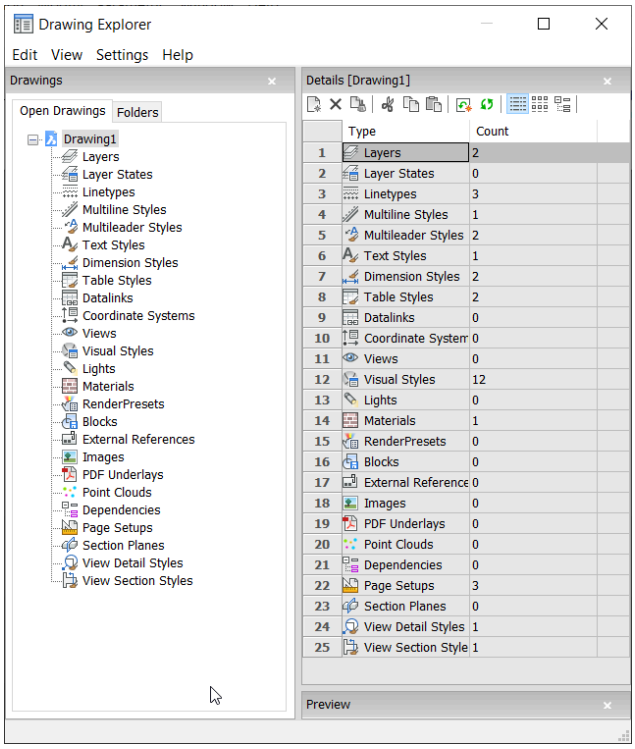
Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

10.24.1 Descripción

Abre el cuadro de diálogo del explorador de dibujos en la última pestaña o categoría utilizada para gestionar las definiciones y el contenido de referencia que se utiliza en el dibujo.

Nota: Pulse F1 para acceder a la ayuda. Para cerrar, pulse X.



10.24.2 Opciones de la barra de menús

Vista

Casillas de verificación

Activa y desactiva la visibilidad de determinados elementos del cuadro de diálogo del Explorador de Dibujos.

Detalles del árbol/de los iconos

Selecciona un estilo visual para enumerar todas las definiciones del plano seleccionado.

Regen

Regenera todas las definiciones.

Regen en cada cambio

Regenera las definiciones cada vez que se realiza un cambio.

& Ocultar símbolos xref

Activa y desactiva la visibilidad de los símbolos xref.

Configuración

Restaurar diseño predeterminado

Restaura el diseño modificado del Explorador de dibujos al diseño predeterminado.

Opciones

Muestra el cuadro de diálogo opciones del Explorador de dibujos. Se pueden definir las opciones de inserción de un bloque.

Columnas
Las columnas se pueden activar y desactivar y volver a colocar arrastrando y soltando:

- Mover: arrastrarlo por su cabecera a una nueva ubicación.
- Cambiar ancho: arrastre la línea separadora hacia adelante y hacia atrás.
- Ancho de restauración: haga doble clic en la línea separadora.

Mostrar todas las columnas
Muestra todas las columnas, incluidas las que estaban ocultas antes.

&Restaurar posiciones de columna
Devuelve las columnas a su posición original.

10.24.3 Opciones del menú contextual

Nuevo
Crea un elemento nuevo con un nombre genérico, como NewLayer1 o NewStyle1.

Eliminar
Elimina el elemento seleccionado del dibujo. Cuando el elemento seleccionado está en uso, por ejemplo una capa con entidades, pueden estar disponibles varias opciones.

Eliminar
Elimina la capa seleccionada y todas las entidades en ella.

Cambiar
Cambia la característica de todas las entidades del elemento a eliminar por otra característica. Después, el elemento será eliminado.

Cancelar
Cancela la operación de borrado para que no se realicen cambios.

Nota: Algunas definiciones generadas automáticamente no pueden ser renombradas.

Cortar
Corta el elemento seleccionado en el portapapeles.

Copiar
Copia el elemento seleccionado en el portapapeles.

Nota: Las opciones Cortar y Copiar sólo se pueden utilizar cuando ya se han hecho elementos adicionales y no se pueden utilizar en elementos generados automáticamente.

Pegar
Pastes the copied item from the clipboard. When the same name item already exists, several options may be available:

Purgar
Elimina las entidades nombradas no utilizadas de los planos, como las capas y los tipos de línea no utilizados.

Copiar y reemplazar
Sustituye el elemento original del dibujo actual por el elemento que se está copiando.

No copie
El artículo no se copiará en el dibujo actual.

Copiar, pero mantener los dos
El elemento se pegará en el dibujo con un nuevo nombre 'NAME'1.

Cancelar
Cancela la operación de pegado.

Nota: Esta opción no se puede utilizar antes de cortar o copiar un elemento.

Renombrar
Cambia el nombre del elemento.

Nota: Algunas definiciones generadas automáticamente no pueden ser renombradas.

Seleccionar Todo
Seleccionar todos los elementos.

Invertir selección.
Anula la selección actual y viceversa.

Establecer actual
Establece el elemento seleccionado como actual.

10.25 EXPORTAR comando

Abre el cuadro de diálogo **Exportar dibujo como**.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

Alias: DWFOUT, EXP

10.25.1 Descripción

Abre el cuadro de diálogo Exportar dibujo como para guardar los datos del dibujo actual en una variedad de formatos de archivo.

Los formatos de archivo compatibles para la exportación, dependen del nivel de licencia, son:

BricsCAD Lite

- **Archivo binario FBX** (.fbx)
- **Archivo ASCII FBX** (.fbx)
- **Dibujo AutoCAD** (dwg)
- **AutoCAD 2000 ASCII DXF** (dxf)
- **Plantilla de Dibujo** (.dwt)
- **Archivo Bitmap**(2) (.bmp)
- **Archivo Meta de Windows** (.emf)(1) (2)
- **Metafichero de Windows mejorado** (.wmf)(1) (2)
- **3D DWF v6.01** (.dwf)
- **Binario DWF v6.0** (.dwf)

- **Codificado en ASCII 2D Stream DWF v6.0** (.dwf)
- **DWF comprimido v5.5** (.dwf)
- **Binario DWF v5.5** (.dwf)
- **ASCII DWF v5.5** (.dwf)
- **DWF comprimido v4.2** (.dwf)
- **Binario DWF v4.2** (.dwf)
- **ASCII DWF v4.2** (.dwf)
- **XPS DWFx** (.dwfx)
- **Gráficos vectoriales escalables** (.svg)
- **Lithography** (.stl)
- **Archivo de colada**(.dae)
- **Archivo DGN de Micro Station** (.dgn)

BricsCAD Pro

- **Unreal Datasmith** (.udatasmith)(1) (2)
- **Archivo Rhino** (.3dm)(1) (2)
- **PDF 3D**: .pdf
- **Ensamblaje ACIS de montaje** (.asat)
- **Ensamblaje ACIS de montaje** (.asab)

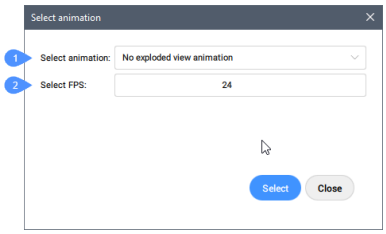
BricsCAD BIM / Mechanical / Ultimate

- **Archivo IFC2x3** (.ifc)
- **Fichero IFC4** (.ifc)
- **IFC4x1** (.ifc)

(1) No disponible para BricsCAD® para Linux.

(2) No disponible para BricsCAD® para macOS.

Nota: Si la variable del sistema EXPORT3DPDFWRITER está establecida en 1 (escritor de PDF 3D interno) y guarda el dibujo como un archivo PDF 3D, se muestra el cuadro de diálogo **Seleccionar animación**:



Elija una animación para exportar (1) y establezca el número necesario de fotogramas por segundo (fps) (2), o seleccione **Sin animación de despiece** para exportar el documento sin animación.

Nota: La exportación a **Binario DWF v6.0** (.dwf) sólo tiene en cuenta el **Área de la parcela** de la maqueta o espacio modelo definido en la Configuración de página. Así que todo lo que se encuentre fuera del área de trama se eliminará y se recortará.

Nota: Las variables del sistema EXPORTMODELSPACE, EXPORTPAPERSPACE y EXPORTPAGESETUP actualmente son dummies para exportaciones .dwf

Nota: Hay más archivos en formato 3D disponibles a través de un módulo separado, **BricsCAD Communicator**. Puede descargarlo desde el sitio web de Bricsys.

Los procedimientos de importación y exportación mediante Communicador se controlan mediante una serie de preferencias de usuario. Consulte la sección Comunicador en el cuadro de diálogo Configuración.

Nota: Para exportar a un formato PDF, utilice el comando EXPORTARPDF.

10.26 EXPORTARPRESENTACION comando

Abre el cuadro de diálogo Exportar diseño al dibujo.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

10.26.1 Descripción

Abre el cuadro de diálogo Exportar diseño al dibujo para guardar datos del dibujo actual en un archivo dwg. El diseño actual especifica los datos que se incluirán en el dibujo. Después de crear el plano, un cuadro de diálogo BricsCAD le permite elegir si desea abrir el nuevo plano.

10.27 EXPORTARPDF comando

Abre el cuadro de diálogo Exportar dibujo como.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

10.27.1 Descripción

Abra el cuadro de diálogo Exportar dibujo como para guardar los datos del dibujo actual en un archivo PDF.

10.28 EXPPDFS comando

Adjunta archivos PDF como subyacentes al dibujo actual a través del Explorador de Dibujos.

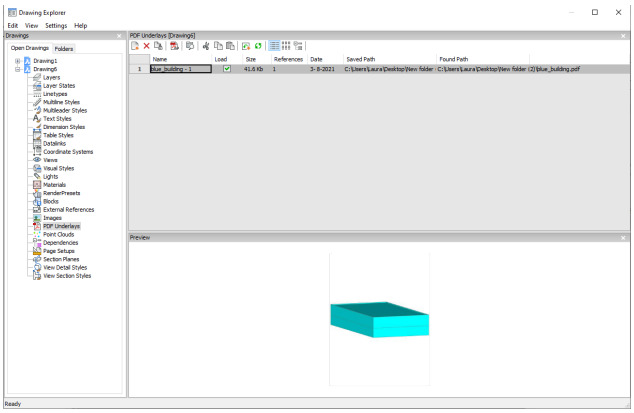
Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

Nota: Para importar archivos PDF como entidades de dibujo, utilice el comando IMPORTARPDF.

10.28.1 Descripción

Muestra la categoría Subrayados PDF del cuadro de diálogo Explorador de dibujos:



10.28.2 Opción dentro del comando

Nombre

Informa el nombre de la inserción de xref. Este nombre lo genera el programa, pero se puede editar presionando dos veces el nombre o haciendo clic con el botón derecho del ratón y eligiendo Cambiar nombre en el menú de acceso directo.

Cargar

Activa la carga del PDF:

Activado: carga el PDF y lo hace visible.

Desactivado: descarga el PDF, lo que lo hace invisible.

Tamaño

Informa el tamaño del archivo PDF.

Referencias

Informa del número de veces que el PDF se adjunta al dibujo.

Fecha

Informa la fecha del archivo. Esto puede ser útil para determinar si trabajas con la revisión más reciente.

Ruta guardada

Informa la ruta al archivo PDF cuando se carga por primera vez. Si no se encuentra la ruta, haga clic en el botón Examinar que mostrará el cuadro de diálogo Elegir un archivo y localice el archivo PDF que falta.

Ruta Encontrada

Informa la ruta actual al archivo PDF. Esta ruta debe coincidir con la ruta guardada en la mayoría de los casos.

10.28.3 Opciones del menú contextual

Nuevo

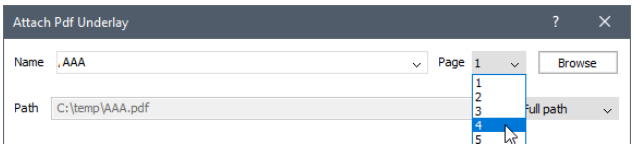
Adjunta un archivo PDF al plano actual. En el cuadro de diálogo Seleccionar archivo base PDF, abra un archivo PDF, especifica los parámetros en el cuadro de diálogo Adjuntar capa inferior PDF y un punto de inserción para localizar la esquina inferior izquierda del PDF.

Eliminar

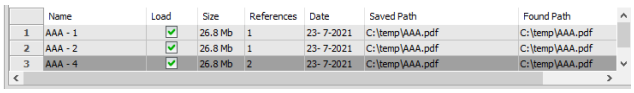
Elimina los archivos adjuntos al PDF seleccionados sin avisar.

Purgar
Purga los archivos PDF seleccionados del plano; disponibles solo para aquellas definiciones de archivos PDF que no se insertan en el plano.

Insertar
Adjunta páginas adicionales de un archivo PDF de varias páginas ya adjuntado al dibujo actual.
En el cuadro de diálogo Adjuntar subyacente Pdf, elija un número de página de la lista desplegable Página.



La página agregada aparece en el Explorador de dibujos con el número de página como sufijo a su nombre.



Ejecutar búsqueda extendida de adjuntos faltantes
Ejecuta una búsqueda ampliada de adjuntos faltantes.

Limpiar cache
Borrar caché para PDFs.

Ruta relativa
Muestra la ruta guardada como una ruta relativa.

Ruta absoluta
Muestra la ruta guardada como una ruta absoluta del archivo PDF ubicado en la carpeta de dibujo.

Nombre de archivo como ruta
Sustituye la ruta guardada por el nombre del archivo.

10.29 EXPRESSMENU comando (Express Tools)

Activa el menú y la cinta EXPRESSTOOLS.

10.30 EXPRESSTOOLS comando (Express Tools)

Activa las Express Tools.

10.31 EXPUCS comando

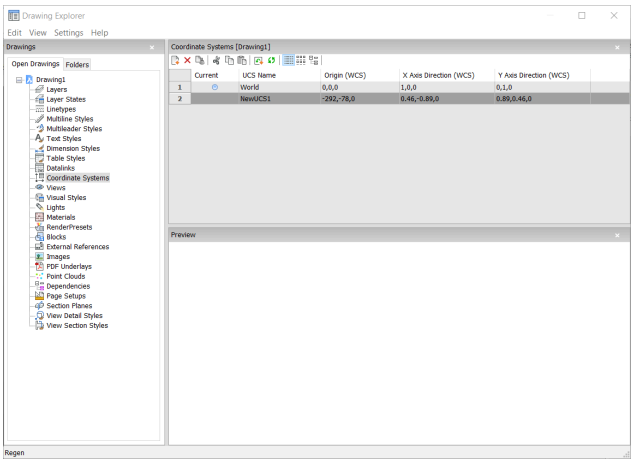
Crea, renombra y elimina SCP's con nombre a través del cuadro de diálogo del explorador de dibujos.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Alias: DDUCS, UC

10.31.1 Descripción

Abre el cuadro de diálogo del Explorador de dibujos en la categoría Sistemas de coordenadas:



10.31.2 Opciones dentro del comando

Actual
Indica la SCP actual.

Nombre SCP
Enumera los nombres de las SCP en el dibujo; haga clic para cambiar el nombre.

Origen (WCS)
Informa el origen (0.0.0) del SCP en coordenadas x,y,z del WCS; no se puede editar.

Dir. del Eje X (WCS)
Informa la dirección del eje x en coordenadas WCS.

Nota: No se puede editar.

Dir. del Eje Y (WCS)
Informa de la dirección del eje y en coordenadas WCS.

Nota: No se puede editar.

10.31.3 Opciones del menú contextual

Nuevo
Crea un UCS adicional en el dibujo a través del espacio modelo.

Eliminar
Elimina el sistema de coordenadas del dibujo. Las definiciones del sistema de coordenadas mundial no pueden ser borradas.

Renombrar
Cambia el nombre del Sistema de coordenadas.

Seleccionar Todo
Selecciona todas las definiciones del Sistema de Coordenadas.

Invertir selección.
Anula la selección actual y viceversa.

Establecer actual
Establece el Sistema de Coordenadas seleccionado como actual.

10.32 EXPXREFS comando

Combina varios comandos relacionados con xref a través del explorador de dibujos.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

10.32.1 Descripción

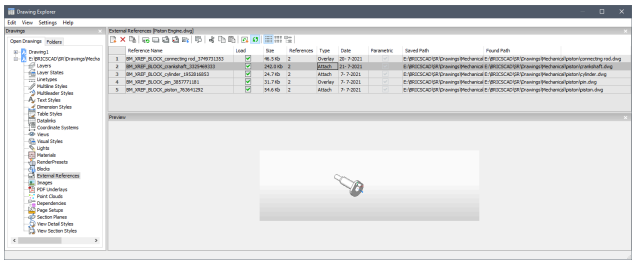
Este comando adjunta archivos DWG al dibujo actual y controla el estado de los adjuntos (corto para "referencia externa").

Nota: La variable del sistema XDWGFADECTL establece el desvanecimiento de las referencias externas. Se aceptan valores entre 0 (sin desvanecimiento) y 90.

Nota: La variable de sistema BINDTYPE influye en el comportamiento de la opción Bind del comando - REFX.

10.32.2 Método

Muestra la sección Referencia externa del Explorador de dibujos:



10.32.3 Opción dentro del comando

Nombre de Referencia
Informa el nombre de la inserción de xref. Este nombre es asignado por el programa, pero se puede editar presionando dos veces el nombre o haciendo clic con el botón derecho del ratón y eligiendo Cambiar nombre en el menú de acceso directo.

Cargar
Alterna la carga de xref:
Activado: carga el xref y lo hace visible
Apagado: descarga el xref, haciéndolo invisible

Tamaño
Informa el nombre de la inserción de xref. Los archivos muy grandes pueden ralentizar el sistema.

Referencias
Informa el número de veces que la xref se adjunta al plano.

Tipo
Informa si la xref está adjunta o superpuesta, cómo tratan las xrefs que tienen xrefs:
Adjuntar: se muestran todas las xrefs.
Superposición: solo se muestra la primera referencia x de referencias x anidadas.

Fecha
Informa la fecha del archivo. Esto puede ser útil para determinar si trabajas con la revisión más reciente.

Paramétrico
Indica si los dibujos Xref son paramétricos o no.

Ruta guardada
Informa la ruta original al archivo DWG de xref cuando se carga por primera vez. Si no se encuentra la ruta, haga clic en el botón Navegador, que mostrará el cuadro de diálogo Elegir un archivo y localice el archivo DWG que falta.
La ruta de los bloques paramétricos no se puede cambiar.

Ruta Encontrada
Informa la ruta actual al archivo DWG de xrefs. Esta ruta debería coincidir con la ruta guardada en la mayoría de los casos.

10.32.4 Opciones del menú contextual

Adjuntar Xref
Adjunta archivos DWG como ref. x al dibujo actual. En el cuadro de diálogo Adjuntar referencia externa, busque y elija un archivo dwg y especifique los parámetros y un punto de inserción para localizar el archivo xref. Consulte el comando -REFX.

Separar Xref
Elimina el estilo de detalle de vista con nombre del plano sin previo aviso. Esto equivale al uso de la opción Separar.

Recargar Xref
Vuelve a cargar la xref seleccionada. Esto es útil cuando el archivo DWG original ha cambiado y usted quiere ver la versión actualizada en su dibujo.

Descargar Xref
Descarga la xref seleccionada. Esto oculta la xref de la vista. También puede hacer clic en las casillas de verificación de la columna Carga.

Vincular Xref
Vincula la referencia x al dibujo actual para que la referencia x forme parte del dibujo. Las referencias al xref desaparecen del explorador de dibujos. (Esta opción no está disponible para las xrefs que se descarguen).
Esta opción establece la variable del sistema BINDTYPE DESACTIVADO (comportamiento de vinculación tradicional), lo que influye en el comportamiento de la opción Bind del comando -XREF.

Insertar xref
Convierte las xrefs en bloques. Esto es como usar el comando Insertar para insertar archivos DWG externos en los planos. Las referencias al xref desaparecen del explorador de dibujos. (Esta opción no está disponible para las xrefs descargadas).

Abrir Xref
Abre el archivo DWG xref para su edición. Consulte el comando XABRIR.

Ejecutar búsqueda extendida de adjuntos faltantes
Ejecuta una búsqueda ampliada de adjuntos faltantes.

Ruta relativa
Muestra la ruta guardada como una ruta relativa.

Ruta absoluta
Muestra la ruta guardada como una ruta absoluta del archivo Xref ubicado en la carpeta de dibujo.

Nombre de archivo como ruta
Sustituye la ruta guardada por el nombre del archivo.

10.33 ALARGA comando

Extiende o recorta una o más entidades abiertas a una entidad de límite.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

Alias: EX

10.33.1 Método

Elija una o varias entidades para utilizarlas como entidad delimitadora (2). Estas son las entidades a las que posteriormente se extienden las entidades elegidas o presione ENTER para elegir todas las entidades en el dibujo como límites. No hay necesidad de elegir entidades individuales como límites, excepto en ciertos casos.

Elige la entidad a ampliar (1). Cuando otro extremo de una entidad podría extenderse hasta un límite, BricsCAD extiende el extremo más cercano a su punto de elección.



1 Entidad que se extenderá

2 Entidad de frontera

3 Entidad extendida

Nota: Cambia al modo de recorte: mantenga pulsada la tecla Mayúsculas para seleccionar la parte de una entidad que se va a recortar en la intersección con las entidades limítrofes más cercanas. Consulte el comando RECORTA.

10.33.2 Opciones

Borde
Permite la selección de vallas, una ventana de selección irregular.

Cruce
Permite la selección de rectángulo de cruce. Las entidades que cruzan el rectángulo especificado se extienden.

Modo arista
Alterna el modo borde.

Proyección
Especifica cómo se proyecta la entidad al límite.

Sin Proyección
Extiende solo aquellas entidades que intersecan límites reales en el espacio 3D.

Plano xy del Scp
Proyecta las entidades y los límites al plano x,y - de la SCP actual, y luego extiende las entidades proyectadas que intersectarían los límites proyectados.

Vista actual
Proyecta entidades en la vista actual y luego las extiende en consecuencia.

B
Elimina las entidades seleccionadas.

10.34 EXTENSION comando

Alterna el modo de alineación de entidad de extensión.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

10.34.1 Descripción

Activa el ajuste de la entidad de la extensión para activar o desactivar el ajuste a la extensión. Puede iniciar este comando en el símbolo del sistema para alternar una alineación de entidad en ejecución. Al hacerlo, el valor de la variable de sistema OSMODE cambia en consecuencia. También puede iniciar este comando dentro de otro comando para desactivar la alineación de entidad solo para la operación actual. Esto no cambia el valor de la variable del sistema OSMODE.

10.35 EXTRAERBLOQUES comando

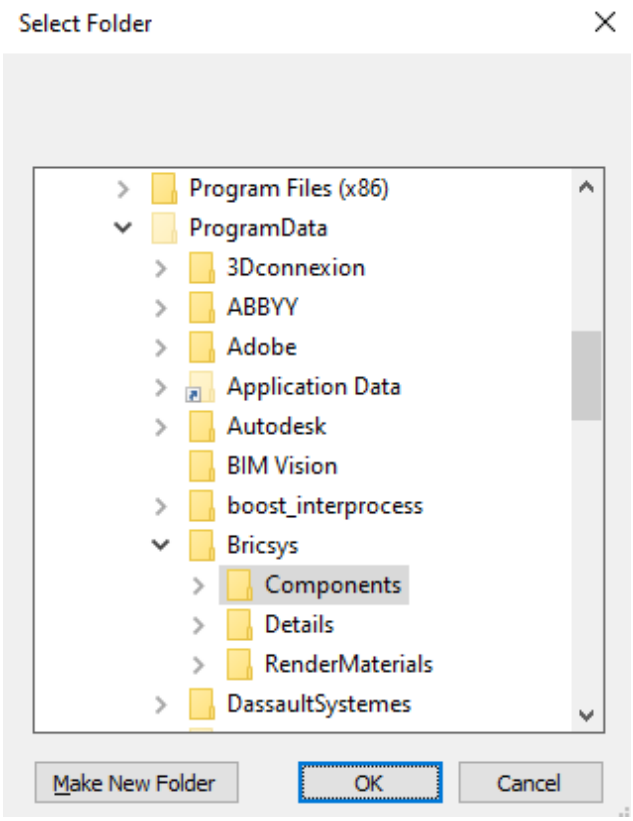
Extrae bloques a archivos individuales.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

10.35.1 Método

Este comando extrae una instancia de bloque de un plano, creando un archivo .dwg en una ubicación especificada por el usuario.

Tras seleccionar un bloque para extraerlo, aparece el cuadro de diálogo Seleccionar carpeta para elegir la ubicación del nuevo .dwg creado archivo.



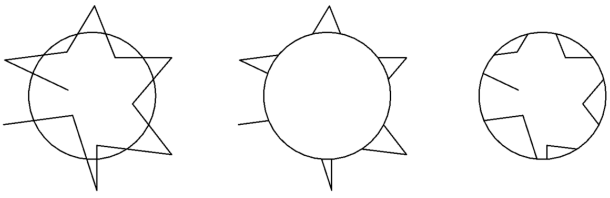
10.36 EXTRIM comando (Express Tools)

Recorta las entidades que cruzan un borde de corte.

10.36.1 Método

Seleccione la entidad de vanguardia, luego haga clic en el lado del que desea borrar las entidades.

Nota: Las entidades de vanguardia aceptadas son: Cara 3D, Polilínea, Línea, Círculo, Arco, Elipse, Imagen, Texto o Definición de Atributos.



10.37 EXTRUSION comando

Crea sólidos o superficies 3D mediante la extrusión de entidades.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

Alias: EXT

10.37.1 Descripción

Crea sólidos 3D o superficies extruyendo entidades 2D abiertas o cerradas, caras de sólidos 3D, regiones o límites cerrados.

Nota:

- La variable del sistema SELECTIONPREVIEW se debe establecer en 2 o 3 para resaltar caras.
- Dependiendo del valor de la variable de sistema DELOBJ, las entidades de origen se conservan o se eliminan. Si no es así, se le preguntará si desea eliminar o no las entidades.

10.37.2 Método

Hay dos métodos para extruir entidades:

- Crear sólidos 3D.
- Crear superficies.

10.37.3 Opciones dentro del comando

MOdo
Permite crear sólidos o superficies.

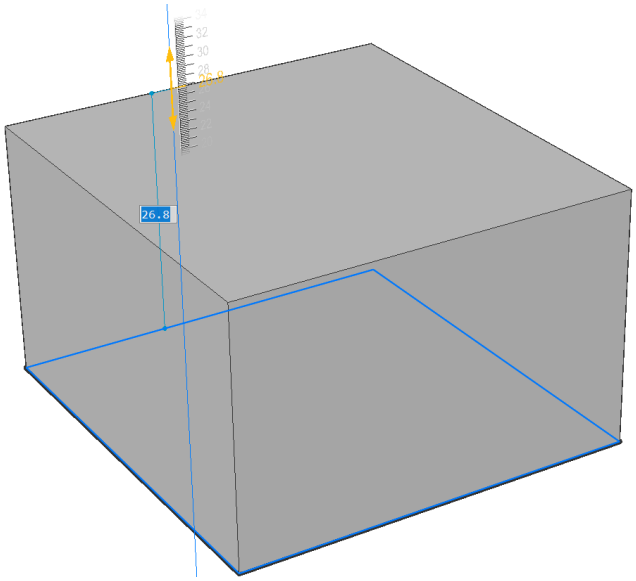
SOlido
Crea sólidos en 3D.

SUperficie
Crea superficies.

Nota: EXTRUSION no extruye entidades 2D abiertas como sólidos 3D porque no pueden ser estancos.

Especificar la altura de la extrusión
Permite establecer una altura de extrusión. La altura de la extrusión se mide perpendicularmente a la entidad fuente.

Nota: Puede especificar la altura dinámicamente, utilizando el **Manipulador** o escribiendo un valor de distancia.



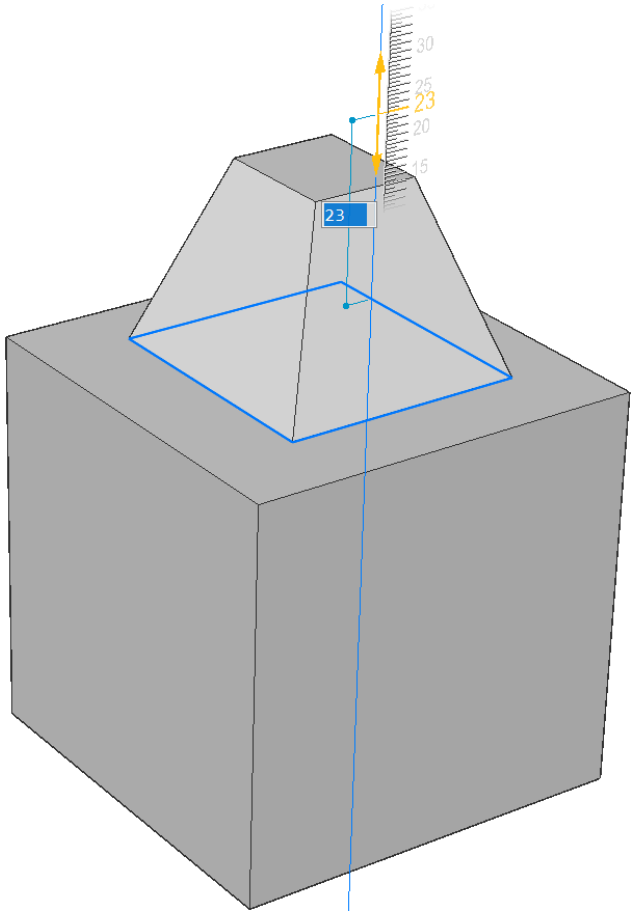
Dirección
Le permite especificar la dirección de extrusión.

Ruta
Specify the extrusion height and taper by another entity. The program uses the path to determine how to extrude the source entity.

Nota: La entidad de ruta no puede estar en el mismo plano que la entidad de extrusión.

Ángulo de estrechamiento
Especifica el ángulo cónico para la extrusión. El ángulo se mide desde la dirección de extrusión. Un valor negativo se reduce hacia afuera.

Nota: El ángulo debe ser lo suficientemente poco profundo como para que los lados inclinados no se crucen después de la parte superior de la extrusión.



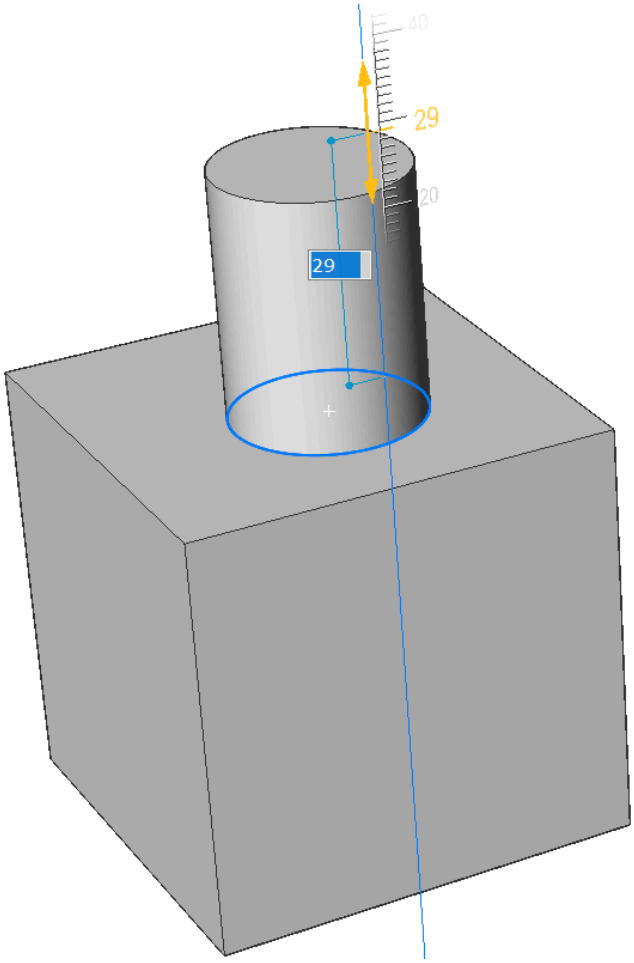
Auto
The result depends on the extrusion direction and the value of the four **Extrude mode** system variables: EXTRUDEOUTSIDE, EXTRUDEINSIDE, INTERSECTEDENTITIES and UNITESURFACES.

Nota: The default value of all above **Extrude mode**system variables depends on the Workspace:

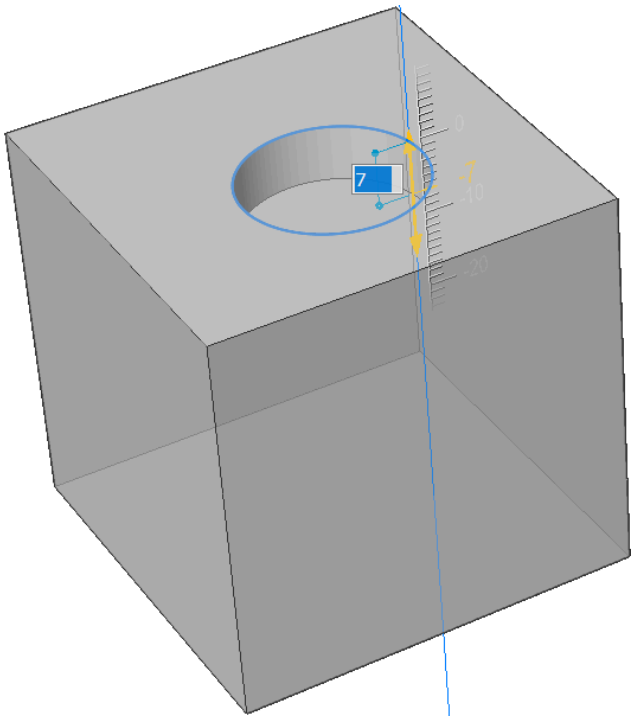
- **0** para el borrador y el modelado.
- **1** para Mecánica y BIM.

Por ejemplo, en los espacios de trabajo Mecánicos un BIM si todas las variables del sistema del modo Extruir tienen el valor predeterminado, el resultado extruido es como se muestra a continuación:

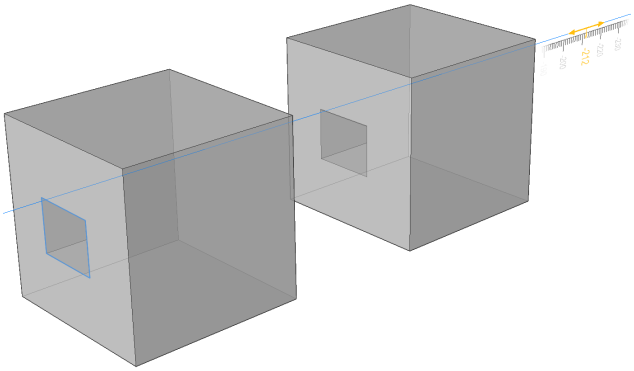
- Cuando se resalta una entidad y se extruye hacia el exterior, se añade un nuevo volumen.



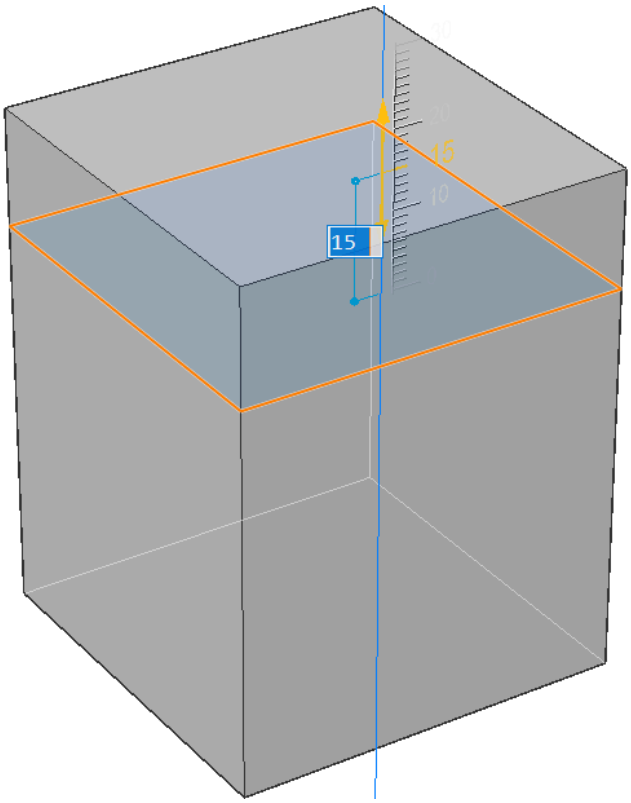
- Cuando resalta una entidad y la extruye hacia el interior, se resta un volumen del sólido principal.



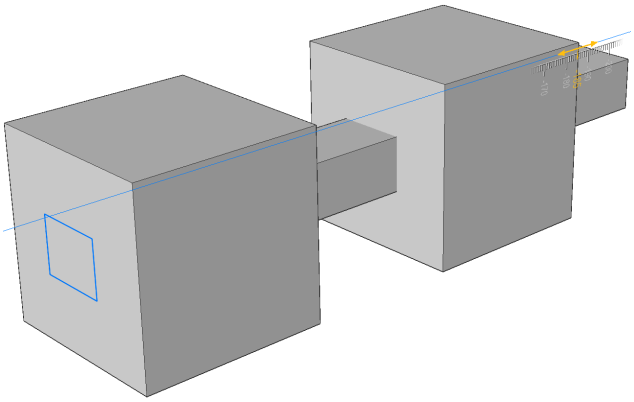
Substraer
El sólido 3D se resta de cada sólido existente que interfiere.



CRear
Se crea un nuevo volumen o superficie, independientemente de la dirección de extrusión.

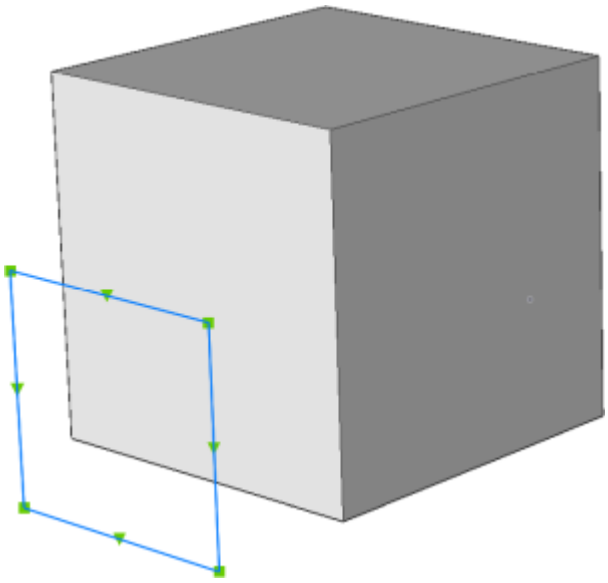


UNir
El nuevo sólido 3D se unifica con cada sólido existente que interfiere.

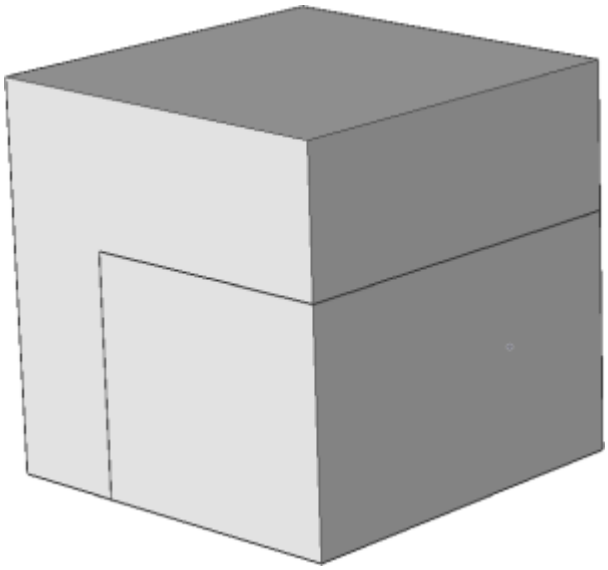


Cortar
Corta a través de sólidos con la superficie extruida.

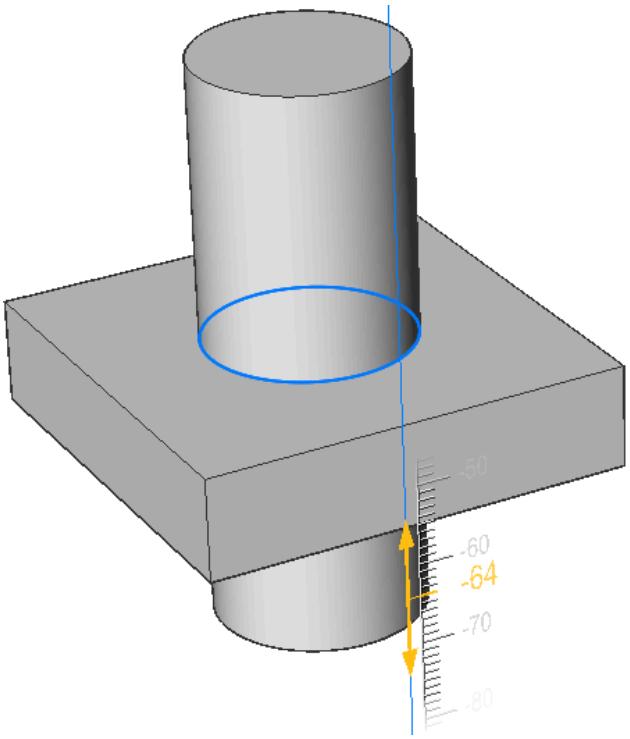
- Seleccione una entidad a extruir.



- La superficie extruida corta a través de sólidos.



Ambos lados
Extruye simétricamente en ambos lados.



ALinear
Le permite elegir un método para definir el eje.

2Puntos
Defina la dirección de extrusión especificando dos puntos.

ENtidad
Permite seleccionar una entidad axial.

Ultimo
Utiliza el eje anterior.

Vista
Permite especificar un punto en la dirección de la vista.

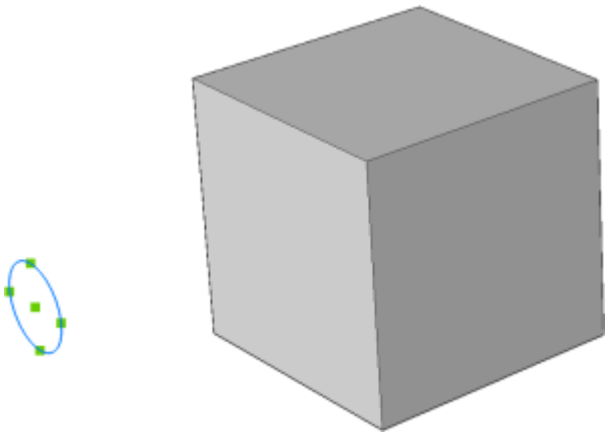
Eje X
Establece la dirección de extrusión paralela al eje X de la SCP actual.

Eje Y
Eje Y: establece la dirección de extrusión paralela al eje Y del SCP actual.

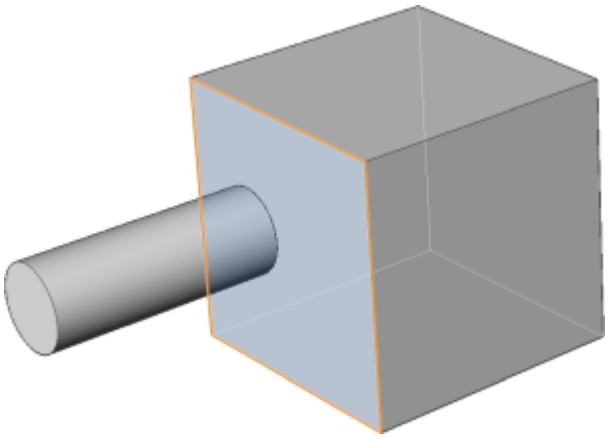
Eje Z
Eje Z: establece la dirección de extrusión paralela al eje Z del SCP actual.

establecer Límite
Permite limitar la extrusión por la cara de un sólido.

- Seleccione una entidad a extruir.



- Seleccione una cara como límite de la extrusión.



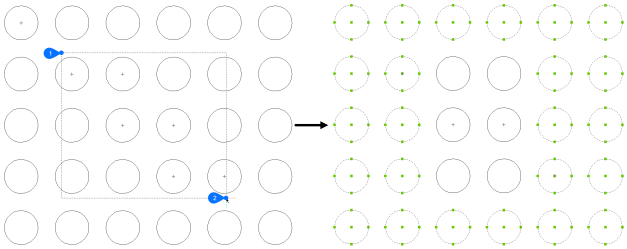
Nota: Si la variable del sistema HOTKEYASSISTANT está activada, aparece el widget **Asistente de teclas de acceso directo**. Pulse repetidamente la tecla Ctrl durante la visualización dinámica de la extrusión para recorrer las distintas opciones

10.38 EXW comando (Express Tools)

Selecciona todas las entidades de su dibujo excepto las que están dentro de un rectángulo especificado.

10.38.1 Método

Seleccione la primera (1) esquina y la segunda (2) esquina para dibujar un rectángulo temporal. Se seleccionan todas las entidades del dibujo excepto las que están dentro del rectángulo.

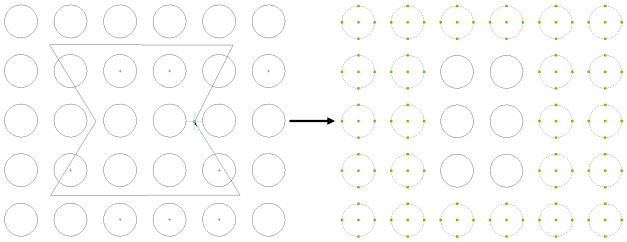


10.39 EXWP comando (Express Tools)

Selecciona todas las entidades del dibujo excepto las que están dentro de un polígono especificado.

10.39.1 Método

Dibuja un polígono temporal. Se seleccionarán todas las entidades en su dibujo excepto las encerradas por este polígono.



11. F

11.1 FASTSEL comando (Express Tools)

Selecciona todas las entidades que tocan la entidad seleccionada.

Ícono: 

11.1.1 Método

El comportamiento del comando FASTSEL está controlado por el comando FSMODE.

11.2 -EXPORTARFBX comando

Exporta entidades 3D en el dibujo actual al formato FBX.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Nota: Si desea exportar entidades 2D, primero debe darles un espesor.

11.2.1 Método

Hay dos métodos para exportar al formato FBX:

- Exportar todas las entidades visibles.
- Exportar sólo las entidades seleccionadas.

11.2.2 Opciones dentro del comando

Seleccionado
Seleccione las entidades a exportar.

Visible
Exporta todas las entidades visibles.

Nota: Esta opción excluye las entidades en capas congeladas o fuera de ella, y aquellas que no están visibles en la ventana actual.

Selección
Selecciones dinámicas para seleccionar entre entidades, luces, cámaras y materiales.

Todo
Exporta todos los tipos de entidad.

Incrustado
Incluye los archivos de textura en el archivo FBX.

Referencia a archivo
Agrega un vínculo de referencia en el archivo FBX a la ubicación de los archivos de textura.

Copiar a archivo
Copia los archivos de textura en la carpeta de destino, por separado del archivo FBX.

Nota: Los archivos de textura no se incluyen en los archivos FBX cuando son muy grandes o cuando se utiliza un conjunto común de archivos de textura al renderizar y animar proyectos.

Introduzca la ruta para exportar el archivo fbx:
Especifique la ruta de la carpeta en la que colocar el archivo FBX, o pulse la tecla Enter para aceptar la ruta proporcionada.

Nota: Al escribir ~ se muestra el cuadro de diálogo Exportar FBX, que le permite seleccionar una carpeta.

11.3 -EXPORTARFBX comando

Exporta entidades 3D en el dibujo actual al formato FBX.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Véase el comando FBXEXPORT.

11.4 CAMPO comando

Abre el cuadro de diálogo Campo.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

11.4.1 Método

Abra el cuadro de diálogo Campo para crear un campo en el dibujo actual. Después de seleccionar el campo y elegir **Aceptar**, se le pedirá en la línea de comandos:

Especifique el punto inicial
Especifique un punto en el dibujo actual donde se insertará el campo.
Opciones adicionales: [Altura/Justificar]

A
Especifique la altura del texto del campo.

Justificar
Especifique una justificación para el texto de campo.

11.5 ABREARCH comando

Abre archivos desde la línea de comandos.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

11.5.1 Descripción

Abre archivos de dibujo (DWG), plantilla (DWT) e intercambia (DXF) desde la línea de comando, reemplazando el dibujo actual.

11.5.2 Opciones dentro del comando

¿Desea guardar los cambios al dibujo?
Especifica si el plano actual se debe guardar o no.

Abrir Dibujo
Escriba el nombre del plano, incluida la ruta.

Nota: Muestra el cuadro de diálogo Open Drawing .

11.6 ARCHIVOS comando

Abre el administrador de archivos del sistema operativo para acceder a los archivos.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

11.7 RELLENAR comando

Activa la variable de sistema FILLMODE.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

11.7.1 Descripción

Alterna la variable del sistema FILLMODE para especificar la visualización de entidades 2D llenas, incluidas las entidades de polilínea, trama, sólido y trazado. Puede lanzar este comando en el símbolo del sistema o dentro de otro comando precediéndolo con un apóstrofe: 'FILLMODE. Debe utilizar REGEN o REGENT para ver el cambio.

- On: activa la variable de sistema FILLMODE
- Off: desactiva la variable de sistema FILLMODE

11.8 EMPALME comando

Intersecciones de filetes; une líneas que se intersecan con un arco de cualquier radio adecuado.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

Alias: F

11.8.1 Descripción

Establece un valor de radio para el filete entre dos entidades.

Las entidades podrían ser:

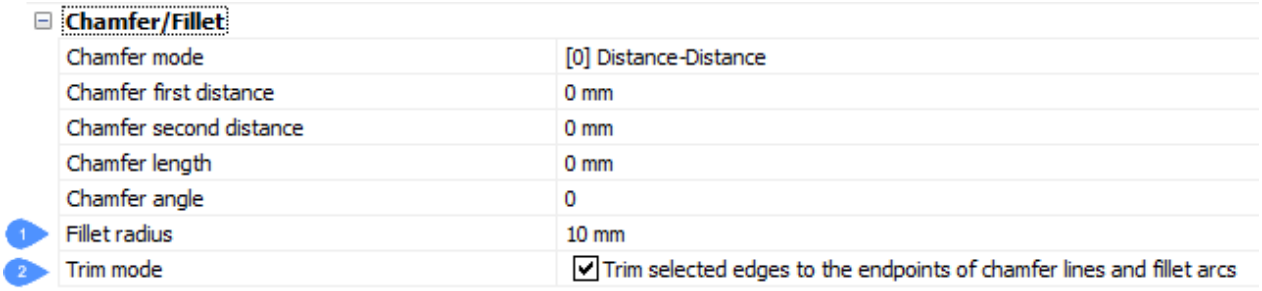
- Líneas, incluidas las líneas paralelas
- Todos los vértices de una sola polilínea 2D; no se pueden filtrar dos polilíneas
- Rayos, incluidos los rayos paralelos
- Líneas infinitas, incluidas las líneas infinitas paralelas
- Arcos

Nota: Mantenga pulsada la tecla Shift cuando seleccione la segunda entidad para crear una esquina (radio = 0). Las entidades seleccionadas se amplían o recortan en el punto de intersección. La parte seleccionada de las entidades se mantiene.

Nota: Si la segunda entidad es paralela a la primera entidad, las entidades están conectadas por un semicírculo. Si las entidades paralelas no tienen la misma longitud, entonces la segunda entidad se extiende o recorta cuando Modo de recorte = Recortar.

11.8.2 Opciones

ajustes de empalme
Muestra la sección Chaflán/Filtro del cuadro de diálogo Ajustes:



1 Radio del filete: establece el radio del arco de filete.

2 Modo de recorte: alterna si las entidades se recortan de nuevo para cumplir con el radio del filete.

Polilínea
Empalma los vértices en esta polilínea.

Radio
Alterna el modo borde.

Recortar
Establece el modo de recorte para camionetas y filetes:

Recortar
Recorta o extiende las entidades seleccionadas.

No recortar
Crea el chaflán o el filete, pero deja las entidades seleccionadas sin cambios.

Deshacer
Deshace el último filete cuando se encuentra en el modo Múltiple.

MUltiple
Permite crear filetes adicionales utilizando la misma configuración sin tener que reiniciar el comando.

11.9 BUSCAR comando

Abre el cuadro de diálogo Buscar y reemplazar.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

11.9.1 Descripción

Abre el cuadro de diálogo Buscar y reemplazar para buscar y, opcionalmente, reemplazar cadenas de texto en el dibujo actual. Busca texto en bloques, atributos, dimensiones e hipervínculos.

11.10 FINDOUTLIERS command

Finds any outlier outside of the valid area.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

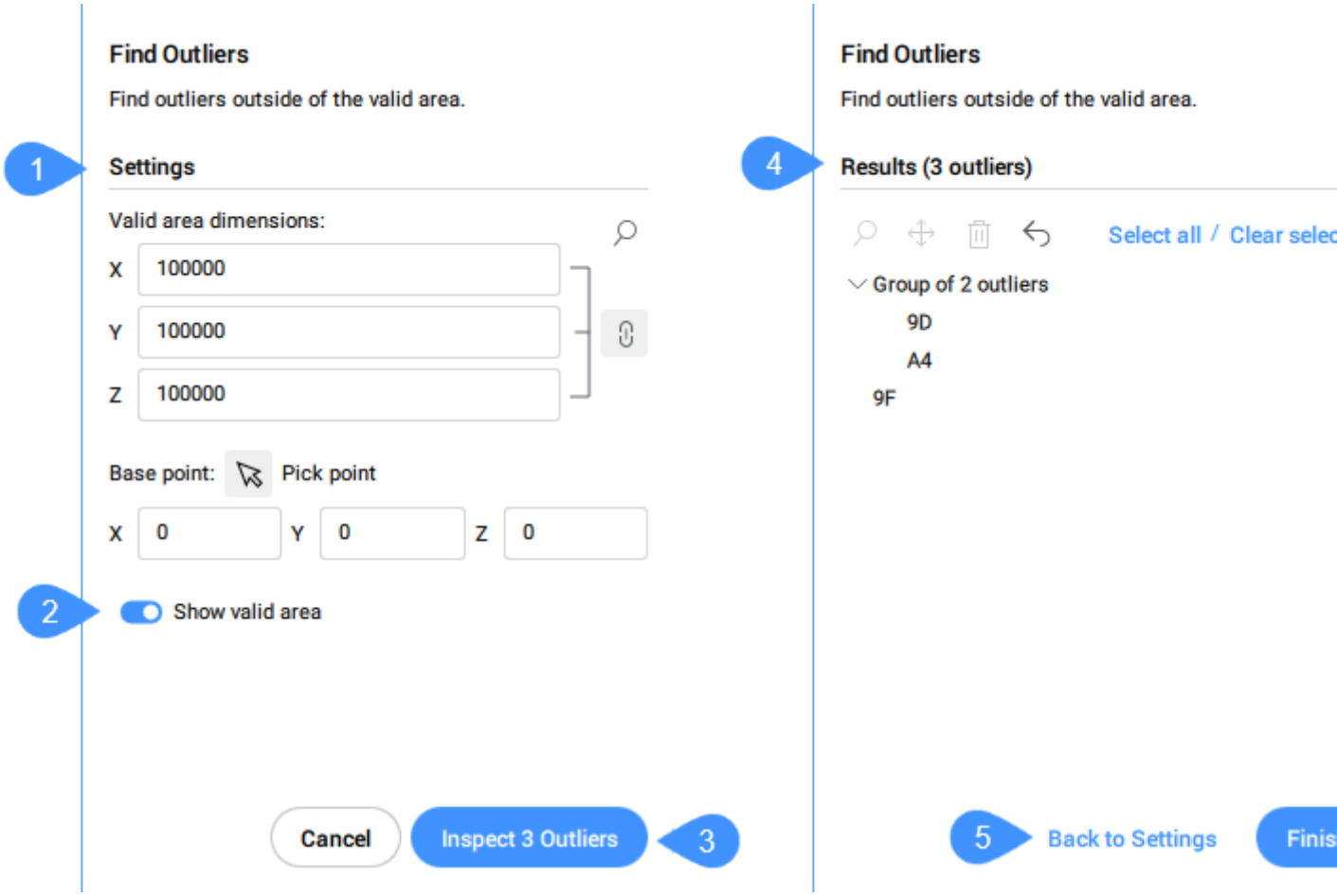
Icon:

11.10.1 Description

Finds entities positioned at extreme coordinates which are hard to find. These entities are typically hard to detect and can make it difficult to manipulate the view, because it depends on the total extents of the drawing.

11.10.2 Method

The command opens the **Find Outliers** command panel.



1 Settings

2 Show valid area

3 Inspect Outliers

4 Results

5 Back to Settings

6 Finish

Nota: The options within the FINDOUTLIERS command line are identical to the options in the **Find Outliers** command context panel.

11.10.3 Settings

Valid area dimensions
Sets the valid area of the drawing. The entities outside this area are considered to be at extreme coordinates and are listed in the **Results** section of the **Find Outliers** command panel.

Nota: In the Command line, the **change Dimension** option allows you to set the valid area dimensions.

The default value for the X, Y and Z dimensions is 100000.

Nota:

- Click the **Sync all dimensions** button to sync or unsync all dimension.
  - When the link button is On and you modify one dimension, the other two dimensions change to the same value.
  - If the dimensions have different values and you turn On the link button, the Y and Z values change to the same value as X.
- The valid area is graphically displayed in the model space by a transparent green box.
- The unit used depends on the template you are working in. For example, if you are working in the Default-mm template, the unit for the valid area is mm.
- In the Command line, the **Keep all dimension identical** option defines if all dimensions will be modified at once.
- Click the magnifying glass icon to zoom to extents.

Base point
Sets the base point of the valid area. You can pick a point in the drawing or enter the coordinates. By default, it is set to the origin of the drawing (0,0,0).

11.10.4 Show valid area

Enables/Disables the display of the valid area.

11.10.5 Inspect Outliers

Displays the **Results** section.

11.10.6 Results

Displays the outliers found in the drawing. You can select the outlier by clicking it. The entity is then selected in the drawing. After selecting an outlier, you can press the magnifying glass icon to zoom in, the move icon to **Move to valid region origin** or in any other place, or the trashcan icon to delete it. Also, you can undo the move or delete actions by pressing the undo icon.
The same options are available in the context menu opened by right clicking the selected outliers.

Nota: After moving an outlier to the valid region, the list of outliers will be updated accordingly.

Outliers that lie close to each other are clustered as a group. When selecting a group of outliers, all the elements in the group are selected at once to zoom in on them, move, or delete them. If there is only one group present, the entities are listed individually, and not clustered in a group.

Nota: You cannot modify the selected entity while the command is running.

When selecting outliers, a widget appears in the drawing area. The widget gives you control to zoom in () to the entity attached to it or zoom out () when clicking it again.

Nota:

- Click the widget of a cluster to zoom to the extents of the cluster. The zoom widget of the cluster disappears and individual widgets get displayed for the individual outliers in the cluster.
- If you select more than 1 cluster in the command panel list (for example: 2 clusters, or 1 cluster and 4 individual outliers) and use the action menu to zoom to them, widgets are only displayed for the entire clusters, not on the level of the individual outliers in the cluster.
- If you select one cluster in the command panel list and use the action menu to zoom to them, all individual outliers of the cluster have a widget.
- Selected visible outliers that do not belong to a cluster have a widget.

11.10.7 Back to Settings

Goes back to the **Settings** section.

11.10.8 Finish

Closes the **Find Outliers** command panel and keeps the selected outliers.

11.11 FITARC comando

Ajusta un arco o un círculo a las entidades.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

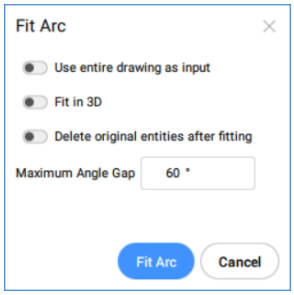
11.11.1 Descripción

Dibuja un arco o círculo ajustado a una o más entidades. El comando minimiza las distancias perpendiculares acumuladas a los puntos de la(s) entidad(es) seleccionada(s).

Un caso de uso realista es el de una empresa de producción de cartón publicitario. Normalmente, los archivos CAD 2D que se deben pasar a la máquina de corte se importan desde otro software de diseño, donde las polilíneas y las splines son los tipos de entidad de curva 2D típicos. Tome el ejemplo donde la máquina tiene que cortar un semicírculo en el cartón, y el semicírculo está representado por una polilínea con muchos segmentos lineales pequeños posteriores. Al pasar este dibujo a la máquina de corte, la máquina hará una secuencia de muchos cortes pequeños. Después de cada corte, la máquina tiene que parar, cambiar de orientación y volver a arrancar. Para cada acción stop-change-restart, hay una oportunidad de errores. Esto no solo llevaría a un tiempo de corte mucho más largo, sino que también el corte resultante será poco óptimo y tendrá un aspecto rugoso. En este caso, FITARC podría utilizarse para convertir esta polilínea en un ARCO, lo que lleva a una operación de corte rápido y suave.

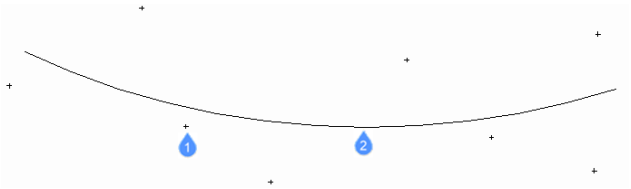
11.11.2 Métodos

Este comando abre el panel de comandos **Ajuste de arco**.



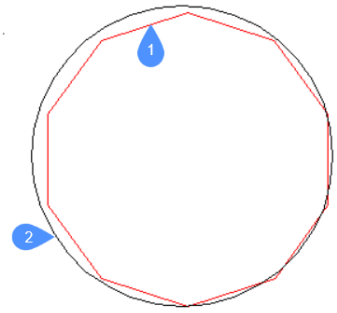
Las opciones del comando FITARC son las mismas que las opciones del panel de comandos **Ajustar arco**.

Las entidades y los resultados de este comando se muestran en los siguientes ejemplos:



1 Puntos utilizados por el comando para ajustar el arco.

2 Arco ajustado a los puntos.



1 Polilínea utilizada por el comando para ajustar el arco.

2 Arco ajustado a la polilínea.

11.11.3 Opciones dentro del comando

Utilizar todo el dibujo

Utilizar todas las entidades en el dibujo como entrada.

Encajar en 3D

Esta opción se aplica cuando una o más entidades de entrada no se encuentran en el plano XY.

Si se marca, el arco o círculo resultante se crea en el espacio 3D, de lo contrario las entidades de entrada se proyectan primero en el plano XY.

Nota: El plano XY utilizado para la proyección es uno de los SCP actuales (Sistema de coordenadas del usuario). Esto permite al usuario encajar en cualquier plano.

Eliminar entidades originales después de ajustar
Cuando esta opción se establece en **Sí**, se eliminan las entidades iniciales.

ángulo máximo de Gap
Define el valor del umbral para la separación angular máxima entre los puntos característicos de las entidades de entrada. Si el ángulo de separación máximo es mayor que el valor umbral, se crea un arco. De lo contrario, se crea un círculo.

opciones de selección (?)
Permite elegir un método de selección. Consulte el comando SELECT.

Nota: Las opciones **Usar todo el dibujo**, **Ajustar en 3d**, y **Borrar las entidades originales después del ajuste** pueden establecerse utilizando la variable del sistema FITLINEFITARCMODE. La opción **Ángulo máximo de separación** puede establecerse mediante la variable del sistema FITARCMAXGAP.

11.12 FITLINE comando

Adapta una línea a las entidades.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

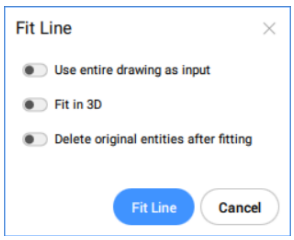
11.12.1 Descripción

Dibuja una línea ajustada a una o más entidades. Este comando minimiza las distancias perpendiculares acumuladas a los puntos de las entidades seleccionadas.

El comando FITLINE funciona en cualquier tipo de entidad de entrada, por lo que se puede aplicar en varios casos de uso reales. Puede utilizarlo para dibujar una línea que coincida de forma óptima con un conjunto de puntos escaneados en el plano XY. Puede utilizar FITLINE para encontrar la línea óptima que se ajusta a una polilínea de varios segmentos o a una curva spline que sube y baja.

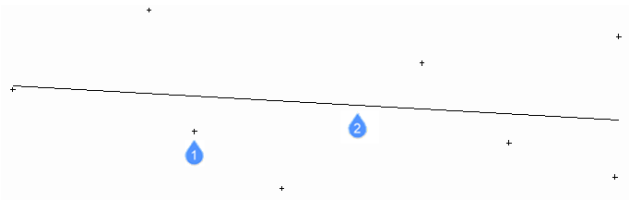
11.12.2 Métodos

El comando abre el panel del comando **Ajustar línea**.



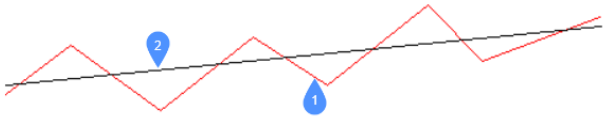
Las opciones del comando FITLINE son las mismas que las opciones del panel de comandos **Ajustar línea**.

Las entidades y los resultados de este comando se muestran en los siguientes ejemplos:



1 Puntos utilizados por el comando para ajustar la línea.

2 Línea ajustada a los puntos.



1 Polilínea utilizada por el comando para ajustar la línea.

2 Línea ajustada a la polilínea.



1 Spline utilizado por el comando para ajustar la línea.

2 Línea ajustada al estriado.

11.12.3 Opciones dentro del comando

Utilizar todo el dibujo
Utilizar todas las entidades en el dibujo como entrada.

Encajar en 3D
Esta opción se aplica cuando una o más entidades de entrada no se encuentran en el plano XY.
Si está activado, la línea resultante se crea en el espacio 3D, de lo contrario las entidades de entrada se proyectan primero en el plano XY.

> ***Nota:*** El plano XY utilizado para la proyección es uno de los SCP actuales (Sistema de coordenadas del usuario). Esto permite al usuario encajar en cualquier plano.

Eliminar entidades originales después de ajustar
Cuando esta opción se establece en Sí, las entidades iniciales se eliminan.

opciones de selección (?)
Permite elegir un método de selección. Consulte el comando SELECT.

> ***Nota:*** Las opciones **Utilizar todo el dibujo**, **Ajustar en 3d**, y **Borrar las entidades originales después del ajuste** pueden establecerse utilizando la variable del sistema FITLINEFITARCMODE.

11.13 POLILÍNEA DE FITNESS comando

Ajusta polilíneas a entidades.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

11.13.1 Descripción

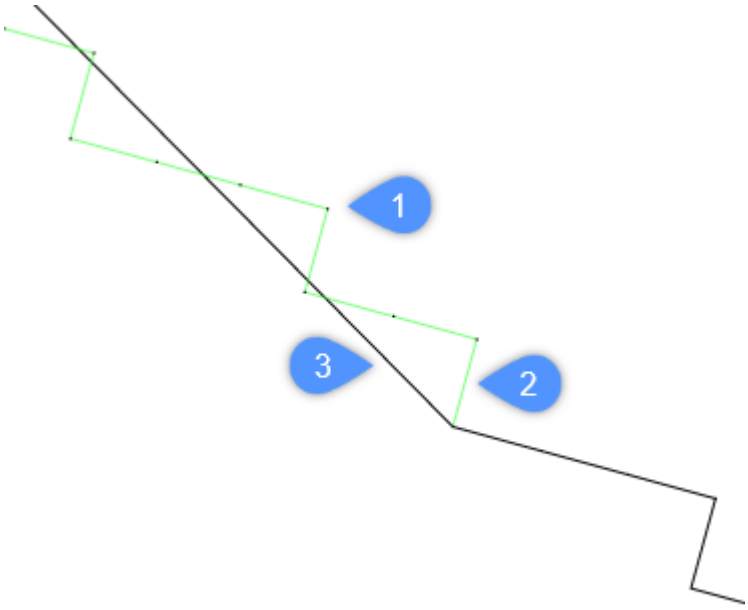
Dibuja una o varias entidades de polilínea, ajustadas a los puntos característicos de las entidades de entrada. El comando minimiza las distancias perpendiculares acumuladas a los puntos de las entidades seleccionadas. El comando funciona con cualquier tipo de entidad, siempre que tenga puntos característicos.

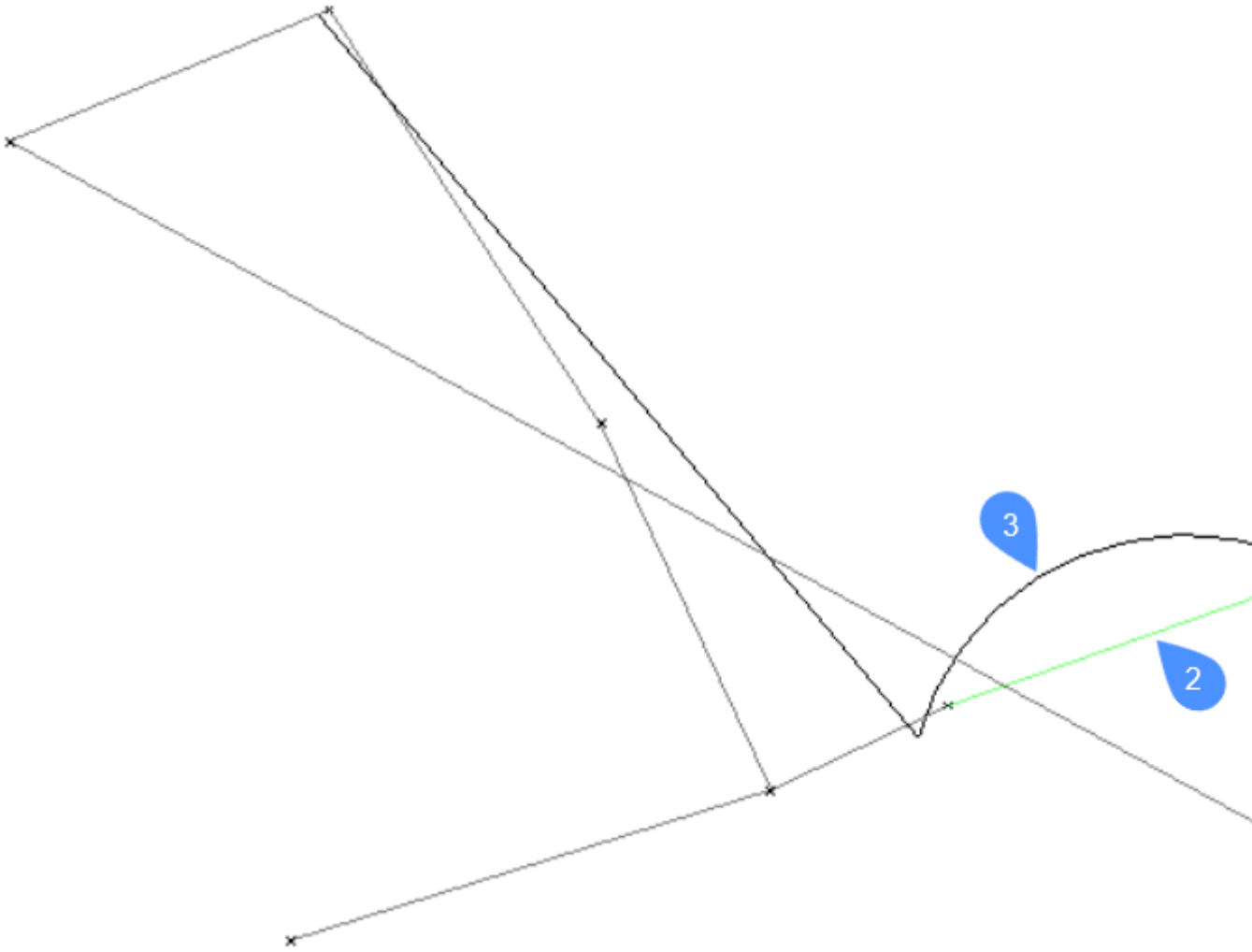
11.13.2 Método

Hay dos maneras de definir la entrada del comando POLILÍNEA DE FITNESS:

- Seleccione entidades de ajuste: elija las entidades a las que se debe ajustar la polilínea.
- Usar plano completo: seleccione todas las entidades no congeladas en la ventana gráfica actual.

Elija un punto para el inicio de la polilínea. La directriz se utiliza como ayuda visual para el usuario, ayudándole a elegir los vértices de la polilínea prevista.





1 Los puntos utilizados por el comando para ajustar la polilínea.

2 La guía sugerida.

3 La polilínea.

11.13.3 Opciones dentro del comando

Iniciar la polilínea
Elija un punto e inicie la polilínea.

Líneas de ajuste
Ajusta un segmento de polilínea lineal a los puntos entre el último vértice de polilínea fijo y la posición del ratón.

Nota: Consulte el comando FITLINE.

arcos de ajuste
Ajusta un segmento de polilínea de arco entre los puntos situados entre el último vértice de polilínea fijo y la posición del ratón.

Nota: Consulte el comando FITARC.

El mejor ajuste
El algoritmo decide automáticamente si un segmento de polilínea lineal o de arco es el más adecuado para ajustar los puntos entre el último vértice de polilínea fijo y la posición del ratón.

Nota: Si la variable del sistema Hot Key Assistant está activada, pulse la tecla Ctrl para alternar entre las opciones de ajuste.

Deshacer
Deshace la última acción.

Cerrar polilínea
Cierra la polilínea.

Inicio de la polilínea:
Comienza una nueva polilínea.

Nota: Presione la tecla Esc una vez para finalizar la polilínea actual e iniciar una nueva polilínea.

Nota: Pulse dos veces la tecla Esc para finalizar el comando.

Finalizar.
Finaliza el comando.

11.14 GEOPLANA comando

Crea una representación de línea plana y oculta de un modelo 3D.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

11.14.1 Descripción

Abre el cuadro de diálogo **Flatshot** para crear una representación aplanada y de líneas ocultas de un modelo 3D como un bloque o un nuevo dibujo.

11.15 FLATTEN comando

Plana entidades 2D y 3D.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

11.15.1 Descripción

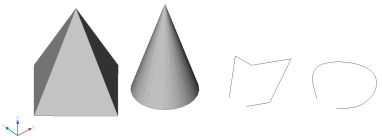
Plana entidades 2D y 3D proyectándolas en el plano XY de la vista actual.

Nota: La variable de sistema PERSPECTIVE debe establecerse en 0.

11.15.2 Método

Las entidades se proyectarán en el plano XY de la vista actual. En la vista superior, las entidades se proyectarán en el plano XY del sistema de coordenadas actual (WCS o SCP).

Entidades antes del comando FLATTEN:



Entidades después del comando FLATTEN:



- La pirámide se convirtió en un cuadrado con sus diagonales.
- El cono se convierte en un círculo con un punto en el centro.
- La polilínea 3D y la spline se convierten en polilíneas 2D.

11.15.3 Opciones dentro del comando

nueva Elevación scp
Especifica la nueva elevación para las entidades 2D resultantes.

Nota: La elevación y el grosor de las entidades 2D se pueden cambiar con el comando ELEV.

permitir Explotar
Explota entidades compuestas, como los sólidos 3D.

11.16 FLIPLINE comando

Shape Lite Pro Mechanical BIM

11.16.1 Métodos

Este comando se utilizará con bloques paramétricos 2D.

El comando FLIPLINE permite dibujar una línea que se utilizará como eje de referencia para voltear las entidades del bloque. Una vez creada, la línea invertida tendrá un color verde y se moverá a una capa especial llamada FLIPLINES.

El comando FLIPLINE creará automáticamente un tipo especial de parámetro y lo asociará a la entidad de la línea flip. Este parámetro tiene dos valores posibles, **No invertido** y **Girado**.

El volteo del bloque se producirá cuando se cambie el valor del parámetro de volteo. Se puede acceder a este parámetro en el panel **Parámetros y restricciones**. Otra forma de cambiar el parámetro flip es seleccionar el bloque y ir al panel **Propiedades**, en la sección **Parámetros**.

Cuando el parámetro de volteo toma el valor **No invertido**, el bloque está en su configuración predeterminada, como se dibujó. Cuando el valor del parámetro de volteo se cambia a **Flipped**, el bloque se voltea alrededor de la línea de volteo.

Nota: La construcción de la línea invertida es equivalente a dibujar una línea utilizando el comando **Línea**.

11.16.2 Opciones dentro del comando

Texto
Especifique otro segmento de línea.

Longitud
Especifica la longitud del segmento de línea.

Deshacer
Deshaga el último segmento de línea y siga dibujando desde su punto de inicio anterior.

Cerrar
Dibuja automáticamente una línea desde el punto final del último segmento hasta el punto inicial del primer segmento.

11.17 DESDE comando

Permite introducir coordenadas relativas con respecto a un punto de referencia siempre que un comando le pida que introduzca un punto.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

Nota: De es un modificador de comando, no un comando, y por lo tanto se introduce solo durante un comando de dibujo o edición.

Nota: Este comando es útil para iniciar entidades desplazadas de otra entidad, como insertar una puerta relativa al final de una pared.

11.17.1 Opciones dentro del comando

Punto base
Elija un punto o ingrese coordenadas para especificar el punto base.

Punto de compensación o regular
Ingrese el desplazamiento especificando coordenadas relativas, usando el formato @ x, y, z

11.18 FS comando (Express Tools)

Selecciona todas las entidades que tocan la entidad seleccionada.

Ícono: 

11.18.1 Método

El comportamiento del comando FS está controlado por el comando FSMODE.

11.19 FSMODE comando (Express Tools)

Controla la selección de cadena durante los comandos FS o FASTSEL.

11.19.1 Opciones dentro del comando

OFF

Solo se seleccionan las entidades que tocan la entidad seleccionada.

EN

Se seleccionan todas las entidades que tocan las entidades seleccionadas y las que las tocan. La selección continúa hasta que se seleccionan todas las entidades de conexión.

12. G

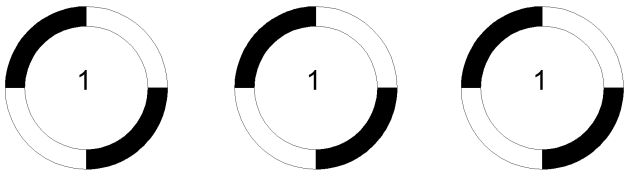
12.1 GATTE comando (Express Tools)

Cambia los valores de atributo para todas las instancias de un bloque especificado.

12.1.1 Método

1 Introduzca un nombre de bloque o seleccione un atributo.

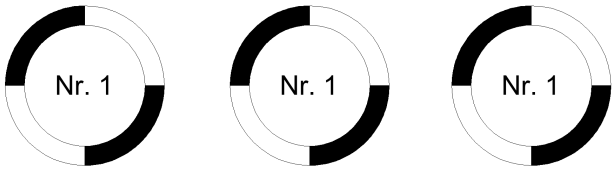
1



2 Introduzca el nuevo texto.

3 Informa el número de bloques encontrados y cambia el valor del atributo.

4



12.1.2 Opciones dentro del comando

Si

Cambia automáticamente todos los valores de los atributos.

No

Le permite seleccionar los atributos que desea cambiar.

12.2 RGCOINCIDENTE comando

Crea una restricción geométrica coincidente en entidades 2D.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

12.2.1 Descripción

Crea una restricción coincidente para garantizar que un punto en una entidad siga siendo coincidente con un punto o entidad especificado.

12.2.2 Métodos para crear una restricción coincidente

Este comando tiene 3 métodos para empezar a crear una restricción coincidente:

- Seleccione el primer punto
- ENtidad
- Autoconstrain

Seleccione el primer punto
Comience a crear una restricción coincidente especificando un punto en una entidad y luego:

Seleccione el segundo punto
Especifique un punto en una entidad para que coincida con el primer punto. El punto en la primera entidad mantiene su posición mientras que la segunda entidad se ajusta, según sea necesario, para ser coincidente.
Opciones adicionales: [Entidad]

ENtidad
Comience a crear una restricción coincidente seleccionando una entidad a continuación:

Seleccionar un punto
Especifica un punto de una entidad para hacerla coincidir con la primera entidad. La primera entidad mantiene su posición mientras que el punto en la segunda entidad se ajusta, según sea necesario, para ser coincidente.
Opciones adicionales: [Múltiple]

Autoconstrain
Cree restricciones coincidentes seleccionando todas las entidades a las que desea aplicar restricciones coincidentes relevantes.

12.2.3 Opciones del comando RGCOINCIDENTE

Después de empezar a crear una restricción coincidente, la siguiente opción puede estar disponible:

MUltiple
Cree múltiples restricciones coincidentes hasta que pulse Intro para finalizar el comando.

12.3 GCCOLINEAR comando

Crea una restricción geométrica colineal en entidades 2D.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

12.3.1 Descripción

Crea una restricción colineal para garantizar que dos o más entidades lineales permanezcan colineales.

12.3.2 Métodos para crear una restricción vertical

Este comando tiene 2 métodos para empezar a crear una restricción horizontal:

- Seleccione la primera entidad
- MUltiple

Seleccione la primera entidad
Comience a crear una restricción colineal seleccionando una entidad lineal y luego:

Seleccione la segunda entidad
Seleccione una entidad lineal para hacer colineal a la primera. La primera entidad mantiene su posición mientras la segunda se ajusta, según sea necesario, para volverse colineal.

MUltiple
Comience a crear más de una restricción colineal especificando la opción Múltiples y luego:

Seleccione la primera entidad
Seleccione una entidad lineal y luego:

Seleccione la entidad para hacer alineados a la primera
Seleccione una entidad lineal para hacer colineal a la primera. Puede seguir agregando restricciones colineales a otras entidades hasta que presione Entrar para finalizar el comando. La primera entidad mantiene su posición mientras que las entidades subsiguientes se ajustan, según sea necesario, para convertirse en colineales.

12.4 RGCONCENTRICA comando

Crea una restricción geométrica concéntrica en entidades 2D.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

12.4.1 Descripción

Crea una restricción concéntrica para garantizar que dos entidades circulares o elípticas permanezcan concéntricas.

12.4.2 Método para crear una restricción concéntrica

Este comando tiene 1 método para empezar a crear una restricción concéntrica:

- Seleccione la primera entidad

Seleccione la primera entidad
Comience a crear una restricción concéntrica seleccionando una entidad circular o elíptica a continuación:

Seleccione la segunda entidad
Seleccione una entidad circular o elíptica para hacerla concéntrica con la primera entidad. La primera entidad mantiene su posición mientras que la segunda entidad se mueve, según sea necesario, para convertirse en concéntrica.

12.5 GCENTER comando

Activa el ajuste de la entidad central geométrica.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

12.5.1 Descripción

Activa el ajuste de la entidad geométrica para activar o desactivar el ajuste a la extensión. Puede lanzar este comando en la línea de comandos para alternar un snap de entidad en ejecución. Al hacerlo, se cambia el valor de la variable del sistema OSMODE en consecuencia. También puede iniciar este comando dentro de otro comando para desactivar la alineación de entidad solo para la operación actual. Esto no cambia el valor de la variable del sistema OSMODE.

12.6 RGIGUAL comando

Crea una restricción geométrica igual en entidades 2D.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: =

12.6.1 Descripción

Crea una restricción de igualdad para asegurar que las entidades circulares mantienen radios iguales o las entidades lineales mantienen longitudes iguales.

12.6.2 Métodos para crear una restricción igual

Este comando tiene 2 métodos para empezar a crear una restricción de igualdad:

- Seleccione la primera entidad
- MUltiple

Seleccione la primera entidad

Comience a crear una restricción igual seleccionando un arco, círculo, línea o segmento de polilínea y luego:

Seleccione la segunda entidad

Seleccione una entidad similar para que sea igual a la primera. La primera entidad mantiene su radio o longitud, mientras que el radio o la longitud de la segunda entidad se actualiza para coincidir con la primera entidad.

MUltiple

Comience a crear más de una restricción igual especificando entonces la opción Múltiple:

Seleccione la primera entidad

Seleccione un segmento de arco, círculo, línea o polilínea.

Seleccione la entidad para hacerla igual a la primera

Selecciona una entidad similar para hacerla igual a la primera. Puede continuar seleccionando entidades hasta que presione Entrar para finalizar el comando. La primera entidad mantiene su radio o longitud mientras que el radio o la longitud de todas las entidades posteriores se actualizan para coincidir con la primera entidad.

12.7 RGFIJA comando

Crea una restricción geométrica fija en entidades 2D.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

12.7.1 Descripción

Crea una restricción fija en un punto o entidad para mantener su posición en el dibujo.

12.7.2 Métodos para crear una restricción fija

Este comando tiene 2 métodos para crear una restricción fija:

- Seleccione el punto
- ENtidad

Seleccione el punto
Cree una restricción fija especificando un punto en una entidad. El punto mantiene su posición mientras otras geometrías se mueven, según sea necesario, para mantener otras restricciones.

ENtidad
Cree una restricción fija seleccionando una entidad. La entidad mantiene su posición mientras que otra geometría se mueve, según sea necesario, para mantener otras restricciones.

12.8 RGHORIZONTAL comando

Crea una restricción geométrica horizontal en entidades 2D.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

12.8.1 Descripción

Crea una restricción horizontal para garantizar que una entidad lineal o un par de puntos permanezcan paralelos al eje x.

12.8.2 Métodos para crear una restricción vertical

Este comando tiene 2 métodos para empezar a crear una restricción horizontal:

- Seleccione una entidad
- 2 Puntos

Seleccione una entidad
Cree una restricción vertical seleccionando una entidad lineal para que sea paralela al eje y.

2 Puntos
Comience a crear una restricción vertical especificando el primer punto que debe ser paralelo al eje Y:

Seleccione el Segundo Punto:
Especifique el segundo punto para hacer horizontal al eje y. El primer punto mantiene su posición mientras que el segundo punto se mueve para volverse horizontal con el primer punto.

12.9 RGPARALELO comando

Crea una restricción geométrica paralela en entidades 2D.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

12.9.1 Descripción

Crea una restricción paralela para garantizar que las entidades lineales permanezcan paralelas entre sí.

12.9.2 Métodos para crear una restricción paralela

Este comando tiene 1 método para crear una restricción paralela:

- Seleccione la primera entidad

Seleccione la primera entidad
Comience a crear una restricción paralela seleccionando una entidad lineal a continuación:

Seleccione la segunda entidad
Seleccione una segunda entidad lineal para hacer paralelo a la primera. La primera entidad mantiene su posición mientras la segunda se mueve, según sea necesario, para ponerse en paralelo a la primera.

12.10 RGPERPENDICULAR comando

Crea una restricción geométrica perpendicular en entidades 2D.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

12.10.1 Descripción

Crea una restricción perpendicular para garantizar que las entidades lineales permanezcan perpendiculares entre sí.

12.10.2 Métodos para crear una restricción perpendicular

Este comando tiene 1 método para empezar a crear una restricción perpendicular:

- Seleccione la primera entidad

Seleccione la primera entidad
Comience a crear una restricción perpendicular seleccionando una entidad lineal y luego:

Seleccione la segunda entidad
Seleccione una segunda entidad lineal para hacer perpendicular a la primera. La primera entidad mantiene su posición mientras que la segunda entidad se mueve, según sea necesario, para ser perpendicular a la primera entidad.

12.11 RGSUAVIZADO comando

Crea una restricción geométrica suave en entidades 2D.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

12.11.1 Descripción

Crea una restricción suave para asegurar que dos splines mantienen una continuidad geométrica fluida entre ellas.

12.11.2 Métodos para crear una restricción suave

Este comando tiene 1 método para empezar a crear una restricción suave:

- Seleccionar la primera entidad de spline

Seleccione primero la curva de spline
Comience a crear una restricción suave seleccionando una curva spline y luego:

Seleccione la segunda curva
Seleccione una segunda entidad spline. La primera spline mantiene su posición mientras que la segunda spline se extiende, según sea necesario, para conectarse sin problemas a la primera spline.

12.12 RGSIMETRICA comando

Restringe una restricción geométrica simétrica en entidades 2D.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

12.12.1 Descripción

Crea una restricción de simetría para garantizar que dos entidades permanezcan simétricas con respecto a una línea seleccionada.

12.12.2 Métodos para crear una restricción simétrica

Hay dos métodos para empezar a crear una restricción simétrica:

- Seleccione la primera entidad
- 2Puntos

Seleccione la primera entidad
Comience a crear una restricción simétrica seleccionando una entidad 2D y luego:

Seleccione la segunda entidad
Seleccione una entidad para hacerla simétrica a la primera entidad entonces:

Seleccione Línea de simetría:
Seleccione una línea para actuar como una línea de espejo entre las dos entidades.La primera entidad mantiene su posición mientras que la segunda entidad se ajusta, según sea necesario, para ser simétrica sobre esa línea.

2Puntos
Comience a crear una restricción simétrica seleccionando un punto válido en una entidad 2D y luego:

Seleccione el segundo punto
Seleccione un segundo punto válido en una entidad 2D para hacer simétrica con el primer punto.

Seleccione la línea de simetría
Seleccione una línea para actuar como una línea de espejo entre las dos entidades.El primer punto mantiene su posición mientras que el segundo punto se ajusta, según sea necesario, para ser simétrico sobre esa línea.

12.13 RGTANGENCIA comando

Crea una restricción geométrica tangente en entidades 2D.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

12.13.1 Descripción

Crea una restricción tangente para garantizar que las entidades curvadas permanezcan tangentes a otra entidad curvada o lineal.

12.13.2 Métodos para crear una restricción tangente

Este comando tiene 1 método para empezar a crear una restricción tangente:

- Seleccione la primera entidad

Seleccione la primera entidad
Comience a crear una restricción tangente seleccionando una entidad lineal o curvada entonces:

Seleccione la segunda entidad
Selecciona una segunda entidad para hacerla tangente a la primera. La primera entidad mantiene su posición mientras la segunda entidad se mueve, según sea necesario, para volverse tangente a la primera entidad. Se debe seleccionar al menos una entidad curva por restricción tangente.

12.14 RGVERTICAL comando

Crea una restricción geométrica vertical en entidades 2D.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

12.14.1 Descripción

Crea una restricción vertical para garantizar que una entidad lineal o un par de puntos permanezca paralelo al eje y.

12.14.2 Métodos para crear una restricción vertical

Este comando tiene 2 métodos para empezar a crear una restricción vertical.

- Seleccione una entidad
- 2 Puntos

Seleccione una entidad
Cree una restricción vertical seleccionando una entidad lineal para que sea paralela al eje y.

2 Puntos
Comience a crear una restricción vertical especificando el primer punto que debe ser paralelo al eje Y:

Seleccione el Segundo Punto:
Especifique el segundo punto para hacer horizontal al eje y. El primer punto mantiene su posición mientras que el segundo punto se mueve para volverse vertical con el primer punto.

12.15 GENERATEBOUNDARY comando

Genera una polilínea cerrada o spline alrededor del límite de un área plana y cerrada.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

12.15.1 Descripción

Genera una polilínea cerrada o spline alrededor del límite de un área cerrada plana, una cara plana de un sólido 3D o alrededor del área de un patrón de sombreado.

12.15.2 Método

Seleccione un punto encerrado en un plano para generar un límite eligiendo un punto dentro de una de las siguientes entidades:

- Área plana cerrada
- Cara plana en un sólido 3D; para seleccionar la cara de un sólido 3D mantenga pulsada la tecla Ctrl.
- Patrón de sombreado

Los límites resultantes son:

- Polilínea - cuando el límite es poligonal (tiene esquinas, como un cuadrado)
- Spline - cuando el límite es curvo, como una spline.

12.16 POSICIONGEO comando

Abre el cuadro de diálogo Ubicación geográfica.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

Alias: GEO

12.16.1 Descripción

Abre el cuadro de diálogo Ubicación geográfica para aplicar una longitud y latitud a un punto en el dibujo actual.

12.17 GEOIMPORT comando

Importa un dibujo con respecto a la ubicación geográfica.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

12.17.1 Descripción

Importa un dibujo con respecto a la ubicación geográfica en el dibujo de origen y en el de destino.

Nota: La ubicación geográfica debe definirse tanto en el dibujo de origen como en el de destino.

12.17.2 Método

Este comando muestra el cuadro de diálogo Abrir archivo de dibujo, que le permite seleccionar un archivo de dibujo estándar (*.dwg) o un formato de intercambio de plano (*.dxf).

12.18 GEOMAP comando

Establece la visibilidad de los mapas en línea.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

12.18.1 Descripción

Establece la visibilidad y el estilo de mapa de los mapas en línea del servicio Microsoft Bing en la ventana gráfica actual.

Nota: Asegúrese de que la ubicación geográfica y el sistema de coordenadas estén configurados mediante el comando POSICIONGEO.

12.18.2 Opciones dentro del comando

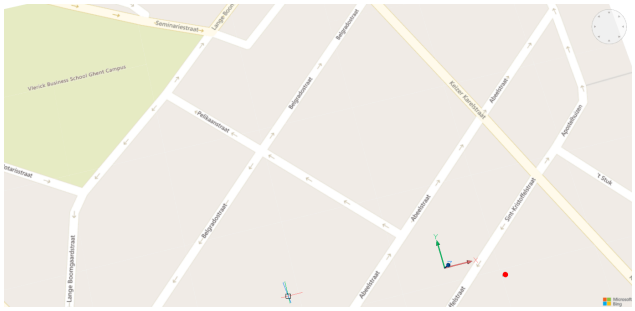
Aéreo

El mapa se muestra en el estilo de mapa **Aéreo**.



Carretera

El mapa se muestra en el estilo de mapa **Carretera** .



Híbrido

El mapa se muestra en el estilo de mapa **Híbrido** , que combina los estilos de mapa **Aéreo** con **Carretera**.



Off
Oculta el mapa geográfico.

12.19 Comando GEOMAPIMAGE

Crea una captura de imagen de mapas en línea.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

12.19.1 Descripción

Crea una captura de imagen rectangular de un mapa en línea de Microsoft Bing y la incrusta en el dibujo.

Nota: Puede usar los comandos GEOMAPIMAGETYPE, GEOMAPIMAGERESOLUTION y GEOMAPIMAGEUPDATE para administrar mejor la imagen del mapa.

12.19.2 Método

Seleccione el área del mapa de Microsoft Bing de la que desea crear una captura. A continuación, se crea una imagen incrustada de los mapas en línea y se muestra un marco en el mapa que indica la captura de la imagen creada.

Nota: Antes de crear una captura de imagen de mapa, primero debe ejecutar el comando POSICIONGEO para definir y almacenar una ubicación geográfica para el dibujo actual y ejecutar el comando GEOMAPA para establecer un estilo de mapas en línea.



El tamaño y/o la posición del marco de la imagen del mapa se pueden ajustar y la imagen del mapa se actualiza en consecuencia.

Nota: Para mantener visible solo la captura de la imagen del mapa, vuelva a ejecutar el comando GEOMAP y seleccione la opción **Desactivado**.



Nota: Los derechos de autor y la marca de agua de Microsoft se agregan en la esquina inferior derecha de la imagen del mapa.

12.19.3 Opciones dentro del comando

Ventana
Establece la ventana gráfica actual como marco para la imagen de captura de mapas en línea.

12.20 GEOMAPIMAGERESOLUTION command

Sets the resolution for a map image.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

12.20.1 Description

Sets the resolution for the map image that was created with the GEOMAPIMAGE command.

12.20.2 Options within the command

Coarse
Sets the resolution of the map image to a less detailed view.

Optimal
Sets the resolution of the map image to an optimal detailed view.

Fine
Sets the resolution of the map image to a high detailed view.

VeryFine
Sets the resolution of the map image to a very high detailed view.

12.21 Comando GEOMAPIMAGETYPE

Establece el estilo de mapa de una imagen de mapa.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

12.21.1 Descripción

Establece el estilo de mapa de la imagen de mapa que se creó con el comando GEOMAPIMAGE.

12.21.2 Opciones dentro del comando

Aéreo
La imagen de mapa capturada se muestra en el estilo de mapa **Aéreo**.



Carretera
La imagen de mapa capturada se muestra en el estilo de mapa **Carretera**.

Híbrido
La imagen de mapa capturada se muestra en el estilo de mapa **Híbrido**, que combina los estilos de mapa **Aerial** con **Carretera**.





12.22 Comando GEOMAPIMAGEUPDATE

Actualiza la imagen de un mapa.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

12.22.1 Descripción

Actualiza la imagen del mapa que se creó con el comando GEOMAPIMAGE.

12.22.2 Opciones dentro del comando

Óptimo
Optimiza la imagen del mapa.

Recargar
Vuelve a cargar la imagen de mapa.

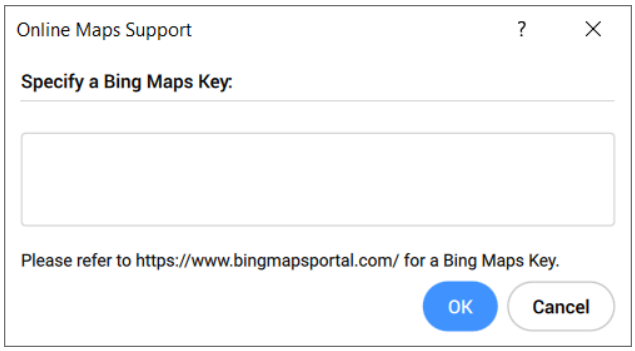
12.23 GEOMAPKEY command

Adds a user-defined Bing Maps Key.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

12.23.1 Description

Lets you define a Bing Maps Key through the **Online Maps Support** dialog box that opens when the command is launched.



Nota: To create a Bing Maps Key, go to the Bing Maps Dev Center at https://www.bingmapsportal.com/.

12.24 GEOMAPMODE comando

Informa el estilo de los mapas en línea.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

12.24.1 Descripción

Informa el estilo de los mapas en línea.

Nota: Puede cambiar el estilo del mapa con el comando GEOMAP.

Valor informado

12.25 RESTRICGEOM comando

Aplica relaciones geométricas entre entidades, entidades y puntos de restricción válidos.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

12.25.1 Descripción

Las restricciones mantienen las entidades en una posición fija, como perpendicular o verticalmente.

Nota: Las restricciones geométricas se pueden aplicar a las siguientes entidades y sus puntos de restricción:

Tipo de entidad	Puntos de restricción válidos
Línea	Puntos finales, punto medio
Arcos, arcos elípticos	Puntos finales, punto central, punto medio
Círculos, elipses	Punto central
Segmentos de polilínea	Puntos finales, vértices, puntos medios
Arcos de polilínea	Puntos finales, vértices, puntos medios, puntos centrales
Spline	Puntos finales
Entidades insertadas: bloques, xrefs, texto, mtext, atributos, tablas	Puntos de inserción

12.25.2 Opciones

Horizontal
Restringe entidades o pares de puntos para que sean paralelos al eje X del sistema de coordenadas actual. Consulte el comando RGHORIZONTAL.

Vertical
Restringe entidades o pares de puntos para que queden paralelos al eje Y del sistema de coordenadas actual. Véase el comando RGVERTICAL.

Perpendicular
Limita a dos entidades a mentir perpendicularmente entre sí. RGPERPENDICULAR comando.

PArallelo
Obliga a dos entidades a ser paralelas entre sí. Consulte el comando RGPARALELO.

Tangente
Restringe dos entidades para que mantengan un punto de tangencia entre sí o con sus extensiones. Véase el comando RGTANGENCIA.

Suavizado
Fuerza una spline para mantener la continuidad geométrica fluida con otra spline, línea, arco o polilínea. Véase el comando RGSUAVIZADO.

Coincidente
Aplica una restricción geométrica coincidente a dos puntos o restringe un punto a una entidad. Véase el comando RGCOINCIDENTE.

Concéntrico
Restringe los puntos centrales de círculos, arcos, elipses o arcos elípticos para que coincidan. Consulte el comando RGCONCENTRICA.

COLlineal
Obliga a las entidades a ser colineales. Véase el comando RGLINEAL

Simetrico
Limita dos entidades o puntos a mentir simétricamente con respecto a una línea seleccionada. Consulte el comando RGSIMETRICA.

Igual
Limita las entidades circulares al mismo radio o las entidades lineales a la misma longitud. Consulte el comando RGIGUAL.

Fijar
Limita los puntos y las entidades en una posición fija. Consulte el comando RGFIJA.

12.26 EXPORTARGIS comando

Exporta características geográficas vectoriales con su ubicación, forma y atributos originales a un archivo Shape.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: GIS

12.26.1 Método

Seleccione las entidades que desea exportar y presione Enter. Se abre el cuadro de diálogo **Guardar archivo ESRI Shape** para exportar entidades geográficas vectoriales con su ubicación, forma y atributos originales a un archivo SHP.

12.27 GISIMPORT command

Imports vector geographic features with their original location, shape and attributes from Shape files.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icon: GIS

12.27.1 Description

This command allows you to import vector geographic features with their original location, shape and attributes from SHP files into the current drawing and specify properties for each imported GIS Feature (Layer).

12.27.2 Method

Select the SHP files in the **Open ESRI Shape file** dialog box.

The SHP files to import are displayed in the **GIS import** dialog box, where you can modify their properties, such as drawing layer, GIS Data, elevation and import area.

Nota:

- GIS Features are imported in the drawing as CAD entities: Points, Lines, Polylines.
- GIS Features are imported on specified Drawing Layers.
- Only GIS Features inside the specified area are imported in a drawing.

12.28 GETSEL comando (Express Tools)

Crea un conjunto de selección de entidades según el tipo de entidad y los filtros de capa.

Ícono: 

12.28.1 Método

Seleccione una entidad en la capa de origen, luego seleccione una entidad del tipo que desee.

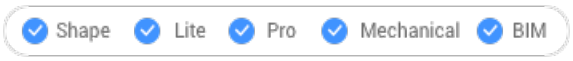
Por ejemplo, si selecciona en el primer mensaje una entidad en NewLayer1 y en el segundo mensaje un círculo, el comando GETSEL recopila todas las entidades circulares en la capa NewLayer1.

Nota:

- Las entidades se colocan en el conjunto de selección actual.
- Estas entidades se pueden seleccionar usando el comando SELECT e ingresando **P**.

12.29 GOSTOSTART comando

Muestra la pestaña Inicio.



12.29.1 Descripción

Abre o activa la pestaña Inicio.

12.29.2 Método

En la pestaña Inicio puede:

- Abrir un dibujo reciente.

Nota: El número de archivos recientes disponibles está controlado por el valor de la variable del sistema RECENTFILES.

- Crear un nuevo dibujo.

Nota: Haga clic en Plantilla para elegir qué plantilla se utiliza al crear el nuevo plano.

- Abra un dibujo mediante el cuadro de diálogo Abrir archivo.
- Acceda a los tutoriales de BricsCAD y a los dibujos de muestra.

Nota: Se requiere acceso a Internet.

- Acceda al catálogo de aplicaciones de terceros en el sitio web de Bricsys.

Nota: Se requiere acceso a Internet.

12.30 GRADIENT comando

Abre el cuadro de diálogo Sombreado y degradado.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

12.30.1 Descripción

Abre el cuadro de diálogo Coincidencia y degradado para crear una entidad de trama en el dibujo actual.

12.31 -GRADIENTE comando

Rellena las áreas cerradas con un relleno de gradiente.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

12.31.1 Descripción

Rellena áreas cerradas con rellenos sólidos en gradientes de uno o dos colores en una variedad de patrones.

Nota: Las entidades 3D no pueden ser rellenadas con gradientes.

12.31.2 Método

Hay dos métodos para rellenar gradientes:

- De un solo color
- Dos colores

12.31.3 Opciones dentro del comando

Propiedades de sombreado
Permite especificar un patrón de sombreado.

?
Enumera los nombres de todos los patrones de sombreado. Pulse F2 para ver la lista en la ventana del historial de avisos.

Relleno solido
Especifique una trama llena de color sólido.

Definir usuario
Permite personalizar el patrón de eclosión.

Ángulo de la línea
Especifique el ángulo de las líneas del patrón.

Espacio entre las líneas de patrón estándar
Especifique el espacio entre las líneas de sombreado.

Rayado
El patrón se repite a 90 grados con respecto al original.

Gradiente
Permite especificar un patrón de degradado.

ángulo para el gradiente
Permite especificar un ángulo para el relleno de degradado.

Centrar el gradiente
Centrar el gradiente.

?
Enumera los nombres de todos los patrones de sombreado. Pulse F2 para ver la lista en la ventana del historial de avisos.

De un solo color
Especifique un nuevo color y tinte de degradado.

valor de sombra o tinte
Especifique un número entre 0 y 1 (0 = oscuro, 1 = claro).

Librodecolores
Introduzca el nombre del Libro de colores.

Dos colores
Especifica dos nuevos colores de degradado.

Eliminar límites
Eliminar límite de entidades.

Opciones avanzadas
Le permite establecer opciones avanzadas para la sombreado.

Conjunto de contorno
Especifique las entidades que se deben tener en cuenta al crear los límites.

Retener el límite
Determine si el límite temporal se conserva después de que finalice el comando.

Detección de la isla
Alterna si las islas están sombreadas o no. Las islas representan los límites interiores.

Especificar estilo
Especifica cómo se tratan las islas.

Anidados
Las islas alternativas son sombreadas, comenzando con la más externa.

Exterior
Solo la región más externa está sombreada. Las islas interiores no están sombreadas.

Ignorar
Las islas se ignoran y se sobrepasan.

establecer Asociatividad
Alterna si las sombreadas de línea son asociativas, por lo que actualizan/no actualizan su geometría junto con los límites.

bolerancia de Contorno
Especifique el hueco más grande que el programa ignora al eclosionar un límite que no está completamente cerrado.

Nota: Un valor de 0 significa que el programa no tolera huecos en los límites.

Crear sombreados separados
Especifica la creación de escotillas separadas para cada zona cerrada o una única entidad de escotilla para todas.

Orden de dibujo
Especifica si el patrón de sombreado aparece visualmente por encima/debajo de las entidades superpuestas o de su límite.

Origen
Especifique un nuevo valor para el origen de la sombreado.

Anotativo
Establece la propiedad anotativa de la escotilla. Aplica la escala anotativa actual, definida por la variable del sistema CANNOSCALE.

Capa
Especifique la capa en la que se debe colocar la sombreado.

Transparencia
Especifique un valor entre 0 y 90 para la transparencia.

Nota: Un valor de 0 significa totalmente opaco. El nivel de transparencia se limita al 90 % para evitar confusiones con las capas que están congeladas o desactivadas.

PorCapa
Aplica el valor de la propiedad de transparencia de la capa en la que reside la trama.

PorBloque
El valor de transparencia se controla mediante un bloque.

Use actual
Aplica el valor de transparencia actual definido por la variable de sistema CETRANSPARENCY.

Nota: El valor de transparencia de las nuevas escotillas se guarda mediante la variable del sistema HPTRANSPARENCY.

Deshacer
Elimina los límites seleccionados de la selección.

12.32 GRADIENTBKGOFF comando

Desactiva el gradiente de fondo.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

12.32.1 Descripción

Desactiva los colores de degradado del fondo (utilizados por todos los estilos visuales, excepto por 2D Wireframe) para mostrar el color de fondo por defecto.

12.33 GRADIENTBKGON comando

Activa el degradado de fondo.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

12.33.1 Descripción

Activa los colores del degradado de fondo, que se utilizan en todos los estilos visuales (excepto en el Wireframe 2D).

12.34 GRADIENTE comando

Crea una superficie graduada en las superficies topográficas existentes.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

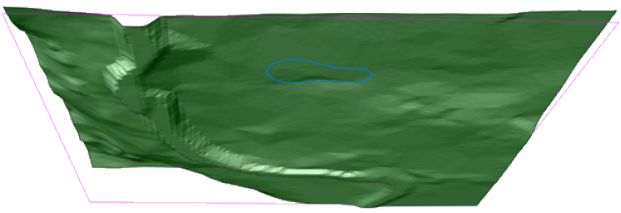
12.34.1 Descripción

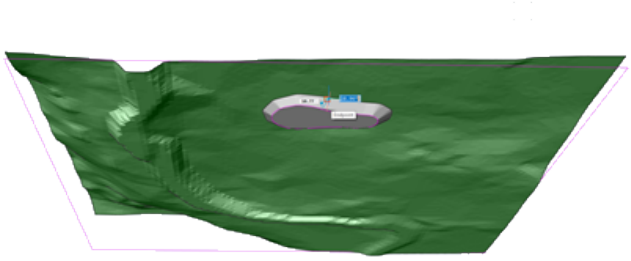
Crea una superficie graduada entre una entidad seleccionada y una superficie TIN o una superficie graduada de desajuste o pendiente a partir de una entidad seleccionada. Seleccione la entidad para definir una superficie graduada, seleccione la superficie TIN objetivo para crear una superficie graduada y mueva el ratón para ajustar la pendiente de la calificación.

12.34.2 Opciones

Pendiente/desplazamiento
Establece la opción de pendiente o desplazamiento de la calificación.

> ***Nota:*** El método de proyección desplazamiento-pendiente requiere entidad de entrada, desplazamiento y pendiente.





12.35 BALANCEDECALIFICACIÓN comando

Equilibra los volúmenes de explanación cortados y rellenos.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

12.35.1 Descripción

Equilibra los volúmenes de corte y relleno con la tolerancia especificada. Esto se logra elevando/bajando la elevación de la entidad de entrada de calificación y el resultado está calificando que tiene un volumen neto alrededor de cero, dependiendo de la tolerancia establecida.

12.36 EDITARELEVACION comando

Divide o fusiona explanaciones.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

12.36.1 Descripción

Combina dos explanaciones en una con varias regiones con cálculo (automático) de transiciones entre explanaciones, o divide la explanación en varias regiones para que las pendientes de cada región puedan editarse por separado.

Seleccione una explanación para dividirla en varias regiones o fusionarla con otra explanación.

12.36.2 Opciones

Dividir
Divide la explanación en varias regiones, por lo que las pendientes de cada región se pueden editar por separado moviendo los pinzamientos.

Fusionar
Fusiona dos explanaciones en una.

Cambiar
Cambia la dirección.

12.37 GRAPHICOVERRIDE comando

Le permite modificar temporalmente la apariencia de las entidades en el espacio modelo 3D.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

12.37.1 Descripción

GRAPHICOVERRIDE es una función de personalización de dibujos 3D que permite anular temporalmente el aspecto visual de una selección específica de objetos basándose en las propiedades BIM.

El comando abre el cuadro de diálogo **Anulación de gráficos 3D**.

12.38 PANTGRAF comando

Cambia a la pantalla gráfica.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

12.38.1 Descripción

Cambia de la ventana del historial del programa a la ventana de dibujo.

La ventana Historial de selecciones dinámicas se muestra mediante el comando PANTTEXT o mediante la tecla F2.

12.39 REJILLA comando

Activa la visualización de la cuadrícula y establece algunas de sus propiedades.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

Alias: G

12.39.1 Método

Especifique el valor del espaciado de la rejilla. Hace que el espacio de la rejilla x e y sea el mismo.

12.39.2 Opciones dentro del comando

EN
Activa la visualización de la rejilla.

OFf
Desactiva la visualización de la rejilla.

Forzado
Sincroniza el espaciado de la rejilla con el espaciado actual del snap, para que ambos sean iguales.

Aspecto
Establece la relación de aspecto de la cuadrícula especificando el espaciado horizontal y vertical.

12.40 GRUPO comando

Abre el cuadro de diálogo de agrupación de entidades.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

12.40.1 Descripción

Abre el cuadro de diálogo de agrupación de entidades para ver y gestionar grupos de entidades con nombre en el dibujo actual.

12.41 -GRUPO comando

Crea y modifica grupos de entidades.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

12.41.1 Descripción

Crea y modifica estilos de dimensiones en la línea de comando.

12.41.2 Opciones dentro del comando

?
Listas nombradas y grupos sin nombre en el plano.

Nota: Los grupos sin nombre llevan el prefijo *A, seguido de un número incrementado, como *A3.

Orden
Invierte el orden de las entidades de un grupo.

Agrega
Añade entidades a un grupo.

Borrar
Elimina entidades de un grupo.

Descomponer
Desagrupa el grupo seleccionado.

cambiar nombre
Cambia el nombre de los grupos.

Seleccionable
Alterna la selectividad de grupos.

CRear
Crea nuevos grupos.

13. H

13.1 -SOMBREA comando

Abre el cuadro de diálogo Sombreado y degradado.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

Alias: BH, H

13.1.1 Descripción

Abre el cuadro de diálogo Coincidencia y degradado para crear una entidad de trama en el dibujo actual.

13.2 -SOMBREA comando

Rellena áreas 2D cerradas con patrones repetidos o colores sólidos.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Alias: -BH, -B

Nota: Las entidades 3D no pueden ser incubadas.

13.2.1 Método

Hay dos métodos para aplicar un patrón de eclosión:

- Especifique el punto interno.
- Seleccione entidades.

Nota: Las entidades que no son visibles en la ventana gráfica actual cuando se lanza el comando no pueden ser seleccionadas. Sin embargo, algunas entidades parcialmente visibles pueden ser seleccionadas.

13.2.2 Opciones dentro del comando

Propiedades de sombreado
Permite especificar un patrón de sombreado.

?
Enumera los nombres de todos los patrones de sombreado. Pulse F2 para ver la lista en la ventana del historial de avisos.

Relleno solido
Especifique una trama llena de color sólido.

Definir usuario
Permite personalizar el patrón de eclosión.

Ángulo de la línea
Especifique el ángulo de las líneas del patrón.

Espacio entre las líneas de patrón estándar
Especifique el espacio entre las líneas de sombreado.

Rayado
El patrón se repite a 90 grados con respecto al original.

Gradiente
Permite especificar un patrón de degradado.

ángulo para el gradiente
Permite especificar un ángulo para el relleno de degradado.

Centrar el gradiente
Centrar el gradiente.

?
Enumera los nombres de todos los patrones de sombreado. Pulse F2 para ver la lista en la ventana del historial de avisos.

De un solo color
Especifique un nuevo color y tinte de degradado.

valor de sombra o tinte
Especifique un número entre 0 y 1 (0 = oscuro, 1 = claro).

Librodecolores
Introduzca el nombre del Libro de colores.

Dos colores
Especifica dos nuevos colores de degradado.

Eliminar límites
Eliminar límite de entidades.

Opciones avanzadas
Le permite establecer opciones avanzadas para la sombreado.

Conjunto de contorno
Especifique las entidades que se deben tener en cuenta al crear los límites.

Retener el límite
Determine si el límite temporal se conserva después de que finalice el comando.

Detección de la isla
Alterna si las islas están sombreadas o no. Las islas representan los límites interiores.

Especificar estilo
Especifica cómo se tratan las islas.

Anidados
Las islas alternativas son sombreadas, comenzando con la más externa.

Exterior
Solo la región más externa está sombreada. Las islas interiores no están sombreadas.

Ignorar
Las islas se ignoran y se sobrepasan.

establecer Asociatividad
Alterna si las sombreadas de línea son asociativas, por lo que actualizan/no actualizan su geometría junto con los límites.

bolerancia de Contorno
Especifique el hueco más grande que el programa ignora al eclosionar un límite que no está completamente cerrado.

Nota: Un valor de 0 significa que el programa no tolera huecos en los límites.

Crear sombreados separados
Especifica la creación de escotillas separadas para cada zona cerrada o una única entidad de escotilla para todas.

Orden de dibujo
Especifica si el patrón de sombreado aparece visualmente por encima/debajo de las entidades superpuestas o de su límite.

Origen
Especifique un nuevo valor para el origen de la sombreado.

Anotativo
Establece la propiedad anotativa de la escotilla. Aplica la escala anotativa actual, definida por la variable del sistema CANNOSCALE.

Capa
Especifique la capa en la que se debe colocar la sombreado.

Transparencia
Especifique un valor entre 0 y 90 para la transparencia.

Nota: Un valor de 0 significa totalmente opaco. El nivel de transparencia se limita al 90 % para evitar confusiones con las capas que están congeladas o desactivadas.

PorCapa
Aplica el valor de la propiedad de transparencia de la capa en la que reside la trama.

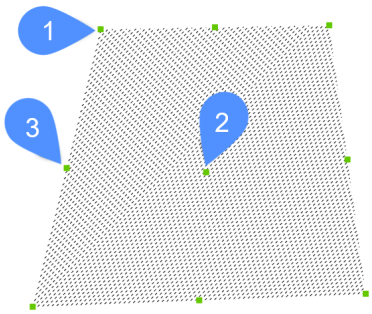
PorBloque
El valor de transparencia se controla mediante un bloque.

Use actual
Aplica el valor de transparencia actual definido por la variable de sistema CETRANSPARENCY.

Nota: El valor de transparencia de las nuevas escotillas se guarda mediante la variable del sistema HPTRANSPARENCY.

Deshacer
Elimina los límites seleccionados de la selección.

Nota: Las escotillas pueden editarse directamente a través de los agarres.



- Arrastre el agarre central (2) para mover la trama.
- Arrastre el vértice (1) o un punto medio de agarre (3) para cambiar el límite de la escotilla.

13.3 EDITSOMB command

Edita las escotillas a través de un cuadro de diálogo.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

Alias: HE

13.3.1 Descripción

Selecciona un patrón de trama o un relleno de degradado y los edita a través del cuadro de diálogo Editar trama de línea.

Nota: El panel de propiedades también puede utilizarse para editar sombreados y rellenos de degradado.

13.4 EDITSOMB comando

Edita los límites de las entidades de trama en la línea de comando.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

13.4.1 Descripción

Edita los límites de las entidades de sombreado y degradado en la línea de comandos.

13.4.2 Método

Hay dos métodos para utilizar el comando EDITSOMB:

- Seleccionar sombreado de entidad.
- Seleccione una entidad de gradiente.

13.4.3 Opciones dentro del comando

Desasociar
Elimina la propiedad asociativa de la trama seleccionada o entidad de degradado.

Añadir límites
El área de un sombreado se modifica añadiendo límites.

Especificar punto interno
El límite se determina a partir de un área cerrada existente alrededor del punto especificado. El sombreado seleccionado se asocia con ese límite.

Seleccionar entidades
El límite se determina a partir de las entidades seleccionadas que forman un área cerrada. El sombreado seleccionado se asocia con ese límite.

Eliminar límite
El área de un sombreado se modifica quitando límites.

ASociativo
Asocie la entidad de sombreado o degradado seleccionada a un conjunto de límites diferente.

13.5 HATCHEDITEXT comando

Edita los vértices de una entidad de sombreado o gradiente.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

13.5.1 Descripción

Edita los vértices de una entidad de sombreado o gradiente de forma interactiva a través de la línea de comandos.

13.5.2 Opciones dentro del comando

Añadir vértice
Agrega vértices mediante la extensión de los puntos de agarre seleccionados.

Eliminar vértice
Elimina vértices.

convertir en Línea
Convierte segmentos de arco en segmentos de línea.

convertir a ARco
Convierte segmentos de línea en segmentos de arco.

13.6 Comando HATCHGENERATEBOUNDARY

Genera un límite alrededor de un relleno de sombreado o gradiente.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

13.6.1 Descripción

Crea un límite formado por una polilínea alrededor de los sombreados o el relleno de degradado seleccionados.

13.7 HATCHTOBACK comando

Mueve todas las entidades de trama en el dibujo detrás de todas las demás entidades superpuestas.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

Nota: Este comando selecciona automáticamente todos los patrones de trama en el dibujo actual.

13.8 HELICE comando

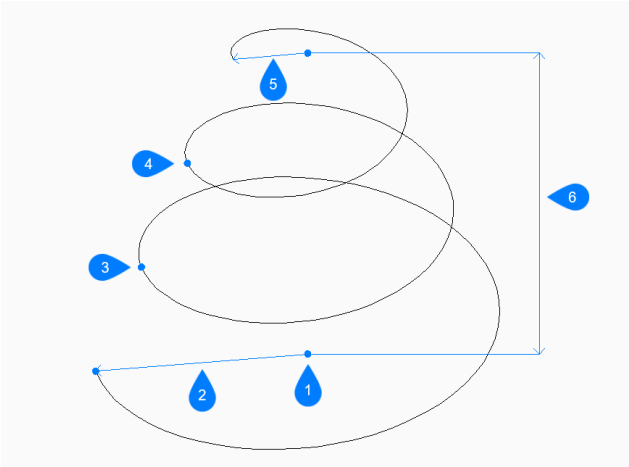
Crea una espiral 2D o una hélice 3D.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

13.8.1 Descripción

Crea una espiral 2D o una hélice 3D a partir de una combinación de opciones que incluyen el centro, el radio, el diámetro, la altura, los puntos finales del eje, los giros, la distancia entre giros y la torsión.



1 Centro de base

2 Radio Base

3 Iniciar giro 2

4 Iniciar giro 3

5 Radio superior

6 A

13.8.2 Métodos para crear una hélice

Este comando tiene 1 método para empezar a crear una hélice:

- Especificar punto central de base

Especificar punto central de base

Comience a crear una hélice especificando el centro de la base entonces:

Especificar radio base
Especifica el radio de la base de la hélice.
Opción adicional: [Diámetro]

Especifique el radio superior
Especifica el radio de la parte superior de la hélice.
Opción adicional: [Diámetro]

Especifique la altura de la hélice
Especifique la altura de la hélice.
Opciones adicionales: [Extremo del eje/Giro/Altura de giro/Giro]

13.8.3 Opciones del comando HELICE

Después de empezar a crear una hélice, pueden estar disponibles las siguientes opciones:

Dlámetro
Especifique el diámetro de la base o la parte superior de la hélice.

Punto final de eje
Especifique el extremo del eje para definir la altura y la orientación de la hélice en el espacio 3D. El centro de la base se utiliza como el otro extremo del eje.

Giros
Especifique el número de revoluciones de la hélice, entre 1 y 500. El valor por defecto es 3.

Altura giro
Especifica la distancia entre cada revolución de la hélice. La altura del giro y el número de vueltas definen la altura de la hélice.

Giro
Especifica en qué dirección gira la hélice.

- CW: agujasreloj
- CCW: antihorario

13.9 AYUDA comando

Abre el Centro de Ayuda de BricsCAD.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: ?

13.9.1 Descripción

Abre la descripción del Centro de Ayuda de BricsCAD para aprender más sobre los comandos de BricsCAD, las variables del sistema y los flujos de trabajo. Se abre en una ventana de aplicación externa, utilizando el navegador web predeterminado, lo que le permite permanecer abierto mientras trabaja en sus planos en BricsCAD. Puede moverlo y cambiarle el tamaño con los controles estándar de la ventana de la aplicación.

13.10 HELPSEARCH comando

Busca la ayuda en línea desde la línea de comandos.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

13.10.1 Descripción

Busca en las páginas de ayuda online de BricsCAD y luego muestra el resultado en el navegador web por defecto de su ordenador; funciona en la línea de comandos.

13.11 OCULTA comando

Elimina líneas ocultas de entidades 3D.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

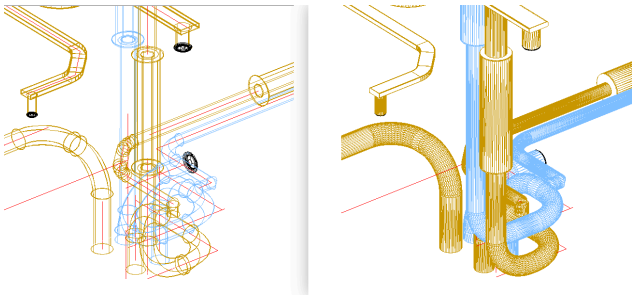
Ícono:

Alias: HI

13.11.1 Método

Este comando ofrece solo un método para eliminar líneas ocultas. El comando se ejecuta automáticamente tras escribir "OCULTA" en la línea de comandos y pulsar intro.

No muestra ningún mensaje en la barra de comandos; el programa elimina inmediatamente las líneas ocultas.



Nota: Para volver a la visualización del wireframe, cambie el estilo visual a Wireframe 2D.

13.12 HIDEOBJECTS comando

Oculta las entidades seleccionadas.

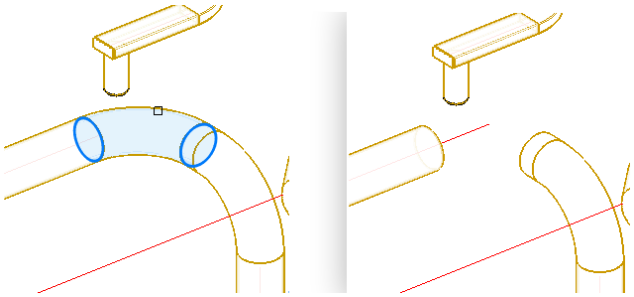
Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

13.12.1 Descripción

Oculta las entidades seleccionadas, como el uso de la opción Congelar del comando Capa, pero para entidades individuales. Las entidades ocultas opcionalmente permanecen ocultas entre sesiones de dibujo.

Nota: Para devolver los objetos ocultos a la vista, utilice el comando UNISOLATEOBJECTS.



Nota: La variable de sistema OBJECTISOLATIONMODE controla si el estado oculto se guarda o no:

Nota: El comando HIDEOBJECTS está activado en las sesiones EDITARBLOQUE y EDITREF.

13.13 HIPERVINCULO comando

Vincula entidades y páginas web.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

13.13.1 Descripción

Links selected entities with fields and web pages through the **Edit Hyperlink** dialog box.

13.14 -HIPERVINCULO comando

Vincula entidades y páginas web.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

13.14.1 Descripción

Vincula entidades con campos y páginas web en la línea de comandos.

Nota: Este comando está pensado para ser utilizado por macros, scripts y rutinas LISP.

13.14.2 Opciones dentro del comando

Borrar
Elimina hipervínculos de entidades.

Insertar
Agrega un hipervínculo a una o más entidades.

Introduzca una URL
Especifique la ruta y el nombre del archivo, el archivo en red o la ubicación en Internet.

Introduzca la ubicación guardada
Especifica un nombre de marcador.

Nota: El carácter # especifica ubicaciones (marcadores) dentro de archivos o páginas Web.

Introduzca la descripción
Describe el hipervínculo.

Sobreescribir
Reemplaza el hipervínculo existente por el nuevo o deja el hipervínculo existente tal cual.

13.15 OPCIONESHV comando

Activa la visualización del hipervínculo.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

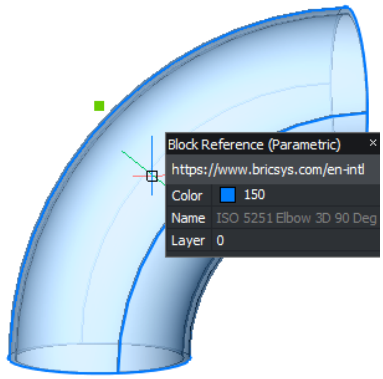
13.15.1 Descripción

Activa la visualización del cursor del hipervínculo y la información sobre la URL y añade Hipervínculo al menú de acceso directo.

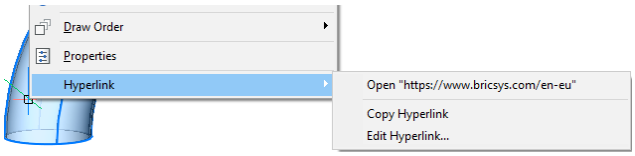
13.15.2 Opciones dentro del comando

Mostrar el cursor del hipervínculo, la información sobre la herramienta y el menú de acceso directo.
Alterna la visualización del icono de hipervínculo, la sugerencia que muestra la URL, y el submenú de hipervínculo en los menús de acceso directo.

Nota: El texto de la sugerencia se especifica mediante la opción Descripción de hipervínculo del comando HIPERVINCULO.



Menú de hipervínculo
Haga clic con el botón derecho en la entidad seleccionada que contiene hipervínculos, el elemento Hipervínculo se agrega al menú.



Abrir URL
Abre la ubicación especificada por la URL: una ubicación en Internet o un archivo con la aplicación asociada.

Nota: Esta opción ejecuta el comando URL.

Copiar Hipervínculo
Copia la selección y la coloca en el portapapeles

Nota: La URL puede pegarse en el dibujo o en otros documentos con el atajo de teclado Ctrl + V o el comando PEGAPP.

Editar Hipervínculo
Abre el cuadro de diálogo Editar hipervínculo.

14. I

14.1 ID comando

Informa de la coordenada x,y,z.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

Alias: IDPOINT

14.1.1 Descripción

Informa las coordenadas x,y,z de un punto especificado utilizando el sistema de coordenadas actual.

14.2 IEMBED comando

Inserta un archivo .tiff bitonal adjunto archivo de imagen al dibujo actual.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

14.2.1 Método

Normalmente, las imágenes adjuntas a un plano se guardan en un archivo separado. Este comando guarda una imagen de renderizado dentro del dibujo actual.

Nota: Para revertir esta acción utilice el comando IUNEMBED.

14.3 IFCEXPORT comando

Exporta un modelo BIM a IFC.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

14.3.1 Descripción

Exporta un modelo BIM a IFC, parcial o completamente. Los atributos IFC se gestionan dinámicamente, por ejemplo, propiedades y conjuntos de propiedades. Esto le permite elegir entre atributos IFC2x3 o IFC4.

Nota: Se admite la importación y exportación de alineaciones y superficies TIN con IFC 4X1.

Nota: Se aplica un color que se asemeja al material por color de capa para las entidades con materiales Redway.

14.3.2 Método

Seleccione las entidades para exportar o presione **Enter** para exportar el modelo completo.

14.4 IFCVALIDATE command

Checks the quality of an existing IFC file.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

14.4.1 Description

Validates an existing IFC file before importing it.

14.4.2 Method

Opens the **Import file** dialog box to select the IFC file.

An IFC file validation report is displayed in the Command line, then you have to decide whether or not to import the IFC file.

Nota: The report is also written to a log file next to the IFC file.

14.4.3 Options within the command

Yes
Imports the IFC file.

No
Does not import the IFC file.

14.5 IMAGEN comando

Abre el panel de Adjuntos.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

Alias: IM

14.5.1 Descripción

Abre el panel de Archivos adjuntos para mostrarlo en el espacio de trabajo actual. El panel de Archivos Adjuntos aparece con el mismo tamaño y la misma ubicación que tenía antes de cerrarse o contraerse. Como cualquier otro panel acoplable, el panel de Archivos adjuntos puede ser flotante, acoplado o apilado.

14.6 IMAGEAPP comando (Express Tools)

Especifica la aplicación de edición de imágenes utilizada para el comando IMAGEEDIT.

14.6.1 Método

Utilice el comando IMAGEAPP para especificar la aplicación de edición de imágenes, por ejemplo, Microsoft Paint.

14.7 AJUSTARIMG comando

Ajusta las propiedades de las imágenes a través del panel de Propiedades.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Alias: IAD

Atajos de teclado: **hacer clic en el marco de la imagen**

14.7.1 Método

Después de seleccionar una o más entidades de imagen por sus marcos, el panel de Propiedades mostrará las propiedades de la Imagen Raster.

Las propiedades de Ajuste de imagen son:

Brillo
Ilumina y oscurece la imagen:

- 0 - muy oscuro o negro
- 50 - normal
- 100 - muy claro o blanco

Contraste
Aumenta y disminuye el contraste::

- 0 - contraste muy bajo
- 50 - normal
- 100 - contraste muy alto

Difuminado
Desvanece la imagen:

- 0 - sin desvanecimiento
- 100 - totalmente descolorido

14.8 -IMAGEATTACH comando

Adjunta imágenes rasterizadas al dibujo.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

14.8.1 Método

Introduzca la ruta y el nombre de archivo del archivo de imagen, el punto de inserción, el factor de escala y el factor de rotación para insertar la imagen ráster en el dibujo.

14.8.2 Opciones

Especifica cómo el programa debe recordar la ruta de la imagen, que se guarda en el dibujo:

Ruta absoluta
La ruta completa del archivo de imagen se guarda como D:\BricsCAD Training\EN\Exercises\Gearbox.png

Ruta relativa
La ruta relativa a la carpeta de dibujo se guarda como ..\N-Ejercicios-Gearbox.png

Sin ruta
La ruta no se guarda y, por lo tanto, el programa busca la imagen en la carpeta de dibujo o en la ruta del archivo de búsqueda compatible que se podría agregar con el comando SRCHPATH.

usar información de Geocodificación
Utiliza datos de geocodificación para determinar el punto de inserción, la escala y el ángulo de rotación de la imagen.

Ruta de archivo de geocodificación
Especifica el nombre de un archivo PGW que contiene los datos de geocodificación.

Información de geocodificación incrustada
Utilice la información de geocodificación integrada en el archivo de imagen.

Factores de escala XY
Especifica los factores de escala para las direcciones X e Y de forma independiente.

Ángulo de rotación
Especifique el ángulo de rotación:

14.9 IMAGEATTACH comando

Abre el cuadro de diálogo Seleccionar archivo de imagen.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

Alias: IAT

14.9.1 Descripción

Abre el cuadro de diálogo Seleccionar archivo de imagen para seleccionar un archivo de imagen para referenciarlo en el dibujo actual. Tras seleccionar el archivo y elegir **Abrir**, se muestra el cuadro de diálogo Adjuntar archivo de imagen raster. Le permite especificar dónde y cómo adjuntar la imagen.

14.10 DELIMITARIMG comando

Recorta imágenes con formas rectangulares o poligonales.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

Alias: ICL

14.10.1 Método

Seleccione la imagen haciendo clic en su marco y cree un nuevo límite de recorte.

Las imágenes recortadas se pueden editar directamente a través de empuñaduras.

Nota: Una imagen sólo puede tener un límite de recorte; la creación de uno nuevo borra el anterior.

Nota: Este comando se puede introducir de forma transparente durante los comandos ('imageclip).

14.10.2 Opciones

EN
Activa el recorte y muestra el límite de recorte.

OFf
Desactiva el recorte y oculta el límite de recorte.

Invertir
Invierte el modo de recorte para que la imagen se recorte en el exterior o en el interior del límite de recorte.

Eliminar límite
Elimina el límite de recorte.

Nuevo contorno
Crea un nuevo límite de recorte y activa el recorte.

Seleccionar Polilínea
Crea un límite de recorte cerrando una polilínea seleccionada.

Poligonal
Crea un límite poligonal.

Deshacer
Desenfunda el último segmento poligonal.

Rectangular
Crea un límite de recorte rectangular.

14.11 IMAGEAPP comando (Express Tools)

Edita la imagen seleccionada en una aplicación externa del editor de imágenes.

Ícono:

14.11.1 Descripción

Abre el cuadro de diálogo **Editar imagen** que le permite seleccionar una imagen para abrirla en una aplicación de edición de imágenes externa.

Nota: El editor de imágenes externo se especifica con el comando IMAGEAPP, por ejemplo, Microsoft Paint.

14.12 IMAGEFRAME comando

Cuadrícula: alterna la variable del sistema IMAGEFRAME.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

14.12.1 Descripción

Cambie la variable del sistema IMAGEFRAME para cambiar la visibilidad y trazado de los marcos de imagen. Puede lanzar este comando en el símbolo del sistema o dentro de otro comando precediéndolo con un apóstrofe: 'IMAGEFRAME.

- 0: establece la variable del sistema IMAGEFRAME en 0.
- 1: establece la variable de sistema IMAGEFRAME en 1.
- 2: establece la variable de sistema IMAGEFRAME en 2.

14.13 CALIDADIMG comando

Especifica la calidad de visualización de las imágenes adjuntas.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

14.13.1 Descripción

Especifica la calidad de visualización de las imágenes adjuntas para aumentar el rendimiento o la resolución de la imagen.

- Borrador: aumenta el rendimiento reduciendo la resolución del color, el tamaño de la imagen y el uso de la memoria. Esto no afecta a la calidad de las imágenes trazadas.
- Alto: aumenta la calidad de la imagen, lo que supone una disminución del rendimiento en el caso de las imágenes de gran tamaño.

14.14 -IMPORTAR comando

Importa geometría desde archivos externos en las selecciones dinámicas de comando.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Nota: Este comando abre todos los formatos de archivo admitidos por el comando IMPORTAR.

14.14.1 Método

Especifique la ruta completa y el nombre de archivo de un archivo importable.

Nota: Escriba ~ (tilde) para mostrar el cuadro de diálogo Importar archivo, que le permite seleccionar un archivo para importar.

Nota: Los tipos de archivos disponibles para la importación son los mismos que para el comando **IMPORTAR** .

14.15 IMPORTAR comando

Importa la geometría de archivos externos al dibujo actual.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

Alias: IMP

14.15.1 Descripción

Abre el cuadro de diálogo **Importar archivo** para seleccionar un tipo de archivo compatible para importar al dibujo actual.

Los tipos de archivos compatibles con la importación son:

- **Formato de intercambio de planos** (.dxf; .dwg)

- **Formatos de metarchivo de Windows*** (.wmf; .emf; .wmz; .emz)[(1) (2)]
- **Collada** (.dae)
- **Archivo DGN de micro estación** (.dgn)

Formatos disponibles con el complemento BIM:

- **Archivo de objeto Wavefront** (.obj)
- **Archivo Rhino**(.3dm)[(1) (2)]
- **Archivo SketchUp** (.skp)[(1) (2)]

  Nota: Los archivos Trimble SketchUp se importan como mallas de subdivisión (las entidades se importan como bloques con nombre, definiciones de materiales de representación y las asignaciones de materiales se importan en las mallas). Los comandos ConvToSolid y ConvToMesh facilitan la conversión entre mallas y sólidos.
- **Archivo IFC** (.ifc; .ifczip)
- **Revit family** (.rfa)
- **Proyecto Revit** (.rvt)

(1) No disponible en BricsCAD® para Linux.

(2) No está disponible en BricsCAD® para macOS.

Nota: BricsCAD® actualmente solo admite la importación de archivos **Revit 2015-2021**. Si desea importar un modelo creado en una versión posterior de Revit, considere importar el modelo a BricsCAD® como un archivo IFC.

Nota:

Hay más archivos en formato 3D disponibles a través de un módulo separado, BricsCAD Communicator. Puede descargarlo desde el sitio web de Bricsys.

Los procedimientos de importación y exportación mediante Communicator se controlan a través de una serie de preferencias de usuario. Consulte la sección Comunicador del cuadro de diálogo Configuración.

Nota: Si el conjunto importado tiene materiales físicos asignados a sus partes, los materiales pueden importarse junto con la estructura del conjunto. Para cada material del archivo importado, se creará un material correspondiente en la biblioteca de materiales de documentos de destino, y su nombre, densidad, calor específico y conductividad térmica se copiarán del material de origen. Si el archivo importado contiene varios materiales con el mismo nombre, se utilizará el primero. Si el documento ya tiene un material con el mismo nombre en su biblioteca de materiales, este material se utilizará en su lugar.

Los materiales copiados a la biblioteca de materiales de documentos no se borrarán con las operaciones Deshacer.

14.16 ESTAMPAR comando

Imprime entidades 2D en caras planas de sólidos y superficies 3D para crear aristas adicionales.

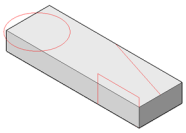
Shape Lite Pro Mechanical BIM

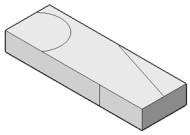
Ícono:

Nota: Utilice SCP dinámico (DUCS) para dibujar en las caras de los objetos 3D (variable de sistema UCSDETECT =1).

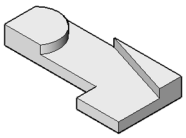
14.16.1 Método

Seleccione un sólido 3D que tenga al menos una cara plana, una superficie o una entidad de región. Seleccione los objetos de origen, las entidades 2D que se encuentran sobre o se intersecan con una cara plana de la entidad seleccionada y después de cada elección si desea eliminar o mantener el objeto de origen.





Con las entidades impresas en el sólido, puede utilizar comandos como EXTRUSION o DMPUSHPULL para manipular las caras recién creadas, como se muestra a continuación.



14.17 INSERT comando

Abre el cuadro de diálogo Insertar bloque.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

Alias: DDINSERT, I

14.17.1 Descripción

Abre el cuadro de diálogo Insertar bloque para insertar una instancia de bloque a partir de una definición de bloque. La definición de bloque puede existir en el dibujo actual o como un archivo dwg externo.

14.18 -INSERT comando

Inserta bloques a través de las indicaciones en la línea de Comandos. También solicita los valores de los atributos, si forman parte de la definición del bloque.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Alias: -I

14.18.1 Descripción

Inserta bloques a través de las indicaciones en la línea de comandos. Y solicita valores de atributo, si alguno es parte de la definición de bloque.

14.18.2 Método

Especifique el nombre del bloque para insertar o presione Entrar para aceptar el nombre del bloque insertado anteriormente y especifique el punto de inserción, el factor de escala, el ángulo de rotación para el bloque insertado. Las selecciones dinámicas BricsCAD en la línea de comando del bloque insertado, por ejemplo, Unidades: Milímetros.

Nota: El dibujo actual puede insertarse como un bloque escribiendo el nombre del dibujo como nombre del bloque.

Nota: Si el bloque contiene atributos, el valor de la variable de sistema ATTDIA (diálogo de atributos) determina si se le solicita en la barra de comandos que establezca los atributos o mediante un cuadro de diálogo.

14.18.3 Opciones

? para enumerar bloques en el dibujo

Enumera los nombres de todos los bloques en el dibujo actual.
Introduzca parte de un nombre para ver los nombres de determinados bloques. Puede utilizar comodines como ? para un carácter individual y * para todos los caracteres.

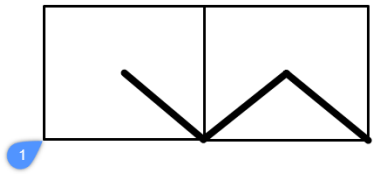
Nota: Si es necesario, pulse la tecla F2 para ver la lista completa; véase el comando PANTTEXT. Debe reiniciar el comando -INSERT para insertar el bloque.

~ para abrir el cuadro de diálogo del archivo

Muestra el cuadro de diálogo Insertar bloque. Elija un archivo DWG o DXF y ábralo.

punto de inserción (1)

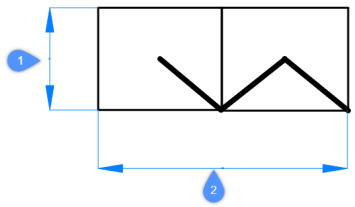
Especifique las coordenadas X-, Y- y Z- o elija un punto de inserción del bloque (esquina inferior izquierda). Normalmente, la coordenada Z se deja en 0 para los bloques 2D.



Escala

Escala el bloque:

- Valores mayores que 1 - haga que el bloque sea más grande.
- 1 - inserta el bloque en tamaño real.
- Valores mayores que 1 - agrandar el bloque.
- Valores inferiores a cero - gire el bloque, como reflejarlo.



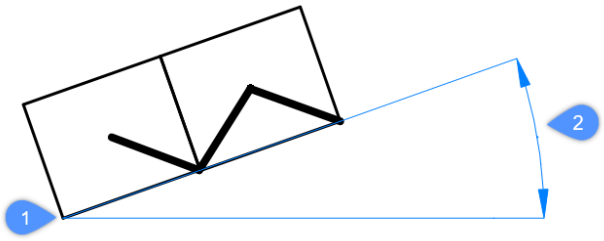
Escala X (2)
Especifica el factor de escala a lo largo del eje x; introduzca un valor negativo para reflejar el bloque sobre el eje y.

Escala Y (1)
Especifica el factor de escala a lo largo del eje y; introduzca un valor negativo para reflejar el bloque sobre el eje x.

Escala Z
Especifica el factor de escala a lo largo del eje z.

ROtar
Especifica el ángulo de rotación (2) del bloque sobre su punto de inserción (1), comenzando con el eje x como 0 grados:

- **Ángulos positivos** - girar el bloque en sentido contrario a las agujas del reloj.
- **Ángulos negativos** - girar el bloque en el sentido de las agujas del reloj.



Múltiple bloques
Inserta varias sesiones del bloque en los puntos de inserción especificados.

Esquina
Indica el tamaño del bloque especificando una segunda esquina de un rectángulo. El punto de inserción es la primera esquina.

Nota: Los bloques pueden editarse directamente a través de los agarres.

14.19 ININSERTALIGNED comando

Inserta bloques alineados a las entidades.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Alias: INSAL

14.19.1 Descripción

Inserta bloques alineados con entidades y opcionalmente los refleja. Pase el cursor por encima de una entidad existente para alinear el bloque con su geometría. El ajuste de la entidad no necesita estar activado, pero la colocación es más precisa cuando lo está.

14.19.2 Opciones

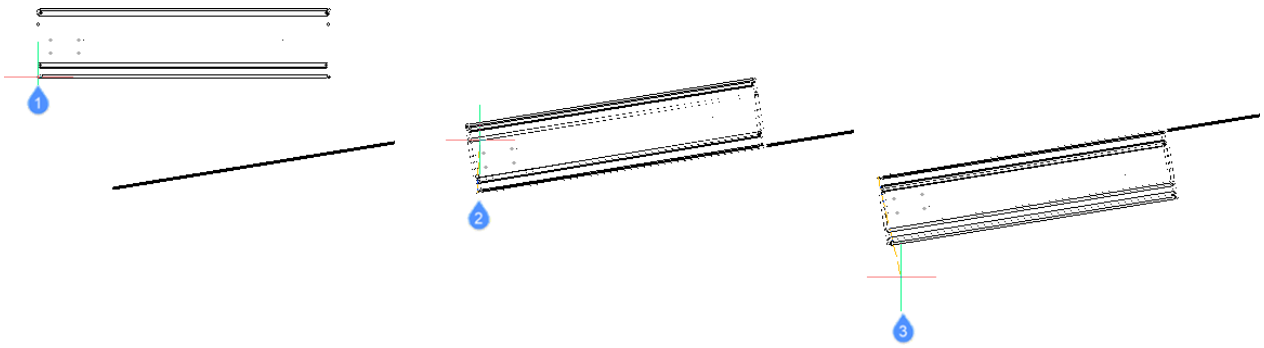
Bloquear para insertar

- Introduzca el nombre del bloque
- ~ - abre un cuadro de diálogo para elegir un dibujo externo para insertar
- ? - enumera las definiciones de bloque existentes.

Punto de control de reflejo de bloque
Mueve el cursor para voltear el bloque sobre su punto de inserción.

Escala X/Y/Z
Establece la escala correspondiente del bloque insertado.

MUltiple
Inserta múltiples instancias del bloque.



1 Bloque que se inserta

2 Bloque alineado con la entidad

3 Bloque reflejado sobre la entidad

14.20 INSERTION comando

Alterna el ajuste de entidad Inserción.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

14.20.1 Descripción

Alterna el ajuste de entidad Inserción para habilitar o deshabilitar la alineación al punto de inserción de objetos. Puede lanzar este comando en la línea de comandos para alternar un snap de entidad en ejecución. Al hacerlo, el valor de la variable de sistema OSMODE cambia en consecuencia. También

puede iniciar este comando dentro de otro comando para desactivar la alineación de entidad solo para la operación actual. Esto no cambia el valor de la variable del sistema OSMODE.

14.21 INSERTLAYOUT comando

Inserta un diseño con nombre de un plano, como referencia de bloque, en el espacio de papel actual.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

14.21.1 Descripción

Seleccione un dibujo en el cuadro de diálogo **Seleccionar dibujo** y especifique el nombre del diseño y el punto de inserción. Una referencia de bloque que replica las entidades de la maqueta se insertará en el Espacio de Papel actual.

Nota: El comando sólo está disponible en el Espacio Papel.

14.22 -INSERTLAYOUT comando

Inserta un diseño con nombre de un plano, como referencia de bloque, en el espacio de papel actual.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

14.22.1 Descripción

Especifique el nombre de la ruta de dibujo desde la que se exportará el diseño y el nombre del diseño, junto con el punto de inserción. Una referencia de bloque que replica las entidades de la maqueta se insertará en el espacio de papel actual.

Nota: El comando sólo está disponible en el Espacio Papel.

14.23 -INSERTMULTIPLELAYOUT command

Inserts multiple layouts, as Block References, in the current Paper Space via command line.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

14.23.1 Description

Inserts named layouts of multiple drawings in the current Paper Space as Block References.

Nota: The command is only available in Paper Space.

14.23.2 Method

Enter the margin to be used between viewports in the Paper Space.

Nota: A positive value, or zero, is needed.

Enter the list of drawings to export layouts from, by specifying the drawing path names one by one. When finished, press Enter with an empty string to continue with exporting.

The -INSERTMULTIPLELAYOUT command now loops over the files and asks you to enter the layout name for each drawing.

Specify the base point and second point for the Block References.

14.24 INSERTOBJ comando

Abre el cuadro de diálogo Insertar objeto.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Alias: IO

Nota: Este es un comando solo para Windows.

14.24.1 Descripción

Abre el cuadro de diálogo Insertar objeto para insertar un objeto OLE en el dibujo actual.

14.25 -INTERFERE comando

Muestra volúmenes y áreas de interferencia entre dos conjuntos de entidades ACIS.

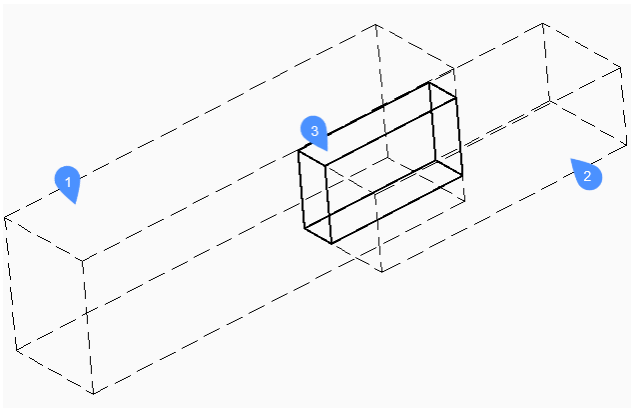
Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

Alias: INF

Nota: Este comando se puede introducir de forma transparente ('interfere) durante los comandos.

14.25.1 Método



Especifica el primer (1) y el segundo (2) conjunto de entidades ACIS: elige uno o más sólidos 3D y/o regiones 2D.

Puede responder con ALL para colocar todas las entidades ACIS en un conjunto y, posteriormente, utilizar la opción Check first Set para cotejarlas entre sí. Esto obedece la necesidad de crear dos conjuntos de entidades.

Las entidades en el primer conjunto se comparan con las entidades en el segundo conjunto y da como resultado un volumen de interferencia (3) o área que se crea en la capa definida por la variable del sistema INTERFERELAYER que se almacena en el registro y tiene valor inicial para "Interferencias"."

Nota: La edición Pro muestra adicionalmente los volúmenes de interferencia entre dos conjuntos de sólidos ACIS y luego, opcionalmente, crea nuevos sólidos ACIS a partir de las porciones comunes de los pares de sólidos que se cruzan, colocándolos en la capa "Interferencias".

El o los sólidos de interferencia permanecen en el dibujo cuando el comando termina.

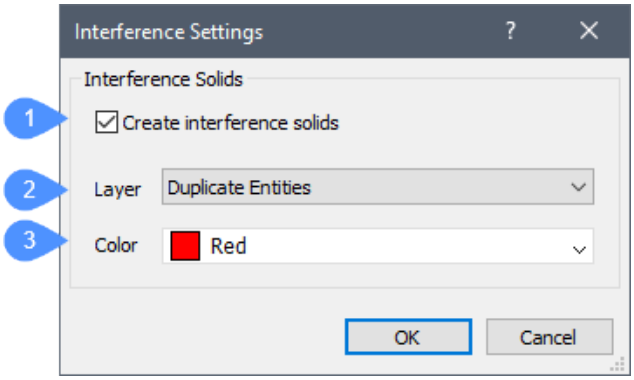
Nota: Las entidades que están en la capa que está establecida por la variable de sistema INTERFERELAYER no se aceptan al seleccionar entidades, ya que se considera solo la capa de salida.

Nota: Cuando se selecciona una entidad de interferencia en el modelo o en el panel ESTRUCTURA , las entidades de origen se resaltan junto con la entidad de interferencia seleccionada.

14.25.2 Opciones

Selección anidada
Selecciona las entidades ACIS dentro de los bloques o las xrefs.

Configuración
Muestra un cuadro de diálogo:



1 **Crear sólidos de interferencia**: cuando se marca, se crean nuevos sólidos a partir del área o volumen de interferencia.

2 **Capa**: especifica la capa en la que se crean las entidades de interferencia. Por defecto = capa almacenada en la variable de sistema INTERFERELAYER. No seleccione una capa de entidades seleccionadas, ya que se considera solo la capa de salida. Se recomienda seleccionar una capa vacía o aceptar la capa por defecto.

3 **Color**: especifica el color de las entidades de interferencia; el color de la capa de interferencia se cambia para que coincida con este color.

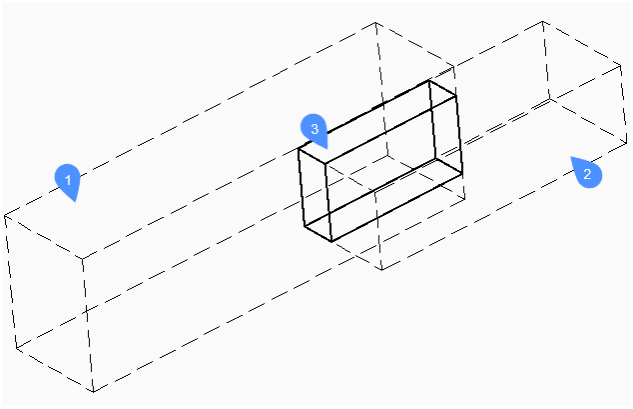
Comprobar el primer conjunto
Comprueba la interferencia de entidades en el primer conjunto, cuando contiene dos o más entidades, y luego crea entidades de interferencia de ellas.

14.26 -INTERFERE comando

Muestra volúmenes y áreas de interferencia entre dos conjuntos de entidades ACIS.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

14.26.1 Método



Especifica el primer (1) y el segundo (2) conjunto de entidades ACIS: elige uno o más sólidos 3D y/o regiones 2D.

Puede responder con ALL para colocar todas las entidades ACIS en un conjunto y, posteriormente, utilizar la opción Check first Set para cotejarlas entre sí. Esto obedece la necesidad de crear dos conjuntos de entidades.

Las entidades en el primer conjunto se comparan con las entidades en el segundo conjunto y da como resultado un volumen de interferencia (3) o área que se crea en la capa definida por la variable del sistema INTERFERELAYER que se almacena en el registro y tiene valor inicial para "Interferencias"."

Nota: La edición Pro muestra adicionalmente los volúmenes de interferencia entre dos conjuntos de sólidos ACIS y luego, opcionalmente, crea nuevos sólidos ACIS a partir de las porciones comunes de los pares de sólidos que se cruzan, colocándolos en la capa "Interferencias".

El o los sólidos de interferencia permanecen en el dibujo cuando el comando termina.

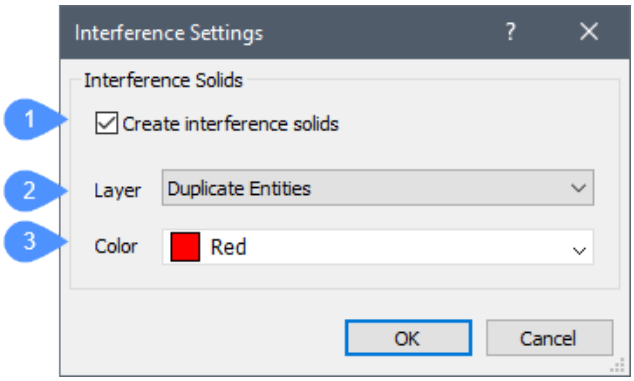
Nota: Las entidades que están en la capa que está establecida por la variable de sistema INTERFERELAYER no se aceptan al seleccionar entidades, ya que se considera solo la capa de salida.

Nota: Cuando se selecciona una entidad de interferencia en el modelo o en el panel ESTRUCTURA , las entidades de origen se resaltan junto con la entidad de interferencia seleccionada.

14.26.2 Opciones

Selección anidada
Selecciona las entidades ACIS dentro de los bloques o las xrefs.

Configuración
Muestra un cuadro de diálogo:



1 Crear sólidos de interferencia: cuando se marca, crea nuevos sólidos a partir del área o volumen de interferencia.

2 Capa - especifica la capa en la que se crean las entidades de interferencia. Por defecto = capa almacenada en la variable de sistema INTERFERELAYER. No seleccione una capa de entidades seleccionadas, ya que se considera solo la capa de salida. Se recomienda seleccionar una capa vacía o aceptar la capa predeterminada.

3 Color - especifica el color de las entidades de interferencia; el color de la capa de interferencia se cambia para que coincida con este color.

Comprobar el primer conjunto
Comprueba la interferencia de entidades en el primer conjunto, cuando contiene dos o más entidades, y luego crea entidades de interferencia de ellas.

¿Crear una interfaz sólida?
Elija si desea crear un sólido de interfaz o no.

14.27 INTERSEC comando

Realiza operaciones de intersección booleana en sólidos 3D y regiones 2D.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

Alias: IN

Nota: En el nivel de licencia BricsCAD® Lite, el comando se aplica sólo a las entidades de la región.

14.27.1 Descripción

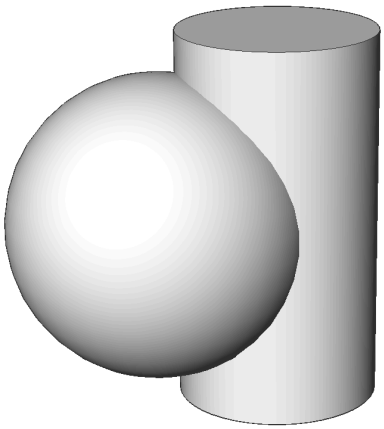
Realiza operaciones de intersección booleana en sólidos 3D y regiones 2D eliminando todas las partes en común.

Nota: Si los sólidos y las regiones no se cruzan, BricsCAD los borra.

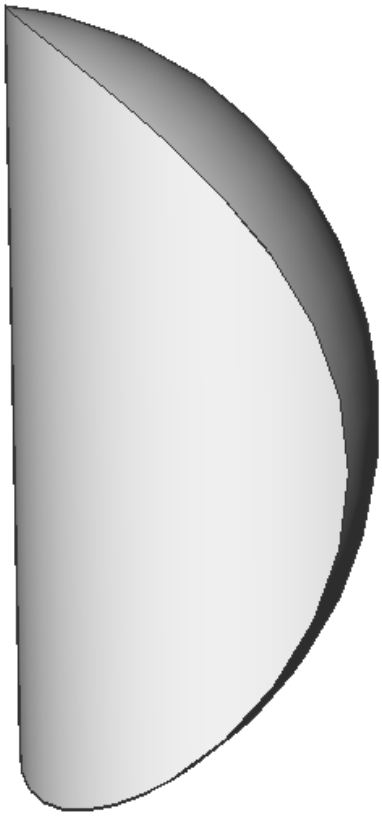
14.27.2 Método

Especifique los sólidos 3D y/o las regiones 2D a intersecar. El programa elimina todo excepto los volúmenes y las áreas en común de las entidades seleccionadas.

Las entidades seleccionadas:



Resultado:



14.28 INTERSECTION comando

Alterna el ajuste de entidad de intersección.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

14.28.1 Descripción

Alterna la alineación de entidad de intersección para habilitar o deshabilitar la alineación a la intersección. Puede iniciar este comando en el símbolo del sistema para alternar una alineación de entidad en ejecución. Al hacerlo, se cambia el valor de la variable del sistema OSMODE en consecuencia. También puede lanzar este comando dentro de otro comando para desactivar el ajuste de entidad sólo para la operación actual. Esto no cambia el valor de la variable del sistema OSMODE.

14.29 ISAVEAS comando

Guarda las imágenes.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

14.29.1 Descripción

Guarda las imágenes en tu ordenador a través del cuadro de diálogo Guardar archivo de imagen.

14.30 ISOLATEOBJECTS comando

Oculta todas las entidades excepto las seleccionadas.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

Alias: ISOLATE

14.30.1 Descripción

Sólo se muestran las entidades seleccionadas. Otras entidades están ocultas.

Nota: Utilice el comando UNISOLATEOBJECTS para que las entidades ocultas vuelvan a ser visibles.

Nota: La variable OBJECTISOLATIONMODE controla lo que sucede con el estado oculto de las entidades que no fueron seleccionadas para ser ocultadas.

Nota: El comando ISOLATEOBJECTS está activado en las sesiones EDITARBLOQUE y EDITREF.

14.31 ISOPLANO comando

Activa la variable del sistema SNAPISOPAIR.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Alias: IS

14.31.1 Descripción

Alterna la variable del sistema SNAPISOPAIR para especificar el plano de dibujo para los dibujos isométricos. Puede lanzar este comando en la línea de comandos o dentro de otro comando precediéndolo de un apóstrofe: 'ISOPLANO.

- Izquierda: establece la variable del sistema SNAPISOPAIR en Izquierda.
- Derecha: establece la variable del sistema SNAPISOPAIR a la Derecha.

- Top: establece la variable del sistema SNAPISOPAIR en Top.
- Alternar: cambia la variable del sistema SNAPISOPAIR al siguiente ajuste. Realiza un ciclo en orden desde la configuración actual (izquierda-superior-derecha-izquierda).

14.32 IUNEMBED comando

Convierte una imagen incrustada en una adjunta.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

14.32.1 Descripción

Convierte una imagen incrustada en una imagen adjunta exportando la imagen incrustada a un archivo (al que se adjunta la entidad de imagen).

Nota: Este comando revierte la acción del comando IEMBED.

15. J

15.1 UNIR comando

Une entidades 2D en sus puntos finales comunes.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

15.1.1 Descripción

Une líneas, polilíneas 2D ligeras y antiguas, polilíneas 3D, arcos, arcos elípticos, poliarcos, splines y hélices en sus puntos finales comunes.

Nota: El tipo de entidad resultante depende de los tipos de entidades de entrada y de su coplanaridad.

15.1.2 Método

Dos polilíneas 2D se unen en un solo:

- Polilínea 2D- cuando son coplanares.
- Polilínea 3D: cuando no son coplanares y si están compuestos solo de segmentos rectos.
- Spline: cuando no son coplanares y si al menos una de las polilíneas tiene un segmento protuberado (arco).

Una polilínea 2D y una polilínea 3D se unen en un solo:

- Polilínea 2D: cuando son coplanares.
- Polilínea 3D: cuando no son coplanares y si la polilínea 2D solo tiene segmentos rectos.
- Spline: cuando no son coplanares y si la polilínea 2D tiene al menos un segmento de arco.

Una línea y un arco circular (o una polilínea con arcos) se unen en un solo:

- Polilínea 2D: cuando son coplanares.
- Spline: cuando no son coplanares.

Los siguientes pares de entidades se unen en una spline:

- Línea y un arco elíptico.
- Spline y otra entidad abierta, como un arco elíptico o polilínea.
- Hélix y otra entidad abierta, como una línea o arco.

Incluso cuando hay huecos entre estas entidades, el comando las une en una sola entidad:

- Líneas colineales: unidas en una sola línea.
- Arcos coplanares (con los mismos radios y puntos centrales): unidos a un arco o círculo.
- Arcos elípticos coplanares (con los mismos ejes mayores y menores): unidos en un arco elíptico o elipse.

Los arcos circulares y elípticos se unen en una dirección en sentido contrario a las agujas del reloj a partir del arco de origen.

Nota: Colineal significa que las entidades se encuentran en la misma línea imaginaria. Coplanar significa que las entidades se encuentran en el mismo plano.

16. K

16.1 KEEPME comando

Agrega entidades cambiadas al dibujo de origen, cuando dos dibujos algo diferentes se están comparando visualmente.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

Nota: El comando solo funciona durante una sesión iniciada por el comando DWGCOMPARAR.

16.1.1 Método

Seleccione una o más entidades o bien escriba TODO para seleccionar todas las entidades del dibujo y añadirlas al dibujo de origen.

17. L

17.1 TERRENOXMLEXPORTAR comando

Exporta entidades civiles a un archivo LandXML.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

17.1.1 Descripción

Le permite seleccionar las entidades civiles de BricsCAD que desea exportar a un archivo LandXML. Una vez seleccionadas las entidades, se abre el cuadro de diálogo **Guardar archivo LandXML**, donde puede especificar la ubicación y el nombre del archivo LandXML de salida.

17.1.2 Método

Seleccione Puntos civiles, superficies TIN, calificaciones o Alineaciones horizontales y Alineaciones 3D en el dibujo y especifique el archivo de salida.

17.2 TERRENOXMLIMPORTAR comando

Crea superficies o alineaciones TIN a partir de un archivo LandXML.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

17.2.1 Descripción

Abre el cuadro de diálogo **Abrir archivo LandXML** para seleccionar un archivo .xml para importar.

Las siguientes entidades de BricsCAD Civil pueden ser importadas desde el archivo LandXML especificado: Puntos Civiles, Superficies, Alineaciones Horizontales (se soportan tanto Alineaciones por PI como Alineaciones por Elementos), y Alineaciones 3D.

17.2.2 Opciones dentro del comando

Dibujar líneas de corte como polilíneas
Especifica si las líneas de rotura se importan como polilíneas.

Nota: Esta opción está disponible al importar superficies TIN con líneas de corte.

Las unidades del dibujo son diferentes de las del archivo XML. Qué le gustaría hacer:
Esta opción está disponible si las unidades del dibujo actual no coinciden con las unidades del archivo XML de entrada.

Escala
Escala las unidades del archivo XML.

Importar sin escalar
Importa el archivo XML sin escalar.

Cancelar
Cancela el comando.

17.3 CAPACT comando

Mueve las entidades seleccionadas a la capa actual.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

17.3.1 Descripción

Mueve las entidades seleccionadas a la capa actual sin tener que especificar el nombre de la capa actual.

Se le solicita:

Seleccione las entidades que se moverán a la capa actual

Seleccione una o más entidades que desee mover a la capa actual. Puede continuar seleccionando entidades hasta que presione Enter para finalizar el comando. La línea de comandos indica cuántas entidades se han movido y a qué capa:

 # entidades se movieron a la capa actual ("LayerName1").

17.4 LAYDEL comando (Express Tools)

Elimina permanentemente una capa del dibujo actual, con todas las entidades en él.

Ícono: 

17.4.1 Método

Seleccione una entidad en la capa que se eliminará. Se eliminan todas las entidades de esa capa, junto con la capa.

17.4.2 Opciones dentro del comando

Escríbelo
Le permite ingresar el nombre de la capa.

Lista
Le permite ingresar los nombres de capa para listar.

*
Enumera todas las capas disponibles.

¿Continuar eliminando la(s) capa(s)?

Si
Elimina permanentemente la capa con todas las entidades en ella.

No
Sale de la operación.

17.5 -CAPA comando

Gestiona las capas a través de la línea de comandos.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Alias: -LA

17.5.1 Descripción

Crea capas y estados de capa y cambia sus propiedades.

Nota: La capa actual no se puede apagar y congelar.

17.5.2 Opciones dentro del comando

?
Enumera los nombres de las capas del dibujo actual.

Nueva capa
Crea nuevas capas.

Nota: Puede crear varias capas nuevas separando cada nombre con una coma (,).

Crear una nueva capa actual
Crea una nueva capa y la convierte en actual.

Establecer capa como actual
Establece una capa como la actual.

Renombrar
Cambia el nombre de las capas.

Color
Cambia el color de las capas.

Tipo de línea
Cambia el tipo de línea de las capas.

Grosor de Línea
Cambia el peso de las capas.

TRansparencia
Establece el factor de transparencia de entidad entre 0 (totalmente opaco) y 90 (totalmente transparente).

MAterial
Establece la propiedad de material para todas las entidades de la capa.

Trazo
Cambia el estado del gráfico de las capas.

eStado
Administra los estados de capa.

Guardar
Guarda el estado de capa actual.

Restaurar
Restaurar este estado de capas.

Editar
Edita el estado de una capa guardada.

cambiar nombre
Cambia el nombre de un estado de capa guardado.

Eliminar
Elimina un estado de capa guardado.

Importar
Muestra el cuadro de diálogo Importar estados de capas, que le permite importar un estado de capa desde un archivo al dibujo actual.

eXportar
Exporta un estado de capa guardado en el dibujo actual a un archivo de estado de capa.

activar capa
Activa las capas que antes estaban desactivadas.

Agapa la capa
Desactiva las capas para ocultar sus entidades de la vista.

Congelar
Congela las capas para que estén ocultas de la vista.

Descongelar
Descongela las capas que se han ocultado previamente con la opción Congelar.

Bloquear
Bloquea las capas para que sus entidades permanezcan visibles pero no puedan ser editadas.

Desbloquear
Desbloquea las capas que antes estaban bloqueadas.

17.6 CAPA comando

Abre el panel Capas.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Alias: DDLMODES, LA

17.6.1 Descripción

Abre el panel de capas para mostrarlo en el espacio de trabajo actual. El panel de capas aparece con el mismo tamaño y ubicación que tenía antes de cerrarse o colapsarse. Como cualquier otro panel acoplable, el panel Capas puede ser flotante, acoplado o apilado.

17.7 LAYERP comando

Restablece las propiedades de las capas a su estado anterior.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

17.7.1 Descripción

Restaura las propiedades de las capas a su estado anterior, un cambio a la vez. Este comando solo funciona cuando la variable de sistema LAYERPMODE está habilitada.

No hay selecciones dinámicas. La línea de comandos indica: se restauraron los ajustes de capa anteriores.

17.8 PANELCAPASCERRAR comando

Cierra el panel de Capas.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

17.8.1 Descripción

Cierra el panel Capas para ocultarlo del espacio de trabajo actual. Si el panel Capas está apilado al cerrarlo, la pestaña Capas o el icono se quitan de la pila.

17.9 PANELCAPASABRIRL comando

Abre el panel Capas.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

17.9.1 Descripción

Abre el panel del navegador mecánico para mostrarlo en el espacio de trabajo actual. El panel del navegador mecánico aparece en el mismo tamaño y ubicación que tenía antes de cerrarse o colapsarse. Al igual que cualquier otro panel acoplable, el panel del navegador mecánico puede ser flotante, acoplado o apilado.

17.10 ESTADOCAPAS comando

Abre el cuadro de diálogo del explorador de dibujos con **Estados de capa** seleccionado.

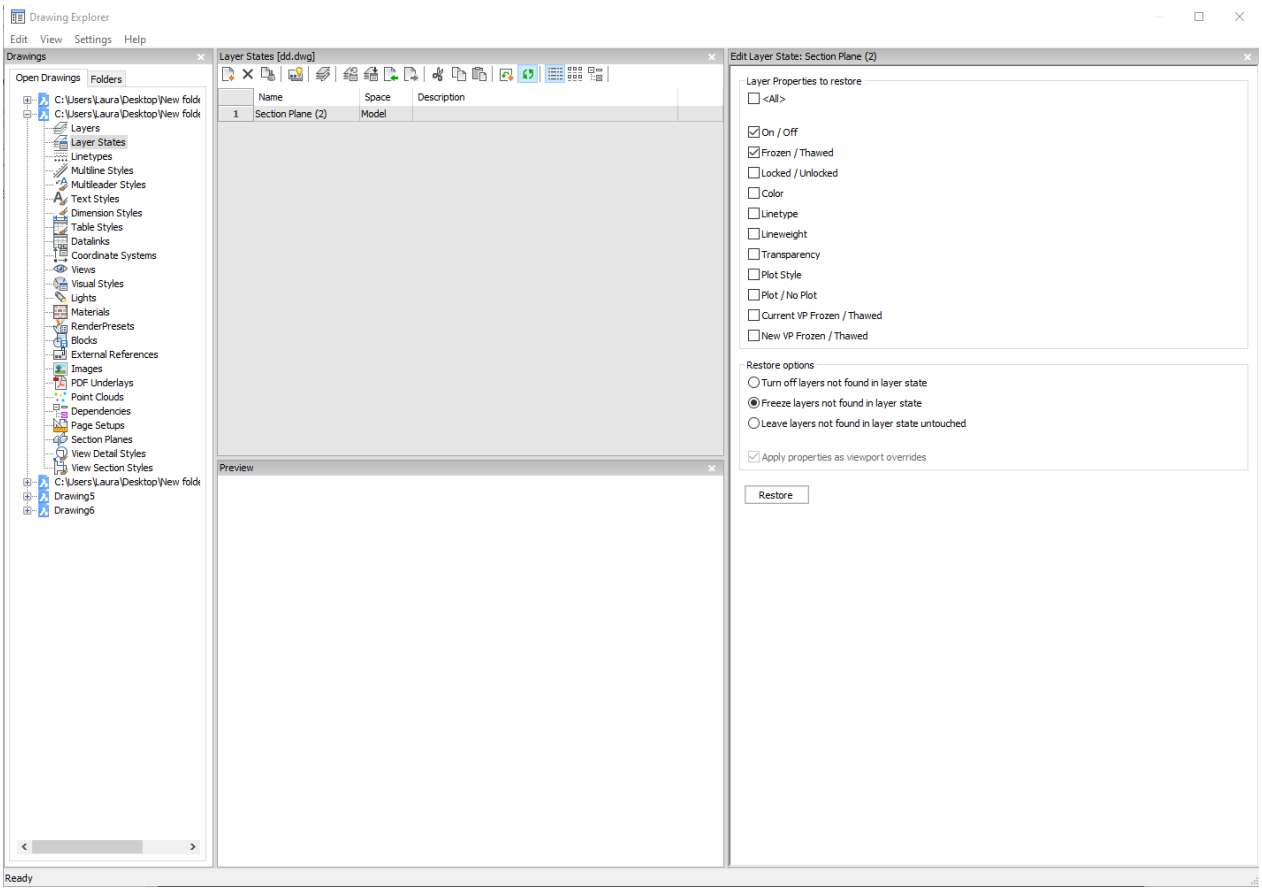
Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

Alias: LAS

17.10.1 Descripción

Abre el cuadro de diálogo del Explorador de Dibujos en la categoría de Estados de Capas para gestionar los estados de las capas que se utilizan en el dibujo seleccionado.



17.10.2 Opciones dentro del comando

<Todo>

Selecciona o deselecciona todas las propiedades. Consulte el comando -CAPA para conocer el significado de las propiedades

Opciones de restauración

Determina lo que ocurre con las capas que no se encuentran en el estado de capa, como las que se han añadido después de la creación del estado de capa.

Aplicar propiedades como invalidaciones de ventanas gráficas

Aplica el estado de la capa como invalidaciones de ventanas gráficas (consulte Propiedades de la capa VP) a la ventana gráfica de diseño actual.

Nota: Esta opción sólo está disponible en un diseño dentro de una ventana gráfica.

17.10.3 Opciones del menú contextual

Nuevo

Crea un nuevo estado de capas con un nombre genérico.

Eliminar

Elimina el estado de la capa seleccionada del dibujo.

Nota: Los estados de capa que se utilizan en el dibujo se eliminarán sin previo aviso.

& Ocultar símbolos xref
Activa y desactiva la visibilidad de los símbolos xref.

Editar el estado de la capa
Muestra el cuadro de diálogo Editar estado de capa para cambiar el estado de la capa.

Agrega
Añadir capa(s) al estado de capa

Borrar
Eliminar capa(s) desde el estado de capa

Restaurar
Restablece el estado de la capa seleccionada al estado por defecto.

Nota: Las propiedades de la capa cambiarán después de cerrar el cuadro de diálogo Explorador de dibujos.

Sobreescribir
Anula la configuración del estado de capa seleccionado con la nueva configuración modificada por el panel Editar estado de capa.

Importar
Importa los estados de las capas desde un archivo LAS a través del cuadro de diálogo Estados de las capas.

Exportar
Exporta los estados de las capas a un archivo LAS a través del cuadro de diálogo Estados de las capas.

Nota: El archivo de estado de capa se puede importar a otros planos o enviar a los clientes.

Renombrar
Cambia el nombre del elemento.

Seleccionar Todo
Seleccionar todos los elementos.

Invertir selección.
Anula la selección actual y viceversa.

17.11 INUTCAPA comando

Congela capas de entidades seleccionadas.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

17.11.1 Descripción

Congela capas de entidades seleccionadas para ocultar todas las entidades que están en las mismas capas que las entidades seleccionadas.

17.11.2 Método

Se le solicita:

Seleccione una entidad en la capa a congelar

Seleccione una o más entidades en las capas que desee congelar. Puede seguir seleccionando entidades hasta que pulse Enter para finalizar el comando. La línea de comandos indica qué capas se han desactivado:

- **Esta capa ha sido congelada: LayerName1**
- **Esta capa ha sido congelada: LayerName2**

Si alguna de las entidades seleccionadas está en la capa actual, la línea de comando indica que la capa no se puede congelar:

No se puede congelar la capa: LayerName3. Es la capa actual.

Opciones adicionales: [Ajustes/deshacer/opciones de selección (?)]

17.11.3 Opciones dentro del comando LAYFRZ

Después de iniciar el comando LAYFRZ, pueden estar disponibles las siguientes opciones:

Configuración
Elija modificar la configuración de selección de ventanas gráficas o bloques.

Ventanas
Especifique el comportamiento de las ventanas gráficas de diseño.

- **Apagado**: desactiva las capas en todas las ventanas gráficas. Esta es la opción por defecto.
- **VPFreeze**: congela las capas en la ventana gráfica actual.

Selección de bloque
Especifique el comportamiento para bloques y referencias externas.

- **Selección**: congela la capa de entidades seleccionadas, incluidos bloques y referencias externas. Ignora las capas de entidades dentro del bloque o la referencia externa, independientemente de dónde se elija el bloque. Esta es la opción por defecto.
- **Bloque**: desactiva la capa del bloque/ref. seleccionado o del bloque/ref. anidado. Esta opción requiere que seleccione entidades eligiendo cada una individualmente. El lugar en el que se elige, en un bloque padre o anidado/xref, determina qué capa se congela.
- **Entidad**: congela la capa de la entidad seleccionada dentro de un bloque/xref o bloque/xref anidado. Esta opción requiere que se seleccionen las entidades escogiendo cada una de ellas individualmente. El lugar en el que se elige, en un bloque padre o anidado/xref, determina qué capa se congela.
- **Ninguno**: esta opción se comporta igual que la opción Selección.

Deshacer
Deshaga la operación INUTCAPA anterior.

Opciones de selección

17.12 AISLACAPA comando

Aísla las capas de entidades seleccionadas.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

17.12.1 Descripción

Aísla las capas de las entidades seleccionadas bloquea u oculta todas las entidades excepto las que están en las mismas capas que las entidades seleccionadas.

17.12.2 Método

Se le solicita:

Seleccione entidades en las capas a aislar

Seleccione una o más entidades en las capas que desea aislar. Puede continuar seleccionando entidades hasta que presione Enter para finalizar el comando. Si todas las entidades seleccionadas están en la misma capa, la línea de comando indica qué capa se ha aislado y la convierte en la capa actual:

Esta capa ha sido aislada: LayerName1. Esta capa es actual: LayerName1.

Si las entidades seleccionadas están en más de una capa, la línea de comandos indica cuántas capas se han aislado.

Número de capas aisladas: #.

Si entre las entidades seleccionadas no hay ninguna de la capa actual, ésta se cambia por una de las capas aisladas.

Opciones adicionales: [Ajustes/opciones de selección (?)]

17.12.3 Opciones dentro del comando AISLACAPA

Configuración
Especifica el comportamiento de las capas que no están aisladas.

Bloquear
Bloquear las capas que no están aisladas. Esta es la opción por defecto.

Off
Ocultar las entidades en las capas que no están aisladas. Puede especificar cómo se ocultan las entidades para las ventanas gráficas de diseño.

- **Apagado**: desactiva las capas en todas las ventanas gráficas. Esta es la opción por defecto.
- **VPFreeze**: congela las capas en la ventana gráfica actual.

Opciones de selección

17.13 BLOQCAPA comando

Bloquea la capa de la entidad seleccionada.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

17.13.1 Descripción

Abre el panel de capas para mostrarlo en el espacio de trabajo actual. El panel de capas aparece con el mismo tamaño y ubicación que tenía antes de cerrarse o colapsarse. Como cualquier otro panel acoplable, el panel Capas puede ser flotante, acoplado o apilado.

17.13.2 Método

Bloquea la capa de una entidad seleccionada para evitar que las entidades de esa capa sean editadas.

Se le solicita:

Seleccione una entidad en la capa a bloquear

Seleccione una entidad en la capa a bloquear

La línea de comandos indica qué capas se han bloqueado:

- **Esta capa ha sido bloqueada: LayerName1**
- **Esta capa ha sido bloqueada: LayerName2**

Las entidades de las capas bloqueadas se desvanecen por defecto. Puedes cambiar el desvanecimiento de las capas con la variable de sistema LAYLOCKFADECTL.

17.14 LAYMCH comando (Express Tools)

Cambia la capa de entidades seleccionadas para que coincida con una capa de destino.

Ícono: 

17.14.1 Método

Seleccione las entidades que se van a cambiar y luego seleccione una entidad en la capa de destino.

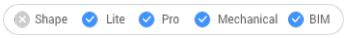
17.14.2 Opciones dentro del comando

Escríbelo

Le permite ingresar el nombre de la capa.

17.15 CAPACTIVACTUAL comando

Cambia la capa de trabajo a la de la entidad seleccionada (corto para "hacer actual la capa").



Ícono: 

Alias: SETLAYER

17.15.1 Método

Elija una entidad cuya capa se convertirá en la capa actual.

17.16 LAYMRG comando(Express Tools)

Combina capas de entidades seleccionadas en una capa de destino.

Ícono: 

17.16.1 Método

Seleccione las entidades en las capas que se fusionarán y luego seleccione una entidad en la capa de destino.

Nota:

- Las entidades de las capas fusionadas se mueven a la capa de destino.
- Las capas combinadas se eliminan del dibujo.

17.16.2 Opciones dentro del comando

Escríbelo
Le permite ingresar el nombre de la capa.

Lista
Le permite ingresar los nombres de capa para listar.

*
Enumera todas las capas disponibles.

¿Desea continuar?

Si
Las capas combinadas se purgan.

No
Sale del comando, sin fusionar las capas.

17.17 DESCAPA comando

Desactiva capas de entidades seleccionadas.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

17.17.1 Descripción

Desactiva las capas de entidades seleccionadas para ocultar todas las entidades que están en las mismas capas que las entidades seleccionadas.

Se le solicita:

17.17.2 Seleccione una entidad en la capa a desactivar

Seleccione una o más entidades en las capas que desee desactivar. Puede continuar seleccionando entidades hasta que presione Entrar para finalizar el comando. La línea de comandos indica qué capas se han desactivado:

- **Esta capa ha sido desactivada: LayerName1**
- **Esta capa ha sido desactivada: LayerName2**

Si alguna de las entidades seleccionadas se encuentra en la capa actual, se le preguntará:

Esta capa es actual: LayerName3. ¿Desea desactivar la capa actual?

Especifique si desea desactivar la capa actual.

- **Sí**: desactivar la capa actual.
- **No**: no desactivar la capa actual.

Opciones adicionales: [Ajustes/deshacer/opciones de selección (?)]

17.17.3 Opciones del comando DESCAPA

Después de iniciar el comando DESCAPA, pueden estar disponibles las siguientes opciones:

Configuración
Elija modificar la configuración de selección de ventanas gráficas o bloques.

Ventanas
Especifique el comportamiento de las ventanas gráficas de diseño.

- **Apagado**: desactiva las capas en todas las ventanas gráficas. Esta es la opción por defecto.
- **VPFreeze**: congela las capas en la ventana gráfica actual.

Selección de bloque
Especifique el comportamiento para bloques y referencias externas.

- **Selección**: desactiva la capa de entidades seleccionadas, incluidos bloques y referencias externas. Ignora las capas de entidades dentro del bloque o la referencia externa, independientemente de dónde se elija el bloque. Esta es la opción por defecto.
- **Bloque**: desactiva la capa del bloque/ref. seleccionado o del bloque/ref. anidado. Esta opción requiere que se seleccionen las entidades escogiendo cada una de ellas individualmente. El lugar en el que se elige, en un bloque/referencia padre o anidado, determina qué capa se desactiva.
- **Entidad**: desactiva la capa de la entidad seleccionada dentro de un bloque/referencia o bloque/referencia anidado. Esta opción requiere que seleccione entidades eligiendo cada una individualmente. El lugar en el que se elige, en un bloque/referencia padre o anidado, determina qué capa se desactiva.
- **Ninguno**: esta opción se comporta igual que la opción Selección.

Deshacer
Deshaga la operación DESCAPA anterior.

Opciones de selección

17.18 ACTCAPA comando

Activa todas las capas en el dibujo.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

17.18.1 Descripción

Activa todas las capas en el dibujo para ver y editar entidades en esas capas.

No hay selecciones dinámicas. La línea de comando indica: todas las capas se han activado.

Nota: Las entidades de las capas congeladas sólo son visibles si también se descongela la capa. Las entidades de las capas bloqueadas solo se pueden editar si también desbloquea la capa.

17.19 PRESENTACION comando

Crea, copia, renombra y elimina diseños.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

17.19.1 Método

Puedes crear hasta 255 diseños de espacios de papel en un solo dibujo. Cada diseño representa una hoja de papel.

17.19.2 Opciones dentro del comando

?
Enumera los nombres de los diseños ya definidos en el dibujo.

ESTablecer
Cambia al diseño especificado.

Nuevo
Crear una nueva presentación.

Copiar
Crea un nuevo diseño haciendo una copia de un diseño existente.

Eliminar
Borra los diseños del dibujo.

Renombrar
Renombrar Presentación

GUArdar
Guarda el diseño mencionado en formato de archivos DWG o DXF.

Plantilla
Importa diseños desde archivos de dibujo DWG, DWF o DXF. Aparecerá el cuadro de diálogo Insertar diseño(s), que le permite seleccionar un nombre de diseño.

proXimo
Muestra el siguiente diseño.

Anteriormente
Muestra la disposición anterior.

17.20 LAYOUTMANAGER comando

Abre el cuadro de diálogo Administrador de diseños.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

17.20.1 Descripción

Abre el cuadro de diálogo Administrador de diseños para ver y administrar diseños en el dibujo actual.

17.21 LAYOUTMERGE comando (Express Tools)

Combina entidades de presentaciones específicas en una presentación de destino.

Ícono: 

17.21.1 Método

Abre el cuadro de diálogo **LAYOUTMERGE** que le permite fusionar entidades de presentaciones específicas en una presentación de destino, guardando las vistas correspondientes.

17.21.2 Opciones dentro del comando

¿Eliminar presentaciones vacías?
Le permite elegir eliminar presentaciones vacías o no.

17.22 -LAYOUTMERGE comando (Express Tools)

Combina entidades de presentaciones específicas en una presentación de destino.

17.22.1 Método

Abre el cuadro de diálogo **LAYOUTMERGE** que le permite fusionar entidades de presentaciones específicas en una presentación de destino, guardando las vistas correspondientes.

17.22.2 Opciones dentro del comando

¿Eliminar presentaciones vacías?
Le permite elegir eliminar presentaciones vacías o no.

17.23 REUTCAPA comando

Descongela todas las capas en el dibujo.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

17.23.1 Descripción

Descongela todas las capas del dibujo para ver y editar las entidades de esas capas.

No hay selecciones dinámicas. La línea de comando indica: todas las capas se han descongelado.

Nota: Las entidades en las capas están desactivadas sólo son visibles si también se activa la capa. Las entidades de las capas bloqueadas sólo son editables si también se desbloquea la capa.

17.24 LAYTRANS comando

Abre el cuadro de diálogo Traductor de capas.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

17.24.1 Descripción

Abre el cuadro de diálogo Traductor de capas para traducir las propiedades de las capas mediante el mapeo a otras capas.

17.25 DESBCAPA comando

Desbloquea la capa de la entidad seleccionada.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

17.25.1 Descripción

Desbloquea la capa de una entidad seleccionada para permitir la edición de las entidades de esa capa.

17.25.2 Método

Se le solicita:

Seleccione una entidad en la capa a desbloquear

Seleccione una entidad en la capa que desea desbloquear. La línea de comandos indica qué capas se han bloqueado:

- **Esta capa ha sido bloqueada: LayerName1**
- **Esta capa ha sido bloqueada: LayerName2**

17.26 DESAISLARCAPA comando

Restablece las propiedades de las capas a su estado anterior.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

17.26.1 Descripción

Restaura las propiedades Bloquear, Activar/Desactivar y Congelar VP de las capas aisladas como estaban antes de utilizar el comando AISLACAPA.

No hay selecciones dinámicas. La línea de comandos indica: Se han restaurado las capas aisladas por el comando AISLACAPA.

17.27 LAYWALK comando (Express Tools)

Muestra las capas seleccionadas y congela todas las demás capas.

Ícono: 

17.27.1 Método

Abre el cuadro de diálogo **LayWalk** que le permite seleccionar las capas para las que se muestran las entidades.

17.28 CONECTARL comando

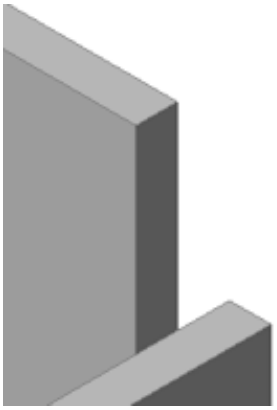
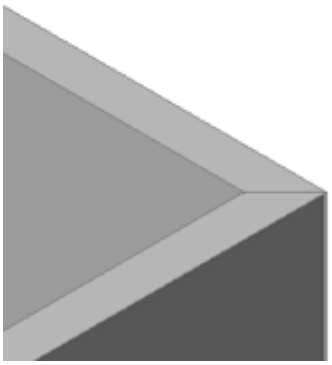
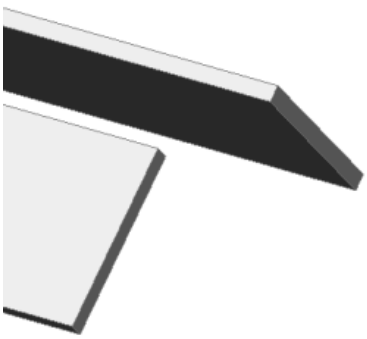
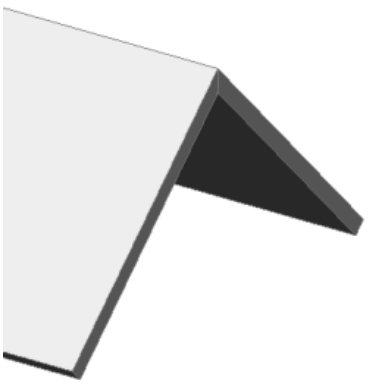
Crea o modifica una conexión en L entre sólidos.

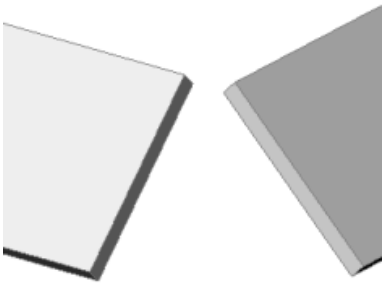
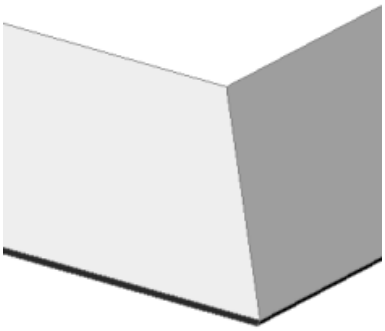
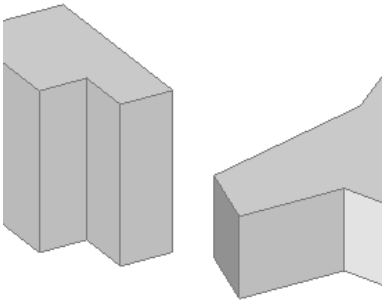
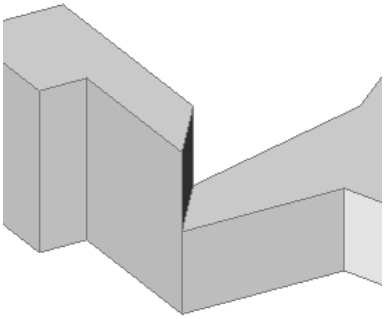
Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

17.28.1 Descripción

Crea o modifica una conexión L entre sólidos. Opcionalmente, desconecta los sólidos conectados a L.

Antes	Después
	
	

Antes	Después
	
	

17.28.2 Opciones

Seleccione las entidades para conectarse
Seleccione manualmente las dos entidades que desea conectar.

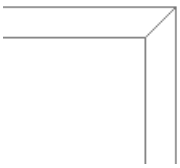
Cambiar
Permite elegir entre dos conexiones en L a tope:



o



o una conexión en L a inglete:



o una conexión táctil (desconectada):



Nota: Si la variable de sistema HOTKEYASSISTANT está activada, pulse la tecla Ctrl para alternar entre los dos métodos de rotación.

17.29 DIRECTRIZ comando

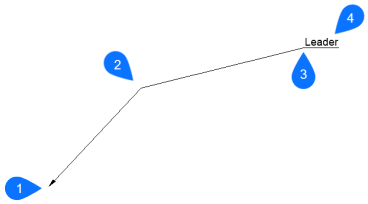
Dibuja líderes.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Alias: LE, LEAD

17.29.1 Descripción

Dibuja líderes especificando varios puntos.



1 Punto inicial

2 Siguiente punto

3 Al punto

4 Anotación

Nota: Después de empezar a crear un líder, pueden estar disponibles las opciones relacionadas con la anotación.

17.29.2 Opciones

Formato

Especifica el estilo líder.

Flecha
Dibuja una punta de flecha en el punto de inicio del líder (predeterminado).

Ningún
No dibuja una punta de flecha.

SPline
Dibuja la guía como una spline.

Recto
Dibuja al líder como un segmento de línea recta (predeterminado).

Deshacer
Deshace el último segmento de la línea de mando.

Anotación
Comienza a agregar texto al final de la línea directriz.

Nota: La anotación se crea como una entidad TEXTOM.

Nota: La anotación es independiente de la línea de referencia. Al mover un líder, asegúrese de incluir la anotación en el conjunto de selección.

Bloque
Seleccione un bloque en el dibujo o cargue un archivo de bloque desde el ordenador.

Copiar
Seleccione un texto, una referencia de bloque o un objeto de tolerancia del dibujo para utilizarlo como anotación de la guía.

Ningún
El comando líder se cierra sin anotación.

Tolerancia
Introduzca la anotación como una notación de tolerancia a través del cuadro de diálogo de tolerancia geométrica.

Mtext
Introduzca la anotación como Mtext a través de una barra de herramientas de formato de texto.

17.30 LONGITUD comando

Cambia la longitud de los objetos abiertos, como líneas, segmentos de polilíneas y arcos.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

Alias: EDITLEN, LEN

17.30.1 Método

Hay cuatro métodos para cambiar la longitud de un objeto.

- Dinámico
- Incremento

- Porcentaje
- Longitud total

Nota: Al seleccionar un objeto, la longitud actual aparece en la línea de comandos.

17.30.2 Opciones

Dinámico
Especifique un punto para definir el punto de inicio del objeto.

Nota: La dirección del objeto no cambiará.

editar Modo
Devuelve a la selección dinámica original para cambiar los modos de alargamiento.

Incremento
Cambia la longitud por un importe especificado.

Texto
Cambia el ángulo por una cantidad especificada.

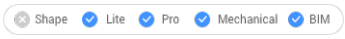
Porcentaje
Cambia la longitud de las entidades por un porcentaje.

Nota: : Por ejemplo, introduzca 25 (para el 25%), y una línea de 1" de longitud se acorta a 0,25". Ingrese el 150%, y la línea de 1" se convierte en 1,5"."

Total
Introduzca la nueva longitud total del objeto.

17.31 LIBRARYPANELCLOSE comando

Cierra el panel Biblioteca.

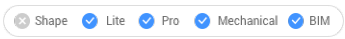


17.31.1 Descripción

Cierra el panel Biblioteca para ocultarlo del espacio de trabajo actual. Si el panel Biblioteca está apilado al cerrarlo, la pestaña Biblioteca o el icono se quitarán de la pila.

17.32 LIBRARYPANELOPEN comando

Abre el panel Biblioteca.



17.32.1 Descripción

Abre el panel de la Biblioteca para mostrarla en el espacio de trabajo actual. El panel de la Biblioteca aparece en el mismo tamaño y ubicación que tenía antes de ser cerrado o colapsado. Como cualquier otro panel acoplable, el panel Informe puede ser flotante, acoplado o apilado.

17.33 LICENSEMANAGER comando

Abre el cuadro de diálogo administrador de licencias de BricsCAD.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

17.33.1 Descripción

Abre el cuadro de diálogo administrador de licencias de BricsCAD para ver y administrar su licencia de BricsCAD.

17.34 LUZ comando

Coloca glifos ligeros en dibujos para generar representaciones más realistas.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

Alias: ILUMINACIÓN

Nota: Configure DEFAULTLIGHTING system variable OFF para tener en cuenta las fuentes de luces activas definidas en el plano. De lo contrario, solo se utilizará la iluminación predeterminada.

17.34.1 Opciones

Puntual
Crea una luz puntual.

Nota: Consulte el comando LUZPUNTUAL para ver el significado de sus opciones.

Foco
Crea un foco de luz.

Nota: Consulte el comando SPOTLIGHT para ver el significado de sus opciones.

Web
Crea una luz web.

Nota: Consulte el comando LUZRED para conocer el significado de sus opciones.

Distante
Crea una luz distante.

Nota: Véase el comando LUZDISTANTE para conocer el significado de sus opciones.

17.35 LISTALUCES comando

Abre el cuadro de diálogo Explorador de dibujos con **Luces** seleccionadas.

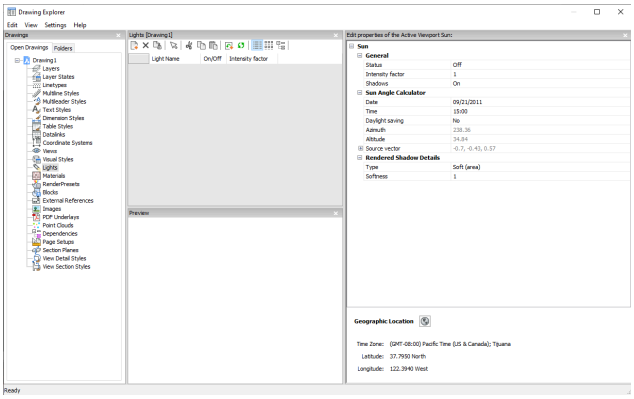
Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

Alias: LL

17.35.1 Descripción

Abre el cuadro de diálogo del Explorador de dibujos en la categoría Luces para gestionar las luces del dibujo seleccionado.



17.35.2 Opciones dentro del comando

General
Define los ajustes generales del sol.

Intensidad factor
Especifica un factor de intensidad que hace que la luz sea más brillante o más tenue, en su origen.

Calculadora del Ángulo Solar
Define el ángulo del sol introduciendo la fecha, la hora y la información de la ubicación.

Detalles de las Sombras Renderizadas
Define la configuración de representación en pantalla de sombras.

Ubicación gráfica
Define la ubicación gráfica.

Nota: Para más información sobre las propiedades de una luz a distancia llamada Sol, que simula la luz solar, véase el comando PROPSOL.

17.35.3 Opciones del menú contextual

Nuevo
Crea un nuevo estado de capas con un nombre genérico.

Eliminar
Elimina el estado de la capa seleccionada del dibujo.

Nota: Los estados de capa que se utilizan en el dibujo se eliminarán sin previo aviso.

Seleccionar las luces en el dibujo
Selecciona una luz a través del espacio modelo del dibujo.

Renombrar
Cambia el nombre del elemento.

Seleccionar Todo
Seleccionar todos los elementos.

Invertir selección.
Anula la selección actual y viceversa.

17.36 LIMITES comando

Establece un límite imaginario para las extensiones del dibujo y, opcionalmente, de la cuadrícula.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

17.36.1 Descripción

El comando crea un límite de rectángulo imaginario dentro del área de dibujo.

El dibujo fuera del área definida por este comando está restringido cuando la variable del sistema LIMCHECK está activada. "El punto seleccionado está fuera de los límites. Seleccione otro punto." se informará en la línea de comandos.

El límite imaginario también limita la visualización de la cuadrícula cuando el primer indicador de la variable GRIDDISPLAY no está activado.

17.36.2 Opciones

Esquina inferior izquierda
Especifica la esquina inferior izquierda del cuadro.

Esquina superior derecha
Especifica la esquina superior derecha de los límites.

EN
Active los límites de su área de dibujo.

OFf
Desactive los límites de su área de dibujo.

17.37 LÍNEA comando

Crea segmentos de línea.

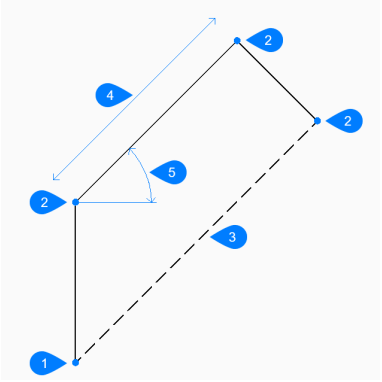
Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

Alias: 3DLINE, I

17.37.1 Descripción

Crea una serie de entidades de línea individuales especificando el punto inicial y final de cada segmento. Las opciones le permiten especificar el ángulo, deshacer y cerrar la geometría.



1 Comenzar

2 Final

3 Cerrar

4 Longitud

5 arc

17.37.2 Métodos para comenzar una línea

Este comando tiene 3 métodos para comenzar a crear un segmento de línea:

- Inicio de la línea
- Último punto
- Seguido

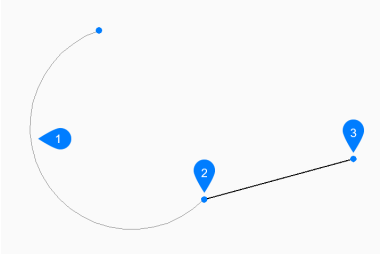
Puedes seguir añadiendo un número ilimitado de vértices hasta que pulses Enter para finalizar el comando.

Inicio de la línea
Comience a crear una línea especificando el punto de inicio y luego:

Establecer punto final
Especifica el punto final del segmento de línea.
Opciones adicionales: [Ángulo/Longitud/Seguir/Cerrar/Deshacer]

Último punto
Comienza a crear una línea desde el último punto elegido entonces:

Establecer punto final
Especifica el punto final del segmento de línea.



1 Último arco dibujado

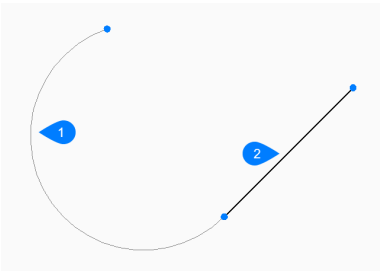
2 Último punto

3 Punto final

Opciones adicionales: [Ángulo/Longitud/Seguir/Cerrar/Deshacer]

Seguido
Comienza a crear una línea desde el último arco o segmento de línea dibujado, siguiendo su ángulo, entonces:

Longitud de la línea
Especifica la longitud de la línea. Al seleccionar el extremo solo se determina la longitud, ya que el ángulo sigue el segmento anterior.



1 Último arco dibujado

2 Seguido

Opciones adicionales: [Ángulo/Longitud/Seguir/Cerrar/Deshacer]

17.37.3 Opciones dentro del comando LINEA

Después de empezar a crear una línea, las siguientes opciones pueden estar disponibles:

Texto
Especifique otro segmento de línea.

Longitud
Especifica la longitud del segmento de línea.

Deshacer
Deshaga el último segmento de línea y siga dibujando desde su punto de inicio anterior.

Cerrar
Dibuja automáticamente una línea desde el punto final del último segmento hasta el punto inicial del primer segmento.

17.38 TIPOLIN comando

Carga, establece y crea tipos de línea en la línea de comandos.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Alias: -LT

17.38.1 Método

Puede crear un nuevo tipo de línea especificando una descripción (hasta 47 caracteres de largo) y una definición de tipo de línea.

La definición del tipo de línea consiste en una serie de números separados por comas:

- Guiones: se muestran con números positivos.
- Espacios: se muestran con números negativos.
- Puntos: se muestran con el número cero.

Nota: Después de crear un nuevo tipo de línea, debe cargarlo para poder acceder a él.

17.38.2 Opciones dentro del comando

?

Muestra el cuadro de diálogo Seleccionar archivo de tipo de línea, que le permite seleccionar un archivo LIN.

CRear

Muestra el cuadro de diálogo Crear o Incorporar archivo de tipo de línea, que le permite seleccionar un archivo LIN para agregar un nuevo tipo de línea.

Cargar

Muestra el cuadro de diálogo Seleccionar archivo de tipo de línea, que le permite cargar una definición de tipo de línea.

ESTablecer

Establece un tipo de línea cargado actualmente.

17.39 TIPOLIN comando

Abre el cuadro de diálogo Explorador de dibujo con **Tipos de línea** seleccionados.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

Alias: DDLTYPE, EXPLTYPES, LT

17.39.1 Descripción

Abre el cuadro de diálogo **Explorador de dibujos** con la categoría **Tipos de línea** seleccionada para ver y modificar los Tipos de línea en el dibujo actual.

Los nuevos dibujos contienen al menos estos tipos de líneas: Continuo, ByLayer y PorBloque..

- **Continuo** tipo de línea: muestra entidades con una línea sólida e ininterrumpida.

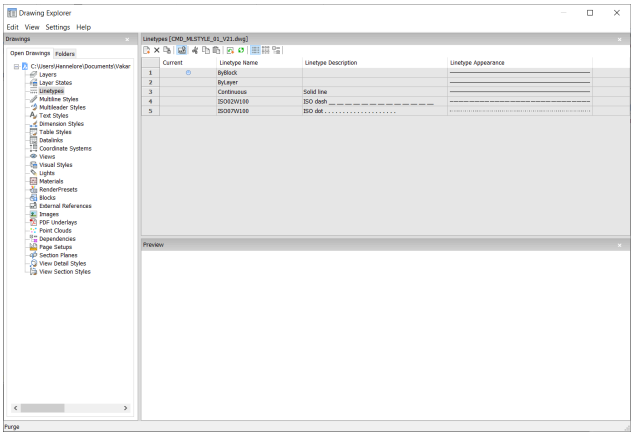
- Tipo de línea **ByLayer**: muestra entidades con el tipo de línea asignado a la capa actual.
- **PorBloque** tipo de línea: muestra las entidades con el tipo de línea **Continuo** hasta que las entidades se combinan en una definición de bloque.

  Nota:

  - Si necesita controlar el tipo de línea de una parte determinada de un bloque, puede asignar el valor **PorBloque** a esa parte del bloque. Esto significa que esta parte del bloque no tiene ningún valor asignado hasta que se inserte en un plano. Debe asignar el valor **PorBloque** a las entidades antes de crear el bloque o cambiarlo en el editor de bloques después.
  - Cuando el bloque se inserta en el dibujo, muestra el tipo de línea actual del dibujo para esas entidades.

Cualquier otro tipo de línea debe ser cargado en el dibujo antes de poder utilizarlo: haga clic en el botón **Nuevo** para cargar el tipo de línea.

Para iniciar nuevos dibujos con todos los tipos de líneas cargados, cree y guarde el dibujo como un archivo de plantilla DWT.



17.39.2 Opciones del menú contextual

Nuevo
Carga definiciones adicionales de tipos de línea en el dibujo. Muestra el cuadro de diálogo **Cargar tipos de línea**.

Eliminar
Elimina las definiciones de tipos de línea del dibujo.

Nota: Las siguientes definiciones de tipos de línea no pueden ser eliminadas:

- Continuo
- PorCapa
- PorBloque
- Cualquier tipo de línea en uso

Renombrar
Cambia el nombre del tipo de línea seleccionado.

Nota: Los siguientes tipos de línea no pueden ser renombrados:

- PorBloque
- PorCapa
- Continuo

Seleccionar todo
Selecciona todos los tipos de línea.

Invertir selección.
Anula la selección actual y viceversa.

Establecer como Actual
Establece el tipo de línea seleccionado como actual.

& Ocultar símbolos xref
Activa y desactiva la visibilidad de los símbolos xref.

17.40 LISTAR comando

Enumera las propiedades de las entidades seleccionadas.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

Alias: LI, LS

17.40.1 Descripción

Devuelve una lista de propiedades de las entidades seleccionadas. Se podrían generar largas listas de datos, así que pulse F2 para cambiar a la ventana Historial de selecciones dinámicas. Cuando la lista sea demasiado larga, pulse Esc para terminarla.

Se enumeran las siguientes propiedades para cada entidad:

- Tipo de entidad
- Capa, Color, Tipo de línea, Peso de línea: si estas propiedades no están definidas específicamente, la información se establecerá en "Capa".
- Coordenadas del cuadro delimitador

17.40.2 Método

Este comando ofrece dos métodos para mostrar las propiedades de una entidad seleccionada.

- Seleccionar entidades antes de ejecutar el comando LISTAR: Devuelve las propiedades de la entidad seleccionada.
- Ejecutar el comando LISTAR antes de seleccionar las entidades: Permite elegir entre diferentes opciones antes de seleccionar las entidades.

17.40.3 Opciones

ORdenar
Entidades aparecerán en una lista con diferentes propiedades.

SEquencial
Entidades aparecerán en el orden en que fueron seleccionadas.

Tracking
Especifica el número de líneas de texto que se mostrarán.

Añadir al conjunto (+)
Se pueden agregar entidades adicionales para enumerar sus propiedades.

substraer del conjunto (-)
Permite seleccionar la entidad que desea eliminar de la selección.

Selección previa
Seleccione la opción en la línea de comandos para volver a la selección anterior.

seleccionar por Propiedades
Enumera las propiedades de las entidades con las mismas propiedades especificadas. Se pueden seleccionar entidades con el mismo valor de propiedad para propiedades como el color, la capa, el tipo de línea, el nombre, el grosor, el tipo, el valor, la anchura, el asa y la ubicación.

métodos de selección
Cambia el método de selección, igual que funciona la variable del sistema PICKAUTO.

17.41 SECCIONAUTO comando

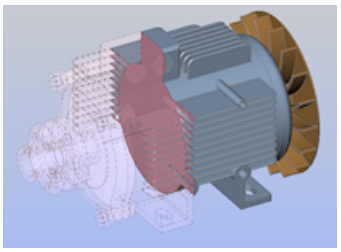
Activa/desactiva las vistas de sección.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

17.41.1 Descripción

Activa y desactiva la visualización de la propiedad Sección viva de los planos de sección. Cuando está activado, se puede ver el interior de los modelos 3D.



Las secciones en vivo difieren de los planos de sección regulares al ser interactivas. Este comando requiere al menos un plano de sección en un plano hecho con el comando PLANOSECCION.

Nota: Si la sección estaba activada, entonces está desactivada - y viceversa.

Nota: Se recomienda utilizar la propiedad Clip Display en lugar de Live Section. El estado de visualización del clip puede establecerse para varias entidades de sección simultáneamente.

17.42 LMAN comando (Express Tools)

Guarda, edita y restaura los estados de las capas.

Ícono: 

17.42.1 Método

Abre el cuadro de diálogo **Gestor de capas: guardar, editar y restaurar estados de capa** , que le permite guardar, editar y restaurar estados de capa.

Los estados de las capas se almacenan en el dibujo, pero también se pueden exportar o leer desde un archivo .lay predeterminado.

17.43 -LMAN command (Express Tools)

Saves, edits and restores layer states via the Command line.

17.43.1 Options within the command

?
Lists the available layer states.

Import
Opens the **Import file name** dialog box, which allows you to choose a .lay file to open.

Export
Opens the **Export file name** dialog box, which allows you to export the selected layer state to a .lay file format.

Save
Saves the current layer status.

Restore
Restores the layer settings of the mentioned layer state.

Delete
Deletes the mentioned layer state.

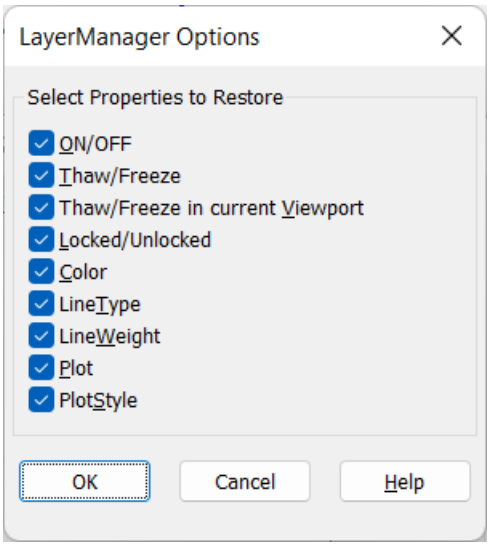
reName
Rename a saved layer status by specifying the old name and the new name.

17.44 LMANMODE comando (Express Tools)

Establece las opciones del administrador de capas.

17.44.1 Método

Abre el cuadro de diálogo **Opciones de LayerManager** para seleccionar las propiedades de capa para restaurar.



17.45 -LMANMODE comando (Express Tools)

Establece las opciones del administrador de capas a través de la línea de comando.

17.45.1 Descripción

Establece la configuración del modo LMAN especificando un código de bits.

17.46 CARGAR comando

Abre el cuadro de diálogo Cargar archivo de forma.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

17.46.1 Descripción

Abre el cuadro de diálogo Cargar archivo de forma para seleccionar un archivo shx para cargar en el dibujo actual.

17.47 SOLEVACION comando

Crea sólidos 3D o superficies 3D.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

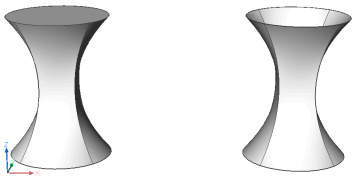
17.47.1 Descripción

Crea sólidos 3D o superficies 3D que pasan por 2 secciones transversales seleccionadas.

17.47.2 Opciones

Modo

Determina si el palomar resultante es un sólido o una superficie.



Sólido
Crea lofts como sólidos.

Superficie
Crea lofts como superficies.

Guias
Utiliza tanto las secciones transversales como las líneas guía entre las secciones transversales seleccionadas para crear el palomar.

Nota: Cuando la variable de sistema DELOBJ se establece en 2, se eliminan las entidades guía seleccionadas.

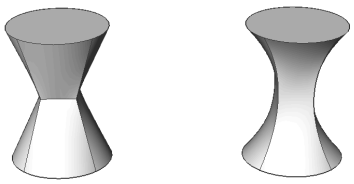
Ruta
Especifique la curva de ruta.

Solo secciones transversales
Utiliza sólo entidades de sección transversal para crear el loft, y ninguna guía.

Configuración
Establece las variables que afectan a la construcción del palomar.

Trazo
Dibuja superficies rectas entre las secciones transversales, presenta bordes afilados en cada sección transversal.

Ajuste liso
Dibuja superficies suaves entre las secciones transversales.



Normal a
Dibuja superficies normales a las secciones transversales elegidas. Seleccione una de las opciones para convertirse en uno de los siguientes resultados:

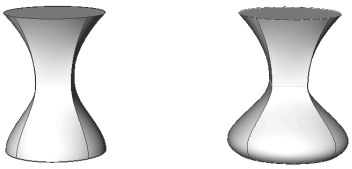
- Comenzar
- AMbos
- Final
- Todo



Angulos inclinación

Especifica los ángulos en las secciones transversales inicial y final para modificar la forma del loft.

Nota: La opción de ángulo especifica el ángulo en el que comienza el desván desde una sección transversal. La opción de magnitud establece la distancia relativa de la superficie desde la sección transversal en la dirección del ángulo de borrador antes de que la superficie comience a doblarse hacia la siguiente sección.



17.48 LOGFILEOFF comando

Desactiva la grabación de archivos de registro.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

17.48.1 Descripción

Desactiva la grabación de archivos de registro.

Nota: Los archivos de registro registran todas las indicaciones del programa y todas las entradas del teclado. No registra las acciones del ratón ni otras actividades que no son del teclado.

17.49 LOGFILEON comando

Activa la grabación de archivos de registro.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

17.49.1 Descripción

Activa la grabación de archivos de registro.

Nota: Los archivos de registro registran todas las selecciones dinámicas del programa y todas las entradas del teclado. No registra las acciones del ratón ni otras actividades que no son del teclado.

BricsCAD registra todo el texto del comando en el archivo LOG ubicado en la carpeta especificada por la variable del sistema LogFilePath. El nombre por defecto del archivo es "drawingname_year-month-date_hour-minutes-seconds.log", como dibujo1_2029-08-31_08-32-46.log. Establecer la variable del sistema LOGFILEMODE en 1 tiene el mismo efecto que el comando LOGFILEON. Puede abrir el archivo de registro resultante en el Bloc de notas o en otro editor de texto.

17.50 Comando -LOGIN

Se autentifica en el servidor de Bricsys.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

17.50.1 Descripción

Abre el cuadro de diálogo de inicio de sesión para autenticarse en el servidor de Bricsys.

17.51 -LOGINUSAGEDATAPROGRAM comando

Abre el cuadro de diálogo **Inicio de sesión**.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

17.51.1 Descripción

Nota: Si ya ha iniciado sesión, aparecerá un mensaje de advertencia de inicio de sesión. Pulse OK para continuar.

17.52 Comando -LOGOUT

Cierra la sesión de la cuenta de Bricsys.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

17.52.1 Descripción

Cierra la sesión del usuario de la cuenta de Bricsys, que fue utilizada para acceder a los servicios online.

17.53 LOOKFROM comando

Alterna el widget Mirar desde.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Alias: NAVCUBE

17.53.1 Descripción

Cambia la visualización del widget LookFrom entre activado y desactivado, y accede a la configuración para mostrar el widget.

17.53.2 Métodos

Hay dos métodos para controlar el widget:

- ON/OFf: alterne la visualización del widget.
- Configuración: ajuste el aspecto del widget accediendo a la sección de control Buscar desde del cuadro de diálogo Configuración.

17.54 LSP comando (Express Tools)

Muestra una lista de todos los BricsCAD® comandos, funciones y variables de LISP.

17.54.1 Opciones dentro del comando

Comandos

Enumera todos los BricsCAD® comandos LISP.

Funciones

Enumera todas las BricsCAD® funciones LISP.

Variables

Enumera todas las BricsCAD® variables LISP.

Cargar

Abre el cuadro de diálogo **Cargar archivos de aplicación** para cargar y descargar archivos de aplicación.

17.55 LSPSURF comando (Express Tools)

Edita y depura aplicaciones LISP.

17.55.1 Método

Abre el cuadro de diálogo **BLADE - BricsCAD LISP Advanced Development Environment** para editar y depurar aplicaciones LISP.

17.56 PESOLIN comando

Abre el cuadro de diálogo Configuración con la categoría **Lineweights** expandida.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

17.56.1 Descripción

Abre el cuadro de diálogo Configuración con la categoría **Presos de línea** expandida para ver y modificar las variables relevantes del sistema.

18. M

18.1 MAIL comando

Abre el cliente de correo electrónico por defecto.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

18.1.1 Descripción

Abre el cliente de correo electrónico predeterminado para iniciar automáticamente un nuevo correo electrónico con el plano actual adjunto. Se abre en una ventana de aplicación externa, lo que le permite permanecer abierto mientras trabaja en sus planos en BricsCAD. Puede moverla y cambiar su tamaño con los controles estándar de las ventanas de la aplicación.

18.2 GESTIONARDATOSDEUSO comando

Abre el cuadro de diálogo **Programa de datos de uso de BricsCAD**.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

18.2.1 Descripción

Abre el cuadro de diálogo **Programa de datos de uso de BricsCAD** que le permite mejorar BricsCAD® mediante el envío de diagnósticos seudonimizados y datos de uso a Bricsys.

18.3 MANIPULAR comando

Inicia el widget del manipulador para rotar, mover, copiar, reflejar y/o escalar entidades 2D y modelos 3D.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

18.3.1 Métodos

Existen múltiples métodos para acceder al manipulador.

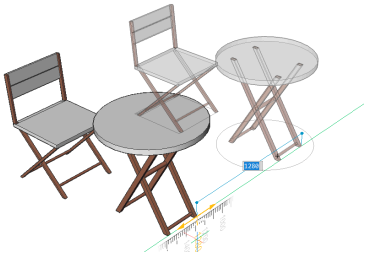
- Comando de manipulación
- Seleccione entidades y presione Intro.
- Quad
- Mantenga presionado un objeto
- Asegúrese de que la variable del sistema MANIPULATOR esté establecida correctamente.

18.3.2 Opciones

Seleccionar un eje

Mueve la selección de entidades a lo largo del eje seleccionado.

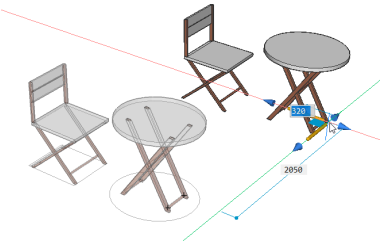
Seleccione un eje e introduzca el valor del desplazamiento o defina la nueva posición especificando un punto.



Seleccionar un plano

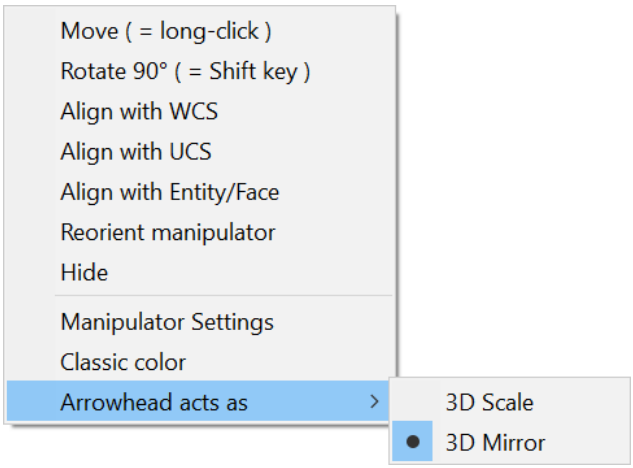
Mueve la selección de entidades en el plano seleccionado.

Seleccione un plano e introduzca el valor del desplazamiento o defina la nueva posición especificando un punto.



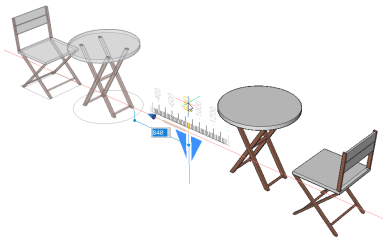
Seleccionar una punta de flecha

Espejos o escalas la selección. Al hacer clic con el botón derecho del ratón sobre el widget del manipulador, se muestra un menú de contextos con otras opciones. Aquí, la función de una punta de flecha se puede cambiar entre espejo 3D y escala 3D.

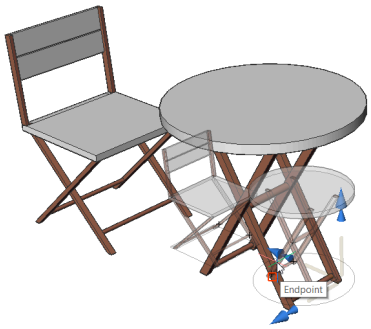


Seleccione una de las puntas de flecha y especifique el eje de simetría o la escala.

Simetría 3D

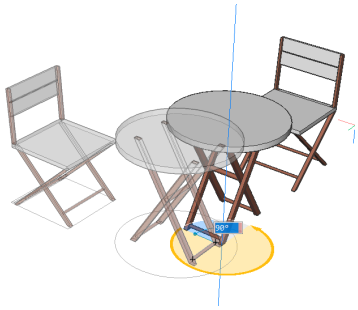


Escala 3D



Seleccione un arco de rotación

Gira la selección alrededor de uno de los ejes del manipulador. Introduzca el valor del ángulo de rotación o especifique haciendo clic en un punto en el dibujo.



Seleccione el asa de anclaje

- Si MANIPULATORHANDLE = 0: Mueve el manipulador. Especifique un punto para reubicar.
- Si MANIPULATORHANDLE = 1: Mueve las entidades seleccionadas sin restricciones.
- Haga clic con el controlador y muévalo a una nueva ubicación.

Nota: Para copiar la entidad original de modo que se cree una nueva entidad, mantenga presionada la tecla Crtl antes de iniciar el eje o asegúrese de que la opción de copia esté activada.

18.4 MAPCONNECT comando

Permite configurar una conexión con un Servicio de mapas web.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

18.4.1 Descripción

Muestra el cuadro de diálogo Conectar mapa.

Nota: Antes de añadir datos cartográficos a un dibujo, debe ejecutar el comando POSICIONGEO para definir la ubicación geográfica del dibujo.

18.5 MAPTRIM comando

Recorta entidades por un límite seleccionado.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

18.5.1 Descripción

Ofrece una forma fácil y rápida de recortar entidades de dibujo, ya sea dentro o fuera de un límite especificado.

Nota: El comando permite borrar o ignorar entidades que no se pueden recortar, como bloques y textos.

18.5.2 Método

Hay dos métodos para definir un límite:

- Seleccione una entidad como límite de recorte.
- Definir un polígono.

Entidades aceptadas como límite de recorte:

- Polilíneas cerradas
- Círculo
- Espinillas cerradas
- Elipses

Nota: Entidades que no se pueden recortar:

- Gúias
- Bloques
- Textos
- Mtexts
- 3d caras
- Sólidos
- Limpiezas de limpieza
- Imágenes raster
- Superficies
- Regiones
- Cotas
- Sombreados

- 3d sólido
- Mallas polifacéticas
- Mallas poligonales

18.5.3 Opciones dentro del comando

Seleccione un límite de recorte o
Permite seleccionar una entidad existente en el dibujo como polígono límite.

Definir
Le permite definir puntos como el polígono de límite.

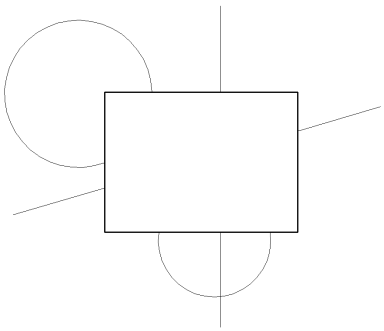
Deshacer
Deshace el último extremo de la línea.

Seleccionar entidades para recortar
Permite seleccionar entidades para recortar en el dibujo.

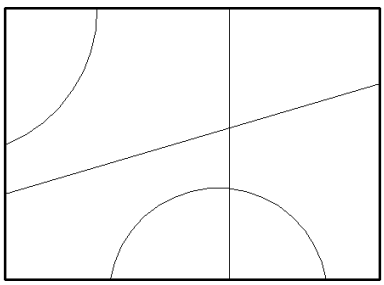
Automático
Selecciona automáticamente todas las entidades en el dibujo que se recortarán.

Nota: **Automático** es la opción predeterminada para la selección de entidades.

Dentro
Recorta las entidades dentro del límite definido.



Fuera
Recorta las entidades fuera del límite definido.



Nota: **Outside** es la opción por defecto para recortar las entidades.

Ignorar
Ignora las entidades que no pueden ser recortadas.

Eliminar
Elimina las entidades que no pueden ser recortadas.

Referencia
Si se eligió la opción **Dentro**, la entidad que no se puede recortar se elimina solo si su punto de inserción se encuentra dentro del límite especificado.
Si se eligió la opción **Fuera**, la entidad que no se puede recortar se elimina solo si su punto de inserción se encuentra fuera del límite especificado.

18.6 PROPFIS comando

Informa las propiedades matemáticas de las regiones 3D y 2D.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

18.6.1 Descripción

Informa del área, el perímetro y otras propiedades matemáticas de los modelos sólidos 3D y de las entidades regionales 2D.

Nota: Todas las demás entidades son ignoradas por el programa.

Nota: Puede detener el cálculo presionando ESC.

18.6.2 Opciones

¿Escribir el análisis a un archivo?
Decide si se guarda el informe en un archivo *.mpr o no.

Nota: Si la respuesta es Sí, se abre el cuadro de diálogo **Crear masa** y **Archivo de propiedades de área**. El archivo *.mpr se puede abrir en cualquier editor de texto. MPR es la abreviatura de Mass Properties Report.

18.7 CERRAREXPLORADORMAT comando

Cierra el panel de materiales de renderizado.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

18.7.1 Descripción

Cierra el panel de materiales de renderizado para ocultarlo del espacio de trabajo actual. Si el panel de materiales de renderizado está apilado cuando lo cierras, la pestaña o el icono de materiales de renderizado se elimina de la pila.

18.8 ABRIREEXPLORADORMAT comando

Abre el panel de materiales de renderizado.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Alias: MATB

18.8.1 Descripción

Abre el panel de detalles para mostrarlo en el espacio de trabajo actual. El panel del navegador mecánico aparece en el mismo tamaño y ubicación que tenía antes de cerrarse o colapsarse. Al igual que cualquier otro panel acoplable, el panel del navegador mecánico puede ser flotante, acoplado o apilado.

18.9 IGUALARPERSPECTIVA comando

Hace coincidir la vista del espacio del modelo actual con una imagen de fondo.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

18.9.1 Descripción

Coincide con el punto de vista del espacio modelo con la vista de perspectiva aparente proporcionada por una imagen de fondo, después de seleccionar tres o más pares de puntos coincidentes.

Antes de iniciar este comando, coloque una imagen en el dibujo con el comando FONDO y luego cambie el punto de vista al modo de perspectiva con la variable PERSPECTIVE.



18.10 IGUALARPROP comando

Copia las propiedades y estilos seleccionados de una entidad y los aplica a una o más entidades.

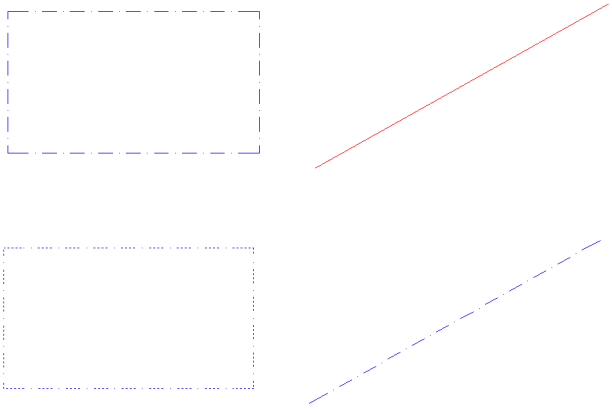
Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

Alias: MA

18.10.1 Método

Seleccione la entidad cuyas propiedades se copiarán y las entidades a las que se aplicarán las propiedades.



18.10.2 Opciones

Configuración

Especifica los ajustes que se van a copiar. El cuadro de diálogo Propiedades de coincidencia enumera las propiedades aplicables junto con su valor actual.

Compruebe todas las propiedades que pueden aplicarse en otras entidades para que no todas las propiedades coincidan automáticamente.

18.11 ASIGNACIÓN MATERIAL comando

Asigna el material actual a las entidades.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

18.11.1 Descripción

Aplica una definición de material a las entidades rellenadas. Estos materiales hacen que los resultados de los estilos visuales y las representaciones se vean más realistas. No definen propiedades físicas, como la masa. Entre los estilos visuales, los materiales se muestran mediante los estilos Modelado, Realista y Radiografía.

18.11.2 Método

Antes de que se pueda asignar un material, se debe elegir uno. Existen tres métodos para recoger, asignar y retirar materiales de las entidades.

Recolección de materiales

Siga uno de estos métodos para especificar el material a aplicar:

- Especifique un material con el comando CMATERIAL:
- (Opción oculta). Después de iniciar el comando ASIGNACIÓN MATERIAL, mantenga pulsada la tecla ALT:

Utilice el widget de goteo para seleccionar una entidad que ya tenga un material asignado.



Asignación de materiales
Utilice el glifo del pincel para aplicar el material a una o más entidades válidas.



*Entidades válidas*son sólidos 3D y superficies 3D, así como entidades 2D "sólidas llenas", como regiones y pistas. Los materiales no se pueden asignar a entidades no llenas, como círculos, ni a entidades abiertas, como arcos, ni a áreas que parecen estar llenas, como las llenas de tramas de línea o gradientes. Para aplicar el material a una sola cara en lugar de a toda la entidad, mantenga pulsada la tecla CTRL. Elija más entidades, o deshaga la última asignación de material o finaliza el comando.

Retirada de materiales
Para quitar materiales, aplique el material **BYLAYER** a entidades o capas.

18.12 MAPAMAT comando

Ajusta la ubicación de las imágenes de textura.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

Alias: SETUV

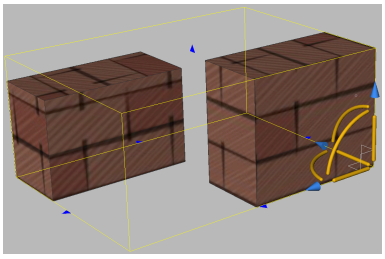
18.12.1 Descripción

Ajusta la ubicación de las imágenes de textura en sólidos 3D, caras 3D, polilíneas anchas y mallas poligonales para crear un aspecto más realista, como hacer coincidir un patrón de ladrillo con la pared de una casa.

18.12.2 Método

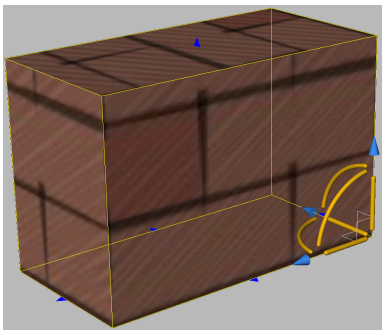
Las entidades seleccionadas se incluyen en un cuadro delimitador amarillo. Aparecerán empuñaduras azules y el widget del manipulador:

- Arrastre las empuñaduras azules para cambiar la escala del material horizontal y verticalmente.
- Haga clic en diferentes partes del manipulador para mover, escalar y girar el material.



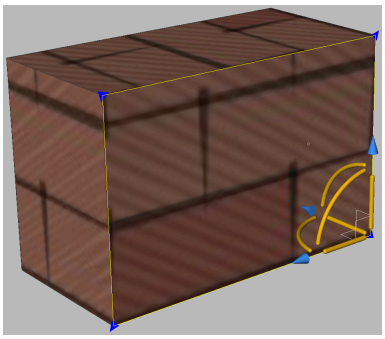
18.12.3 Opciones dentro del comando

Caja
Envuelve la textura alrededor de las seis caras del cuadro delimitador.

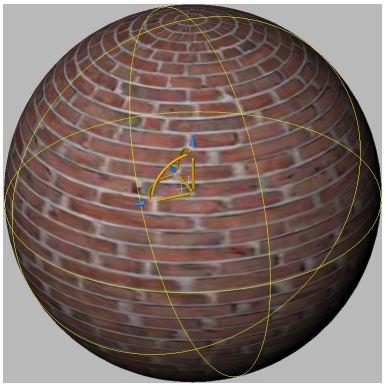


Planar
Alinea la textura a una sola cara.

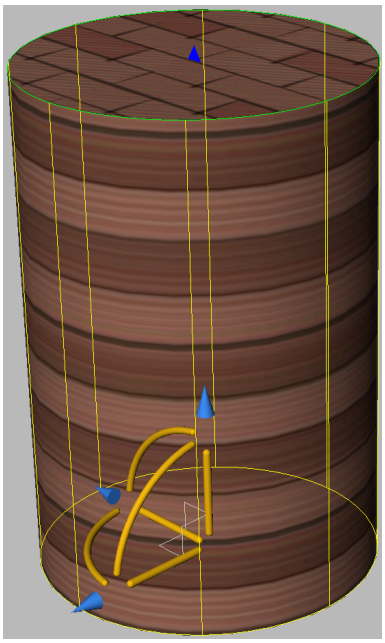
Nota: Para seleccionar una cara de un sólido 3D, marque la opción Seleccionar caras de la variable SELECTIONMODES.



Esférico
Alinea la textura con una forma esférica. Los bordes superior e inferior de la imagen se comprimen a un punto en los polos norte y sur de la esfera.



Cilíndrico
Alinea la textura con una forma cilíndrica. Los bordes verticales de la imagen se envuelven juntos. La altura de la imagen se escala a lo largo del eje de la forma cilíndrica.



Cambio modo de mapeo
Cambia a un modo de mapeo diferente.

coplar mapeado a
Aplica la asignación de la entidad de origen o cara a las entidades seleccionadas, duplicando así la asignación, incluidos los ajustes, a otras entidades. Todas las entidades comparten el mismo origen cartográfico, ejes y escala. Como resultado, la imagen de textura se extiende sin problemas de una entidad a otra.

Resetear mapeado
Restaura la asignación predeterminada.

18.13 MATERIALES comando

Abre el cuadro de diálogo del explorador de dibujos con **Materiales** seleccionado.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

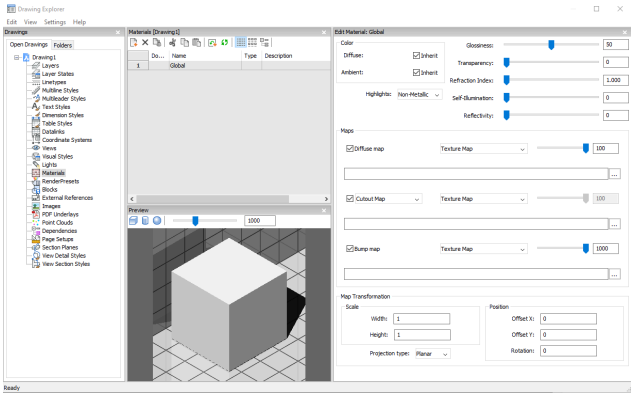
Ícono:

Alias: FINISH, MAT, RMAT

18.13.1 Método

Abra el cuadro de diálogo Explorador de dibujos con la categoría **Materiales** seleccionada para ver y modificar Materiales en el dibujo actual.

Nota: Los materiales proporcionados por RedWay ( ) no se pueden editar inicialmente y, por lo tanto, su configuración está atenuada, excepto para la transformación del mapa. Para editar estos materiales, haga clic con el botón derecho del ratón en un material Redway y, a continuación, seleccione Convertir en material normal en el menú contextual.



18.13.2 Opciones dentro del comando

Opciones de vista previa

Cubo
Muestra una vista previa del material seleccionado aplicado a un cubo.

Cilindro
Muestra una vista previa del material seleccionado aplicado a un cilindro.

Esfera
Muestra una vista previa del material seleccionado aplicado a una esfera.

Intensidad de la Luz
Establece la intensidad de la luz en la ventana de vista previa.

cOLor

Difusa
Establece el color difuso. Puede hacer clic en la tesela de color para elegir un color en el cuadro de diálogo Seleccionar color. Cuando la opción Heredar está activada, se aplica el color de la entidad.

Ambiente
Establece el color ambiental. Puede hacer clic en la tesela de color para elegir un color en el cuadro de diálogo Seleccionar color. Cuando la opción Heredar está activada, se aplica el color de la entidad.

Reflejos
Establece la propiedad de resaltado del material: Puede elegir entre no metálico o metálico.

Brillo
Define el brillo de la superficie del material. Puede elegir un número entre 0 – 100.

Transparencia
Define la transparencia de la superficie del material. Puede elegir un número entre 0 – 100.

Índice de refracción
Define el índice de refracción de la superficie del material. Puede elegir un número en el rango de 1,00 – 3,00.

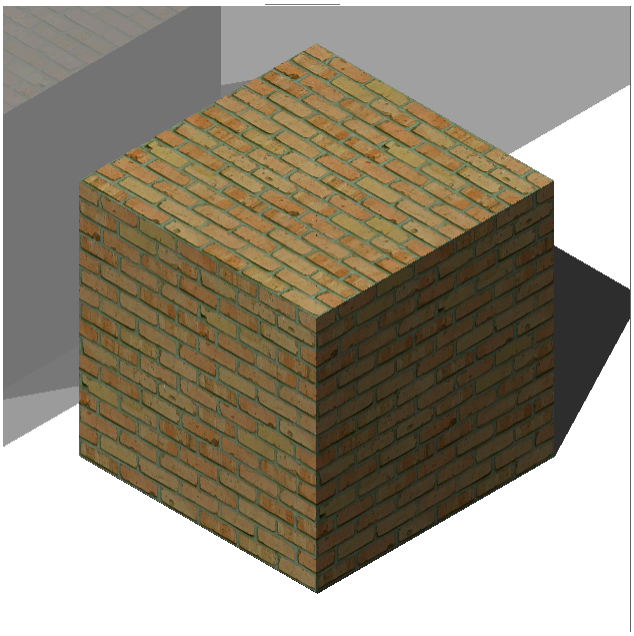
Autoiluminación
Define la autoiluminación de la superficie del material. Puede elegir un número entre 0 – 100.

Reflectividad
Define la reflectividad de la superficie del material. Puede elegir un número entre 0 – 100.

Mapas
Los mapas de textura añaden detalles a una superficie, que no están incluidos en el propio modelo 3D.

Nota: La preferencia de usuario TextureMapPath define la ruta de búsqueda de las imágenes del mapa de textura. En la carpeta del programa BricsCAD existen tres subcarpetas bajo Texturas, cada una con un número de archivos de textura del mismo nombre. Las imágenes de la carpeta 1 tienen un tamaño de 256 x 256 píxeles, la carpeta 2 contiene imágenes de 512 x 512 píxeles, las imágenes de la carpeta 3 tienen un tamaño de 1024 x 1024 píxeles. Si la configuración del mapa difuso de un material utiliza sólo el nombre de la imagen (no la ruta), puede controlar la calidad de una imagen renderizada estableciendo la preferencia de usuario TextureMapPath en la carpeta 1 , 2 o 3.

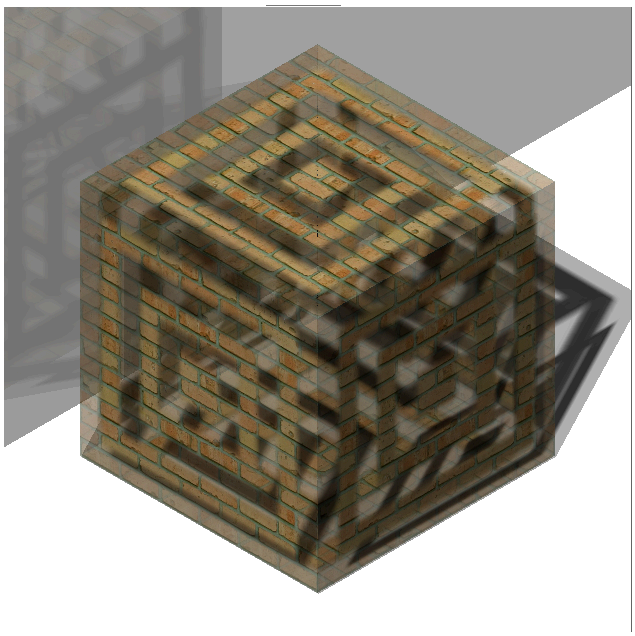
Mapa difuso
Los mapas difusos aplican una textura a la superficie de un material como granos de madera, ladrillos o mosaicos. Puede seleccionar un archivo de mapa de bits de textura con el botón Examinar. El Mapa de Textura seleccionado puede aplicarse como Mapa de Transparencia o como Mapa de Recorte.



Factor de Mezcla
Establece la intensidad del mapa de textura. De esta manera, puede combinar el mapa de textura con la configuración de Color. El factor de mezcla se puede ajustar en un rango de 0 a 100.

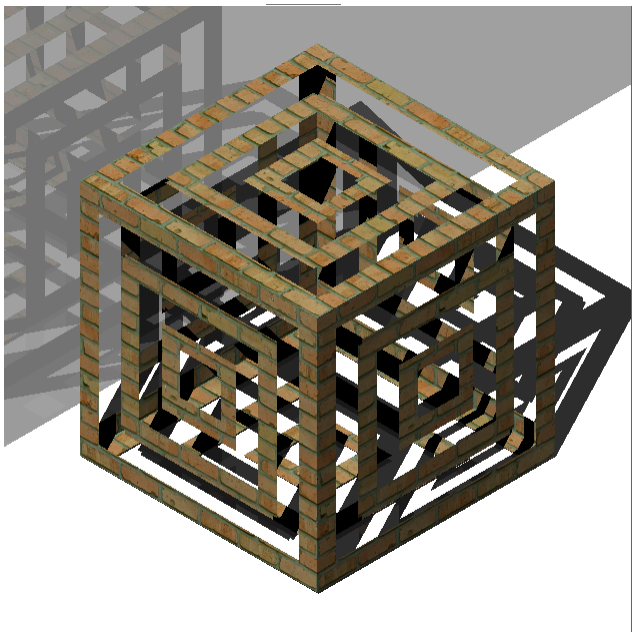
Mapa de Transparencia
Si se selecciona Mapa de transparencia, la imagen de Mapa de textura seleccionada define un mapa de transparencia. Se recomienda que la imagen sea una imagen en escala de grises. Los píxeles blancos serán invisibles, los píxeles negros serán opacos y los píxeles grises serán transparentes.

Nota: Si selecciona una imagen en color, se convertirá en una imagen en escala de grises en el fondo. El canal alfa de la imagen se ignora.



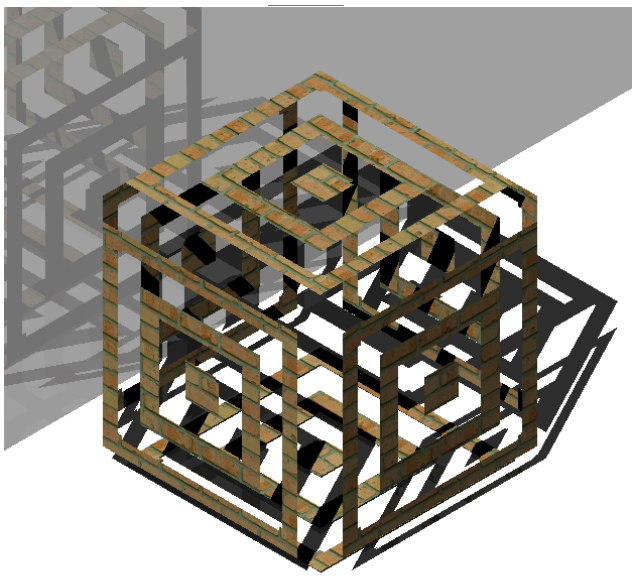
Plano de Corte

Si se selecciona Mapa de recortes, el mapa de transparencia seleccionado define recortes. Los píxeles blancos son visibles, y los píxeles negros son invisibles. Se recomienda que la imagen sea en blanco y negro bitonal, sin grises.



Mapa de recorte invertido

Invierte el efecto de mapa de recorte. Los píxeles negros son visibles y los píxeles blancos son invisibles.



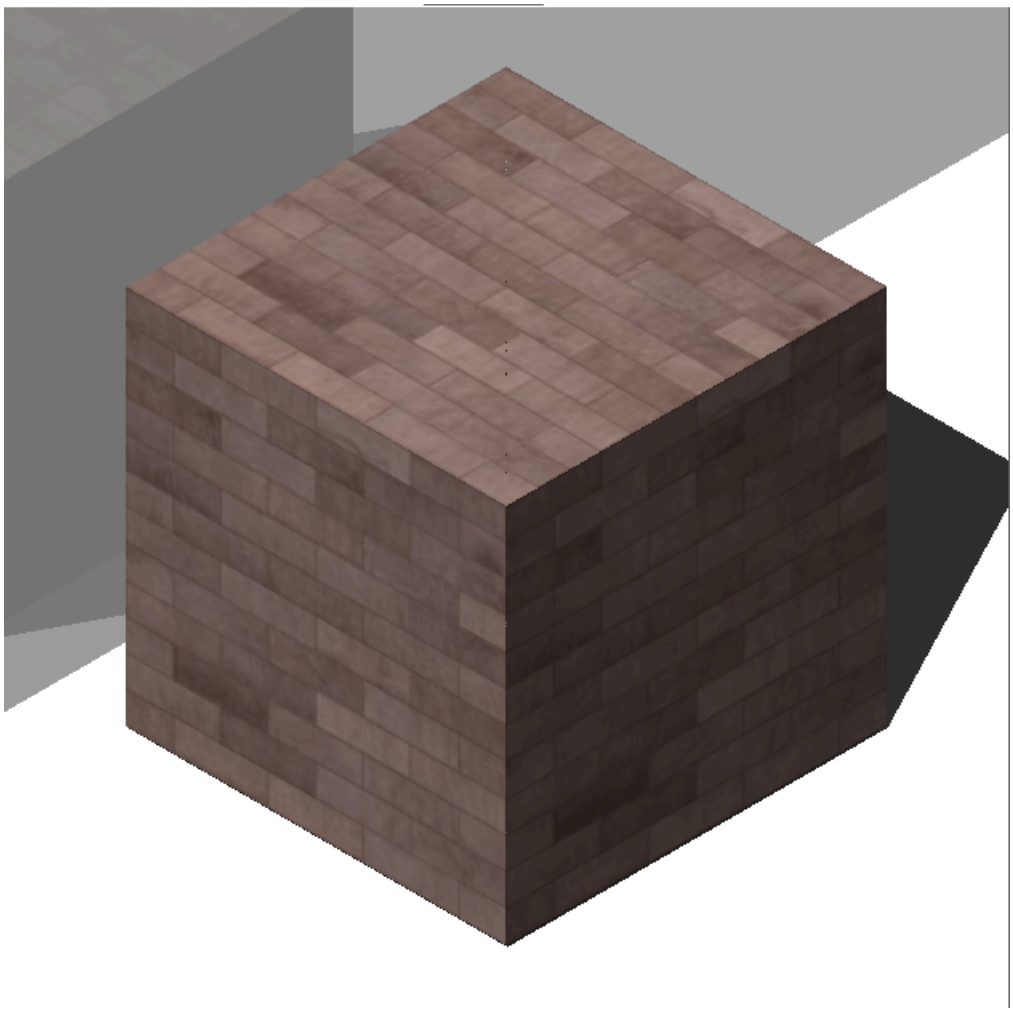
Nota: Si selecciona una imagen en color o en escala de grises, se convertirá en una imagen en blanco y negro en el fondo. El canal alfa de la imagen se ignora.

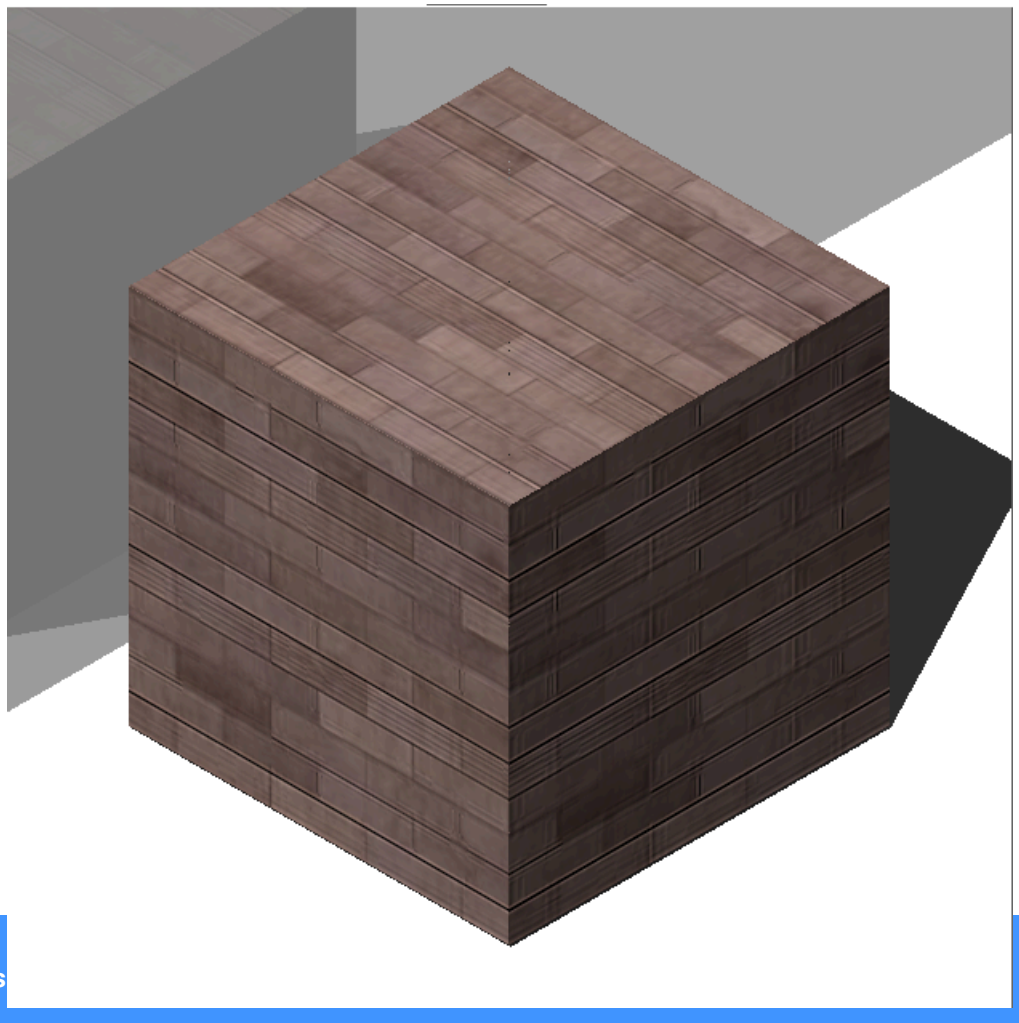
Factor de Mezcla

Los valores de transparencia de la textura abordarán la configuración de Transparencia escalar a medida que el factor de mezcla se acerca a 0. Esto significa que si el factor de combinación es 100, la imagen del mapa de textura controlará completamente el valor de transparencia. Si el factor de fusión es 0, la textura de transparencia se ignorará por completo y se utilizará el valor de Transparencia escalar.

Mapa de Relieve

Simula golpes y arrugas en la superficie de un objeto. El resultado es una superficie irregular aunque la superficie del objeto subyacente no se modifica.





Izquierda: mapa difuso solamente. Derecha: Mapa de relieve aplicado

Factor de Mezcla
Define la cantidad de bulto que se aplica al material.

Transformación del mapa

Escala
La imagen del mapa de textura se aplica a un tamaño de 1 unidad de dibujo multiplicado por los factores de Anchura y Altura. Por ejemplo, si los factores Ancho y Altura o ambos están configurados en 10, el tamaño de la imagen de textura es de 10 x 10 unidades de dibujo.

Posición

Equidistancia
Los mapas de textura se mosaifican a partir del origen del WCS.
Para ajustar el mosaico, puede definir un Desplazamiento X y un Desplazamiento Y. Las compensaciones se expresan en unidades de dibujo.

Rotación
Establece la rotación de los mapas de textura.

Tipo de proyección
Define la forma en que el material se proyecta sobre el objeto.

18.13.3 Opciones del menú contextual

Nuevo
Crea un nuevo material:

Eliminar
Elimina las definiciones de material del dibujo. No se puede eliminar la siguiente definición de material:

- Global
- Materiales en uso

Renombrar
Cambia el nombre del material.

Nota: No se puede cambiar el nombre del siguiente material: Global.

Seleccionar Todo
Selecciona todas las definiciones de material.

Invertir selección.
Anula la selección actual y viceversa.

Convertir en material normal
Convierte los materiales en materiales regulares y permite editarlos.

Agregar material(s) a la biblioteca
Añade materiales a la biblioteca de materiales para poder utilizarlos también en otros archivos.

18.14 BIBLIOMAT comando

Abre el panel de materiales de renderizado.



18.14.1 Descripción

Abre el panel de detalles para mostrarlo en el espacio de trabajo actual. El panel del navegador mecánico aparece en el mismo tamaño y ubicación que tenía antes de cerrarse o colapsarse. Al igual que cualquier otro panel acoplable, el panel del navegador mecánico puede ser flotante, acoplado o apilado.

18.15 GRADUA comando

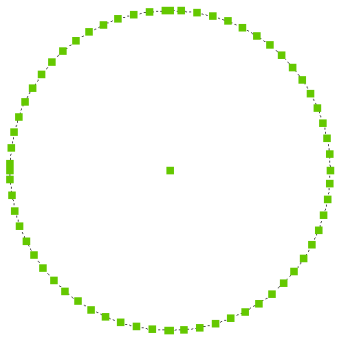
Coloca puntos o bloques a lo largo de las entidades a una distancia especificada igualmente espaciada.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

18.15.1 Método

Especifique la entidad que desea medir e introduzca un valor de distancia de bloque o inserte un bloque. En la entidad los puntos se sitúan a una distancia especificada igualmente espaciada.



Nota: Los puntos suelen ser invisibles, así que utilice la variable PdMode para hacerlos más grandes.

18.15.2 Opciones dentro del comando

Insertar bloque
Inserta un bloque en lugar de un punto.

Alinear bloque
Gira los bloques para que coincidan con la alineación de la entidad.

18.16 NAVEGADORMECANICOCERRAR comando

Cierra el panel del Navegador mecánico.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

18.16.1 Descripción

Cierra el Navegador mecánico para ocultarlo del espacio de trabajo actual. Si el Navegador mecánico está apilado cuando se cierra, la pestaña o el icono del Navegador mecánico se elimina de la pila.

18.17 NAVEGADORMECANICOABRIR comando

Abre el panel del navegador mecánico.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

18.17.1 Descripción

Abre el panel del navegador mecánico para mostrarlo en el espacio de trabajo actual. El panel del navegador mecánico aparece en el mismo tamaño y ubicación que tenía antes de cerrarse o colapsarse. Al igual que cualquier otro panel acoplable, el panel del navegador mecánico puede ser flotante, acoplado o apilado.

18.18 MENU comando

Abre el cuadro de diálogo Elegir un archivo de personalización.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

18.18.1 Descripción

Abre el cuadro de diálogo Elegir un archivo de personalización para seleccionar un archivo cui, cuix, mnu, mns o icm para cargar. Estos archivos de personalización modifican la interfaz de usuario de BricsCAD.

18.19 CARGARMENU comando

Abre el cuadro de diálogo Grupos de personalización.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

18.19.1 Descripción

Abre el cuadro de diálogo Grupos de personalización para cargar y descargar grupos de personalización.

18.20 DESCARGARMENU comando

Abre el cuadro de diálogo Grupos de personalización.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

18.20.1 Descripción

Abre el cuadro de diálogo Grupos de personalización para cargar y descargar grupos de personalización.

18.21 MIDPOINT comando

Activa el ajuste de la entidad del punto medio.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

18.21.1 Descripción

Alterna la alineación de entidad de punto medio para habilitar o deshabilitar la alineación a la extensión. Puede lanzar este comando en la línea de comandos para alternar un snap de entidad en ejecución. Al hacerlo, se cambia el valor de la variable del sistema OSMODE en consecuencia. También puede iniciar este comando dentro de otro comando para desactivar la alineación de entidad solo para la operación actual. Esto no cambia el valor de la variable del sistema OSMODE.

18.22 INSERTM comando

Inserta un bloque como una matriz rectangular.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

18.22.1 Descripción

Inserta un bloque como matriz rectangular. Es una combinación de los comandos –INSERT y -MATRIZ y crea una entidad MInsert Block.

18.22.2 Opciones dentro del comando

Bloquear para insertar
Especifica el nombre del bloque que se insertará; te pide.

~
Muestra el cuadro de diálogo Insertar bloque.

Punto de inserción para el bloque
Especifica el punto de inserción del bloque seleccionado.

Escala
Permite establecer el factor de escala X e Y por igual.

Esquina
Especifica el tamaño del bloque seleccionando un segundo punto.

Escala X
Especifica el factor de escala del bloque en la dirección x.

Escala Y
Especifica el factor de escala del bloque en la dirección y.

Escala Z
Especifica el factor de escala del bloque en la dirección z.

ROtar
Especifica el ángulo de rotación del bloque alrededor de su punto de inserción.

Múltiple bloques
Permite insertar una matriz rectangular de múltiples bloques.

Número de filas en la matriz
Especifica el número de filas.

Nota: Para insertar una matriz lineal, introduzca 1. Para dibujar la matriz hacia abajo, introduzca un número negativo.

Número de columnas en la matriz
Especifica el número de columnas.

18.23 SIMETRIA comando

Representa entidades sobre una línea de espejo en un plano 2D.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

Alias: MI

Nota: La variable del sistema MIRRTEXT determina si el texto está reflejado por el comando SIMETRIA o no.

18.23.1 Descripción

Las entidades se reflejan alrededor de una línea de espejo, que se define especificando dos puntos.

Nota: Para reflejar vertical u horizontalmente, pulse la tecla Shift cuando especifique el segundo punto o utilice el seguimiento polar.

18.23.2 Opciones dentro del comando

¿Eliminar las entidades originales?
Determina si las entidades originales se borran o no.

18.24 SIMETRIA3D comando

Representa entidades sobre un plano espejo en el espacio 3D.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

Alias: 3DMIRROR, 3DM

18.24.1 Descripción

Crea una copia reflejada de las entidades seleccionadas en un espacio tridimensional.

18.24.2 Opciones dentro del comando

ENtidad
Define el plano espejo por dirección de extrusión.

Nota: Esta opción no funciona con entidades planas o sólidos 3D. Para dar una extrusión a una entidad, utilice la opción Espesor del panel Propiedades.

Ultimo
Reutiliza el último plano espejo.

Vista
Define el plano de espejo como el plano de vista actual.

Eje Z
Define el plano espejo por el eje z y un punto en el plano de vista.

Plano X-Y
Especifica el plano de espejo como el plano x,y.

Plano Y-Z
Especifica el plano de espejo como el plano y,z.

Plano Z-X
Especifica el plano espejo como el plano z,x.

3 puntos
Define el plano espejo en tres puntos.

¿Eliminar las entidades originales?
Determina si las entidades originales se borran o no.

18.25 MKLTYPE command (Express Tools)

Creates a linetype based on selected entities.

Icon: 

18.25.1 Method

Opens the **MKLTYPE - Select Linetype file to create** dialog box that allows you to save the linetype definition.

To create the linetype definition:

1 Specify the linetype name.

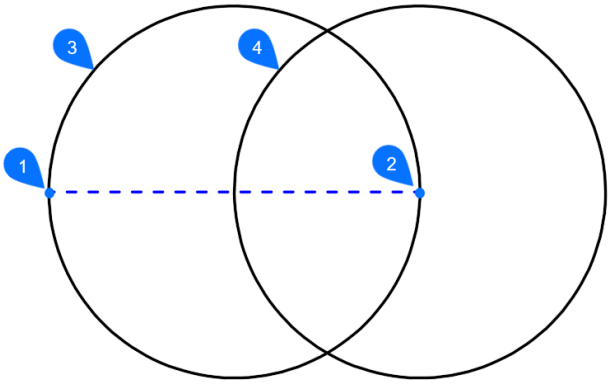
2 Specify a linetype description.

Nota: Press Enter to leave this field blank.

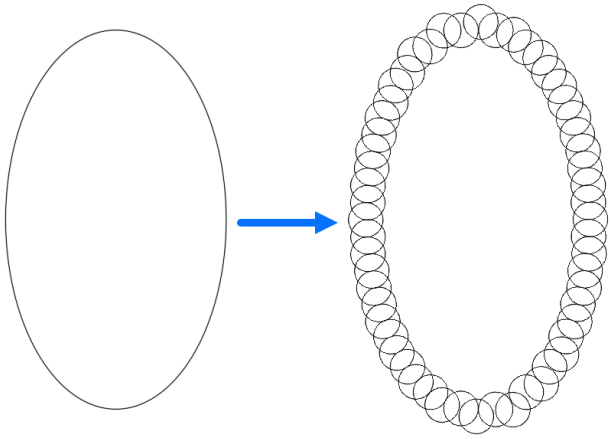
3 Specify a start point (1) for line definition.

4 Specify an end point (2) for line definition.

5 Select the entities you want to use (3 and 4).



The linetype is automatically loaded in the current drawing.



18.26 MKSHAPE command (Express Tools)

Creates a shape definition based on selecting entities.

Icon:

18.26.1 Method

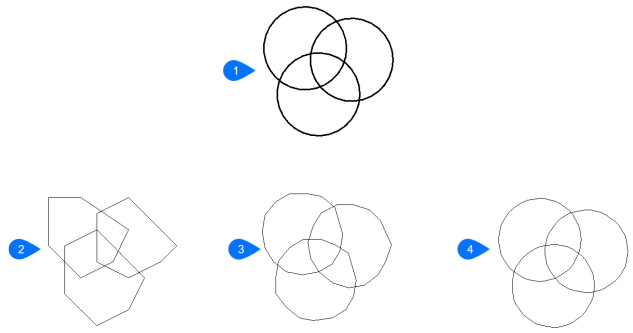
Opens the **MKSHAPE - Select the Shape File to create** dialog box that allows you save the shape definition.

To create the shape definition:

1 Specify the shape name.

2 Enter the resolution. The larger this value, the more accurate the representation of the selected geometry will be, but the more processing time will be needed.

Nota: The resolution value will be round off to a multiple of 8 and the maximum value equals 32,767.



- 1. Original objects
- 2. Shape resolution = 8
- 3. Shape resolution = 48
- 4. Shape resolution = 160

3 Specify a base point for the shape.

4 Select the entities you want to use and press enter. A shape will be created.

Nota: The created shape can be inserted in your drawing using the SHAPE command.

Nota: The created shape can be loaded in an other drawing using the LOAD command.

18.27 DIRECTRIZM comando

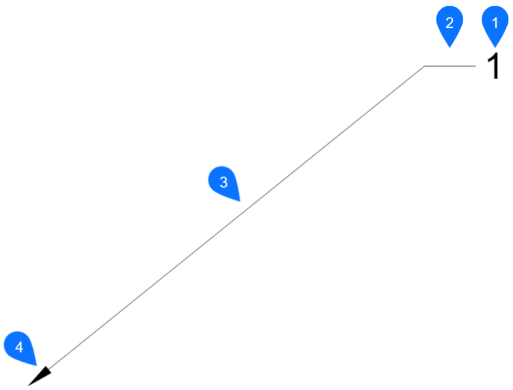
Crea entidades multi-líderes utilizando el estilo multi-líder actual.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

18.27.1 Descripción

Crea una multilínea con tres componentes: una línea líder con una punta de flecha opcional, una línea de aterrizaje y el contenido, como un texto o un bloque. Los multileaders admiten más de una línea líder por contenido.



1 Mtext/bloque

2 IG

3 Segmento

4 Punta de flecha

18.27.2 Métodos

Hay tres métodos para empezar a crear un multi-líder:

- primer dirección de guía
- primera inclinación de guía
- Contenido primer

18.27.3 Opciones con el comando

primer dirección de guía
Cree un multilineamiento especificando primero la ubicación de la punta de la flecha.

primera inclinación de guía
Cree un líder múltiple especificando primero la ubicación del aterrizaje del líder.

Contenido primer
Cree un multilingüe especificando primero la ubicación del contenido.

Tipo de líder
Establece el tipo de guía: recta, spline o ninguna.

Recto
El líder se dibuja a partir de segmentos rectos.

SPline
Se dibuja una spline utilizando los puntos de selección como puntos de control.

Ningún
No se dibuja ningún líder.

Pinzamiento de directriz
Especifique si desea dibujar un aterrizaje o no.

Contenido tipo
Especifica el tipo de contenido del multileader.

Bloque
Utiliza el nombre del bloque que se inserta.

Mtext
Utiliza mtext; muestra el editor de MText.

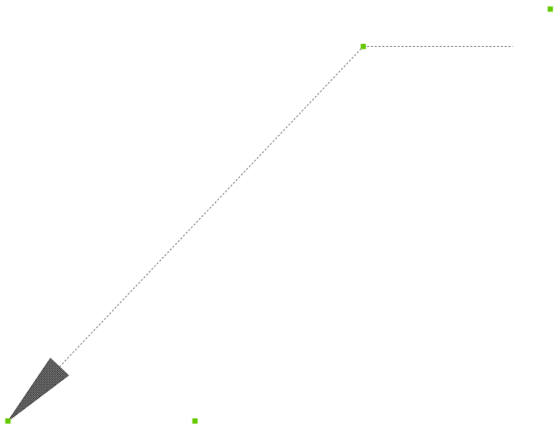
Ningún
Dibuja sin contenido

Maxpuntos
Introduzca el máximo de puntos.

Primer ángulo
Introduzca la primera restricción de ángulo.

Segundo ángulo
Introduzca la segunda restricción angular.

Edición de agarres
Haciendo clic en los cuadrados verdes, puedes editar los puntos de agarre del multileader.



18.28 MLEADERALIGN comando

Alinea los globos de dos o más multi-líders.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

18.28.1 Descripción

Alinea los globos de dos o más multi-líders entre sí, a una polilínea o matriz alrededor de un círculo. También puede especificar el espaciado entre multi-líders.

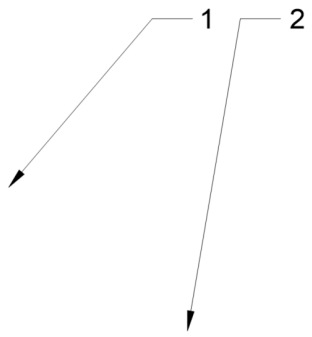
18.28.2 Método

Este comando ofrece cinco métodos para alinear multi-líders:

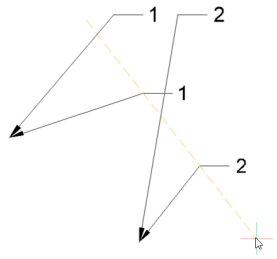
- porMleader
- onpolyLine
- Paralelo
- ESpaciado
- Circulo

18.28.3 Opciones dentro del comando

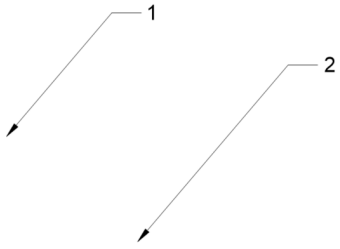
porMleader
Alinee los aterrizajes de los multi-líders con el aterrizaje de un multi-líders seleccionado.



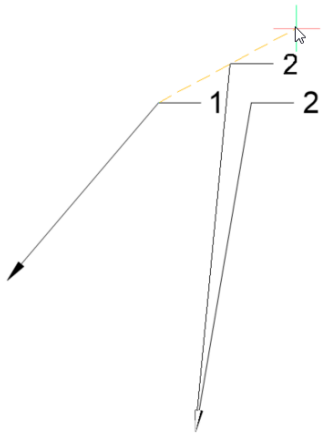
onpolyLine
Alinear multi-líders a lo largo de una polilínea imaginaria.



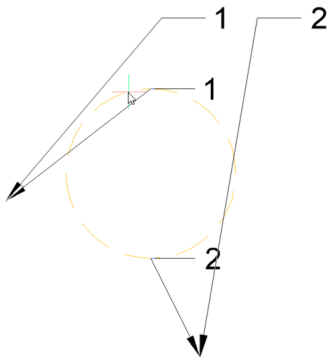
Paralelo
Alinee el segmento de los multileaders paralelos al segmento de un multileader seleccionado.



ESpaciado
Especifique el espaciado entre multi-líders.



Circulo
Organiza los multi-líders alrededor de un círculo.



18.29 MLEADERCOLLECT comando

Reúne dos o más líderes multilínea en un solo líder.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

18.29.1 Descripción

Recopila dos o más líderes multilínea en un único líder en un acuerdo horizontal o vertical. Los líderes pueden ser ordenados alfabéticamente.

Nota: El comando solo funciona con mleaders que tienen bloques como contenido.

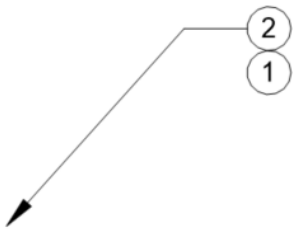
18.29.2 Método

Hay cinco métodos para recopilar multileaders:

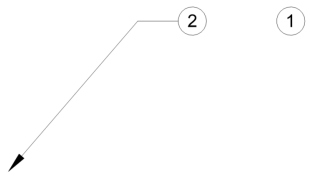
- Vertical
- Horizontal
- Envolver
- Clasificación
- Colapsando

18.29.3 Opciones dentro del comando

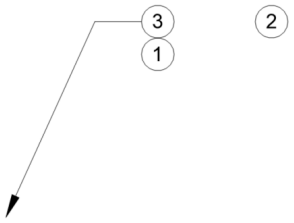
Vertical
Ordena los bloques de contenido verticalmente a un solo líder.



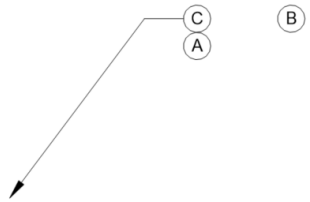
Horizontal
Ordena los bloques de contenido horizontalmente para un solo líder.



Envolver
Ordena los bloques de contenido horizontalmente a un ancho máximo y, a continuación, coloca los bloques restantes en la fila siguiente.



Clasificación
Ordena el contenido por nombre.



Ningún
No clasifica los bloques.

Ascendente
Clasifica de A a Z.

Descendiendo
Clasifica de Z a A.

Colapsando
Ordena los bloques de contenido horizontalmente para un solo líder.



18.30 EDITARDIRECTRIZM comando

Edite líderes de entidades multileader.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

18.30.1 Descripción

Añade y elimina líderes a y de entidades multileader.

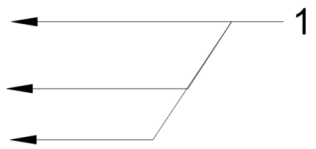
18.30.2 Método

Hay dos métodos para editar multileaders:

- Añadir directriz
- Eliminar directriz

18.30.3 Opciones dentro del comando

Añadir directriz
Añade líderes a la entidad mleader seleccionada.



Eliminar directriz
Elimina líderes de la entidad mleader seleccionada.



18.31 MLEADEREDITEXT comando

Edite líderes de entidades multileader.

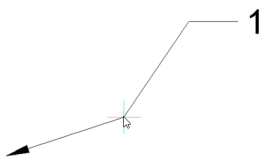
Shape Lite Pro Mechanical BIM

18.31.1 Descripción

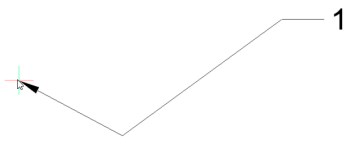
Agrega y elimina líneas directriz, agrega y elimina vértices, y cambia la longitud de aterrizaje de una entidad multileader (abreviatura de "edición de líder multilínea extendida").

18.31.2 Opciones dentro del comando

Añadir vértice
Añade un vértice a la línea de mando.

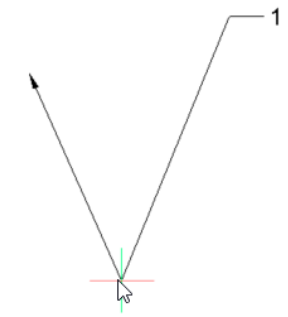


agregar vértice EN el final
Agrega un vértice y una nueva línea directriz en la punta de flecha.

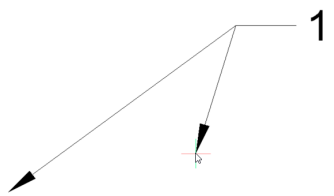


Eliminar vértice
Elimina un vértice de la línea directriz.

Estirar vértice
Estirar una línea guía moviendo un vértice.



añadir Guía
Agrega una o más líneas principales a un mleader existente.



rEmover Líder
Elimina una línea de referencia y un vértice asociado de la línea de referencia.

aLArgue la finalización
Cambia la longitud del aterrizaje.



18.32 ESTILDIRECTRIZM comando

Abre el cuadro de diálogo del Explorador de dibujos con **Estilos Multidireccionales** seleccionados.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

18.32.1 Descripción

Abre el cuadro de diálogo del Explorador de dibujos con **Estilos Multidireccionales** seleccionados para ver y modificar los estilos multidireccionales en el dibujo actual.

18.33 LINEAM comando

Crea una línea m.

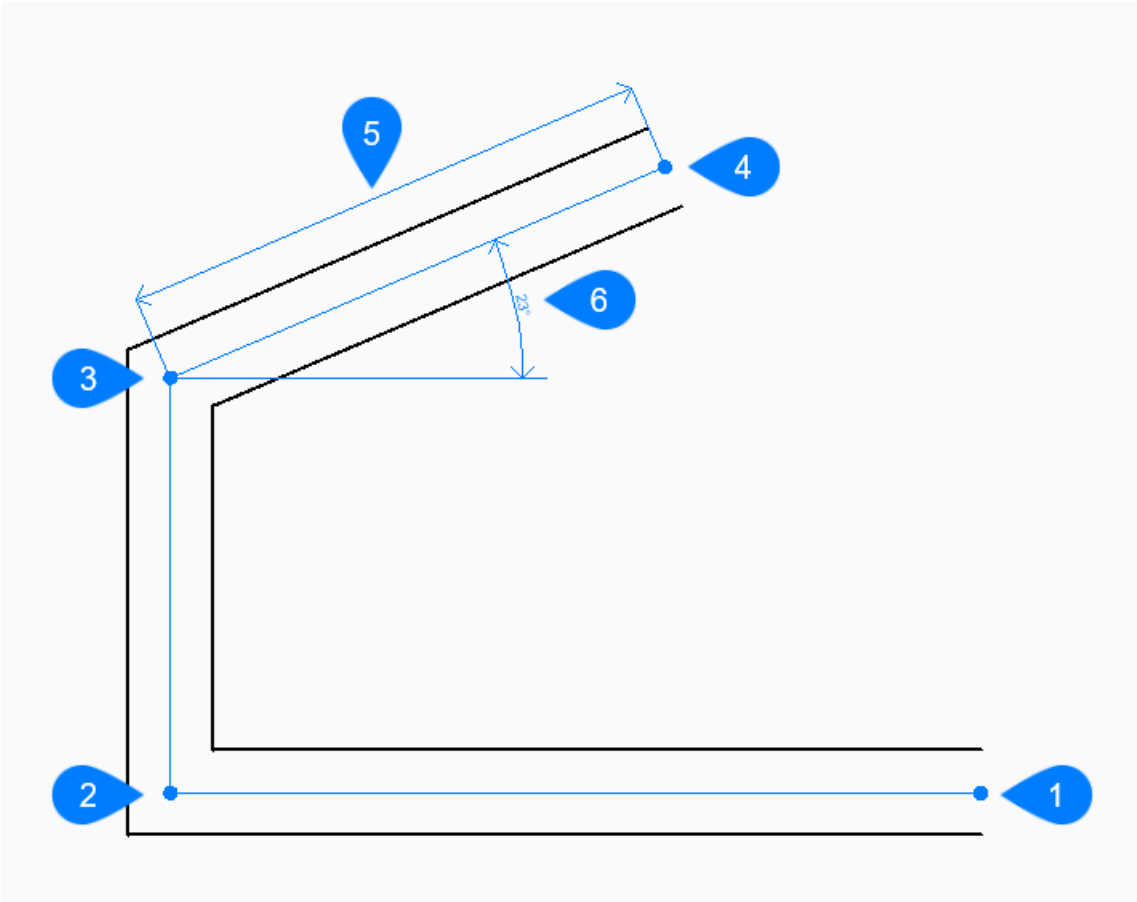
Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

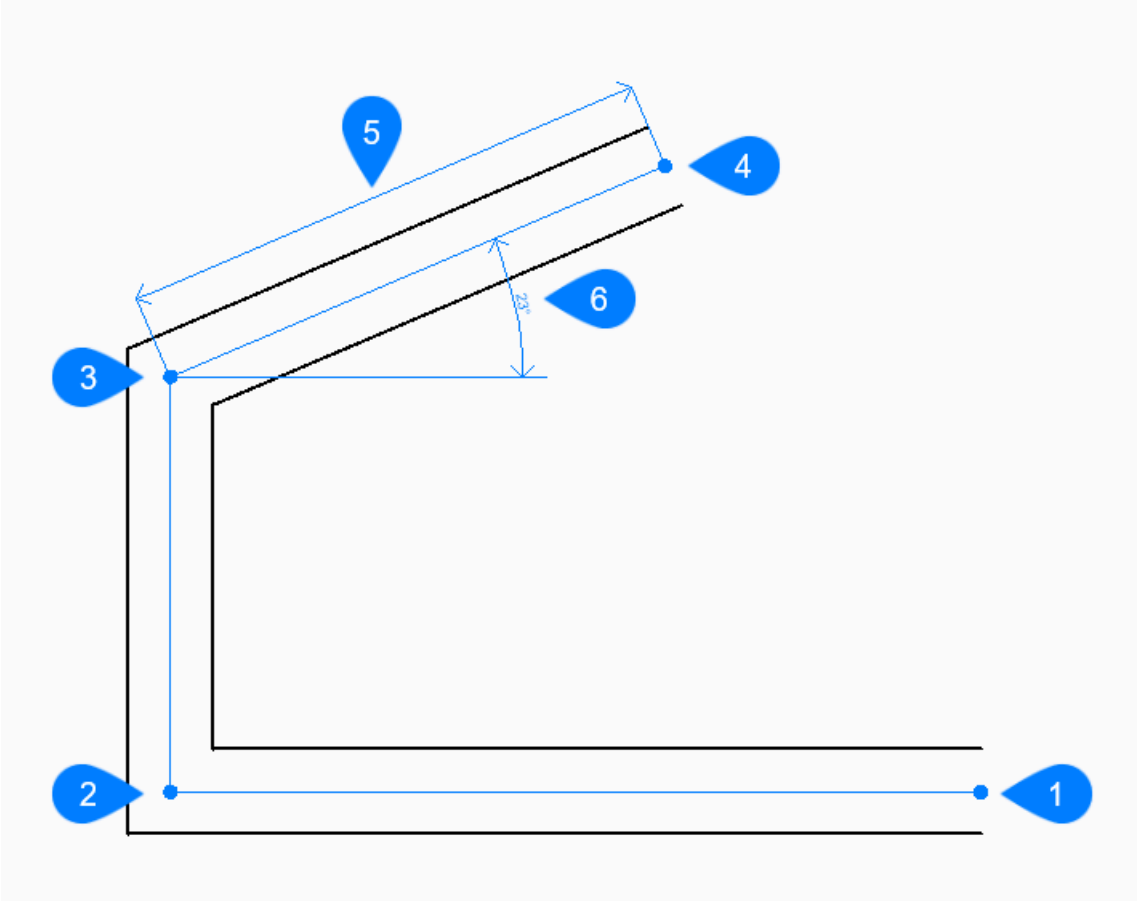
Alias: ML

18.33.1 Descripción

Crea una única entidad mline con múltiples líneas y segmentos paralelos especificando el punto de inicio y final de cada segmento. La línea m se basa en el estilo multilínea actual. Las opciones le permiten especificar la justificación y la escala.



1 Comenzar
2 Siguiente
3 Siguiente
4 Final
5 Longitud
6 Texto



1 Comenzar

2 Siguiente

3 Siguiente

4 Final

5 Cerrar

18.33.2 Métodos para crear una línea m

Este comando dispone de 3 métodos para empezar a crear una línea m:

- Inicio de la línea
- Último punto
- Seguido

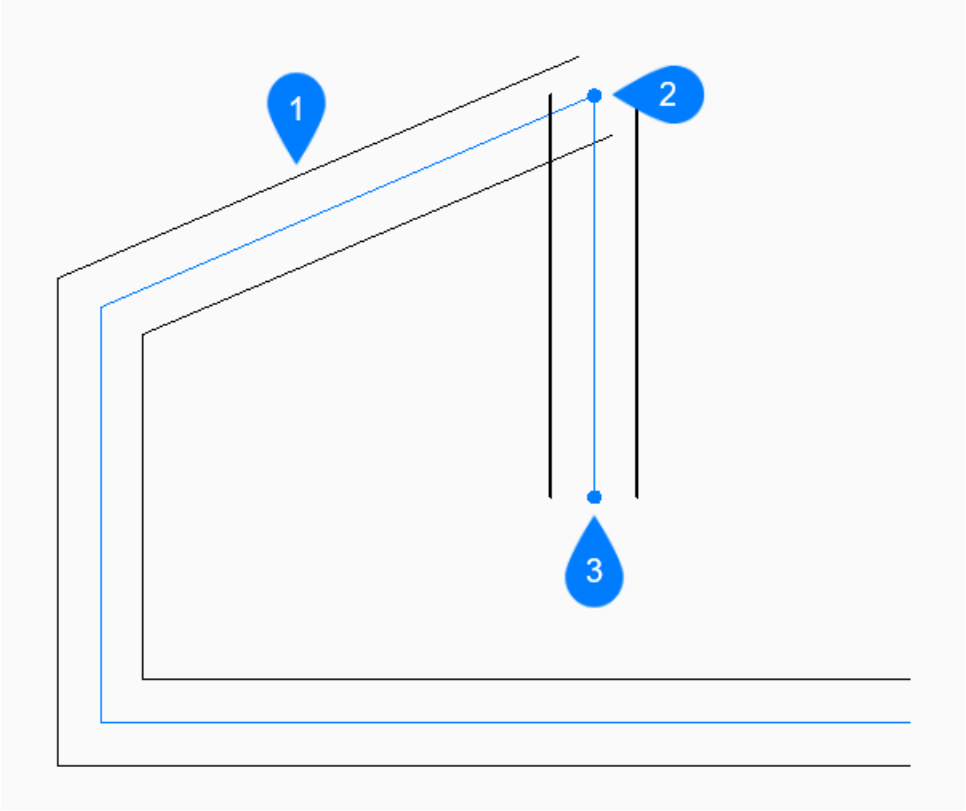
Puedes seguir añadiendo un número ilimitado de vértices hasta que pulses Enter para finalizar el comando.

Inicio de la línea
Comienza a crear una mline especificando el punto de inicio entonces:
Opciones adicionales: [Justificación/Escala/Estilo/Seguimiento]

Establecer punto final
Especifique el punto final de la línea m.

Opciones adicionales: [Ángulo/Longitud/Seguir/Cerrar/Deshacer]

Último punto



1 Último segmento dibujado

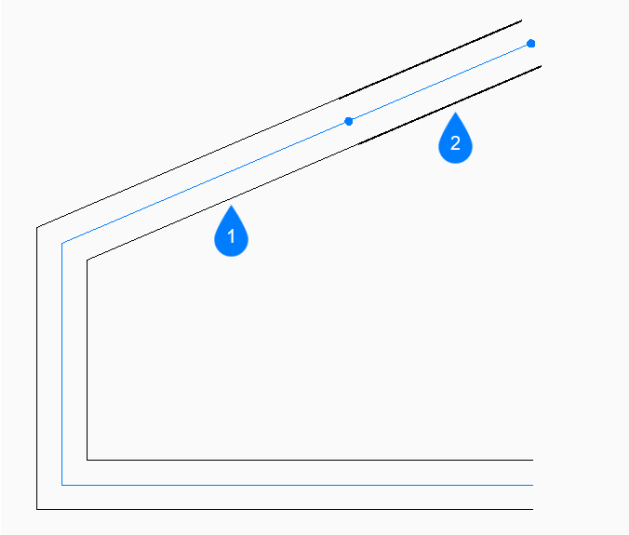
2 Último punto

3 Punto final

Comienza a crear una línea de m a partir del último punto escogido entonces:

Establecer punto final
Especifique el punto final de la línea m.
Opciones adicionales: [Ángulo/Longitud/Seguir/Cerrar/Deshacer]

Seguido



1 Último segmento dibujado

2 Seguido

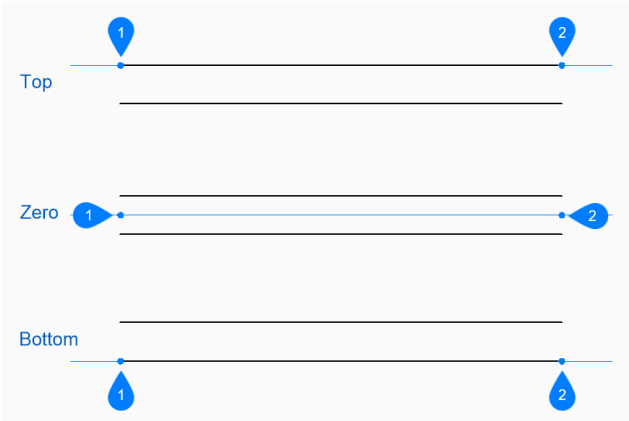
Comienza a crear una línea m a partir del último segmento de línea dibujado, siguiendo su ángulo, entonces:

Longitud de Línea
Especifica la longitud del segmento mline. La elección de un punto sólo determina la longitud, ya que el ángulo sigue el segmento anterior.

18.33.3 Opciones dentro del comando LINEAM

Después de empezar a crear una línea, pueden estar disponibles las siguientes opciones:

Justificación
Especifica la justificación de la línea m en relación con el punto de inicio.



1 Comenzar

2 Final

La justificación se guarda en la variable CMLJUST.

Escala

Especifique la escala global de la línea m.

La escala se guarda en la variable CMLSCALE.

EStilo

Especifique el estilo que se utilizará para la línea m como se define en el comando MLSTYLE. El estilo se guarda en la variable CMLSTYLE.

Opción adicional: [? para enumerar los estilos disponibles]

[? para enumerar estilos disponibles]

Escriba ? para ver una lista de todos los estilos multilínea definidos en el dibujo.

Texto

Especifique el ángulo del segmento de línea m medido en sentido contrario a las agujas del reloj desde el eje x positivo.

Longitud de la línea

Especifique la longitud del segmento de línea m.

Longitud

Especifique la longitud del segmento de línea m.

Ángulo de la línea

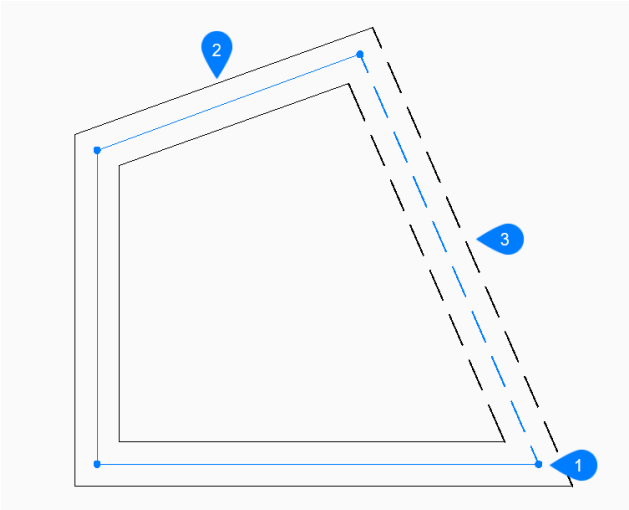
Especifique el ángulo del segmento de línea m medido en sentido contrario a las agujas del reloj desde el eje x positivo.

Deshacer

Deshace el último segmento de la línea m y continúa dibujando desde su punto de inicio anterior.

Cerrar

Dibuja automáticamente un segmento de la línea m desde el punto final del último segmento hasta el punto inicial del primer segmento.



1 Inicio/Fin

2 Último segmento dibujado

3 Cerrar

18.34 ESTILOLM comando

Abre el cuadro de diálogo Explorador de dibujo con **Dependencias** seleccionadas.

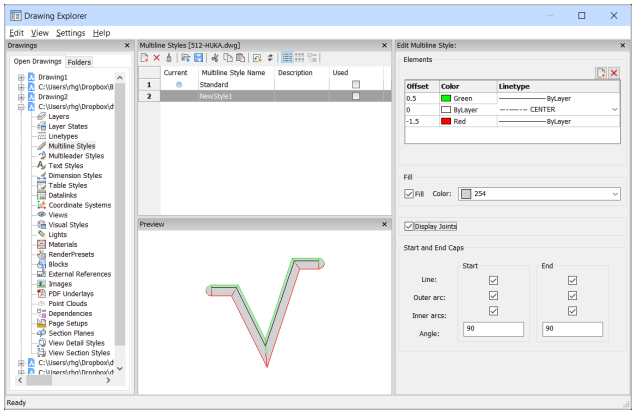
Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

18.34.1 Descripción

Abre el cuadro de diálogo Explorador de dibujos con la categoría Estilos multilínea seleccionada para ver y modificar los estilos multilínea del dibujo actual.

Nota: Algunas propiedades definidas por este comando pueden ser anuladas por opciones en el comando MLine.



18.34.2 Opciones dentro del comando

Elementos
Edita los elementos de la multilínea.

Agrega
Agrega una línea a la definición de varias líneas utilizando las propiedades predeterminadas.

- Desplazamiento = 0 unidades de dibujo
- Color = Bylayer
- Linetype = Bylayer

Eliminar
Elimina una línea de la definición de varias líneas sin previo aviso.

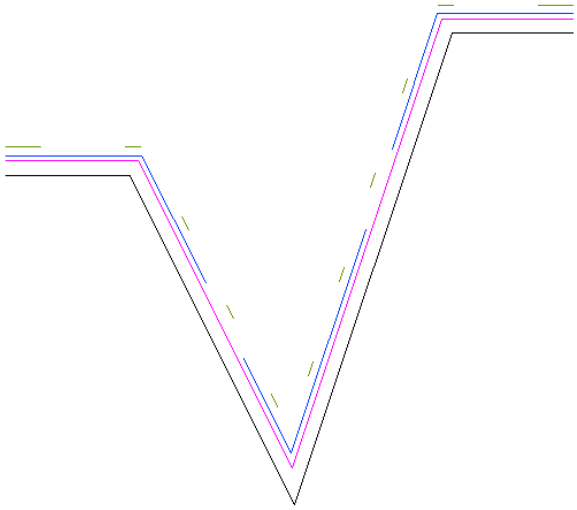
Nota: El siguiente estilo multilínea no puede ser eliminado: El estilo estándar.

Equidistancia
Especifica cuán lejos está cada línea de la línea central de la línea m.

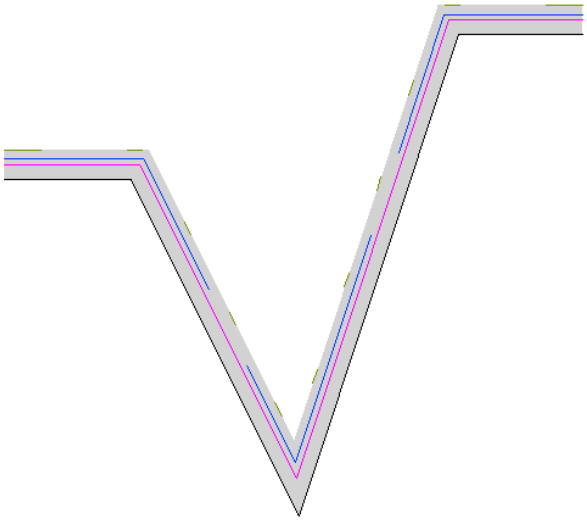
Color
Especifica el color de la rejilla del eje.

Tipo de línea
Especifica el tipo de línea para líneas de cota. Puede elegir un tipo de línea de la lista o elegir cargar para acceder a tipos de línea adicionales.

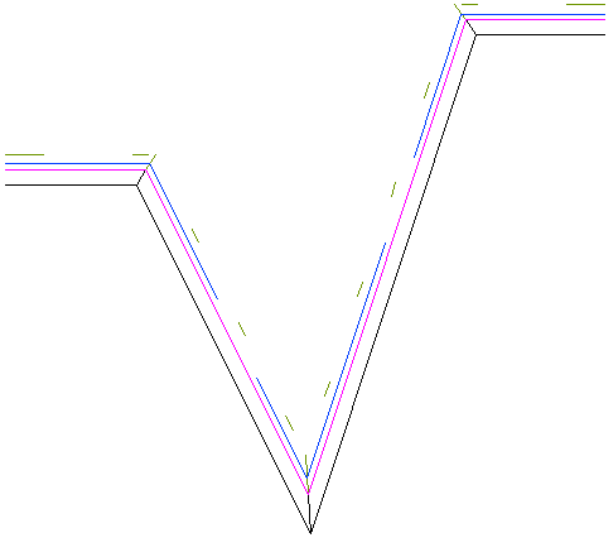
Nota: A medida que agrega elementos y cambia las propiedades, el panel de vista previa muestra cómo se ve ahora la línea de medida. Si los cambios no se cargan, debe hacer clic en regenerar o cerrar y volver a abrir el cuadro de diálogo.



Rellenar
Cuando se activa, un relleno sólido inunda la línea m entre las líneas exteriores.

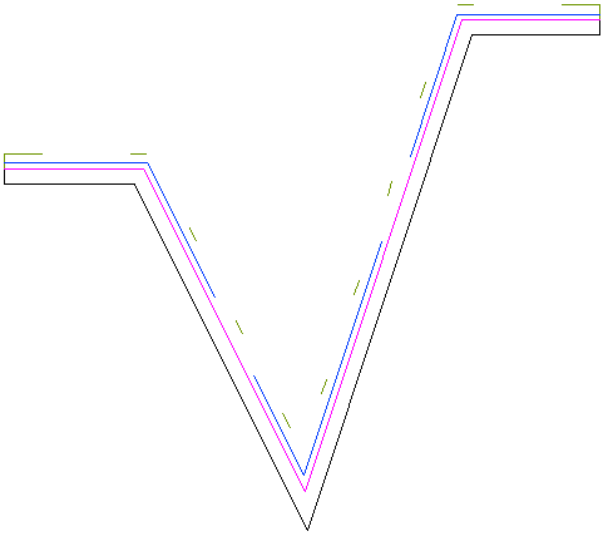


Mostrar juntas
Cuando se selecciona, la línea m dibuja articulaciones (líneas diagonal) entre segmentos.

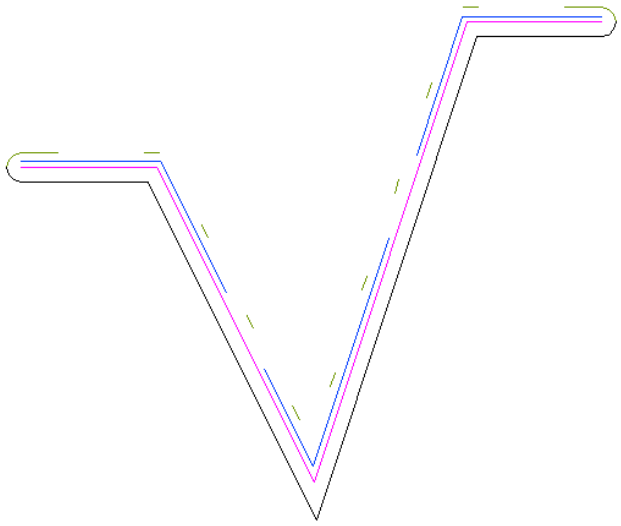


Inicio y Fin Caps
Cierra los segmentos finales de las multilíneas abiertas mediante diversos métodos.

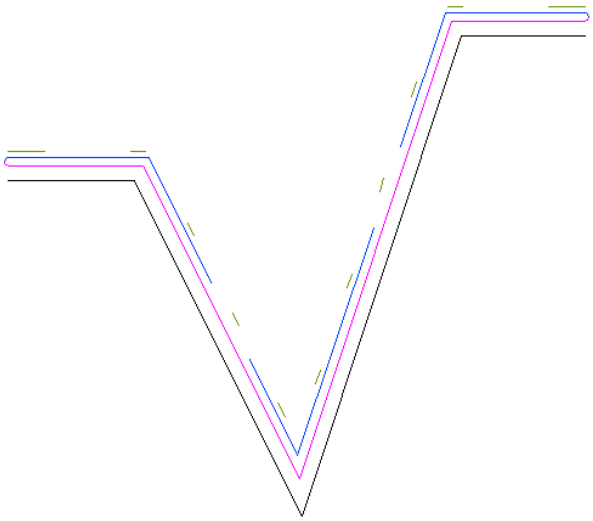
Línea
Dibuja una línea recta para cerrar los segmentos finales.



Arco exterior
Dibuja un arco que conecta las líneas exteriores de la multilínea para cerrar los segmentos finales.



Arcos interiores:
Dibuja arcos que conectan las líneas interiores de la multilínea para cerrar los segmentos finales.



Texto
Establece el ángulo de los arcos exterior e interior.

18.34.3 Opciones del menú contextual

Nuevo
Crea una nueva definición de estilo multilínea. Muestra el cuadro de diálogo Nuevo estilo multilínea.

Eliminar
Elimina definiciones de configuración de página del plano. No se pueden eliminar las siguientes definiciones de capa:

- Estilo estándar
- Los estilos en uso

Cargar desde un archivo mln
Carga estilos multilínea desde un archivo multilínea (*.mln). Muestra el cuadro de diálogo Cargar estilos multilínea.

Guardar en archivo mln
Guarda todos los estilos multilínea en el dibujo en un archivo multilínea (*.mln) para su uso por otros sistemas CAD. Muestra el cuadro de diálogo Guardar archivo de estilos multilínea.

Renombrar
Cambia el nombre del estilo multilínea.

Nota: El siguiente estilo multilínea no puede ser renombrado: Estilo estándar.

Seleccionar Todo
Crea una nueva definición de estilo multilínea.

Invertir selección.
Anula la selección actual y viceversa.

18.35 Comando MOCORO (Express Tools)

Mueve, copia, gira o escala entidades.

Ícono: 

18.35.1 Método

Seleccione las entidades y especifique un punto base.

18.35.2 Opciones dentro del comando

Mover
Le permite mover las entidades seleccionadas.

Copiar
Le permite hacer una copia de las entidades seleccionadas.

ROtar
Le permite rotar las entidades seleccionadas alrededor del punto base especificado.

Escala
Le permite escalar las entidades.

BASE
Le permite seleccionar un nuevo punto base.

Deshacer
Deshace el último cambio.

18.36 -MODELERPROPERTIES comando

Abre el cuadro de diálogo Configuración con las propiedades de **Modeler para la categoría ACIS** expandidas.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

18.36.1 Descripción

Abre el cuadro de diálogo Configuración con la categoría **Propiedades del modelador para ACIS** expandida para ver y modificar las variables relevantes del sistema.

18.37 -MODELERPROPERTIES comando

Configuración del modelador ACIS.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

18.37.1 Descripción

Especifica la configuración del modelador ACIS.

18.37.2 Método

Hay 14 métodos para establecer las propiedades de modelado de ACIS:

- ver Propiedades
- USar facetres
- Tolerancia de superficie
- Normal tolerancia
- Líneas de rejilla máximas
- Longitud del borde
- relación de aspecto de cuadrícula
- Modo ajuste
- Modo rejilla
- Modo Triangulación
- líneas de la cuadrícula min U
- líneas de rejilla min V
- propiedades de la masa precisión
- comprobar nivel

Nota: La activación de FACETRES desactiva todos los demás ajustes.

Para ajustar la configuración Exactitud de línea oculta, utilice el comando MODELPROPERTIES.

18.37.3 Opciones dentro del comando

ver Propiedades
Informa del valor de cada ajuste.

USar facetres
Lee el valor de la variable FACETRES para establecer la suavidad de las escenas sombreadas y renderizadas.

Tolerancia de superficie
Establece el valor de la variable SPANORMALTOL.

Normal tolerancia
Establece el valor de la variable SPASURFACETOL.

Líneas de rejilla máximas
Establece el valor de la variable SPAMAXNUMGRIDLINES.

Longitud del borde
Establece el valor de la variable SPAMAXFACETEDGELENGTH.

relación de aspecto de cuadrícula
Establece el valor de la variable SPAGRIDASPECTRATIO.

Modo ajuste
Establece el valor de la variable SPAADJUSTMODE.

Modo rejilla
Establece el valor de la variable SPAGRIDMODE.

Modo Triangulación
Establece el valor de la variable SPATRIANGMODE.

líneas de la cuadrícula min U
Establece el valor de la variable SPAMINUGRIDLINES.

líneas de rejilla min V
Establece el valor de la variable SPAM BILLGRIDLINES.

propiedades de la masa precisión
Establece el valor de la variable MASSPROPACCURACY.

comprobar nivel
Establece el valor de la variable SPACHECKLEVEL.

18.38 DESPLAZA comando

Mueve entidades.

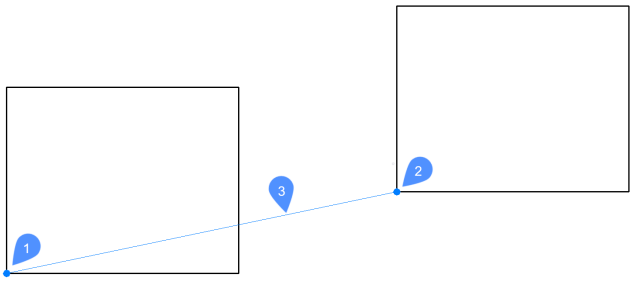
Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

Alias: M

18.38.1 Descripción

Mueve entidades especificando el punto de partida y el destino.



1 Punto base

2 Segundo punto

3 Distancia de desplazamiento

18.38.2 Opciones dentro del comando

Desplazamiento
Especifique el vector de desplazamiento (la distancia a la que se colocará la copia). "Vector" significa que especifica la distancia y el ángulo al mismo tiempo.

Nota: Cuando el modo de entrada dinámica está activo, puede escribir una distancia y un ángulo en los campos de entrada dinámica.

18.39 MOVEBAK comando (Express Tools)

Establece la carpeta de destino para los archivos de copia de seguridad.

Ícono:

18.39.1 Método

Especifique un nuevo nombre de carpeta para todos los archivos .bak.

Nota:

- Entrar a . (punto) para borrar el nombre de la carpeta MOVEBAK. Los nuevos archivos .bak se crearán en la carpeta original.
- Escriba ~ para abrir el cuadro de diálogo **Seleccionar carpeta**, que le permite seleccionar el directorio MOVEBAK.
- La creación de archivos de copia de seguridad está controlada por la variable de sistema ISAVEBAK.

18.40 MOVEEDATA comando

Mueve los datos de la entidad extendida de una entidad a una o más otras.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

18.40.1 Método

Introduzca el nombre de la aplicación a la que pertenecen los datos de la entidad, seleccione la entidad desde la que se van a mover los datos de la entidad y una o más entidades a las que se moverán los datos

de la entidad (que recibirán los edatos). Los Datos de Entidades Extendidas pueden ser creados con el comando EditEData.

18.40.2 Opciones

?para listar nombres de aplicaciones
Enumera los nombres de las aplicaciones cargadas en el plano actual.

18.41 MOVEGUIDED comando

Copia entidades utilizando curvas guía.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

18.41.1 Descripción

Alinea automáticamente las entidades movidas con la geometría relevante, utilizando curvas guía temporales.

18.41.2 Método

El comando puede ser ejecutado de dos maneras:

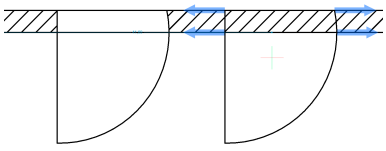
Modo de pre-recogida
Seleccionar primero entidades y después ejecutar un comando.

Nota: Las entidades a copiar se muestran en verde.

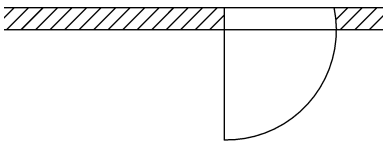
Modo posterior a la selección
Inicie el comando y luego seleccione las entidades mediante una ventana de selección.

Nota: Todas las entidades que caen completamente dentro de la ventana de selección se incluyen en el conjunto de selección de copias y se muestran en amarillo. Las entidades que cruzan la ventana de selección se utilizan como curvas guía y se muestran en azul.

Las flechas azules indican los puntos de anclaje y la dirección de las curvas guía. Las entidades movidas sólo se alinearán con la geometría que coincida con el número de curvas guía y las distancias entre ellas.



Haga clic para colocar la entidad movida o escriba una distancia en los campos de entrada dinámica.



18.41.3 Opciones dentro del comando

Poligonal
Crea una ventana de selección poligonal.

Rectangular
Crea una ventana de selección rectangular.

Región
Pega el área recortada dentro de la ventana de selección.

Entidades
Pega las entidades dentro de la ventana de selección.

18.42 MPEDIT command (Express Tools)

Edits multiple polylines and converts lines and arcs into polylines.

18.42.1 Method

The MPEDIT command is similar to the PEDIT command, but it has the ability to operate on multiple polylines at once.

18.42.2 Options within the command

Convert Lines and Arcs to polylines?
Allows you to decide if the selected lines and arcs are converted to polylines.

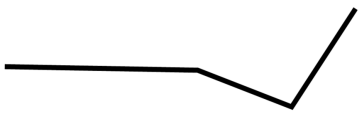
Open
Opens closed polylines by removing the last segment drawn to close the polyline.

Close
Closes the polyline by adding a segment between the start and endpoints.

Join
Adds open entities to the selected polyline. A fuzzy distance has to be specified.

Nota: This option works only with open and with cojoined entities. Cojoined means that the endpoints of entities meet, such as when drawn with ENDpoint object snap or with the Last point option. The joined entities take on the source polyline's properties, such as color, width, and layer.

Width
Changes the width of all segments.



Nota: This option overrides tapered widths.

Fit
Fits a curve to the polyline.

Nota: To unfit the polyline, use the **Decurve** option.

Spline
Converts the polyline into a spline.

Nota: All width information is lost. Use the **Width** option to reapply width. The spline is a Bezier-spline whose smoothing is defined by the SPLINETYPE system variable.

Decurve
Reverses the effects of the **Fit** and **Spline** options.

Ltype gen
Determines how linetypes appear on polylines.

ON
Linetypes start and stop at the polyline's start and endpoints.

OFF
Linetypes start and stop at each vertex.

Nota: This option is stored in the PLINEGEN system variable.

Undo
Undoes the last action.

18.43 SACAFOTO comando

Abre el cuadro de diálogo Crear instantánea.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

Alias: MSNAPSHOT

18.43.1 Descripción

Abre el cuadro de diálogo Crear instantánea para guardar los datos del dibujo actual en un archivo sld.

18.44 ESPACIOM comando

Cambia de espacio de papel a espacio de modelo.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Alias: MS

18.44.1 Descripción

Cambia del espacio en papel a la ventana gráfica del espacio modelo en una pestaña de diseño. Este comando tiene un menú de acceso directo que se abre haciendo clic con el botón derecho en M:Layout en la barra de estado.

Nota: Este comando sólo funciona cuando una ficha de diseño está en modo de espacio de papel. Para invertir la acción de este comando, haga doble clic fuera del borde de la ventana o utilice el comando ESPACIOP.

18.45 MSTRETCH comando (Express Tools)

Estira entidades definiendo múltiples ventanas de cruce o polígonos de cruce.

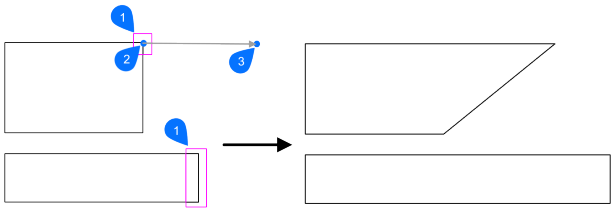
Ícono:

18.45.1 Método

1 Defina polígonos de cruce o ventanas de cruce (1).

2 Especifique un punto base (2).

3 Especifique un segundo punto base (3).



18.45.2 Opciones dentro del comando

CP

Crea una ventana de cruce.

C

Crea un polígono de cruce.

Deshacer

Elimina la última ventana definida para estirar.

Eliminar objetos

Elimina entidades del conjunto de selección.

18.46 TEXTOM comando

Coloca texto en un cuadro de delimitación.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

Alias: MT, T

18.46.1 Descripción

Coloca el texto de los párrafos formateados en un cuadro delimitador que limita la extensión del texto.

Después de especificar los límites del cuadro delimitador del texto, se abre la barra de herramientas **Formato de texto**.

Puede editar los cuadros delimitadores de Mtext directamente utilizando los agarres:



1 Especifica el ancho del texto para el cuadro de delimitación del texto.

2 Arrastre para cambiar la altura del cuadro delimitador.

18.46.2 Opciones dentro del comando

Justificación
Especifica la justificación (alineación horizontal) del texto dentro del cuadro delimitador.

Ángulo de rotación
Especifica el ángulo de rotación del bloque de texto. Los ángulos positivos giran el bloque de texto en sentido contrario a las agujas del reloj.

texto Estilo
Especifica el estilo de texto a utilizar. Consulte el comando Estilo.

texto Altura
Especifica la altura del texto.

Nota: Esta opción no está disponible cuando el estilo especifica la altura del texto.

Dirección
Especifica la dirección en la que se expande el cuadro de delimitación.

De izquierda a derecha
El texto se coloca a la izquierda y amplía el cuadro delimitador a la derecha.

De arriba hacia abajo
El texto se coloca en la parte superior y expande la parte inferior del cuadro de delimitación.

Según-Estilo
Utiliza la dirección definida por el estilo de texto.

Ancho
Especifica el ancho del texto para el cuadro de delimitación del texto.

Nota: Cuando se establece en 0, el cuadro tiene un ancho *infinito*.

Espacio entre líneas
Define el interlineado del texto.

Mínimo
Especifica el factor de espaciado de línea mínimo.

Exacto
Especifica el factor de espaciado de línea exacto.

Columnas
Define la cantidad de columnas.

Sin columnas
No se crea ninguna columna.

Static
Se crea una cantidad fija de columnas con dimensiones fijas.

Dinámico
Se crea una cantidad dinámica de columnas. El número de columnas depende de la longitud del texto.

18.47 -TEXTOM comando

Crea un texto multilínea con la línea de comandos.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Coloca el texto del párrafo formateado en un cuadro delimitador que limita la extensión del texto.

Nota: El texto no aparece en el plano hasta que termine el comando.

18.47.1 Descripción

Crea un texto multilínea especificando la primera esquina y la esquina opuesta para el bloque de texto.

18.47.2 Opciones dentro del comando

Justificación
Especifica la alineación horizontal del texto dentro del cuadro de delimitación. Elija entre: Superior izquierda, superior centro, superior derecha, central izquierda, central derecha, inferior izquierda, inferior centro, inferior derecha.

Ángulo de rotación
Especifica el ángulo de rotación del texto de rotación.

Nota: Los ángulos positivos giran el bloque de texto en sentido contrario a las agujas del reloj.

texto Estilo
Especifica el estilo de texto que se utilizará para el texto mtext.

?
Enumera todos los estilos definidos en el dibujo actual.

texto Altura
Especifica la altura del texto.

Nota: Esta opción no está disponible cuando el estilo especifica la altura del texto.

Dirección
Especifica la dirección en la que se expande el cuadro de delimitación.

De izquierda a derecha
El texto se coloca a la izquierda y expande el cuadro de delimitación a la derecha.

De arriba hacia abajo
El texto se coloca en la parte superior y expande la parte inferior del cuadro de delimitación.

Ancho
Especifica el ancho del texto para el cuadro de delimitación del texto.

Nota: Cuando se establece en 0, la caja tiene un ancho "infinito"."

Espacio entre líneas
Especifica el espaciado de línea del mtext.

Mínimo
Las líneas de texto se ajustarán automáticamente, en función del carácter más alto de la línea.

Exacto
El espaciado de línea será el mismo para todas las líneas del texto mtext.

Columnas
Especifica las propiedades de las columnas.

Sin columnas
No establece ninguna columna en el mtext.

Static
Especifique la anchura total, el número de columnas, el canalón (espacio entre columnas) y la altura de las columnas.

Dinámico
Especifique la anchura, el canalón (espacio entre columnas) y la altura de las columnas.

18.48 MTP comando

Permite especificar un punto como punto medio.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

18.48.1 Descripción

Permite especificar un punto como punto medio entre dos puntos siempre que un comando pida introducir un punto.

Nota: Este es un comando transparente.

18.48.2 Método

Este comando sólo funciona con los comandos que piden introducir un punto.

Nota: Este comando establece las instantáneas de las entidades, de forma similar al comando REFENT.

18.48.3 Opciones dentro del comando

Primer punto de medio:
Identifique el primer punto de referencia.

Segundo punto de medio:
Identifica el segundo punto de referencia.

18.49 MULTIPLE comando

Repite comandos.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

18.49.1 Descripción

Repite los comandos hasta que se pulsa la tecla Esc.

Nota: Este comando es útil para comandos que no se repiten automáticamente.

18.50 VMULT comando

Crea una o más ventanas en el espacio de papel (abreviatura de "hacer ventanas") para mostrar las entidades dibujadas en el espacio del modelo. Cada ventana gráfica puede tener su propia configuración, que se muestra a continuación.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

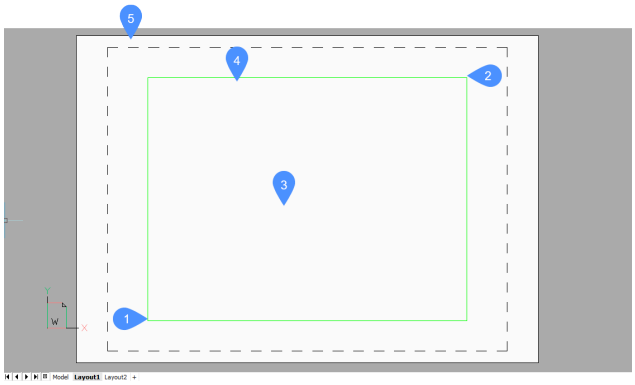
Alias: MV

Nota: Este comando sólo funciona en el espacio de papel.

Nota: Para crear ventanas en el espacio del modelo, utilice el comando VENTANAS.

18.50.1 Descripción

Especifica la primera y las esquinas opuestas para crear una ventana rectangular.



1 Primera esquina

2 Esquina opuesta

3 Ventana

4 Borde del puerto de vista

5 Espacio de papel (Layout)

18.50.2 Opciones

EN

Activa las ventanas gráficas que están desactivadas.

OFf

Apaga las ventanas gráficas.

Esta opción oculta el contenido de la ventana gráfica; el borde de la misma permanece visible. Para ocultar el borde de la ventana gráfica, colóquelo en una capa separada y luego congele la capa.

Bloquear
Bloquea el factor de escala del puerto de visualización.
Establezca el factor de escala con la opción nXP del comando ZOOM.

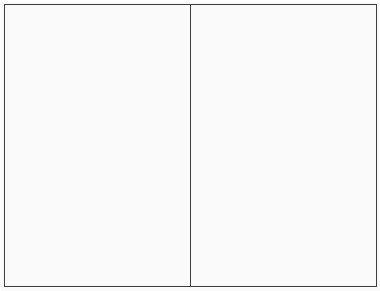
Ajustar
Dibuja una ventana rectangular que se ajusta al diseño actual.

crear 2 ventanas gráficas
Dibuja dos ventanas rectangulares.

Horizontal
Dibuja dos ventanas horizontales de igual tamaño.



Vertical
Dibuja dos ventanas verticales de igual tamaño.



Crear 3 ventanas gráficas
Dibuja tres ventanas rectangulares.

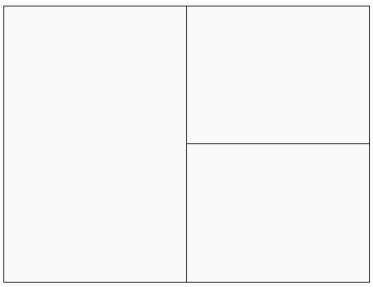
Encima
Dibuja una ventana gráfica sobre dos ventanas laterales.



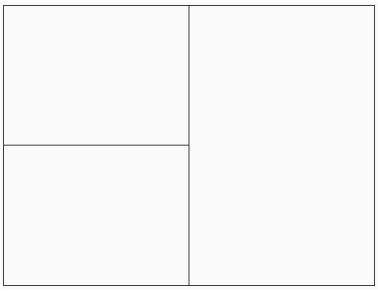
Debajo
Dibuja una ventana gráfica debajo de dos ventanas laterales.



Izquierda
Dibuja una ventana a la izquierda de dos ventanas apiladas.



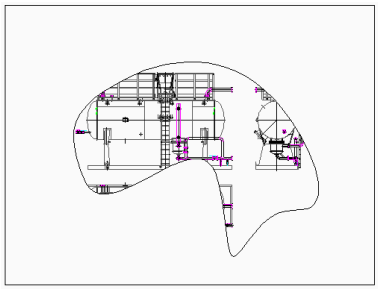
Derecha
Dibuja una ventana a la derecha de dos ventanas apiladas.



crear 4 ventanas gráficas
Dibuja cuatro ventanas rectangulares de igual tamaño.



Entidad
Convierte un objeto en un borde de ventana gráfica.
La ventana gráfica se traza sobre el objeto; el objeto original permanece en el dibujo. Esta opción es útil para garantizar que el borde de la ventana gráfica coincida exactamente con un contorno.



Poligonal
Dibuja ventanas gráficas no rectangulares hechas de líneas y arcos.

Dibujar arcos
Entra en el modo de dibujo de arcos; se activan las opciones del comando ARCO.

Dibujar líneas
Introduzca el modo de dibujo de línea; se activan las opciones del comando LINEA.

Distancia
Dibuja el segmento de línea siguiente a una distancia y ángulo especificados.

Seguido
Dibuja el segmento de línea siguiente en el mismo ángulo.

18.51 MVSETUP comando

Crea varias ventanas gráficas de espacio papel y las edita.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

18.51.1 Descripción

Crea varias ventanas gráficas de espacio papel y, a continuación, las alinea, rota y escala.

Nota: Este comando opera de manera diferente, dependiendo de si comienza en la ficha Modelo o en la ficha Diseño.

Nota: Este comando se puede introducir de forma transparente.

18.51.2 Método

Hay dos métodos para utilizar el comando MVSETUP:

- Pestaña modelo.
- En la pestaña Diseño.

18.51.3 Opciones dentro del comando

Si
Cambia a la pestaña Diseño.

No
Permanezca en la pestaña Modelo.

Alinear
Desplaza la visualización en una ventana gráfica para alinearla con un punto base en una ventana gráfica de referencia.

Nota: Dependiendo de la posición relativa de las dos ventanas gráficas, la visualización de la ventana panorámica se puede desplazar fuera del límite de la ventana gráfica.

Ángulo
Desplaza panorámicamente la vista en la segunda ventana se desplaza panorámicamente por la distancia y el ángulo especificados.

Horizontal alineado
Desplaza verticalmente la vista en la segunda ventana gráfica para alinear el punto base y el punto de anclaje horizontalmente.

Vertical alineado
Desplaza la vista en la segunda ventana visual horizontalmente para alinear verticalmente el punto base y el punto de anclaje.

Vista rotada
Gira la vista en la ventana gráfica en el ángulo especificado.

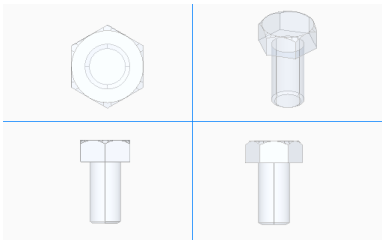
Nota: Cuando la variable VPROTATEASSOC está activada, la visualización en una ventana gráfica se gira si gira la ventana gráfica.

Deshacer
Deshace la acción de alineación anterior y vuelve al indicador de opciones de alineación.

CRear
Crea ventanas en el diseño actual.

Eliminar objetos
Elimina las entidades de la ventana gráfica.

2 - ingeniería estándar
Crea 4 ventanas gráficas predefinidas en los puntos de vista isométricos superior, frontal, derecho y sud-este.



3 - matriz de ventanas gráficas
Crea un número deseado de ventanas gráficas.

Escala ventanas
Especifica la escala dentro de las ventanas.

Interactivo
Escala cada ventana por separado.

Uniforme
Escala todas las ventanas por igual.

Deshacer
Deshace todas las operaciones ejecutadas por la sesión de comando MVSETUP actual.

Científica
Escala la ventana gráfica en una escala científica.

Decimal
Escala la ventana gráfica en una escala decimal.

Ingeniería
Escala la ventana gráfica en una escala de ingeniería.

Arquitectónica
Escala la ventana gráfica en una escala arquitectónica.

Métrica
Escala la ventana gráfica en una escala de indicador.

19. N

19.1 NAVEGAR comando

Cambia la forma en que navega en BricsCAD.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

19.1.1 Descripción

Recorre y vuela a través de modelos 3D con el teclado, como se hace en los juegos de ordenador.

19.1.2 Método

Hay dos métodos para navegar por el modelo:

- Opción de teclado: Pasa el cursor del ratón por encima de la ubicación de destino y luego mantén pulsada una tecla para navegar.
- Opción del ratón: mantenga presionado el botón izquierdo y arrastre el ratón.

Al pulsar el botón derecho del ratón, aparece el cuadro de diálogo Configuración de la navegación.

19.1.3 Opciones del teclado

Flecha A/izquierda
Se mueve a la izquierda.

Flecha W/Arriba
Avanza.

Flecha S/Abajo
Se mueve hacia atrás.

Flecha D/Derecha
Se mueve a la derecha.

F
Activa y desactiva el modo de vuelo.

ESC
Sale del comando.

19.1.4 Opciones del ratón

Mantenga pulsado el botón izquierdo y arrastre el ratón
Mira alrededor del modo.

Haga clic con el botón derecho
Abre el cuadro de diálogo Configuración de navegación.

19.2 NCOPY comando (Express Tools)

Copia entidades anidadas dentro de referencias externas y bloques sin tener que explotarlas o vincularlas.

Ícono: 

19.2.1 Método

1 Seleccione las entidades anidadas que desea copiar.

2 Introduzca un punto base.

3 Introduzca un segundo punto.

19.2.2 Opciones dentro del comando

Desplazamiento
Le permite definir un vector de desplazamiento en lugar de un segundo punto.

Modo
Alterna entre **Único** y **Múltiple**.

MUltiple
Le permite hacer varias copias.

Matriz
Pide un número de copias y una distancia.

19.3 NEAREST comando

Alterna la alineación de entidad más cercana.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

19.3.1 Descripción

Alterna la alineación de entidad más cercana para habilitar o deshabilitar la alineación a la extensión. Puede iniciar este comando en el símbolo del sistema para alternar una alineación de entidad en ejecución. Al hacerlo, el valor de la variable de sistema OSMODE cambia en consecuencia. También puede iniciar este comando dentro de otro comando para desactivar la alineación de entidad solo para la operación actual. Esto no cambia el valor de la variable del sistema OSMODE.

19.4 NETLOAD comando

Abre el cuadro de diálogo Netload.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

19.4.1 Descripción

Abre el cuadro de diálogo Netload para seleccionar un archivo dll y cargar la aplicación.

19.5 NUEVO comando

Abre el cuadro de diálogo Seleccionar plantilla.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

19.5.1 Descripción

Abre el cuadro de diálogo Seleccionar plantilla para seleccionar un archivo dwt o dwg que se utilizará como plantilla para crear un nuevo dibujo.

19.6 NUEVOCONJUNTOPLANOS comando

Abre el cuadro de diálogo Crear nuevo conjunto de planos.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

19.6.1 Descripción

Abre el cuadro de diálogo Crear nuevo conjunto de planos para crear un nuevo conjunto de planos.

19.7 NEWWIZ comando

Abre el cuadro de diálogo Crear nuevo dibujo.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

Alias: DDNEW

19.7.1 Descripción

Abra el cuadro de diálogo Crear nuevo dibujo para crear un nuevo dibujo mediante un asistente.

19.8 NODE comando

Activa el ajuste de la entidad del Nodo.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

19.8.1 Descripción

Alterna la alineación de entidad tangente para habilitar o deshabilitar la alineación a la extensión. Puede lanzar este comando en la línea de comandos para alternar un snap de entidad en ejecución. Al hacerlo, el valor de la variable de sistema OSMODE cambia en consecuencia. También puede iniciar este comando dentro de otro comando para desactivar la alineación de entidad solo para la operación actual. Esto no cambia el valor de la variable del sistema OSMODE.

19.9 NONE comando

Desactiva todos los encajes de entidades 3D.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

19.9.1 Descripción

Desactiva todos los encajes de entidades 2D para evitar que el cursor se encaje en entidades 2D. Puede lanzar este comando en la línea de comandos para desactivar las instantáneas de entidades en ejecución. Al hacerlo, el valor de la variable de sistema OSMODE cambia a cero. También puede iniciar este comando dentro de otro comando para desactivar los ajustes de entidad solo para la operación actual. Esto no cambia el valor de la variable del sistema OSMODE.

Este comando no muestra ningún aviso y no tiene opciones.

19.10 NÃšMERO comando

Crea etiquetas de números incrementales para entidades BIM.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

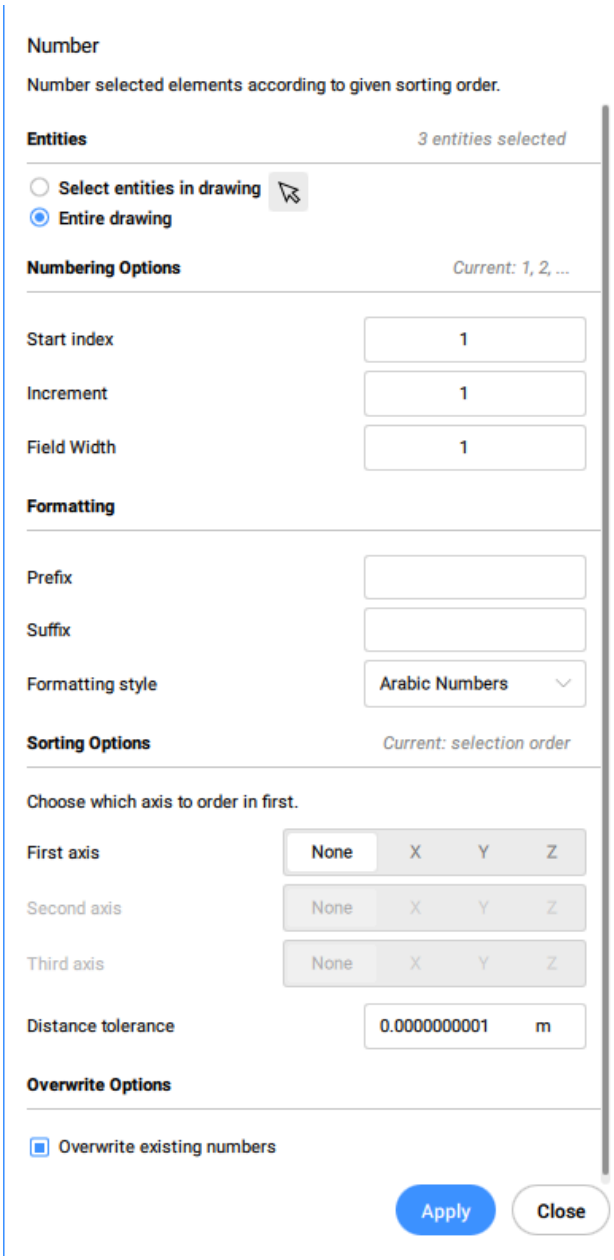
Ícono:

19.10.1 Descripción

Proporciona el primer índice para las entidades seleccionadas.

Nota: Se aceptan números enteros.

El comando abre el panel de comandos Número.



Seleccionar entidades:

- **Seleccionar entidades en el dibujo**: elegir qué entidades seleccionar.
- **Dibujo completo**: por defecto, el panel selecciona todas las entidades BIM en el espacio modelo.

Opciones de numeración

- **Índice inicial:** establece el índice desde el cual iniciar la numeración.
- **Incremento**: establece el incremento utilizado para numerar
- **Ancho del campo**: establece la longitud total del campo numérico. Esto añadirá la cantidad adecuada de ceros a la izquierda delante de los números arábigos, de modo que la longitud de la cadena resultante sea igual al ancho del campo.

Formato

- **Prefijo**: establece un prefijo para la numeración.
- **Sufijo**: establece un sufijo para la numeración.
- **Estilo de formato**: elija un estilo de número de la lista desplegable.

Opciones de clasificación
Permite especificar qué eje ordenar primero.

X
Según el valor de la coordenada x, de bajo a alto.

Y
Según el valor de la coordenada y, de menor a mayor.

Z
Según el valor de la coordenada y, de bajo a alto.

Ningún
Utiliza el orden de selección, a menos que se haya elegido la opción "Dibujo completo", en cuyo caso ordenará de más antiguo a más reciente.

Tolerancia de distancia
Establece la tolerancia de distancia para ordenar en comparación. Los centros de dos sólidos dentro de una tolerancia determinada se consideran iguales, y se numerarán por orden de selección.

Sobrescribir opciones
Permite sobrescribir o mantener los números existentes.

19.10.2 Opciones en la línea de comandos

Incremento
Establece el incremento para la numeración.

Prefijo
Especifica un prefijo para la numeración.

SUfijo
Especifica un sufijo para la numeración.

Estilo de número
Define el estilo del número.

0
: números arábigos (1, 2, 3, ...)

1
Definir los números romanos en mayúsculas (I, II, III, ...).

2
Definir los números romanos en minúsculas (i, ii, iii, ...).

3
Definir las letras mayúsculas (A, B, C, ...).

4
Definir las letras minúsculas (a, b, c, ...).

Ancho del campo
Establece la longitud total del campo de número. Esto sumará la cantidad adecuada de ceros iniciales delante de los números árabes.

Clasificación de entidades
Permite especificar el orden de clasificación.

X
Según el valor de la coordenada x, de bajo a alto.

Y
Según el valor de la coordenada y, de menor a mayor.

Z
Según el valor de la coordenada y, de bajo a alto.

Ningún
Utiliza el orden de selección, a menos que se haya seleccionado la opción **Dibujo completo**, en cuyo caso ordenará de más antiguo a más reciente.

Tolerancia
Establece la tolerancia de distancia para ordenar en comparación. Los centros de dos sólidos dentro de una tolerancia determinada se consideran iguales, y se numerarán por orden de selección.

Sobrescribir números
Permite sobrescribir o mantener los números existentes.

Mantenido
Mantiene los números existentes.

Sobrescrito
Sobrescribe los números existentes.

Cambiar Selección
Permite cambiar el conjunto de selección.

20. O

20.1 ESCALAOBJETO comando

Añade o elimina factores de escala.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

20.1.1 Descripción

Añade o elimina los factores de escala utilizados con las entidades anotativas a través del cuadro de diálogo Escala de objetos de anotación.

Nota: La escala anotativa ajusta los factores de escala de los elementos anotativos, como el texto y los patrones de sombreado, para que coincidan con la escala de la parcela.

20.2 ESCALAOBJETO comando

Añade o elimina factores de escala.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

20.2.1 Descripción

Añade o elimina los factores de escala utilizados con las entidades anotativas a través del cuadro de diálogo Escala de objetos de anotación.

Nota: La escala anotativa ajusta los factores de escala de los elementos anotativos, como el texto y los patrones de sombreado, para que coincidan con la escala de la parcela.

20.2.2 Opciones dentro del comando

Seleccionar entidades anotativas
Seleccione uno o más elementos utilizando cualquier método de selección.

Nota: Escriba todo en la línea de comandos para seleccionar todas las entidades del dibujo. El programa filtra automáticamente las entidades no elegibles.

Agrega
Agrega escalas de anotación a las entidades anotativas seleccionadas.

Nota: Introduzca ? para enumerar los factores de escala de anotación disponibles.

Eliminar
Elimina escalas de anotación de las entidades anotativas seleccionadas.

?
Muestra una lista de escalas de anotación disponibles como se define en la lista de escalas.

Nota: Consulte el comando EDITARLISTAESCALAS.

	Scale Name	Paper Units	Drawing Units	Effective Scale
1:	100:1	100.0000	1.0000	100.0000
2:	10:1	10.0000	1.0000	10.0000
3:	1:1	1.0000	1.0000	1.0000
4:	1:10	1.0000	10.0000	0.1000
5:	1:100	1.0000	100.0000	0.0100
6:	1:125	1.0000	125.0000	0.0080
7:	1:16	1.0000	16.0000	0.0625
8:	1:2	1.0000	2.0000	0.5000
9:	1:20	1.0000	20.0000	0.0500
10:	1:25	1.0000	25.0000	0.0400
11:	1:250	1.0000	250.0000	0.0040
12:	1:30	1.0000	30.0000	0.0333
13:	1:4	1.0000	4.0000	0.2500
14:	1:40	1.0000	40.0000	0.0250
15:	1:5	1.0000	5.0000	0.2000
16:	1:50	1.0000	50.0000	0.0200
17:	1:8	1.0000	8.0000	0.1250
18:	2:1	2.0000	1.0000	2.0000
19:	4:1	4.0000	1.0000	4.0000
20:	8:1	8.0000	1.0000	8.0000

20.3 EQDIST comando

Crea copias paralelas.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

Alias: O

20.3.1 Descripción

Crea copias paralelas de entidades 2D y caras sólidas 3D.

Nota: La variable de sistema OFFSETGAPTYPE determina cómo se tratan los posibles huecos entre segmentos cuando se compensan las polilíneas.

Nota: La variable del sistema SELECTIONMODES determina cómo se manejan los posibles conflictos.

Nota: Cuando las entidades curvadas se desplazan, el comando cambia los radios de las copias.

20.3.2 Método

Hay cuatro métodos para crear un desplazamiento:

- Ingrese la distancia de desplazamiento
- Punto de paso
- Borrar
- Capa

20.3.3 Opciones dentro del comando

Ingrese la distancia de desplazamiento
Especifica la distancia entre la entidad original y su copia paralela.

Nota: La distancia de desplazamiento se guarda en la variable OFFSETDIST.

Ambos Lados
Coloca copias desplazadas en ambos lados de la entidad.

MUltiple
Repite el comando hasta que presiona ESC.

Punto de paso
Especifica la distancia de desplazamiento eligiendo dos puntos.

MUltiple
Repite el comando hasta que presiona ESC.

Borrar
Elimina la entidad de origen después de la operación de desplazamiento.

Nota: El estado se guarda en la variable OFFSETERASE con el plano, pero luego se restablece (apaga) con el próximo plano.

Capa
Especifica la capa en la que se colocará la entidad copiada.

Actual
Coloca la entidad desplazada en la capa actual.

Fuente
Coloca el desplazamiento en la misma capa que la de la entidad de origen.

20.4 VINCOLE comando

Abre el cuadro de diálogo Enlaces.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

20.4.1 Descripción

Abre el cuadro de diálogo Vínculos para ver y administrar vínculos OLE.

20.5 OLEABRIR comando

Abre el objeto OLE seleccionado.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

20.5.1 Descripción

Abre el objeto OLE seleccionado en la aplicación de origen para su edición. (abreviatura de "vinculación de objetos e integración de enlaces"). Si el enlace entre el dibujo y la aplicación de origen está roto, el objeto OLE no se puede abrir.

Nota: Utilice el comando InsertObj para insertar objetos OLE en los dibujos.

Nota: Este comando sólo está disponible en la plataforma Windows.

20.6 ONWEB comando

Abre el navegador web por defecto.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

20.6.1 Descripción

Abre el navegador web por defecto para navegar por internet desde la página de inicio de BricsCAD. Se abre en una ventana de aplicación externa, lo que le permite permanecer abierto mientras trabaja en sus planos en BricsCAD. Puede moverla y cambiar su tamaño con los controles estándar de las ventanas de la aplicación.

20.7 UY comando

Restaura la última entidad borrada.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Alias: UNDELETE, UNERASE

20.7.1 Descripción

Restaura la última entidad borrada, incluidos los borrados por el comando Bloque. Si no hay entidades borradas en el dibujo, BricsCAD indica: No hay nada que borrar.

Este comando no muestra ningún aviso y no tiene opciones.

20.8 ABRE comando

Abre el cuadro de diálogo Abrir archivo.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

20.8.1 Descripción

Abre el cuadro de diálogo Abrir archivo para seleccionar un archivo que se abrirá en el editor de dibujos.

Los formatos de archivo de posición admitidos son:

- **Archivo de dibujo estándar** (.dwg)
- **Formato de intercambio de planos** (.dxf)
- **Formato de la plantilla** (.dwt)
- **Fichero de normas** (.dws)
- **Formatos de metarchivo de Windows** (.wmf; .emf; .wmz; .emz)**(1) (2)**
- **Collada** (.dae)
- **Archivo DGN de Micro Station** (.dgn)

  Formatos disponibles con el complemento BIM:
- **Archivo Rhino** (.3dm)**(1) (2)**
- **Archivo SketchUp**(.skp)**(1) (2)**
- **Archivo IFC** (.ifc; .ifczip)
- **Familia Revit** (.rfa)**(1) (2)**

- **Proyecto Revit** (.rvt)[1] [2]

  [1] No disponible en BricsCAD para Linux.

  [2] No disponible en BricsCAD para macOS.

20.9 ABRIRCONJUNTOPLANOS comando

Abre el cuadro de diálogo Seleccionar un conjunto de hojas de cálculo.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

20.9.1 Descripción

Abre el cuadro de diálogo Seleccionar un archivo de conjunto de hojas para seleccionar un archivo dst que se abrirá en el panel Conjuntos de hojas.

20.10 -ABRIRCONJUNTOPLANOS comando

Abre un archivo de conjunto de hojas.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

20.10.1 Descripción

Abre un archivo .dst archivo de conjunto de hojas, y luego muestra el panel Conjuntos de hojas que enumera todos los planos y hojas asociados con el conjunto; destinados a ser utilizados por macros. Ejemplo de ruta y nombre de archivo de un archivo .dst el archivo del conjunto de hojas es *F:\work \Documentation\Documentation\project.dst*.

20.11 OPTIMIZE comando

Corrige las imprecisiones en el dibujo, para entidades 2D o 3D.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

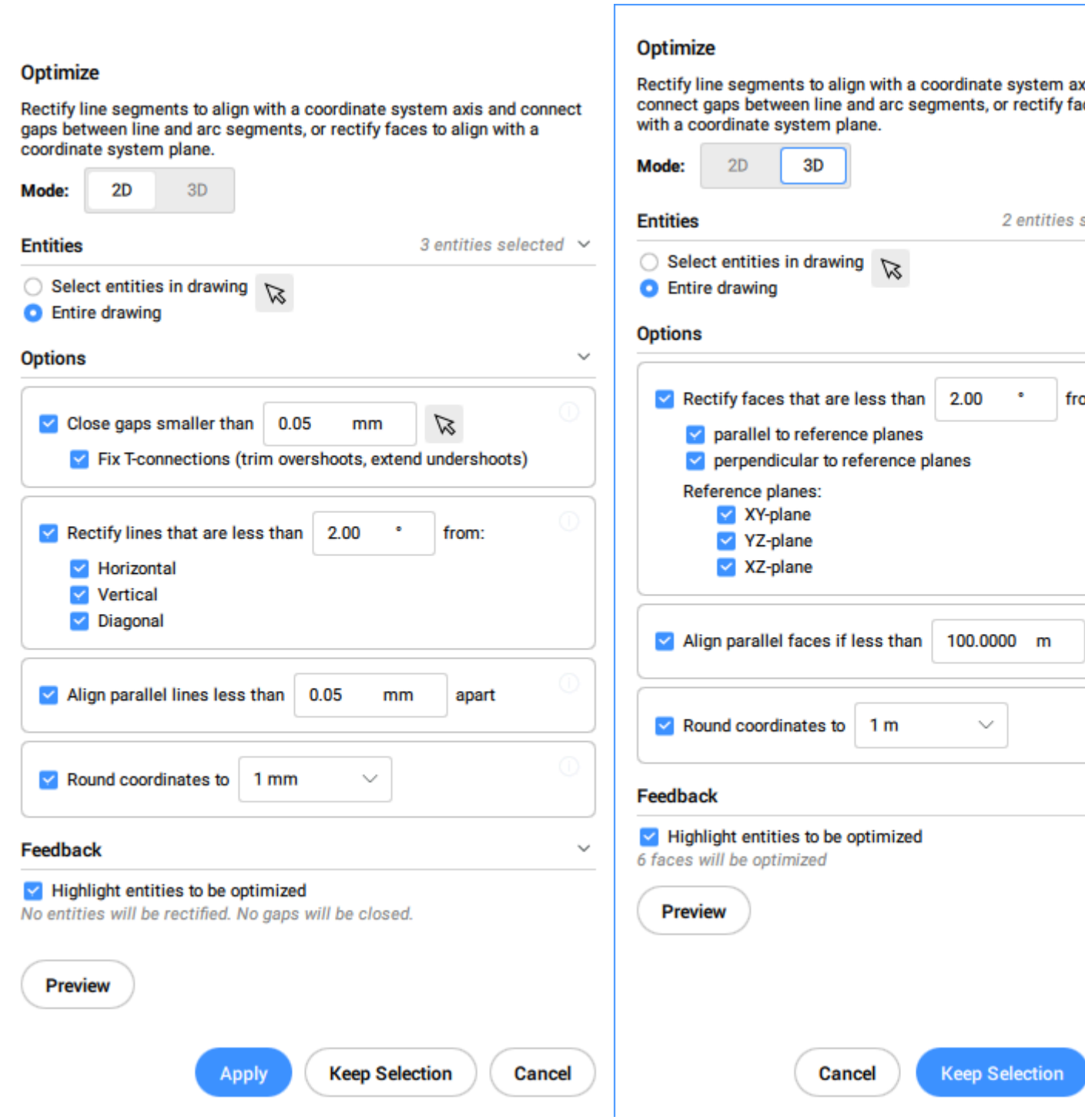
Ícono: 

20.11.1 Descripción

Este comando funciona con entidades 2D o entidades 3D. Las entidades 2D admitidas son línea, arco y polilínea. El comando realiza correcciones como pequeños espacios entre líneas o cerca de líneas verticales, horizontales y diagonales.

Las entidades 3D admitidas son sólidos, regiones 3D y superficies. El comando hace correcciones tales como hacer que las caras que están cerca de las paralelas a los planos ortogonales sean coplanares a estos planos; y hacer que las caras que pertenecen a diferentes sólidos sean coplanares entre sí.

Este comando abre el panel de comandos **Optimize**.



Nota:

- Las opciones del comando OPTIMIZE son las mismas que en el panel de comandos **Optimize**.
- El panel de comando **Optimize** le permite activar/desactivar los comentarios en directo. Cuando está activado, resalta las entidades que coinciden con las opciones seleccionadas y muestra el número de entidades que se optimizarán.

20.11.2 Métodos

Hay dos métodos para empezar a optimizar las entidades:

Todo el dibujo
Cuando se selecciona esta opción, todas las entidades no congeladas en la ventana gráfica actual se utilizan como entrada.

opciones de selección (?)
Permite elegir un método de selección. Consulte el comando SELECT.

20.11.3 Opciones dentro del comando, en modo 2D

cambiar Angulos de referencia
Esta opción determina qué entidades se optimizarán en función de su orientación.

> ***Nota:*** En el panel contextual del comando **Optimize**, establezca el valor para la opción **Rectificar líneas que son menores que**.

Líneas horizontales
Corrige las líneas casi horizontales según la tolerancia del ángulo.

Líneas verticales
Corrige las líneas verticales cercanas según la tolerancia de ángulo.

Líneas de 45 grados
Corrige las líneas cerca de 45° según la tolerancia de ángulo.

Todo
Corrige las líneas casi horizontales, casi verticales y casi de 45° según la tolerancia del ángulo.

Ningún
No corrige entidades basadas en su orientación.

cambiar las Tolerancias
Permite establecer las tolerancias de los parámetros utilizados durante la optimización.

Tolerancia del ángulo
Establece la tolerancia del ángulo, en grados, con respecto al Sistema de Coordenadas Mundial (UCS). Las líneas casi horizontales, verticales o diagonales dentro de esta tolerancia de ángulo serán optimizadas.

> ***Nota:*** En el panel contextual del comando **Optimize**, establezca el valor para la opción **Rectificar líneas que son menores que**.

Tolerancia a la distancia
Establece la tolerancia de distancia (véase **Nota**). Las líneas paralelas dentro de esta distancia se fusionarán.

> ***Nota:*** En el panel contextual del comando **Optimize**, establezca el valor de la opción **Alinear líneas paralelas inferiores a**.

Precisión de redondeo
Establece la precisión del redondeo (véase **Nota**). Esta opción redondea las coordenadas al número especificado de dígitos después del decimal.

Nota: En el panel contextual del comando **Optimize**, establezca el valor de la opción **Redondear las coordenadas a**.

Tolerancia de hueco:
Establece la tolerancia de separación (consulte **Nota**). Se llenarán los huecos entre las líneas colineales dentro de la tolerancia de huecos.

Nota: En el panel contextual del comando **Optimize**, establezca el valor para la opción **Cerrar espacios más pequeños que**. Los espacios más pequeños que este valor se cerrarán con círculos rojos transparentes en el dibujo. También puede utilizar el selector ( ) para establecer la tolerancia de separación especificando dos puntos en el dibujo.

Cuando la opción Corregir conexiones en T (recortar sobreimpulsos, extender subimpulsos) está marcada, las líneas se recortan y extienden para cerrar conexiones en T para espacios más pequeños que el valor de tolerancia de espacio.

Nota: Los valores respetan las unidades de inserción del dibujo (ver la variable de sistema INSUNITS).

cambiar opciones
Determina si se cerrarán los espacios, si las líneas se alinearán con una dirección de referencia y si el dibujo se redondeará.

cerrar Huecos
Si esta opción está activada, se cerrarán los huecos entre líneas colineales que sean menores que la tolerancia de huecos.

Nota: En el panel contextual del comando **Optimize**, marque la casilla de verificación **Cerrar espacios más pequeños que**.

Rectificar lineas
Si esta opción está habilitada, las entidades se alinearán a lo largo de las direcciones de referencia (horizontal, vertical o diagonal) cuando su desviación sea menor que la tolerancia de ángulo especificada.

Nota: En el panel contextual del comando **Optimize** , marque la casilla de verificación **Rectificar líneas que son menores que**.

Nota: Si esta opción está deshabilitada, la opción **Redondear coordenadas** también estará deshabilitada.

Hacer líneas colineales
Si esta opción está habilitada, las líneas que son casi colineales se alinearán como colineales.

Nota: En el panel contextual del comando **Optimize**, marque la casilla de verificación **Alinear líneas paralelas inferiores a**.

Coordenadas redondas
Si esta opción está activada, redondea las coordenadas a la precisión de redondeo.
Si esta opción está desactivada, el plano no se redondeará.

Nota: En el panel contextual del comando **Optimize**, marque la casilla de verificación **Redondear coordenadas a**.

Nota: Esta acción está controlada por el ajuste **Precisión de redondeo**

activar Todo
Habilita todas las opciones **Cerrar espacios**, **Hacer líneas colineales**y **Redondear coordenadas** .

cambiar Selección de entrada
Permite realizar una nueva selección de entidades que serán utilizadas por el comando.

Aplicar los ajustes y la vista previa
Realiza una vista previa de los segmentos rectificados. Puede aceptar o restablecer el resultado.

Mantener selección
Al hacer clic en este botón se cancelará el comando sin optimizar, pero manteniendo las líneas resaltadas seleccionadas. Esta opción le permite seleccionar líneas subóptimas en un plano.

cambiar al modo 3d
Cambia el modo a 3D.

20.11.4 Opciones dentro del comando, en modo 3D

cambiar plano de referencia
Determina qué plano será el referenciado para corregir la posición de las caras. Puede elegir plano XY, plano YZ, plano XZ o todos ellos.

cambiar las Tolerancias
Esta opción permite establecer las tolerancias para los parámetros utilizados durante la optimización.

Tolerancia del ángulo
Establece la tolerancia del ángulo, en grados, para la posición relativa de las caras y los planos.

Nota: En el panel contextual del comando **Optimize** , establezca el valor para la opción **Rectificar caras que son menores que**.

Tolerancia a la distancia
Establece la tolerancia de distancia (consulte **Nota**).
Las caras dentro de la tolerancia se harán coplanares, paralelas o perpendiculares, según la configuración.

Nota: En el panel contextual del comando **Optimize**, establezca el valor para la opción **Alinear caras paralelas si es menor que**.

Precisión de redondeo
Establece la precisión del redondeo (véase **Nota**). Esta opción redondea las coordenadas al número especificado de dígitos después del decimal.

Nota: En el panel contextual del comando **Optimize**, establezca el valor de la opción **Redondear las coordenadas a**.

Nota: Los valores respetan las unidades de inserción del dibujo (ver la variable de sistema INSUNITS).

cambiar opciones
Cambia las opciones para corregir la posición de las caras.

hacer caras Coplanar
Crea las caras en el plano de selección, con respecto a los valores en la sección **Tolerancias**.

Rectificar las caras paralelas a los planos de referencia
Hace que las caras de la selección sean paralelas a los planos de referencia seleccionados, con respecto a los valores de la sección **Tolerancias**.

rectificar caras PErpendicular a planos de referencia
Hace que las caras de la selección sean perpendiculares a los planos de referencia seleccionados, con respecto a los valores de la sección **Tolerancias**.

Coordenadas redondas
Si esta opción está activada, redondea las coordenadas a la precisión de redondeo.
Si esta opción está desactivada, el plano no se redondeará.

Nota: Esta acción está controlada por la configuración **Precisión de redondeo**.

activar Todo
El comando utilizará todas las opciones para caras 3D (coplanar, paralelo, perpendicular y redondo).

cambiar Selección de entrada
Permite hacer una nueva selección de entidades para ser utilizadas por el comando.

Aplicar los ajustes y la vista previa
Realiza una vista previa de los segmentos rectificados. Puede aceptar o restablecer el resultado.

Mantener selección
Al hacer clic en este botón se cancelará el comando sin optimizar, pero manteniendo las líneas resaltadas seleccionadas. Esta opción le permite seleccionar entidades subóptimas en un plano.

cambiar al modo 2d
Cambia el modo a 2D.

20.12 OPCIONES comando

Abre el cuadro de diálogo Configuración con la categoría **Opciones de programa** expandida.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

Alias: CFG, CONFIG, OP, PREFERENCES, PREFS

20.12.1 Descripción

Abre el cuadro de diálogo Configuración con la categoría **Opciones de programa** expandida para ver y modificar las variables de sistema relevantes.

20.13 ORTOGONAL comando

Activa la variable de sistema ORTHOMODE.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Alias: OR, ORTHO

20.13.1 Descripción

Activa la variable de sistema ORTHOMODE para especificar si el cursor se limita a arrastrar en ángulos de 90 grados. Puede iniciar este comando en la ventana de comando o dentro de otro comando si lo precede con un apóstrofe: 'ORTOGONAL.

- On: activa la variable de sistema ORTHOMODE.

- Apagado: apaga la variable del sistema ORTHOMODE.
- Alternar: cambia la variable del sistema ORTHOMODE al opuesto de la configuración actual.

20.14 -REFENT comando

Abre el cuadro de diálogo Configuración con la categoría **Modo de ajuste de la entidad** expandida.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Alias: DDESNAP, DDOSNAP, OS, SETESNAP

20.14.1 Descripción

Abre el cuadro de diálogo Configuración con la categoría **Modo de alineación de entidad** expandida para ver y modificar las variables relevantes del sistema.

20.15 -REFENT comando

Cambia los modos de ajuste de la entidad.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Alias: -OS, ESNAP

20.15.1 Descripción

Alterna los modos de ajuste de entidades en la línea de comandos (abreviatura de "ajuste de objetos").

Nota: Los ajustes de entidad le ayudan a dibujar y editar con precisión al alinear el cursor con la entidad geométrica más cercana.

20.15.2 Opciones dentro del comando

CErcano
Activa el modo de ajuste de la entidad más cercana. Se ajusta al punto más cercano de cualquier entidad.

Nota: También puede alternar con el comando NEAREST.

PUNTo final
Alterna el modo de alineación de entidad de extremo. Se alinea con los extremos de las entidades abiertas, como líneas, arcos, polilíneas abiertas y splines abiertas.

Nota: También se puede cambiar con el comando ENDPOINT.

punto MEDio
Activa el modo de ajuste de la entidad de punto medio. Se ajusta al punto medio de las entidades abiertas.

Nota: También se puede alternar con el comando MIDPOINT.

CENtro
Activa el modo de ajuste de la entidad central. Se alinea con el centro de entidades circulares, como círculos, arcos y poliarcas.

Nota: También se puede cambiar con el comando CENTRO.

Centro GEométrico
Activa el modo de ajuste de la entidad de centro geométrico (GCenter). Se alinea con el centroide de cualquier polilínea cerrada y splines, polilíneas 3D planas, regiones y caras planas de sólidos 3D.

Nota: También puede alternar con el comando GCENTER.

PERpendicular
Activa el modo de ajuste de la entidad perpendicular. Se alinea con la perpendicular de una entidad a otra.

Nota: También se puede alternar con el comando PERPENDICULAR.

TANgente
Activa el modo de ajuste de la entidad tangente. Se alinea con las tangencias de las entidades circulares.

Nota: También se puede alternar con el comando TANGENT.

CUAdrante
Activa el modo de ajuste de la entidad del cuadrante. Se ajusta a los puntos del cuadrante de las entidades circulares, como círculos, arcos y poliarcos.

Nota: También se puede alternar con el comando QUADRANT.

INSerción punto
Alterna el modo de alineación de entidad de inserción. Se alinea con el punto de inserción de bloques y texto.

Nota: También se puede alternar con el comando INSERTION.

PUNto
Alterna el modo de alineación de entidad de nodo. Se alinea a entidades de puntos.

Nota: También se puede cambiar con el comando NODE.

EXTensión
Alterna el modo de alineación de entidad de extensión. Se alinea con la intersección de entidades abiertas, como si se extendieran al punto de intersección.

Nota: También se puede cambiar con el comando EXTENSION.

PARalelo
Alterna el modo de alineación de entidad paralela. Se alinea con el punto paralelo de entidades. Permite dibujar líneas, segmentos de polilínea, líneas x y rayos paralelos a otra entidad.

Nota: También se puede cambiar con el comando PARALLEL.

INTerseccion
Alterna el ajuste de entidad de intersección. Se alinea con la intersección de cualquier par de entidades.

Nota: También se puede alternar con los comandos INTERSECTION y 3DINTERSECTION.

APArente interseccion
Activa el modo de ajuste de la entidad aparente. Se ajusta a la intersección aparente de entidades en el espacio 3D.

Nota: También se puede alternar con los comandos APPARENT y 2DINTERSECTION.

NON
Borra los broches de la entidad.

EN
Activa todos los modos de ajuste de las entidades.

OFF
Desactiva todos los modos de ajuste de las entidades.

Nota: Los modos también se pueden desactivar con el comando NONE.

20.16 OVERKILL comando

Elimina las entidades duplicadas y superpuestas y combina los bloques duplicados.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

20.16.1 Descripción

Elimina entidades duplicadas y líneas superpuestas, arcos o polilíneas y unifica parcialmente superpuestas o contiguas. Opcionalmente mueve los duplicados a una capa dedicada. Combina bloques duplicados y, opcionalmente, purga definiciones de bloques duplicados.

Después de seleccionar las entidades, se muestra el cuadro de diálogo Eliminar entidades duplicadas.

20.17 -OVERKILL comando

Elimina las entidades duplicadas y superpuestas y combina los bloques duplicados.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

20.17.1 Descripción

Elimina entidades duplicadas y líneas superpuestas, arcos y polilíneas, y unifica parcialmente las superpuestas o contiguas. Opcionalmente, mueve duplicados a una capa dedicada. Combina bloques duplicados y, opcionalmente, purga definiciones de bloques duplicados.

20.17.2 Opciones dentro del comando

Hecho
Ejecuta el procedimiento de exceso.

Ignorar
Establece las propiedades a ignorar.

Ningún
Las propiedades se toman en cuenta para determinar si se deben combinar entidades superpuestas.

Todo
Todas las propiedades se tienen en cuenta.

Color, etc.
Se consideran los colores de las entidades superpuestas. Si los colores coinciden, se combinan o eliminan.

Tolerancia
Establece la tolerancia para el proceso de comparación.

Nota: Cuando se fija en 0, las entidades deben coincidir completamente antes de ser evaluadas en el proceso de superación.

optimizar Plineas
Los segmentos de las polilíneas seleccionadas se evalúan individualmente y se eliminan los vértices y segmentos duplicados. Si las líneas o los arcos duplican un segmento de polilínea, se elimina uno de ellos, lo que podría romper la polilínea.

segmento con la Profundidad
Especifica si se ignora la propiedad de anchura de los segmentos de polilínea.

Romper polilínea
Los segmentos de polilínea se mantienen intactos incluso si se eliminan los duplicados.

Si
Optimiza las entidades de polilínea.

No
Las entidades de polilínea no están optimizadas.

combinar parcial suporponer
Las entidades parcialmente superpuestas se unifican en una sola entidad.

combinar Fintofin
Las líneas colineales y los segmentos de polilínea que tienen extremos coincidentes se unifican en una sola entidad o segmento.

A
Las entidades asociativas no se procesan.

eliminar o Mover duplicados
Determina qué hacer con entidades duplicadas.

Mover
Las entidades se mueven a la Capa de Exceso.

Nota: Esta capa está establecida por la variable del sistema OVERKILLLAYER. De forma predeterminada, se establece en Entidades duplicadas.

Combinar definiciones de bloques duplicados
Busca definiciones de bloques duplicados en el plano y reemplaza todas estas instancias de bloque por las más recientes de estos duplicados.

Elimina definiciones de bloques duplicados.
Elimina las definiciones de bloque duplicadas.

21. P

21.1 PAQUETE comando

Crea un archivo ZIP del paquete con el dibujo y sus dependencias.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Consulte el comando -ETRANSMIT.

21.2 PREPPAGINA comando

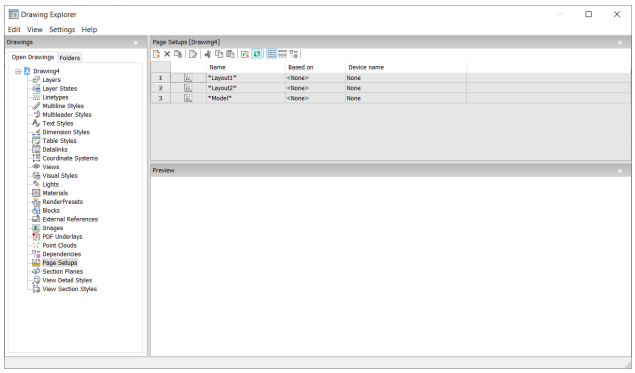
Abre el cuadro de diálogo Explorador de dibujos con **Configuración de página** seleccionado.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

21.2.1 Descripción

Abre el cuadro de diálogo Explorador de dibujos con la categoría **Configuración de página** seleccionada para ver y modificar las configuraciones de página en el dibujo actual.



21.2.2 Opciones del menú contextual

Nuevo

Carga definiciones adicionales de configuración de página en el plano. Muestra el cuadro de diálogo Nueva configuración de página.

Eliminar

Elimina definiciones de configuración de página del plano. No se pueden eliminar las siguientes definiciones de capa:

- La ficha Modelo
- El último diseño

Editar configuración de página

Editar la configuración de la página seleccionada. Muestra el cuadro de diálogo Configuración de página. Aquí puede editar las propiedades de la configuración de la página seleccionada.

Renombrar

Cambia el nombre de las pestañas de diseño.

Nota: Los siguientes tipos de línea no pueden ser renombrados:

- La ficha Modelo
- Las pestañas Diseño

Seleccionar Todo
Selecciona todas las definiciones de configuración de página.

Invertir selección.
Anula la selección actual y viceversa.

21.3 ENCUADRE comando

Mueve todo el plano.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

Alias: P

21.3.1 Descripción

Mueve todo el plano en tiempo real dentro de la ventana gráfica actual.

Nota: En tiempo real significa que el dibujo se mueve a medida que el ratón se mueve.

Nota: La variable de sistema PERSPECTIVE debe establecerse en 0.

Después de ejecutar el comando, el cursor se convierte en un icono de mano. Mantenga presionada la tecla izquierda del ratón y luego mueva el ratón para desplazar el plano o haga clic con el botón derecho para abrir el menú contextual Desplazamiento panorámico.

Nota: Desplaza el plano también con las barras de desplazamiento. Enciéndalos con el comando SCROLLBAR.

21.4 -ENCUADRE comando

Mueve todo el plano.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Alias: -P

21.4.1 Descripción

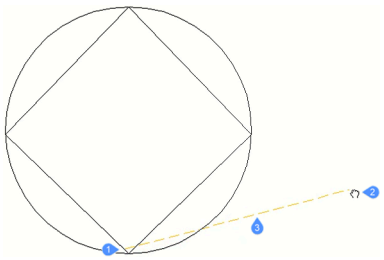
Mueve todo el dibujo dentro de la ventana gráfica actual.

Nota: La variable de sistema PERSPECTIVE debe establecerse en 0.

21.4.2 Método

Hay dos métodos para utilizar el comando -ENCUADRE:

- Elige un punto base y un punto de desplazamiento.
- Elija una de las opciones predefinidas.



1 Desplazamiento panorámico del punto base.

2 Desplazamiento panorámico que especifica el punto de desplazamiento panorámico.

3 Punto de desplazamiento de encuadre

21.4.3 Opciones dentro del comando

Encuadre punto base
Especifica el punto inicial de la distancia de desplazamiento panorámico.

Punto de desplazamiento de encuadre
Especifica el punto final de la distancia panorámica.

Nota: El dibujo se inclina un 5% o un 100% de la anchura de la ventana gráfica actual.

Izquierda
Desplaza el dibujo 5% a la izquierda.

Derecha
Desplaza el dibujo 5% a la izquierda.

Arriba
Desplaza el dibujo 5% hacia abajo.

Abajo
Desplaza el dibujo 5% hacia arriba.

Página izquierda
Desplaza el dibujo 100% hacia la izquierda.

Nota: También puede pulsar Shift + tecla de cursor izquierdo.

Página derecha
Desplaza el dibujo 100% hacia la izquierda.

Nota: También puede pulsar Shift + tecla de cursor derecha.

Página arriba
Desplaza el dibujo 100% hacia arriba.

Nota: También puede pulsar Shift + tecla de cursor arriba.

Página abajo
Desplaza el dibujo 100% hacia abajo.

Nota: También puede presionar la tecla Mayús + Bajar cursor.

21.5 PANELIZAR comando

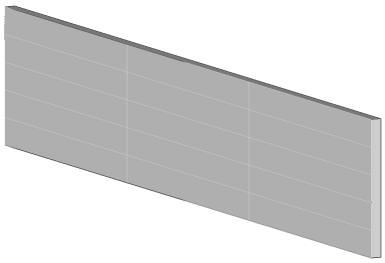
Crea una cuadrícula en la cara de un sólido 3D, como referencia de bloque.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icono:

21.5.1 Descripción

Crea una cuadrícula personalizada en la cara de un sólido 3D, mencionando la longitud y el número de paneles.



21.5.2 Opciones

Paneles de longitud U
Establece la longitud de los paneles en dirección U (altura).

Paneles de longitud V
Establece la longitud de los paneles en dirección V (ancho).

Paneles número u
Número de paneles en dirección U (filas).

Paneles número V
Número de paneles en dirección V (columnas).

21.6 PARALELO comando

Alterna el ajuste de entidad paralela.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

21.6.1 Descripción

Alterna la alineación de entidad tangente para habilitar o deshabilitar la alineación a la extensión. Puede lanzar este comando en la línea de comandos para alternar un snap de entidad en ejecución. Al hacerlo, se cambia el valor de la variable del sistema OSMODE en consecuencia. También puede iniciar este comando dentro de otro comando para desactivar la alineación de entidad solo para la operación actual. Esto no cambia el valor de la variable del sistema OSMODE.

21.7 -PARAMETROS comando

Administra parámetros de restricción dimensional.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

21.7.1 Descripción

Crea, edita, renombra y elimina ecuaciones paramétricas compuestas por restricciones dimensionales y variables definidas por el usuario; funciona en la línea de comandos.

21.7.2 Opciones

?
Enumera todas las restricciones dimensionales y variables de usuario en el dibujo actual, mostrando el nombre, la expresión y el valor actual de cada restricción dimensional o variable de usuario.

Nuevo
Crea una variable de usuario.

Editar
Edita la expresión para la restricción dimensional o variable de usuario.

Renombrar
Renombra una restricción dimensional o una variable de usuario.

Eliminar
Elimina una restricción dimensional o una variable de usuario.

21.8 PARAMETERSPANELCLOSE comando

Closes the **Parameters Manager** panel.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

21.8.1 Descripción

Closes the **Parameters Manager** panel to hide it from the current workspace. If the **Parameters Manager** panel is stacked when you close it, the **Parameters Manager** panel tab or icon is removed from the stack.

21.9 PARAMETERSPANELOPEN comando

Opens the **Parameters Manager** panel.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icono: 

21.9.1 Descripción

Opens the **Parameters Manager** panel to display it in the current workspace. The **Parameters Manager** panel appears at the same size and location that it did before it was closed or collapsed. Like any other dockable panel, the **Parameters Manager** panel can be either floating, docked or stacked.

21.10 Comando PARAMETRICBLOCKASSIST

Convierte un bloque dinámico ACAD en un bloque paramétrico BCAD.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Alias: PBLOCKASSIST

21.10.1 Descripción

Convierte los bloques dinámicos ACAD en Bloques Paramétricos BCAD. Cuando se introduce el comando, aparece el cuadro de diálogo **Asistencia de Bloque Paramétrico**.

21.10.2 Método

El comando convierte los bloques dinámicos de ACAD en Bloques Paramétricos de BCAD. Cuando se introduce el comando, aparece el cuadro de diálogo **Asistencia de Bloque Paramétrico**.

Una vez que se muestra el cuadro de diálogo **Asistencia al Bloque Paramétrico**, se enumeran todos los bloques dinámicos de ACAD del dibujo actual. Marque todos los bloques a convertir y especifique los detalles de la conversión (ubicación, sufijo).

21.11 PARAMETRICBLOCKIFY comando

Reemplaza automáticamente los conjuntos de entidades que coinciden con un bloque paramétrico seleccionado o un conjunto de entidades parametrizadas en un modelo, por referencias de bloques paramétricos.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

21.11.1 Descripción

El comando PARAMETRICBLOCKIFY sustituye conjuntos de entidades en el dibujo actual por bloques paramétricos. Para realizar las sustituciones, este comando utiliza algunas entidades de entrada. Hay dos tipos de entidades de entrada:

- Una referencia a una definición de bloque que contiene entidades parametrizadas.
- Un conjunto de entidades parametrizadas.

El flujo de trabajo general de este comando incluye los siguientes pasos:

- En primer lugar, el comando define algunas entidades de entrada que se utilizarán para la comparación. Estas entidades de entrada pueden ser bloques paramétricos o conjuntos de entidades parametrizadas.
- La geometría de cada entidad de entrada está impulsada por algunos parámetros. Una configuración se define por los valores de los parámetros.
- Una vez definidas las entidades de entrada, el comando busca en el dibujo actual conjuntos de entidades con una geometría que coincida con la geometría de una de las configuraciones.
- Se produce una coincidencia cuando las entidades de entrada pueden configurarse exactamente como el conjunto de entidades con las que se compara esa entrada.

- Después de encontrar una coincidencia, el conjunto de entidades se reemplazará por un bloque paramétrico. Los parámetros tendrán los valores propios de la configuración para la que se ha encontrado la coincidencia.

Nota:

- La variable del sistema BLOCKIFYMODE define el comportamiento del comando PARAMETRICBLOCKIFY. Según el valor de la variable del sistema, algunas opciones no están disponibles.
- El comando PARAMETRICBLOCKIFY no admite parámetros y restricciones 2D. No hará ningún reemplazo cuando se utilice con bloques paramétricos 2D o conjuntos de entidades 2D parametrizadas. Una excepción es el caso en que la geometría de un conjunto de entidades es exactamente igual a la geometría de las entidades dentro de la definición del bloque paramétrico 2D. Para una coincidencia tan exacta, el comando hará el reemplazo.

21.11.2 Métodos

Existen tres métodos para utilizar el comando PARAMETRICBLOCKIFY:

- Utilizando un único bloque paramétrico seleccionado en el dibujo.
- Utilizando un conjunto de entidades parametrizadas seleccionadas en el dibujo.
- Uso de las definiciones de bloque de la biblioteca

Utilización de un único bloque paramétrico

- Seleccione el bloque paramétrico para crear la entidad de entrada.
- Busque en el dibujo actual conjuntos de entidades que coincidan con la entidad de entrada.
- Una coincidencia es cuando la entidad de entrada se puede configurar exactamente como el conjunto de entidades que se busca.
- Cuando se encuentra una coincidencia, el conjunto de entidades será sustituido por una instancia del bloque paramétrico.
- Si no hay coincidencia, el comando no realiza cambios en el plano.

Un conjunto de entidades parametrizadas

- Seleccione un conjunto de entidades parametrizadas para crear la entrada.
- Busca en la base de datos de dibujos actual conjuntos de entidades que coincidan con la entrada.
- Una coincidencia es cuando las entidades de entrada pueden configurarse exactamente como el conjunto de entidades que se busca.
- Cuando se encuentre al menos una coincidencia, las entidades de entrada se convertirán en una definición de bloque paramétrico. La entrada y los conjuntos de entidades coincidentes se reemplazarán por instancias del bloque paramétrico recién creado.
- Si no hay coincidencia, el comando no realiza cambios en el plano.

Uso de definiciones de bloques de la biblioteca

- Las entradas utilizadas en este caso son los bloques paramétricos de la biblioteca.
- En este caso, hay muchas entradas. Cada bloque paramétrico en la biblioteca es una entrada.

- Busque en el dibujo actual conjuntos de entidades que coincidan con la entidad de entrada.
- Una coincidencia es cuando una de las entradas se puede configurar exactamente como el conjunto de entidades que se busca.
- Cuando se encuentra una coincidencia, el conjunto de entidades será reemplazado por una instancia del bloque paramétrico que coincida.
- Si no hay coincidencia, el comando no realiza cambios en el plano.

21.11.3 Opciones dentro del comando

Seleccionar bloque paramétrico de entrada o entidades parametrizadas
Esta opción permite hacer una selección. El tipo de selección determinará qué método será utilizado por el comando.

Configuración
Muestra la variable del sistema BLOCKIFYMODE en el cuadro de diálogo Configuración. Para más información, consulte la variable de sistema BLOCKIFYMODE.

opciones de selección (?)
Permite elegir un método de selección.

revisar biblioteca
Esta opción permite seleccionar bloques fuera del plano para ser usados en la búsqueda de coincidencias.

Use la ruta de componentes de la biblioteca o [seleccione Carpeta/Biblioteca] <Biblioteca>
Esta selección dinámica permite seleccionar la biblioteca o una carpeta especificada como el origen de los bloques paramétricos que utilizará el comando.
La opción por defecto es **Biblioteca**. Esta opción utilizará los bloques de la biblioteca como entradas para el emparejamiento.

Nota:

- La ruta de búsqueda de la biblioteca es *<Install_Folder>/UserDataCache/Support/<Language>/BIM/Components*. Esta ruta no incluye las piezas estándar.
- La opción **Biblioteca** también admite componentes de biblioteca que no están parametrizados.
- Si se selecciona la opción **Seleccionar carpeta**, el usuario puede seleccionar una carpeta que contenga .dwg archivos. En este caso, se utilizará como entrada la geometría de cada uno de los archivos.

Seleccione el espacio de búsqueda o [Todo el dibujo/opciones de selección (?)] <Todo el dibujo>:
Esta opción permite seleccionar dónde se realizará la búsqueda. El usuario puede seleccionar un área del dibujo o todo el dibujo.

Seleccione el punto de inserción del bloque paramétrico o [utilice el punto predeterminado] <utilice el punto predeterminado>:
Esta opción está disponible solo para el método de entidades parametrizadas.
Permite seleccionar un punto de inserción para el bloque paramétrico que se creará después de encontrar una coincidencia. El punto por defecto es calculado por el comando en función de la geometría de las entidades parametrizadas seleccionadas.

Especifique el nombre del bloque o <ENTER para usar el nombre predeterminado>:
Esta opción está disponible solo para el método de entidades parametrizadas.
Permite al usuario introducir el nombre del bloque paramétrico que se va a crear. El nombre de bloque predeterminado es **Param_Block** al que se agrega un número en aumento.

21.12 PARAMETRICSTRETCH comando

Este comando define un parámetro que será utilizado por una operación de estiramiento en algunas entidades de un bloque paramétrico.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

21.12.1 Métodos

Este comando permite estirar algunas entidades en un bloque. El aspecto del bloque puede controlarse cambiando el valor del parámetro asociado a la operación de estiramiento.

El objetivo de esta acción de estiramiento paramétrico es simplificar el estiramiento de las entidades en el bloque. Normalmente, el mismo comportamiento podría obtenerse con parámetros y restricciones, pero tomaría más tiempo y esfuerzo obtener el mismo comportamiento.

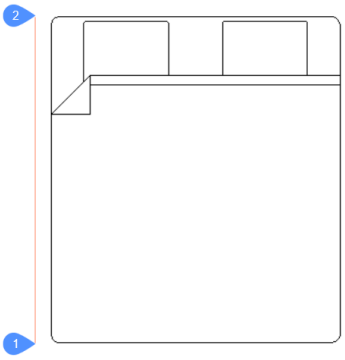
El comando PARAMETRICSTRETCH se puede lanzar desde la línea de comandos escribiendo _PARAMETRICSTRETCH. Otra forma de lanzar este comando es desde la cinta de opciones en un espacio de trabajo de **Dibujo**. Vaya a la pestaña **Parámetro** > **Panel Bloques paramétricos**.

> ***Nota:*** Es posible que el parámetro de extensión no funcione bien en combinación con las restricciones geométricas y dimensionales. El comportamiento del bloque al aplicar el parámetro de extensión junto con las restricciones depende en gran medida de la complejidad de la geometría y del número y tipo de las restricciones.

21.12.2 Opciones dentro del comando

Punto base de desplazamiento
Un punto de ubicación para el origen del vector de estiramiento.

Segundo punto de desplazamiento
Un punto de ubicación para la cabeza del vector de extensión.
Por ejemplo, al definir un bloque paramétrico para un símbolo de cama, el vector de extensión podría tener este aspecto:



El punto marcado con 1 es el punto base del desplazamiento (el origen del vector) y el punto marcado con 2 es el segundo punto de desplazamiento (la cabeza del vector). Los dos puntos se encuentran en una línea vertical a una distancia igual a la longitud de la cama. Los puntos pueden colocarse en la geometría real si esto es más conveniente para el usuario. Aquí, para fines de visualización, los puntos se han colocado en el lado del bloque.

El vector de extensión paramétrica tendrá un color rojo suave y se colocará en una capa especial llamada PARAMETRIC_STRETCH_VECTORS.

Construir marco de estiramiento: elegir el primer punto del marco rectangular [Poligonal]

La primera esquina del marco de estiramiento rectangular.

Esquina opuesta

La segunda esquina del marco de estiramiento rectangular.

Poligonal

Permite introducir una serie de puntos que establecerán un marco de estiramiento poligonal.

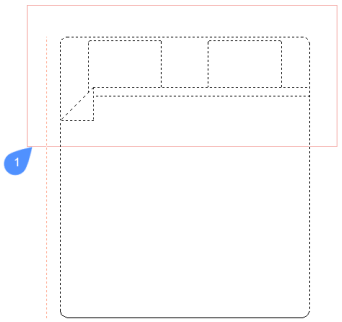
Nota: Los vértices dentro de la curva de nivel de selección (rectángulo o polígono) se moverán según el vector de extensión.

Seleccionar/anular la selección de entidades que pueden verse afectadas por la extensión [opciones de selección (?)]:

Permite editar la selección de entidades que se verán afectadas por la acción de extensión.

Por defecto, se seleccionan todas las entidades que tienen puntos de estiramiento dentro del marco de estiramiento. Con esta opción, el usuario puede cambiar la selección. Todas las entidades seleccionadas quedarán resaltadas.

En este paso, la pantalla tendrá el siguiente aspecto:



El contorno marcado con 1 es el marco de estiramiento. Los vértices que estén dentro de este contorno y pertenezcan a una entidad seleccionada, se verán afectados por el estiramiento paramétrico.

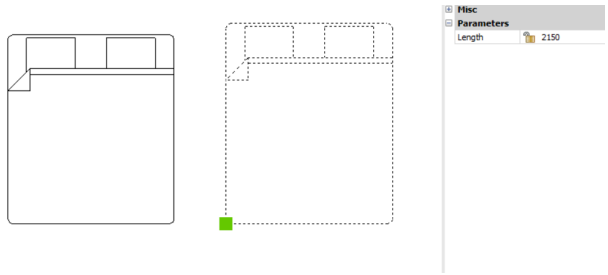
Introduzca el nombre del parámetro de extensión <Extender>:

Permite dar un nombre al parámetro de estiramiento. El nombre predeterminado es **Extender**.

En este ejemplo, el parámetro de estiramiento se denomina **Longitud**.

Para ver el bloque en el trabajo, abra un nuevo plano e inserte el bloque. Tras la inserción, con el bloque seleccionado, vaya al panel **Propiedades** de la sección **Parámetros**, y cambie el valor del parámetro de estiramiento, **Longitud** en este caso.

Las entidades de bloque que se seleccionaron para estirar se ajustarán de acuerdo con el nuevo valor del parámetro estirar.



21.13 PARAMETRIZAR comando

Aplica restricciones automáticamente.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

21.13.1 Descripción

Agrega automáticamente restricciones geométricas y ecuaciones paramétricas a geometría sólida 3D.

Los parámetros y las restricciones geométricas resultantes pueden visualizarse y editarse en el navegador mecánico (NAVEGADORMECANICOABRIR comando).

21.14 PARAMETRIZE2D comando

Aplica automáticamente restricciones geométricas y dimensionales 2D a la geometría 2D seleccionada.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

21.14.1 Descripción

Seleccione las entidades 2D para agregar automáticamente restricciones dimensionales y geométricas.

Los parámetros y restricciones se pueden editar en el panel **Gestor de Parámetros** o en el panel **Navegador Mecánico**.

21.15 PEGABLQ comando

Pega entidades CAD desde el Portapapeles como un bloque.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icono:

Nota: Antes de poder usar este comando, primero utilice los comandos COPIAPP o COPIARBASE para copiar entidades del dibujo actual, o incluso de otro programa CAD.

21.15.1 Descripción

Este comando sólo puede pegar entidades CAD en el dibujo como entidades de bloque. Otros contenidos del portapapeles pueden ser pegados como entidades OLE.

21.16 PEGAPP comando

Pega entidades del Portapapeles en el dibujo actual.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icono: 

Nota: Antes de poder usar este comando, primero utilice los comandos COPIAPP o COPIARBASE para copiar entidades del dibujo actual, o incluso de otro programa CAD.

21.16.1 Método

Este comando solo puede pegar entidades CAD en el dibujo como entidades.

Cuando el Portapapeles contiene entidades que no son de BricsCAD:

- Las entidades que no son de BricsCAD, como las imágenes rasterizadas, se pegan como entidades OLE.
- Si se pega texto que no sea de BricsCAD (incluyendo código LISP y Diesel) en la línea de comandos, el programa ejecuta el texto como comandos.

21.16.2 Opciones dentro del comando

ROtar
Especifica el ángulo por el cual rotar las entidades.

Escala
Especifica el factor de escala.

Simetría
Representa las entidades sobre una línea de espejo en un plano 2D.

21.17 PEGARORIG comando

Pega entidades del portapapeles en un dibujo diferente.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icono: 

Nota: Antes de poder utilizar este comando, utilice primero los comandos COPIAPP o COPIARBASE para copiar entidades del dibujo actual.

21.17.1 Descripción

Pega entidades CAD desde el Portapapeles en un dibujo diferente utilizando las coordenadas de las entidades en el dibujo de origen. PASTEORIG viene de "pegar en coordenadas originales"."

Nota: Este comando no vuelve a pegar entidades en el dibujo de origen.

21.18 PEGAESP comando

Abre el cuadro de diálogo Pegar especial.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icono: 

Alias: PA

Nota: Este es un comando solo para Windows.

21.18.1 Descripción

Abre el cuadro de diálogo especial Pegar para especificar cómo se pegan las entidades del portapapeles en el dibujo actual. Este comando sólo está disponible en la plataforma Windows.

21.19 PDF comando

Abre el panel de Adjuntos.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icono: 

21.19.1 Descripción

Abre el panel de Archivos adjuntos para mostrarlo en el espacio de trabajo actual. El panel de Archivos Adjuntos aparece con el mismo tamaño y la misma ubicación que tenía antes de cerrarse o contraerse. Como cualquier otro panel acoplable, el panel de Archivos adjuntos puede ser flotante, acoplado o apilado.

21.20 AJUSTARPDF comando

Ajusta las propiedades gráficas de una capa inferior de PDF.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icono: 

21.20.1 Descripción

Ajusta la cara, el contraste y el nivel monocromático de una o más capas inferiores PDF conectadas al dibujo actual.

Nota: Puede ser más fácil utilizar la Sección de superposición del panel Propiedades para ajustar los parámetros.

21.20.2 Opciones

Difuminado
Establece la configuración de desvanecimiento de la(s) capa(s) inferior(es) del PDF.

- 0: mínimo desvanecimiento: se muestra completamente el PDF de la capa inferior
- 100: desvanecimiento máximo: el PDF de la capa inferior es apenas visible

Contraste
Establece la configuración del contraste de la(s) capa(s) inferior(es) del PDF.

- 0: contraste mínimo: tanto los elementos oscuros como los claros se muestran en gris medio
- 100: contraste máximo: los elementos oscuros se muestran oscuros, los elementos luminosos se muestran iluminados

Monocromo
Activa la configuración monocromática de la(s) capa(s) inferior(es) del PDF.

Si
Convierte los colores en tonos de gris.

No
Mantiene el PDF tal cual.

21.21 ENLAZARPDF comando

Abre el cuadro de diálogo Seleccionar archivo de subrayado PDF.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icono: 

21.21.1 Descripción

Abre el cuadro de diálogo Archivo de capa inferior PDF para seleccionar un archivo PDF al que hacer referencia en el dibujo actual. Después de seleccionar el archivo y elegir **Abrir**, aparece el cuadro de diálogo Adjuntar capa inferior de PDF. Le permite especificar dónde y cómo adjuntar el archivo PDF.

21.22 -ENLAZARPDF comando

Adjunta un archivo PDF como capa inferior.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

21.22.1 Descripción

Adjunta un archivo PDF como una capa inferior en el dibujo actual a través de la barra de comandos.

21.22.2 Opciones

Archivo de capa inferior PDF
Especifica el nombre del archivo PDF que se va a adjuntar introduciendo la ruta del nombre del PDF.

Nota: Para abrir el cuadro de diálogo Archivo, introduzca ~ .

Número de página del PDF subyacente
Especifica el número de página de un archivo PDF de varias páginas que se va a insertar.

Nota: Esta opción no aparece cuando el PDF sólo tiene una página.

Punto de Inserción
Especifica el punto de inserción en el dibujo. Esto se puede hacer de 2 maneras.

- Elegir un punto
- Introducir coordenadas x,y

Escala
Especifica el tamaño del PDF subyacente introduciendo un factor de escala o moviendo el cursor.

Tamaño
Establece el tamaño de la inserción de forma dinámica. El primer punto es el punto de inserción. Al desplazar el cursor, el programa hace un fantasma del tamaño y la posición de la subcapa en relación con el punto de inserción.

Factores de escala XY
Escala la capa base por separado en la dirección X e Y de forma diferente.

Ángulo de rotación
Especifica el ángulo de la subcapa.

21.23 RECORTEPDF comando

Recorta un PDF subyacente con un límite.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icono: 

21.23.1 Descripción

Recorta una capa inferior de PDF con un límite rectangular o poligonal e invierte el límite.

21.23.2 Opciones

Archivo de capa inferior PDF
Selecciona la capa inferior del PDF que se va a recortar haciendo clic en el borde del PDF.

EN
Activa el límite de recorte. El área fuera del límite de recorte está oculta a la vista.

OFF
Desactiva el límite de recorte. Todo el fondo del PDF es visible. El límite de recorte se guarda.

Eliminar
Elimina un límite de recorte existente.

Invertir
Invierte el límite de recorte. Si el PDF subyacente fuera del límite de recorte está oculto antes, será visible después y el PDF subyacente dentro del límite de recorte estará oculto. Utilice esta opción para invertirlo, de modo que la parte del PDF dentro del límite esté oculta y que el exterior esté visible.

Nota: : Puede que le resulte más cómodo utilizar la sección Miscelánea del panel Propiedades para activar y desactivar el recorte e invertirlo.

Nuevo
Dibuja un nuevo límite de recorte. Es necesario especificar el tipo.

Poligonal
Dibuja límites de recorte de varios lados. El punto inicial y el siguiente se especifican mediante la selección de puntos.

Nota: Para deshacer el último punto, pulse U.

Rectangular
Dibuja un límite de recorte rectangular eligiendo dos esquinas opuestas.

21.24 IMPORTARPDF comando

Importa un PDF y convierte su contenido en entidades CAD simples.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icono: 

21.24.1 Método

Este comando también convierte un PDF subyacente ya adjunto al dibujo en entidades CAD.

Se realizan diferentes conversiones en función del tipo de entidad PDF.

Entidad PDF	Entidad CAD
Líneas rectas y curvadas	Polilíneas y splines
Texto SHX	Polilíneas
Texto TrueType	TextoM
Zonas rellenas y líneas anchas	Sombreados con 50% transparencia
Imágenes raster	Imágenes raster
Capas	Capas
Líneas con tipos de línea	Segmentos de polilínea

Hay 2 métodos para convertir un PDF a entidades CAD

- Calco subyacente PDF
- Archivo PDF

21.24.2 Opciones

21.24.3 Opciones de subyacente

Especificar área
Elige los dos primeros puntos para convertir un área rectangular de una subcapa en entidades CAD.

Poligonal
Selecciona tres o más puntos para convertir un área poligonal de una capa inferior en entidades CAD.

Nota: Cuando se eligen puntos que no están en el PDF, BricsCAD ignora esos puntos por lo que hay que elegir más puntos.

Todo
Selecciona toda la capa inferior del PDF para convertirla en entidades CAD.

Configuración
Muestra la sección Configuración de importación de PDF del cuadro de diálogo Configuración.

Mantener
Mantiene el PDF subyacente en su lugar, además de convertir sus partes vectoriales en entidades CAD.

Despegar
Desmonta el PDF subyacente para que ya no se vea en el dibujo, pero sigue unido al mismo.

Descargar
Descarga la capa inferior de PDF para que ya no se vea el plano, pero aún está adjunto al plano.

21.24.4 Opciones del archivo de importación

Número de página
Importa una página específica del archivo PDF. Al pulsar enter, se importará la primera página.

?
Enumera el número de página del documento PDF.

Nota: Para ver el contenido de las páginas antes de importarlas, utilice la ventana de vista previa Administrador de archivos.

Configuración
Muestra la sección Configuración de importación de PDF del cuadro de diálogo Configuración.

Punto de Inserción
Especifica el punto de inserción en el dibujo.

Escala
Especifica el factor de escalado o la geometría insertada.

Rotación
Especifique el ángulo de rotación:

Nota: Es necesario introducir el ángulo y no se puede especificar mediante la selección de puntos en el dibujo.

21.25 -IMPORTARPDF comando

Importa un PDF y convierte su contenido en entidades CAD simples.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Para obtener más información, consulte el comando -IMPORTARPDF.

21.26 CAPASPDF comando

Activa la visualización de las capas en las subcapas del PDF.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

21.26.1 Descripción

Alterna la visualización de capas en capas inferiores de PDF. Después de introducir el comando y seleccionar un PDF subyacente, aparece el cuadro de diálogo Capas subyacentes. Aquí puede editar la visualización de las capas del PDF.

21.27 PDFOPTIONS comando

Abre el cuadro de diálogo Configuración con la categoría **Exportación de PDF** expandida.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

21.27.1 Descripción

Abre el cuadro de diálogo Configuración con la categoría **Exportación SVG** expandida para ver y modificar las variables del sistema relevantes.

21.28 PDIM command

Creates dimensions as ACM entities. It is an AMPOWERDIM command.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icon: ⟼

21.28.1 Method

Select the objects to create dimension and specify the point for its location. The **Edit Dimensioning** dialog box opens to define the parameters of the dimension.

There are two use cases to activate the mechanical entities:

1 **When creating a new drawing that contains mechanical entities:**
   a Set the LOADMECHANICAL2D system variable to ON (1).
   b Start a new drawing using a Mechanical2d template.

2 **When opening a drawing that contains mechanical entities:**
   a Set the LOADMECHANICAL2D system variable to ON (1).
   b Open an existent ACM drawing and start special symbols creation.

Nota: These dimensions are compatible with the legacy ® Mechanical application.

Nota: The dimensions will be added to the AM_5 layer.

Nota: After opening a drawing that contains mechanical entities, filling other drawings with mechanical-related data will be done on-demand in contrast to previous versions. It will be possible when a user copies the mechanical-related entities to the vanilla drawing. In case of copying entities that are not related to the mechanical data, a vanilla drawing will not be filled with mechanical data.

Nota: When you open a drawing that contains mechanical entities, but the LOADMECHANICAL2D system variable is OFF, a warning bubble is displayed at the status bar that describes the situation and provides a hyperlink to immediately enable and load the mechanical 2d modules.

21.28.2 Options within the command

Linear
Creates a linear dimension.

Angle
Defines the angle for dimension text.

Text
Overrides the automatic dimension text.

Horizontal
Creates a horizontal dimension.

Vertical
Creates a vertical dimension.

Rotated
Creates a rotated dimension. It measures the distance between two points in a direction that is at an angle to a line connecting the two points.

Aligned
Creates an aligned dimension.

Angular
Creates an angular dimension.

Radial
Creates a radial dimension.

Diameter
Creates a diameter dimension.

Radius
Creates a radial dimension.

21.29 EDITPOL comando

Edita polilíneas.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icono:

Alias: EDITPLINE, PE

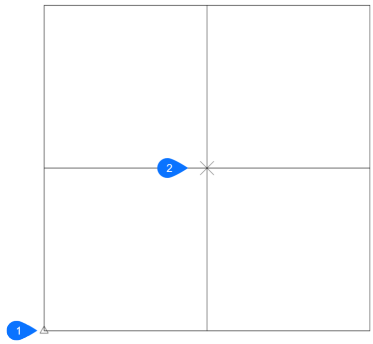
21.29.1 Descripción

Edita polilíneas, polilíneas 3D y mallas 3D (corto para "editar polilínea") y convierte entidades 2D en polilíneas.

Nota: Las opciones de este comando cambian, dependiendo de la entidad que esté editando. Puede editar polilíneas 2D individuales o múltiples, polilíneas 3D individuales, mallas 3D y líneas, arcos, círculos, splines o hélices individuales o múltiples.

21.29.2 Opciones

Editar vértices
Edita los vértices.

	1 Marcador triangular al inicio de la polilínea. 2 Marcador X en el vértice actual.
	1 Marcador de triángulo en el vértice inicial. 2 Marcador X en el vértice actual.

Nota: Puede ser más fácil editar los vértices con la edición de agarres.

Vértice siguiente
Mueve el marcador X al siguiente vértice. Cuando el marcador alcanza el último vértice de una polilínea cerrada, no se desplaza al "siguiente" (primer) vértice.

Vértice anterior
Mueve el marcador X al vértice anterior.

Texto
Cambia el ángulo del segmento actual. Si se trata de un segmento de arco, se modifica el ángulo (curvatura) del arco. Si se trata de un segmento de línea, se convierte en un arco. Para convertir un arco en un segmento de línea, introduzca un ángulo de cero grados.

Nota: El ángulo > 0 es antihorario, el ángulo = 0 es recto, el ángulo < 0 es horario.

Descanso
Elimina los segmentos de la polilínea entre los dos vértices marcados con marcas X. Esta acción convierte las polilíneas cerradas en polilíneas abiertas y las polilíneas abiertas en dos polilíneas, con un espacio entre ellas.

Insertar vértice
Inserta vértice. Una línea de arrastre previsualiza la ubicación del nuevo vértice.

Izquierda
Mueve el marcador X al vértice de la izquierda.

Derecha
Mueve el marcador X al vértice de la derecha.

Arriba
Mueve el marcador X al vértice numerado más alto.

Abajo
Mueve el marcador X al siguiente vértice.

Siguiente
Elige el siguiente vértice.

Anteriormente
Elige el vértice anterior.

Selección
Mueve el segundo marcador X directamente al vértice seleccionado.

Ir
Rompe la polilínea entre los vértices marcados primero y segundo.

Nota: Es mucho más fácil usar los comandos PARTE o RECORTA para quitar parte de una polilínea.

Mover
Mueve el vértice actual. La línea de arrastre previsualiza la nueva ubicación del vértice.

Nota: Es mucho más fácil mover los vértices de una polilínea con la edición de agarres.

Regen
Regenera la polilínea para mostrar los cambios realizados por las acciones de edición de este comando.

SElección
Mueve el marcador X directamente a otro vértice seleccionado. Esto funciona más rápido que con las opciones Siguiente y Anterior.

Enderezar
Elimina todos los segmentos entre dos vértices. Cuando selecciona los puntos de inicio y final de una polilínea de varios segmentos, toda la polilínea se endereza, convirtiéndose en un solo segmento; esto también se aplica a las polilíneas cerradas.

Siguiente
Mueve el segundo marcador X al siguiente vértice.

Anteriormente
Mueve el segundo marcador X al vértice anterior.

Selección
Mueve el segundo marcador X directamente a otro vértice seleccionado.

Ir
Sustituye los segmentos entre los dos vértices marcados por un único segmento.

Tangente
Edita la dirección de la tangente del vértice.

Ancho
Cambia el ancho del segmento actual. El segmento actual es el segmento que se encuentra entre el vértice marcado X y el siguiente vértice.

Cerrar
Cierra la polilínea agregando un segmento entre el inicio y los extremos. Cuando la polilínea está cerrada, esta opción se lee como Abierta.

Abrir
Abre polilíneas cerradas eliminando el último segmento dibujado para cerrar la polilínea. Cuando la polilínea está abierta, esta opción dice Cerrar.

Decurve
Invierte los efectos de las opciones Ajuste y Spline.

Desmantelamiento
Elimina el suavizado de mallas 3D mediante la línea de Bézier.

Ajustar
Ajusta una curva a la polilínea.

Nota: Para desajustar la polilínea, utilice la opción Decurve (Decurvar).

Unir
Agrega entidades abiertas a la polilínea seleccionada.

Nota: Esta opción funciona solo con entidades abiertas y unidas. Cojoined significa que los puntos finales de las entidades se encuentran, como cuando se dibuja con ENDpoint object snap o con la opción Last point. Las entidades unidas adoptan las propiedades de la polilínea de origen, como el color, la anchura y la capa.

Distancia fuzz
Cuando los puntos finales se encuentran dentro de la distancia de pelusa, las entidades se amplían o recortan.

Tipounion
Especificar el tipo de unión

Alargar
Extiende o recorta los segmentos hasta los puntos finales más cercanos.

Agrega
Agrega segmentos lineales entre los extremos más cercanos.

AMbos
Se extiende o recorta si es posible, de lo contrario agrega segmentos lineales.

M cerrar
Cierra la malla 3D en dirección m. Cuando la malla está cerrada, esta opción se lee M abierta.

M abierto
Abre la malla 3D en la dirección m. Cuando la malla está abierta, esta opción lee M cerca.

N cerrar
Cierra la malla 3D en la dirección n. Cuando la malla está cerrada, esta opción dice N abierto.

N abrir
Abra la malla 3D en la dirección n. Cuando la polilínea está abierta, esta opción dice Cerrar.

Tipolin modo
Determina cómo aparecen los tipos de línea en las polilíneas.

On
Los tipos de línea comienzan y terminan en los puntos de inicio y final de la polilínea.

Off
Los tipos de línea comienzan y terminan en cada vértice.

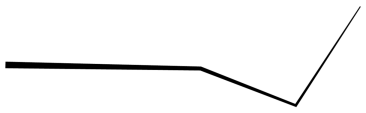
Nota: Esta opción se almacena en la variable PLINEGEN.

Invertir dirección
Invierte la dirección de la polilínea: el punto inicial es ahora su punto final y viceversa. La polilínea no cambia su aspecto con esta operación, excepto que el marcador de triángulo se mueve al otro extremo de las polilíneas abiertas. Esta opción afecta a las operaciones que dependen de la dirección de una polilínea, como la edición de vértice.

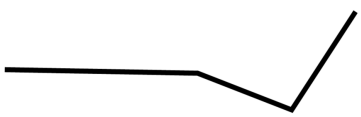
Spline
Convierte la polilínea en una spline.

Nota: toda la información de la anchura se pierde. Utilice la opción Ancho para volver a aplicar el ancho.
La spline es una spline de Bézier cuyo suavizado se define mediante la variable del sistema SPLINETYPE.

AFilar
Fija el ancho de toda la polilínea de un extremo al otro.



Ancho
Cambia la anchura de todos los segmentos.



Nota: Esta opción anula anchos estrechos.

Deshacer
Deshace la última acción.

21.30 PEDITEXT comando

Edita vértices y segmentos de una polilínea.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Iconos: 

21.30.1 Descripción

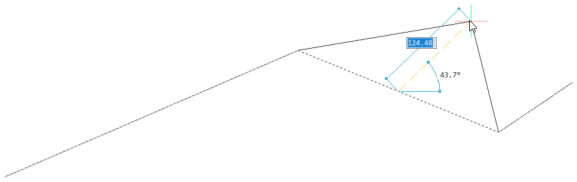
Edita vértices y segmentos de una polilínea interactivamente, sin primero seleccionar la polilínea.

Nota: Este comando está pensado para ser utilizado con el cursor Quad. Consulte el procedimiento relacionado Edición de una polilínea con el Quad para saber cómo utilizar este comando con el Quad.

21.30.2 Opciones

Añadir vértice

Añade un vértice al segmento seleccionado.



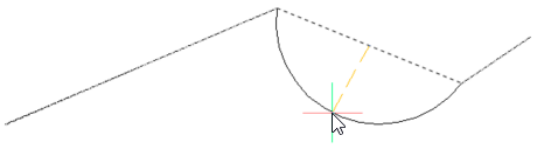
añadir vértice al Final

Añade un vértice hasta el final de la polilínea.



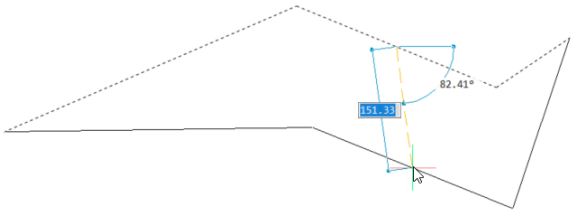
ajustar Bulto

Modifica el factor de abultamiento del segmento seleccionado.

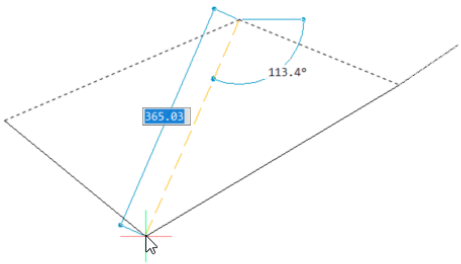


Eliminar segmento
Elimina el segmento seleccionado.

Estirar segmento
Mueve el segmento seleccionado.



Estire Vértice
Mueve el vértice seleccionado.



21.31 PERPENDICULAR comando

Activa el ajuste de la entidad Perpendicular.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

21.31.1 Descripción

Alterna la alineación de entidad tangente para habilitar o deshabilitar la alineación a la extensión. Puede iniciar este comando en el símbolo del sistema para alternar una alineación de entidad en ejecución. Al hacerlo, el valor de la variable de sistema OSMODE cambia en consecuencia. También puede iniciar este comando dentro de otro comando para desactivar la alineación de entidad solo para la operación actual. Esto no cambia el valor de la variable del sistema OSMODE.

21.32 PCARA comando

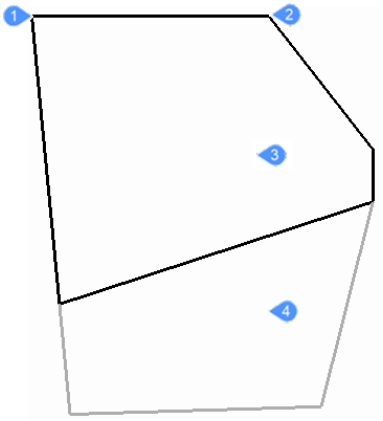
Dibuja mallas de varias caras.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

21.32.1 Descripción

Dibuja mallas de polifacética multilaterales en 3D, diseñadas para ser utilizadas por macros.



1 Vértice 1

2 Vértice 2

3 Cara 1

4 Cara 2

21.32.2 Opciones

Invisible
(Opción oculta). Especifica un borde invisible introduciendo un número negativo.

Color
Especifique el color del borde introduciendo un nombre de color, un número o un nombre de libro de colores.

Capa
Especifique el nombre de la capa para el borde introduciendo el nombre de una capa.

21.33 COLOCARVISTA comando

Importar vistas con nombre desde un dibujo de origen.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

21.33.1 Descripción

Coloca las vistas nombradas de un dibujo de origen en un diseño de espacio de papel del dibujo actual.

Nota: Este comando funciona solo en el espacio papel, y está diseñado para usarse con conjuntos de hojas.

Nota: No se permite colocar una vista con nombre en un diseño del dibujo de origen.

21.33.2 Métodos

Hay dos métodos para colocar las vistas con nombre:

- Línea de comandos: inicie el comando escribiendo colocarvista en la línea de comandos.
- Ratón: arrastre una vista de modelo desde el panel Explorador de contenido a un diseño de espacio de papel.

21.33.3 Opciones

Introduzca nombre de archivo
Introduzca nombre de archivo del archivo de origen desde el que se importarán las vistas.

Introduzca nombre de la vista para colocar
Introduzca nombre de la vista que desea importar.

?
Imprime una lista de las vistas con nombre en la ventana Historial de avisos, como:

Introduzca punto de origen de la vista
Especifique la ubicación de la esquina inferior izquierda de la vista nombrada.

21.34 PLANTA comando

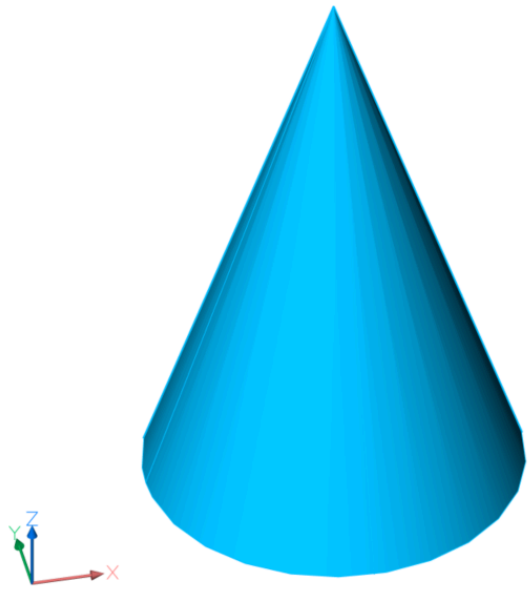
Muestra el punto de vista del plano de los dibujos.

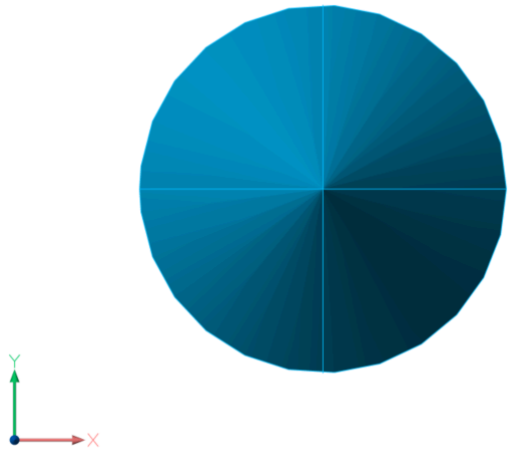
Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

21.34.1 Descripción

Muestra el modelo 3D en la vista de plano que se ve directamente hacia abajo en el plano x,y.





21.34.2 Opciones

SCP
Muestra la vista de plano de un SCP o SCP dinámico con nombre después de introducir un nombre o colocar el cursor sobre un sólido 3D.

Nota: Para poder ejecutar este comando de la segunda manera, asegúrese de que la variable del sistema UCSDETECT esté activada.

?
Enumera los nombres de las SCPs en el dibujo actual.

Mundo
Muestra la vista de plano del Sistema de coordenadas mundial.

Actual
Muestra la vista en planta del SCP actual.

21.35 POL comando

Crea una polilínea.

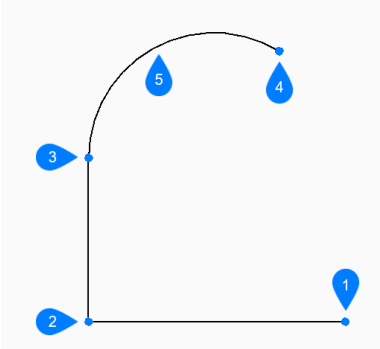
Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

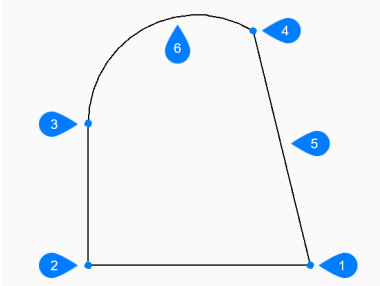
Alias: PL, POLYLINE

21.35.1 Descripción

Crea una entidad de polilínea única con múltiples segmentos de línea y arco especificando el punto de inicio y final de cada segmento. Las opciones le permiten cambiar entre segmentos de línea y arco, aplicar anchos, deshacer y cerrar la geometría.



1 Comenzar
2 Siguiente
3 Siguiente
4 Final
5 Segmento de arco



1 Inicio/Fin
2 Siguiente
3 Siguiente
4 Siguiente
5 Cerrar
6 Segmento de arco

21.35.2 Métodos para crear una polilínea

Este comando tiene 3 métodos para comenzar a crear una polilínea:

- Inicio de la polilínea
- Último punto
- Seguido

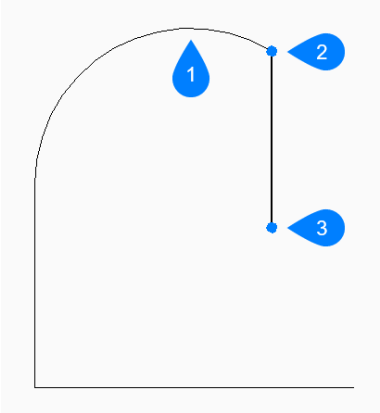
Puedes seguir añadiendo un número ilimitado de vértices hasta que pulses Enter para finalizar el comando.

Inicio de la polilínea
Comience a crear una polilínea especificando un punto de inicio y luego:

Establecer el siguiente punto
Especifica el siguiente vértice de la polilínea.
Opciones adicionales: [draw Arcs/Close/Distance/Follow/Halfwidth/Width/Undo]

Último punto
Comience a crear una polilínea desde el último punto elegido entonces:

Establecer el siguiente punto
Especifica el siguiente vértice de la polilínea.



1 Último segmento dibujado

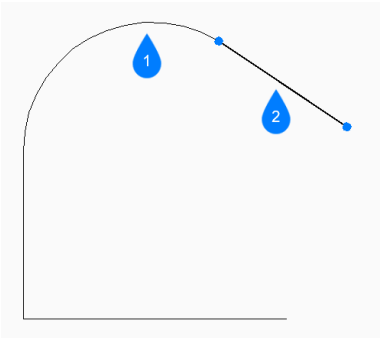
2 Último punto

3 Punto final

Opciones adicionales: [draw Arcs/Close/Distance/Follow/Halfwidth/Width/Undo]

Seguido
Comience a crear un polisólido desde el último arco dibujado o segmento de línea, siguiendo su ángulo:

Establecer el siguiente punto
Especifique la longitud del segmento. La selección de un punto solo determina la longitud ya que el ángulo sigue el segmento anterior.



1 Último segmento dibujado

2 Seguido

21.35.3 Opciones del comando POL

Después de empezar a crear una polilínea, pueden estar disponibles las siguientes opciones.

Dibujar arcos
Especifique el punto final del segmento de arco de polilínea. El segmento de arco se dibuja tangente al segmento anterior.
Opciones adicionales: [draw Lines/Angle/CEnter/Direction/Halfwidth/Radius/Second point/Width]

Texto
Especifique entonces el ángulo incluido del segmento de arco:

Establecer el final del arco
Especifica el siguiente vértice de la polilínea.
Opciones adicionales: [Centro/Radio]

Center
Especifique el punto central del segmento de arco y luego:

Establecer el final del arco
Especifica el siguiente vértice de la polilínea.
Opciones adicionales: [Ángulo/Longitud de la cuerda]

Dirección
Especifique la dirección del segmento de arco y luego:

Final del arco
Especifica el siguiente vértice de la polilínea.

Radio
Especifique el radio del segmento de arco y luego:

Establecer el final del arco
Especifica el siguiente vértice de la polilínea.
Opciones adicionales: [ángulo incluido]

Segundo punto
Especifica un punto a lo largo de la circunferencia del arco.

Dibujar Líneas
Especifica el punto final del segmento de línea.
Opciones adicionales: [draw Arcs/Close/Distance/Follow/Halfwidth/Width/Undo]:

Distancia
Especifique la distancia del segmento de línea después:

Ángulo del segmento
Especifique otro segmento de línea.

Grosor Medio
Especifique la media anchura inicial y final del segmento, así como todos los segmentos que le siguen - hasta que cambie la anchura o la media anchura.



1 Grosor Medio

El ancho se guarda en la variable PLINEWID.

Ancho
Especifique el ancho inicial y final del segmento, así como todos los segmentos que siguen, hasta que cambie el ancho o el ancho medio.



1 Ancho inicial

2 Ancho final

El ancho se guarda en la variable PLINEWID.

Deshacer
Deshaga el último segmento de polilínea y continúe dibujando desde su punto de inicio anterior.

Cerrar
Dibuje automáticamente un segmento de polilínea desde el extremo del último segmento hasta el punto de inicio del primer segmento. Esto finaliza el comando.

21.36 -TRAZADOR comando

Traza los dibujos a las impresoras y a los archivos.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

21.36.1 Descripción

Abre el cuadro de diálogo **Imprimir** para especificar las opciones de impresión y obtener una vista previa o imprimir el dibujo actual.

Nota: Este comando agrega una marca de agua a la salida de impresión obtenida con una licencia Academic.

21.37 -TRAZADOR comando

Traza los dibujos a las impresoras y a los archivos.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

21.37.1 Descripción

Traza planos a las impresoras y a los archivos, a través de la línea de comandos.

Nota: Este comando está destinado a scripts y rutinas.

21.37.2 Método

Elija si desea proceder a una configuración detallada de la parcela.

21.37.3 Opciones

¿Desea una configuración detallada de impresión?
Elija si desea cambiar la configuración del gráfico.

Yes
Ofrece 16 opciones para configurar el plano.

No
Solicita 6 opciones.

Introducir nombre de presentación o?
Especifica el nombre del diseño a trazar. Introduzca ? para enumerar los diseños en el dibujo actual.

Introduzca un nombre de dispositivo de salida o?
Especifica el nombre del dispositivo de salida (plotter o archivo). Enter ? para enumerar los dispositivos de trazado disponibles.

Introduzca el tamaño del papel o?
Especifica el nombre del tamaño del papel. Introduzca ? para listar los tamaños de soporte disponibles.

Introducir las unidades del papel
Especifica las unidades de papel: pulgadas o milímetros.

Introducir la orientación del dibujo
Especifica la orientación del dibujo: vertical u horizontal.

¿Desea una impresión invertida?
Traza el plano hacia abajo.

Nota: Esta opción es útil cuando el papel con borde de dibujo se carga al revés en la impresora.

Introducir el área de impresión
Especifica qué área del dibujo imprimir.

Visualización
Traza el área que se muestra en la ventana actual.

Extensiones
Traza las extensiones del dibujo, asegurándose de que se trazan todas las entidades no congeladas.

Límites
Representa los límites del plano, según lo definido por el comando Límites.

Vista
Traza la vista actual, o una vista con nombre. Véase el comando Ver.

Ventana
Traza un área rectangular definida por el usuario.

Introduzca la escala de la parcela
Especifica el factor de escala.

Nota: La opción Ajustar calcula el factor de escala automáticamente.

Introducir desplazamiento de trazado
Especifica la distancia de desplazamiento para la impresión.

Nota: Introduzca distancias positivas o negativas para mover el dibujo en las distancias x y/o y. Los valores positivos desplazan el dibujo hacia arriba y hacia la derecha, y los negativos hacia abajo y hacia la izquierda.

Nota: La esquina inferior izquierda del dibujo se mueve la distancia especificada. Esto es útil cuando el papel tiene un área de bloque de título que podría interferir con el dibujo.

¿Imprimir con estilos de impresión?
Activa el uso de estilos de trazado.

Nota: Los estilos de trazado anulan la configuración del peso de las líneas.

Ingrese el nombre de la tabla de estilo de trazado
Especifica la tabla de estilo de trazado que se utilizará para la salida impresa, que asigna propiedades a "plumas", colores y entidades.

Nota: Introduzca ? para listar los estilos de trazado disponibles en el dibujo.

¿Imprimir con grosores de línea?
Alterna el uso de los pesos de línea.

Nota: Esta opción no está disponible cuando está activada la opción Trazar con estilos de trazado.

Yes
Imita los pesos de línea asignados al plano en la impresión.

Introducir opciones de sombreados
Especifica la parcela de sombra. Anule el estilo visual de la vista actual al imprimir el espacio modelo.

Nota: Esta opción está desactivada al imprimir un diseño de espacio en papel. The Shade Plot mode of a paper space viewport is defined in the Shade Plot property of the viewport. La calidad de la opción Renderizada se define a través del preset de renderizado actual. vea el comando VALORPREDEFMODEL.

¿Desea grabar la impresión a un archivo?
Determina si el gráfico se envía a un archivo. Si la respuesta es Sí, se muestra el cuadro de diálogo Crear archivo de ploteo.

Nota: El gráfico se guarda en un archivo .plt archivo.

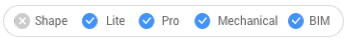
¿Guardar cambios en presentación?
Alterna guardar los parámetros del gráfico en la ficha Modelo o Diseño.

¿Comenzar la impresión?
Alterna el trazado del dibujo.

Introducir un nombre de configuración de página
Especifica el nombre de una configuración de página.

21.38 SELLOPLOT comando

Abre el cuadro de diálogo Gráfico de sello.

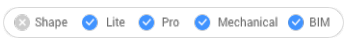


21.38.1 Descripción

Abre el cuadro de diálogo Sello de trazado para agregar información sobre los planos al borde del dibujo trazado.

21.39 ESTILOTRAZ comando

Establece el estilo de trazado actual.



21.39.1 Descripción

El comando abre el cuadro de diálogo Estilo de gráfico actual, donde puede establecer el estilo de gráfico actual.

Nota: Este comando funciona solo cuando los estilos de trazado están activados en los planos.

21.40 ADMINTRAZ comando

Crea y edita los ajustes del trazador.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

21.40.1 Descripción

Abre un cuadro de diálogo del sistema genérico PlotConfig donde puede elegir un archivo de configuración del plotter o donde puede crear y editar archivos PC3 de parámetros personalizados para impresoras y otros dispositivos de salida.

21.41 PLT2DWG comando (Express Tools)

Importa archivos de gráficos HPGL al plano actual.

Ícono: 

21.41.1 Método

Abre el cuadro de diálogo **Introduzca el archivo de trazado** que le permite elegir un archivo .PLT para abrir.

21.42 PNGOUT comando

Saves the entities from the current drawing to a PNG file.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

21.42.1 Descripción

Opens the **Save Png** dialog box to save the entities from the current drawing to a .png file. The current view specifies what entities to include in the image.

21.43 PUNTO comando

Crea un punto.

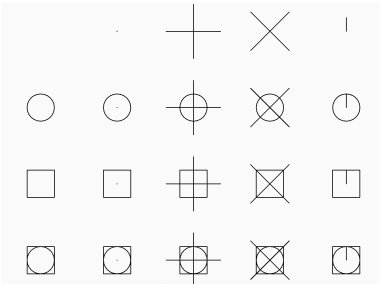
Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

Alias: PO

21.43.1 Descripción

Crea uno o varios puntos, controlando su tamaño y estilo.



21.43.2 Opción para crear un punto

Cree un único punto, representado por un punto, especificando la ubicación del punto.

Ubicación del punto
Especifique la ubicación del punto.
Opciones alternativas: [Configuración de puntos.../Múltiples puntos]

21.43.3 Opciones adicionales dentro del comando PUNTO

Después de empezar a crear un spline, las siguientes opciones pueden estar disponibles.

Configuración de puntos
Acceda al cuadro de diálogo Configuración para especificar el modo de visualización y el tamaño de los puntos.

Multiples puntos
Dibuja varios puntos hasta que pulses Enter para finalizar el comando.

21.44 PUNTO DE NUBE comando

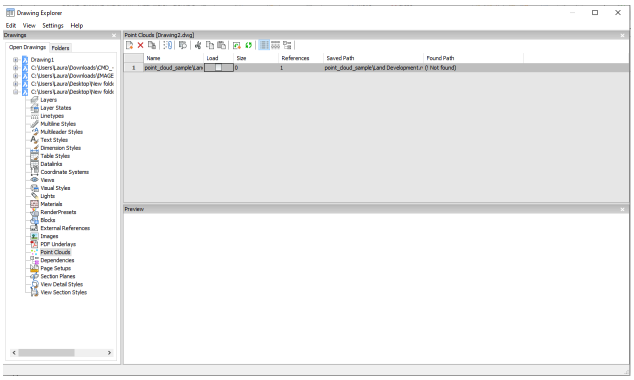
Gestiona los archivos de nubes de puntos.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

21.44.1 Descripción

Muestra la categoría Nubes de puntos del explorador de dibujos:



21.44.2 Opción dentro del comando

Nombre
Informa del nombre del archivo de Nube de Puntos insertado.

Cargar
Alterna la carga del archivo de nube de puntos.

- On: carga la Nube de Puntos, y la hace visible
- Apagado: descarga la Nube de Puntos, haciéndola invisible

Tamaño
Informa el tamaño del archivo de nube de puntos. Los archivos muy grandes pueden ralentizar el sistema.

Referencias
Informa del número de veces que la Nube de Puntos se adjunta al dibujo.

Ruta guardada
Informa de la ruta original del archivo de la nube de puntos cuando se carga por primera vez. Si no se encuentra la ruta, haga clic en el botón Examinar, que mostrará el cuadro de diálogo Elegir un archivo y localizará el archivo de nube de puntos que falta.

Ruta Encontrada
Informa de la ruta actual del archivo de la nube de puntos. Esta ruta debería coincidir con la ruta guardada en la mayoría de los casos.

21.44.3 Opciones del menú contextual

Nuevo
Adjunta un archivo de nube de puntos al dibujo actual, como el comando ENLAZARNUBEPUNTOS.

Eliminar
Elimina la nube de puntos seleccionada del dibujo actual.

Insertar
Inserta copias adicionales de los archivos de nube de puntos existentes en el dibujo; muestra el cuadro de diálogo Adjuntar nube de puntos, como el comando ENLAZARNUBEPUNTOS.

Seleccionar todo
Selecciona todas las definiciones de tipo de línea.

Invertir selección.
Anula la selección actual y viceversa.

Ejecutar búsqueda extendida de adjuntos faltantes
Ejecuta una búsqueda ampliada de adjuntos faltantes.

21.45 POINTCLOUDALIGN comando

Gira la nube de puntos para alinearla de manera óptima con los ejes X e Y.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

21.45.1 Descripción

Gira la nube de puntos para alinearla de manera óptima con los ejes X e Y del sistema de coordenadas mundial. Esto le permite crear y editar eficazmente entidades relativas a la nube de puntos utilizando herramientas comunes como el seguimiento ortogonal y polar.

21.45.2 Opciones dentro del comando

Seleccione la entidad de nube de puntos
Permite seleccionar una entidad de nube de puntos si el dibujo actual tiene más de una nube de puntos adjunta.

> ***Nota:*** Si el dibujo actual solo tiene una nube de puntos adjunta, se selecciona automáticamente para la operación de alineación.

Primer punto de esquina
Especifica la primera esquina de una ventana de selección rectangular.

Especificar esquina opuesta
Especifique la esquina opuesta de una ventana de selección rectangular.

21.46 ENLAZARNUBEPUNTOS comando

Adjunta archivos de nube de puntos al dibujo actual.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

21.46.1 Método

Seleccione un archivo o una carpeta, especifique el nombre de los datos de la nube de puntos, introduzca una unidad para las coordenadas del punto y, a continuación, adjúntelo desde el cuadro de diálogo **Adjuntar nube de puntos**.

El archivo o la carpeta de la nube de puntos se procesa previamente en segundo plano para crear una entrada de caché y se muestra un mensaje de globo cuando está listo.

> ***Nota:*** Cuando se vuelve a seleccionar la misma fuente de datos para la que ya hay caché disponible, se detecta y la nube de puntos se inserta directamente en el archivo dwg sin un nuevo procesamiento previo.

> ***Nota:*** La variable de sistema POINTCLOUDCACHEFOLDER define la carpeta donde se almacenan los datos de la nube de puntos.

> ***Nota:*** Cuando la variable de sistema POINTCLOUDHSPC está activada, el archivo se inserta en formato HSPC.

> ***Nota:*** Cuando un archivo LAS/LAZ contiene datos de clasificación, se muestra en el panel **Administrador de nubes de puntos** . La visibilidad de los puntos clasificados se puede activar o desactivar por clase. Esta información solo está disponible si la nube de puntos se preprocesa en formato HSPC.

21.46.2 Opciones dentro del comando

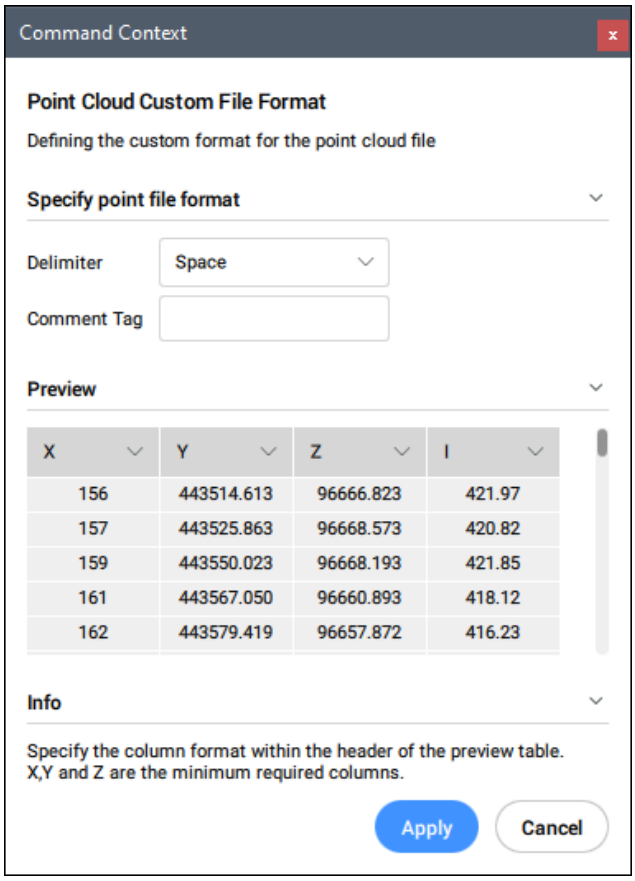
Archivo

Abre el cuadro de diálogo **Preprocesar archivo(s) de datos de nube de puntos** desde donde debe seleccionar un archivo de nube de puntos para adjuntar.

Nota:

- El nombre del archivo de origen es el mismo que el de la clave de caché y se utiliza para comprobar si la nube de puntos está disponible en la carpeta de caché.
- El nombre de caché de la nube de puntos es un nombre especificado por el usuario para la nube de puntos preprocesada. Es el nombre de nube de puntos predeterminado si el usuario no especifica un nombre de nube de puntos para la inserción. Varias inserciones pueden tener el mismo nombre de nube de puntos o uno diferente.

Nota: Puede importar un archivo de nube de puntos ASCII de casi cualquier extensión, con un separador personalizado o una distribución de datos personalizada en las columnas. Cuando se selecciona un formato de archivo no admitido (extensiones que no sean *.e57, *.ptx, *.pts, *.las/z, *.rcp/s, *.hspc), puede definir cómo se almacenan los datos de puntos en el archivo accediendo a las opciones de la línea de comandos o al panel contextual de comandos **Formato de archivo personalizado de nube de puntos** . Para poder seleccionar un formato de archivo no admitido, seleccione **todos los archivos (*)** en el cuadro de diálogo Abrir archivo/carpeta.



Especificar formato de archivo de puntos
Definición del formato personalizado para el archivo de nube de puntos

Delimitador
Establece un delimitador de la lista desplegable.

etiqueta de comentario
Define una etiqueta de comentario. Cualquier contenido después de esta etiqueta en la misma línea se ignora.

Previsualizar
Muestra una vista previa del archivo de puntos. Puede configurar el formato de la columna.

Formatocolumna
Establece un formato de columna.

Carpeta
Abre el cuadro de diálogo **Seleccionar carpeta de entrada** donde debe seleccionar una carpeta para importar.

Alternar ignorar etiquetas geográficas
Alterna ignorar etiquetas geográficas, disponible en la línea de comando cuando la variable de sistema POINTCLOUDIGNOREGEOTAGS se establece en 0.

21.47 -ENLAZARNUBEPUNTOS comando

Adjunta archivos de nube de puntos al dibujo actual.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

21.47.1 Descripción

Adjunta archivos de nubes de puntos (que fueron previamente convertidos al formato BPT de BricsCAD) al dibujo actual a través de la línea de comandos.

21.47.2 Opciones dentro del comando

Especifique los datos de nube de puntos a adjuntar
Especifique el vínculo de nube de puntos que se adjuntará al dibujo actual.

Especifique el vector de desplazamiento
Introduzca coordenadas vectoriales de desplazamiento o especifique en la pantalla.

Ángulo de rotación
Especifique un ángulo de rotación.

Factor de Escala
Especifique el factor de escala.

21.48 POINTCLOUDBUBBLEVIEWER comando

Abre el **Visor de burbujas**.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

21.48.1 Descripción

Abre el **Visor de burbujas** para el índice de burbujas especificado.

21.49 Comando POINTCLOUDCOLORMAP comando

Colorea la nube de puntos.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

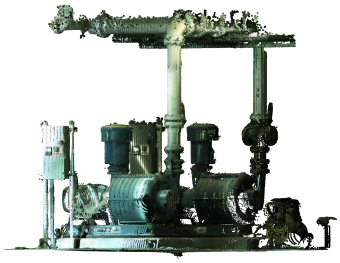
Ícono:

21.49.1 Descripción

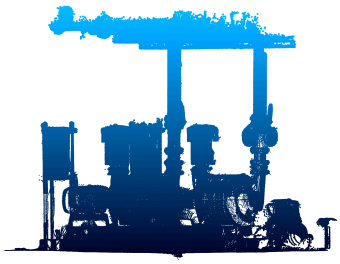
Colorea la nube de puntos en función de un rango de colores.

21.49.2 Opciones dentro del comando

EScáner
Asigna color en función de los datos de color capturados por el escaneo.



ELevación
Asigna color en función de la elevación de los puntos utilizando un mapa de color especificado.



Espectro
Asigna un rango de colores según el espectro de colores.

Tierra
Asigna una gama de colores desde el marrón claro al marrón oscuro.

Hidro
Asigna una gama de colores desde el azul claro al azul oscuro.

grIs
Asigna una gama de colores desde el gris claro hasta el gris oscuro.

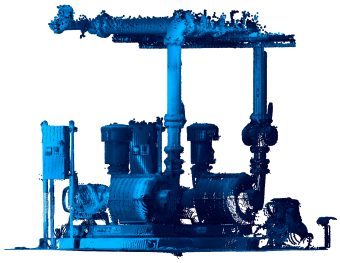
Rojos
Asigna una gama de colores desde el rojo claro al rojo oscuro.

Verdes
Asigna una gama de colores de verde claro a verde oscuro.

Azules
Asigna una gama de colores desde el azul claro al azul oscuro.

Intensidad
Asigna los colores según su valor de intensidad basándose en el mapa de colores especificado.

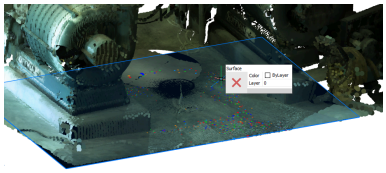
Nota: Cuando el archivo de nube de puntos no contiene datos de intensidad, los colores se asignan por altura, independientemente de la opción que seleccione.



Desviaciónplano
La desviación colorea los puntos de la nube de puntos según sus distancias a los planos seleccionados.

Nota: Esta opción se utiliza para verificar el ajuste de los puntos con las entidades dadas o ajustadas.

Nota: Los colores se ven influenciados por los dos niveles de tolerancia: Tolerancia de plano OK y Tolerancia de plano Advertencia. Se pueden encontrar en el Panel de Propiedades . Todos los puntos que están en una distancia inferior a Tolerancia de plano OK desde el plano, son de color verde. Los puntos que se encuentran a una distancia mayor que la Tolerancia del Plano OK, pero menor que la Tolerancia del Plano Warning, se colorean en naranja (en un lado del plano) o en azul claro (en el otro lado del plano). Los puntos que están más allá de la advertencia de tolerancia del plano se colorean en rojo (en un lado) o en azul oscuro (en el otro).



Nota: Esta opción funciona con regiones, superficies y sólidos.

21.50 POINTCLOUDCOMPRESS comando

Comprime una entrada de la caché de nubes de puntos.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

21.50.1 Método

Abre el cuadro de diálogo **Proporcione una caché de nube de puntos** donde puede seleccionar una carpeta de caché de nube de puntos. Dentro de la carpeta seleccionada, los archivos de datos en la ruta relativa Data/*.pnt se comprimirá. La extensión de los archivos de datos cambiará de .pnt a .pnz.

La relación de compresión se muestra en la línea de comandos.

Nota: Si FILEDIA =0, debe especificar la ubicación de la carpeta de caché de nube de puntos en la línea de comandos.

Nota: Puede ser necesario comprimir y descomprimir manualmente un archivo de caché de nube de puntos en caso de intercambio de datos entre las versiones BricsCAD® V21 y V22. BricsCAD® V22 puede funcionar perfectamente con datos comprimidos o no comprimidos, pero BricsCAD® V21 solo funciona con datos no comprimidos.

Nota: Configure la variable de sistema POINTCLOUDCACHEFOLDER como prefiera.

21.51 POINTCLOUDCROP comando

Crea un límite de cultivo en una nube de puntos.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Iconos: 

Crea un límite de recorte en una nube de puntos adjunta para limitar los puntos mostrados a un área específica. Si el dibujo actual solo tiene una nube de puntos adjunta, se selecciona automáticamente para la operación de recorte. Si el dibujo actual tiene más de una nube de puntos adjunta, se le solicitará que seleccione la nube de puntos que desea recortar.

21.51.1 Método

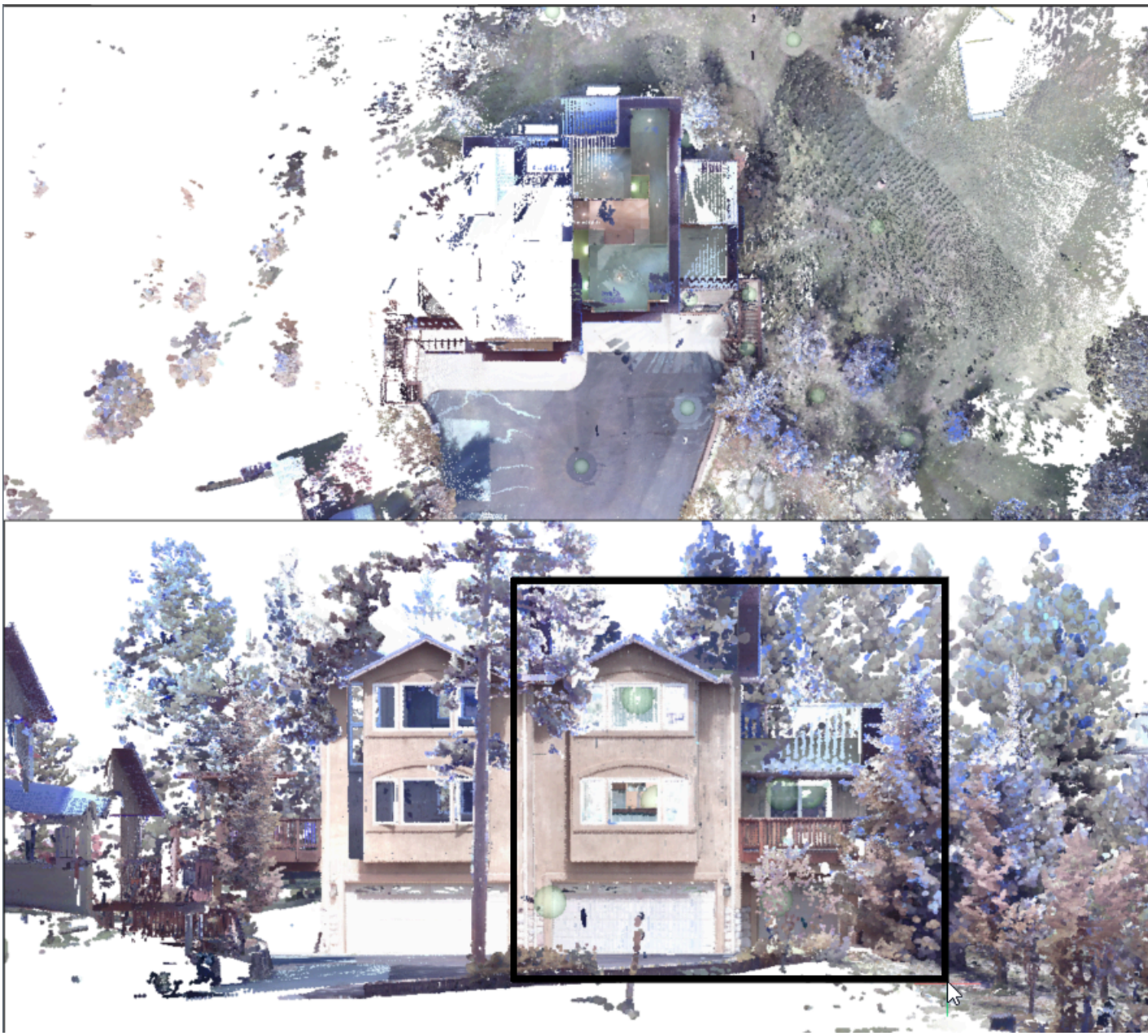
Recorta una entidad de nube de puntos, mostrando solo la parte de la nube de puntos dentro o fuera de un volumen prismático o cilíndrico.

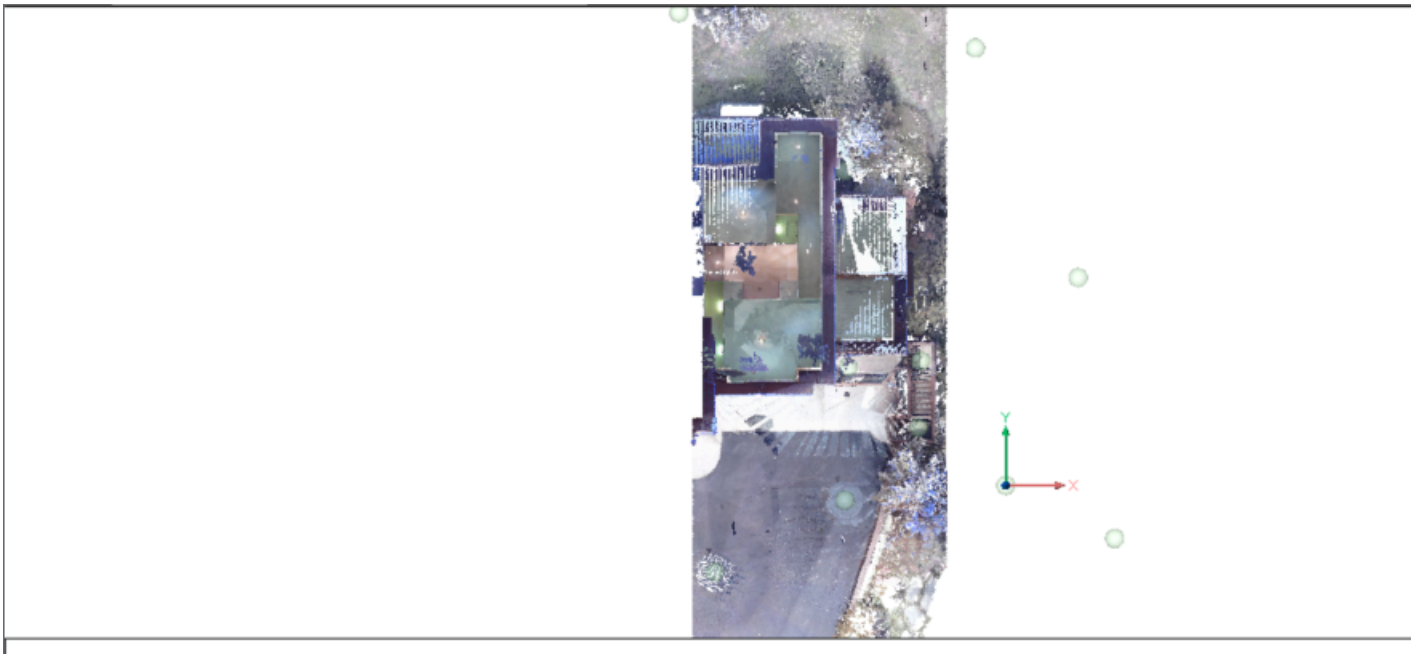
21.51.2 Opciones dentro del comando

Rectangular

Crea un recorte prismático rectangular.

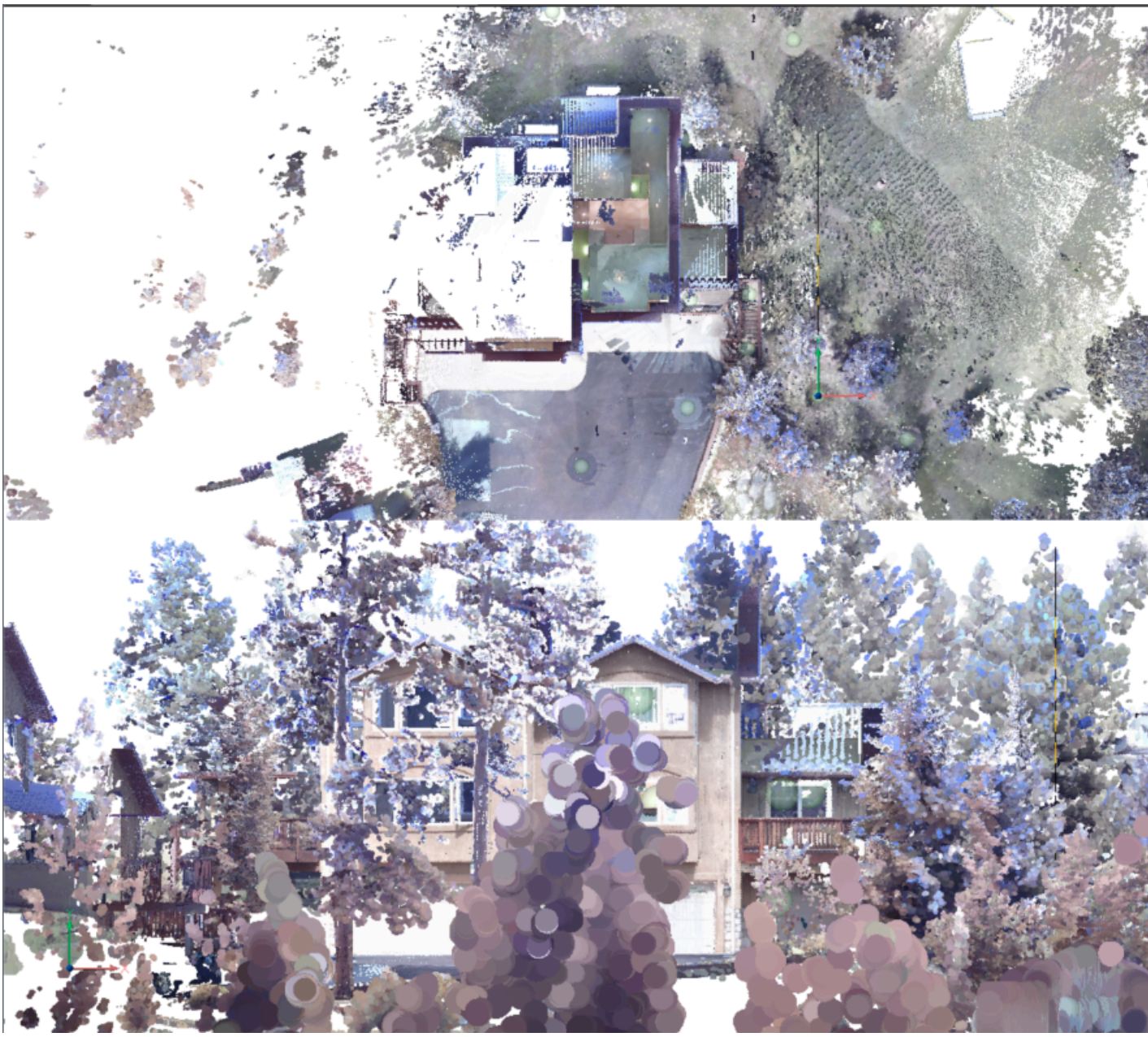
Nota: El límite de recorte crea un volumen rectangular de puntos perpendicular a la vista en la que se ha definido.

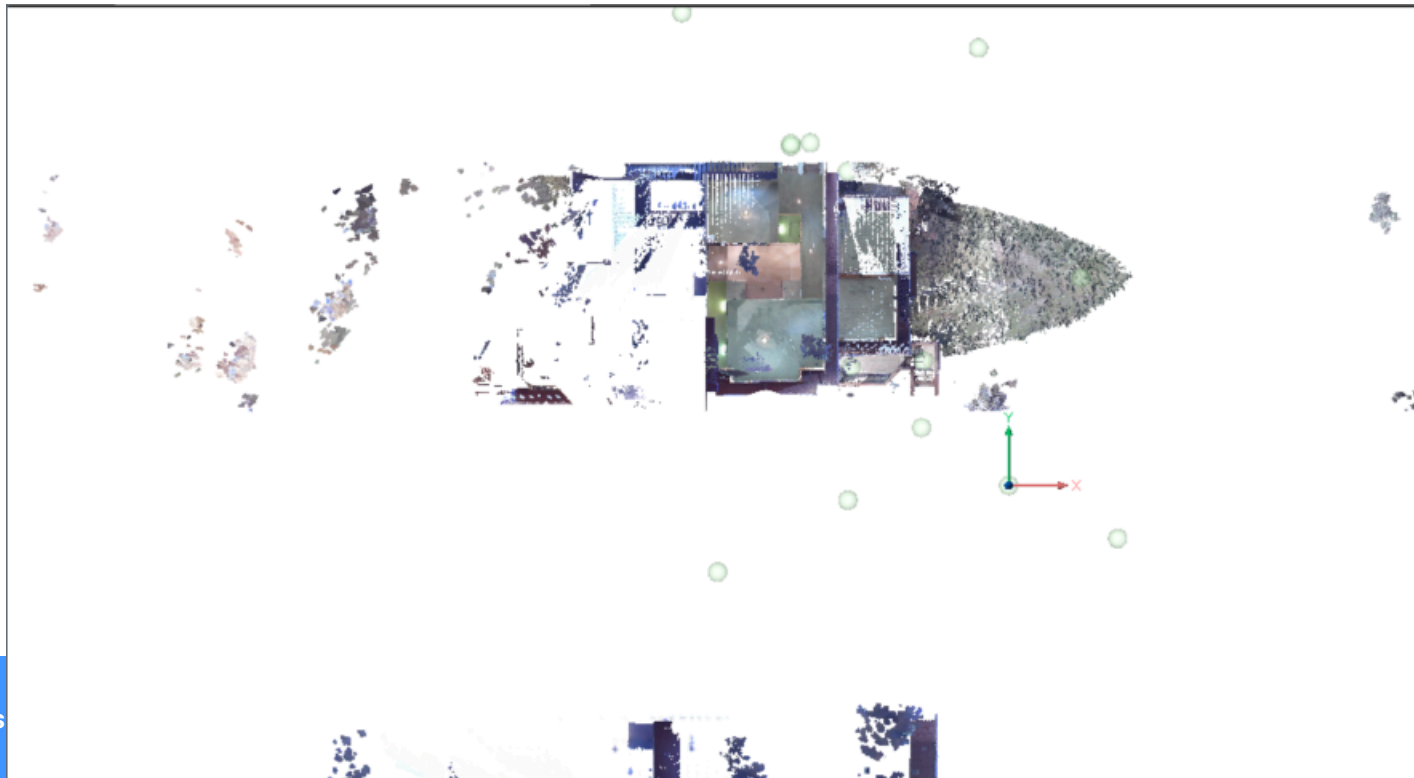




Circular
Crea un recorte cilíndrico

Nota: El límite de recorte crea un volumen circular de puntos perpendiculares a la vista en la que lo ha definido.



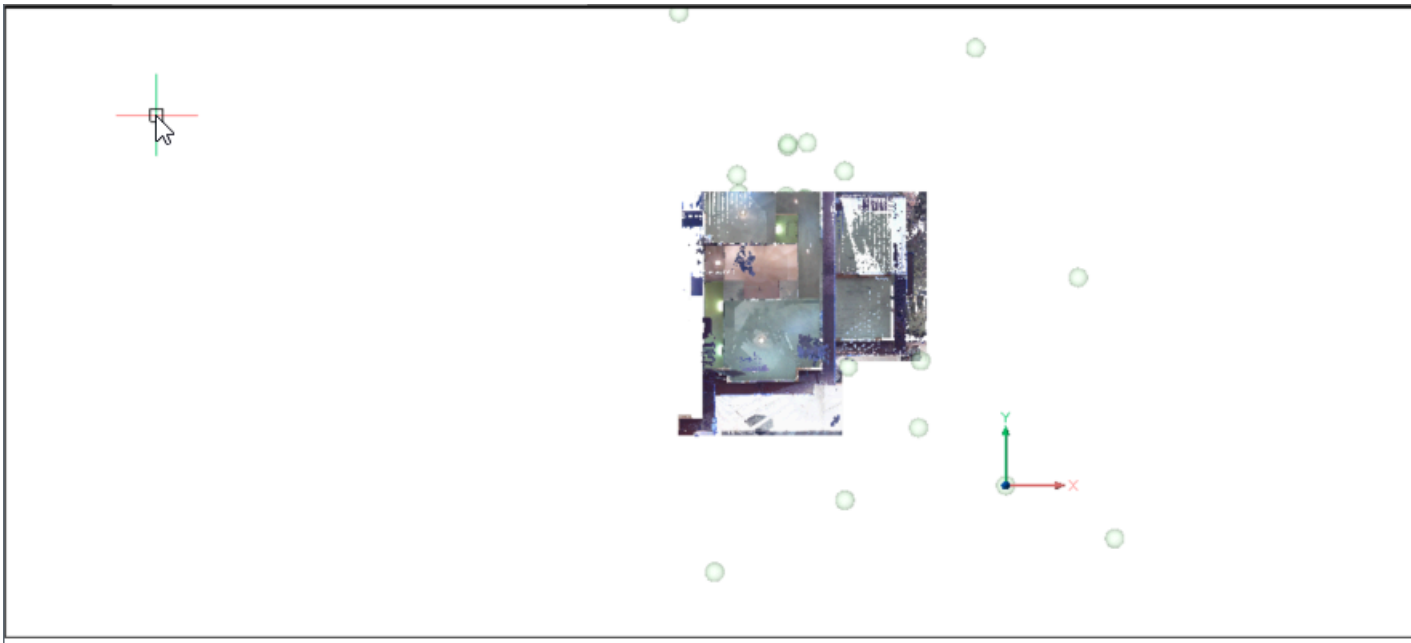


Poligonal
Crea un recorte poligonal prismático.

Nota: El límite de recorte crea un volumen poligonal de puntos perpendiculares a la vista en la que se ha definido.







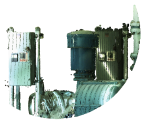


Invertir
Invierte el recorte actual. Cambia entre Interior/Exterior.

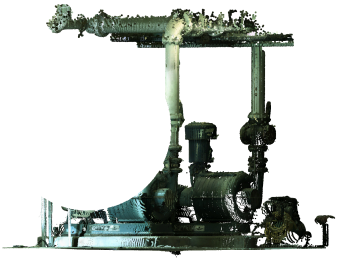




Dentro
Muestra solo la parte de la nube de puntos dentro del volumen.



Fuera
Muestra sólo la parte de la nube de puntos fuera del volumen.



showToggle
Activa/desactiva el recorte actual.

removeLast
Elimina el volumen de recorte añadido más recientemente.

removeAll
Elimina todo el recorte.

21.52 POINTCLOUDCROPSOLID comando

Convierte un sólido/polisólido extruido en un sólido de cultivo.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

Nota: Los sólidos de recorte pueden ser utilizados para recortar nubes de puntos en 3D y pueden ser modificados como cualquier otro sólido de BricsCAD.

21.52.1 Método

Existen dos métodos para convertir los sólidos o polisólidos en un sólido de cultivo:

- Dentro
- Fuera

21.52.2 Opciones dentro del comando

Dentro
Convierte los sólidos seleccionados en sólidos de cultivo internos.

Fuera
Convierte los sólidos seleccionados en sólidos de recorte externos.

Nota: Puede cambiar la propiedad Recorte interior/exterior de un sólido de recorte desde el panel Propiedades.

21.53 POINTCLOUDDECOMPRESS comando

Descomprimir una entrada de la caché de nubes de puntos.

21.53.1 Método

Abre el cuadro de diálogo **Por favor, proporcione un caché de nubes de puntos** donde puede seleccionar una carpeta de caché de nubes de puntos. Dentro de la carpeta seleccionada, los archivos de datos en la ruta relativa Data/*.pnz será descomprimido. La extensión de los archivos de datos cambiará de .pnz a .pnt.

La relación de compresión se muestra en la línea de comandos.

Nota: Si FILEDIA =0, debe especificar la ubicación de la carpeta de caché de nube de puntos en la línea de comandos.

Nota: Puede ser necesario comprimir y descomprimir manualmente un archivo de caché de nube de puntos en caso de intercambio de datos entre las versiones BricsCAD® V21 y V22. BricsCAD® V22 puede funcionar perfectamente con datos comprimidos o no comprimidos, pero BricsCAD® V21 solo funciona con datos no comprimidos.

Nota: Configure la variable de sistema POINTCLOUDCACHEFOLDER como prefiera.

21.54 POINTCLOUDDELETEITEM comando

Borra los archivos de nubes de puntos.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

21.54.1 Descripción

Abre el cuadro de diálogo **Administrador de referencia de nubes de puntos** para eliminar los archivos de nubes de puntos de la caché.

Nota: También elimina todas las inserciones (si las hay) de esa nube de puntos en el dibujo actual.

21.55 Comando POINTCLOUDDELETEITEM

21.56 POINTCLOUDDETECTFLOORS comando

Genera secciones de volumen.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

21.56.1 Descripción

Genera secciones de volumen para cada piso encontrado en una nube de puntos que representa un edificio.

21.56.2 Opciones dentro del comando

Completo
Detecta automáticamente los suelos de toda la Nube de Puntos.

Selección
Especifica el área de la Nube de Puntos donde detectar los suelos.

21.57 POINTCLOUDDEVIATION comando

Asigna colores a puntos de nube de puntos para visualizar la cercanía de ajuste con respecto a su entidad planar (sub) seleccionada más cercana. Las entidades seleccionadas se aislan utilizando cultivos mientras el panel de comando está abierto.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

21.57.1 Método

Después de seleccionar la superficie plana o el sólido de las entidades de nube de puntos, se abre el panel de comando Desviación de nube de puntos.

Point Cloud Deviation

Assigns colors to point cloud points to visualize closeness of fit with respect to its closest selected planar (sub)entity.

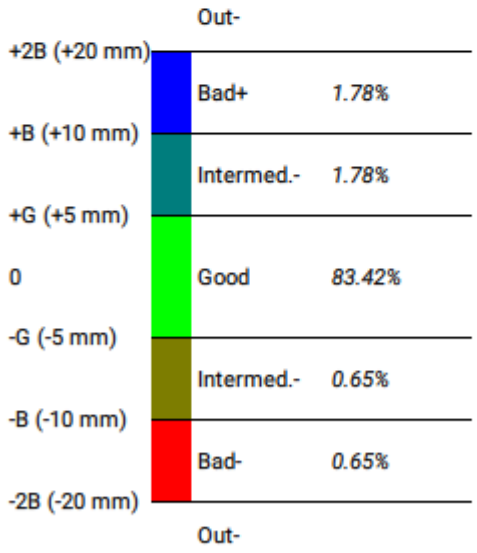
- (•) Select entities in drawing
- ( ) Entire drawing

Deviation range parameters

- ( ) Use vertical distance / use closest distance
- (•) Use crop solids

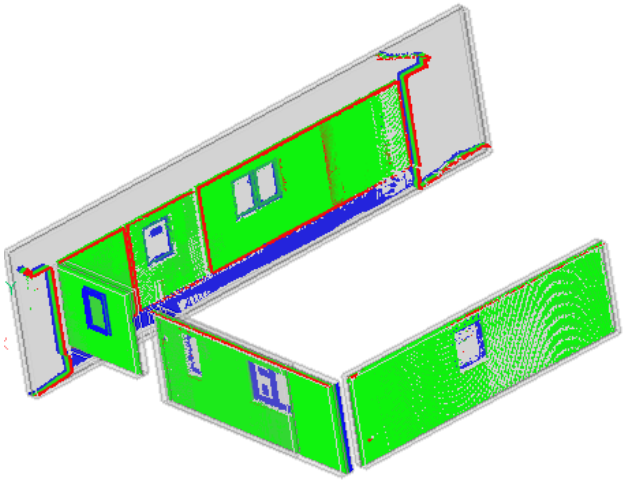
Crop Thickness	50.0000 mm
Good fit tolerance (G)	5.0000 mm
Bad fit tolerance (B)	10.0000 mm
Color Mode	Continuous

Deviation Results



- (•) Keep Deviation Colors on Close

Close



21.57.2 Opciones dentro del comando y panel

Entidades

Selecciona todas las entidades del dibujo
Selecciona entidades geométricas específicas en el dibujo.

Todo el dibujo
Selecciona todas las entidades geométricas del dibujo.

Parámetros de rango de desviación

Nota: Se recuerdan los parámetros previamente definidos por el usuario.

usar distancia vertical / usar distancia más cercana
Distancia vertical sólo tiene en cuenta la diferencia de coordenadas z (esto es relevante en el ámbito civil).
Distancia más cercana sólo tiene en cuenta la distancia más cercana a la entidad plana más próxima, perpendicular a esa entidad.

Usar sólidos de recorte
Alterna la cosecha de los sólidos.

Espesor de recorte
Define un espesor para un sólido que se utiliza alrededor de la geometría para comparar la posición de los puntos de la nube de puntos.

cambiar las Tolerancias

Tolerancia de ajuste (G)
Establece el valor de tolerancia de ajuste correcto (OK).

Tolerancia de mal ajuste (B)
Establece el valor de la tolerancia de advertencia.

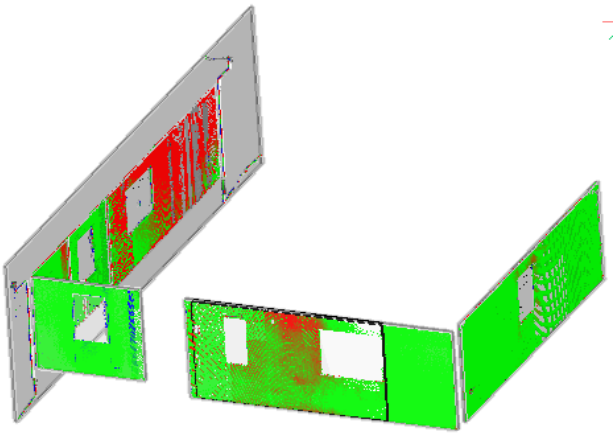
Colormode

Continuo
Extiende los colores continuamente

Discreto
Extiende los colores de forma discontinua.

cambiar Selección de entrada
Define una nueva selección de entidades geométricas.

Resultados de desviación
Muestra la distribución de la nube de puntos en porcentaje y colores.



Mantener los colores de desviación al cierre
Activa la visualización de la distribución de la nube de puntos en colores después de cerrar el panel.

21.58 POINTCLOUDEXPORT comando

Exporta una selección recortada de una nube de puntos a .pts, .Hspc o .laz archivo.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

21.58.1 Descripción

Guarda los datos del dibujo actual en el formato de archivo especificado [Pts/Hspc/Laz].

Nota: El formato de archivo HSPC es un formato propietario desarrollado por Hexagon VCH (Visual Computing Hub).

21.59 POINTCLOUDFITCYLINDER comando

Crea cilindros en nubes de puntos.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

21.59.1 Descripción

Este comando solo puede funcionar en el **Visor de burbujas**.

21.59.2 Método

Abra el **Visor de burbujas** y elija dos puntos a lo largo del eje para crear un cilindro.

Tras seleccionar el segundo punto, el cilindro se inserta en el espacio del modelo. Pulse las teclas **Ctrl +A** para sincronizar la vista de dibujo para que coincida con el **Visor de burbujas** y ver el nuevo cilindro insertado.

21.59.3 Opciones dentro del comando

Aceptar
Acepta el nuevo cilindro insertado.

Disminución
No acepta el nuevo cilindro insertado.

21.60 POINTCLOUDFITPLANAR comando

Crea una superficie plana o un sólido a partir de un punto de nube de puntos.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

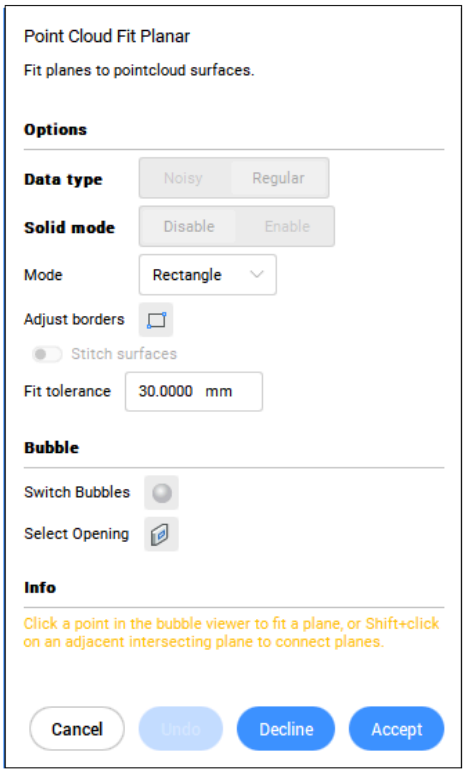
21.60.1 Método

Busca en una nube de puntos un conjunto denso de puntos planos alrededor de los puntos semilla seleccionados y crea una superficie plana o un sólido si es posible.

Nota: Permite crear múltiples superficies o sólidos hasta que se cancele.

Nota: Puede ejecutar el comando en la vista de modelo o en una vista de burbuja. Haga doble clic en la burbuja en la que desea iniciar el comando antes de lanzarlo.

Este comando abre el panel de comandos **Planar de ajuste de nube de puntos**.



21.60.2 Opciones dentro del comando

Seleccione la entidad de nube de puntos
Especifica la entidad de la nube de puntos.

Tipo de datos

- **Noisy**: detección sólida de datos gruesos/ruidosos: requiere seleccionar 3 puntos de semilla.
- **Regular**: datos normales - requiere la selección de 1 punto de semilla.

Modo sólido
Busca un plano paralelo en la nube de puntos para crear un sólido. Por ejemplo, un muro o una losa.

- **Deshabilitar**: desactiva el cálculo de datos de modo sólido para ahorrar tiempo.
- **Habilitar**: permite el cálculo de los datos del modo sólido.

Nota: El modo sólido solo está disponible en la vista Modelo, si se detecta un área densa en un plano que es paralelo a la superficie detectada.

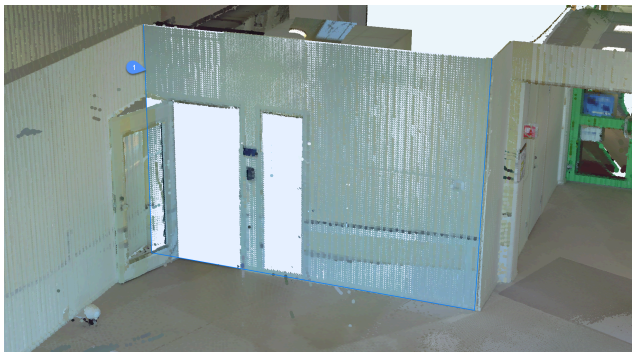
Seleccionar punto de semilla en la vista de modelo
Especifica el punto de partida para crear una superficie plana o un sólido.

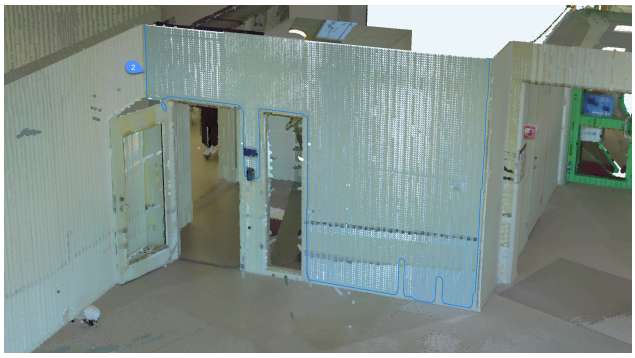
Modo
Cambia entre:

- **rectángulo** (1): crea un único plano alrededor del punto elegido, borde exterior del rectángulo;
- **contorno** (2): crea un único plano alrededor del punto elegido, borde exterior contorneado;

- **sólido** (3): crea un sólido cuboide con una cara que contiene el punto semilla especificado y un segundo plano cercano detectado automáticamente.

Nota: Pulse Ctrl para cambiar entre los modos disponibles.







adSólo fronteras
Define un nuevo borde para el plano seleccionado especificando los vértices (Seleccionar vértices en el borde).

Superficies de puntada
Costura las superficies adyacentes seleccionadas en el modo de selección rápida.

Nota: La selección rápida se activa manteniendo presionado el botón Mayús.

Ajustar tolerancias
Establezca un valor de tolerancia para el ajuste del plano.

Aceptar
Acepta la superficie plana o el sólido actual.

Disminución
Declina la superficie plana o el sólido actual.

Deshacer
Elimina la superficie agregada más recientemente del conjunto de selección actual. Utilice **Declinar** para eliminar el conjunto completo.

Burbuja



Nota: Utilice Mayúsculas + clic para la selección rápida de superficies adyacentes . Si **Superficies de costura** está activado, estas superficies se coserán juntas.

Burbujas de cambio
Cambia entre los visores de burbujas. Selecciona la burbuja a la que desea cambiar. Sólo está disponible en el modo burbuja.

Seleccionar apertura
Crea una abertura seleccionando un punto en una abertura de una superficie. Sólo está disponible en el modo burbuja.

21.61 POINTCLOUDGEOGRAPHICLOCATION comando

Establece la ubicación geográfica en función de la nube de puntos.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Establece la ubicación geográfica en función de la nube de puntos; establece la transformación de la nube de puntos en función de la ubicación geográfica; alinea relativamente dos nubes de puntos.

Nota: Solo los formatos de archivo LAS y LAZ pueden utilizar esta funcionalidad.

21.61.1 Método

Hay tres métodos:

- Geolocalización
- Transformar
- Relativo

21.61.2 Opciones dentro del comando

Geolocalización
Permite establecer un marcador geográfico en el DWG basado en una nube de puntos con ubicación geográfica.

Transformar
Actualiza la transformación de la nube de puntos basada en una ubicación geográfica en el DWG, así como la información geográfica en la nube de puntos.

Relativo
Alinea relativamente dos nubes de puntos si ambas contienen una ubicación geográfica.

21.62 POINTCLOUDIMPORT comando

Abre el cuadro de diálogo Proporcione una caché de nube de puntos.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

21.62.1 Descripción

Abre el cuadro de diálogo Por favor, proporcione un caché de nubes de puntos para seleccionar una carpeta de caché de nubes de puntos.

21.63 Comando CERRARPANELADMINNUBEDEPUNTOS

Cierra el panel **Administrador de Nube de Puntos**.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

21.63.1 Descripción

Cierra el panel **Administrador de Nube de Puntos**.

21.64 ABRIRPANELADMINNUBEDEPUNTOS

Abre el panel **Administrador de nubes de puntos**.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

21.64.1 Descripción

Abre el panel **Administrador de nubes de puntos**.

21.65 POINTCLOUDPOINTSIZE_MINUS comando

Disminuye el tamaño de visualización de los puntos de una nube de puntos.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

21.65.1 Descripción

Disminuye el tamaño de visualización de los puntos en una nube de puntos para ver los puntos de escaneo individuales con mayor claridad. Esto reduce la variable del sistema POINTCLOUDPOINTSIZE en uno.

Este comando no muestra ningún aviso y no tiene opciones.

21.66 POINTCLOUDPOINTSIZE_PLUS comando

Aumenta el tamaño de los puntos en las nubes de puntos.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

21.66.1 Descripción

Aumenta el tamaño de visualización de los puntos en una nube de puntos para llenar visualmente los huecos entre puntos de escaneo individuales. Esto aumenta la variable del sistema POINTCLOUDPOINTSIZE en uno.

Este comando no muestra ningún aviso y no tiene opciones.

21.67 POINTCLOUDPREPROCESS comando

Adjunta archivos de nube de puntos al dibujo actual.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Nota: Desde BricsCAD V20, este comando ha sido reemplazado por el comando ENLAZARNUBEPUNTOS.

21.68 -POINTCLOUDPREPROCESS comando

Adjunta archivos de nube de puntos al dibujo actual.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Nota: Desde BricsCAD V20, este comando ha sido reemplazado por el comando -POINTCLOUDATTACH.

21.69 POINTCLOUDPROJECTSECTION comando

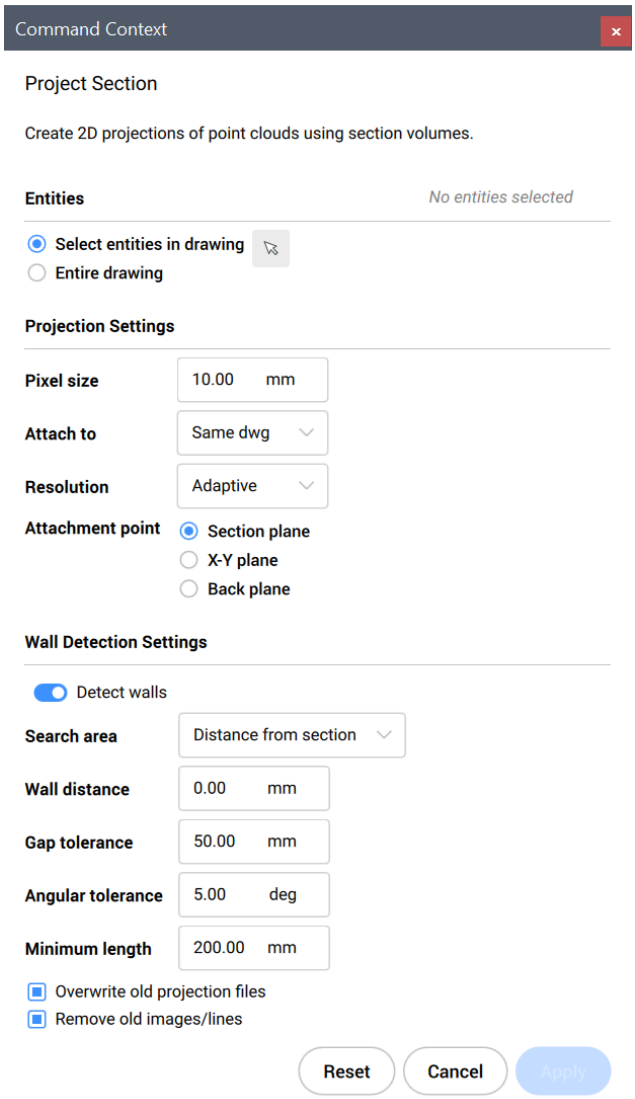
Genera automáticamente una imagen rasterizada 2D con líneas de contorno opcionales a partir de un cuadro de sección definido.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

21.69.1 Descripción

Abre el panel Contexto del comando.



Nota: Las opciones del comando POINTCLOUDPROJECTSECTION son idénticas a las del panel **Contexto del comando**.

21.69.2 Opciones dentro del comando

cambiar Selección
Permite seleccionar los volúmenes de las secciones a proyectar.

cambiar el tamaño de los Píxeles
Controla el tamaño de píxel de la imagen generada.

Adjuntar a
Determina dónde se genera la imagen resultante. Le permite cambiar entre **Same.dwg** y **Nuevo destino**.

El mismo dwg
La proyección se realiza en el mismo archivo.

Archivo Destino
Crea un nuevo .dwg para hacer la proyección.

Nota: Puede sobrescribir un archivo anterior o crear uno nuevo.

Resolución
Determina la resolución de la proyección. Le permite cambiar entre **Mejor** y **Adaptable**.

Finest
Produce una imagen de fondo nítida y detallada. Utiliza todos los puntos de la nube de puntos.

Nota: Crea la proyección usando la más fina resolución de la nube de puntos.

Adaptive
Produce una imagen de fondo menos detallada y más suave.

Punto de enlace:
Determina el punto de inserción de la imagen generada. Le permite cambiar entre **Plano de sección**, **Plano X-y** y **Plano posterior**.

Plano de sección
Fija la proyección al plano de la sección.

Plano X-y
Adjunta la proyección plana al plano X-Y.

Plano posterior
Adjunta la proyección al plano posterior del volumen de la sección.

detectar Paredes
Permite cambiar entre **Sí** y **No**.

Si
Líneas que representan las paredes se generarán con la imagen rasterizada.

No
Sólo se crea una imagen de trama.

TOlerancias
Le permite modificar los parámetros que controlan el dibujo de línea 2D.

Área de búsqueda
Permite cambiar entre **Volumen transversal** y **Distancia de la sección**.

Volumen transversal
Detecta todas las paredes en las nubes de puntos. Esta opción se utiliza a menudo para generar planos de planta.

Distancia de la sección
Detecta paredes en un radio determinado desde un plano. Esta opción se utiliza a menudo para generar secciones verticales.

Distancia a la pared
Controla el área de búsqueda para la detección de muros.

Hueco
Controla el área de búsqueda del algoritmo para dibujar líneas. Los huecos menores al valor especificado se cerrarán.

Angular
Controla la tolerancia angular de las líneas generadas. Una tolerancia elevada dará lugar a ángulos rectos pronunciados. Esto es útil para los planos perpendiculares.
Se fusionarán las líneas generadas con un ángulo más pequeño que el valor especificado.

Longitud mínima
Controla la longitud mínima de una línea generada. Las líneas con una longitud inferior al valor especificado no se generarán.

Sobreescribir
Permite cambiar entre **Sí** y **No**.
Si corresponde, sobrescribe los archivos de imagen antiguos en el disco relacionados con este volumen de sección.

Eliminar antiguo
Permite cambiar entre **Sí** y **No**.
Si corresponde, elimina las imágenes o líneas agregadas anteriormente a este volumen de sección.

21.70 REFERENCIADEPUNTOS comando

Adjunta archivos de nube de puntos al dibujo actual.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

21.70.1 Descripción

Abre el cuadro de diálogo **Administrador de referencia de nubes de puntos** donde puede cargar nubes de puntos desde la caché o insertar nuevas nubes de puntos en el dibujo actual.

21.71 -POINTCLOUDREFERENCE command

Attaches point cloud files to the current drawing.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

21.71.1 Description

Attaches point cloud files to the current drawing through the Command line.

21.71.2 Methods

There are two methods:

- Import a new point cloud.
- Load from cache.

21.71.3 Options within the command

Cache
Allows you to enter the index of the point cloud to attach it to the current drawing.

Nota: The valid cached point clouds are listed in the Command line history.

New
Attaches a new point cloud to the current drawing.

Inputdata
Allows you to specify the point cloud link to attach to the current drawing.

Toggle geotags
Toggles between using or ignoring geotags.

Enter translation vector
Allows you to enter the translation vector coordinates or specify it on the screen.

Rotation angle
Allows you to enter the rotation angle or specify it on the screen.

Scale factor
Allows you to enter the scale factor or specify it on the screen.

21.72 POINTCLOUDREGION command

Creates regions in a point cloud.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

21.72.1 Options within the command

Draw
Allows you to select parts of the point cloud to convert to a region.

Select
Allows you to continue selecting parts of the point cloud.

Finish
Finishes the selection process.

Convert
Converts solids or crop solids to regions.

Select solids or polysolids to convert
Allows you to select solids or polysolids to convert to a region.

Nota: The solids or crop solids are not deleted after the region is created.

Some of the selected solids are not cropsolids, do you want to convert them?
Allows you to choose between **Yes** and **No**.

- **Yes**: converts the entities to crop solids.
- **No**: does not convert the entities to crop solids.

Select point cloud entity
If there are more point clouds attached in the drawing, it allows you to select the point cloud for which you can create regions.

Enter region name
Allows you to specify the name of the region.

Nota: Press the **Esc** key to exit the command.

21.73 POINTCLOUDSHOWBUBBLES comando

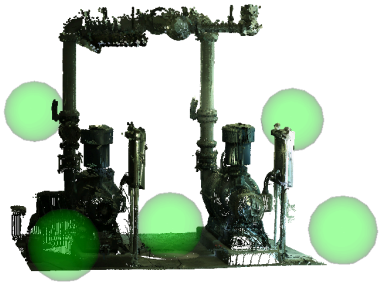
Activa la visualización de las burbujas de la nube de puntos.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

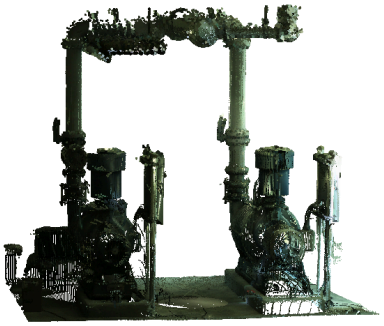
Nota: Puede cambiar el tamaño de las burbujas en el panel de propiedades.

21.73.1 Opciones dentro del comando

Si
Muestra las burbujas.



No
No muestra las burbujas.



21.74 POINTCLOUDUNCROP comando

Shape Lite Pro Mechanical BIM

21.75 LUZPUNTUAL comando

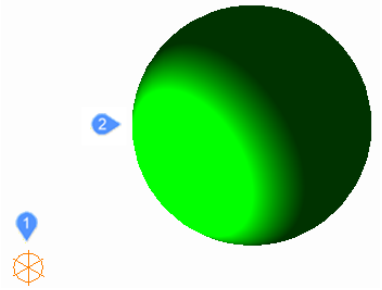
Coloca las luces de los puntos.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

21.75.1 Descripción

Coloca luces puntiagudas para usarlas con representaciones en pantalla. Una luz de punto representa fuentes que se iluminan en todas las direcciones, como una bombilla desnuda, y por lo tanto no tiene un objetivo.



1 Glifo para una luz puntual que se ilumina en todas las direcciones.

2 Esfera iluminada por la luz puntual.

Nota: A diferencia de los demás tipos de luz, las luces puntuales no tienen un objetivo o vector asociado. Los planos pueden tener más de una luz de punto.

21.75.2 Opciones dentro del comando

Nombre
Especifica un nombre para la luz para que pueda ser identificada por el comando LightList.

Intensidad factor
Especifica la intensidad de la luz.

Estado
Activa el uso de esta luz.

Fotometria
Especifica las propiedades fotométricas de la luz.

Intensidad
Establece la intensidad expresada en candelas.

Flujo
Establece el flujo luminoso expresado en lúmenes.

Luminosidad
Establece la iluminancia expresada en lux o pies-vela.

Distancia
Establece una distancia expresada en unidades de dibujo.

Color
Establece el color.

?
Enumera los nombres de los colores disponibles.

Kelvin
Establece una temperatura de color expresada en grados Kelvin.

sombraW
Especifica el aspecto de las sombras proyectadas por esta luz.

Off
Desactiva el cálculo de sombras para la luz.

Nitidas
Muestra sombras con bordes afilados. Utilice esta opción para aumentar el rendimiento.

soFt asignado
Muestra sombras realistas con bordes suaves.

soft muestreados
Muestra sombras realistas con sombras más suaves basadas en fuentes de luz extendidas.

Forma
Establece la forma de la luz.

Disco
Establece el radio del disco.

Rect
Establece la longitud y el ancho del rectángulo.

Muestras
Especifica el tamaño de muestreo de la sombra.

Nota: Los números más grandes son más precisos, pero tardan más tiempo en ser representados.

Visible
Alterna la visibilidad de la forma.

Atenuación
Especifica cómo disminuye la iluminación con la distancia de la luz.

atenuación Tipo
Especifica el tipo de atenuación.

Ningún
No hay atenuación, por lo que la distancia a la fuente de luz no influye.

Lineal Inversa
La atenuación es la inversa de la distancia lineal de la luz.

Nota: A una distancia de 2 unidades de la fuente de luz, la luz es igual de fuerte. A una distancia de 4 unidades, la luz es una cuarta parte más fuerte.

inversa Squared
La atenuación es el inverso del cuadrado de la distancia de la luz.

Nota: A una distancia de 2 unidades, la luz es un cuarto tan fuerte. A una distancia de 4 unidades, la luz es una decimosexta parte de la fuerza.

Usar límites
Alterna si la extensión de la iluminación es limitada.

atenuación comienzo Limite
Define el punto donde la luz comienza a brillar, medido desde el centro de la luz.

atenuacion Fin limite
Define el punto donde la luz se detiene para brillar, medido desde el centro de la luz.

filtroColor
Especifica el color de la luz.

Color Índice
Especifica un color de índice.

HSL
Especifica el color utilizando tres parámetros Tono, Saturación y Ligereza.

Libro de colores
Especifica un nombre de color de libro.

21.76 POLÍGONO comando

Crea una polilínea cerrada con forma de polígono.

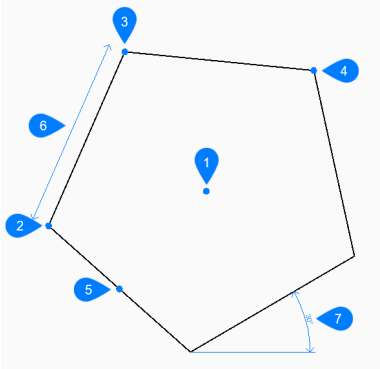
Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

Alias: POL

21.76.1 Descripción

Crea una polilínea cerrada con forma de polígono de lados iguales. Las opciones permiten especificar el centro, el número de lados, la longitud y el ángulo de la arista y la distancia desde el centro al vértice o punto medio de una arista.



1 Centro del polígono

2 Primer punto final del borde

3 Segundo punto final del borde

4 Vértice

5 Punto medio del lado

6 Longitud del borde

7 Ángulo del polígono

21.76.2 Métodos para comenzar un polígono

Este comando tiene 1 método para empezar a crear un polígono:

- Establecer el número de lados

Establecer el número de lados
Comience a crear un polígono especificando el número de lados entre 3 y 1024, a continuación:
Opciones adicionales: [Ancho de línea/varios polígonos]

Establecer centro del polígono
Especifica el punto central del polígono.
Opción adicional: [Especificar por borde]

Seleccionar punto medio del lado
Especifica la ubicación del punto medio de un segmento de línea poligonal. El punto medio del lado determina el tamaño y el ángulo del polígono.
Opción adicional: [Especificar por vértice]

21.76.3 Opciones adicionales dentro del comando POLIGONO

Después de empezar a crear un polígono, las siguientes opciones pueden estar disponibles.

Ancho de linea
Especifique la anchura de los segmentos de línea del polígono. Todos los segmentos tienen la misma anchura.

Varios Polígonos
Cree varios polígonos con el mismo tamaño y orientación cuando utilice la opción Establecer centro de polígono. Puede continuar seleccionando entidades hasta que presione Enter para finalizar el comando.

Especificar por Borde
Especifique los puntos finales de un borde del polígono para definir su tamaño y ángulo.

Especificar por vértice
Especifique la ubicación de un vértice del polígono. El punto medio del lado determina el tamaño y el ángulo del polígono.

21.77 POLISÓLIDO comando

Crea un sólido 3D en forma de polilínea ancha y extruida.

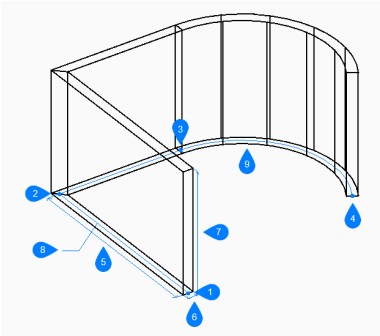
Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

Alias: PSO

21.77.1 Descripción

Crea un sólido 3D en la forma de una polilínea ancha y extruida con múltiples segmentos de línea y arco. Las opciones permiten especificar la anchura, la altura y la justificación.



1 Comenzar
2 Siguiente
3 Siguiente
4 Final
5 Longitud
6 Ancho
7 A
8 Ruta de base
9 Segmento de arco

21.77.2 Métodos para crear un polisólido

Este comando tiene 2 métodos para comenzar a crear un polisólido:

- Punto inicial
- ENtidad

Punto inicial

Comience a crear un polisólido especificando un punto de inicio para la ruta base y luego:

Opciones adicionales:[Altura/Ancho/Justificación/Sólidos separados/Dinámica]

Establecer el siguiente punto:

Especifique el siguiente vértice de la ruta base.

Puedes seguir añadiendo un número ilimitado de vértices hasta que pulses Enter para finalizar el comando.

Opciones adicionales: [dibujar arcos/cerrar/distancia/seguir/deshacer]

Altura del polisólido

Especifica la altura del polisólido.

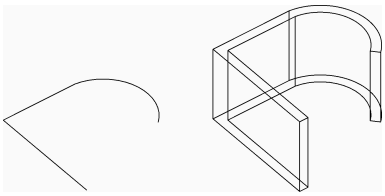
La altura se guarda en la variable PSOLHEIGHT.

ENtidad

Comience a crear un polisólido seleccionando una entidad 2D (línea, polilínea abierta o cerrada, arco, círculo, elipse, arco elíptico o splines) como la ruta base y luego:

Altura del polisólido

Especifica la altura del polisólido.



La altura se guarda en la variable PSOLHEIGHT.

21.77.3 Opciones adicionales dentro del comando POLISOLIDO

Después de empezar a crear un polisólido, pueden estar disponibles las siguientes opciones:

A

Especifica la altura del polisólido.

La altura se guarda en la variable del sistema PSOLHEIGHT.

Ancho

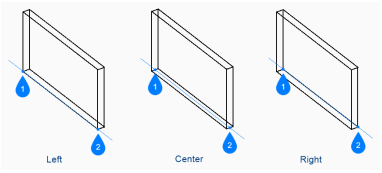
Especifique el ancho del polisólido.

El ancho se guarda en la variable del sistema PSOLWIDTH.

Justificación

Especifique la posición del polisólido con respecto a la ruta base.

- **Izquierda**: el borde izquierdo del polisólido sigue la ruta base.
- **Izquierda**: el borde izquierdo del polisólido sigue la ruta base.
- **Centro**: el centro del polisólido sigue la ruta base.



1 Comenzar

2 Final

Asistente de teclas de acceso rápido

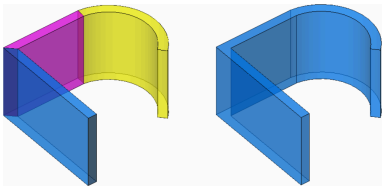
Cuando el Asistente de teclas de acceso directo (HKA) está habilitado, el siguiente widget le permite cambiar dinámicamente entre la justificación izquierda, central y derecha presionando la tecla Ctrl.



Sólidos separados

Especifique si polisólido crea un sólido 3D individual para cada segmento o un solo sólido 3D para todos los segmentos.

- **En**: crear sólidos individuales.
- **Off**: crea un único sólido.

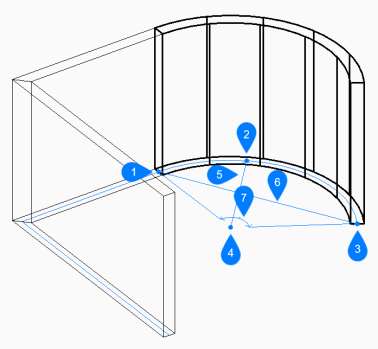


Dinámico

Especifique si se le pide que especifique la altura al crear un polisólido.

- **Activado**: se le solicitará que especifique la altura.
- **Apagado**: la altura se define mediante la variable del sistema PSOLHEIGHT.

Dibujar arcos



1 Primer punto

2 Segundo punto

3 Final del arco

4 Center

5 Radio

6 Longitud de cuerda

7 Texto

Especifique el punto final de un segmento de arco polisólido. El segmento de arco se dibuja tangente al segmento anterior.
Opciones adicionales: [draw Lines/CLose/Direction/Second point/Undo]Dirección
Especifique la dirección del segmento de arco polisólido y luego:

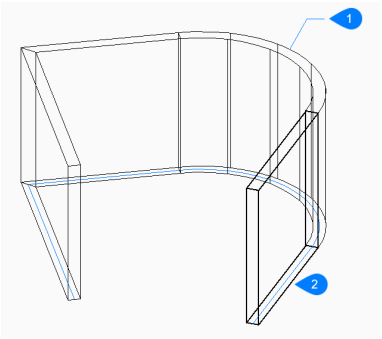
Final del arco
Especifica el siguiente vértice del polisólido.

Segundo punto
Especifique un punto a lo largo de la circunferencia del arco polisólido.

Dibujar líneas
Especifica el punto final de un segmento de línea polisólida. El segmento de línea se dibuja tangente al segmento anterior.
Opciones adicionales: [dibujar arcos/cerrar/distancia/seguir/deshacer]

Distancia
Especifique la longitud y el ángulo de un segmento de polisólido.

Seguido
Comience a crear un polisólido desde el último arco dibujado o segmento de línea, siguiendo su ángulo.

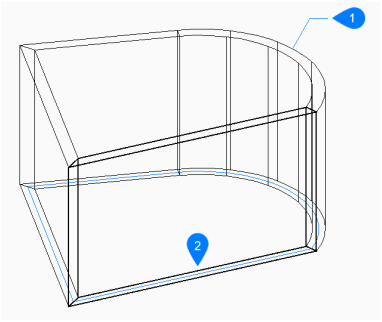


1 Último segmento dibujado

2 Seguido

Deshacer
Deshaga el último segmento de polisólido y siga dibujando desde su punto de inicio anterior.

Cerrar
Dibuje automáticamente un segmento polisólido desde el punto final del último segmento hasta el punto de inicio del primer segmento. Esto finaliza el comando.



1 Último segmento dibujado

2 Cerrar

21.78 PREVISUALIZAR comando

Muestra la ventana Vista previa para que pueda comprobar cómo se ve el plano antes de trazarlo.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

Alias: PREVIEW, PRE

Nota: Este comando no funciona con la impresora "Ninguno"; utilice el comando PRINT o PAGESETUP para especificar primero una impresora."

21.78.1 Descripción

Muestra una ventana:



Utilice la rueda de desplazamiento del ratón para hacer zoom, y usa las barras de desplazamiento para desplazarse.

1. Imprimir
Imprime el dibujo; no muestra el cuadro de diálogo IMPRIMIR. Consulte el comando IMPRIMIR.

2. Configuración de impresión
Muestra el cuadro de diálogo IMPRIMIR. Consulte PREPPAGINA comando

3. Zoom
Cambia el tamaño de la vista previa.

21.79 IMPRIMIR comando

Imprime el dibujo en impresoras, plotters o archivos.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

21.79.1 Descripción

Abre el cuadro de diálogo **Imprimir** para especificar las opciones de impresión y obtener una vista previa o imprimir el dibujo actual.

Nota: Este comando agrega una marca de agua a la salida de impresión obtenida con una licencia Academic.

21.80 PROFILEMANAGER comando

Abre el cuadro de diálogo Administrador de perfiles de usuario.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

21.80.1 Descripción

Abre el cuadro de diálogo Administrador de perfiles de usuario para crear y administrar perfiles de usuario.

21.81 PROYECTAGEOMETRIA comando

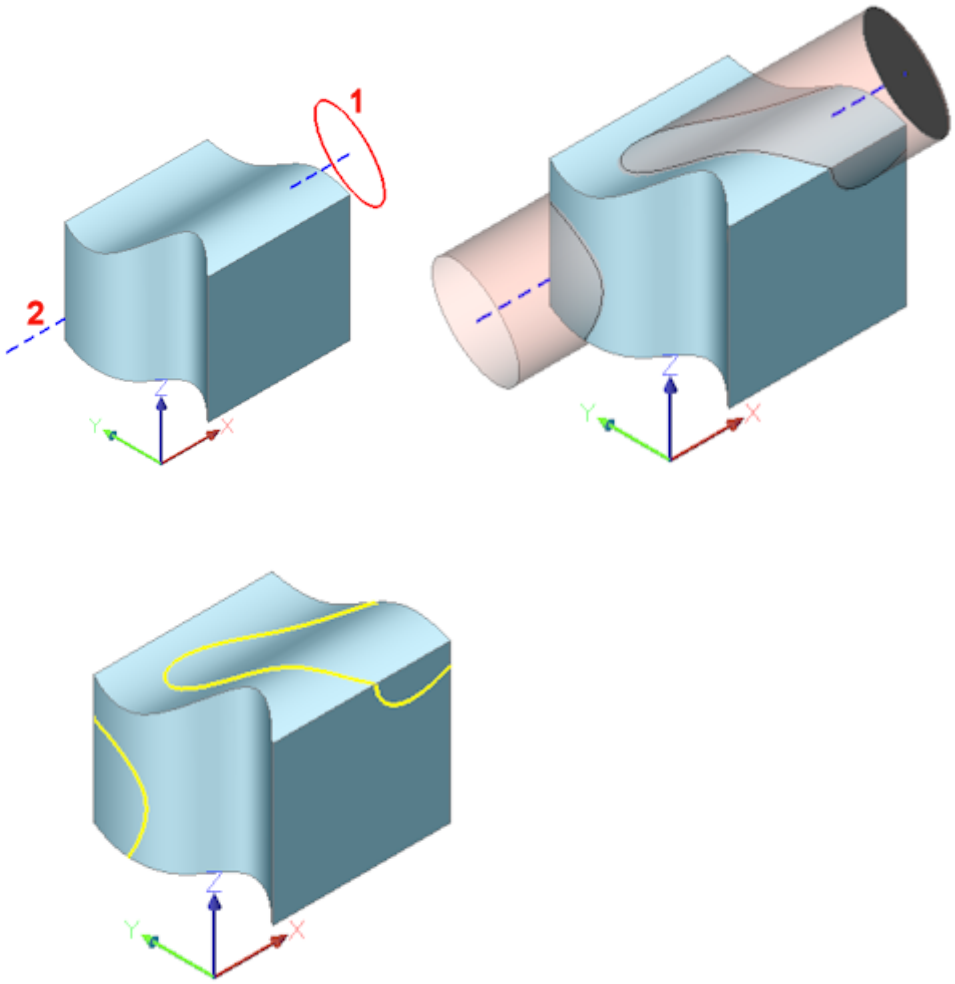
Proyectos de geometría 2D.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

21.81.1 Descripción

Proyecta geometría 2D sobre regiones, superficies o sólidos 3D para crear bordes adicionales (trabajo de líneas).



(1) entidad 2D; (2) 3D sólido; línea azul = dirección de proyección; tubo rosa = proyección; curvas amarillas = nuevos bordes

21.81.2 Opciones dentro del comando

establecer la dirección de la PROyección

Define la dirección de proyección. Por defecto, la geometría 2D se proyecta ortogonalmente sobre la entidad receptora.

Vista
Establece la dirección de proyección perpendicular a la orientación de la vista actual.

SCP
Utiliza el eje Z de la SCP actual.

Puntos
Especifique el punto inicial y final de la dirección de proyección.

21.82 PROPIEDADES comando

Abre el panel de propiedades en el modo Propiedades.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

Alias: CH, DDCHPROP, DDMODIFY, MO, PR, PROPS

21.82.1 Descripción

Abre el panel Propiedades para mostrarlo en el espacio de trabajo actual. El panel Propiedades aparece con el mismo tamaño y la misma ubicación que tenía antes de cerrarse o contraerse. Al igual que cualquier otro panel acoplable, el panel del navegador mecánico puede ser flotante, acoplado o apilado.

21.83 CERPROP comando

Cierra el panel de propiedades.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Alias: PRC

21.83.1 Descripción

Cierra el panel de propiedades para ocultarlo del espacio de trabajo actual. Si el panel Propiedades se apila al cerrarlo, la ficha Propiedades o el icono se quitan de la pila.

21.84 PROPULATE comando (Express Tools)

Enumera, elimina o actualiza datos de propiedades de dibujo.

Ícono: 

21.84.1 Descripción

Le permite enumerar, eliminar o actualizar datos de propiedades de dibujo. Usando una plantilla, los datos de propiedades de dibujo se pueden agregar a carpetas de dibujos. Si se utiliza una plantilla personalizada, es posible extraer valores de atributos de los bloques de título a las propiedades del dibujo. La información que se puede extraer son valores de atributos de bloques y listas de referencias externas, imágenes y fuentes adjuntas.

21.84.2 Opciones dentro del comando

Plantilla activa
Abre el cuadro de diálogo **Seleccionar archivo de plantilla de generación** que le permite seleccionar un archivo de plantilla de generación que se utiliza para actualizar los campos de propiedades de dibujo.

Editar plantilla
Abre el cuadro de diálogo **Editar plantilla de Propulate** que le permite crear y editar archivos de plantilla de Propulate.

Lista
Le permite elegir entre **Dibujo actual** y **Otros dibujos**.

Dibujo actual
Muestra las propiedades de dibujo del dibujo actual.

Otros dibujos
Le pide que especifique un directorio de búsqueda y un nombre de dibujo.

> ***Nota:*** Si agrega un * en el directorio, se buscarán todos los dibujos que comiencen con la parte del directorio antes del * y, opcionalmente, sus subcarpetas. Por ejemplo, si usa *C:\Drawings\Plan** , todos los dibujos con un nombre que comience con Plan se buscarán en la carpeta { *C:\Drawings* .

¿Buscar subdirectorios?
Elija **Sí** para buscar en las subcarpetas del directorio.

Borrar
Elimina las propiedades de dibujo del dibujo actual o de un dibujo especificado.

Actualizar
Propula las propiedades del dibujo del dibujo actual o de un dibujo especificado utilizando la plantilla activa.

21.85 PROXYINFO comando

Abre el cuadro de diálogo de información del proxy.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

21.85.1 Descripción

Abre el cuadro de diálogo Información del proxy para ver información sobre las entidades proxy y alternar su visualización en el dibujo actual.

21.86 PSBSCALE comando (Express Tools)

Establece o actualiza la escala de las referencias a bloques en relación con el espacio papel.

21.86.1 Método

Para los bloques insertados en el espacio modelo, puede especificar el tamaño que deben mostrarse en el espacio papel.

> ***Nota:*** Utilice la opción **Actualizar** para ajustar las entidades establecidas previamente, en caso de que cambie el factor de zoom.

21.86.2 Opciones dentro del comando

ESTablecer
Especifica el factor de escala X e Y relativo al espacio papel.

XYZ
Especifica el factor de escala X, Y y Z relativo al espacio papel.

Actualizar
Actualiza la escala de la referencia a bloque seleccionada.

21.87 IMPORTCONFPAG comando

Abre el cuadro de diálogo Seleccionar configuración de página desde el archivo.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

21.87.1 Descripción

Abre el cuadro de diálogo Seleccionar configuración de página desde archivo para seleccionar un archivo dwg, dwt o dxf desde el cual importar configuraciones de página. Después de seleccionar el archivo y elegir **Abrir**, se muestra el cuadro de diálogo Configuración de la página de importación. Le permite elegir qué configuraciones de página del archivo seleccionado desea importar al dibujo actual.

21.88 IMPORTCONFPAG comando

Importa definiciones de configuración de página.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

21.88.1 Descripción

Importa definiciones de configuración de página desde otro plano a través de la línea de comando.

Nota: Las configuraciones de página definen cómo se imprime un plano y son utilizadas por los comandos Imprimir y Publicar.

21.88.2 Método

Ejecute el comando para abrir el cuadro de diálogo Seleccionar configuración de página desde archivo.

21.89 ESPACIOP comando

Cambia del espacio modelo y las ventanas gráficas del espacio papel.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Alias: PS

21.89.1 Descripción

Cambia de espacio de modelo a espacio de papel en una pestaña de diseño. Este comando tiene un menú contextual que se abre al hacer clic con el botón derecho del ratón en **P:Layout** en la barra de estado.

Nota: Este comando funciona solo cuando una ficha de diseño está en modo de espacio papel.

21.90 PSTSCALE comando (Express Tools)

Establece o actualiza la escala de las entidades de texto en relación con el espacio papel.

21.90.1 Descripción

Establece o actualiza la altura del espacio papel de las entidades de texto de una sola línea y de varias líneas del espacio modelo en una ventana gráfica de diseño.

21.90.2 Opciones dentro del comando

ESTablecer
Le permite especificar la altura del texto en unidades de espacio papel.

Actualizar
Actualiza la escala de la referencia a bloque seleccionada.

21.91 PUBLICA comando

Imprime el contenido de un archivo DSD.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

21.91.1 Descripción

Abre el cuadro de diálogo **Publicar** para imprimir por lotes un conjunto específico de dibujos.

Nota: Este comando añade una marca de agua para publicar los resultados obtenidos con una licencia académica.

21.92 -PUBLICA comando

Imprime el contenido de un archivo DSD.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

21.92.1 Descripción

Imprime el contenido de un archivo de descripción del conjunto de planos (*.dsd) en la línea de comandos.

Nota: Crear el .dsd con el comando PUBLICA. El archivo .dsd especifica el nombre de archivo, los diseños, las configuraciones de página, los nombres de trazado e impresora, la orientación, la escala de trazado, el número de copias, el sello de trazado opcional y el orden en que trazar los archivos.

Nota: Este comando añade una marca de agua para publicar los resultados obtenidos con una licencia académica.

21.92.2 Método

Seleccione un archivo .dsd en el cuadro de diálogo **Lista de hojas seleccionadas**.

Nota: Si la variable del sistema BACKGROUNDPLOT es 2 o 3, las hojas se imprimen en segundo plano.

21.93 LIMPIA comando

Elimina las entidades nombradas no utilizadas de los planos.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

Alias: PU

21.93.1 Descripción

Abre el cuadro de diálogo **Purgar** para seleccionar las entidades con nombre no utilizadas para eliminarlas del dibujo.

21.94 -LIMPIA comando

Elimina las entidades nombradas no utilizadas de los planos.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Alias: -PU

Consulte el comando LIMPIA.

21.95 PIRAMIDE comando

Crea un sólido 3D en forma de pirámide.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

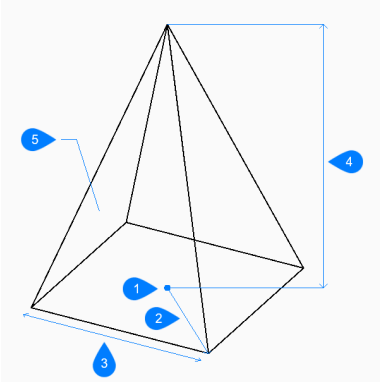
Ícono: 

Alias: PYR

Nota: En BricsCAD Lite, que no soporta sólidos 3D, el comando CUÑA lanza el comando AI_PYRAMID.

21.95.1 Descripción

Crea un sólido 3D en forma de pirámide con al menos tres lados. Elija entre una combinación de opciones que incluyen esquina, centro, longitud, altura y cubo. La pirámide puede tener una parte superior puntiaguda o plana.



1 Center

2 Radio

3 Arista

4 A

5 Lado

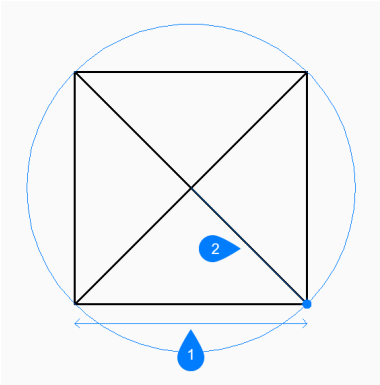
21.95.2 Métodos para crear una pirámide

Este comando tiene 2 métodos para empezar a crear una pirámide:

- Especificar punto central
- Arista

Especificar punto central
Comience a crear una pirámide especificando el centro para la base de la pirámide y luego:
Opciones alternativas: [Borde/Lados]

Radio Base
Especifique la distancia del centro a un vértice como si la base estuviera inscrita en un círculo.



1 Center

2 Radio

Opción adicional: [Circunscrito]

A
Especifica la altura de la pirámide.

Opciones adicionales: [2Point/Axis endpoint/Top radius]

Arista
Comienza a crear una pirámide especificando el primer punto final para una arista de la base entonces:

Especificar el segundo punto final de la arista
Especifica el segundo punto de la arista para definir su longitud y ángulo en el plano xy.

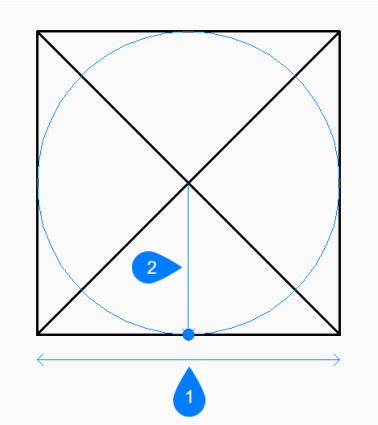
Especificar altura
Especifica la altura de la pirámide.
Opciones adicionales: [2Point/Axis endpoint/Top radius]

21.95.3 Opciones dentro del comando PIRAMIDE

Después de empezar a crear una pirámide, pueden estar disponibles las siguientes opciones:

Lados
Especifica el número de lados o vértices de la base.

Circunscrito
Especifique la distancia del centro a un punto medio en un borde como si la base estuviera circunscrita alrededor de un círculo.



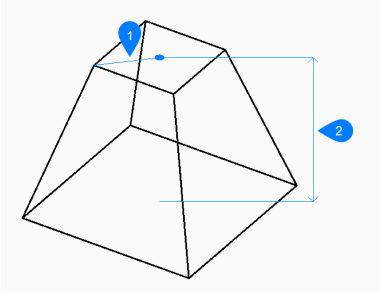
1 Arista

2 Radio

2Punto
Especifica la altura de la pirámide como la distancia entre dos puntos cualesquiera.

Punto final de eje
Especifica el punto final del eje para definir la altura y la orientación de la pirámide en el espacio 3D. El centro de la base se utiliza como punto final del otro eje.

Radio superior
Especifique la distancia del centro a un vértice como si la base estuviera inscrita en un círculo. Cualquier radio mayor que cero (0) crea una pirámide con una parte superior plana.



1 Radio superior

2 A

22. Q

22.1 QLATTACH comando (Express Tools)

Asocia un líder a una entidad de anotación.

Ícono: 

22.1.1 Método

Seleccione una entidad líder, luego seleccione una entidad MText, Tolerance o Block.

22.2 QLATTACHSET comando (Express Tools)

Asocia los líderes seleccionados con su anotación.

Ícono: 

22.2.1 Método

Seleccionar entidades líderes. El número de directrices desbloqueadas y anotaciones adjuntas se muestra en la línea de comandos.

22.3 QLDETACHSET comando (Express Tools)

Desasocia los líderes seleccionados de una anotación.

Ícono: 

22.3.1 Método

Seleccionar entidades líderes. El número de directrices desbloqueadas y anotaciones separadas se muestra en la línea de comandos.

22.4 DIRECTRIZR comando

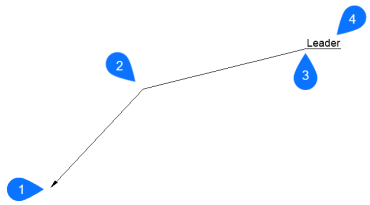
Dibuja líderes a través de un cuadro de diálogo.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

22.4.1 Descripción

Dibuja líderes con una variedad de tipos de anotaciones y le permite especificar las propiedades a través de un cuadro de diálogo.



1 Punto inicial

2 Siguiente punto

3 Al punto

4 Anotación

22.4.2 Opciones dentro del comando

Configuración
Aparecerá el cuadro de diálogo Configuración de QLeader. Allí se pueden especificar varios ajustes.

Ancho del texto
Especifica el ancho del texto para el cuadro de delimitación del texto. Introduzca un valor o 0 si no se debe establecer ningún límite en el ancho.

Nota: Cuando la longitud del texto excede el ancho del cuadro de delimitación, el texto fluye automáticamente a la siguiente línea.

22.5 RNUEVO comando

Inicia un nuevo dibujo basado en el archivo de plantilla predeterminado.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

Alias: N

22.5.1 Descripción

Abre una nueva pestaña de documento basada en la plantilla y el perfil de usuario predeterminados (abreviatura de "rápido nuevo").

22.6 QPRINT comando

Imprime el dibujo utilizando la configuración de impresión predeterminada.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

22.6.1 Descripción

Permite imprimir un dibujo sin mostrar el cuadro de diálogo de impresión (abreviatura de "impresión rápida").

Si no se agrega ninguna impresora como impresora predeterminada, aparecerá un mensaje de advertencia.

Deberá configurar las propiedades de impresión del dibujo por adelantado con el comando PageSetup.

22.7 QQUIT comando (Express Tools)

Cierra rápidamente todos los dibujos y se finaliza.

Ícono:

22.7.1 Método

Si todos los dibujos se han guardado anteriormente, el comando finaliza BricsCAD® sin mostrar un cuadro de diálogo. Si hay archivos sin guardar que aún están abiertos, se le preguntará si desea guardar los planos. Para cada dibujo no guardado, aparece un cuadro de diálogo y puede decidir guardar el dibujo o no.

22.8 QRTEXT comando

Crea un MText y lo muestra como un código QR.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

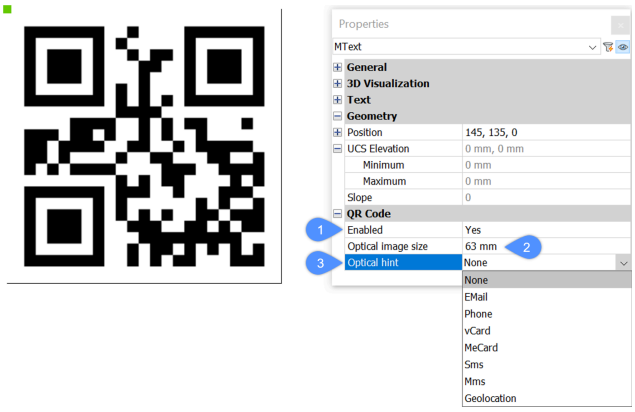
22.8.1 Descripción

Crea un MText que se representa como código QR de forma predeterminada.

Nota:

- El código QR de un texto se representa como una imagen ráster.
- Puede utilizar el panel **Propiedades** para cambiar cada texto o mtexto a código QR ajustando la opción **Habilitado** a **Sí** (1), editando el **Tamaño de la imagen óptica** (2) y controlando el tipo de código QR cambiando la opción **Pista óptica** (3).

  La opción **Pista óptica** permite especificar 7 tipos de pistas para el escáner de códigos QR: Correo electrónico, Teléfono, vCard, MeCard, Sms, Mms, Geolocalización.



22.8.2 Opciones dentro del comando

Las opciones de la línea de comandos son idénticas a las del comando TEXTOM. Consulte el artículo del comando TEXTOM para obtener más información.

22.9 GUARDARR comando

Guarda el plano de inmediato.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

22.9.1 Descripción

Guarda el dibujo sin mostrar el cuadro de diálogo Guardar (abreviatura de "guardado rápido").

22.9.2 Método

Si el archivo de dibujo ya se ha guardado al menos una vez, no aparece ningún cuadro de diálogo y el dibujo se guarda. Para guardar el dibujo con otro nombre, utilice el comando Guardar como.

Cuando el dibujo no se ha guardado nunca o cuando el dibujo se abre en modo de sólo lectura, aparece el cuadro de diálogo Guardar dibujo como.

22.10 SELECR comando

Abre el panel Propiedades en el modo Selección rápida.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

22.10.1 Descripción

Abre el panel de propiedades en modo **Selección rápida** para mostrarlo en el espacio de trabajo actual. El panel Propiedades aparece con el mismo tamaño y la misma ubicación que tenía antes de cerrarse o contraerse. Al igual que cualquier otro panel acoplable, el panel del navegador mecánico puede ser flotante, acoplado o apilado.

22.11 LÍDERQR comando

Crea un líder y muestra su texto como un código QR.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

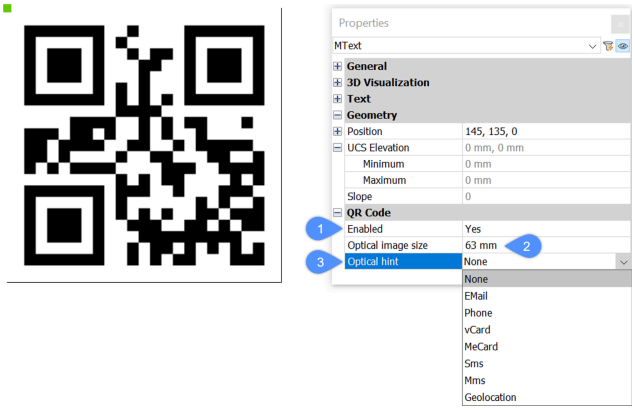
22.11.1 Descripción

Crea un líder con el texto representado como código QR de forma predeterminada.

Nota:

- El código QR de un texto se representa como una imagen ráster.
- Puede utilizar el panel **Propiedades** para cambiar cada texto o mtexto a código QR ajustando la opción **Habilitado** a **Sí** (1), editando el **Tamaño de la imagen óptica** (2) y controlando el tipo de código QR cambiando la opción **Pista óptica** (3).

  La opción **Pista óptica** permite especificar 7 pistas para el escáner de códigos QR: Correo electrónico, Teléfono, vCard, MeCard, Sms, Mms, Geolocalización.



22.11.2 Opciones dentro del comando

Las opciones de línea de comando son idénticas a las opciones de línea de comando en el comando DIRECTRIZ. Consulte el artículo del comando DIRECTRIZ para obtener más información.

22.12 LOCTEXTO comando

Alterna la variable del sistema QTEXTMODE.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Alias: QT

22.12.1 Descripción

Activa la variable de sistema QTEXTMODE para mostrar las entidades de texto como rectángulos o como texto. Debe utilizar REGEN o REGENT para ver el cambio.

- On: activa la variable de sistema QTEXTMODE.
- Apagado: apaga la variable del sistema QTEXTMODE.

- Alternar: cambia la variable del sistema QTEXTMODE a lo opuesto de la configuración actual.

22.13 QUADRANT comando

Activa el ajuste de la entidad Cuadrante.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

22.13.1 Descripción

Activa el ajuste de la entidad del Cuadrante para activar o desactivar el ajuste a la extensión. Puede iniciar este comando en el símbolo del sistema para alternar una alineación de entidad en ejecución. Al hacerlo, se cambia el valor de la variable del sistema OSMODE en consecuencia. También puede iniciar este comando dentro de otro comando para desactivar la alineación de entidad solo para la operación actual. Esto no cambia el valor de la variable del sistema OSMODE.

22.14 QUITA comando

Cierra todos los dibujos abiertos y sale de BricsCAD; ofrece la posibilidad de guardar los dibujos no guardados.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

Alias: EXIT

22.14.1 Método

Si todos los planos se han guardado antes, el comando sale de BricsCAD sin mostrar un cuadro de diálogo.

Si hay archivos sin guardar que aún están abiertos, se le preguntará si desea guardar los planos. Para cada dibujo no guardado, aparece un cuadro de diálogo y puede decidir guardar el dibujo o no.

23. R

23.1 RAYO comando

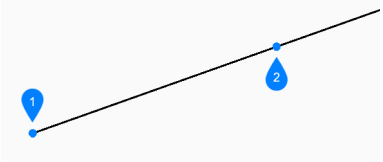
Crea rayos.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

23.1.1 Descripción

Crea un rayo (línea semi-finita) a partir de una combinación de opciones que incluye punto, dirección y ángulo.



1 Inicio del rayo

2 Dirección

23.1.2 Métodos para comenzar un polígono

Este comando tiene 6 métodos para empezar a crear un rayo:

- Inicio del rayo
- Horizontal
- Vertical
- Texto
- Bisectriz
- Paralelo

Puede seguir agregando rayos ilimitados hasta que presione Entrar para finalizar el comando.

Inicio del rayo
Comienza a crear una semirrecta especificando el punto de inicio de la misma:

Dirección
Especifique la dirección del rayo desde el punto de inicio.

Horizontal
Comience a crear un rayo horizontal al eje x y luego:

Ubicación
Especifique el punto de inicio del rayo.

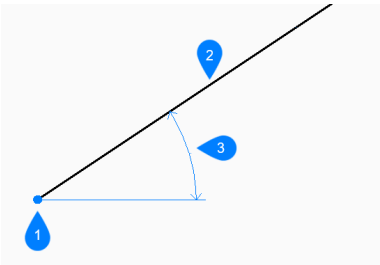
Vertical
Comience a crear un rayo paralelo al eje y, a continuación:

Ubicación
Especifique el punto de inicio del rayo.

Texto
Comience a crear un rayo basado en un ángulo y luego:

Introduzca un ángulo
Especifica el ángulo del rayo.
Opción adicional: [Referencia]

Ubicación
Especifique el punto de inicio del rayo.



1 Ubicación

2 Rayo

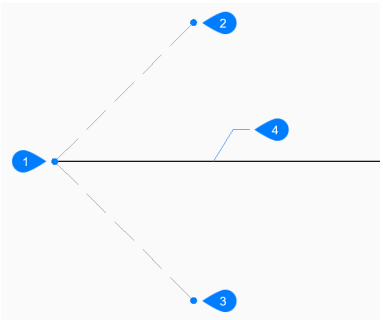
3 Texto

Bisectriz
Comience a crear un rayo que bisecta el ángulo entre dos líneas imaginarias y luego:

Establecer punto de vértice
Especifique el punto de inicio del rayo.
Opciones adicionales: [Entidad]

Punto inicial del ángulo de bisección
Especifica un punto para definir la primera línea imaginaria. El vértice se utiliza como el otro punto.

Punto final de ángulo de bisección
Especifica un punto para definir la segunda línea imaginaria. El vértice se utiliza como el otro punto.



1 Punto de vértice

2 Punto inicial del ángulo de bisección

3 Punto final de ángulo de bisección

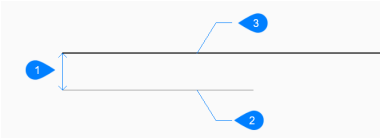
4 Rayo

Paralelo
Comience a crear un rayo paralelo a una línea o segmento de polilínea, luego:

Establecer la distancia de desplazamiento para el rayo infinito paralelo
Especifica la distancia de desplazamiento del rayo.
Opción adicional: [A través del punto]

Seleccionar entidad para rayo infinito paralelo
Seleccione una línea o segmento de polilínea desde el cual desplazar el rayo.

Lado del rayo infinito paralelo
Especifique el lado en el que se colocará el rayo. El punto de inicio del rayo es paralelo al punto de inicio de la línea.



1 Distancia de desplazamiento

2 Segmento de línea

3 Rayo

23.1.3 Opciones del comando RAYO

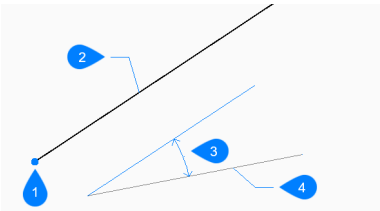
Después de empezar a crear un rayo, las siguientes opciones pueden estar disponibles:

Referencia
Seleccione una entidad para usar un ángulo de referencia y luego:

Introduzca un ángulo
Especifique el ángulo para colocar el rayo en relación con la entidad seleccionada.

Ubicación
Especifique el punto de inicio del rayo.

Ubicación
La indicación **Localización** se repite para que pueda dibujar más rayos en ángulo con diferentes puntos de partida. Pulse Enter para finalizar el comando.



1 Ubicación

2 Rayo

3 Texto

4 Establecer entidad de referencia

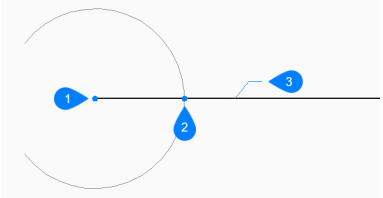
ENtidad
Seleccione una línea, arco, un segmento de polilínea para bisectar y luego:

Seleccione el lado del rayo para la bisección

Especifique el lado en el que se colocará el rayo.

Cuando se selecciona un segmento de línea o polilínea, el comando dibuja la línea x perpendicular al punto medio del segmento. Cuando se selecciona un arco o un poliarco, el comando dibuja la línea x perpendicular al centro y al punto medio del arco.

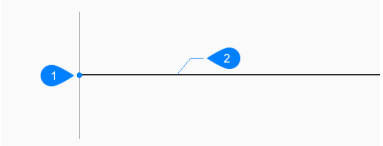
Este comando funciona con polilíneas splined, pero no con entidades splined.



1 Perpendicular al punto central del arco

2 Perpendicular al punto medio del arco

3 Rayo



1 Perpendicular al punto medio de la línea

2 Rayo

Punto de paso

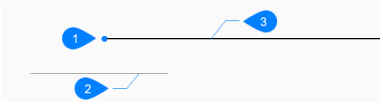
Especifica un punto a través del cual dibujar la semirrecta.

Seleccionar entidad para rayo infinito paralelo

Especifique la entidad a desplazar con el rayo.

Por el punto

Especifica el punto a través del cual se dibujará la semirrecta. Este punto es el punto de inicio del rayo.



1 Punto de paso

2 Segmento de línea

3 Rayo

23.2 Comando REASSOCAPP

Abre el cuadro de diálogo Reasociar datos de la entidad.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

23.2.1 Descripción

Abre el cuadro de diálogo Reasociar datos de entidad para asociar los datos de entidad extendidos con una aplicación específica.

23.3 RECUPERAR comando

Abre el cuadro de diálogo Abrir dibujo.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

23.3.1 Descripción

Abre el cuadro de diálogo Abrir dibujo para seleccionar un archivo dwg, dwt o dxf dañado del que recuperar los datos.

23.4 RECUPERARTODO comando

Abre el cuadro de diálogo Abrir dibujo.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

23.4.1 Descripción

Abre el cuadro de diálogo Abrir dibujo. para seleccionar un archivo dwg, dwt o dxf dañado del que recuperar los datos. Además del archivo seleccionado, BricsCAD intentará recuperar los datos de todas las referencias externas anidadas.

23.5 RECSCRIPT comando

Abre el cuadro de diálogo Grabar script.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

23.5.1 Descripción

Abre el cuadro de diálogo Grabar script para guardar los datos del dibujo actual en un archivo scr. Después de elegir Guardar en el cuadro de diálogo, los comandos y el punto de selección que especifique en el editor de dibujo se registran en el archivo scr hasta que ejecute el comando STOPSCRIPT.

23.6 RECTANG comando

Crea una polilínea con forma de rectángulo.

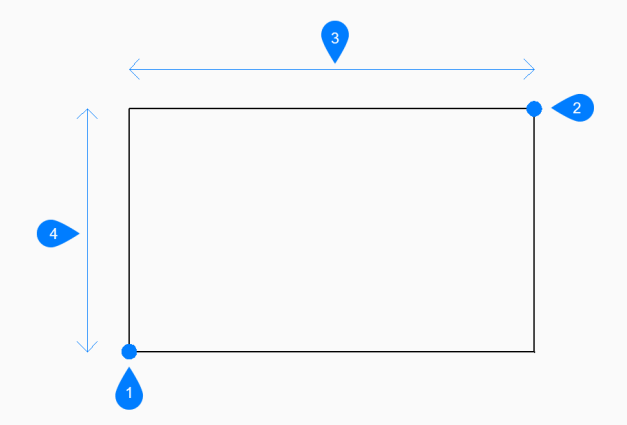
Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

Alias: REC, RECT, RECTANGLE

23.6.1 Descripción

Crea una polilínea rectangular cerrada de cuatro lados con forma de rectángulo, cuadrado y variantes con chaflanes o filetes.



1 Primera esquina

2 Segunda esquina

3 Longitud

4 Ancho

23.6.2 Métodos para crear un rectángulo

Este comando tiene 5 métodos para empezar a crear un rectángulo:

- Seleccione la primera esquina del rectángulo
- Rotado
- Cuadrado
- Area
- Cotas

Opciones adicionales: [Chaflán/Filete/Elevación/Grosor/Ancho de línea]

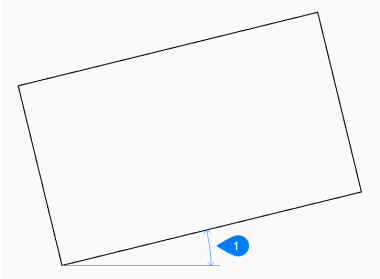
Seleccione la primera esquina del rectángulo
Comience a crear un rectángulo especificando una esquina de un rectángulo a continuación:

Otra esquina del rectángulo:
Especifique la esquina opuesta del rectángulo. El rectángulo se dibuja paralelo a los ejes x e y.

Rotado
Comience a crear un rectángulo especificando una esquina de un rectángulo a continuación:
Opciones adicionales: [Chaflán/Filete/Rotado/Cuadrado/Elevación/Grosor/Ancho de línea/Área/Dimensiones]:

Otra esquina del rectángulo:
Especifique la esquina opuesta del rectángulo.

Ángulo de rotación para el rectángulo
Especifique el ángulo de rotación del rectángulo.



1 Ángulo de rotación

Cuadrado
Comience a crear un rectángulo especificando una esquina de un rectángulo a continuación:
Opciones adicionales [Chaflán/Filete/Rotado/Elevación/Grosor/Ancho de línea/Área/Dimensiones]

Segunda esquina del cuadrado
Especifique una esquina a lo largo del mismo lado del cuadrado para definir su longitud y ángulo.

Area
Comience a crear un rectángulo especificando su área y luego:

Calcular las dimensiones del rectángulo en base a [Longitud/Ancho]
Elija si desea utilizar la longitud o la anchura para calcular las dimensiones del rectángulo.

- **Longitud**: introduzca la longitud del rectángulo
- **Ancho**: introduzca el ancho del rectángulo

Cota
Comienza a crear un rectángulo especificando su longitud a continuación:

Ancho para usar rectángulos
Especifica la anchura del rectángulo.

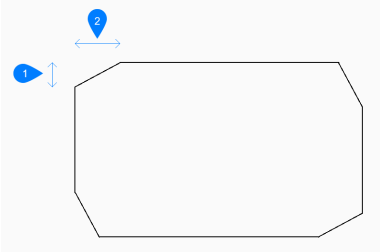
Seleccione la primera esquina del rectángulo
Especifica la primera esquina del rectángulo.
Opciones adicionales: [Chaflán/Filete/Rotado/Cuadrado/Elevación/Grosor/Ancho de línea/Área/Dimensiones]:

23.6.3 Opciones dentro del comando RECTANG

Después de empezar a crear un rectángulo, pueden estar disponibles las siguientes opciones:

Chaflan
Especifique la primera distancia de chaflán que se utilizará para todos los rectángulos y, a continuación:
Opciones adicionales [desactivar el chaflán, utilizar la configuración por defecto]

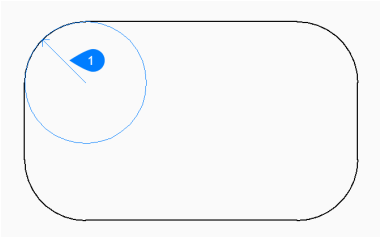
Segunda distancia de chaflán a usar para todos los rectángulos
Especifique la segunda distancia de chaflán que se utilizará para todos los rectángulos



1 Distancia del primer chaflán

2 Distancia del segundo chaflán

Empalme
Fallo distancia para usar en todos los rectángulos
Opciones adicionales [desactivar filete, usar configuración predeterminada]



1 Radio de empalme

ELevación
Especifique la altura por encima del plano x que se utilizará para todos los rectángulos.
Opciones adicionales: [usar predeterminado]:

Ancho de linea
Especifique el ancho de los segmentos de línea de rectángulo. Todos los segmentos tienen la misma anchura.

Espesor
Especifique el grosor de los segmentos de línea del rectángulo. Todos los segmentos tienen el mismo espesor.

Desactiva chaflán
Desactiva el chaflán.

Apagar empalme.
Apague el filete.

Usar por defecto
Restablecer el valor por defecto.

23.7 Comando REDEFINE

Activa los comandos que fueron desactivados con el comando Undefine.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

23.7.1 Descripción

Reactiva los comandos que fueron desactivados con el comando Undefine introduciendo el nombre del comando indefinido.

23.8 Comando REDIR (Express Tools)

Redefine rutas codificadas en referencias externas, imágenes, formas, estilos y textos.

Ícono: 

23.8.1 Método

1 Ingrese al directorio antiguo.

Nota: Escriba * para redefinir todo.

2 Especifique el nuevo directorio.

23.8.2 Opciones dentro del comando

opciones

Abre el cuadro de diálogo **Configuración de REDIR** que le permite seleccionar los tipos de elementos desde los que desea reemplazar los directorios.

23.9 REDIRMODE comando (Express Tools)

Establece el tipo de entidades desde las que desea buscar y reemplazar los directorios.

23.9.1 Método

Abre el cuadro de diálogo **Configuración de REDIR**, que le permite especificar qué tipos de entidades incluir para el comando REDIR.

23.10 -REDIRMODE comando (Express Tools)

Establece el tipo de entidades que desea buscar y reemplazar los directorios a través de la línea de comando.

23.10.1 Método

Especifique el tipo de entidades que se incluirán al usar el comando REDIR, separadas por comas. No es necesario escribir la palabra completa, por ejemplo, s, x, i, r son entradas válidas.

Nota: Escriba * para especificar todo tipo de entidades.

23.11 REHACER comando

Invierte la acción del comando H o DESHACER anterior.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

23.11.1 Descripción

Invierte la acción del comando H o DESHACER anterior para restaurar las entidades a su estado anterior a la operación H o DESHACER. El comando REHACER solo funciona inmediatamente después de los comandos H o DESHACER.

Este comando no muestra ningún aviso y no tiene opciones.

23.12 REDIBUJA comando

Redibuja las entidades en la ventana gráfica actual.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

Alias: R

23.12.1 Descripción

Vuelve a dibujar las entidades en la ventana gráfica actual para eliminar los restos gráficos, como las marcas de parpadeo o de arrastre.

Este comando no muestra ningún aviso y no tiene opciones.

23.13 REDIBT comando

Redibuja las entidades en todas las ventanas gráficas.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

Alias: RA

23.13.1 Descripción

Vuelva a dibujar entidades en todas las ventanas gráficas para quitar los residuos gráficos, como los puntos de inflexión o arrastre.

Este comando no muestra ningún aviso y no tiene opciones.

23.14 REDSDKINFO comando

Muestra en la barra de comandos las especificaciones del hardware y los controladores relacionados con el renderizado.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

23.14.1 Descripción

Imprime un informe en la ventana de comandos que contiene información sobre las capacidades gráficas de su ordenador.

Pulse F2 para abrir la ventana del historial de selecciones dinámicas.

23.15 CERREF comando

Cierra el editor de dibujos de referencia.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Iconos: 

23.15.1 Descripción

Cierra el editor de dibujo de referencia, utilizado para editar archivos referenciados externamente en la sesión de dibujo actual.

Nota: Este comando sólo puede utilizarse después de que haya comenzado el comando EDITREF.

23.15.2 Métodos

Hay dos métodos para cerrar el editor de dibujos de referencia:

- Guardar
- Descarte

23.15.3 Opciones

Guardar
Guarda el plano de referencia, incluidos los cambios.

Descarte
Guarda el plano de referencia sin guardar los cambios.

23.16 EDITREF comando

Edita las referencias de los bloques y los dibujos con referencias externas.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

23.16.1 Descripción

Edita el bloque seleccionado o el dibujo referenciado externamente. Aparece el cuadro de diálogo **Edición de referencia** después de seleccionar un bloque. Use CERREF o la barra de herramientas RefEdit para finalizar la sesión de edición de referencias. La variable del sistema XFADECTL establece el desvanecimiento del resto del plano al editar una referencia externa o un bloque. Se aceptan valores entre 0 (sin desvanecimiento) y 90. Si la variable de sistema XEDIT de la referencia externa seleccionada es 0 o OFF, un cuadro de diálogo muestra el mensaje de que no se puede editar el bloque de referencia externa seleccionado.

Nota: Sólo se puede editar una referencia a la vez.

Nota: Los comandos HIDEOBJECTS, ISOLATEOBJECTS y UNISOLATEOBJECTS están activados.

23.17 -EDITREF comando

Edita las referencias de los bloques y los dibujos con referencias externas.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

23.17.1 Descripción

Edita el bloque seleccionado o el dibujo referenciado externamente. La variable del sistema XFADECTL establece el desvanecimiento del resto del plano al editar una referencia externa o un bloque. Se aceptan valores entre 0 (sin desvanecimiento) y 90. Use CERREF o la barra de herramientas RefEdit para finalizar la sesión de edición de referencias.

Nota: Sólo se puede editar una referencia a la vez.

23.17.2 Opciones

Nivel de anidamiento
Especifica una referencia anidada para editar.

Aceptar
Edita la referencia seleccionada.

Siguiente
Edita la referencia en un nivel de anidamiento más profundo.

Nota: Esta opción se repetirá hasta que se introduzca 0.

Introduzca el método de selección de entidad
Especifica cómo se seleccionan las referencias anidadas.

Todo
Selecciona automáticamente todas las entidades anidadas.

Anidados
Selecciona entidades anidadas específicas.

dentro Ventana
Selecciona todas las entidades anidadas dentro de una ventana rectangular, especificada eligiendo 2 esquinas opuestas.

Ventana de cruce
Selecciona todas las entidades anidadas que cruzan una ventana rectangular, especificada eligiendo 2 esquinas opuestas.

Polígono Ventana
Selecciona todas las entidades anidadas dentro de una ventana poligonal, especificadas mediante la selección de puntos.

Polígono de Cruce
Selecciona todas las entidades anidadas que cruzan una ventana poligonal, especificadas mediante la selección de puntos.

Agrega
Agrega entidades a la selección.

Borrar
Elimina las entidades de la selección.

Deshacer
Deshace el último paso de seleccionar entidades.

Mostrar las definiciones de atributo
Activa o desactiva la inclusión de atributos.

Si
Las definiciones de atributo se pueden editar, todos los valores de atributo son visibles.

No
Los atributos no están disponibles para su edición.

Nota: Las definiciones de atributos modificadas no afectan a las inserciones existentes; entran en vigor con las inserciones realizadas a partir de ahora.

23.18 REFERENCE_CURVES comando

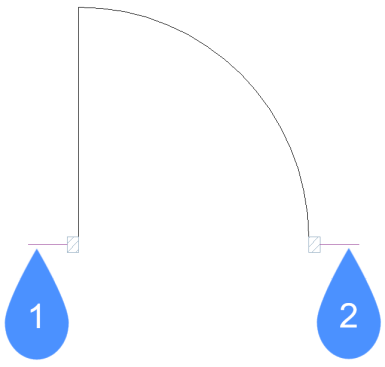
Crea geometría de referencia para alinear automáticamente un bloque durante la inserción.

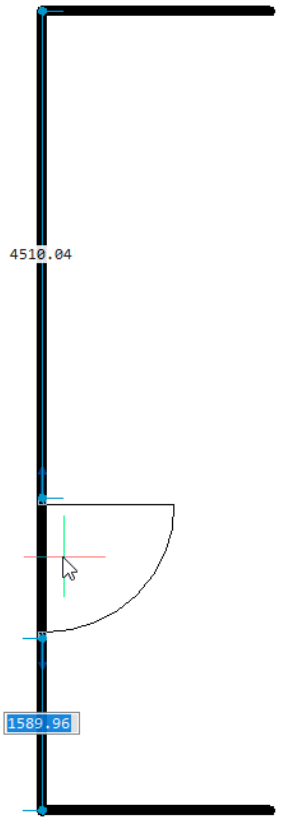
Shape Lite Pro Mechanical BIM

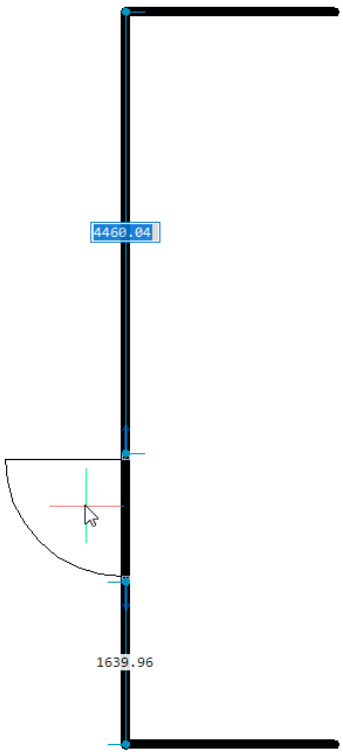
23.18.1 Método

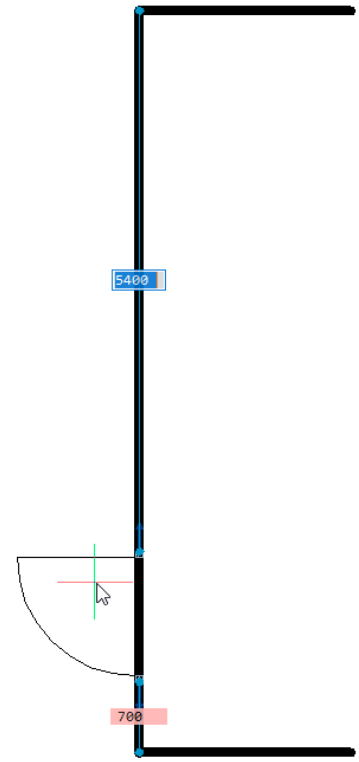
Las entidades seleccionadas que desea utilizar como referencia para alinear el bloque insertado se moverán en una nueva capa REFERENCE_CURVES creada (si aún no existe).

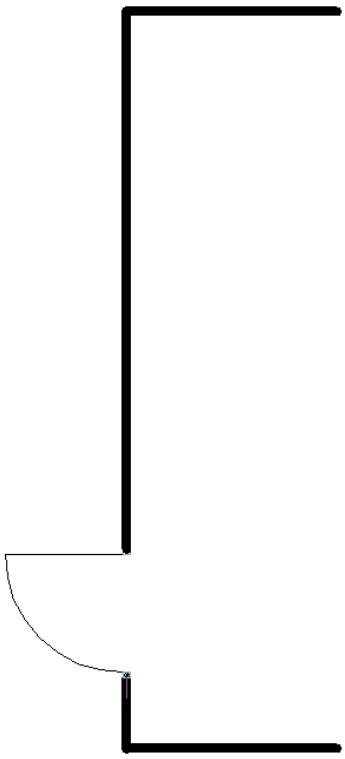
Con las curvas de referencia ((1) y (2)) especificadas en un dibujo o definición de bloque, puede alinear automáticamente el bloque o el dibujo con la geometría pertinente cuando lo inserte. El número de curvas de referencia y la distancia entre ellas determina con qué geometría puede alinearse. A medida que el cursor se acerca a la geometría relevante, el bloque puede voltearse automáticamente, ofreciendo múltiples opciones de inserción. Se muestran las distancias entre los extremos de la geometría y el bloque relevantes, lo que le permite introducir valores específicos si lo desea. Y, si las curvas de referencia incluyen huecos, la geometría relevante se recorta automáticamente para producir huecos coincidentes.



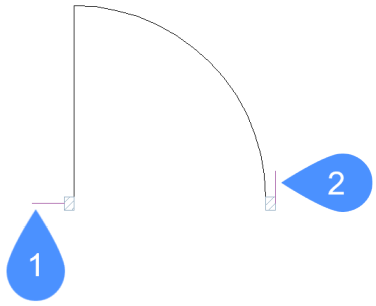

4510.04
1589.96

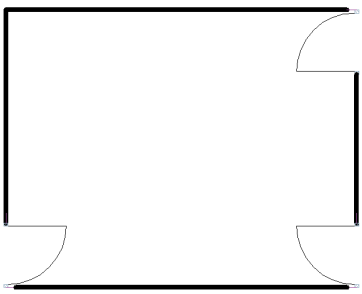

4460.04
1639.96


5400
700



También puede utilizar curvas de referencia para alinearse automáticamente con las esquinas. El siguiente ejemplo incluye una curva de referencia paralela (1) y una curva de referencia perpendicular (2) que permiten que el bloque de la puerta se alinee con la geometría que coincide con la línea paralela y la línea perpendicular.





23.19 CONJREF comando

Agrega y elimina entidades de la referencia (bloque o xref) que se está editando.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Iconos:

23.19.1 Descripción

Transfiera objetos entre el conjunto de trabajo RefEdit y el dibujo del host.

Nota: Este comando sólo puede utilizarse después de que haya comenzado el comando REFEDIT.

23.19.2 Opciones

Agrega

Agrega entidades del dibujo a la referencia que se está editando.

Borrar

Elimina entidades de la referencia que se está editando; las entidades eliminadas se colocan en el plano. Las entidades que no están en la referencia se muestran en gris.

23.20 REGEN comando

Regenera las entidades en la ventana gráfica actual.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icono:

Alias: RE

23.20.1 Descripción

Regenera las entidades en la ventana gráfica actual para un rendimiento óptimo de visualización y selección.

REGEN hace lo siguiente:

- Recalcula la ubicación y visibilidad de todas las entidades en la ventana actual.
- Reindexa la base de datos de dibujos.
- Actualiza el área disponible para hacer zoom y desplazamiento panorámico.

Este comando no muestra ningún aviso y no tiene opciones.

23.21 REGENT comando

Regenera las entidades en todas las ventanas gráficas.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

Alias: REA

23.21.1 Descripción

Regenera las entidades en todas las ventanas para un rendimiento óptimo de visualización y selección.

REGENT hace lo siguiente:

- Recalcula la ubicación y visibilidad de todas las entidades.
- Reindexa la base de datos de dibujos.
- Actualiza el área disponible para el zoom y la panorámica.

Este comando no muestra ningún aviso y no tiene opciones.

23.22 REGENAUTO comando

Cuadrícula: alterna la variable del sistema REGENMODE.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

23.22.1 Descripción

Alterna la variable del sistema REGENMODE para especificar si la pantalla se regenera automáticamente cuando es necesario. Puede iniciar este comando en la ventana de comando o dentro de otro comando si lo precede con un apóstrofe: 'REGENMODE.

- On: activa la variable de sistema REGENMODE.

- Apagado: apaga la variable del sistema REGENMODE.
- Alternar: cambia la variable del sistema REGENMODE al opuesto de la configuración actual.

23.23 REGION comando

Crea regiones.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

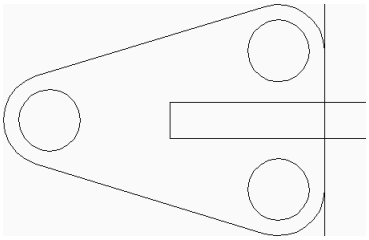
Ícono:

Alias: REG

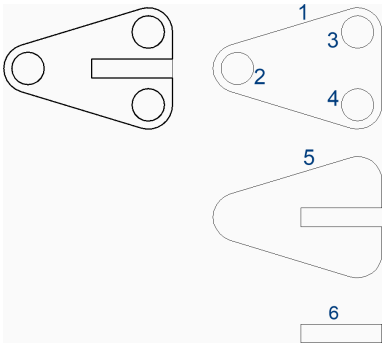
23.23.1 Descripción

Crea regiones a partir de entidades cerradas o conjuntos de entidades que encierran un espacio.

Entidades originales:



Regiones (6):



23.23.2 Opciones para crear una región

Este comando tiene 1 opción para comenzar a crear una región:

- Seleccionar entidades o límites

Puede seguir creando regiones hasta que presione Entrar para finalizar el comando.

Seleccionar entidades o límites

Comience a crear una región seleccionando entidades cerradas o conjuntos de entidades que encierren un espacio. Cada entidad cerrada o conjunto de entidades produce una región. Según el valor actual de la variable del sistema DELOBJ, la geometría original se elimina o retiene.

Opciones adicionales: [selection options (?)]

23.23.3 Opciones del comando REGION

Opciones de selección (?)

23.24 REINICIA comando

Vuelve a cargar el archivo alias (PGP).

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Alias: RI

23.24.1 Descripción

Vuelve a cargar el archivo de alias (PGP) después de haberlo editado externamente. Un cuadro de diálogo BricsCAD confirma si desea volver a cargar el archivo.

23.25 RENOMBRAR comando

Cambia el nombre de las entidades con nombre a través del cuadro de diálogo del explorador de dibujos.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Alias: DDRENAME, REN

23.25.1 Descripción

Abre el cuadro de diálogo Explorador de dibujos en la última pestaña o categoría utilizada para administrar definiciones y contenido de referencia que se utiliza en el dibujo. Se puede acceder al cambio de nombre a través del menú contextual.

Nota: Para cambiar los nombres en la línea de comandos, utilice el comando -RENOMBRAR.

No puede cambiar los nombres de los archivos adjuntos, como imágenes y referencias externas, ni los siguientes nombres:

- Capa "0"
- Tipo de línea "ByBlock", "ByLayer" o "Continuous"
- Estilo de texto "Estándar"
- Estilo de dimensión "Estándar"
- Estilo multilínea "Estándar"
- Estilo visual "2DWireframe"
- Material "Global"
- Los diseños de página que tienen * como prefijo y sufijo, como *Modelo*
- Ver detalle estilo "Metric50"
- Ver sección estilo "Metric 50"

23.26 -RENOMBRAR comando

Renombra entidades con nombre en la barra de comandos.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Alias: -REN

23.26.1 Opciones dentro del comando

Bloque
Cambia el nombre de los bloques.

Cota estilo
Cambia el nombre de los estilos de dimensión.

CAPa
Cambia el nombre de las capas.

Tipo de línea
Cambia el nombre de los tipos de línea.

texto Estilo
Cambia el nombre de los estilos de texto.

Tabla estilo
Cambia el nombre de los estilos de tabla.

Scp
Renombra los sistemas de coordenadas definidos por el usuario.

VIsta
Cambia el nombre de las vistas.

vistas (VP)
Cambia el nombre de las configuraciones de la ventana gráfica.

23.27 RENDER comando

Abre el cuadro de diálogo Renderizar.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

Alias: RR

23.27.1 Descripción

Abre el cuadro de diálogo Renderizar para crear un renderizado fotorrealista del dibujo actual.

23.28 -RENDER comando

Renderiza modelos 3D.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

23.28.1 Descripción

Genera representaciones fotorrealistas de modelos 3D en la ventana gráfica actual y aplica materiales y luces si están disponibles; funciona en la línea de comandos.

23.28.2 Opciones

Preajuste de renderización
Elija un estilo de representación en pantalla predefinido entre los que se incluyen con el programa, o elija Otro para seleccionar un ajuste predefinido personalizado hecho por los usuarios con el comando RENDERPRESET:

- Borrador: renderiza modelos 3D sin trazado de rayos; velocidad de renderizado más rápida.
- Bajo - se renderiza con trazado de rayos configurado en el nivel 3 (bajo).
- Medio - se renderiza con trazado de rayos configurado en el nivel 5 (medio).
- Alto - se renderiza con trazado de rayos configurado en el nivel 7 (alto).
- Presentación: se renderiza con trazado de rayos configurado en el nivel 9 (más alto); velocidad de renderizado más lenta.
- Otro: especifique el nombre de una preselección de representación definida por el usuario.

Destino del Renderizado
Visualice la representación en una de las siguientes ubicaciones:

- Ventanagrafica: muestra la representación en pantalla en la vista actual. Si el cursor pasa por encima del área de trabajo, el resultado de la renderización desaparecerá al redibujarse la ventana gráfica.
- Archivo: guarda la representación en pantalla como un archivo BMP en la carpeta definida por la variable DWGPREFIX.
- Vista de renderizado: muestra el renderizado en una ventana independiente. Las dimensiones de la representación en pantalla se especifican en píxeles.

23.29 VALORPREDEFMODEL comando

Crea y edita propiedades para representaciones en pantalla a través del cuadro de diálogo Explorador de dibujos.

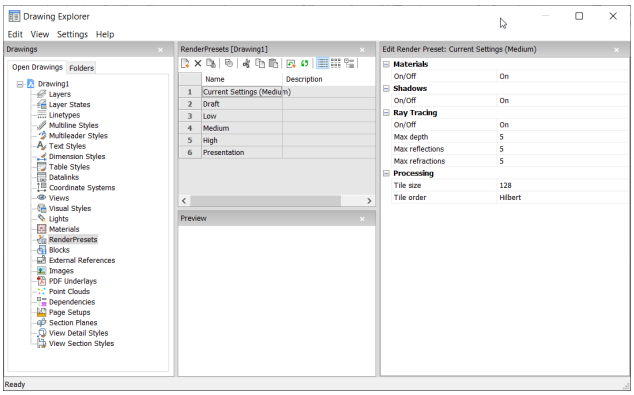
Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

Alias: ROPTIONS

23.29.1 Descripción

Abre el cuadro de diálogo del explorador de dibujos con la categoría RenderPresets seleccionada para ver y modificar las preconfiguraciones de renderizado en el dibujo actual.



23.29.2 Opciones dentro del comando

Materiales

Alterna el uso de materiales en una representación en pantalla

Nota: Los materiales se aplican a capas y entidades, consulte comando Materiales.

On

Utiliza las definiciones de los materiales para el renderizado.

Nota: Esto viene con el costo de un proceso de renderizado más lento.

Off

No utiliza materiales.

Nota: Esto viene con el costo de una representación menos realista

Sombras

Alterna el uso de sombras en la representación en pantalla

On

Utiliza sombras para la representación en pantalla.

Nota: Esto viene con el costo de un proceso de renderizado más lento.

Off

No utiliza sombras.

Nota: Esto viene con el costo de una representación menos realista.

Trazado de rayos

Realiza un seguimiento de cada rayo de luz de cada fuente de luz a medida que viaja a través de la escena y rebota a las entidades.

On

Utiliza el trazado de rayos.

Nota: esto tiene el coste de un proceso de renderizado más lento.

Off

No utiliza trazado de rayos..

Nota: esto tiene el coste de una representación menos realista.

Profundidad máxima
Especifica el número máximo total de veces que la luz rebota y refrae.

Máx Reflecciones
Especifica las veces máximas que los haces de luz rebotan en las entidades.

Refracciones Máx
Especifica las veces máximas que la luz se refractará a través de entidades transparentes.

Procesamiento
Especifica cómo se procesa la imagen renderizada, aplicada a las representaciones enviadas a una ventana separada.

Tamaño del Azulejo
Establece el tamaño del mosaico, que representa el área de la imagen renderizada que se está procesando.

Orden de Cuadro
Define el orden en que se generan las teselas

- **Hilbert**: renderiza con una curva de Hilbert, un espacio fractal continuo de relleno; véasehttp://en.wikipedia.org/wiki/Hilbert_curve para una descripción.
- **Espiral**: se representa en una espiral en sentido contrario a las agujas del reloj desde el centro.
- **Izquierda a derecha**: representa columnas verticales, empezando por la esquina inferior izquierda.
- **Derecha a izquierda**: representa columnas verticales, empezando por la esquina inferior derecha.
- **De arriba a abajo**: representa filas horizontales, empezando por la esquina superior izquierda.
- **De abajo a arriba**: representa filas horizontales, empezando por la esquina inferior izquierda.

23.29.3 Opciones del menú contextual

Nuevo
Crea definiciones preestablecidas de renderizado adicionales en el plano. Muestra el cuadro de diálogo Nuevo preajuste de renderizado.

Eliminar
Elimina las definiciones predefinidas de renderizado del plano. No se pueden eliminar las siguientes definiciones de capa:

- Boceto
- Bajo
- Medio
- Alto
- Presentación

Establecer la corriente
Establece el valor predeterminado de renderizado seleccionado como actual.

Nota: El preajuste de renderizado actual es utilizado por el comando RENDER o cuando se imprime utilizando el tipo de trazado de sombra Renderizado como se define en la configuración de trazado de sombra en la Configuración de página y los comandos de impresión. El nombre de la preselección de representación actual se muestra entre corchetes: p. ej. Configuración actual (mediana).

Nota: Puede invalidar las propiedades de un valor predeterminado en el panel Editar representación. Cuando existen anulaciones, se muestra un asterisco delante del nombre del preajuste de renderizado actual: por ejemplo Ajustes actuales (*Medio).

Renombrar
Cambia el nombre del preajuste de renderizador.

Nota: Los siguientes elementos de Render Preset no pueden ser renombrados:

- Boceto
- Bajo
- Medio
- Alto
- Presentación

Seleccionar Todo
Selecciona todas las definiciones predefinidas de renderizado.

Invertir selección.
Anula la selección actual y viceversa.

23.30 Comando RENDERWINCLOSE

Cierra la ventana Render.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

23.30.1 Descripción

Cierra la ventana Render, que había mostrado el resultado del comando Render.

23.31 PANELINFORMECERRAR comando

Cierra el panel Informe.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

23.31.1 Descripción

Cierra el panel Informe para ocultarlo del espacio de trabajo actual. Si el panel Informe está apilado cuando se cierra, la pestaña o el icono del informe se elimina de la pila.

23.32 PANELINFORMEABRIR comando

Abre el Panel Informe.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

23.32.1 Descripción

Abre el panel Informe para mostrarlo en el espacio de trabajo actual. El panel Informe aparece en el mismo tamaño y ubicación que tenía antes de cerrarse o colapsarse. Como cualquier otro panel acoplable, el panel Informe puede ser flotante, acoplado o apilado.

23.33 REPURLS comando (Express Tools)

Encuentra y reemplaza direcciones URL previamente adjuntas.

Ícono:

23.33.1 Método

Seleccione las entidades. Se abre el cuadro de diálogo **Reemplazar texto de URL** , que le permite reemplazar una cadena de texto específica en una URL.

23.34 RESETASSOCVISTAS comando

Elimina la asociatividad entre los dibujos 2D y los modelos 3D.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

23.34.1 Descripción

Elimina la asociatividad entre los dibujos 2D y los modelos 3D, que se habían generado mediante comandos como VIEWBASE. Esto puede utilizarse para "congelar" los diseños de los dibujos en determinadas etapas del desarrollo del modelo 3D, como por ejemplo para archivar los planos.

23.35 RESTABLECERBLOQUE comando

Restablece los valores por defecto de los bloques paramétricos.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

23.35.1 Descripción

Los bloques paramétricos pueden ser manipulados por los usuarios de forma interactiva, por lo que este comando vuelve a establecer los bloques en su condición original.

23.36 REANUDA comando

Reanuda guiones pausados.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

23.36.1 Descripción

Reanuda los scripts después de que se han detenido con la clave Esc.

23.37 MUBEREV comando

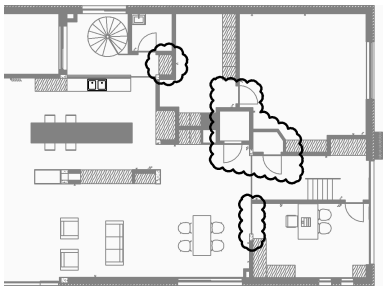
Crea una polilínea en forma de nube de revisión.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

23.37.1 Descripción

Crea una polilínea cerrada en forma de nube de revisión. Elija entre una combinación de opciones que incluyen rectangular, poligonal, a mano alzada y entidad.



23.37.2 Métodos para crear una nube de revisión

Este comando tiene 4 métodos para empezar a crear una nube de revisión:

- Rectangular
- Poligonal
- Freehand
- ENtidad

Rectangular

Comience a crear una nube de revisión rectangular especificando una esquina del rectángulo a continuación:

Opciones adicionales: [Longitud de arco/Entidad/Rectangular/Poligonal/Libre/Estilo]

Especifique el punto de la esquina opuesta

Especifique la esquina opuesta del rectángulo. La nube de revisión se dibuja paralela a los ejes x e y.

Poligonal

Comience a crear una nube de revisión poligonal especificando un vértice del polígono y luego:

Opciones adicionales: [Longitud de arco/Entidad/Rectangular/Poligonal/Libre/Estilo]

Especificar siguiente punto

Especifique el siguiente punto del polígono.

Puedes seguir añadiendo un número ilimitado de vértices hasta que pulses Enter para finalizar el comando.

Opción adicional: [Deshacer]

Freehand

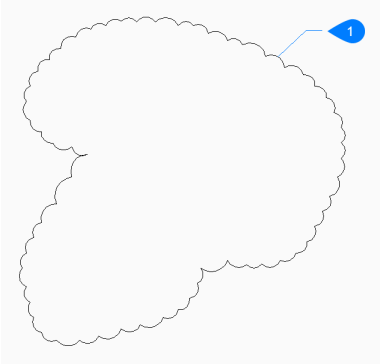
Comience a crear una nube de revisión a mano alzada especificando un punto de inicio y luego:

Opciones adicionales: [Longitud de arco/Entidad/Rectangular/Poligonal/Libre/Estilo]

Dirija la cruz para formar la nube de revisión...

Arrastra el cursor para agregar segmentos de revisión en la nube. Continúa agregando segmentos hasta que:

Pase el cursor sobre el punto de inicio para crear una nube de revisión cerrada.



1 Nube revocada cerrada

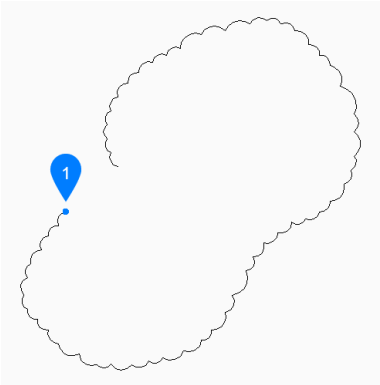
O

Haga clic con el botón derecho del ratón para crear una nube de revisión abierta:

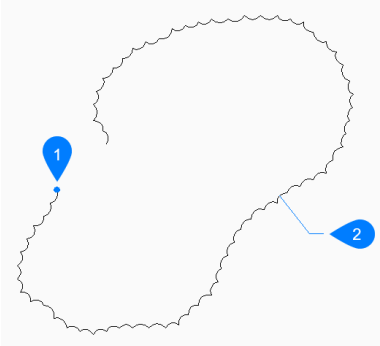
Invertir dirección [Sí/No]

Especifique si desea cambiar la dirección de la nube de revisión.

- **Sí**: la dirección de los segmentos de arco se invierte.
- **No**: se conserva la dirección del segmento de arco.



1 Punto inicial



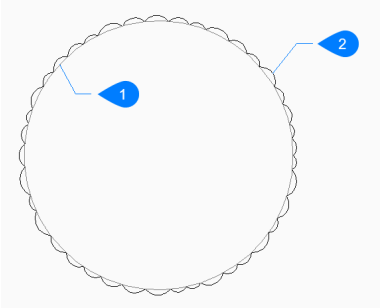
1 Punto inicial

2 Revertido(a)

ENtidad
Comience a crear una nube de revisión seleccionando una entidad existente para convertirla a una nube de revisión y luego:

Invertir dirección [Sí/No]
Especifique si desea cambiar la dirección de la nube de revisión.

- **Sí**: la dirección de los segmentos de arco se invierte.
- **No**: se conserva la dirección del segmento de arco.



1 Entidad original

2 Revcloud

Las entidades pueden ser abiertas o cerradas. Se borra la entidad original.

23.37.3 Opciones dentro del comando MUBEREV

Después de empezar a crear una nube de revisión, pueden estar disponibles las siguientes opciones.

Arco longitud
Especifica la longitud más corta y más larga de los arcos que forman la nube.

Especificar la longitud mínima del arco
Especifique la longitud mínima de los arcos.
La longitud de arco mínima se almacena en la variable del sistema REVCLOUDMINARCLENGTH.

Especificar longitud máxima del arco
Especifique la longitud máxima de los arcos.
La longitud de arco mínima se almacena en la variable del sistema REVCLOUDMAXARCLENGTH.

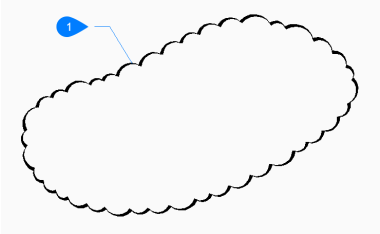


1 Longitud mínima del arco

2 Longitud máxima del arco

EStilo
Especifique el estilo de arco que se utilizará para la nube de revisión.

- **Normal**: la polilínea que forma la nube tiene un ancho uniforme.
- **Gráfico**: la polilínea tiene un ancho variable (polacos estrechos) para simular un aspecto caligráfico.



1 Estilo caligráfico

El estilo de arco se almacena en la variable del sistema REVCLOUDARCSTYLE.

Deshacer
Deshacer el último segmento en una nube de revisión poligonal y seguir dibujando del segmento anterior.

23.38 REVERT comando (Express Tools)

Cierra el dibujo actual sin guardarlo y lo vuelve a abrir.

Ícono:

23.38.1 Métodos

Si hay cambios sin guardar en el dibujo actual, BricsCAD® le pregunta si desea descartar los cambios.

23.39 REVOLUCION comando

Crea sólidos o superficies 3D girando entidades 2D alrededor de un eje.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

Alias: REV

23.39.1 Descripción

Revoluciona entidades 2D abiertas o cerradas, bordes sólidos, caras de sólidos 3D, regiones o límites cerrados en sólidos 3D o superficies 3D.

Nota:

- La variable del sistema SELECTIONPREVIEW se debe establecer en 2 o 3 para resaltar caras.
- Dependiendo del valor de la variable del sistema DELOBJ, las entidades de origen se conservan o se eliminan, o bien se le pregunta si desea eliminar las entidades o no.

23.39.2 Método

Hay dos métodos para hacer girar las entidades:

- Crear sólidos 3D.
- Crear superficies.

23.39.3 Opciones dentro del comando

MOdo
Permite crear sólidos o superficies.

SOlido
Crea un sólido 3D.

SUperficie
Crea una superficie 3D.

Eje X
Utiliza el eje x del sistema de coordenadas actual como el eje de rotación.

Eje Y
Utiliza el eje x del sistema de coordenadas actual como el eje de rotación.

Eje Z
Utiliza el eje x del sistema de coordenadas actual como el eje de rotación.

2Puntos
Especifique el punto de inicio y el punto final del eje de revolución.

Nota: Si la entidad 3D resultante es autointersección, se producirá un error.

Entidad
Especifica el eje de rotación seleccionando una entidad axial del objeto.

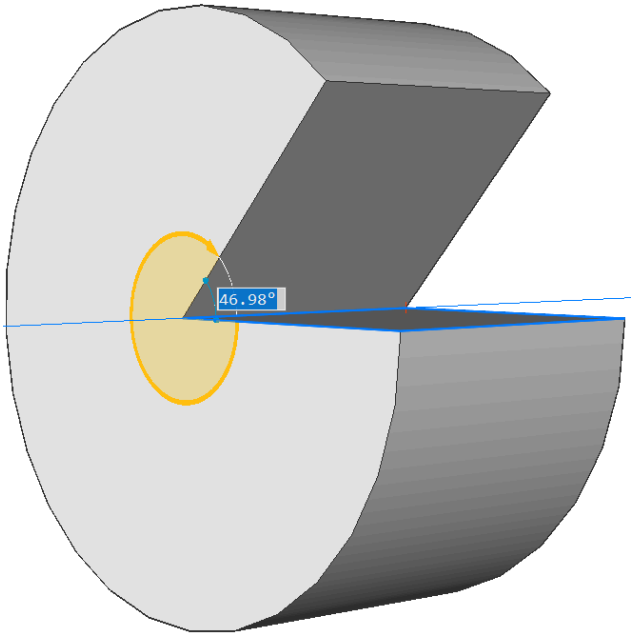
Ultimo
Utiliza el último eje introducido para rotar las entidades.

Vista
Utiliza la geometría de una entidad como eje para girar las entidades.

Nota: El eje de rotación es paralelo a la dirección de visión, pasando por el punto seleccionado.

Ángulo de revolución
Especifica qué tan lejos se gira alrededor de la entidad de origen sobre el eje.

Nota: You can specify the angle of revolution dynamically, using the **Manipulator**, or typing a value.



Auto
Mueva el ratón para especificar la dirección del ángulo.
The result depends on the extrusion direction and the value of the four **Extrude mode** system variables: EXTRUDEOUTSIDE, EXTRUDEINSIDE, INTERSECTEDENTITIES and UNITESURFACES.

Substraer
El sólido 3D se resta de cada sólido existente que interfiere.

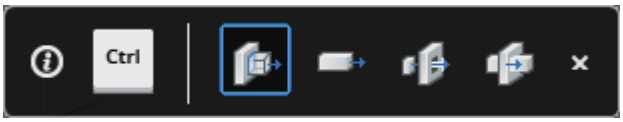
CRear
Independientemente de la dirección de extrusión, se crea un nuevo sólido 3D.

UNir
El nuevo sólido 3D se unifica con cada sólido existente que interfiere.

Ambos lados
Gira en ambas direcciones.

Nota: Si la variable del sistema HOTKEYASSISTANT está activada, aparece el widget **Asistente de teclas de acceso directo**. Pulse repetidamente la tecla **Ctrl** durante la visualización dinámica de la extrusión para recorrer las distintas opciones:

- Modo sólido:



  - : Auto
  - : Crear
  - : Substraer
  - : Unirse

- Modo de superficie:



  - : Auto
  - : Crear

23.40 SUPREV comando

Crea una superficie de malla 3D girando una entidad lineal alrededor de una línea (abreviatura de "superficie girada").

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

Nota: Para crear superficies 3D y sólidos 3D girando un perfil alrededor de un eje, utilice el comando REVOLUCION.

La variable del sistema SURFTAB1 controla el número de segmentos de la superficie de revolución.

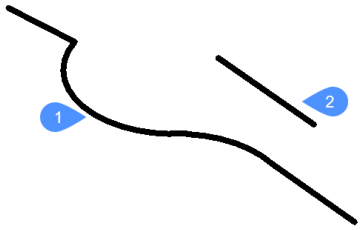
La variable del sistema SURFTAB2 controla el número de segmentos de cada segmento de arco en la entidad revuelta

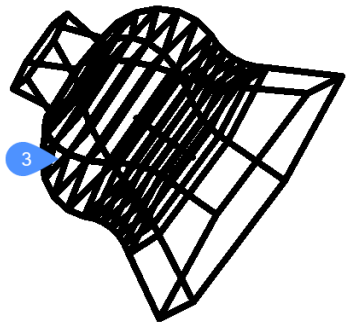
23.40.1 Método

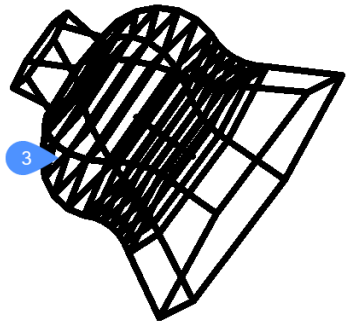
Especifica una sola entidad (1) que se revuelve en una malla de superficie 3D (3). Puede elegir una línea, un círculo, un arco, una polilínea abierta o cerrada, o una spline abierta o cerrada; los objetos 3D no funcionan.

Especifica la entidad (2) sobre la cual se gira la superficie; puede elegir una línea o polilínea; los objetos curvos no funcionan.

Especifica el ángulo inicial (4) de la revolución y el ángulo girado (5), el número de grados en que se gira la entidad.







23.41 RIBBON comando

Abra el panel **Cinta**.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

23.41.1 Descripción

Abra el panel **Cinta** en el espacio de trabajo actual. El panel **Cinta** aparece con el mismo tamaño y ubicación que tenía antes de cerrarse o contraerse. Como cualquier otro panel acoplable, el panel **Cinta** puede estar flotante, acoplado o apilado.

Nota: Para mostrar la nueva cinta, establezca la variable del sistema USENEWRIBBON en 1 (ON).

23.42 CERRARCINTA comando

Cierra el panel de la cinta de opciones.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

23.42.1 Descripción

Cierra el panel de la Cinta de opciones para ocultarlo del espacio de trabajo actual. Si el panel de la Cinta de opciones está apilado al cerrarlo, la ficha o el icono de la cinta de opciones se eliminan de la pila.

23.43 GIRA comando

Rota las entidades alrededor de un punto especificado.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

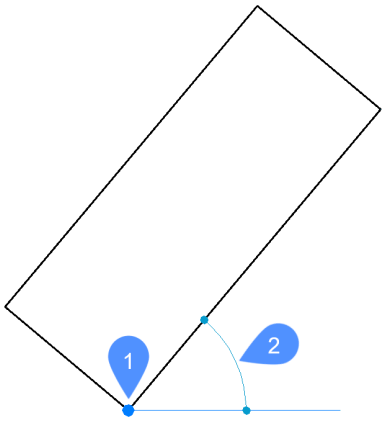
Ícono:

Alias: RO

23.43.1 Descripción

Rotar entidades alrededor de un punto especificado en un ángulo de rotación especificado, o por un ángulo referenciado a un ángulo base.

Nota: Un número positivo hace girar las entidades en sentido contrario a las agujas del reloj. Un número negativo gira las entidades en el sentido de las agujas del reloj. El ángulo inicial es de 0 grados, y el ángulo de rotación se mide desde el eje x positivo.



1 Punto de rotación

2 Ángulo de rotación

23.43.2 Opciones dentro del comando

Base angulo
Especifica un nuevo ángulo base, que es un ángulo inicial distinto de 0. Esta opción le permite definir un ángulo diferente como el punto inicial.

Copiar
Gira una copia de la entidad de origen, en lugar de girar el propio origen.

23.44 GIRA3D comando

Rota entidades sobre un eje en el espacio 3D.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

Alias: 3DROTATE, 3R

23.44.1 Descripción

Rota dinámicamente sólidos 3D, superficies, entidades 2D, caras (caras planas, cilíndricas, esféricas, cónicas y toroidales de un sólido o superficie 3D), aristas o vértices de un sólido alrededor de un eje.

Nota: Cuando se gira la cara de un sólido o superficie, las caras y aristas adyacentes se ajustan para conservar la topología correcta del sólido/superficie.

23.44.2 Método

Hay dos métodos para hacer girar las entidades:

- Especifique un eje.
- Utilice la geometría de un objeto como eje para girar las entidades seleccionadas.
  - Pase el cursor por encima de una línea o segmento de polilínea lineal. Haga clic cuando la entidad resalte.
  - Pase el ratón por encima de una cara sólida 3D y, a continuación, acerque el cursor al borde que desee utilizar como eje de rotación. Un arco de rotación y el eje de rotación se muestran dinámicamente. Haga clic para aceptar el eje de rotación.

23.44.3 Opciones dentro del comando

Eje X
Rota la selección alrededor del eje X del sistema de coordenadas actual.

Eje Y
Gira la selección alrededor del eje Y del sistema de coordenadas actual.

Eje Z
Gira la selección alrededor del eje Z del sistema de coordenadas actual.

2Puntos
Define el eje de rotación en dos puntos.

Entidad
Utiliza la geometría de un objeto para determinar el eje para rotar las entidades seleccionadas.

Comenzar
Inicia la rotación de la entidad seleccionada. Selecciona automáticamente un eje de rotación si el cursor está sobre una cara plana.

Ultimo
Utiliza el último eje introducido para rotar las entidades.

Vista
Utiliza la geometría de una entidad como eje para girar las entidades.

Nota: El eje de rotación es paralelo a la dirección de visión, pasando por el punto seleccionado.

Ángulo de rotación
Especifica el ángulo por el cual rotar las entidades.

Base angulo
Permite definir un nuevo ángulo base.

Copiar
Gira una copia del conjunto de selección.

Repetir
Crea varias copias.

Desactiva el modo de conectividad
Elimina la conectividad con entidades adyacentes.

Habilitar el modo de conectividad
Mantiene la conectividad con las entidades adyacentes.

Nota: Si la variable del sistema HOTKEYASSISTANT está activada, pulse la tecla Ctrl para alternar entre los modos Desactivar/Habilitar conectividad.

23.45 RSCRIPT comando

Vuelve a ejecutar el archivo de script SCR cargado actualmente.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Nota: Cargue y ejecute los archivos de script SCR con el comando Script.

Nota: Este comando se puede introducir de forma transparente durante los comandos (**'rscript**).

23.45.1 Método

Después de cargar y ejecutar un archivo de script, introduzca RSCRIPT para volver a ejecutarlo (abreviatura de "repetir script").

23.46 RTEDIT comando (Express Tools)

Edita entidades de texto remotas.

23.46.1 Opciones dentro del comando

EStilo
Especifica el nombre del estilo de texto que se utilizará.

?
Enumera los estilos de texto disponibles.

A
Especifica la altura de la entidad RTEXT.

Rotación
Especifica un ángulo de rotación para la entidad RTEXT.

Editar
Abre el cuadro de diálogo **Editar RText** para editar el contenido de la entidad RTEXT.

23.47 RTEXT command (Express Tools)

Inserts or edits a remote text entity.

Icon:

23.47.1 Description

The RTEXT command can be used to add frequently used text to multiple files. The command inserts the text of a .txt file to the drawing.

23.47.2 Options within the command

Style
Allows you to specify the text style.

?
Allows you to enter the text style mask to list.

*
Lists all available text styles.

Height
Allows you to specify the RText height.

Rotation
Allows you to specify the rotation angle of the RText.

File
Opens the **Select text file** dialog box that allows you to select a .txt file.

Diesel
Opens the **Edit Rtext** dialog box that allows you to use a DIESEL code.

23.48 RTEXTAPP comando (Express Tools)

Asigna un editor de archivos de texto específico utilizado para el comando RTEXT.

23.49 RTLOOK comando

Observe a su alrededor en una escena 3D.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

23.49.1 Método

El cursor panorámico se muestra durante el desplazamiento panorámico en tiempo real. Mantenga presionado el botón izquierdo del ratón y luego mueva el ratón para mirar alrededor en tiempo real.

23.49.2 Opciones del menú contextual

Haga clic con el botón derecho para mostrar el menú contextual y cambiar el modo de visualización.

Encuadre
Panea el dibujo en tiempo real. Inicia el comando ENCUADRETR.

Zoom
Amplía el dibujo en tiempo real. Inicia el comando ZOOMTR.

Esfera restringida
Gira el dibujo 3D en tiempo real. Inicia el comando RTROTCTR.

Esfera
Rota el dibujo 3D en tiempo real Inicia el comando RTROT.

23.50 ENCUADRETR comando

Panea el dibujo en tiempo real.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

23.50.1 Método

El cursor panorámico se muestra durante el desplazamiento panorámico en tiempo real. Mantenga presionado el botón izquierdo del ratón y luego mueva el ratón para desplazar el plano en tiempo real.

Nota: Mantenga presionada la tecla Mayús para restringir el desplazamiento panorámico a la dirección X e Y de la ventana gráfica.

23.50.2 Opciones del menú contextual

Haga clic con el botón derecho para mostrar el menú contextual y cambiar el modo de visualización.

Encuadre
Panea el dibujo en tiempo real. Inicia el comando ENCUADRETR.

Zoom
Amplía el dibujo en tiempo real. Inicia el comando ZOOMTR.

Esfera restringida
Gira el dibujo 3D en tiempo real. Inicia el comando RTROTCTR.

Esfera
Rota el dibujo 3D en tiempo real Inicia el comando RTROT.

23.51 RTROT comando

Rota los dibujos 3D de forma restringida, en tiempo real.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

23.51.1 Método

El cursor de rotación restringida se muestra durante la rotación en tiempo real. Mantenga presionado el botón izquierdo del ratón y luego mueva el ratón para girar el plano en tiempo real.

Nota: La variable del sistema ORBITAUTOTARGET determina si el punto de vista gira alrededor del punto elegido o el centro del objeto.

23.51.2 Opciones del menú contextual

Haga clic con el botón derecho para mostrar el menú contextual y cambiar el modo de visualización.

Encuadre
Panea el dibujo en tiempo real. Inicia el comando ENCUADRETR.

Zoom
Amplía el dibujo en tiempo real. Inicia el comando ZOOMTR.

Esfera restringida
Gira el dibujo 3D en tiempo real. Inicia el comando RTROTCTR.

Esfera
Rota el dibujo 3D en tiempo real Inicia el comando RTROT.

23.52 RTROTCTR comando

Gira los planos 3D alrededor de un punto central que usted elige en el plano, en tiempo real.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

23.52.1 Método

El cursor de rotación restringida se muestra durante la rotación en tiempo real. Mantenga presionado el botón izquierdo del ratón y luego mueva el ratón para girar el plano en tiempo real.

23.52.2 Opciones del menú contextual

Haga clic con el botón derecho para mostrar el menú contextual y cambiar el modo de visualización.

Encuadre
Panea el dibujo en tiempo real. Inicia el comando ENCUADRETR.

Zoom
Amplía el dibujo en tiempo real. Inicia el comando ZOOMTR.

Esfera restringida
Gira el dibujo 3D en tiempo real. Inicia el comando RTROTCTR.

Esfera
Rota el dibujo 3D en tiempo real Inicia el comando RTROT.

23.53 RTROTF comando

Gira los dibujos 3D alrededor de un punto fijo, en tiempo real.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

23.53.1 Método

El cursor panorámico se muestra durante el desplazamiento panorámico en tiempo real. Mantenga presionado el botón izquierdo del ratón y luego mueva el ratón para mirar alrededor en tiempo real.

Nota: La variable del sistema ORBITAUTOTARGET determina si el punto de vista gira alrededor del punto elegido o el centro del objeto.

23.53.2 Opciones del menú contextual

Haga clic con el botón derecho para mostrar el menú contextual y cambiar el modo de visualización.

Encuadre
Panea el dibujo en tiempo real. Inicia el comando ENCUADRETR.

Zoom
Amplía el dibujo en tiempo real. Inicia el comando ZOOMTR.

Esfera restringida
Gira el dibujo 3D en tiempo real. Inicia el comando RTROTCTR.

Esfera
Rota el dibujo 3D en tiempo real Inicia el comando RTROT.

23.54 RTROTX comando

Rota dibujos 3D en tiempo real sobre el eje x.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

23.54.1 Método

El cursor panorámico se muestra durante el desplazamiento panorámico en tiempo real. Mantenga presionado el botón izquierdo del ratón y luego mueva el ratón para girar el plano en tiempo real.

Nota: La variable del sistema ORBITAUTOTARGET determina si el punto de vista gira alrededor del punto elegido o el centro del objeto.

23.54.2 Opciones del menú contextual

Haga clic con el botón derecho para mostrar el menú contextual y cambiar el modo de visualización.

Encuadre
Panea el dibujo en tiempo real. Inicia el comando ENCUADRETR.

Zoom
Amplía el dibujo en tiempo real. Inicia el comando ZOOMTR.

Esfera restringida
Gira el dibujo 3D en tiempo real. Inicia el comando RTROTCTR.

Esfera
Rota el dibujo 3D en tiempo real Inicia el comando RTROT.

23.55 RTROTY comando

Gira los dibujos 3D en tiempo real sobre el eje y.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

23.55.1 Método

El cursor panorámico se muestra durante el desplazamiento panorámico en tiempo real. Mantenga presionado el botón izquierdo del ratón y luego mueva el ratón para girar el plano en tiempo real.

23.55.2 Opciones del menú contextual

Haga clic con el botón derecho para mostrar el menú contextual y cambiar el modo de visualización.

Encuadre
Panea el dibujo en tiempo real. Inicia el comando ENCUADRETR.

Zoom
Amplía el dibujo en tiempo real. Inicia el comando ZOOMTR.

Esfera restringida
Gira el dibujo 3D en tiempo real. Inicia el comando RTROTCTR.

Esfera
Rota el dibujo 3D en tiempo real Inicia el comando RTROT.

23.56 Comando RTROTZ

Rota dibujos 3D en tiempo real sobre el eje z.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

23.56.1 Método

El cursor panorámico se muestra durante el desplazamiento panorámico en tiempo real. Mantenga presionado el botón izquierdo del ratón y luego mueva el ratón para girar el plano en tiempo real.

23.56.2 Opciones del menú contextual

Haga clic con el botón derecho para mostrar el menú contextual y cambiar el modo de visualización.

Encuadre
Panea el dibujo en tiempo real. Inicia el comando ENCUADRETR.

Zoom
Amplía el dibujo en tiempo real. Inicia el comando ZOOMTR.

Esfera restringida
Gira el dibujo 3D en tiempo real. Inicia el comando RTROTCTR.

Esfera
Rota el dibujo 3D en tiempo real Inicia el comando RTROT.

23.57 RTUCS command (Express Tools)

Rotates the UCS dynamically.

23.57.1 Method

Click and drag the screen pointer perpendicular to the active axis to rotate the UCS around it. The UCS is rotated around the highlighted axis at an angle specified by the **Angle** option.

Nota: Press the Tab key to change the axis to be rotated. The active axis is dashed. The default active axis is the X-axis.

23.57.2 Options within the command

Save
Saves the current UCS.

Restore
Cycles through the UCSs that were previously saved.

Delete
Deletes the specified UCS from the saved list.

Cycle
Cycles through the standard UCS orientations (Top, Front, Right, Back, Left and Bottom).

Angle
Allows you to specify a minimum rotation increment for the current axis.

Origin
Allows you to set a new origin point for the UCS.

View
Rotates the UCS to align the XY-plane with the current viewing direction. It does not change the UCS origin.

World
Changes the UCS to the World Coordinate System.

Undo
Undoes the UCS changes.

23.58 RTUPDOWN comando

Mueve el punto de vista hacia arriba y hacia abajo, y hacia la izquierda y la derecha en una escena 3D, en tiempo real.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

23.58.1 Método

El cursor hacia arriba se muestra durante el movimiento en tiempo real. Mantenga presionado el botón izquierdo del ratón y luego mueva el ratón hacia arriba y hacia la izquierda en tiempo real.

23.58.2 Opciones del menú contextual

Haga clic con el botón derecho para mostrar el menú contextual y cambiar el modo de visualización.

Encuadre
Panea el dibujo en tiempo real. Inicia el comando ENCUADRETR.

Zoom
Amplía el dibujo en tiempo real. Inicia el comando ZOOMTR.

Esfera restringida
Gira el dibujo 3D en tiempo real. Inicia el comando RTROTCTR.

Esfera
Rota el dibujo 3D en tiempo real Inicia el comando RTROT.

23.59 RTWALK comando

Camina hacia la izquierda y hacia adelante a través de escenas 3D, en tiempo real.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

23.59.1 Método

El cursor caminante se muestra durante el movimiento en tiempo real. Mantenga presionado el botón izquierdo del ratón y luego mueva el ratón para desplazar el plano en tiempo real.

23.59.2 Opciones del menú contextual

Haga clic con el botón derecho para mostrar el menú contextual y cambiar el modo de visualización.

Encuadre
Panea el dibujo en tiempo real. Inicia el comando ENCUADRETR.

Zoom
Amplía el dibujo en tiempo real. Inicia el comando ZOOMTR.

Esfera restringida
Gira el dibujo 3D en tiempo real. Inicia el comando RTROTCTR.

Esfera
Rota el dibujo 3D en tiempo real Inicia el comando RTROT.

23.60 ZOOMTR comando

Acerca y aleja el punto de vista del dibujo en tiempo real.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

23.60.1 Método

El cursor de zoom se muestra durante el zoom en tiempo real. Mantenga presionado el botón izquierdo del ratón y luego mueva el ratón para acercar el plano en tiempo real.

23.60.2 Opciones del menú contextual

Haga clic con el botón derecho para mostrar el menú contextual y cambiar el modo de visualización.

Encuadre
Panea el dibujo en tiempo real. Inicia el comando ENCUADRETR.

Zoom
Amplía el dibujo en tiempo real. Inicia el comando ZOOMTR.

Esfera restringida
Gira el dibujo 3D en tiempo real. Inicia el comando RTROTCTR.

Esfera
Rota el dibujo 3D en tiempo real Inicia el comando RTROT.

23.61 SUPREGLA comando

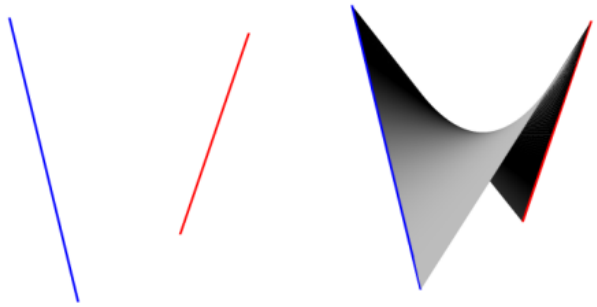
Crea una malla poligonal 3D conectando dos entidades lineales separadas (abreviatura de "superficies regladas").

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

23.61.1 Descripción

Crea una malla poligonal 3D con forma de superficie reglada especificando dos entidades distintas.



23.61.2 Método

Especifique la primera y la segunda entidad límite. Para el primer límite se puede seleccionar cualquier objeto abierto, como una línea, arco, polilínea o spline.

No se aceptan entidades cerradas ni entidades 3D.

24. S

24.1 GUARDAR comando

Abre el cuadro de diálogo Guardar dibujo como.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

Alias: SA

24.1.1 Descripción

Abre el cuadro de diálogo Guardar dibujo como para guardar datos del dibujo actual en un archivo dwg, dxf, dwt o dws.

Los tipos de archivos disponibles para guardar son:

- **AutoCAD 2018** (*dwg)
- **AutoCAD 2018 ASCII DXF** (*dxf)
- **AutoCAD 2018 Binary DXF** (*dxf)
- **Archivo estándar** (*dws)
- **Plantilla de dibujo** (*dwt)
- **AutoCAD 2013** (*dwg)
- **AutoCAD 2013 ASCII DXF** (*dxf)
- **AutoCAD 2013 Binary DXF** (*dxf)
- **AutoCAD 2010** (*dwg)
- **AutoCAD 2010 ASCII DXF** (*dxf)
- **AutoCAD 2010 Binario DXF** (*dxf)
- **AutoCAD 2007** (*dwg)
- **AutoCAD 2007 ASCII DXF** (*dxf)
- **AutoCAD 2007 Binario DXF** (*dxf)
- **AutoCAD 2004** (*dwg)
- **AutoCAD 2004 ASCII DXF** (*dxf)
- **AutoCAD 2004 Binario DXF** (*dxf)
- **AutoCAD 2000** (*dwg)
- **AutoCAD 2000 ASCII DXF** (*dxf)
- **AutoCAD 2000 Binary DXF** (*dxf)
- **AutoCAD Release 14** (*dwg)
- **AutoCAD versión 14 ASCII DXF** (*dxf)

- **AutoCAD versión 14 DXF Binario** (*dxf)
- **AutoCAD Release 14** (*dwg)
- **AutoCAD versión 14 ASCII DXF** (*dxf)
- **AutoCAD versión 14 DXF Binario** (*dxf)
- **Dibujo de la versión 13 de AutoCAD** (*dwg)
- **AutoCAD versión 13 ASCII DXF** (*dxf)
- **AutoCAD versión 13 DXF Binario** (*dxf)
- **Dibujo AutoCAD Release 11/12** (*dwg)
- **AutoCAD versión 11/12 ASCII DXF** (*dxf)
- **AutoCAD versión 11/12 Binary DXF** (*dxf)
- **AutoCAD Release 10 ASCII DXF** (*dxf)
- **AutoCAD versión 10 Binario DXF** (*dxf)
- **AutoCAD versión 9 ASCII DXF** (*dxf)

24.2 SAVEALL comando

Abre el cuadro de diálogo Guardar dibujo como.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

24.2.1 Método

El cuadro de diálogo se muestra para cada dibujo abierto que haya sido modificado desde el anterior guardado.

24.3 GUARDARCOMO comando

Abre el cuadro de diálogo Guardar dibujo como.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

24.3.1 Descripción

Abre el cuadro de diálogo Guardar dibujo como para guardar datos del dibujo actual en un archivo dwg, dxf, dwt o dws.

Nota: Los tipos de archivo disponibles para guardar son los mismos que para el comando GUARDAR.

24.4 SAVEASR12 comando

Abre el cuadro de diálogo Guardar dibujo como.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

24.4.1 Descripción

Abre el cuadro de diálogo Guardar dibujo como para guardar datos del dibujo actual en un archivo R11/12 dwg.

24.5 SAVE-CLOSEALL comando (Express Tools)

Guarda y cierra todos los dibujos abiertos.

24.5.1 Método

Si se han realizado cambios en los dibujos desde la última vez que se guardaron, se abre el cuadro de diálogo **Guardar copia como** para guardar cada dibujo antes de cerrarlo.

Nota: Para el último dibujo abierto, un cuadro de diálogo BricsCAD® le ofrece la oportunidad de guardar el dibujo antes de cerrarlo.

24.6 GUARDARARCHIVOCARPETA comando

Abre el explorador de archivos predeterminado.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

24.6.1 Descripción

Abre el explorador de archivos por defecto para acceder rápidamente a los archivos de guardado automático y de copia de seguridad. Se abre en una ventana de una aplicación externa, permitiendo que permanezca abierta mientras trabaja en sus dibujos en BricsCAD. Puede moverla y cambiar su tamaño con los controles estándar de las ventanas de la aplicación.

24.7 ESCALA comando

Espesar entidades 2D y 3D

Shape Lite Pro Mechanical BIM

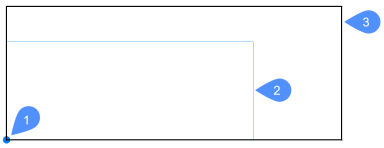
Ícono:

Alias: SC

24.7.1 Método

Puede especificar el factor de escala seleccionando un punto base y una longitud o escribiendo un factor de escala explícito en la Línea de comando.

Nota: Un factor de escala inferior a 1 reduce las entidades. Un factor de escala negativo escala las entidades en la dirección negativa.



1 Punto base

2 Entidad a escala

3 Entidad de escala

24.7.2 Opciones dentro del comando

Referencia
Cambia el tamaño de las entidades utilizando una base o escala de referencia.

Nota: Utilice esta opción para escalar entidades relativas a otras entidades. Este comando normalmente escala desde un factor base de 1.

Copiar
Escala una copia del conjunto de selección, dejando intactas las entidades originales.

24.8 EDITARLISTAESCALAS comando

Abre el cuadro de diálogo Editar lista de escalas.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

24.8.1 Descripción

Abre el cuadro de diálogo Editar lista de escalas para editar la lista de escalas accesibles por algunos comandos.

24.9 EDITARLISTAESCALAS comando

Edita los factores de escala predefinidos.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

24.9.1 Descripción

Agrega y elimina factores de escala hacia y desde la lista utilizada por comandos, como Imprimir, y por escala anotativa; funciona en la línea de Comando.

24.9.2 Opciones dentro del comando

?Listar
Enumera los factores de escala predefinidos existentes en la ventana Historial de selecciones dinámicas.

Agrega
Crea un nuevo factor de escala.

Eliminar
Elimina el factor de escala especificado o todos los factores de escala no utilizados.

Reiniciar
Elimina todos los factores de escala personalizados que no se utilizan.

24.10 CAPTURADEPANTALLA comando

Abre el cuadro de diálogo Guardar archivo de imagen.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

24.10.1 Descripción

Abre el cuadro de diálogo Guardar archivo de imagen para guardar datos del dibujo actual en un archivo png. El diseño actual especifica los datos que se incluirán en el dibujo.

24.11 SCRIPT comando

Abre el cuadro de diálogo Ejecutar script.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

Alias: SCR

24.11.1 Descripción

Abre el cuadro de diálogo Ejecutar script para seleccionar un archivo scr que se ejecutará. Después de elegir Abrir en el cuadro de diálogo, la secuencia de comandos comienza a ejecutarse de inmediato. Puede presionar la tecla Esc para detenerla.

24.12 SCROLLBAR comando

Activa la variable del sistema WNDLSCRL.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

24.12.1 Descripción

Activa la variable del sistema WNDLSCRL para mostrar u ocultar las barras de desplazamiento de la ventana de dibujo. Puede lanzar este comando en el símbolo del sistema o dentro de otro comando precediéndolo de un apóstrofe: 'SCROLLBAR.

- On: activa la variable de sistema WNDLSCRL.
- Apagado: apaga la variable del sistema WNDLSCRL.
- Alternar: cambia la variable del sistema WNDLSCRL al opuesto de la configuración actual.

24.13 SECCIÓN comando

Crea planos de sección.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

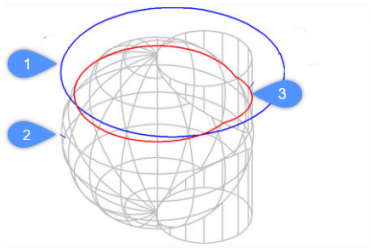
Alias: SEC

24.13.1 Descripción

Crea planos de sección de sólidos 3D, superficies, mallas de polifaces y caras 3D. El resultado es un corte hecho de entidades regionales.

24.13.2 Opciones dentro del comando

Entidad
Crea la sección a partir de entidades que se cruzan con el sólido 3D; te pide.



1 Entidad de círculo

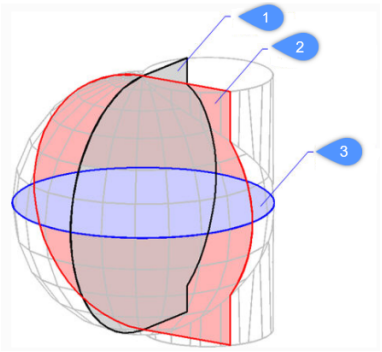
2 3D Sólido

3 Sección definida por el plano del círculo.

Nota: La entidad define el plano a través del cual se crea la sección.

Eje Z
Crea una sección en el plano definida por un punto en el plano, y un segundo en la normal del plano (eje z).

Vista
Crea una sección en el plano de la ventana gráfica 3D actual.



XY (3)
Crea una sección paralela al plano x, y.

YZ (2)
Crea una sección paralela al plano y, z.

ZX (1)
Crea una sección paralela al plano z, x.

3puntos
Elija puntos para especificar la ubicación del plano en el que se encuentra la sección.

Nota: Tres puntos definen un plano.

24.14 PLANOSECCION comando

Crea entidades de sección.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

24.14.1 Descripción

Crea entidades de sección a partir de sólidos 3D, superficies 3D, mallas de superficie y caras 3D. Este comando ayuda a ver el interior de una entidad 3D.

Nota: Los nuevos planos de sección creados tienen configurado el estado de visualización de clips. Como los planos de sección son entidades, se pueden editar y eliminar.

24.14.2 Opciones dentro del comando

Especifique el punto inicial
Especifica el punto de partida de un plano de sección 2D; te pide.

Nota: BricsCAD hace fantasmas en el plano de sección durante el movimiento del cursor.

Nota: Utilice los ajustes de entidad para hacer que los puntos de selección sean precisos.

seleccionar Cara
Seleccione la cara plana de un sólido 3D.

Nota: BricsCAD hace fantasmas en el plano de sección durante el movimiento del cursor. Utilice los ajustes de entidad para hacer que los puntos de selección sean precisos.

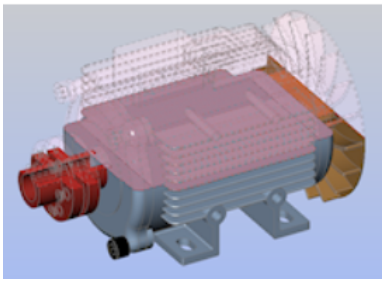
Nota: El plano de la sección coincide con la cara seleccionada. La propiedad Sección en vivo se activa automáticamente. Las secciones activas son secciones que se pueden editar de forma interactiva a través del panel Propiedades.

Dibujo
Defina el plano de sección por dos puntos más. Dibuja planos de sección en forma de L y U.

Nota: El plano de sección se crea a través de los puntos especificados y perpendicular al SCP actual.

Orthografico
Coloca una entidad de plano de sección en una de las seis orientaciones de dibujo estándar, en relación con el SCP actual.

Nota: BricsCAD dibuja el plano de sección ortográfica a través del centro del cuadro delimitador que contiene todas las entidades 3D en el dibujo. P. ej., el resultado de un plano de sección superior:



24.15 PLANOSECCIONPARAM comando

Shape Lite Pro Mechanical BIM

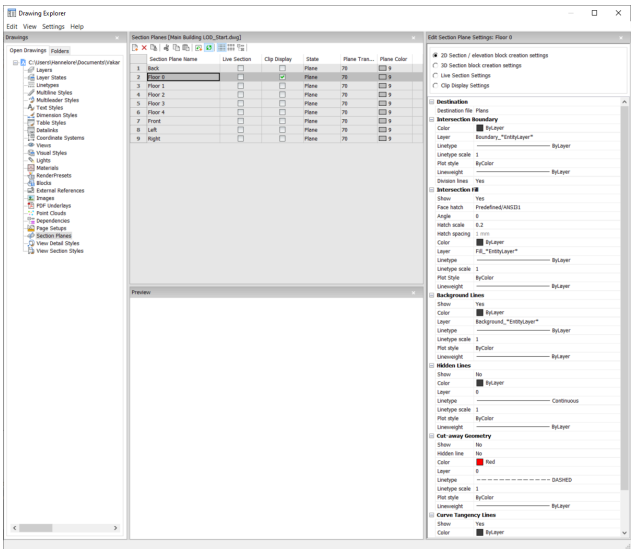
Ícono:

24.15.1 Descripción

Abre el cuadro de diálogo Explorador de planos con la categoría de planos de sección seleccionada.

24.15.2 Métodos

Abra el cuadro de diálogo Explorador de dibujos con la categoría Planos de sección seleccionada para ver y modificar los planos de sección en el dibujo actual.



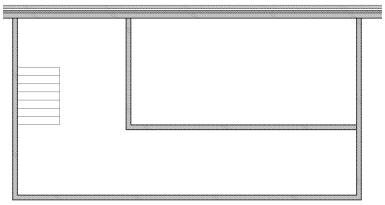
Nota: Las opciones disponibles varían según el tipo de sección que elija editar.

24.15.3 Opciones dentro del comando

Tipos de sección

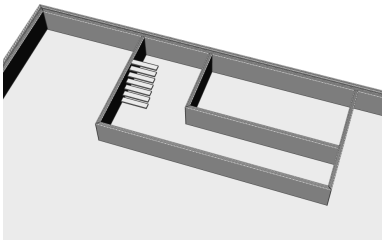
Sección 2D/ ajustes de elevación de bloques

Especifica propiedades para secciones 2D y elevaciones. Estas propiedades se asignan a la sección 2D que crea como un bloque.

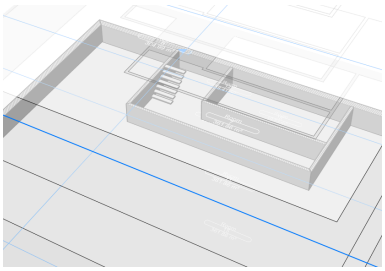


3D ajustes de bloques de sección

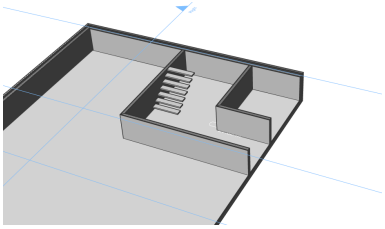
Especifica las propiedades de las secciones 3D. Estas propiedades se asignan a la sección 3D que crea como un bloque.



Configuración de Sección en Vivo
Establece las propiedades de las secciones activas. Con las secciones en vivo, las entidades en el plano se modifican temporalmente y se pueden ver en el plano.



Configuración de visualización de clip
Cuando se utiliza el estado de visualización del clip, se recorta la visualización de entidades. El estado puede establecerse para varias entidades de la sección simultáneamente.



Destino

Archivo Destino
Especifica el archivo de destino para guardar el plano de sección.

Intersección de Límites

Color
Define el color del límite de intersección. Puede elegir un color de la lista desplegable o elegir Seleccionar color, el cuadro de diálogo Seleccionar color se mostrará entonces.

Capa
Especifica la capa del límite de la intersección. Puedes elegir entre:

- Las capas disponibles en el dibujo.
- *EntityLayer*_IntersectionBoundary: se mantienen las propiedades de las capas de las entidades de la sección, pero se crea una copia de estas capas.

  Nota: Esto sobrescribe las otras propiedades especificadas.
- Nueva configuración de nombre de capa: la opción abre el cuadro de diálogo Nuevo nombre de capa. Aquí puede editar la configuración del nombre de la opción anterior.

Tipo de línea
Especifica el tipo de línea del límite de intersección. Puede elegir entre:

- Los tipos de línea disponibles en el dibujo
- Cargar para cargar nuevos tipos de línea. Esto abre el cuadro de diálogo Cargar tipos de línea donde puede elegir nuevos tipos de línea para cargar en el dibujo.

Escala tipo de línea
Especifica la escala del tipo de línea del límite de la intersección.

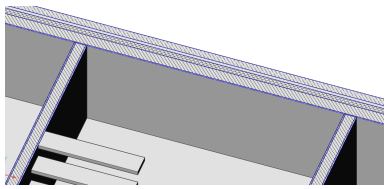
Estilo de trazo
Especifica el estilo de trazado del límite de intersección.

Grosor de Línea
Especifica el peso de línea del límite de intersección.

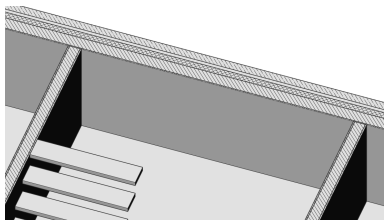
Líneas de división (opción disponible para las secciones 2D)
Especifica si se deben dibujar las líneas de división del límite de intersección.

Mostrar (opción disponible para las secciones 3D)
Especifica si se dibuja el límite de intersección.

- Sí: se muestra el límite de la intersección. Los límites de la intersección se indican en azul.



- No: no se muestra ningún límite de intersección.

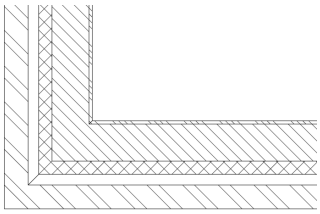


Nota: El límite de intersección sigue siendo visible, ya que las líneas también se dibujan para el relleno de intersección. El color ahora está determinado por el relleno de intersección en lugar de por el límite de intersección.

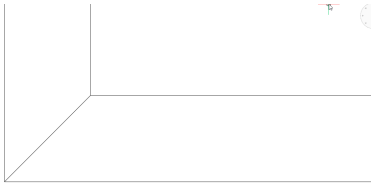
Intersección Llena

Mostrar
Especifica si se muestra el relleno de la intersección.

- Sí: la geometría de corte se muestra mediante una trama



- No: no se dibuja ninguna trama en la geometría de corte



Frente a Sombreado
Especifica el patrón de trama utilizado para llenar la sección. Abre el cuadro de diálogo Tipo de patrón de sombreado, donde puede elegir un patrón de sombreado.

Texto
Especifica el ángulo del patrón de sombreado.

Sombreado Escala
Especifica la escala del patrón de sombreado.

Sombreado Espacio
Especifica el espaciado de trama.

Color
Especifica el color de la trama. Puede elegir un color de la lista desplegable o elegir Seleccionar color, el cuadro de diálogo Seleccionar color se mostrará entonces.

Capa
Especifica la capa del límite de la intersección. Puedes elegir entre:

- Las capas disponibles en el dibujo.
- *EntityLayer*_IntersectionBoundary: se mantienen las propiedades de las capas de las entidades de la sección, pero se crea una copia de estas capas.

  Nota: Esto sobrescribe las otras propiedades especificadas.

- Nueva configuración de nombre de capa: la opción abre el cuadro de diálogo Nuevo nombre de capa. Aquí puede editar la configuración del nombre de la opción anterior.

Tipo de línea
Especifica el tipo de línea del límite de intersección. Puede elegir entre:

- Los tipos de línea disponibles en el dibujo
- Cargar para cargar nuevos tipos de línea. Esto abre el cuadro de diálogo Cargar tipos de línea donde puede elegir nuevos tipos de línea para cargar en el dibujo.

Escala tipo de línea
Especifica la escala de tipo de línea del patrón de trama.

Estilo de trazo
Especifica el estilo de trazado del patrón de trama.

Grosor de Línea
Especifica el grosor de las líneas del patrón de sombreado.

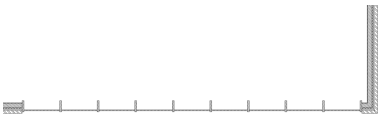
Las líneas de fondo

Mostrar
Especifica si se dibujan las líneas de fondo. Estas son las líneas que muestran la geometría detrás del plano de sección, que no es recortada.

- Sí: se muestran las líneas de fondo



- No: no se muestran las líneas de fondo



Color
Especifica el color de las líneas de fondo. Puede elegir un color de la lista desplegable o elegir Seleccionar color, se mostrará el cuadro de diálogo Seleccionar color.

Capa
Especifica la capa de las líneas de fondo. Puede elegir entre:

- Las capas disponibles en el dibujo.
- *EntityLayer*_IntersectionBoundary: se mantienen las propiedades de las capas de las entidades de la sección, pero se crea una copia de estas capas.

  Nota: Esto sobrescribe las otras propiedades especificadas.

- Nueva configuración de nombre de capa: la opción abre el cuadro de diálogo Nuevo nombre de capa. Aquí puede editar la configuración del nombre de la opción anterior.

Tipo de línea
Especifica el tipo de línea de las líneas de fondo. Puede elegir entre:

- Los tipos de línea disponibles en el dibujo
- Cargar para cargar nuevos tipos de línea. Esto abre el cuadro de diálogo Cargar tipos de línea donde puede elegir nuevos tipos de línea para cargar en el dibujo.

Escala tipo de línea
Especifica la escala del tipo de línea de las líneas de fondo.

Estilo de trazo
Especifica el estilo de trazado de las líneas de fondo.

Grosor de Línea
Especifica el grosor de las líneas de fondo.

Líneas ocultas

Mostrar

Especifica si se dibujan las líneas ocultas.

- Sí: se muestran las líneas ocultas.



- No: no se muestran líneas ocultas.



Color

Especifica el color de las líneas ocultas. Puede elegir un color de la lista desplegable o elegir Seleccionar color, se mostrará el cuadro de diálogo Seleccionar color.

Capa

Especifica la capa de las líneas ocultas. Puede elegir entre:

- Las capas disponibles en el dibujo.
- *EntityLayer*_IntersectionBoundary: se mantienen las propiedades de las capas de las entidades de la sección, pero se crea una copia de estas capas.

  Nota: Esto sobrescribe las otras propiedades especificadas.

- Nueva configuración de nombre de capa: la opción abre el cuadro de diálogo Nuevo nombre de capa. Aquí puede editar la configuración del nombre de la opción anterior.

Tipo de línea

Especifica el tipo de línea de las líneas ocultas. Puede elegir entre:

- Los tipos de línea disponibles en el dibujo
- Cargar para cargar nuevos tipos de línea. Esto abre el cuadro de diálogo Cargar tipos de línea donde puede elegir nuevos tipos de línea para cargar en el dibujo.

Escala tipo de línea

Especifica la escala del tipo de línea de las líneas ocultas.

Estilo de trazo

Especifica el estilo de trazado de las líneas ocultas.

Grosor de Línea

Especifica el grosor de las líneas ocultas.

Corte transversal de geometría

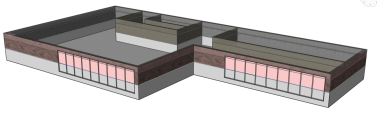
Mostrar

Especifica si se muestran las líneas de sección de la geometría que se recorta.

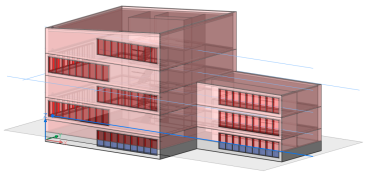
- Sí: se muestra la geometría recortada.



Geometría de corte de una sección 2D.



Geometría recortada de una sección 3D.

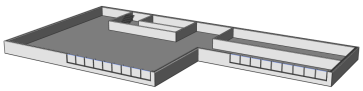


Geometría de corte de una sección viva.

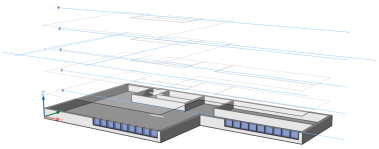
- No: no se muestran líneas de geometría recortadas



No se muestra la geometría de corte de una sección 2D.



No se muestra ninguna geometría de corte de una sección 3D.



No se muestra la geometría de corte de una sección viva.

Líneas ocultas
Especifica si se muestran las líneas ocultas de la geometría de corte.

Color
Especifica el color de la geometría de corte (líneas). Puede elegir un color de la lista desplegable o elegir Seleccionar color, se mostrará el cuadro de diálogo Seleccionar color.

Capa
Especifica la capa de la geometría de corte. Puedes elegir entre:

- Las capas disponibles en el dibujo.

- *EntityLayer*_IntersectionBoundary: se mantienen las propiedades de las capas de las entidades de la sección, pero se crea una copia de estas capas.

  Nota: Esto sobrescribe las otras propiedades especificadas.

- Nueva configuración de nombre de capa: la opción abre el cuadro de diálogo Nuevo nombre de capa. Aquí puede editar la configuración del nombre de la opción anterior.

Tipo de línea
Especifica el tipo de línea de la geometría de corte. Puede elegir entre:

- Los tipos de línea disponibles en el dibujo
- Cargar para cargar nuevos tipos de línea. Esto abre el cuadro de diálogo Cargar tipos de línea donde puede elegir nuevos tipos de línea para cargar en el dibujo.

Escala tipo de línea
Especifica la escala del tipo de línea de las líneas de geometría de corte.

Estilo de trazo
Especifica el estilo de trazado de las líneas de geometría de corte.

Grosor de Línea
Especifica el peso de las líneas de la geometría de corte.

Líneas curvas de tangencia

Mostrar
Especifica si se dibujan las líneas de tangencia de la curva.

Color
Especifica el color de las líneas de tangencia de curva. Puede elegir un color de la lista desplegable o elegir Seleccionar color, el cuadro de diálogo Seleccionar color se mostrará entonces.

Capa
Especifica la capa de las líneas de tangencia de curva. Puede elegir entre:

- Las capas disponibles en el dibujo.
- *EntityLayer*_IntersectionBoundary: se mantienen las propiedades de las capas de las entidades de la sección, pero se crea una copia de estas capas.

  Nota: Esto sobrescribe las otras propiedades especificadas.

- Nueva configuración de nombre de capa: la opción abre el cuadro de diálogo Nuevo nombre de capa. Aquí puede editar la configuración del nombre de la opción anterior.

Tipo de línea
Especifica el tipo de línea de las líneas de tangencia de la curva. Puede elegir entre:

- Los tipos de línea disponibles en el dibujo
- Cargar para cargar nuevos tipos de línea. Esto abre el cuadro de diálogo Cargar tipos de línea donde puede elegir nuevos tipos de línea para cargar en el dibujo.

Escala tipo de línea
Especifica la escala del tipo de línea de las líneas de tangencia de la curva.

Estilo de trazo
Especifica el estilo de trazado de las líneas de tangencia de curva.

Grosor de Línea
Especifica el grosor de línea de las líneas de tangencia de curva.

24.15.4 Opciones del menú contextual

Nuevo
Crea nuevas definiciones de planos de sección en el plano. Para una explicación detallada, véase el comando SECTIONPLANE.

Eliminar
Elimina los planos de sección del dibujo.

Renombrar
Cambia el nombre del plano de sección seleccionado.

Seleccionar Todo
Selecciona todas las definiciones de plano de sección.

Invertir selección.
Anula la selección actual y viceversa.

24.16 PLANOSECCIONABLOQUE comando

Abre el cuadro de diálogo Crear sección/elevación.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

24.16.1 Descripción

Abre el cuadro de diálogo Crear sección/elevación para guardar la geometría de la sección como un bloque o en un archivo dwg externo.

24.17 SEGURIDAD comando

Abre el cuadro de diálogo Seguridad.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

24.17.1 Descripción

Abre el cuadro de diálogo Seguridad para especificar si se permite la ejecución automática de las macros VBA.

24.18 OPCIONESSEGURIDAD comando

Abre el cuadro de diálogo Opciones de seguridad.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

24.18.1 Descripción

Abre el cuadro de diálogo Opciones de seguridad para especificar una contraseña para proteger su plano del acceso no autorizado.

24.19 SELECCIONAR comando

Selecciona entidades.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

24.19.1 Descripción

Selecciona una o más entidades a través de una variedad de métodos de selección.

Nota: Se accede al conjunto de selecciones durante los comandos posteriores con la opción Anterior.

24.19.2 Métodos

Existen dos métodos para seleccionar las entidades:

- Seleccione entidades por separado utilizando el comando.
- Crtl+A selecciona todas las entidades de las capas no congeladas.

24.19.3 Opciones dentro del comando

Seleccionar las entidades a incluir en el conjunto
Elige entidades para agregar al conjunto de selección; utilice uno de los métodos que se enumeran a continuación. A medida que se añaden entidades al conjunto de selección, el programa las resalta con guiones.

seleccionar TODAS las entidades
Selecciona todas las entidades en el dibujo, excepto aquellas en capas congeladas.

Agrega
Añade entidades adicionales al conjunto de selección. (Se utiliza después de la opción Eliminar escribiendo Añadir en la línea de comandos).

Añadir al conjunto (+)
Añade entidades adicionales al conjunto de selección. (Se utiliza después de la opción Eliminar escribiendo + en la línea de comandos).

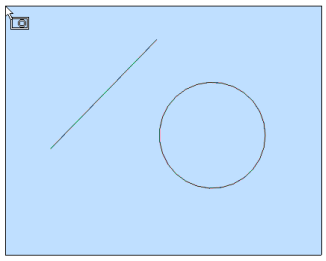
Borrar
Elimina entidades del conjunto de selección. A medida que se eliminan las entidades del conjunto de selección, el programa las desmarca.

substraer del conjunto (-)
Elimina entidades del conjunto de selección. A medida que se eliminan las entidades del conjunto de selección, el programa las desmarca.

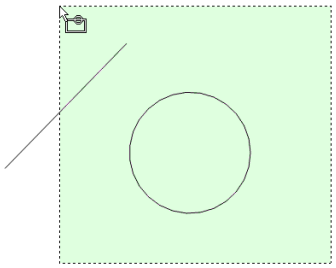
Selección previa
Añade las entidades de la selección anterior al conjunto de selección actual.

Última entidad en dibujo
Añade la última entidad dibujada al conjunto de selección.

dentro Ventana
Selecciona todas las entidades que están completamente dentro de una ventana de selección rectangular. El contorno de la ventana de selección se dibuja, lleno de azul transparente.

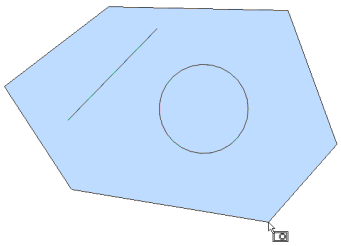


Ventana de cruce
Selecciona todas las entidades que están dentro y cruzan una ventana de selección rectangular. El contorno de la ventana de selección se dibuja en una línea discontinua, llena de azul transparente.

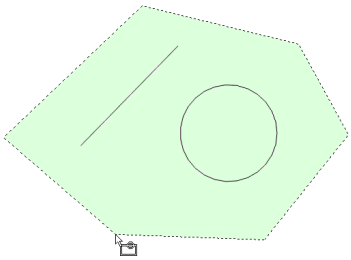


Vetana exterior
Selecciona todas las entidades completamente fuera de una ventana de selección rectangular.

Polígono Ventana
Selecciona todas las entidades completamente dentro de una ventana de selección poligonal. El contorno del polígono de selección se dibuja, lleno de azul transparente.

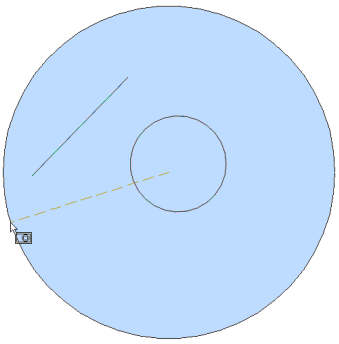


Polígono de Cruce
Selecciona todas las entidades dentro y cruza una ventana de selección poligonal. El contorno del polígono de selección se dibuja con una línea discontinua, llena de verde transparente.



Polígono Exterior
Selecciona todas las entidades completamente fuera de una ventana de selección poligonal.

Ventana Círculo
Selecciona todas las entidades completamente dentro de una ventana de selección circular. Se dibuja el contorno del círculo de selección, relleno de azul transparente.



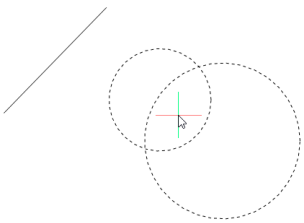
Círculo de Cruce
Selecciona todas las entidades que se encuentran dentro y cruzan una ventana de selección circular. El contorno del círculo de selección se dibuja con una línea discontinua, rellena de verde transparente.

Círculo Exterior
Selecciona todas las entidades completamente fuera de una ventana de selección circular.

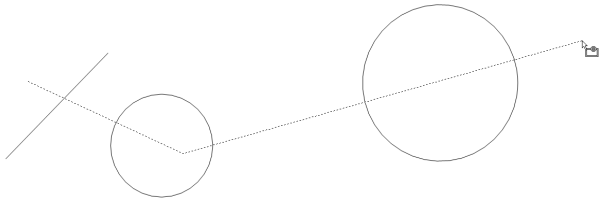
Caja
Selecciona las entidades en función de la dirección en la que se mueva el cursor:

- Derecha a izquierda: La caja actúa como el modo de cruce.
- Izquierda a derecha - La caja actúa como el modo Ventana.

puNto
Selecciona todas las entidades cerradas que rodean el punto de selección, como todas las paredes de una habitación.



Borde
Selecciona todas las entidades que cruzan las líneas de selección de cercas.



AUto
Selecciona entidades dependiendo de cómo utilice el cursor:

- Elegir una entidad - la entidad está seleccionada
- Elige dos puntos de derecha a izquierda - El modo automático actúa como el modo de cruce.
- Elija dos puntos de izquierda a derecha - El modo automático actúa como el modo de ventana.

MUltiple
Todas las entidades seleccionadas durante este modo se agregan al conjunto de selección.

UNico
Después de seleccionar una sola entidad, el comando termina.

seleccionar por PROperties…
Selecciona las entidades en función de sus propiedades.

Nota: Para ver la versión de panel de esta opción, consulte el comando SELECR.

Color
Selecciona entidades en función de su color.

Nota: :Si hay entidades coloreadas en un color específico porque las propiedades de color de la capa o el bloque están en ese color específico, estas entidades no se seleccionarán.

Librodecolores
Selecciona las entidades con un color de libro de colores.

Nota: Si hay entidades coloreadas en un color de libro porque las propiedades de color de la capa o el bloque, estas entidades no serán seleccionadas.

Capa
Selecciona entidades en función de su capa. Introduzca * para seleccionar todas las capas.

Tipo de línea
Selecciona las entidades en función de su tipo de línea. Introduzca * para seleccionar todos los tipos de línea.

Nombre
Selecciona entidades en función del nombre de su entidad. Introduzca * para seleccionar todos los nombres de entidades.

Espesor
Selecciona entidades según su espesor.

Tipo
Selecciona entidades basadas en su tipo de entidad, como línea, círculo, arco... Introduzca * para seleccionar todos los tipos de entidad.

Valor
Selecciona las entidades en función de su valor. Introduzca * para seleccionar todos los valores.

Ancho
Selecciona entidades basadas en el ancho de las entidades.

Tirador
Selecciona las entidades en función del valor de un manejador. Se trata de un número hexadecimal que identifica de forma exclusiva a cada entidad en los dibujos; el comando Lista informa de los números de las manillas.

Ubicación
Vuelve a la consulta "Seleccionar entidades para incluir en el conjunto".

métoDos de selecclón...
Muestra la sección de Selección de Entidades del cuadro de diálogo de Configuración.

Deshacer
Deshace la última acción durante este comando.

Grupo
Agrega un grupo al conjunto de selección. Consulte el comando GRUPO.

Nota: En macros, el ^S metacaracter selecciona automáticamente la entidad bajo el cursor.

24.20 SELECTALIGNEDFACES comando

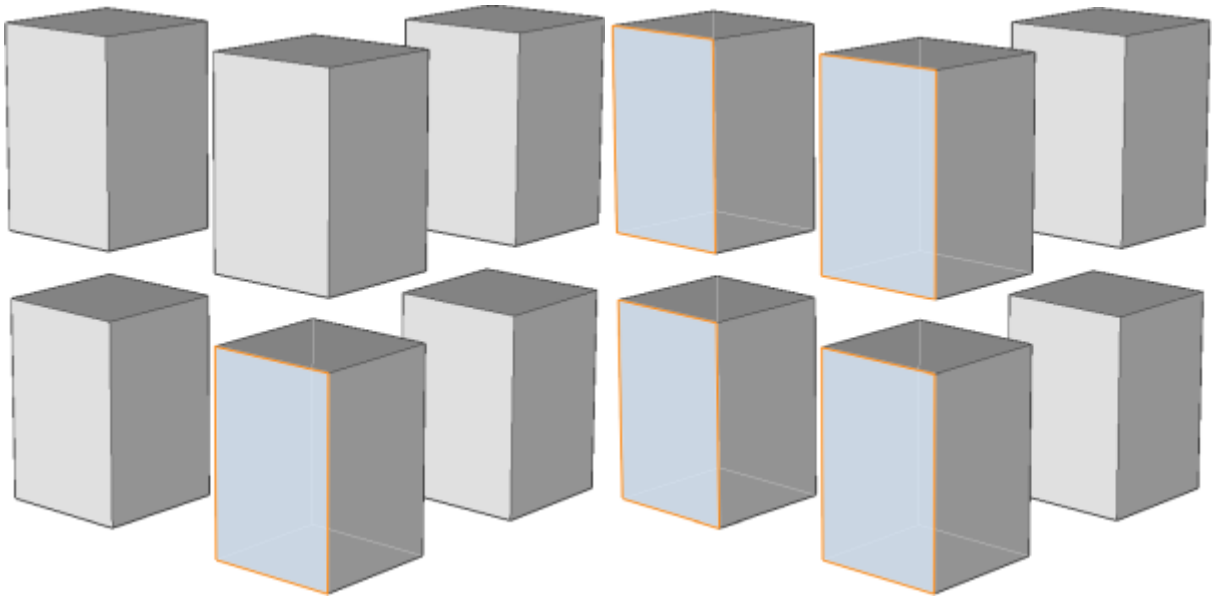
Selecciona todas las caras en un modelo que son coplanares con una cara seleccionada.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

24.20.1 Método

Seleccione una sola cara. El programa selecciona todas las demás caras que están en el mismo plano, como se muestra descrito.



24.21 SELECTALIGNEDSOLIDS comando

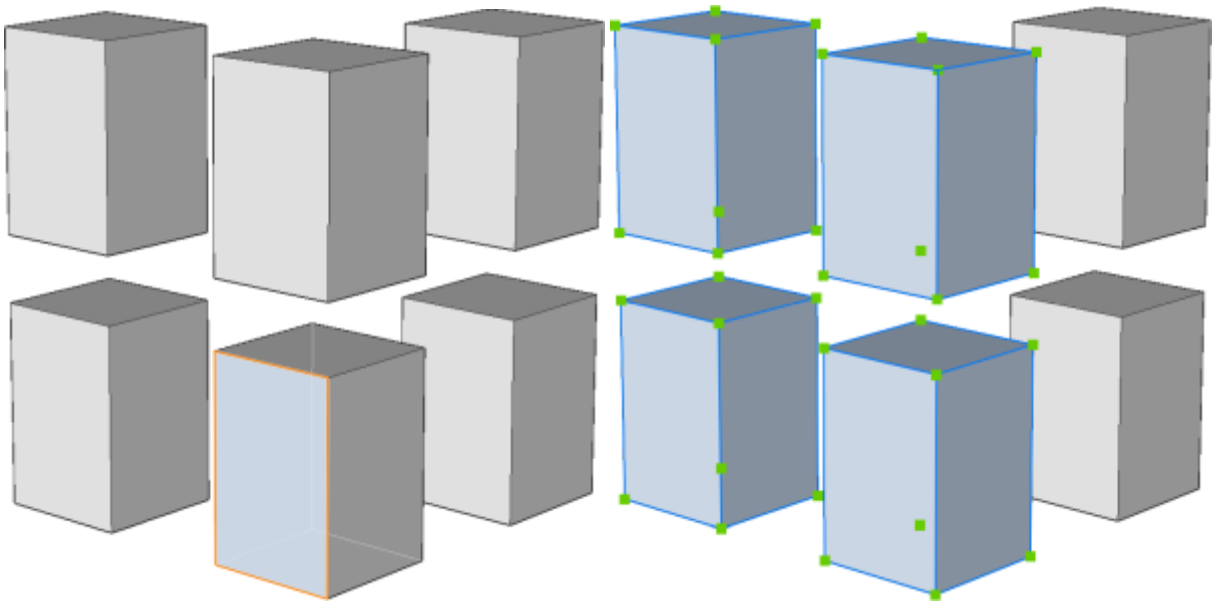
Selecciona todos los sólidos en un modelo que tienen caras coplanares con la cara seleccionada.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

24.21.1 Método

Seleccione una sola cara. El programa selecciona todas las demás caras que están en el mismo plano, como se muestra descrito.



24.22 SELECTCONNECTEDFACES comando

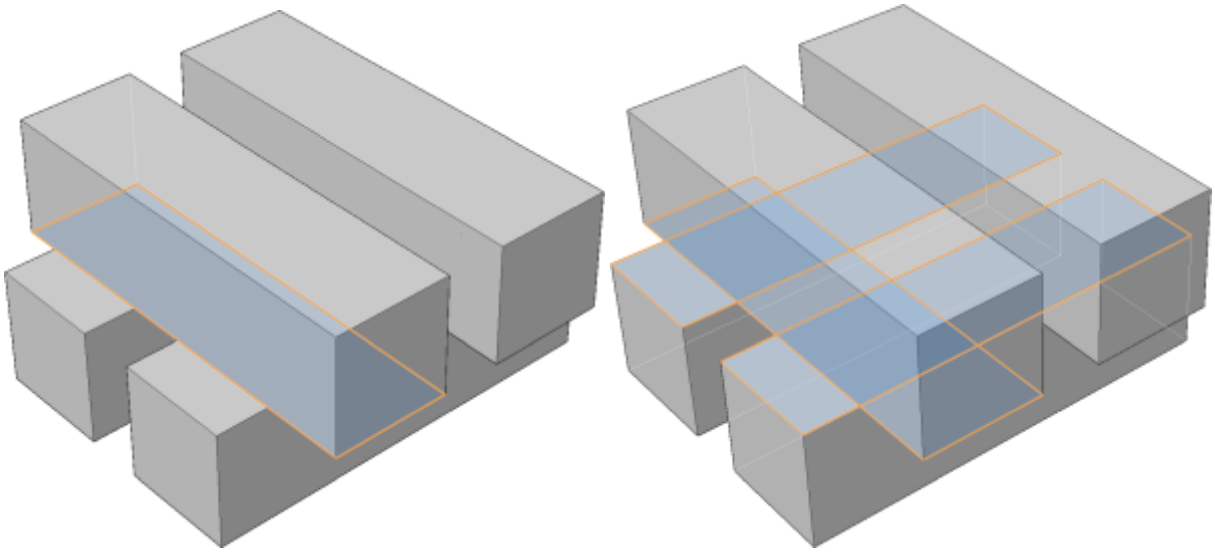
Selecciona todas las caras de un modelo que están conectadas a una cara seleccionada.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

24.22.1 Método

Seleccione una cara. El programa selecciona todos los sólidos que están conectados a la cara seleccionada, mostrados en forma de contorno.



24.23 SELECTCONNECTEDSOLIDS comando

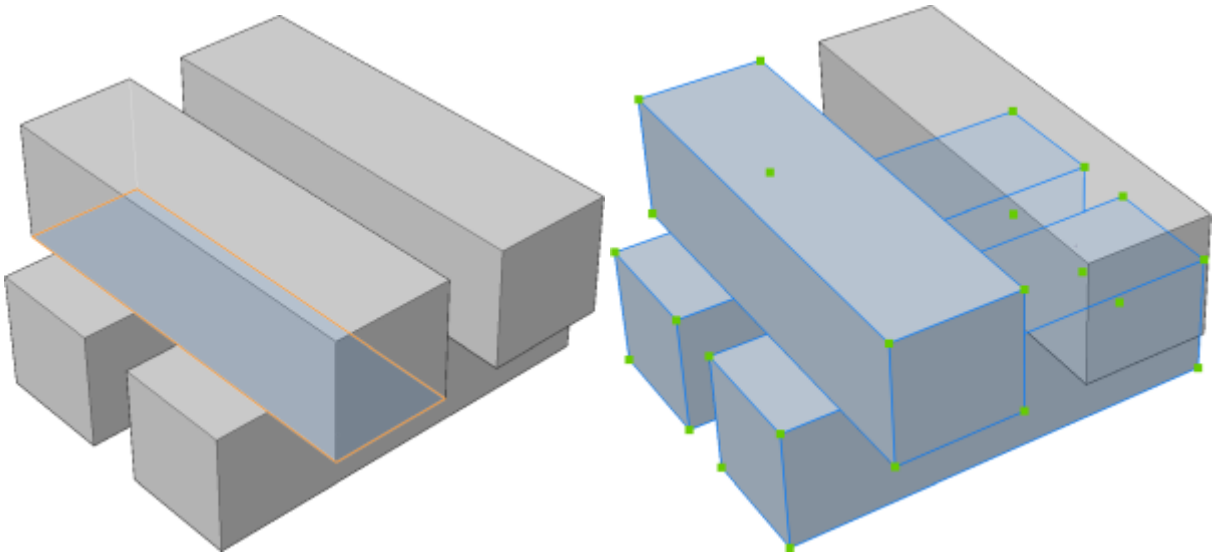
Selecciona todos los sólidos de un modelo que están conectados a una cara seleccionada.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

24.23.1 Método

Seleccione una cara. El programa selecciona todos los sólidos que están conectados a la cara seleccionada, mostrados en forma de contorno.



24.24 SELECCIONASIMILAR comando

Selecciona entidades similares.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

24.24.1 Descripción

Selecciona todas las entidades con las mismas propiedades que la entidad actualmente seleccionada.

24.24.2 Método

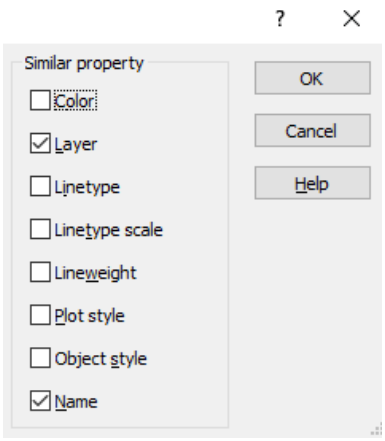
Seleccione una o más entidades y elija las propiedades en función de las cuales se realizará la selección. Al salir del comando, las entidades que coinciden con las propiedades se muestran con guiones y con agarres de entidad.

Nota: Para que este comando funcione como es debido, debe seleccionarse al menos una propiedad.

24.24.3 Opciones dentro del comando

Ajustes

Muestra un cuadro de diálogo para seleccionar las propiedades.



Nota: Al cambiar la configuración de este cuadro de diálogo se modifica el valor de la variable del sistema SELECTSIMILARMODE, a la que se accede a través del comando Configuración.

24.25 SELGRIPS comando

Muestra empuñaduras de entidades.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

24.25.1 Descripción

Selecciona entidades y luego muestra sus empuñaduras.

BricsCAD resalta las entidades seleccionadas y muestra sus agarres.

Edita las entidades arrastrando las empuñaduras. Para seleccionar todas las entidades en el dibujo, presione Ctrl+A.

24.26 SETBYLAYER comando

Restablece las propiedades anuladas a BYLAYER.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

24.26.1 Descripción

Cambia el valor de las propiedades invalidadas (color, tipo de línea, grosor de línea, material, estilo de trazado y transparencia) al valor predeterminado de SETBYLAYERMODE.

24.26.2 Métodos

Seleccione las entidades cuyas propiedades se establecerán como BYLAYER según el valor de la variable de sistema SETBYLAYERMODE.

Introduzca 'all' para seleccionar todas las entidades no congeladas en la ventana gráfica actual.

Cuando las entidades contienen bloques, BricsCAD pregunta si los bloques deben tener sus propiedades cambiadas.

24.26.3 Opciones

Configuración
Permite seleccionar las propiedades de la entidad que se van a cambiar desde el cuadro de diálogo de configuración SetByLayer:

- Color - restablece el color de las entidades seleccionadas a BYLAYER.
- Tipo de línea - restablece el tipo de línea de las entidades seleccionadas a BYLAYER.
- Peso de línea: restablece el peso de línea de las entidades seleccionadas a BYLAYER.
- Material: restablece el material de las entidades seleccionadas a BYLAYER.
- Estilo de trazado - (sólo en dibujos con estilos de trazado) restablece el estilo de trazado de las entidades seleccionadas a BYLAYER.
- Transparencia - restablece el valor de transparencia de las entidades seleccionadas a BYLAYER.

Nota: La configuración se guarda a través de la variable de sistema SETBYLAYERMODE.

Nota: La opción Plotstyle sólo está disponible para los dibujos STB. Consulte los comandos CONVERTCTB y CONVERTPSTYLES.

24.27 -SETBYLAYER comando

Establece las excepciones de propiedad de las entidades seleccionadas en ByLayer.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

24.27.1 Descripción

Cambia el valor de las propiedades invalidadas (color, tipo de línea, grosor de línea, material, estilo de trazado y transparencia) al valor predeterminado de SETBYLAYERMODE.

24.27.2 Métodos

Seleccione las entidades cuyas propiedades se establecerán como BYLAYER según el valor de la variable de sistema SETBYLAYERMODE.

Introduzca ‘all' para seleccionar todas las entidades no congeladas en la ventana gráfica actual.

Cuando las entidades contienen bloques, BricsCAD pregunta si los bloques deben tener sus propiedades cambiadas.

24.27.3 Opciones

Configuración
Permite seleccionar las propiedades de entidad que se cambiarán de la línea de comandos:

- Color - restablece el color de las entidades seleccionadas a BYLAYER.
- Tipo de línea - restablece el tipo de línea de las entidades seleccionadas a BYLAYER.
- Peso de línea: restablece el peso de línea de las entidades seleccionadas a BYLAYER.
- Material: restablece el material de las entidades seleccionadas a BYLAYER.
- Estilo de trazado - (sólo en dibujos con estilos de trazado) restablece el estilo de trazado de las entidades seleccionadas a BYLAYER.

- Transparencia - restablece el valor de transparencia de las entidades seleccionadas a BYLAYER.

Nota: La configuración se guarda a través de la variable de sistema SETBYLAYERMODE.

Nota: La opción Plotstyle sólo está disponible para los dibujos STB. Consulte los comandos CONVERTCTB y CONVERTPSTYLES.

24.28 SETLICENSELEVEL comando

Cambia los comandos disponibles estableciendo el tipo de licencia.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

24.28.1 Descripción

Ejecuta BricsCAD y/o Communicator con diferentes niveles de licencia, lo que afecta a los comandos que están disponibles para el usuario. Para que el nuevo nivel de licencia tenga efecto, los usuarios deben salir de BricsCAD y luego iniciarlo de nuevo.

24.28.2 Métodos

Hay dos métodos para cambiar el nivel de licencia:

- Cambiar el nivel de licencia de BricsCAD.
- Cambiar el nivel de licencia de Communicator.

24.28.3 Opciones

Ejecutar BricsCAD con otro nivel de licencia

- Ejecutar BricsCAD como: Lite - ejecuta BricsCAD sin las funcionalidades 3D, excepto la API y LISP.
- Pro - ejecuta BricsCAD sin comandos BIM y mecánicos.
- Bim - ejecuta BricsCAD con comandos Pro y BIM.
- Mechanical - ejecuta BricsCAD con comandos Pro y Mechanical.
- Ultimate - ejecuta BricsCAD con funcionalidades completas, incluyendo BIM y comandos mecánicos.

Ejecutar Communicator a otro nivel de licencia

- Ejecute Communicator con: Sin licencia: desactiva Communicator.
- Prueba: deja de ejecutar Communicator después de 30 días.
- Completo: ejecuta Communicator normalmente.

24.29 CONFIGURACIÓN comando

Abre el cuadro de diálogo Configuración.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

24.29.1 Descripción

Abre el cuadro de diálogo Configuración para ver y modificar las variables del sistema. La mayoría de las variables del sistema, pero no todas, están disponibles en el cuadro de diálogo Configuración. Puede modificar todas las variables del sistema utilizando el comando MODIVAR.

24.30 SETTINGSSEARCH comando

Abre el cuadro de diálogo Configuración en la palabra especificada por el usuario.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

24.30.1 Descripción

Busca en el cuadro de diálogo Configuración la palabra especificada por el usuario.

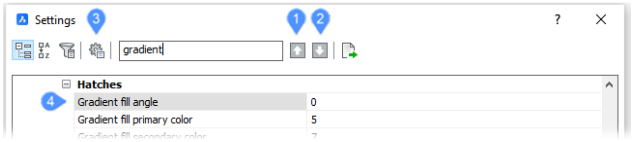
24.30.2 Métodos

1 Introduzca una sola palabra. La palabra de búsqueda que se ajustará a los siguientes elementos:
   - Títulos de la categoría
   - Títulos, nombres y valores de variables
   - Texto de ayuda variable

2 El programa muestra el cuadro de diálogo Configuración y va a la primera entrada que coincide con la palabra de búsqueda.

3 Haga clic en los botones Buscar anterior y Buscar siguiente para buscar otras instancias de la palabra de búsqueda.

4 Haga clic en el botón Configuración para cambiar la forma en que el programa busca la configuración.



1 Encontrar anterior

2 Buscar siguiente

3 Configuración

4 Frase de búsqueda encontrada

24.31 SETUCS comando

Abre el cuadro de diálogo Sistema de coordenadas del usuario.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

Alias: DDUCSP, UCP

24.31.1 Descripción

Abre el cuadro de diálogo Sistema de coordenadas del usuario para especificar un punto de vista a utilizar para el actual SCP (Sistema de coordenadas del usuario).

24.32 MODIVAR comando

Muestra y cambia los valores de las variables del sistema.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Alias: SET

24.32.1 Descripción

Muestra y cambia los valores de las variables del sistema en la línea de comandos.

Nota: Este comando se puede introducir de forma transparente: 'SETVAR.

Nota: Los nombres de las variables del sistema también se pueden introducir directamente en la línea de comandos, sin usar este comando.

24.32.2 Métodos

Hay dos métodos para utilizar el comando SETVAR:

- Introduzca el nombre de una variable del sistema para ver su estado.
- Elija para mostrar una lista que contenga todas las variables del sistema.

24.32.3 Opciones

Nombre de variable
Especifica el nombre de una variable del sistema.

?
Enumera los nombres de las variables del sistema.

*****
Enumera todas las variables del sistema.

Nombre*
Enumera todas las variables del sistema que empiezan por Nombre.

24.33 SOMBRA comando

Genera imágenes sombreadas de dibujos 3D.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

Alias: SHA

24.33.1 Descripción

Genera imágenes sombreadas del dibujo 3D actual, basadas en la configuración actual del comando - MODOSOMBRA. Las imágenes sombreadas son versiones más sencillas de los estilos visuales y las imágenes renderizadas.

24.34 MODOSOMBRA comando

Especifica el estilo de sombreado para el dibujo actual.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

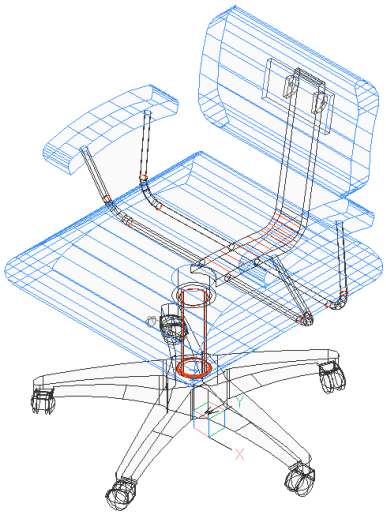
24.34.1 Descripción

Especifica el estilo de sombreado para el dibujo actual que será utilizado por el comando SOMBRA.

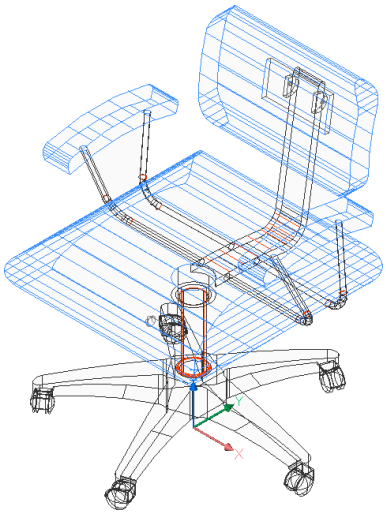
24.34.2 Opciones

Introducir estilo visual
Elija el nombre de un estilo visual preestablecido.

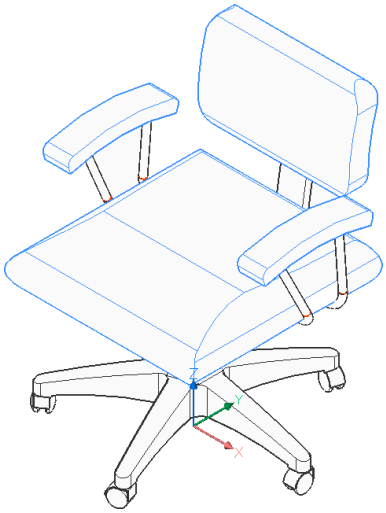
2dwireframe
Modo de visualización por defecto.



Malla Alambre
Wireframe, que muestra todas las aristas.



Oculto
Marco de cable con líneas ocultas eliminadas.



Realístico
Renderizado con materiales, si está disponible.



Conceptual
Renderizado con gama de colores psicográficos.



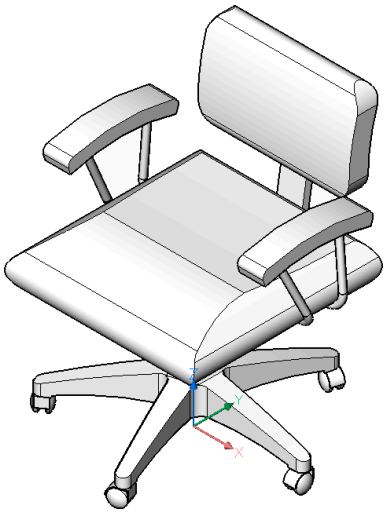
Sombreado
Renderizado sin materiales.



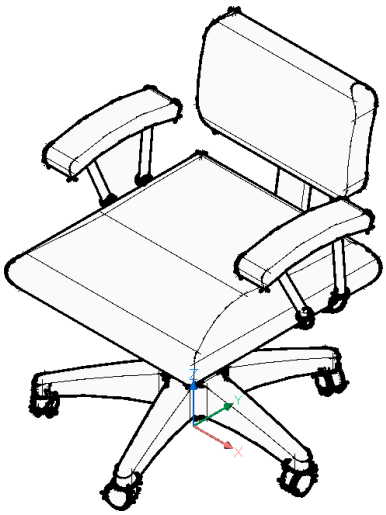
sombreado con Bordes
Renderizado con bordes contrastados, sin materiales.



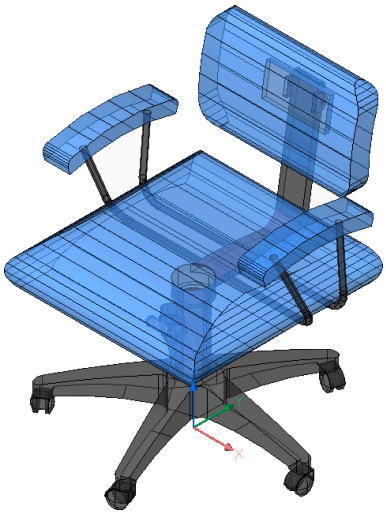
sombreado en Gris
Renderizado en tonos grises, sin colores.



Boceto
Renderizado con líneas de borde ásperas.



Rayos-X
Representado con caras semitransparentes.



Otros
Crea un nuevo estilo visual.

actUal
mantener el estilo visual actual.

24.35 -MODOSOMBRA comando

Especifica el estilo de sombreado para el comando SOMBRA.

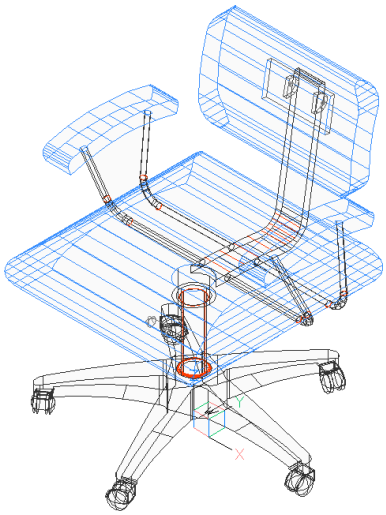
Shape Lite Pro Mechanical BIM

24.35.1 Descripción

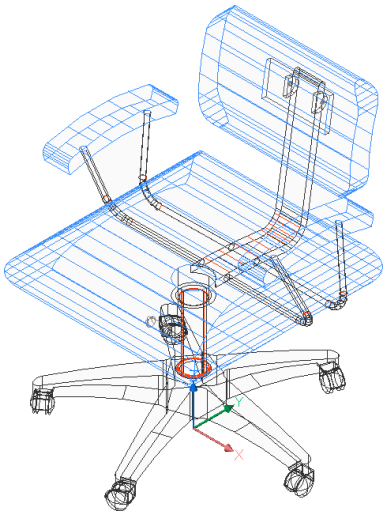
Especifica el estilo de sombreado para el dibujo actual que será utilizado por el comando SOMBRA.

24.35.2 Opciones

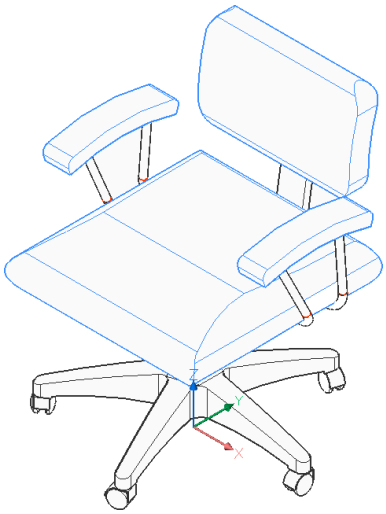
2dwireframe
Se muestra el bastidor de cable sin sombreado.



Malla 3D
Se muestra el bastidor de cable sin sombreado.



Oculto
Marco de cable con líneas ocultas eliminadas.



Plano
Sombreado plano.



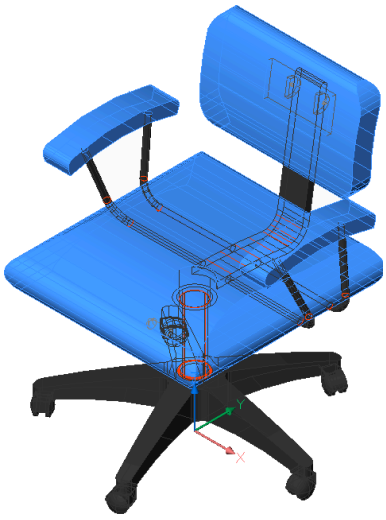
Gouraud
Sombreado suave.



pLano+aristas
Sombreado plano con bordes resaltados.



gOuraud+bordes
Sombreado suave con bordes resaltados.



24.36 FORMA comando

Coloca las formas en los dibujos.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: ✳

Nota: Antes de poder colocar formas en planos, primero debe cargar un archivo de forma SHX con el comando Cargar.

24.36.1 Método

Introduzca el nombre de la forma y especifique el punto de inserción, la escala y el ángulo de rotación para colocarla en el dibujo.

Las formas son una primera versión de los bloques, que eran muy eficientes pero difíciles de codificar; las formas ya no se utilizan casi nunca. El formato SHP también se utiliza en determinadas fuentes; contiene un indicador para distinguir entre formas y fuentes.

24.36.2 Opciones dentro del comando

?Listar
Lista los nombres de las configuraciones de página en el dibujo. Informa del nombre del archivo y de los nombres de las formas:
Archivo de forma: C:\temp\611.shx
HAIE BOIS
HOTALU BATALU
CLOTUR FROST
RAILS PGA
PGAE PGBR
Si no hay formas cargadas, informa: "No hay formas cargadas".

Nota: Las formas se pueden editar mediante agarres.

24.37 CONJUNTOPLANOS comando

Abrir panel de conjunto de trabajos.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

Alias: SSM

24.37.1 Descripción

Opens the **Sheet Sets** panel to display it in the current workspace. The **Sheet Sets** panel appears at the same size and location as it did before it was closed or collapsed. Like any other dockable panel, the **Sheet Sets** panel can be either floating, docked or stacked.

24.38 OCULTARCONJUNTOPLANOS comando

Cierra el panel de conjuntos de hojas.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

24.38.1 Descripción

Cierra el panel de conjuntos de hojas para ocultarlo del espacio de trabajo actual. Si el panel de conjuntos de hojas está apilado cuando se cierra, la pestaña o el icono de conjuntos de hojas se elimina de la pila.

24.39 SHELL comando

Abre la ventana del símbolo del sistema.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

24.39.1 Descripción

Abre la ventana del símbolo del sistema y ejecuta otras aplicaciones.

Nota: Este es un comando solo para Windows.

24.39.2 Método

Hay dos métodos para utilizar el comando SHELL:

- Especifique el nombre de un programa para ejecutar.
- Presione Enter para abrir la ventana del símbolo del sistema.

24.40 SHOWURLS comando (Express Tools)

Muestra todas las direcciones URL incrustadas en el dibujo y le permite editarlas.

Ícono: 

24.40.1 Métodos

Abre el cuadro de diálogo **Mostrar entidades con URL adjuntas** que le permite mostrar, editar y reemplazar direcciones URL.

24.41 SHP2BLK comando (Express Tools)

Convierte todas las instancias de una entidad de forma seleccionada con una referencia de bloque equivalente.

Ícono:

24.41.1 Método

Seleccione una entidad de forma e ingrese el nombre del bloque de reemplazo.

Nota: Reemplaza todas las instancias de la forma con instancias del bloque definido.

24.42 SIGVALIDAR comando

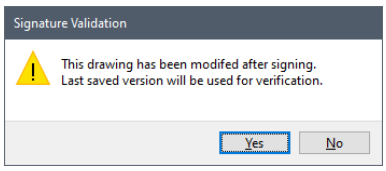
Muestra las firmas digitales para el dibujo y sus referencias X.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

24.42.1 Método

Abre el cuadro de diálogo Validar firma digital.

Nota: Si el plano actual se modificó después de la última firma, se mostrará el siguiente mensaje de advertencia:



Nota: La variable de sistema SIGWARN controla la visualización de un cuadro de diálogo con el contenido de la firma cuando se abre un dibujo con una firma digital.

24.43 SIMPLIFY comando

Simplifica las entidades.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

24.43.1 Descripción

Reduce el número de vértices de polilíneas, splines y tramas no asociativas con límites de geometría representados por polilíneas, sin cambiar su forma general.

Nota: Las entidades simplificadas son más fáciles de manipular y pueden reducir significativamente el tamaño del archivo.

24.43.2 Opciones dentro del comando

Simplificar
Reduce el número de vértices.

Ángulo y distancia máximos
Especifica la distancia máxima entre vértices no colineales para enderezar y el cambio máximo (ángulo) en una dirección entre cada dos segmentos consecutivos para enderezar. Este método está disponible para polilíneas lw/2d, tramas de línea y polilíneas 3D.

¿Enderezar segmentos de arco de polilíneas?
Decide si endereza segmentos de arco de polilínea (Sí/No).

¿Suavizar lw/2d los segmentos de polilíneas?
Decide si suaviza los segmentos de polilínea lw/2d (Sí/No).

máx Desviación
Especifica la longitud máxima del arco entre cada dos vértices adyacentes y el ángulo máximo del arco entre cada dos vértices adyacentes. Este método está disponible para polilíneas y splines lw/2d.

SUavizar
Controla si los segmentos rectos consecutivos (al menos tres), cuyos puntos finales se encuentran en un arco, se sustituyen por un segmento de polilínea abombado.

Longitud máxima del arco entre cada dos vértices adyacentes
Especifica la longitud máxima del arco entre cada dos vértices adyacentes.

Ángulo máximo del arco entre cada dos vértices adyacentes
Especifica el ángulo máximo del arco entre cada dos vértices adyacentes.

Número mínimo de vértices por arco
Especifica el número mínimo de vértices por arco.

24.44 INSTANCIAS comando

Determina si (o no) múltiples copias de BricsCAD pueden ejecutarse al mismo tiempo.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Nota: Este comando puede ser introducido de forma transparente durante los comandos ('singleton).

24.44.1 Opciones dentro del comando

Si
Permite ejecutar solo una copia de BricsCAD.

No
Permite ejecutar dos o más copias de BricsCAD.

Nota: Algunas aplicaciones de terceros se ejecutan solo en una sola instancia de BricsCAD.

24.45 BOCETO comando

Crea líneas o polilíneas a partir de un boceto a mano alzada.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

Alias: FREEHAND

24.45.1 Descripción

Crea una serie de líneas individuales o una polilínea dibujando a mano alzada.



24.45.2 Métodos para comenzar un boceto

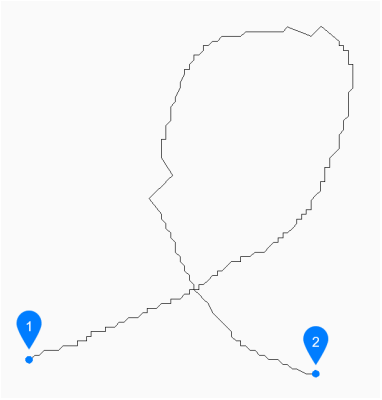
Este comando tiene 1 método para empezar a crear un boceto:

- Longitud de los segmentos de línea del boceto

Longitud de los segmentos de línea del boceto
Comience a crear un boceto especificando la longitud de los segmentos de línea de boceto. Una longitud de segmento pequeña crea un boceto más suave pero aumenta el tamaño del dibujo. La altura se guarda en la variable SKETCHINC.

Pulse ENTER o haga clic para activar
Pulse la tecla Enter o haga clic con el botón izquierdo del ratón para bajar el rotulador. El cursor se convierte en un bolígrafo y dibuja automáticamente cuando lo mueves.

Pulse ENTER o haga clic para activar
Pulse la tecla Enter o haga clic con el botón izquierdo del ratón para levantar el rotulador. Puedes mover el cursor sin dibujar.



1 Lápiz hacia arriba

2 Lápiz hacia abajo

Puede seguir subiendo y bajando el rotulador para crear bocetos ilimitados hasta que pulse X o Q para finalizar el comando.
Opciones adicionales: [Borrar/Conectar/Guardar y eXit/Salir sin guardar/Registrar (guardar)]

24.45.3 Opciones dentro del comando SKETCH

Después de empezar a crear un boceto, pueden estar disponibles las siguientes opciones:

Borrar
Borre las líneas de boceto secuencialmente arrastrando el cursor a lo largo del boceto desde cualquier punto final. Haga clic con el botón izquierdo del ratón para dejar de borrar y empezar a dibujar.

Conectar
Continúe con el último punto del boceto, después de levantar el rotulador, pasando el cursor sobre el final del segmento anterior.

Guardar y salir
Guarda el boceto y termina el comando. Cada boceto continuo se guarda como una serie de líneas individuales o una polilínea basada en la variable SKPOLY.

Salir sin guardar
Salir del comando sin guardar el boceto.

Grabar (Salvar)
Guarde el boceto actual sin finalizar el comando, lo que le permitirá seguir dibujando.

24.46 CORTE comando

Crea sólidos y superficies 3D cortando entidades existentes.

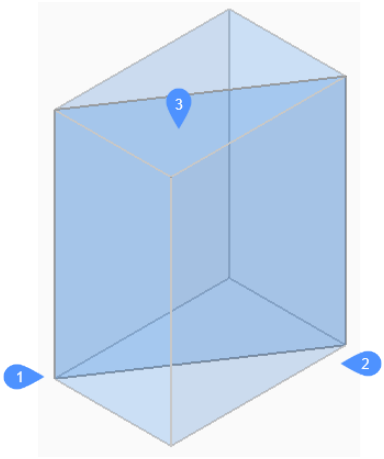
Shape Lite Pro Mechanical BIM

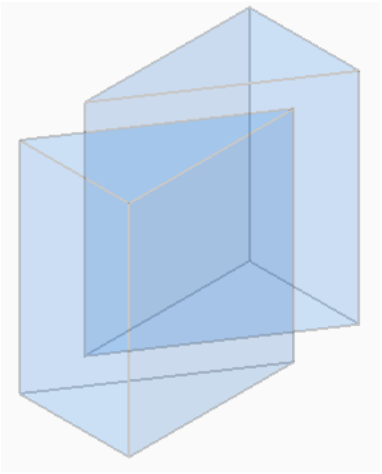
Ícono:

Alias: SL

Nota: Asegúrese de que la opción Seleccionar caras de la variable de sistema SELECTIONMODES esté activada para poder utilizar un sólido 3D plano como plano de corte.

24.46.1 Método





Especifica las entidades que se cortarán. Elija uno o más sólidos 3D o superficies.

Nota: Este comando no funciona con regiones 2D.

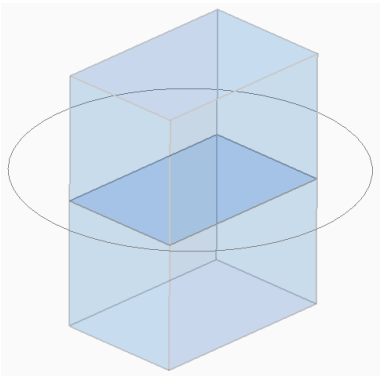
Especifique el primer (1) y el segundo (2) punto en el plano de corte y elija mantener solo una de las partes (3) o ambas. El plano de sección es perpendicular al plano XY del sistema de coordenadas mundial (WCS):

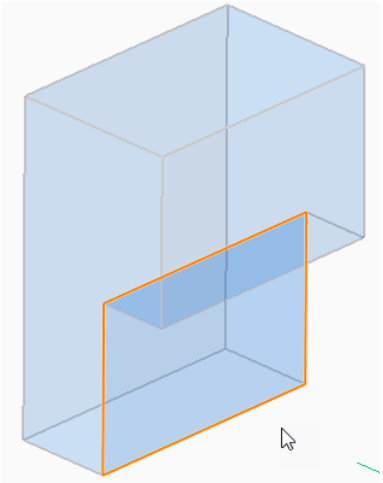
La entidad cortada puede ser manipulada como entidades independientes.

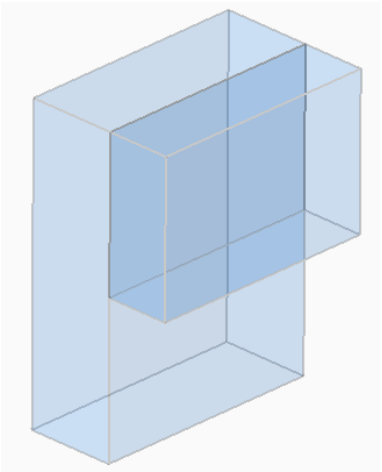
24.46.2 Opciones dentro del comando

Entidad

Corta sólidos y superficies con una entidad de intersección (círculo, elipse, arco, 2D-spline, 2D-polyline, cara sólida 3d plana, cara de superficie plana o región plana). La entidad define el plano que corta las entidades seleccionadas en 3D.





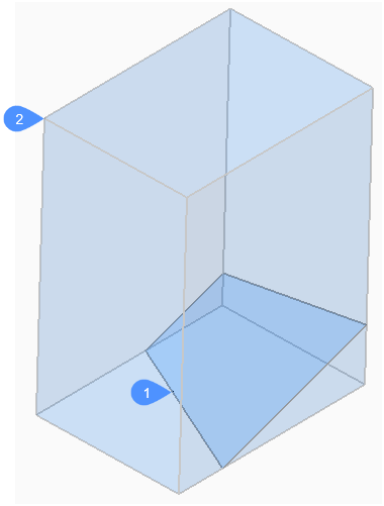


Superficie

Corte sólidos y superficies con una superficie.

Eje Z

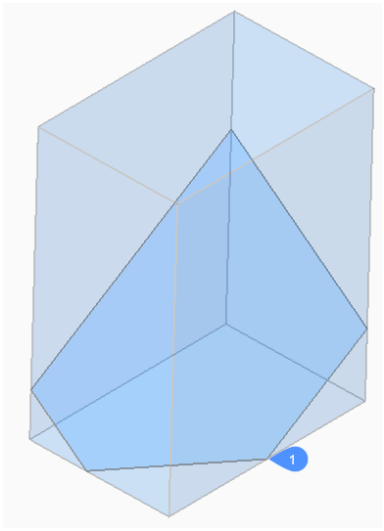
Corta sólidos y superficies con un plano perpendicular con una línea definida por un punto en el plano (1), y un segundo punto en el eje normal del plano (eje z) (2).



Vista

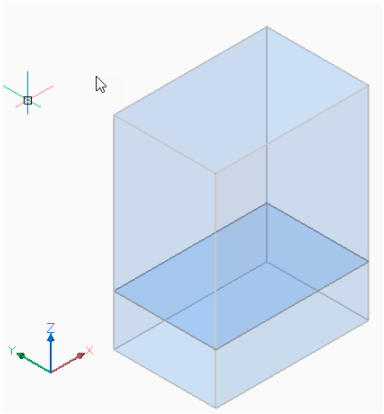
Divide sólidos y superficies con un plano definido por el punto de vista 3D actual.

El plano de sección es perpendicular a la dirección de la vista y pasa por el punto seleccionado.



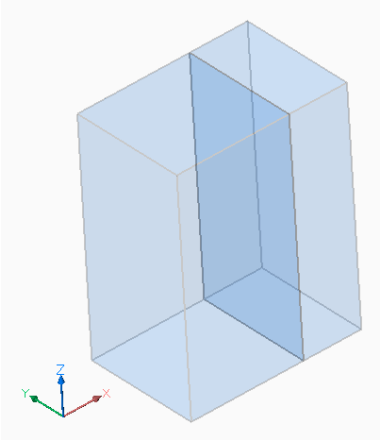
XY

Corta el modelo 3D con un plano paralelo al plano XY del sistema de coordenadas actual; le pide.



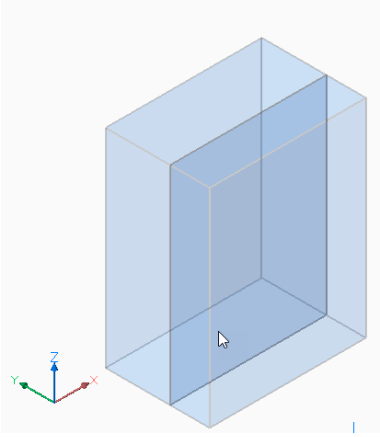
YZ

Corta el modelo 3D con un plano paralelo al plano XY del sistema de coordenadas actual; le pide.



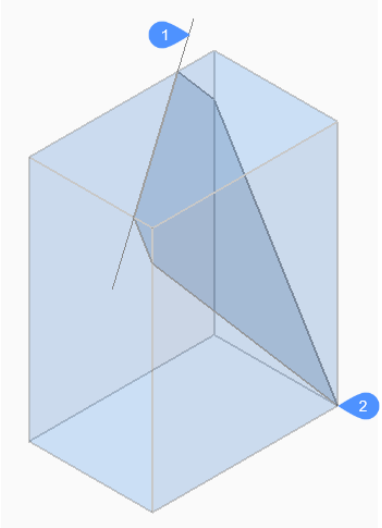
ZX

Corta el modelo 3D con un plano paralelo al plano XY del sistema de coordenadas actual; le pide.

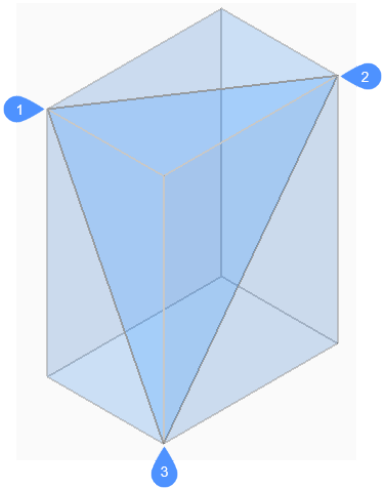


Linea-Punto

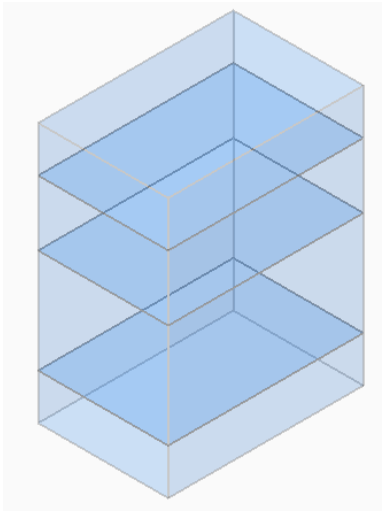
Divide sólidos y superficies con un plano definido por una entidad lineal (1) y un punto (2).



3puntos
Corte sólidos y superficies con un plano definido por tres puntos.



Multirrebanada
Divide sólidos y superficies en más de una pieza utilizando una cara y especificando la distancia entre divisiones.



AMbos
Conserva ambas partes.

24.47 SMASSEMBLYEXPORT comando

Busca en la estructura de ensamblaje, del dibujo actual, sólidos 3D dentro de un componente y aplica los comandos SMCONVERT y SMEXPORT2D.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icono:

24.47.1 Método

El resultado de este comando es un conjunto de archivos .dxf archivos con la información de desdoblamiento guardados en una carpeta de salida definida por el usuario y ordenados por grosor. Las partes procesadas con advertencia de comando o errores se colocan en una carpeta especial. Se genera un informe HTML que enumera todos los sólidos del ensamblaje. Indica su estado y enlaza con el correspondiente .dwg y .dxf archivos.

Nota: SMASSEMBLYEXPORT se puede aplicar a ensamblajes mixtos que contienen piezas de chapa metálica y no metálicas. Clasifica rápidamente las piezas que no son de chapa de las que sí lo son.

La clasificación sólida es la siguiente:

- Chapa Metálica – sólido es una pieza de chapa metálica
- Chapa Metálica Deficiente – parece que se necesita un diseño de chapa metálica, asistencia al usuario y reelaboración
- No Chapa Metálica – el sólido no se reconoce como diseño de chapa metálica

Nota: SMASSEMBLYEXPORT se puede aplicar a planos simples con sólidos, a ensamblajes creados en BricsCAD y a planos importados con Communicator para BricsCAD.

Nota: Para un procesamiento óptimo, establezca la variable del sistema IMPORTPRODUCTSTRUCTURE en 2, de lo contrario los componentes mecánicos se convertirán en sólidos, aumentando el tiempo de procesamiento.

Nota: Para un rendimiento óptimo, establezca el Estilo visual en EstructuraInalambrica2d.

24.47.2 Opciones dentro del comando

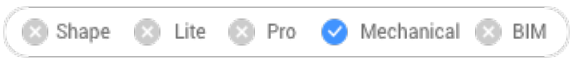
Carpeta de salida
Especifica la carpeta de salida.

Tabla de doblez
Asigna una tabla de curvas utilizada durante la llamada SMEXPORT2D en el proceso de salida.

Versión Dxf
Especifica el número de la versión DXF.

24.48 SMBEAD comando

Crea detalles de forma acanalada asociativa en chapa metálica.



Icono: 

24.48.1 Descripción

Crea características asociativas de forma de costilla en piezas de chapa metálica a partir de perfiles 2D. La característica se actualiza automáticamente cuando se cambia su perfil de definición.

La diferencia con las características de la costilla lineal insertadas de la biblioteca por el comando BMINSERT es que las características de la costilla creadas por el comando SMBEAD pueden tener una trayectoria arbitraria.

24.48.2 Método

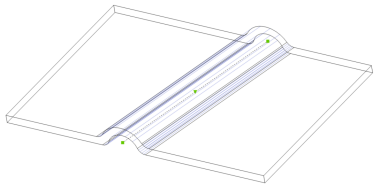
Hay dos métodos para seleccionar una curva de control a lo largo de la cual se creará la costilla:

- Especifique un radio de perfil.
- Especifique un radio redondo.

24.48.3 Opciones dentro del comando

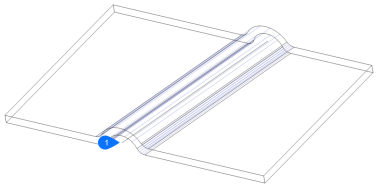
Seleccionar curva de control

Selecciona una curva de control a lo largo de la cual se creará la costilla. La curva seleccionada puede ser una línea, una polilínea, un círculo, un arco, una elipse, un arco elíptico o una spline. La curva 2D puede ser abierta o cerrada, pero no puede intersecarse a sí misma ni a otros elementos de la forma.



Radio de perfil

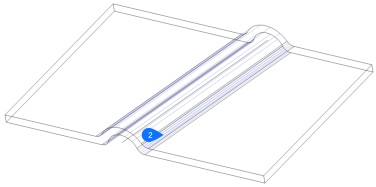
Establece el radio del perfil de la costilla (1).



Nota: El valor inicial del radio de perfil se toma del **Navegador mecánico para chapa metálica** o de la **característica de cuentas** en **Configuración** > **Parámetros iniciales**.

Radio redondo

Establece el radio de los filetes suavizantes (2).



Nota: El valor inicial de Round Radius se toma del **Navegador mecánico para chapa metálica** o de la **función Cordón** en **Configuración** > **Parámetros iniciales** .

24.49 SMBEND comando

Convierte los bordes duros (bordes afilados entre las caras de las bridas) o las uniones en curvas.

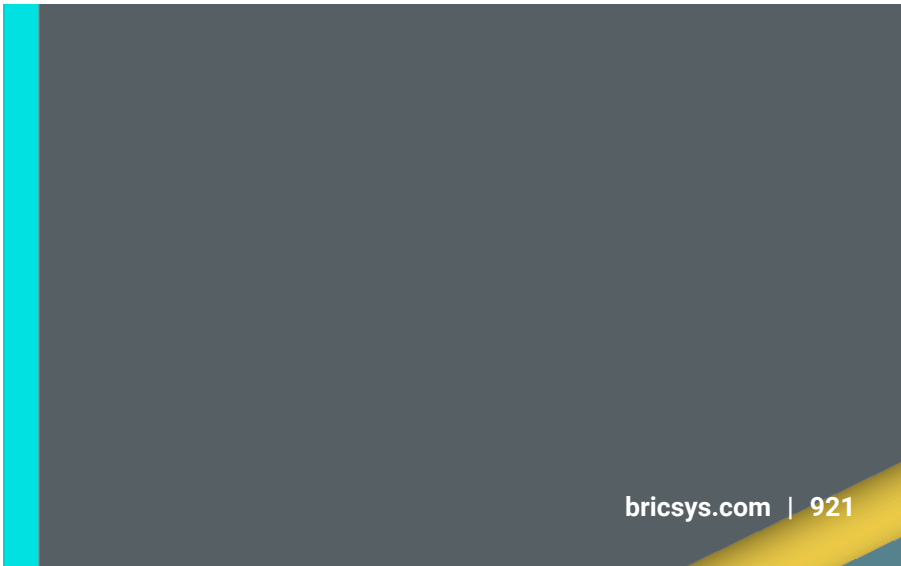
Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

24.49.1 Método

Seleccione bordes duros, cruces, bridas o sólidos 3D.





24.49.2 Opciones dentro del comando

Modelo Entero
Detecta y convierte las aristas duras o las uniones en todo el modelo.

24.50 SMBENDCREATE comando

Convierte los bordes duros (bordes afilados entre las caras de las bridas) o las uniones en curvas.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

24.50.1 Descripción

Este comando está obsoleto. Utilice el comando *SMBEND* en su lugar.

24.51 SMBENDSWITCH comando

Convierte las curvas en curvas inclinadas.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

24.51.1 Descripción

Permite seleccionar caras dobladas que se transformarán en curvas inclinadas.

24.52 SMCONVERT comando

Reconoce automáticamente las características de la chapa.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

24.52.1 Descripción

Reconoce automáticamente bridas, curvas, curvas inclinadas, costillas, características de forma y agujeros para sólidos 3D seleccionados.

24.52.2 Opciones dentro del comando

Modelo Entero
Aplica el comando a todo el modelo.

Nota: Todos los sólidos del modelo se analizan y, si es posible, se convierten en cuerpos de chapa. El comando reconoce entidades de chapa metálica (como bridas y curvas) en la geometría de entrada. El espesor corporal del dibujo de chapa metálica es el criterio en caso de que se seleccionen varios sólidos. Por lo tanto, los cuerpos seleccionados deben tener el mismo espesor, de lo contrario se mostrará un mensaje de error en la ventana de comandos.

24.53 SMDELETE comando

Elimina características de elementos de chapa metálica.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

24.53.1 Descripción

Elimina una curvatura o una unión restaurando un borde duro entre dos bridas. Este comando también puede quitar una brida con todas las curvas adyacentes y puede quitar el mitón restaurando la geometría cortada por la entidad.

Las bridas adyacentes se extienden hasta una configuración de cruce con la brida que se elimina.

24.53.2 Método

Hay dos métodos para sustituir las características por bordes duros:

- Seleccione las caras de las características.
- Seleccione caras de espesor.

24.54 SMDISSOLVE comando

Elimina los datos de chapa metálica de las características seleccionadas.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

24.54.1 Descripción

Disuelve la característica de chapa en las caras sólidas 3D. Los elementos disueltos ya no aparecen en el Navegador Mecánico. Las caras de los elementos disueltos se pueden mover, girar o empujar libremente.

24.54.2 Método

Hay dos métodos para eliminar datos de chapa metálica de las características:

- Seleccione caras en el modelo.
- Eliminar de todo el plano.

24.55 SMEXPLODE comando

Convierte las curvas, las formas, los dobladillos, los cruces y las lengüetas en sus posibles características primitivas y elimina la característica original.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

24.55.1 Método

La característica se descompone en algunas primitivas (es decir, una característica de forma en curvas y bridas), o se separa en varias del mismo tipo (es decir, una curva con agujero en dos curvas):

- Curva que contiene varios componentes de conectividad en una lista de características de la curva;
- Unir varios componentes en varios cruces;
- Formar bridas y curvas;
- Se puede introducir en las bridas y en las curvas;
- Dobladillo en bridas y curvas;
- Pestaña en múltiples cruces;

24.56 SMEXPORT2D comando

Exporta la representación desplegada de un cuerpo de chapa metálica.

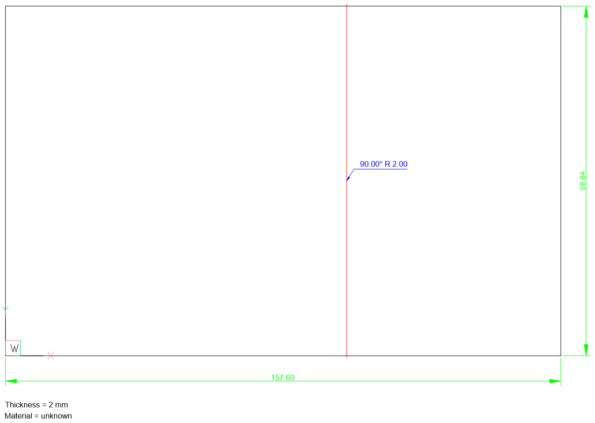
Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: DXF

24.56.1 Descripción

Exporta la representación desplegada de un cuerpo de chapa metálica como un perfil 2D en .dxf / .dwg formato de archivo.

Muestra el cuadro de diálogo Guardar entidades 2D desplegadas. Aquí puedes guardar el archivo de perfil 2D.



24.57 SMEXPORTOSM comando

Exporta una chapa metálica sólida a un formato de archivo Open Sheet Metal (.osm).

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: OSM

24.57.1 Descripción

Muestra el cuadro de diálogo Guardar archivo OSM, que permite seleccionar una carpeta para el archivo exportado.

24.57.2 Método

La pieza .osm se guarda como mm o en pulgadas, según el valor de la variable del sistema MEASUREMENT del documento. Las INSUNIDADES de los documentos se tienen en cuenta para un correcto escalado.

Nota: Puede establecer la precisión de la aproximación y la longitud mínima del documento.

24.57.3 Opciones dentro del comando

añadir decoraciones
Le permite exportar piezas metálicas adyacentes sin chapa en el mismo archivo .osm parte.

24.58 SMEXTRUIR comando

Crea una pieza de chapa metálica extrudiendo una polilínea plana.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

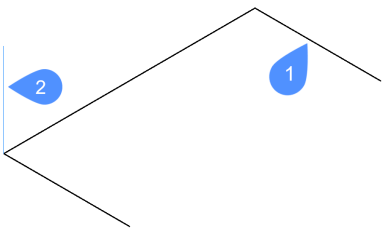
Ícono:

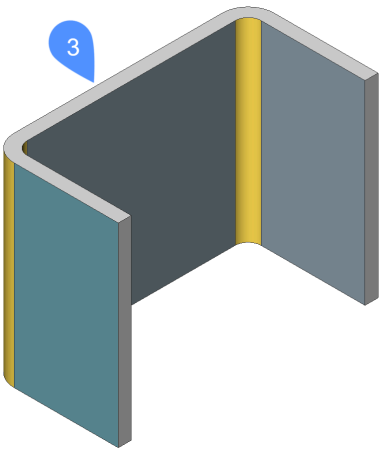
24.58.1 Descripción

Crea una pieza de chapa metálica a partir de una polilínea plana, extruyéndola ortogonalmente al plano de la polilínea.

24.58.2 Método

Seleccione una polilínea plana y especifique la altura de la extrusión.





1 Polilínea planar

2 Dirección de extrusión

3 Extruir Polilínea

La dirección de engrosamiento de la superficie extruida se aplica para cada brida por separado, para preservar las dimensiones globales de la polilínea.

Las dimensiones totales de la pieza de chapa metálica coinciden con las dimensiones de la polilínea extruida.

24.59 SMFLANGE comando

Crea una brida base (inicial).

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

24.59.1 Descripción

Crea una brida base (inicial) de una pieza de chapa metálica a partir de un perfil plano cerrado.

Nota: Se crea una brida base para cada polilínea o región cerrada seleccionada. En el **Browser Mecánico** se añade un cuerpo y una brida para cada entidad.

24.59.2 Opciones dentro del comando

Arriba
La brida se extruye en la parte superior de la entidad base.

Medio
La brida se extruye en ambos lados de la entidad base.

Abajo
La brida se extruye por debajo de la entidad base.

Nota: Si el **Asistente de Tecla Rápida** está activado, puede cambiar de opción pulsando la tecla Ctrl.

Aceptar modelo
Acepte la extrusión actual.

24.60 SMFLANGEBASE comando

Crea una brida base (inicial).

Shape Lite Pro Mechanical BIM

24.60.1 Descripción

Este comando está obsoleto. En su lugar, utilice el comando *SMFLANGE*.

24.61 CHAFLANDOBLADOSM comando

Permite doblar una brida existente a lo largo de una línea, obedeciendo el factor k para un radio de curvatura dado.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

24.61.1 Opciones dentro del comando

Nueva línea
Permite dibujar una línea para definir la ubicación de curvatura.

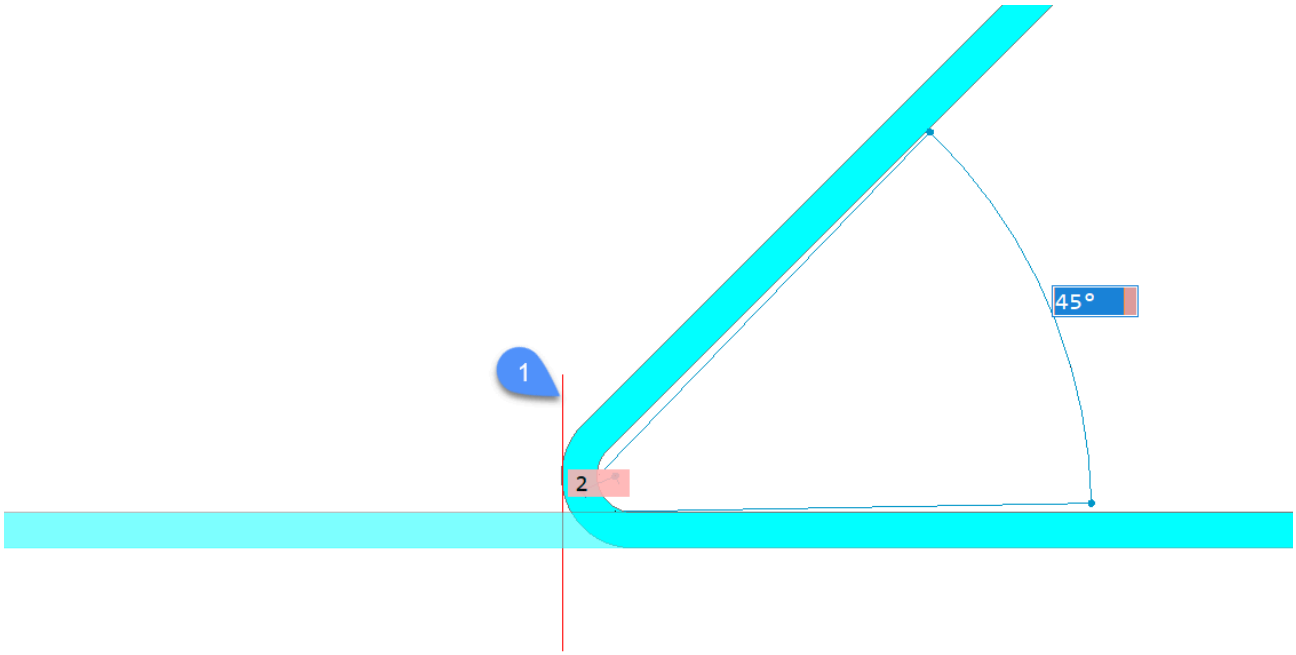
Texto
Especifica el ángulo de curvatura.

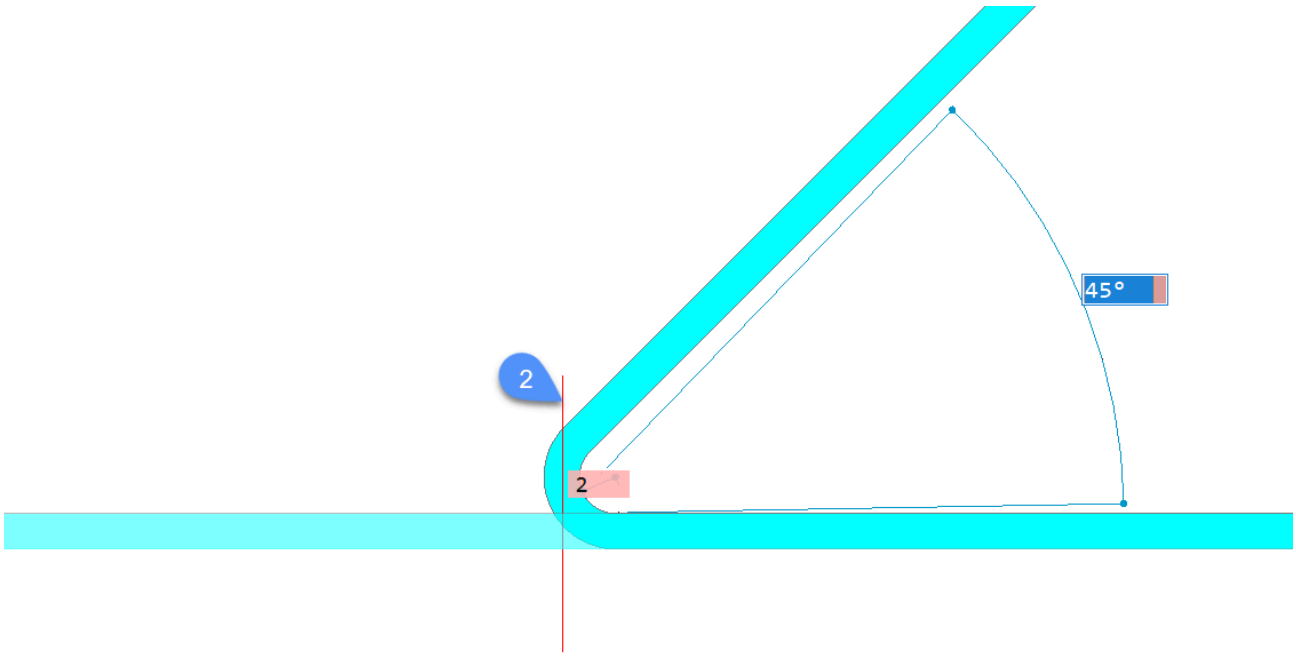
Radio
Especifica el radio de curvatura.

Nota: El radio de curvatura por defecto se define mediante la propiedad Modelado/Radio de curvatura en el Navegador mecánico de chapa metálica.

Cambiar lado
Permite desplazar la parte de la brida al otro lado de la línea o borde.

Alternar extensiones de curvas
Alterna entre mantener las extensiones de curvatura (1) o no (2). Por defecto no lo es.


45°
1
2


45°
2
2

ACeptar
Crea la curva con el ángulo y el radio actuales.

24.62 SMFLANGECONNECT comando

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

24.63 SMFLANGECONTOUR comando

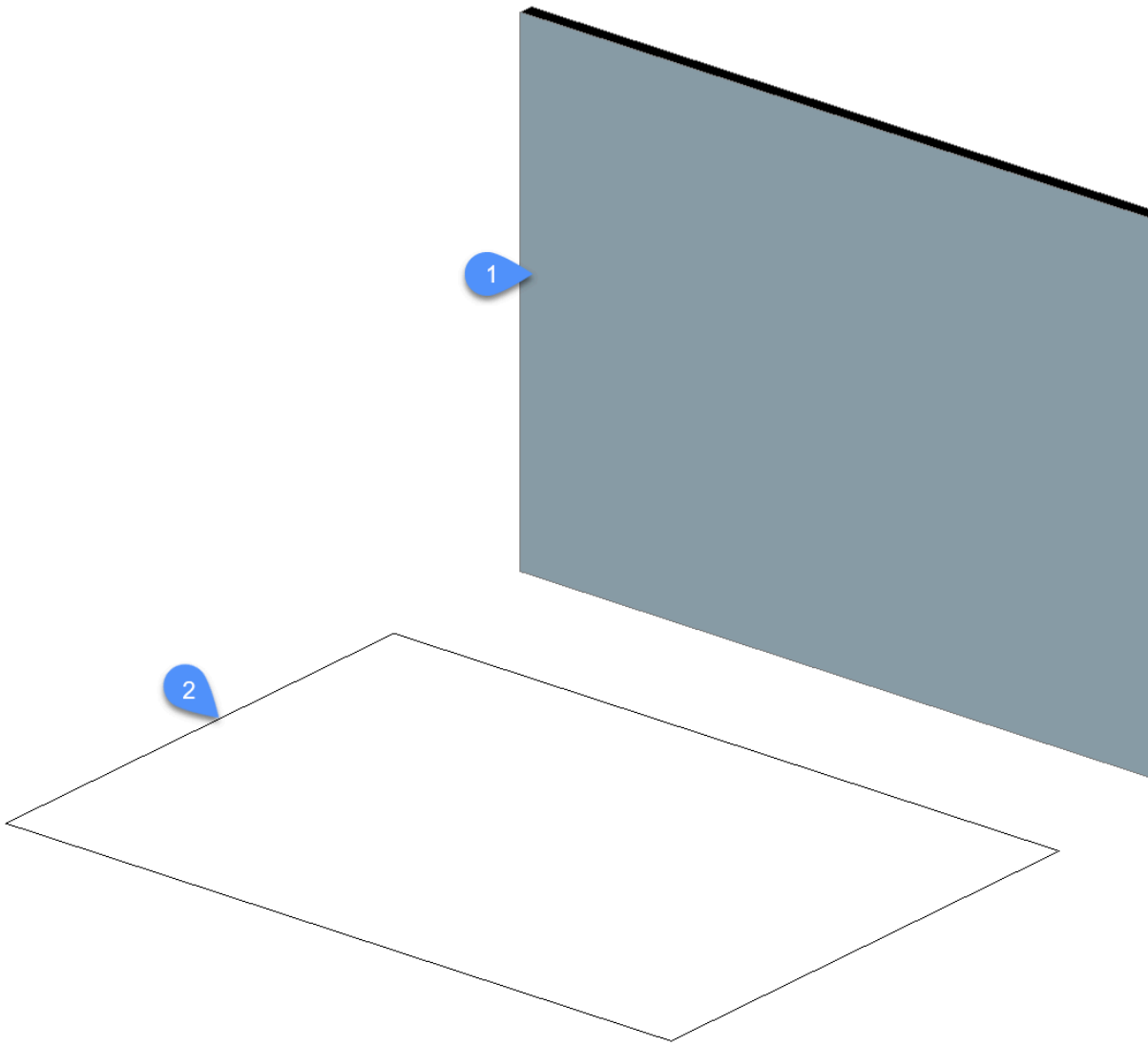
Crea una nueva brida a partir de un contorno cerrado y la une a una pieza de chapa existente.

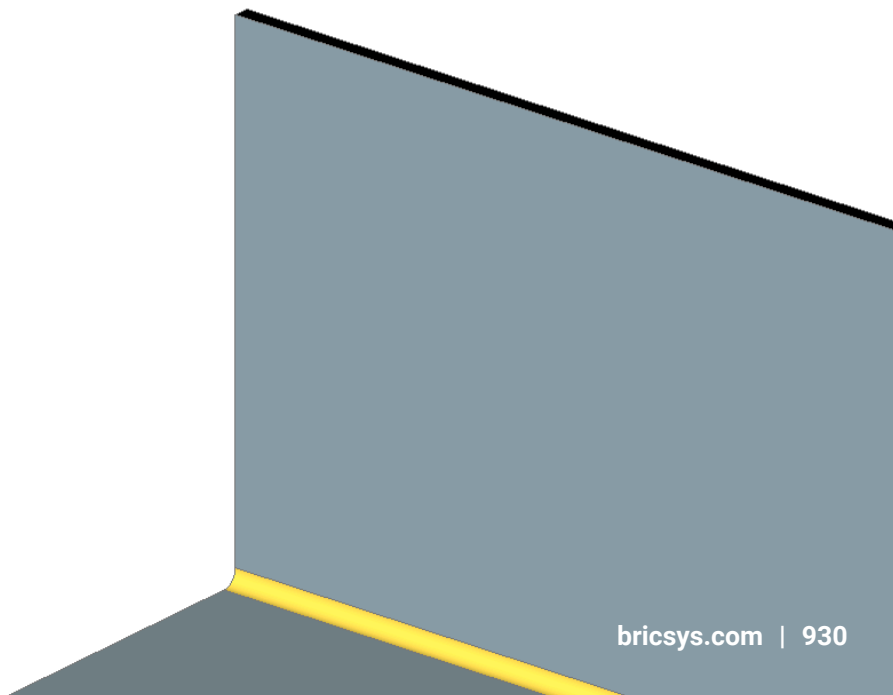
Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

24.63.1 Descripción

Extruye una brida a partir de un contorno y la conecta con las bridas seleccionadas mediante curvas.


1
2



24.64 SMFLANGEEDGE comando

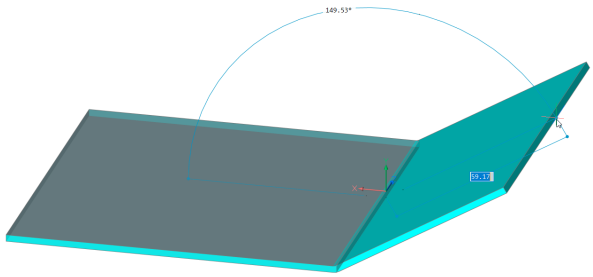
Crea bridas a una pieza de chapa.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

24.64.1 Descripción

Crea uno o más rebordes en una pieza de chapa metálica tirando de uno o más bordes de un reborde existente o de un pliegue abombado.



24.64.2 Opciones dentro del comando

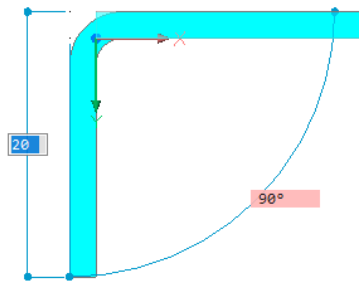
Cota dinámica

Crea una nueva brida utilizando las dimensiones dinámicas de la altura y el ángulo de la nueva brida o posicionando la ubicación.

Nota: Pulse la tecla TAB para cambiar entre los campos Ángulo y Longitud.

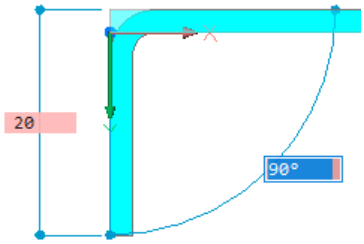
Material Exterior

Crea una brida desplazada por un espesor de material hacia el exterior.



material Interior

Crea una brida que conserva las dimensiones externas de la brida principal.

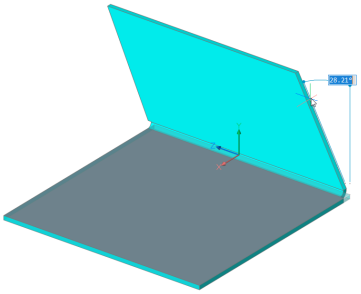


Texto
Permite definir primero el ángulo de la brida y luego la altura.

Longitud
Permite definir primero la longitud de la brida y luego el ángulo.

Radio
Define el radio de la curva conectada a la nueva brida.

Ángulo de Estrechamiento
Crea una brida con una o dos caras laterales estrechas.

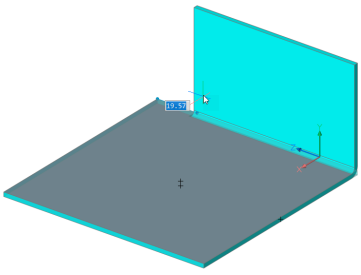


Nota: Esta opción no está disponible si se seleccionan varias aristas.

Trasera
Vuelve a la solicitud anterior.

Saltar
Mantiene el lado de la brida ortogonal en lugar de reducirlo.

Ancho
Permite definir una anchura diferente a la longitud de la arista seleccionada. De forma predeterminada, el ancho del dobladillo es igual a la longitud del borde seleccionado.



Nota: Esta opción no está disponible si se seleccionan varias aristas.

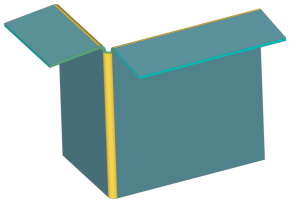
Trasera
Deshace el procedimiento de ancho actual.

Saltar
Mantiene el borde lateral de la brida en el punto final del borde.

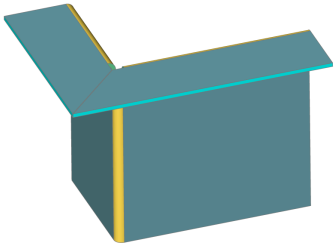
Conexión de palanca
Alterna entre diferentes opciones de conexión cuando se crean varias bridas simultáneamente.

Nota: La conexión del conmutador solo está disponible cuando se seleccionan al menos dos bordes adyacentes.

Sin conexión



Con conexión



Nota: Utilice la tecla Ctrl para recorrer las opciones. Asegúrese de que el Asistente de teclas rápidas (campo HKA en la barra de estado) está activado.

Nota: Si TIPS = ON, la opción seleccionada actualmente se indica en el widget Consejos en la parte inferior de la pantalla.

establecer dirección
Define el ángulo de la brida especificando una dirección a la que debe ser paralela.

2Puntos
Define la dirección especificando dos puntos.

Eje X
Utiliza el eje X como dirección.

Eje Y
Utiliza el eje Y como dirección.

Eje Z
Utiliza la dirección del eje Z, si corresponde.

ENtidad
Define la dirección seleccionando una entidad axial (por ejemplo bordes lineales o caras planas).

Ultimo
Utiliza la última dirección utilizada.

Vista
Utiliza la dirección Z de la vista.

24.65 SMFLANGEROTATE comando

Gira una brida seleccionada de una pieza de chapa.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

24.65.1 Descripción

Este comando está obsoleto. Utilice el comando *SMROTATE* en su lugar.

24.66 SMINVERTIR comando

Cambia los lados de una brida seleccionada.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

Intercambia los lados de una brida seleccionada para que las caras de referencia estén en el otro lado geométrico de la brida. Opcionalmente desplaza la brida sobre el espesor de la pieza de chapa.

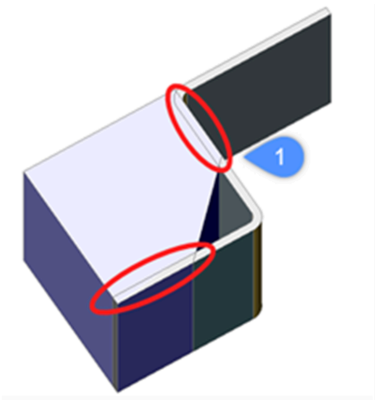
24.66.1 Método

Seleccione un sólido 3D o una cara de brida o presione Entrar para voltear los lados de todas las bridas.

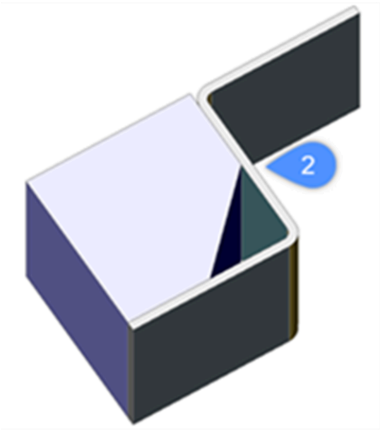
24.66.2 Opciones dentro del comando

Voltear el lado de referencia solamente
Desactiva el desplazamiento de las bridas por espesor, en este modo los lados de referencia para las bridas seleccionadas sólo se intercambian.

Nota: El cambio de caras de referencia con desplazamiento por espesor puede ser necesario si el comando SMEXTRUIR crea bridas que colisionan con otro sólido.



1. Colisiones entre un sólido y bridas de chapa.



2. Colisiones resueltas después de aplicar SMINVERTIR.

Modelo Entero
Aplica la operación de volteo a todas las bridas en el plano.

24.67 SMFORMA comando

Convierte un conjunto seleccionado de caras en una característica de forma.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

24.67.1 Método

Este comando convierte un conjunto seleccionado de caras en un elemento de forma o explota elementos de forma en bridas y curvas:

En el modo Crear, el comando permite definir una característica de forma seleccionando las caras manualmente.

> ***Nota:*** Esto puede ser necesario si el reconocimiento automático por parte de SMCONVERT no produce el resultado esperado.

Por ejemplo: si inserta y disuelve la característica de formulario **Guía de tarjetas** de la biblioteca, SMCONVERT reconoce dos características de formularios porque su geometría está separada. Una selección manual de las caras de la característica de forma al ejecutar SMFORMA resuelve el problema.

> ***Nota:*** Las características de forma creadas por SMFORM tienen el mismo conjunto de operaciones básicas que si fueran creadas por BMINSERT o reconocidas por SMCONVERT.

En el modo Explotar, el comando disuelve el elemento de forma e intenta reconocer su geometría como bridas y curvas. Esto puede ser útil si SMCONVERT reconoce incorrectamente el diseño como una característica de formulario.

24.67.2 Opciones dentro del comando

Crear nueva forma característica
Crea nuevas características de formulario.

Descomponer forma característica
Expande las entidades de forma existentes en bridas y curvas.

Nota: Se debe seleccionar al menos una cara de cada entidad de forma que se vaya a expandir.

COnvertir en forma
Permite convertir los rasgos del cordón y del bisel en formas.

24.68 SMHEM comando

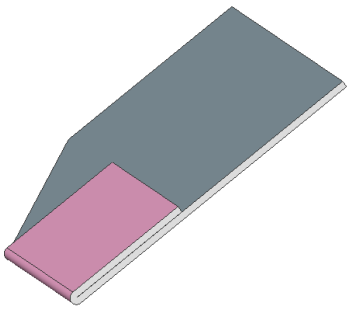
Crea una o más características de dobladillo en una pieza de chapa metálica tirando de uno o más bordes de una brida existente.

Shape | Lite | Pro | Mechanical | BIM

Iconos:

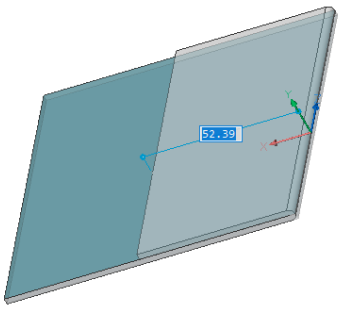
24.68.1 Método

De forma predeterminada, el comando crea un dobladillo cerrado.



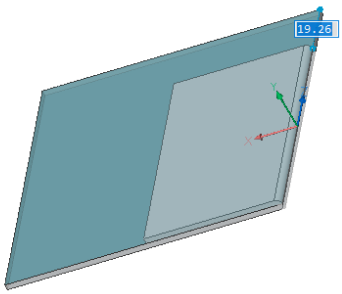
24.68.2 Opción dentro del comando

Longitud
Introduzca la longitud del dobladillo.



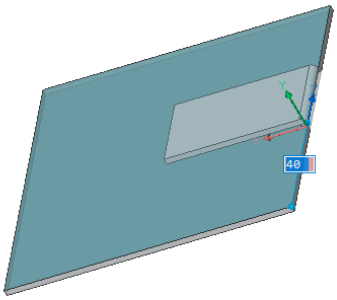
Ancho
De forma predeterminada, el ancho del dobladillo es igual a la longitud del borde seleccionado. La opción **Ancho** define un ancho diferente.

Nota: La opción **Ancho** no está disponible si se seleccionan varios ejes.



Saltar

Mantiene el valor de distancia del primer borde lateral de la brida en el punto de inicio del borde y cambia el campo dinámico para definir el desplazamiento desde el punto final del borde.



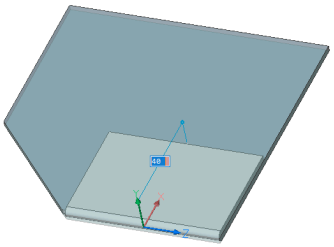
Trasera

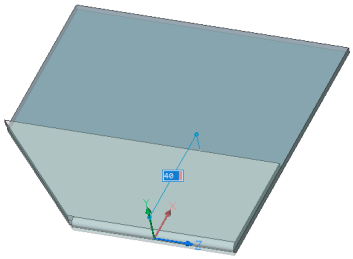
Deshace el procedimiento actual **Ancho**.

Conmutación cónica

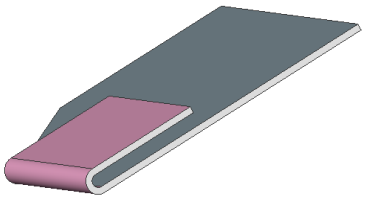
Alternar cómo un nuevo dobladillo se ajusta al borde de una brida existente. Es posible que haya dos variantes:

La opción sólo funciona si los bordes de una brida en la esquina no están a 90°.



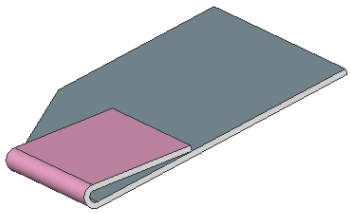


abrir Hem
Crea un dobladillo abierto.

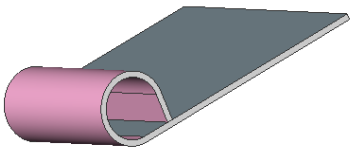


Radio
Define el radio del dobladillo.

Lágrima
Crea un dobladillo en forma de lágrima.



Redondo
Crea un dobladillo con forma redonda.



24.69 SMHEMCREATE comando

Crea una o más características de dobladillo en una pieza de chapa metálica tirando de uno o más bordes de una brida existente.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

24.69.1 Método

Este comando es obsoleto. Utilice el comando *SMHEM* en su lugar.

24.70 SMIMPRINT comando

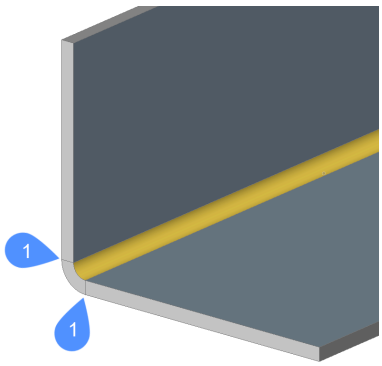
Divide las caras de los espesores de una pieza de chapa por los bordes impresos, de acuerdo con las bridas y curvas adyacentes.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

24.70.1 Descripción

Imprime bordes en caras de espesor para separarlos en áreas, que se pueden reelaborar automáticamente.

	1 Bordes impresos

24.71 SMJOG comando

Crea un jog en una brida o en curvas cilíndricas inclinadas que evitan la colisión con la otra extensión y permiten realizar los cortes más pequeños.

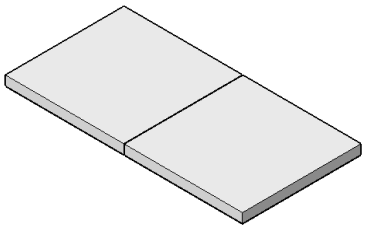
Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

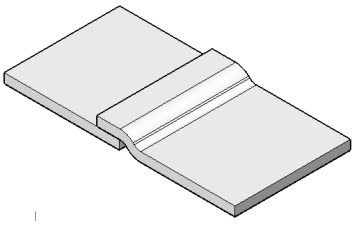
24.71.1 Método

Correr en una brida

Seleccione un borde de una brida:

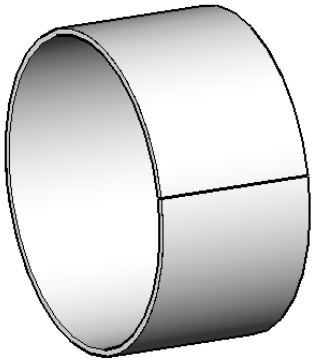


Cuando el modo de entrada dinámica (DYN) está activo, escriba la longitud en los campos de entrada dinámica.



Nota: No hay colisión en la otra parte.

Movimiento en las curvas cilíndricas inclinadas
Seleccione un borde de la curva cilíndrica inclinada.

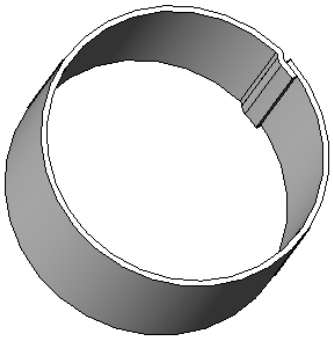


Cuando el modo de entrada dinámica (DYN) está activo, escriba la longitud en los campos de entrada dinámica.



Nota: No hay colisión en la otra parte.

Opcionalmente, se puede construir el jog en los bordes internos:



Nota: Si la variable de sistema FEATURECOLORS está activada, los jogs se mostrarán en el color establecido por la variable de sistema SMCOLORJOG.

24.71.2 Opción dentro del comando

Texto
Establece el ángulo de desplazamiento; el ángulo por defecto es de 45 grados.

Longitud
Establece la longitud del jog. Cuando el modo de entrada dinámica (DYN) está activo, escriba la longitud en los campos de entrada dinámica.

A
Establece la altura del jog.

Radio
Establece el radio para el jog.

Nota: El punto de inicio para medir las dimensiones anteriores está en el borde seleccionado.

24.72 SMJUNCTION comando

Crea una característica de unión en los bordes duros (bordes afilados entre las caras de la brida) y curvas o bordes duros curvados entre dos curvas (o lofts).

Shape Lite Pro Mechanical BIM

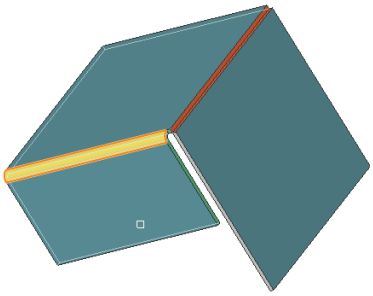
Ícono:

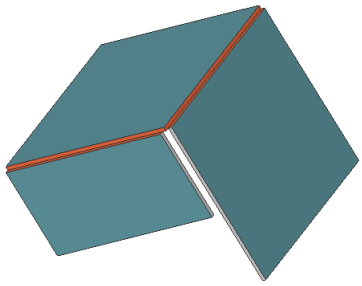
24.72.1 Descripción

La configuración de "cruce coincidente de reparación" (variable del sistema *SMJUNCTIONCREATEHEALCOINCIDENT*) controla cómo BricsCAD reconoce los diseños de cruce con caras coincidentes y cómo se convierten a cruces regulares."

24.72.2 Método

Seleccione bridas, bordes duros, curvas o sólidos 3D. También puede seleccionar bordes "curvados" entre bridas y curvas, entre bridas y curvas inclinadas, entre dos curvas, o entre dos lofts."





24.72.3 Opción dentro del comando

Modelo entero
Analiza todo el modelo para detectar bordes duros. Un borde rígido curvado en una conexión curva con lengüeta de una brida y una curva (o curva inclinada).

24.73 SMJUNCTIONCREATE comando

Crea una característica de unión en los bordes duros (bordes afilados entre las caras de la brida) y curvas o bordes duros curvados entre dos curvas (o lofts).

Shape Lite Pro Mechanical BIM

24.73.1 Descripción

Este comando está obsoleto. En su lugar, utilice el comando *SMJUNCTION*.

24.74 SMJUNCTIONSWITCH comando

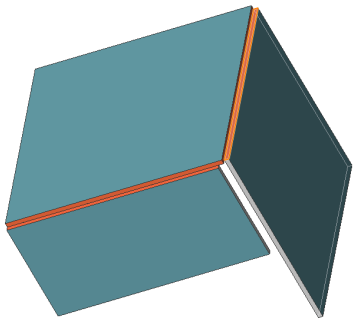
Permite cambiar una característica de unión simétrica a una con caras superpuestas.

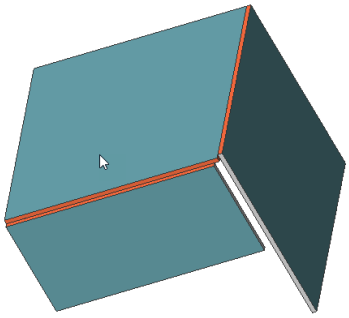
Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

24.74.1 Método

Seleccione la cara de cruce (imagen lateral izquierda) y vea cómo se transforma el cruce (imagen lateral derecha).





24.75 SMLOFT comando

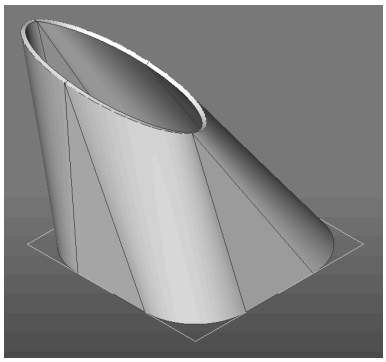
Crea la pieza de chapa.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

24.75.1 Descripción

Crea una pieza de chapa metálica con curvas y bridas abombadas a partir de dos curvas no coplanares.

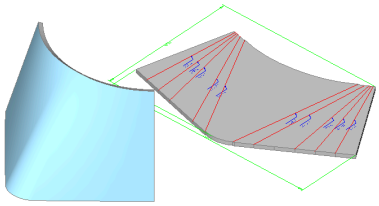


24.75.2 Opciones dentro del comando

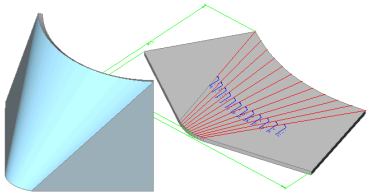
Radio de empalme
Establece el radio del filete que se creará en las conexiones de líneas rectas. Se puede especificar un radio o calcular el radio mínimo en relación con el grosor del modelo pulsando intro.

Espesor
Establece el grosor del modelo.

Doblado único
Crea sólo la característica de curva elevada sin bridas.



Bridas con curvas
Crea una característica de brida para cada segmento recto de las entidades 2D seleccionadas o una característica de curvatura para los segmentos curvos.



Alineación
Después de establecer todas las opciones, se puede elegir la alineación del loft de chapa metálica.

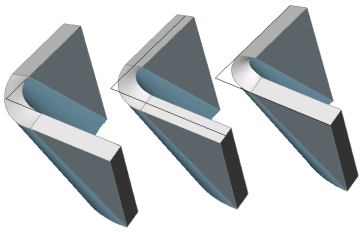
Nota: Pulse la tecla CTRL para ajustar la alineación: Interior, Ambos lados o Exterior.



Espesor dentro
La dirección de engrosamiento se selecciona de esa manera que la parte 3D está dentro de las entidades 2D seleccionadas.

Ambos lados
Espesa a ambos lados de las entidades 2D seleccionadas.

espesar Fuera
La dirección de engrosamiento se selecciona de esa manera que la parte 3D está fuera de las entidades 2D seleccionadas.



24.76 SMPARAMETRIZE comando

Crea un conjunto consistente de restricciones 3D para una pieza de chapa metálica seleccionada.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

24.76.1 Descripción

Crea un conjunto consistente de restricciones 3D para una pieza de chapa metálica seleccionada y reconoce una matriz rectangular de agujeros en las bridas. El comando tiene en cuenta las restricciones implícitas de las características de chapa metálica y garantiza que el sistema de restricción no esté sobredefinido.

Para obtener los mejores resultados, la pieza de chapa metálica debe tener un conjunto completo de características que incluyan bridas, curvas, uniones y relieves de curvas y esquinas.

Restricciones se pueden editar en el panel Navegador Mecánico.

24.77 SMQUICK comando

Sugiere el conjunto óptimo de divisiones/uniones/curvas para un sólido con cáscara.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

24.77.1 Método

Este comando puede utilizarse en sólidos 3D y en sólidos de Chapa Metálica.

Si se selecciona un sólido 3D, este comando se puede utilizar para:

- Crear sólidos sin cáscara.
- Crear relieves.
- Convierta ejes duros en cruces y curvas.

Si se selecciona un sólido de chapa metálica, este comando reconoce sus características y crea relieves, cruces y curvas.

24.77.2 Opciones dentro del comando

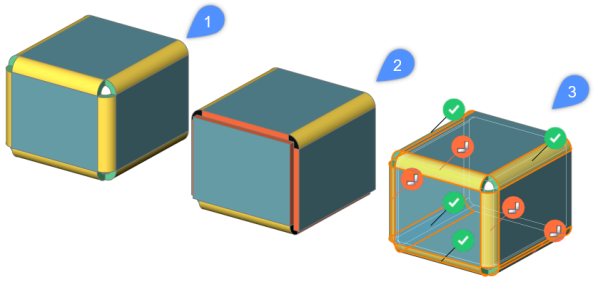
Introduzca una distancia para el hueco:
Especifique distancia

Nota: Si se introduce una distancia positiva, el cuerpo se contrae hacia afuera. Si se introduce una distancia negativa, el cuerpo se contrae hacia adentro.

Nota: Si la distancia de desplazamiento del shell es mayor que el sólido 3D, este comando falla.

Saltar
Omite la creación de sólidos y actos similares al comando SMCONVERT.

Seleccionar el modo de optimización
Seleccione un modo para optimizar el modelo.



Apagado (1)
Crea curvas para todos los bordes duros.

Auto (2)
Crea curvas, cruces y divisiones.

Interactivo (3)
Proporciona sugerencias para doblar, unir y dividir mediante una interfaz de widget. Elija aplicar la configuración sugerida o cambiar las sugerencias.

24.78 SMRELIEF comando

Crea un rincón adecuado y dobla los relieves.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

24.78.1 Descripción

Los relieves de esquina se construyen en esquinas que tienen tres o más bridas adyacentes. Los relieves de curvatura se construyen al principio y al final de un borde de brida. El comando admite la creación de relieves en curvas incorrectas.

El comando decide automáticamente si se debe crear un relieve para una curva determinada. El tamaño se elige automáticamente por defecto desde el **Buscador mecánico de chapa** en el dibujo o puede introducirse en la línea de comandos.

Para forzar la creación del relieve de la curva, seleccione la cara de la curva deseada. En este caso, se creará una curva, incluso si el comando decide que no se necesita un alivio de curvatura (es decir, detecta que no hay colisiones o tramos del material).

24.78.2 Opciones dentro del comando

Modelo entero
Crea relieves en todos los bordes duros, curvas y esquinas de todo el modelo.

Forzar relieve de Curvatura
Fuerza la creación de relieve en las curvas.

Auto
El comando detecta automáticamente los radios de curvatura y ajusta el tamaño del relieve en consecuencia.

24.79 SMRELIEFCREATE comando

Crea un rincón adecuado y dobla los relieves.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

24.79.1 Descripción

Este comando está obsoleto. Utilice el comando *SMRELIEF* en su lugar.

24.80 SMRELIEFSWITCH comando

Convierte los relieves de las esquinas.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Iconos:

24.80.1 Descripción

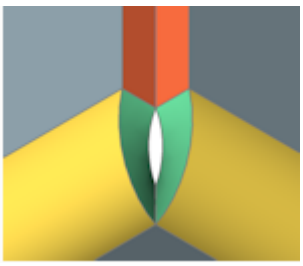
Convierte relieves de esquina en relieves circulares, rectangulares o en forma de V. Convierte los relieves de curvatura en relieves de curvatura lisos, redondos, rasgados o rectangulares. Este comando también permite cambiar los parámetros de los relieves de esquina existentes.

24.80.2 Opciones dentro del comando

TipoV

Cambia las esquinas seleccionadas a tipo V.

Nota: Sólo los relieves de las esquinas que están relacionados con exactamente dos curvas pueden ser cambiados a tipo v.



REctangular

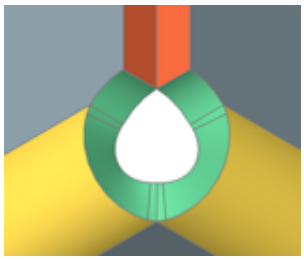
Cambia los relieves de curvas/esquinas seleccionados a rectangulares.

Doblez	Esquina
	

Circular

Cambia los relieves de esquina a circulares.

Nota: Sólo los relieves de las esquinas que están relacionados con exactamente dos curvas pueden cambiarse a relieves circulares.



Diámetro de alivio
Especifica el diámetro de alivio.

Auto
Utiliza el diámetro mínimo.

Punto de REferencia
Especifica el punto de referencia para el relieve.

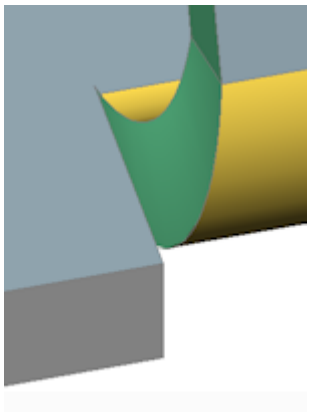
Medio
El punto de referencia está en la intersección de las líneas de curvatura.

Esquina
El punto de referencia está en el arco circular a través de los puntos base de los relieves rectangulares correspondientes.

Desde Configuración global
Utiliza el valor de la configuración global de chapa del documento.

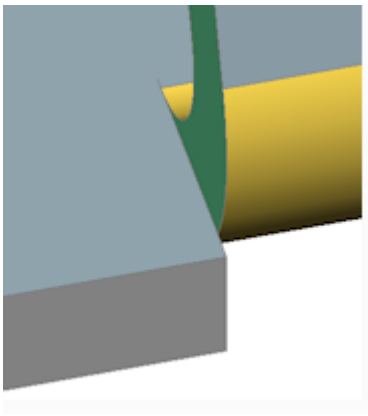
Suavizado
Cambia los relieves de curvatura seleccionados para suavizar.

Nota: Los relieves de curvatura suave solo se pueden aplicar si el tipo de relieve actual es rectangular. Si no, BricsCAD muestra el mensaje No se puede construir la geometría del relieve para esta configuración.



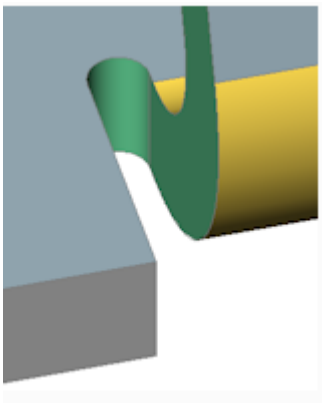
RIp
Cambia los relieves de curvatura seleccionados por los de desgarro.

Nota: Los relieves de curvatura de giro solo se pueden aplicar si el tipo de relieve actual es rectangular. Si no, BricsCAD muestra el mensaje: Imposible construir geometría de alivio para esta configuración.



REDondo
Cambia los relieves de curvatura seleccionados a redondos.

Nota: Los relieves de curvas redondas sólo pueden aplicarse si el tipo de relieve actual es Rectangular. Si no, BricsCAD muestra el mensaje No se puede construir la geometría del relieve para esta configuración.



EXtensión de alivio
Especifica la extensión del relieve.

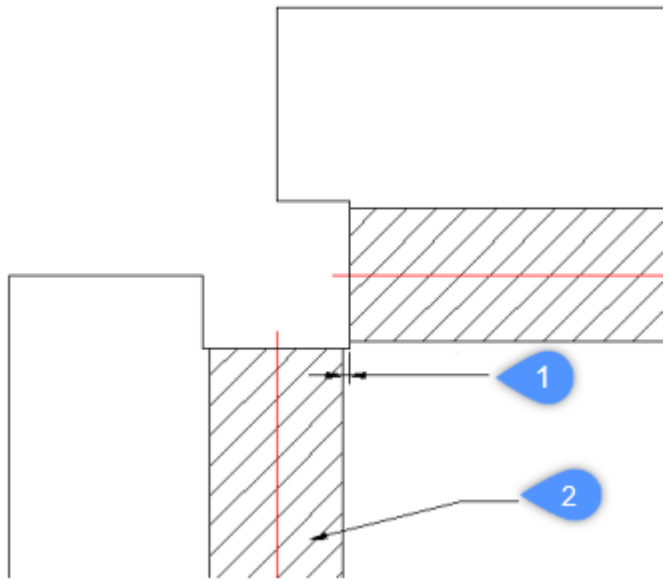
Auto
Mantenga la extensión actual.

Modelo entero
Todos los relieves de esquinas o curvas en todas las piezas de chapa del modelo se cambiarán al tipo especificado utilizando los parámetros especificados.

Nota: Si esta opción se elige como la respuesta a la selección dinámica inicial, todos los relieves de esquina cambian a Tipo V.

24.80.3 Ilustración de la extensión del relieve

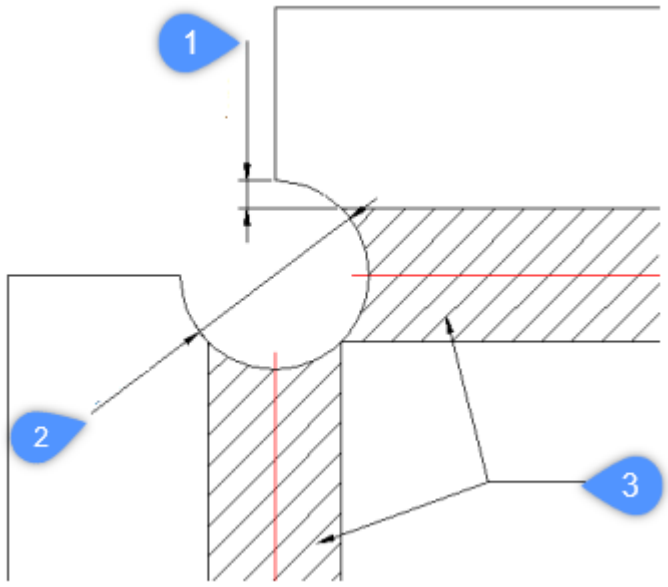
Relieves rectangulares y en V:



1 Extensión

2 Doblez

Relieves circulares:



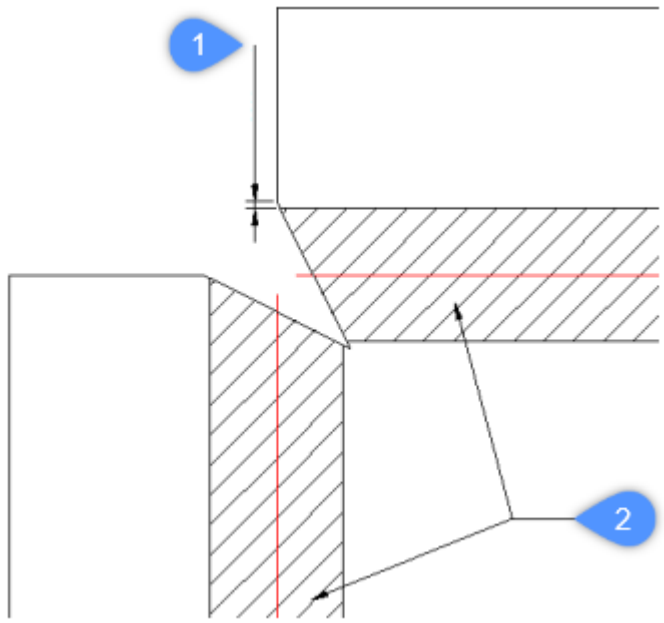
1 Extensión mínima

2 Diámetro del alivio en la representación desplegada

Nota: Referencia para determinar el centro del relieve.

3 Doblez

Aliviados de tipo V:



1 Extensión

2 Doblez

24.81 SMREPAIR comando

SmRepair restaura el modelo sólido 3D de una pieza de chapa metálica.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

24.81.1 Método

Hay tres métodos:

- Reparación al engrosar uno de los lados

  Nota: SmRepair restaura el modelo sólido 3D de una pieza de chapa metálica mediante el engrosamiento de una de sus caras. Todas las caras de espesor se vuelven perpendiculares a las caras de la brida.

- Reparación de las características de las curvas inclinadas

  Nota: Corrige los problemas específicos de las piezas con características de curvatura inclinada. Fusiona curvas adyacentes y proporciona conexiones tangenciales con bridas.

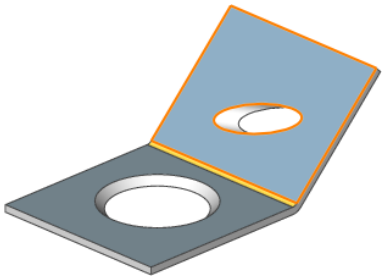
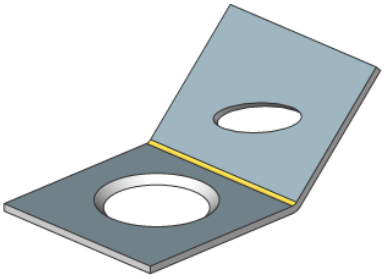
- Reparación por conversión de curvas

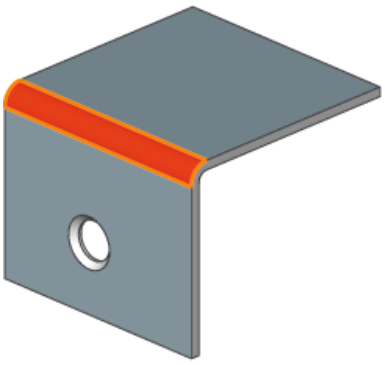
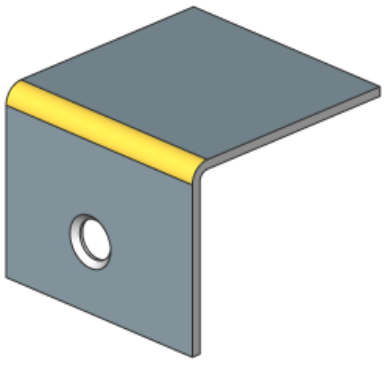
  Nota: Convierte las curvas incorrectas en curvas regulares. Si se selecciona una sola curva incorrecta, se reparará. Si se selecciona un sólido 3D, todas las curvas incorrectas se convertirán en curvas regulares.

24.81.2 Opciones dentro del comando

encender la reparación Local.
Repara una cara de brida seleccionada, cara curvada inclinada, cara de espesor o borde lateral. Se creará un cuerpo con caras de espesor perpendiculares a la cara seleccionada y sin dobleces adyacentes.

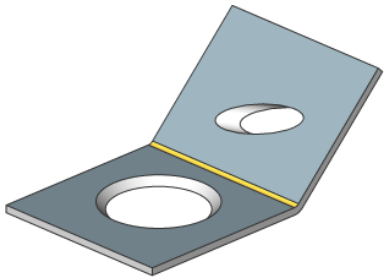
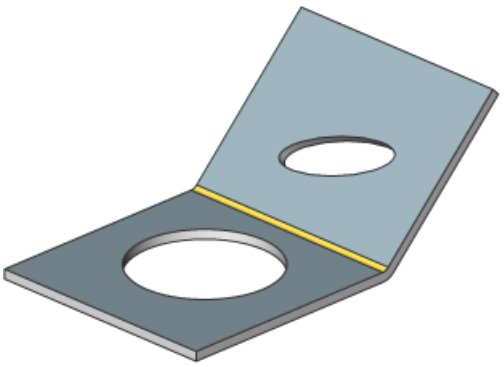
Nota: El tamaño y la posición de la apertura en la cara seleccionada se conservan y se ajusta el tamaño y la posición de la apertura en la cara opuesta.

Antes (se selecciona la cara de la brida)	Después
	

Antes (se ha seleccionado una cara de curvatura incorrecta)	Después
	

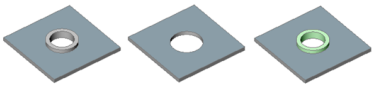
activar la reparación Global
Repara todas las caras de brida incorrectas, las caras de curvatura inclinadas, las caras de espesor o los bordes laterales del sólido seleccionado. Se creará un cuerpo con caras de espesor perpendiculares a la cara seleccionada y sin curvas inclinadas adyacentes.

Nota: El tamaño y la posición de la apertura en la cara seleccionada se conservan y se ajusta el tamaño y la posición de la apertura en la cara opuesta.

Antes	Después
	

Escanear en busca de detalles perdidos
Busca y retiene piezas modelo que permanecen como cuerpos separados después de la reparación.

Nota: La tolerancia de escaneo es una fracción del volumen del modelo inicial. Esta fracción se ignorará y solo se conservarán cuerpos más grandes. Por ejemplo, si la tolerancia de escaneo = 0,25, sólo se retendrán las partes con un volumen superior al 25% del cuerpo inicial.



De izquierda a derecha:

- Modelo inicial con una característica de forma no reconocida.
- Modelo después de SmRepair sin escanear los detalles perdidos: se elimina la característica circular.
- Modelo después de SmRepair con escaneo de detalles perdidos. Se crean dos cuerpos: una brida horizontal con un agujero y un cuerpo separado (resaltada en color verde). Los cuerpos pueden ser unificados con el comando Union si es necesario.

24.82 SMREEMPLAZAR comando

Reemplaza las características de forma de las piezas de chapa metálica.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

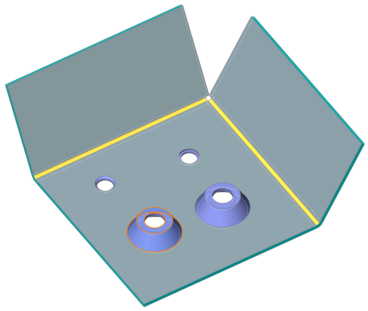
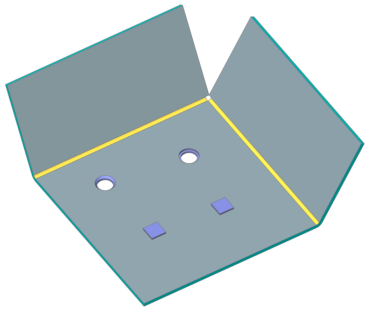
24.82.1 Descripción

Reemplaza las características del formulario (incluidas las reconocidas) en piezas de chapa metálica por las características del formulario de la biblioteca integrada o del usuario. Muestra el cuadro de diálogo Seleccionar archivo para la característica del formulario, donde puede seleccionar un archivo de característica del formulario.

24.82.2 Opciones dentro del comando

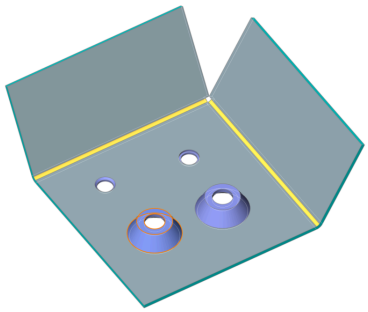
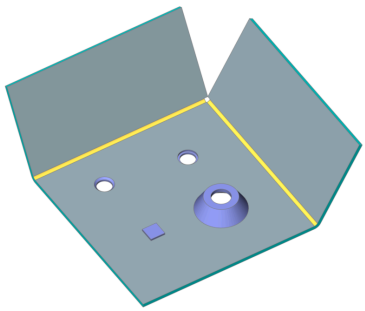
Si

Reemplaza todas las características de forma del mismo tipo que la(s) característica(s) seleccionada(s).

Antes	Después
	

No

Reemplaza sólo la(s) característica(s) del formulario seleccionada(s).

Antes	Después
	

Modo parámetros

Controla si los valores de los parámetros de las características del formulario que se reemplazan serán heredados o no. Se define por el modo de sustitución seleccionado.

componentes Predeterminados

Se utilizan los valores de los parámetros de la nueva característica del formulario.

Heredar de las características reemplazadas

Si es posible, los valores de los parámetros se copian de la(s) característica(s) del formulario que se está reemplazando.

Editar parámetros

Permite editar todos los parámetros.

24.83 SMRIBCREATE comando

Crea detalles de forma acanalada asociativa en chapa metálica.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

24.83.1 Descripción

Este comando está obsoleto. Utilice el comando SMBEAD en su lugar.

24.84 SMROLLEDEDGE comando

Crea bordes enrollados en las bridas curvadas.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

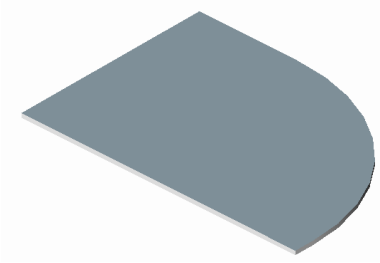
Ícono:

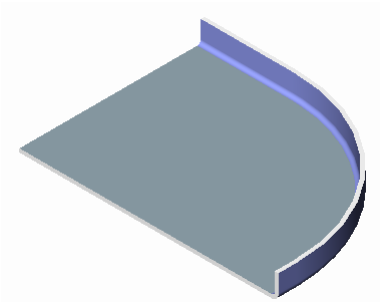
24.84.1 Método

Seleccione los bordes de las bridas o la cara de la brida (todo el lado de la brida) y especifique la longitud del borde enrollado.

Nota: El RolledEdge no se crea en bordes adyacentes a Bend, Jog, BendRelief, CornerRelief.

Cuando el modo de entrada dinámica (DYN) está activo, escriba la longitud en los campos de entrada dinámica.

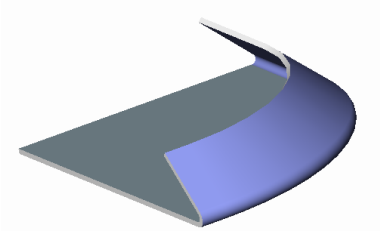




24.84.2 Opción dentro del comando

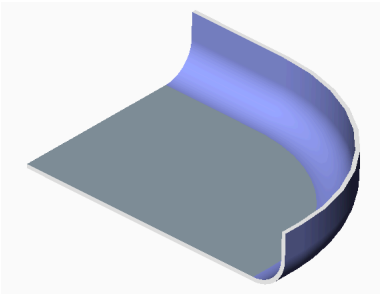
Texto

Especifica el ángulo del borde enrollado. El valor por defecto es de 90 grados.



Nota: Si la variable de sistema FEATURECOLORS está activada, los bordes enrollados se mostrarán en el color establecido por la variable de sistema SMCOLORROLLEDEDGE.

Radio
Especifica el radio del borde enrollado. El valor predeterminado es el espesor de la brida.



24.85 SMROTATE comando

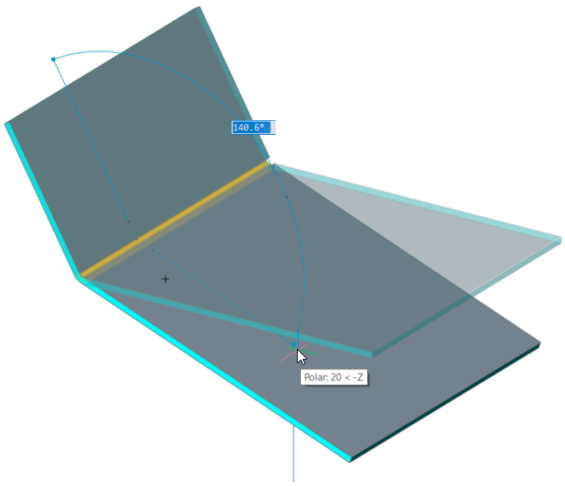
Gira una brida seleccionada de una pieza de chapa.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

24.85.1 Descripción

Gira una brida seleccionada de una pieza de chapa metálica con selección automática del eje de rotación en función de la intención del diseño.



Nota: Un campo de ángulo dinámico muestra el ángulo entre la brida seleccionada y la brida base. Puede presionar la tecla TAB para mostrar el ángulo de rotación absoluto.

24.86 SMSELECCIONAR comando

Selecciona todas las características de forma idénticas en el modelo de chapa.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Iconos: 

24.86.1 Descripción

Selecciona las aristas duras, las características de la misma forma, las aristas de grosor no ortogonal, las aristas planas y el lateral de una pieza de chapa.

24.86.2 Opciones dentro del comando

Bordes duros
Selecciona todos los bordes duros en el modelo.

Característica de misma forma
Selecciona todas las características del formulario idénticas a la característica seleccionada.

Características de forma SImilares
Selecciona todas las características de formulario similares (del mismo tipo, pero con diferentes valores de parámetros) a la característica seleccionada.

Caras de espesor no ortogonales.
Selecciona todos los bordes de una brida especificada común con caras de espesor no ortogonal.

Lado de la pieza de chapa metálica
Selecciona caras en el mismo lado de una pieza de chapa metálica dentro de una cara seleccionada.

Nota: Requiere brida, cara de curva regular o inclinada para empezar.

Bordes planos
Selecciona todos los bordes planos de un sólido especificado.

24.87 SMSPLIT comando

Divide una brida.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Iconos: 

24.87.1 Descripción

Divide una brida a lo largo de una polilínea dibujada a lo largo de una cara. Divide las curvas de la línea en la superficie reglada. (Abreviatura de Sheet Metal Split).

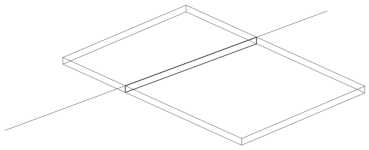
24.87.2 Método

Hay tres métodos para dividir la chapa:

- Dividir
- División inteligente
- Smart Split Propagate

24.87.3 Opciones dentro del comando

Seleccionar líneas o bordes para dividir la brida
Divide la brida según una línea o borde seleccionado.



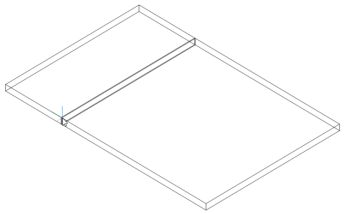
Center
Divide a lo largo del centro de la polilínea.

Izquierda
Divide a la izquierda de la polilínea.

Derecha
Divide a la derecha de la polilínea.

Aceptar
Acepta la forma sugerida para dividir.

usar DIvisión inteligente
Divide la brida en un punto determinado.



Nota: Asegúrese de que los broches de las entidades 3D están activados para poder elegir los puntos de la brida.

Propagar
Sugiere automáticamente múltiples divisiones de un tipo similar.

 : Sugerencia seleccionada. Haga clic para cambiar a no seleccionado.

 : Sugerencia no seleccionada. Haga clic para cambiar a seleccionado.

dibujar una Nueva línea
Proporciona la opción de dibujar una línea en una brida seleccionada para dividir la brida.

Nota: Asegúrese de que los broches de las entidades 3D están activados para poder elegir los puntos de la brida.

24.88 SMTAB comando

Crea bridas a una pieza de chapa.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Iconos: 

24.88.1 Método

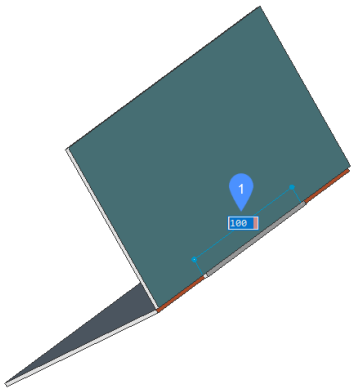
Hay dos flujos de trabajo principales:

- Convierta un cruce en cruce con pestañas (en modo de ficha Único o de ficha de matriz).
- Convertir un borde duro curvado en una conexión curvada con pestañas de una brida y un codo (o codo abombado).

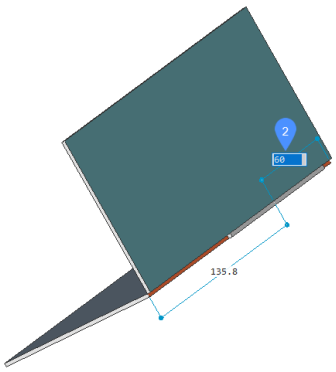
24.88.2 Opción dentro del comando

Sola pestaña
Crear pestaña única.

Longitud
Define la longitud de la pestaña (1). La pestaña se coloca simétricamente con respecto al punto central.



Punto central
Posiciona la pestaña a lo largo del cruce. Los campos de dimensión dinámica muestran la distancia a los puntos finales de la unión (2). Pulse la tecla TAB para cambiar entre los campos Ángulo y Longitud.



Pestaña Array
Crea varias pestañas.

Voltear pestaña
Permite alternar entre dos configuraciones posibles cuando la característica de la pestaña no es simétrica con respecto a los lados de la unión.

Número de ranura
Define el número de ranuras.

Distancia
Define la distancia entre las pestañas.

Longitud
Define la longitud de una pestaña.

Radio redondo
Crea una ficha con filete con un radio de filete determinado.

Distancia de chaflán
Crea una ficha con chaflán con un parámetro de chaflán determinado.

24.89 SMTABCREATE comando

Crea bridas a una pieza de chapa.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

24.89.1 Descripción

Este comando está obsoleto. Utilice el comando *SMTAB* en su lugar.

24.90 SMUNFOLD comando

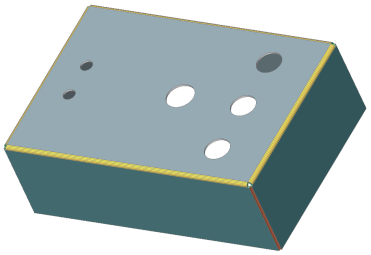
Crea una representación desplegada en 2D o 3D de una pieza de chapa.

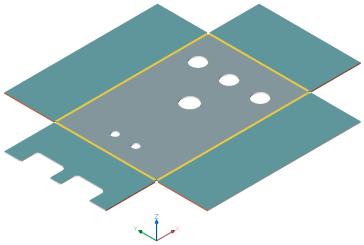
Shape Lite Pro Mechanical BIM

Iconos:

24.90.1 Método

Select the base flange of the sheet metal part, specify a point in the drawing to place the unfolded body and press Enter to keep the unfolded body in the drawing or choose an option.





24.90.2 Opción dentro del comando

Asociativo
Opens an additional window with the model's unfolded representation. Both folded (left) and unfolded (right) representations have bidirectional associativity which allows transferring modifications to the neighbor model automatically when changing window focus.

Nota: Tangent bends, jogs (with and without flange) and hems (all types, except closed hems) are also supported.

salvar geometría 2D
Saves the 2D geometry of the unfolded metal part as a separate drawing file.
From the **Standard Save File** dialog box you have to choose to save the drawing either in Drawing Exchange Format (*.dxf) or in Standard Drawing File (*.dwg).

slavar geometría 3D
Saves the 3D solid of the unfolded metal part as a separate drawing file.
From the **Standard Save File** dialog box displayed you have to choose to save the drawing either in Drawing Exchange Format (*.dxf) or Standard Drawing File (*.dwg).

Colocar vista al diseño
Coloca la vista en un diseño nuevo o en uno ya existente.

Optimizar anotaciones de pliegues
Optimiza las anotaciones de plegado en la geometría exportada.

Mantener
Coloca el sólido 3D desplegado en el dibujo actual.

24.91 FORZCURSOR comando

Establece las propiedades de alineación del cursor.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

Alias: SN

Establece los incrementos de alineación del cursor especificando los valores x e y o entre dos puntos, la rotación y el estilo.

24.91.1 Método

Hay tres métodos para establecer incrementos de alineación:

- Especificando un único valor para el eje X e Y.
- Especificando una distancia entre dos puntos como valor para los ejes X e Y.
- Especificando el espaciado independientemente para el eje X e Y.

Nota: El espaciado X e Y independiente sólo funciona en el estilo de encaje estándar.

24.91.2 Opciones dentro del comando

snap ON/OFf
Activa/desactiva el snap.

Nota: La alineación debe estar activada en cada ventana gráfica por separado.

Nota: La alineación se puede controlar mediante las variables de sistema SNAPTYPE, POLARDIST, ADAPTIVEGRIDSTEPSIZE y SNAPSTYL.

ROtar
Especifique el punto base y el ángulo de rotación para la cuadrícula de alineación.

Estilo de forzado
Alternar entre las distancias de ajuste estándar e isométricas.

Estándar
Distancia de alineación rectangular.

Aspecto
Especifica el espaciado de la cuadrícula de forma independiente para las direcciones horizontal(X) y vertical(Y).

Isométrico
Establece la retícula, la distancia de ajuste y la retícula en el plano isométrico actual.

24.92 SOLID comando

Dibuja polígonos con relleno sólido.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

Alias: PLANE, SO

Dibuja polígonos 2D regulares e irregulares con relleno sólido de 3 y lados.

Nota: No dibuja sólidos 3D.

24.92.1 Método

Existen cuatro métodos para dibujar polígonos con relleno sólido:

- Recogiendo puntos.

  Nota: Después de seleccionar el primer punto, BricsCAD dibuja una línea fantasma al siguiente punto. Después de especificar la segunda esquina del polígono, se pueden previsualizar su forma y tamaño. Si se especifica un cuarto punto, se crea un polígono adyacente (el tercer y cuarto punto del primer polígono se convierten en el primer y segundo punto del segundo polígono).
- Rectangular.
- Cuadrado.
- Triángulo.

24.92.2 Opciones dentro del comando

Rectángulo
Dibuja uno o más rectángulos llenos de sólidos conectados.

Cuadrado
Dibuja uno o más cuadrados conectados llenos de sólidos.

Triangulo
Dibuja uno o más triángulos equiláteros llenos de sólidos conectados.

Nota: Los bloques pueden editarse directamente a través de los agarres.

24.93 EDITSOLIDO comando

Edita sólidos 3D y regiones 2D.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icono: 

24.93.1 Descripción

Edita las caras, bordes y cuerpos de sólidos 3D y regiones 2D.

24.93.2 Opciones dentro del comando

Cara
Editar una cara.

Extrusión
Extruye la cara o región seleccionada.

Especificar la altura de la extrusión
Especifique distancia.

Nota: La distancia positiva se extruye hacia afuera desde el rostro (crea un poste). La distancia negativa se extruye en el cuerpo (crea un agujero).

Ruta
Especifica la entidad para definir la forma y dirección de la extrusión.

Especifique el ángulo de estrechamiento para la extrusión
Especificar un ángulo.

Nota: El ángulo positivo se reduce hacia adentro (se estrecha). El ángulo negativo disminuye hacia afuera (se vuelve más ancho).

Mover
Mueve la cara seleccionada.

Vector
Especifica el desplazamiento a través de un vector medido desde el origen (0.0.0) hasta el punto de elección del cursor.

ROtar
Splanta la cara seleccionada alrededor de un eje.

Especifique el ángulo de rotación
Especificar un ángulo.

Nota: El ángulo positivo gira el rostro en sentido contrario a las agujas del reloj alrededor del eje. El ángulo negativo rota la cara en el sentido de las agujas del reloj.

Equidistancia
Extiende la cara seleccionada.

Especifique la distancia de desplazamiento
Especifique distancia.

Nota: Al introducir una distancia positiva, la cara se desplaza hacia afuera (el cuerpo 3D se vuelve más grande). Al introducir una distancia negativa, la cara se desplaza hacia adentro (el cuerpo 3D se vuelve más pequeño).

AFilar
Conicos (inclinaciones) de la cara seleccionada.

Eliminar
Elimina la cara seleccionada y luego repara el modelo.

Nota: Las caras seleccionadas se eliminan y BricsCAD repara el sólido 3D para mantenerlo sólido. Esta opción no puede eliminar caras innatas.

Copiar
Copia caras. Las caras seleccionadas se convierten en regiones.

coLor
Cambia el color de la cara seleccionada.

Deshacer
Deshace la última operación de edición.

salir
Vuelve a la indicación anterior.

Arista
Edita un borde.

Copiar
Copia el borde seleccionado y lo convierte en una línea.

Nota: Los bordes de las copias se convierten en entidades como líneas y splines.

Cuerpo
Edita el cuerpo de un sólido 3D.

Grabar
Imprime 2D en sólidos 3D. La entidad 2D debe estar en, o intersecar, una de las caras del sólido 3D.

Nota: La impresión se puede extrudir.

Separar
Separa sólidos 3D desunidos.

Nota: Esta opción no funciona en cuerpos creados a través de operaciones booleanas (Combinación, Intersecar, Resta).

Vaciar
Convierte el sólido 3D en una entidad hueca (descascarada).

Introduzca una distancia para el hueco:
Especifique distancia.

Nota: Si se introduce una distancia positiva, el cuerpo se contrae hacia afuera. Si se introduce una distancia negativa, el cuerpo se contrae hacia adentro.

Nota: Si la distancia de desplazamiento del shell es mayor que el sólido 3D, este comando falla.

Limpiar
limpia el sólido 3D.

Nota: La operación de limpieza comprueba si hay errores en el sólido 3D.

Comprobar
Informes sobre el sólido 3D.

24.94 SOLPERFIL comando

Crea representaciones de líneas ocultas de sólidos 3D en las ventanas de diseño.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

24.94.1 Método

Seleccione uno o más sólidos 3D y cree representaciones de línea oculta de ellos. Las representaciones son bloques.

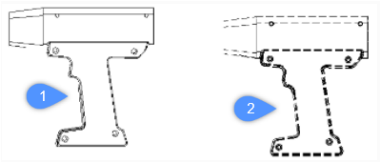
Nota: Este comando solo funciona en el espacio modelo de una ventana gráfica de la pestaña de diseño. Utilice el comando ESPACIOM para activar la ventana gráfica del espacio del modelo.

Nota: Este comando no funciona con ningún otro tipo de entidad 3D o con sólidos 3D a los que se hace referencia externamente (xrefs). BricsCAD puede filtrar las entidades no elegibles.

24.94.2 Opciones dentro del comando

¿Usar capas separadas para líneas ocultas?
Determina que las líneas ocultas de Id. se colocan en una capa separada de las líneas visibles.

Si
Crea dos bloques 2D, uno para las líneas visibles situadas en la capa PV (1) y otro bloque para las líneas ocultas en la capa PH (2).



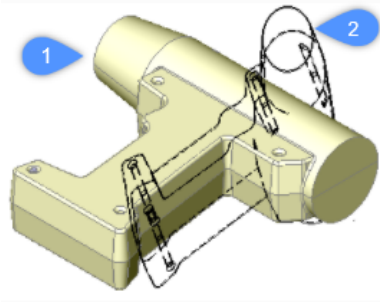
No
Crea un bloque de líneas ocultas y visibles en la capa PV.

Nota: El programa nombra los bloques y las capas, como el bloque *U3 y las capas PH-88 y PV_88:

- *U identifica los bloques creados por el programa
- PH es la abreviatura de “perfil oculto“
- PV es la abreviatura de “perfil visible“

¿Proyectar el resultado en el plan?
Determina si los perfiles son proyectados (si los bloques resultantes son 2D).

Si
Las líneas de perfil se proyectan sobre el dibujo. Los sólidos 3D (1) se proyectan en un plano paralelo a la ventana gráfica de la maqueta, creando un bloque en 2D (2).



Nota: En esta imagen, el punto de vista se ha girado para mostrar que los bloques son de hecho 2D.

No
Sin proyección, los bloques están hechos de entidades 3D.

¿Ocultar bordes tangenciales?
Activa la visualización de las líneas tangenciales.

Nota: Las líneas tangenciales se utilizan para mostrar la transición entre dos caras que son curvadas. En un modelo sombreado en 3D, no son necesarias, ya que las luces y las sombras indican la transición. En el modo wireframe 2D puede ser útil mostrarlos.

24.95 ORTOGRAFIA comando

Abre el cuadro de diálogo de comprobación Ortografía.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

Alias: SP

24.95.1 Descripción

Abre el cuadro de diálogo de revisión ortográfica para encontrar y corregir posibles errores ortográficos en el dibujo actual.

24.96 ESFERA comando

Crea un sólido 3D con forma de esfera.

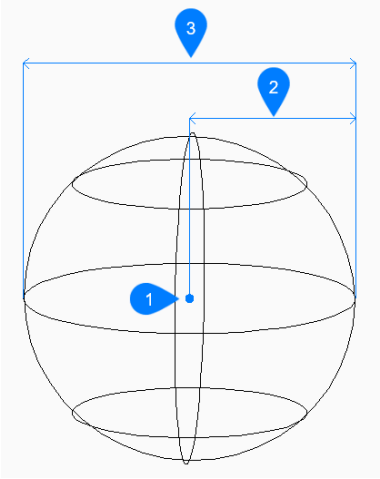
Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

Nota: En BricsCAD Lite, que no soporta sólidos 3D, el comando ESFERA lanza el comando AI_SPHERE.

24.96.1 Descripción

Crea un sólido 3D en forma de esfera. Elija entre una combinación de opciones que incluyen el centro, el radio y el diámetro.



1 Center

2 Radio

3 DIámetro

24.96.2 Métodos para crear una cuña

Este comando tiene 1 método para empezar a crear una esfera:

- Centro de la esfera

Centro de la esfera
Comience a crear una cuña especificando el centro de la cuña entonces:

Ajuste el radio de esfera
Especifica el radio de la esfera.
Opción adicional: [Diámetro]

24.96.3 Opción dentro del comando ESFERA

Después de empezar a crear un spline, las siguientes opciones pueden estar disponibles:

Diámetro
Especifica el diámetro de la esfera.

24.97 SPLINE comando

Crea una spline.

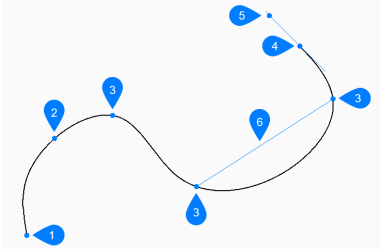
Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

Alias: SPL

24.97.1 Descripción

Crea una spline 2D o 3D que está abierta o cerrada. Las opciones le permiten especificar puntos de inicio y fin, puntos de ajuste y tangencias.



1 Primer punto de spline (sin tangencia)

2 Segundo punto

3 Siguiente punto

4 Punto final

5 Punto de tangencia al punto final

6 Distancia entre dos líneas de arrastre

24.97.2 Métodos para crear un spline

Este comando tiene 1 método para empezar a crear un spline:

- Primer punto de la spline

Puedes seguir añadiendo un número ilimitado de vértices hasta que pulses Enter para finalizar el comando.

Primer punto de la spline
Comienza a crear un spline especificando el punto de inicio entonces:

Segundo punto
Especifique el primer punto de ajuste.

Establecer el siguiente punto
Especifica el siguiente punto de ajuste.
Opciones adicionales: [Cerrar/Ajustar tolerancia/Deshacer]

Seleccione el punto tangente inicial
Especifique una tangencia para el punto de partida o pulse Enter para ignorar esta opción.

Introducir tangente para punto final
Especifique una tangencia para el punto final o pulse Enter para ignorar esta opción.

24.97.3 Opciones adicionales dentro del comando SPLINE

Después de empezar a crear un spline, las siguientes opciones pueden estar disponibles:

Cerrar
Dibuja automáticamente un segmento de spline entre los puntos inicial y final para crear una spline cerrada.

Tolerancia de ajuste
Especifique (en unidades de dibujo) cuán cerca coincide el spline con sus puntos de ajuste. Si la tolerancia de ajuste es 0, el spline pasa por sus puntos de ajuste.

Deshacer
Deshaga el último segmento de polisólido y siga dibujando desde su punto de inicio anterior.

24.98 EDITSPLINE comando

Modifica las propiedades de una spline. Convierte una spline en una polilínea.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

Alias: SPE

24.98.1 Descripción

Permite la modificación de los datos de ajuste (puntos de ajuste, tolerancia de ajuste, tangentes en los extremos y parametrización de nudo), vértices, el grado polinómico de la spline y los pesos de cada vértice de control. También permite unir la spline con una entidad 2D abierta e invertir la dirección de la spline.

24.98.2 Opciones dentro del comando

Cerrar/Abrir
Abre o cierra la spline agregando o quitando un segmento entre el inicio y el extremo.

Unir
Une la spline con una entidad 2D abierta que comparte un punto final (coincidente) con la spline.

Ajustar datos
Modifica los datos de punto de ajuste.

Agrega
Agrega un punto de ajuste entre dos existentes.

Eliminar
Elimina los puntos de ajuste.

Kink
Agrega un punto de nudo y ajuste en la ubicación especificada en la spline que no mantiene la continuidad tangente o curvatura en ese punto.

Mover
No es un punto apto.

Purgar
Reemplaza los datos de ajuste de la spline con vértices de control.

Tangentes
Especifica las tangentes inicial y final.

toLerance
Reajusta la spline seleccionada a los puntos de ajuste existentes utilizando un nuevo valor de tolerancia.

Editar vértice
Edita los datos del marco de control.

Agrega
Agrega un nuevo vértice de control en el punto especificado.

Eliminar
Elimina un vértice de control.

Elevar orden
Aumenta el orden polinómico de la spline (grado más uno) para aumentar el número de vértices de control a través de la spline. El valor máximo es 26.

Mover
Reubica los vértices de control uno por uno.

Grosor
Cambia el peso de un vértice de control especificado y luego recalcula la spline basándose en el nuevo valor. Los pesos más grandes acercan la spline al vértice de control.

convertir a Polilínea
Convierte la spline en una polilínea. La precisión determina el grado de coincidencia de la polilínea resultante con la spline.

Nota: La variable PLINECONVERTMODE especifica el tipo de polilínea a convertir (0 – con segmentos de línea, 1 – con segmentos de arco).

Invertir
Invierte la dirección de la spline; aparece un icono de triángulo en lo que antes era el extremo de la spline.

Deshacer
Deshace la modificación anterior.

salir
Concluye la edición de la spline o vuelve a la consulta anterior.

24.99 FOCO comando

Crea un foco de atención.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

24.99.1 Descripción

Crea un foco de luz que proyecta un haz estrecho hacia un punto objetivo.

Nota: Las opciones de este comando están influenciadas por el valor de la variable de sistema LIGHTUNITS.

24.99.2 Opciones dentro del comando

Especifique la posición origen
Especifica la ubicación de la luz en el espacio 3D.

Especifique la posición destino
Especifica la ubicación del objetivo.

Nota: El objetivo es el punto en el que se enfoca el foco.

Nombre
Especifica un nombre para la luz.

Intensidad factor
Especifica la intensidad de la luz.

Nota: Introduzca un valor de intensidad entre 0,00 y el valor máximo soportado por su sistema (max float = valor máximo de un número de punto flotante).

Nota: Cuando el valor de la variable del sistema LIGHTINGUNITS es 0, esta opción se denomina Intensidad.

Estado
Activa el uso de esta luz.

EN
La luz se incluye al calcular la representación en pantalla.

OFf
La luz está excluida.

Fotometria
Especifica las propiedades fotométricas de la luz.

Nota: Esta opción sólo está disponible cuando el valor de LIGHTUNITS es 1 o 2.

Intensidad
Introduzca la intensidad expresada en candela (Cd).

Flujo
Introduzca el flujo luminoso en lúmenes (Lm).

Luminosidad
Introduzca la iluminación expresada en lx (Lx) o en velas de pie (Fc).

Distancia
Las compensaciones se expresan en unidades de dibujo.

Color
Introduzca el nombre del color

?
Enumera los nombres de los colores disponibles.

Kelvin
Introduzca una temperatura Kelvin expresada en grados Kelvin.

Hotspot
Especifica el ángulo del hotspot, la zona de concentración de luz.

Nota: El ángulo Hotspot representa el ángulo del cono de luz central.

Nota: El ángulo determina el tamaño del punto caliente, independientemente de la distancia del objetivo.

Caidaoff
Especifica el ángulo de las iluminaciones más débiles que rodean el punto caliente.

Nota: El ángulo Falloff representa el ángulo del cono de luz completo.

Nota: Fuera del falloff, no hay luz.

Nota: Cuando se introduce un ángulo Falloff que es menor que el ángulo Hotspot, este último se establece igual al ángulo Falloff. Cuando una superficie es iluminada por un foco, hay una zona de máxima iluminación (hotspot) que está rodeada por una zona de menor intensidad (falloff).

Nota: La diferencia entre el ángulo del punto caliente y el ángulo de decaimiento define la zona de menor intensidad luminosa. Si el ángulo de decaimiento y el ángulo del punto caliente son casi iguales, el borde del cono de luz es bastante afilado. Cuanto mayor sea la diferencia entre ambos ángulos, más suave será el borde del cono de luz.

sombraW
Especifica el aspecto de las sombras proyectadas por esta luz.

Off
Desactiva el cálculo de sombras para la luz.

Nitidas
Muestra sombras con bordes afilados.

Nota: Utilice esta opción para aumentar el rendimiento.

soFt asignado
Muestra sombras realistas con bordes suaves.

soft muestreados
Muestra sombras realistas con sombras más suaves basadas en fuentes de luz extendidas.

Forma

Disco
Define una forma de sombra circular que se comporta como una luz de área.

Rect
Define una forma de sombra rectangular que se comporta como una luz de área.

Muestras
Especifica el tamaño de muestreo de la sombra.

Nota: Los números más grandes son más precisos, pero tardan más tiempo en ser representados.

Visible
Transmite una sombra que representa formas (más precisas) o es rectangular (más rápida de representar en pantalla).

Atenuación
Especifica cómo disminuye la iluminación con la distancia de la luz.

atenuación Tipo
Especifica el tipo de atenuación.

Ningún
No hay atenuación, por lo que la distancia a la fuente de luz no influye.

Lineal Inversa
La atenuación es la inversa de la distancia lineal de la luz.

Nota: A una distancia de 2 unidades de la fuente de luz, la luz es igual de fuerte. A una distancia de 4 unidades, la luz es una cuarta parte más fuerte.

inversa Squared
La atenuación es el inverso del cuadrado de la distancia de la luz.

Nota: A una distancia de 2 unidades, la luz es una cuarta parte más fuerte. A una distancia de 4 unidades, la luz es una decimosexta parte de la fuerza.

Usar límites
Alterna si la extensión de la iluminación es limitada.

atenuación comienzo Limite
Define el punto donde la luz comienza a brillar, medido desde el centro de la luz.

atenuacion Fin limite
Define el punto donde la luz se detiene para brillar, medido desde el centro de la luz.

filtroColor
Especifica el color de la luz.

Nota: Cuando el valor de la variable del sistema LIGHTINGUNITS es 0, esta opción se denomina Intensidad.

Introduzca el color verdadero
El modelo de color RGB es un modelo de color aditivo en el que la luz roja, verde y azul se suman de varias maneras para reproducir una amplia gama de colores. Los valores de componentes se almacenan como números enteros en el rango de 0 a 255, el rango que puede ofrecer un solo byte de 256 bits (codificando valores distintos).

Color Índice
Define el nombre del color por el color del índice.

HSL
Especifica el color utilizando tres parámetros Tono, Saturación y Ligereza.

Libro de colores
Introduzca un nombre de un libro de colores.

salir
Concluye el comando y crea la luz.

24.100 SSX command (Express Tools)

Creates a selection set based on a selected entity using filters.

24.100.1 Method

Creates a selection set that contains entities similar to or exactly the same as the selected entity.

Nota: To access the selection set for a subsequent command, use the **Previous selection** option.

24.100.2 Options within the command

Block name
Allows you to specify a block name to add or remove from the selection filter.

Color
Allows you to specify a color number to add to or remove from the selection filter.

Entity
Allows you to specify an entity to add to or remove from the selection filter.

Flag
Turns the Entities follow flag On or Off.

Layer
Allows you to specify a layer name to add to or remove from the selection filter.

Ltype
Allows you to specify a linetype name to add to or remove from the selection filter.

Pick
Allows you to select an entity.

Style
Allows you to specify a text style name to add to or remove from the selection filter.

Thickness
Allows you to specify a thickness value to add to or remove from the selection filter.

Vector
Allows you to specify an extrusion vector to add to or remove from the selection filter.

24.101 PANELPARTESESTANDCERRAR comando

Este comando está obsoleto.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

24.101.1 Descripción

Utilice LIBRARYPANELCLOSE en su lugar.

24.102 PANELPARTESESTANDARABRIR comando

Este comando está obsoleto.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

24.102.1 Descripción

Utilice en su lugar LIBRARYPANELOPEN.

24.103 ESTANDARES comando

Permite añadir y editar normas CAD para el dibujo actual.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

24.103.1 Métodos

Este comando asocia uno o más archivos estándar (DWS) al dibujo actual.

Un archivo de normas define propiedades comunes para muchos archivos de dibujo con el fin de mantener la coherencia en todos esos archivos. Esta consistencia puede ser importante en entornos colaborativos, donde muchas personas están involucradas en la creación de conjuntos de planos que deben cumplir con algunas reglas predefinidas.

Se crean estándares para los siguientes objetos con nombre:

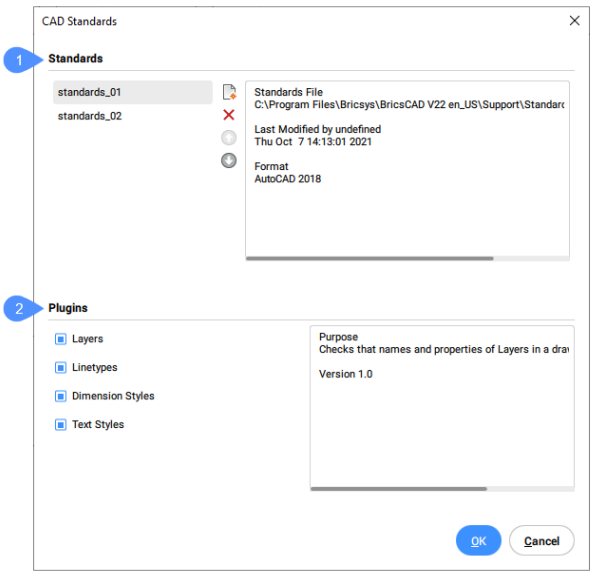
- Capas
- Estilos de texto
- Tipos de línea
- Estilos de dimensión

Los archivos estándar (DWS) pueden crearse mediante el comando GUARDARCOMO, cuando se elige Archivo estándar (*.dws) en la lista Guardar como tipo.

Este comando tiene un cuadro de diálogo asociado que gestiona todas las operaciones asociadas a este comando.

24.103.2 ESTÁNDARES cuadro de diálogo

El cuadro de diálogo ESTANDARES permite seleccionar las opciones para el comando ESTANDARES.



1 Estandardes

2 Plugins

Estandardes

Esta sección se divide en dos lados.

La parte izquierda contiene una lista con los nombres de las normas ya cargadas en el dibujo y un conjunto de botones para gestionar la lista.

Los nombres de los estándares son los mismos que los de los archivos seleccionados como estándares.

Los botones para gestionar la lista van de arriba a abajo:

- **Agrega archivo de normas**: agrega los archivos seleccionados a la lista de normas.
- **Elimina el archivo de estándares**: elimina el archivo seleccionado de la lista de estándares.
- **Desplaza el archivo de normas una posición hacia arriba**: desplaza el nombre seleccionado en la lista una posición hacia arriba.
- **Bajar una posición del archivo Estándares de movimiento**: mueve el nombre seleccionado en la lista una posición hacia abajo.

El lado derecho de la sección **Estándares** muestra algunas propiedades del estándar seleccionado en la lista. Estas propiedades incluyen la ruta del archivo que contiene el estándar, la fecha de creación y el formato de archivo.

Los archivos estándar (DWS) pueden crearse mediante el comando GUARDARCOMO, cuando se elige Archivo estándar (*.dws) en la lista Guardar como tipo.

Plug-ins (Complementos)

Esta sección contiene una lista de complementos que utilizará una operación de comprobación.

Un plug-in es una propiedad o un conjunto de propiedades de las entidades en los archivos estándares. Cuando la casilla de verificación correspondiente de un complemento está activada, la operación de comprobación incluirá ese complemento.
Los plug-ins disponibles son los siguientes:

Capas
Las capas definidas en los archivos estándar.

Tipos de líneas
Los tipos de línea definidos en los archivos estándar.

Estilos de Dimensión
Estilos de dimensión definidos en los archivos estándar.

Estilos de Texto
Los estilos de texto definidos en los archivos estándar.

24.104 STATBAR comando

Activa la variable del sistema STATUSBAR.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

24.104.1 Descripción

Activa la variable de sistema STATUSBAR para mostrar u ocultar la barra de estado. Puede lanzar este comando en la línea de comandos o dentro de otro comando precediéndolo con un apóstrofe: 'STATBAR.

- On: activa la variable de sistema STATUSBAR.
- Apagado: apaga la variable del sistema STATUSBAR.
- Alternar: cambia la variable del sistema STATUSBAR a lo opuesto de la configuración actual.

24.105 ESTADO comando

Informa el estado del dibujo.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

24.105.1 Descripción

Muestra el informe de estado del dibujo en la línea de comandos.

Nota: Para ver el informe completo, pulse la tecla F2.

24.106 SALVASTL comando

Exporte sólidos 3D y mallas herméticas.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

24.106.1 Descripción

Exporta sólidos 3D y mallas estancas en un formato que se puede utilizar para la estereolitografía (impresión 3D).

24.106.2 Método

Hay dos métodos para utilizar el comando SALVASTL:

- Exporte sólidos 3D.
- Exportar mallas.

24.106.3 Opciones dentro del comando

Crear archivo binario STL
Determina si el archivo de salida está en formato binario o ASCII.

Nota: Los archivos STL binarios son más compactos, mientras que los archivos STL de texto ASCII son legibles.

Seleccione la suavidad de los objetos exportados a un archivo STL
Ajusta la calidad de las entidades exportadas.

Nota: Al exportar sólidos 3D a STL, las caras curvas se convierten en facetas. Use la variable FACETRES para determinar el tamaño de las facetas:

- Mínimo: 0.01 para curvas más gruesas pero tamaño de archivo más pequeño.
- Predeterminado: 0,5.
- Máximo: 10 para curvas muy finas pero mayor tamaño de archivo.

Bajo
Exportaciones con FACETRES = 0,5.

Medio
Exportaciones con FACETRES = 2,0.

Alto
Exportaciones con FACETRES = 10.

PorDefecto
Se utilizan las propiedades del modelador desde Configuración.

Nota: Las propiedades del modelador anulan FACETRES para controlar la suavidad utilizando diferentes parámetros.

24.107 STOPSCRIPT comando

Detiene la grabación de los guiones.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

24.107.1 Descripción

Detiene la grabación de scripts iniciados por el comando RECSCRIPT.

24.108 ESTIRAR comando

Estira entidades 2D.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

Alias: S

Nota: Este comando no estira textos, formas y sólidos 3D.

24.108.1 Método

Seleccione un área en su dibujo utilizando una ventana rectangular o un polígono, luego especifique un punto base y un punto de desplazamiento. Todos los puntos y nodos dentro del área seleccionada se moverán a lo largo de la distancia especificada.

24.109 Comando PANELESTRUCTURAL

Abre el panel Estructura.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

24.109.1 Descripción

Abre el panel Estructura para mostrarlo en el espacio de trabajo actual. El panel Estructura aparece con el mismo tamaño y ubicación que antes de cerrarse o contraerse. Al igual que cualquier otro panel acoplable, el panel Estructura puede ser flotante, acoplado o apilado.

24.110 PANELESTRUCTURALCERRAR comando

Cierra el panel Estructura.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

24.110.1 Descripción

Cierra el panel Estructura para ocultarlo del espacio de trabajo actual. Si el panel Estructura está apilado al cerrarlo, la ficha Estructura o el icono se quitarán de la pila.

24.111 ESTILO comando

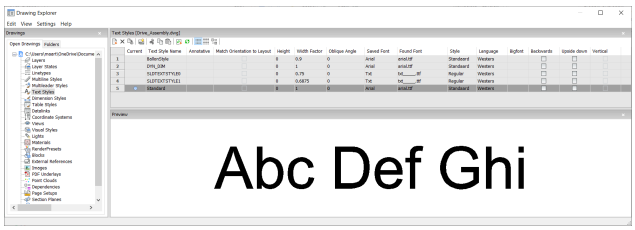
Abre el cuadro de diálogo del explorador de dibujos con **Estilos de texto** seleccionado.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Alias: DDSTYLE, EXPFONTS, EXPSTYLE, EXPSTYLES, ST

24.111.1 Descripción

Abre el cuadro de diálogo Explorador de dibujos con la categoría Estilos de texto seleccionada para ver y modificar los estilos del dibujo actual.



24.111.2 Opciones dentro del comando

Actual
Designa el estilo de texto actual. Este es el estilo utilizado por defecto por los comandos TEXT y MTEXT.

Nombre del estilo de texto
Especifica el nombre del estilo.

Anotativo
Establece la propiedad Anotativa de las entidades de texto creadas con este estilo.

Nota: Cuando el estilo de texto es anotativo, la propiedad Altura especifica la altura en el espacio papel, mientras que en el espacio modelo la altura depende de la escala de anotación actual (especificada por las variables CANNOSCALE y CANNOSCALEVALUE).

Igualar Orientación a la Presentación
Coincide con la orientación del texto con la orientación del diseño del espacio de papel.

Nota: Esta opción es solo para texto anotativo.

A
Especifica la altura del texto. Introduzca 0 o un número mayor que 0:

- 0: no establece la altura; el comando TEXTO solicita la altura.
- No 0: especifica la altura del texto; el comando TEXTO no pide la altura.

Factor de Anchura
Especifica el factor de ancho del texto. Por ejemplo, introducir 2 hace que el texto sea dos veces más ancho.
Ingresa un número mayor o menor que 1:

- Menos de 1: el texto es más estrecho.
- Más de 1: el texto se extiende más.

Ángulo de Inclinación
Especifica el ángulo oblicuo para el texto. Por ejemplo, ingresando 15 inclinaciones el texto hacia adelante por 15 grados.
Introduzca un número positivo o negativo:

- Número negativo: el texto se inclina hacia la izquierda.
- 0: el texto está en posición vertical.
- Número positivo: el texto se inclina hacia la derecha.

Fuente guardada
Especifica el archivo de fuentes SHX o TTF que se va a utilizar; elija un nombre de la lista desplegable:

- SHX: archivos de forma compilados creados para AutoCAD y BricsCAD
- TTF: archivos de fuente TrueType creados para Windows y Macintosh

Nota: El programa puede usar cualquier fuente SHX y TTF que se encuentre en su computadora.

Fuente encontrada
Muestra el nombre del archivo de fuente encontrado. Si no se encuentra la fuente definida en por Fuente Guardada .shx se sustituyen las fuentes por la fuente definida por la variable del sistema FONTALT (fuente alternativa).

Nota: Las fuentes TTF se sustituyen según la tabla de sustitución definida por la variable de sistema FONTMAP. Por defecto, se trata del archivo Default.fmp almacenado en la subcarpeta Support de la carpeta raíz roamable (por ejemplo *C:\Users\<UserName>\AppData\Roaming\Bricsys\BricsCAD \V23x64\en_US\Support*).

Nota: Las fuentes que se han sustituido se muestran en rojo.

EStilo
Especifica el estilo para las fuentes TTF; elija un estilo de la lista desplegable:

- Regular: no se aplica en negrita ni en cursiva
- Negrita: aplica la negrita
- Cursiva: aplica la cursiva
- Negrita y cursiva: aplica la negrita y la cursiva

Nota: Esta propiedad no está disponible para las fuentes SHX.

Idioma
Especifica el idioma para las fuentes TTF. Elija uno de la lista desplegable.

Nota: Los idiomas disponibles pueden variar para cada fuente. Esta propiedad afecta los acentos y otros atributos específicos de los idiomas.

Nota: Esta propiedad no está disponible para las fuentes SHX. Utilice la propiedad Bigfont en su lugar.

Fuente mayor
Enumera los nombres de los archivos SHX bigfont. Elija uno de la lista desplegable.

Nota: "Bigfonts" es el nombre que reciben los archivos SHX de gran tamaño que contienen caracteres para varios idiomas.

Nota: Esta propiedad no está disponible para las fuentes TTF. Utilice la propiedad Idioma en su lugar.

Hacia atrás
Alterna el texto hacia atrás. El texto hacia atrás es útil cuando el texto se grafica en la parte posterior del mylar u otros medios claros.

Al revés
Alterna el texto hacia abajo.

Vertical
Alterna el texto vertical. Solo algunas fuentes SHX admiten texto vertical; esta opción no está disponible para las fuentes TTF.

Previsualizar
Muestra el aspecto del estilo actual: la fuente con las propiedades aplicadas.

24.111.3 Opciones del menú contextual

Nuevo
Carga definiciones adicionales de Estilos de Texto en el dibujo.

Eliminar
Elimina definiciones de Estilo de Texto del plano. El estilo actual y el estilo Estándar no pueden ser borrados.

Renombrar
Cambia el nombre del estilo seleccionado.

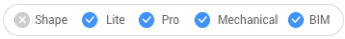
Seleccionar Todo
Selecciona todos los estilos.

Invertir selección.
Anula la selección actual y viceversa.

Establecer actual
Especifica el estilo de trabajo actual. Solo un estilo puede estar actualizado a la vez.

24.112 -ESTILO comando

Crea y modifica los estilos de texto.



Alias: FONT

24.112.1 Descripción

Crea y modifica estilos de texto que definen el aspecto del texto, como su fuente y altura. Está pensado para macros. Los estilos determinan el aspecto del texto en el texto de una sola línea, el texto, los atributos, las tablas y las dimensiones y los líderes, pero no en las restricciones dimensionales.

24.112.2 Opciones dentro del comando

?
Enumera los estilos existentes y algunas de sus propiedades, incluidos el nombre, la altura y la generación del estilo.

Estilo de texto para crear o modificar
Especifica el nombre del estilo.

Tipo de fuente
SHX - archivos de fuente creados para programas basados en DWG como BricsCAD.
TTF - archivos de fuentes creados para Windows y macOS, y que pueden ser utilizados por BricsCAD.

A
Indique la altura del texto, medida desde la línea de base hasta la parte superior de los ascendentes.

Ancho
Hace que los caracteres sean más anchos o más estrechos.

Ángulo de oblicuidad
Slants text to the left for a negative number, to the right for a positive number and keep text upright for value 0.

Dibujar el texto hacia atrás
Alterna el texto hacia atrás.

Dibujar al revés dibujar
Alterna el texto hacia abajo.

Dibujar texto verticalmente
Alterna texto vertical. Esta opción solo está disponible con ciertos archivos de fuente SHX y no con el archivo de fuente TTF.

Anotativo
Un estilo con escala anotativa ajusta su altura automáticamente en el espacio papel, según la escala del gráfico.
Puede alternar la creación de un estilo de texto anotativo, hacer coincidir la orientación del texto con el diseño.
Cuando el estilo de texto es anotativo, la propiedad altura del texto especifica la altura en el espacio papel, mientras que la escala de anotación establece la altura en el espacio modelo.

24.113 ADMINESTILOS comando

Crea y edita archivos de estilo de trazado.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

24.113.1 Método

Este comando muestra un cuadro de diálogo del gestor de archivos en el que se puede seleccionar un archivo CTB o STB. Haga doble clic en un archivo para mostrar el cuadro de diálogo Editor de tablas de estilos de gráfico o en Crear tabla de estilos de gráfico para crear un estilo de gráfico desde cero o desde una tabla existente.

Nota: Los estilos de trazado ajustan cómo se imprimen los planos, pero no son necesarios para la impresión. BricsCAD soporta dos grupos de estilos de trazado para controlar la salida impresa:

- Las tablas de colores de CTB simplemente utilizan colores.
- Las tablas de estilo STB utilizan una amplia gama de propiedades.

24.114 DIFERENCIA comando

Realiza la operación de resta booleana.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

Alias: SU

Nota: En el nivel de licencia BricsCAD® Lite, el comando se aplica sólo a las entidades de la región.

24.114.1 Descripción

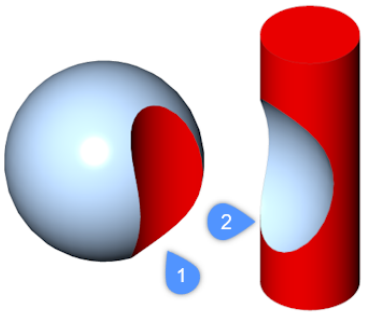
Realiza operaciones de sustracción booleana en sólidos 3D y regiones 2D eliminando las porciones superpuestas de unos y otros.

24.114.2 Método

Seleccione el objeto del que desea restar y los objetos a restar. La variable de sistema DELETETOOL determina si las entidades de origen se eliminan o conservan.

Nota: El resultado de este comando es sensible al orden de selección de las entidades.

- Se restó un cilindro de una esfera (1) y viceversa (2).



- El orden de selección de las entidades también se aplica a las regiones.

24.115 PROPSOL comando

Abre el cuadro de diálogo Explorador de dibujos con **Luces** seleccionadas.

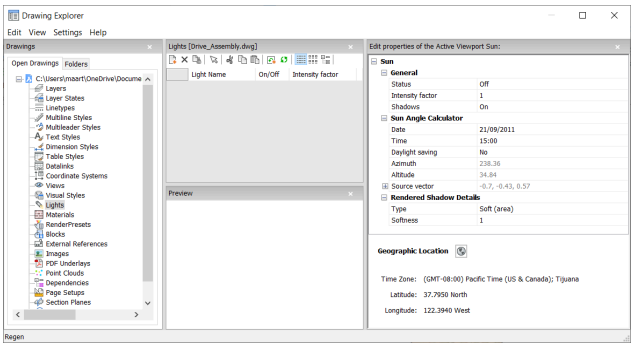
Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

Alias: SUN

24.115.1 Descripción

Abre la categoría **Luces** seleccionada para ver y modificar las propiedades del sol en el dibujo actual.



24.115.2 Opciones dentro del comando

General

Estado
Activa y desactiva el sol.

Intensidad factor
Especifica la intensidad o el brillo del sol; cuanto más alto sea el número, más brillante será la luz.

Sombras
Activa la visualización de las sombras por la luz del sol.

Nota: El color de la luz solar está codificado de forma rígida.

Calculadora del Ángulo Solar

Fecha
Muestra la fecha actual. Edita la fecha para mostrar el sol en un momento diferente del año.

Tiempo
Muestra la hora actual. Edita la hora para mostrar el sol en una hora diferente del día.

Ahorro de Energía
Alterna el efecto del horario de verano en la propiedad de hora.

Azimut
Reporta el ángulo horizontal del sol medido en sentido de las agujas del reloj desde el norte.

Nota: Esta configuración no se puede cambiar ya que el programa la calcula desde la otra configuración de esta sección.

Altitud
Informa del ángulo vertical del sol, medido desde el horizonte.

Nota: Esta configuración no se puede cambiar ya que el programa la calcula desde la otra configuración de esta sección.

Vector de origen
Informa de la dirección de la luz solar. Esta configuración no se puede cambiar ya que el programa la calcula desde la otra configuración de esta sección.

Detalles de las Sombras Renderizadas

Tipo
Muestra sombras realistas con sombras más suaves basadas en fuentes de luz extendidas, según la propiedad Suavidad.

Suavidad
Determina el tamaño de muestreo de las sombras. Los números más grandes son más precisos, pero tardan más tiempo en ser representados.

Ubicación geográfica
Informa de la ubicación del dibujo en la tierra. Para cambiar la ubicación, haga clic en el botón Editar para acceder al cuadro de diálogo Ubicación geográfica; consulte el comando POSICIONGEO.

24.115.3 Opciones del menú contextual

Nuevo
Carga definiciones de luz adicionales en el plano.

Eliminar
Elimina definiciones de luz del dibujo.

Renombrar
Cambia el nombre de la definición de la luz.

Seleccionar Todo
Selecciona todas las definiciones de luz.

Invertir selección.
Anula la selección actual y viceversa.

Establecer actual
Establece la definición de luz seleccionada como actual.

24.116 SUPPORTFOLDER comando

Abre el administrador de archivos del sistema operativo en la carpeta Soporte.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

24.116.1 Descripción

Muestra un cuadro de diálogo del gestor de archivos con el contenido de la carpeta de soporte.

Nota: La carpeta de soporte contiene muchos archivos que los dibujos y los comandos necesitan, como los patrones de tipos de línea y las bibliotecas de paletas de herramientas.

Nota: Las rutas de carpeta de soporte se almacenan en la variable del sistema SRCHPATH y la ruta predeterminada es: *C:\Users\<user_name>\AppData\Roaming\Bricsys\BricsCAD\Vxx\en_US\Support*.

24.117 REPRIMIR comando

Suprime la visualización de las entidades.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

24.117.1 Descripción

Crea grupos de entidades con nombre cuya visualización se puede desactivar. Utiliza el comando PANELESTRUCTURALL para volver a mostrarlos.

24.117.2 Opciones dentro del comando

Nuevo
Crear un nuevo grupo de entidades con nombre.

Editar
Cambiar las entidades incluidas con un grupo nombrado.

Disolver
Vuelva a activar la visualización de las entidades suprimidas y elimine el nombre del grupo.

24.118 SVGOPTIONS comando

Abre el cuadro de diálogo Configuración con la categoría **Exportación de SVG** expandida.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

24.118.1 Descripción

Abre el cuadro de diálogo Configuración con la categoría **Exportación SVG** expandida para ver y modificar las variables del sistema relevantes.

24.119 BARRIDO comando

Crea sólidos 3D o superficies al barrer perfiles a lo largo de una ruta.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

24.119.1 Descripción

Crea sólidos o superficies 3D mediante el barrido de perfiles (entidades 2D abiertas o cerradas o subentidades 3D) a lo largo de una trayectoria abierta o cerrada.

Entidades aceptadas como entidades de perfil: splines 2D, splines 3D, polilíneas 2D, sólidos 2D, caras sólidas 3D, bordes sólidos 3D, arcos, círculos, elipses, arcos elípticos, líneas, regiones, superficies y bordes de malla, pistas.

Entidades aceptadas como entidad de trayectoria: splines 2D, splines 3D, polilíneas 2D, polilíneas 3D, aristas de sólidos 3D, superficies o mallas, hélices, arcos, círculos, elipses, arcos elípticos, líneas.

Nota: Dependiendo del valor de la variable de sistema DELOBJ, las entidades definidas se conservan o se eliminan.

24.119.2 Métodos

Hay dos métodos para hacer girar las entidades:

- Crear sólidos 3D.
- Crear superficies.

24.119.3 Opciones dentro del comando

MOdo
Establece el tipo de entidad 3D que creará este comando.

- **Sólido**: crea sólidos 3D.
- **Superficie**: crea superficies.

Nota: Las entidades abiertas siempre construyen superficies 3D.

Seleccione la ruta de barrido
Seleccione una entidad para definir la trayectoria.

Alineación
Determina el ángulo en el que se barren las entidades 2D de perfil a lo largo de las rutas.

- **Sí**: alinea perpendicularmente la entidad de barrido a la entidad de ruta de barrido
- **No**: la entidad de barrido mantiene su orientación original, por lo que no se rota a lo largo del recorrido.

Punto base
Define el punto en la entidad de barrido que sigue la ruta. Esta opción permite las rutas de barrido de desplazamiento.

Giro
Especifica un ángulo de giro para la entidad barrida. El ángulo de giro es la cantidad de rotación a lo largo de toda la longitud de la ruta de barrido.

- **Banking**: determina si las entidades barridas girarán de forma natural a lo largo de una trayectoria de barrido 3D, como las realizadas a partir de una polilínea 3D, una spline o una hélice.

Interactivo
Permite barrer dinámicamente perfiles a lo largo de una secuencia de entidades lineales interconectadas o a lo largo de una porción de una ruta.

- **Transformar el perfil**: utilice el Manipulador para mover, girar, reflejar o escalar el perfil.
- **Aceptar**: acepta la posición actual del perfil.
- **Mover cursor a lo largo del borde seleccionado**: el perfil se barre dinámicamente a lo largo del segmento de ruta o ruta.
- **Seleccionar borde adyacente**: haga clic cuando se resalte el siguiente segmento para continuar.
- **Deshacer**: elimina el último segmento.

24.120 SYSVDLG comando (Express Tools)

Ve, edita y guarda la configuración de las variables del sistema.

Ícono: 

24.120.1 Método

Abre el cuadro de diálogo **Variables del sistema** que le permite ver, editar y guardar la configuración de las variables del sistema.

24.121 SYSWINDOWS comando

Organiza ventanas.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

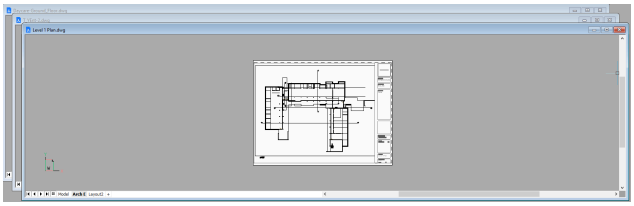
24.121.1 Descripción

Organiza las ventanas del programa en mosaicos o formaciones en cascada (abreviatura de "ventanas del sistema").

24.121.2 Opciones dentro del comando

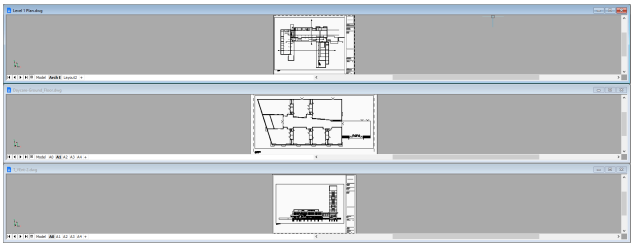
Cascada

Se superpone a las ventanas en una disposición en cascada; vea el comando WCASCADE.



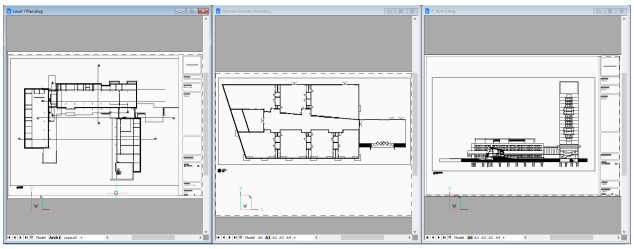
tesela Horizontalmente

Organiza las ventanas horizontalmente como el comando WHTILE.



tesela Verticalmente

Organiza ventanas verticalmente como el comando WVTILE.



Organizar iconos

Organiza iconos de ventanas minimizadas en la parte inferior de la ventana principal como el comando WIARRANGE.



25. T

25.1 TABLA comando

Abre el cuadro de diálogo Insertar tabla.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

25.1.1 Descripción

Abre el cuadro de diálogo **Insertar tabla** para crear una entidad de tabla en el dibujo actual.

25.2 -TABLA comando

Crea una entidad de tabla.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

25.2.1 Descripción

Crea una tabla utilizando el número especificado de columnas y filas o automáticamente especificando un punto y el arrastre.

25.2.2 Método

Hay 2 métodos:

- Especificando el número de columnas y filas.
- Automáticamente arrastrando.

25.2.3 Opción dentro del comando

EStilo
Especifica el estilo de la tabla.

Ancho
Especifica el ancho de la columna.

A
Especifica la altura mínima de fila.

Auto
Especifique las columnas, filas o ambas que se crearán automáticamente arrastrando.

Nota: La ventana de Formato de Texto se muestra después de crear la tabla.

25.3 EDITATABLA comando

Edita el texto de una celda de la tabla.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

25.3.1 Método

Edita texto en una celda de tabla a través de la ventana **Formato de Texto**.

Nota: Para editar el formato de las celdas, utilice el comando TABLEMOD.

Nota: La ventana **Formato de Texto** funciona del mismo modo que la del comando TEXTOM.

Nota: Las celdas de error se evalúan como valores en blanco o cero cuando se utilizan en la fórmula de otra celda.

25.4 EXPORTATABLA comando

Exporta el contenido de una tabla.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

25.4.1 Método

Exporta el contenido de una tabla a un archivo CSV o XML, a través del cuadro de diálogo Exportar datos.

Nota: El archivo CSV se puede importar en programas de hoja de cálculo y base de datos para dar formato y procesar los datos más a fondo.

25.5 TABLEMOD comando

Formatea las propiedades de las celdas de la tabla e inserta bloques.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

25.5.1 Método

Seleccione una celda de la tabla para editarla y se mostrará la barra de herramientas de la tabla.



Nota: Mantenga presionado el botón izquierdo del ratón y defina un rectángulo para seleccionar varias celdas.

Nota: Para editar el texto del formato en las celdas, utilice el comando EDITATABLA.

25.5.2 Opciones dentro del comando

Insertar fila arriba
Inserta una fila vacía sobre la celda seleccionada.

Insertar fila siguiente
Inserta una fila vacía debajo de la celda seleccionada.

Eliminar fila
Elimina las filas de las celdas seleccionadas sin previo aviso.

Nota: Utilice el comando U para invertir el cambio.

Insertar columna izquierda
Inserta una columna vacía a la izquierda de la celda seleccionada.

Insertar columna derecha
Inserta una columna vacía a la derecha de la celda seleccionada.

Eliminar columna
Elimina la(s) columna(s) de la(s) celda(s) seleccionada(s) sin previo aviso.

Nota: Utilice el comando U para invertir el cambio.

Combinar celdas (1)
Combina las celdas seleccionadas. Haga clic en el icono y elija una opción.

- **Combinar todo**: fusiona todas las celdas seleccionadas en una única celda.
- **Fusionar por fila**: fusiona las celdas seleccionadas en filas, cada una con una celda.
- **Fusionar por columna**: fusiona las celdas seleccionadas en columnas, cada una con una celda.

Nota: Cuando se fusionan las celdas, se borra todo su contenido, excepto el de la primera celda.

Separación de celdas (2)
Divide las celdas previamente fusionadas por filas y columnas. BricsCAD® utiliza los números de las filas (1, 2, 3, etc) y los números de las letras de las columnas (A, B, C, etc) para saber cómo dividir las celdas fusionadas en el conjunto original.

Nota: Cuando las celdas se desunen, no se devuelve el contenido borrado por la opción Combinar celdas.

Estilo de borde (3)
Establece el estilo del borde de la selección. Muestra el cuadro de diálogo **Propiedades de borde de celda**.

Alineación (4)
Establece la alineación del texto en las celdas seleccionadas. Haga clic en el icono y elija una opción.

Nota: El contenido de cada celda seleccionada se alinea dentro de la celda. Por ejemplo, si se seleccionan cuatro celdas y luego se escoge Abajo a la derecha, el contenido de cada una de las cuatro celdas se justifica abajo a la derecha.

Bloquear/desbloquear (5)
Bloquea y desbloquea el contenido y/o el formato de las celdas seleccionadas. Haga clic en el icono y elija una opción:

- **Desbloqueado**: las celdas seleccionadas se desbloquean, lo que significa que se pueden editar.
- **Contenido bloqueado**: el contenido de las celdas seleccionadas está bloqueado, pero el formato de las celdas puede seguir siendo modificado.
- **Formato bloqueado**: el formato de las celdas seleccionadas está bloqueado, pero el contenido de las celdas puede seguir editándose.
- **Formato y contenido bloqueados**: el contenido y el formato de las celdas seleccionadas están bloqueados.

Nota: Es habitual bloquear las celdas de la cabecera.

Formato de las celdas (6)
Establece el formato de celda de la selección desde el cuadro de diálogo **Formato de celda de la tabla**.

Insertar referencia bloque (7)
Inserta un bloque o un dibujo en la celda seleccionada. Haga clic en el icono para mostrar el cuadro de diálogo **Insertar bloque en celda**.

Nota: Colocar un dibujo grande en una celda pequeña puede llevar a la inestabilidad del programa.

Nota: Puedes tener tanto texto como bloques en una sola celda.

Nota: Utilice el cuadro de diálogo **Gestionar contenido de celda** para organizar el texto y los bloques.

Administrar contenido de celda (8)
Administra bloques y dibujos en celdas; haga clic en el icono para visualizar el cuadro de diálogo **Administrar contenido de celda**.

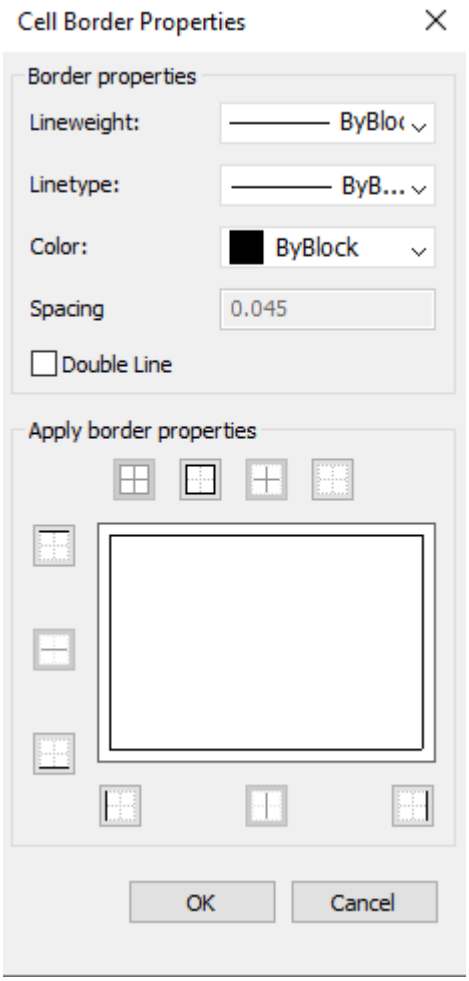
Estilo de celda
Establece el estilo secundario de las celdas seleccionadas. Haga clic en la lista desplegable y, a continuación, elija un nombre de estilo secundario:

- **Title**: el estilo del título se aplica normalmente a la fila superior de la tabla
- **Cabecera**: el estilo Cabecera se aplica normalmente a la primera fila de una columna
- **Datos**: el estilo Datos se aplica normalmente a todas las demás filas de la tabla

Nota: Las propiedades de los subestilos Encabezado, Borde y Celda están definidas por el estilo de la tabla. Consulte el comando ESTILOTABLA.

Fondo de la célula
Establece el color de fondo de la(s) celda(s) seleccionada(s). Haga clic en la lista desplegable y elija un color.

Cuadro de diálogo Propiedades de borde de celda
El cuadro de diálogo **Propiedades del borde de la celda** controla las propiedades del borde de una celda de la tabla.



Propiedades de borde
Determina el aspecto de los bordes que rodean cada celda. Puede encontrar más información sobre las propiedades Peso de línea, Tipo de línea y Color en el panel Propiedades.

Nota: La opción Espaciado aún no se ha implementado.

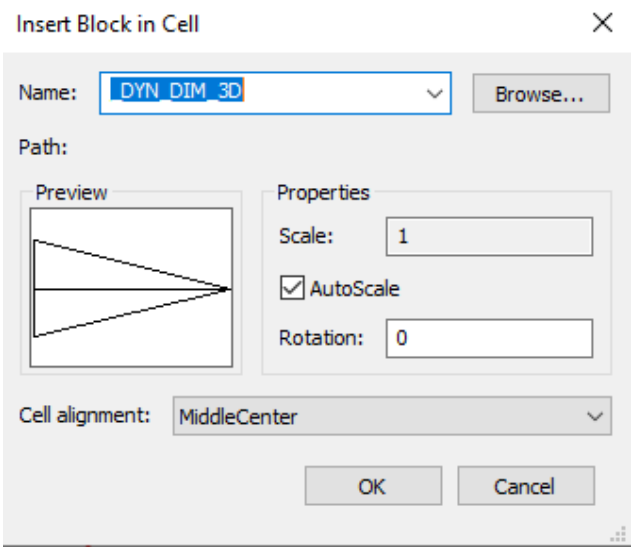
Aplicar propiedades de borde
Aplica las propiedades sólo a ciertos bordes.

Nota: Seleccione más de una celda para que funcione la opción Bordes interiores.

Nota: Aunque la ventana de vista previa solo muestra el efecto de línea doble, las otras propiedades se aplican a la línea de borde de celda especificada.

ACEPTAR
Sale del cuadro de diálogo, aplica las propiedades y vuelve a la barra de herramientas Tabla.

Insertar bloque en el cuadro de diálogo de la celda
El cuadro de diálogo **Insertar bloque en celda** administra la inserción de un bloque en una celda de tabla.



Nombre
Especifica el nombre del bloque o dibujo que se va a insertar o haga clic en **Buscar para mostrar el cuadro de diálogo Abrir archivo de dibujo** y buscar un bloque para insertar.

Nota: Cuando la célula es pequeña, el bloque o dibujo puede ser apenas perceptible. Puede aumentar el tamaño de la fila o columna para adaptarse a los bloques. Una celda puede contener texto y uno o más bloques. Cuando se pega un modelo 3D en la celda, se muestra la vista en planta 2D.

Propiedades
Determina el tamaño del bloque en la celda.

Escala
Especifica el tamaño del bloque:

- Los números superiores a 1,0 hacen que el bloque sea más grande.
- 1 - inserta el bloque en su tamaño real.
- Los números menores que 1,0 hacen que el bloque sea más pequeño.
- Los números negativos dan la vuelta al bloque.

Nota: Esta opción no está disponible cuando AutoScale está activado.

AutoEscala
Ajusta el tamaño del bloque para que se adapte a la celda:

- **Activado**: el bloque se cambia de tamaño para ajustarse a la celda
- **Apagado**: la celda cambia de tamaño para ajustarse al bloque

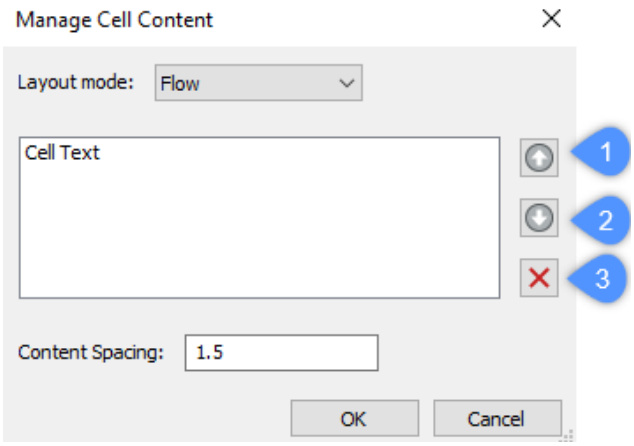
Rotación
Gira el bloque alrededor de su punto central (y no de su punto de inserción). Introduzca un ángulo:

- Los números positivos giran el bloque en sentido contrario a las agujas del reloj.
- 0 - no rota el bloque.
- Los números negativos giran el bloque en el sentido de las agujas del reloj.

Alineación celda
Alinea el bloque en la celda.

ACEPTAR
Sale del cuadro de diálogo, inserta el bloque y vuelve a la barra de herramientas Tabla.

Cuadro de diálogo Administrar contenido de celda
El cuadro de diálogo **Gestionar contenido de celda** gestiona el contenido de una celda de la tabla.



Modo de diseño
Cuando una celda contiene más de un elemento, esta opción determina cómo se relacionan entre sí. Haga clic en la lista desplegable y elija una opción:

- **Flow**: ordena los elementos para que encajen en la celda
- **Horizontal apilado**: fuerza que los elementos se organicen horizontalmente
- **Vertical apilado**: fuerza que los elementos se organicen verticalmente

Subir (1)
Desplaza el elemento seleccionado hacia arriba en la lista para que aparezca por encima de otros elementos de la celda.

Mover hacia abajo (2)
Mueve el elemento seleccionado hacia abajo en la lista para que esté por debajo de otros elementos de la celda.

Eliminar (3)
Elimina el elemento seleccionado de la celda.

Espacios de contenido:
Especifica la distancia entre los elementos de la celda. Introduzca un número en unidades de dibujo.

Nota: Esta opción no se puede operar.

ACEPTAR
Sale del cuadro de diálogo, cambia la disposición del contenido de la celda y, a continuación, vuelve a la barra de herramientas Tabla.

25.5.3 Opciones del menú contextual

Cuando el comando TABLEMOD se esté ejecutando, haga clic con el botón derecho en una celda para ver su menú contextual.

Borrar anulaciones de celda
Restablece las propiedades de las celdas a la configuración del subestilo Celda definida en el estilo de la tabla.

Borrar anulaciones de tabla
Restablece las propiedades de la tabla a las definidas en el estilo de la tabla.

Insertar referencia de bloque
Inserta bloques y dibujos.

Gestionar el contenido de las celdas
Administra el texto y los bloques en las celdas.

Copiar
Copia el contenido de las celdas en el Portapapeles para pegarlo en otra(s) celda(s).

Cortar
Corta el contenido de las celdas en el portapapeles para pegarlo en otra(s) celda(s).

Pegar
Pega el contenido de la celda desde el Portapapeles en la(s) celda(s), con estas advertencias:

- Todo el contenido de la celda se sustituye por el elemento pegado.
- Cuando se selecciona más de una celda para pegarla, el contenido se pega solo en la primera celda.
- Los datos no celulares no se pegan, como entidades del dibujo o texto de otra aplicación.

Insertar enlace de datos
Agrega datos de un archivo externo al final de la tabla. Los formatos de archivo aceptables son:

- CVS: archivos ASCII en los que los campos están separados por un carácter delimitador, como la coma o el tabulador.
- XLS: archivos de hoja de cálculo de Excel más antiguos.
- XLSX: nuevos archivos de hoja de cálculo de Excel.

Nota: Para más detalles, consulte el comando ENLACE DE DATOS.

Eliminar DataLink
Elimina el enlace a la tabla, pero los datos permanecen en ella.

Nota: Solo disponible cuando la tabla tiene un enlace de datos.

Actualizar DataLink
Actualiza los datos de la tabla desde el archivo externo.

Nota: Disponible solo cuando la tabla tiene un enlace de datos.

Ajustar el tamaño de las filas de la misma manera
Ajusta el tamaño de las filas seleccionadas para que coincidan con el tamaño de la celda más alta del conjunto de selección.

Ajustar el tamaño de las columnas de la misma manera
Ajusta el tamaño de las columnas seleccionadas para que coincidan con el tamaño de la celda más ancha del conjunto de selección.

Ajustar el tamaño de todas las filas de la misma manera
Dimensiona todas las filas de la tabla para que coincidan con la fila más alta.

Ajustar el tamaño de todas las columnas de la misma manera
Dimensiona todas las columnas de la tabla para que coincidan con la columna más ancha.

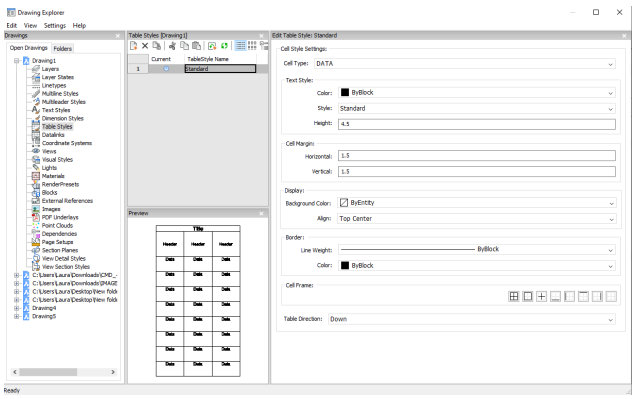
25.6 ESTILOTABLA tabla

Abre el cuadro de diálogo Explorador de dibujos con **Estilos de tabla** seleccionados.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

25.6.1 Descripción

Abre el cuadro de diálogo Explorador de dibujos con la sección **Estilos de tabla** seleccionada para ver y modificar los estilos de tabla en el dibujo actual.



25.6.2 Opciones dentro del comando

Configuración del estilo de celda
Define la configuración del estilo de celda para cada estilo de celda: Título, Encabezado y Datos. Haga clic en la lista desplegable y elija un estilo de celda.

Estilo de Texto
Establece el Color, el Estilo y la Altura del estilo de celda seleccionado.

Margen de celda:
Define el espacio entre el borde de la celda y el contenido de la misma.

Horizontal
Especifica la distancia entre el contenido de la celda y los bordes de la celda vertical.

Vertical
Especifica la distancia entre el contenido de la celda y los bordes de la celda horizontal.

Visualización
Define el color de fondo y la alineación del texto.

Color de fondo
Especifica el color de fondo. Esto se puede hacer desde la lista desplegable o a través del cuadro de diálogo Color.

Alinear
Especifica una alineación mediante una lista desplegable

Borde
Establece el grosor de línea y el color de los bordes de celda.

Grosor de Línea
Establece el peso de la línea a través de una lista desplegable.

Color
Elija un color de borde de la lista desplegable o elija Seleccionar color para mostrar el cuadro de diálogo Color.

Marco de celda:
Aplica las propiedades de los bordes a las líneas específicas que componen los marcos de las celdas.

Dirección de la tabla:
Determina la dirección en la que crece la tabla al añadir y eliminar filas.

Abajo
El título y las celdas de cabecera en la parte superior, y la tabla crece hacia abajo.

Arriba
El título y las celdas de cabecera en la parte inferior, y la tabla crece hacia arriba.

25.6.3 Opciones del menú contextual

Nuevo
Crea un nuevo estilo de tabla.

Eliminar
Elimina las definiciones de estilo de tabla del dibujo. Las siguientes definiciones de estilo de tabla no se pueden borrar

- Estilos de mesa en uso
- Estilo de tabla "Estándar"

Renombrar
Renombra el estilo seleccionado.

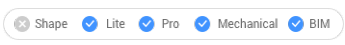
Seleccionar Todo
Selecciona todas las definiciones de estilo de tabla.

Invertir selección.
Anula la selección actual y viceversa.

Establecer actual
Establece el estilo de tabla seleccionado como actual.

25.7 TABLERO comando

Configura las tabletas digitalizadoras.



Alias: TA

25.7.1 Descripción

Sólo funciona con Windows, y requiere que Wintab32.dll esté instalado en la carpeta *C:\Windows\System32*.

25.7.2 Método

Alterna el modo tableta. Configura y calibra tabletas digitalizadas.

25.7.3 Opciones dentro del comando

EN
Activa el modo de digitalización para poder utilizar toda la superficie de la tableta para elegir puntos y entidades, como un ratón.

OFF
Desactiva el modo de digitalización para que estén disponibles las áreas del menú para elegir comandos.

Calibrar
Calibra las esquinas de la tableta.

Configurar
Configura las áreas de menú de la tableta.

25.8 SUPTAB comando

Crea una superficie de malla 3D mediante la extrusión de una entidad 2D a lo largo de una entidad de trayectoria recta.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

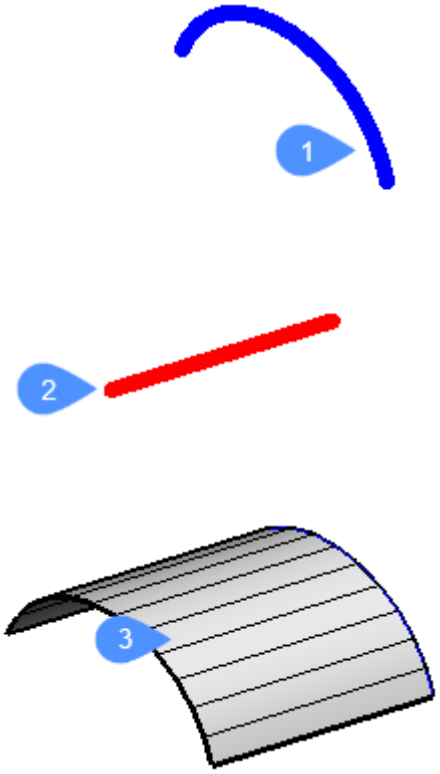
Ícono: 

25.8.1 Método

Especifique la forma de la sección transversal (1) de la extrusión. La entidad que se extruirá debe estar abierta y debe ser una entidad única.

Especifique la ruta de extrusión (2), que puede ser una línea o una polilínea abierta. La polilínea no necesita ser un segmento de línea. Sin embargo, si se trata de una polilínea poliarco o multisegmento, la extrusión (3) siempre es "recta", yendo del principio al extremo de la polilínea.

La ruta es un vector, lo que significa que su longitud especifica la longitud de la superficie. Su dirección especifica la dirección de la extrusión. La extrusión comienza en la entidad a ser extruida, pero va en la dirección indicada por la ruta. El extremo seleccionado en la polilínea o línea define la dirección de la extrusión.



25.9 TANGENT comando

Alterna el ajuste de entidad tangente.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

25.9.1 Descripción

Alterna la alineación de entidad tangente para habilitar o deshabilitar la alineación a la extensión. Puede lanzar este comando en la línea de comandos para alternar un snap de entidad en ejecución. Al hacerlo, se cambia el valor de la variable del sistema OSMODE en consecuencia. También puede iniciar este comando dentro de otro comando para desactivar la alineación de entidad solo para la operación actual. Esto no cambia el valor de la variable del sistema OSMODE.

25.10 TCASE command (Express Tools)

Changes the case of the selected text entities.

Icon:

25.10.1 Method

Opens the **Change Text Case** dialog box that allows you to change the case of selected text entities.

25.11 -TCASE command (Express Tools)

Changes the case of the selected text entities via the Command line.

25.11.1 Method

Select the text entities you want to change and specify the case mode.

25.11.2 Options withing the command

Sentence
Capitalizes the first letter of the first word.

Lower
Changes all letters of the selected text to lowercase.

Upper case
Capitalizes all letters of the selected text.

Title
Capitalizes the first letter of each word.

toGgle
Changes the first letter of each word to lowercase and capitalizes the rest of the letters.

25.12 TCIRCLE command (Express Tools)

Surrounds text, mtext or attribute definition entities with circles, rectangles or slots.

Icon: Ⓣ

25.12.1 Method

Select the entities and enter an offset factor.

25.12.2 Options within the command

Circles
Draws a circle around the selected text.

Slots
Draws a slot around the selected text.

Rectangs
Draws a rectangle around the selected text.

Constant
Surrounds selected entities with entities that are all the same size, the size of the largest enclosing entity.

Enter constant slot
Allows you to choose between **Width**, **Height** and **Both**.

Nota: This option is available only for **Slots** and **Rectangs**.

Variable
Adjusts to the size of each selected entity, based on the offset factor.

25.13 CONECTART comando

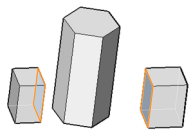
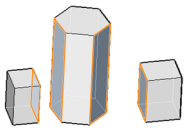
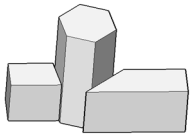
Conecta caras sólidas y bordes de superficies planas a otros sólidos, superficies planas o regiones.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Iconos:

25.13.1 Descripción

Conecta las caras sólidas o los bordes seleccionados de las superficies planas a otras caras sólidas, superficies planas o regiones.

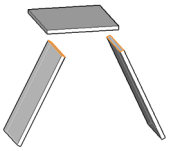
Paso 1	Paso 2	Paso3
		

Nota: Si la variable del sistema DELETEINTERFERENCE está activada, el sólido conectado se resta de los sólidos que interfieren.

25.13.2 Opciones dentro del comando

Conectar con el más cercano

Conecta las caras o los bordes seleccionados de las superficies planares a las regiones más cercanas, superficies planares o caras de otros sólidos.

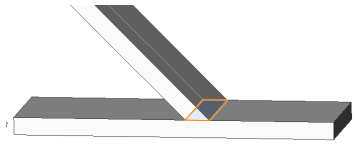
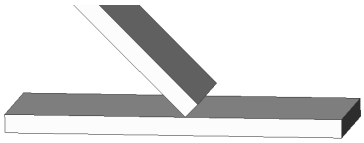




Desconectar

Esta opción se aplica solo a caras sólidas. La cara se desconecta y se hace perpendicular a las caras adyacentes, lo que da como resultado una única conexión de eje o vértice.

Seleccione una cara sólida 3D, superficie plana o región para desconectarse de la cara más cercana en el modelo (o la cara actualmente conectada).

Antes	Desconectar resultado
	

Conectar
Cambia al modo Conectar cara.

25.14 TCOUNT command (Express Tools)

Adds a sequential numbering to text and mtext entities.

Icon:

25.14.1 Method

1 Select text entities.

2 Specify the sorting method.

3 Enter starting number and increment, separated by comma.

4 ***Nota:*** Negative increments are supported.

Nota: Sequential numbering is added to each line of mtext entities and to individual text entities.

25.14.2 Options within the command

X
Adds numbering by increasing the x-coordinate values of the selected text entities.

Y
Adds numbering by decreasing the y-coordinate values of the selected text entities.

Select-order
Adds numbering according to the order in which the text entities have been selected.

Overwrite
Replaces the selected texts with a sequential numbering.

Prefix
Adds numbering in front of the text string.

Suffix
Adds numbering after the text string.

Find&replace
Replaces a specified text string with a sequential number.

25.15 TEMPLATEFOLDER comando

Accede a la carpeta que contiene los archivos de las plantillas.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

25.15.1 Descripción

Abre la carpeta Templates en la que el programa almacena los archivos de plantillas DWT; la carpeta es mostrada por el administrador de archivos del sistema operativo. Para abrir el archivo de plantilla como un nuevo dibujo, haga doble clic en el nombre de un archivo.

De forma predeterminada, los archivos de plantilla se encuentran aquí: *C:\Users\<user_name>\AppData\Local\Bricsys\BricsCAD\Vxx\en_US\Templates*.

25.16 TEXTO comando

Crea una entidad de texto de una sola línea.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: T

Alias: TX

Nota: Cuando la variable de sistema TextEval está establecida en 1, este comando evalúa las expresiones LISP.

25.16.1 Método

Hay dos métodos:

- Coloca líneas únicas de texto en el dibujo especificando la altura del texto y el ángulo de rotación.
- Evalúa las expresiones LISP.

Nota: Si el estilo de texto es anotativo, el valor de la altura define la altura del espacio de papel del texto. La altura del espacio del modelo depende de la escala de anotación actual, definida por las variables del sistema CANNOSCALE y CANNOSCALEVALUE.

25.16.2 Opciones dentro del comando

utilizar Estilo definido
Cambia el estilo de texto que se utilizará para el texto.

?
Enumera todos los estilos definidos en el dibujo actual.

Alinear sobre línea
Alinea el texto entre dos puntos.

Nota: Esta opción suprime las indicaciones de altura y ángulo, ya que la altura y el ángulo están determinados por los dos puntos de recogida.

Ajustar entre puntos
Ajusta el texto entre dos puntos y pide la altura.

Nota: Esta opción suprime la selección dinámica de ángulo, porque el ángulo está determinado por los dos puntos de selección. La introducción de ciertas alturas puede hacer que el texto se alargue excesivamente o se apriete.

Centrar horizontalmente
Centra el texto en el centro de la línea de base.

Medio (hor/vert)
Centra el texto en el medio del texto.

Justificación derecha
Justifica a la derecha cada línea de texto.

Opciones de Justificación...
Muestra todas las opciones de justificación. Elija entre: Superior izquierda, superior centro, superior derecha, central izquierda, central derecha, inferior izquierda, inferior centro, inferior derecha.

Nota: El texto se puede mover o estirar a través de agarres.

25.17 TEXTO comando

Coloca texto de una sola línea en planos.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Alias: -T

25.17.1 Descripción

Coloca líneas únicas de texto en el dibujo, sin formato; funciona en la línea de comando.

Consulte el comando TEXTO.

25.18 EDITTEXTO comando (Express Tools)

Edita la entidad de texto seleccionada.

25.18.1 Descripción

Abre el editor de texto local para editar la entidad de texto seleccionada.

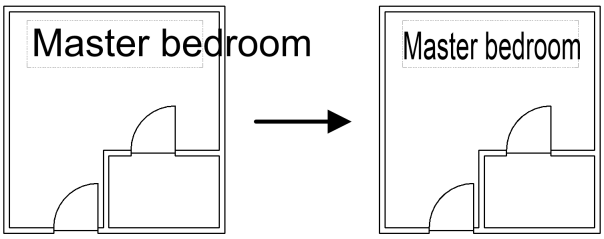
25.19 TEXTFIT comando (Express Tools)

Ajusta el texto entre dos puntos seleccionados.

Ícono: 

25.19.1 Método

Seleccione un texto para estirar o encoger y especifique el punto final.



25.19.2 Opciones dentro del comando

Punto inicial
Le permite especificar un nuevo punto de partida para la entidad de texto seleccionada.

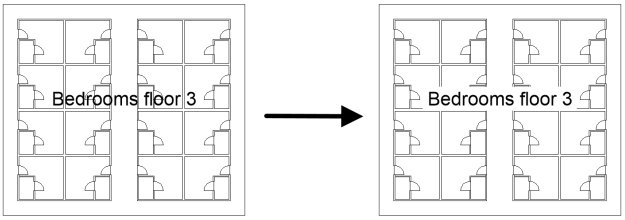
25.20 TEXTMASK command (Express Tools)

Creates a mask behind the selected text or mtext entities.

Icon: T

25.20.1 Method

Creates a mask entity behind the selected text or mtext entities, by specifying the mask type and the offset value.



Nota: Use the TEXTUNMASK command to remove the mask from the text.

25.20.2 Options within the command

Masktype
Allows you to set the mask type.

Wipeout
Creates a wipeout entity, displayed in the background color of the drawing.

3d face
Creates a 3D face entity.

Solid
Creates a 2D solid entity, using a specified color.
Opens the **Select Color** dialog box which allows you to select the color.

Offset
Allows you to define an offset distance.

25.21 PANTTEXT comando

Cambia a la pantalla de texto.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

25.21.1 Descripción

Muestra la ventana Historial de selecciones dinámicas (abreviatura de "pantalla de texto"). Esta ventana muestra las últimas 256 líneas de comando y texto de selección dinámica. Para mostrar más o menos líneas de historial, cambie el valor de la variable SCRLHIST. Para volver a la pantalla de gráficos, introduzca el comando PANTGRAF o pulse F2.

Nota: Al hacer clic con el botón derecho del ratón en el historial de comandos, aparece un menú contextual. Consulte la descripción completa en el artículo del panel Línea de comandos.

25.22 TEXTOALFRENTE comando

Muestra el texto y/o las cotas delante de todas las demás entidades de dibujo.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

25.22.1 Descripción

Trae la visualización de todo el texto y/o todas las dimensiones a la parte delantera del orden de visualización, de modo que ninguna otra entidad de dibujo puede superponer texto y dimensiones.

25.22.2 Opciones dentro del comando

Texto
Trae todo el texto al frente del orden de visualización.

Cotas
Aporta todas las dimensiones a la parte delantera.

AMbos
Trae tanto textos como dimensiones al frente.

25.23 TEXTUNMASK comando (Express Tools)

Quita la máscara detrás de las entidades de text o mtext seleccionadas.

Ícono: 

25.24 TFRAMES comando (Express Tools)

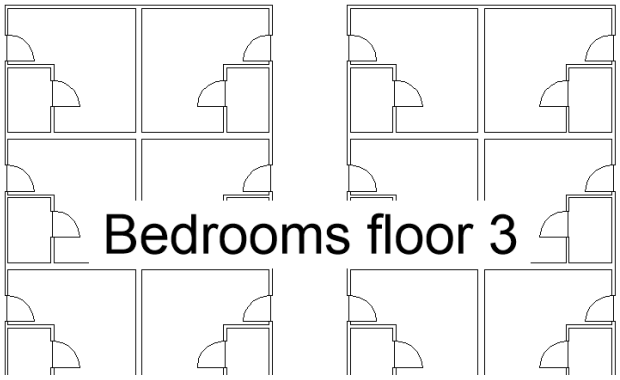
Activa la visibilidad de los bordes del marco de la imagen y de la borradura.

Ícono: 

25.24.1 Método

Cambia automáticamente la visualización del marco de borrados e imágenes en el dibujo.

- **TFRAMES está APAGADO**:



- **TFRAMES está ACTIVADO**:



25.25 TIFFOUT command

Saves the selected entities to a TIFF file format.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

25.25.1 Method

Opens the **Save TIFF** dialog box that allows you to choose a name and a folder for the .tif file.

Select the entities you want to include in the TIFF file.

Nota: The TIFF file reflects what is shown on the screen.

25.26 TIEMPO comando

Reporta el uso del tiempo en el plano.

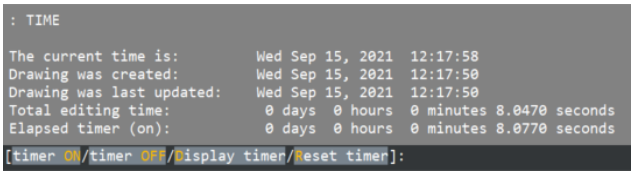
Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

Alias: TI

25.26.1 Descripción

Informa la fecha y hora en que se creó el plano, se actualizó por última vez y se pasó editando; funciona en la línea de comandos.



25.26.2 Opciones dentro del comando

temporizador encendido
Activa el temporizador independiente ("transcurrido"). El programa informa: "El temporizador de dibujo está activado".

temporizador apagado
Apaga el temporizador independiente. El programa informa: "El temporizador de dibujo está desactivado".

Mostrar timer
Informa la fecha y hora en que se creó el plano, se actualizó por última vez y la cantidad de tiempo dedicado a la edición (que el plano estaba abierto).

Reinicializar timer
Restablece el temporizador independiente.

25.27 -TIN command

Creates a TIN Surface using only the Command line (you have to introduce all file names and their path manually).

Shape Lite Pro Mechanical BIM

25.27.1 Descripción

Una Superficie TIN es una representación geométrica tridimensional de un terreno o un elemento civil, que incluye también su representación con triángulos, curvas de nivel, pendientes y rangos de elevación.

El algoritmo conecta los puntos de enlace más cercanos en triángulos que forman una Red Irregular Triangular (TIN), utilizando el método de triangulación Delaunay.

Puede afectar a la forma en que se conectan los puntos añadiendo límites y líneas de rotura a la superficie TIN. Triángulos siempre siguen los límites y las líneas de corte especificados y nunca los intersecan. También puede editar la superficie TIN con otras opciones disponibles en el comando TINEDIT.

Una superficie TIN se vincula dinámicamente a sus datos de entrada, mientras que otras entidades civiles como las calificaciones, las alineaciones y los corredores se vinculan dinámicamente a la superficie TIN.

25.27.2 Método

Puede crear una superficie TIN a partir de diferentes tipos de datos de entrada:

- Desde elementos CAD (puntos y entidades lineales) y Puntos civiles

- Desde archivos de puntos importados.
- A partir de los puntos civiles, cuya posición y elevación se especifica en el dibujo.
- Desde elementos de Cara 3D.
- Del elemento Nube de Puntos.
- Desde un grupo de puntos especificado.

Seleccione un conjunto de puntos, polilíneas, caras 3D o una nube de puntos en el dibujo para crear una superficie TIN. Los puntos se agregan a la superficie como puntos TIN, las polilíneas 3D se agregan a la superficie como líneas de corte. Las entidades lineales pueden añadirse a la superficie TIN como líneas de rotura, aristas o puntos.

25.27.3 Options within the command

Import from file
Creates a TIN surface from an imported points file in text file format (.txt), comma-delimited file format (.csv) and other text formats where the XYZ coordinates in the input file are separated by any delimiter. You can select multiple point files to create a TIN surface. The file names and their path have to be introduced in the Command line.

Enter file format name
Sets the file format name. Predefined format names are listed in the **Select surface file** dialog box.

place Points
Creates a TIN surface from picked points.

create from Faces
Creates a TIN Surface by selecting 3D faces. You can choose to add edges of 3D faces as breaklines (Y) or to create TIN Surface only with points of 3D Faces (N).

create from Point Cloud
Creates a TIN Surface from a Point Cloud.

create from Point Groups
Creates a TIN Surface from a Point Group.

cLip polygon
Creates a TIN Surface only in the area defined by the CLIP polygon (a closed polyline).

Nota: An option exists to remove the crossed breaklines, if any.

Simplify the TIN surface?
Yes: the TIN Surface created from an imported points file is simplified, and from a Point Cloud by reducing the points density. The surface simplification process is defined by setting values for the radius or simplification step, and for elevation difference.
No:: a TIN Surface is created from all points in the input point file or in Point Cloud.

Nota: After the first iteration of the simplification, a report on the command line displays, stating the number of points before simplification, the number of removed points and the number of points after simplification. In the next step, you can choose between the options **Simplify again** or **Create TIN Surface**.

Create TIN surface
Creates the TIN Surface.

Densify TIN surface
Yes: after the TIN Surface is simplified, the maximum elevation difference between the simplified TIN Surface and the excluded input points on a specified area in a TIN Surface is specified. All input points with a greater elevation difference than specified are added back to the simplified TIN Surface.
No: the TIN surface is created according to the specified parameters for simplification.

Enter for entire TIN surface
Applies the densify process for the entire TIN Surface.

Select polygons
Applies the densify process for the selected polygons.

Draw polygon
Applies the densification for a polygon, specified in a drawing.

Nota: The parameters for TIN Simplify and TIN Densify processes can be subsequently edited using the appropriate definition for creating a TIN surface in **Civil Explorer**.

25.28 TIN comando

Crea una Superficie TIN.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

25.28.1 Descripción

Una Superficie TIN es una representación geométrica tridimensional de un terreno o un elemento civil, que incluye también su representación con triángulos, curvas de nivel, pendientes y rangos de elevación.

El algoritmo conecta los puntos de enlace más cercanos en triángulos que forman una Red Irregular Triangular (TIN), utilizando el método de triangulación Delaunay.

Puede afectar a la forma en que se conectan los puntos añadiendo límites y líneas de rotura a la superficie TIN. Triángulos siempre siguen los límites y las líneas de corte especificados y nunca los intersecan. También puede editar la superficie TIN con otras opciones disponibles en el comando TINEDIT.

Una superficie TIN se vincula dinámicamente a sus datos de entrada, mientras que otras entidades civiles como las calificaciones, las alineaciones y los corredores se vinculan dinámicamente a la superficie TIN.

25.28.2 Método

Puede crear una superficie TIN a partir de diferentes tipos de datos de entrada:

- Desde elementos CAD (puntos y entidades lineales) y Puntos civiles
- Desde archivos de puntos importados.
- A partir de los puntos civiles, cuya posición y elevación se especifica en el dibujo.
- Desde elementos de Cara 3D.
- Del elemento Nube de Puntos.

- Desde un grupo de puntos especificado.

Seleccione un conjunto de puntos, polilíneas, caras 3D o una nube de puntos en el dibujo para crear una superficie TIN. Los puntos se agregan a la superficie como puntos TIN, las polilíneas 3D se agregan a la superficie como líneas de corte. Las entidades lineales pueden añadirse a la superficie TIN como líneas de rotura, aristas o puntos.

25.28.3 Opciones dentro del comando

Importar desde archivo
Crea una superficie TIN a partir de un archivo de puntos importados en formato de archivo de texto (.txt), formato de archivo delimitado por comas (.csv) y otros formatos de texto donde las coordenadas XYZ en el archivo de entrada están separadas por cualquier delimitador. Se abre el cuadro de diálogo **Seleccionar archivo de superficie** para seleccionar el nombre del archivo y el formato del archivo de puntos.

colocar Puntos
Crea una superficie TIN a partir de puntos seleccionados.

crear a partir de Caras
Crea una superficie TIN seleccionando caras 3D. Puede elegir añadir los bordes de las caras 3D como líneas de rotura (Y) o crear la superficie TIN sólo con puntos de las caras 3D (N).

crear a partir de Nube de Puntos
Crea una superficie TIN a partir de una Nube de Puntos.

crear a partir de Grupos de Puntos
Crea una superficie TIN a partir de Grupos de Puntos.

poLígono de recorte
Crea una superficie TIN sólo en el área definida por el polígono CLIP (una polilínea cerrada).

Nota: Existe una opción para eliminar las líneas de corte cruzadas, si las hubiera.

¿Simplificar la superficie TIN?
Sí: la superficie TIN creada a partir de un archivo de puntos importado se simplifica y desde una nube de puntos mediante la reducción de la densidad de puntos. El proceso de simplificación de la superficie se define estableciendo valores para el radio o paso de simplificación y para la diferencia de elevación.
No:: se crea una superficie TIN a partir de todos los puntos en el archivo de puntos de entrada o en la nube de puntos.

Nota: Después de la primera iteración de la simplificación, aparece un informe en la línea de comandos que indica el número de puntos antes de la simplificación, el número de puntos eliminados y el número de puntos después de la simplificación. En el siguiente paso, puede elegir entre las opciones **Simplificar de nuevo** o **Crear superficie TIN**.

Crea una superficie TIN
Crea la superficie TIN.

Densificar superficie TIN
Sí: después de simplificar la superficie TIN, se especifica la máxima diferencia de elevación entre la superficie TIN simplificada y los puntos de entrada excluidos en un área especificada en una superficie TIN. Todos los puntos de entrada con una diferencia de elevación mayor que la especificada se vuelven a añadir a la Superficie TIN simplificada.
No: la superficie TIN se crea de acuerdo con los parámetros especificados para la simplificación.

Introducir para toda la superficie TIN
Aplica el proceso de densificación para toda la superficie TIN.

Seleccionar polígonos
Aplica el proceso de densificación para los polígonos seleccionados.

Dibujar polígono
Aplica la densificación para un polígono, especificada en un dibujo.

Nota: Los parámetros para los procesos TIN Simplify y TIN Densify se pueden editar posteriormente utilizando la definición adecuada para crear una superficie TIN en **Civil Explorer**.

25.29 TINASSIGNIMAGE comando

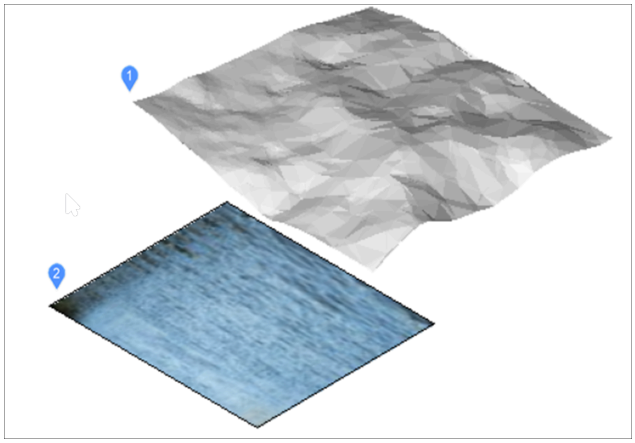
Asigna una imagen ráster como material de superficie TIN.

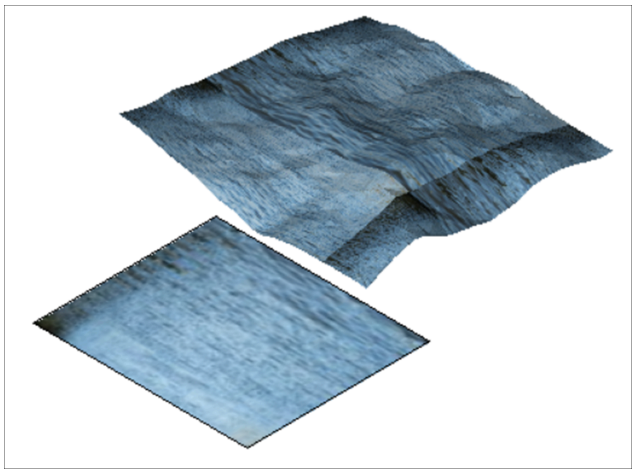
Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

25.29.1 Método

Seleccione la superficie TIN (1) y seleccione una imagen ráster adjunta (2) para asignarla a la superficie.





Nota: Cuando asigna una imagen ráster muy grande a una superficie TIN, se muestra un mensaje de advertencia que ofrece una forma de crear automáticamente un ráster reducido.

25.30 EDITARTIN

Permite editar una superficie topográfica (superficie TIN).

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Íconos: 

25.30.1 Descripción

Le permite agregar o quitar puntos, líneas de corte y límites en una superficie TIN (red irregular triangulada).

Elija puntos y especifique su valor de elevación para añadirlos a una superficie TIN existente o elija otra opción en la línea de comandos.

25.30.2 Opciones dentro del comando

Añadir puntos
Establece los puntos que se añadirán a una superficie TIN.

Agregar líneas de corte
Establece entidades lineales que se agregarán como líneas de corte a una superficie TIN.

Estándar
Agrega líneas de corte estándar.

Proyectado
Añade líneas de rotura proyectadas (no destructivas).

Añadir límites
Establece una polilínea cerrada como límites para agregar a una superficie TIN.
Puede elegir el tipo de límite:

Exterior
Crea un límite de superficie exterior.

Mostrar
Muestra el límite de superficie dentro de un límite de superficie oculto.

Ocultar
Oculta el límite de la superficie.

Remove Points
Borra puntos de una superficie.

Remove Breaklines
Borra líneas de corte de una superficie.

Eliminar límites
Borra los límites de una superficie.

Recortar
Recorta una superficie TIN existente en el dibujo con un polígono seleccionado como límite de recorte para la superficie.
Puede elegir eliminar las líneas de rotura poligonales o no.

Ubicación de punto
Permite modificar la ubicación de un punto especificando la ubicación del punto a editar y la nueva ubicación.

Elevación de punto
Le permite modificar una elevación de punto especificando un punto e introduciendo un nuevo valor de elevación.

MUltiple
Permite seleccionar varios puntos para cambiar su ubicación o elevación.

Elevación delta
Le permite modificar la elevación de varios puntos.

Añadir línea
Permite añadir una nueva línea especificando el primer punto y el segundo punto.

Eliminar línea
Borra las líneas cubiertas por una ventana de selección.

Nota: Las líneas que se van a borrar aparecen en rojo.

25.31 TINEXTRAER comando

Extraer entidades de la superficie TIN a la que se crea una malla o un sólido 3D entre superficies TIN o entre una superficie TIN y una elevación o desplazamiento vertical.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

25.31.1 Descripción

Crea una malla o un sólido 3D entre dos superficies TIN o entre una superficie TIN y una elevación o desplazamiento vertical.

Seleccione una superficie TIN y elija qué entidad desea extraer o crear.

25.31.2 Opciones dentro del comando

Mesh
Crea una malla como desplazamiento, entre superficies o como elevación:

desplazamiento vertical
Crea una malla como desplazamiento vertical sobre la superficie TIN.

entre Superficies
Crea una malla entre dos superficies TIN.

ELevación
Crea una malla verticalmente desde una superficie TIN a una altura de elevación fija.

Sólido
Crea un sólido como desplazamiento, entre superficies o como elevación.

desplazamiento vertical
Crea un sólido como desplazamiento vertical sobre la superficie TIN.

entre Superficies
Crea un sólido entre las superficies TIN.

ELevación
Crea un sólido verticalmente desde una superficie TIN a una altura de elevación fija.

Puntos
Extrae todos los puntos de la superficie.

Caras
Extrae todas las caras triangulares de la superficie.

Contornos
Extrae las curvas de nivel de las superficies para una elevación.

Menor
Extrae las curvas de nivel de las superficies para la elevación de acuerdo con el intervalo de curvas de nivel menor establecido en el panel Propiedades de superficie TIN.

maYor
Extrae las curvas de nivel de las superficies para la elevación de acuerdo con el intervalo de curvas de nivel principal establecido en el panel de propiedades de superficie TIN.

Todo
Crea contornos para todas las elevaciones.

Borde
Extrae el límite exterior de la superficie.

25.32 TINUNIR comando

Combina dos o más superficies TIN (o gradaciones) en una nueva superficie TIN.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

25.32.1 Descripción

Combina una superficie base y dos o más superficies TIN con las que fusionar, lo que reemplazará la parte de la superficie base que cubre.

Seleccione una superficie TIN base y una o más superficies TIN con las que fusionar y especifique si desea mantener o eliminar las superficies originales.

25.33 TINMODIFICAR comando

Deforma o suaviza una superficie TIN seleccionada.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

25.33.1 Descripción

Modifica una superficie TIN seleccionada al deformarla o suavizarla o crea una nueva superficie TIN modificada.

25.33.2 Opciones dentro del comando

Deformar
Modifica la superficie TIN seleccionada o crea la pieza deformable como una nueva superficie TIN.

especificar Contorno
Crea una deformación con una curva de nivel.

seleccionar Entidad
Crea una deformación con una entidad cerrada elegida elevada.

Nota: Volumen neto = relleno-corte.

dibujar Polígono
Crea una deformación con un polígono elevado.

Suavizar
Modifica la superficie TIN seleccionada suavizándola entre los límites indicados.
Crea un límite de suavización circular indicando un valor de radio y una ubicación donde desea la suavización.

seleccionar Entidad
Suaviza la parte superficial entre los límites de una entidad.
Seleccione una entidad cerrada para el suavizado y elija una ubicación donde desee el suavizado.

dibujar Polígono
Suaviza la parte de la superficie entre los límites de un polígono.
Escoja los puntos de un polígono y presione ENTER para cerrar el polígono y escoja un lugar donde quiera el alisado.

25.34 TINPROJECT comando

Proyecta entidades basadas en puntos o entidades lineales a una superficie TIN.

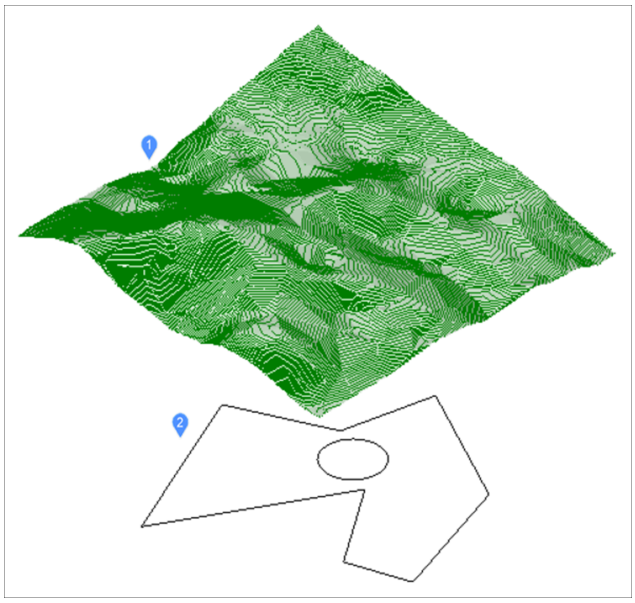
Shape Lite Pro Mechanical BIM

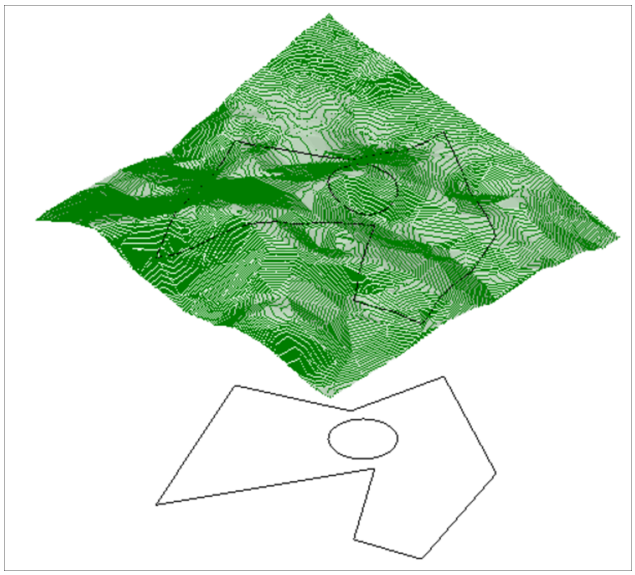
Ícono: 

25.34.1 Descripción

Proyecta entidades de puntos (punto, bloque, texto) o entidades lineales (línea, polilínea, círculo) a una superficie TIN.

Seleccione la superficie TIN (1), seleccione las entidades para proyectar (2) y elija mantener o eliminar las entidades proyectadas.





25.35 TINSERTAR comando

Inserta bloques en la celda de una tabla.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

25.35.1 Método

Pick a table cell to open the **Insert Block in Cell** dialog box.

25.36 TINVOLUMEN comando

Crea una superficie de volumen TIN entre una base y una comparación de superficies TIN o una elevación.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

25.36.1 Método

Cuando la opción de asociatividad de la superficie de volumen TIN de la preferencia de usuario Civil / Asociatividad está establecida, las superficies de volumen TIN se reconstruyen automáticamente cuando sus superficies de origen cambian.

Seleccione las superficies TIN base y de comparación entre las que se creará una superficie de volumen TIN y seleccione un área de delimitación para la superficie de volumen TIN.

25.36.2 Opciones dentro del comando

ELevación

Crea una superficie de volumen TIN entre una base y una elevación.
Seleccione la superficie TIN base, introduzca el valor de elevación deseado y seleccione un área de delimitación para la superficie de volumen TIN.

25.37 TINWATERDROP comando

Crea trayectorias de gotas de agua en tiempo real moviendo el cursor sobre una superficie TIN. El camino del agua se crea como una polilínea 3D en la posición actual si se pulsa el botón izquierdo del ratón.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

25.37.1 Método

Seleccione las superficies TIN, mueva el cursor sobre la superficie y se mostrará una línea que representa la trayectoria de caída en tiempo real. Pulse el botón izquierdo del ratón para crear la polilínea 3D de la trayectoria de la gota de agua.

25.38 TIPS comando

Muestra el panel de Consejos.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

25.38.1 Descripción

Muestra el panel de Consejos, que proporciona consejos útiles sobre el uso de ciertos comandos.

25.38.2 Método

No hay ningún comando llamado Consejos. Para mostrar este panel, haga clic con el botón derecho del ratón en una barra de herramientas o en la cinta de opciones y, a continuación, seleccione Consejos en el menú contextual.

Nota: El panel Consejos siempre está abierto en Forma.

25.39 TJUST command (Express Tools)

Changes the justification point of text, mtext, and attribute definition entities.

Icon: 

25.39.1 Options within the command

Start
Justifies the text at the left of the baseline.

Center
Justifies the text in the center of the baseline.

Middle
Justifies the text in the center.

Right
Justifies the text on the right of the baseline.

TL
Justifies the text at the top left of the text.

TC
Justifies the text at the top in the middle.

TR
Justifies the text at the top right of the text.

ML
Justifies the text in the middle left.

MC
Justifies the text in the middle center.

MR
Justifies the text in the middle right.

BL
Justifies the text at the bottom left.

BC
Justifies the text at the bottom center.

BR
Justifies the text at the bottom right.

25.40 TOLERANCIA comando

Abre el cuadro de diálogo Tolerancia geométrica.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

25.40.1 Descripción

Abre el cuadro de diálogo Tolerancia geométrica para agregar símbolos de tolerancia al dibujo actual.

25.41 BARRAHERR comando

Activa la visualización de las barras de herramientas en la línea de comandos.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

25.41.1 Método

Introduzca el nombre de la barra de herramientas o elija la opción Todos para activar o desactivar todas las barras de herramientas.

25.41.2 Opciones dentro del comando

Mostrar
Muestra las barras de herramientas.

Ocultar
Oculta la(s) barra(s) de herramientas.

Izquierda
Acopla la(s) barra(s) de herramientas a la izquierda.

Derecha
Acopla la(s) barra(s) de herramientas a la derecha.

Superior
Acopla la(s) barra(s) de herramientas a la parte superior.

Inferior
Acopla las barras de herramientas en la parte inferior.

Flotante
Mostrar las barras de herramientas flotantes.

25.42 -BARRAHERR comando

Alterna la visualización de las barras de herramientas en la línea de comando.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

25.42.1 Descripción

Para obtener más información, consulte el comando BARRAHERR.

25.43 PALETASHERR comando

Abre el panel de paletas de herramientas.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

25.43.1 Descripción

Abre el panel de paletas de herramientas para mostrarlo en el espacio de trabajo actual. El panel de paletas de herramientas aparece con el mismo tamaño y ubicación que tenía antes de cerrarse o colapsarse. Al igual que cualquier otro panel acoplable, el panel Paletas de herramientas puede ser flotante, acoplado o apilado.

25.44 CIERRAPALETASHERR comando

Cierra el panel de paletas de herramientas.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

25.44.1 Descripción

Cierra el panel de paletas de herramientas para ocultarlo del espacio de trabajo actual. Si el panel de Paletas de herramientas está apilado cuando lo cierras, la pestaña o el icono de Paletas de herramientas se elimina de la pila.

25.45 -TOOLPANEL comando

Alterna la visualización de paneles.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

25.45.1 Descripción

Activa y desactiva la visualización de los paneles, como los de Propiedades y Consejos.

25.45.2 Método

Hay dos métodos para alternar paneles:

- Introduzca el nombre del panel y, a continuación, elija una opción de visualización.
- Introduzca ? para enumerar los nombres de todos los paneles del programa.

25.45.3 Opciones dentro del comando

Mostrar
Muestra el panel de herramientas.

Ocultar
Oculta el panel de herramientas.

Alternar
Activa y desactiva la visualización del panel de herramientas.

25.46 TORIENT comando (Express Tools)

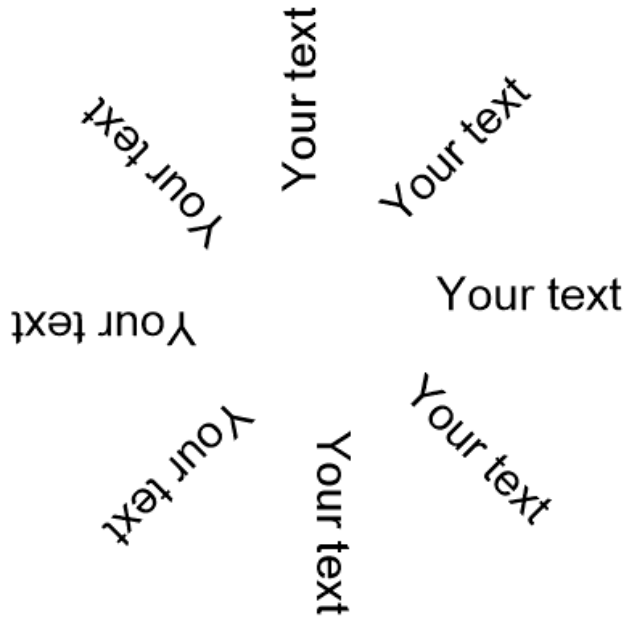
Rota el texto, el mtext, las definiciones de atributos y las entidades de atributos de bloques a una nueva orientación.

Ícono: 

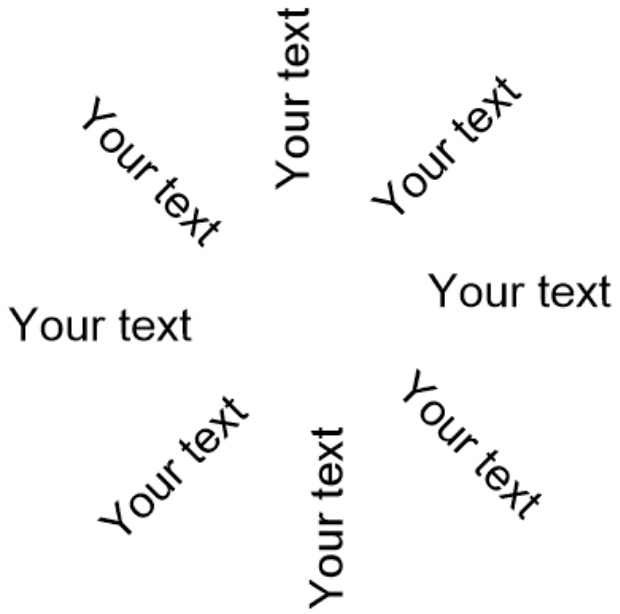
25.46.1 Método

Seleccione entidades y especifique el ángulo de rotación. Las entidades giran alrededor de su punto medio en incrementos de 180 grados.

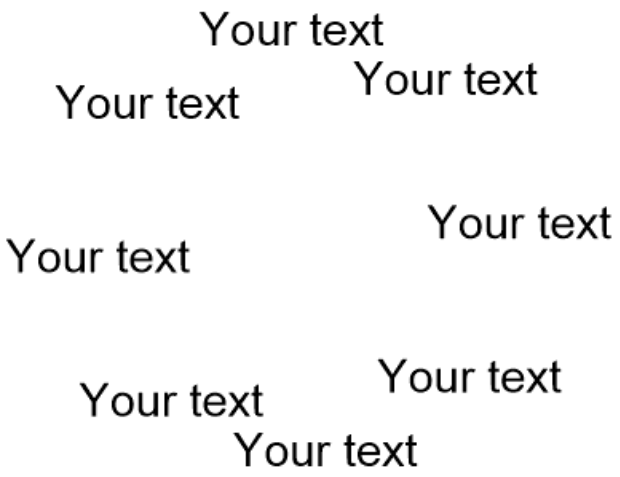
- **Texto original**:



- **Mejor ajuste**:



- **Ángulo especificado de 0 grados**:



25.46.2 Opciones dentro del comando

El mejor ajuste
Orienta el texto de la manera más legible.

25.47 TOROIDE comando

Crea un sólido 3D en forma de toro.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

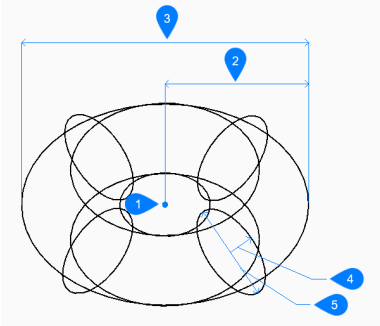
Ícono:

Alias: TOR

Nota: En BricsCAD Lite, que no soporta sólidos 3D, el comando TOROIDE lanza el comando AI_TORUS.

25.47.1 Descripción

Crea un sólido 3D con forma de toro. Elija entre una combinación de opciones que incluye el centro y el radio o el diámetro tanto del toro completo como del cuerpo del toro.



1 Center

2 Radio del toro entero

3 Diámetro del toroide completo

4 Radio del cuerpo

5 Diámetro del cuerpo

25.47.2 Métodos para crear una arandela

Este comando tiene 1 método para empezar a crear un toro:

- Centro de agujero de toroide

Centro de agujero de toroide
Comience a crear una arandela especificando su ancho y luego:

Ajuste el radio del toroide entero
Especifique el radio general del toro. El radio se mide desde el centro de todo el toro hasta el borde exterior del cuerpo (tubo) del toro.
Opción adicional: [Diámetro]

Establecer el radio del cuerpo del toroide
Especifique el radio del cuerpo (tubo) del toro.
Opción adicional: [Diámetro]

25.47.3 Opciones del comando TOROIDE

Después de empezar a crear un toro, pueden estar disponibles las siguientes opciones:

Diámetro (del toroide completo)
Especifica el diámetro de todo el toro. El diámetro es el doble de la distancia desde el centro de todo el toro hasta el borde exterior del cuerpo (tubo) del toro.

Diámetro (del cuerpo del toroide)
Especifique el diámetro del cuerpo del toro.

25.48 TPNAVEGAR comando

Carga las paletas de herramientas en la línea de comandos.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

25.48.1 Descripción

Carga una paleta de herramientas o un grupo de paletas por su nombre. Si el panel de Paletas de Herramientas no está ya abierto, se mostrará (abreviatura de "navegación por la paleta de herramientas"). Este comando está pensado para ser utilizado por las macros.

25.48.2 Método

Hay dos métodos para cargar las paletas de herramientas:

- Especifique la paleta de herramientas a mostrar introduciendo el nombre de una paleta.
- Especifique el grupo de paletas a mostrar introduciendo el nombre de un grupo.

25.49 TRAZO comando

Dibujando trazos

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

Nota: Este comando rara vez se utiliza como el comando PLINE es más conveniente.

25.49.1 Descripción

Dibuja trazos, como líneas anchas, con vértices en inglete.

El seguimiento no se dibuja hasta el segundo punto de selección. El retraso permite a BricsCAD determinar el inglete necesario en los vértices, lo que este comando hace automáticamente.

Nota: La variable de sistema FILLMODE afecta al aspecto de las pistas.

25.50 TRANSPARENCIA comando

Alterna la transparencia de las imágenes monótonas.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

25.50.1 Métodos

Este comando permite establecer la transparencia para un determinado tipo de imágenes. Cuando la transparencia está activada, el color de fondo de la imagen es transparente.

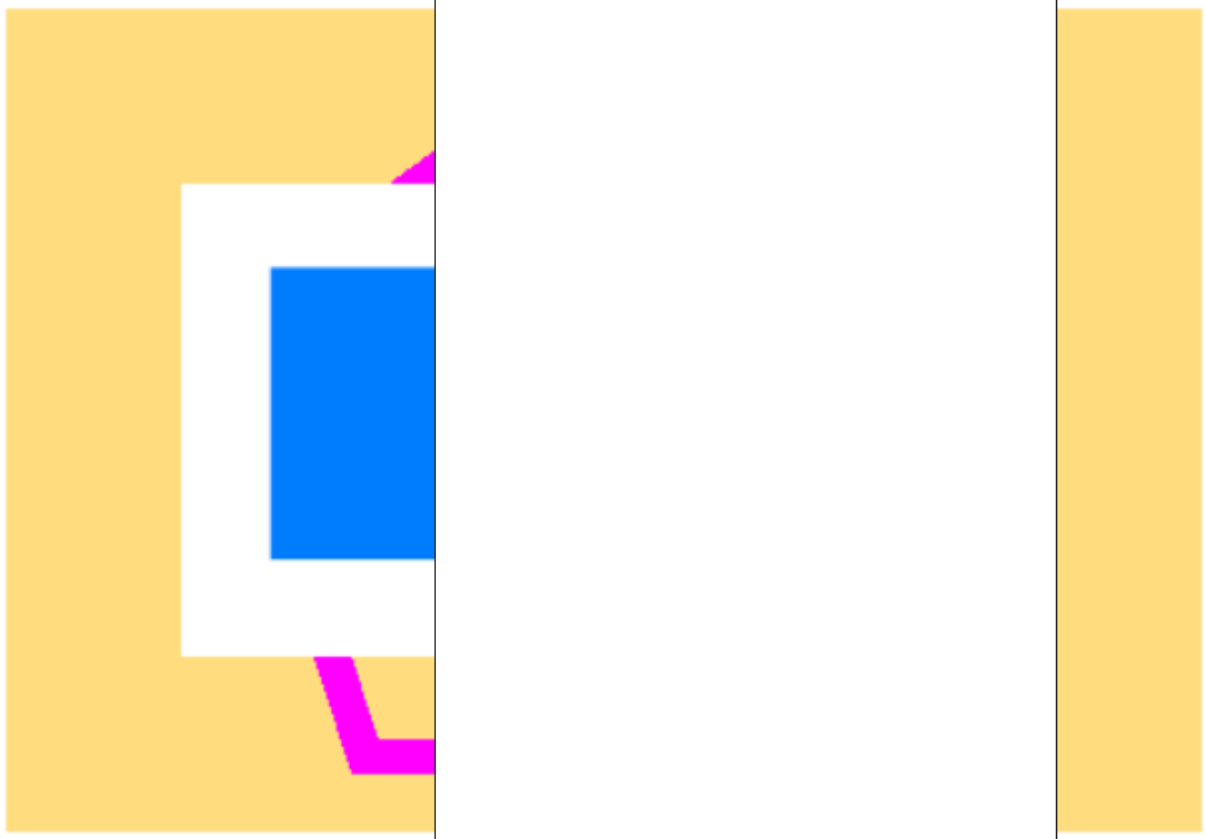
Nota: Para cambiar la transparencia de las entidades, utilice la propiedad Transparencia en los comandos CAPA y PROPIEDADES.

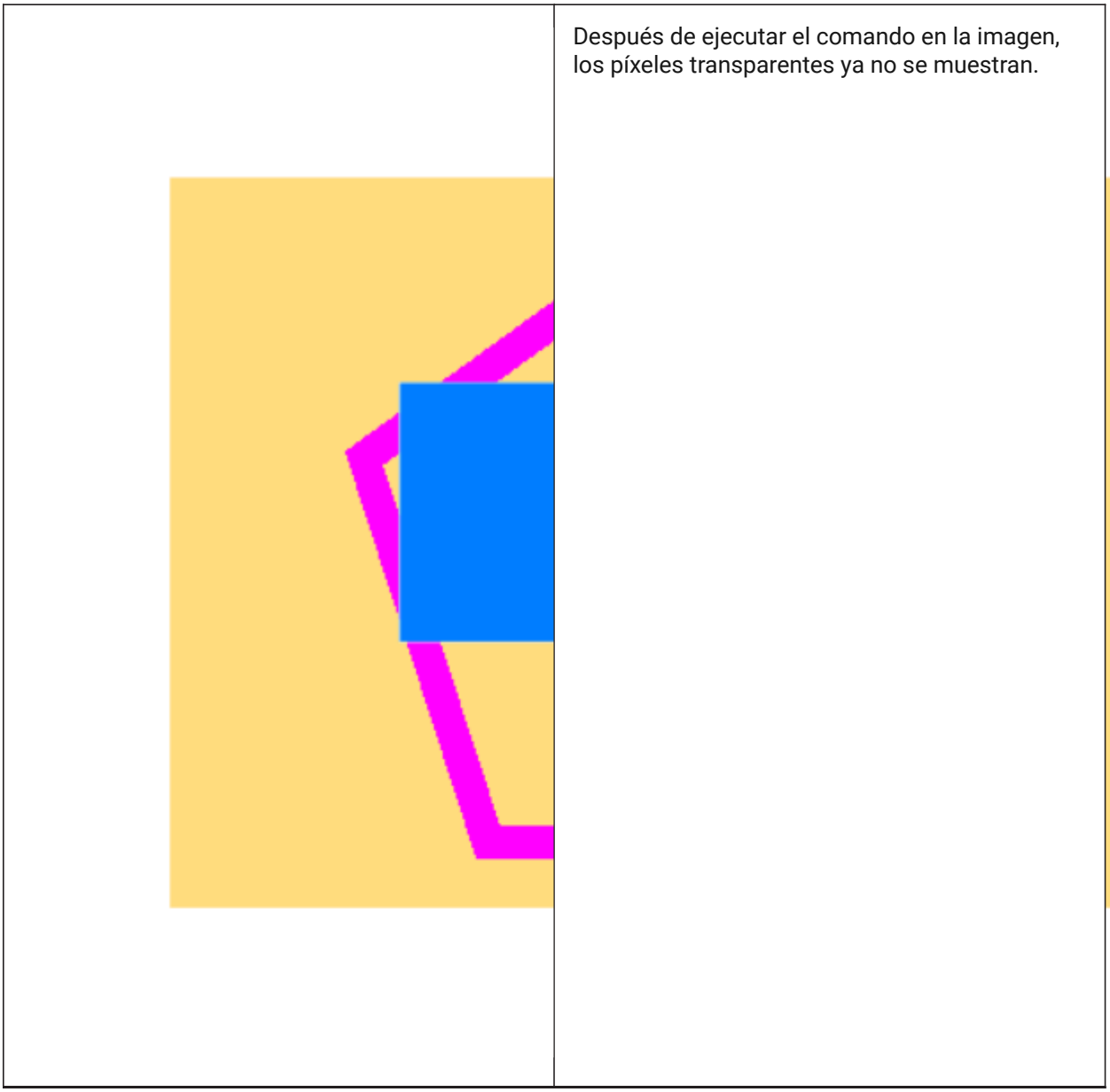
Hay dos categorías principales de imágenes que pueden ser procesadas por este comando:

- Imágenes que contienen transparencia en forma de canal alfa, normalmente en formatos PNG y TIFF.
- Imágenes que no contienen un canal alfa.

Ejemplo de una imagen que contiene un canal alfa

Las imágenes con un canal alfa se pueden procesar mediante el comando TRANSPARENCIA. Antes de ejecutar el comando en la imagen, sus píxeles transparentes se mostrarán en blanco. Después de ejecutar el comando en la imagen, sus píxeles transparentes ya no se mostrarán.

	Cuando la imagen con un canal alfa, ubicado en la parte superior de otras entidades, los píxeles transparentes se muestran como blancos.



Ejemplo de una imagen que no contiene un canal alfa

Antes de procesar este tipo de imágenes, hay que convertirlas a una paleta monocromática con algún editor de fotos.

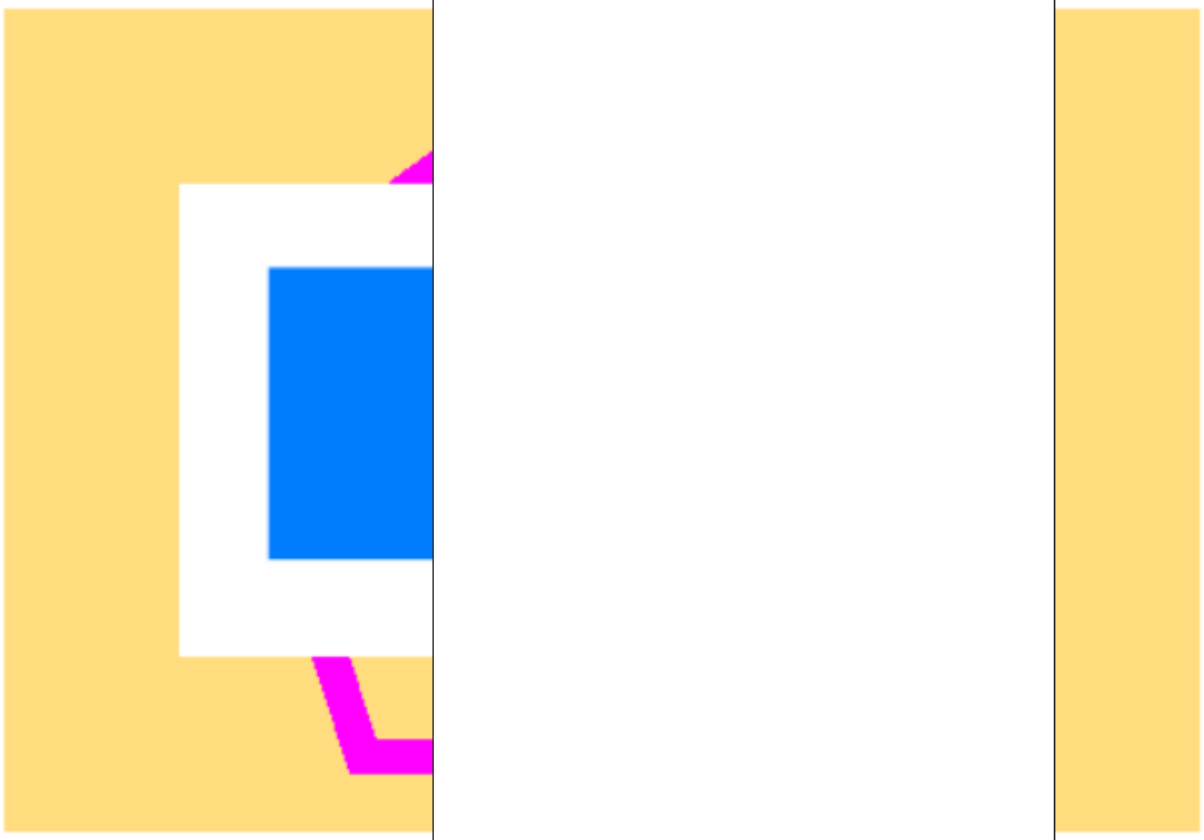
Hay algunas condiciones para que una imagen se vea afectada por este comando y para obtener un resultado satisfactorio:

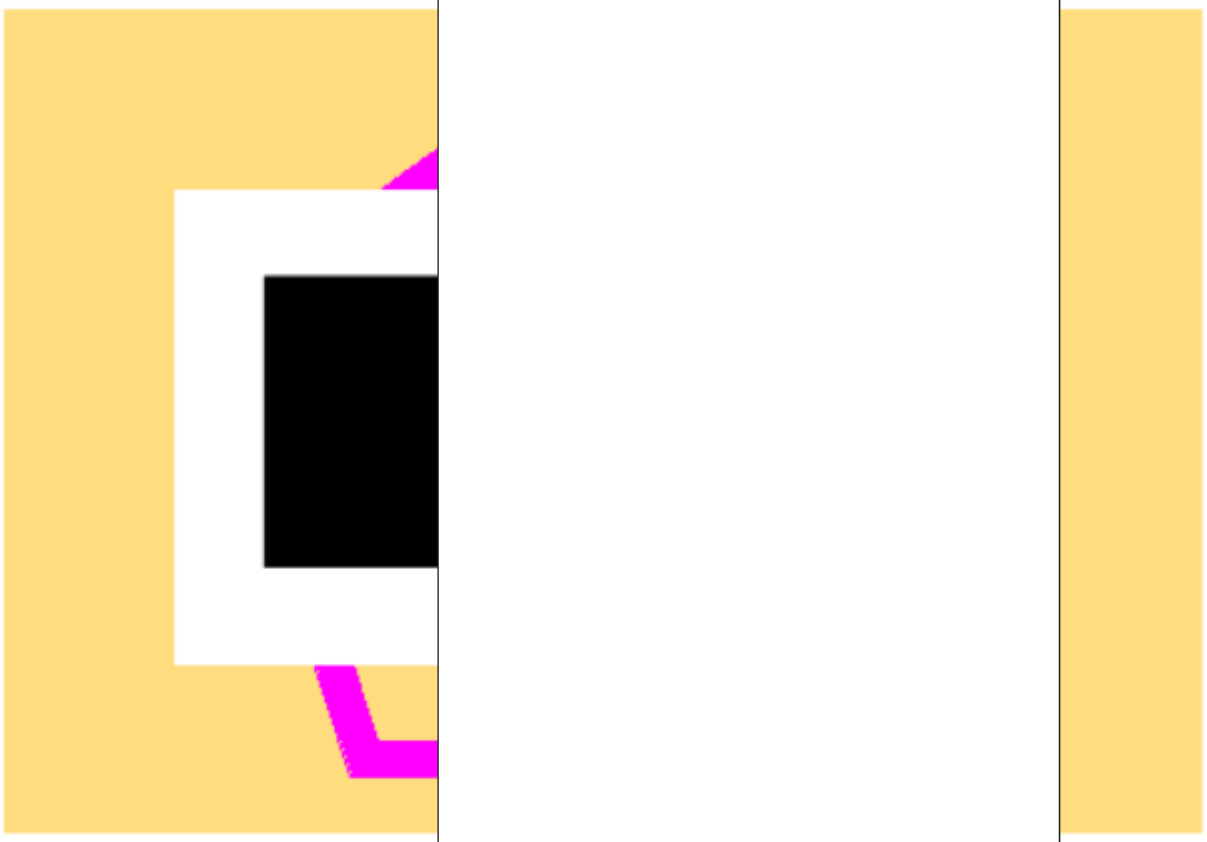
1. La imagen debe estar en formato gráfico TIFF, BMP o PNG.
2. El color de fondo de la imagen debe ser blanco o muy cercano al blanco.
3. La imagen debe tener un buen contraste entre los objetos enfocados y el fondo.
4. En un editor de fotos, se debe aplicar un ajuste de Umbral. De este modo, sólo habría dos colores en la imagen: blanco y negro.

5. La imagen debe guardarse en un formato gráfico con una profundidad de bits de color de 1.

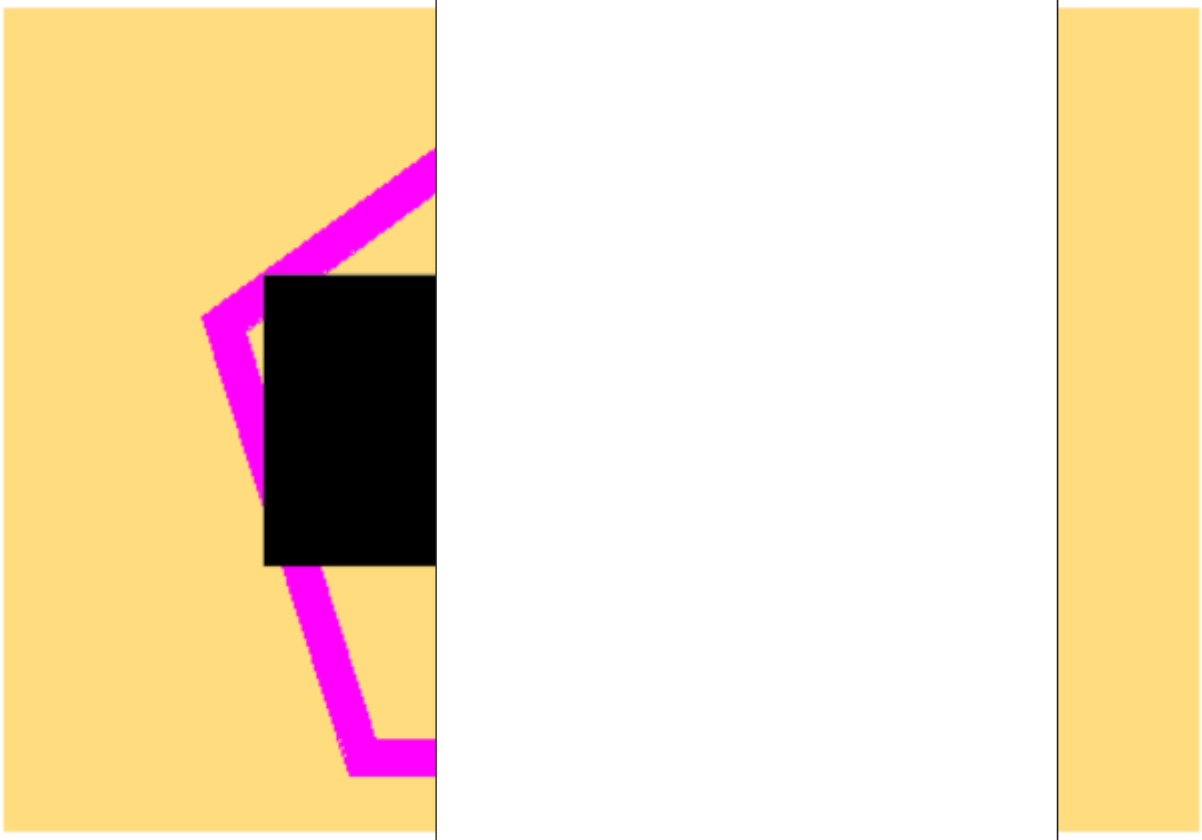
Nota: Guardar con una profundidad de bit de color de 1 es un paso importante. Incluso si solo hay colores blanco y negro en la imagen, el formato gráfico podría ser diferente a este. Compruebe el formato gráfico antes de adjuntar la imagen al plano.

Después de ejecutar el comando en la imagen, los píxeles blancos se volverán transparentes.

	La imagen con fondo blanco colocada encima de otras entidades tiene este aspecto. Esto es sólo a efectos de visualización. La imagen original no debe adjuntarse al dibujo.



A la imagen se le ha aplicado un ajuste de Umbral y se ha convertido a una profundidad de bits de color de 1, y luego se ha adjuntado al dibujo.

	Después de ejecutar el comando en la imagen, los píxeles transparentes ya no se muestran.

Otros formatos gráficos, como JPEG, no se ven afectados por este comando. Los archivos que tienen uno de estos formatos se deben convertir mediante un editor de fotos que pueda generar resultados de acuerdo con las especificaciones anteriores.

25.50.2 Opciones dentro del comando

opciones de selección (?)
Permite elegir un método de selección. Consulte el comando SELECT.

Entrar en el modo de transparencia [ON/Off]
Alterna la transparencia de las imágenes seleccionadas.

25.51 TREX comando (Express Tools)

Extiende o recorta entidades.

25.51.1 Método

Seleccione los bordes de corte/límite o presione Enter para todas las entidades.

Nota: Haga clic en las entidades para recortar o mantenga presionada la tecla Mayús + clic para extender.

Consulte también los artículos sobre los comandos ALARGA y RECORTA.

25.52 RECORTA comando

Recorta entidades por una línea de corte.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

Alias: TR

25.52.1 Método

Hay dos métodos:

- Entidades de recortes.
- Extiende las entidades mientras mantienes pulsada la tecla Shift.

Nota: Se pueden recortar las siguientes entidades: líneas, polilíneas bidimensionales y tridimensionales, arcos, círculos, elipses, arcos elípticos, splines, rayos y líneas infinitas.

Nota: Las entidades de corte pueden ser: líneas, splines, polilíneas, arcos, círculos, arcos elípticos, elipses, rayos, líneas infinitas, ventanas de diseño.

25.52.2 Opciones dentro del comando

Modo arista
Alterna el modo borde.

Alargar
Recorta entidades que no intersecan físicamente la entidad de corte.

No alargar
Recorta sólo las entidades que se cruzan.

Proyección
Define cómo se proyectan las intersecciones.

Nota: Esta opción afecta al funcionamiento de la opción de modo Edge.

Sin Proyección
Las entidades no están proyectadas.

Scp
Las entidades se proyectan de acuerdo con el SCP actual.

Vista
Las entidades se proyectan de acuerdo con el plano de vista actual.

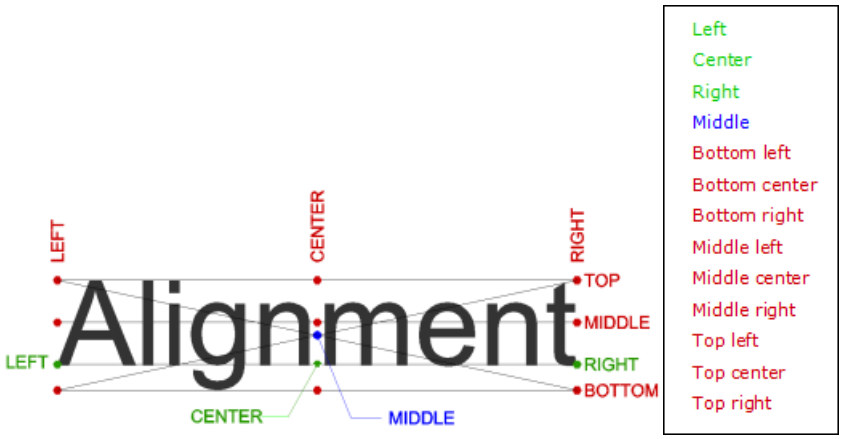
B
Deshace la última acción.

25.53 TSCALE comando (Express Tools)

Escala textos, mtexts, atributos y definiciones de atributos.

25.53.1 Método

Seleccione las entidades y especifique la justificación utilizada para escalar.



25.53.2 Opciones dentro del comando

Escala
Le permite especificar un factor de escala.

A
Le permite especificar la altura del texto.

25.54 TSPACEINVADERS command (Express Tools)

Creates a selection set of the text entities that have another entity that overlaps it.

25.54.1 Method

Select the entities you want to check for overlapping entities or type **all** to check the entire drawing. The number of overlapping entities is displayed in the command line.

25.54.2 Options within the command

Should each text be queried individually?
Allows you to decide if each text should be queried individually.

Y
All overlapping entities are highlighted one by one. It allows you to choose if you want to add the highlighted entity to the selection set.

N
The command ends and creates a selection set.

25.55 TXT2MTXT comando

Combina una selección de entidades TEXTO y TEXTOM en una única entidad TEXTOM.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Alias: COMBINETEXT

25.55.1 Método

Seleccione los objetos TEXTO y TEXTOM que desea combinar. La combinación se realiza dependiendo del valor de la variable del sistema COMBINETEXTMODE.

25.55.2 Opciones dentro del comando

Ajustes
Muestra las opciones de la variable del sistema COMBINETEXTMODE en un cuadro de diálogo.

Combinar en un solo mtexto
Combina las entidades TEXTO seleccionadas en una única entidad TEXTOM.

Ordenar de arriba a abajo
Especifica el orden de las entidades de texto seleccionadas por la posición vertical descendente.

Texto de ajuste de línea
Combina todas las entidades de TEXTO seleccionadas en una sola línea y luego envuelve cualquier texto que exceda el ancho del TEXTOM a la siguiente línea. El ancho de TEXTOM coincide con el ancho de la entidad de texto más grande de la selección. Se conservan los párrafos en las entidades TEXTOM seleccionadas.

Espacio entre líneas uniforme
Aplica un espaciado interlineal consistente.

25.56 DESCTEXTO comando

Expande texto en polilíneas.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

25.56.1 Método

Seleccione las entidades de TEXTO a explotar.

Nota: Las fuentes SHP y TTF se expanden a polilíneas y poliarcas individuales.

Nota: El comando no explota atributos en bloques o texto en tablas, o texto en otro espacio (Modelo vs. Paper). Sin embargo, los atributos independientes están explotados.

25.57 TYPEDPLANS comando

Abre el cuadro de diálogo **BIM Typed Plans**.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

25.57.1 Descripción

Abre el cuadro de diálogo **BIM Typed Plans**, que enumera todos los Typed Plans en la carpeta de soporte. Podrá personalizar los planos de dibujo así como las etiquetas BIM.

26. U

26.1 H comando

Invierte la acción del comando anterior.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

26.1.1 Descripción

Invierte la acción del comando anterior para restaurar entidades a su estado anterior.

Este comando no muestra ningún aviso y no tiene opciones.

26.2 SCP comando

Crea y muestra sistemas de coordenadas definidos por el usuario (SCP) a través de la línea de comandos.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

26.2.1 Método

Especifique un nuevo origen SCP a través de uno, dos o tres puntos en el plano o elija una de las opciones del comando.

26.2.2 Opciones dentro del comando

Cara
Alinea el SCP a una cara de un sólido 3D.

Nota: Esta opción solo funciona con caras 3D planas y no con caras curvadas, como en una esfera.

Invertir
Invierte la dirección del eje Z.

Xrotar
Rota el SCP alrededor del eje X.

Yrotar
Gira el SCP alrededor del eje Y.

NOmbrada
Crea, restaura y elimina nombres de SCPs.

?
Enumera los nombres de los SCPs en el plano.

Nota: Tipo:

- *para enumerar todos los nombres de SCP.

- nombrar* para listar los nombres de las SCPs que empiezan por nombre.
- nombrar para listar la SCP especificadas por su nombre.

ENtidad
Alinea la SCP con una entidad seleccionada.

Definición de SCP
Representa la orientación y el tipo de entidad que define la orientación la SCP.

Nota: El origen de SCP se sitúa en el punto final, punto central o vértice más cercano al punto de recogida. El eje x se alinea con la entidad o con una arista. El plano x,y se alinea con el plano de la entidad. Para objetos ambiguos con orientación obvia, como un círculo, se mantiene la orientación.

Anteriormente
Cambia el SCP al anterior.

Vista
Establece el SCP en el punto de vista actual.

Nota: El eje x y el eje y son paralelos a los bordes de la vista. El eje z es perpendicular a la vista, con un eje Z positivo que apunta al visor. El origen se copia del sistema de coordenadas anterior.

X
Gira la SCP actual sobre el eje X.

Y
Rota la SCP actual alrededor del eje Y.

Z
Gira la SCP actual sobre el eje Z.

Eje Z
Establece el SCP en relación con el eje Z.

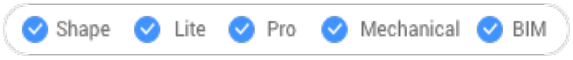
Nota: El plano Y es perpendicular al eje Z con el eje X horizontal y el eje Y apuntando hacia arriba.

Mover
Mueve el origen del SCP actual, manteniendo la orientación de los ejes.

Mundo
Cambia al sistema de coordenadas mundial (WCS).

26.3 UCSICON comando

Controla la visualización del icono SCP



26.3.1 Descripción

El icono SCP se muestra de manera diferente, según el estilo visual y el espacio de trabajo.

Los colores denotan las direcciones de los ejes. Puede ser controlado por las variables del sistema COLORX, COLORY, COLORZ.

26.3.2 Opciones dentro del comando

visualizar en todas las vistas
Aplica los cambios a todas las ventanas.

visualizar en origen
Cuando el origen está fuera de la ventana gráfica, el icono SCP se muestra en la esquina definida por la variable de sistema UCSICONPOS.

visualizar en esquina
Muestra el icono SCP en la esquina de la ventana gráfica definida por la variable del sistema UCSICONPOS.

Nota: Los valores de la variable de sistema UCSICONPOS se muestran en el cuadro de diálogo Configuración.

26.4 ANULADEF comando

Elimina temporalmente el acceso a los comandos.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

26.4.1 Método

Introducir el nombre del comando que desea no definir.

Se accede a los comandos no definidos:

- Prefije el nombre del comando con un punto, como .CommandName
- Usando el comando REDEFINE para recuperar el nombre del comando.

Nota: Los comandos no están definidos por los desarrolladores que quieren reemplazar el comando con una versión más extensa que han escrito, o para evitar que los neófitos usen comandos destructivos, como BORRA y DESCOMP.

26.5 DESHACER comando

Deshace uno o varios comandos.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

26.5.1 Descripción

Deshace uno o varios comandos. BricsCAD informa de que los comandos se han deshecho.

Nota: Algunos comandos no se pueden deshacer.

26.5.2 Opciones dentro del comando

Número de pasos a deshacer
Especifica el número de comandos que se deben deshacer introduciendo un número.

Marcar
Establece un marcador.

Volver a marca
Deshace todos los comandos de vuelta a cuando se estableció el marcador.

COMenzar conjunto
Establece el inicio de un grupo que agrupa los siguientes comandos. El comando DESHACER trata los comandos del conjunto como un único deshecho.

Finalizar conjunto
Finaliza el grupo de comandos.

Control
Especifica varias opciones para el comando.

Ningún
Apaga el mecanismo de deshacer.

Nota: Esto es útil cuando el espacio en el disco se está agotando, porque el mecanismo de deshacer utiliza espacio en el disco.

Uno
Limita este comando a una sola acción. El comando DESHACER se convierte en el comando U.

Todo
Activa el mecanismo Deshacer.

Capa
Especifica si el comando DESHACER combina operaciones del cuadro de diálogo Capa.

Auto
Considera todos los comandos ejecutados por una macro como un único deshacer.

Nota: Cuando Control se establece en **Ninguno** o **Uno**, las opciones **Automático**, **Iniciar** y **Marcar** no están disponibles.

26.6 DESHECHO comando

Deshace revisiones a las entidades.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

26.6.1 Descripción

Invierte los cambios de edición realizados en entidades individuales. Actúa como el comando DESHACER, pero es específico para cada entidad.

Este comando trata un bloque, xref o sólido 3D como una sola entidad, pero un grupo como entidades individuales.

26.6.2 Opciones dentro del comando

Número de pasos a deshacer
Especifique el número de pasos de edición que se deben invertir. Después de deshacer la revisión inicial, la entidad se borra del dibujo.

rEvisiones
Informa el número de revisiones que se ha sometido a la entidad seleccionada.

salir
Salir del comando.

Rehacer
Invierte la acción de deshacer.

Nota: Cuando una entidad está conectada a otras, como un borde conectado a una cara, BricsCAD pregunta si las otras entidades deben ser revertidas. Como alternativa, utilice la lista desplegable Historial en el panel Propiedades para deshacer revisiones de entidades.

26.7 UNGROUP comando

Explota grupos de entidades.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

26.7.1 Método

Hay dos métodos para expandir un grupo de entidades:

- Seleccionando el grupo.
- Introduciendo su nombre en la línea de comandos.

26.7.2 Opciones dentro del comando

Nombre
Introduzca el nombre de un grupo a explotar.

?
Enumera los grupos existentes en el dibujo.

26.8 UNION comando

Realiza operaciones de unión booleana en sólidos 3D y regiones 2D.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

Alias: UNI

Nota: En el nivel de licencia BricsCAD® Lite, el comando se aplica sólo a las entidades de la región.

26.8.1 Descripción

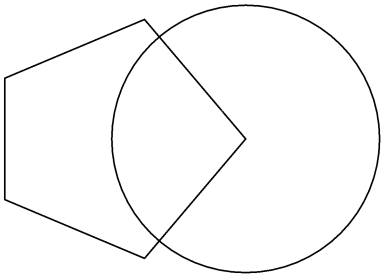
Realiza operaciones sindicales booleanas en sólidos 3D y regiones 2D agregando un conjunto de entidades a otro conjunto para formar una sola entidad.

Nota: La entidad resultante toma las propiedades de la entidad ACIS seleccionada primero.

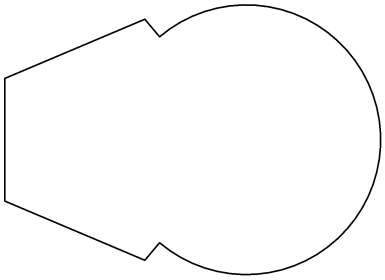
26.8.2 Método

Especifique las entidades ACIS que se van a unir en una sola entidad. El programa une regiones y sólidos 3D en una sola entidad.

Las entidades seleccionadas:



Resultado:



26.9 UNISOLATEOBJECTS comando

Desenmascara las entidades.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

Alias: DESOCULTAR, INHIDEBJECTS, UNISOLATE

26.9.1 Descripción

Desoculta las entidades que fueron ocultadas por los comandos HIDEOBJECTS e ISOLATEOBJECTS.

Nota: El comando UNISOLATEOBJECTS está habilitado en las sesiones EDITARBLOQUE y EDITREF.

26.10 UNIDADES comando

Abre el cuadro de diálogo Configuración con la categoría **Unidades de dibujo** expandida.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 1.2 3'4"

Alias: DDUNITS, UN

26.10.1 Descripción

Abre el cuadro de diálogo Configuración con la categoría **Unidades de plano** expandida para ver y modificar las variables relevantes del sistema.

26.11 -UNIDADES comando

Establece las unidades de las medidas lineales y angulares en la línea de comandos.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Alias: -UN

transparente: **'-unidades**

26.11.1 Opciones

Modo de unidades (LUNITS)

1 Científico 4.225E+01

2 Decimal 42,25

3 Ingeniería 3'-6.25"

4 Arquitectónico 3'-6 1/4"

5 Fracción 42 1/4

Número de posiciones decimales para LUNITS

Especifica la precisión de visualización de las unidades decimales. Ingrese un número entre 0 y 8:

- **0** - 0 decimales, como el 0.
- **1** - 1 decimales, como 0,0
- **2** - 2 decimales, como 0,00
- **3** - 3 decimales, como 0,000
- **4** - 4 decimales, como 0,0000
- **5** - 5 decimales, como 0,00000
- **6** - 6 decimales, como 0,000000
- **7** - 7 decimales, como 0,0000000
- **8** - 8 decimales, como 0,00000000

Esta opción también afecta a la precisión de visualización de las fracciones utilizadas por las unidades arquitectónicas y fraccionarias:

- **0** - 0 precisión fraccional, como 1
- **1** - 1/2
- **2** - 1/4
- **3** - 1/8
- **4** - 1/16
- **5** - 1/32
- **6** - 1/64
- **7** - 1/128

- **8** - 1/256

Modo de unidad angular (AUNITS)
Especifica el estilo de visualización de las unidades angulares. Introduce un número:

1 Grados decimales 90,0

2 Grados/minutos/segundos 90d0'0

3 Graduados 100,00 g

4 Radians 1,57r

5 Unidades del encuestador N 00d0'0"E

Hay 400 graduados en un círculo. Hay 2*pi radianes (aproximadamente 6,282) en un círculo. La N y la E en las unidades del topógrafo se refiere al norte y este.
Las variables AUNITS almacenan el estilo de las unidades angulares.

Número de posiciones decimales para unidades angulares
Especifica el número de posiciones decimales. Introduzca un número entre 0 y 8.

Dirección del ángulo 0
Especifica la dirección para 0 grados. Introduzca un ángulo o elija dos puntos en el dibujo. El valor por defecto es el eje x positivo. También puede girar el dibujo a través de la opción Rotar del comando Ajustar.

¿Desea que los ángulos se midan en el sentido de las agujas del reloj?
Especifica la dirección en la que se deben medir los ángulos:

- **Sí** - mide ángulos en el sentido de las agujas del reloj
- **No** - mide los ángulos en sentido contrario a las agujas del reloj (por defecto)

26.12 ACTUALIZACAMPO comando

Actualiza los valores de visualización de los campos.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

26.12.1 Descripción

Los campos son líneas de texto que cambian a medida que cambian las condiciones en los planos.

ACTUALIZACAMPO obliga a actualizar el texto del campo seleccionado, para reflejar los cambios.

26.13 Comando ACTDATELAYOUTBLOCK

Actualiza una referencia de bloque de diseño insertado.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

26.13.1 Método

Actualiza una referencia de bloque de diseño insertada mediante el comando INSERTLAYOUT de acuerdo con los cambios de diseño del dibujo de origen .

Seleccionar bloque insertado
Seleccione la referencia del bloque de diseño insertado que debe actualizarse.

Nota: Para que el bloque se actualice, el nombre del archivo de origen debe ser el nombre desde el que se insertó el diseño.

26.14 URL comando

Abre el navegador web por defecto.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

26.14.1 Descripción

Abre el navegador web por defecto para navegar por Internet a partir de una URL especificada. Se abre en una ventana de aplicación externa, lo que le permite permanecer abierto mientras trabaja en sus planos en BricsCAD. Puede moverla y cambiar su tamaño con los controles estándar de las ventanas de la aplicación.

26.15 USAVE-CLOSEALL comando (Express Tools)

Cierra todos los dibujos sin guardarlos, excepto el activo.

27. V

27.1 VBAIDE comando

Abre la ventana de edición de Microsoft Visual Basic para escribir y depurar código VBA (abreviatura de "visual basic for applications integrated development environment")."

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

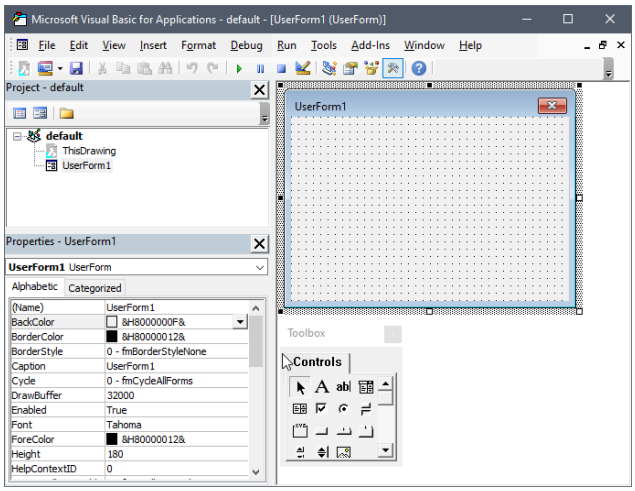
Alias: VBA

Atajos de teclado: **Alt+F11**

Nota: Comando solo disponible en la plataforma Windows.

27.1.1 Descripción

Muestra una ventana:



27.1.2 Opción dentro del comando

Consulte los archivos de ayuda proporcionados por Microsoft para Visual Basic.

27.2 VBACARGAR comando

Muestra el cuadro de diálogo Configuraciones

Shape Lite Pro Mechanical BIM

27.2.1 Descripción

Abre el cuadro de diálogo Abrir para seleccionar un archivo dvb o vbi para cargar. Una vez cargado el proyecto, utilice el comando VBAEJECUTAR para ejecutar las macros dentro del proyecto.

27.3 -VBACARGAR comando

Carga proyectos VBA.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

27.3.1 Descripción

Carga un proyecto VBA; funciona en la línea de comandos (corto para "Visual Basic for Applications").

27.4 VBADMIN comando

Abre el cuadro de diálogo del gestor de VBA.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

27.4.1 Descripción

Abre el cuadro de diálogo del administrador de VBA para gestionar los proyectos de VBA.

27.5 VBANUEVO comando

Comienza un nuevo proyecto VBA.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

27.5.1 Descripción

Inicia un nuevo proyecto VBA (abreviatura de "Visual Basic for Applications").

27.6 VBAEJECUTAR comando

Abre el cuadro de diálogo Ejecutar macro VBA de BricsCAD.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

27.6.1 Descripción

Abre el cuadro de diálogo Ejecutar macro BricsCAD VBA para ejecutar y administrar macros VBA.

27.7 -VBAEJECUTAR comando

Ejecuta macros VBA.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

27.7.1 Descripción

Ejecuta una macro VBA definida en un archivo DVB (drawing visual basic) (abreviatura de "Visual Basic for Applications"). Este comando está destinado a macros.

27.8 VBASECURITY comando

Abre el cuadro de diálogo Seguridad.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

27.8.1 Descripción

Abre el cuadro de diálogo Seguridad para especificar si se permite la ejecución automática de las macros VBA.

27.9 Comando VBAUNLOAD

Descarga los proyectos VBA.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

27.9.1 Descripción

Descarga los archivos de proyecto DVB (drawing visual basic) del programa (abreviatura de "Visual Basic for Applications").

27.10 VERSIONCONTROL comando

Permite la colaboración multiusuario.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

27.10.1 Descripción

Permite la colaboración multiusuario mediante el almacenamiento y la gestión de proyectos en la nube. Los dibujos se almacenan en la nube utilizando Bricsys 24/7 y se comprueban desde la máquina local de cada usuario.

Nota: Esta es la funcionalidad Beta y debe solicitar acceso enviando una solicitud de soporte siguiendo este procedimiento:

1 Inicie sesión en su cuenta Bricsys.

2 Seleccione Nueva solicitud de asistencia.

3 Abra el menú BricsCAD y elija **BricsCAD** > **Control de versiones**.

4 En el campo Asunto, introduzca: Acceso a VERSIONCONTROL Beta.

5 Rellene el resto de los campos según sea necesario.

6 Elige Enviar solicitud de asistencia.

27.10.2 Método

La primera vez que inicie VERSIONCONTROL en una nueva sesión de BricsCAD y elija una de las opciones, le pedirá que inicie sesión en su cuenta de Bricsys.

Si su cuenta no tiene acceso a la funcionalidad beta, le dirige a una página web con instrucciones para solicitar el acceso.

Si su cuenta tiene acceso a la funcionalidad beta, su inicio de sesión exitoso se indica en la ventana de comandos y le pide que introduzca el nombre del proyecto en el que desea trabajar.

27.10.3 Opciones dentro del comando

Init

Crea un nuevo proyecto multiusuario en Bricsys 24/7. Si aún no ha iniciado sesión en su cuenta de Bricsys, aparecerá el cuadro de diálogo de inicio de sesión.

Checkout

Echa un vistazo a un plano de sus proyectos Bricsys 24/7.

Nombre de proyecto
Especifique el nombre del nuevo proyecto/para el proyecto desde el que desea revisar un plano. Si el nombre del proyecto ya existe, se le pedirá que especifique un nombre de proyecto diferente.

Nota: Tenga en cuenta que los nombres de los proyectos distinguen entre mayúsculas y minúsculas.

Carpeta de control de versiones
Especifique la carpeta de su equipo local para establecer bajo control de versión. La ubicación predeterminada es *drive:\Users\username\Documents\Bricsys247\projectname*. Sin embargo, puede especificar cualquier ubicación.

- Si la ubicación no existe, se crea y se establece bajo control de versión.
- Si la ubicación ya existe, se establece bajo el control de versiones.
- Si la ubicación ya está bajo control de versión, se le pedirá que especifique una ubicación diferente.

Checkin
Comprueba los dibujos de su carpeta local de control de versiones en el proyecto asociado de Bricsys 24/7.

Archivo a confirmar
Especifique si desea registrar todos los archivos de la carpeta de control de versión o si desea confirmar archivos modificados y sin seguimiento.

Mensaje de check-in
Introduzca un mensaje de registro relevante.

Actualizar
Sincroniza los dibujos del proyecto desde su carpeta local con el proyecto asociado de Bricsys 24/7.

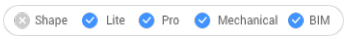
Renombrar
Cambia el nombre de un dibujo que está bajo control de versiones.

Historia
Te permite ir a versiones anteriores.

Revertir
Vuelve al estado anterior.

27.11 VISTA comando

Abre el cuadro de diálogo Explorador de dibujos con **Vistas** seleccionadas.

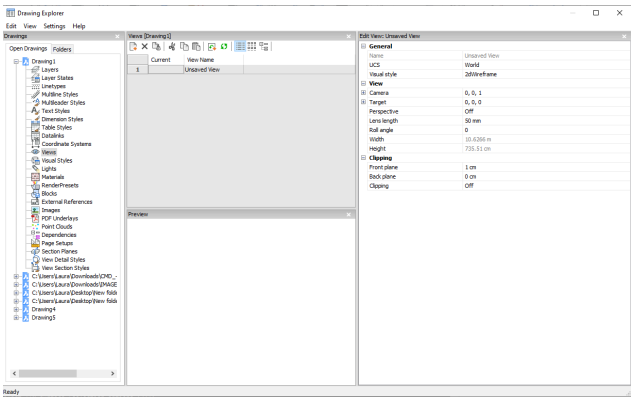


Ícono: 

Alias: DDVIEW, EXPVIEWS, V

27.11.1 Descripción

Abre el cuadro de diálogo Explorador de dibujos con la sección **Vistas** seleccionada para ver y modificar las vistas en el dibujo actual.



27.11.2 Opciones dentro del comando

General

Nombre
Establece la cámara como vista actual.

SCP
Asigna un SCP. Cuando el plano no contiene SCP guardados, la lista desplegable muestra <Ninguno>. Consulte los comandos SCP y EXPUCS.

Fondo
Establece el fondo de la vista. Consulte el comando FONDO.

Visualización del Clip
Asigna una visualización del clip.

Instantánea de la capa
Alterna si se asignará o no la configuración actual de las capas a la vista.

- Sí: asigna el estado visual actual de las capas, de modo que la próxima vez que se actualice esta vista, las capas se activen o desactiven.
- No: no asigna el estado visual actual de las capas, de modo que la próxima vez que realice esta vista, las capas no se activen o desactiven.

Estilo Visual
Establece el estilo visual. Consulte el comando ESTILOSVISUALES.

Vista

Cámara
Especifica el punto de la cámara de la vista en coordenadas x,y,z en el modo de perspectiva visual.

Objetivo
Especifica el punto de destino de la vista en coordenadas x,y,z en modo de perspectiva visual.

Perspectiva
Alterna la vista de perspectiva:

- Activado: la vista se muestra en modo de perspectiva visual
- Desactivado: la vista se muestra en modo de perspectiva paralela

Se muestra un glifo de cámara en el dibujo para las vistas de perspectiva (consulte el comando CAMARA).

Longitud de lentes
Establece la longitud del objetivo de la cámara.

Ángulo de rueda
Gira la cámara alrededor del eje de la vista.

Ancho
Especifica la anchura de la vista en unidades actuales.

A
Especifica la altura de la vista en unidades actuales.

Recorte

Plano frontal
Establece la distancia entre el punto de destino y el plano de recorte frontal.

Plano Posterior
Establece la distancia entre el punto de destino y el plano de recorte posterior.

Recorte
Activa los planos de recorte, que eliminan de cualquier entidad que esté fuera de los planos.

27.11.3 Opciones del menú contextual

Nuevo
Crea nuevas vistas con nombre.

Eliminar
Elimina el estilo de detalle de vista con nombre del plano sin previo aviso.

Renombrar
Cambia el nombre de la vista.

Seleccionar Todo
Selecciona todas las definiciones de vista.

Invertir selección.
Anula la selección actual y viceversa.

Establecer actual
Establece la vista seleccionada como actual.

27.12 -VISTA comando

Controla las vistas con nombre.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Alias: -V

27.12.1 Descripción

Crea y establece vistas con nombre en la ventana gráfica actual y elimina las vistas con nombre del plano.

Cada ventana gráfica puede mostrar una vista diferente en el modelo y en el espacio papel.

27.12.2 Opciones dentro del comando

Introduzca ? para enumerar los diseños en el dibujo actual.

Introduzca las opciones Eliminar, Guardar y Restaurar para realizar la acción adecuada.

Orthografico
Establezca un punto de vista ortográfico estándar en la ventana gráfica actual, ya sea superior, inferior, frontal, posterior, izquierda o derecha.

TWist
Gire la vista actual sobre el eje Z en la dirección establecida por la variable ANGDIR.

Ventana
Guarda un área con ventanas como una vista con nombre.

27.13 VIEWBASE comando

Genera vistas ortográficas e isométricas asociativas de modelos 3D en diseños de espacio papel.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

Nota:

- Este comando sólo es válido en el Espacio Modelo.
- Utilice la tecla Tab para seleccionar entidades oscuras.
- Cuando la variable del sistema GENERATEASSOCVIEWS (Generar planos asociativos) está ACTIVADA, las dimensiones asociativas para las vistas generadas se actualizan automáticamente cuando se modifica el modelo 3D.
- Activar las variables del sistema GENERATEASSOCATTRS (Generar atributos asociativos), permite a VIEWBASE generar dibujos en los que las dimensiones y las etiquetas se actualizan automáticamente cuando el modelo 3D ha sido modificado.
- La variable DRAWINGVIEWQUALITY define la calidad de las vistas de dibujo.
- La variable de sistema DRAWINGVIEWFLAGS permite habilitar la creación o actualización paralela de vistas de dibujo. Esto puede reducir el tiempo de procesamiento de la vista, pero utiliza más recursos.
- Este comando puede ser introducido de forma transparente durante los comandos ('viewbase).

27.13.1 Método

Seleccione una o más entidades (sólidos 3D, bloques, componentes) o presione Entrar para seleccionar todas las entidades 3D en el Espacio Modelo desde el cual generar las vistas de dibujo en una pestaña de diseño o elija una opción. Pulse la tecla Tab para seleccionar las entidades anidadas.

Introduzca el nombre de un diseño nuevo o existente o pulse Intro para aceptar el diseño actual.

El comando cambia a la pestaña de diseño donde se debe elegir un punto para definir una posición para la vista base o introducir una opción.

Seleccione la posición para cada vista proyectada moviendo el cursor. Dependiendo de la posición del cursor con respecto a la vista base, se puede insertar una de las cinco vistas ortogonales (superior, izquierda, derecha, posterior e inferior) y cuatro vistas isométricas. Las vistas se alinean automáticamente según el tipo de proyección seleccionado (ver arriba).

Pulse la tecla Ctrl para activar y desactivar la alineación. Cuando está desactivado, puedes colocar la vista actual en cualquier lugar.

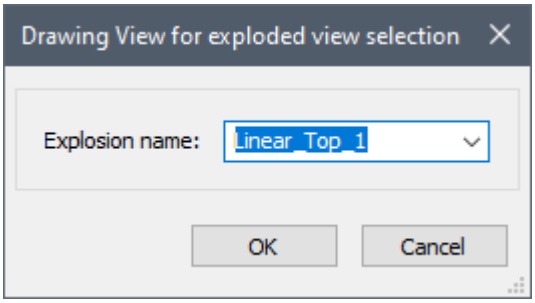
27.13.2 Opciones dentro del comando

Modelo entero
Seleccione todas las entidades 3D en el espacio modelo.

opciones de preselección (?)
Especifica los tipos de dibujos generados y su ubicación en el diseño; muestra el cuadro de diálogo **Preconfiguraciones de la vista de dibujo** .
El preajuste seleccionado se guarda a través de la variable del sistema DRAWINGVIEWPRESET.

Vistas especiales
Seleccione un estilo de representaciones expandidas, si existe alguna en el plano.

Vista Explotada
Crea una vista de despiece si existe una representación de despiece en el dibujo.
En la lista desplegable, elija un estilo para la representación expandida.



Vista desplegada
Crea una vista de dibujo desplegada para sólidos con la vista desplegada asociada.

Trasera
Vuelve a la indicación anterior.

Escala
Establece la propiedad Escala de las ventanas de espacio papel para las distintas vistas:

ajustar 4 vistas
La escala se ajusta para que se adapte a las cuatro vistas ortográficas estándar: frontal, superior, izquierda, derecha. La vista frontal (vista base) se define mediante la opción Orientación.

ajustar 9 vistas
Ajusta la escala para que se adapte a cinco vistas ortográficas y cuatro vistas isométricas.

ajustar 5 vistas
Ajusta la escala para adaptarse a cinco vistas ortográficas: Frontal, Superior, Izquierda, Derecha, Atrás.

ajustar 10 vistas
Ajusta la escala para adaptarla a seis vistas ortográficas y cuatro isométricas.

Escalas estándar
Muestra la lista de escalas mantenida por el comando EDITARLISTAESCALAS; seleccione una escala de la lista.

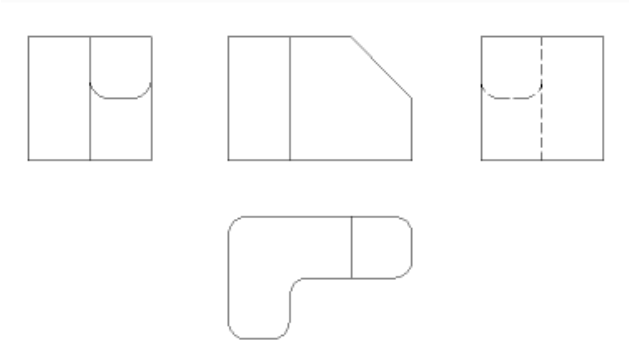
Escalas personalizadas
Le solicita que escriba una escala en la línea de comando.

Líneas ocultas
Controla la visibilidad de las líneas de arrastre.

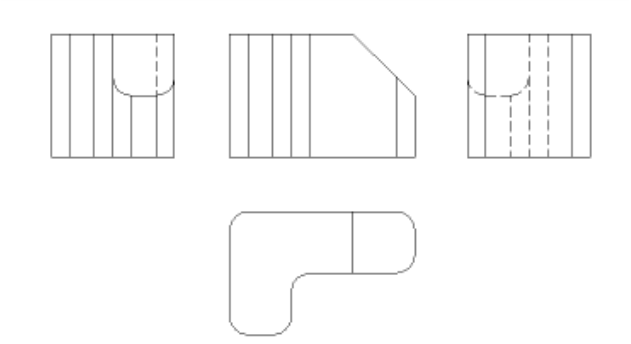
Cuando las capas BM_Ortho_Hidden y BM_Isometric_Hidden están apagadas o congeladas, no se mostrarán las líneas ocultas.

Líneas tangentes
Alterna si se crean bordes tangentes entre caras tangentes. Las aristas tangentes visibles se crean en la capa BM_Tangent_Visible. Las aristas tangentes ocultas se crean en la capa BM_Tangent_Hidden.

No
No muestra líneas tangentes.



Si
Muestra las líneas tangentes.



Nota: Los bordes tangentes siempre se crean para las vistas isométricas. Congele o apague la visualización de la capa BM_Tangent_Visible para ocultar los bordes tangentes en las vistas isométricas.



Bordes de INterferencia

Activa o desactiva la visibilidad de las aristas de interferencia entre los sólidos que se cruzan entre sí. Cuando está en ON, se dibuja una línea donde se encuentran los sólidos.

líNeas de seguimiento

Controla la visibilidad de las líneas de arrastre.

Para crear despieces, utilice el comando BMEXPLODE; el modelo debe tener inserciones de componentes mecánicos para utilizar este comando.

Orientación

Define la orientación de la vista base. Gira el modelo 3D para que la vista principal se proyecte en el plano de proyección vertical (V.P.).

Tipo de proyección

Define el diseño de las vistas.

Primer ángulo

También se conoce como proyección europea.

Tercer ángulo

También se conoce como proyección americana.

El tipo de proyección predeterminado depende del valor de la variable del sistema MEASUREMENT.

Geometría isométrica

Define el estilo de las vistas isométricas: vista 3D renderizada o dibujo 2D:

vistas 2D

Dibuja vistas isométricas como dibujos 2D.

vistas 3D

Dibuja vistas isométricas como sólidos 3D con el estilo visual conceptual aplicado.

sEleccionar

Selecciona entidades adicionales para incluir o excluir.

Borrar

Elimina entidades de las vistas de dibujo.

Modelo entero

Incluye todas las entidades del espacio modelo en las vistas de dibujo.

Presentación

Abre el diseño anterior con vistas de plano actualizadas.

27.14 VIEWBREAK comando

Crea una vista rota en las vistas de dibujo generadas por el comando VIEWBASE en un diseño de espacio papel.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

Nota: Este comando sólo funciona en el espacio de papel.

Nota: Este comando se puede introducir de forma transparente durante los comandos ('viewbreak)

27.14.1 Método

Seleccione la vista de dibujo desde la que generar la vista rota haciendo clic dentro de la vista de dibujo.

Seleccione el primero y el segundo punto que especifique el primero y el segundo plano de los cortes.

La dirección predeterminada del símbolo se basa en el tamaño de la ventana:

- Vertical si la ventana gráfica es más ancha que alta.
- Horizontal si la ventana gráfica es más alta que ancha.

27.14.2 Opciones dentro del comando

Tipo
Permite establecer el tipo de símbolo roto:

Derecho
Geometría de la línea. Admite la propiedad Distancia de hueco.



Spline
Geometría de splines. Admite la distancia, el ancho y la altura del Hueco.



Zigzag
Geometría de splines. Admite las propiedades de distancia de separación, anchura y altura.

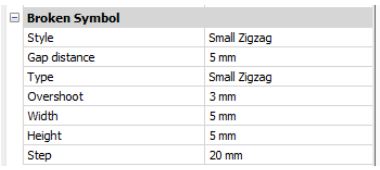


Pequeño Zigzag
Admite las propiedades Distancia de hueco, Ancho, Altura y Paso.



Actual
Utiliza el último tipo de símbolo roto utilizado.

Nota: Las propiedades del símbolo roto se pueden editar en el panel Propiedades:



Broken Symbol	
Style	Small Zigzag
Gap distance	5 mm
Type	Small Zigzag
Overshoot	3 mm
Width	5 mm
Height	5 mm
Step	20 mm

Estilo/Tipo
Seleccione el estilo / tipo en la lista desplegable.

Distancia de hueco
Define la distancia* entre las dos partes del símbolo roto.

Sobreimpulso
Define la longitud de las extensiones para las líneas de rotura fuera de la vista 2D.

Ancho
Define la anchura* del símbolo de la forma en la dirección del símbolo.

A
Define la altura* del símbolo de forma en la dirección ortogonal a la dirección del símbolo.

Paso
Define la distancia* entre los pequeños símbolos en zigzag.

* Expresado en unidades de diseño.

Vertical
Alinea el símbolo a lo largo del eje Y.



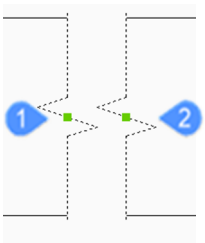
Horizontal
Alinea el símbolo a lo largo del eje X.



27.14.3 Editar Huecos

Puede editar los agarres de los símbolos de rotura.

Seleccione el símbolo de corte y se mostrarán 2 Agarres:



1 Controla la posición del primer plano de ruptura en el espacio del modelo

2 Controla la posición del segundo plano de ruptura en el espacio modelo

27.15 VERDETALLE comando

Dibuja los detalles de las vistas de los dibujos realizados con el comando VIEWBASE.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

Nota:

- Este comando sólo funciona en el espacio de papel.
- Cuando la variable de sistema GENERATEASSOCVIEWS (Generar dibujos asociativos) está activada, las cotas asociativas de las vistas detalladas se actualizan automáticamente cuando se modifica el modelo 3D.
- La variable DRAWINGVIEWQUALITY define la calidad de las vistas de dibujo.
- La variable AUTOVPFITTING controla si el tamaño de la ventana gráfica se ajusta automáticamente para ajustarse a las extensiones actuales de la geometría 3D. Por defecto AUTOVPFITTING = ON.

27.15.1 Método

Seleccione la vista de dibujo de la que va a extraer el detalle haciendo clic dentro de una vista de dibujo. El programa resalta la vista seleccionada.

A continuación, especifique el punto central de la vista de detalle eligiendo un punto dentro de la vista padre y el estilo del límite de la vista.

Hay dos tipos de límites entre los que puede elegir:

- Circular: dibuja un límite circular.
- Rectangular: dibuja un límite rectangular.

Nota: Siempre se puede cambiar el tipo de límite entre circular y rectangular utilizando la opción Límite.

Especifique la posición para la vista de detalles seleccionando un punto en el diseño, lejos de la vista principal.

27.15.2 Opciones dentro del comando

Escala
Especifica la escala de la vista de detalles, que por defecto es el doble de la escala de la ventana principal:

Escalas estándar
Elija una escala estándar en la lista; la lista puede ser editada por el comando -EDITARLISTAESCALAS.

Personalizar
Especifique un factor de escala personalizado.

Escala personalizada relativa
Calcula el factor de escala relativo a la vista padre multiplicando el factor de escala de la vista origen por este número.

Desde padre
Establece la escala de la vista de sección igual a la escala de la vista principal.

Líneas ocultas
Controla la visibilidad de las líneas ocultas, o utiliza la misma configuración de líneas ocultas que la vista principal.

Nota: Cuando las capas BM_Ortho_Hidden y BM_Isometric_Hidden están apagadas o congeladas, no se mostrarán las líneas ocultas.

líneas tangentes
Controla la visualización de las aristas tangentes que aparecen en la transición de una cara plana y una cara curva, como en los filetes:

Nota: Cuando la capa BM_Tangent_Visible está desactivada o congelada, no se muestran las líneas tangentes.

anClar
Determina si el centro de la ventana gráfica está anclado para que la ventana crezca y se encoja alrededor de su punto central o no.

Geometría
Selecciona el estilo visual de la vista de sección:

2D
La vista de sección utiliza el estilo visual 2dWireframe.

3D
La vista de sección utiliza un estilo visual renderizado. Es conceptual por defecto. Utilice el panel de propiedades para elegir un estilo visual diferente.

Anotación
Determina las anotaciones que se deben usar.

Identificador
Especifica el identificador del detalle de la vista introduciendo un nombre para el detalle de la vista.

Etiqueta
Activa la visualización de la etiqueta de detalle de la vista.

Contorno
Cambia el estilo el límite entre circular y rectangular.

Circular
Cambia el límite a un círculo.

Rectangular
Cambia el límite a un rectángulo.

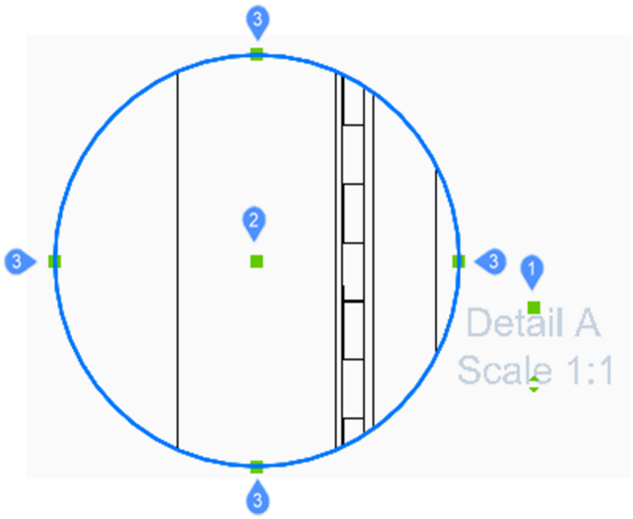
Borde del modelo
Controla si se dibuja una línea de conexión entre la vista de detalle y el límite de detalle en la vista principal.

suavizar con Borde
No dibuja una línea.

Suave con línea de Conexión
Dibuja una línea de conexión desde la vista detallada a la vista principal.

27.15.3 Edición de glifos

Las vistas detalladas pueden editarse a través de los agarres: seleccione la vista y aparecerán seis agarres:



1 Controla la posición del identificador.

2 Controla la posición del detalle de la sección.

3 4 pinzas controlan el tamaño del límite de detalle.

27.16 VERESTILODET comando

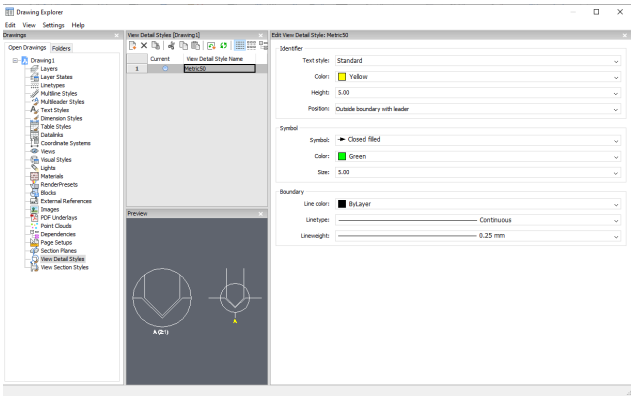
Abre el cuadro de diálogo Explorador de dibujos con la opción **Ver estilos de detalle** seleccionada.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

27.16.1 Descripción

Muestra el cuadro de diálogo del Explorador de dibujos con la categoría Estilo de detalle de la vista seleccionada para crear y modificar los estilos de detalle de la vista.



27.16.2 Opciones dentro del comando

Identificador
Establece las propiedades del identificador de sección.

Texto estilo
Especifica el estilo de texto utilizado por el texto identificador.

Color
Especifica el color del identificador.

A
Especifica la altura del identificador.

Posición
Determina dónde se encuentra el identificador.

Fuera del limite
Coloca el identificador fuera del límite del detalle. No se utiliza ningún símbolo.

Fuera del límite con el líder
Coloca el identificador fuera del límite del detalle y dibuja a un líder de la vista principal al detalle. No se utiliza ningún símbolo.

En el limite
Coloca el identificador en el límite del detalle.

En el límite con el líder
Coloca el identificador en el límite del detalle y dibuja a un líder de la vista principal al detalle.

Símbolo
Define las propiedades del símbolo.

Símbolo
Especifica el aspecto del símbolo.

Color
Especifica el color del símbolo.

Tamaño
Especifica el tamaño del símbolo.

Contorno
Define las propiedades del límite de la vista de detalle.

Color de la línea
Especifica el color de las líneas de fondo.

Tipo de línea
Especifica el tipo de línea del límite.

Grosor de Línea
Especifica el peso de la línea límite.

27.16.3 Opciones del menú contextual

Nuevo
Crea nuevos estilos de detalle de vista con nombre.

Eliminar
Elimina el estilo de detalle de vista con nombre del plano sin previo aviso.

Renombrar
Cambia el nombre del estilo de detalle de vista.

Seleccionar Todo
Selecciona todas las definiciones de estilos de detalle de vista.

Invertir selección.
Anula la selección actual y viceversa.

Establecer actual
Establece el estilo de detalle de vista seleccionado como actual.

27.17 VIEWEDIT comando

Cambia la escala y la visibilidad de las líneas ocultas de una(s) vista(s) de dibujo si la(s) vista(s) fue(n) creada(s) con el comando VIEWBASE.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

Nota: Este comando sólo funciona en el espacio de papel.

27.17.1 Método

Seleccione la(s) vista(s) de plano para modificar haciendo clic dentro de una o más ventanas gráficas de dibujo o presione Enter para seleccionar todas las vistas de plano en el diseño actual.

La siguiente indicación variará en función del tipo de vista seleccionado. Cuando se seleccionan diferentes tipos de vista, sólo están disponibles las opciones compartidas.

27.17.2 Opciones dentro del comando

Opciones de vista detallada: ver el comando VIEWBASE

Opciones de vista de sección: ver el comando VERSECCION

Opciones de vista detallada: ver el comando VERDETALLE

27.18 VIEWEXPORT comando

Exportar vistas de dibujo.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

27.18.1 Descripción

Exporta vistas de dibujo generadas por los comandos VIEWBASE, VERSECCION o VERDETALLE al espacio modelo del dibujo actual, a través del Portapapeles a un nuevo dibujo o como un archivo DWG/DXF en el disco.

27.18.2 Método

Haga clic dentro de una o más ventanas gráficas o seleccione Todas las vistas y elija el destino de las vistas (consulte las opciones).

27.18.3 Opciones dentro del comando

Portapapeles
Exporta la(s) vista(s) seleccionada(s) al portapapeles, que luego puede pegarse en cualquier dibujo.

Archivo
Exporta las vistas seleccionadas a un archivo DWG o DXF; muestra el cuadro de diálogo Guardar vistas exportadas.

Espacio modelo
Exporta la vista al espacio del modelo del dibujo actual.

Nota: Especifica si se eliminan las vistas exportadas:

- Sí: las ventanas gráficas de las vistas exportadas se quitan del diseño.
- No - las ventanas de las vistas exportadas se mantienen en el diseño.

27.19 VISTAHORIZONTAL comando

Gira el punto de vista hacia la horizontal.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

27.19.1 Descripción

Establece el componente Z del punto de vista 3D a 0 en el SCP actual, para que el punto de vista rote hacia la horizontal.

Este comando funciona como establecer Z en 0 con el comando VIEWPOINT.

27.20 VIEWLABEL comando

Shape Lite Pro Mechanical BIM

27.20.1 Descripción

Este es un comando de servicio que no debe ser introducido directamente por el usuario. El programa lo utiliza cuando se selecciona un elemento del menú contextual.

27.21 VIEWPOINT comando

27.22 VIEWPROJ comando

Genera vistas proyectadas adicionales a partir de una vista de dibujo existente creada previamente por el comando VIEWBASE (abreviatura de "proyección de vista").

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

Nota:

- Este comando sólo funciona en el espacio de papel.
- La variable de sistema DRAWINGVIEWFLAGS permite habilitar la creación o actualización paralela de vistas de dibujo. Esto puede reducir el tiempo de procesamiento de la vista, pero utiliza más recursos.

27.22.1 Método

Seleccione la vista a partir de la cual generar nuevas vistas proyectadas y seleccione la posición de las nuevas vistas proyectadas.

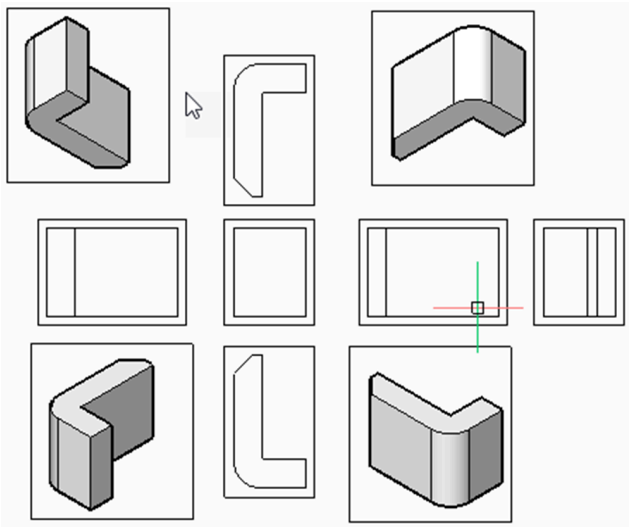
Dependiendo de dónde mueva el cursor, puede colocar hasta cinco vistas ortogonales y cuatro vistas isométricas. Las vistas se alinean automáticamente. Pulse la tecla Ctrl para activar y desactivar la alineación y colocar la vista en cualquier lugar de la hoja.

27.22.2 Opciones dentro del comando

Estilo isométrico
Establece el estilo para las vistas isométricas.

vistas 2D
Dibuja vistas isométricas como proyecciones 2D de la geometría 3D y activa la capa BM_Hidden para que las líneas ocultas se muestren como líneas discontinuas.

vistas 3D
Dibuja vistas isométricas como geometría 3D y establece el estilo visual de la ventana.



27.23 RESVISTA comando

Establece la resolución de visualización.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

27.23.1 Descripción

Establece la resolución de la vista para las entidades curvas; también activa el modo de zoom rápido (abreviatura de "resolución de la vista").

27.23.2 Opciones dentro del comando

Elija si desea utilizar las repeticiones o regeneraciones para los cambios de vista, como los zoom.

Elija el nivel de calidad para mostrar curvas 2D, como círculos y arcos (rango 1-20000)

- 1 - curvas como círculos y arcos pueden parecer polígonos, pero se muestran a una velocidad rápida.
- 100 - valor por defecto.
- 20000 - curvas casi siempre se ven redondas, pero a una velocidad de visualización más lenta.

27.24 VERSECCION comando

Crea vistas de sección transversal de las vistas de dibujo generadas con el comando VIEWBASE en un diseño de espacio papel.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Iconos: 

Nota:

- Este comando sólo funciona en el espacio de papel.
- Cuando la variable de sistema GENERATEASSOCVIEWS (Generar dibujos asociativos) está activada, las cotas asociativas de las vistas de sección se actualizan automáticamente cuando se modifica el modelo 3D.
- Si la propiedad SECCIONABLE de un componente mecánico está DESACTIVADO, el componente aparece no seccionado en las vistas de sección del tipo de sección Completo.
- La variable DRAWINGVIEWQUALITY define la calidad de las vistas de dibujo.
- La variable AUTOVPFITTING controla si el tamaño de la ventana gráfica se ajusta automáticamente para ajustarse a las extensiones actuales de la geometría 3D. Por defecto AUTOVPFITTING = ON.
- Este comando puede ser introducido de forma transparente durante los comandos ('viewsection).

27.24.1 Método

Seleccione la vista de dibujo de la que va a extraer el detalle haciendo clic dentro de una vista de dibujo. El programa resalta la vista seleccionada. Cree una sección y elija una ubicación para la vista de resultados.

27.24.2 Opciones dentro del comando

Seleccione tipo

Controla la forma del plano de la sección:

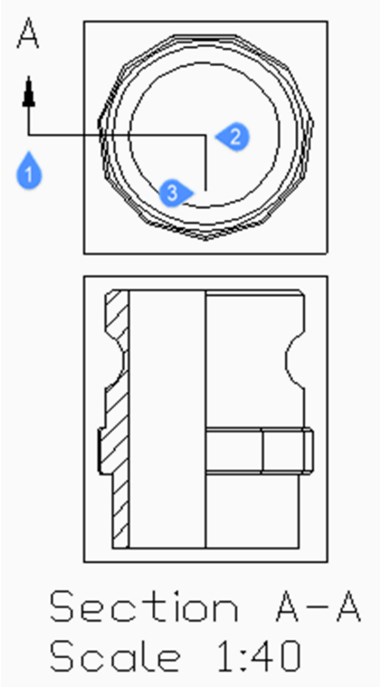
Completo

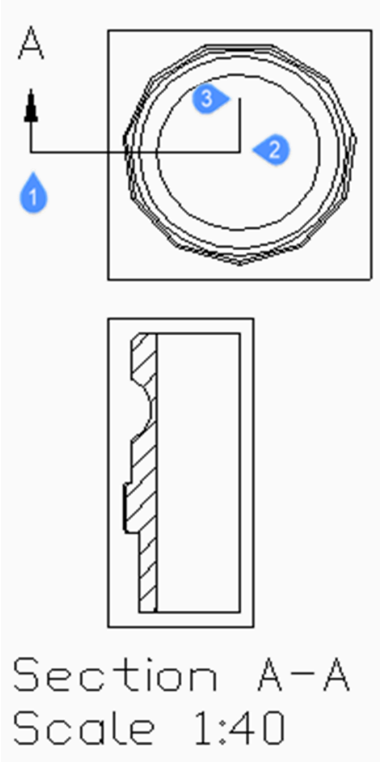
La línea de sección define un plano infinito que atraviesa todo el modelo.

Mitad

La línea de sección define un medio plano que corta parte del modelo. Debe especificar haciendo clic en el punto de inicio (1) de la línea de sección, el segundo punto (2) para definir el límite del medio plano y el tercer punto (3) para definir la dirección de la vista.

La posición del tercer punto determina si la parte del modelo que no está cortada se muestra (izquierda) o no (derecha).





Equidistancia
La línea de sección define una serie de regiones de corte ubicadas en diferentes desplazamientos entre sí. Introduzca Done para completar la línea de la sección.

Alineado
La línea de sección define una polilínea, donde cada segmento define una región de corte. La sección resultante tendrá la longitud igual a la suma de las longitudes de las regiones de corte. Introduzca Done para completar la línea de la sección.

Escala
Especifica la escala de la vista de detalles, que por defecto es el doble de la escala de la ventana principal:

Escalas estándar
Elija una escala estándar de la lista; la lista puede editarse con el comando EDITARLISTAESCALAS.

Personalizar
Especifique un factor de escala personalizado.

Desde padre
Establece la escala de la vista de sección igual a la escala de la vista principal.

Líneas ocultas
Controle la visibilidad de las líneas ocultas o : utilice la misma configuración de líneas ocultas que la vista principal.

Nota: Cuando las capas BM_Ortho_Hidden y BM_Isometric_Hidden están apagadas o congeladas, no se mostrarán las líneas ocultas.

líneas tangentes
Controla la visualización de las aristas tangentes que aparecen en la transición de una cara plana y una cara curva, como en los filetes.

Nota: Cuando la capa BM_Tangent_Visible está desactivada o congelada, no se muestran las líneas tangentes.

anClar
Determina si el centro de la ventana gráfica está anclado para que la ventana crezca y se encoja alrededor de su punto central o si la geometría es fija.

Geometría
Selecciona el estilo visual para la vista de sección.

2D
La vista de sección utiliza el estilo visual 2dWireframe.

3D
La vista de sección utiliza un estilo visual renderizado. Es conceptual por defecto. Utilice el panel de propiedades para elegir un estilo visual diferente.

Anotación
Determina las anotaciones que se deben usar.

Identificador
Especifica el identificador del detalle de la vista introduciendo un nombre para el detalle de la vista.

Etiqueta
Activa la visualización de la etiqueta de detalle de la vista.

Profundidad
Especifica la profundidad de la vista de una sección.

Completo
Establece la profundidad a los extremos del modelo (profundidad máxima de la vista).

Personalizar
Limita la profundidad de la vista introduciendo la distancia de profundidad (escriba un valor positivo o mueva el cursor para definir la profundidad de la vista dinámicamente).

Proyección
Determina cómo se proyecta la sección.

Normal
Dibuja la sección como una unión de proyecciones de cada región de corte (cada segmento de la polilínea de la sección) en su dirección normal.

Ortogonal
Dibuja la sección en la dirección normal de la primera región de la sección (el primer segmento de la polilínea de la sección).

Vista rotada
Le permite rotar la ventana gráfica de la vista de dibujo pero no rota el marco.

Horizontal
Gira un segmento horizontalmente.

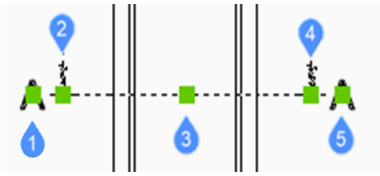
Vertical
Gira un segmento verticalmente.

Ángulo personalizado
Le permite especificar el ángulo de alineación.

27.24.3 Edición de glifos

Puede editar líneas de sección con agarres.

Al seleccionar la línea de sección, uno de los identificadores o una flecha, se muestran 5 agarres:



1 Controla la posición del identificador.

2 Define el punto de inicio de la línea de sección.

3 Permite mover la línea de la sección.

4 Define el punto final de la línea de sección.

5 Controla la posición del segundo identificador.

27.25 VERESTILOSECCION comando

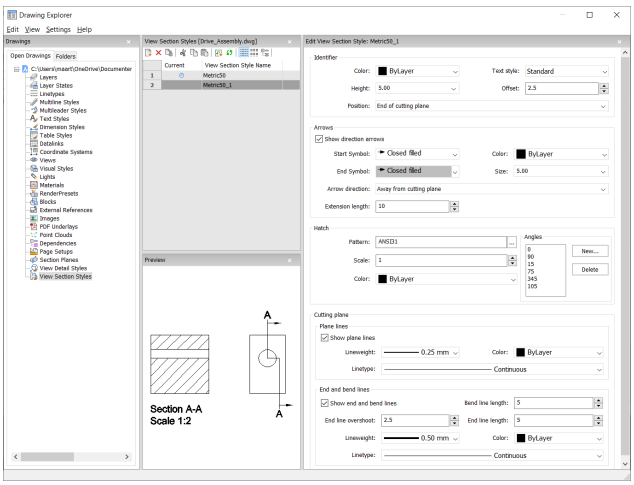
Abre el cuadro de diálogo Explorador de dibujos con la opción **Ver estilos de sección** seleccionada.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

27.25.1 Descripción

Abre el cuadro de diálogo Explorador de dibujos con la categoría **Ver estilos de sección** seleccionada para ver y modificar los estilos de sección de la vista en el dibujo actual.



27.25.2 Opciones dentro del comando

Identificador
Establece las propiedades del identificador de sección.

Color
Especifica el color del identificador.

Estilo de Texto
Especifica el estilo de texto utilizado por el texto del identificador. Para emplear un estilo de texto diferente, utilice el comando ESTILO para crearlo.

A
Especifica la altura del identificador.

Equidistancia
Especifica la distancia desde el extremo de las líneas de corte hasta la flecha.

Posición
Determina dónde se encuentran los identificadores.

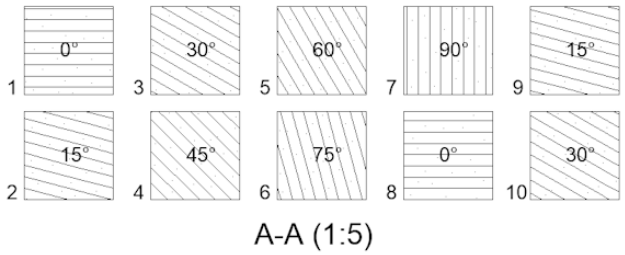
- Fin del plano de corte: coloca los identificadores en los extremos de las líneas de corte.
- Sobre la línea de dirección: coloca los identificadores fuera del límite del detalle y dibuja a un líder de la vista principal al detalle. No se utiliza ningún símbolo.
- En el límite: coloca los identificadores en el límite del detalle.
- En el límite con el líder: coloca el identificador en el límite del detalle y dibuja un líder de la vista principal al detalle.

Flechas
Establece las propiedades de las flechas de sección.

- Mostrar flechas de dirección: alterna la visualización de las flechas
- Símbolo inicial: especifica el aspecto del símbolo inicial
- Color: especifica el color de la flecha
- Símbolo final: especifica el aspecto del símbolo final
- Tamaño: especifica el tamaño de la flecha
- Dirección de flecha: apunta la flecha hacia o lejos de la línea de corte
- Longitud de la extensión: determina la longitud de la línea de "dimensión" en las flechas

Sombreado
Establece las propiedades de la trama de línea de la sección.

- Patrón: elija un nombre de patrón en la lista desplegable.
- Examinar: muestra el cuadro de diálogo Paleta de patrón de trama, del cual se elige un patrón visualmente.
- Ángulos: establece el ángulo para el patrón, un ángulo para los cortes posteriores. El primer ángulo de la lista se aplica al primer sólido, al segundo ángulo y así sucesivamente. Cuando hay más sólidos para cortar que ángulos listados, entonces el programa comienza de nuevo desde el primer ángulo. Consulte la figura a continuación.



- Nuevo: añade ángulos a la lista. Muestra el cuadro de diálogo Nuevo ángulo de la escotilla, en el que se introduce un ángulo.
- Borrar: borra el ángulo seleccionado de la lista.
- Escala: especifica la escala del patrón.
- Color: especifica el color del patrón.

Plano de corte | Líneas planas
Establece las propiedades de las líneas de plano de corte.

- Mostrar líneas del plano: activa la visualización de las líneas.
- Lineweight: especifica el peso de las líneas.
- Color: especifica el color de las líneas.
- Linetype: especifica el patrón de las líneas.

Plano de corte | Líneas de extremo y curvatura
Establece las propiedades del extremo y las líneas de curvatura.

- Mostrar líneas finales y curvadas: alterna la visualización de las líneas.
- Longitud de línea de curvatura: especifica la distancia que la línea de curvatura desplaza de una línea de corte a otra.
- Superación de la línea final: especifica la distancia de la sección al final de la línea del plano.
- Longitud de la línea final: especifica la longitud de las líneas finales.
- Lineweight: especifica el peso de las líneas.
- Color: especifica el color de las líneas.
- Linetype: especifica el patrón de las líneas.

27.25.3 Opciones del menú contextual

Nuevo
Crea un nuevo estilo de detalle de vista como una copia del estilo seleccionado actualmente.

Eliminar
Elimina el estilo seleccionado del plano.

Renombrar
Cambia el nombre del estilo de la sección de vista seleccionada.

Seleccionar Todo
Selecciona todas las definiciones de estilo de la sección de vista.

Invertir selección.
Anula la selección actual y viceversa.

27.26 VIEWUPDATE comando

Actualiza las vistas de plano.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

Nota: La variable de sistema DRAWINGVIEWFLAGS permite habilitar la creación o actualización paralela de vistas de dibujo. Esto puede reducir el tiempo de procesamiento de la vista, pero utiliza más recursos.

27.26.1 Descripción

Actualiza manualmente las vistas de dibujo seleccionadas o todas las creadas por los comandos VIEWBASE y VERSECCION cuando las actualizaciones automáticas (VIEWUPDATE) están desactivadas.

27.26.2 Opciones dentro del comando

Seleccionar vistas de dibujo
Actualiza las vistas seleccionadas.

Todas las vistas
Actualiza todas las vistas en el diseño actual.

27.27 VISIBILITYSTATES comando

Crea y edita estados de visibilidad en la línea de comandos.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

27.27.1 Descripción

Crea y edita estados de visibilidad a través de la línea de comandos. También abre el panel **Estados de visibilidad** si se cerró antes de ejecutar el comando VISIBILITYSTATES.

Nota: BricsCAD® los estados de visibilidad no son compatibles ® con los estados de visibilidad . Cuando abre un plano con BricsCAD® bloques paramétricos en ®, se muestran como se guardaron en BricsCAD®. Sin embargo, cuando estos bloques paramétricos se editan o se copian a otro dibujo en ®, todas las entidades del bloque se hacen visibles.

27.27.2 Opciones dentro del comando

Nuevo parámetro
Crea un parámetro nuevo.
Escriba un nombre para el parámetro (<P>) y, a continuación, pulse Entrar.

Introducir nuevo estado para <P>
Introduzca un nombre para el nuevo estado del parámetro (<S>).

Añadir entidades
Añade entidades al estado especificado de un parámetro.

Seleccionar entidades para <P>=<S> [selection options (?)]
Seleccione las entidades para el nuevo estado utilizando cualquier método de selección.
Pulse Enter para dejar de seleccionar.

Cuando los parámetros y estados ya existen en el plano, los parámetros y estados existentes se añaden a las selecciones dinámicas:

Nuevo parámetro o [<P> (1)/ [<P> (2) …]
Haz una de las siguientes cosas:

- Escriba un nombre para un nuevo parámetro.
- Escriba el número del parámetro que desea editar.

Introduzca el nuevo estado para [<P> o [<S> (1)/ [<S> (2) ...]
Haz una de las siguientes cosas:

- Escriba un nombre para un nuevo estado del parámetro.
- Escriba el número del estado que desea editar.

Eliminar entidades
Elimina entidades del estado especificado de un parámetro.

hacer visibles las entidades
Hace que las entidades sean visibles para el estado especificado de un parámetro.

hacer invisibles las entidades
Hace que las entidades sean invisibles al estado especificado de un parámetro.

Seleccionar estado
Activa el estado mencionado.

Nota:

- <P> es un marcador de posición para el nombre del parámetro de visibilidad introducido en el paso anterior.
- <S> es un marcador de posición para el nombre del estado de visibilidad activo del parámetro <P>. En la pantalla aparecerán los nombres reales del parámetro y el estado en lugar de <P> y <S>.

27.28 VISIBILITYSTATESPANELCLOSE comando

Cierra el panel de estados de visibilidad.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

27.28.1 Métodos

El comando VISIBILITYSTATESPANELCLOSE cierra el panel de estados de visibilidad.

Para más información sobre la visualización y gestión de los parámetros y estados de visibilidad, consulte el artículo Panel de estados de visibilidad.

27.29 VISIBILIDADESTADOPANELABIERTO comando

Abre el panel Estado de visibilidad.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

27.29.1 Métodos

El comando VISIBILITYSTATESPANELOPEN abre el panel Estado de visibilidad.

Para más información sobre la visualización y gestión de los parámetros y estados de visibilidad, consulte el artículo Panel de estados de visibilidad.

27.30 VISIBLE comando

Shape Lite Pro Mechanical BIM

27.30.1 Descripción

Este es un comando de servicio que no debe ser introducido directamente por el usuario. El programa lo utiliza cuando se selecciona un elemento del menú contextual.

27.31 ESTILOSVISUALES comando

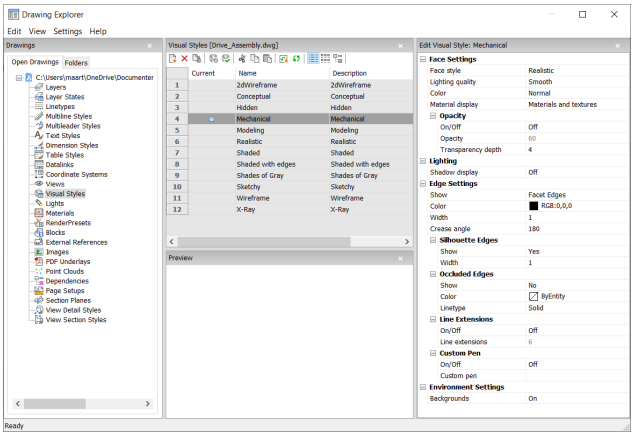
Abre el cuadro de diálogo **Explorador de dibujos** con **Estilos Visuales** seleccionado.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

27.31.1 Descripción

Abre el cuadro de diálogo **Explorador de dibujos** con la categoría **Estilos Visuales** seleccionada para ver y modificar los estilos visuales del dibujo actual.



27.31.2 Opciones dentro del comando

Aplicar el estilo visual
Aplica el estilo visual seleccionado a la ventana gráfica actual.

Editar el estilo visual
Muestra la configuración de los estilos visuales seleccionados. Para editar una configuración: haga clic en el campo de configuración y escriba un nuevo valor o seleccione una opción en la lista desplegable.

Configuración de cara
Especifica el aspecto de las caras de los modelos 3D.

Estilo de cara
Selecciona un esquema de color general para el estilo visual.

Calidad de la iluminación
Especifica la calidad de las caras curvas.

Color
Selecciona el modo de color.

Visualización de materiales
Determina si son visualizados los marcadores. Los materiales se aplican con el comando ASIGNACIÓN MATERIAL.
Cuando **Material Display** no está desactivado, se ignoran los brillos y la opacidad, ya que los materiales proporcionan sus propios valores para ellos.

Opacidad
Especifica el nivel de transparencia de las caras.

Activar/Desactivar
Activa y desactiva la opacidad.

Opacidad
Especifica el nivel de transparencia (no disponible cuando los materiales están activados).

Profundidad de transparencia
Especifica hasta dónde llega la transparencia en términos de número de entidades superpuestas.

Iluminación
Determina si se muestran las sombras.

Visualización de sombra
Especifica cómo se muestran las sombras:

- **Apagado**: los objetos no arrojan sombras, la opción preferida es que la fundición sombreada ralentice la velocidad de visualización del programa, por lo que debe desactivarla a menos que guarde imágenes en el archivo o las trazado.
- **Sombras del suelo**: los objetos arrojan sombras en el plano de sombra, pero no entre sí
- **Sombras de objetos mapeados**: los objetos proyectan sombras en el suelo y entre sí

Configuración de borde
Especifica el estilo del borde que se va a mostrar.

Mostrar
Especifica cómo se muestran los bordes.

- **Ninguna**: no se muestran ni las facetas ni las isolíneas ni las aristas; este ajuste desactiva muchos otros ajustes.
- **Isolines**: se muestran isolíneas y aristas; las isolíneas son las líneas curvas que simulan las superficies de las caras curvas.
- **Bordes Facetarios**: las facetas y los bordes se muestran en las entidades.

Color
Especifica el color del borde.

Ancho
Especifica el ancho de las líneas de borde.

Número de líneas
Especifica el número de isolíneas dibujadas en las superficies curvas, de 0 a 2047.

Siempre encima
Determina si se muestran todos los aislados, o solo aquellos que están "arriba" (los aislados ocultos están ocultos)."

Bordes de silueta
Determina cómo son los contornos de grasa alrededor de los modelos.

Mostrar
Activa la visualización de los bordes de la silueta.

Ancho
Especifica la anchura de los bordes de la silueta en un rango de 1 a 25 píxeles; se aplica a todas las entidades de la ventana gráfica por igual.

Bordes ocluidos
Especifica cómo manejar bordes y facetas ocluidos (ocultos); esta configuración le permite mostrar líneas ocultas en un color y tipo de línea diferentes a partir de líneas visibles.

Mostrar
Alterna la visibilidad de los bordes y facetas ocluidos.

Color
Especifica el color de las aristas y facetas visibles oscurecidas. Haga clic en **Seleccionar color...** para seleccionar otro color en el cuadro de diálogo **Seleccionar Color**.

Tipo de línea
Especifica el tipo de línea para las aristas y facetas visibles oscurecidas. El programa no utiliza los patrones de tipo de línea habituales, sino un conjunto separado. Todos estos ajustes no se aplican a las isolíneas.

Extensiones de línea
Extiende los bordes más allá de sus límites, también conocido como "voladizo".

Activar/Desactivar
Activa o desactiva las extensiones de línea.

Extensiones de línea
Especifica la distancia sobre la que las líneas se extienden más allá de los límites, como los bordes de las caras.

Bolígrafo personalizado
Determina el uso de un estilo de dibujo de línea personalizado.

Activar/Desactivar
Activa o desactiva el estilo de dibujo.

Bolígrafo personalizado
Especifica el estilo de dibujo de las líneas.

Configuración de Entorno
Activa la visualización de un fondo en la ventana gráfica.
Los fondos consisten en un color sólido, un gradiente de dos o tres colores, o una imagen de trama, y se establecen mediante el comando FONDO.

Nota: La variable del sistema ANTIALIASSCREEN controla la cantidad de antialiasing (suavizado de bordes) aplicada durante la visualización en pantalla en modo renderizado. El valor por defecto es 1, el valor máximo es 5. Los valores de antialias elevados suponen un alto coste de cálculo.

27.31.3 Opciones del menú contextual

Nuevo
Crea un nuevo estilo visual.

Eliminar
Elimina el estilo visual seleccionado, excepto los estilos visuales predefinidos como 2dWireframe, 3D Hidden, 3dWireframe, Conceptual, Realista... .

Restablecer valores predeterminados
Restablece los estilos visuales seleccionados por defecto.

Aplicar a la ventana gráfica actual
Aplica el estilo visual seleccionado a la ventana gráfica actual.

Renombrar
Cambia el nombre del estilo visual seleccionado.

Seleccionar Todo
Selecciona todas las definiciones de estilo visual.

Invertir selección.
Anula la selección actual y viceversa.

27.32 -ESTILVISUAL comando

Gestiona los estilos visuales.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

27.32.1 Descripción

El comando establece y gestiona los estilos visuales en la línea de comandos.

27.32.2 Opciones dentro del comando

set Corriente
Establece el estilo visual de la ventana gráfica actual. Las opciones son 2dwireframe/Wireframe/Oculto/Realista/Conceptual/Sombreado/Sombreado con Bordes/Tonos de Gris/SKetchy/Rayos X/Otro/Urrent/

Otros
Selecciona un estilo visual personalizado por los usuarios.

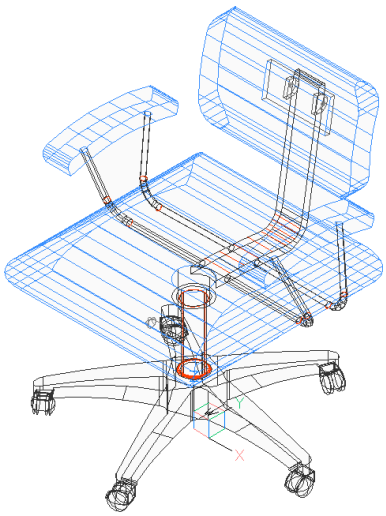
actUal
Establece el estilo visual actual.

Guardar como
Guarda el estilo visual actual por un nuevo nombre cuando los usuarios realizan cambios en las propiedades de un estilo visual.

Eliminar
Elimina un estilo visual por su nombre. Los estilos utilizados actualmente y los definidos por el programa no se pueden eliminar.

?
Enumere los nombres de los estilos visuales disponibles en el dibujo:

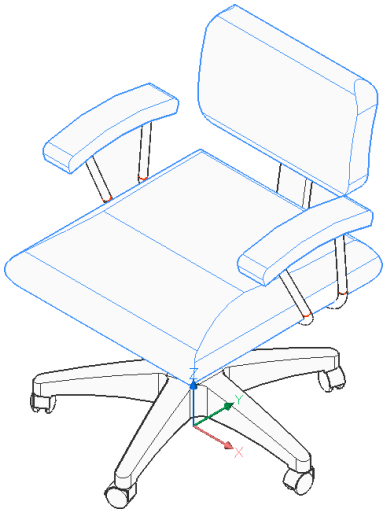
- EstructuraInalambrica2d



- Conceptual



- Oculto



- Realístico



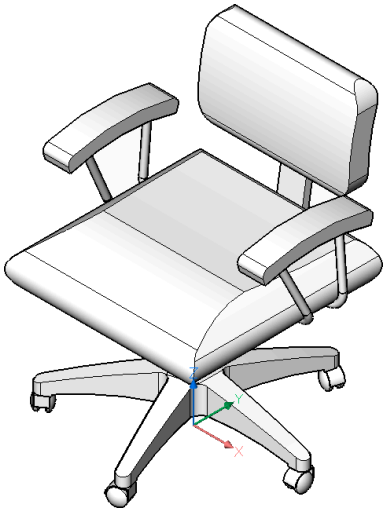
- Sombreado



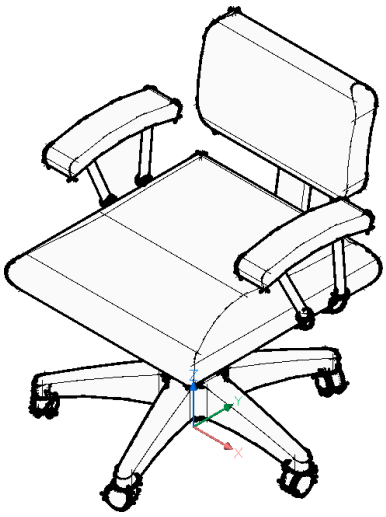
- Sombreado con bordes



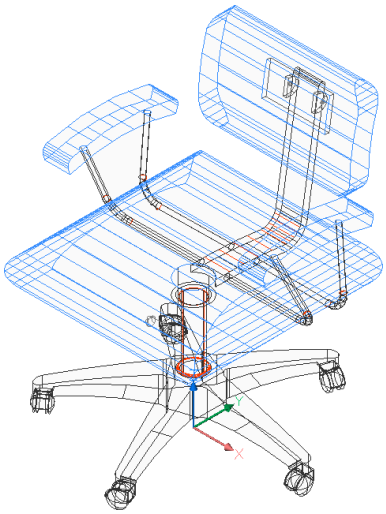
- Sombras de Gris



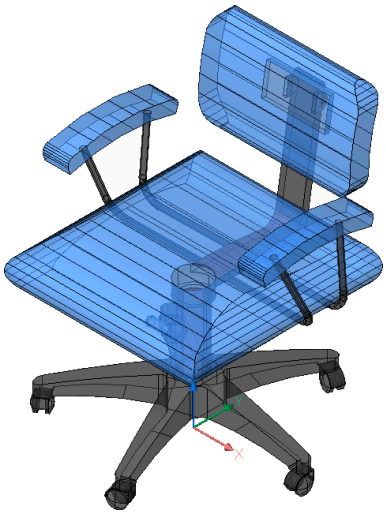
- Boceto



- Malla Alambre



- Rayos-X



27.33 VISUALLISPIDE comando

Abre el entorno de desarrollo avanzado (BLADE) de BricsCAD LISP.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

27.33.1 Descripción

Abre BricsCAD LISP Advanced Development Environment (BLADE) para editar y depurar interactivamente las aplicaciones LISP. Se abre en una ventana de una aplicación externa, permitiendo que permanezca abierta mientras trabaja en sus dibujos en BricsCAD. Puede moverla y cambiar su tamaño con los controles estándar de las ventanas de la aplicación.

27.34 VLISP comando

Abre el entorno de desarrollo avanzado (BLADE) de BricsCAD LISP.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

27.34.1 Descripción

Abre BricsCAD LISP Advanced Development Environment (BLADE) para editar y depurar interactivamente las aplicaciones LISP. Se abre en una ventana de aplicación externa, lo que le permite permanecer abierta mientras trabaja en sus dibujos en BricsCAD®. Puede moverla y cambiar su tamaño con los controles estándar de las ventanas de la aplicación.

27.35 VMLOUT comando

Exporta planos en formato VML, incrustados en un archivo HTML (abreviatura de "lenguaje de marcado vectorial").

Shape Lite Pro Mechanical BIM

27.35.1 Descripción

Abre el cuadro de diálogo Crear archivo HTML para guardar datos del dibujo actual en un archivo HTM. Los datos se almacenan en formato VML y se incrustan en un archivo HTML. Puede ver el archivo en un navegador web. Sin embargo, es posible que tenga que instalar un plug-in VML.

La salida está en formato HTML y tiene este aspecto:

```
<html xmlns:v="urn:schemas-microsoft-com:vml">
<head>
  <object id="VMLRender" classid="CLSID:10072CEC-8CC1-11D1-986E-00A0C955B42E"></
object>
  <style>
    v\:* { behavior: url(#VMLRender); }
  </style>
</head>
<body>
 <v:group id="AN00001_" style="width:8in;height:8in;" coordSize="1600,1600">
 <v:shape style="width:1600;height:1600" path="nf m 214,42 l 213,41 214,41 e"/>
```

27.36 VGDELIM comando

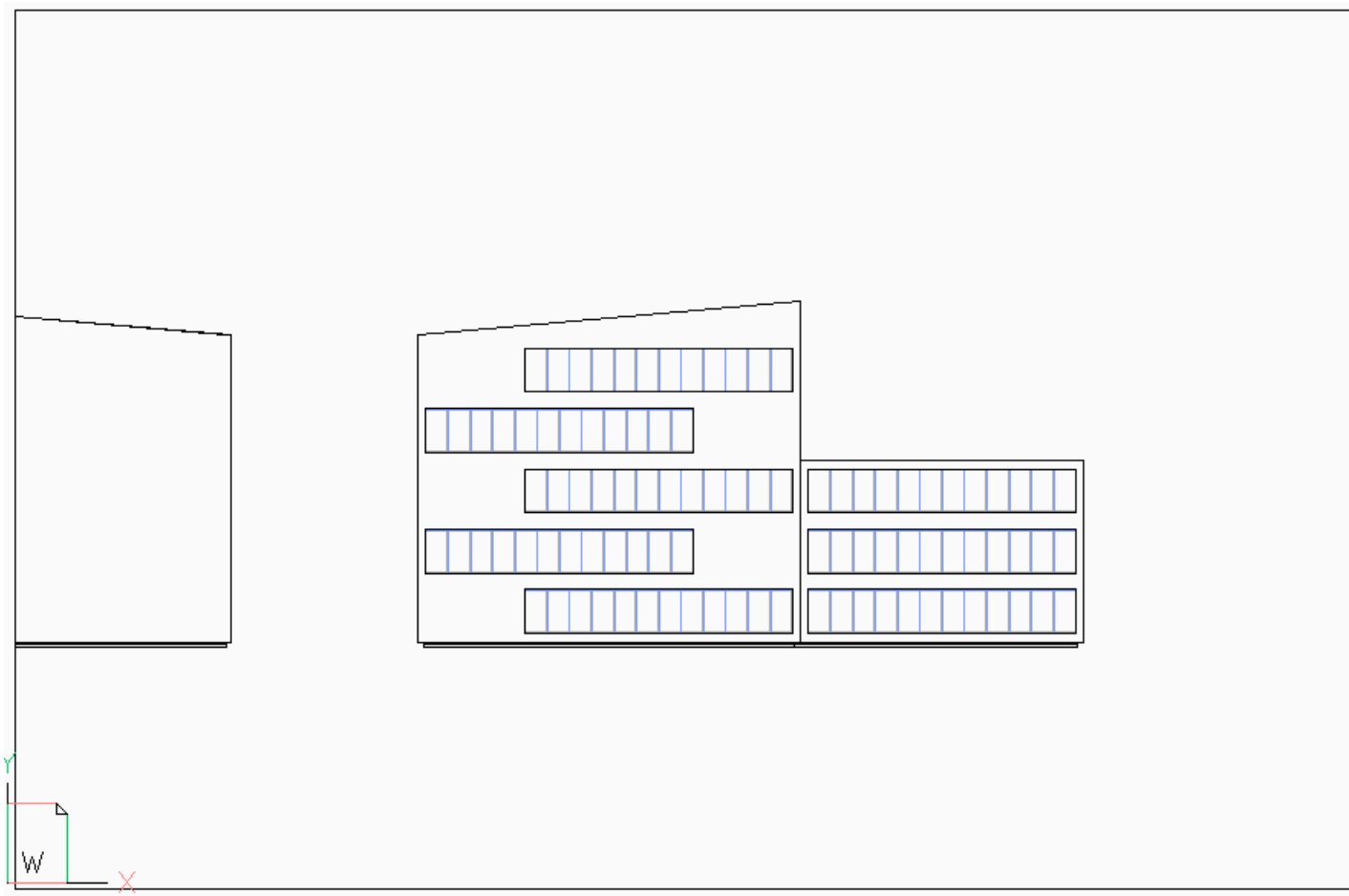
Crea ventanas gráficas a partir de entidades.

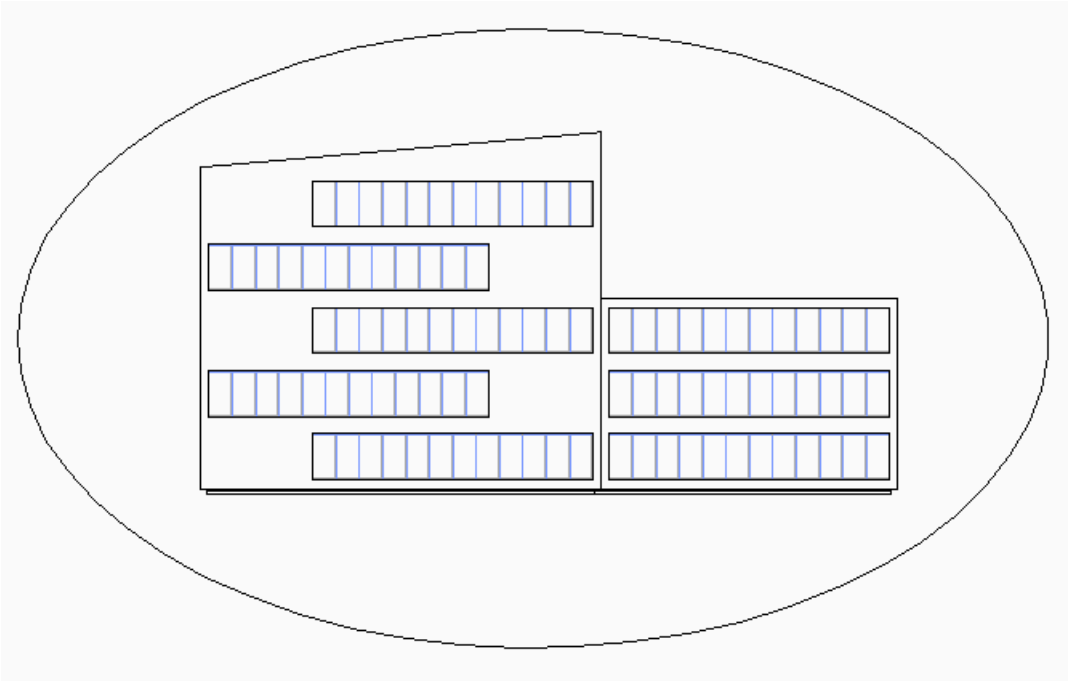
Shape Lite Pro Mechanical BIM

27.36.1 Descripción

Crea ventanas gráficas a partir de entidades 2D cerradas (corto para "recorte de ventana") y se puede utilizar fácilmente para mostrar menos de un dibujo.

Nota: Este comando sólo opera en el espacio de papel de una pestaña de diseño y sólo funciona con las ventanas ya existentes. utilizar el comando VMULT para hacer ventanas gráficas adicionales.


Y
W
X



27.36.2 Opciones dentro del comando

Seleccionar ventana gráfica para recortar
Seleccione un borde de ventana gráfica de la ventana para recortar.

Seleccionar entidad recortadora
Convierte una entidad cercana, como un círculo o una polilínea cerrada, en un límite de la ventana gráfica.

Nota: La entidad necesita ser dibujada en espacio papel.

Poligonal
Dibuja un borde poligonal de la ventana gráfica hecho de segmentos rectos y de arco. Pulse Enter cuando haya terminado.

Dibujar arcos
Dibuja un segmento de arco en la ventana poligonal. Consulte el comando ARC para explorar las opciones dentro de esta opción.

Distancia
Especifica la distancia y el ángulo para el siguiente segmento poligonal.

Seguido
Dibuja el siguiente segmento en el mismo ángulo que el segmento poligonal anterior. Es necesario especificar la longitud del segmento.

Deshacer
Deshace el último segmento poligonal.

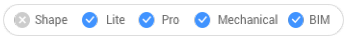
Cerrar
Cierra el polígono. Se muestra el dibujo del espacio del modelo.

Eliminar
Elimina el límite de recorte y devuelve la ventana rectangular original.

Nota: Esta opción aparece solo cuando se selecciona una ventana recortada.

27.37 VGCAPA comando

Cambia las propiedades de las capas en la ventana gráfica del espacio de papel actual.



27.37.1 Descripción

Permite que cada ventana gráfica muestre un conjunto diferente de capas.

Nota: Este comando no funciona en el espacio modelo.

27.37.2 Opciones dentro del comando

Lista de capas congeladas
Informa si las capas están congeladas en la ventana gráfica seleccionada. En la línea de comando, las capas congeladas se muestran después de seleccionar una ventana gráfica.

Color
Anula el color de determinadas capas en las ventanas seleccionadas. Se especifica un nuevo color introduciendo el código RGB y se aplica a las capas de las ventanas seleccionadas.

Rojo, Amarillo, Verde, Cian, Azul, Magenta, Blanco
Especifica el color de las capas en las ventanas gráficas seleccionadas.

Truecolor
Le permite especificar el color verdadero para las capas en las ventanas gráficas seleccionadas, introduciendo los valores para Rojo, Verde y Azul.

Librodecolores
Abre un libro de colores introduciendo su nombre y permite especificar un nombre de color del libro de colores cargado.

Nota: La variable de sistema COLORBOOKPATH especifica la(s) carpeta(s) en la(s) que BricsCAD® debe buscar los archivos de los libros en color.

Tipolinea
Anula el tipo de línea de capas específicas en las ventanas gráficas seleccionadas.

Peso de línea
Anula el peso de línea de capas específicas en las ventanas gráficas seleccionadas.

Transparencia
Anula la transparencia de determinadas capas en las ventanas seleccionadas.

Congelar capas
Congela capas específicas en la ventana gráfica actual.

Descongelar Capas
Descongela capas específicas en la ventana gráfica actual.

Restablecer capas
Restablece las capas congeladas y descongeladas a su configuración original.

Nuevas capas congeladas
Crea nuevas capas que se congelan inicialmente cuando se crea una nueva ventana gráfica.

Configuración de visibilidad predeterminada
Cambia la configuración por defecto de congelación/descongelación de las capas.

Congelado
Cambia la propiedad predeterminada de la capa a congelada.

Descongelado
Cambia la propiedad por defecto de la capa a descongelada.

Seleccione la ventana gráfica
Especifica las vistas a las que se aplicarán los cambios.

Todo
Selecciona todas las ventanas.

Selección
Especifica una selección de ventanas gráficas.

Actual
Adapta los cambios a la ventana gráfica actual.

Excepto actual
Adapta los cambios a todas las ventanas gráficas excepto a la ventana actual.

27.38 VPMAX comando

Maximiza la ventana actual.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

27.38.1 Método

Este comando se puede utilizar tanto en el espacio Modelo como en el espacio Paper para expandir la ventana seleccionada.

Nota: Antes de utilizar el comando VPMAX en el espacio del modelo, cree las vistas utilizando el comando VENTANAS.

Nota: Para minimizar la ventana gráfica, utilice el comando VPMIN.

27.39 VPMIN comando

Minimiza la ventana gráfica actual.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

27.39.1 Método

Este comando puede utilizarse tanto en el espacio Modelo como en el espacio Papel. Este comando restaura la ventana gráfica a la forma que tenía antes de ser maximizada.

Nota: Para maximizar la ventana gráfica utilice el comando VPMAX.

27.40 PTOVISTA comando

Cambia el punto de vista 3D.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Alias: -VIEWPOINT, -VP, -PTOVISTA, VIEWPOINT

27.40.1 Descripción

Cambia el punto de vista 3D para modificar la vista del modelo mediante la especificación de varias opciones.

Nota: Es más rápido, y más fácil, utilizar el widget **LookFrom** para cambiar el punto de vista 3D.

27.40.2 Opciones dentro del comando

Establecer punto de vista
Especifica el punto de vista introduciendo coordenadas en la línea de comando o especificando un punto en el dibujo.

ROtar
Cambia el punto de vista especificando los ángulos.

Vista de plano
Muestra la vista en planta del SCP actual. Consulte el comando PLANTA.

Perspectiva
Establece la propiedad de perspectiva de la ventana gráfica.

On
Activa el modo de visualización de perspectiva. Los objetos más alejados se ven más pequeños.

Off
Desactiva el modo de visualización de perspectiva y vuelve al modo de visualización ortogonal.

27.41 VENTANAS comando

Crea una o más ventanas en el espacio del modelo.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

Alias: VIEWPORTS, VPORT, VW

27.41.1 Descripción

Crea una o más ventanas en el espacio del modelo y le permite ver más de una vista del mismo dibujo.

Nota: Para crear ventanas en el espacio de papel, utilice el comando MMULT.

27.41.2 Opciones dentro del comando

?
Enumera los nombres y las coordenadas x,y de las ventanas guardadas.

Nota: Pulse F2 para ver la lista en la ventana de la historia.

Guardar
Guarda la disposición actual de la ventana gráfica por su nombre.

Nota: Si el nombre ya existe, se le pedirá que sobrescriba la configuración existente o no.

Si
Reemplaza la configuración de la ventana gráfica por una nueva.

No
Guarda la configuración con un nombre especificado diferente.

Restaurar
Restablece una configuración de ventana de visualización con nombre tras introducir el nombre de la configuración a restaurar.

Eliminar
Elimina una configuración de ventana gráfica con nombre del plano.

Nota: Sólo se puede borrar una configuración a la vez.

UNico
Crea una única ventana gráfica de la ventana actual, eliminando todas las demás. Esta opción se puede utilizar para devolver el dibujo a su estado original de vista única.

Unir
Une dos o más ventanas gráficas en una única ventana después de especificar la ventana gráfica dominante y las que se deben unir.

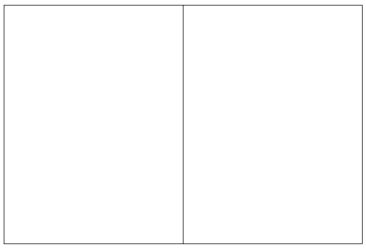
Nota: Si las dos ventanas gráficas se unieran para formar una forma no rectangular, como una forma de L o de T, BricsCAD muestra el mensaje: 'Las ventanas gráficas seleccionadas no forman un rectángulo'. La opción 'Seleccionar ventana interactiva para unirse' le solicita que vuelva a intentarlo.

Crear 2 ventanas gráficas
Divide la ventana gráfica actual en dos ventanas rectangulares.

Horizontal
Crea dos ventanas horizontales, una encima de la otra.



Vertical
Crea dos ventanas verticales, una junto a la otra.

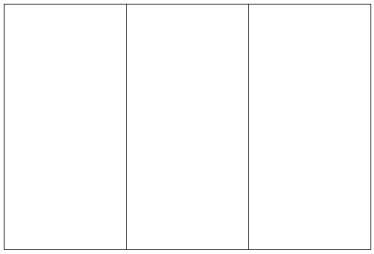


Crear 3 ventanas de visualización
Divide la ventana actual en tres ventanas rectangulares.

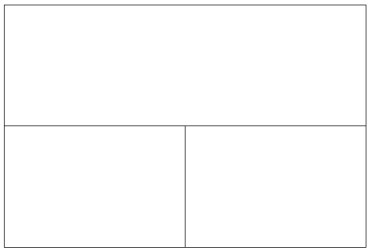
Horizontal
Crea tres ventanas horizontales, una encima de la otra.



Vertical
Crea tres ventanas verticales, una junto a la otra.



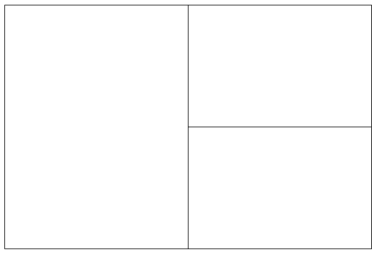
Encima
Crea una única ventana de visualización amplia sobre dos ventanas laterales.



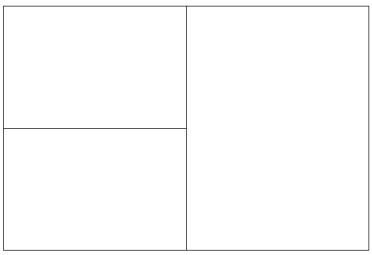
Debajo
Crea dos ventanas panorámicas en paralelo sobre una amplia ventana gráfica.



Izquierda
Dibuja una ventana a la izquierda de dos ventanas apiladas.



Derecha
Crea una vista alta a la derecha de dos ventanas apiladas.



Crear 4 ventanas gráficas
Divide la ventana gráfica actual en cuatro ventanas rectangulares.



Nota: Este estilo a veces se denomina ventanas gráficas de "ingeniería", ya que le permite ver las vistas superior, frontal, lateral e isométrica al mismo tiempo, una vez que ajusta el punto de vista en cada ventana gráfica, lo que se puede hacer con el comando MVSETUP.

Nota: Las ventanas gráficas se pueden cambiar de tamaño arrastrando sus bordes.

27.42 -VENTANAS comando

Crea una o más ventanas en el espacio del modelo.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

27.42.1 Descripción

Crea una o más ventanas en el espacio del modelo y le permite ver más de una vista del mismo dibujo.

Para obtener más información, consulte el comando VENTANAS.

27.43 VPSCALE comando (Express Tools)

Muestra la escala de una ventana gráfica seleccionada.

Ícono:

27.43.1 Método

El comando VPSCALE solo funciona en espacio papel.

27.44 VPSYNC comando (Express Tools)

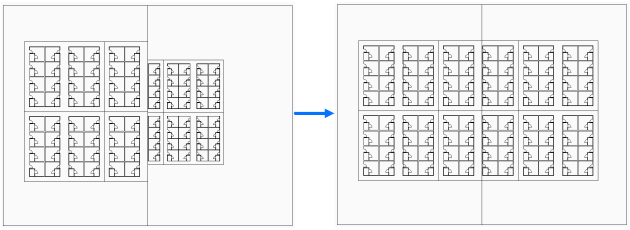
Alinea la vista en las ventanas gráficas de presentación con una ventana gráfica de referencia.

Ícono:

27.44.1 Método

Seleccione la ventana gráfica de referencia, luego seleccione las ventanas gráficas para alinearlas con la ventana gráfica de referencia.

Nota: El comando VPSYNC solo funciona en espacio papel.



27.45 ESTVISACTUAL comando

Establece el estilo visual de la ventana gráfica actual.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

27.45.1 Descripción

Establece el estilo visual para la ventana gráfica actual en la línea de comandos.

27.45.2 Opciones dentro del comando

actUal

Especifica el estilo visual actual y da la oportunidad de mantenerlo.

Nota: Los estilos nombrados en esta lista son los que se incluyen en el programa.

Otros

Selecciona un estilo visual definido por el usuario que fue creado con el comando VisualStyles.

?

Muestra la lista de todos los estilos visuales disponibles.

Nota: Pulse F2 para ver la lista en la ventana de la historia.

27.46 MIRAFOTO comando

Abre el cuadro de diálogo Ver instantánea.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

Alias: VS, VSNAPSHOT

27.46.1 Descripción

Abre el cuadro de diálogo Ver instantánea para seleccionar un archivo sld, slb, emf o wmf para verlo en la ventana gráfica actual. Puede utilizar el comando REDIBUJA para eliminar la diapositiva.

27.47 VTOPTIONS comando

Abre el cuadro de diálogo Configuración con la categoría **Ver opciones de transición** expandida.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

27.47.1 Descripción

Abre el cuadro de diálogo Configuración con la categoría **Ver opciones de transición** expandida para ver y modificar las variables relevantes del sistema.

28. W

28.1 BLOQUEDISC comando

Abre el cuadro de diálogo Escribir bloque en archivo.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

Alias: W

28.1.1 Descripción

Abre el cuadro de diálogo Escribir bloque en archivo para crear una definición de bloque como archivo dwg externo.

28.2 -BLOQUEDISC comando

Guarda bloques y otras entidades de dibujo en archivos DWG/DXF.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

28.2.1 Descripción

Guarda los bloques y otras entidades de dibujo a través del cuadro de diálogo Guardar bloque.

28.2.2 Opciones dentro del comando

Bloque para guardar como -BLOQUEDISC
Especifica el nombre del bloque a escribir en un archivo.

Seleccionar entidades
Selecciona las entidades que se escribirán en el archivo del disco.

Punto de Inserción
Especifica el punto de origen del dibujo.

Seleccionar entidades
Especifica las entidades para crear un bloque.

> ***Nota:*** Las entidades seleccionadas se eliminan del plano actual. Para restaurarlos, utilice el comando Oops.

Anotativo
Guarda el bloque como un bloque anotativo.

& para incluir varios bloques
Guarda varios bloques de este dibujo en el archivo del disco.

> ***Nota:*** Las definiciones se guardan en el nuevo plano.

*** para todo el dibujo**
Guarda todo el dibujo, equivalente a SaveAs.

28.3 WCASCADE comando

Organiza ventanas.

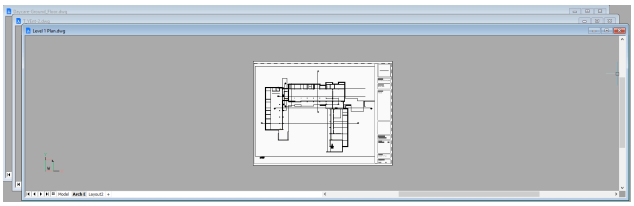
Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

Nota: Este es un comando solo para Windows.

28.3.1 Descripción

Superpone todas las ventanas en forma de cascada, siendo la actual la que se dibuja más arriba (abreviatura de "ventana en cascada").



28.4 WCLOSE comando

Cierra el dibujo actual.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

28.4.1 Descripción

Cierra el plano actual después de que se ha guardado. Si se han realizado cambios desde la última vez que se guardó, un cuadro de diálogo BricsCAD® le ofrece la oportunidad de guardar el plano antes de cerrarlo.

28.5 WCLOSEALL comando

Cierra todos los dibujos.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Alias: CLOSEALL

28.5.1 Descripción

Cierra todos los dibujos después de haberlos guardado. Si se han realizado cambios en alguno de los dibujos desde su último guardado, un cuadro de diálogo BricsCAD® le ofrece la oportunidad de guardar cada uno de esos dibujos antes de cerrarlos.

28.6 LUZRED comando

Crea luces en la web.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

28.6.1 Descripción

Crea luces web, que iluminan escenas con una representación 3D de la distribución de intensidad de la luz.

Nota: Las luces web están definidas por los archivos IES, que son proporcionados por los fabricantes de iluminación.

Nota: El comando no está permitido cuando la variable del sistema LIGHTINGUNITS = 0.

Nota: Si la variable del sistema LIGHTINGUNITS es 1 (unidades de iluminación americanas) o 2 (unidades de iluminación internacionales), es necesario especificar la ubicación de la luz en el espacio 3D y del punto en el que se enfoca la luz.

28.6.2 Opciones dentro del comando

Nombre
Especifica un nombre para la luz.

Intensidad factor
Especifica la intensidad de la luz. Introduzca un valor de intensidad entre 0,00 y el valor máximo soportado por su sistema (max float = valor máximo de un número de punto flotante).

Estado
Alterna el estado de la luz.

EN
La luz se incluye en el cálculo de los rendimientos.

OFf
La luz se excluye al calcular representaciones.

Fotometria
Especifica las propiedades fotométricas de la luz:

Intensidad (Cd)
Indica la intensidad expresada en candelas (Cd).

Flujo (Lm)
Indica el flujo luminoso expresado en lúmenes (Lm).

Iluminación (Lx)
Indica la iluminación expresada en lux (Lx) o en **Distancia**, expresada en unidades de dibujo.

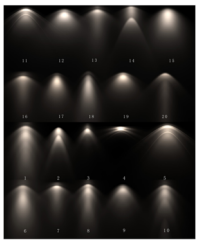
Color
Especifica un nombre de color o elige una opción.

?
Le permite introducir un nombre de color.

*****
Muestra todos los nombres de color disponibles.

Kelvin
Especifica una temperatura de color expresada en grados Kelvin.

weB
Especifica el mapa de distribución de la luz, llamado **web** ya que una distribución de la luz desigual puede parecer una tela de araña:



Archivo
Especifica un nombre de archivo Web (archivo .IES). Este es un archivo de texto que describe la intensidad de una fuente de luz en muchos puntos de una cuadrícula esférica (vertheim de crédito de imagen).

X
Define la rotación X para la web.

Y
Define la rotación Y para la web.

Z
Define la rotación Z para la web.

sombraW
Especifica el aspecto de las sombras proyectadas por esta luz:

Off
Desactiva el cálculo de sombras para la luz.

Nitidas
Muestra sombras con bordes afilados. Utilice esta opción para aumentar el rendimiento.

soFt asignado
Muestra sombras realistas con bordes suaves.

soft muestreados
Muestra sombras realistas con sombras más suaves basadas en fuentes de luz extendidas:

Forma
Define la forma de la sombra circular (Disk) o rectangular (Rect) y sus dimensiones.

Muestras
Define el tamaño de muestreo de la sombra; los números más grandes son más precisos pero tardan más en renderizarse.

Visible
Define la visibilidad de la forma (escriba Sí o No para proyectar una sombra que represente formas (más precisas) o que sea rectangular (más rápida de renderizar).)

filtroColor
Especifica el color de la luz introduciendo el color verdadero (R, G, B) o introduciendo una opción.

Color verdadero (R, G, B)
El modelo de color RGB es un modelo de color aditivo en el que la luz roja, verde y azul se suman de varias maneras para reproducir una amplia gama de colores. El nombre del modelo viene de las iniciales de los tres colores primarios aditivos, rojo, verde y azul. Los valores de componentes se almacenan como números enteros en el rango de 0 a 255, el rango que puede ofrecer un solo byte de 256 bits (codificando valores distintos).

Color Índice
Especifica un nombre o número de color.

HSL
Especifica el color mediante tres parámetros Tono, Saturación y Luminosidad

Libro de colores
Especifica el nombre del libro de colores y el nombre del color dentro de él. Verifique si el archivo de libro de colores (.acb) se encuentra en la carpeta indicada por el comando COLORBOOKPATH.

28.7 CUÑA comando

Crea un sólido 3D con forma de cuña.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

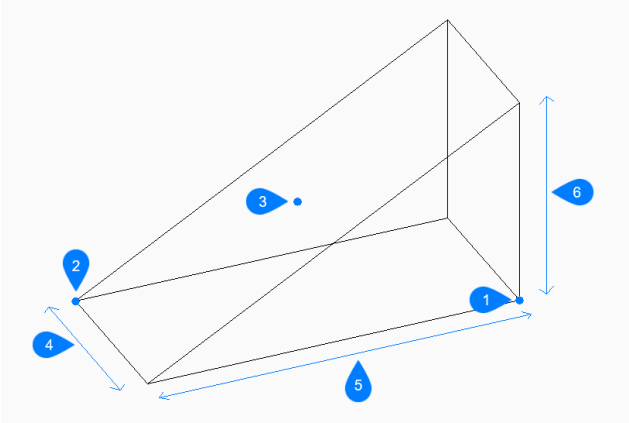
Ícono: 

Alias: WE

Nota: En BricsCAD Lite, que no soporta sólidos 3D, el comando CUÑA lanza el comando AI_WEDGE.

28.7.1 Descripción

Crea un sólido 3D en forma de cuña rectangular o cuadrada. Elija entre una combinación de opciones que incluyen esquina, centro, longitud, altura y cubo.



1 Primera esquina

2 Esquina opuesta

3 Centro de cuña

4 Ancho

5 Longitud

6 A

28.7.2 Métodos para crear una cuña

Este comando tiene 2 métodos para empezar a crear una cuña:

- Ajuste la esquina de la cuña
- Center

Ajuste la esquina de la cuña

Comience a crear una cuña especificando una esquina para la base de la cuña entonces:

Ajusta la esquina opuesta

Especifique la esquina opuesta para que la base de la cuña aplique tanto la longitud como el ancho. La cuña se crea paralela a los ejes x e y.

Opción adicional: [Cubo/Longitud del lado]

Altura de la cuña

Especifique la altura de la cuña. El extremo alto de la cuña se dibuja desde la primera esquina que especificó.

Opción adicional: [2Puntos]

Center

Comience a crear una cuña especificando el centro de la cuña entonces:

Ajuste la esquina de la cuña

Especifique una esquina en el plano medio de la cuña para aplicar tanto la longitud como el ancho de la base de la cuña. La cuña se crea paralela a los ejes x e y.

Opción adicional: [Cubo/Longitud del lado]

Altura de la cuña

Especifique la altura de la cuña. El extremo alto de la cuña se dibuja desde la primera esquina que especificó.

Opción adicional: [2Puntos]

28.7.3 Opciones dentro del comando CUÑA

Después de empezar a crear límites, pueden estar disponibles las siguientes opciones:

Cubo
Especifique una única distancia a utilizar para la longitud, la anchura y la altura de la cuña.

Longitud del lado
Especifique entonces la longitud y el ángulo de un lado de la cuña:

Anchura de la cuña
Especifica la anchura de la cuña.

Altura de la cuña
Especifique la altura de la cuña. El extremo alto de la cuña se dibuja desde la primera esquina que especificó.

2Punto
Especifica la altura del cilindro como la distancia entre dos puntos. Le solicita:

28.8 POSEEDOR comando

Abre el cuadro de diálogo Abrir dibujo.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

28.8.1 Descripción

Abre el cuadro de diálogo Abrir dibujo para seleccionar un archivo dwg y saber quién lo tiene abierto. Después de seleccionar el archivo y elegir Abrir, aparece un cuadro de diálogo de BricsCAD. Indica quién tiene el archivo abierto y cuándo lo abrió.

28.9 WHTILE comando

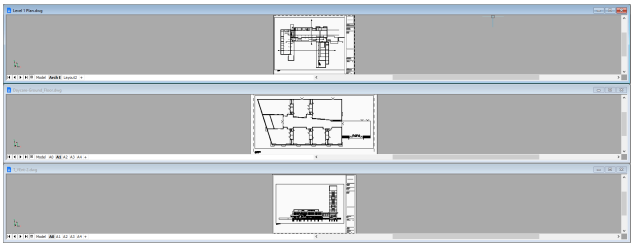
Tesela las ventanas horizontalmente.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

28.9.1 Descripción

Agrupa las ventanas de dibujo horizontalmente para maximizar su ancho (corto para "tesela horizontal de ventana").



28.10 WIARRANGE comando

Alinea las ventanas de dibujo iconizadas.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

28.10.1 Descripción

Dispone los iconos de las ventanas minimizadas en la parte inferior de la pantalla gráfica.

Nota: Este comando solo funciona cuando las ventanas se minimizan como iconos.

- Comando solo disponible en la plataforma Windows.

28.11 COBERTURA comando

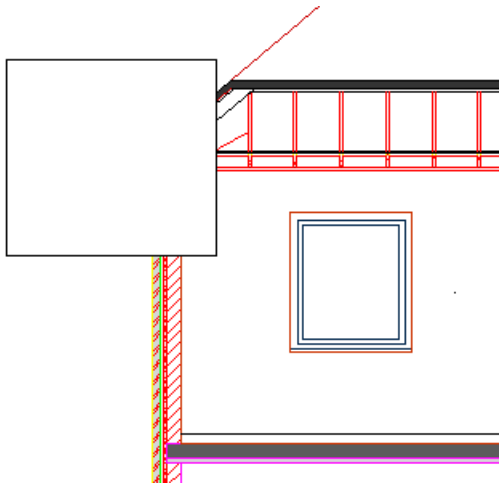
Crea el wipeout.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

28.11.1 Descripción

Crea un borrado para enmascarar las piezas de un dibujo. Las opciones le permiten convertir una polilínea en una eliminación y controlar la visualización de los marcos de eliminación.



28.11.2 Métodos para crear un borrado

Este comando tiene 2 métodos para empezar a crear un borrado:

- Especifique el punto inicial
- Polilínea

Especifique el punto inicial

Comience a crear un borrado especificando un punto de inicio y luego:

Especificar siguiente punto

Especifica el siguiente vértice del borrado. Puede seguir agregando vértices hasta que presione Entrar para finalizar el comando.

Opciones adicionales: [Deshacer/Cerrar]

Polilínea
Comience a crear un borrado seleccionando una polilínea cerrada existente y luego:

¿Eliminar la polilínea seleccionada? [Sí/No]
Elija si desea borrar o retener la polilínea original.

- **Sí**: borra la polilínea.
- **No**: conserva la polilínea además del borrado.

28.11.3 Opciones dentro del comando COBERTURA

Después de empezar a crear un borrado, pueden estar disponibles las siguientes opciones:

Marcos
Especifique si desea mostrar marcos de borrado. Esto se guarda en la variable del sistema WIPEOUT-FRAME y se aplica a todas las entidades de borrado en el dibujo.

- **On**: mostrar y trazar los cuadros de borrado.
- **Apagado**: ocultar marcos de limpieza.
- **Mostrar pero no trazar**: mostrar pero no trazar los fotogramas de borrado.

Deshacer
Deshaz el último vértice de borrado y continúa dibujando desde el anterior.

Cerrar
Dibuja automáticamente un segmento de borrado desde el último vértice hasta el primero. Esto termina el comando.

28.12 SALVAWMF comando

Abre el cuadro de diálogo Crear archivo WMF.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Alias: WO

28.12.1 Descripción

Abre el cuadro de diálogo Crear archivo WMF para guardar los datos del dibujo actual en un archivo wmf.

28.13 WNEXT comando

Pasa a la siguiente ventana.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

28.13.1 Descripción

Trae otra ventana de dibujo al primer plano (abreviatura de "ventana siguiente"). Es útil cuando hay varios dibujos abiertos. Para uso con macros.

El programa cambia de foco a la ventana siguiente. Windows se cambian al orden en que se crearon.

28.14 WORKSETS comando

Abre el cuadro de diálogo Configuración.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

28.14.1 Descripción

Abre el cuadro de diálogo Conjuntos de trabajo para crear y cargar conjuntos de archivos de dibujo. Esto facilita la carga de todo un grupo de dibujos a la vez.

28.15 ESPTRABAJO comando

Establece el espacio de trabajo actual.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

28.15.1 Descripción

Establece el espacio de trabajo actual y le permite crear, modificar y guardar espacios de trabajo.

28.15.2 Opciones dentro del comando

set Corriente
Establece el espacio de trabajo actual después de introducir un nombre.

?
Enumera todos los espacios de trabajo disponibles.

Guardar como
Guarda la configuración actual en un nuevo espacio de trabajo.

Renombrar
Cambia el nombre de un espacio de trabajo.

Eliminar
Borra un espacio de trabajo.

Ajustes
Abre la pestaña Espacios de trabajo del cuadro de diálogo Personalizar. Realiza los ajustes en el espacio de trabajo que desees.

28.16 WPREV comando

Muestra la ventana de dibujo anterior.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

28.16.1 Descripción

Muestra la ventana de plano anterior cuando hay varios planos abiertos.

28.17 GUARDARESPTRAB comando

Abre el cuadro de diálogo Guardar espacio de trabajo.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

28.17.1 Descripción

Abre el cuadro de diálogo Guardar espacio de trabajo para guardar la configuración actual del espacio de trabajo con un nuevo nombre.

28.18 CONFET comando

Abre el cuadro de diálogo Personalizar.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

28.18.1 Descripción

Abre el cuadro de diálogo Personalizar para personalizar la interfaz de usuario.

28.19 WVTILE comando

Ventanas de teselas verticalmente.

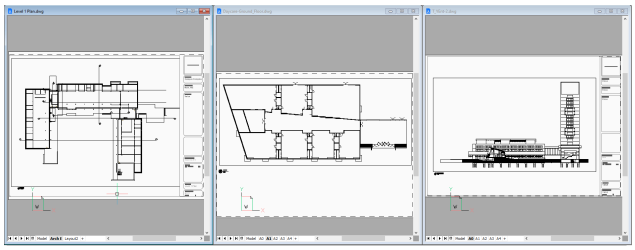
Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

28.19.1 Descripción

Azulejos que dibujan las ventanas verticalmente para maximizar su altura.

BricsCAD tesela todas las ventanas verticalmente, con la ventana de dibujo más reciente resaltada.



29. X

29.1 ENLAZARX comando

Abre el cuadro de diálogo Seleccionar archivo de referencia.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

Alias: XA

29.1.1 Descripción

Abre el cuadro de diálogo Seleccionar archivo de referencia para seleccionar un archivo dwg al que hacer referencia en el dibujo actual. Tras seleccionar el archivo y elegir **Abrir**, se muestra el cuadro de diálogo Adjuntar referencia externa. Permite especificar dónde y cómo adjuntar el archivo dwg.

29.2 DELIMITARX comando

Recorta los dibujos con referencia externa con polígonos para ocultar partes de ellos, y ajusta los planos de recorte delantero y trasero (abreviatura de "recorte xref").

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

Alias: CLIP

29.2.1 Método

Elija una o más ref. x para recortar o introduzca TODO para elegir todas las ref. x en el dibujo actual y crear el límite de recorte deseado.

29.2.2 Opciones dentro del comando

EN
Activa los límites de recorte que fueron desactivados por la opción OFF.

OFF
Desactiva el recorte para que todos los xref vuelvan a estar visibles. El recorte se guarda y se vuelve a activar con la opción ON.

Clipdepth
Establece el recorte 3D en la parte delantera y trasera, para ocultar las partes de los modelos 3D que podrían oscurecer la parte delantera y confundir la parte trasera.

Especificar punto de recorte frontal o posterior
Especifica la posición del plano de recorte anterior y posterior eligiendo los dos puntos o introduciendo las coordenadas. El plano de corte es paralelo al punto de vista actual.

Distancia
Especifica la distancia del punto de recorte introduciendo la distancia desde el límite de recorte hasta los planos delantero o trasero.

Borrar
Elimina el punto de recorte delantero o trasero.

Esta opción no funciona hasta que no cree al menos un límite de recorte. No es útil para las refracciones en 2D.

Invertir
Invierte el modo de recorte para que el interior del límite de recorte quede oculto a la vista (el área exterior es visible); repita esta opción para invertir de nuevo, haciendo visible la parte interior.
Es mucho más fácil alternar el estado Invertir a través del panel Propiedades.

Eliminar
Borra todos los límites de recorte; no te avisa ni te avisa.

Generar polilínea
Dibuja una polilínea sobre un límite de recorte seleccionado: esto le permite editar el límite de recorte, pero de manera indirecta. Esta nueva polilínea generada puede ser editada con el comando PEDIT y reutilizada como una opción de Nuevo límite.

Nuevo contorno
Si se detecta un límite existente, puede optar por eliminarlo o no.
¡Advertencia! Esta opción sustituye todos los límites de recorte existentes por el nuevo. El comando continúa sólo cuando se borran todos los límites anteriores.
Si no existe un límite anterior o simplemente se eliminó uno existente:

Seleccionar Polilínea
Elija cualquier entidad abierta o cerrada hecha de polilíneas, como polilíneas estriadas, rectángulos, rosquillas y polígonos. Si bien la polilínea no necesita cerrarse, no puede cruzarse sobre sí misma.

Poligonal
Crea límites de recorte no rectangular, con un mínimo de tres tamaños.

Rectangular
Crea límites de recorte rectangulares.

29.3 XDATA command (Express Tools)

Attaches extended entity data (xdata) to a selected entity.

Icon: 

29.3.1 Method

1 Select an entity.

2 Enter an application name. This will be the application ID.

Nota: Use the XDLIST command to view the xdata attached to entities.

29.3.2 Options within the command

3Real
Allows you to specify 3 real numbers (group code 1010).

DIR
Allows you to specify a 3D World direction (group code 1013).

DISP
Allows you to specify a 3D World displacement (group code 1012).

DIST
Allows you to enter a distance (group code 1041).

Hand
Allows you to specify an entity handle (group code 1005).

Int
Allows you to specify a 16-bit integer (group code 1070).

LAyer
Allows you to specify a layer name (group code 1003).

LOng
Allows you to specify a 32-bit integer (group code 1071).

Pos
Allows you to specify a 3D World space position (group code 1011).

Real
Allows you to specify a real number (group code 1040).

SCale
Allows you to specify a scale factor (group code 1042).

STr
Allows you to specify an ASCII string (group code 1000).

Exit
Ends the XDATA command.

29.4 XDEDIT comando (Express Tools)

Edita los datos de entidad extendidos (xdata) asociados con una entidad.

Ícono: 

29.4.1 Método

Abre el cuadro de diálogo **Editor de XDATA** que le permite editar los datos x de una entidad seleccionada.

29.5 XDLIST comando (Express Tools)

Enumera los datos de entidad extendidos (xdata) asociados con una entidad.

Ícono: 

29.5.1 Método

1 Seleccione una entidad.

2 Introduzca un nombre de aplicación.

29.5.2 Opciones dentro del comando

*

Enumera todas las aplicaciones.

29.6 XARISTAS comando

Extrae bordes de entidades 3D.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

29.6.1 Descripción

Crea entidades a partir de uno o más bordes encontrados en sólidos 3D, superficies 3D y regiones 2D; los bordes extraídos se convierten en entidades 2D en el espacio 3D, como arcos y líneas.

Las entidades recién creadas se colocan en la misma ubicación que los bordes de origen y en la capa actual.

29.7 XFACES comando

Extrae bordes de entidades 3D.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

29.7.1 Descripción

Realiza copias de una o varias caras de uno o varios sólidos 3D y superficies 3D.

29.7.2 Opciones dentro del comando

Mover

Desplazar la/s cara/s extraída/s por la distancia indicada por dos puntos o por un vector de desplazamiento.

29.8 XLINEA comando

Crea líneas x.

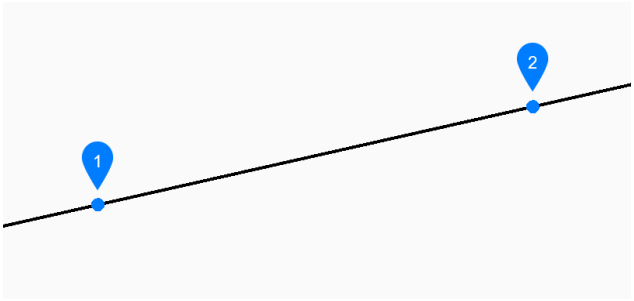
Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

Alias: INFLINE, XL

29.8.1 Descripción

Crea una línea x (línea infinitamente larga) a partir de una combinación de puntos de opciones, dirección y ángulo.



1 Apuntar a lo largo de la línea

2 Dirección

29.8.2 Métodos para comenzar un polígono

Este comando tiene 6 métodos para empezar a crear una línea x:

- Punto de ajuste a lo largo de la línea
- Horizontal
- Vertical
- Texto
- Bisectriz
- Paralelo

Puede seguir añadiendo un número ilimitado de líneas x hasta que pulse Enter para finalizar el comando.

Punto de ajuste a lo largo de la línea
Comience a crear una línea x especificando un punto en la línea x y luego:

Dirección
Especifique la dirección del rayo desde el punto de inicio.

Horizontal
Comienza a crear una línea x paralela al eje x entonces:

Ubicación
Especifica un punto en la línea x.

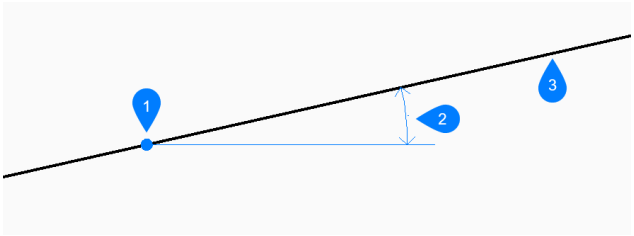
Vertical
Comience a crear una línea x paralela al eje y, a continuación:

Ubicación
Especifica un punto en la línea x.

Texto
Comience a crear una línea x basada en un ángulo y luego:

Introduzca un ángulo
Especifica el ángulo de la línea x.
Opción adicional: [Referencia]

Ubicación
Especifica un punto en la línea x.



1 Ubicación

2 Texto

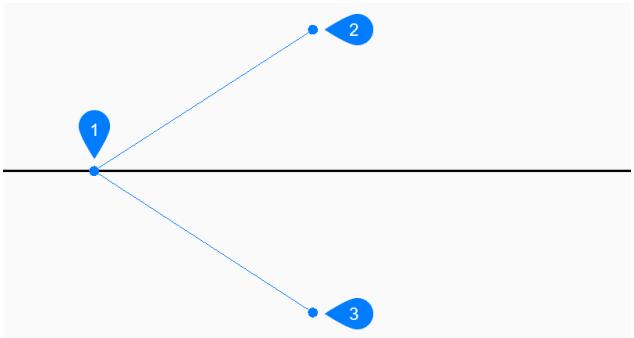
3 Xline

Bisectriz
Comience a crear una línea x que bisecta dos líneas imaginarias y luego:

Establecer punto de vértice
Especifique un punto en el vértice de las dos líneas imaginarias.
Opciones adicionales: [Entidad]

Punto inicial del ángulo de bisección
Especifica un punto para definir la primera línea imaginaria. El vértice se utiliza como el otro punto.

Punto final de ángulo de bisección
Especifica un punto para definir la segunda línea imaginaria. El vértice se utiliza como el otro punto.



1 Punto de vértice

2 Punto inicial del ángulo de bisección

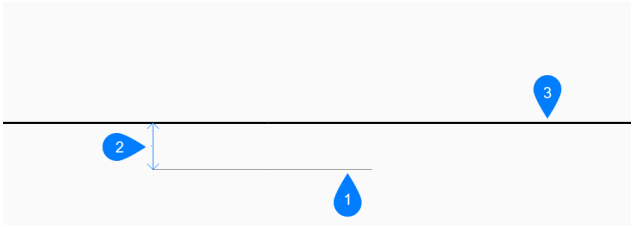
3 Punto final de ángulo de bisección

Paralelo
Comience a crear una línea x paralela a una línea o segmento de polilínea, luego:

Ajuste la equidistancia para la línea infinita paralela
Especifica la distancia de desplazamiento para la línea x.
Opción adicional: [A través del punto]

Seleccione una entidad para la línea infinita paralela
Seleccione una línea o segmento de polilínea desde el cual desplazar el rayo.

Lado para la línea infinita paralela
Especifique el lado en el que desea colocar la línea x.



1 Segmento de línea

2 Distancia de desplazamiento

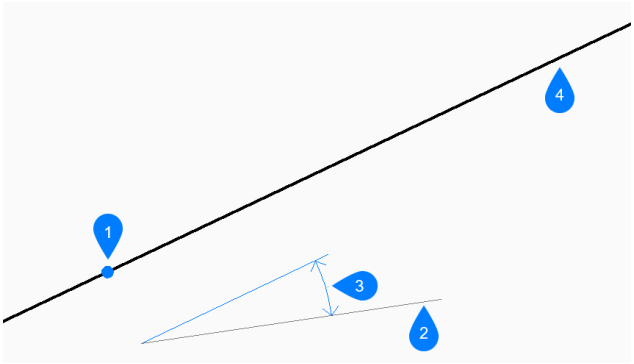
3 Xline

29.8.3 Opciones dentro del comando XLINEA

Después de empezar a crear una línea x, la siguiente opción puede estar disponible:

Referencia
Seleccione una entidad para usar un ángulo de referencia y luego:

Introduzca un ángulo
Especifique el ángulo para colocar el rayo en relación con la entidad seleccionada.



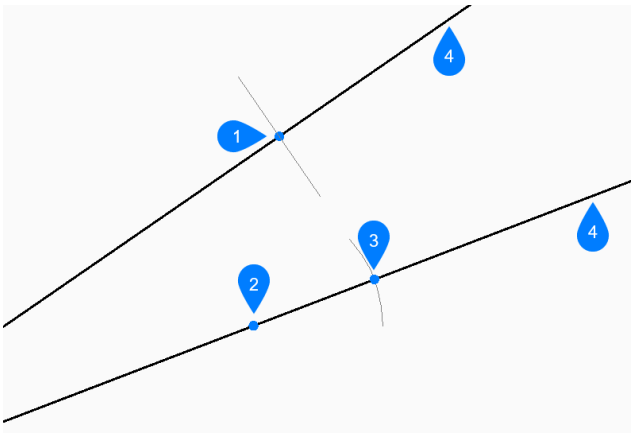
1 Ubicación

2 Establecer entidad de referencia

3 Texto

4 Xline

ENtidad
Seleccione una línea, arco o segmento de polilínea a bisectar: Cuando se selecciona un segmento de línea o polilínea, el comando dibuja la línea x perpendicular al punto medio del segmento. Cuando se selecciona un arco o un poliarco, el comando dibuja la línea x perpendicular al centro y al punto del arco. Esta opción funciona con polilíneas spline, pero no con entidades spline.



1 Perpendicular al punto medio de la línea

2 Perpendicular al punto central del arco

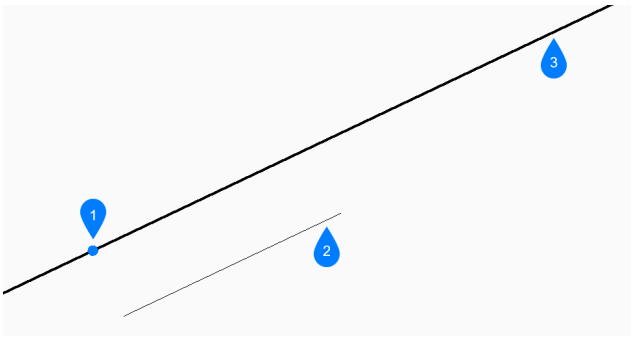
3 Perpendicular al punto medio del arco

4 Xline

Punto de paso
Especificar un punto por el que dibujar la línea x

Seleccione una entidad para la línea infinita paralela
Seleccione una entidad a la que la línea x deba ser paralela.

Por el punto
Especifica un punto a través del cual dibujar la línea x.



1 Punto de paso

2 Segmento de línea

3 Xline

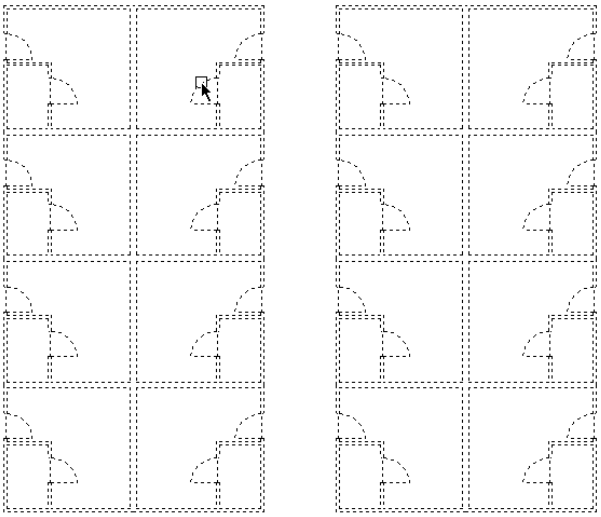
29.9 XLIST comando (Express Tools)

Muestra las propiedades de las entidades anidadas en referencias externas y bloques.

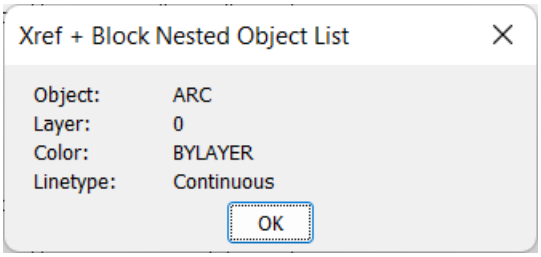
Ícono:

29.9.1 Método

Seleccionar entidad de bloque o referencia externa anidada:



Se abre el cuadro de diálogo **Xref + Block Nested Object List** y muestra las propiedades de la entidad anidada seleccionada.



29.10 -XLIST comando (Express Tools)

Muestra propiedades de entidades anidadas en referencias externas y bloques en la línea de comando.

29.10.1 Método

Seleccione una entidad de bloque o referencia externa anidada. Las propiedades de la entidad anidada seleccionada se muestran en la línea de comando.

29.11 XABRIR comando

Abre planos referenciados para su edición.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

29.11.1 Descripción

Abre un plano referenciado externamente (xref, adjunto al plano actual) para su edición en una pestaña de plano independiente. Cuando termine de editar, cierre la pestaña.

29.12 XPLODE comando

Explota las entidades.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

29.12.1 Descripción

Expande entidades que proporcionan control sobre las entidades resultantes.

Nota: Este comando no explota las referencias adjuntas, las entidades en capas congeladas o las entidades básicas como líneas, círculos y arcos.

29.12.2 Opciones dentro del comando

Entidades a explotar
Seleccione las entidades a descomponer.

Nota: Las entidades de las capas congeladas no se seleccionan y no se desglosan.

Separado
Explota una entidad a la vez.

Todo
Explota todas las entidades seleccionadas a la vez.

Todos los listados
Permite especificar todas las propiedades de las entidades seleccionadas.

MUltiple
Especifica más de una propiedad para las entidades expandidas eligiendo las propiedades una por una.

CAPa
Especifica la capa para las entidades expandidas

Nota: La capa ya debe existir en el dibujo.

Color
Especifica el color para las entidades expandidas.

Tipo LT
Especifica el tipo de línea para las entidades expandidas.

ltScala
Especifica la escala de tipo de línea para las entidades expandidas.

Heredar todo del padre
Hereda el color, la capa y la escala del tipo de línea de las entidades de origen.

29.13 REFX comando

Abre el panel de Adjuntos.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

Alias: XR

29.13.1 Descripción

Abre el panel de Archivos adjuntos para mostrarlo en el espacio de trabajo actual. El panel de Archivos Adjuntos aparece con el mismo tamaño y la misma ubicación que tenía antes de cerrarse o contraerse. Como cualquier otro panel acoplable, el panel de Archivos adjuntos puede ser flotante, acoplado o apilado.

29.14 -REFX comando

Adjunta y desvincula archivos DWG.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Alias: -XR

29.14.1 Descripción

Controla los archivos de dibujo DWG que se adjuntan al dibujo actual (abreviatura de **referencia externa**).

29.14.2 Opciones dentro del comando

? para listar referencias externas
Enumera los nombres y las rutas de los dibujos adjuntos, si los hay, y sus estados.

Adjuntar
Abre el cuadro de diálogo **Seleccionar Archivo para Adjuntar** para seleccionar un archivo DWG a adjuntar.

Superponer
Abre el cuadro de diálogo **Seleccionar Archivo para Superponer** para seleccionar un archivo DWG para superponer.

Enlazar
Copia el contenido del plano adjunto al plano actual como referencia de bloque.

> ***Nota:*** La variable de sistema BINDTYPE define cómo se incorporarán las capas/objetos de Xref en el dibujo actual.

Despegar
Elimina los planos adjuntos.

Ruta
Cambia la ruta (unidad y carpeta) del archivo DWG de origen, en caso de que la ruta original ya no apunte al archivo.

Recargar
Vuelve a cargar el plano adjunto, después de que su contenido haya cambiado.

Descargar
Oculta el plano adjunto, pero lo mantiene conectado.

30. Y

31. Z

31.1 ZCENTER comando

Alterna el Alineador de entidad 3D del centro de una cara.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

31.1.1 Descripción

Alterna el Alineador de entidad 3D del centro de una cara para habilitar o deshabilitar la alineación a la extensión. Puede lanzar este comando en la línea de comandos para alternar un snap de entidad en ejecución. Al hacerlo, el valor de la variable de sistema OSMODE cambia en consecuencia. También puede lanzar este comando dentro de otro comando para desactivar el snap de entidad sólo para la operación actual. Esto no cambia el valor de la variable del sistema OSMODE.

31.2 ZINTERSECCIÓN comando

Alterna el ajuste de entidad 3D de intersección.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

31.2.1 Descripción

Alterna el ajuste de la entidad de Intersección 3D para activar o desactivar el ajuste a la extensión. Puede lanzar este comando en la línea de comandos para alternar un snap de entidad en ejecución. Al hacerlo, se cambia el valor de la variable del sistema OSMODE en consecuencia. También puede iniciar este comando dentro de otro comando para desactivar la alineación de entidad solo para la operación actual. Esto no cambia el valor de la variable del sistema OSMODE.

31.3 ZKNOT comando

Alterna el ajuste de entidad Knot 3D.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

31.3.1 Descripción

Alterna la alineación de entidad Knot 3D para habilitar o deshabilitar la alineación al nudo de spline. Puede iniciar este comando en el símbolo del sistema para alternar una alineación de entidad en ejecución. Al hacerlo, el valor de la variable de sistema OSMODE cambia en consecuencia. También puede lanzar este comando dentro de otro comando para desactivar el snap de entidad sólo para la operación actual. Esto no cambia el valor de la variable del sistema OSMODE.

31.4 ZMIDPOINT comando

Alterna la alineación de entidad 3D de punto medio.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

31.4.1 Descripción

Alterna la alineación de entidad tangente para habilitar o deshabilitar la alineación a la extensión. Puede lanzar este comando en la línea de comandos para alternar un snap de entidad en ejecución. Al hacerlo, se cambia el valor de la variable del sistema OSMODE en consecuencia. También puede iniciar este comando dentro de otro comando para desactivar la alineación de entidad solo para la operación actual. Esto no cambia el valor de la variable del sistema OSMODE.

31.5 ZNEAREST comando

Activa el ajuste de la entidad 3D más cercana.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

31.5.1 Descripción

Alterna la alineación de entidad 3D más cercana para habilitar o deshabilitar la alineación a la extensión. Puede lanzar este comando en la línea de comandos para alternar un snap de entidad en ejecución. Al hacerlo, el valor de la variable de sistema OSMODE cambia en consecuencia. También puede lanzar este comando dentro de otro comando para desactivar el ajuste de entidad sólo para la operación actual. Esto no cambia el valor de la variable del sistema OSMODE.

31.6 ZNONE comando

Desactiva todos los encajes de entidades 3D.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

31.6.1 Descripción

Desactiva todas las alineación de entidades 3D para evitar que el cursor se alinee con entidades 3D. Puede iniciar este comando en el símbolo del sistema para desactivar los ajustes de entidad en ejecución. Al hacerlo, el valor de la variable de sistema 3DOSMODE cambia a cero. También puede iniciar este comando dentro de otro comando para desactivar los ajustes de entidad solo para la operación actual. Esto no cambia el valor de la variable de sistema 3DOSMODE.

Este comando no muestra ningún aviso y no tiene opciones.

31.7 ZOOM comando

Cambia visualmente el tamaño del plano dentro de la ventana gráfica actual.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 🔎

Alias: Z

31.7.1 Descripción

Puede cambiar la ampliación de su plano en cualquier momento haciendo zoom.

31.7.2 Opciones dentro del comando

En
Se acerca en un 50 %. Equivale al Zoom 2.

Fuera
Se aleja en un 50 %. Es equivalente a Zoom 0,5.

Todo
Muestra todo el plano.

Center
Se acerca o aleja en torno a un punto central especificado.

Dinámico
Realiza movimientos de barrido y zoom utilizando una caja rectangular que representa la ventana gráfica. Esta opción primero ejecuta extensiones de zoom o límites de zoom para mostrar el tamaño original de la ventana gráfica como un rectángulo discontinuo.
Ajuste dinámicamente el tamaño del cuadro de vista y, a continuación, desplácese panorámicamente a la parte del plano que desea ver.

Extensiones
Muestra el dibujo a las extensiones de las entidades.

Nota: Se ignoran los límites y las entidades congeladas.

Izquierda
Acerca o aleja el zoom con la esquina inferior izquierda especificada por un punto.

Anteriormente
Muestra la vista anterior, ya sea establecida por los comandos de Zoom, Panorama o Vista.

Derecha
Acercar o alejar con la esquina superior derecha especificada por un punto.

Escala
Especifica el factor de escala del zoom absoluto.

Nota: Menos de 1 hace que el dibujo parezca más pequeño. Más de 1 hace que el plano parezca más grande.

nx
Especifica el factor de zoom relativo al zoom actual. Por ejemplo, 2x hace que la vista actual sea el doble de grande.

Nxp (Nxp)
Especifica el factor de zoom en el espacio del papel en relación con el espacio del modelo. Por ejemplo, 2xp hace que la vista de espacio modelo sea dos veces más grande que el espacio de papel circundante.

Ventana
Se acerca un área rectangular.

Entidad
Se acerca una sola entidad o un conjunto de selección.

31.8 ZPERPENDICULAR comando

Activa la Perpendicularidad en un complemento de entidad 3D de cara.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

31.8.1 Descripción

Alterna el ajuste Perpendicular en una entidad 3D de cara para habilitar o deshabilitar la alineación a la extensión. Puede lanzar este comando en la línea de comandos para alternar un snap de entidad en ejecución. Al hacerlo, se cambia el valor de la variable del sistema OSMODE en consecuencia. También puede lanzar este comando dentro de otro comando para desactivar el ajuste de entidad sólo para la operación actual. Esto no cambia el valor de la variable del sistema OSMODE.

31.9 ZVERTEX comando

Activa el ajuste de la entidad Vertex 3D.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

31.9.1 Descripción

Activa el ajuste de la entidad 3D de Vértice para activar o desactivar el ajuste a la extensión. Puede lanzar este comando en la línea de comandos para alternar un snap de entidad en ejecución. Al hacerlo, el valor de la variable de sistema OSMODE cambia en consecuencia. También puede lanzar este comando dentro de otro comando para desactivar el snap de entidad sólo para la operación actual. Esto no cambia el valor de la variable del sistema OSMODE.